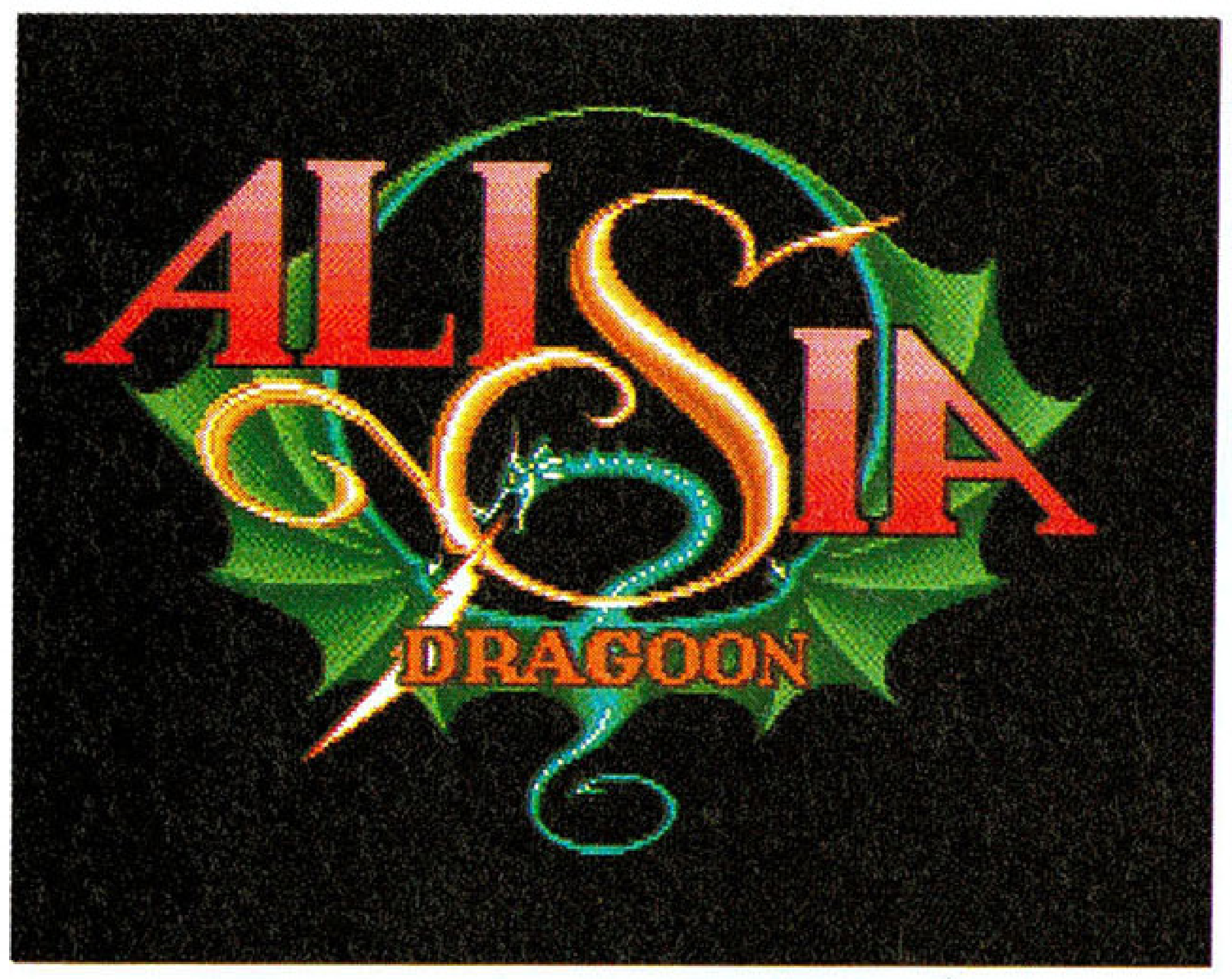


アリシア ドラグーン

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／8M

ACT・SHTゲーム開発ツールにより抜群のゲームバランスとウワサされるアリシアドラグーン。今回はモンスターデザイン担当者とアニメ演出担当者に話を聞いてみた。

今月もインタビューなのだ！

今月もまたまた「アリシア　ドラグーン」情報を一発！　今回はモンスターや背景のデザインを担当した佐藤さんと、ゲームデザインや設定に関わったガイナックスの神田さんに足を運んでいただき、ゲームアーツの上坂さんを混えてアリシアについていろいろ語ってもらったぞ。最新のゲーム画面ともども見てほしい！

まず、神田さんにインタビュー

——今回、神田さんの役割というと？

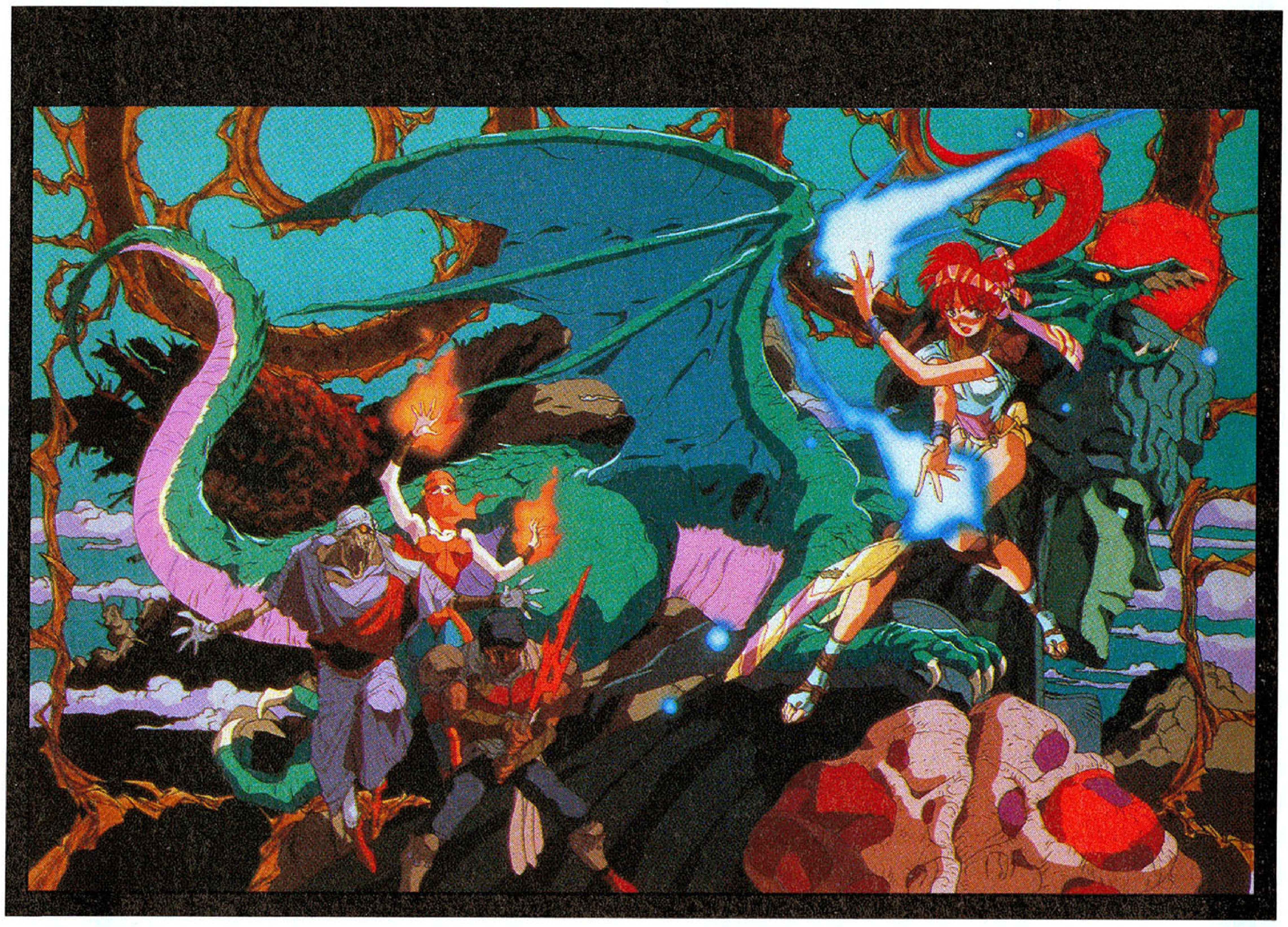
神田　文句を言う役目(笑)。ではなくてゲームデザインです。最初ゲームアーツさんのほうから以前パソコンで出した「ファイアーホーク」をアレンジしてメガドライブでゲームを作らないかという話をもらいまして、どんな形にしたらユーザーが喜ぶゲームになるかを考えたんです。

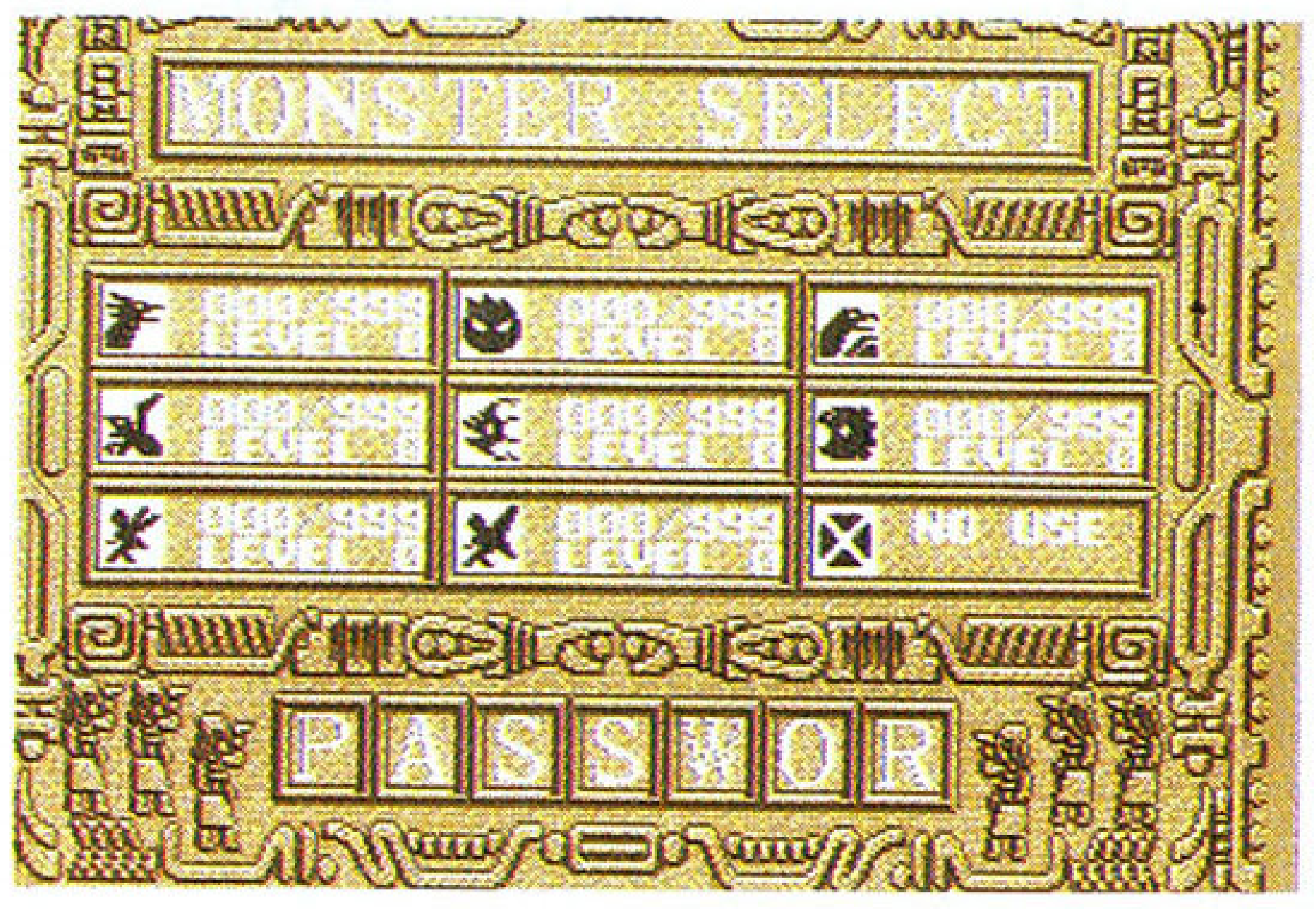
——具体的にはどういった作業から入ったんですか？

神田　うちの会社はガイナックスというアニメを作っている会社で、ゲームファンとアニメファンの年齢層が近いので、そこらへんでユーザーが、どういったものをほしがっているかを僕らなりに分析していきました。

——で、ファンタジーになった？

神田　どちらかといえばファンタジーは後からついてきたことで、最初に考えたのは「ファイアーホーク」とRPGをいっしょにできないかなあと。RPGの面白味っていうのは謎解きとか戦闘とかあるんですけど、シューティングと違うところは、リセットボタンを押す必要がないということですね。シューティングをプレイしてて、やっとフルパワーアップしても、一瞬にしてやられてしまったときの悔しさといったら相当なものですよね。ああいうのをなくしたかったということです。





RPGのキャラのように成長していくオプションモンスターだ。

——それでRPGみたいに成長するオプションとかが、出てきたわけですか？

神田　そうですね。話を進めていくうちに、シューティングにはオプションが必要だということになってオプションをつけようと。でも、オプションだからといってロボットがついてくるものなんだし、ぞろぞろと何人も引き連れていくのもなあと……。女の子が異形の怪物を引き連れて戦いに挑む、そういったイメージで考えているうち、けっこう面白いかなと思っていまの形になったんです。

ディテールは、ゲームの隠し味だ

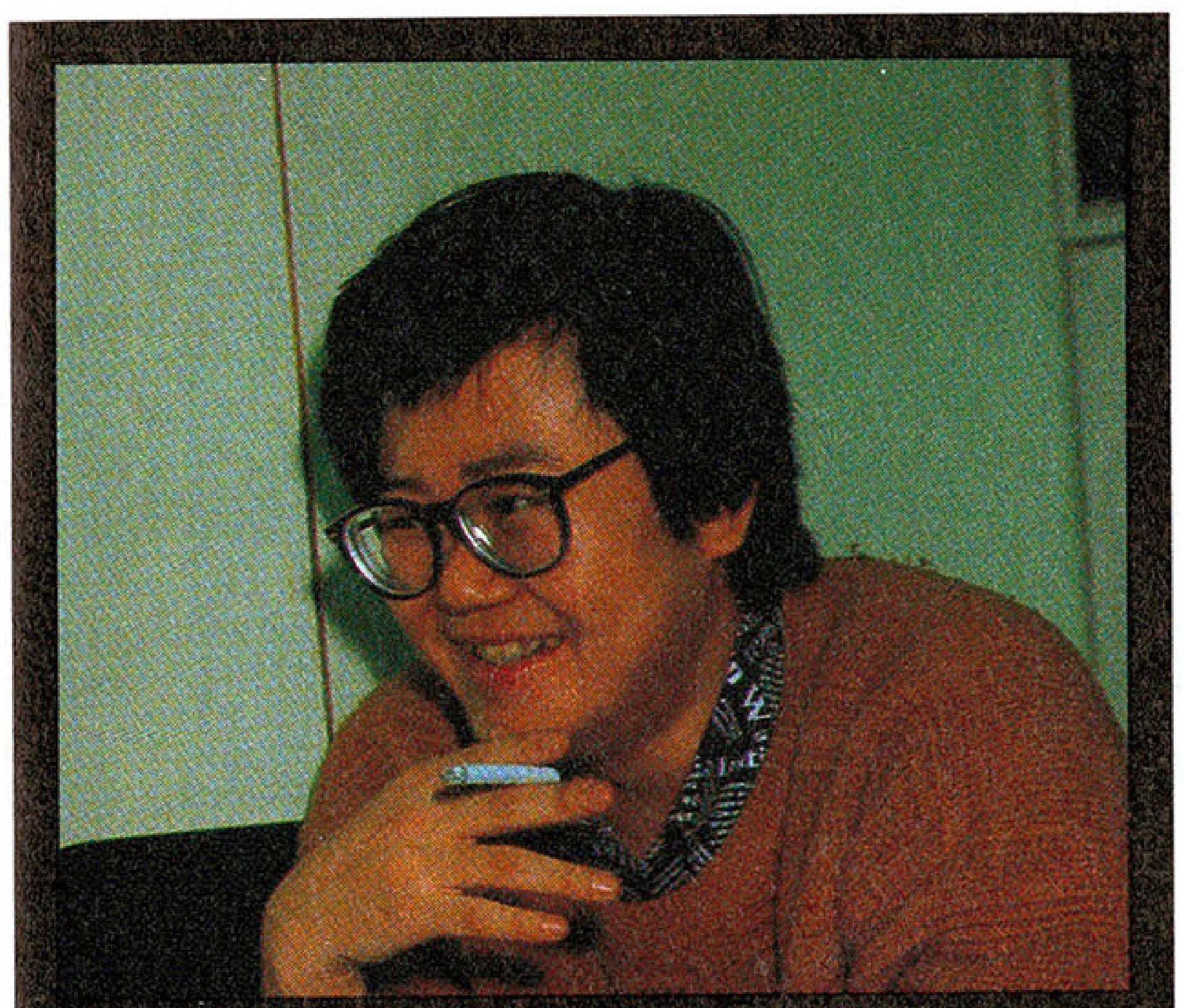
——ストーリーとか設定に関しては？

上坂　ストーリーの基本的なものはこっちで起こしたんです。巨大な飛行船が出るシーンなどは、飛行船ではつまらないから巨大浮遊生物にしてしまおうとか、細かいアイディアも出してもらったりしました。

神田　アニメとかマンガもそうなんですが、すでにいろんなパターンがやりつくされていると思うんですよ。ゲームも同じ。いままでのよかった部分をうまくパクるというかアレンジしていくのが勝負ではないかと。新しいものはよっぽどでないと生まれてこないと思いますからね。そういった意味ではさほど新しい要素はないかもしれません。ただ、クソゲーになる要素は、積極的に排除して練りこんでいきました。それが最大のポイントです。

——基本的な舞台設定で苦労したなんてとこはありますか？

神田　やっぱりゲームの世界って独特ですよね。たとえばアクションゲームだったら地上だけでなく、氷の面であったり溶岩の面であ



神田善美さん

㈱ガイナックス所属。ゲームデザイン担当。ガイナックスといえば、ゲームでは「電脳学園」、アニメでは「オネアミスの翼」や「ふしぎの海のナディア」で、知ってる人も多いと思う。

ったり宇宙空間に行ったりとありがちなパターンなんですが、ゲームである以上アクセントをもたせなきゃいけない。そこは妥協して少なくともゲームをクリエイトする部分で納得できるような設定にしようと思いました。

——アクションゲームの場合、最初のストーリーを生かして作っていくのが難しいと思いますが。

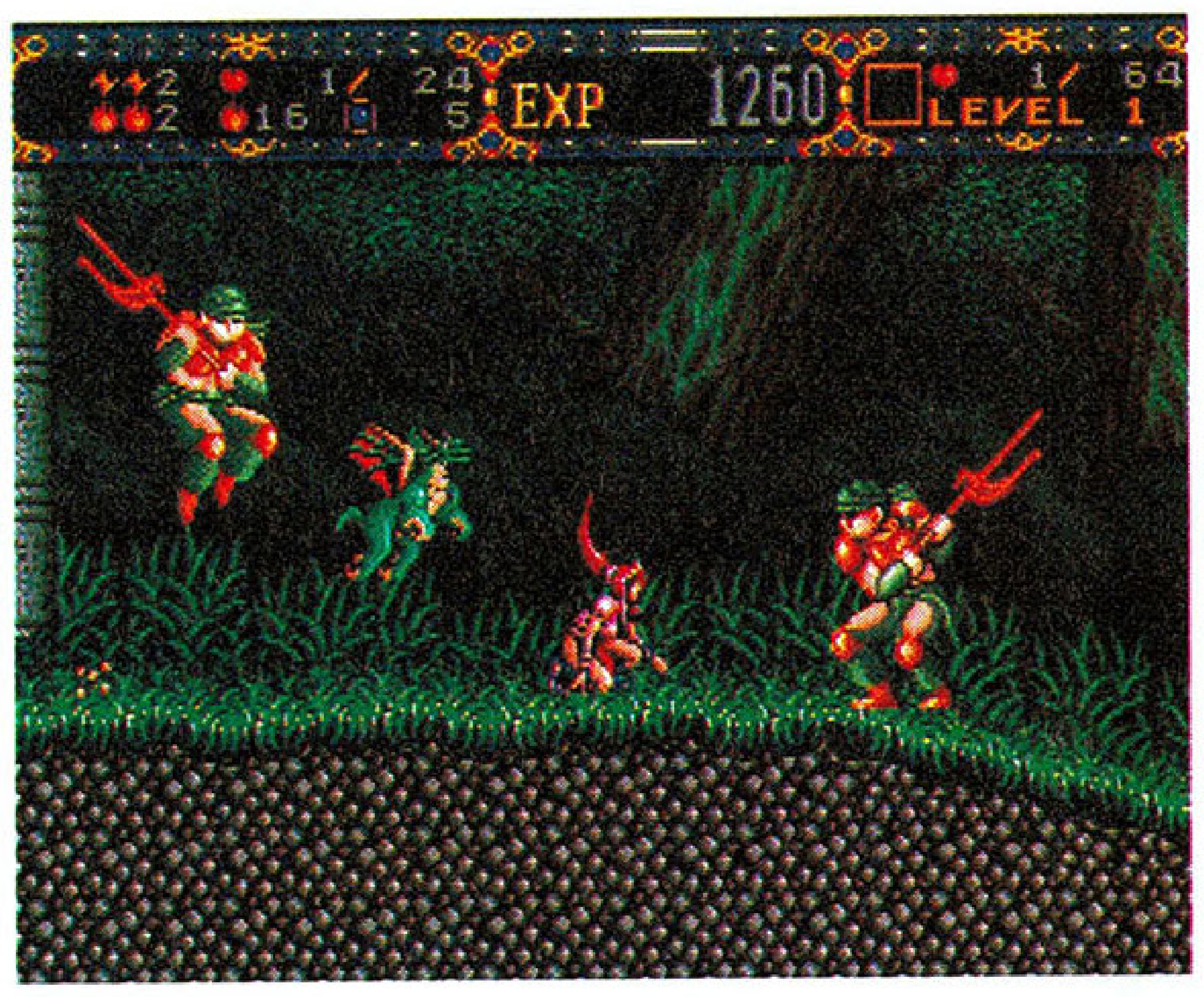
神田　極論になると、アクションやシューティングのストーリーって、あんまり意味がないですね。ゲームするときに説明書のストーリーを読んでその世界に没頭してからゲームを始める人はいないと思うんですよ。いってみればクリエイター部分での足を踏み外さないようにするものであったり、意志の統一をはかる要素であるほうが強いのかもしれません。

——ステージごとの変化も、けっこうあるって聞いていますが？

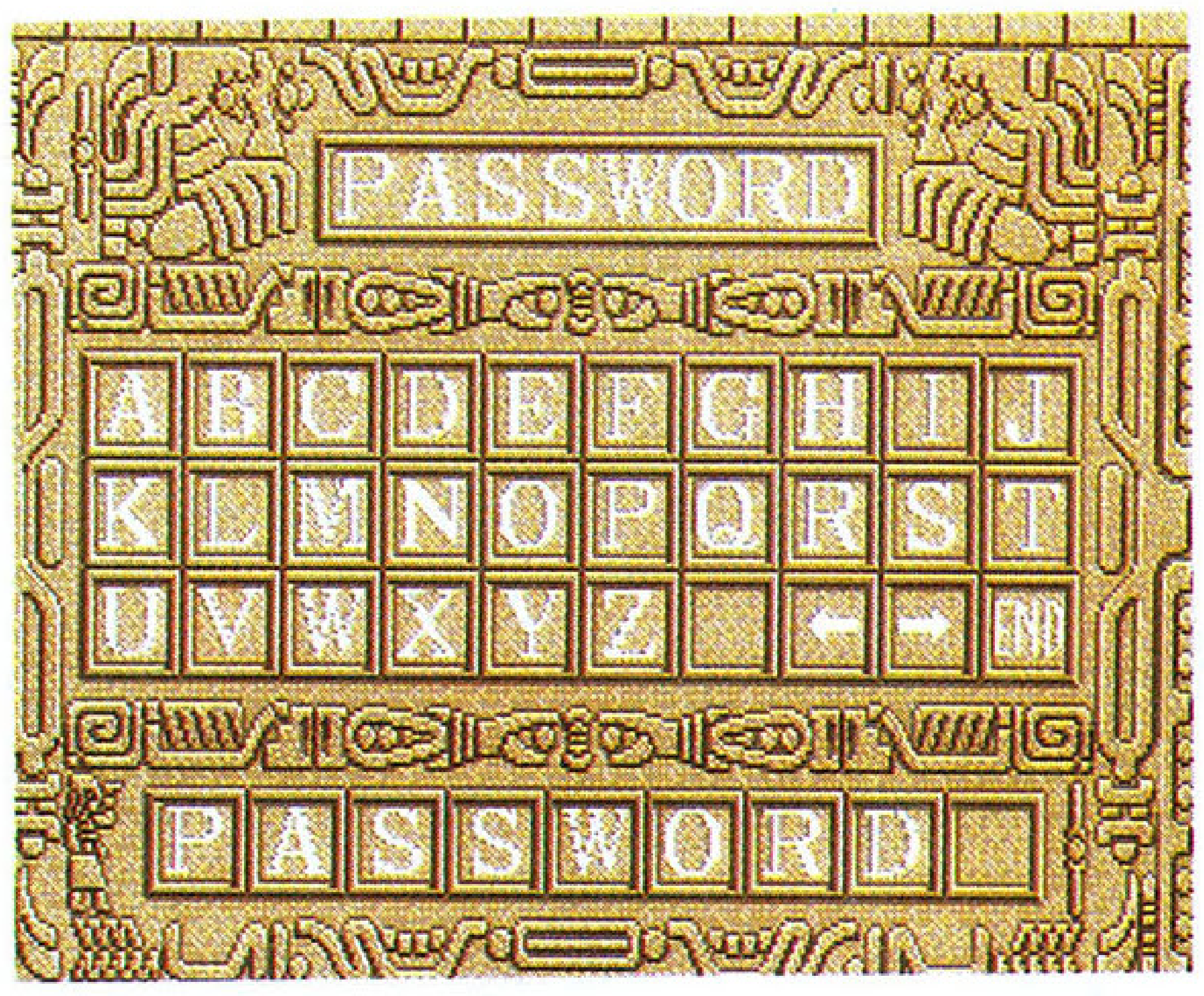
神田　全13ステージ、いろんなとこにいきますよ。最初の形はゲームアーツさんのほうである程度決めるんですが、それぞれのステージに関してのディテールとかはいろいろ検討しました。たとえば宇宙船を登場させるんだったら、それが山に突き刺さってるとか、それだったらナナメでしかも上下逆といったふうに。ようは細かいところに気を使っていくってことでしょうね。あとは単調にならないように気をつけること。

——最後に読者のみなさんに一言お願いします。

神田　とにかく自分がいろんなゲームをプレイしてきて、腹が立ったこと、おかしいと思ったことを洗い出してそれを１つ１つ潰していくような作り方でやってきました。そこが最大のウリですね。そして早解きするんじゃなくて、世界感を楽しむとか絵を楽しむといったようにじっくりと楽しんでもらいたいですね。



オプションのドラゴンとアリシア。このへんは初期設定どおり。



ハマリ防止と、最後までやる気にさせるパスワードを採用。

デザイン担当の佐藤さんに聞いてみた！

——アリシアではモンスターと背景のデザインを担当されたということですが。

佐藤　はい。

上坂　あと、オープニングデモの壁画だとか、オプションモンスターのセレクト画面やゲージなどのレイアウトといった基本的なデザインすべて担当してもらいました。これでもか、これでもかって仕事をまわしちゃいましたね。

佐藤　いやー、楽しければ大丈夫ですよ。

——本業はイラストレーターなんですか？

佐藤　もともとマンガ描きを目標にしてやってる人間だったんですが、まあ、ゲームのほうも面白いなと思って。

——作業のほうとしてはどんな感じで？

佐藤　最初に上坂さんのほうと相談しながら進めていくという繰り返しです。

——たとえば、背景の場合なんかは、どういうプロセスで？

佐藤　最初にガイナックス側がステージのおおまかなイメージを文章にしてくるんで、それを見て相談しながらこんな感じかなと思いながら描いていきます。あとはディティールを話合いながら仕上げていくという形ですね。

——ではキャラクターのほうは？

佐藤　大きいキャラクターなんかは完全にイメージだけで上げちゃうんですけど、ザコキャラなんかは動きとかの設定が先にきますんで、それに合わせるようにキャラクターを描いていくといった感じですね。

——どこらへんが難かしかったですか？

上坂　最初の打ち合わせ段階では面白いアイディアがポンポン出てくるんですけど、実際どうやってゲーム画面にするかという点になると、できることとできないことがあるので調整していきます。

——けっこう打ち合せとか時間がかかりそうですね。

佐藤　だいたい毎週やってましたね、秋から冬にかけて週に２回ぐらいは。

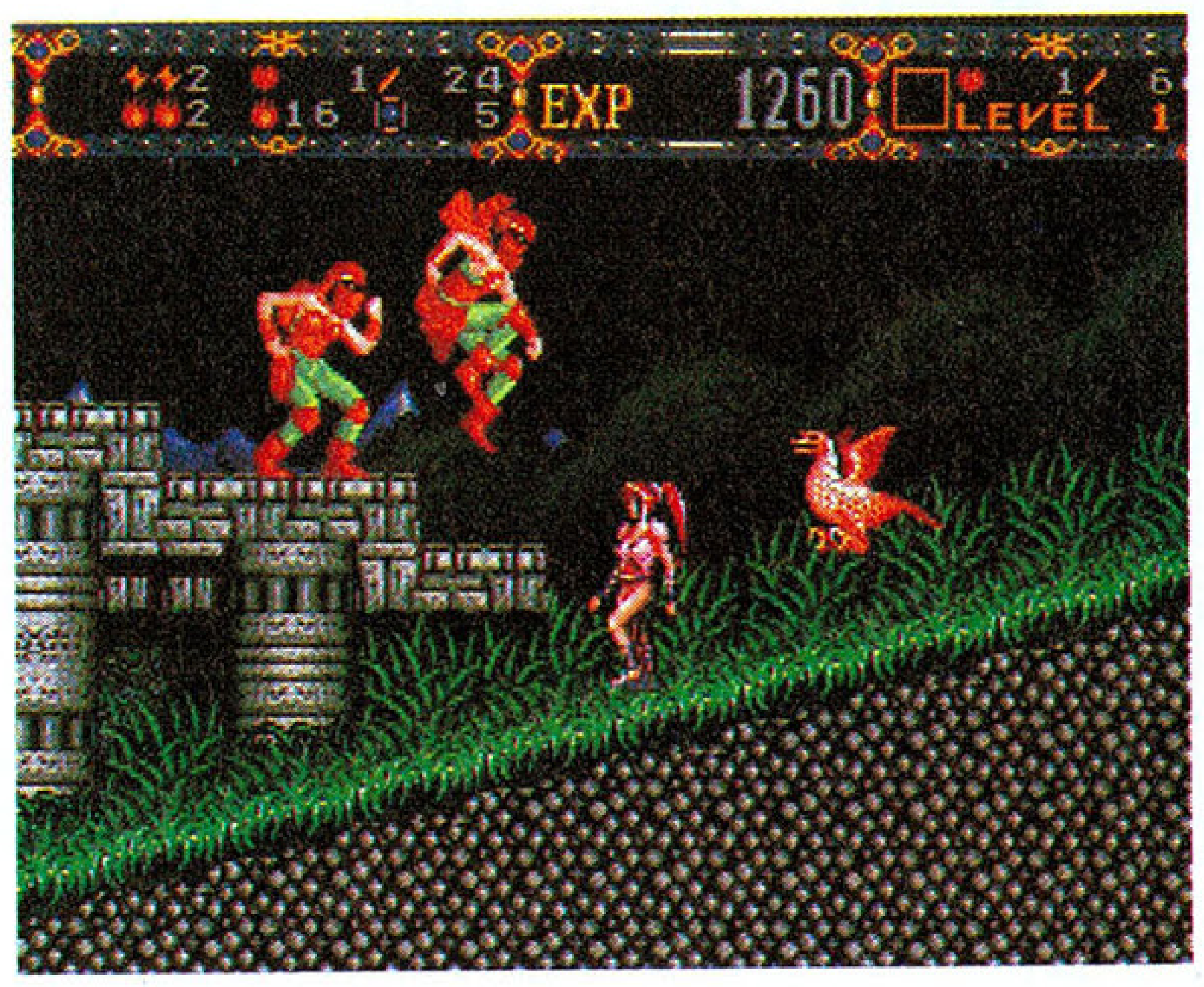
上坂　こちらから出した資料に合わせて、佐藤さんから、あーしようこうしようと意見を出してもらって、助かりましたね。

佐藤　これだけ数が多いと、だんだん似かよってきちゃうんで苦労しました。

——登場モンスターは全部で何匹ぐらいなんですか？

佐藤　肇さん

本業は、イラストレーター。ゲーム関係では、「ドラゴンクエストⅣ」のアイテムデザインを手がける。本業の腕の冴えは、新紀元社刊の『幻獣ドラゴン』のイラストを見てほしい。



ドット絵に描き起こしたモンスターや背景は最終的にこんな感じに。

上坂　オプションモンスターとかも入れて全部で70匹以近いですね。

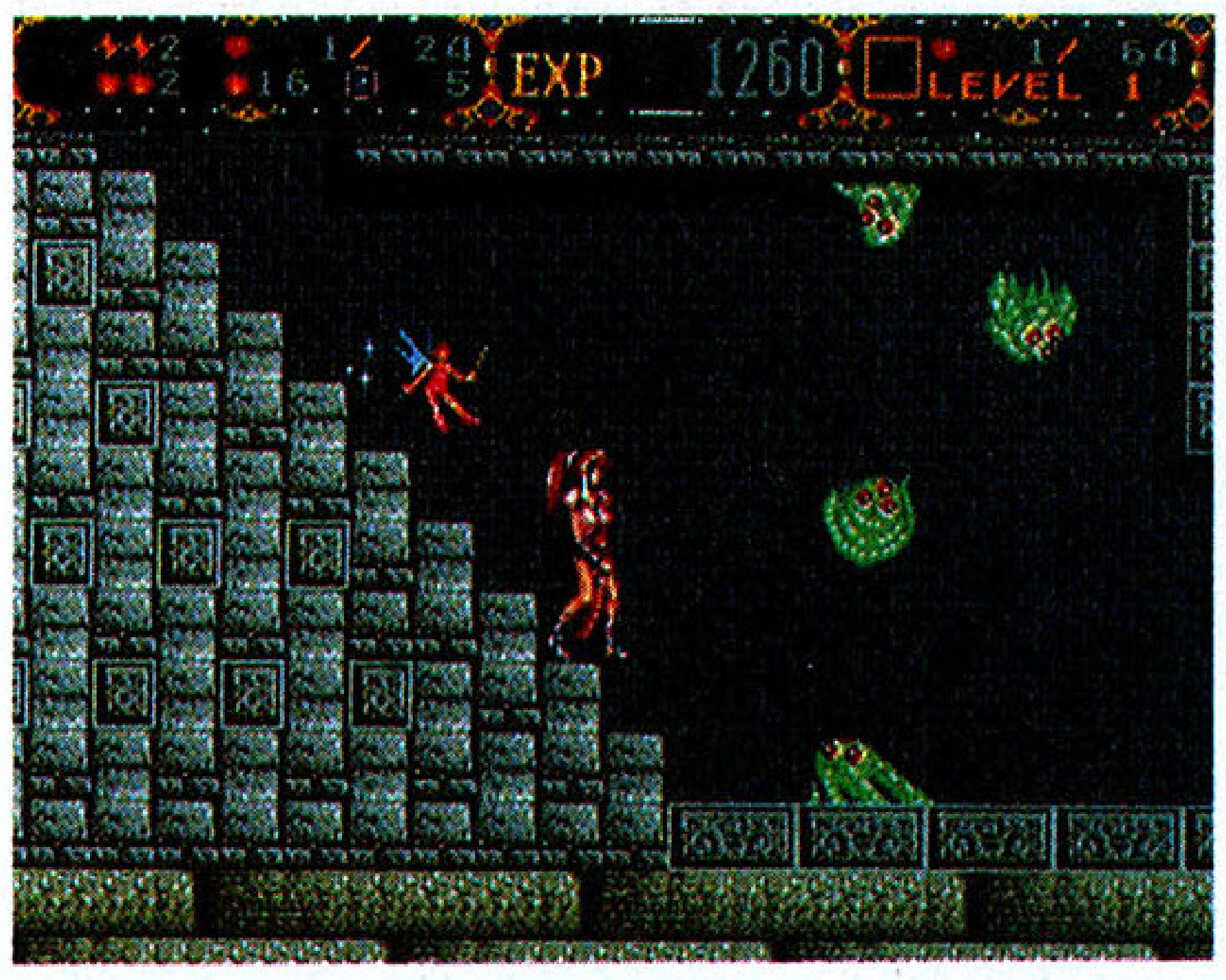
──ドット絵になった時点で、もともとのイメージとのギャップとかを感じることはなかったですか？

佐藤　入力した人ががんばってくれたので、あんまり問題は感じなかったですね。

上坂　ドットにする前にドットで打ち込める形になるまで完璧につめちゃいますんで、打ち込む段階ではあまり問題はないんですよ。ただ、色のほうではちょっとありましたね。もうちょっと陰影をつけたかったとか。

──時間的にはどのくらいかかりましたか？

佐藤　うーん、まあ１日３体ぐらいはできましたね。でも、最後のボスは３週間ぐらいかかりました。

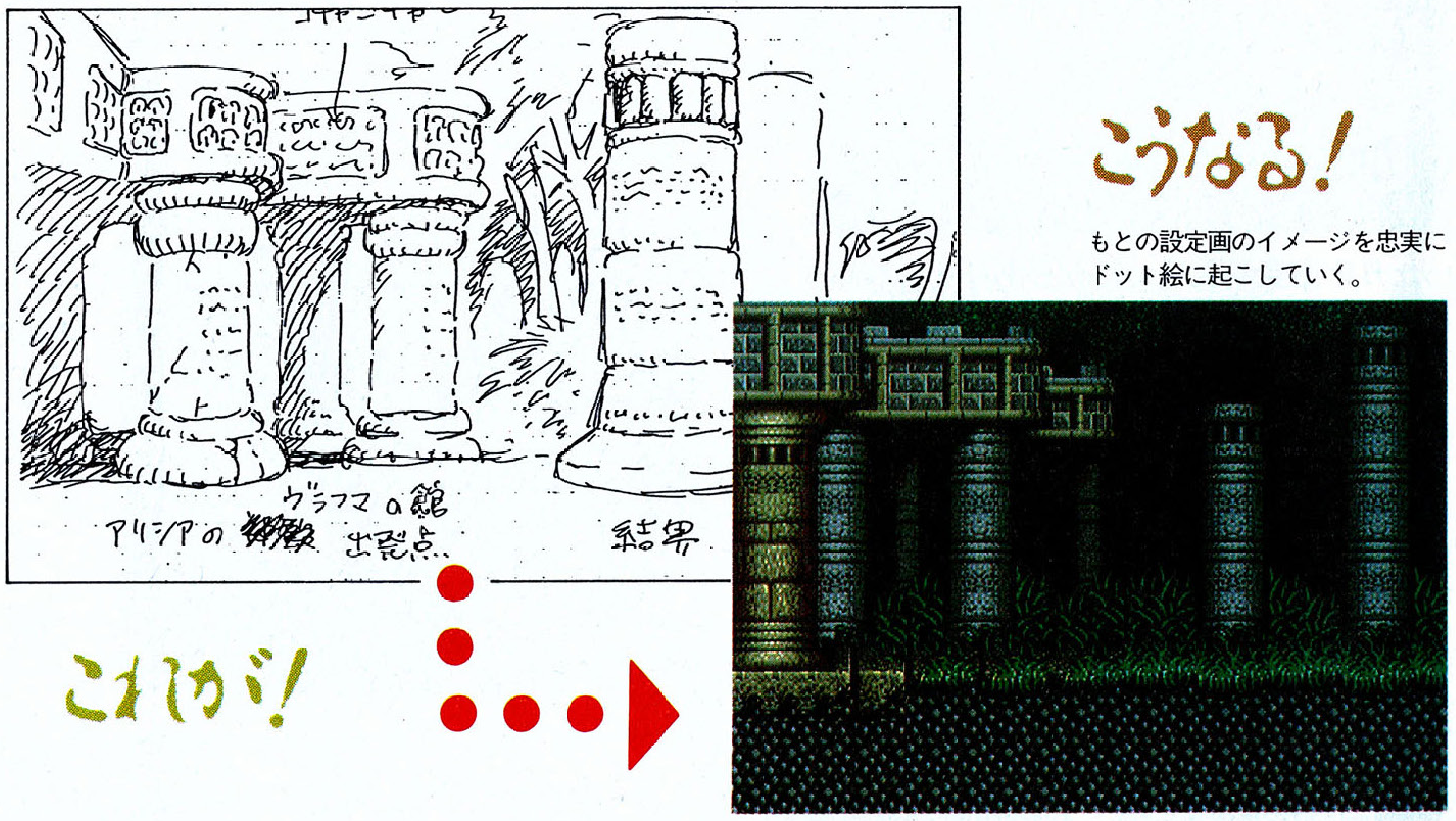


天使みたいなのはオプションモンスターのサンダーフェアリーなのだ。

実際はこうなった!! マップ&モンスターデザイン

★エリアマップ

マップの製作は最初のイメージをもとにしたイラストが作られ、それを検討しながら細かいところを仕上げていってドットに起こしていく。デザイナーはイメージを伝えやすくするために全体図とともに特徴的なものは抜き出し、文章とともに個別に説明をする。巨木なんかの場合にはラフ・イラストとともにゲーム画面では見えない断面図までちゃんと描かれているので、イラストと実際にできあがったものとのギャップが小さくなっていくわけだ。また、ラフの段階では、よかったものの、実際にドットで表現するのが無理でけずったものもある。

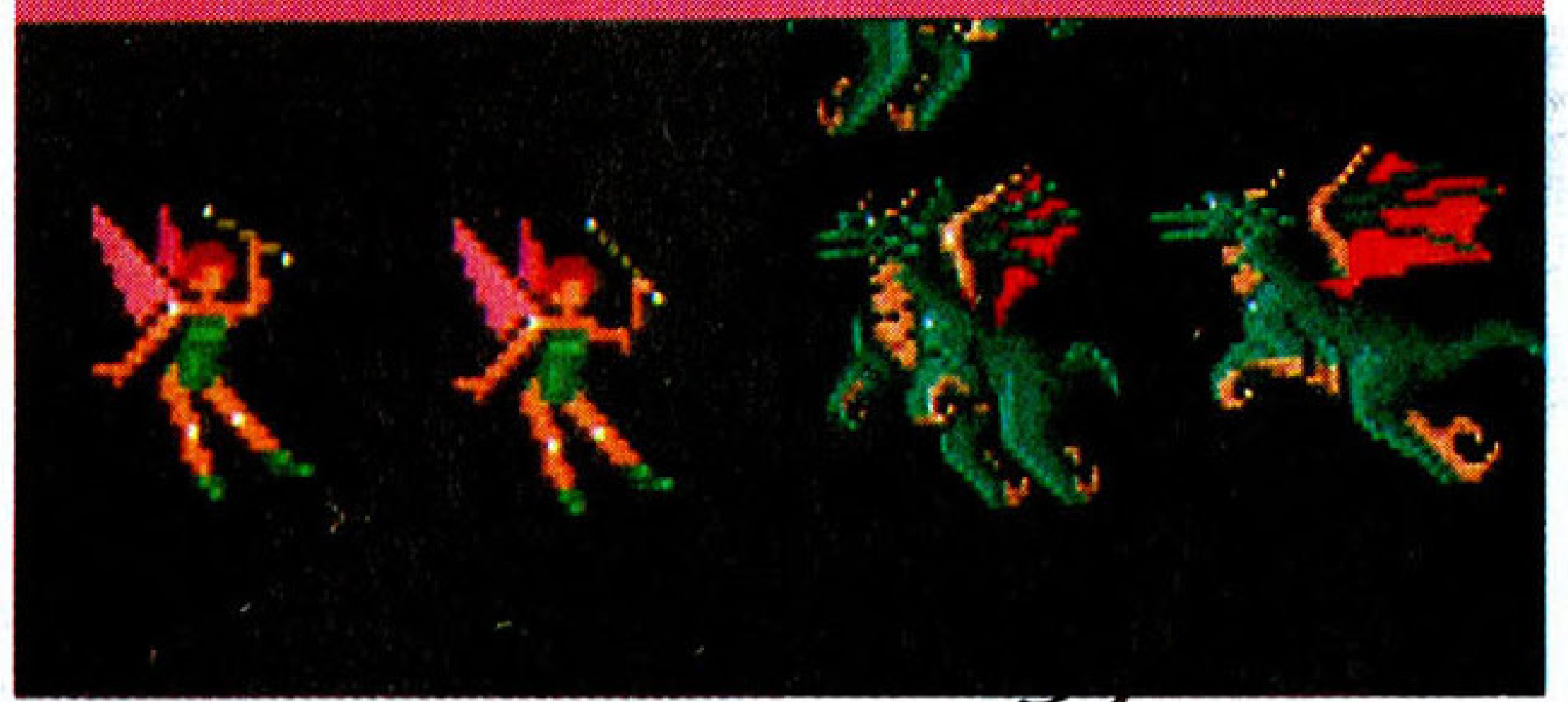

グラフマの館
アリシアの 出発点
結界
これが!
こうなる!

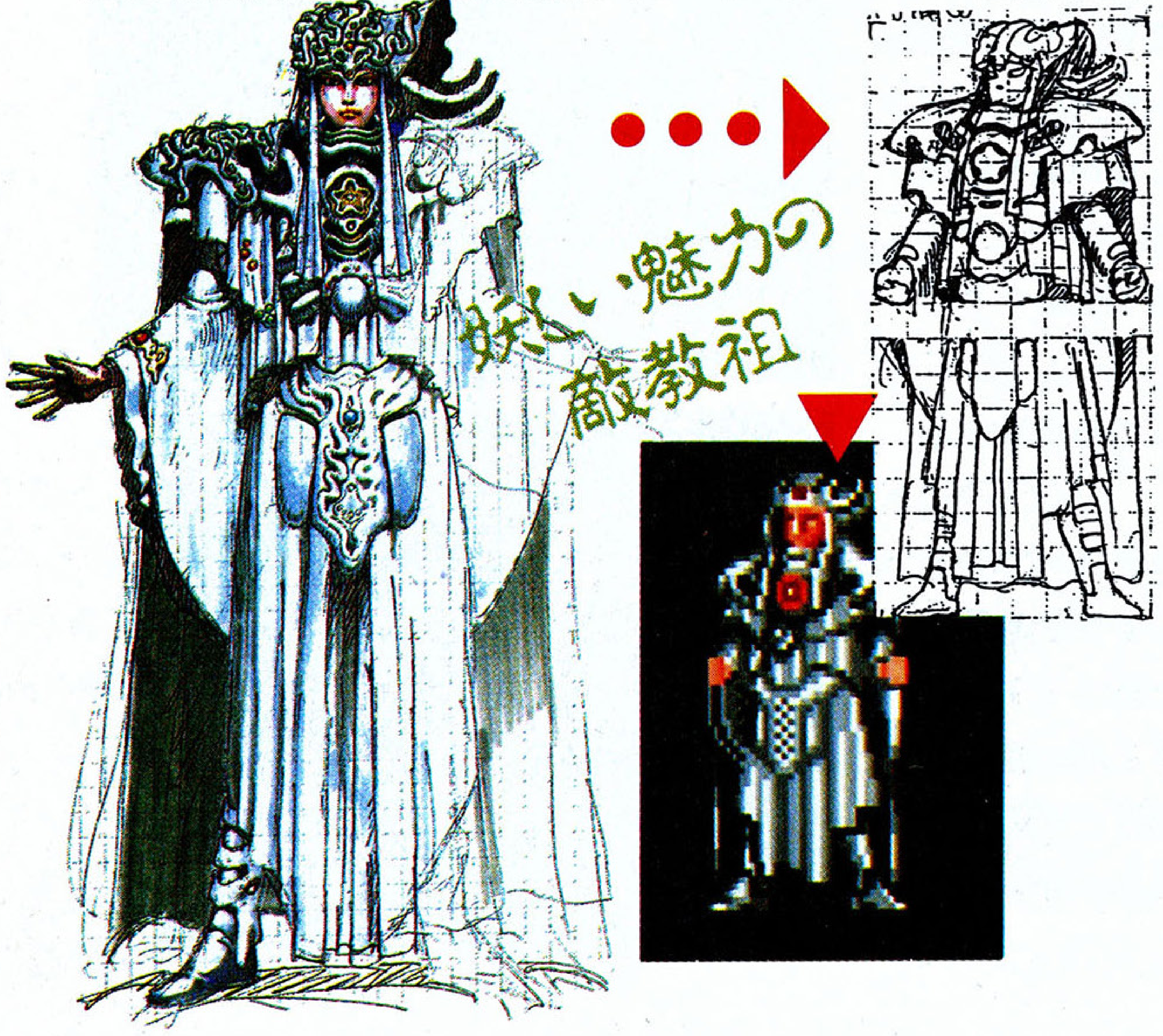
もとの設定画のイメージを忠実にドット絵に起こしていく。

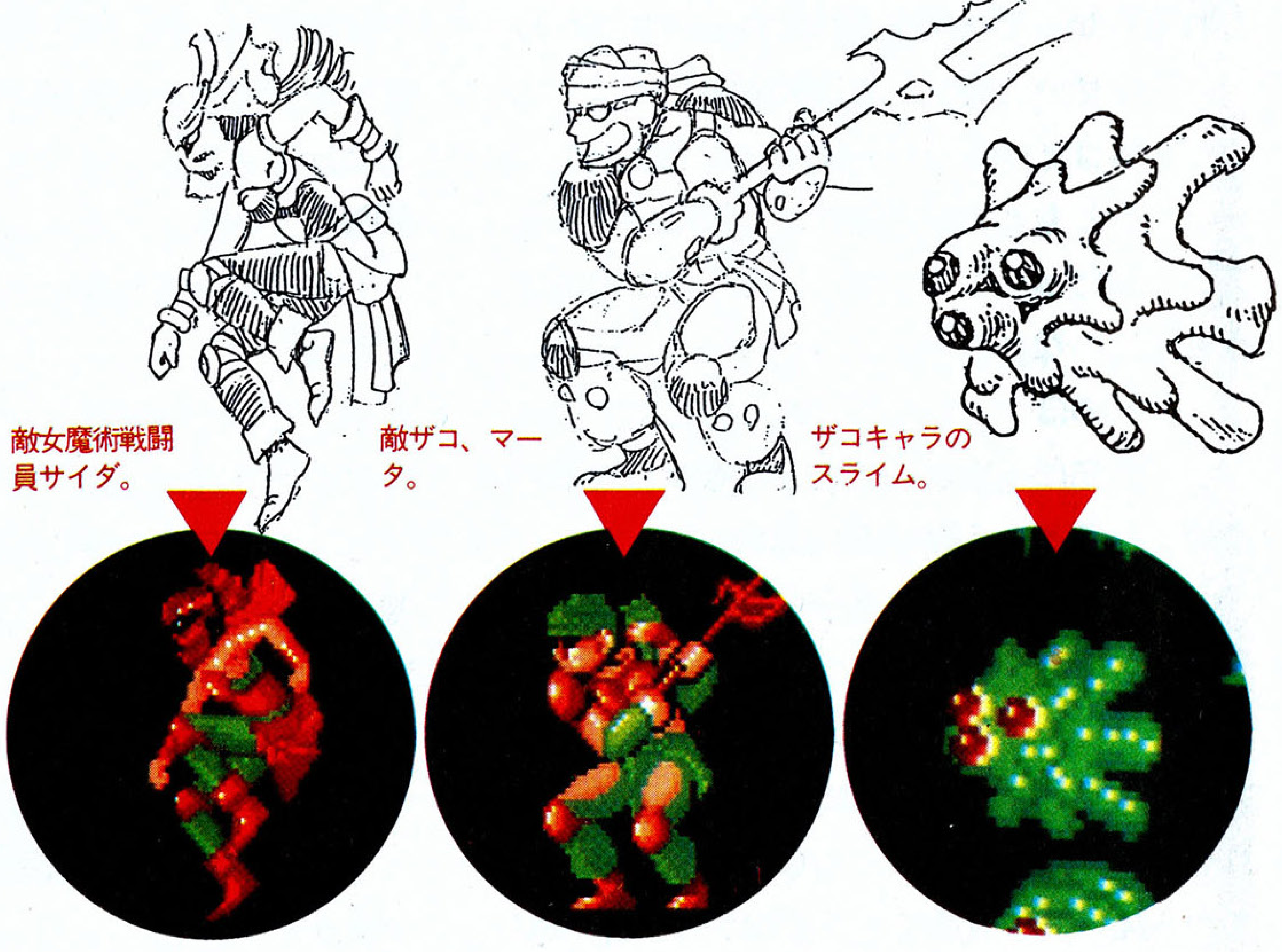
★キャラクター

キャラクターはイメージを先に作るものと動きなどの設定に合わせてデザインするものの２種類があった。イメージを先に作ったほうはドットになると違う印象を受けることが多いのだが、アリシアでは最初のイメージをドットに近い形まで詰めていくことで、イメージを壊さないようにしている。今回、紹介するのは敵モンスターとオプションモンスター数種類。オプションモンスターは、妖精のようにかわいいものから敵と間違えてしまいそうな、ドラゴンみたいなものまでバラエティーに富んだものになっているのだ。

オプションモンスター







敵女魔術戦闘員サイダ。

敵ザコ、マータ。

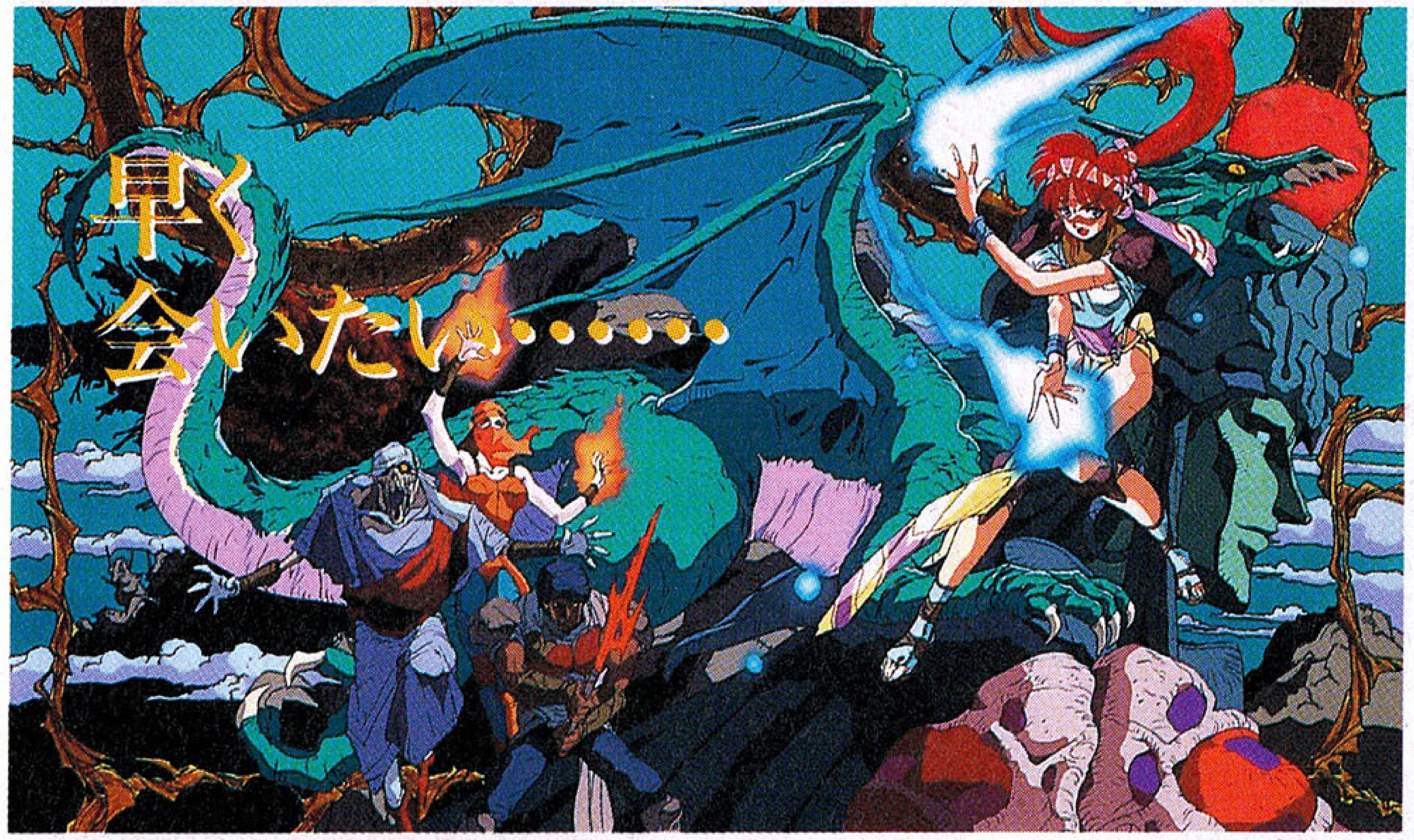
ザコキャラのスライム。

アリシア　ドラグーン

●ゲームアーツ／今秋発売予定／7,800円／SHT／８Ｍ

アリシアの果報は寝て待て

しばらく絶えていた「アリシア　ドラグーン」関係の情報が入った。最新の画面写真をまじえて久々のアリシア情報をどうぞ！



最近、何かとMEGA-CD関係の話題が多いゲームアーツ。ところで、以前からリストに上がっていた「アリシア　ドラグーン」は、どうなってるんだ!?　と思ってた人も多いと思う。ご心配なく、アリシアの制作もじっくりと進んでいるのである。

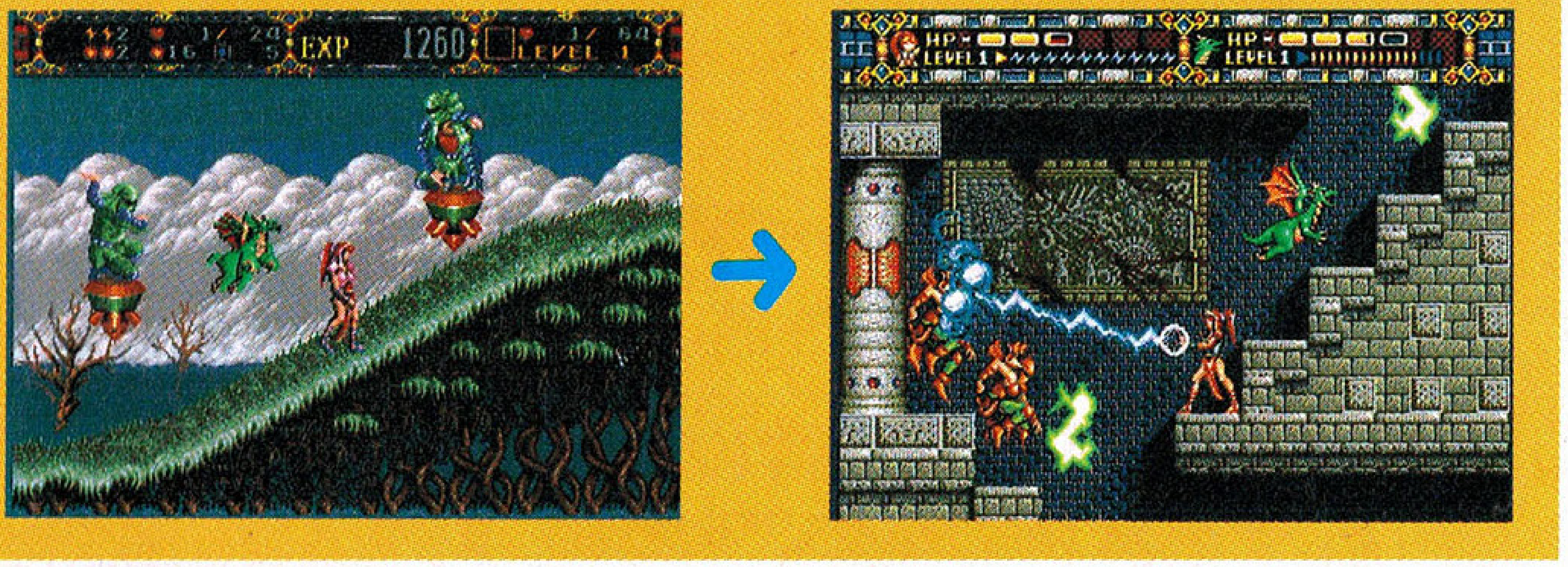
アリシアは、以前にも紹介したとおりゲームアーツが、独自に開発したメガドラ用グラフィックツール”ダリ＆ケチャップ”を使用して制作している意欲作だ。アリシアの発売が延びている理由は、まずこのツール制作に時間がかかったことがあげられる。そしてツール完成後も、ゲームの練りこみに時間をかけている。ツールがひとたび完成してしまえば、グラフィックやキャラの動きを手直しすることは比較的に容易になる。そうなると、作る側としては、本当に納得いくまで手直しをしたくなるってわけだ。

事実アリシアの場合、一度完成間際までいったものを作り直す作業を現在行なっている。

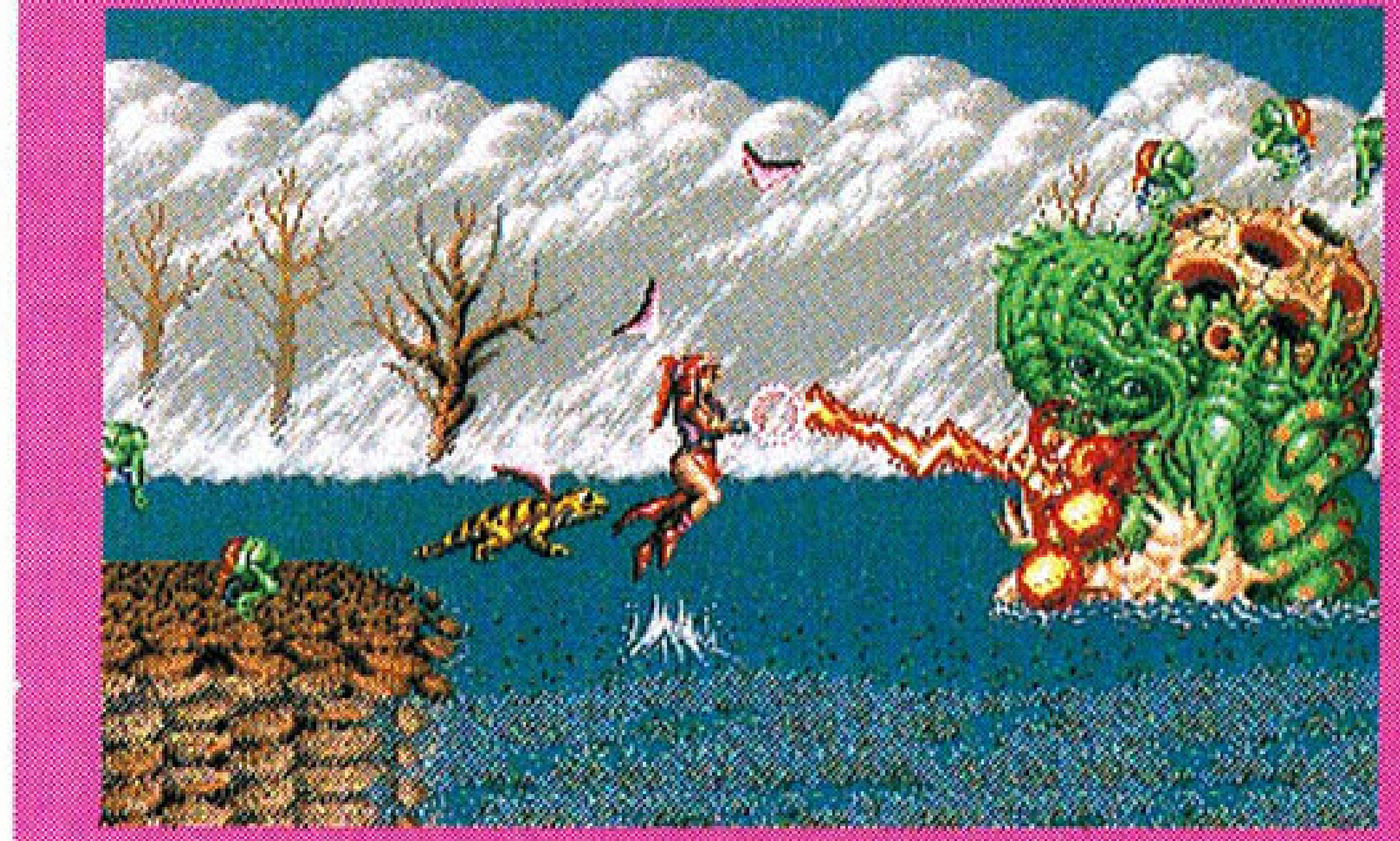
具体的な変更点としては、よりいっそうアクション・シューティングゲームの爽快感や緊迫感を強調するためにジャンプなどを多用できるようなマップへ変更、アリシアのステータス表示の視覚化、そしてもとからある電撃攻撃の自動照準に加えて、ため撃ちを可能にしたこと、オプションモンスターのシステム変更などだ。そのため、あえてステージ数も減らしたという。アリシアの正確な発売日は、まだ未定だがアリシアは確実に成長しているようだ。期待していいんじゃないかな。

これが、こうなったわけだ！

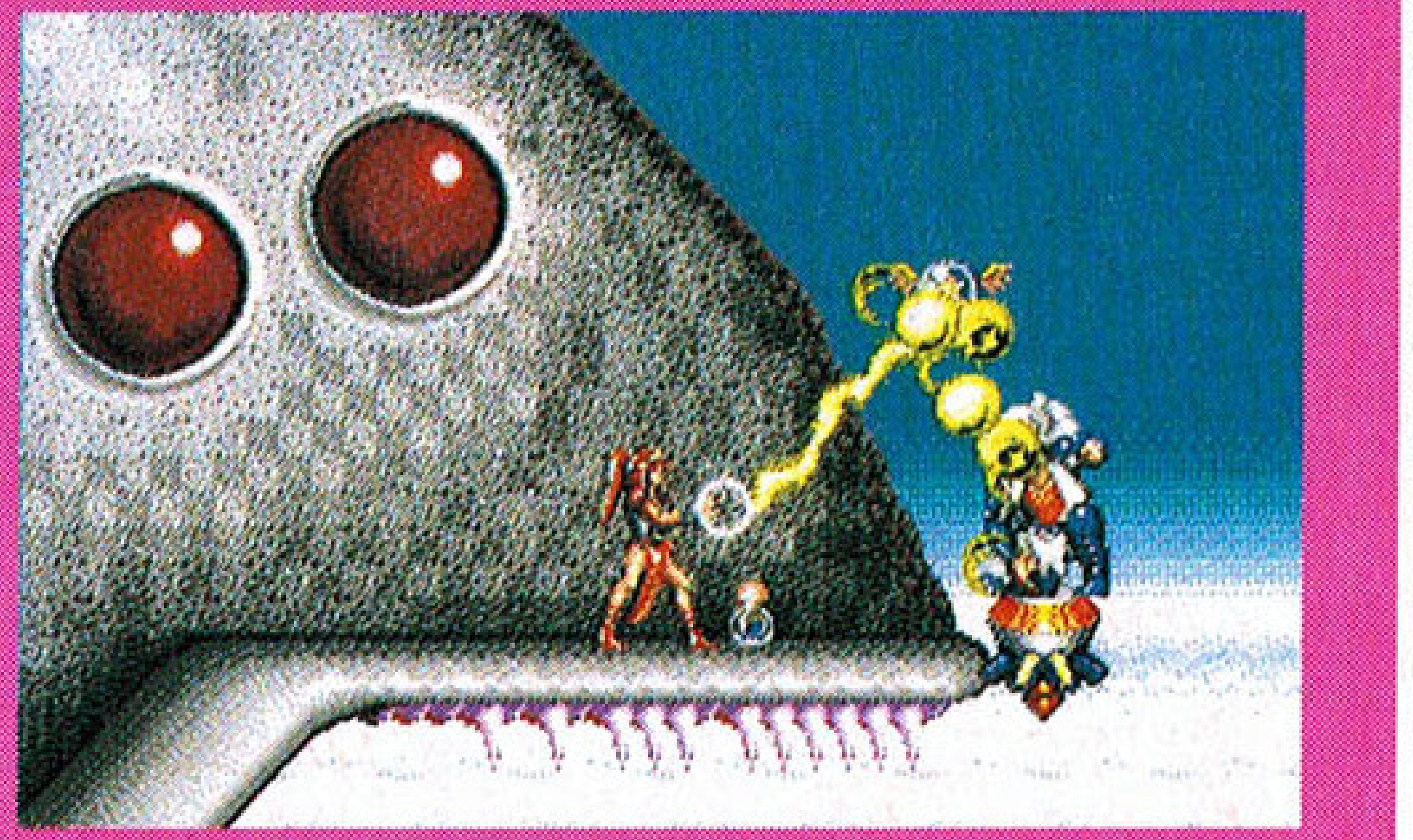
画面を見ただけだとわかにくいが、ステータス表示が、視覚化され、マップもアクション性を生かすため起伏に富んだものに変更されている。



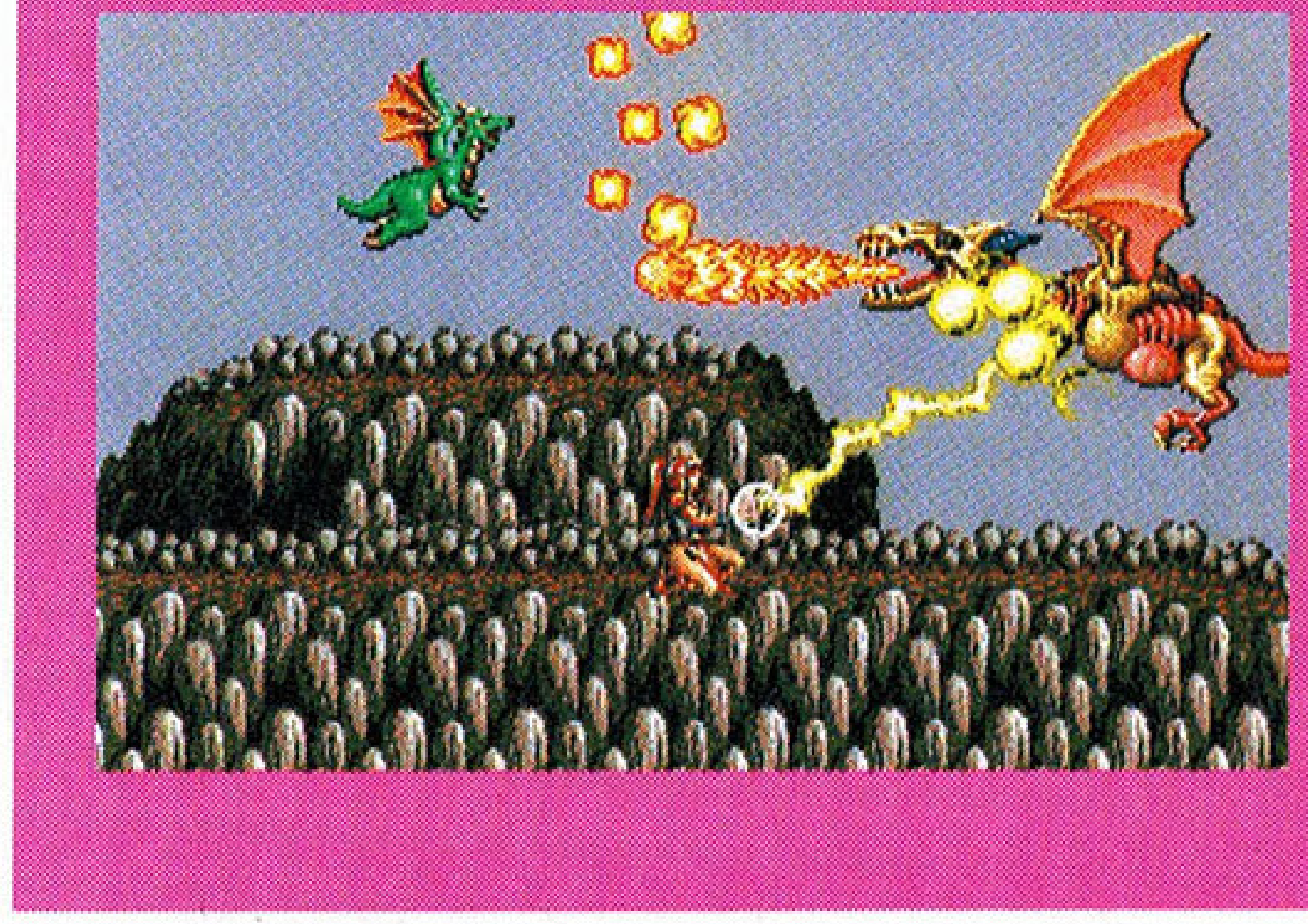
新画面のBossを紹介！



ステージ1、母ノミモドキ。後頭部の穴から子をはく。



ステージ3の巨大浮遊生命体。空中シーンがウリのステージ。



すりこぎのような岩石が印象的なステージ5のボスは翼竜。

アリシア ドラグーン

●ゲームアーツ／来春発売予定／7,800円／ACT／8M

パワーアップして、いよいよ登場！

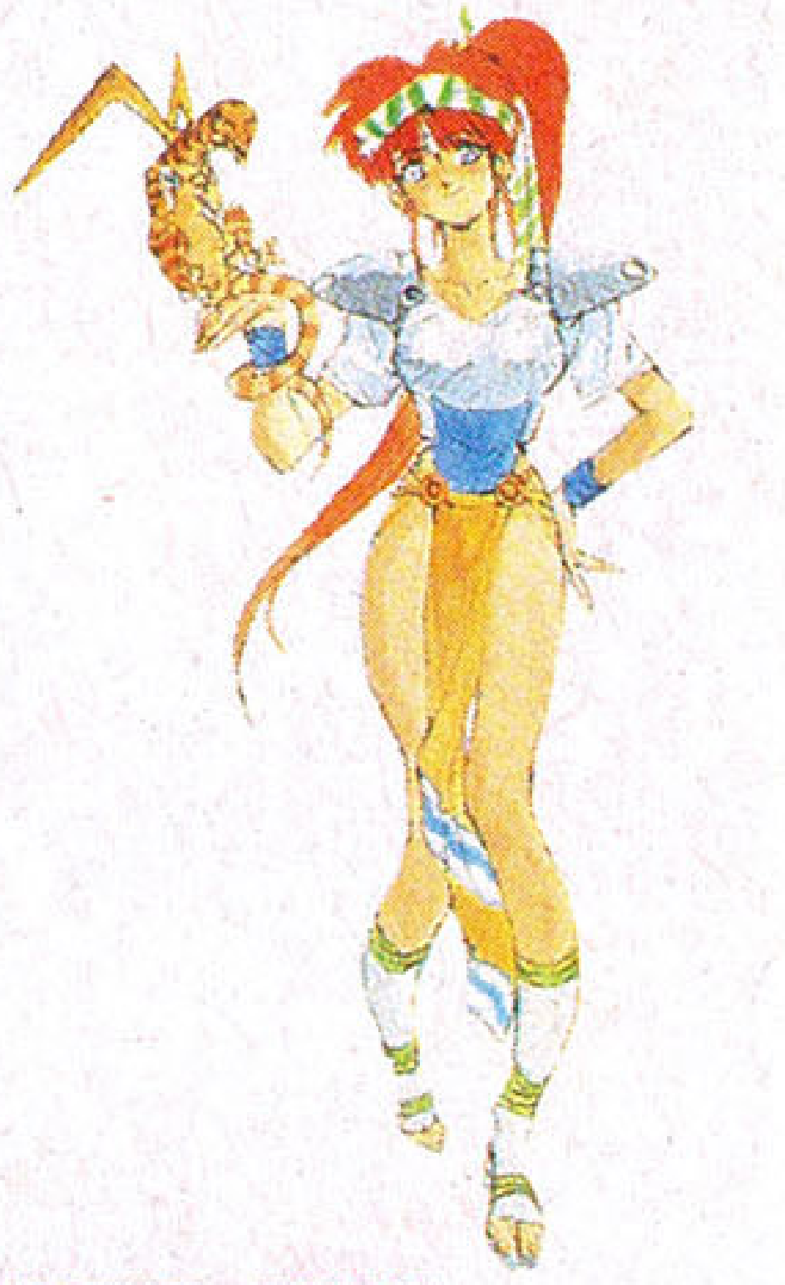
システムに改良を加え、発売が延びていたアリシアの全貌が、見えてきた！

稲妻にパワーゲージがついた！

さあ、ひさびさにアシリア ドラグーンの情報をお届けすることにしよう。「最近アシリアドラグーンの情報がないけど、いったいどないなっとんじゃー！」とお嘆きの人が多いと思うが、単純に開発が遅れていたわけではない。ゲームの完成度やシステムなどをより高度なものにするため、各所にいろいろと手を加えていたというわけだ。

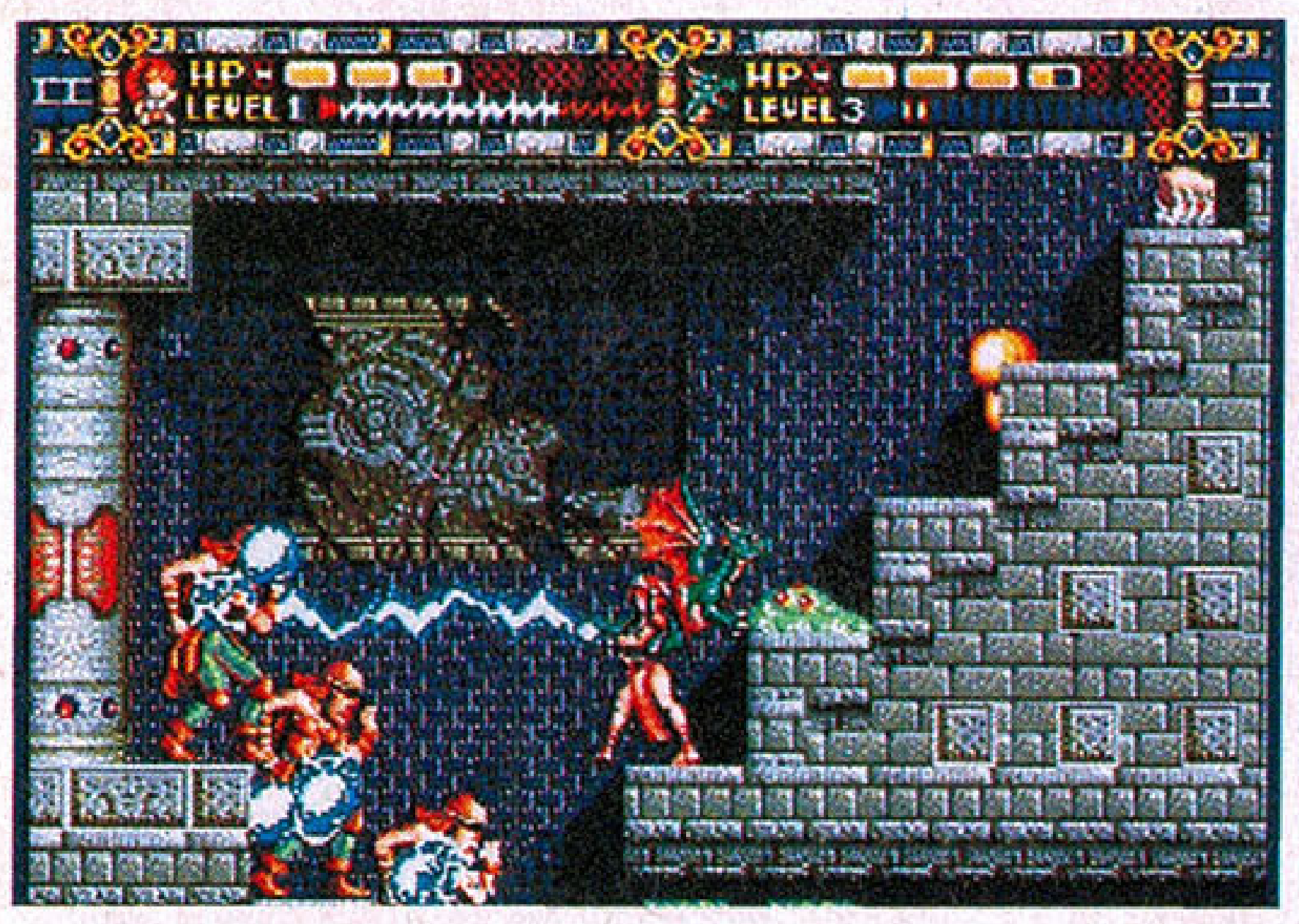
大きく変わったところは、メインの武器である稲妻に関してだ。アリシアの手から発射される稲妻で敵を倒して進んでいくという基本的なシステムは変わっていないのだが、従来の撃ち放題だった稲妻にパワーゲージが設定された。

つまり、パワーゲージは稲妻を撃ち続けると少しずつ減り、撃たないでいると少しずつ回復するという仕組みになっている。だから、常に稲妻を撃っていると攻撃ができなくなってしまうのだ。その代わり、ゲージがＭＡＸ状態で稲妻を撃てば、アシリアの前方に２本の稲妻がほとばしり、それぞれ右回りと左回りにアシリアのまわりを１回転する。稲妻がほとばしり豪快な攻撃ができるのだ。また、稲妻はアイテムによって破壊力が８段階にレベルアップしていく。レベルが上がったときには色が変わって合図してくれるぞ。

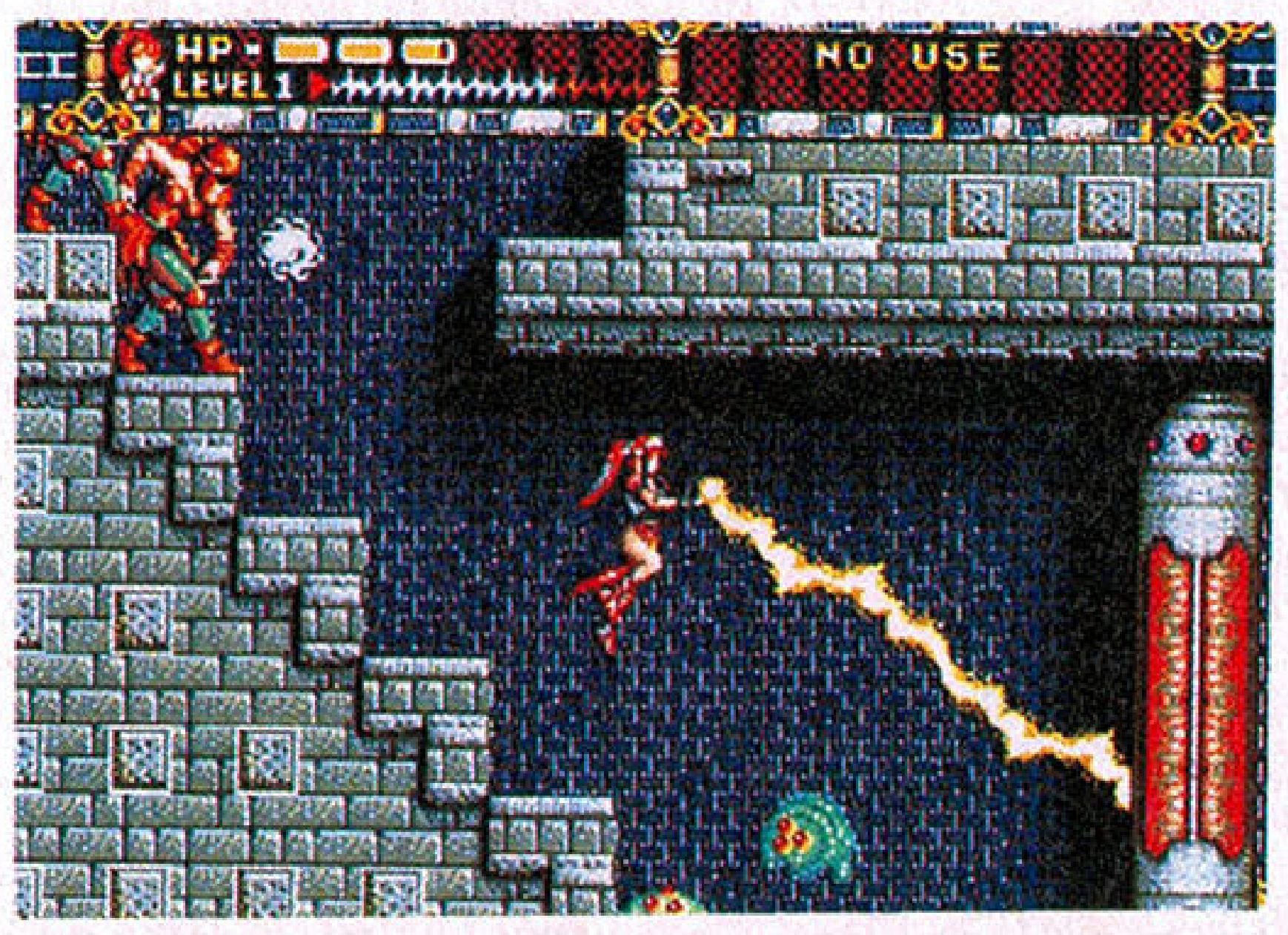


古くからの言い伝え

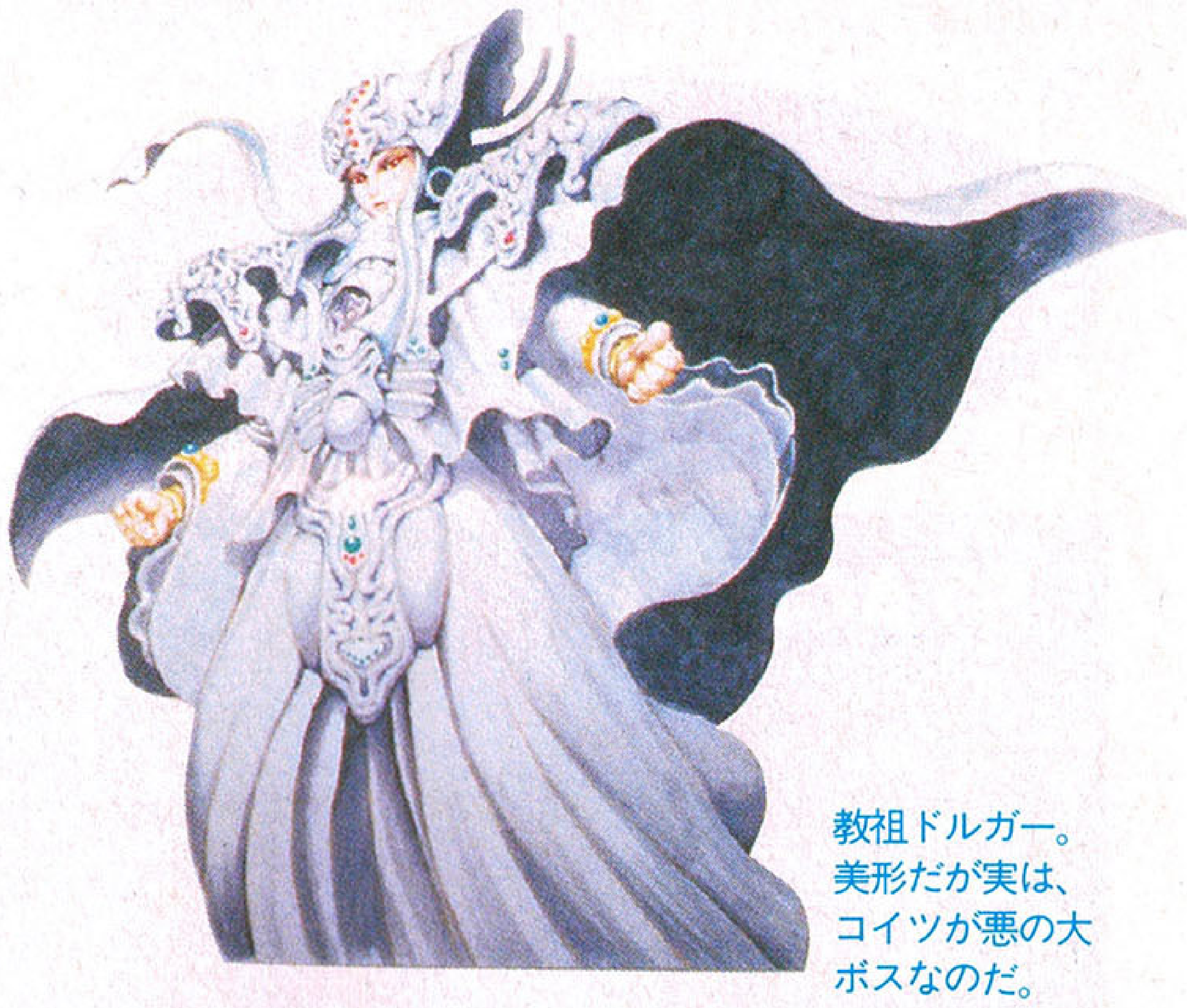
天空が二度目に落ちてくる時、
その地は大いなる災いを
受けることになる。
銀に輝く堕ちたる星は、
いつか蘇り、
再び滅びと繁栄をもたらすだろう。
大地と生命を司るもの、
その星を目指すべし。
遥か高き空に巣食う狂気の翟の窟への
僅かなる道はさすればひらかれん。



通常の稲妻攻撃では敵めがけて勝手に狙いをつけてくれるが、いつも思いどうりにいくとは限らない。



パワーゲージが最高の状態で稲妻を放つとアシリアを中心に円を描いて稲妻が動く。強力な攻撃だ。



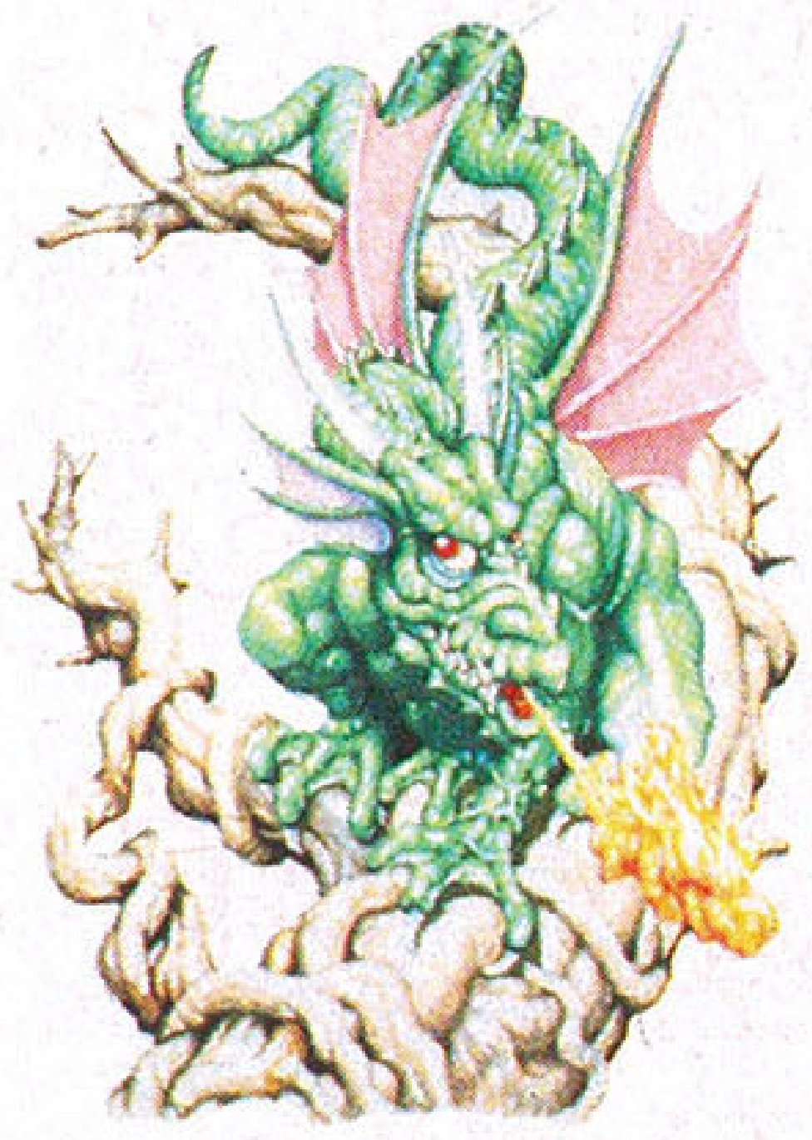
教祖ドルガー。美形だが実は、コイツが悪の大ボスなのだ。

オプションモンスターは頼もしい味方さ

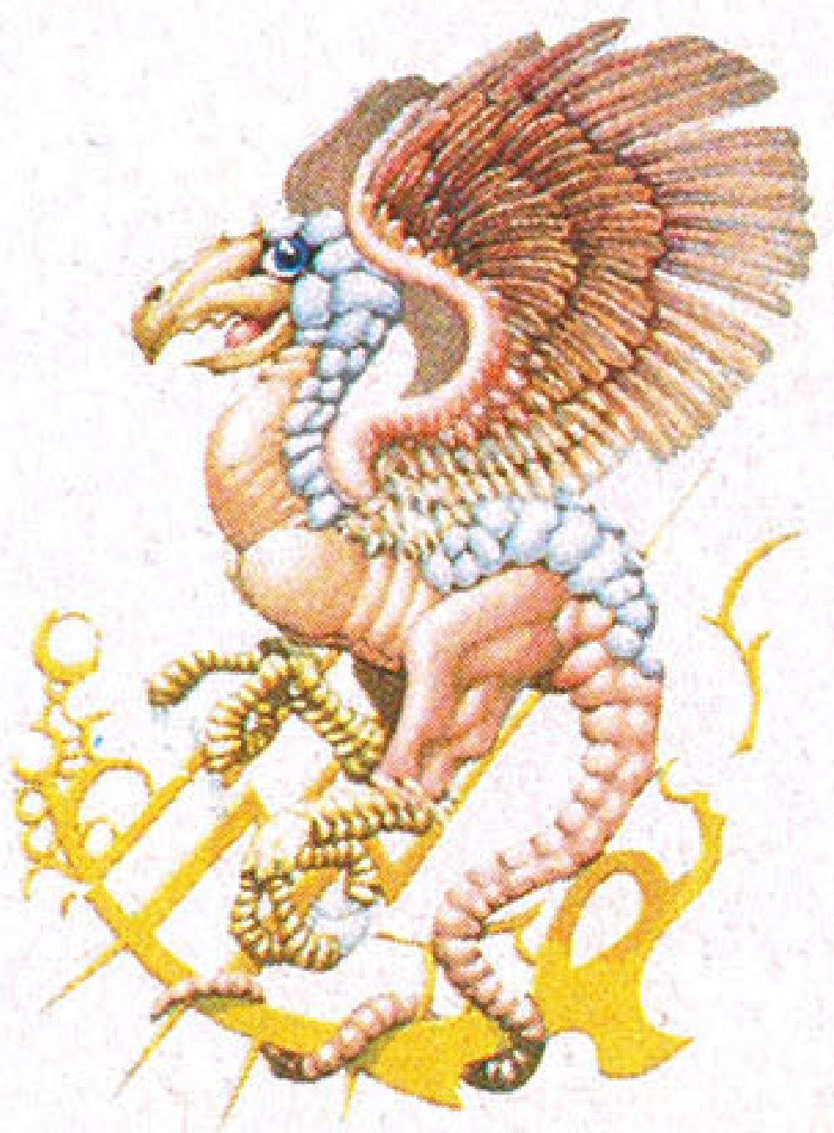
アリシアのもう１つの特徴としてオプションモンスターがある。ゲーム中にオプションモンスターを召換して戦闘に参加させることでプレイヤーの戦闘能力を数倍に上げることができるし、オプションモンスターがレベルアップすれば、するほど戦いが有利になるのでぜひとも有効に使いたいところだ。

オプションモンスターは４種類いて、攻撃系と防御系に分かれている。それぞれが特徴ある攻撃法やバリアとなる防御法をもつが、同時に１種類しか召喚できないので、状況に合わせてうまく使おう。

しかし、オプションモンスターは、モンスターとはいえ、しょせんは生き物。当然ＨＰがあるし、０になれば死んでしまうので、決して無理をさせてはいけない。ダメージが貯ってきたら引っ込めるなり、他のオプションモンスターとチェンジする必要がある。ダメージの度合いはＨＰゲージでも表示されるが、稲妻同様に色の変化で示されるのでわかりやすいぞ。オプションモンスターのダメージは召喚していない間はゆっくりと回復するし、ステージをクリアすれば完全に回復する。もし死んでしまったら復活のアイテムを取るまでは生き返らせることができないので、決して無理をさせてはいけない。



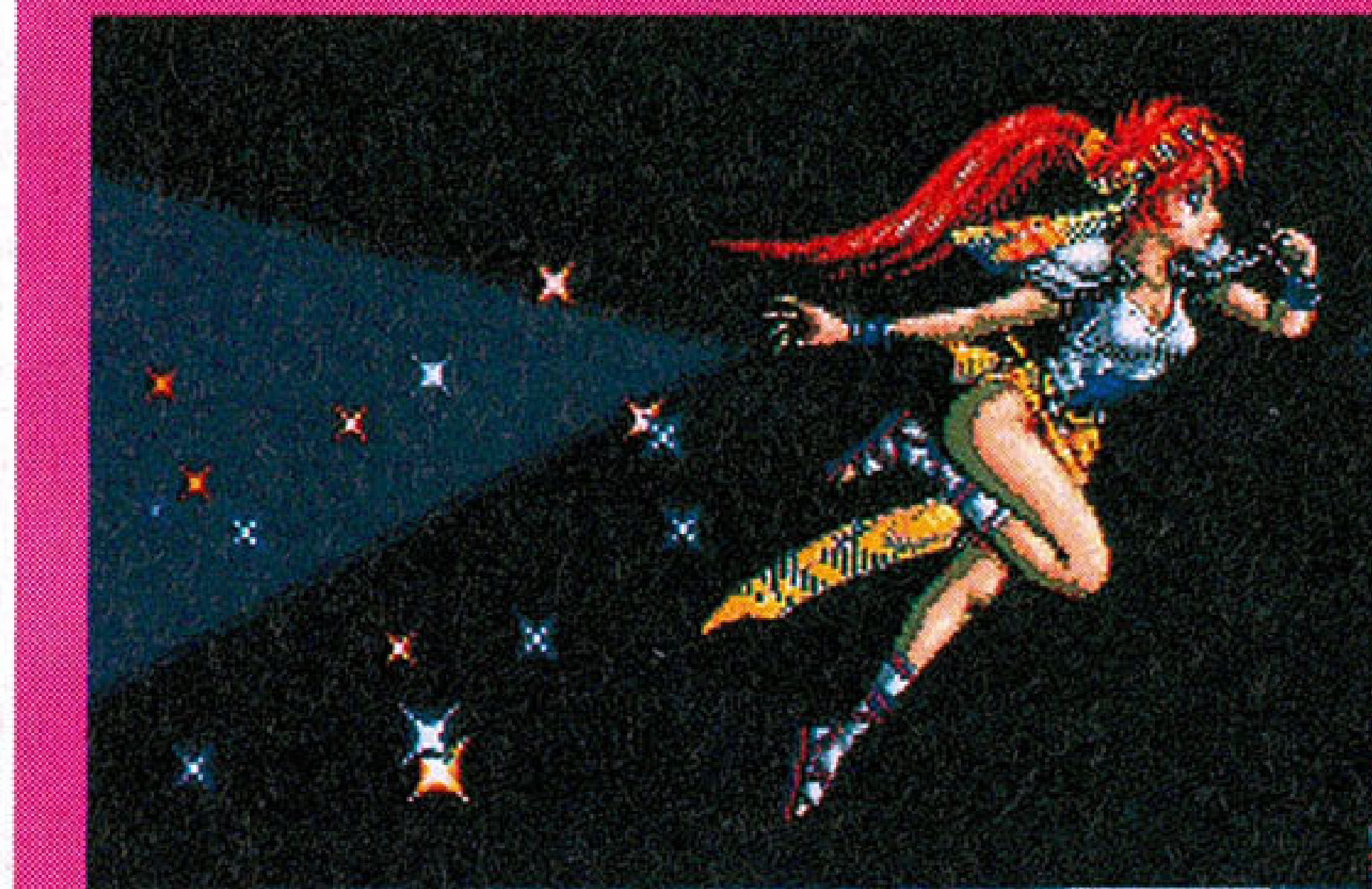
オプションモンスターのファイヤー・ドラゴン。



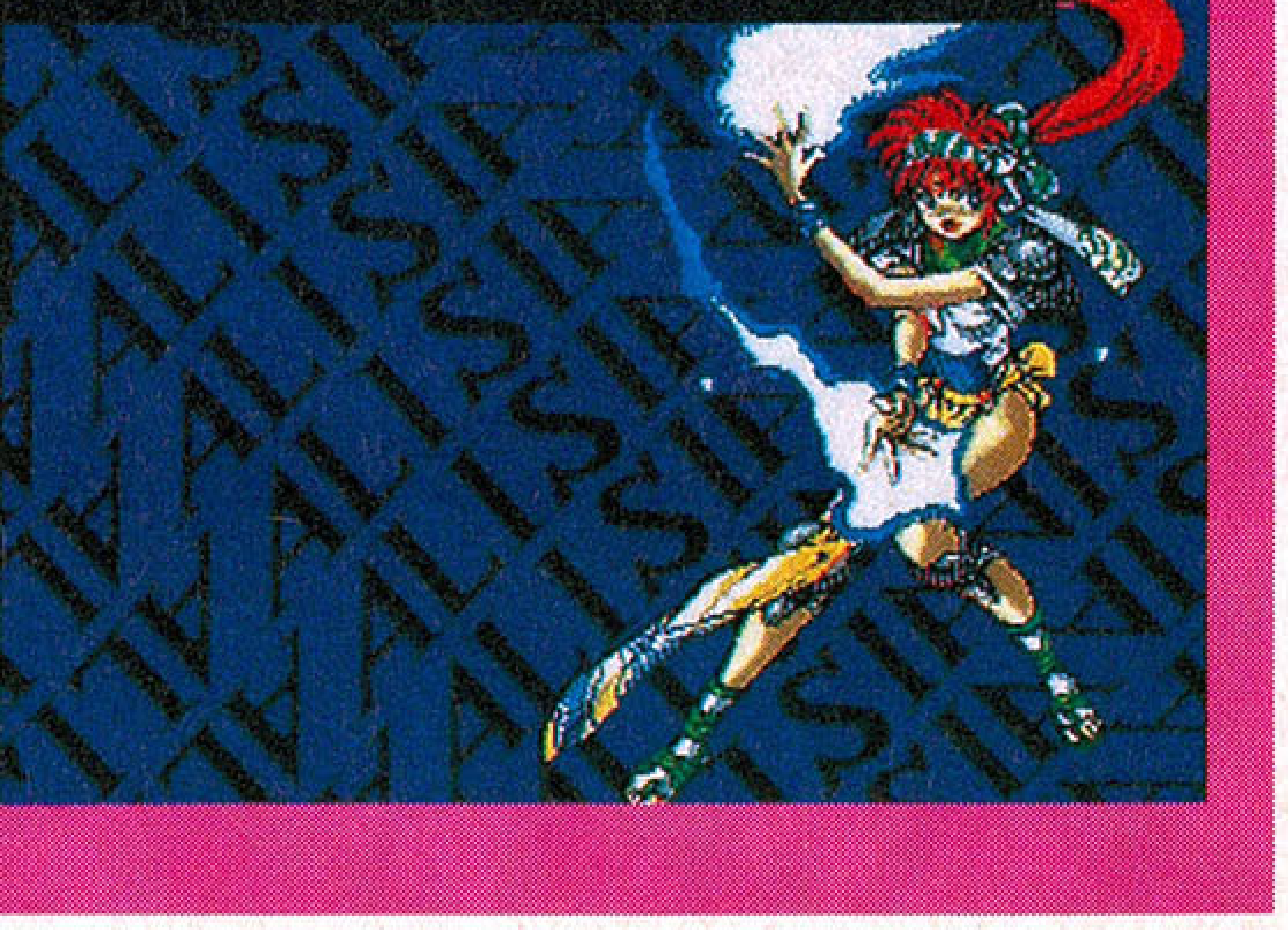
コイツもオプションモンスター。サンダーバードだ。

こ、こんな画面も……

女の子が主人公ということで、ビジュアルシーンを想像してしまいがちだけど、だらだら長いビジュアルはない。そのかわりに、アイキャッチ的にアリシアが登場する。開発中の画面を紹介しよう。



ステージが始まる前のグラフィック。左から右に動く。



こちらはゲームオーバー後の評価画面だ。

アリシア　ドラグーン

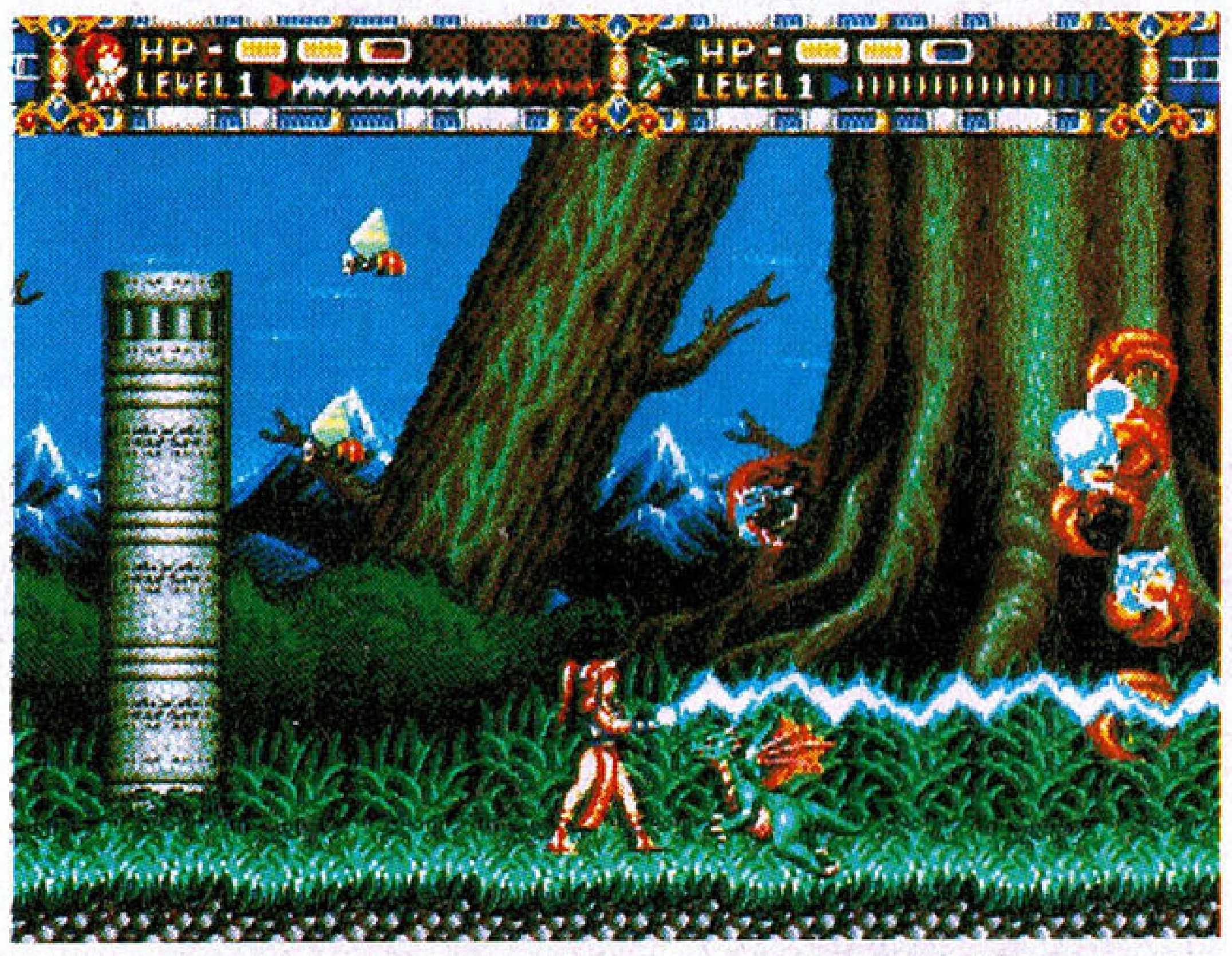
ALISIA
DRAGOON
©1991 GAME ARTS

最近絶好調のゲームアーツが、またまた新作を発売することとなった。その名も、「アリシアドラグーン」。本誌で何回か紹介しているので、すでにチェックしてる人もいるのでは？　今回は、発売も間近ということで、今まで以上に力を入れて紹介するぞ。

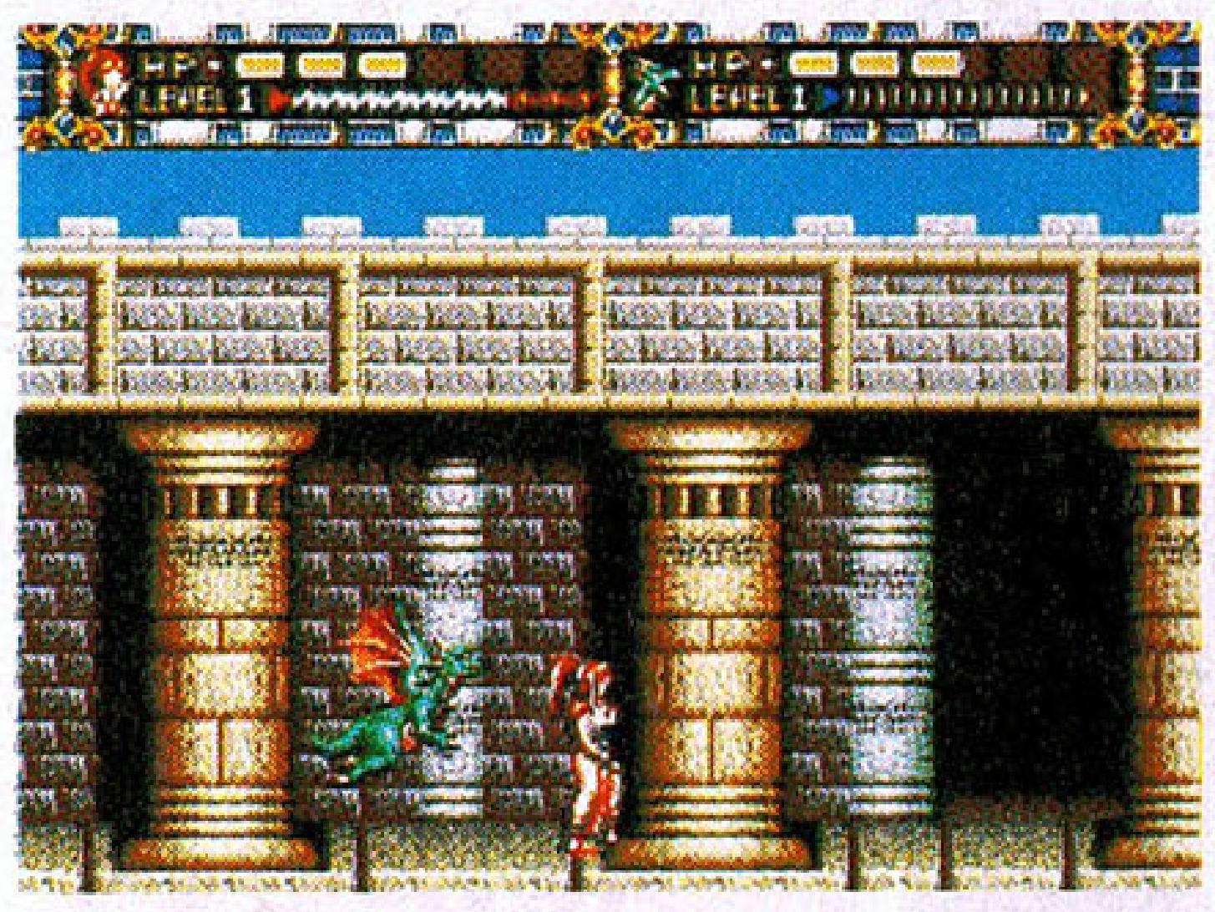
ゲームアーツ/今春発売予定/7,800円/SHT/8M

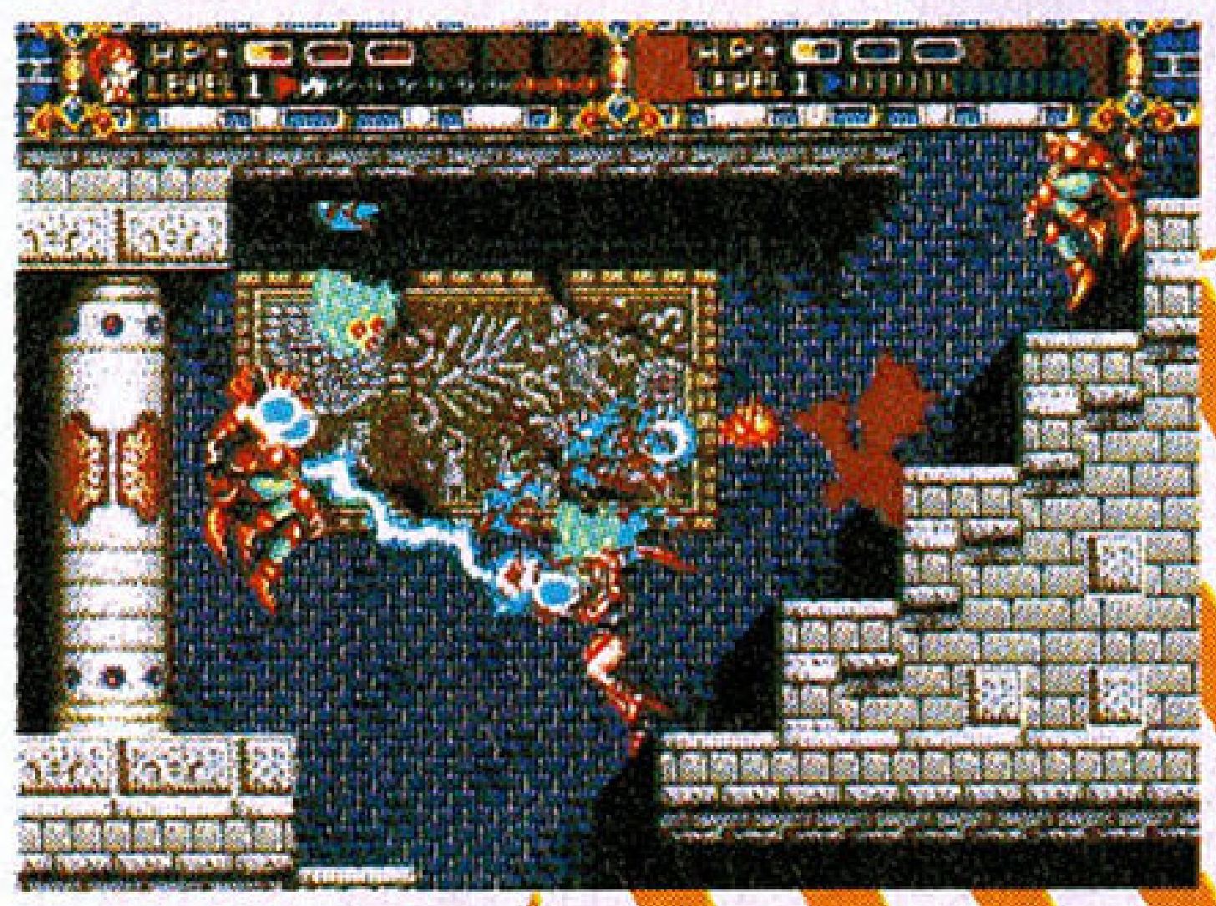
稲妻を武器に戦い続ける少女アリシア

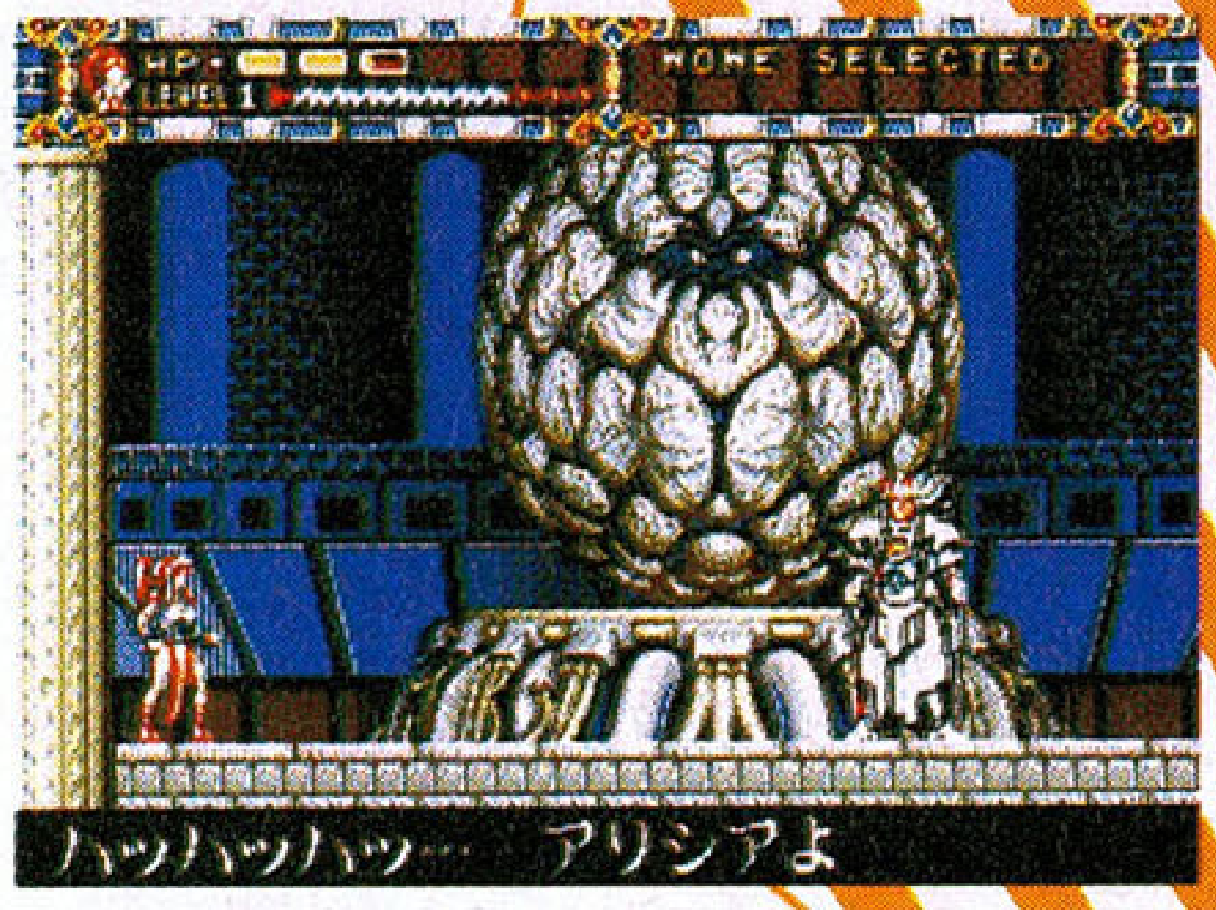
主人公である少女アリシアの武器は、両手から発する稲妻（イナヅマ）。この稲妻は、〝全方位全自動照準稲妻〟といわれるもので、その使い勝手の良さは絶品に値する。この点が、今までのシューティングと異なった特徴といっていい。そして、もう１つの特徴として、ＯＰＭ（オプションモンスター）といわれるモノがある。これが、ゲームの展開に大きく影響してくるぞ。



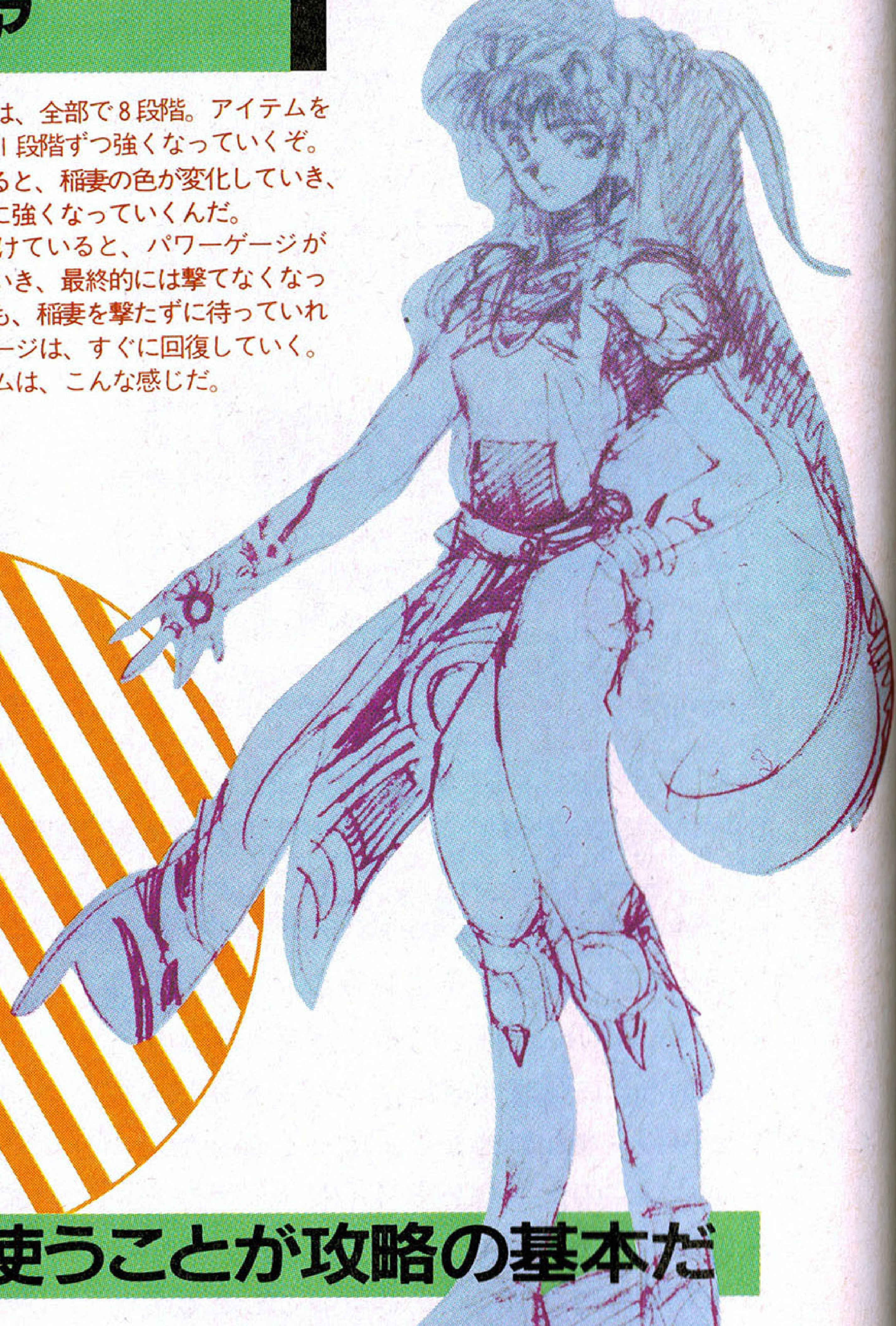
稲妻の動きが、とにかく派手!!　これを見るだけでも、このゲームを買って良かったというモノさ(?)





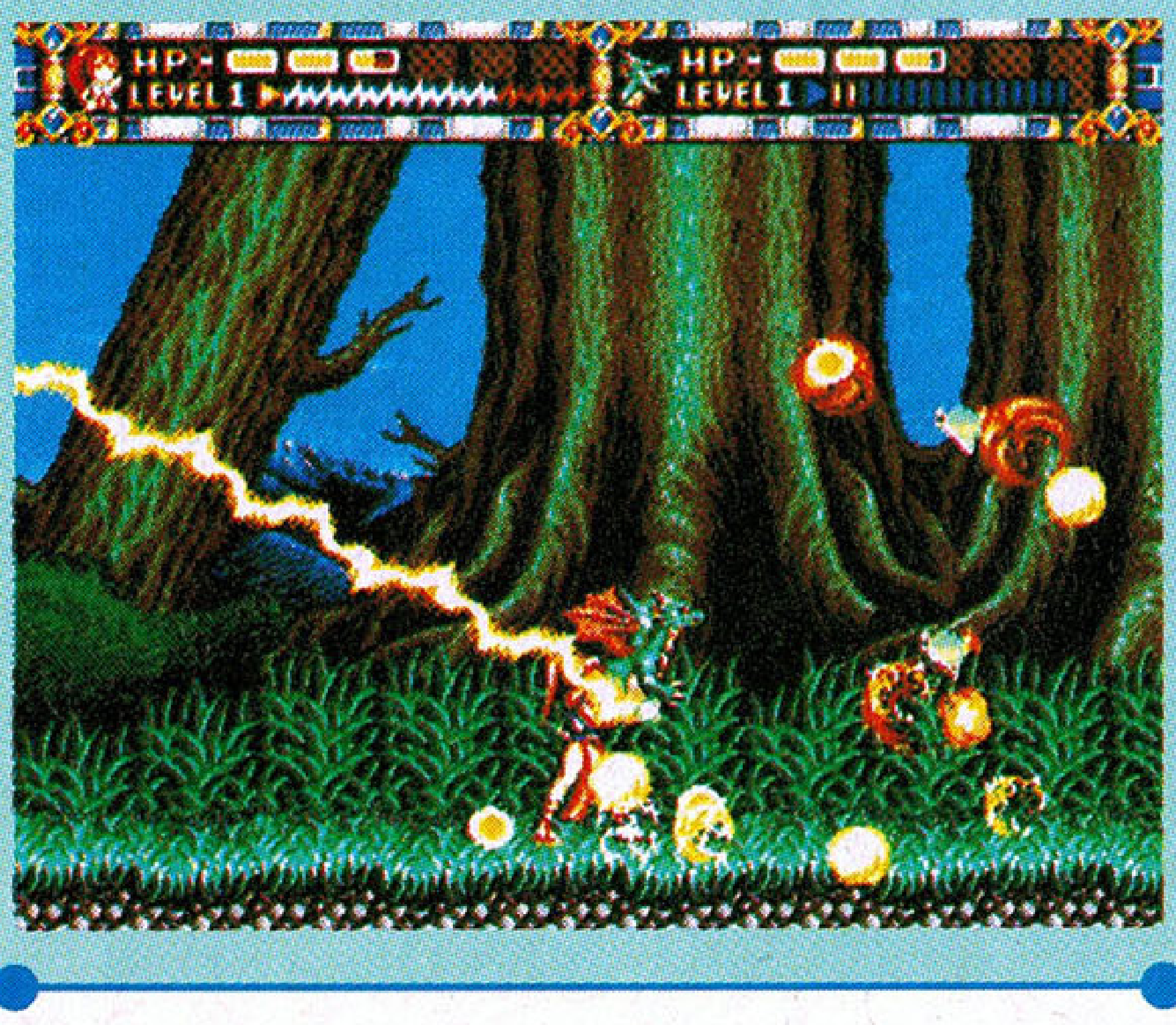


稲妻のレベルは、全部で８段階。アイテムを取るたびに、１段階ずつ強くなっていくぞ。レベルが上がると、稲妻の色が変化していき、破壊力も格段に強くなっていくんだ。
稲妻を撃ち続けていると、パワーゲージが次々と減っていき、最終的には撃てなくなってしまう。でも、稲妻を撃たずに待っていれば、パワーゲージは、すぐに回復していく。
稲妻のシステムは、こんな感じだ。



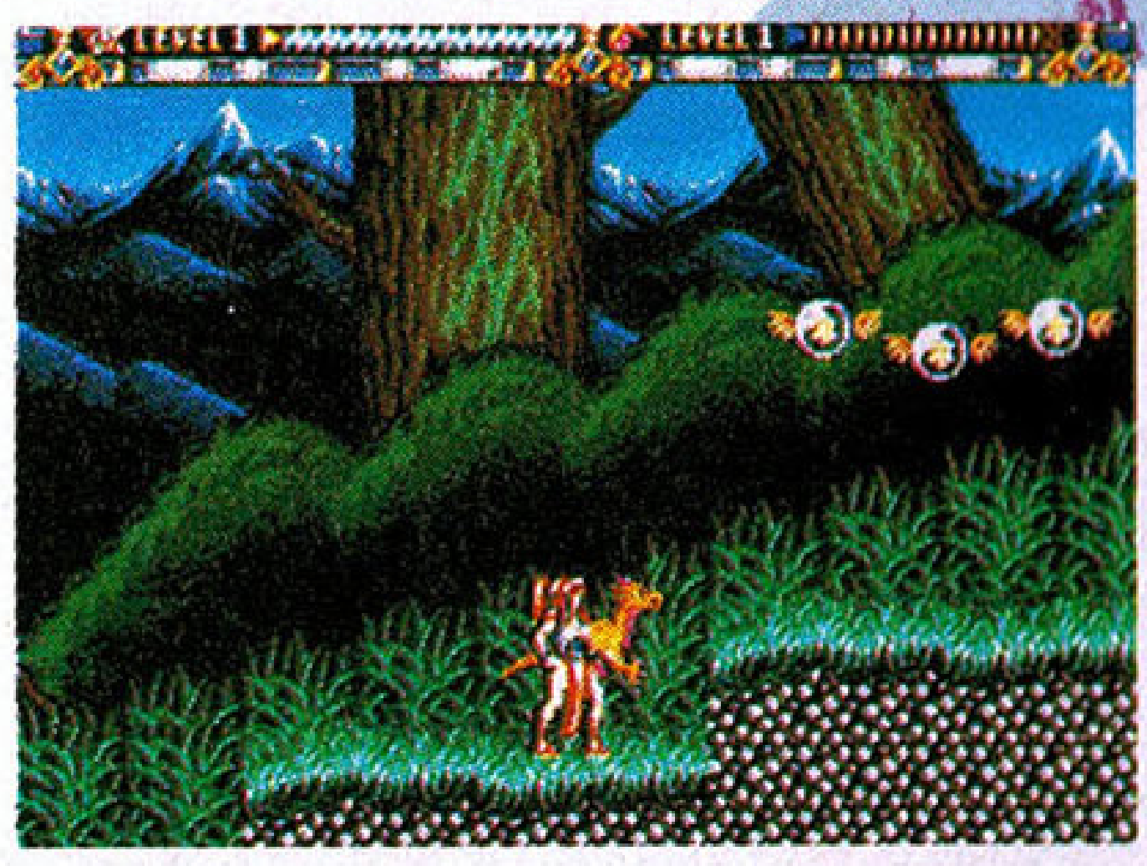
“全方位全自動照準稲妻”とはどんな弾だろう!?

この御大層（ごたいそう）な名前の弾は、一言でいえば誘導弾。画面上にいる敵キャラを、勝手に狙ってくれる、とても便利な弾なのだ。この手法を、以前どこかで見たことがあるかも知れないが、それはきっと気のせいだ……!?



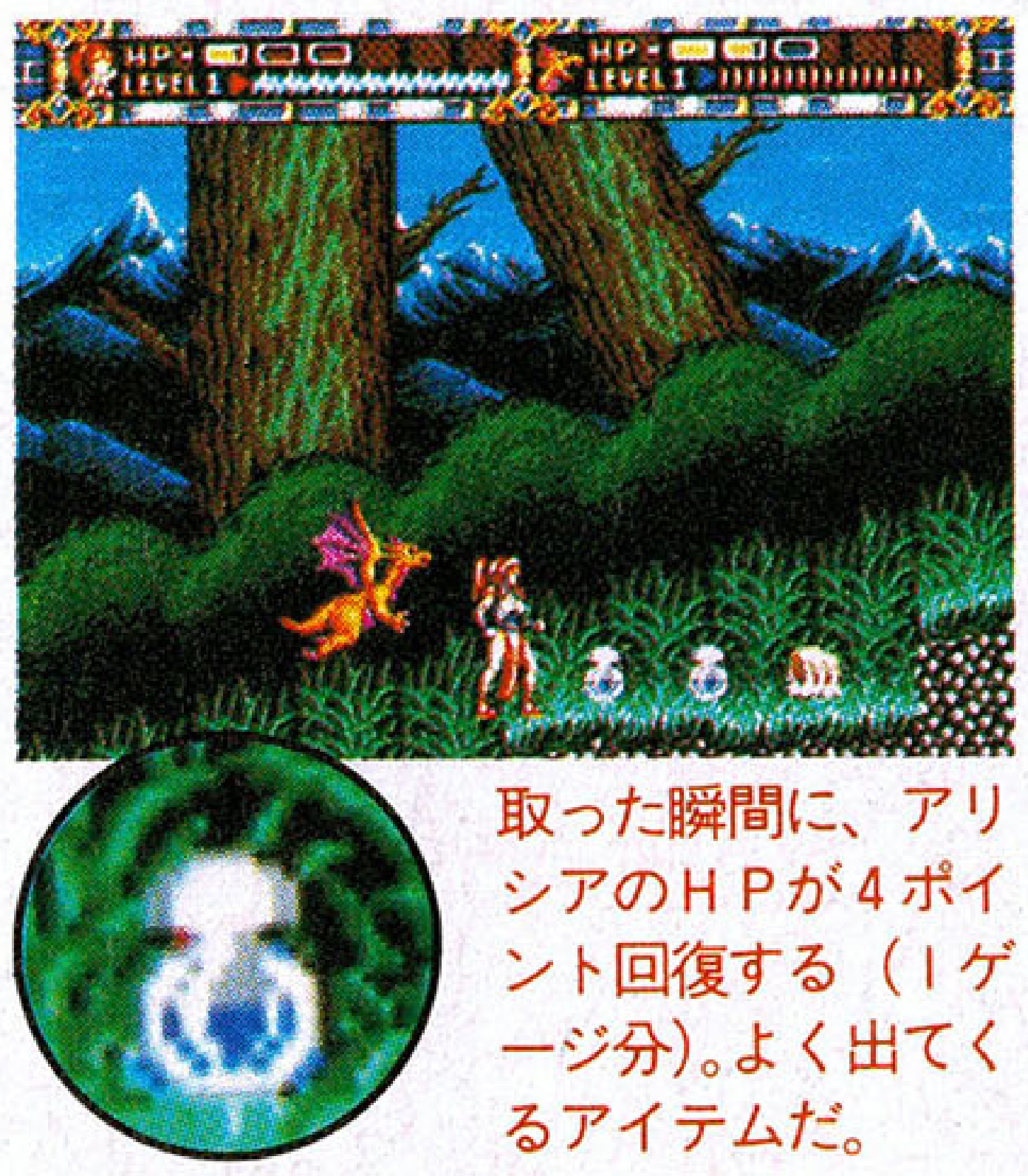
アイテムを有効に使うことが攻略の基本だ

ゲーム中に出てくるアイテムは、全部で９種類。そのうち３種類のアイテム、およびその効用を、ここで皆さんに紹介しよう。どのアイテムも、取って損をすることはないので、見つけたら必ず取るようにしておこう。アクションゲームの基本だよね。



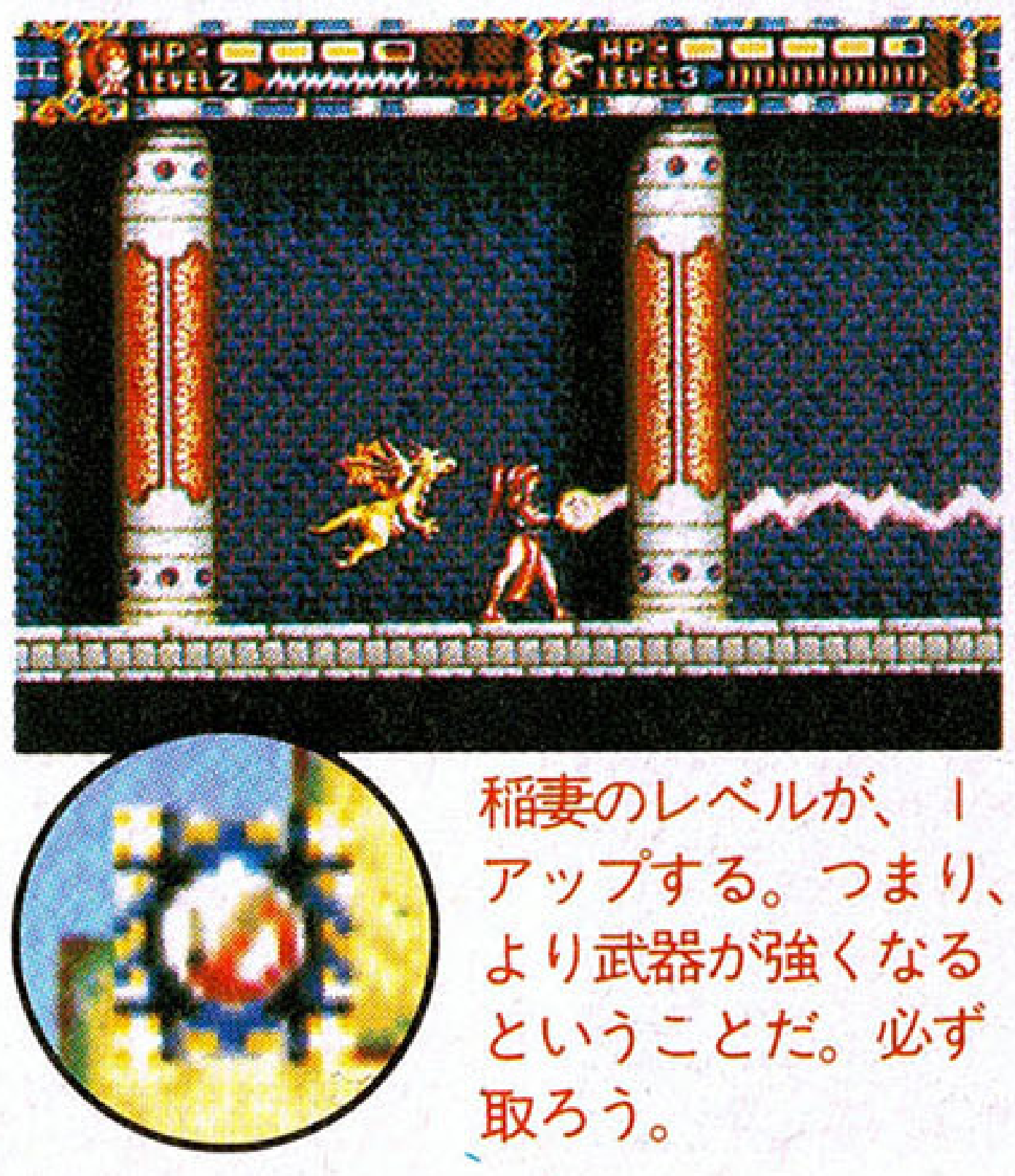
この物体を破壊すると、中からアイテムが出現する。周りの敵キャラに気をつけながら、確実に取りに行こう。

●HP回復



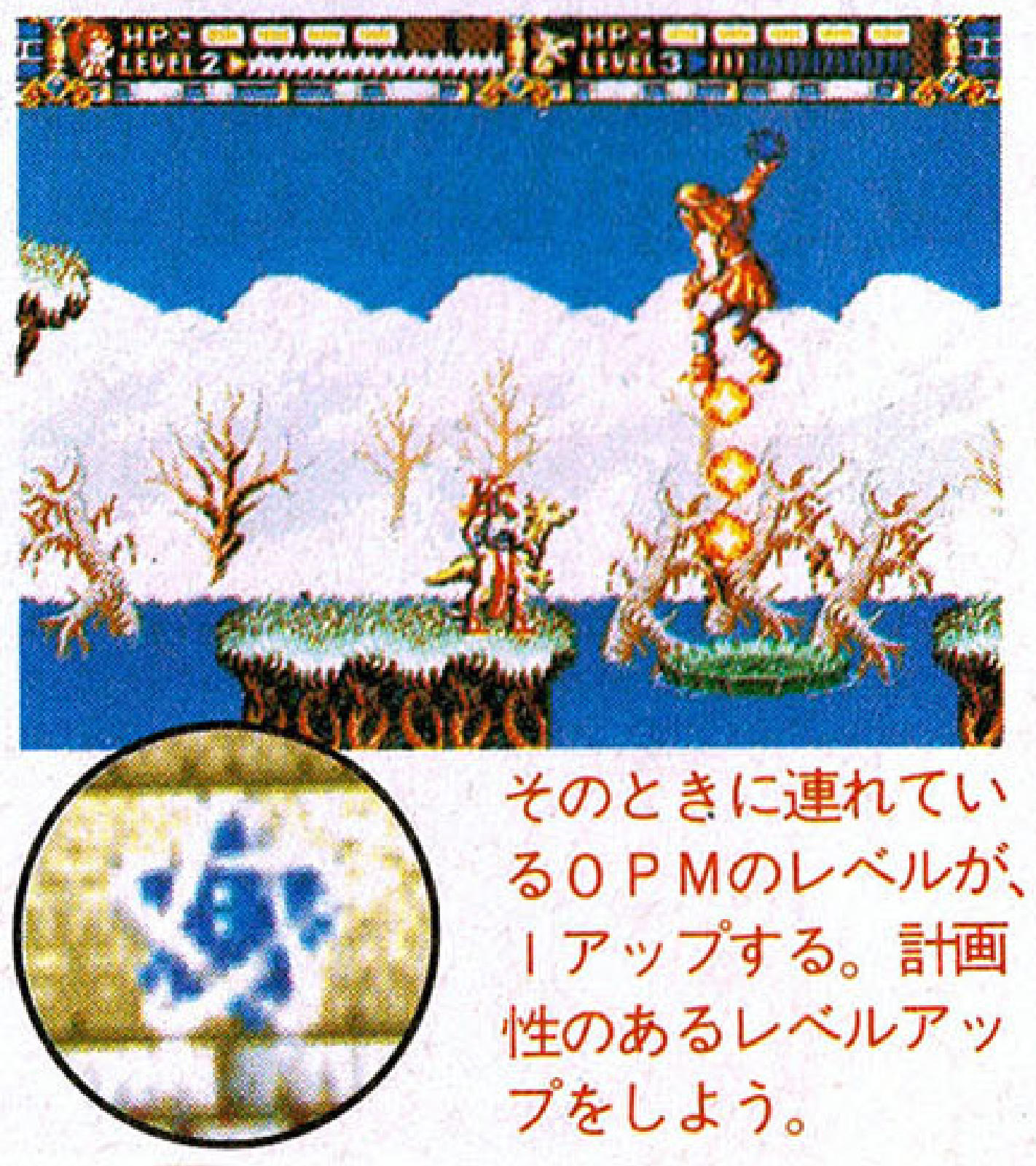
取った瞬間に、アリシアのＨＰが４ポイント回復する（１ゲージ分）。よく出てくるアイテムだ。

●稲妻レベルアップ



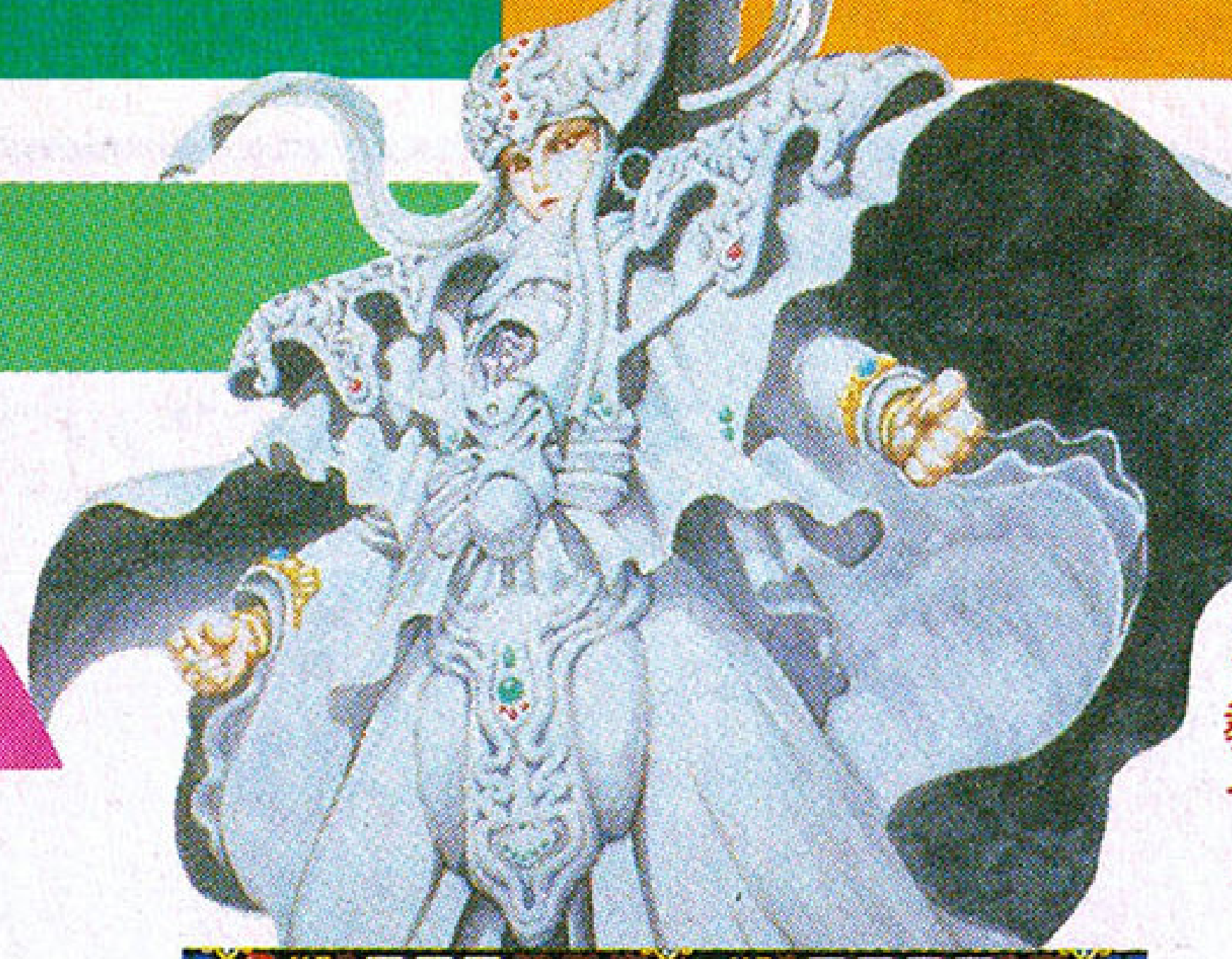
稲妻のレベルが、１アップする。つまり、より武器が強くなるということだ。必ず取ろう。

●OPMレベルアップ



そのときに連れているＯＰＭのレベルが、１アップする。計画性のあるレベルアップをしよう。

ステージ1と2を 軽く攻略してみよう



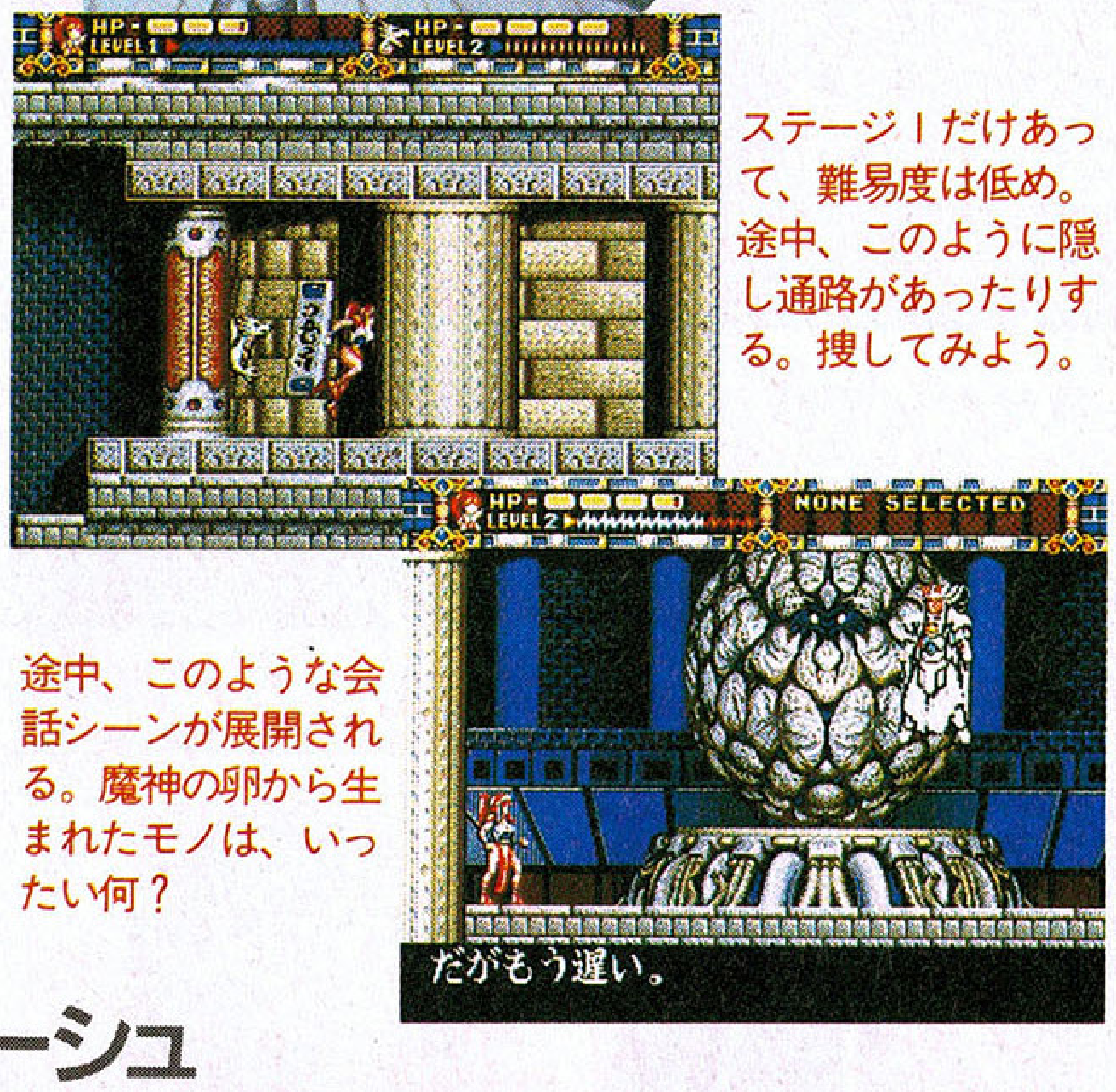
◀教祖ドルガー

こいつが諸悪の根源、教祖ベルガー。こいつを倒せば、めでたくエンディング。

STAGE1

それでは、おおまかなゲームシステムがわかったところで、ステージ1と2の紹介をかねて、軽く攻略してみよう。このゲームは、全8ステージ12エリアで構成されているんだけど、どの面もバラエティに富んでいるぞ!!

ここで1つ説明しておきたいのが、このゲームのコンティニューシステム。アリシアの体力がなくなった時点で、ゲームオーバーとなるわけだが、コンティニューの使用回数には制限がある。これは、アイテムを取ることにより、1ずつ増えていくぞ。



だがもう遅い。

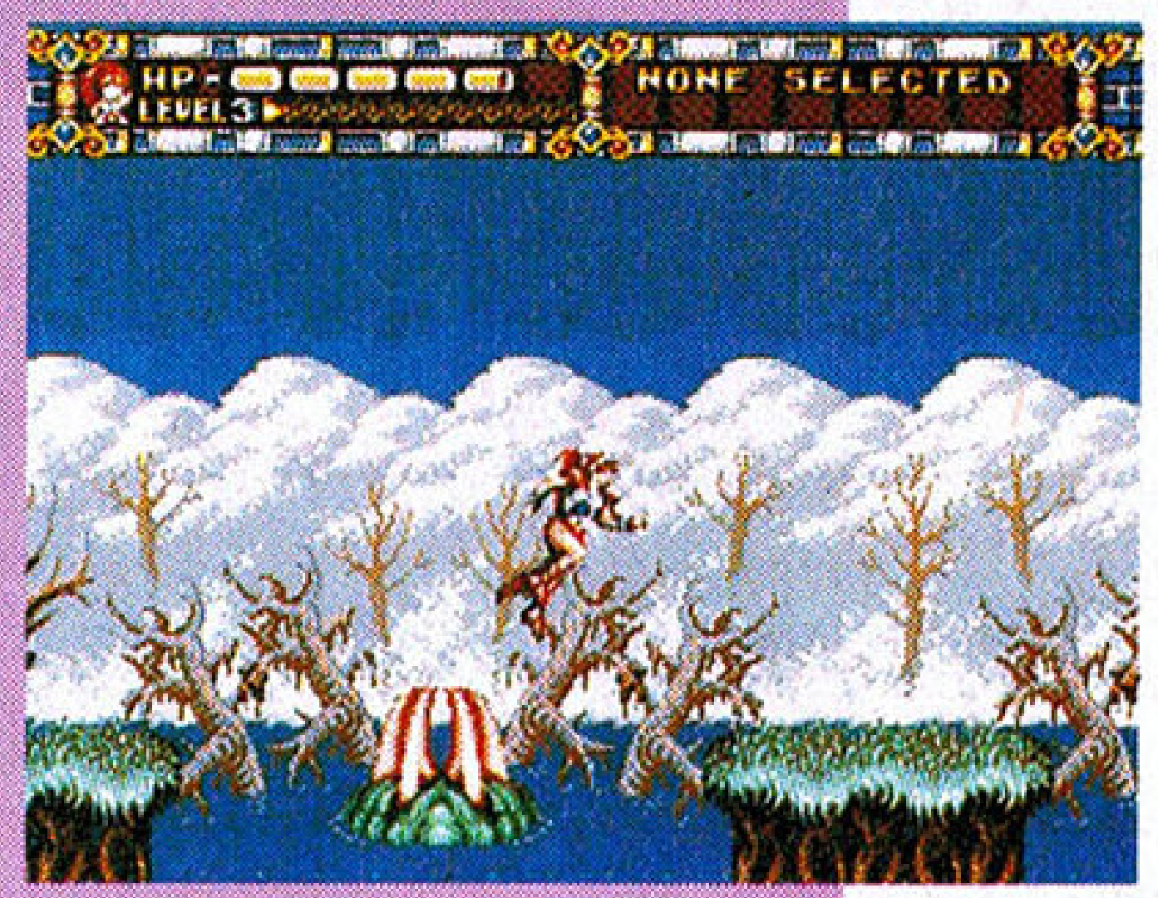
ステージ1だけあって、難易度は低め。途中、このように隠し通路があったりする。捜してみよう。

途中、このような会話シーンが展開される。魔神の卵から生まれたモノは、いったい何？

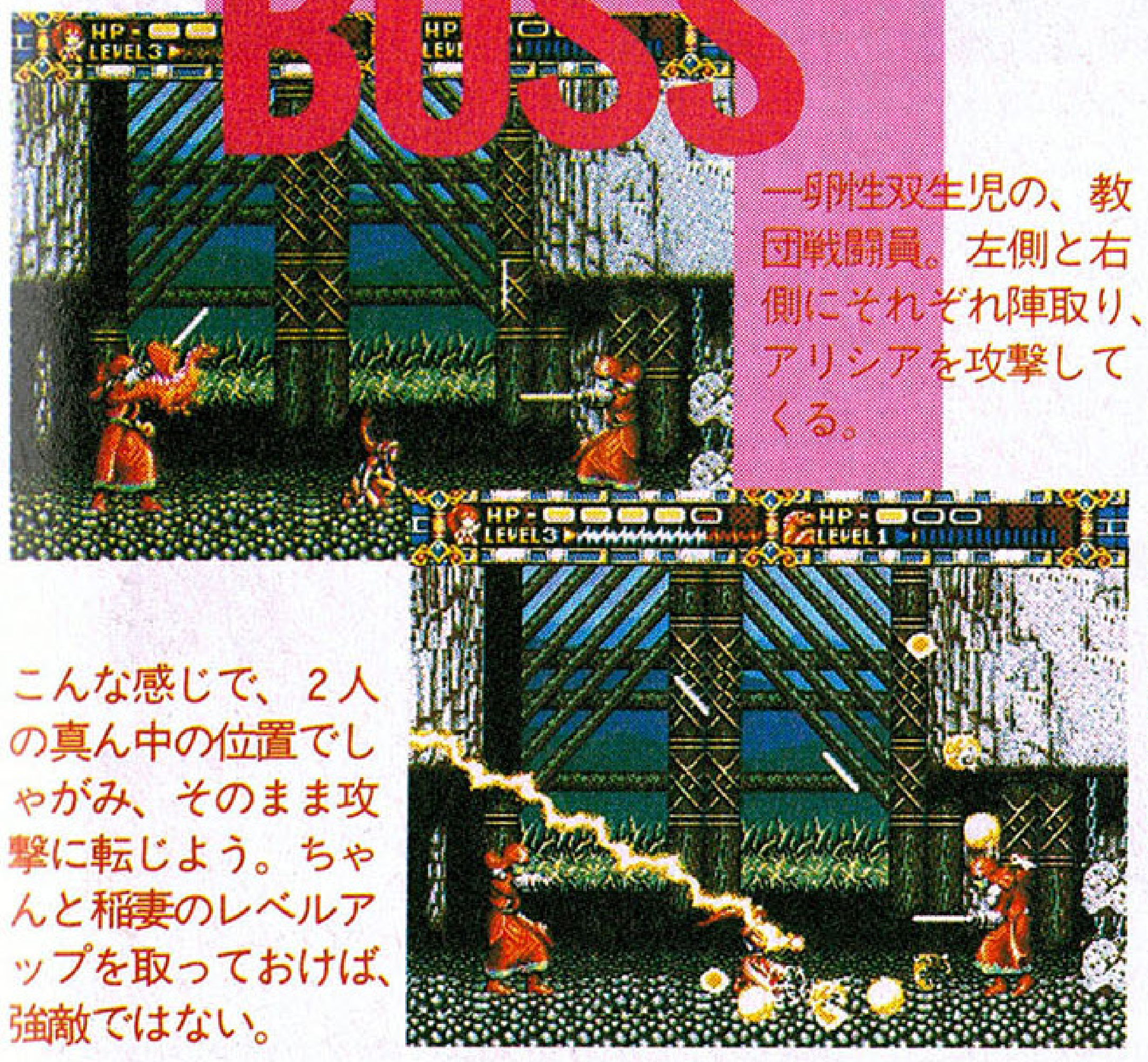
STAGE2

ステージ2の舞台は湿地帯。前半は、足場を頼りに水の上を進み、後半は草原の上を戦いの場とする。ステージ1とうって変わり、屋外の戦闘。ラインスクロールを使った青空が超キレイだ。

前半から後半にかけて、中ボスが登場。攻略のコツは、行動パターンを覚えること。

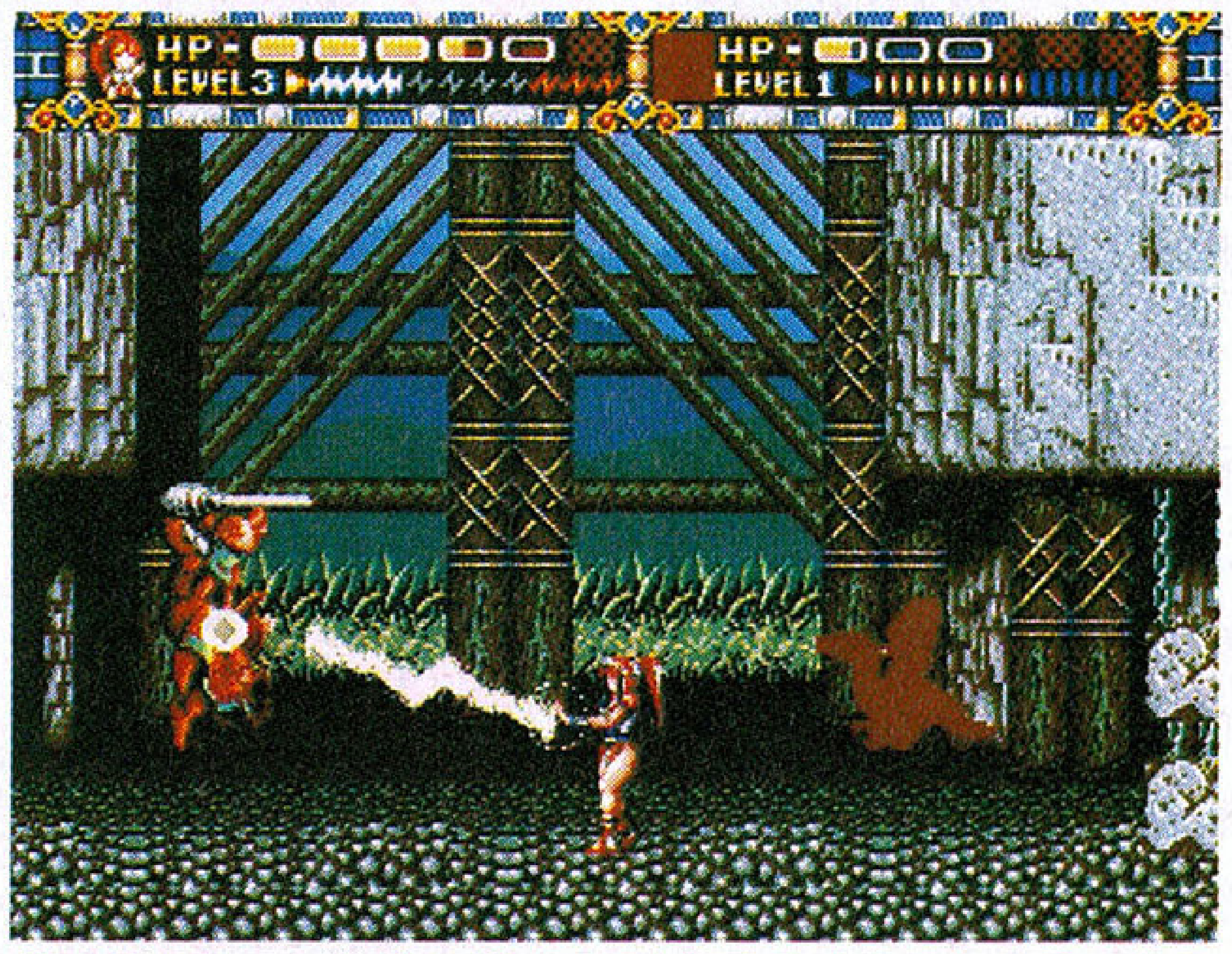


BOSS マール&マーシュ



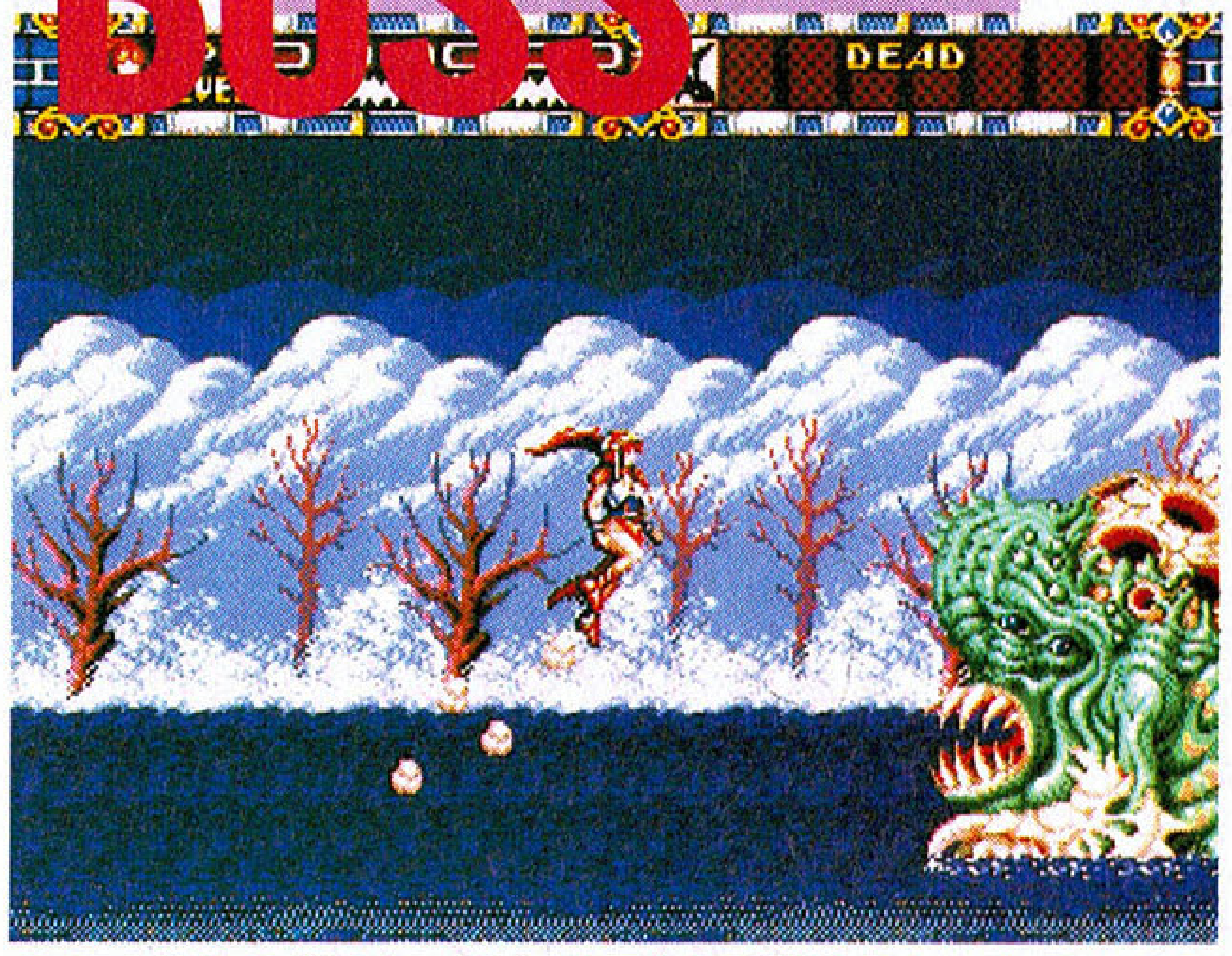
一卵性双生児の、教団戦闘員。左側と右側にそれぞれ陣取り、アリシアを攻撃してくる。

こんな感じで、2人の真ん中の位置でしゃがみ、そのまま攻撃に転じよう。ちゃんと稲妻のレベルアップを取っておけば、強敵ではない。



基本的には、1人ずつダメージを与えるようにしよう。その際には、接近戦をおすすめする。頭上から降ってくる剣は、常に移動しながら避けるようにすれば大丈夫だ。

BOSS 水中魔獣ゲアベル



ステージ2のボスキャラとは、水上で戦うことになる。この敵の行動パターンは3種類あり、弾を撃つかザコを吐くか、あるいは大きく移動するか。弾は最大ジャンプでかわせるぞ。

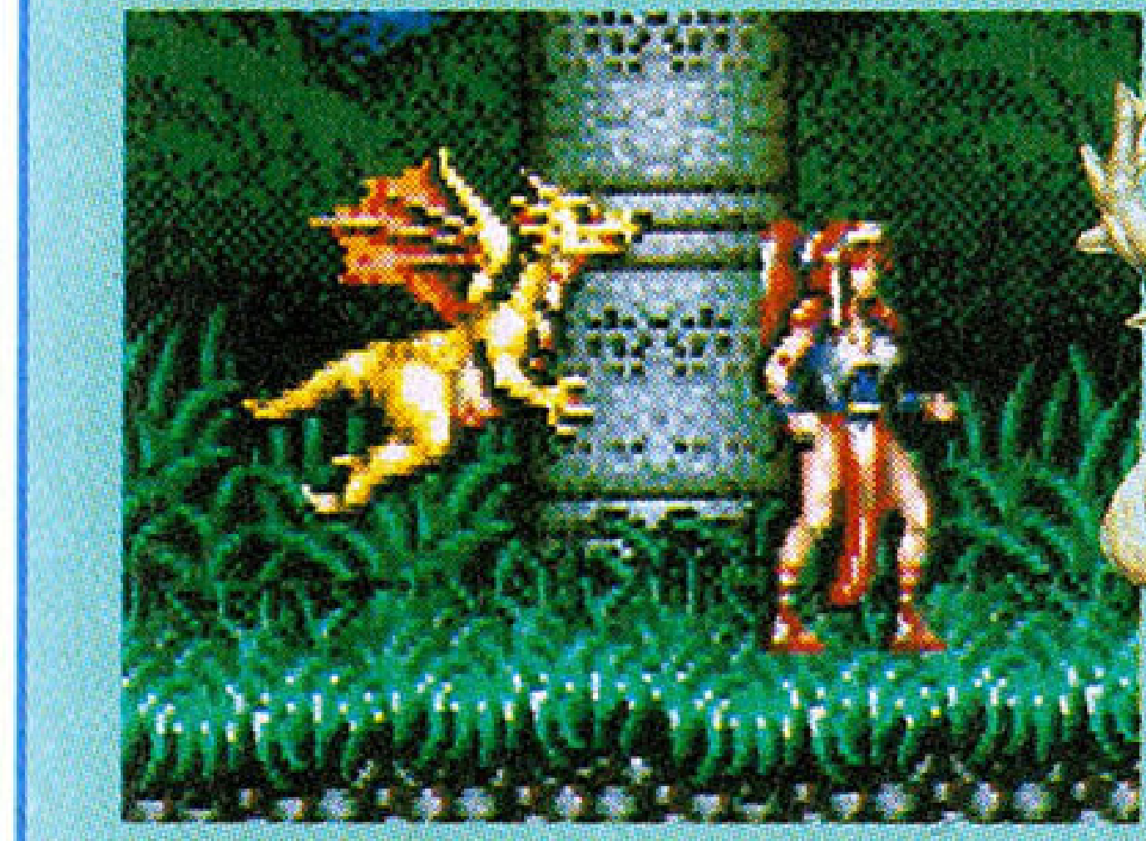
オプションモンスターは この4種類だ!!

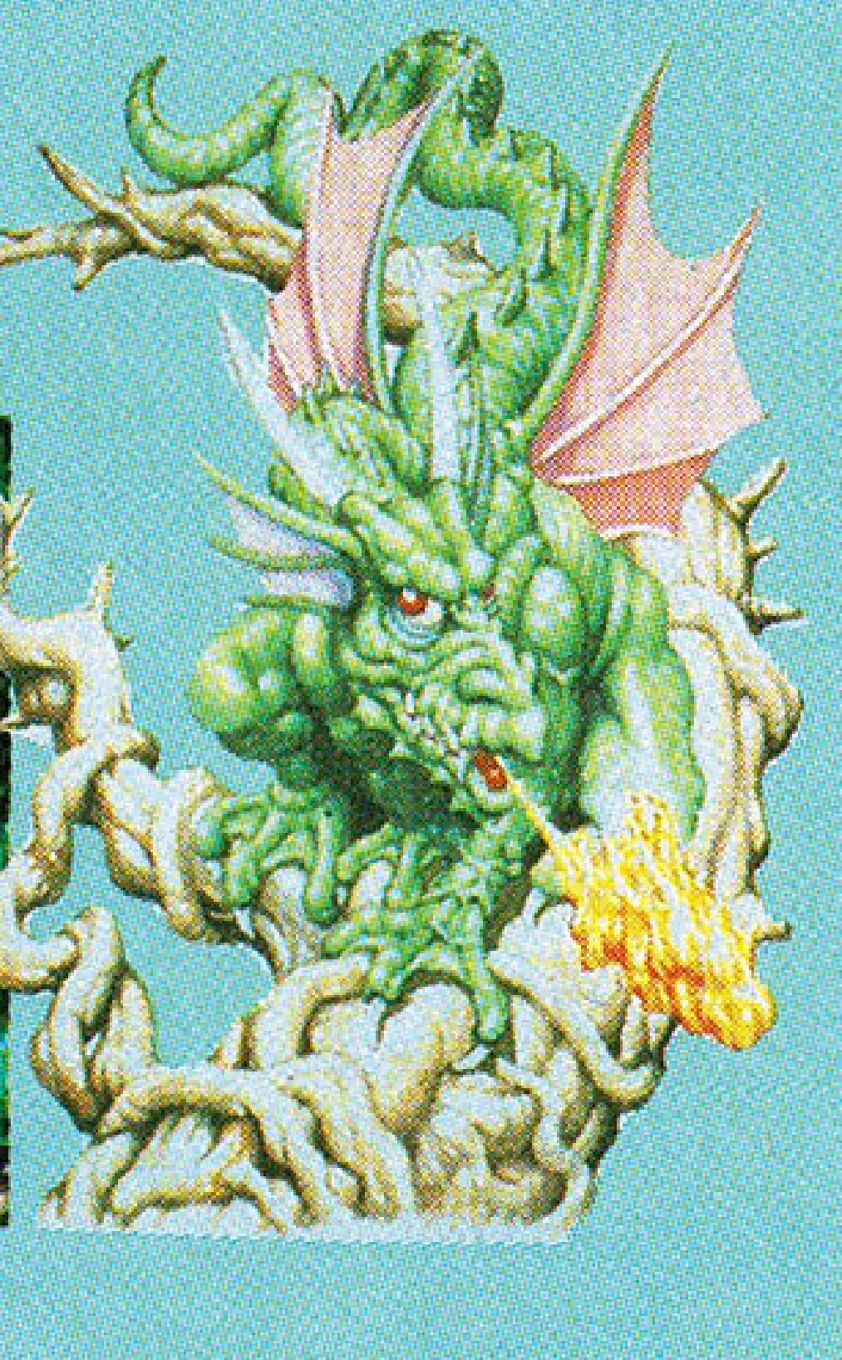
アリシアの心強い味方となってくれる、4匹のOPM。みんなそれぞれ個性があり、いろいろな場所で役に立ってくれるだろう。

忘れてはいけないのが、OPMの各特徴。うまく使いこなすためには、特徴をつかんでおかなくては話にならないぞ。

●ファイヤー・ドラゴン

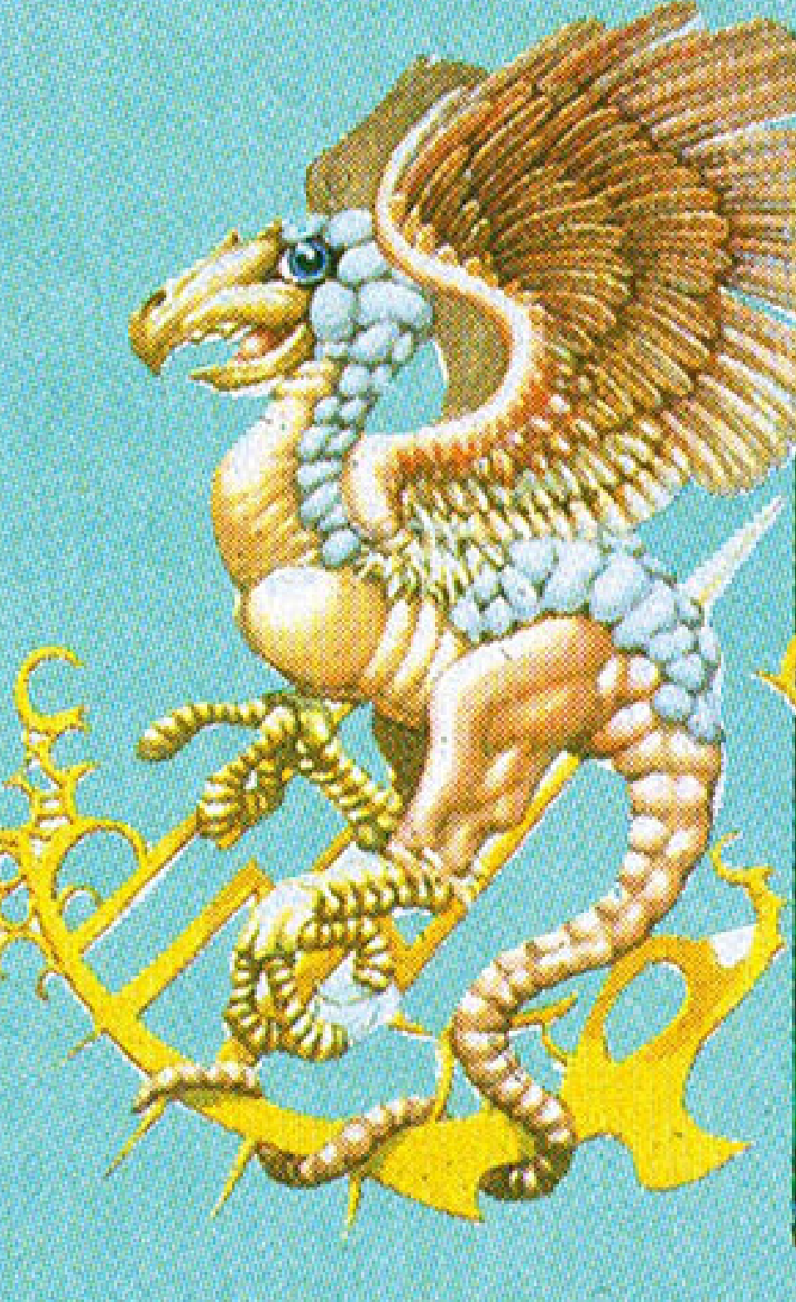
最も扱いやすく、かつ強力なＯＰＭ。まずは、これをレベルアップさせるべきだろう。３方向に火炎攻撃をするぞ。

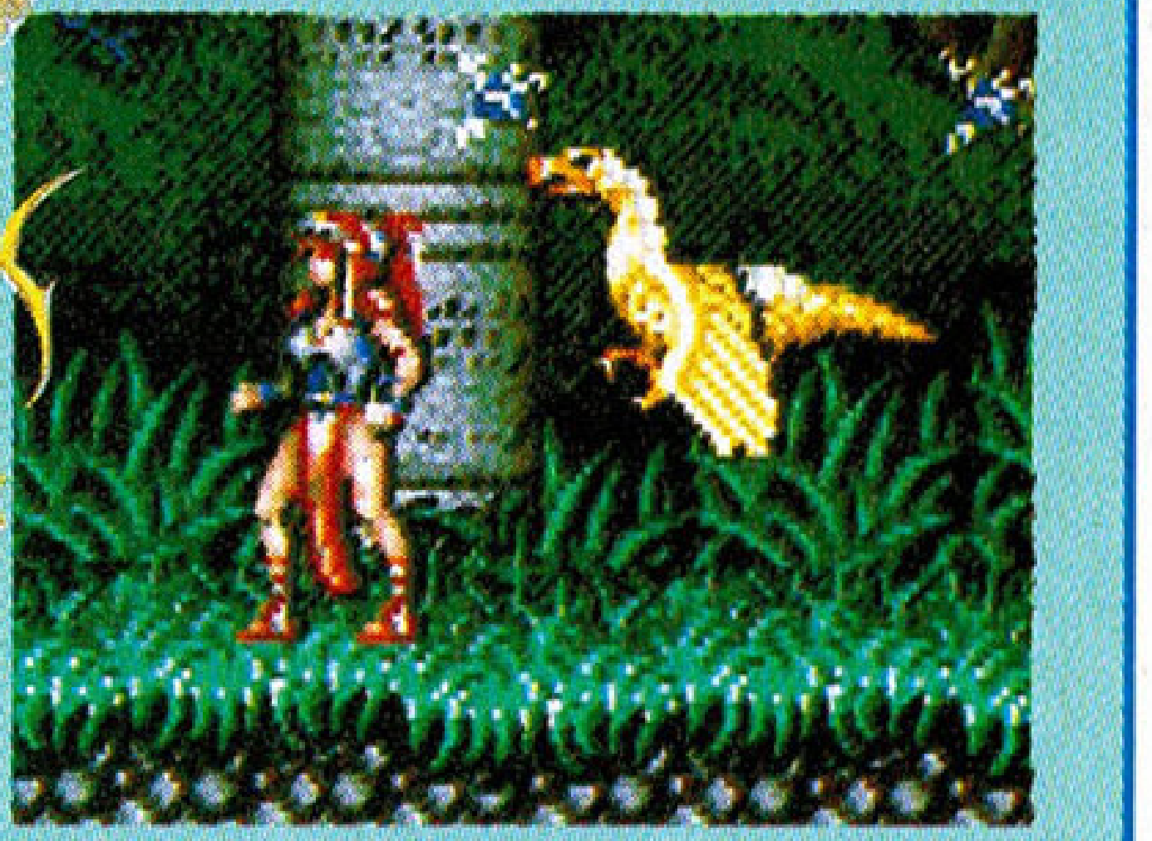


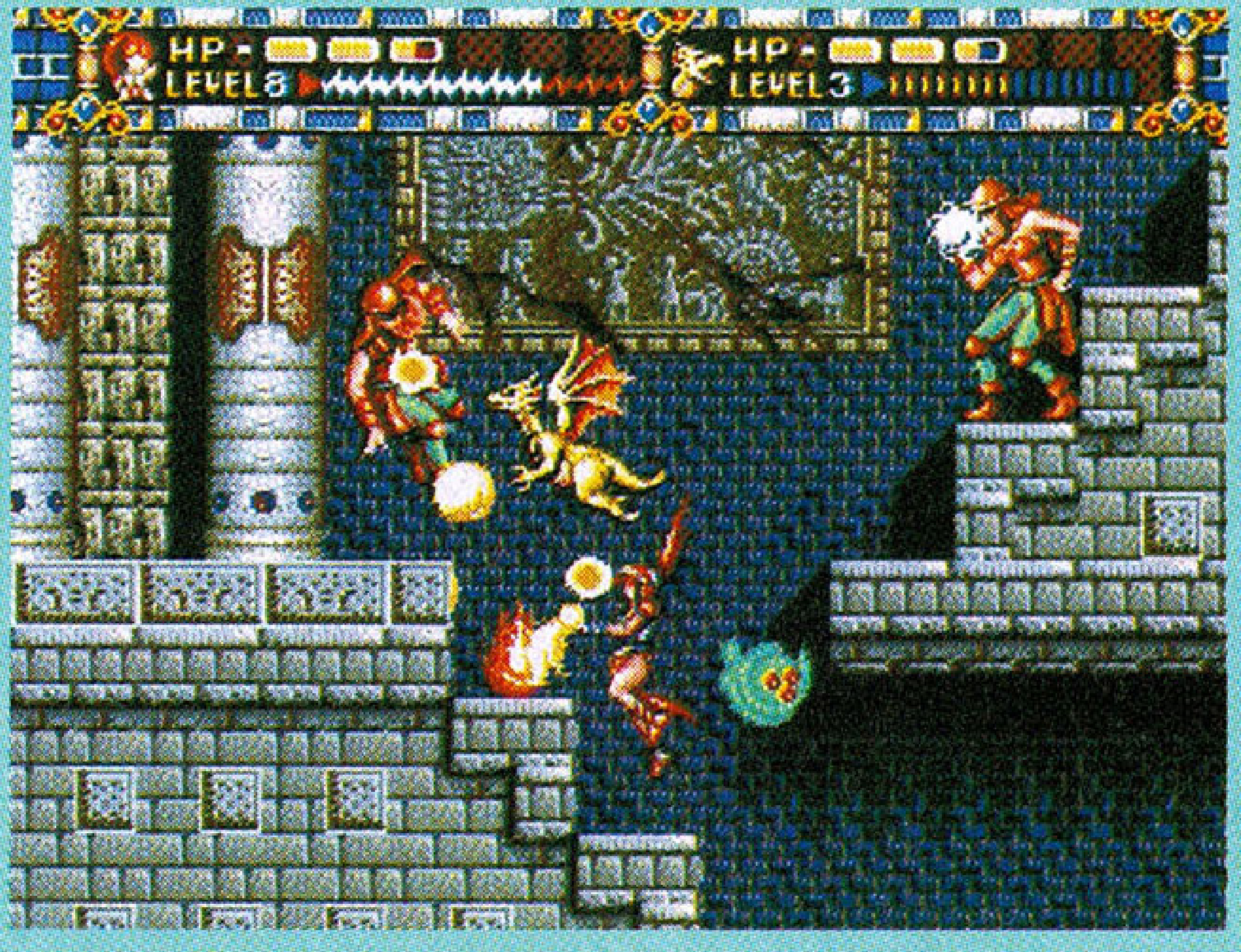


●サンダー・バード

画面上の敵キャラ、全てにダメージを与えてくれる。連続して与えてくれないのが悲しいが、場所によってはとても役立つ。



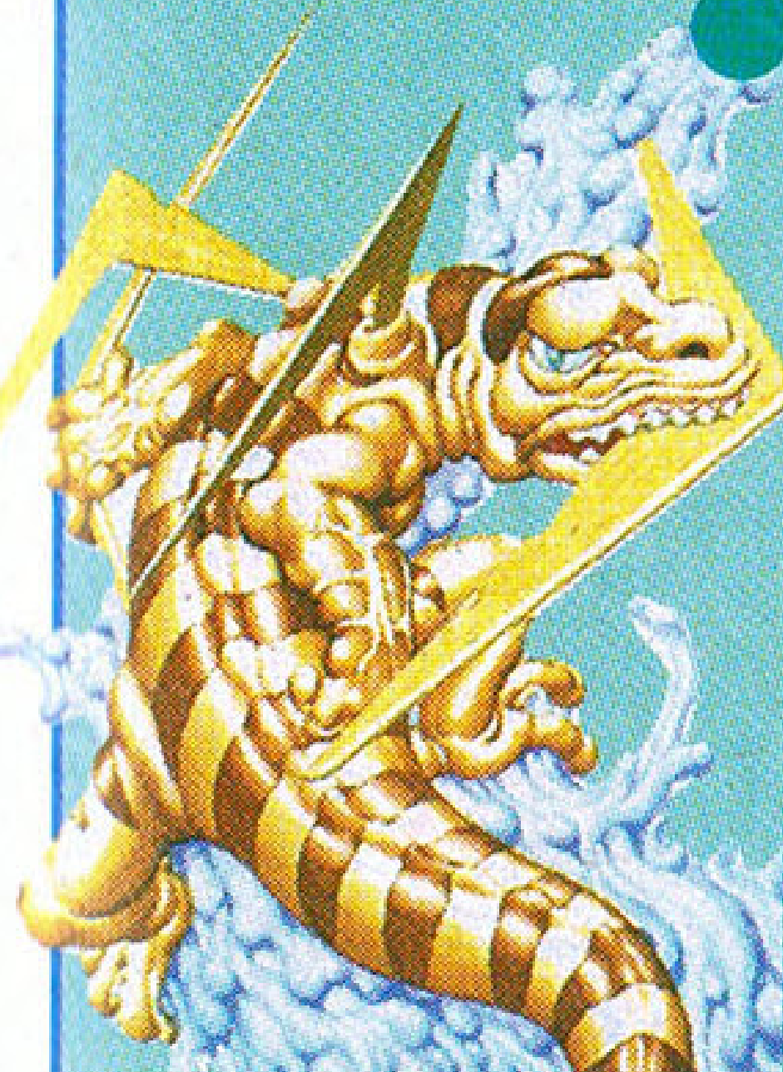


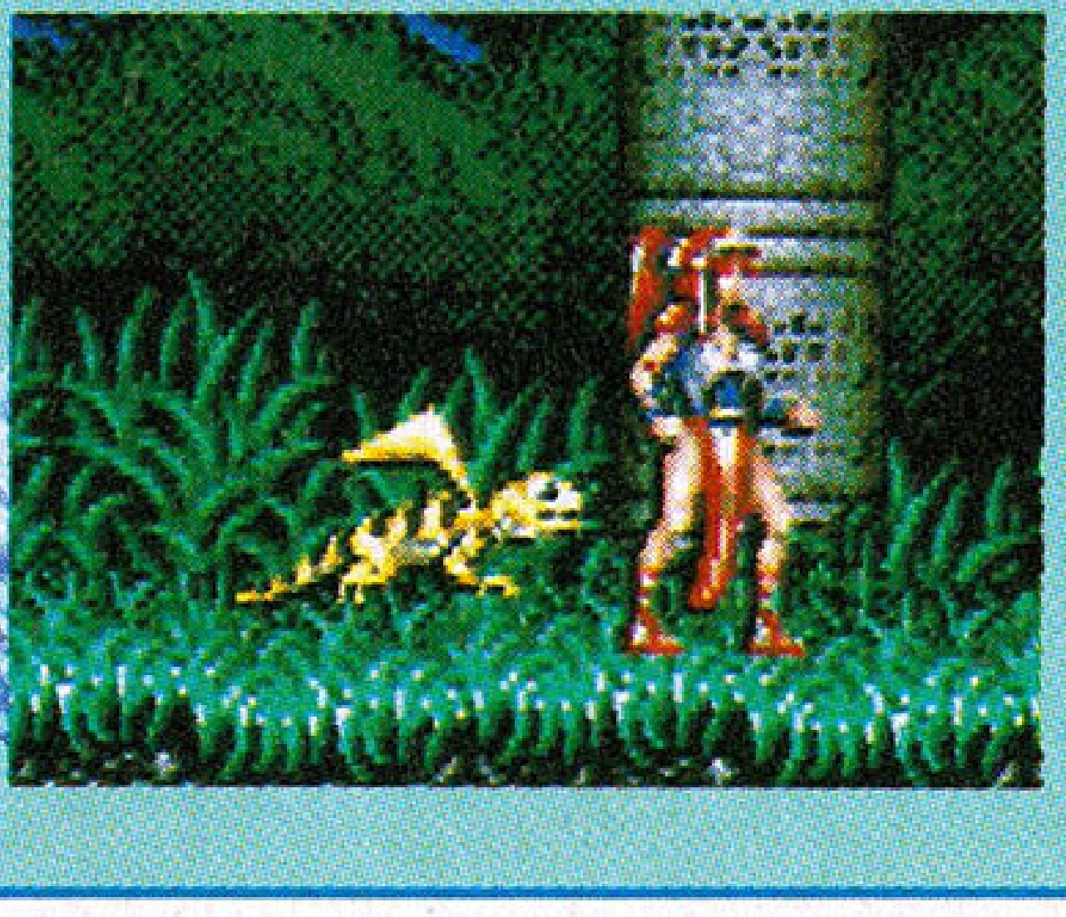


ＯＰＭの使い方が、このゲームをクリアするためのポイントとなるぞ。

●ブーメラン・リザード

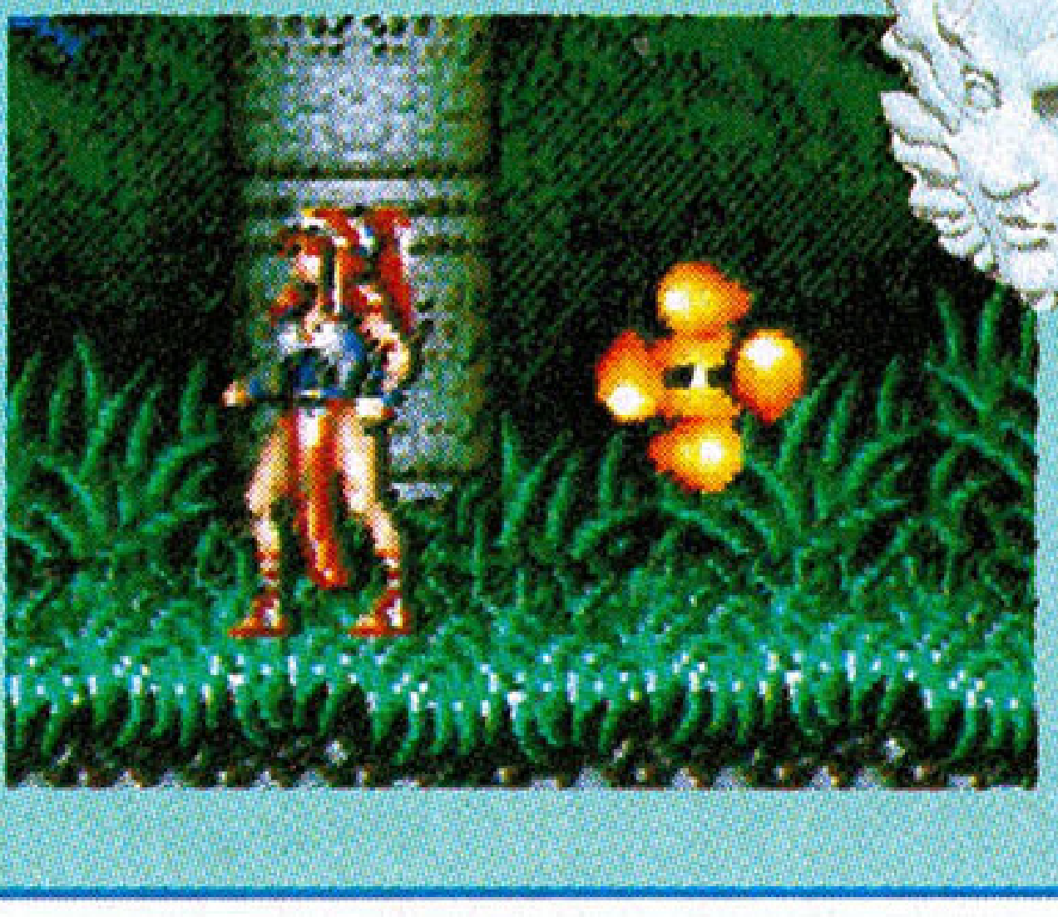
追尾ブーメランを、同時に2発撃ってくれる。見ためは頼りないが(?)、じつは結構重宝する。早めにレベルアップさせたいね。

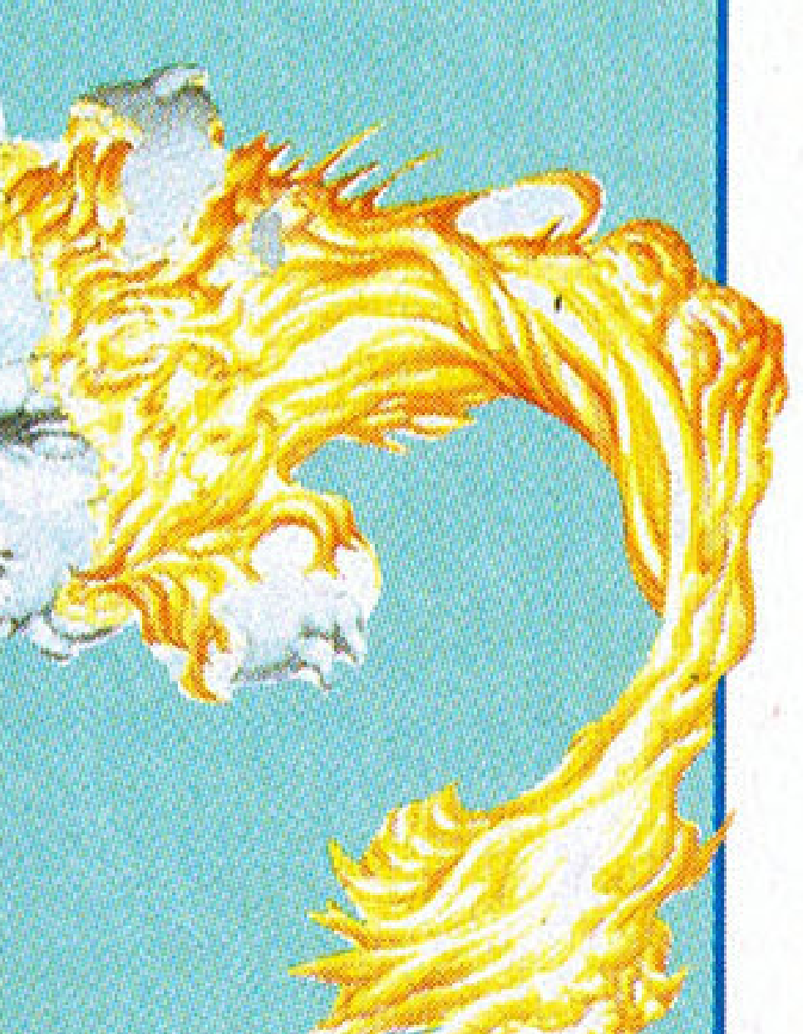




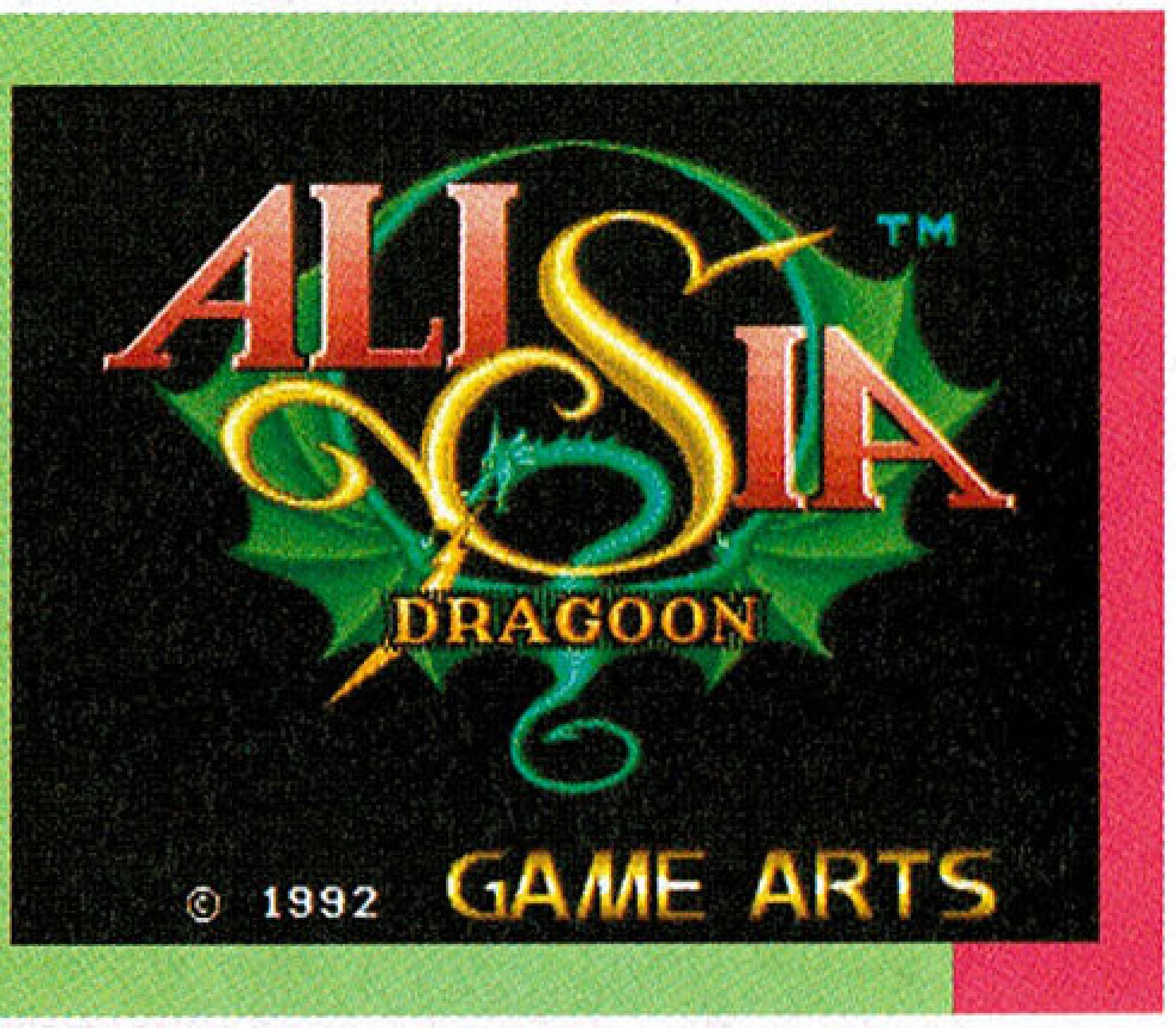
●バーニング・スフィア

４匹の中で、唯一防御系のＯＰＭ。敵キャラや弾が入り乱れているような局面で使うべきだろう。





アリシア ドラグーン

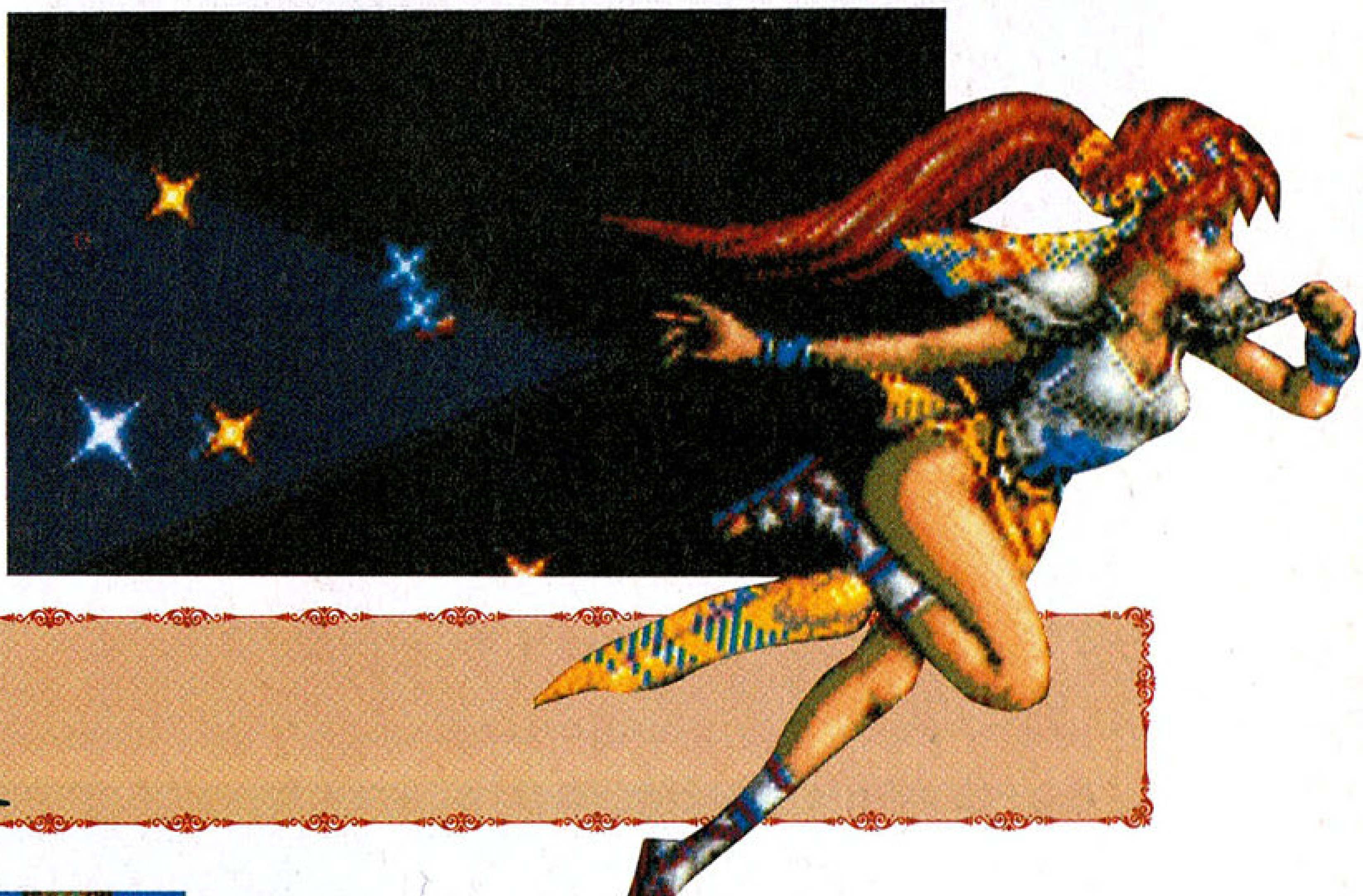


ゲームアーツ／4月下旬発売予定／7,800円／SHT／8M

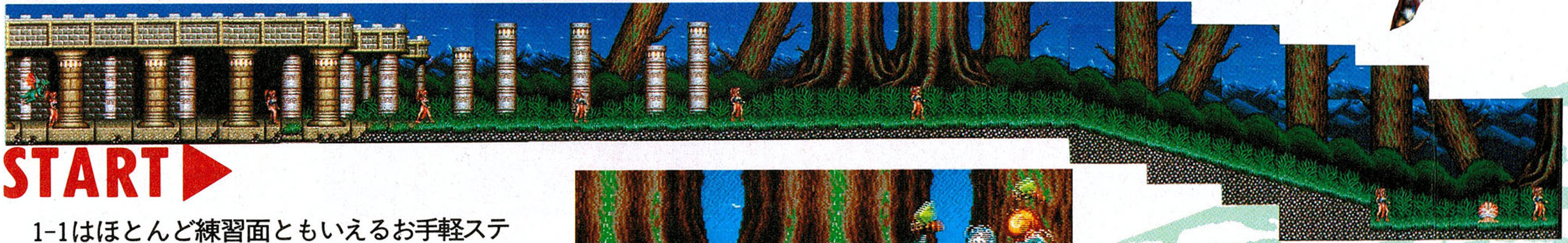
きらめく稲妻（いなずま）轟く雷鳴！　我らが雷娘（アリシア）血風録!!

美少女は好きだがシューティングは苦手、という○○○（ビー）な君にも自信を持っておすすめできる、美少女シューティング「アリシア ドラグーン」。〝全方位全自動照準稲妻〟とＯＰＭ（オプションモンスター）システムで極上の操作性はソ連邦崩壊後最大の快挙である。

今月は太っ腹にもステージ１と２の全マップを一挙掲載。加えてステージ３と４も、少しだけだが紹介してみた。しかし、〝全方位全自動照準稲妻〟の凄さは実際にプレイしてみなければわかるまい、フォッフォッフォッ…………失礼しました……。



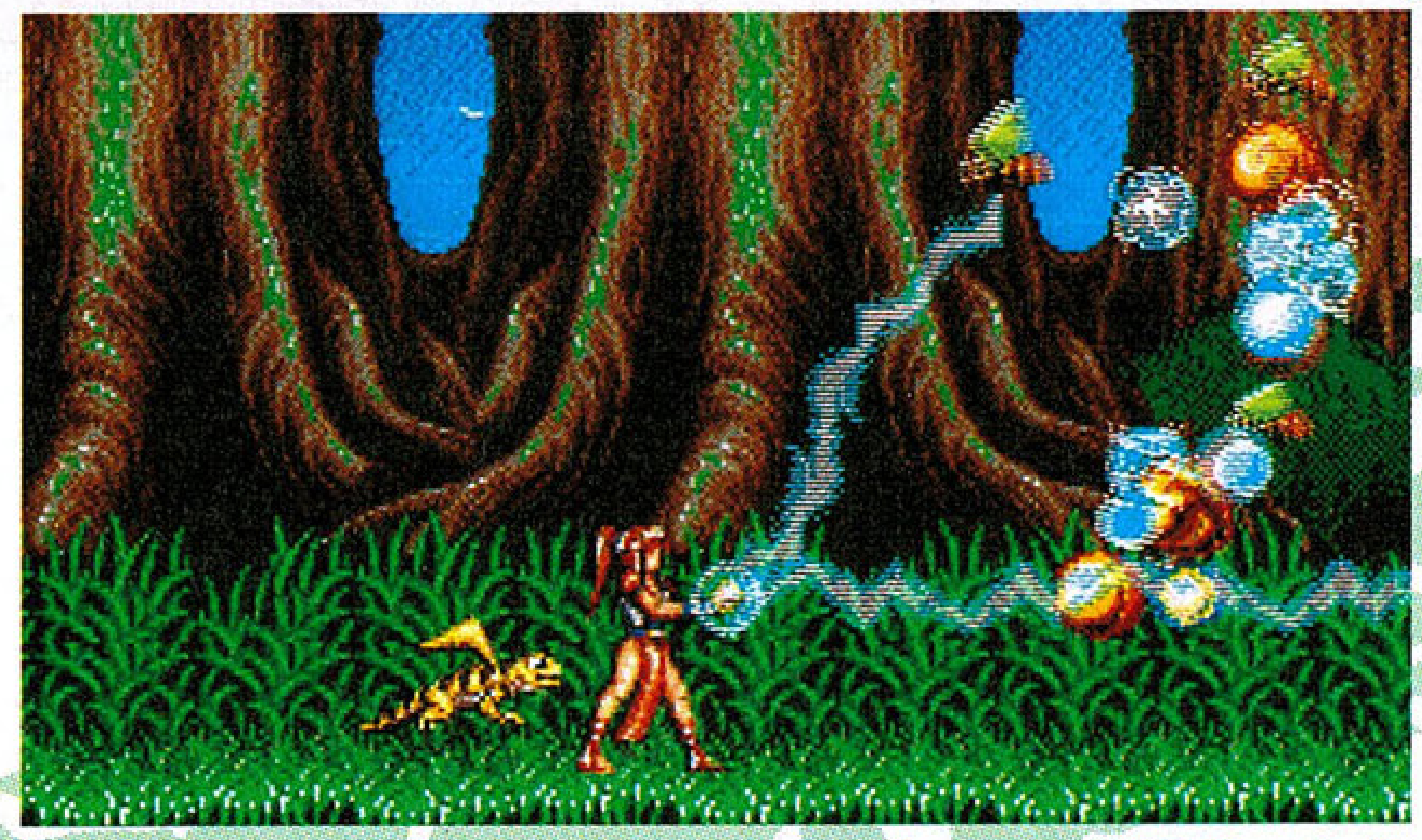
STAGE1-1



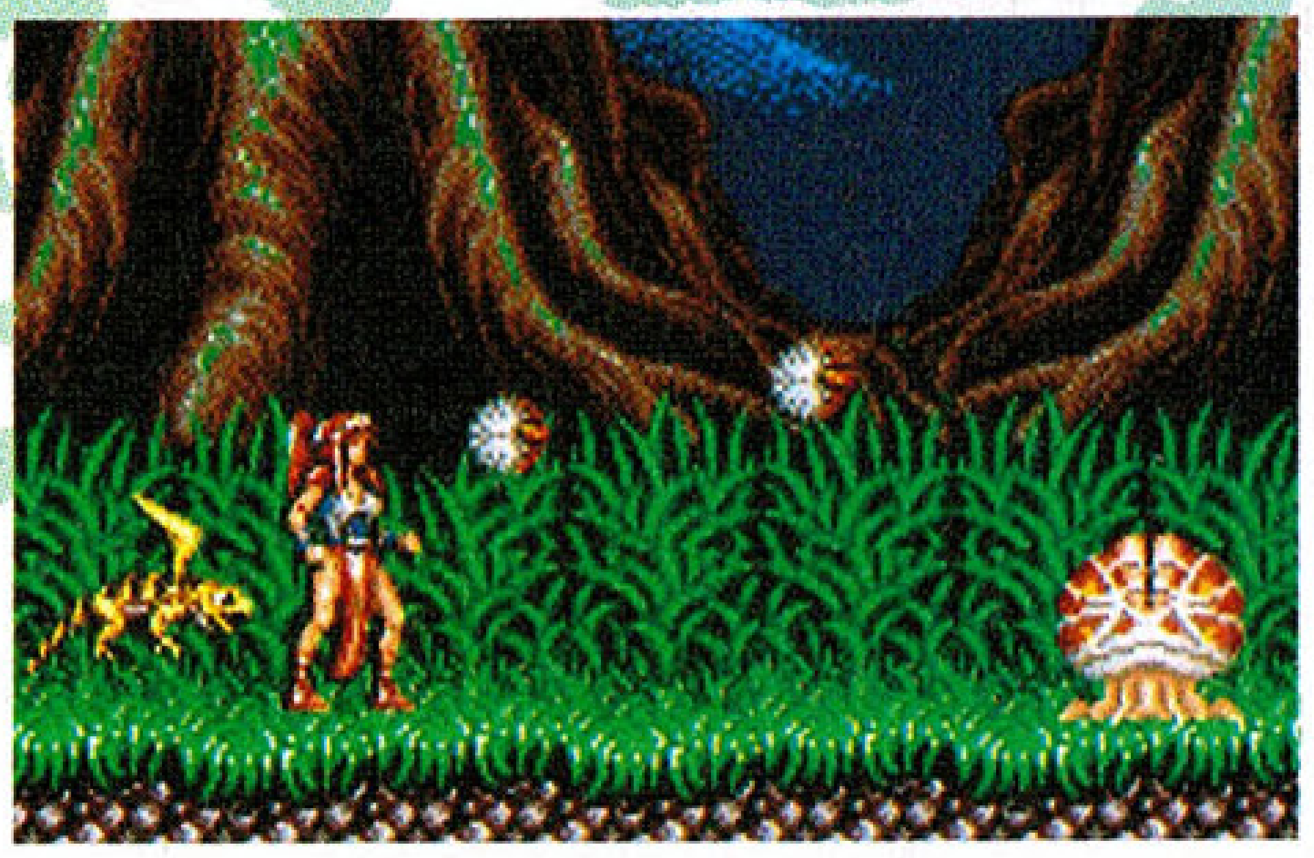
START▶

1-1はほとんど練習面ともいえるお手軽ステージ。注意してほしいのは、〝全方位全自動照準稲妻〟といっても稲妻のパワーゲージがＭＡＸの時以外は、アリシアの向いている方向にしか攻撃できないということだ。

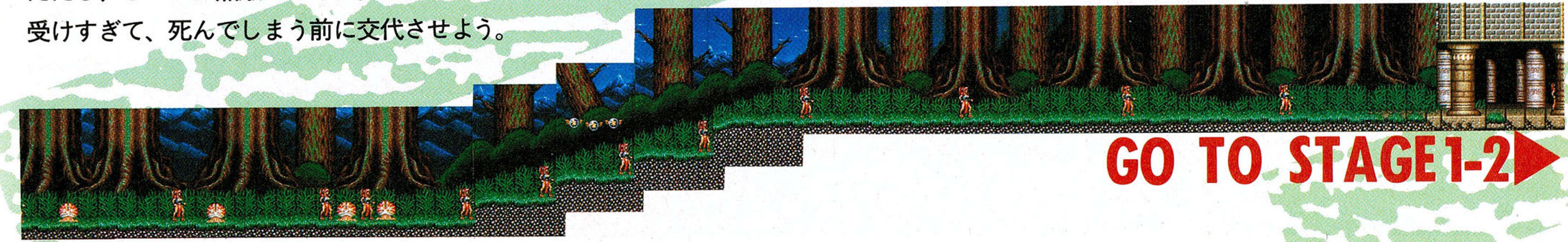
ＯＰＭはファイヤー・ドラゴンとブーメラン・リザードが使いやすくおすすめである。ただし、ＯＰＭは無敵ではない。ダメージを受けすぎて、死んでしまう前に交代させよう。



見たか！　天下御免の光り技、全方位全自動照準稲妻の大威力。敵は幾万ありとても一網打尽のエクスタシー。



放出した胞子が発芽して、そいつが破裂するという２段階で攻撃してくるキノコ状の敵。意外とカタイのでＯＰＭと力を合わせて倒せ！

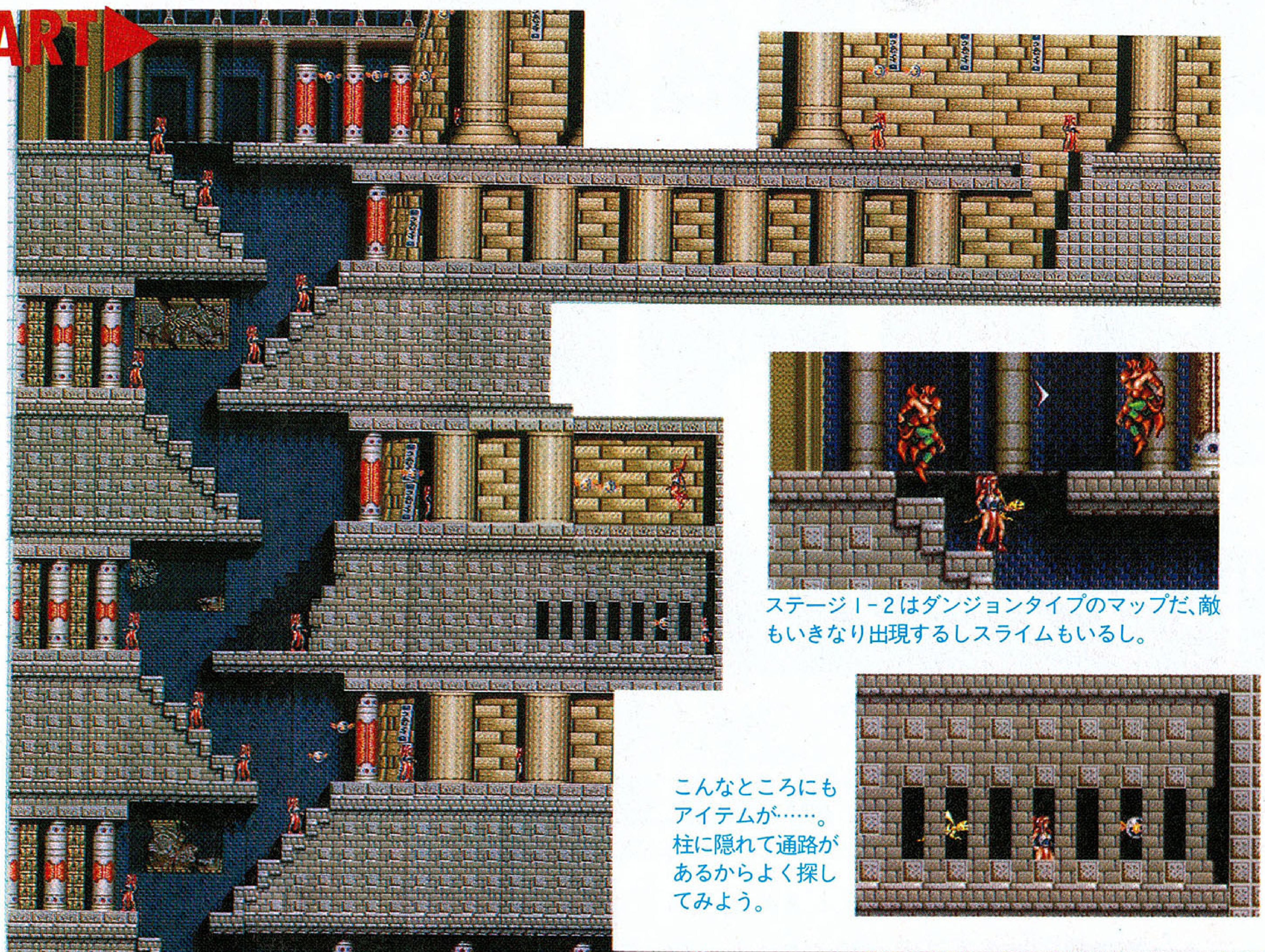


GO TO STAGE1-2▶

STAGE1-2

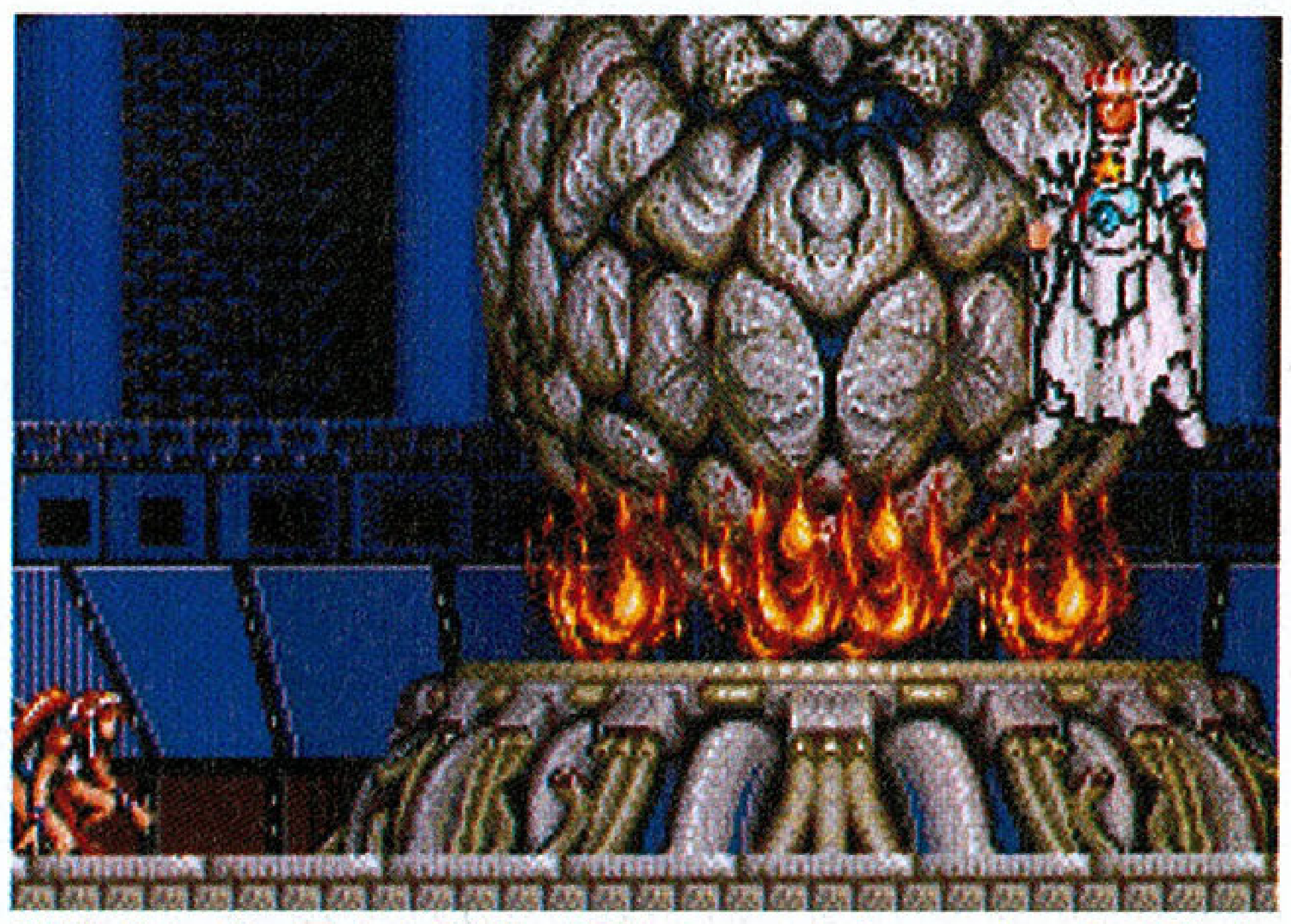
ステージ1-2もそれほど強い敵が出てくるわけではない。大事なことは、このステージのいたるところに隠されているパワーアップアイテムを探し出すことにあるのだ。

ジャンプすると見えるぎりぎりの位置にアイテムが浮かんでいたり、柱の裏側に隠し通路があったりするので、よく探すことが大切だ。アリシアとＯＰＭをこのステージで確実にパワーアップしておこう。

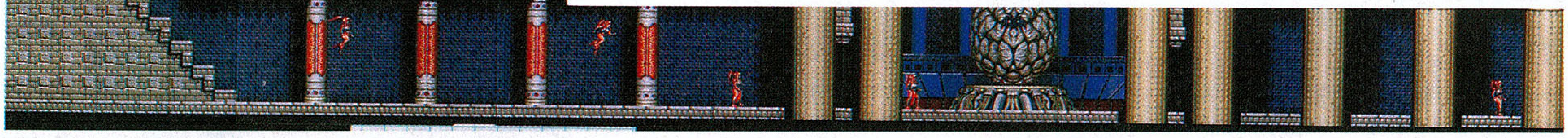


ステージ１-２はダンジョンタイプのマップだ、敵もいきなり出現するしスライムもいるし。

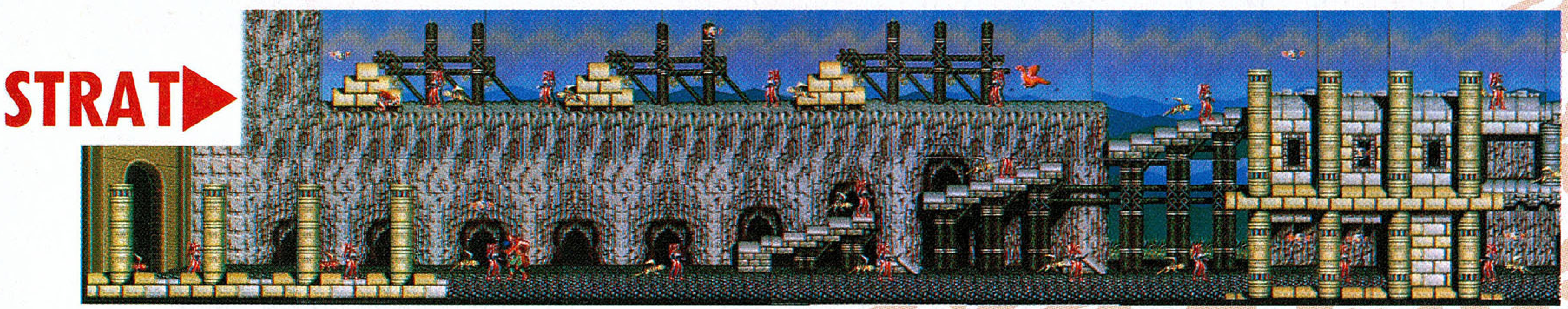
こんなところにもアイテムが……。柱に隠れて通路があるからよく探してみよう。



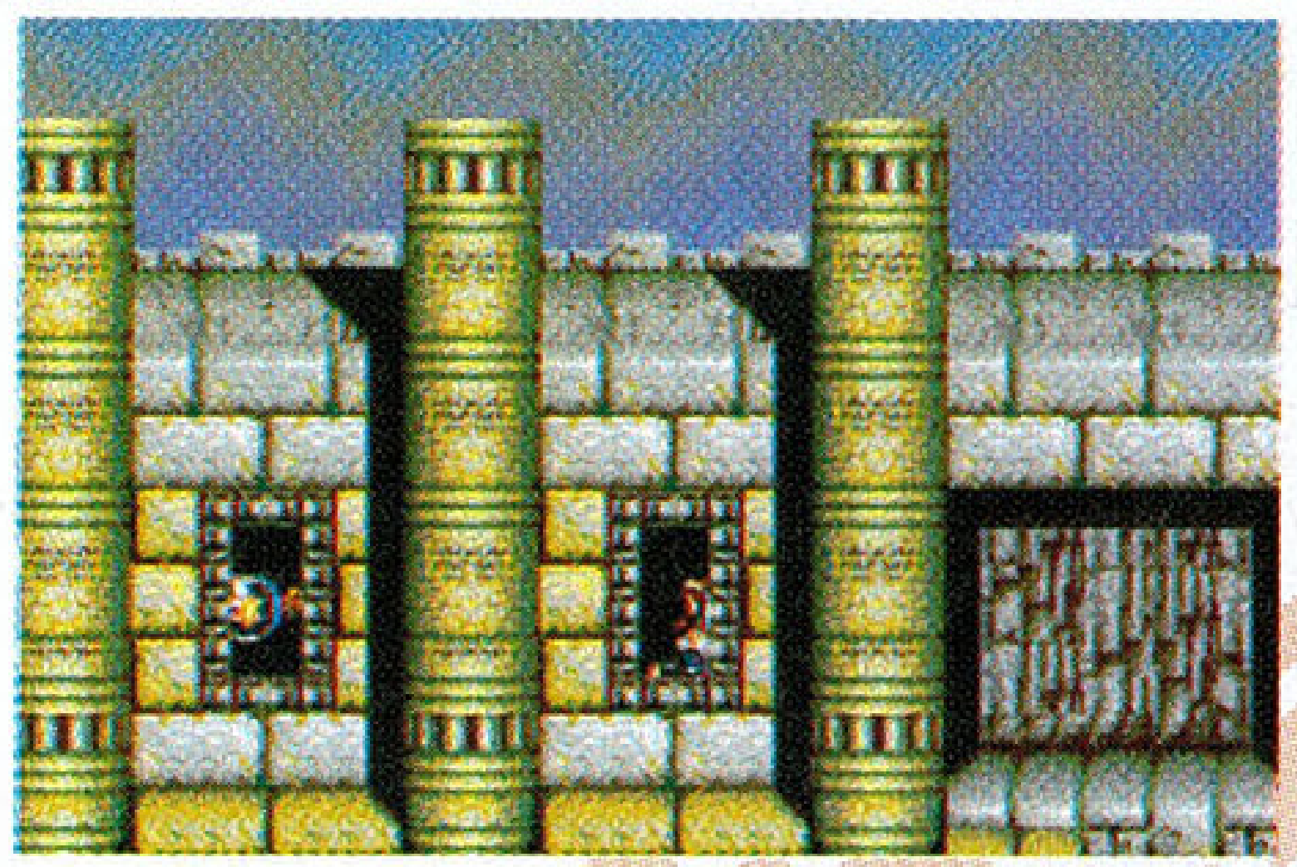
教祖ドルガー早くも登場、魔神のマユからいったい何が生まれるのだろう。



STAGE1-3



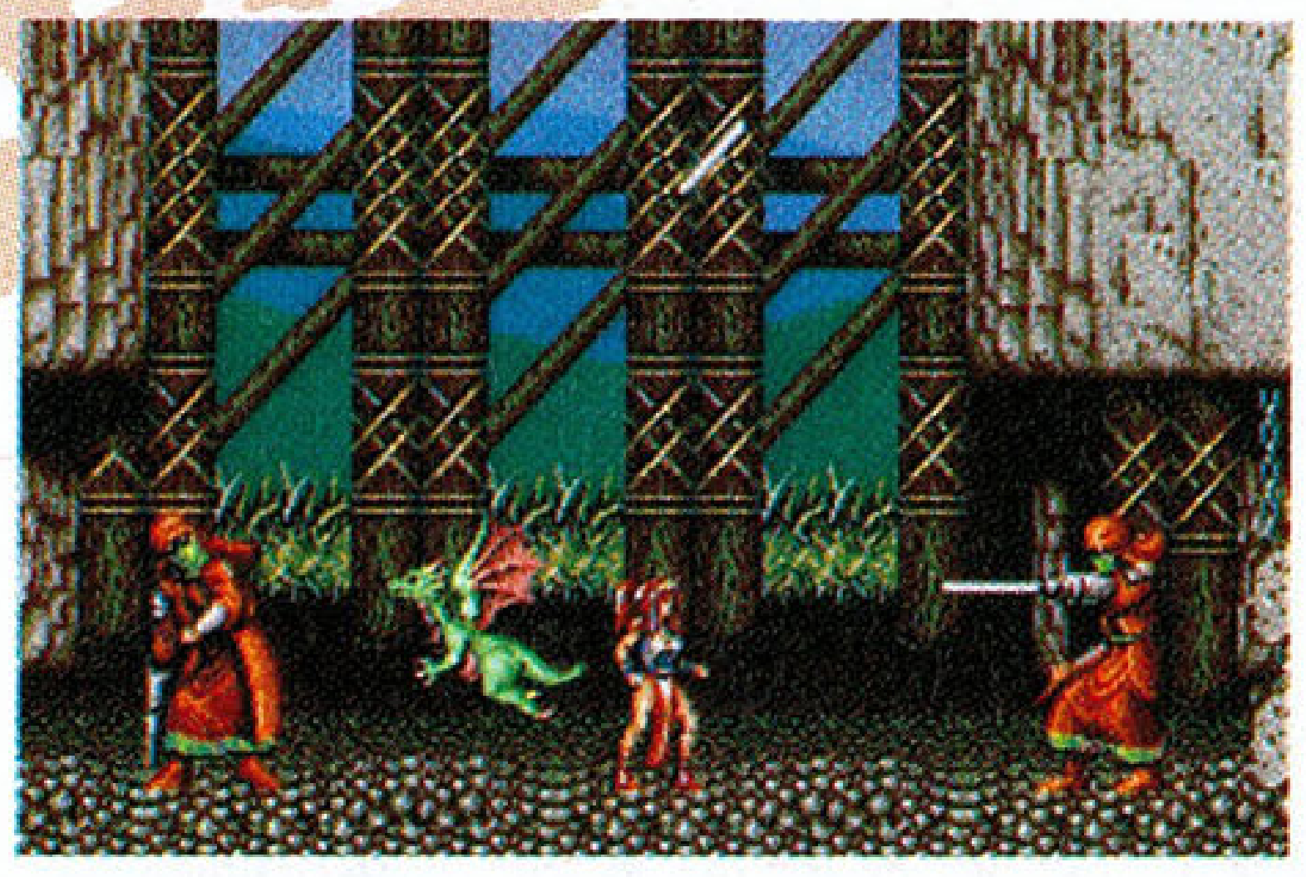
頭上注意！　こいつが噂の岩石落とし野郎だ。



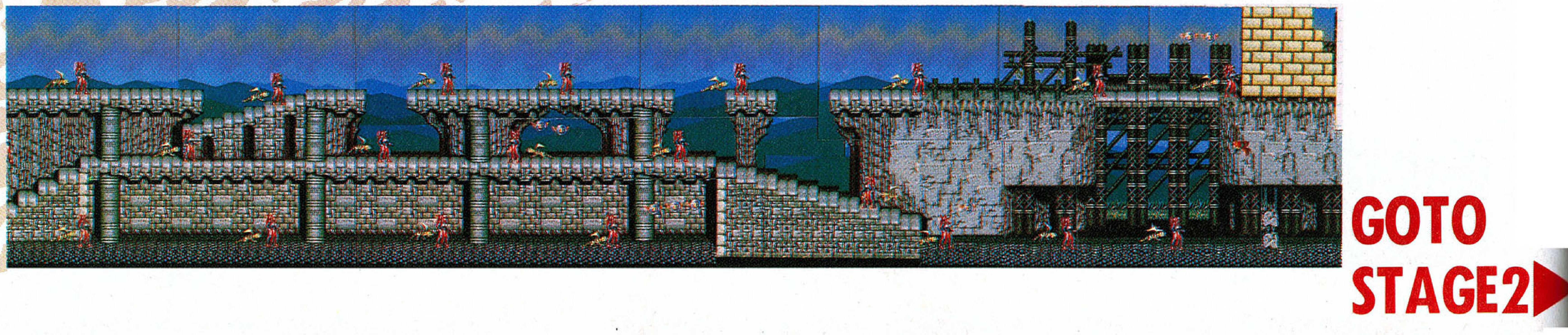
上を通ったときにはわからなかったが、この部屋は中に入るとアイテムが現れる。稲妻で入り口を壊すと入ることができるぞ。

ステージ１も後半になると敵の攻撃が激しくなってくる。このマップの最上段の右端と左端には、重要なアイテムがあるので必ず行って取ってこよう。

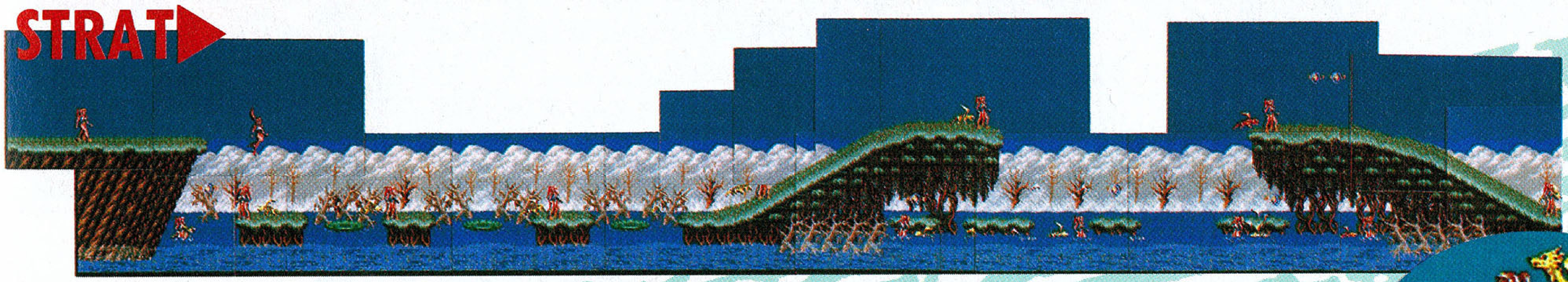
そしてお待ちかね、ステージボスのマール＆マーシュの登場だ。

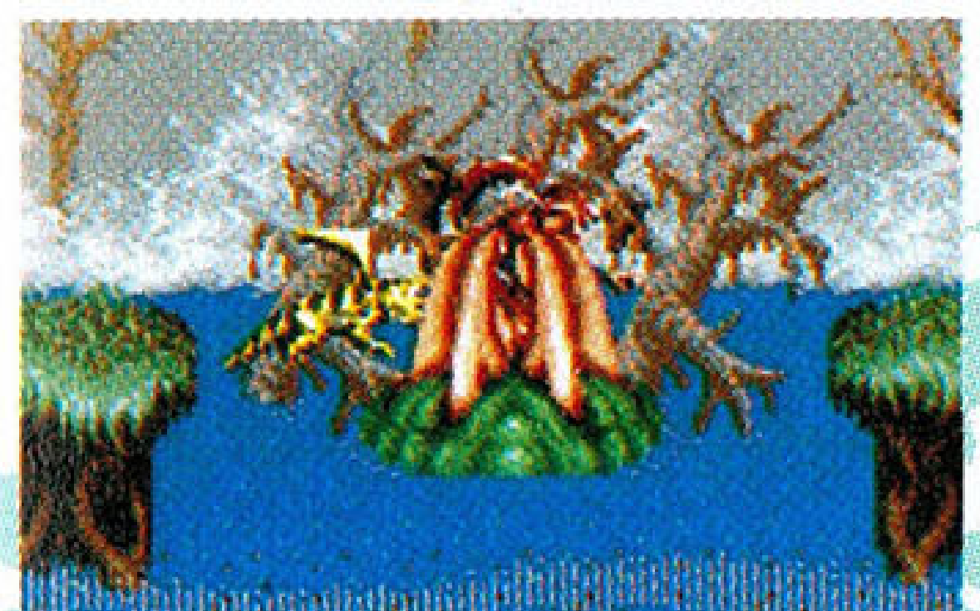


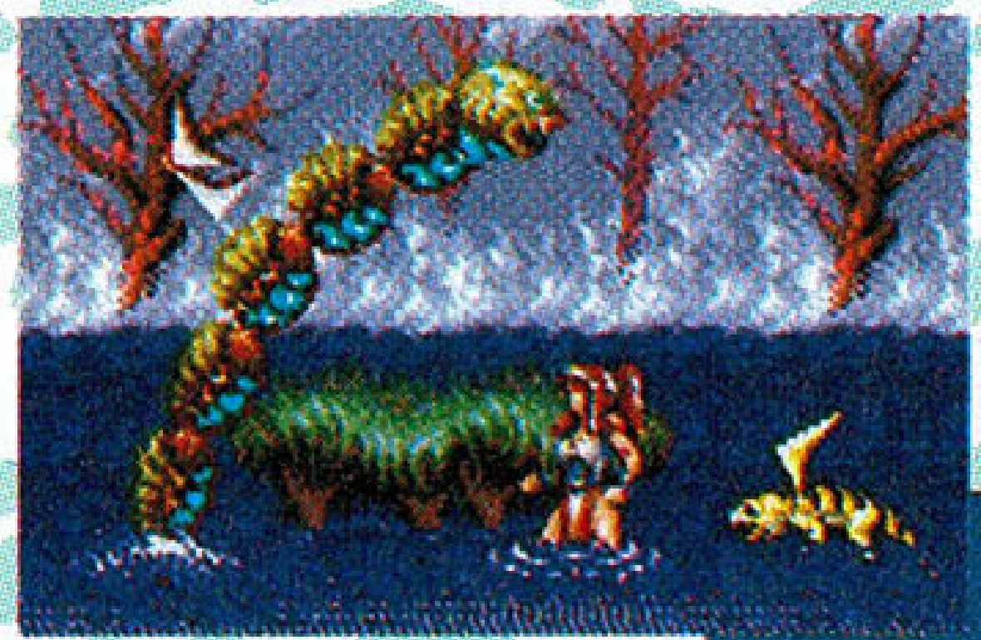
ボスは２体出現するが、あわてなくても大丈夫。ブーメラン・リザードかファイヤー・ドラゴンのレベルを確実に上げておけば簡単に倒せるはずだ。



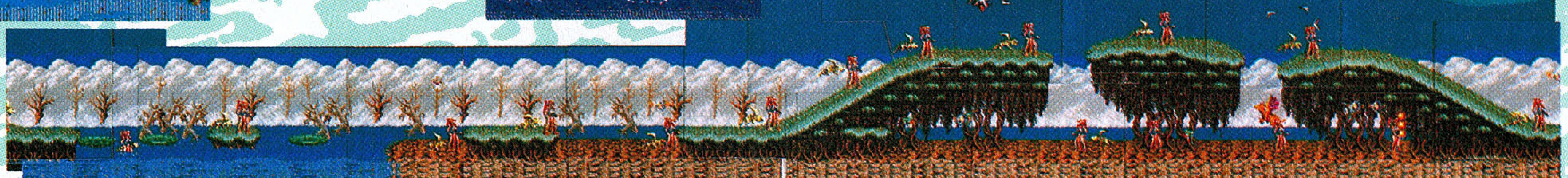
STAGE2




いきなりトラップにつかまってしまった、こいつは痛そうだ！　水の中には何が潜んでいるかわからない。水面の動きにも十分気をつけよう。


こいつが２面の中ボス、水中魔獣マルマシだ。もちろん、倒さなければ先へ進むことができない。

空の上にはきっといいことがあるはずさ。



ステージ２は沼地での戦い。このステージには１と比べると短いものだが、途中には中ボスが待ちかまえている。

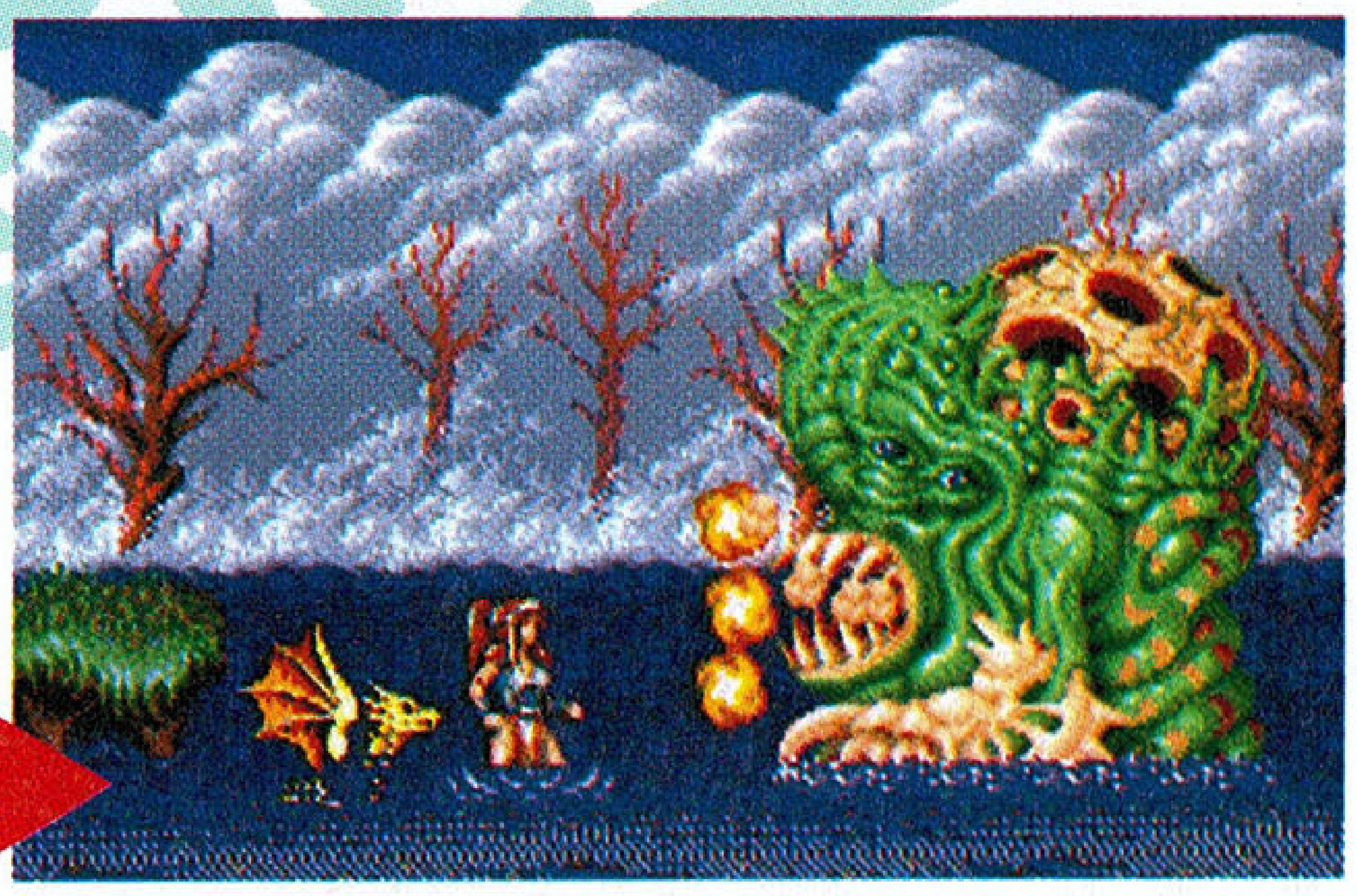
また、空の上のほうにはアイテムが浮かんでいるのでジャンプして必ず取ること。

ステージボスは水中魔獣ゲアベル、動きのパターンをよーく見きわめて、口を開いたときが攻撃のチャンスだ。

アイテムは必ず取りに行くこと。アリシアが近づかないと出現しないので、いろいろな場所へ行ってみよう。

GOTO
STAGE2

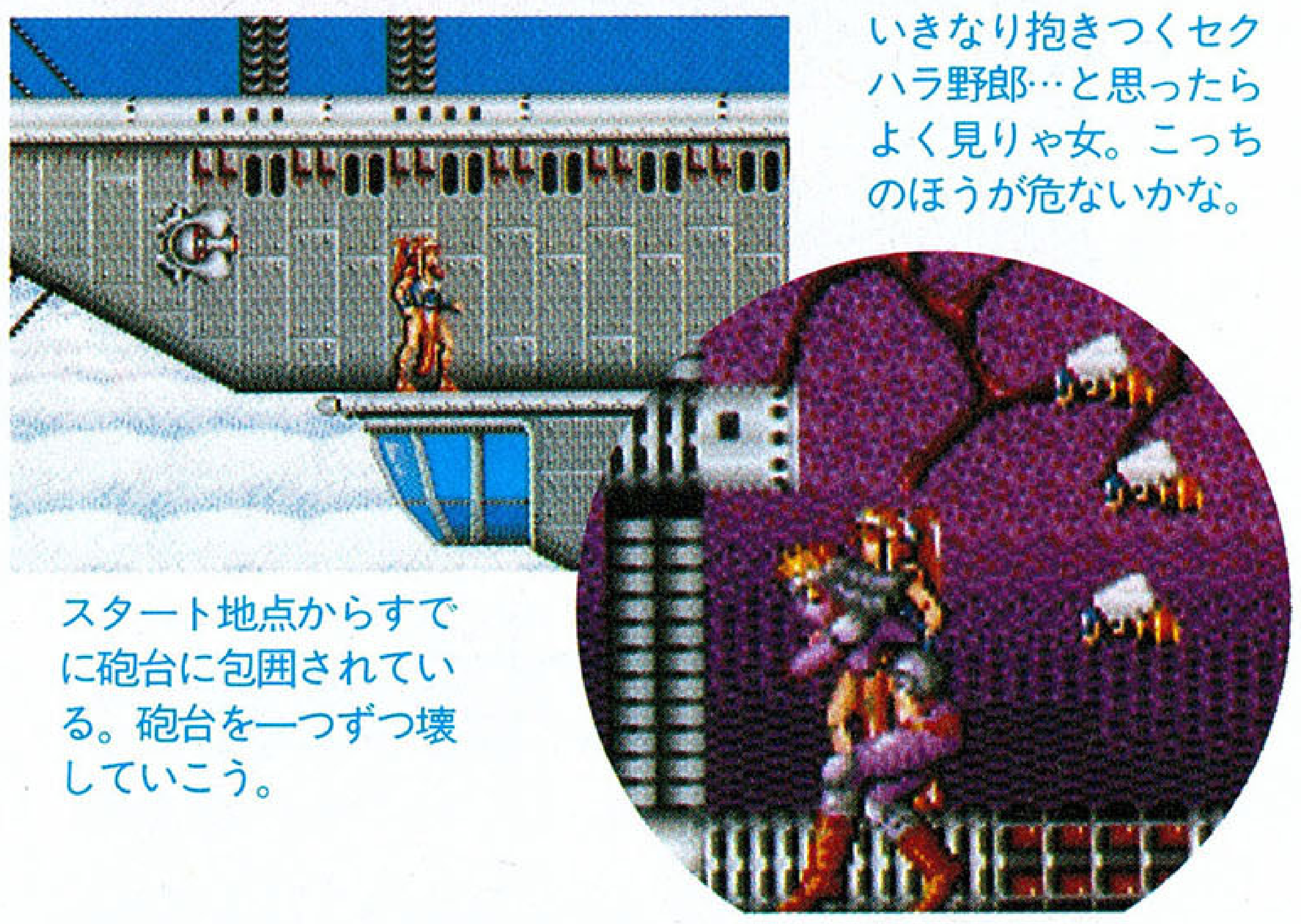
ステージボスの水中魔獣ゲアベルの弱点は口だ。口を開けたときにしかダメージを与えられない。



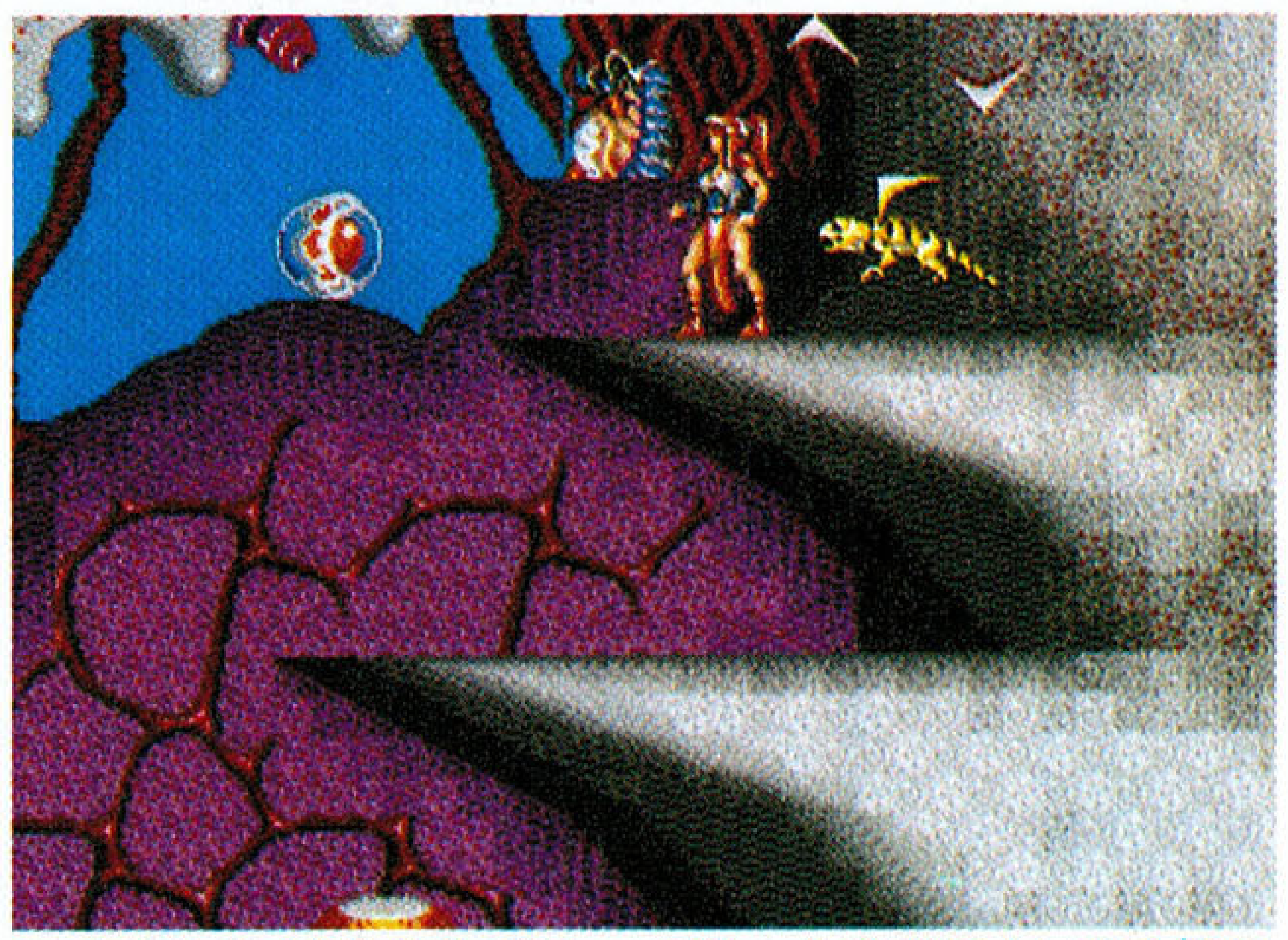
STAGE3

ステージ３は巨大な飛行船だ。難易度もだんだん上がってきたので、油断しているとＨＰがゲームオーバー寸前、ということもよくある。ステージのはじめのほうに出てくる砲台はかなりカタイので、あわてて先を急がずに１つ１つ確実に破壊していくようにしたい。

内部は迷路状になっているが、矢印が表示されるので迷うことはない。しかし、メインのコースから外れたところに重要なアイテムがあることが多い。すべてまわろう。


いきなり抱きつくセクハラ野郎…と思ったらよく見りゃ女。こっちのほうが危ないかな。

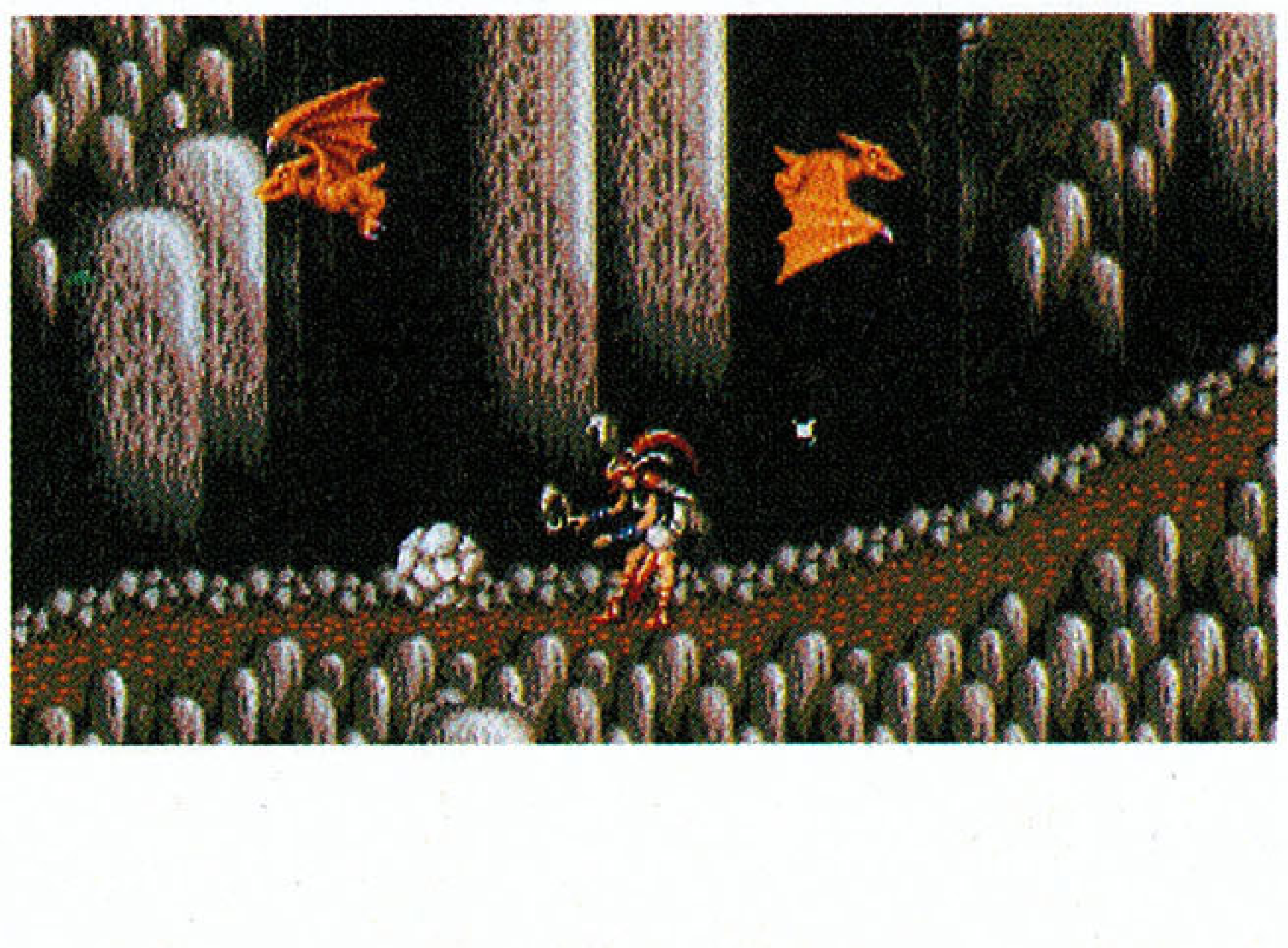
スタート地点からすでに砲台に包囲されている。砲台を一つずつ壊していこう。

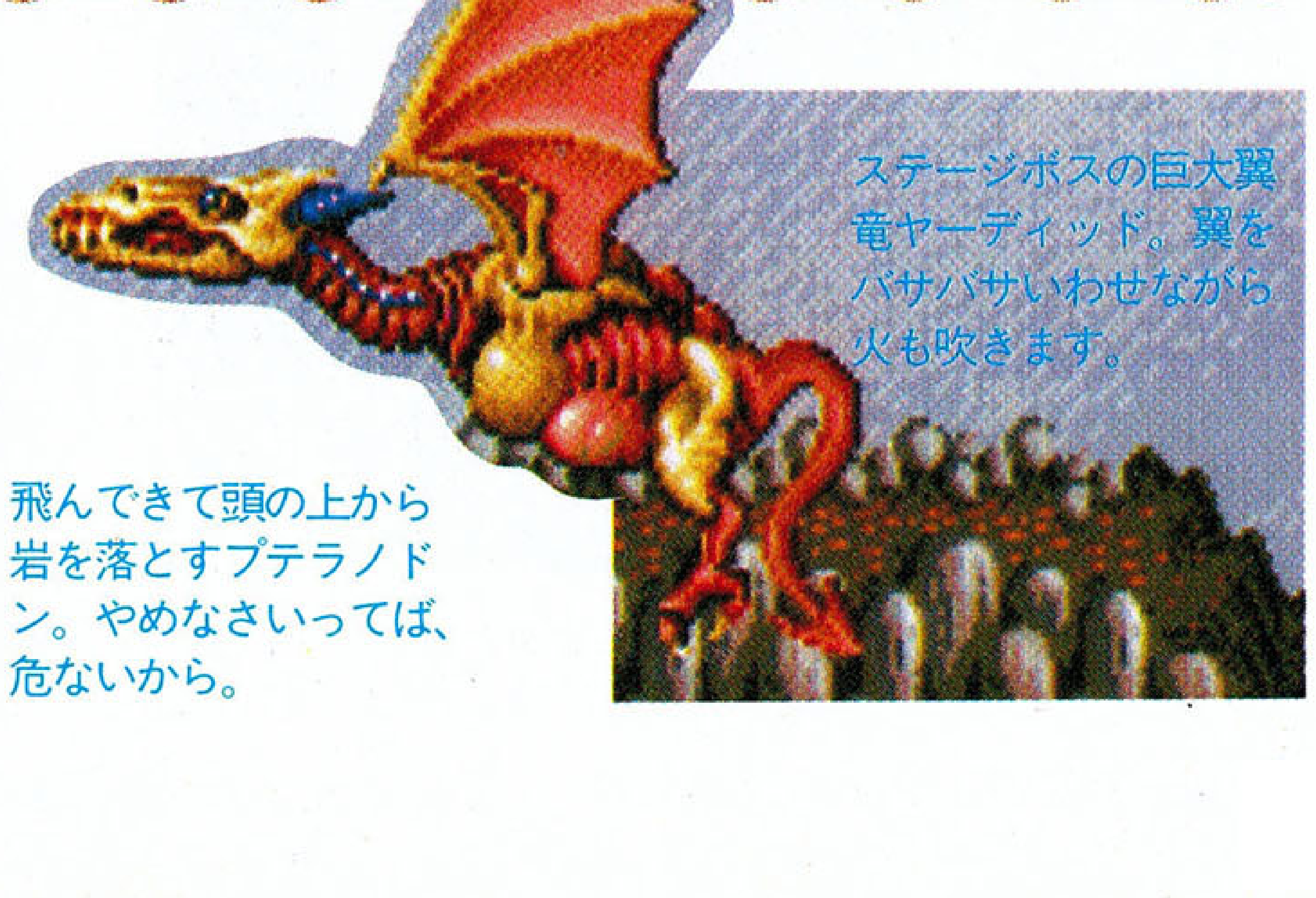

この面のボス寄生生物ガディムビル。わかりにくいかも知れないが、右上のほうに出てくる控えめな奴らがそうだ。

STAGE4

ステージ４はいままでとはうって変わって荒涼（こうりょう）とした岩山の風景だ。ここまでくると、敵もより強力に、そしてしつこくなってアリシアを苦しめることだろう。

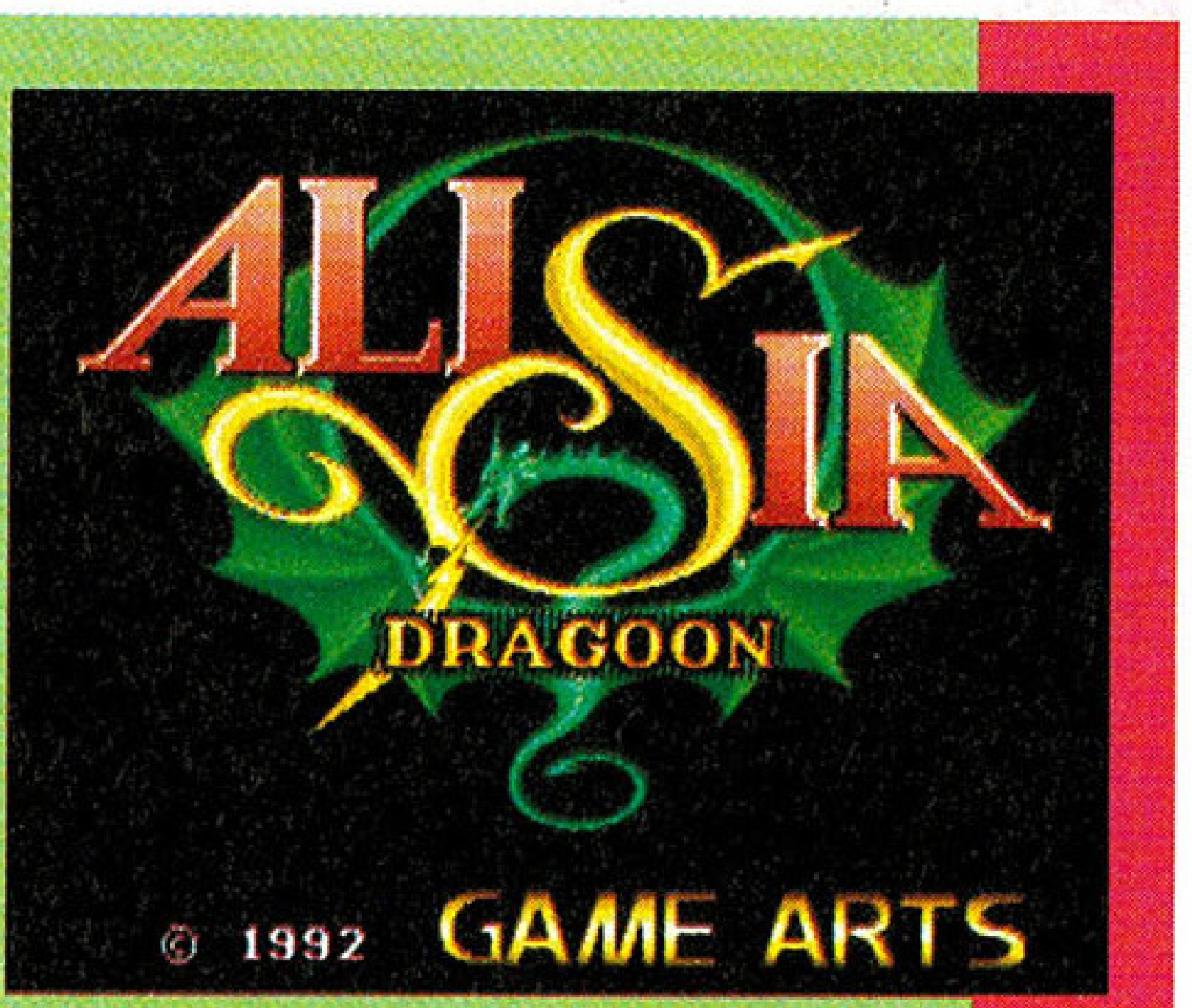
せっかくレベルを上げたＯＰＭがダメージを受けすぎて死んでしまうことのないように、ＨＰの残りには十分注意しよう。


飛んできて頭の上から岩を落とすプテラノドン。やめなさいってば、危ないから。


ステージボスの巨大翼竜ヤーディッド。翼をバサバサいわせながら火も吹きます。

アリシア ドラグーン

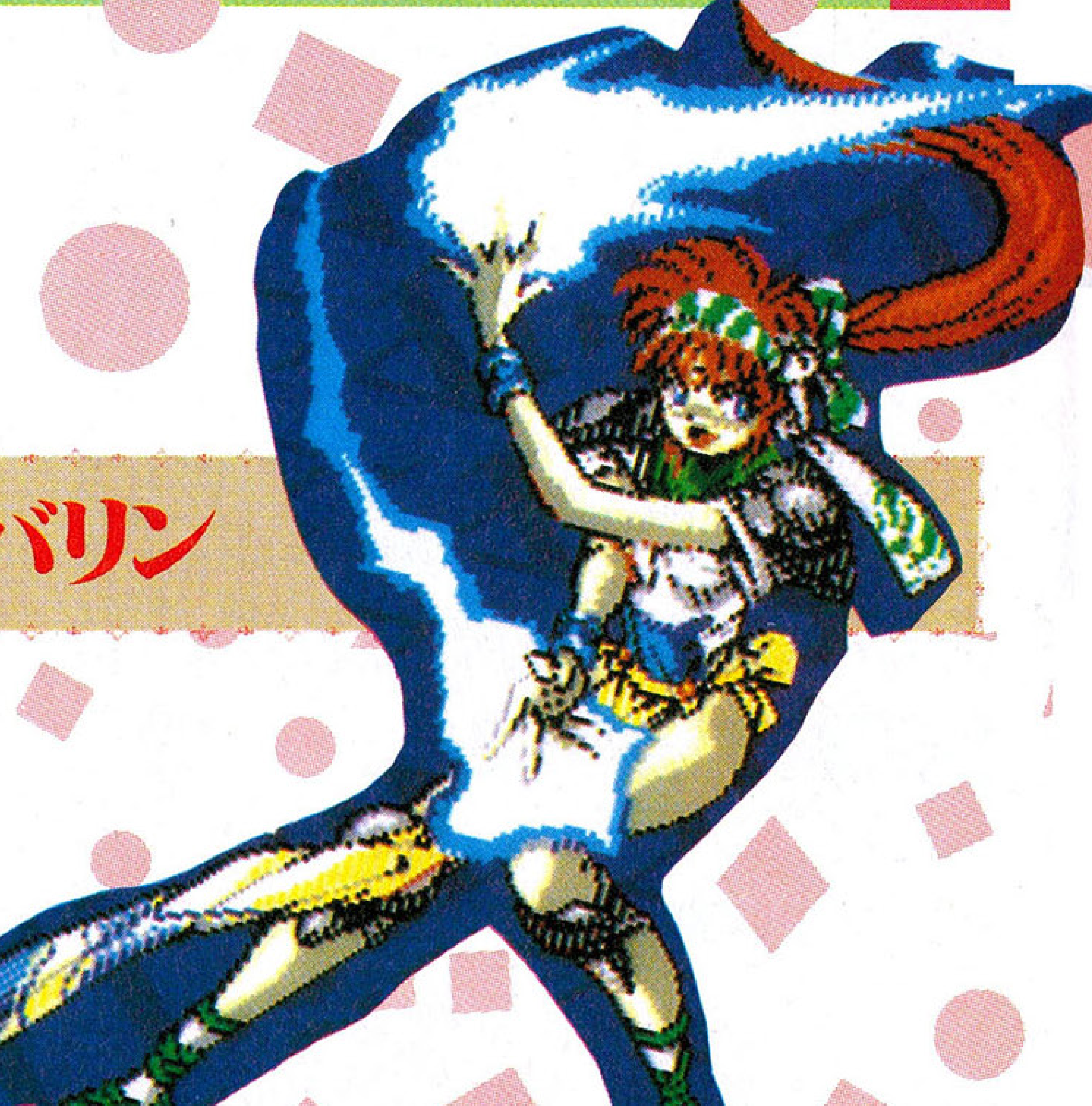
ゲームアーツ／4月24日発売／7,800円／SHT／8M



怪物たちをお供に連れて　電撃娘（アリシア）まかり通る.!!

〝全方位全自動照準稲妻〟と、ＯＰＭ（オプションモンスター）の斬新なシステムで期待の高まるソフト「アリシア　ドラグーン」。

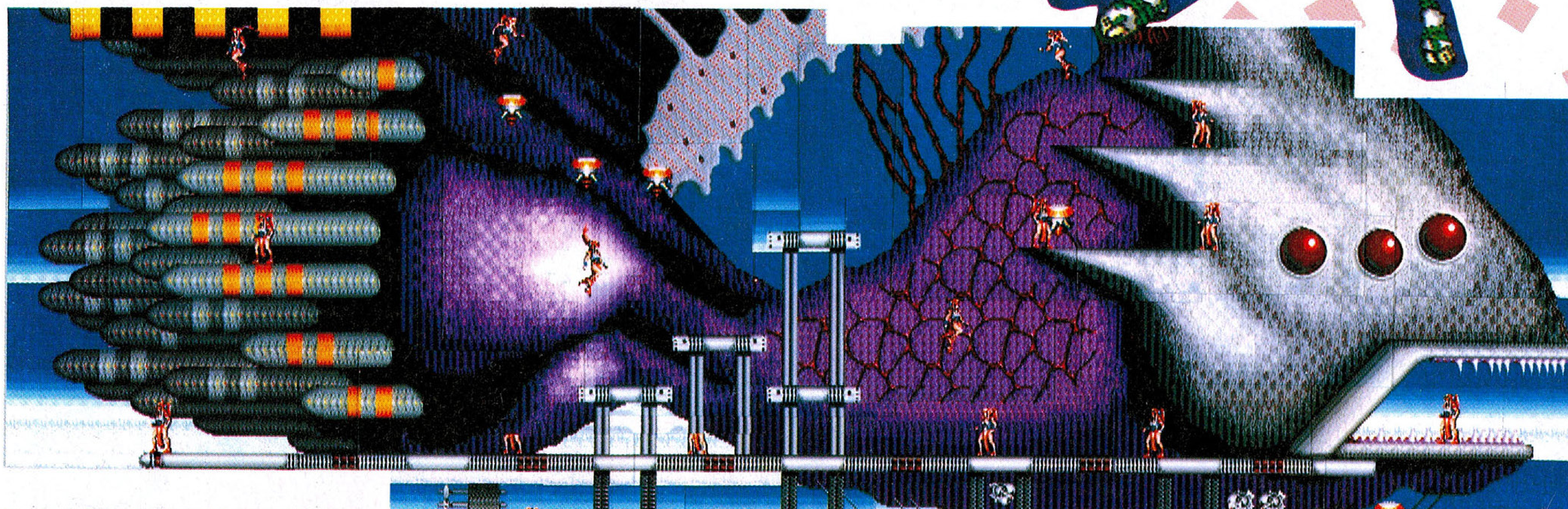
ただの美少女シューティングと思うなかれ、その画面の派手さとテンポの良さは、言葉につくせないほどココチイイぞ！　今回は、テンポの良さでは全ステージ中１、２を争う、ステージ３と４をドーンとマップで大紹介!!　空を、山野を駆けめぐるアリシアの姿を、その目にしっかりと焼きつけてくれ。

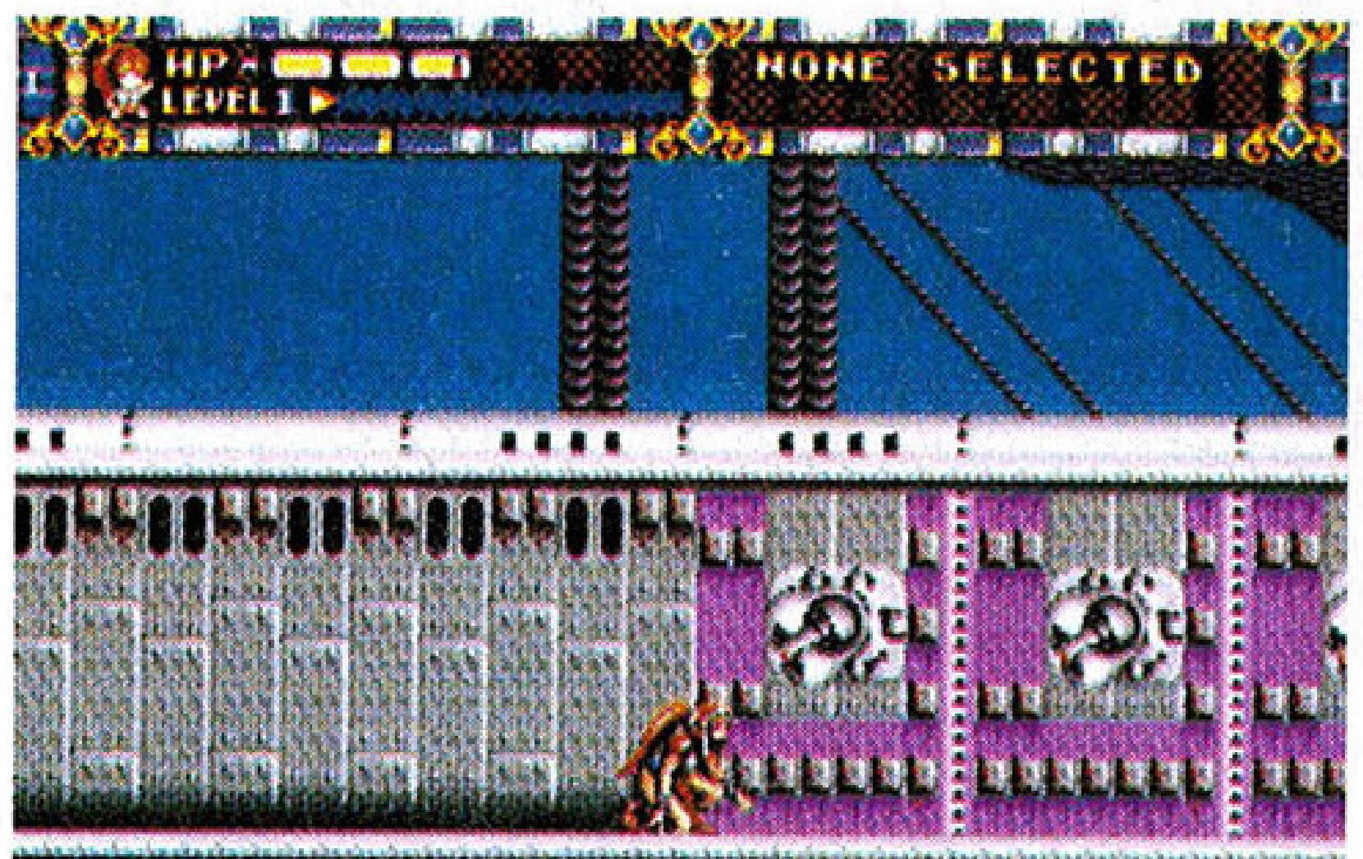


STAGE 3　◆巨大浮遊生命飛行船ザバリン

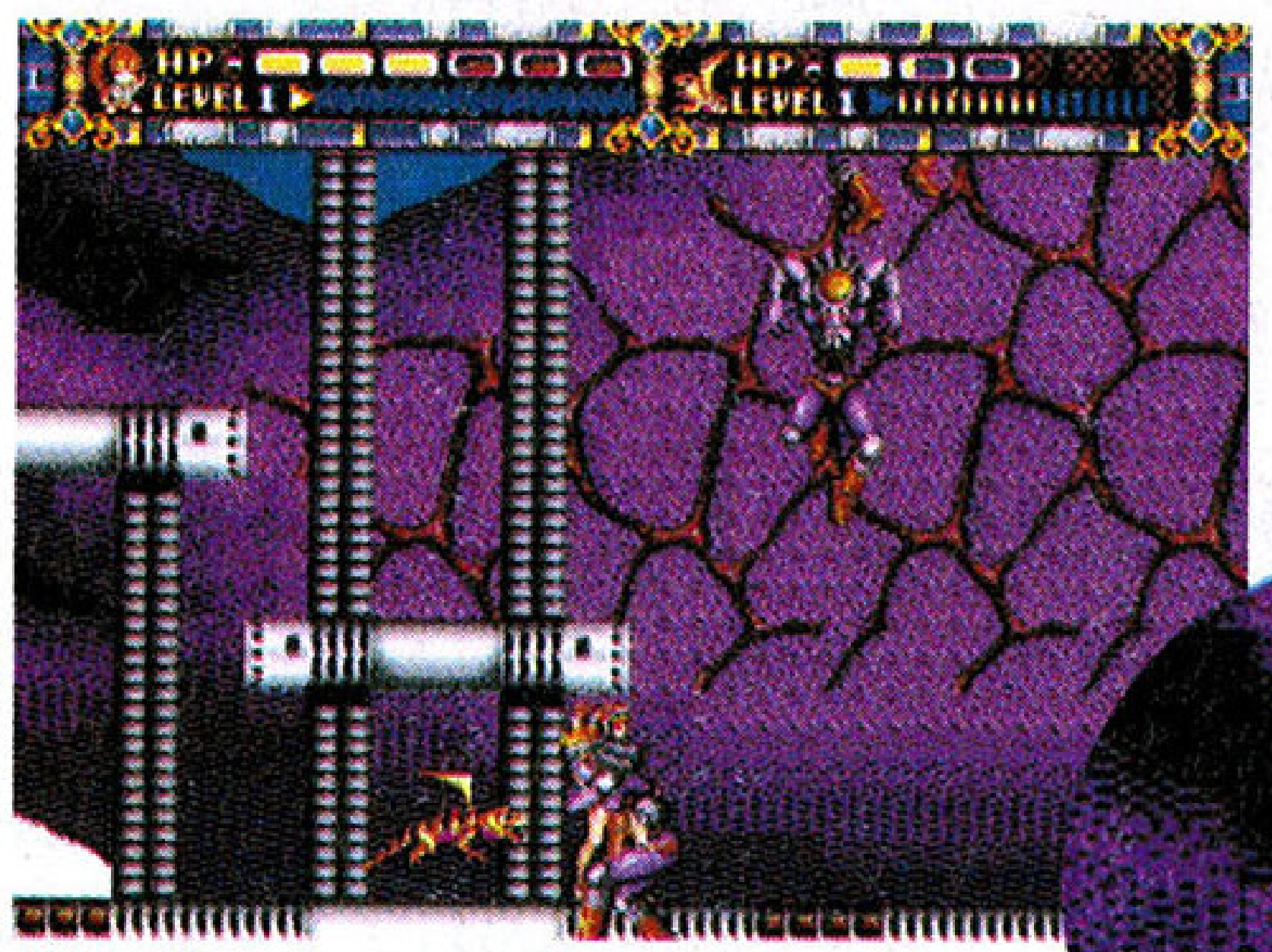
ステージ３は、敵の操る巨大飛行船、その名も〝巨大浮遊生命飛行船ザバリン〟での戦闘だ。とりわけ広いマップではないし、敵の攻撃も鬼のように激しいなんてこともないステージだけど、ＳＴＡＲＴ直後の砲台には要注意。やたらカタいので、無造作（むぞうさ）に稲妻を撃ち続けていると一台かたづけているうちにアリシアの稲妻のエネルギーが切れてしまうのだ。

稲妻は、エネルギー残量を考えながらリズミカルに使っていくことをお勧めする。





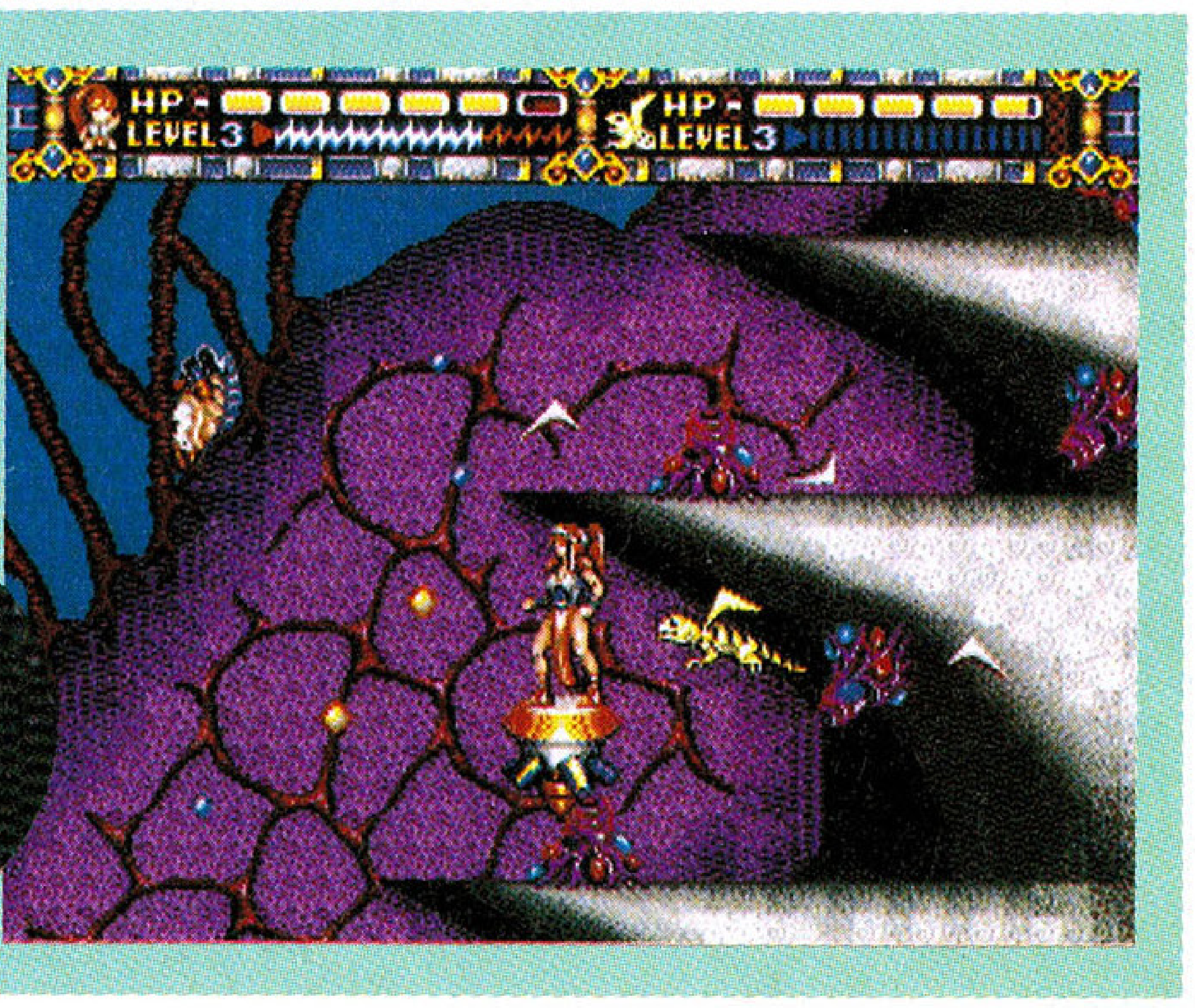
頭上から降ってくる、恐怖の抱きつき魔〝自爆アンドロイド　ダルド〟。変態野郎と侮れないぞ。彼らはアリシアに抱きついて、思いっきり楽しんだ後自爆するんだ。



〝ザバリン〟のエラの部分（？）に侵入するには敵の乗っている円盤を利用しよう。この敵はあまり強くないぞ。

寄生生物ガディムビル

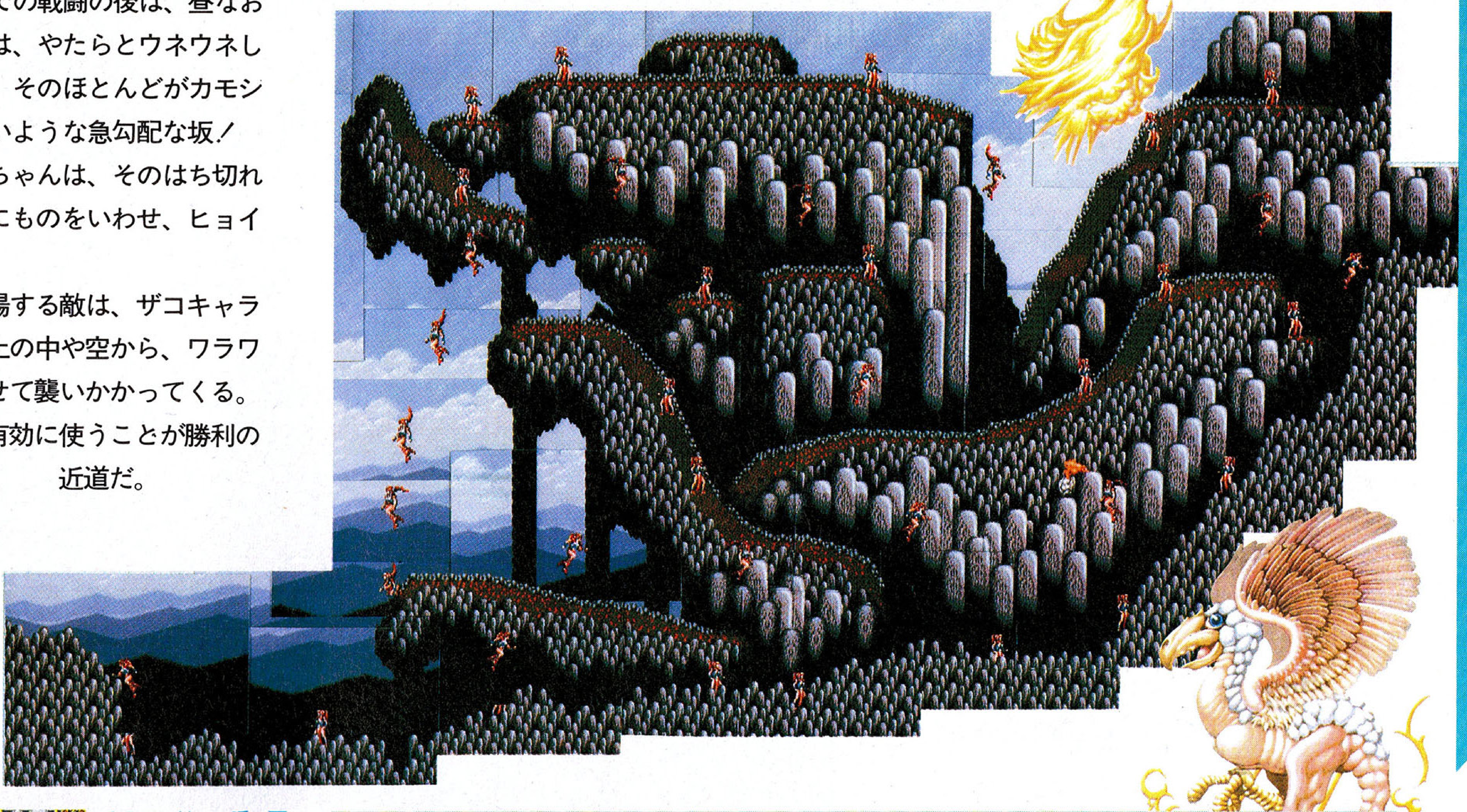
この面のボスは、なんと〝ザバリン〟に寄生している寄生生物だ。だが、寄生生物の力をなめてはいけない。ここには、ボスである〝ガディムビル〟の他に、寄生砲台〝ラピア〟が生息している。こいつは、〝ガディムビル〟の護衛のような奴で、こいつの放つ弾は、浮遊攻撃抗体〝ゾルム〟に変化してアリシアを襲う。ボス自体は大したことはない。まず〝ラピア〟をたたき潰そう!!

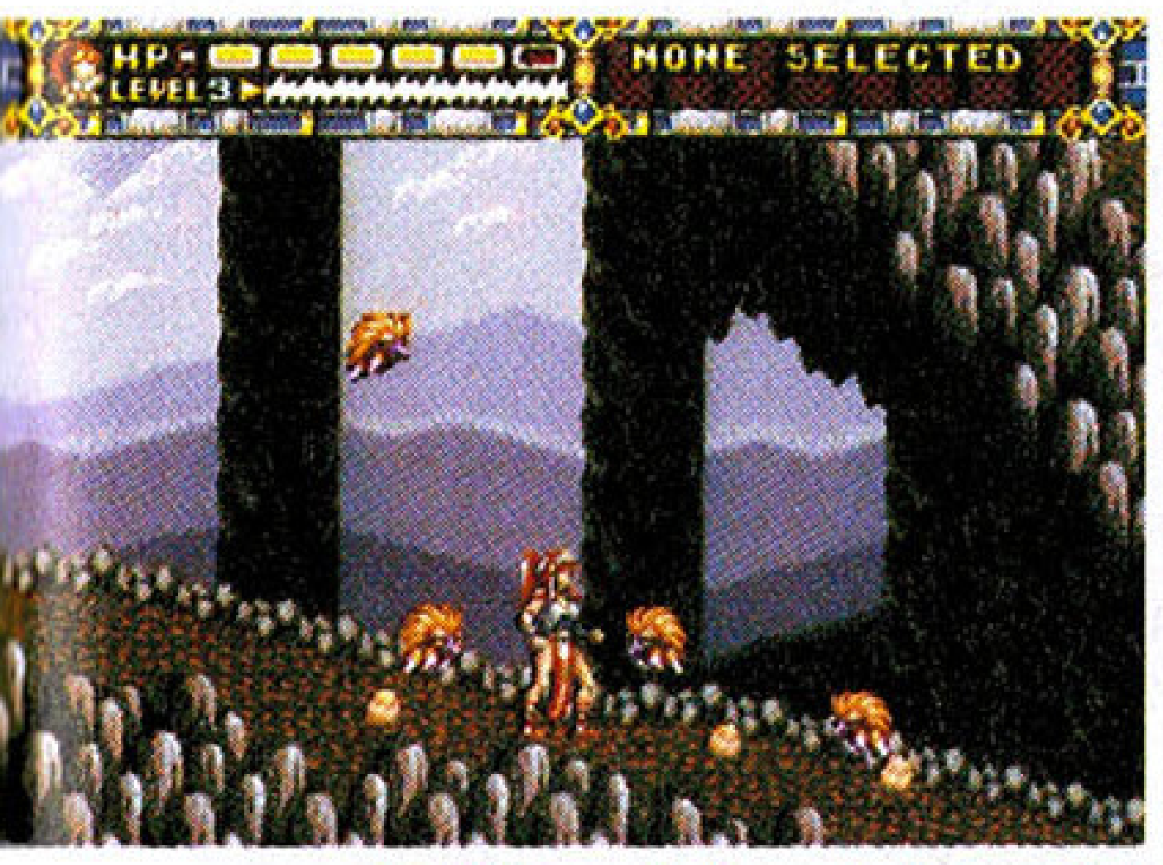


STAGE 4 ◆深き谷のアリシア

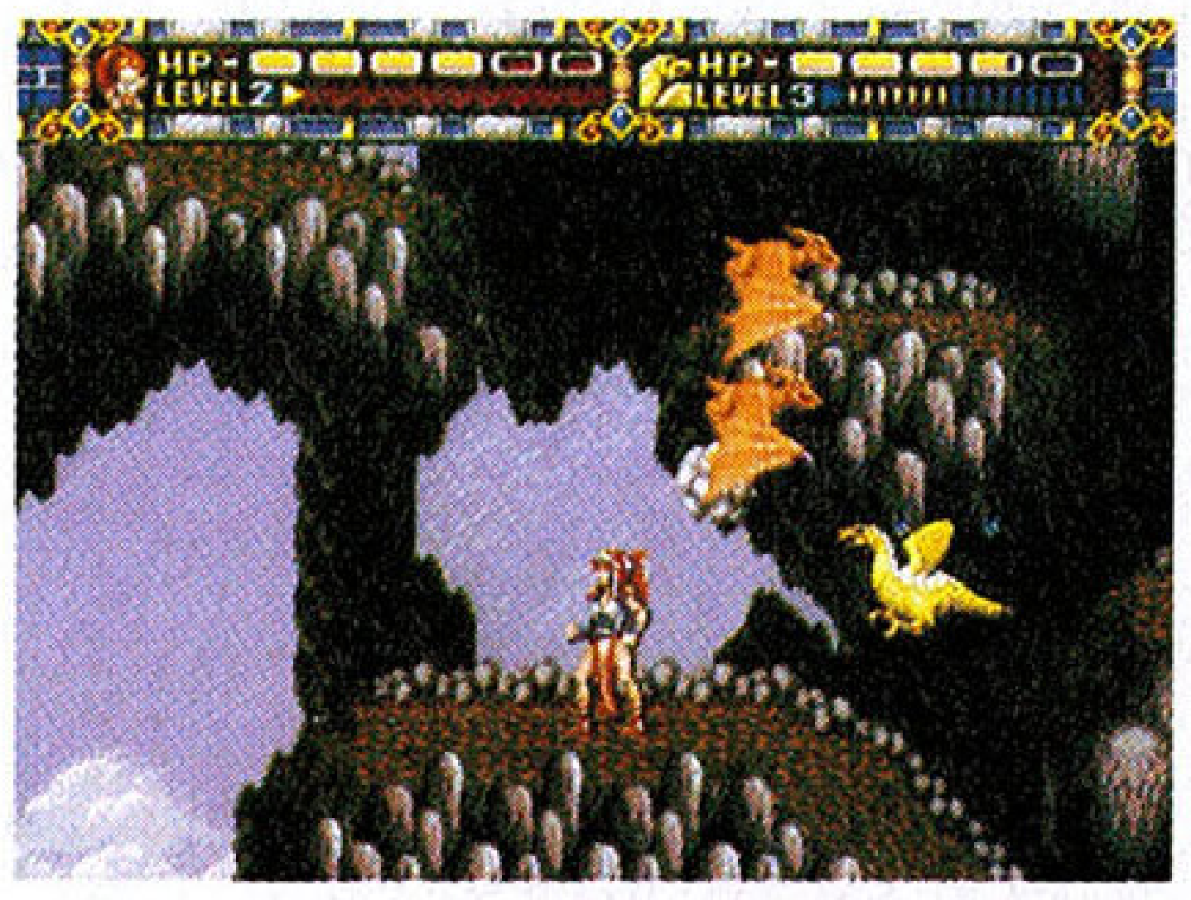
大空を飛び飛行船での戦闘の後は、昼なお暗一い谷の底。ここは、やたらとウネウネした道が多いばかりか、そのほとんどがカモシカでもなきゃ登れないような急勾配な坂！でも我らがアリシアちゃんは、そのはち切れんばかりのフトモモにものをいわせ、ヒョイヒョイと登って行く。

このステージに登場する敵は、ザコキャラといえど侮れない。土の中や空から、ワラワラと数にものをいわせて襲いかかってくる。ここでは、ＯＰＭを有効に使うことが勝利の近道だ。





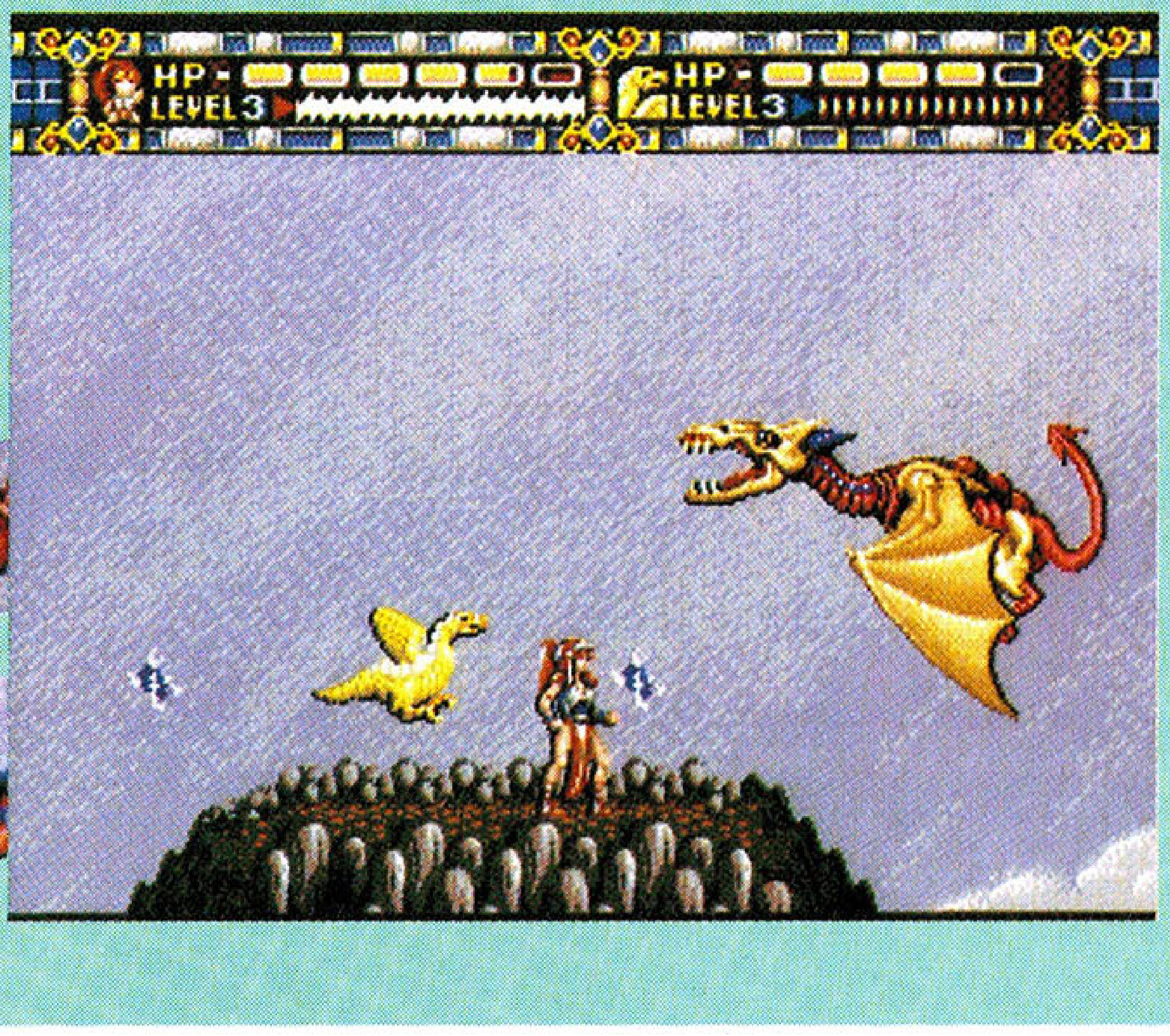
モグラのように土中から現われて飛びかかる!! 稲妻のタメ撃ちで一網打尽だ！

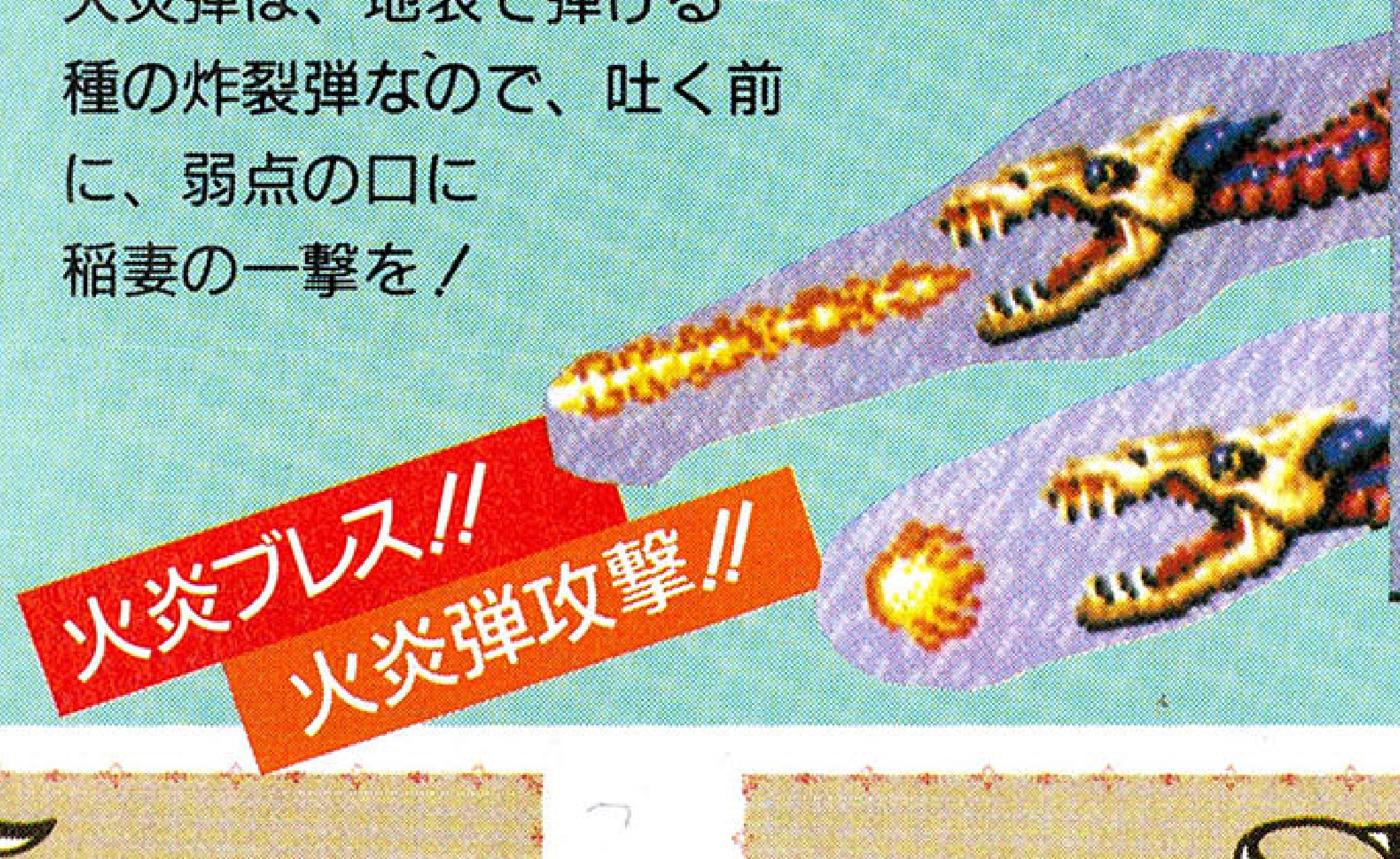


ＯＰＭには、一瞬で画面上の敵を倒す、サンダー・バードか、乱戦状態でアリシアを防御してくれるバーニング・スフィアがお勧めだ。このＯＰＭがついていれば、ザコなど敵じゃない。

巨大翼竜ヤーディット

谷を登りきると、このステージのボス“ヤーディット”が出現する。こいつは、肉撃攻撃と、2種類の火炎攻撃を交互に行ってくる。直線的な火炎ブレスは、ジャンプとしゃがみでかわせ。火炎弾は、地表で弾ける一種の炸裂弾なので、吐く前に、弱点の口に稲妻の一撃を！





火炎ブレス!!
火炎弾攻撃!!

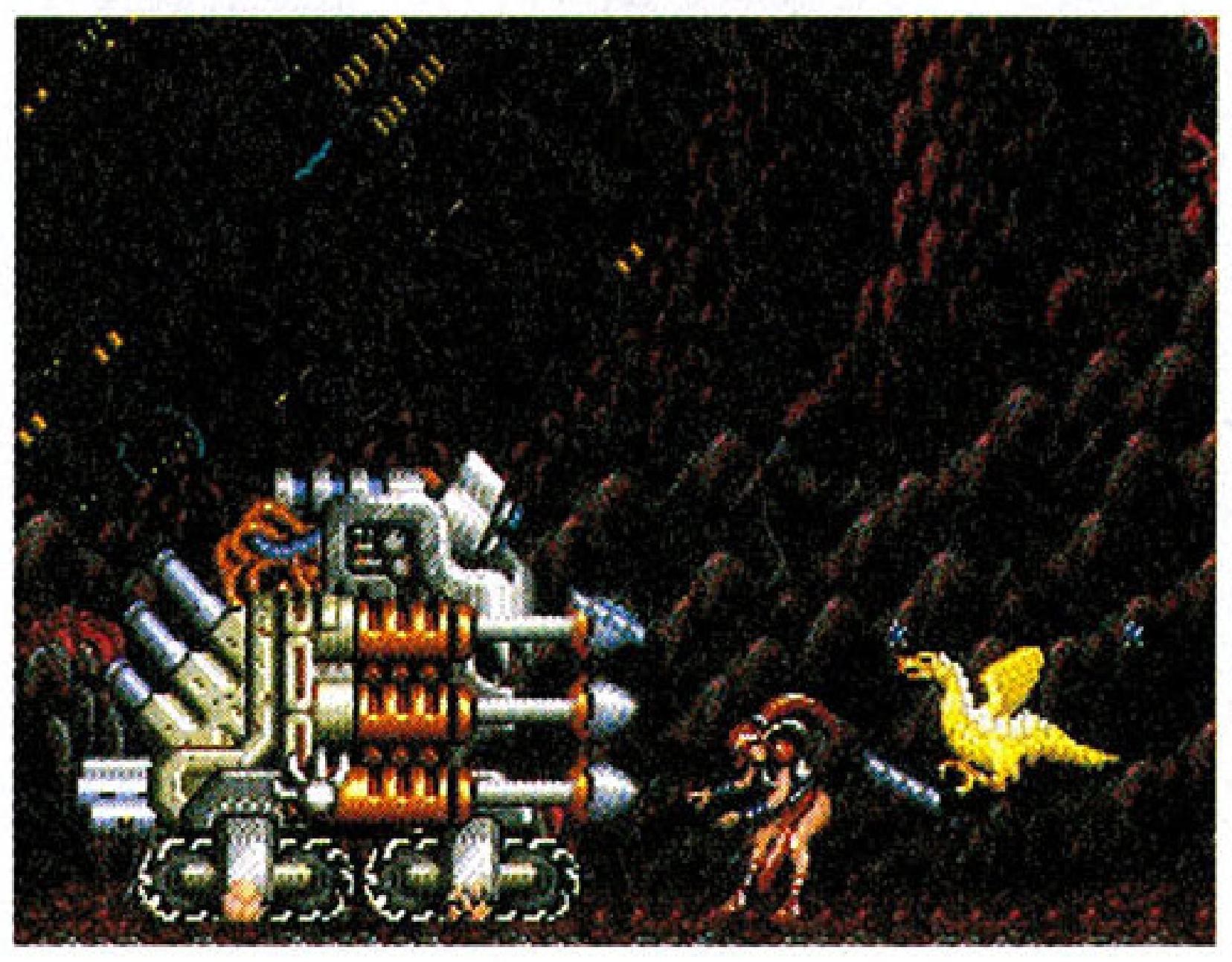
STAGE 5

●地下迷宮の探索

ここは、地底のステージ。アリシアは、炎が吹き上げる迷宮の中を、行ったり来たり……。

ゲーム中盤に位置するこのステージでは、敵の攻撃も執拗（しつよう）だ!! はたして、我らがアリシアは、無事に地上に出ることができるだろうか？

ステージ5のボスは、“古代削岩機　ガズシェン”。レーザーを発射しながら攻撃してくる。

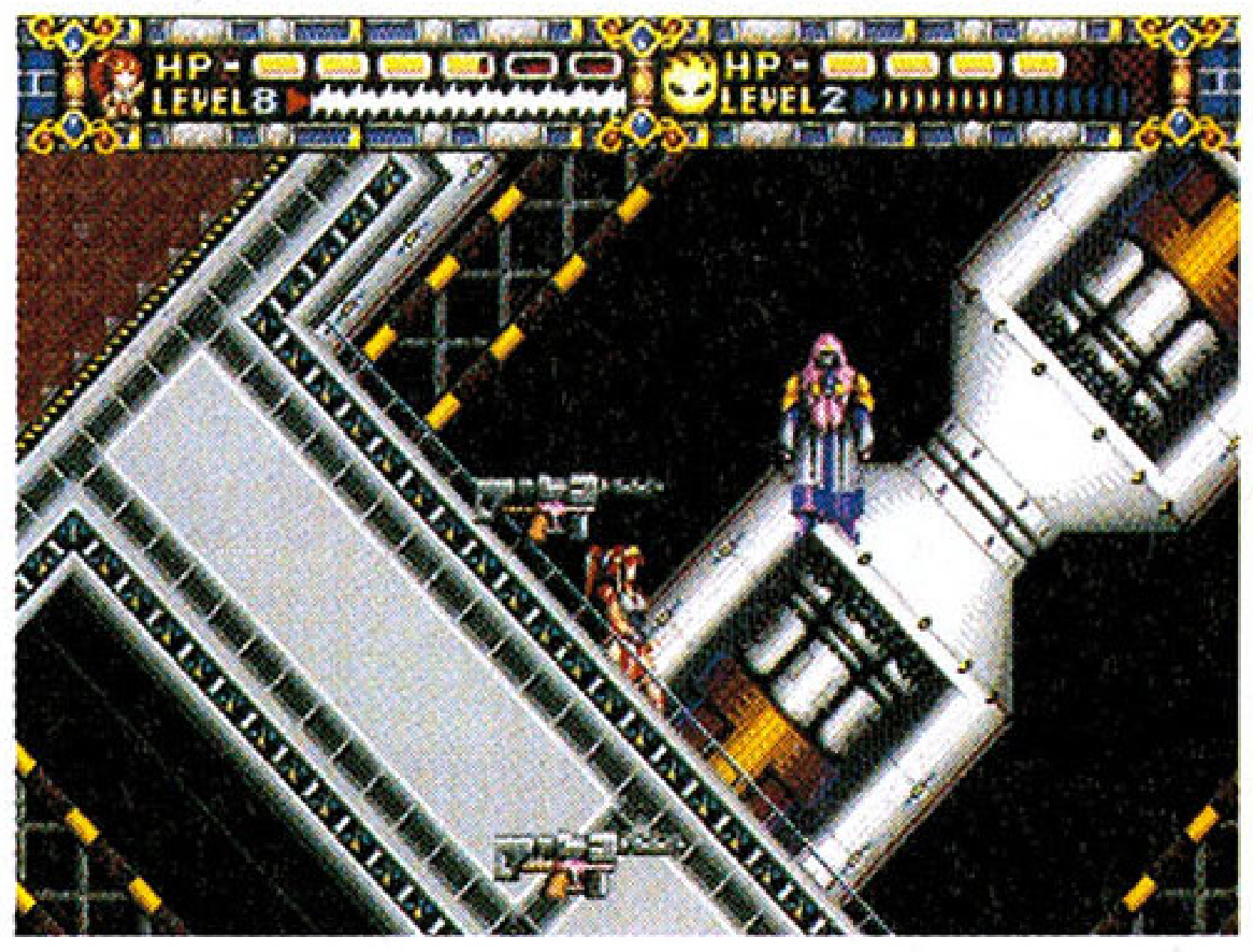


STAGE 6

●潜入!! 機械要塞

次に登場するステージをプレイすれば、みんなビックリするだろう。今までのファンタジックな世界とは、まったく違ったＳＦスティックな世界。敵もロボットや、ゾンビが登場し、これからアリシアが立ち向かう冒険の大変さを暗示しているようだ。ゲーム自体もここからが本番。心してかからないと、ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲだぞ!!

ステージボスは、“神官ハバル”サイコキネシスで2丁のマシンガンを操る。



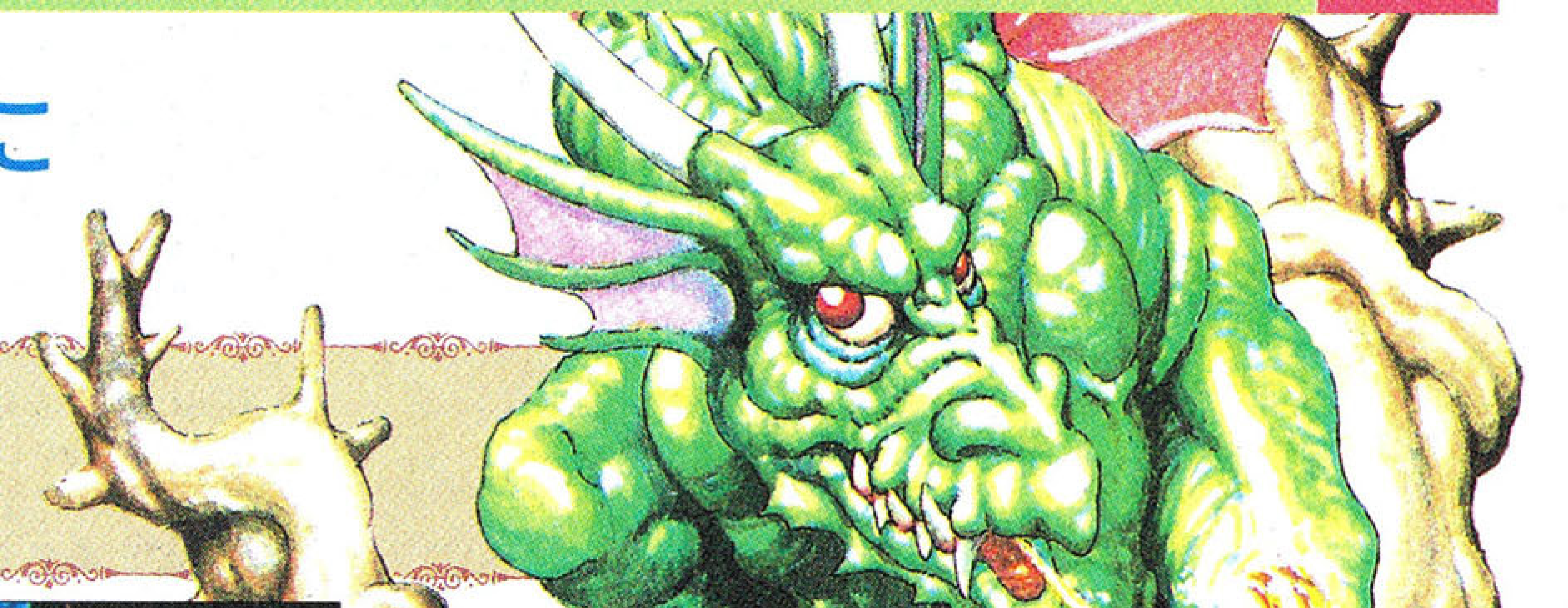
アリシア　ドラグーン

ゲームアーツ／4月24日発売／7,800円／SHT／8M

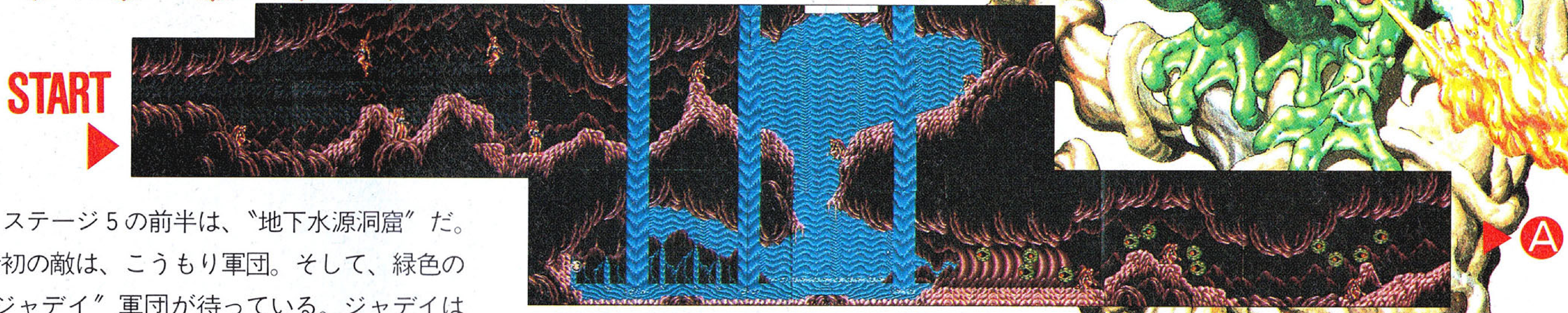
稲妻で悪を倒せ!! アリシア参上!!

ALISIA
DRAGOON
START
OPTIONS
© 1992 GAME ARTS

今回の「アリシア ドラグーン」は、ステージ5を中心に大紹介だっ！ 敵も、手強いやつらばかりだ!!

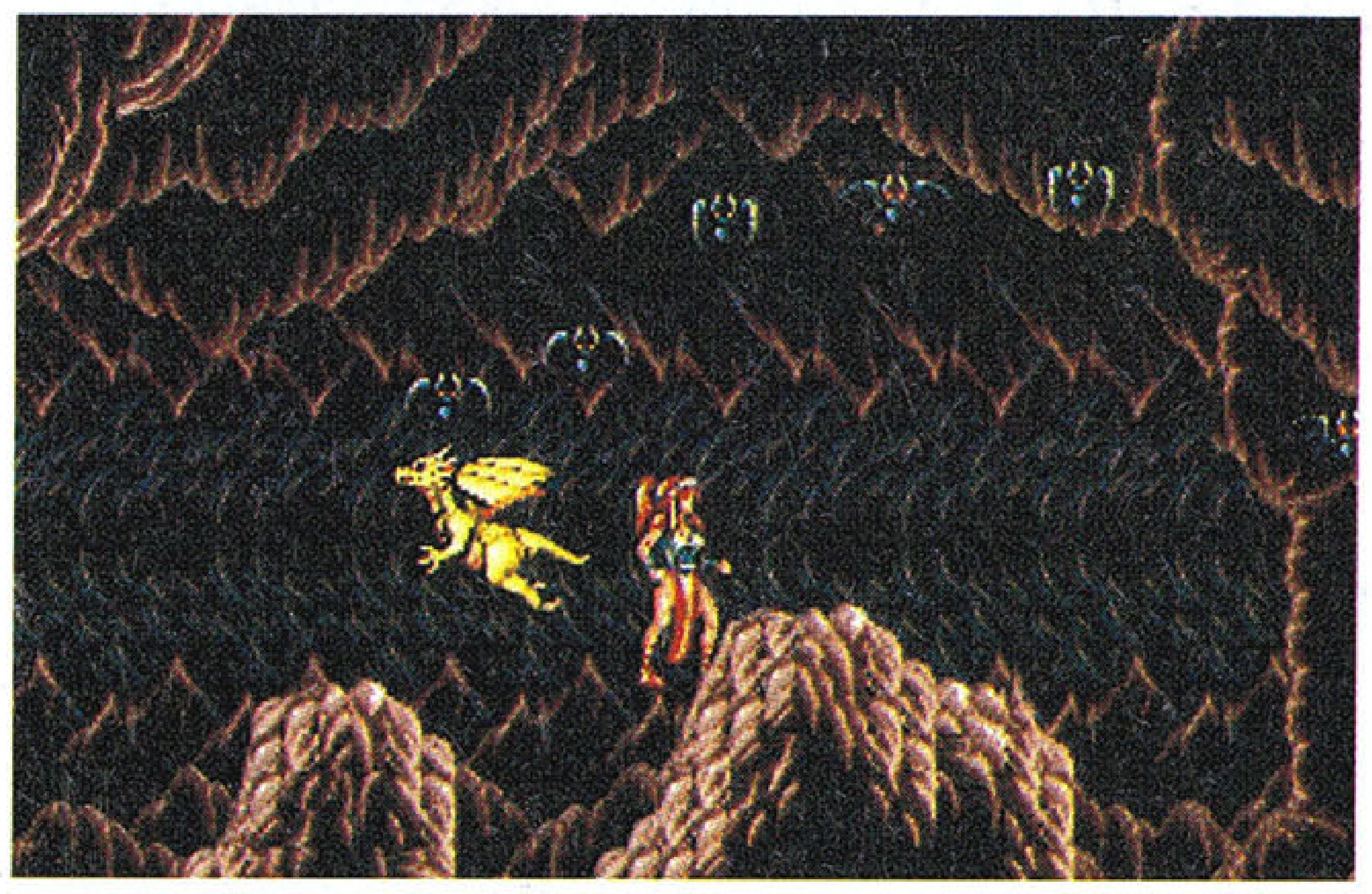


STAGE5 ◆エリア7◆

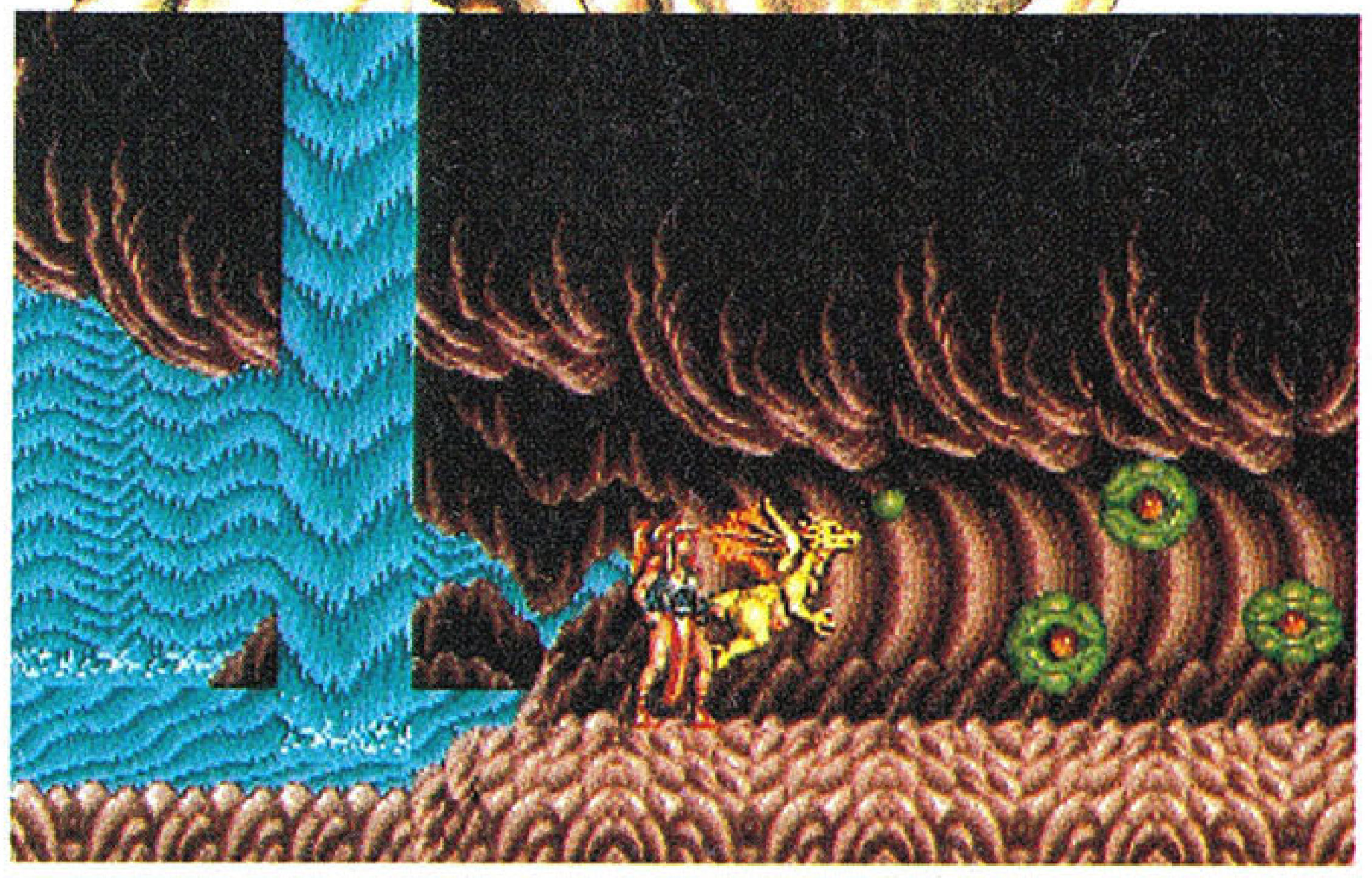


ステージ５の前半は、〝地下水源洞窟〟だ。最初の敵は、こうもり軍団。そして、緑色の〝ジャデイ〟軍団が待っている。ジャデイは稲妻が当たると、小さくなる。が、一定時間がすぎるとまたもとに戻ってしまう。稲妻を撃ったら、すぐ通り抜けよう。またアリシアが近づくと、壊れた土管（？）の中などから敵が飛び出してくるぞ。稲妻のパワーゲージに気をつけて、突き進んで行こう。

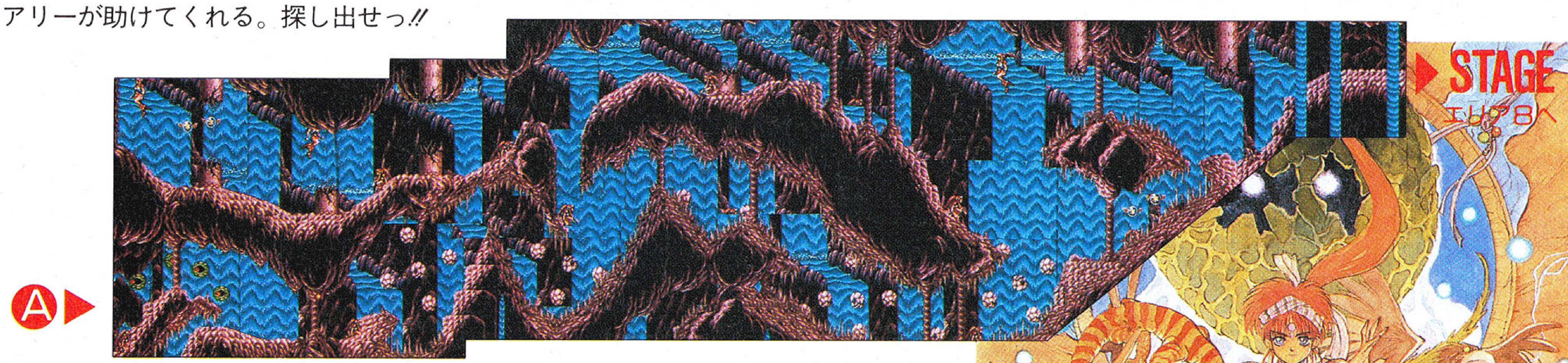
この面は、山あり、谷ありデコボコしている。下に降りたり、上に登ったり右に左に大忙しだ。ジャンプしてもとどかないところは、フェアリーが助けてくれる。探し出せっ!!

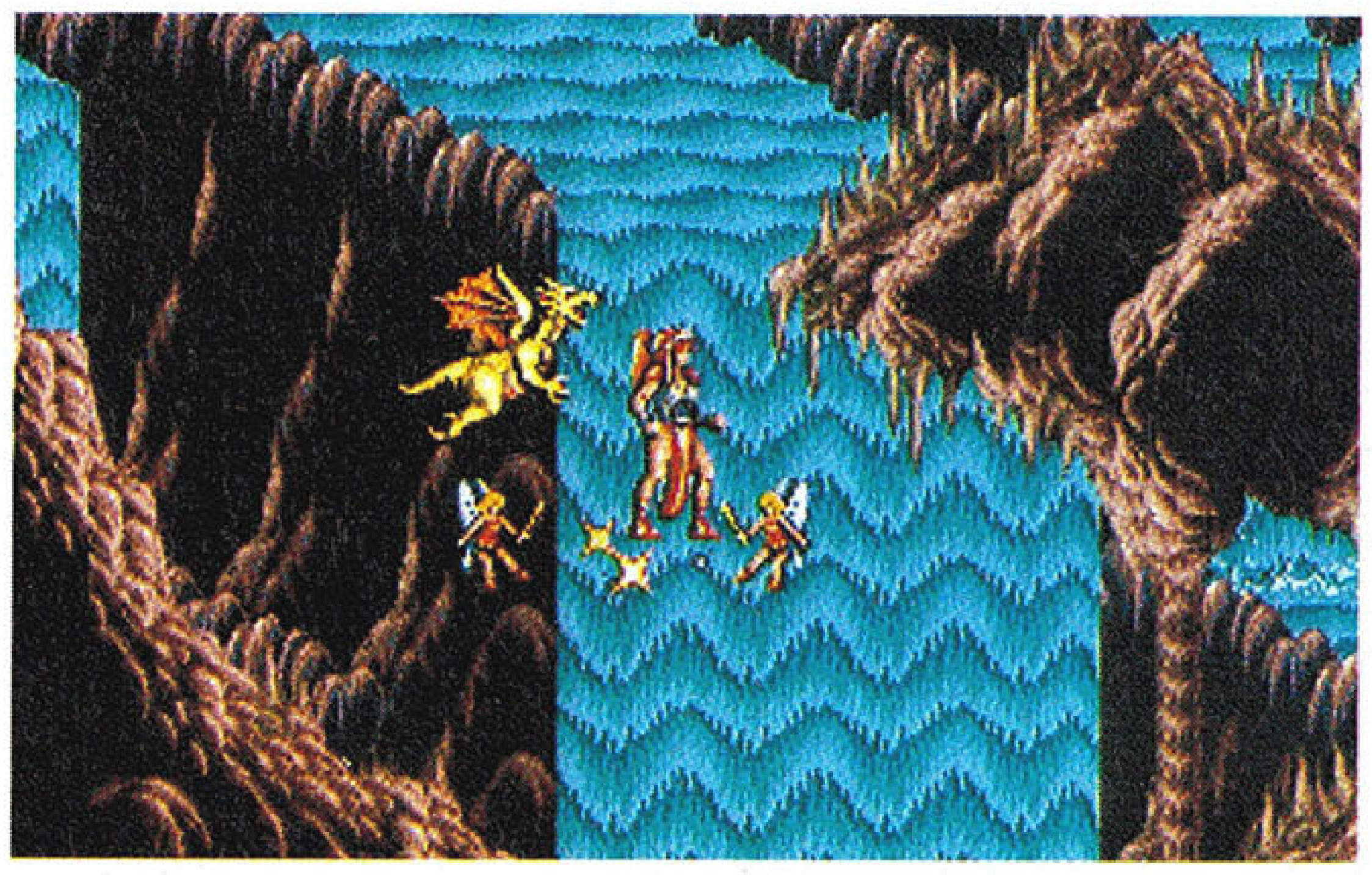


ステージ５の最初の敵が、コイツら。こうもり軍団だ。でも、稲妻のパワーはMAX状態だし……。一撃だぜっ!!

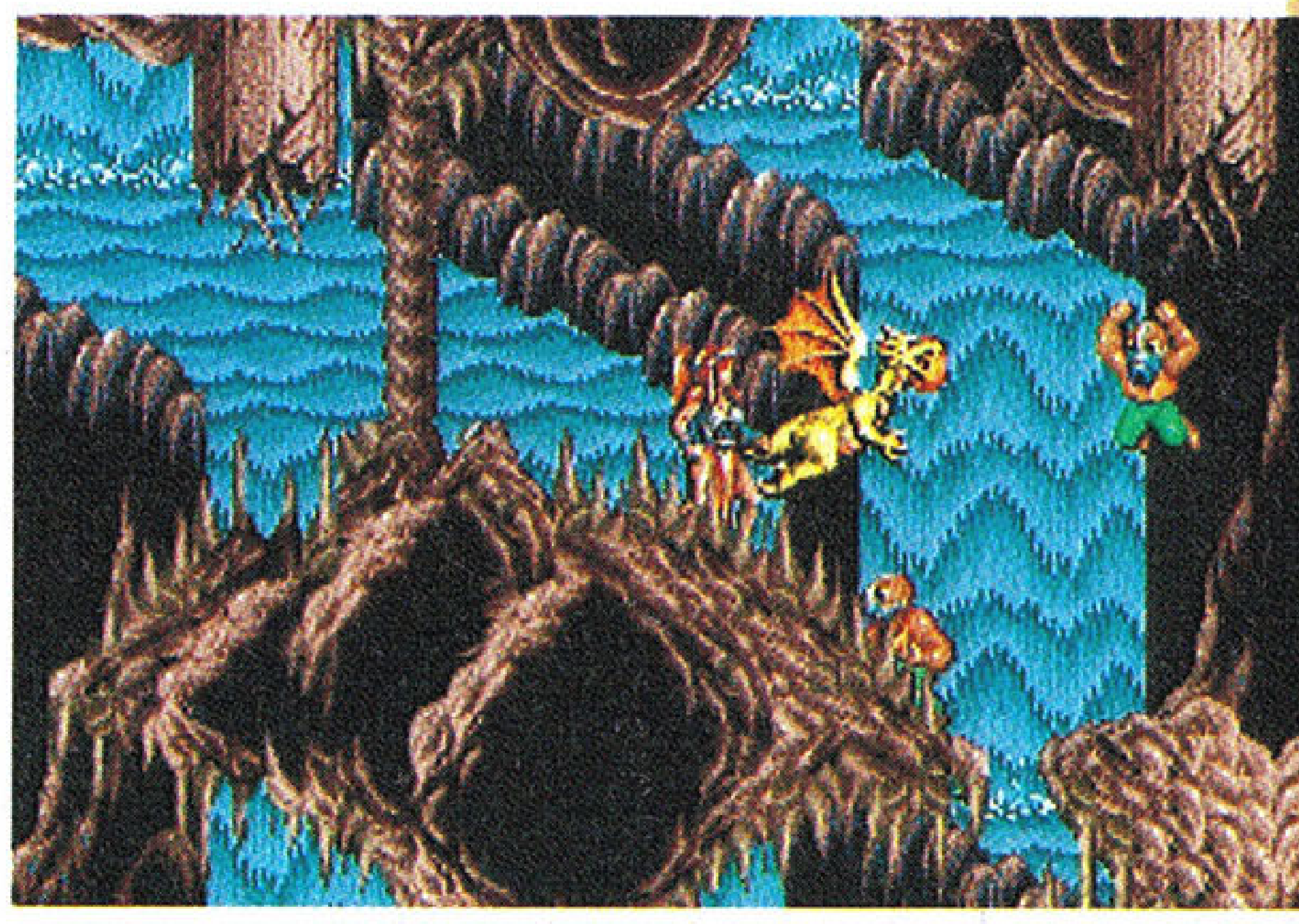


こうもりを倒して下に降りると、現れるのがこの〝ジャデイ〟軍団だ。稲妻を当てたら、一気に走り去ろう!!





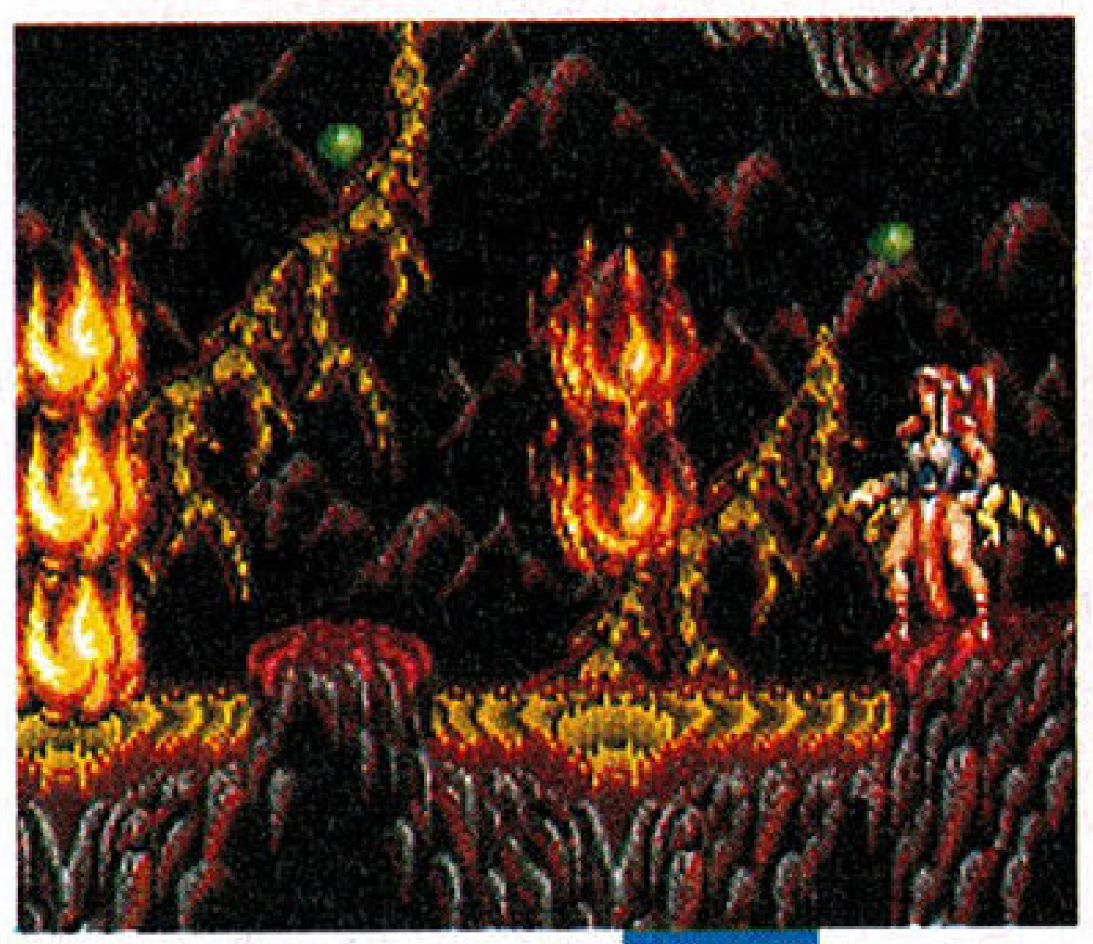
ジャンプしても、とどかないところにきた場合、天使を見つけておけば……。ご覧のとおり、フェアリーが助けてくれるんだ。

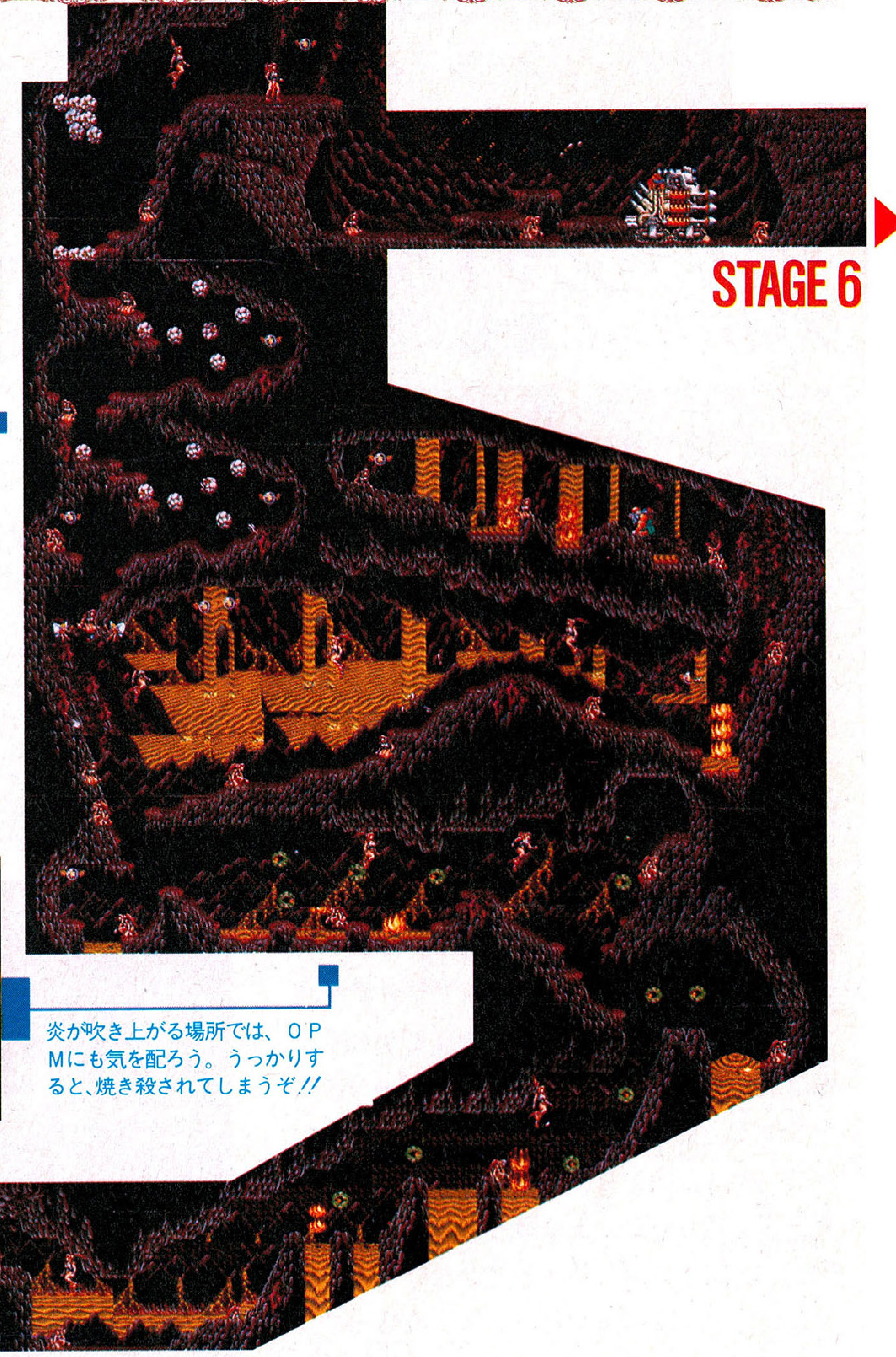


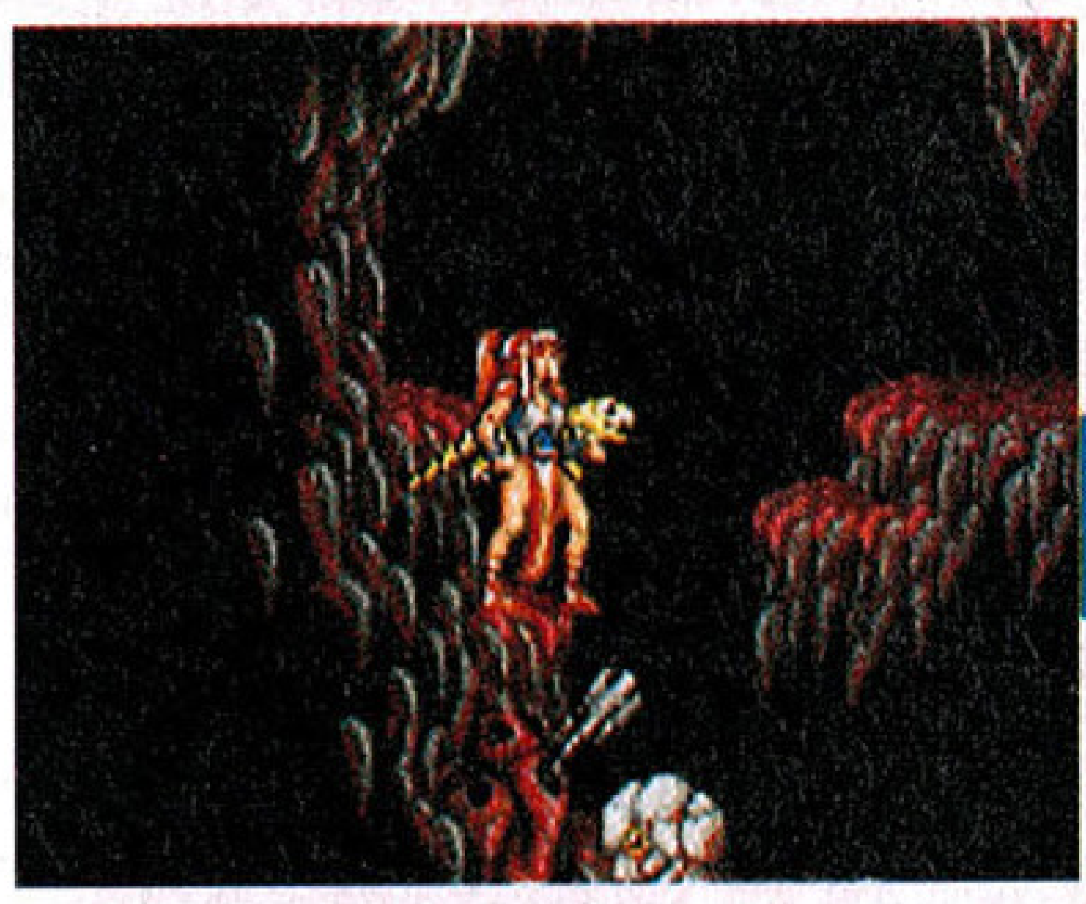
エリア７のゴール近くにくると、敵が３人現れる。向こう側へ飛び移っても、今度は後ろから飛び出してくる。

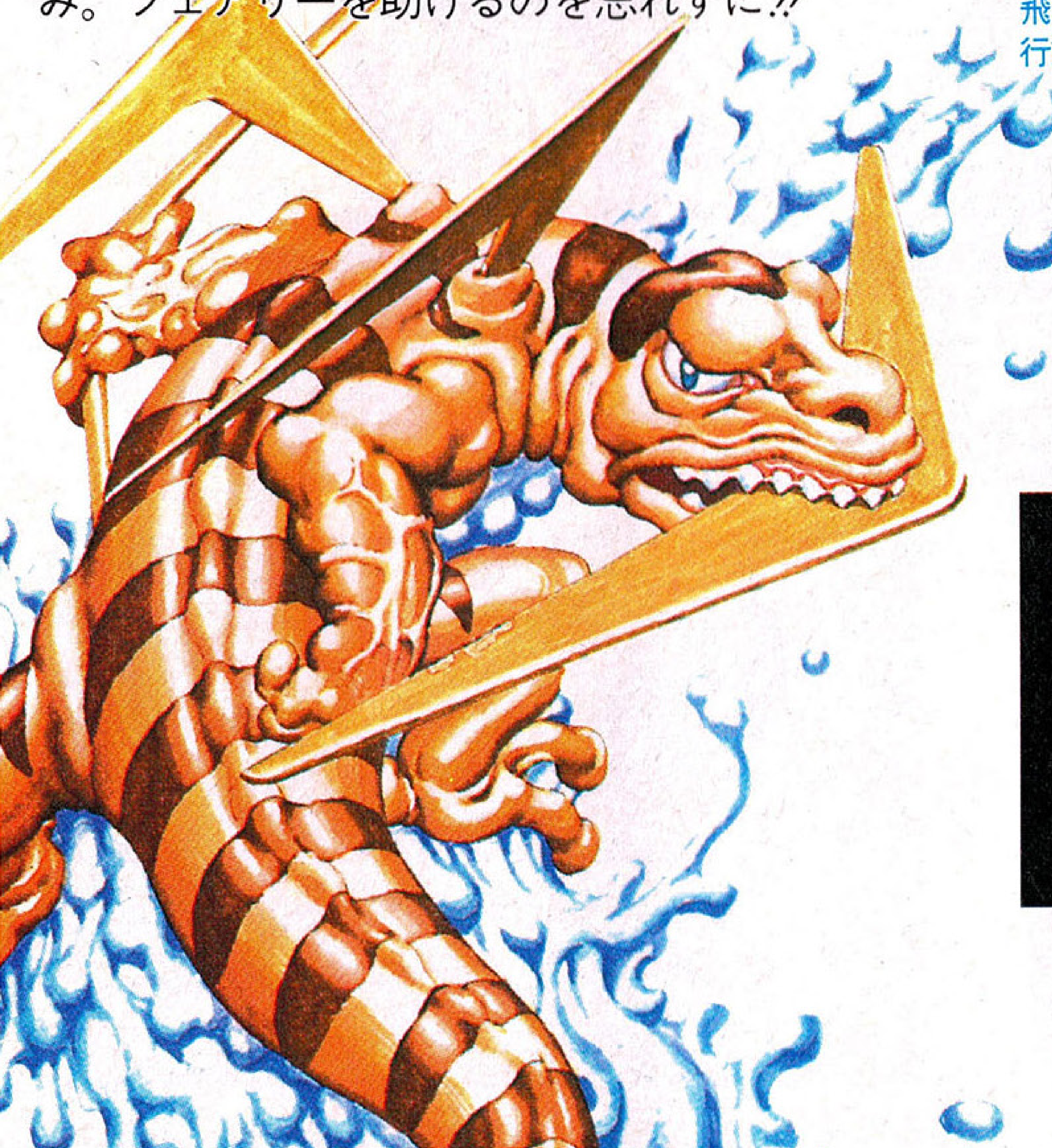
STAGE5 ◆エリア8◆

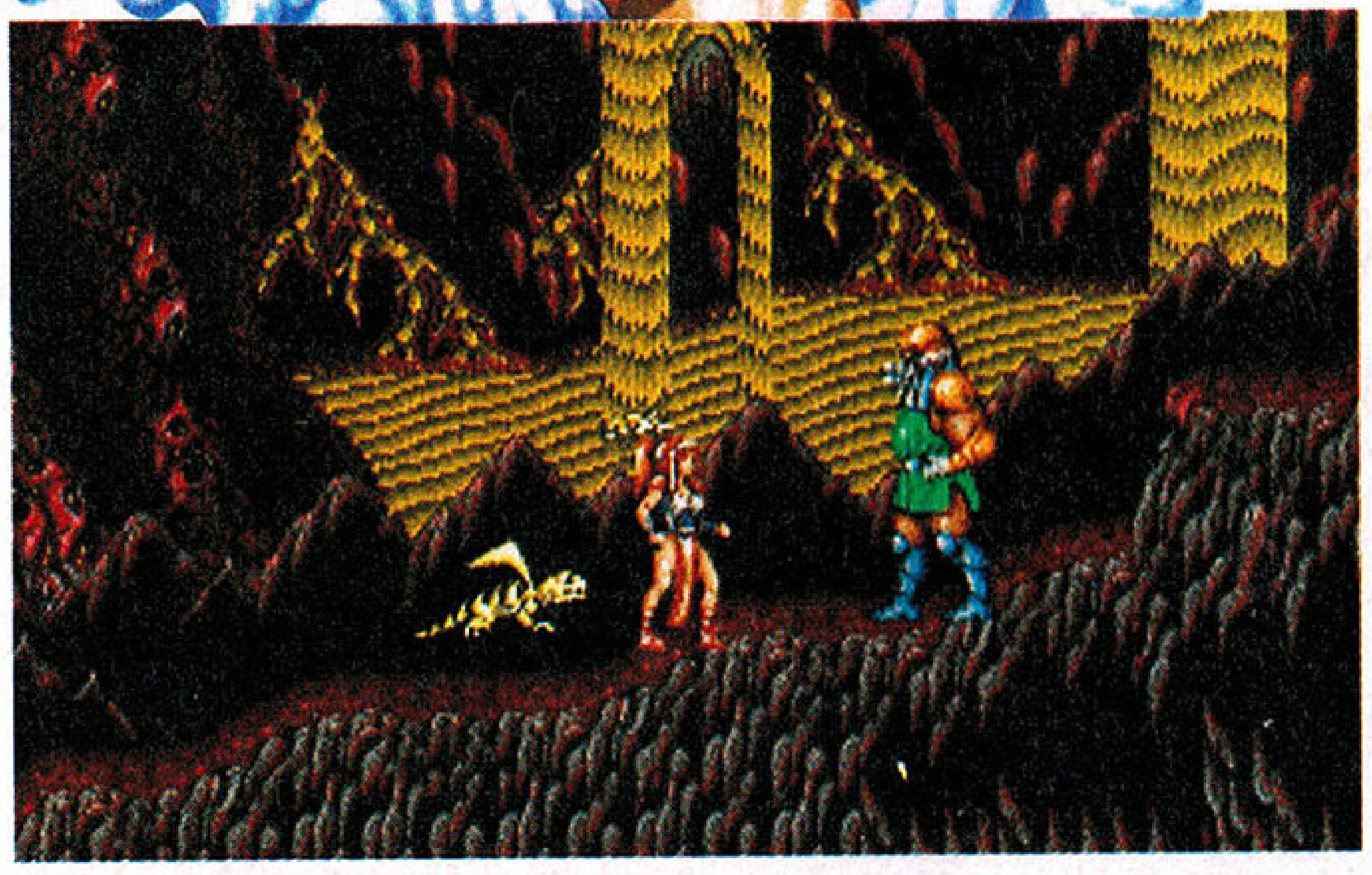
ステージ5のエリア8は、とても熱い溶岩洞窟が舞台だ。炎が吹き上がり、ゴツゴツした岩を登るアリシア。また、ここには〝チャガン〟という敵がいる。こいつが何とも憎たらしいヤツで、突然現れたり消えたりして近づいてくる。攻撃もしてくるので、十分に気をつけたいヤツだ。上へ上へと登っていくと、岩軍団が待ちかまえている。アリシアが近づくと、ドドッと落ちてくるので頭上注意だ!! 慎重に、進んでいこう。最上階までたどりついたら、後はボスの〝ガズシェン〟を倒すのみ。フェアリーを助けるのを忘れずに!!

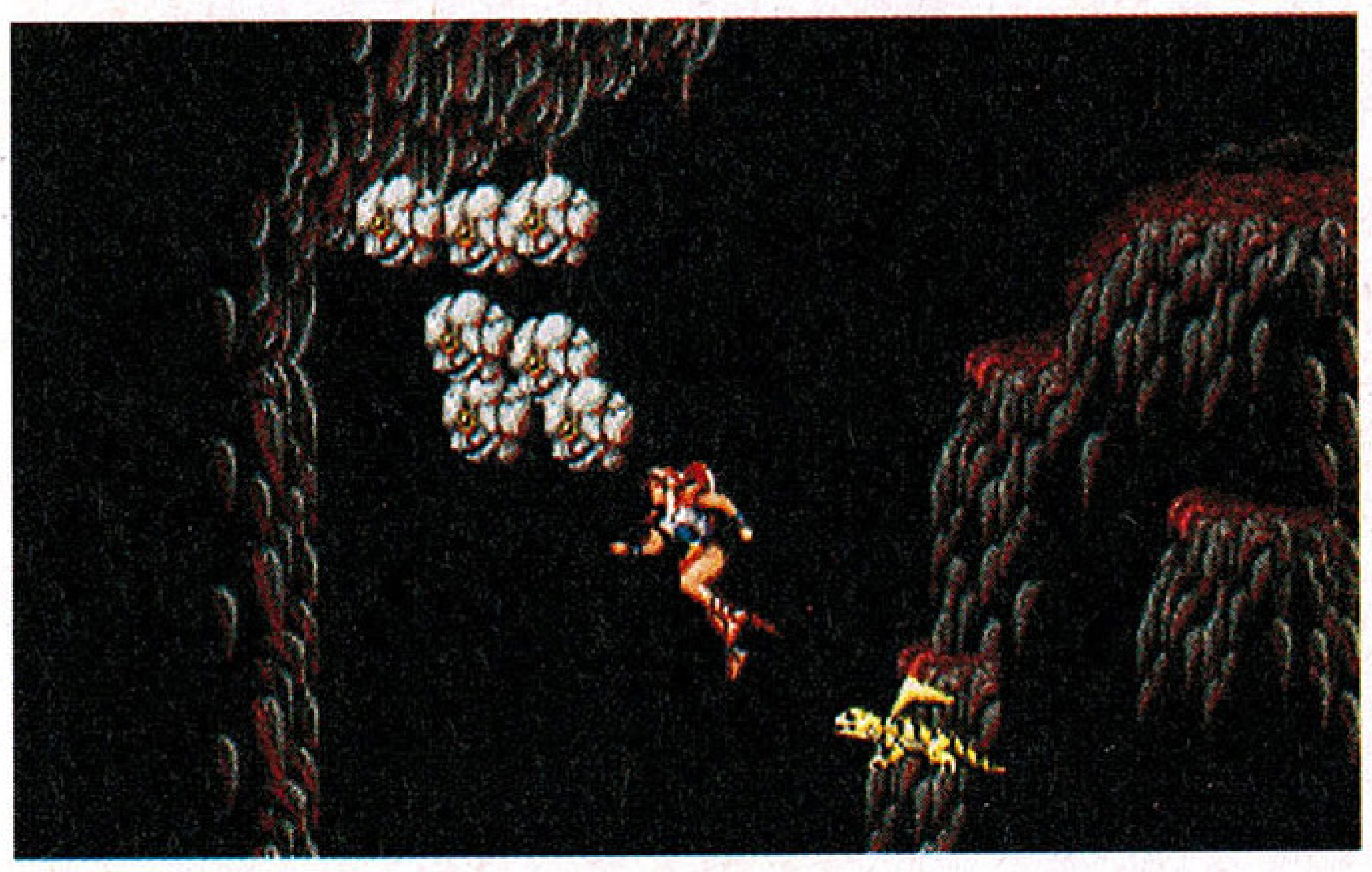

ところどころの、岩から吹き出る蒸気。これにも、十分気をつけたい。蒸気の出るタイミングをつかんで、飛び越そう。次の行動は、素早く。




炎が吹き上がる場所では、OPMにも気を配ろう。うっかりすると、焼き殺されてしまうぞ!!

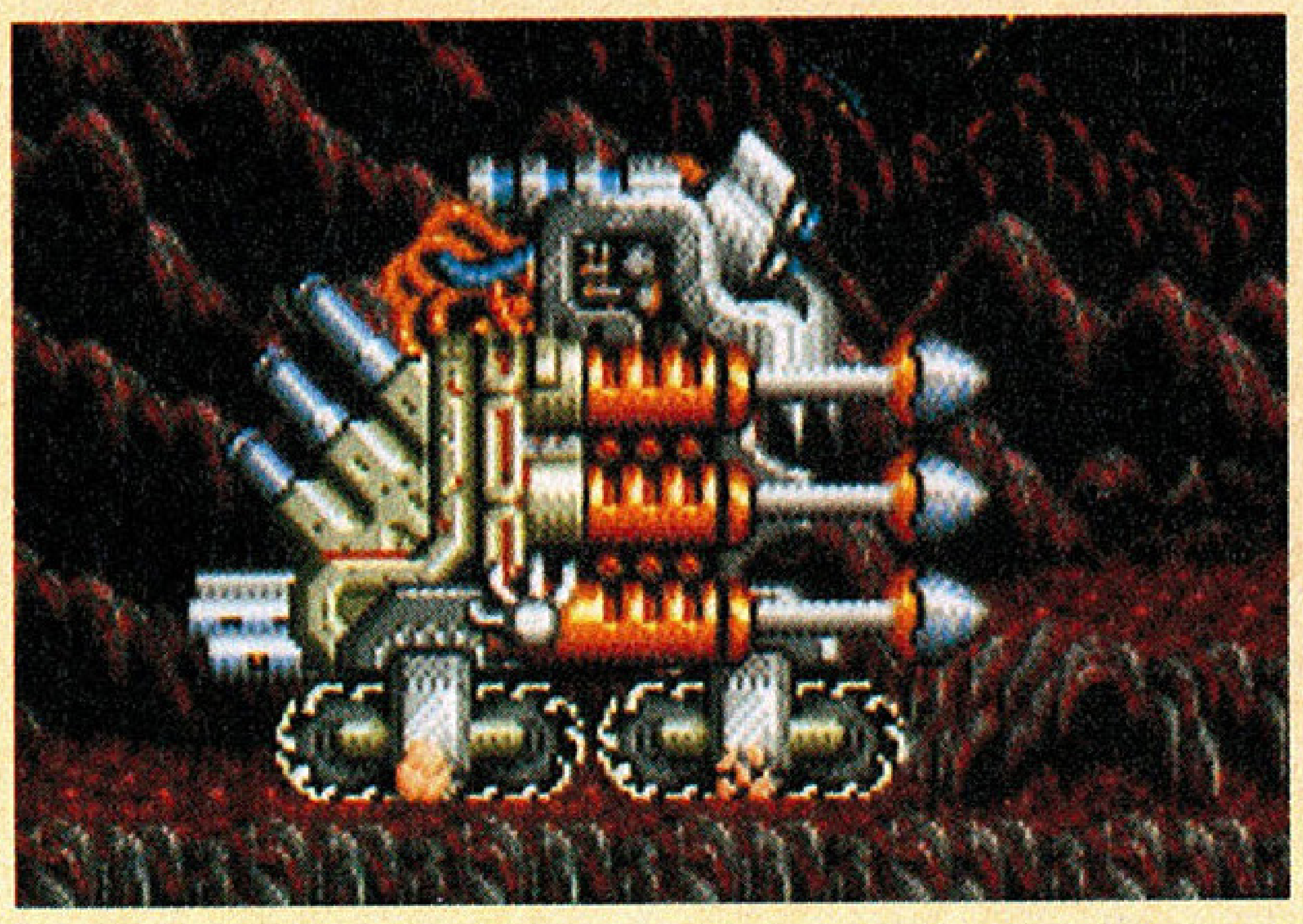


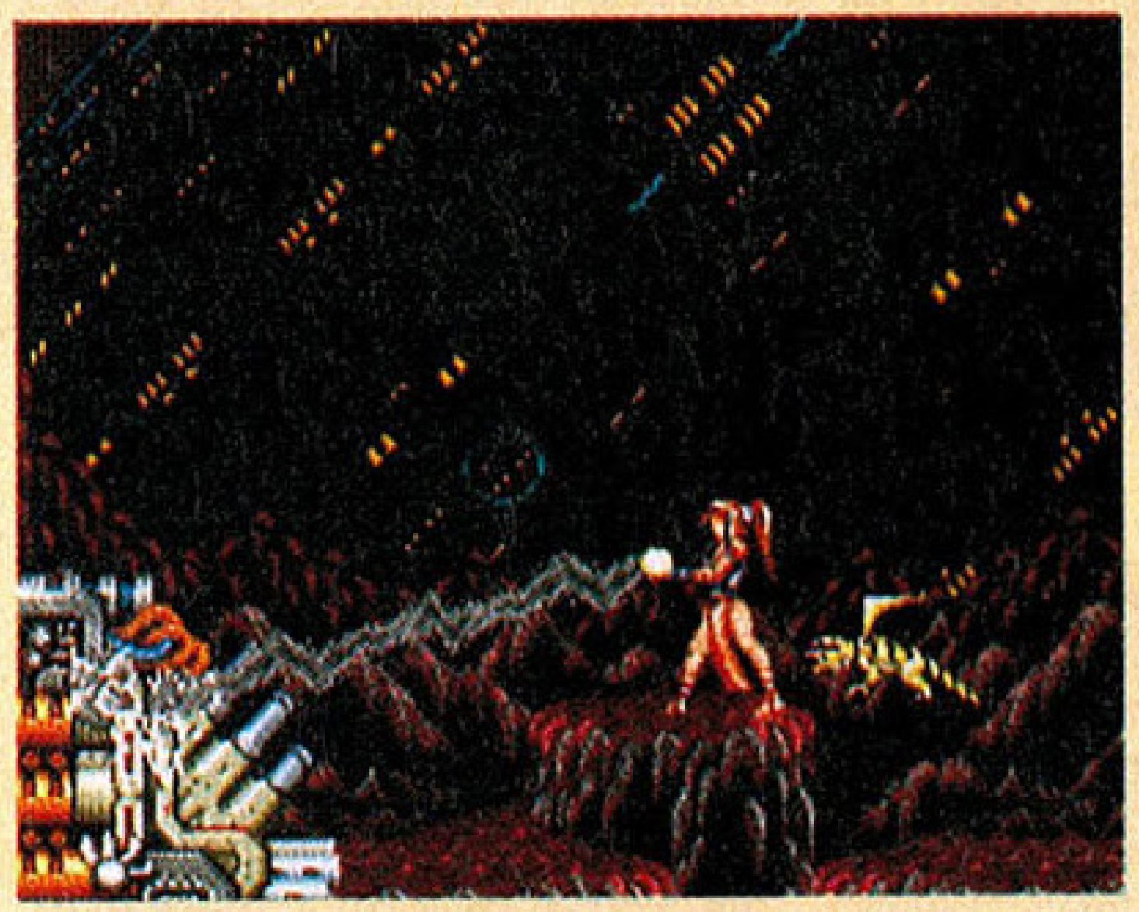

こいつが、憎ったらし~いチャガンだ。ったく、いきなり出てくんなー!! びっくりすんだからさ~。

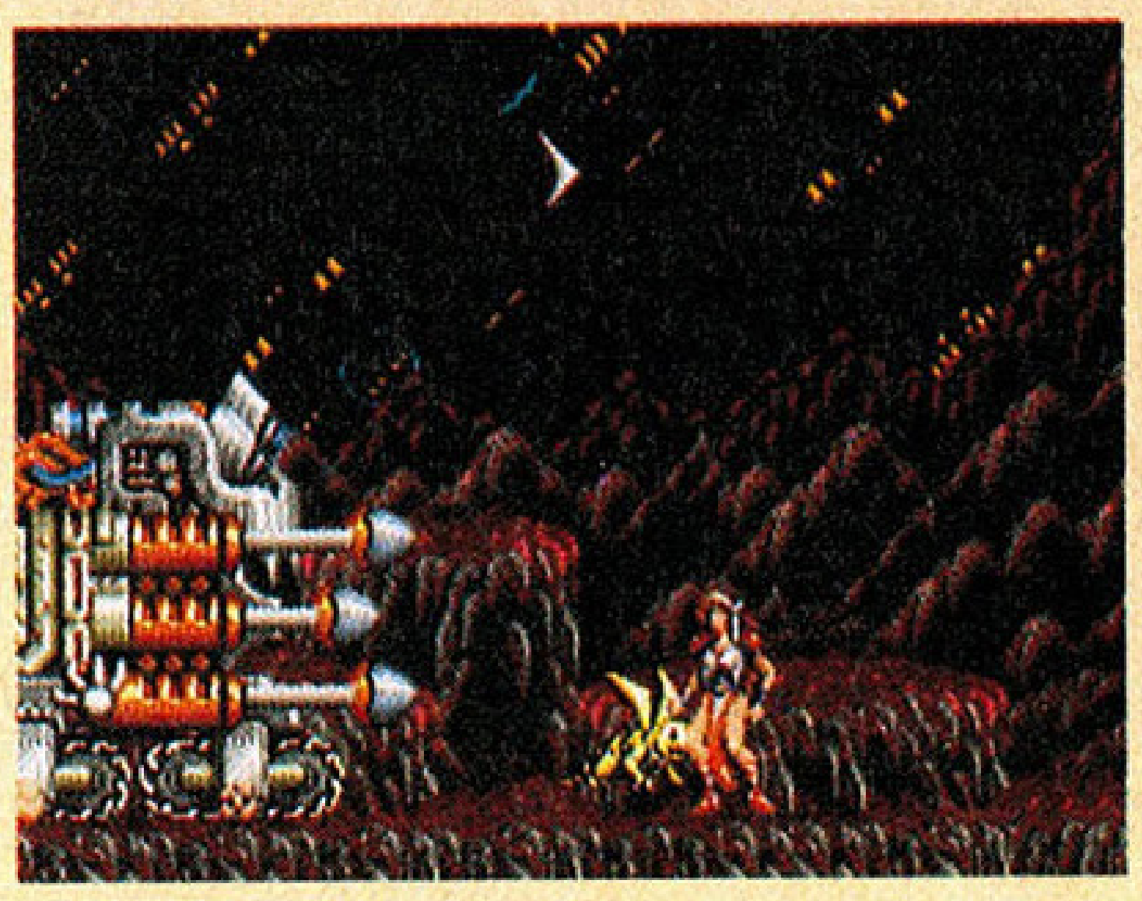

岩軍団には、気をつけないと。こいつらが、バラバラと落ちてこようものなら、ひとたまりもありません!!

ボス 古代削岩機（さくがんき） ガズシェン

下のこいつが、最上階に待ちかまえているボス。〝ガズシェン〟だ。こいつは、硬い岩をも砕くレーザー光線を備え、砕いた岩をさらに砕き、後方へ排出する。この動きをしながら、向かってくるぞ。気をひきしめて、立ち向かおう。

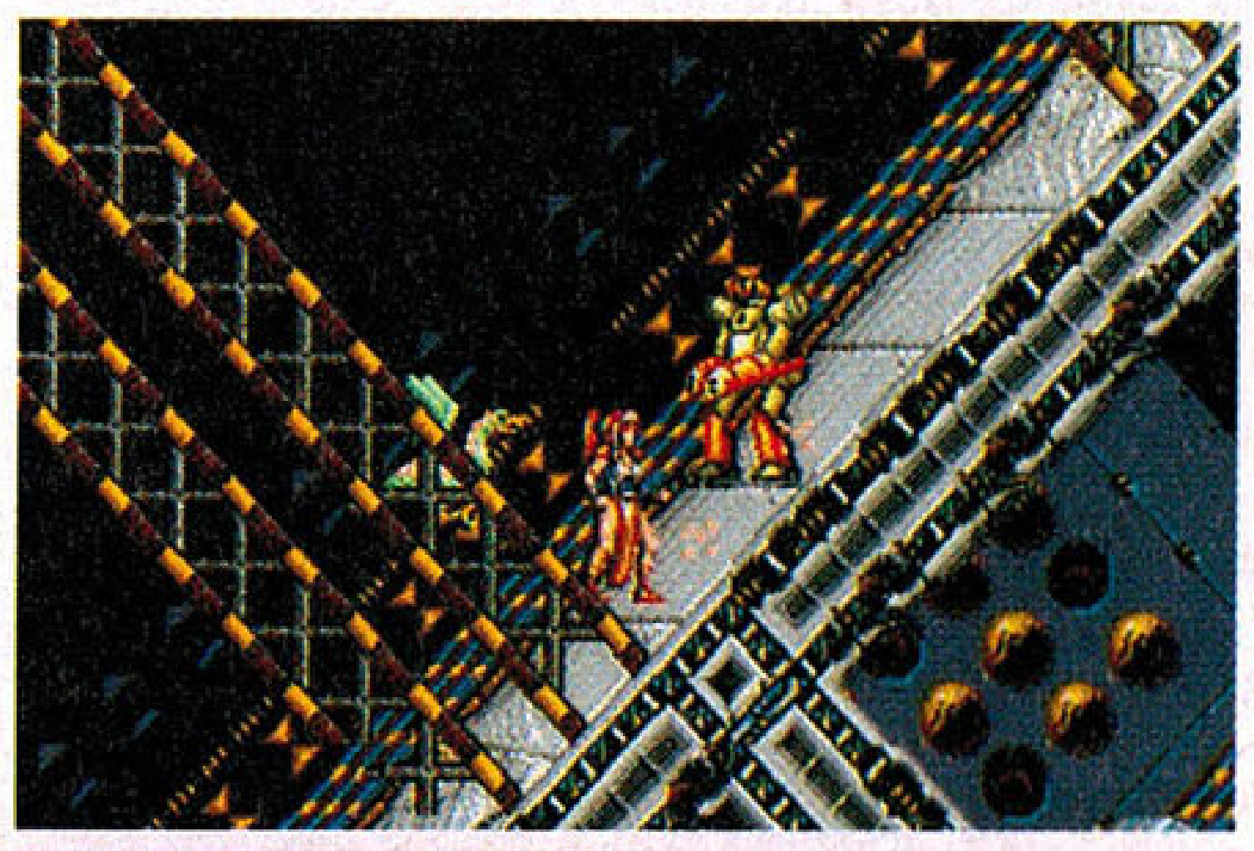


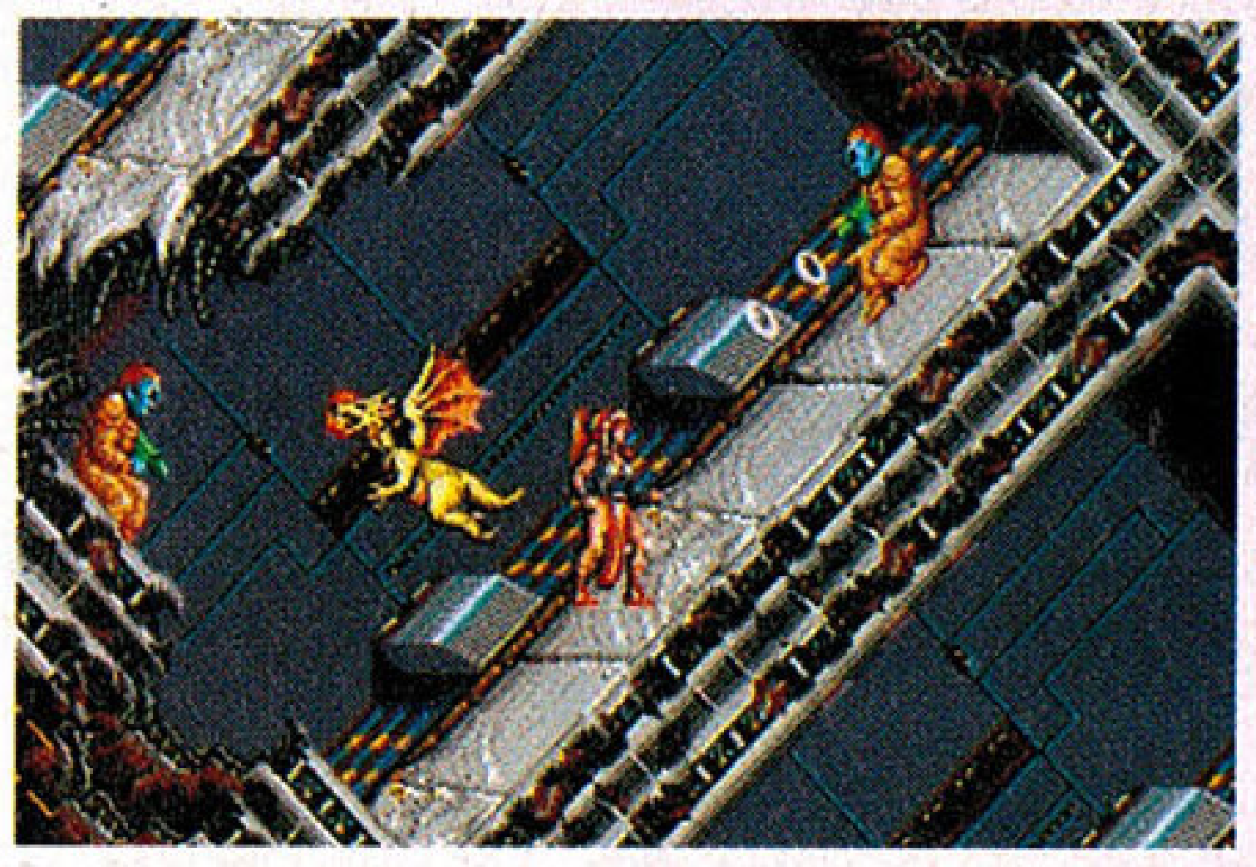

このガズシェンには、弱点が2カ所ある。こいつの最大の弱点が、ここ。キャプタイヤというところだ。ここに稲妻を、どんどんあびせよう。敵の攻撃には、十分気をつけろ。


ガズシェンの弱点2個目は、ここ。3つあるシャベルのうち、真ん中のシャベルが引っこんだときに攻撃可能なのだ。この弱点部分をどんどん攻めて、ガズシェンを倒せ!!

STAGE6

ステージ６は、宇宙船の中が舞台だ。斜めに傾いた通路を、右に左に駆けまわりながら下に降りていく。宇宙船のあちこちには、爆弾が仕掛けられていて、アリシアが近づくと爆発する仕掛けになっているぞ。敵もロボットや〝ソーバン〟というゾンビ系のヤツらが、銃で攻撃してくる。コイツらを倒したら、ボスの待つエンジン部分へ突入だっ!!

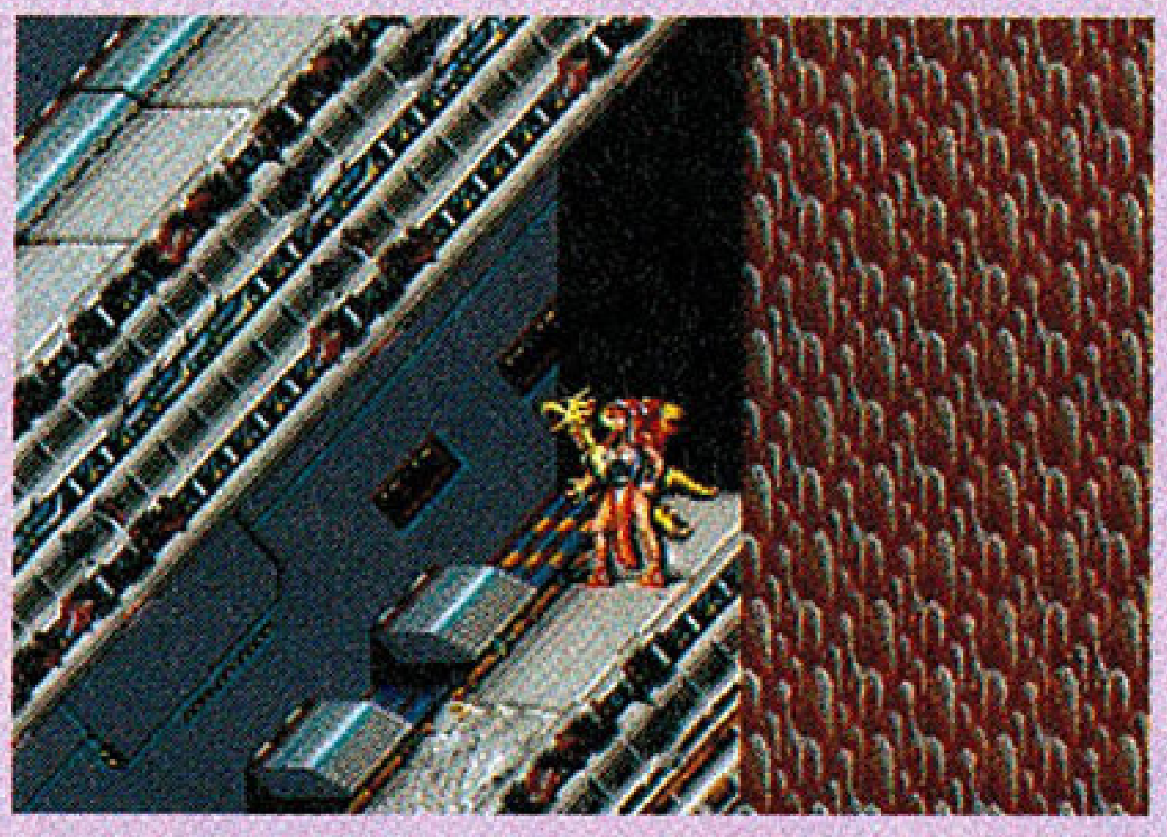

〝ロボット〟は、初め石像のように固まっている。が、アリシアが近づくと姿を現し、銃で攻撃してくるぞ。下に降りるときなど、気をつけよう。

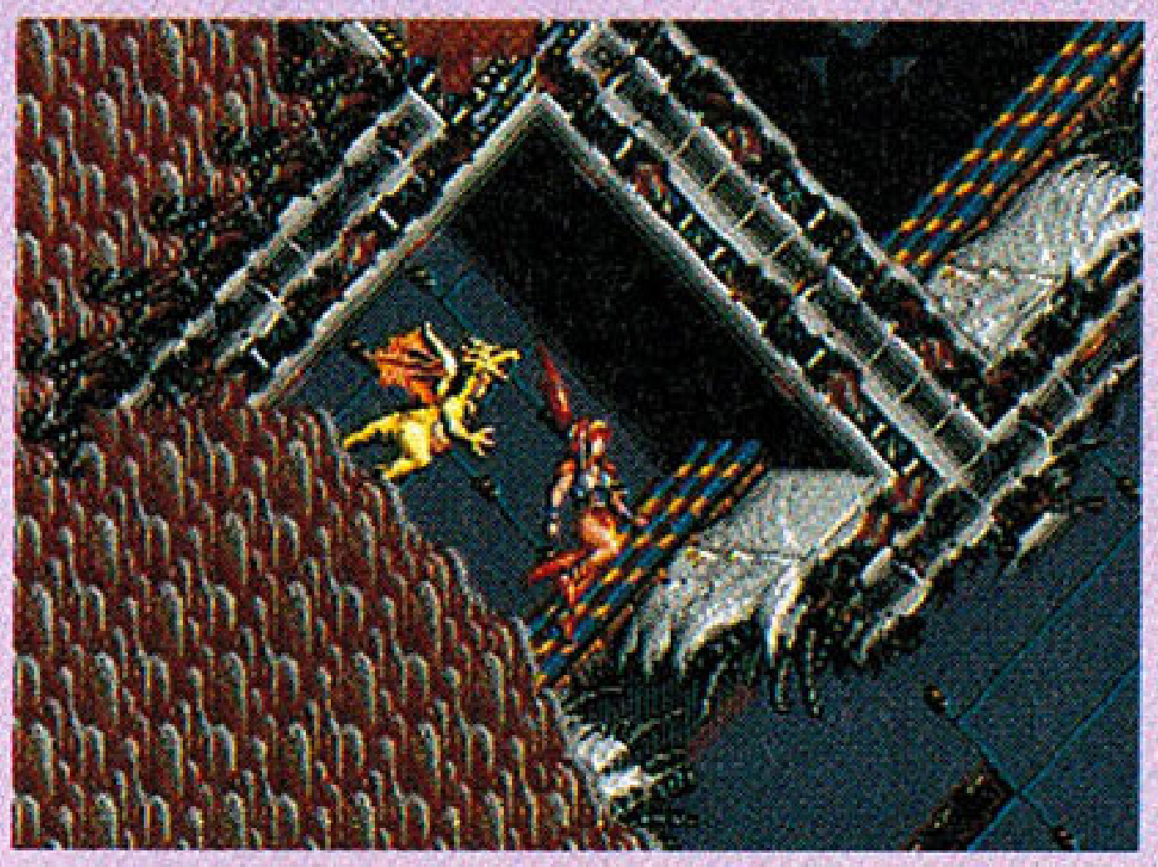

こいつが、〝ソーバン〟だ。こいつもアリシアが近づいてくると、姿を現す。ロボット同様銃で攻撃してくるぞ。稲妻のパワーに、気をつけろ。

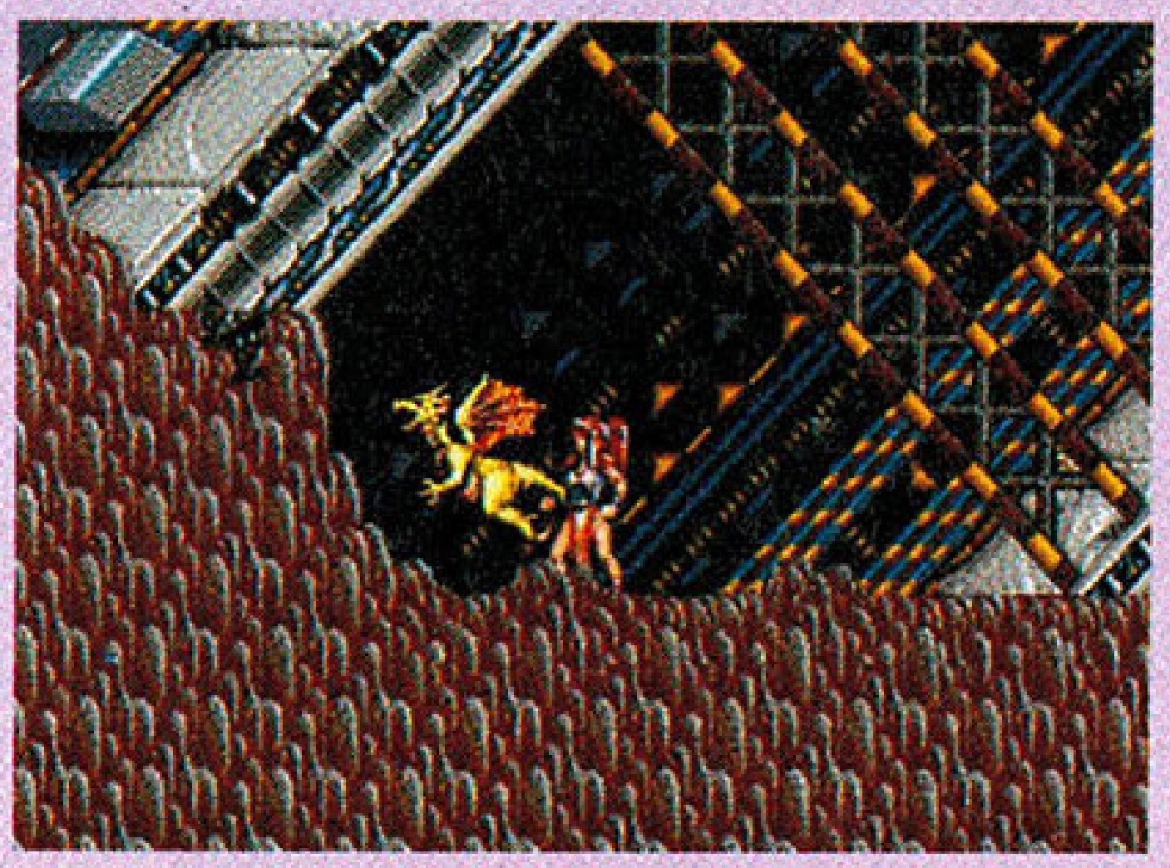
端から端まで駆けまわろう

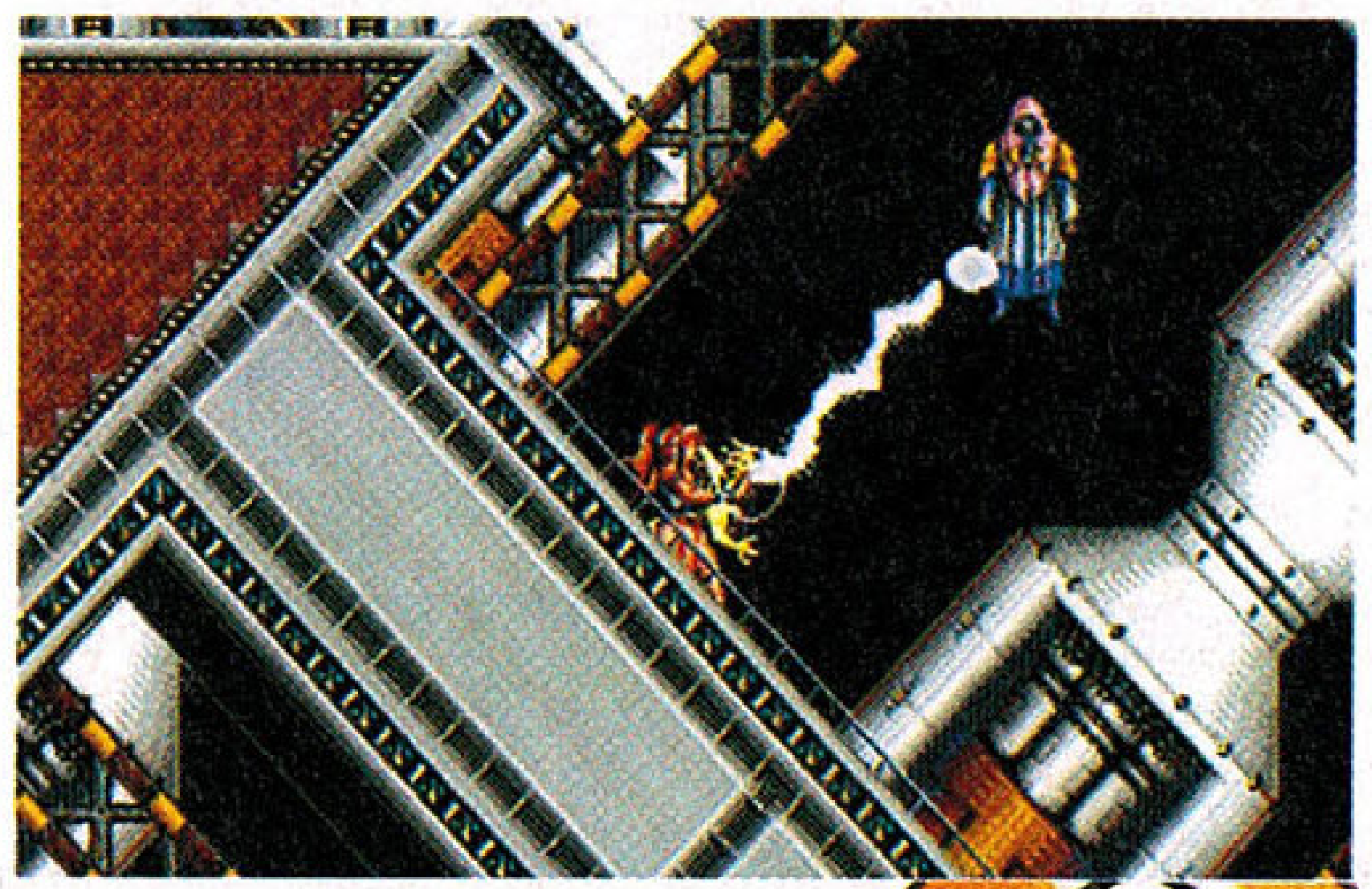
体力回復や１アップなど、ぜひ取っておきたいアイテム。そのアイテムが入っているカプセル、ステージ6では右端や左端などに現れるぞ。

アイテムを取ったら、もう一度そのまわりをよーく探して見よう。よいことが起きるかも。


「よいことが起きるかもしれない」、の右端編だ。こういう場所にきたと思ったら、よ～くチェックしてみよう。もしかしたら、もしかするかも。


こういう端っこに、カプセルが現れる。稲妻を当てて、出てくるアイテムは何だろう!? １アップだったら、とってもうれしいよなっ。


右端でよいことがあるなら、左端にもあるんじゃないのかなあ～。って、思うよなっ!! 左端に来たら、同じようにじっくりチェックだっ!!



ボス

こいつが、エンジン部に潜む〝神官 ハバル〟。サイコキシネスで、銃を繰り攻撃してくる。うまく稲妻をあびせよう。

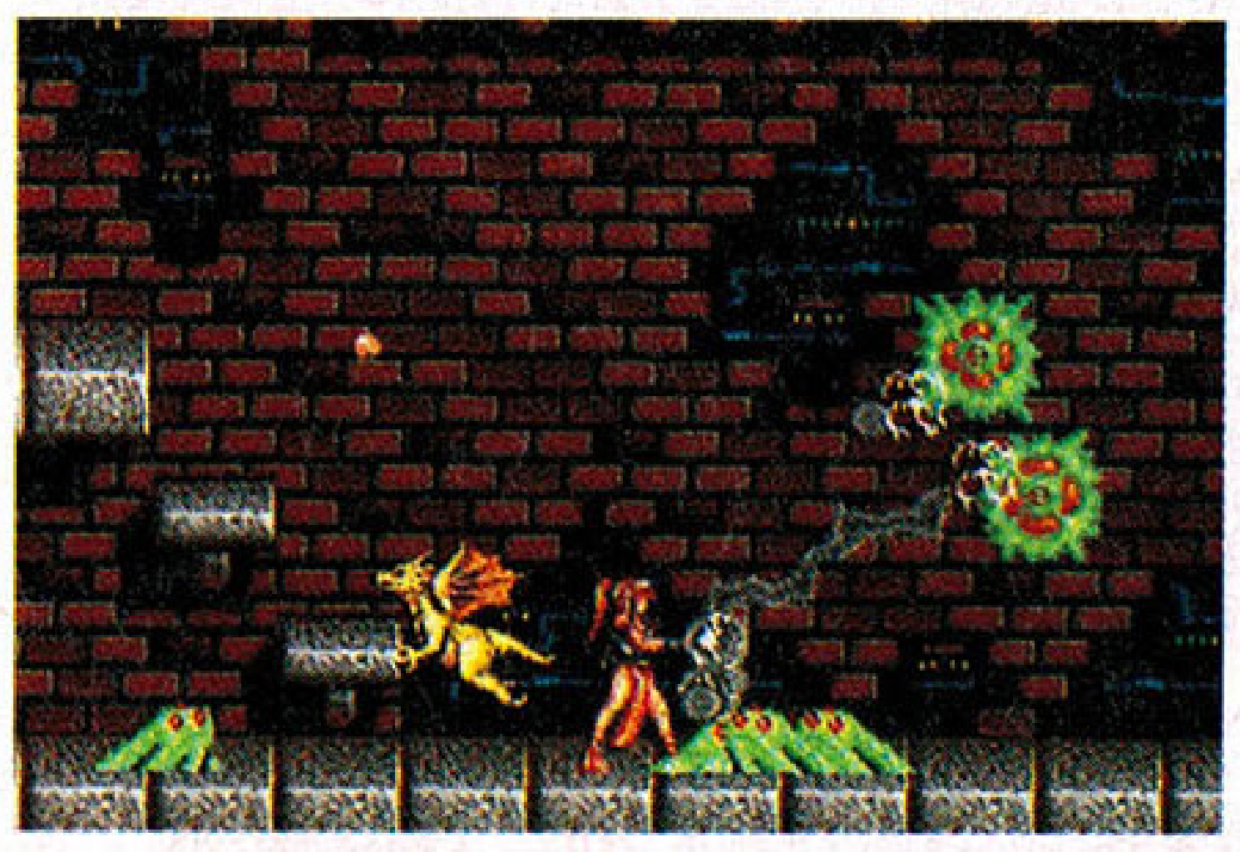
STAGE 7へ Let's Go!!

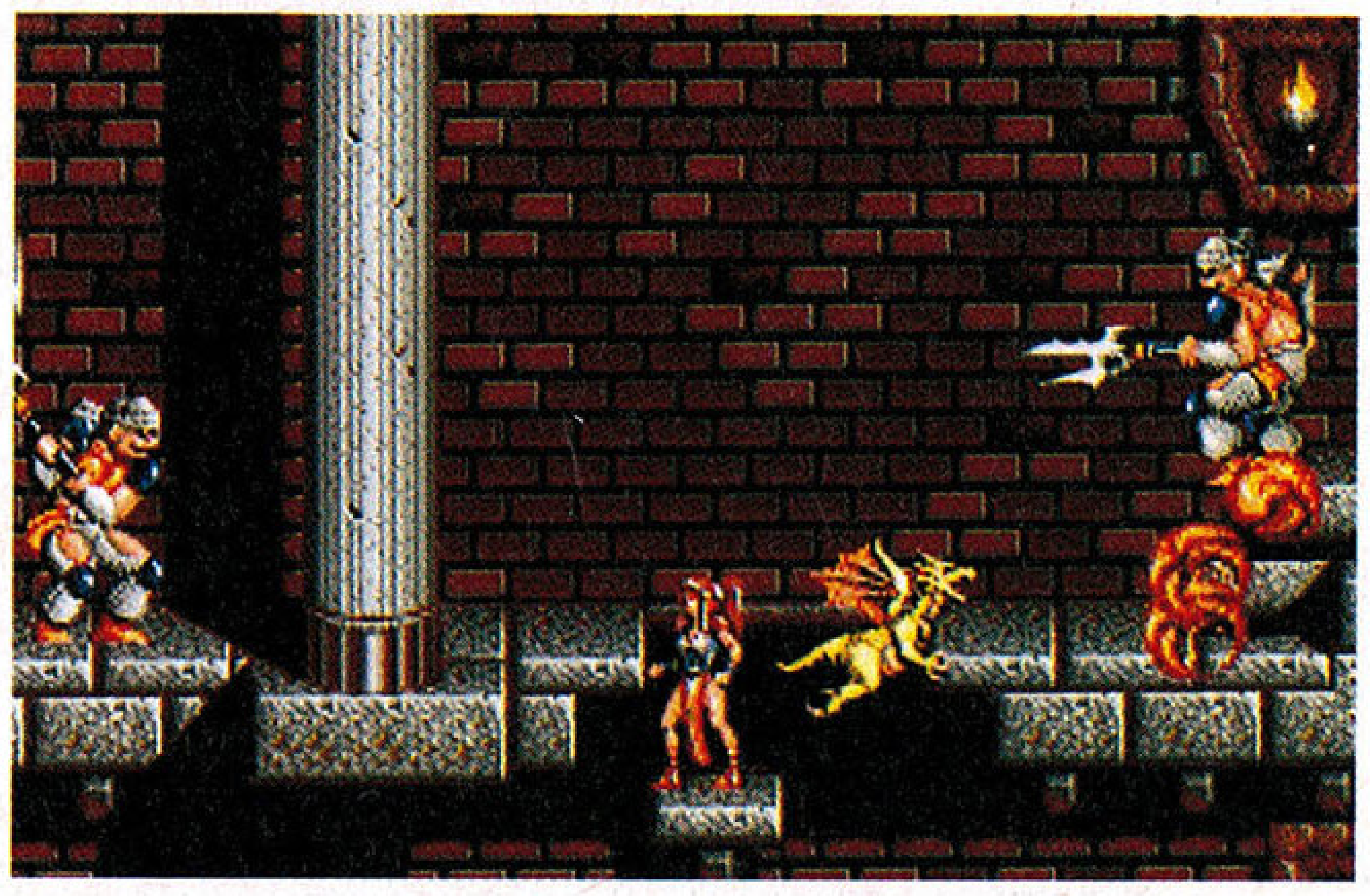
STAGE7

ステージ７は、空中神殿での戦いだ。現れる敵どもを倒しながら、上へ上へとあがっていこう。

ここのボスは、ハバルを引き連れテレポート攻撃をしてくる〝大神宮 ハザル〟というヤツだ。果して、どんなヤツなのだろうか？

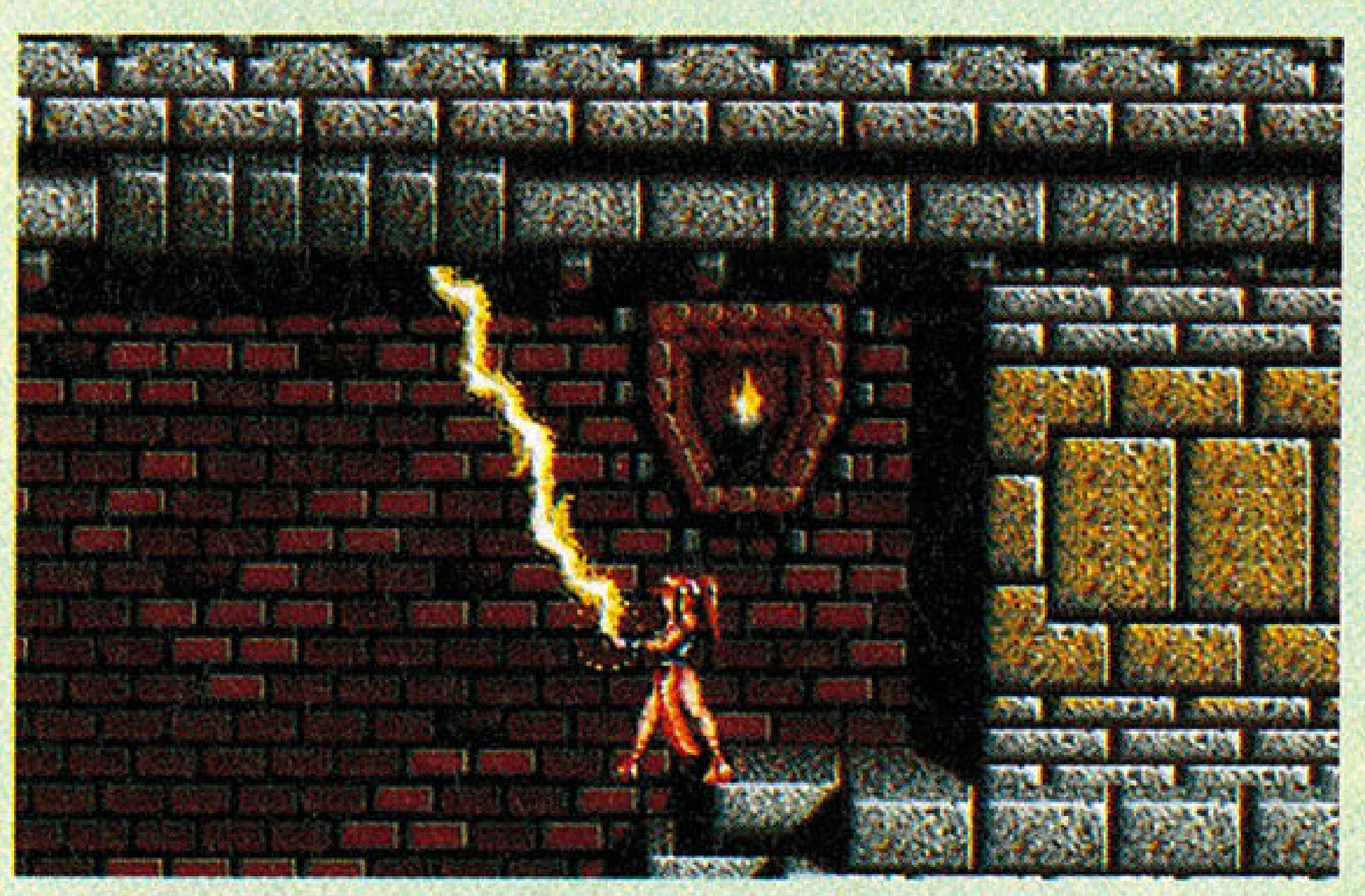
ゲームクリアまで、あと少し。健闘を祈る!

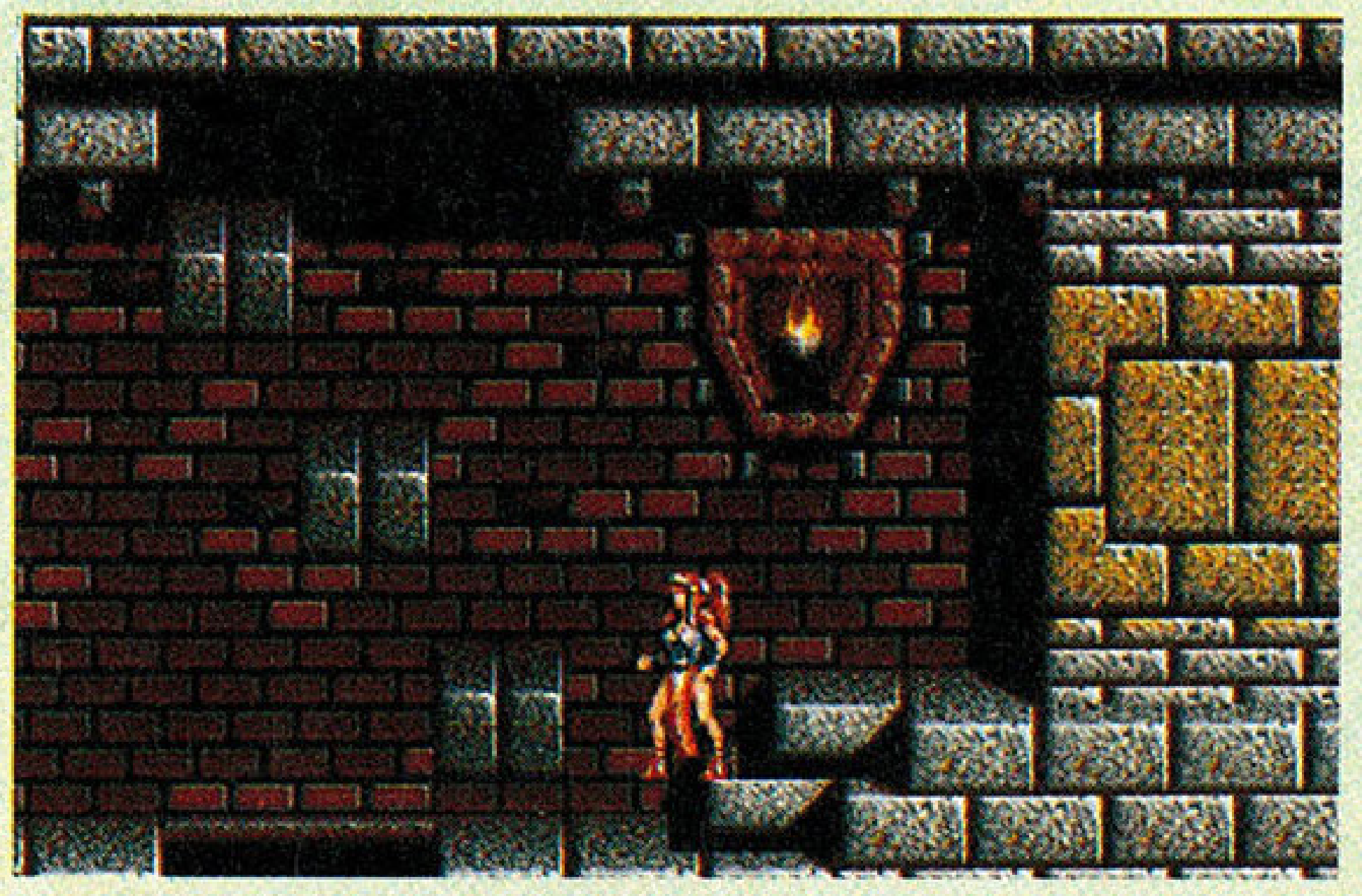

この、緑色のへばりついているヤツは〝ダリア〟。意外と、硬い体を持っているぞ。またスライムを産んだり、攻撃もしてくるのだ。

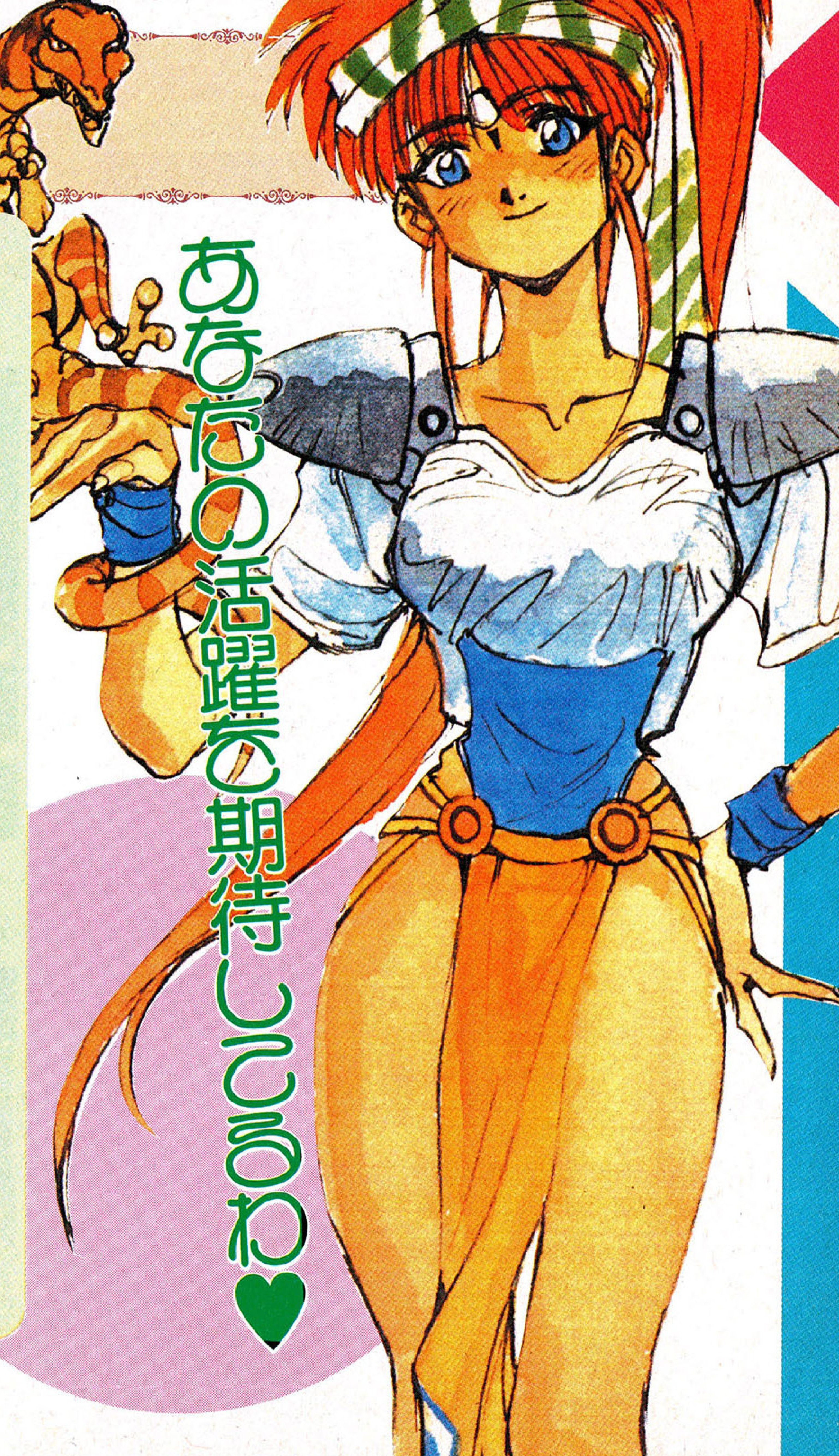

こいつは、手に持っている武器で攻めてくる。武器は、伸び縮みするぞ。十分に気をつけて、戦おう。

稲妻を落として、先に進もう!!

ステージ7では、２カ所稲妻を落とさないと進めない場所がある。行き場がない、と思ったら稲妻を落としてみよう。


敵をすべて倒し終えたら、この場所で稲妻を一撃落としてみよう。すると、「何が起きたのか」というと……。


ご覧のとおり、天井が階段になってしまうんだ。でも素早く通らないと、もとに戻ってしまうぞ。


あなたの活躍を期待してるわ♥

アリシア ドラグーン

1軍

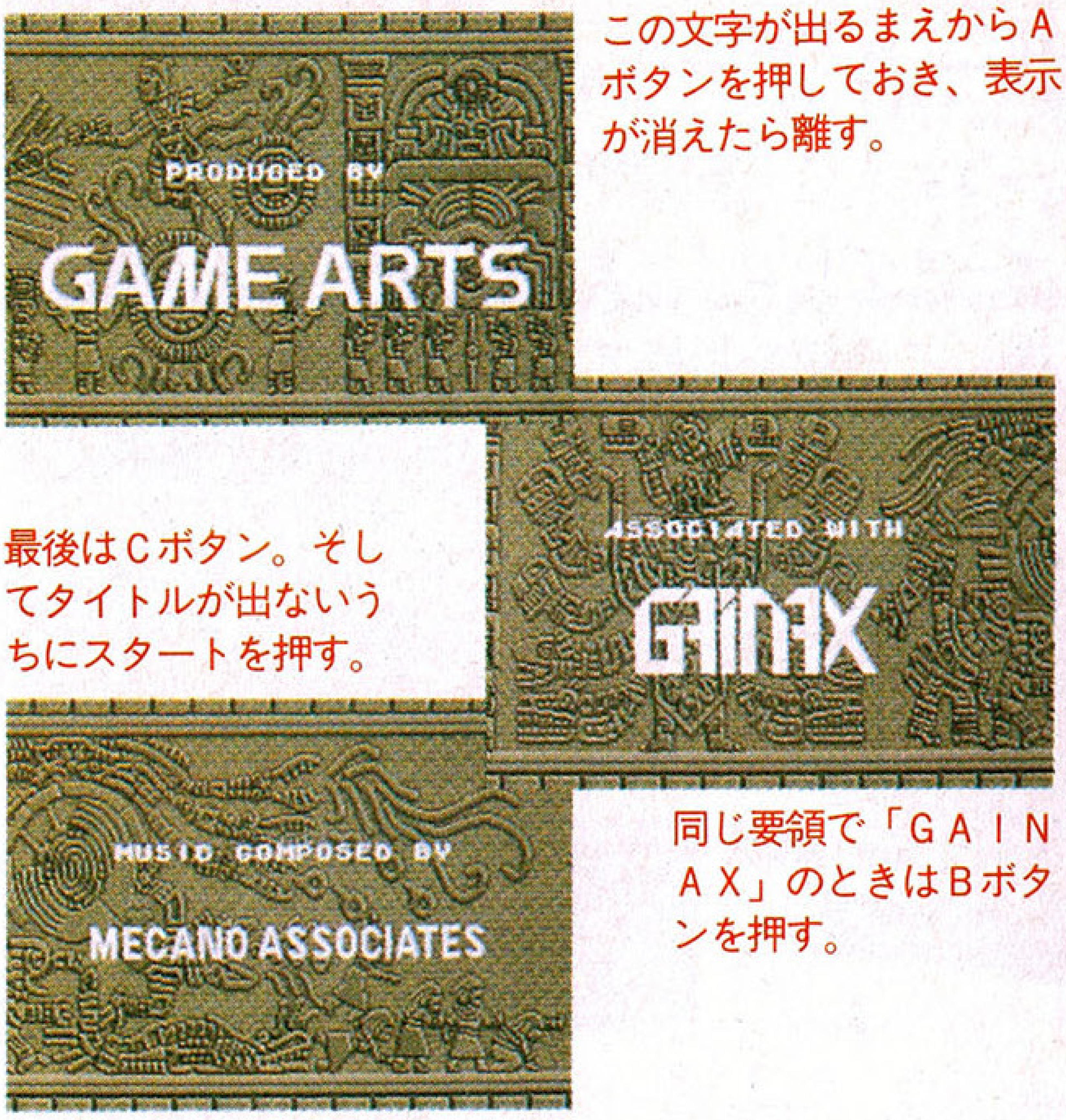
ステージセレクト＆無敵コマンド

まず電源を入れたら、「GAME ARTS」の文字が表示される前からAボタンを押したままにしておく。そして「GAME ARTS」の表示が消えたらAボタンを離す。次に「GAINAX」の表示が出る前からBボタンを押したままにしておき、表示が消えたらBボタンを離す。最後に「MECANO ASSOCIATES」の表示が出る前からCボタンを押しておき、同じように消えたら離す。

そのあと、メインタイトルが表示されないうちにスタートを押すと、いつもと違う効果音が鳴るので、普通にゲームを始めよう。

このコマンドを入力したあとは、2P側のパッドで表のような操作が可能だ。また、1P側のパッドとの組み合わせで、さまざまなパワーアップを得られる。ただしこのコマンドを使っているあいだは、ゲームオーバー後のランキングが表示されなくなる。

（東京都・フロッグM）



この文字が出るまえからAボタンを押しておき、表示が消えたら離す。

同じ要領で「GAINAX」のときはBボタンを押す。

最後はCボタン。そしてタイトルが出ないうちにスタートを押す。

2P側のパッドを併用することで、いきなり最高レベルにできる。

スタートすると一見はいつもとまったく同じようだが……。

2P側パッドの操作方法

Aボタン	ポーズをかける。連続して押すとコマ送りになる。
Bボタン	Aボタンでかけたポーズを解除。
Cボタン	1回押すごとにステージを細かい区切りごとにとばせる。また、押した直後に右の組み合わせでボタンを押すと、1～8のステージを直接セレクトできる。

ステージ	対応ボタン
1	Cボタン
2	Bボタン
3	B＋Cボタン
4	Aボタン

ステージ	対応ボタン
5	A＋Cボタン
6	A＋Bボタン
7	A＋B＋Cボタン
8	スタートボタン

1P側パッドの操作方法

※2P側のAボタンでポーズをかけたら、1P側のパッドで各ボタンを押したまま、Bボタンで解除（2P側）すると、この表のとおりの効果が得られるぞ。

上	アリシアのHPが最大値まで回復。
左	稲妻レベルが1段階アップ。
右	召喚中のオプションモンスターが1レベルアップ。

モンスターセレクトボタン	アリシアがドカドカ攻撃を受けてHPが底をついてもやられなくなる。いわゆる無敵状態。これを使うとゲームがつまらなくなるので、どうしてもクリアできない人だけ使おう。
稲妻攻撃ボタン	稲妻がとてつもなく強くなってしまう。どれだけ強いかというと、最終面のボスすら一撃で倒せるほど。絶対に自力でクリアしてから使うべきだろう。

アリシア　ドラグーン

メーカーに問う!

先日「アリシア　ドラグーン」の最終面をめでたくクリアしました。

ですが、そのあとのゲームランキング画面で〝SALAMANDER〟というマニュアルに載（の）っていない称号が表示されました。これはどういう意味なのでしょうか？

それと、マジックユーザー系の称号と、ビーストマスター系の称号にはどういう違いがあるのですか？

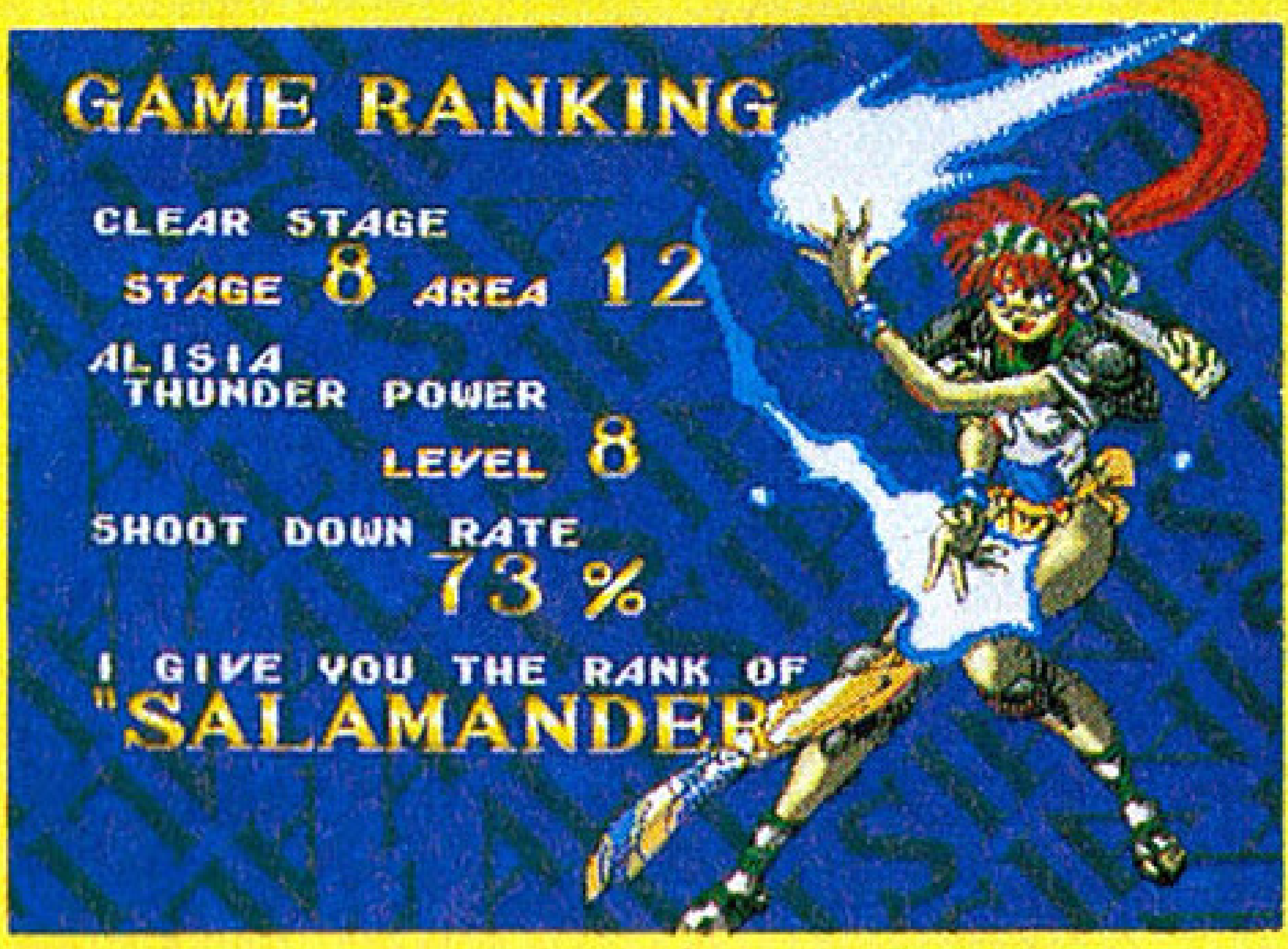
（東京都・上川公雄）

TB本部より

じつは、君が出した称号というのはマニュアルに書かれている特Aランクよりもさらに上をいく、超Aランクの称号なのだ。

なんでも「アリシア」を開発したゲームアーツさんは、このランクを出せる人はめったにいないだろうと思っていたので、あえてマニュアルに載せていなかったとのことだ。だけど、予想に反して超A型ランクを出した人がたくさんいて、その人からの問い合わせがジャンジャンきたそうだ。う〜ん、うまい人はどこにでもいるものなんだねえ。

それと、称号に関してはゲーム中のフルパワーアタックの回数によって、マジックユーザー系とビーストマスター系にわかれるとのことだ。「アリシアは極めたよ」っていう人は、ビーストマスター系の超Aランクをめざしてみてはどうかな？



GAME RANKING

CLEAR STAGE
STAGE 8 AREA 12

ALISIA
THUNDER POWER
LEVEL 8

SHOOT DOWN RATE
73 %

I GIVE YOU THE RANK OF
"SALAMANDER"

BEメガ編集部でもこのとおり、超Aランクを出すことに成功した。ちなみに、高いランクを出すためには、ダメージ、プレイ時間、コンティニュー回数をおさえるのが有効のようだ。

HP
LEVEL3
NONE SELECTED

ビーストマスター系の称号は、フルパワーアタックの回数をおさえると出せるらしい。君はビーストマスターの超Aランクを出せるか？

HP
LEVEL0
NONE SELECTED

コンティニューなしでクリアをめざすときは、コイツがガンだ。

超Aランクの称号名

※資料提供・ゲームアーツ

	マジックユーザー系	ビーストマスター系
NO.1	"EFREET"	"PHOENIX"MASTER
NO.2	"SALAMANDER"	"GRIFFON"MASTER

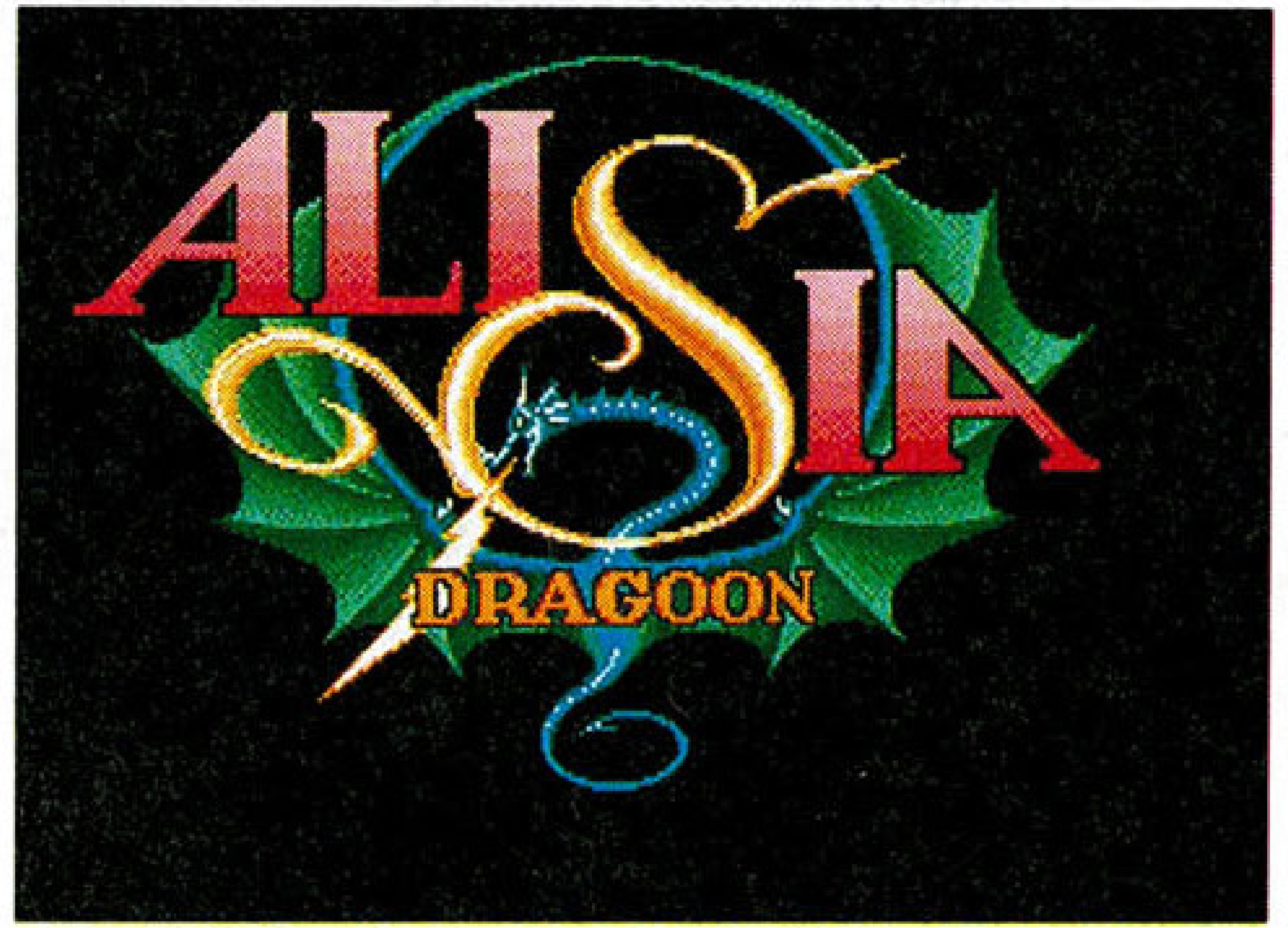
ショートレビュー

断言する！　「アリシア」は正統派の作品だ。ボス攻略にはきちんとした賭引が要求され、最近のゲームによくある「適当にやっても勝てる」といういいかげんさがない。ゲームアーツ作品だけあって筋が1本ビシっと通っているのだ。

巷で流行、美少女が主人公だ

アリシアドラグーン

発売日未定　ゲームアーツ
価格未定／8M　画面は開発中



⇧これがタイトル画面。アリシアのアップは残念ながらなし。

最近、MDではかわいい女の子が主役というのが主流らしい(妖子しかり優子)。このゲームの主人公もアリシア（たぶん外国の娘だろう）という電撃を操る、ちょっといかしたプリティーガールなんだね、これが。

アリシアは竜や魚など異形の友達と一緒に旅をする。モンスター達に人気があるようだが人間の友達はいないのかな？

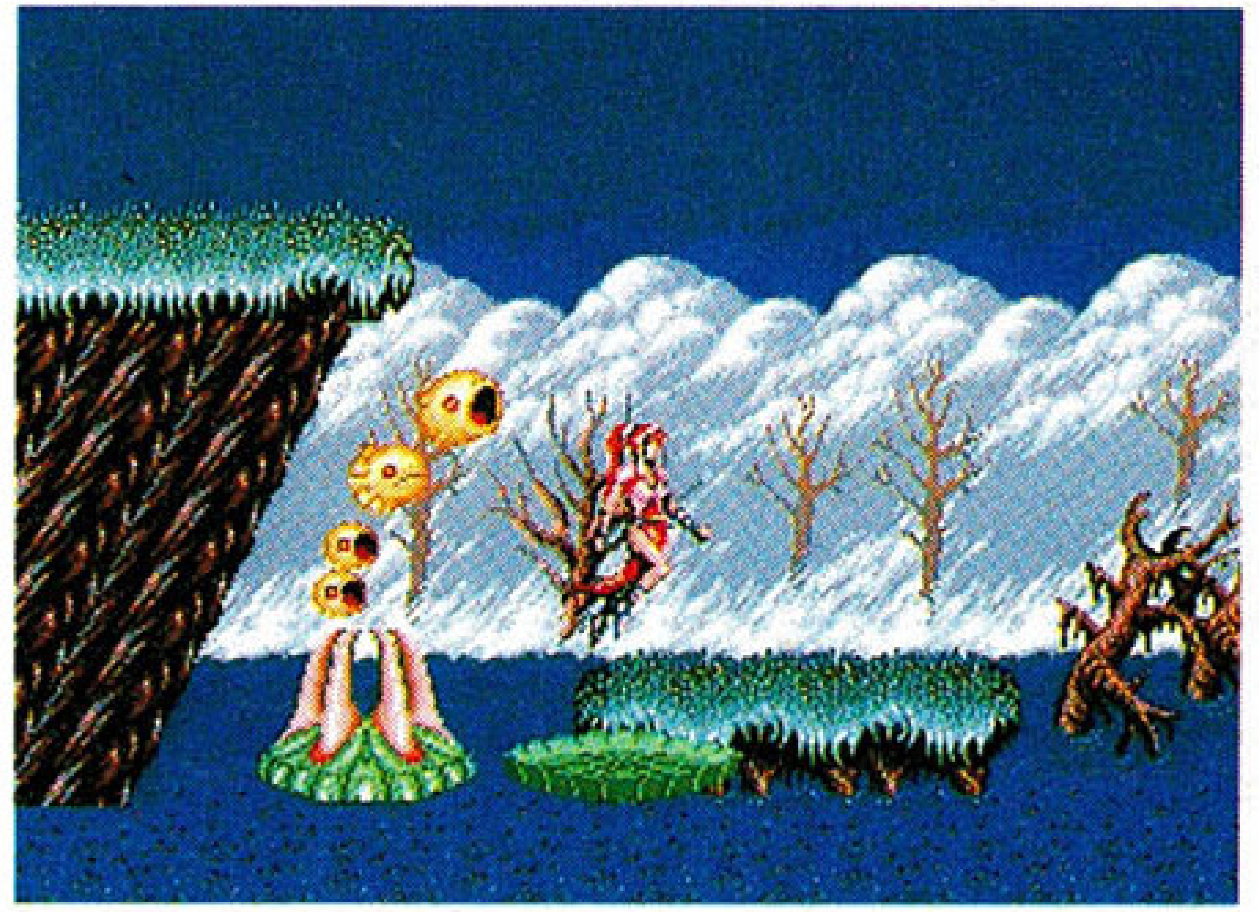
全13ステージで友達モンスターはレベルアップで強くなり、パスワードで好きな面に呼ぶことが可能となる。

モンスターを使いこなせ

オプションモンスターは8種類いて、攻撃型、防御型とパワーアップしてくれるフェアリーとがいる。モンスターにも体力がありダメージを受けると減っていき0になると消滅してしまう。

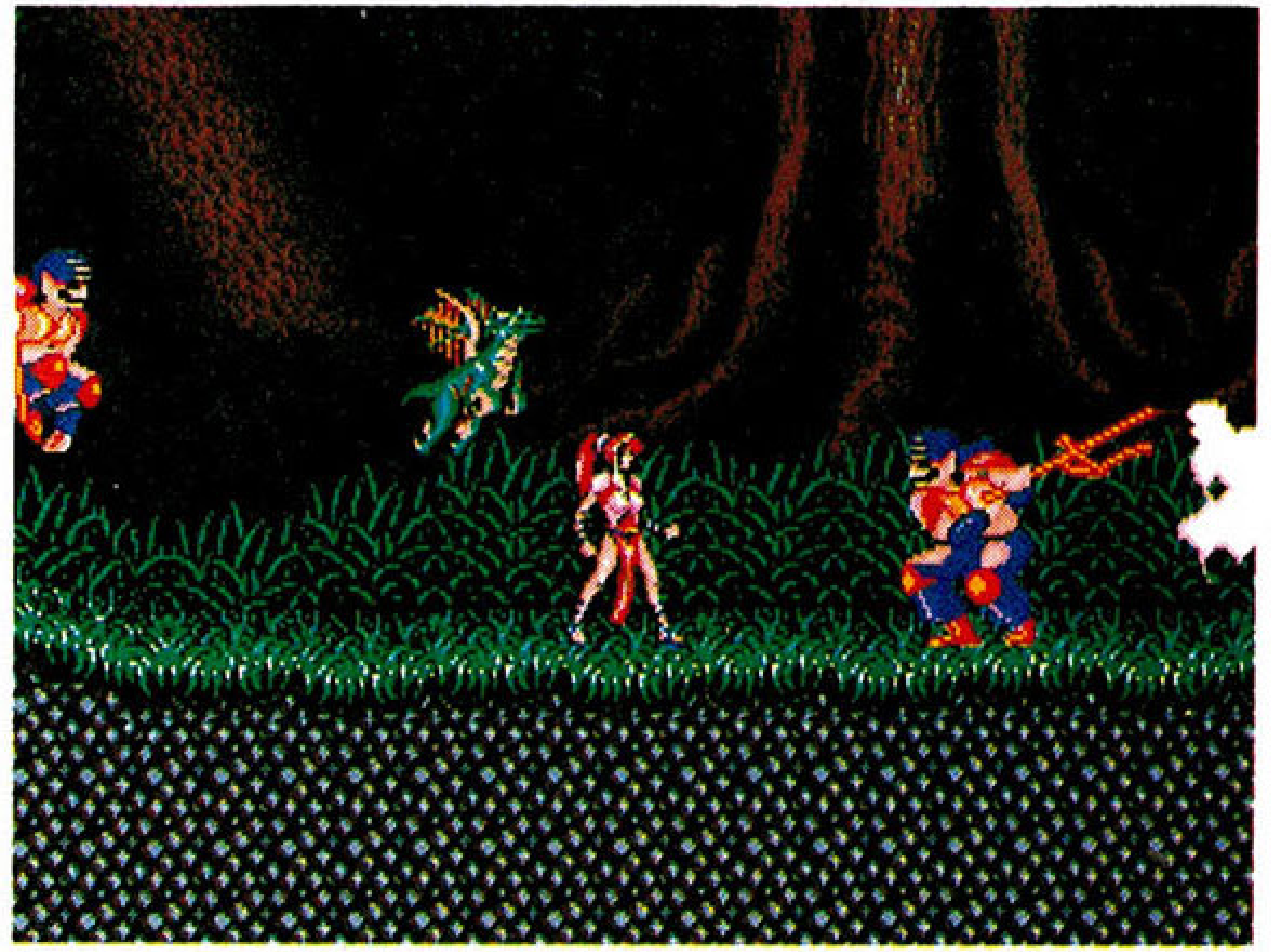
モンスターは各面を始める前に呼び出せるので、この面では攻撃力をとか、ここは防御だな、などの戦略性もある。

変化に富んだ13ステージをモンスターたちと共に戦えアリシア。



⇦フォローゼルは防御

⇩ファイアードラゴンは火の玉をバカスカ撃ってくれる頼りになる奴



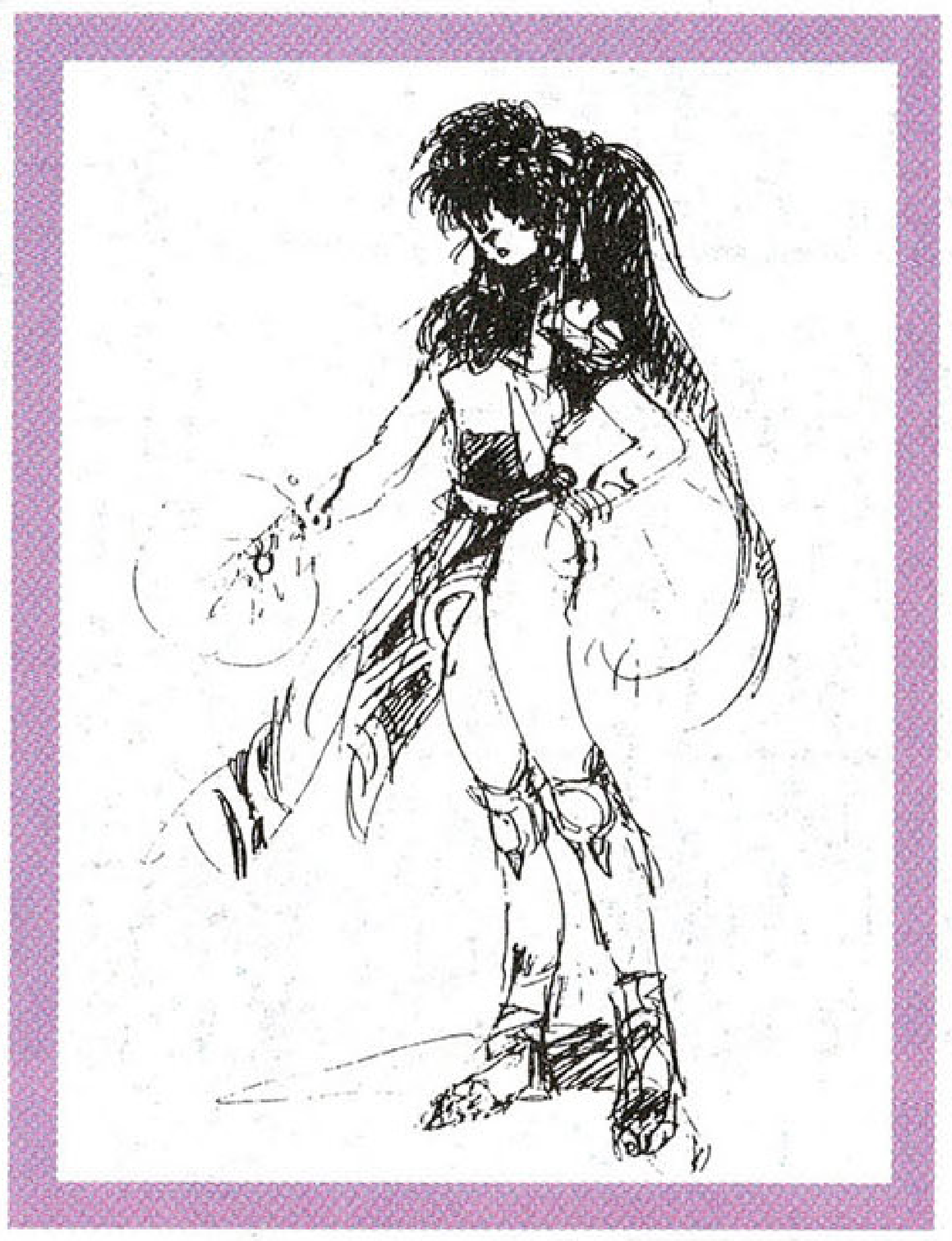
自動照準が快感のファンタジーアクション

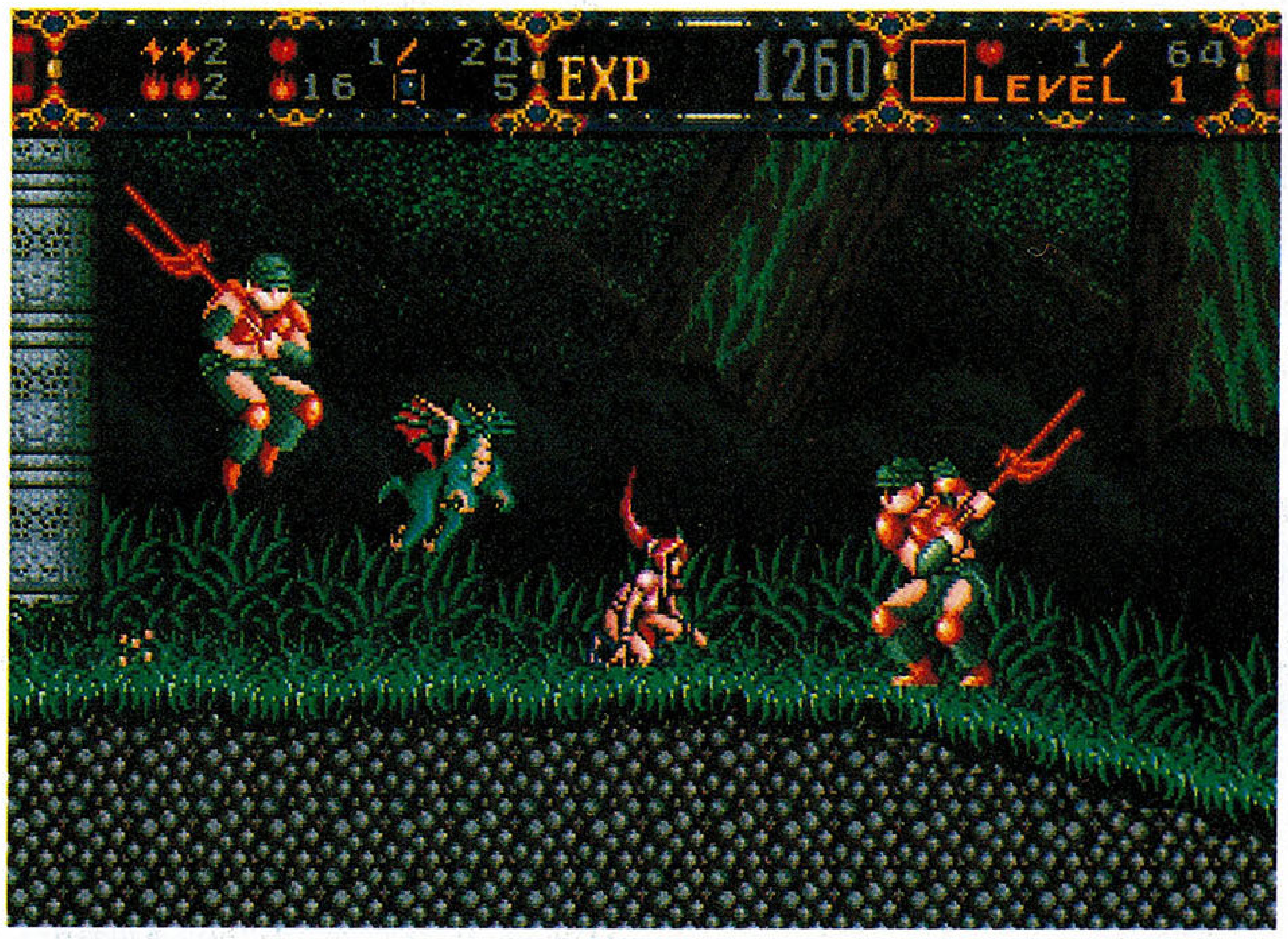
アリシア ドラグーン

発売日未定　ゲームアーツ　価格未定／8M　画面は開発中

…アリシアは知を司るブラフマの館に生まれ、そこで育てられた。彼女が生まれたときに、空は突然かきくもって稲妻を落としたという。そのときから彼女は電術師として育てられた…。

これは物語の導入部分である。このゲームはファンタジーの世界を舞台としたアクションゲームだが、各ステージごとに目的を持たせることにより、アクションを楽しむだけでなく、その世界観にもひたれる作りになっている。


⬅主人公であるアリシアのイメージイラスト

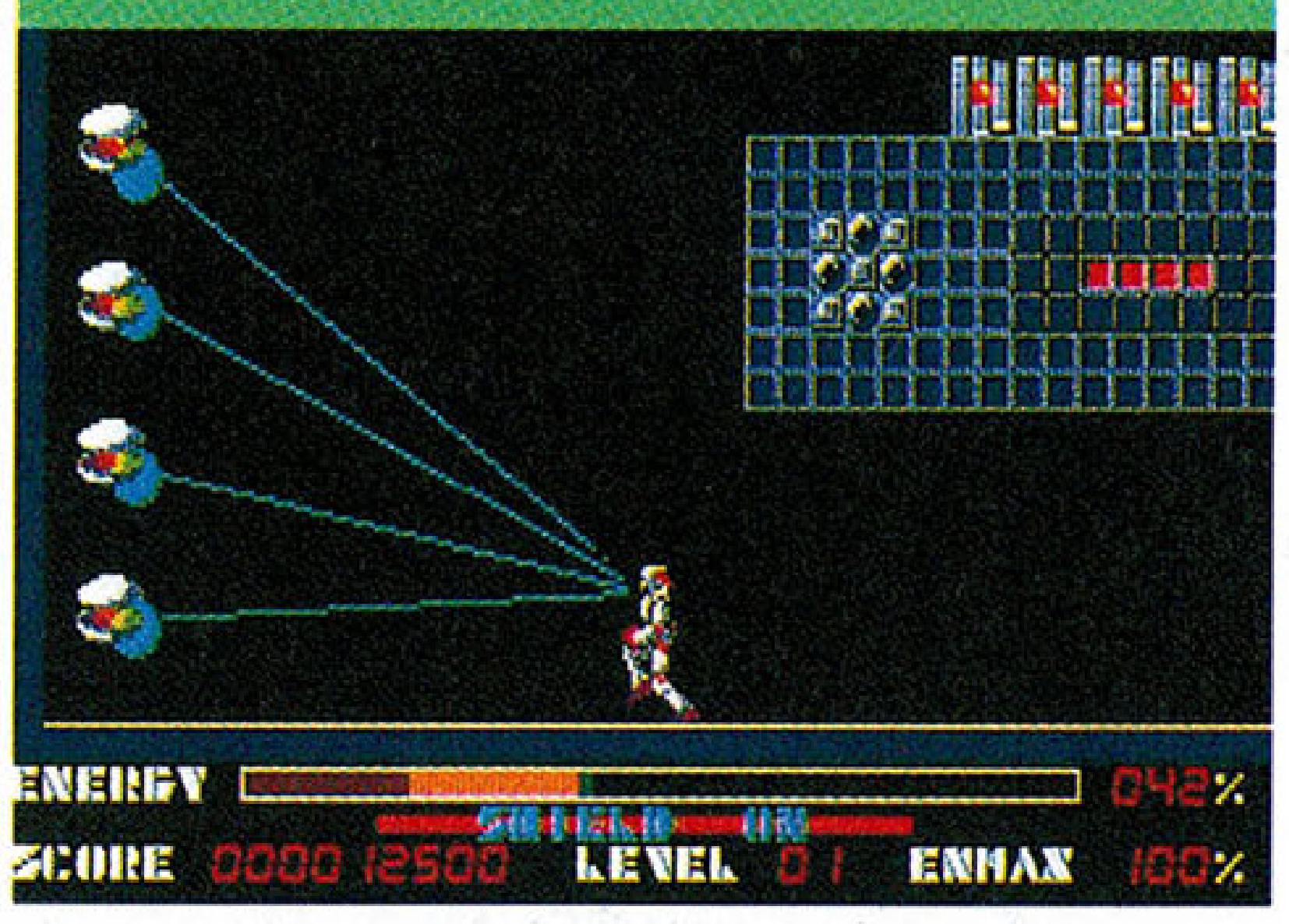


⬅森での戦い。左右から襲いかかる邪悪なモンスターをオプションモンスターのドラゴンが迎え撃つ

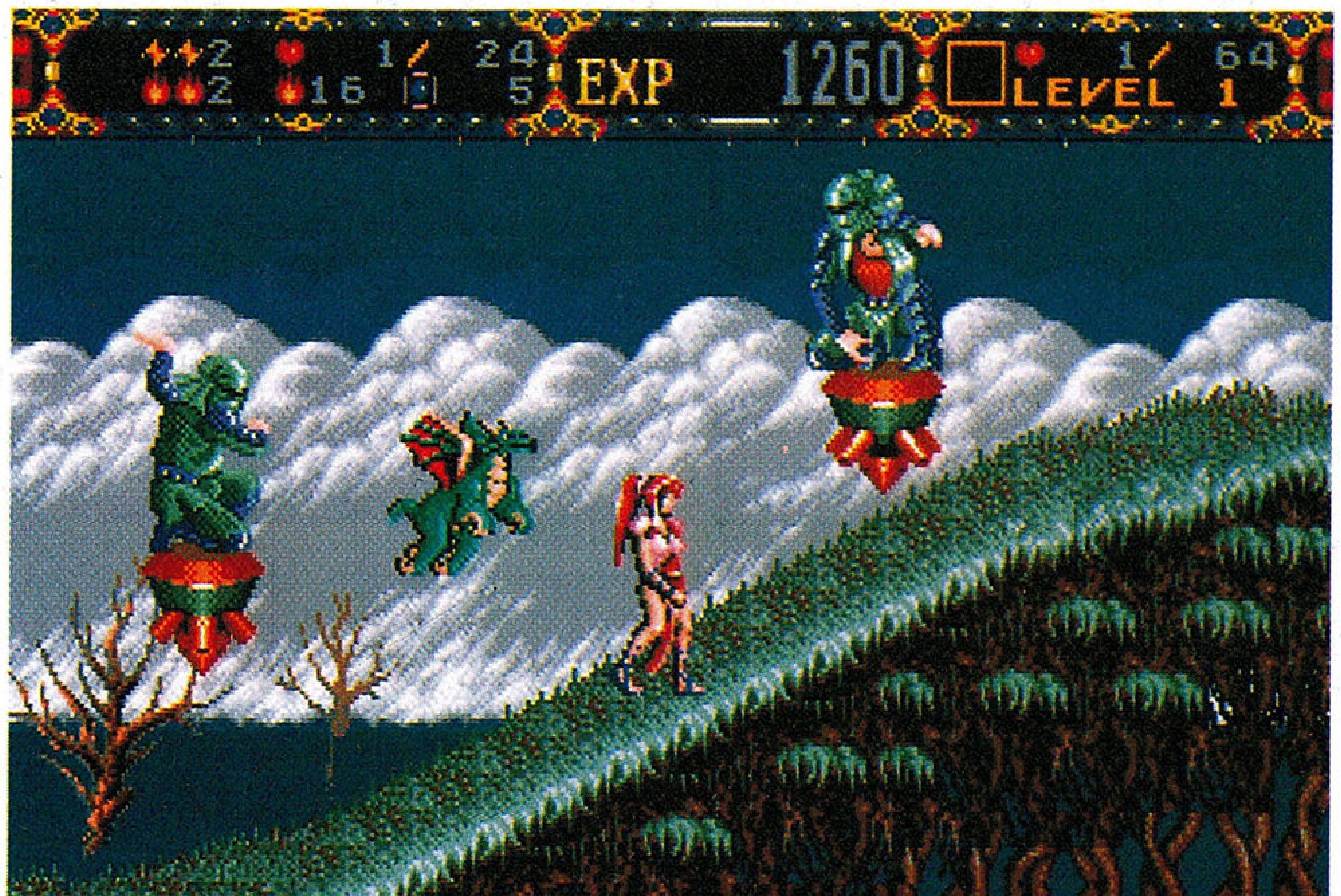
自動照準による稲妻攻撃

アリシアの攻撃方法は、ボタンを押しているだけで自動的に敵を狙い撃つ“自動照準ビーム”がメイン。これは同社のパソコンソフト『テグザー』とほぼ同じだ。無数の敵を一瞬にして破壊できる爽快感、敵を狙い撃つという面倒な操作がいらないのが魅力。

THEXDER(テグザー)



⬆PC-88版『テグザー』。自動照準ビームでの攻撃は画期的だった

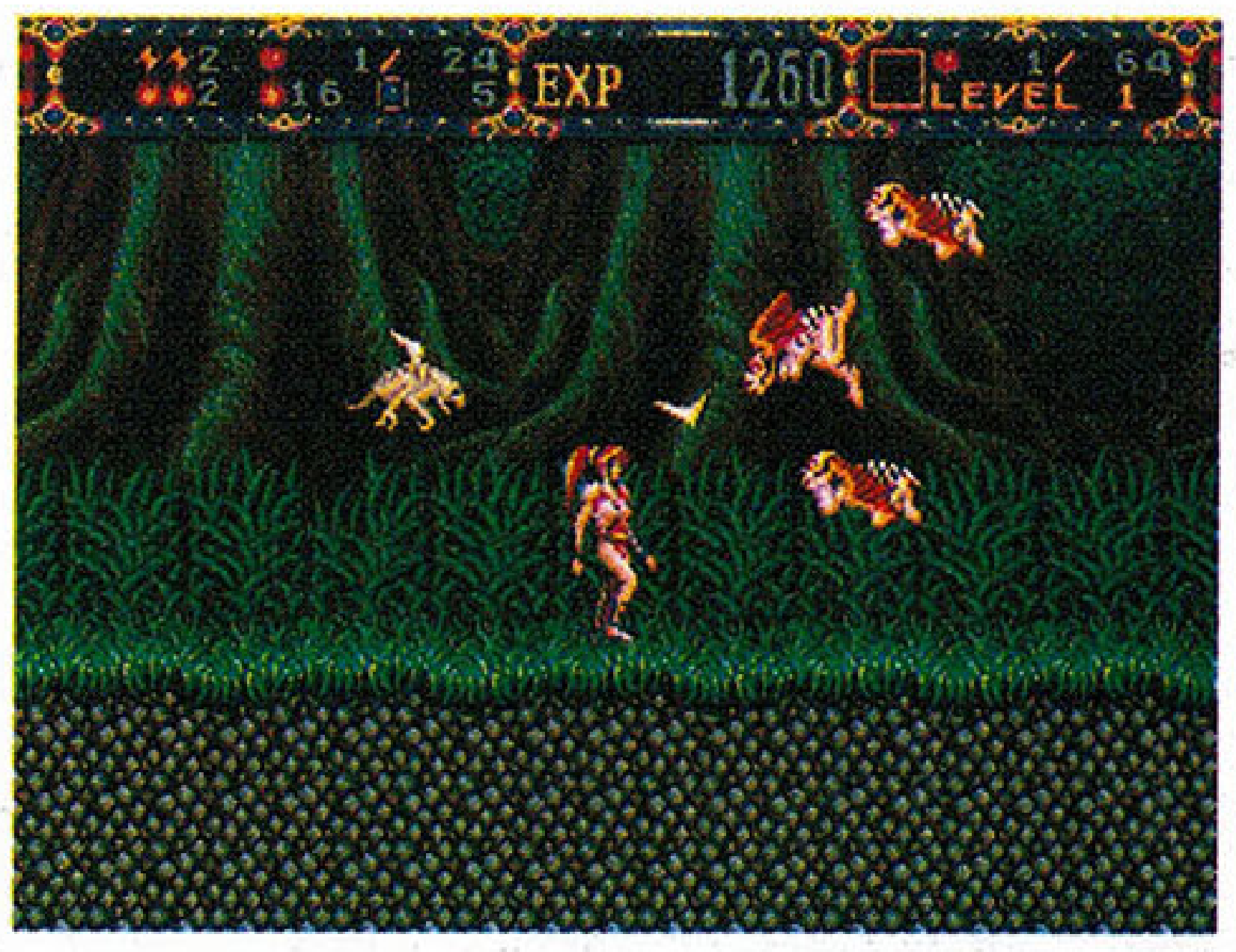


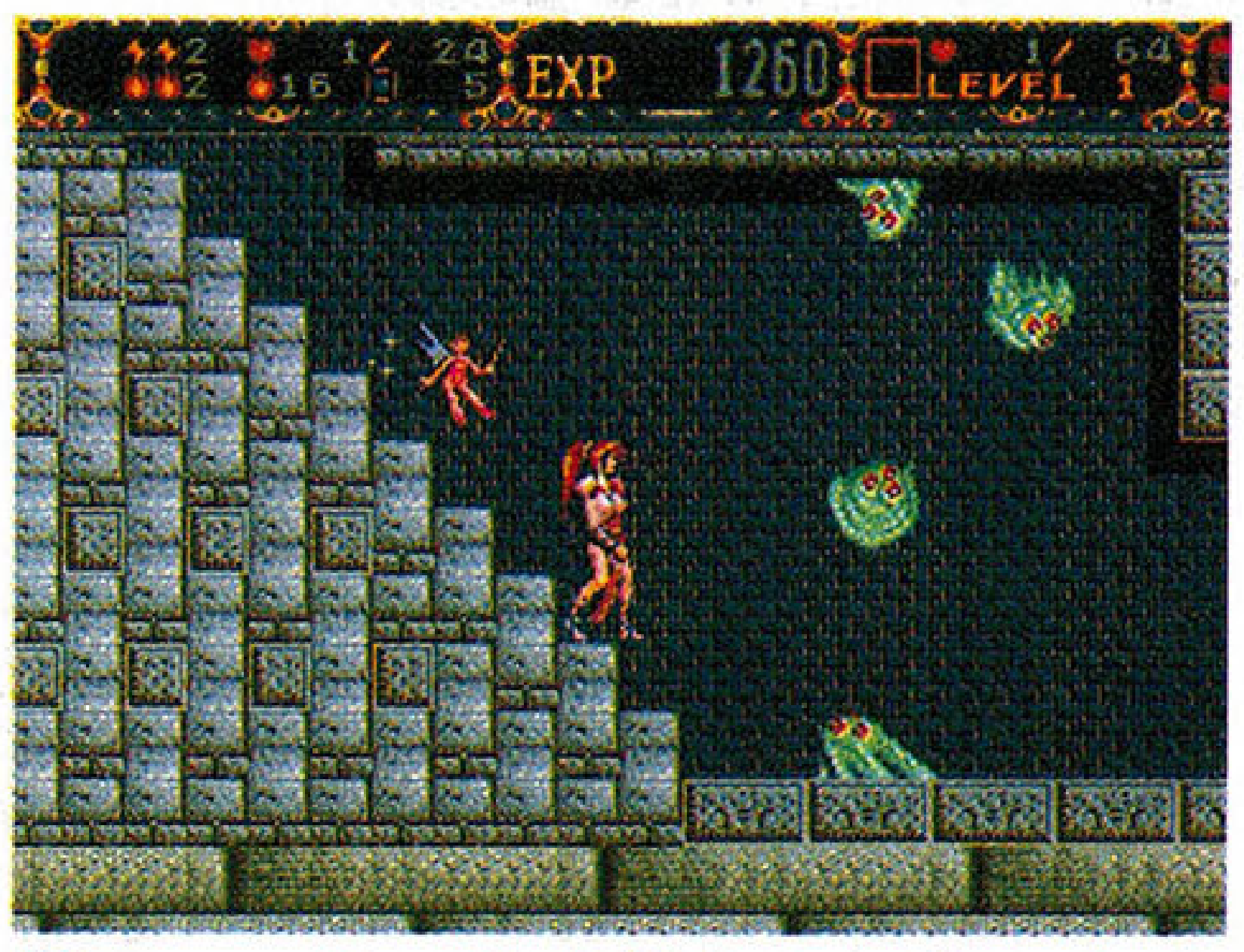
⬅空中を飛び回る異形の魔物たち

オプションモンスター

アリシアは召喚という形でモンスターを1種類選ぶことができる。攻撃型のファイアードラゴン、防御型のフォローゼル、アリシア自身をパワーアップしてくれるフェアリーなどモンスターの種類は全部で8種類。

各モンスターは、アリシアが攻撃すると、そのモンスター特有の（例えばファイアードラゴンなら炎を吐く）攻撃をしてくれる。このモンスターはゲームが進むにつれてレベルアップし、より強力な力をつけていく。モンスターの成長も楽しみの一つだ。

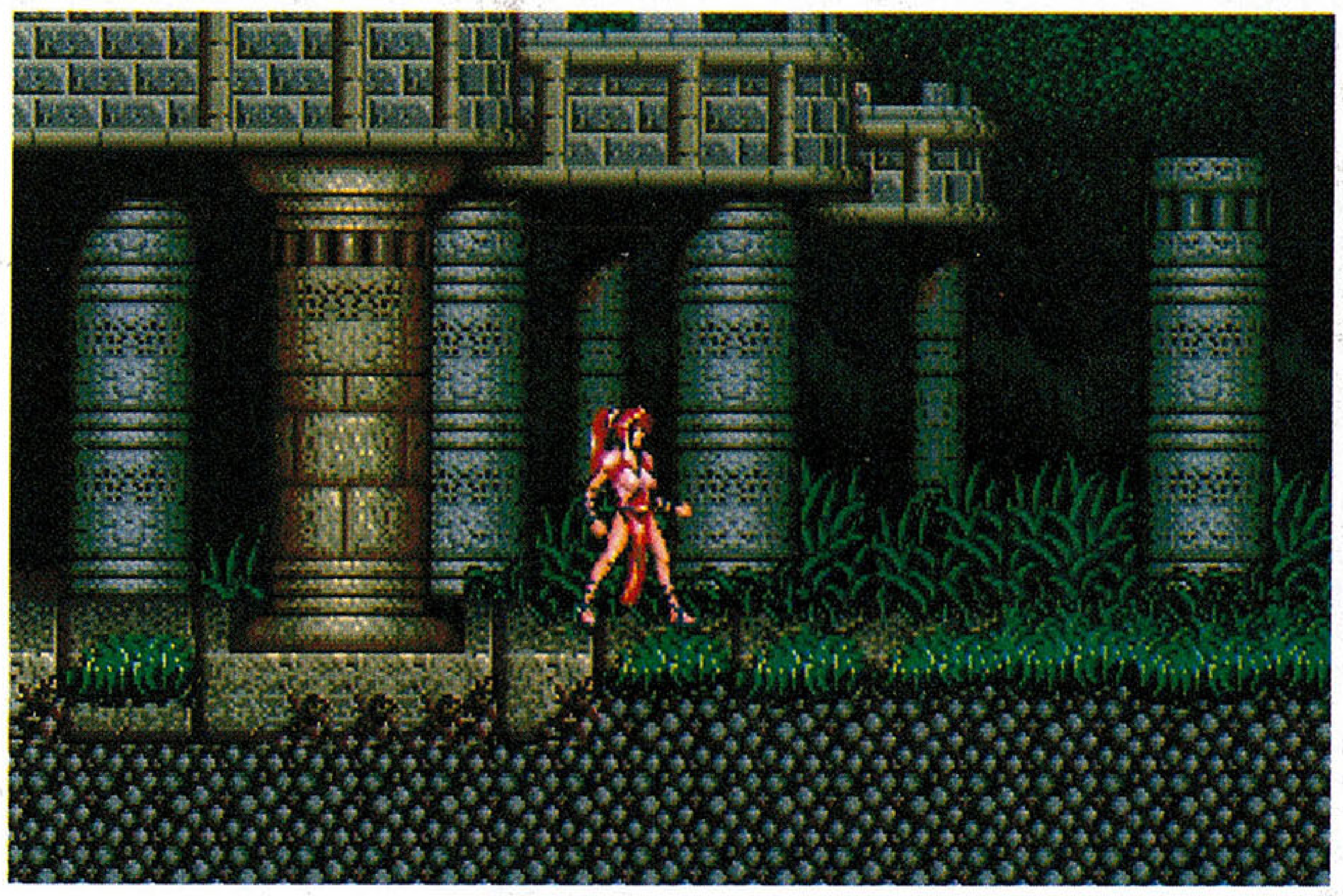

⬆オプションモンスターで攻撃強化


⬆フェアリーは攻撃力を2倍にする

ガイナックスと提携

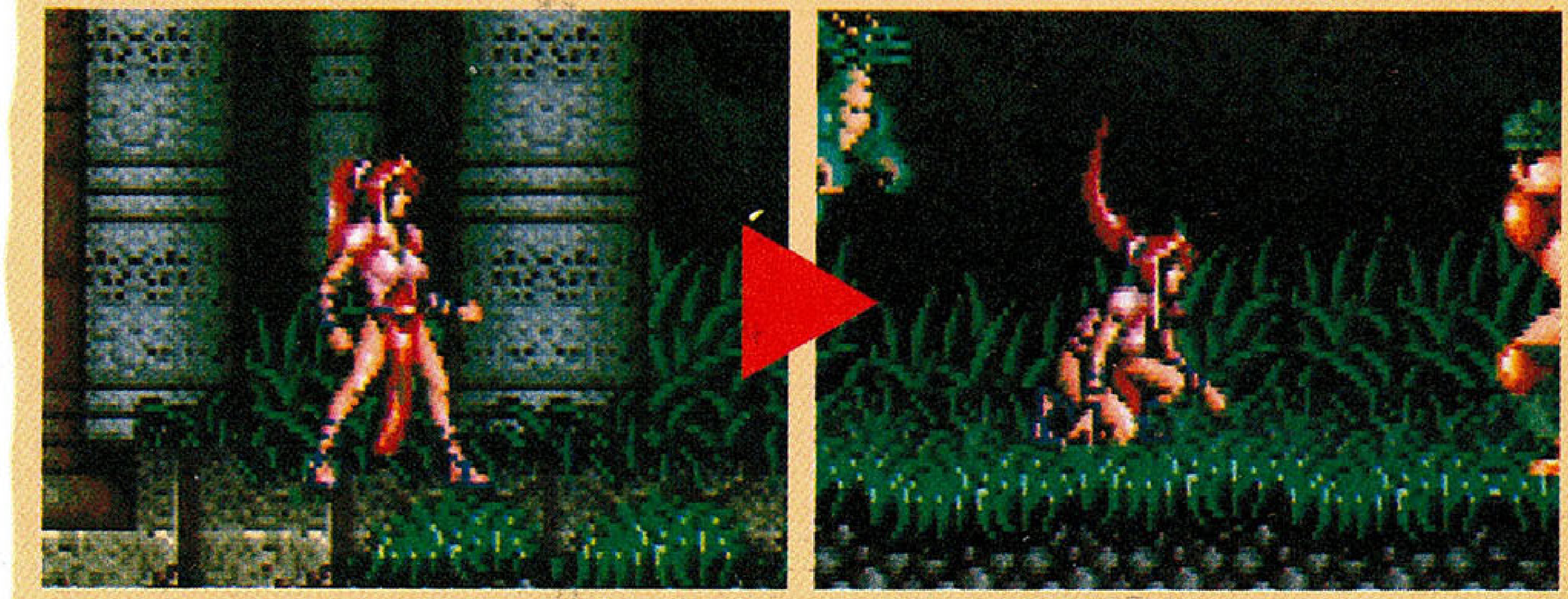
グラフィックとストーリーは、『トップをねらえ！』『ふしぎの海のナディア』などのアニメーション制作などをした「ガイナックス」が担当。写真を見て頂ければ分かると思うが、そのグラフィックの美しさはさすがである。

現在開発のほうは、50％といったところで、全14ステージ中の4ステージは動いているとのこと。


⬅神殿をイメージさせる石造りの背景。奥行きの再現はお見事！ 色使いの細かさにも注目！

アリシアの細かいアクションに注目♡

下の写真を見てもらいたい。アリシアの、頭の後ろで結んだ髪がしなやかになびいているのが分かって頂けると思う。このようにキャラ一つ一つを大切にすることにより、ゲームの世界がよりリアルに見えてくるものである。敵キャラの動きも、写真だけでは判断できないが、華麗なアルゴリズムでプレイヤーを苦しませてくれそうだ。

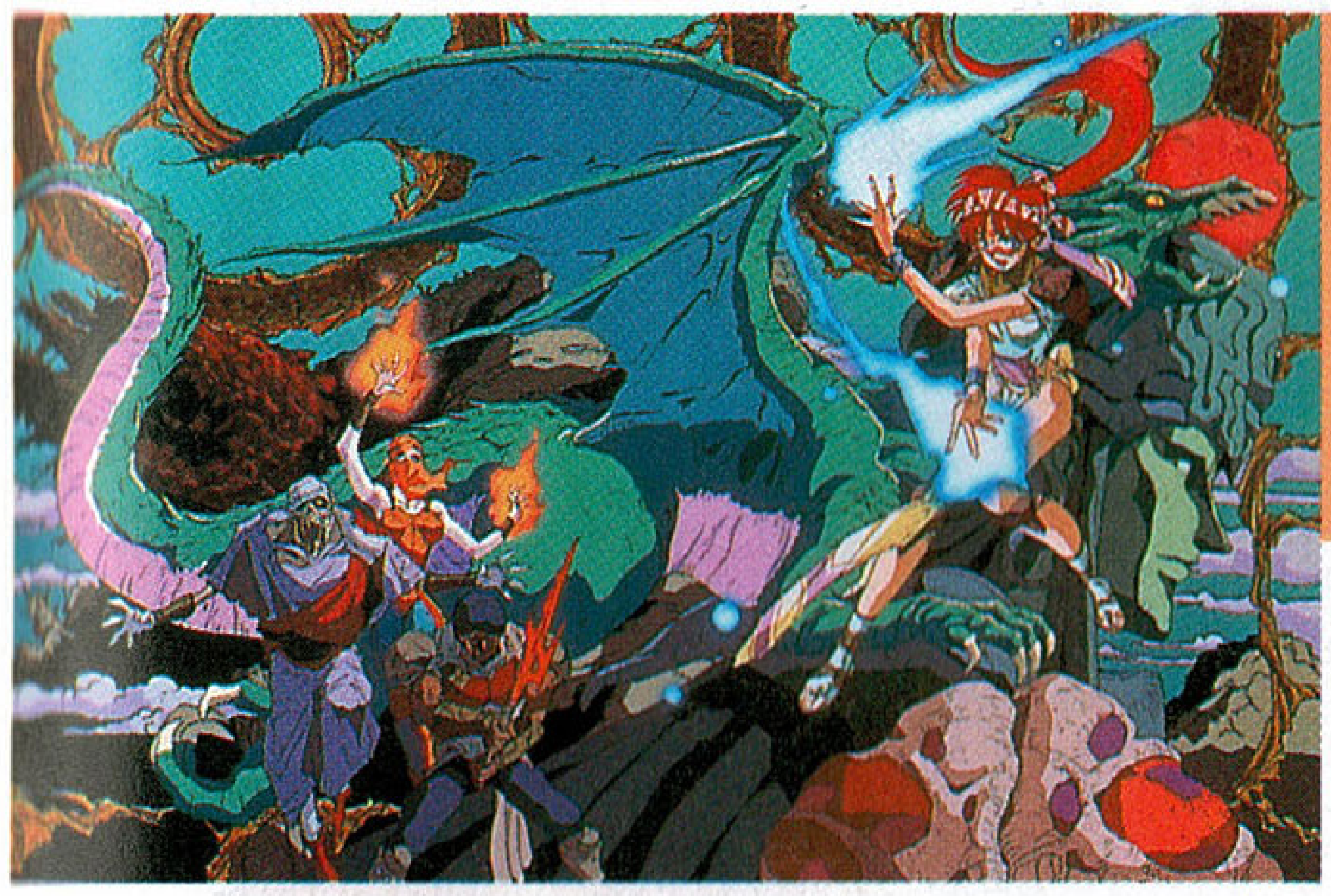

⬆アリシアの動きのパターンはかなり細かいところまで気を配っている

ストーリー進行を重視したファンタジーアクション

アリシア ドラグーン

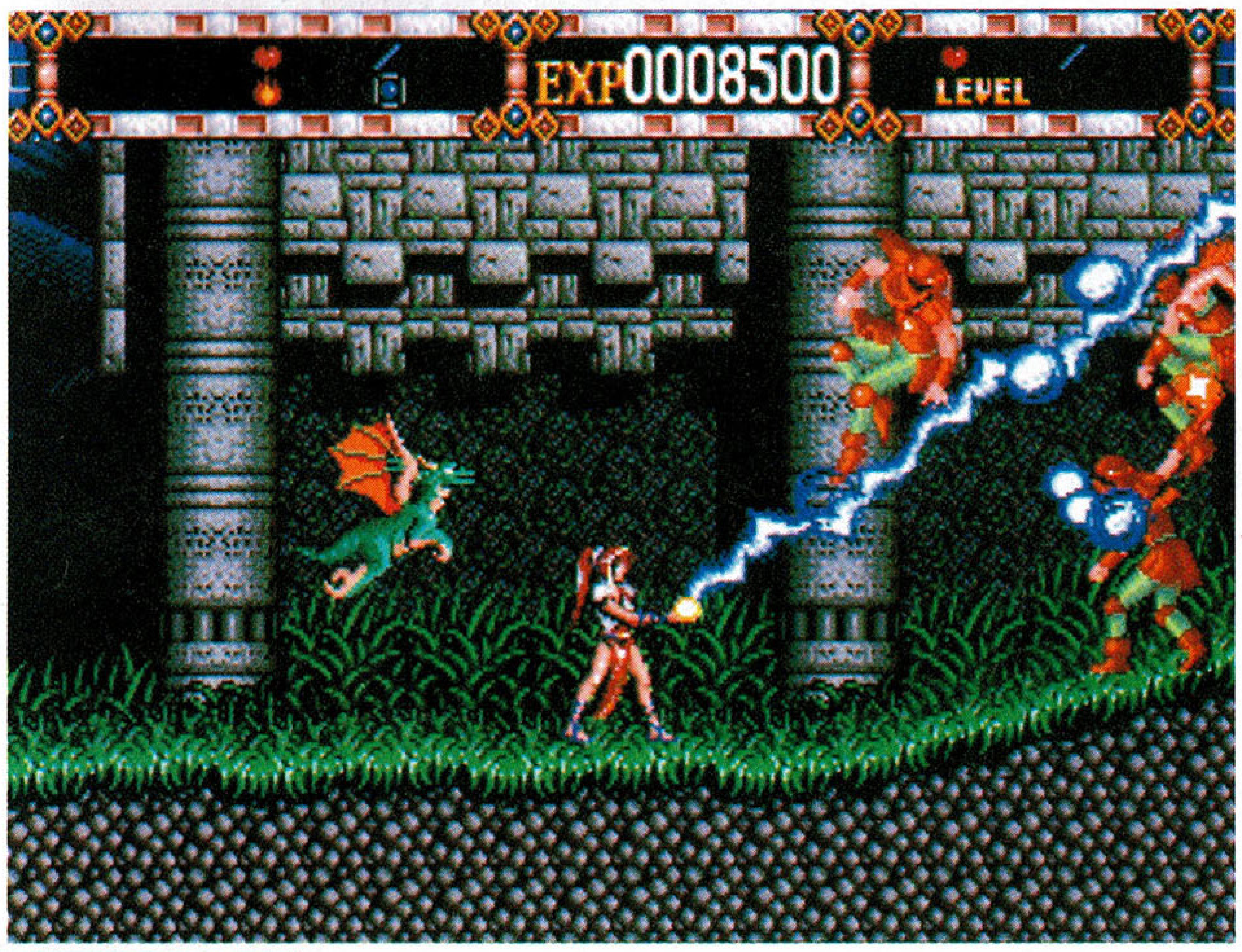
発売日未定　ゲームアーツ　価格未定／8M　画面は開発中

このゲームには、オプションモンスター用にパスワードがついており、オプションモンスターのレベルを保存できるようになっている。このパスワードのおかげで、例えばステージ4まで進んだパスワードをステージ1スタート時に入力すれば、ある程度育ったオプションモンスターでステージ1からプレイすることもできる。



これが『アリシア ドラグーン』のパッケージイラスト

不気味なモンスターをバックに、稲妻を放電させるアリシア。壮絶な戦いを予感させる見事なイラストだ！

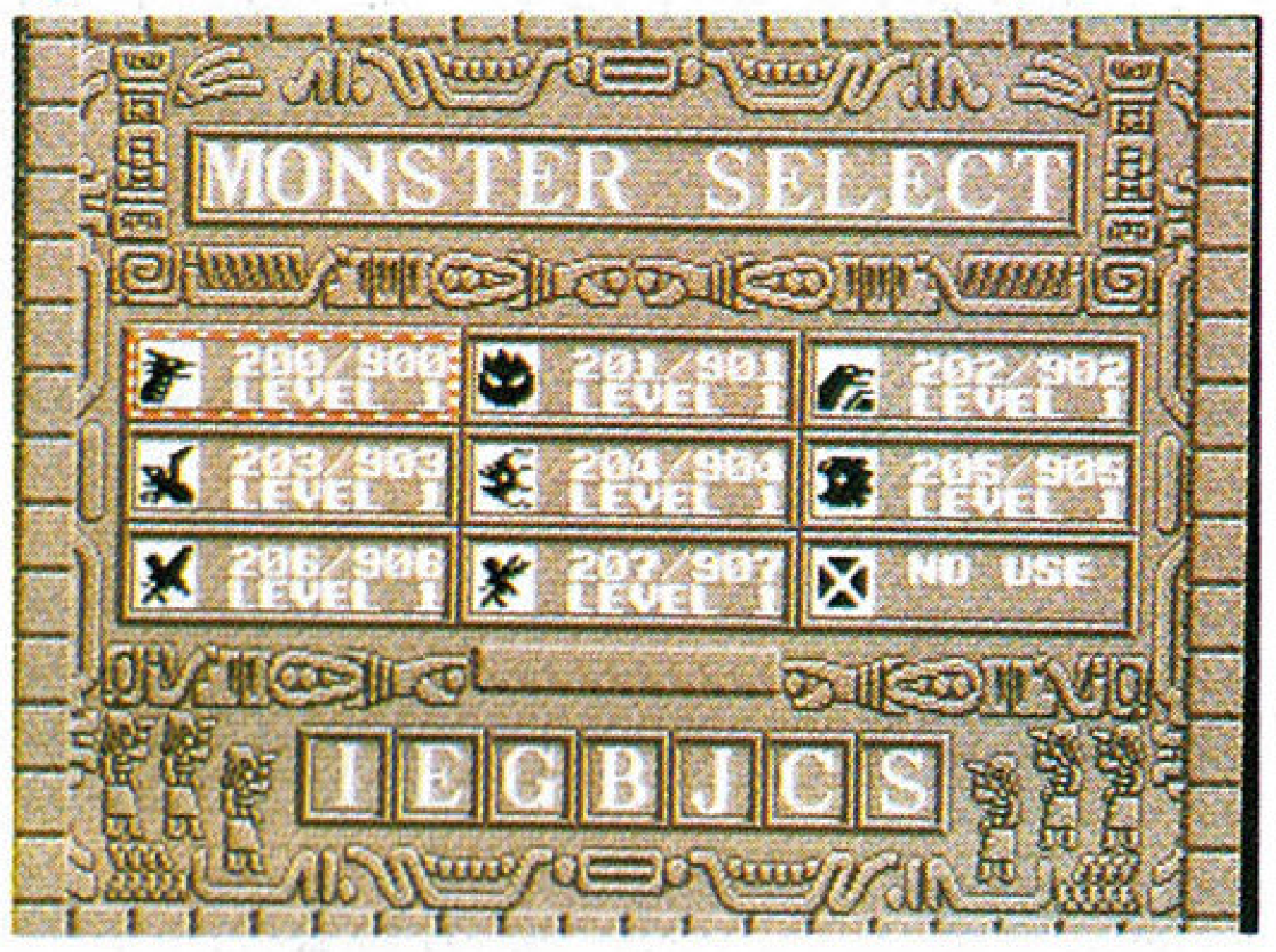


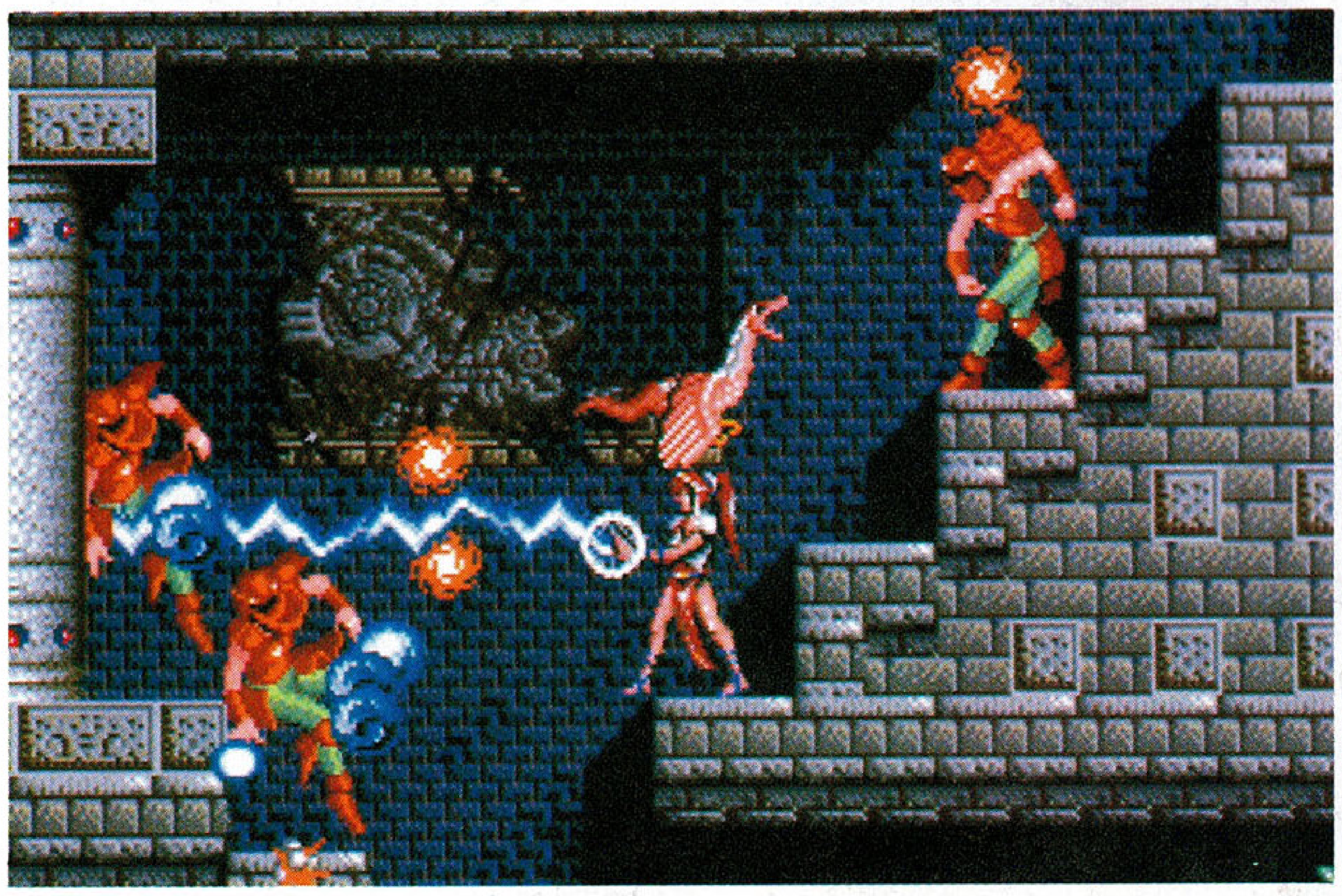
見よ！　この長い稲妻を！　正確に敵を狙い撃つさまは、プレイヤーを圧倒するに違いない!!

これがアリシアの稲妻攻撃

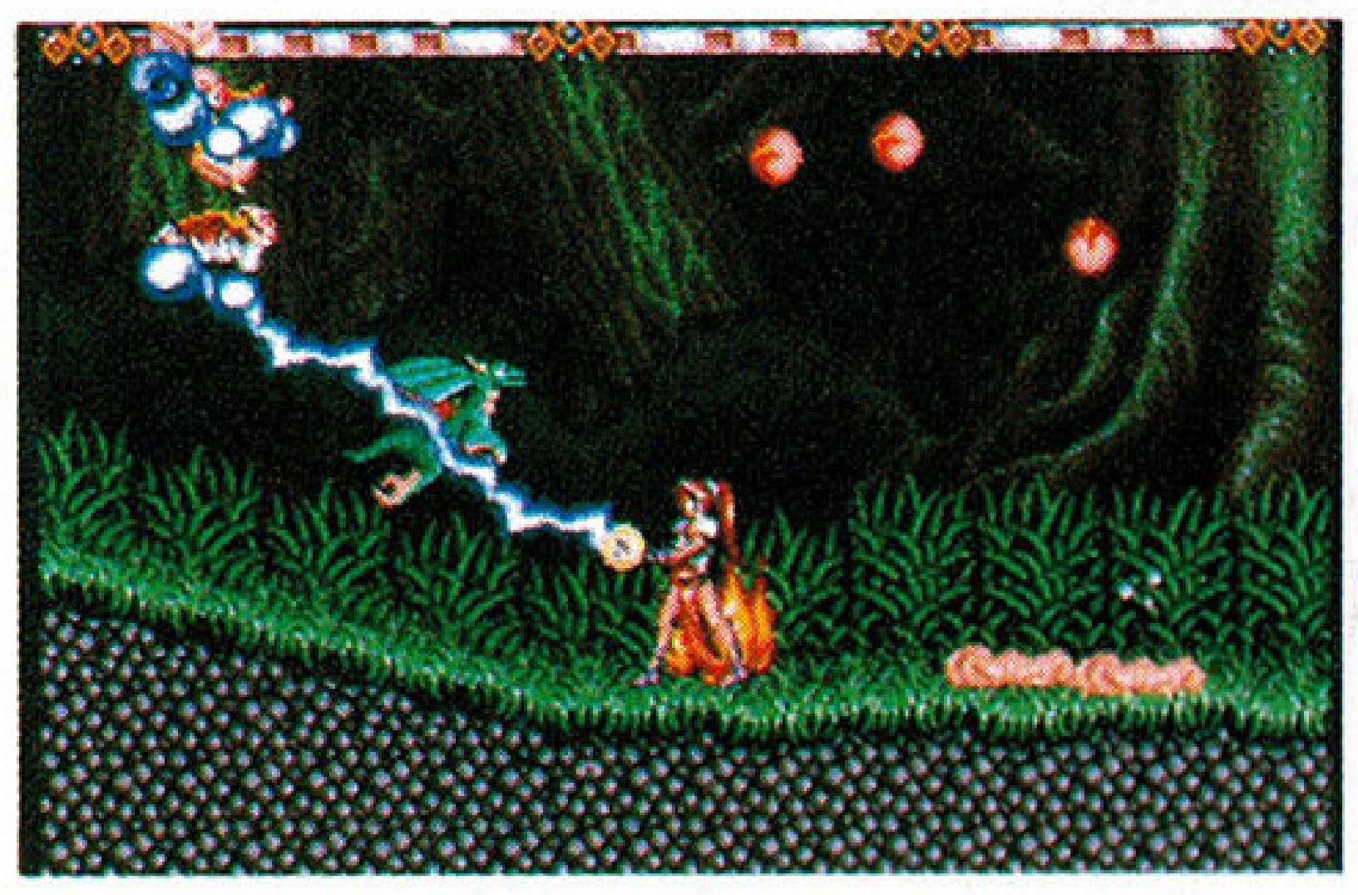
まず写真を見ていただきたい。アリシアの腕の先から、長くて迫力ある稲妻が撃ち出されているのが分かっていただけると思う。敵を自動的に狙い撃つ稲妻が、制限なし撃ちまくれる…この爽快感はこのゲームの最大の魅力と言えるだろう。この稲妻攻撃のほかに、火の玉をアリシアの周りに発生させ、敵から身を守るシールドを使うことができる。この火の玉は、ボタンを押すことにより、敵を追いかける追尾弾としても使うこともできる便利なものだ。これだけ便利な攻撃法を持つほかに、オプションモンスターまで付くわけだから豪華の一言だね。

これはモンスターセレクト画面

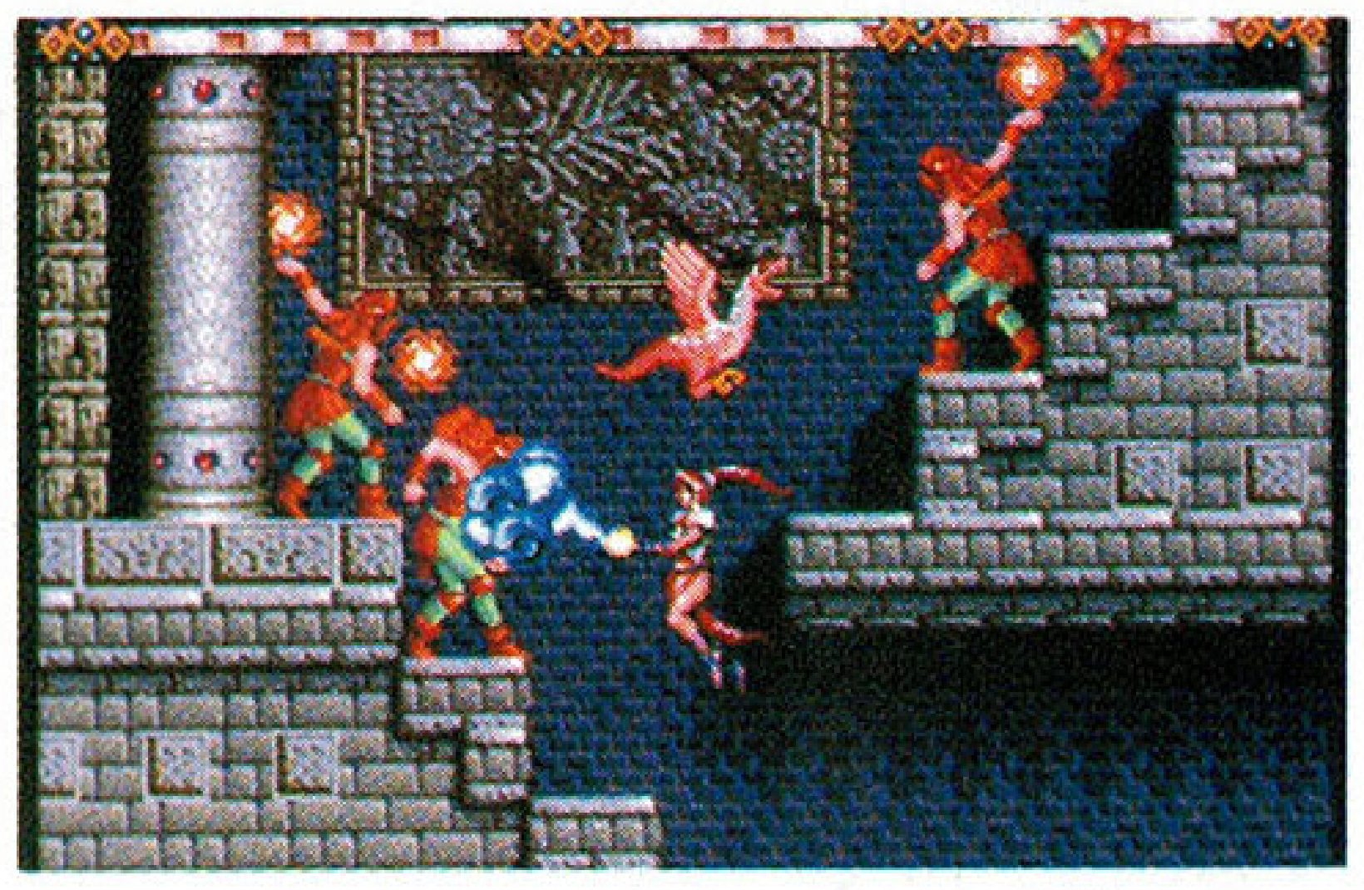




アリシアの稲妻攻撃を受けてすっとぶ敵。アリシアの上にいるのはオプションモンスター



稲妻に巻き込まれる敵キャラクタ



背景の美しさは天下一品のデキだ

開発者に聞く！

『アリシア　ドラグーン』の魅力と開発状況

『アリシア　ドラグーン』の企画者である上坂氏に、気になるところを聞いてみました。

編集部　まず、現在の開発状況をお聞かせください。

上坂　グラフィック入力作業は、ほぼ終わっています。プログラムのほうも、各パーツとなる部分は完成しているんですが、それらを統合するところでちょっと手間どっているかな。APAGE（多目的アクションゲーム開発ツール）も完成して、今はガンガン敵データを入力しているところです。あ、あとエンディングデモがまだだな。

編集部　『アリシア　ドラグーン』の一番の魅力とウリはどこに？

上坂　いろいろあるので、どれが一番と言われると難しいんですが、やはり全自動照準連射稲妻（長い？）でバリバリ敵キャラをなぎ倒していく爽快感でしょう。あと、オプションモンスターシステムかな。一見グロいオプションモンスターたちも、一生懸命育ててゲームをクリアするころには、きっとカワイらしく思えてくるようになります。

編集部　なるほど。では次に、主人公を女性にした理由はありますか？

上坂　去年の今頃、メガドライブのゲームってまだまだ硬派なのが多くて、女性の出てくるゲームってほとんどなかったでしょ。そこで女性を主人公にすればかなり斬新な設定になるんじゃないかなと考えたんです。結局、「妖子」や「優子」とともに、美少女ゲーム御三家なんて言われちゃってますけど（とほほ）。でも、ほかの2本とはまた違った面白さを味わってもらえると思います。

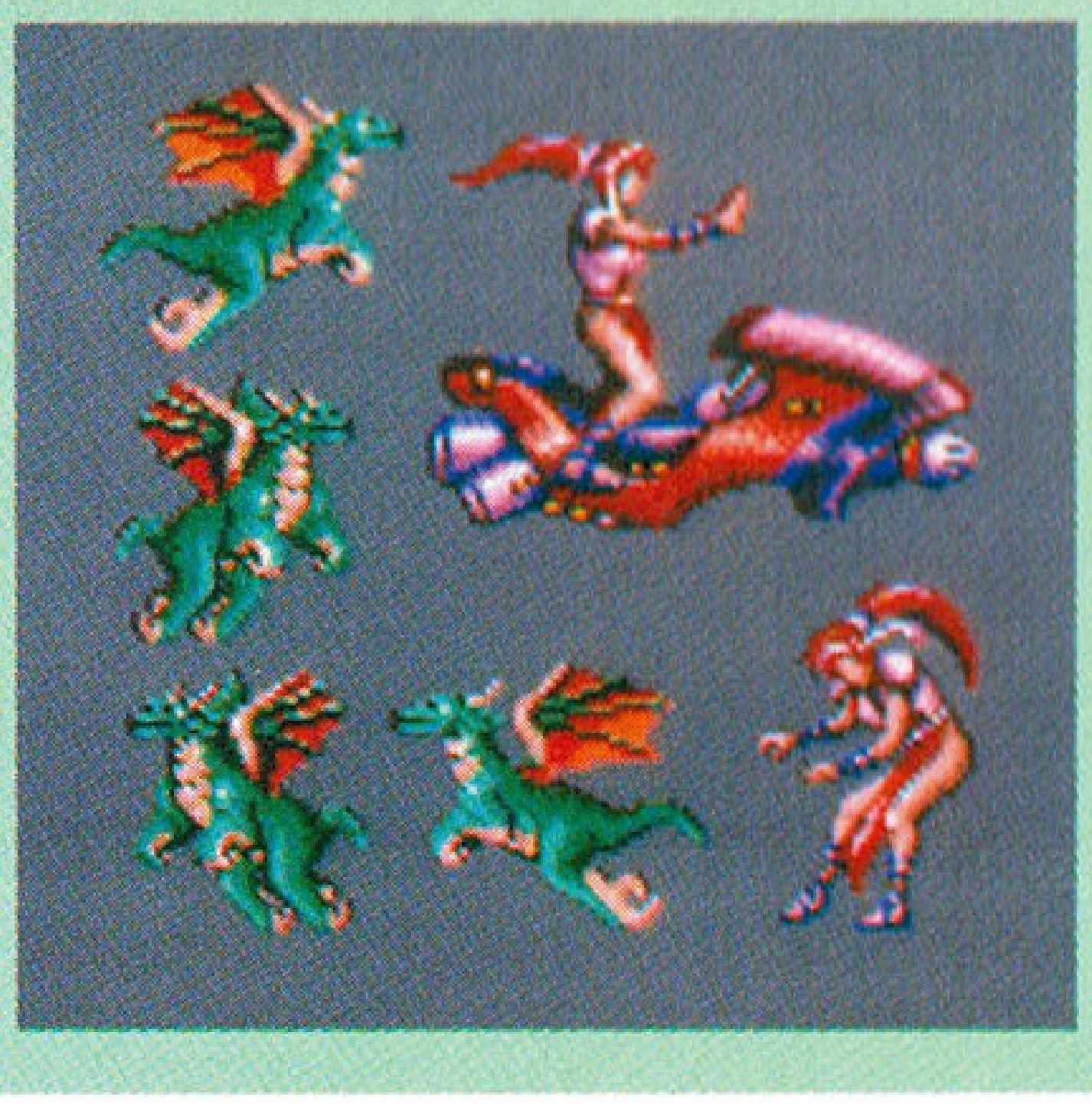
編集部　発売がちょっと延びてますが…どうしちゃったんですか？

上坂　こないだ、開発の様子をのぞいてみたら、敵の投げるナイフの高さが1ドット高いの低いのってやっていました。また、作っていて気になったところはすべて作り直すようにしています。それだけ気合いを入れてゲームを作ってるもので、制作期間は長くかかってしまうんですが、それだけにゲームの内容にはすごく自信があります。

編集部　では、最後にユーザーの皆さんに一言お願いします。

上坂　発売が延びてしまって、期待されてるプレイヤーの皆さんにはご迷惑をおかけしまして申し訳ありません。ただ、ゲームアーツは、面白いゲームになるまで、どんなことがあっても絶対に発売しないという方針でガンバってます。面白くなるまでとことん練ってから発売しますので、どうかご期待ください。

編集部　素晴らしいゲームになるようにがんばってくださいね。ユーザーの期待は大きいですよ。



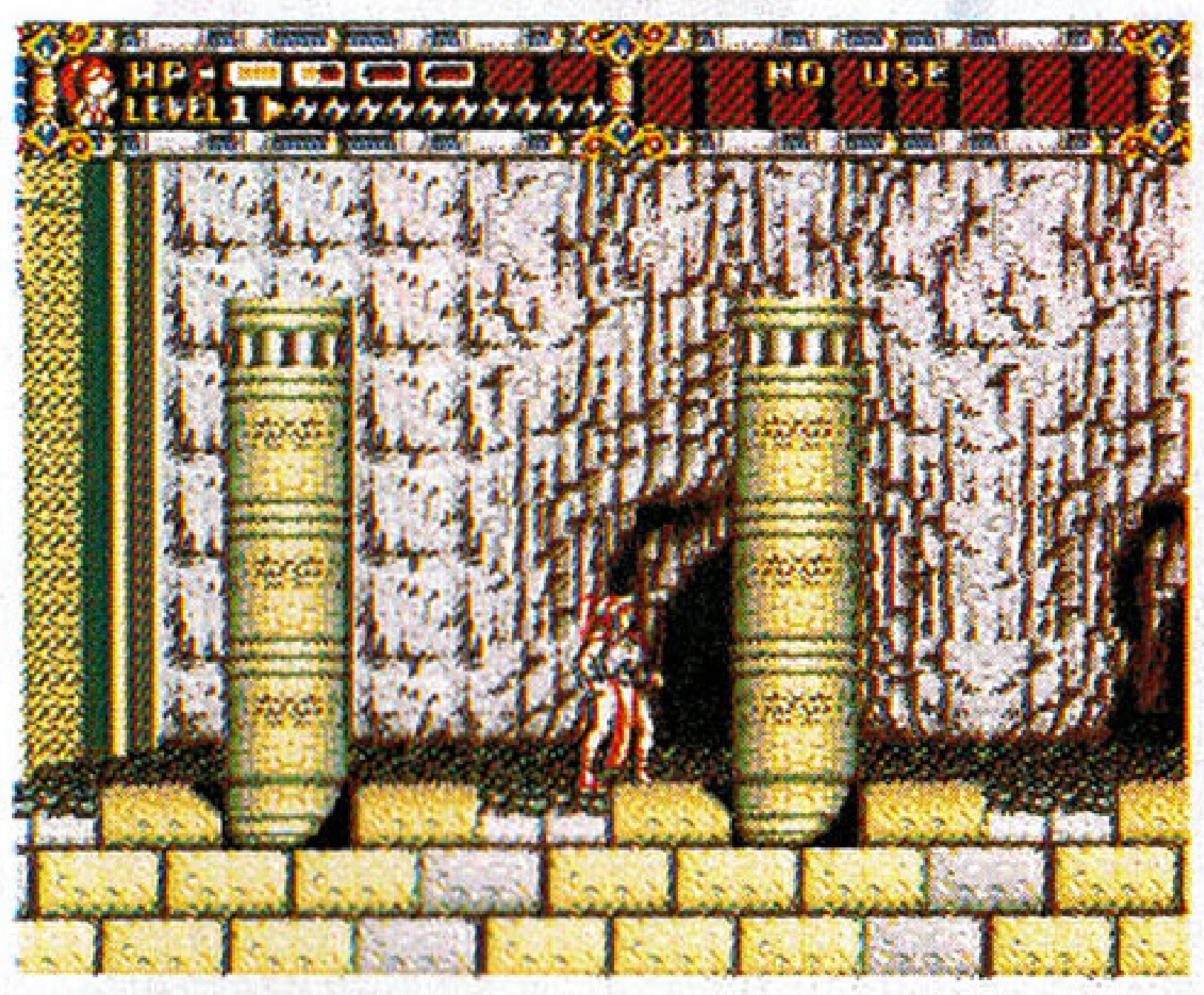
キャラなどはすべて完成

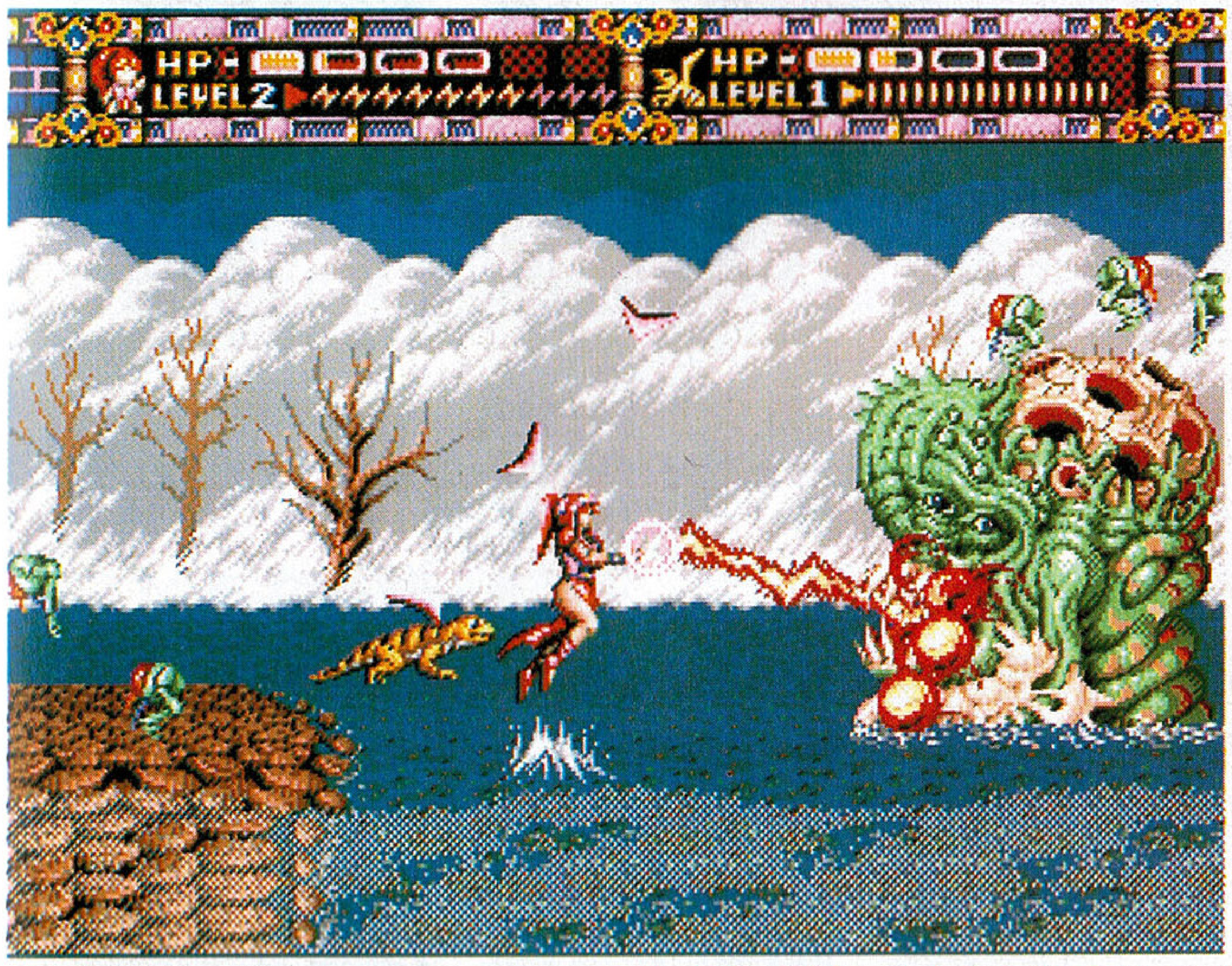
超美麗グラフィックをひっさげて期待のアクションついに登場か？

アリシア ドラグーン

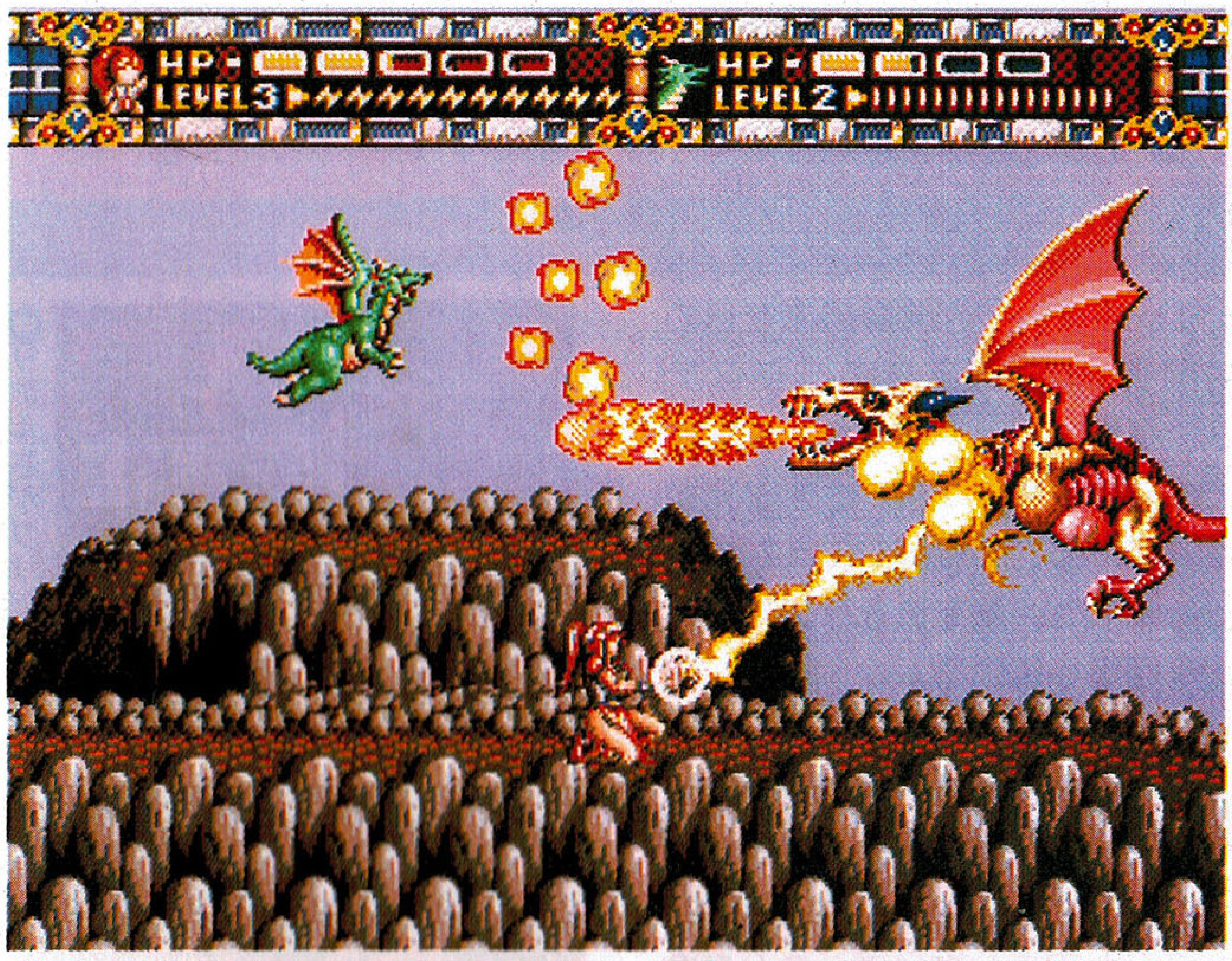
発売日未定　ゲームアーツ　価格未定／8M　画面は開発中

お待たせ！　『アリシア　ドラグーン』の続報をお届けしよう。写真を見てもらえば分かると思うが、グラフィックの美しさはより一層磨きがかけられている。大幅に描き直した努力の結晶が、今回載せてある写真から伝わってくるでしょ。細かいゲームシステムにも変更があったから、今回はそのあたりを紹介しよう。


⇧妥協一切なしのグラフィック。動いているところを見るともっと感動



⇧グロテスクで巨大なボスキャラに、稲妻攻撃で勇敢に立ち向かうアリシア！よく見ると、水しぶきが見える。こんな細部にまでもこだわりを感じる

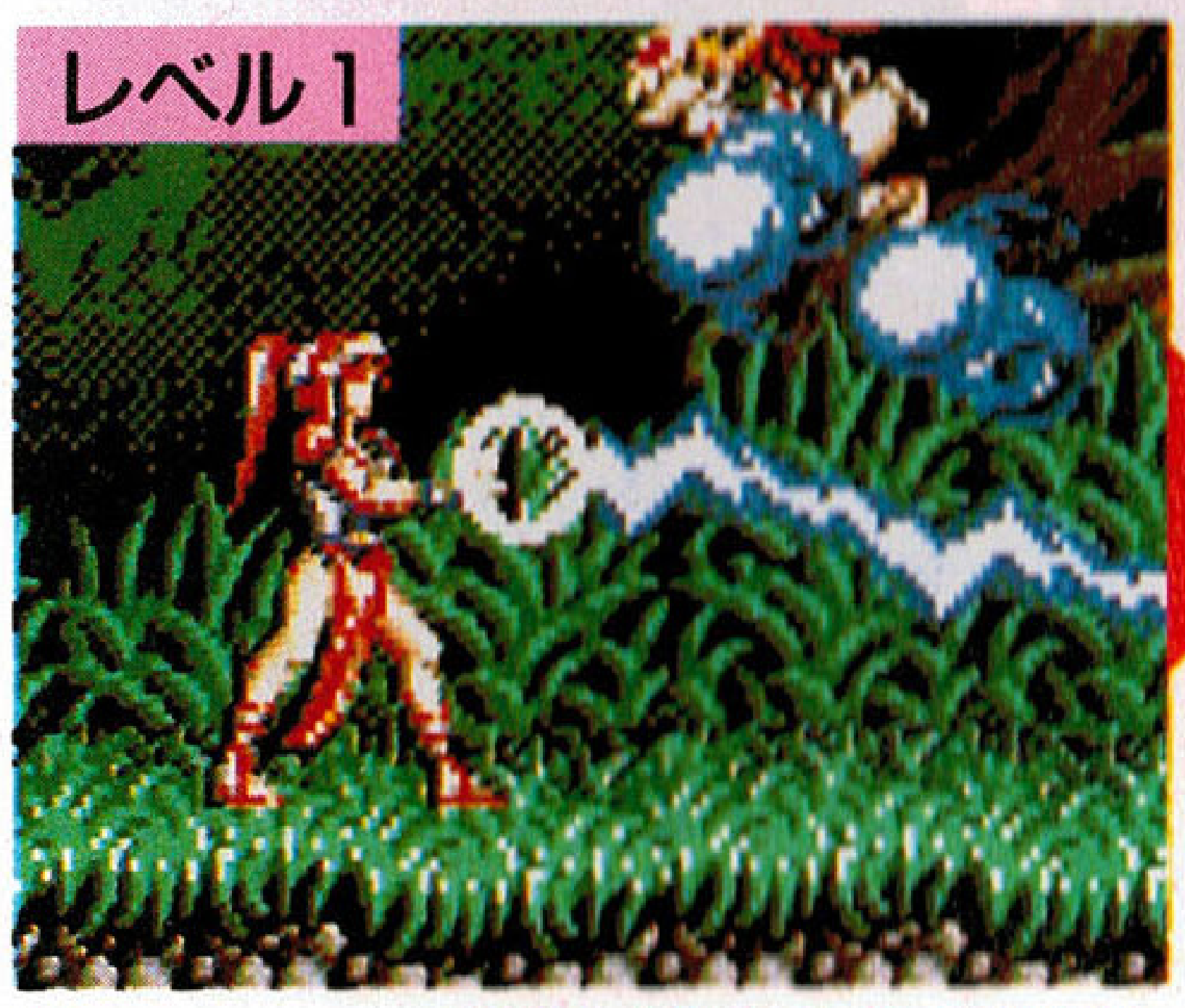


⇧こちらもボスキャラと戦うアリシア。オプションモンスターも応戦しているぞ。シンプルな背景でも、センスのいい色使いのおかげで、とっても美しい

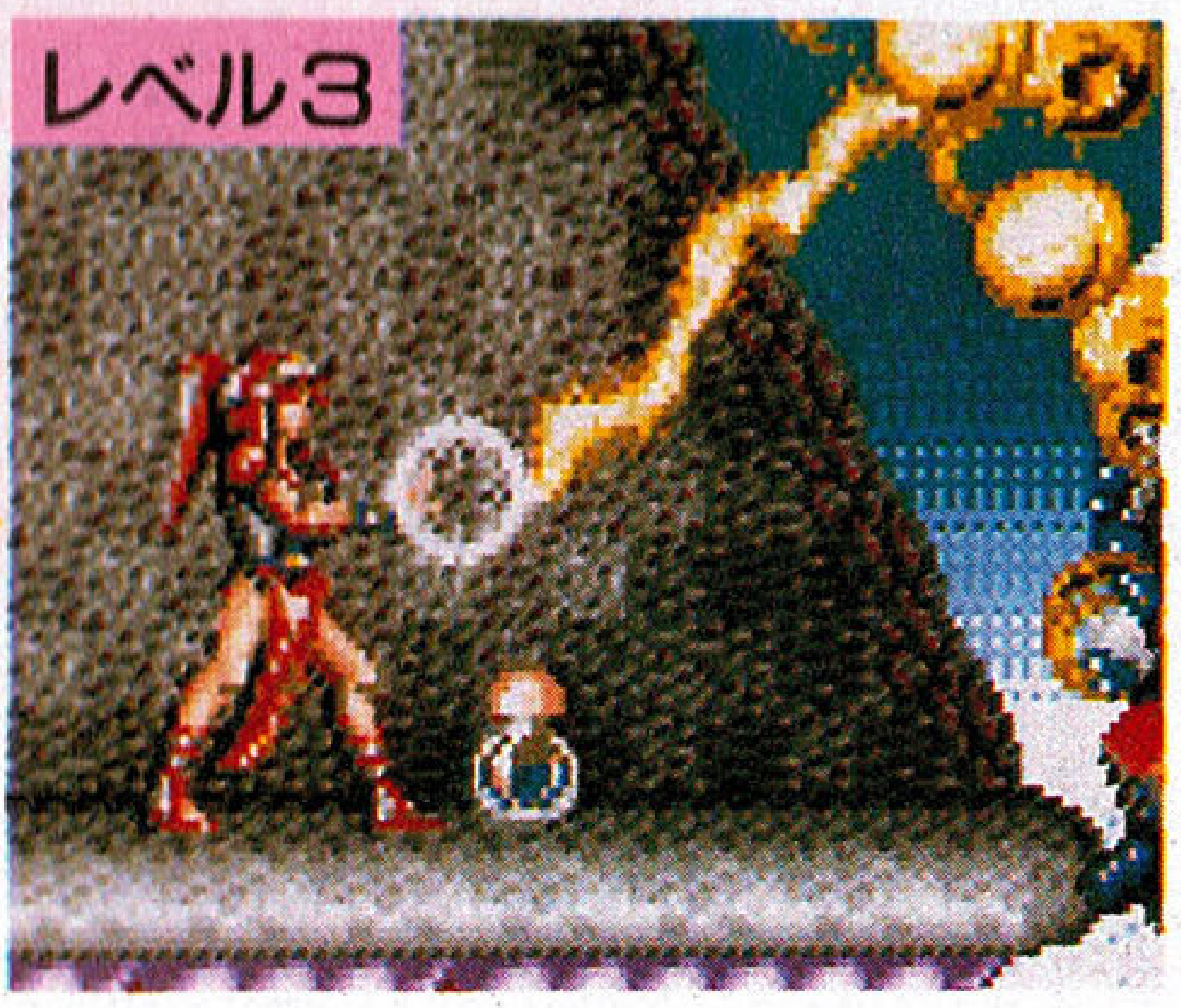
電撃もパワーアップ

「アリシア」の放つ稲妻には、当初パワーアップという概念はなかったが、アイテムにより4段階のパワーアップができるようになった。パワーアップの度合いは稲妻の色で識別でき、レベルが上がれば、当然のごとく破壊力が増すというわけだ。

レベル1

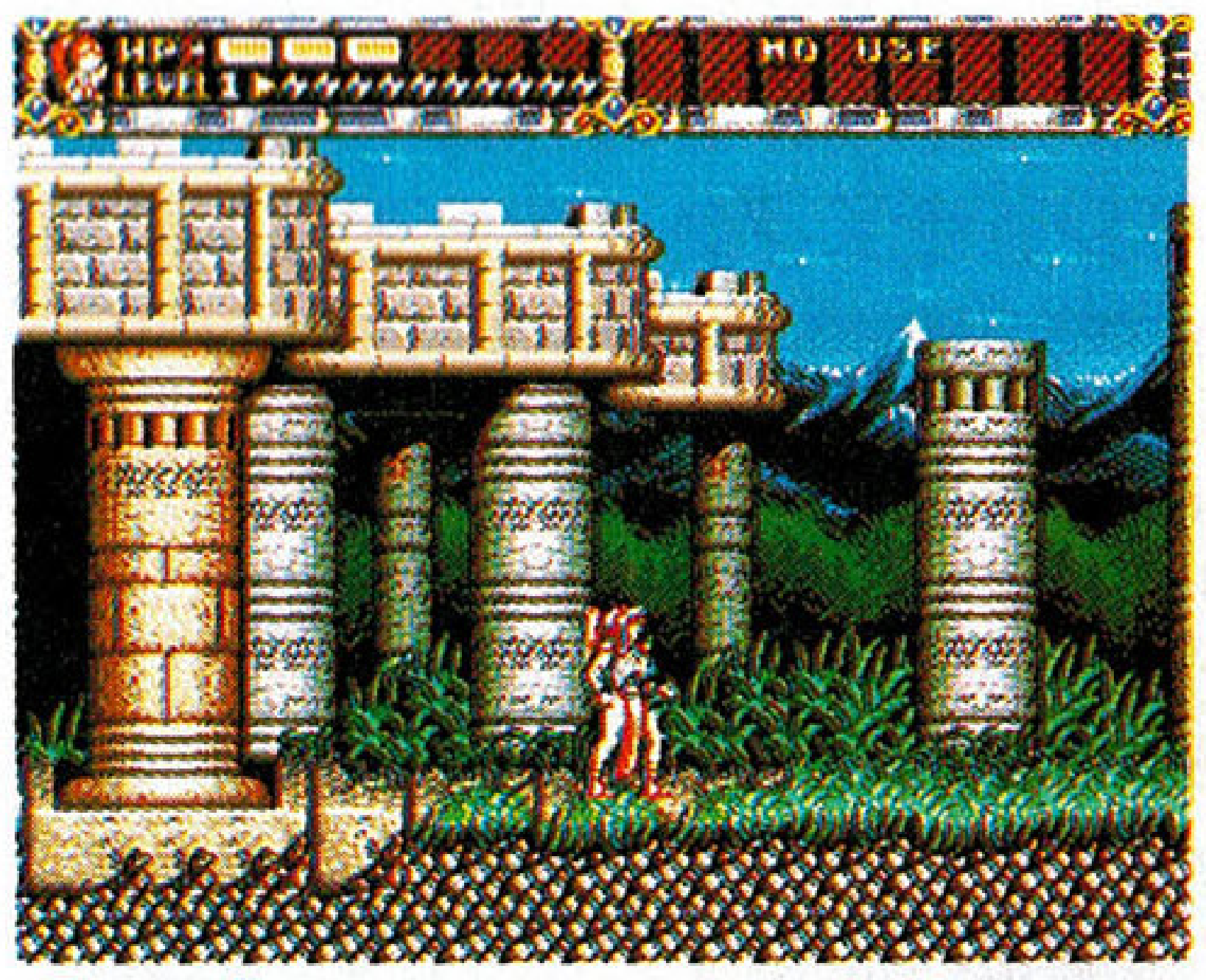

⇧レベル1の稲妻。破壊力も当然弱い。稲妻の色はブルーだ

レベル3


⇧レベル3の稲妻。色がイエローに変わり、いかにも強力な感じだ

変更されたオプションモンスターシステム

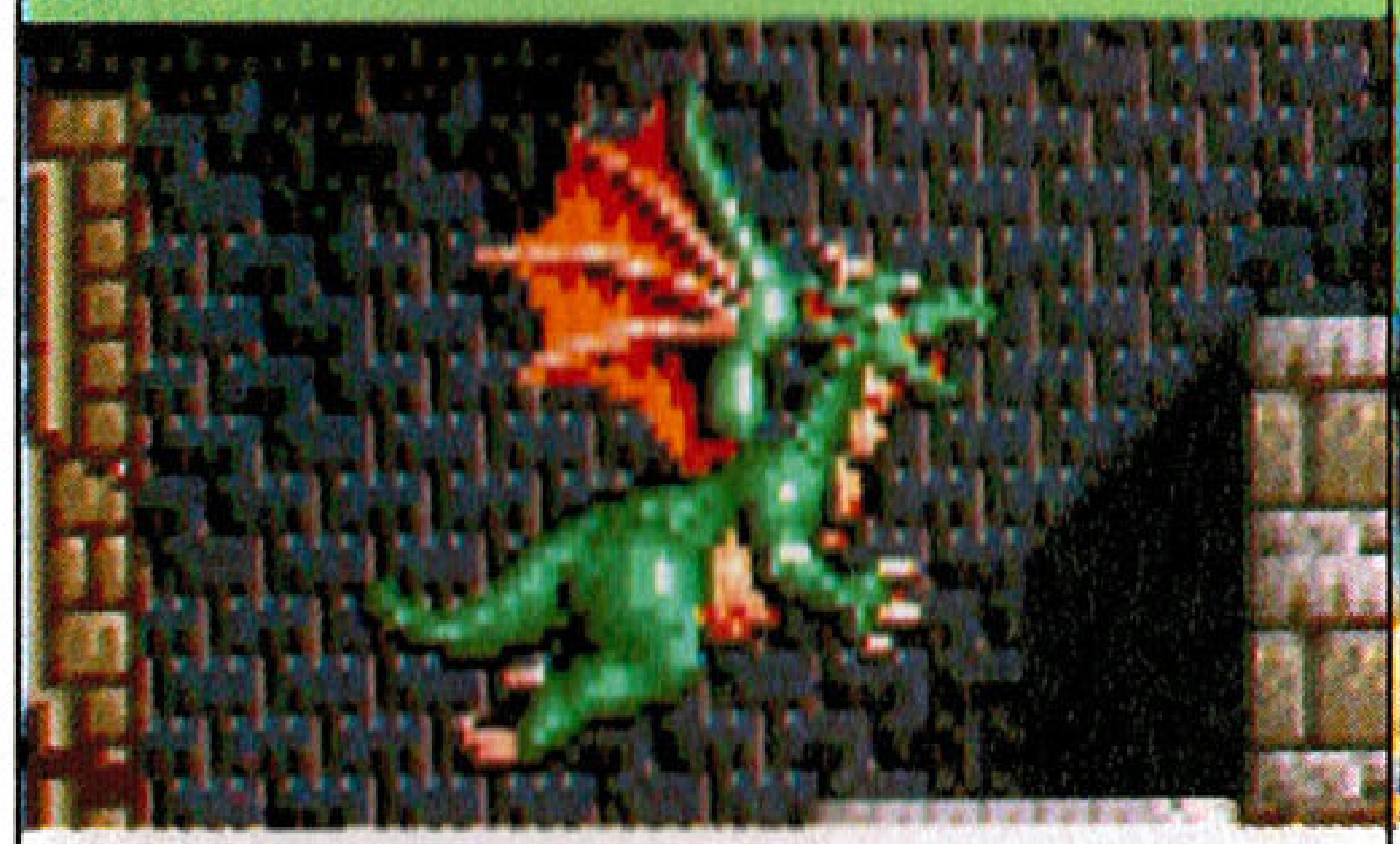
もっとも大きく変更があったのが、このゲームのウリの一つである「オプションモンスター」システムである。以前はステージの最初に、召還したいオプションモンスターを選び、そのステージは召還したオプションモンスターと一緒に戦うというものだった。これがどのように変更されたかというと、いつでも好きなオプションモンスターを召還できるようになった。召還したオプションモンスターがやられそうになったら、一度引っ込めて、違うオプションモンスターを召還できるというわけだ。引っ込めたオプションモンスターは少しずつだが、時間で体力が回復していく。オプションモンスターのレベルアップは、現段階ではアイテムにより2段階パワーアップする予定。


⇧オプションモンスターを使っていない状態。右上のウィンドウに注目

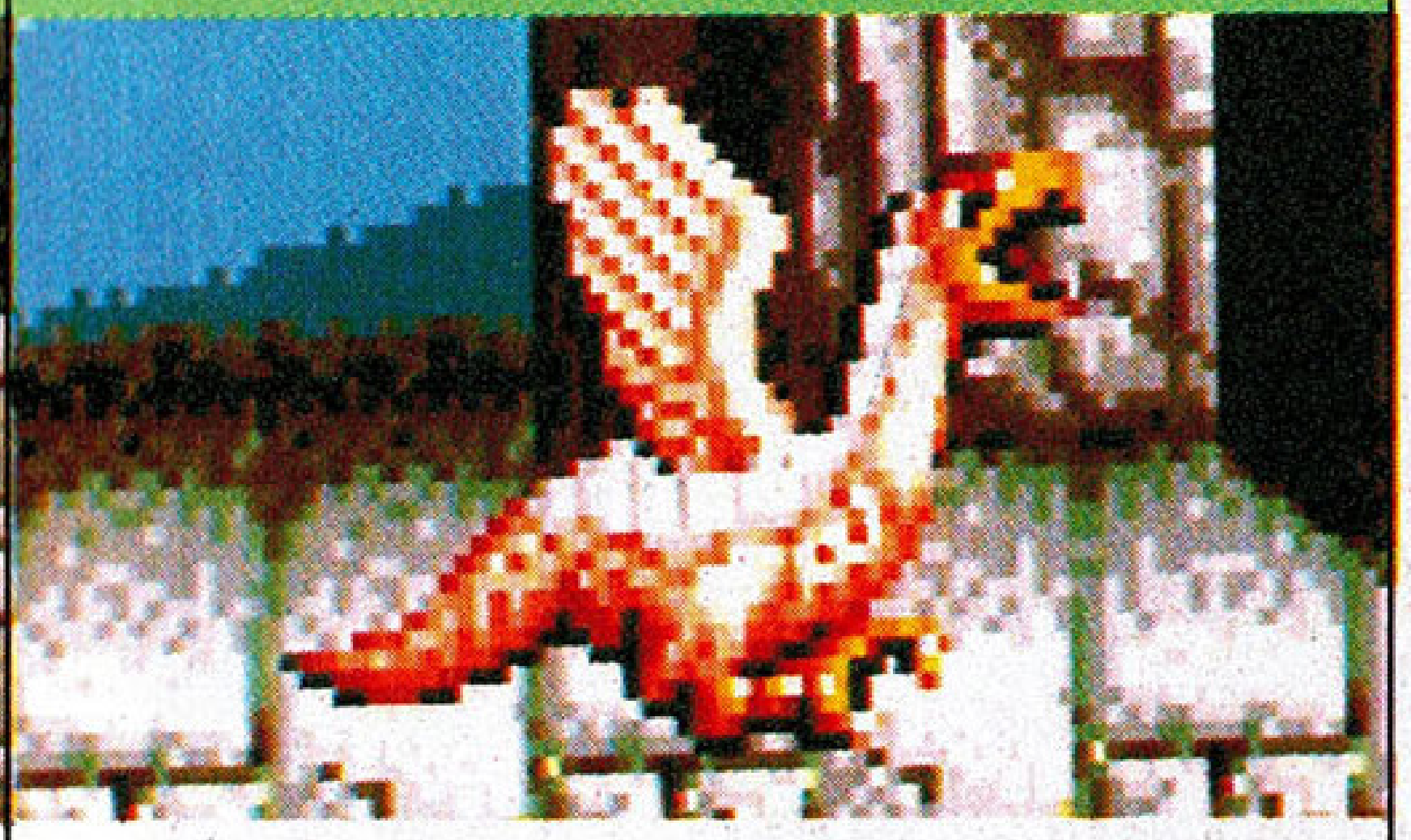
オプションモンスターの種類も、8種類から4種類になった。あまり種類が多いとプレイヤーが混乱するのではという意図から、厳選した4種類が右に載せてある4種類。

企画当初あった、オプションモンスターのレベルをパスワードで保存できるというのはできなくなった。

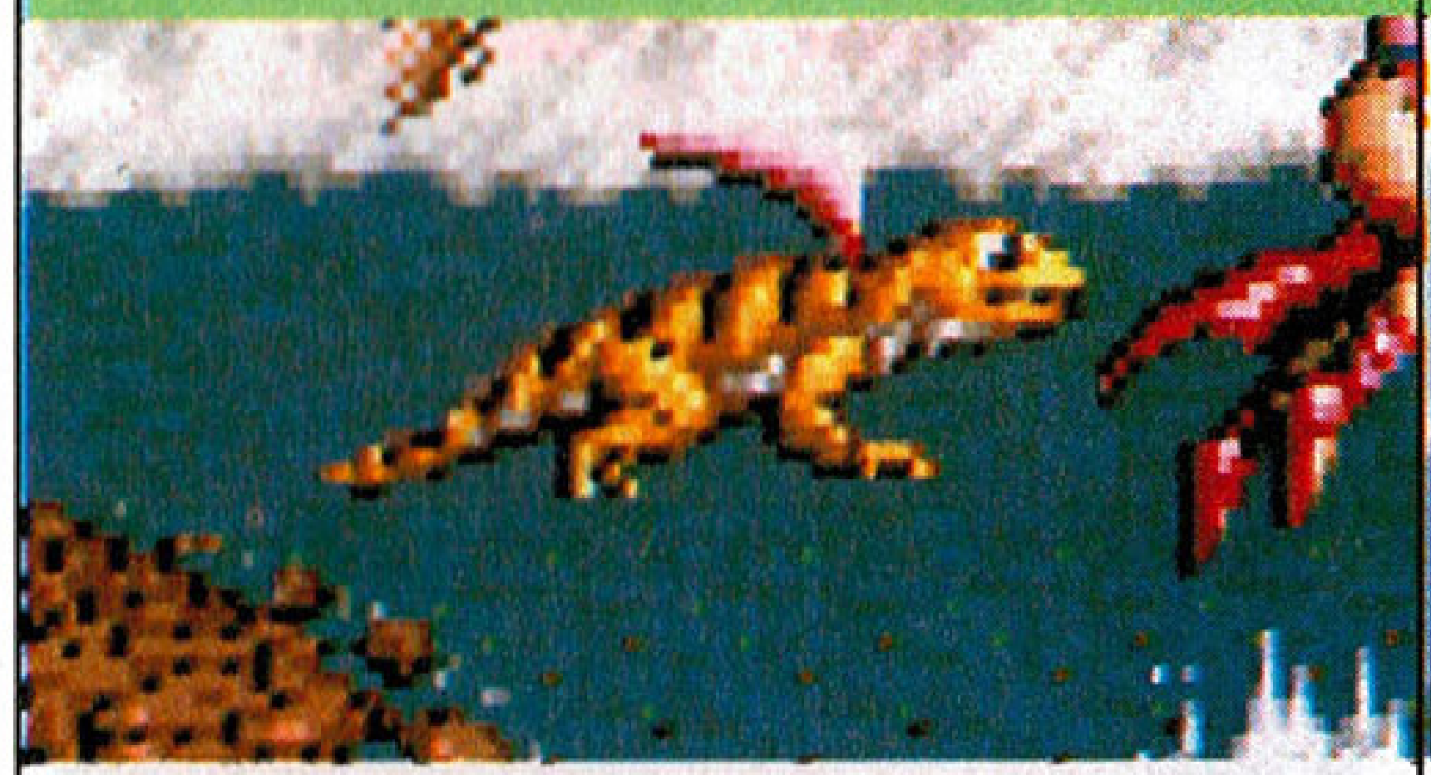
ファイヤー・ドラゴン


アリシアの後方に位置し、敵に向かって炎の玉を吐き出して攻撃する

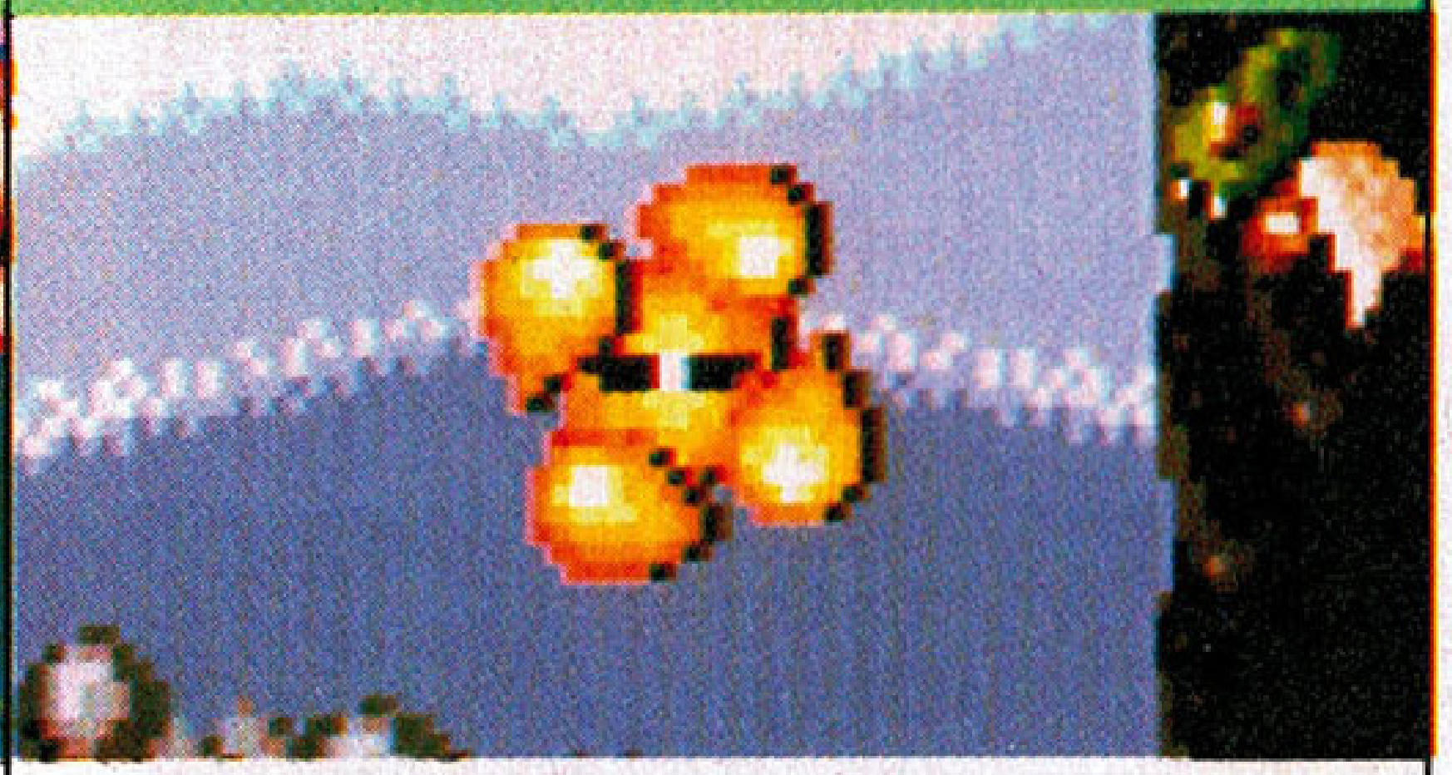
サンダー・バード

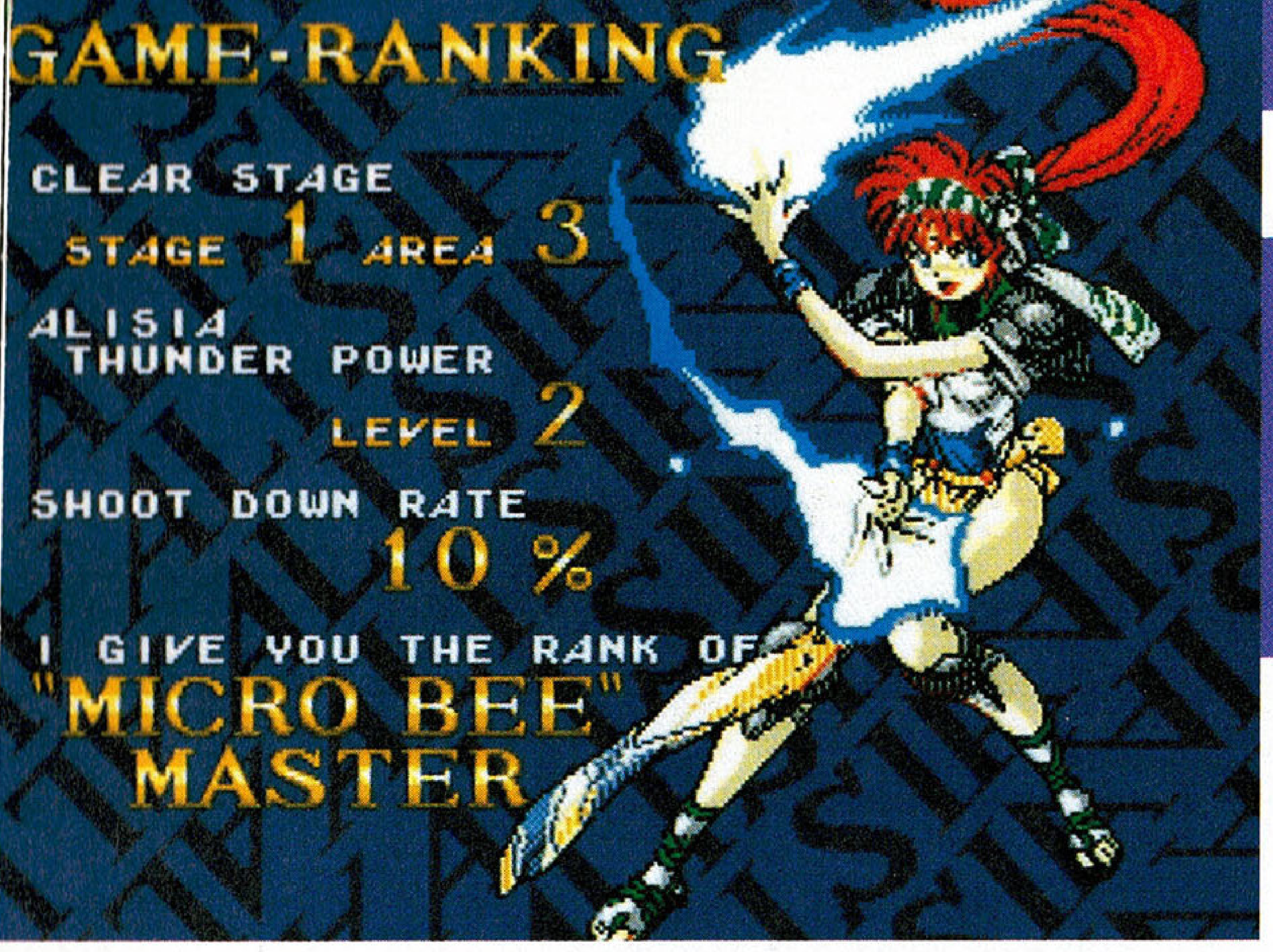

敵へ自動的に近づき、体から電撃を発生させて周りの敵を攻撃する

ブーメラン・リザード


背中にあるブーメランを飛ばす。ブーメランは敵を自動的に狙って飛ぶ

ファイヤー・ホイール


アリシアの動きをトレースして動き、体当たりで敵を攻撃する



GAME-RANKING
CLEAR STAGE
STAGE 1 AREA 3
ALISIA
THUNDER POWER
LEVEL 2
SHOOT DOWN RATE
10 %
I GIVE YOU THE RANK OF
"MICRO BEE"
MASTER

NEW

アリシアドラグーン

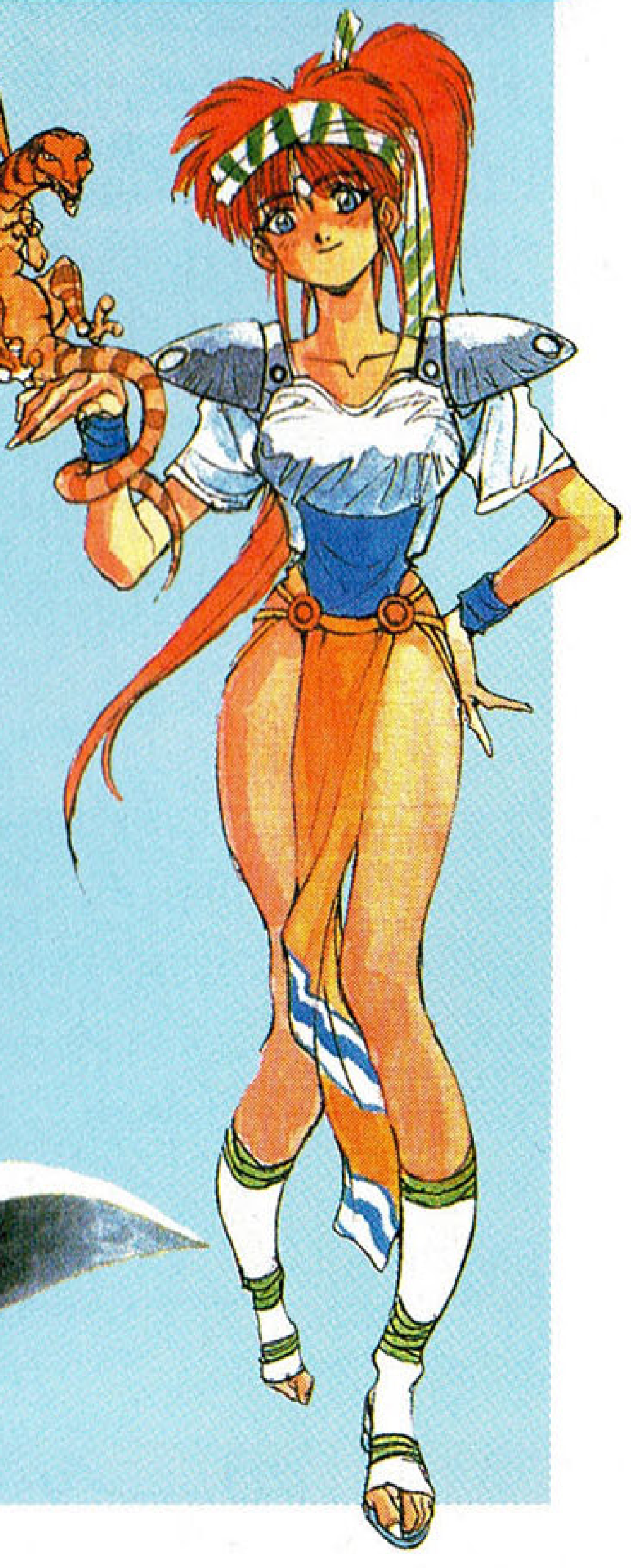
タイトル発表以来、多くのファンから発売が待たれているこのゲーム。だが、考え方によっては、発売日が遅れることは、内容が一層充実してくるわけだから、待つのも楽しみの1つになるね。

発売予定日	未定	ジャンル	アクション
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	90%(12月20日現在)

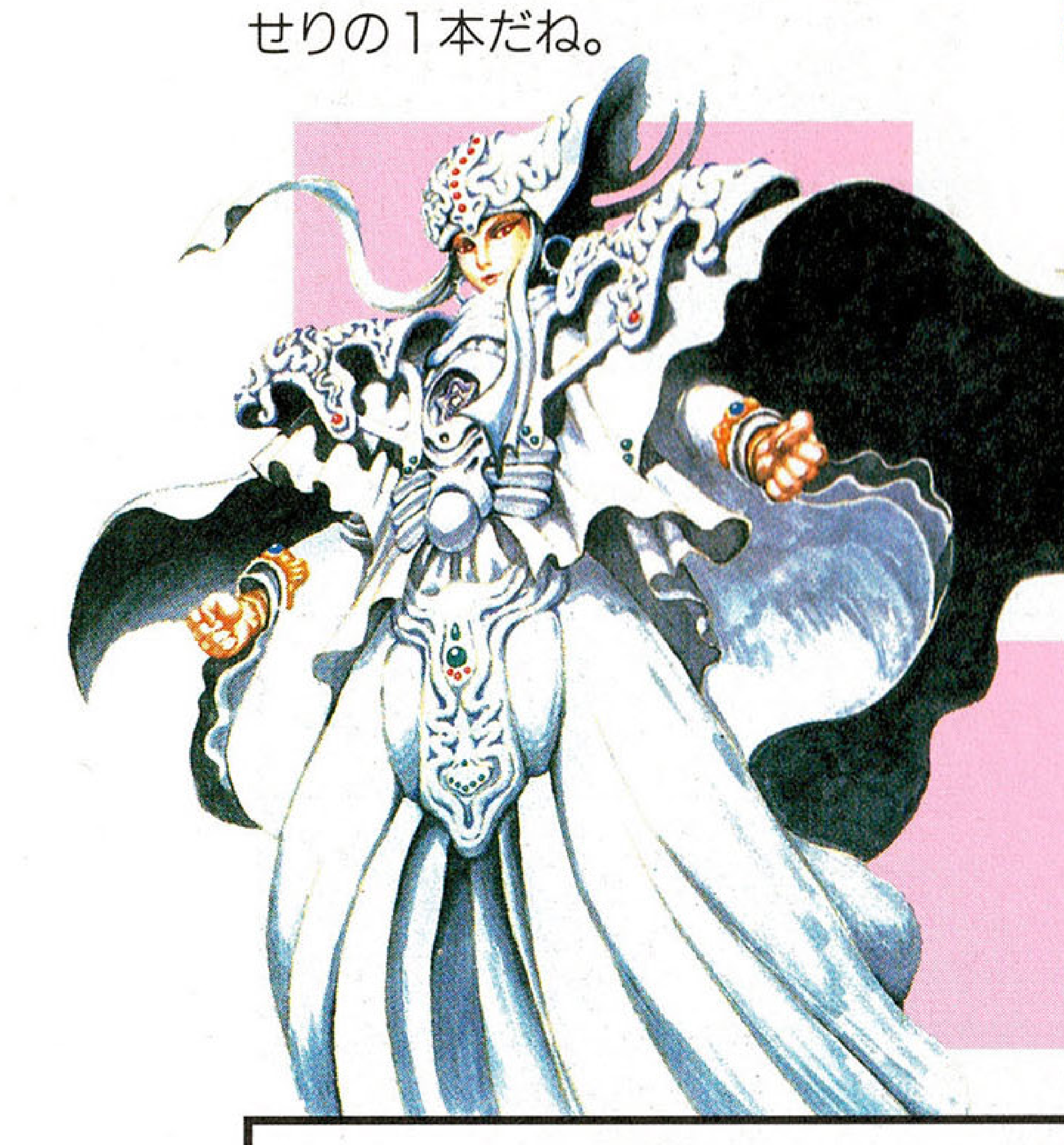
雷龍戦士アリシアが悪の教団に立ち向かう

このゲームは、雷龍戦士であるアリシアが、自分の手のひらから発射する「封印された力」雷撃の魔法を使って、世界を破滅に導く邪神教の教祖ドルガーを倒すために、4匹のモンスターとともに彼らに立ち向かう物語だ。魅力的なキャラクタ、グラフィックの美しさや秀逸なサウンドなど話題が尽きないこの作品。ゲームの難易度も低めに抑えて、誰でも楽しめる物になるそうだ。本当にいたれりつくせりの1本だね。

アリシア・ディーナ・レイン



○竜の血を引くただ一人の人間。稲妻と4匹のモンスターを駆使して悪に立ち向かう

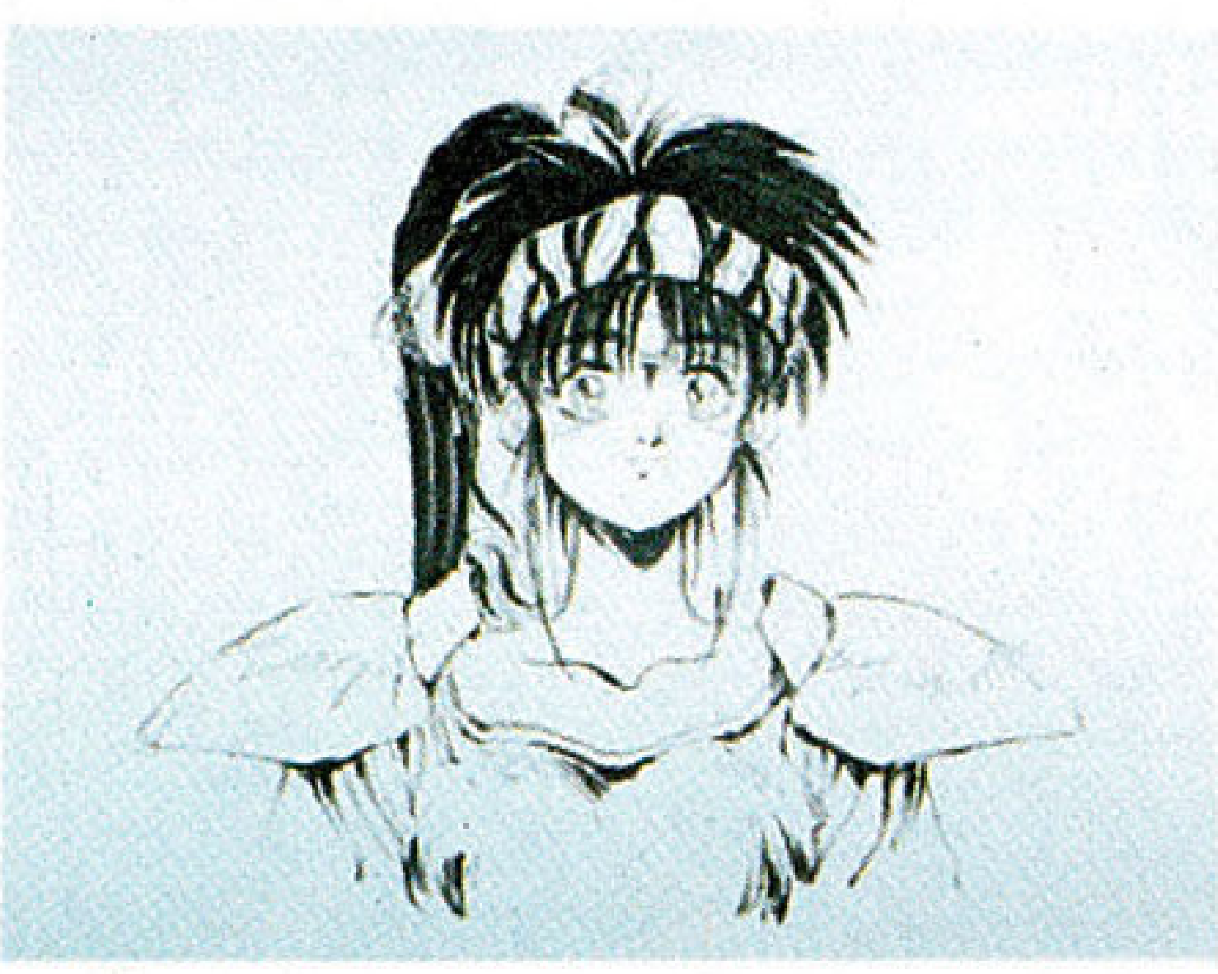


教祖 ドルガー

○邪悪なる神をまつり、彼の忠実な教団の人間と、異世界から召還した凶暴なモンスターたちを操って、世界を破滅に導いている。彼が治める「空中神殿」は、はるか天空の彼方にあるといわれている

アリシアの生みの親を知ってるかい?

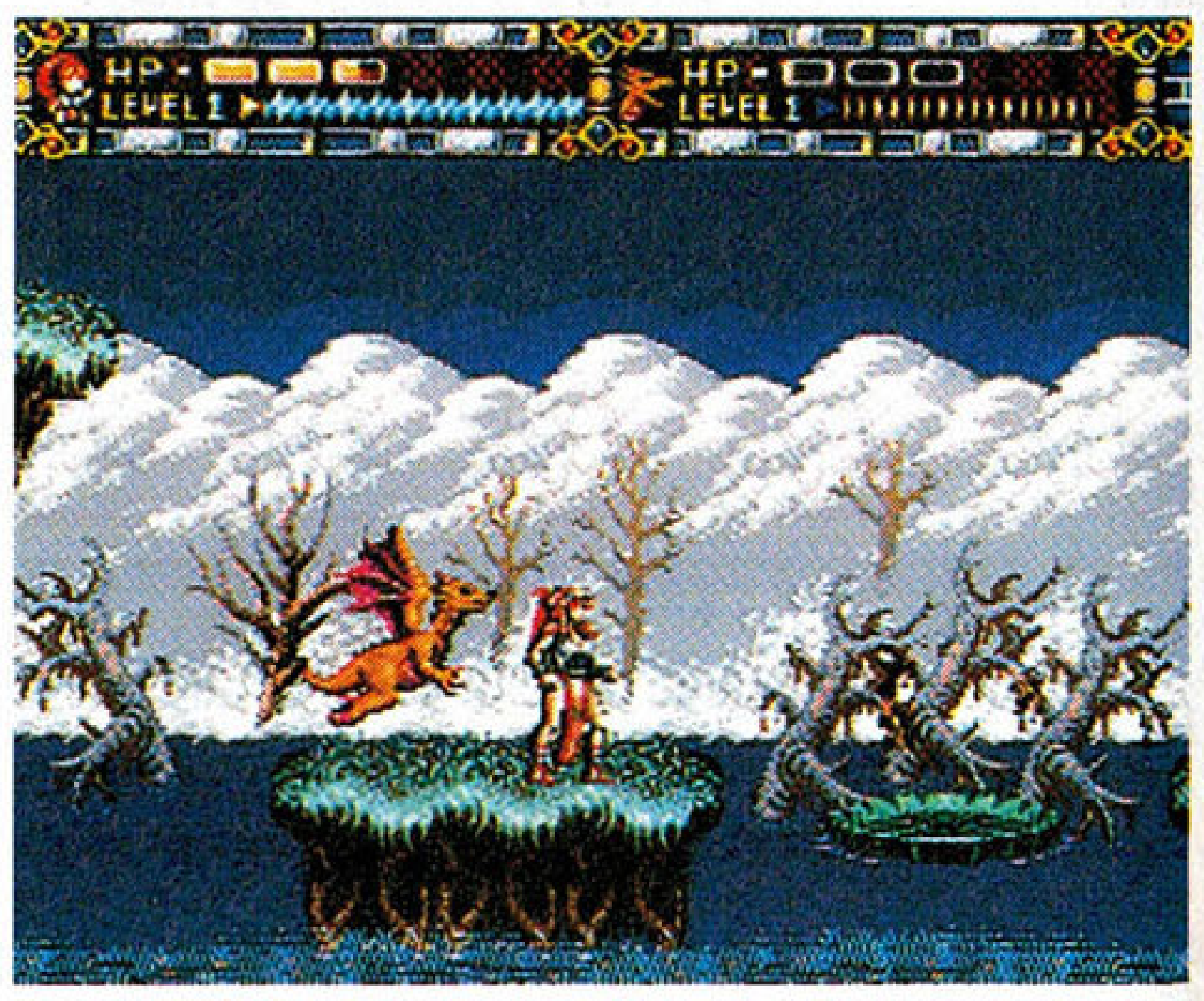
アリシアドラグーンでは、キャラクタデザインにイラストレイターの幡池裕行氏を起用している。月刊ドラゴンマガジン(富士見書房)で連載されている「ソード・ワールドRPGリプレイ」のイラストを手がけた人といえば、よく覚えている人も多いのでは? メガドライブでは初登場の幡池氏に、これからの期待が高まりそうだ。



○これは、幡池氏が描いたアリシアのラフスケッチだ

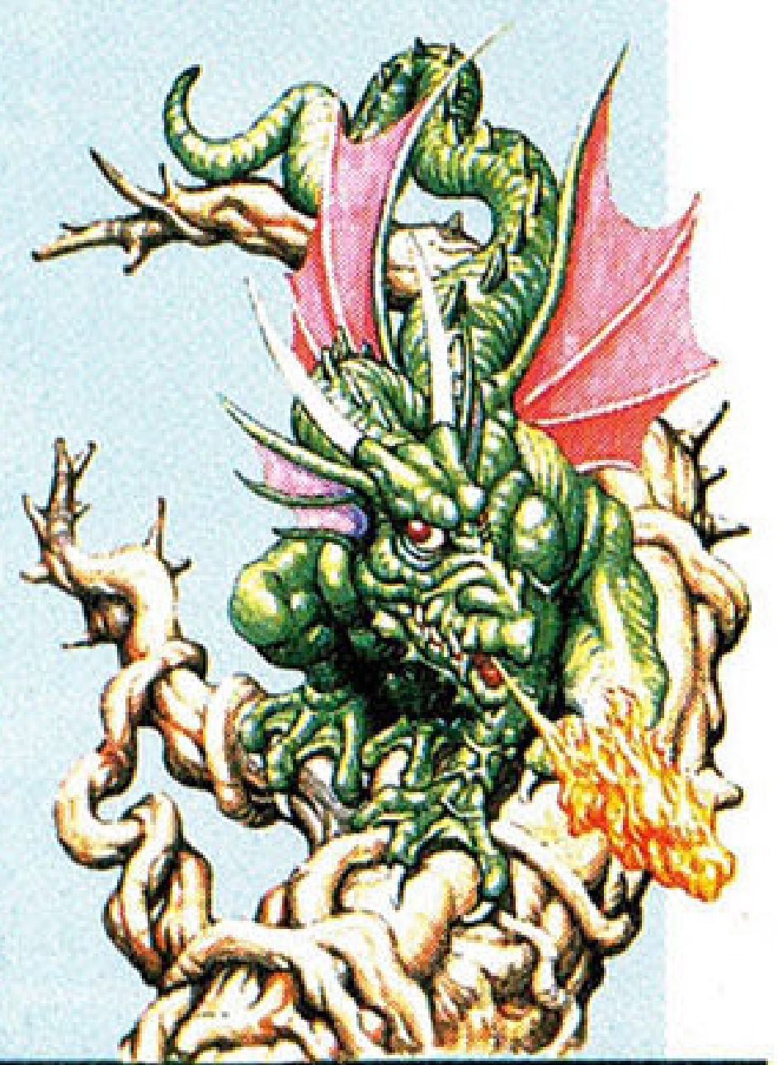
アリシアを助ける4匹のモンスター

アリシアを助けてくれる頼もしい味方に、4種類のオプション・モンスターがいる。4種類とも常時召還が可能で、回収するまで一緒に戦ってくれる。モンスターは一度死んでしまうと特殊アイテムを取るまで使えなくなるので危険な時は、アイテムを使って体力を回復してあげよう。

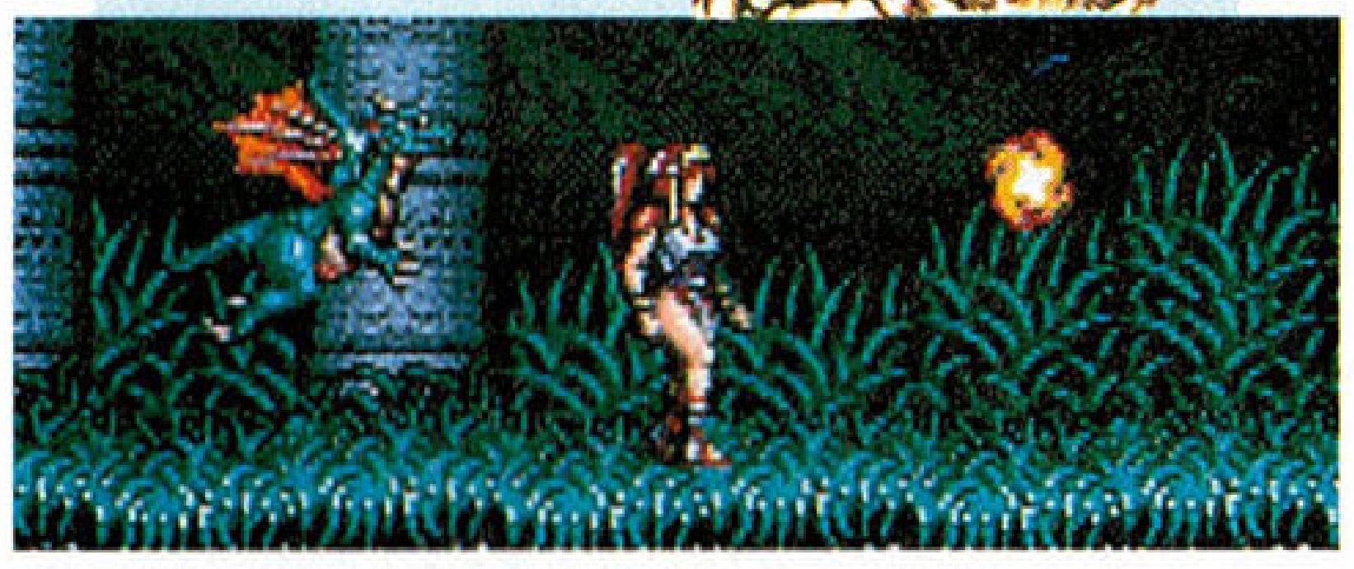


○ピンチになると色が赤くなるぞ

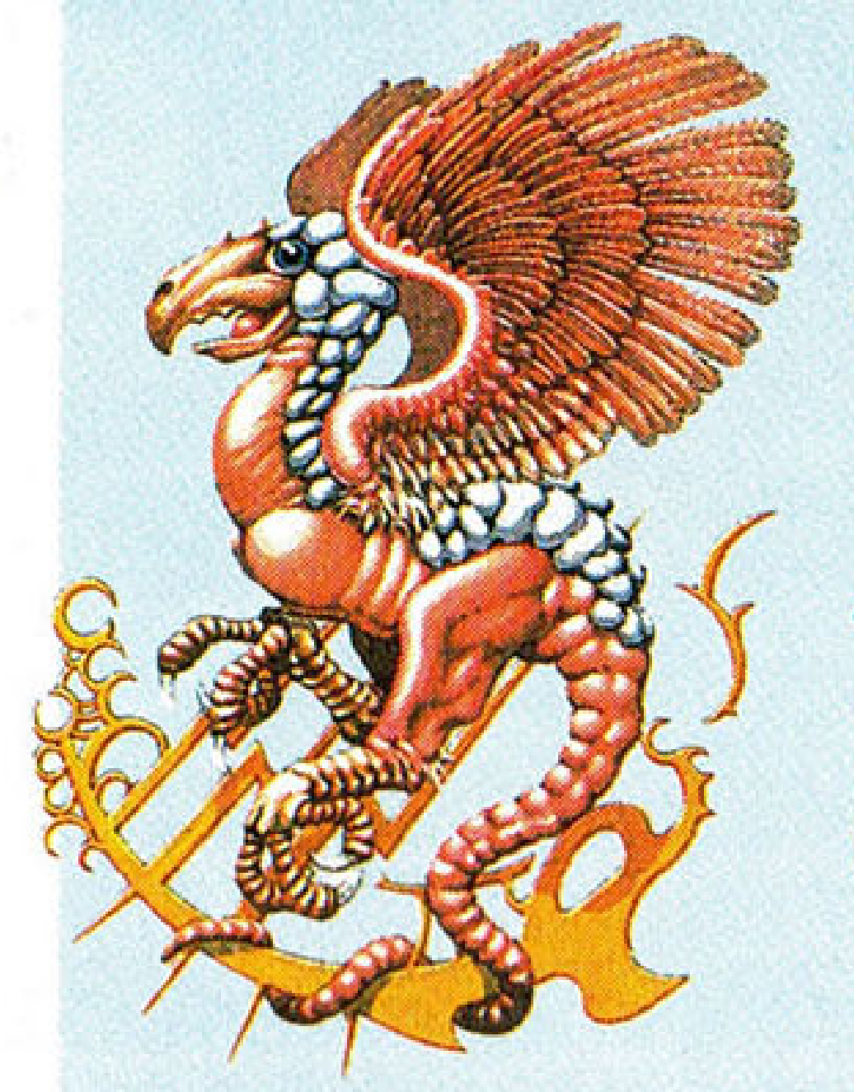
ファイヤー ドラゴン



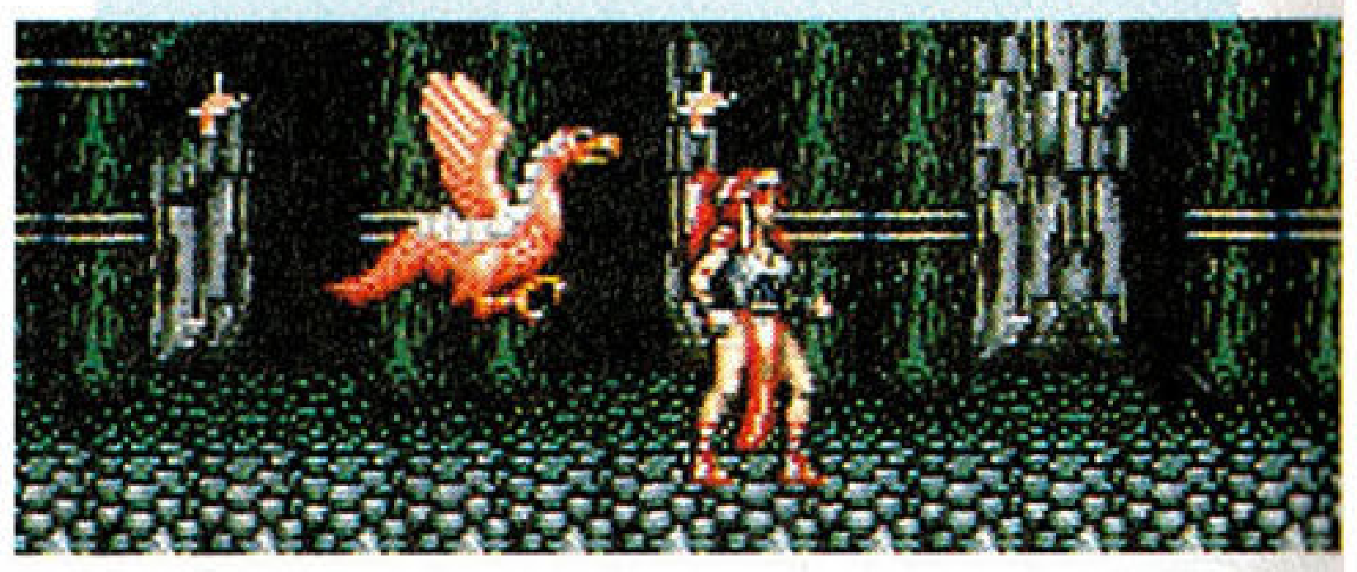
○口からはく紅蓮の炎は非常に攻撃力があり、正面の敵に対しては圧倒的な力を持っている。反面、上下に弾を撃てないのがつらい



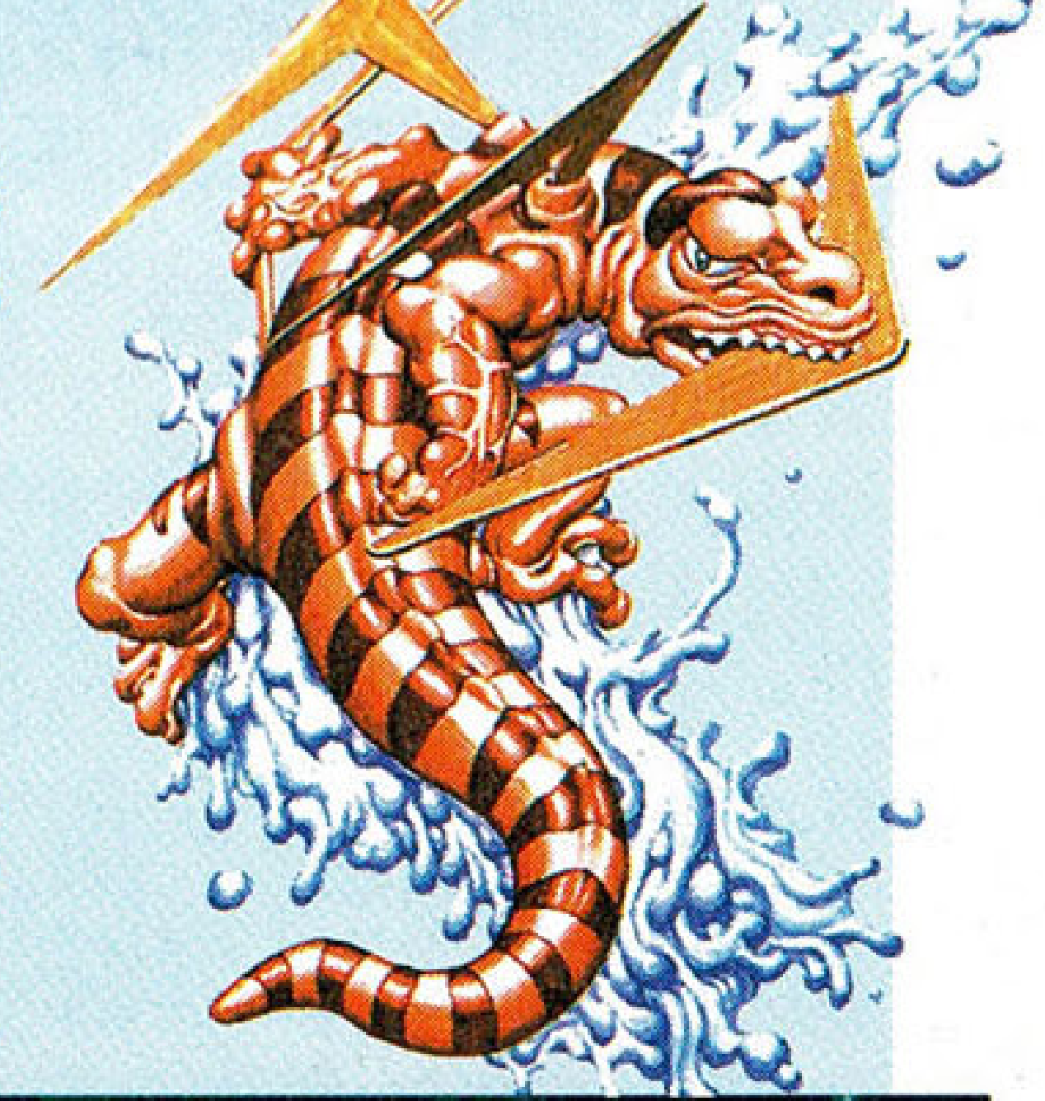
サンダー バード



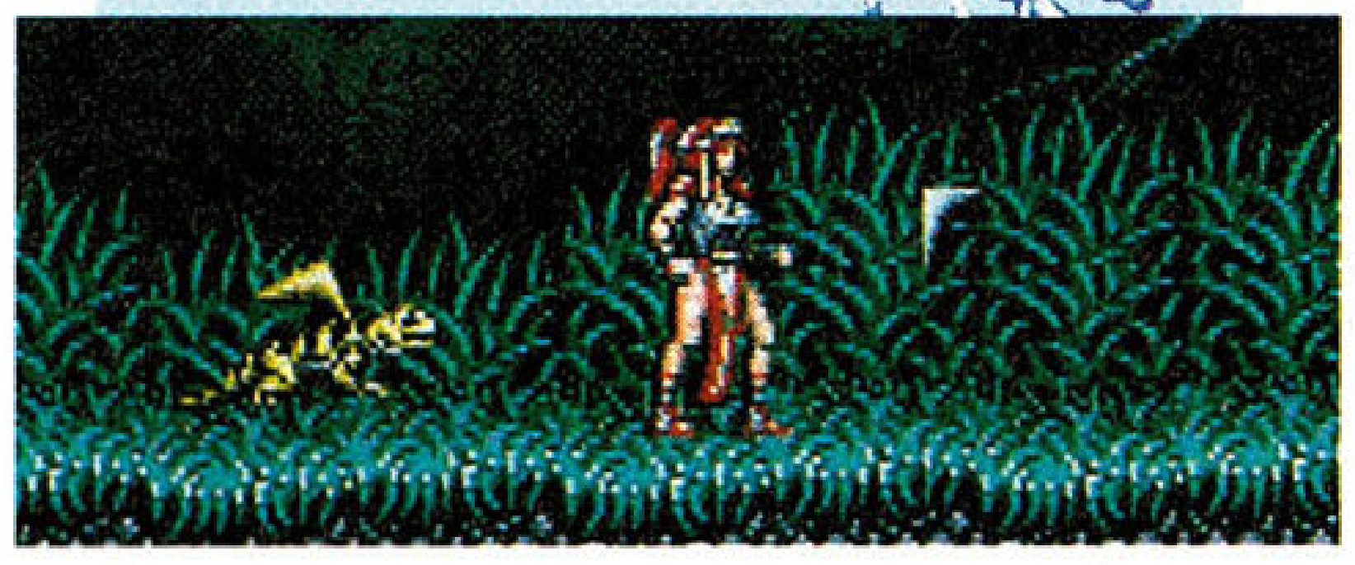
○体のまわりを回っている光が最高に輝いた時、画面がフラッシュして全ての敵にダメージを与えられる



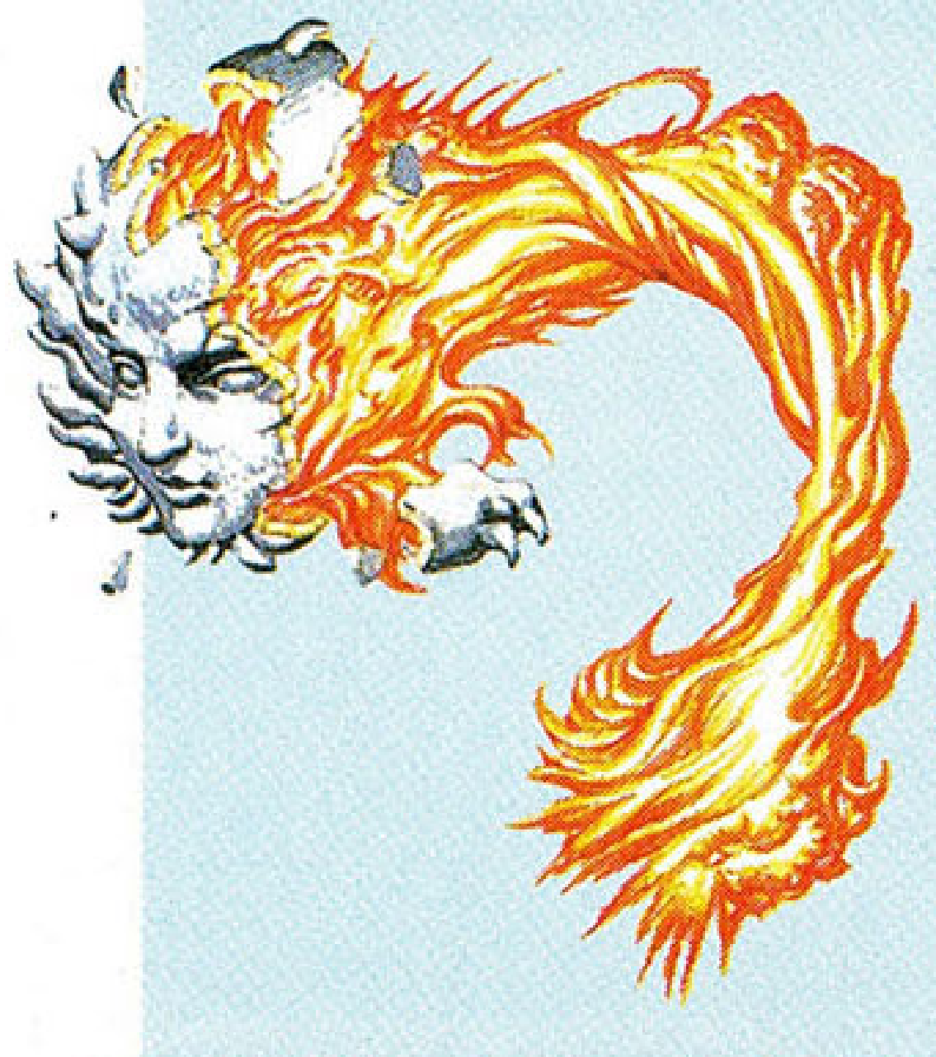
ブーメラン リザード



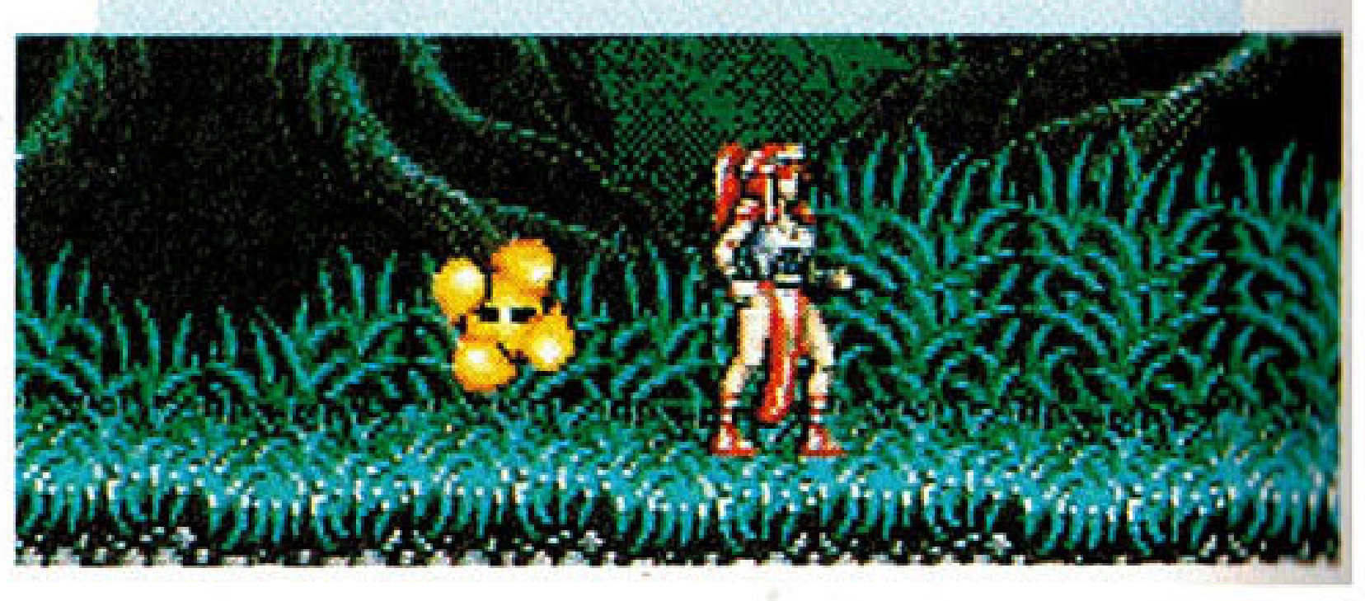
○追尾ブーメランを飛ばす。死角がほとんどなく、広範囲の敵を攻撃できるぞ



バーニング スフィア

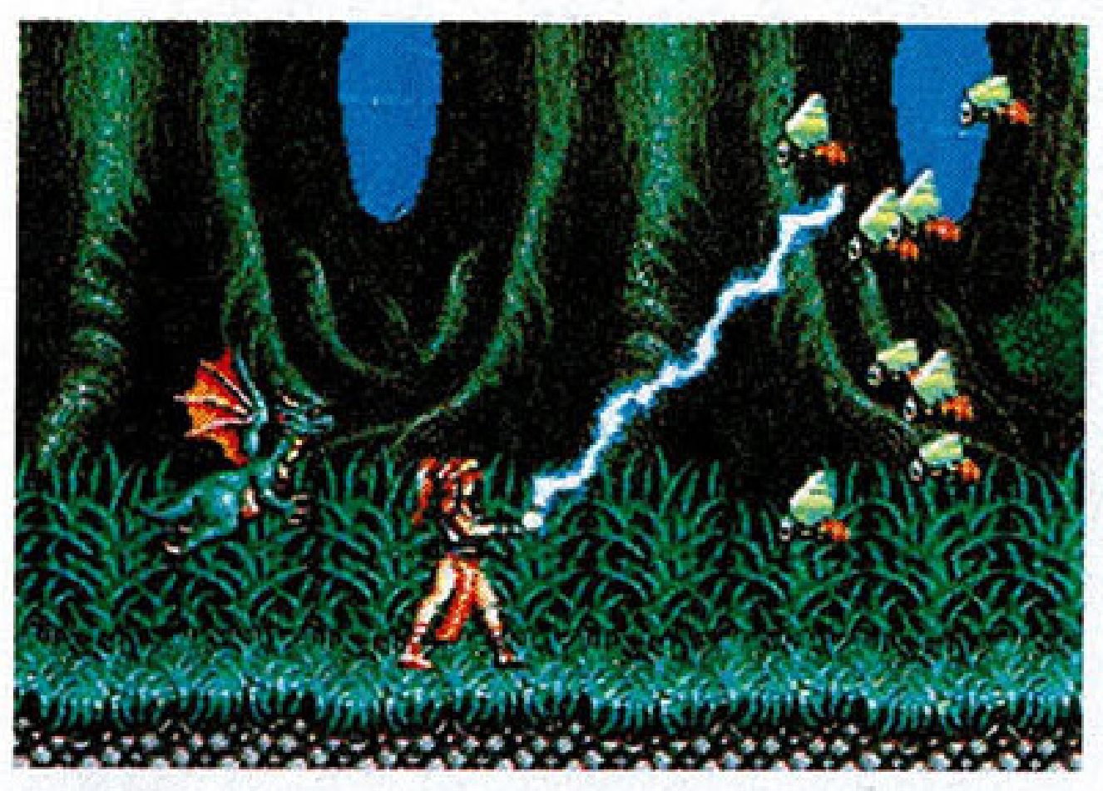


○体当たりで敵を攻撃するので、体力がへりやすい。だが、攻撃力はかなり強いので使いどきが問題



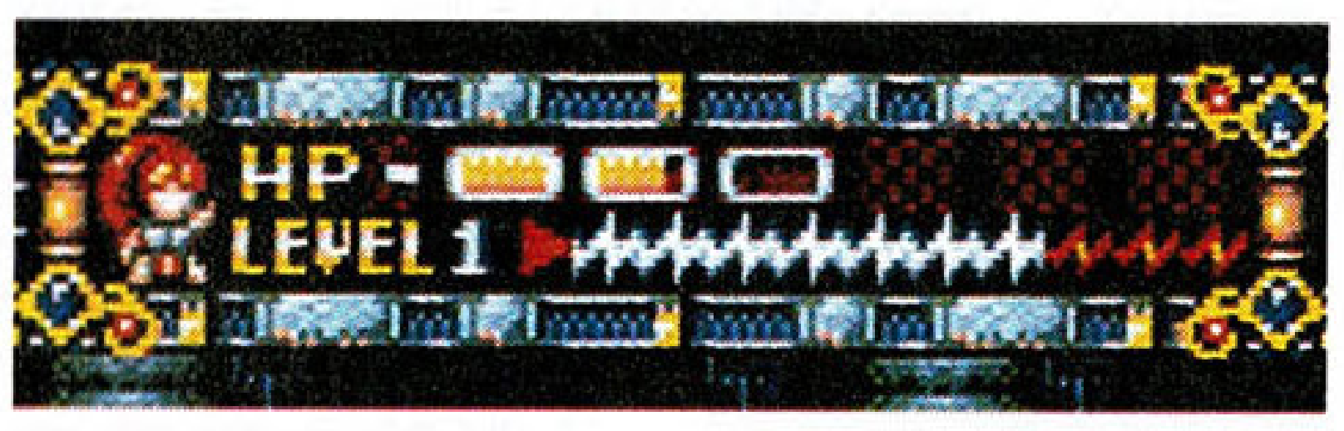
アイテムをこつこつためてアリシアを強くする

雷龍戦士アリシアの武器は稲妻。ショットボタンを押すだけで稲妻が敵に向かっていく自動照準型のものだ。そして、それはレベルやアイテムによって強力になり、敵に対して、より有効な武器となる。

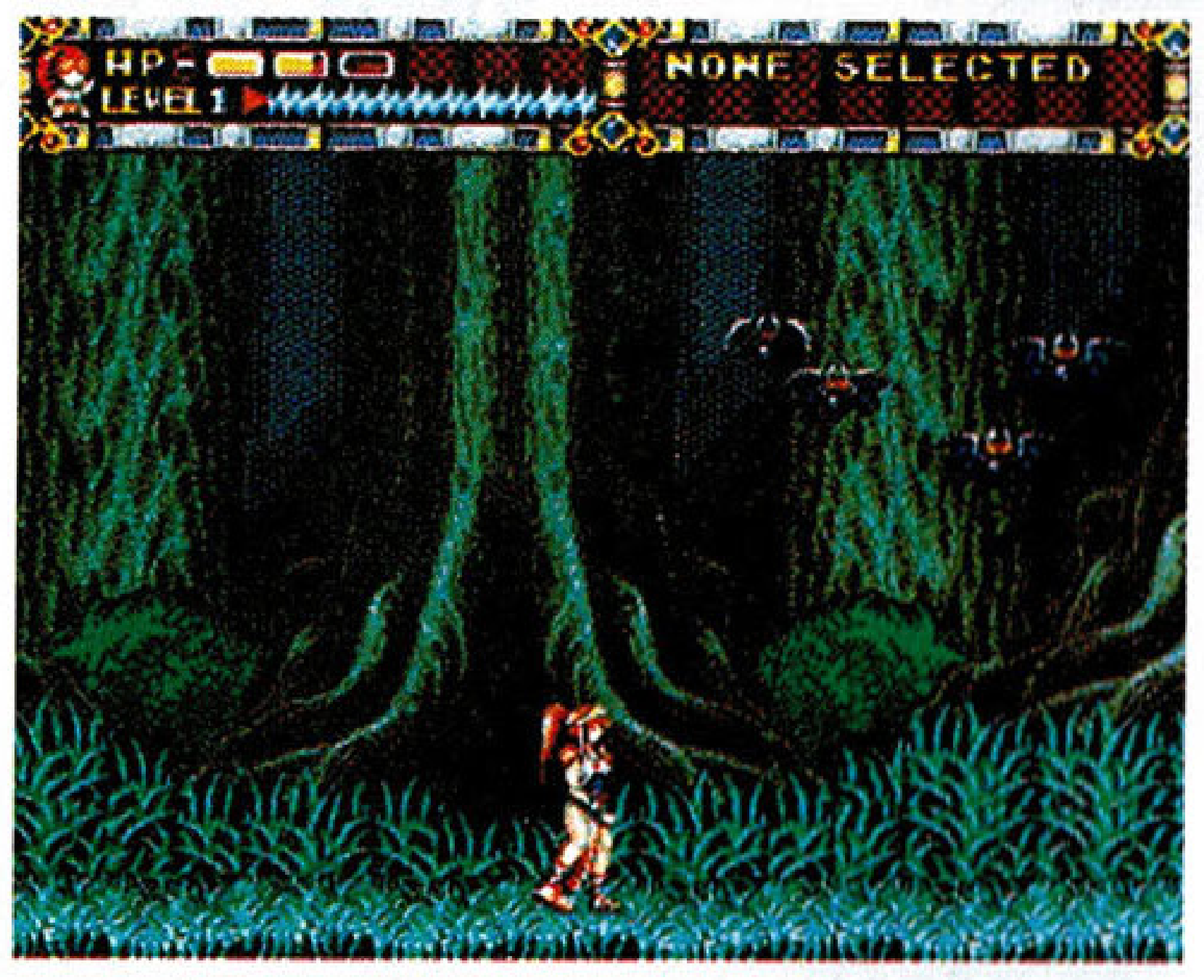

◯バリバリッと敵を倒していく

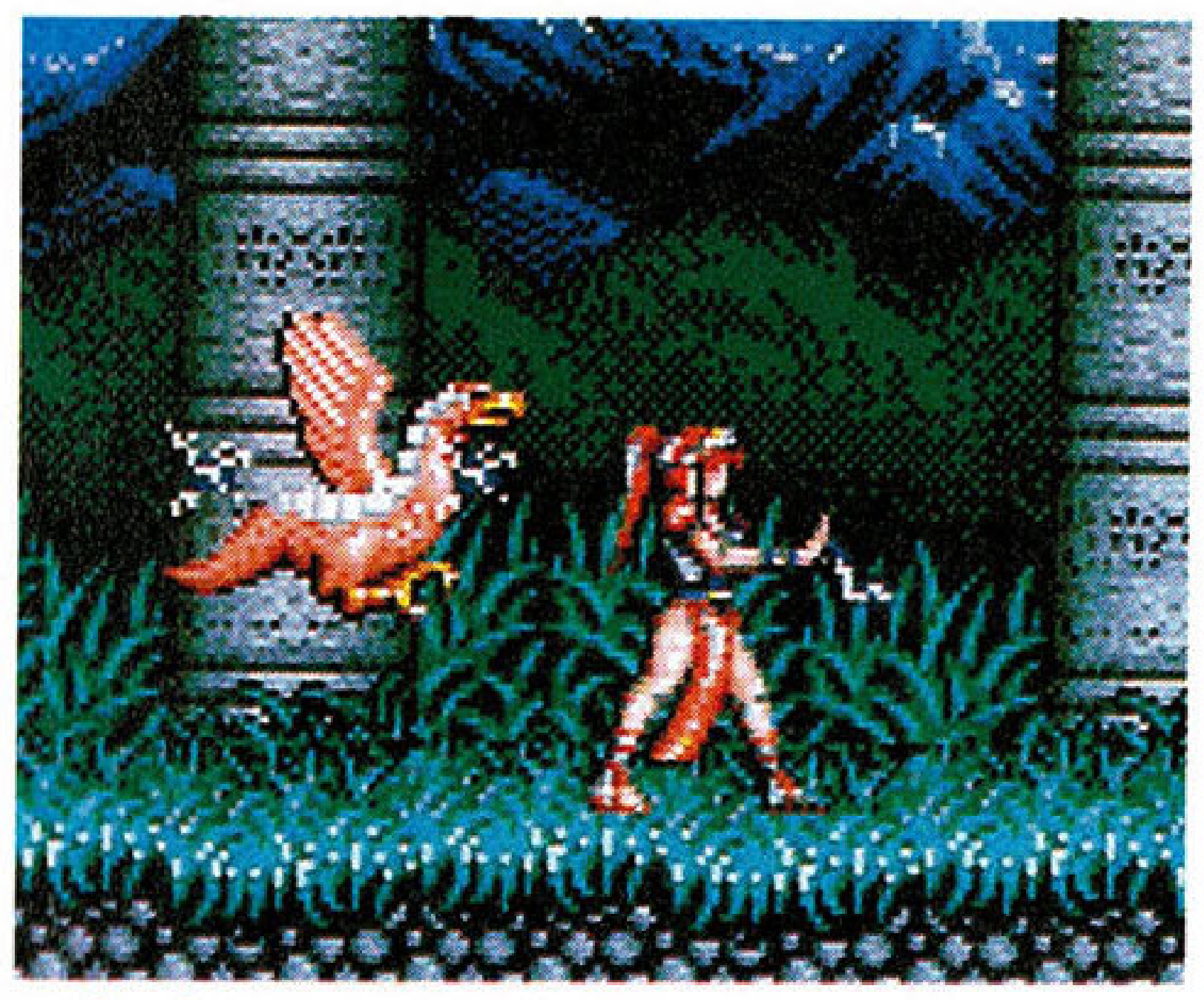
稲妻を使って敵をうちくだく

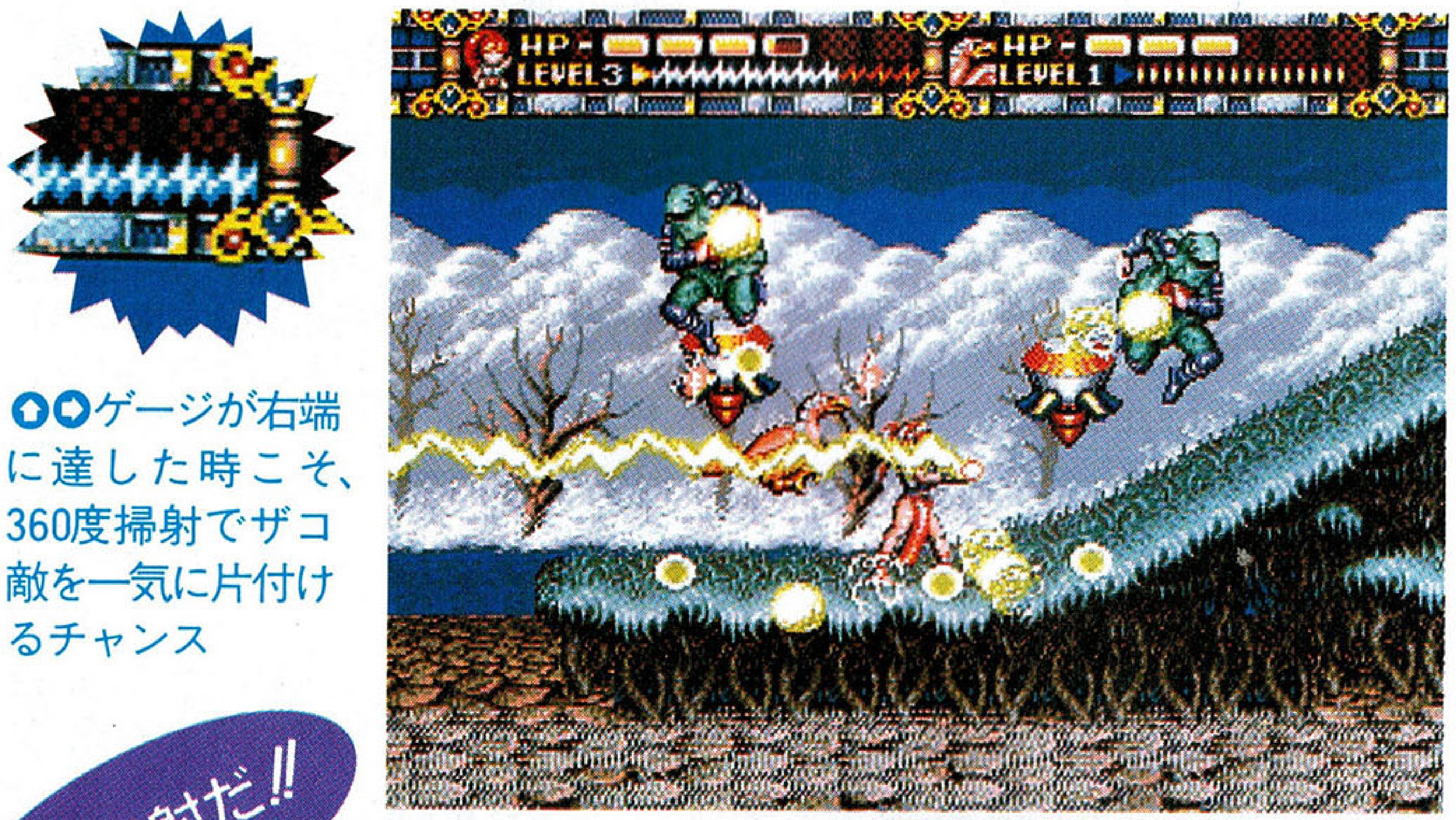
先にも述べたが、アリシアは手のひらから自動照準型の「全方位自動照準稲妻」を発して敵を倒していく。照準は近い敵を優先してねらうので間合いが大切になる。稲妻の威力は画面上にある「稲妻パワーゲージ」に表示され、稲妻を撃たないでいるとゲージは最高点まで上がり続ける。その間、稲妻はいつ撃っても威力は同じ。最高点で撃った時、アリシアのまわりを円を描くように稲妻が発せられ、画面中全ての敵にダメージを与えられるのだ（タメ撃ちだね）。だが、稲妻を撃ち続けると上方に対する攻撃ができなくなる上に、パワーゲージがなくなると稲妻が撃てなくなり、事実上無抵抗状態になるので気をつけなければならない。



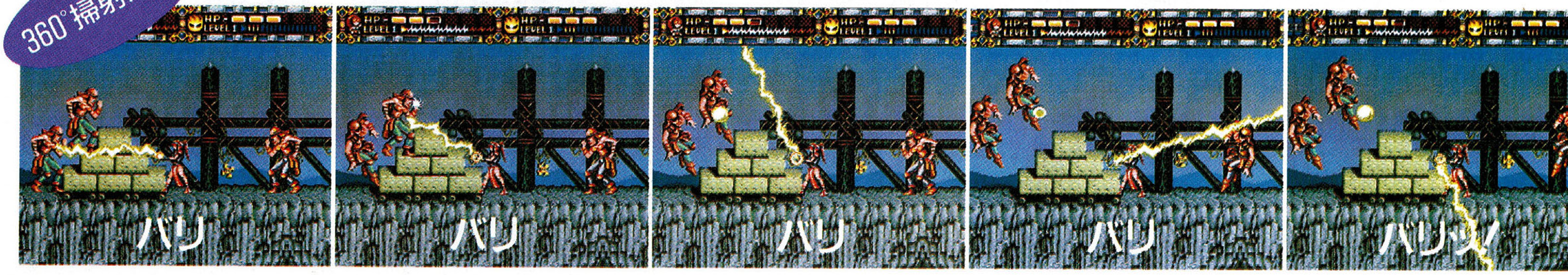
◯ギザギザのラインがゲージ。右へいくほど攻撃力が増すのだ


◯稲妻のパワーが少ないと、上方が完全に死角になってしまう


◯無意味に稲妻を撃ち続けていると稲妻のパワーが無くなってしまう

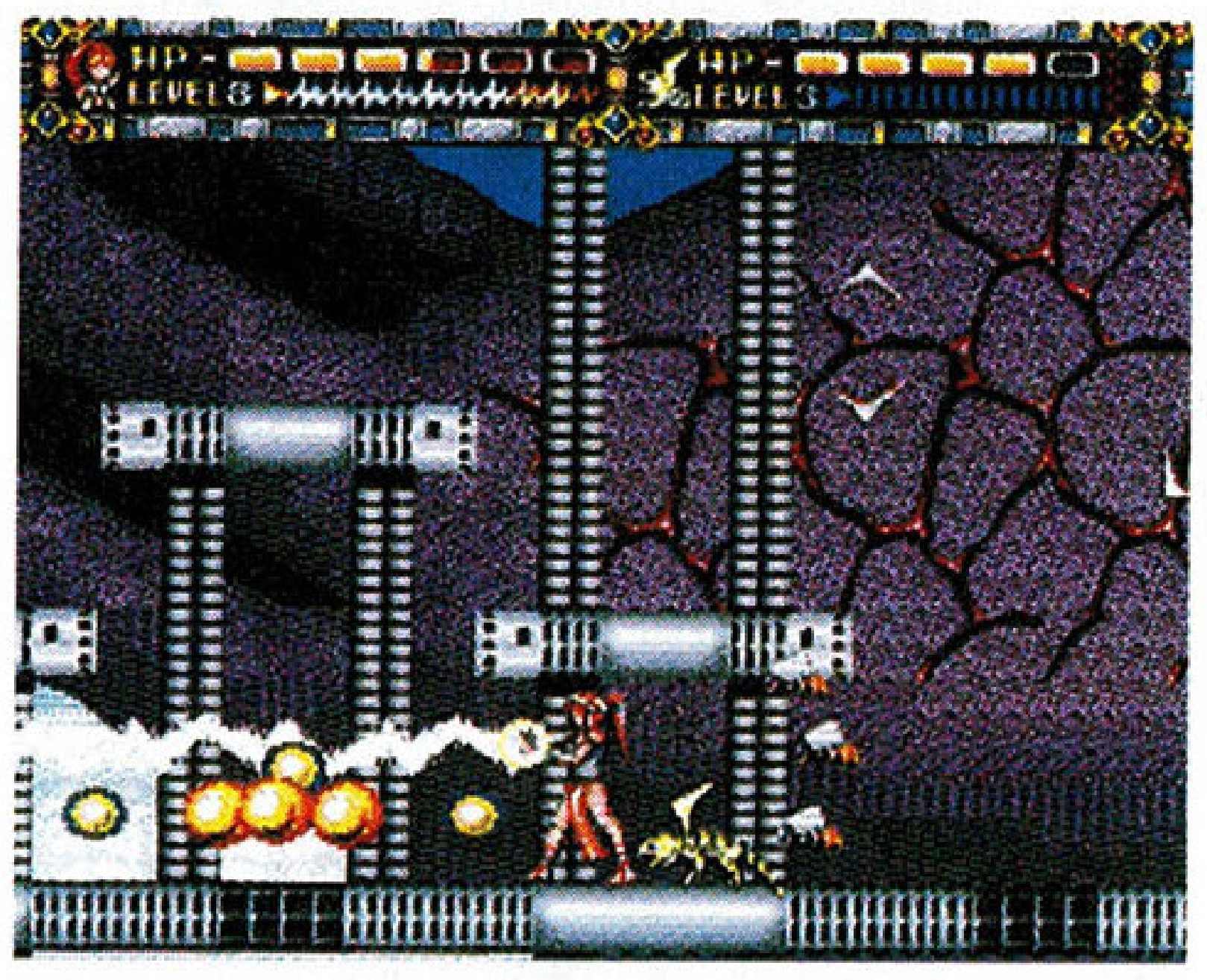


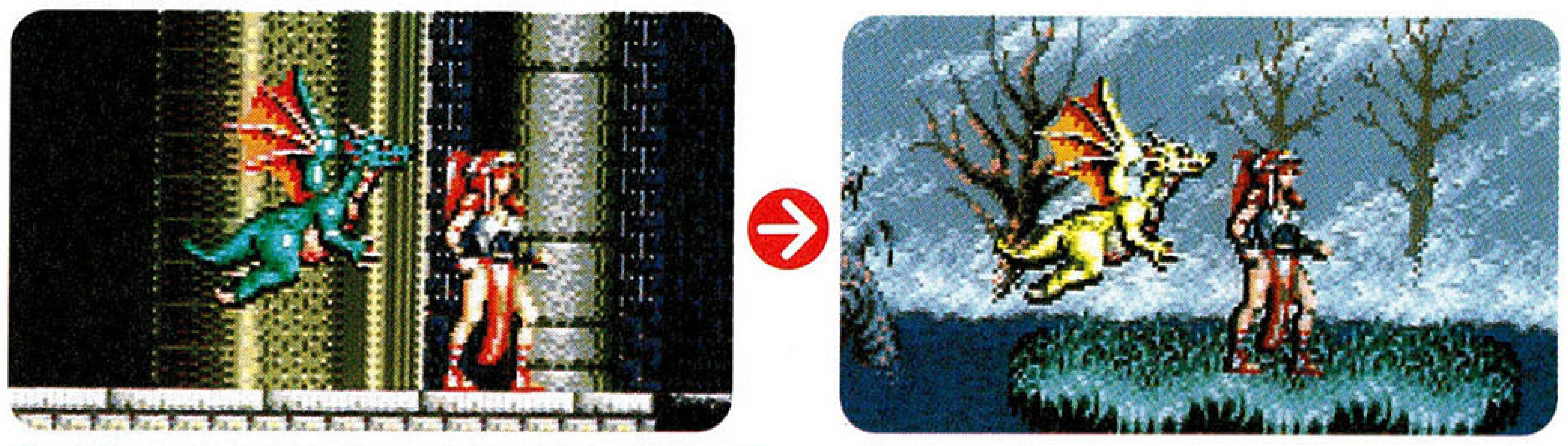
◯◯ゲージが右端に達した時こそ、360度掃射でザコ敵を一気に片付けるチャンス



レベルアップでより強力に

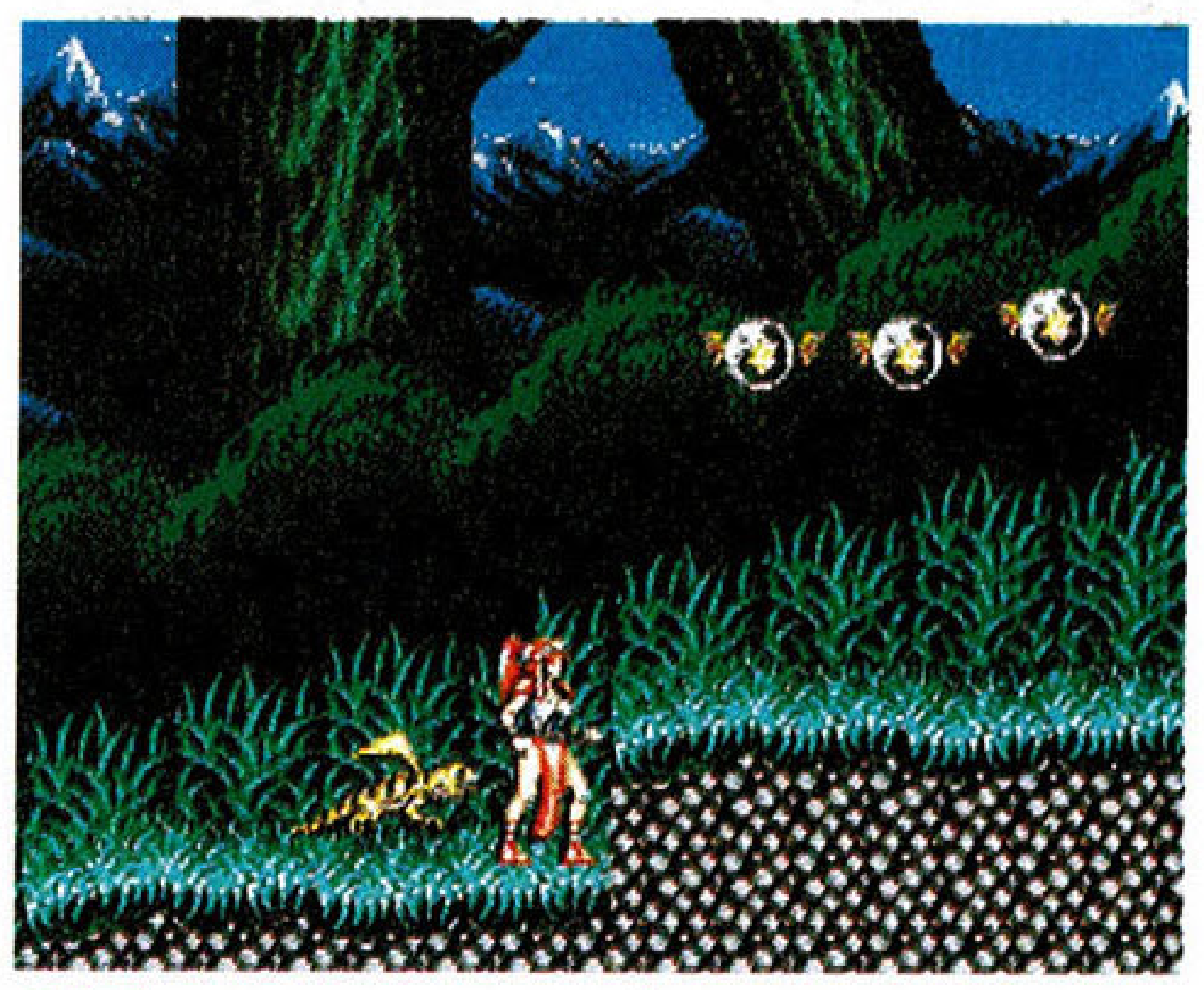
アイテムを取ることによって、アリシアは8つ、オプション・モンスターは3つまでレベルを上げることができる。レベルが上がれば当然、以前とは比べられないほどの攻撃力が得られるし、グラフィック上でも初めは弱々しかったアリシアの稲妻も、レベル8にもなると迫力がでてくるぞ。


◯レベル 8 の稲妻だ。強いぞ！


◯グリーンドラゴンがレベル 3 だとゴールドドラゴンに！

たくさんのアイテム

アイテムは、一定の場所をプヨプヨ浮いている浮遊物体の中に入っている。だが、場所によってはアリシアが近くに行かないと画面上に現れないような、隠された所にある場合も多いので、何もないような所もすすんで踏み入れるようにしよう。全てが役に立つものなので、確実に取っていきたい。

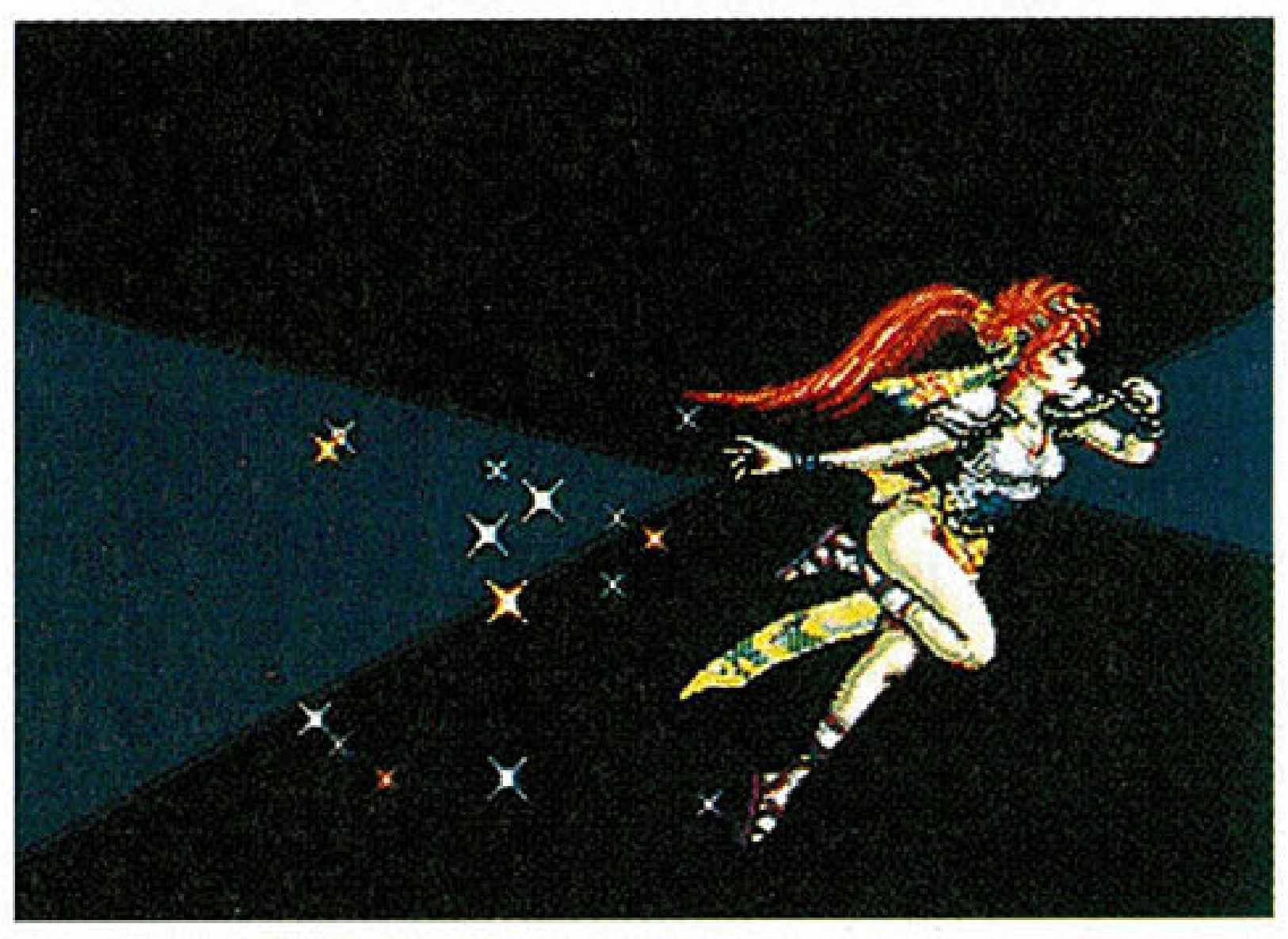

◯浮かんでいるのがアイテムのもと

アイテム一覧表

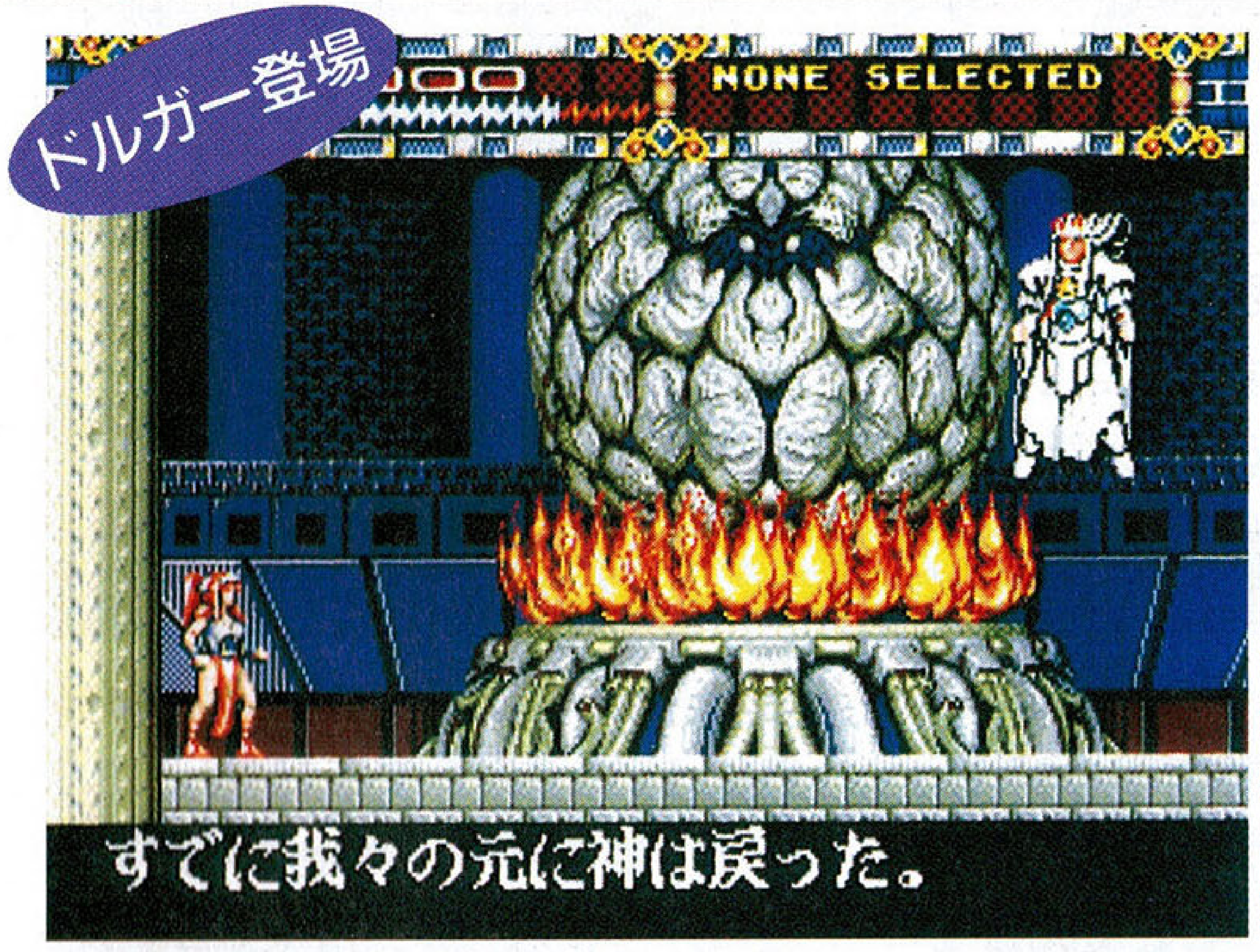
	稲妻のレベルが１つアップする
ヒットポイントが４ポイント（１ゲージ分）回復する	ヒットポイントが４ポイント（１ゲージ分）増加する
フェアリー出現。一定時間稲妻パワーゲージが最高に	フェアリー出現。一定時間無敵になる
コンティニュー回数が１つ増える	召還中のモンスターのレベルが１つ上がる。
召還中のモンスターのヒットポイントが４つ回復する	全ての死亡モンスターが生き返る。レベルは１に戻る

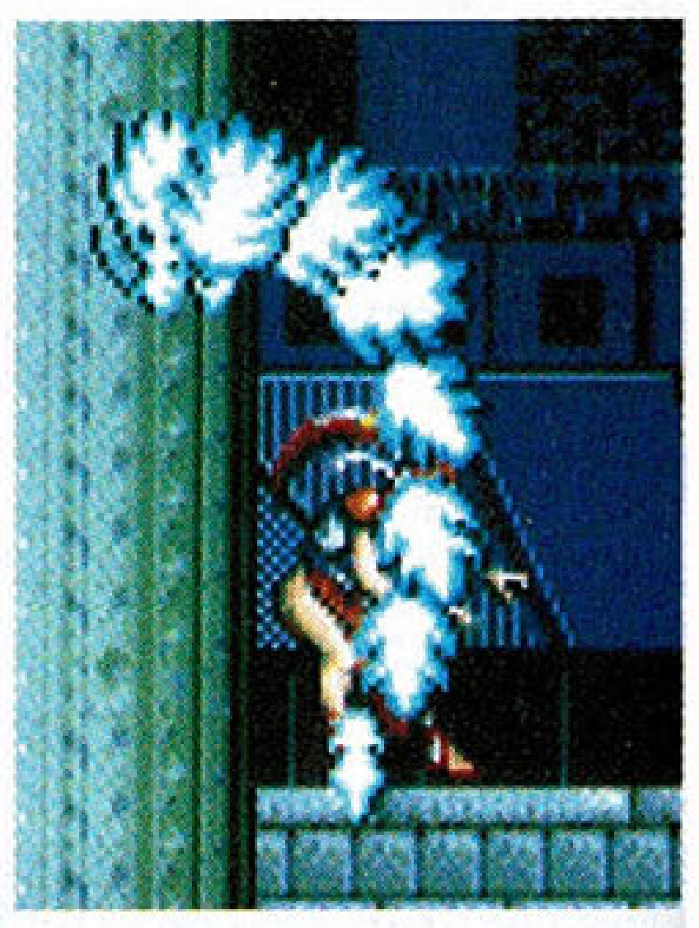
邪教徒たちの執拗なまでの攻撃をふりはらえ

『アリシア　ドラグーン』は、全8ステージ12エリアで構成されている。最終目的地はもちろん、邪悪なる教祖ドルガーが待ち受けている空中神殿。だが、それを阻止するために、邪教の教徒たちや魔物の軍団がアリシアに襲いかかる。ここでは、序盤のステージ1から3までを紹介しよう。


⇧各ステージの最初、一瞬の間画面を横切るアリシア。貴重な写真かな

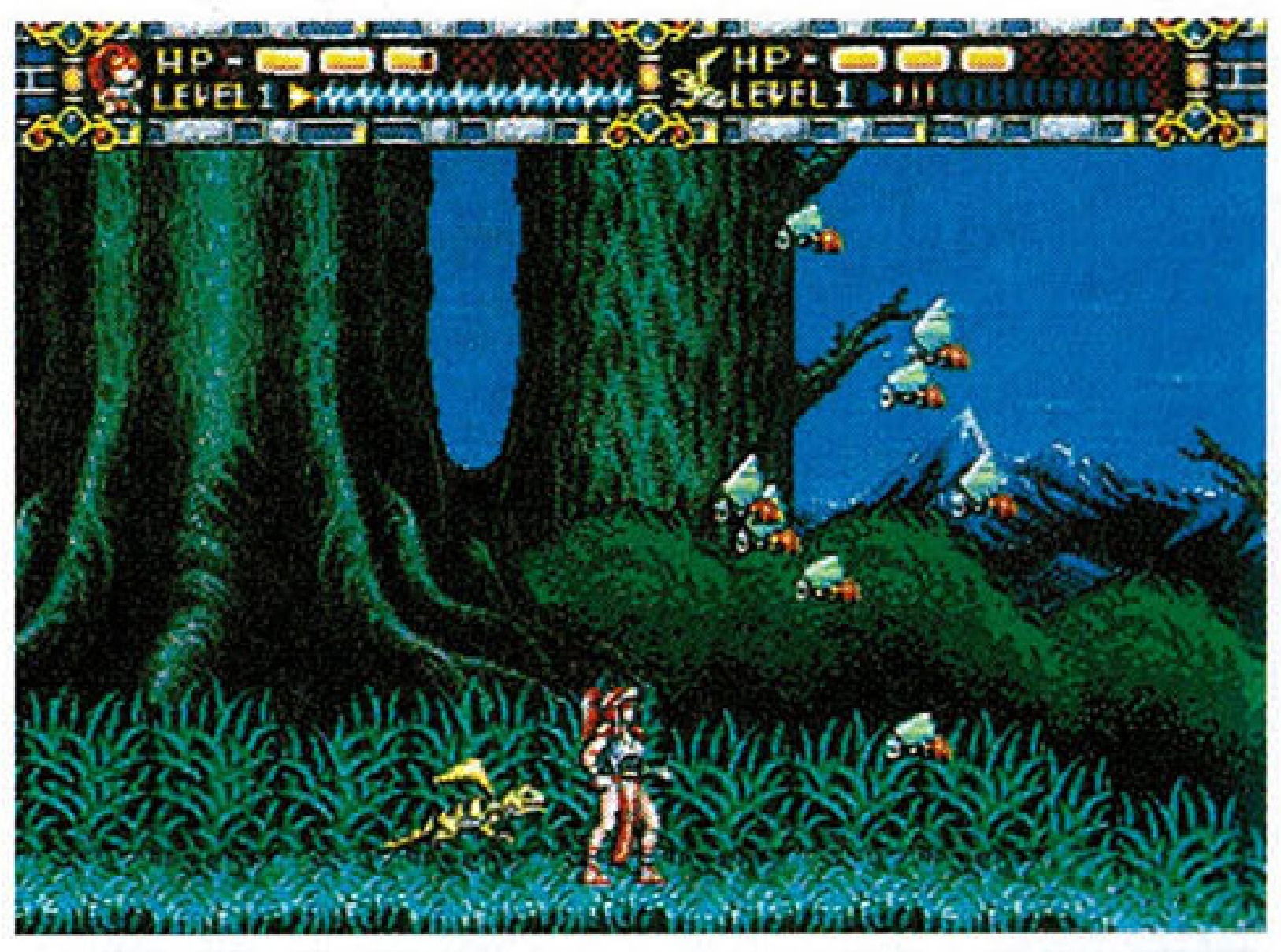
ドルガー登場

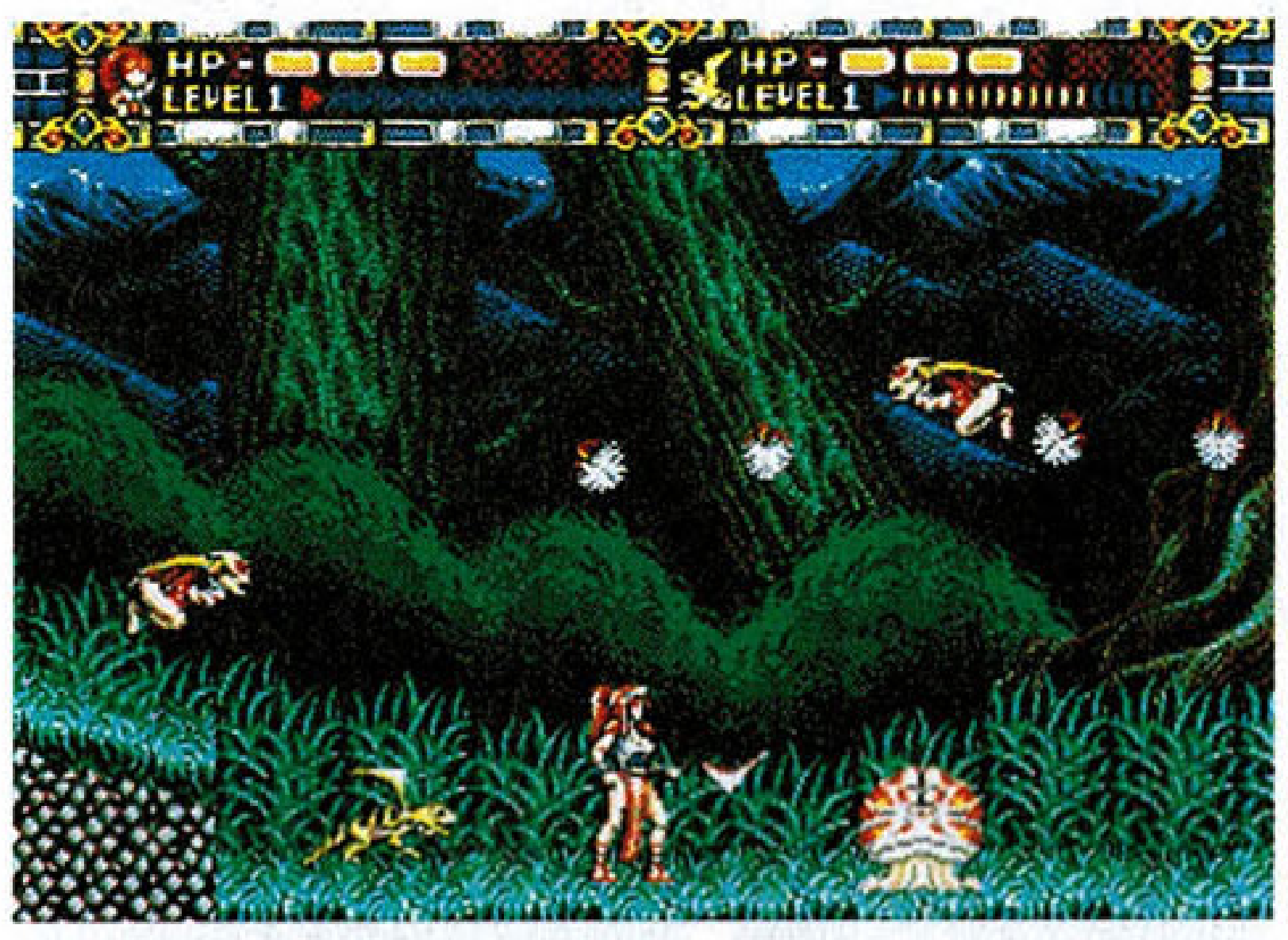



⇦⇧封印の神殿の終わりでは、復活した邪悪な神とドルガーが待ちかまえている。そしてドルガーの攻撃。危うしアリシア

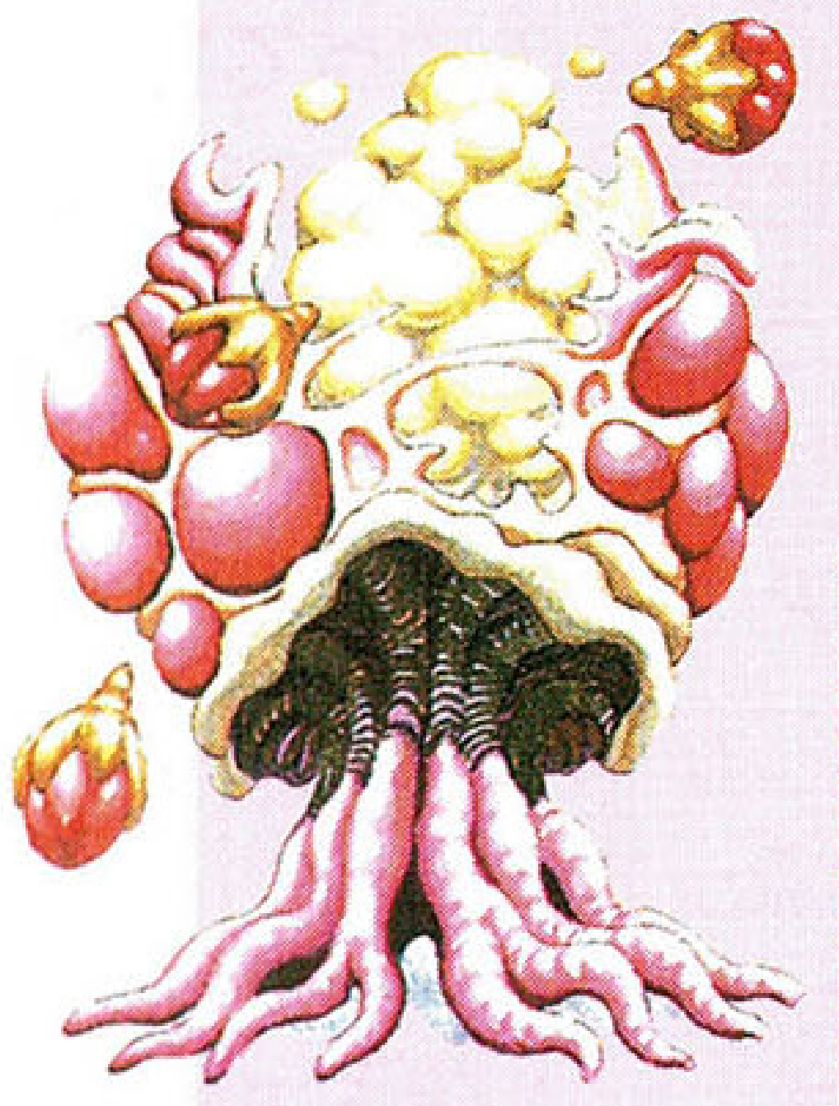
STAGE 1 前半

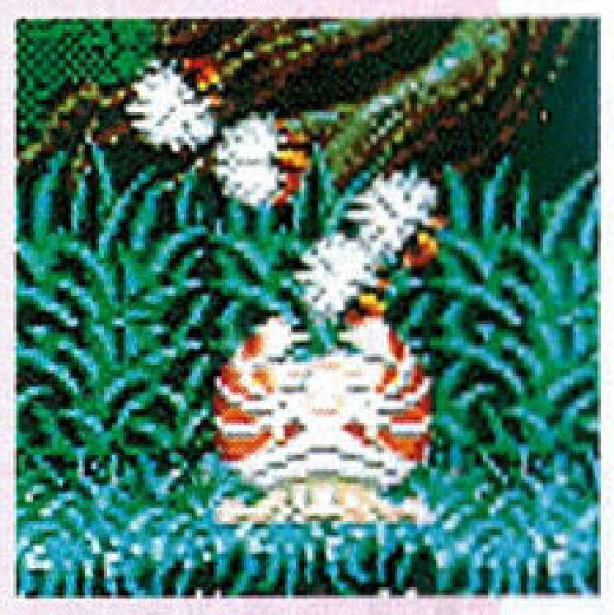
ステージ1のエリア1は一面緑の高原から始まる。空には緑の羽をもつ〝アージ〟が無数に飛び、地面には〝ジャンガル〟が待ちかまえている。そこを抜けると、エリア2の封印の神殿が。下りの階段が続く怪しげな神殿では、突如現れる〝サイダ〟に悩まされる。


⇧スタートから〝アージ〟の激しい攻撃に見舞われる

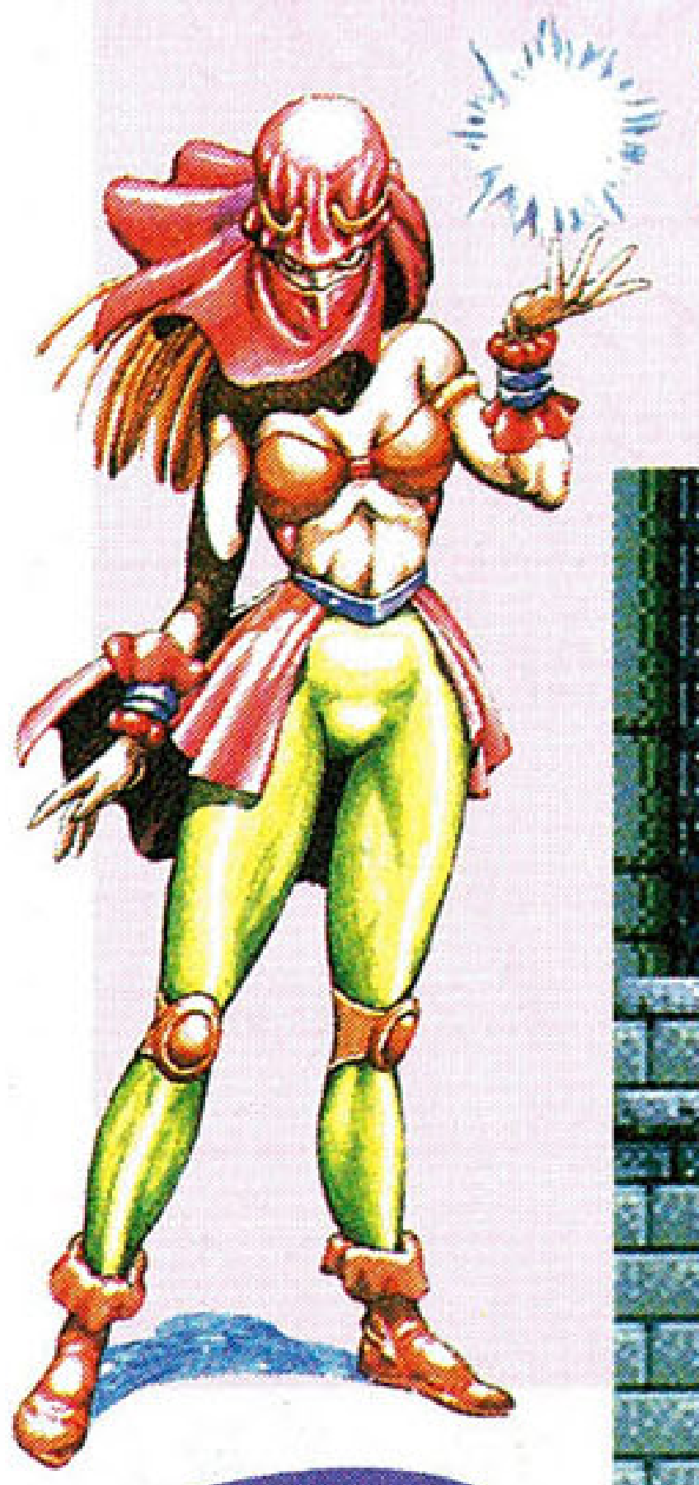

⇧上から横から攻撃を受けてもう大変！でも見た目ほど難しくはないぞ

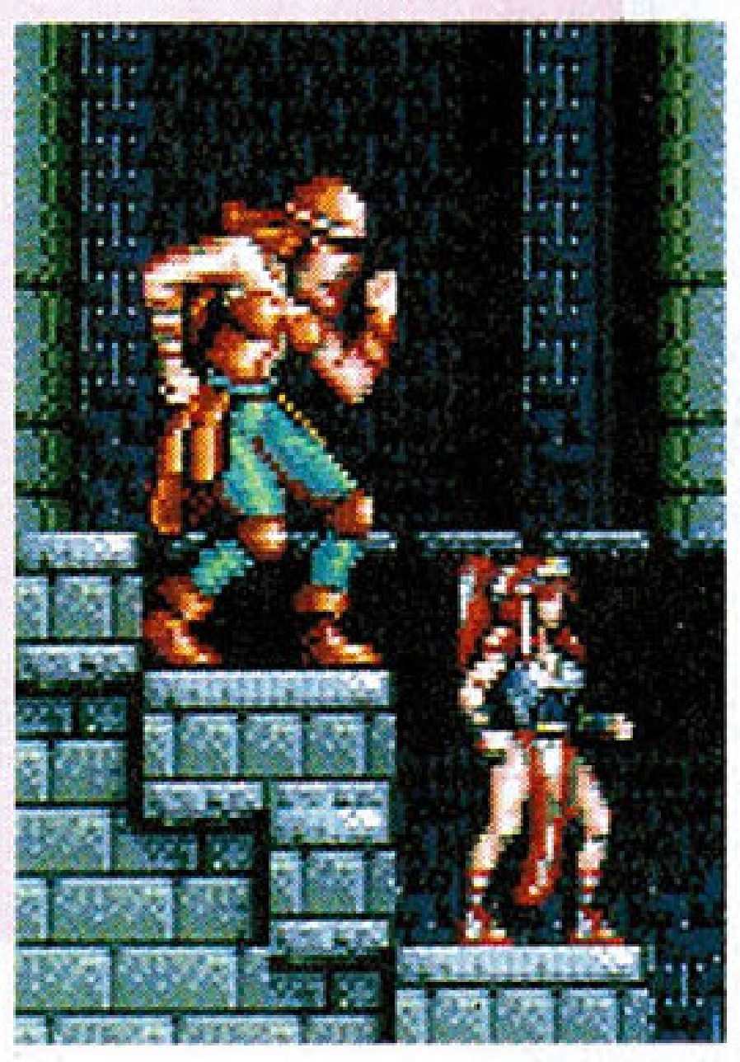
ジャンガル

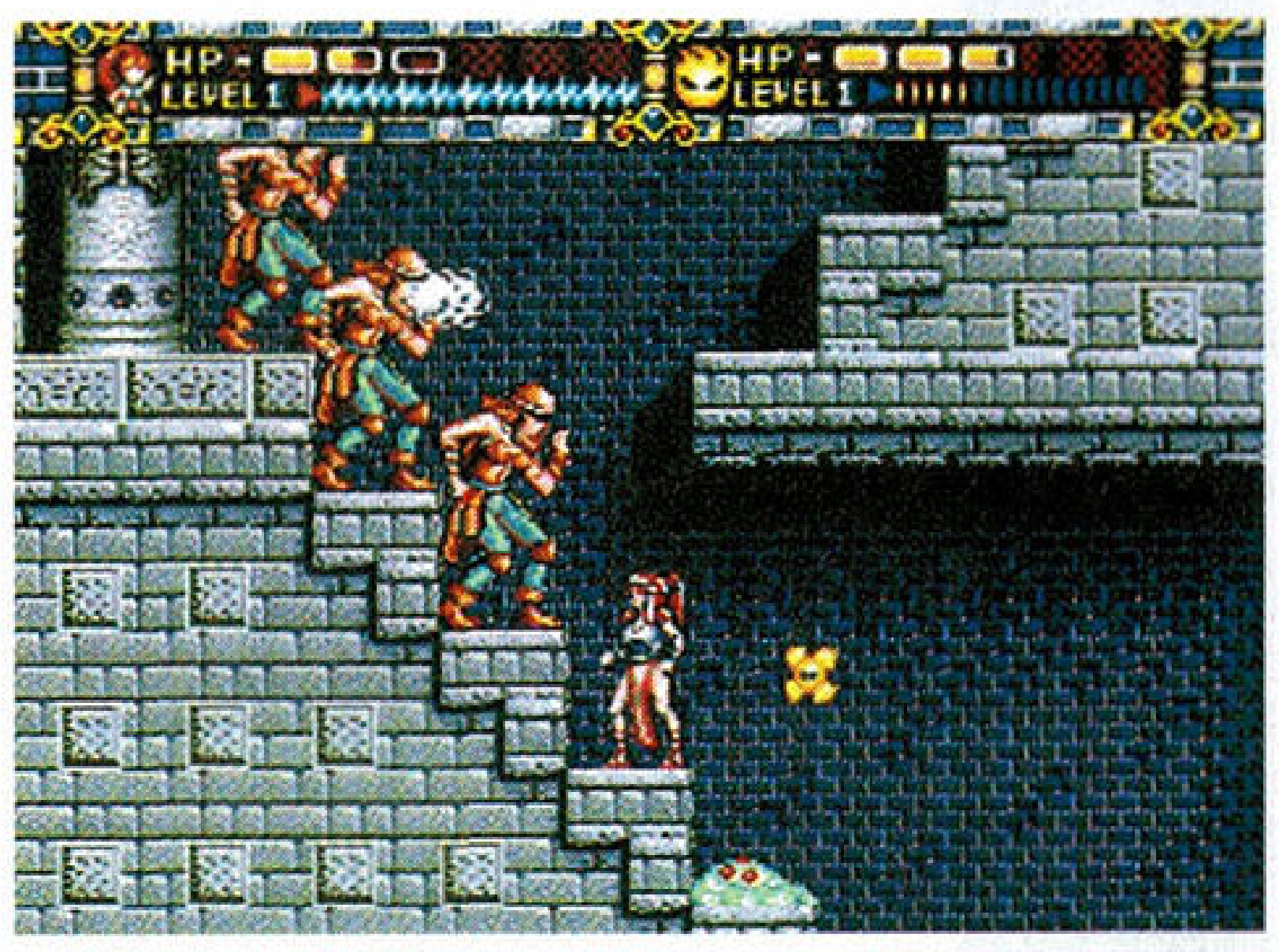



⇧頭が割れて、ププッと胞子のようなものをはくエリア最初の強敵だ

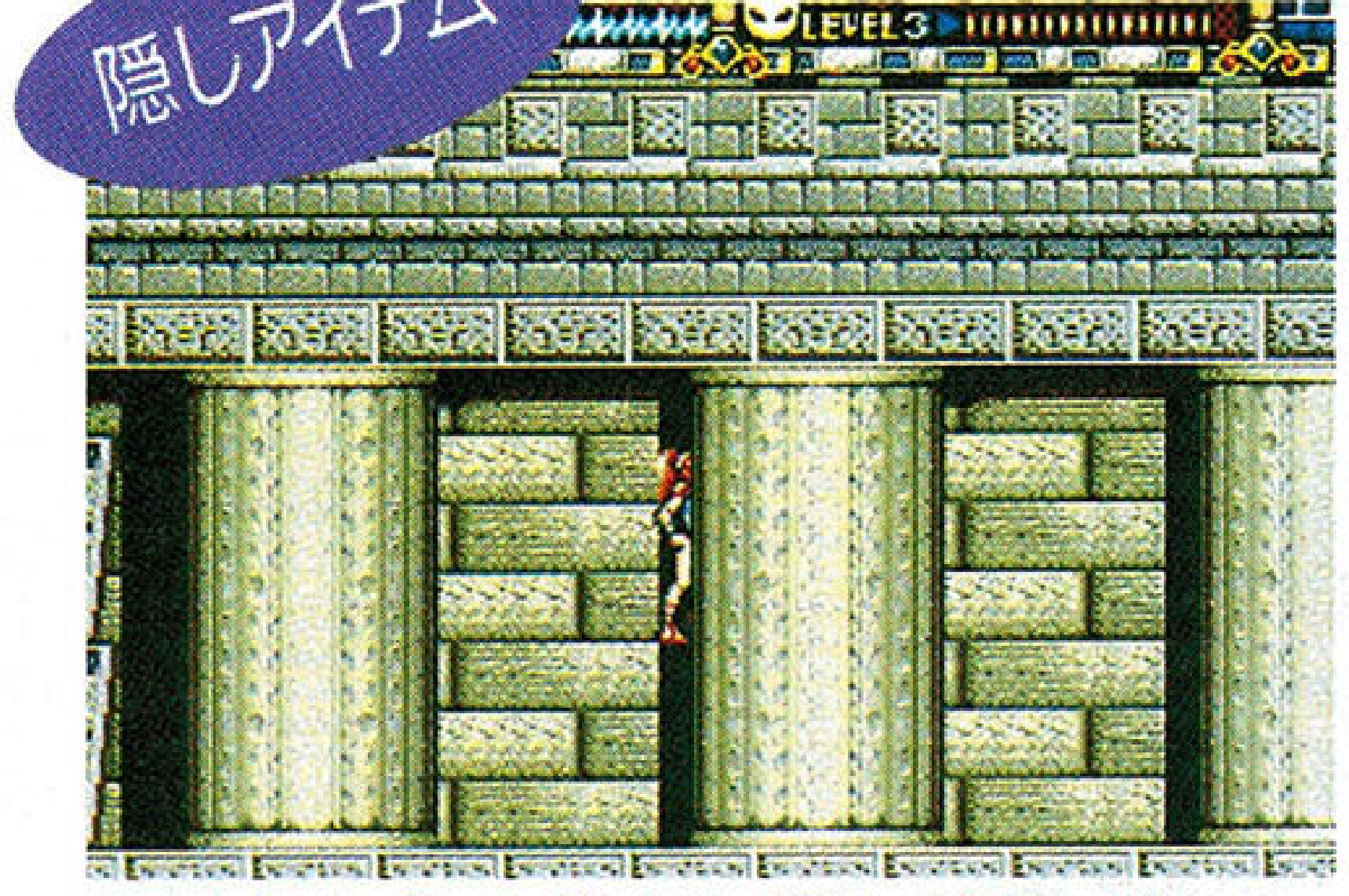
サイダ

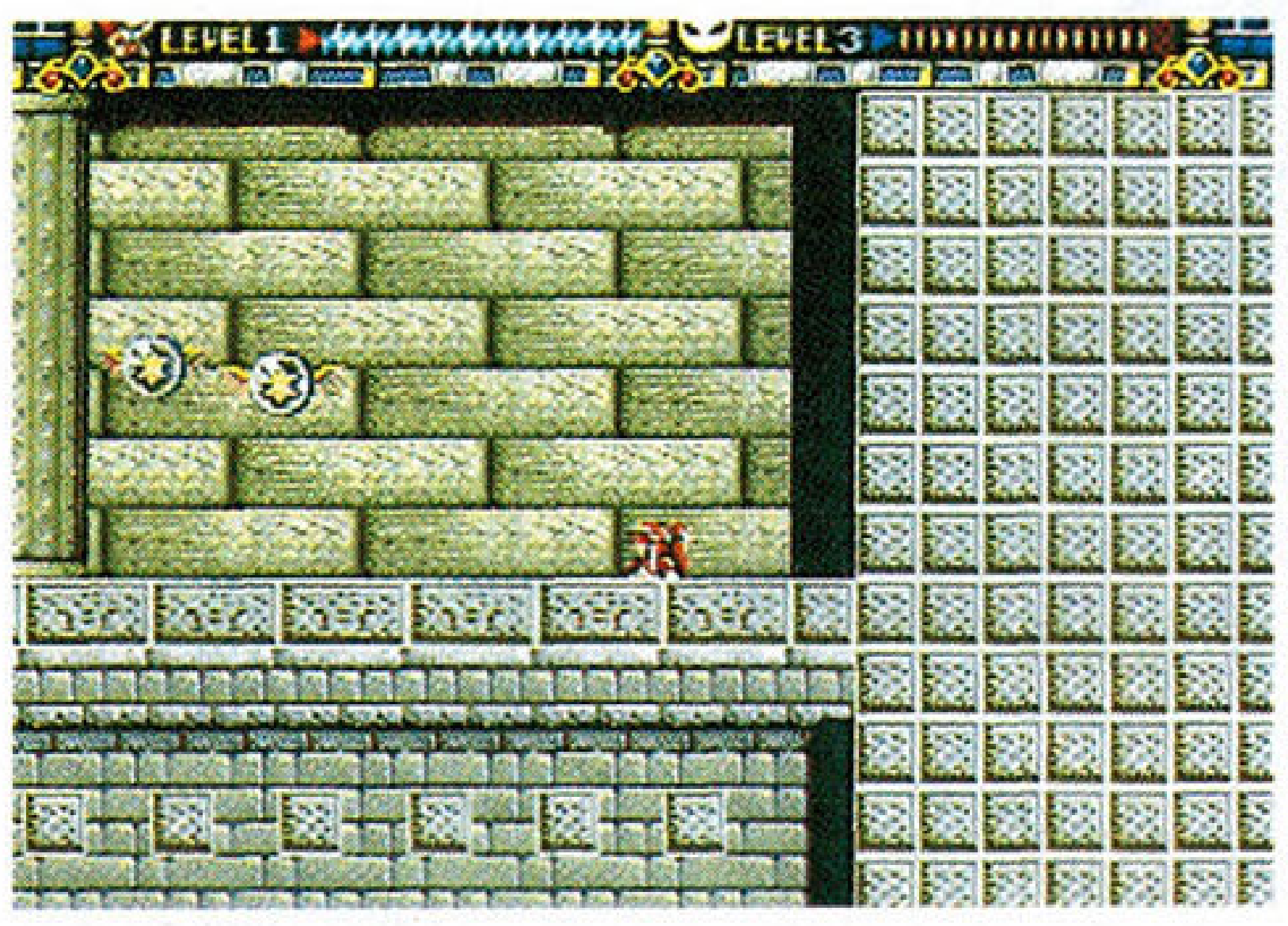

⇦女の敵、教団戦闘員。突然、空から現れて攻撃してくるイヤな奴だ




⇧〝サイダ〟と〝スライム〟に挟まれた。でも、稲妻ゲージは最高だ！

隠しアイテム

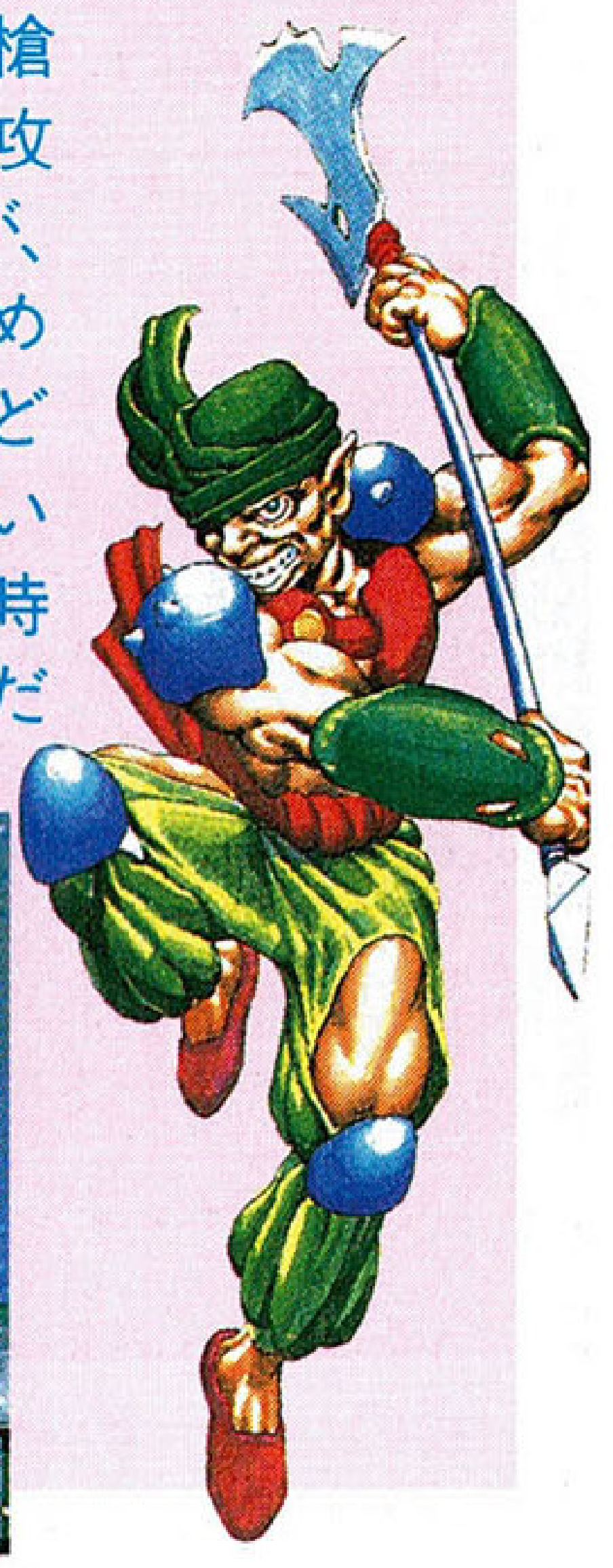

⇧こんな柱の後ろに隠し階段があることもあるんだ

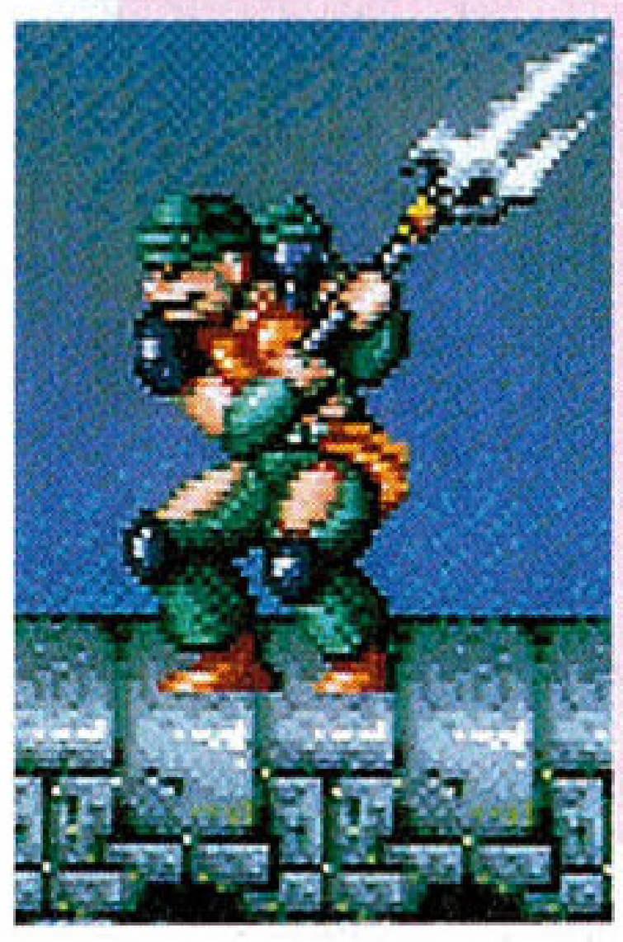

⇧隠し階段を登るとアイテムが見つかった。ラッキー！

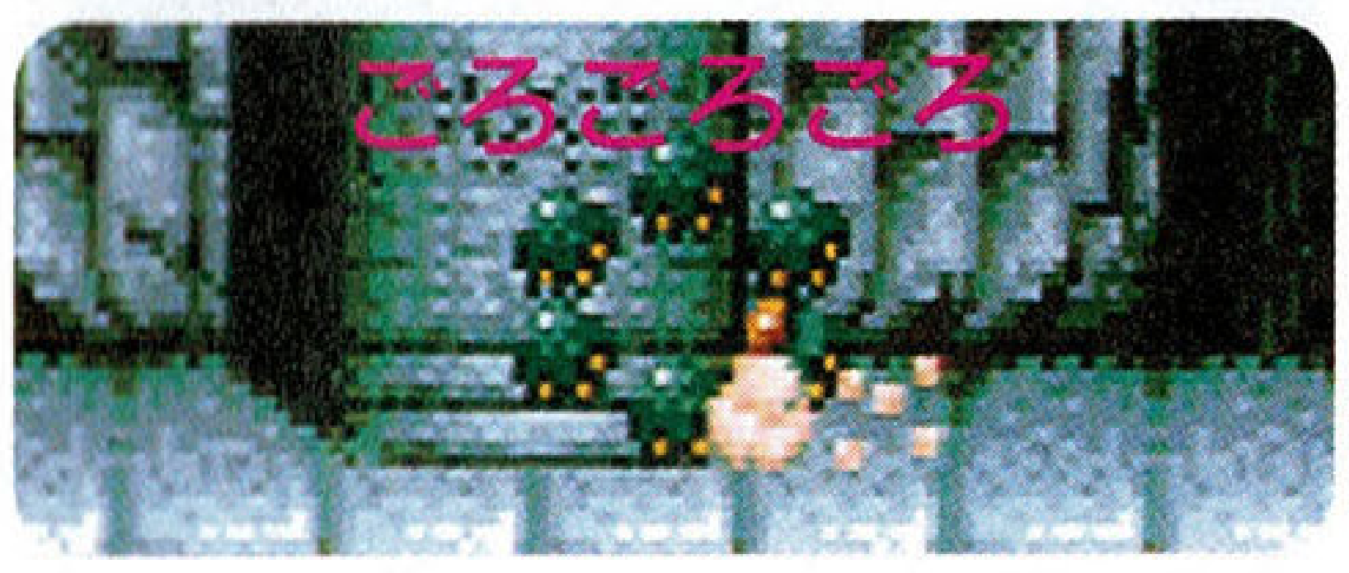
STAGE 1 後半

エリア3。封印の神殿をでると殺風景な石切り場跡が広がる。ここでも〝サイダ〟の攻撃はゆるまず、数に頼って総攻撃をかけてくるぞ。所々崩れ去っている階段をすすむと、大きな槍を振りかざしてくる〝マータ〟が待ちかまえている。この辺から耐久力が高い敵キャラがでてくるので、稲妻は絶えず最大にしてすすみたいね。

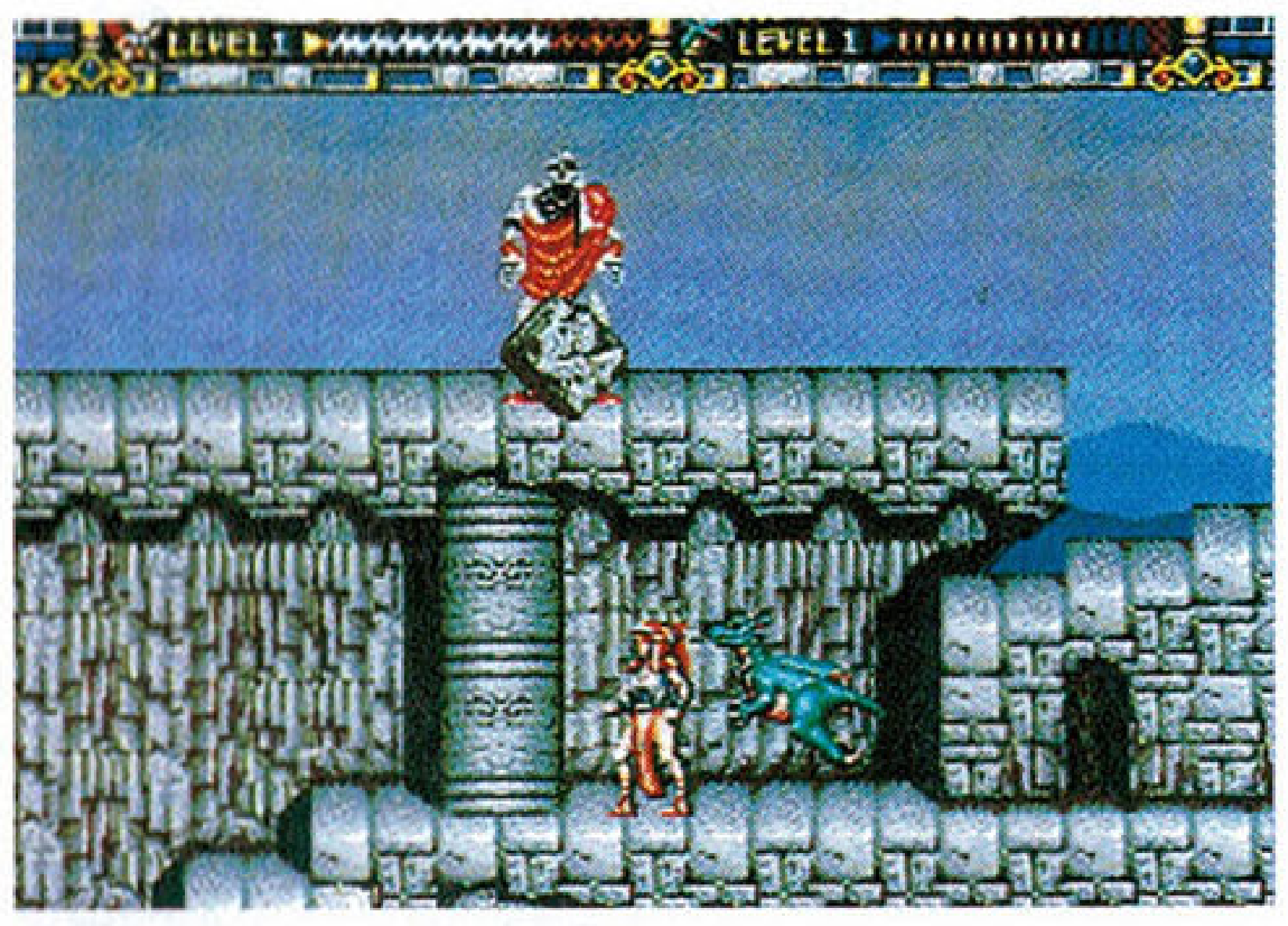
マータ

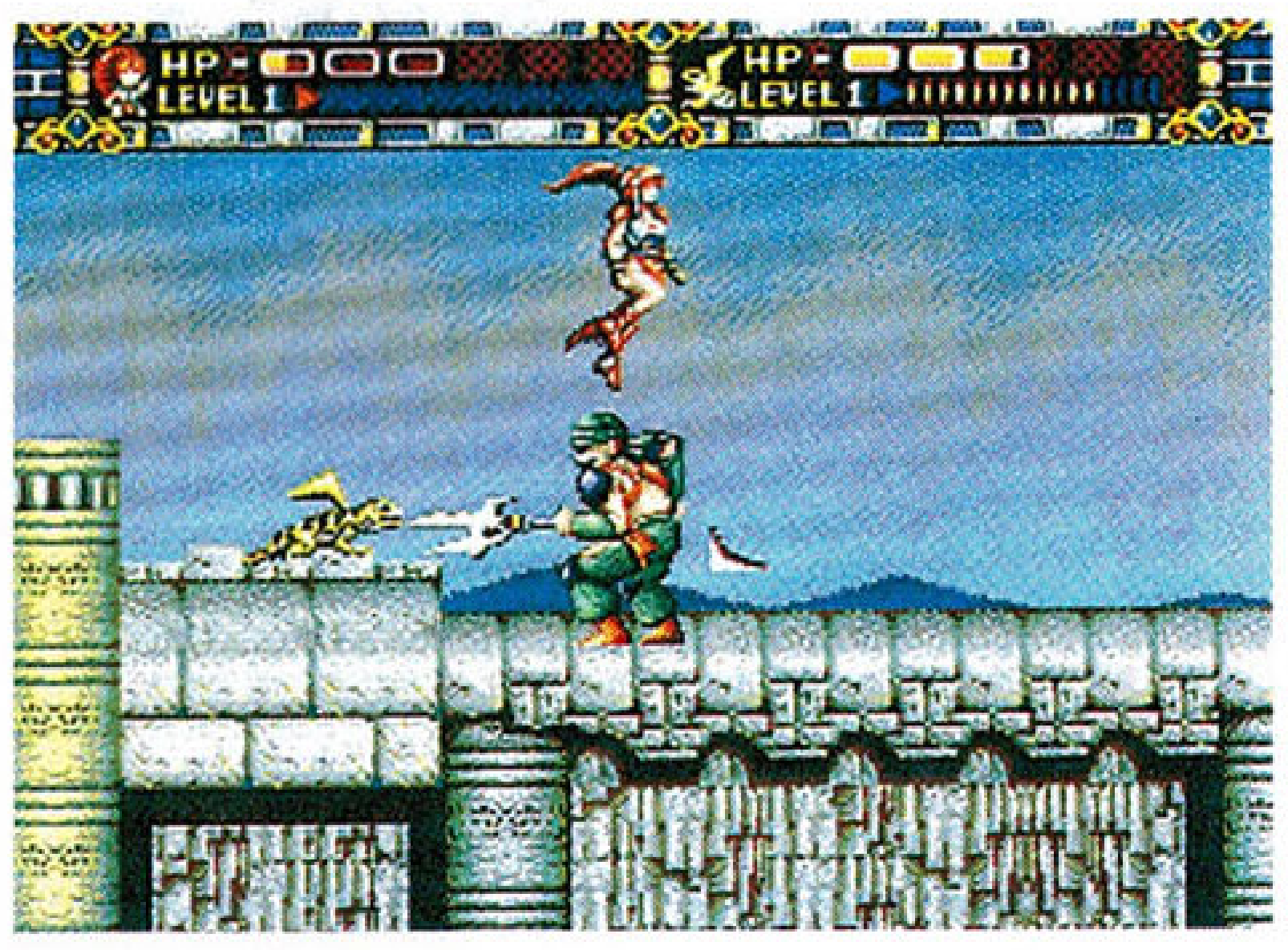

⇨マータの持つ槍のリーチは長く攻撃力も強い。だが、間合いさえ見極めてしまえばさほど怖い相手でもないぞ。ただ複数同時の攻撃は要注意だ



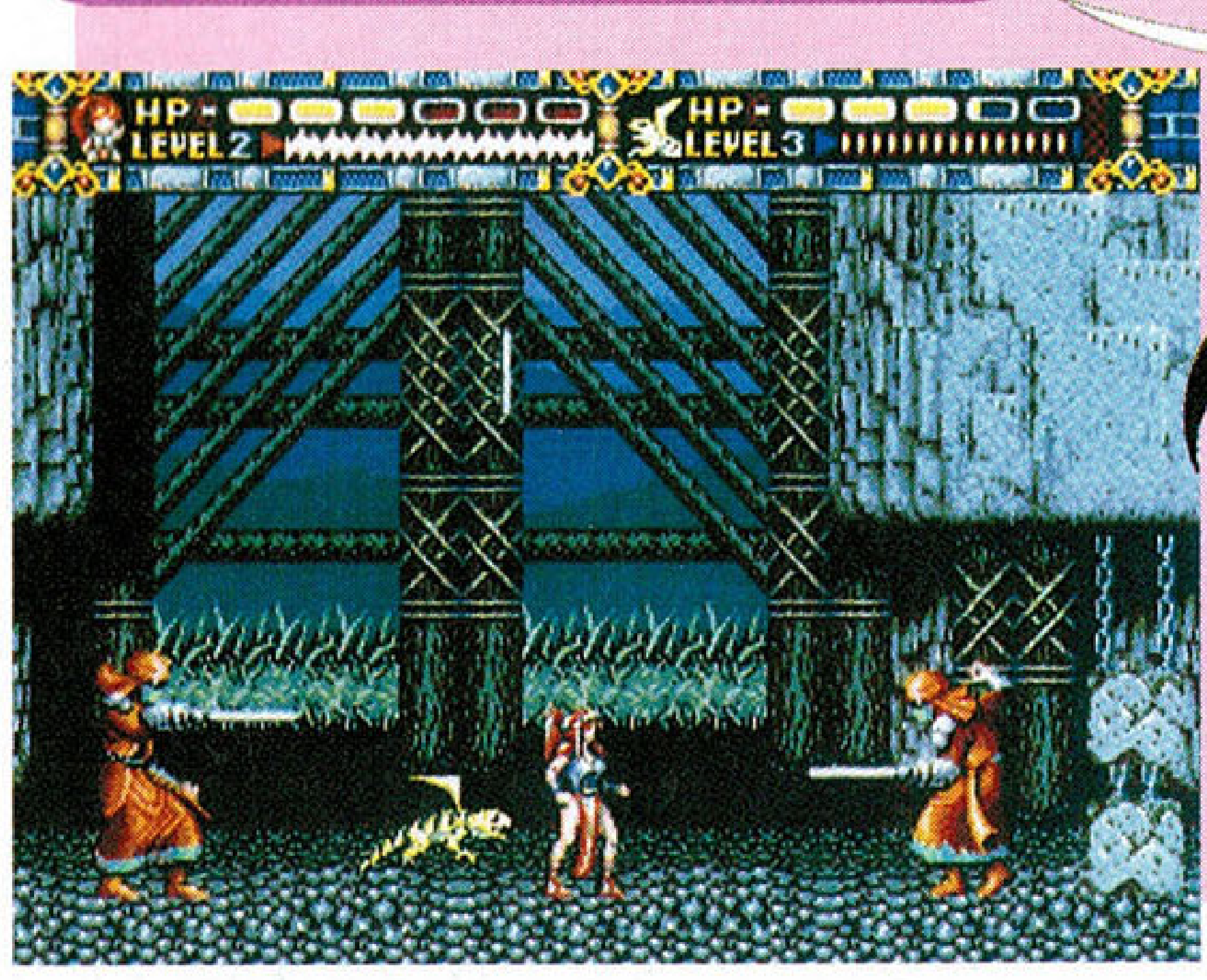


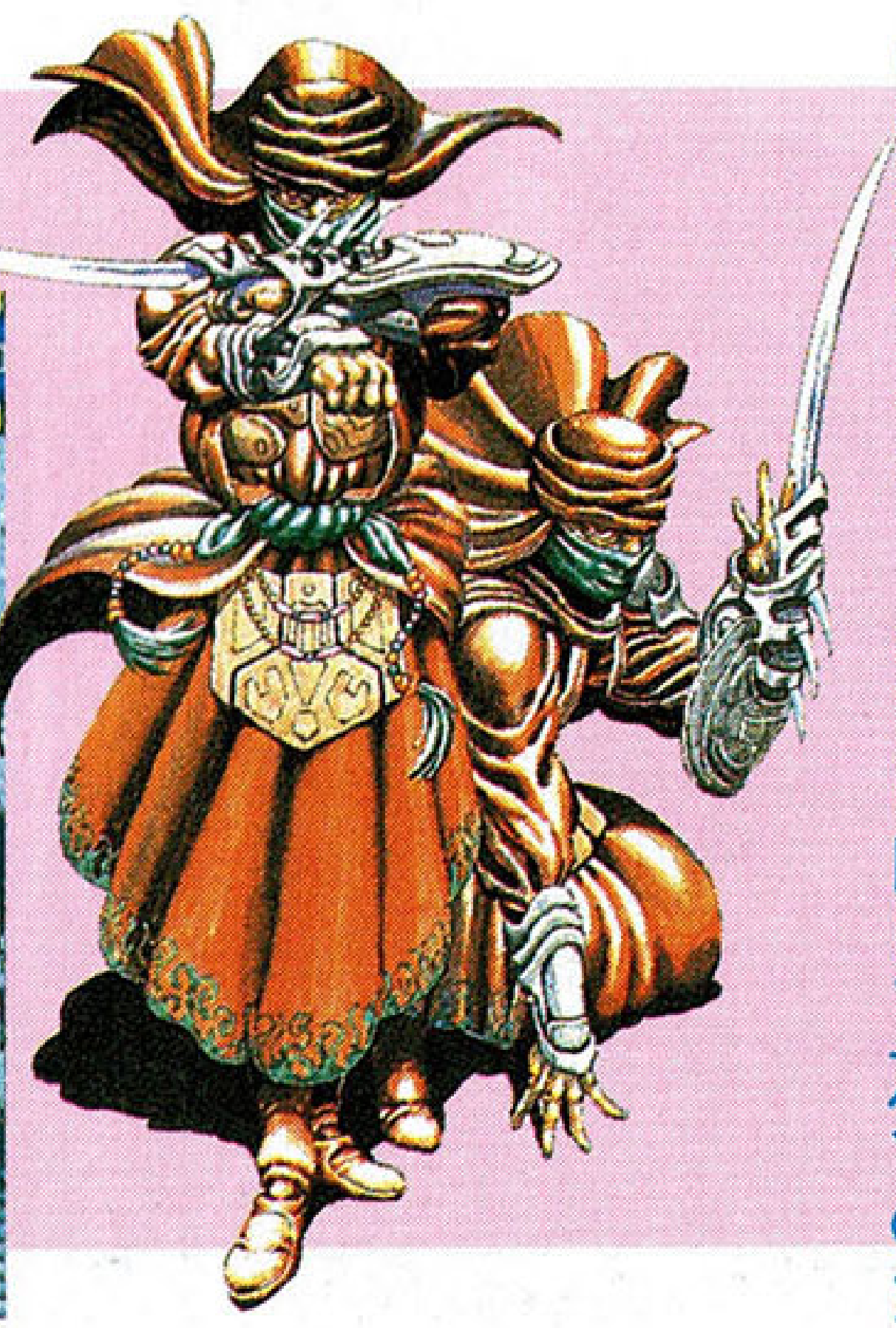
⇧地面をヘコヘコしてたと思ったら突然丸まって突進してくるイモ虫君


⇧アリシアが通ると、いきなり上から岩を落とすガイコツ男〝ゴラム〟


⇧タイミングさえ見極めてれば〝マータ〟を飛び越すこともできるぞ

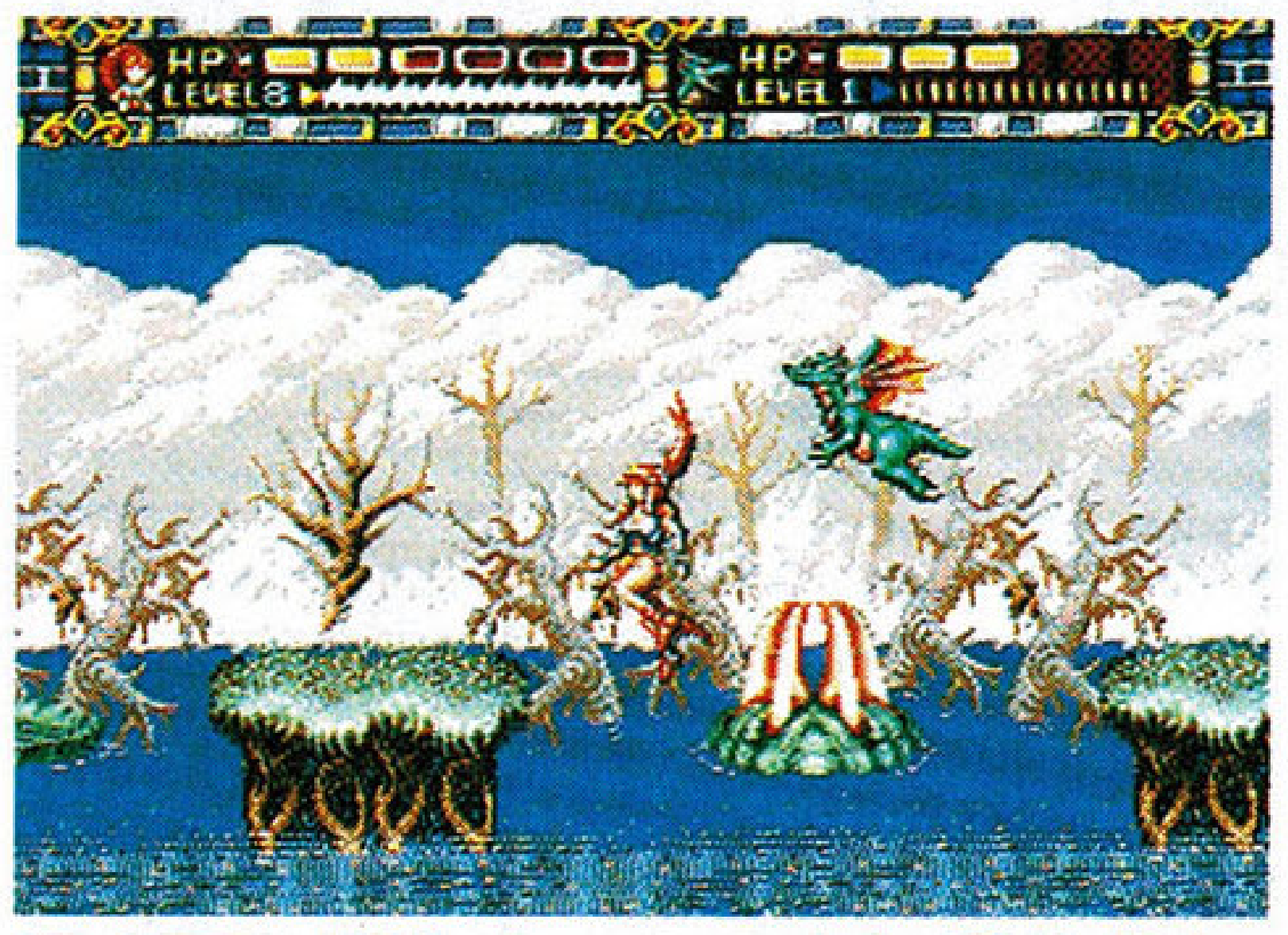
マール＆マーシュ兄弟



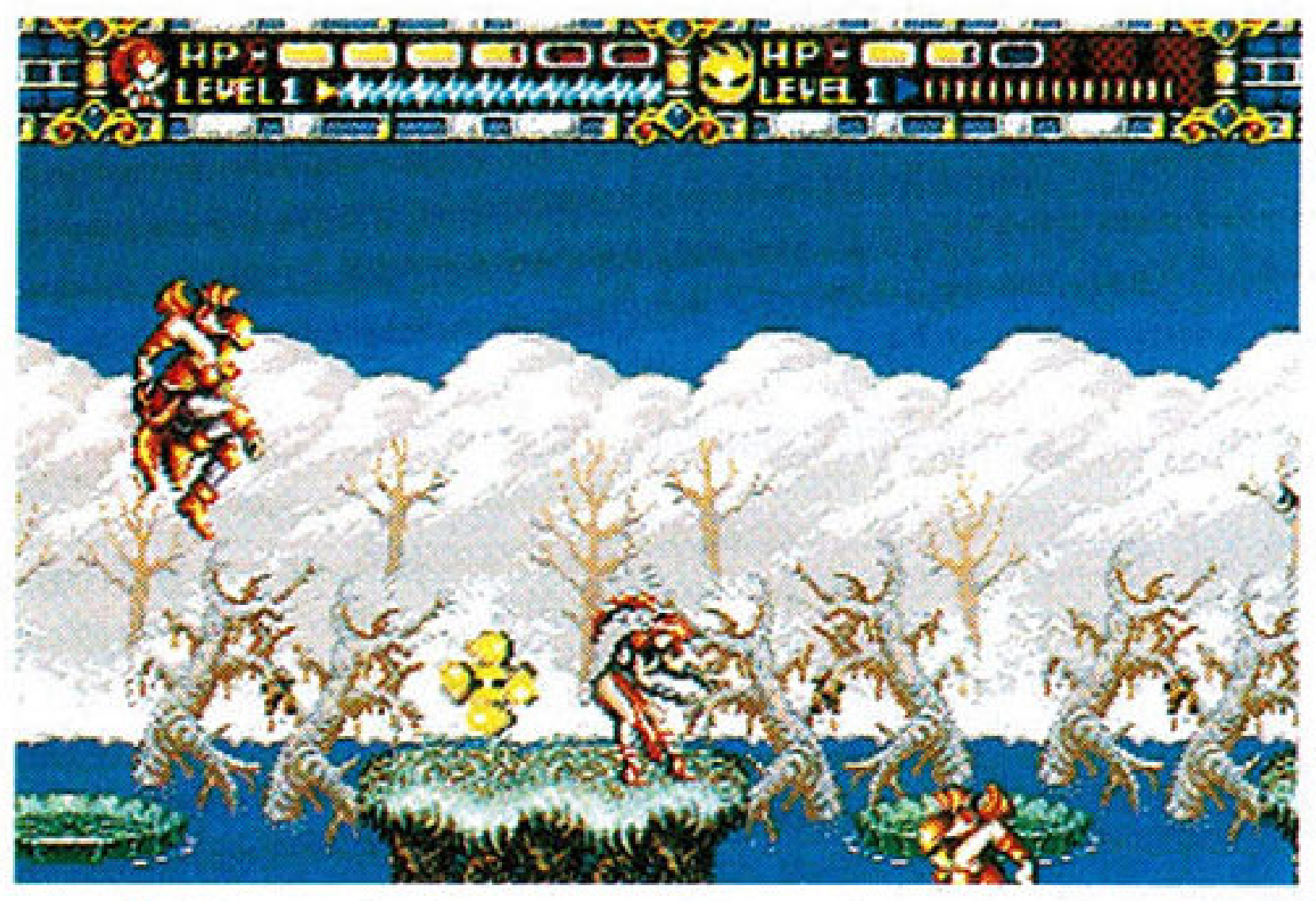

⇦双子の兄弟がステージ一のボス。彼らが持つ武器はニードルで、一度剣先を空中に飛ばしてアリシアに向けて放つのだ

STAGE 2 前半

この面は、ヒザの上まで水位がある大湿原地帯。水自体には当たり判定はないが、水中から〝サイダ〟が現れるので注意だ。先には、〝水中魔獣マルマシ〟がいるぞ。

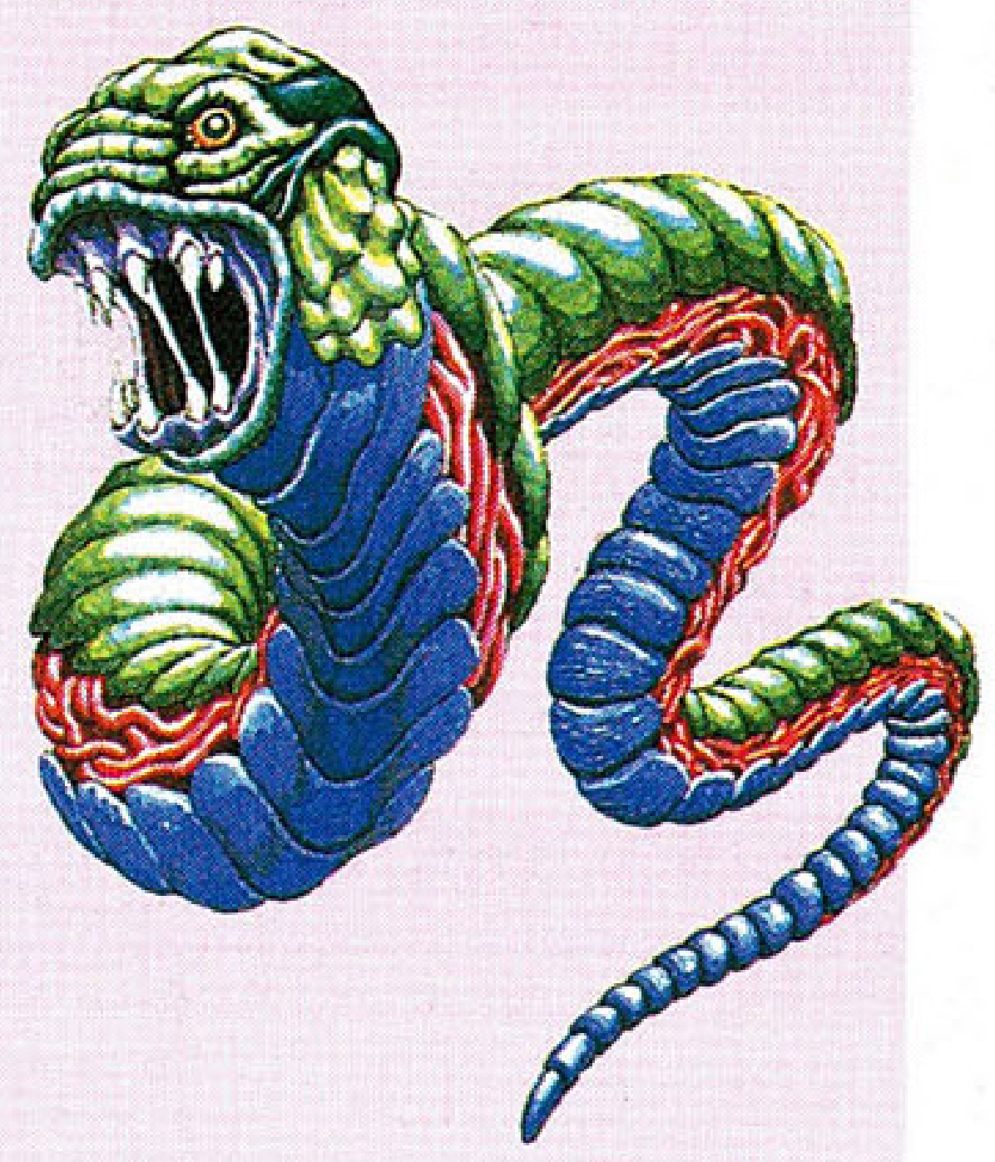


水面に浮かぶハスの上に乗ろうとしたら、実はそれはワナだった



突然、水中から現れる〝サイダ〟。さすがにダメージをくってしまった

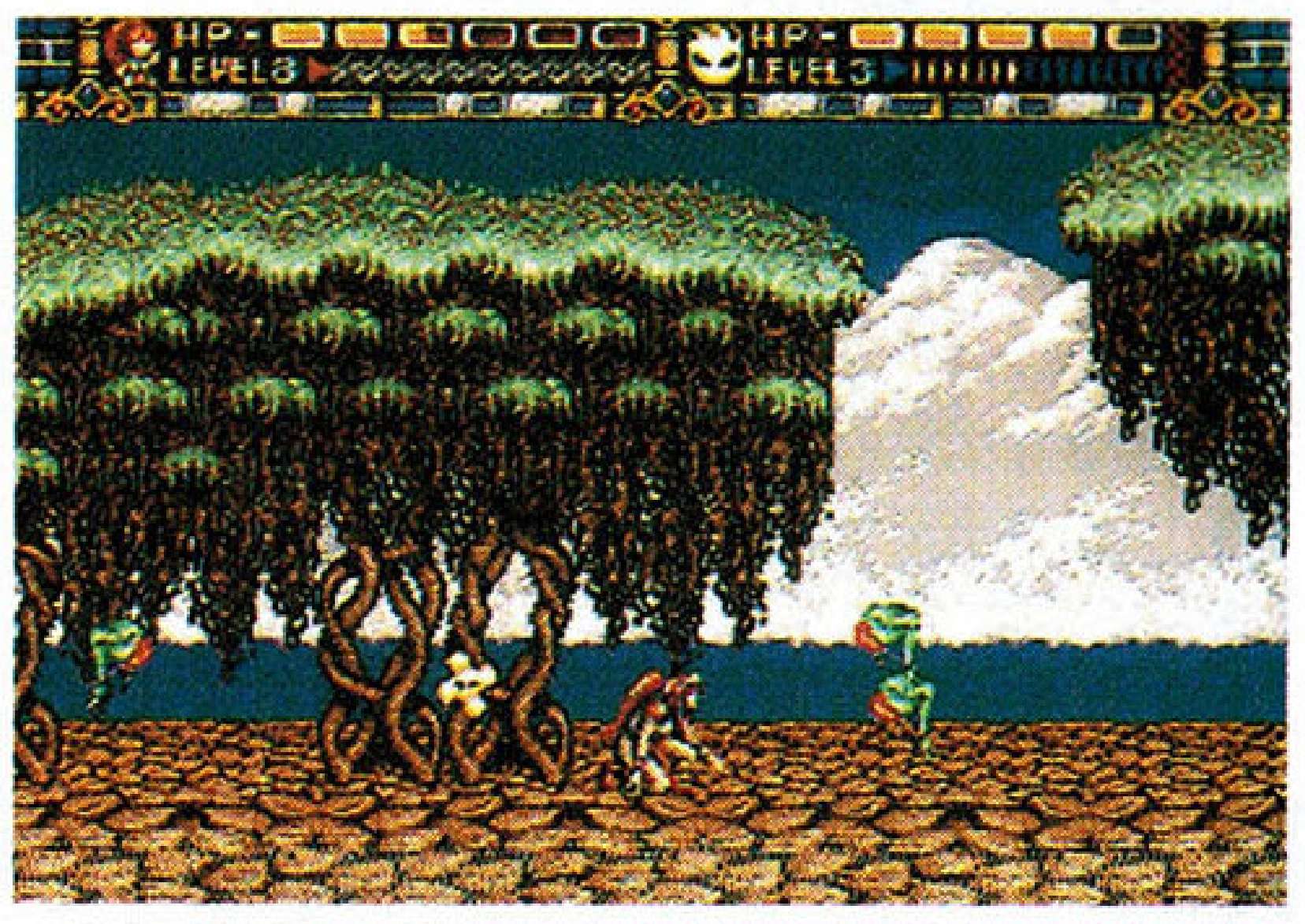
マルマシ



こいつを倒さないと先へすすめない。でも強いんだ

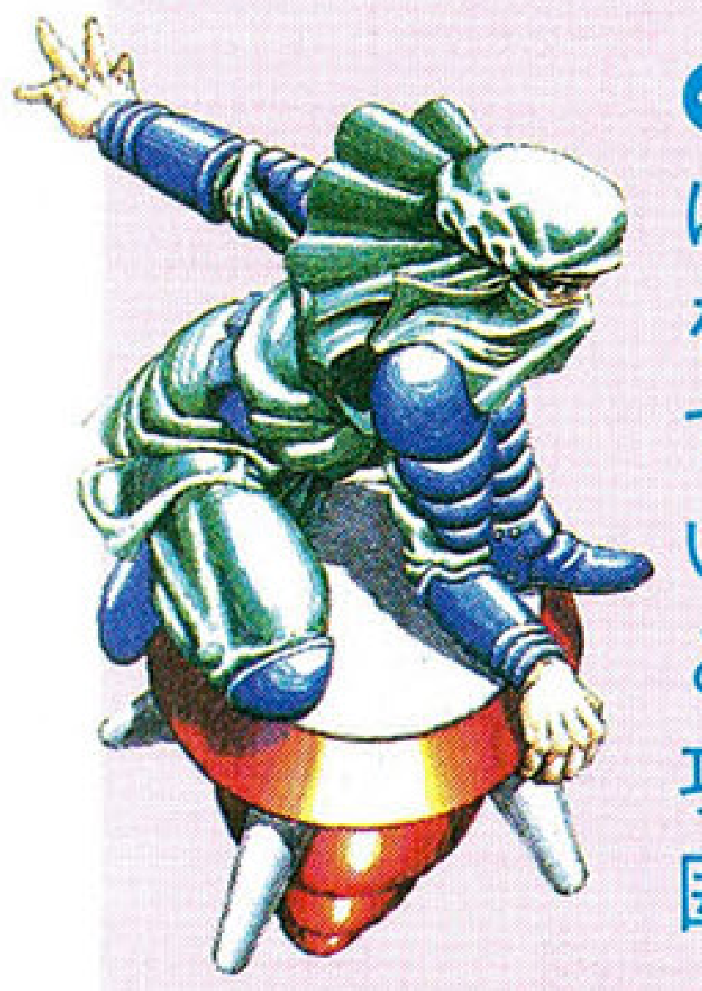
STAGE 2 後半

〝マルマシ〟がいた先には、道の途中が落とし穴になっている所が何箇所かあり、空から〝サイダバード〟がきてアリシアを落とそうとする。下におちると、小型の敵がウジャウジャいるのだ。

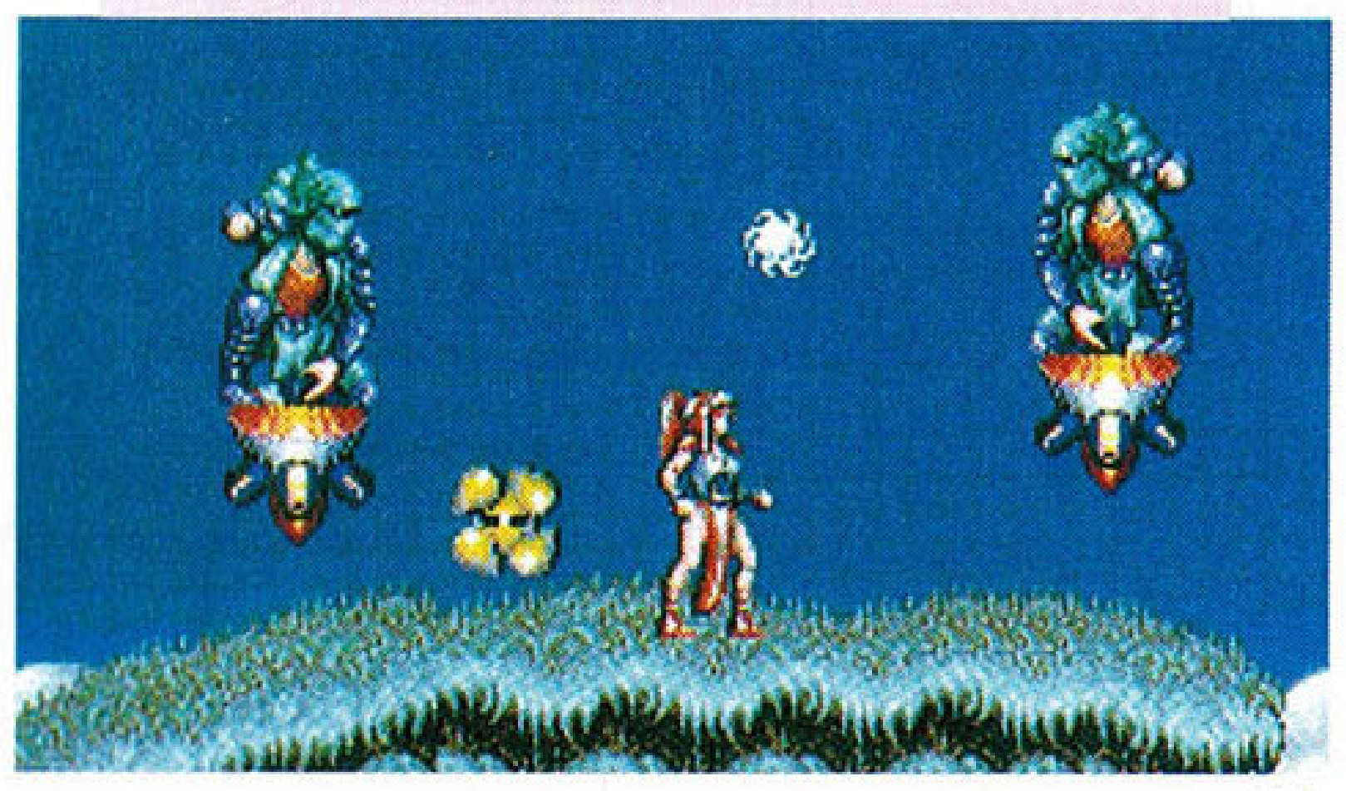


穴に落ちると、カエルのように飛び跳ねる〝カイクル〟がいる

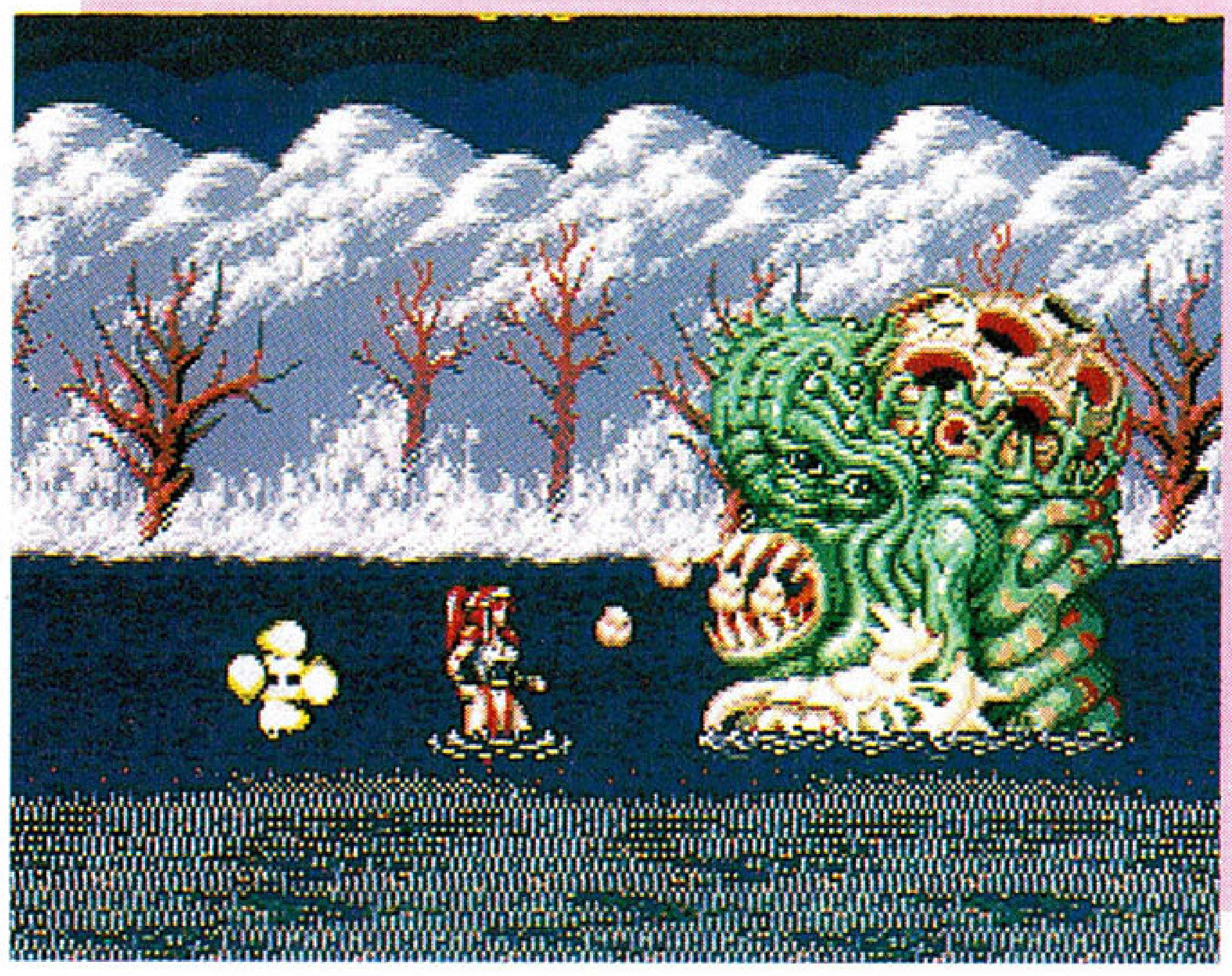
サイダバード

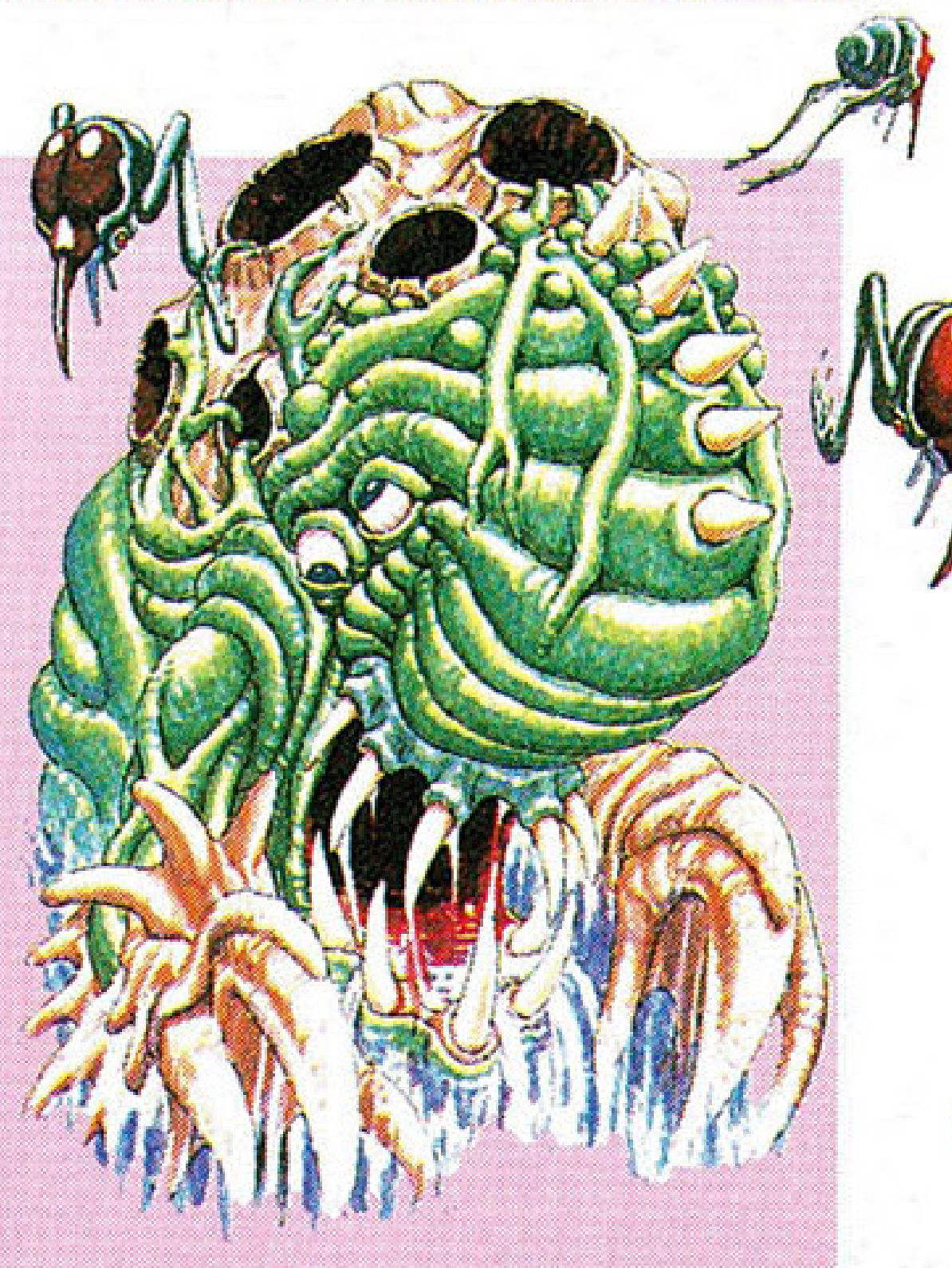


奇妙な飛行機械に乗ってアリシアをつけ狙う。単体ではさほど強くないが、複数になると円を描くように攻撃してくるので、囲まれると危険だ



ゲアベル

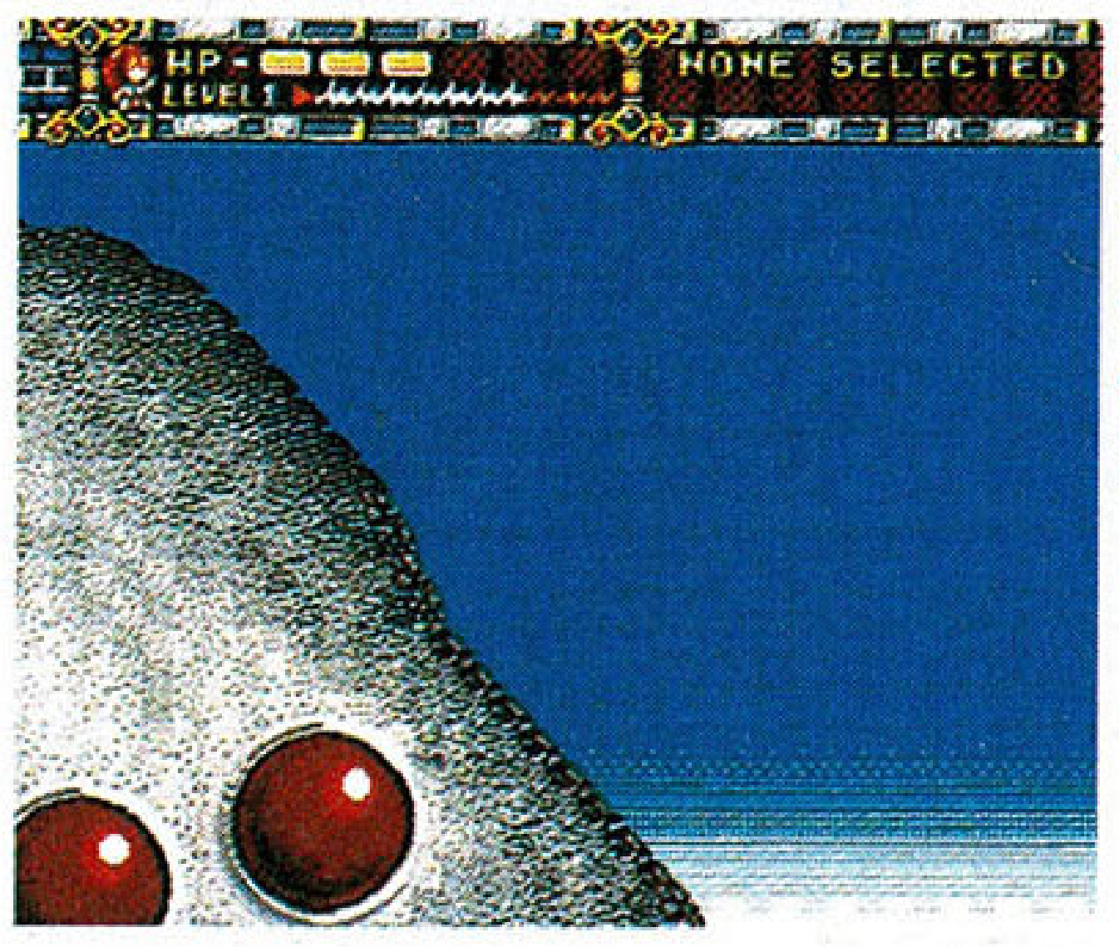




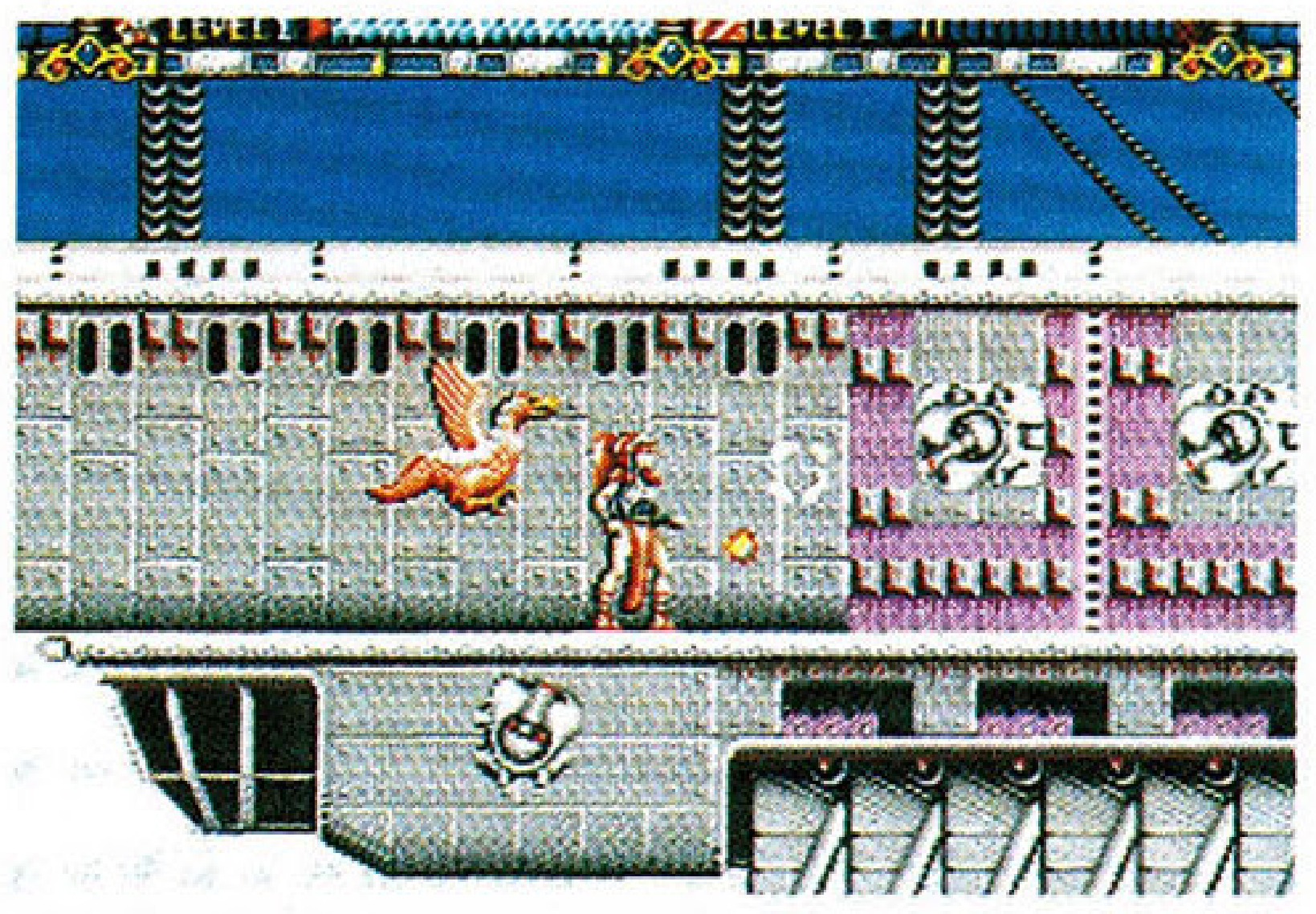
ステージ2のボスは頭から〝カイクル〟を出しつつ弾を吐いてくるぞ。体当たりもしてくるのだ

STAGE 3 前半

3面は、最初から最後まで全て〝巨大浮遊生命飛行船ザバリン〟が舞台になる。最初は、飛行船の船底から始まるが、そこには多くの砲台がそなえられ、アリシアを狙っている。砲台は金属だけあって耐久力は抜群なので、1台ずつ確実に破壊していくのが賢明だ。砲台を沈黙させたあとは、上へ移動しつつ現れる敵を撃破していく。なお、飛行船からアリシアが落ちることは決してないので安心だ。

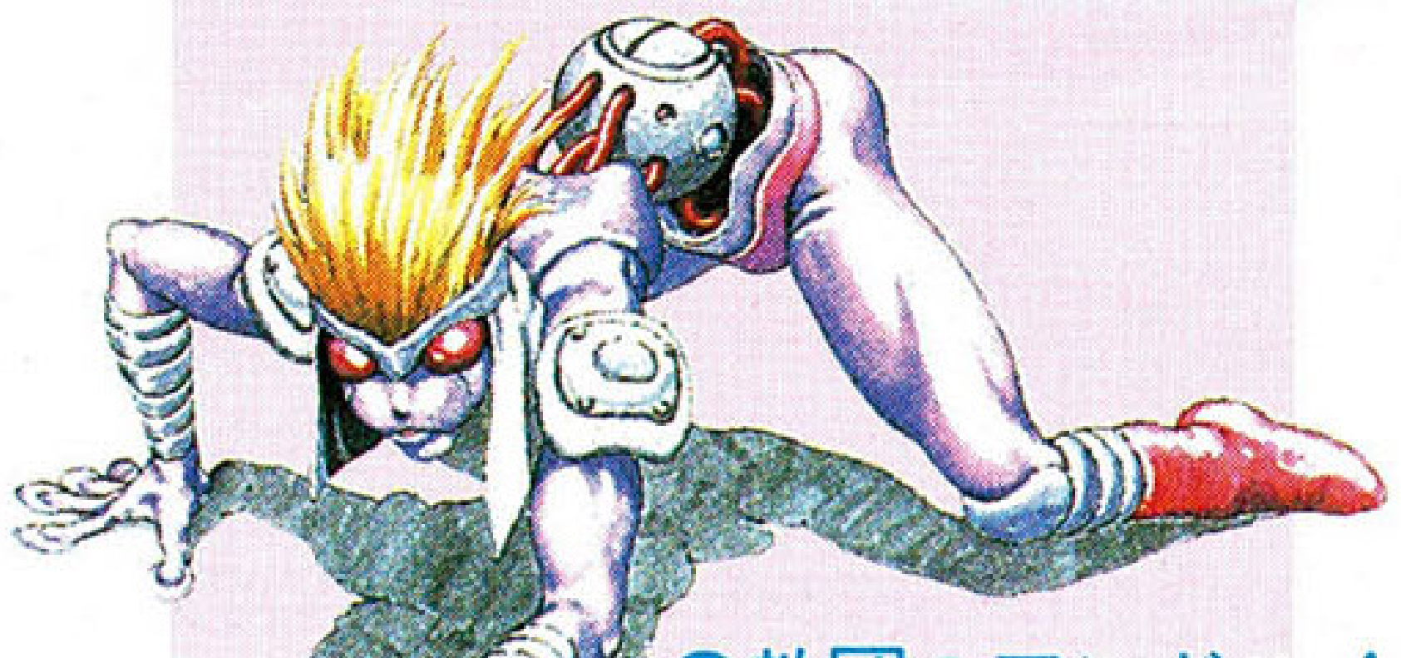


青々とした空に、突如異様な物体が！



砲台にも絶対死角があるのであせらず確実にすすんで行こう

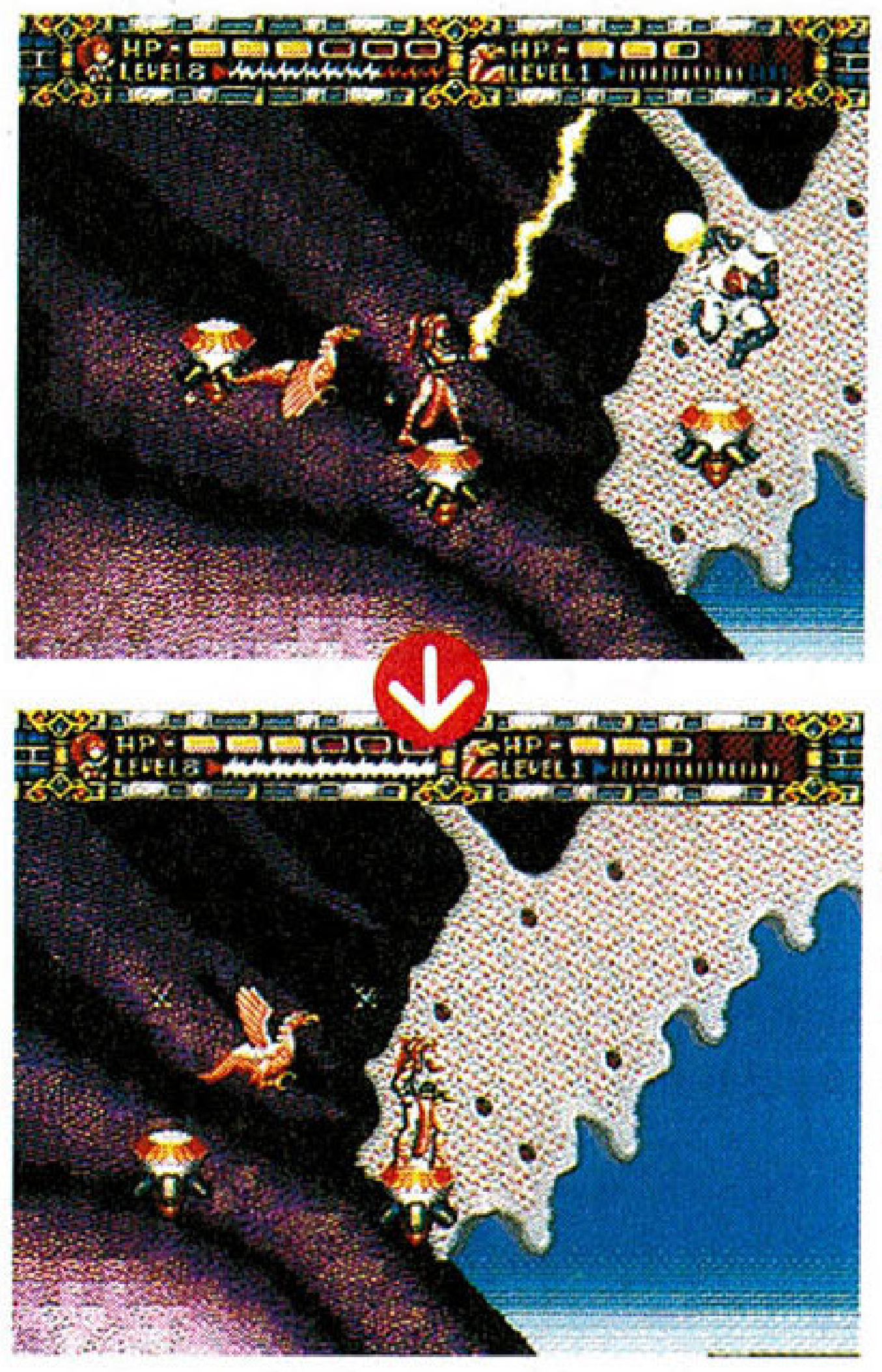
ダルド



教団のアンドロイド。アリシアに抱きついて自爆するぞ！

STAGE 3 後半

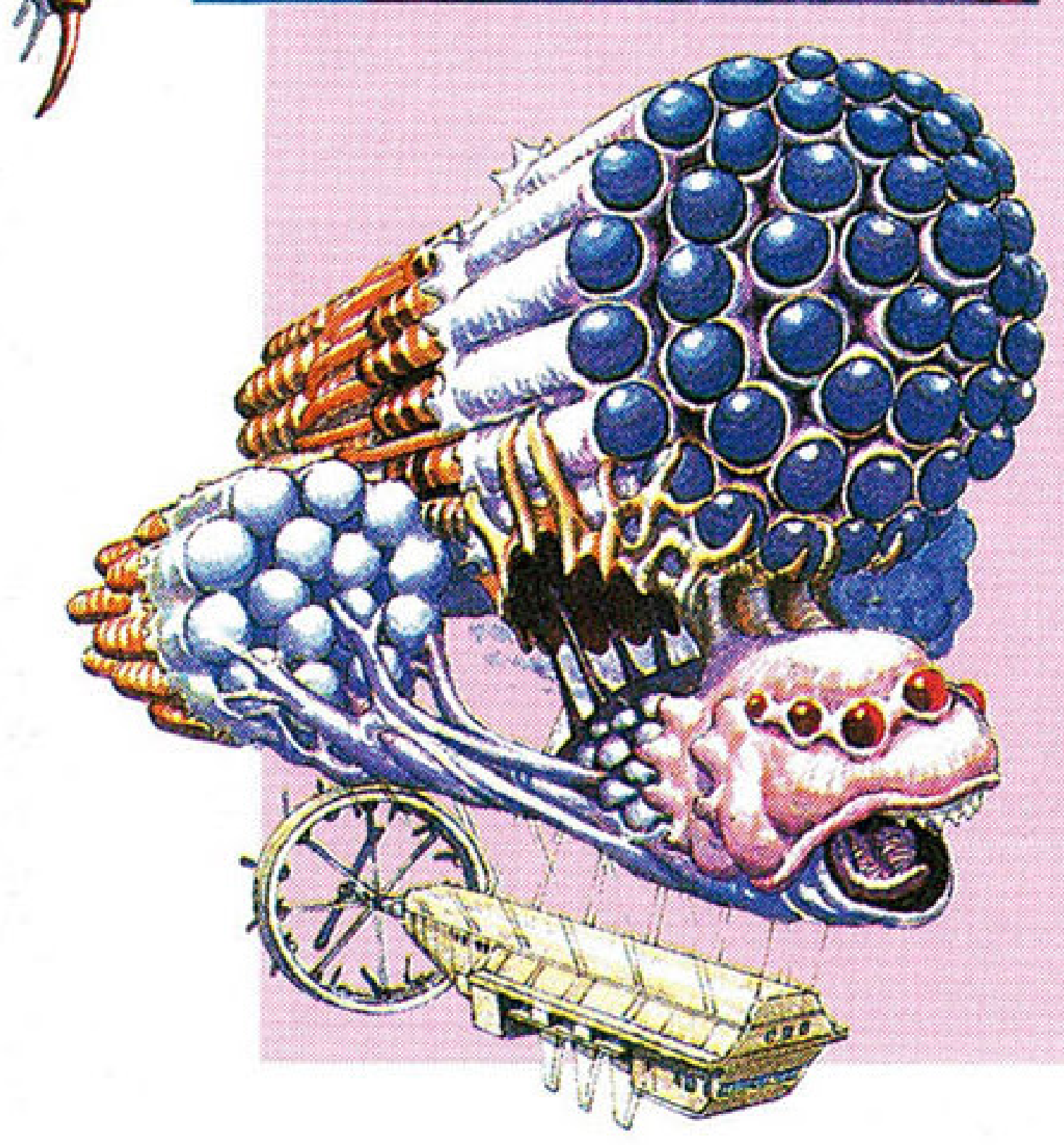
後半のヤマ場は、〝サイダバード〟との対決だ。ここでは、〝サイダバード〟の乗っている飛行機械を奪い取って、それを足場にして先にすすむことになる。うまく足場を確保してすすんだ先には、〝ザバリン〟の心臓部が…。

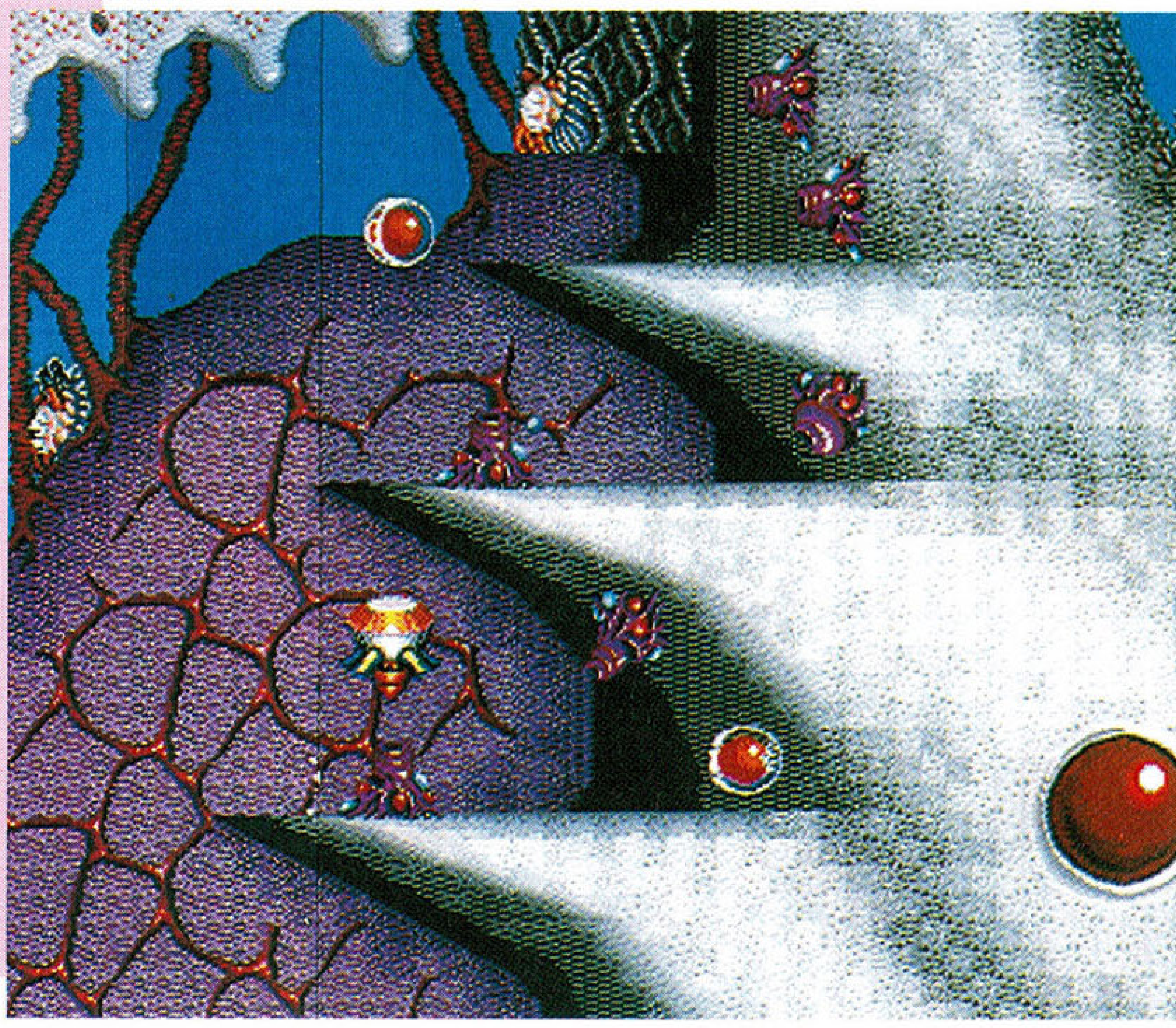


邪魔くさいサイダバードを片づけると、敵が乗っていた飛行機械を足場に使えるんだ

巨大浮遊生命飛行船ザバリン

ステージ3のボスは、飛行船ザバリンの中枢部だ。ザバリンの弱点は目のような形をした突起物で、ここを破壊しないと攻撃しても全く意味がないのだ





ATTACK

ゲーム前半、中盤のポイントをサクサクッと攻略しちゃうぞ

ALISIA DRAGOON

アリシア ドラグーン

本当に長い間、未定だった発売日もようやく決まり、あとはゲームが発売されるのを待つばかり。それに先がけてゲームの攻略ポイントをアドバイスしよう。

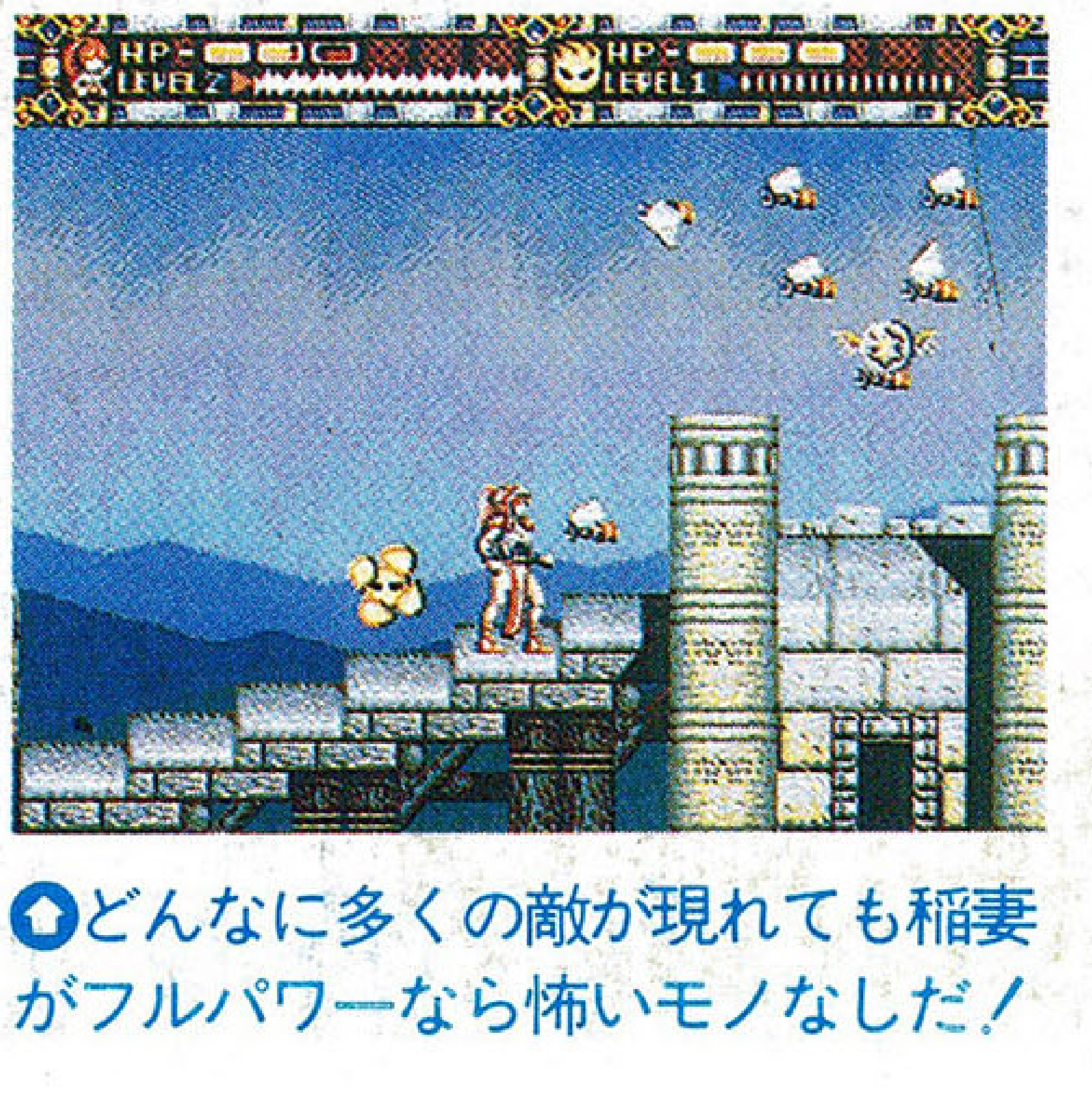
発売予定日	4月24日	ジャンル	アクション
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100%

操作性の柔軟さを最大限に利用しよう

このゲームでは、敵からの攻撃によってダメージを受けたとき、自機が一定時間無敵になって、その場から逃げやすくなる、無敵時間が短い。そのため敵に突っ込んで無理に先に進んでいては、いくら体力があっても足りない。それだけに敵の攻撃を受けそうになったときは、いかにその場をうまく切り抜けるかが、非常に重要になる。

制限時間ナシをフルに活用

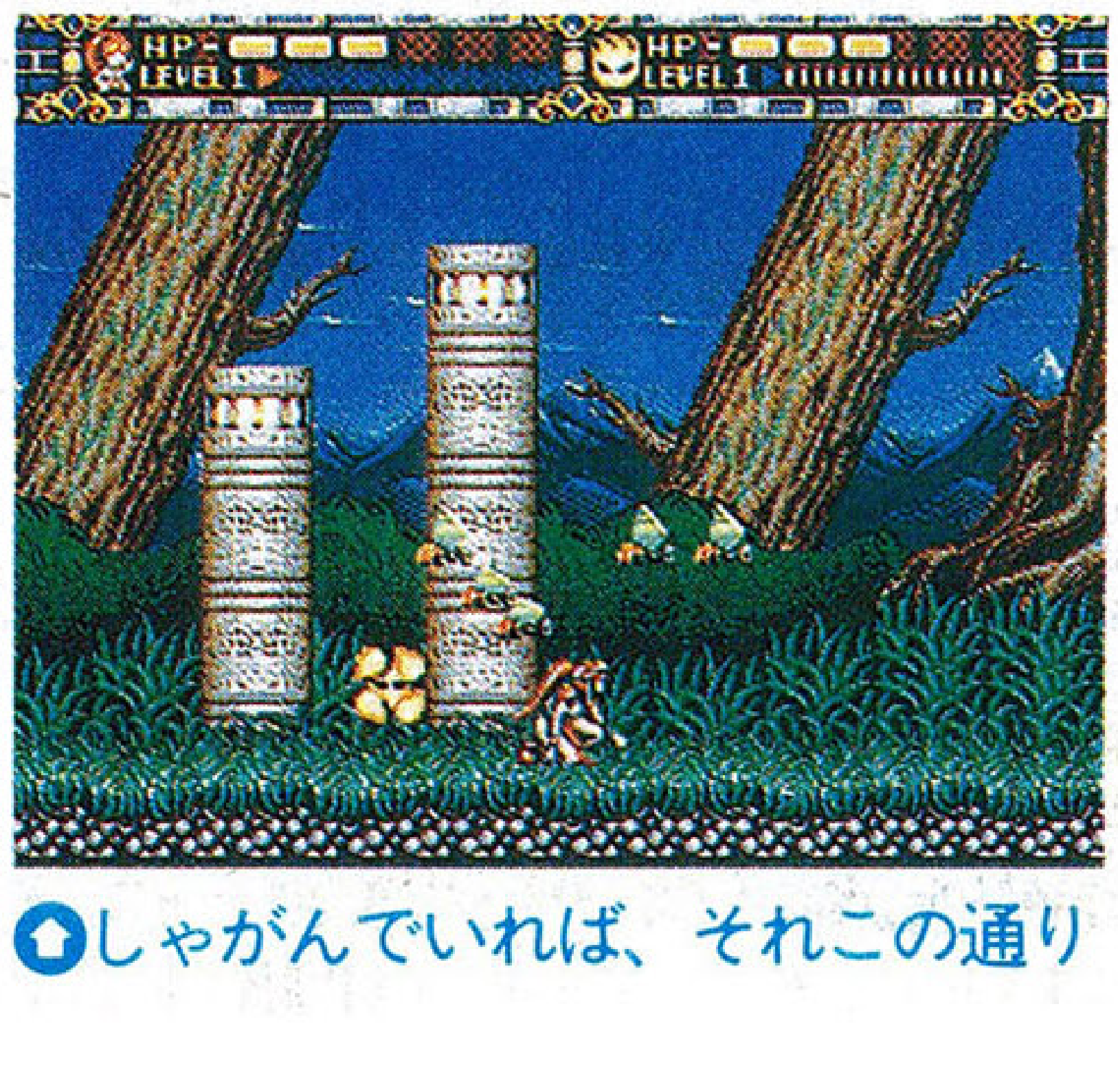
実は、ボス以外の敵の攻撃を、ほとんど受けずにすむ方法がある。このゲームには時間制限がまったくなく、永久パターン防止キャラ（ゲームが永久に続かないために現れる、倒せない敵）も出てこない。だから、武器の稲妻をフルパワーにして、一歩前に出て攻撃、のパターンを繰り返せば、確実に先に進める。



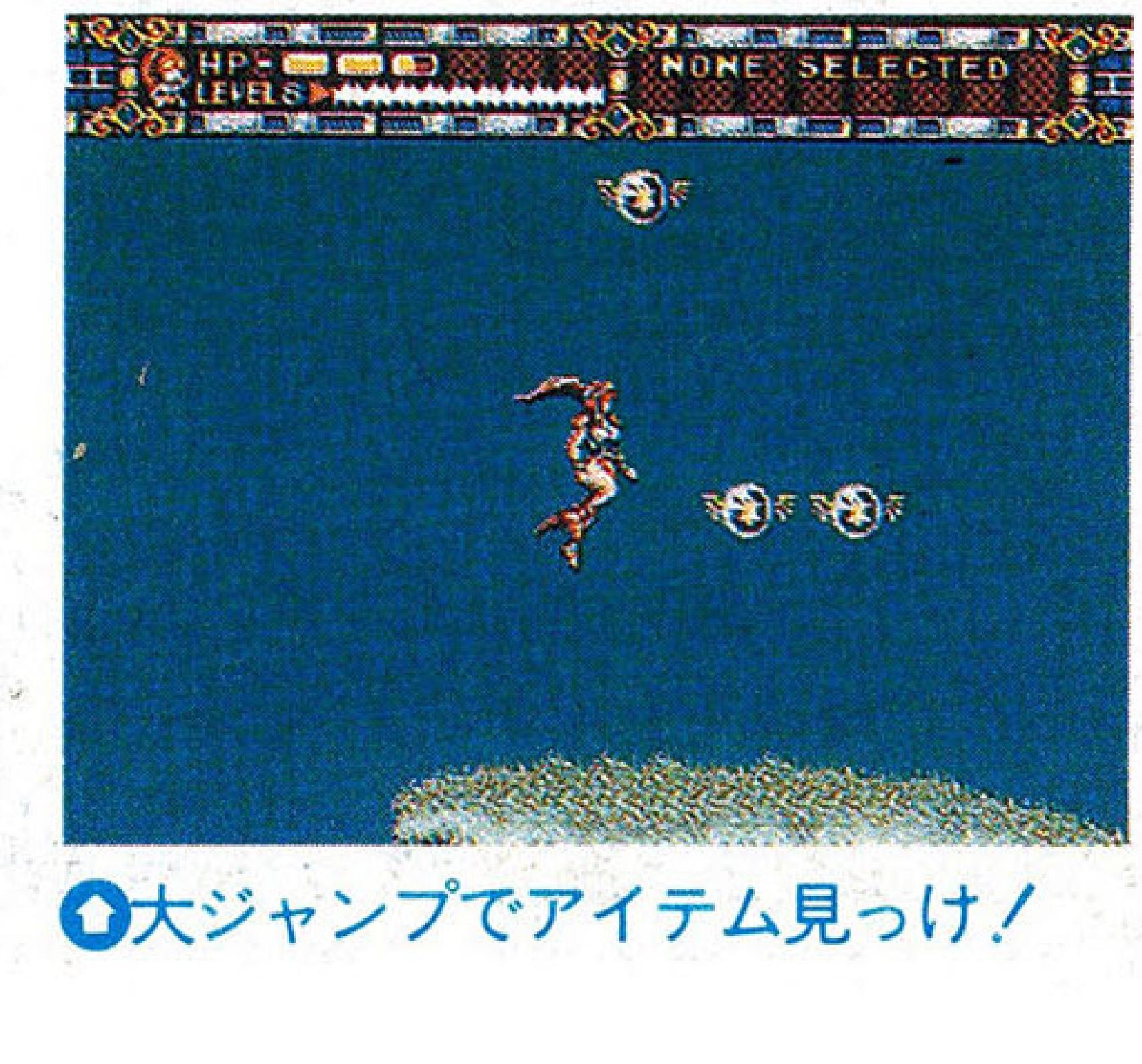
⬆どんなに多くの敵が現れても稲妻がフルパワーなら怖いモノなしだ！

しゃがみとジャンプ

自機であるアリシアの操作方法には、いろいろ面白い点があるが、なかでも一番使い勝手があるのが“しゃがみ”。ゲーム序盤では、しゃがんでいるだけで空中から来る敵をかなり避けられる。そのうえ、しゃがんだ状態からジャンプすることもできるので、地上の敵にも対応できる。そのジャンプはボタンを押す長さによって高さを調節することができ、ジャンプ中には稲妻を撃つことも可能だ。



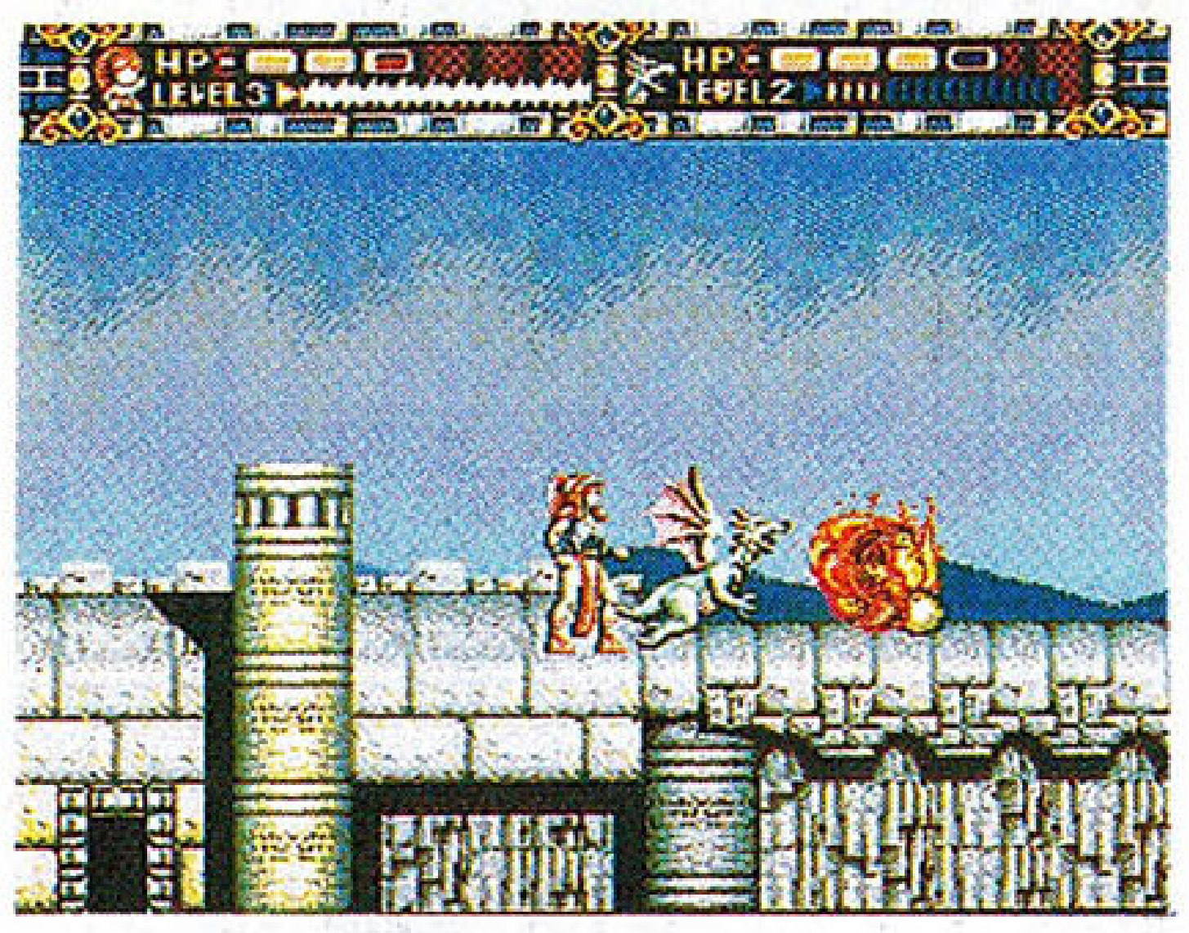
⬆しゃがんでいれば、それこの通り



⬆大ジャンプでアイテム見っけ！

アリシア以外のキャラクタをよく知っておこう

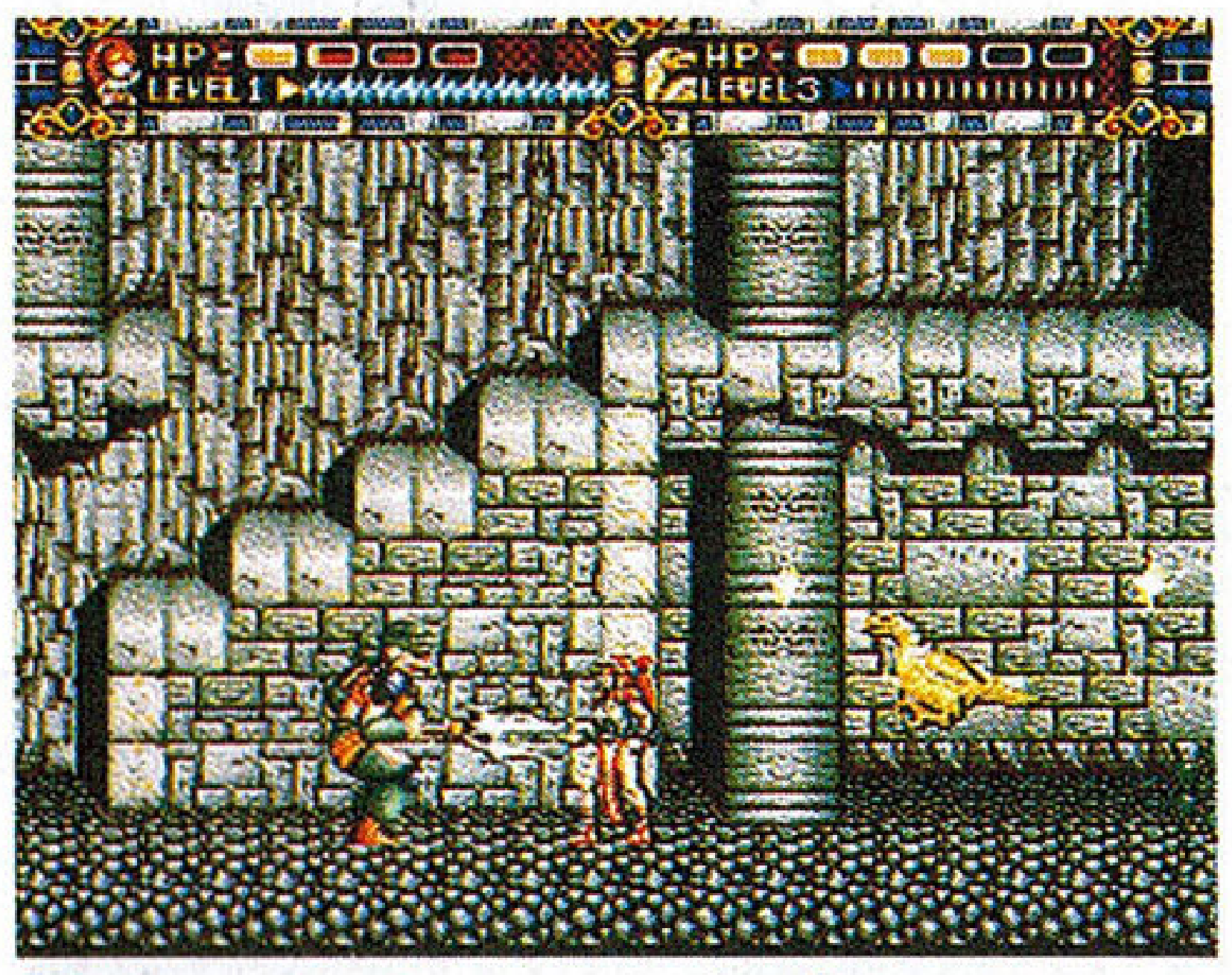
アリシアとともに敵をバシバシ倒してくれるのがオプションモンスター。使い方によっては、アリシアより役に立つこともしばしば。また、それ以外にも、オプションモンスターとは別の意味で、アリシアを助けるキャラもいる。


HP
LEVEL 3
HP
LEVEL 2

⬅おおっ、頼もしいヤツ

オプションモンスターを有効に使おう

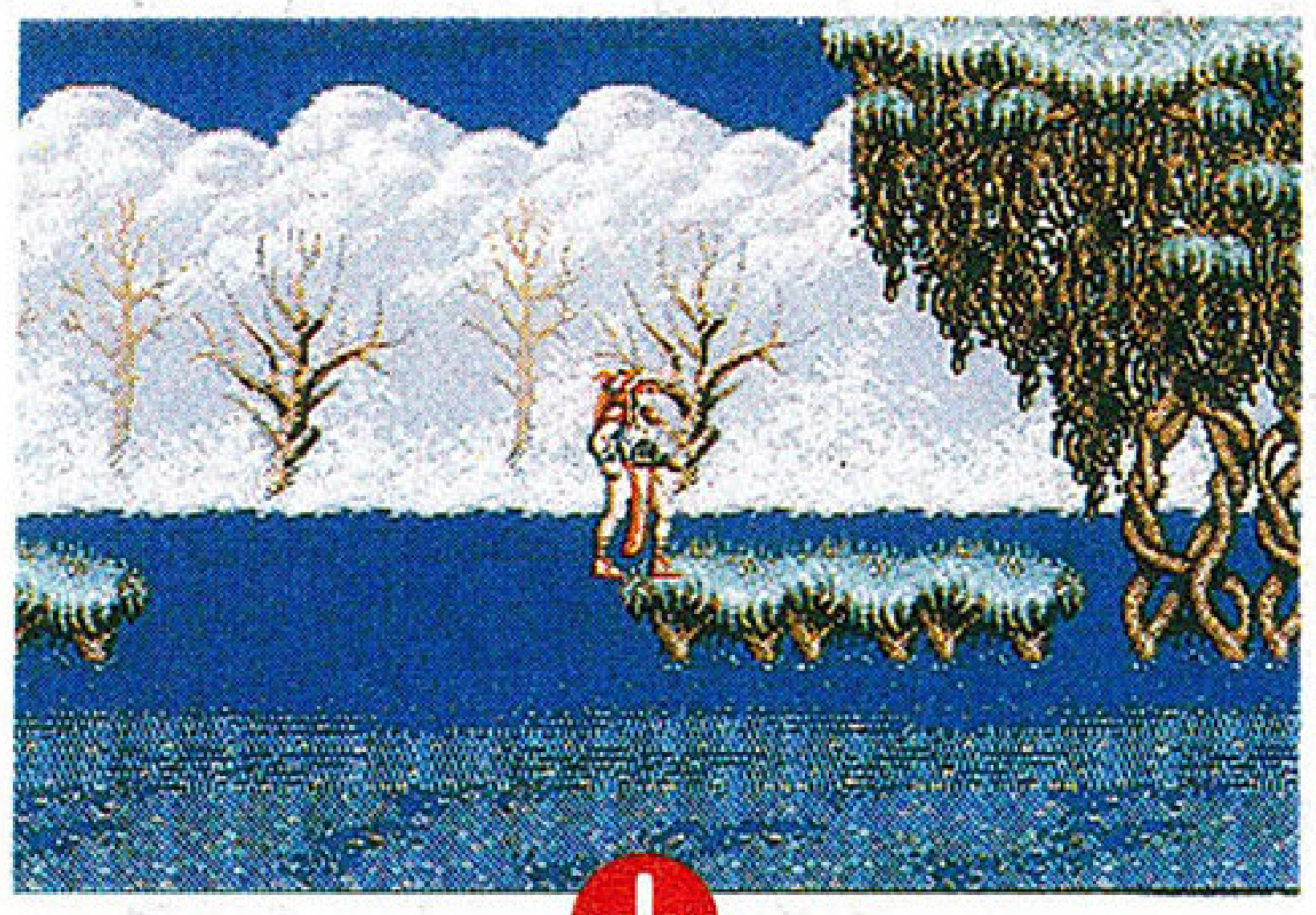
オプションモンスターが攻撃するためには、アタックゲージが最高点でないとダメ。だが、最高点になればザコ敵であろうとかまわず攻撃してしまい、本当に必要なときに攻撃できない場合がよくある。だから普段は何も召喚せずにゲージを増やしておけば使いたいときにすぐ使えるので結構役立つ。

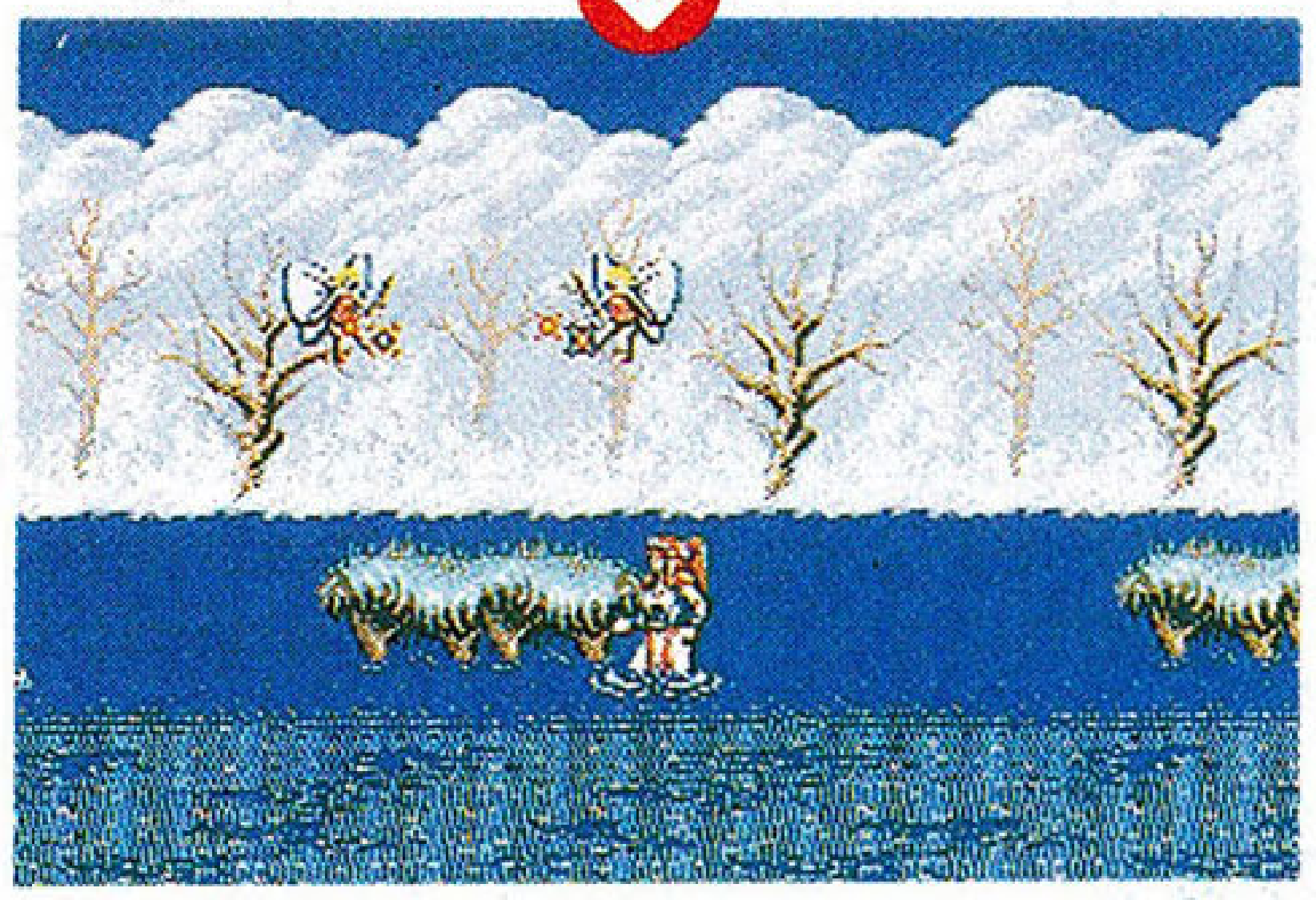

HP
LEVEL 1
HP
LEVEL 3

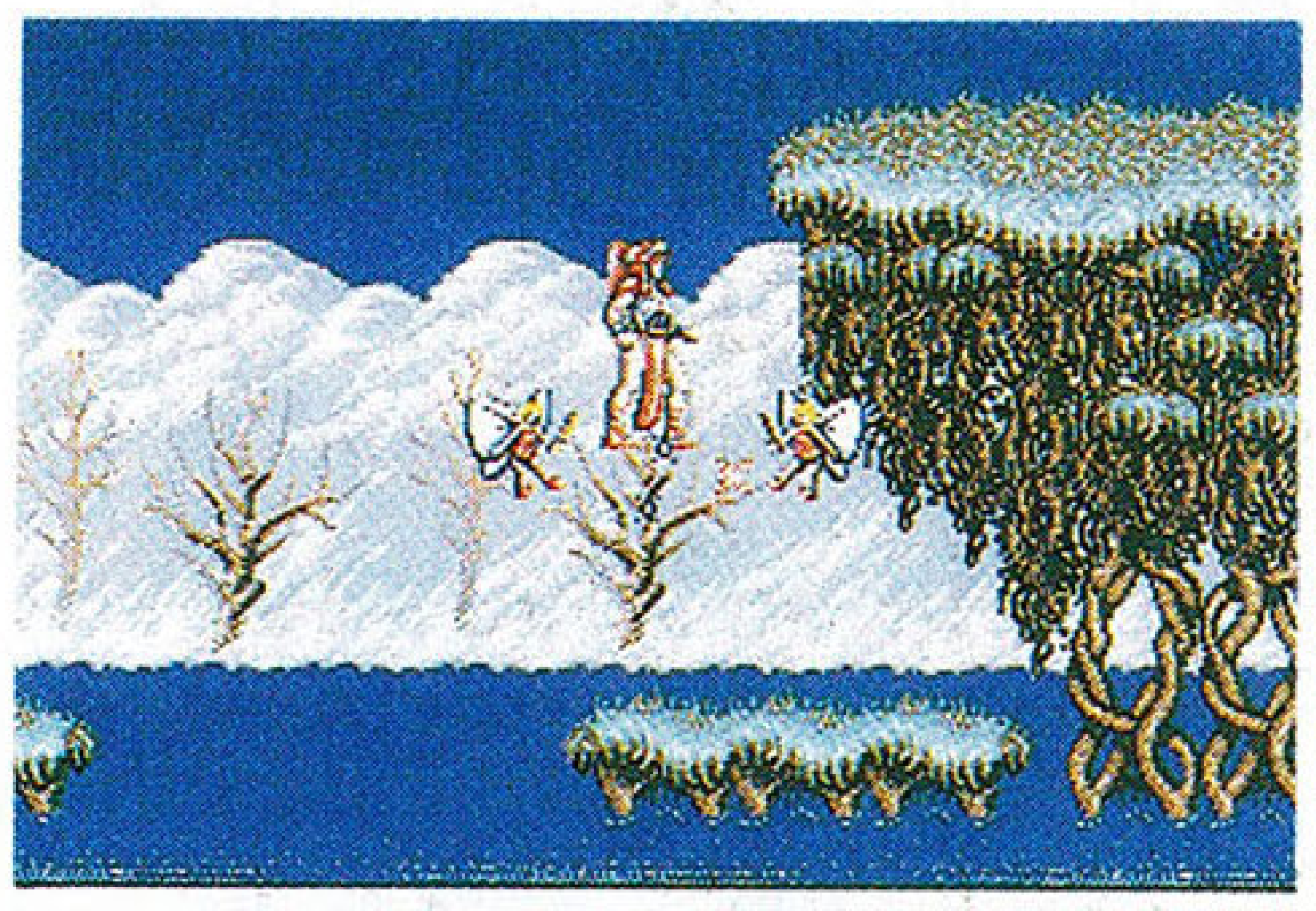
⬆ゲージは満タン。今がチャンス！

フェアリーを助けて行き止まりを突破

ゲーム中、一定の場所に普通の操作では先に進めない地点がある。そんなときは、その面にある隠しアイテムをまだ見つけていない証拠。その中にいる2匹のフェアリーを助ければアリシアが先に進むための“踏み台”になってくれる。



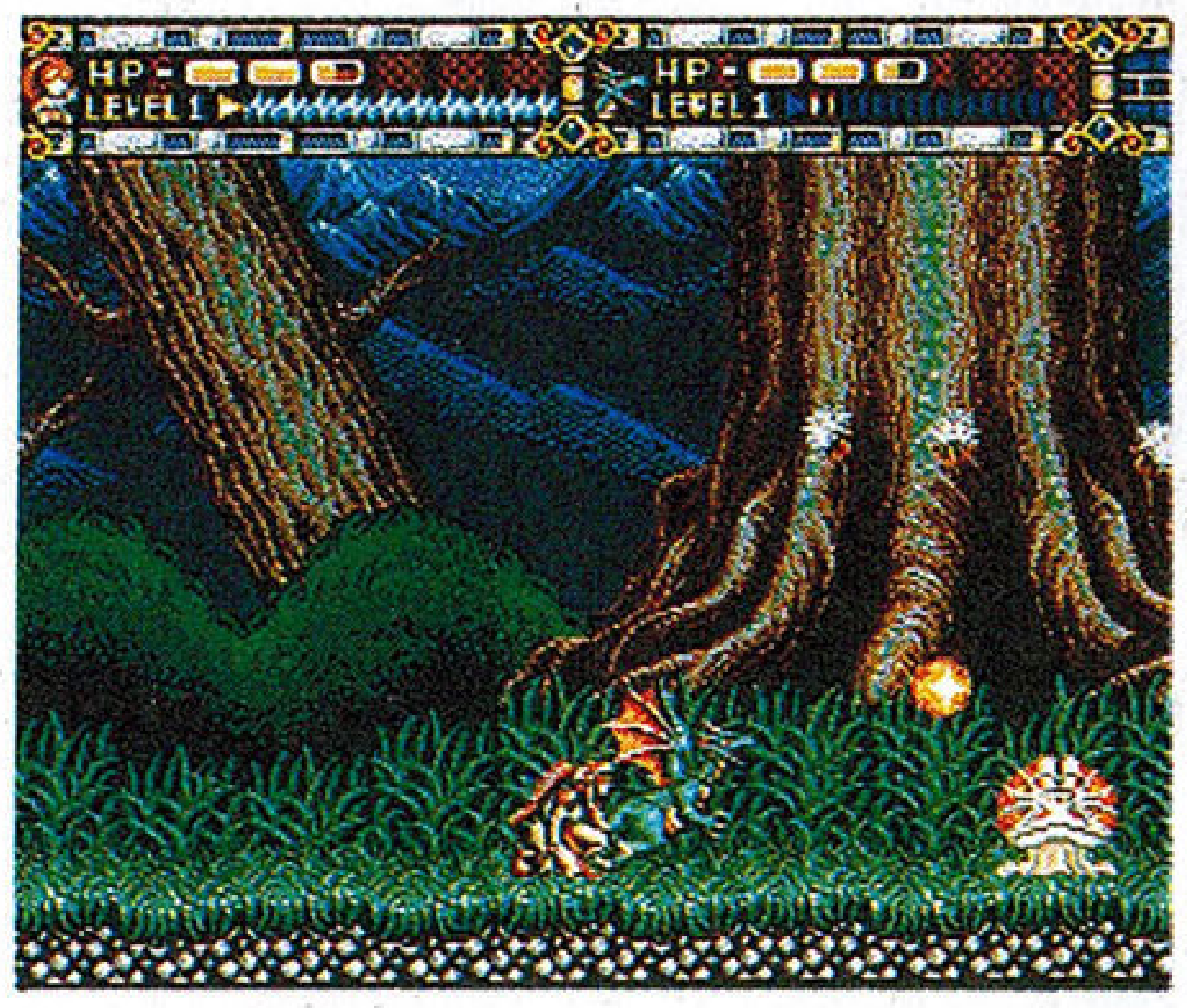




⬅➡どう考えても進めそうにないところを見つけたときは、近くに踏み台フェアリーがいるはず。早く助け出して手伝ってもらおう。でも、踏んでゴメンね

オプションモンスター（ＯＰＭ）説明

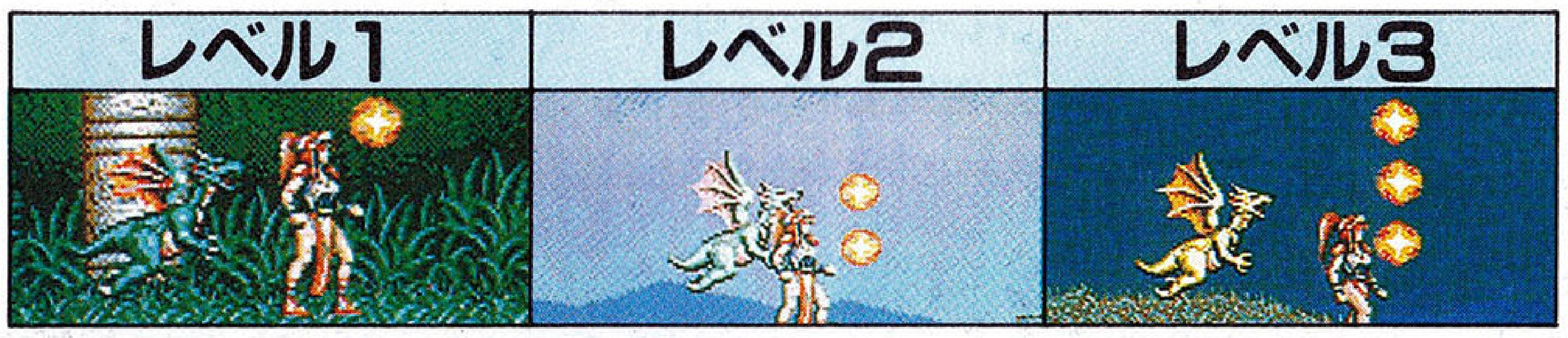
ファイアー・ドラゴン


HP
LEVEL 1
HP
LEVEL 1

⬆あまり動きのない正面の敵にはかなり使える便利な奴

攻撃方法◇火炎弾

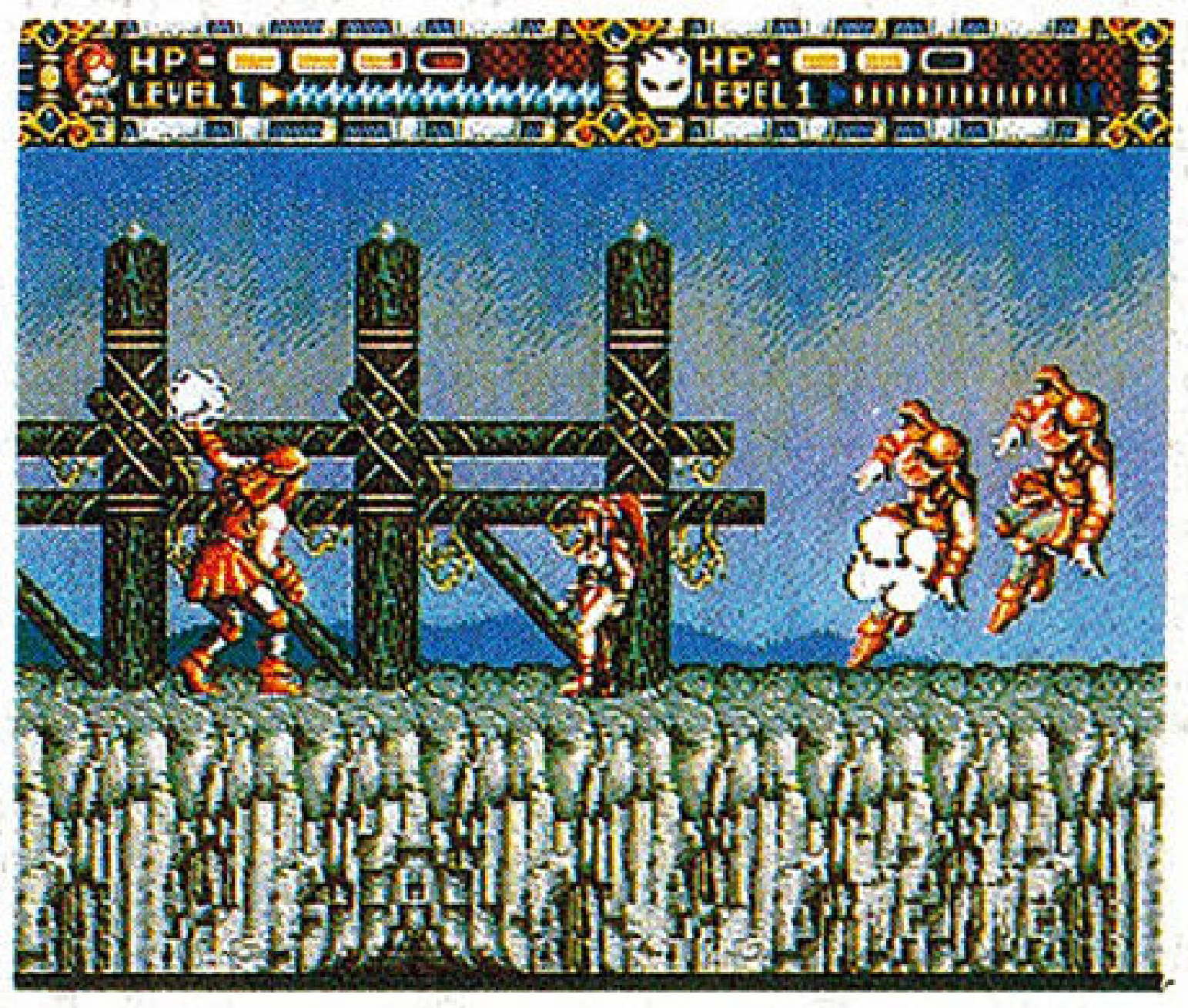
口から火炎弾を発射して攻撃し、レベルが上がるたびに1回に発射する火炎弾の数が増えて攻撃力が上がる。敵が出現すると、アリシアの向きに関係なく方向を変えて攻撃するために、操作自体は難しいが正面の敵に対しては絶大な攻撃力を持つ。


レベル1
レベル2
レベル3

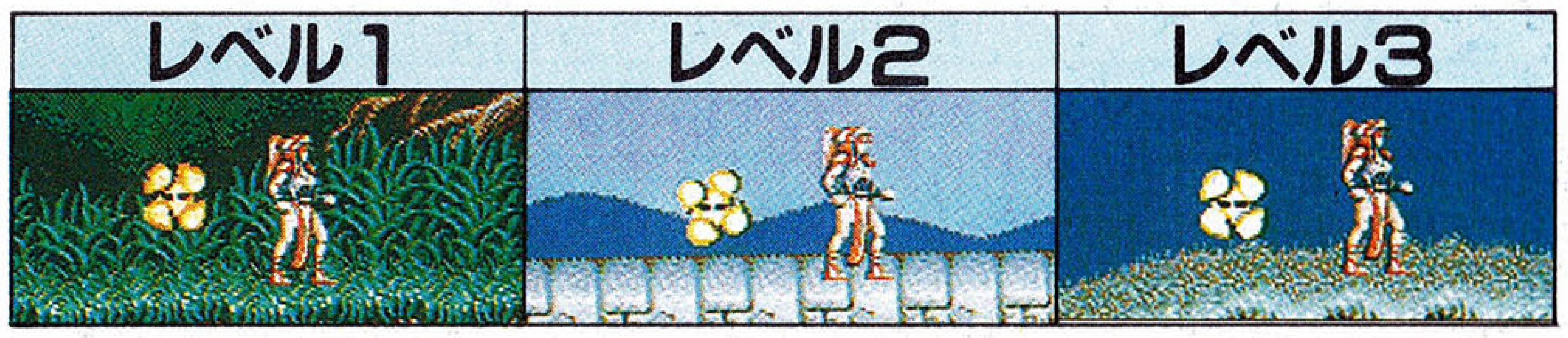
バーニング・スフィア

攻撃方法◇体当たり

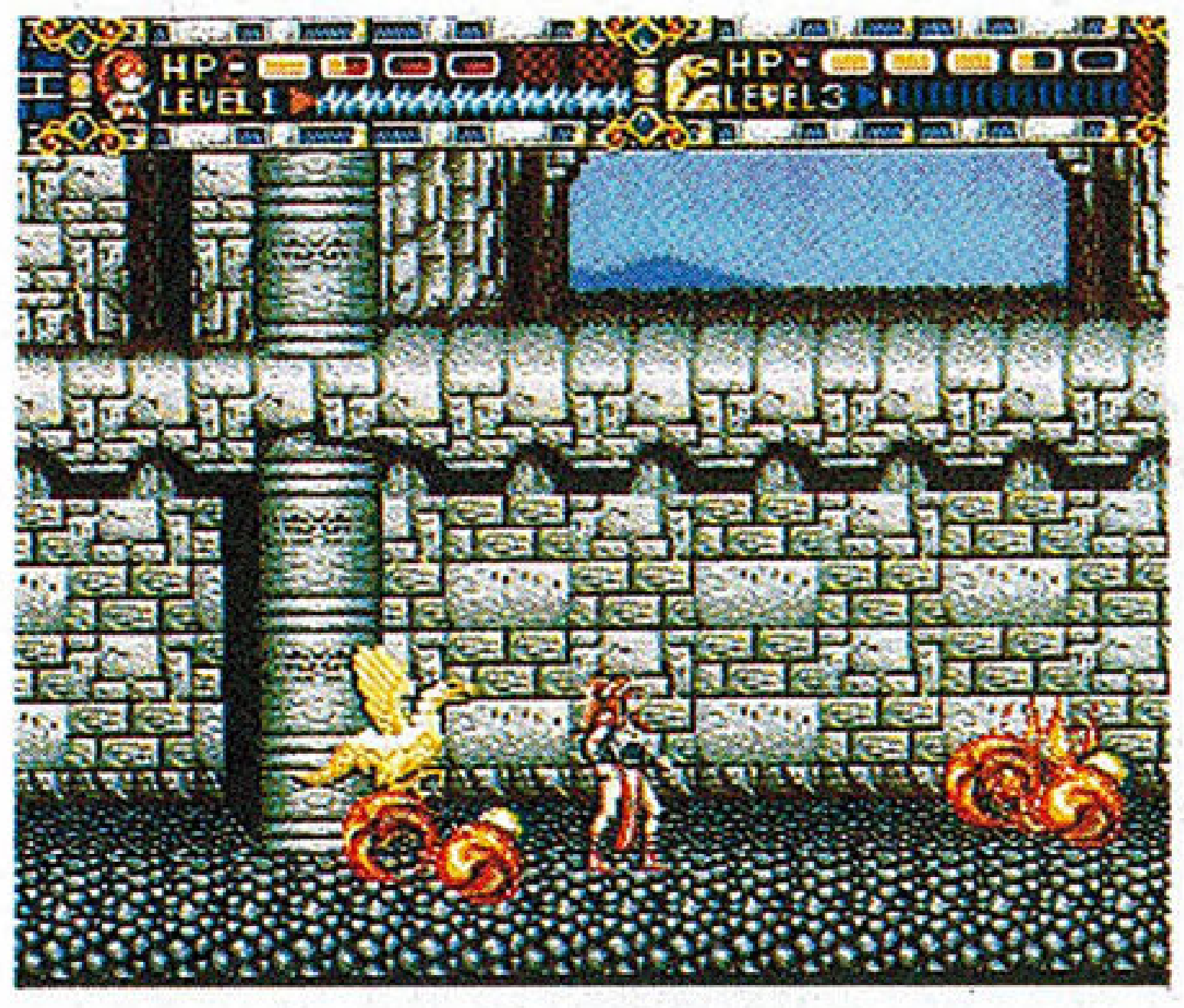
敵に体当たりして攻撃する唯一のOPM。体当たりするごとにアタックゲージが減少し、体も小さくなる。最も小さくなったときに体力が減るがレベルが上がるとアタックゲージが回復する時間が早くなる。アリシアと操作が連動するため使いやすい。


HP
LEVEL 1
HP
LEVEL 1

⬆体を左右に振り回して、敵になすり付けてやろうぜ！


レベル1
レベル2
レベル3

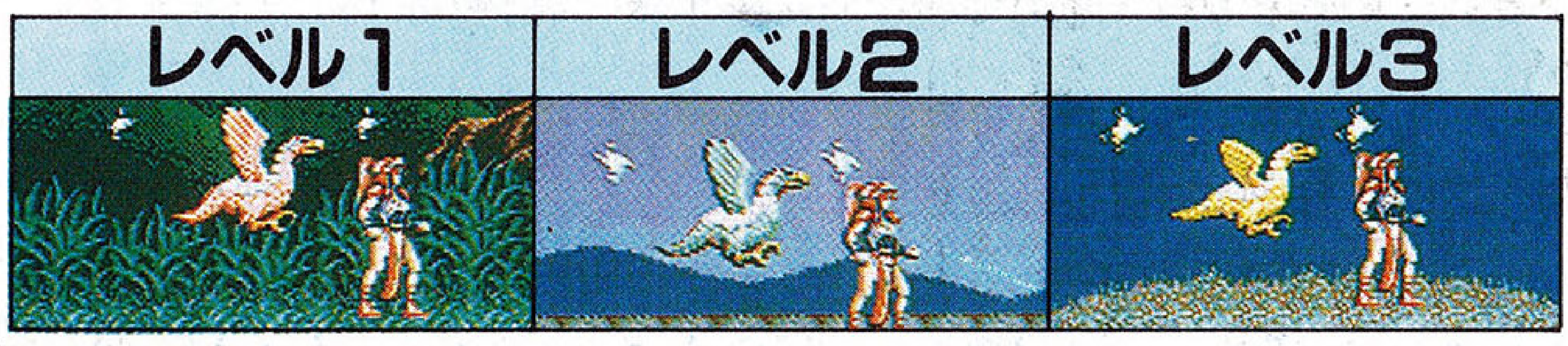
サンダー・バード


HP
LEVEL 1
HP
LEVEL 3

⬆アタックゲージが最高の状態だと、どんな状況でも突破できるぞ

攻撃方法◇電撃

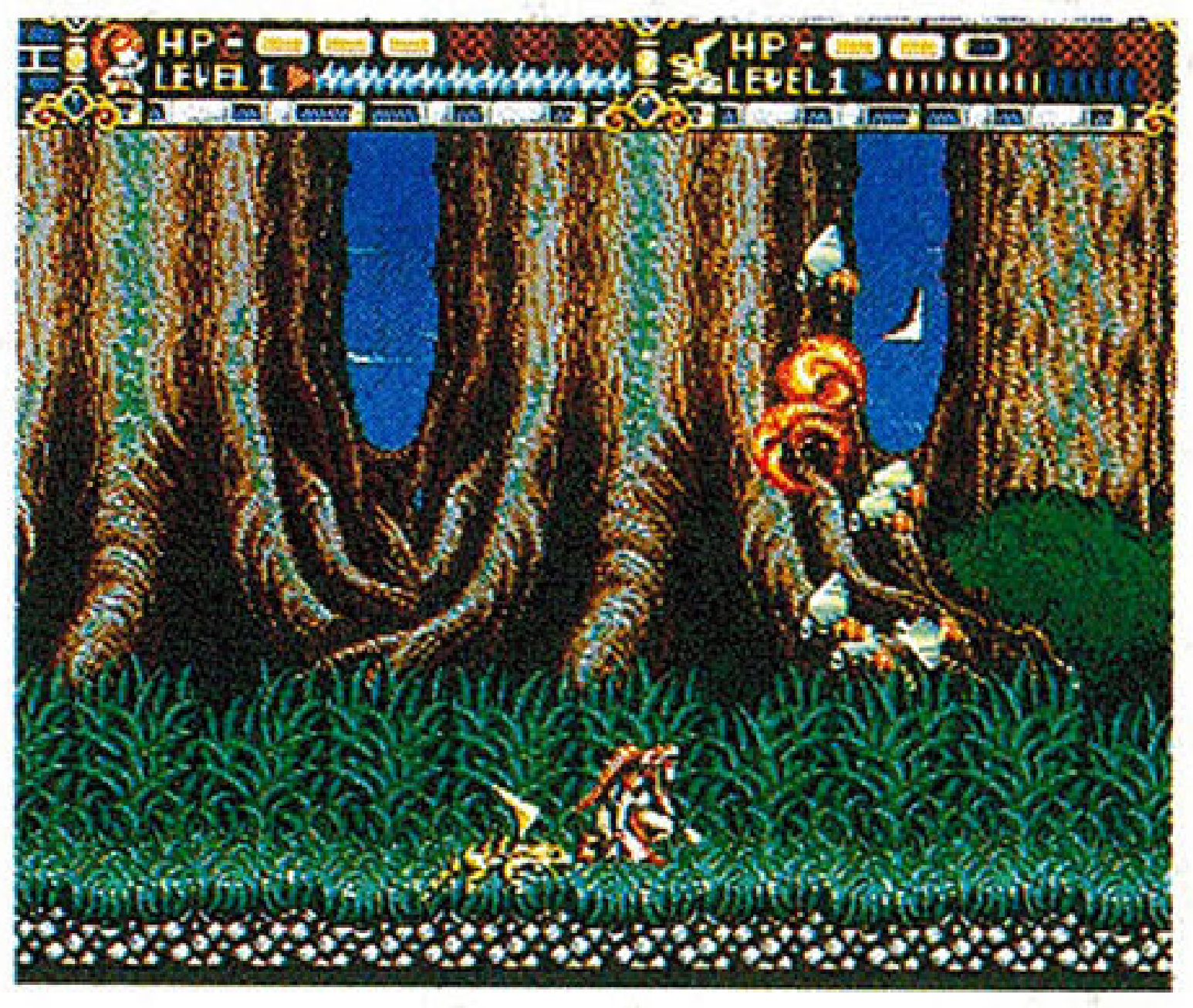
体から電撃を発して画面内のすべての敵にダメージを与え、レベルが上がると一度に電撃を発する回数が増えるので総合的に攻撃力が増す。一度、電撃を使うとアタックゲージが0になるうえにゲージの回復もかなり遅いので使い方が難しい。


レベル1
レベル2
レベル3

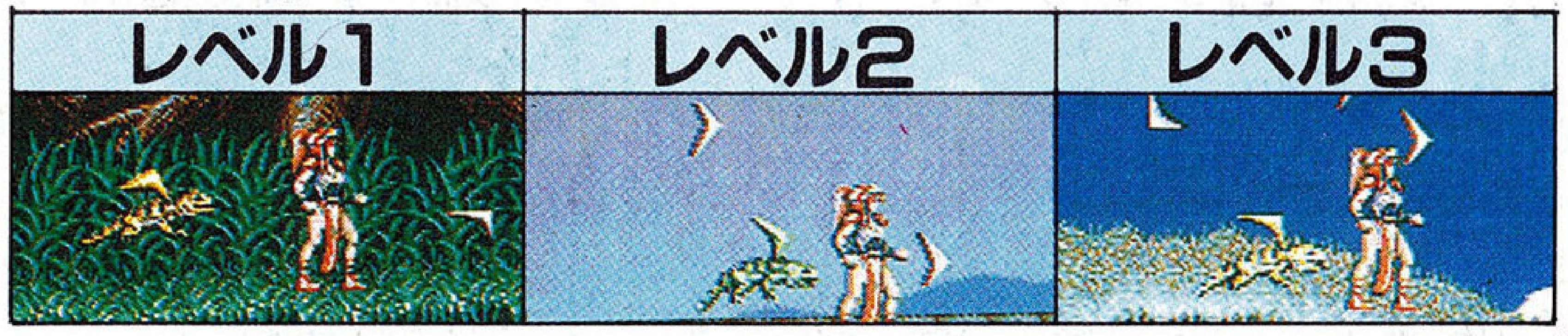
ブーメラン・リザード

攻撃方法◇ブーメラン

背中から自動追尾式ブーメランを放ち、レベルが上がるとその数が増える。アタックゲージはブーメランの滞空時間が多いほど減り、ゲージがなくなると敵がいてもブーメランは背中に戻る。対空中戦では非常に有効な攻撃をしてくれる。

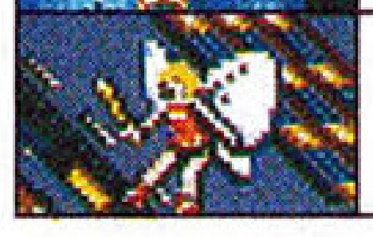
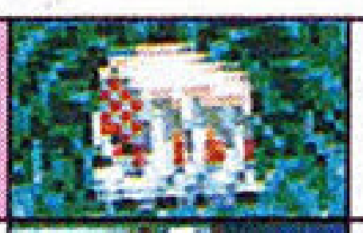
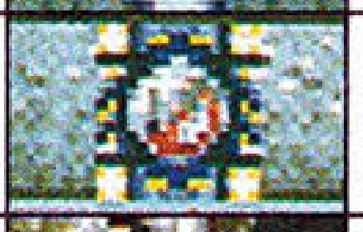
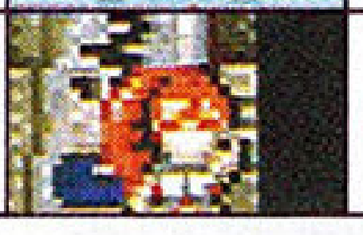

HP
LEVEL 1
HP
LEVEL 1

⬆空から来る敵の大群をサラリとばかりにかたづけてくれる


レベル1
レベル2
レベル3

ステージ1からステージ5までをアイテム面を中心に分析

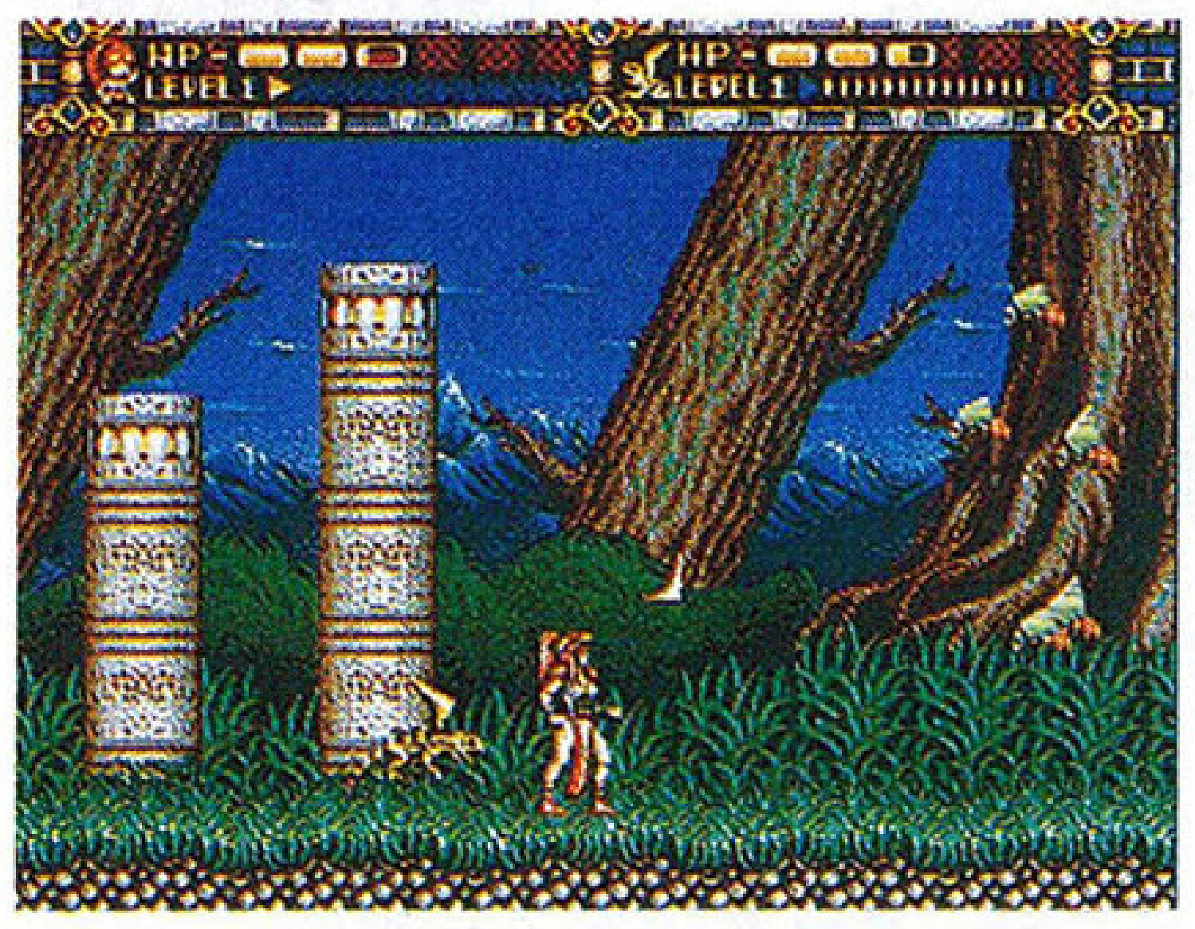
ゲームクリアのポイントの1つに、確実なアイテム集めがある。ゲーム序盤でアイテムを集めて、アリシアのレベルを上げておかないと、後半の敵に与えるダメージが天と地ほどの差ができてしまう。ここでは、アイテム面を中心に、各面の要所を攻略してみよう。

アイテム説明		
	Ⓐアリシアアップ HP	アリシアのヒットポイントが、1ゲージ分回復する
	Ⓑアリシアレベルアップ	アリシアの稲妻のレベルが、1つアップする
	Ⓒアリシア電撃フルパワー	アリシアの稲妻が一定時間いくら撃っても減らない状態になる
	Ⓓアリシア無敵	アリシアのまわりに光が発生して一定時間無敵状態になる
	ⒺOPM HPアップ	オプションモンスターのヒットポイントが1ゲージ分回復する
	ⒻOPMレベルアップ	召還中のオプションモンスターのレベルが1つアップする
	ⒼOPM復活	死亡した4種類すべてのオプションモンスターが生き返る
	ⒽアリシアHPゲージアップ	アリシアのヒットポイントが、1ゲージ分増加する
	Ⓘアリシア1アップ	ゲームのコンティニュー回数が、1回増える

ステージ1（エリア1〜3）

高原〜封印の神殿〜石切り場跡

ステージ1は3つのエリアに分かれているが、最初から空から地上から容赦ない攻撃をかけてくるだが、敵の耐久力は一部を除いてあまりないので、オプションモンスターを出して、稲妻をバリバリ撃っていればさほど難しくはない。



敵が多くても大丈夫

エリア1での出現アイテム

ⒶアリシアHPアップ	1	ⒺOPM HPアップ	2

エリア2での出現アイテム

ⒶアリシアHPアップ	3	ⒺOPMHPアップ	3
Ⓑアリシアレベルアップ	1	ⒻOPMレベルアップ	3
ⒽアリシアHPゲージアップ	1	Ⓘアリシア1アップ	1

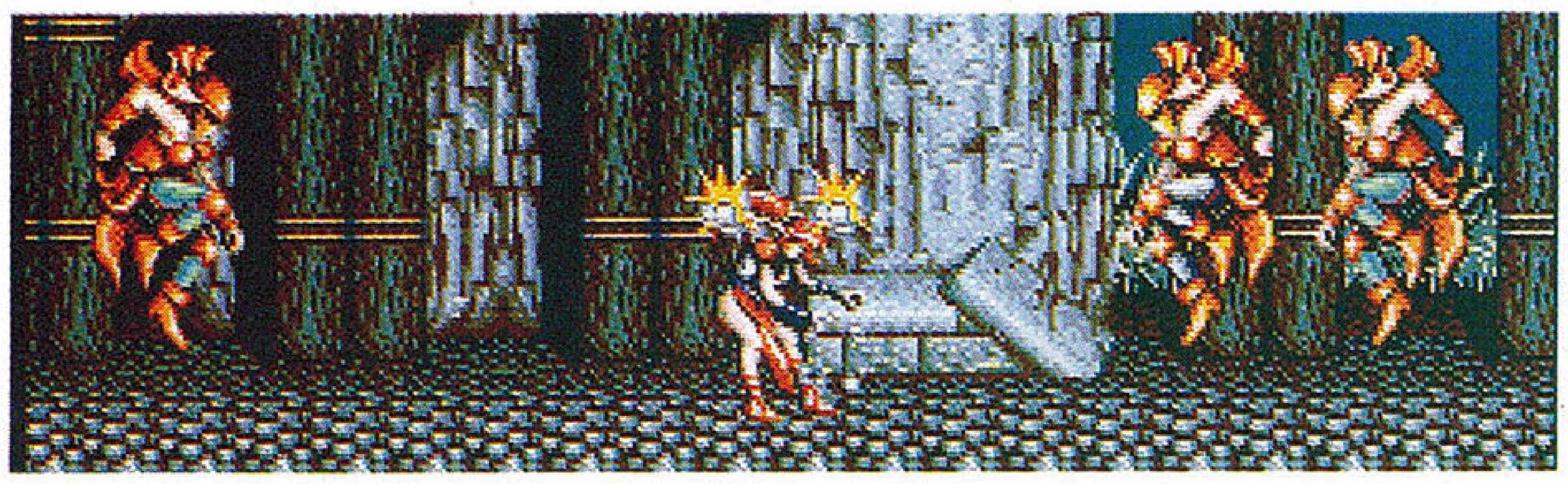
エリア3での出現アイテム

ⒶアリシアHPアップ	9(7)	ⒺOPM HPアップ	4
Ⓑアリシアレベルアップ	1	ⒻOPMレベルアップ	2
ⒽアリシアHPゲージアップ	1	――――	――

※表中の( )はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です。

突然現れるサイダに注意

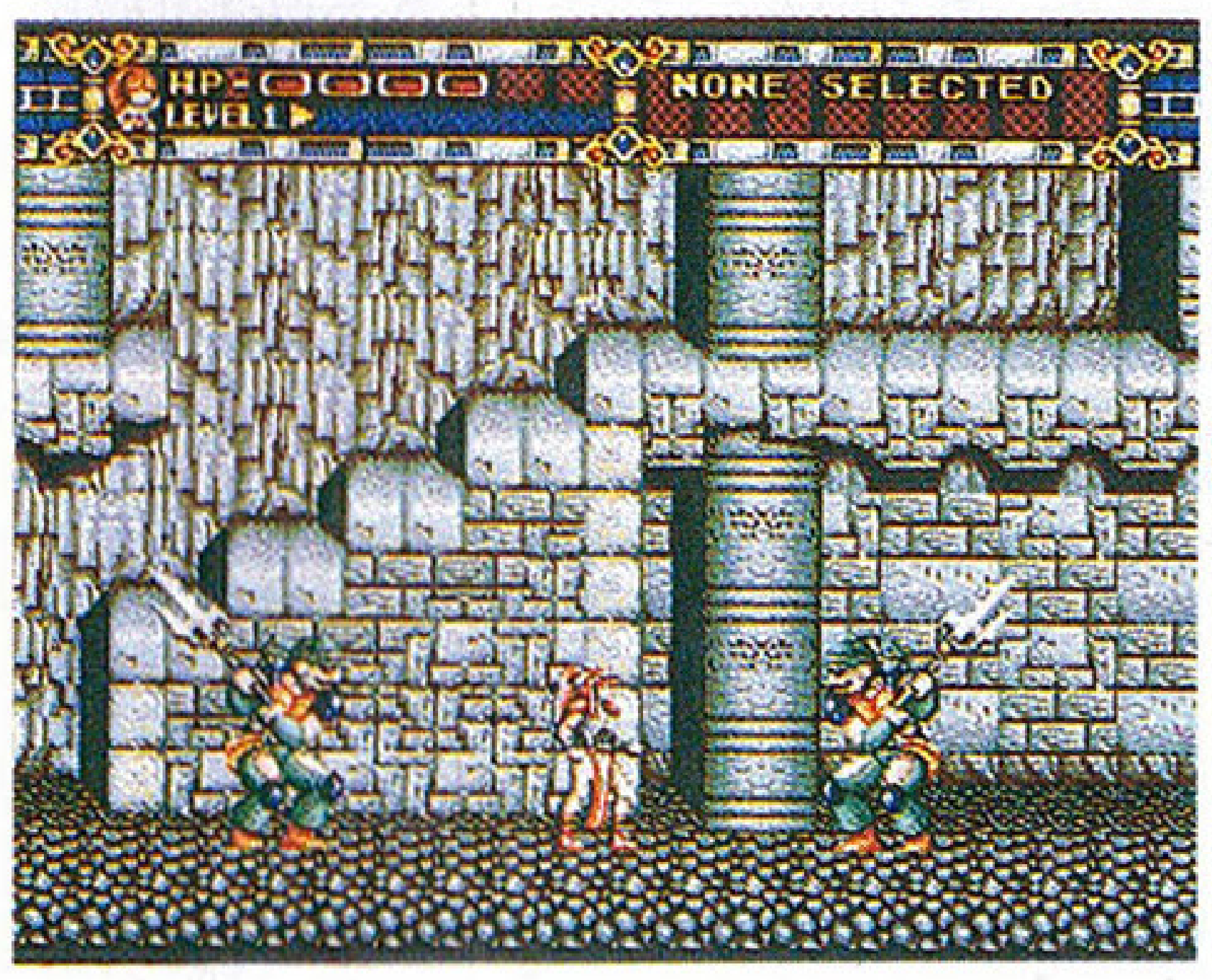
エリア2〜3で、突如ボコボコ現れてアリシアを囲み、攻撃するイヤな奴がサイダ。多少の耐久力があるので、稲妻がレベル1だと倒すまえに弾を何発かくらってしまう場合が多い。フルパワーの稲妻を使って1発で倒すのが、ベスト。稲妻ゲージが少ないときに複数のサイダに囲まれた場合は、バーニング・スフィアを召還してみよう。アタックゲージが最高ならば瞬時にサイダを倒してくれる。



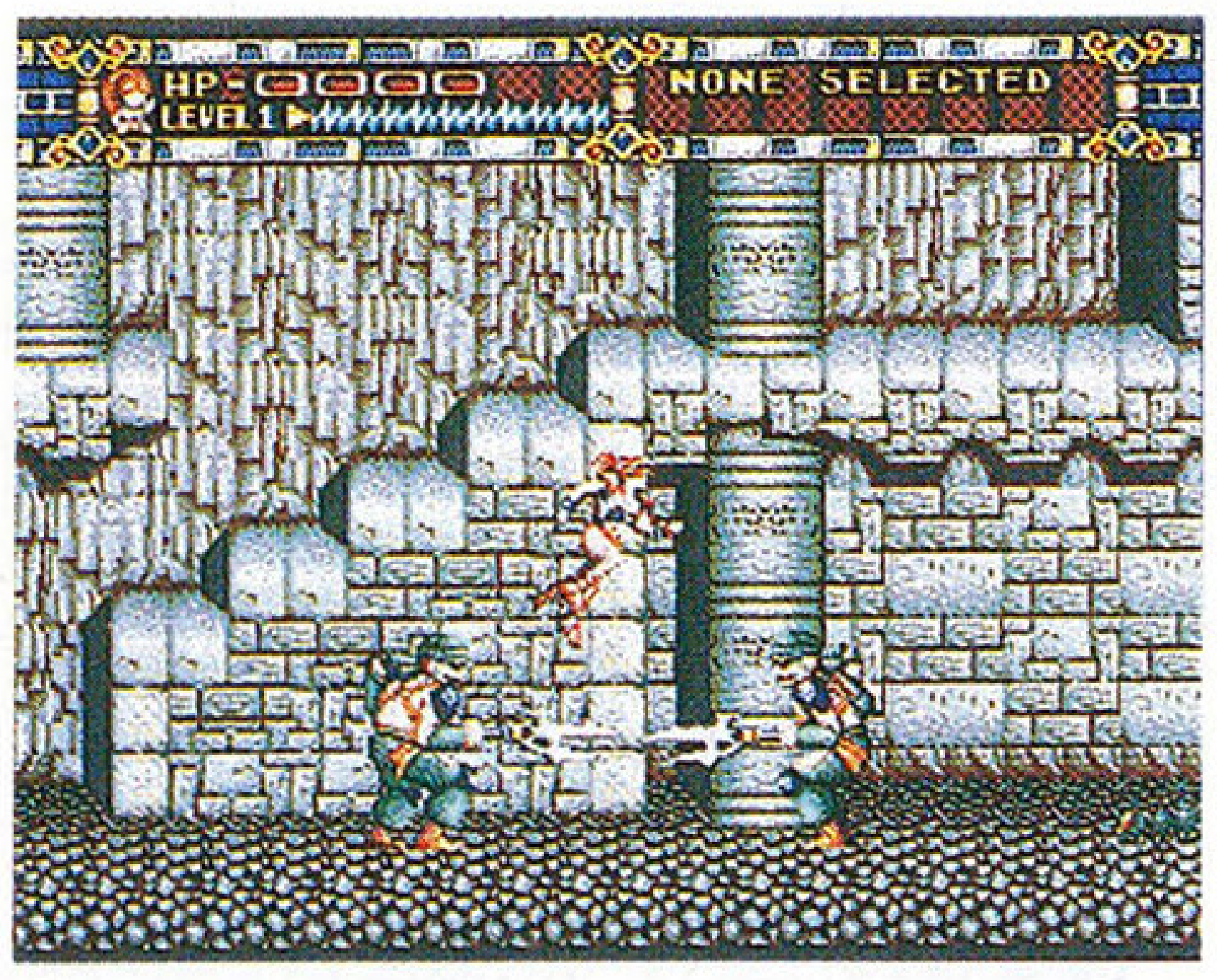
一瞬の迷いがダメージにつながる

マータは一呼吸おいて攻撃

エリア3で、長い槍を一定周期で伸ばして攻撃してくるマータは、1人ではさほど怖くはないが、時おりアリシアを挟むように2人で登場するので、少々イヤらしい。マータは、出現した瞬間は点滅しながら無敵状態にあるので、点滅が切れるまで待って、攻撃しよう。マータに接近してしまった場合は、槍を放つ前にジャンプして後ろにまわりこむか、ジャンプ中に稲妻を撃てば、攻撃はかわせられる。



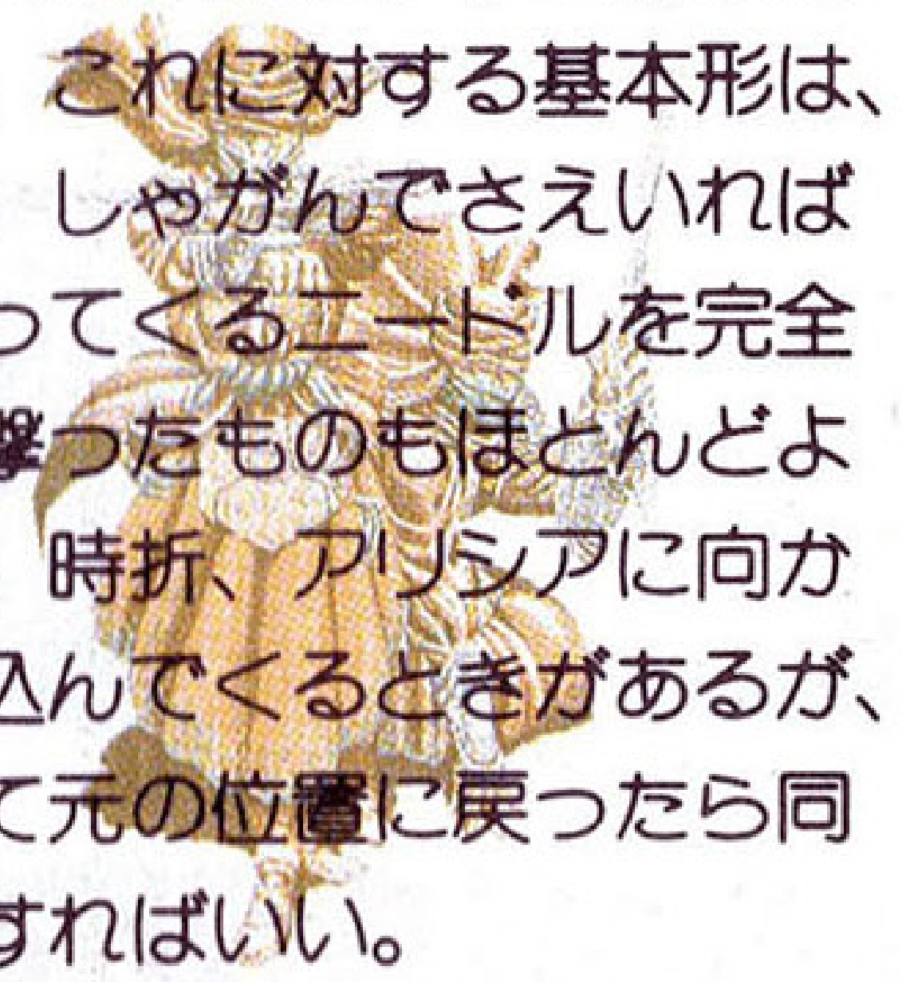
突然、マータに挟まれても、あわてずにタイミングをまって…



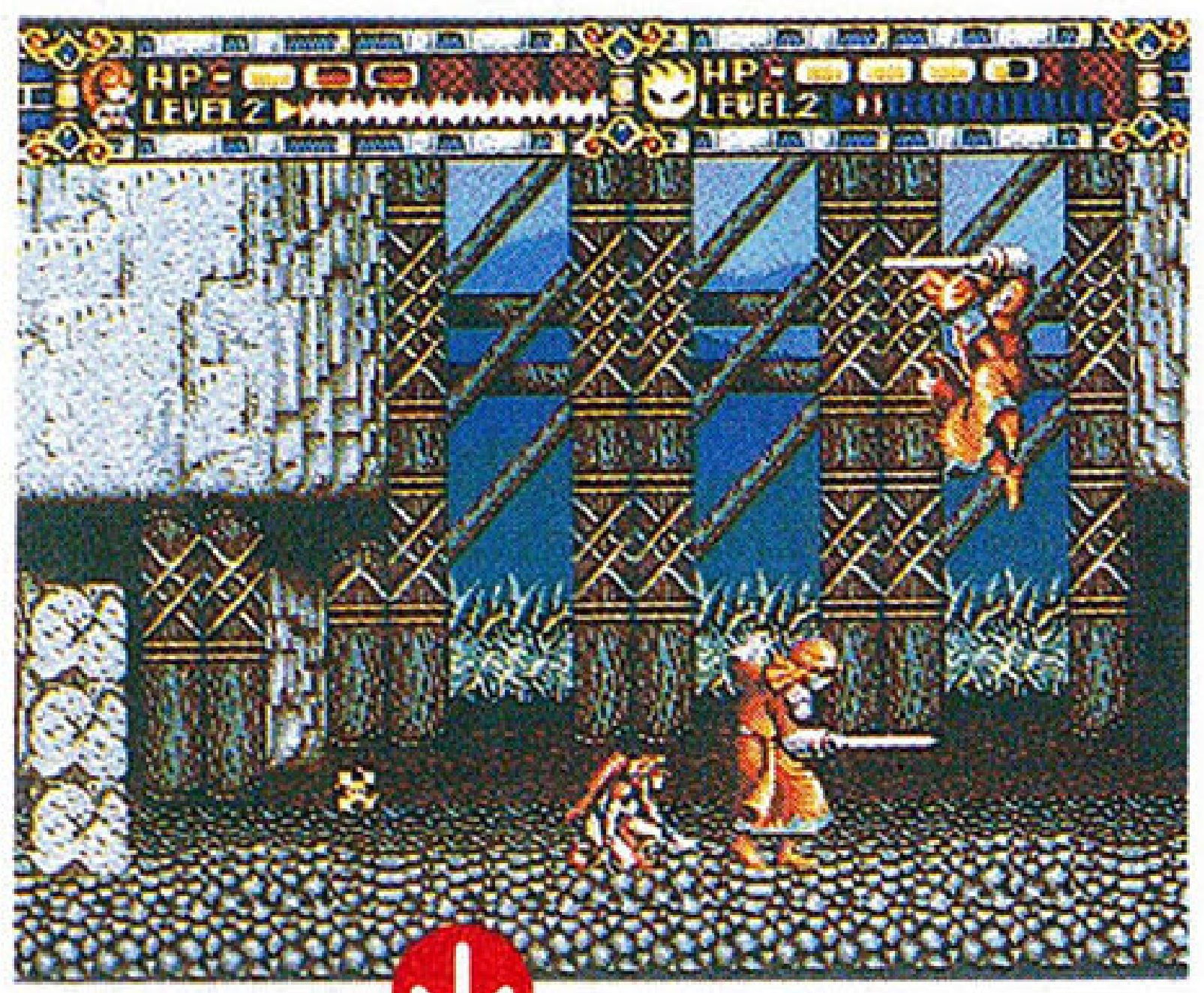
槍を放った瞬間にすかさずジャンプ。このあと稲妻を撃てば、完璧だ

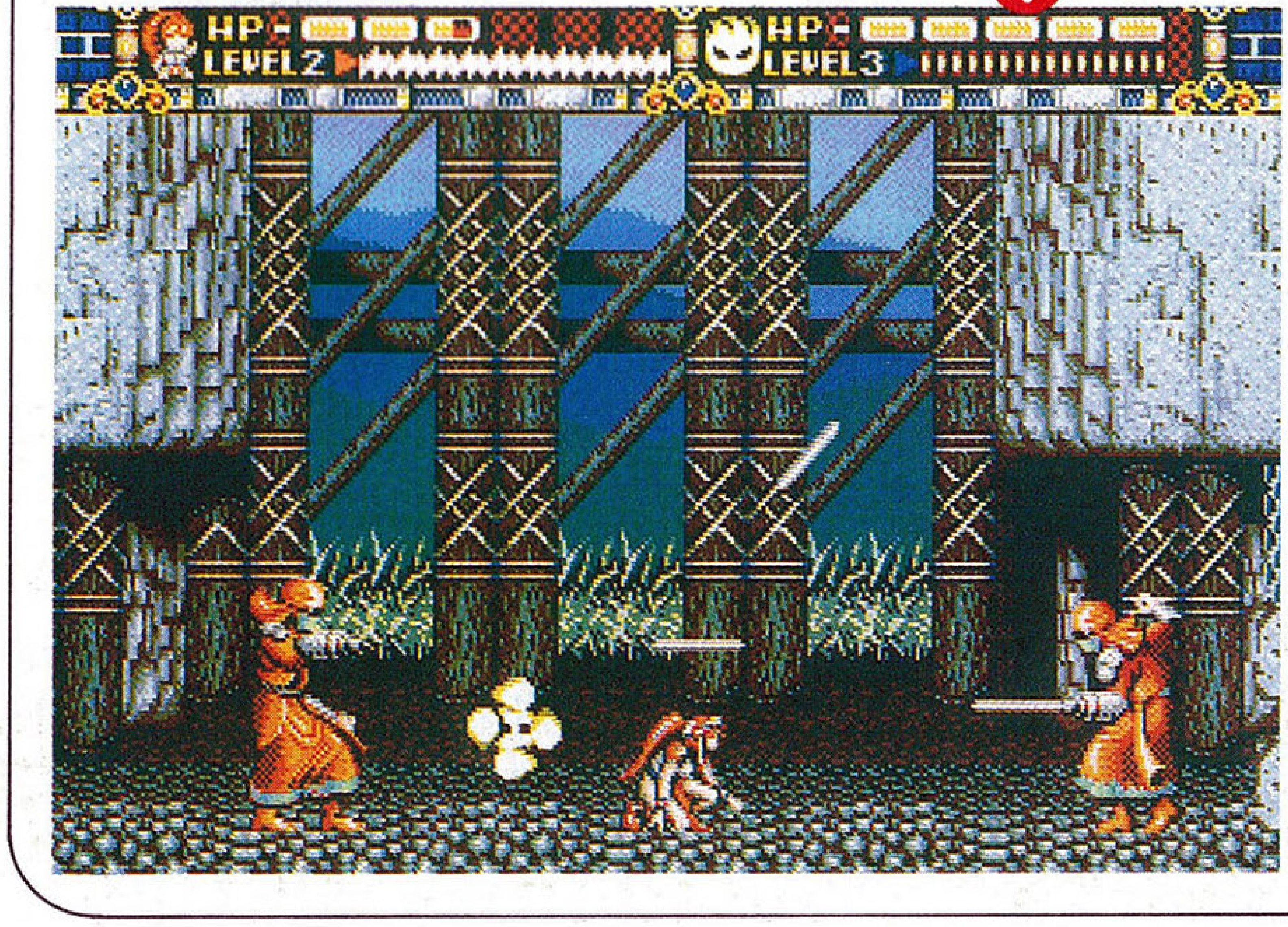
BOSS **マール&マーシュ兄弟**

このボスの武器は、手に付けたニードル。これに対する基本形は、しゃがみ。しゃがんでさえいれば水平に撃ってくるニードルを完全に斜めに撃ったものもほとんどよけられる。時折、アリシアに向かって飛び込んでくるときがあるが、横によけて元の位置に戻ったら同じことをすればいい。



ジャンプ攻撃をしてきたら無理はせずにスミで待機して…



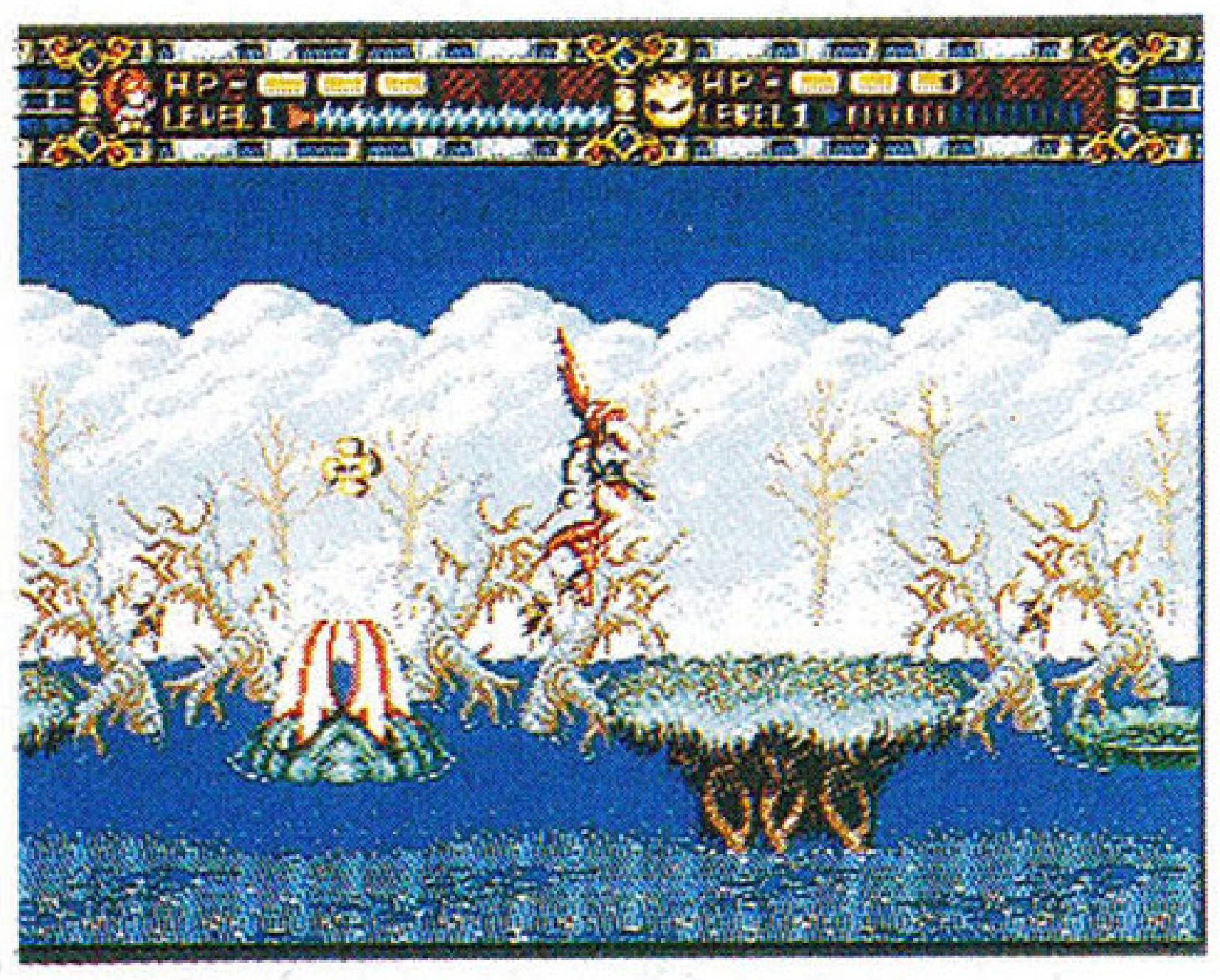


両側に分かれてニードルを撃ってきたときこそ攻撃のチャンス。しゃがんで稲妻を撃て！

ステージ2（エリア4）

大湿原

ステージ2からはマップも使って解説しよう。出現アイテムは、マップ中では一部隠していて、載っていないものもあるが、表に載っているアイテムの数は、隠しているものも含めたすべての数となっているので、それを参考に捜して欲しい。ステージ2は水中より、ハスの上をタイミングよく通った方が安全に進める。

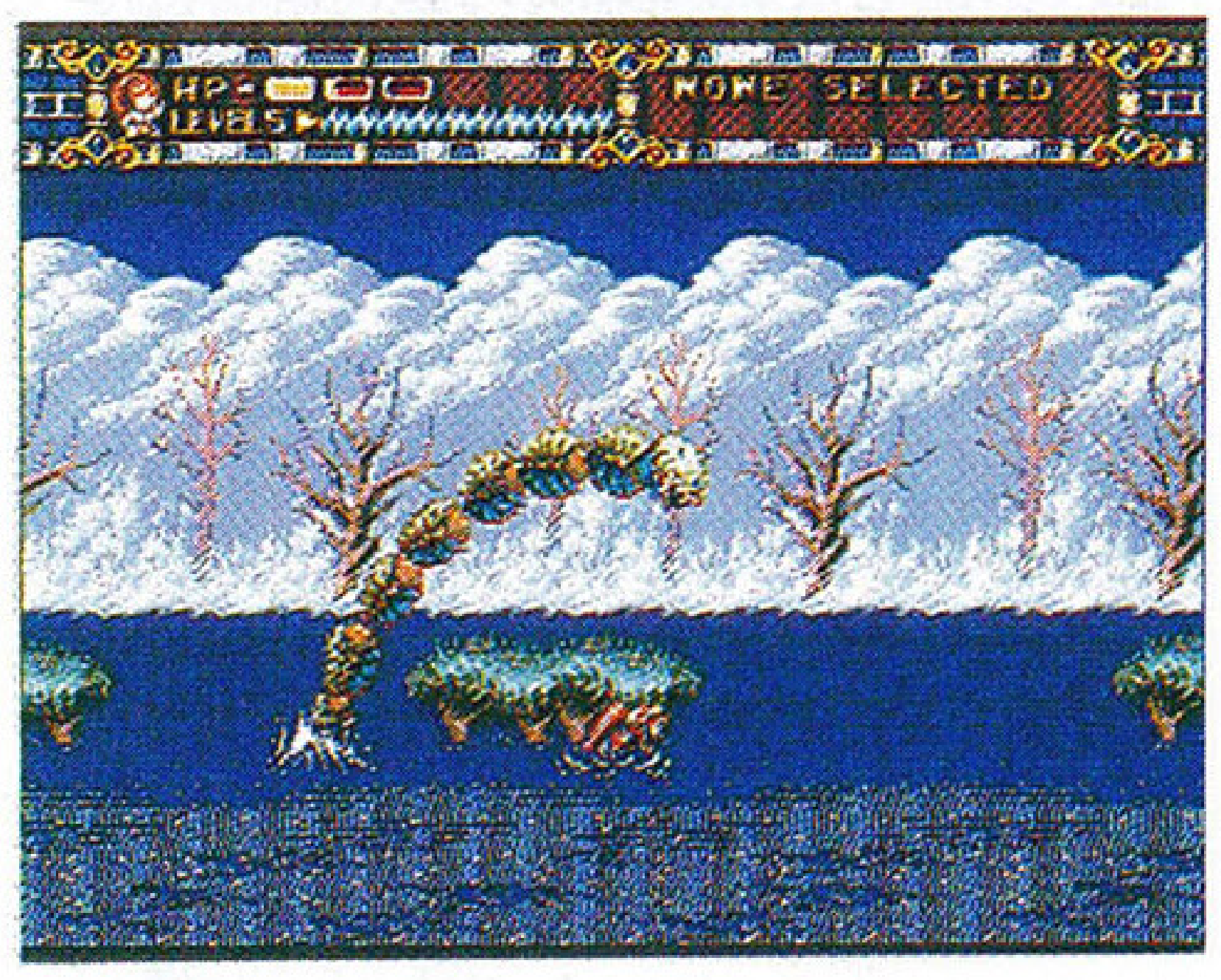


⬆タイミングがぴったり合えさえすれば、ノーダメージで突破できる

エリア4での出現アイテム			
Ⓐアリシア HPアップ	4	ⒺOPM　HPアップ	3
Ⓑアリシアレベルアップ	1	ⒻOPMレベルアップ	1
Ⓗアリシア HPゲージアップ	1	ⒼOPM復活	1
Ⓓアリシア無敵	1（0）	Ⓘアリシア1アップ	1（0）
※表中の（　）はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です。			

マルマシを倒して道をひらく

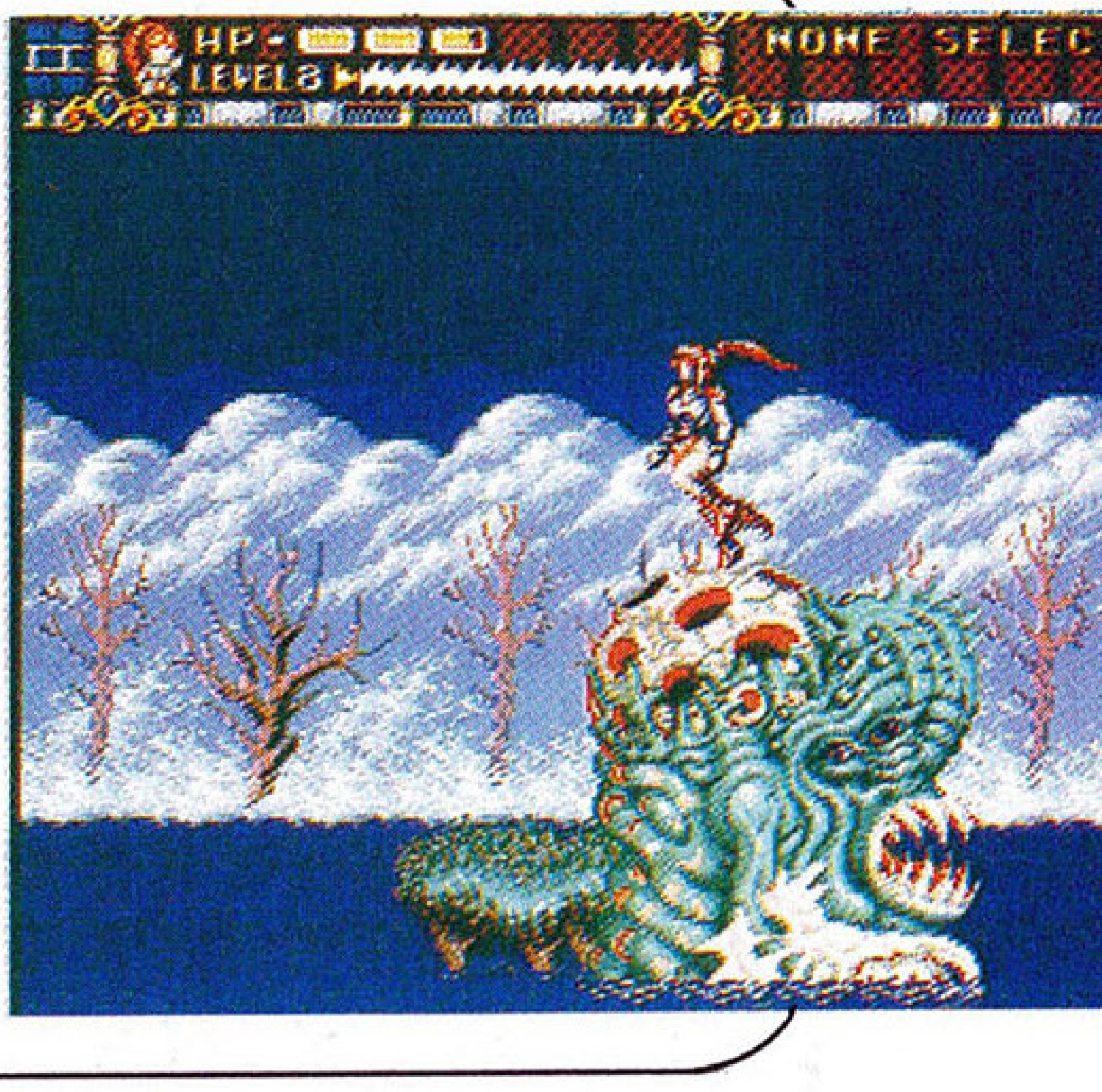
これを倒さないと、先には進めない。水中と空を弧を描くように出入りしながら体当たりしてくるが、その弧の中心でしゃがんで攻撃していれば簡単に倒せる。3回弧を描くと、空高く舞い上がってアリシアのいる場所に落ちてくるので、そのときは逃げよう。倒したあとも、しばらくは燃え上がりながらも攻撃してくるので要注意。



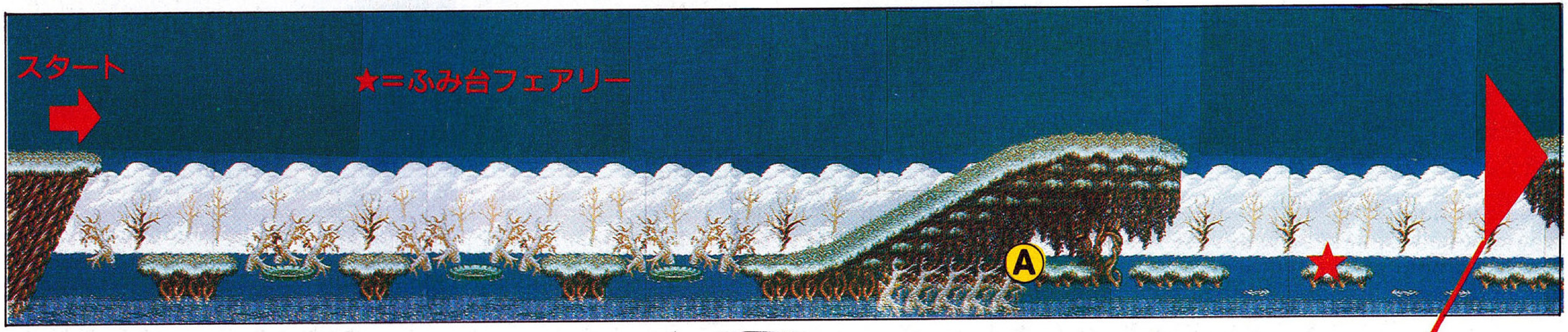
⬆行動パターンさえわかってしまえば敵じゃあない。あとは倒すだけ

BOSS 水中魔獣ゲアベル

ゲアベルの武器は、口から出す毒霧、背中から出す3匹の幼生体“カイクル”、そして体当たり。ゲアベルの弱点は口だが、水中に潜まれると、当然攻撃はできなくなるので長期戦は避けられない。だが、フィールド中央にある浮島の上でジャンプ攻撃していれば、敵の攻撃はすべてよけられる。

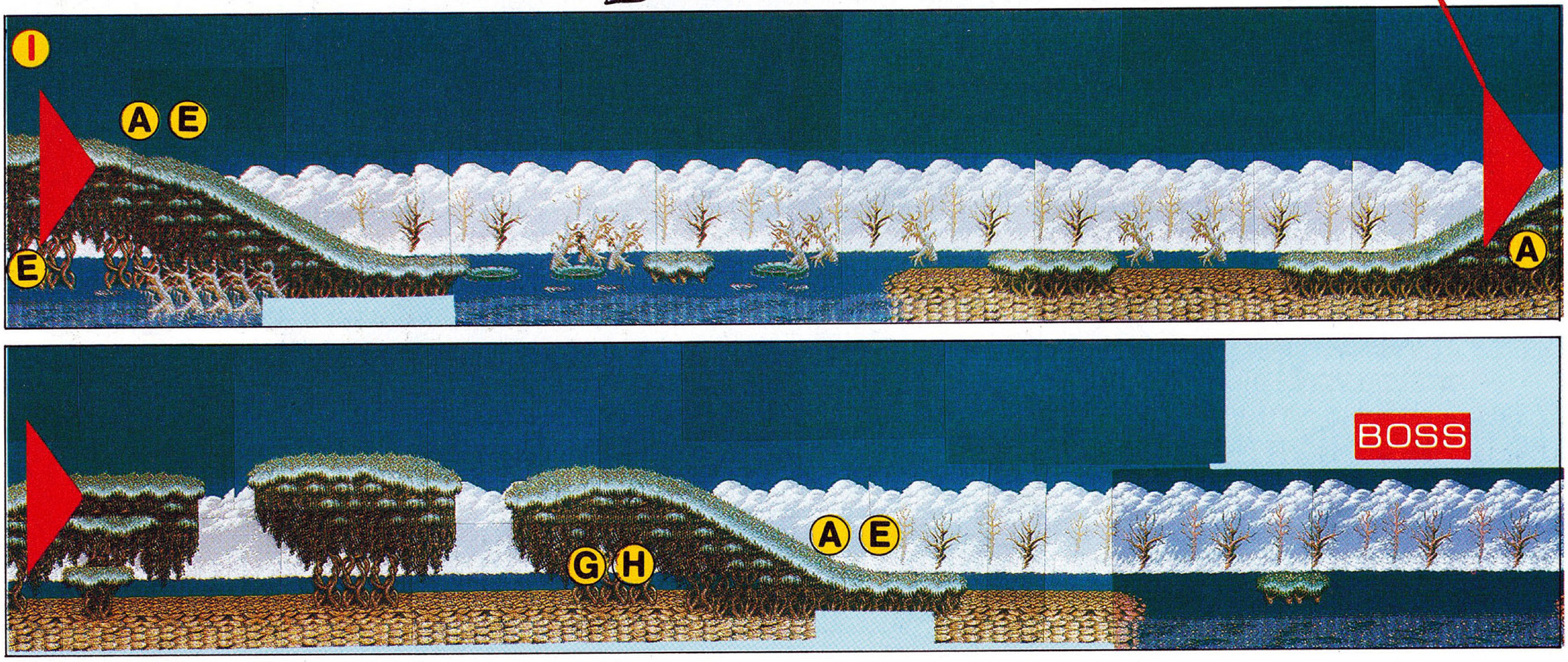


➡浮島に乗っていれば、体当たりもこんな感じで簡単によけられるんだ



アイテム位置マップ

- 赤字で示したところにあるアイテムⒾはハードランク時には出現しません
- 隠しアイテムのうちで一部表記していないものがあります



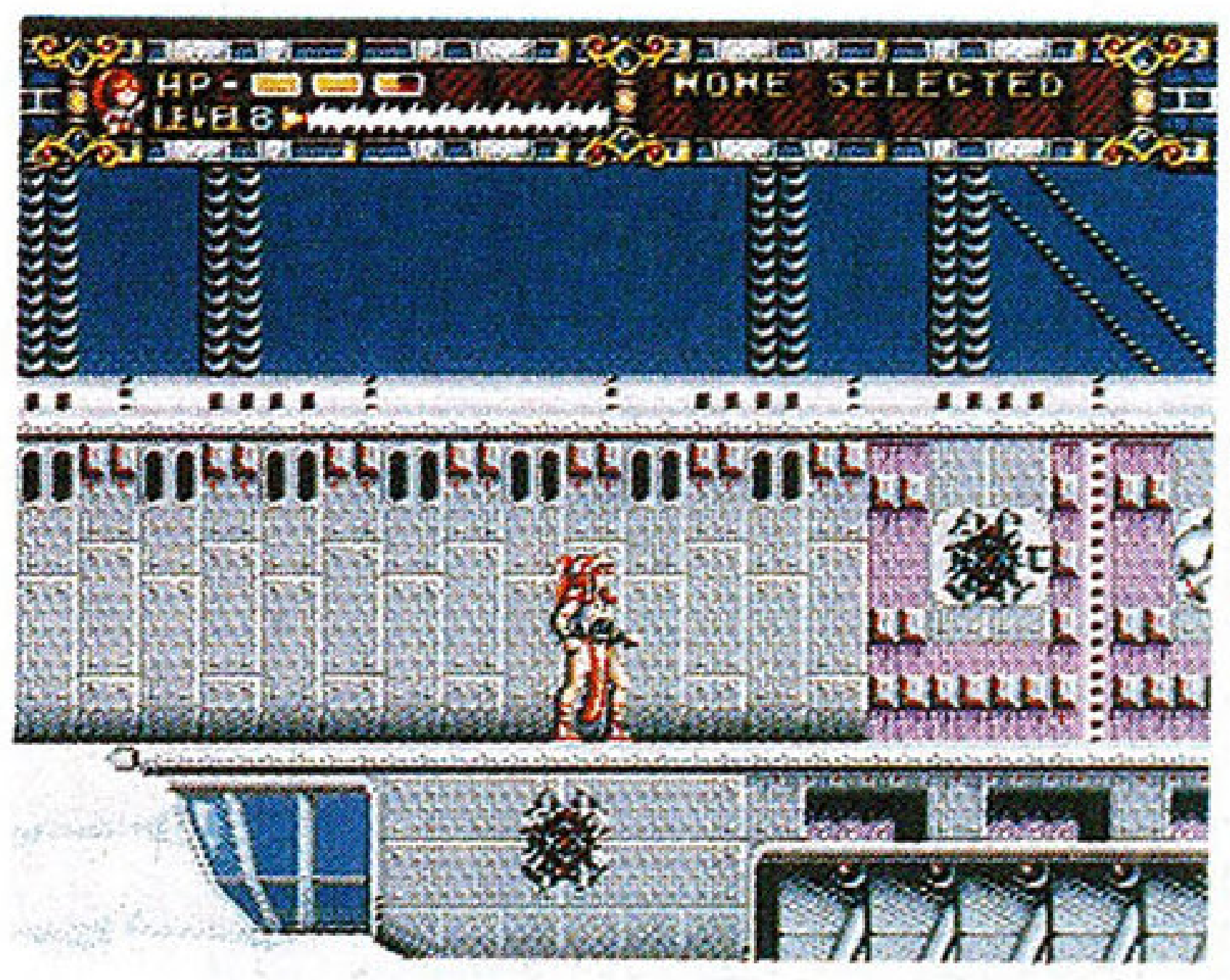
ステージ3（エリア5）

巨大浮遊生命飛行船ザバリン

ステージ3の舞台は、空の上。だが、足を踏み外して下に落っこちることはないので心配は無用。ここで登場する敵は耐久力がある者（物？）が多く、ザコキャラもイヤなタイミングで現れるので、少しずつ進んだほうが無難。下のゴンドラ部分は階層状になっており、一度上の階に行ってしまうと、下へは戻れないので覚えておこう。

一台ずつ砲台を撃破

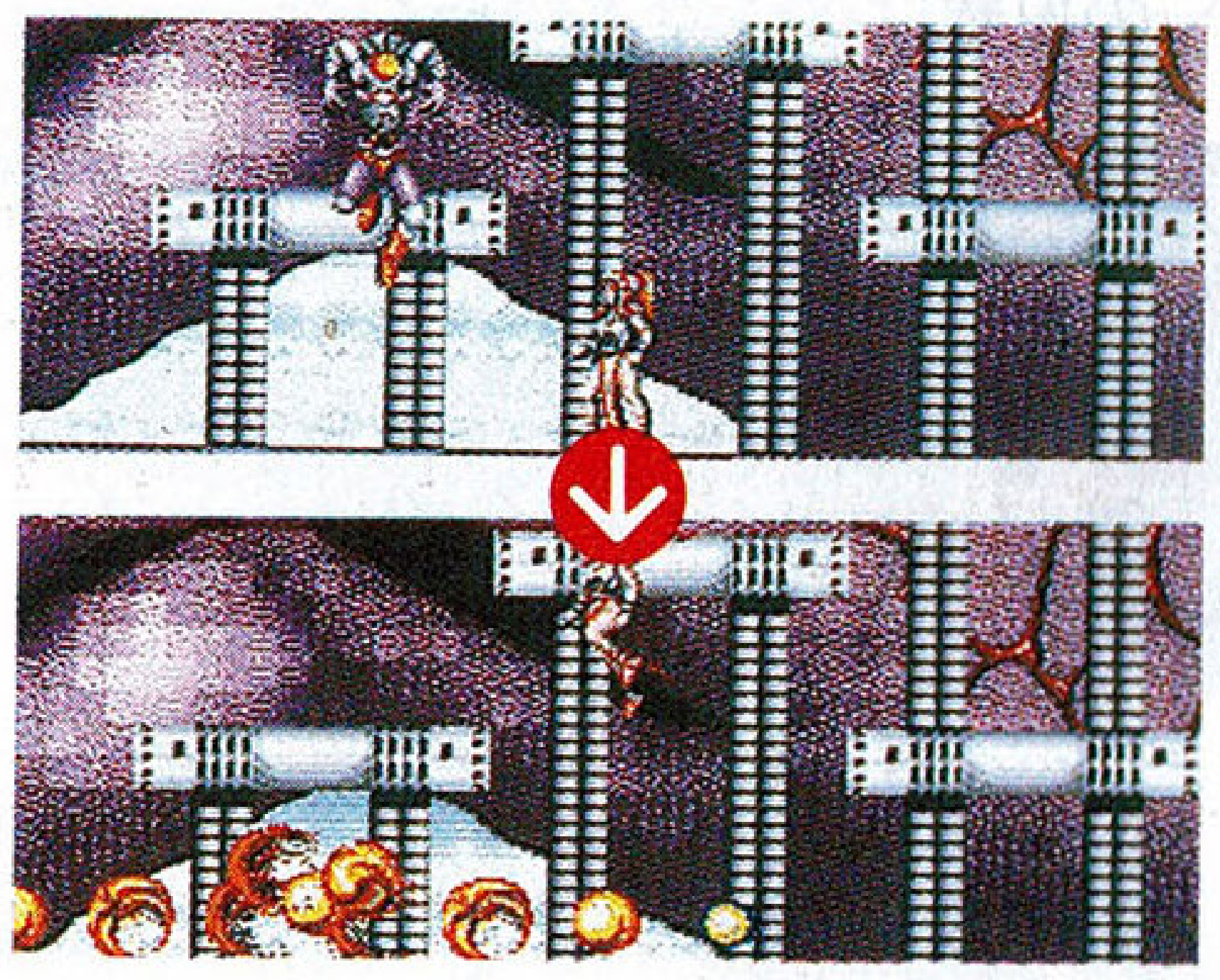
最初に登場する砲台は、非常に固く、フルパワーの稲妻でなければ破壊するまで何回攻撃を受けるかわからない。一応、弾をよけられる場所もあるが、それより簡単な破壊方法がある。砲台を画面に見えるか見えないかの位置にすると、稲妻は当たるのに砲台は弾を撃たないので簡単に壊せるんだ。



⬆砲台の先っぽが見えるかな？

自爆アンドロイドをかわせ

壁からアリシアめがけて飛び降りて抱きつき、自爆してダメージを与えようとする奴が、この“ダルド”。抱きつかれた場合は、素早く体を振れば、引きはがすことができる。このときもダルドは自爆するが、しゃがめば爆風には当たらない。抱きつかれなくとも地上に降りれば自爆してしまうので、その爆風はジャンプしてかわそう。



⬆横に長くのび～る爆風をよけるには、ジャンプしてよけるのがベスト

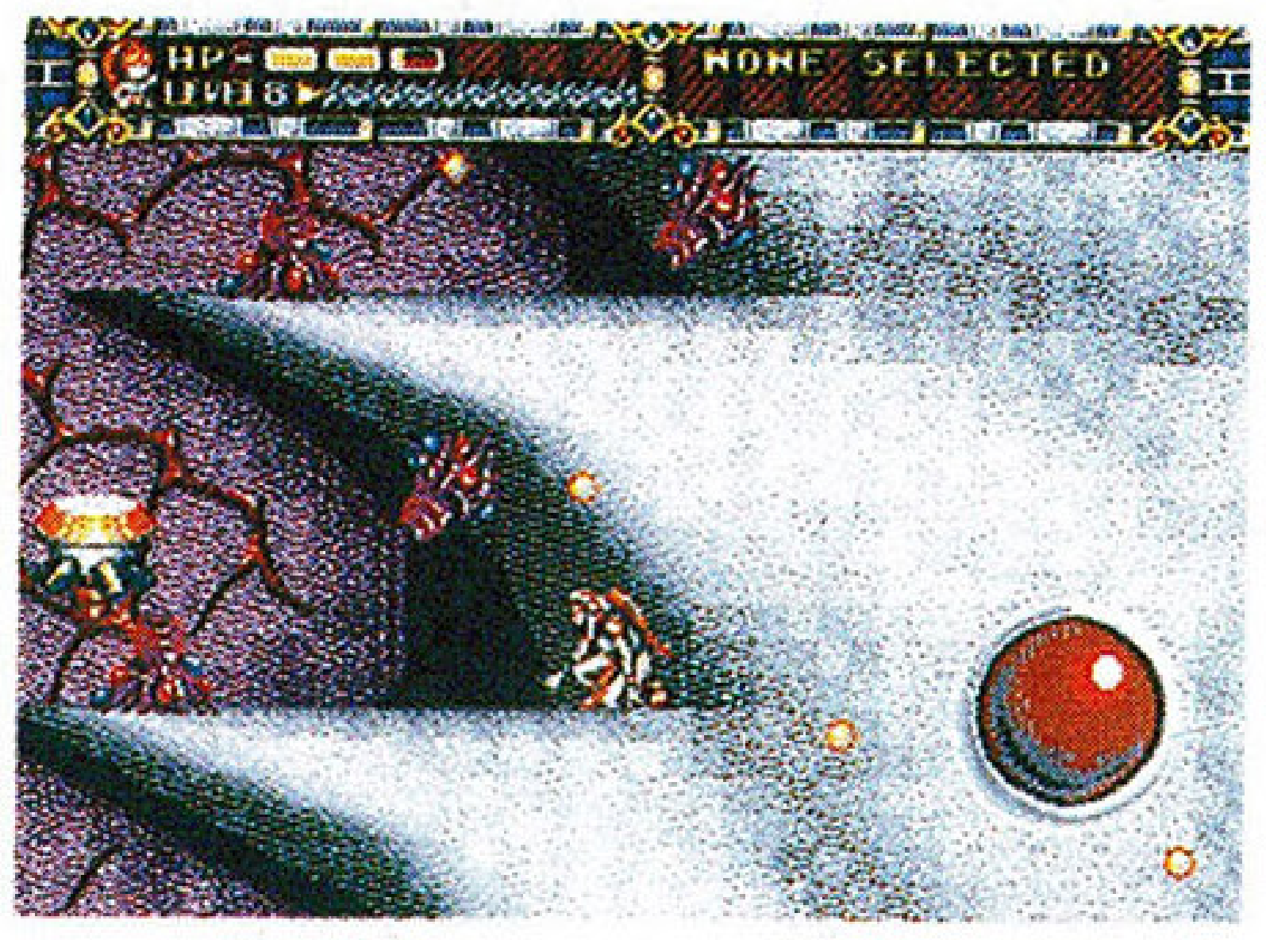
エリア5での出現アイテム

Ⓐアリシア HPアップ	5	ⒺOPM　HPアップ	4
Ⓑアリシアレベルアップ	1	ⒻOPMレベルアップ	2
Ⓒアリシア電撃フルパワー	1	ⒼOPM復活	1
Ⓘアリシア１アップ	1	――	――

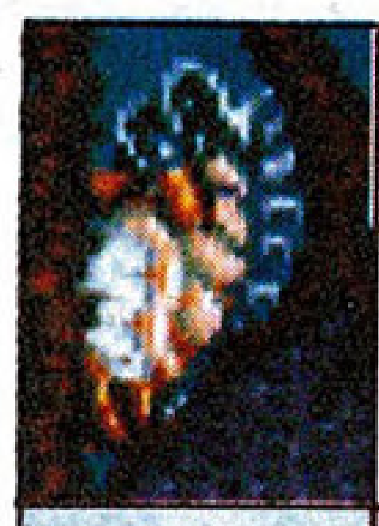
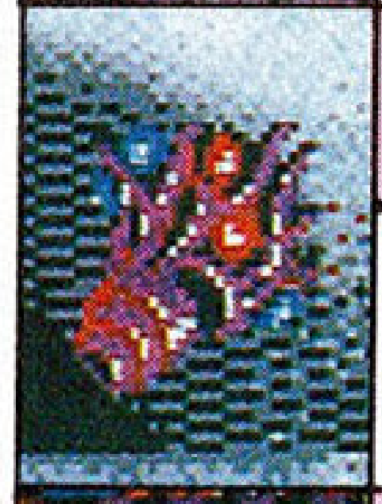
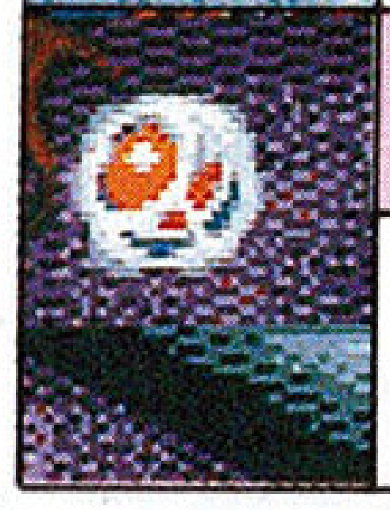
※表中の（　）はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です。

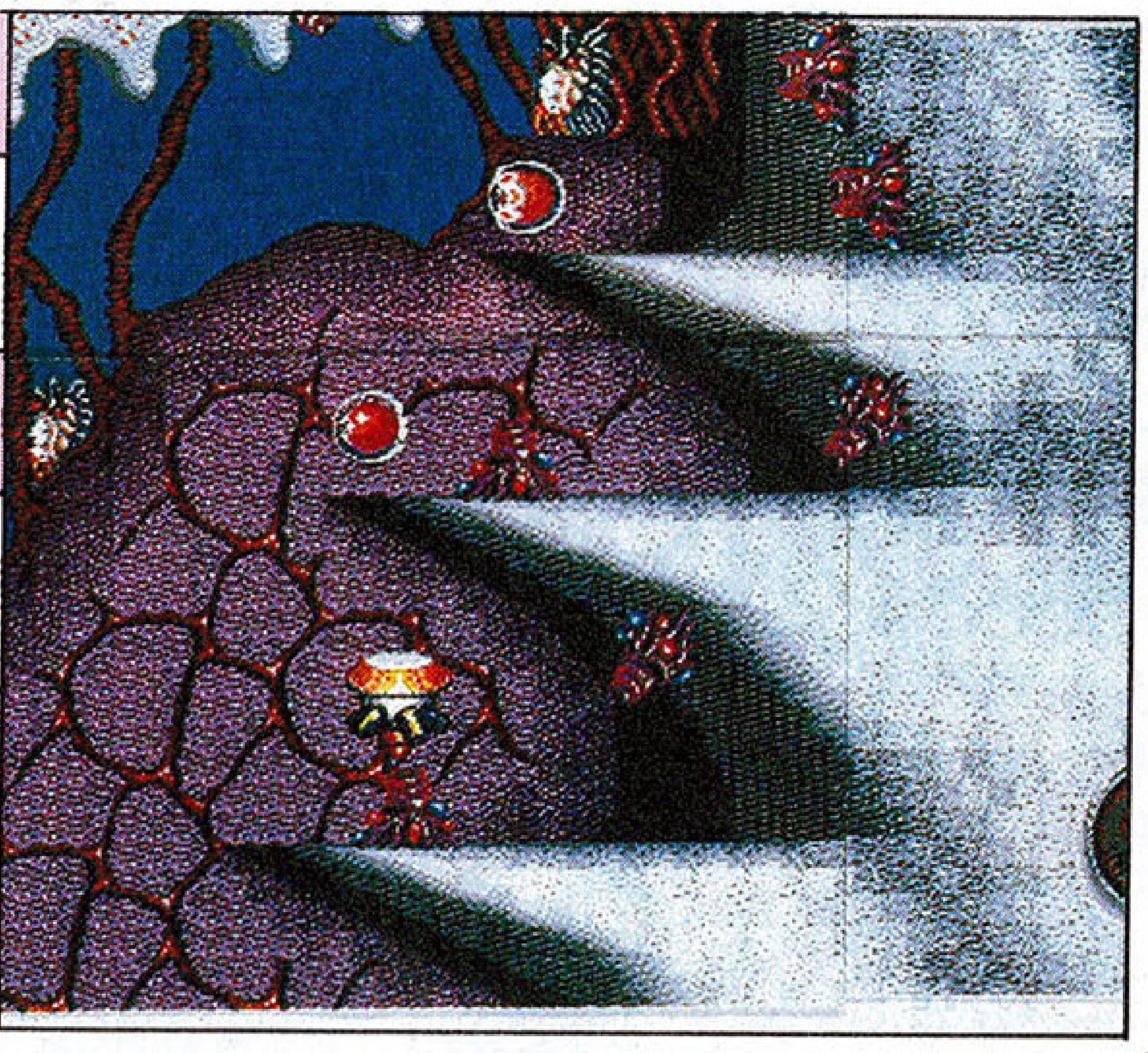
BOSS 寄生生物ガディムビル

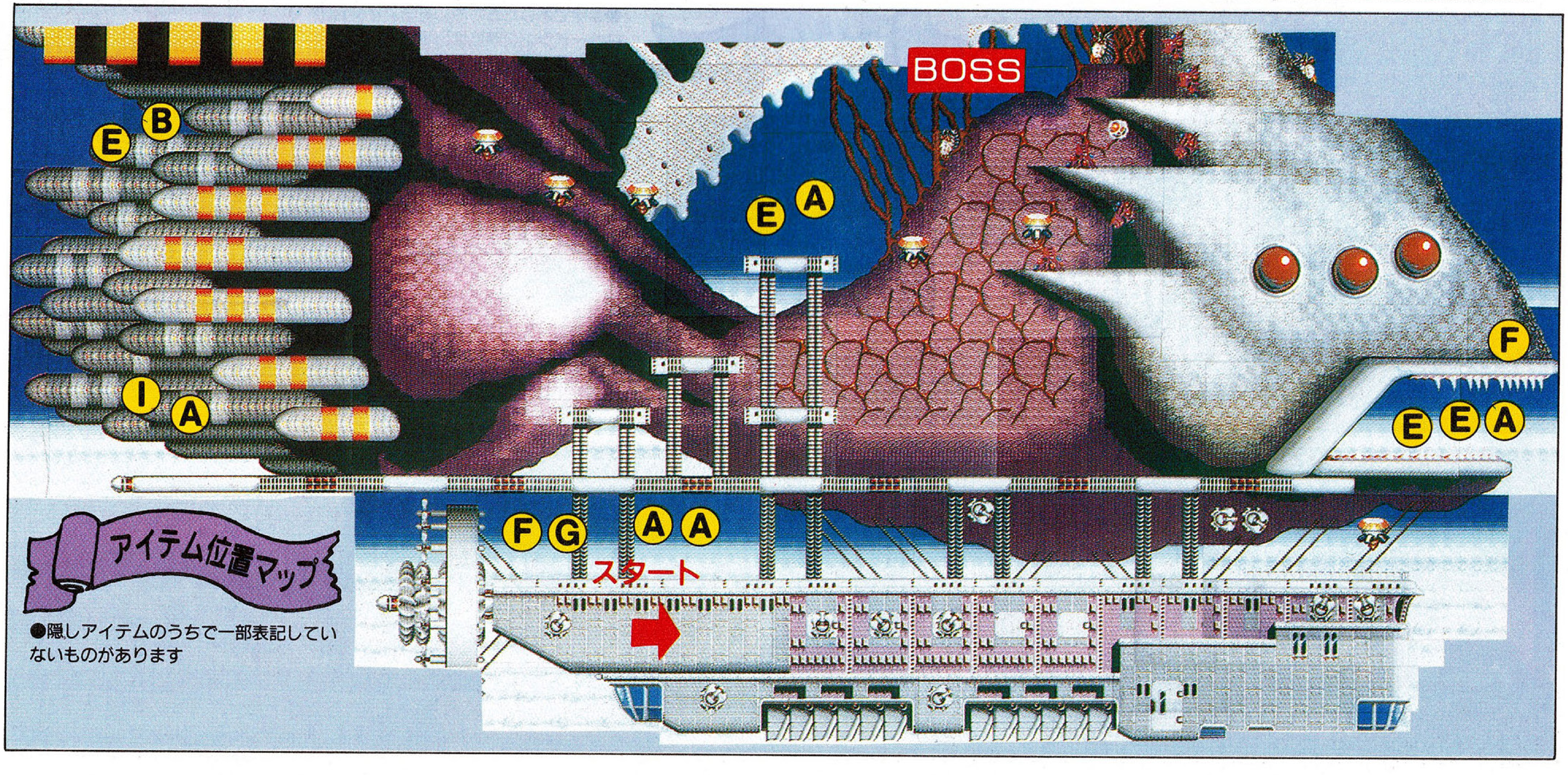
“ガディムビル”とは、ザバリンの頭に寄生している、寄生生物のこと。計3ヵ所にあるガディムビル本体が弱点だが、そのすべてが、時間をずらしてザバリンの体内を出たり入ったりするので、一度に全部を破壊することはできない。基本としては、ザバリンのエラの付け根あたりでしゃがんでいれば、ゾルム以外の攻撃はかわせるので、そこで稲妻を撃ちまくって１ヵ所ずつ破壊していけばいい。



⬆このへんが一番安全な場所だ

	**ガディムビル** 放射線状に弾を撃つボス
	**寄生砲台ラビア** ゾルムを撃ち出す寄生砲台
	**ゾルム** 浮遊して体当たりする攻撃抗体





●隠しアイテムのうちで一部表記していないものがあります

ステージ4（エリア6）

山岳地帯

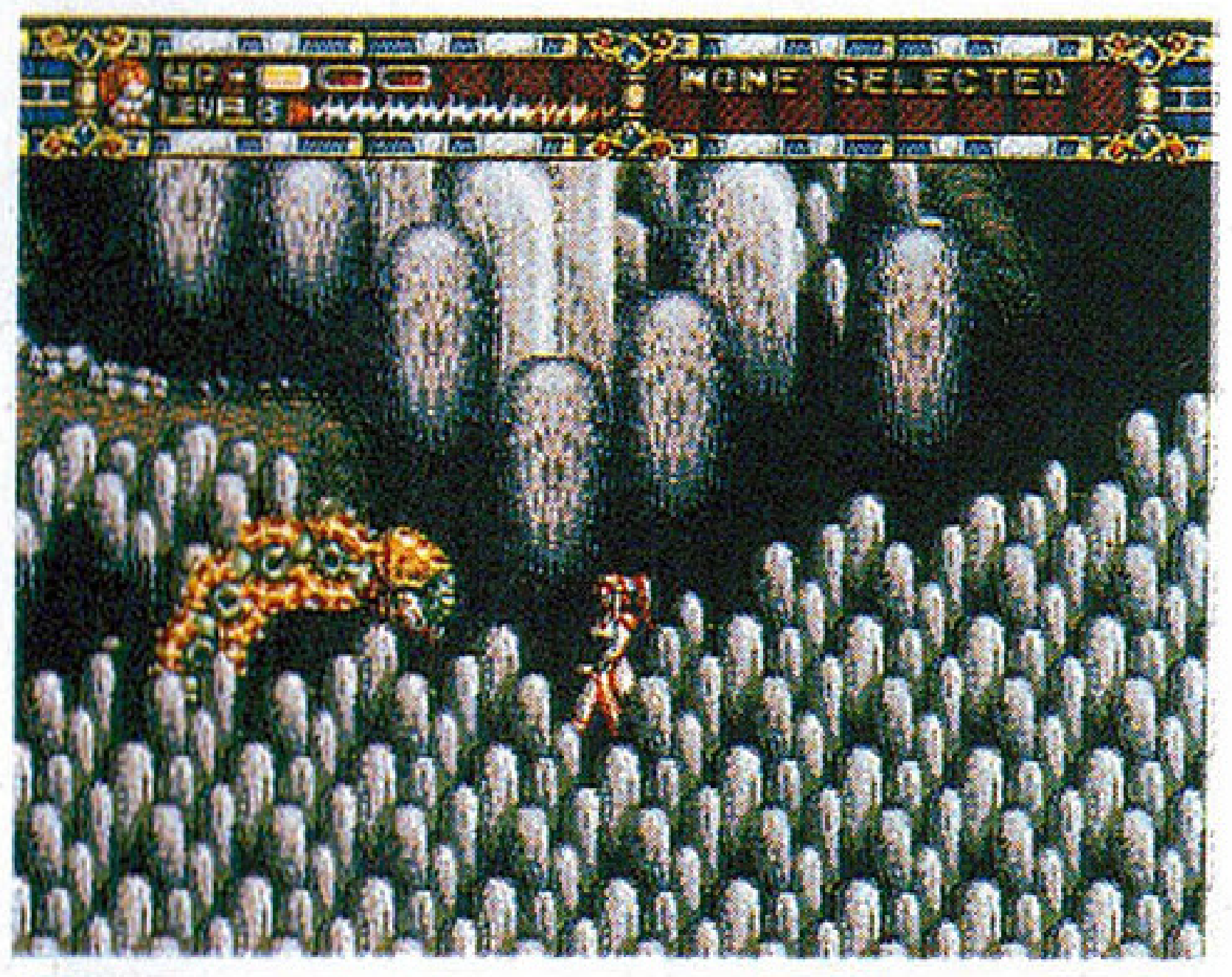
ここは山岳地帯。上のほうから岩がゴロゴロ落ちてきたり、その岩を持って空から落としてくる敵が、アリシアの邪魔をする。また場所から険しい道が続き、急な坂や飛び石状になっている場所を進むことになる。また、このステージだけはボスキャラを倒した後もゲームが続き、ゴール地点まで歩いて行くことになる。

エリア6での出現アイテム

Ⓐアリシア HPアップ	5(4)	ⒺOPM HPアップ	3
Ⓒアリシア電撃フルパワー	1	ⒻOPMレベルアップ	3
Ⓗアリシア HPゲージアップ	1	Ⓘアリシア1アップ	1
※表内の( )はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です			

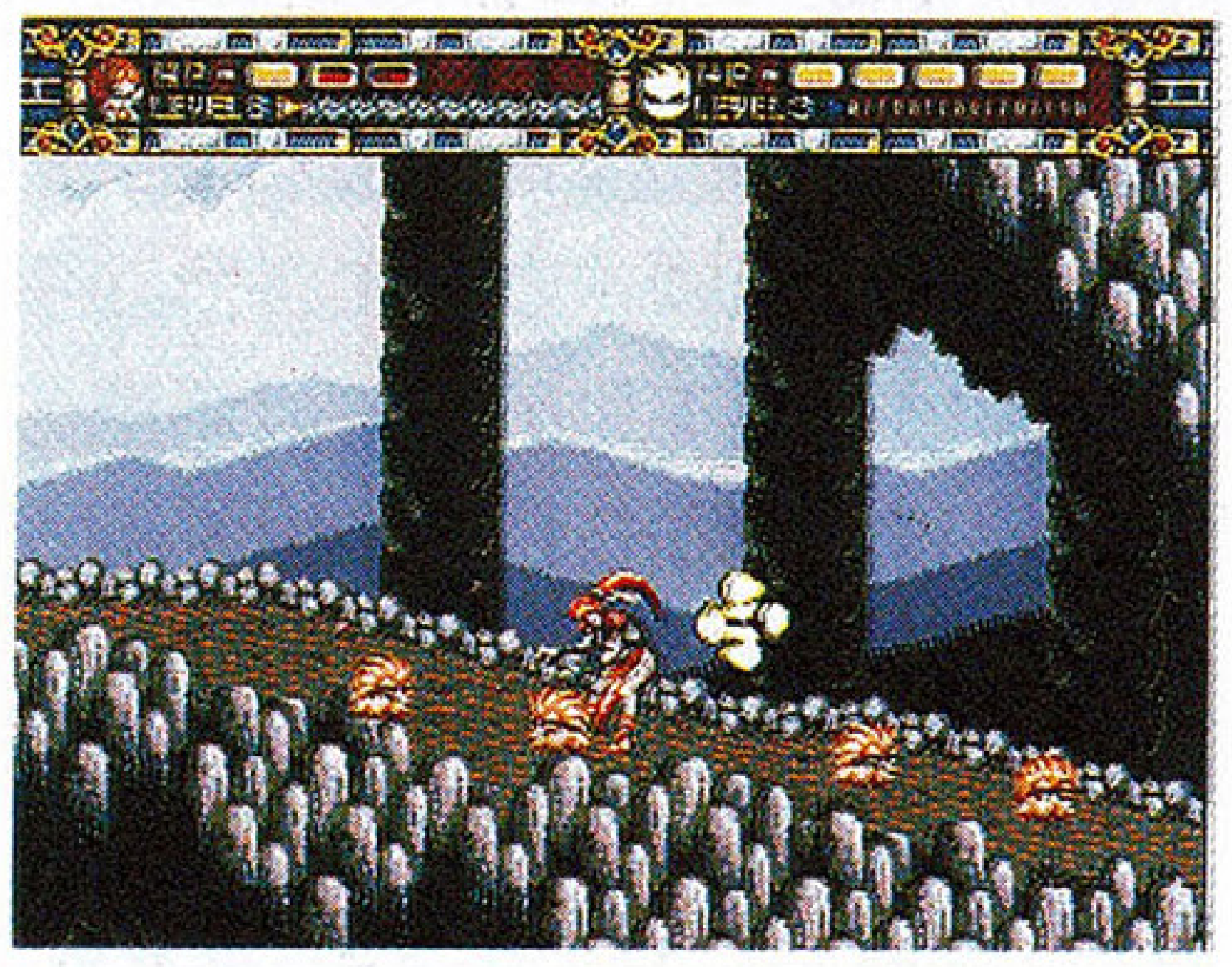
マルマシの強化型登場？

フィールド下のゴツゴツした岩場には、ステージ2で登場したマルマシとよく似た“タナビル”が潜んでいる。マルマシのように隠れて攻撃するところはないが、耐久力が全然ないので敵ではない。稲妻のレベルが低い場合は体当たりしてきたときに坂の昇り口に飛び乗れば、攻撃をかわせられる。


ウネウネがちょっと気持ちいい？

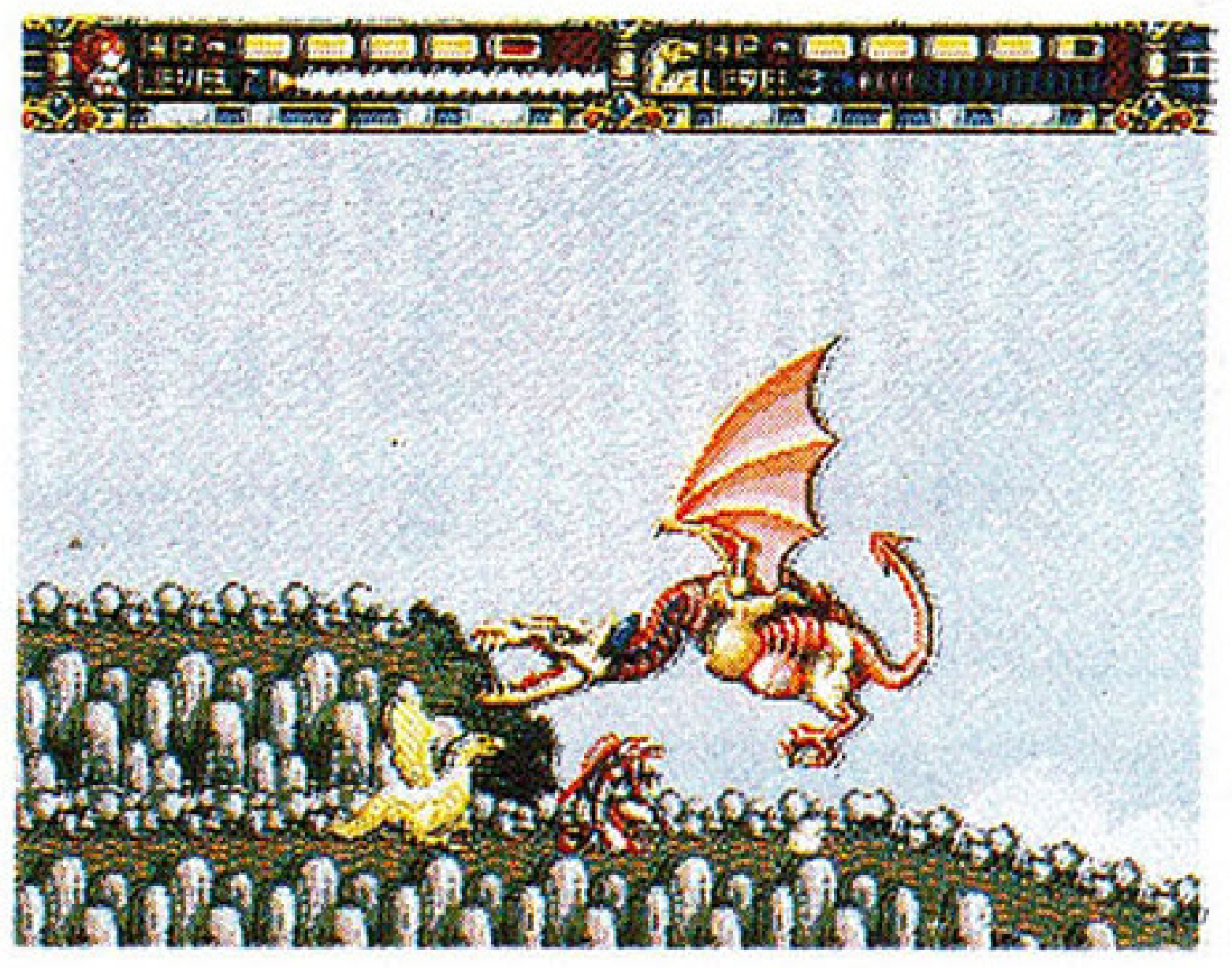
足もとに気をつけろ

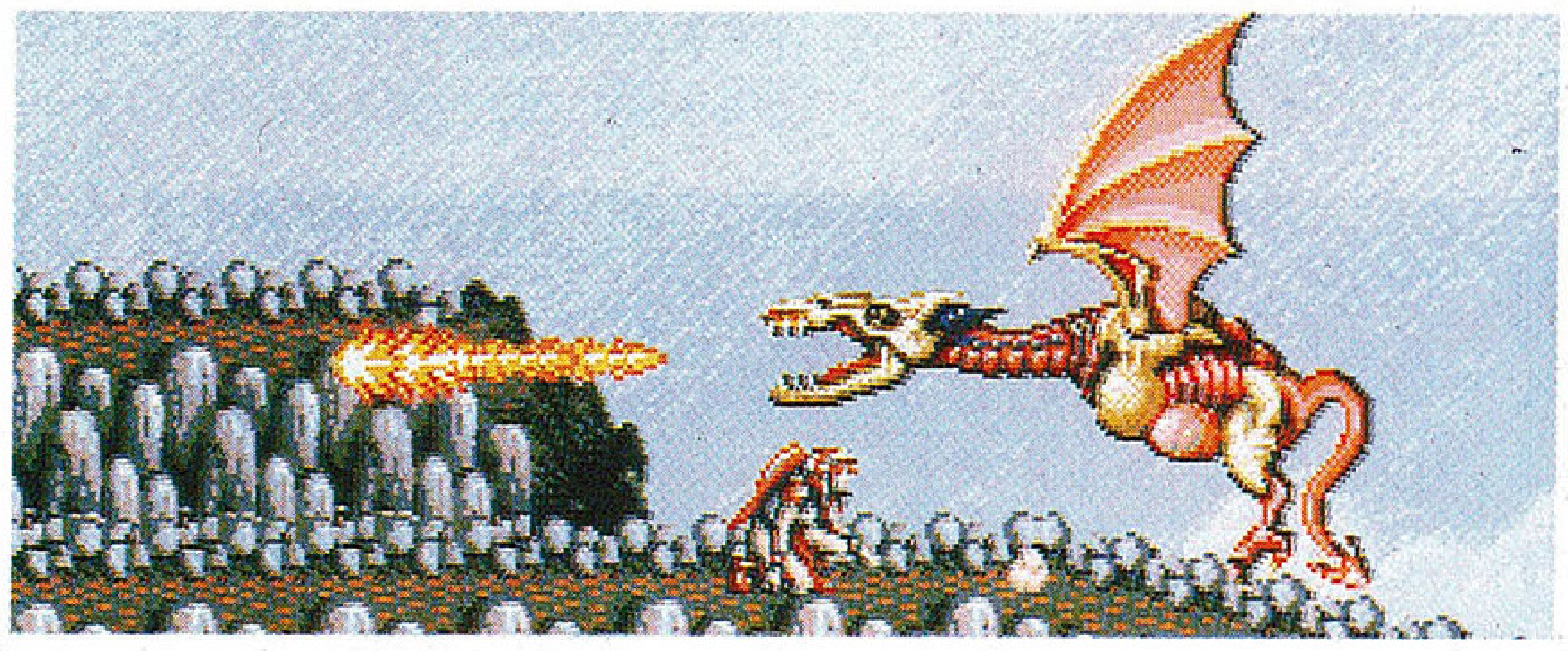
坂道を歩いていると“イード”という小さな敵が多数現れ、土の中からピョンと飛び跳ねて体当たりしてくる。文字通り突然モコッと現れるので、現れた場所がアリシアの足元だと、逃げるのは難しい。ある程度離れていた場合は、弧を描いて飛んでくる習性を生かしてしゃがんでよけたりできる。

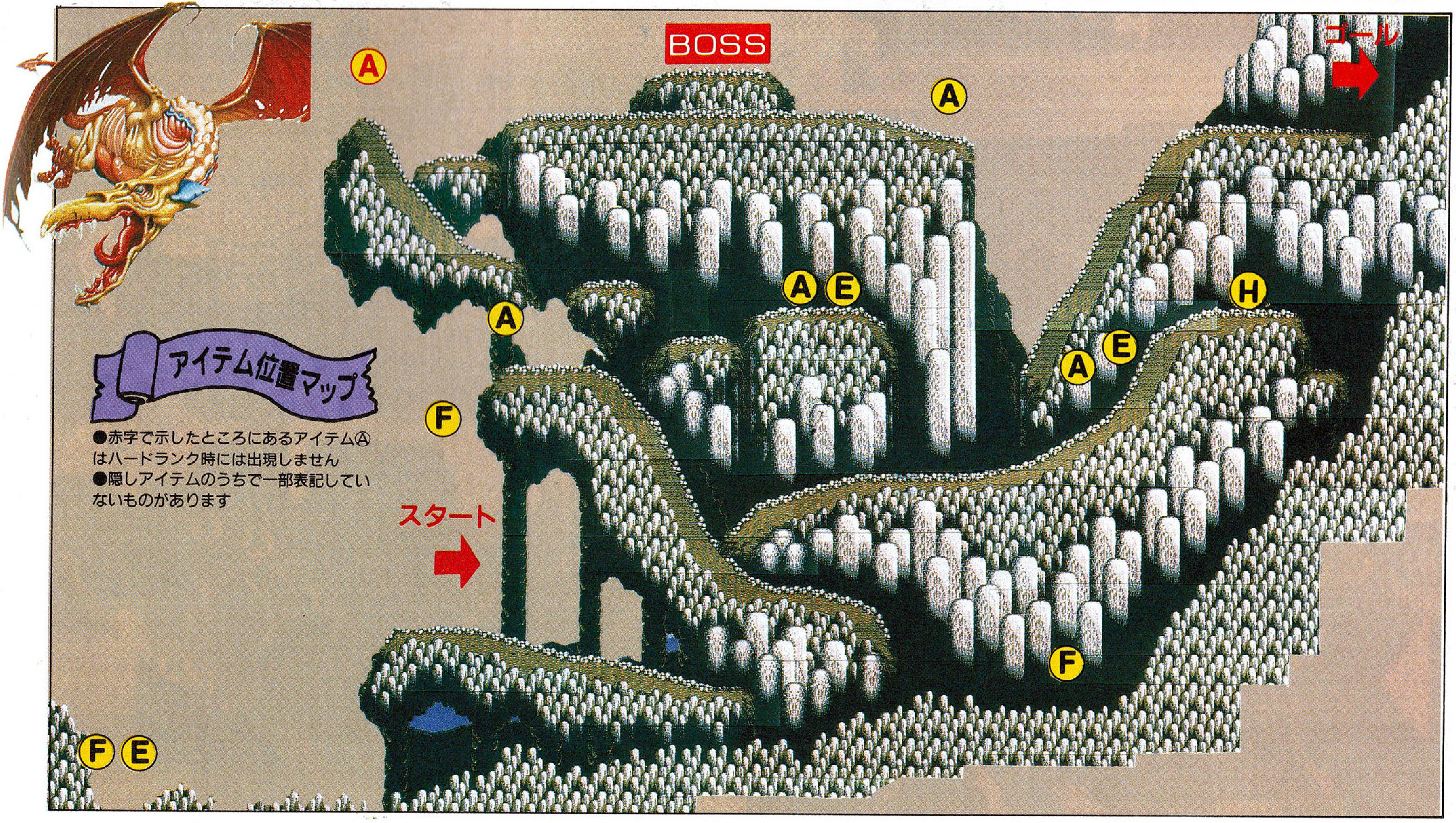

モコッと出てきて思わずイタッ

BOSS 巨大翼竜ヤーディッド

“ヤーディッド”は、口から炸裂、棒状の2つの炎を吐き、何種類かのパターンで体当たりしてくる。完全に安全な場所はないが、しゃがんでいれば、若干、敵の攻撃をよけられる。弱点は口だが、動きが速いので狙うのは中々難しい。


この体当たりをかわせるか!?


棒状の炎を吐くヤーディッド。よけまくるんだ



アイテム位置マップ

●赤字で示したところにあるアイテムⒶはハードランク時には出現しません
●隠しアイテムのうちで一部表記していないものがあります

ステージ5(エリア7)

地下水源洞窟

ステージ5は2つのエリアからなっている。エリア8では洞窟の上から突如、つらら状の鍾乳石が降り落ちてくる場所があるが、頭上に落ちてきた時点では、まずよけられない。しかし、鍾乳石は稲妻で落とすことができるので、怪しいと思う場所に稲妻を撃っていれば、ダメージをくらう確率をグンと減らすことができる。

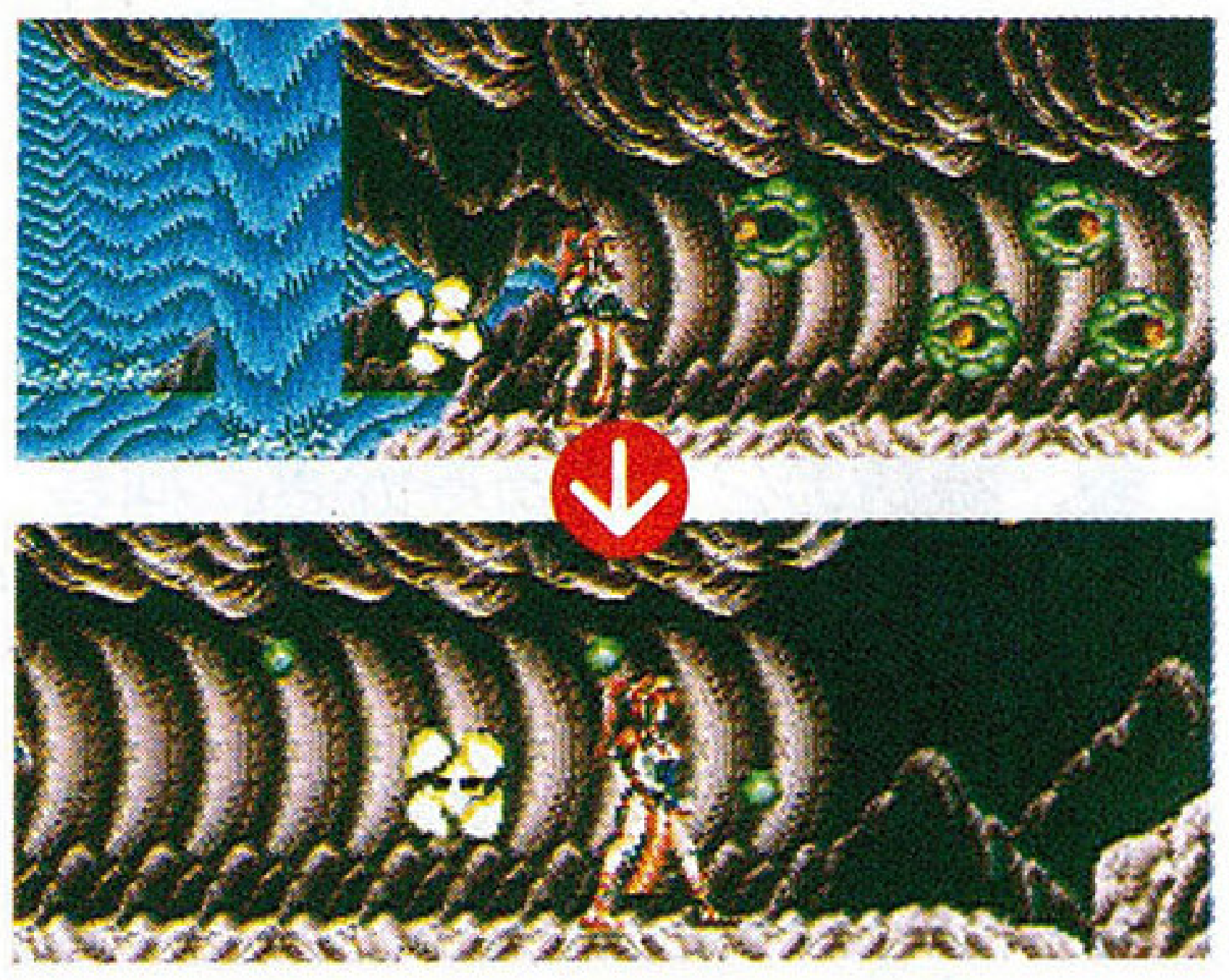
エリア7での出現アイテム

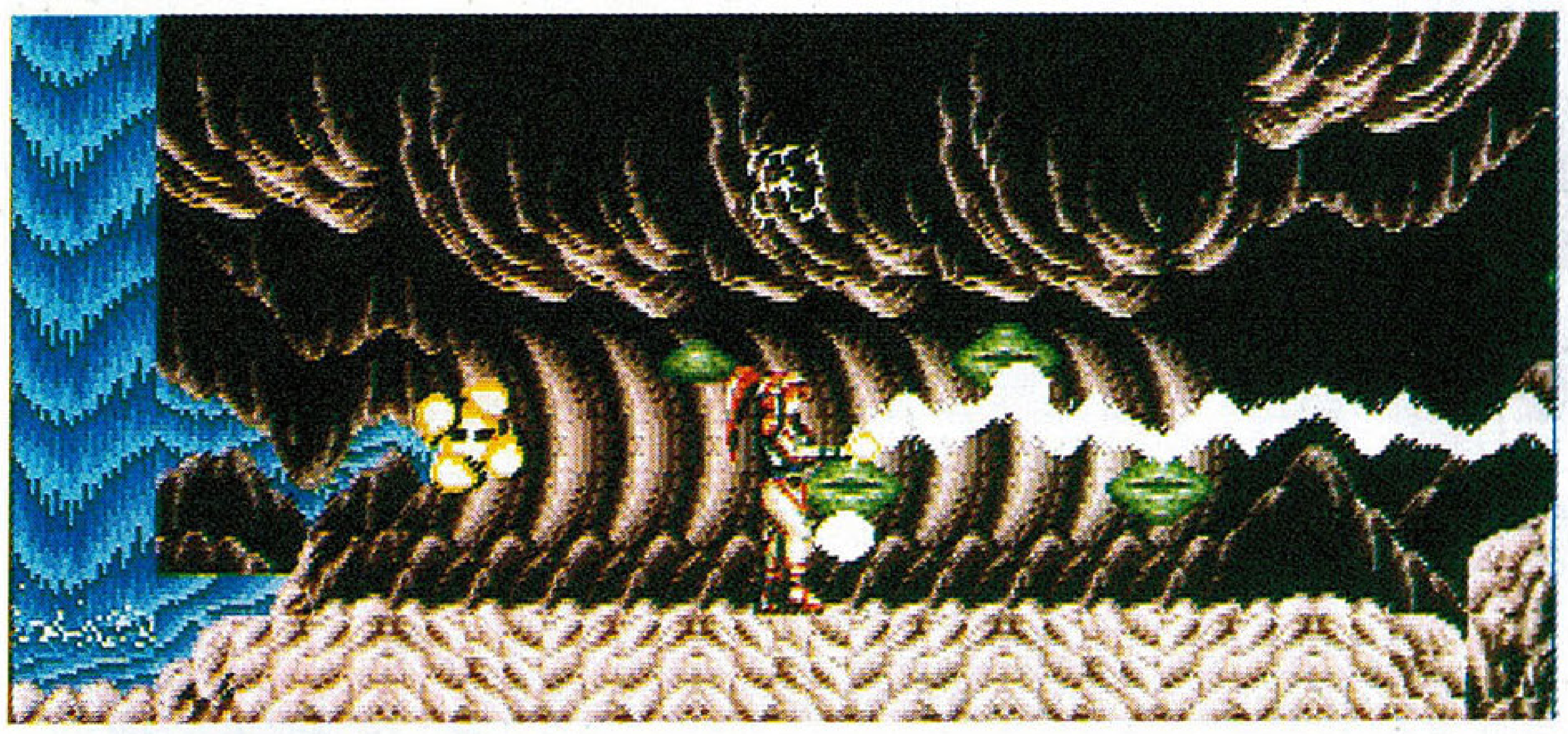
Ⓐアリシア HPアップ	5(4)	ⒺOPM HPアップ	4
Ⓑアリシアレベルアップ	2	ⒻOPMレベルアップ	3
Ⓗアリシア HPゲージアップ	1	Ⓘアリシア1アップ	1(0)
Ⓓアリシア無敵	1(0)	ⒼOPM復活	1

※表中の(　)はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です。

しぼませてすりぬける

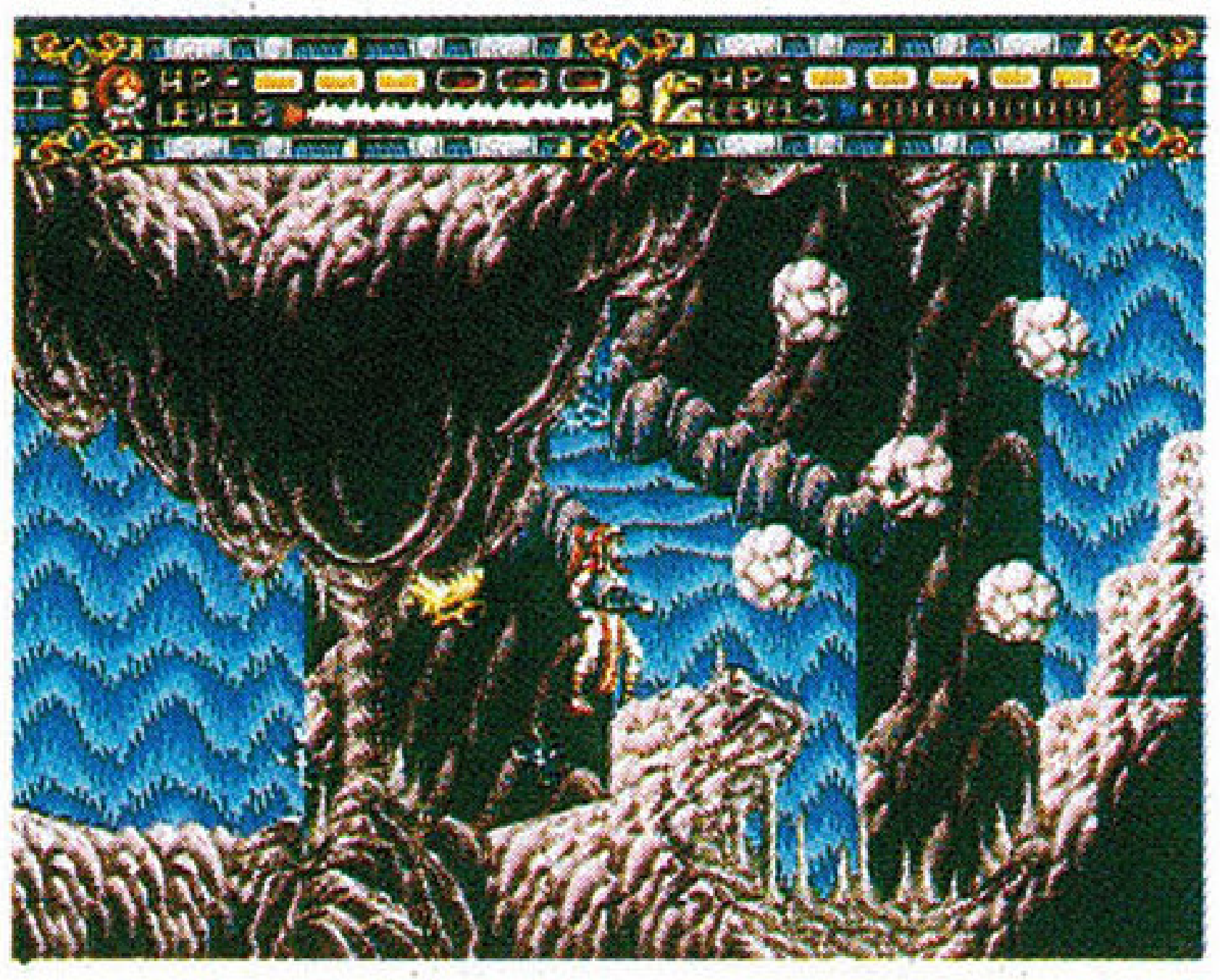
途中、狭い洞窟内をプヨプヨ浮かんでいる妙な敵“ジャディ”に出会う。この敵は完全に倒すことができないのだが、稲妻を撃ち込むと、本体がしぼんで動きが止まってしまうんだ。だから先に進む時は、稲妻を撃ちながら突っ込めばダメージをくわずにすむ。普通の状態だと時々弾を撃ってくるが、左右に水平方向にしか撃てないので、弾の高さを見てよければいい。


レベルがある程度あれば、簡単にしぼませることができる。あとは元に戻る前に通り抜けるだけ


稲妻が続く限り撃ちまくって一気に先に進んだ方がいい

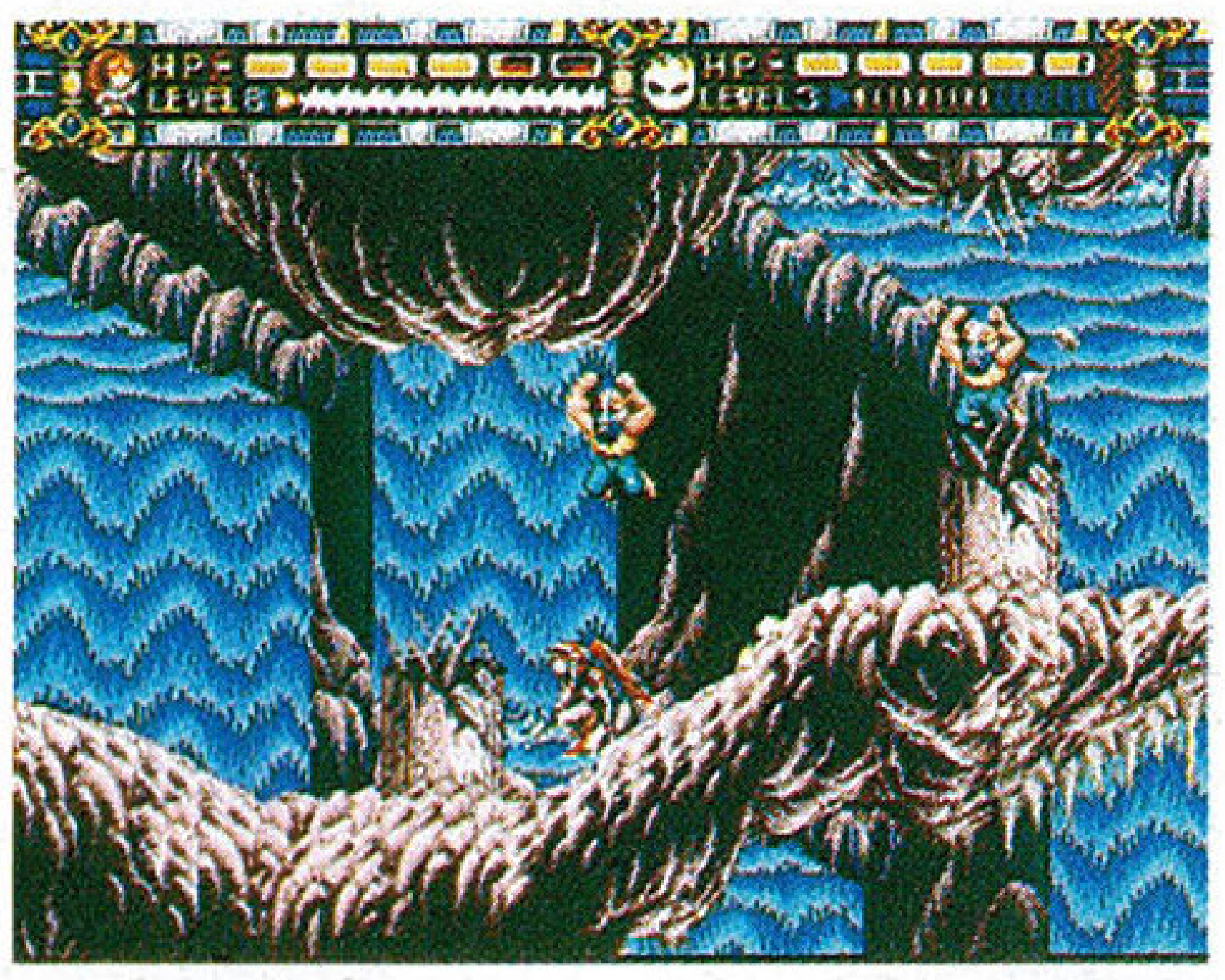
ヒット・アンド・ウェイ

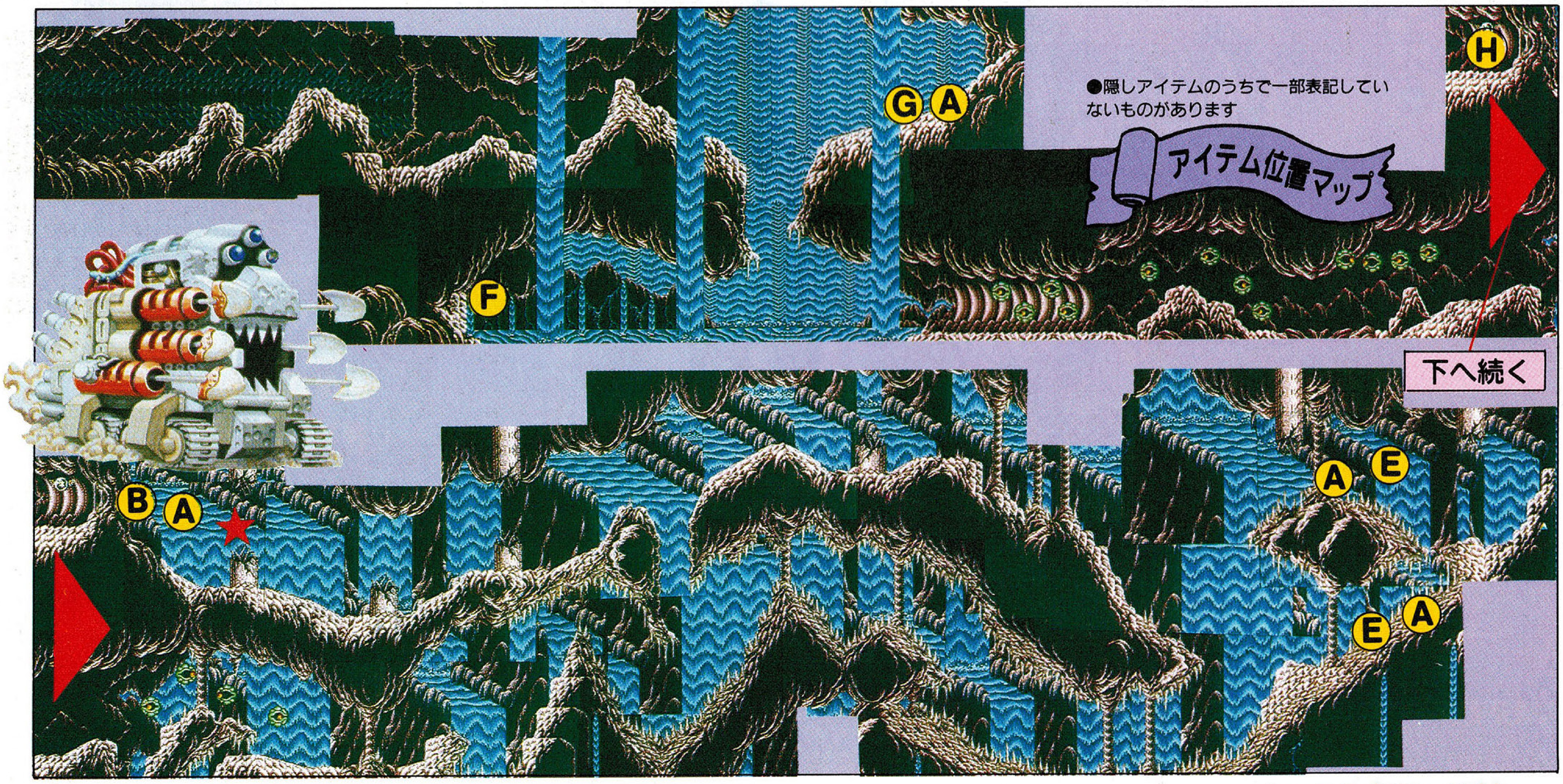
洞窟のいたるところに浮遊している岩石がある。種類は1つの物と5個1組の2種ある。厄介なのは、それを破壊したさい、破片の中から弾がアリシアに向かって飛んでくるのだ。狭い洞窟中でそれをよけるのは決して楽ではないので、できるだけ地形に隠れて攻撃し、弾をかわした方が無難だ。


逃げる準備はできているか？

一匹ずつモグラ野郎を倒せ

狭い洞窟を飛び回り、変則的な動きをする弾を撃って消え去る妙な(?)敵が“ハガン”。1体では耐久力もないので大した敵ではないのだが、一度に複数の徒党で動きの読めない弾を撃ってこられると、逃げ場所がわからずにビシバシ当たってしまう。できれば、1体ずつ出して倒すのが無難。


倒しても倒してもキリがない〜っ



●隠しアイテムのうちで一部表記していないものがあります

アイテム位置マップ

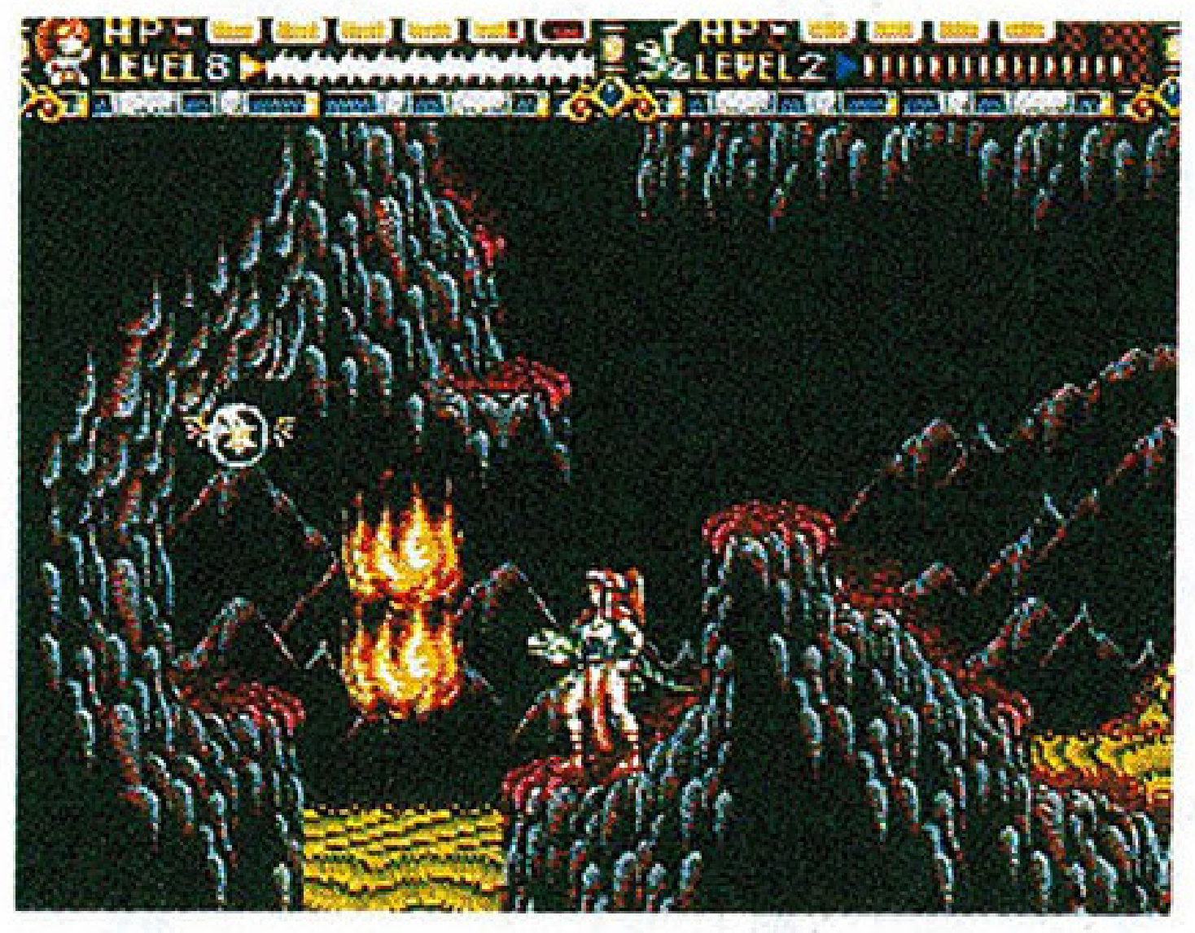
下へ続く

★＝ふみ台フェアリー

ステージ5(エリア8)

溶岩洞窟

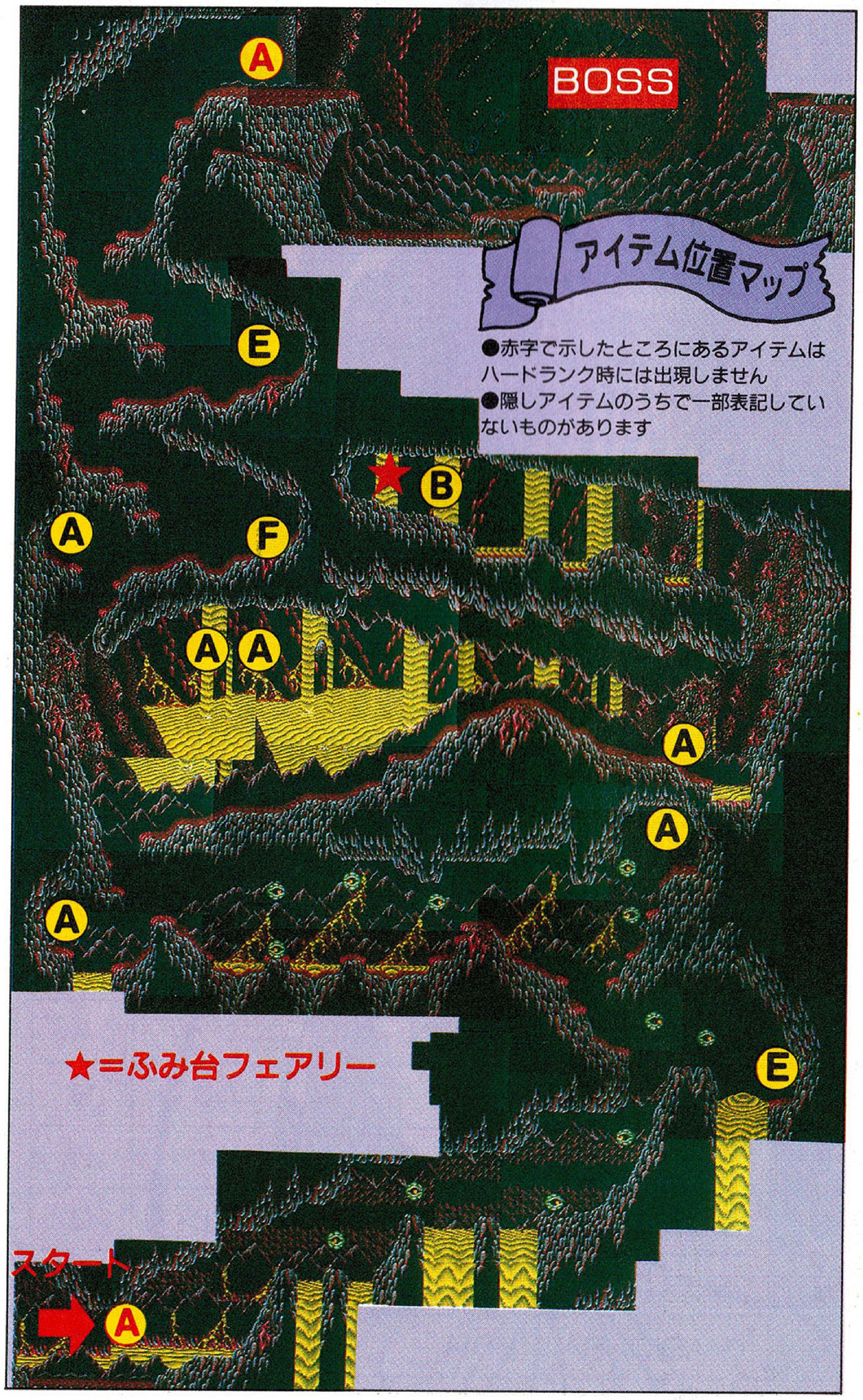
このステージにあるアイテムは、どれも非常にイヤな場所にある。目の前に体力回復のアイテムがあっても、それを取るまでに回復分以上のダメージを受けてしまう場合がよくある。それに輪をかけるように敵の配置もイヤらしい。



取ろうか取るまいか…

エリア8での出現アイテム			
Ⓐアリシア HPアップ	9(7)	ⒺOPM　HPアップ	4
Ⓑアリシアレベルアップ	1	ⒻOPMレベルアップ	1
Ⓓアリアシ無敵	—	—	—

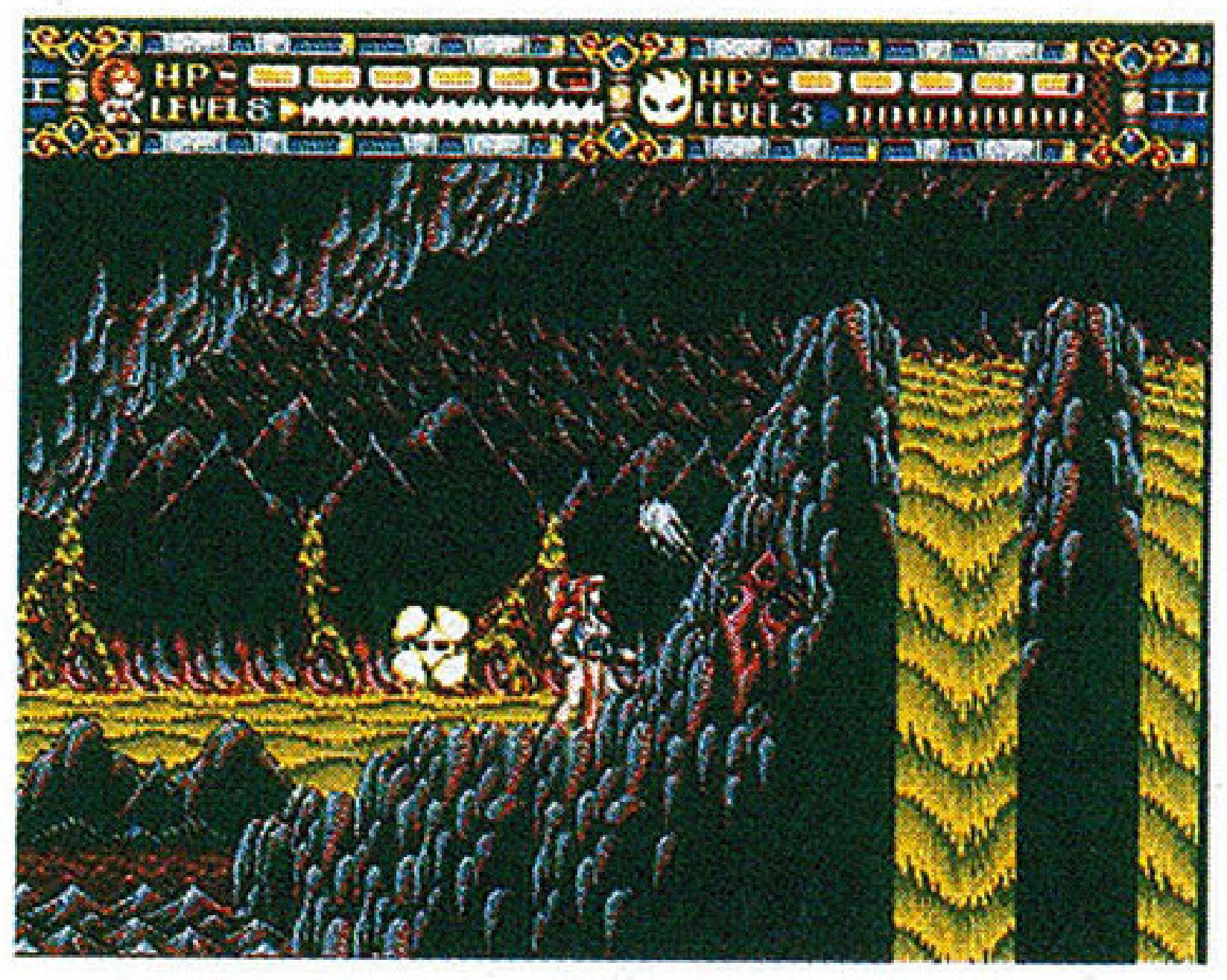
※表中の(　)はハードランクでゲームをしたときのアイテム数です。



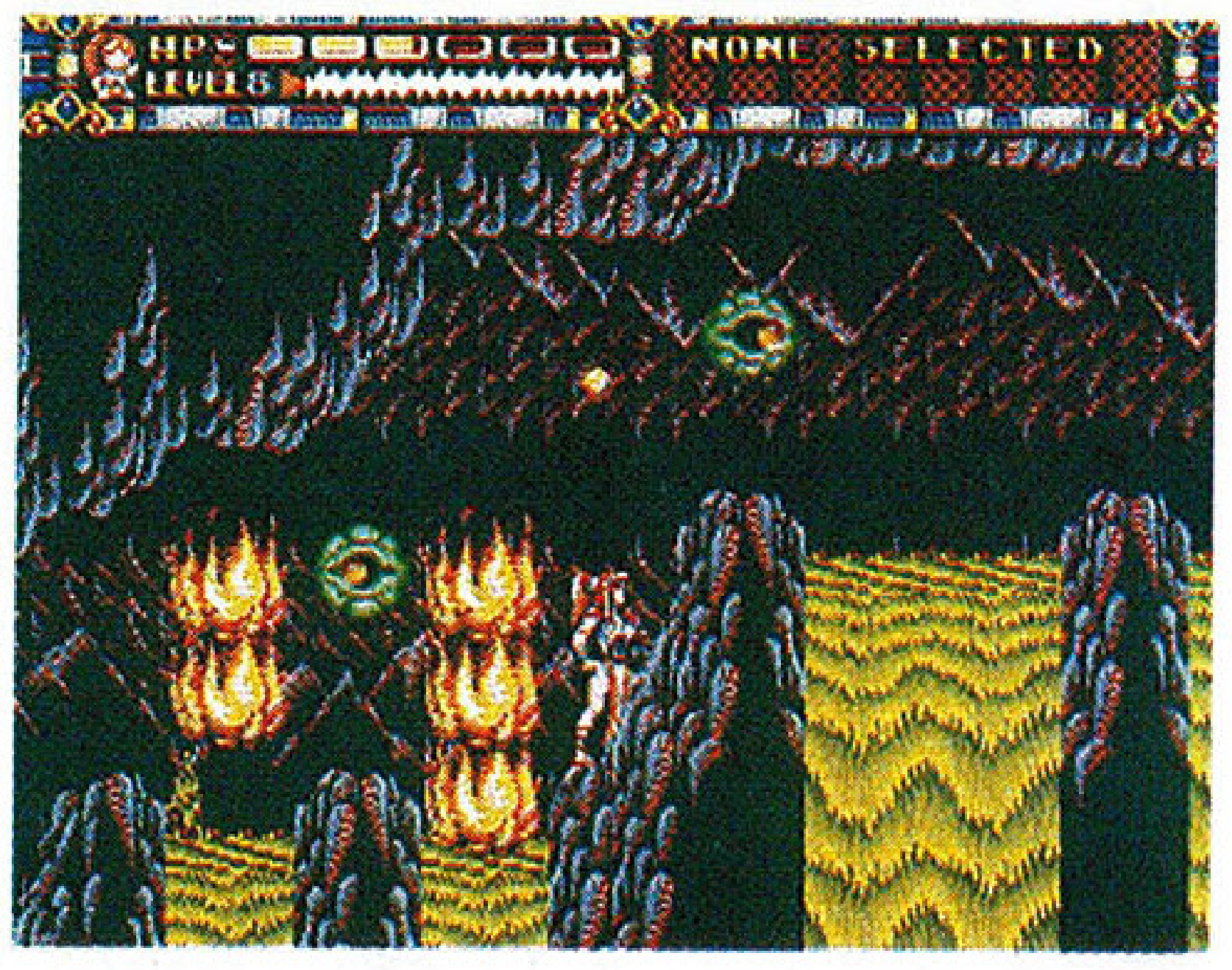
●赤字で示したところにあるアイテムはハードランク時には出現しません
●隠しアイテムのうちで一部表記していないものがあります

自然障害・炎と水蒸気

ここでは、灼熱の炎と、高温の水蒸気がアリシアの行く手をさえぎる。当然、それらを破壊することはできないが、2つとも一定の周期で活動、休止を繰り返すので、タイミングを見て活動を休止したときに通り抜けることができる。それを待っている場所には敵がいる場合が多いが、そのときもあせらず活動がやむまで待ちたい。



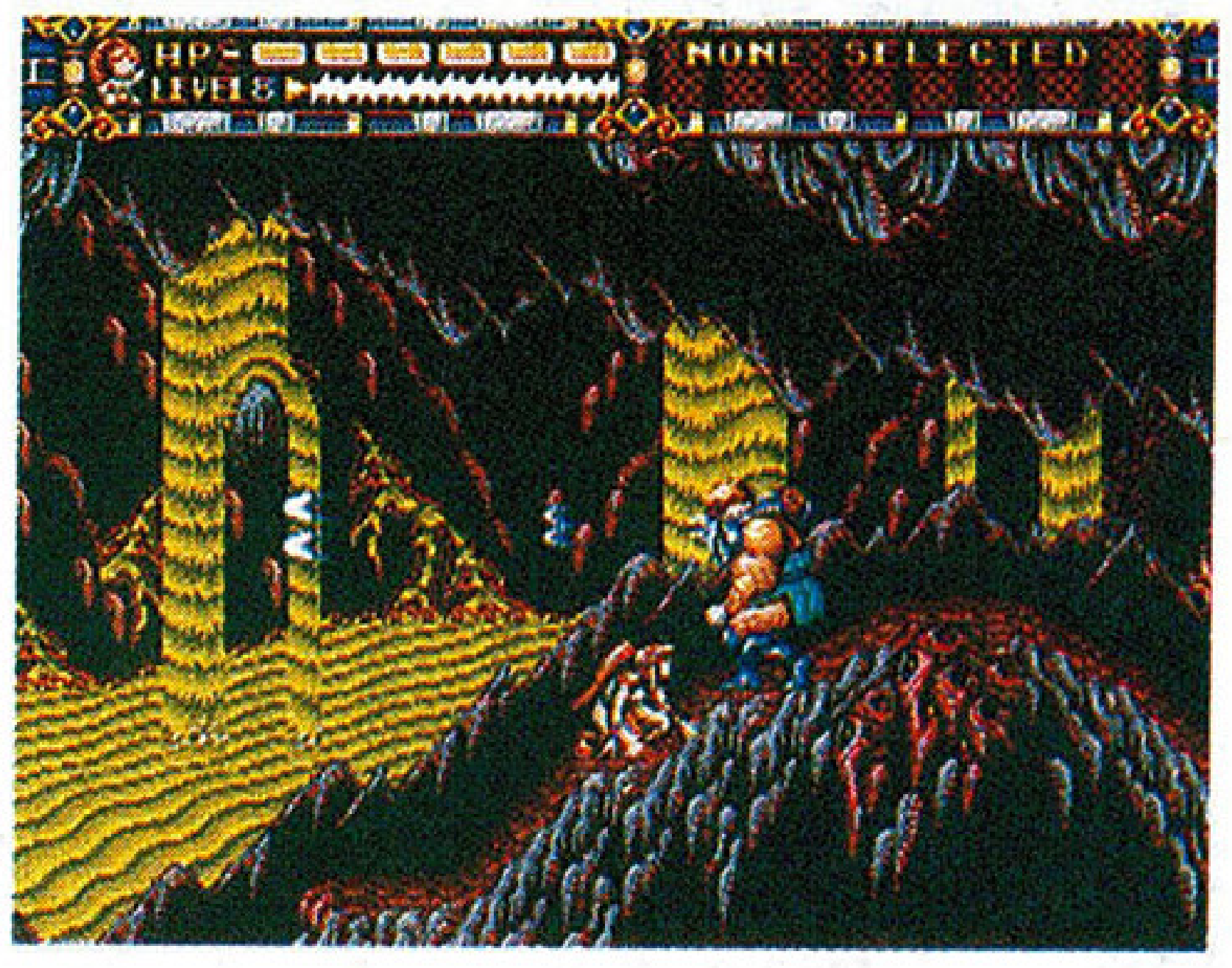
少し見づらいが水蒸気を噴射中。知らないうちに当たるときが多い



前には敵キャラクタ、後ろには炎。はたしてどうしたものか…

突然現れる怪しい敵

エリアの中盤で、アリシアの前に突然"チャガン"という大男が現れる。チャガンには、天井から岩石を3つ落とす奴、口の部分からレーザーを撃つ奴の2タイプがあり、アリシアに攻撃すると一度消えて、再度、別の場所に現れて攻撃してくる。外観は強そうだが、実は足元にしゃがんでいれば敵の攻撃はすべてかわせるので楽勝？

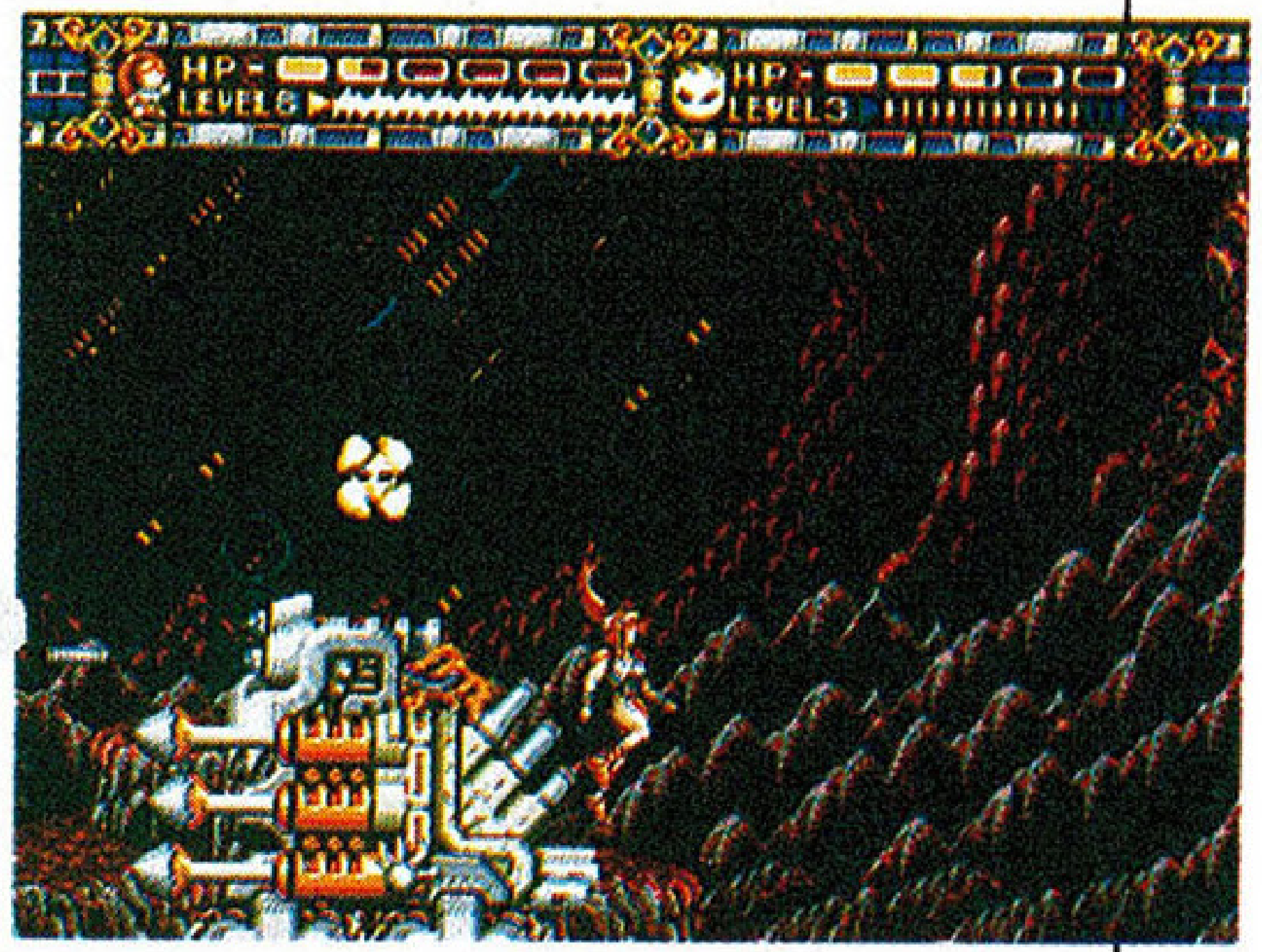


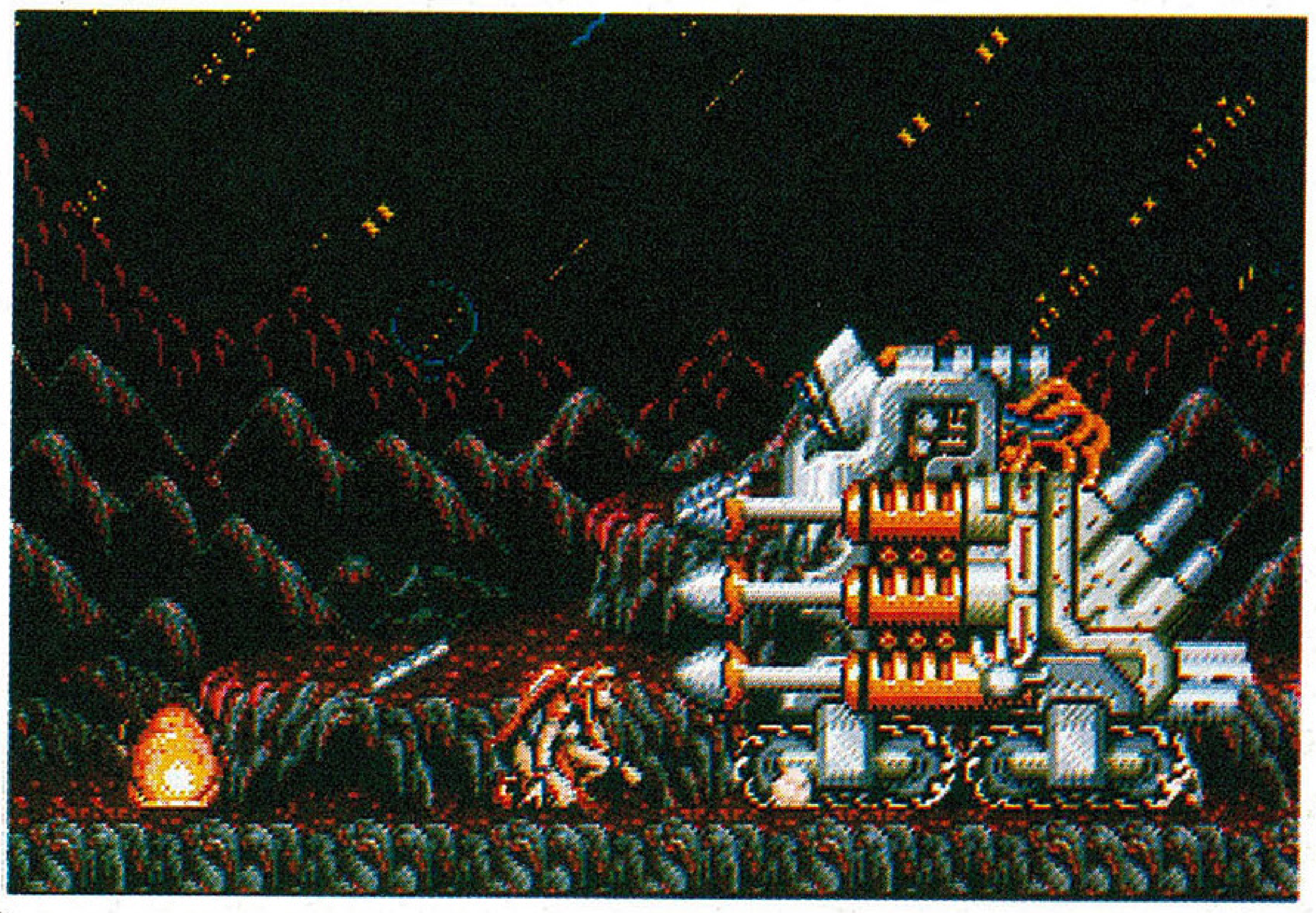
チャガンが現れたら、ススッと近づいて足元にしゃがもう

BOSS 古代削岩機ガズシェン

削岩機であるガズシェンの武器は、削岩用のレーザー光線と、排出口から飛ばす岩石、ガズシェンが放出する熱蒸気と体当たりだ。レーザーと体当たりはフィールド中央にある高台で、その他はスミのほうでジャンプしていればよけられる。弱点は後部のパイプ部分。

高台を使ってレーザーをかわして、同時に後ろに回り込む



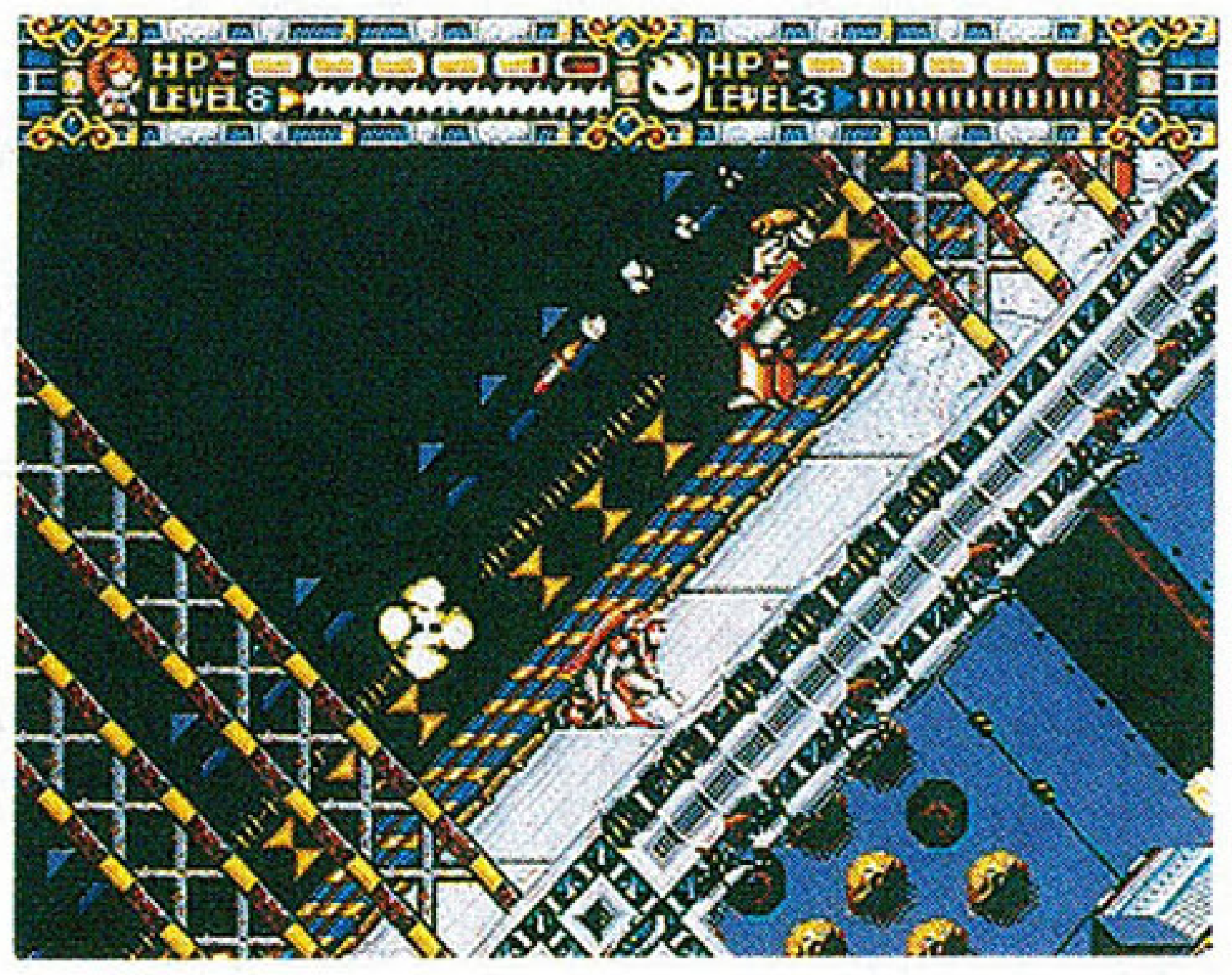


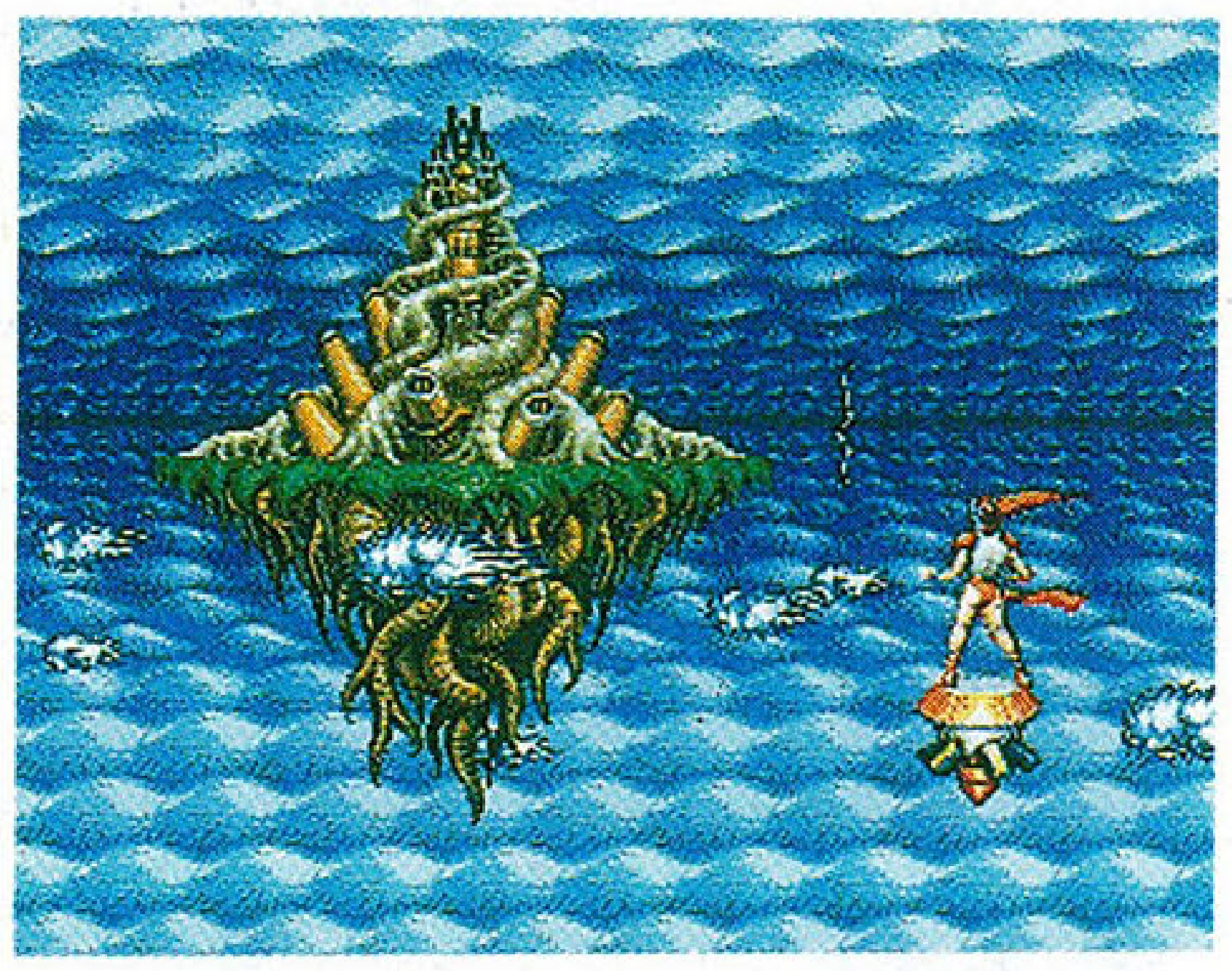
ジャンプに失敗してガズシェンの前に落ちたときは、しゃがんでダメージを少なくする

ステージ6～8（エリア9～12）

ステージ6以降のゲーム展開

ステージ6では、教祖ドルガーの手がかりがあるという古代遺跡〝宇宙船〟の中を探索することになる。何故、古代遺跡が宇宙船なのか？　それはまだ謎。そしていよいよ舞台はドルガーの待ち受ける空中神殿へ。最終決戦が、もう間もなく始まろうとしている…。

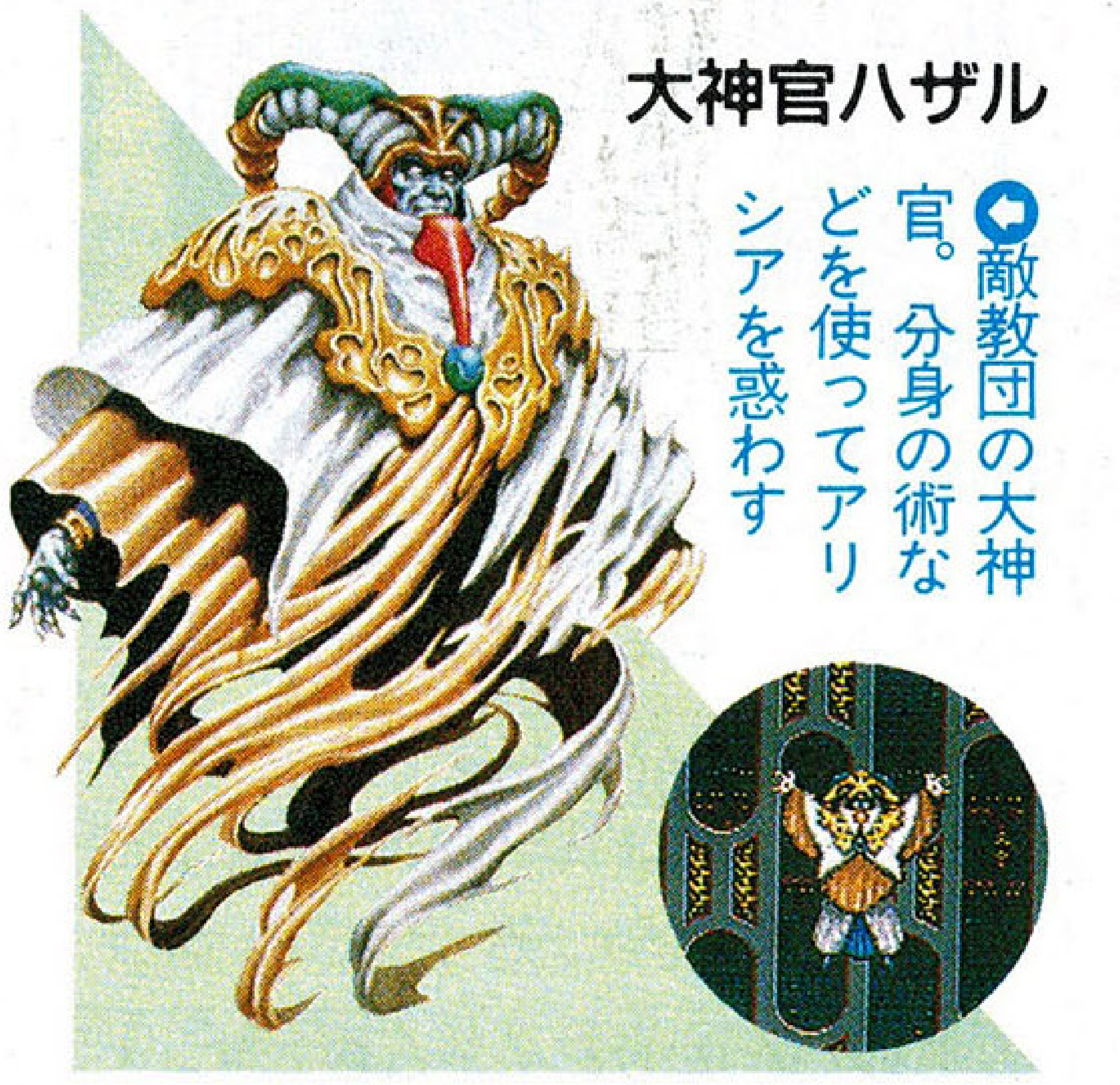

宇宙船の中にはロボットが。何故こんな場所にこんなものが…


目の前にそびえる空中神殿。あの中に間違いなくドルガーがいる！

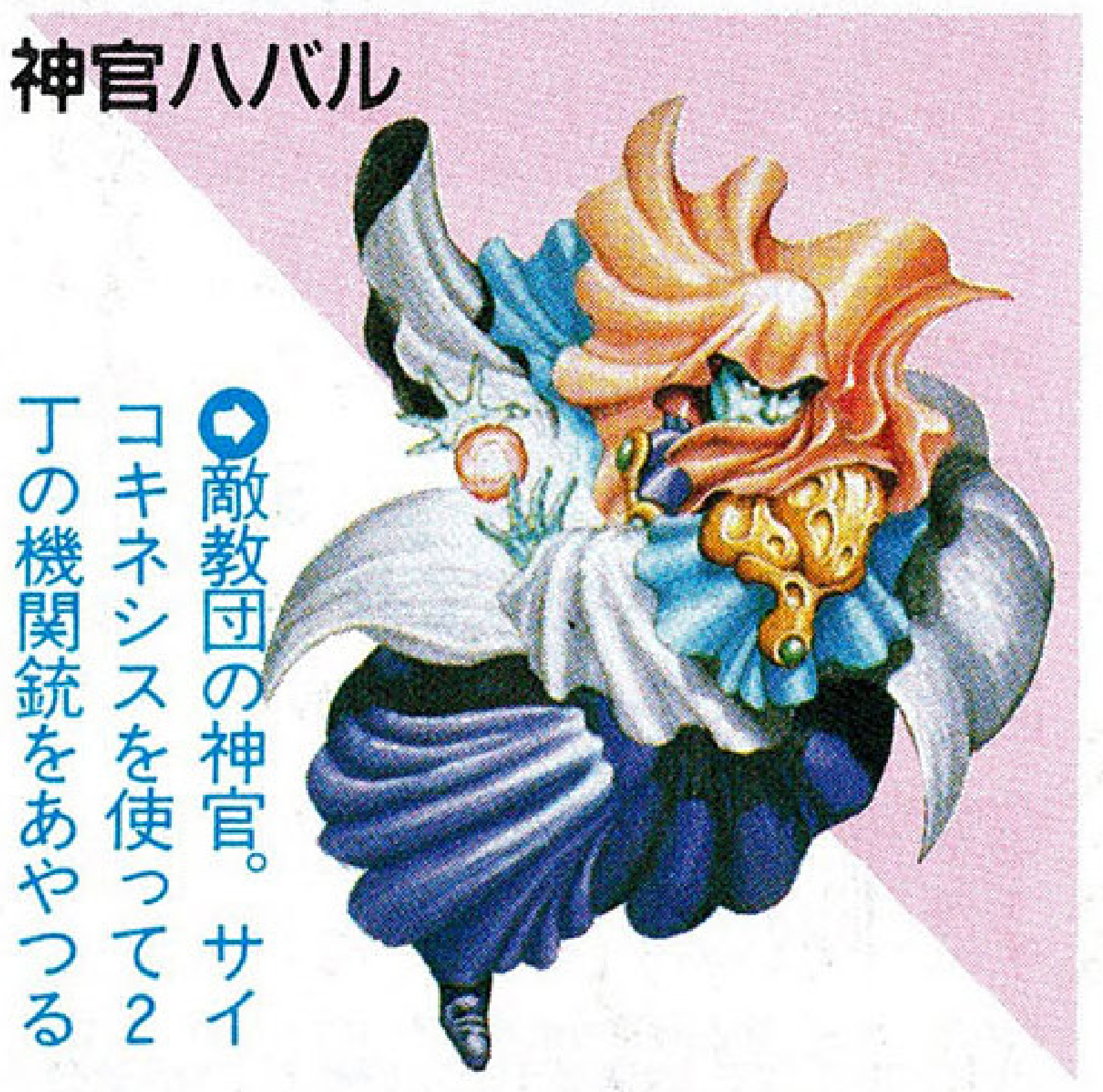
ケタ違いに強くなるボスキャラたち

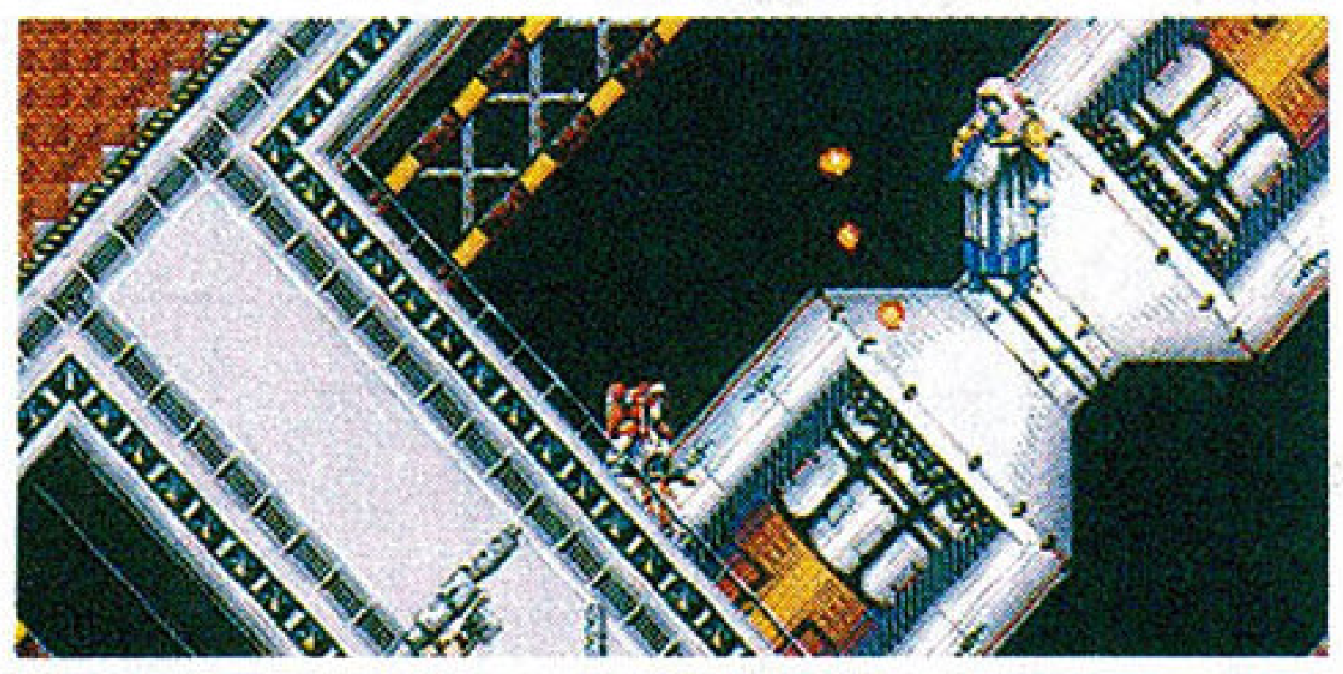
ゲームも終盤だけに、登場するボスキャラも邪教内の最高指揮官級の神官たち。当然、その強さもこれまでとはケタがちがい、アリシアに執拗なまでの攻撃をかける。

大神官ハザル


敵教団の大神官。分身の術などを使ってアリシアを惑わす

神官ハバル


敵教団の神官。サイコキネシスを使って2丁の機関銃をあやつる

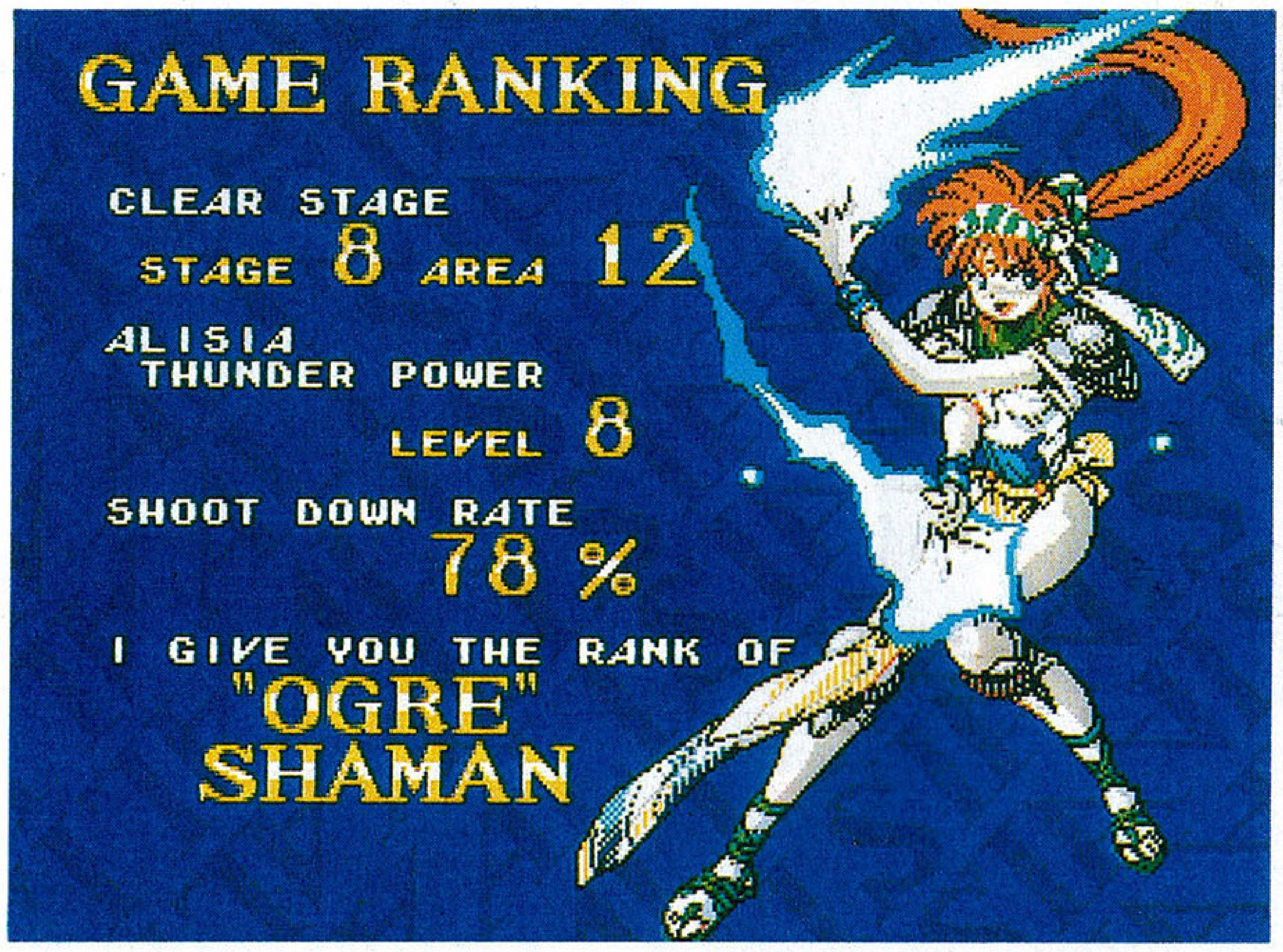

宇宙船内のエレベータでの決戦

ゲーム終了後の評価画面について

このゲームでは、点数の要素がないかわりにゲーム終了時に評価画面が出てプレイヤーの腕を評価してくれる。内容は「クリアステージ」、「アリシアの稲妻レベル」「敵の撃退率」「ランキング」の4つがあるが、一番目を引くのがランキング。ランキングは文字通りゲームプレイ内容の評価で、ゲーム中のいろいろな要素をポイントにしている。例えば、敵の撃退率が多かったりするとポイントが上がり、コンティニュー回数が多かったりすると下がって、それらのポイントの合計によって決められる。その名称は、ファンタジー世界の生き物の名前で表現されていて、2つの系列に別れている。

GAME OVER

ゲームオーバー画面。このあとにすぐ評価画面がでる


GAME RANKING

CLEAR STAGE
STAGE 8 AREA 12

ALISIA
THUNDER POWER
LEVEL 8

SHOOT DOWN RATE
78 %

I GIVE YOU THE RANK OF
"OGRE"
SHAMAN

これが評価画面。アリシアのビジュアルもうれしいけど、いい評価が出たらもっといいよね

ゲームランキング一覧表

ビーストマスター系

ゲーム中、オプションモンスターを多く使い、それに対して稲妻を使った割合が少ないと、このビーストマスター系に分類される。

順位	称　号	生物名	ランク
1	〝DRAGOON〟MASTER	ドラグーン	特A
2	〝PEGASUS〟MASTER	ペガサス	A
3	〝EAGLE〟MASTER	イーグル	A
4	〝FALCON〟MASTER	ファルコン	B
5	〝ANACONDA〟MASTER	アナコンダ	B
6	〝FROG〟MASTER	フロッグ	C
7	〝WORN〟MASTER	ワーム	C
8	〝MICRO〟MASTER	マイクロビー	D

マジックユーザー系

ゲーム中、オプションモンスターをあまり使わず、それに対して稲妻を使った割合が多いと、このマジックユーザー系に分類される。

順位	称　号	生物名	ランク
1	〝WIZARD〟	ウィザード	特A
2	〝SPRITE〟SORCERESS	スプライト	A
3	〝THUNDER〟UNICORN	ユニコーン	A
4	〝ELVEN〟MAGE	エルフ	B
5	〝OGRE〟SHAMAN	オーガ	B
6	〝GOBLIN〟MAGICIAN	ゴブリン	C
7	〝ELECTRIC〟SLIME	スライム	C
8	〝MAGIC〟BACTERIA	バクテリア	D

MD

アリシア　ドラグーン

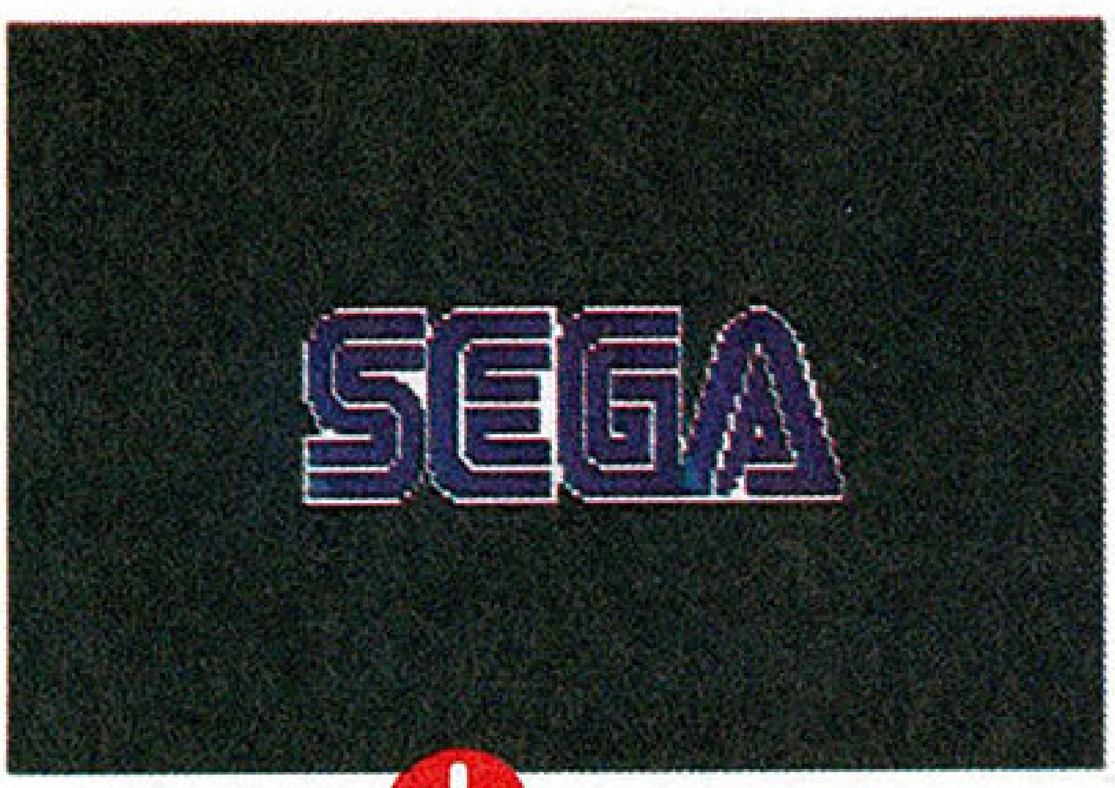
大技コマンド集

このゲームに3つのウルテクが発見された。このウルテクの入力は基本コマンドと各コマンド入力に分かれている。やり方は、あらかじめ本体に2Pパッドを接続しておく。電源を入れたら1PパッドのAを押し続ける。ゲームアーツのロゴが消えたらAを離し、1PパッドのBを押し続ける。次にガイナックスのロゴが消えたらBを離し、1PパッドのCを押し続ける。メカノアソシエイツのロゴが消えたら1Pパッドのスタートを押す。これが基本コマンドで、これを入力すると、各コマンドの入力ができる。2PパッドのAでゲームストップ&コマ送り、Bで解除。そして、ゲームストップ解除時に1Pパッドで下の表のように入力するとパワーアップができる。また、2Pパッドで下の表のように入力すると、各ステージに進める。（東京都／ルーナ）

ゲームストップコマンド		
2Pパッド	A	ゲームストップ&コマ送り
	B	ゲームストップ解除

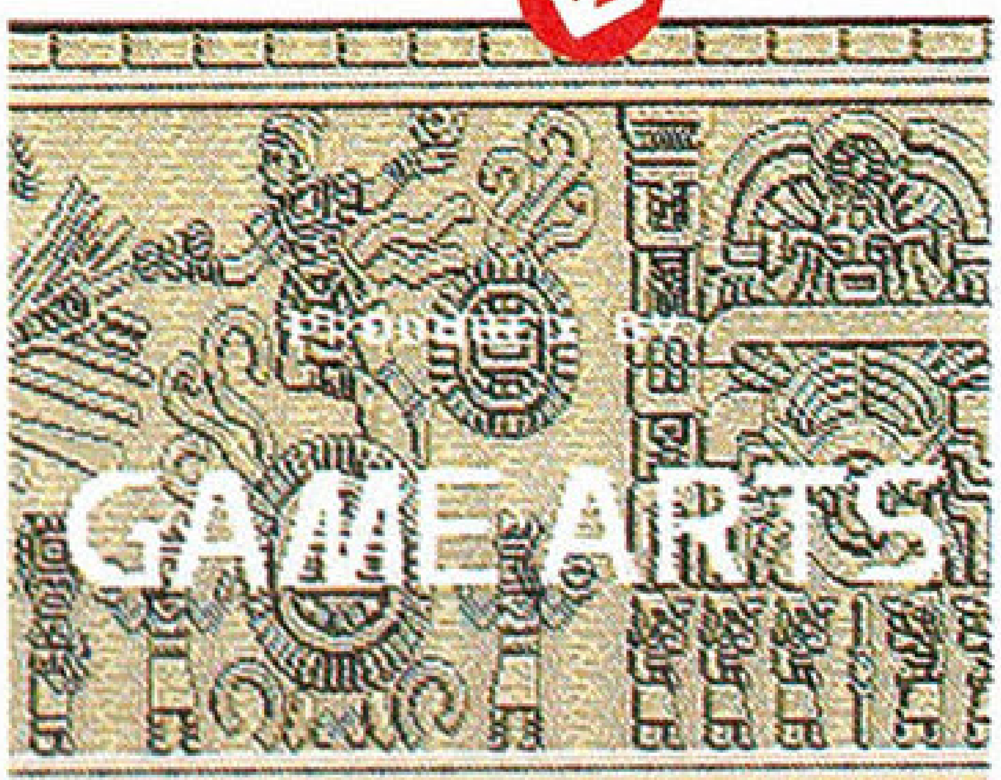
パワーアップコマンド（ゲームストップ解除時にそれぞれのボタンを押し続ける）		
1Pパッド	上	HPアップ
	左	稲妻レベルアップ
	右	オプションレベルアップ
	C	無　敵
	B	ハイパー稲妻

ステージセレクトコマンド		
2Pパッド	Cを押す	次のSTAGE
	C、Cの順に押す	STAGE1
	C、Bの順に押す	STAGE2
	C、B、Cの順に押す	STAGE3
	C、Aの順に押す	STAGE4
	C、A、Cの順に押す	STAGE5
	C、A、Bの順に押す	STAGE6
	C、A、B、Cの順に押す	STAGE7
	C、スタートの順に押す	STAGE8



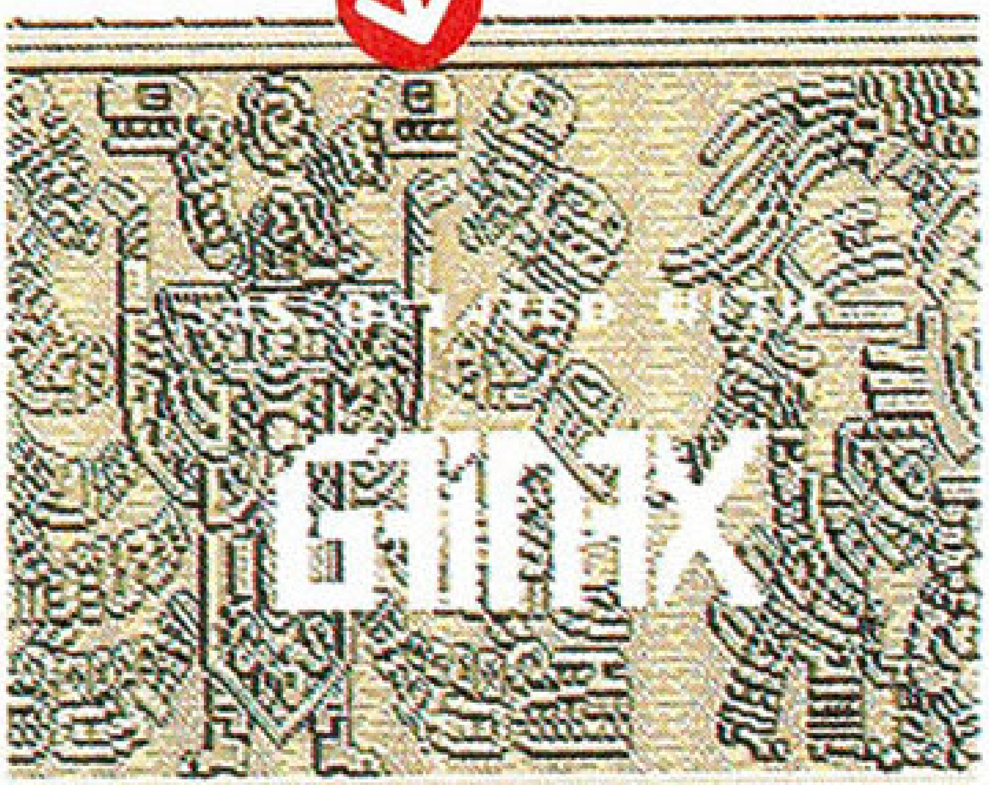
➡電源を入れたらコマンドを入力する

1PパッドのAを押し続ける



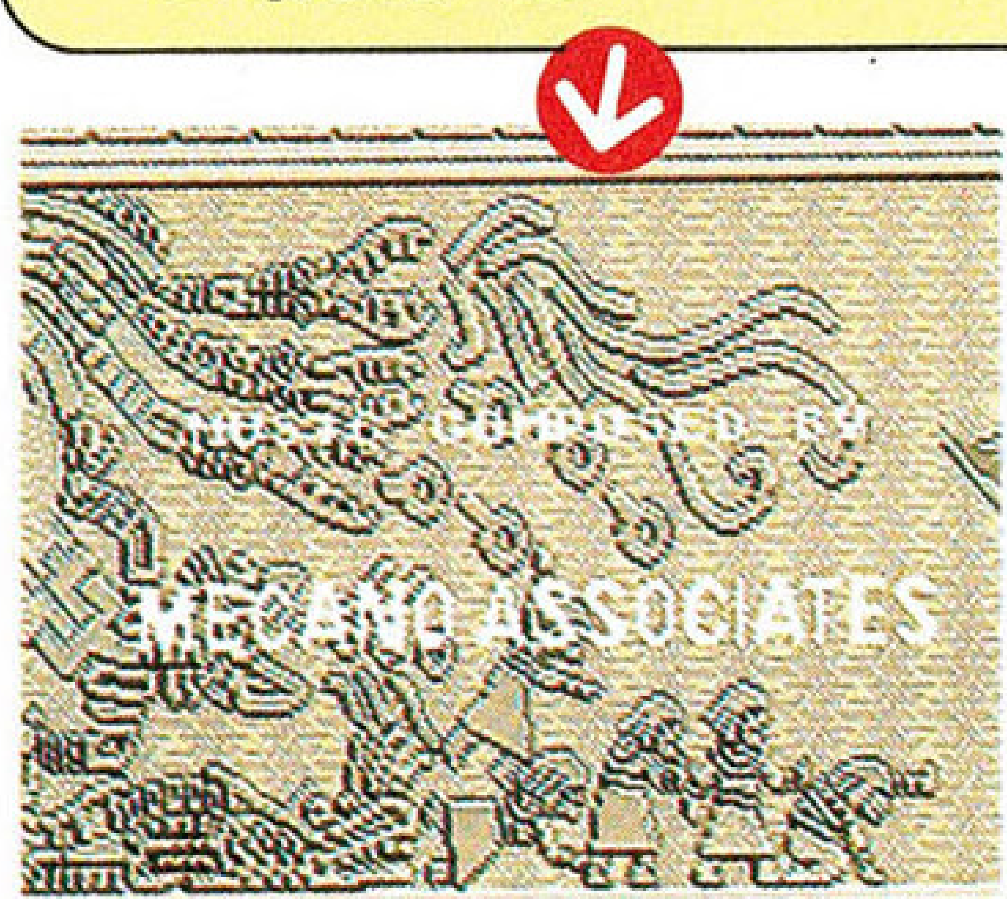
⬅このロゴが消えたらAを離し、下のコマンドを入力する

1PパッドのBを押し続ける



➡このロゴが消えたらBを離し、下のコマンドを入力する

1PパッドのCを押し続ける



⬅このロゴが消えたらCを離し、下のコマンドを入力する

1Pパッドのスタートを押す

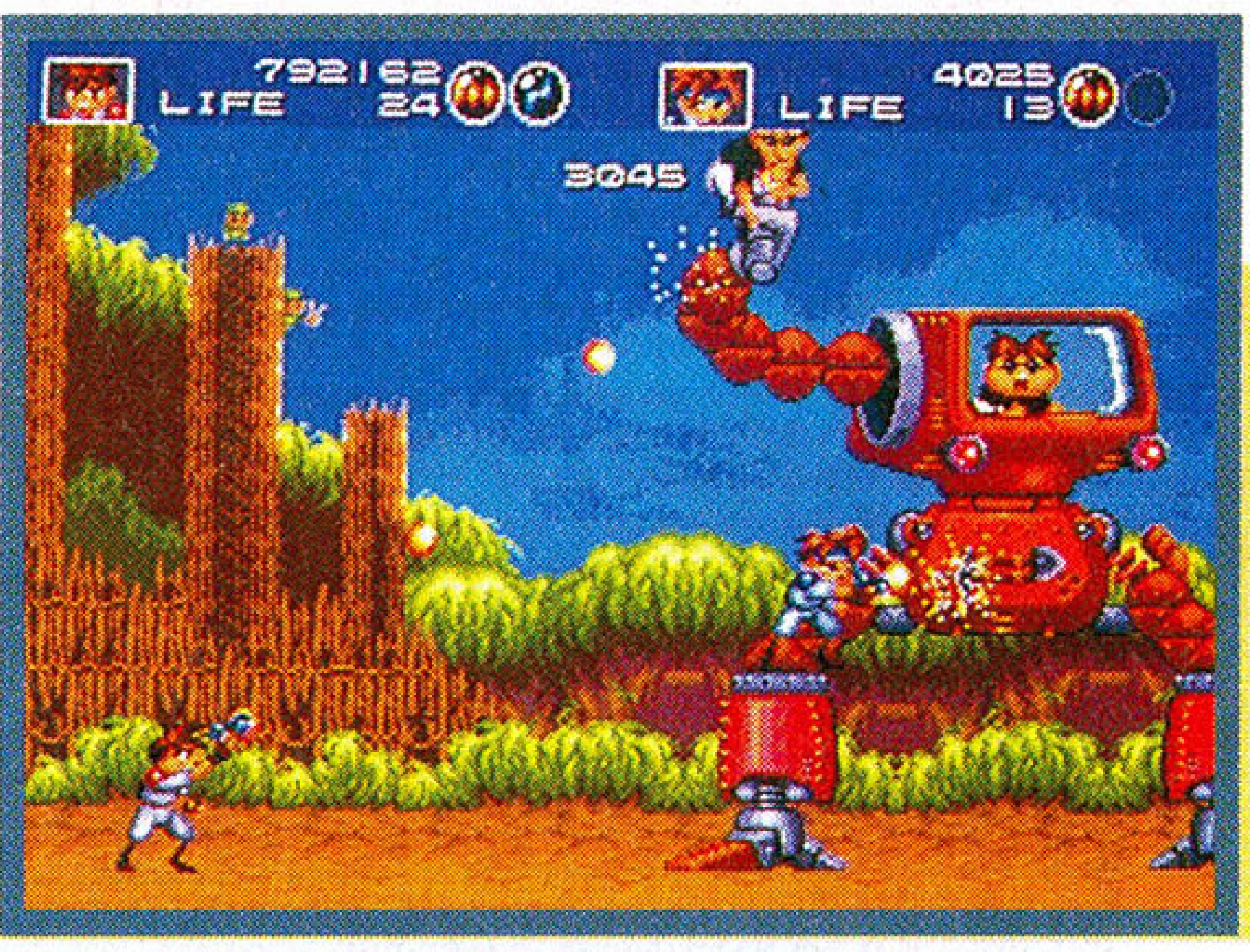
HP
LEVELS
HP
LEVELS

⬆コマンドを入力したら、表のコマンドを入力し、最強レベルにできる

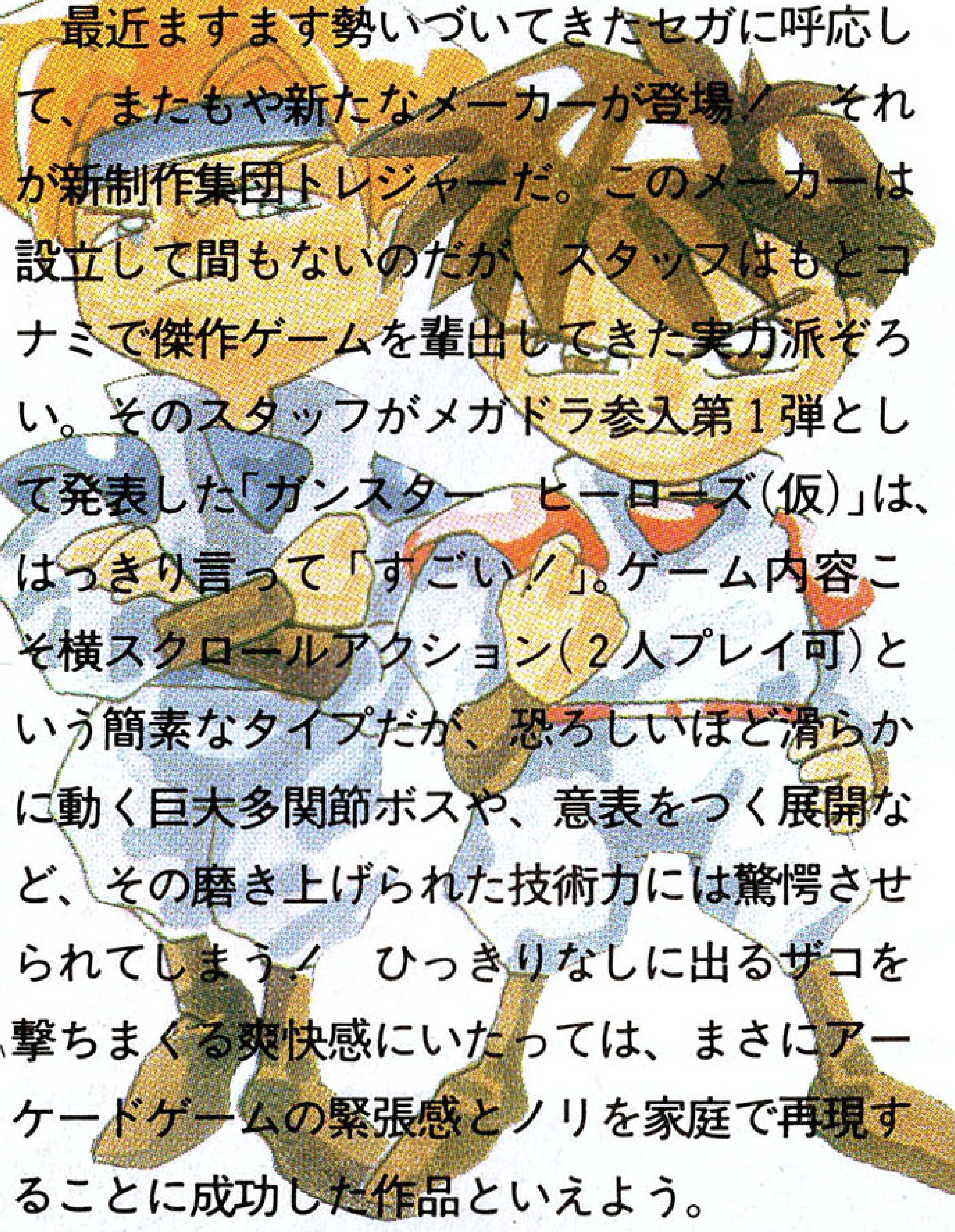
でるぞ!! ガンスター ヒーローズ(仮)

●セガ／今夏発売予定／価格未定／ACT／8M

メガドライバーを心底満足させてくれるクリエーターたちが仲間に加わったぞ！　超大作、ニューハード発表の折、こいつはまさに鬼に金棒だ!!



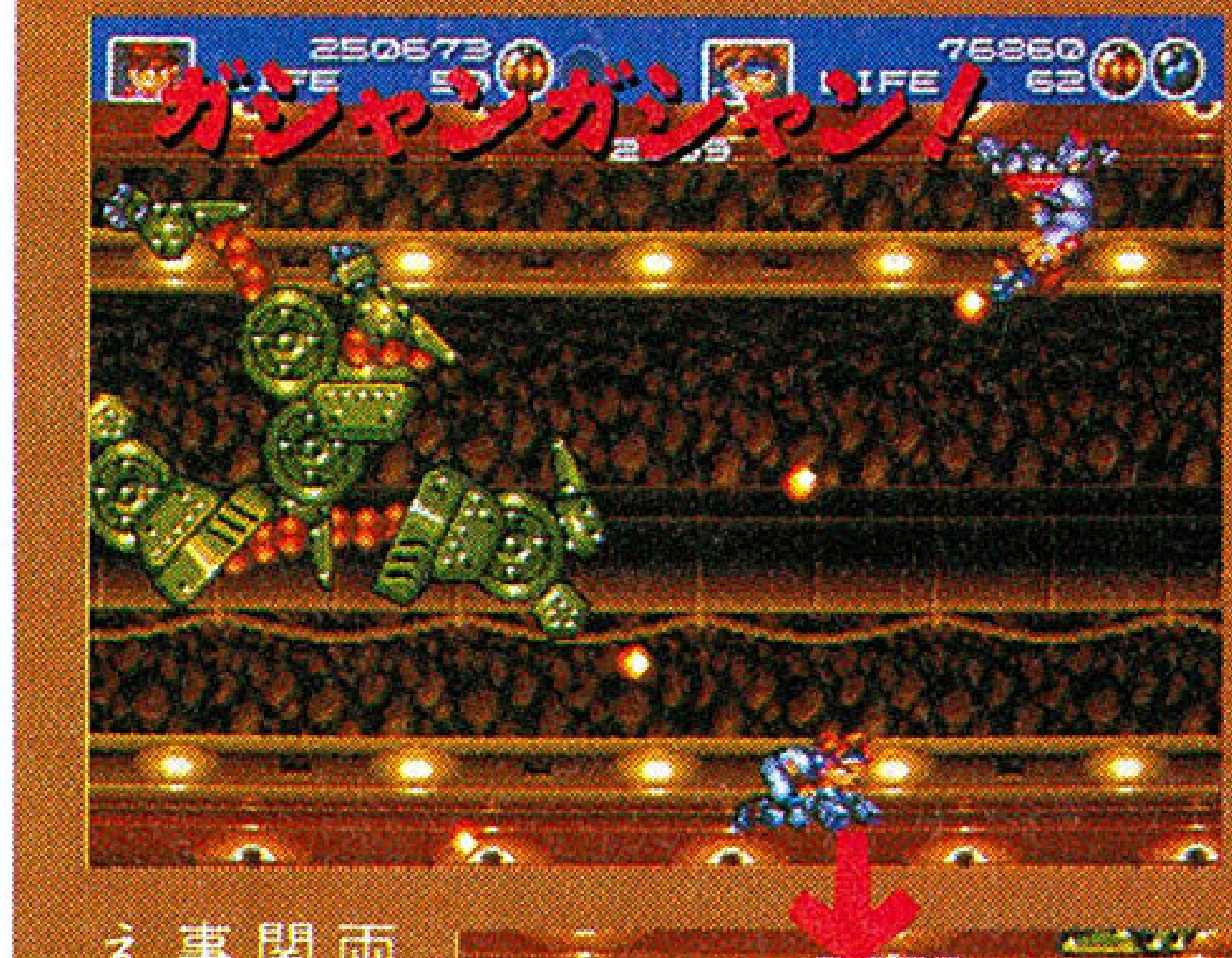
アーケードゲームをも凌駕する演出の数々！ これよりゲームは技術力の時代に突入する！

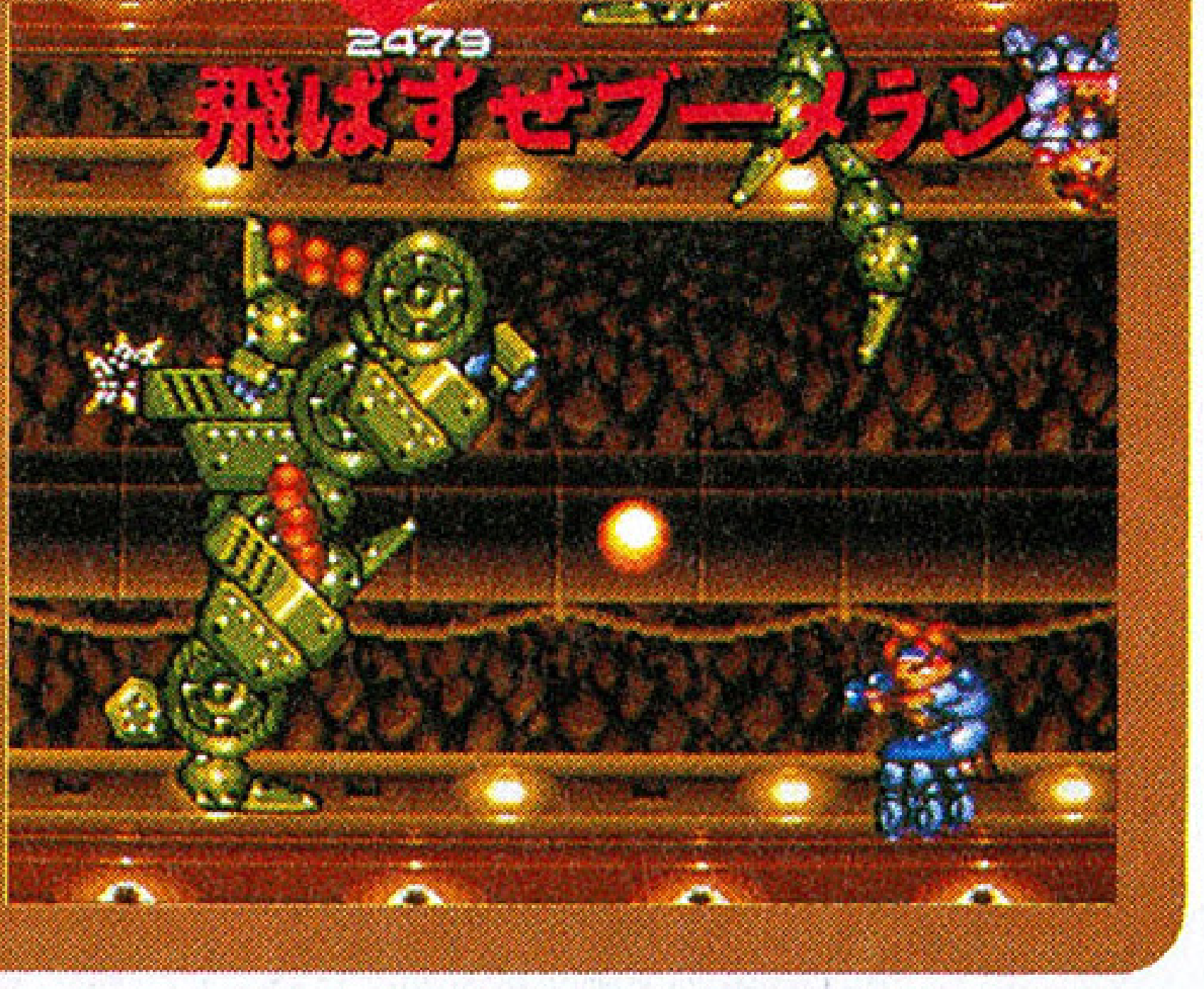


最近ますます勢いづいてきたセガに呼応して、またもや新たなメーカーが登場！　それが新制作集団トレジャーだ。このメーカーは設立して間もないのだが、スタッフはもとコナミで傑作ゲームを輩出してきた実力派ぞろい。そのスタッフがメガドラ参入第１弾として発表した「ガンスター　ヒーローズ(仮)」は、はっきり言って「すごい！」。ゲーム内容こそ横スクロールアクション(２人プレイ可)という簡素なタイプだが、恐ろしいほど滑らかに動く巨大多関節ボスや、意表をつく展開など、その磨き上げられた技術力には驚愕させられてしまう！　ひっきりなしに出るザコを撃ちまくる爽快感にいたっては、まさにアーケードゲームの緊張感とノリを家庭で再現することに成功した作品といえよう。

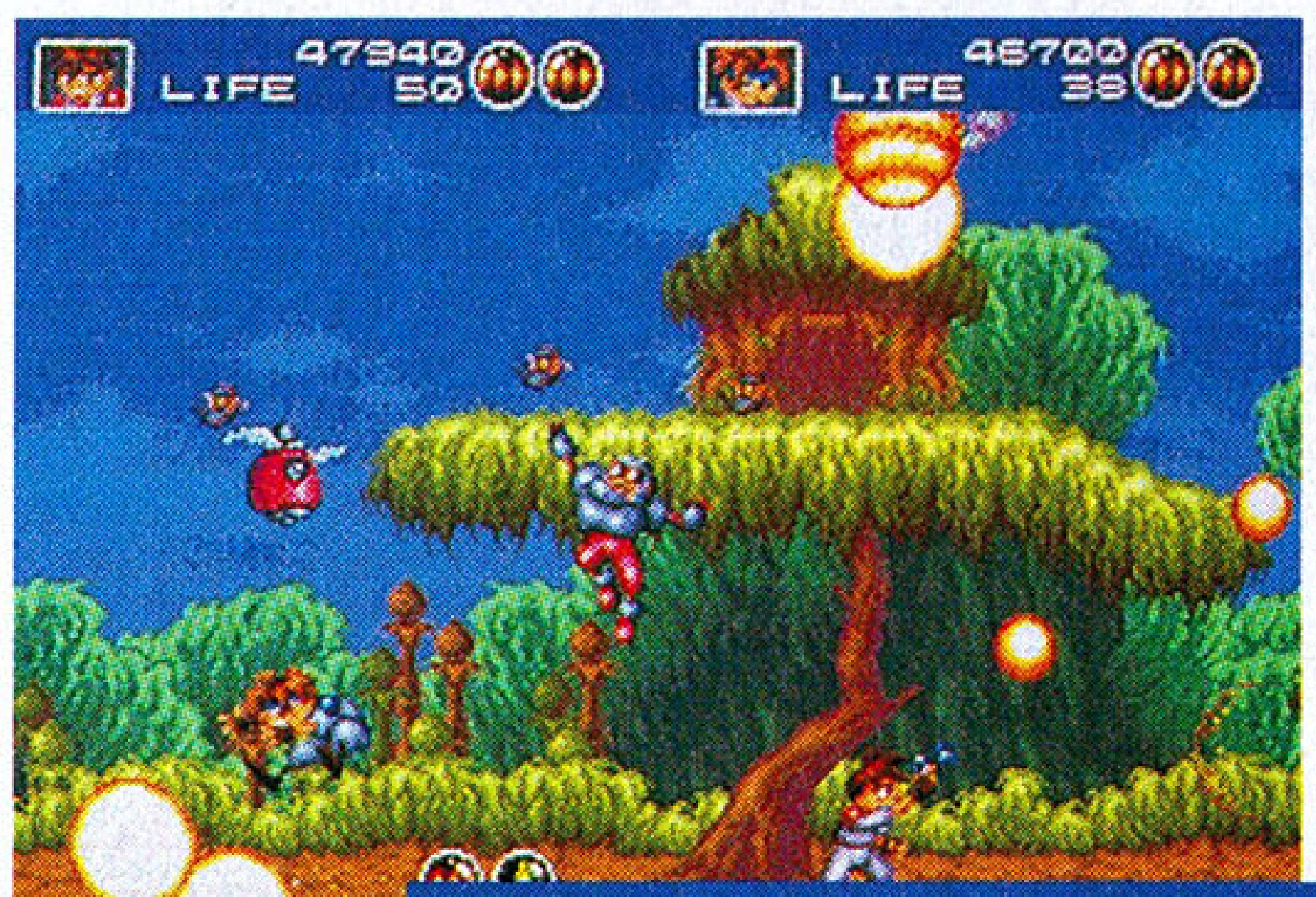
ドタバタメカアニメのノリ！

オーバーアクションで走る巨大メカ。実際の動きを見たら腰が抜けてしまうぞ！

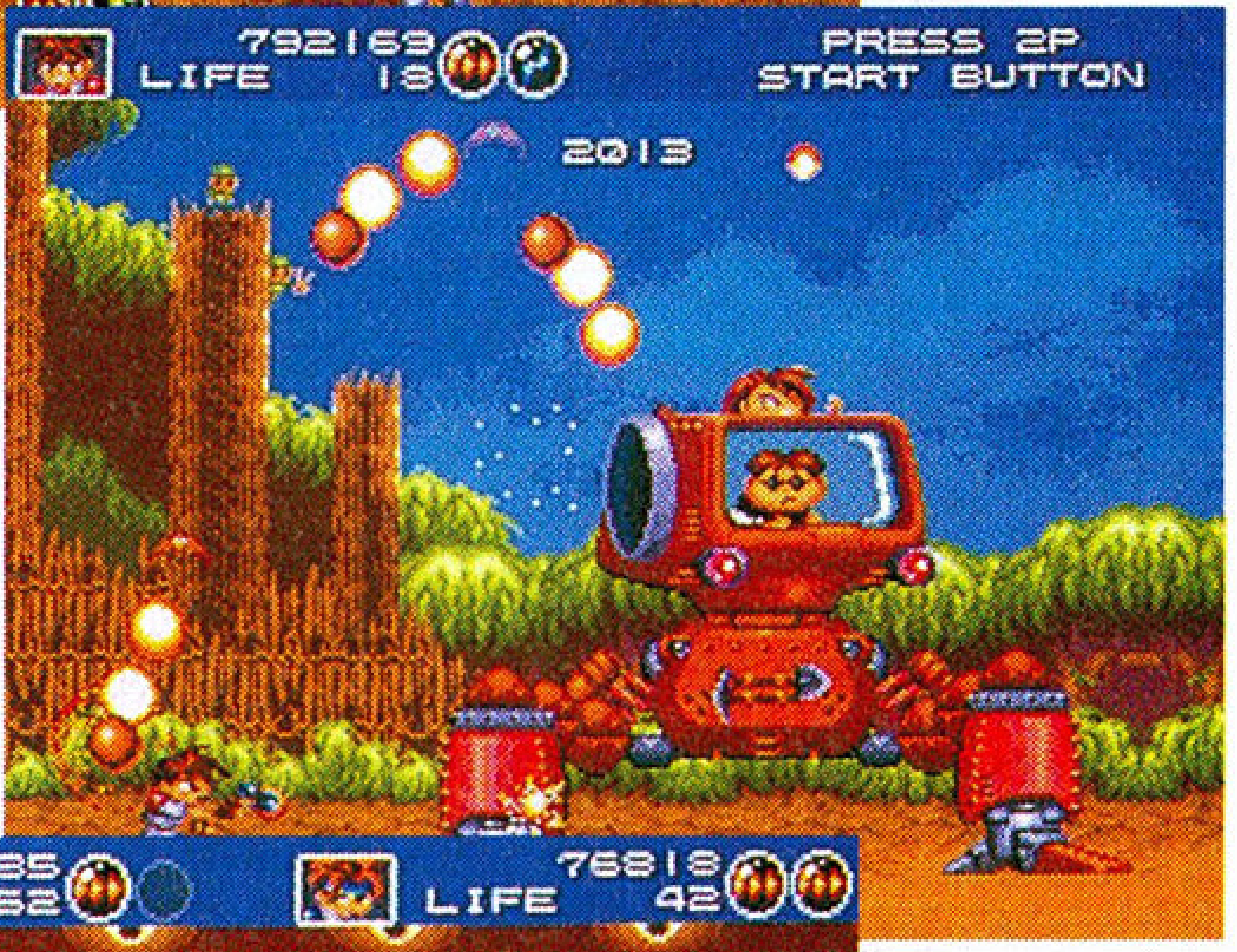




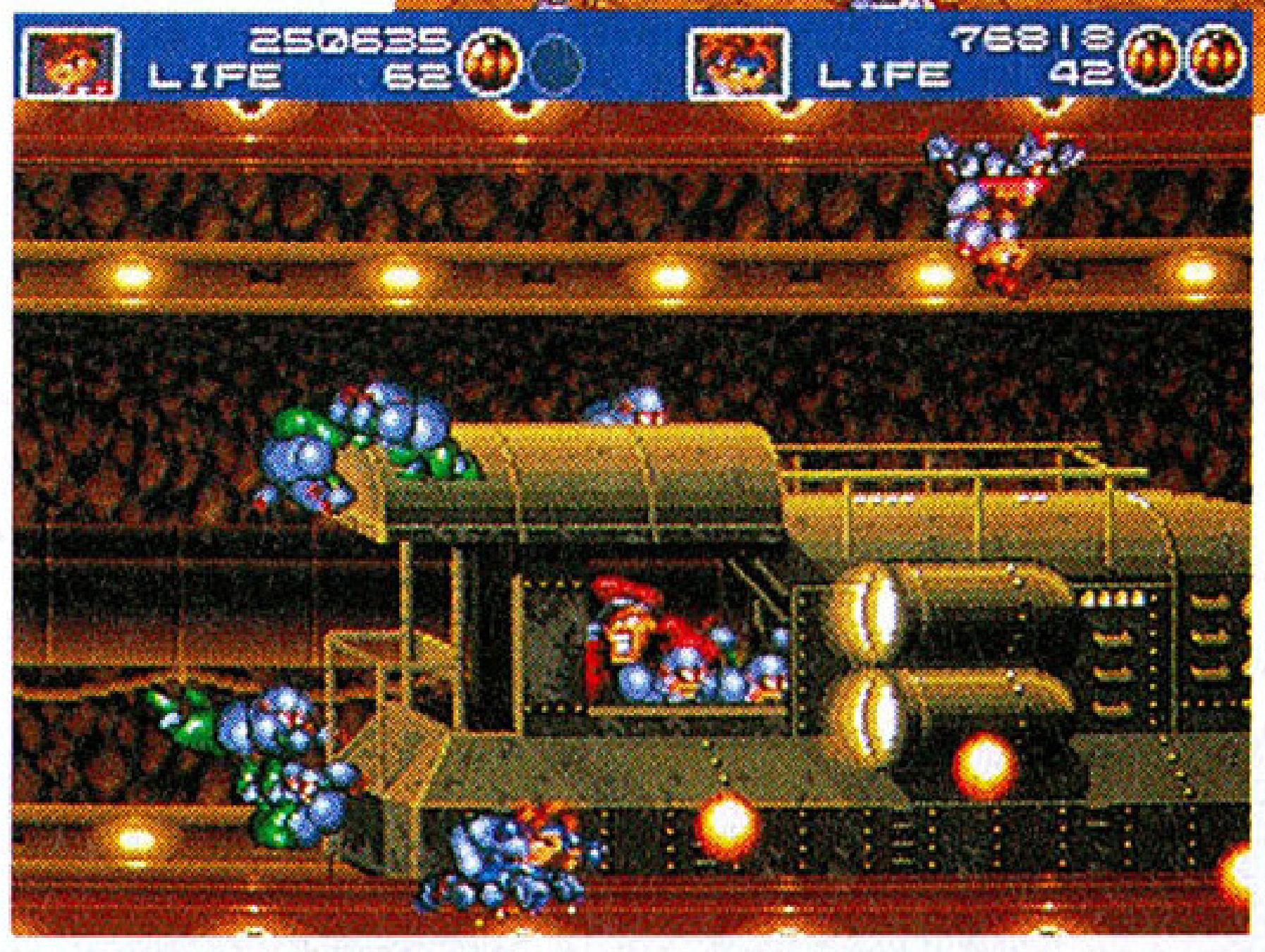
両腕をブーメランにして発射！　多関節であることを利用した演出が見事だ。高速スクロールする背景に加えて、抜群のスピード感が味わえる。



通常面では忙しく動きながら、切れ目なしに出るザコを撃ちまくる。とにかく、爆発パターンと爽快感がものすごいぞ。

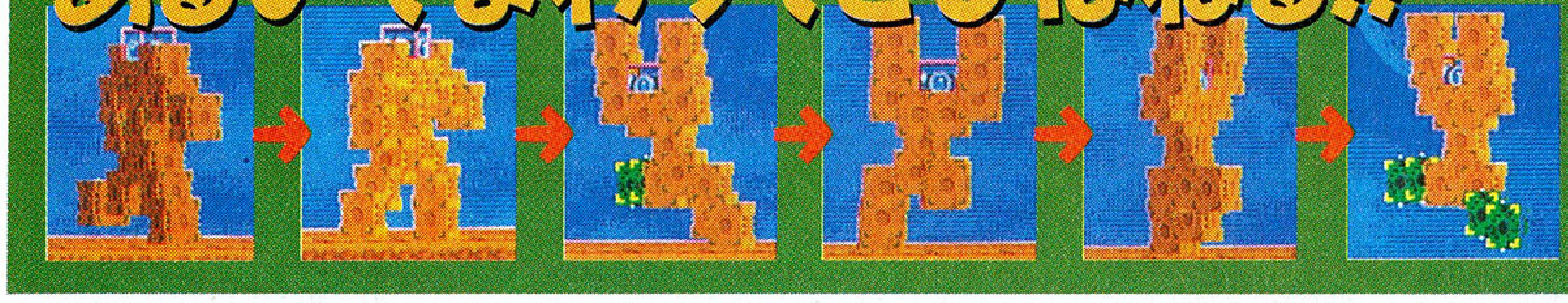


敵軍の作業用ロボット？　両腕がみょ～んと伸びるわ、２足歩行をするわで倒すのが大変だ。

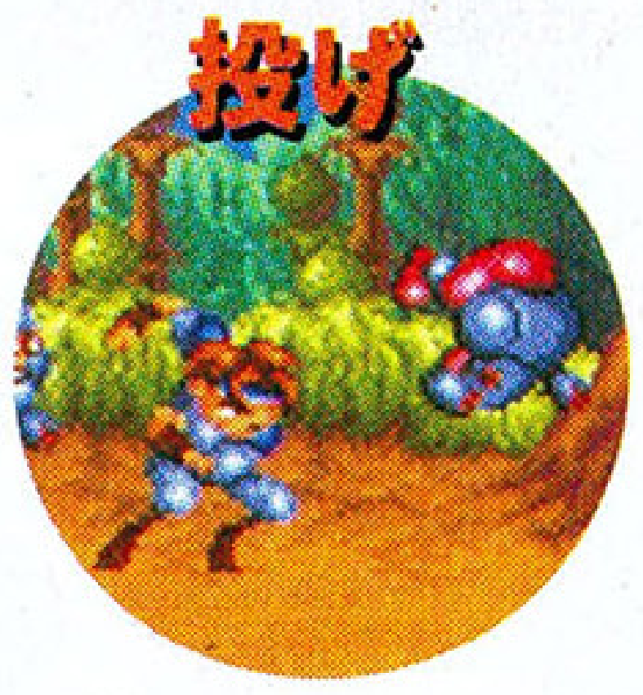


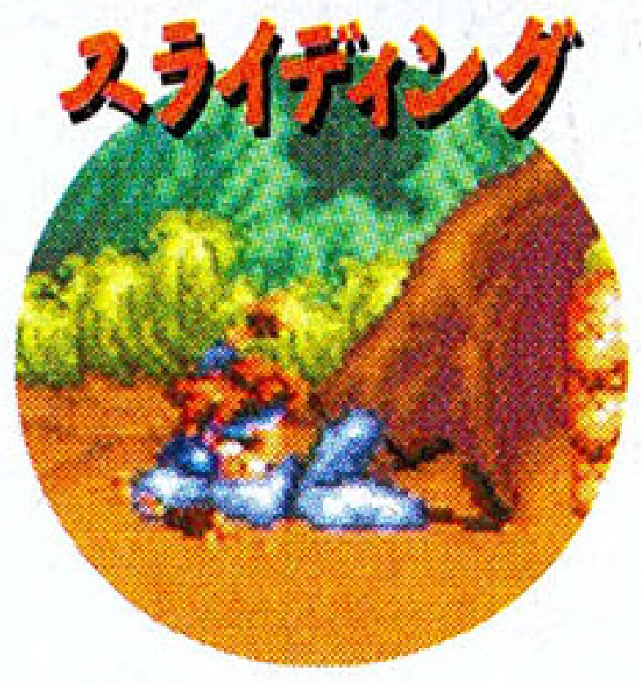
坑道内でチェイス。グラフィックの質感がメガドラらしからぬデキだ。兵士が振り落とされまいと必死なのが笑える。

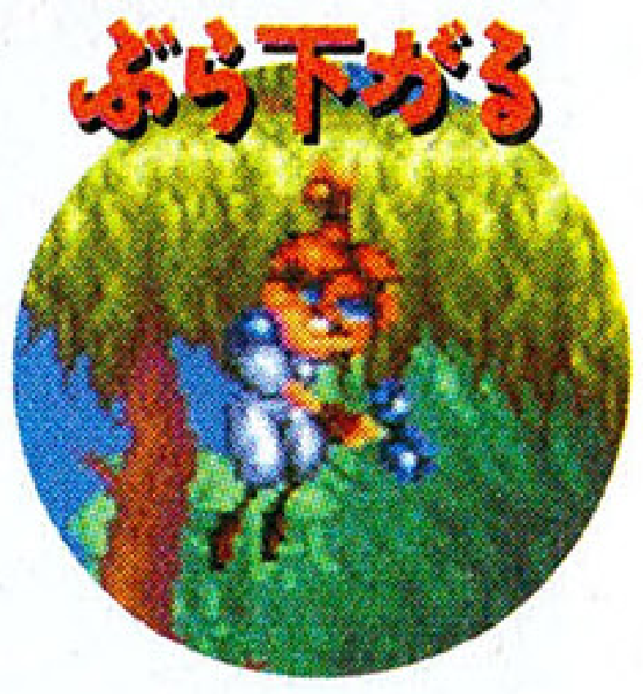
あるいてまわってとびはねる!!



段ボール箱の塊みたいなボス。人をバカにしたような踊りがいいね。これこそＭＤに必要とされていた明るいノリだよね。


投げ


スライディング


ぶら下がる

ストライダー飛竜ばりの豊富なアクションもウリのひとつ。これらの動作が簡単な操作でできてしまうのがナイス。

メガドラの宝になりたい！　新制作集団トレジャー

こんなとんでもないゲームを生み出した集団とは？　編集部は早速前川社長を訪ねた。

編集部◎ゲームに精通しているものが見ても驚かされるところがありますね。

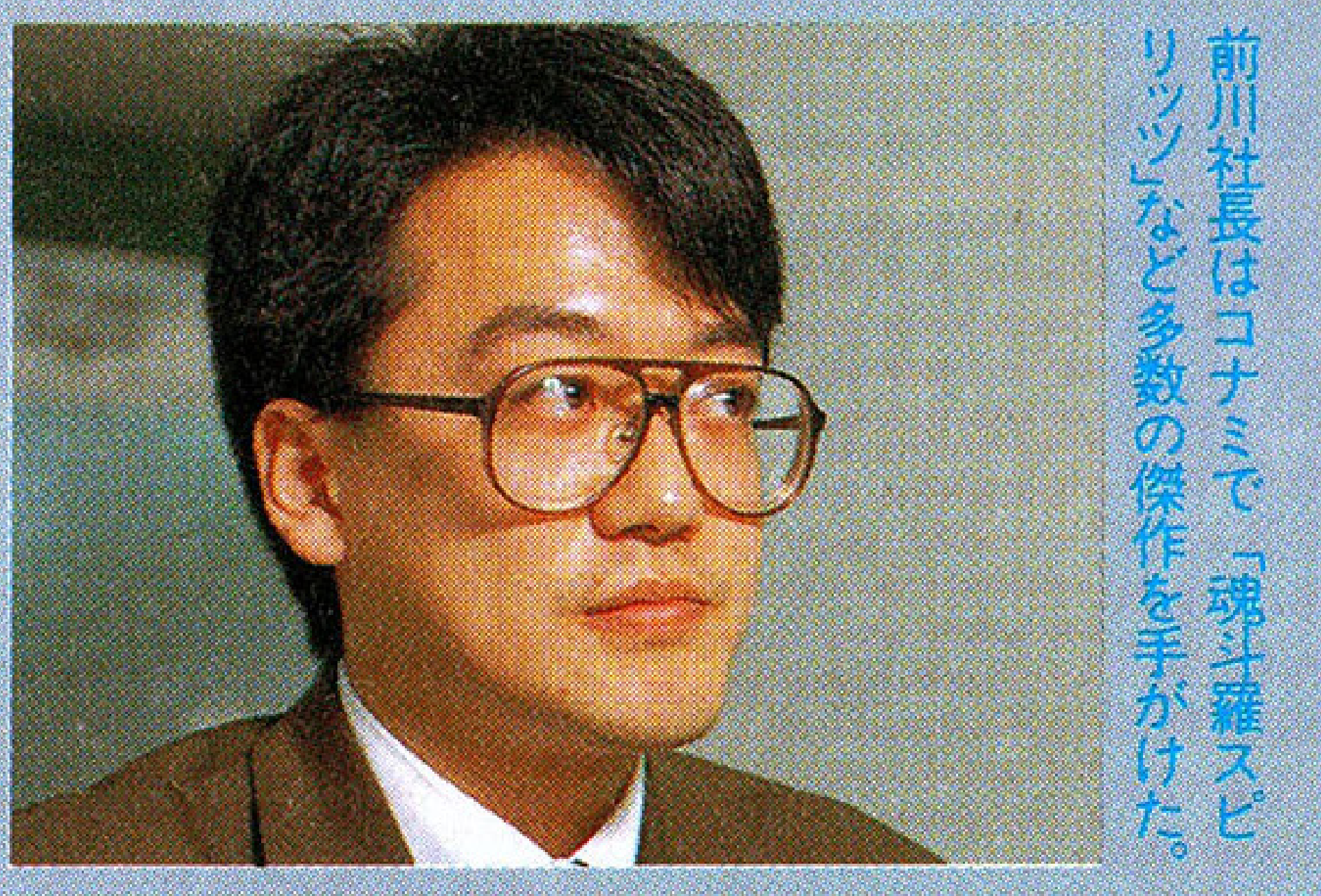
前川◎１作目で、しかもオリジナルですから、それぐらいインパクトのあるものを作ろうと思っていました。メガドライブでトップクラスのアクションに仕上げますよ。

編集部◎このゲームのウリはズバリ？

前川◎なんと言っても超ド派手な演出でしょう。そしてそれを実現させる技術力、ハードの限界を超えるほどのスプライトやVRAMの使用です。また８Ｍにぎっしり詰め込んだ、30体以上ものボスキャラや武器合体システムといったアイデアも見てほしいです。

編集部◎トレジャーはどんな会社ですか？

前川◎社名は「宝」という意味ですが、セガやメガドライブの宝になりたいという意味も込めているんですよ。実力も十分ありますが、それ以上にアイデアです。今までにない斬新なものを取り入れて、どんどんオリジナルを出していくつもりです。売上げではなくゲーム性を重視して突拍子もないことをやりますから、ゲームが好きな人たちに納得してもらえると思いますよ。



前川社長はコナミで「魂斗羅スピリッツ」など多数の傑作を手がけた。

開発ルームのスタッフたち。少人数ながら、すでに３つのラインを走らせている凄腕の集まりだ。

ガンスター ヒーローズ

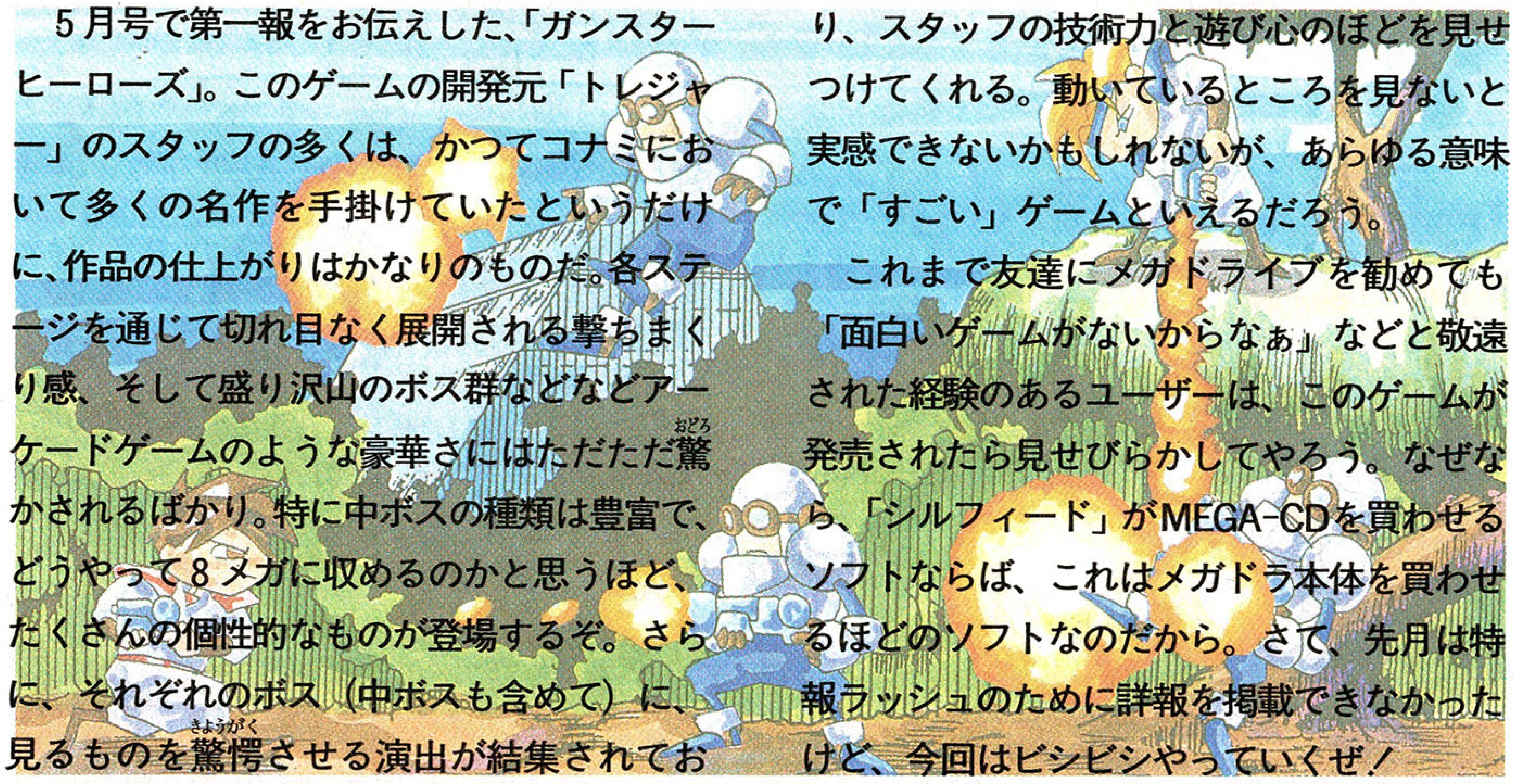
スリル スピード 爽快感の三拍子！

完成度ゲージ 80％ 2人同時プレイあり

●セガ
●9月発売予定
●価格未定
●ACT
●8M

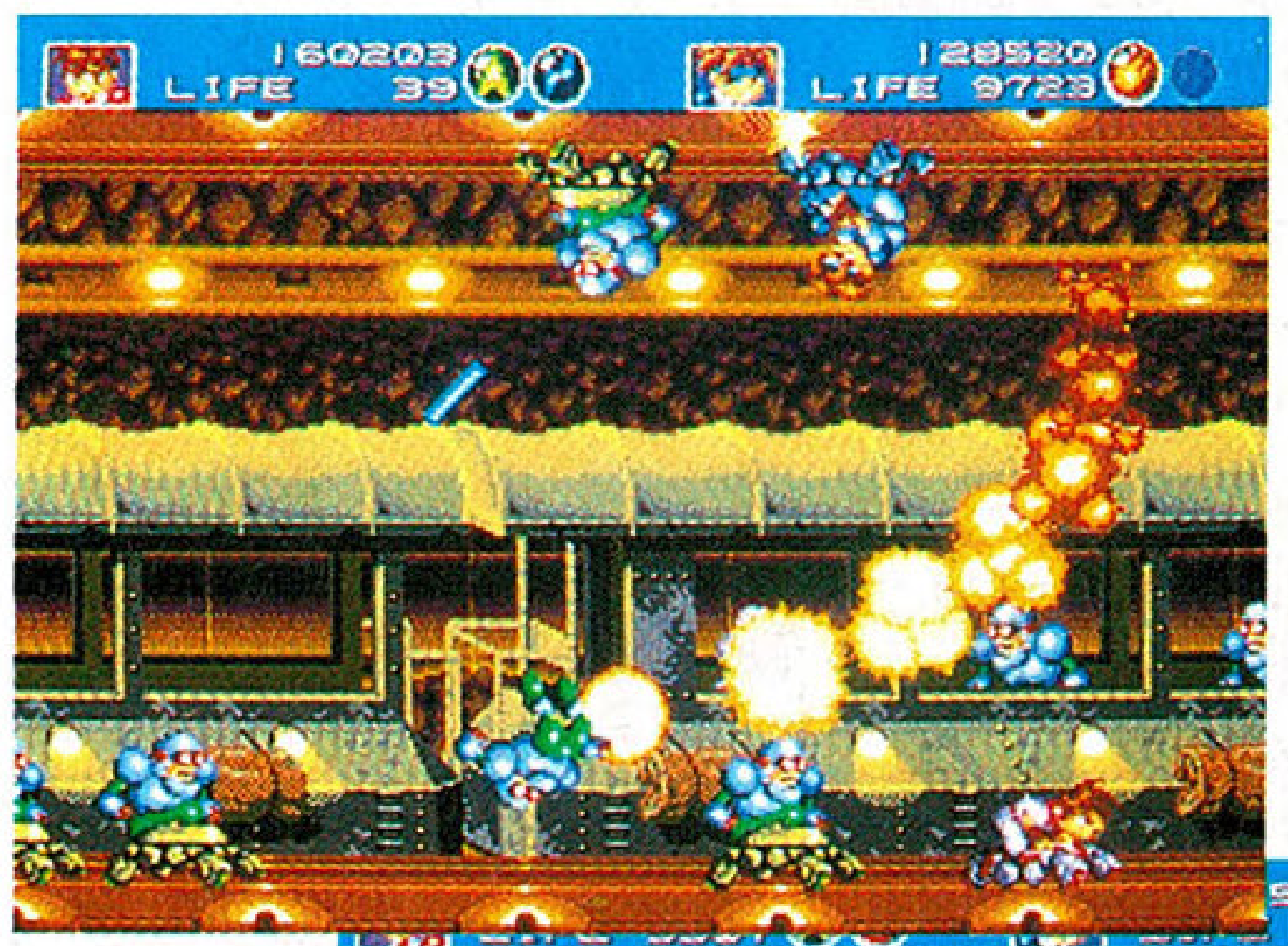
GUNSTAR HEROES
1 PLAYER
2 PLAYER
OPTIONS

つわもの揃いの新制作集団「トレジャー」に注目！

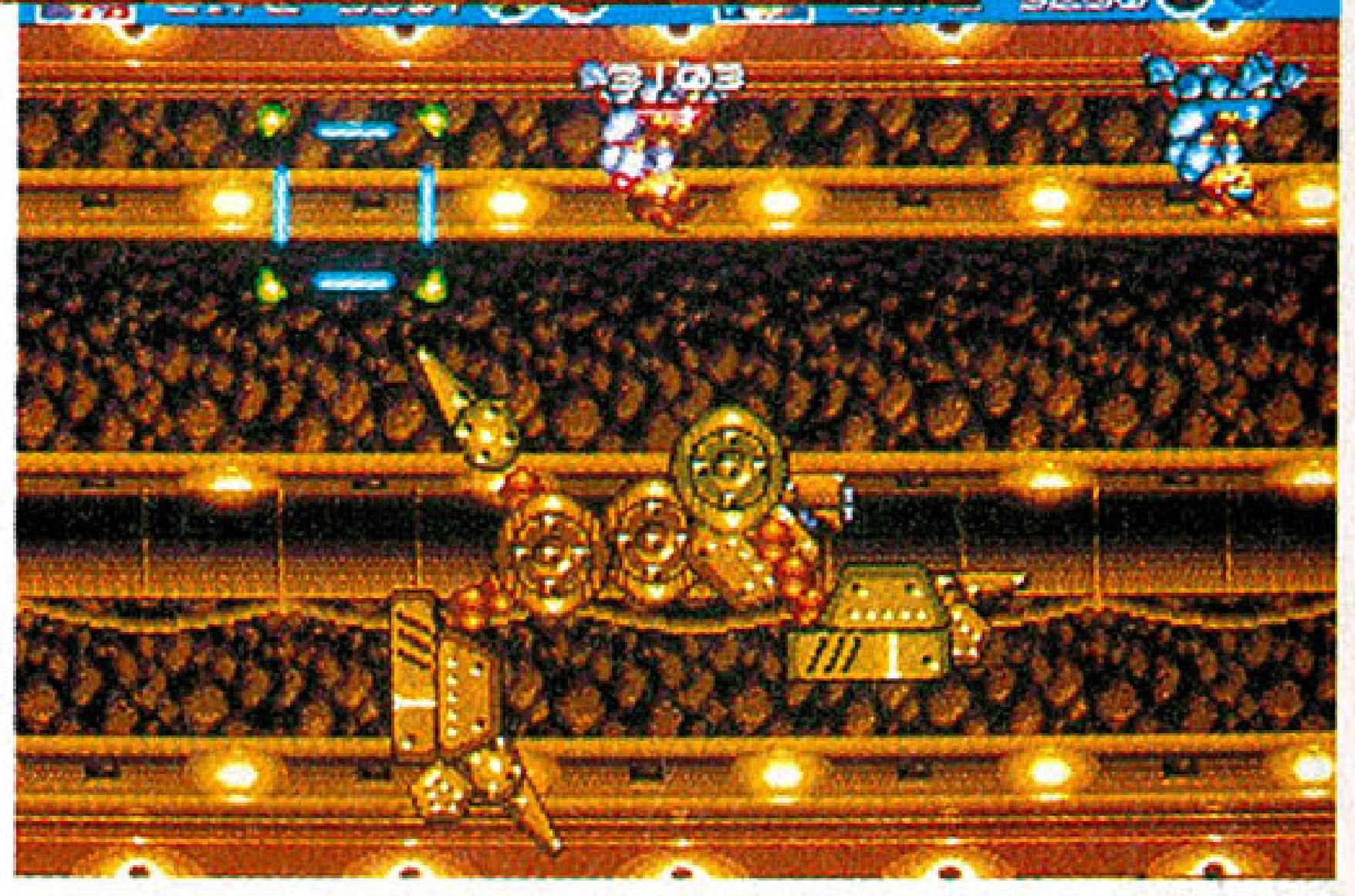


5月号で第一報をお伝えした、「ガンスターヒーローズ」。このゲームの開発元「トレジャー」のスタッフの多くは、かつてコナミにおいて多くの名作を手掛けていたというだけに、作品の仕上がりはかなりのものだ。各ステージを通じて切れ目なく展開される撃ちまくり感、そして盛り沢山のボス群などなどアーケードゲームのような豪華さにはただただ驚(おどろ)かされるばかり。特に中ボスの種類は豊富で、どうやって8メガに収めるのかと思うほど、たくさんの個性的なものが登場するぞ。さらに、それぞれのボス（中ボスも含めて）に、見るものを驚愕(きょうがく)させる演出が結集されており、スタッフの技術力と遊び心のほどを見せつけてくれる。動いているところを見ないと実感できないかもしれないが、あらゆる意味で「すごい」ゲームといえるだろう。

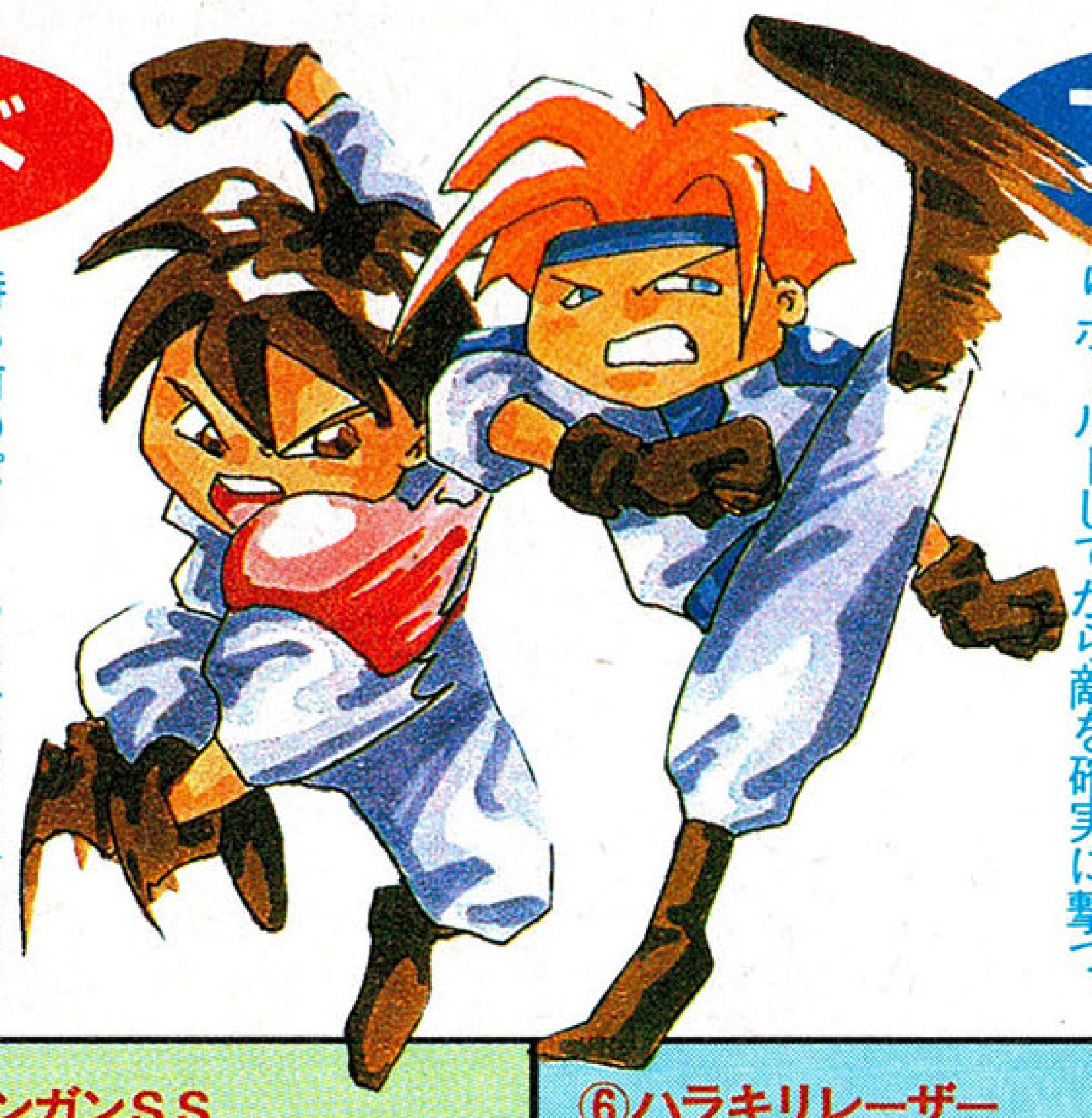
これまで友達にメガドライブを勧めても「面白いゲームがないからなぁ」などと敬遠された経験のあるユーザーは、このゲームが発売されたら見せびらかしてやろう。なぜなら、「シルフィード」がMEGA-CDを買わせるソフトならば、これはメガドラ本体を買わせるほどのソフトなのだから。さて、先月は特報ラッシュのために詳報を掲載できなかったけど、今回はビシビシやっていくぜ！



ザコが放物線を描いて落下していくなど細部も凝りまくっている。爆発パターンも従来のメガドラ作品より豊富だ。



多関節を駆使したボスも魅力的。なめらかなうえに、すごく動きが自然なのだ。



レッド

持ち前のパワーのみで悪に立ち向かう、正義に燃える熱血漢。片腕で銃を撃ちまくりつつ、爆炎の中を走りぬける勇気の持ち主だ。ただし、性格的には落ち着いて獲物を狙い撃ちするのが苦手だったりする。

ブルー

正義とか悪など、そんなものには価値観を感じず、自分の信じる道を爆進する。一見かっこいいようだが単にワガママなだけかも？ 銃の扱いにもこだわりを持ち、両手でしっかりホールドしてから敵を確実に撃つ。

①ジョンのマシンガンSS
フォースの強力バージョン。弾丸の大きさと威力がフォース単体のときよりもアップしている。別名スガナミスピリッツ。

②レーザー100
フォースとレーザーが合体した武器。この武器の名称のルーツは……。きっとみんなの想像どおりでしょう。

③バクレツファイヤー
何かに当たるか、ボタンを離した時点で弾丸が炸裂する。頼もしいけど、単発なのがちょっと痛い。

④バカホーミング
フォースとチェイサーが合体した武器。フォースの弾丸が敵をホーミングする。速射するので弾切れしにくいのが利点。

⑤暴れん坊レーザー
8方向レーザーなので死角ができるが、振り回すように撃てば周囲の敵を楽に片づけられる。

⑥ハラキリレーザー
ファイヤーよりライトニングの性質が強い。これのネーミングは……。いずれトレジャーマンが解説してくれるはず？

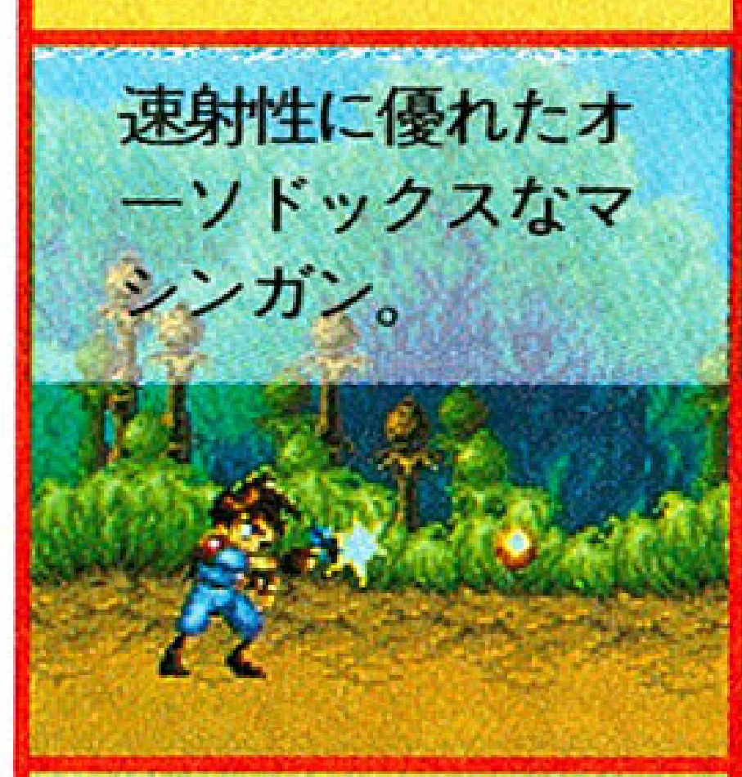
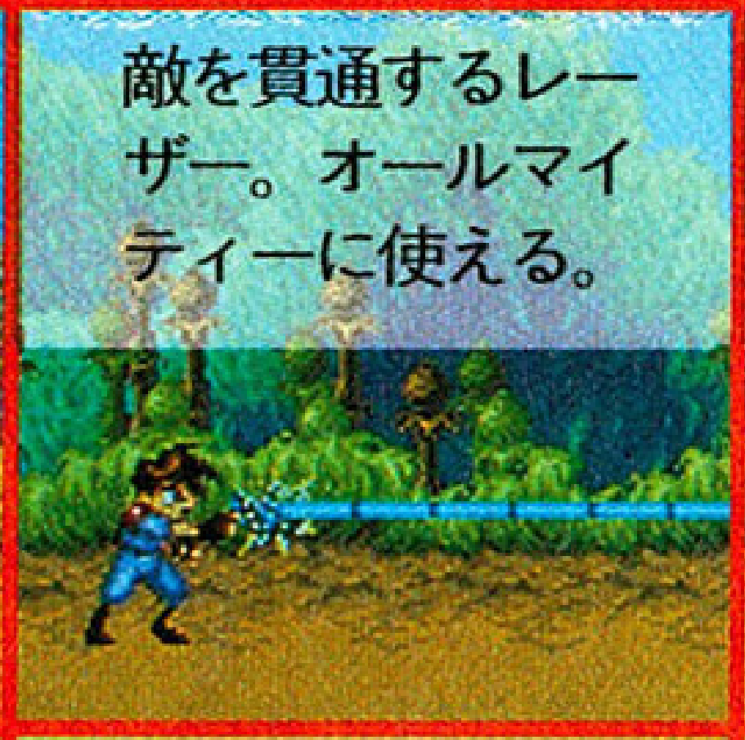
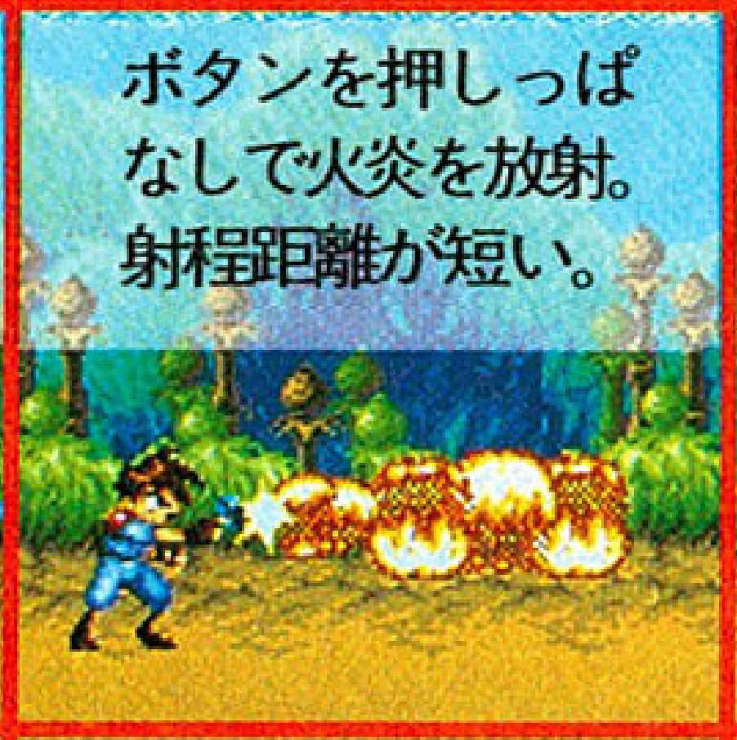
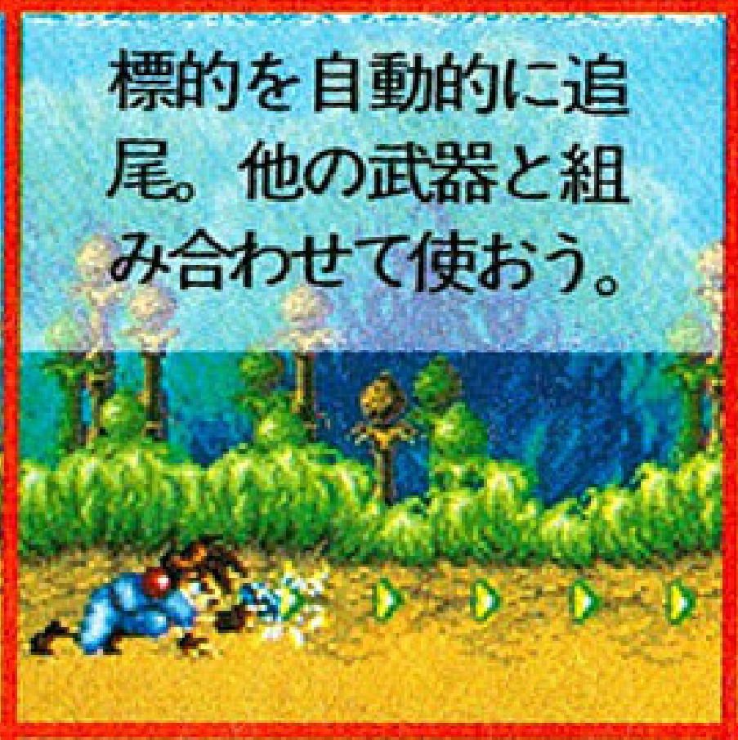
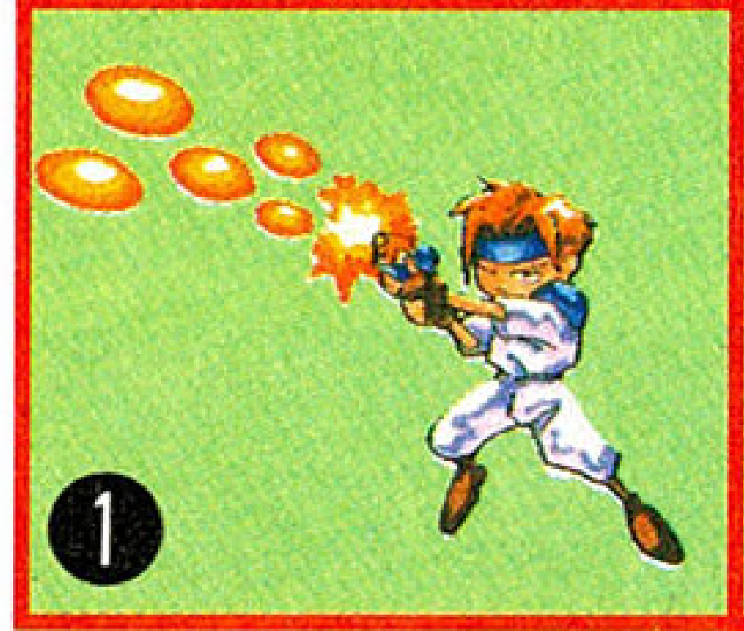
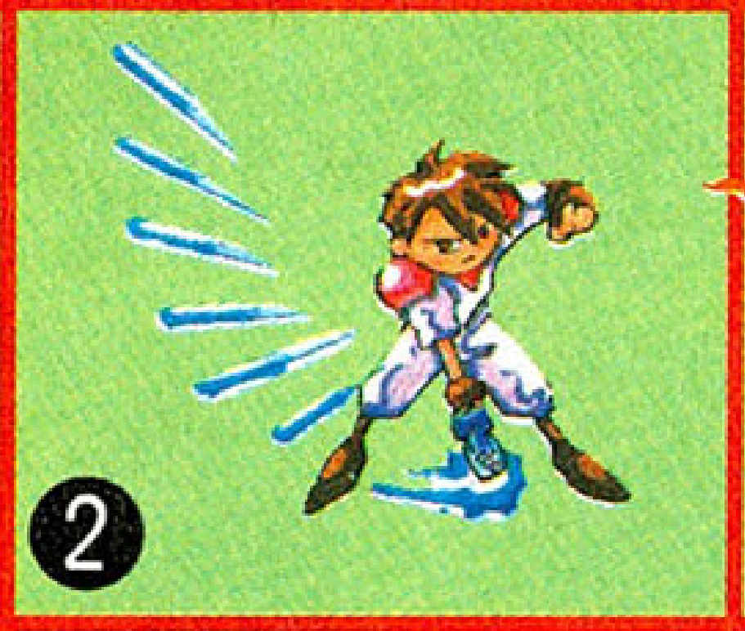
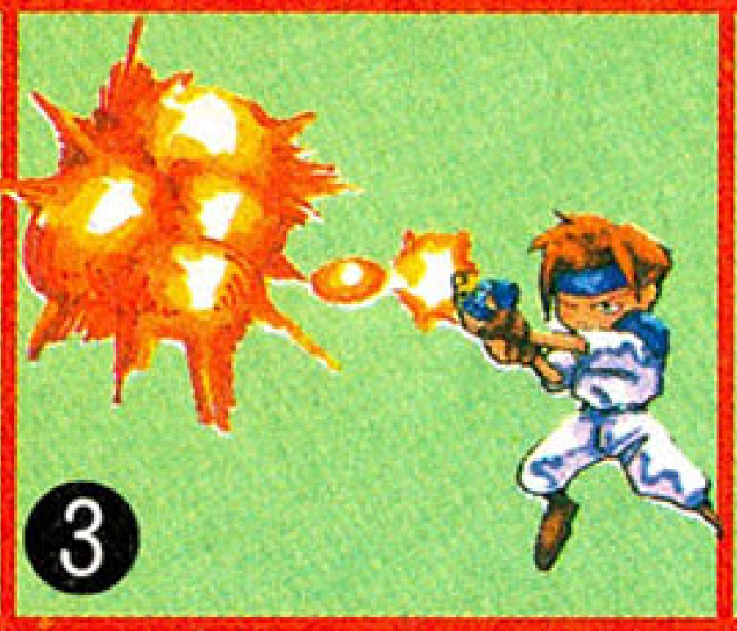
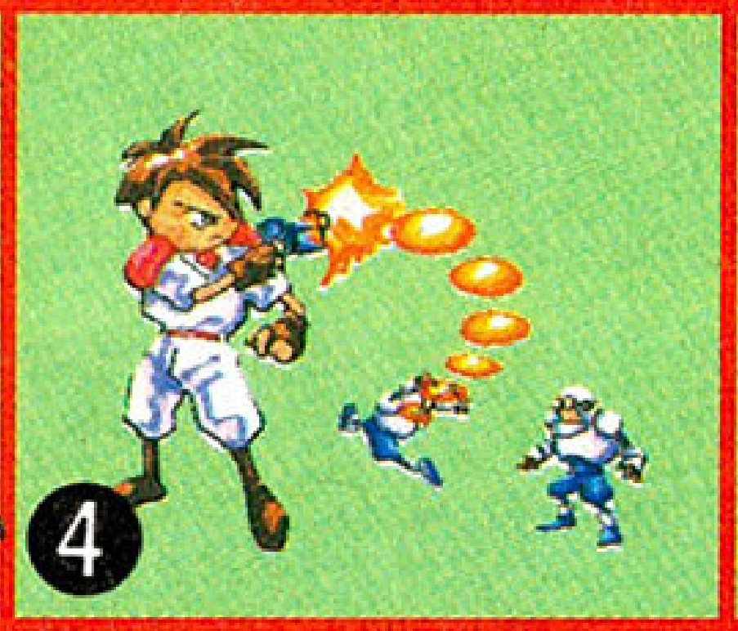
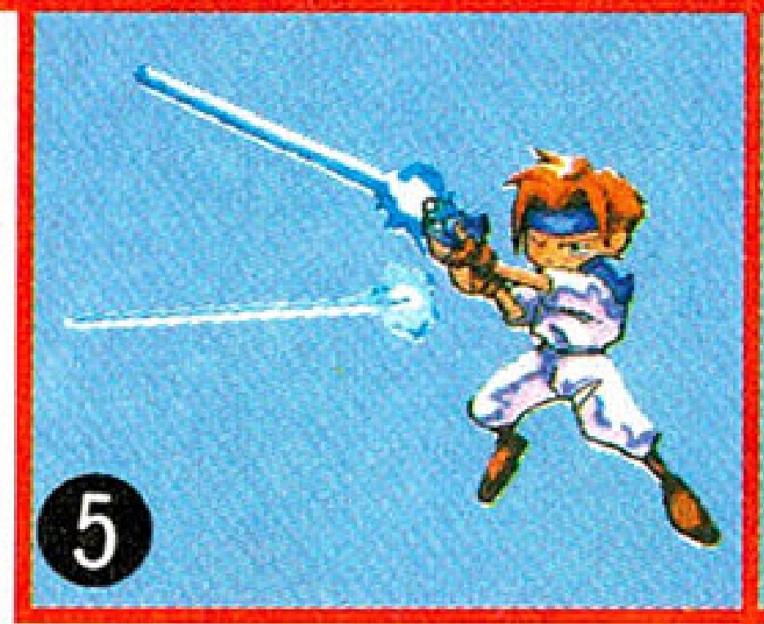
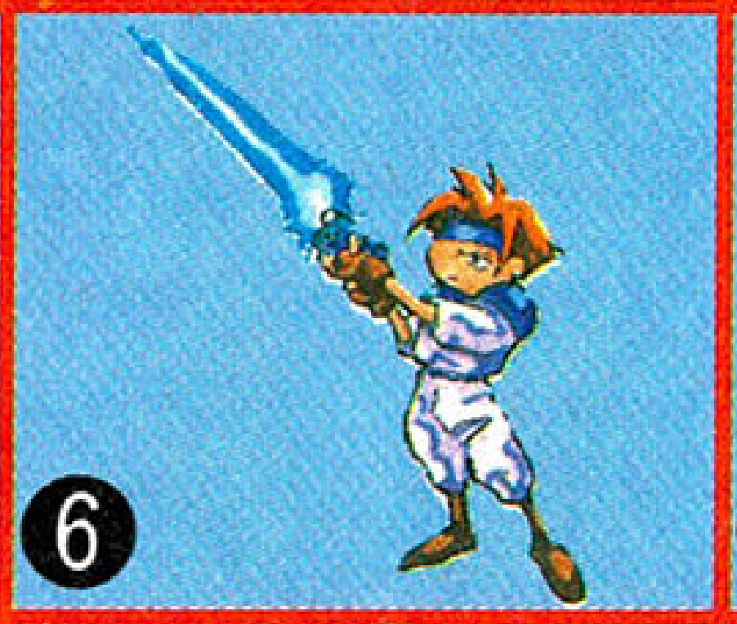
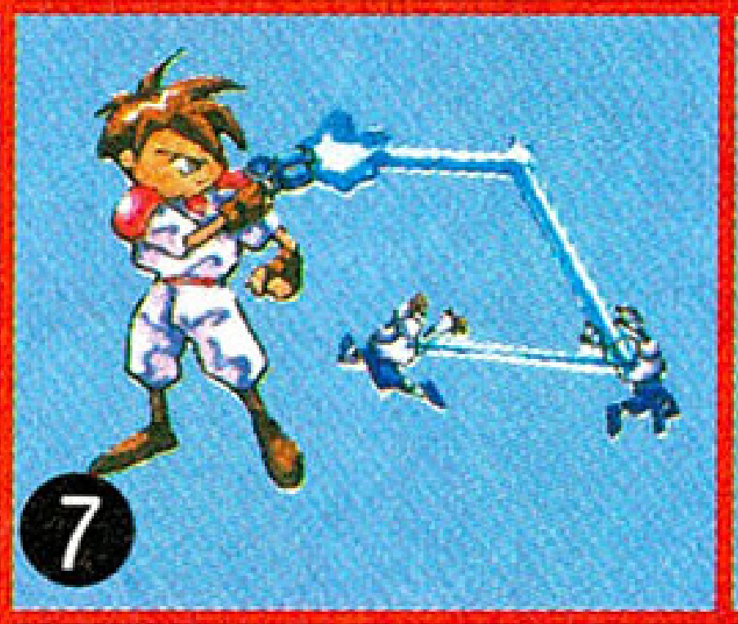
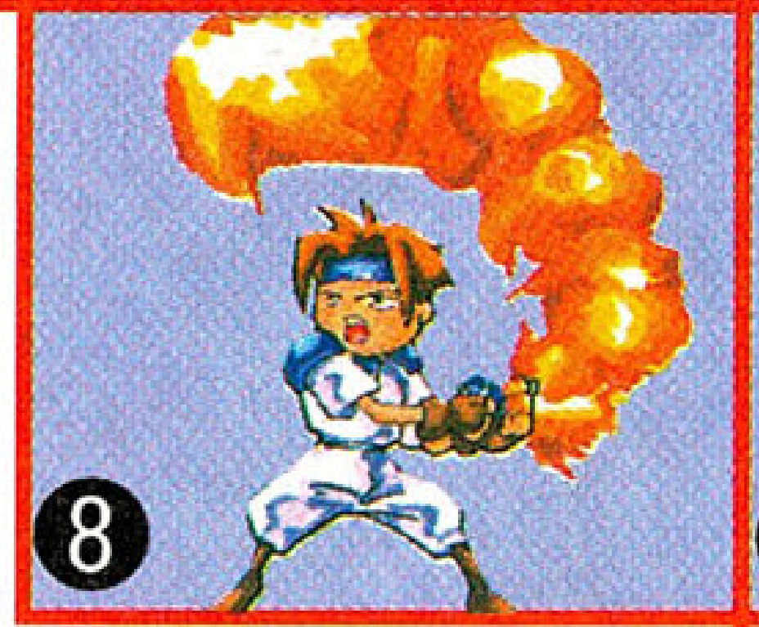
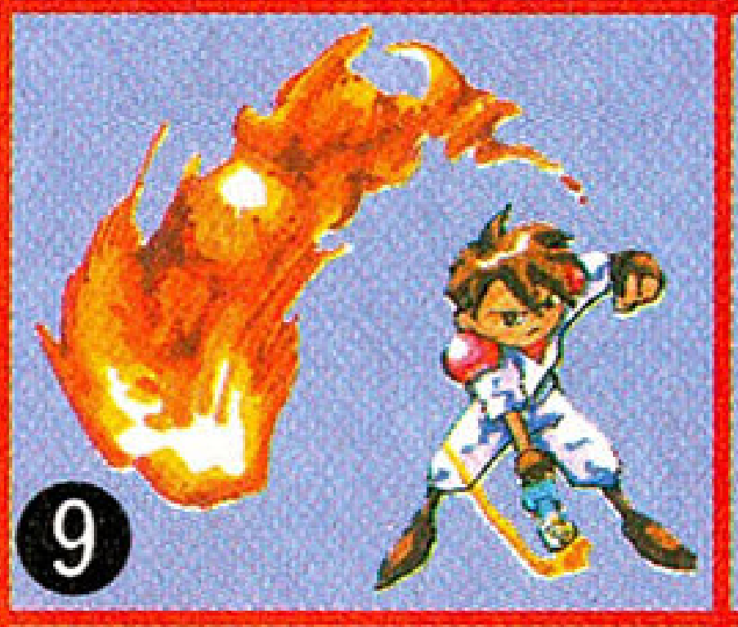
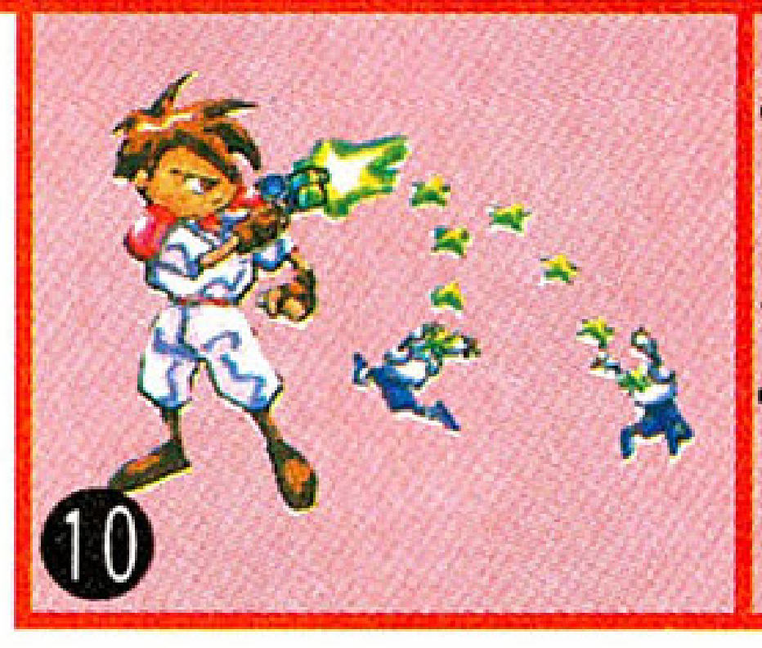
⑦シャチョーレーザー
ライトニングのレーザーが敵をホーミング。一瞬で敵に当たるので楽だが、弾切れしやすい。ボス戦では効果絶大。

⑧死ね死ねファイヤー
まさに火炎放射機。振り回せばザコを寄せつけないぞ。でも、やっぱり射程距離は短いので接近戦向け。

⑨ロンリーソウルファイヤー
火の玉を方向キーで誘導できるとんでもない武器。火の玉をホバリングさせてボスの弱点に集中砲火すると気持ちいい。

⑩マキビシ弾
チェイサー単体のときより性能がアップ。同時に複数の敵をホーミングしてくれる。狙い撃ちが苦手なアナタに。

武器合体システムが斬新！

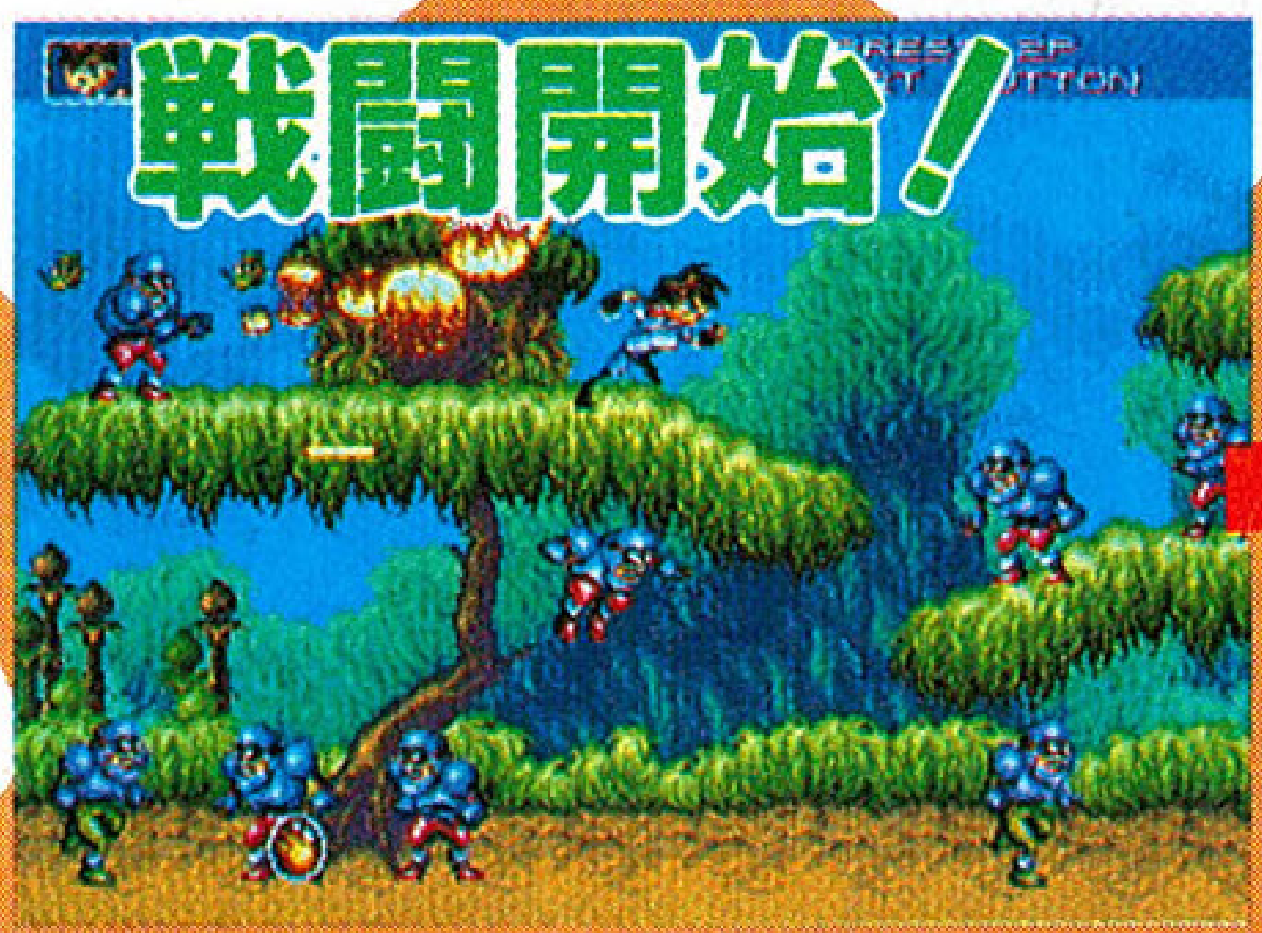
フォース	ライトニング	ファイヤー	チェイサー	
速射性に優れたオーソドックスなマシンガン。 	敵を貫通するレーザー。オールマイティーに使える。 	ボタンを押しっぱなしで火炎を放射。射程距離が短い。 	標的を自動的に追尾。他の武器と組み合わせて使おう。 	基本4パターン
 ❶	 ❷	 ❸	 ❹	フォース
	 ❺	 ❻	 ❼	ライトニング
		 ❽	 ❾	ファイヤー
			 ❿	チェイサー

武器の種類はなんと14もある！

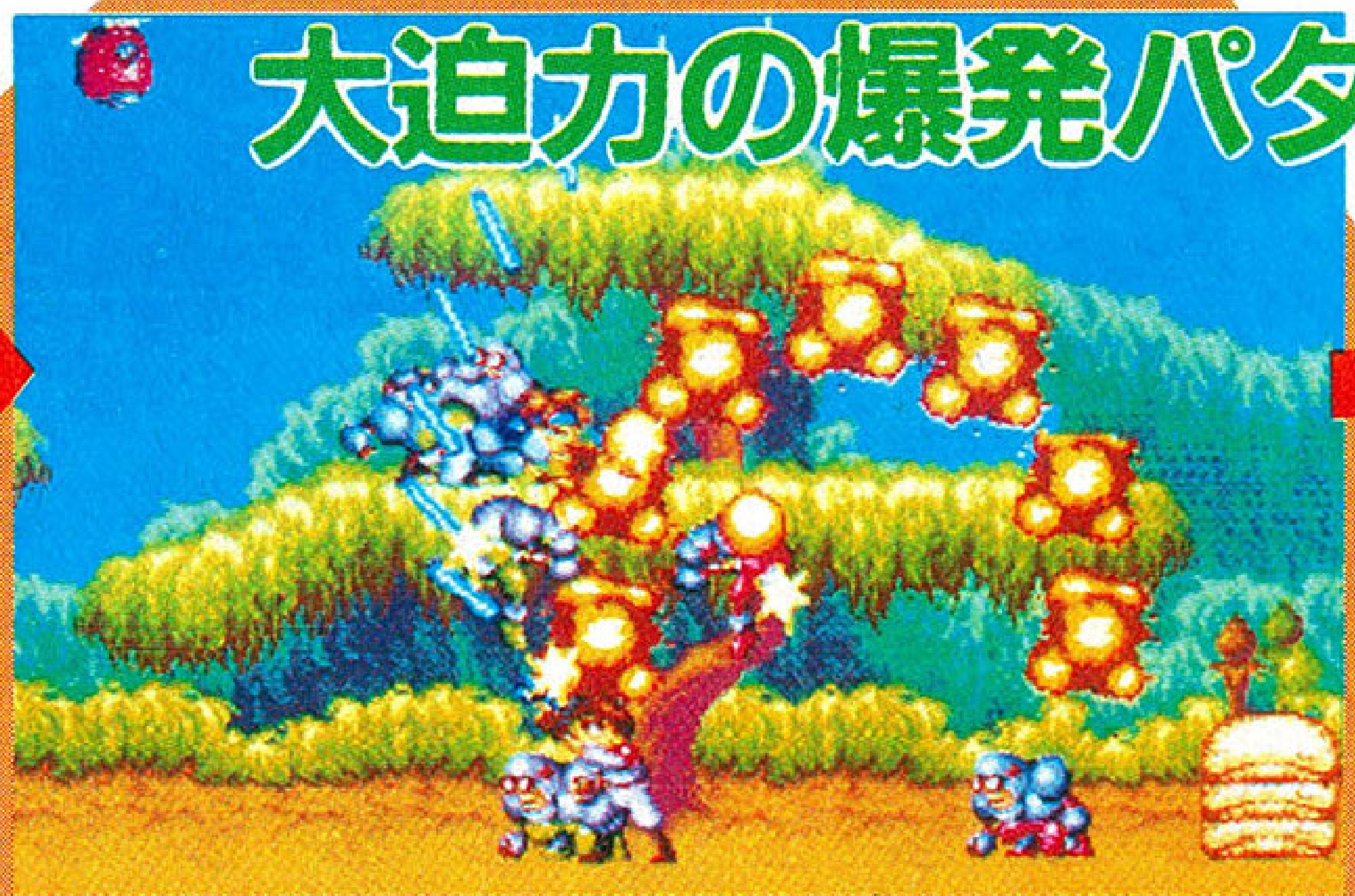
レッドとブルーの銃は、敵を倒して入手する武器アイテムの組み合わせで攻撃方法が変わる。4種類の武器アイテムは同時に2つまで持つことができ、状況に応じて単体か合体させた状態を選択することも可能だ。たとえばフォースとライトニングを持っている場合は、フォースでの攻撃、ライトニングでの攻撃、レーザー100（2つを組み合わせた武器）と、3種類を使い分けられるということ。

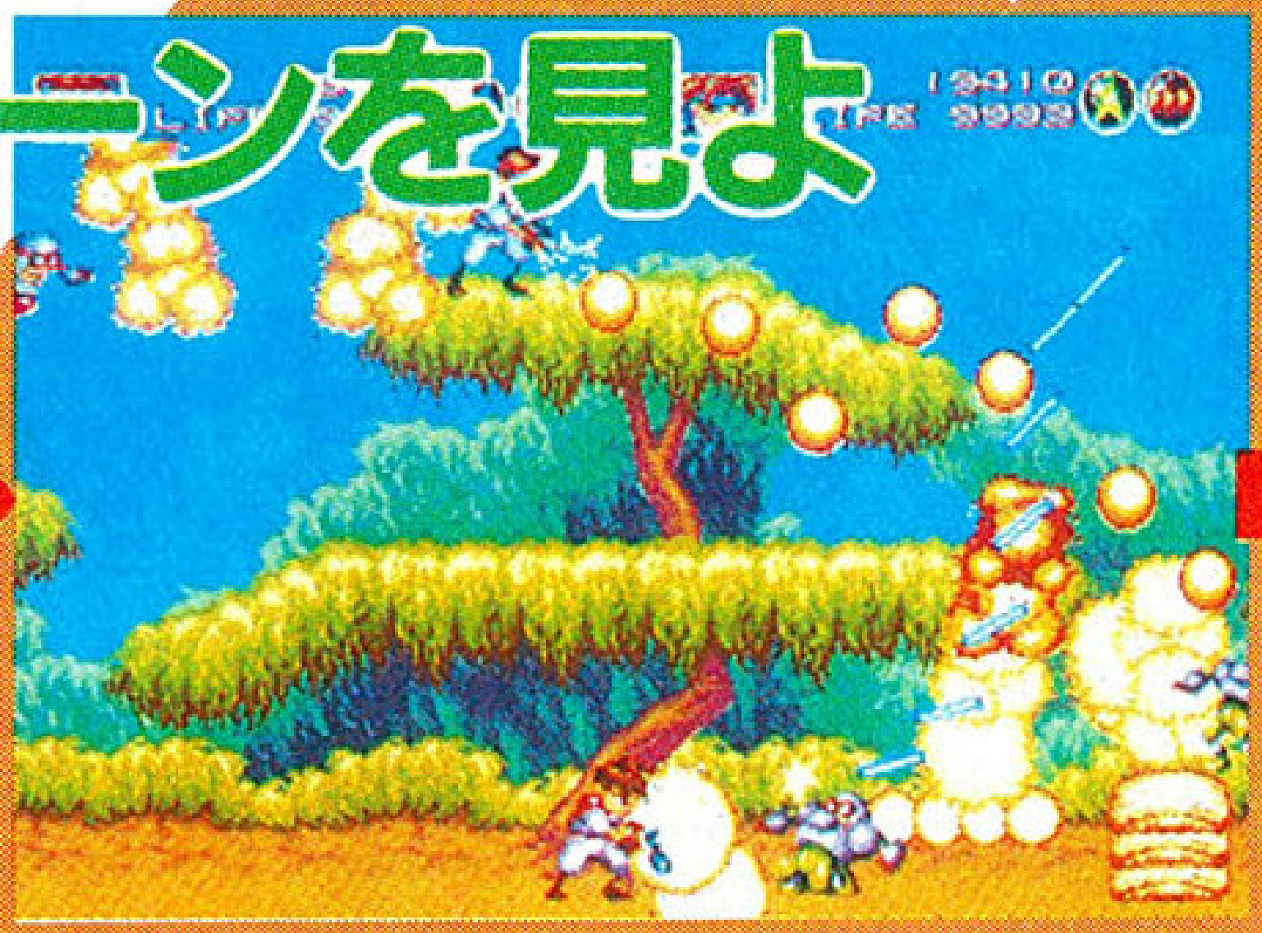
画面じゅうを覆いつくす敵の数々 ステージ1から飛ばしていくぜ！

このゲームは、最初のステージから忙しいくらいザコが出まくるので、こちらも通常の攻撃だけでなく、パンチ、投げ、スライディング、三角飛び、ジャンプキック、ぶら下がりなどを駆使して、本気でプレイせねばならない。ハッキリ言って難易度は高めだけど、このへんのプレイ感覚とノリは、アーケードゲームに匹敵するものを持っているぞ！

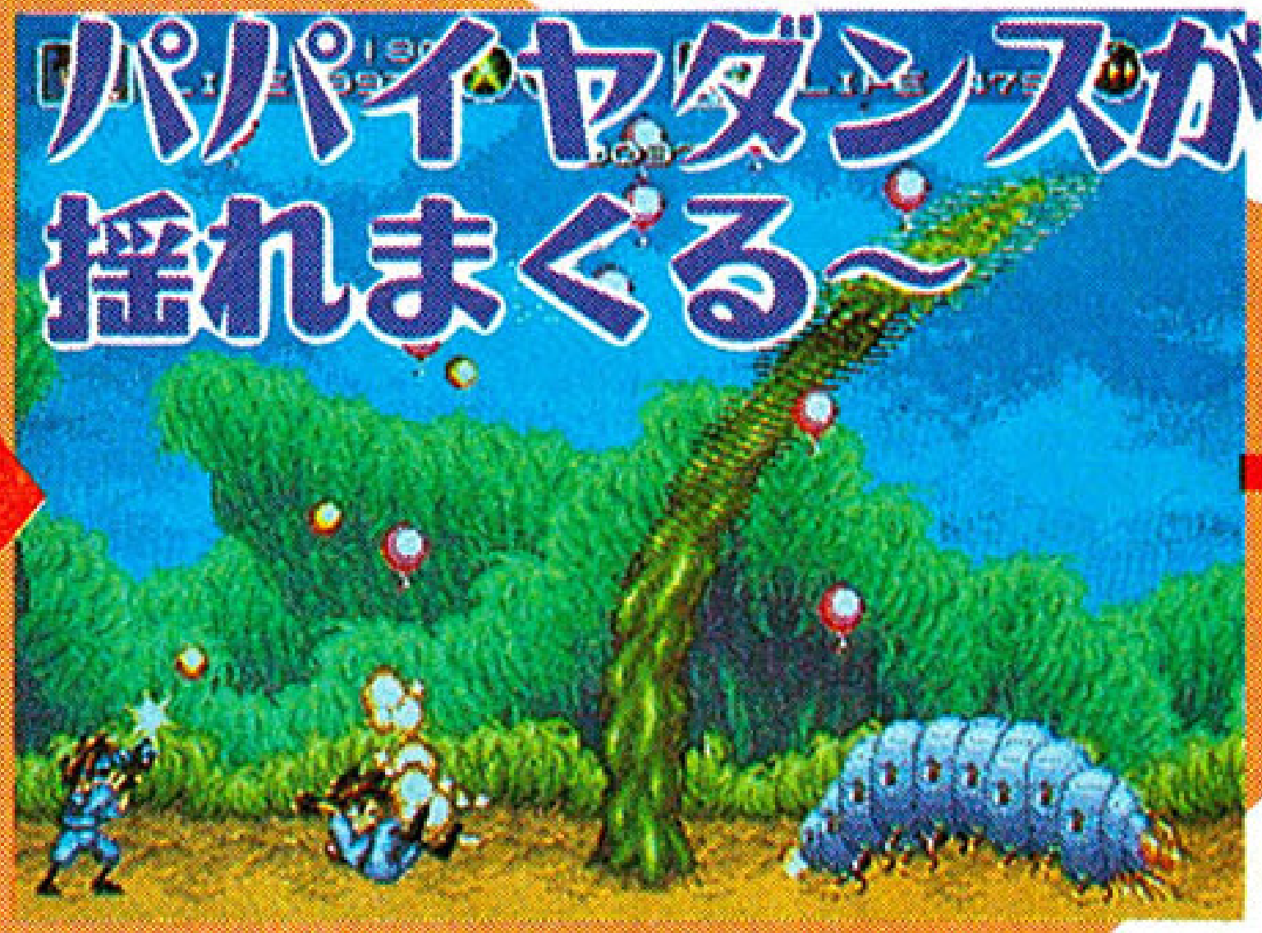


ステージ1では帝国軍に襲われている集落を救うのだ。左上の家から、小さな人がいぶり出されているのがわかるかな？

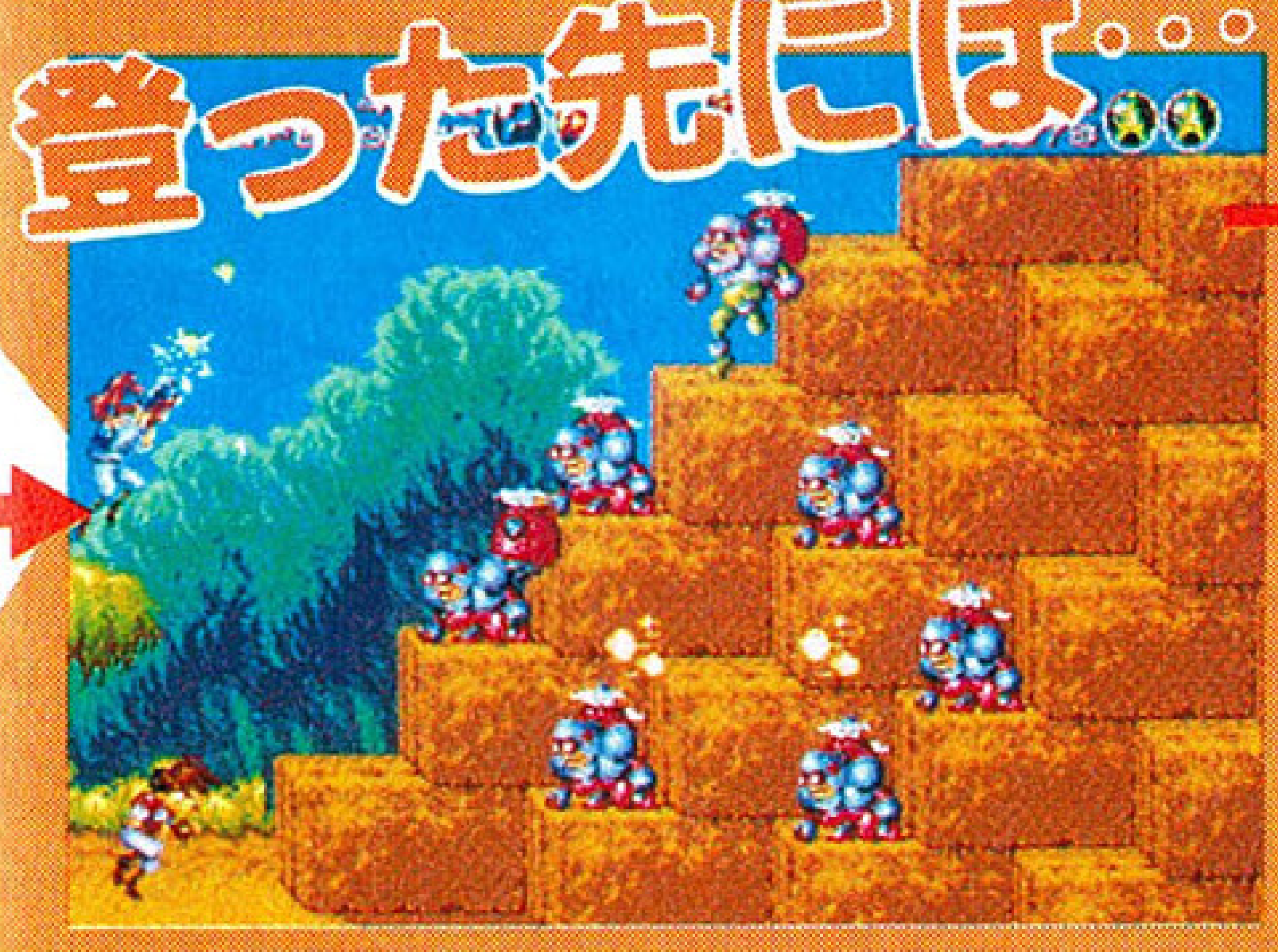

大迫力の爆発パターンを見よ



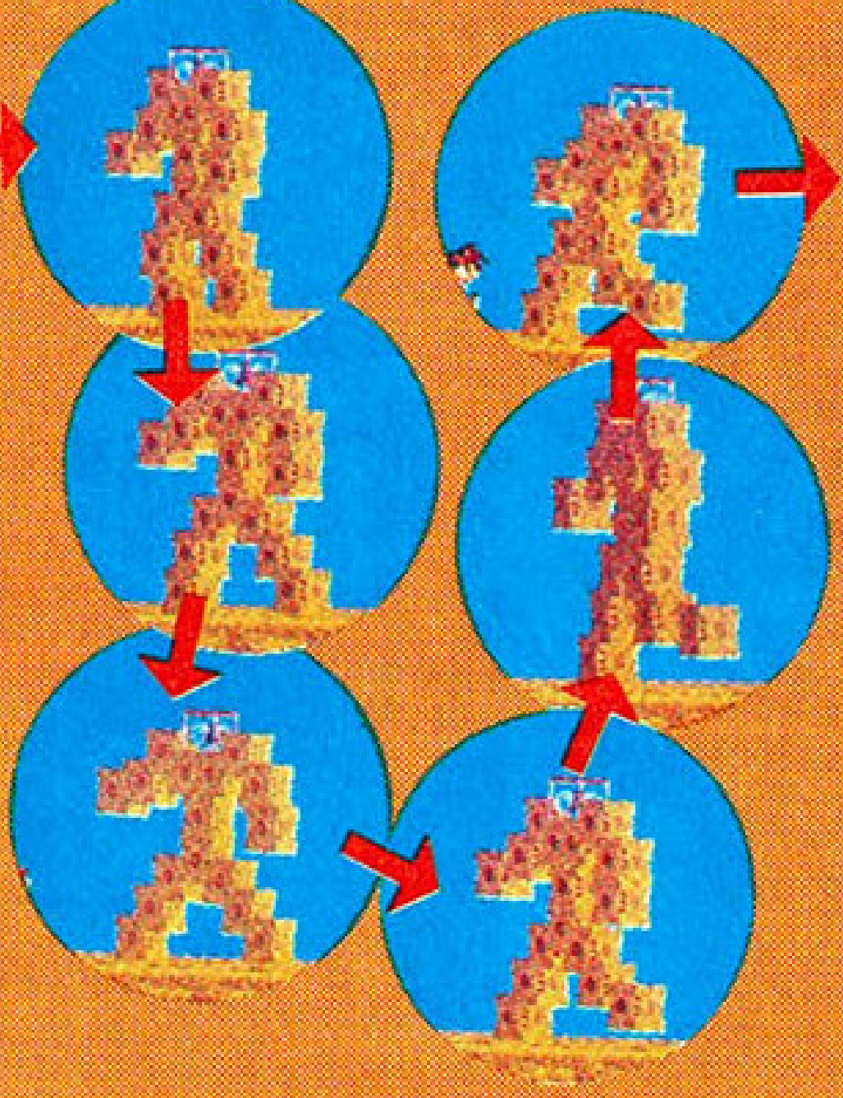
「戦場の狼II」以上に撃ちまくり、破壊しまくり、爆発しまくりのゲーム性が快感！

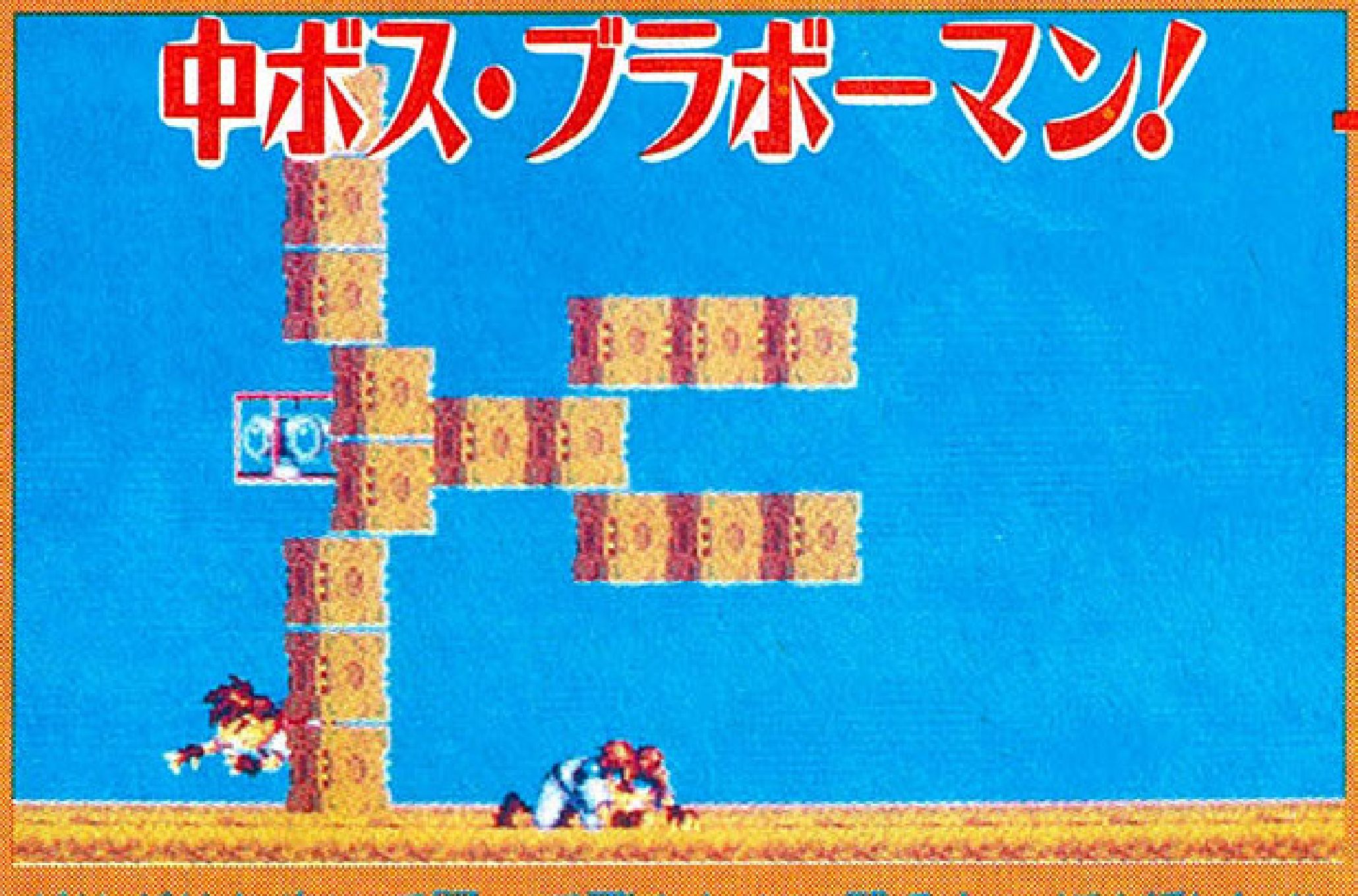

パパイヤダンスが揺れまくる～

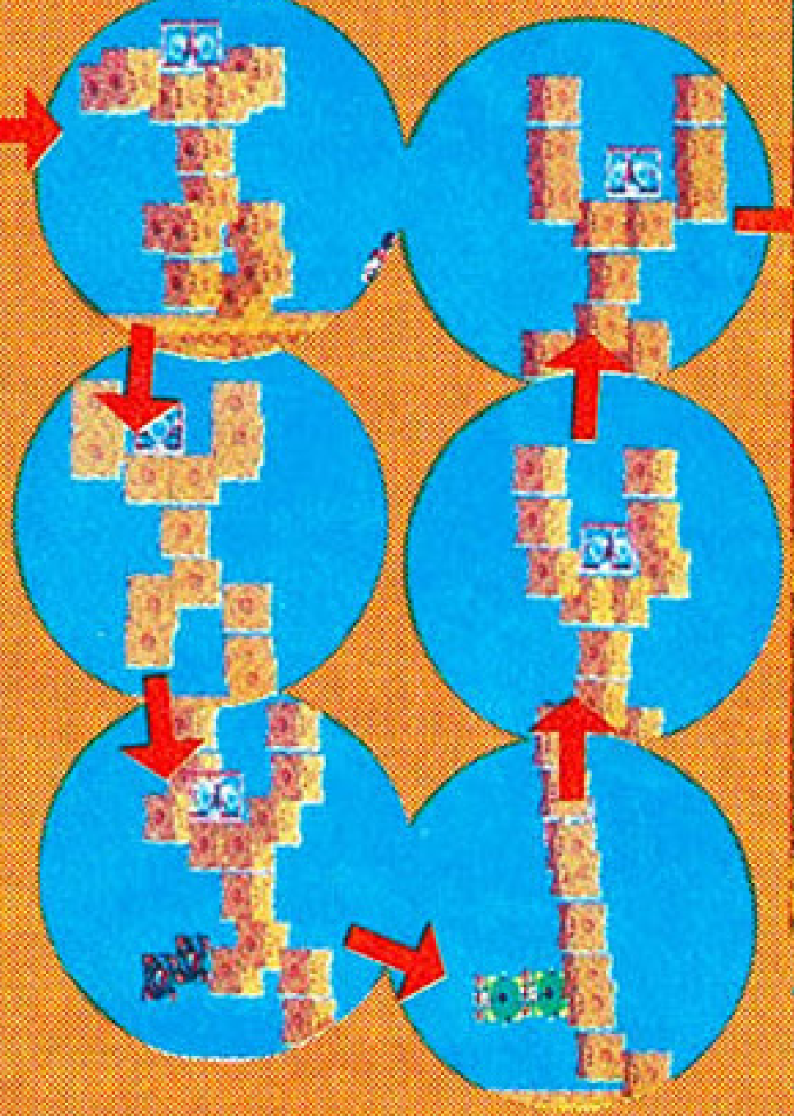
中ボスその1。先端を撃つとボインと振れるのがなんかイイ。別名ちんちん花」。



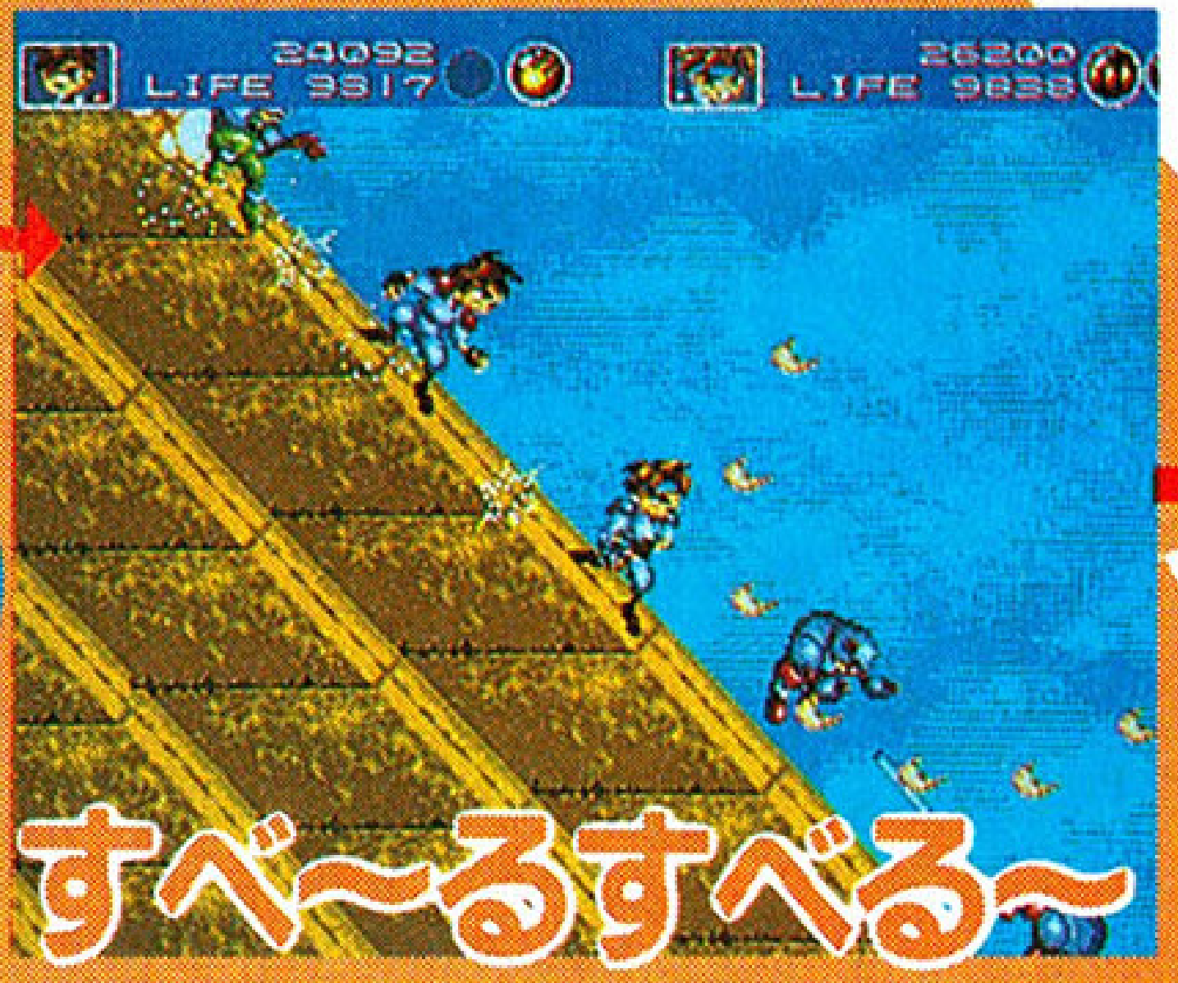
集落を過ぎるとピラミッドに兵士が。飛んでいく敵を追いかけて登れ！



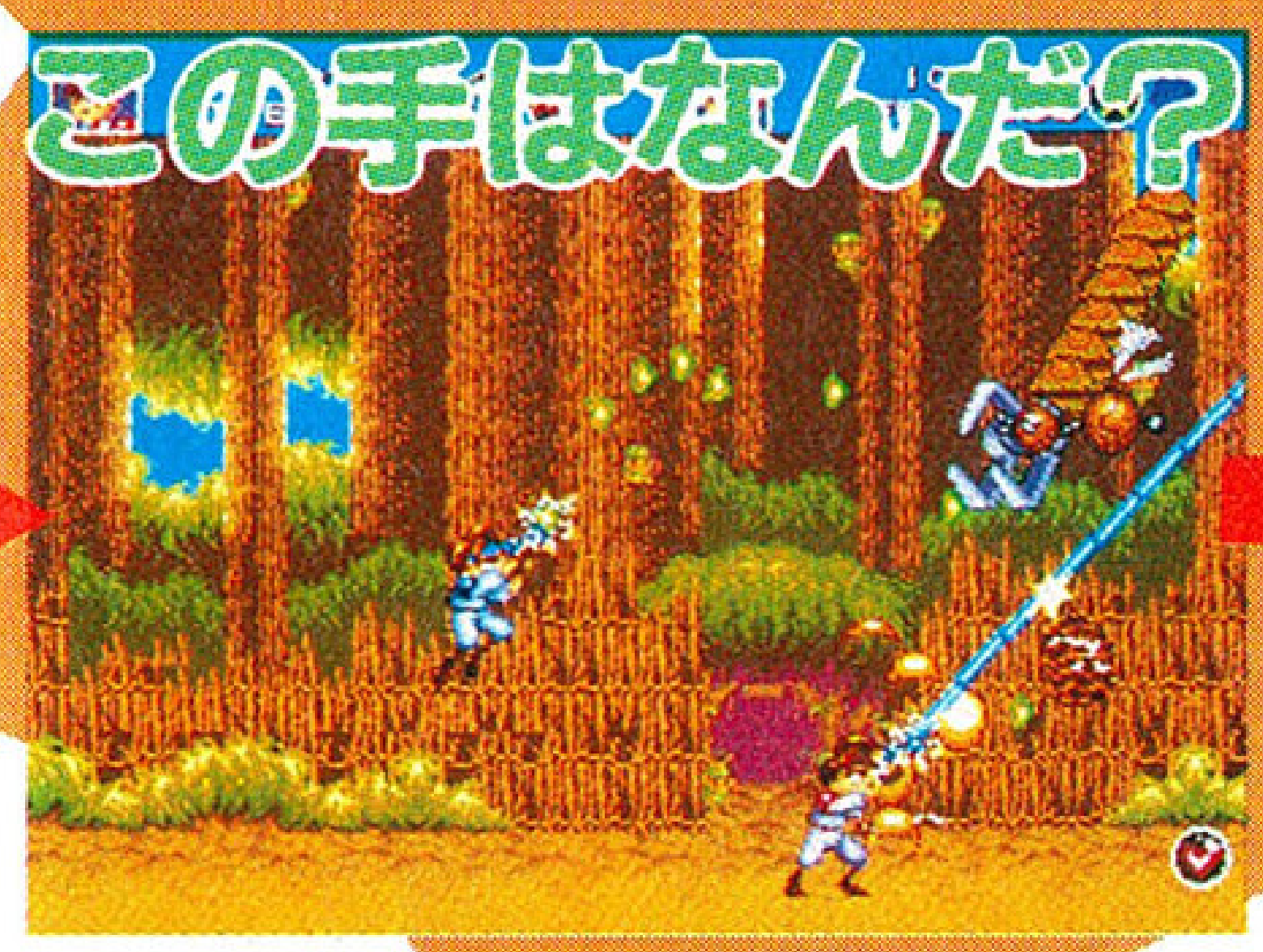




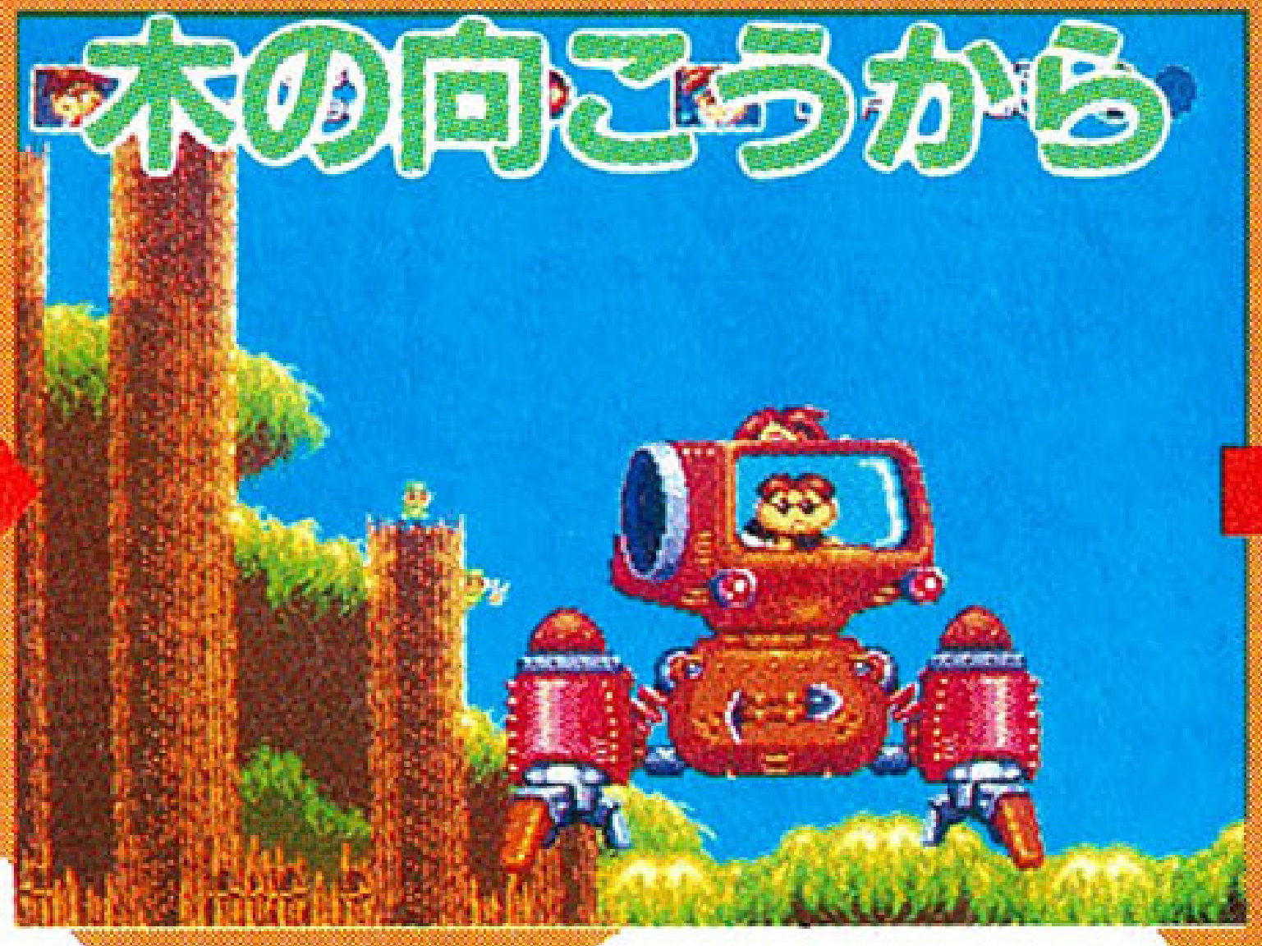
グリグリと歩いて踊って飛ぶヤツ。恐ろしいほど動くぞ。



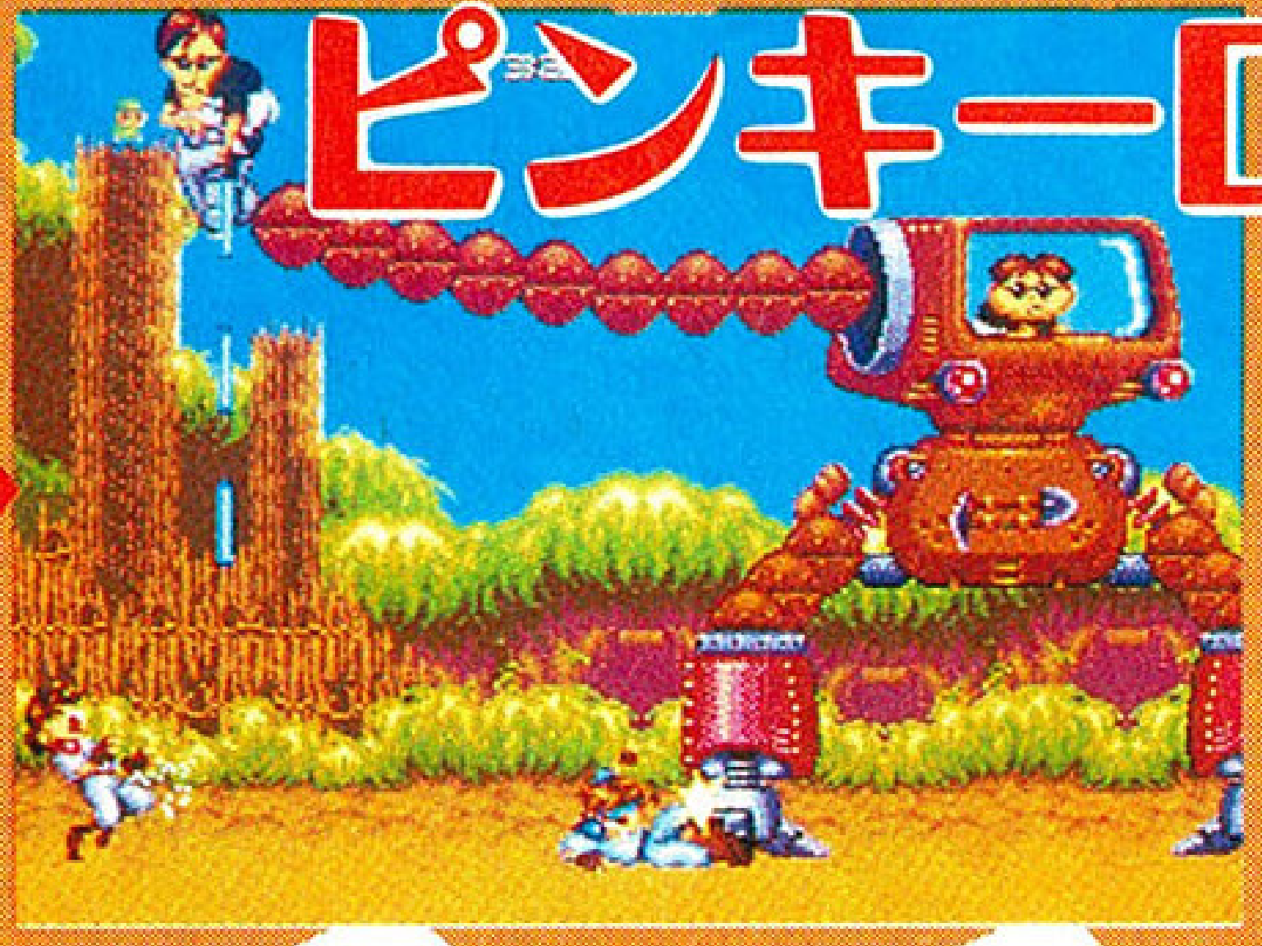
下りはあっという間に進む。足が摩擦熱で溶けそうなくらいのスピード感だ。



ピラミッドを下りた先は木々の茂る地帯に。巣からハチがブワッと襲いかかる！



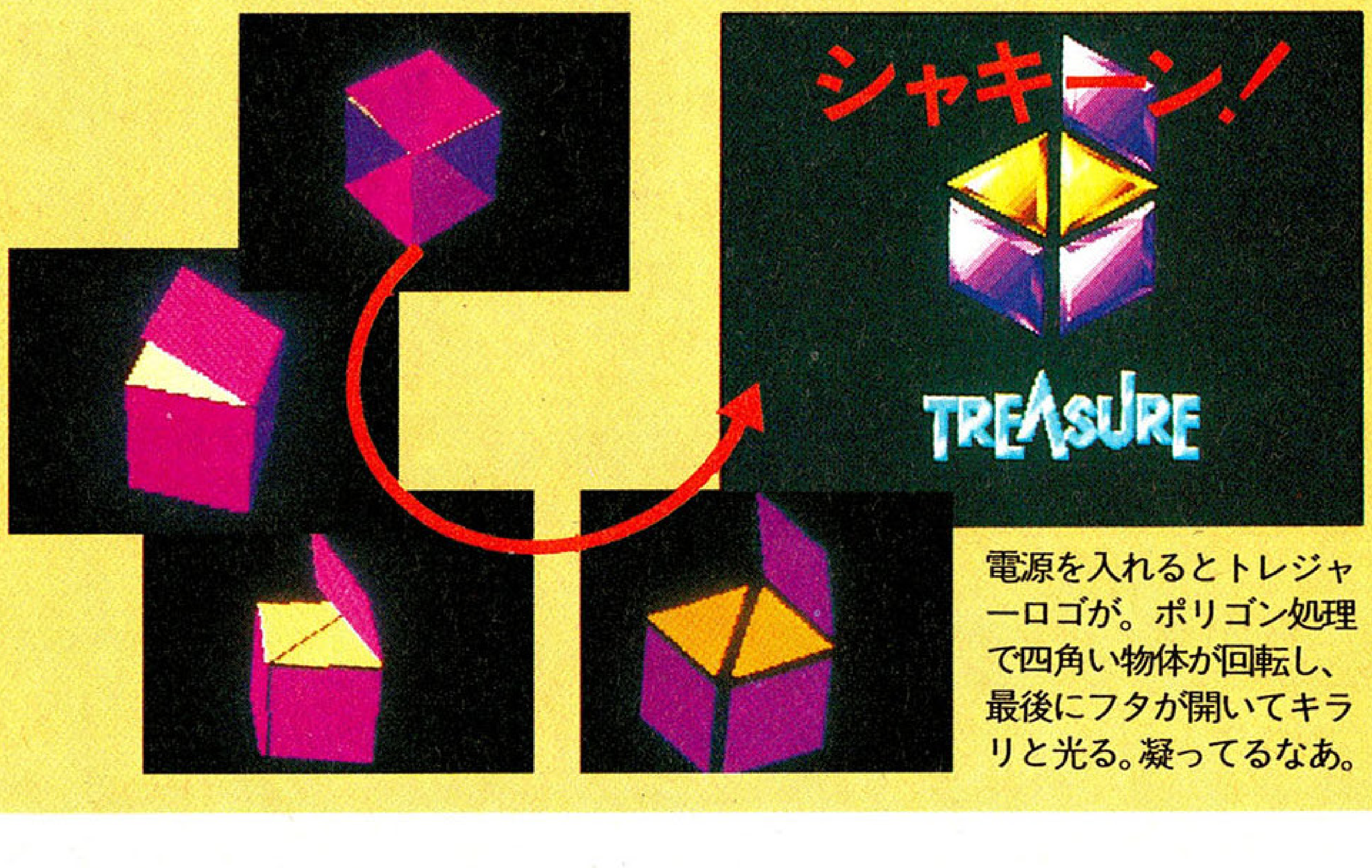
今度は木の向こうから巨大なロボットが飛び出してきた！　さっきの手はコイツか！


ピンキーローダー参上！

帝国軍幹部のピンクフロイドが、カインとコタローを従えて、女王様のごとく登場！

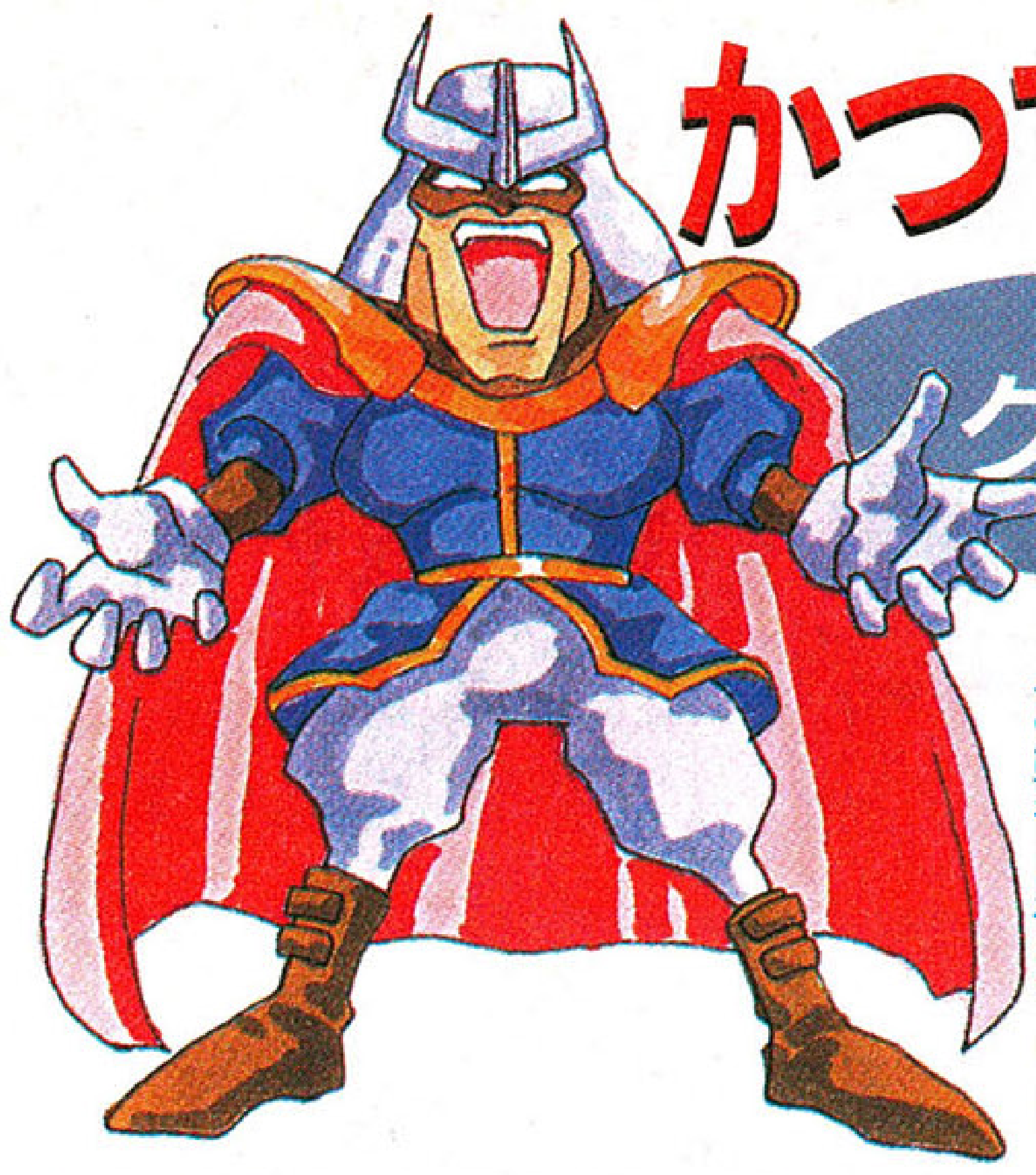
トレジャーはまさにメガドラの宝

超新星のごとく現れたトレジャーの第1作目「ガンスター　ヒーローズ」は、セガから販売される。だからといって、トレジャーは決してセガの下請け会社などではなく、その実力から、強力な開発陣としてセガに認められているのだ。つまり、ソニックなど一連の関連メーカーのような位置づけにあるってこと。それはソフト起動時にトレジャーロゴが堂々と出ることからも、セガが寄せる期待の高さがうかがえるよね。もちろん「ガンスター」はその期待に応える傑作。まさに、名のとおりトレジャーはメガドラの「宝」だ。


シャキーン！
TREASURE

電源を入れるとトレジャーロゴが。ポリゴン処理で四角い物体が回転し、最後にフタが開いてキラリと光る。凝ってるなあ。

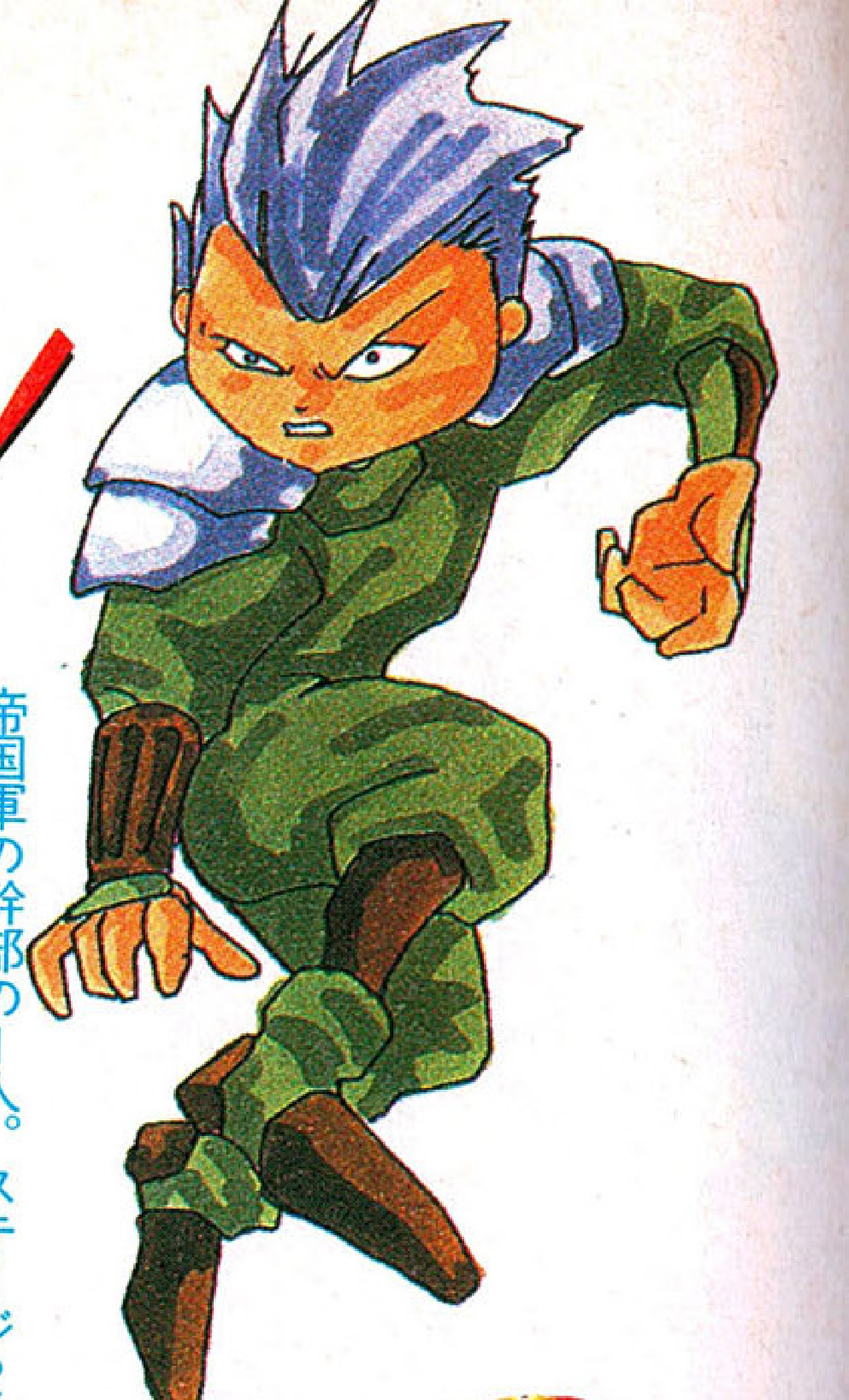
かつてないスピード感！ 坑道を疾駆せよ！



グレイ

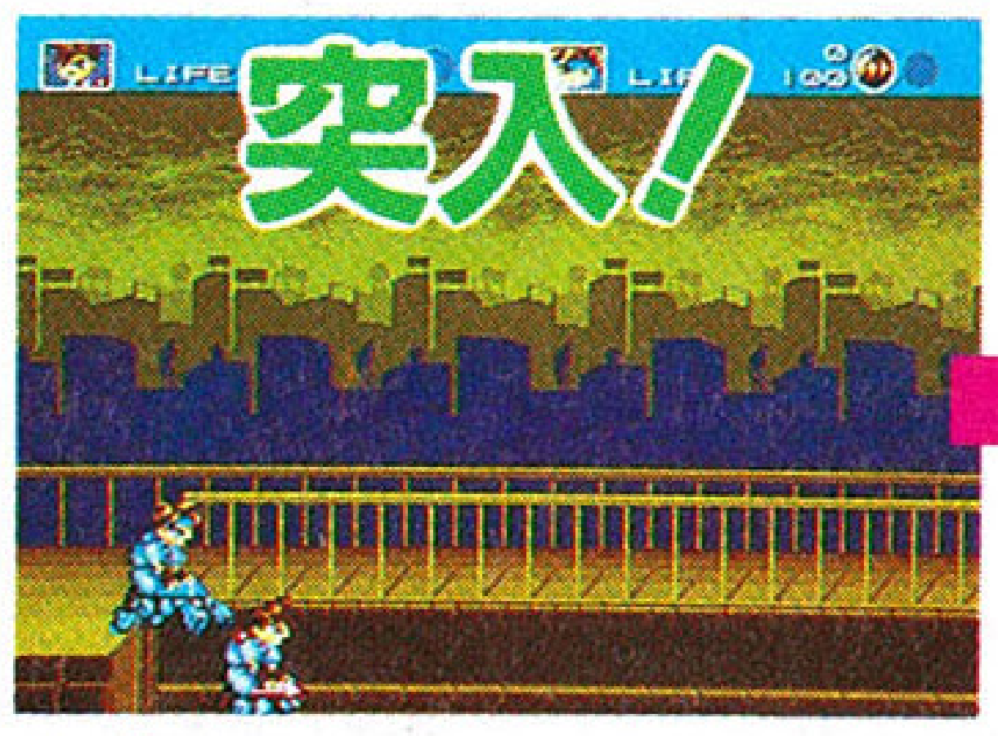
特殊な能力をもつ石をすべて奪おうと企てている、帝国軍のボス。配下としてピンクフロイド、グリーン、Gーオレンジ、ブラックの4人の幹部を従えている。

このステージを一言で表現するなら「スピード感」につきる。薄闇の中を乗り物に乗って疾走しながら、列車内の兵士と戦ったり、ときには垂直な縦穴を降りたりと、どんなときでも高速スクロールしているのが気持ちいいのだ。でも、やっぱり最大の見せ場はボスのセブンフォースだ!!

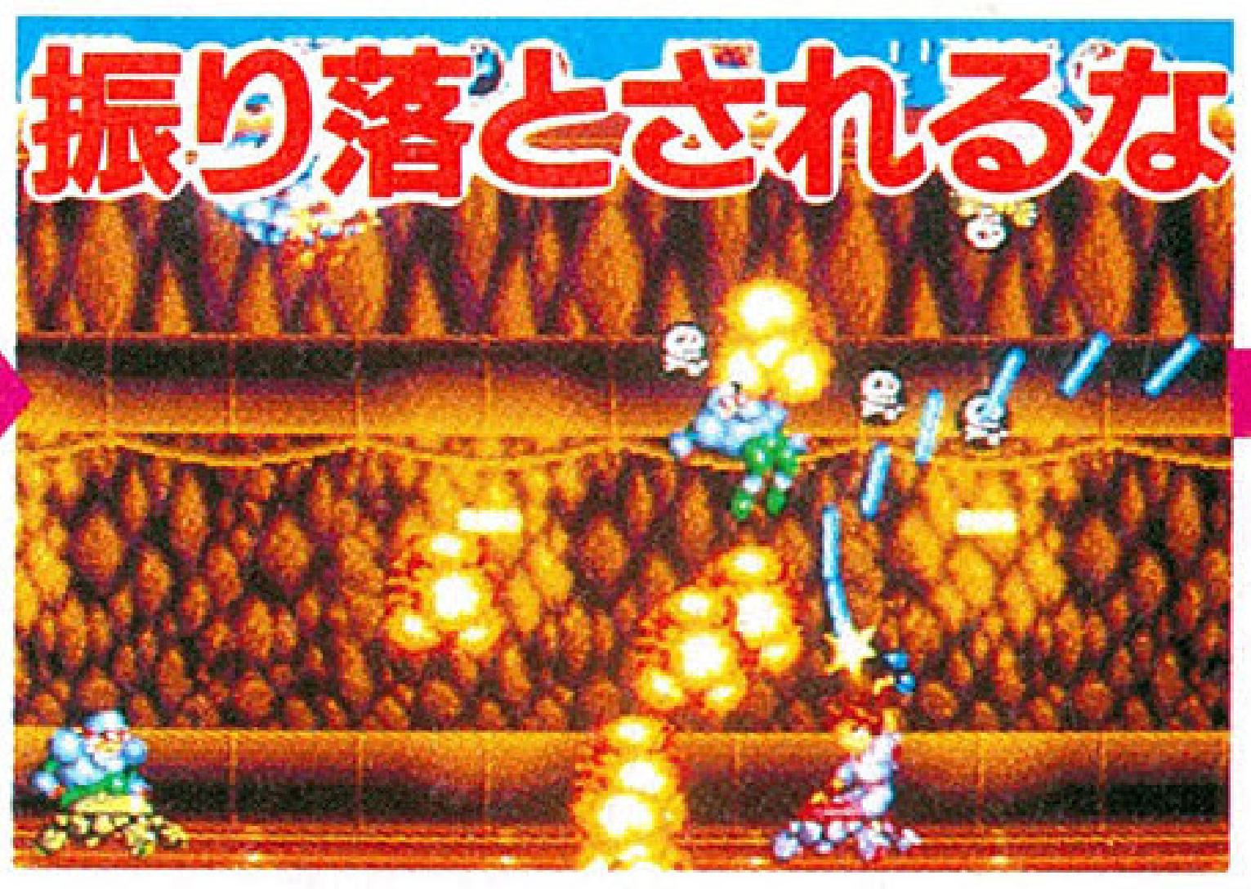


グリーン

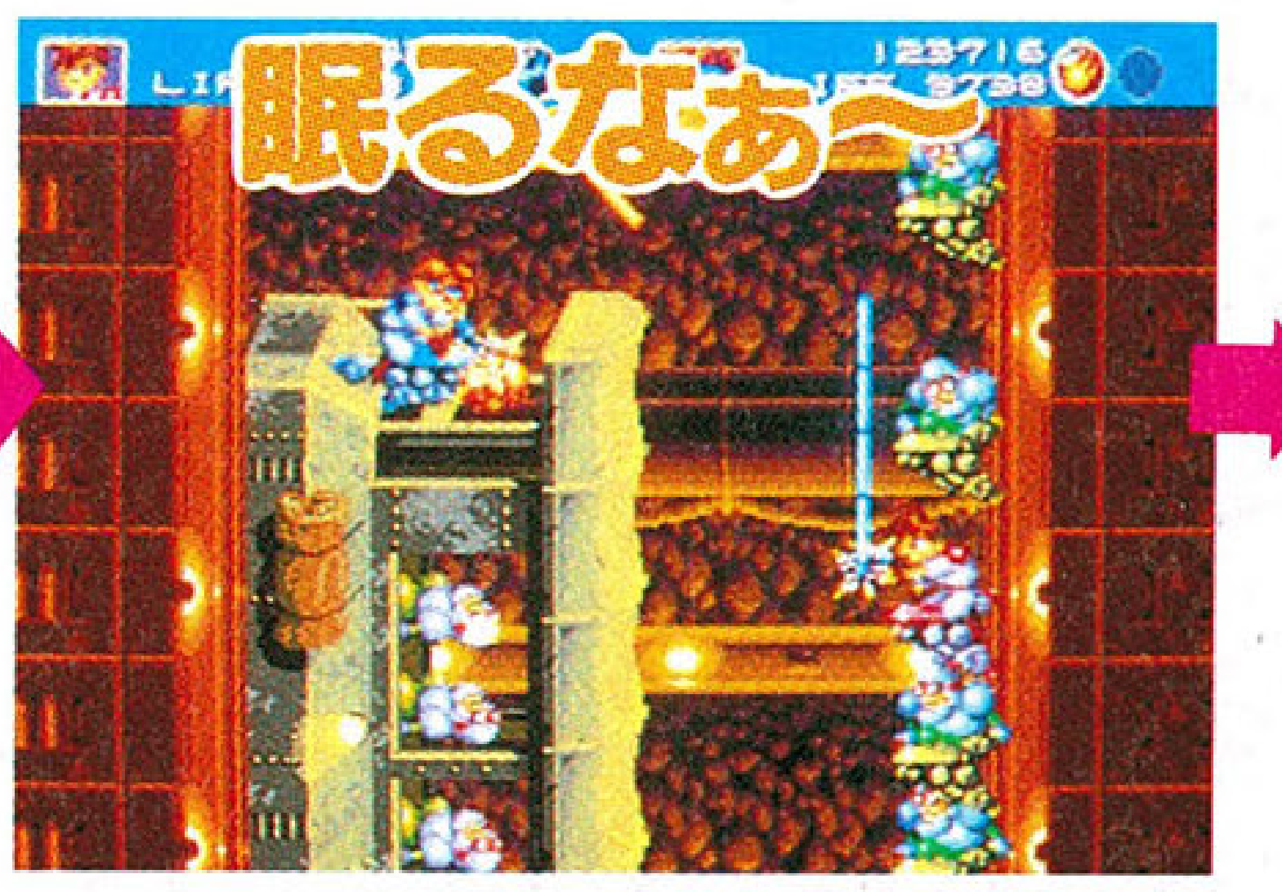
帝国軍の幹部の一人。ステージ2で変幻自在の愛機のセブンフォースとともに登場し、レッドとブルーの前に立ちふさがる。渋めの仇役といったところか。



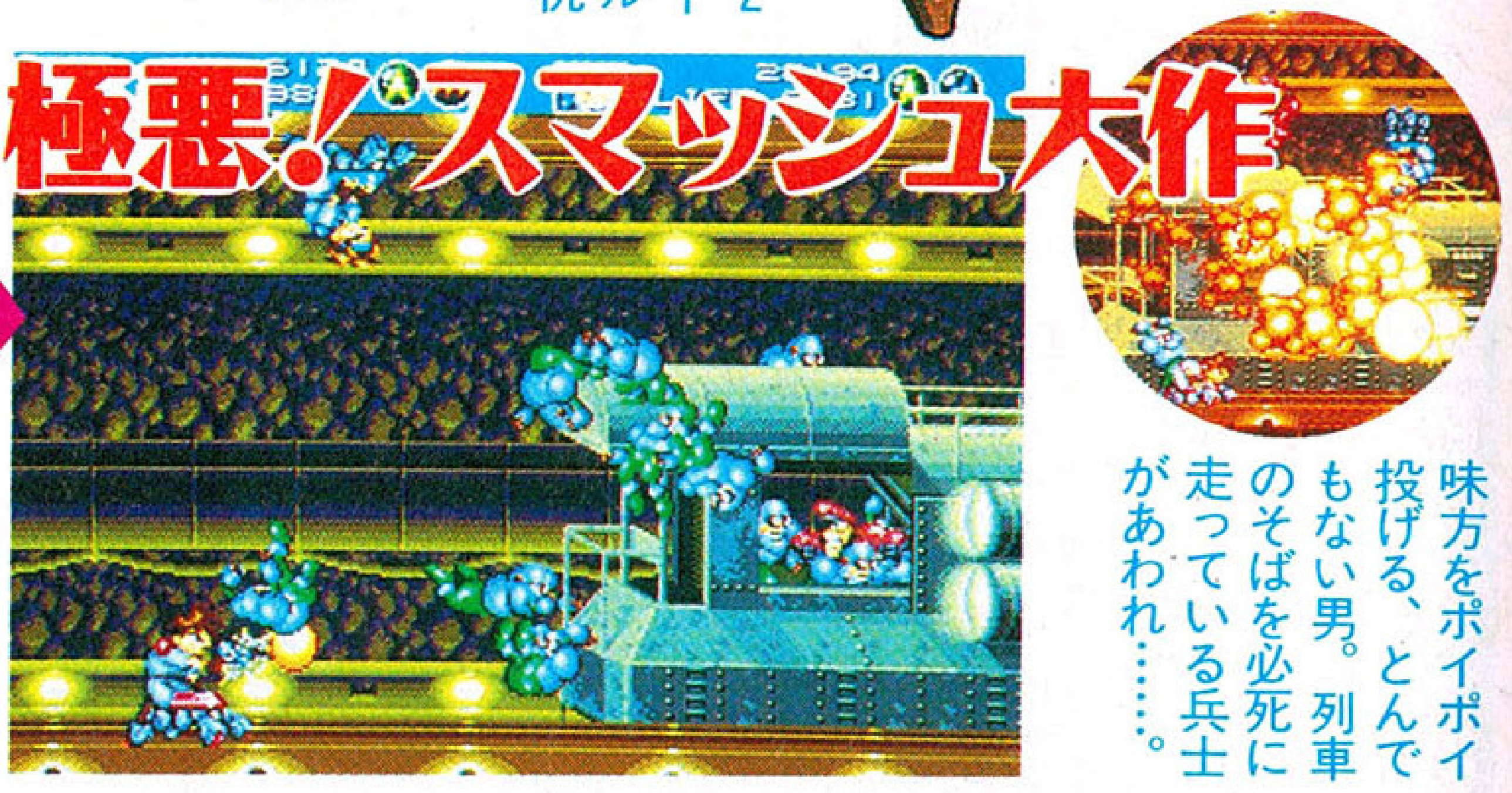
まずは地下へ突入。ここの背景はこのときしか拝めぬ貴重なもの。目に焼きつけておけよ！



ここでは天井に張り付いての攻撃も可能だ。

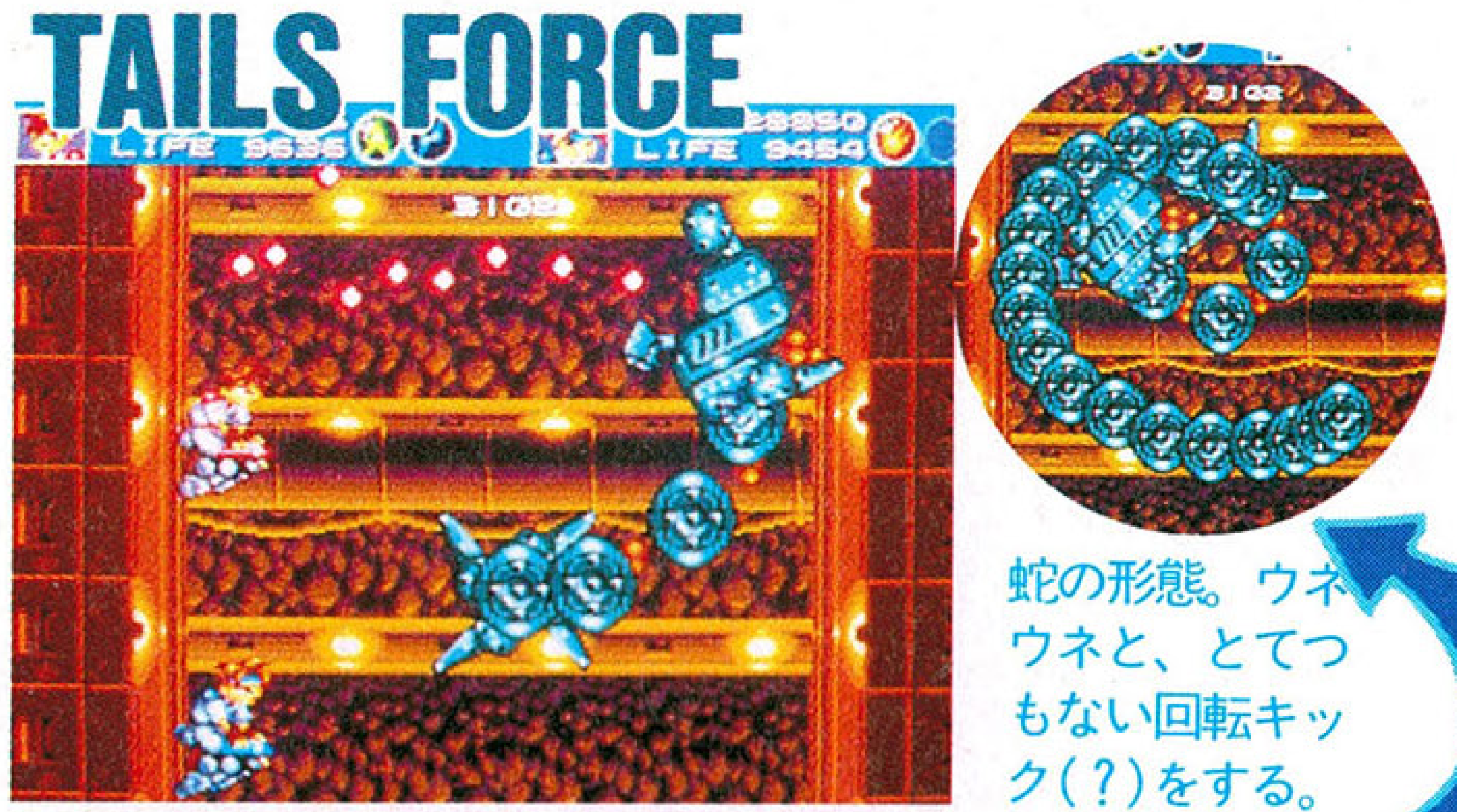


この忙しいときに列車内では兵士が熟睡中。

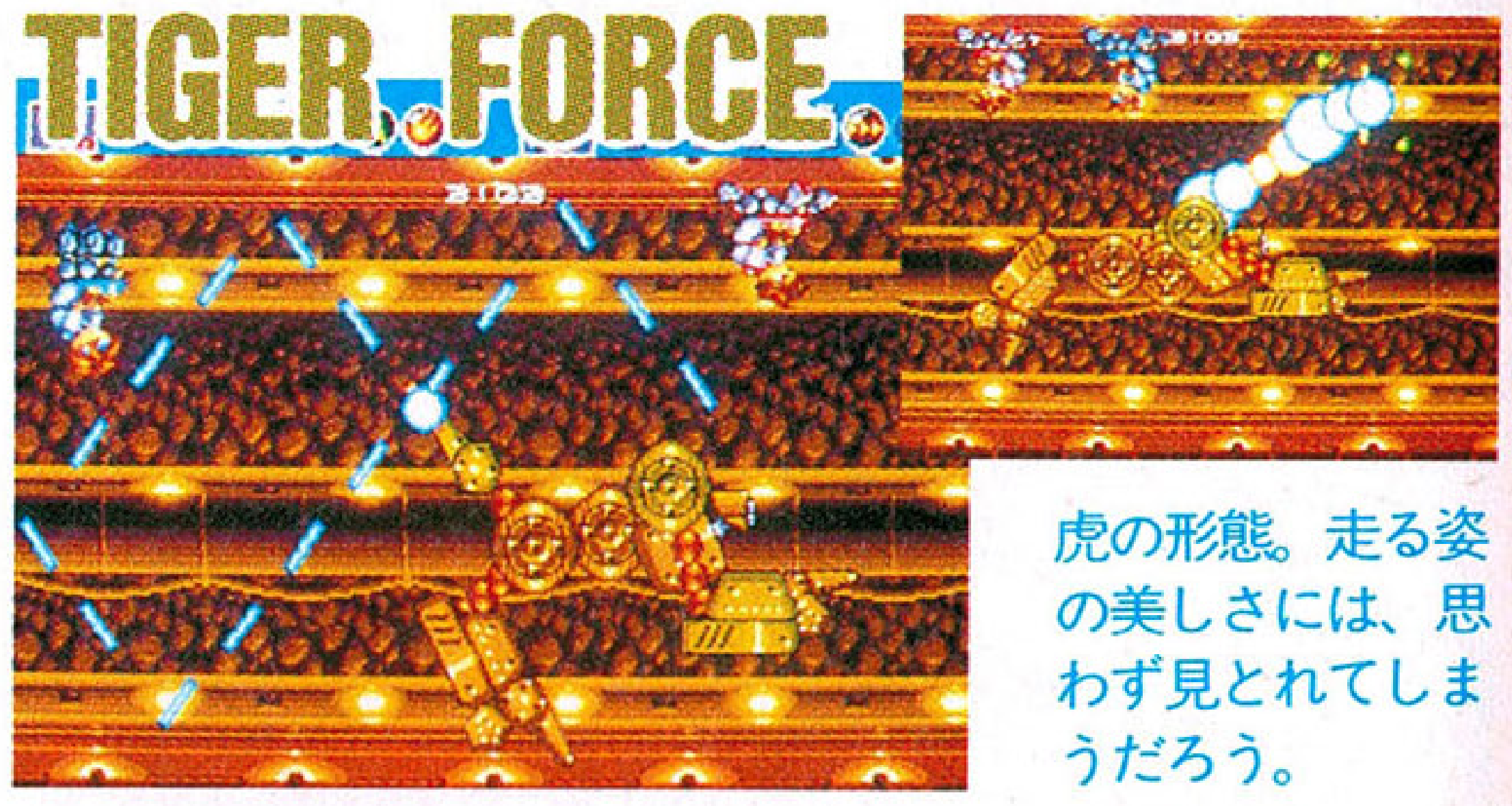


味方をポイポイ投げる、とんでもない男。列車のそばを必死に走っている兵士があわれ……。

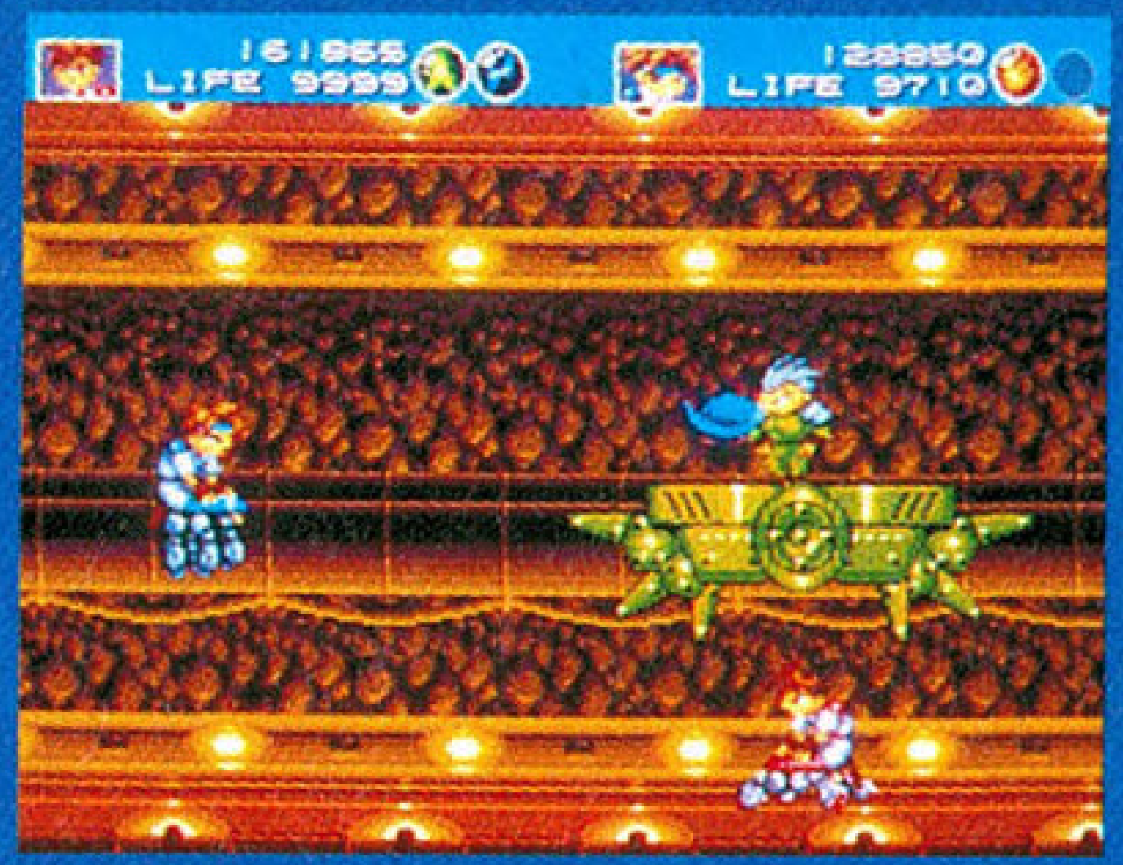
セブンフォースの流麗なトランスフォォオム！



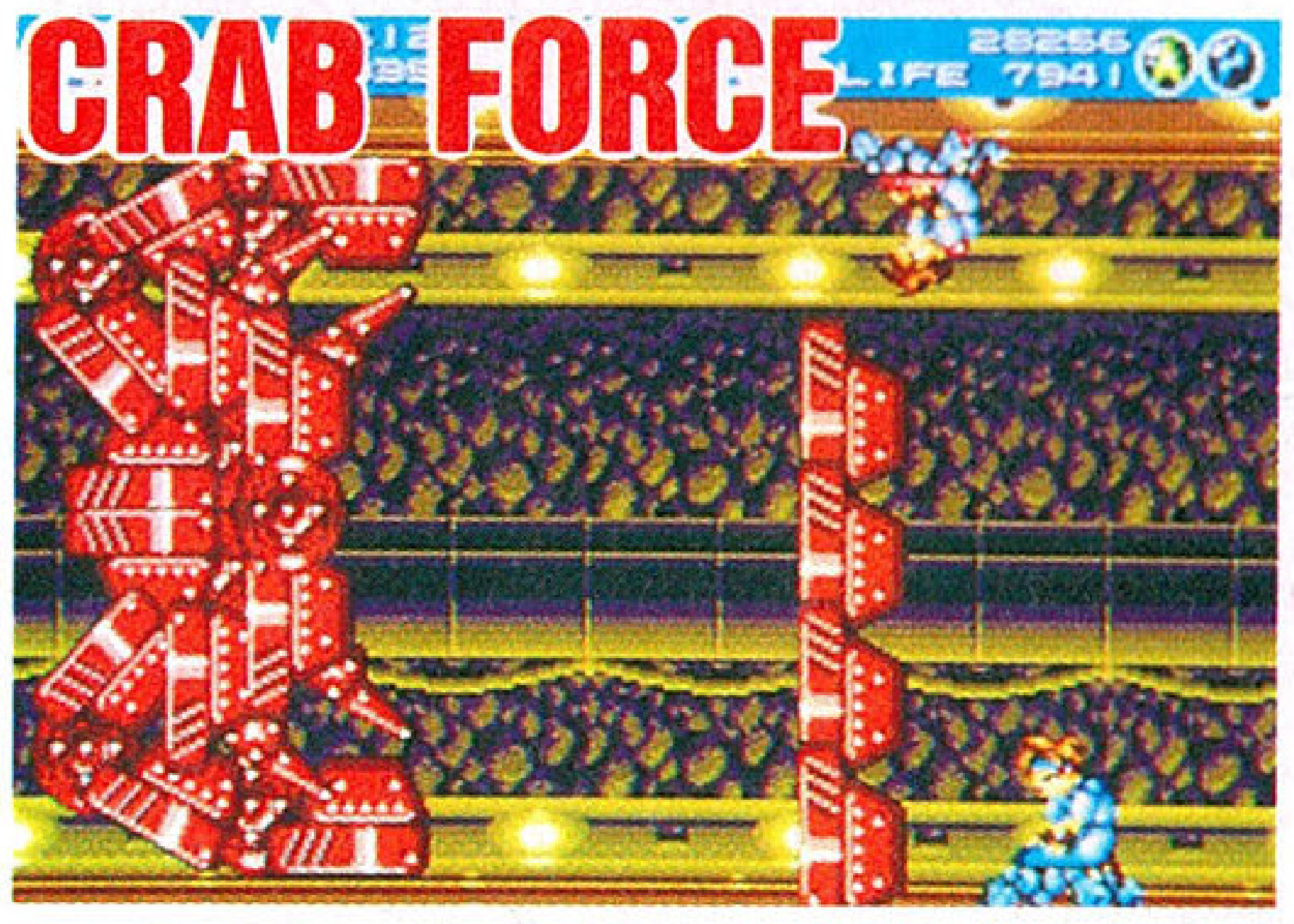
蛇の形態。ウネウネと、とてつもない回転キック(？)をする。



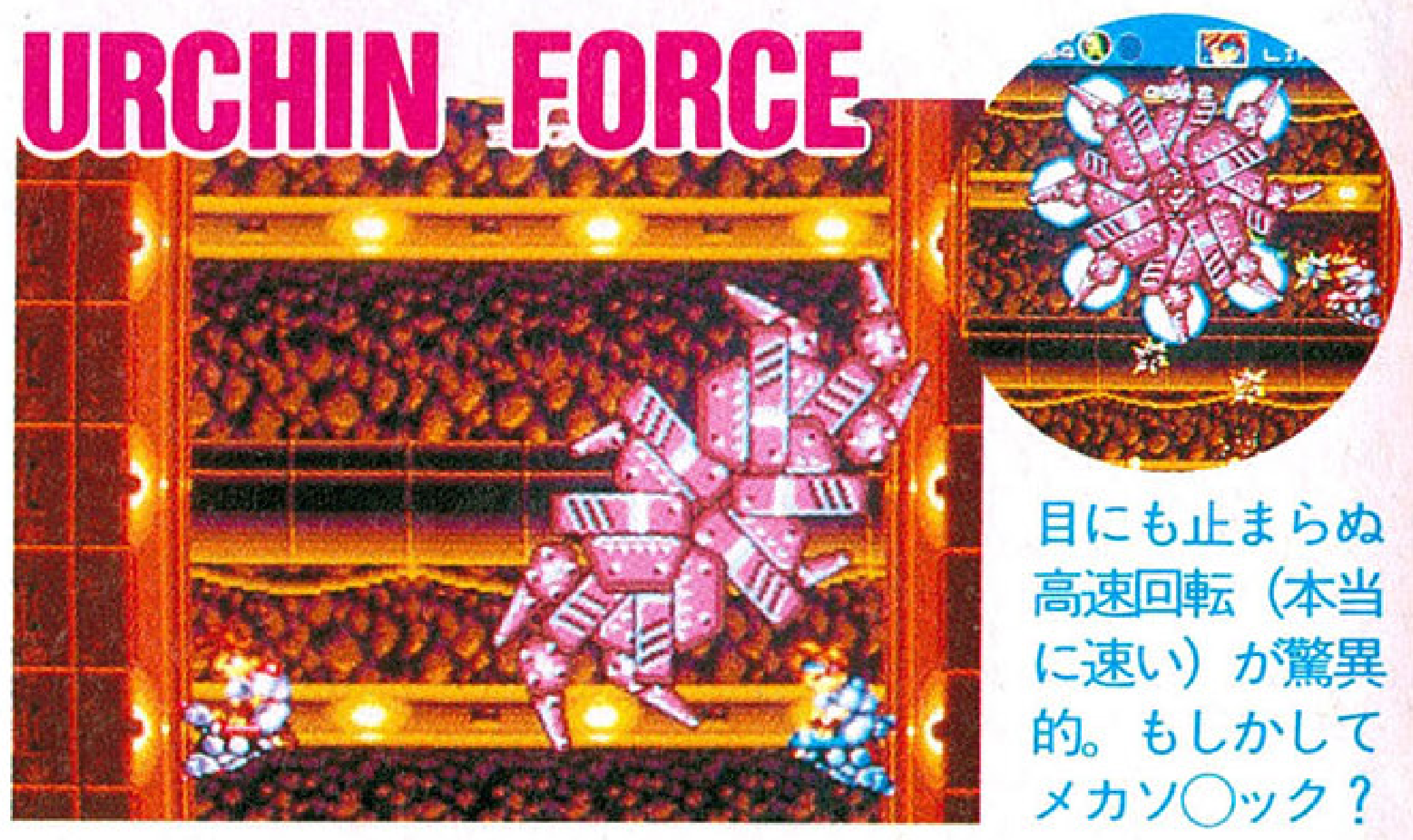
虎の形態。走る姿の美しさには、思わず見とれてしまうだろう。



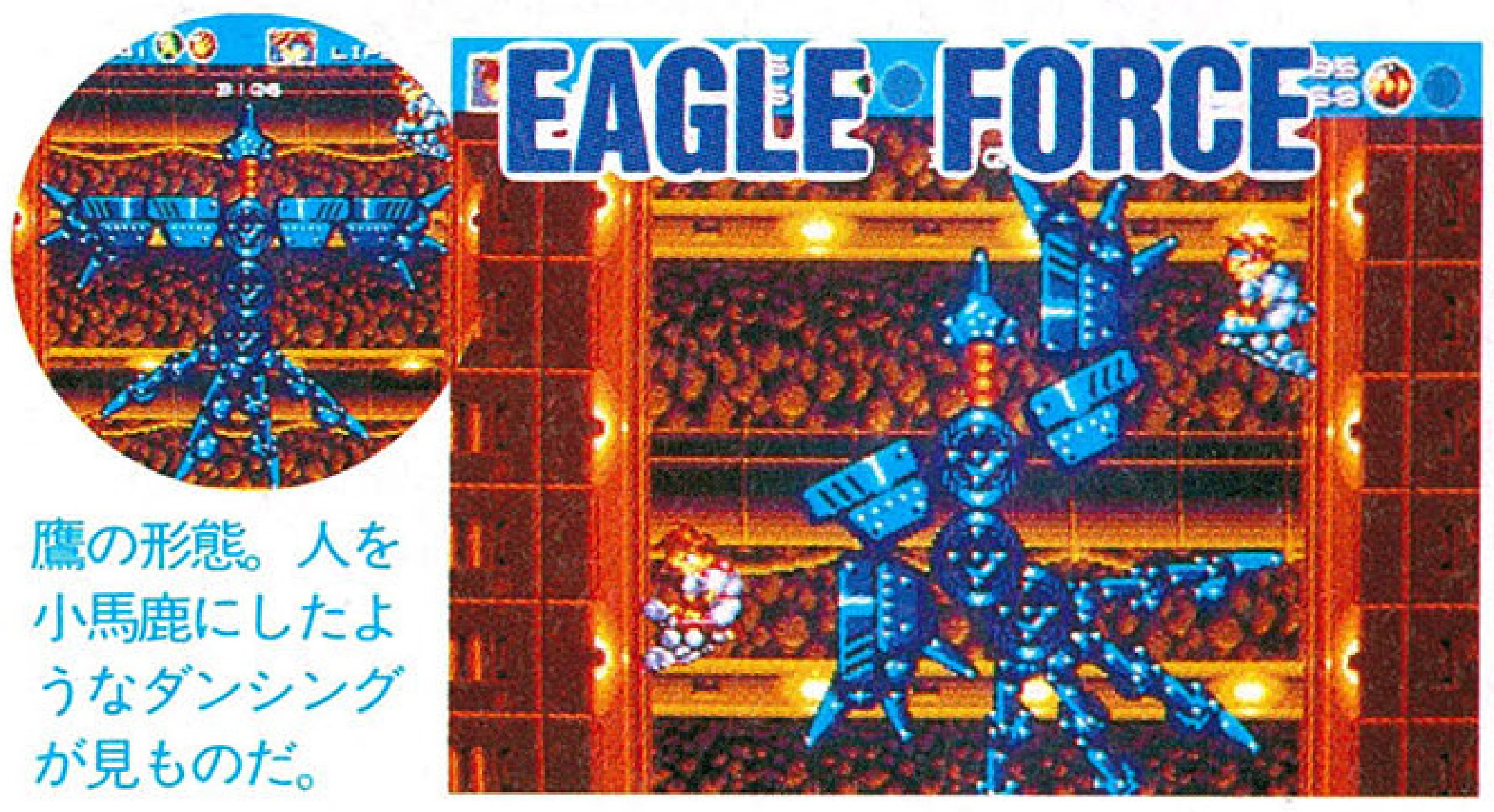
グリーンの愛機が次々と7種類の形態になるシーンは圧巻としかいいようがない。しかもすべてが同じパーツで構成されているのがすごい！



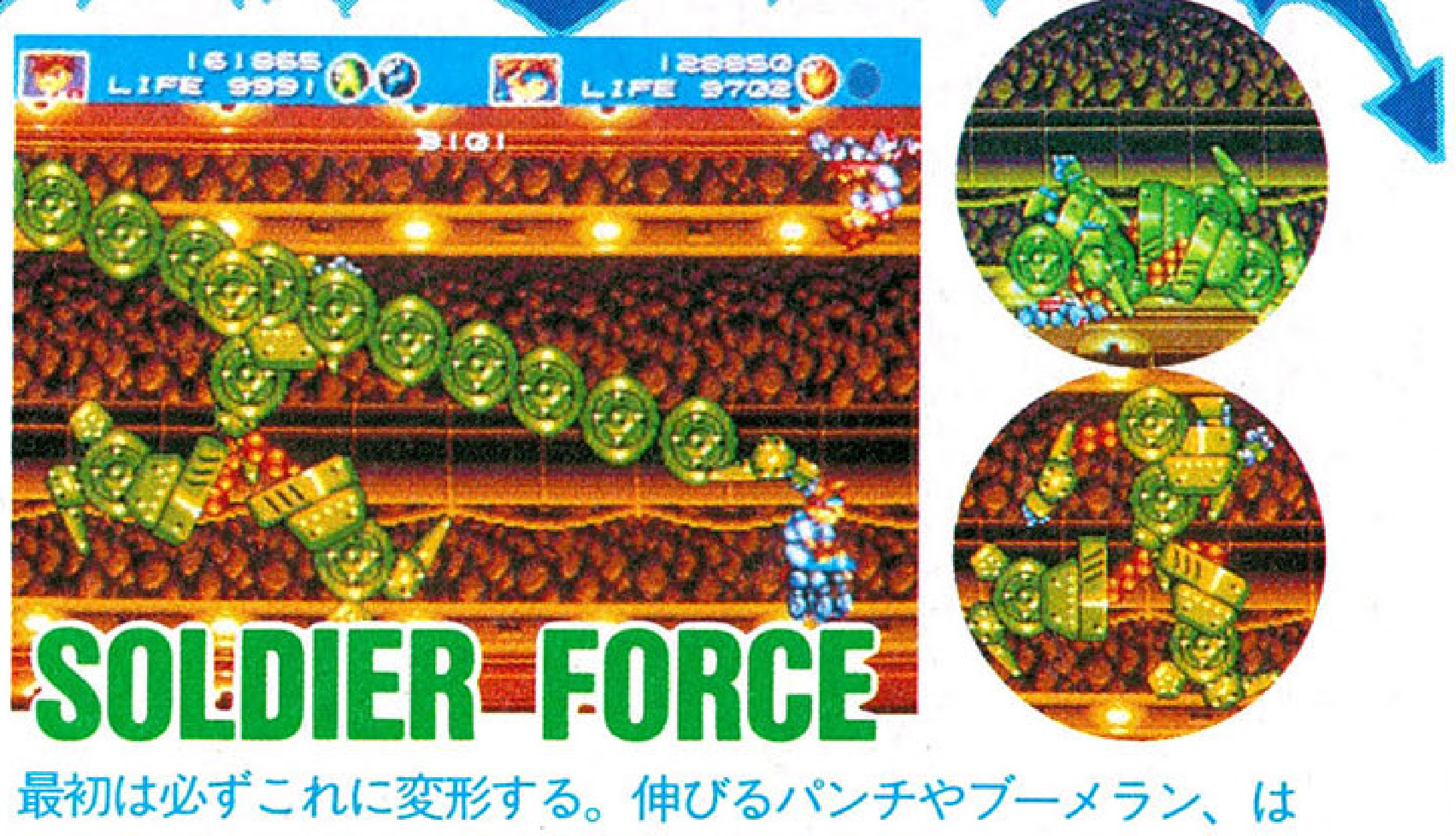
カニの形態。ブロックを大小おりまぜて放ってくる。写真じゃわからないけど体のうごめきが不気味。



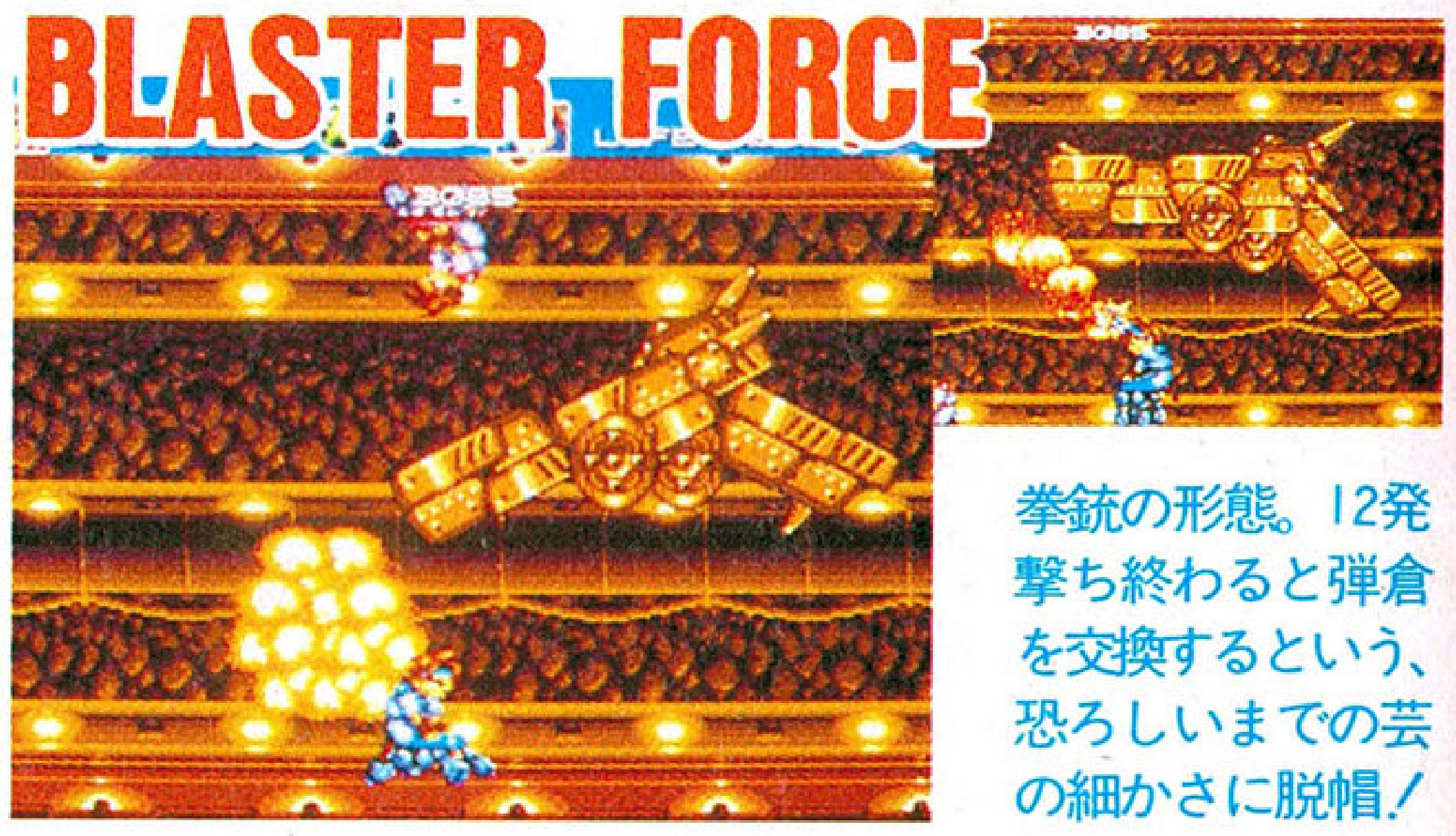
目にも止まらぬ高速回転（本当に速い）が驚異的。もしかしてメカソ○ック？



鷹の形態。人を小馬鹿にしたようなダンシングが見ものだ。



最初は必ずこれに変形する。伸びるパンチやブーメラン、はたまたスライディング攻撃までしてくるぞ。



拳銃の形態。12発撃ち終わると弾倉を交換するという、恐ろしいまでの芸の細かさに脱帽！

新制作集団「トレジャー」の目を見はる実績

トレジャーのスタッフの素顔(？)は本誌の新連載『TREASURE FACTORY』でも少しずつ明らかになっていくと思うけど、とりあえず、これまで彼らが携(たずさ)わってきた作品の一部を紹介しよう。まずアーケードゲームでは「クォース」や「バッキーオヘア」。スーファミでは「悪魔城ドラキュラ」や「魂斗羅スピリッツ」、そして「アクスレイ」。ゲームボーイの「タイニートゥーン」や「ドラキュラ伝説」などなど。さらにはファミコン作品も数多く制作していた。それぞれが培(つちか)った経験がこの「ガンスター ヒーローズ」に結集されていると考えれば、そのすごさがわかってもらえるだろう。

開発者さんからひとこと

68000はいい。65816よりずっといい。コマンドは明解だし、スピードも速い。乗算時にNOPをかます必要もない。メガドラはなんて素晴らしいんだ。こんなCPUが載っているなんて。あっ!! 宇宙人が来た!! 逃げろ。さらわれるぞ。終わり。

ガンスター ヒーローズ

中盤でこんなに盛り上がっちゃっていいのかな〜

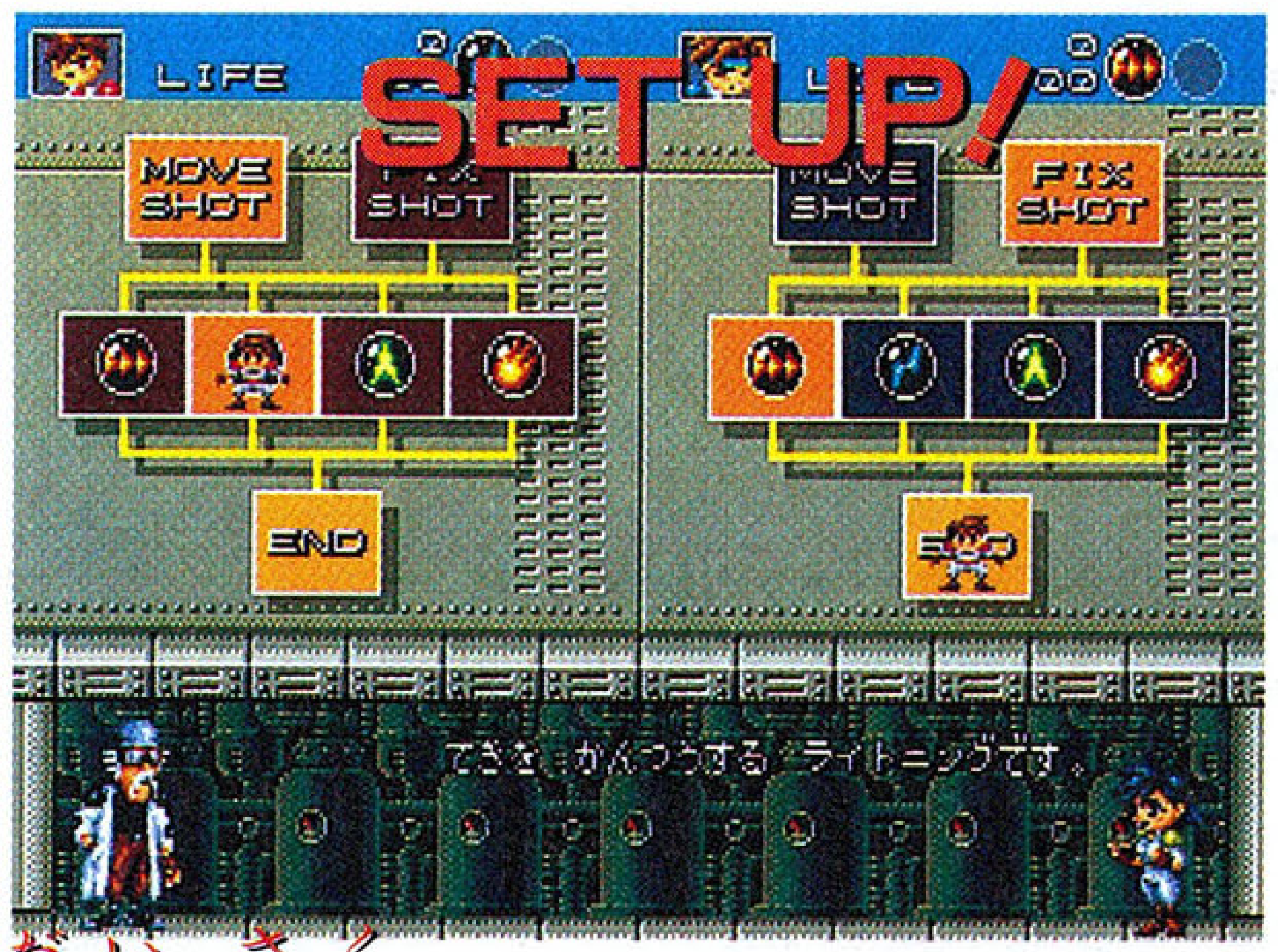
完成度ゲージ 90% 2人同時プレイあり

- ●セガ
- ●9月発売予定
- ●6,800円(予価)
- ●ACT
- ●8M

GUNSTAR HEROES
1 PLAYER
2 PLAYER
OPTIONS

この濃密さには宇宙人もビックリだ!!

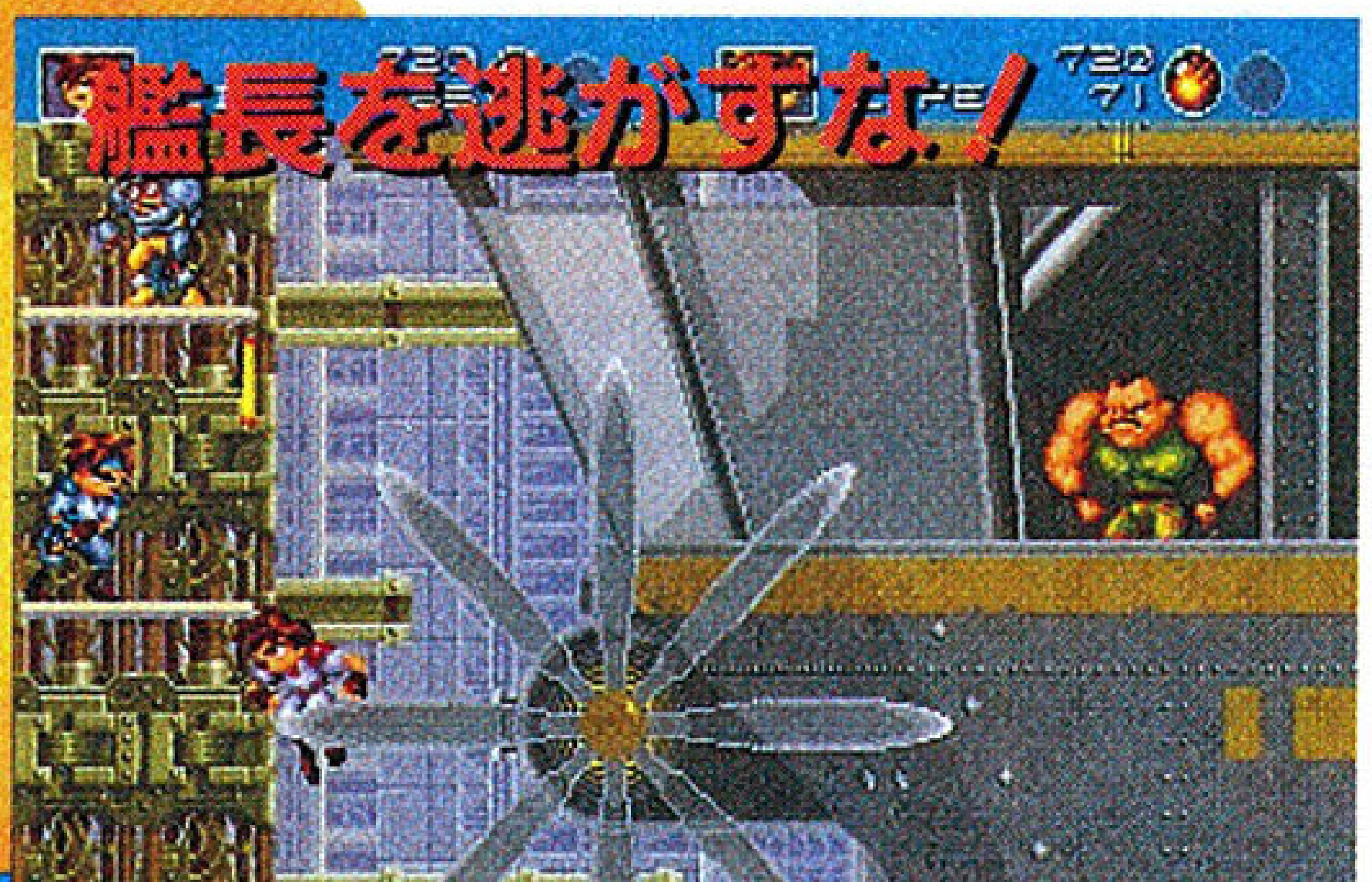
先月号の紹介で、この「ガンスター ヒーローズ」のスゴさの片鱗（へんりん）が読者諸君に伝わったことと思う。開発作業は現在大詰め。これまでにもメガドラには意欲作が数多くあったけど、そのほとんどが後半面に進むにしたがって息切れしたり、ラストがあっけないものだった。だけど「ガンスター」の度胆（どぎも）を抜くプログラム技術や演出は、この先のステージも弱まるどころか、最終面まで昇り調子で突っ走っていくぞ！ 今回紹介する3〜4ステージも見てのとおりの密度の濃さ。発売まで我慢できるか!?


SET UP!
LIFE
MOVE SHOT
FIX SHOT
END
てきを かんつうする ライトニングです。

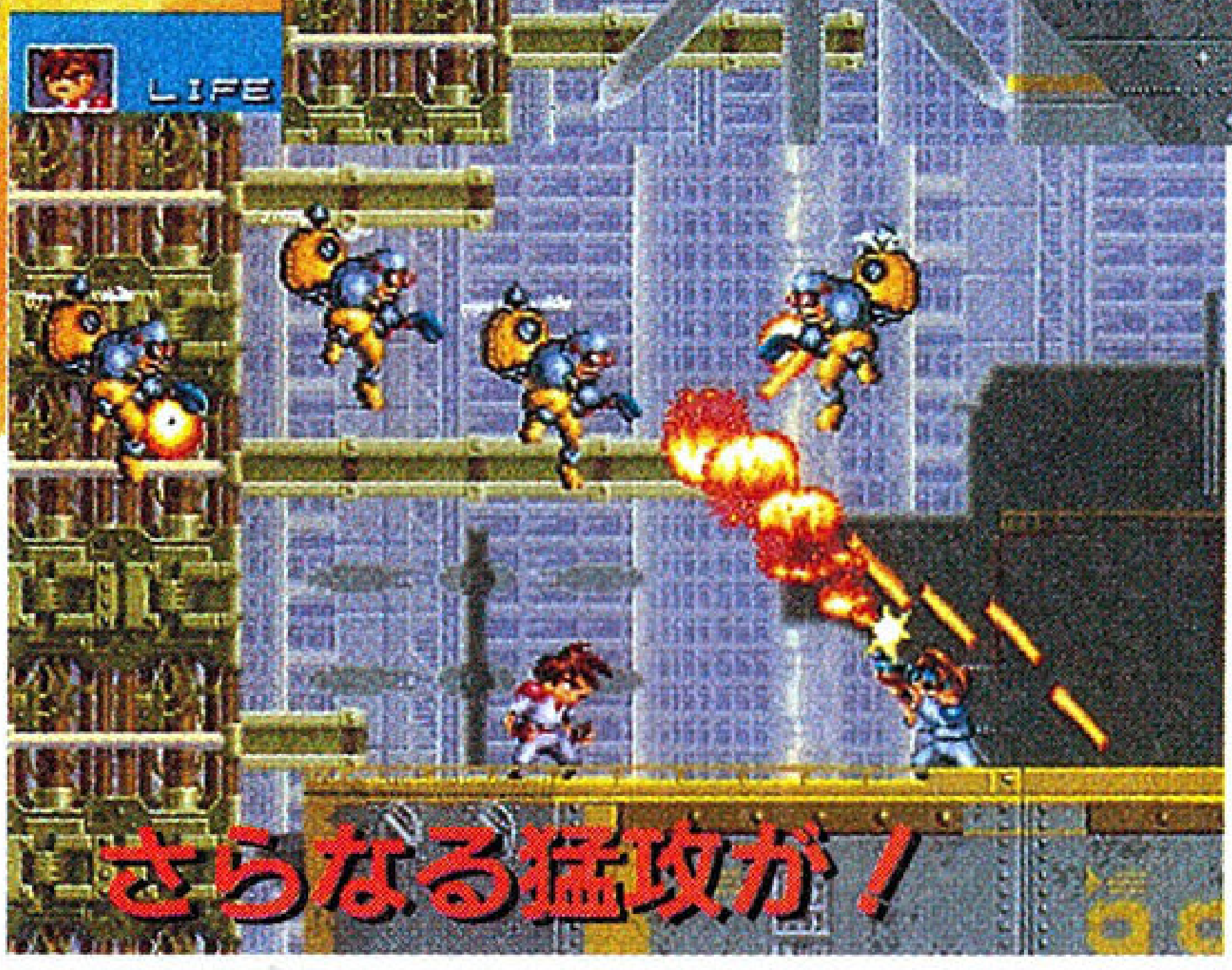
現在は最初の選択画面もでき、完成に近づきつつある。ここでは、動きながらショットを撃てるモードと、撃っている間はキャラが立ち止まるモードが選べるぞ。

STAGE 3

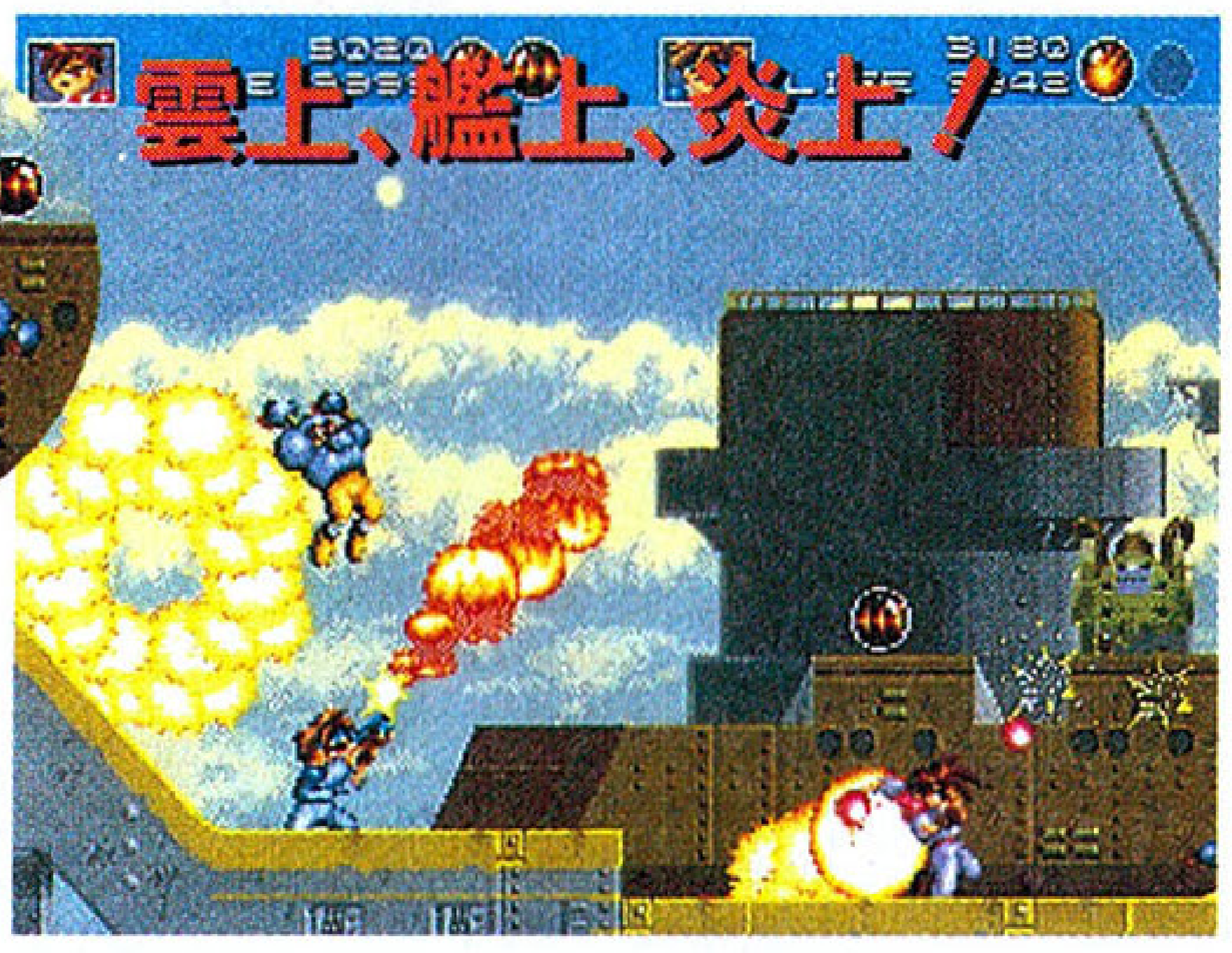
ハッスルオヤジの大作（だいさく）大佐再び！ 巨大空中戦艦から秘石を奪回せよ



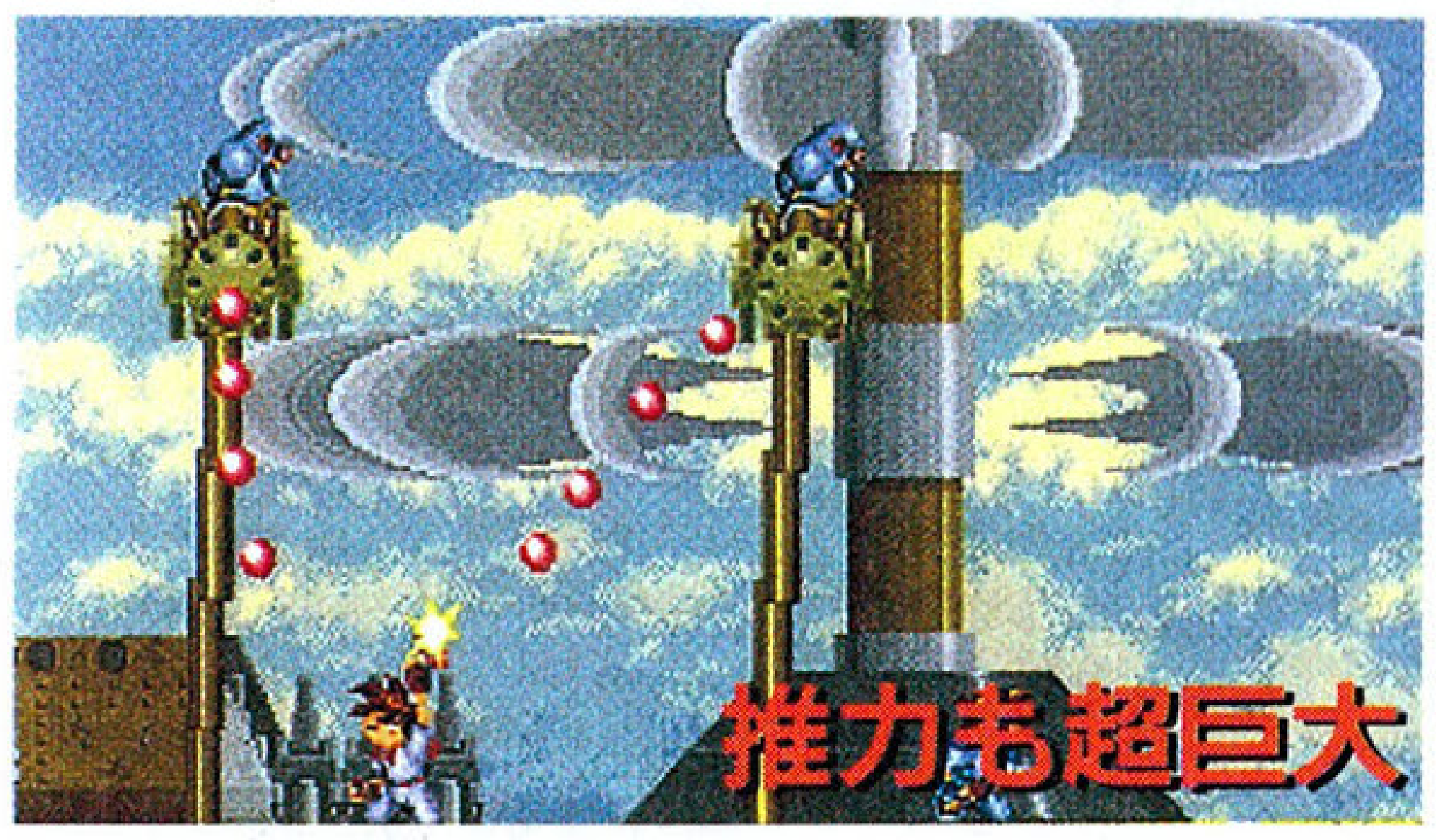
秘石を運び去ろうとしているGIオレンジを追う2人。戦艦が飛び立つ前に乗れ！


LIFE
さらなる猛攻が！

飛行ユニットを装備したザコがひっきりなしに登場。艦上に乗っても安心するひまはない。



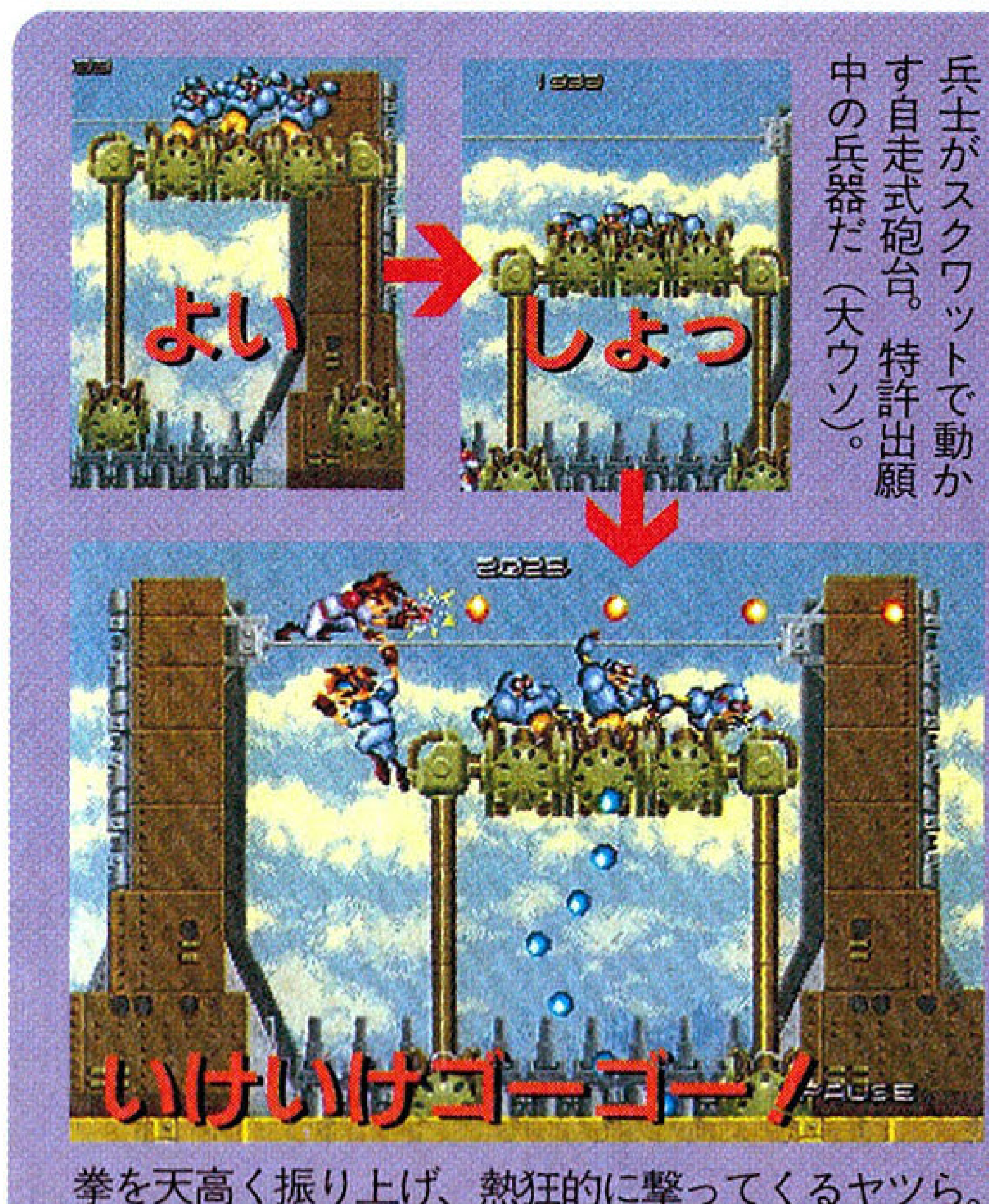
飛び立った戦艦は一気に雲を突き抜けた！ もう後戻りは許されない。



全貌が見渡せないほど巨大な戦艦だけに浮力を得るプロペラもでかい。回転するさまも豪快だ。

中ボス スワッピング レッグ

兵士がスクワットで動かす自走式砲台。特許出願中の兵器だ（大ウソ）。

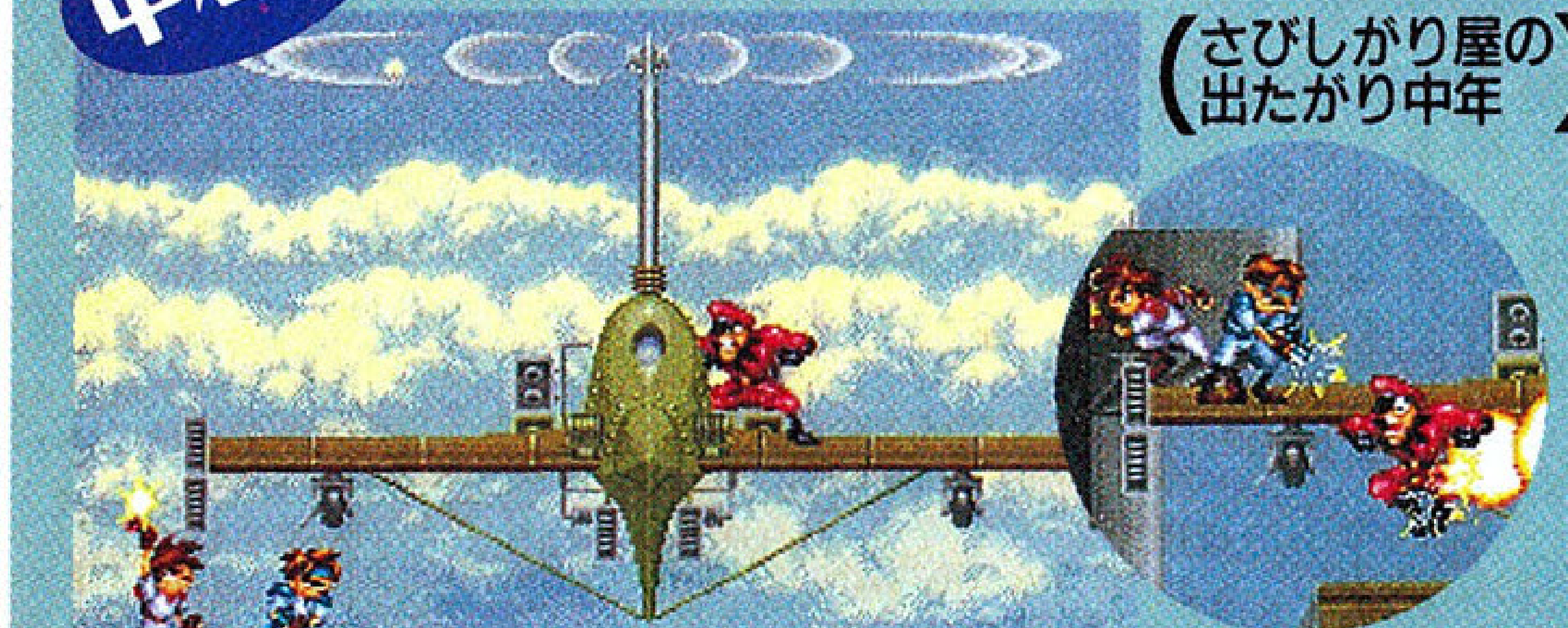

よい
しょっ
いけいけゴーゴー！

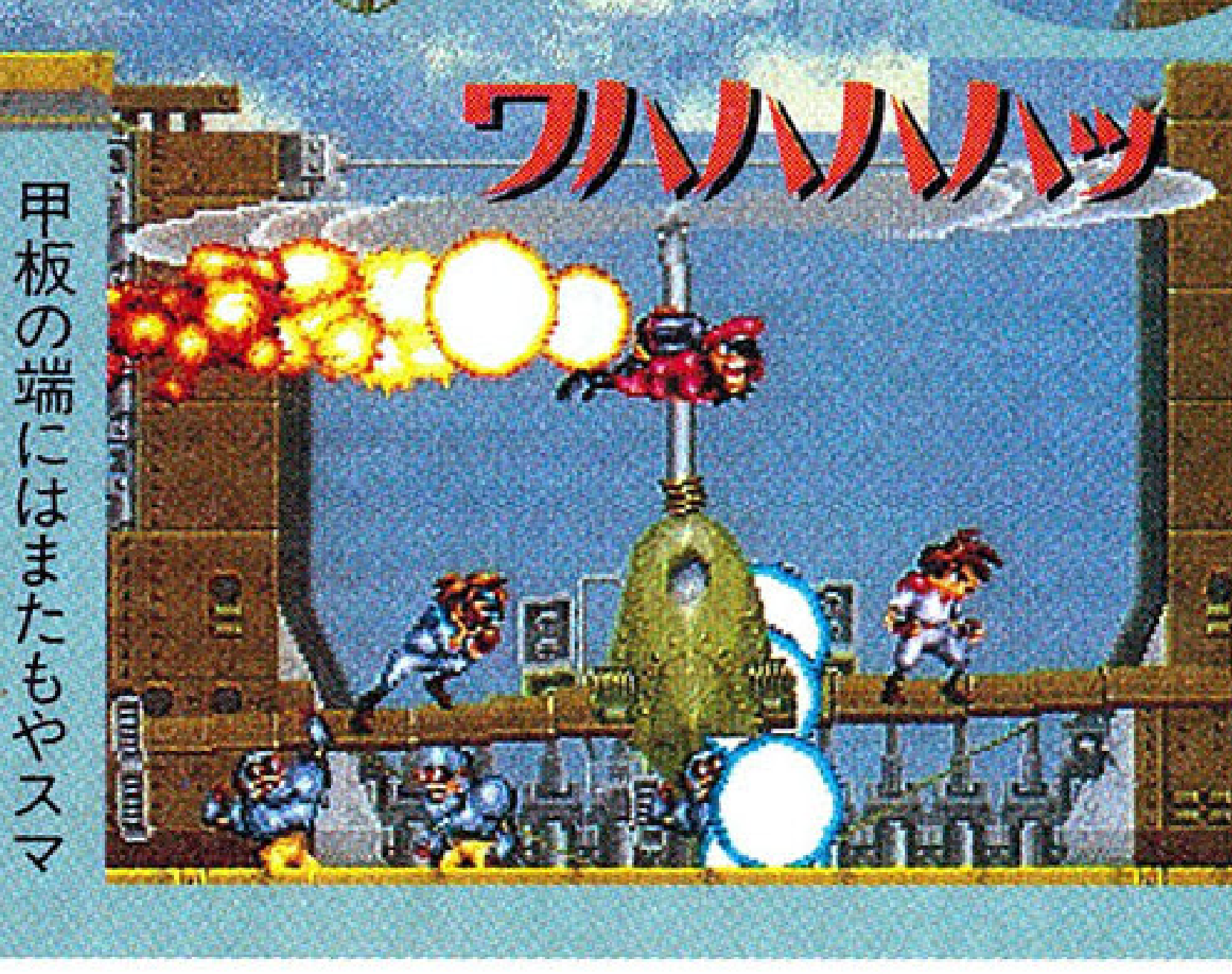
拳を天高く振り上げ、熱狂的に撃ってくるヤツら。人間ってえのは徒党を組むと凶暴化するもんだ。

帝国軍幹部に見る管理職者の 陰 と 陽

中ボス スマッシュ大作大佐

（さびしがり屋の出たがり中年）



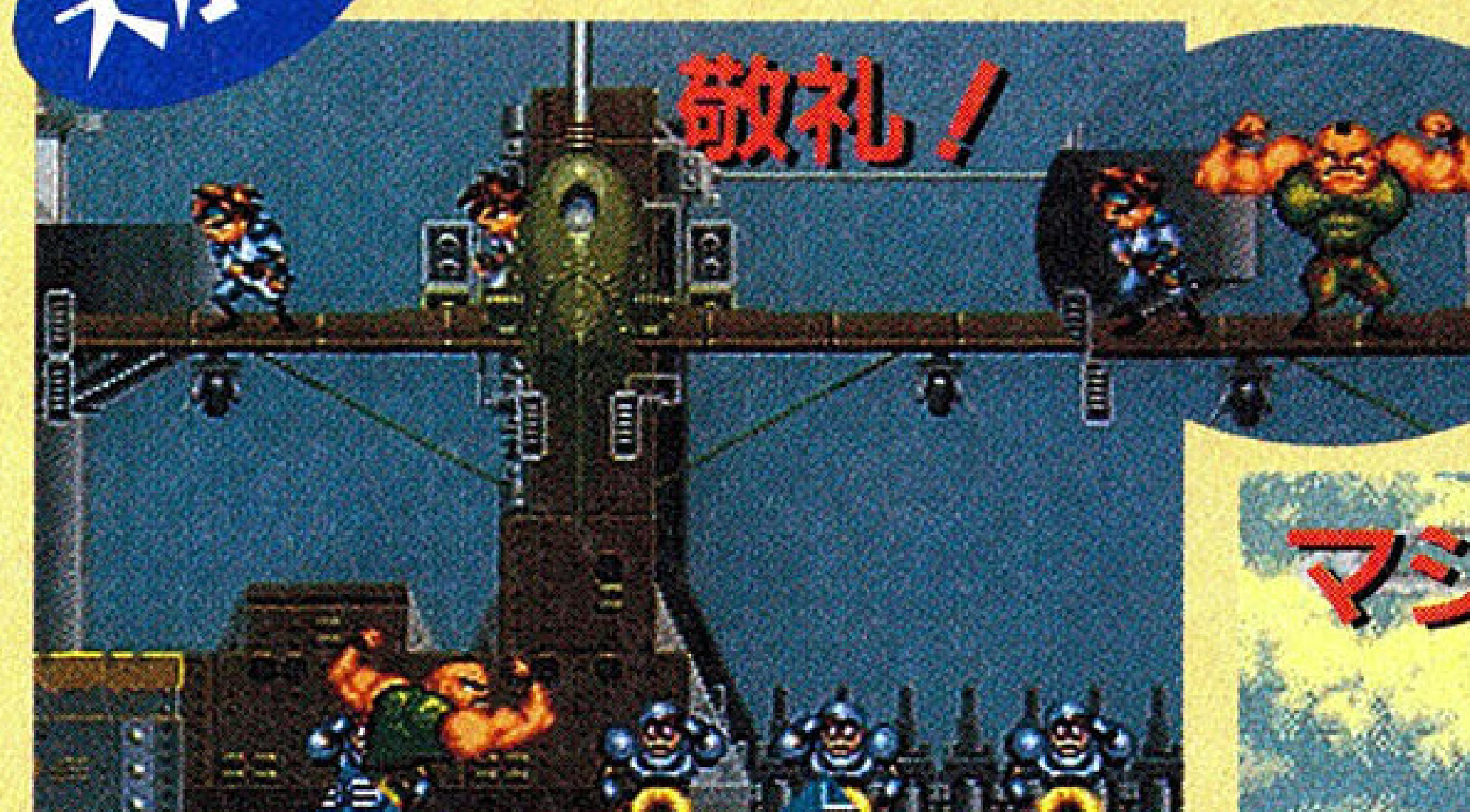


甲板の端にはまたもやスマッシュ大作が！ ジェット推進で高速化した動きにものを言わせて、リターンマッチを挑んでくる。

【スマッシュ大作】階級は大佐。真紅の軍服に身を包み、常に部下にいいところを見せたがっているが、ステージ2に見られる悪業三昧のためか、信頼はペラペラに薄い。こういうのって実社会にもたまにいるよね。

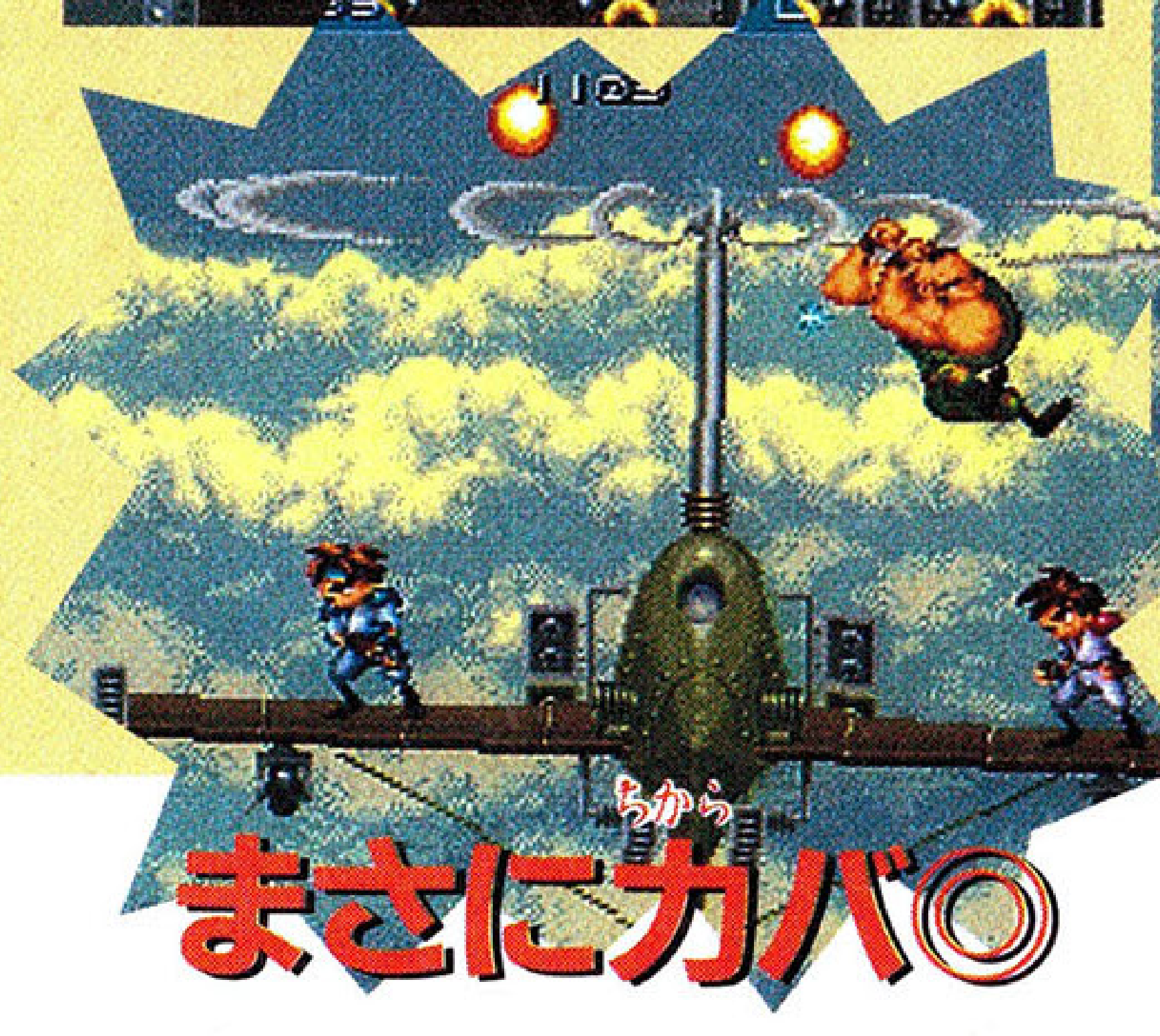
大ボス GIオレンジ

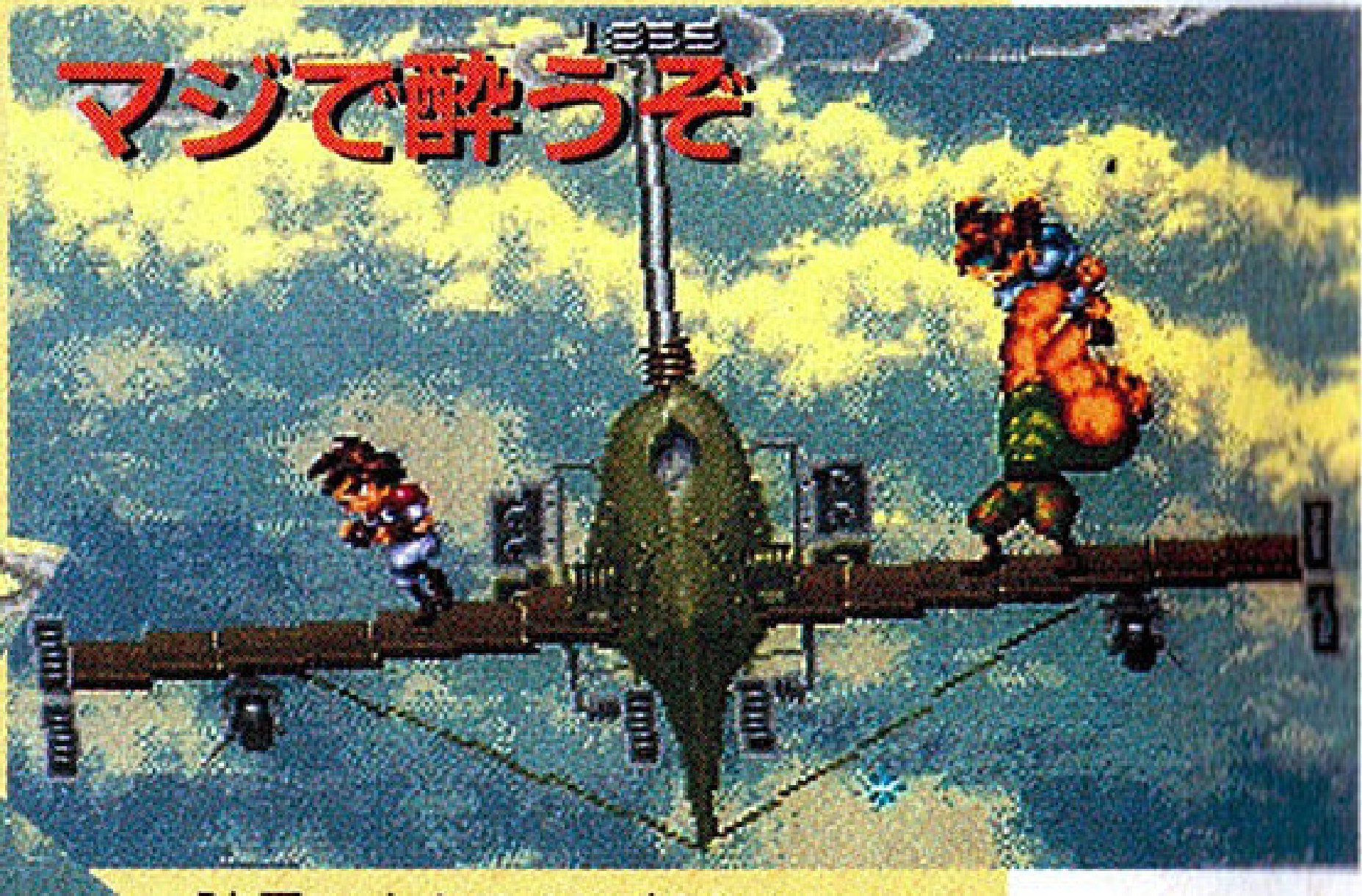
（巨大戦艦艦長兼4幹部の一員）



大作がやられると、任せておけといわんばかりに登場するオレンジ。逆三角形の上半身がご自慢？

【GIオレンジ】4幹部と艦長を兼任。プロペラにつかまり、その回転を利用しての攻撃や、音速で突っ込むタックルなど、パワーと行動力は最大級。部下に対する思いやりもあるため、尊敬と信頼を勝ちえている。





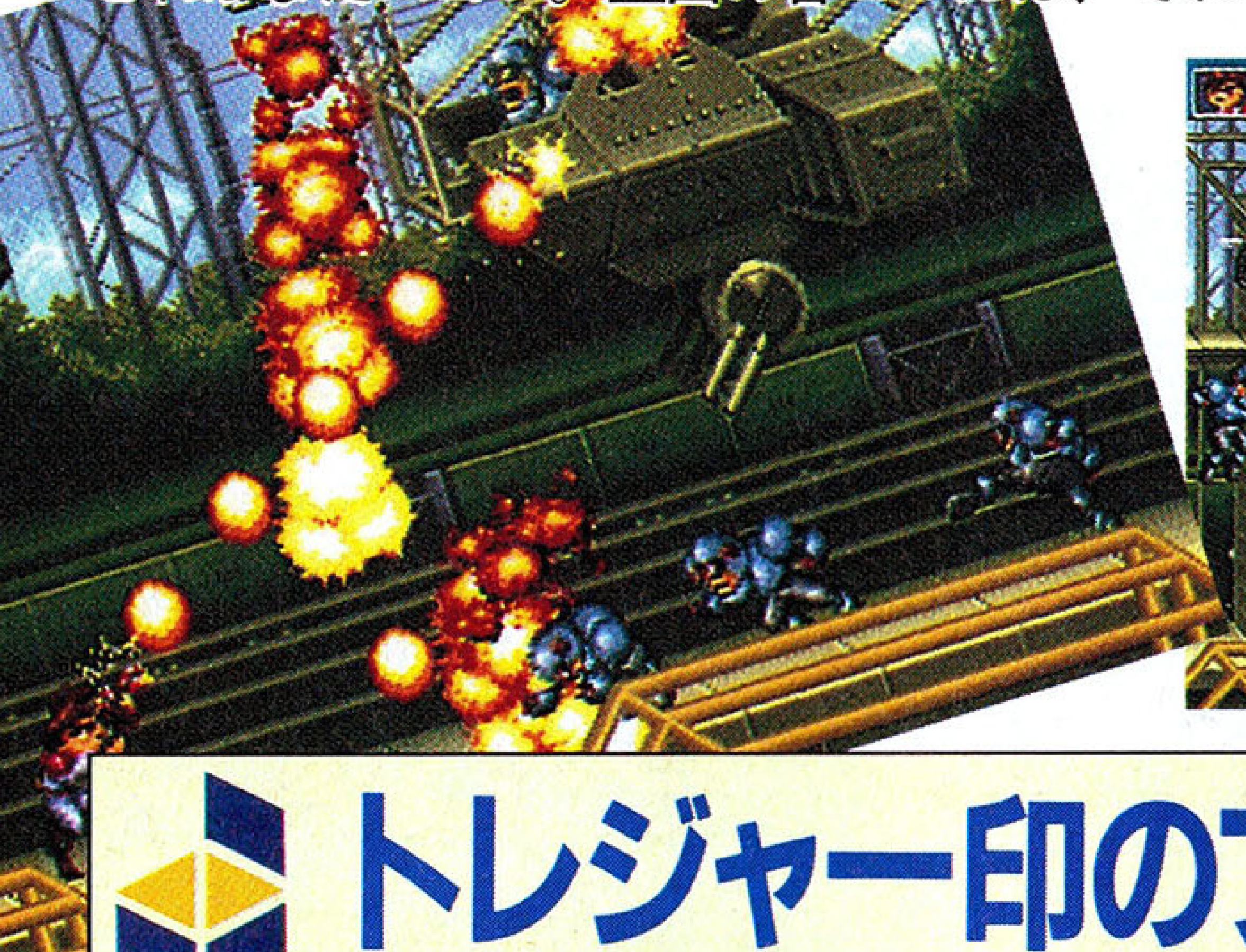
強風にあおられて揺れるヘリ。めまぐるしく動く雲を見ていると本当に酔ってしまうぞ！

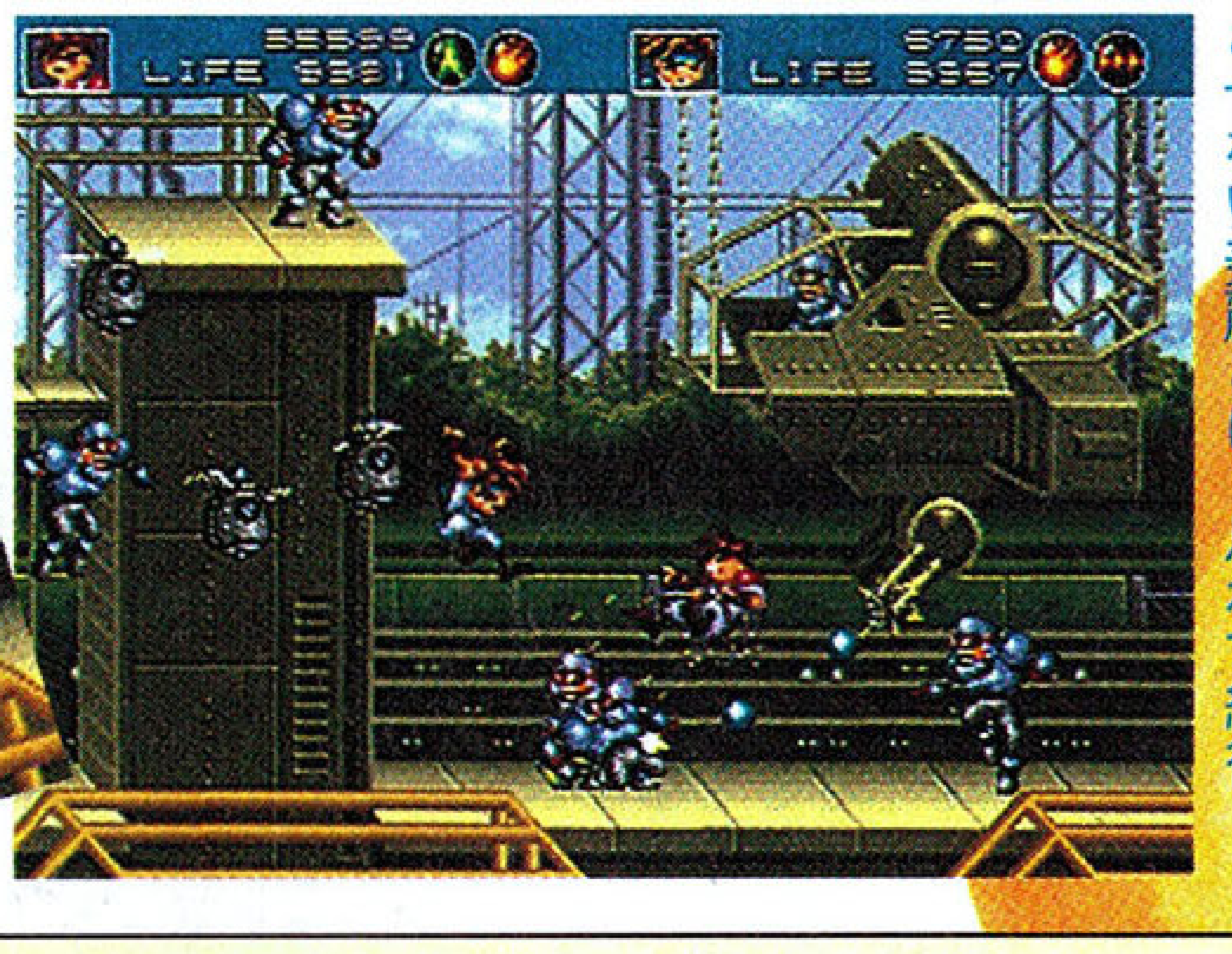
STAGE 4

14種類もの仕掛けがバンと詰まったブラックご自慢の双六要塞に驚け！

ステージ4はブラックが築き上げた「スゴロク要塞」へと潜入するシーンだ。まずは起伏の激しい前線で、ザコどもをバカスカけちらしながら突破口を開いていく。で、前哨戦（ぜんしょうせん）が終わったらスゴロク要塞に入るわけだが、これがまたスゴい。盤面の各コマには、それぞれまったく別の中ボスや、パズルっぽい仕掛けが盛り込まれているのだ。

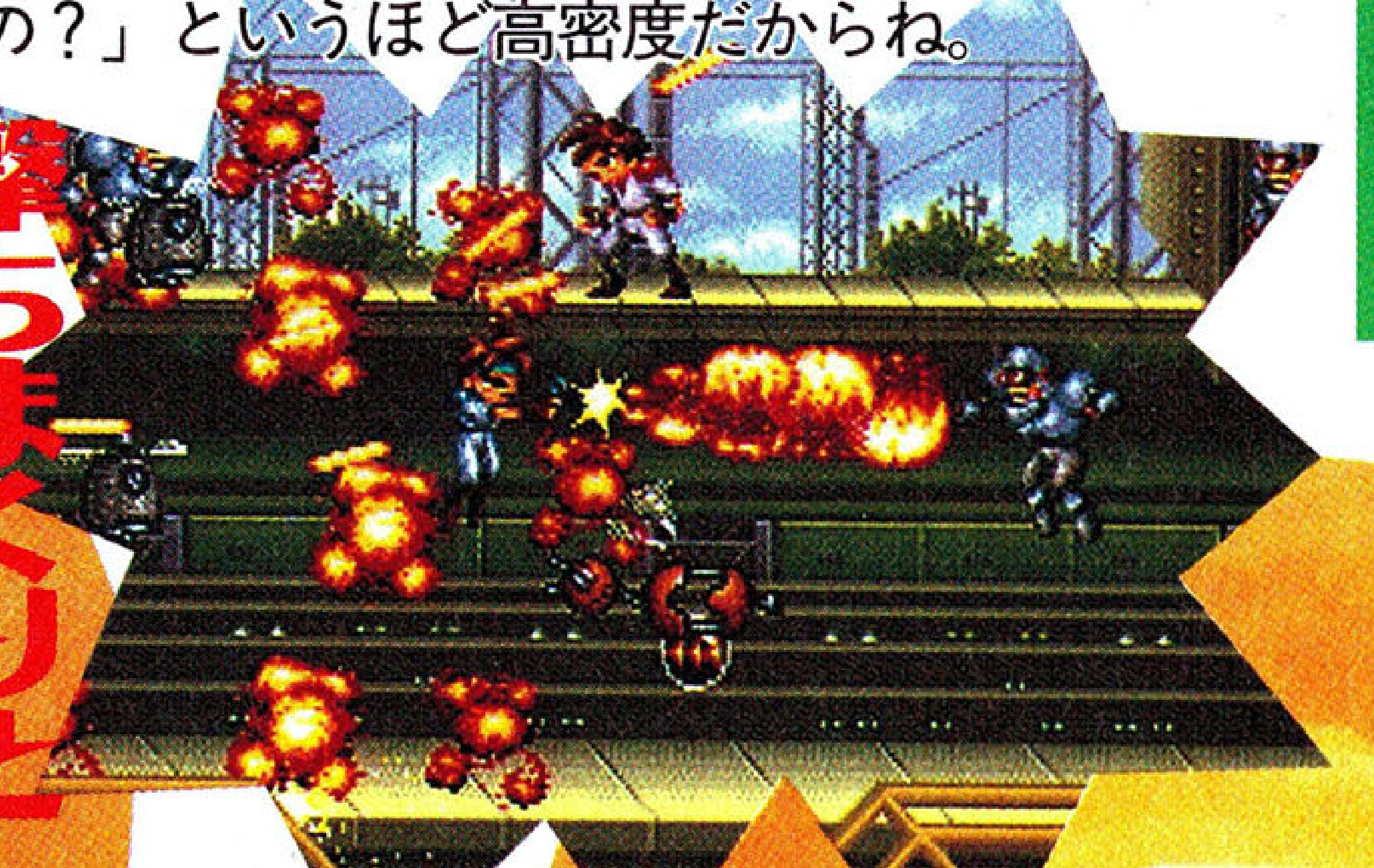
みんなの楽しみを奪っちゃ悪いから、紹介は3種類にとどめておくけど、これだけでも開発者の繊細（せんさい）な凝り方とこだわりがわかってもらえるはず。もちろん、他のコマにもこれと同等以上の演出が用意されていることは言うまでもない。「こんなに凝って、他のステージに容量がまわるの？」と思ってしまうぐらいだ。だけど心配はご無用。ステージ5以降も「これまでの8メガソフトって何だったの？」というほど高密度だからね。



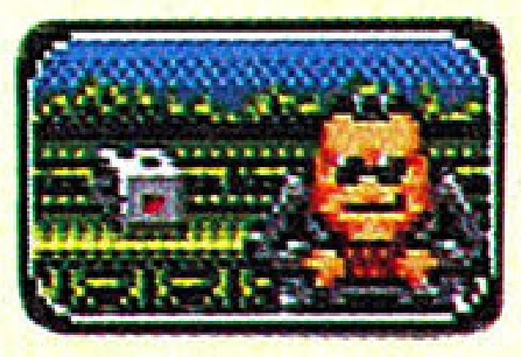


「メガドラカラーにならないよう、色使いには気を使いました」とは開発者の弁。色数の少なさを感じさせない美麗さに、思わず納得。

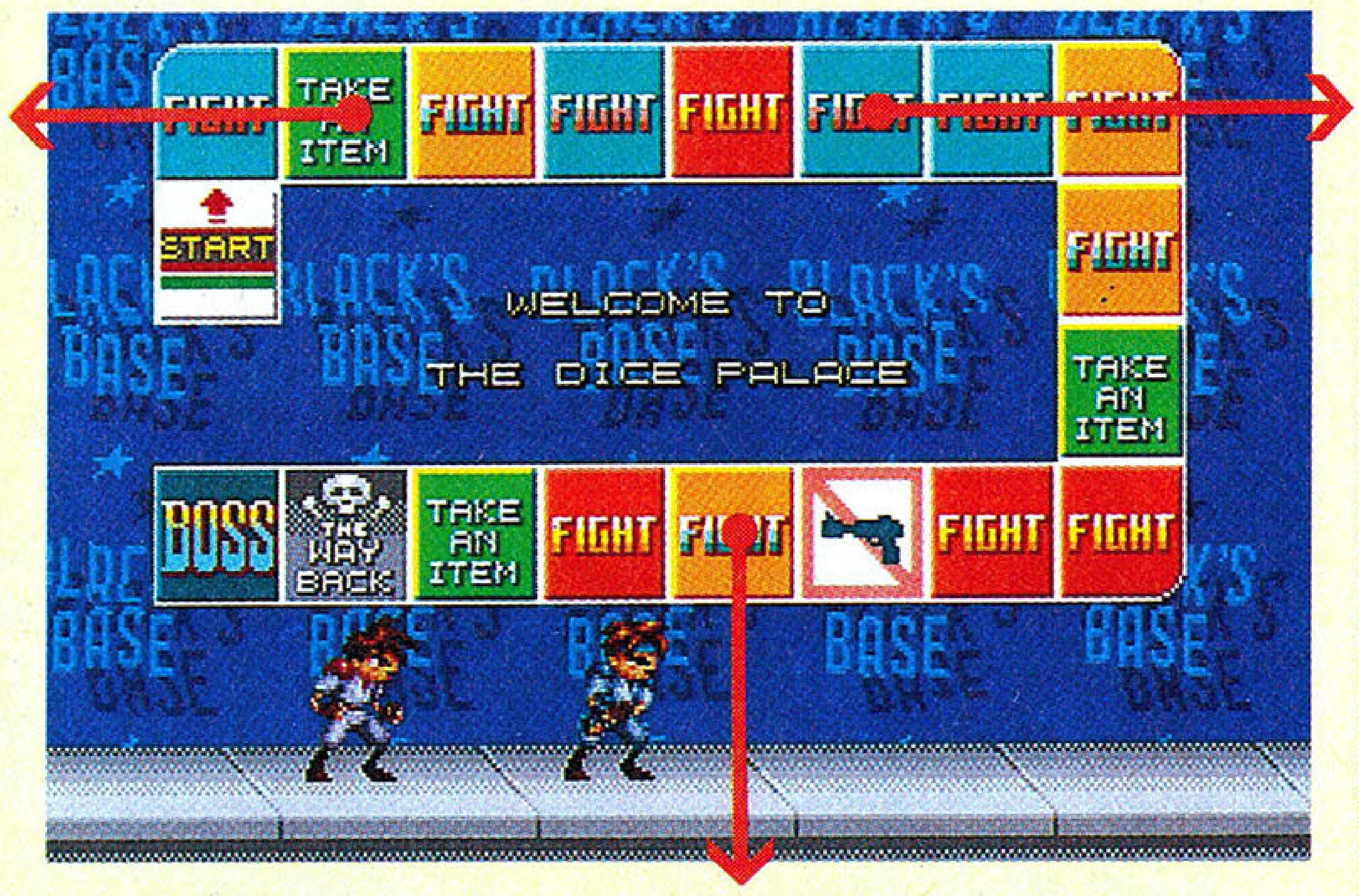
撃ちまくりと大爆発で気分爽快！



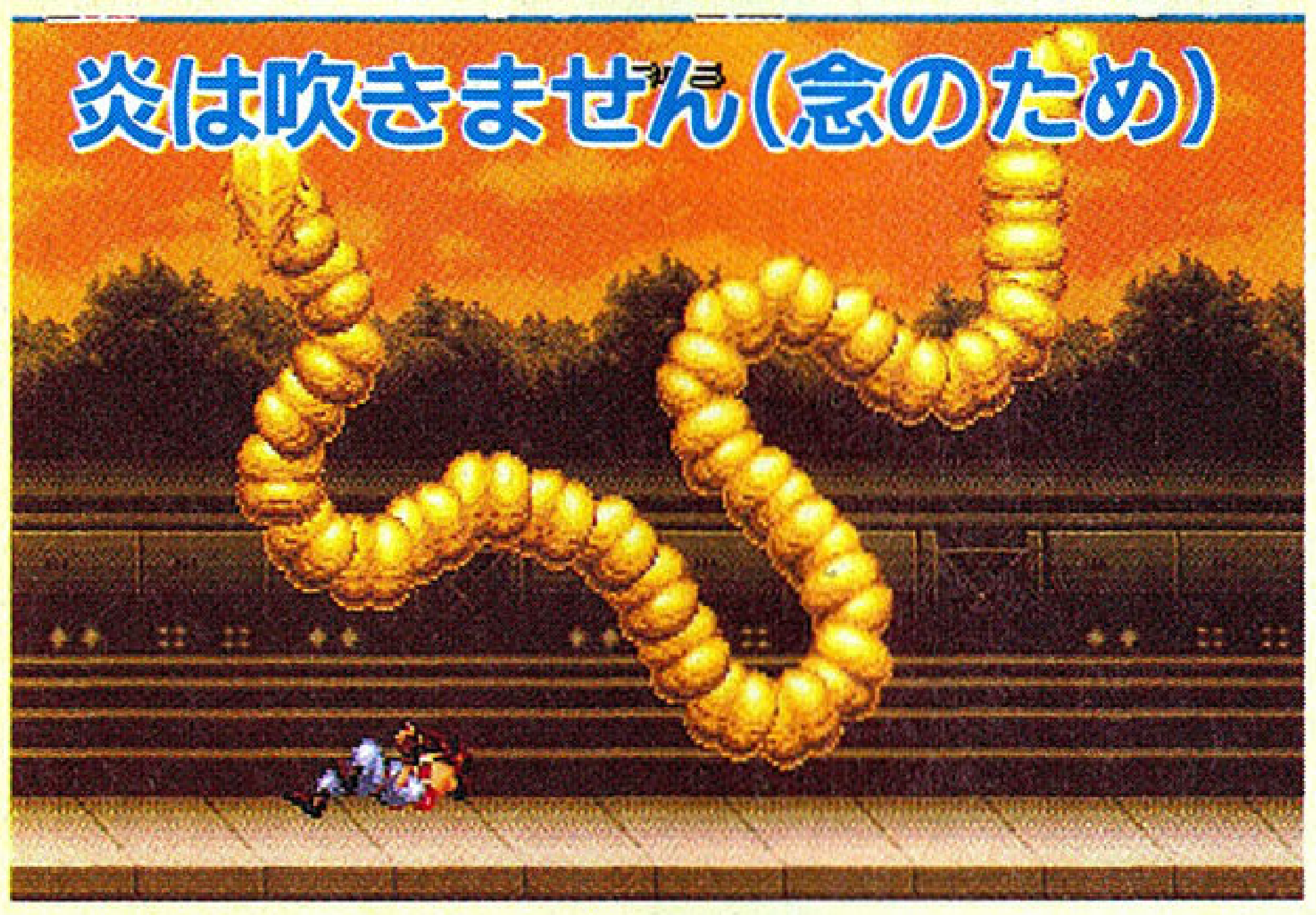
トレジャー印のファミリーすごろく

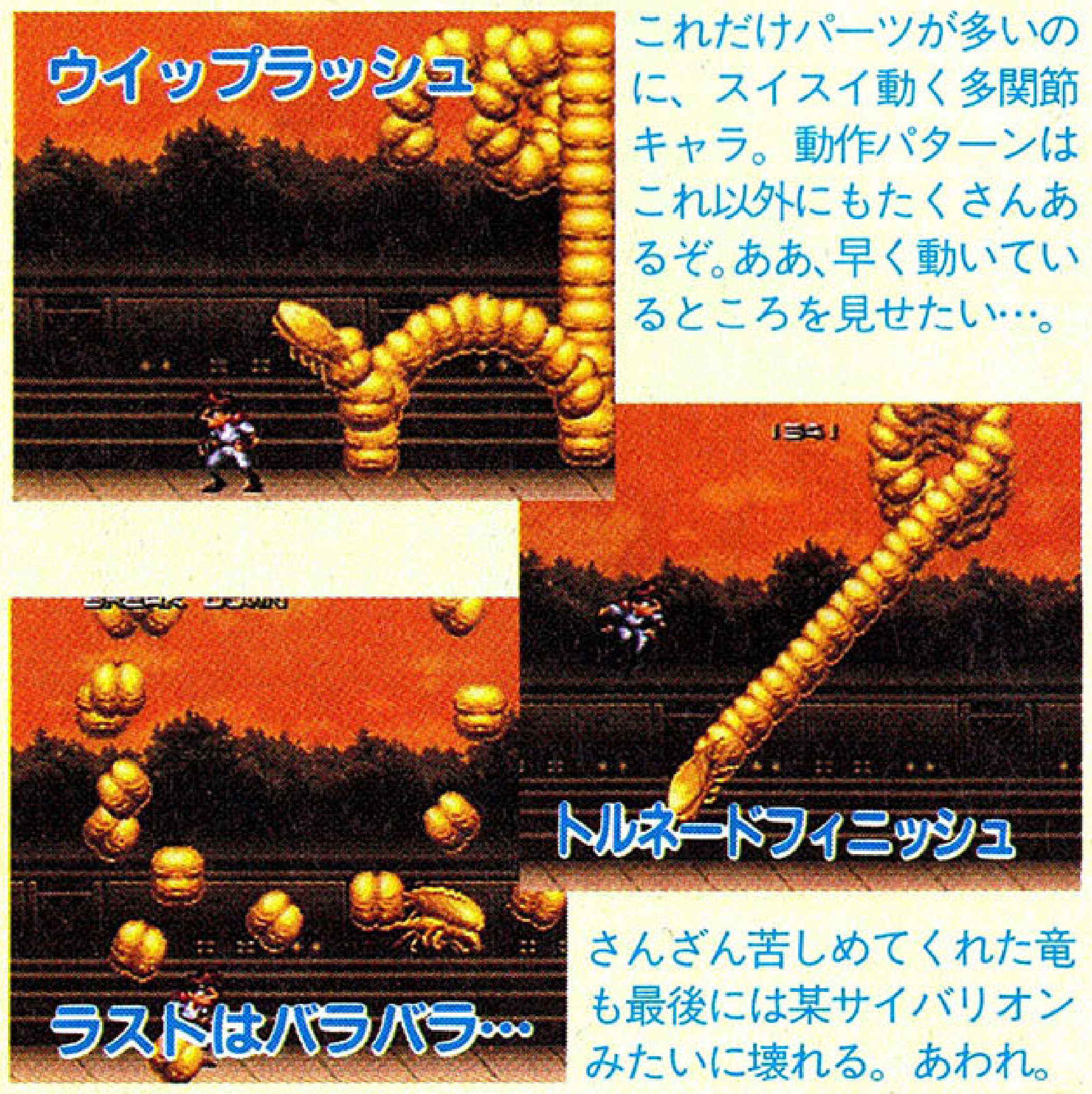


★対象年齢　物心ついた幼児～成人
★1～2人までたのしくあそべます
★男の子向け（どちらかといえば）


FIGHT
TAKE AN ITEM
FIGHT
FIGHT
FIGHT
FIGHT
FIGHT
FIGHT
START
FIGHT
BLACK'S BASE
WELCOME TO THE DICE PALACE
TAKE AN ITEM
BOSS
THE WAY BACK
TAKE AN ITEM
FIGHT
FIGHT
FIGHT
FIGHT

まばゆいメカ金竜ヴァルバリオン

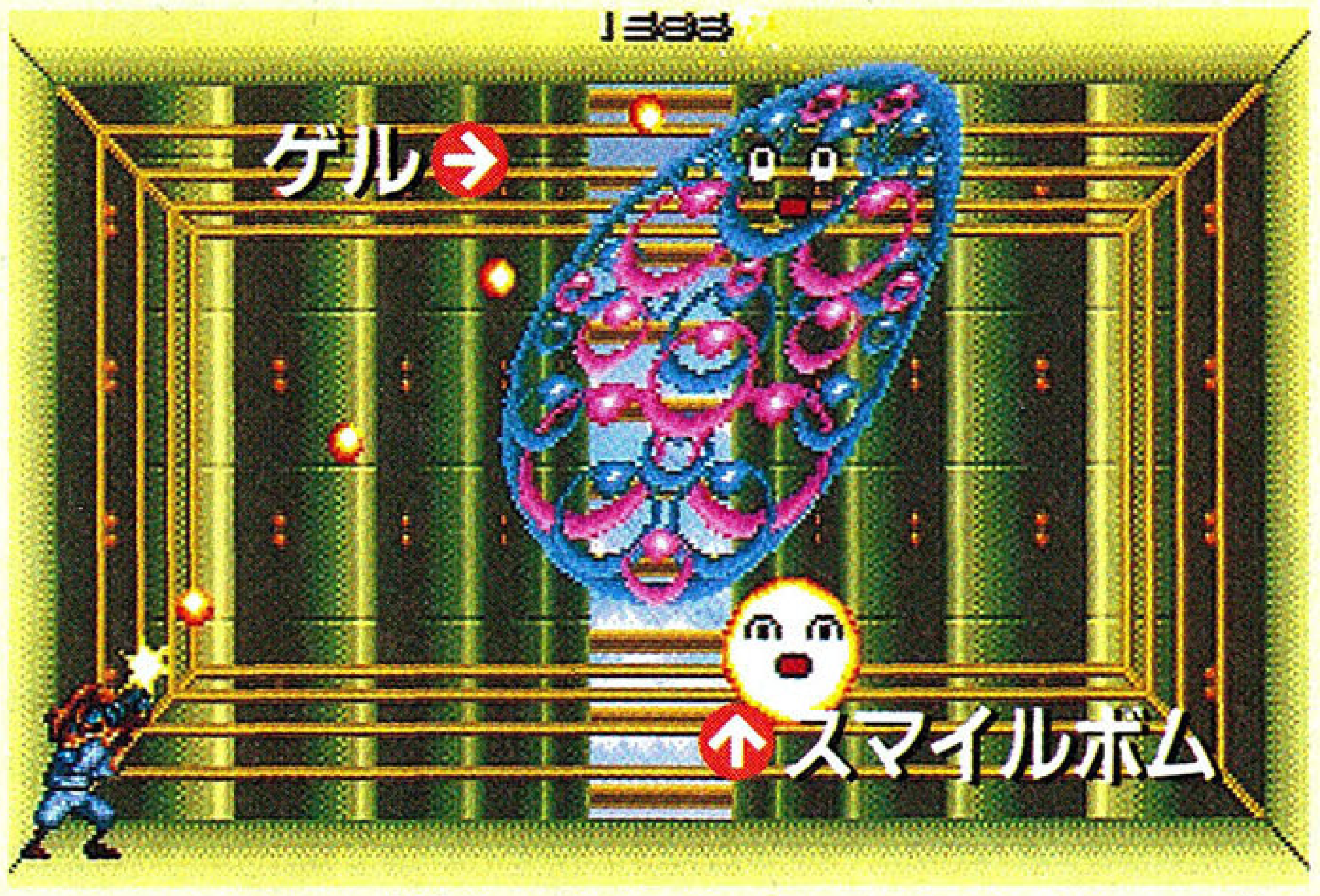

炎は吹きません（念のため）


ウイップラッシュ
トルネードフィニッシュ
ラストはバラバラ…

これだけパーツが多いのに、スイスイ動く多関節キャラ。動作パターンはこれ以外にもたくさんあるぞ。ああ、早く動いているところを見せたい…。

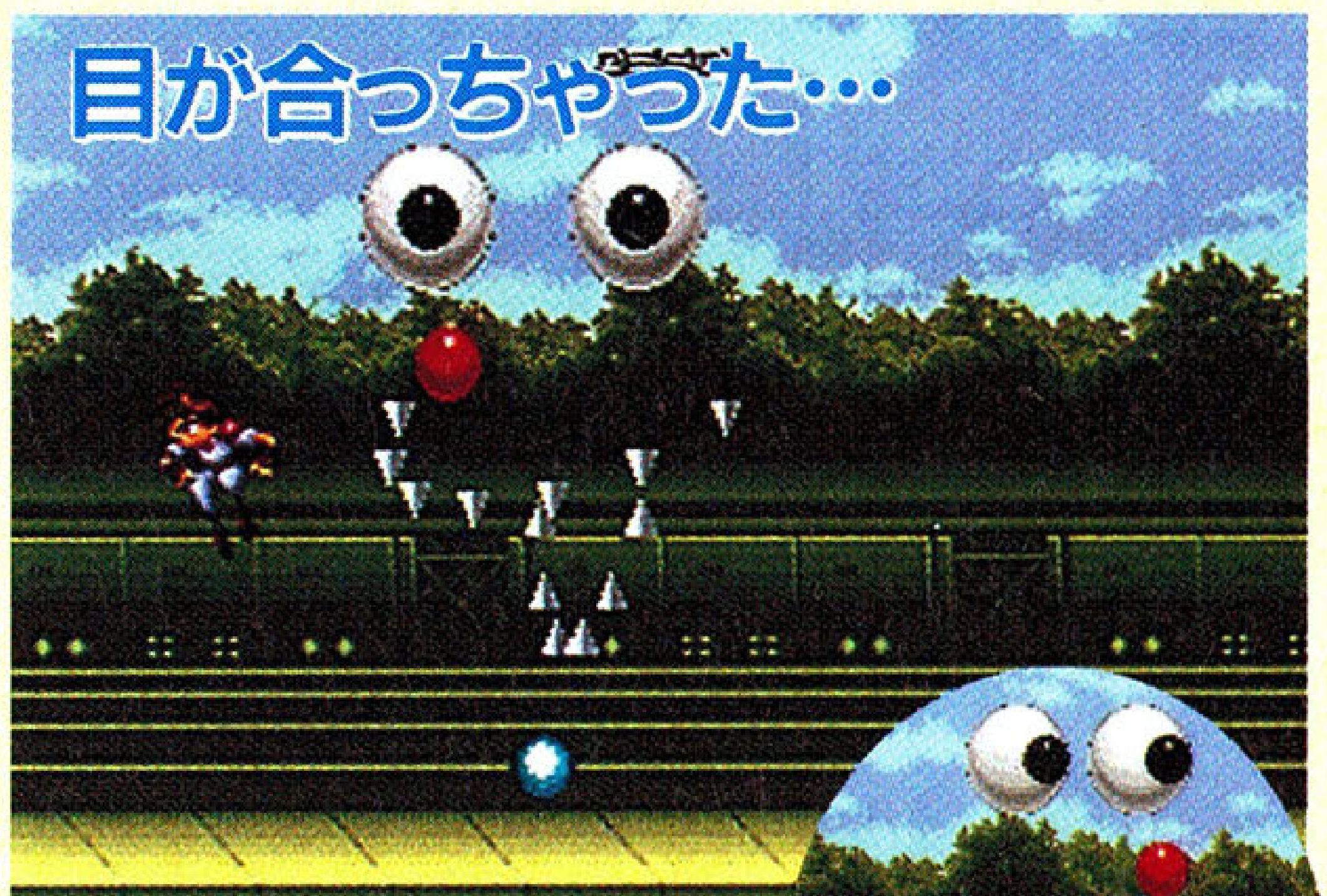
さんざん苦しめてくれた竜も最後には某サイバリオンみたいに壊れる。あわれ。

いつでもスマイル³暴れんぼうゲル



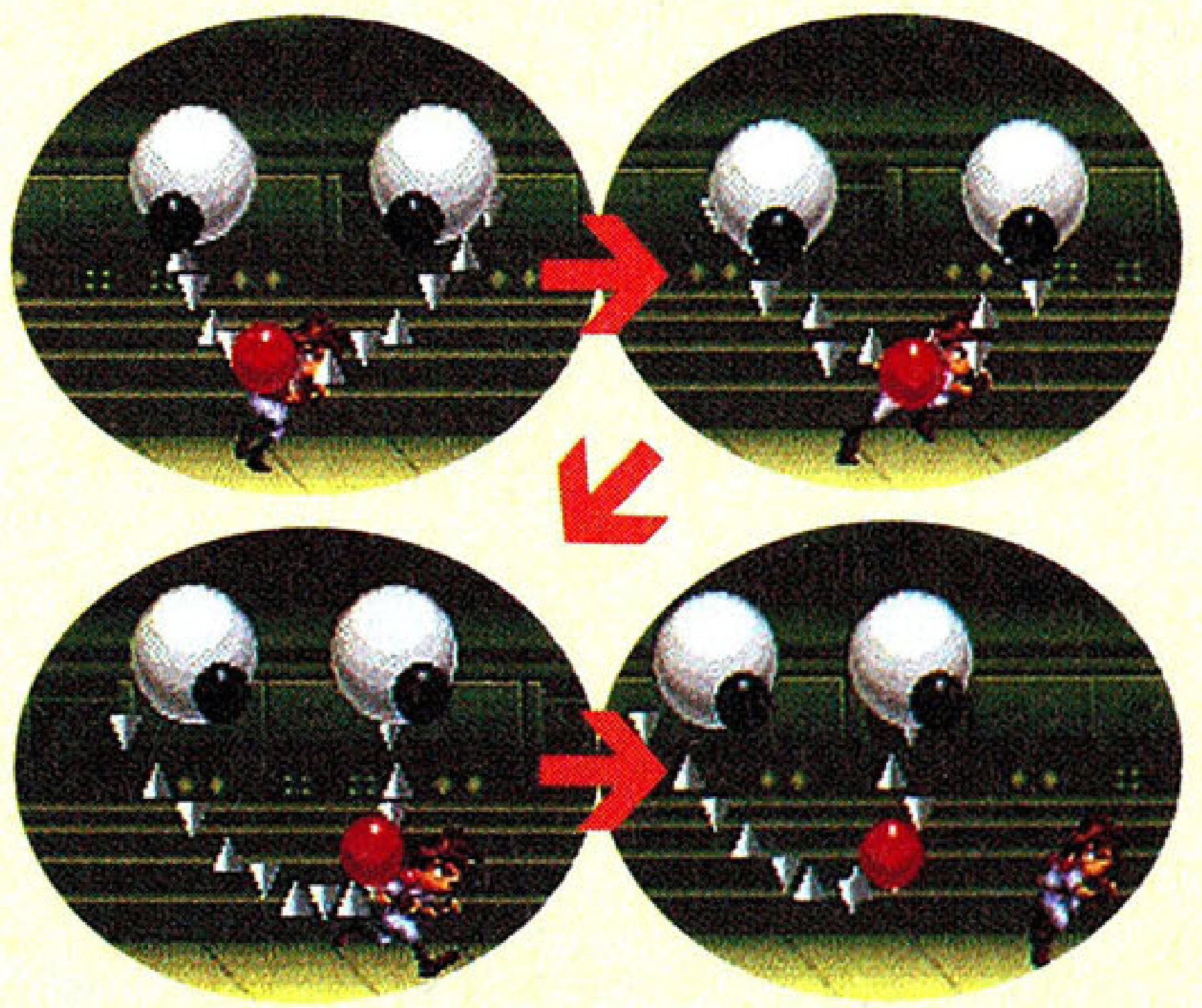
グニュグニュした感触は、まるでバーバパパかヒューヒューポーポー（知らないか？）。それにしても、このボムって……。

だれにでもすぐなつくメロンパン



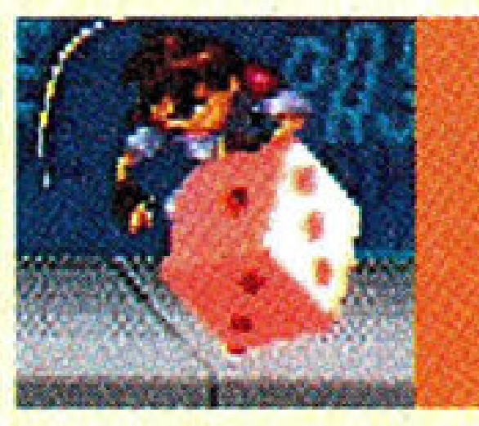
立体計算で人間の顔を表現するつもりが、いつのまにか犬になったというミョーチクリンなヤツ（？）。

お鼻でフンフン



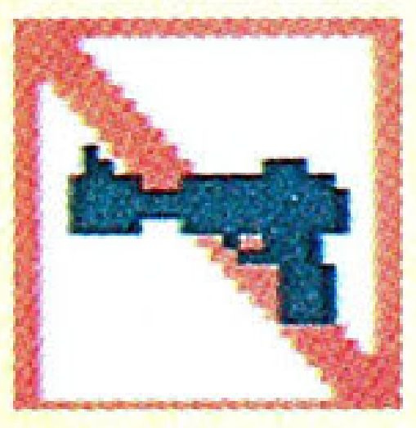
犬の習性で、プレイヤーの臭いを鼻で追いかけてくる。動いているのを見ると透明な部分が実感できてくるから不思議だ。

あそび方



■まずサイコロを振って（2人プレイ時は交互に）出た目の数だけ進みます。■プレイヤーは止まったマスに応じて多彩な仕掛けに巻き込まれます。■すでにクリアしたマスに止まったら、もう一度サイコロを振れます。

マスの内容



中ボスとの戦闘か頭を使う仕掛け（まだ秘密）に挑戦。

TAKE AN ITEM

武器やライフアイテムが入手できる部屋。そして……。

THE WAY BACK

お約束の「振り出シニ戻ル」のマス。トホホ～ですね。

開発者さんからひとこと

やっぱりメロンパン。奴は顔だけの犬。それは宇宙人の仕業。奴らに気をつけろ。この前宇宙人と一緒に夕食を喰う夢を見た。マインドコントロール。やがて現れる黒服の男たち。でもガンスター ヒーローズは宇宙人も大好き。大喜利。ガンヒーで遊ぼう。今日は水曜日。〈波〉

ガンスター ヒーローズ

誰が何と言おうと9月の目玉商品はコレです

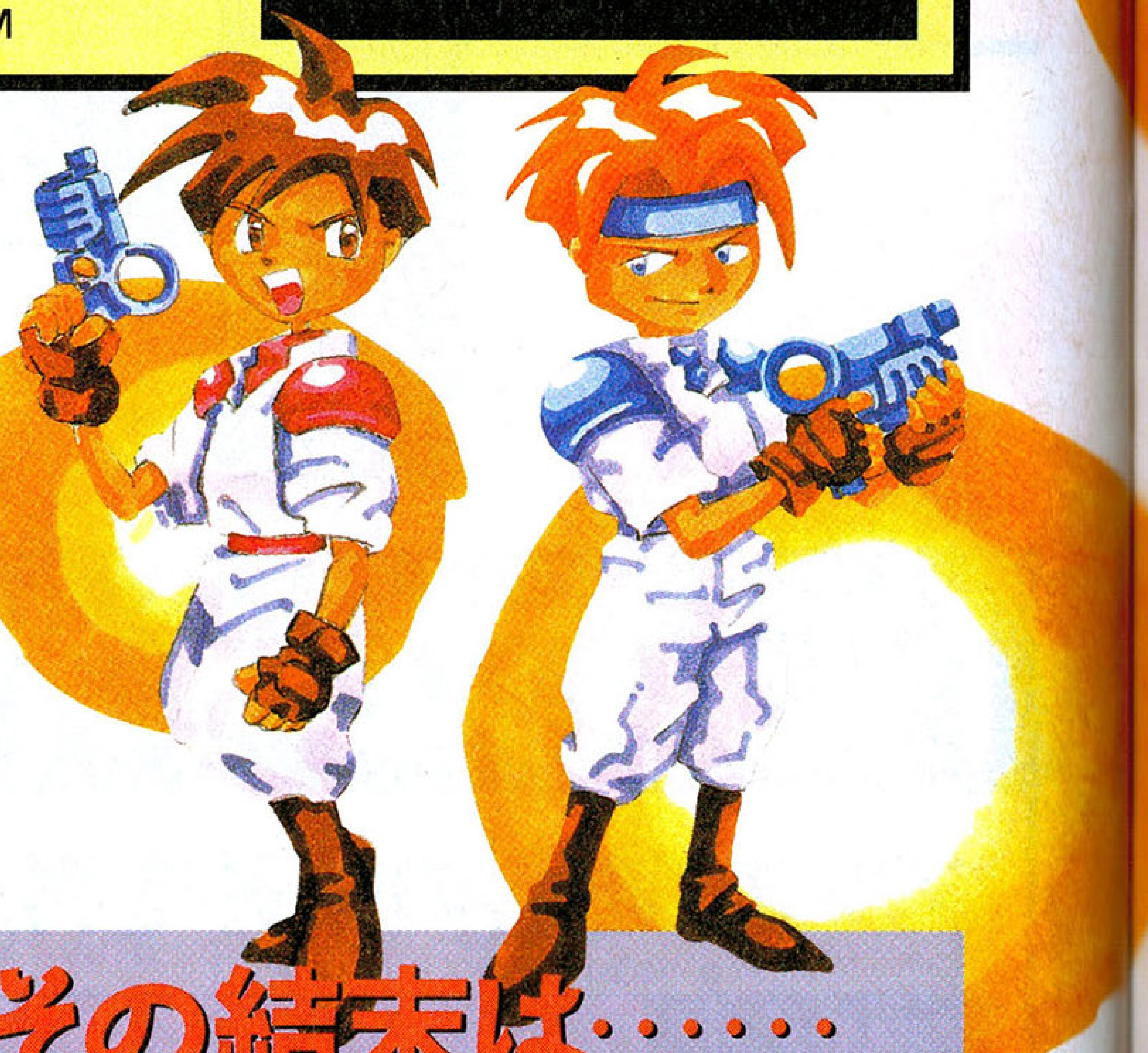
完成度ゲージ 90% 2人同時プレイあり

- ●セガ
- ●9月発売予定
- ●6,800円
- ●ACT
- ●8M

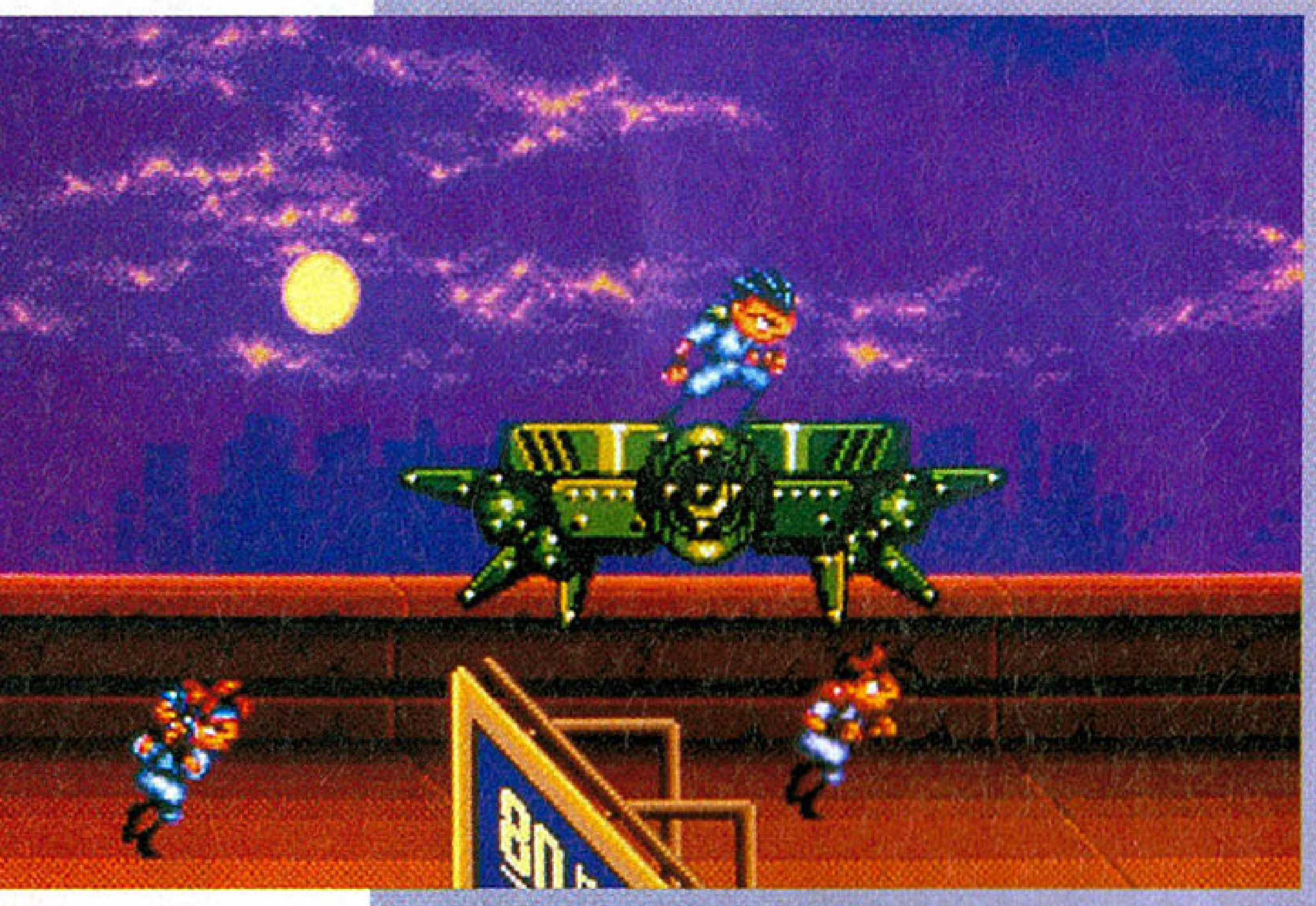
GUNSTAR HEROES

謎に包まれていた設定を公開！かつてはグリーンも味方だった?!

いまやユーザーのみならず、業界中でも注目の的となっているトレジャーのアクション巨編「ガンスター ヒーローズ」が、もうすぐ完成だ！ 高度な技術力によるリアルな多関節キャラクター、色彩センスがベリグーなグラフィック、際立つ世界観と登場人物、重厚なサウンドなど、このゲームの魅力を語ればきりがない。しかし、何より重要な「ゲームとしての純粋な楽しさ」が優れていることも特筆すべき点だろう。もし、9月のソフト発売ラッシュの中でどれを買おうか悩んでいたら、迷わずこれを選ぼう！ さて、今回はまず「ガンスター」のストーリー設定が明らかになったので、新着のデモ画面といっしょに紹介していくぞ。明らかになる新事実を前にするとドキドキしるねー。

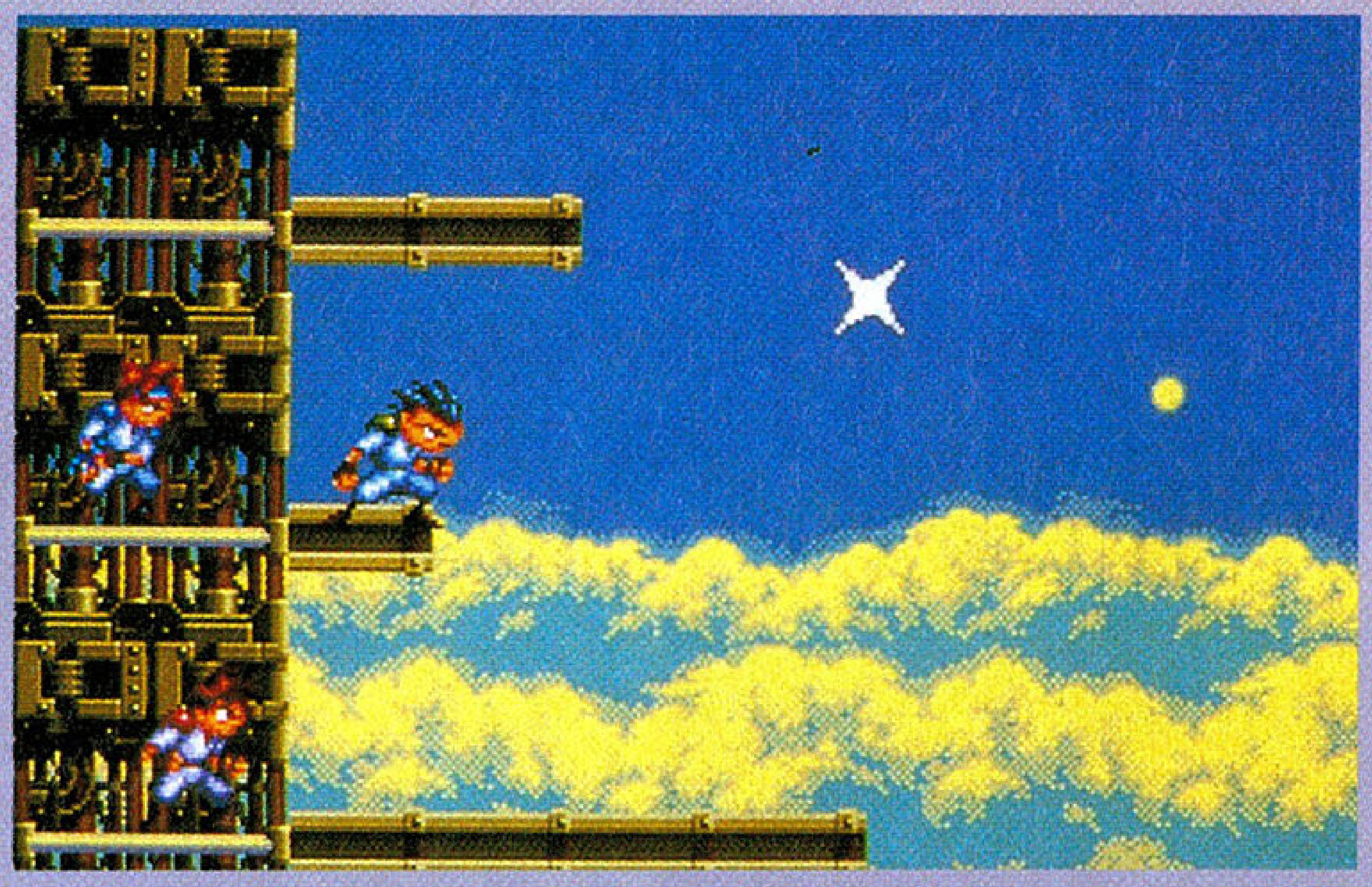


ガンスターズ4人と邪神との闘争！その結末は……



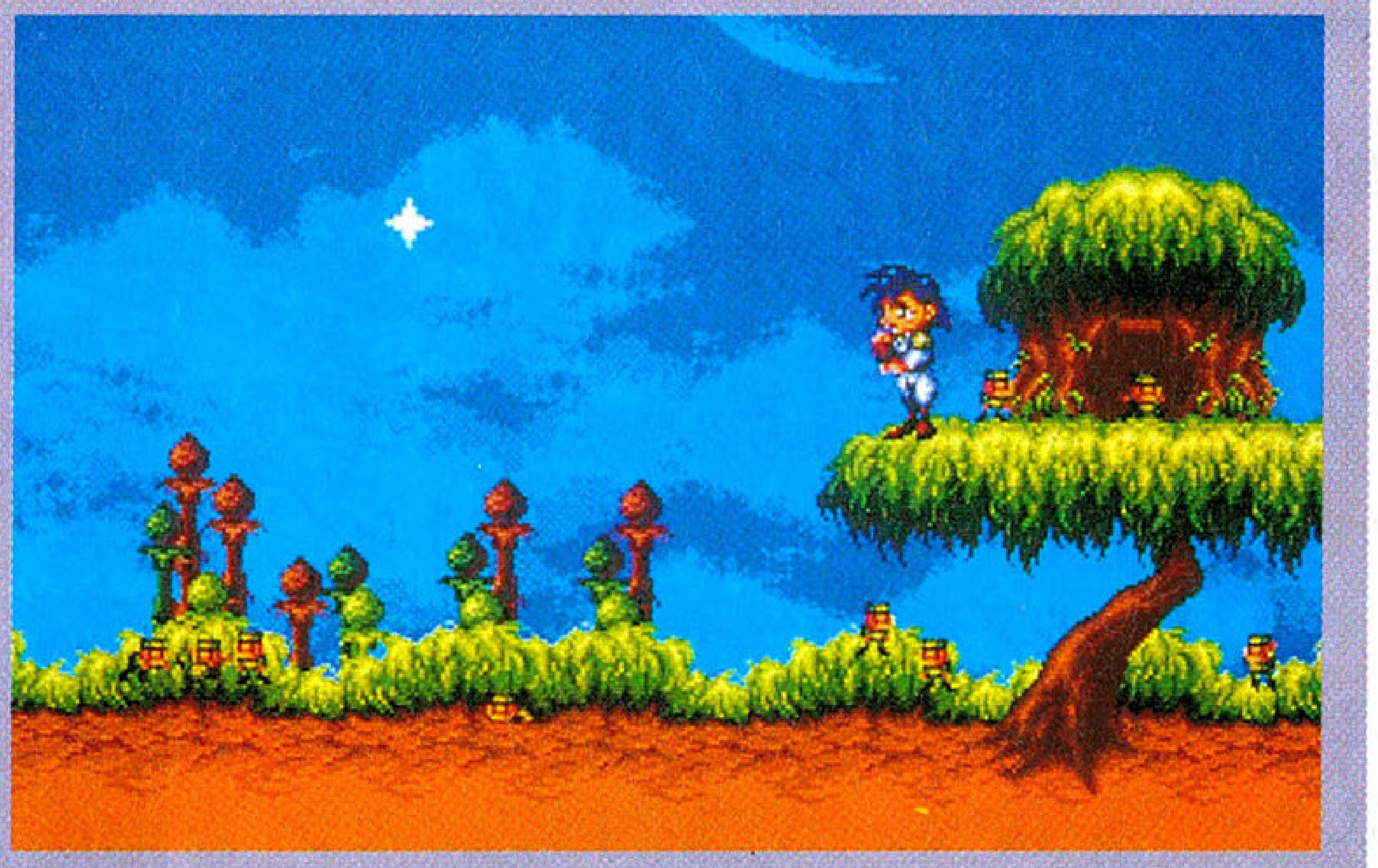
「奴を止めなければ！」

遥か昔のこと、月からやって来た邪神ゴールデンシルバーは、地球破壊を開始した……。



「あの光は!? しまった！遅かったか！」

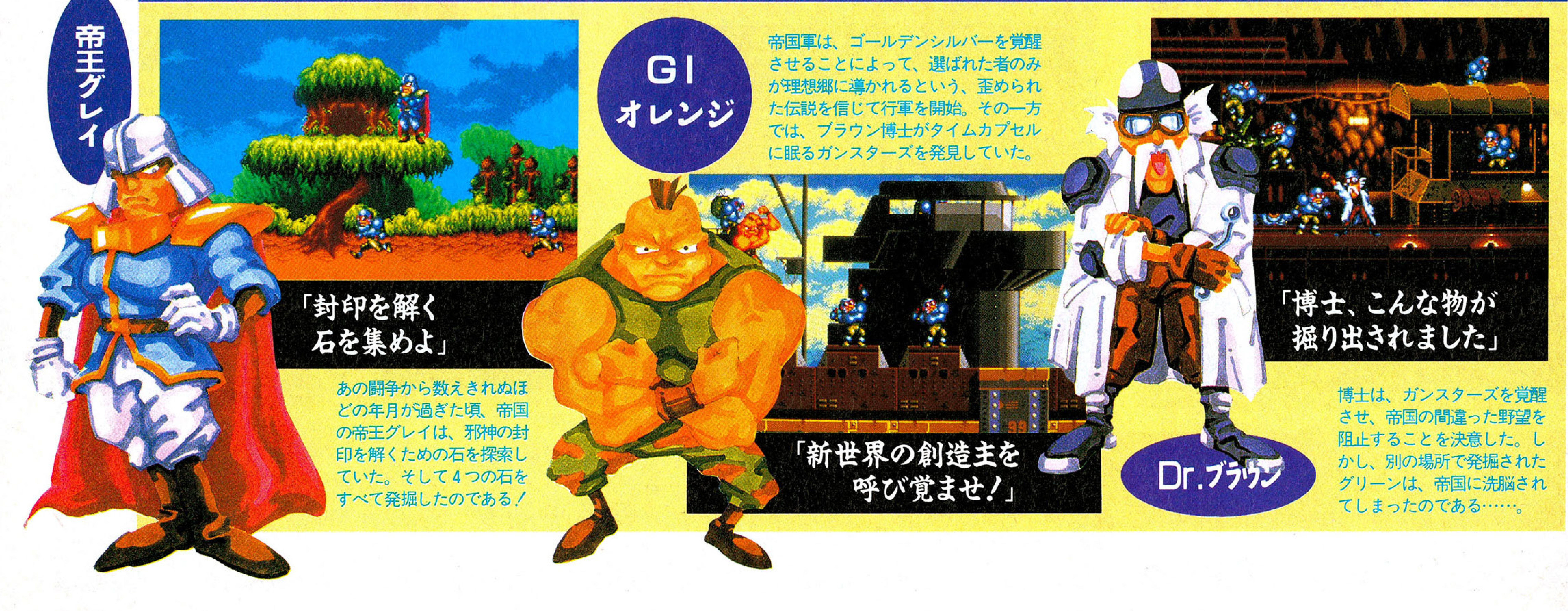
ブルー、レッド、グリーン（イエローの兄）らガンスターズは、ゴールデンシルバーを追った。しかし、時はすでに遅く、破壊は始まっていた。



「地球が……たった1人の力で……」

この闘争の行方がどうなったのか知る者はもういない。だが伝説によると、ガンスターズたちの活躍によって邪神は月に封印されたという……。

時は流れ、邪神の封印を解かんとする者が現れた！


帝王グレイ
GI オレンジ
Dr.ブラウン

「封印を解く石を集めよ」

あの闘争から数えきれぬほどの年月が過ぎた頃、帝国の帝王グレイは、邪神の封印を解くための石を探索していた。そして4つの石をすべて発掘したのである！

「新世界の創造主を呼び覚ませ！」

帝国軍は、ゴールデンシルバーを覚醒させることによって、選ばれた者のみが理想郷に導かれるという、歪められた伝説を信じて行軍を開始。その一方では、ブラウン博士がタイムカプセルに眠るガンスターズを発見していた。

「博士、こんな物が掘り出されました」

博士は、ガンスターズを覚醒させ、帝国の間違った野望を阻止することを決意した。しかし、別の場所で発掘されたグリーンは、帝国に洗脳されてしまったのである……。

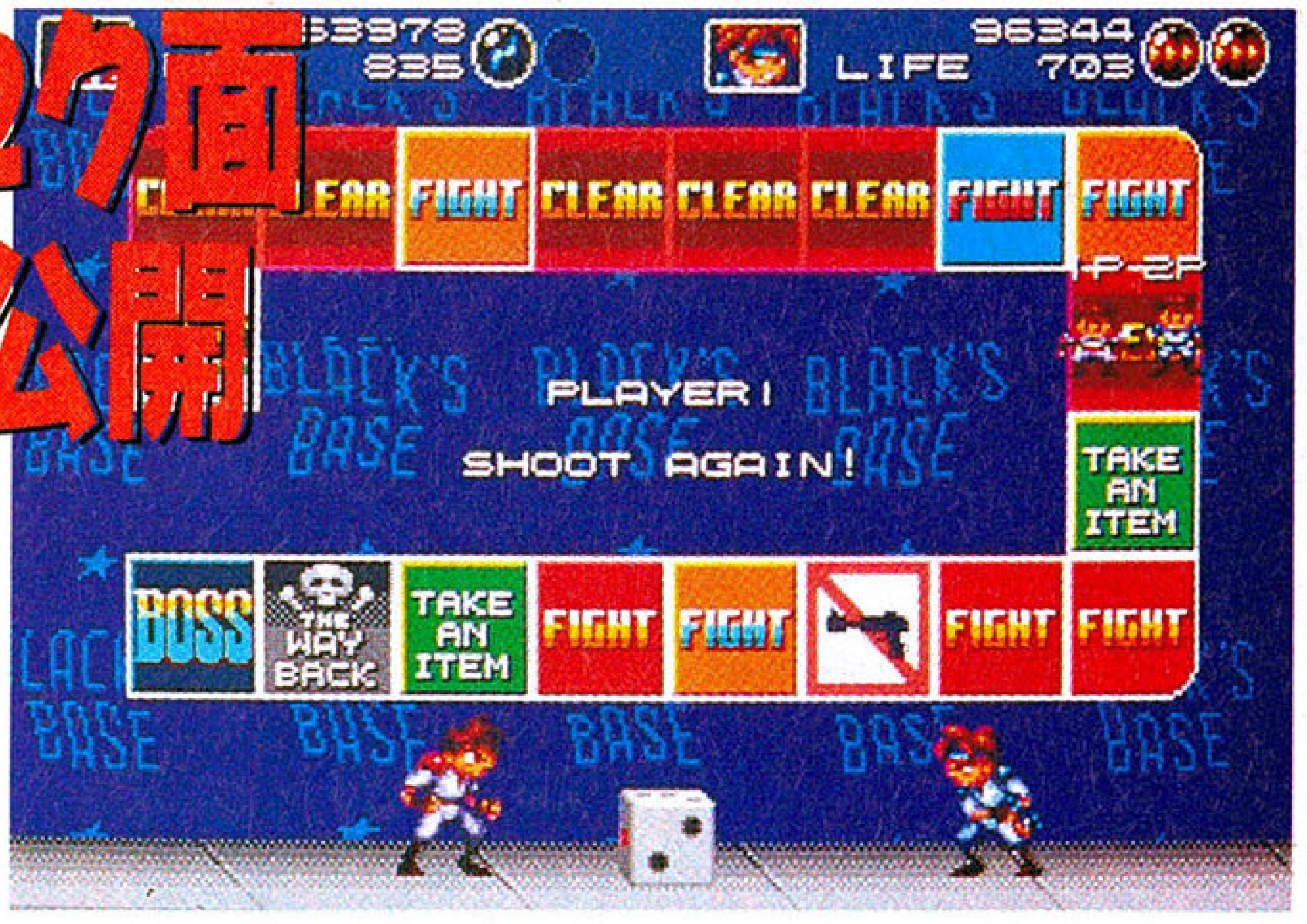
STAGE 4 PART2

アイデアギッチリのスゴロク面 今回はさらに6種類を大公開

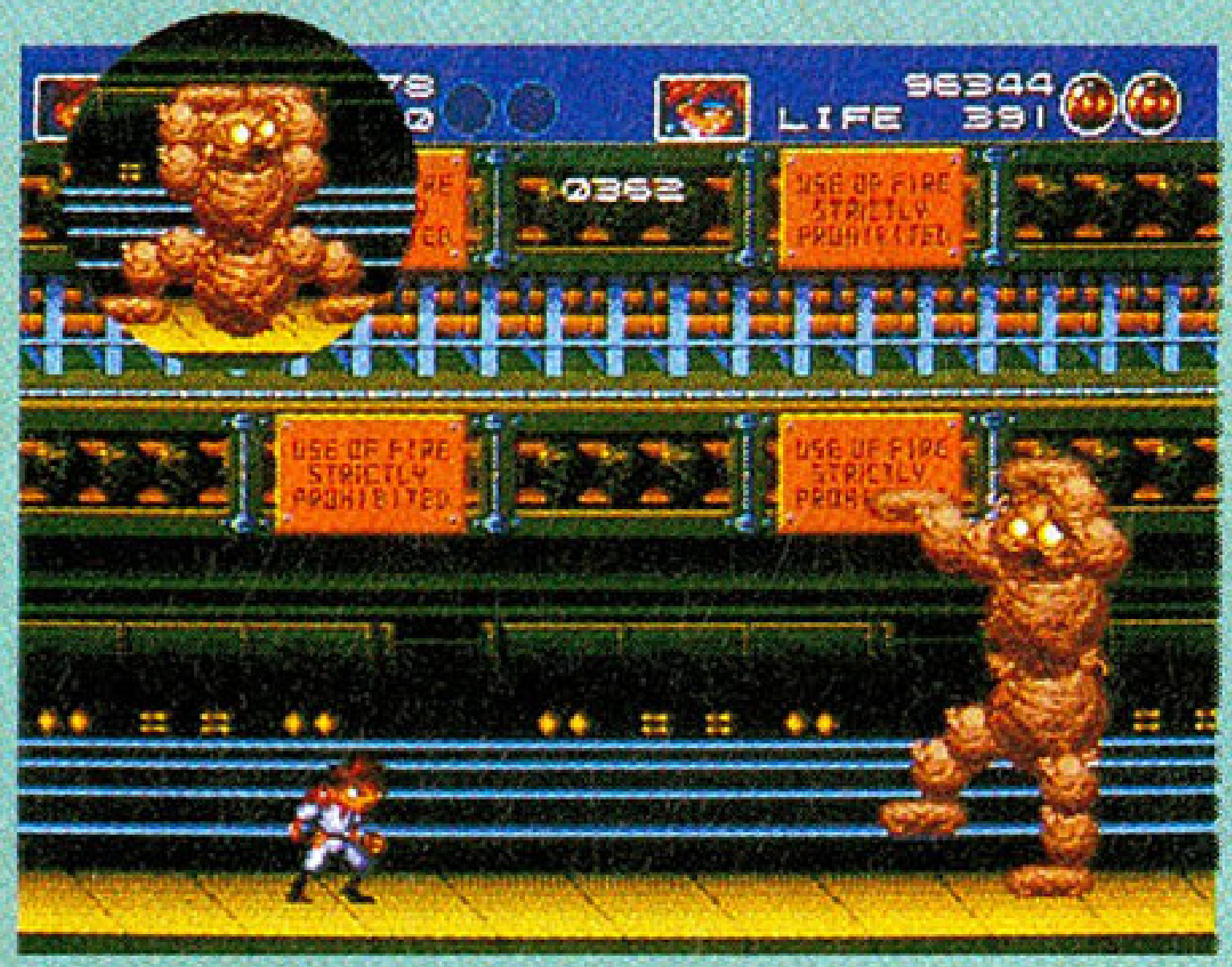
このゲームでいちばん目立つステージ４のスゴロク面を、読者諸氏の熱い要望にお答えして、先月に引き続き紹介しちゃおう。

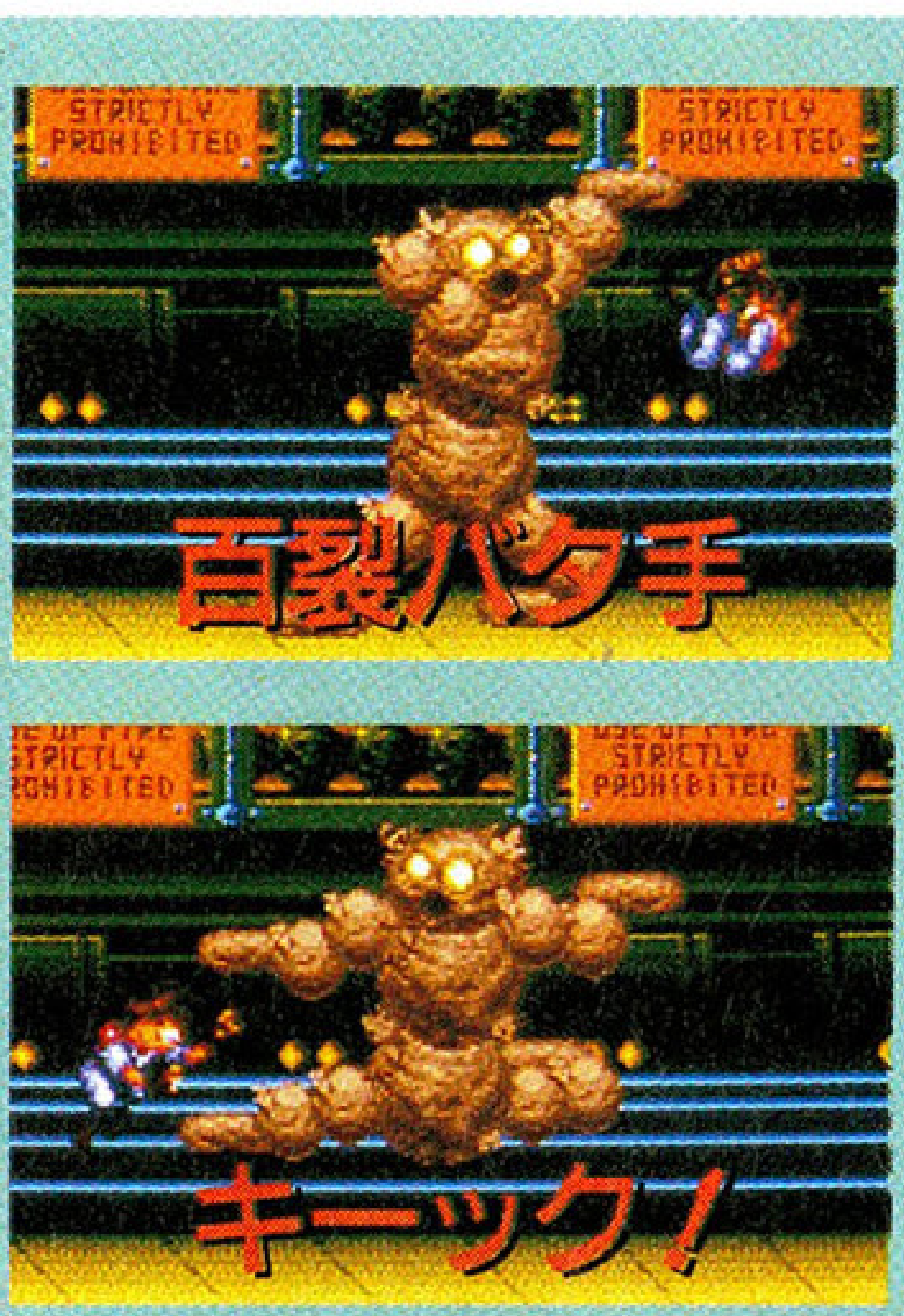
全14種類もの仕掛け＆中ボスの中から今回お見せするのは、開発者もお気に入りのカレーライスや、スゴロク要塞を作ったブラックの愛機などなど。どれも凝ったギミックで楽しませてくれるぞ。

これで、残るマスは３カ所ということになるが、それは実際にプレイするまでヒミツ。


LIFE
CLEAR
FIGHT
PLAYER1
SHOOT AGAIN!
TAKE AN ITEM
BOSS
THE WAY BACK
BLACK'S BASE
運が良ければすぐに上がれるけど最悪の場合は全部のマスを…。

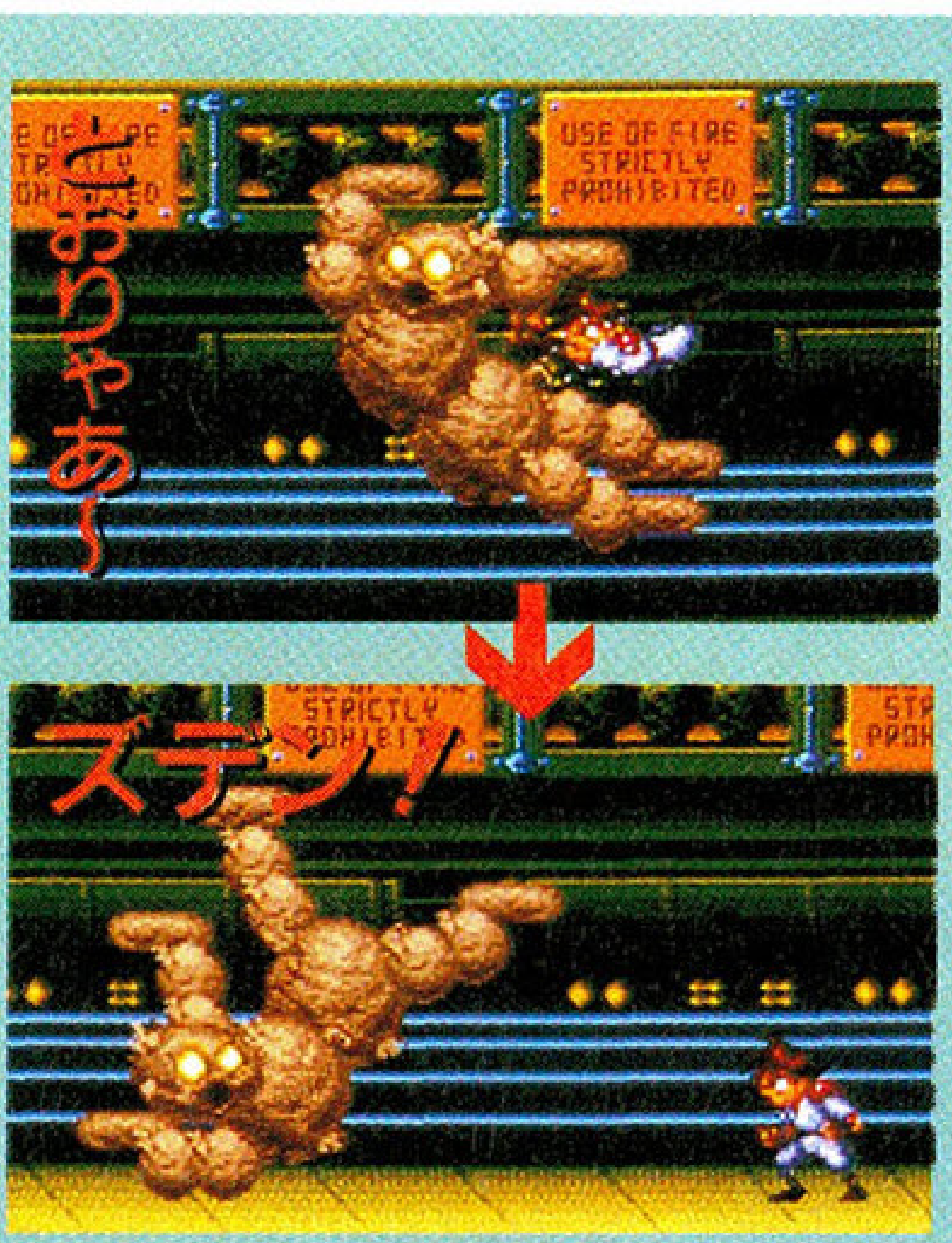
満を持して初登場!! カレーライス


カレーダンスでプレイヤーを幻惑する謎の敵。いろんなポーズをとってふざける、開発者も推奨のキャラクターだ。



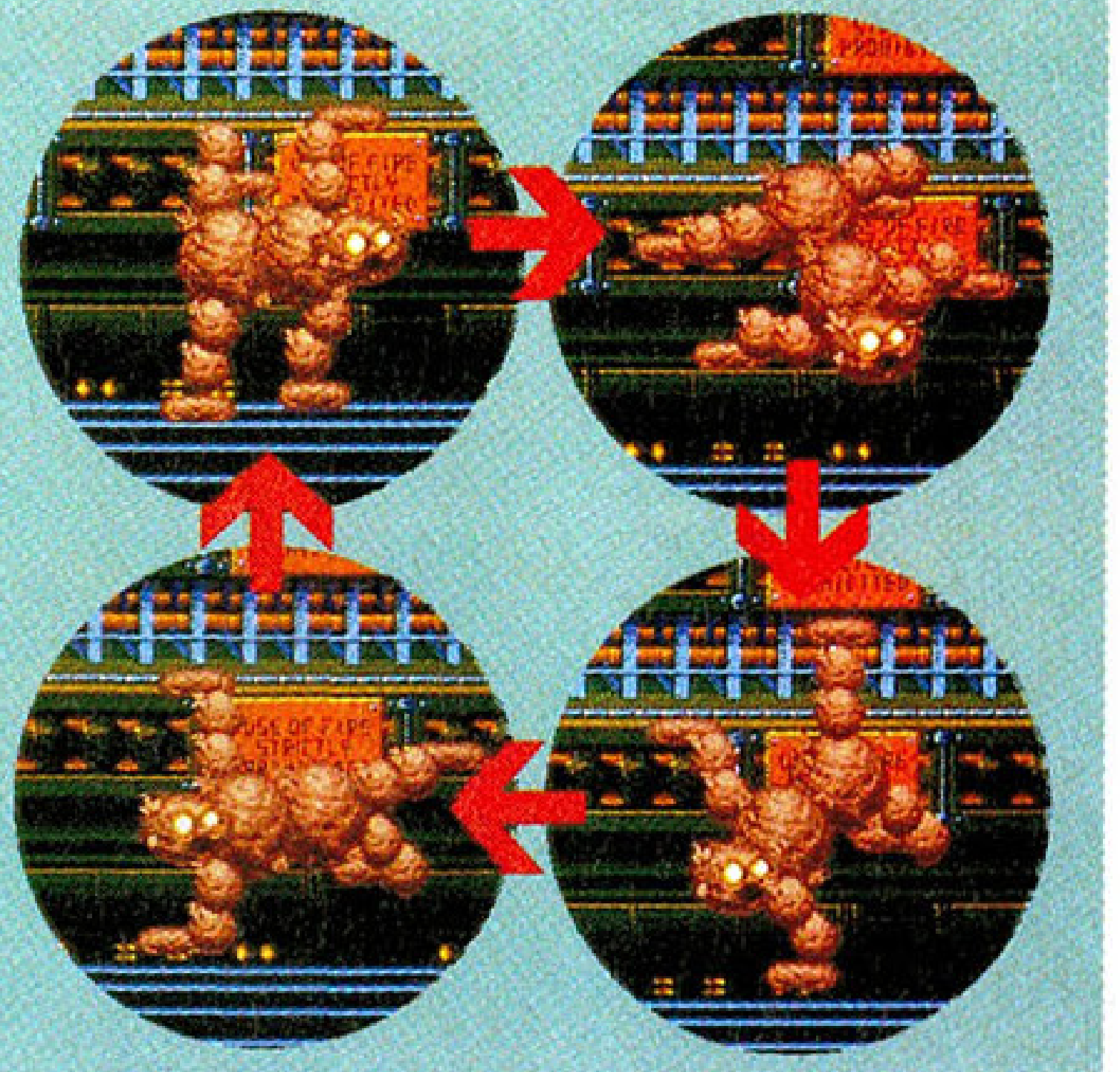
手を顔の前ですばやくバタつかせる必殺技。でも簡単によけられてしまう。

例によって異様になめらかな動きをしつつ、飛び蹴りなんかする。

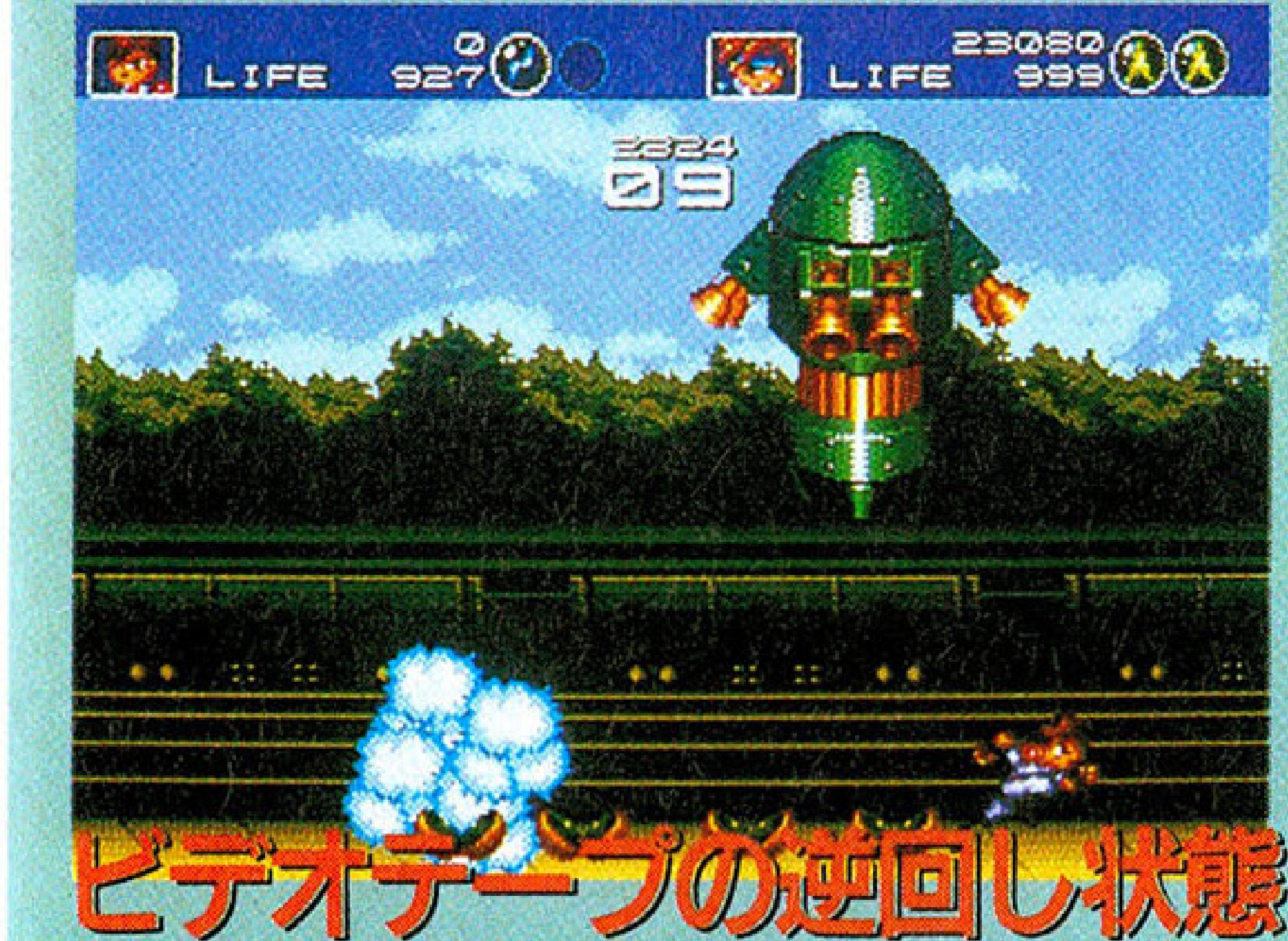


しまいにゃ空中回転だ

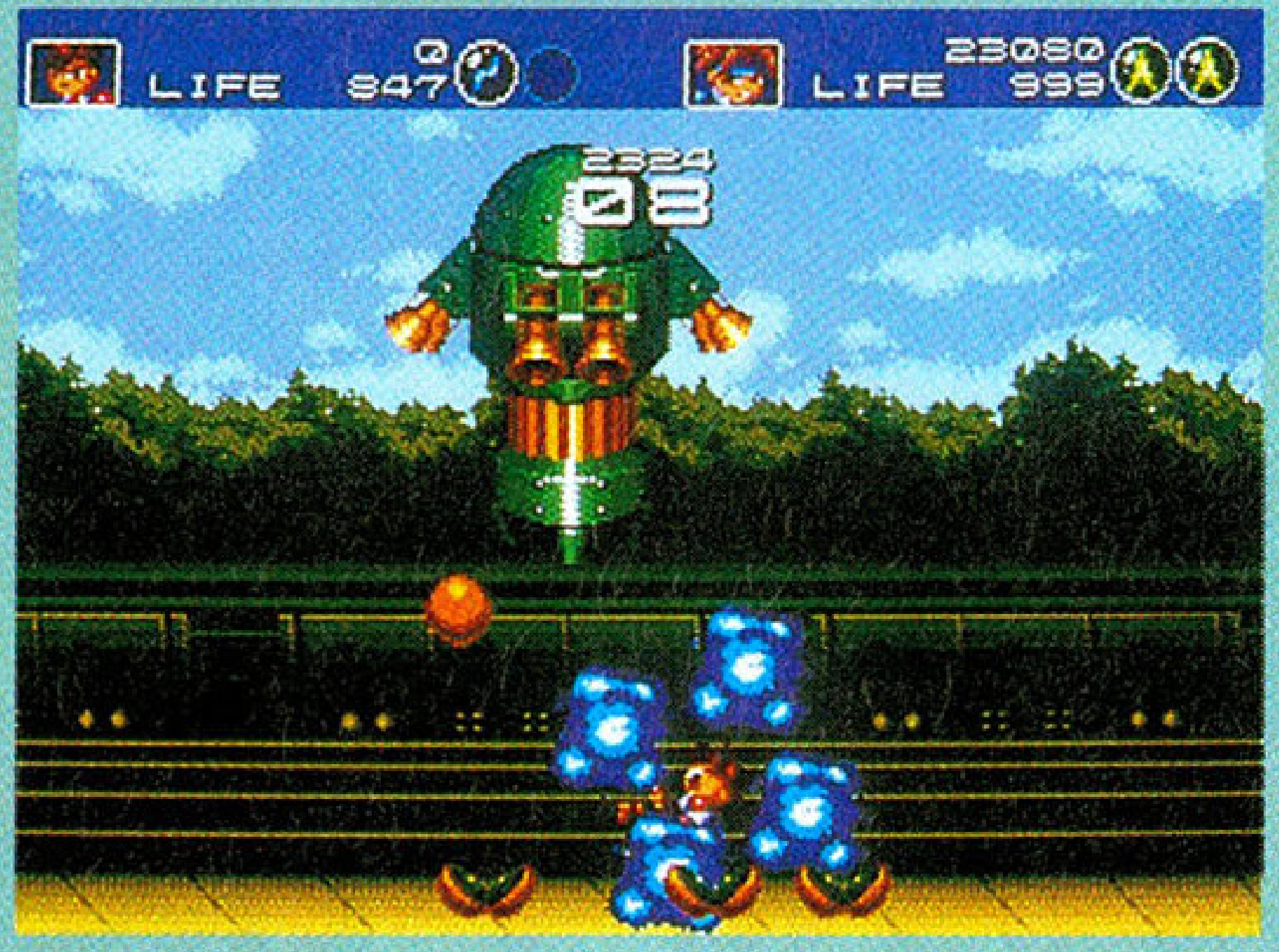
この部屋ではショットが使えないので、キックや投げを中心とした肉弾戦になる。



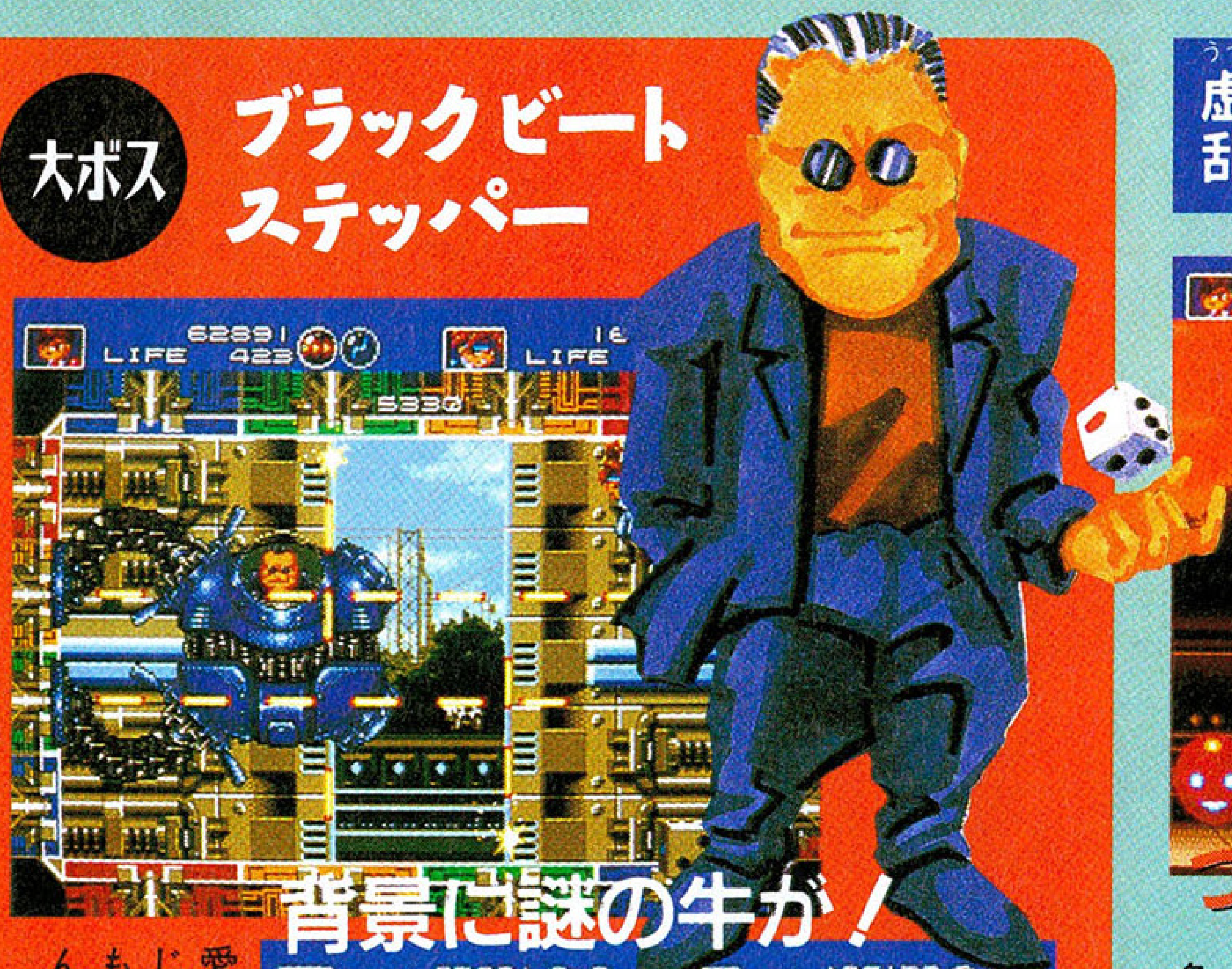
10秒間の行動を一生くりかえす タイムロン

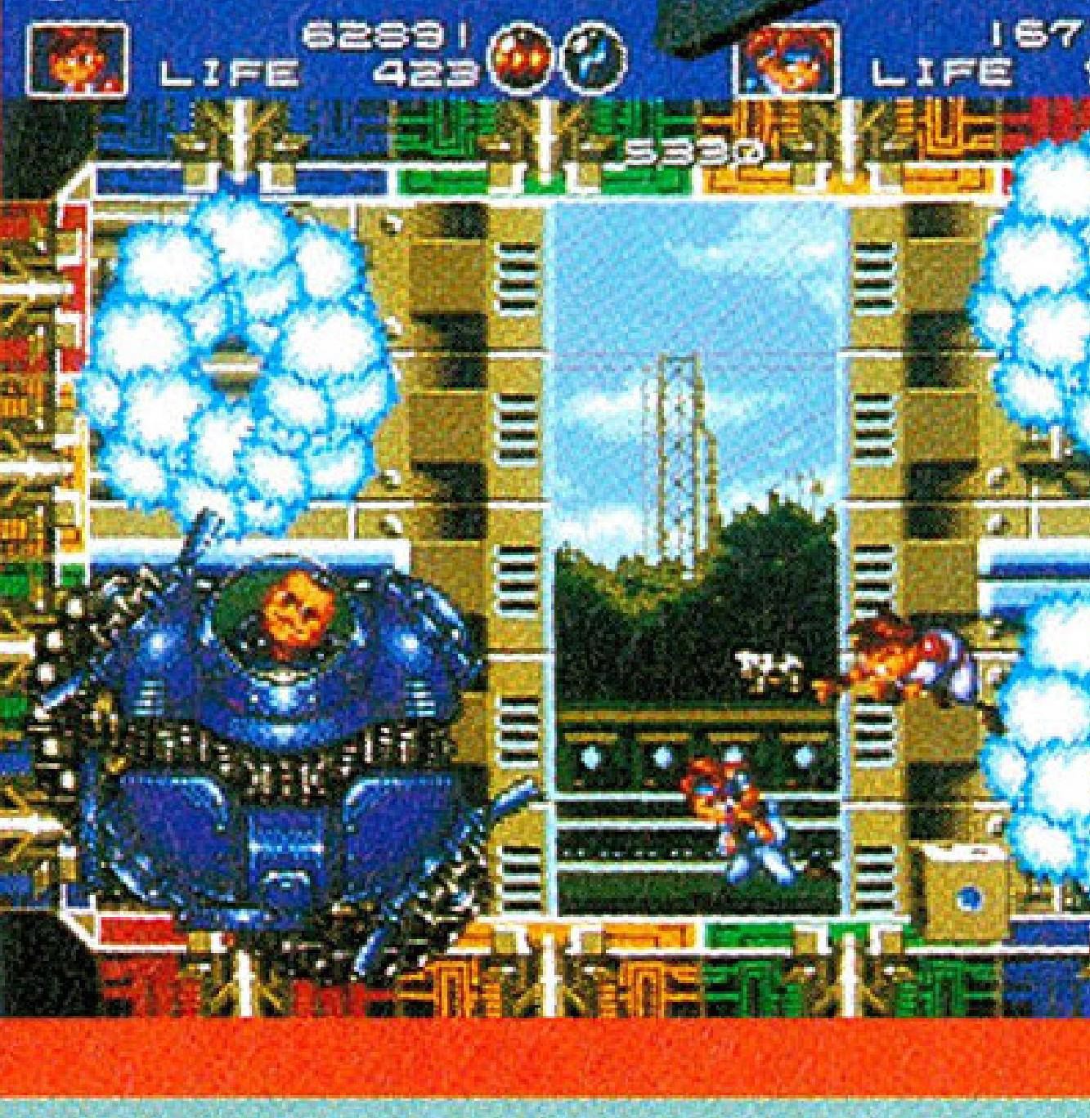

最初はフォーエバーボンバーをポロポロ落としてくるだけ。

ビデオテープの逆回し状態!

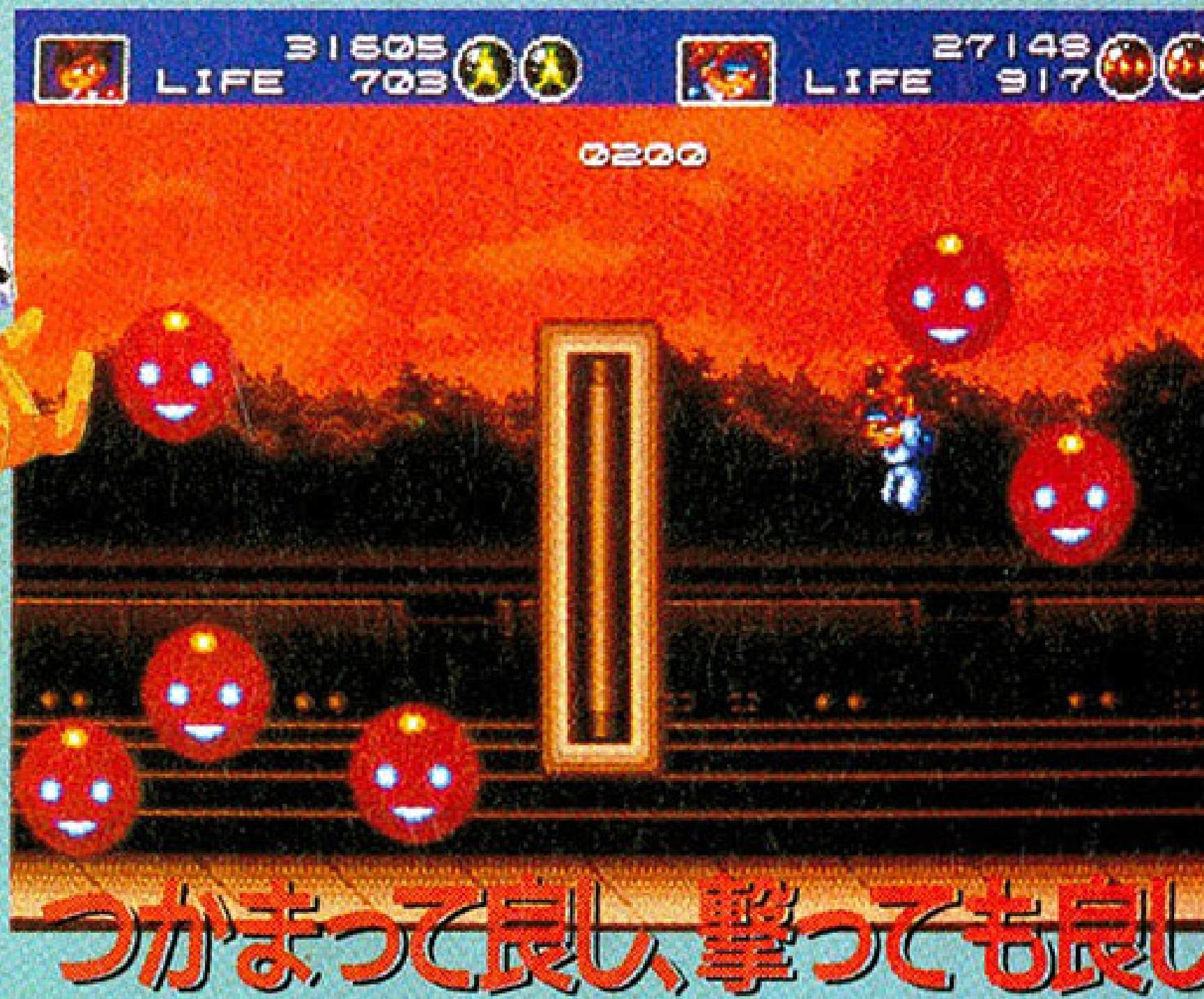

しかし、10秒ごとに今までの動きを逆に再現。けっこう翻弄されるぞ。

大ボス ブラックビートステッパー

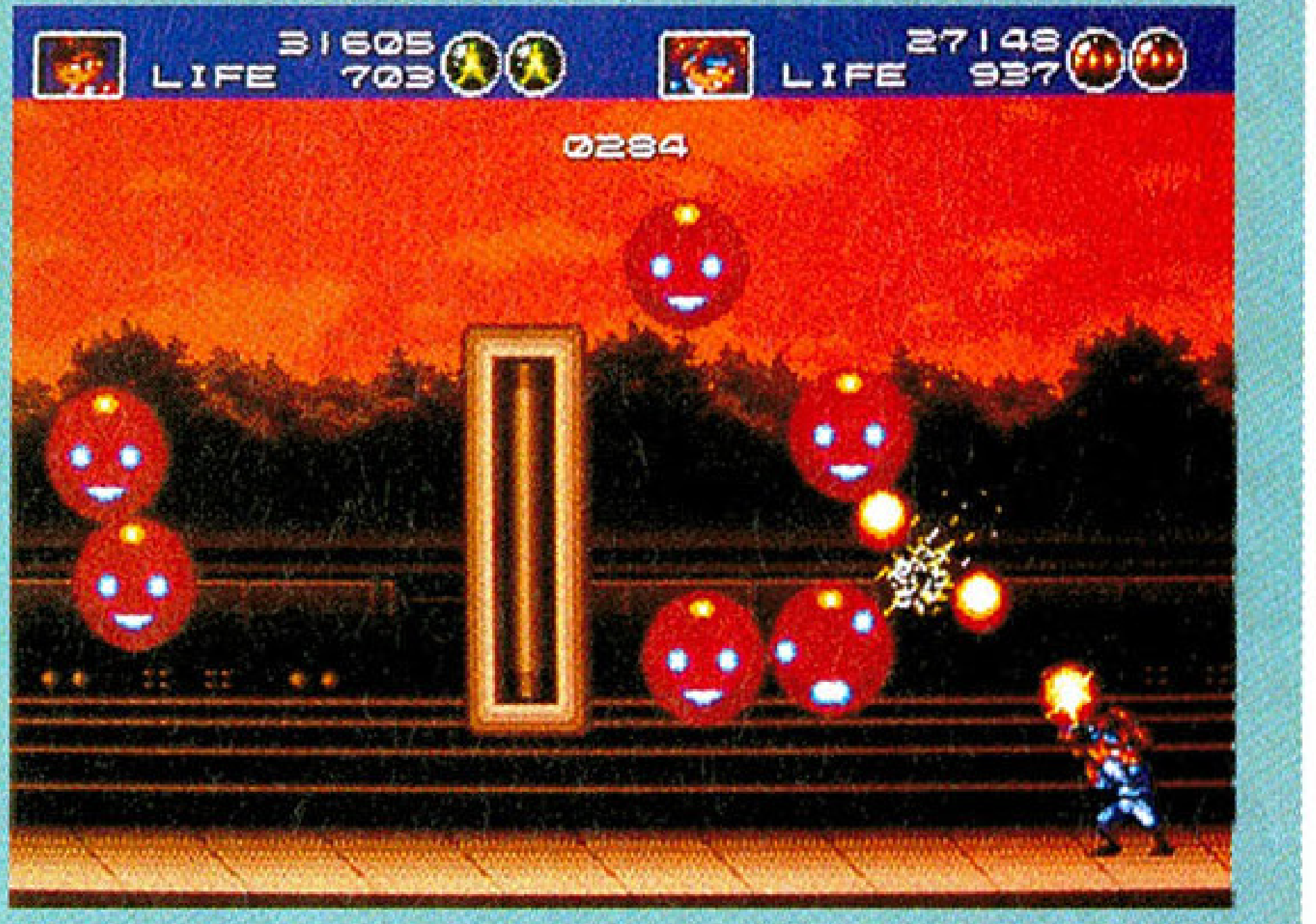

背景に謎の牛が!


愛機の足が止まったタイルの色に応じて４種類の攻撃が! それにしても、背景にいるちっちゃな牛が、なんとなく気になる。何だろう?

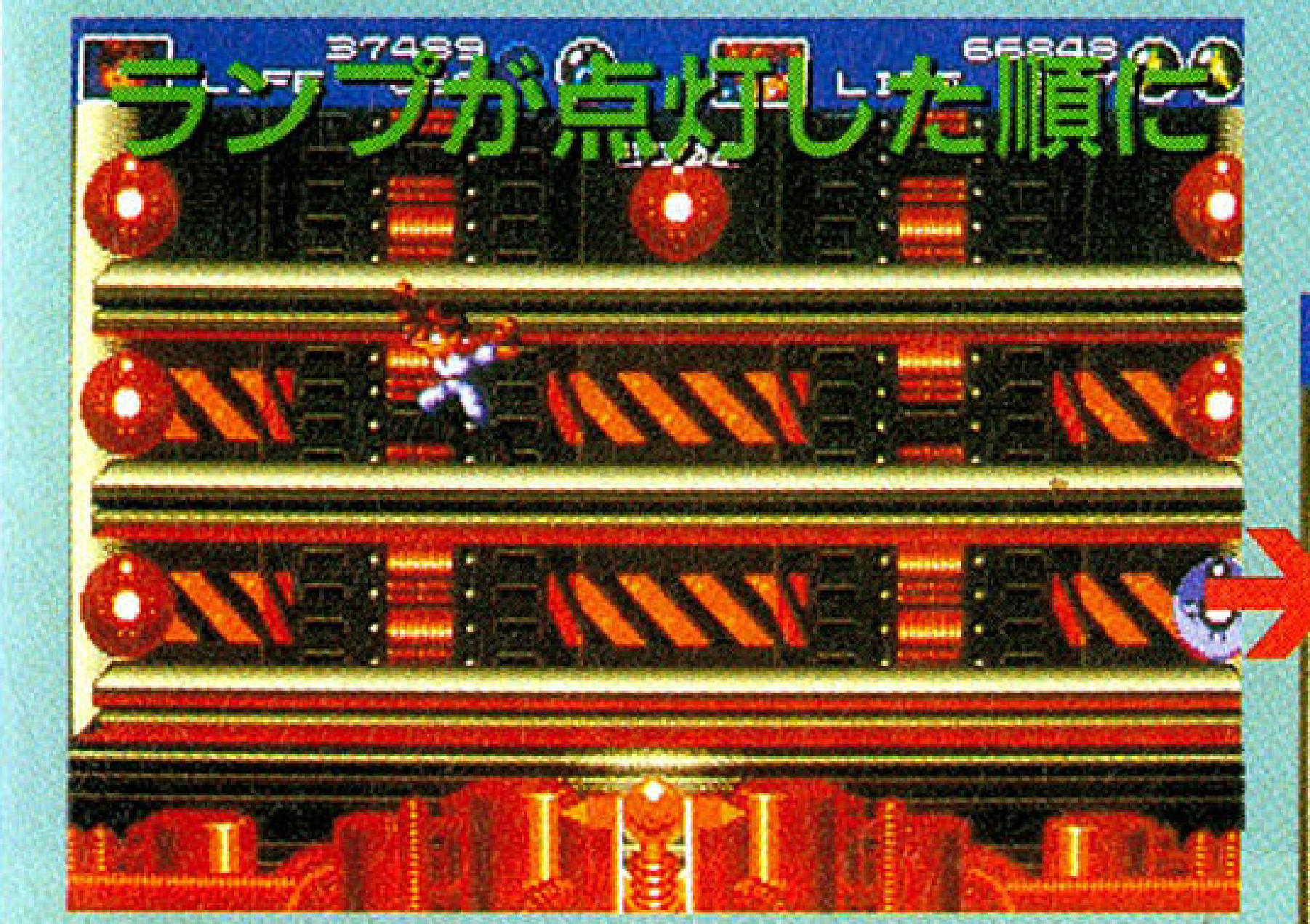
虚（うつ）ろな笑顔の乱舞に恐怖 ピット

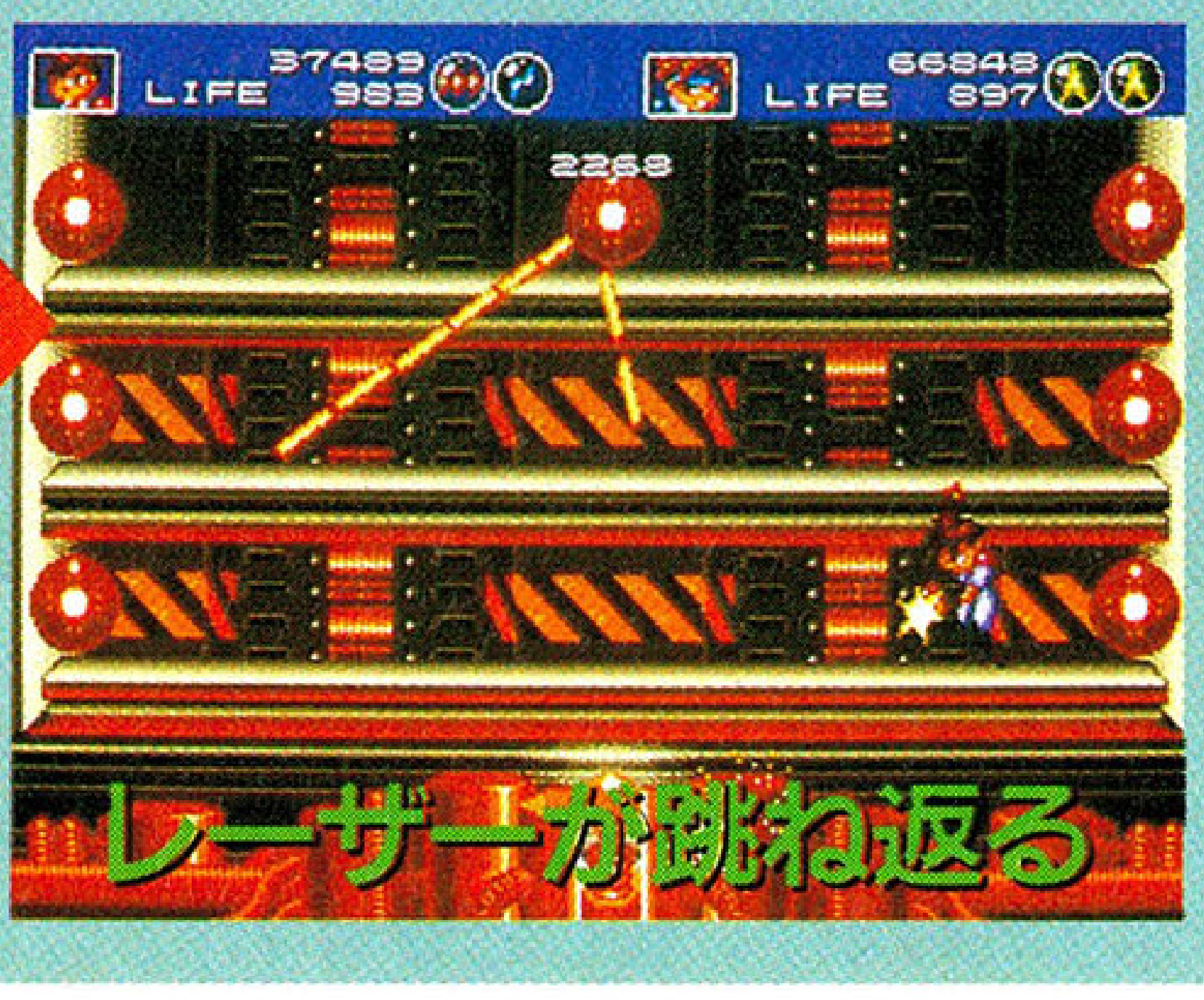

画面じゅうをボヨボヨ弾む顔。伸縮する棒にはさまれると痛いよ。

つかまって良し、撃っても良し


ちなみに中央の棒はエレキングという名らしい。えっ?

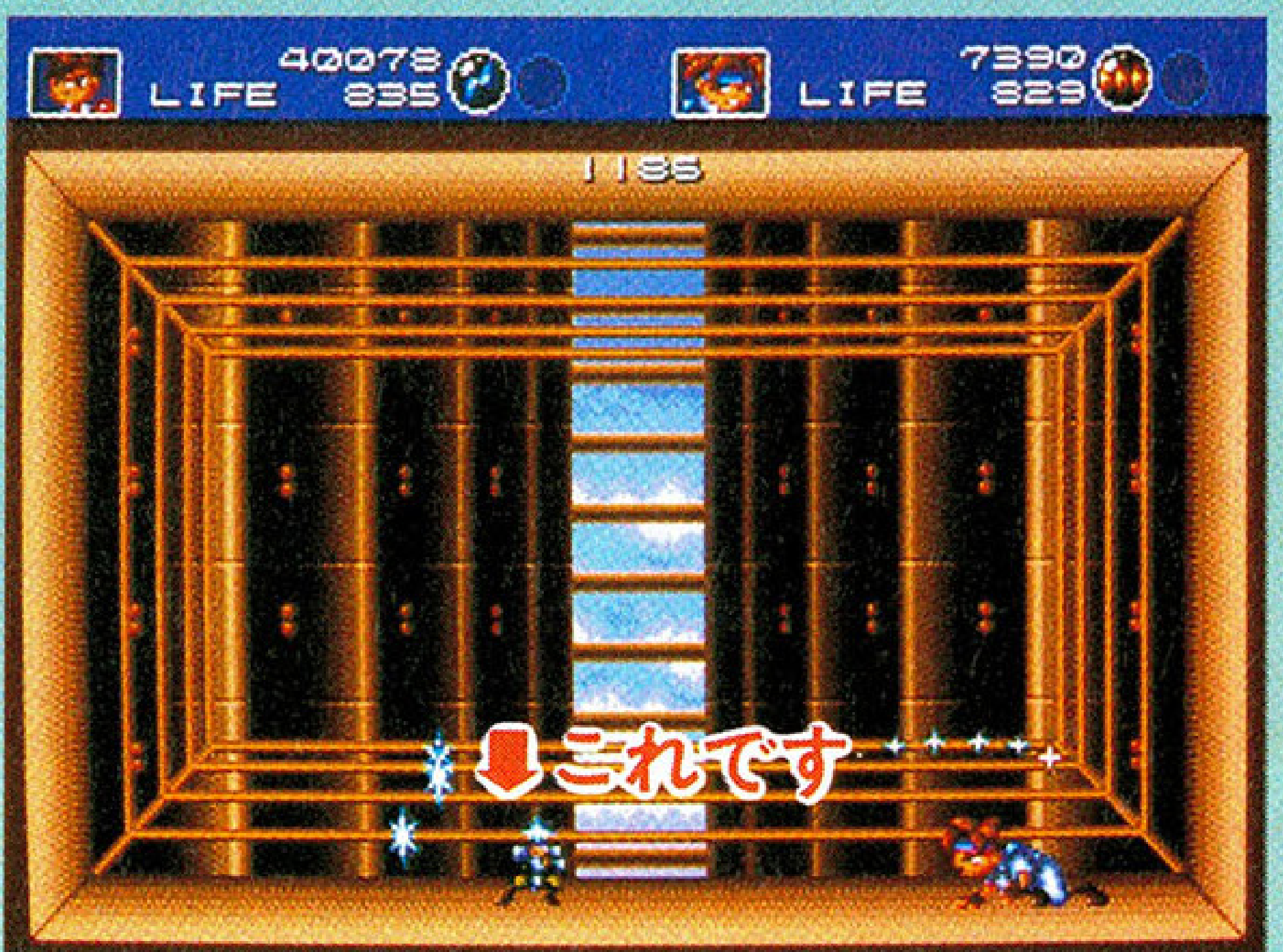
アナタの記憶力に挑戦状を叩きつける ボルテックスベース


ランプが点灯した順に
難易度をハードにすると、ランプの点灯する速度が速すぎて、どの順番で来るのか見切れない! 鷹のような動態視力が必要だな。

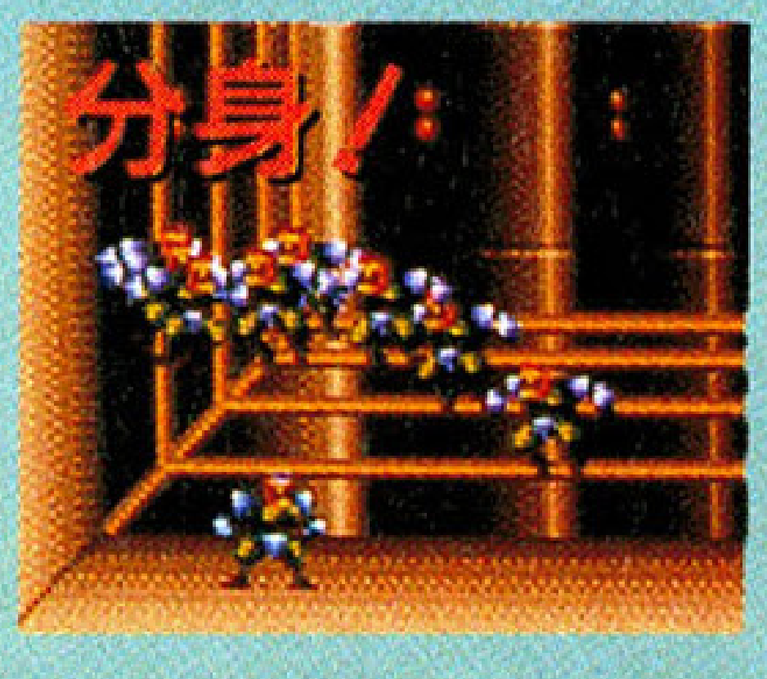


ここでは左右６つのランプがランダムに１回ずつ光り、その順番にレーザーが跳ね返る。昔あったサイモンという懐かしい玩具みたい。

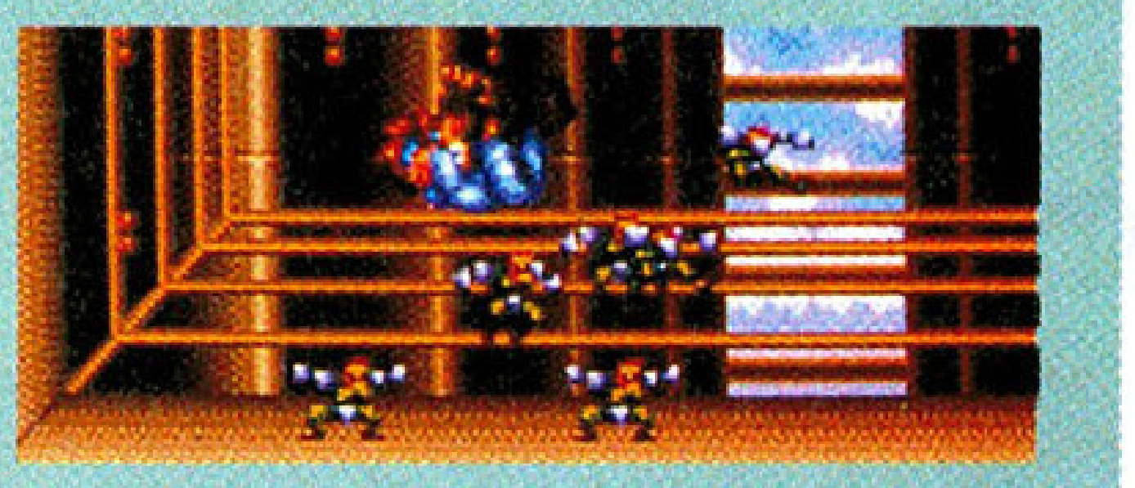
身長16ドット(推定)のちびアンドロイド ミニオンソルジャー



これほど使用容量の少ない中ボスがいただろうか?

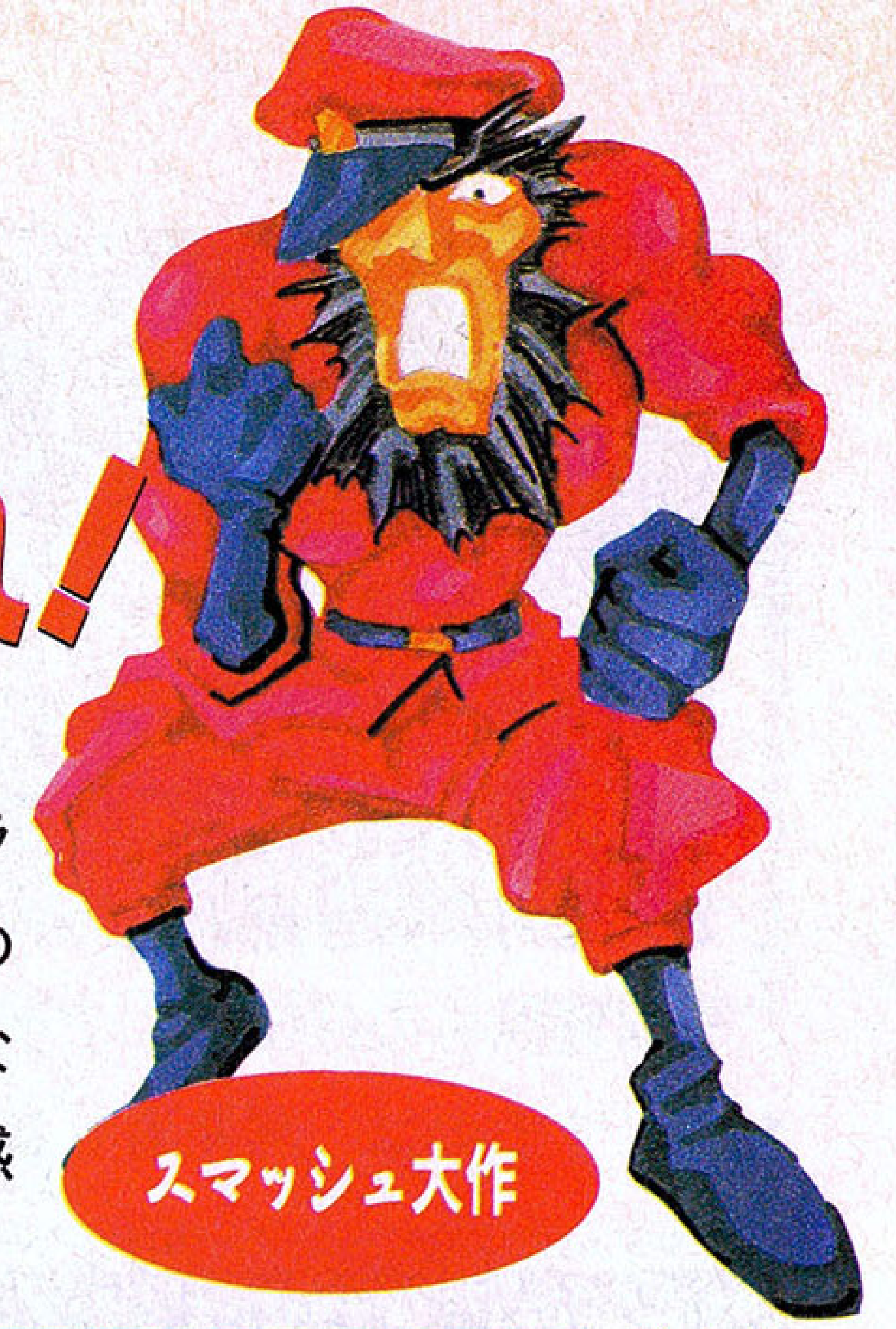


フラッシュブームという飛び道具の他に、分身や投げ技を使う。

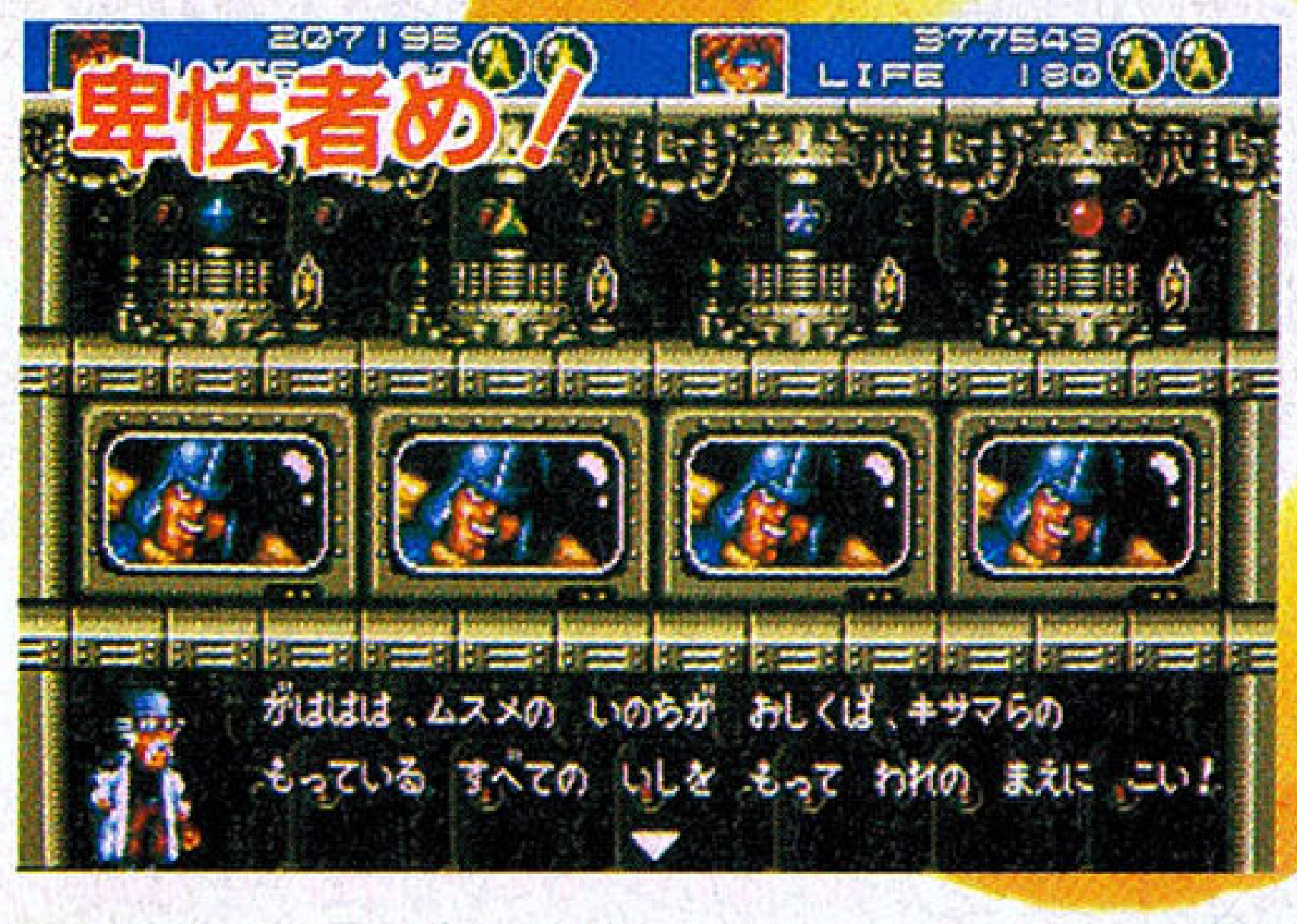

わりと投げが強いが、うっかり味方の分身を投げるおちゃめな性質も。

STAGE 5

イエロー救出作戦開始！ザコのラッシュをかいくぐれ！

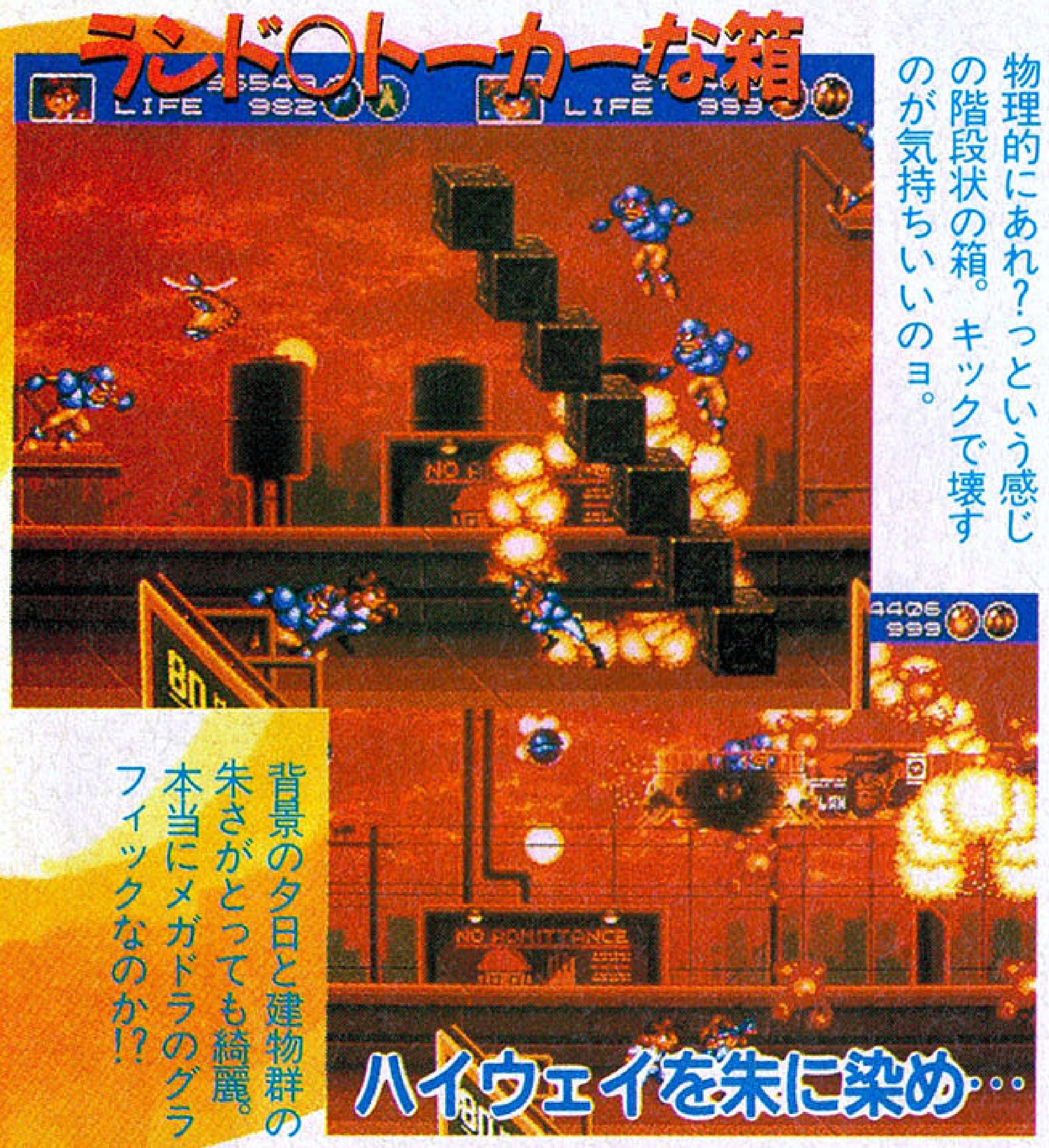


ステージ１～４で帝国の４人の幹部たちと戦い、石をすべて入手したレッドとブルー。しかし、そのあいだにイエローがグレイの手下にさらわれてしまったのだ！　グレイはイエローと引き換えに２人が持っている石を要求してくる。ここはボスラッシュならぬザコラッシュのステージで、これまでのザコ敵が総出演する。ひっきりなしに敵が出て来て、野性的爽快感がハンパじゃないよ、本当に。


卑怯者め！
207195
377549
LIFE 180

がはははは、ムスメの　いのちが　おしくば、キサマらの
もっている　すべての　いしを　もって　われの　まえに　こい！

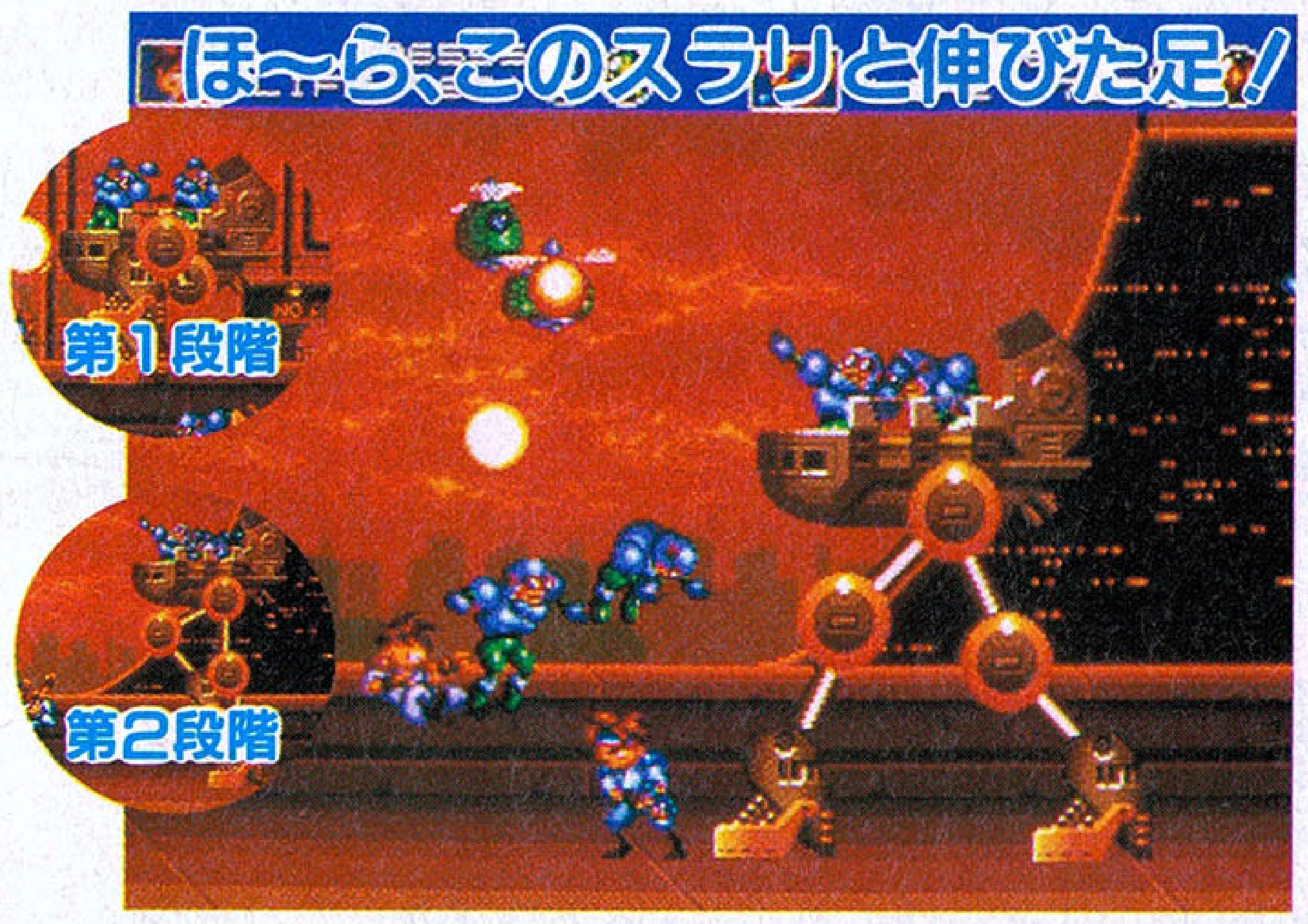
人質を使う作戦は古来よりその効果のほどは実証済み。やはり悪役はこうでなくちゃ？


ランド○トーカーな箱
LIFE 982
LIFE 993
4406
999
ハイウェイを朱に染め…

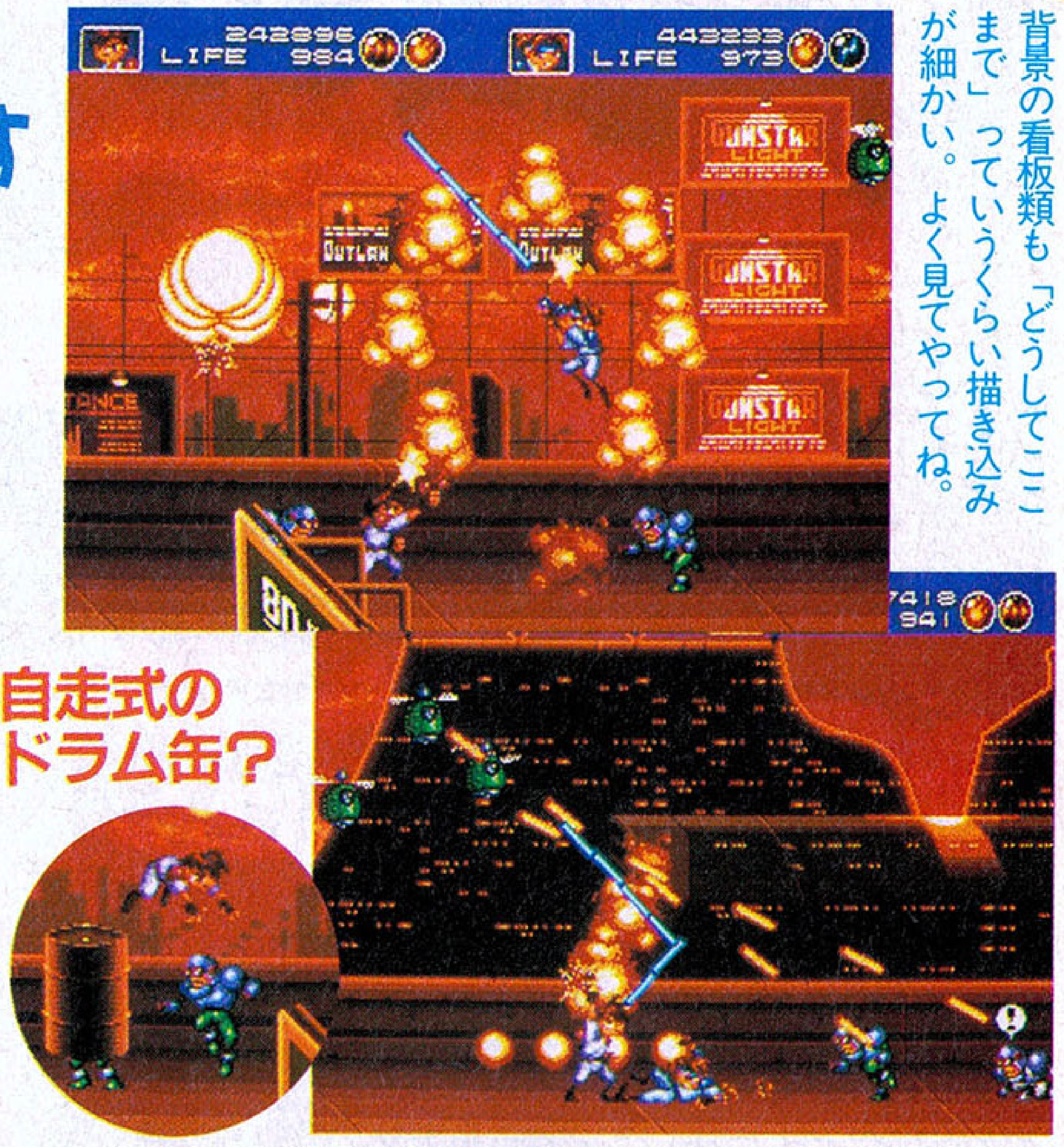
物理的にあれ？っという感じの階段状の箱。キックで壊すのが気持ちいいのョ。

背景の夕日と建物群の朱さがとっても綺麗。本当にメガドラのグラフィックなのか!?

このセクシーレッグに乗るだけで、誰にも気づかれずに足が伸ばせます

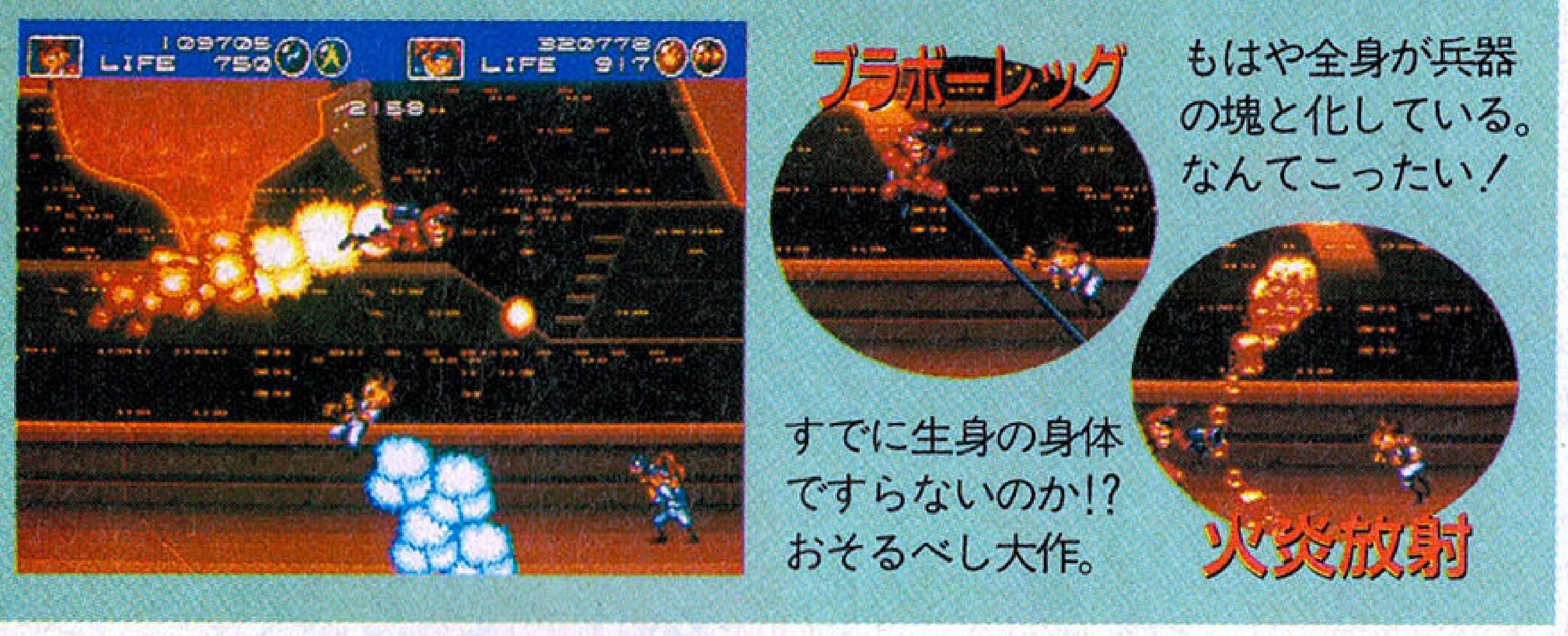

ほ～ら、このスラリと伸びた足！
第１段階
第２段階

身長が低い僕は何をするにも自信が持てず、仲間の兵士にもバカにされていました。でもこれを支給されてからは道を歩いているときのみんなの視線が変わりました。もう手離せませんね。


242896
LIFE 984
443233
LIFE 973
OUTLAW
GUNSTAR
7418
941
自走式のドラム缶？

背景の看板類も「どうしてここまで」っていうくらい描き込みが細かい。よく見てやってね。

今回は大ボス　こりないスマッシュ大作


109705
LIFE 750
320778
LIFE 917
ブラボーレッグ
火炎放射

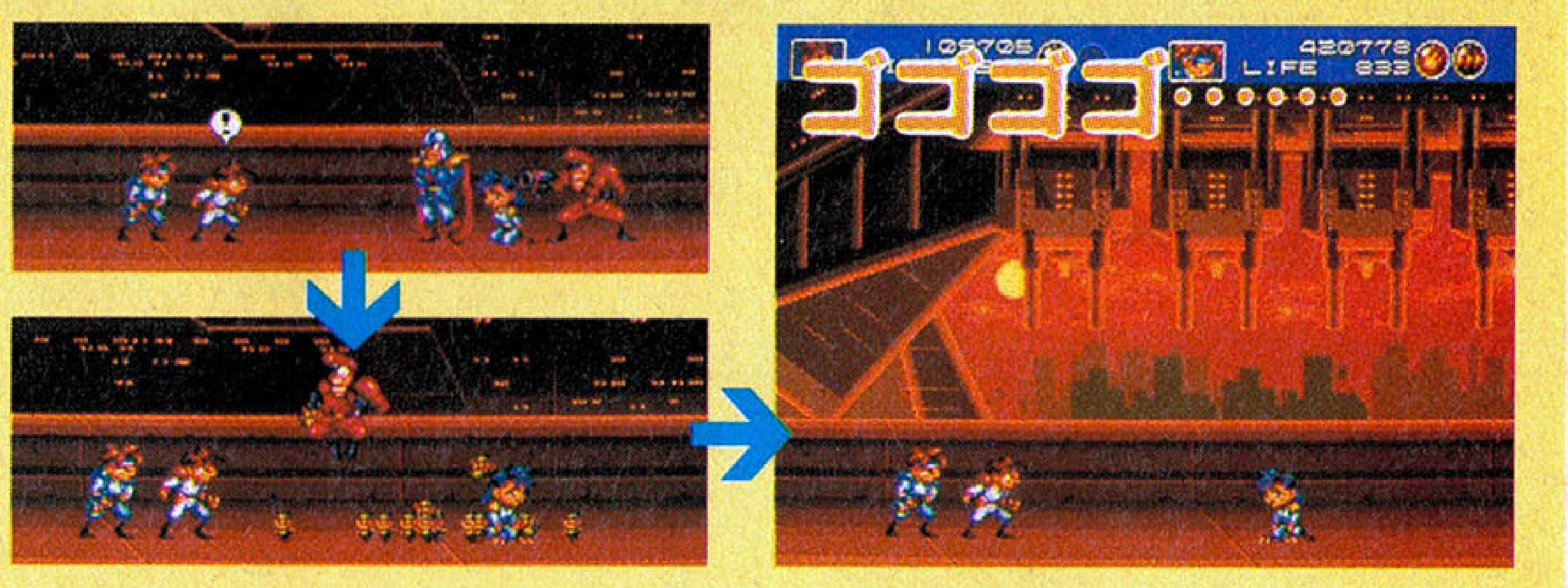
登場しないステージのほうが少ないんじゃない？の大作だ。出るたびに武器も増えている。

もはや全身が兵器の塊と化している。なんてこったい！

すでに生身の身体ですらないのか!?　おそるべし大作。

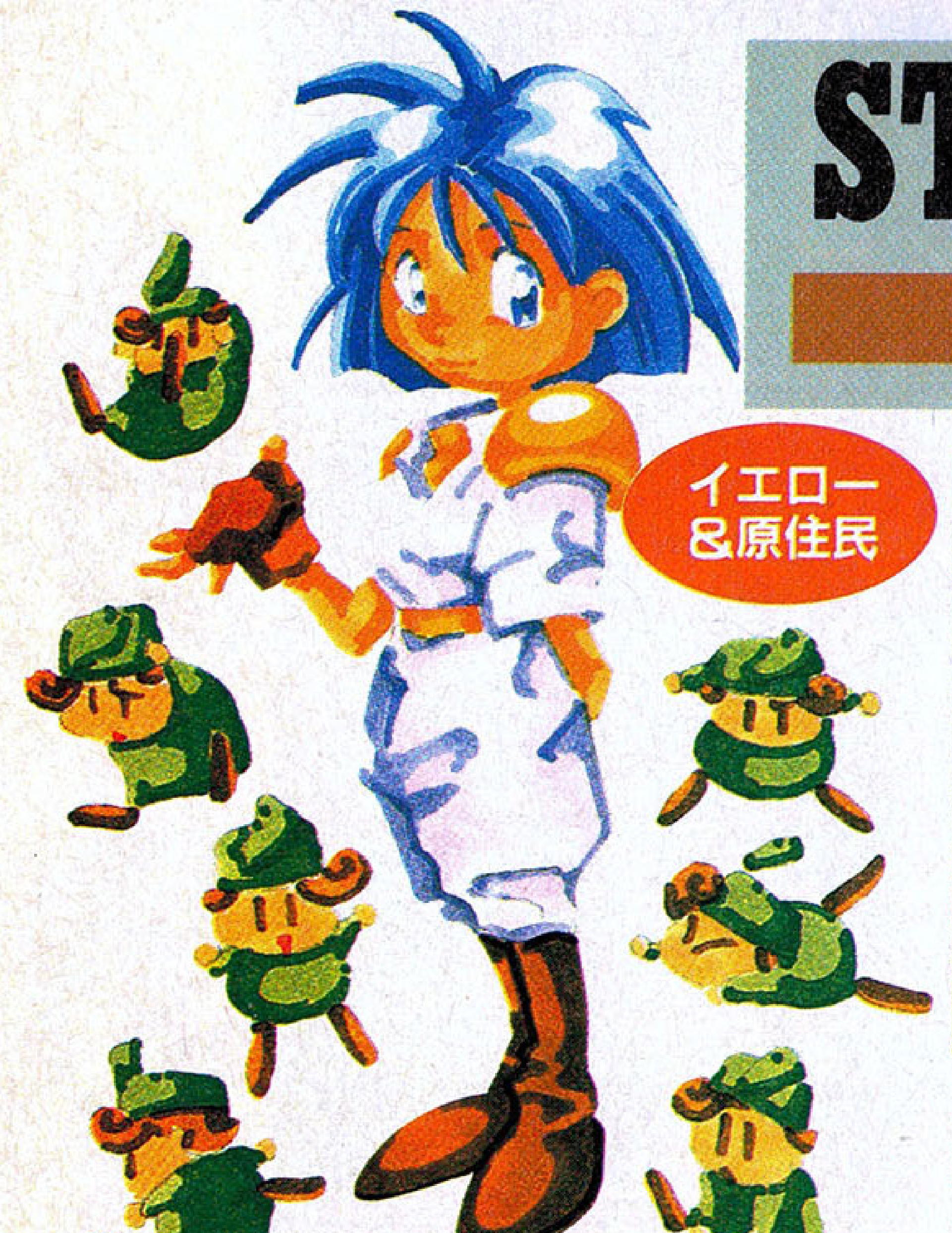
イエロー救出に成功！しかし４つの石は……

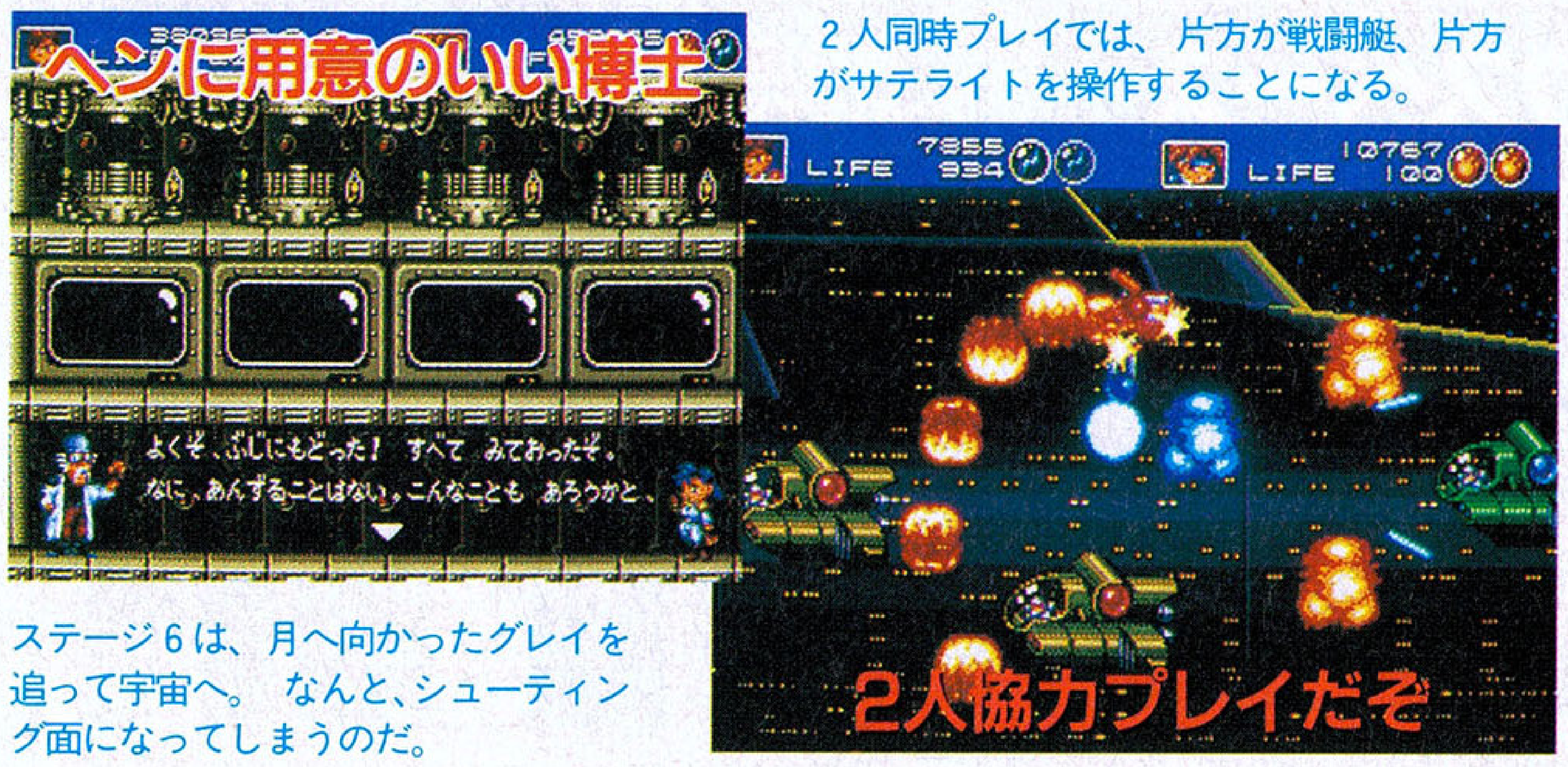
ようやくたどりついた２人を原住民がサポート！　しかし石はグレイに奪われた後だった。体勢を整えて追え！


ゴゴゴゴ……
420778
LIFE 833

STAGE 6

高速宇宙艇で大気圏外へ突入　グレイの目的地は月なのか？



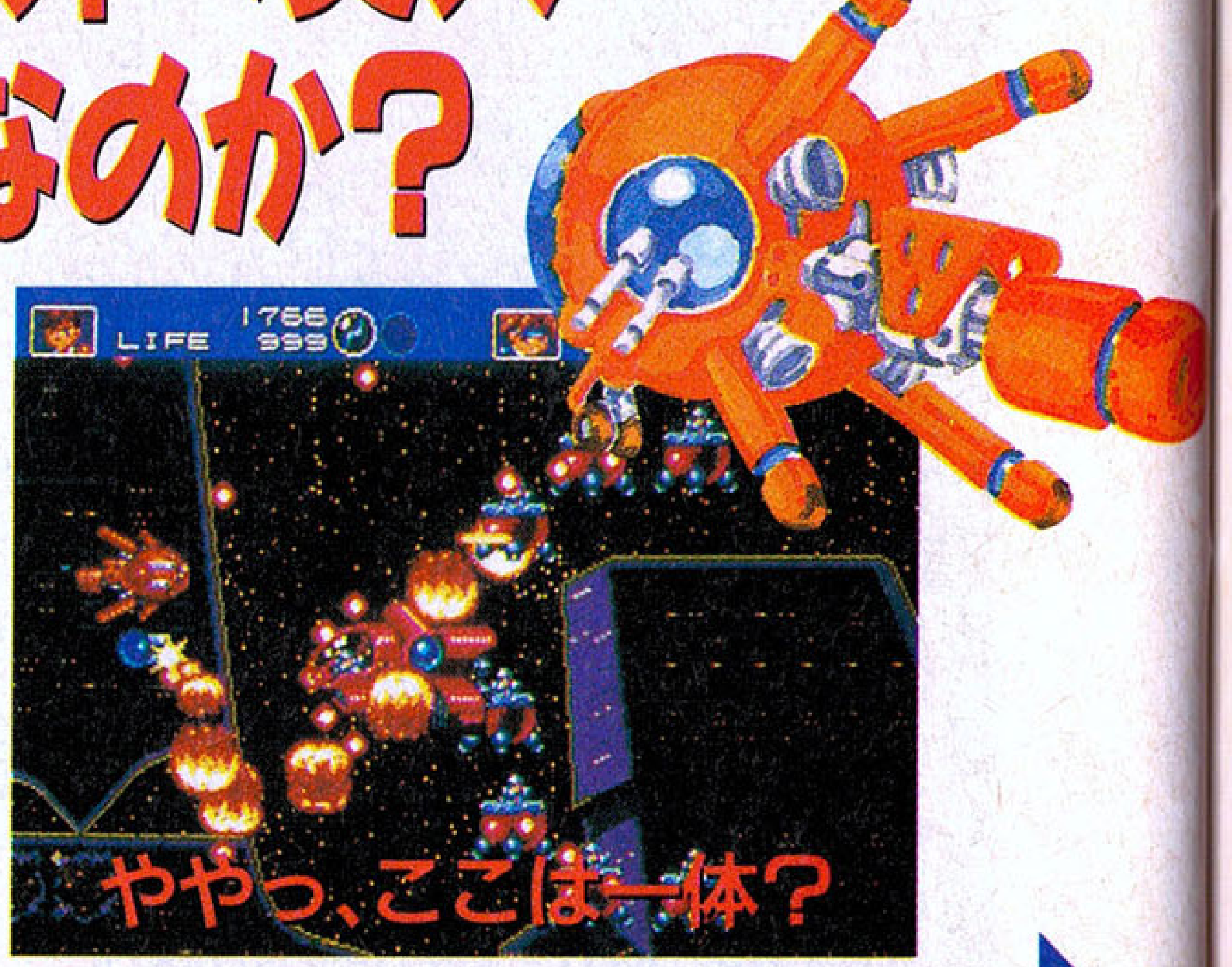

ヘンに用意のいい博士
LIFE 7855 934
LIFE 10767 100
2人協力プレイだぞ

よくぞ、ぶじにもどった！　すべて　みておったぞ。
なに、あんずることはない。こんなことも　あろうかと、

ステージ６は、月へ向かったグレイを追って宇宙へ。なんと、シューティング面になってしまうのだ。

２人同時プレイでは、片方が戦闘艇、片方がサテライトを操作することになる。

だんだん背景に巨大な物体が。このあとすごい敵が！　次回「大団円」に乞うご期待（ウソです）。


LIFE 1766 999
ややっ、ここは一体？

TO NEXT STAGE

開発者さんからひとこと

夏まっ盛り。今年も怪しい人影。ＵＦＯを作る技術をプログラムに応用してみませんか。宇宙人募集中。高度な科学力で人間をさらってばかりいないで、プログラマーをしてみませんか？完全週休２日制。米軍基地の地下に秘密発着場を作るのをやめろ。経験者優遇。秘密厳守。

ガンスター ヒーローズ

これこそ9月の目玉商品（右眼※）です

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

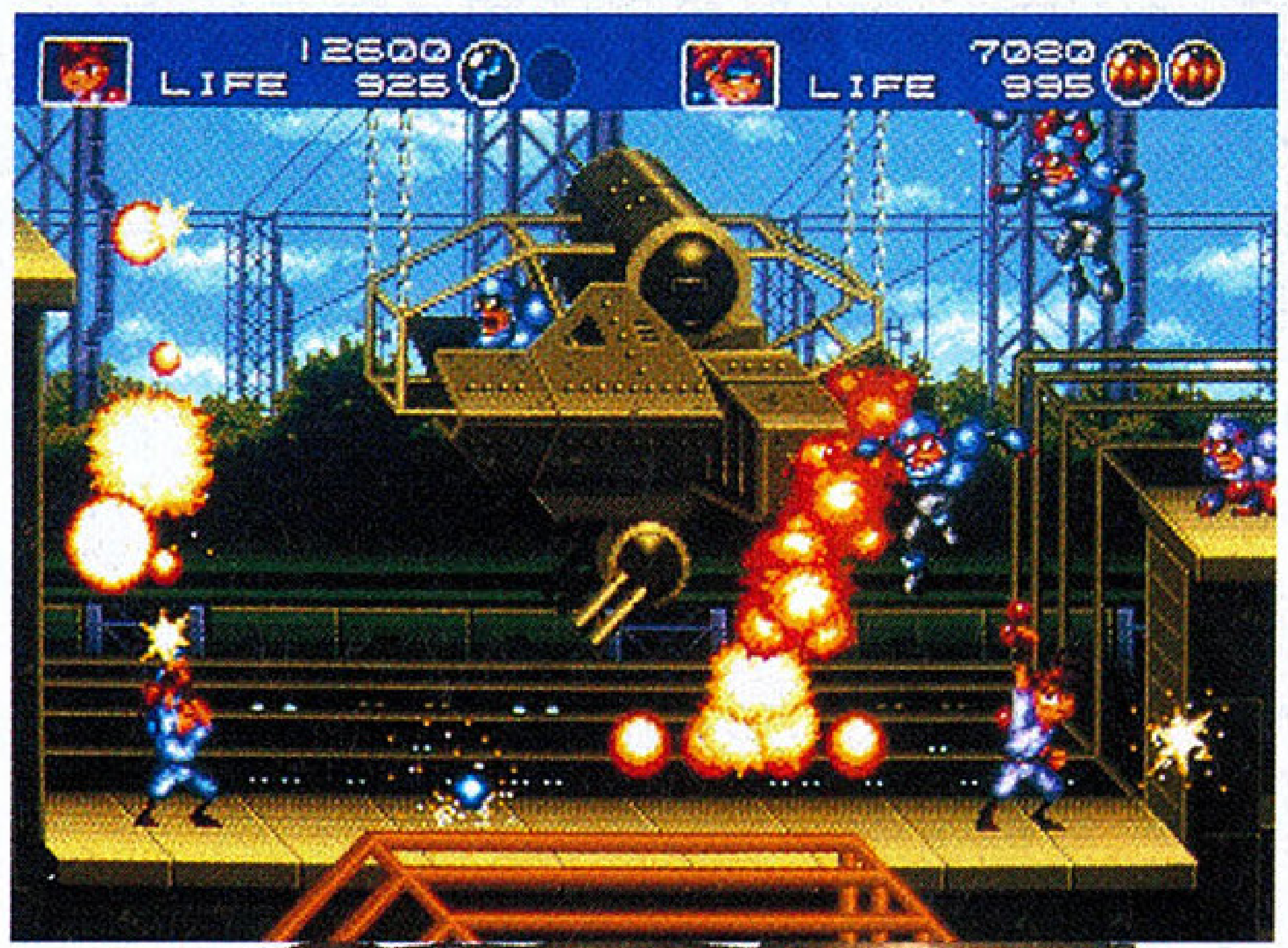
- ●セガ
- ●9月10日発売
- ●6,800円
- ●ACT
- ●8M

GUNSTAR HEROES
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
© 1993 SEGA

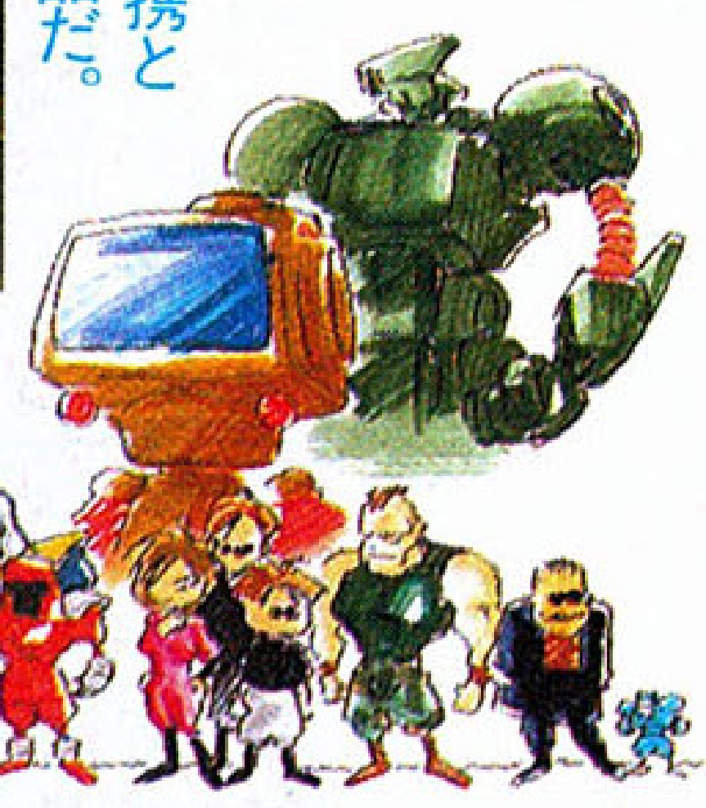
超ヒットが約束されている作品、それが「ガンヒー」

「ガンスター　ヒーローズ」を紹介し続けてはや4カ月。もう十分すぎるほど、このゲームの魅力（みりょく）は伝わったことだろう。

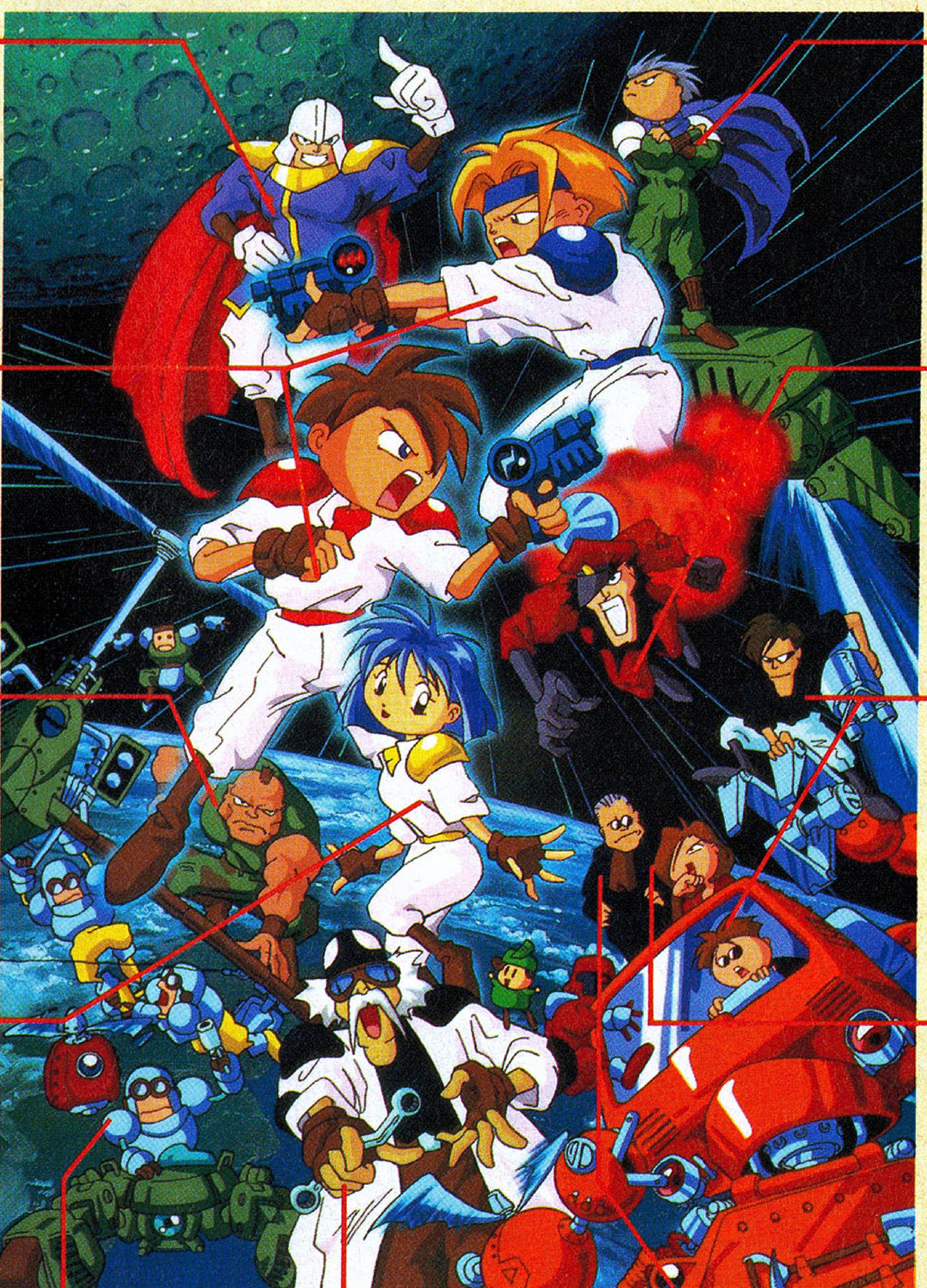
そこで、今回は登場人物の設定、14種類のショットなどをさらに詳しく紹介しよう。もちろん、先月に引き続いてステージ6以降の紹介もバッチリするぞ。だけど、すでに宇宙人のマインドコントロール（？）によってガンスター購入を決定ずみの人は、入手するまで今回の記事を読まないほうがいいよ。楽しみはたくさん残しておいたほうがいいもんね。迷ってる人はしっかり読んで洗脳されなさい。



月並みな表現だが、ユーザー必携という表現が合う久々の超優良作品だ。



裏切り、謀略、侵攻の裏におりなされる人間模様…



グレイ

帝国を率いて邪神ゴールデンシルバーの復活をもくろむ悪の帝王。配下に封印を解く4つの石を発掘させたが、時を同じくして覚醒したガンスターズに野望を妨害される。左目の義眼には……。

レッド、ブルー

かつて、地球を破壊しようとした邪神ゴールデンシルバーを月に封印した、伝説の英雄。レッドは感情が顔にすぐ出る熱血少年。ブルーは常にクールでカッコつけな性格。口は悪いがよき相棒だ。

GIオレンジ

帝国4幹部の一員でステージ3のボス。大型空中戦艦の艦長も兼ねていて、部下からの信頼も厚い。やや頭のほうは弱いが、帝国一の力自慢。まともに戦うと簡単にひねりつぶされてしまう。

イエロー

原住民に好かれている、優しく可憐な女の子。彼女もガンスターズの一員だが、主にレッドとブルーの補佐を勤める。帝国に洗脳されたグリーン（イエローの兄）の身を案じて心を痛めている。

グリーン

イエローの実の兄。もとガンスターズの一員だったが、他の3人とは別の場所で発掘されたため、帝国の洗脳の憂き目にあった。同時に発掘されたセブンフォースは彼が過去に開発した兵器である。

スマッシュ大作

階級は大佐。いたるところに出しゃばって、味方に迷惑をかけまくるマッドな軍人。実はゴールデンシルバーが猛威をふるった時代もガンスターズの前に立ちふさがったという、謎の多い人物。

カイン、コタロー

ピンクフロイドの手下として働くコンビ。カインは力仕事、コタローはメカの開発と、対照的な役割を分担している。ステージ1ではコタローが作った発掘メカのピンキーローダーで襲ってくる。

ピンクフロイド

帝国4幹部の一員。自分が働くのは面倒なので、実作業はカインとコタローに押しつけている。誰もが心の中で思っているであろうが、タイム◯カンシリーズの悪玉トリオをもろに想起させる。

ザコ（多数のバージョンあり）

帝国の下っぱ兵士。走る、投げる、逃げる、踊る、ピヨる……などなど、主人公も顔負けの豊富なリアクションをする道化者。ザコキャプテンもいる。

Dr.ブラウン

もとは帝国の考古学博士だったが、タイムカプセルに眠るガンスターズを発掘してから、帝国の野望に反旗を翻した。気さくで楽しいおっちゃん。

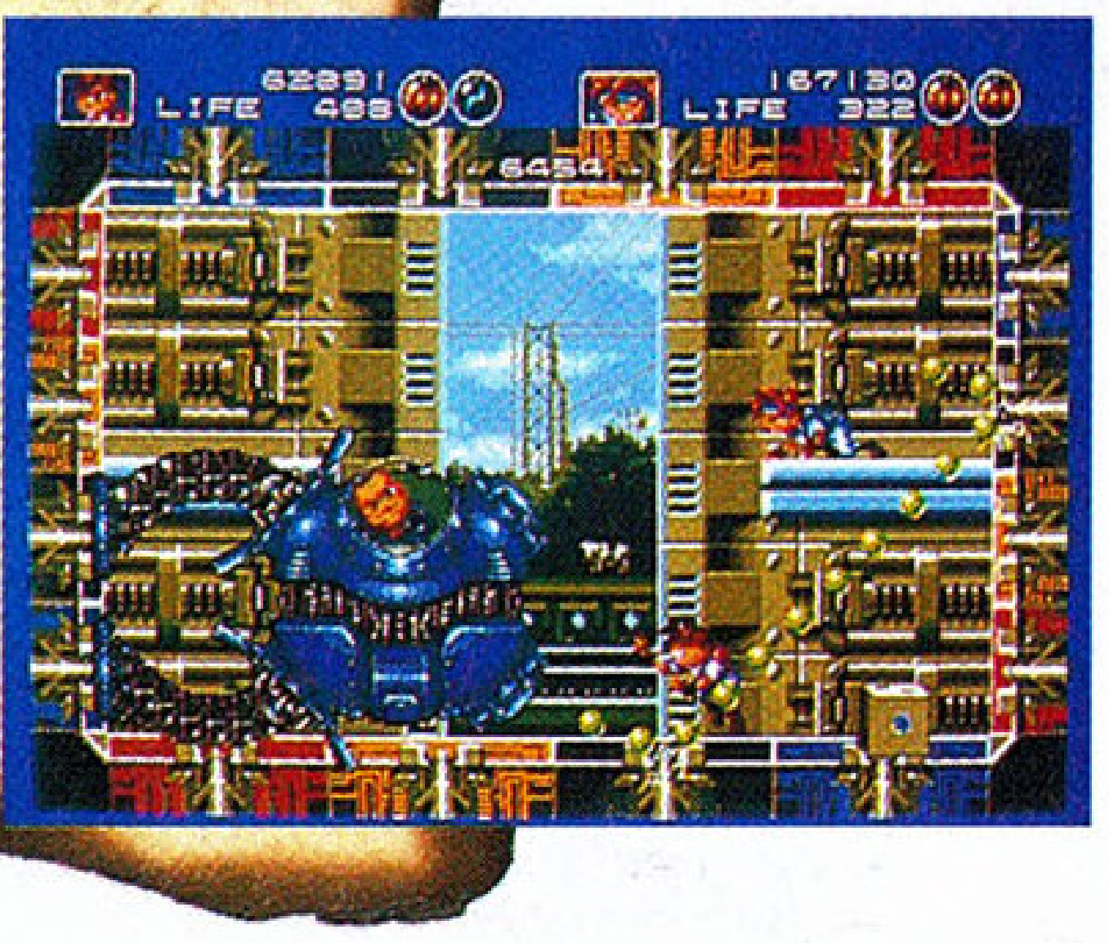
ブラック

帝国4幹部の一員。頭脳派の悪役ながらも遊び心を大切にしている（？）性格。スゴロク要塞（ステージ4）を建造し、ゴールのマスで待ち受けている。

PRESS START BUTTON

214420 LIFE 999
62583 LIFE 999

PRESS START BUTTON

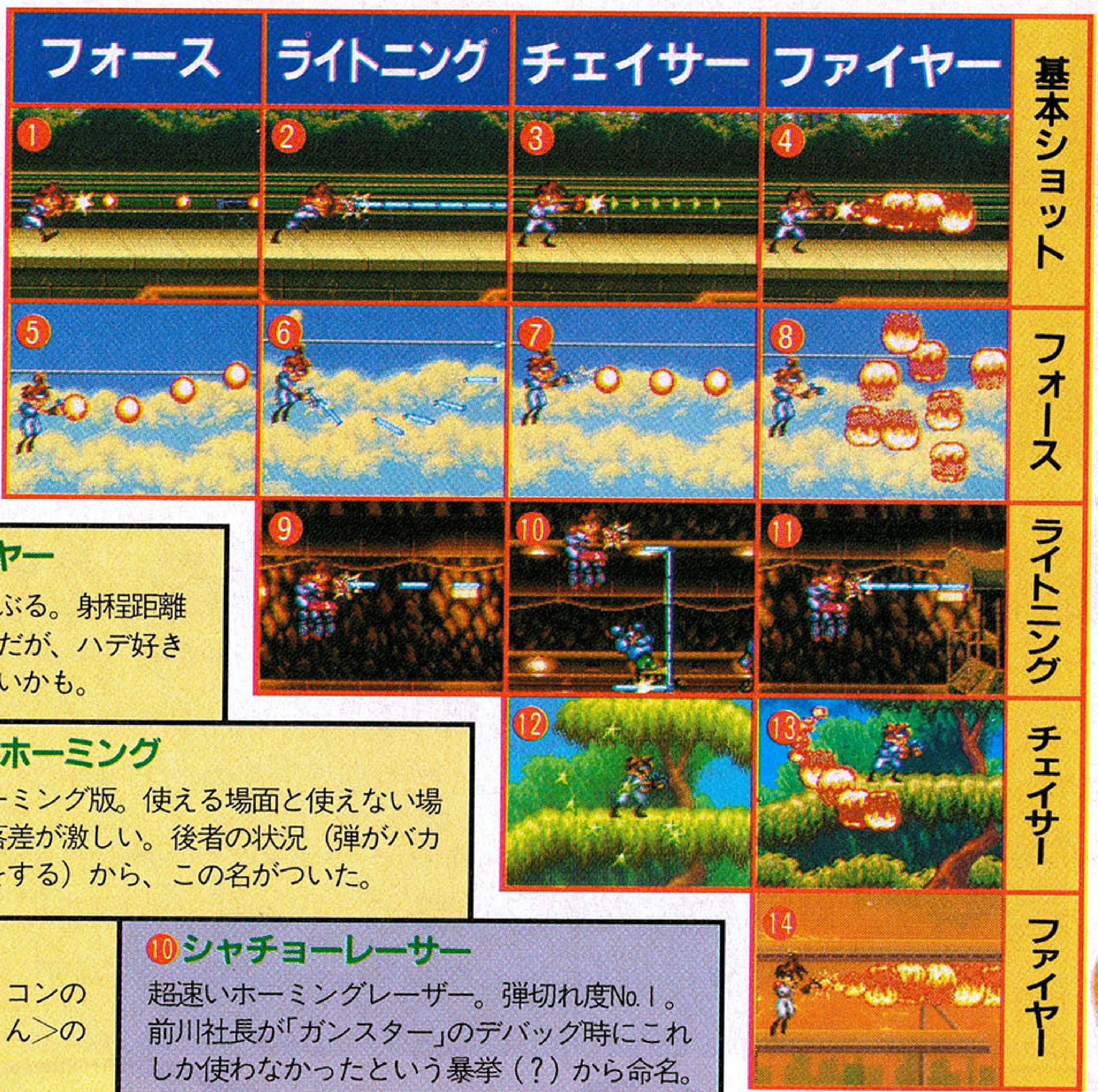


もっかい確認

これが全14種類のショットだ！

「ガンスター」の特徴の1つでもある武器合体システム。6月号ではイラストでの紹介だったので説明不足だったかもしれない。そこで今度は写真入りで完全版を掲載しよう。

これを読めば「バカホーミング」などのおかしな武器名の謎も、すべて氷解するって寸法だ。これは他誌じゃ読めんよ〜（多分）。まさにサンダーショック的大スクープ（デマ）。



①フォース
連射と速射に優れたマシンガン。およそどんなところでも対応できる万能型。

②ライトニング
敵を貫通する8方向レーザー。ただし、ちょっと弾切れするのが難。

③チェイサー
敵を自動的に追尾する。初心者には使いやすい。レッドに使用させるとなおよい。

④ファイヤー
炎で敵をあぶる。射程距離の短さが難だが、ハデ好きな人にはいいかも。

⑤ジョンのマシンガンSS
①より弾丸が大きい。カプ◯ン「ヒッ◯ラーの復活」のジョーの武器が、名前の由来らしい。プログラマー〈波〉お気に入りの武器。

⑥レーザー100
方向ボタンを回せばスキのない攻撃が可能。名前の由来は想像のとおりだが、すでにネタが古いため、レーザー星野に改名したいとか。

⑦バカホーミング
①のホーミング版。使える場面と使えない場面との落差が激しい。後者の状況（弾がバカな誘導をする）から、この名がついた。

⑧バクレツファイヤー
敵に命中するか、ボタンを離した時点で弾丸が炸裂。その誘爆でまわりの敵を巻き込む。弾がやや遅く、一度に2発しか撃てない。

⑨暴れん坊レーサー
弾切れしない8方向レーザー。ファミコンの「暴れん坊天狗*」が大好きな＜やいまん＞の命名だとか。

⑩シャチョーレーサー
超速いホーミングレーザー。弾切れ度No.1。前川社長が「ガンスター」のデバッグ時にこれしか使わなかったという暴挙（？）から命名。

⑪ハラキリレーサー
レーザーをブレード状に放出。剣のように振り回せば敵の弾を消せる武器である。まさにハラキリのための剣か!?

⑫マキビシ弾
③より速いホーミング。敵がいないときに撃つと★型の弾がプレイヤーのまわりを浮遊して、とってもキ・レ・イ。

⑬ロンリーソウルファイヤー
火球を誘導できる恐ろしい武器だがあまり使えない。しかしたった1人有効性を主張したスタッフの意を汲んで、冠詞に残したという。

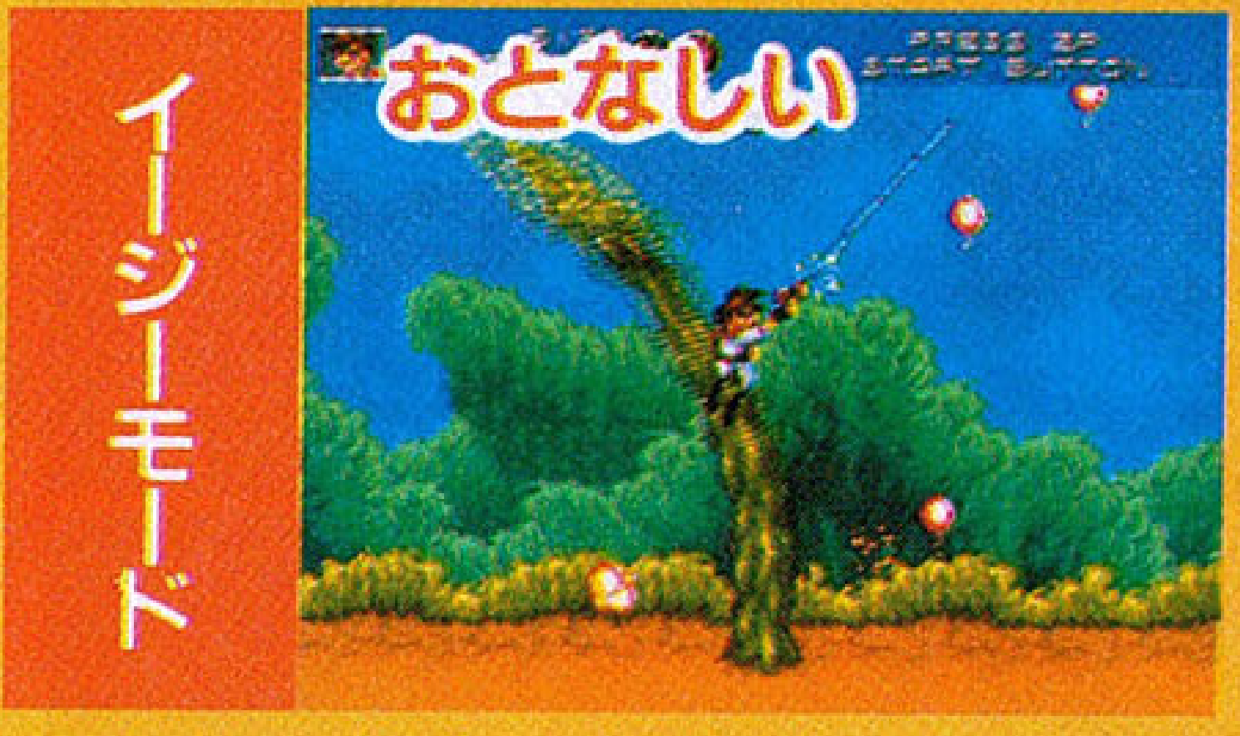
⑭死ね死ねファイヤー
④と同じだが、ボタンを離せば火炎を飛ばせる。射程もちょっとだけのびているが、違いはそれだけ…それだけ…それ…だ…け…。

ガンヒーコラム

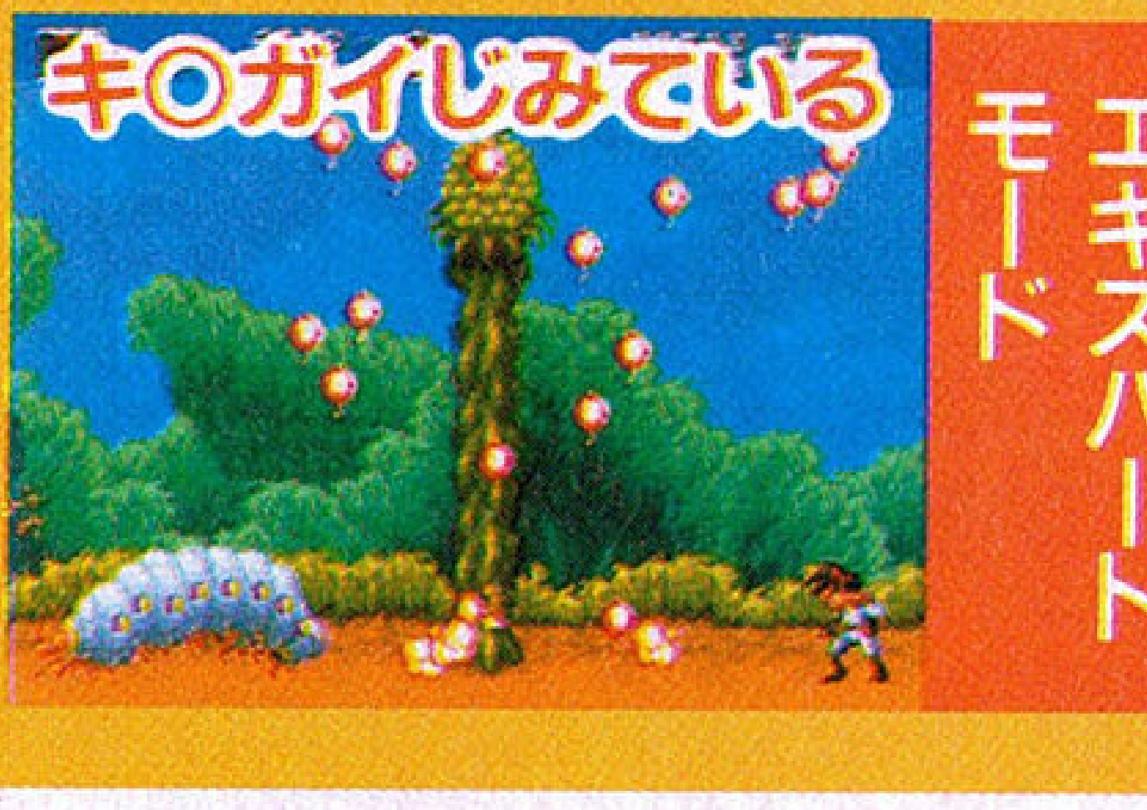
宇宙人の仕業か？ 難易度設定でこんなにも変わるゲーム内容にビックリ！

このゲームは、難易度を4段階に変更できるのだが、実はこれらの設定で敵弾の数や速度、ザコ出現頻度などが大きく変わってしまうのだ。ちなみにステージ2のセブンフォースはハード以上でないと7変形しない（イージーだと3変形）。

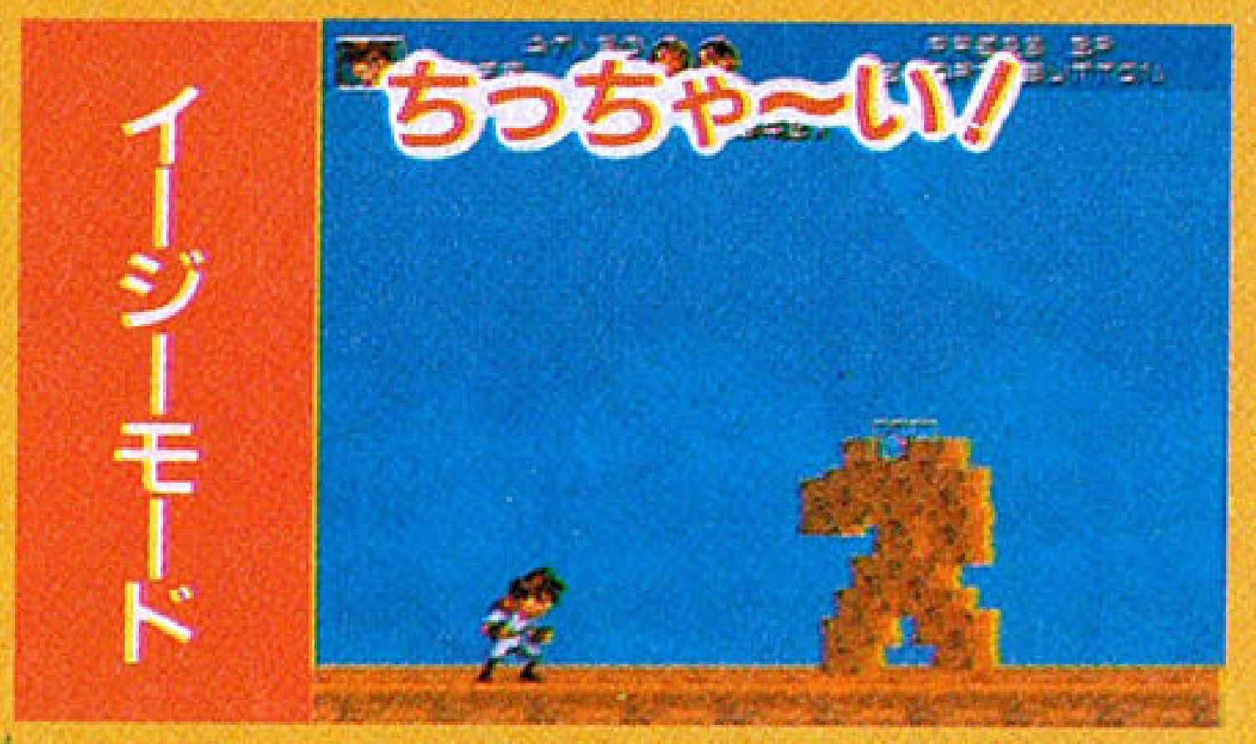
だから「ガンスター」のすべてを楽しみたいのなら、最低でもハードでプレイしてほしい（難しいけど）。なにしろザコがたくさん出てきて爽快感が違うぞ。



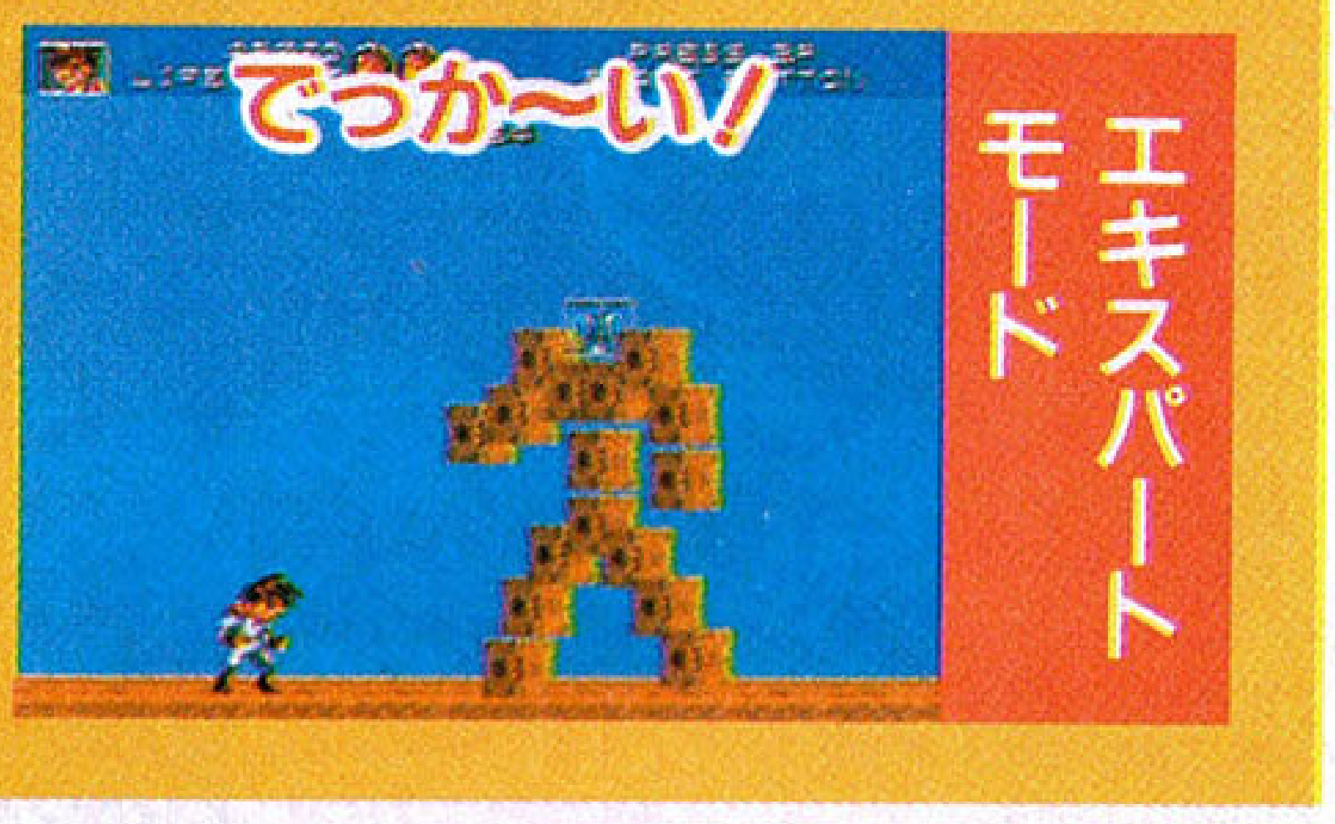
ステージ1のち◯ちん花（正式名称・パパイヤダンス）は、イージーだとこの程度しか胞子を降らせない。あくびが出るほど単純で、困ってしまう。



ところがエキスパートだとチラつくほど胞子が降る。加えてブキミなダンゴ虫がクネクネ。おいおい、この2つは本当に同じ場面なのかい？



同じくステージ1のブラボーマン。イージーでは身長がこんなもん。まさしくクラスで前から2〜3人目くらいの低さ。ところがエキスパートは…。

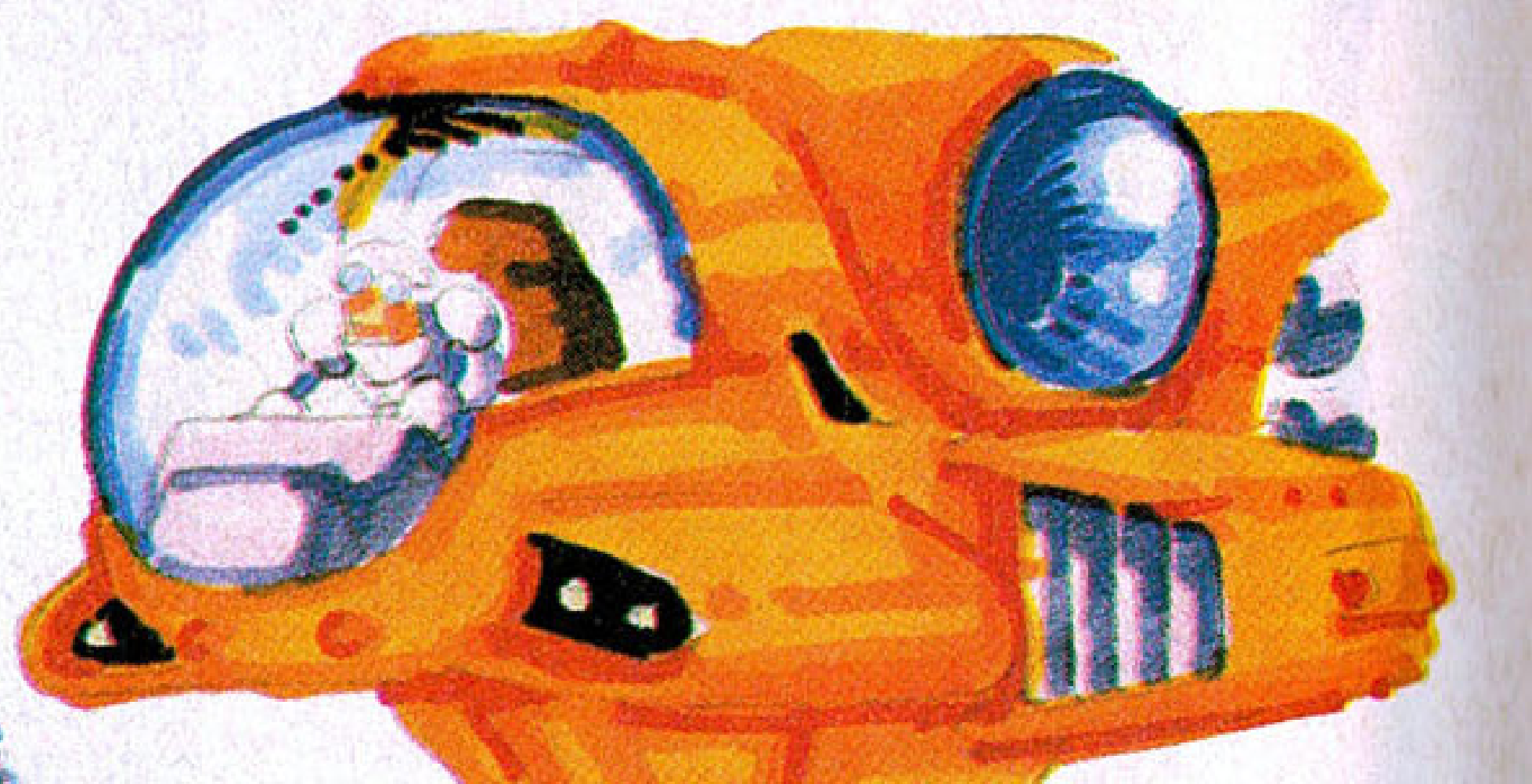


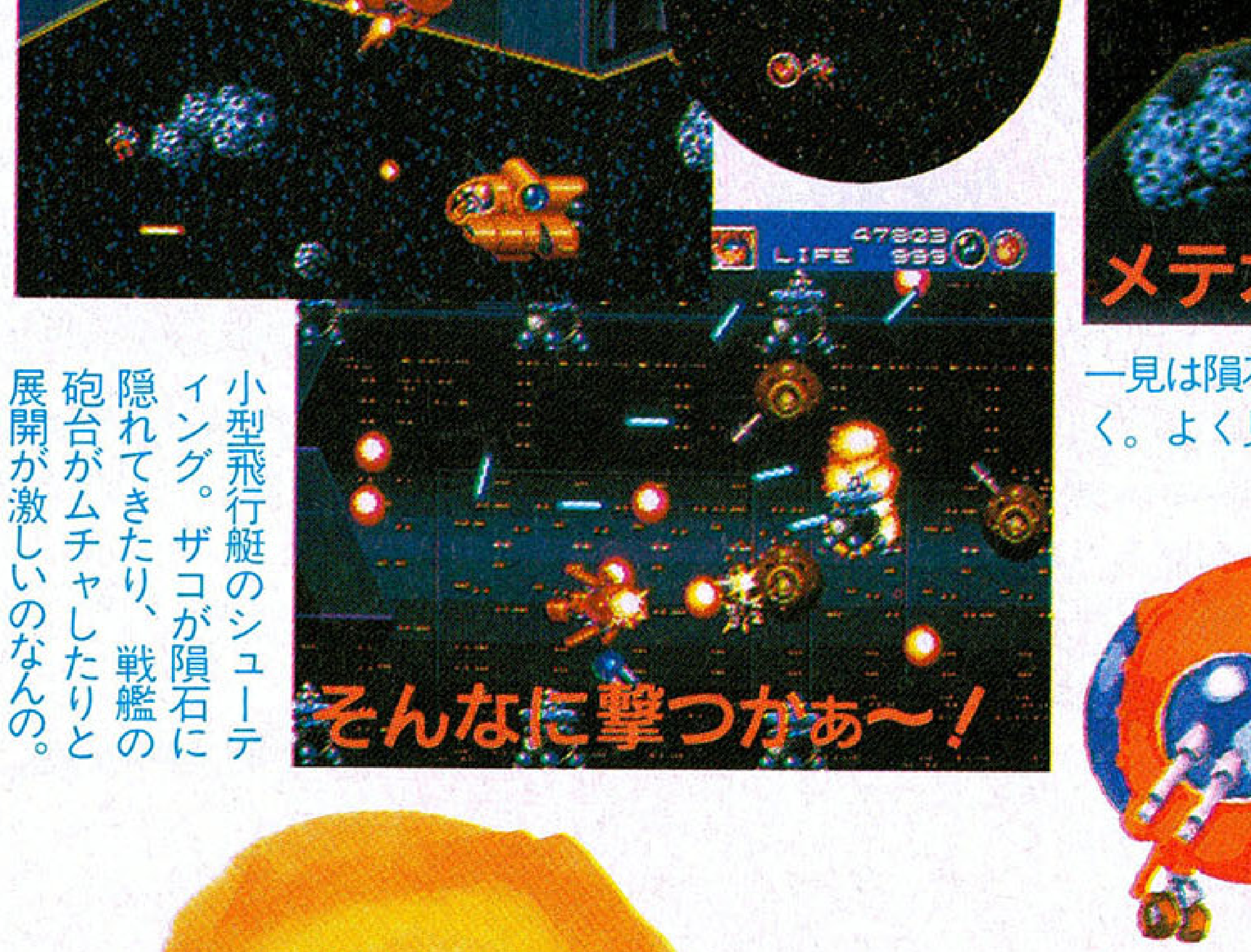
体のパーツ数は同じなのに雲を突き抜けるほどの高さに（誇張あり）。シークレットシューズでもこんなに伸びないぜ。ふっう。

STAGE 6 PART2

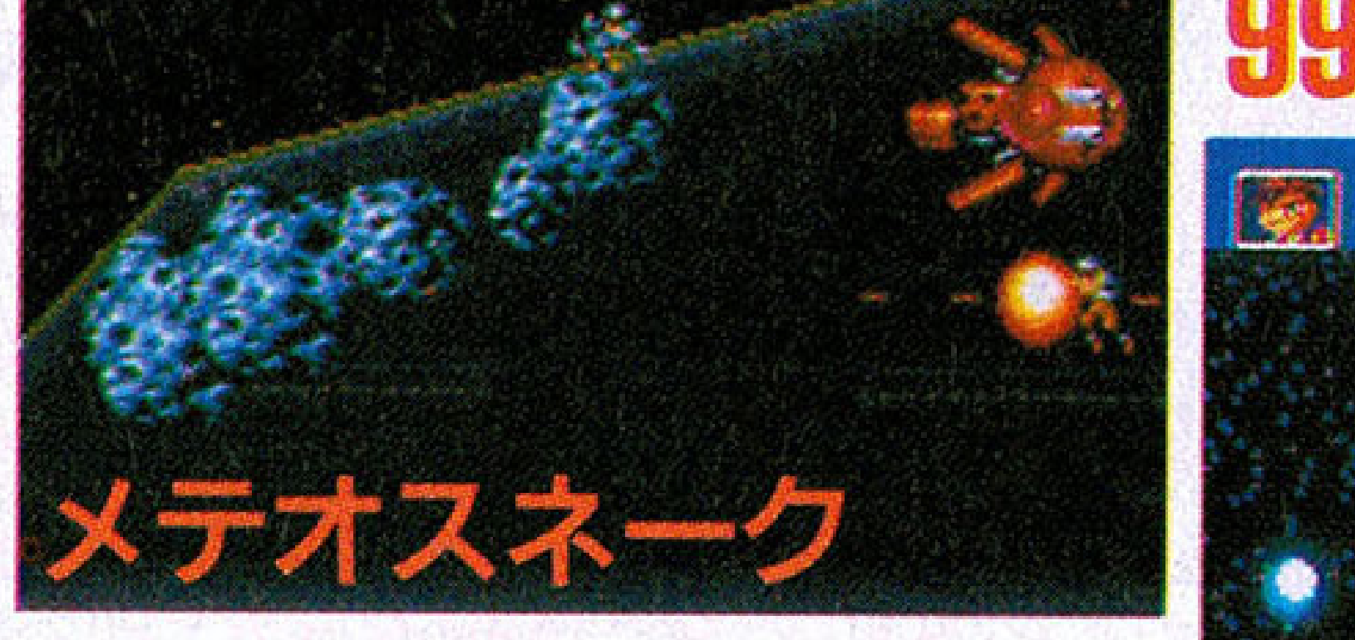
蒼き宇宙に輝く星辰 巨大戦艦内部へ突撃だ！

ここから先月号の紹介の続きだ。さて、ステージ6はこれまた博士の掘り出した宇宙艇で、逃げた巨大戦艦を追うところから始まる。なんとここはシューティングになっていて、2人で協力して進むんだ。ショットが8方向に撃てるけど、そのぶん敵もいろんな方向から出てくるぞ。もちろん1人でもできるけど、サテライトがないので、ちょっとツライかな。

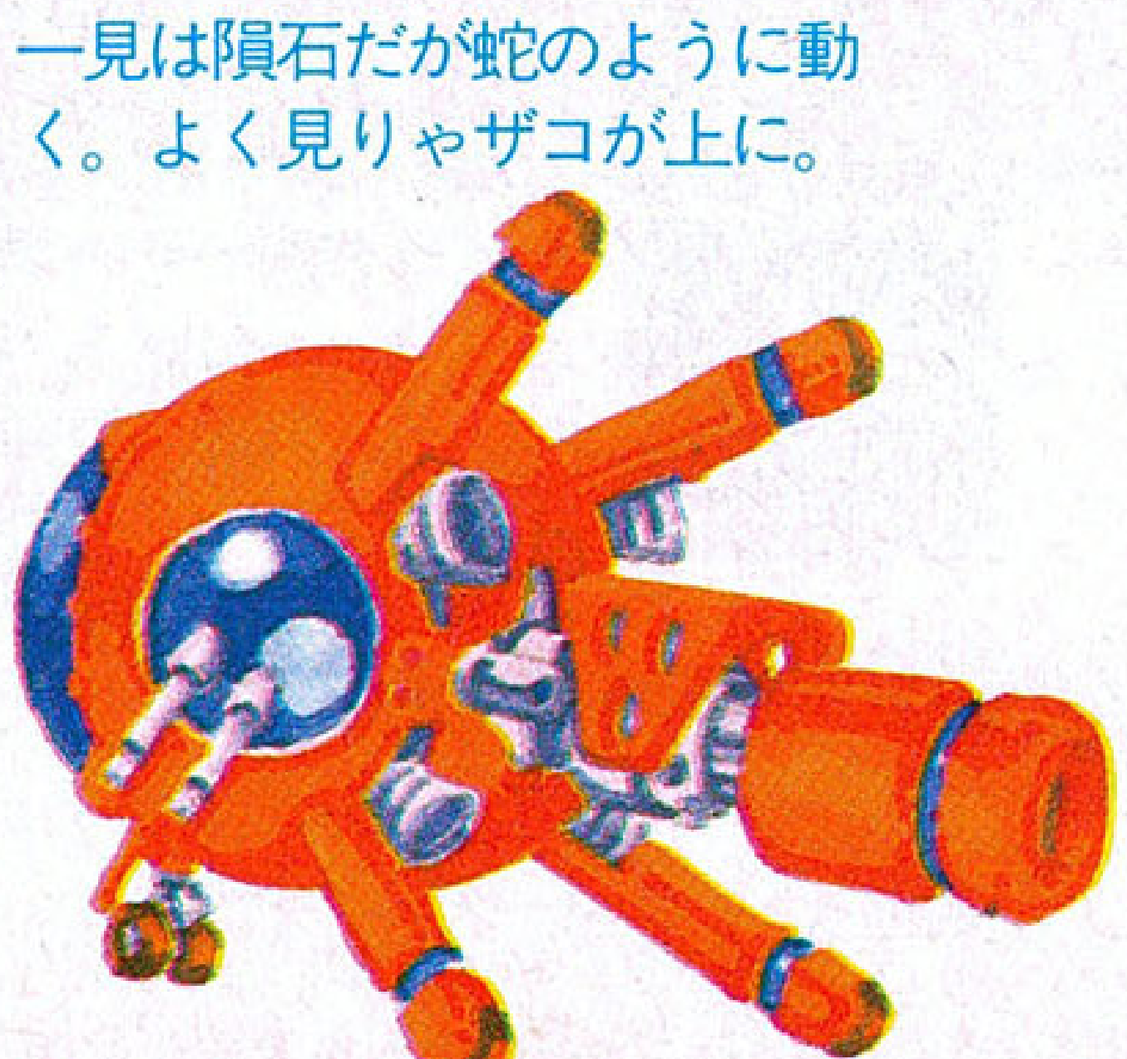




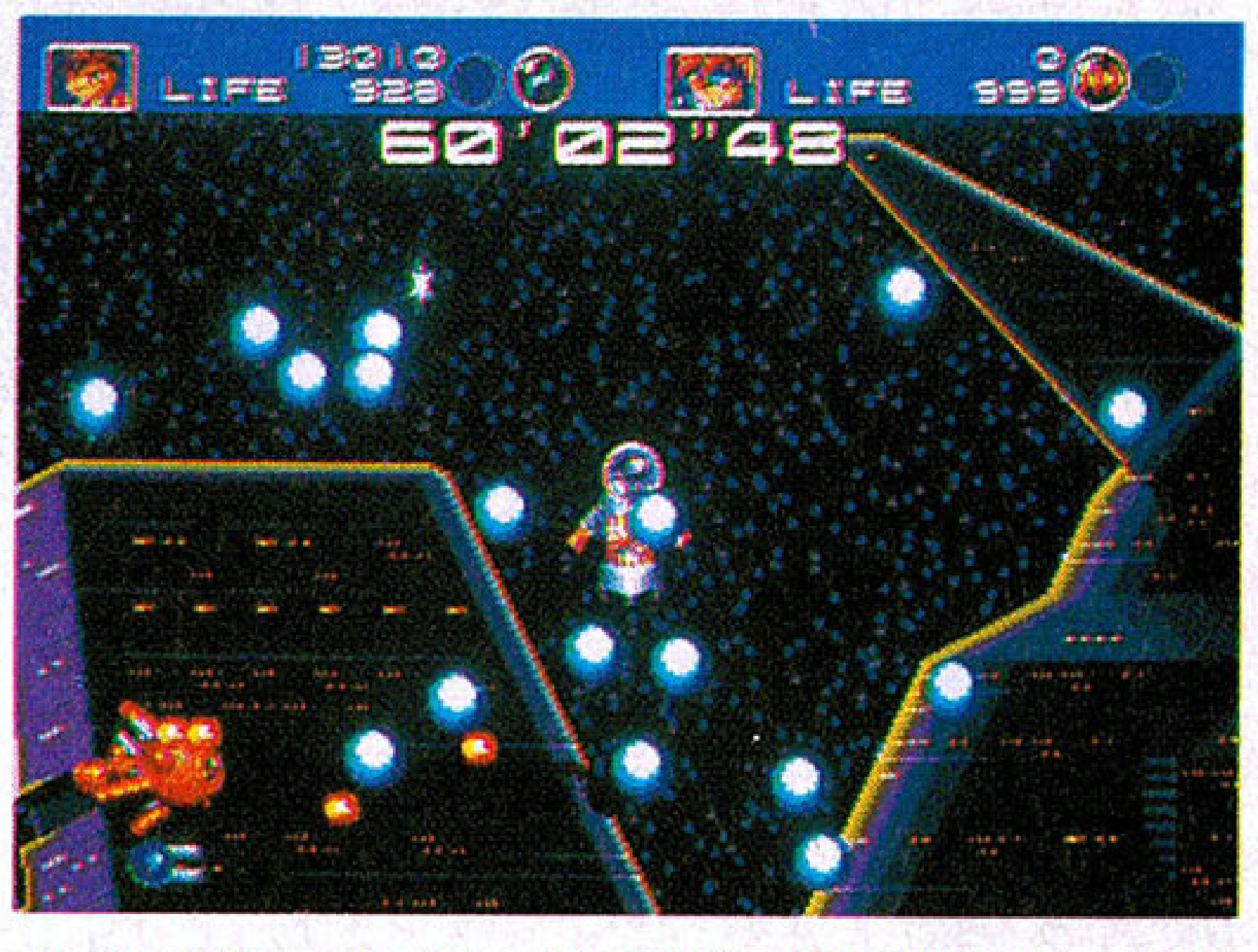
小型飛行艇のシューティング。ザコが隕石に隠れてきたり、戦艦の砲台がムチャしたりと展開が激しいのなんの。



一見は隕石だが蛇のように動く。よく見りゃザコが上に。



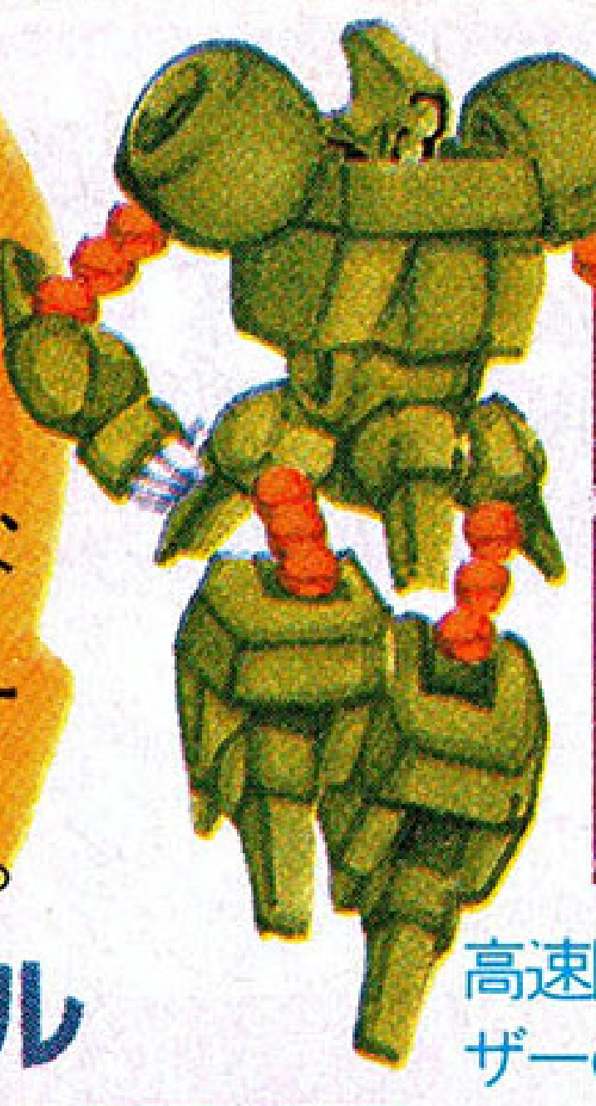
99分間耐えられるか!?

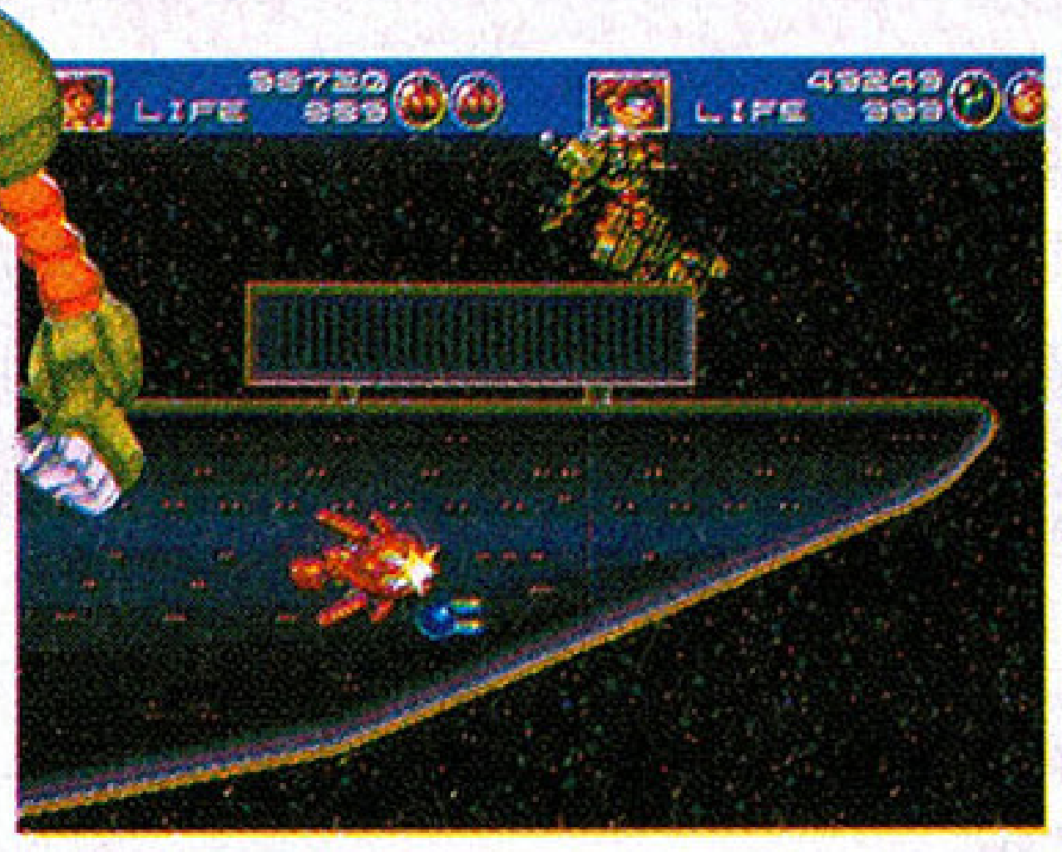


スゴロク面のタイムロン再び。長時間ねばってから（最長99分！）倒すとスコアが高いのだが……。

グリーンとの悲しき決闘…

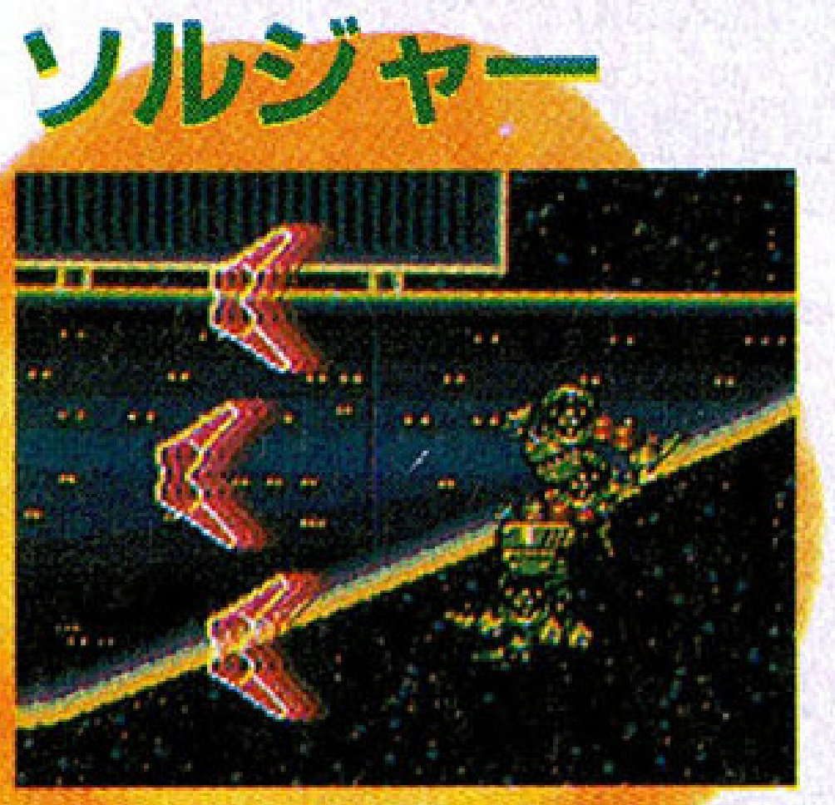
ガンスターズは、ひとしきり戦って戦艦後部まで来ると、休む間もなくセブンフォースとのつばぜりあいになる。そして、かつての仲間グリーンと望みもしない戦いをせねばならないのだ。余談だが、ここのセブンフォースは2ステとは動きが異なる。凝ってるねえ。





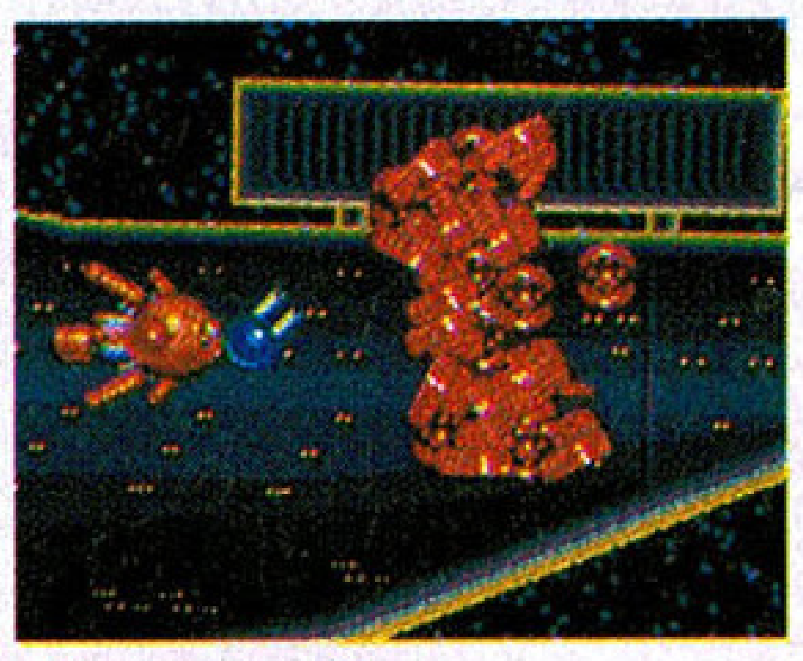
出撃するセブンフォース。ステージ2のより小さいが、多関節の動きはもっと激しくなっている。

ソルジャー



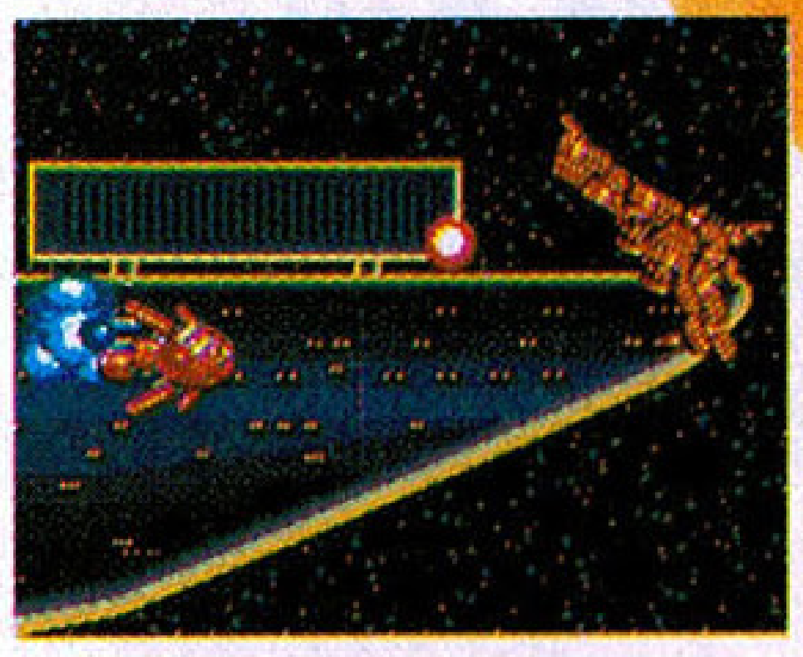
体を後ろに反らせ、反動でブーメランを発射。このアクションの粋なこと。

クラブ



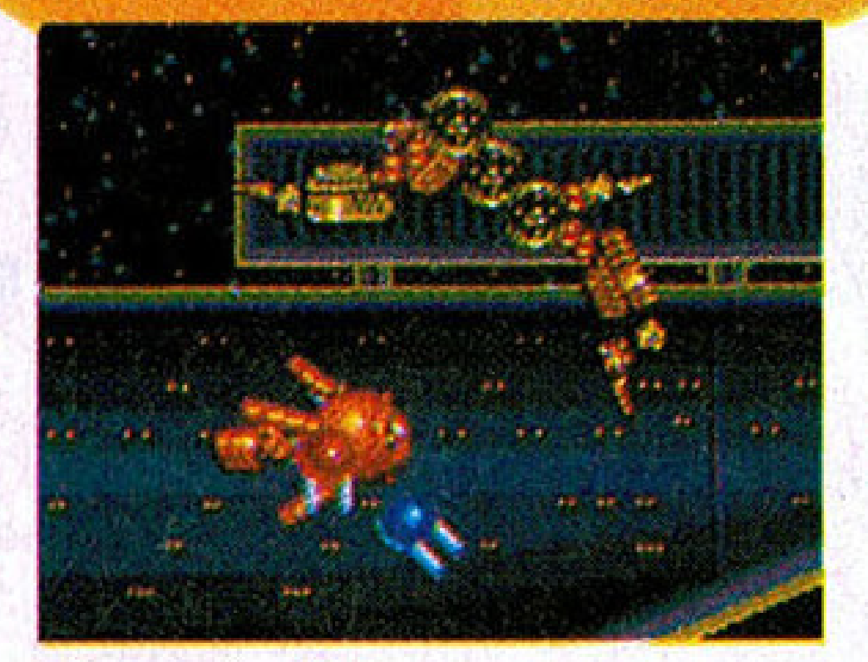
戦闘艇を追いかけてガニガニとうごめく。逃げまくらないとつらい。

ブラスター



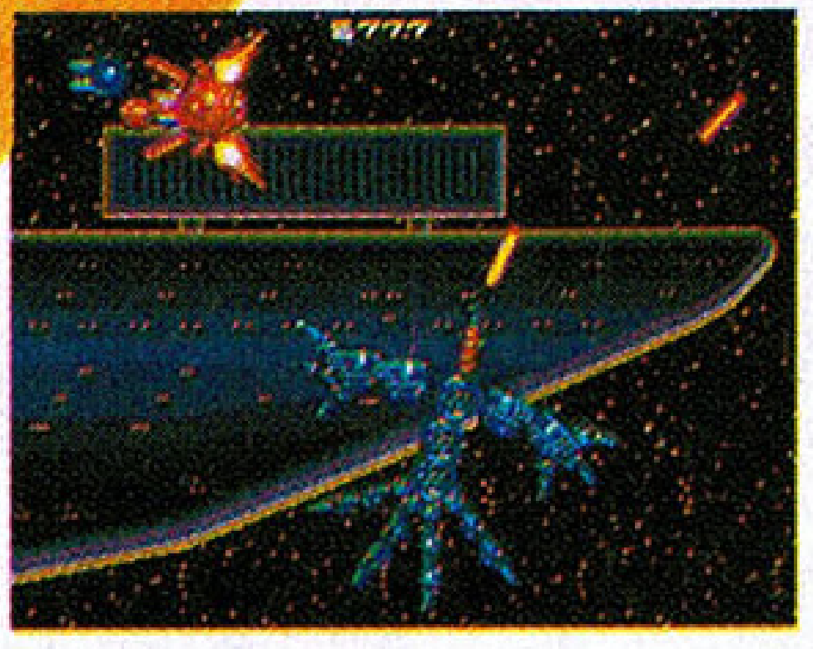
射程距離もアップして、プレイヤーがどこに逃げても正確に撃ちこんでくる。

タイガー



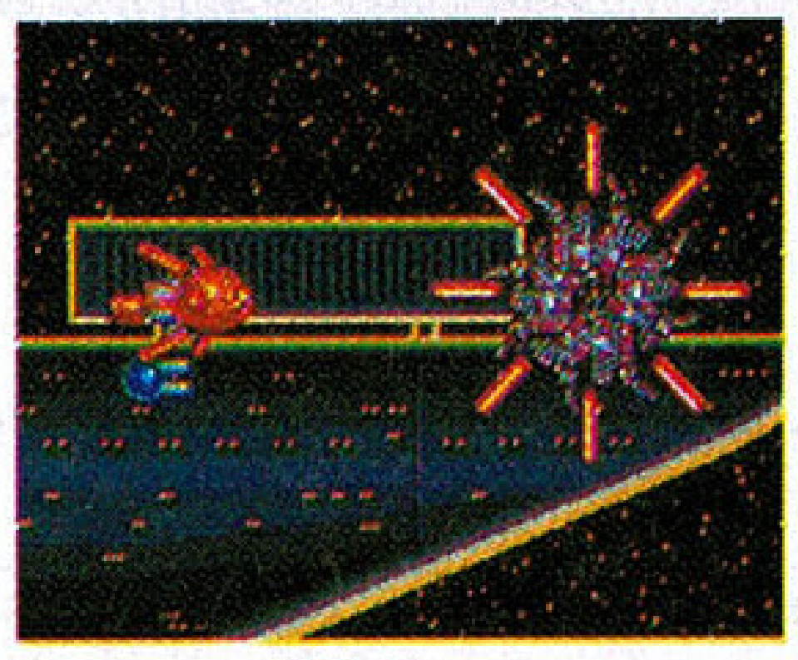
4足走行で一気に距離をつめる。一瞬しか見られないのがもったいない。

イーグル



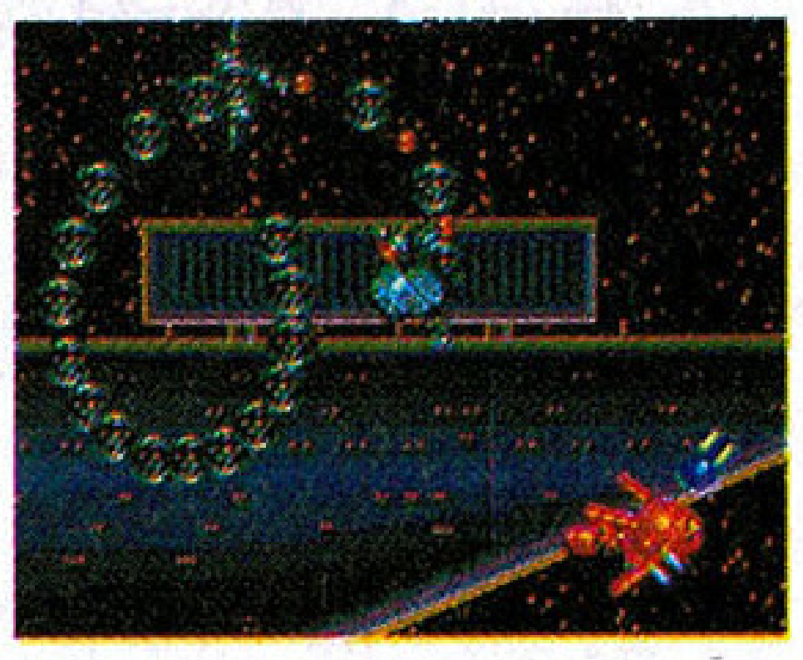
ステージ2と違って大空をのびのびと自由に飛びまわる。思わず見とれます。

アーチン



高速回転から発射するレーザーの弾道が見きりにくい。そのかわり攻撃しやすい。

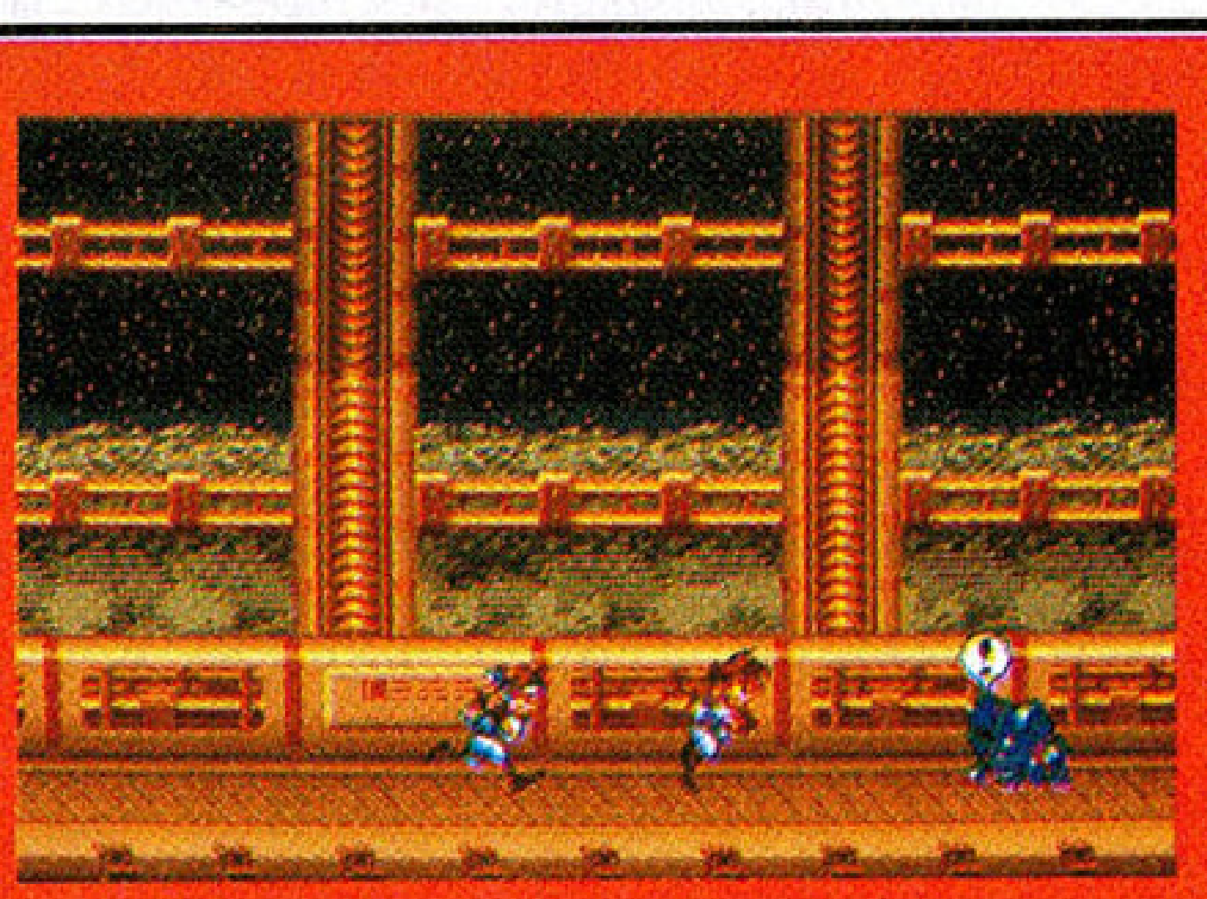
テイルス



伸び〜る、回〜る、くね〜る、の三拍子〜。全身これシッポの形態。

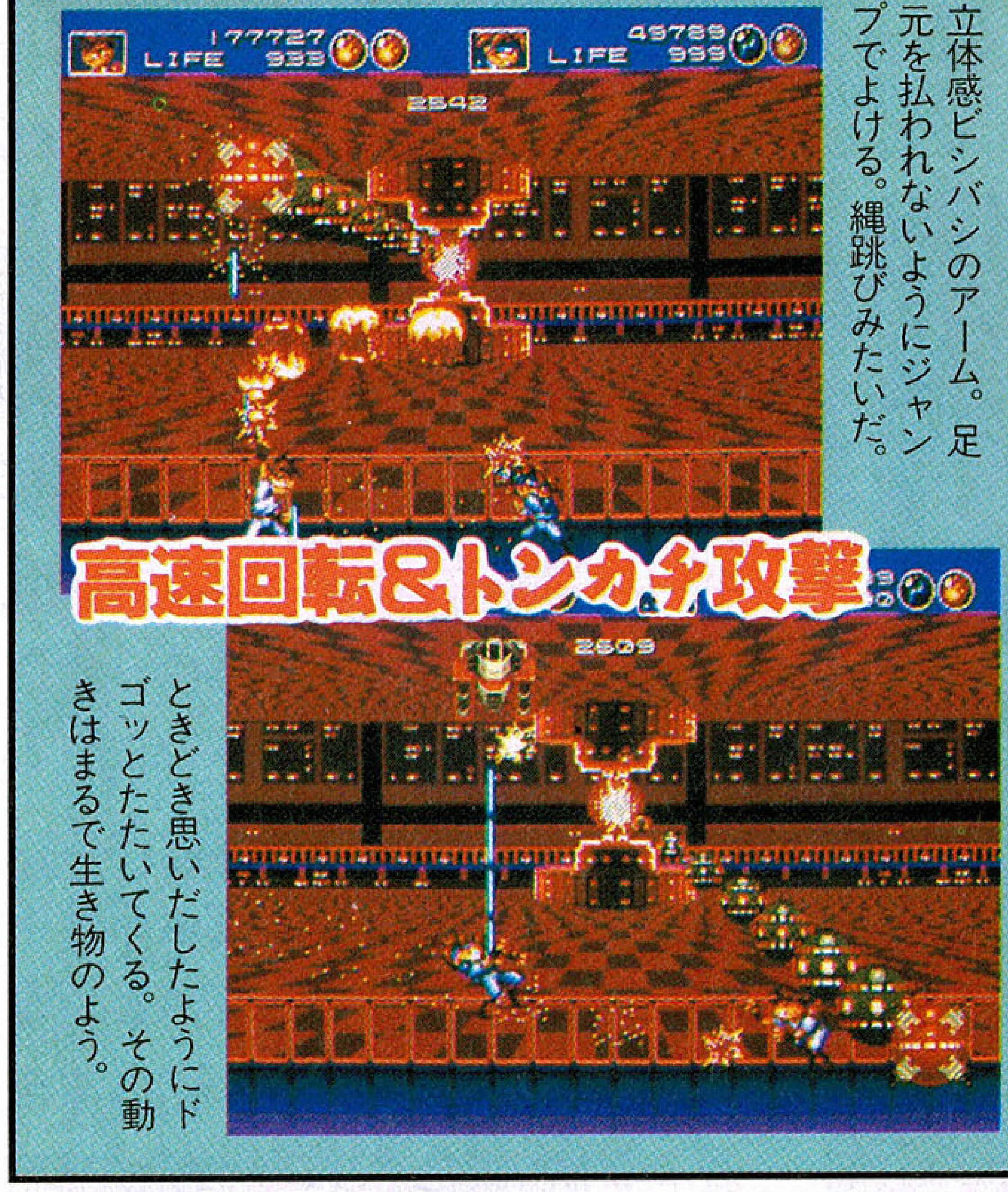
心臓部は強固なガードデバイスに護られていた！

セブンフォースを沈め、戦艦内部に突入したレッドとブルーは、その中心部を破壊しようとする。しかし、ここは奇妙なメカに護られており、侵入者には問答無用で攻撃が加えられるのだ。またも余談だが、市松模様の床の回転は疲れるているときに見ると酔うぞ。



ザコも最後はよりすぐりの精鋭らしく、耐久力、動きともにあなどれないものがある。投げを有効に使って効率よく倒そう。

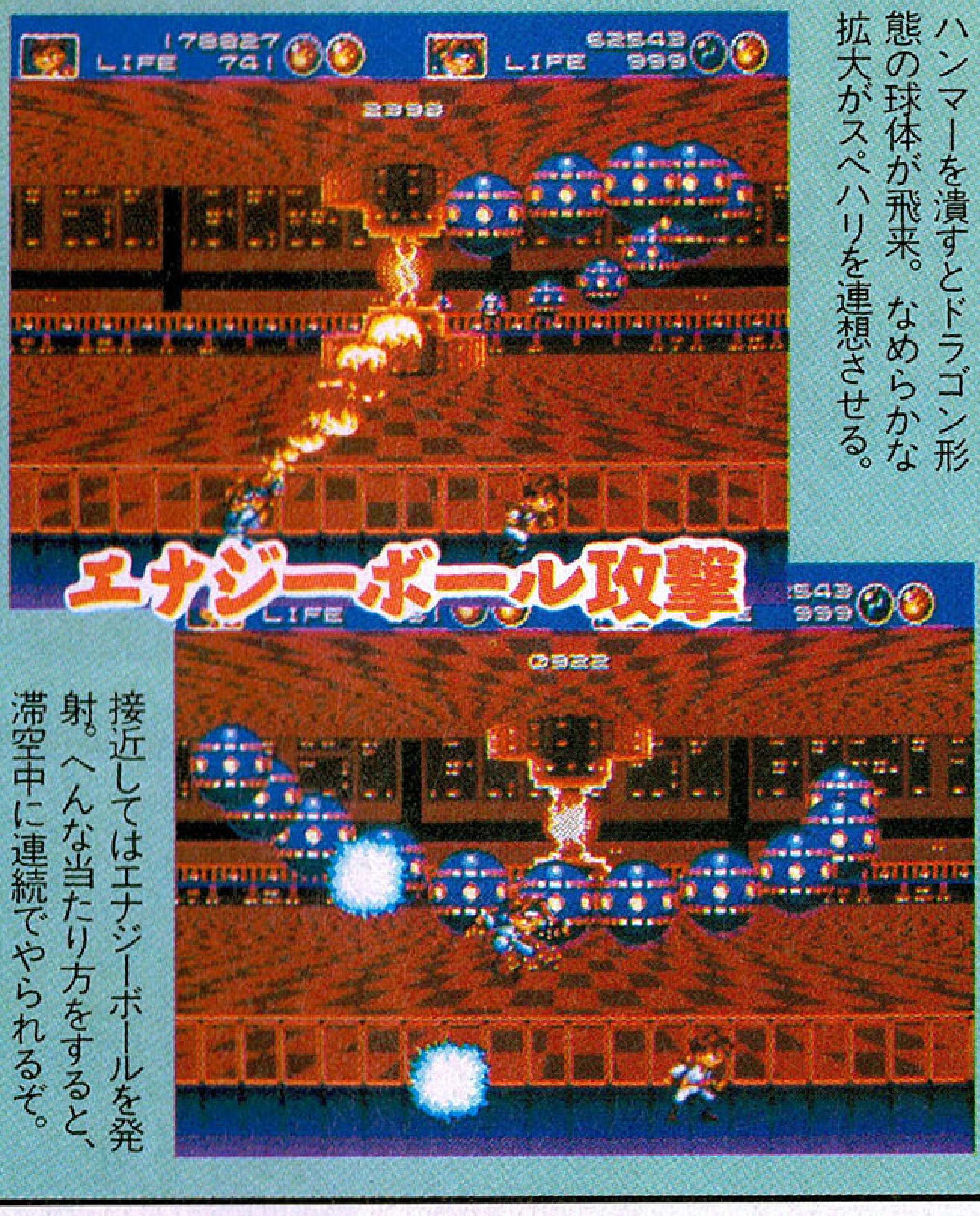
ガードデバイス① ユニットオブハンマー



立体感ビシバシのアーム。足元を払われないようにジャンプでよける。縄跳びみたいだ。

ときどき思いだしたようにドゴッとたたいてくる。その動きはまるで生き物のよう。

ガードデバイス② ユニットオブドラゴン

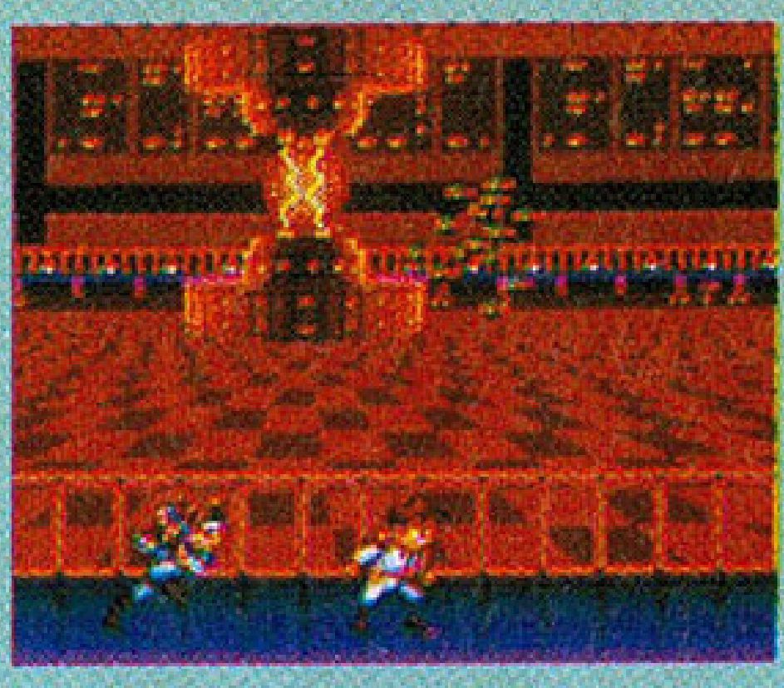


ハンマーを潰すとドラゴン形態の球体が飛来。なめらかな拡大がスペハリを連想させる。

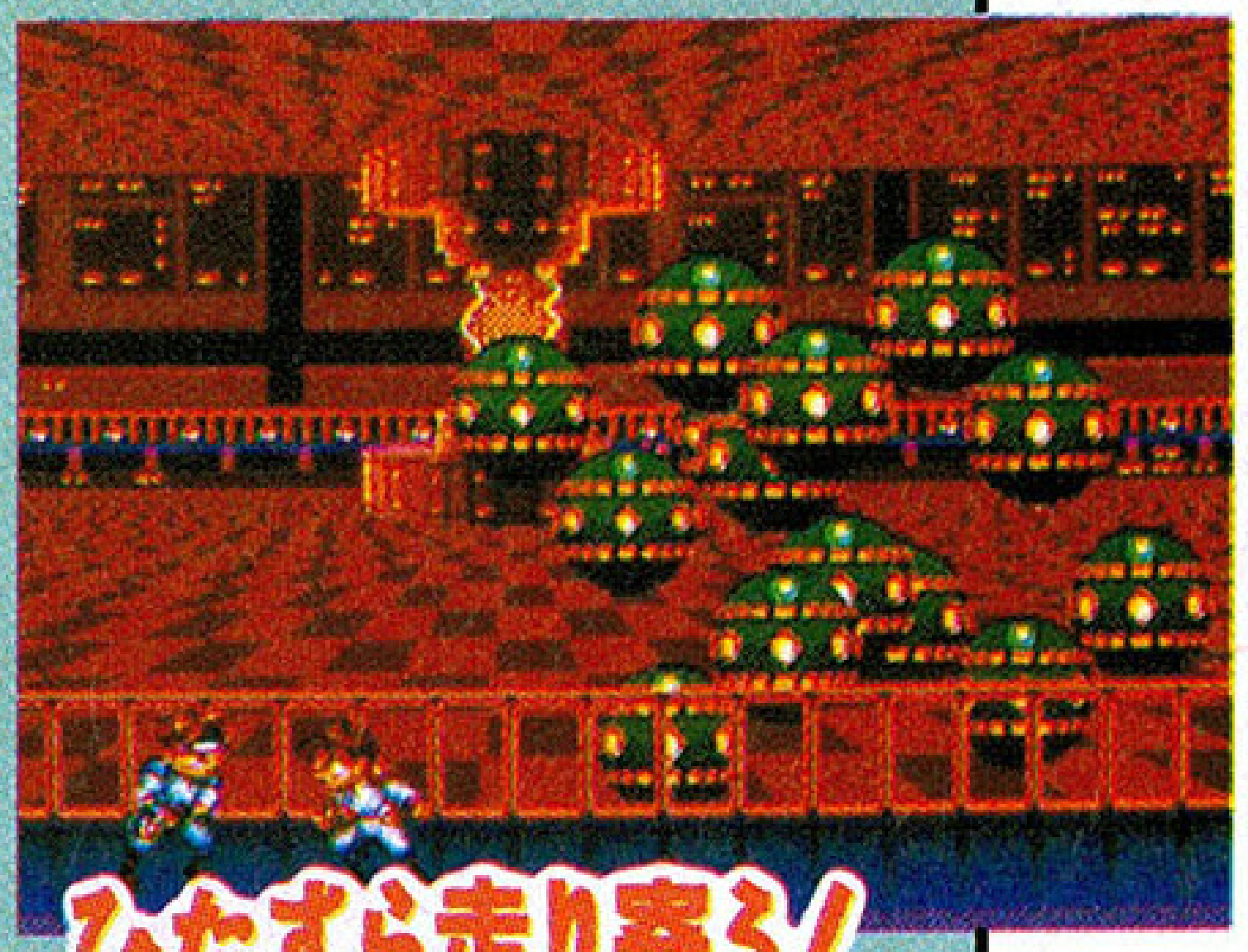
接近してはエナジーボールを発射。へんな当たり方をすると、滞空中に連続でやられるぞ。

ガードデバイス③ ユニットオブランナー

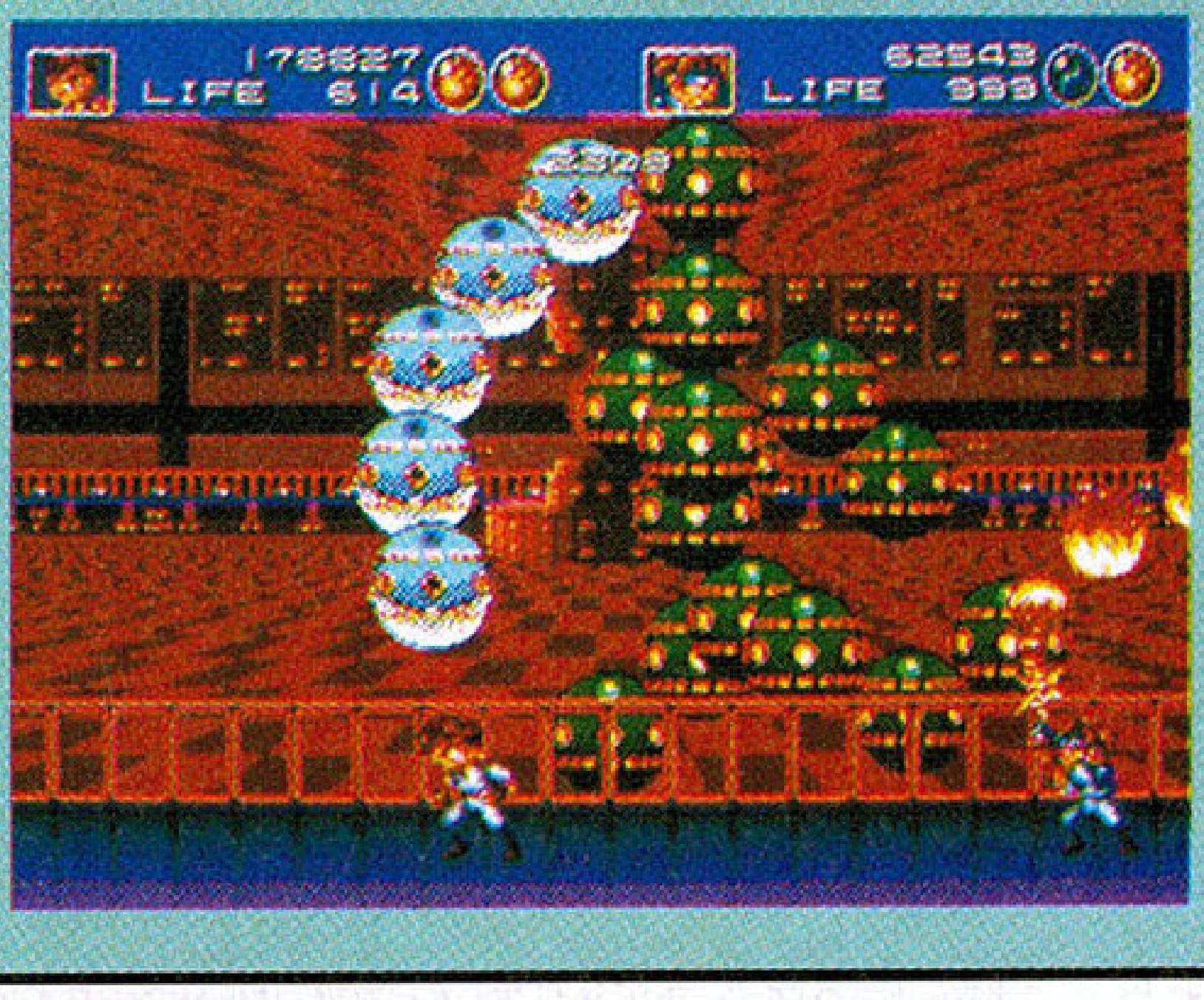
はるか遠くから…



小さくて見えにくいけど、コアの中心部から……。



ひたすら走り寄る！



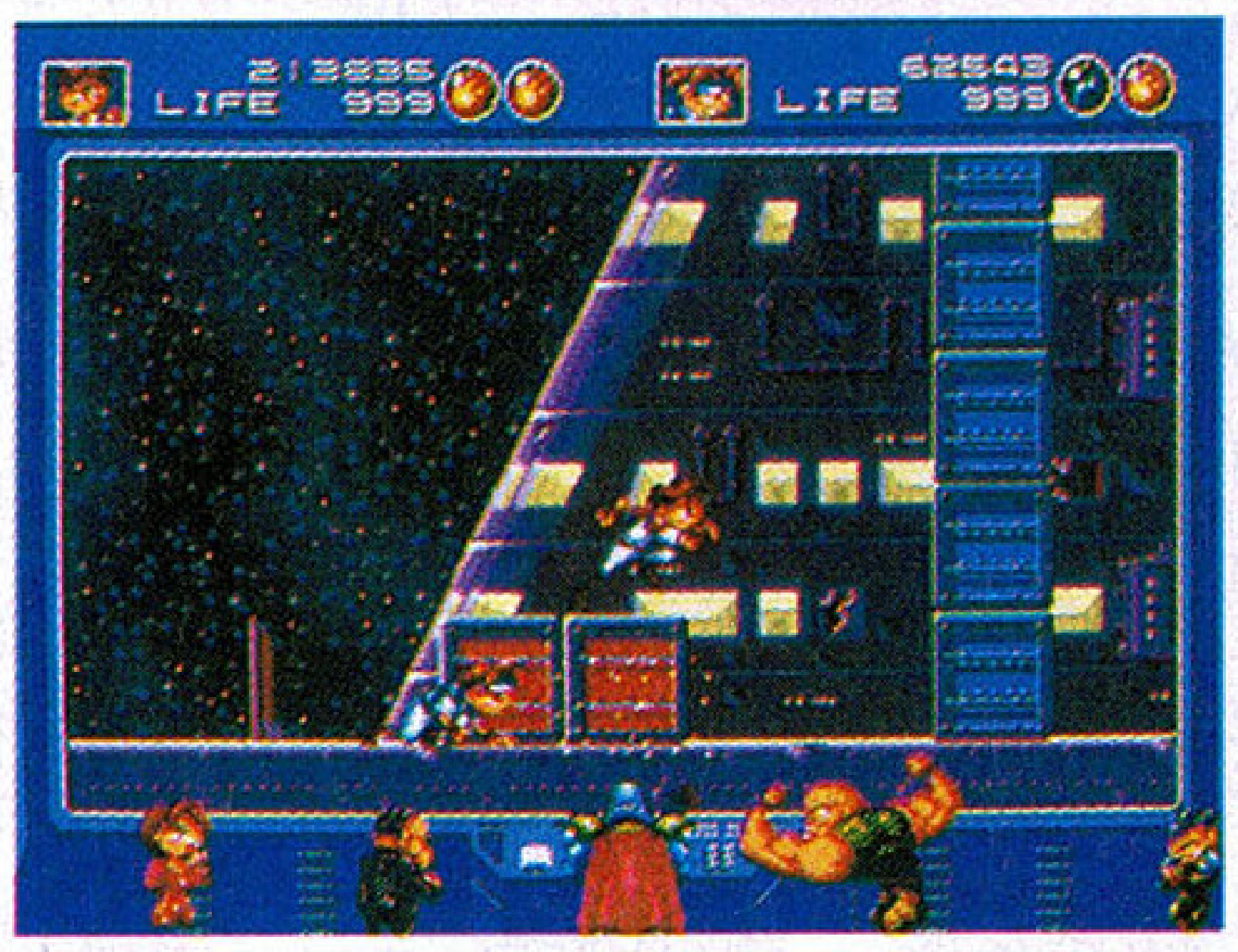
腕をブン回してのアタックと、高速回転する床を必死に走る様が哀れをもよおす。「血を吐きながら続ける悲しいマラソン……」「ああ」。

STAGE 7

帝国中枢部は最後の抵抗を試みた！

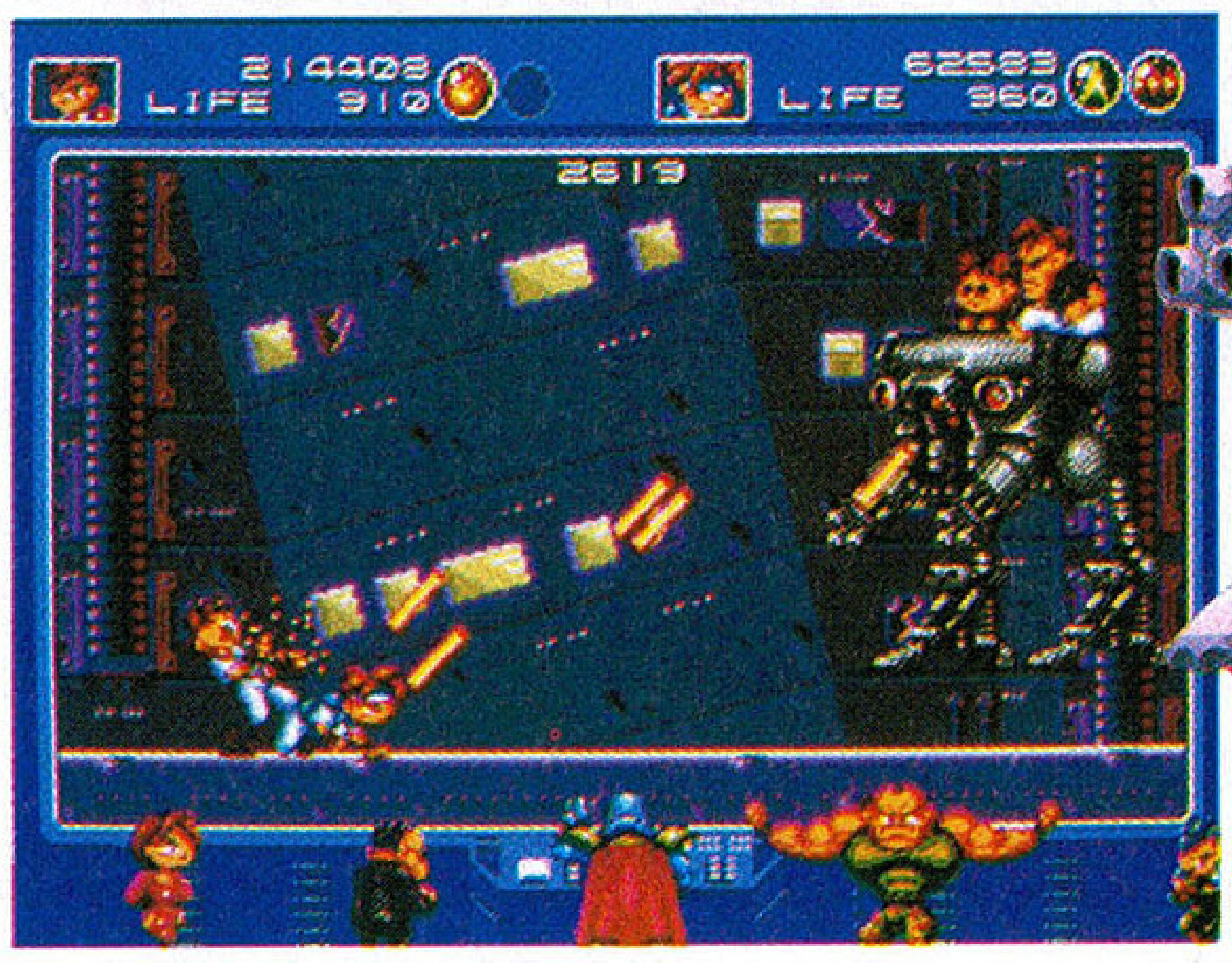
いよいよ帝国軍との戦闘も大詰め。グレイの戦力も残りわずか。それだけに4幹部も含めて最後は激烈な抵抗をしてくる。

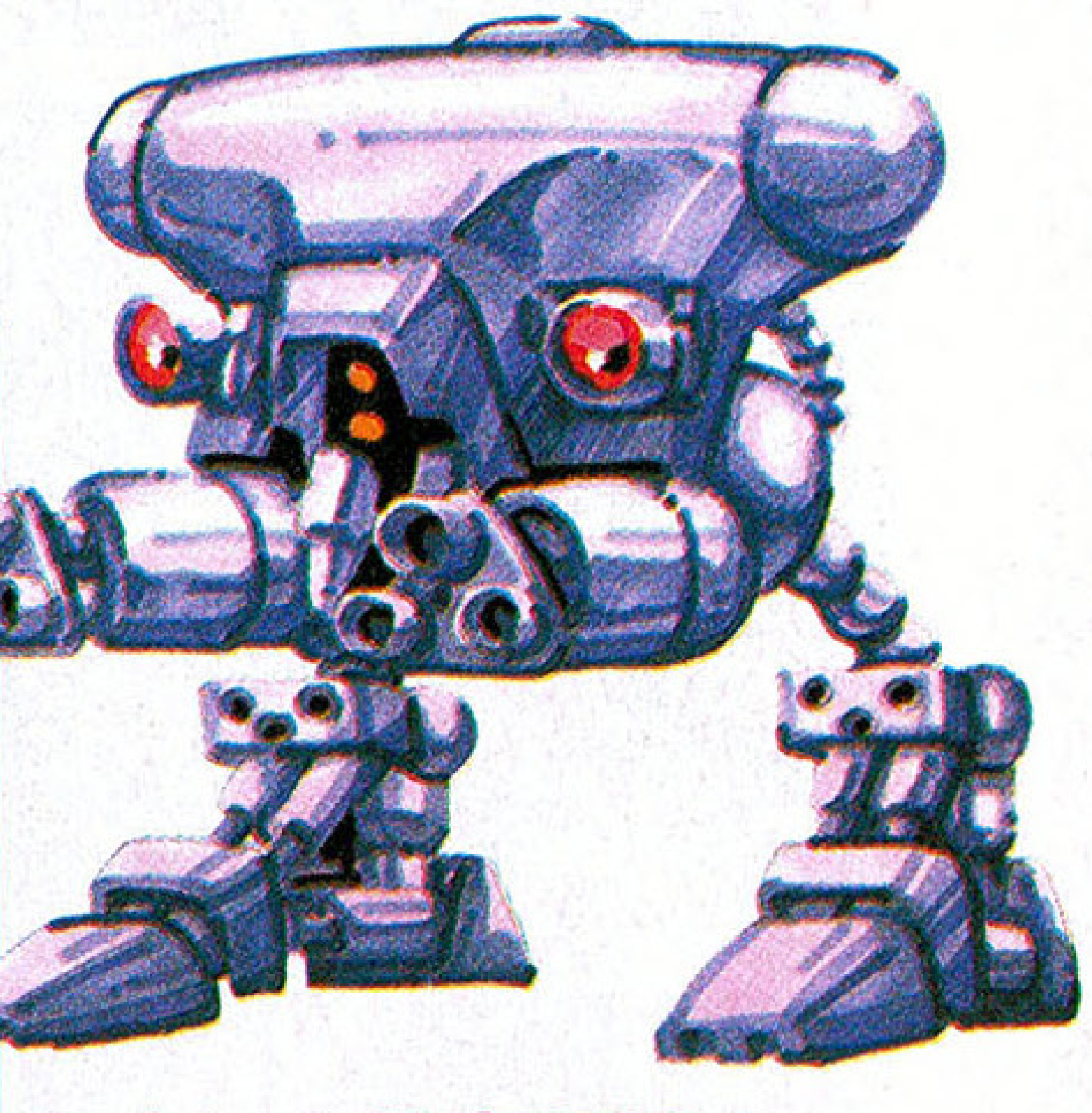
はたしてグレイは邪神ゴールデンシルバーを復活させてしまうのか!?



監視カメラから痛いほどの視線を感じるガンスターズ。最後の戦いはもうすぐだ。

ダックバタリアンに搭乗したカインたち。「ここから先は一歩も進ませねえぜ！」





いよいよ発売間近！
売り切れに注意せよ！

開発者さんからひとこと

宇宙へ飛び出せ！　冷戦終結後の新世界秩序を正す第一歩。それは宇宙人との秘密協定。米政府の選択、火星の秘密。それはともかくいきなりシューティングステージ。基本的なノリはサンダーフォースIIIのケルベロス。エアロブラスターのデスサーカスでも可。ジスイズアッペン。

※「暴れん坊天狗」とは、'90年にメルダックから発売されたファミコンのシューティングゲームである。自機は天狗の面、攻撃方法は火の玉やゲロ。舞台となるニューヨークを破壊しつつ戦うとんでもないB級作品。それゆえか熱狂的固定ファンが多い。

クリエーターとユーザーの意志を尊重したゲーム作りをしていきたい

前川　会社設立以来、この日を待ちに待っていました。作品を世の中に出さなければ「トレジャー」という会社を知ってもらえませんから。それだけにタイトルの前に出る社名のロゴには深い思い入れがあります。あれを入れるのも、なかなか苦労しましたし。まあいずれは完全な「トレジャー」ブランドも出したいですね。

編集部　設立するに当たりどんなソフトハウスを目指したのですか？

前川　やはり大きな会社では、ゲームがクリエーターにとっては非常に嫌な「商業用の産物」になってしまっているんです。「楽しい、面白いものを作ろう」っていうよりも「とにかく売れるもの」という。それに反発して、もっと自由に、面白いものを創っていきたいと考えたわけです。もちろん経営が成り立つようにバランスはとりますが、利益追求より、できるだけクリエーターの意思を尊重していきたい、そうすれば自然といいゲームはできると思っています。

編集部　納期もちゃんとすると。

前川　期日を守るということは、一般の企業では当然のことですし、それにユーザーに対しても遅れるというのは失礼なことですから。

編集部　やはり、ユーザーの声は参考にしていますか？

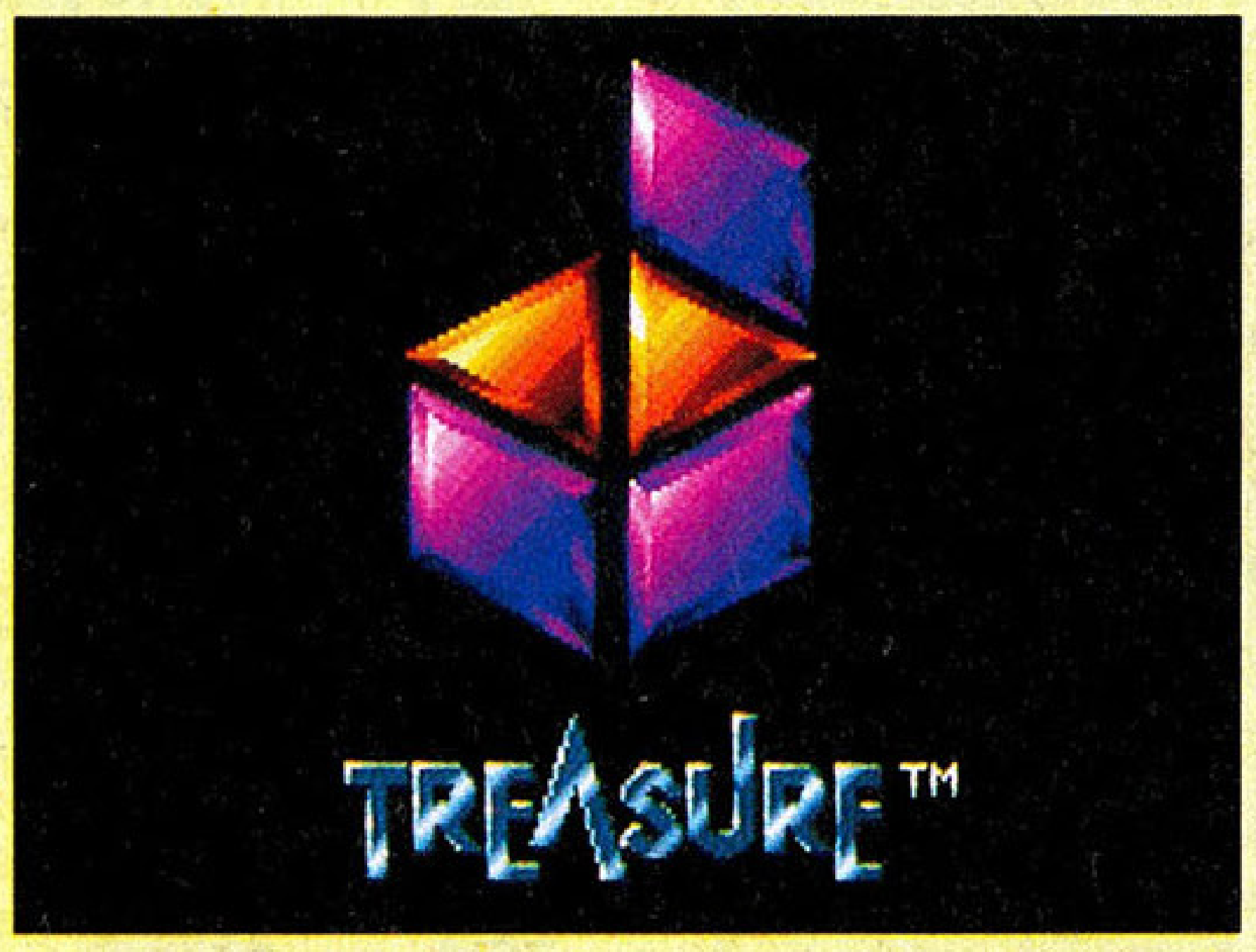
前川　以前の会社でも、必ずアンケートなどに全部目を通してました。市場調査やマーケティングよりも、ユーザーの声がいちばん参考になりますね。何をほしがっているか、どこが駄目だったのか、内部だけで盛り上がってると、自分達ではだんだんわからなくなってくるんです。ですからどんどん指摘してほしい。

編集部　この2つのタイトルで、アクションの「トレジャー」と呼ばれると思いますが、今後の作品は？

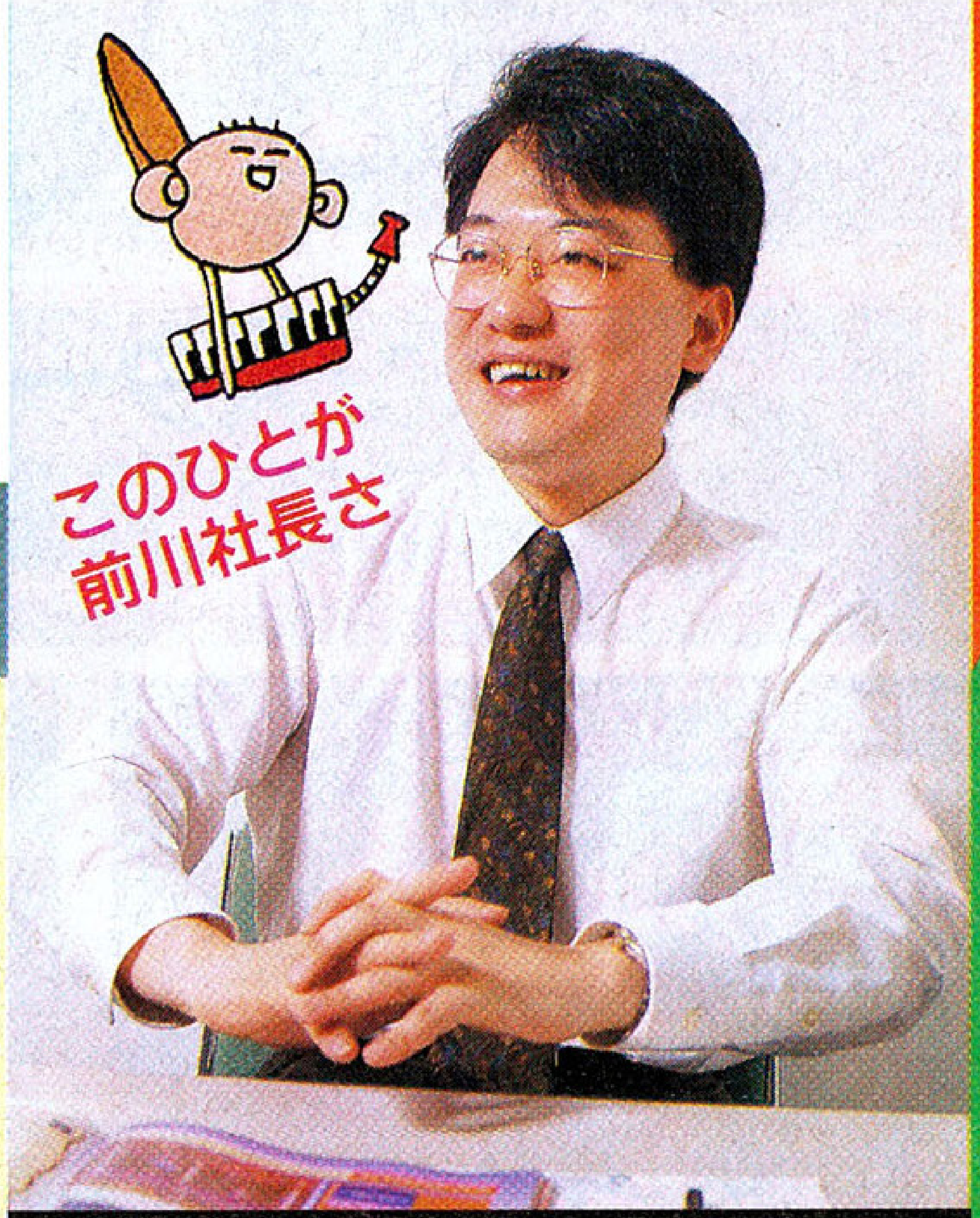
前川　現在4ライン動いてますが、確かに中心となるのはアクションですね。ただ、こだわっているわけじゃないし、ACTと言ってもいろんなタイプがあります。少し新しい方向に進めていくと同時にまた、ゲーム性という部分を見失わないようにしていきたい。例え32ビットになっても、ビジュアルやサウンド、それにデモがスゴくなっただけで、肝心のゲームが一緒じゃしょうがない。

編集部　社名どおり、メガドラの宝になったと思いますか？

前川　ええ。それにパッと開けば、素晴らしい人材が詰まっているっていう点も「トレジャー」という名前はピッタリでした。これからもメガドラの宝であり続けたいですね(笑)。

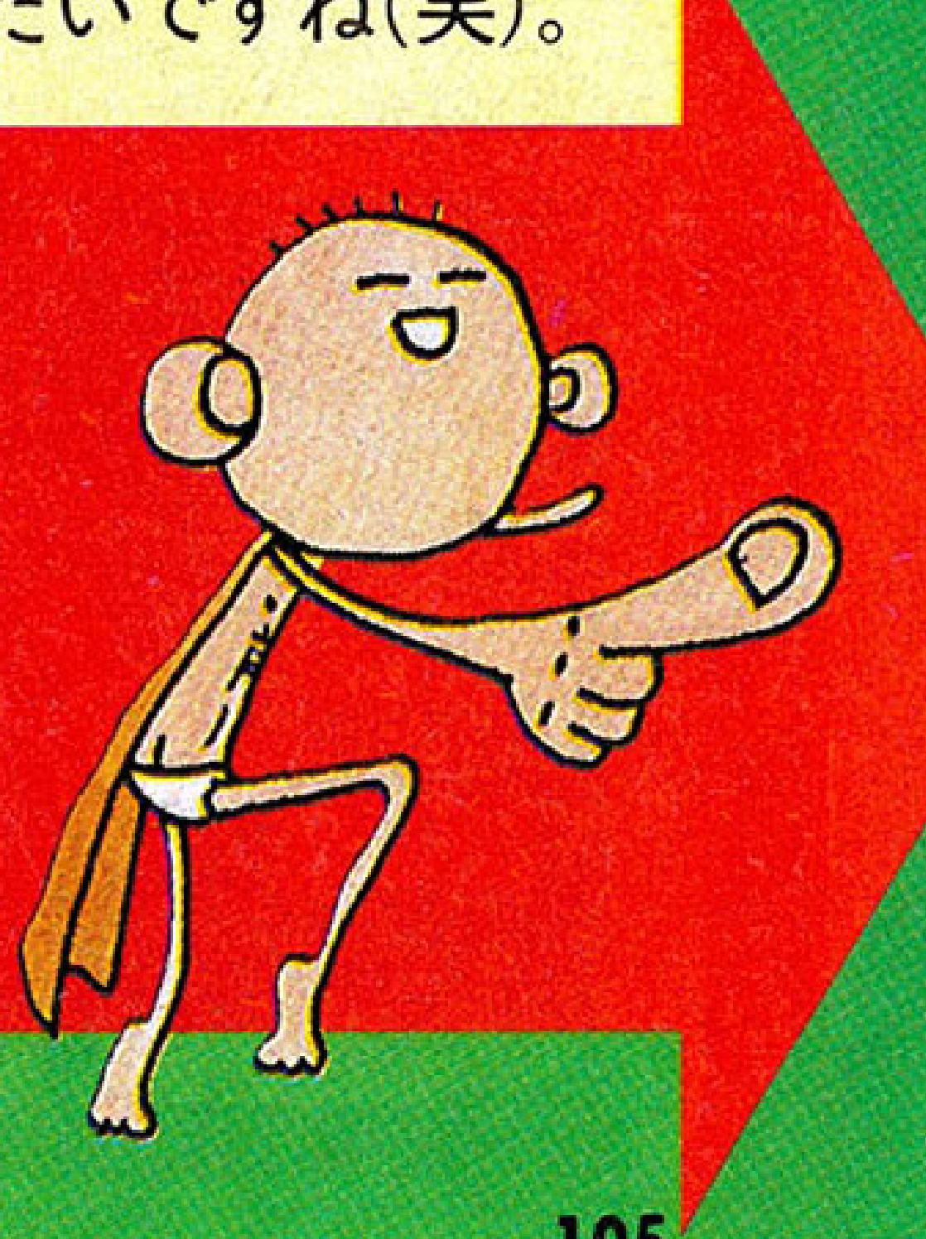


スタッフの思い入れも大きい、ポリゴンによって描かれた豪華なトレジャーロゴ。セガから発売されるソフトに制作メーカーのロゴが入ることは異例。


このひとが
前川社長さ

トレジャー代表取締役前川正人

高校時代から会社経営を志し、東京理科大学経営工学科に進学。卒業後コナミ株式会社に入社し、ファミコン、SFC、GBソフトのプログラムに携わる。'92年6月、独立し株式会社トレジャーを設立。28歳　B型　乙女座



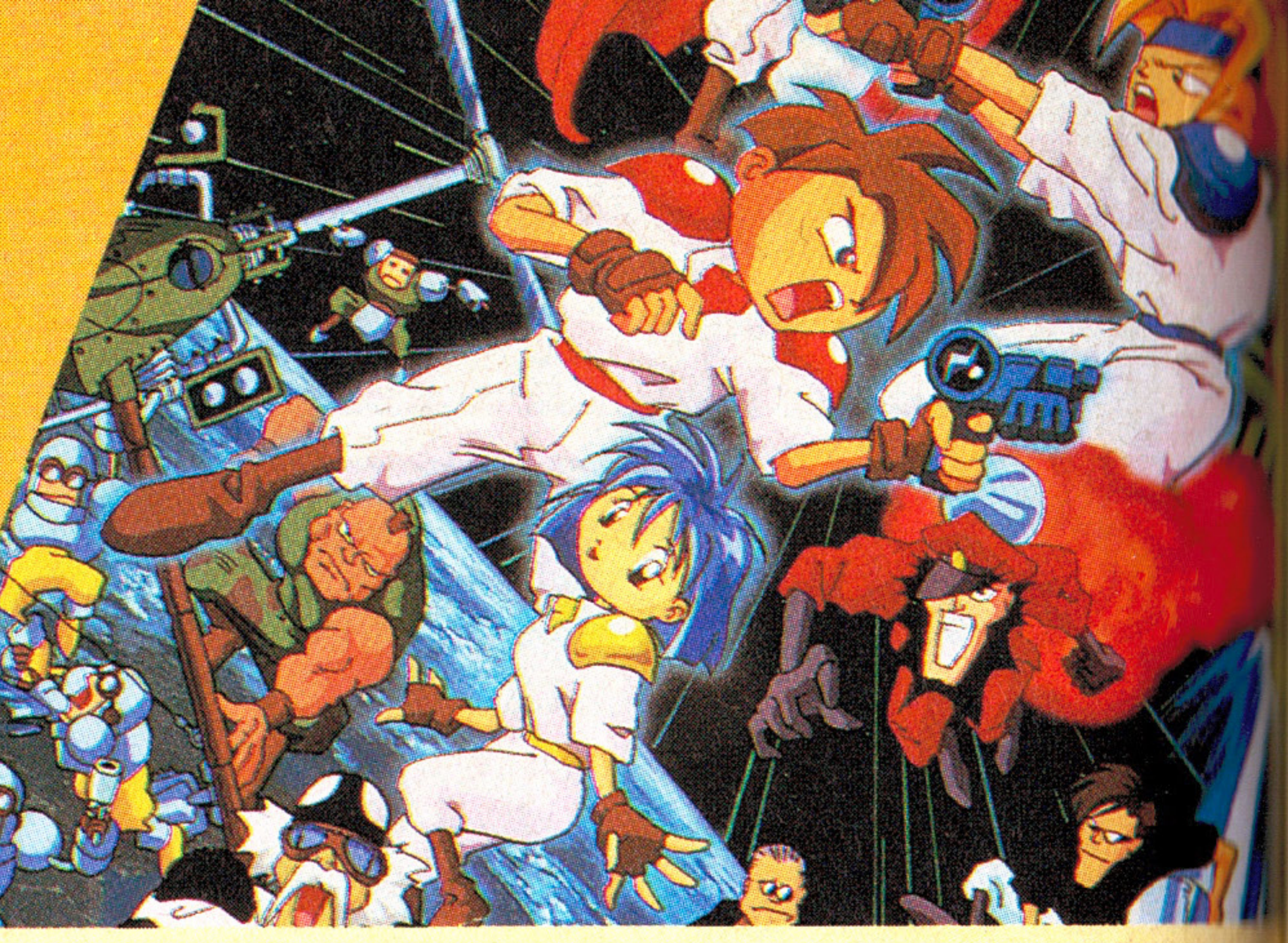
じゃあ
さっそく
ガンスターから
イッちゃおう

GUNSTAR HEROES™

ガンスター ヒーローズ

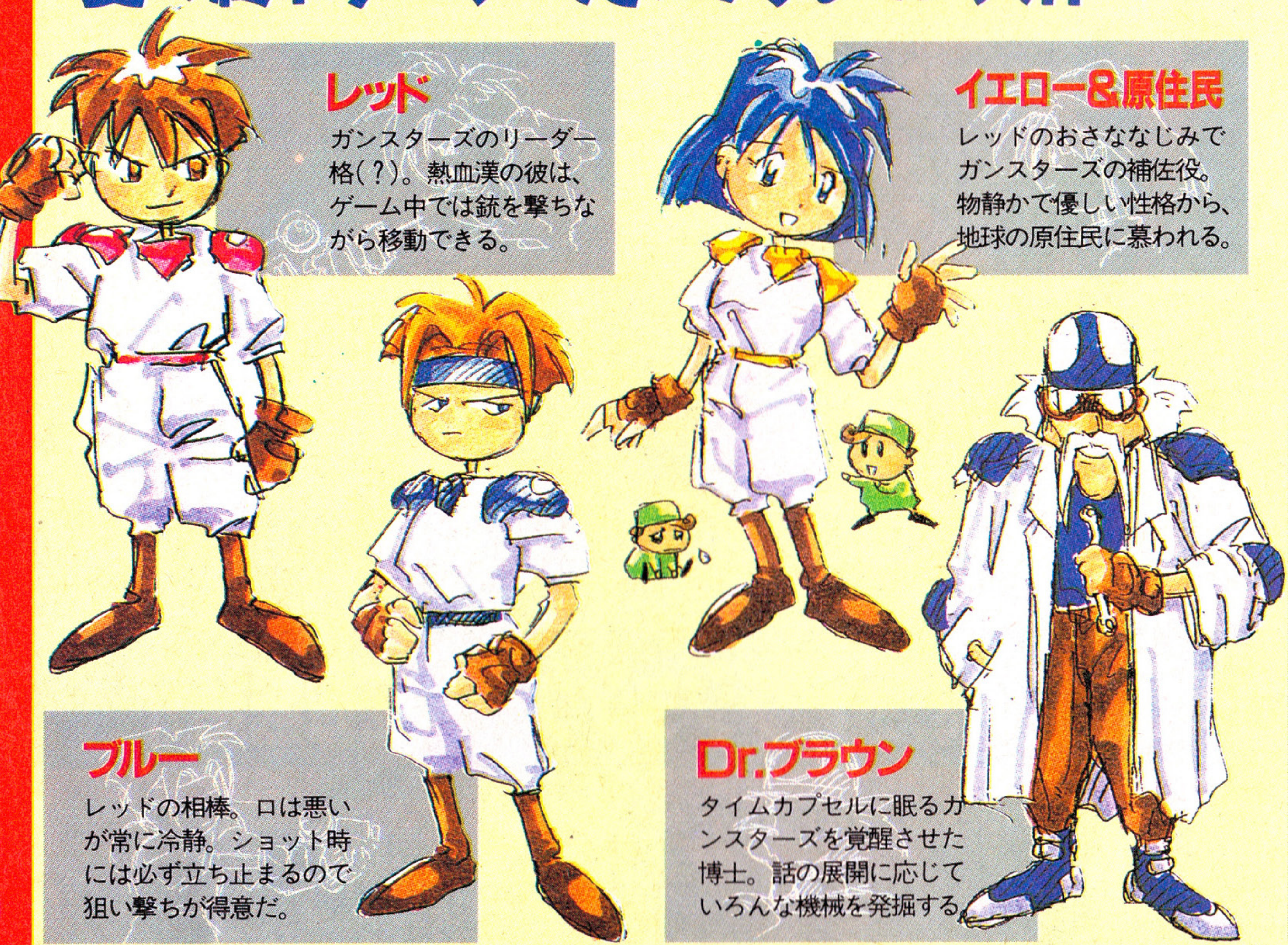
●セガ／9月10日発売／6,800円／ACT／8M

すでにガンガン流されている「ガンヒー」のテレビCM、もう君たちも見たかな？ バージョンは15秒スポットのみだけど、雑誌では伝わらない「動き」の素晴らしさが盛り沢山だ。まだ購入を悩んでいる人も、このひと押しで決定だね！



夏の終わりにやってきたアクション大作

今年最大の目玉商品「ガンヒー」も、いよいよ発売間近！ この作品は驚愕の技術力&演出、ひっきりなしにザコを撃つ爽快感、他のメガドラ作品と一線を画す粋な音楽など、すべてにおいて高い完成度を誇る傑作だ。アクションのツボを押さえた本作は、特にゲームにうるさい人こそプレイせよ！

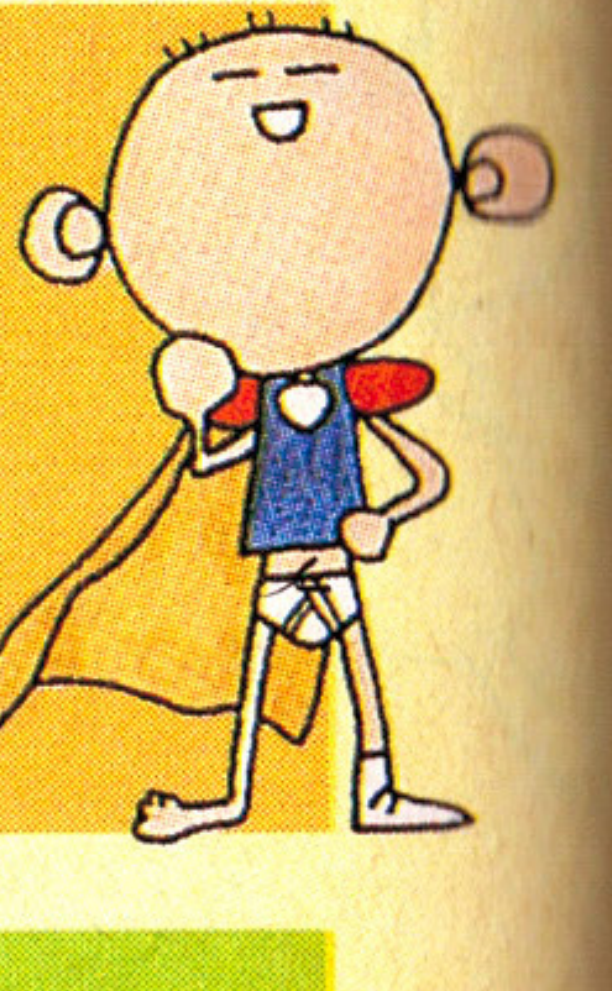


レッド
ガンスターズのリーダー格(？)。熱血漢の彼は、ゲーム中では銃を撃ちながら移動できる。

イエロー&原住民
レッドのおさななじみでガンスターズの補佐役。物静かで優しい性格から、地球の原住民に慕われる。

ブルー
レッドの相棒。口は悪いが常に冷静。ショット時には必ず立ち止まるので狙い撃ちが得意だ。

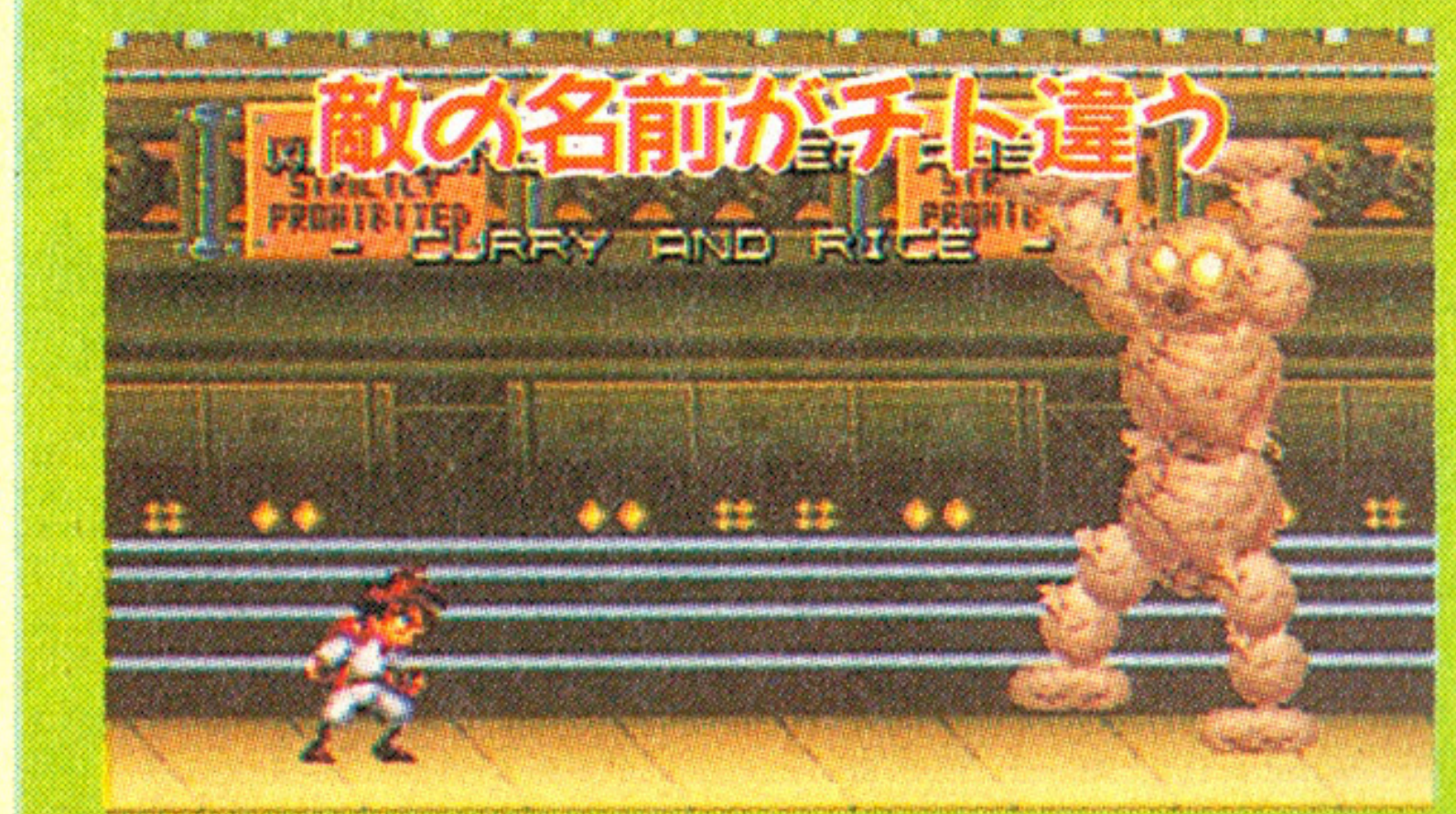
Dr.ブラウン
タイムカプセルに眠るガンスターズを覚醒させた博士。話の展開に応じていろんな機械を発掘する。

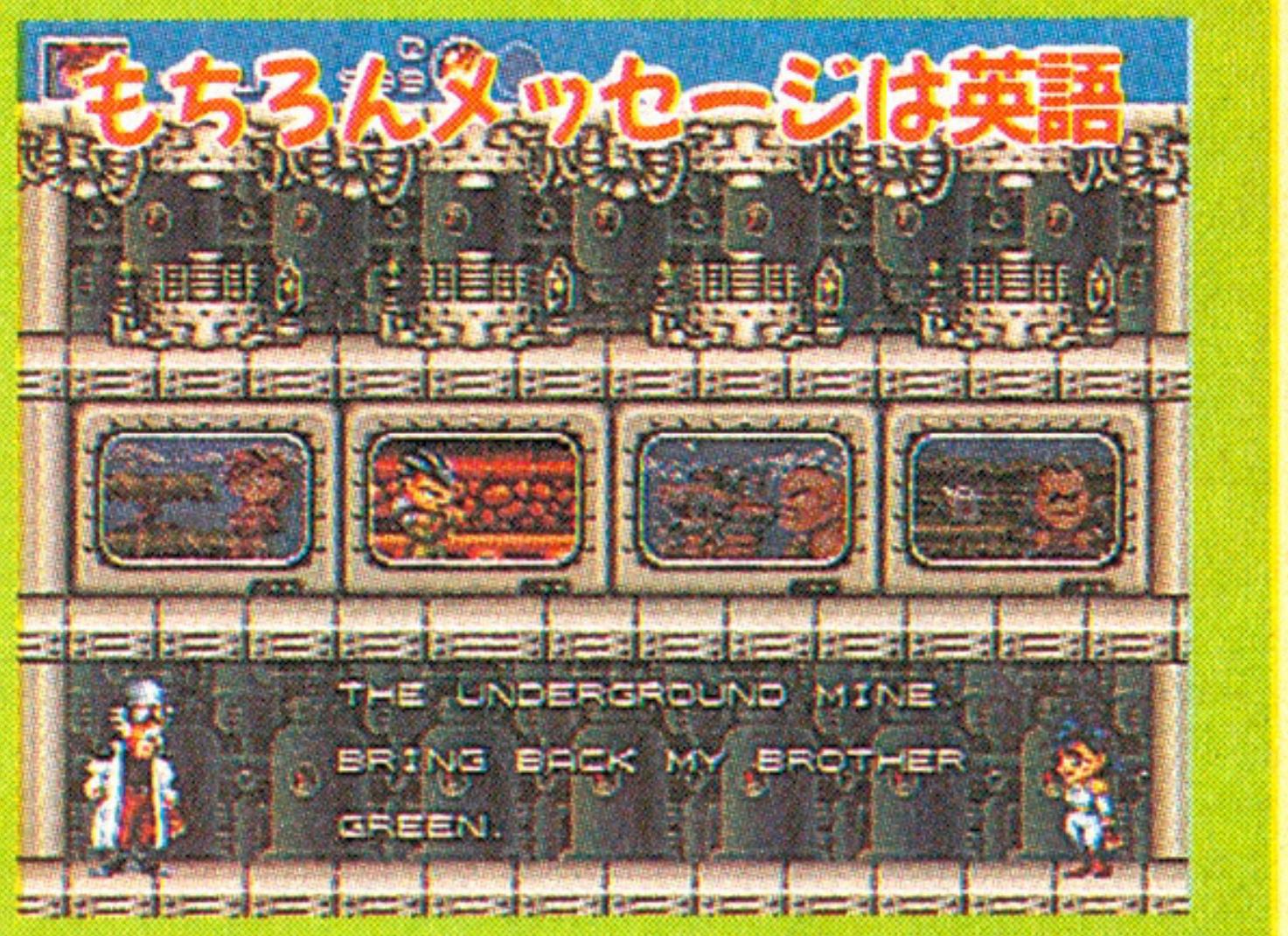


トレジャーまん
いつも沈着冷静で行動力抜群の、ぼくらのヒーロー。だけどトレジャーの社長なのが珠にキズ(冗談わかってね)。

本邦初公開!!(かもしれない)これが海外版「ガンヒー」だ！

海外諸国でも「ガンヒー」は大好評。でも、ジェネシス版は敵の名前が、カレーライス→カレー&ライス、メロンパン→メロンブレッドという具合に一部異なる。





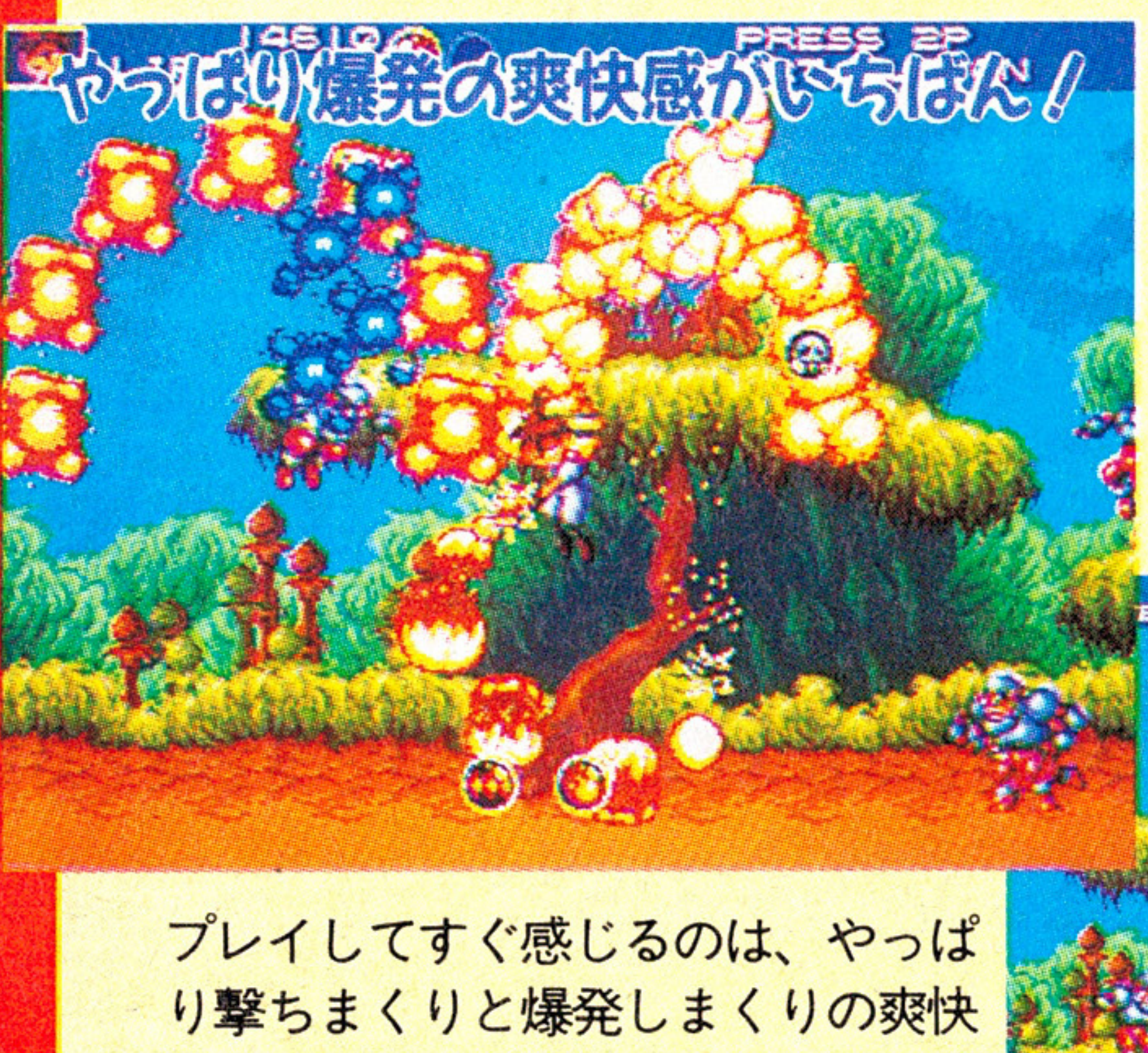
THE UNDERGROUND MINE
BRING BACK MY BROTHER
GREEN.

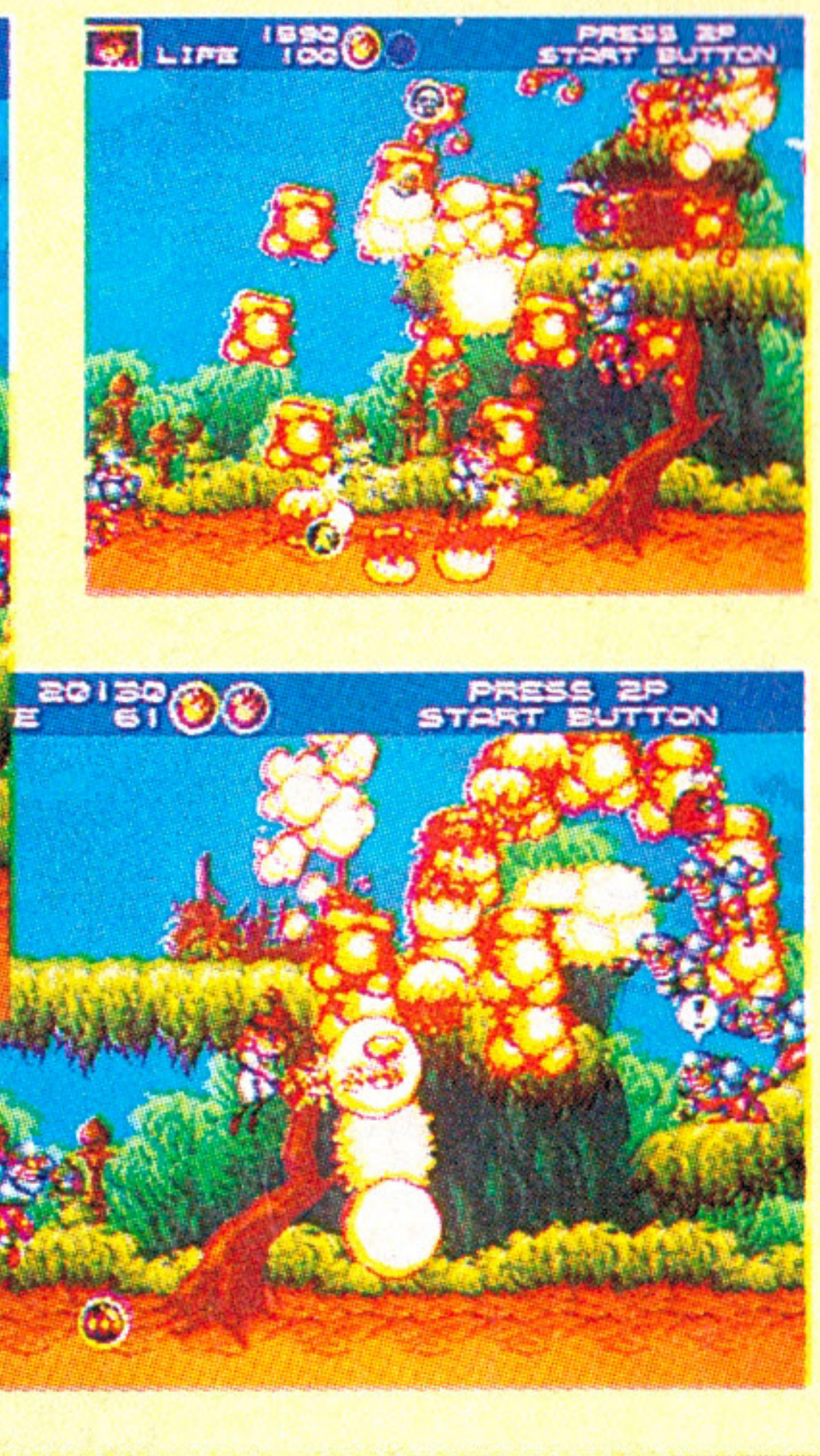
ちなみに海外ゲーム総合誌の中には、なみいるゲームをさしおいて、これをベストアクションの1位にしていたものも。良いものは世界中で通用するんだね。

STAGE 1 ガンスターヒーローズ見参の巻 帝国軍に蹂躙される原住民を救え！

パパイヤダンス
ブラボーマン
ピンキーローダー登場

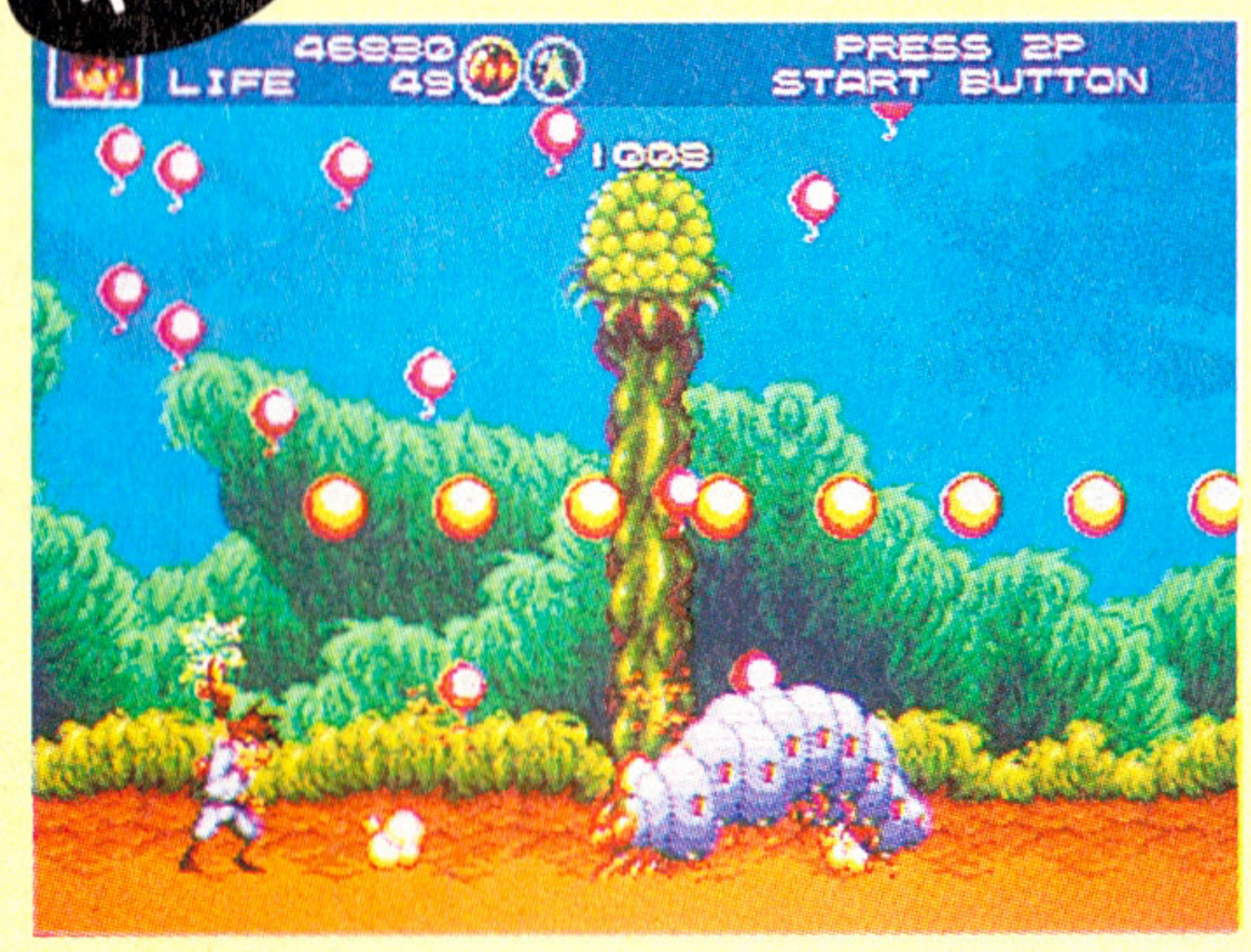
【あらすじ】グレイの野望を阻止すべく覚醒したガンスターズは、まず帝国軍に襲われている原住民の村へ向かう。行く手を阻む(？)パパイヤダンスなどを軽くいなし、ピラミッドを抜けると……。





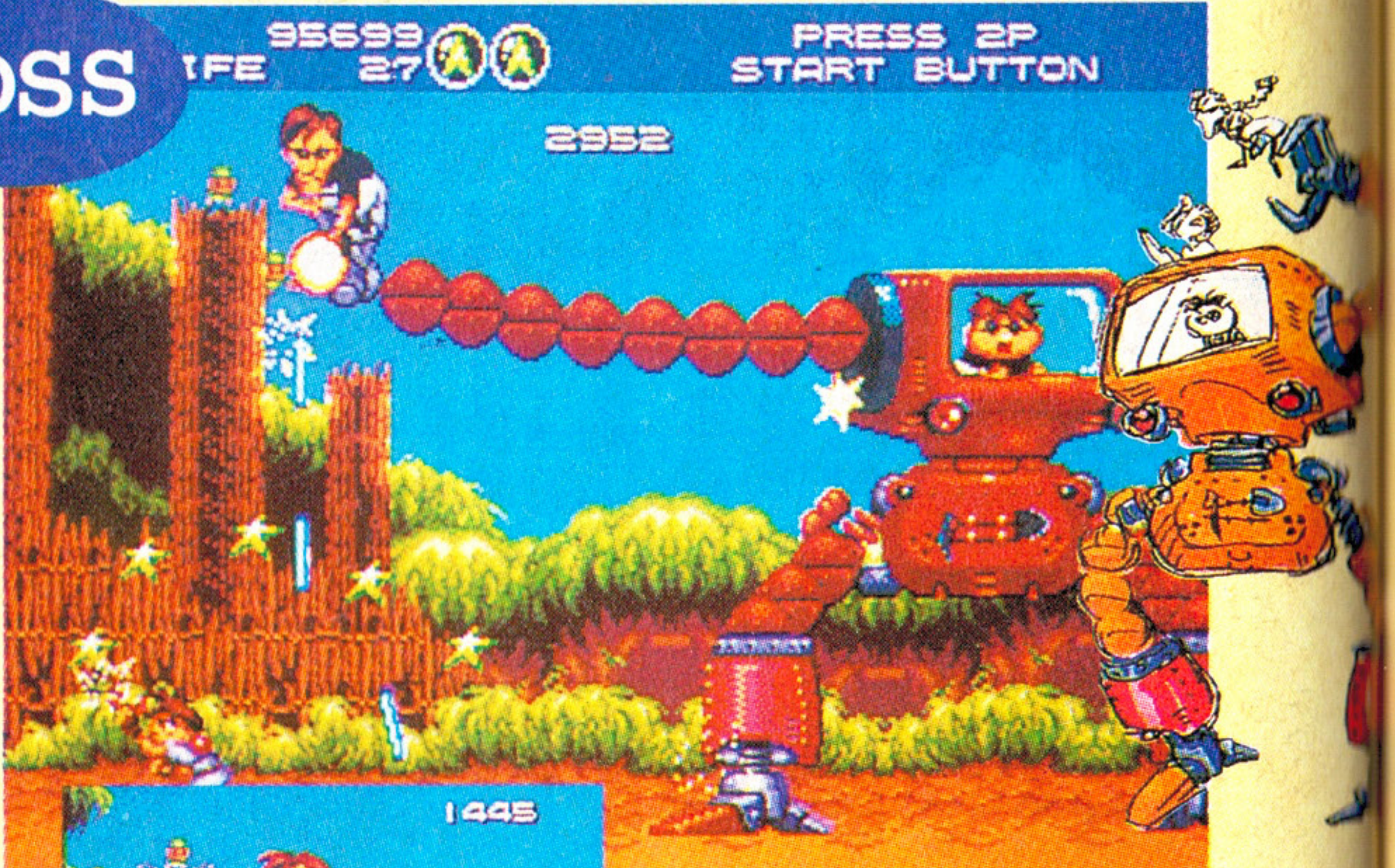
プレイしてすぐ感じるのは、やっぱり撃ちまくりと爆発しまくりの爽快感だ。実際には写真で見る以上に爆発パターンが目にしみるぞ。

中ボス パパイヤダンス



先っぽを撃つとペシペシ揺れるツクシ状の敵。別名ち○ちん花。降りそそぐ胞子と虫の攻撃が強い。

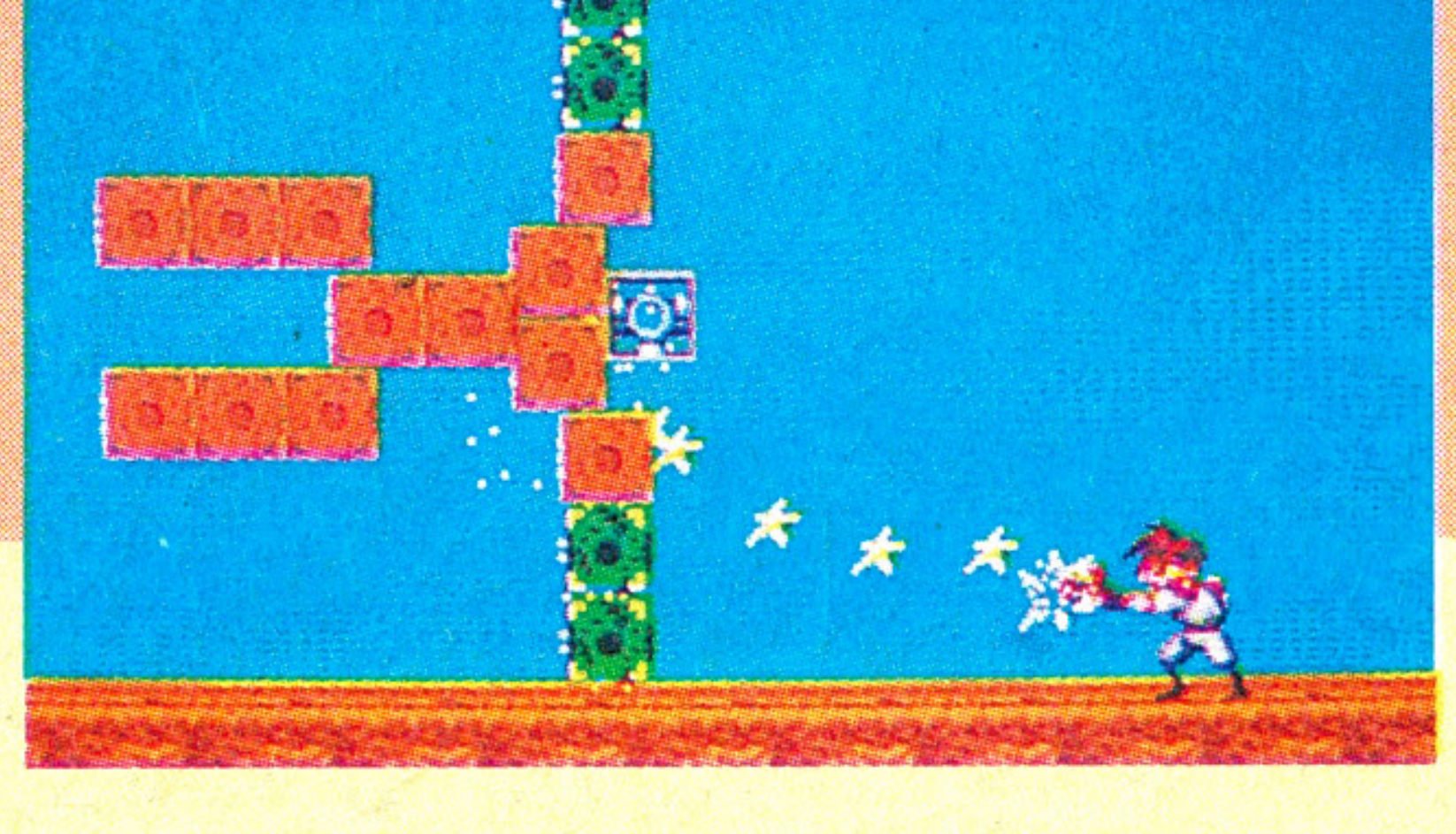
BOSS ピンキーローダー



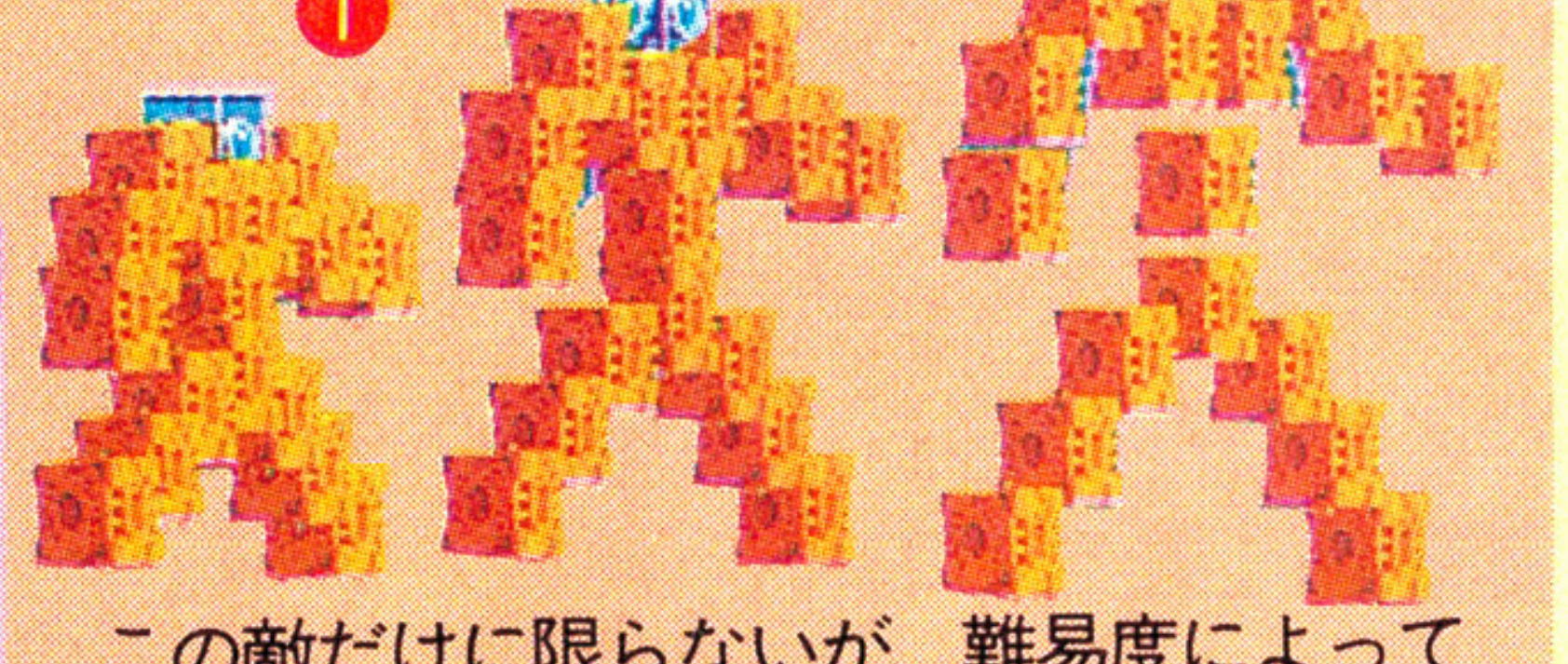
巨大発掘メカに乗った3人組との戦い。カインのレーザー、鉄球付きの腕、爆弾と、攻撃パターンは3種類。

中ボス ブラボーマンに見る難易度別進化体系図

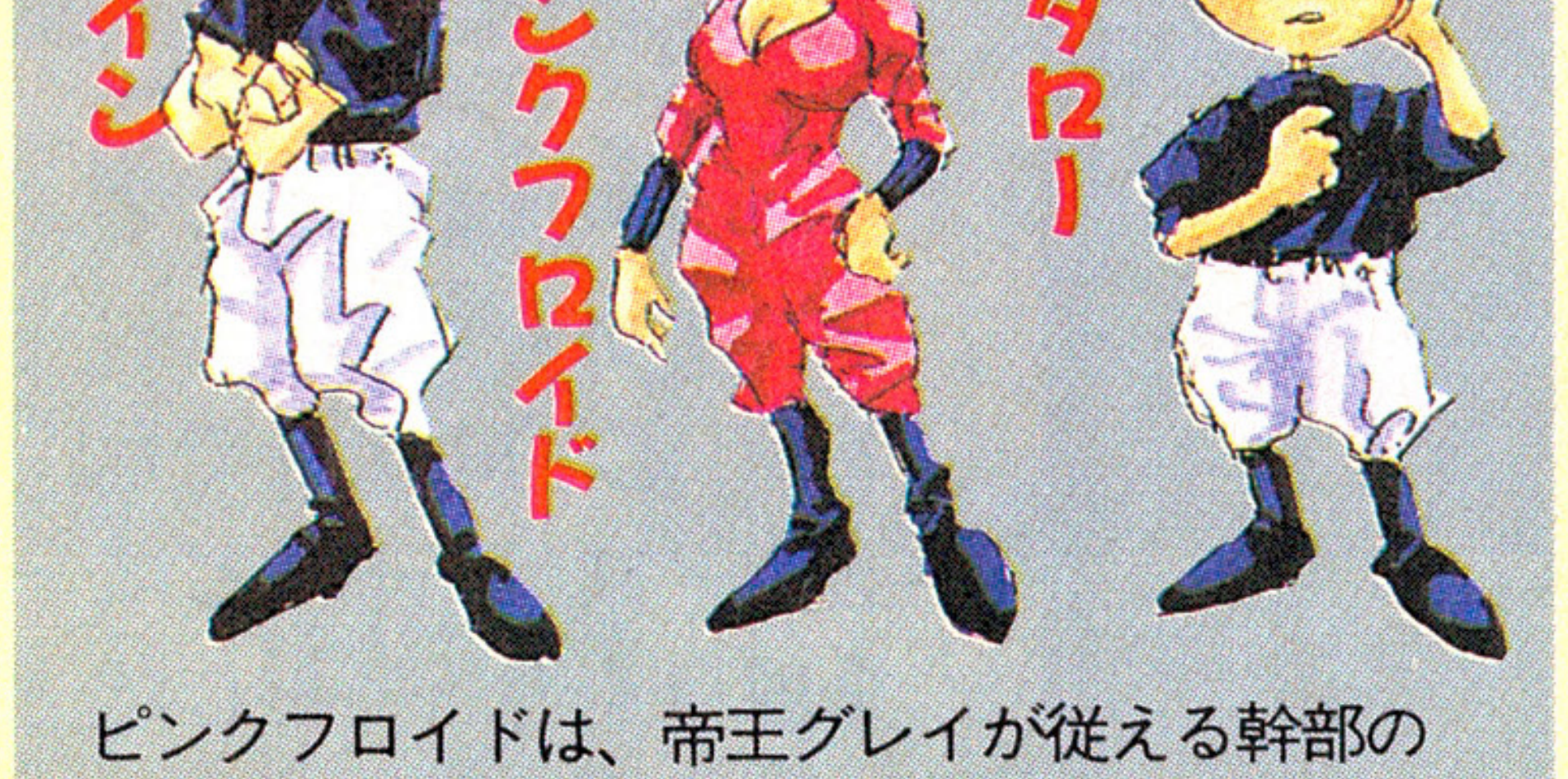
「ガンヒー」で始めに見られる多関節キャラがこれ。無意味な踊りやバク転、回転飛行などが拝める。背景の半透明の雲がきれいだ。



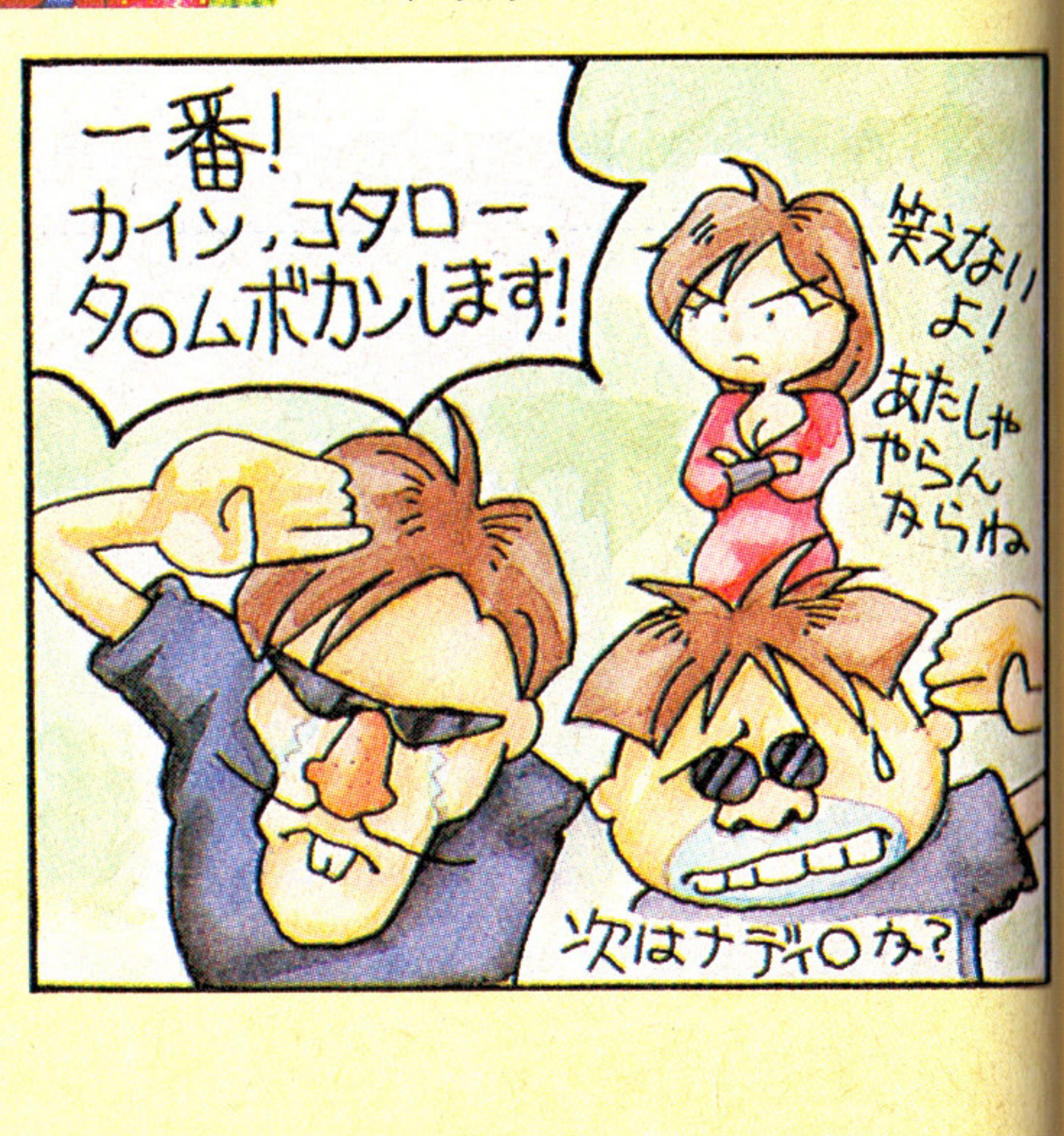
① イージー原人
② ノーマルニョン人
③ ホモ・ハード(現代人)



この敵だけに限らないが、難易度によって敵キャラの数や攻撃パターンが変わるのが「ガンヒー」の特徴。ゲームの奥の深さを楽しみたい人は、最低でもハードで遊ぼう。


カイン
ピンクフロイド
コタロー

ピンクフロイドは、帝王グレイが従える幹部の一員。しかし彼女はめんどくさがりなので、手下のカインとコタローに仕事をさせている。

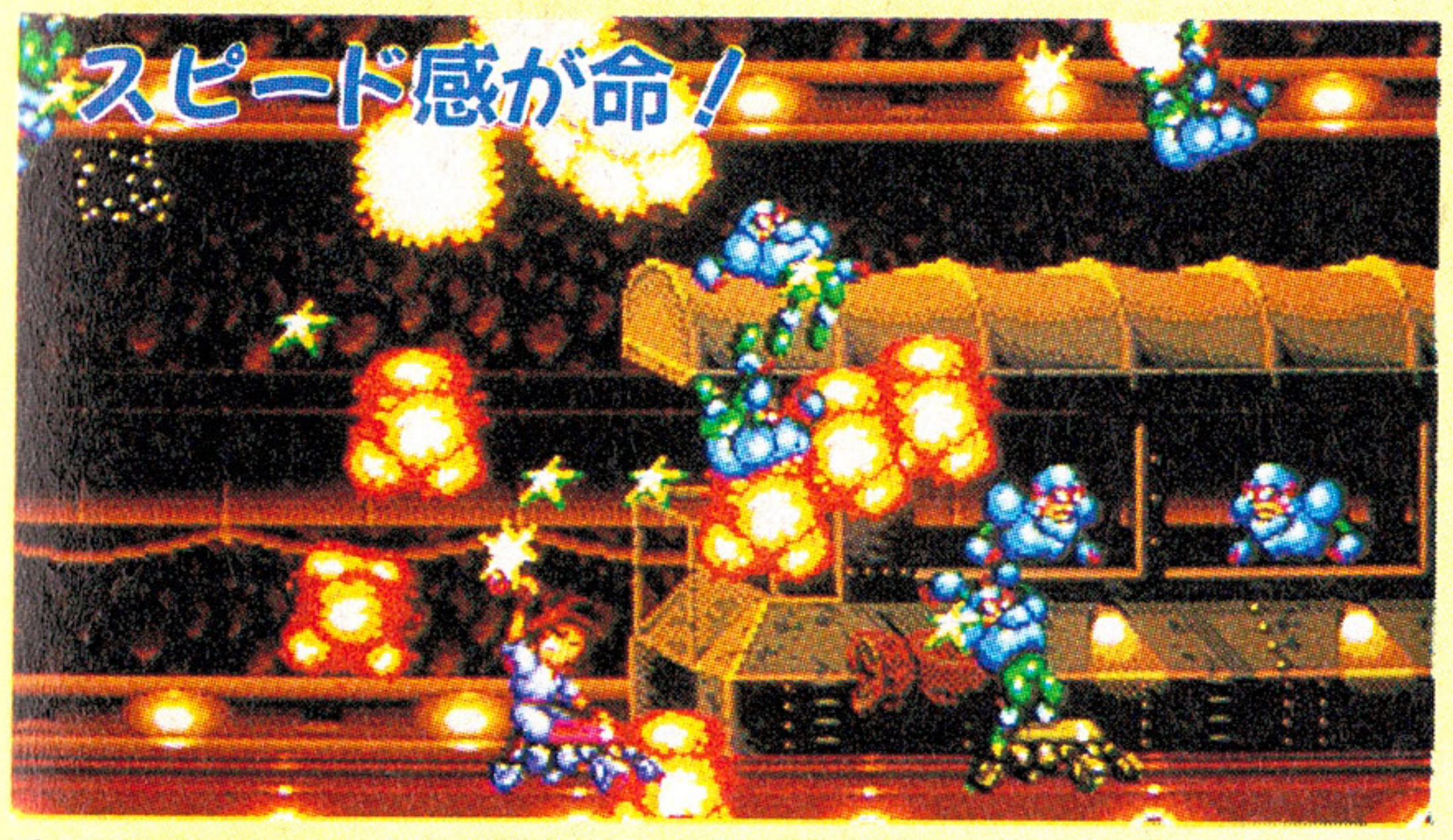

笑えないよ！ あたしゃやらんからね
一番！ カイン,コタロー、タ○ムボカンします！
次はナディ○か？

©1993 SEGA 1993 TREASURE

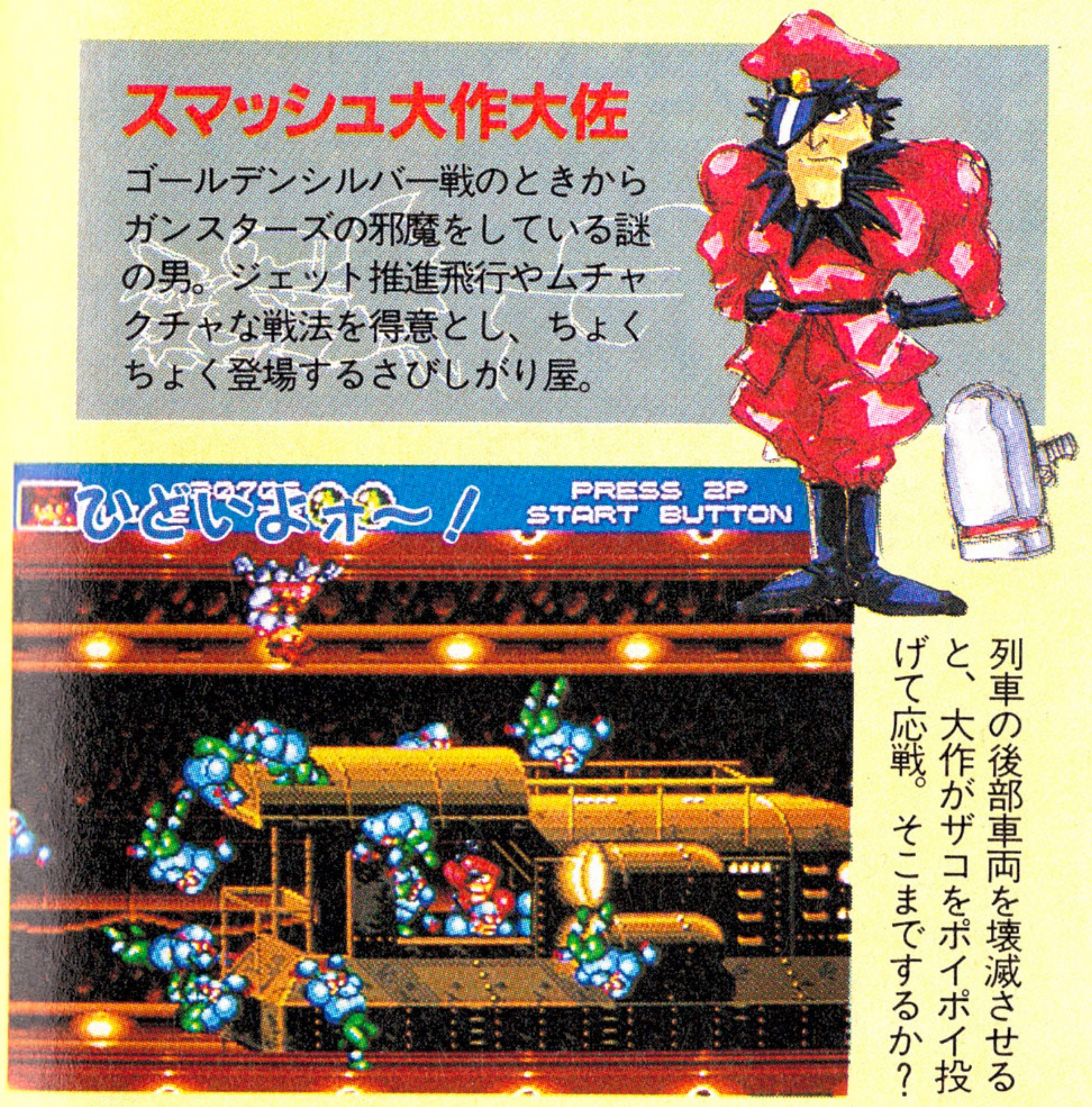
STAGE 2 帝国軍幹部グリーン見参の巻 イエローの悲しみすら届かない…

スマッシュ大作大佐
セブンフォース登場

【あらすじ】秘石の1つを奪取した2人は地下採掘所へ。しかし、そこにはかつての味方だったグリーンが……。【見どころ】プログラムに1か月かかったという多関節バリバリの7変形ボス！



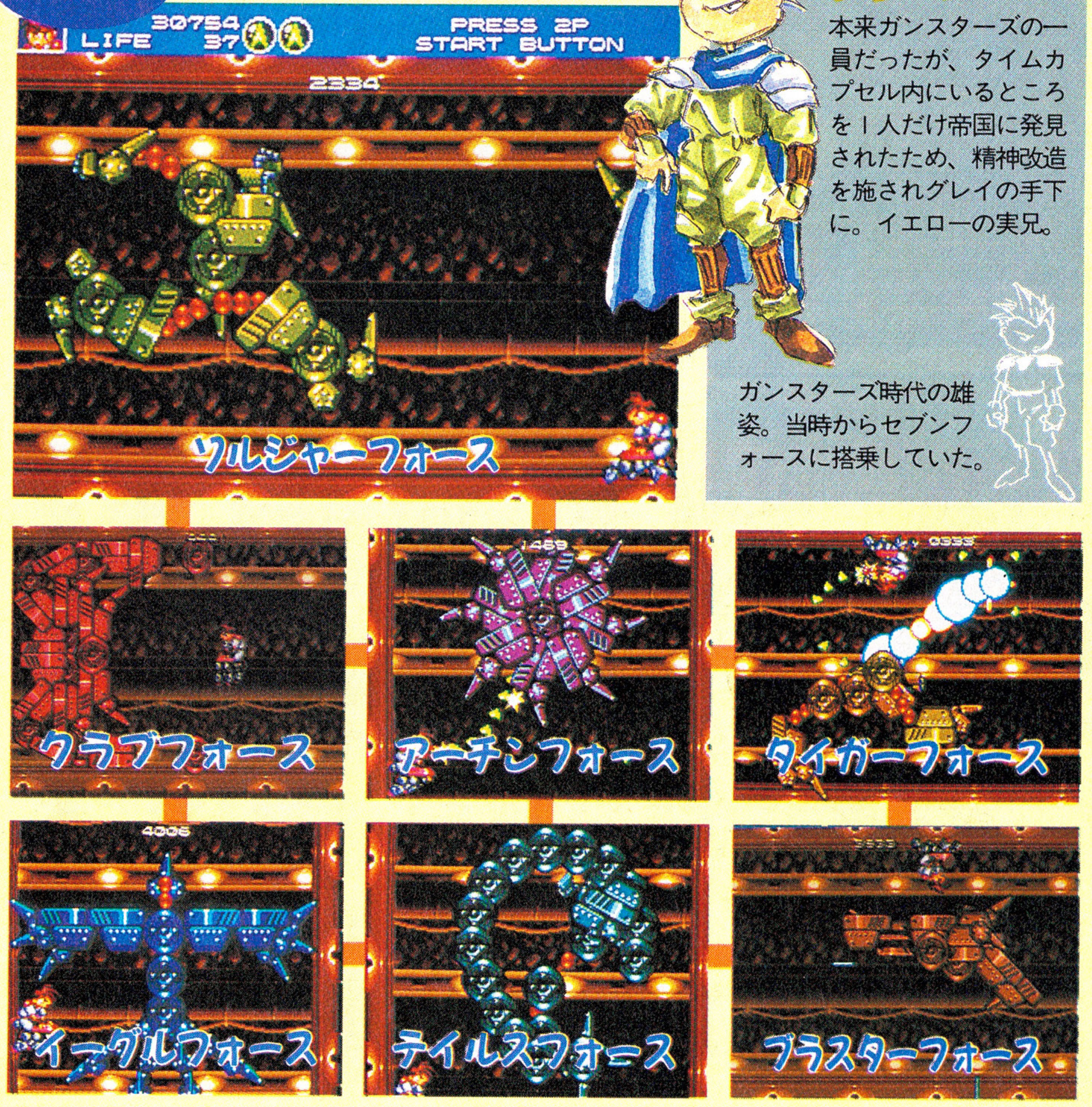
高速スクロールが気持ちいい面。天井を走ることもできるぞ。


ひどいよぉ〜！
PRESS 2P
START BUTTON

スマッシュ大作大佐
ゴールデンシルバー戦のときからガンスターズの邪魔をしている謎の男。ジェット推進飛行やムチャクチャな戦法を得意とし、ちょくちょく登場するさびしがり屋。

列車の後部車両を壊滅させると、大作がザコをポイポイ投げて応戦。そこまでするか？

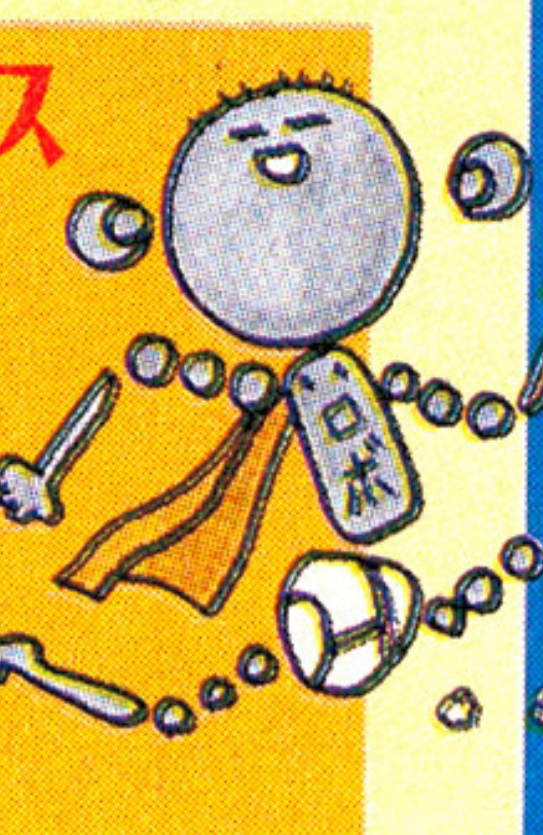
BOSS セブンフォース

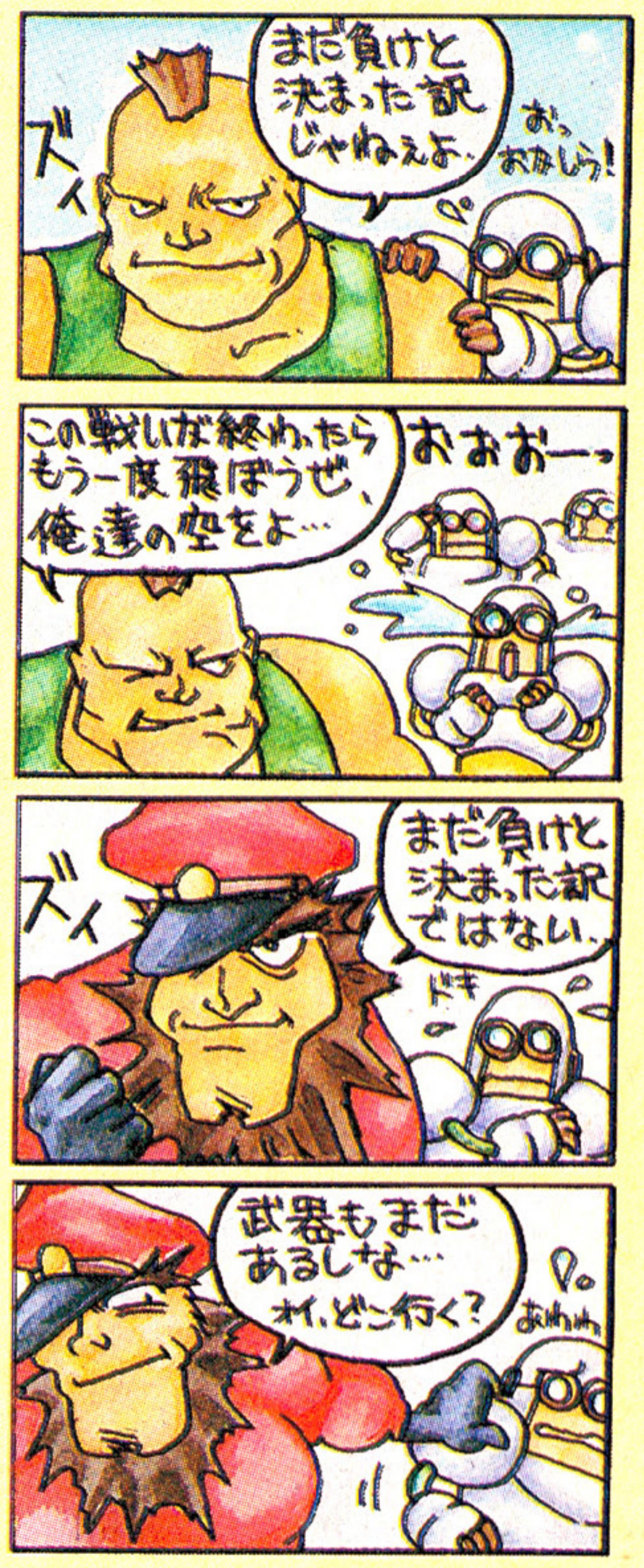

30754
LIFE 37
PRESS 2P
START BUTTON
2334
ソルジャーフォース
クラブフォース
アーチンフォース
タイガーフォース
イーグルフォース
テイルスフォース
ブラスターフォース

グリーン
本来ガンスターズの一員だったが、タイムカプセル内にいるところを1人だけ帝国に発見されたため、精神改造を施されグレイの手下に。イエローの実兄。

ガンスターズ時代の雄姿。当時からセブンフォースに搭乗していた。

トレヂャーホース
奇妙な動きでプレイヤーを翻弄する。一見弱そうだが、実は強くない。

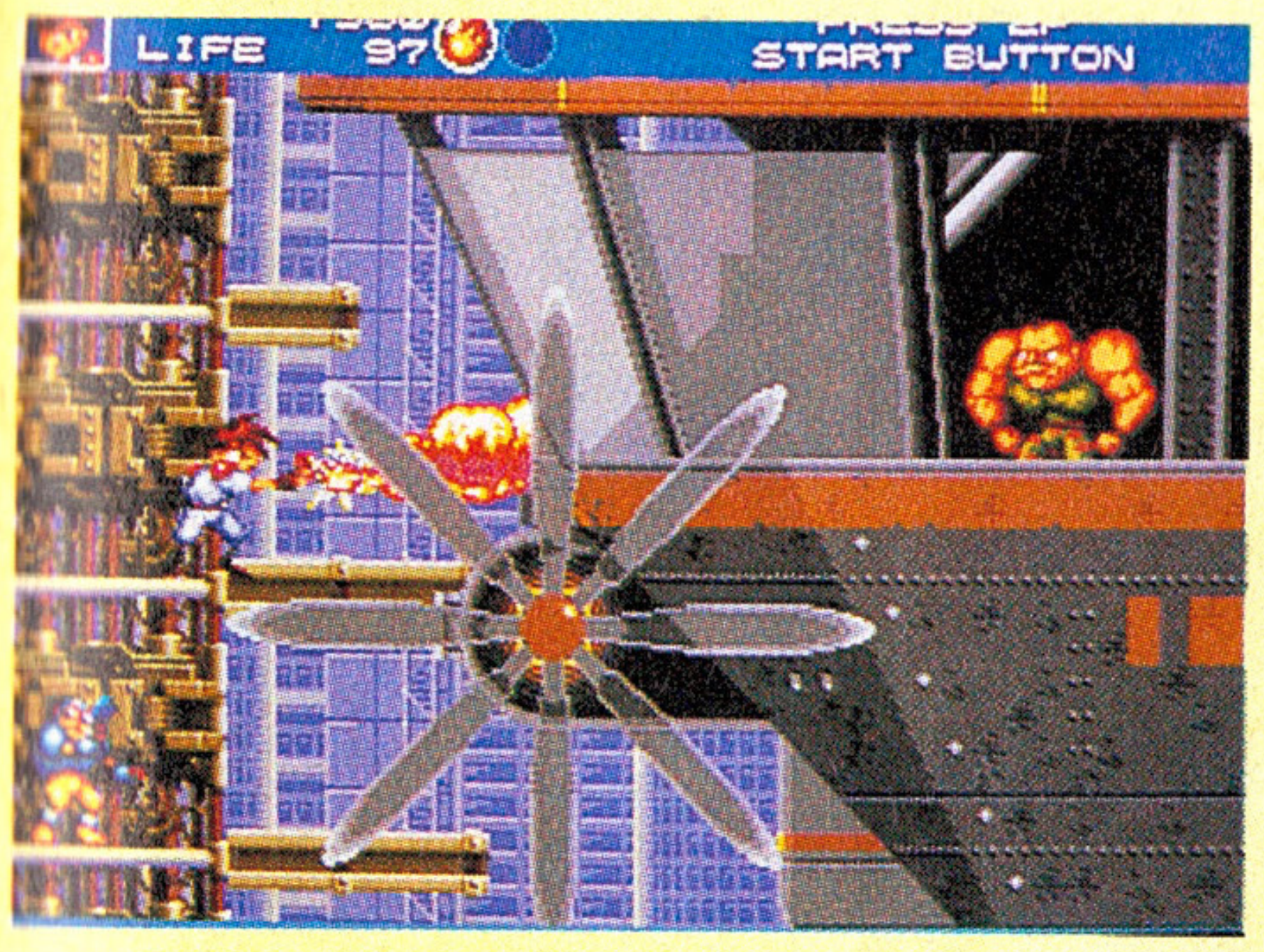



まだ負けと決まった訳じゃねえよ。
ズイ
おっおかしら！
この戦いが終わったらもう一度飛ぼうぜ、俺達の空をよ…
おおおー
まだ負けと決まった訳ではない。
ズイ
ドキ
武器もまだあるしな…
オイ、どこ行く？
おわわ

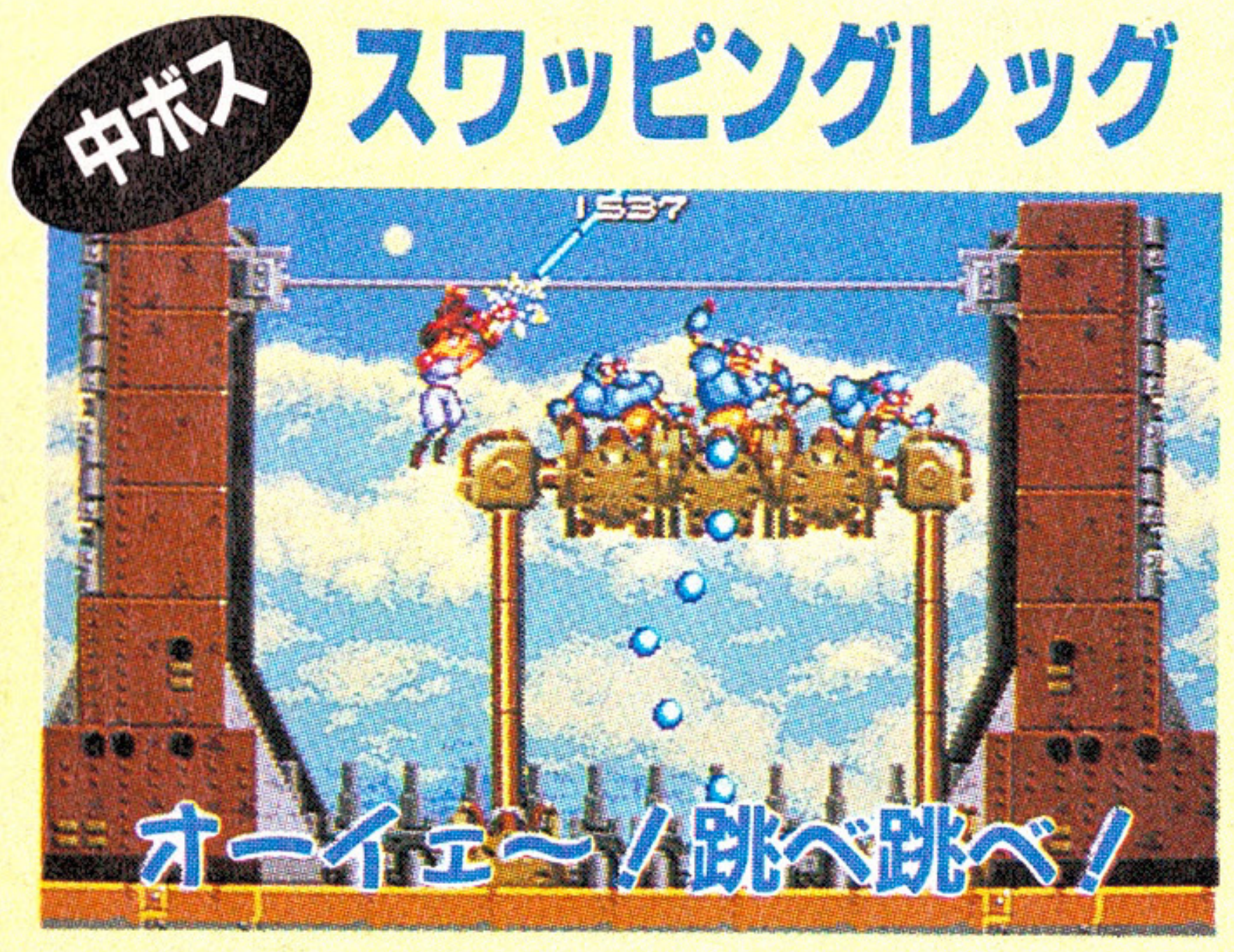
STAGE 3 怪力無双！ GIオレンジ見参の巻 巨大空中戦艦のデッキに待つ者は!?

スワッピングレッグ
スマッシュ大作大佐
GIオレンジ登場

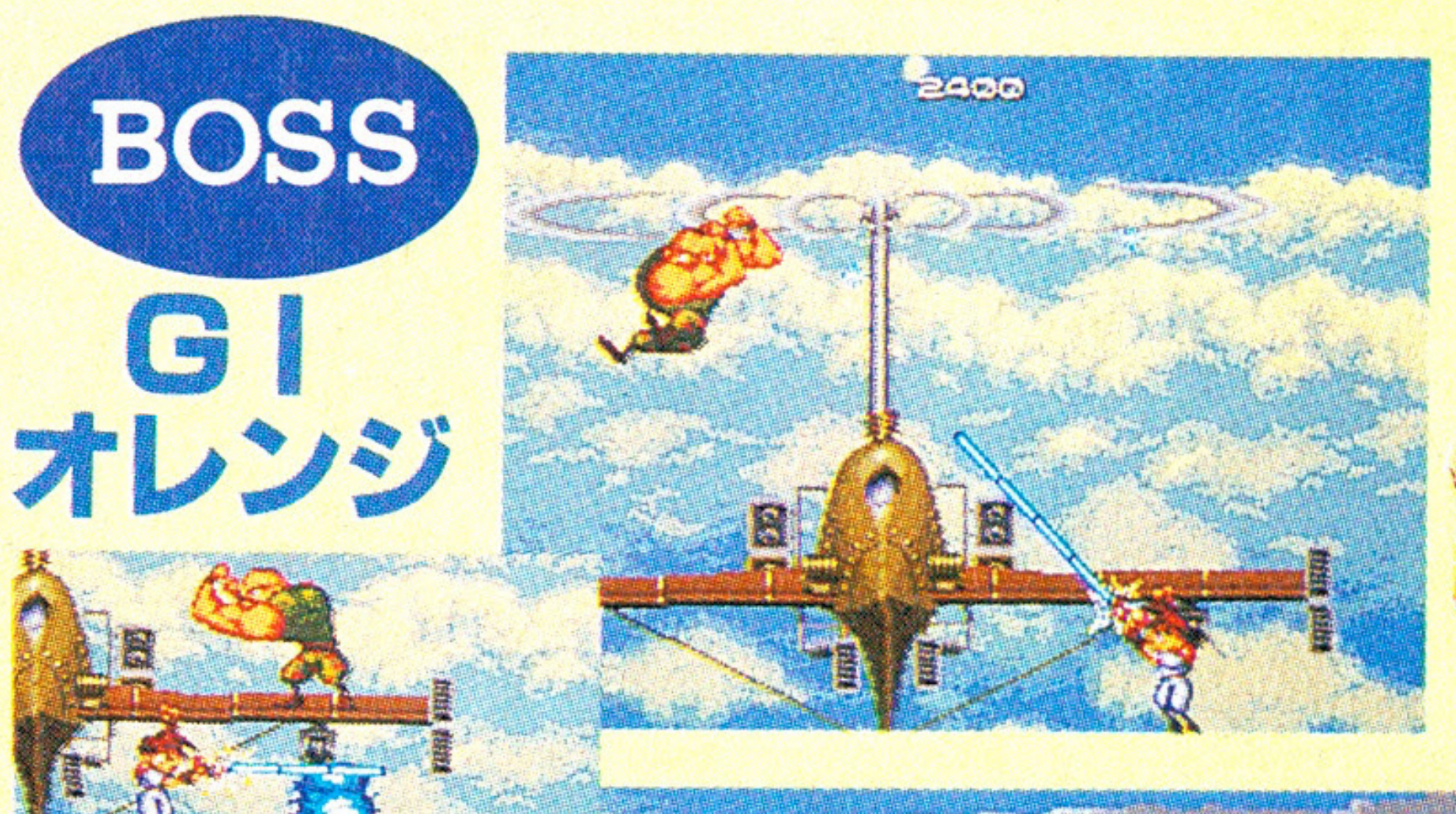
【あらすじ】先の戦闘ではからくもセブンフォースを退けたが、グリーンの記憶は結局戻らなかった。次に2人は巨大空中戦艦を追うが、そこには奇妙（きみょう）な2足歩行メカやスマッシュ大作の姿が！


LIFE 97
START BUTTON

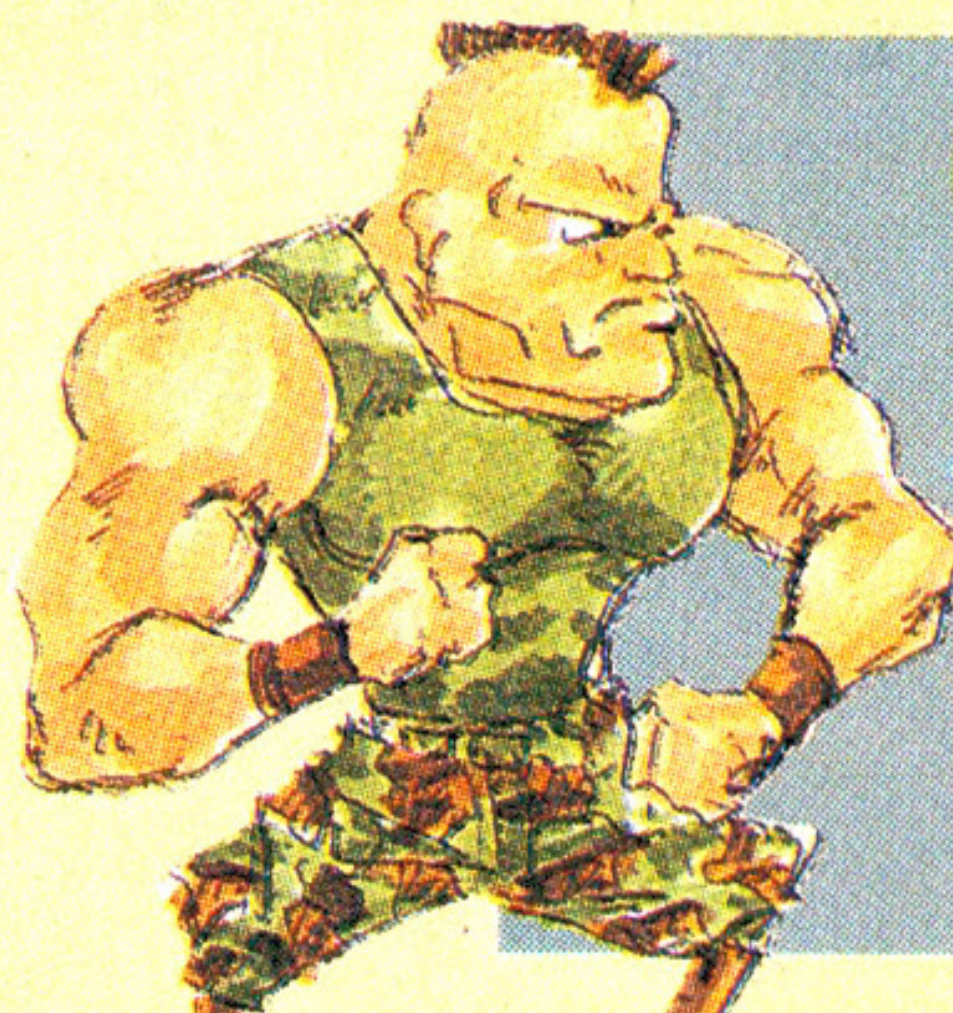
中ボス スワッピングレッグ


1537
オーイェ〜！跳べ跳べ！

BOSS GIオレンジ

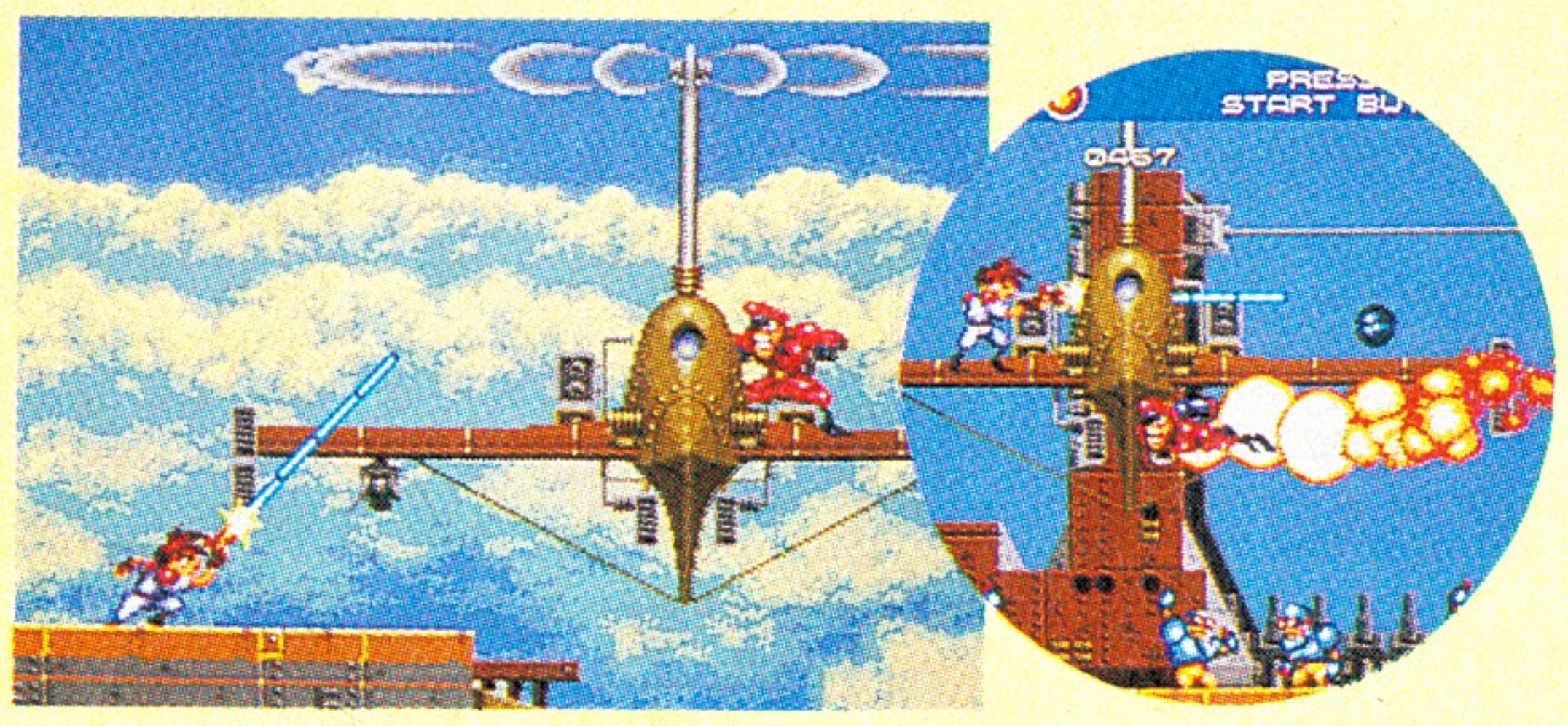


GIオレンジ
空中戦艦の艦長。ヘリのプロペラにつかまって、そのまま回転してしまうほどの力持ち。でも頭のほうは…。

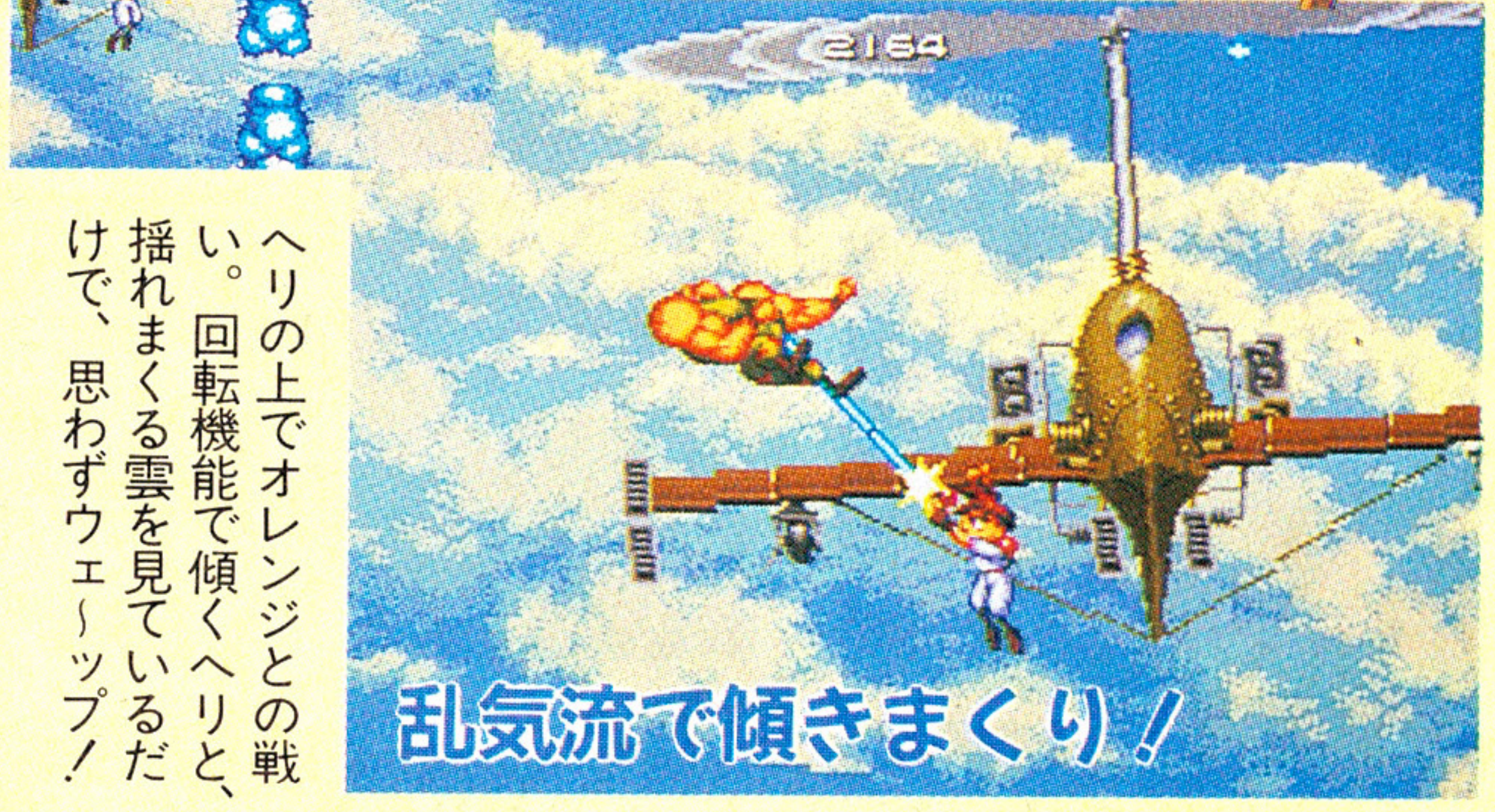


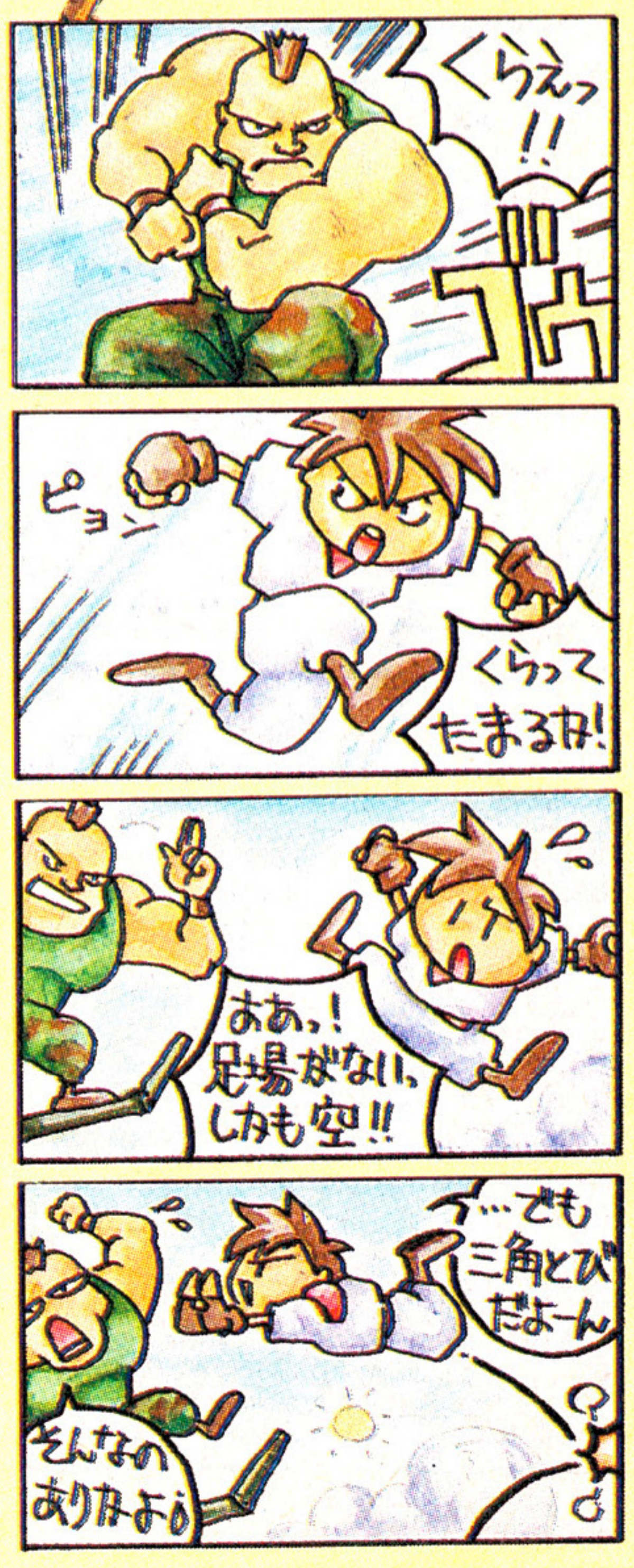
またもや大作ですよ

見かけだおしの中ボスを破壊して後部へ進むと、あの大作が再登場。ジェット噴射の赤い炎がすさまじい。「どうしてそんなに熱いんだっ！」「おいおい、それは大作じゃなくて栄作」。


PRESS
START BU
0457

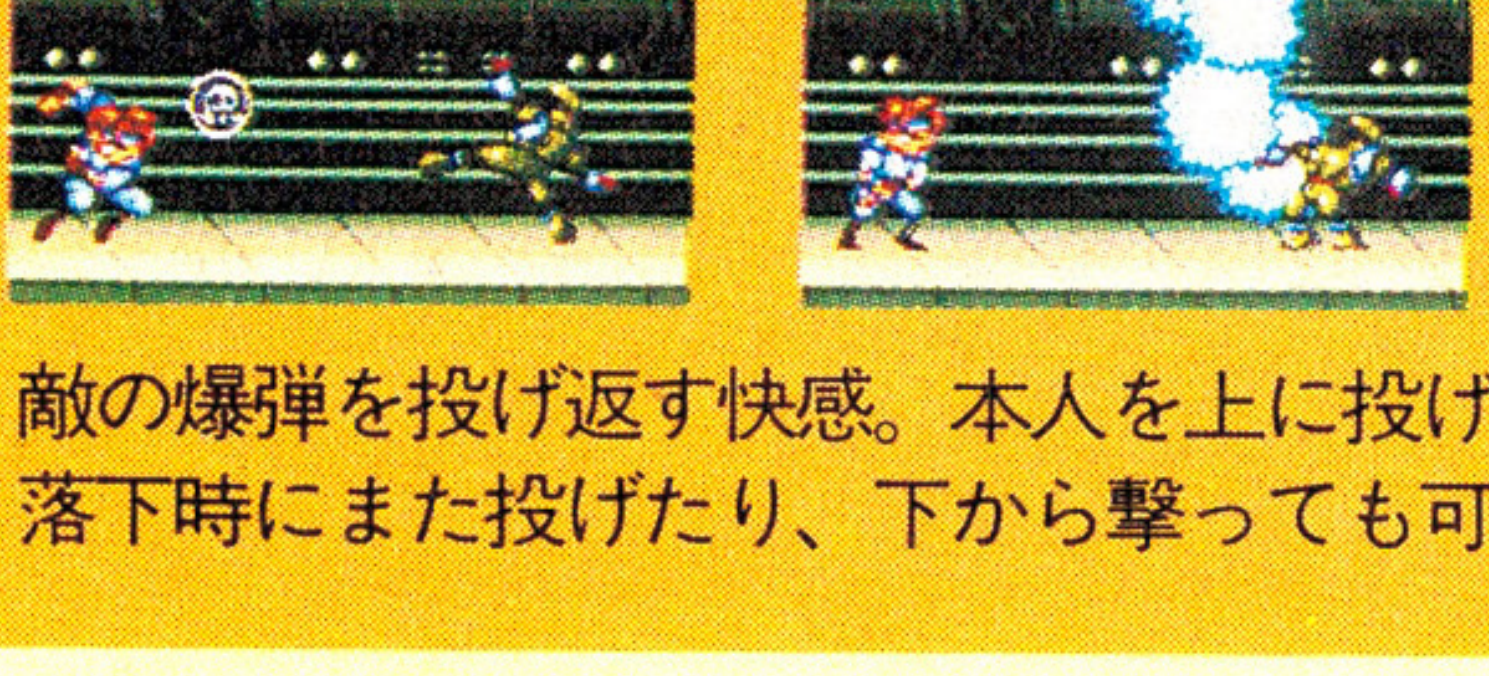
ヘリの上でオレンジとの戦い。回転機能で傾くヘリと、揺れまくる雲を見ているだけで、思わずウェ〜ップ！


2164
乱気流で傾きまくり！


くらえっ!!
ゴウ
ピョン
くらってたまるか！
おあっ！足場がない、しかも空!!
…でも三角とびだよーん
そんなのありかよ!

ガンヒーコラム 投げがこんなに気持ちイイなんて！

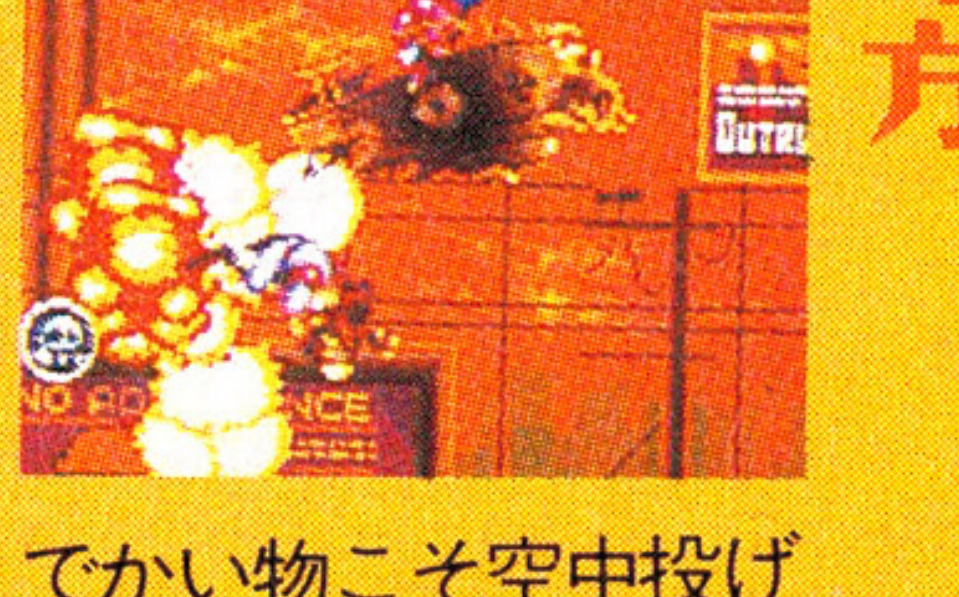
とかく武器攻撃での爽快感にばかり目が行きがちの「ガンヒー」。実は「投げ」が隠（かく）れた快感であり、威力（いりょく）が抜群という事実を知っているかな？



敵の爆弾を投げ返す快感。本人を上に投げ、落下時にまた投げたり、下から撃っても可。

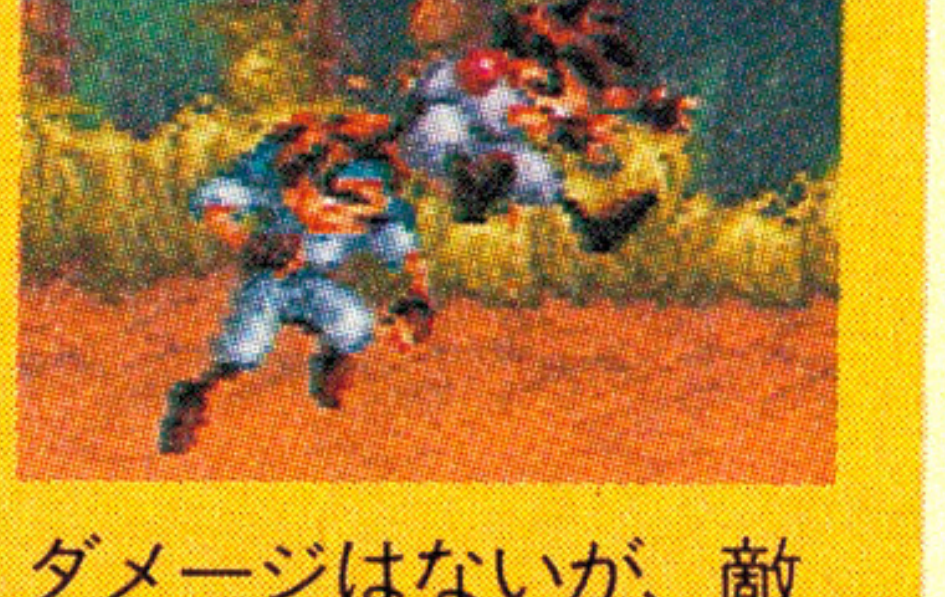
エッ？ こんなものまで？

UFO



でかい物こそ空中投げで「とりゃあっ」とね。

味方



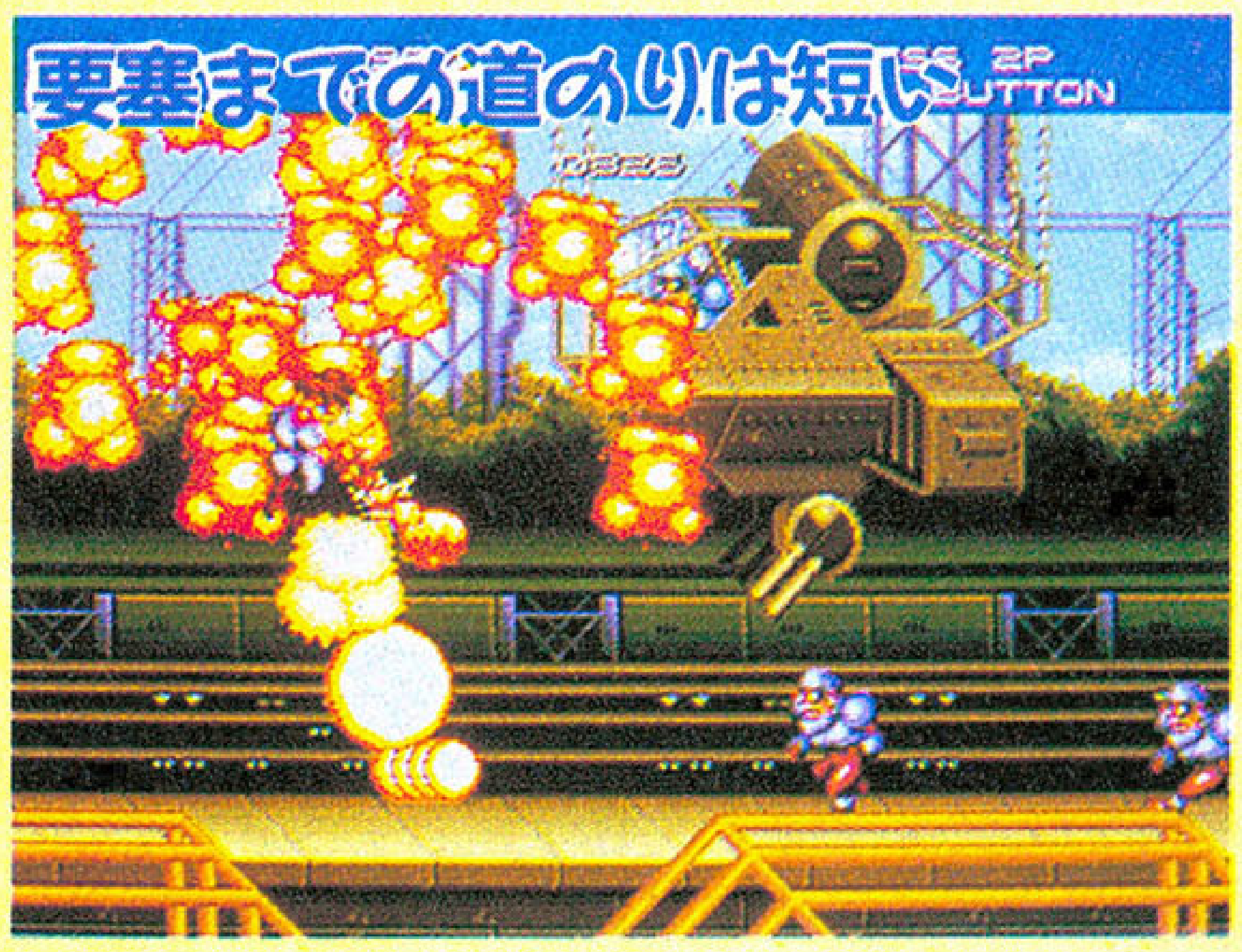
ダメージはないが、敵にぶつけるのはよそう。

STAGE 4

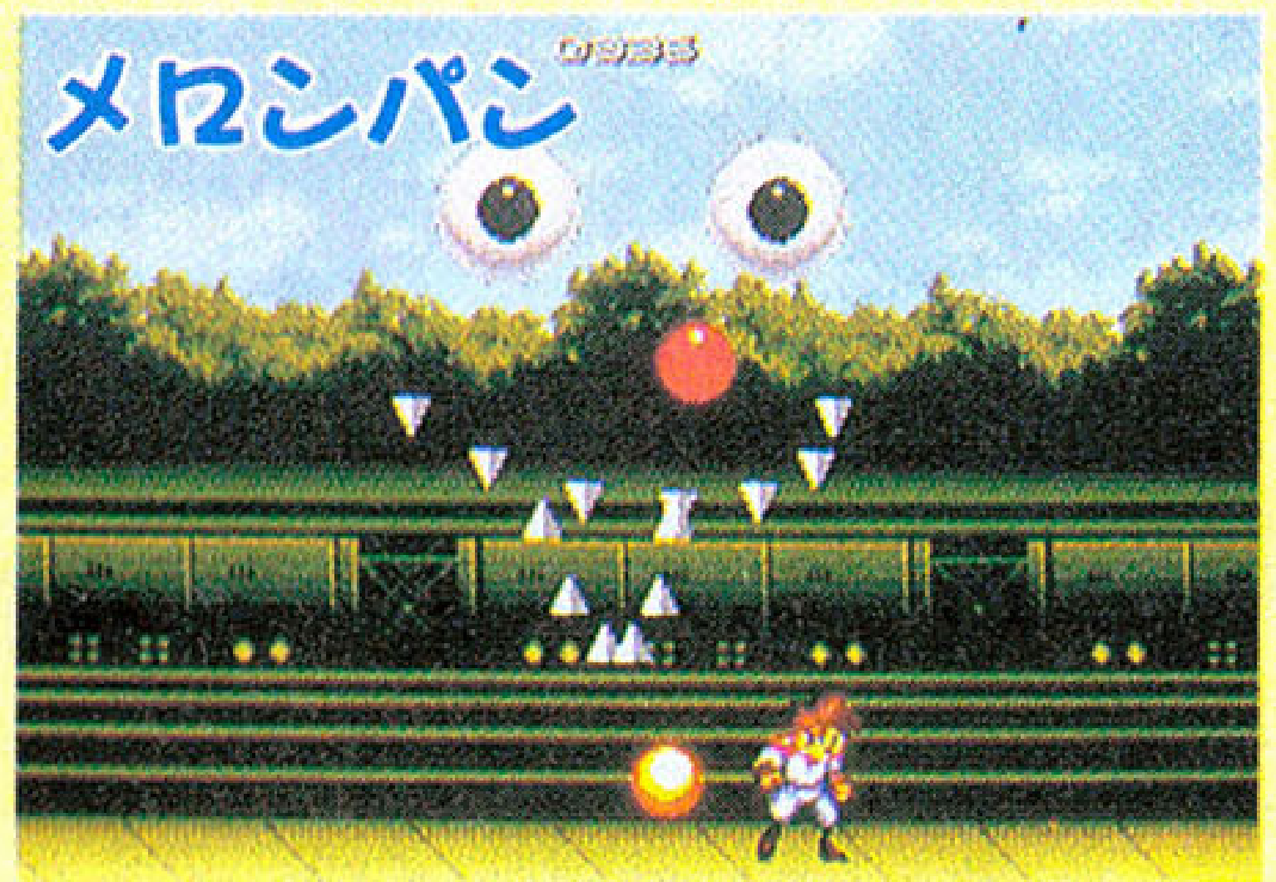
帝国軍の頭脳、ブラック見参の巻 要塞内ではサイが全てを統べる

［
メロンパン
カレーライス
タイムロン
その他多数のボス登場
］

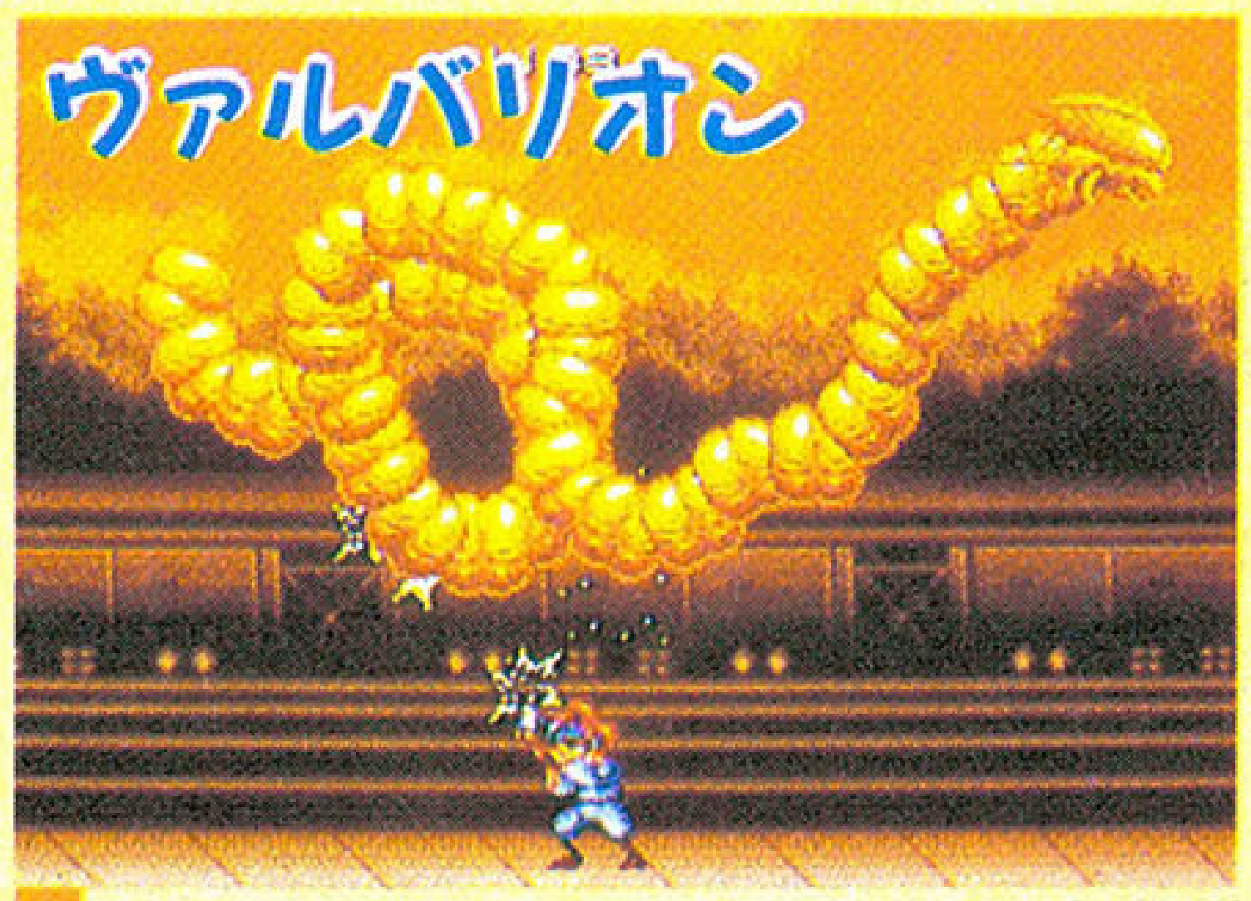
【あらすじ】最後の秘石を持つブラックは、自ら建造したスゴロク要塞で2人を待ち受けていた。【見どころ】スゴロク要塞はセブンフォースとともに「ガンヒー」を象徴する名所。毎日1回遊べ。


要塞までの道のりは短い

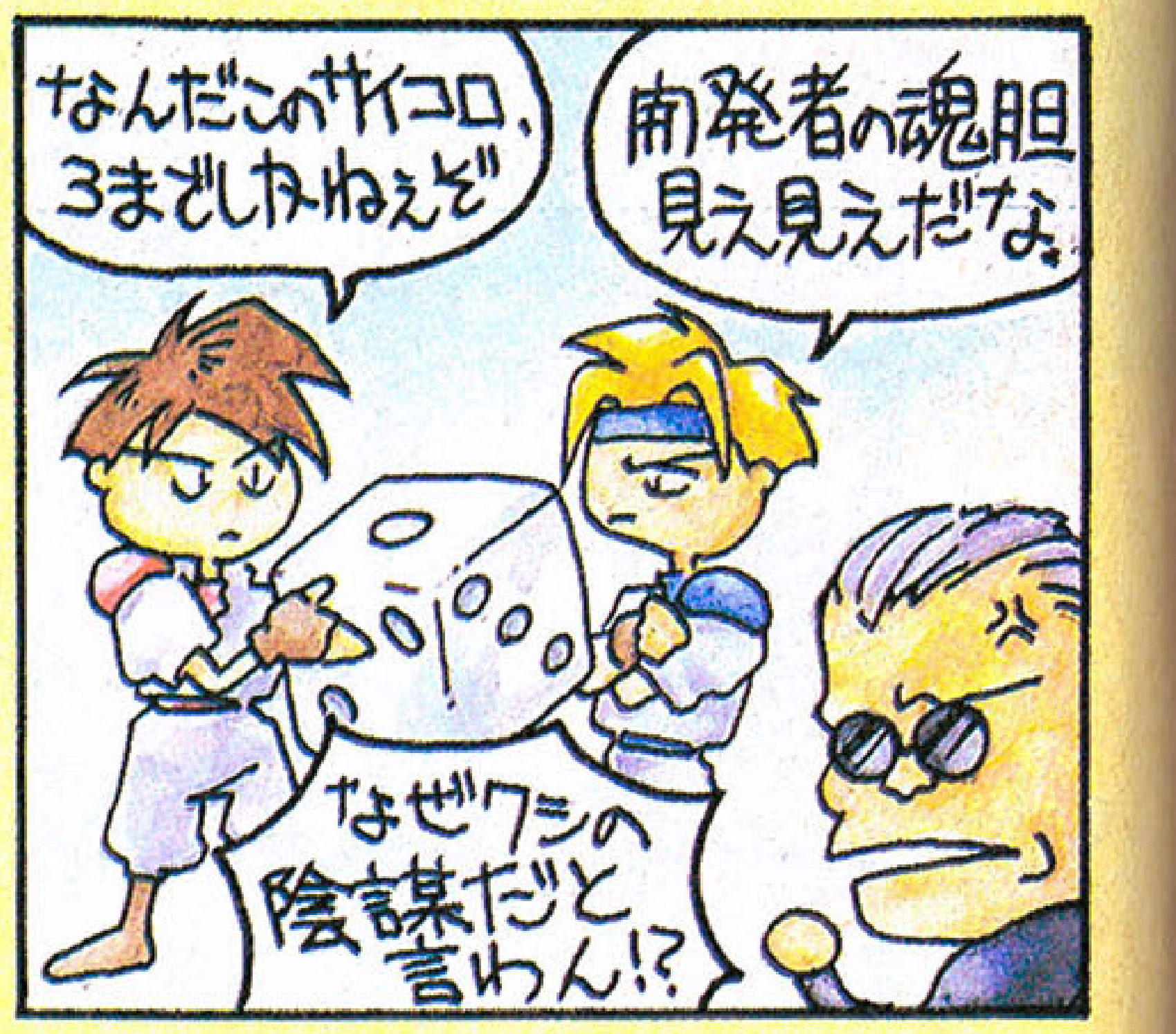
短いながらも激しい前哨戦。吊り下げられている砲台は敵味方も関係なく撃つ！



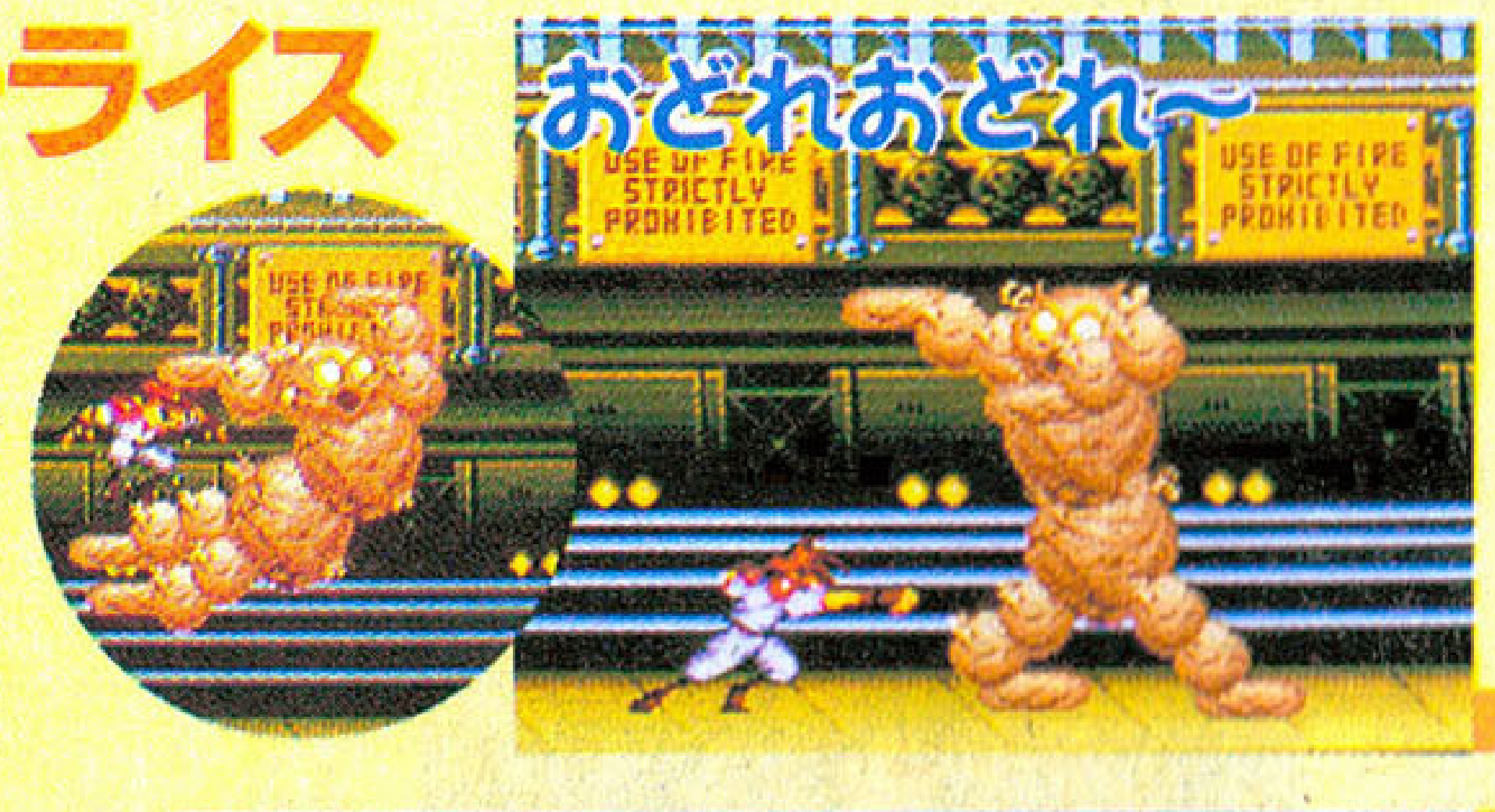
ビックリするほどバフバフ動く無邪気な犬。とっても弱くて倒すのがかわいそうなヤツ。家にも1匹ほしいな。



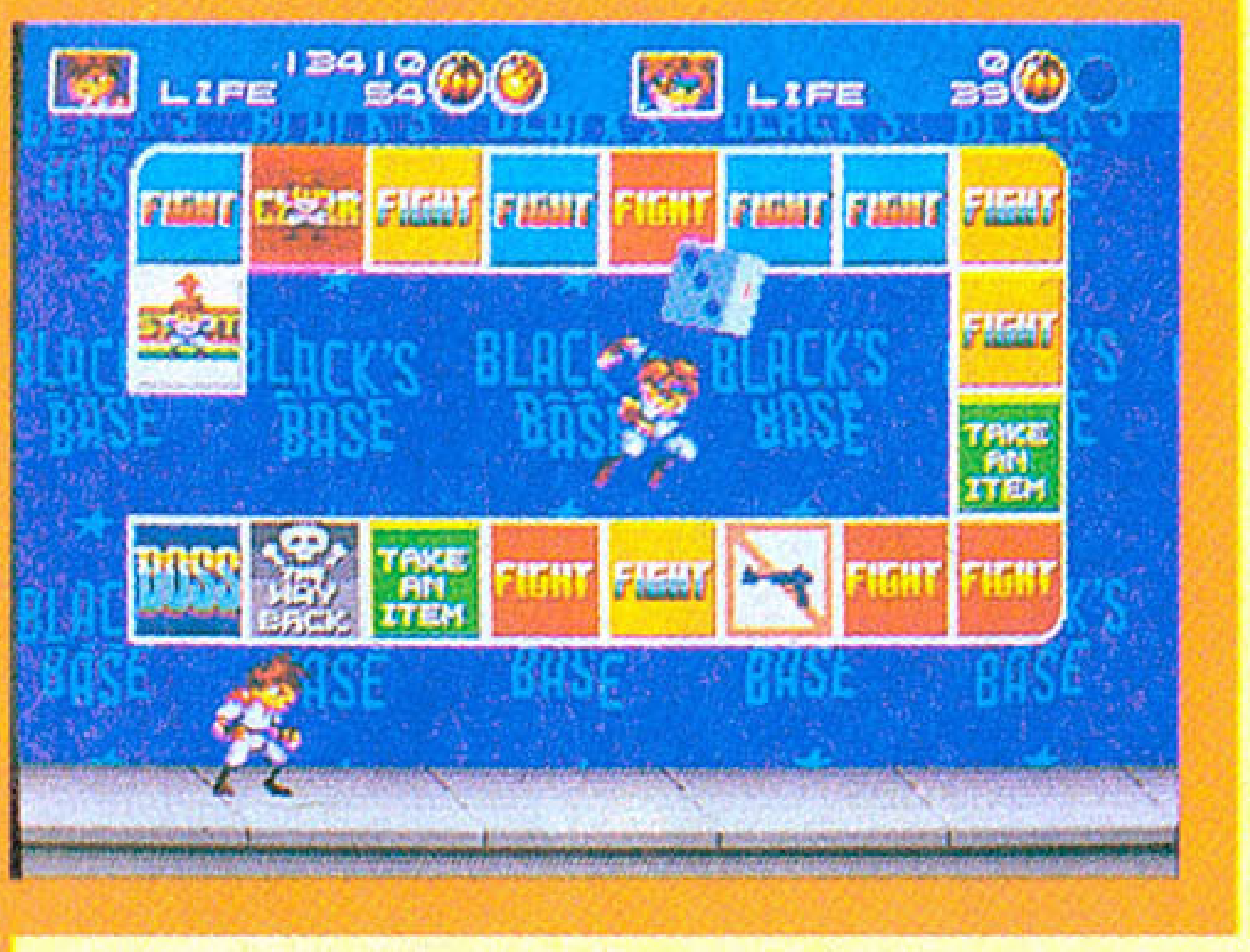
これに出会えたら君のサイコロ運は良好かも？　だっていちばん最初のマスって止まりにくいんだもん。


なんだこのサイコロ、3までしかねえぞ
開発者の魂胆見え見えだな。
なぜワシの陰謀だと言わん!?

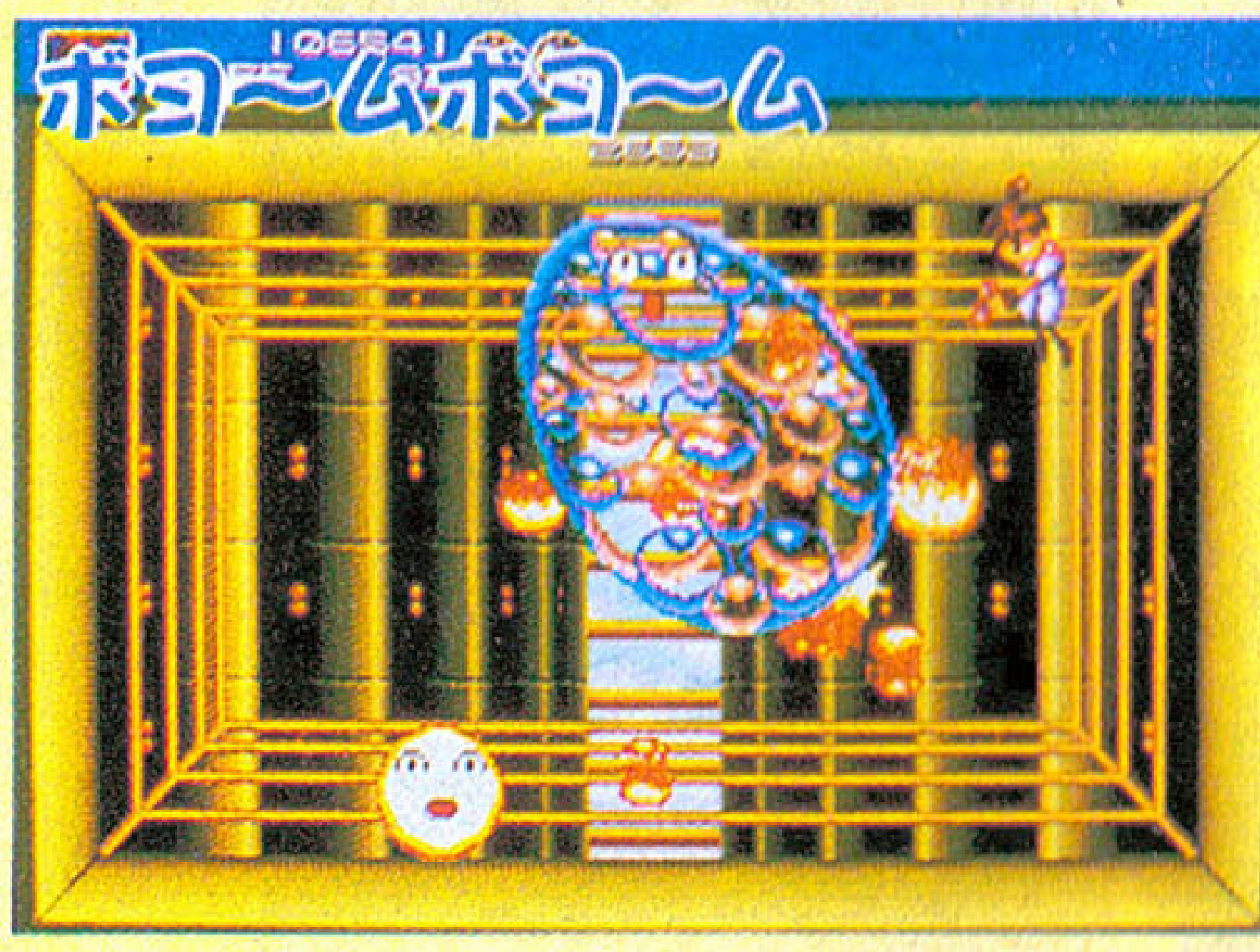
カレーライス


おどれおどれ〜
USE OF FIRE STRICTLY PROHIBITED

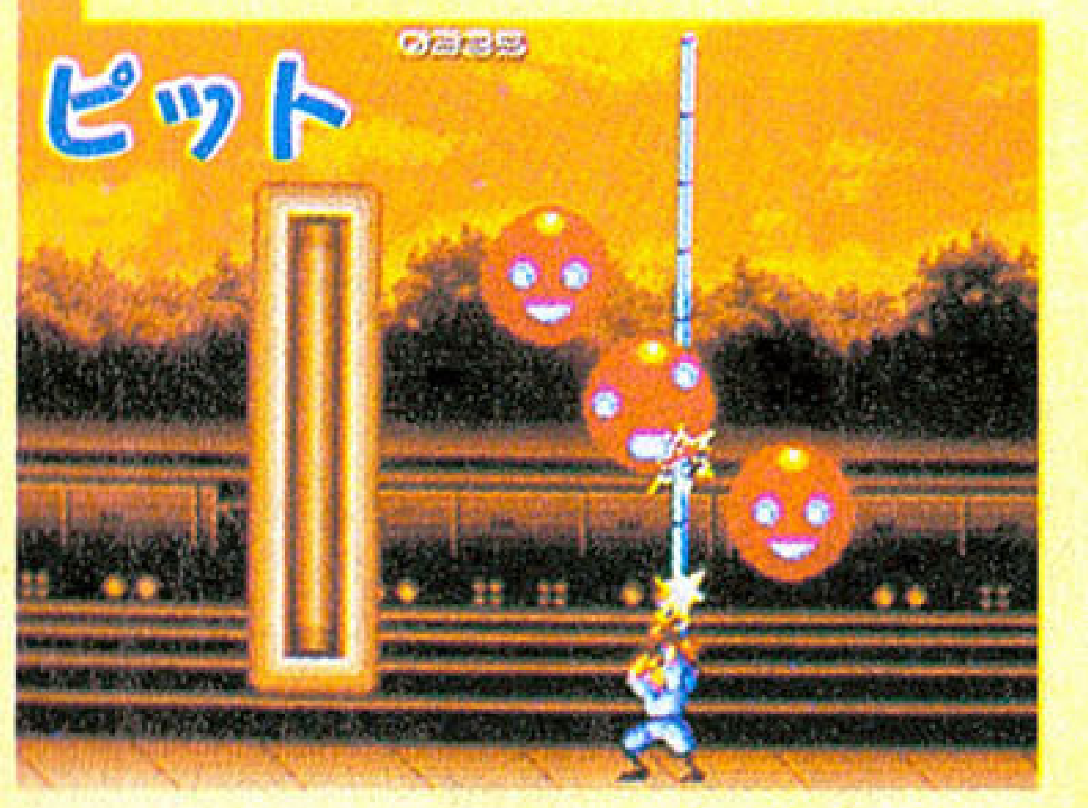
ここでは武器は使用不可。肉弾戦だけで切り抜けよう。あやしい踊りに幻惑されるなよ。


LIFE 54
LIFE 39
FIGHT
CLEAR
TAKE AN ITEM
BOSS
WAY BACK
BLACK'S BASE

暴れんぼうゲル

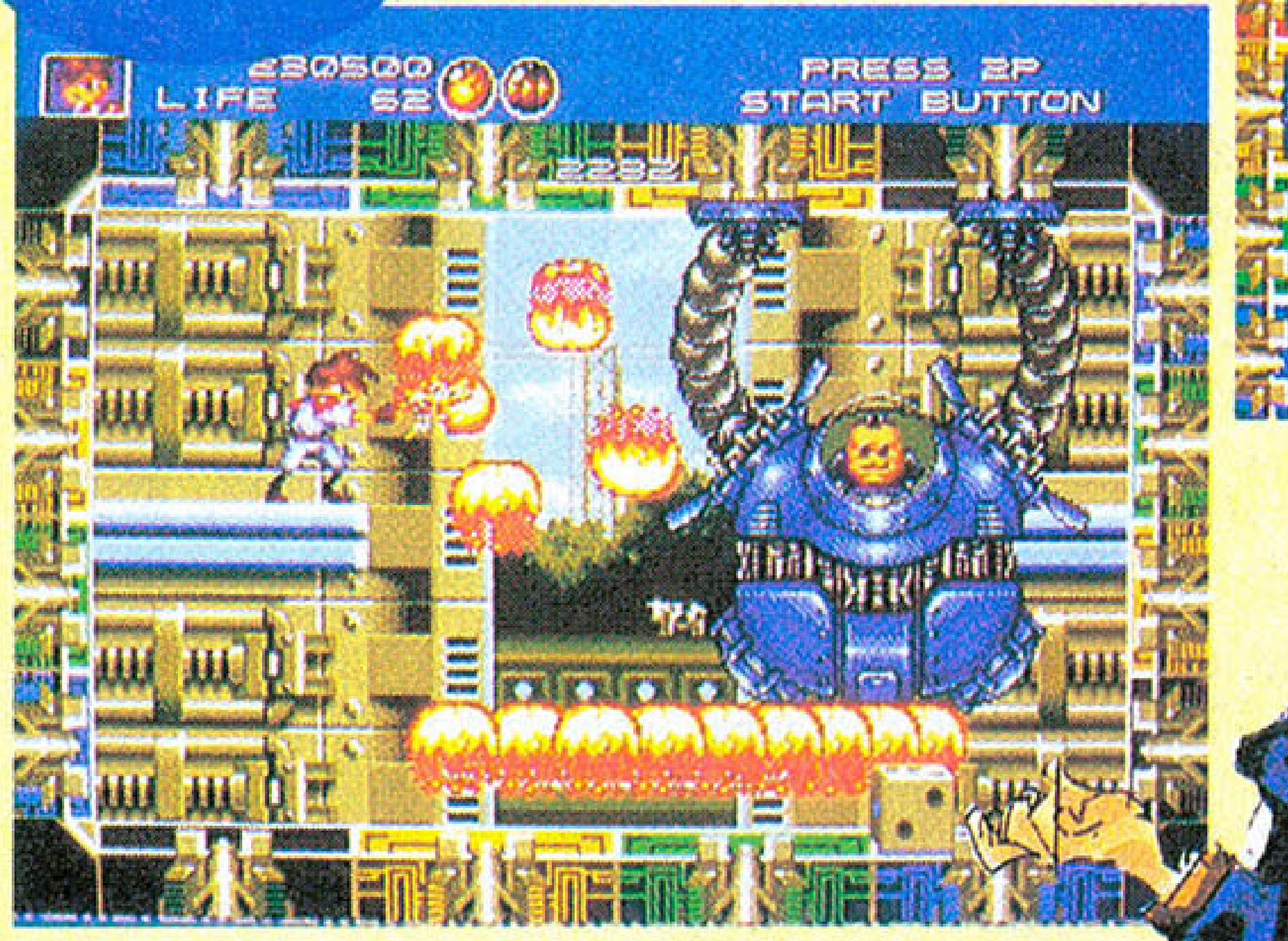


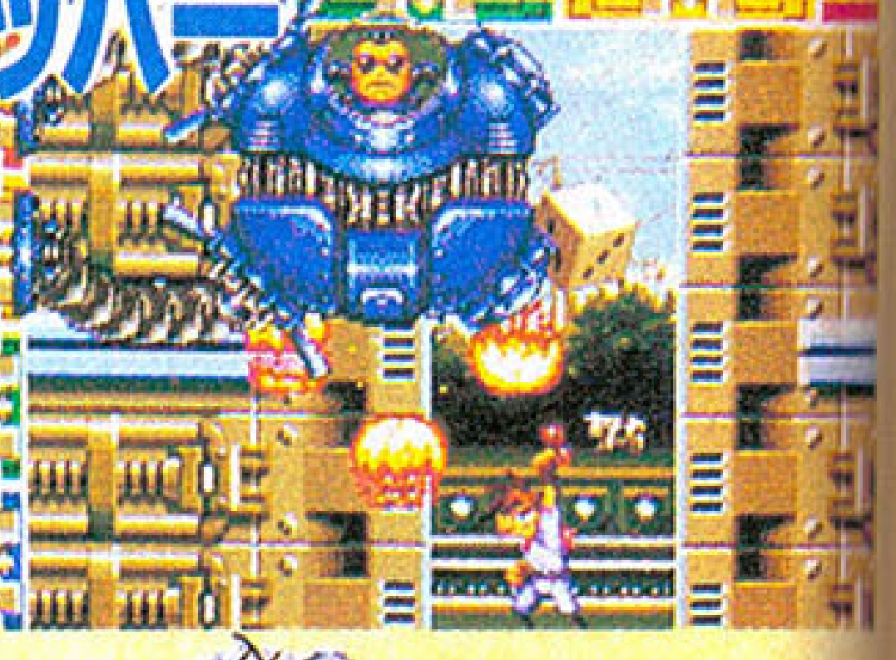
ターガンに出ていたヒューヒューポーポー（知ってる?）をイヤでも思い出す敵。スマイルボムの表情がプレイヤーの敵対心をそそぐ?

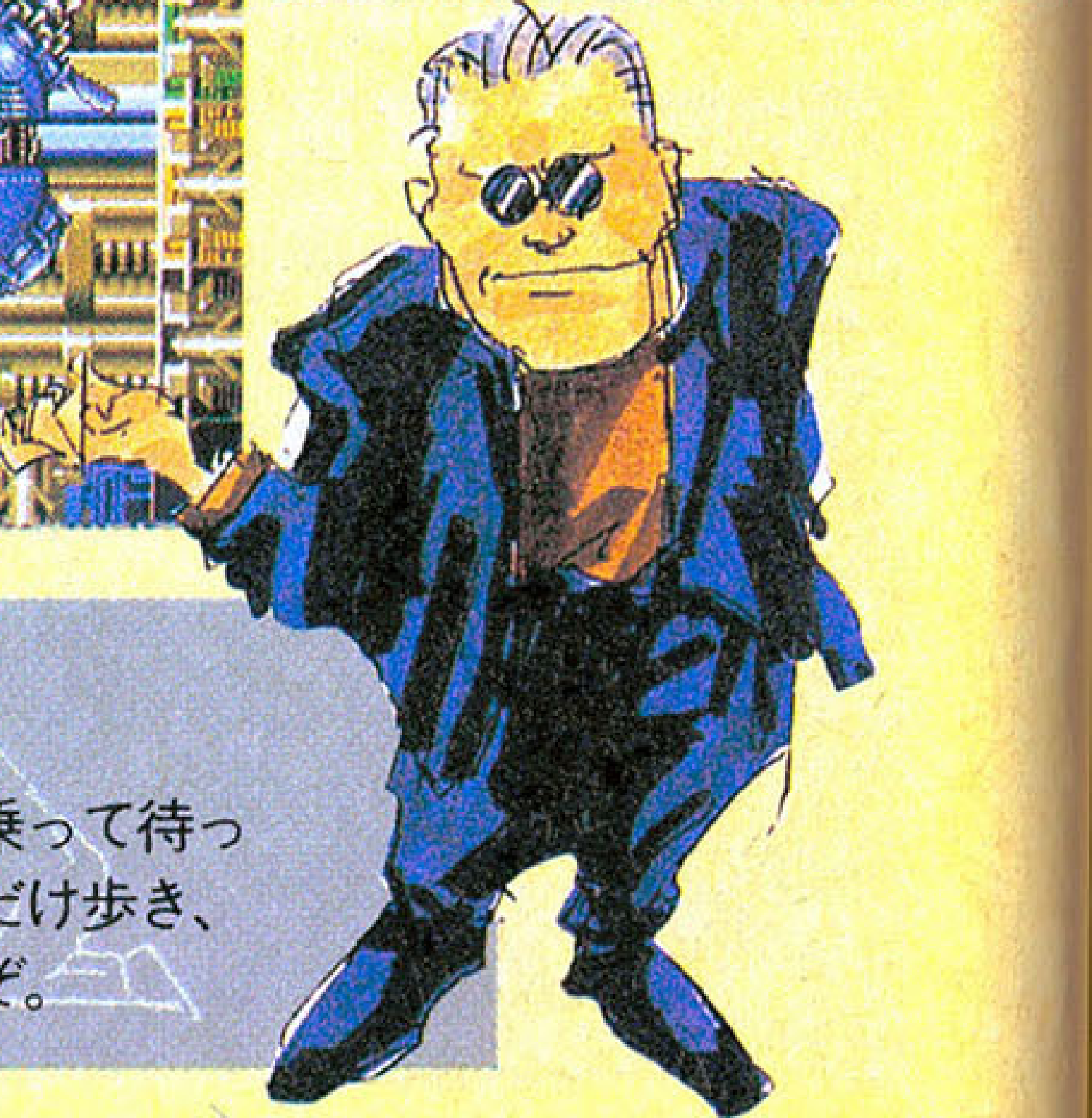


これといった攻撃はしないが、ボンボンはずむ顔。伸縮する棒（エレキングという）さえ気をつければ良い。

BOSS ブラックビートステッパー


LIFE 62
PRESS 2P START BUTTON





ブラック

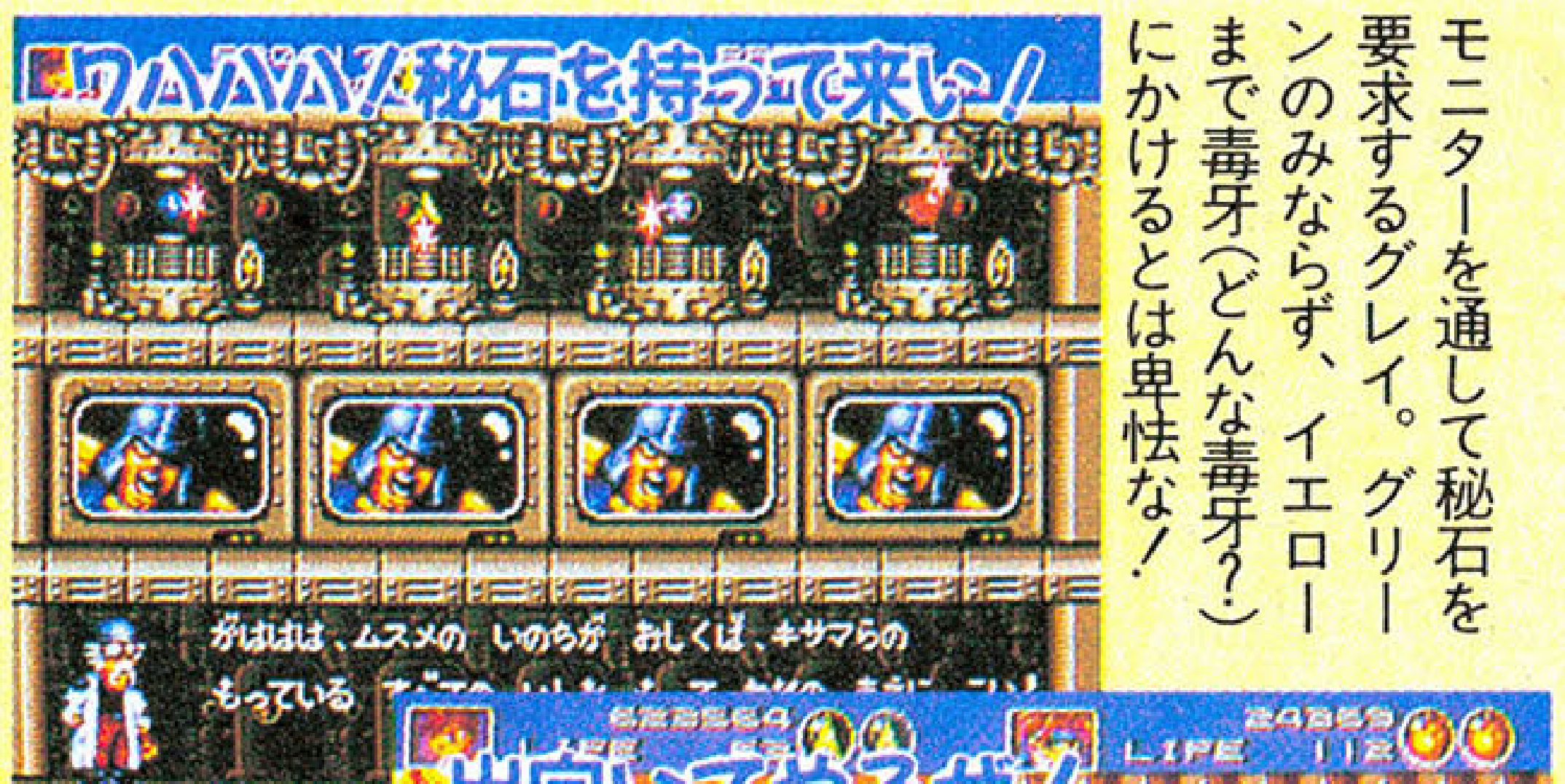
スゴロク要塞のゴール地点で愛機に乗って待っている。サイコロを転がして目の数だけ歩き、足場の色に応じて4種の攻撃をするぞ。

STAGE 5

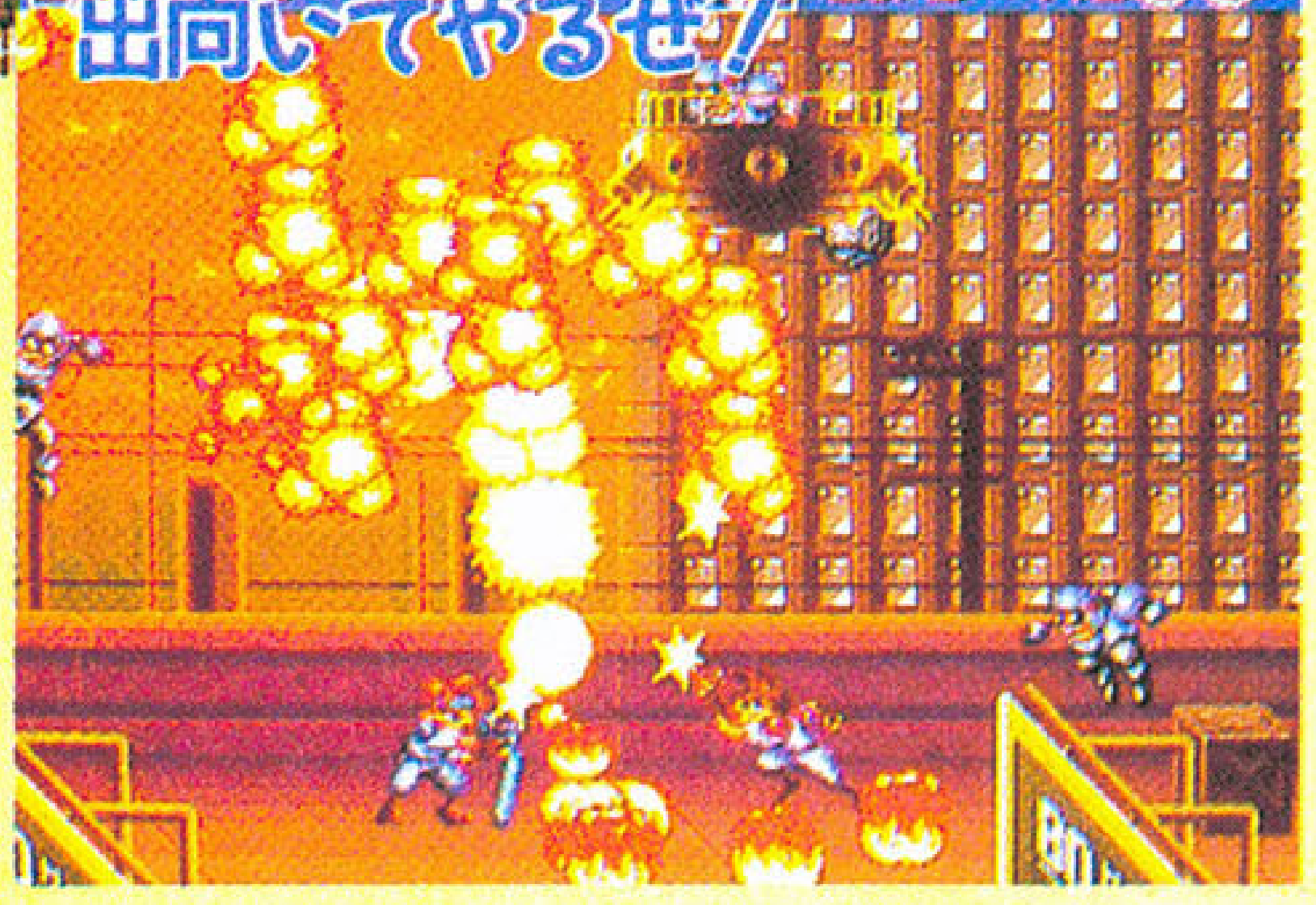
帝国軍の頂点、帝王グレイ見参の巻 秘石とイエローを計りにかければ イエローの命が重たいこの世界

［
セクシーレッグ
帝国軍製UFO
スマッシュ大作大佐
帝王グレイ登場
］

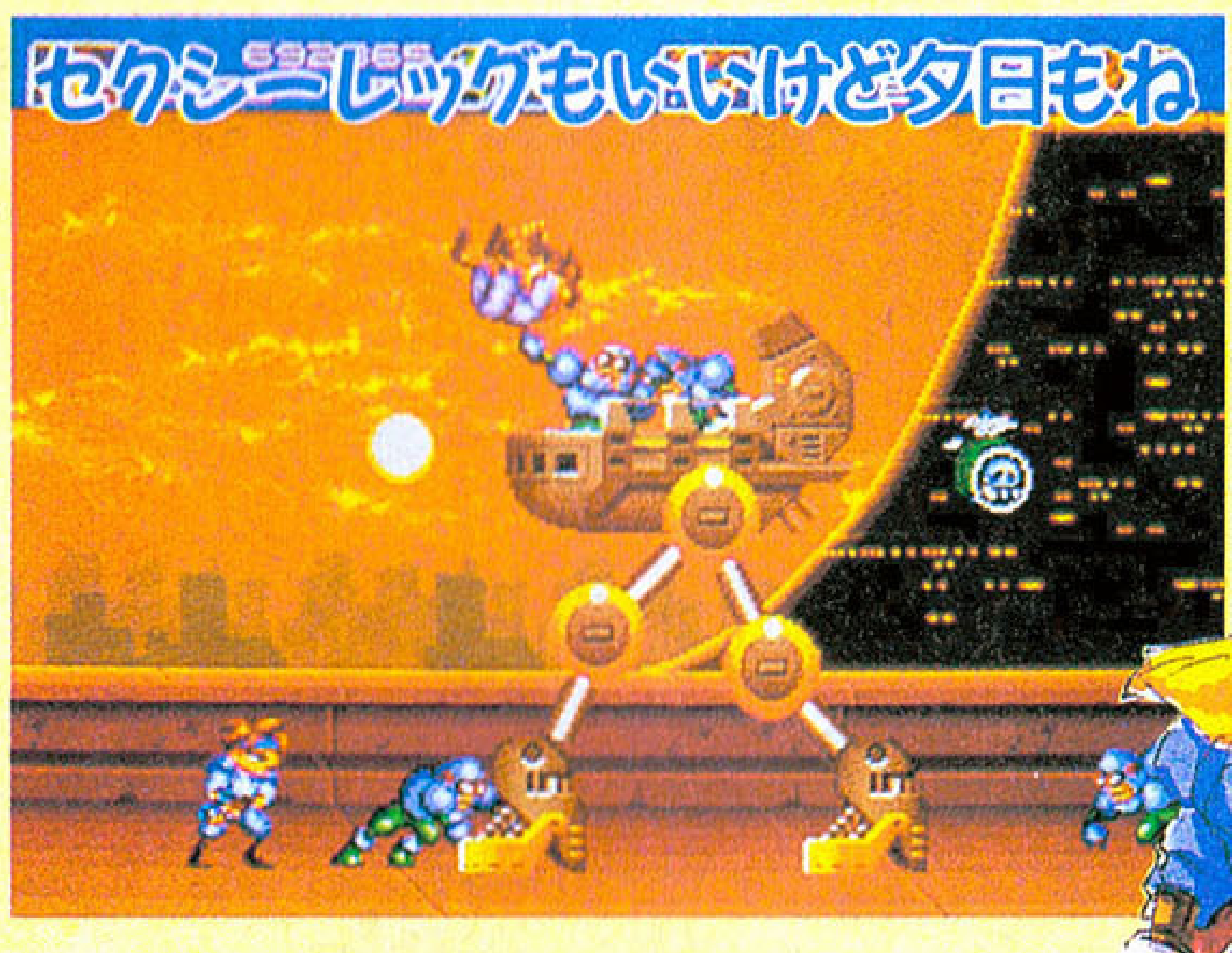
【あらすじ】秘石をすべて奪取し、喜んだのも束の間、イエローが帝国軍に人質として捕われてしまった！【見どころ】背景の見事な夕焼けとザコラッシュの爽快感につきる！　でもムズい。


ワハハハ！秘石を持って来い！
がはははは、ムスメの いのちが おしくば、キサマらの もっている

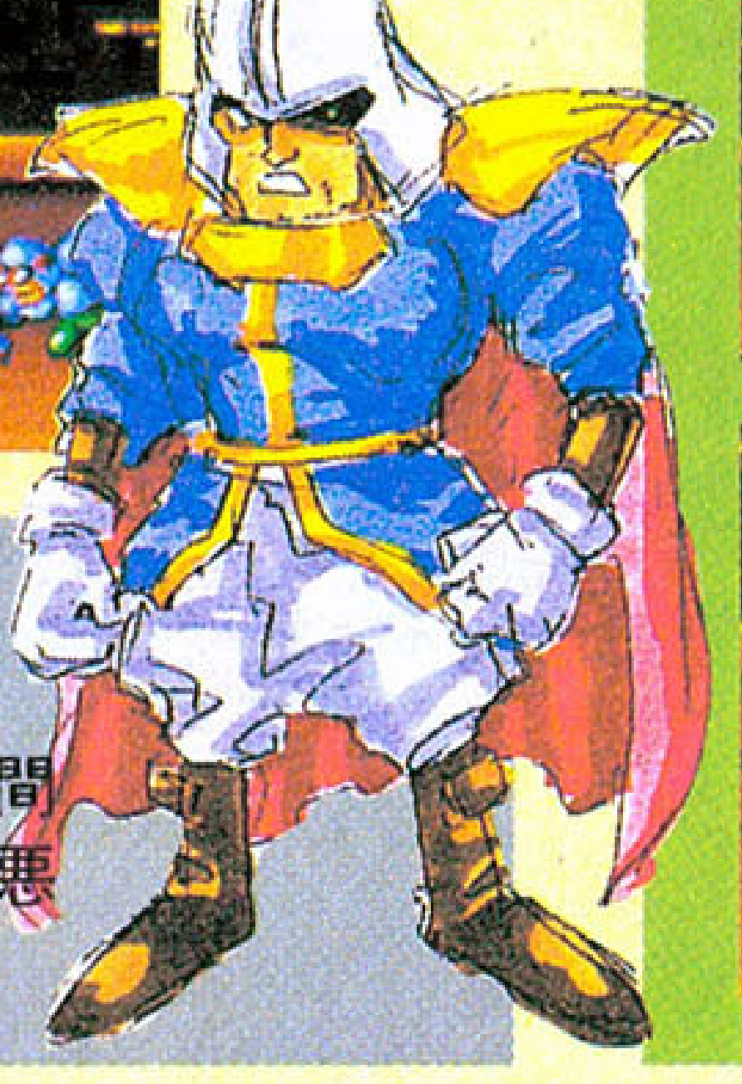
モニターを通して秘石を要求するグレイ。グリーンのみならず、イエローまで毒牙(どんな毒牙?)にかけるとは卑怯な！


出向いてやるぜ！
LIFE 112

ここはザコだけがオールキャストで順番に登場するステージ。先へ進むにつれて敵が段階的に強くなるぞ。


セクシーレッグもいいけど夕日もね

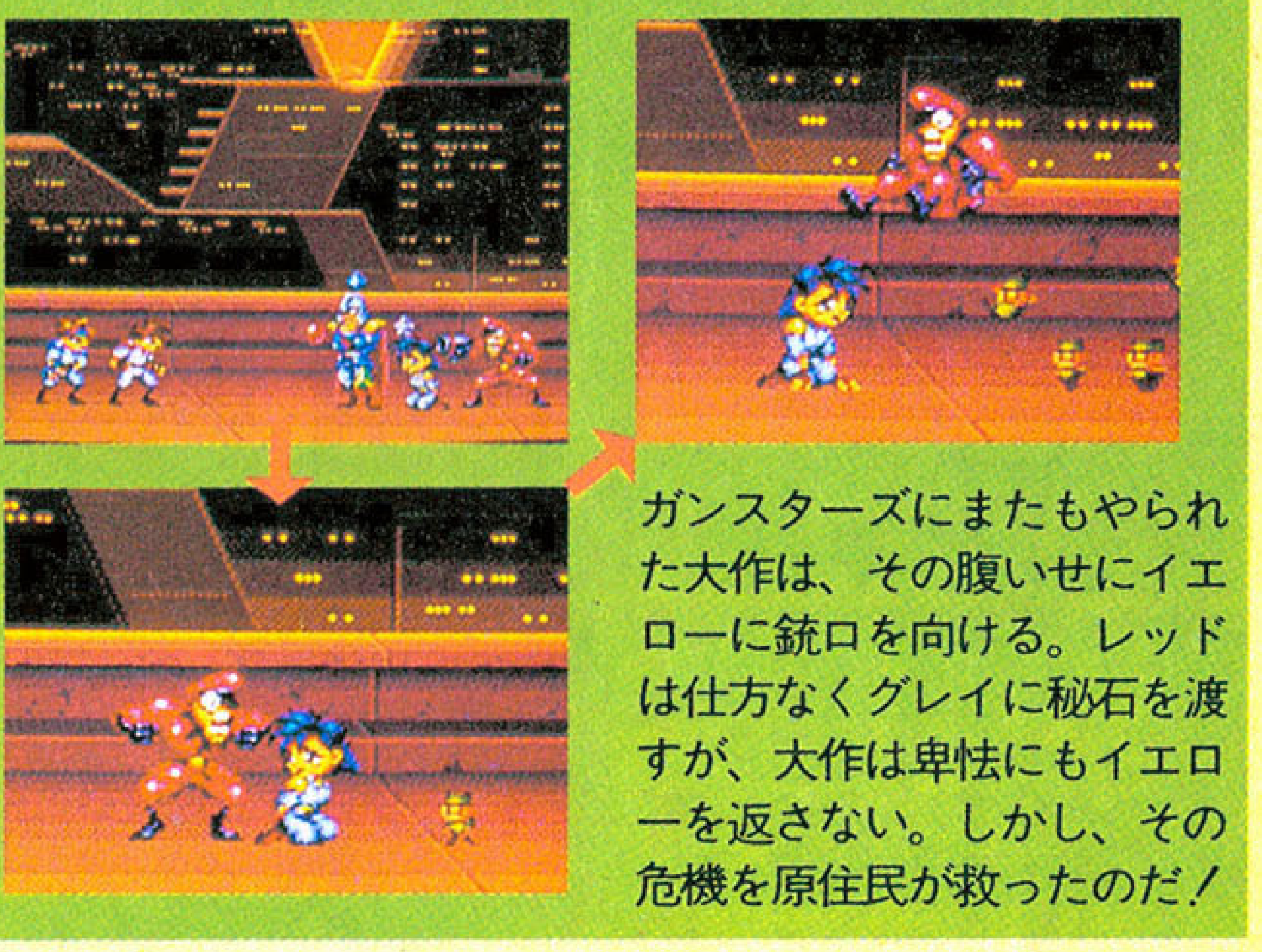
画面いっぱいに伸びていく足。踏まれるとダメージがかなりでかい！



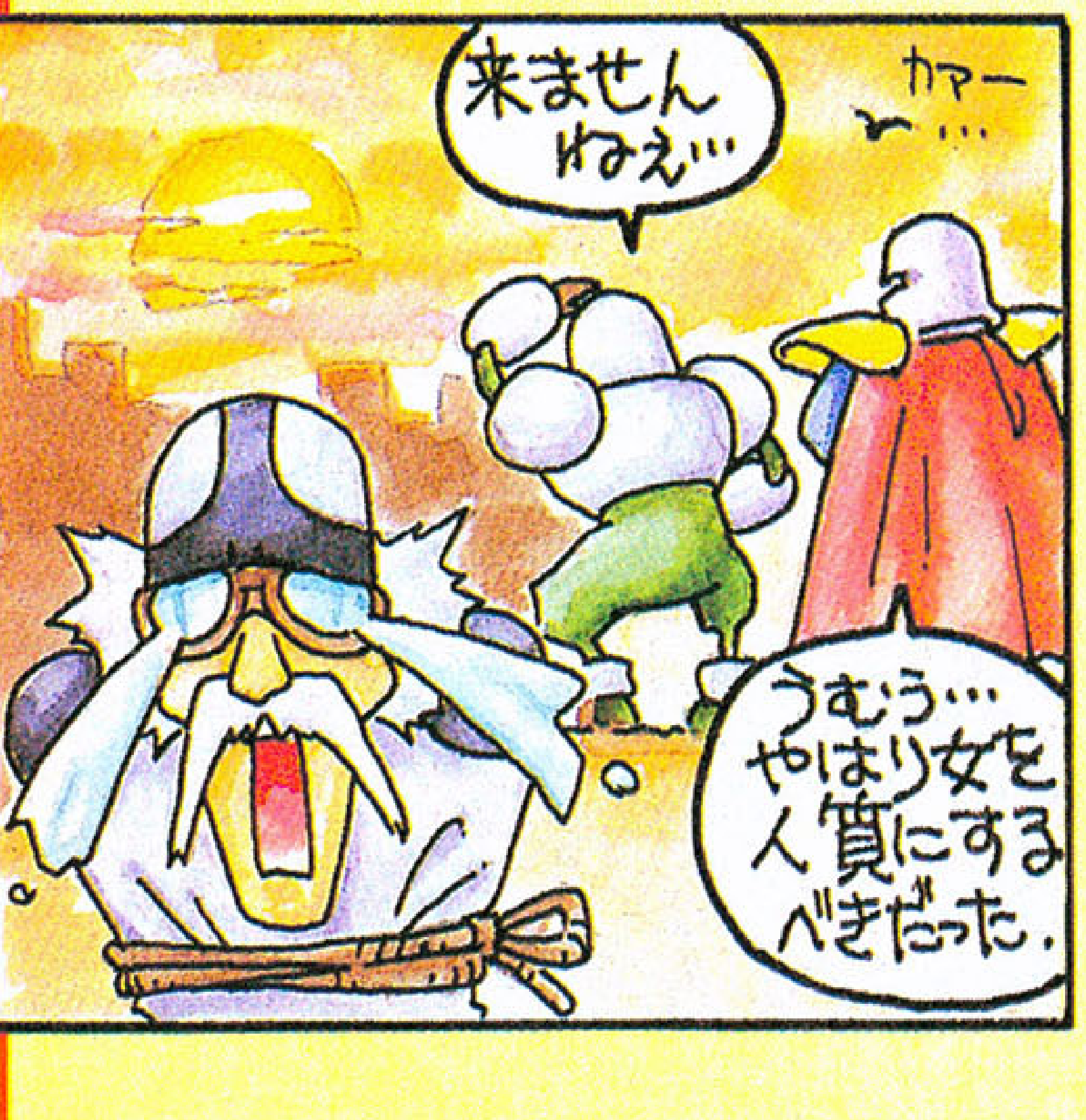
帝王グレイ

かつてガンスターズが月に封印した邪神の、間違った伝説を信じて覚醒させんとする帝王。悪人マントと悪人メットがチャームポインツ？

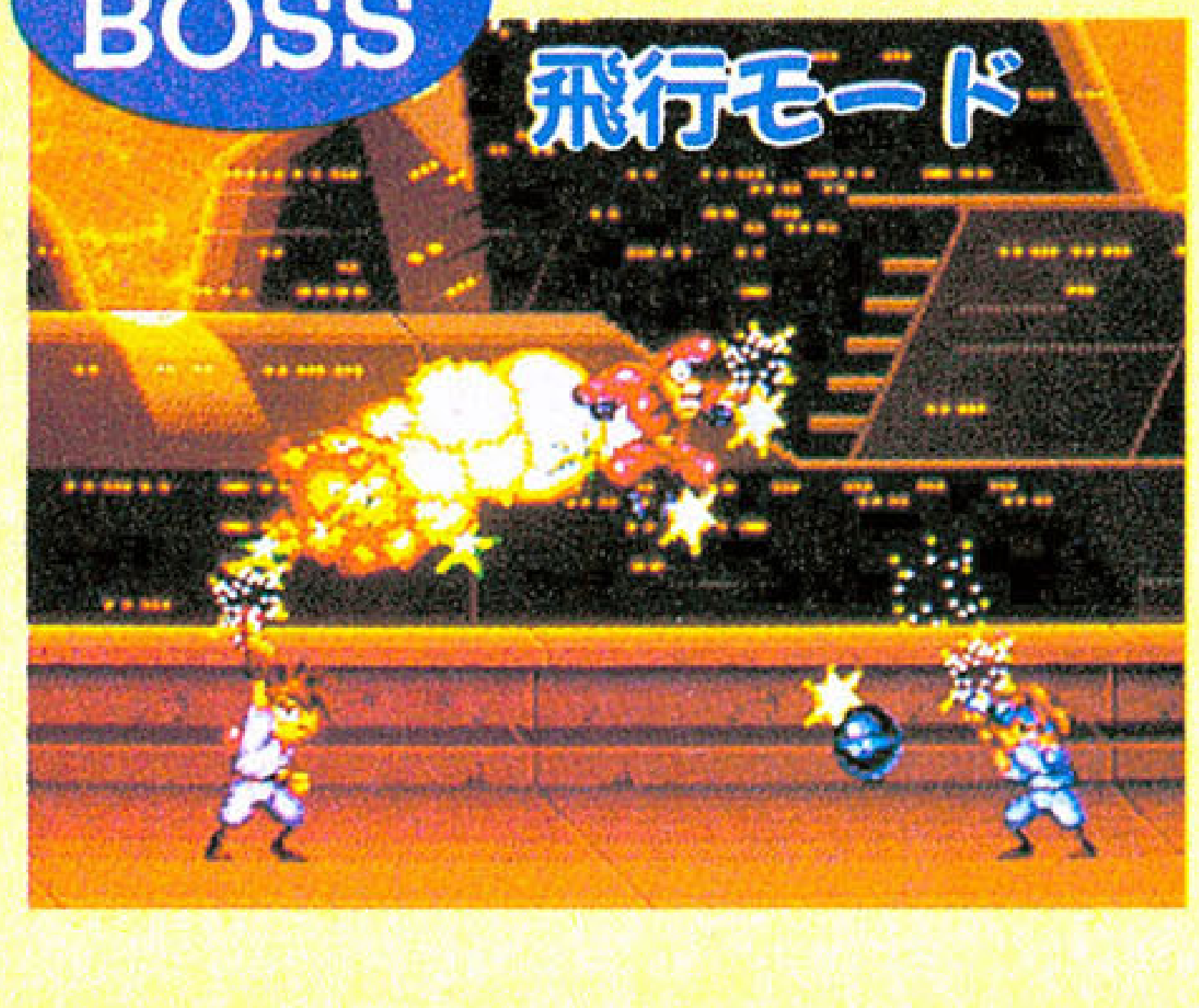
秘石は奪われ、大作だけが 1人地球に取り残された…

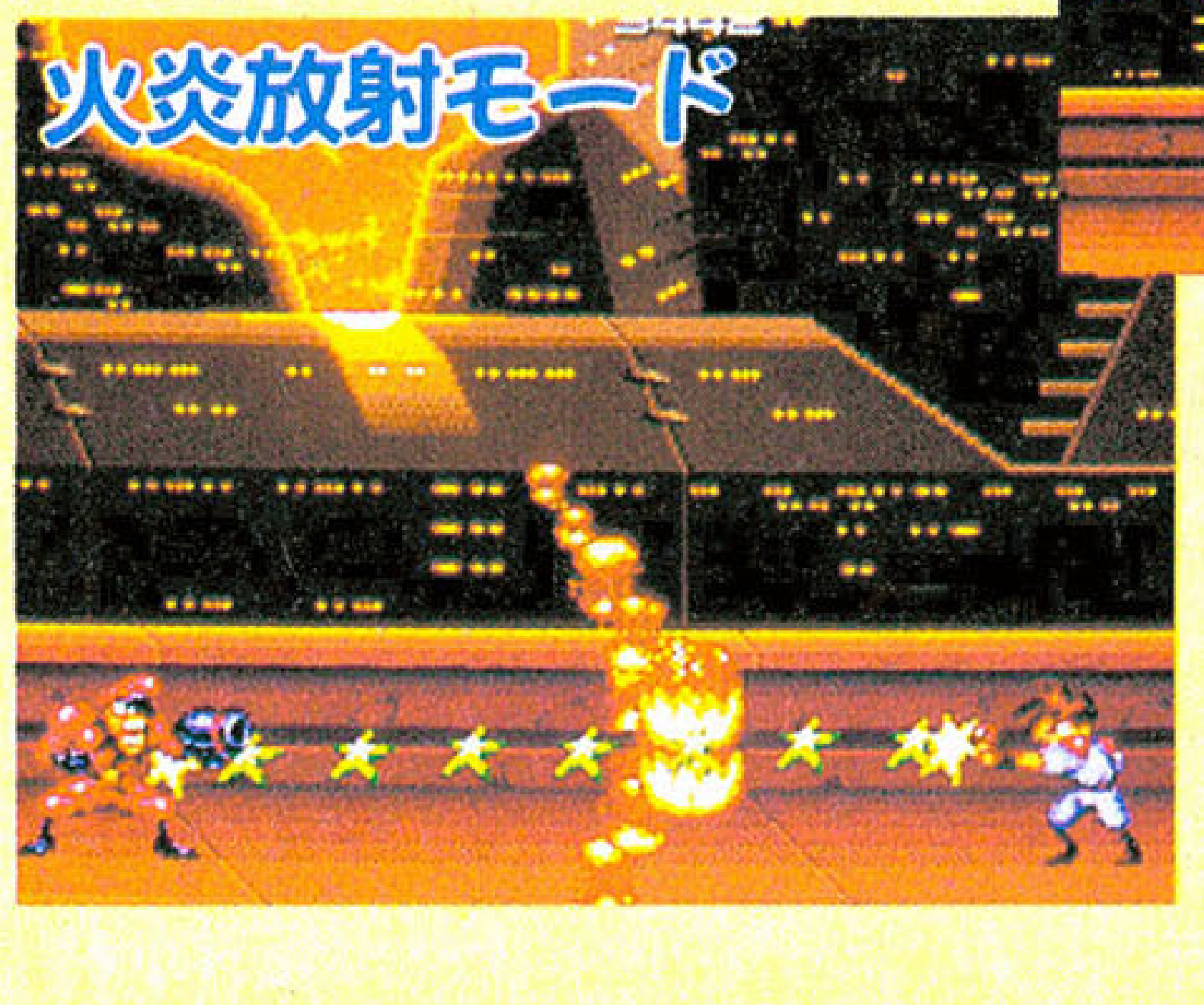


ガンスターズにまたもやられた大作は、その腹いせにイエローに銃口を向ける。レッドは仕方なくグレイに秘石を渡すが、大作は卑怯にもイエローを返さない。しかし、その危機を原住民が救ったのだ！


来ませんねえ…
カァー…
うむう…やはり女を人質にするべきだった。

いちおうBOSS スマッシュ大作大佐





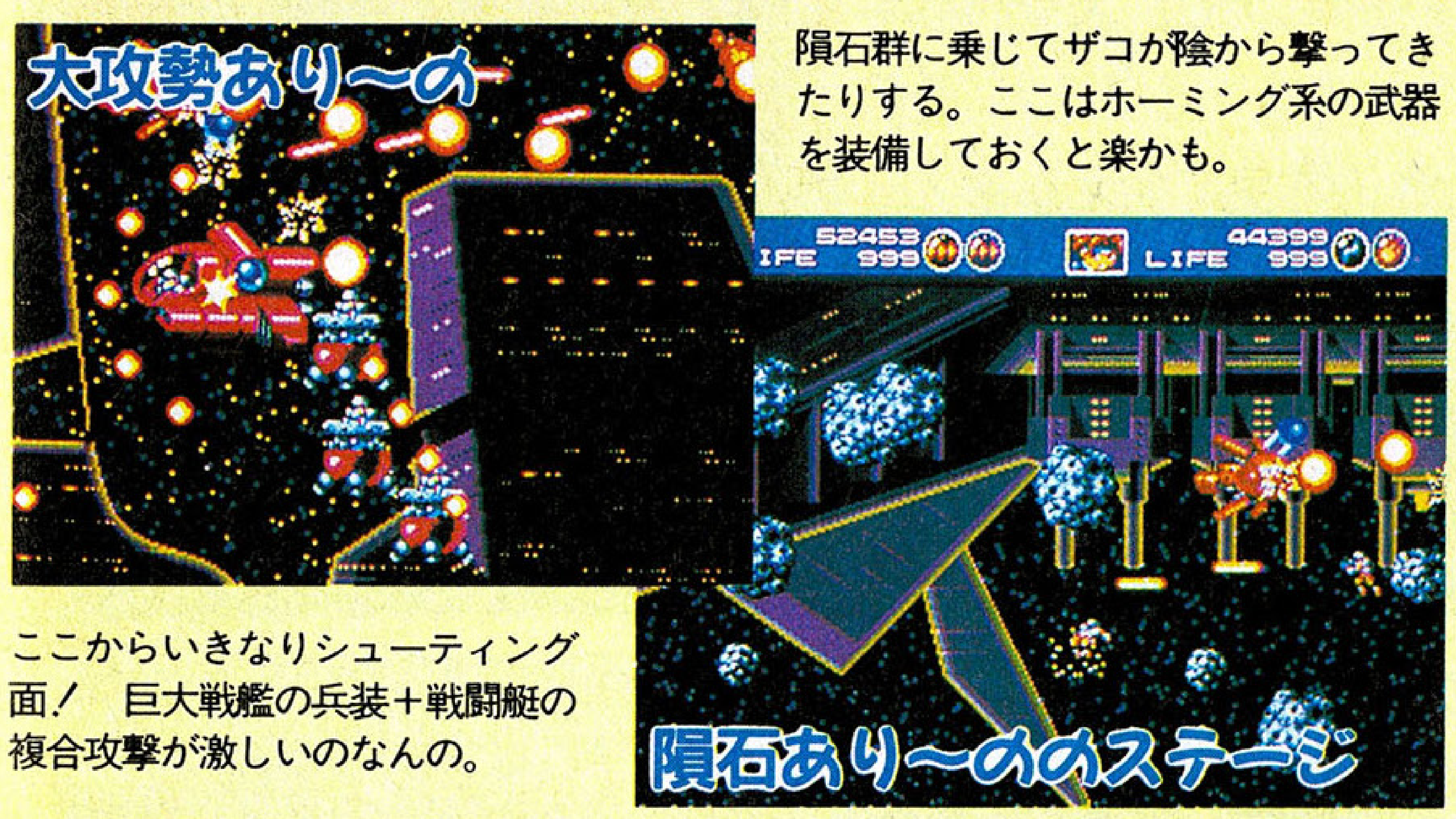
これまでとはうって変わってパワーアップした大作！　ブラボーレッグの蹴りや火炎放射をかわして投げろ！

ち、ちょっと役がちがうんじゃない?!
祝ドラキュラMD化

STAGE 6 セブンフォースの猛威再びの巻 冷たく光る機体を粉砕せよ！

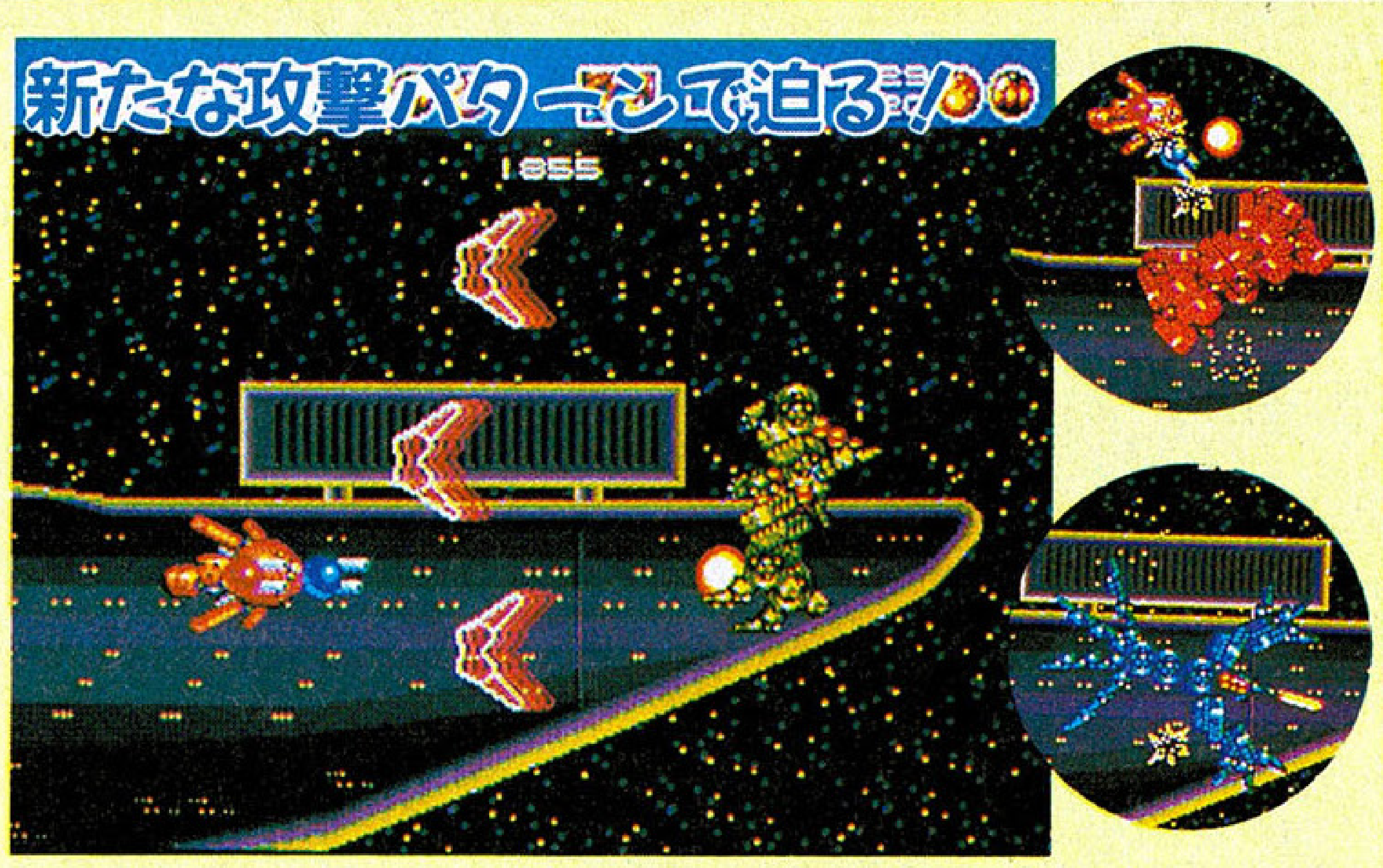
メテオスネーク
セブンフォース
ユニットオブランナー
その他いくつかのボス登場

【あらすじ】邪神を覚醒させるために月へ向かったグレイを、2人は小型宇宙艇で追う！【見どころ】小さくても手抜きのないセブンフォースの動き、そしてユニットオブランナーの悲しい最期…。


大攻勢あり～の
52453 LIFE 999
44399 LIFE 999
隕石あり～ののステージ

ここからいきなりシューティング面！　巨大戦艦の兵装＋戦闘艇の複合攻撃が激しいのなんの。

隕石群に乗じてザコが陰から撃ってきたりする。ここはホーミング系の武器を装備しておくと楽かも。

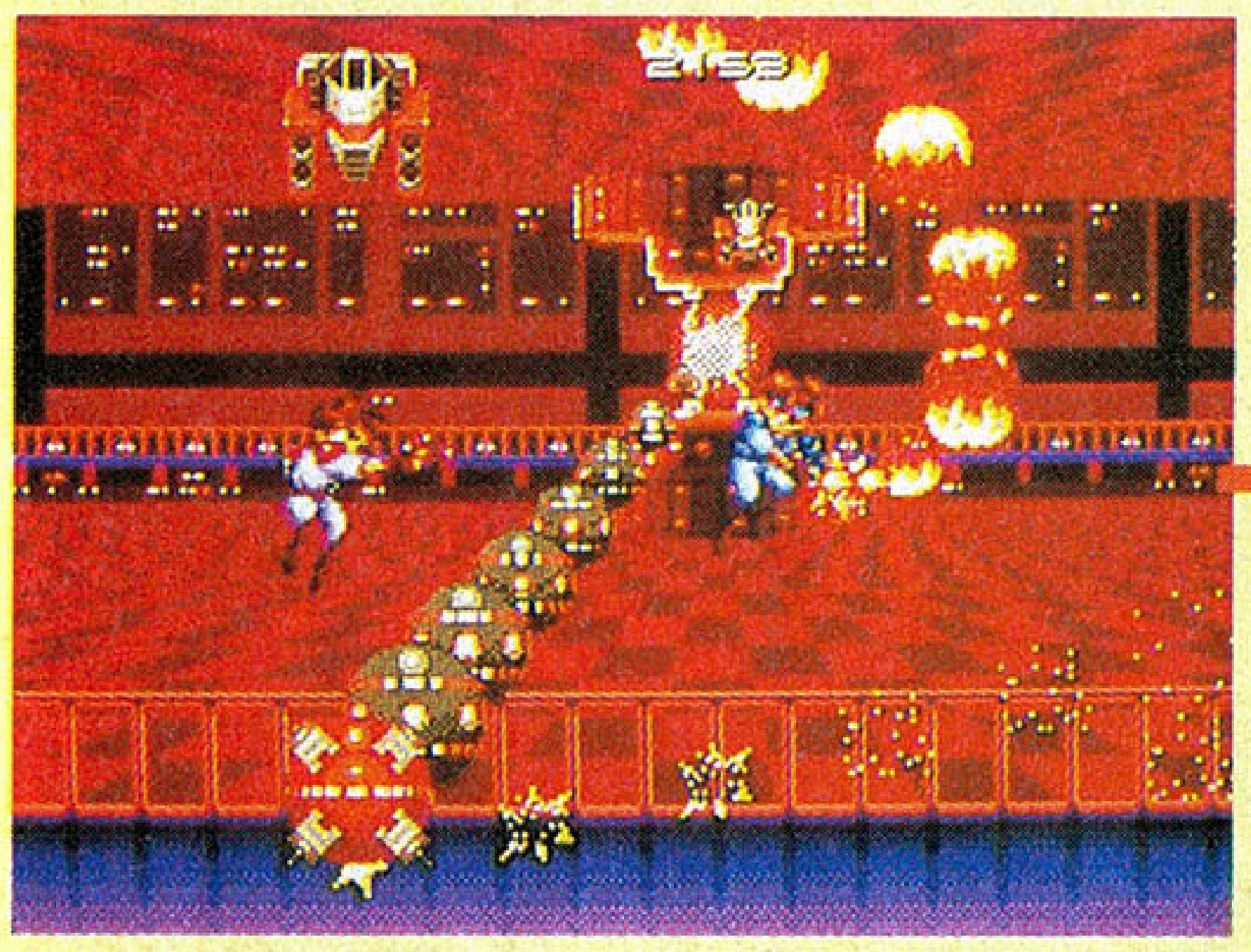

新たな攻撃パターンで迫る！
1855

最後はセブンフォースが再登場。小さいけどきっちり7変形するぞ。

掘り出された…？
さらわれた少女…？
ライバルと何度も戦う？
宇宙でシューティング…？
マネしたんじゃねぇやいっ!!
どっかで聞いたようなネタだなぁ

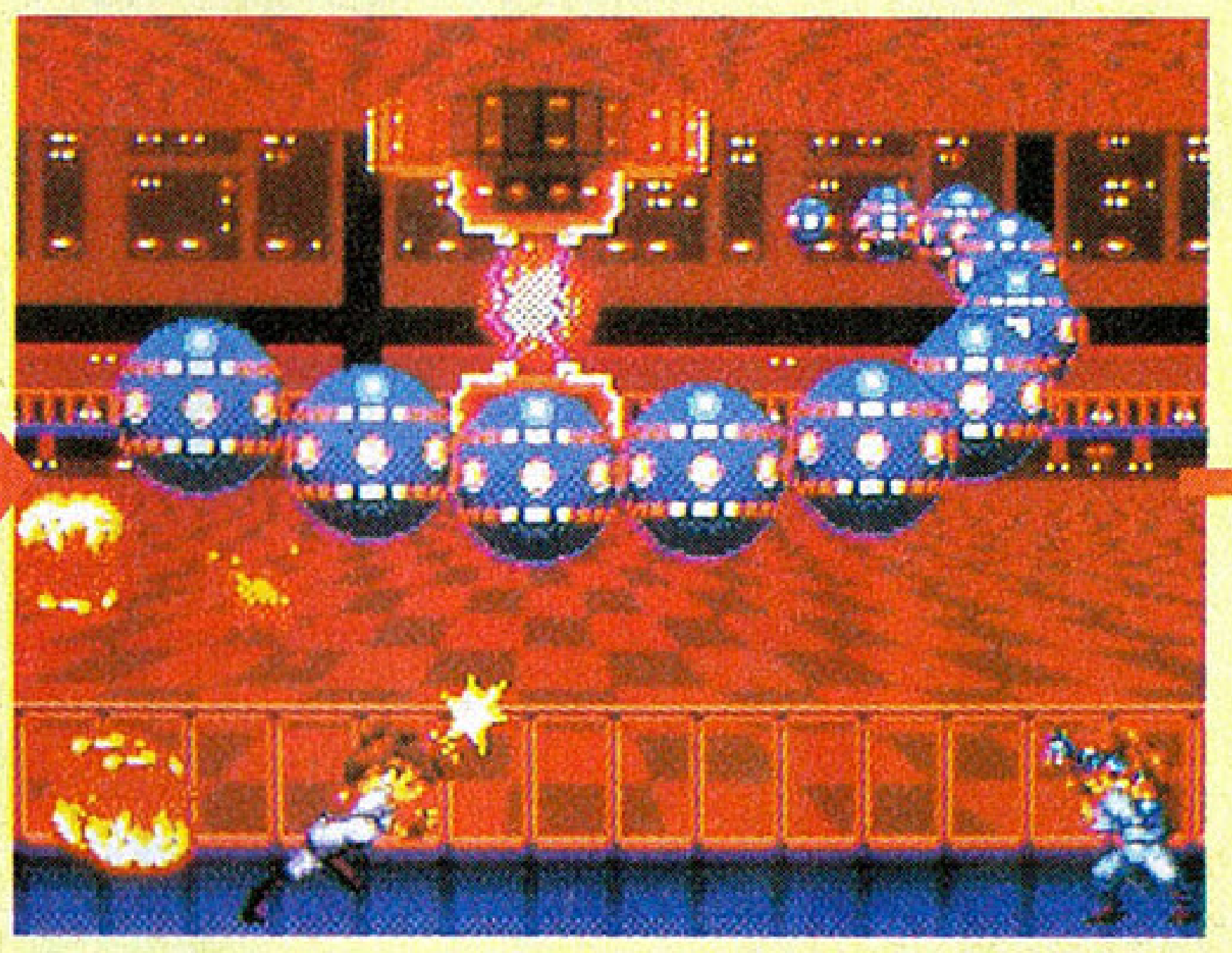
BOSS 戦艦中心部はガードデバイスが！流麗な床面の動きに酔え！

ユニットオブハンマー



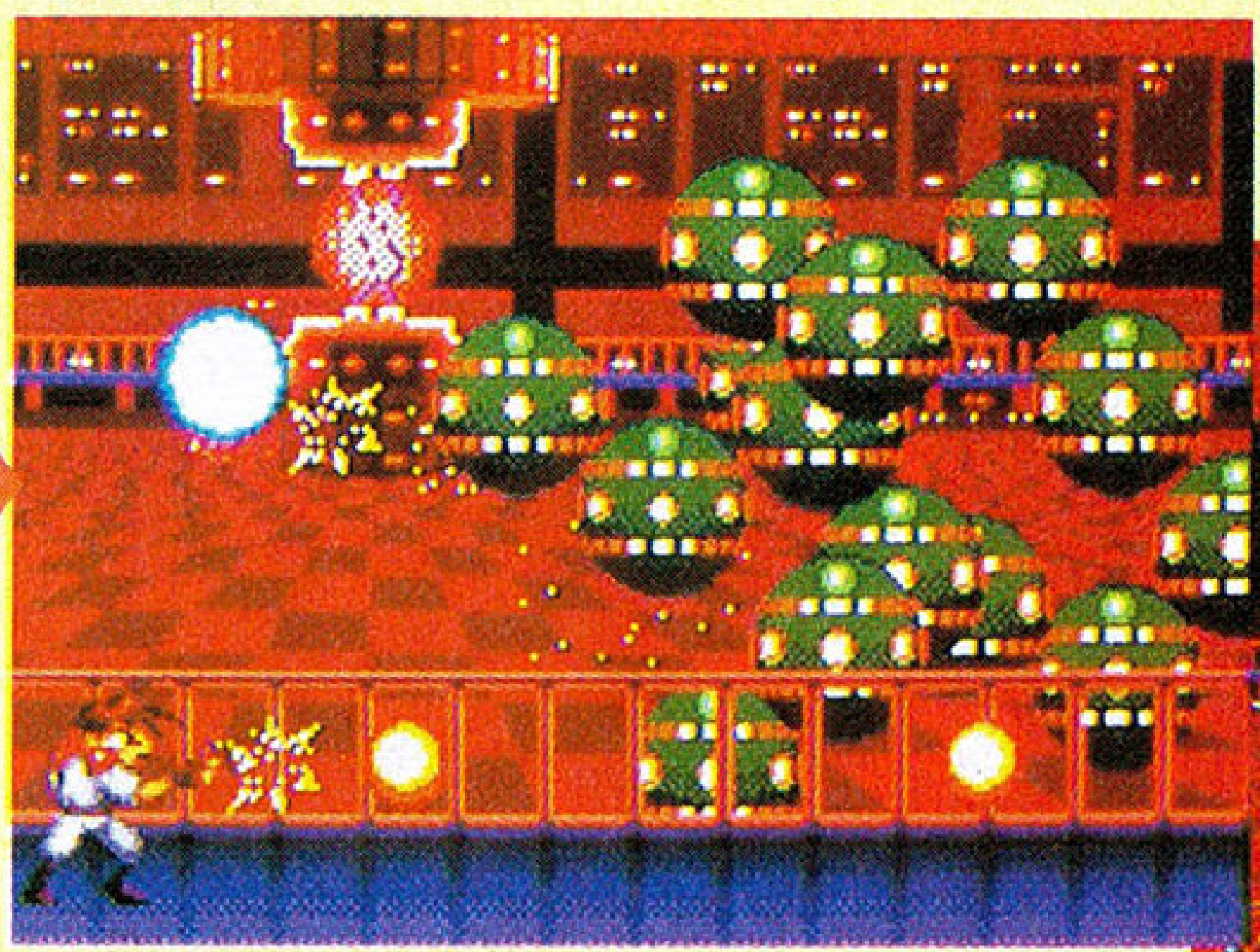
ここが中枢を護るガードデバイス。基部を中心に高速回転でなぎ払ったり、上から叩きにくる。

ユニットオブドラゴン

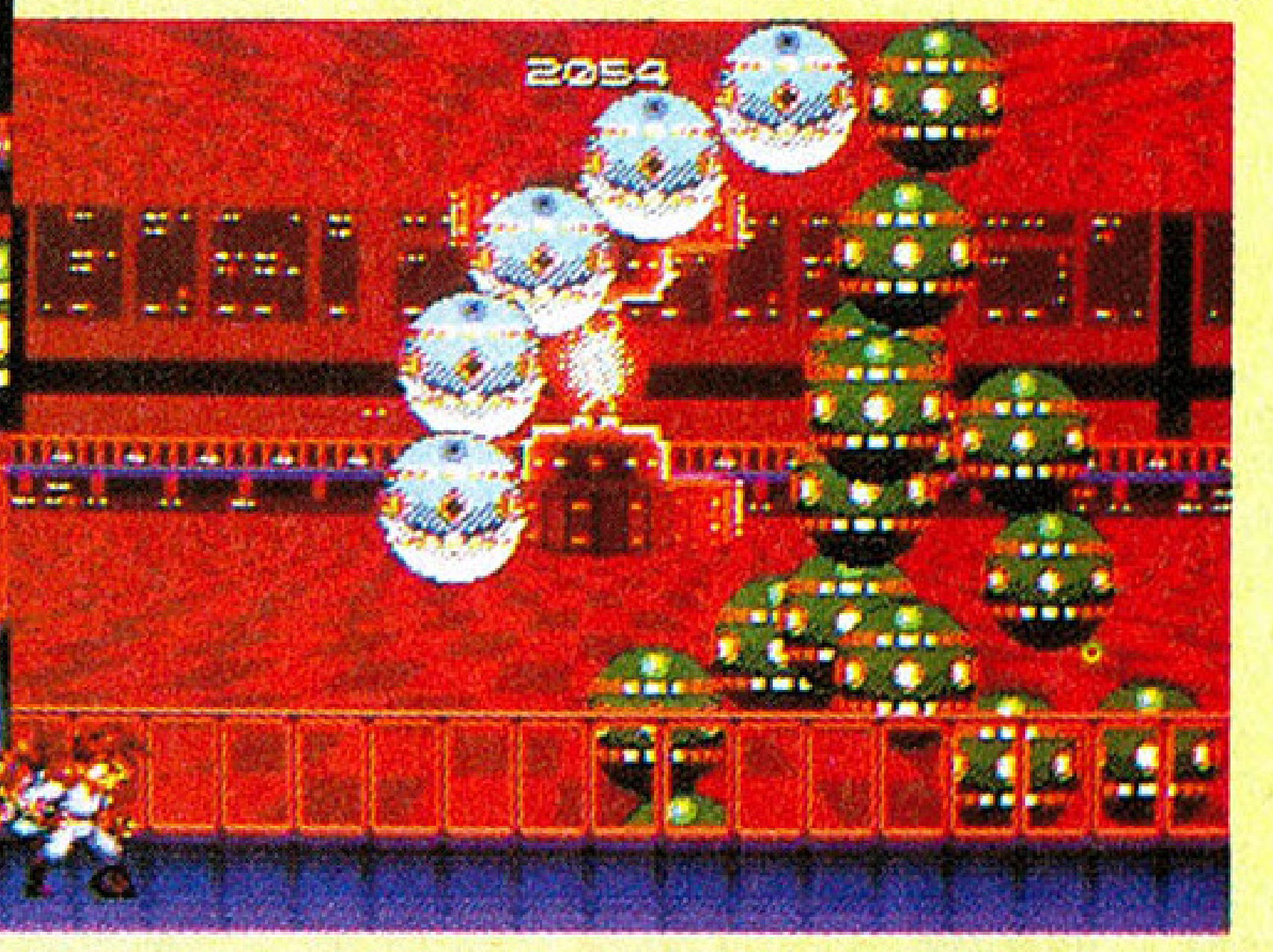


お次はスペハリのドラゴンのように迫りくるユニット。なめらかに近づいてくる様が見事ぢゃ。

最後はユニットオブランナーだ！



最期の砦はランナー形態。回転する床の上を必死に走る姿は運動するハムスターのようだ。

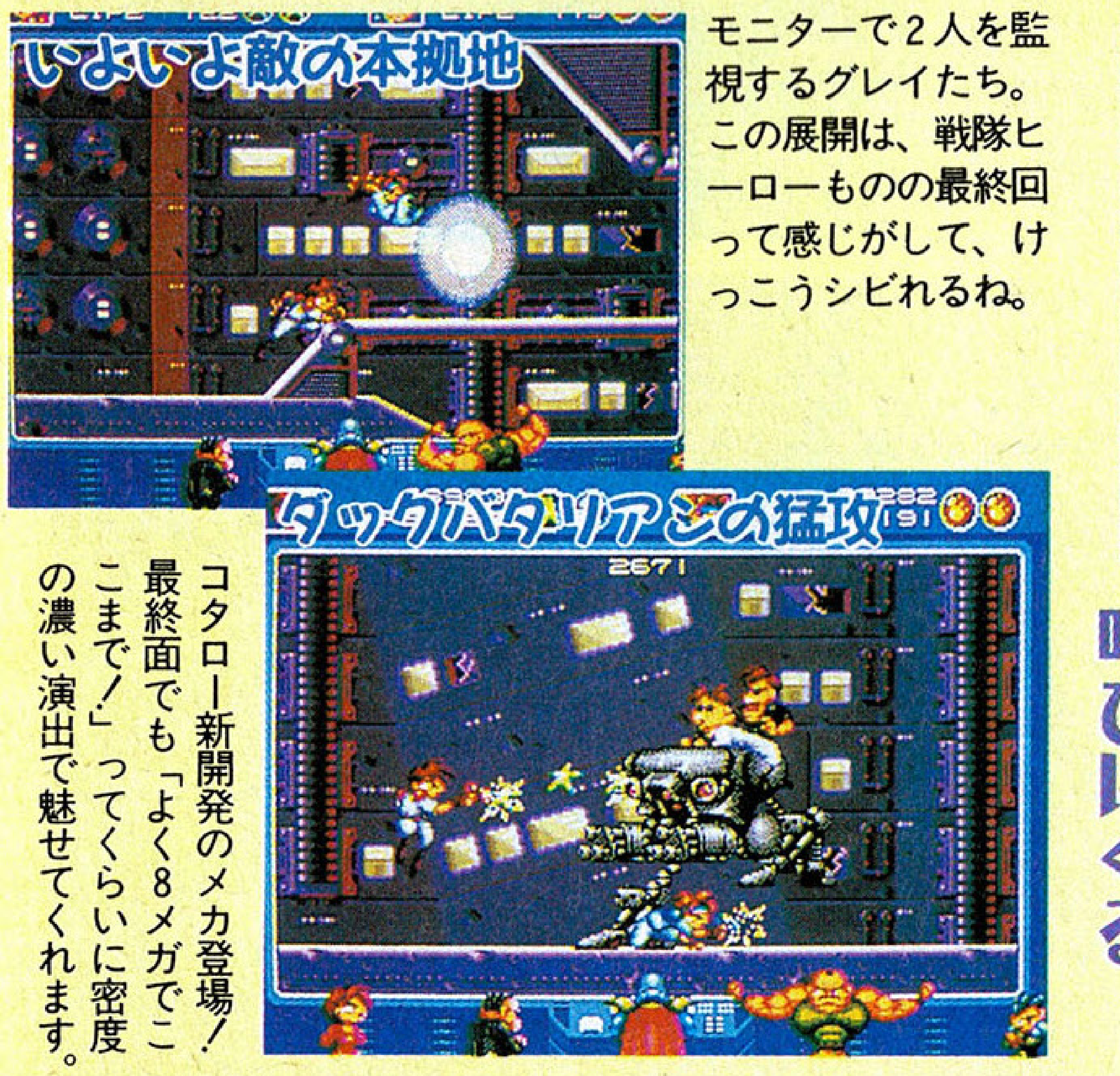


腕をグイグイ回して手先から弾丸を発射。実は強くないのだが、迫力に圧倒されてしまう。

STAGE 7 邪神ゴールデンシルバー復活か!? 最後の攻防の果てに何が残る？

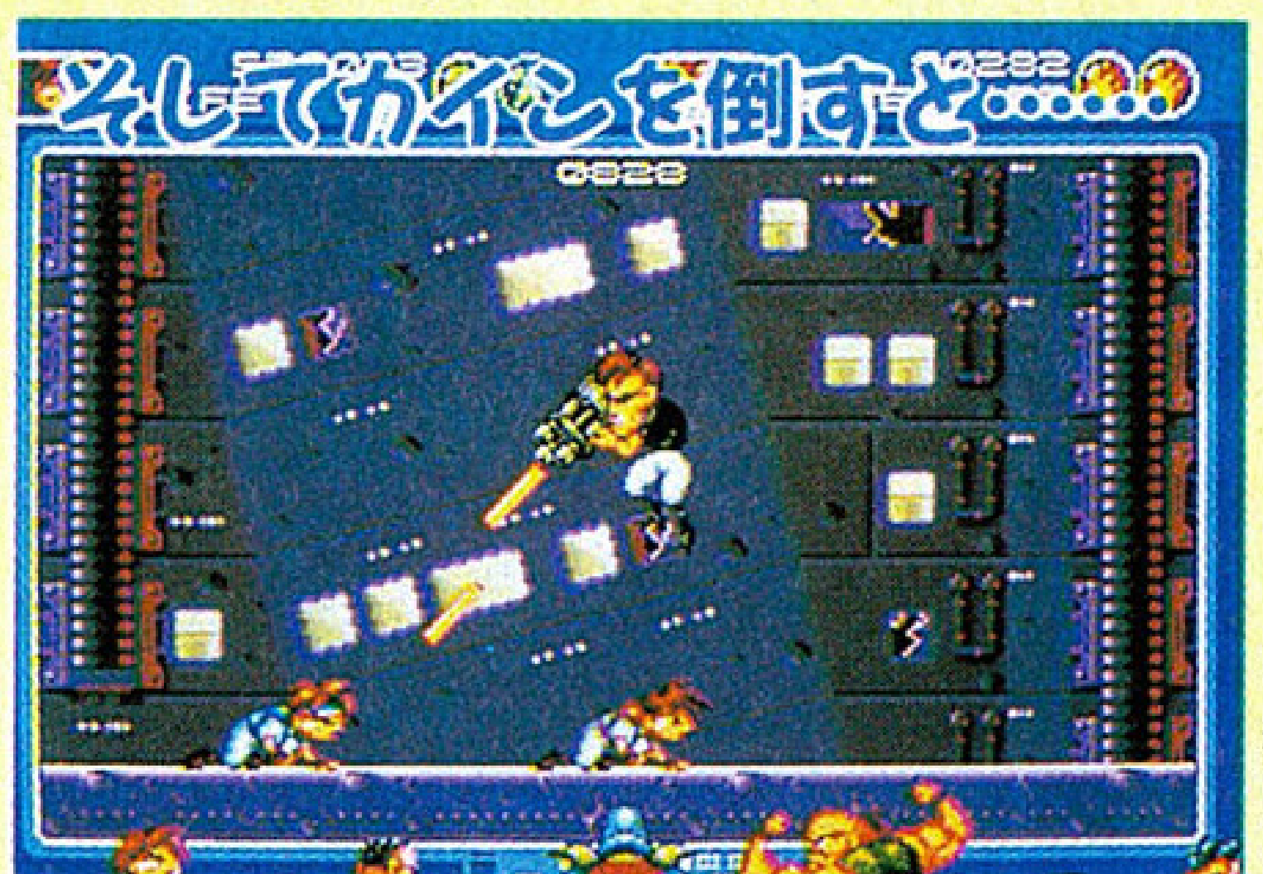
ダックバタリアン
ピンクロブスター
その他大勢のボス登場

【あらすじ】とうとうグレイを追い詰めた2人。しかし、帝国軍の抵抗は激しく、次々と襲いかかる4幹部たちもこれまで以上に強力だ！　すべてが終結する月面で、最後まで生き残るのは誰だ!?

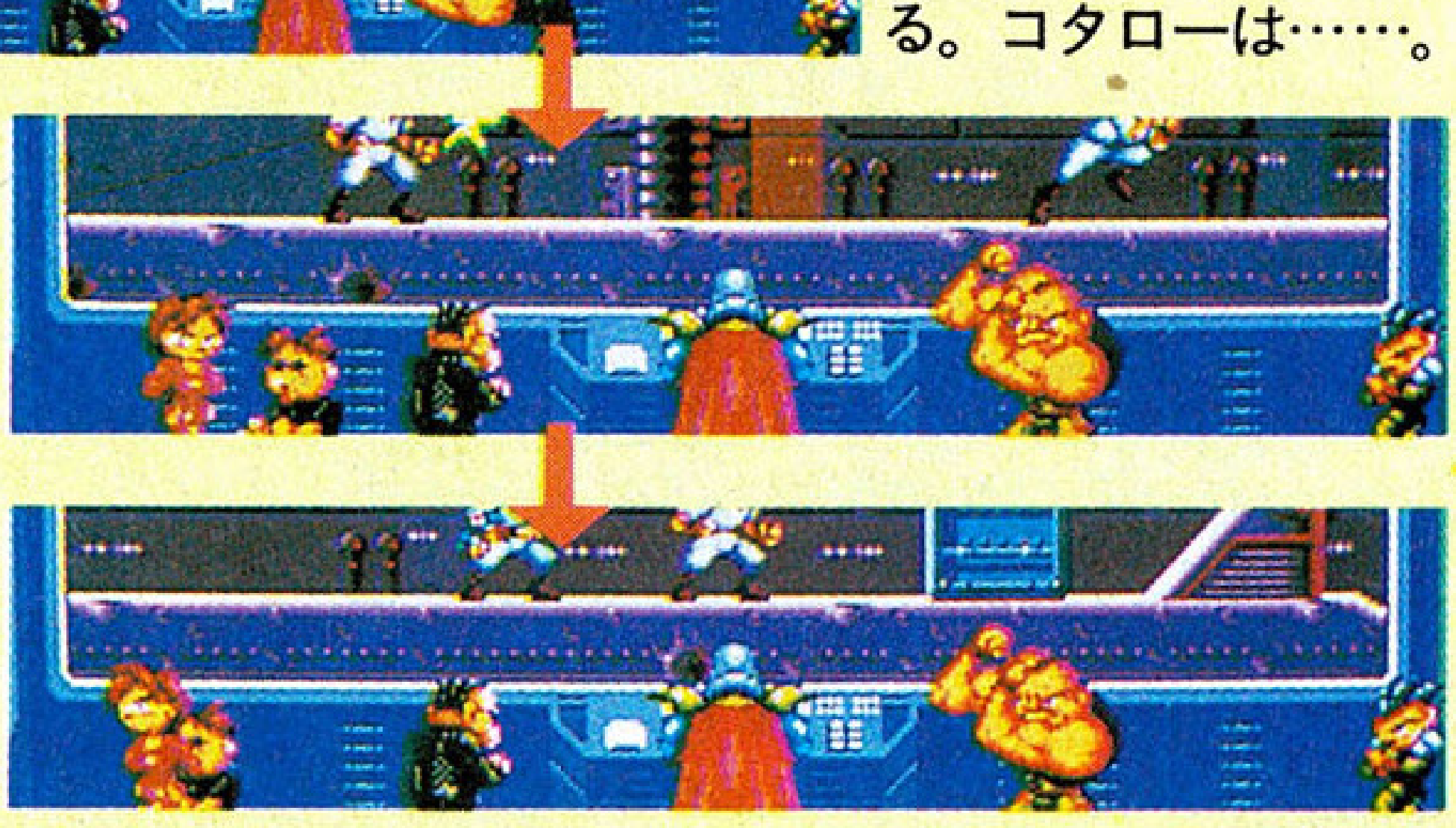

いよいよ敵の本拠地
ダックバタリアンの猛攻
2671

モニターで2人を監視するグレイたち。この展開は、戦隊ヒーローものの最終回って感じがして、けっこうシビれるね。

コタロー新開発のメカ登場！最終面でも「よく8メガでここまで！」ってくらいに密度の濃い演出で魅せてくれます。

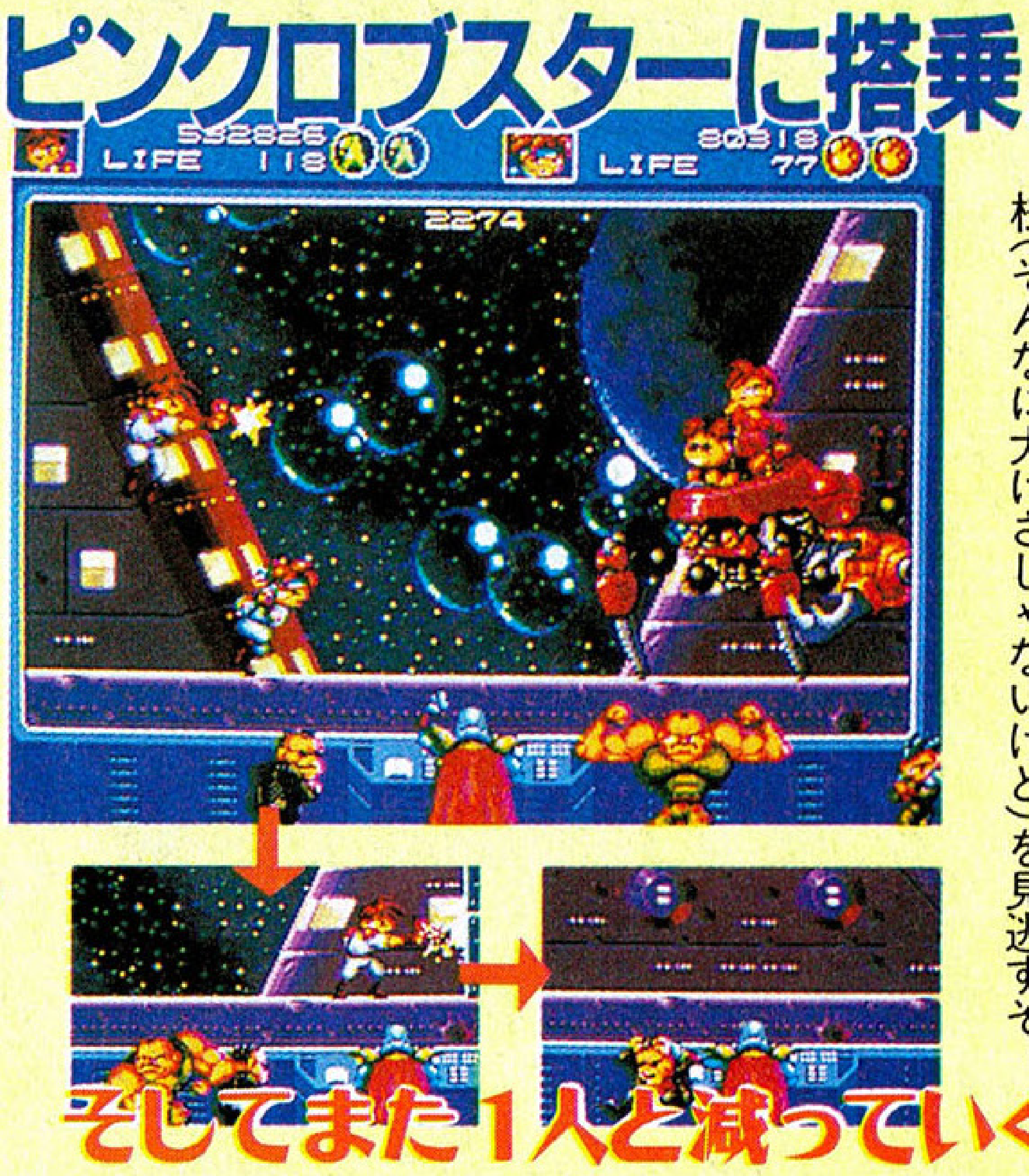

そしてカインを倒すと……
0828

ダックバタリアンを破壊すると、カインが単身で攻撃してくる。コタローは……。



コタローが呼びにくる

ピンクロブスターに搭乗！

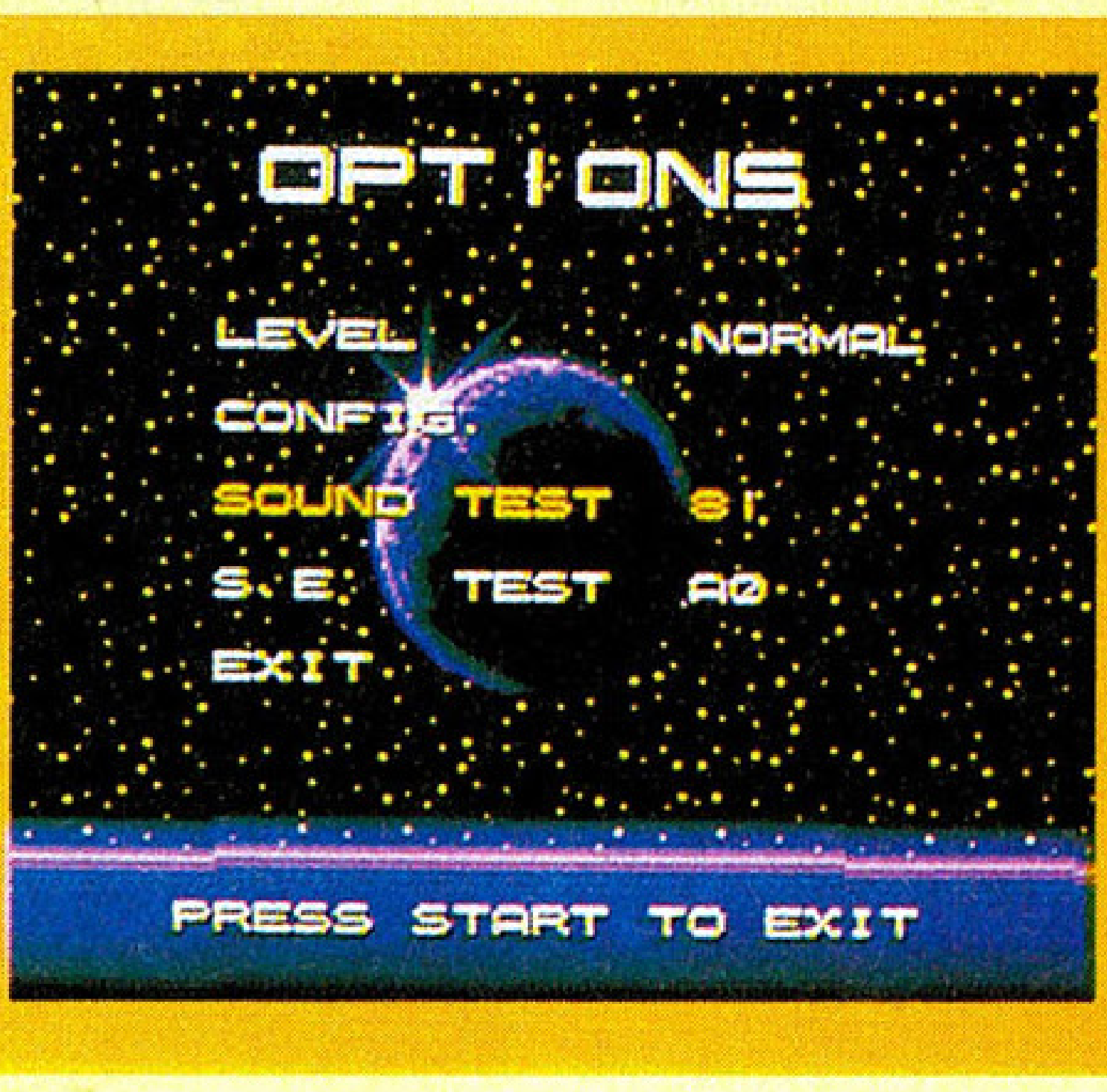

532826 LIFE 118
80318 LIFE 77
2274

さっき逃げていったコタローはピンクのもとへ戻り、またもや新たなメカで対抗。注意していないと、画面下で繰り広げられる人間模様(そんなに大げさじゃないけど)を見逃すぞ。

そしてまた1人と減っていく……

ガンヒーコラム ビックリするほど重厚なサウンドのひ・み・つ

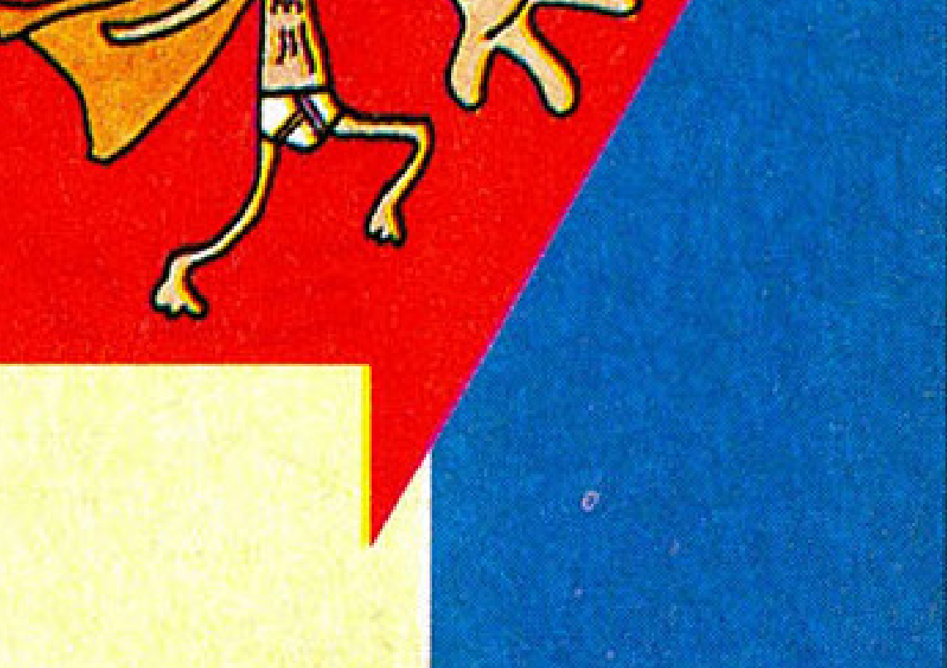
誌面では伝達が難しいがガンヒーはサウンドも厚みがあって完成度が高い。爆発音は「ボカンズドバキッ」って感じで心地よく、センス抜群のBGMは単独で聞きたくなるほど印象的だ。サウンド担当のN ON氏はもちろんMDのFM音源は初挑戦。しかしアーケードゲームで培った経験を生かし、また既存のソフトではあまり使用されていなかった音域や音色を活用することで、音に厚みを持たせ、世界観にぴったりのスケール感を出したそうだ。これだけの独特な音を特殊技術なしに鳴らしているのは驚きだ。サウンドテストなどでも鑑賞してほしい。


OPTIONS
LEVEL NORMAL
CONFIG
SOUND TEST 81
S.E. TEST A0
EXIT
PRESS START TO EXIT

とにかくサウンドが良い。CD化して市販してもいいくらいだ。

特集はまだ続くよ
こっちも見てねー

さあ！お次は「マクドナルド」だ!! ドキドキしるねー



今明かされる開発者たちの気持ち(?)

ガンスター&マック ふっかーい思い入れのあるシーン

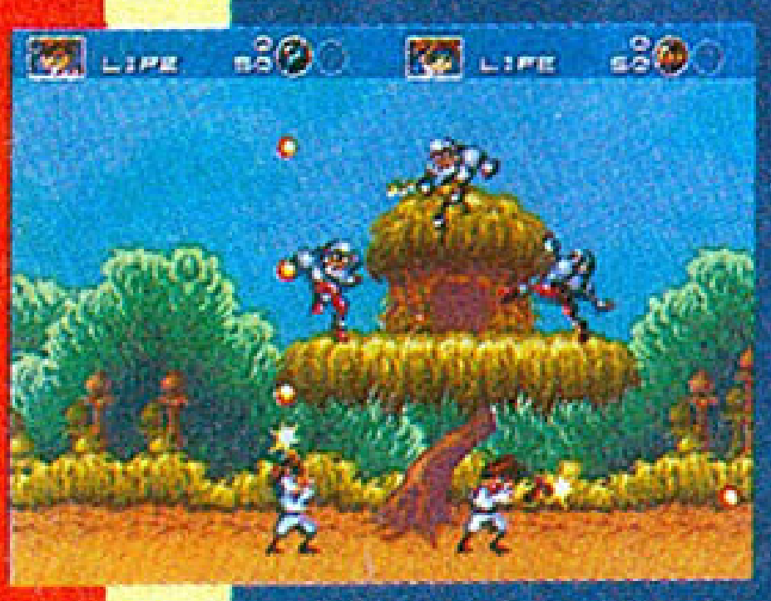
最後に、それぞれのスタッフの皆さんに、この1年を振り返ってもらいつつ、おススメのシーンを語ってもらいました。プレイしながら読むと面白さが倍増するハズ。

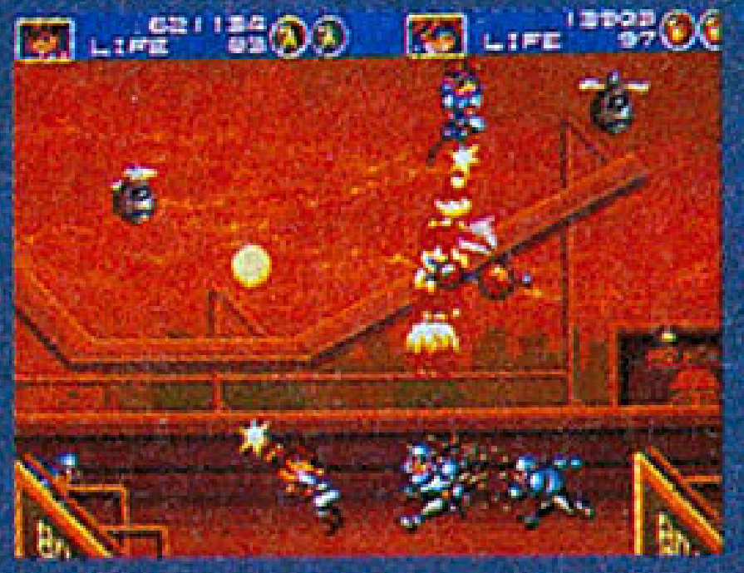
GUNSTAR HEROES
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
© 1993 SEGA

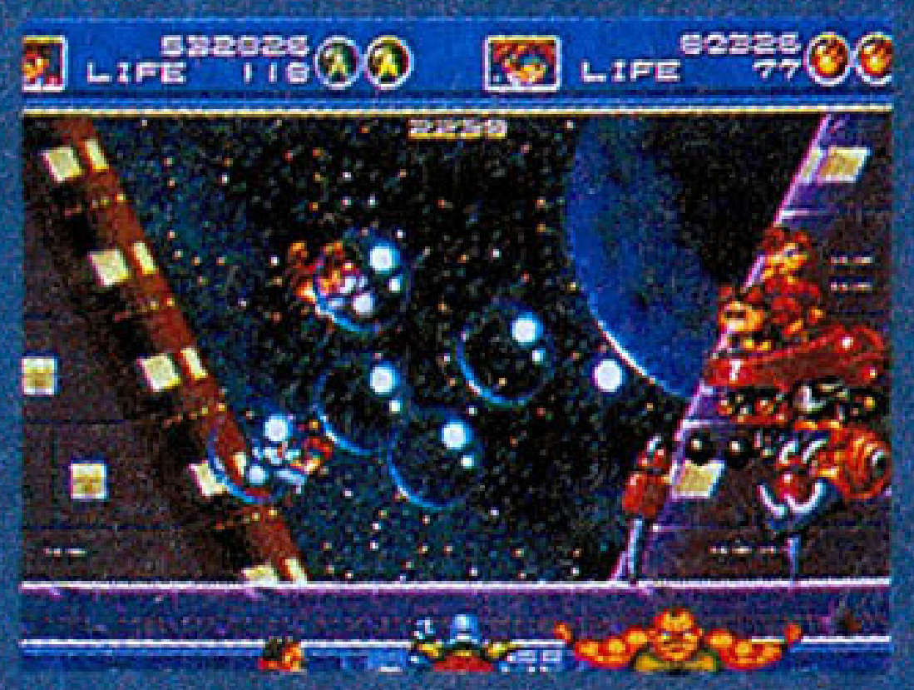
ガンスターヒーローズチーム

プログラム	やいまん
プログラム	1993／波
デザイン	IUCHI
デザイン	はん
サウンド	NON
サウンド	M

5ステの哀愁漂う夕焼けとBGMはおススメ







1993 TREASURE
© 1993 SEGA

IUCHI◎思い入れがあると言えば、背景を４回ぐらい描き直した１ステ最初の原住民の家辺りですね。初期は色合いがもっと家庭用機っぽくて、容量の効率はいいけどちゃちい感じだったんです。

はん◎僕は７ステのピンクロブスターですね。当時発売された「マジンサーガ」を凄いなあと思って、じゃあキャラの動きのパターンを計算式じゃなくて、手打ちのデータでやったらどうなるか苦労して試した結果なんですよ。それに登場するシーンは、バックの宇宙が一番美しく見える場所なんですよ。

1993／波◎おかげで、本当に容量を食っちゃったんだから(笑)。俺はタイトルロゴがグルグル回るところ。メガドラの開発が始まって、一番最初に組んだプログラムがそれだったんです。アイデアも結構気に入ってるんで。

M◎僕は効果音を担当したんですが、ＦＭ音源はサンプリングのように、例えば金属音とかを表現するのが難しいんですよ。だから２ステで、アーチンフォースが壁にガンガン当たる音は思い出深いです。曲の方の担当はＮＯＮなのですが、今日はどうしてこの場にいないかと言うと、皆さんがあっと驚くプロジェクトを進行中で。

はん◎おっと、危ない、まだ秘密。

編集部◎ＮＯＮ氏のお薦めは５ステの美しい夕焼けのグラフィックに流れる哀愁のメロディーとうかがってますが。

波◎俺もおススメです。ちょっとコナミっぽい感じ!?

やい◎サウンドについてはシステムサポート的な役割の人がほしかった。募集したいですね、誌面を借りて。メインプログラマーとして、もっと余裕を持ってやりたいですからね。今回は時間が押して大変だったなあ。

波◎まあ、メガドラ第１弾ということで、それぞれかなり思い入れのある作品ですし、実験的部分が多い分、遊び心もいっぱい入った楽しいゲームに仕上がってます。もちろんこれで満足してるわけじゃありませんよ。

やい◎だから、現在開発中の次回作は、さらに期待してください。

まだまだ伝えきれない魅力がたくさんあるガンスター＆マックだけど、あとは君達に買って確かめてもらいたい。どちらもＭＤユーザーの誇りになるはずだ。もちろんトレジャーは、近く第３弾も発表し、ますますメガドラを盛り上げてくれるはずだから、応援してほしいな。[redacted]

「それぢゃあみなさん
またね！
1人5本ずつ買ってね」
TREASURE
TREASURE

[redacted]

サンダーバーズ
特別企画

「ガンヒー」エキスパートモード要点攻略特集!!

トレジャーの出世作「ガンスターヒーローズ」が発売されてから１カ月。すでにこのゲームをクリアしたユーザーも多数いるであろうが、遅ればせながら今月は攻略特集をお届けしようと思う。

だけど、今までさんざん「ガンヒーのすべてを楽しむなら最低でもハードで遊ぼう」といってきた手前、ノーマルの攻略記事では、読者諸君は納得しないよね？　そこで、なんといきなり究極のエキスパートモードを攻略してしまおうということになったのだ（ちょっと無謀）。

大変すまないが、対象は最低でもノーマルをコンティニューなしでクリアできる人ということで、基本的な攻略（セブンフォースの倒し方など）は割愛するぞ。

スペースの都合で、攻略というよりアドバイスという感じになってしまったけど、イージーで遊んでいる人も怒らないで読もうね。

●使用キャラおよび初期装備

エキスパートに挑む前に、まず使用するキャラクターの選択だ。初心者はレッドを選びがちだが、絶対にブルー（固定ショット）を使おう。イージーでもそうだが、ブルーのほうが攻略するうえで利点が多い。ウソだと思ったら試してみるべし。

また、全ステージを通じて武器はジョンのマシンガンＳＳを中心に使用することと、コンティニュー時の復活を考えて、初期装備はフォースを選択するのが理想的だ。

なぜジョンのマシンガンＳＳかというと、仮に同じ時間ボスの弱点を撃った場合、他の武器より与えるダメージが大きいからだ（連射性能が高いということ）。他にも細かい利点はあるが、それは使い込むうちにわかってくるはずだ。

●「投げ」で攻撃をかわす

投げの威力が絶大なのはもう常識だが、実は投げている最中は無敵だったりする。また、方向ボタンの上か下＋Ｃボタンで床などを昇降するときも無敵だ。これを利用すれば敵弾などをすり抜けられるぞ。

●アイテムキャリアーについて

アイテムキャリアーは普通に弾を当てると１つしかアイテムを落とさないが、ジャンプアタックなどを当てると、余分にアイテムを出してくれる。こいつぁラッキー！

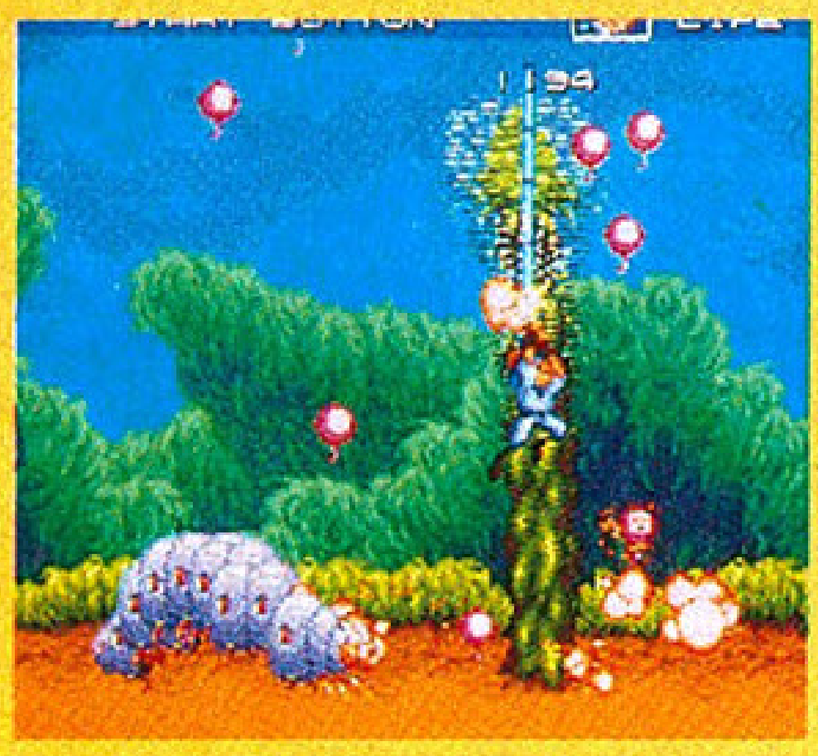
STAGE1

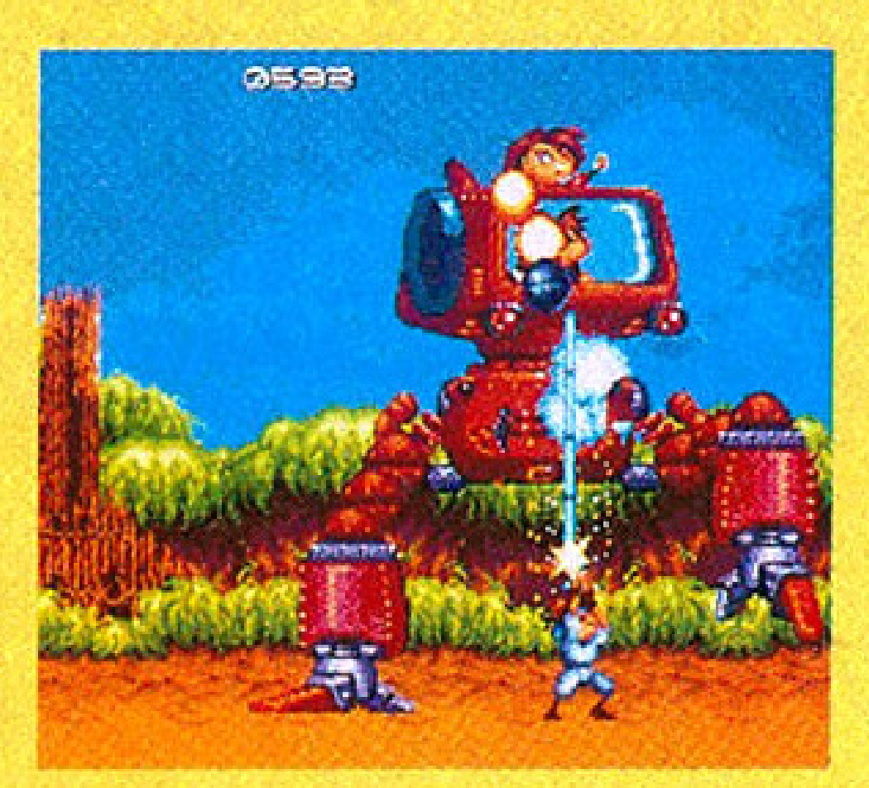
エキスパートだけあっていきなりキツいが、敵弾を消せるハラキリレーザーだとかなり楽になる。

ちん◯ん花は真下からジャンプしながら、ブラボーマンは真横から素直に攻撃するだけでいい。

途中にあるピラミッドは大ジャンプで一気に登り、下降時は左上の画面外で敵をやり過ごそう。

また、ボス戦ではカインのレーザーはすべて撃ち消し、隙を見て真下に入ろう。あとは真上に撃つだけ。

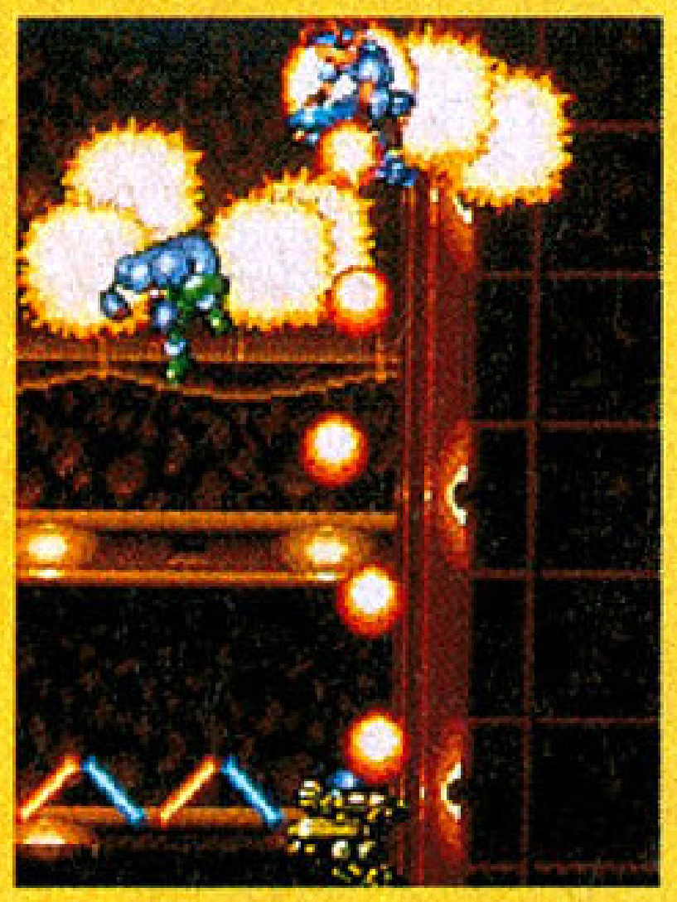

他の武器だと地獄の場所だが、ハラキリレーザーならこうするだけで攻撃をしつつ、胞子の相殺ができる。

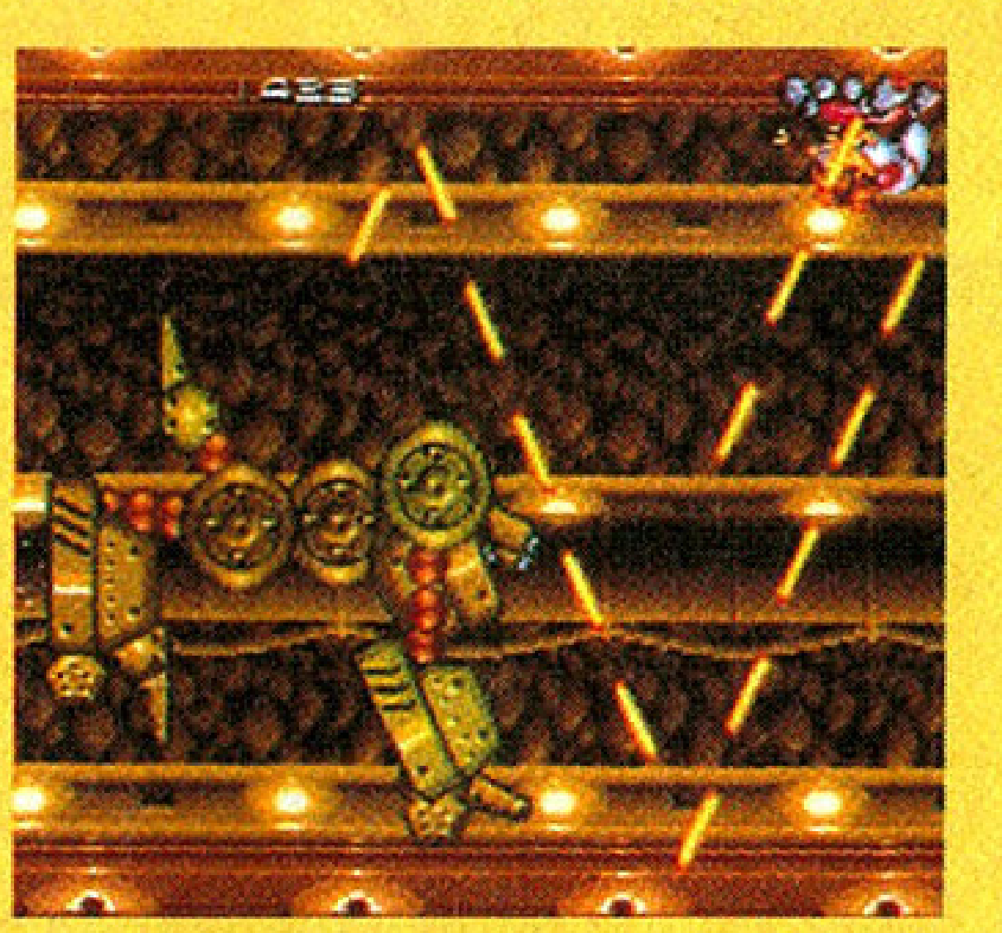

そのまま行けばピンキーローダーもかなり楽。それはそうと、エキスパートでは狂ったように足が動いて、えらくコワい。

STAGE2

武器はジョンのマシンガンＳＳかバクレツファイヤーだ。シャチョーレーザーを使いたい人もいるだろうが、チェイサー系は大量のザコに撃ち負けるし、ボス戦では威力の低さのせいで時間がかかるので、イージー以外ではまず役に立たない。

セブンフォースは、ハード以下の場合と攻撃パターンの異なる部分もあるが、覚えてしまえば大丈夫だろう。

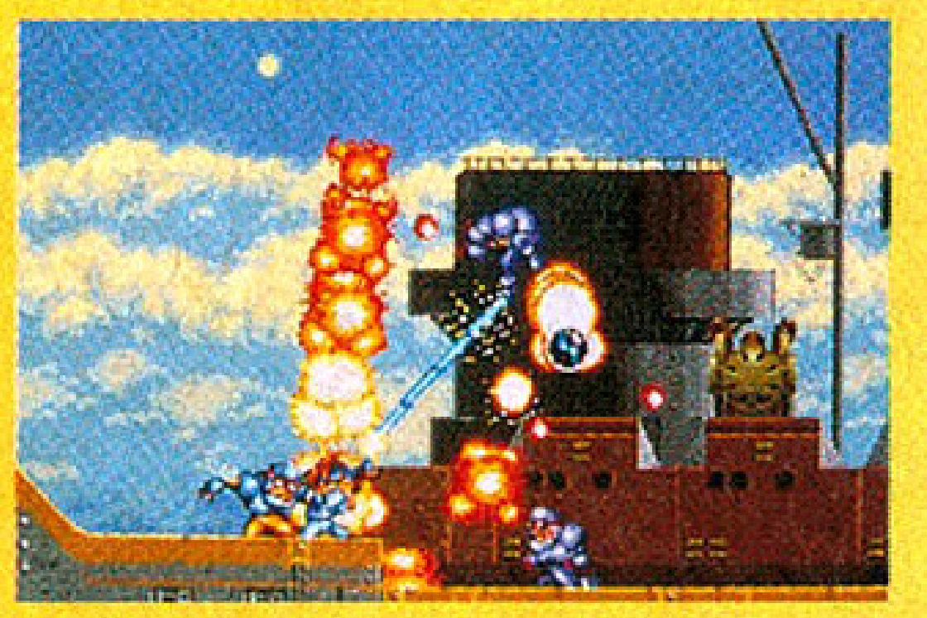

電磁バリアーは、この位置で、下へ撃つと壊せる。バリアーが出ていないときに本体をすり抜けても良い。

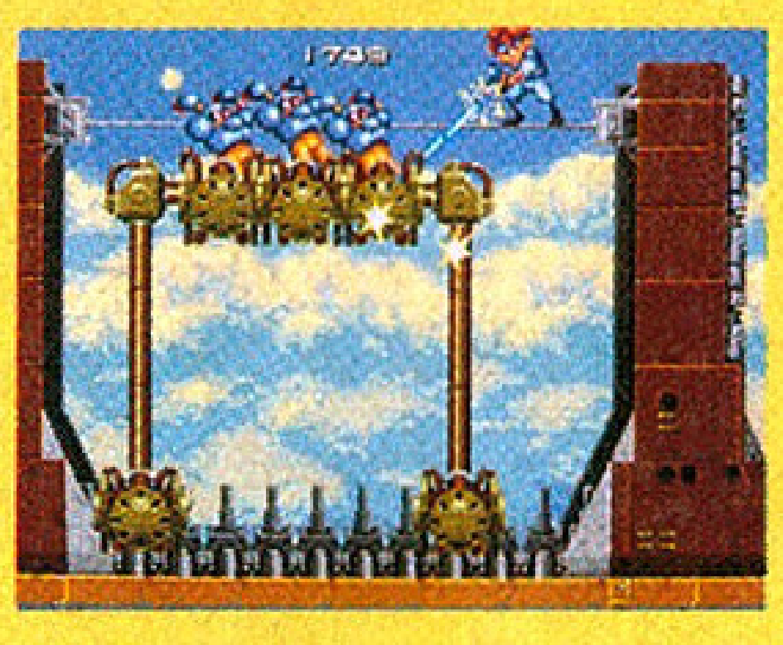

タイガーフォースのレーザーは反射回数が多く、思いがけない場所までくる。それと、ソルジャーフォースとテイルスフォースの動きにも注意。ちなみにブラスターフォースの安全地帯は真下と真上だ。

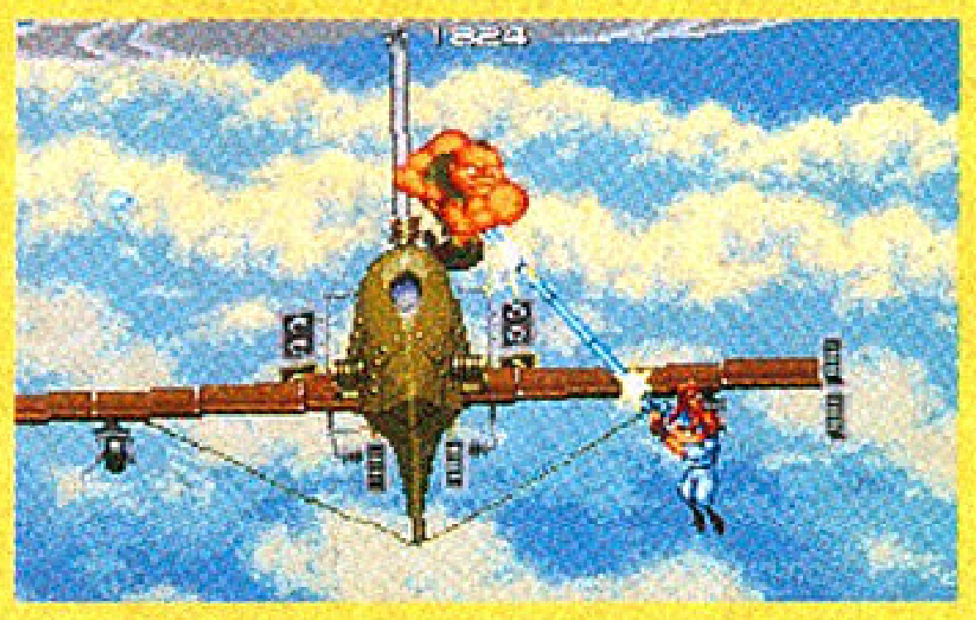
STAGE3

武器はチェイサー系以外ならたいてい使えるが、ジョンのマシンガンＳＳ、バクレツファイヤー、ハラキリレーザーなどが妥当なところ。

スワッピングレッグは、出現前に大ジャンプ＋三角飛びで上の足場に乗れば楽勝。大作の爆弾は触れても大丈夫なので、爆風だけをジャンプでかわす感じでいこう。前半の中ではわりと楽なステージだ。


ここの砲台が意外と強いので、ハラキリレーザーで来たほうがいいかも。


ブルーは真下に撃てるのが強味。レッドでは、こうした攻略はできないからね。

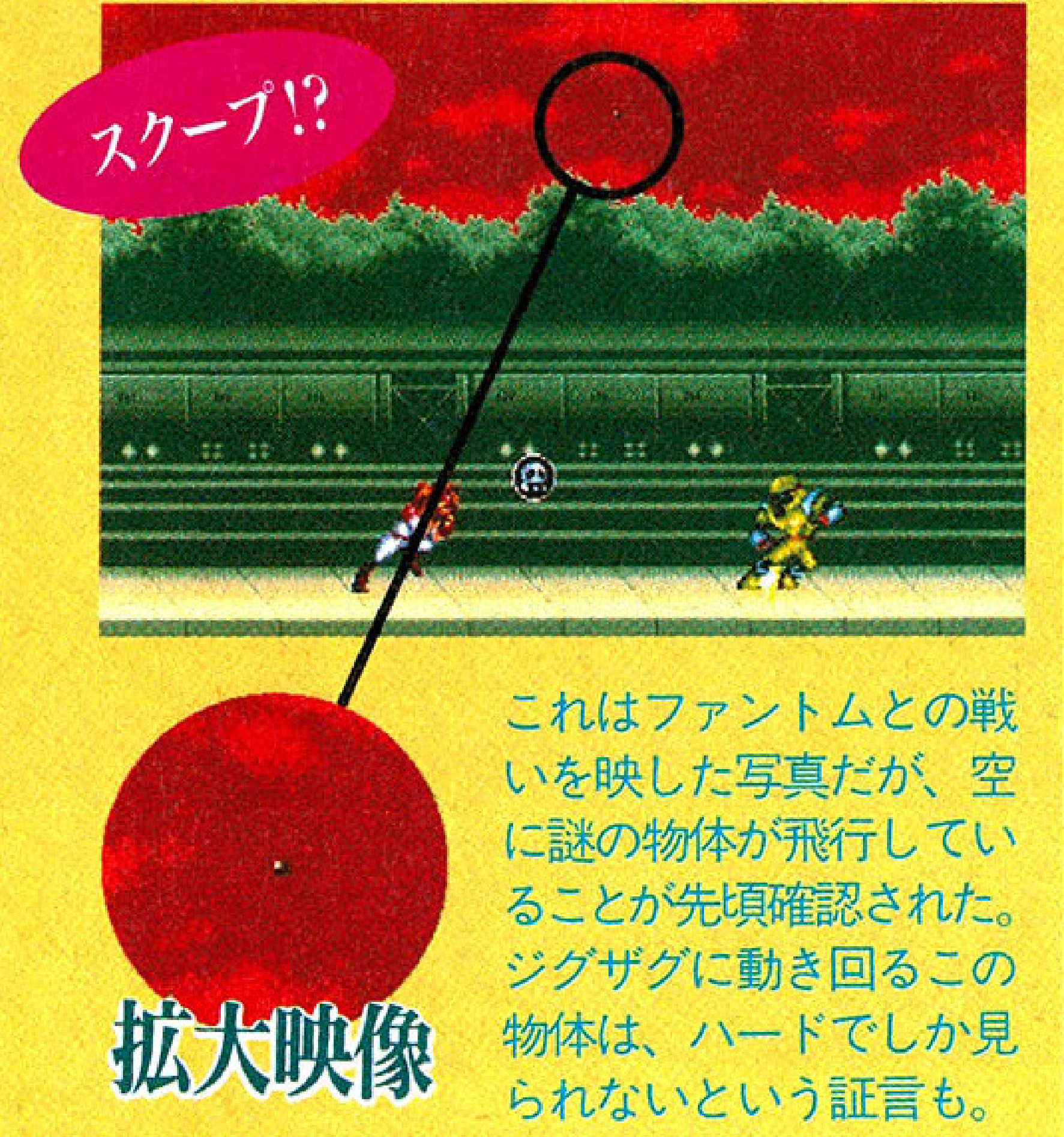

オレンジの真下に行かないように、斜め攻撃。確実にクリアしたいなら投げは狙わないほうがいい。

STAGE4

序盤は敵の弾幕が激しいのでハラキリレーザー、スゴロク要塞に入ったらジョンのマシンガンＳＳが役に立つ。スゴロク要塞ではミニオンソルジャーが恐ろしく強いが、ゴールまで来てしまえば終わったも同然。

エキスパートでは、ミニオンソルジャーの本体を投げても、与えるダメージはたったの1…。

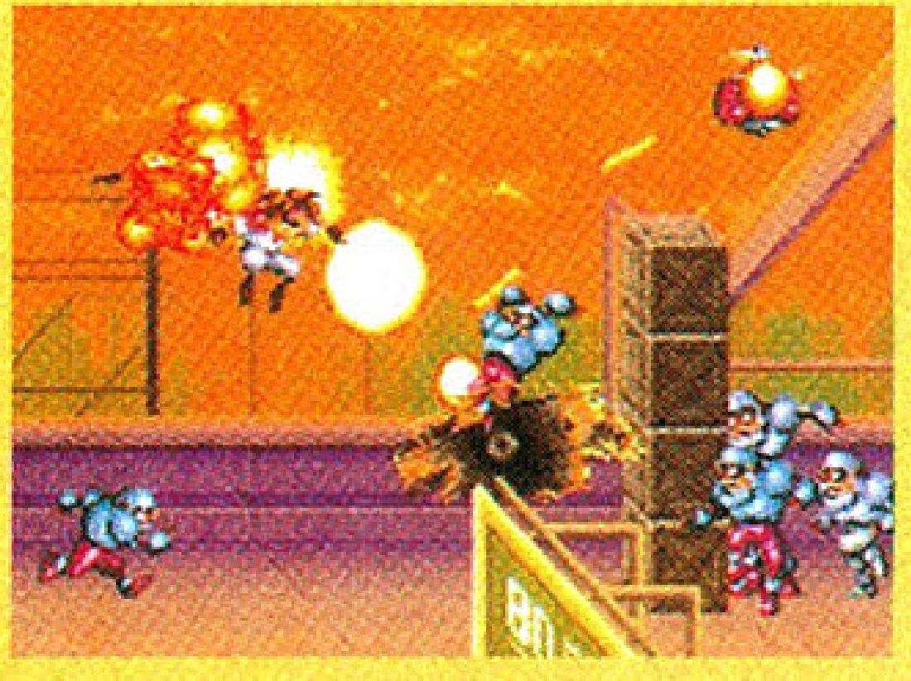
タス通信から戦慄の映像が！

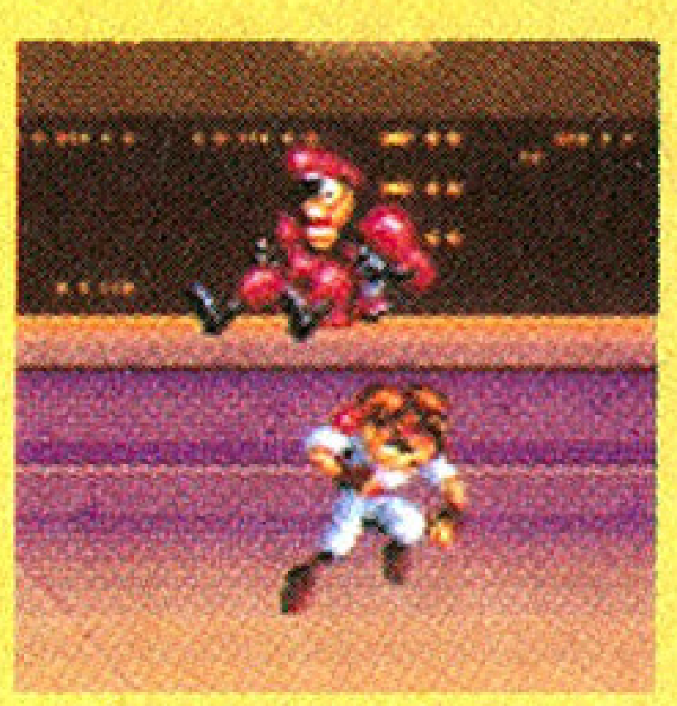


これはファントムとの戦いを映した写真だが、空に謎の物体が飛行していることが先頃確認された。ジグザグに動き回るこの物体は、ハードでしか見られないという証言も。

STAGE5

ザコしか出てこないので簡単そうだが、気を抜くとすぐにやられてしまうので、ジョンのマシンガンＳＳを使って地道に進もう。もはやエキスパートのステージ５は、爆弾の投げ返しができて当然の世界だ。

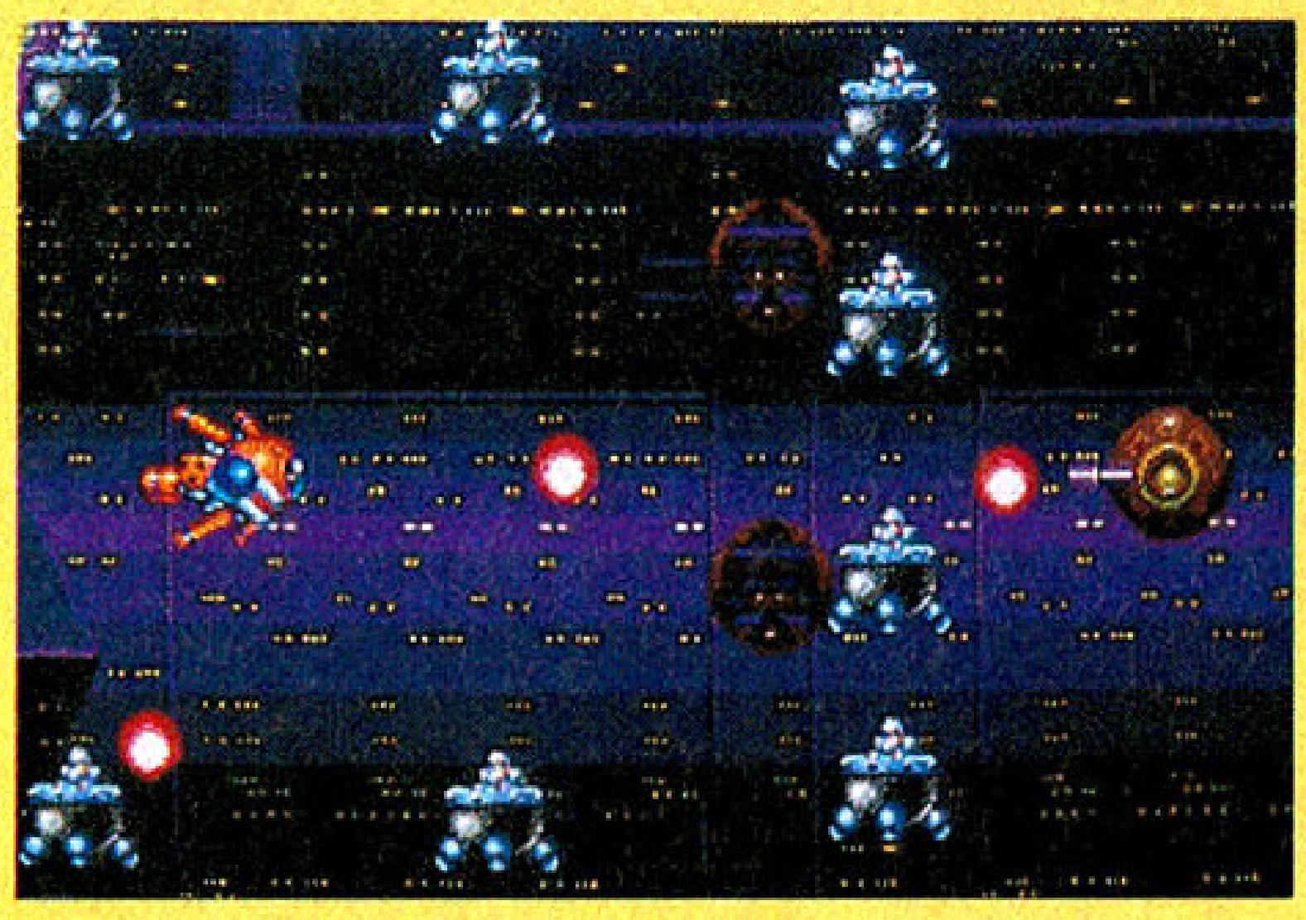

ＵＦＯを投げつけるとエキスパートの硬い箱も一撃で壊せる。余裕があったら狙おう。


大作は撃たずに近づいて投げるのが基本。ブラボーレッグの下をくぐるのがコツ。単発の火炎は、ひきつけて真上に大ジャンプだ。

STAGE6

エキスパートをプレイしていて、パッドを床に叩きつけたくなる瞬間その１。なにしろ破壊したザコが撃ち返し弾を発射するからだ（これは◯◯ミのシューティングかっ！）。

武器はジョンのマシンガンＳＳを使うのは言うまでもない。


撃ち返し弾を出させないために、このようにあえてザコを撃たない局面もある。砲台の弾は、上下の動きだけで避けるといい。

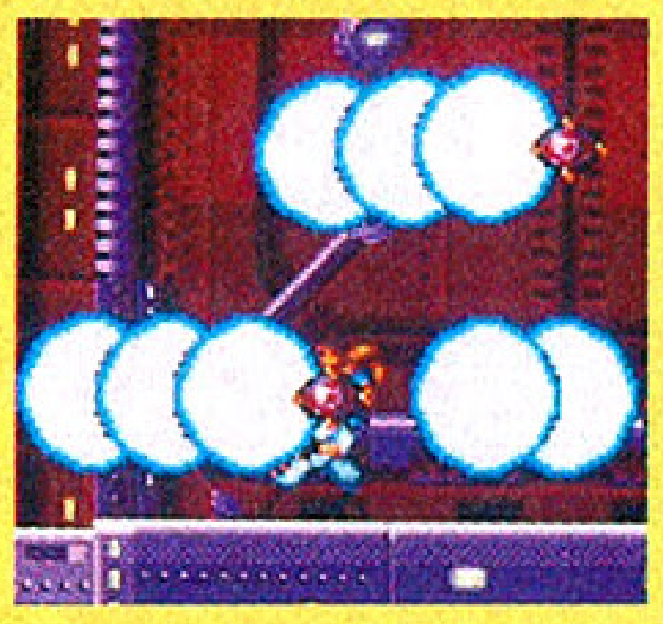
STAGE7

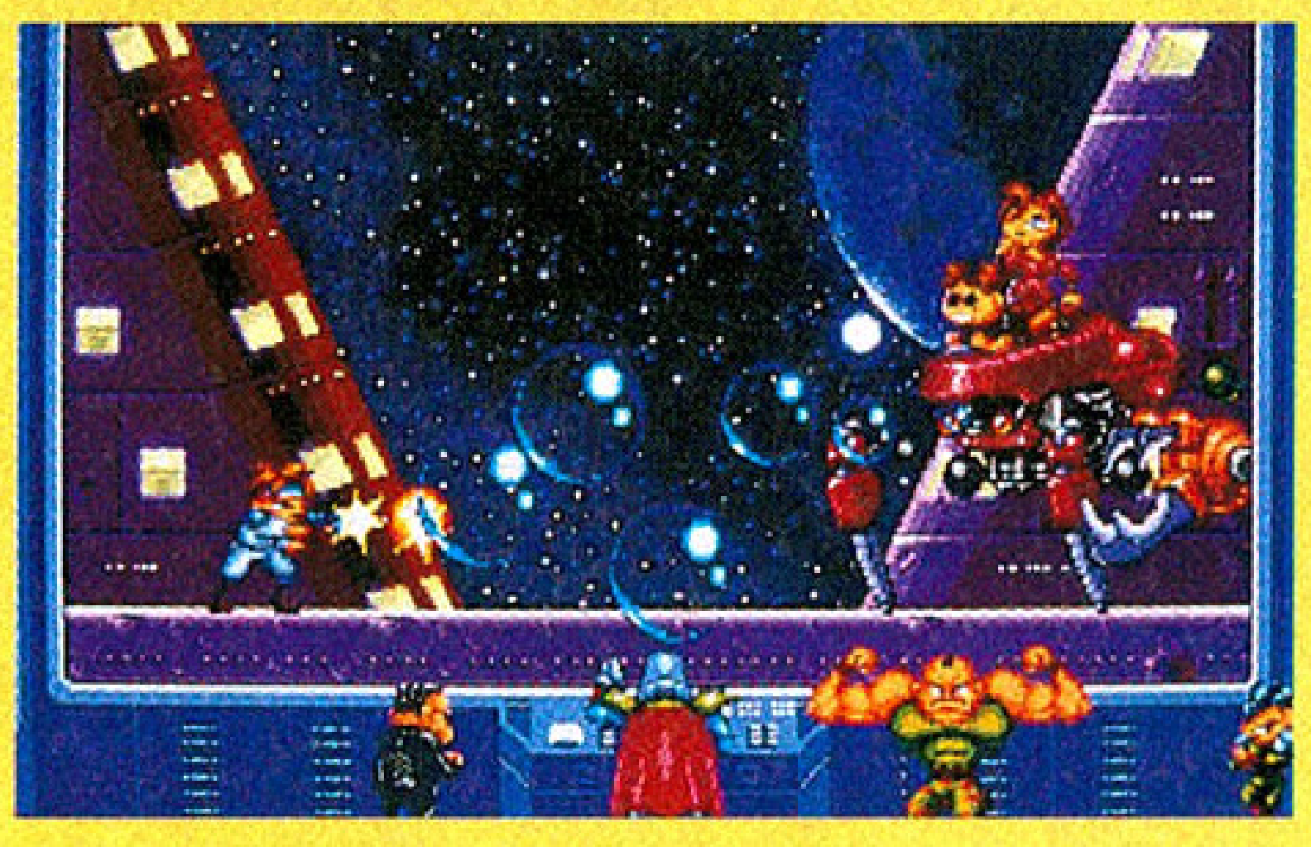
なんとかここまで来た人の意気を消沈させるようですまないが、１人プレイでエキスパートのステージ７をクリアするのはかなり難しい。

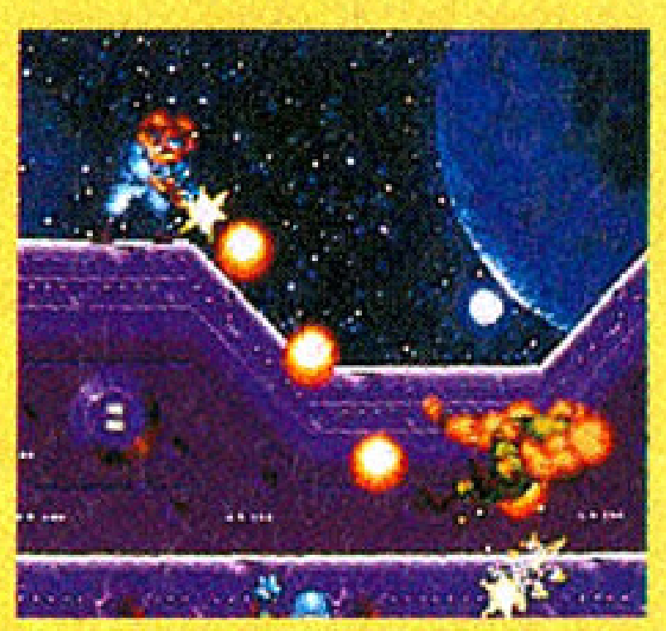
ハードをクリアできる腕を持った者が２人でプレイするのなら話は別だが……。

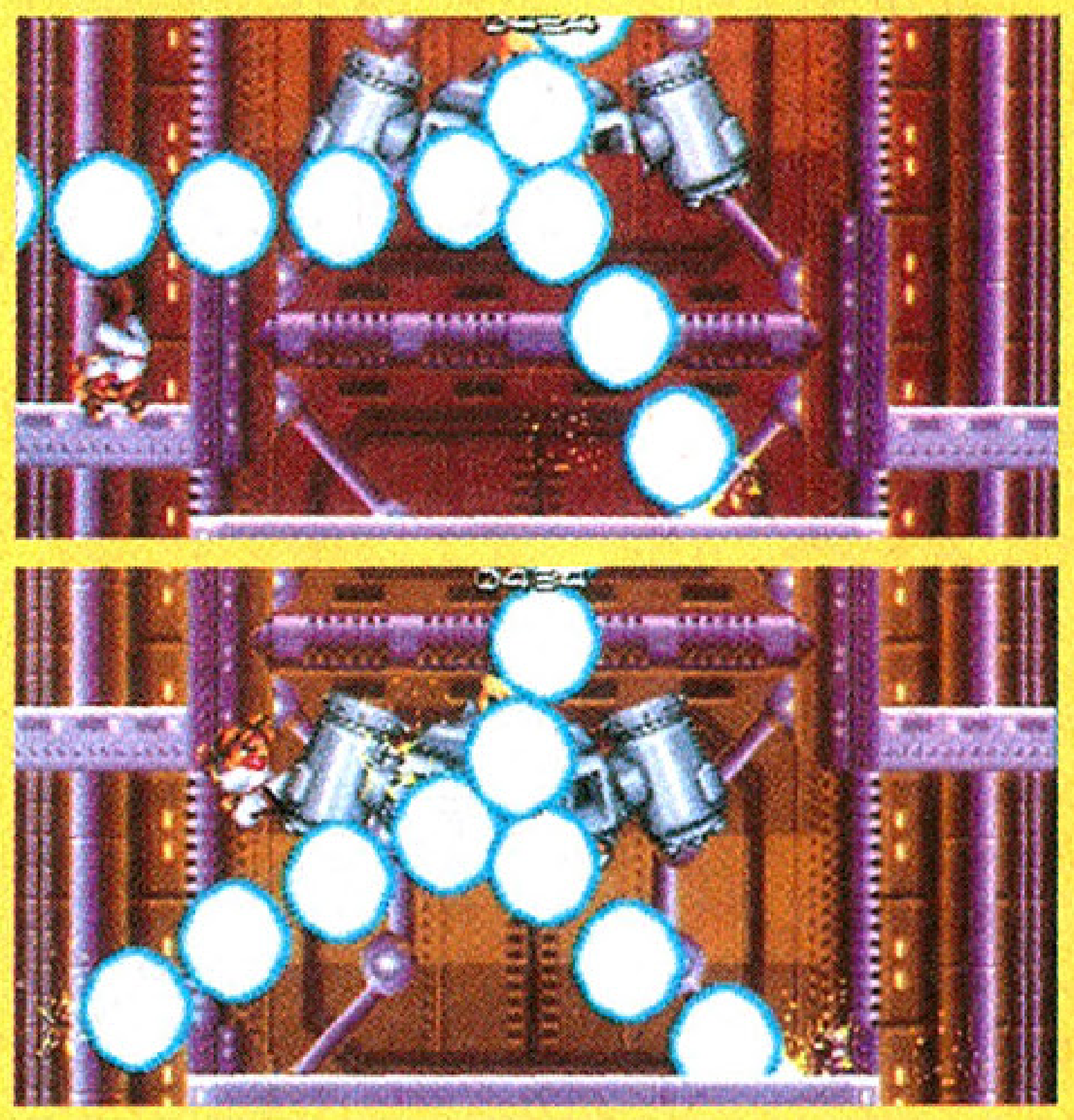
最終面もジョンのマシンガンＳＳが有効。バクレツファイヤーもかなり役に立つが、ピンクロブスターのバブル攻撃を間近で撃たれるとキツいかもしれない。

ダックバタリアンは無傷で倒し、カインは接近して３回投げる。序盤でダメージを受けているようではダメだぞ。


パッドを叩きつける瞬間その２がブラック戦だ。ちなみにこのコアは触れても大丈夫なので、いざという時はすり抜けろ。


ピンキーローダーは、ジャンプで接近してきたら同時にその下をスライディングで抜ける。追い詰められた場合は三角飛びで逃げるのだ。


オレンジは上段から斜め撃ちで。追いかけてきたら上段から下段にすばやく降りて、オレンジの落ちぎわを撃つ。


ブラックフライのビームはハード以下なら回って逃げられるが、エキスパートでは床を昇降するときと、ジャンプアタックが当たっているときの無敵時間を利用してすり抜けるしかない。最後のボスはバクレツファイヤーだ。

ガンスターヒーローズ

メーカー名	セガ		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(8Mbit)		
ジャンル	アクション		

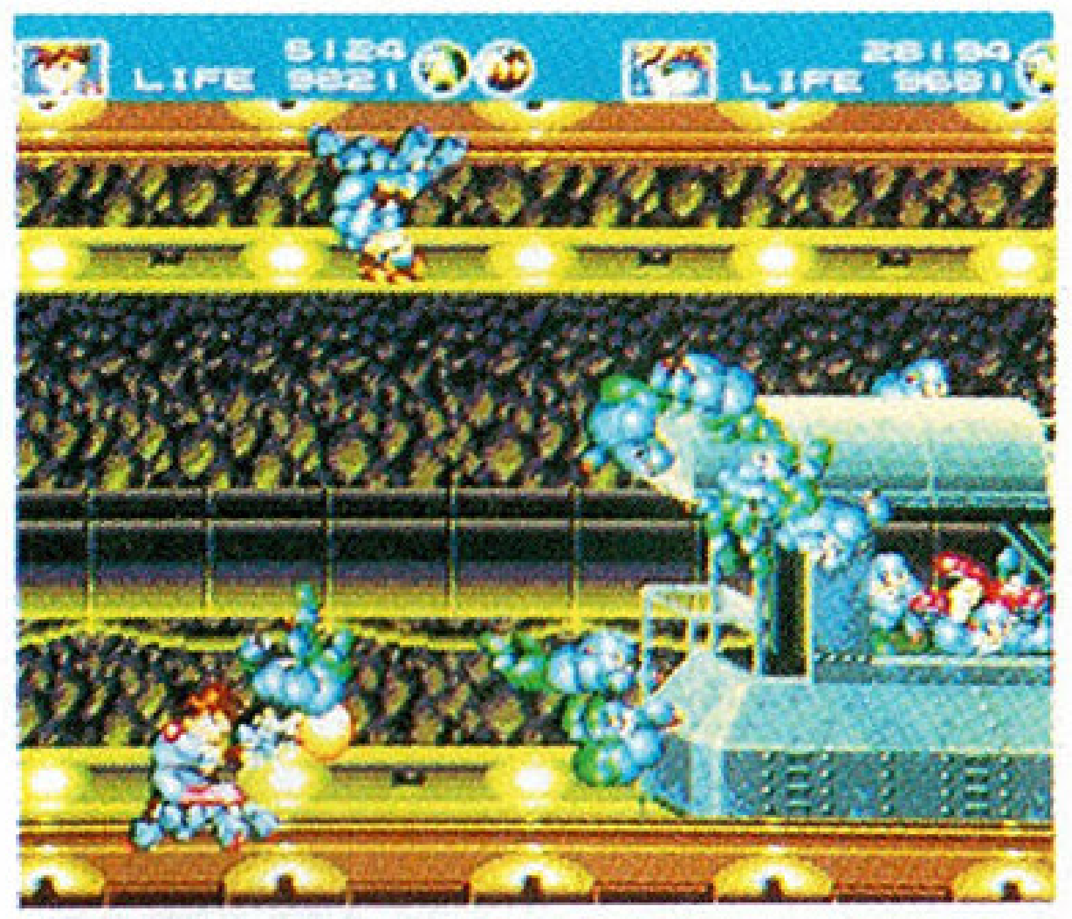
先月までは『ブレードガンナー（仮称）』であったが、このたび『ガンスターヒーローズ』という名称に正式に決定した。内容のほうは、武器あり、投げあり、キックありのアクションゲームだ。

GUNSTAR HEROES
1 PLAYER
2 PLAYER
OPTIONS

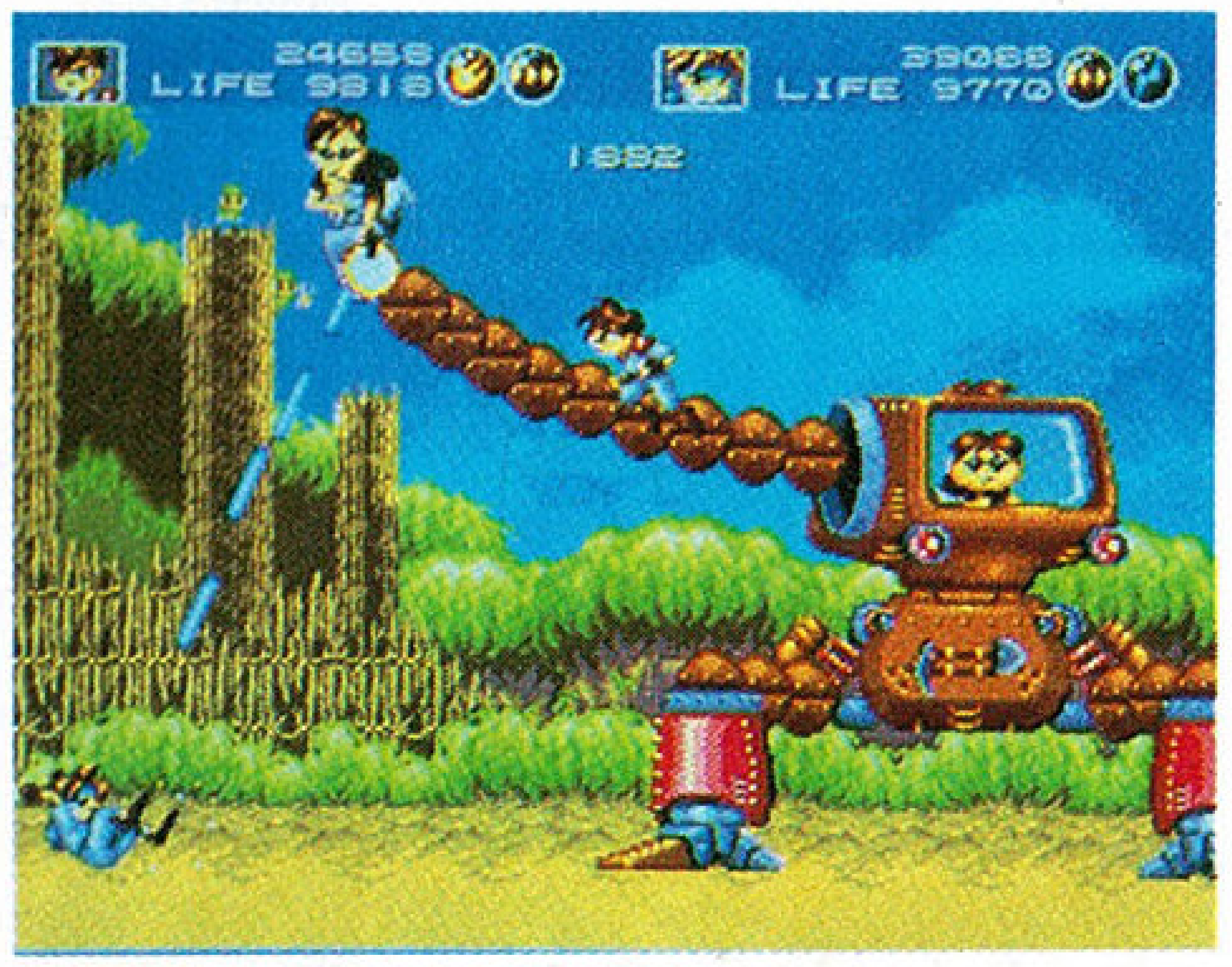
⬆『ブレード・ガンナー（仮称）』から正式にタイトルが決定したぞ

ボスは30体以上

巨大なボスはゲーム中に何体も出現する。それぞれが個性的で、派手な攻撃を仕掛けてくる。面によってはボスのオンパレードがあり、とにかくたくさん出てくるぞ。



⬅こともあろうか自分の部下を投げてくる敵だ

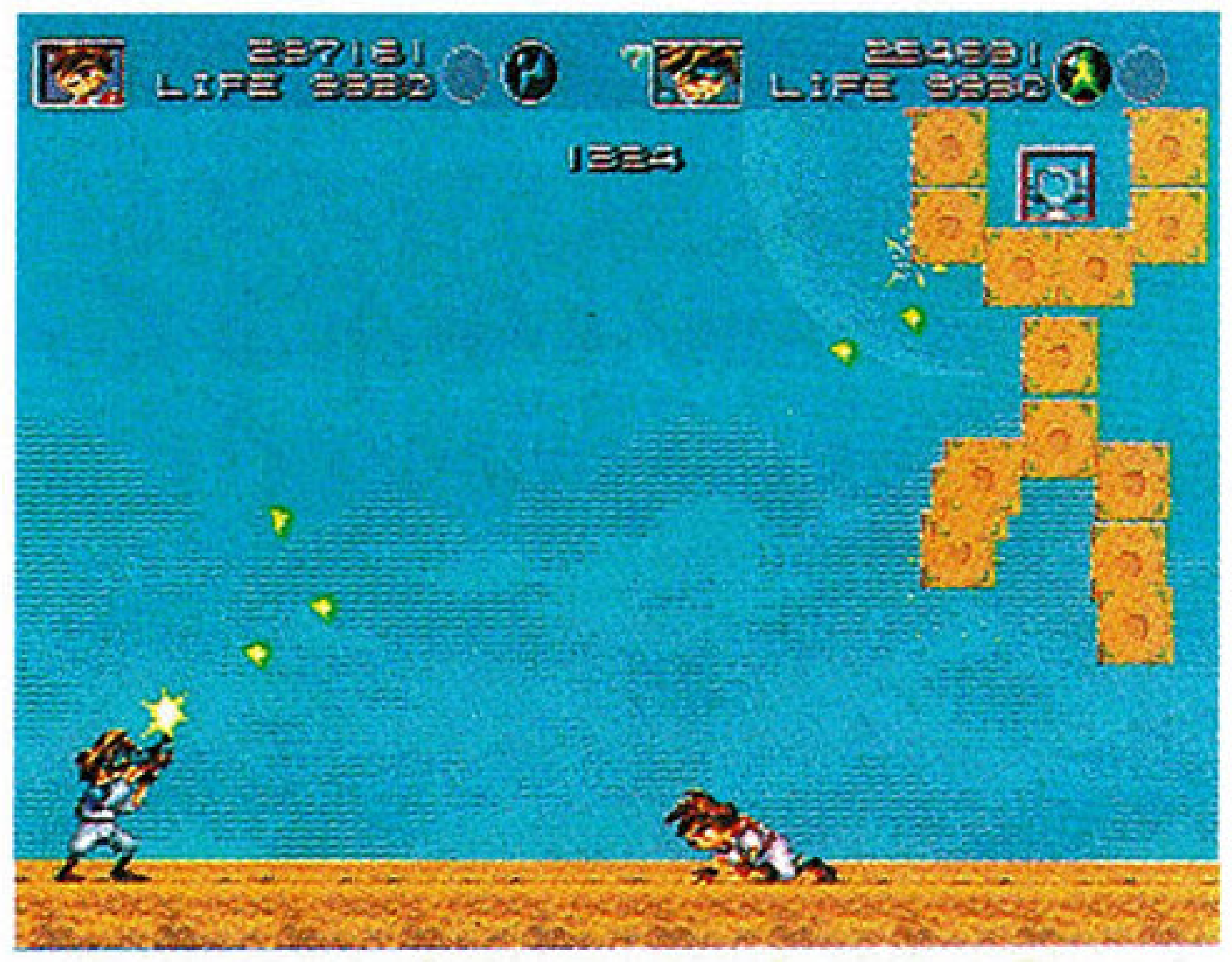


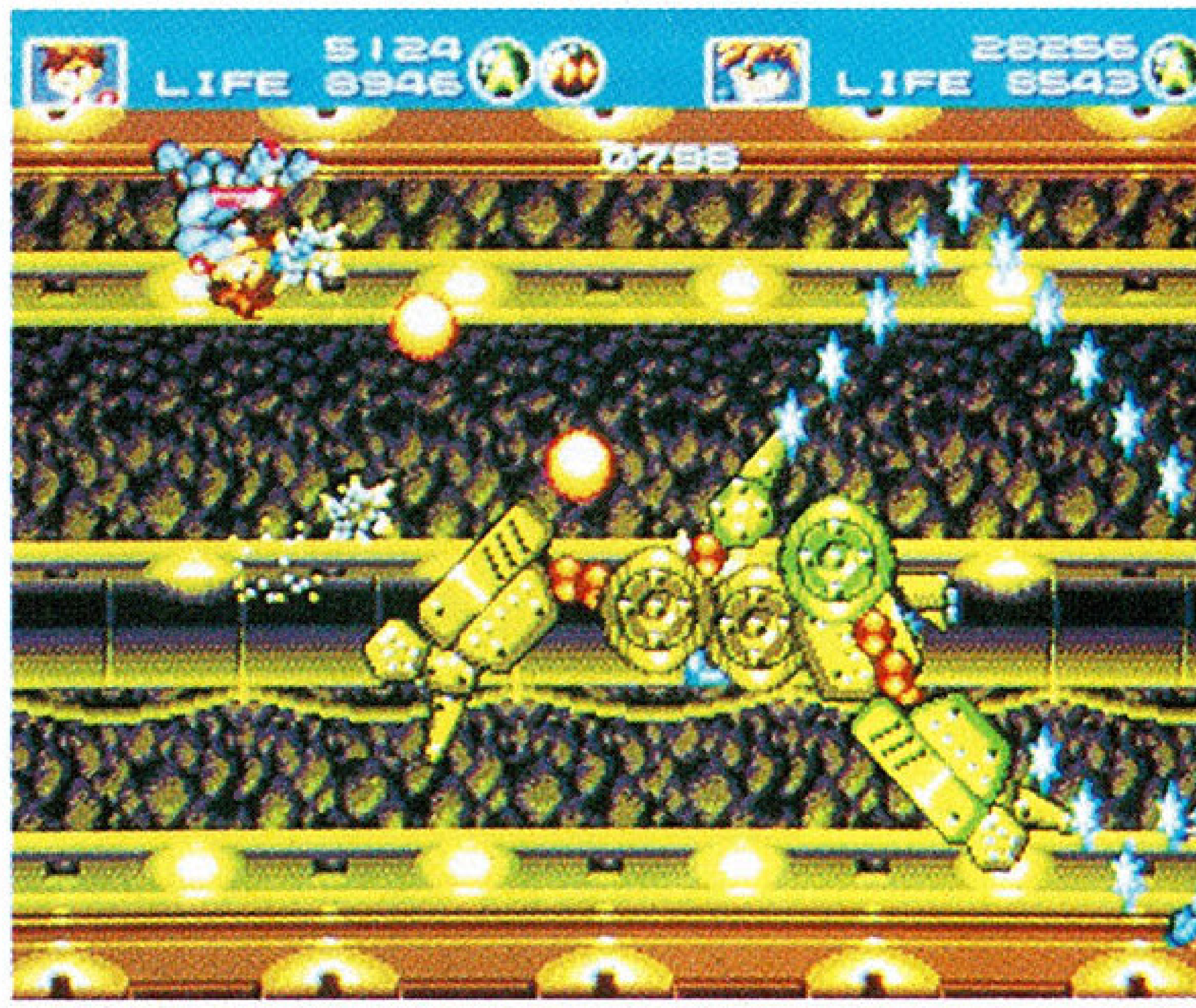
⬆１面のボスのピンキー ローダー。動き回って攻撃してくるぞ

武器は14種類

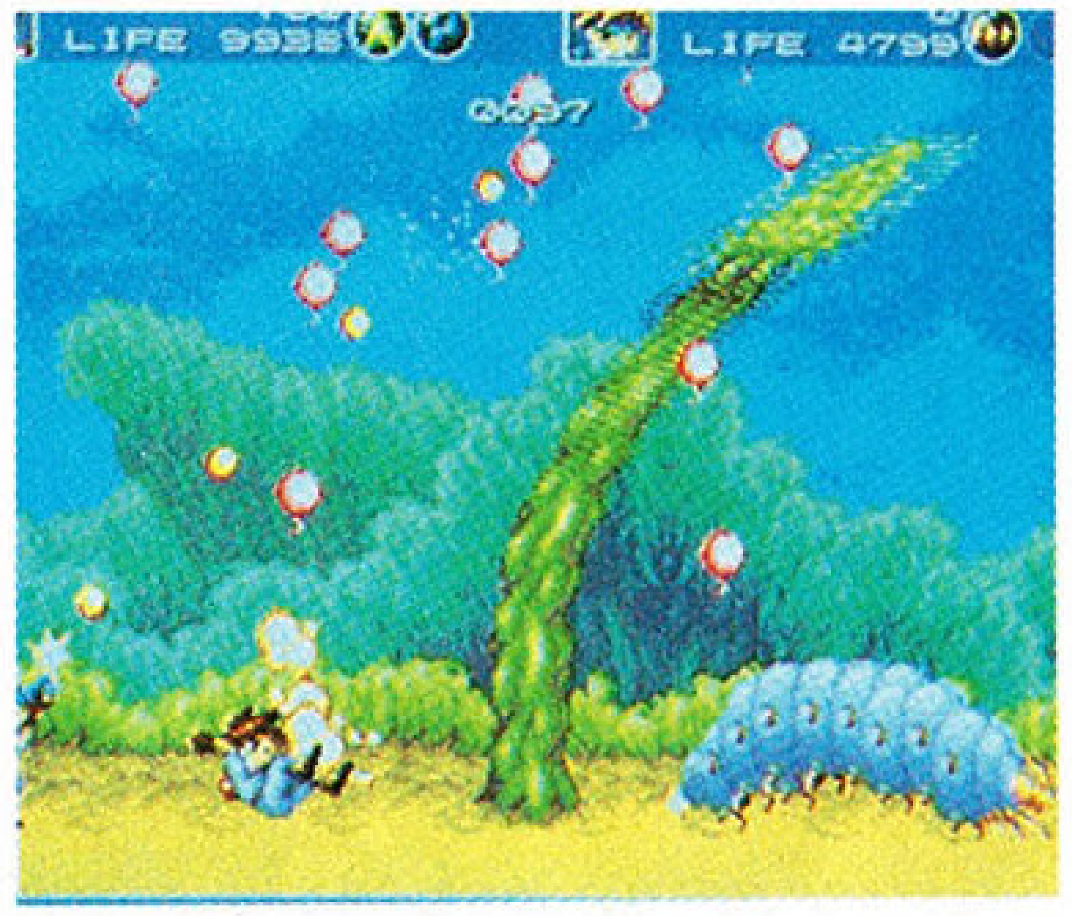
武器はアイテムを取ることで、入手できる。基本となる4種類の武器を単独で用いたり、それぞれ2つまで組み合わせたりして、合計14種類の攻撃ができるようになっている。

⬇武器のチェイサーを使ったところ。敵を追っかけてくれるので楽だ

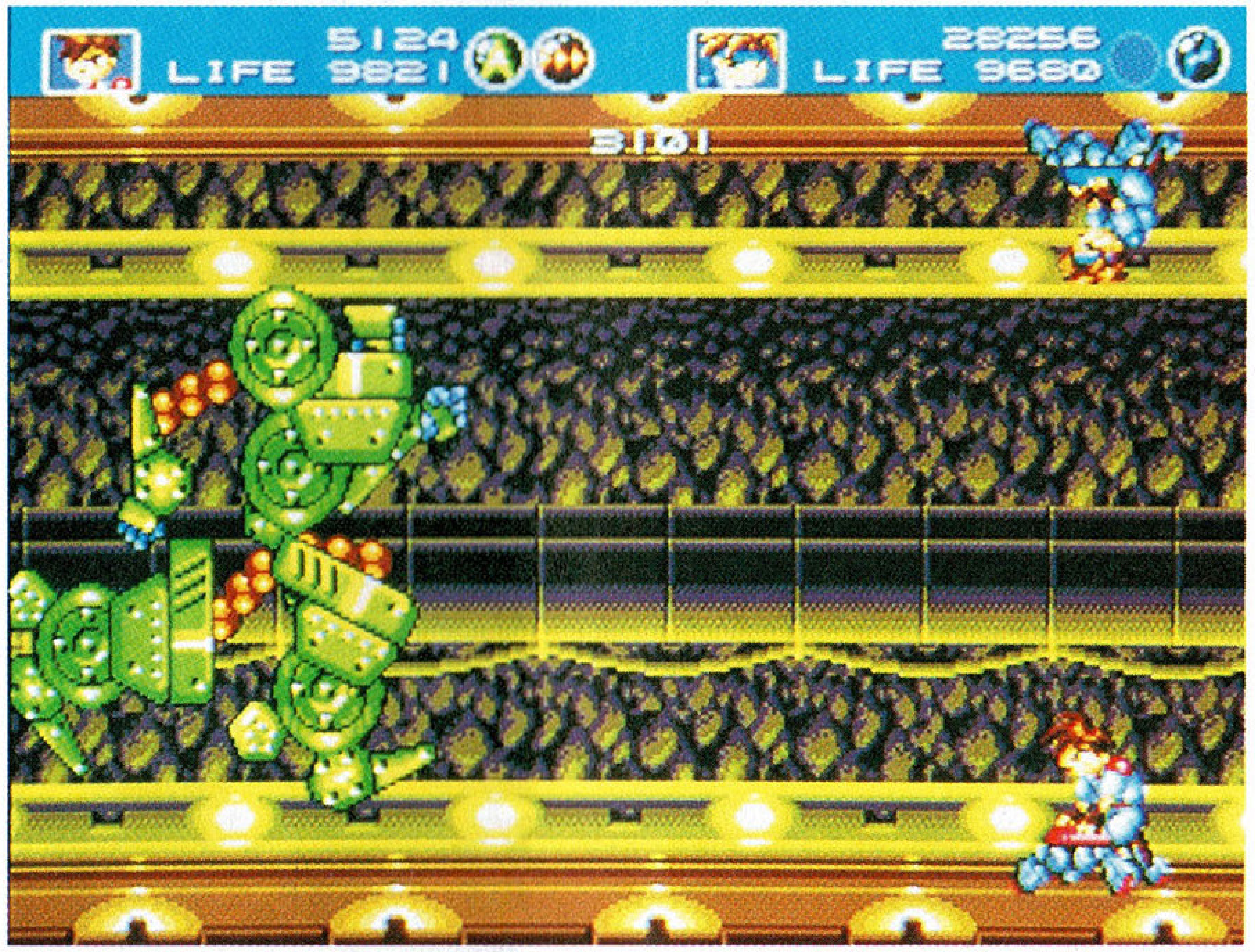




➡チェイサーとフォースの組み合わせ。追尾性はさらにアップしている

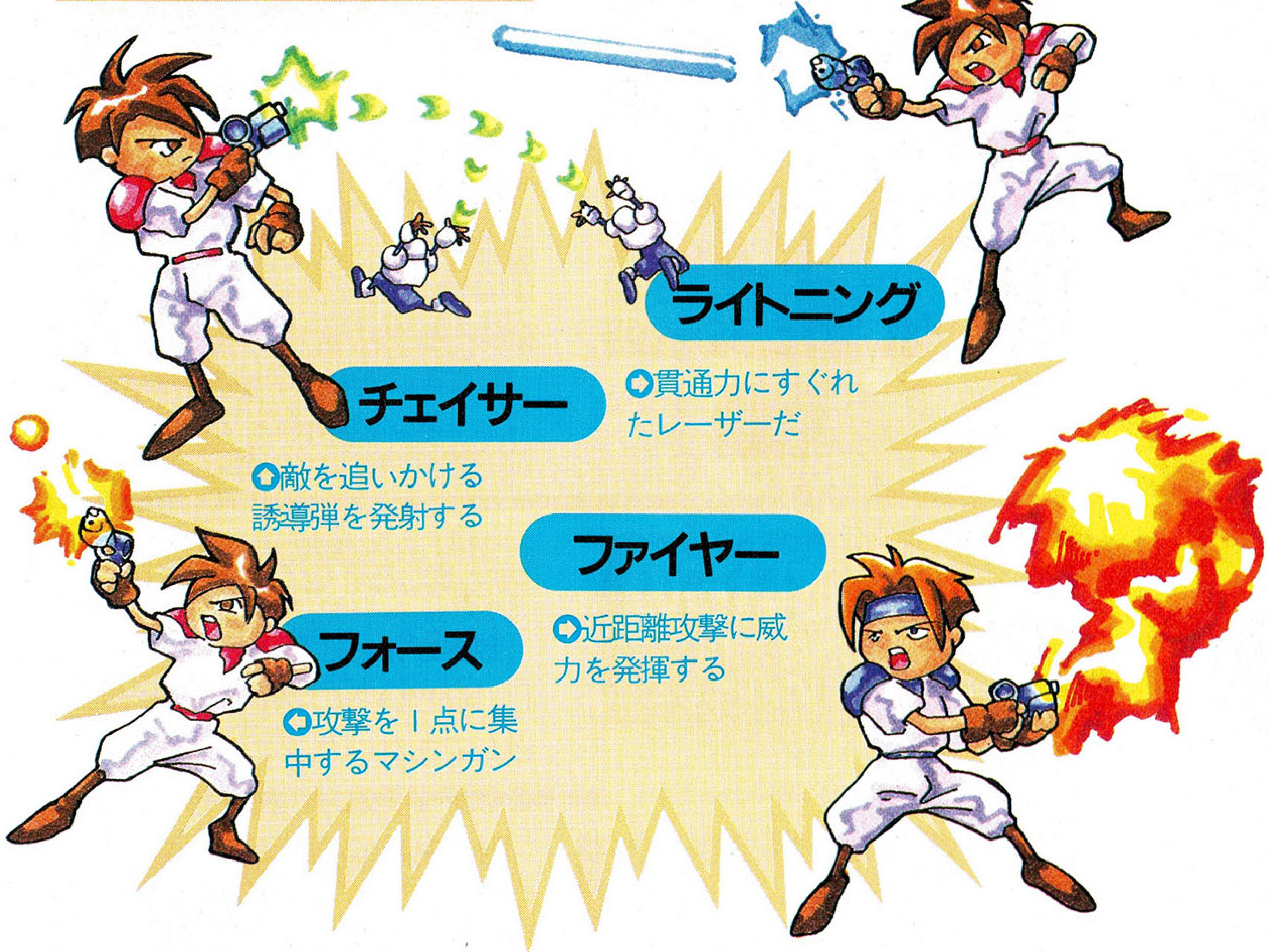


⬅単独で使うよりも、組み合わせのほうが強力だ


LIFE 9821
5124
LIFE 9680
28256

➡2面の大ボスのセブン フォース。最高7回変形して攻撃してくる。その動き回る姿は見ものだ

基本となる4種類の武器


ライトニング
チェイサー
ファイヤー
フォース

➡貫通力にすぐれたレーザーだ

⬆敵を追いかける誘導弾を発射する

➡近距離攻撃に威力を発揮する

⬅攻撃を１点に集中するマシンガン

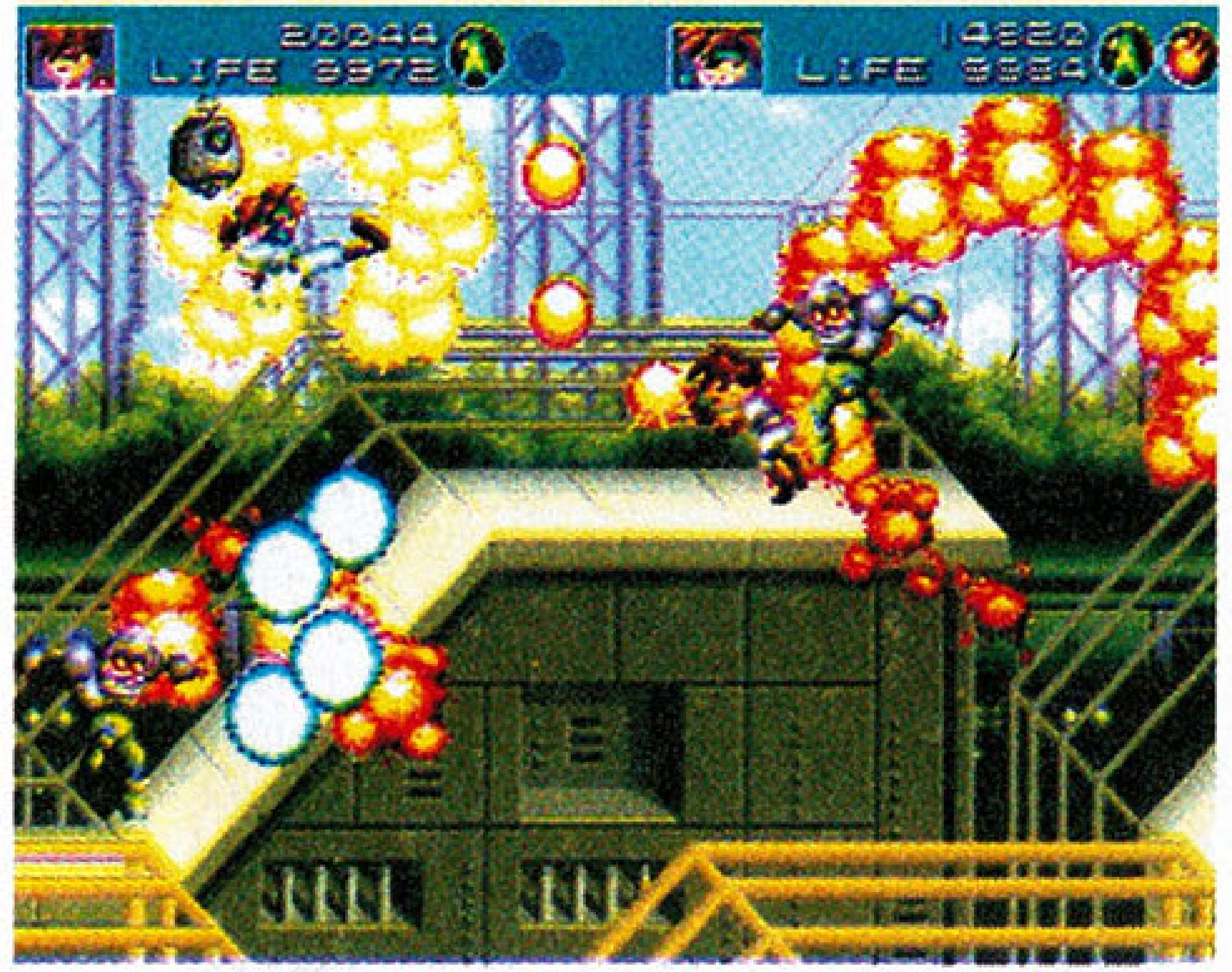
ガンスターヒーローズ

メーカー名	セガ		
発売予定日	9月	予定価格	6800円(税別)
メディア（容量）	ROM(8Mbit)		
ジャンル	アクション		

正義の4人組「ガンスターズ」。彼らは数々の犯罪を解決したが、いきなり眼前に現れたなぞの男に、守るべき世界を破壊されてしまう。ガンスターズはなんとかその男を封印し、世界が復興するまで長い眠りについた…。しかし、長い時が過ぎ別の時代、なぞの男の封印を解こうとする者達が現れ、ガンスターズは再び立ち上がった。

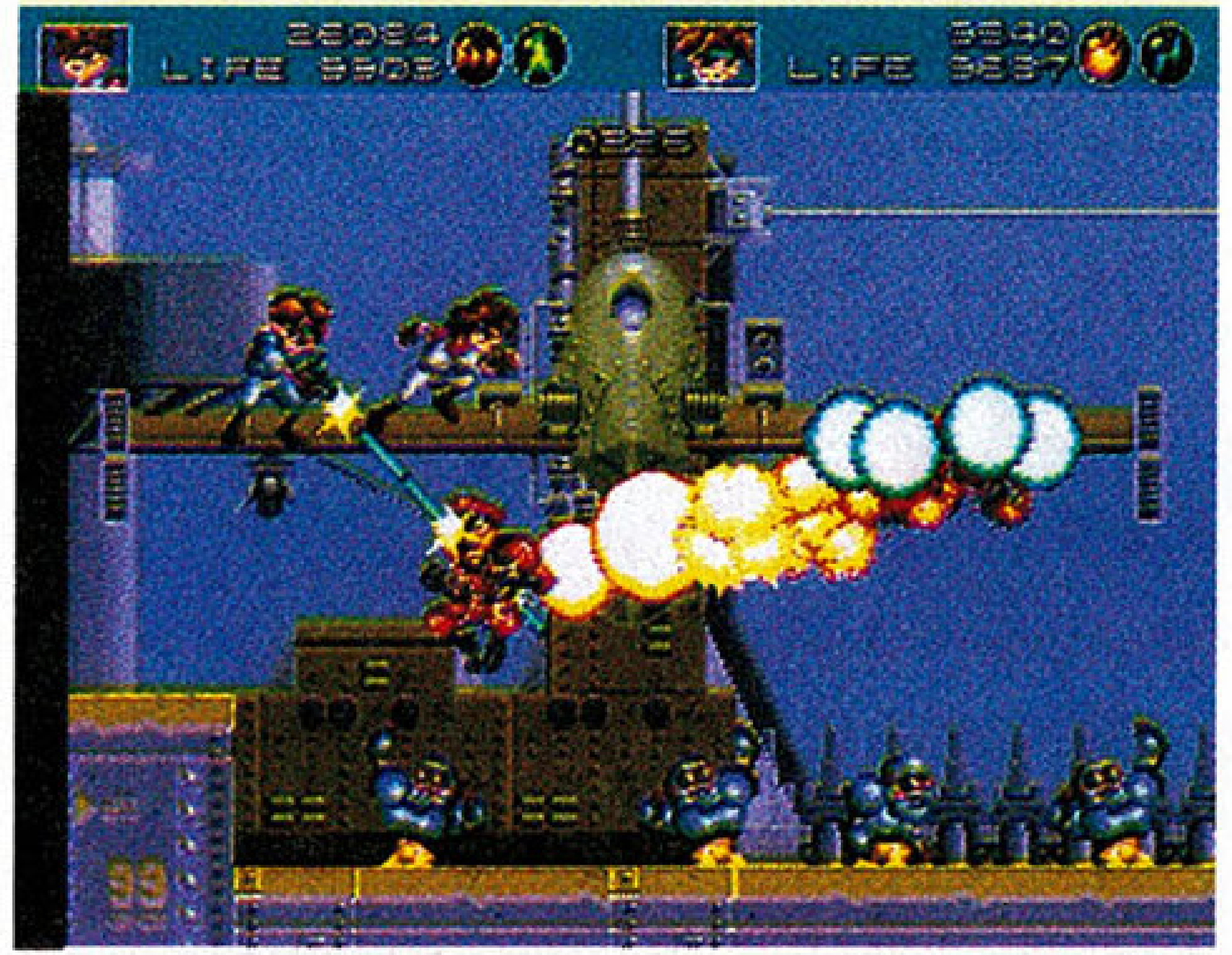
自由度の高いアクション

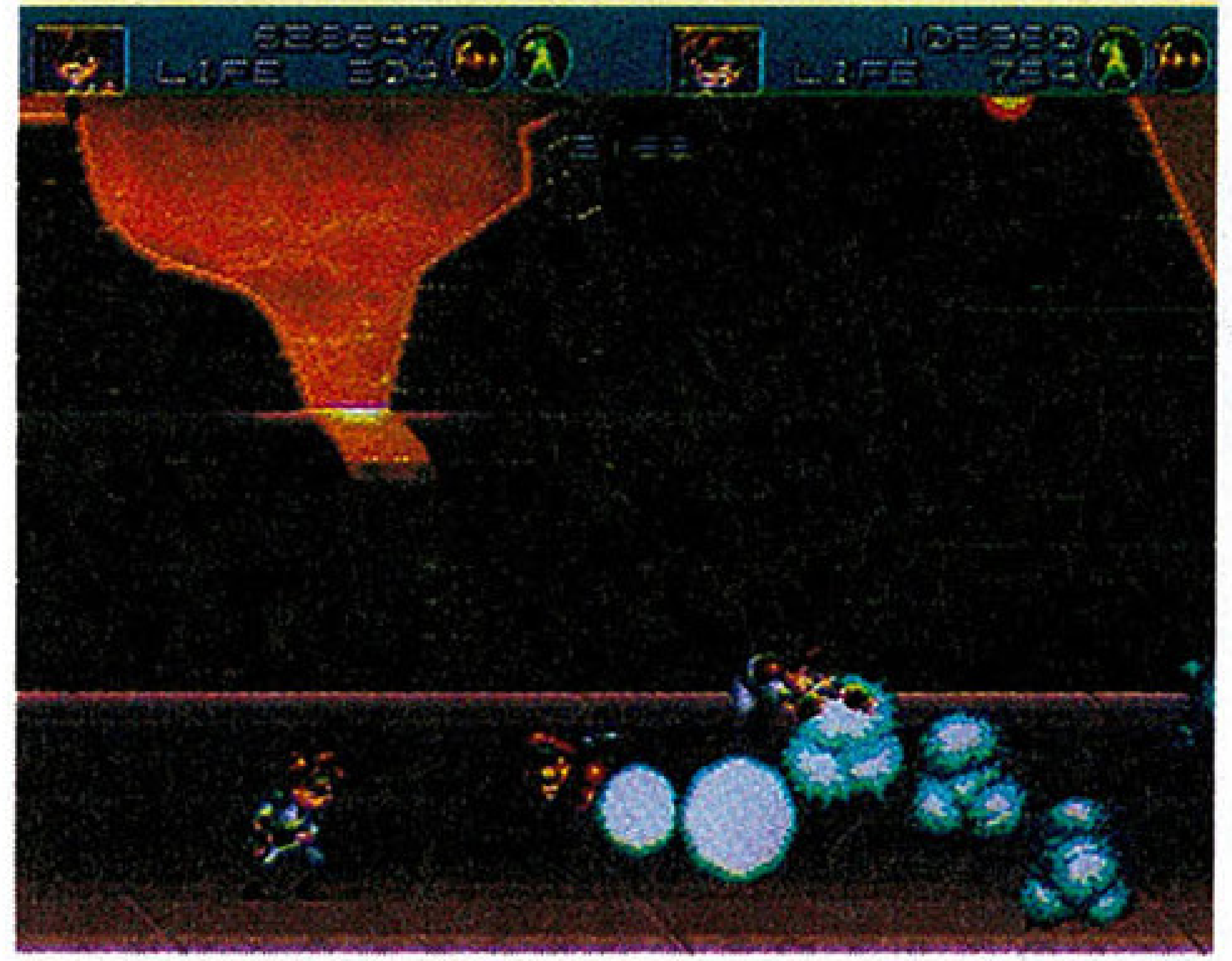
全7ステージからなるアクションゲームで、前半の4面は好きな順にプレイできる。武器での攻撃あり、投げあり、キックあり、スライディングありと多彩なアクションが楽しめるぞ。



⬆2人同時プレイもできる。ガンスターズの2人を操作するのだ

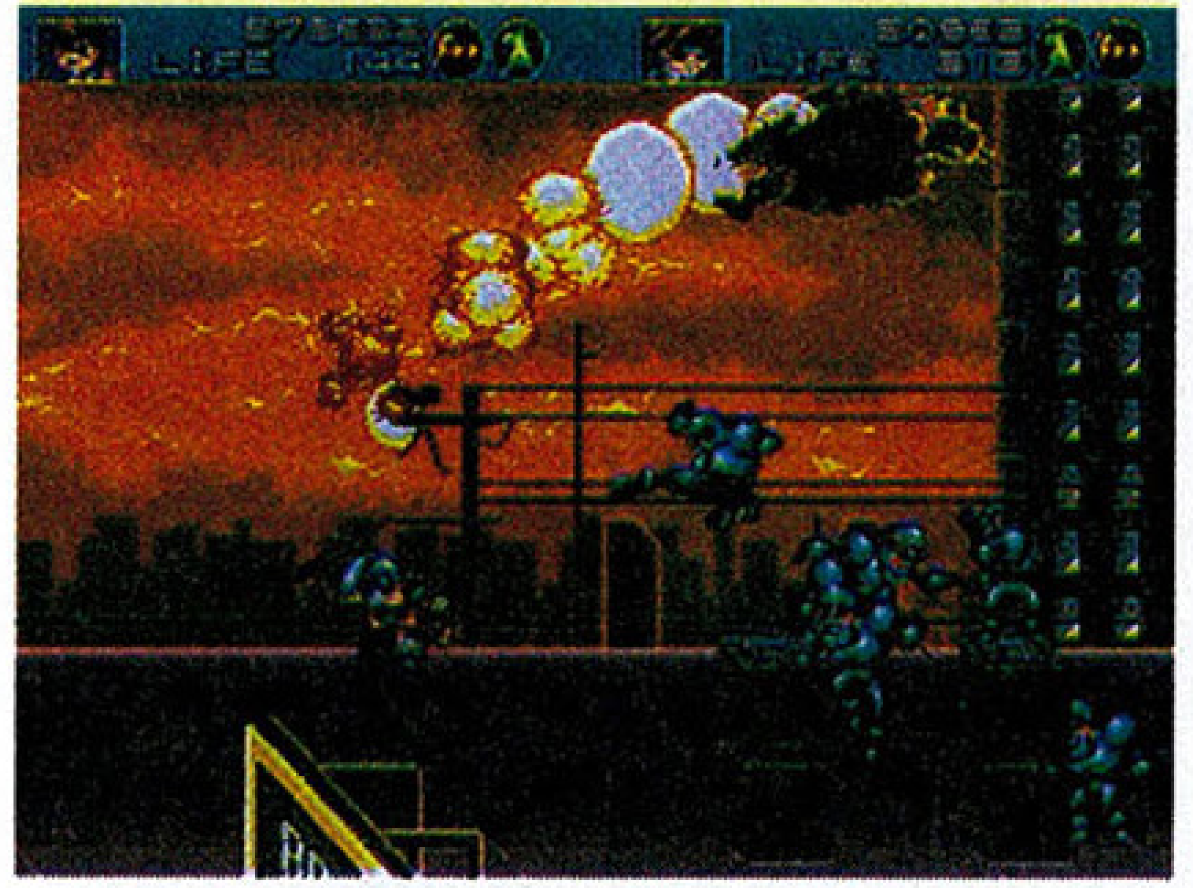
⬇ライバル的な何度も出現する敵も



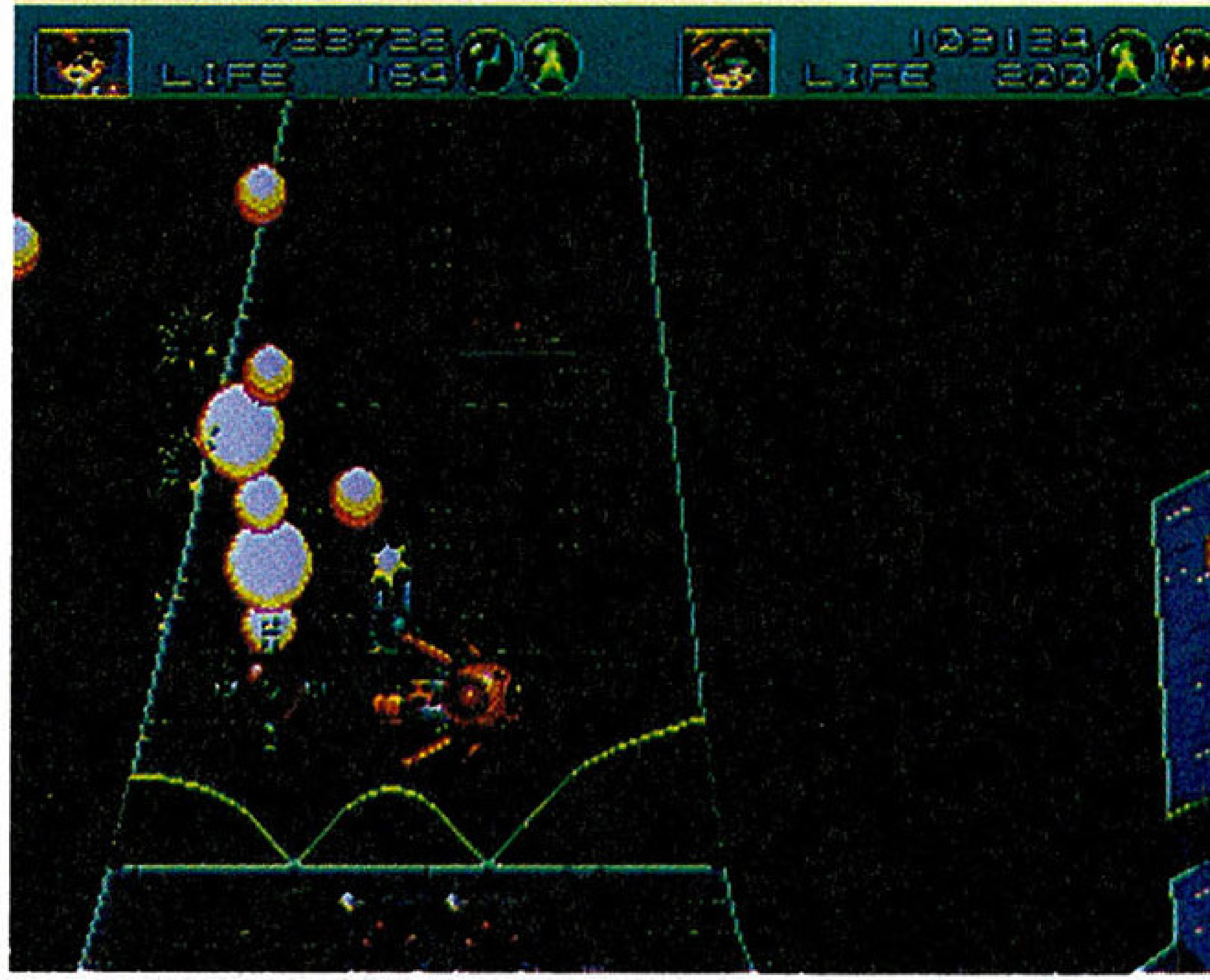


⬆各面ボスとの戦いは何度もあるぞ

➡飛んでるものも投げる



➡後半面ではガンスターズは宇宙で戦う



特報!!

豊富なボスキャラ、多彩な画面処理が魅力のアクション

GUNSTAR HEROES

ガンスターヒーローズ

怒とうのように襲いくるザコ&ボスを、自慢のガンさばきでブチのめす。超絶・力押しのシューティングアクションだ!

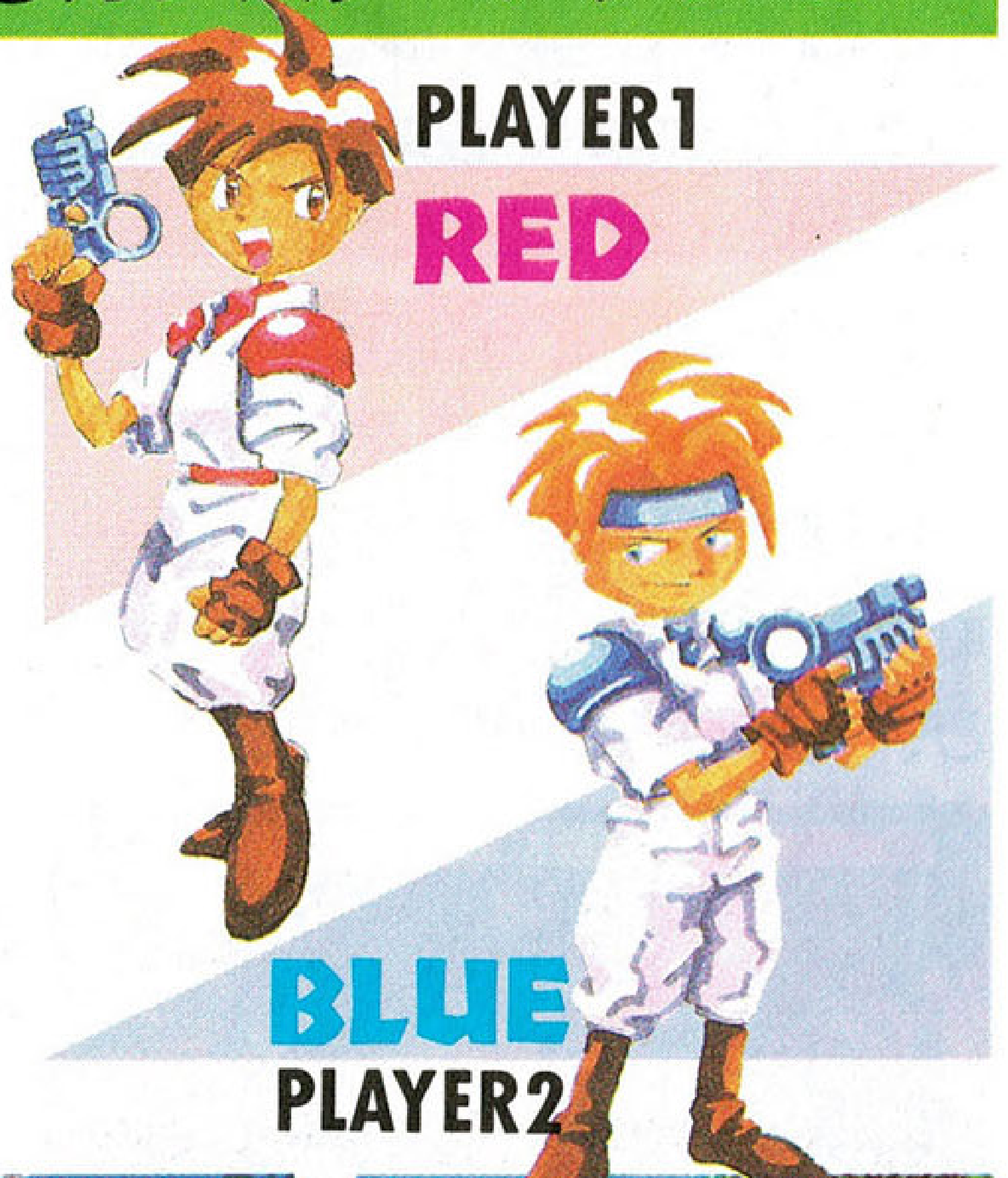
発売予定日	9月10日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（8Mbit）	現在の開発状況	100％

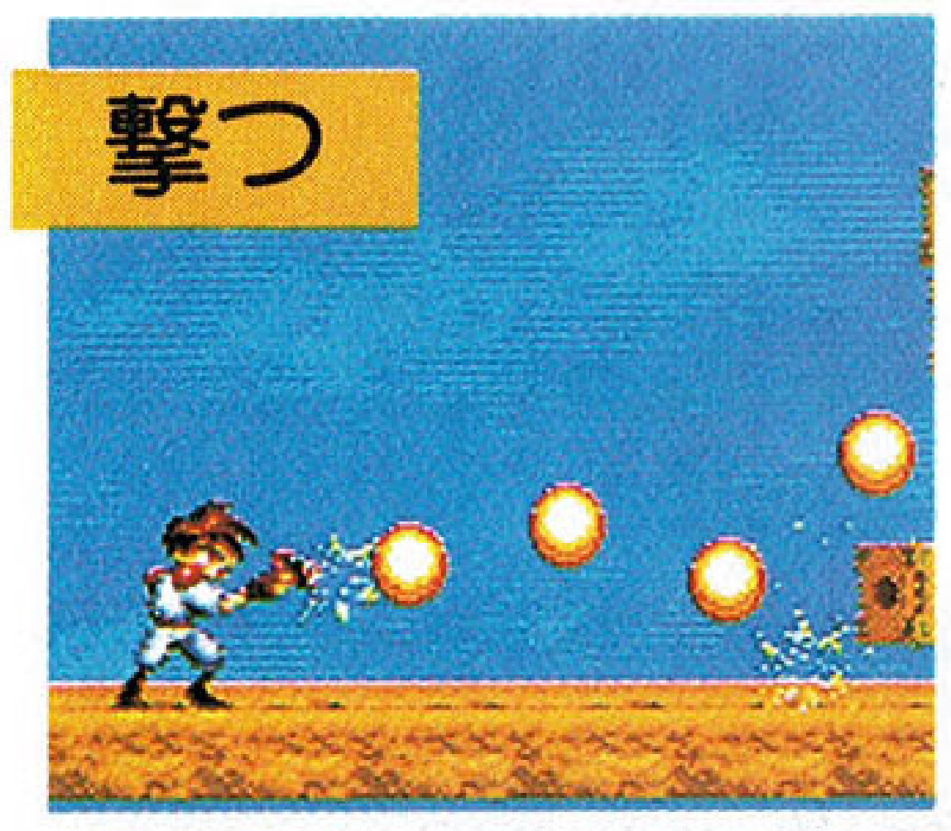
パワフルボディと14種類のガンアクションでつき進め

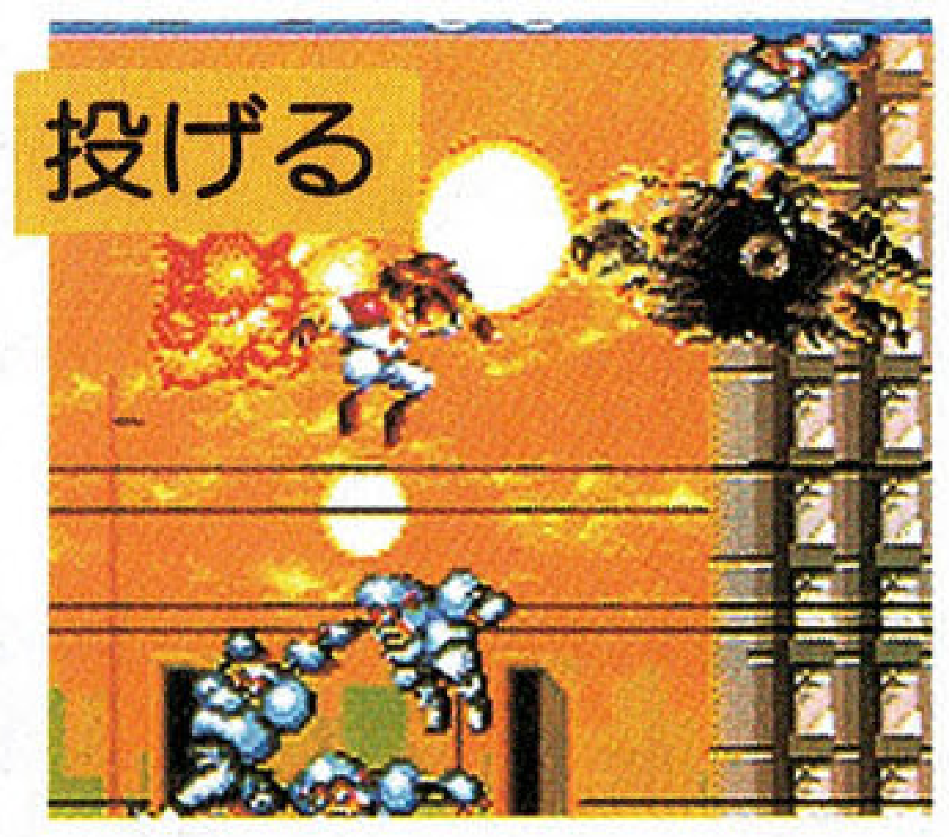
かつて、世界を滅ぼした破壊神「ゴールデンシルバー」を封印し、長き眠りについた「ガンスターヒーローズ」。しかし、そのはるかなる過去の惨劇を知らない独裁国家「帝国」は、選ばれた民を理想郷に導く「月に眠る神」を復活させようとする。かくして、長き眠りからさめたガンスターズと、帝国との激しい戦いが始まった。

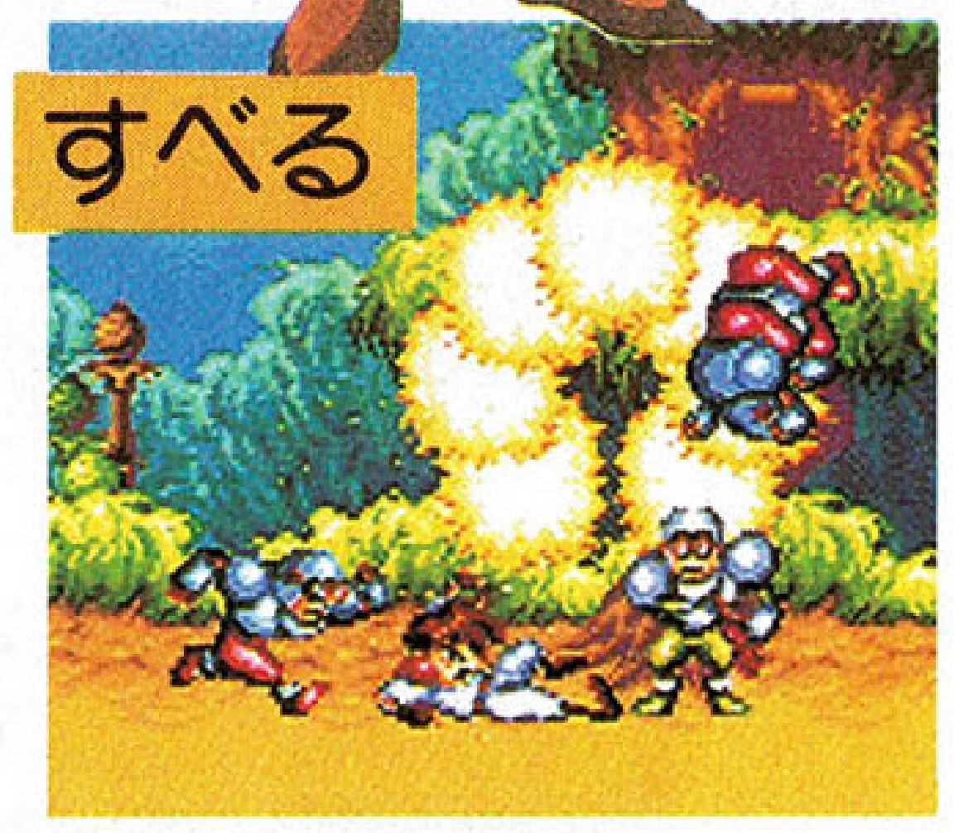
押し寄せる敵を打ち破るガンスターアクション

「レッド」と「ブルー」が14種類の武器で敵を倒す、2人同時プレイ可能なアクション。ザコ敵を投げとばしたり、敵が投げる爆弾を受けとめて投げかえすこともできる。場所によっては、ぶら下がったり移動などができ、上の段や下の段への昇り降りもできる。ほかにも、ジャンプからの攻撃や、スライディングを使った攻撃もできるなど、多彩なアクションがウリ。




撃つ

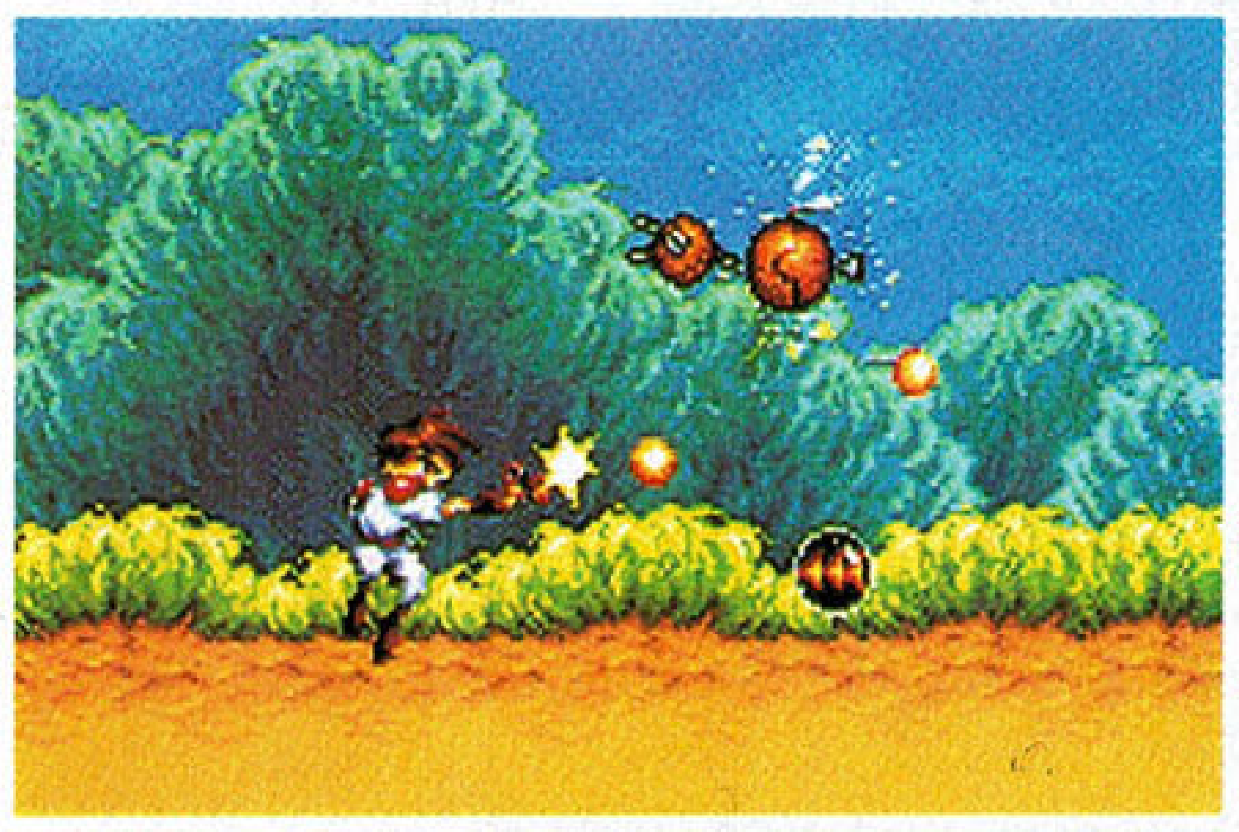

投げる

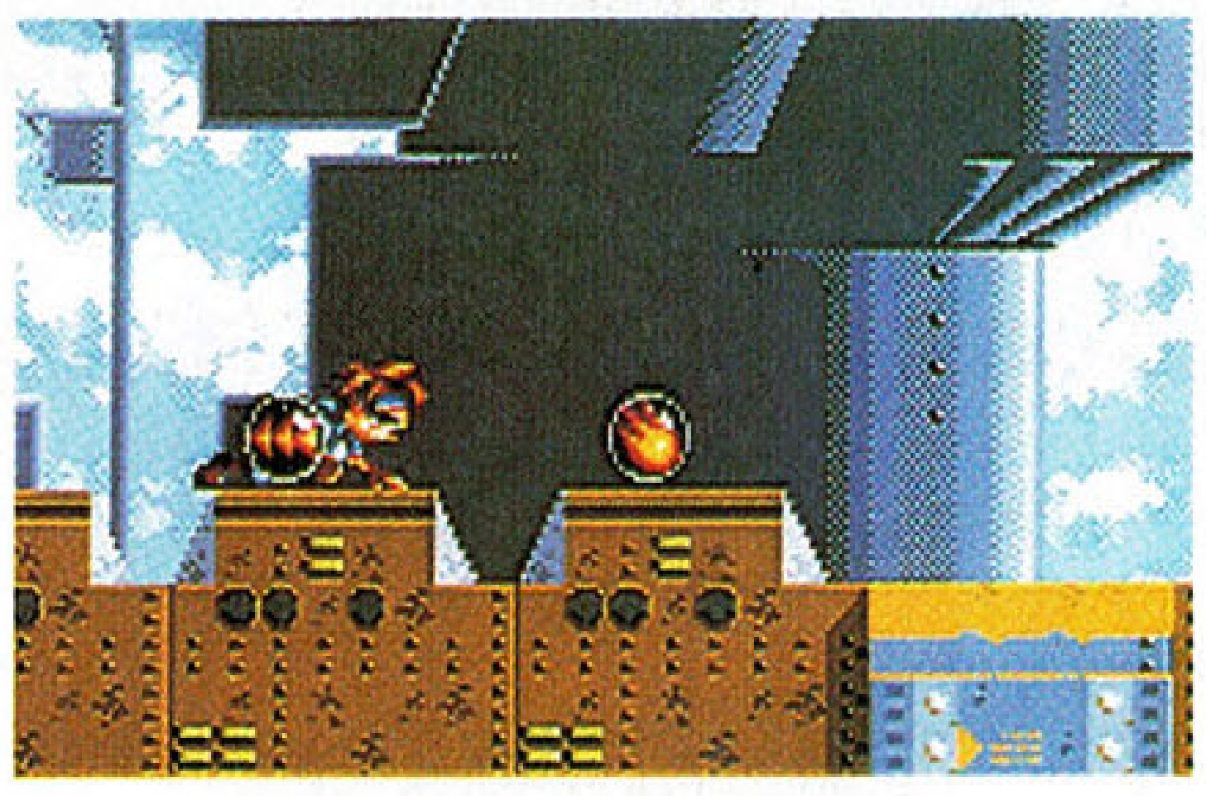

すべる

5種類のアイテムを使って戦いぬけ!

14種類の武器を使うには、4種類のアイテムを組み合わせて選択する必要がある。武器は2つまで同時に持つことができ、4種類を1つだけ、もしくは2つ組み合わせることで14種類の武器ができあがるという仕組みだ。武器アイテムはゲームの開始時に1つだけ持っており、ゲーム中で随時入手、交換することになる。

4つの武器以外にもライフ回復があるので、アイテムは全5種類。

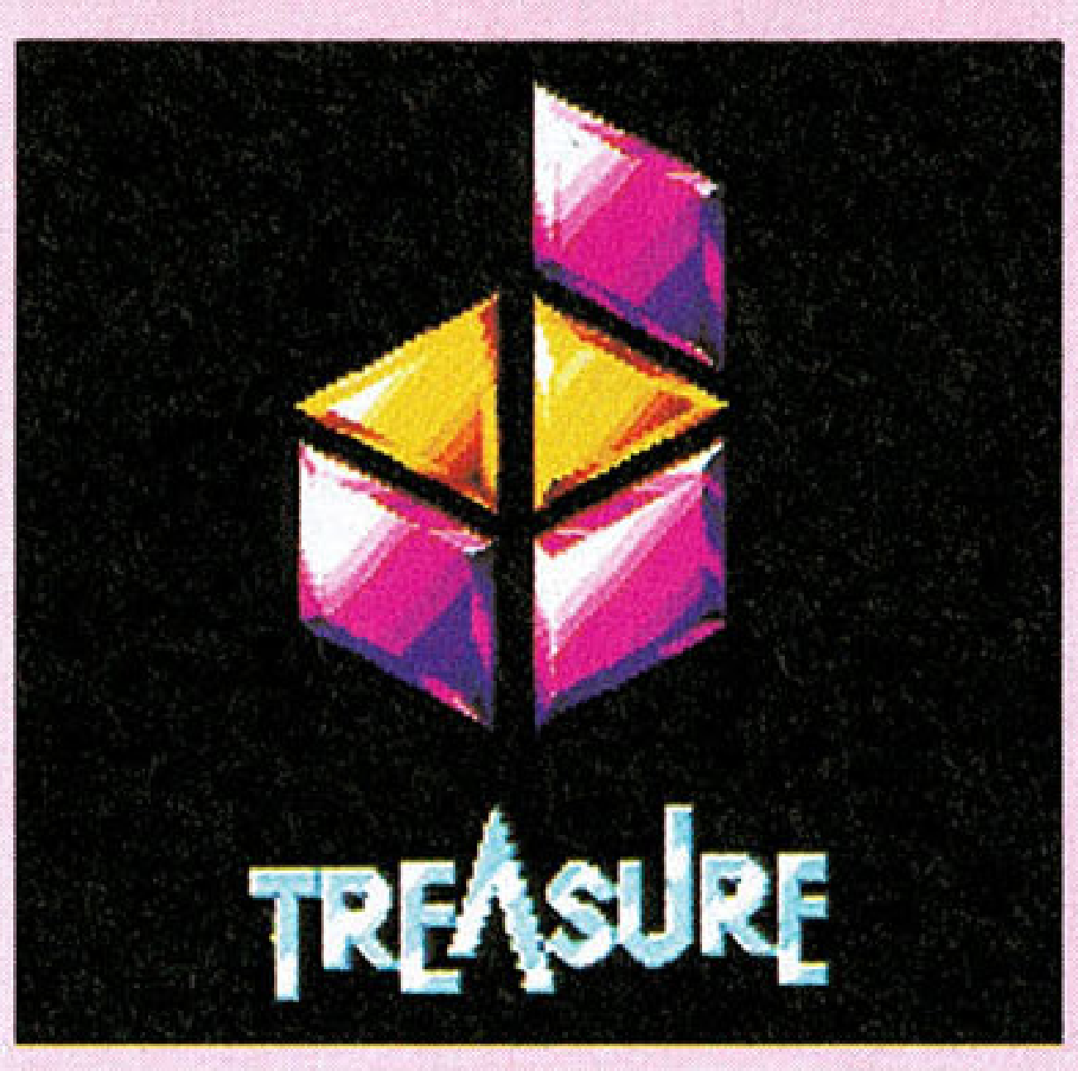

アイテムを落とすぞ


しゃがんで取るのだ

アイテム一覧	アイテムは、鳥型メカが落とすものや、中堅ザコを倒すと出現するものなどがあるぞ。
フォース	一点集中型の武器。連射に全てを賭けるマシンガン攻撃
チェイサー	敵を自動追尾してくれる武器。威力は弱いが使いやすい
ライフ回復	ライフを少し回復してくれるアイテム。うれしいなぁ
ライトニング	貫通力のある武器。いわゆるレーザーで、かなり強力
ファイヤー	火炎放射型の武器。近い距離の敵には強力な攻撃が可能

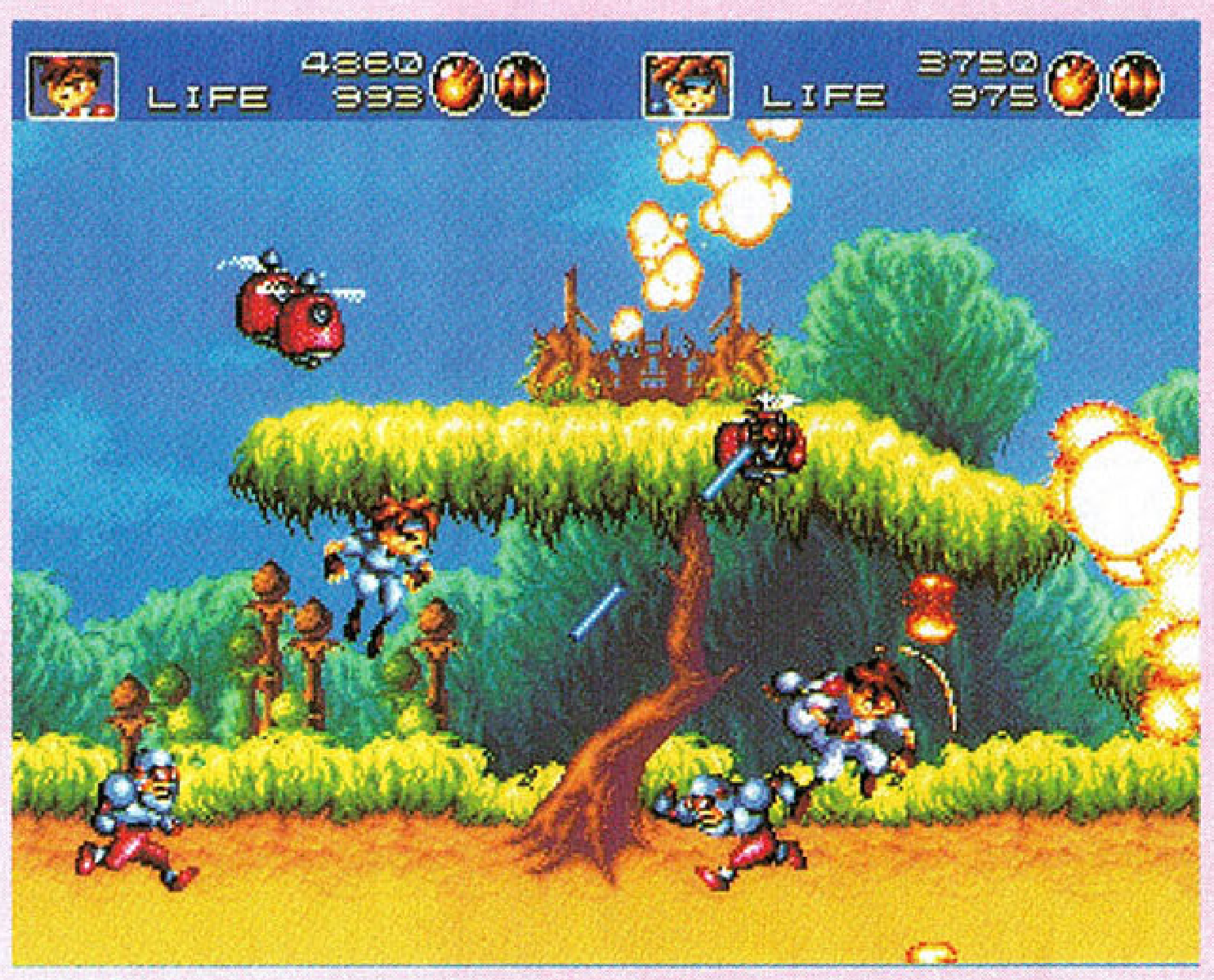
このゲームを作ったTREASUREとは?

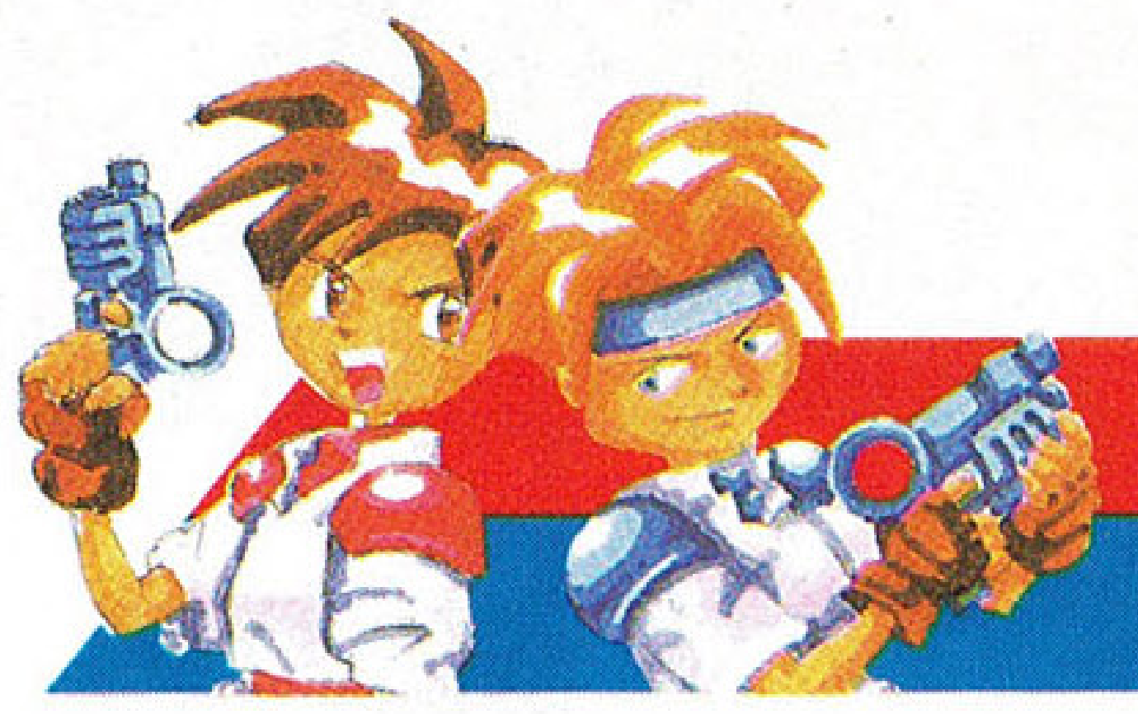
スイッチを入れると、セガのロゴに続いて見慣れないロゴが表示される。実はこのゲーム、トレジャーという会社が開発を担当しているのだ。株式会社トレジャーの設立第1作が、このゲームというわけ。新しい会社だが、開発スタッフの多くは、もともとコナミでさまざまなゲームを開発してきた経験者ぞろい。培われた開発技術がこのゲームに結集しているのだ。



ポリゴンで描かれた箱のふたが開いてこのロゴになる

とにかく派手な『ガンスターヒーローズ』

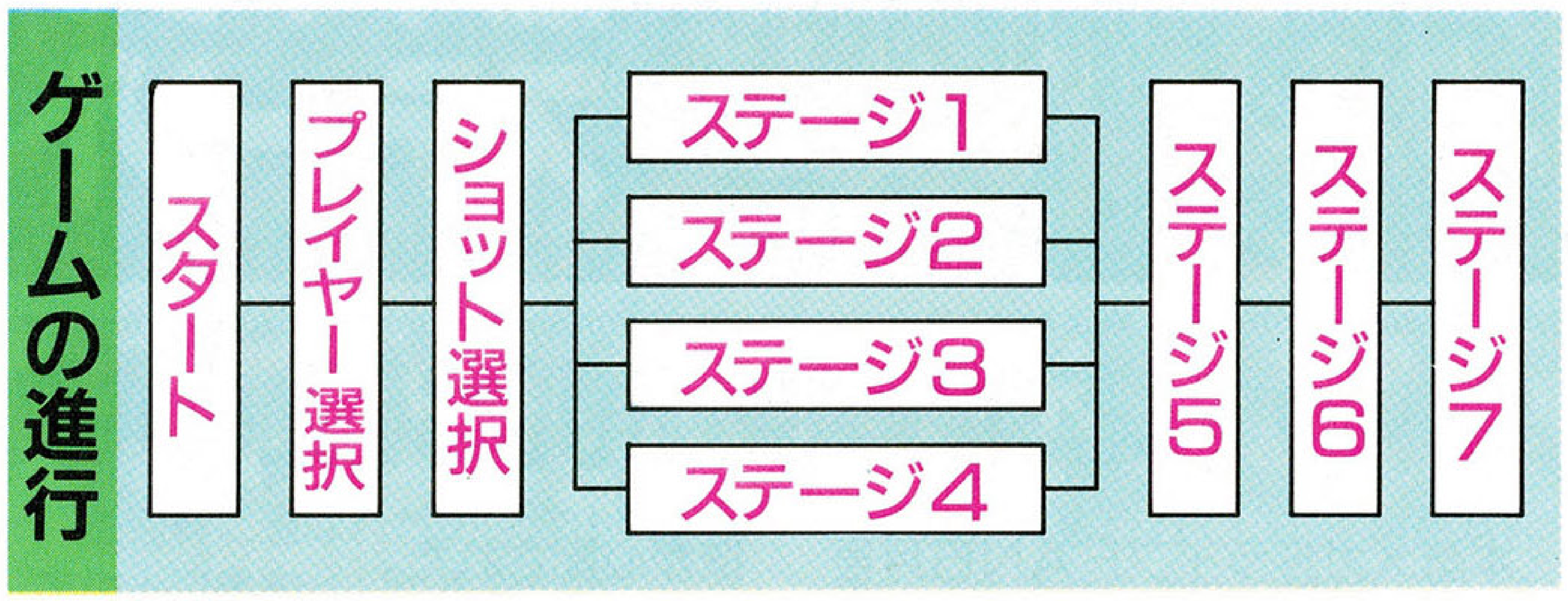




破壊神復活をもくろむ帝国軍との激戦7ステージを紹介

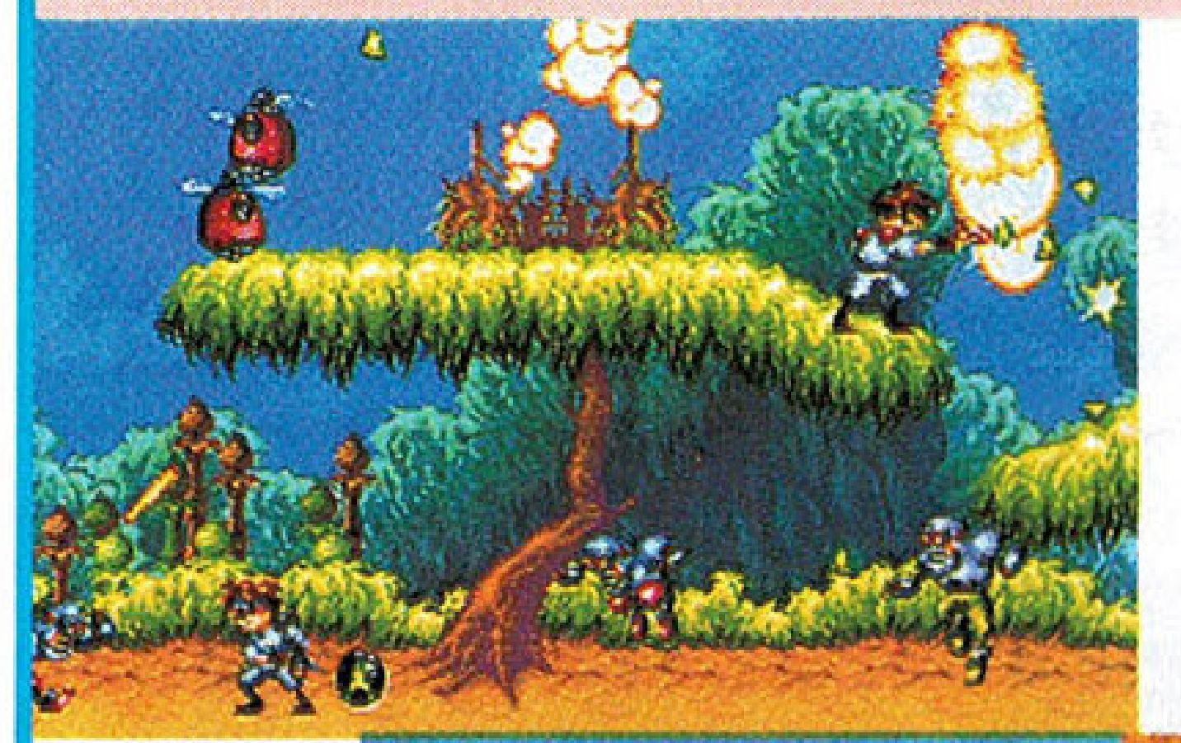
ゲームは全7ステージで構成されている。まずゲームを始めると、プレイヤーとその装備を選択する画面になる。基本的に1プレイヤー側が撃ちながら移動できるレッドで、2プレイヤー側は動かずに8方向に撃ち分けられるブルー。色はそのままで、どちらかのキャラを選ぶことになる。続いて4種の武器アイテムから1つを受け取ってゲーム開始。ステージ選択の画面に切り替わる。

最初の4ステージは、自由に順番を選ぶことができ、4ステージともクリアすると、5、6、7ステージに進むことになるぞ。

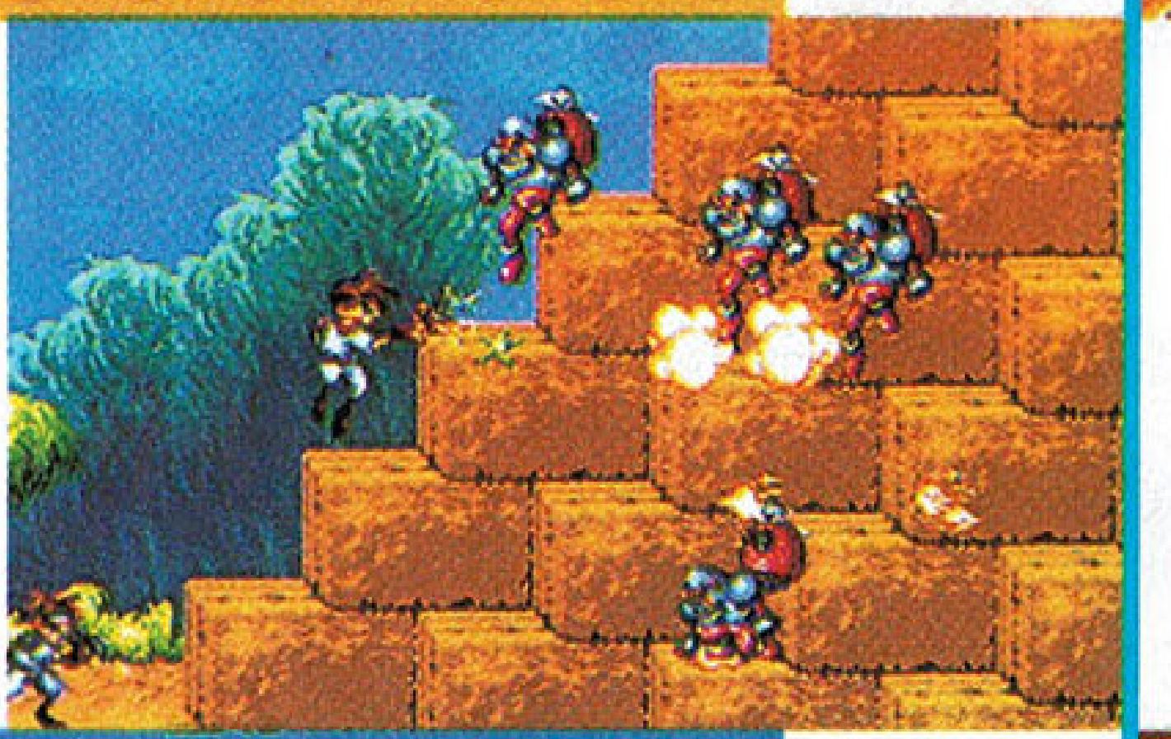


STAGE 1 古代遺跡

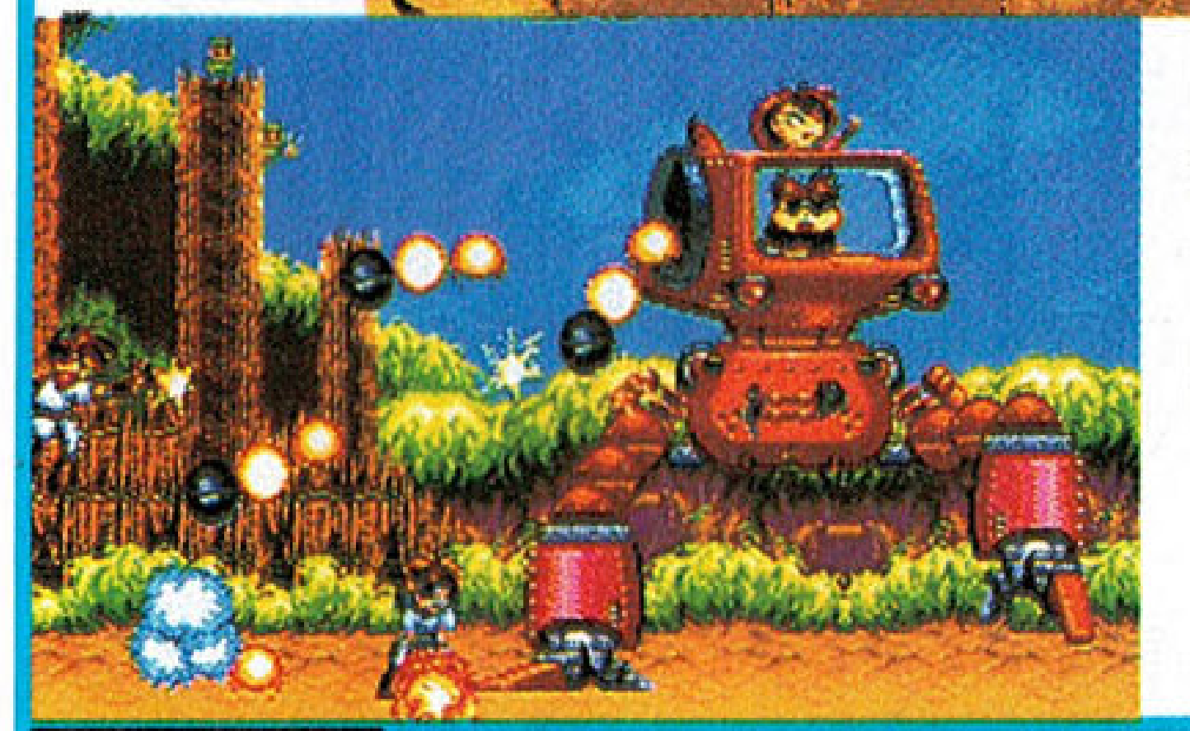
原住民たちの村が帝国軍に襲われている。2体の中ボスを倒しピラミッドをすべりおりた先にボス出現！



いきなり激闘の真っ只中。撃てぇ！



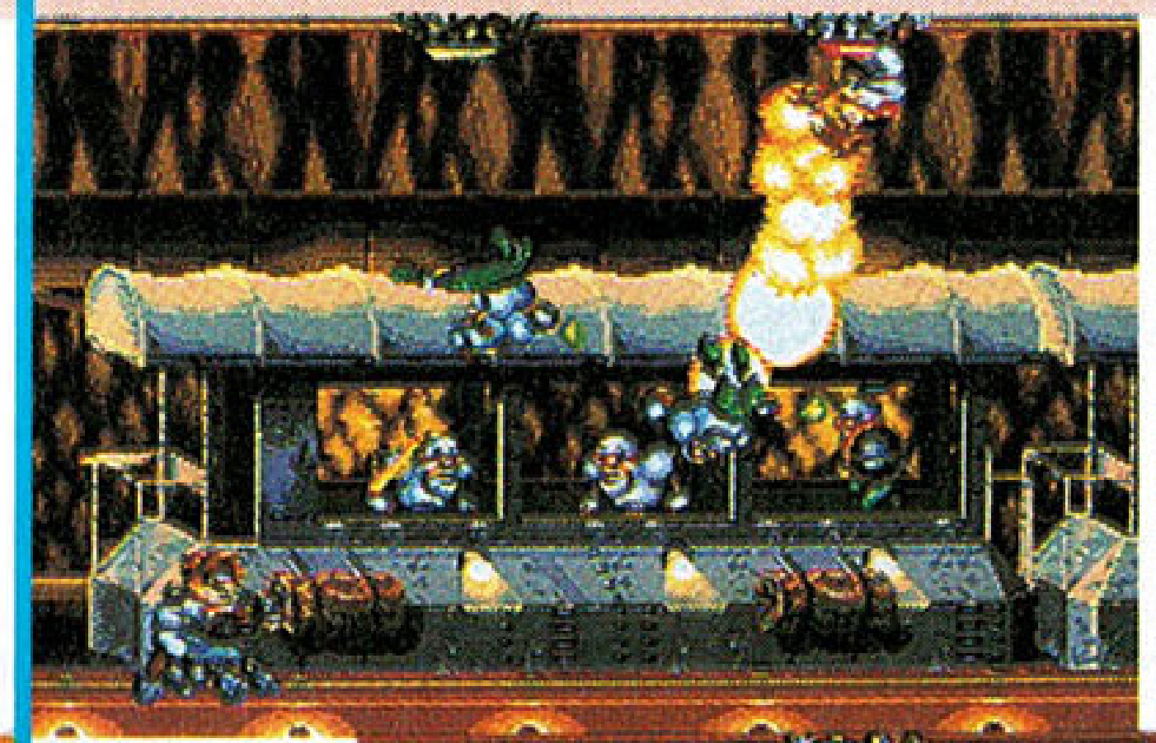
ピラミッドのふもとから敵が飛ぶ



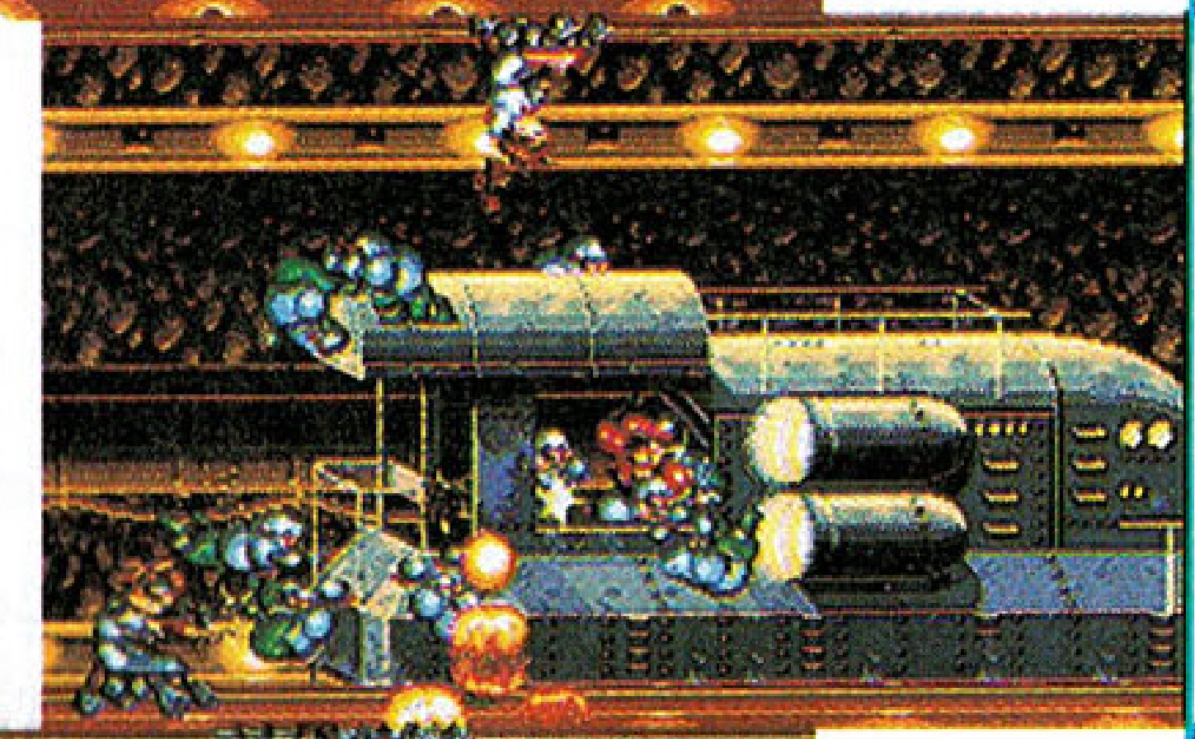
ピンクと手下2名が操る大ボス

STAGE 2 地下採掘所

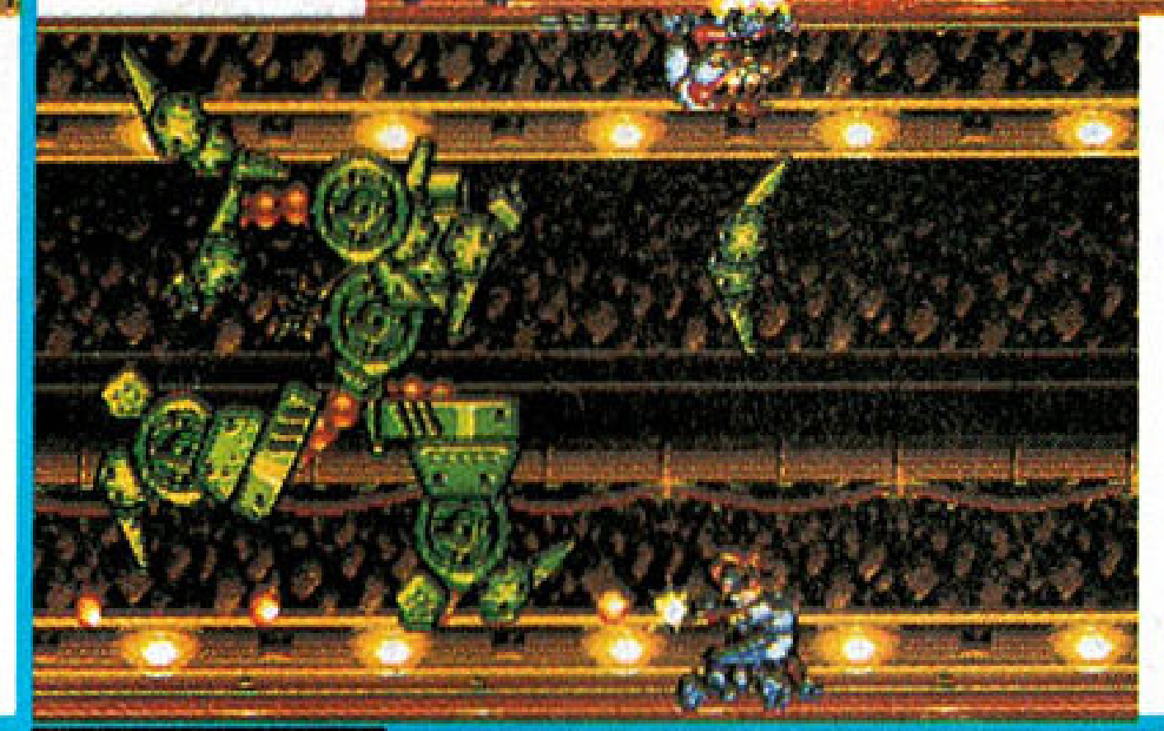
自走車に乗り、坑道を縦横に駆ける。列車を撃退すると、最高7つの形態に変形する驚異のボスが登場。



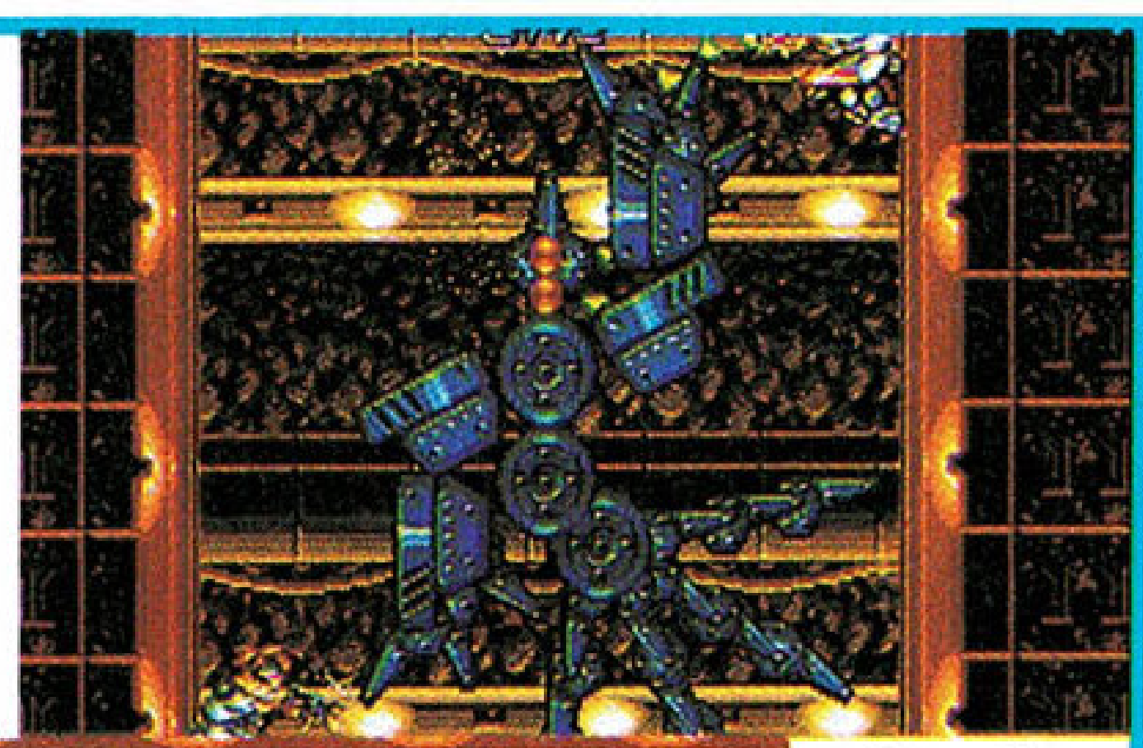
高速スクロールが気持ちいいのだ



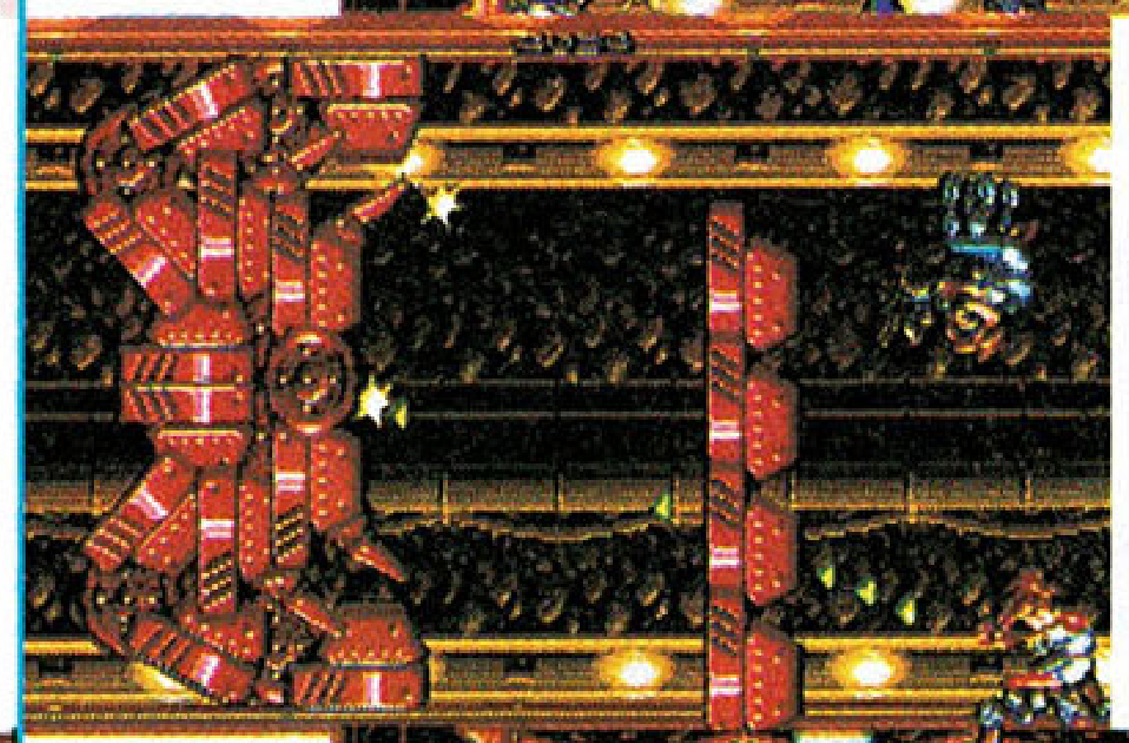
中ボスはスマッシュ大作大佐だ



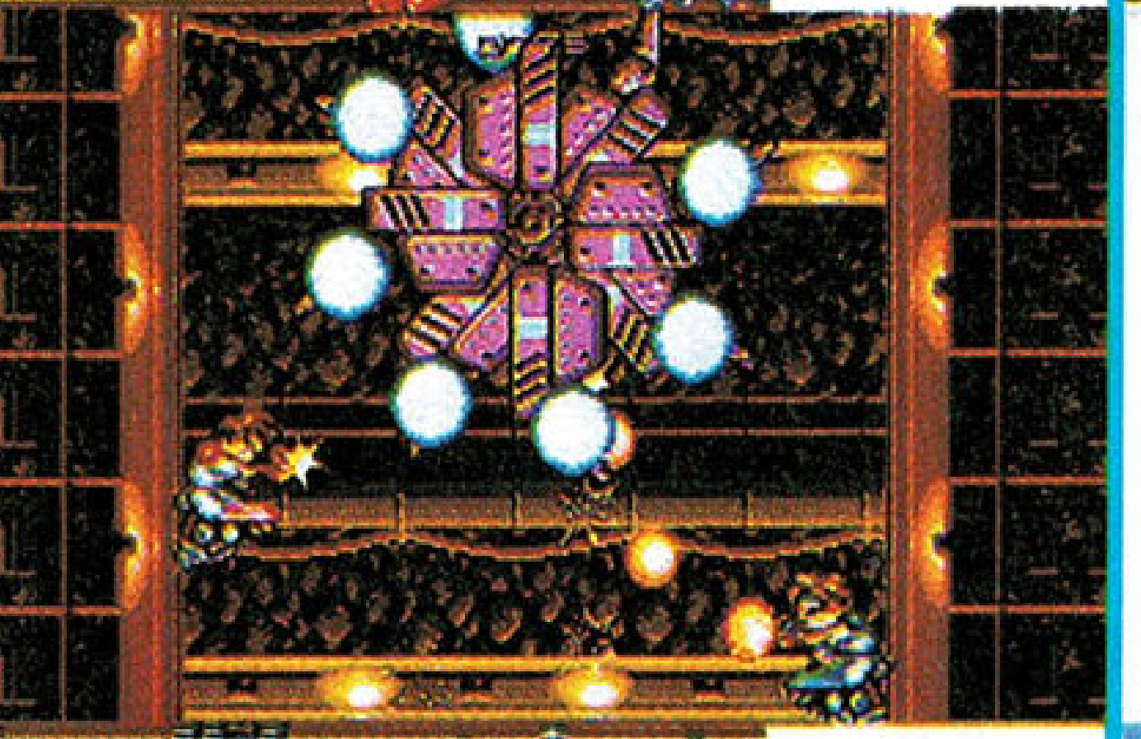
グリーン操るセブンフォース見参！



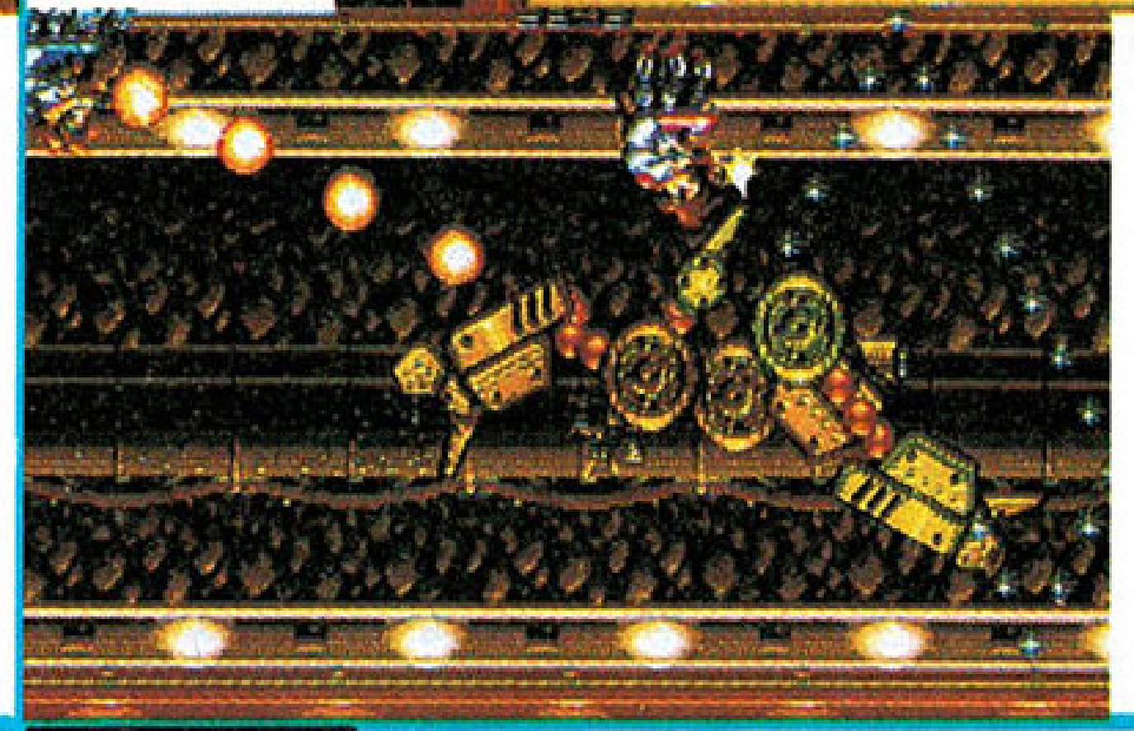
超変形の多関節ボスはすさまじい



金属的きしみと生物的なしなやかさ



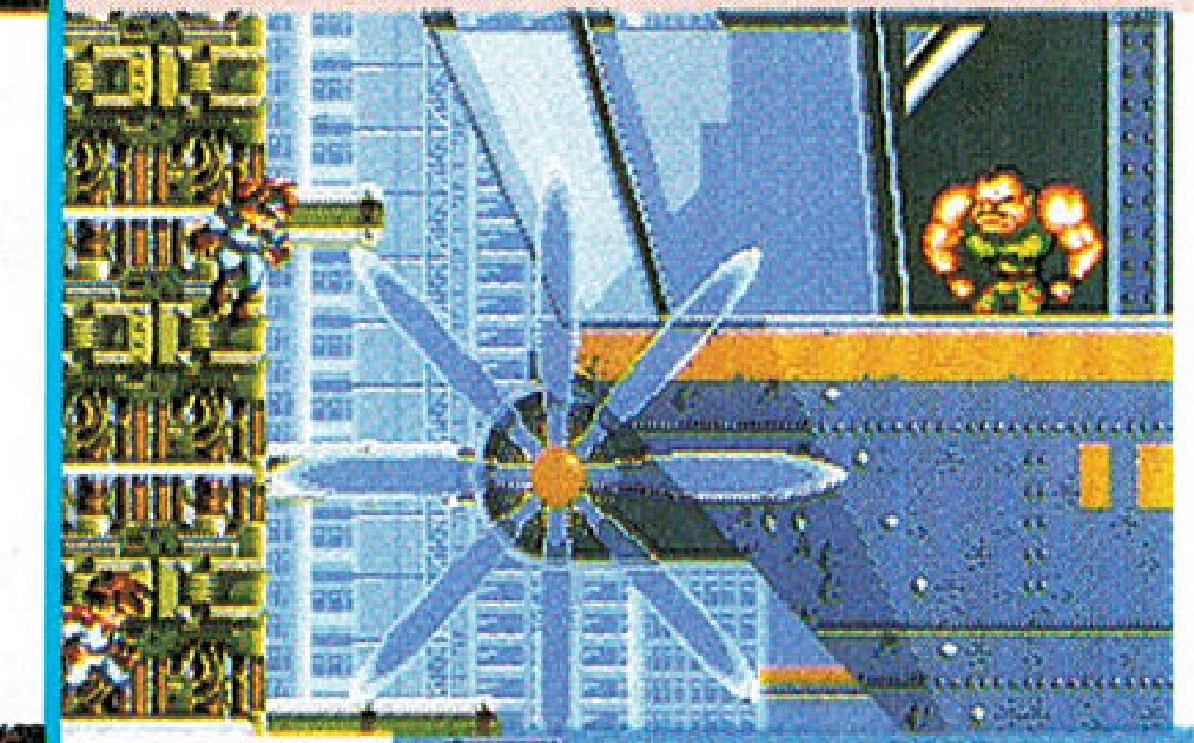
ランク設定で変形回数が変わるぞ



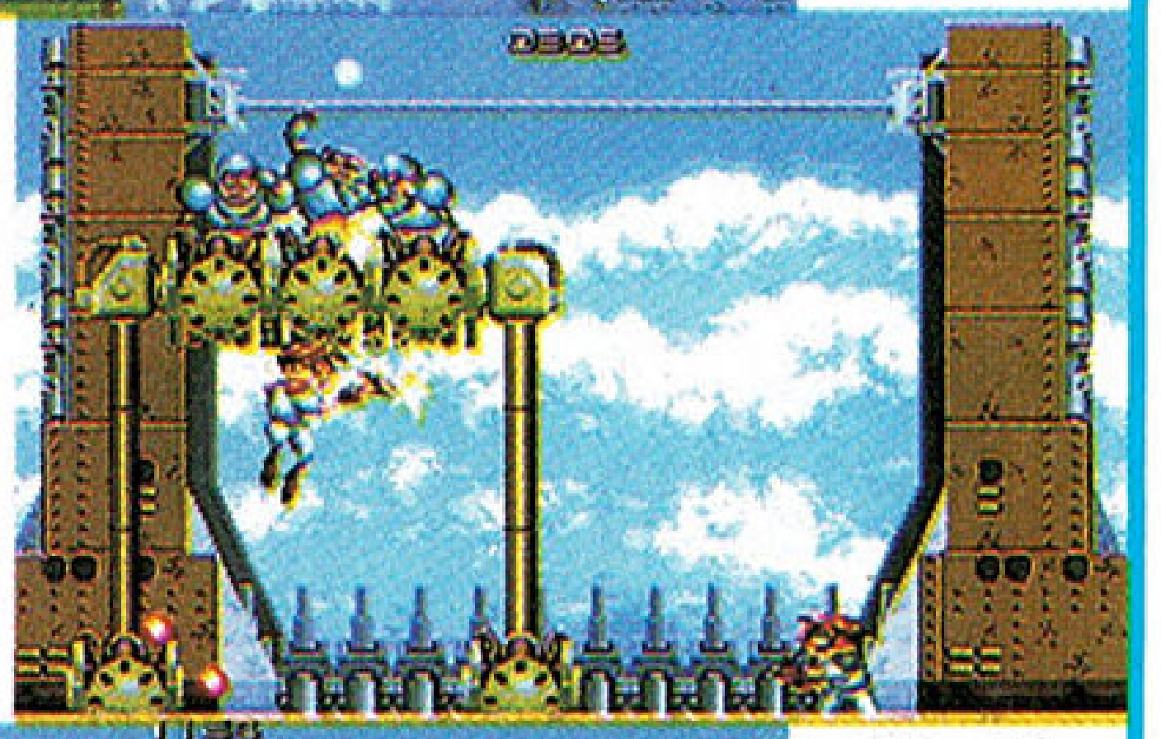
ハードランクで最高7形態に変形

STAGE 3 空中戦艦

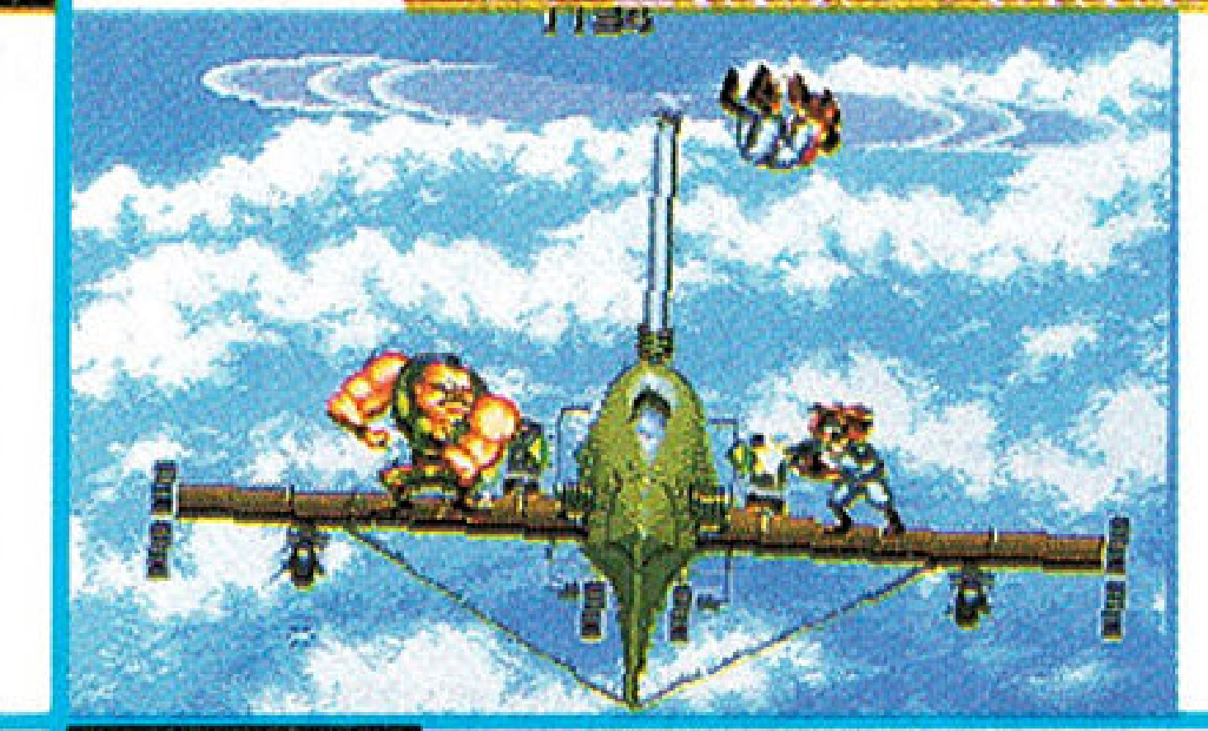
発進する戦艦を追い、ひたすらかけ登っていく。戦艦甲板を経て、ゆれ動く飛行機の上での死闘が始まる。



ブリッジにいるのがGーオレンジだ



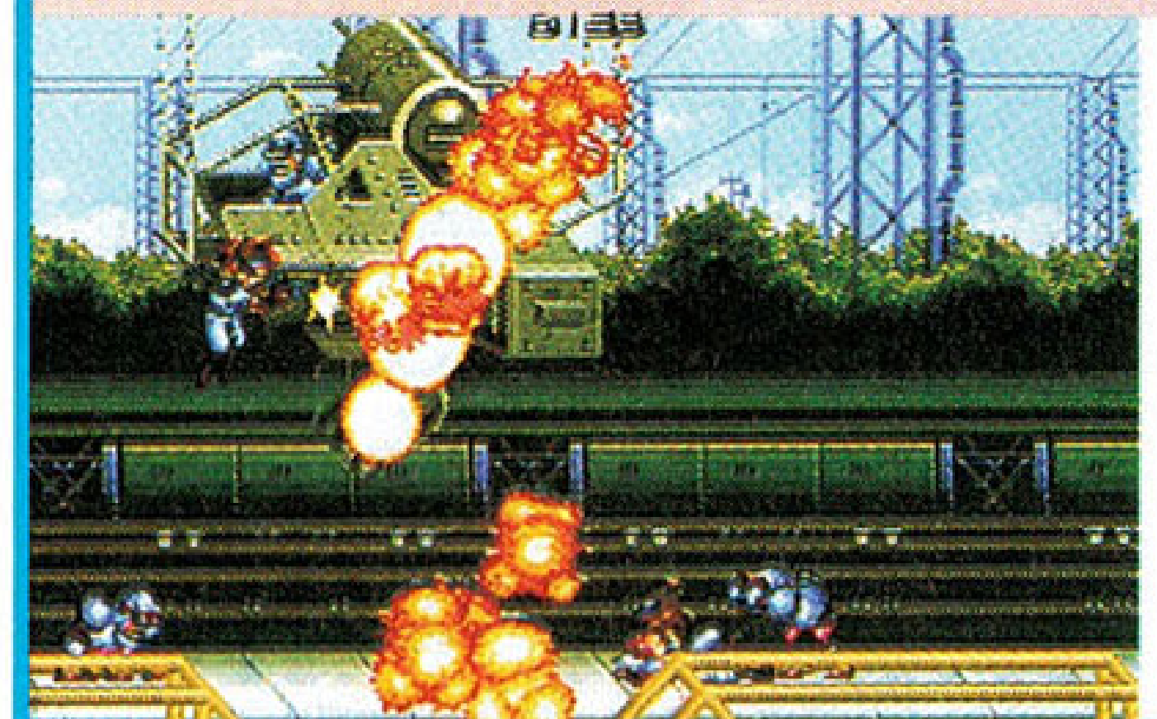
乗りうつった甲板では中ボスが出現



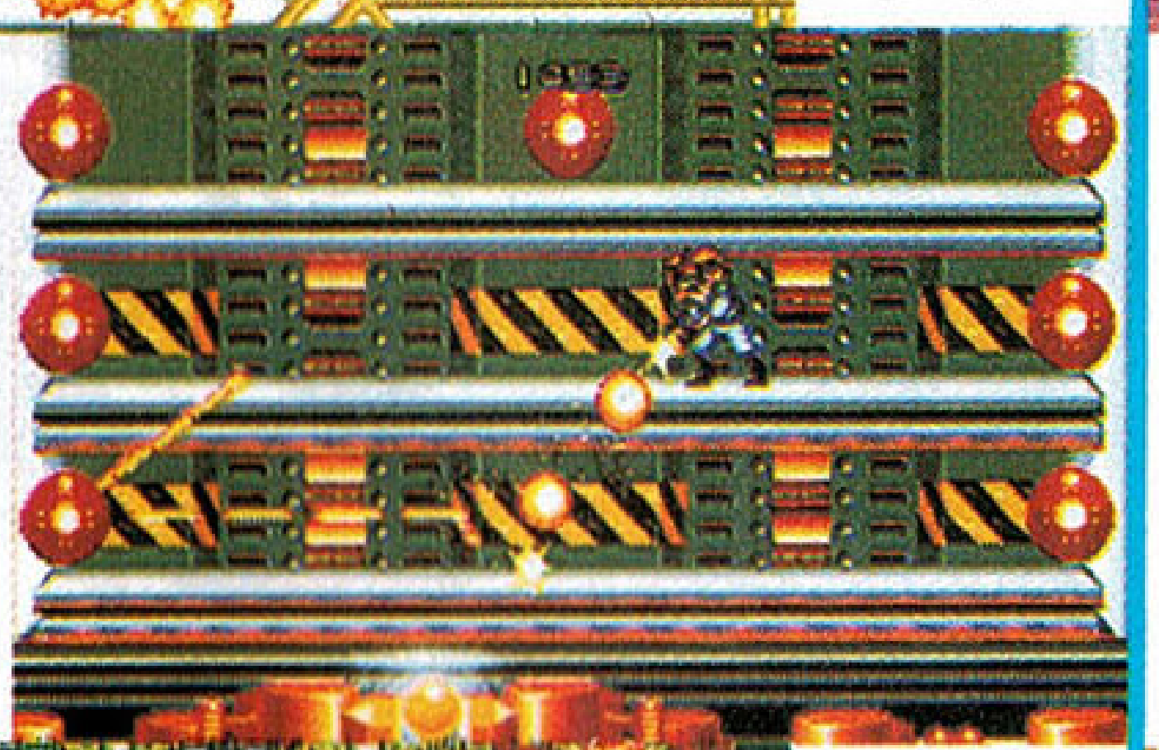
基本的には己の肉体で攻撃してくる

STAGE 4 要塞

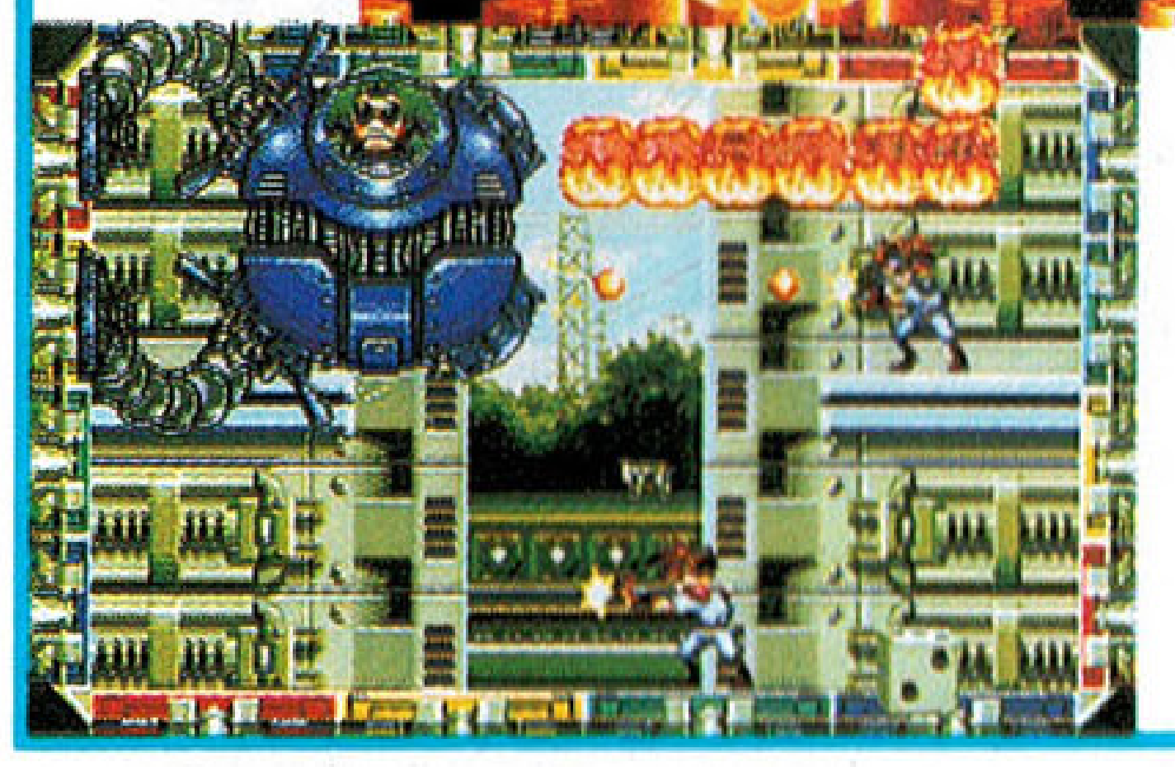
ザコをけちらし要塞内部に突入。サイコロを振り、停まったマス目で中ボス対決だ。ゴールは当然、大ボス。



つり下げられた移動砲台を破壊しろ



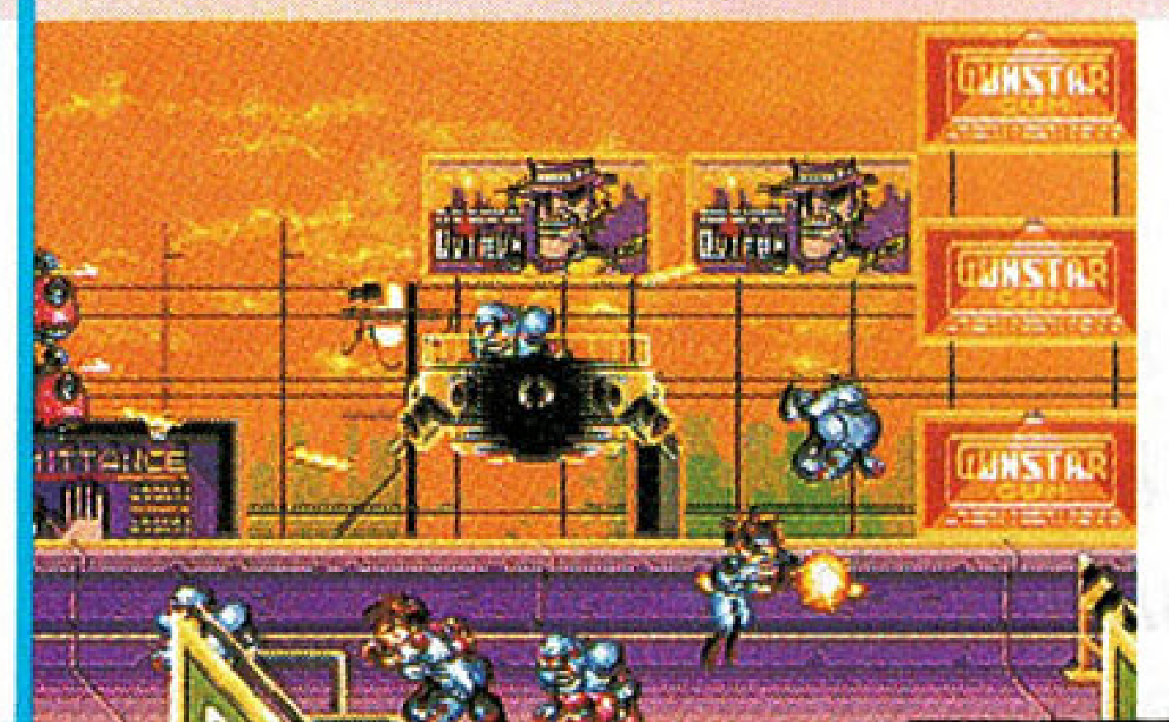
要塞内の中ボスは13体もいるのだ



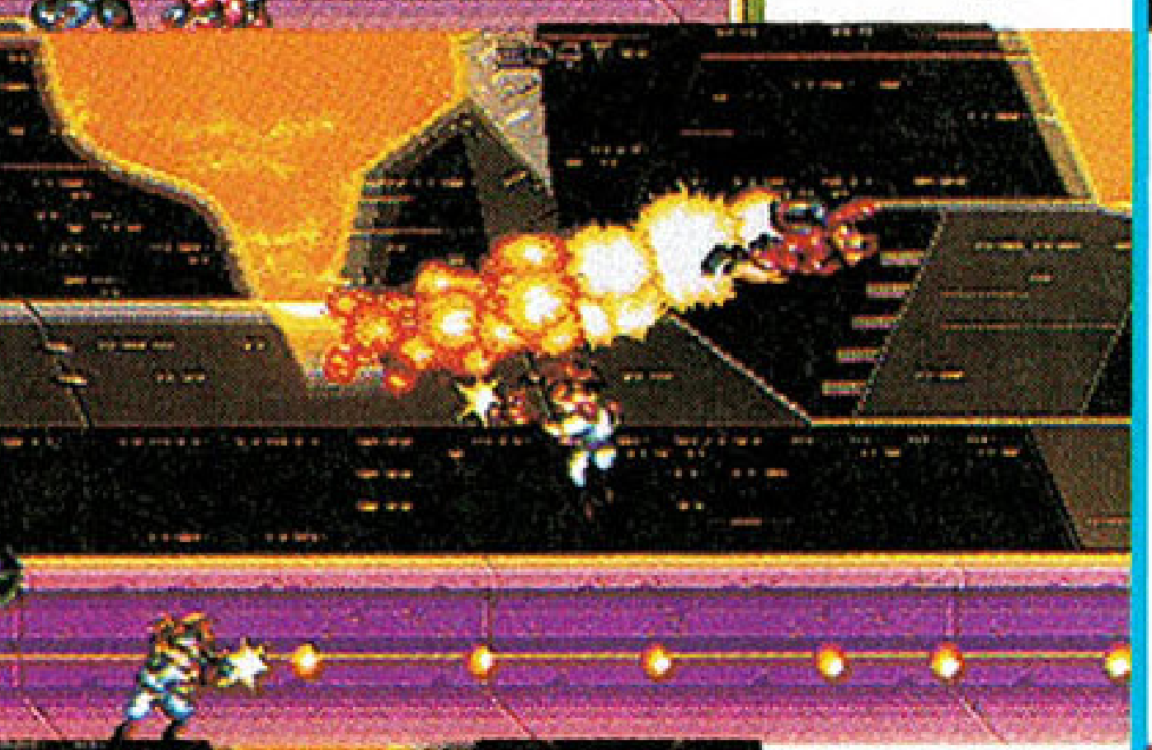
ゴールに待つブラック操る大ボス

STAGE 5 都市

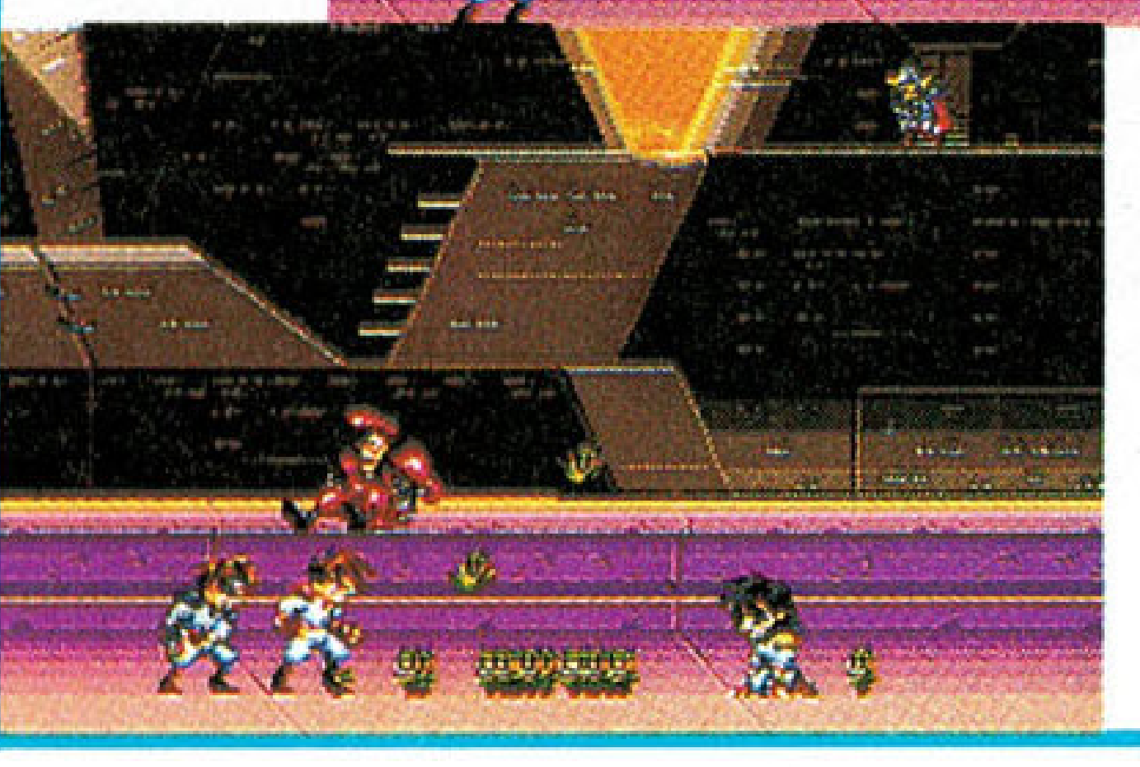
仲間のイエローを助けるべく、ザコをけちらす。4つの秘石は奪われ、帝国軍の宇宙戦艦が発進する！



とにかくザコと戦いまくるステージ



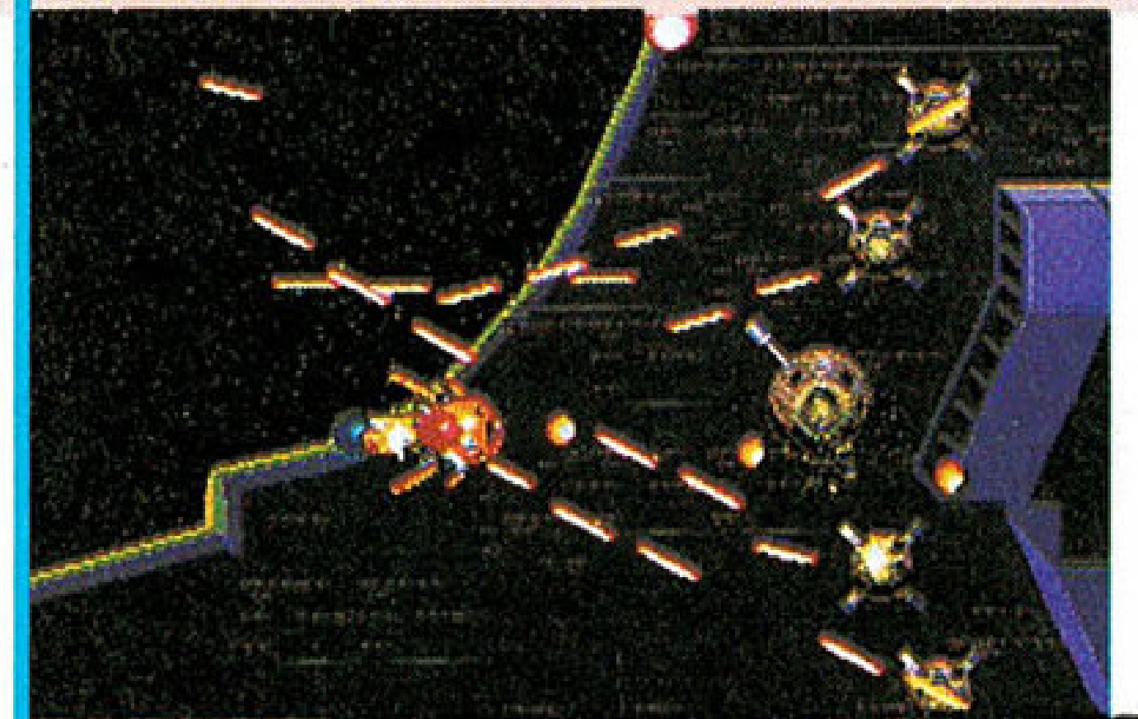
3度目のスマッシュ大作大佐だ



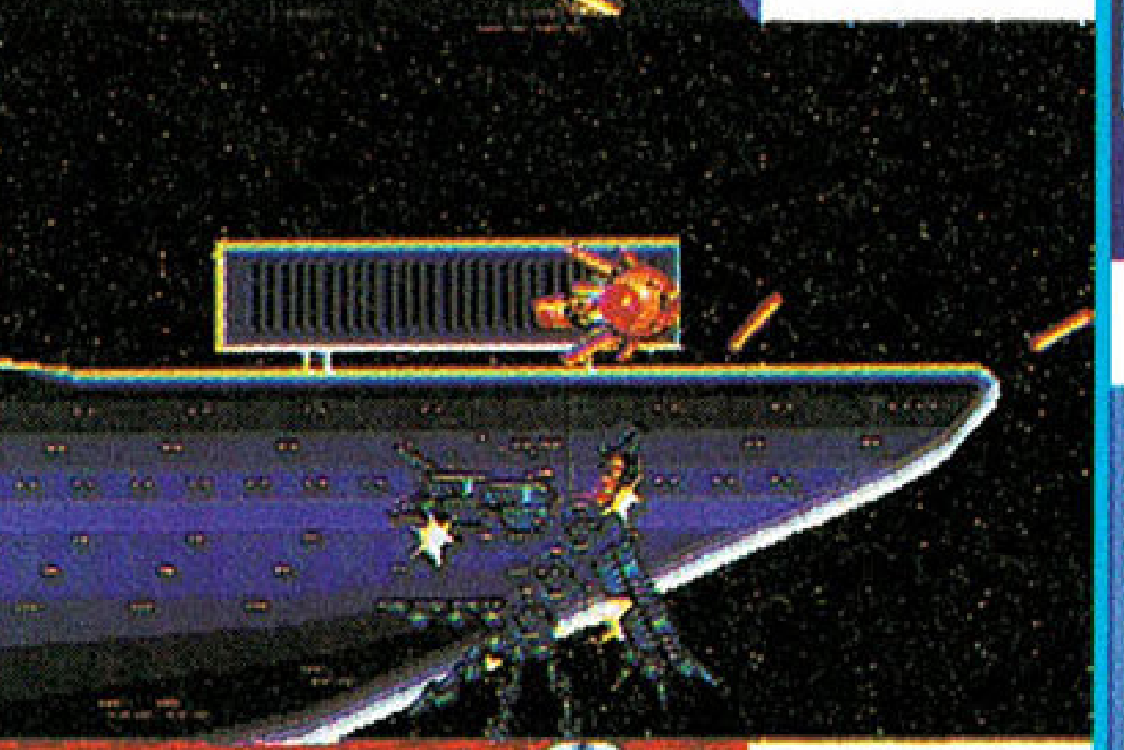
イエローは無事助け出せたものの…

STAGE 6 宇宙空間

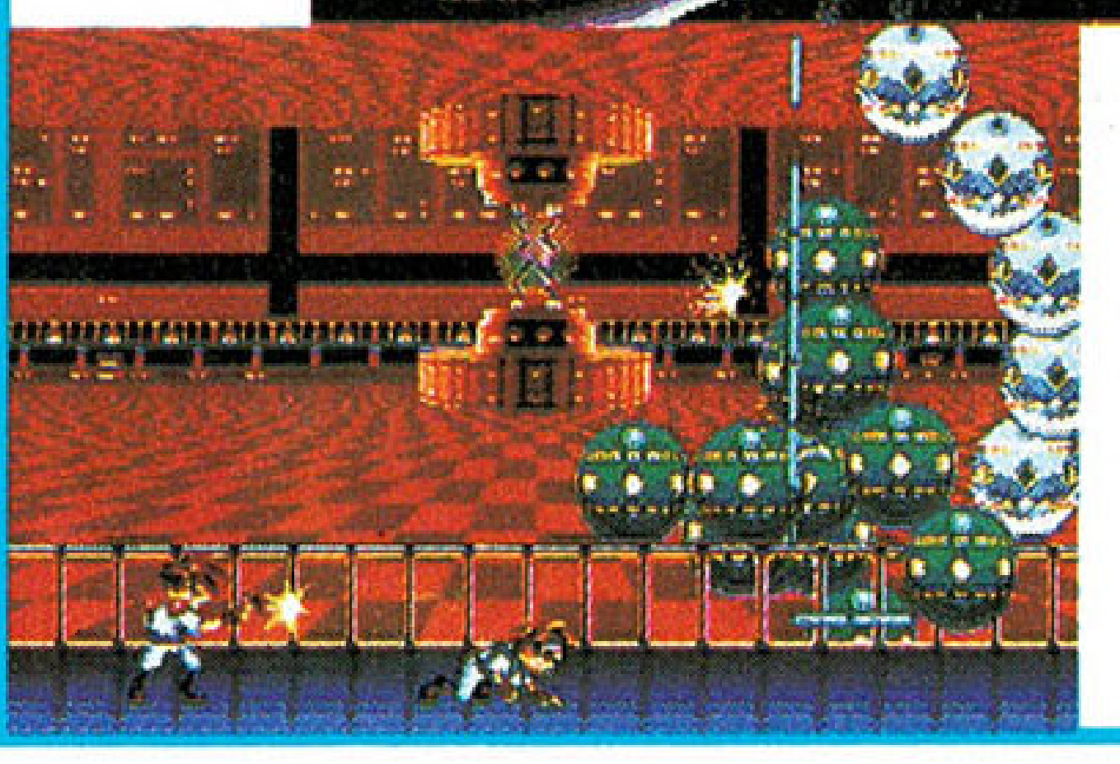
2人乗り宇宙艇で追撃開始。対空兵器や再登場のボスを倒し、戦艦内部に侵入。中枢部を守る3体のボス！



1つの宇宙艇に2人で乗り込む



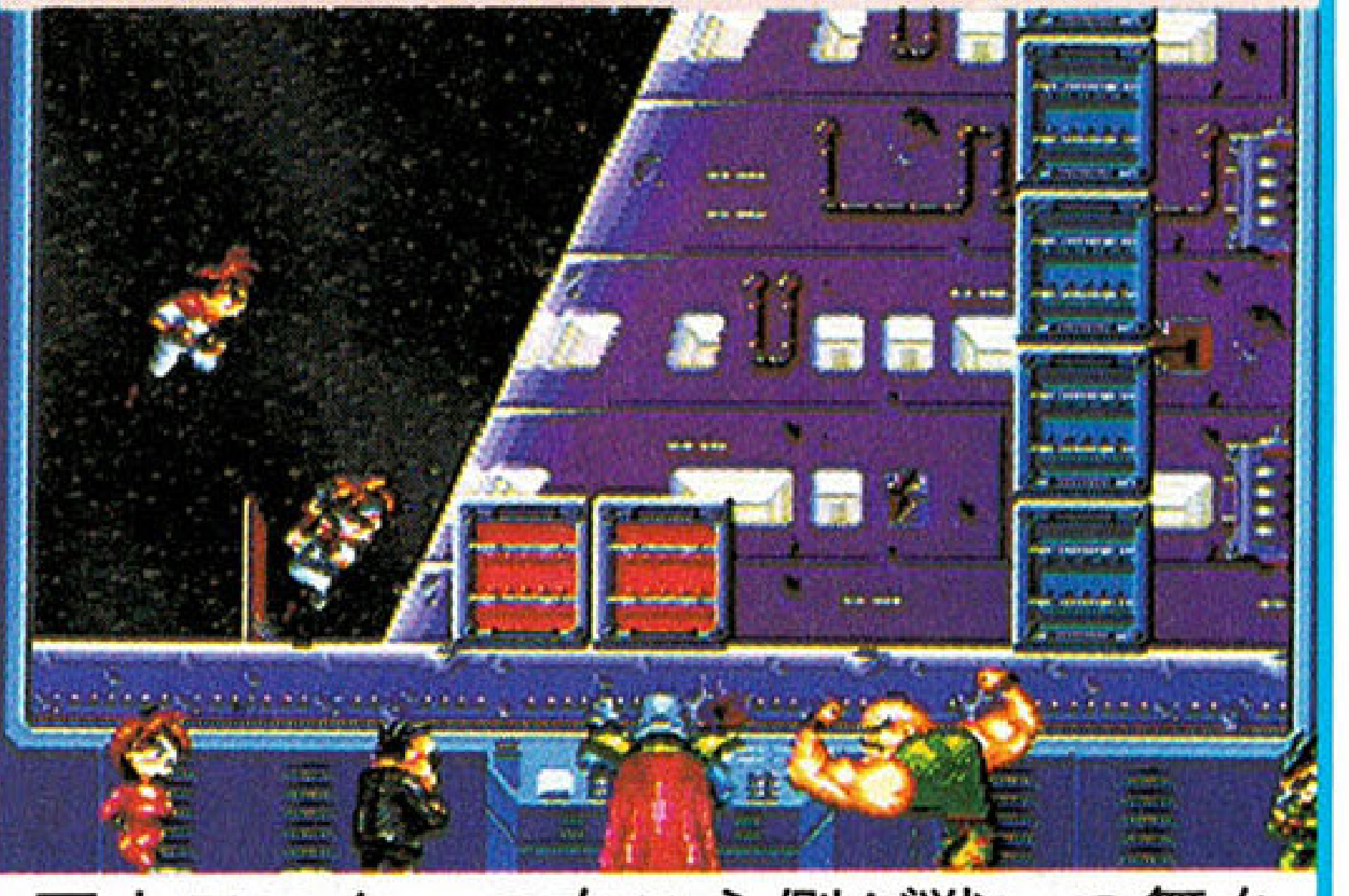
セブンフォースが再び登場する！



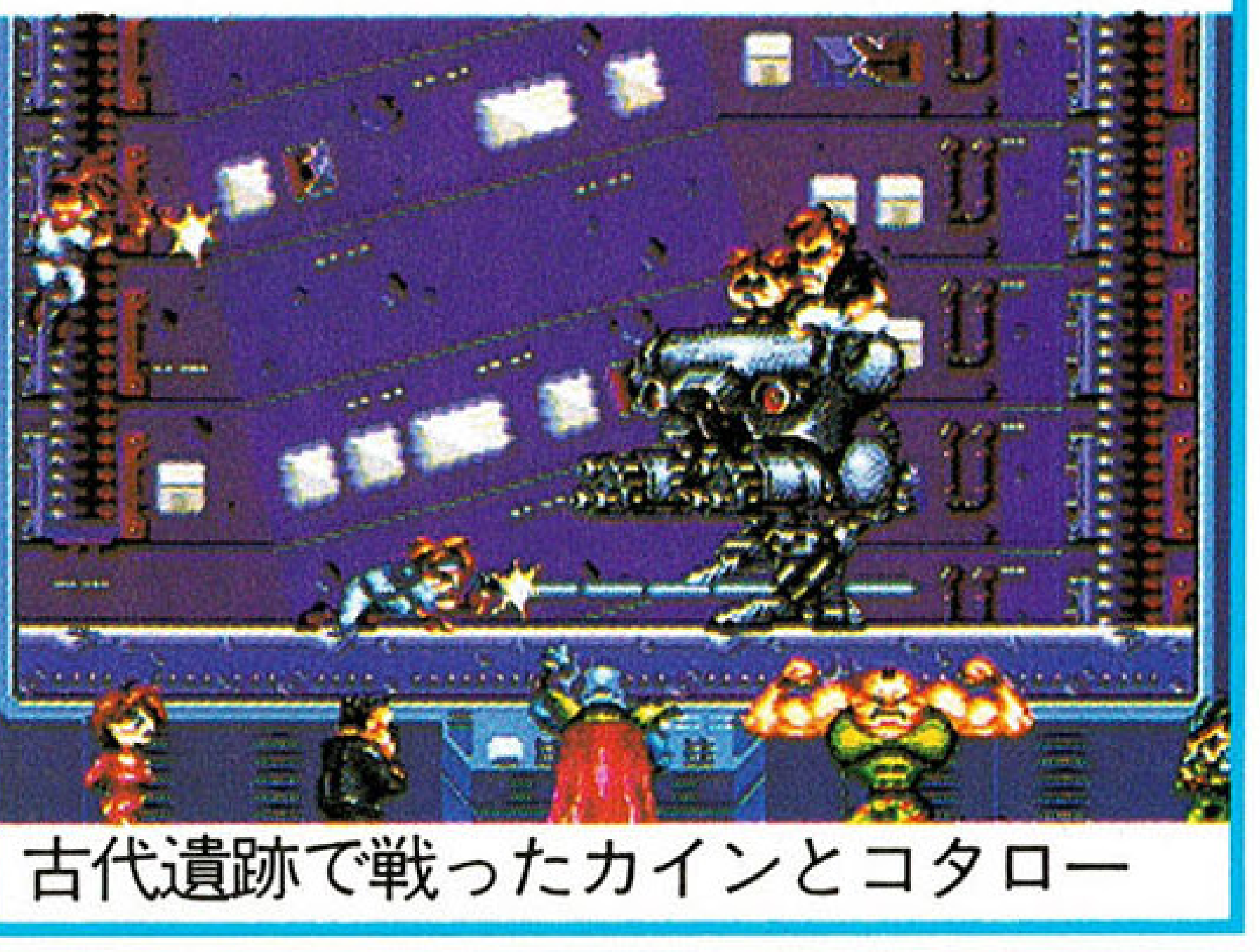
はるかかなたから走りよる大ボス

STAGE 7 月基地

ついに最終決戦。帝国総帥のグレイらが高見の見物をする中で、再び帝国軍幹部らとの戦いが始まった…。



巨大モニターの向こう側が戦いの舞台



古代遺跡で戦ったカインとコタロー

ボスの嵐をパワーで突き抜けろ！

ATTACK

ガンスターヒーローズ

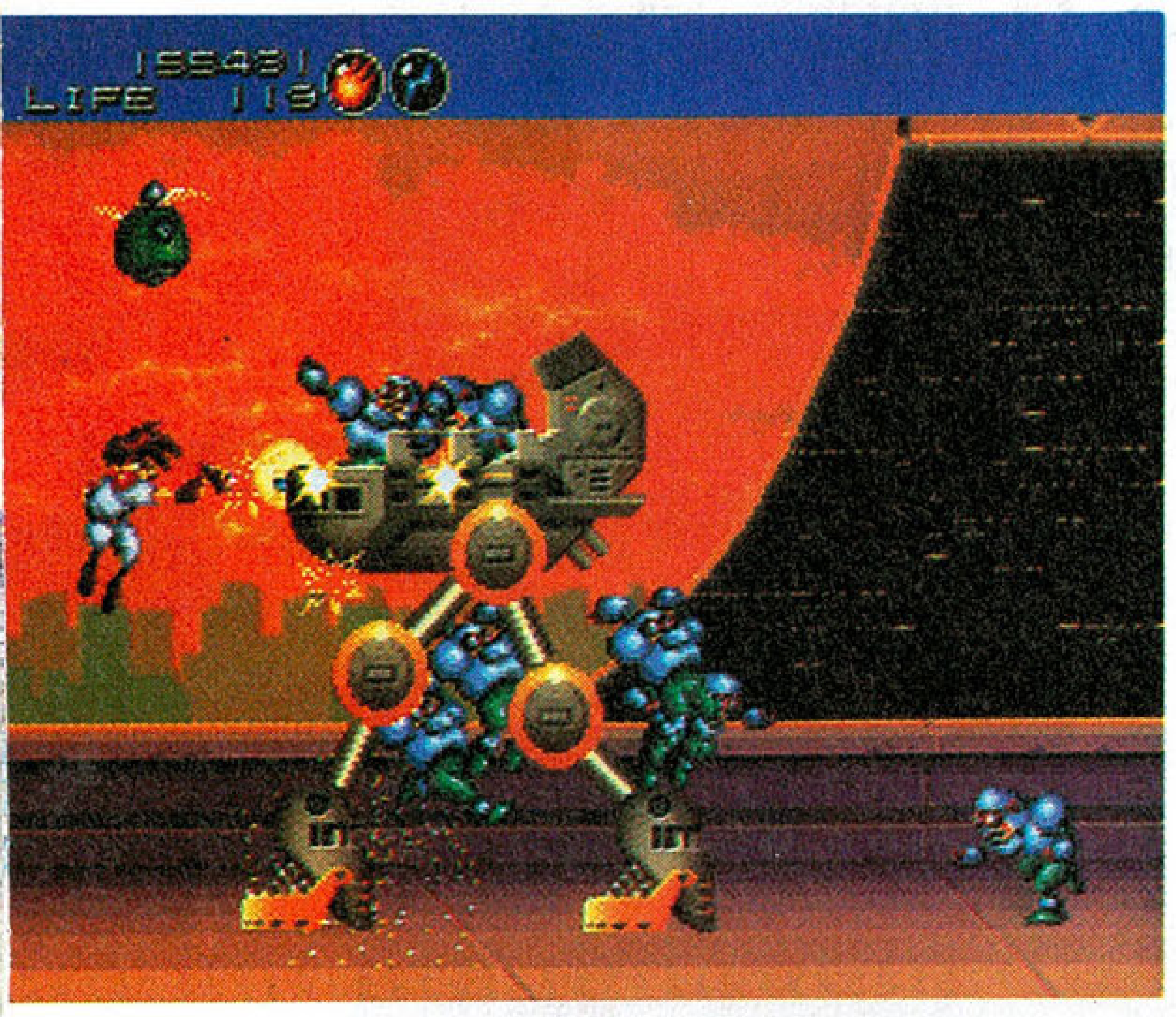
GUNSTAR HEROES™

ザコ、中ボス、ボスといったぼう大な量の敵が出現するこのゲーム、わずか100ほどのライフで戦い続けなくてはならない。やられる前に敵を倒すために、全7ステージの最後直前までを大攻略する！

発売予定日	9月10日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100%

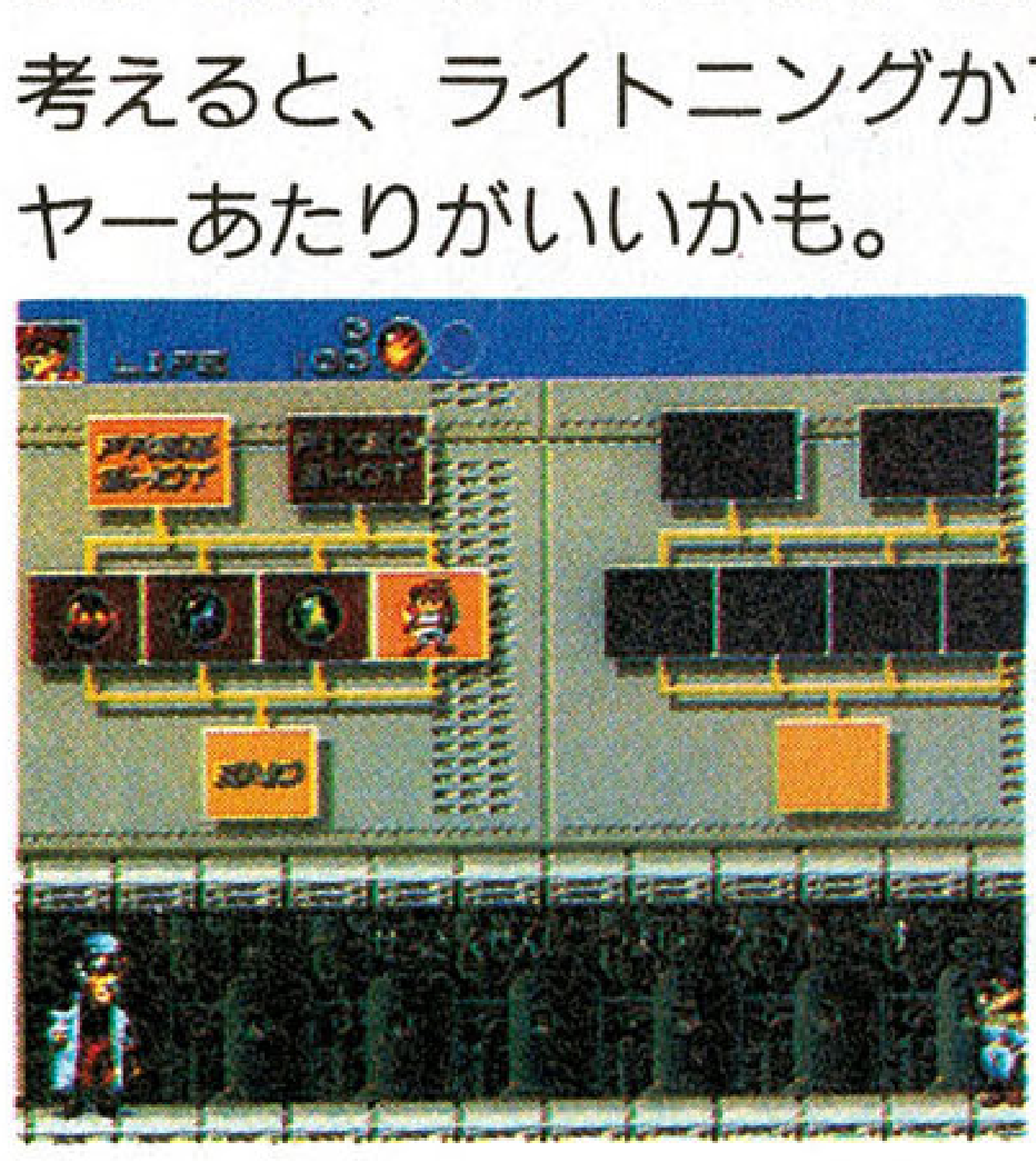
立ちはだかる中ボス・ボスをぶちのめす 超アクションの壮絶7ステージを駆けろ

ボリューム満点のこのゲーム、イージーからエキスパートまで4段階の難易度がある。今回はノーマル設定での攻略だが、基本テクニックをうまく身につけよう。


◀いいかげんなプレイではクリアは無理

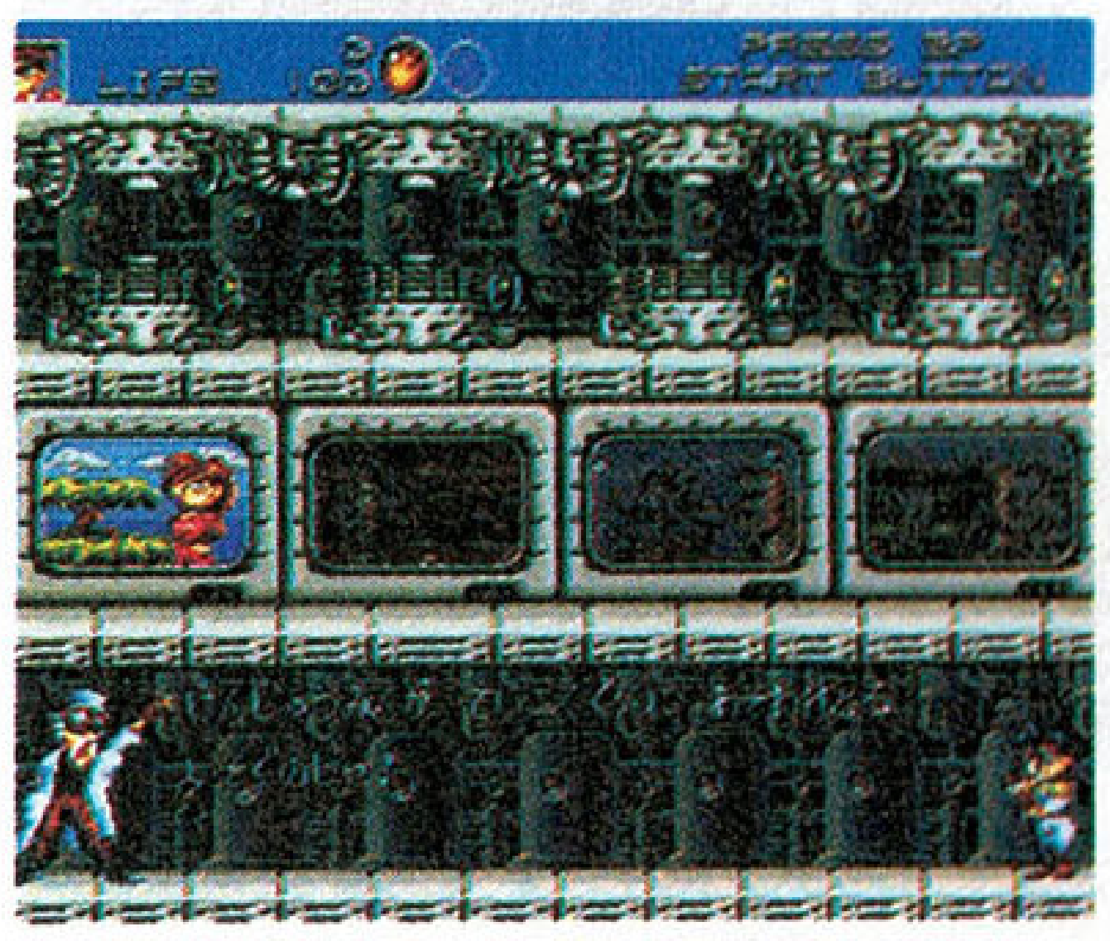
キャラクタと武器を決める

まずはキャラのタイプ選択だが、やはり撃ちながら動けるREDが使いやすい。BLUEタイプだと、チェイサー系での攻撃はほぼ無意味。装備アイテムは一概にどれがよいとはいいにくいが、破壊力を考えると、ライトニングかファイヤーあたりがいいかも。


◀1P側が赤い色で2P側は青い色のキャラだ

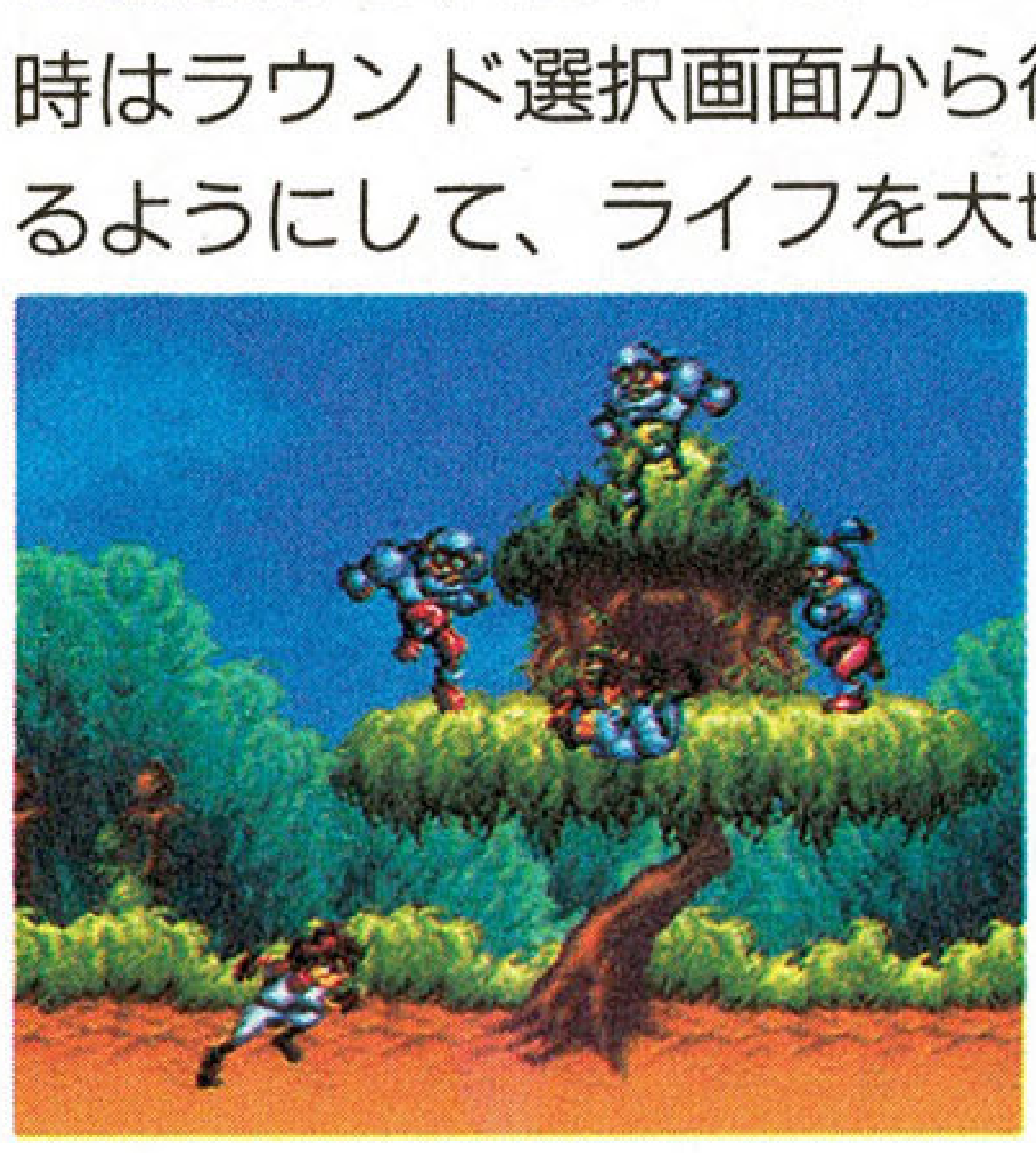
前半4ステージを選択

前半4ステージは順番が選べる。最初はライフが100で始まるが、ステージをクリアするごとに20ずつ増えて始まるので、順番選びも攻略の重要な要素になる。


◀うまくなれば、どこから始めても大丈夫だが…

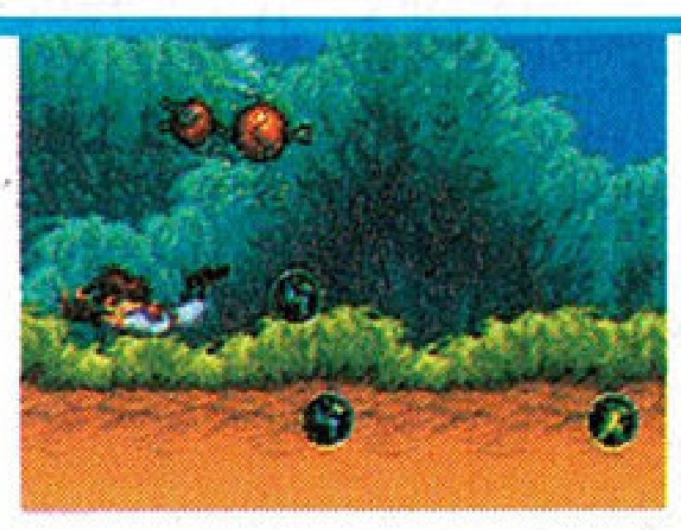
2人プレイの損得とは？

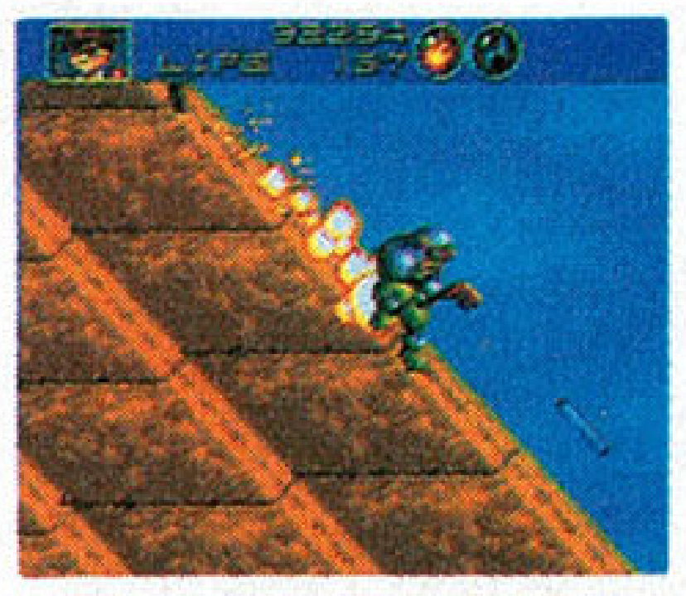
2人プレイ時では、相棒を投げて敵を攻撃することができたり、うまく敵を分担して戦ったりできるのが魅力。しかし途中参加ともなると、プレイしているキャラのその段階でのライフを分けあうことになるので厳しい。2人プレイは最初から、途中で1人が死んだ時はラウンド選択画面から復帰するようにして、ライフを大切に。


◀1人で2P同時に操作し投げまくるという手も

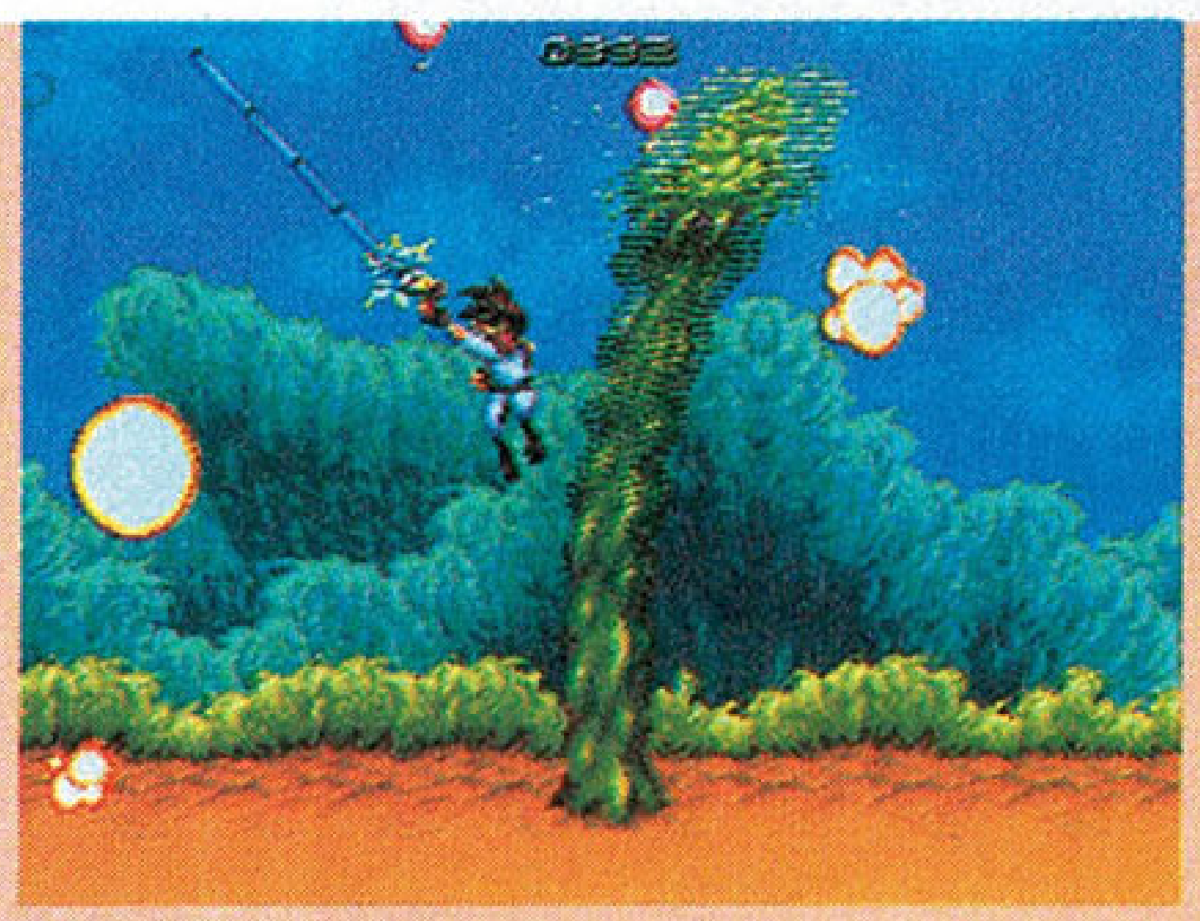
STAGE 1

ボス格の敵も少なく、最初の面には適当。ザコに関した攻略ポイントは、スライディング準備のポーズ、正面からのレーザーはしゃがんでよけられる、といったこと。画面外に消える（落ちる）と20ダメージなので、ピラミッドの昇り降りには注意。

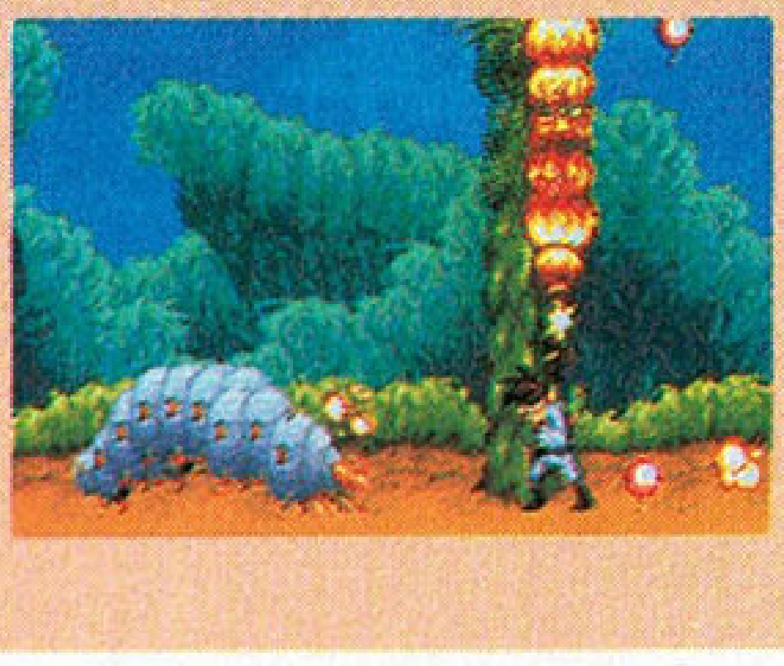

◀敵をぶつけたり、キックをするとアイテムが多く出る


▶ピラミッドを降りるときは、一番上にいると楽だ。点数よりライフが大切

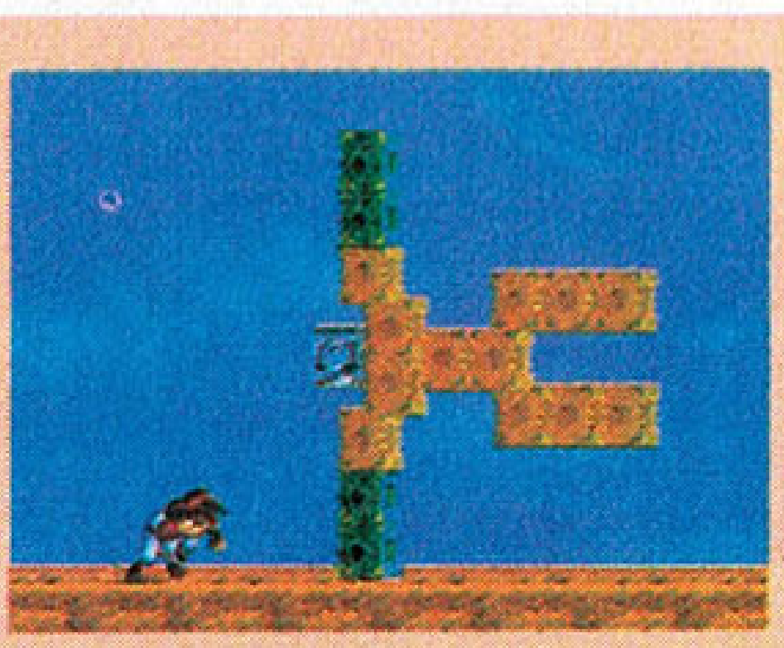
パパイヤダンス



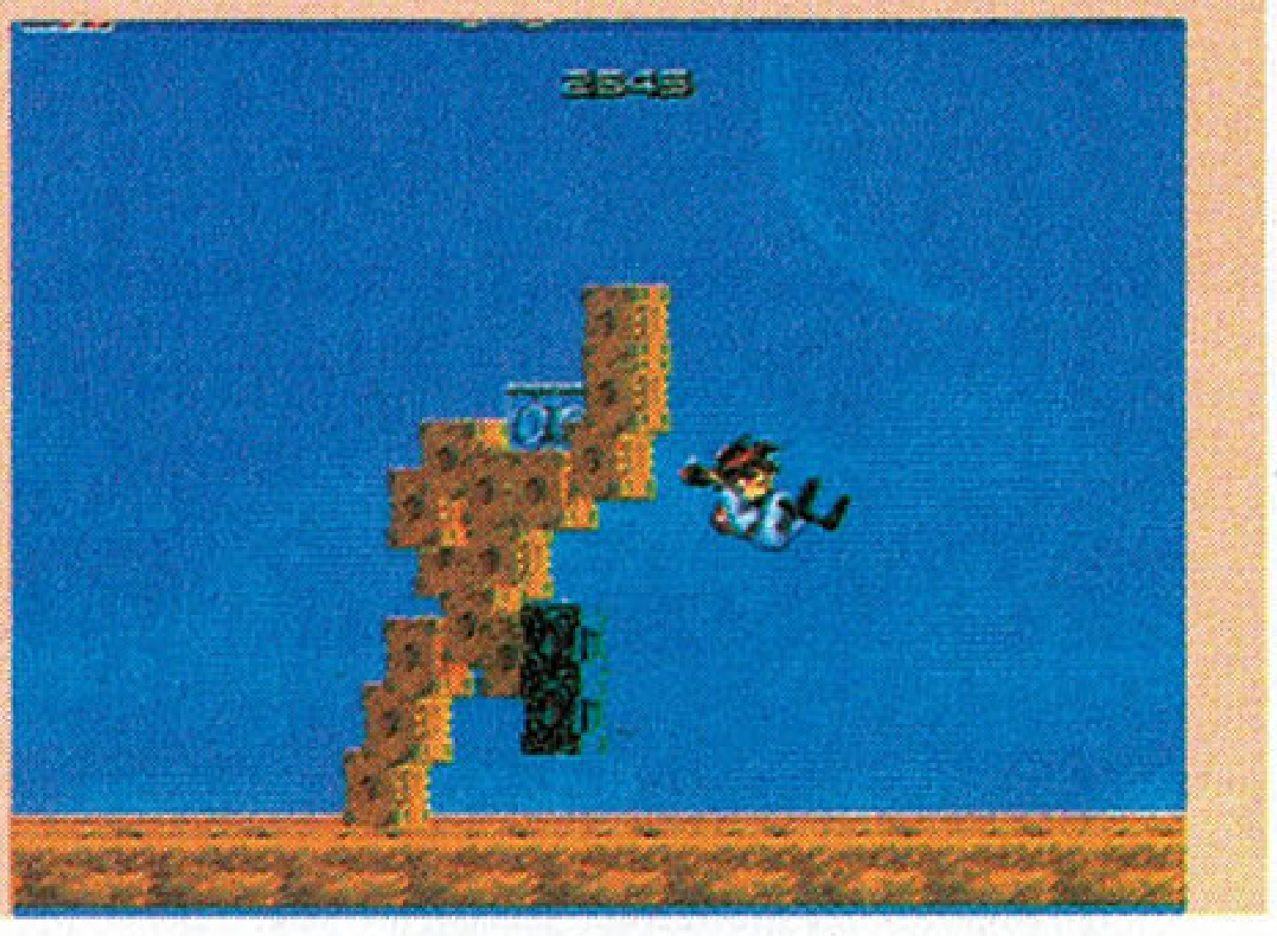
一番最初に登場する中ボス。最初だけあって、攻撃もかなりやさしい。まきちらした胞子が落下してくるのが基本で、ときおり光の球から生まれる巨大イモムシが歩いてくるだけだ。胞子をよけつつ、本体を撃とう。虫は歩きだしてから撃て



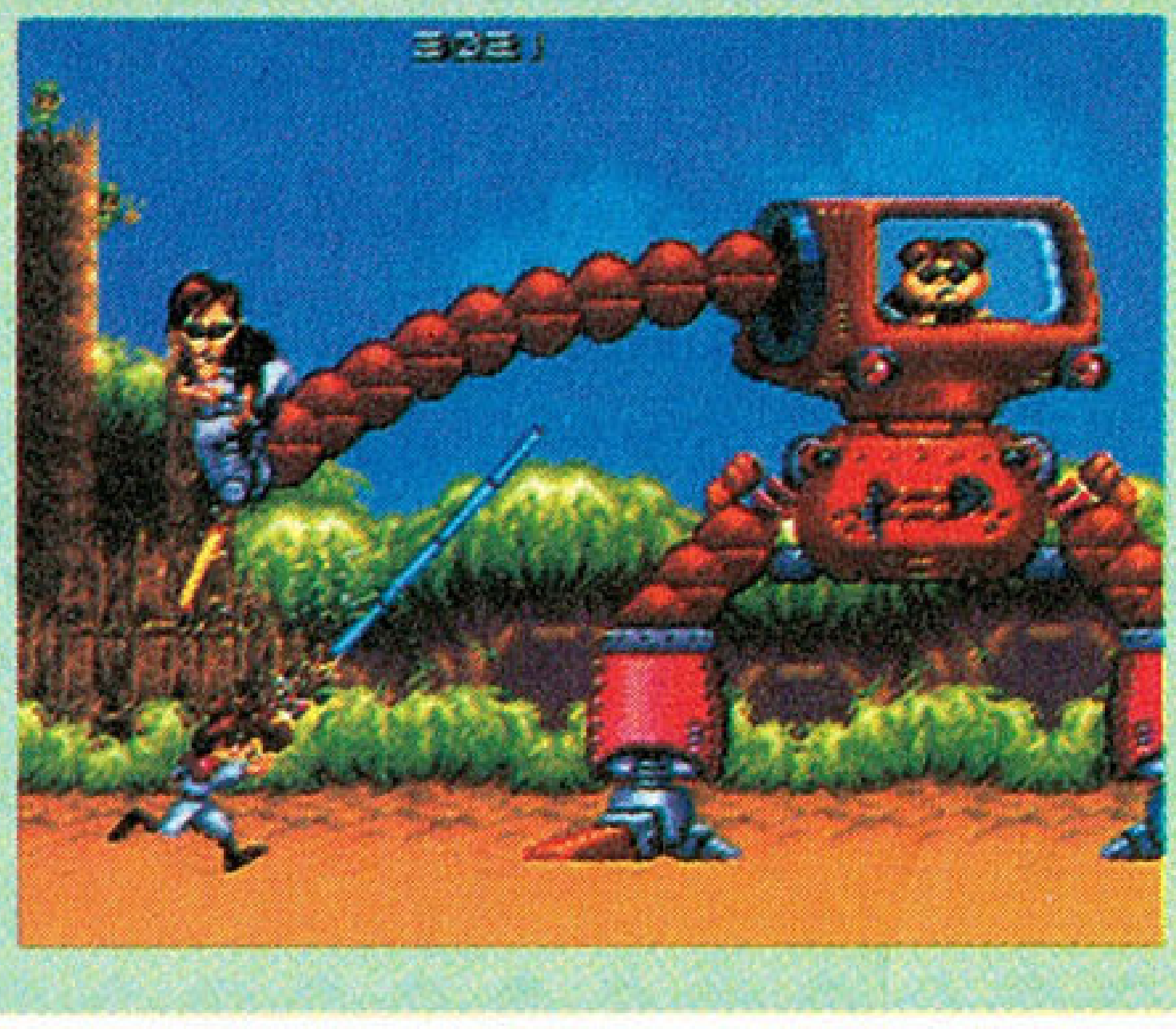
ブラボーマン

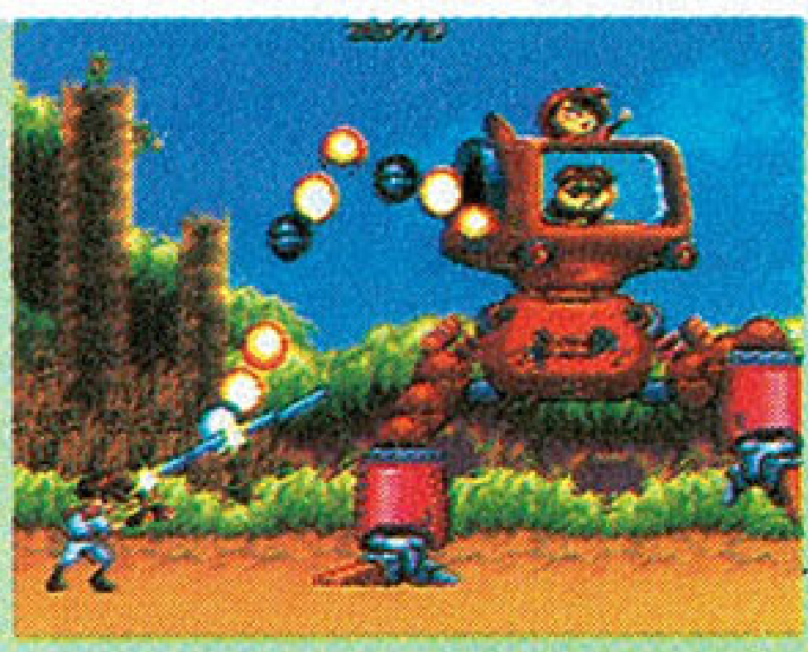


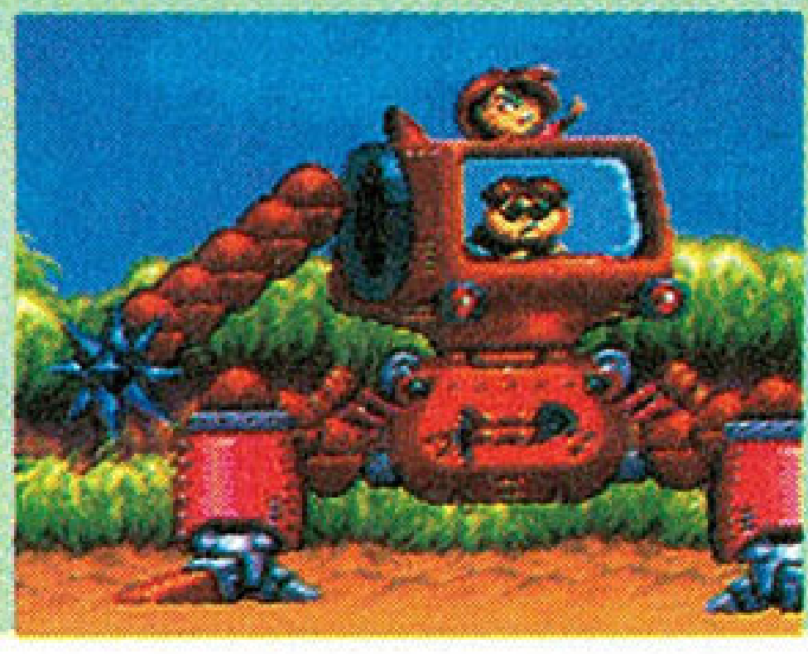
近づくと片足を軸にして、もしくは空中で回転しながら、足を使って攻撃してくる。緑色に光る部分に触れるとダメージ。ときおり両腕を光らせながら飛ぶことがあるが、そのあとにはブラボーマンのライフが完全回復するのでつらい



ボス/ピンキー ローダー







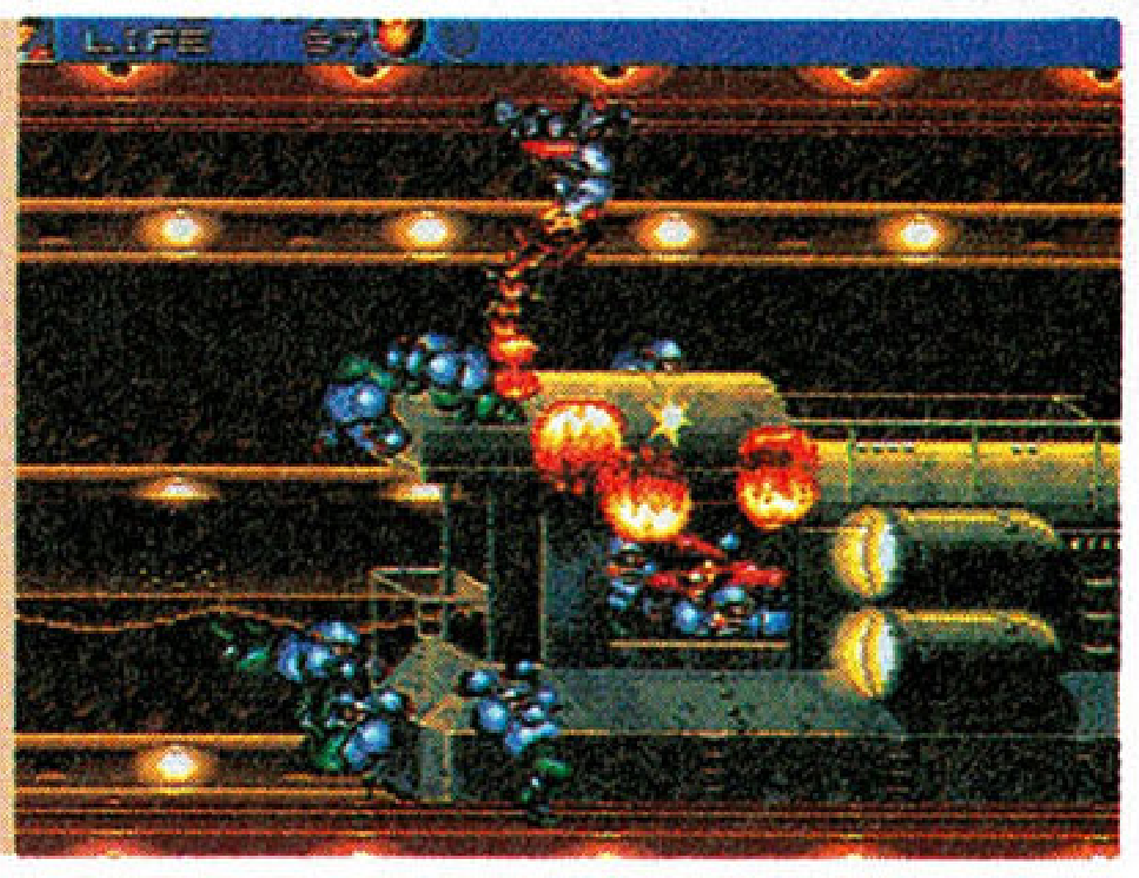
ライトニング+ファイヤーがレーザーを消しながら速攻。ない場合はレーザーのよけをがんばろう。爆弾、トゲは撃てばよし

STAGE 2

操作が特殊な面。上下（左右）の壁をうまく活用する。スクロールが早く、鳥が落とすアイテムも速攻でひろわないと、消え去るので注意。交換したい武器アイテムが出たときは、きちんとポーズをかけて不要なアイテムのみの使用状態にしておこう。爆弾を放出する車両は、反対の壁に移ってやりすごすか、しゃがんで撃つかで対応。列車から攻撃してくる3人組は、キチンとかたづけないと先に進めないので攻撃に注意しながら倒そう。

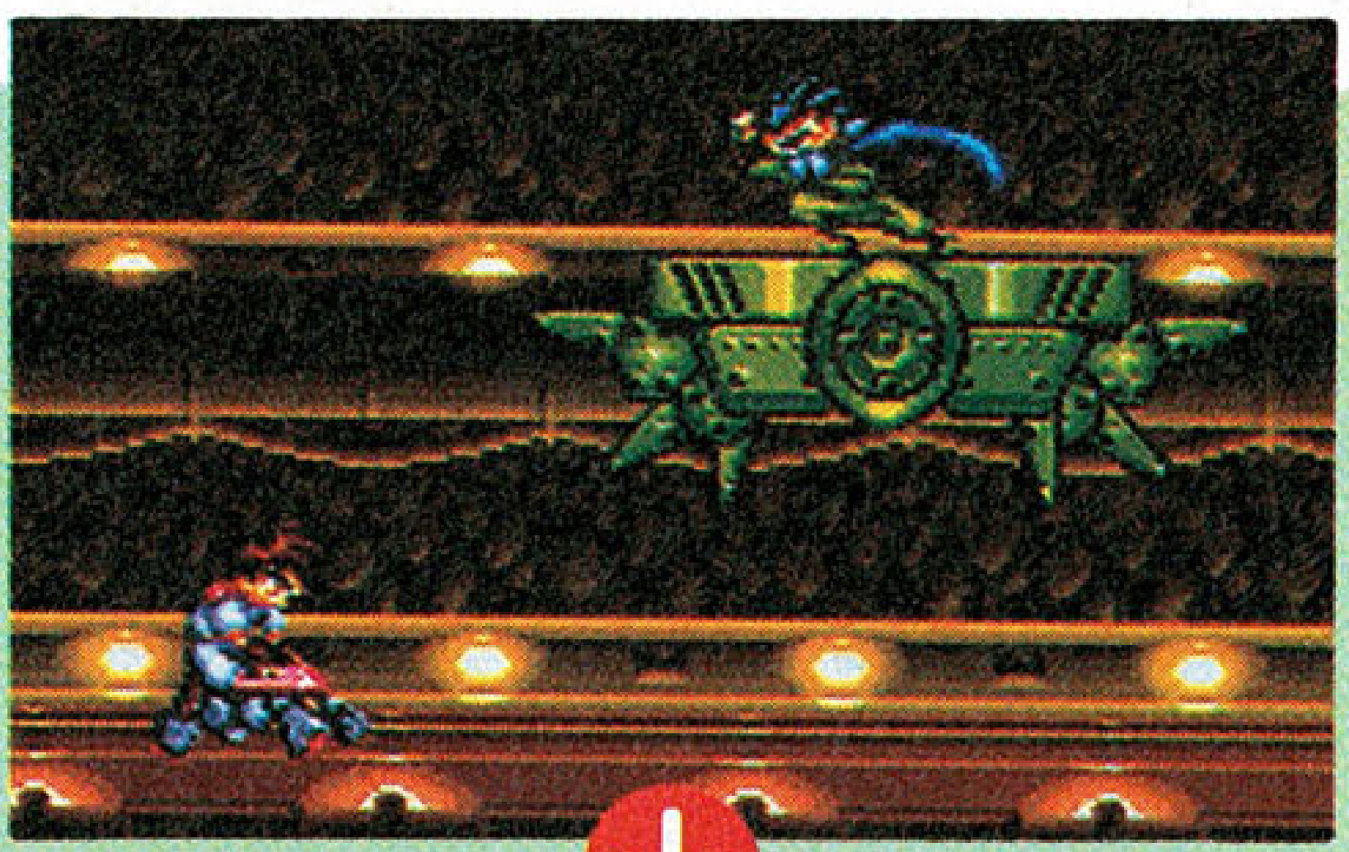
スマッシュ大作

列車の先端車両に陣取り、怪しい声を出しながらザコをほうり投げてくる。ザコをいくら撃ってもキリがないので、スマッシュ大作に攻撃が当たるようにしよう。簡単に倒せるので、この面では単なるザコとしかいえない。再登場を待て（笑）

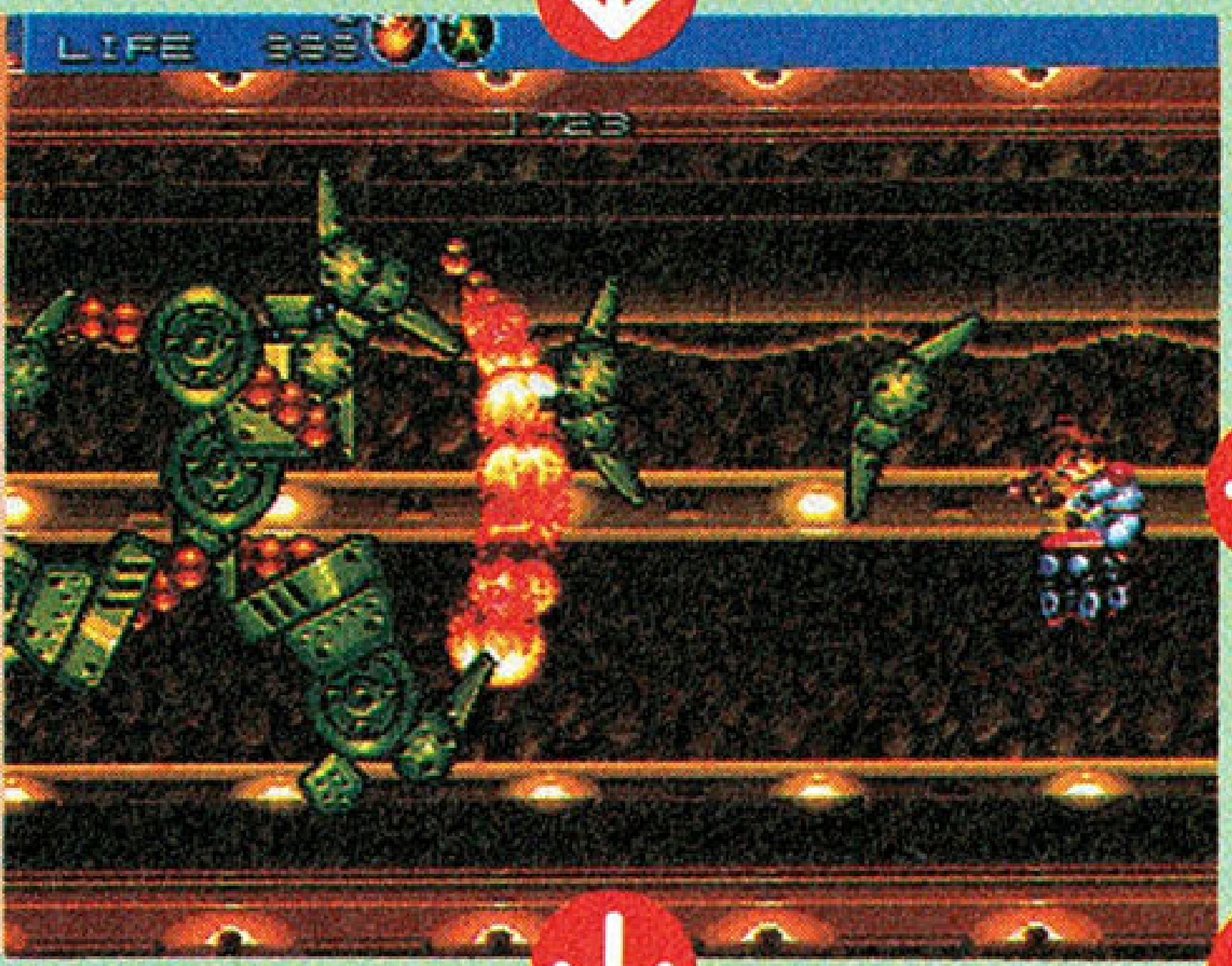


ボス/セブン フォース

まずはソルジャーに変形。倒すたびスクロールが縦、横と切り変わり、スクロールに応じた形態に変形、攻撃してくる。変形の順番はランダムだが、ノーマル設定では5形態倒せばステージクリアだ

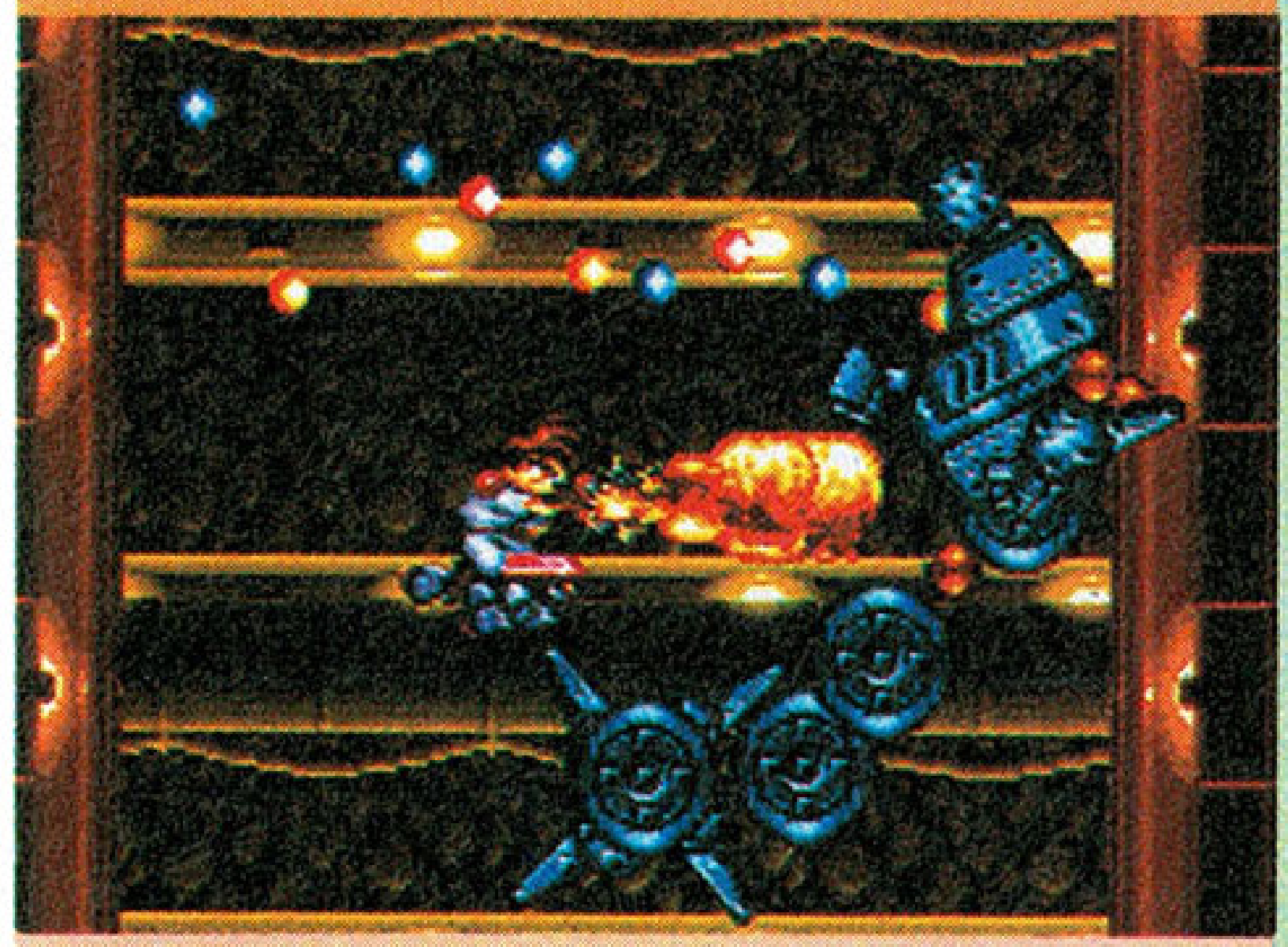


形態①ソルジャー フォース



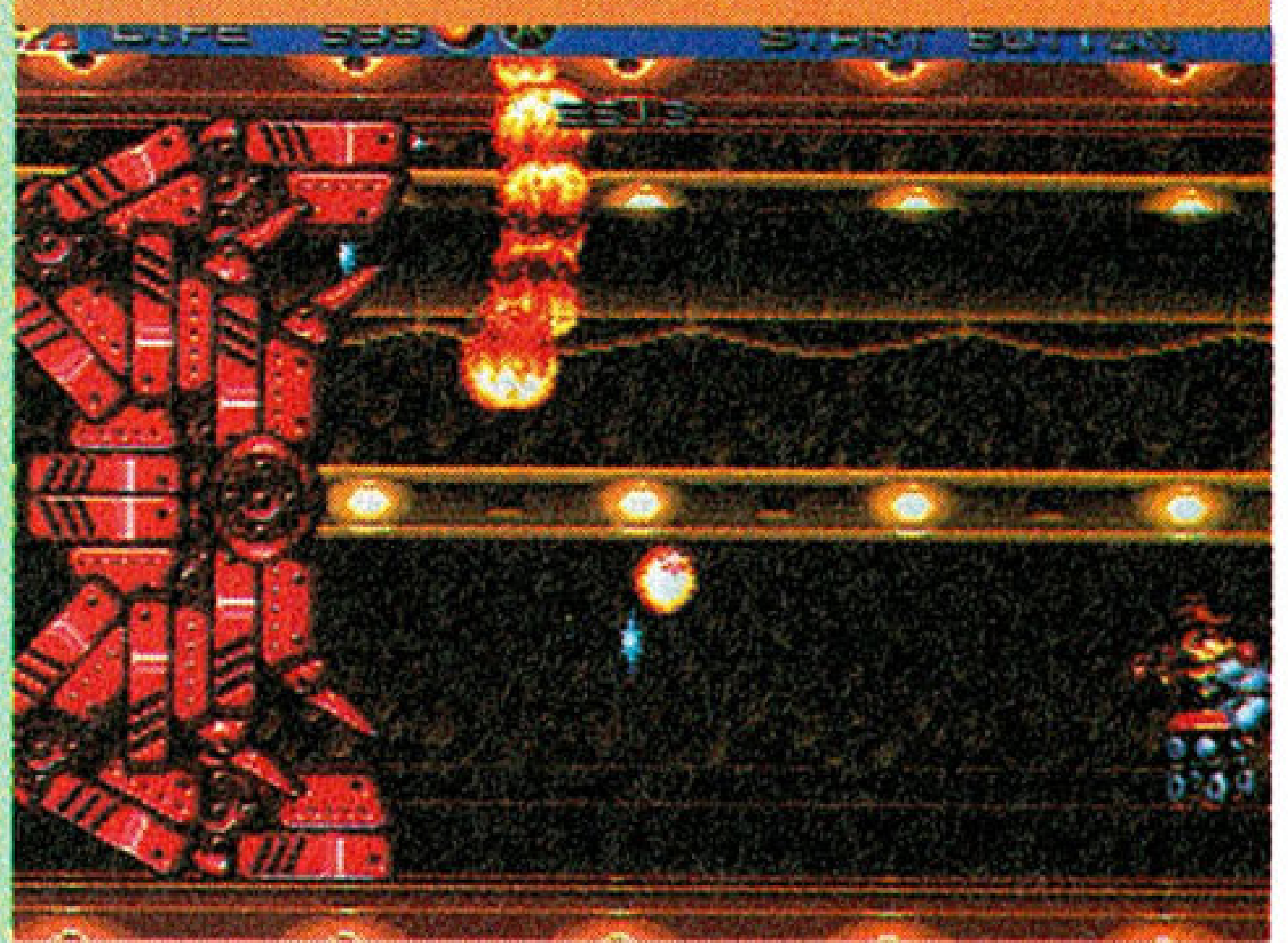
一番最初はかならずコイツ。右上を定位置にして、手を投げてきたときは下に逃げるようにする。下への攻撃は丸ブロック落としとすべり込みだ。腕をのばす動作のときは、その射線上からうまく逃げる。ジャンプで腕の射角を調整するといいだろう

形態②テイルズ フォース



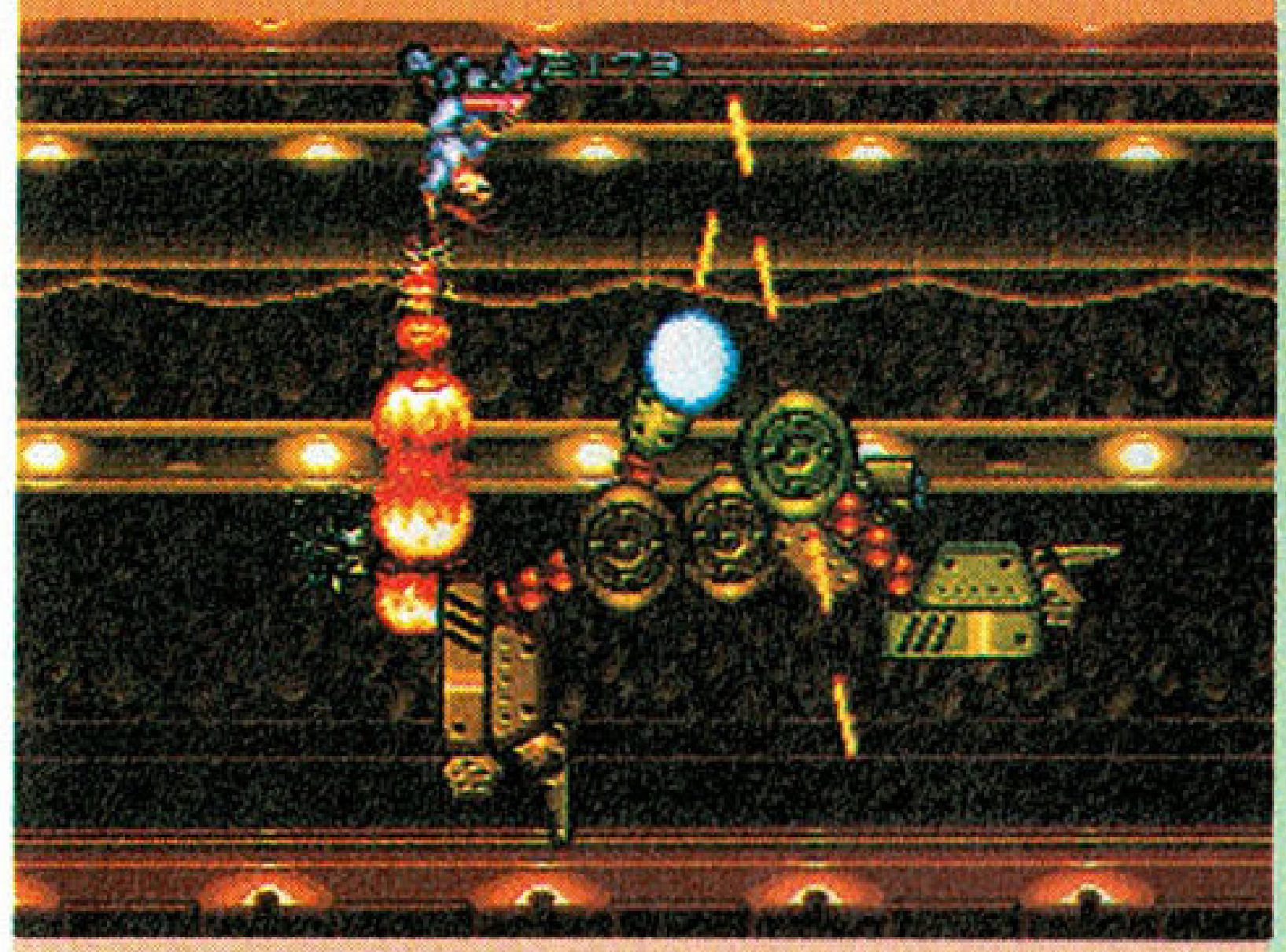
外周をグルリと回るのが基本的動作。しっぽのあとを追えばいい。壁近くからのバク転は上に逃げる。弾を撃ってくるときは、着弾点のすぐ下で弾としっぽをよけるようにする

形態⑦クラブ フォース



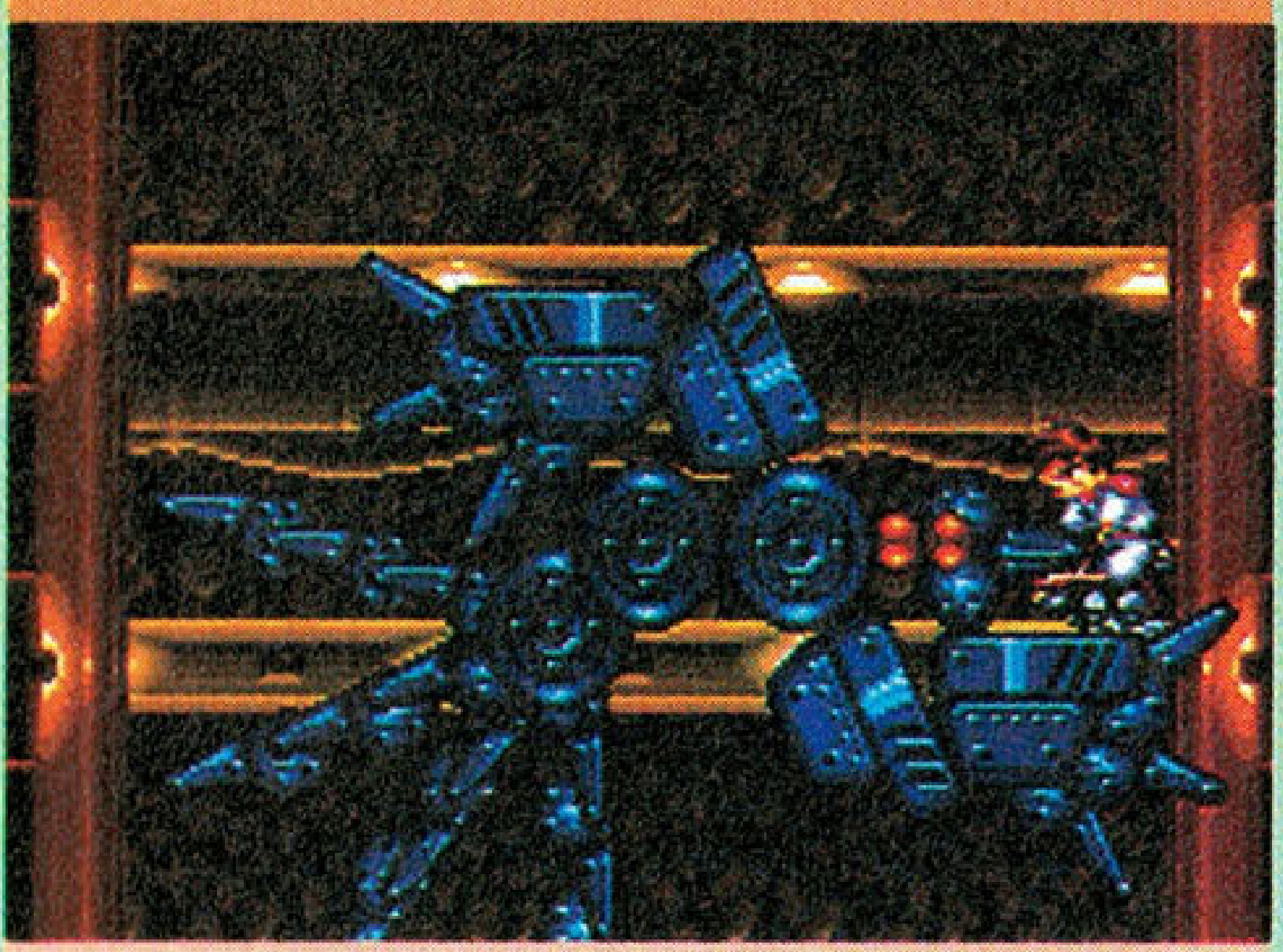
定位置は右側。正面からのシャッター、反対側からの光球が出たときは、反対の壁にうつる。丸ブロックならジャンプでよけよう。チェイサー＋ファイヤーの火炎誘導がなかなか使える

形態③タイガー フォース



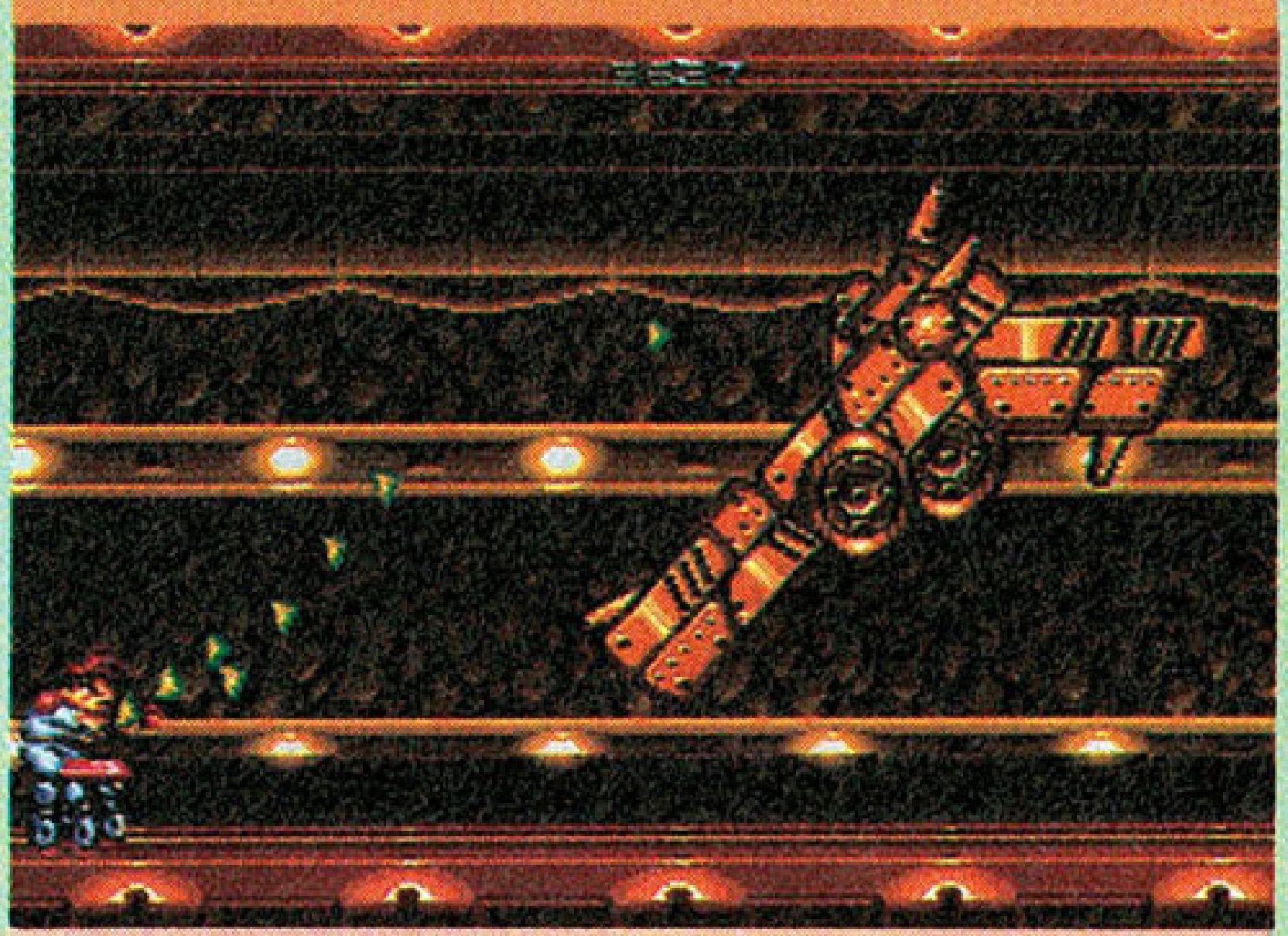
画面上が定位置。照準が止まるとビームを撃ってくるのでよけよう。反射レーザーは、長く反射し続けるものでもないので、離れたところで消えるのを待つか、すき間に入ってよけよう

形態④イーグル フォース



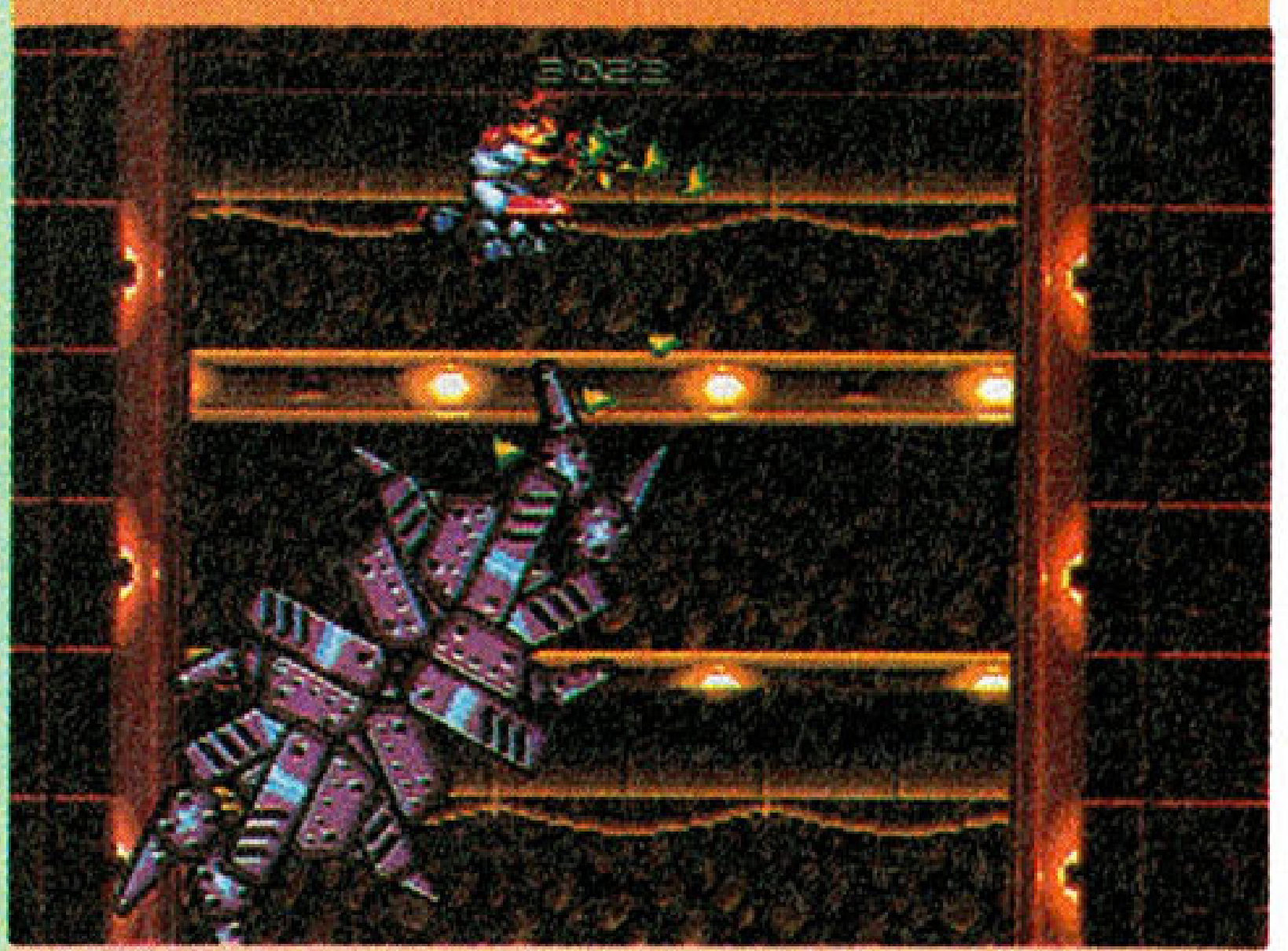
羽とシッポのすきまを使い、上から下へと抜ける。降りてくるときは、一番下で羽を上げるのを待とう。横向きで上がってくるときは、頭側がよけやすい。シッポの大きさを把握しよう

形態⑤ブラスター フォース



左端でジャンプをし、弾を当たらない角度に誘導して攻撃。12発撃つごとに、弾倉を交換するときは一休みできる…といった正当派攻略もいいが、実は弾が当たらない場所があるのだ

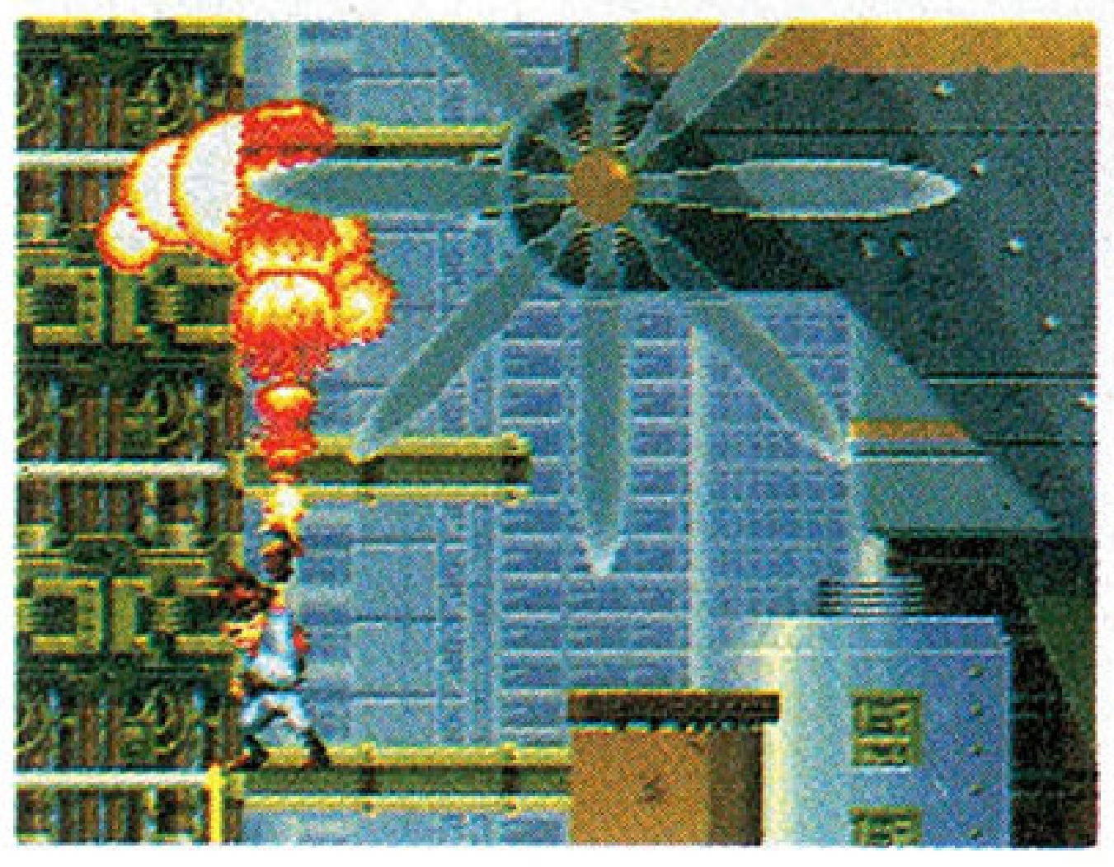
形態⑥アーチン フォース



何回か左右にぶつかったあと、高速回転しながら上、もしくは下へ移動。反対側に避難しよう。そのあとは止まって光球を放つので、すき間から本体を撃ち続けるだけでいい。光球を撃つ位置は1回ごとに変わる

STAGE 3

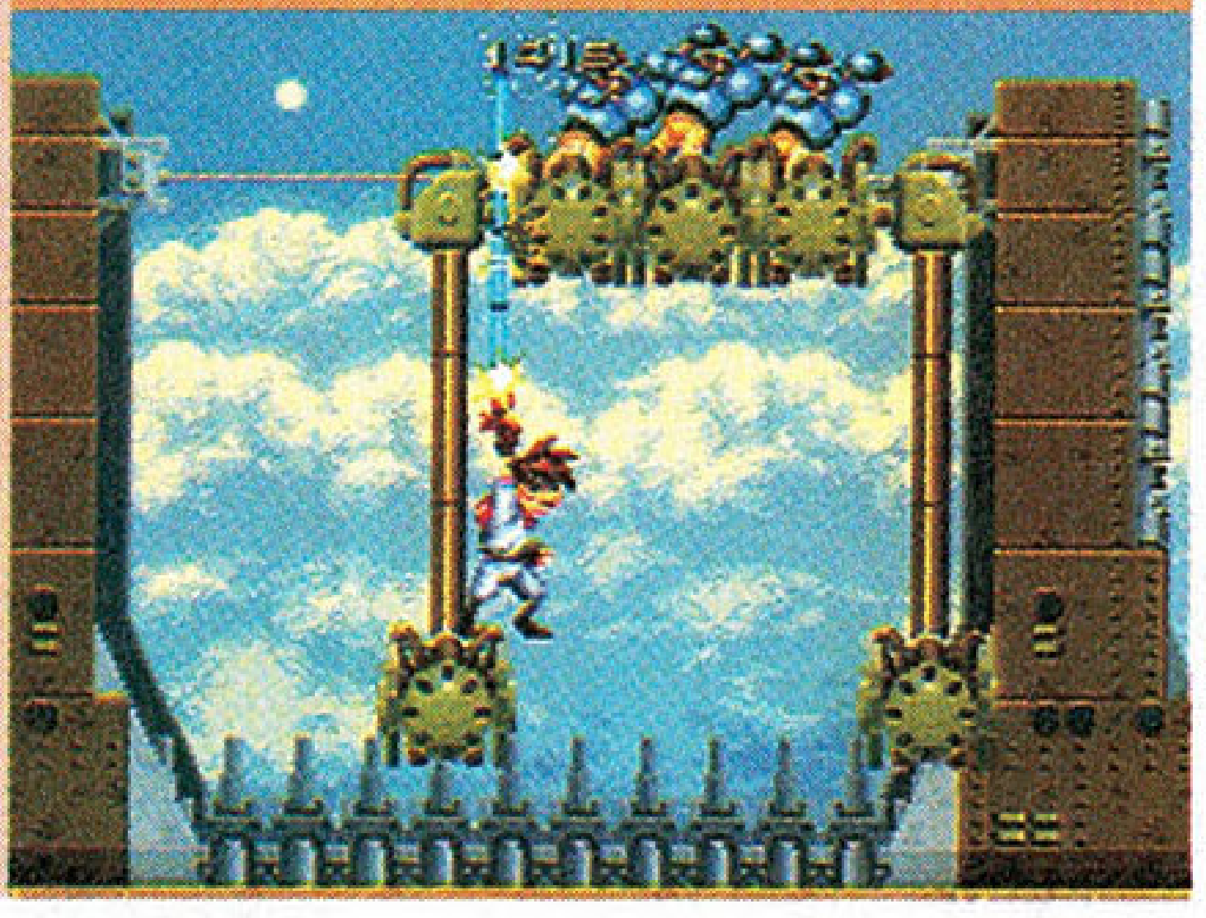
前半はひたすら登る。落下と登りおくれには特に注意しよう。戦艦甲板が見えたら、早めに乗り移りたい。甲板で登場するボス格のザコは、右端のくぼみから安全に攻撃できる。そのあとに砲台があるので、1個1個確実に壊してから進もう。ボスまでは比較的やさしいステージだ。



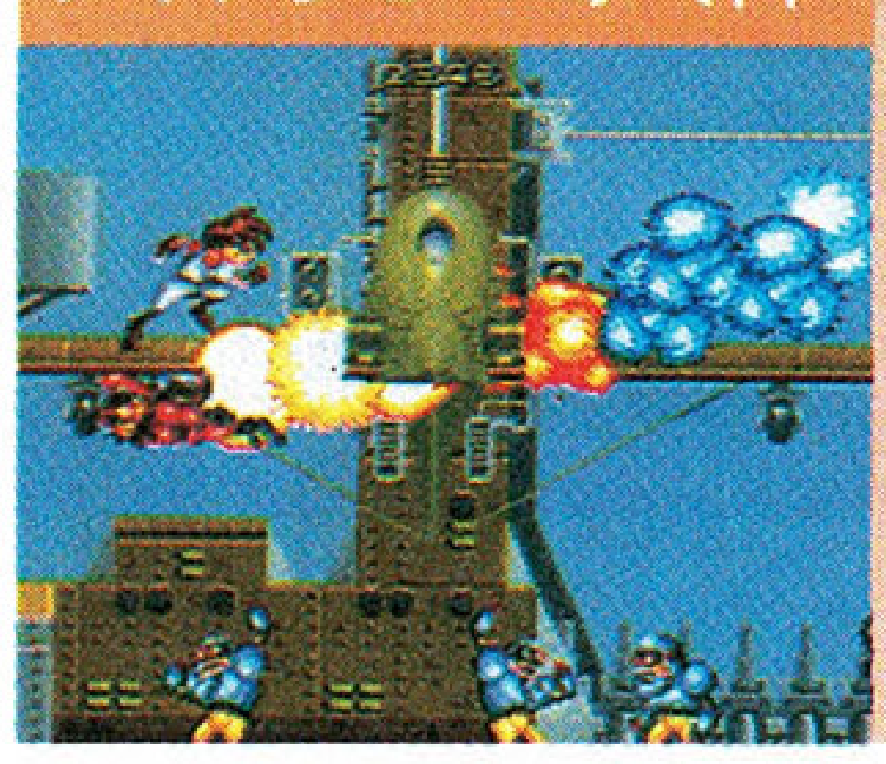
◆敵を倒すよりも、急いで登ることが重要だ

スワッピング レッグ

登場したときにすかさず左側の足の上に乗る。そこで右よりの位置から真上に撃てば、簡単に破壊できる。足の上に乗っていれば弾も撃ってこないし、撃たれたときは、足の上で弾をよけられる。慣れれば簡単だ

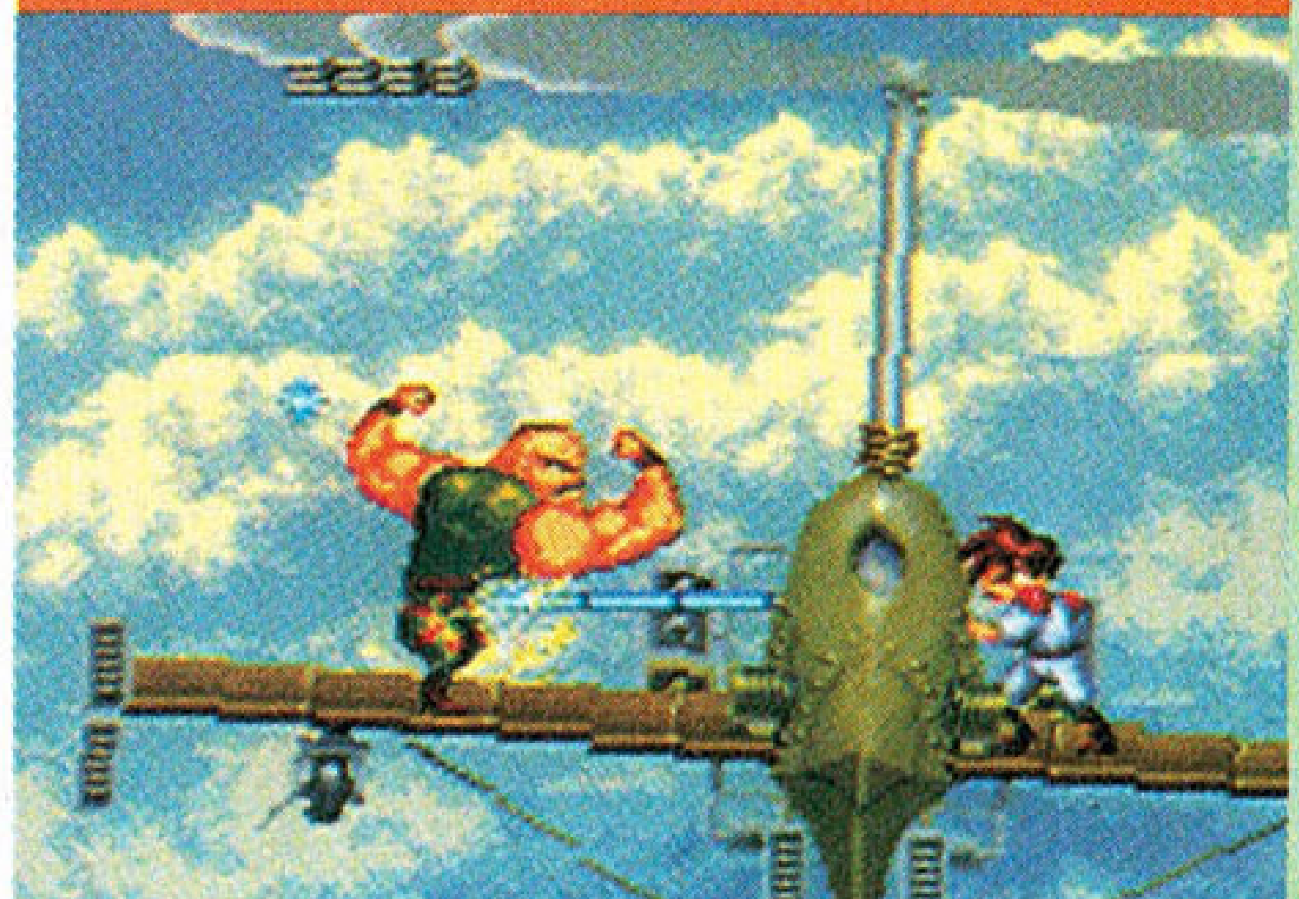


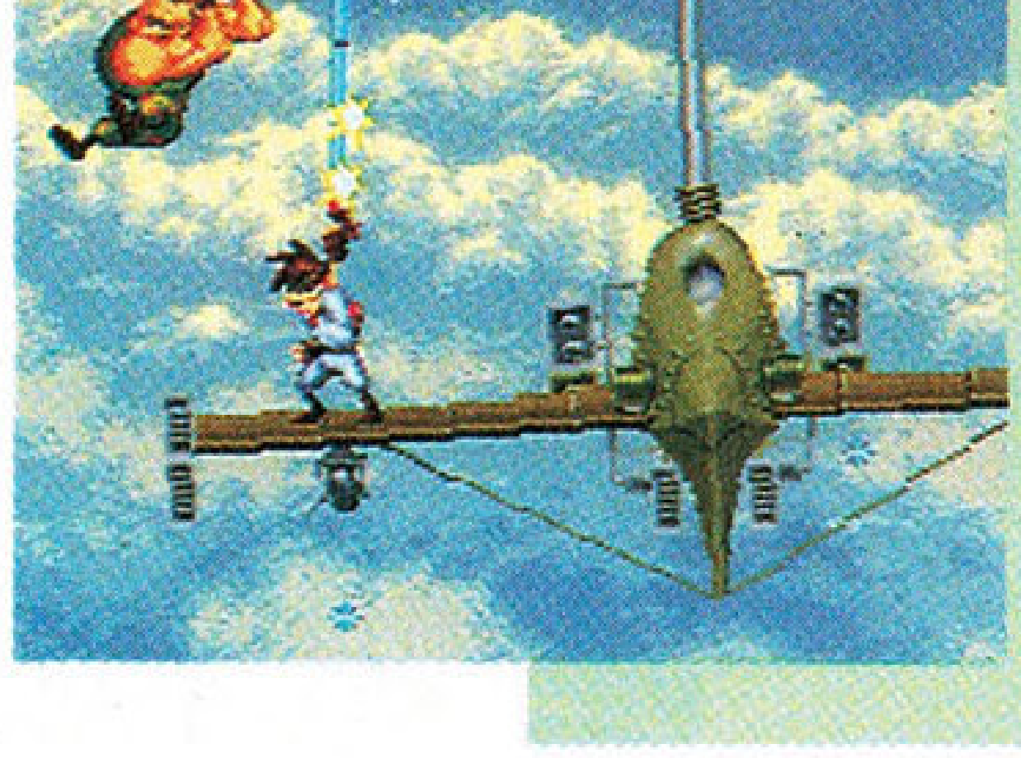
スマッシュ大作

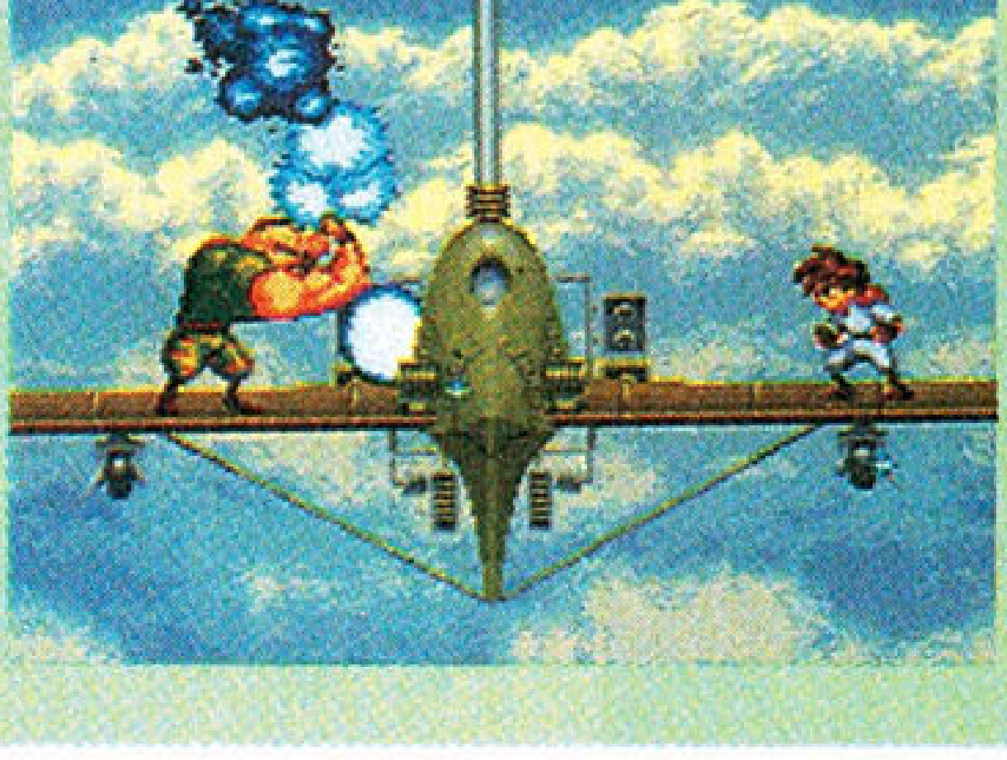


左右に飛びながら、爆弾を落としてくる。爆風に注意して、撃っていれば簡単。やはりザコの域を出ていない。この次こそは…？

ボス/オレンジ



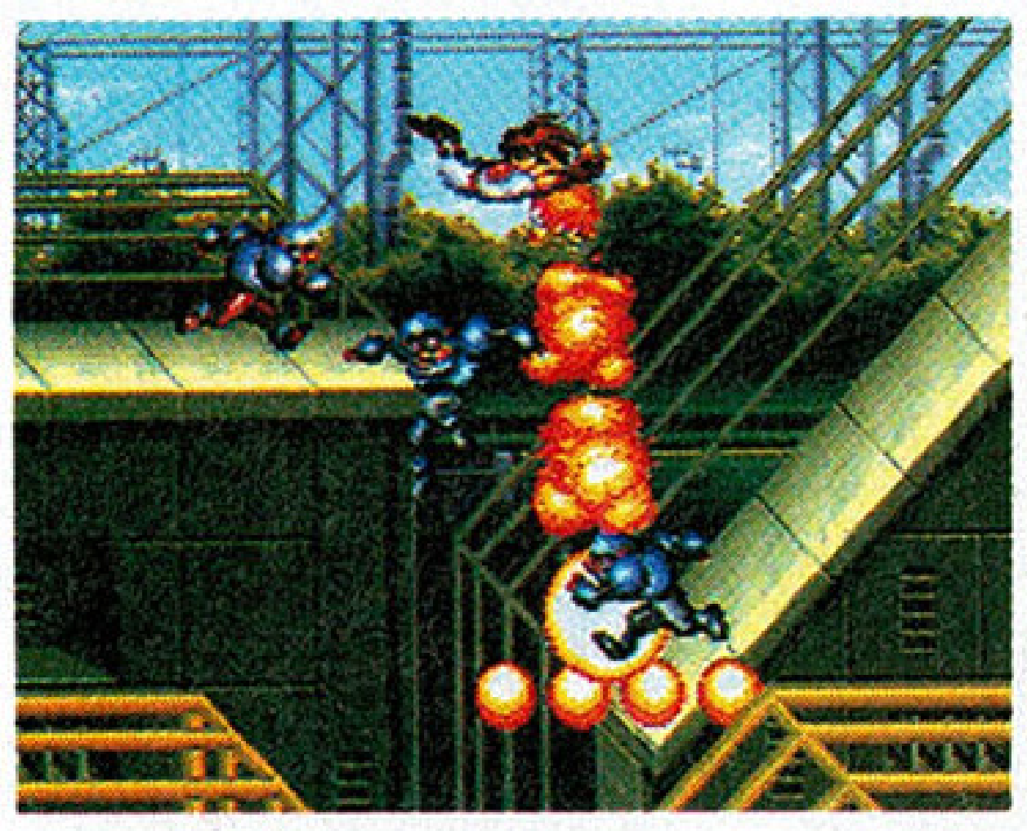




生身だけに小回りがきき、攻撃も強力。投げられると機上から落ちることが多く、ダメージが大きいのでさけたいところだ。ある程度距離をおいて、ショットで攻撃がするのが基本。ローターからの攻撃は、落ちてくる場所をうまくかわせば、割と楽な攻撃といえる。投げ落とすのも手だが

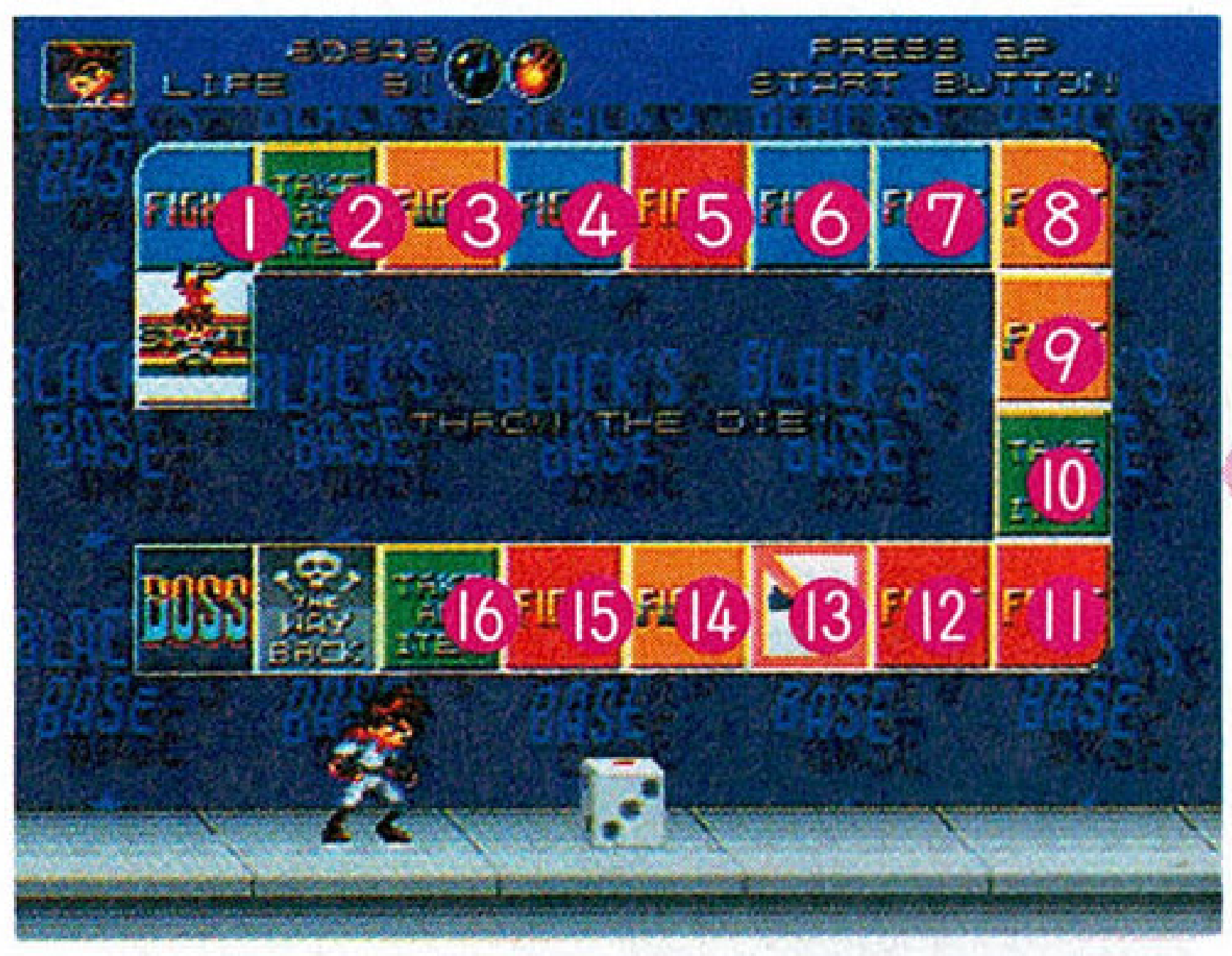
STAGE 4

2か所ほど穴が開いてる場所があるが、単なるジャンプではなく、ジャンプアタックで渡るほうが無難。つり下げられた移動砲台は、作動する前に後ろに回り込み、抱きつきザコをうまくあしらいながら破壊。機銃で撃たれると連続ダメージだ！

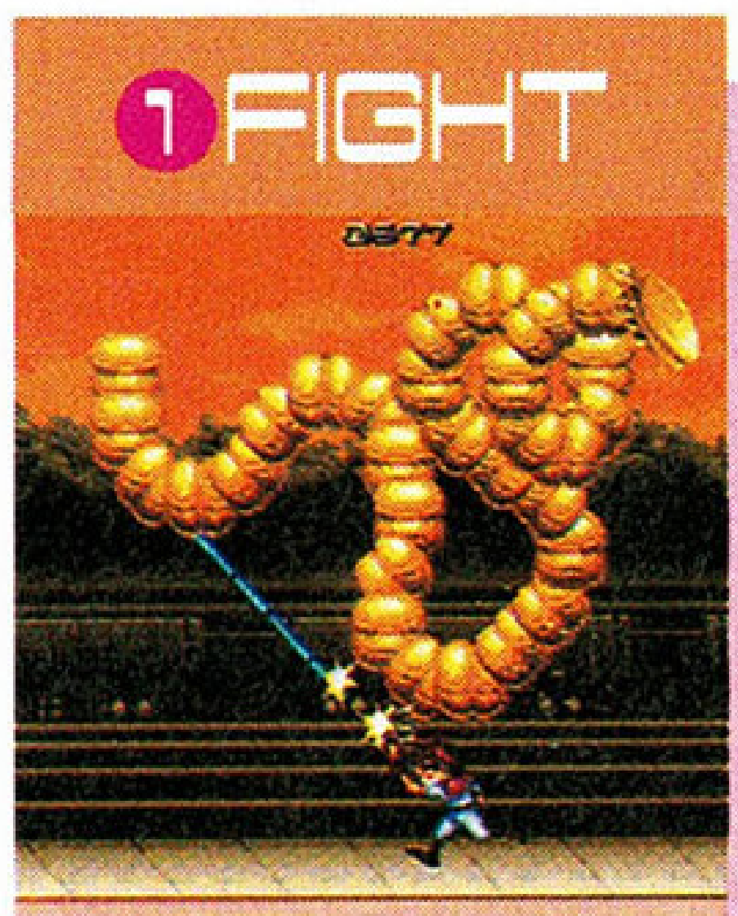


◀敵もいるので、単なるジャンプでは危ない

▼１から３までの目しか出ないサイコロをふって、止まったコマの敵と戦う。２Ｐ同時のときは、１人ずつ交代で進み、どちらかがゴールにつけばボスとの対決。ふりだしに戻るコマもあり、なかなか大変なのだ。２Ｐ同時のサイコロ奪い合いが熱い！



①FIGHT



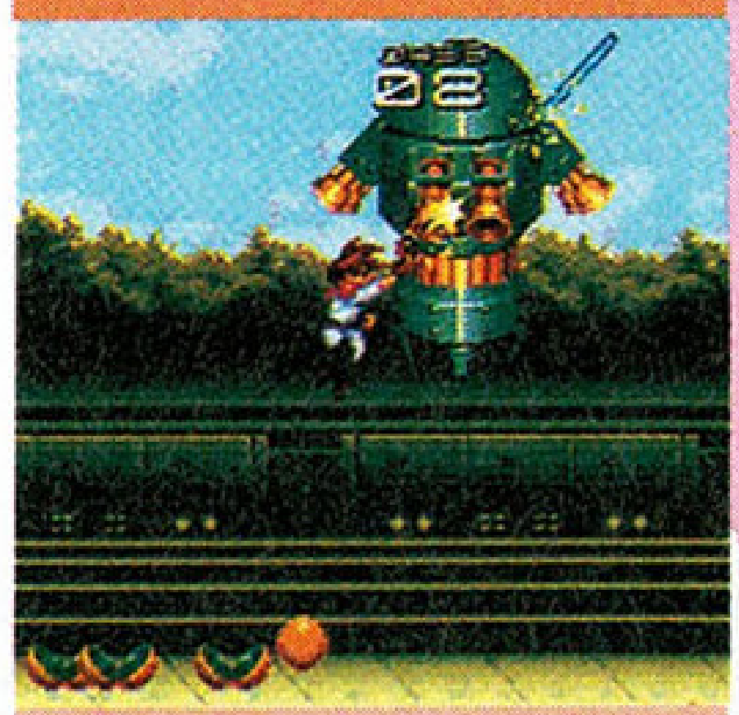
ヴァルバリオン

突っ込んでくるのをかわしながら、ひたすら撃つだけ。シャクトリムシ状態は、あいだに入っていればよい

②⑩⑯TAKE AN ITEM

アイテムが４つあり、３か所で置いてある内容が違う。３か所めにはハートが２つもあるので、うれしい

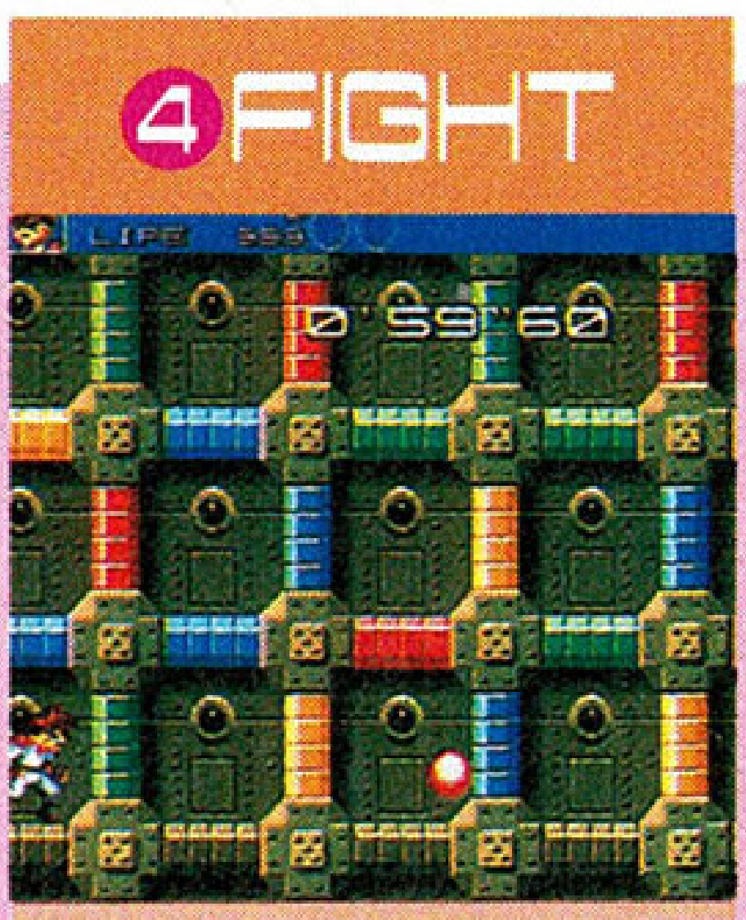
③FIGHT



タイムロン

爆風をかわしながら、ジャンプ撃ちをしていればよし。時間逆転までいったら、よけのみに専念したい

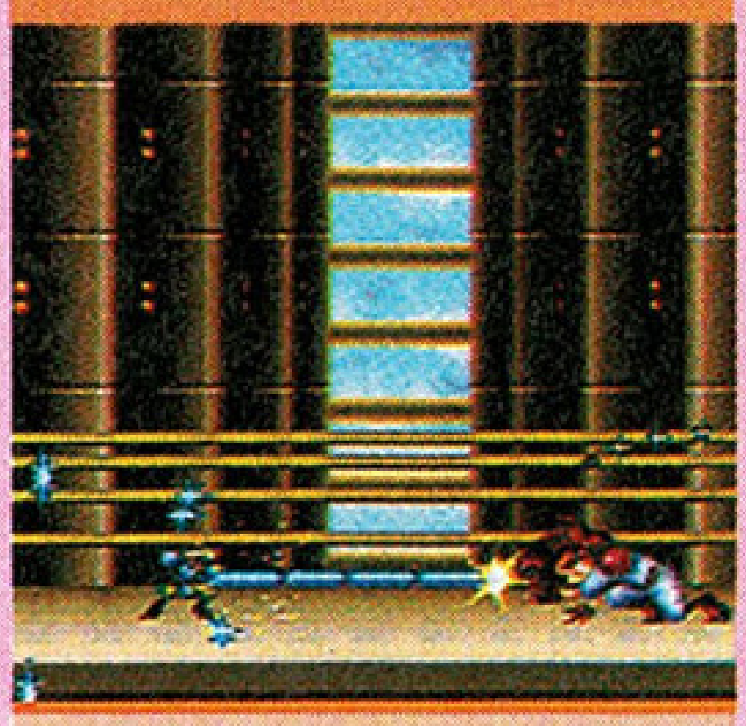
④FIGHT



「ラッシュ＆ゴー!!」

ボーナス面。４色の壁が緑、青、黄、赤、の順に消える。点数がいらないのなら、じっとしていればよい

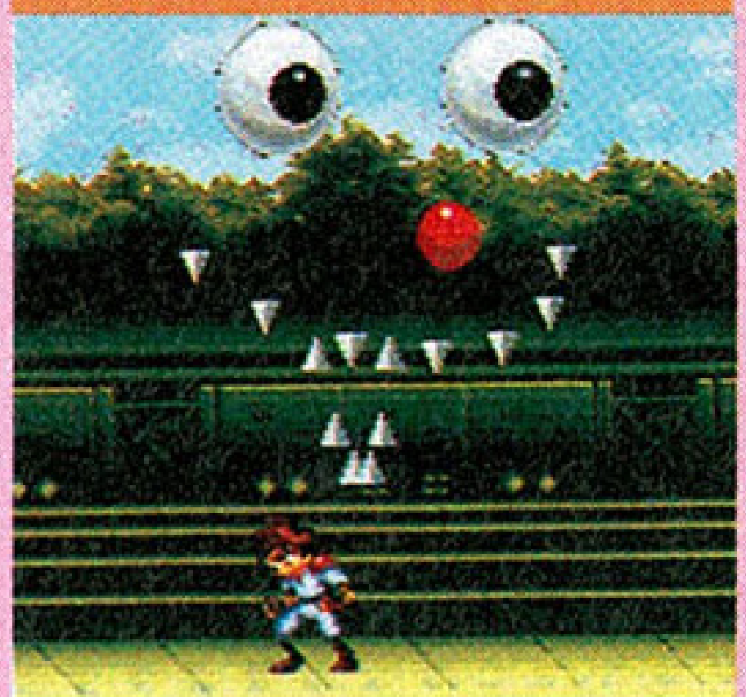
⑤FIGHT



ミニオンソルジャー

近寄ると投げられるので、離れた位置から撃とう。らせん状ショットはしゃがめば問題なし

⑥FIGHT

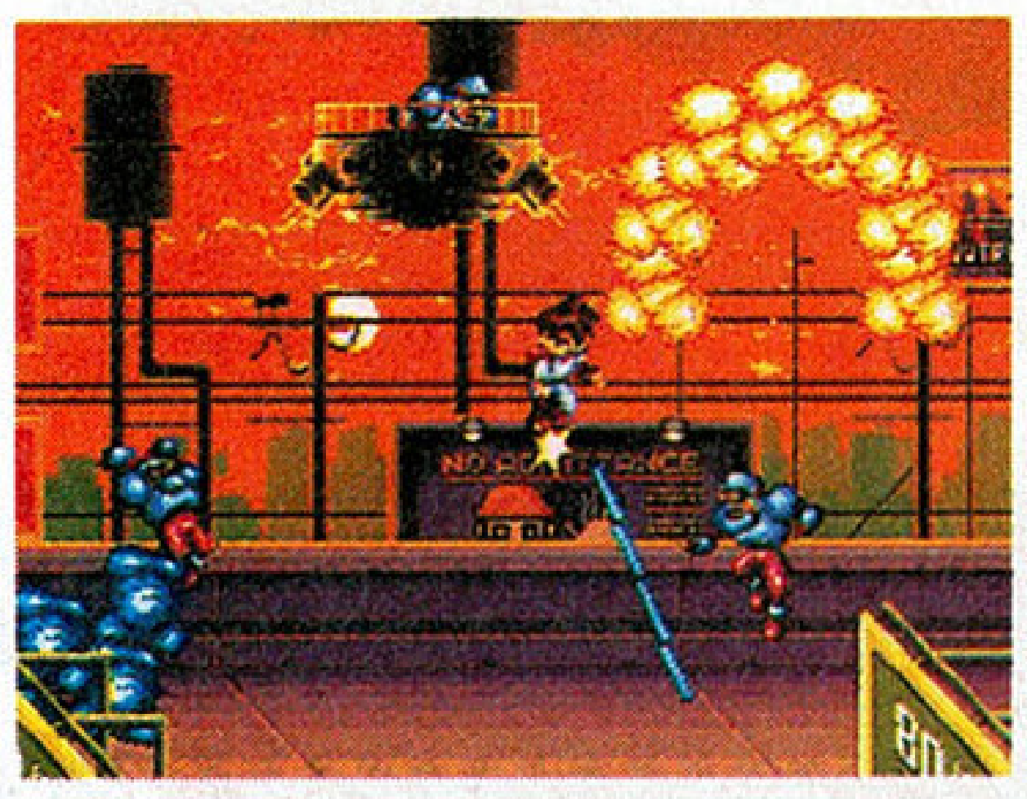


メロンパン

本体にさわってもダメージはなく、ただ撃ってるだけでいい。いちおう時間がたてば、爆弾を出すのだが…

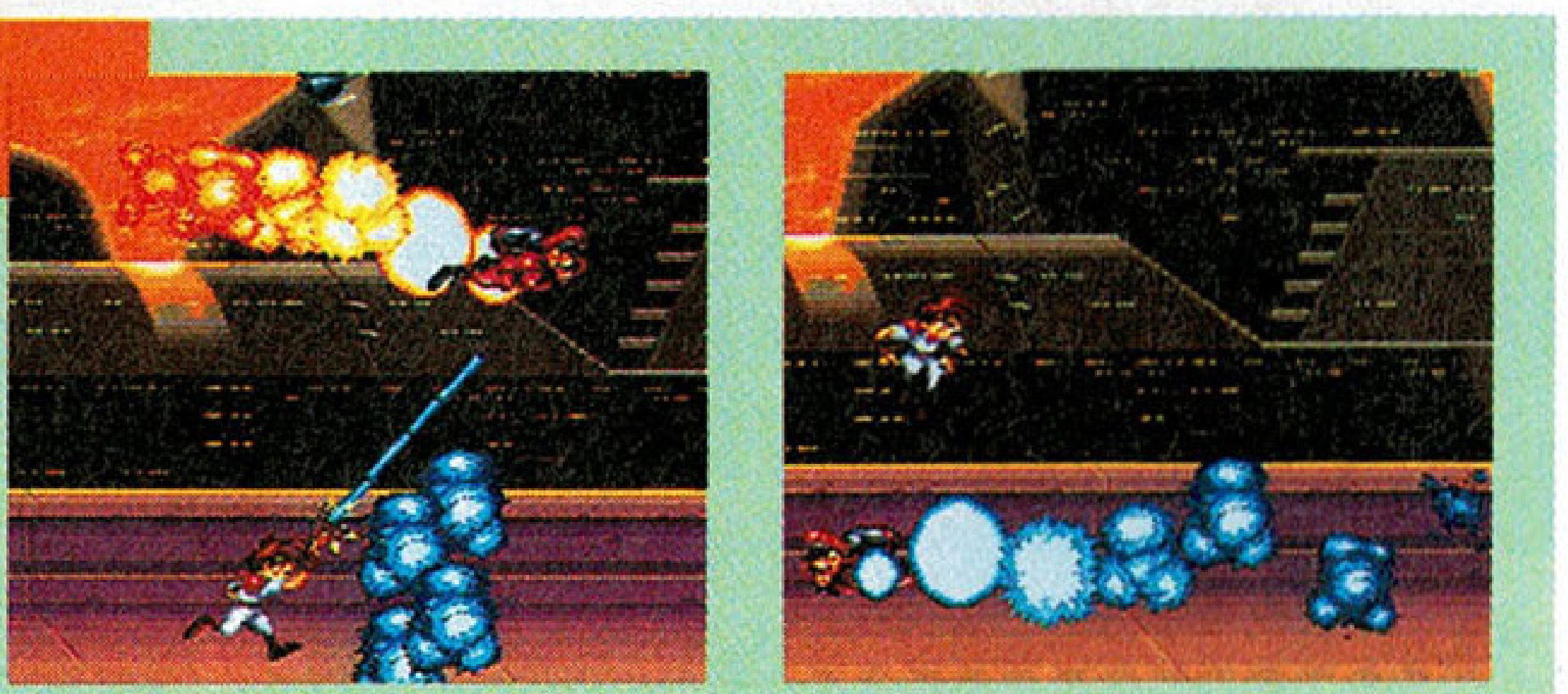
STAGE 5

ひたすらザコだらけの面。木箱は耐久力がかなり高いが、ハートが入っているものがたくさんある。ザコの攻撃に注意しつつ、破壊しよう。中盤にザコが隠れている、破壊できないドラム缶が出現するが、その少しあとで背後からハートを落とす鳥が飛んでくる。１回出現したあと、スクロールで画面外に消してしまわないようにしたい。巨大な歩行マシンが出てくる場所はゆっくり進み、ぶつからないように破壊する。

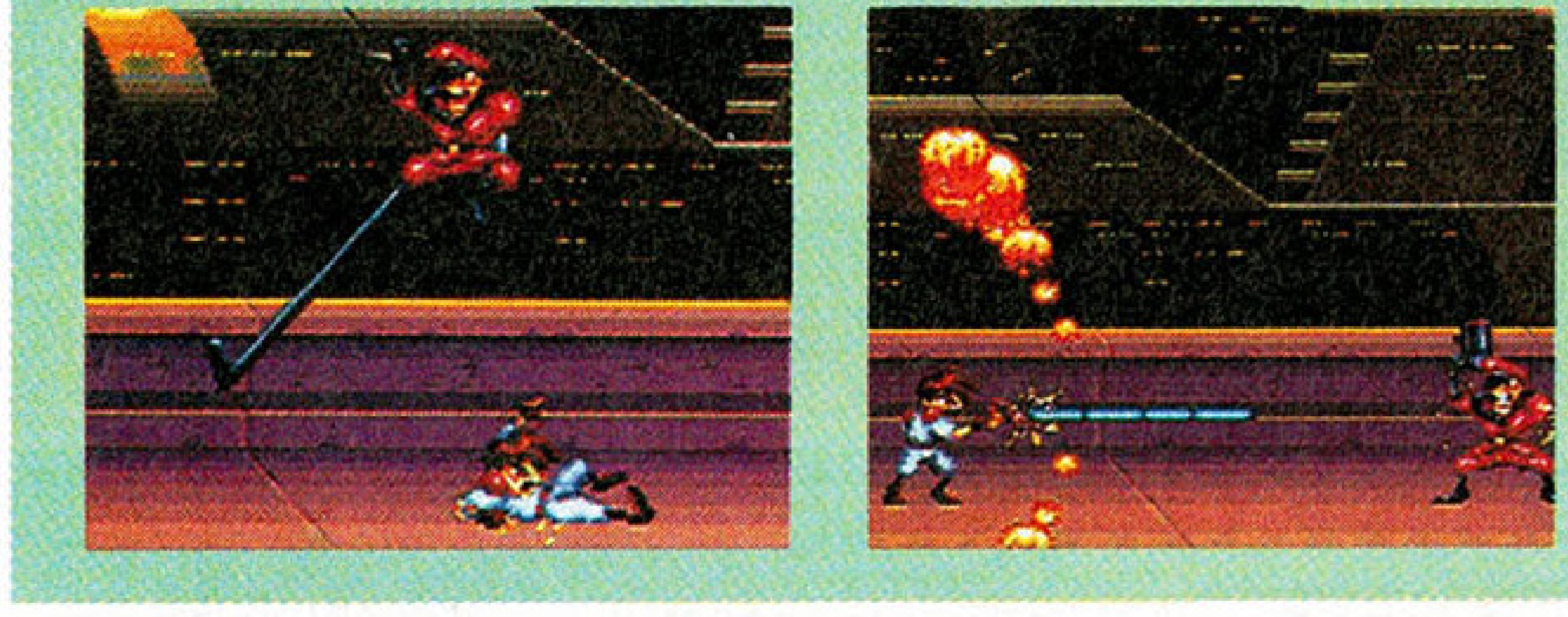


◀ジャンプふりまわしでザコを一掃！

ボス/スマッシュ大作



基本的にはステージ３と変わらない。ブルブル震えだすと、爆風と共に突進してくるので、ジャンプでよけろ



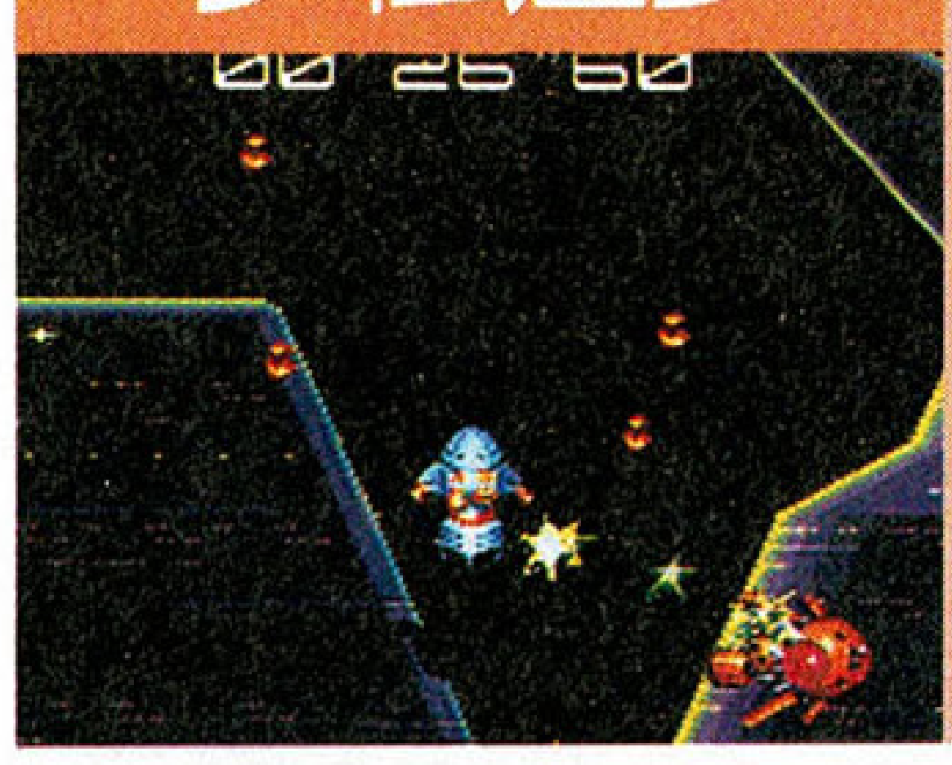
第２段階。上空からのケリはスライディングで逃げろ。交差する炎は、当たらない位置を調整。誘導炎は早めのジャンプでかわそう

STAGE 6

前半はシューティング面。自機の移動速度が遅めなので、ブースト加速をうまく活用しよう。この面では凶悪な攻撃をしてくる敵がいないため、チェイサーがかなり使える。特にライトニングとの組み合わせなら、確実に敵を撃破できる。

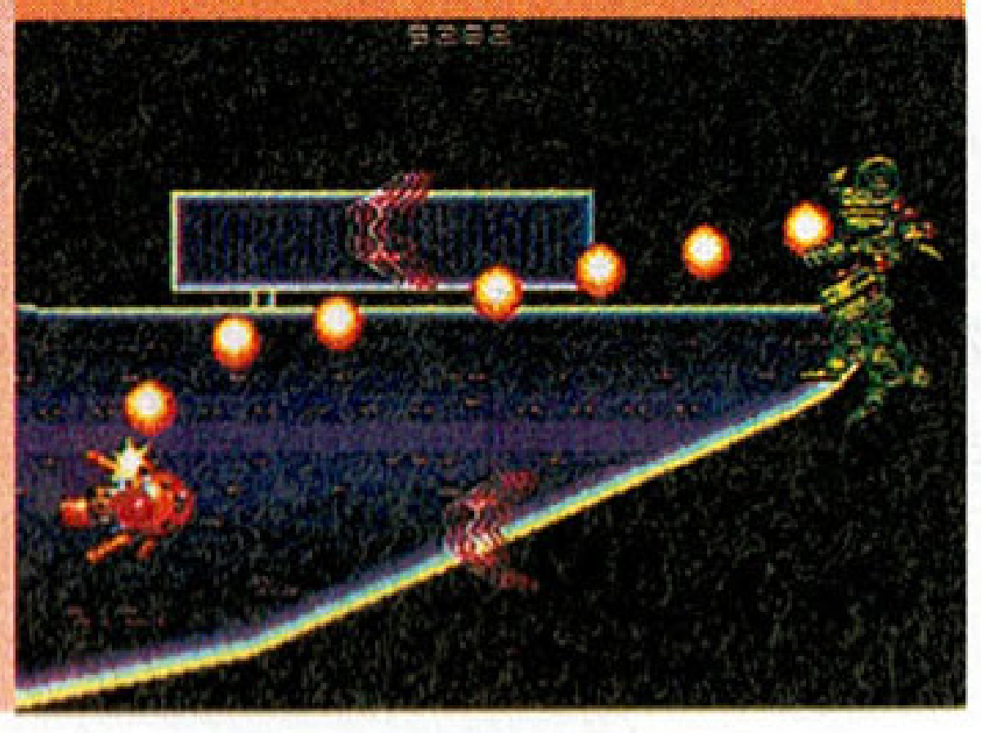
◀ブースト加速を活用すれば、楽に進めるのだ

タイムロン



ねばったただけボーナスになるが、さっさと壊してしまえ

セブン フォース



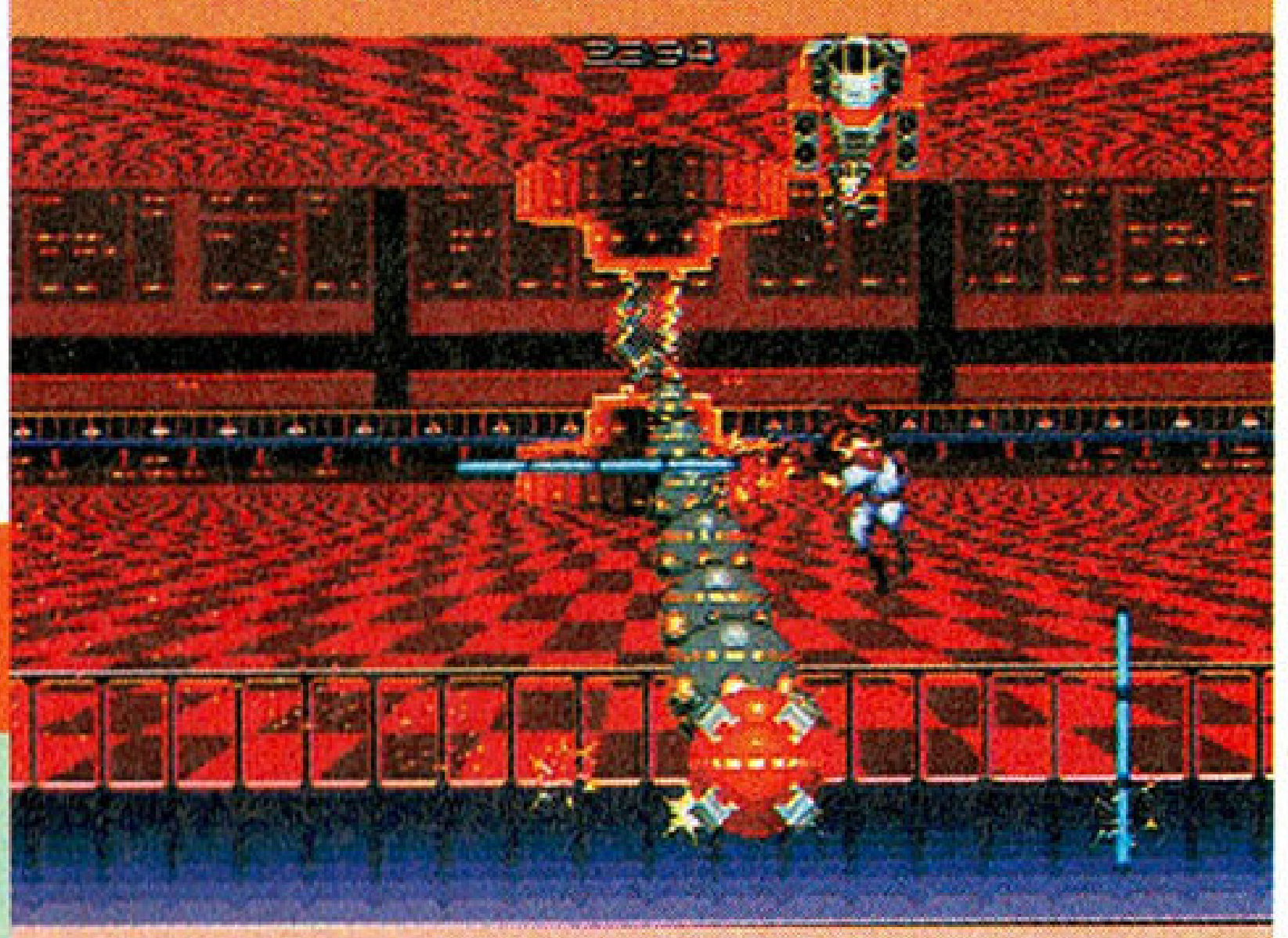
ランクに関係なく7変化する。加速でさけながら撃て

宇宙戦艦内部に進入。出てくるザコは、すべて耐久力の大きいボス格。余計に出さないように、確実に倒しつつ前進しないとキリがない。ドアに飛び込めばいいのだが。

ボス/ガードデバイス

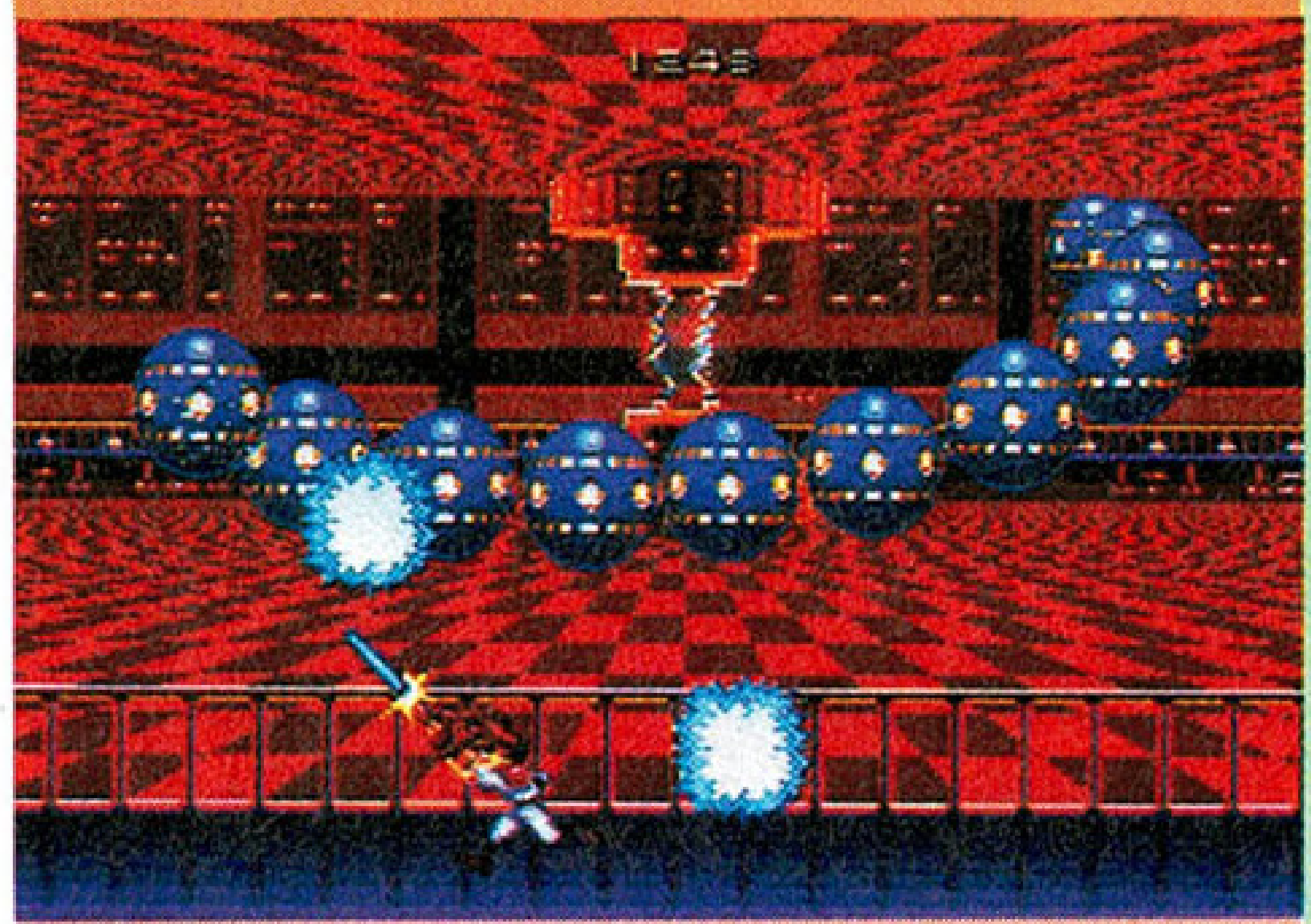
宇宙戦艦の中心部を守る３種類の警備メカがボス。ハンマー、ドラゴン、ランナーの順で登場する。敵が最接近したときしか、お互いに攻撃できないので、なかなか決着がつかない。その瞬間を逃さないチェイサー系はここでも有効だ

ユニット オブ ザ ハンマー



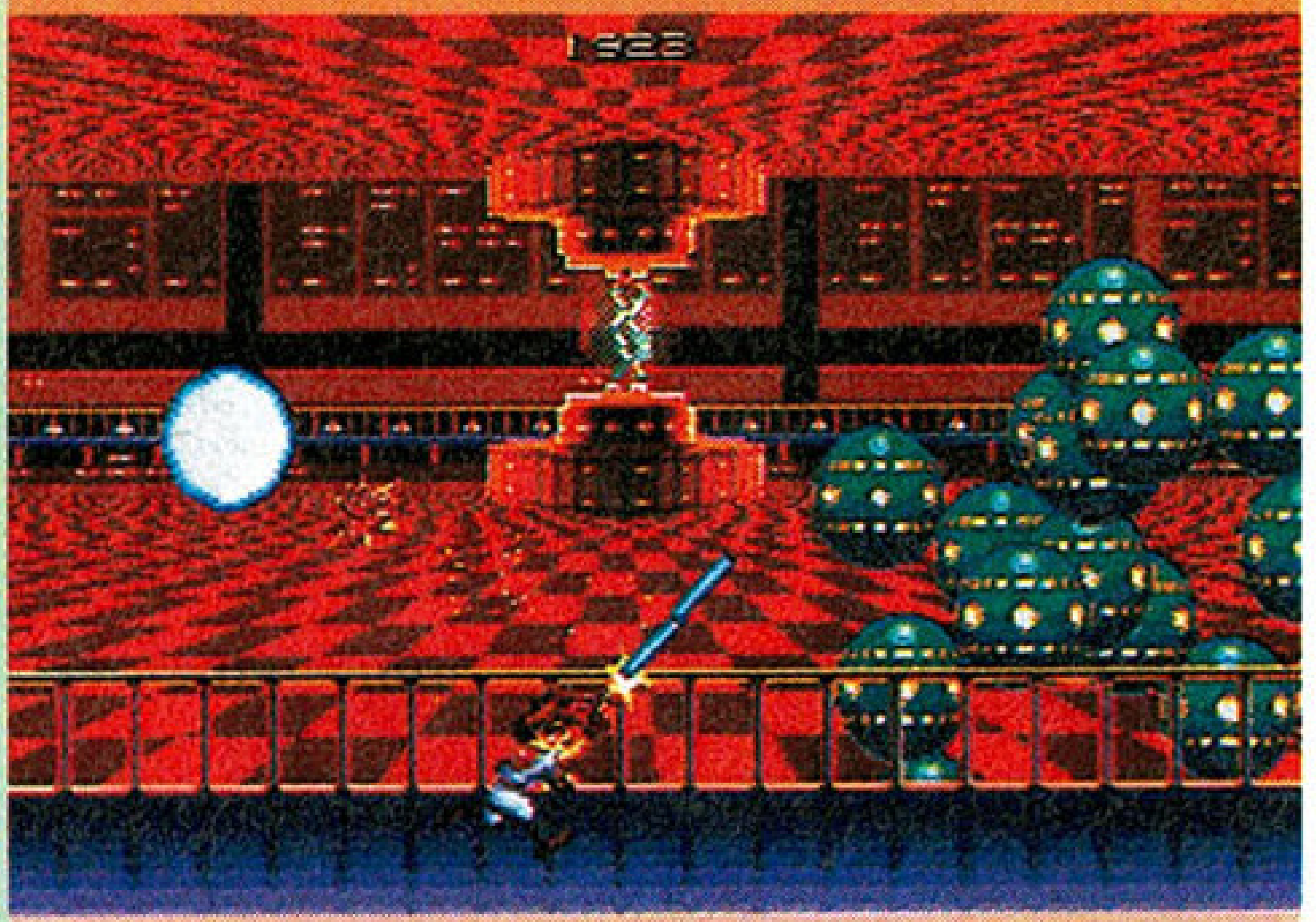
レーザーをよけて攻撃。ハンマー落下は、止まった瞬間に反転する感じで。回転中は、よけるのに専念しよう。死に際の一撃も要注意

ユニット オブ ザ ドラゴン



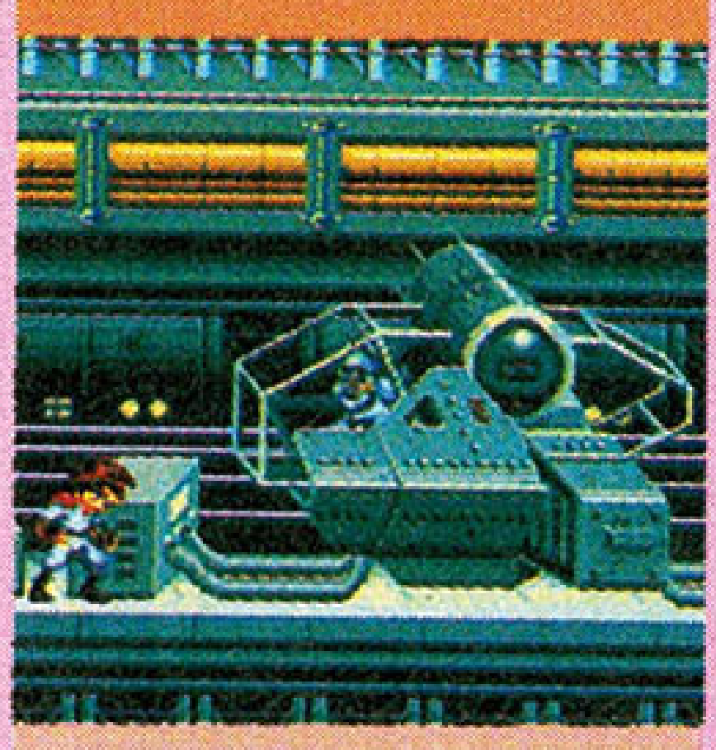
爆風を飛ばしてくるので、頭を追いかける感じでよけつつ攻撃。ジャンプ、スライディングも活用。倒したあとのザコ爆発はかわせ

ユニット オブ ザ ランナー



腕の先から出る光球は、斜め上に飛ぶ青球と、床の上をまっすぐ飛ぶ赤球の２種類がある。交互にくるので赤球のみジャンプでよけよう

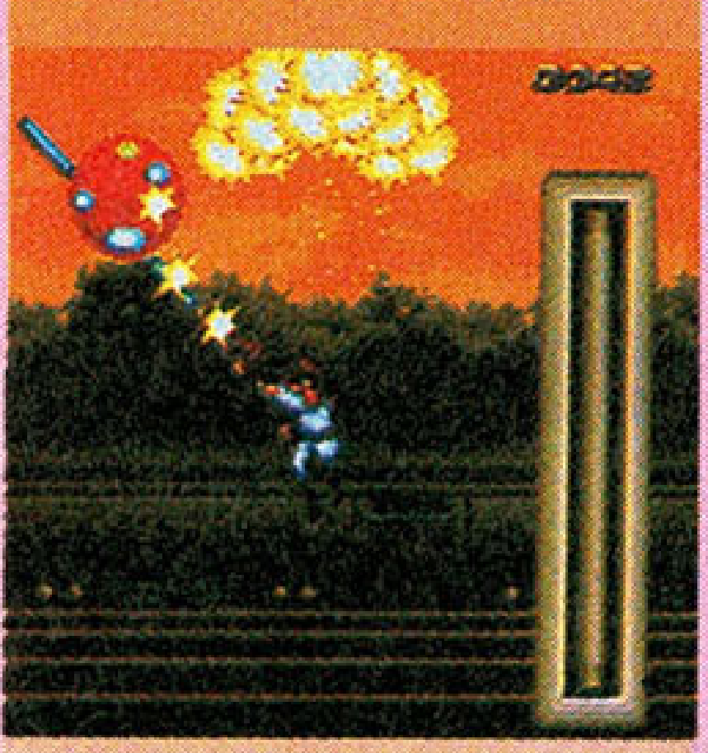
⑦FIGHT



「デストロイ!!」

ボーナス面。中央にある移動砲台パーツを破壊するだけ。左はしのパーツの中にはハートが入っている

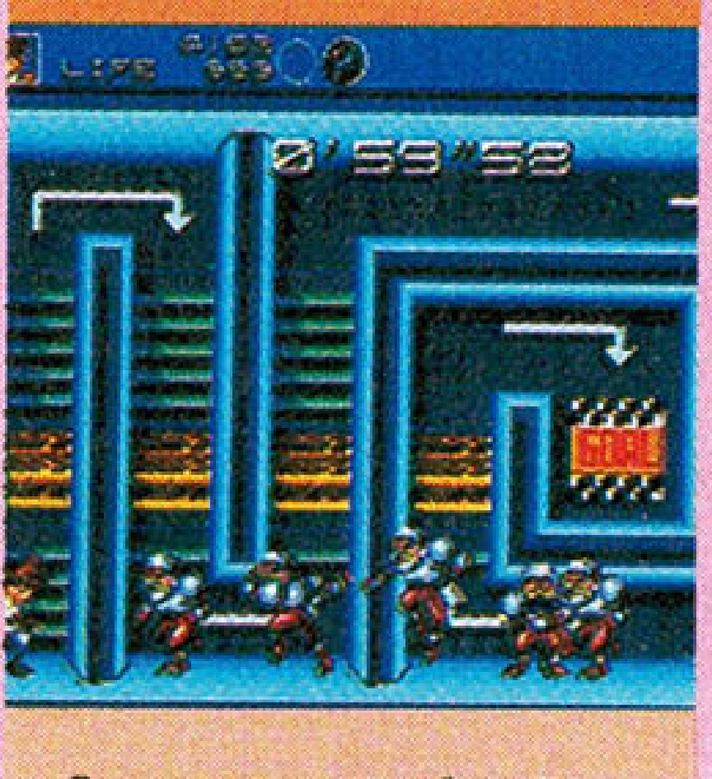
⑧FIGHT



ピット

顔の一つずつにライフがある。特に攻撃はしてこないので、つぶされないように注意しながら撃てばいい

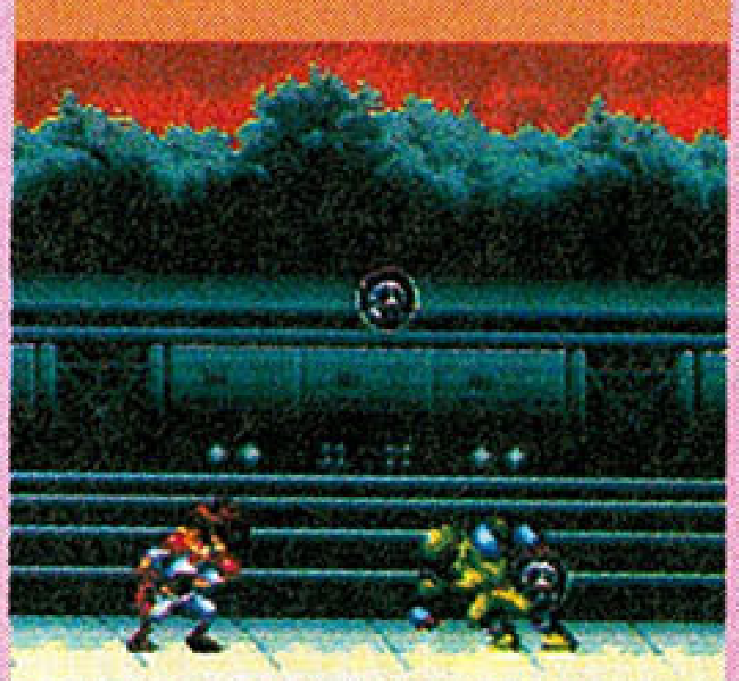
⑨FIGHT



「ラッシュ&ゴー!!」

ボーナス面。ゴールまでにはザコがいるので、ここも無理に行かなくてもいい。ライフのほうが大切だ

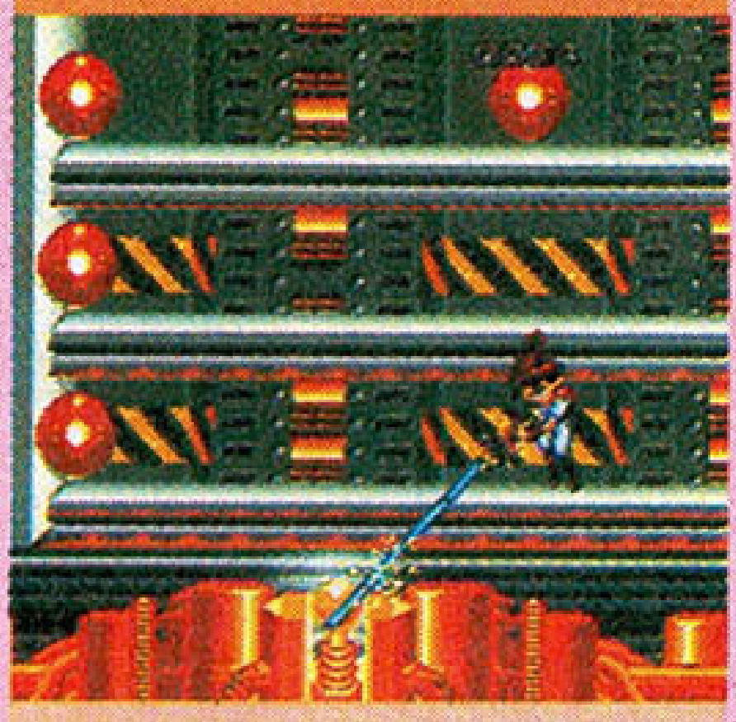
⑪FIGHT



ファントム

各ステージで何度となく登場する親玉ザコ。だきつかれると、爆発に巻き込まれるので遠くから撃て！

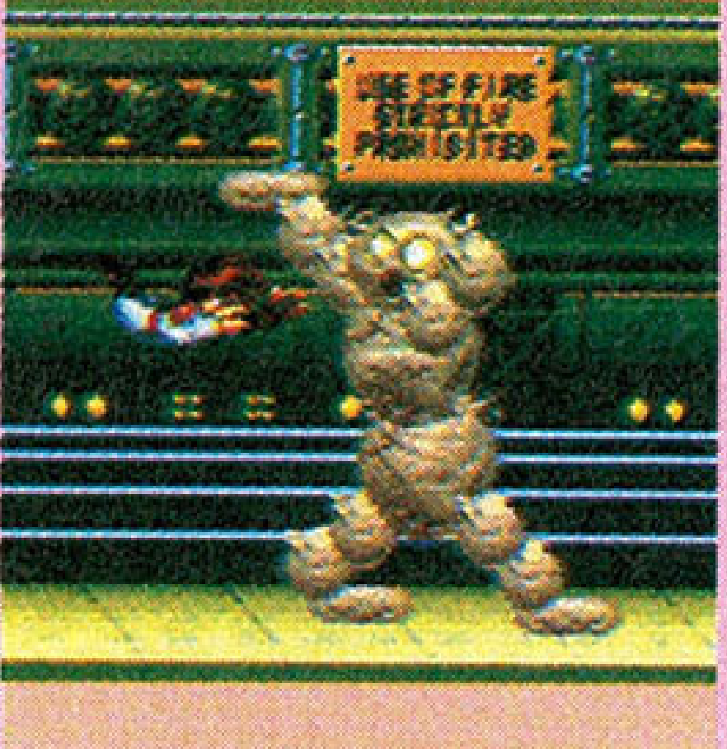
⑫FIGHT



ボルテックスベース

光った順にレーザーが飛ぶ。安全な場所、タイミングを確認し、ぶらさがり斜め撃ちでコアを狙えばいい

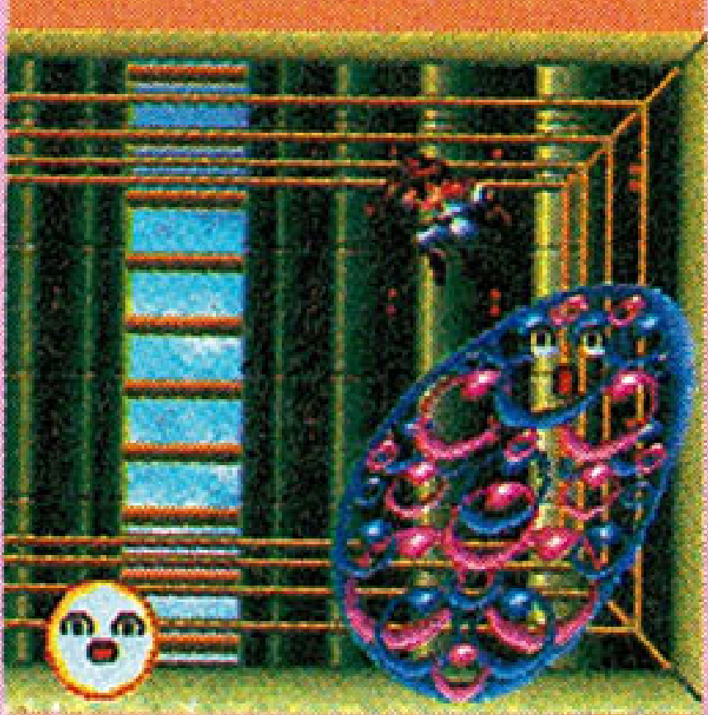
⑬武器使用禁止



カレーライス

武器が使えないので、かなり苦戦をしいられる。投げが絶大な効果を持つので、力押しで投げまくるのも手

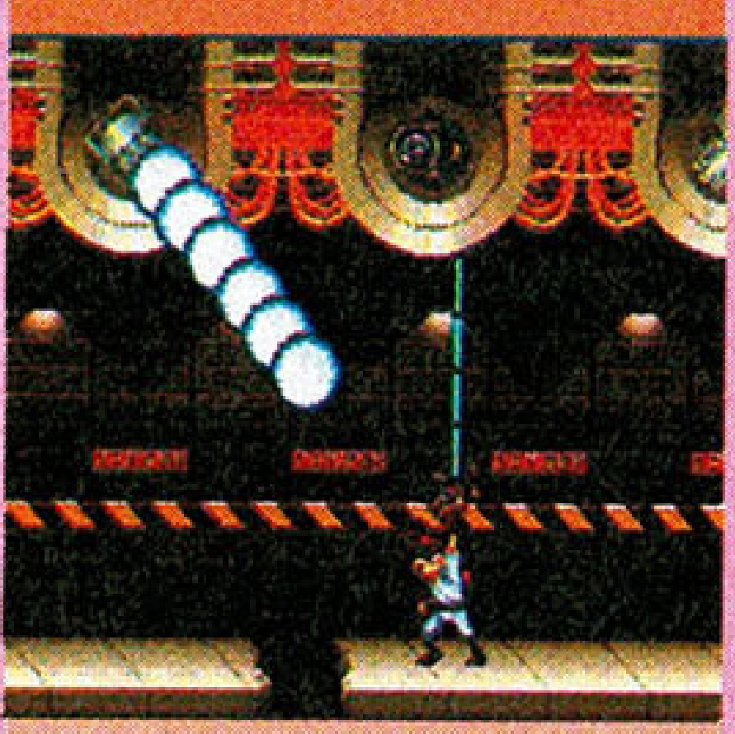
⑭FIGHT



暴れんぼうゲル

撃ちまくり、追いつめられたら三角飛びで反対へ。上に乗っていると、跳ねたときに天井に挟まれるのだ

⑮FIGHT



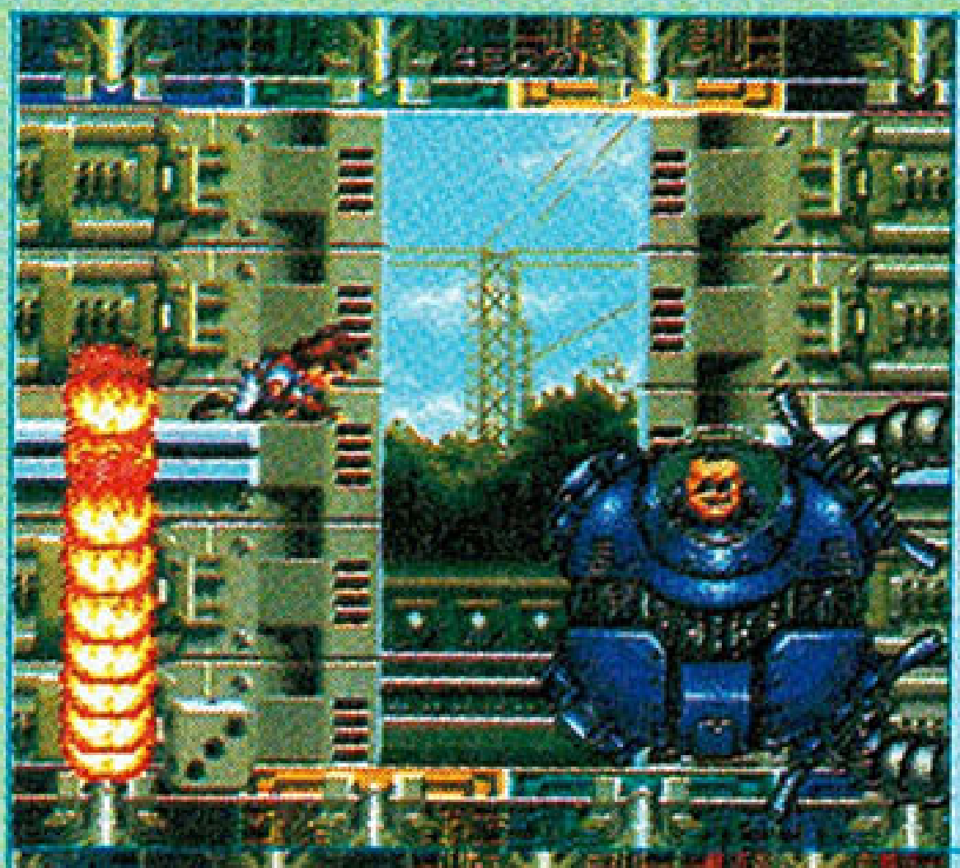
スーパーゴンドラ

5種類の砲身がスライド、それぞれ違った攻撃をしてくる。爆弾は足場を壊すため、優先的に破壊したいものだ

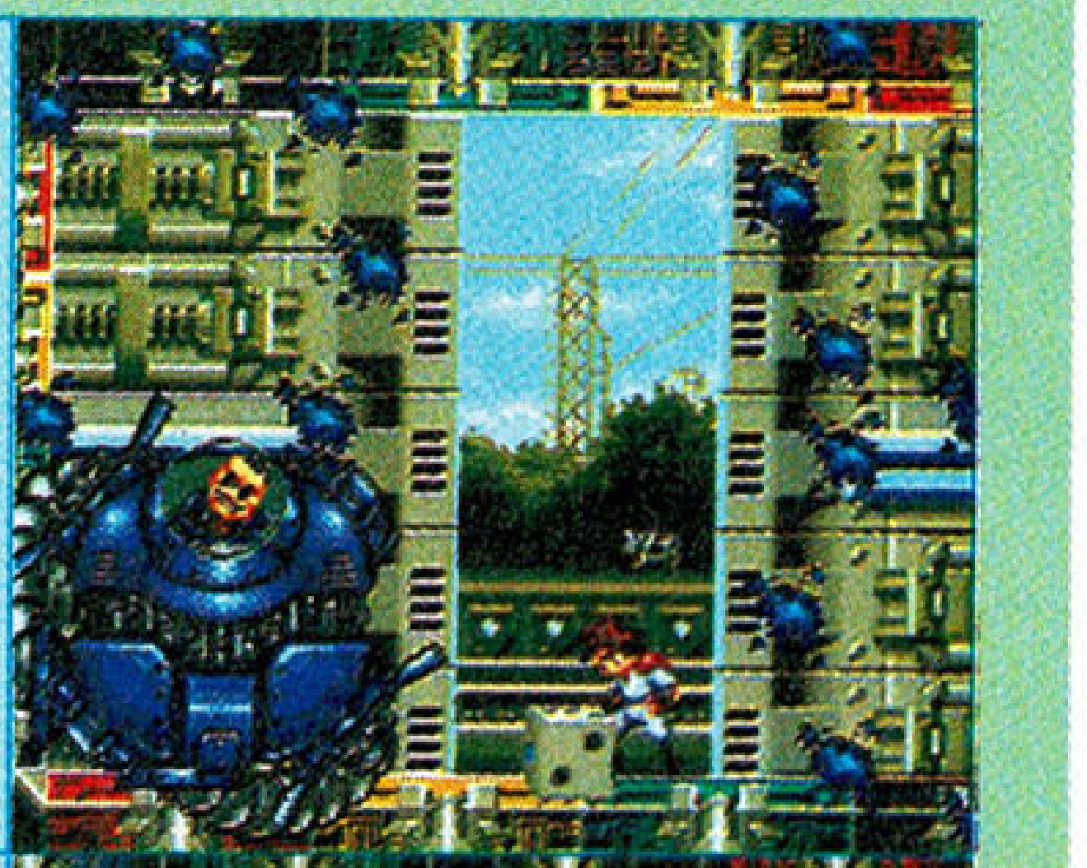
ボス/ブラックビートステッパー

これまた1から3までしかないサイコロを投げ、出た目の数だけ移動。

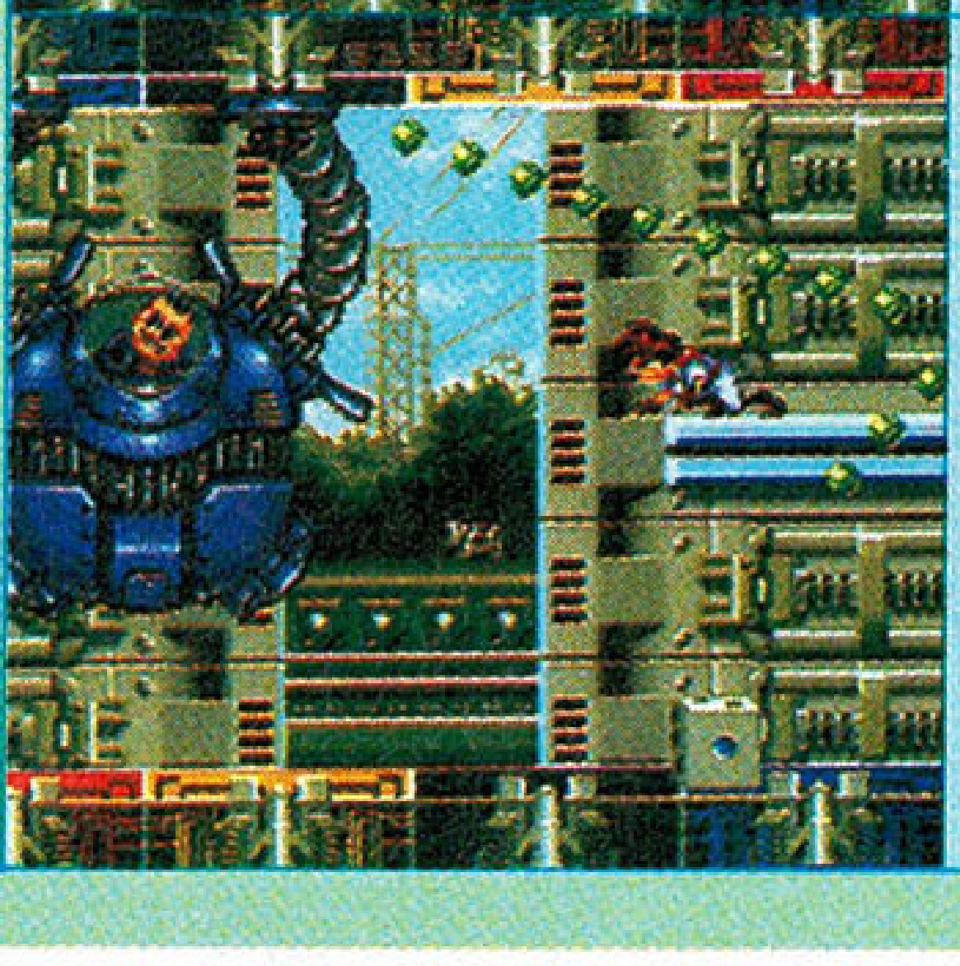
マス目となるパネルには4色あり、右足が止まったパネルから、その色に応じた攻撃をしてくる。倒したあとの、爆発するニセ秘石にも注意



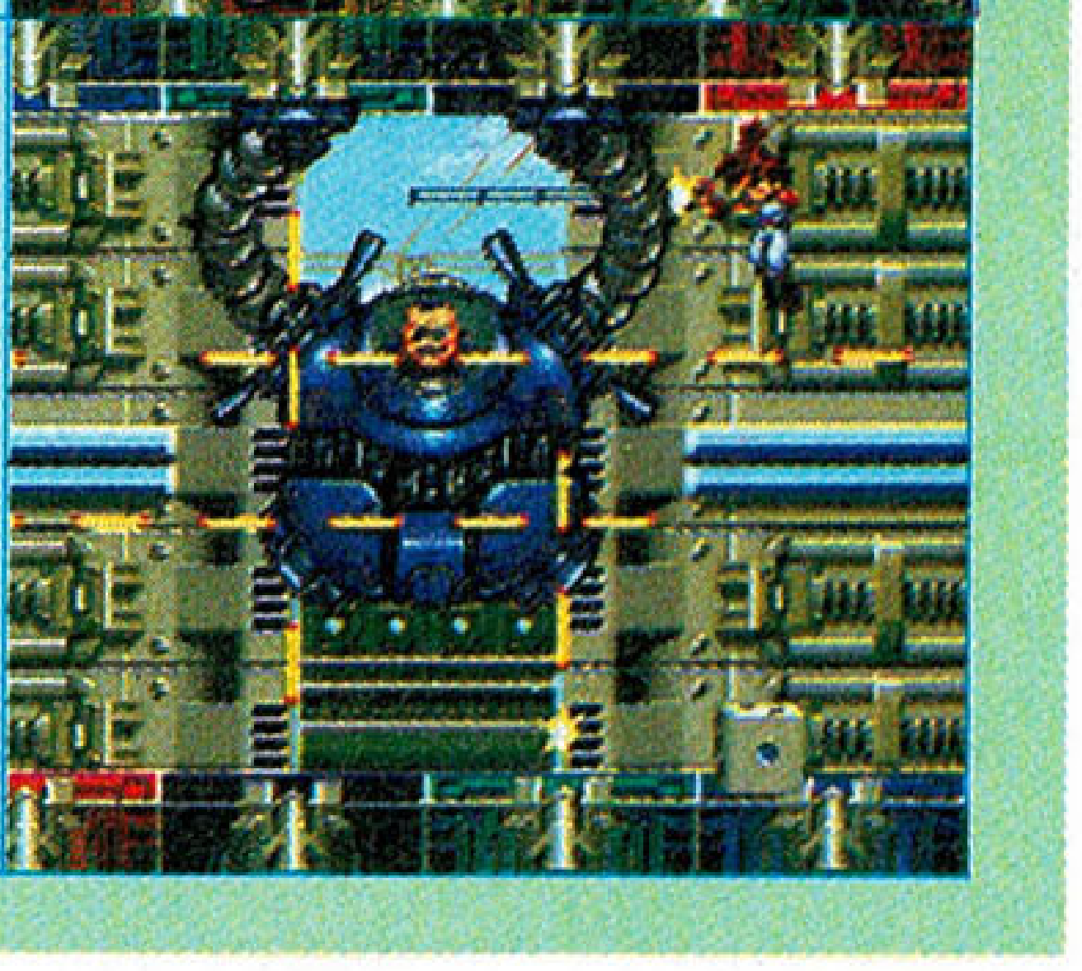
足場で、中心部をさけた位置でいい



真ん中にいれば爆風に巻き込まれない



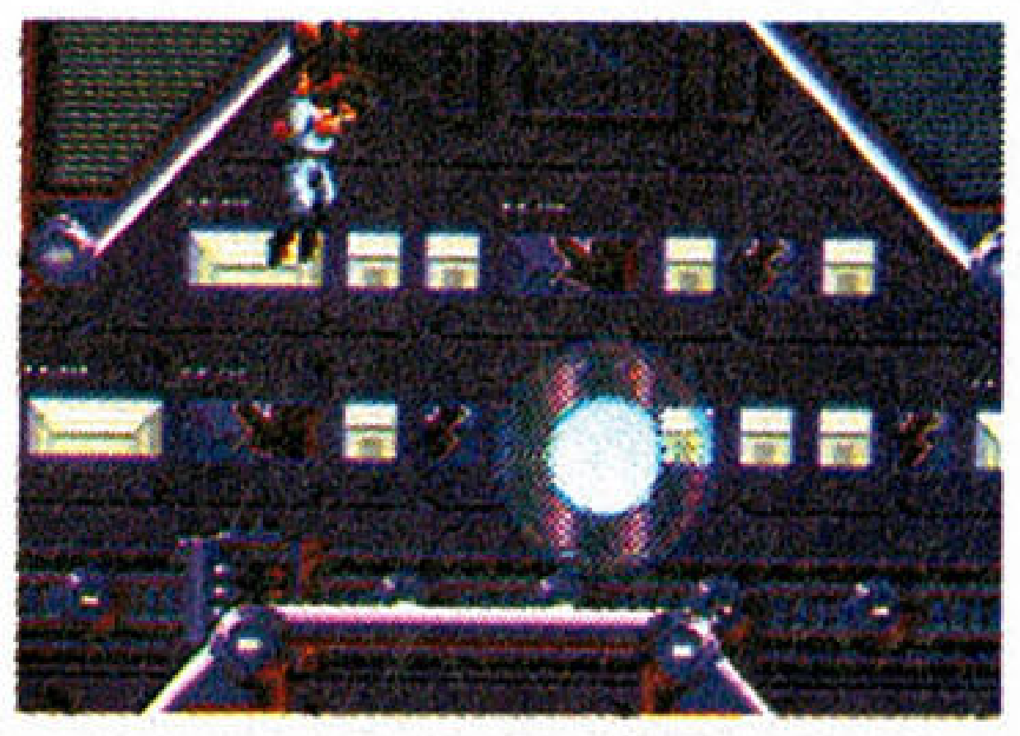
足場の前よりの位置でしゃがもう



中心部をさけた足場の上下にぶら下がり

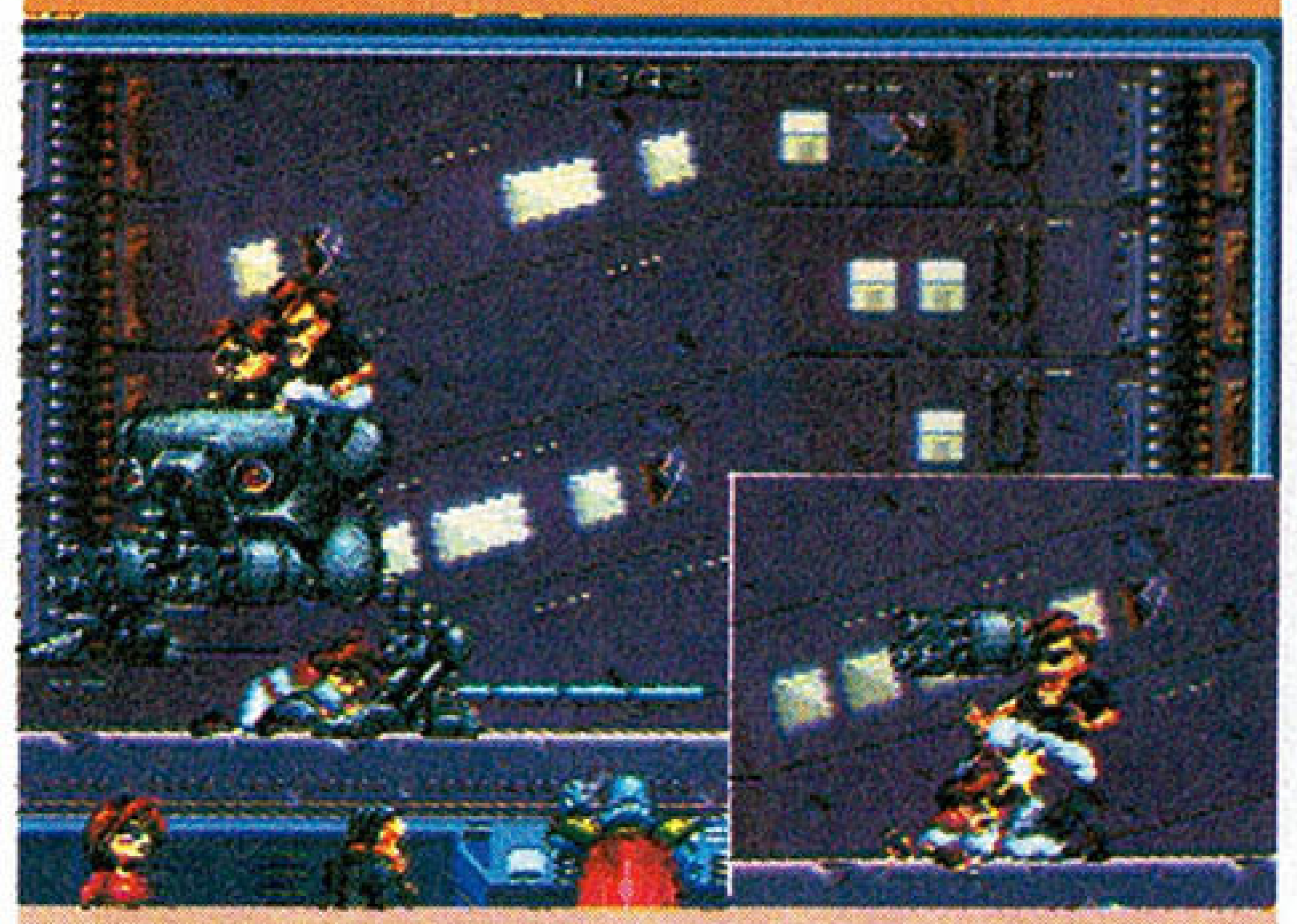
STAGE 7

破壊神ゴールデンシルバーの封印場所を目前にし、帝国軍幹部との再戦が始まる。カインを倒すと、光が通過する地帯に進む。急がずに少しずつ進んで、確実にやりすごそう。爆風地帯もきちんと壊せば問題なし。ピンクロブスターのあとは、極小サイズの砲台がいくつかあるので、確実に倒そう。オレンジのあとにも砲台が出て、2つのアイテムを最後に、ボス以外のキャラは登場しない。グリーンを倒した先に待つ者とは？



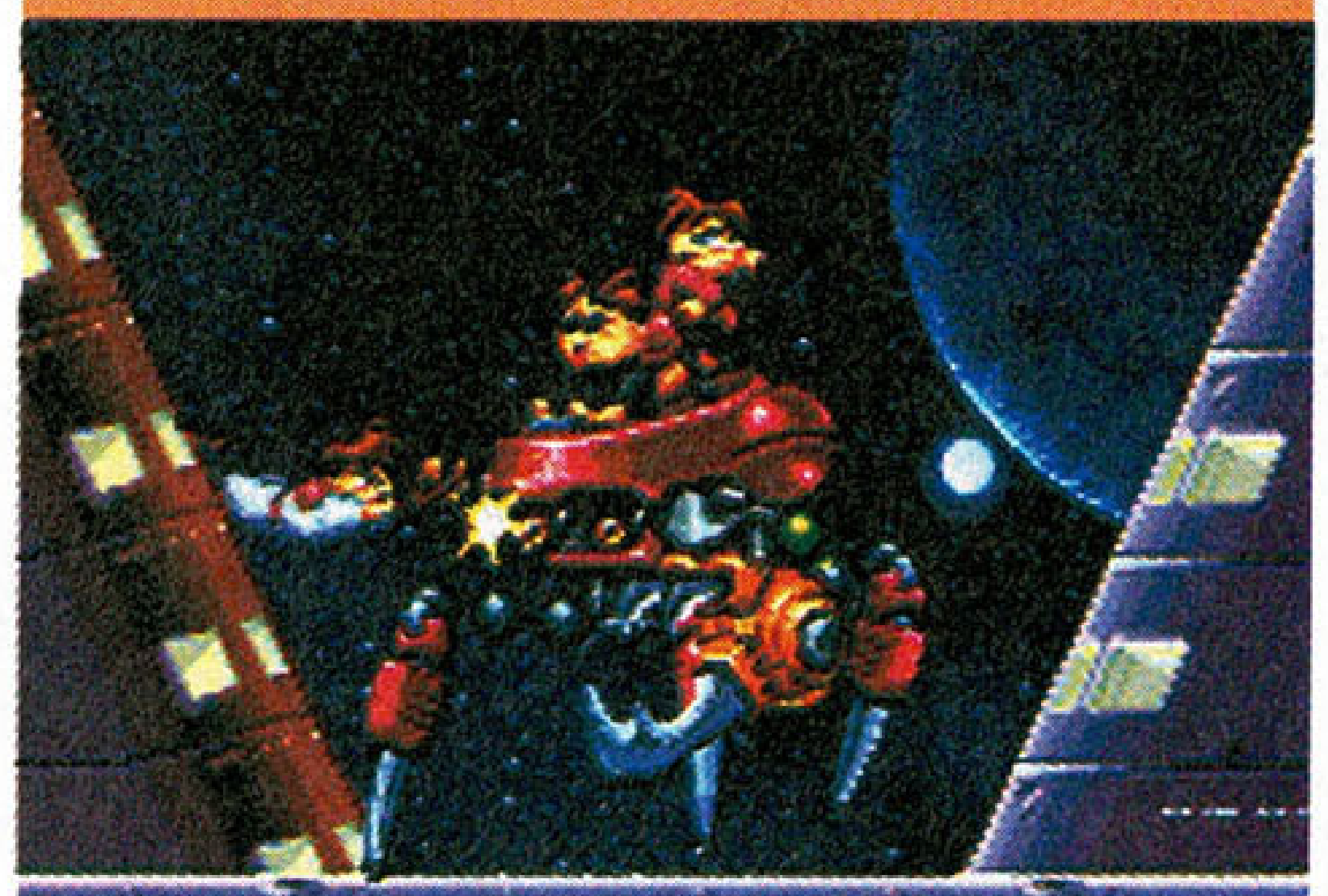
光の通り道をよけて進もう。同じ場所では二度と出ない

ダックバタリアン&カイン



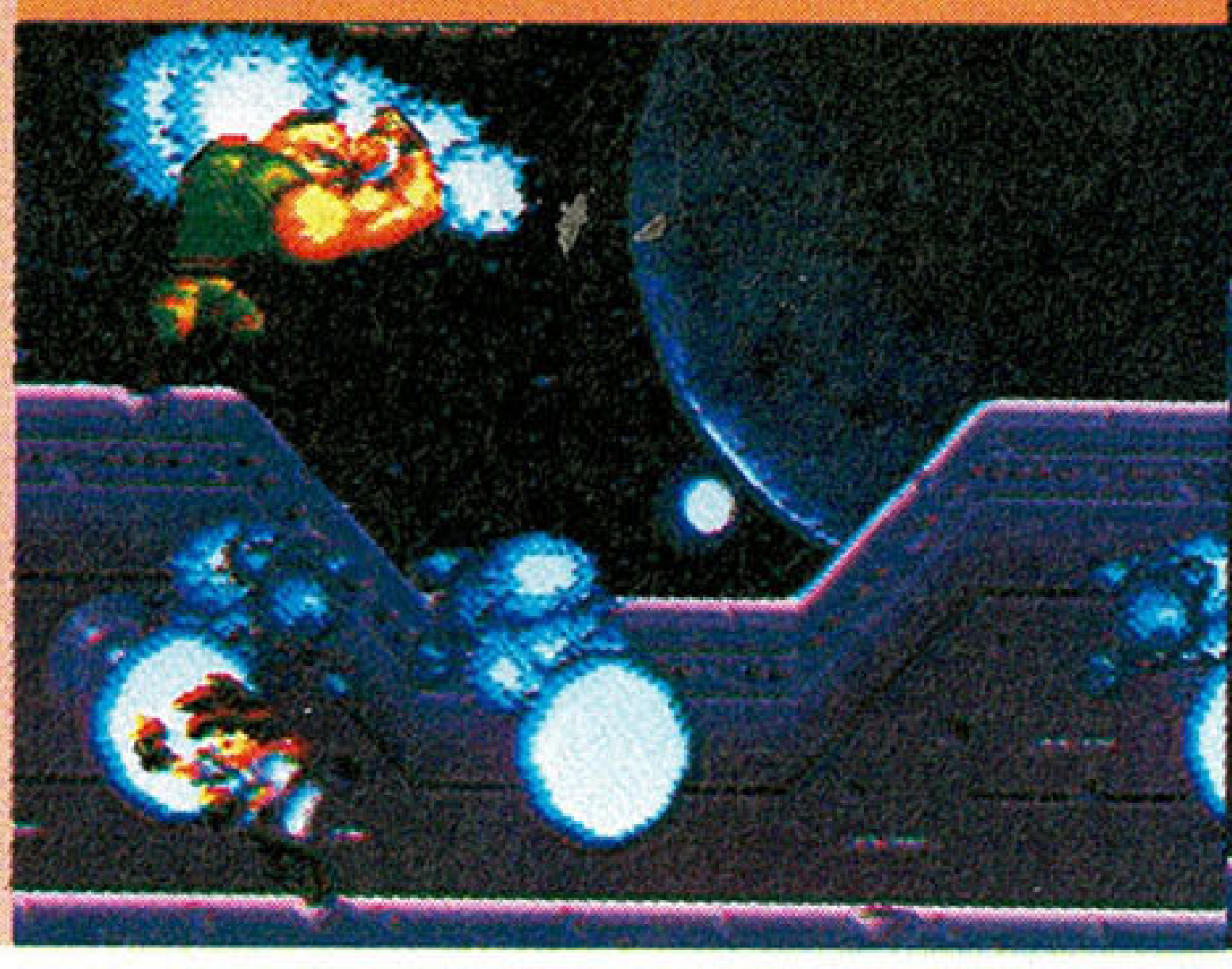
正面レーザー、突進はしゃがめばよし。斜めレーザーのみ要注意だ。カインも基本的にはほぼ同じだが、スライディングがかなり使える

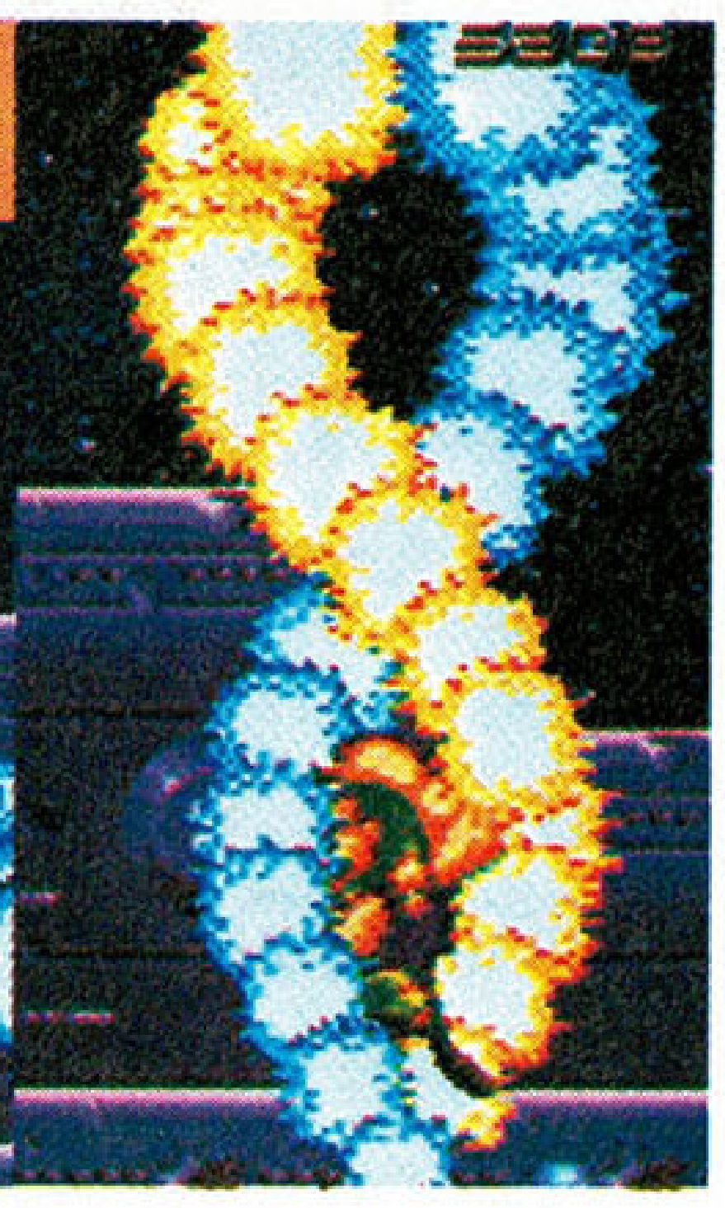
ピンクロブスター



ハサミでのなぐり攻撃が怖いが、2段ジャンプでの攻撃が使える。泡を出しているときは、ハサミガードにならない間合いが重要

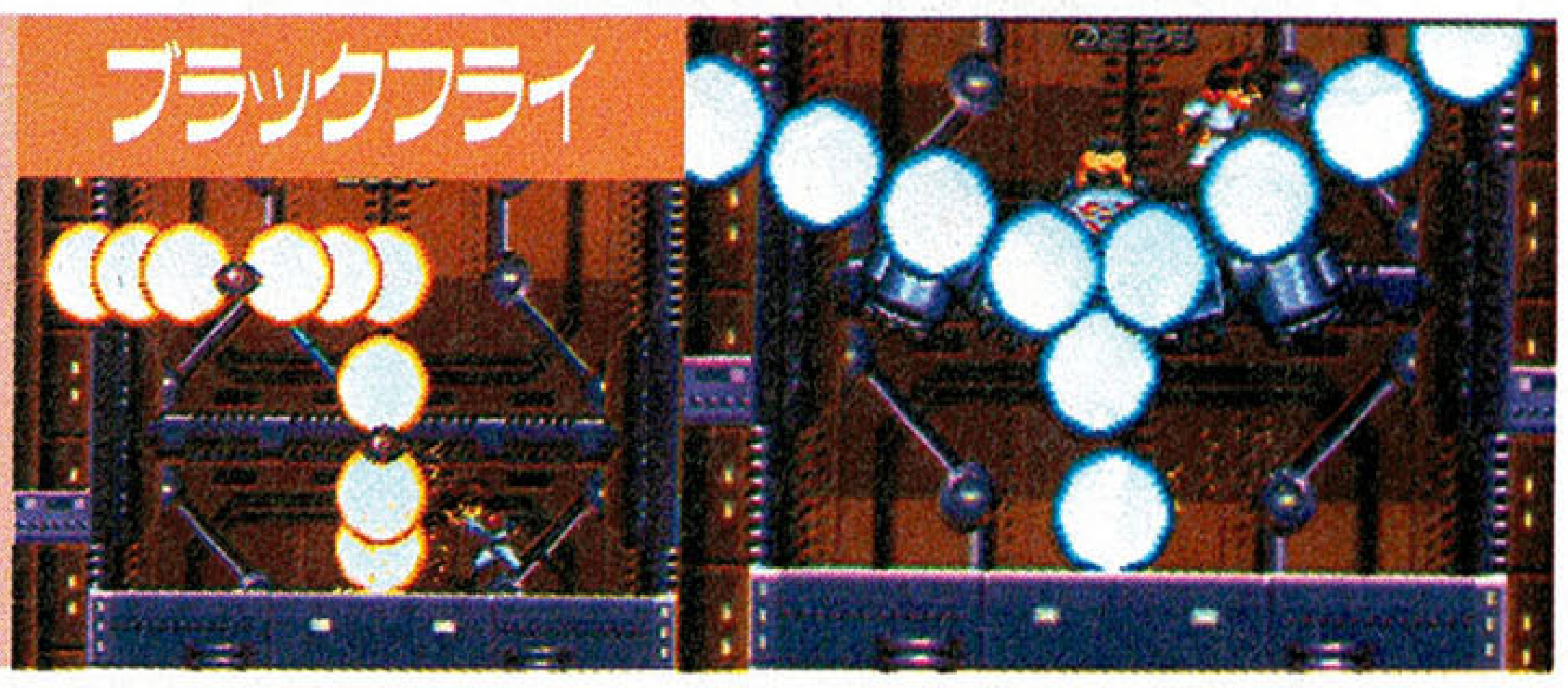
オレンジ





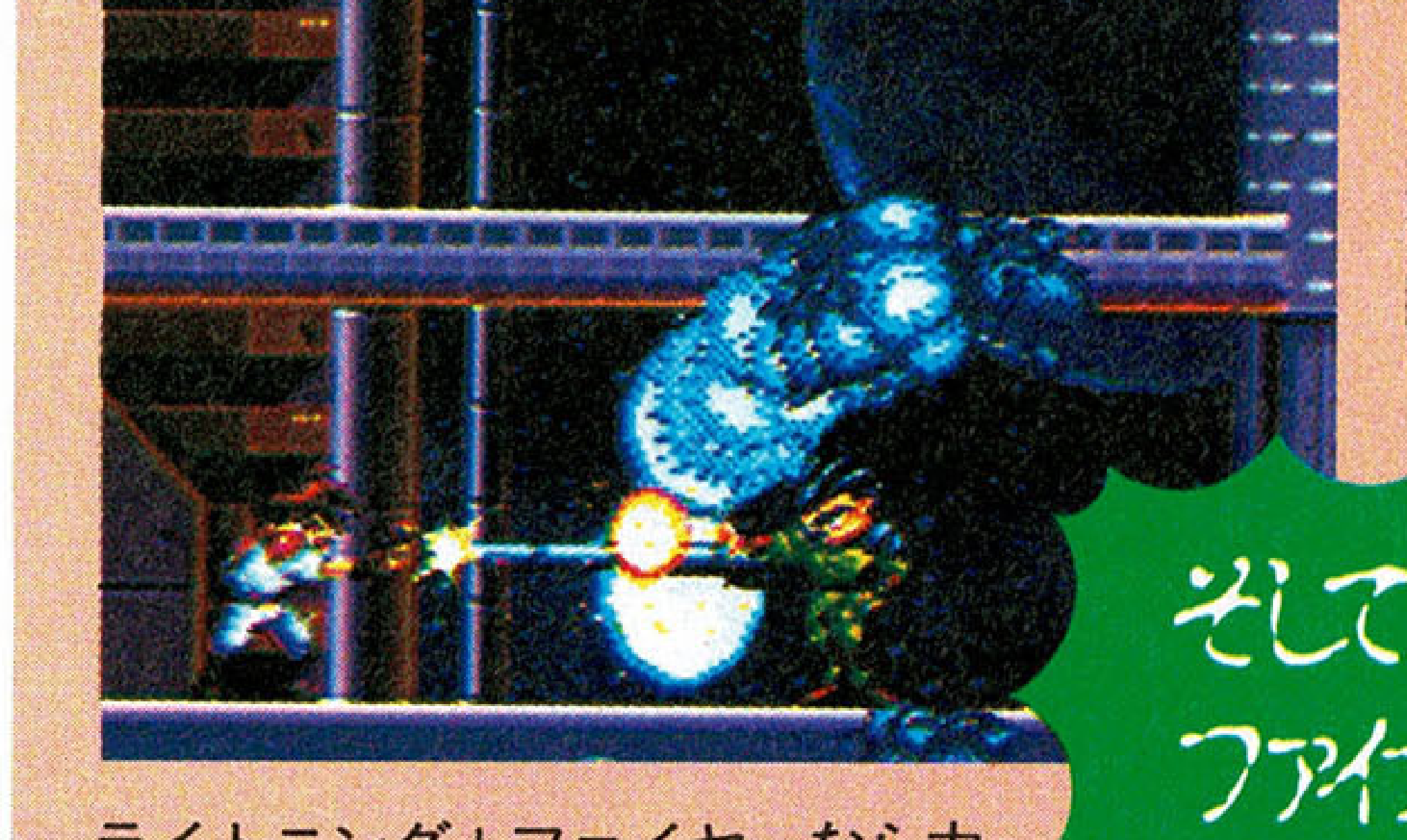
とにかく接近されると辛い。上の段でジャンプ斜め撃ちで狙い、登ってきたときは下段に退避。真上からはすぐ落ちてくるので、かわして上段へ。チェイサー系なら少しは楽だが…

ブラックフライ

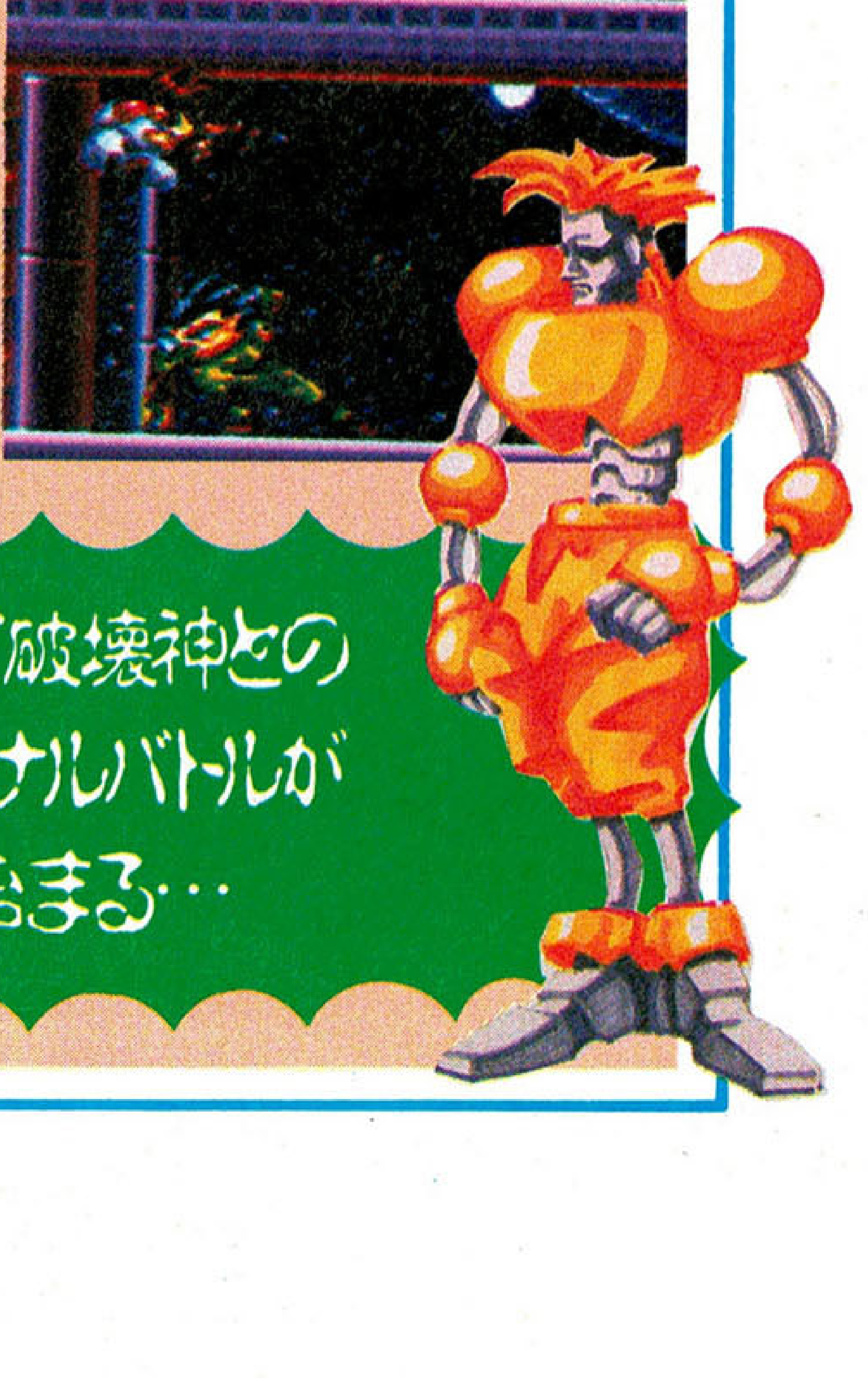


最初の攻撃は、光源を壊せるだけの武器でなければよけるしかない。2次攻撃は周りを使い、動きを合わせてよけよう。なかなか厳しいが

グリーン



ライトニング+ファイヤーなら力押しができて楽。爆風防御を貫通、星手裏剣も壊せるのがポイント



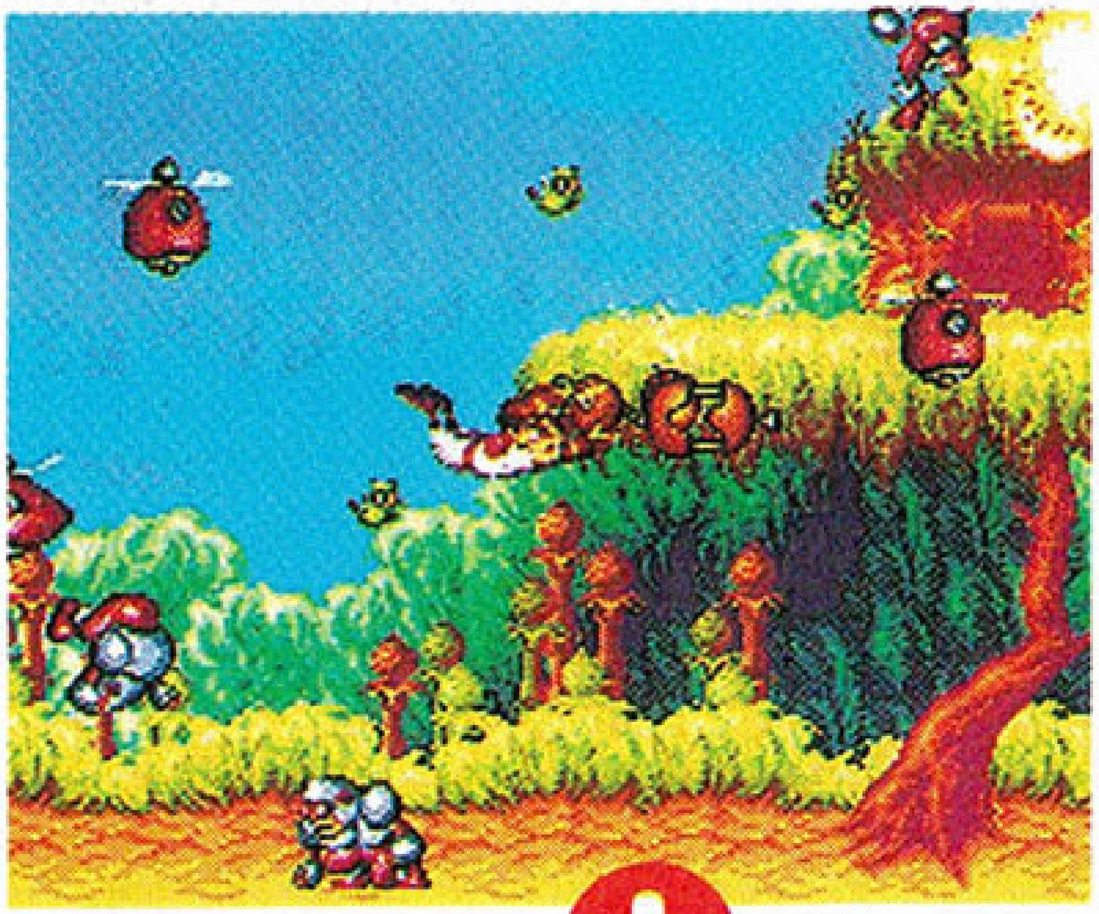
そして破壊神とのファイナルバトルが始まる…

MD ガンスターヒーローズ ★☆☆☆☆

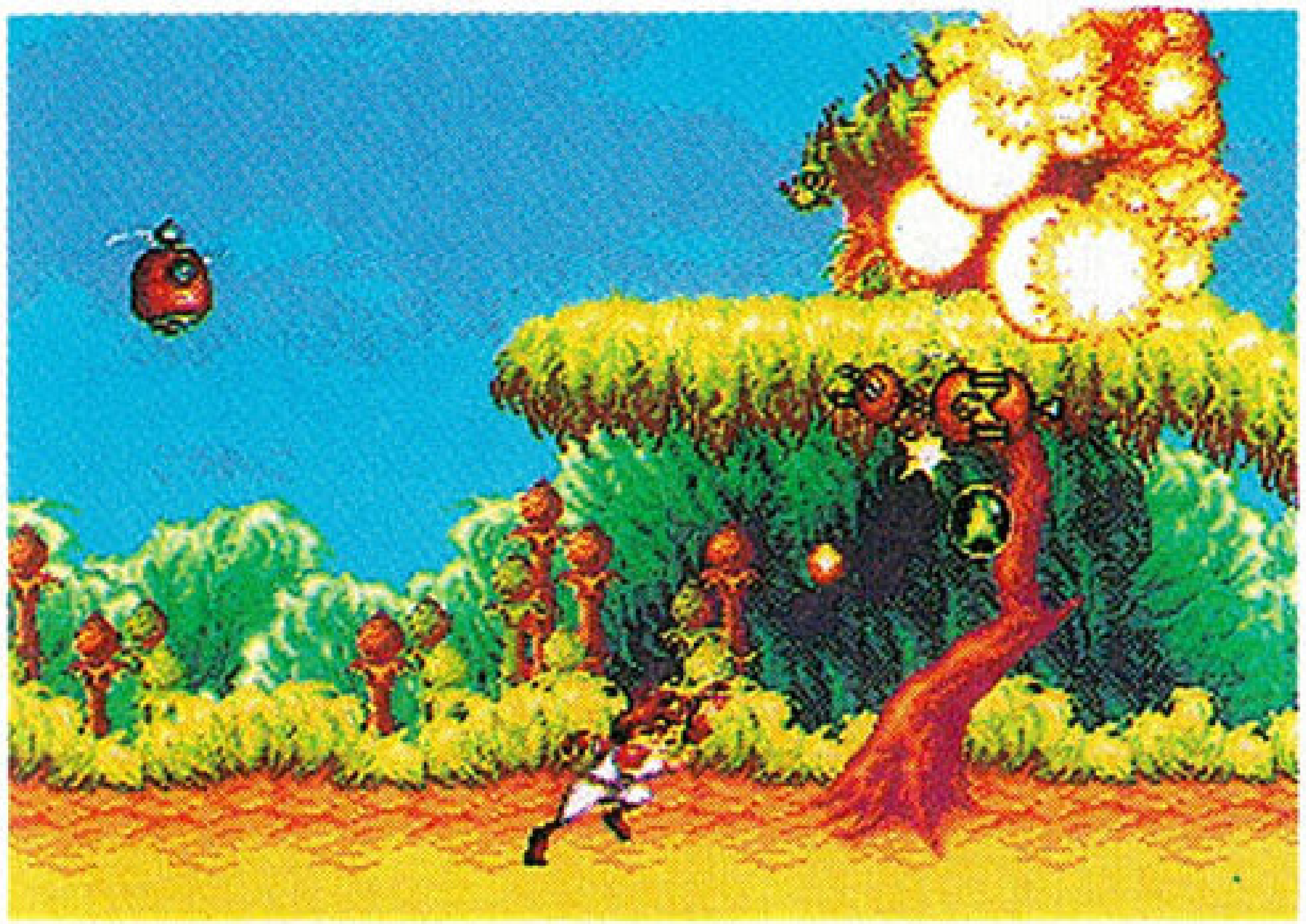
アイテム大量入手法

福岡県
長谷川健一

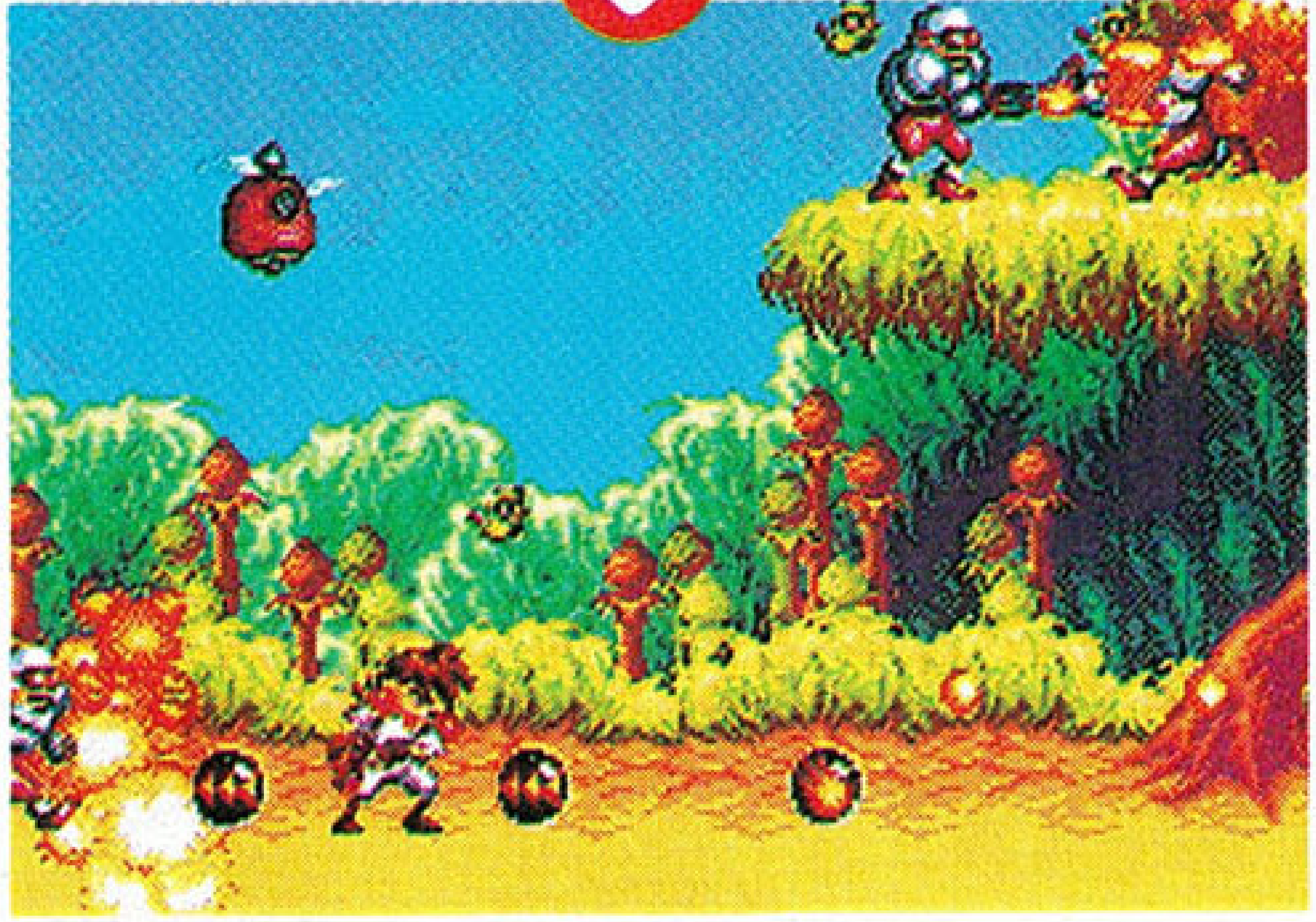
攻撃することで、アイテムを落としていくアイテムキャリアー。射撃でダメージを与えた場合、1個しかアイテムを取れない。しかし、ジャンプアタックでダメージを与えると、3～4個のアイテムを落としていく。



⬅アイテムキャリアーにジャンプアタックしよう



⬆射撃によるダメージでは、1個しかアイテムを落とさない



⬆アイテムキャリアーが、3～4個のアイテムを落としていくぞ

ゴールデン・アックス

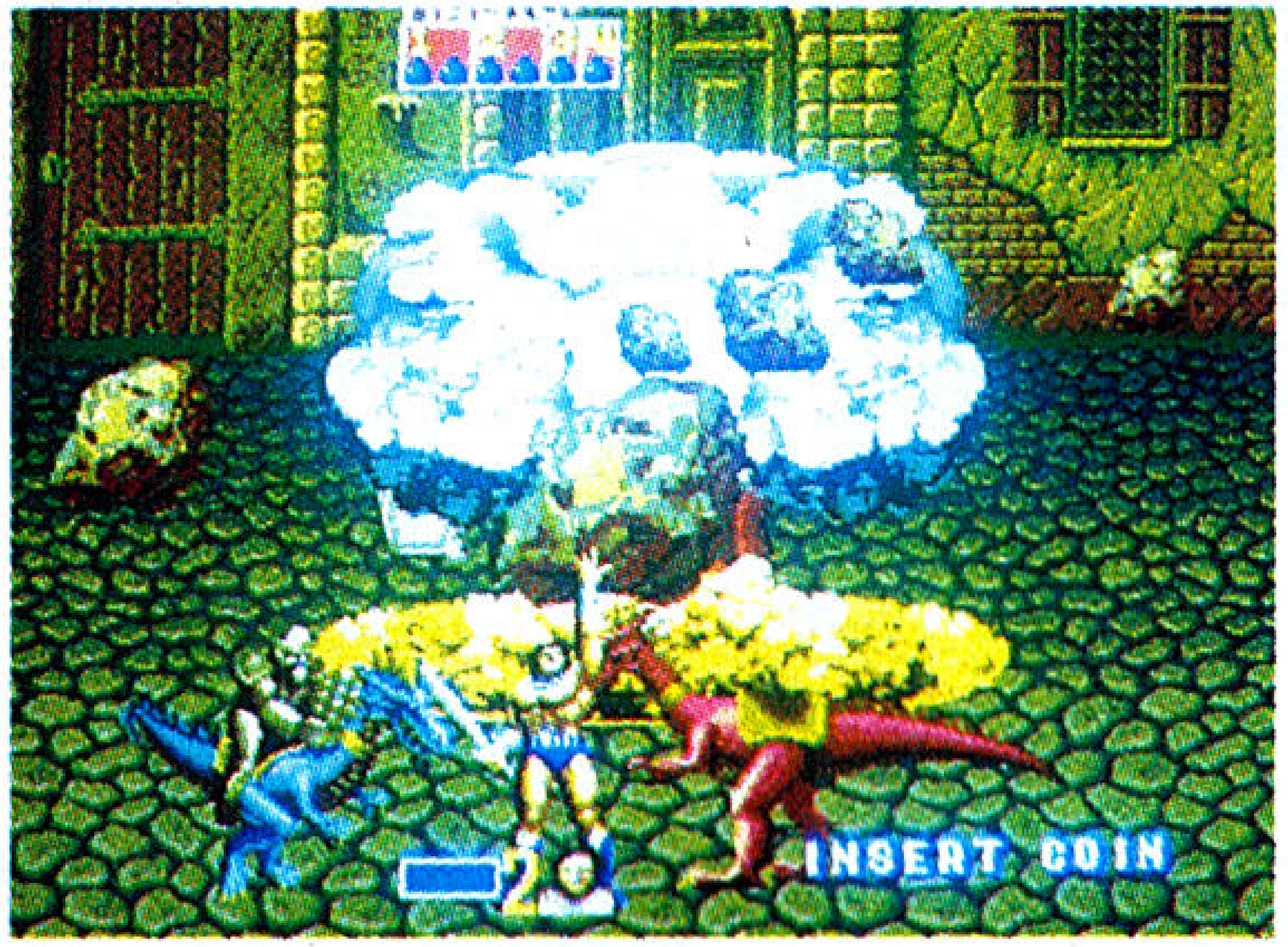
●セガ/12月下旬/6,000円/ACT

戦斧と書いてゴールデン・アックス

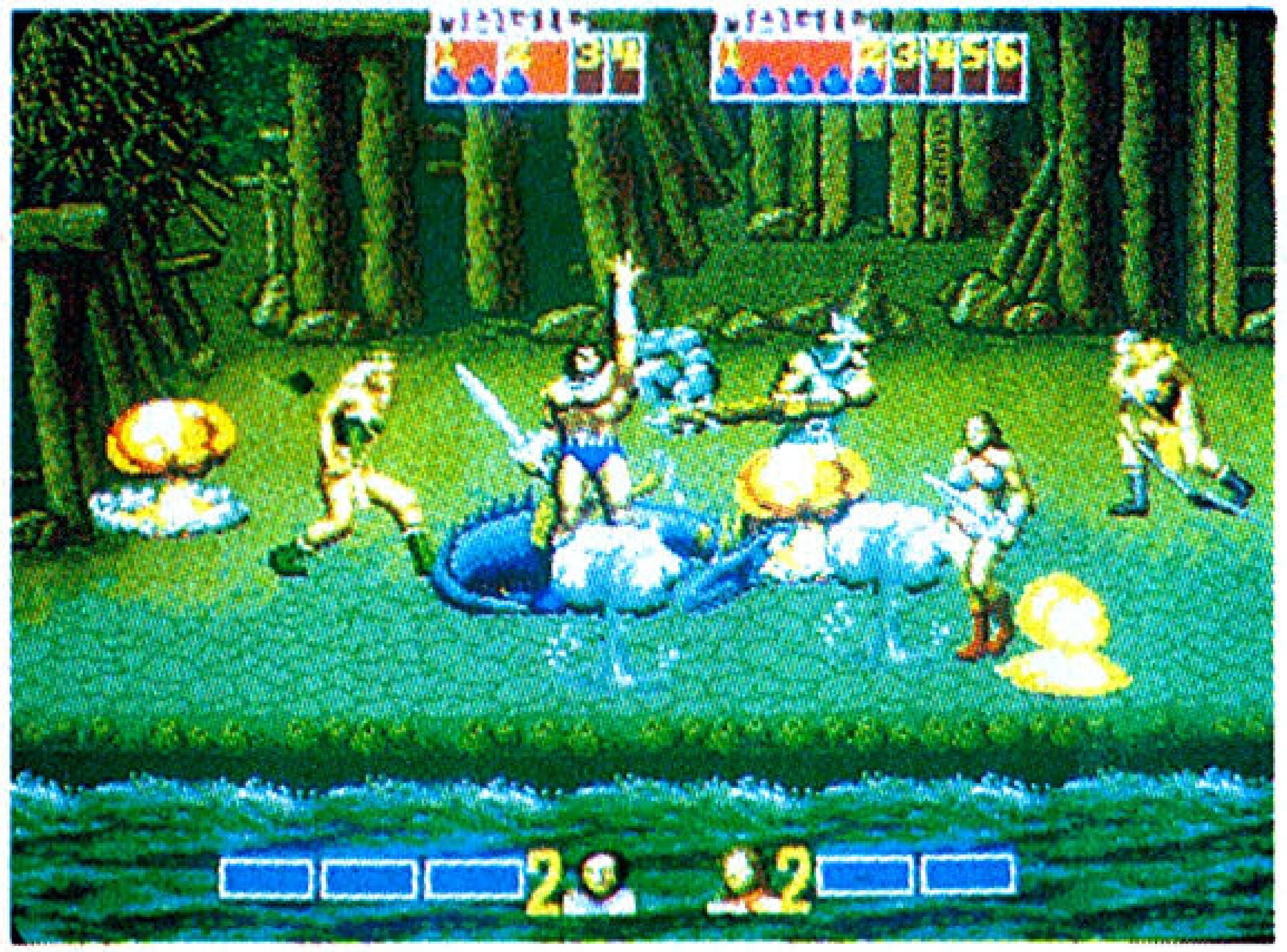
魔法を使ったり、モンスターを操ったり、これはもう「バスタード」の世界なのだ。

なんと、この5月からゲームセンターにお目見えしたばかりの超新作「ゴールデンアックス」が、ご好評に応(こた)えてメガドライブに移植されることになったぞ。このゲームは海の向こうアメリカでも大評判だと特派員は言っておった。いちおう知らない人のために、概要(がいよう)説明ってやつをぶちかましておこう。

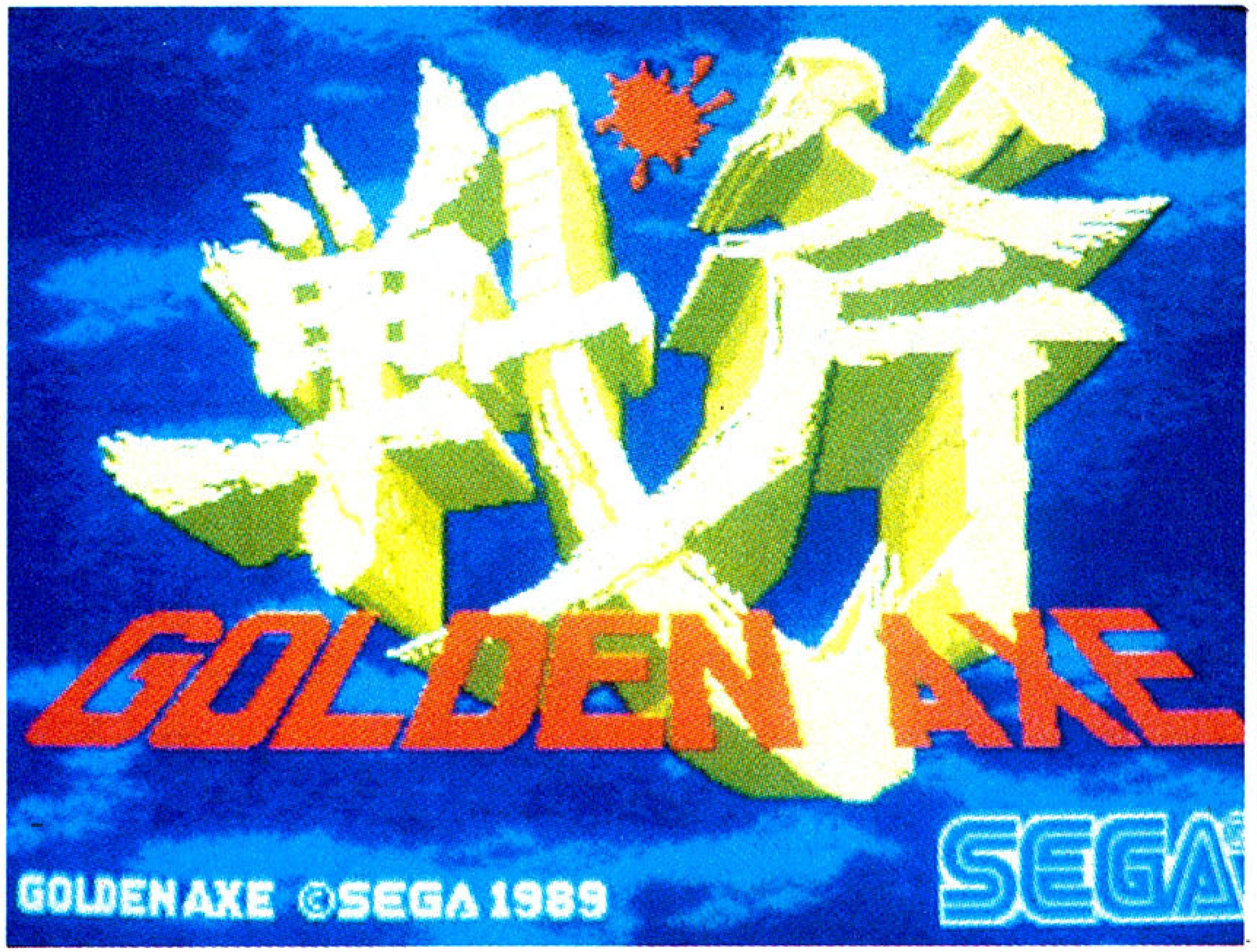
遥(はる)か昔、1600年もの間繁栄(はんえい)し続けていた1つの王国ファイヤーウッドが、たった1人の魔神デス・アダーの手で跡形もなく消しさられた。彼と彼の軍団によって、王国の官民問わずいたぶられ、殺されていった。ときはその20年後、力を持て余したデス・アダーは、再(ふたた)び軍団を率(ひき)いて南の王国サウスウッドを襲(おそ)った。しかし3人の屈強(くつきょう)な戦士が、肉親をデス・アダーに殺された恨(うら)みをはらすべく立ち上がった。それが君たちだ。3人の中からすきな人を選び、デス・アダーを倒せ！　これは剣術あり、魔法ありの興奮アクションゲームなのだ。期待せよ！



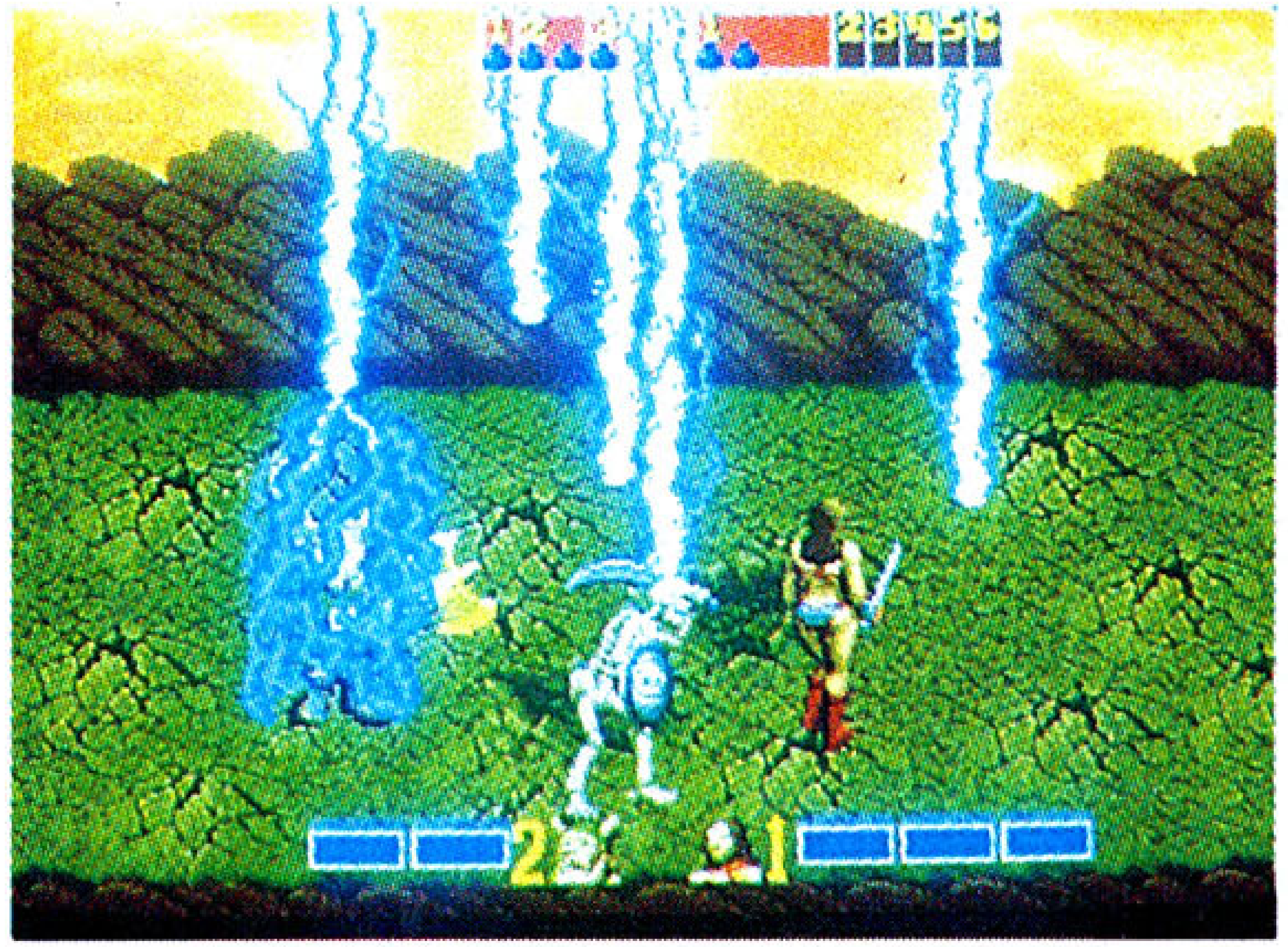
地の魔法が得意なアックス。あらゆるものを爆発させる。



女戦士ティル（23歳だそーな）の登場。華麗な剣さばきで、敵を魅了してしまう。



“せんぷ”ではなく、ゴールデンアックスなのである。



これがサンダーヘッドじいさんの、雷の魔法！じいさんはだいじょうぶなのか？

ゴールデン・アックス

●セガ／12月下旬／6,000円／ACT

あなたの投げたのは金の斧ですか

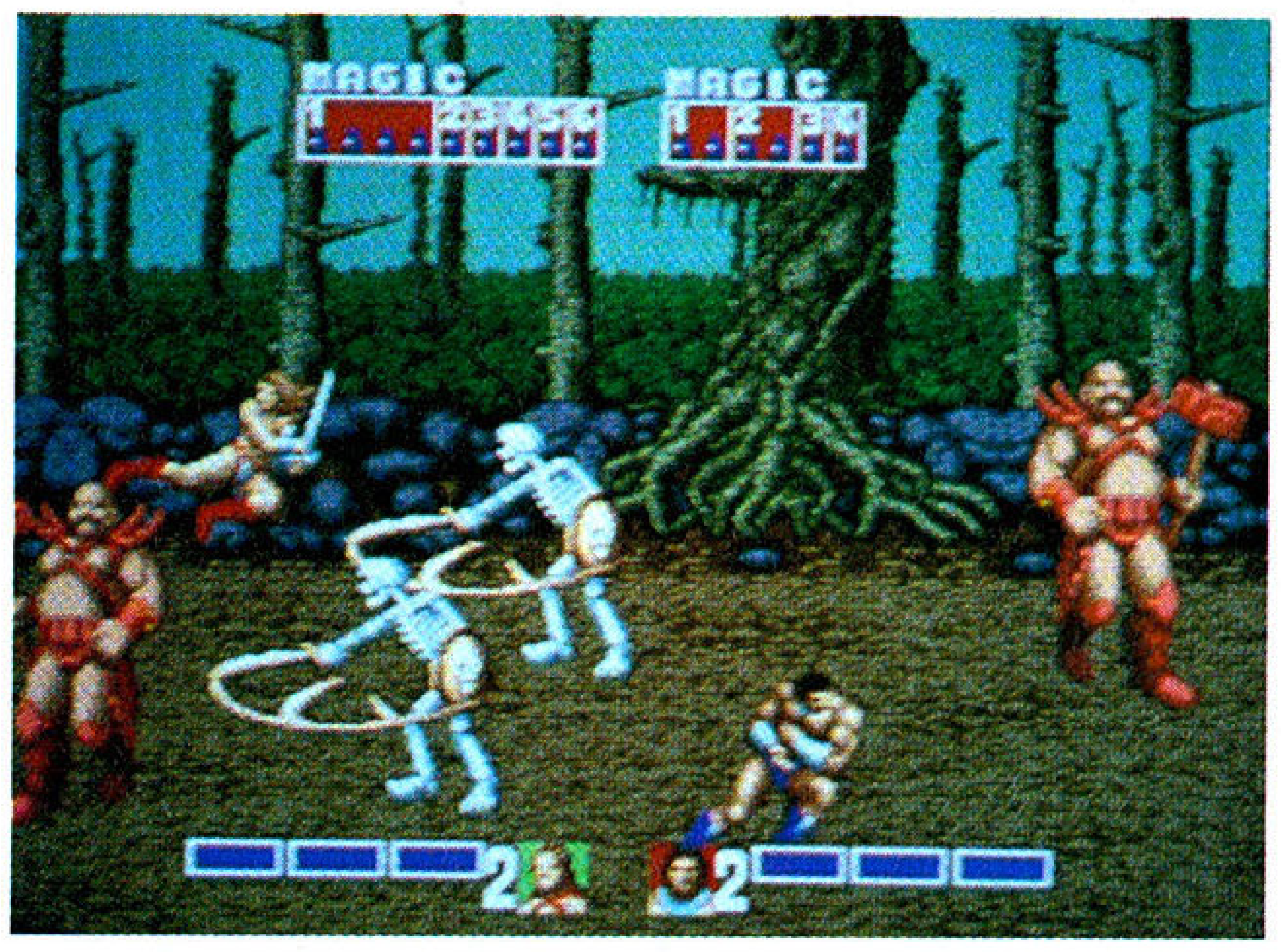
それとも銀の斧ですか？　いいえ、戦斧です。というわけで、今月はゲームに登場する個性的なキャラクターたちの魅力に迫ってみよう。

アバロンヒルも超絶賛!?　の剣と魔法の大スペクタル「戦斧」は、キャラクターたちの細かいアクションと、セガ独特の奇抜なアイディアが魅力のロマン格闘技ゲームだ。

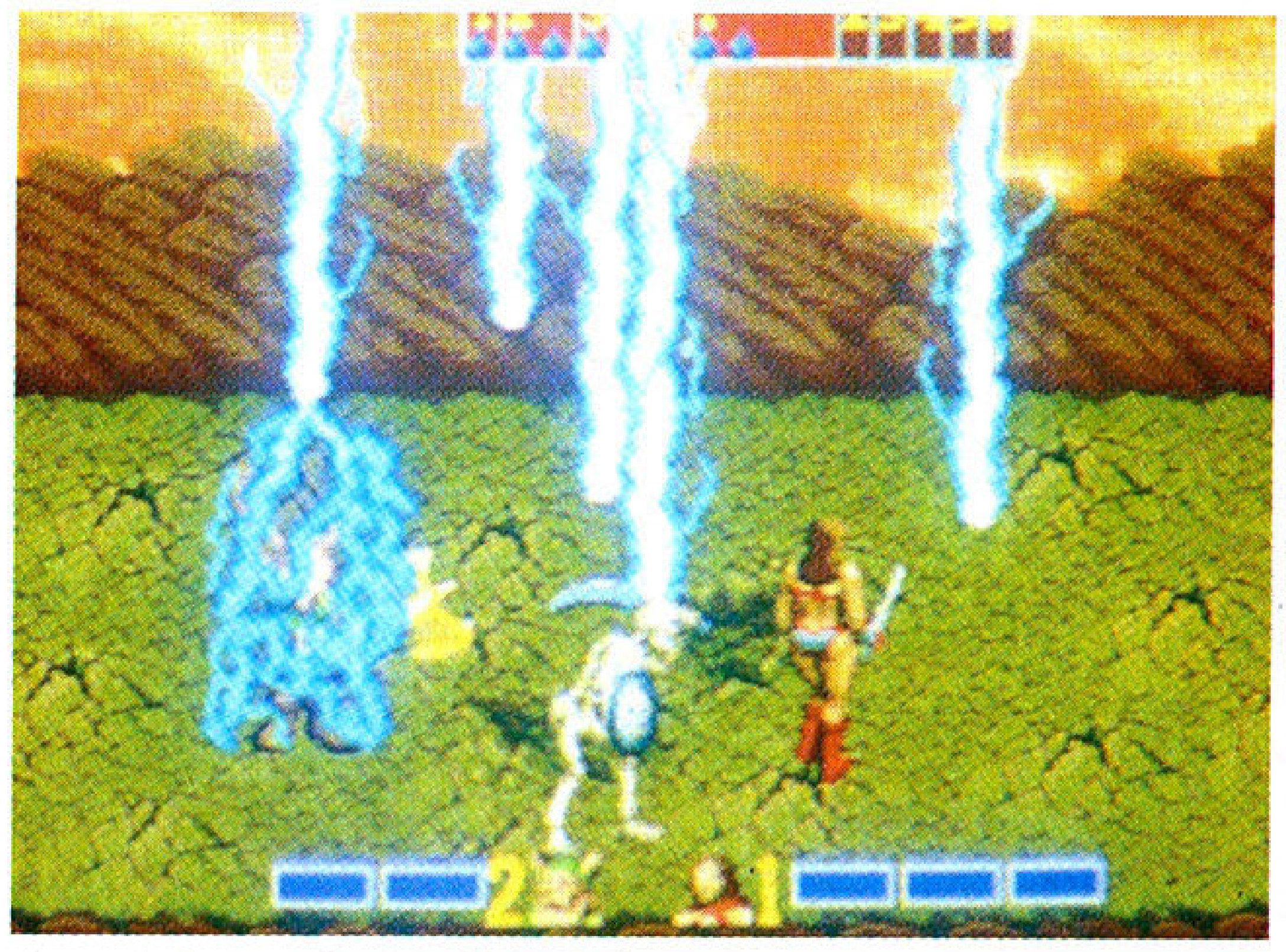
ゲーム開始時に、プレイヤーは異なる性質をもった3人のキャラクターのなかから、マイキャラを1人選ぶ。3人のキャラクターは、ティリス・フレィアー、ギリアス・サンダーヘッド、アックス・バトラーだ。また、敵デス・アダー兵士たちのキャラクターも見逃せない。というわけで、今回は迫力満点のイラストで、紹介してみよう。

戦斧
GOLDEN AXE
SEGA

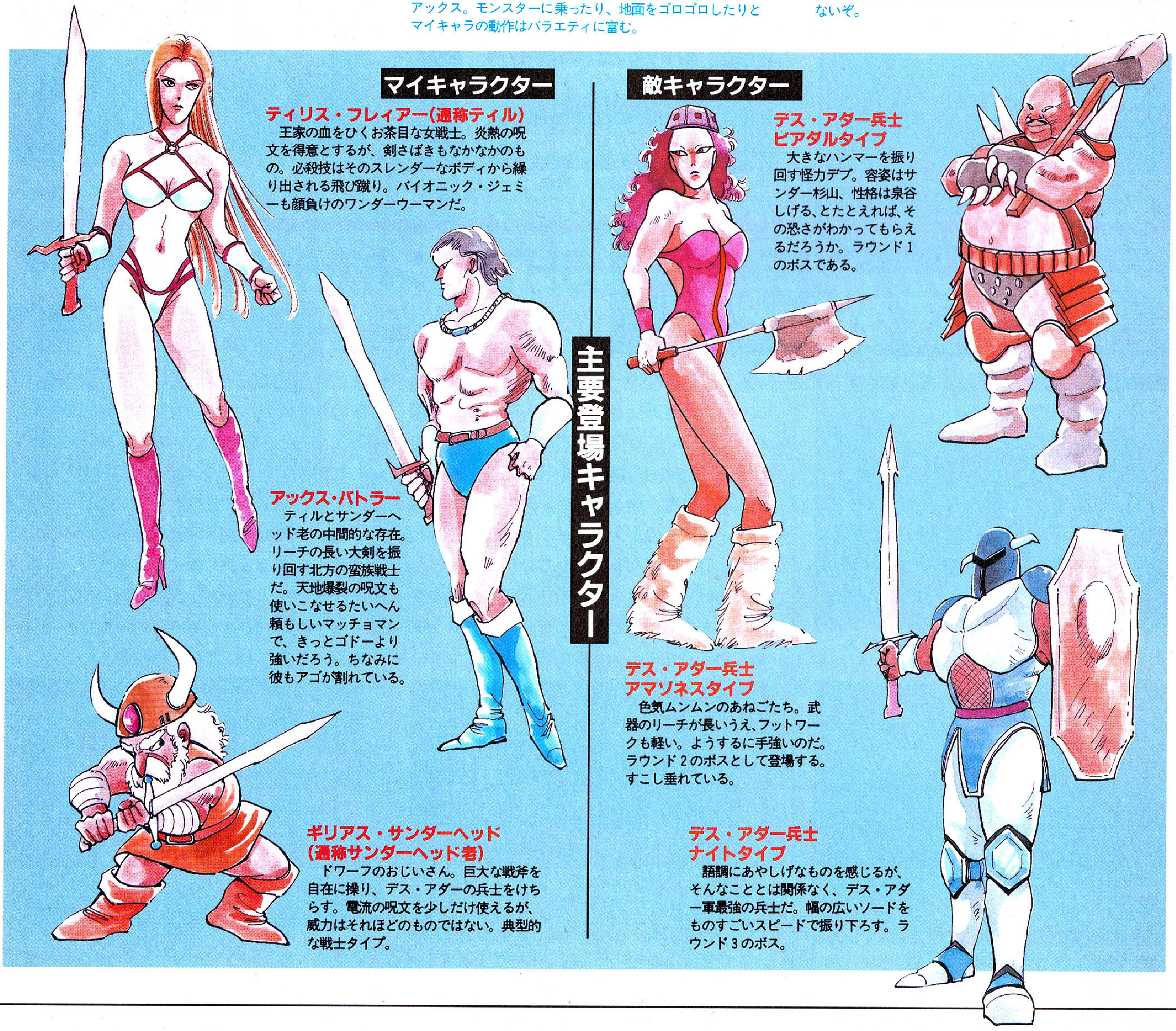
回転するタイトルもばっちりだ。



ティル最強の魔法もこのとおり忠実に表現。ダッシュをするアックス。モンスターに乗ったり、地面をゴロゴロしたりとマイキャラの動作はバラエティに富む。



これはビデオゲームの画面写真。メガドラ版とほとんど差がないぞ。



主要登場キャラクター

マイキャラクター

ティリス・フレィアー(通称ティル)

王家の血をひくお茶目な女戦士。炎熱の呪文を得意とするが、剣さばきもなかなかのもの。必殺技はそのスレンダーなボディから繰り出される飛び蹴り。バイオニック・ジェミーも顔負けのワンダーウーマンだ。

アックス・バトラー

ティルとサンダーヘッド老の中間的な存在。リーチの長い大剣を振り回す北方の蛮族戦士だ。天地爆裂の呪文も使いこなせるたいへん頼もしいマッチョマンで、きっとゴドーより強いだろう。ちなみに彼もアゴが割れている。

ギリアス・サンダーヘッド
(通称サンダーヘッド老)

ドワーフのおじいさん。巨大な戦斧を自在に操り、デス・アダーの兵士をけちらす。電流の呪文を少しだけ使えるが、威力はそれほどのものではない。典型的な戦士タイプ。

敵キャラクター

デス・アダー兵士
ビアタルタイプ

大きなハンマーを振り回す怪力デブ。容姿はサンダー杉山、性格は泉谷しげる、とたとえれば、その恐さがわかってもらえるだろうか。ラウンド1のボスである。

デス・アダー兵士
アマソネスタイプ

色気ムンムンのあねごたち。武器のリーチが長いうえ、フットワークも軽い。ようするに手強いのだ。ラウンド2のボスとして登場する。すこし垂れている。

デス・アダー兵士
ナイトタイプ

語調にあやしげなものを感じるが、そんなこととは関係なく、デス・アダー軍最強の兵士だ。幅の広いソードをものすごいスピードで振り下ろす。ラウンド3のボス。

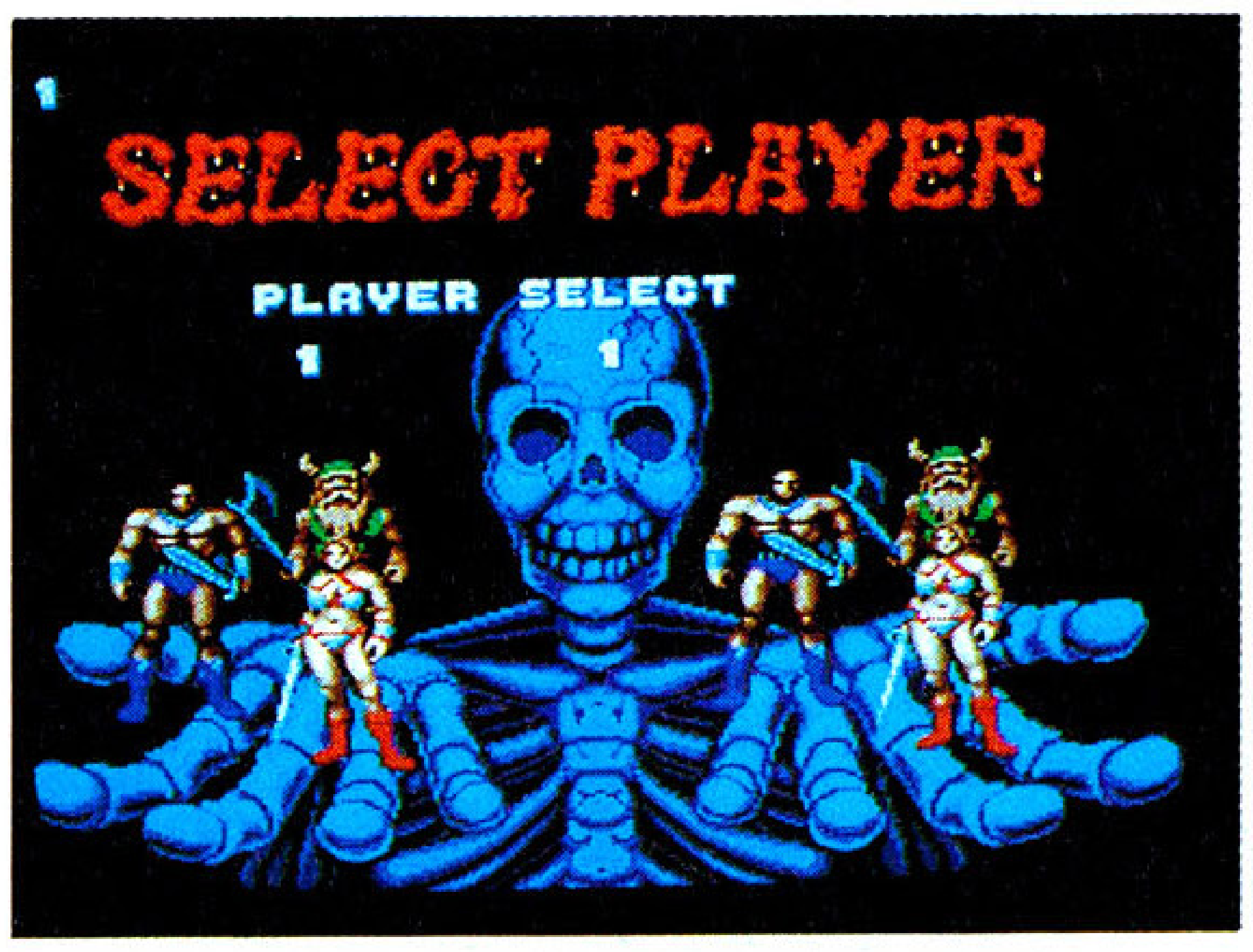
ゴールデンアックス

●セガ／12月23日発売／6,000円／ACT

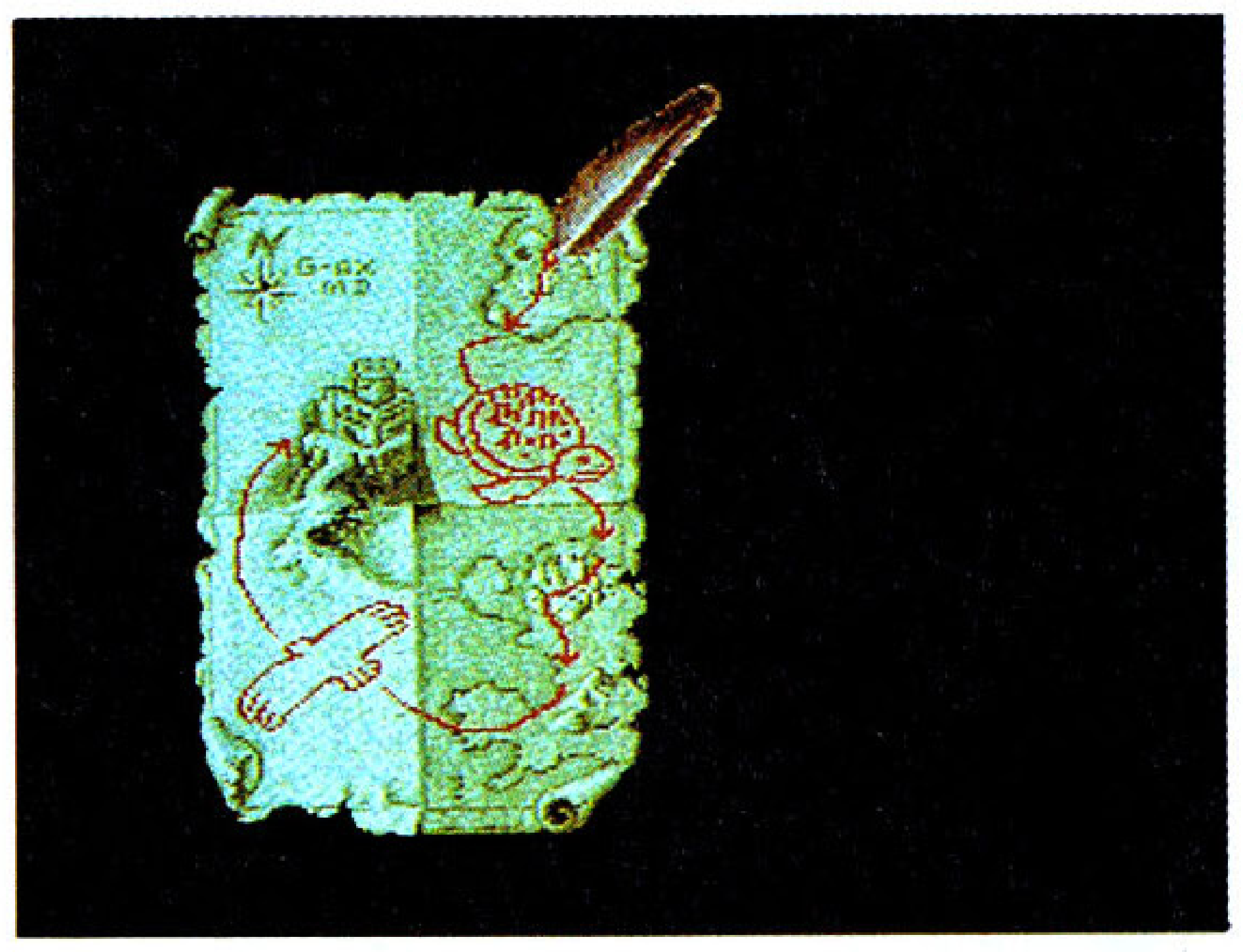
ゴールデンアックスの魔法は迫力至極

今回はビデオゲームに負けるとも劣らないグラフィックスを集めました。いざ、ご覧あれ！

戦斧の開発はただ今60パーセント強。取材時点では、すべての背景とキャラクターができていたから、あと少しで完成というところだ。



各々特徴ある3人のなかから、君はどのプレイヤーを選ぶか。



TO BE CONTINUE

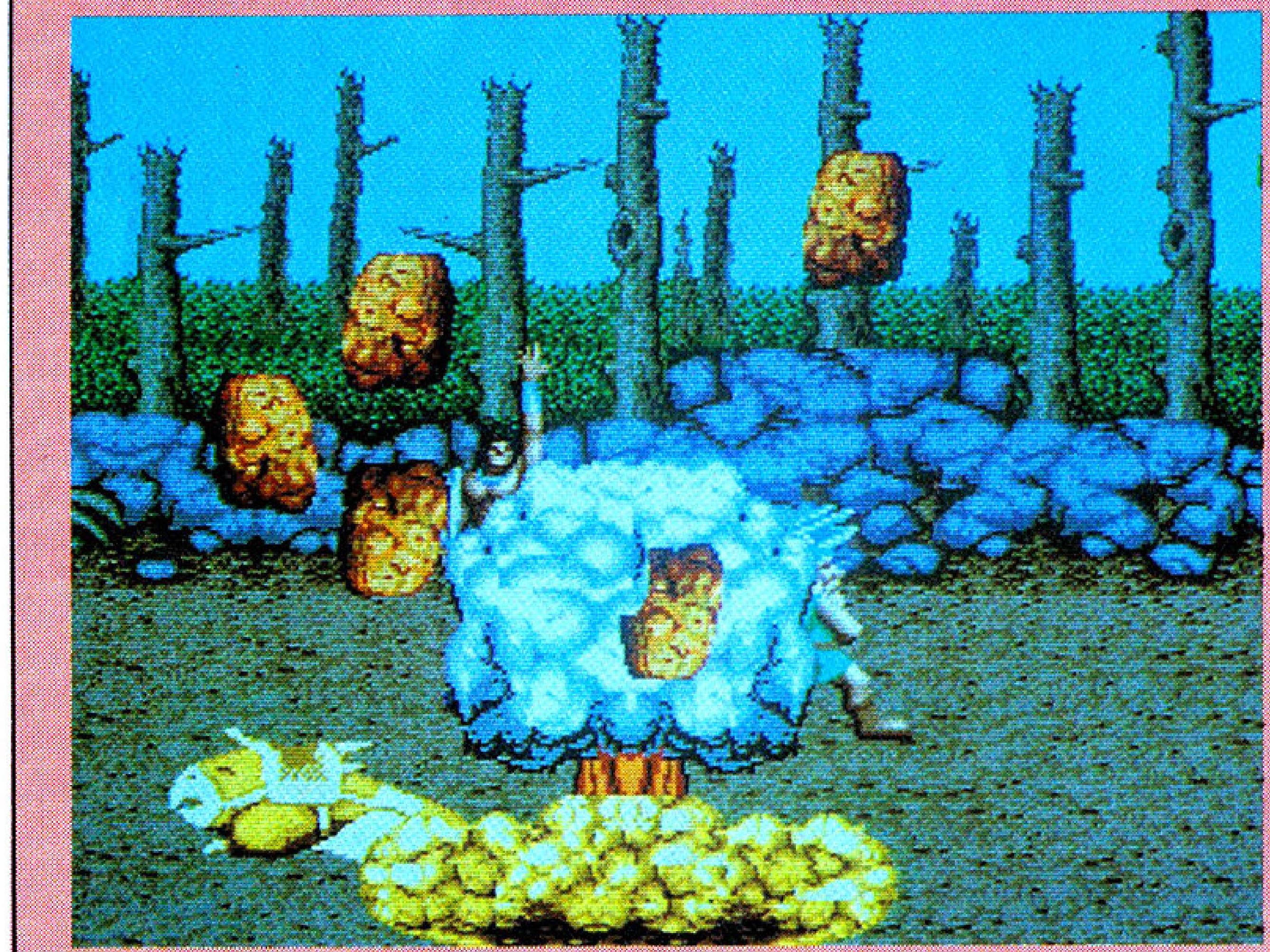
予告版と比べるとグラフィックがやや落ちたような気がするが、キャラのアニメはビデオゲームにかなり近づいていた。

ビデオゲーム版は、もともと海外向けのゲームだったので、外人好みのスプラッター的なシーンがふんだんに見られたけど、日本は審査がキビシーから、メガドラ版にこれを要求するのはなかなか難しいだろう。「ランページ」だって結局、国内では発売されなかったしね。とにかく、ここらへんの残虐シーンはおそらく変更されると思うから、そのつもりでいてくれ。

地震・雷・火事・親父！

メガドライブだからできる迫力の魔法だ。すべての敵にダメージを与えてやれ！

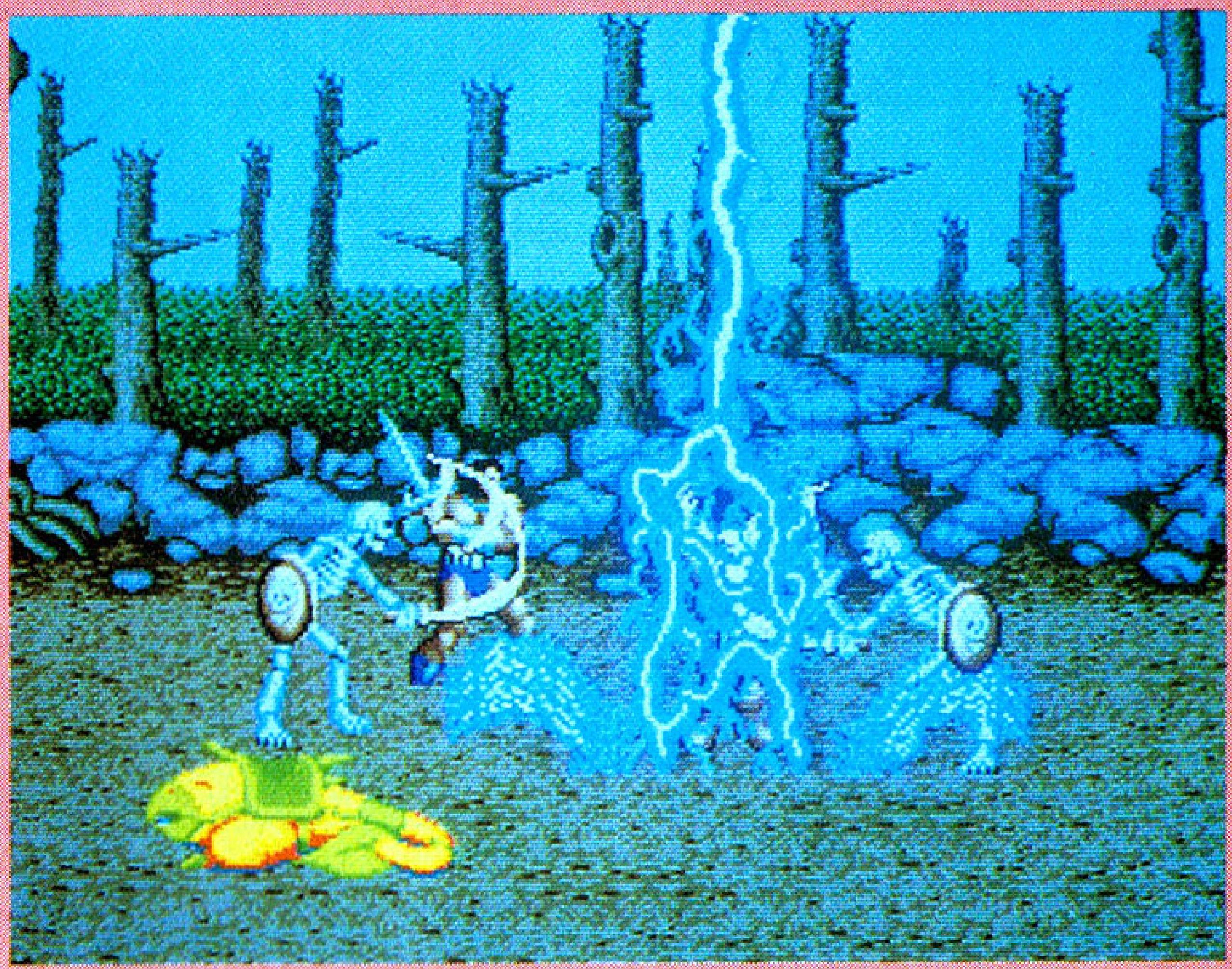
アックス・バトラー



地の魔法最大の原子雲天地爆裂(仮名)だ。

アックスは地の魔法を使い、地面を爆発させて敵にダメージを与える。最強状態では、核爆発と同時に大地震をも引き起こすのだ。

ギリアス・サンダーヘッド

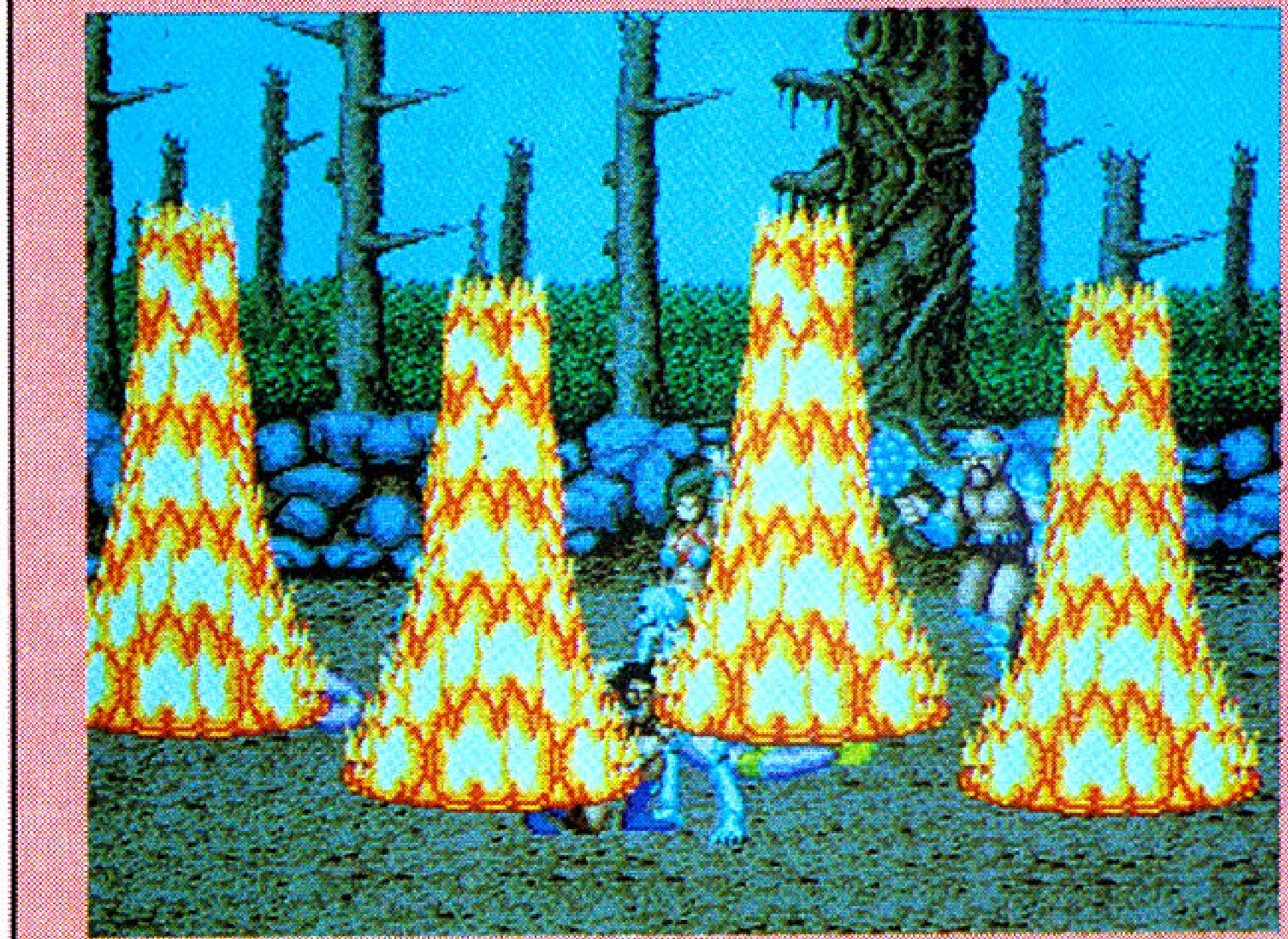


ジーサン捨身の雷魔法。年寄りの冷や水か!?

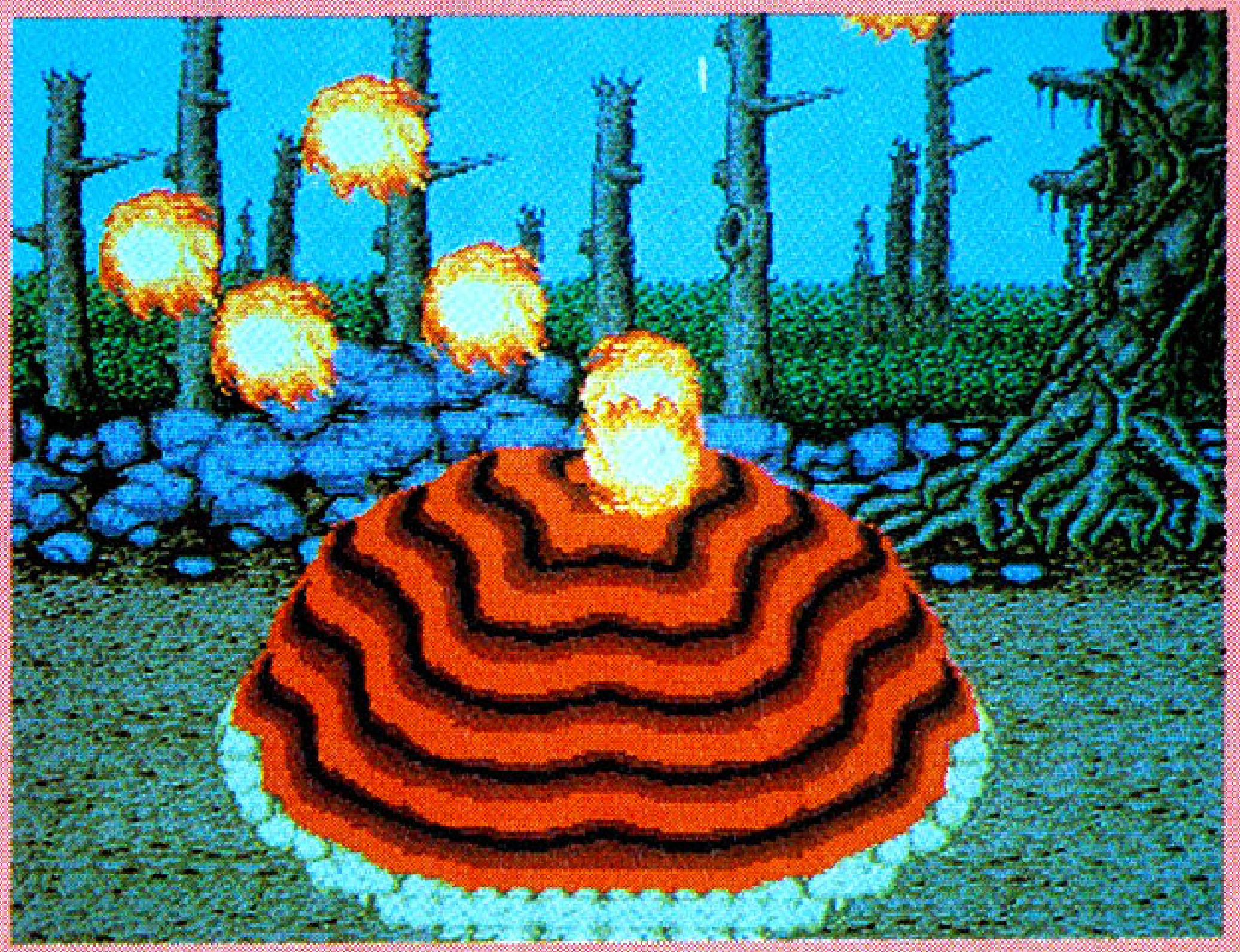
サンダーヘッド老は雷の魔法のみ習得。全部で3種類と少ないが、老骨ながらそのハデさは世界一なのだ。

ティリス・フレイアー

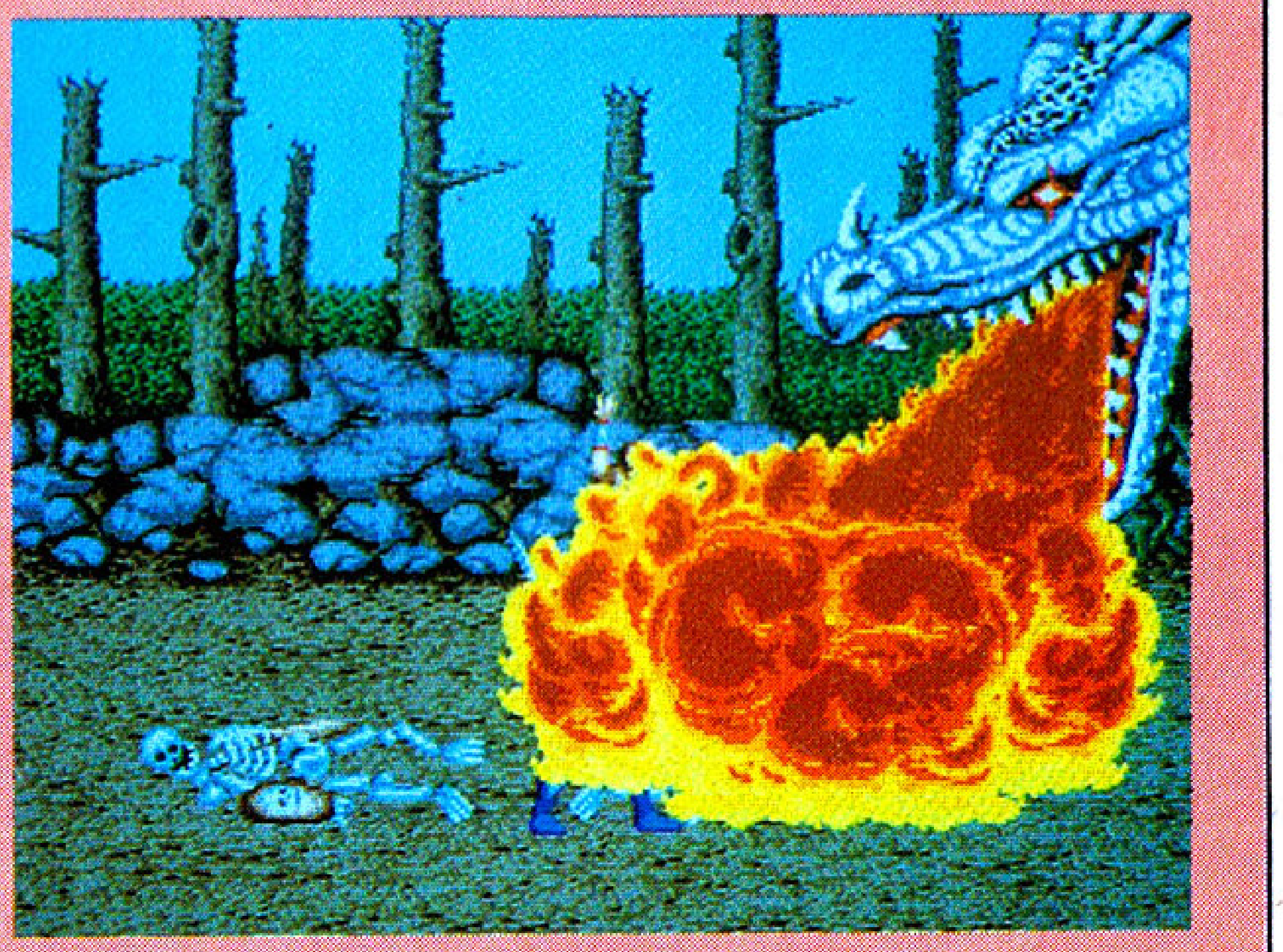
ティルは火の魔法の使い手。火柱や、マグマ突出、ドラゴンファイヤーなど数々の魔法を唱えることができるぞ。



310万度の炎がすべての敵を焼きつくす。リトカンだな。これは。



今度はティルの捨身魔法。自らを巨大な炎球と化す。

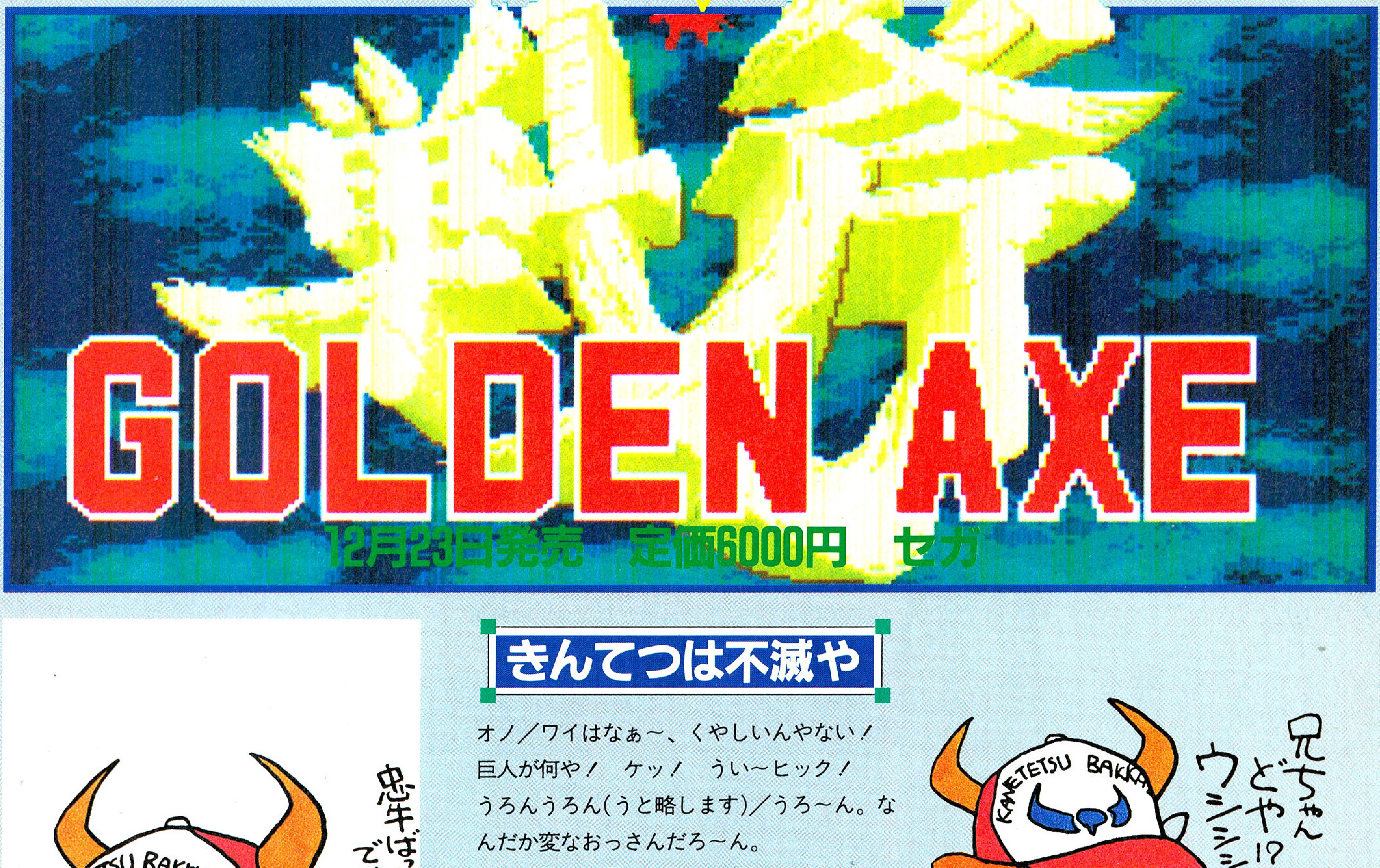


ドラゴンの炎にアックスが焼かれてしまった。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART2

NEW SOFT COMPLETE MASTER


獣斧
GOLDEN AXE

12月23日発売　定価6000円　セガ

忠牛ばっふぁ郎ではないぞ。
やぎでもない。
TETSU BAKKYALOES
26
OH!NO

きんてつは不滅や

オノ／ワイはなぁ～、くやしいんやない！　巨人が何や！　ケッ！　うい～ヒック！

うろんうろん（うと略します）／うろ～ん。なんだか変なおっさんだろ～ん。

オノ／なあ、若いの。せめてパ・リーグで一番になった近鉄に、拍手送ろやないか、なあ。

う／う・うろ～？

オノ／ワイはな、オノっちゅうもんや。若いの……。ワイは、ちいっとも悔やしくなんかないでぇ……。うれしいんや！

う／おじさんは、近鉄ファンなのかにゃあ？

オノ／たりめぇじゃ！　なあ若いの、ワイはうれしいことがあるとな、ゲーセンでゲームをやることにしとるんや。一緒にやらんか？

う／うろろ～ん？　一緒に？

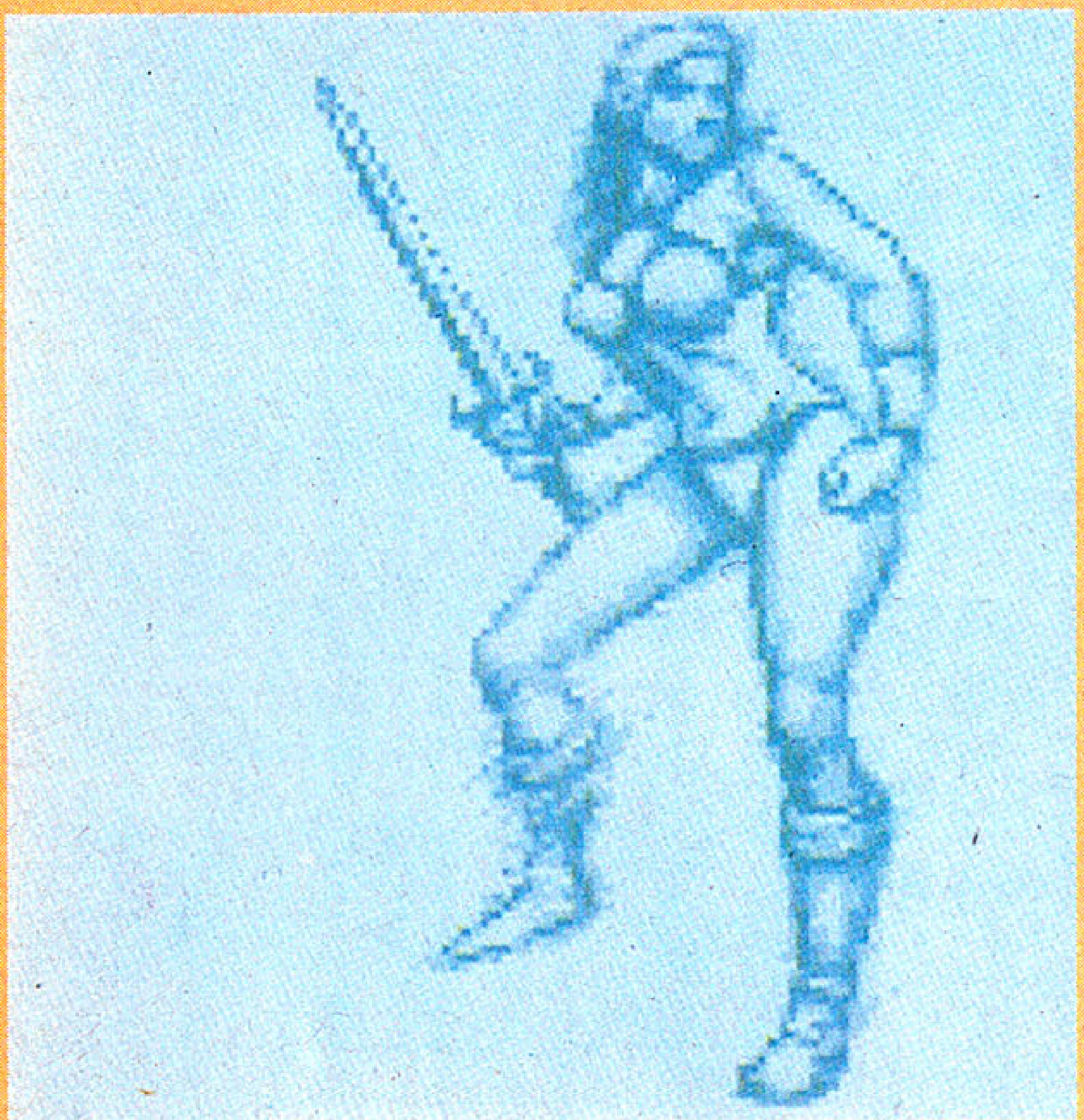
オノ／せや！　そうすりゃ、うれしさも倍増っちゅうもんや……くやしかねえぞちくしょー！

う／ああっ！　ちょっとオジさん、ああっ！

兄ちゃんどや!?
ウシシシ……
KANETETSU BAKKA

これが国中を救う勇者たちや!!

ティリス・フレイアー



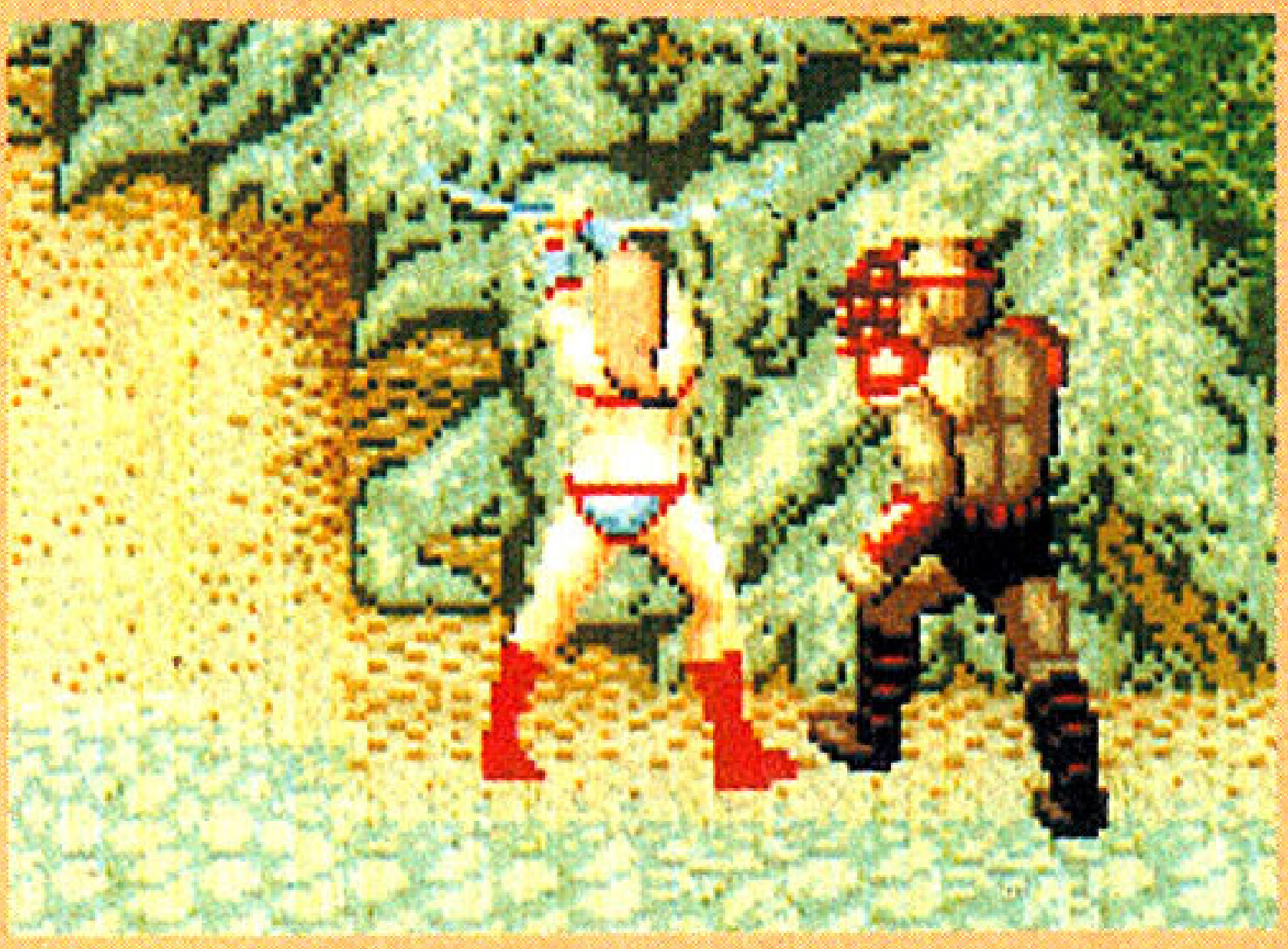
このゲームは、プレイヤーが3人の中から自分の好きな戦士を選ぶことができるんや。

それぞれ特徴があって一長一短やから、戦士のクセをよく見極めてからプレイした方がエエぞ！

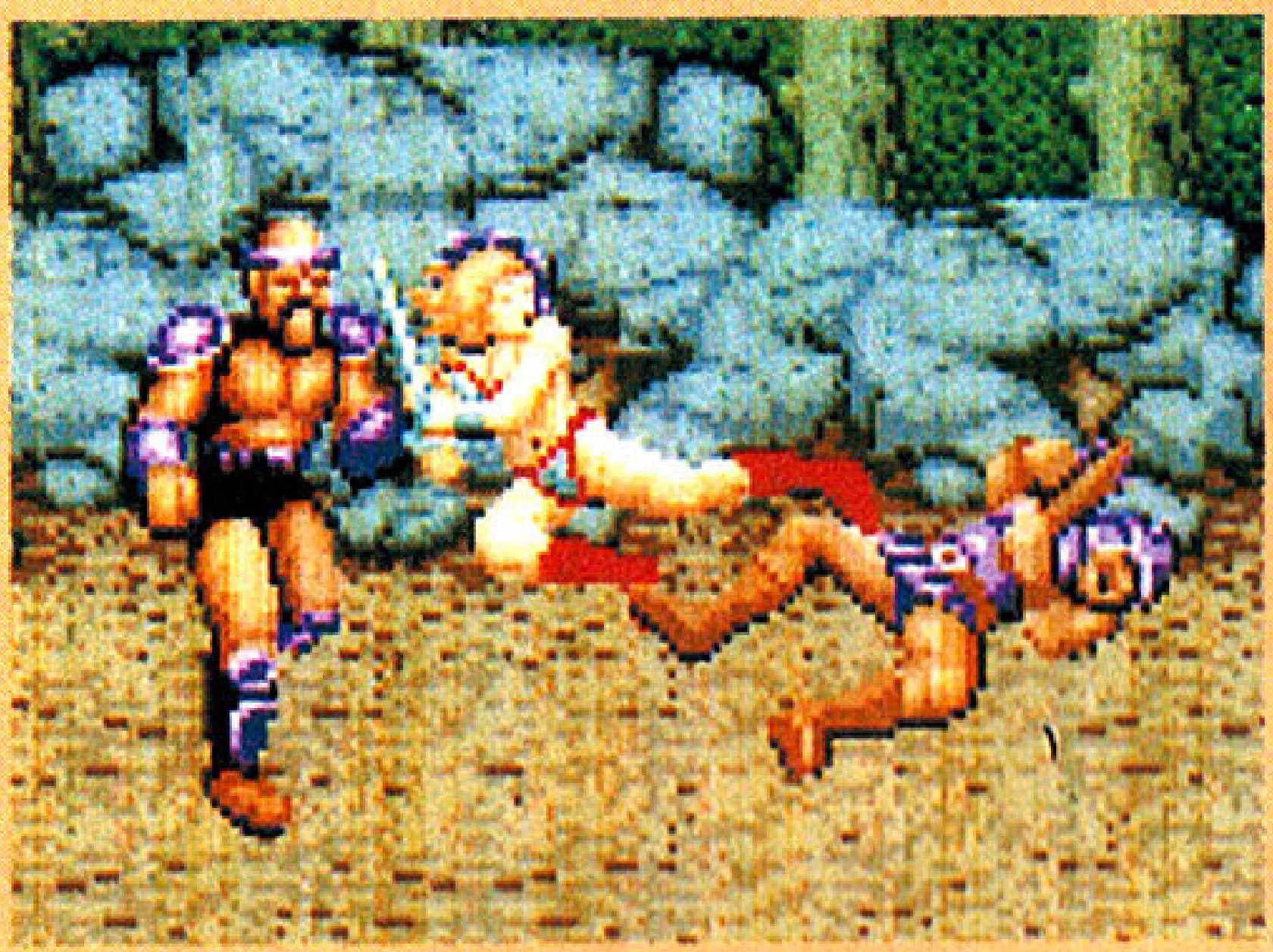
まずは、このネエちゃんや！　王家の唯一の生き残りで、みな殺しにされたファイヤーウッド家の仇を討つために、3歳のころから修業に励んで、剣と魔法の術を身につけたそうや。

女の子やから、力技や接近戦にはあまり向いておらん。しかし、魔法が得意で、6種類もの魔法が使えるから心強い。

飛び蹴りも得意やでェ！

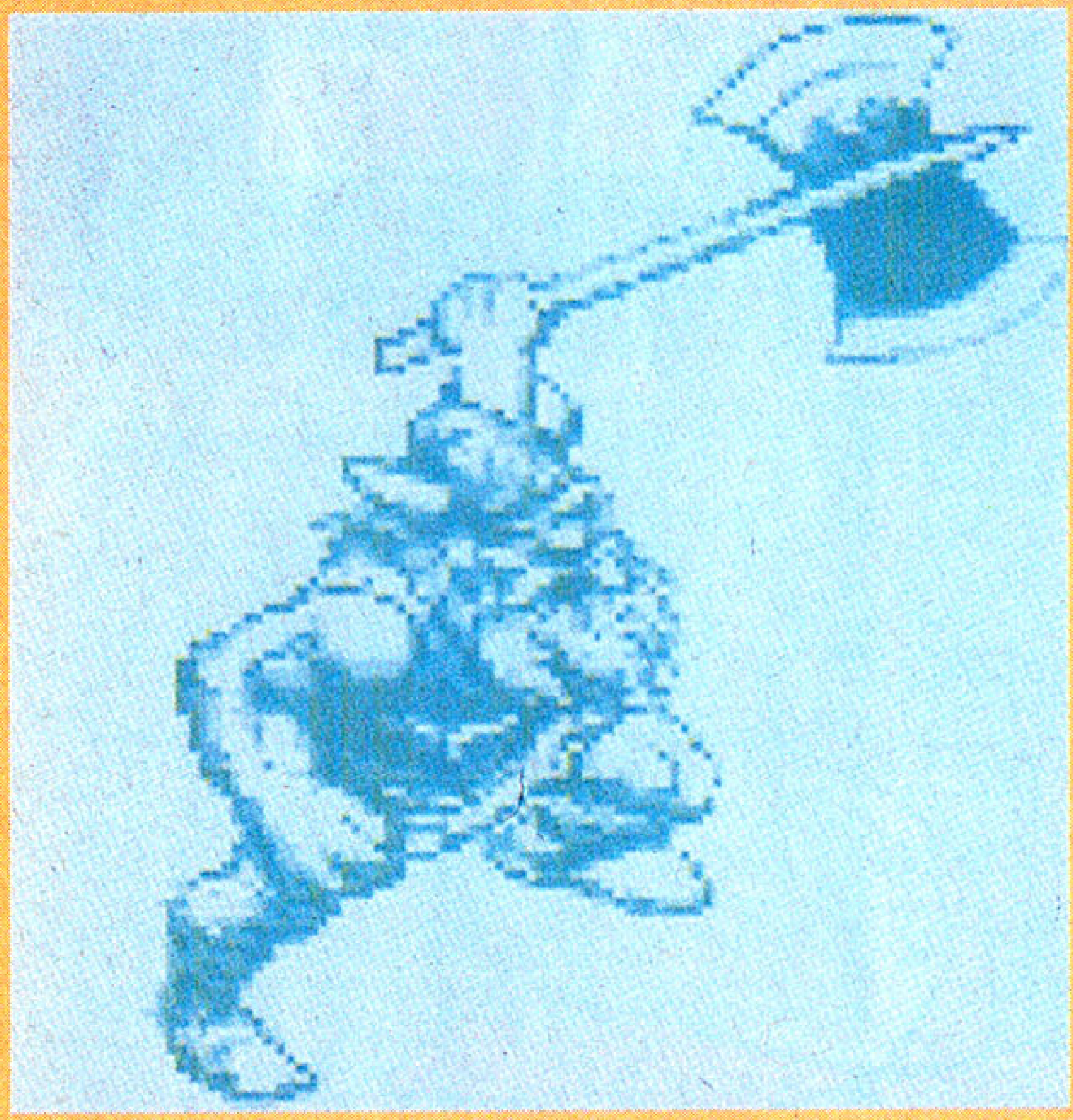


アタックボタンとジャンプボタンを同時に押すと、後方攻撃ができる。通常の攻撃よりも強力なので、ぜひマスターしたい。



レバーを2回続けて横に押すと、ダッシュできる。さらに、アタックボタンを押すとキック技が使えて、強いダメージを与えられる！

ギリアス・サンダーヘッド



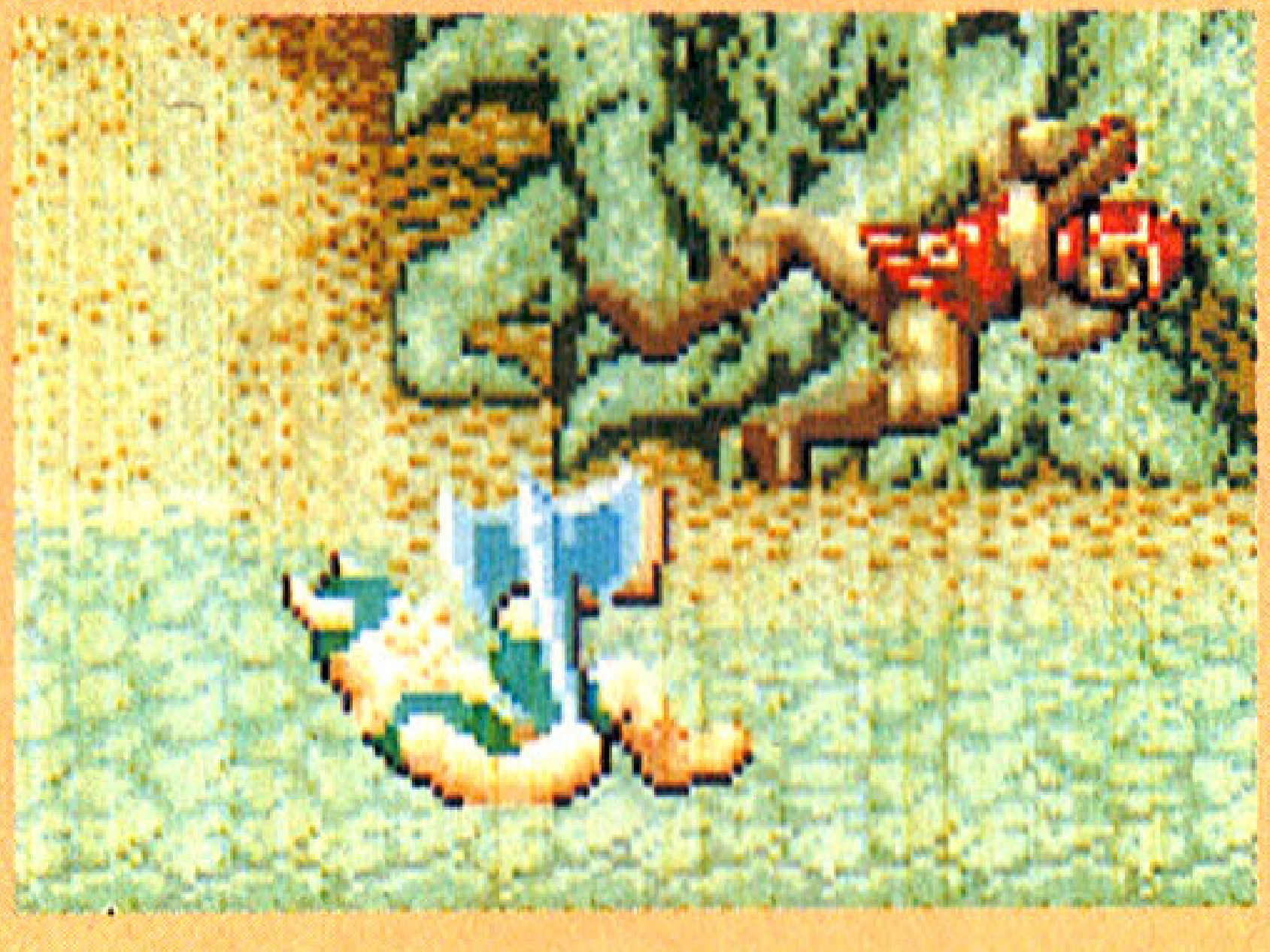
戦士の特徴は一長一短やといったが、はっきりいうて、このジジィが一番強い！

20年前、魔人の軍団デス・アダー軍に全滅させられた、ファイアーウッド王家の兵士だったそうや。老いたりとはいえ、さすがは元戦士。戦いのツボを心得ておる。

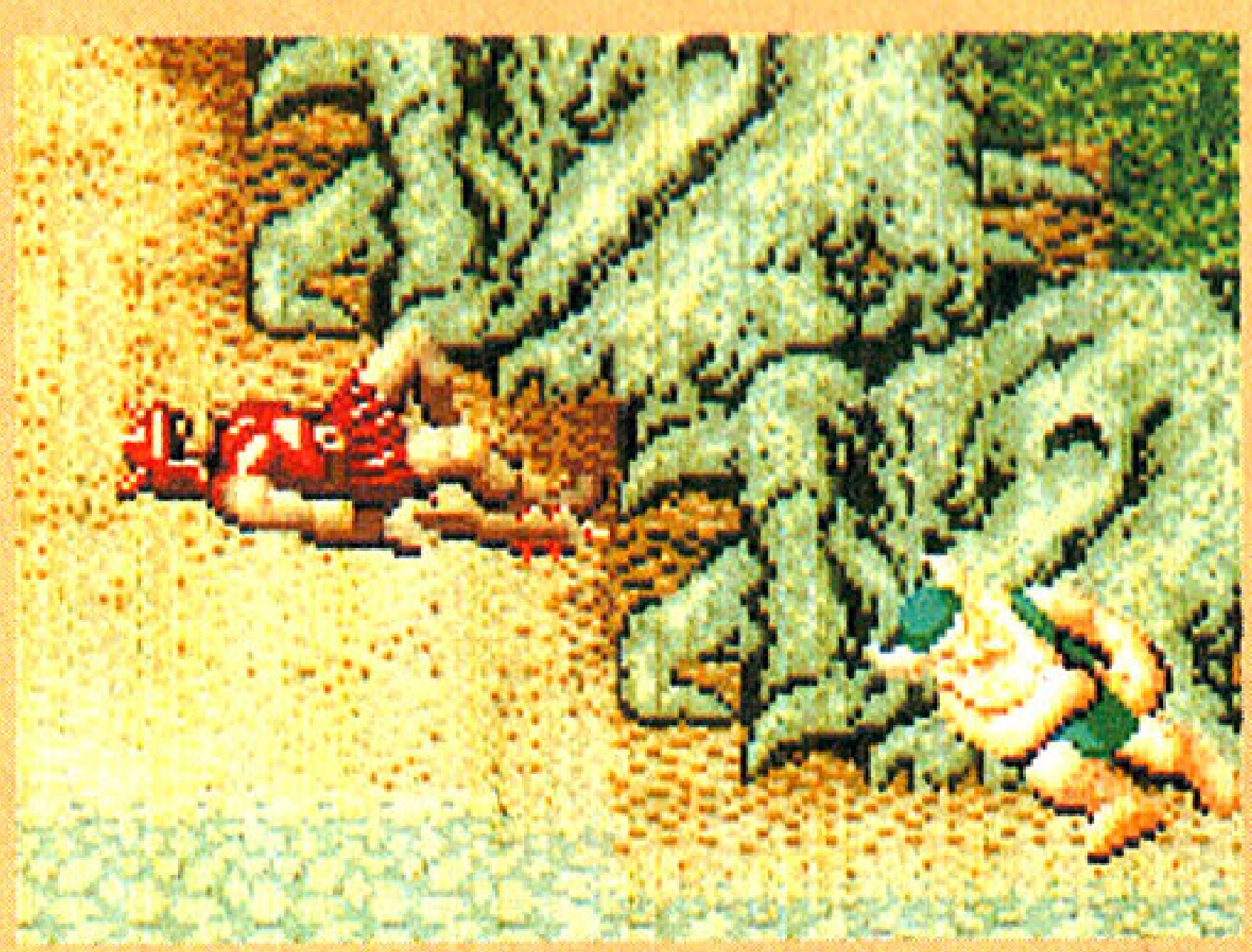
この老戦士は、ティリス・フレィアーの育ての親でもあるらしい。

巨大な斧をぶんぶん振り回して戦うさまは頼もしいかぎり。接近戦も強いし、BとCのボタンを同時に押せば、転がりながらの攻撃もできる！　中ボスとの戦闘に効果的なんや。

頭に被ったバイキングのヘルメットのようなかぶとでの体当たりも、効果的な技や！

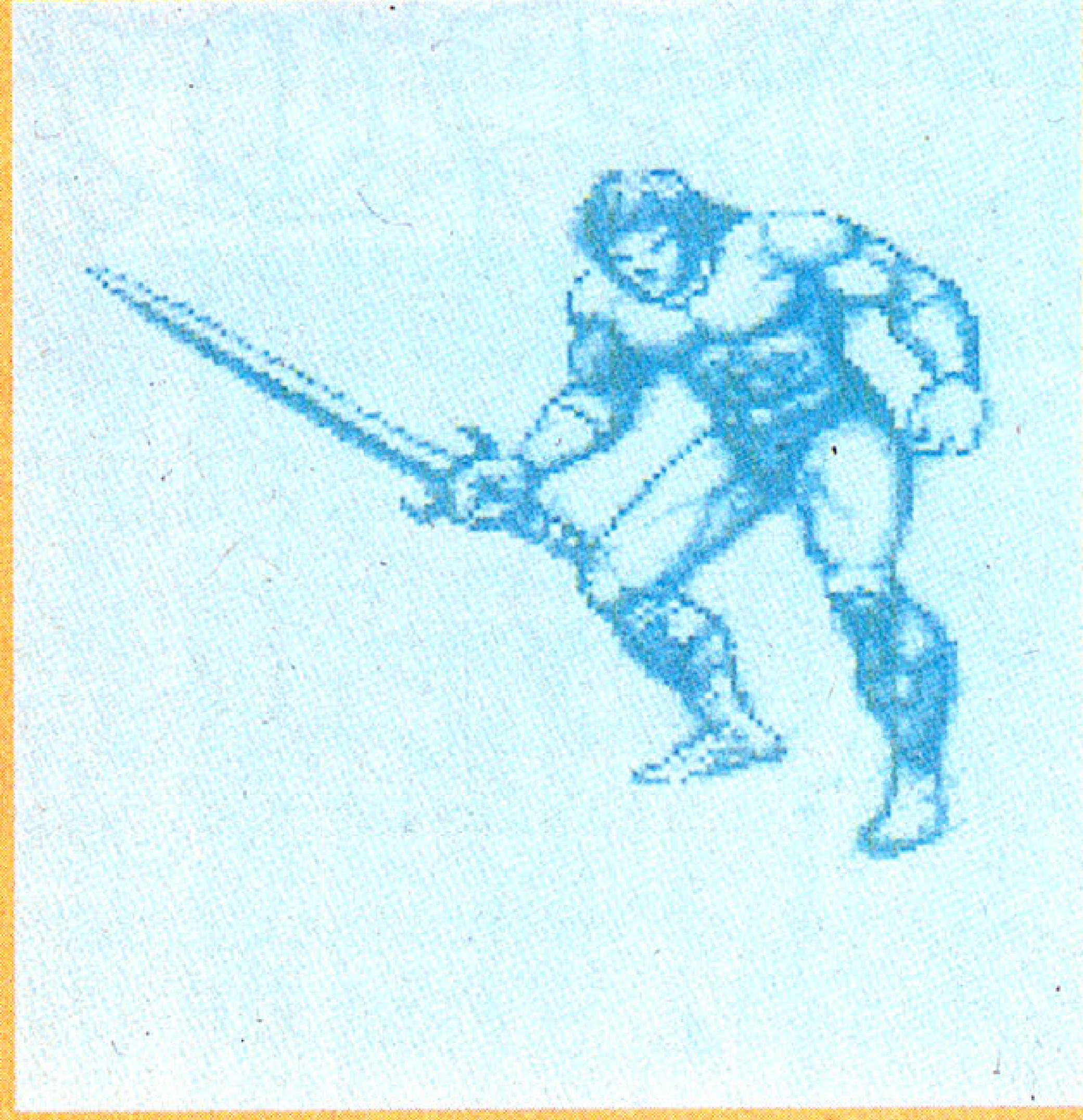


後方攻撃と同じ操作で、サンダーヘッドじいさんの場合は、転んでの攻撃ができる。回転レシーブのような攻撃は、中ボスに有効！



ダッシュ・アンド・アタックで、体当たり攻撃！　キックのかわりの技だが、かぶとのツノの分、与えるダメージが強いようだ!!

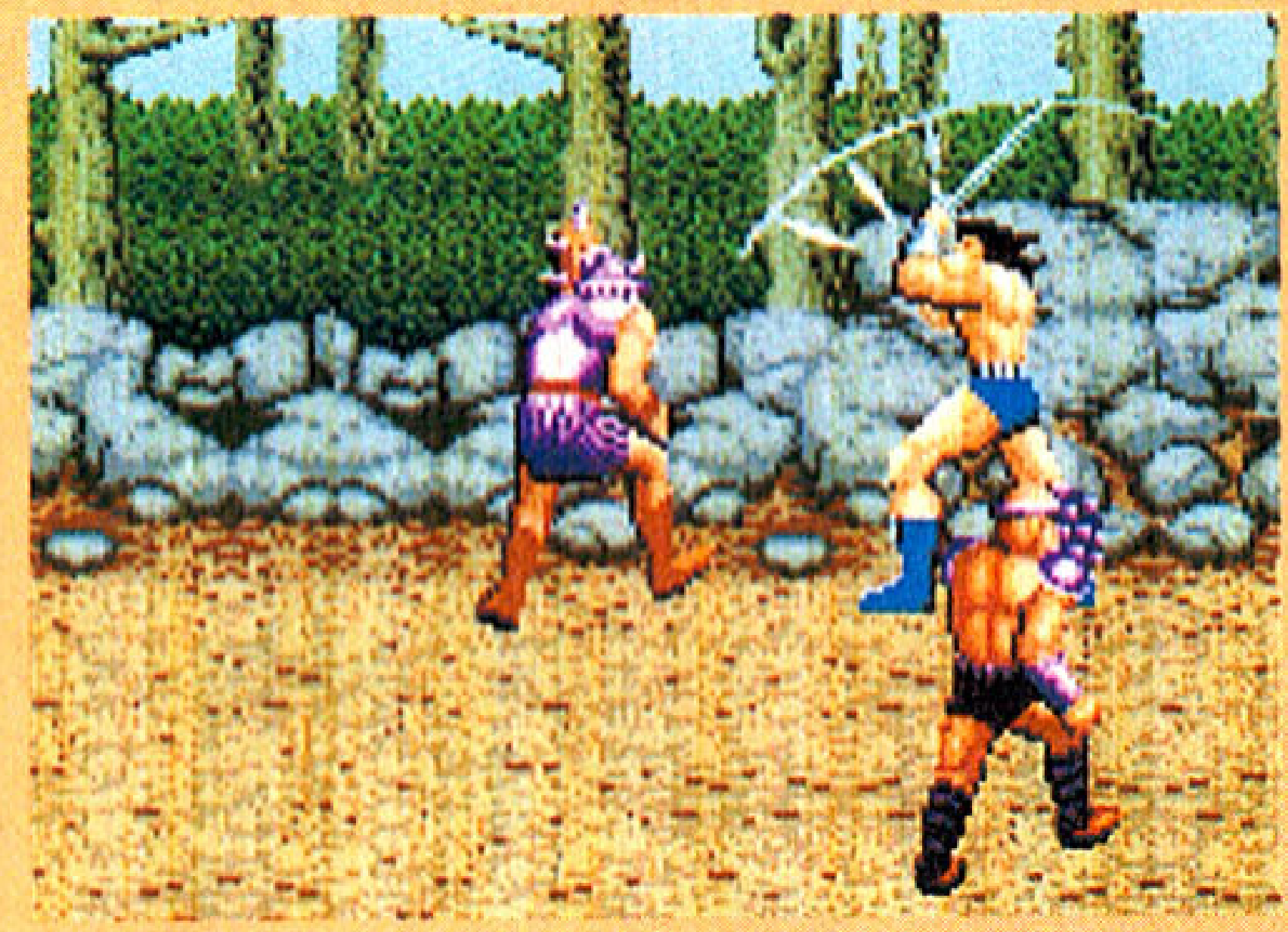
アックス・バトラー



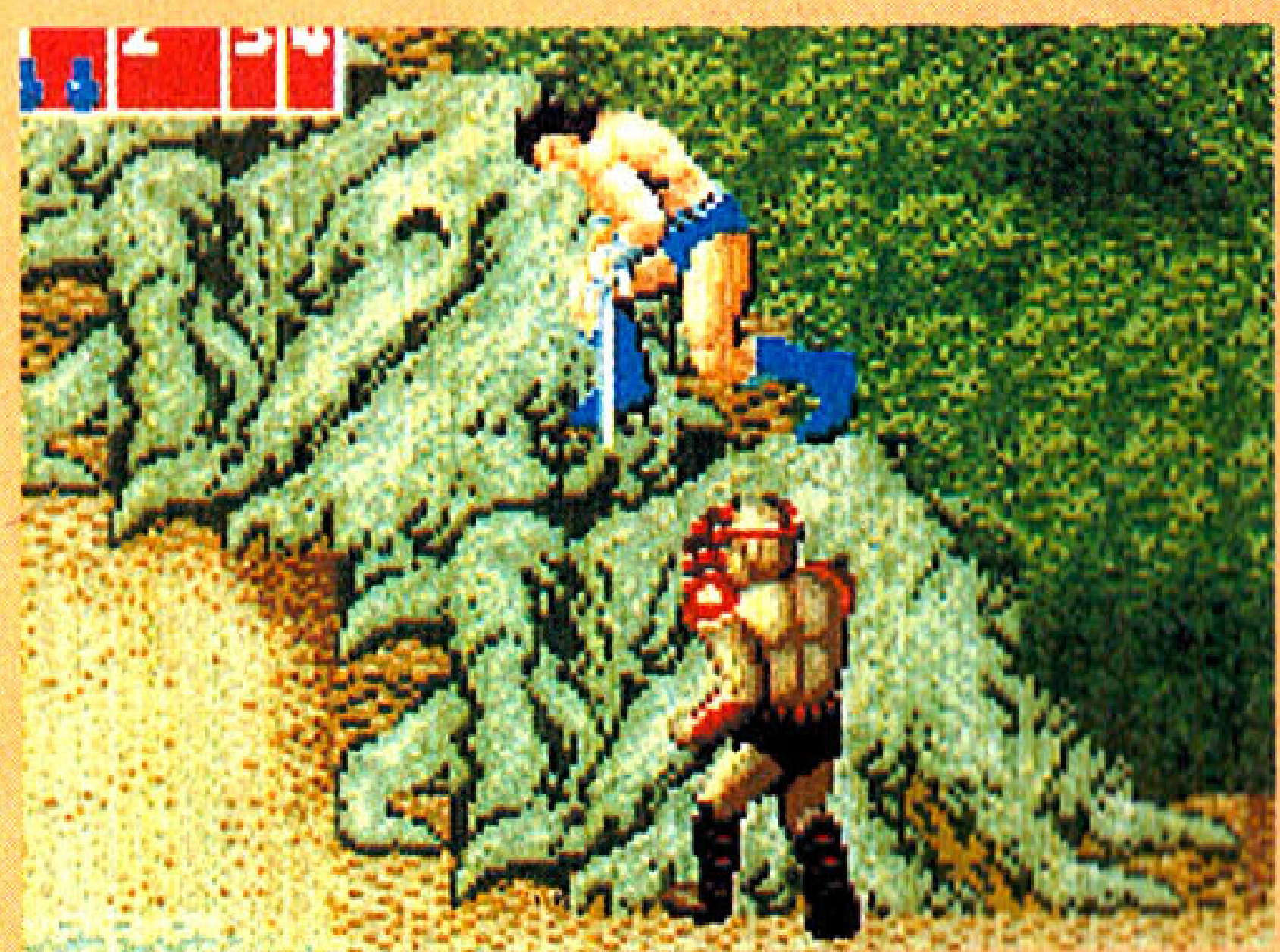
素性はあまりはっきりせんのや、この兄ちゃんは！　ティリス・フレィアーをブリジット・ニールセンとするなら、この兄ちゃんは、さしずめアーノルド・シュワルツェネッガーのような体をしとる。これじゃまるで、「コナン・ザ・グレート」の世界やな！　ワハハハハ！

技も魔法もそこそこ使えるし、力でいえばちょうどティルとサンダーヘッドの中間に位置するのが、このアックスや！

ま、よくいえば「うまくバランスのとれた戦士」といったところカナ？　悪くいえば「帯に短し、たすきに長し」ちゅう具合や。シニア向けのキャラクターやな。

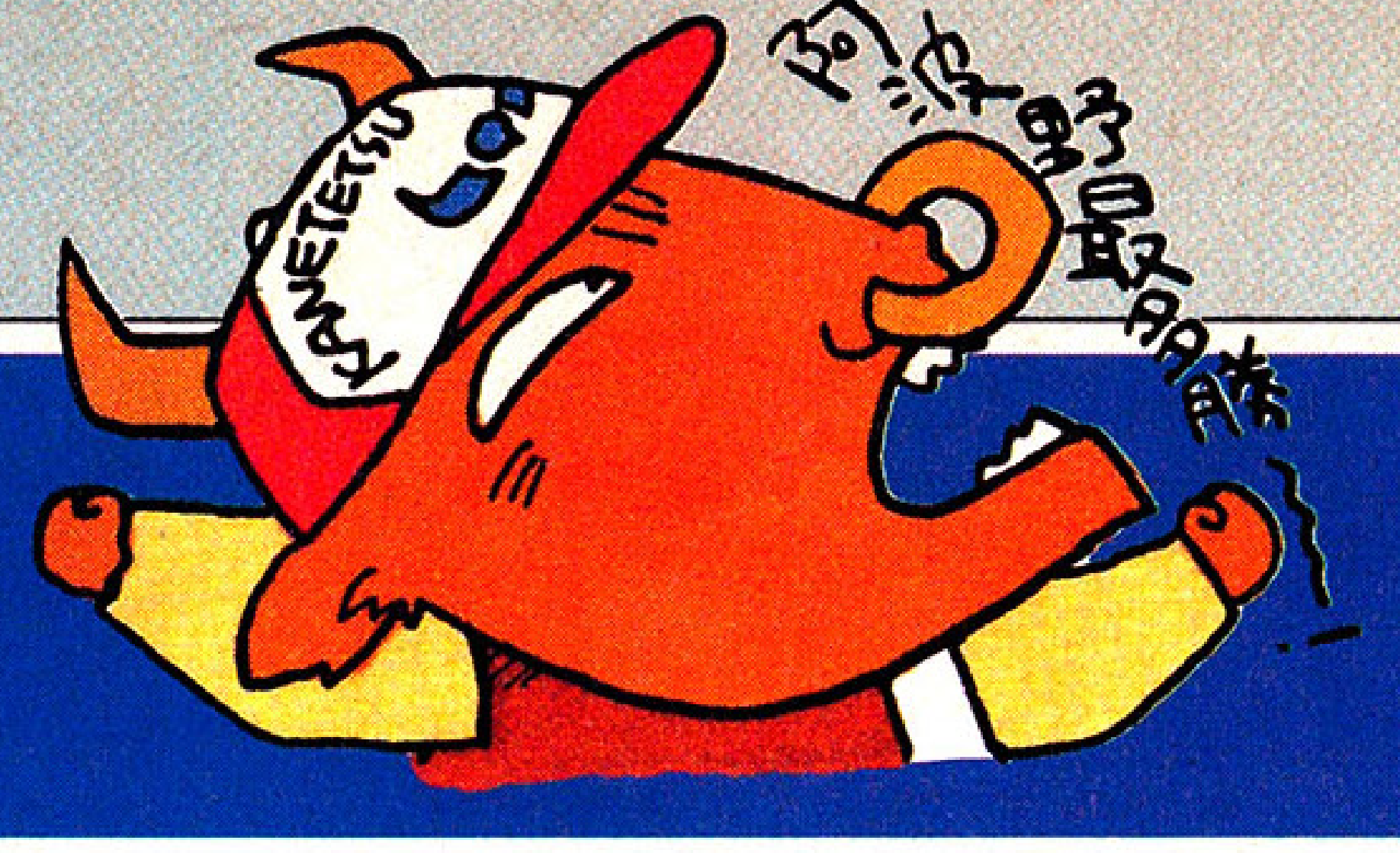


基本的には、ティルと同じ操作で剣を使いこなせる！　ただし、ティルよりパワーがある分、敵に与えるダメージが上だ!!



ジャンプ中にアタックボタンを押すと、ジャンプ斬りができる。通常の攻撃より強力で、しかも連打が可能だ!!

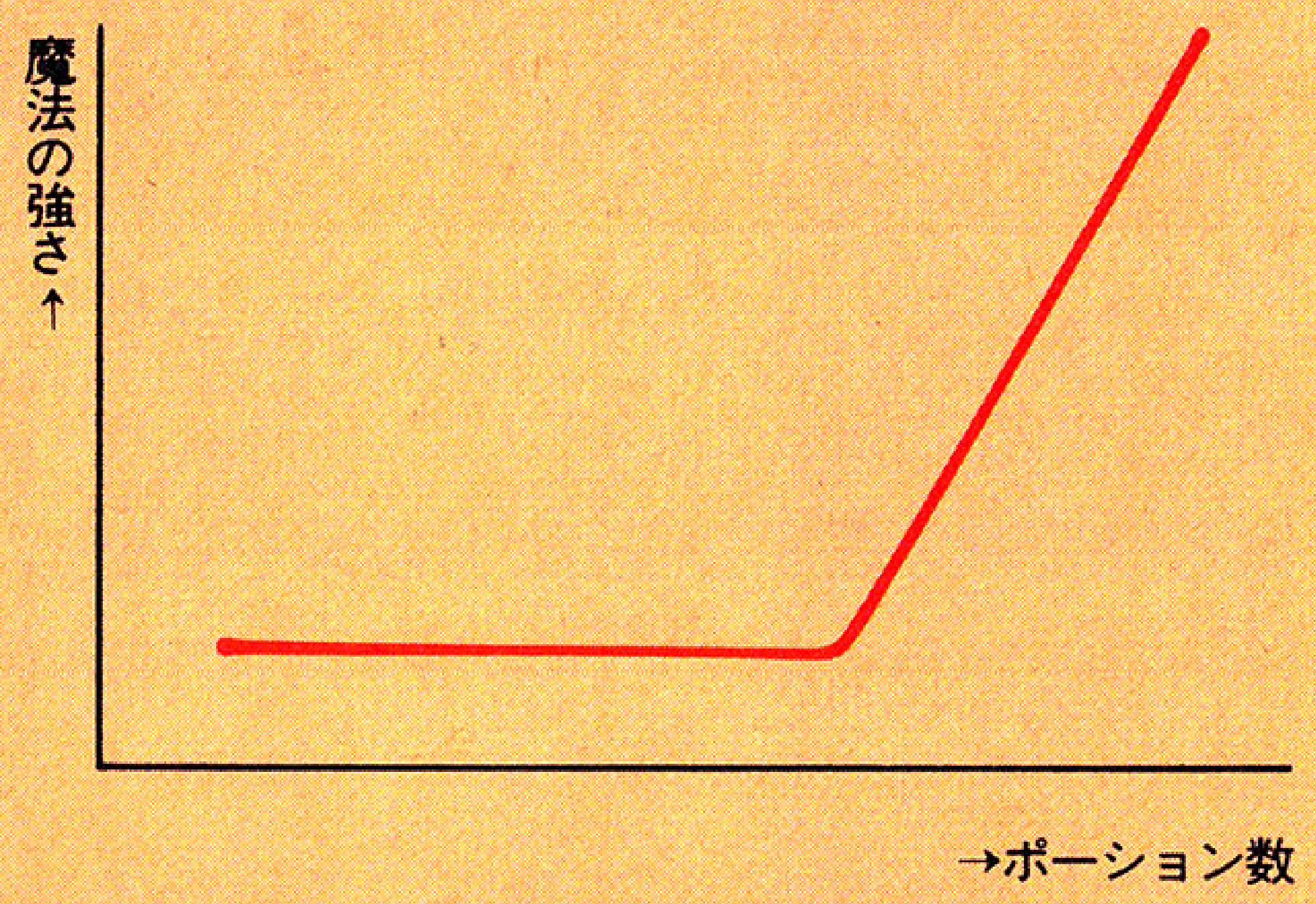
大古の物語。魔人デス・アダーによって滅ぼされた王国、ファイアーウッドの無念をはらすべく、3人のヒーローが立ち上がった！魔人対勇者の壮絶な戦いが、今始まる‼

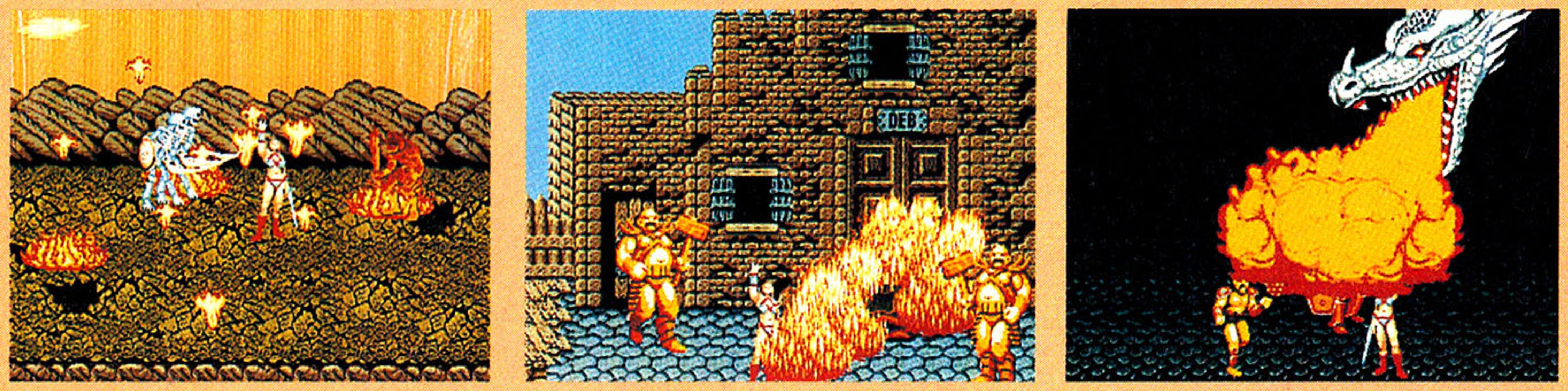


灼熱ファイアーストーム

魔法を使うには、いくつかのポーションが必要や。

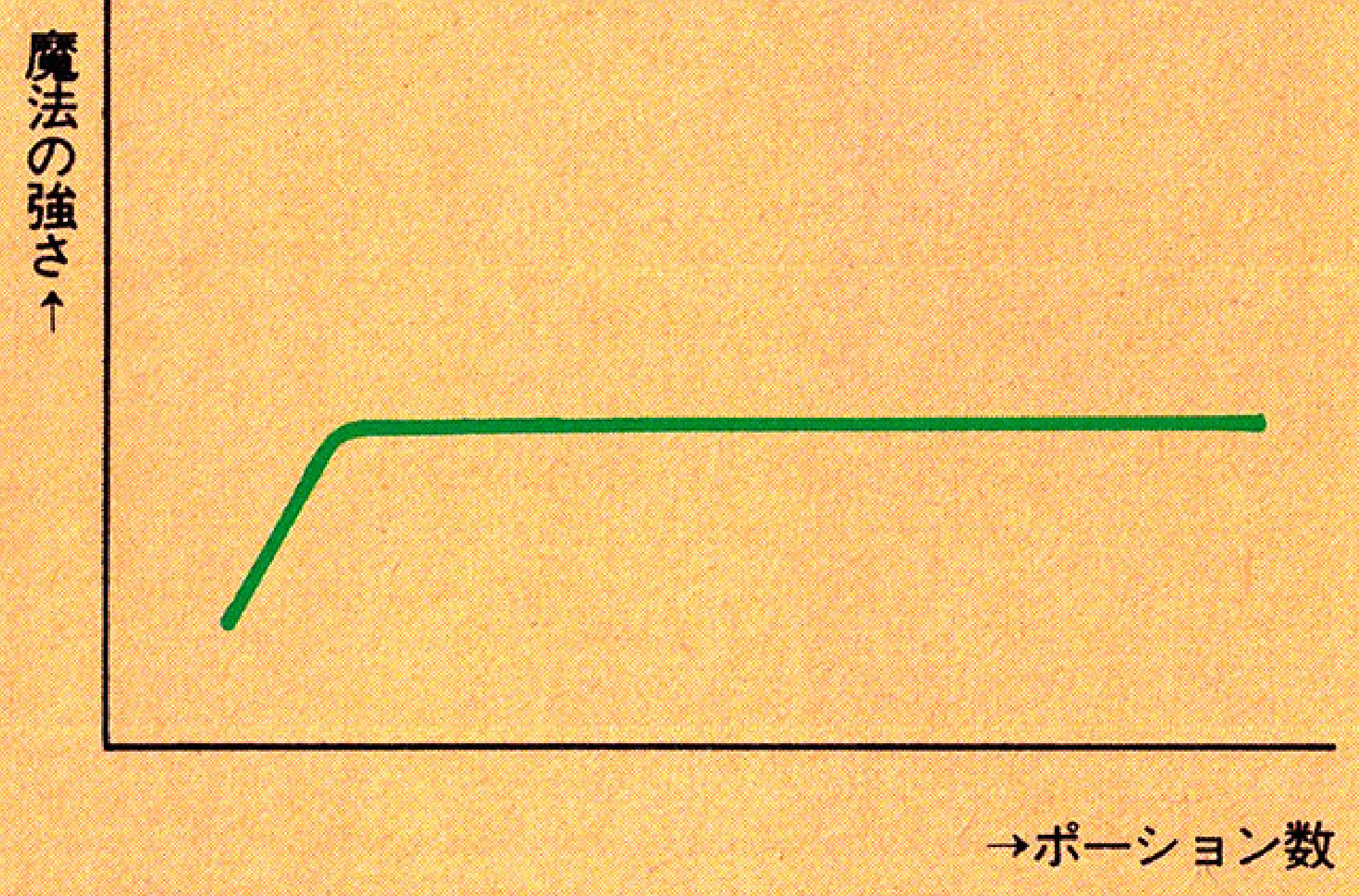
ティリス（ティル）は火炎の魔法が得意で、少ないポーションでは弱い魔法しか使えないが、たくさん集めると、高レベルの一撃必殺の魔法が使えるようになる‼

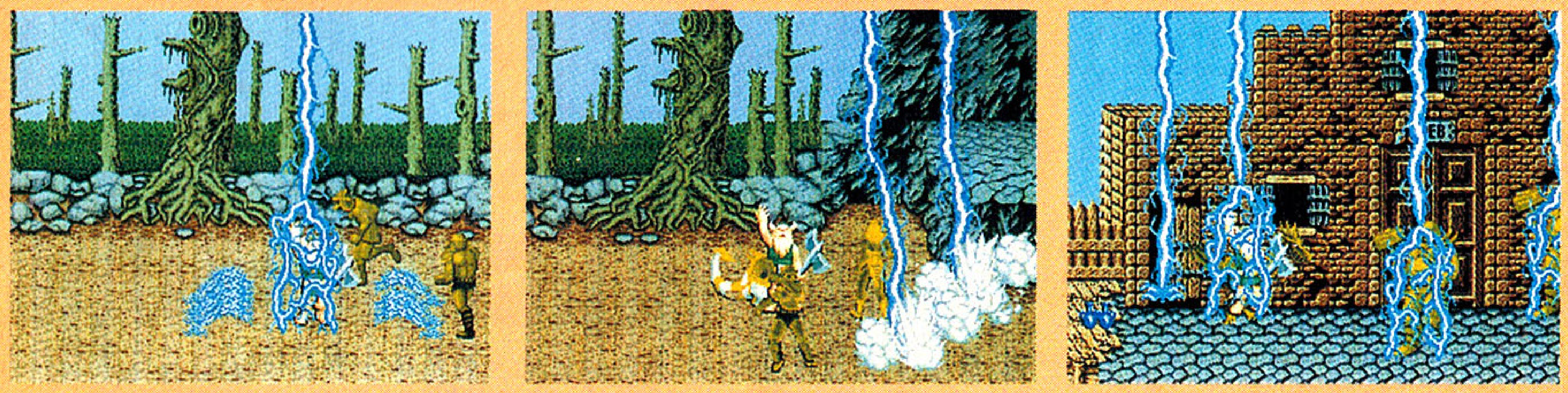




炸裂‼サンダーブレイク

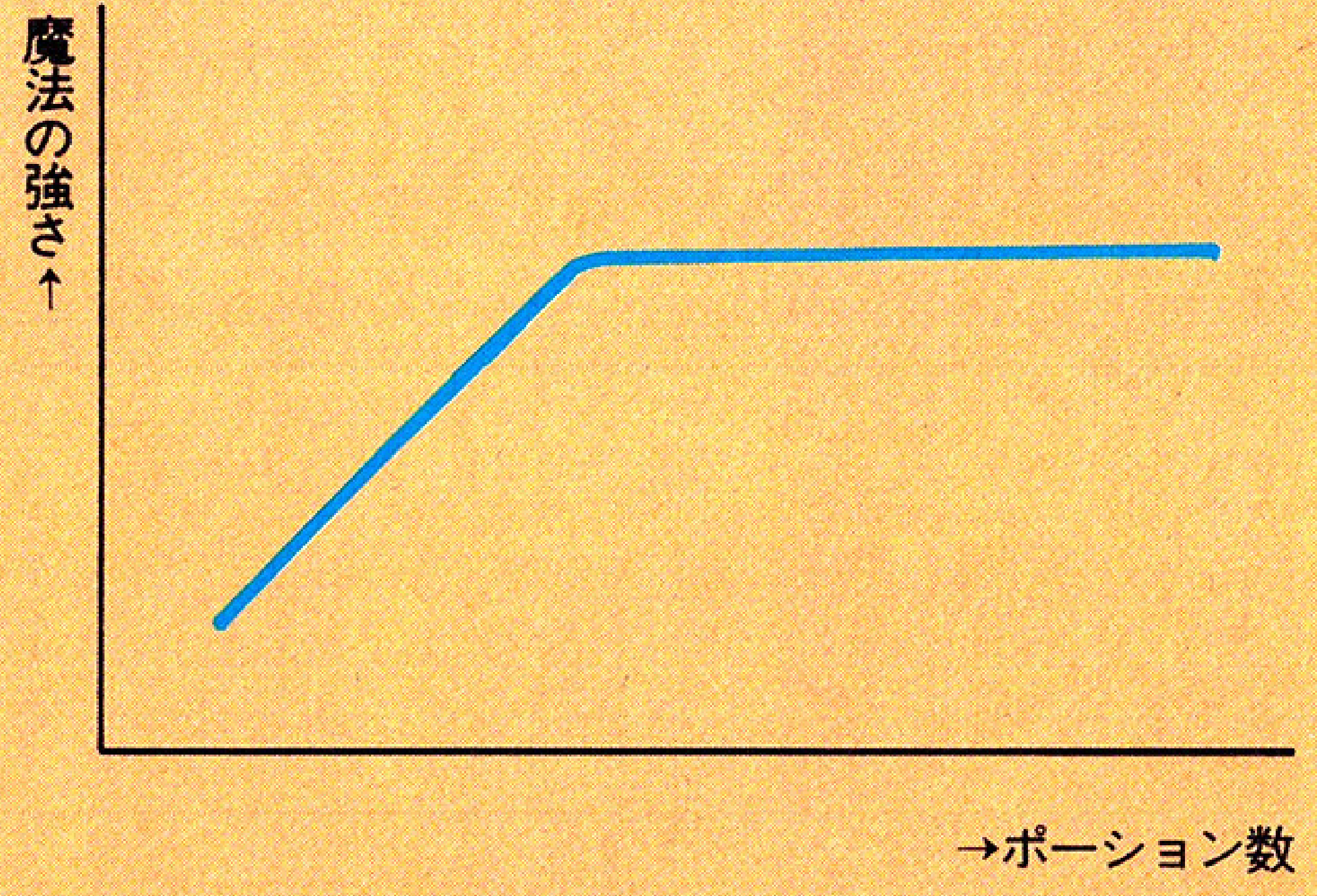
サンダーヘッドじいさんは、雷の魔法が得意や。ただし、あまり高レベルなものは使えへんらしい。なんでも「多くをのぞむより、少なき技を鍛えてこそ戦闘には有利」っちゅうポリシーがあるんやそうや。そのかわり、少ないポーションで強い魔法が使えるデェ！

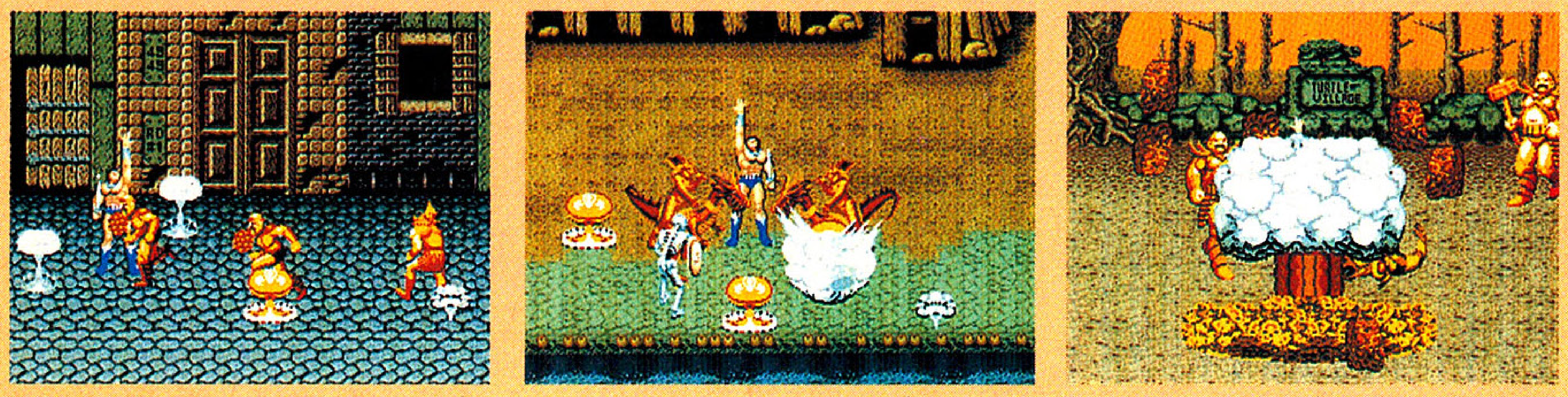




激震‼フィールドデストロイヤー

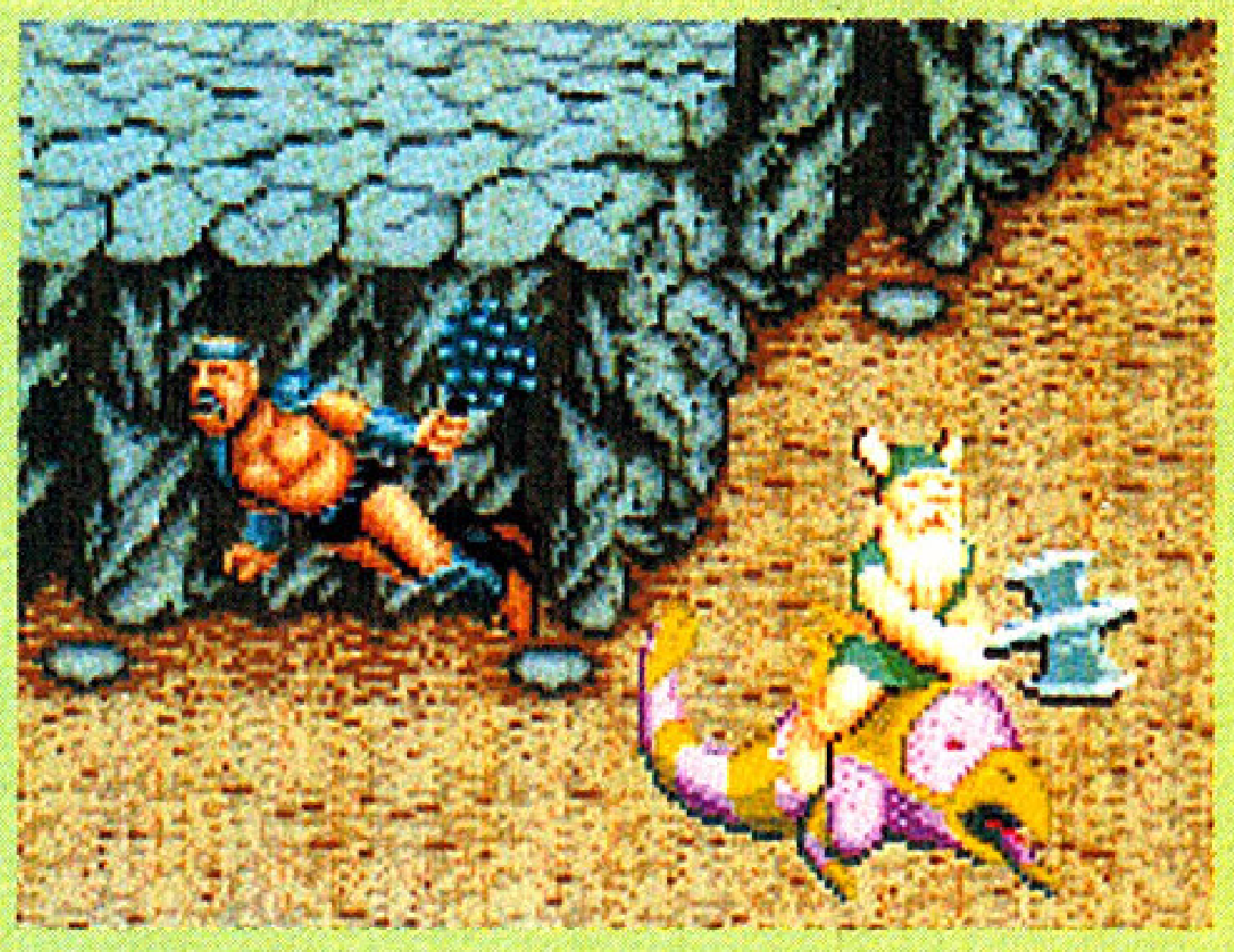
アックス兄ちゃんは、地震の魔法を得意としとる。ポーション4個まではそこそこの強さ…5個6個になると、かなり強力な破壊力を発揮する‼　そこそこのパワーで頻繁に使うもよし……最大パワーまでためるもよし。プレイヤーの好み次第で使い方は自由や‼





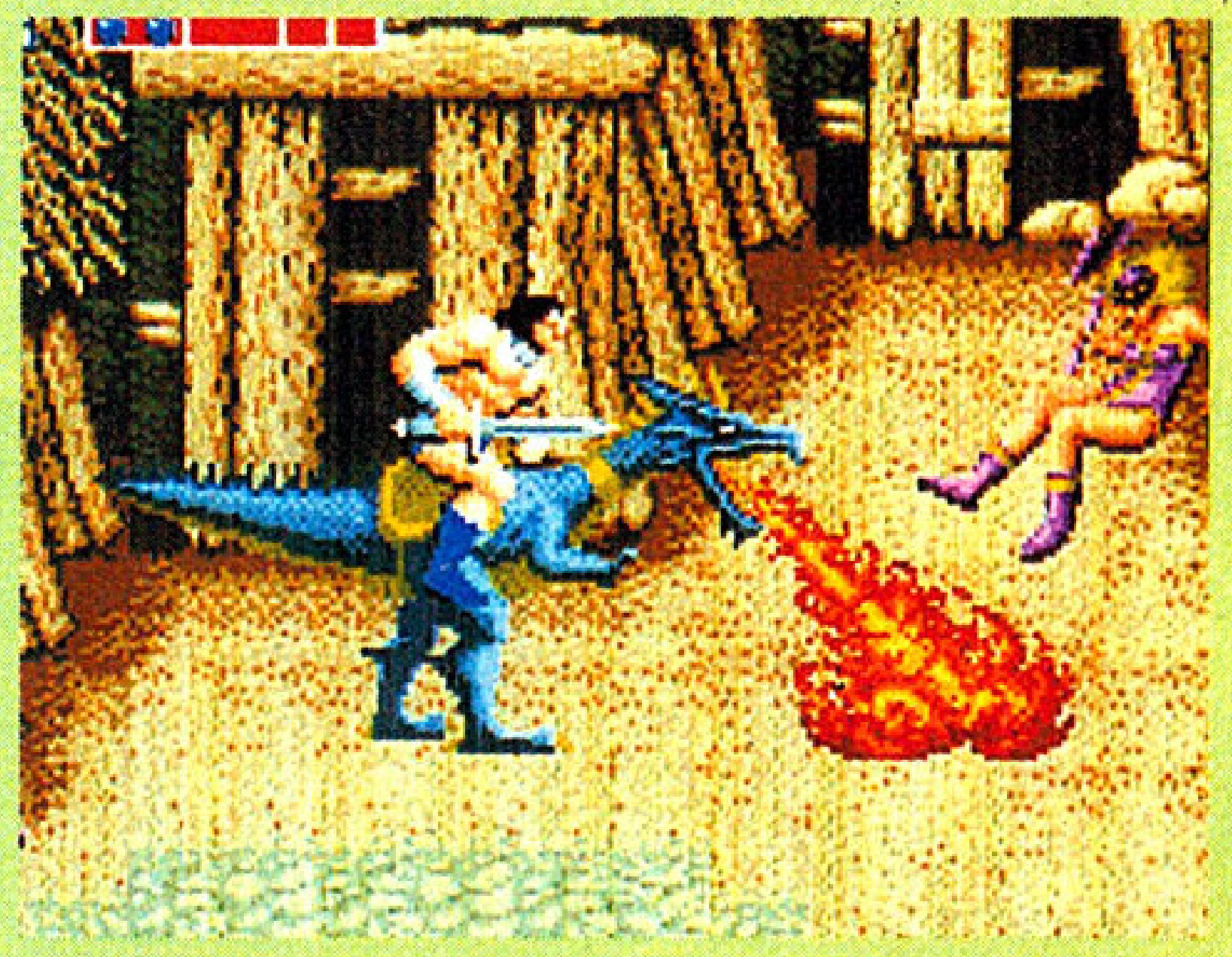
モンスターをのりこなせ

チキンレッグ



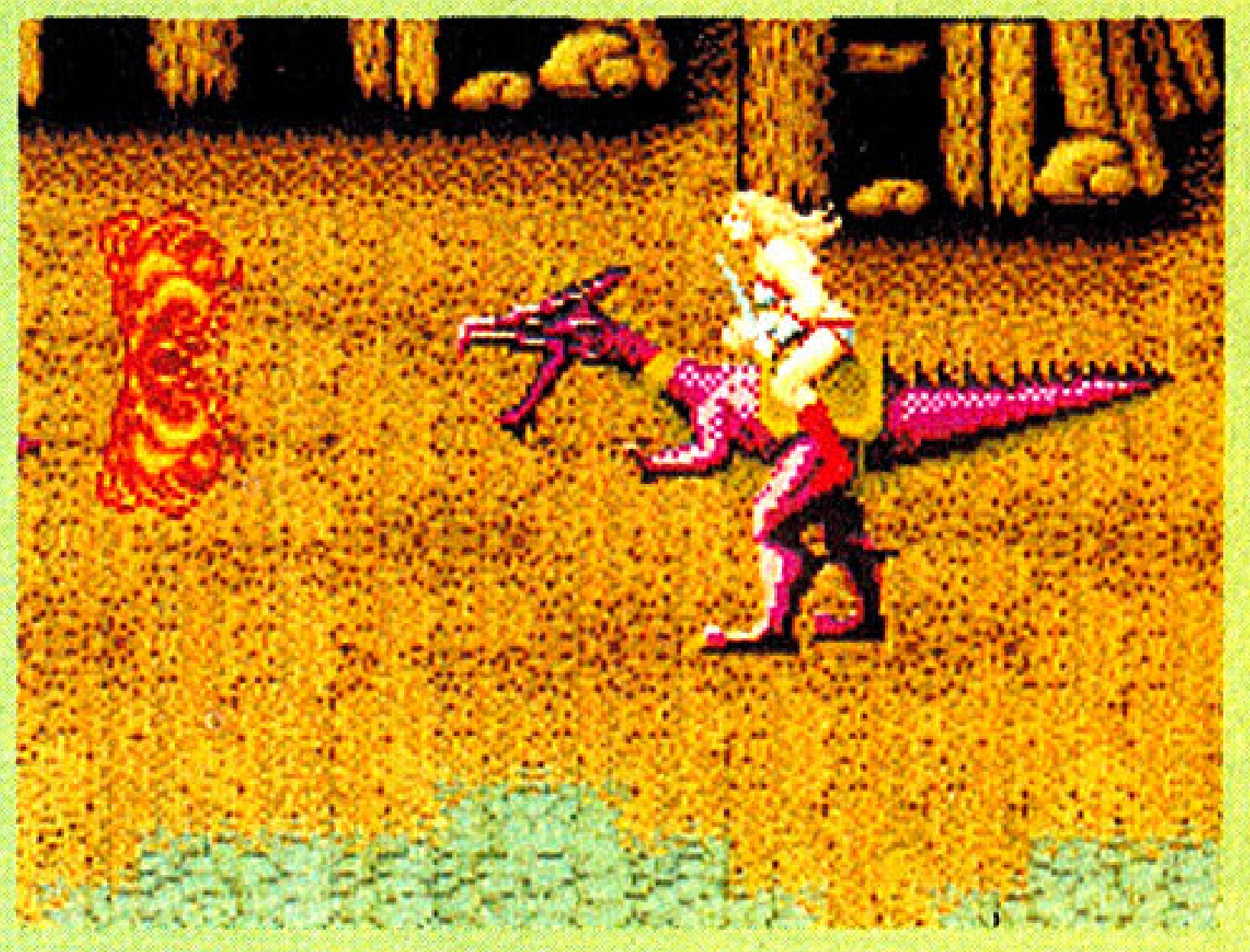
ずんぐりむっくりの変なヤツ！しっぽでの攻撃が得意だ‼

ブルードラゴン



口から火炎を放射して、ダメージを与える。近距離の攻撃が得意。

レッドドラゴン



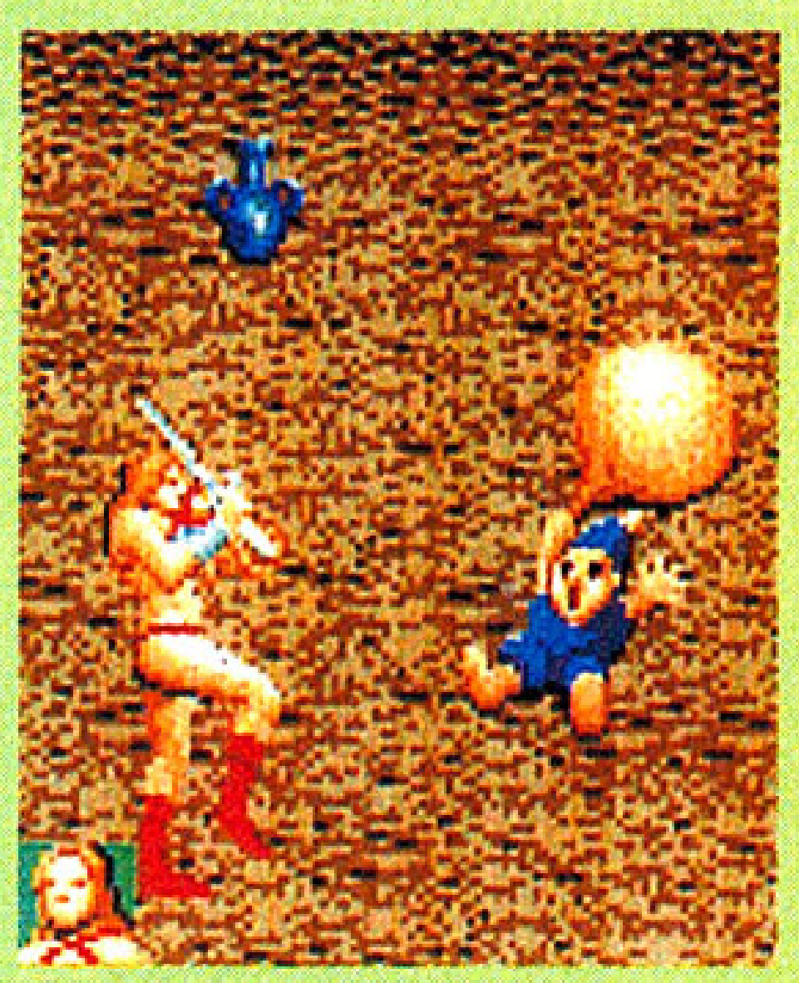
口から火炎弾を発射する！遠距離の攻撃に適している‼

シーフをけとばせ

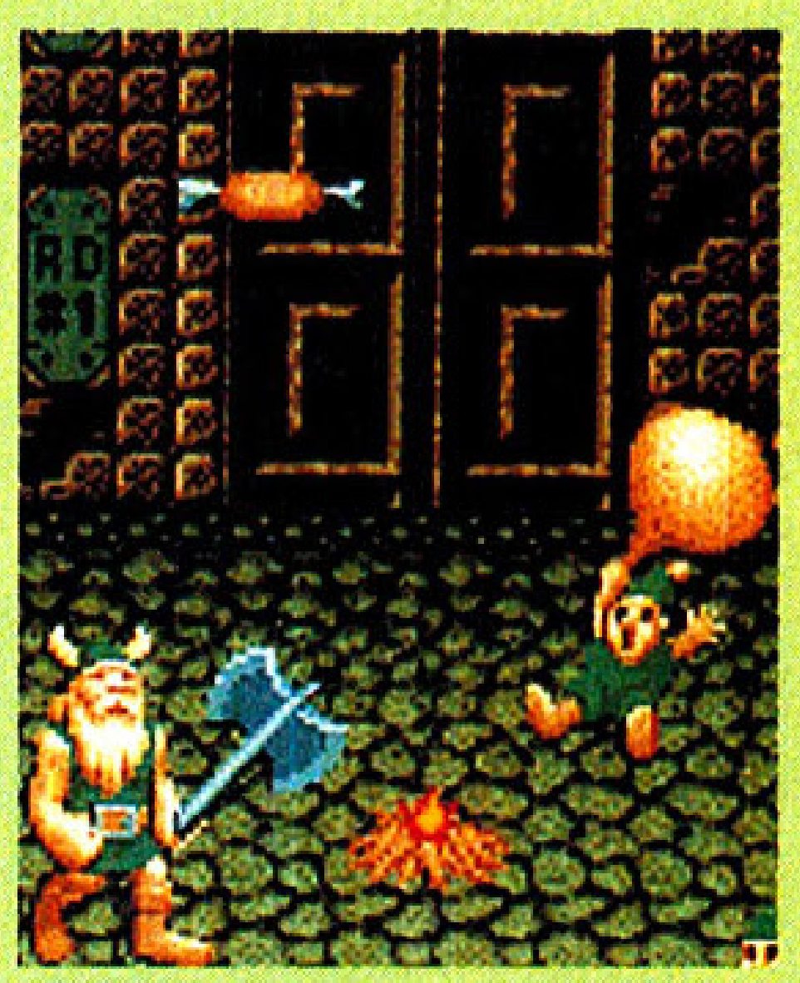
ときどき町をうろついている、関根勤のような落ちつきのないドロボー。悪意はないらしいが、ポーションを盗んで行ってしまう。

どうやら、大事な物はしまっておくという習性に従って動いているらしいのや。

こいつらを蹴飛ばすと、ポーションやら肉やらを落っことすからうまく拾うんや。ポーションは魔法に、肉は体力回復に効果アリや。



別名、町ケンダー族。1回たたくと、ポーションを1個落として行く！



別名、山ケンダー族。たたくと肉の塊を落とす！2ステージ以降に登場！

失われた王国を求めて

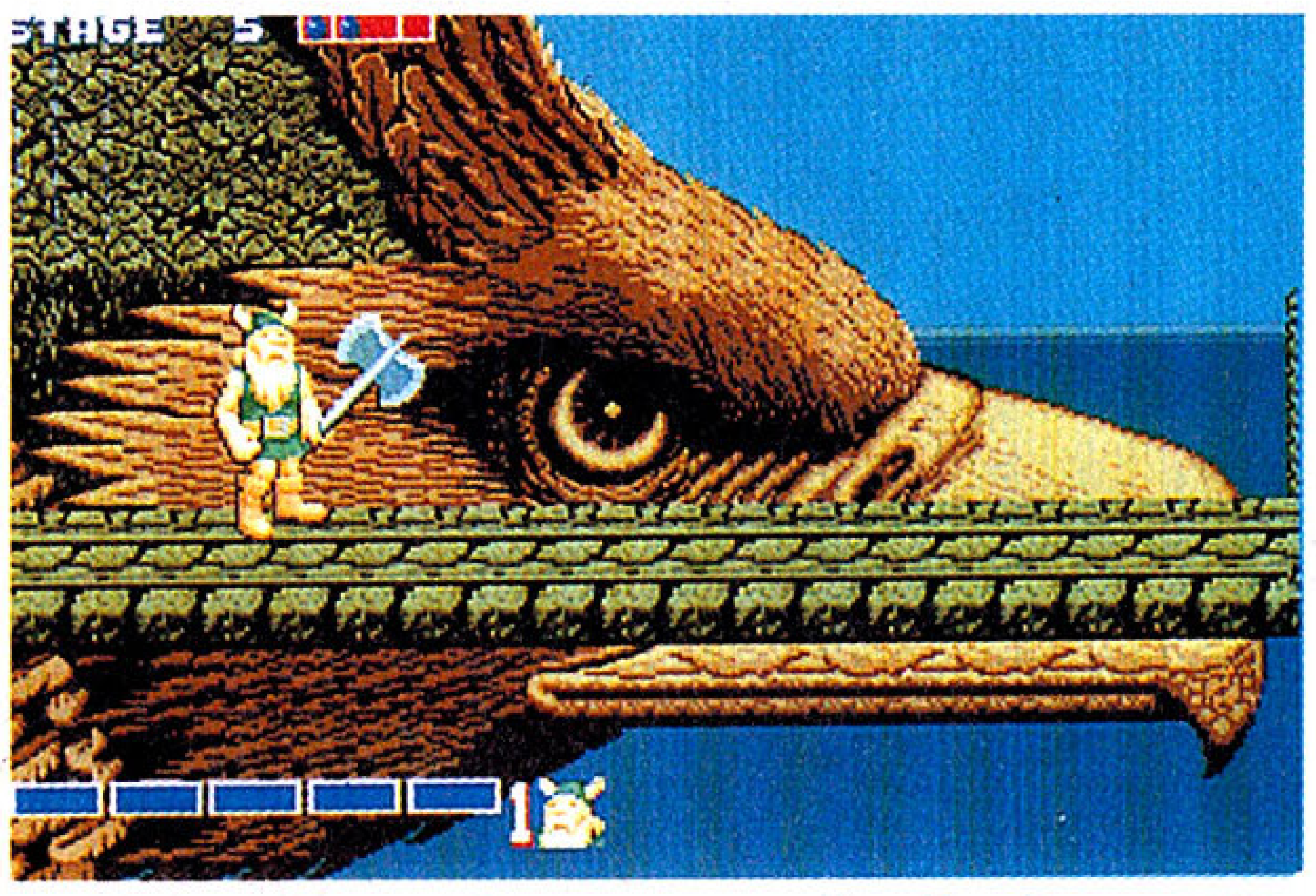
ステージ5

「ビッグバード」の頭を通って、「デス・アダー」の城にやって来た！

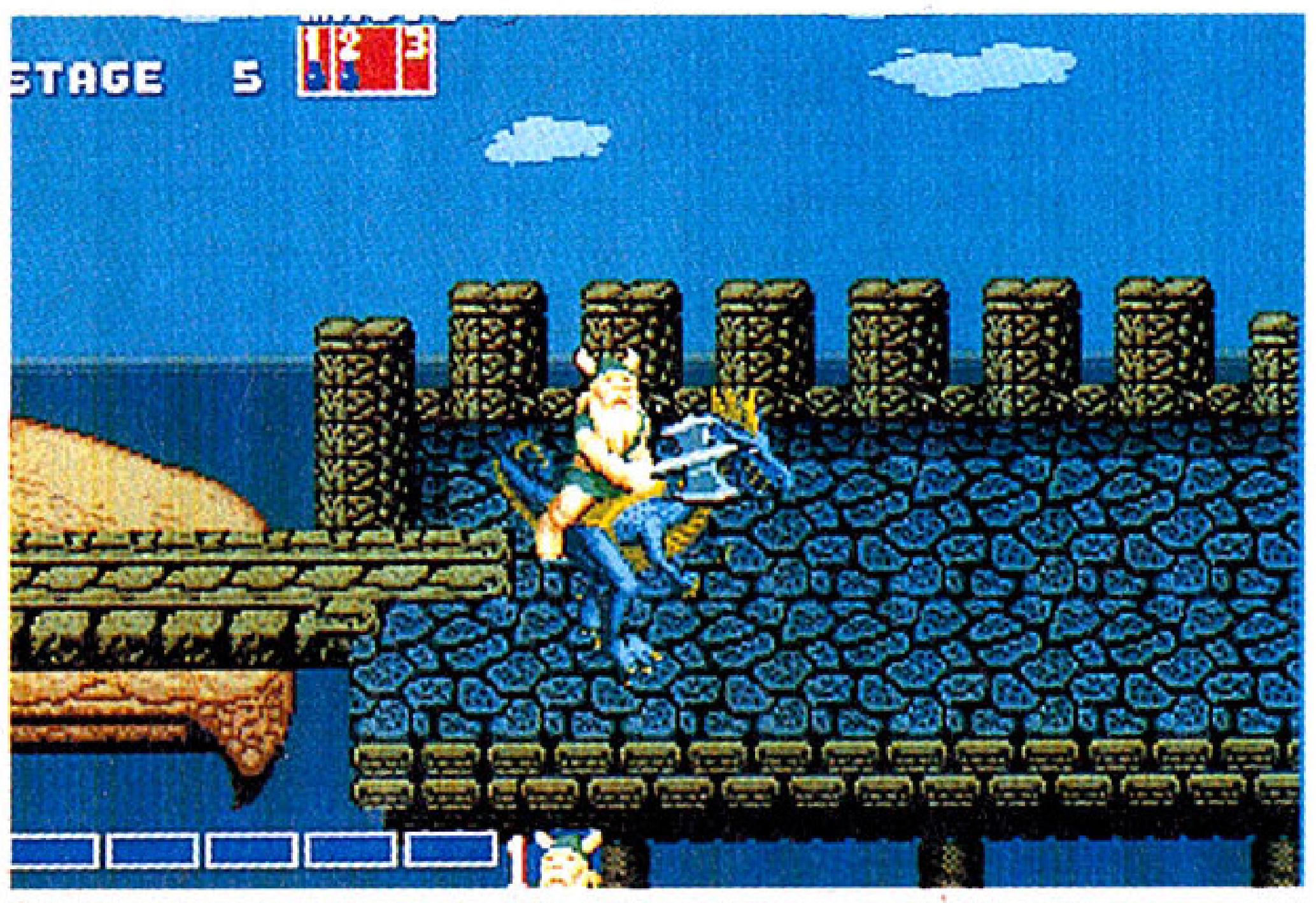
ここでの戦いは、地形を利用することが最重要ポイントや。蹴ったり切ったりするよりも、敵と間合いを取って体当たり攻撃をさせて、ヒラリとかわすんや！　ステージ２で使った戦法が、意外に功を奏す‼

途中で現れるドラゴンも、奪っておいたほうが有利や‼

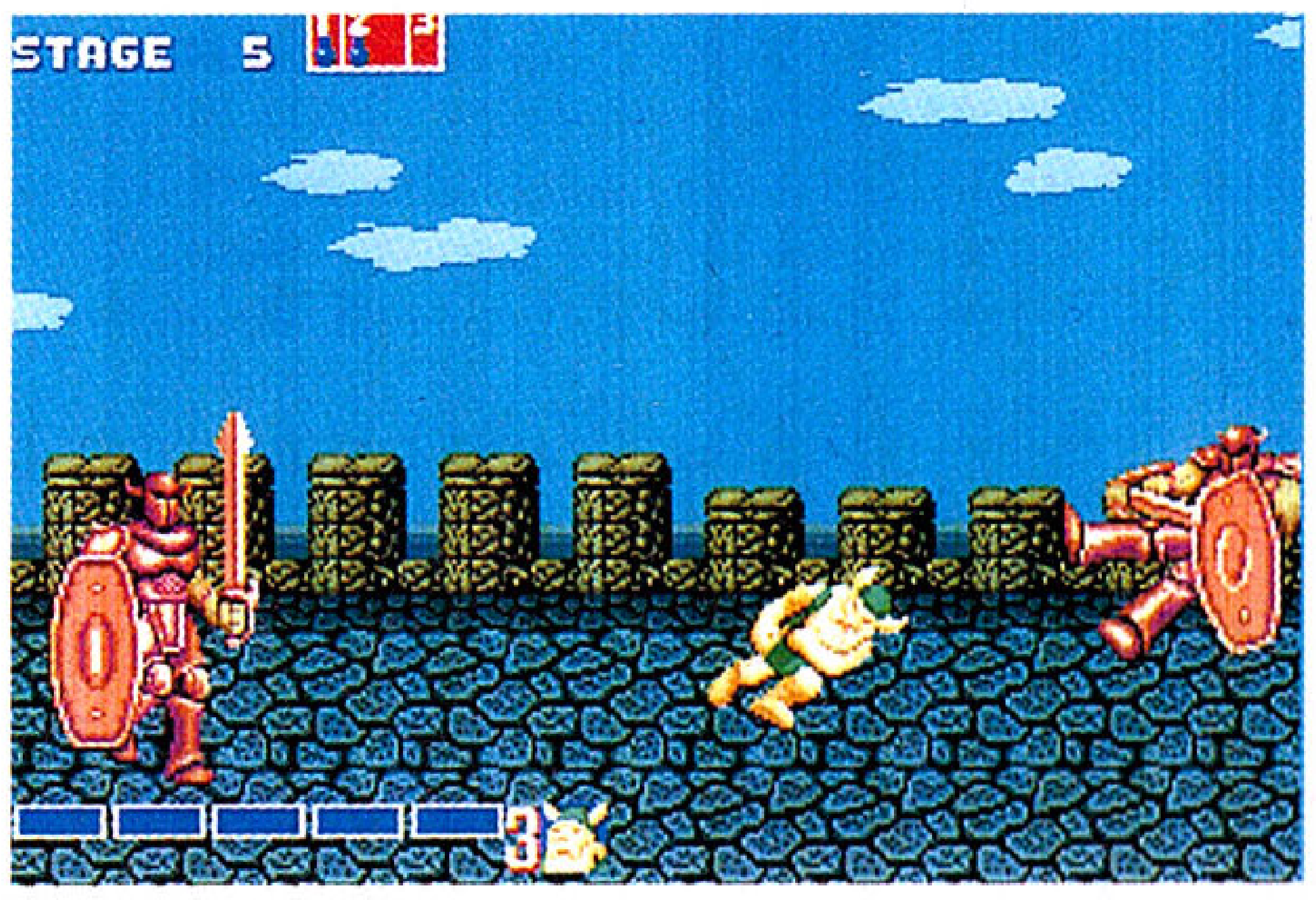
赤いヨロイはステージ３のデブと同様、左右の攻撃が効く。リーチの長さに気をつけろ。



細い橋の上での戦闘！　とにかく敵を落とすことを頭に置いて戦え‼　上下ボタンさえ押さなければ、まず足を踏みはずすことはない！　タイミングがすべてだともいえる。



ドラゴンに乗ってもジャンプはできる。倒すよりも、落とすこと‼　ここでドラゴンに逃げられなければ、赤ヨロイとの戦いを有利に進めることができるゾ‼

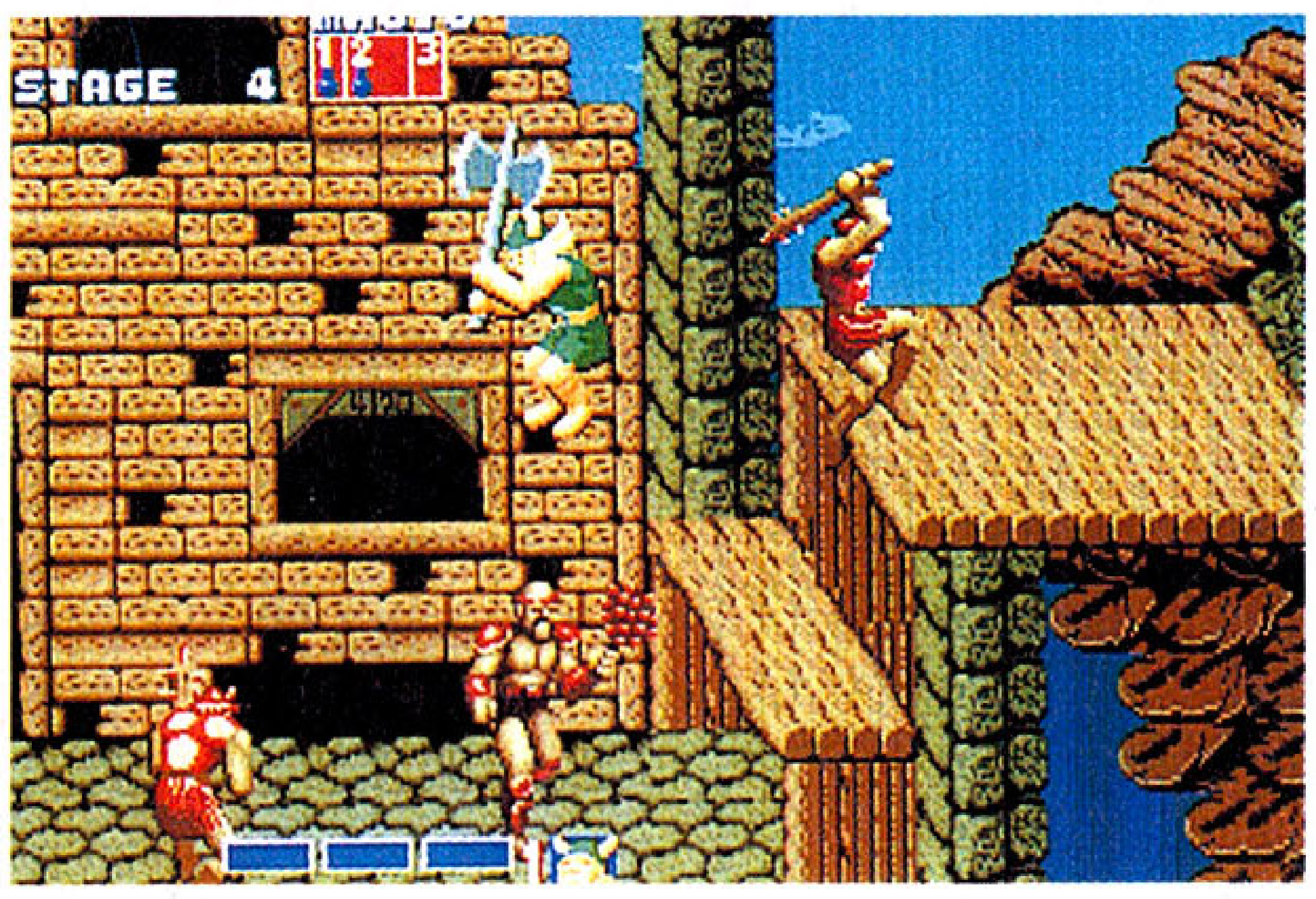


右に体当たり！　左に体当たり！　右に体当たり！　左に体当たり！　のリズムを覚えよう。１回でもタイミングを取りそこなうと、大きな剣の餌食になってしまう‼

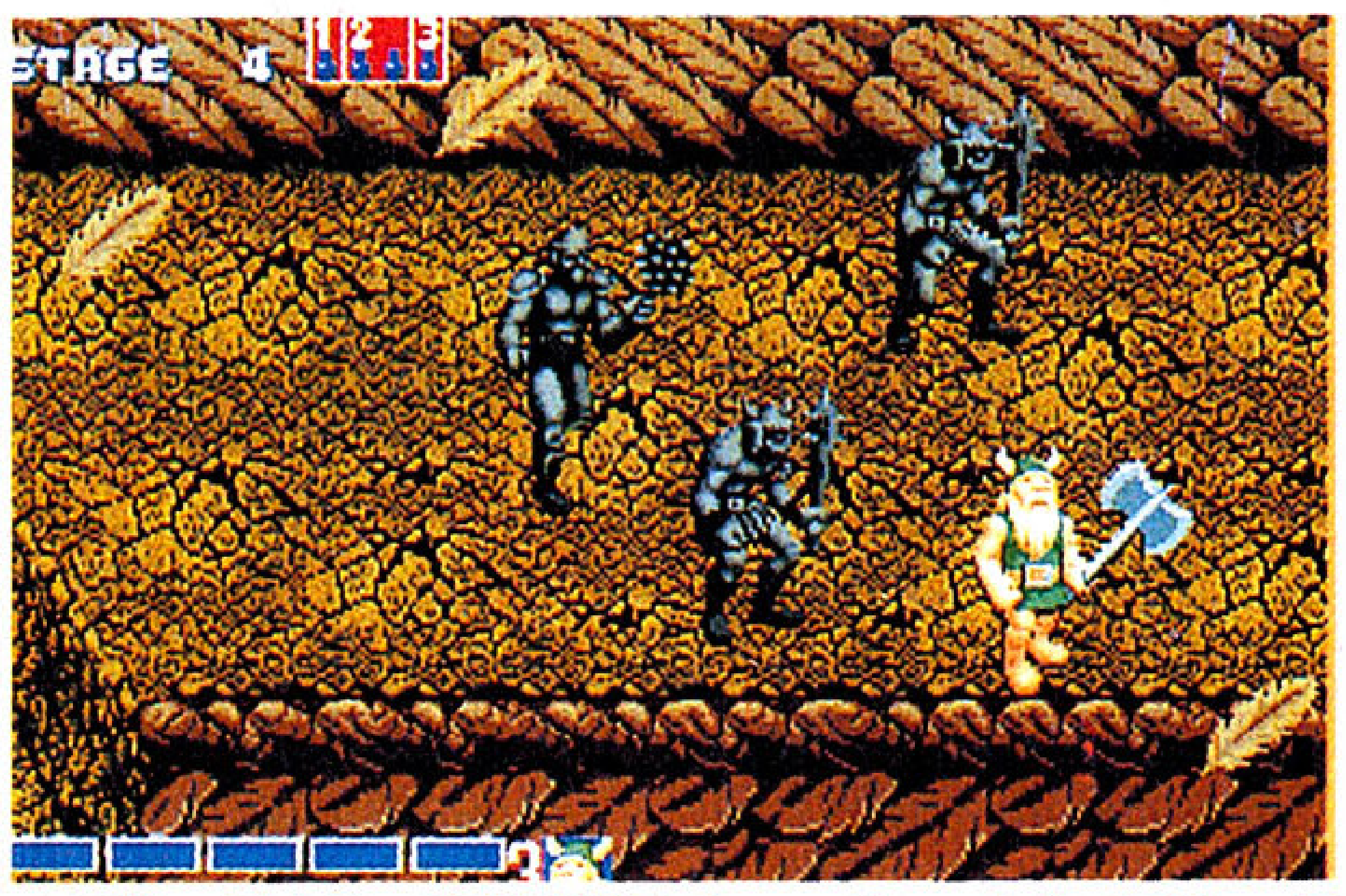
ステージ4

ここは「亡者の道」と呼ばれる裏街道や！　地形も複雑で、敵もゾクゾク出現するから用心してかかれ！　予期せぬところから突然現れる敵に、ふい打ちをくらってしまう。事前にポーションをためておき、魔法で危機を脱する手もあるが、このあたりにはシーフが出てこないので、一度魔法を使ってしまうとなかなか次の魔法が使えない。タイミングを見ることが肝心だ‼

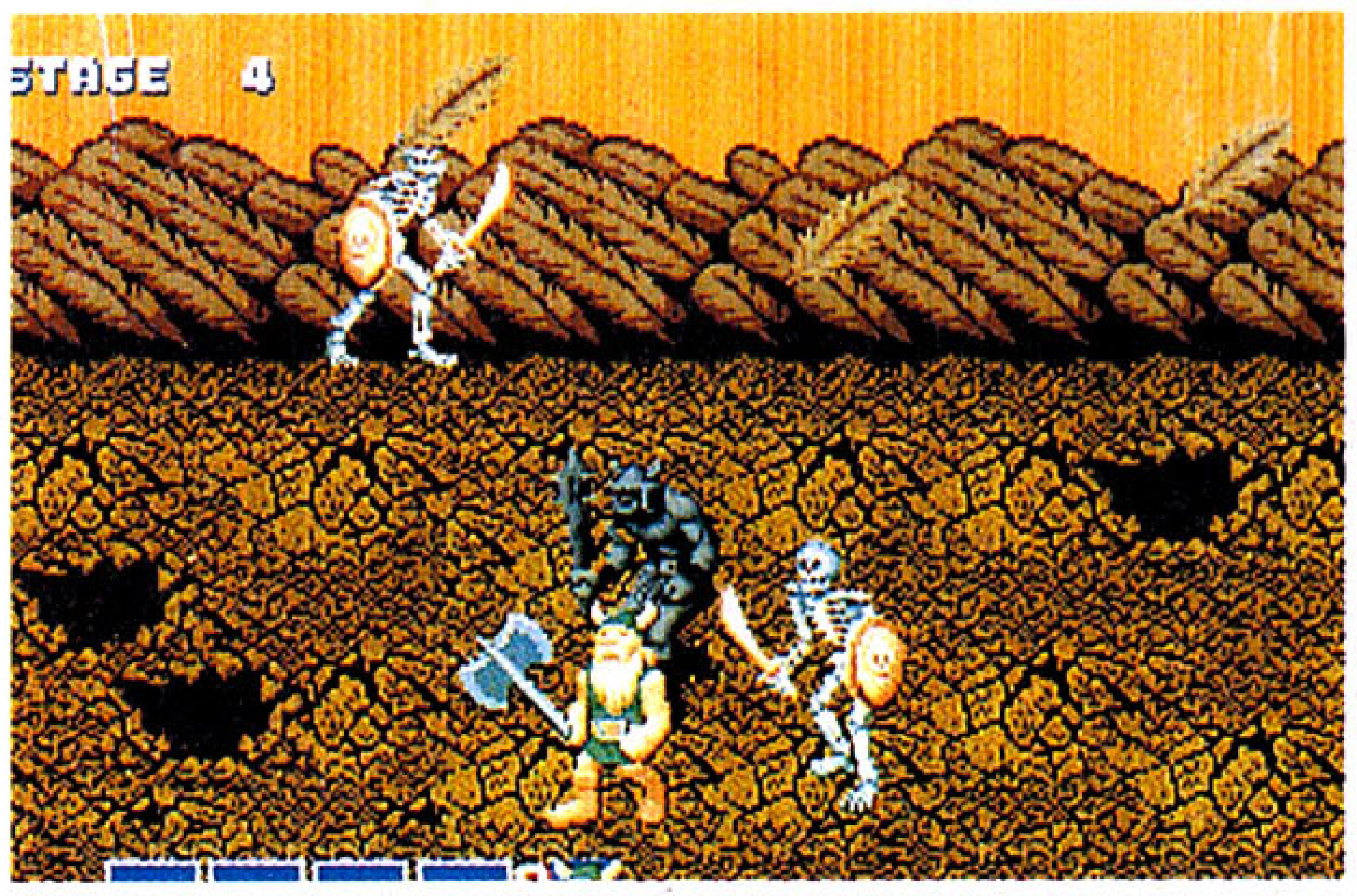
一匹一匹、着実に倒していくことが、このステージをクリアするポイントやな‼



赤い兵士は、デス・アダー直属の兵士だ。一般兵より数段固いので、なかなか倒すことができない。根気よく攻撃を続けることがポイントだ！　ジャンプ斬りも効果的だゾ。

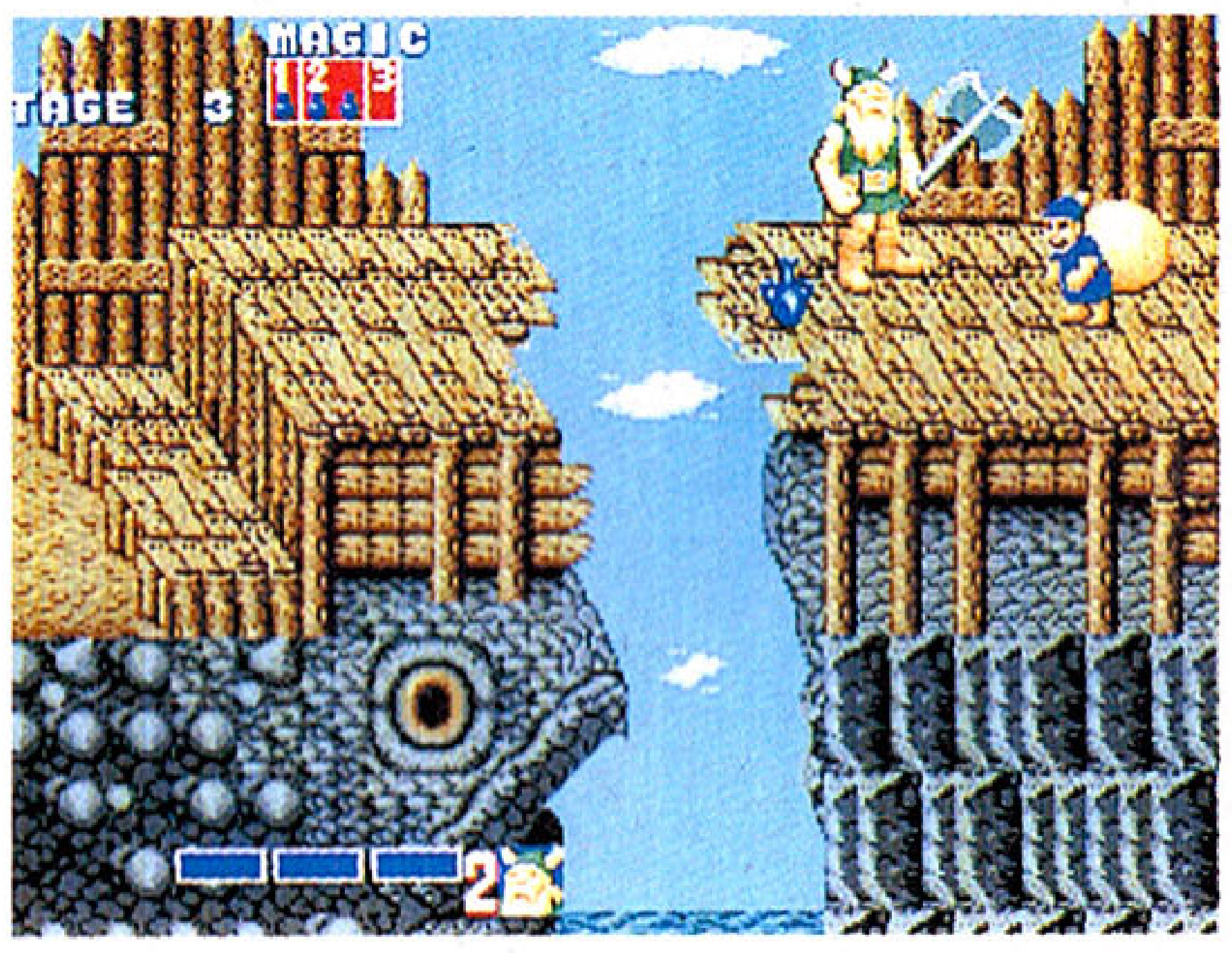


死体の兵士は、突然出現する！　ボーっとしてると、何もしないうちにドンドンダメージを受けてしまうゾ！　つねに周囲に気を配って、急襲に備えるんだ‼

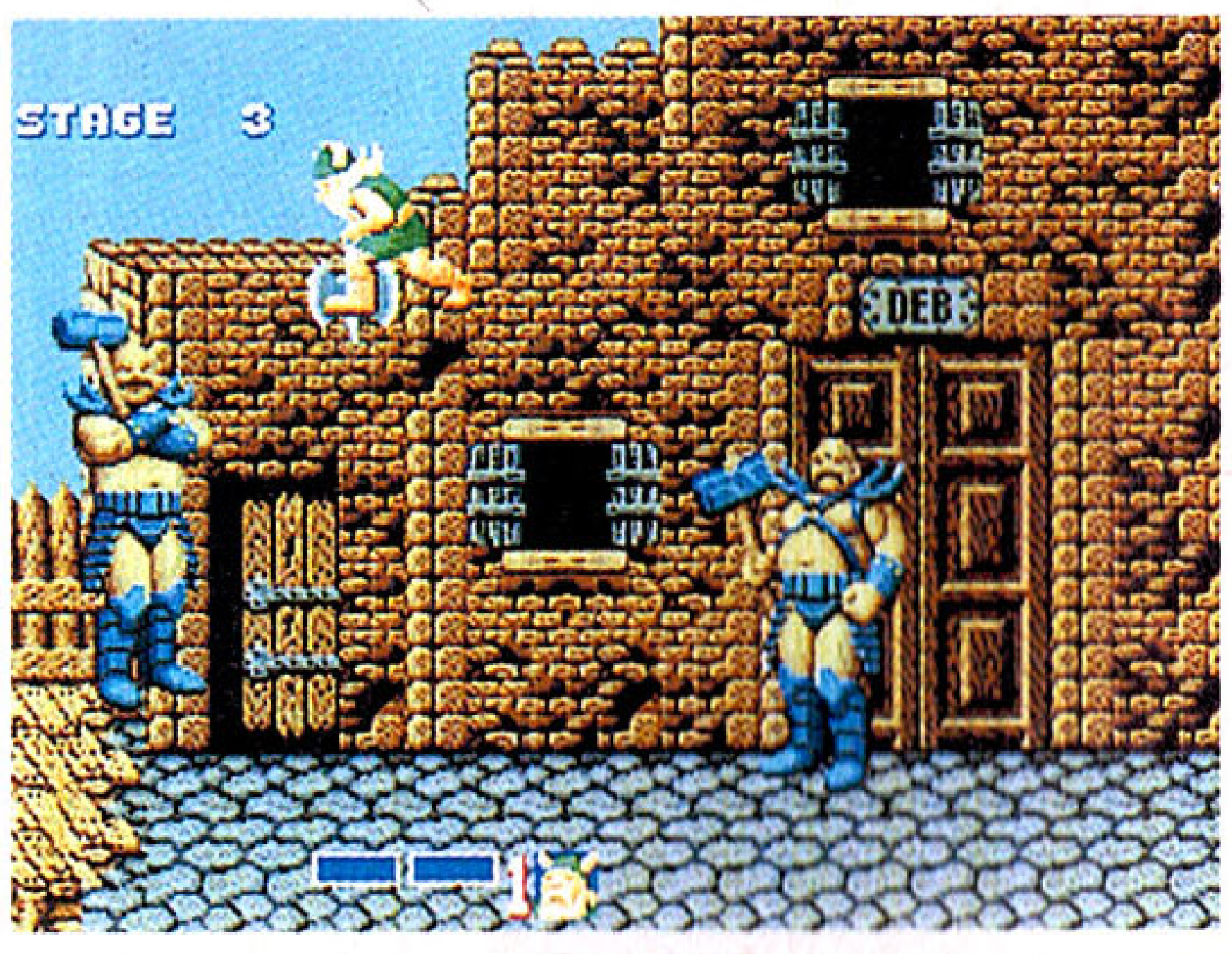


敵と平行にならないことは、攻撃をかわすいい方法だ。足の位置を敵とずらすと、すぐには攻撃されない。ただし、こちら側からの攻撃もできないので間合が大切だ‼

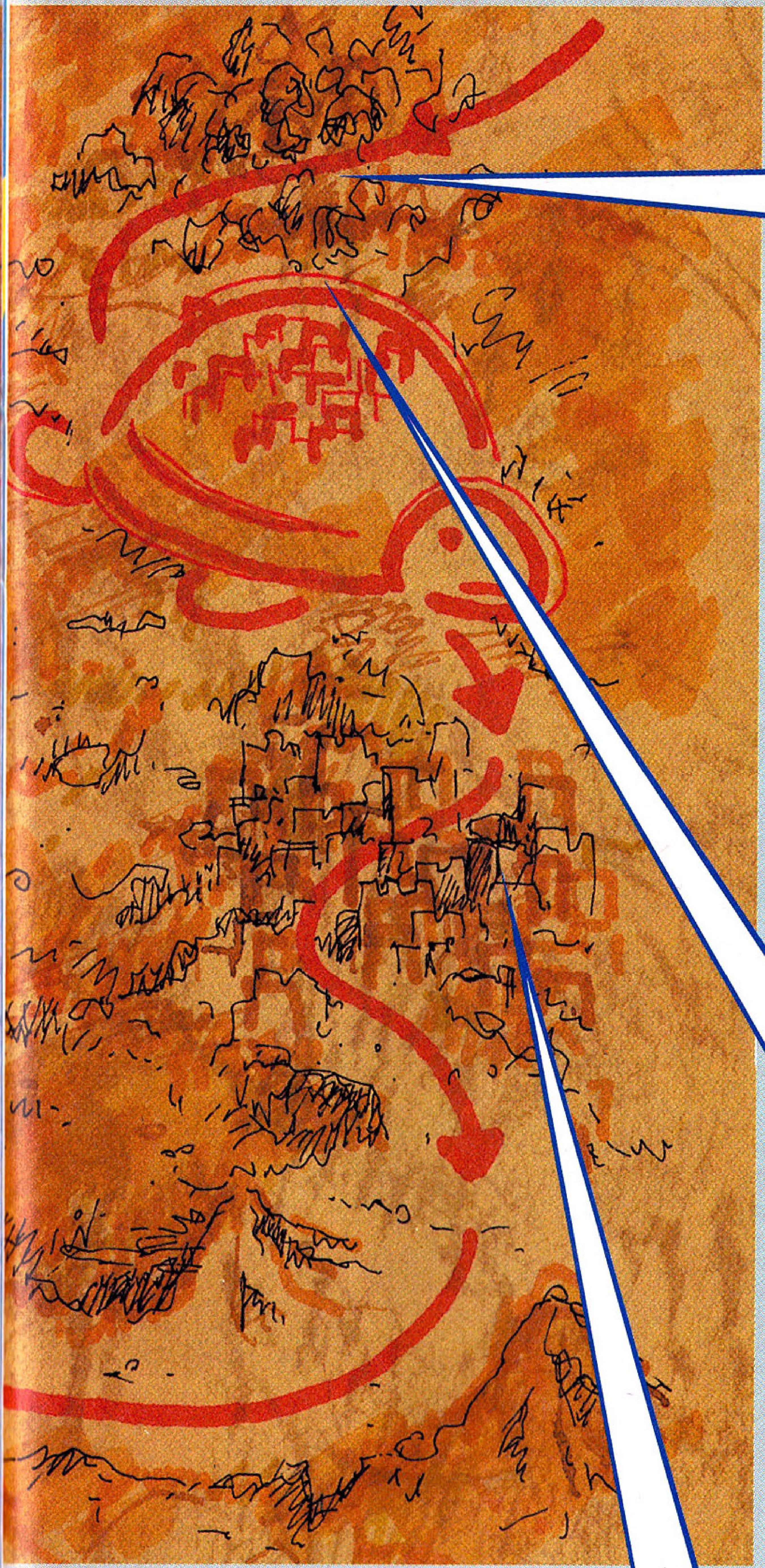
ステージ3



実は、これまでいた村は「タートルビレッジ」という大亀の背中だった！



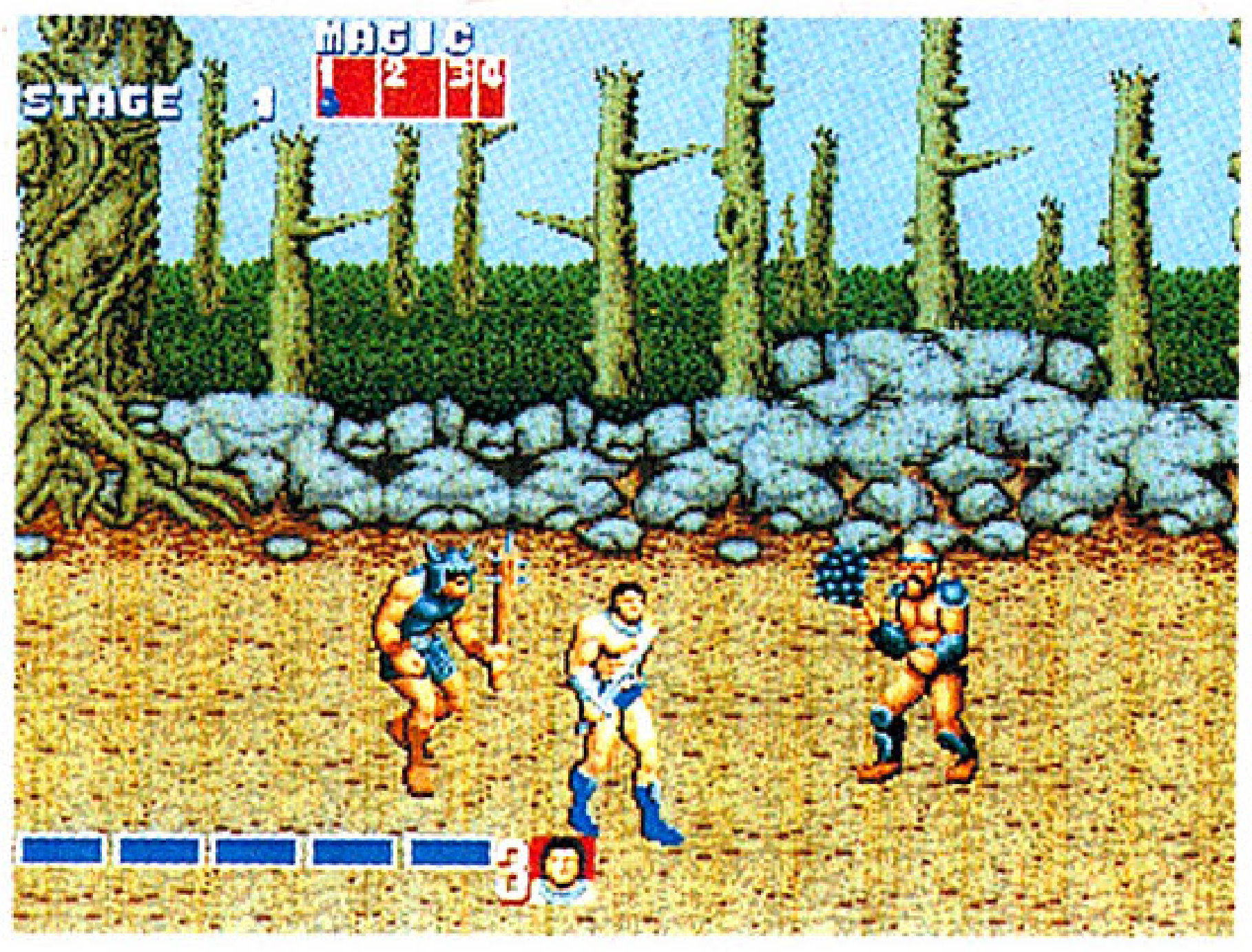
大きいわりには動きが敏捷で憎らしい！　体当たりに気をつけろ‼



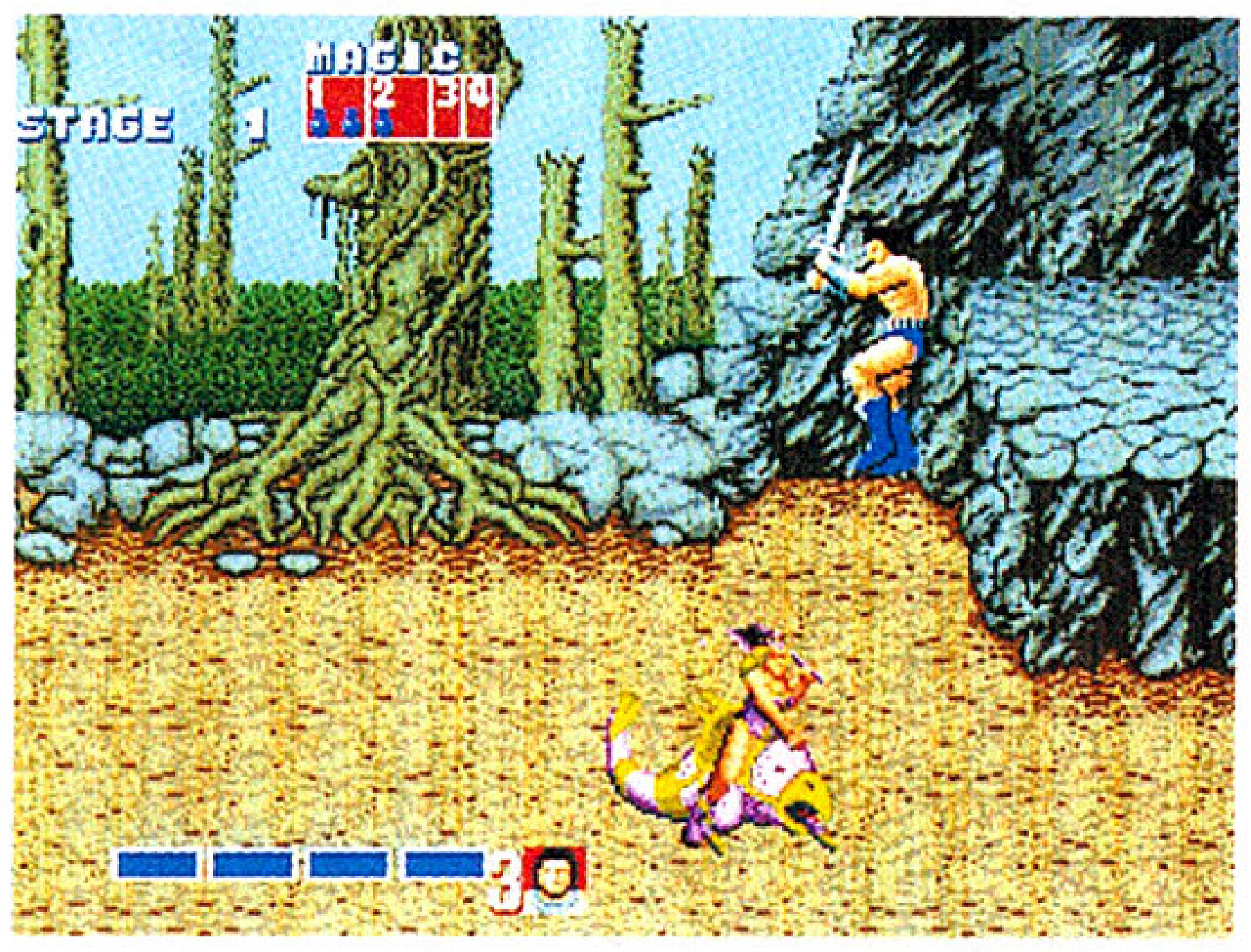
ステージ1

まずはウォーミングアップのつもりで、チャレンジしよう！　山道で戦いながら、ボタンの操作に慣れることや！　最初のうちは、たいした敵は出てこないから、いろんなワザを試しに使っといたほうが経験のためや！

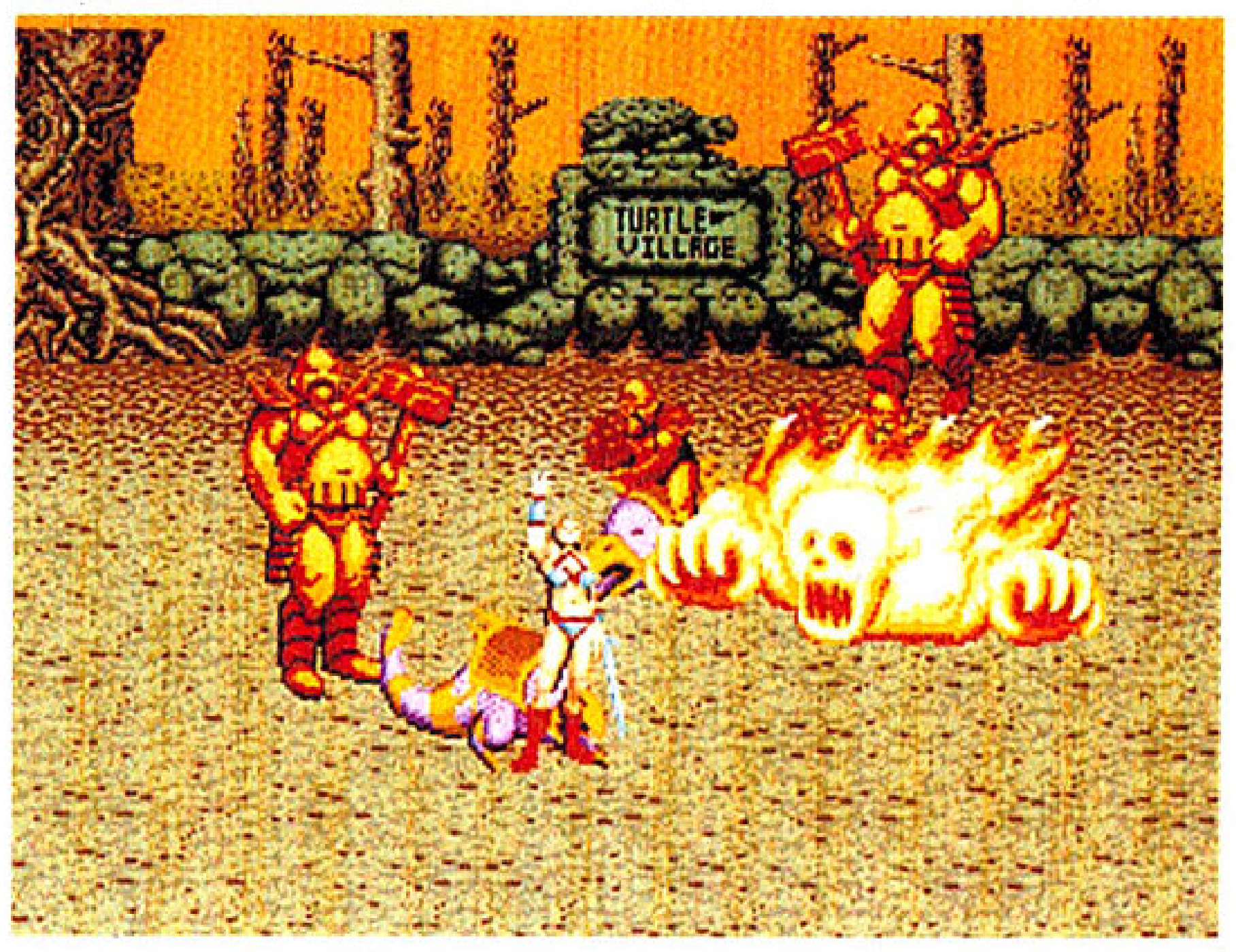
ステージ中間あたりでチキンレッグが出て来るから、うまく奪い取って味方につけよう。ここで手に入れとかないと、あとの戦いがつらくなるゾ！　あとは、チキンレッグのしっぽをぶんぶん振り回して、前進あるのみ。


MAGIC
STAGE 1

デス・アダー軍の兵士は、ならず者だ！　体当たり攻撃に注意しろ!!


MAGIC
STAGE 1

チキンレッグを奪い取れ！　女戦士だとて、容赦は禁物だゾ!!


TURTLE VILLAGE

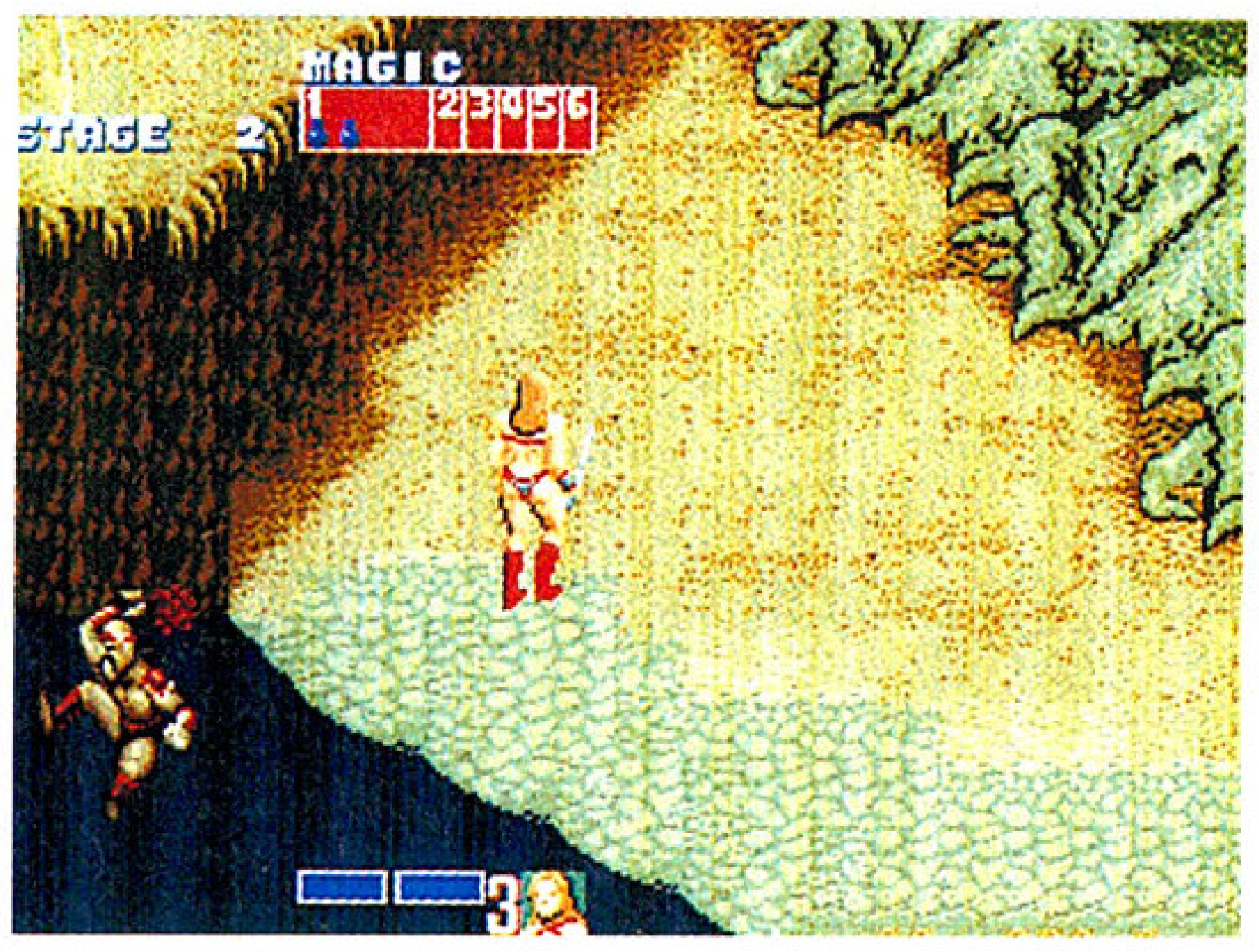
敵が多くて体力の消耗が激しいときは、魔法を使ったほうが有利だ!!

ステージ2

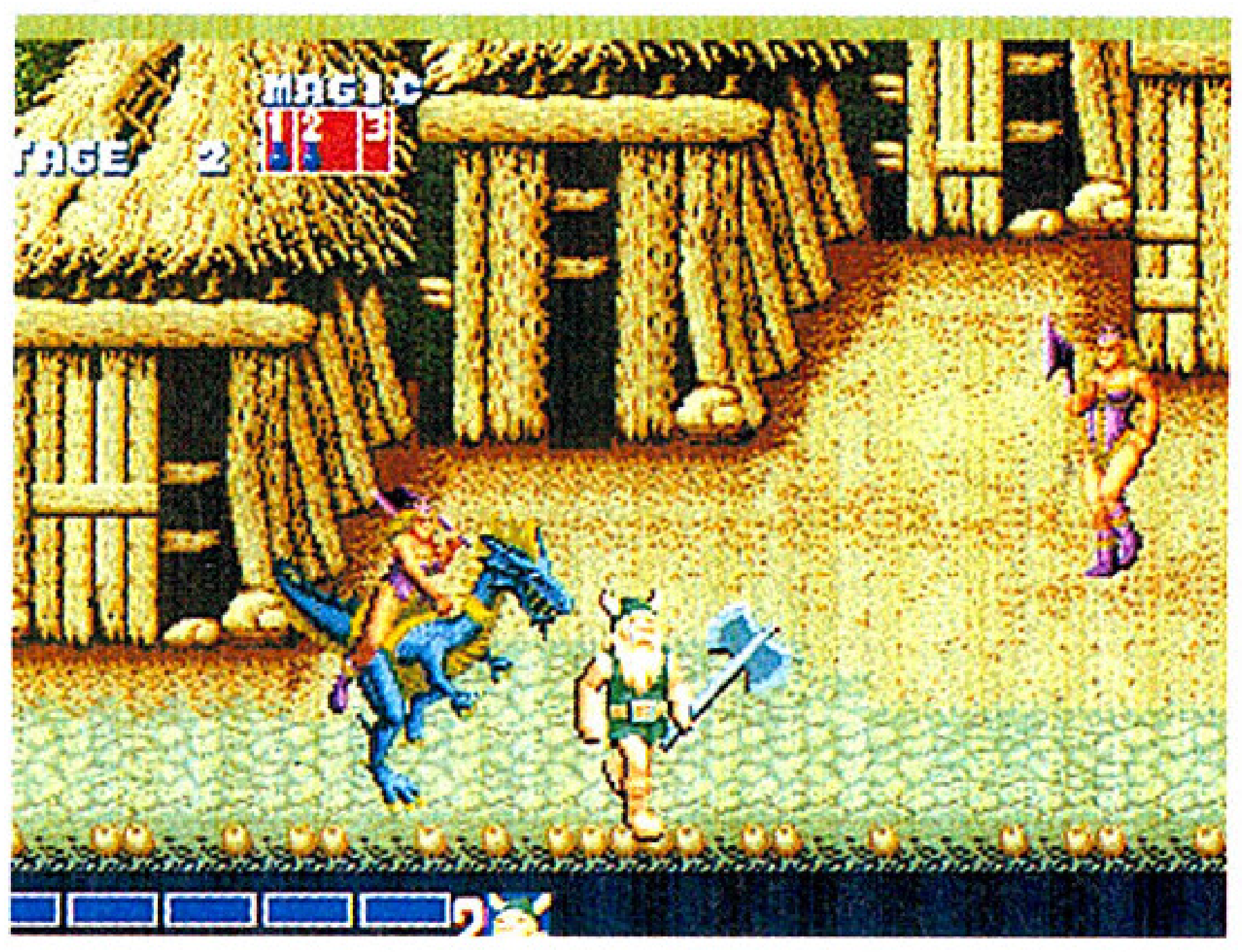
山道から海岸線に出る！　ただし、砂浜ではなくガケが多いので、足元に気をつけて進まないと、落っこちて死んでまうで!!　地形をうまく利用して、戦わずして敵をやっつけるのが賢い戦法や！

少し進むと、女戦士どもが現れる。足が速いから注意したほうがいい！

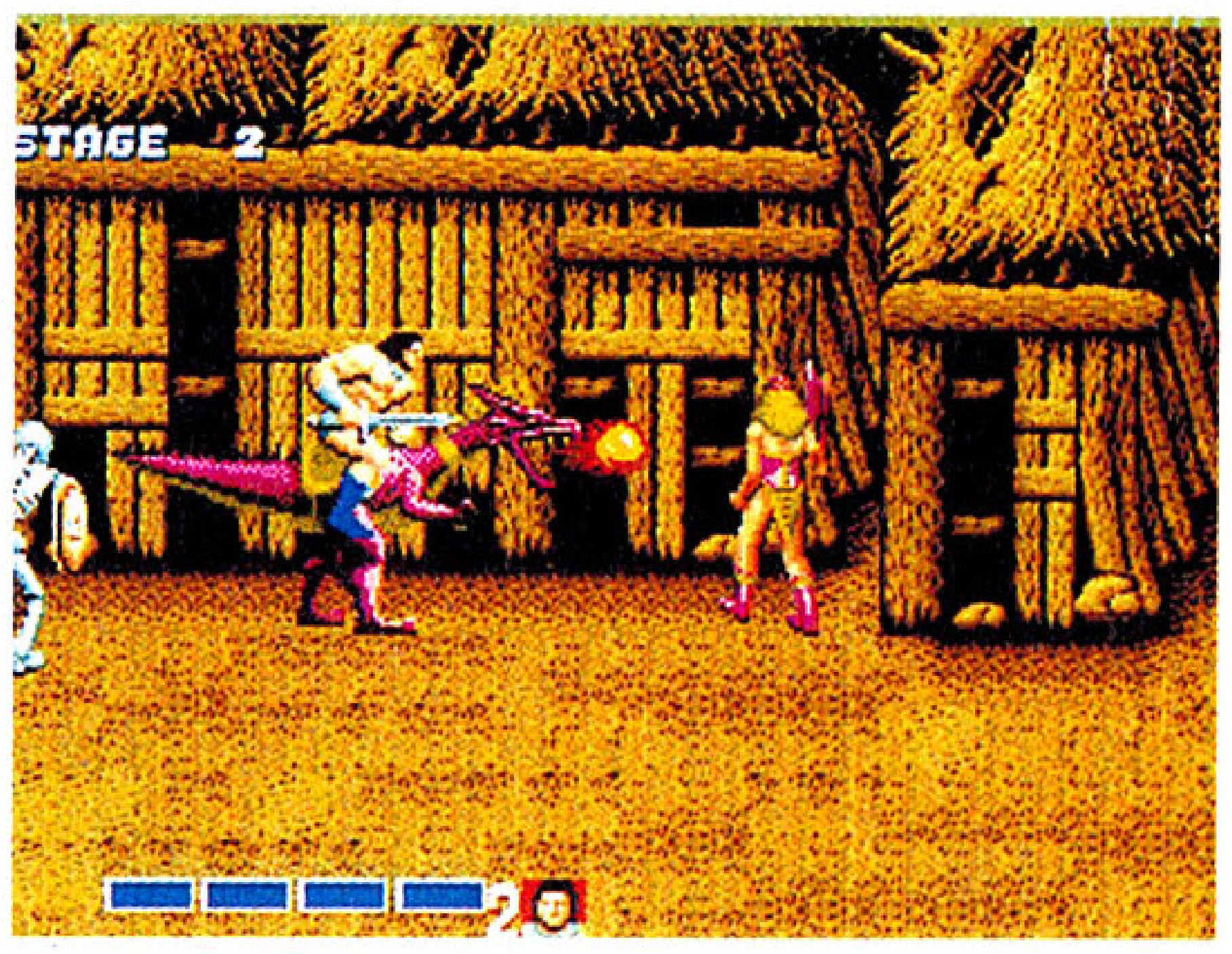
ブルードラゴンを奪って火炎攻撃で進め！　ドラゴンの出る村では奥の狭いスペースに入って戦うと、楽に勝てるんや！


MAGIC
STAGE 2

敵のキックをうまくかわすだけで、相手はガケから落っこちていく！


MAGIC
TAGE 2

右上の狭いところが、無敵のスペースや。オラオラ！　かかってこんかい！

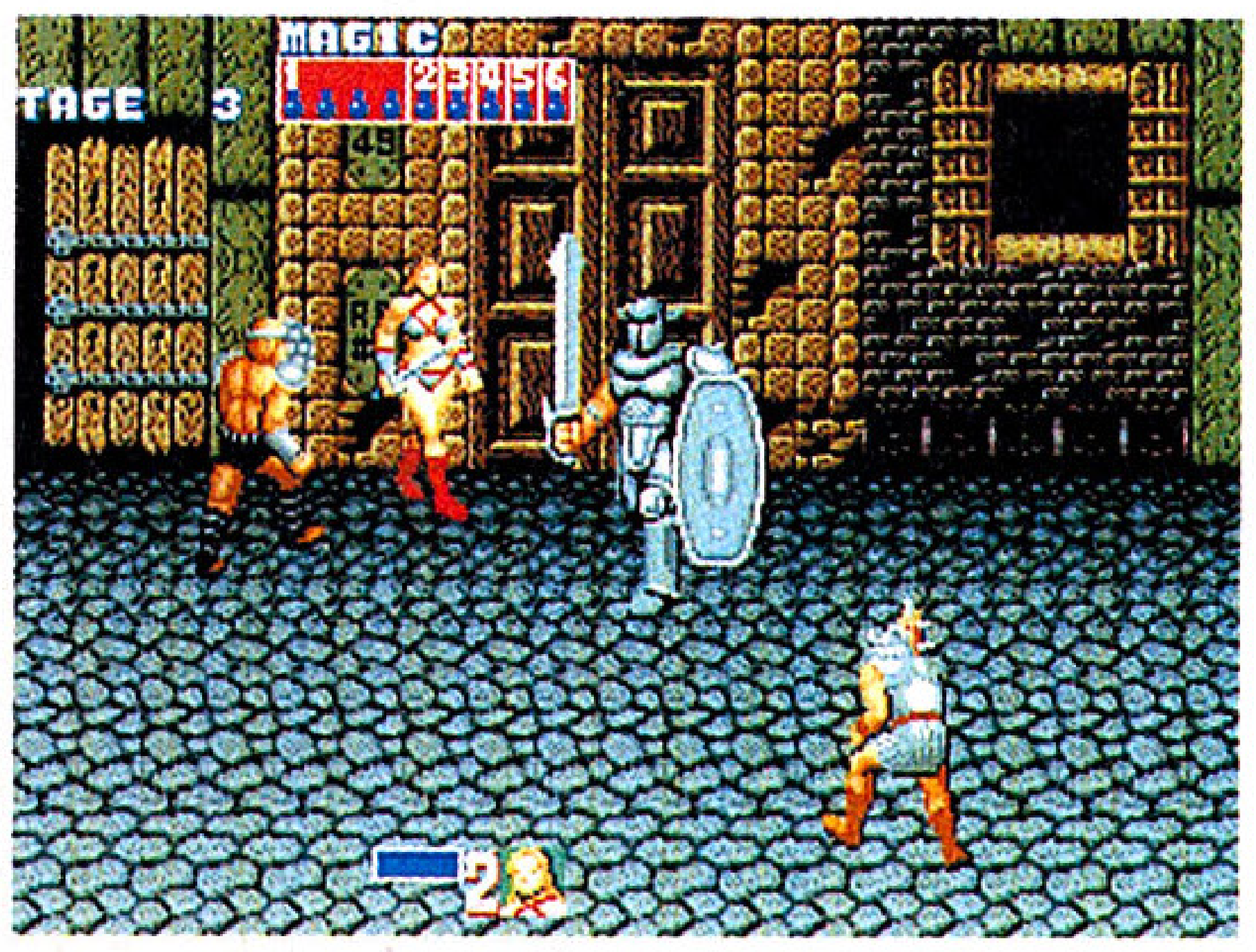


射程が長いので、ブルードラゴンより使いやすい！　これは便利だ!!

突然亀の頭の上にいることに驚く。飛び移るときは、気をつけたほうがイイでェ！

街まで来ると「デブ」の大男が待ちかまえている。２人ではさみうちにしてくるから気をつけるんや！　まず左のヤツに体当たりをして、次に右、左、右とリズミカルに攻撃するといいぞ！

ヨロイが出てきたら、魔法を使ってまずダメージを与えてから戦闘に入るんや！


MAGIC
TAGE 3

ヨロイといっしょに多くの敵が出現。体力消耗に気をつけろ。まず魔法だ！

無念じゃ～
「ロッテよりも弱い」巨人に4連敗!!
TETSU BAKKALOES
近鉄またも日本一になれず！

う／うろろ～ん！　楽しかったろ～ん！
オノ／どや？　兄ちゃん、強くなったような気がせえへんか？　なあ、にっぽんいちや！
う／うろろん、うろろん、うろろんちん!!
オノ／日本一や—!!　……あかん、また思い出してしもた！　せっかく日本シリーズのこと忘れよ思て、ゲーセン入った言うのに……。
う／おじさん……、元気出すろ～ん!!
オノ／よし、も１軒行こ。つきおうてや、な？
う／ええっ！　ちょっとそんな、ああ～っ!!

© SEGA 1989

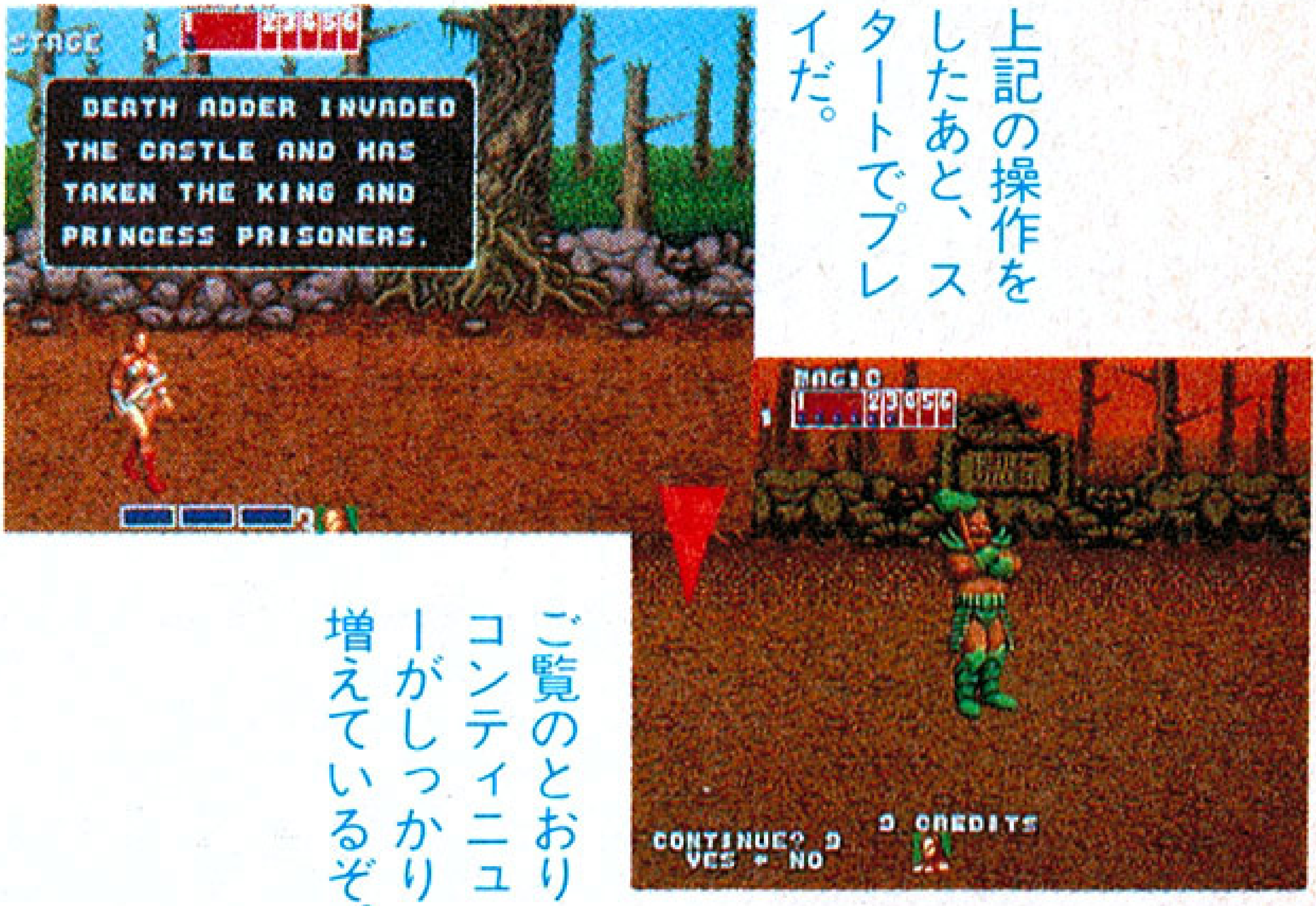
ゴールデンアックス

10回コンティニュー

A

アーケードモードのセレクト画面で左下とA・Cボタンを押す。

（福岡県・久保智昭・17歳）


STAGE 1
1 2 3 4 5 6
MAGIC
1 2 3 4 5 6
3

DEATH ADDER INVADED THE CASTLE AND HAS TAKEN THE KING AND PRINCESS PRISONERS.

CONTINUE? 9
YES ▸ NO

0 CREDITS

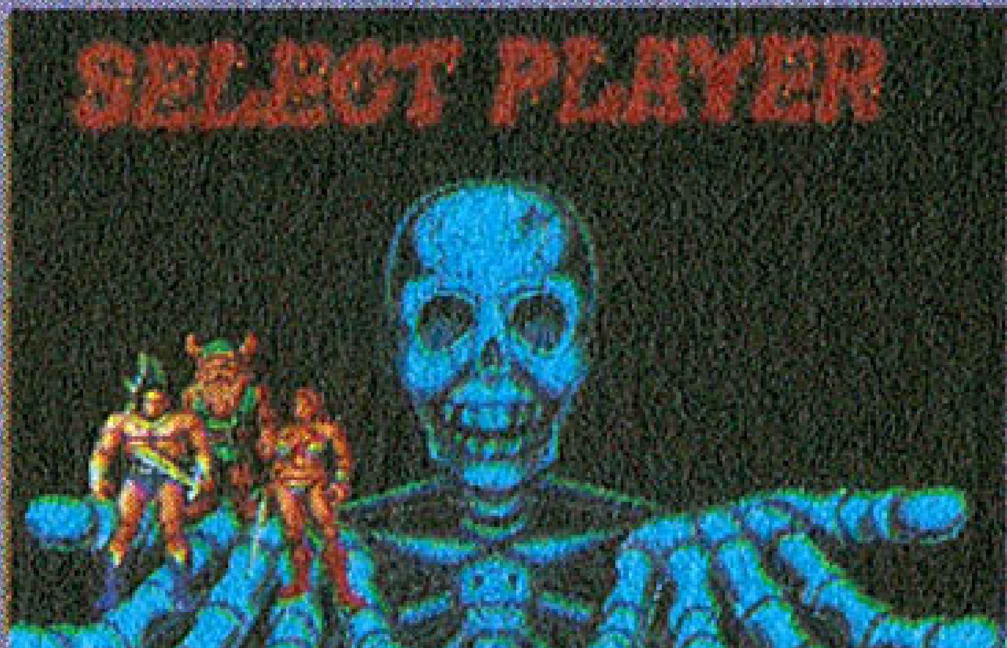
上記の操作をしたあと、スタートでプレイだ。

ご覧のとおりコンティニューがしっかり増えているぞ。

ゴールデンアックス

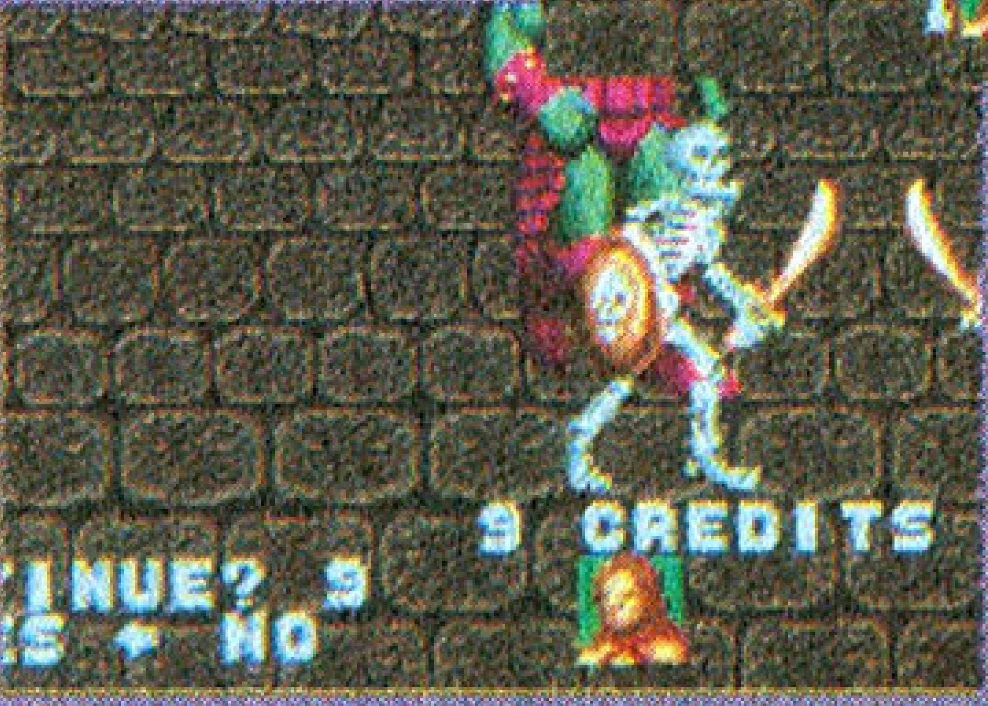
●9回コンティニュー＆面セレ

アーケードモードのキャラクター選択画面で、パッドを左下に入れながらAとCボタンを押す。そのあと普通にキャラクターを選択してプレイすると、通常は3回までのコンティニューが9回になっている。さらに、パッド左下とBボタンを押しながらスタートボタンを押した場合、アーケードモードの面セレクトができる。ただしライフなどを変更するとできない。ちなみにこの2つの技はいっしょに使用できる。

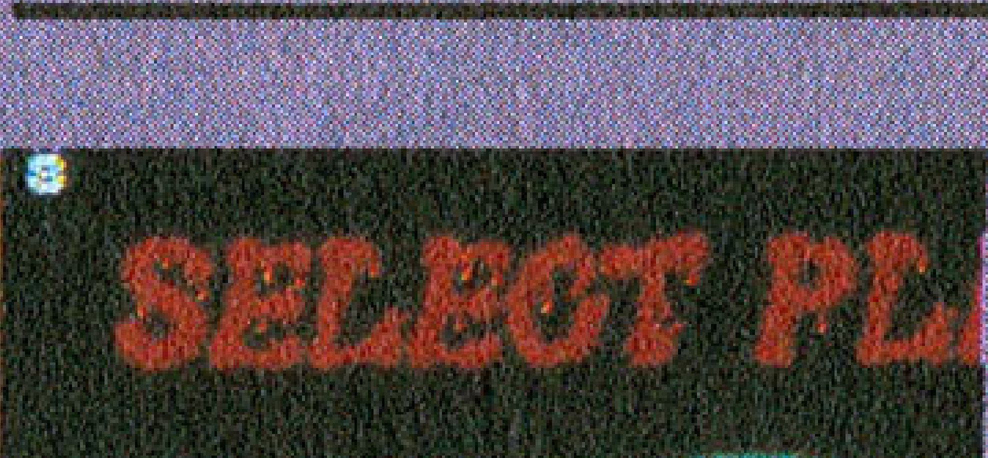

SELECT PLAYER

この画面で左下にいれながら、AとCのボタンを押す。ただそれだけ。

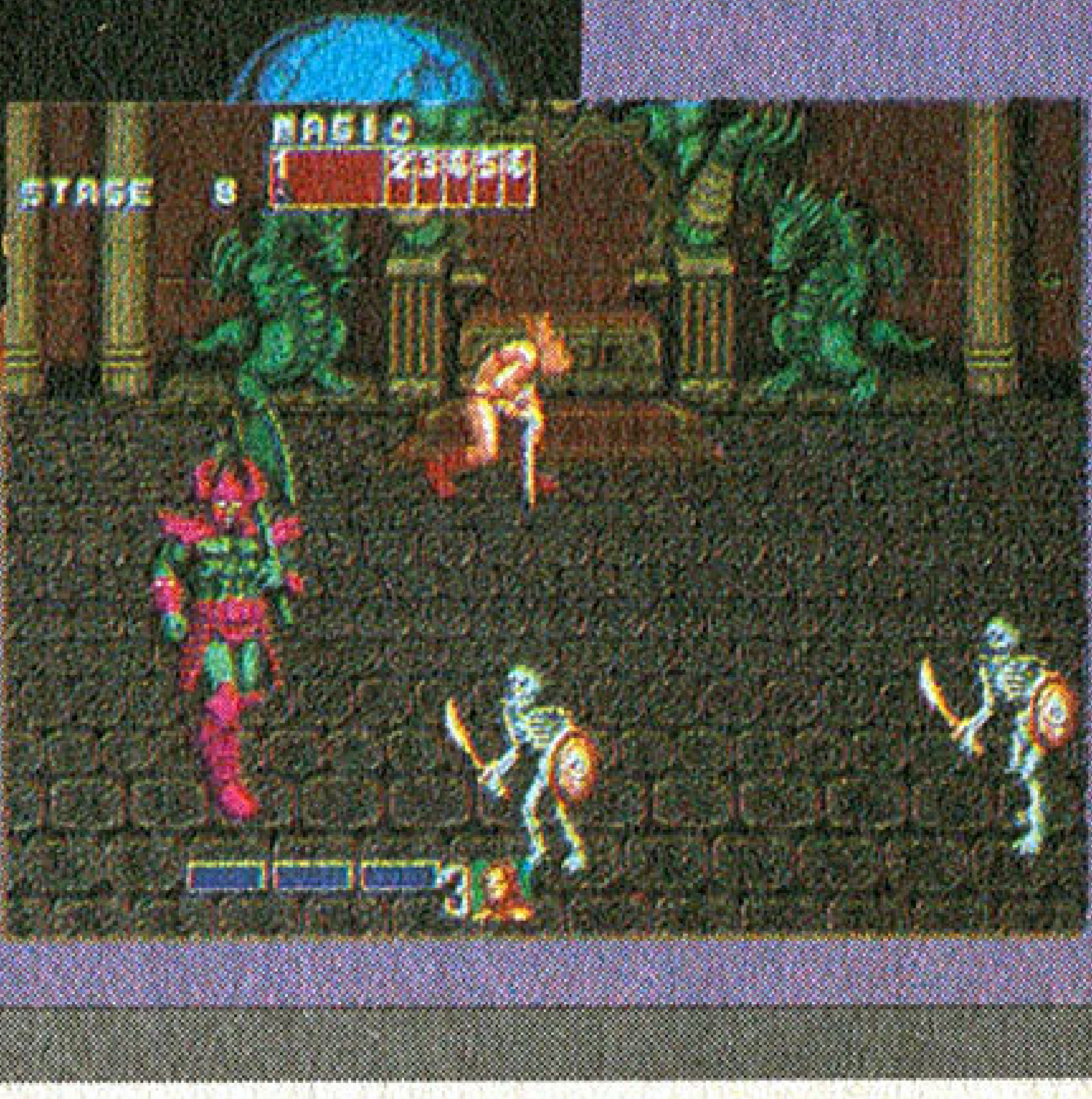
運悪く、スケルトンに斬られて、力つきてしまったティリス。


9 CREDITS
TINUE? 9
ES + NO

でも、コンティニューが9回もあれば、最終面もクリアできるかもね。



左下＋Bボタンだと、このように表示が出る。


MAGIC
STAGE 8

いきなり最終面にくるのはちょっと無謀かな？

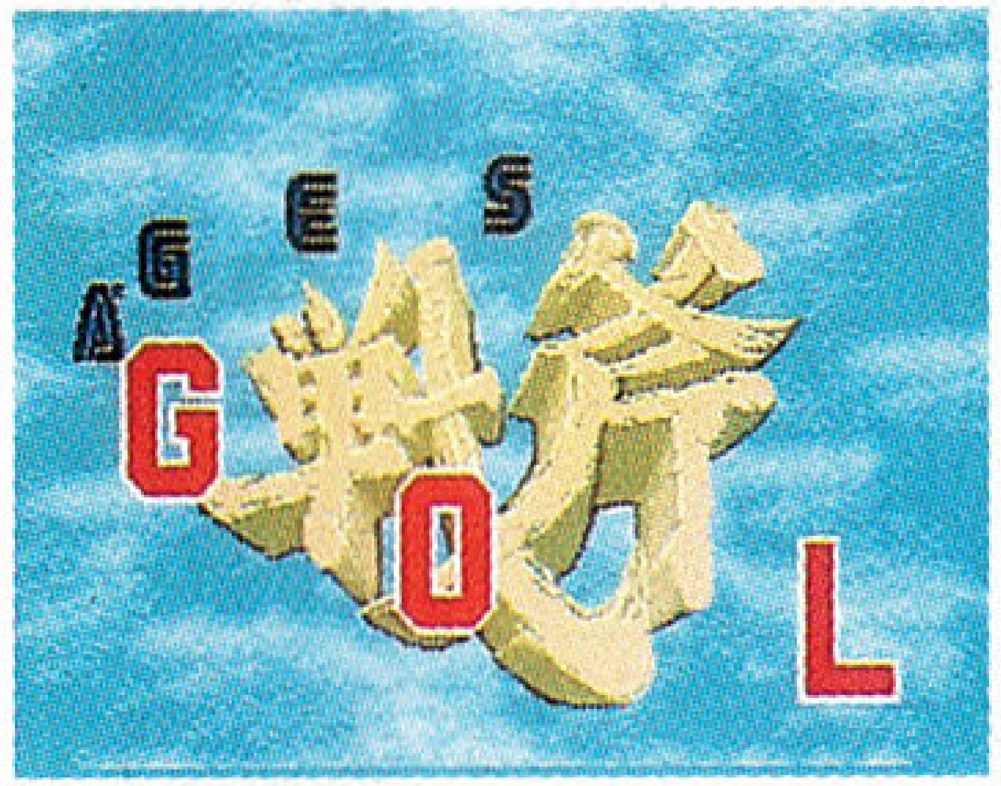
2人で遊べるアクションゲーム

ゴールデンアックス

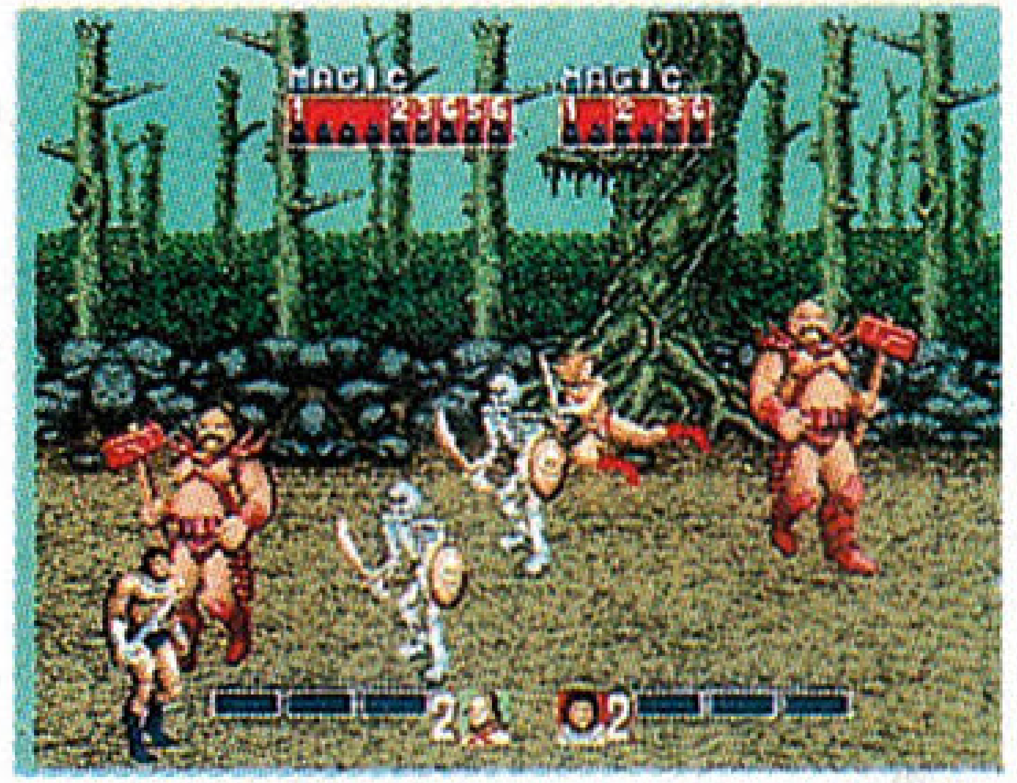
12月発売予定　セガ
6000円（税別）／4メガ

3人の主人公からプレイするキャラを選び、13種類の魔法を使ってモンスターを倒していくアクションゲーム。獣王記をよりハデにした感じ。なにしろ、魔法の中には、画面を覆いつくすほどの炎を吐く竜を呼ぶ術などがある。

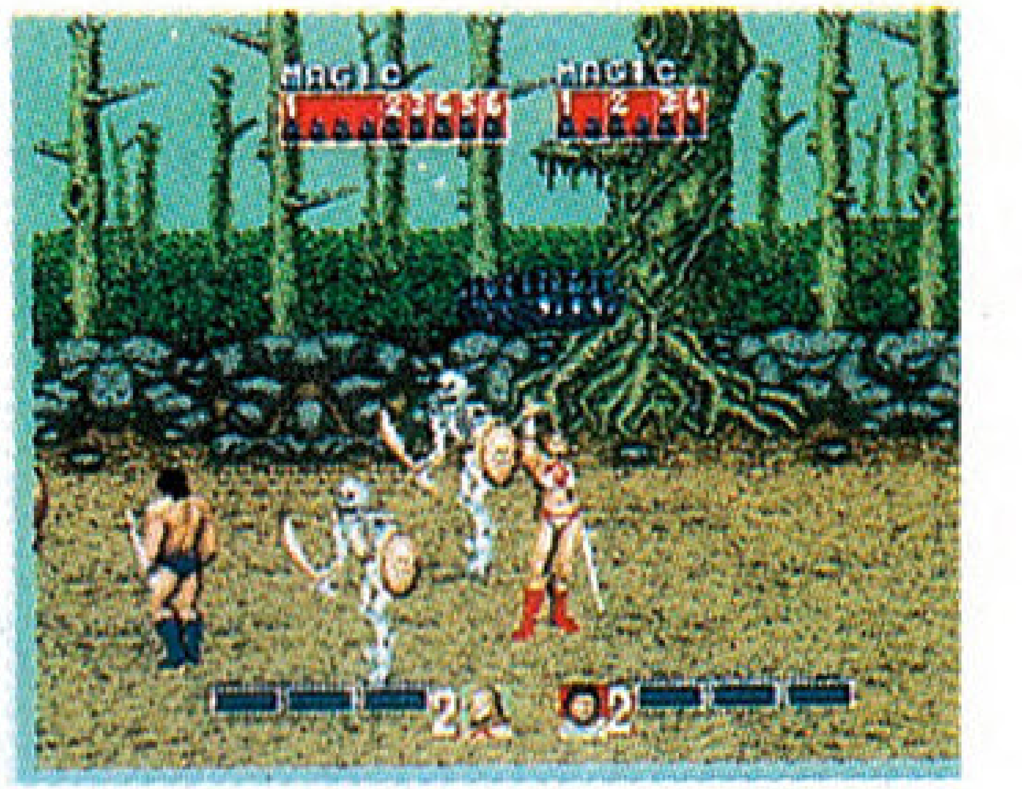
業務用が出たばかりというのにすでに移植は進んでいて、プレイはできないもののデモ画面が動いていた。グラフィックとプログラムもよくここまでというくらいよく移植してあった。


SEGA
GOLD
戦斧

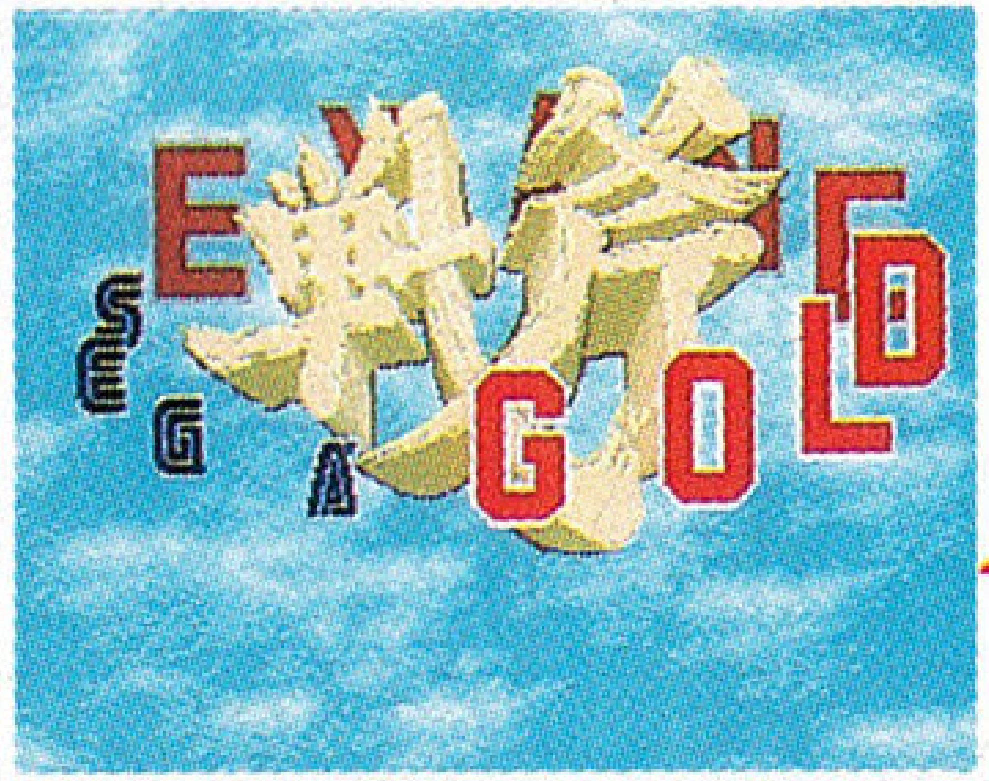
タイトル画面の変化はクルクル文字が後ろへ回り


MAGIC
MAGIC

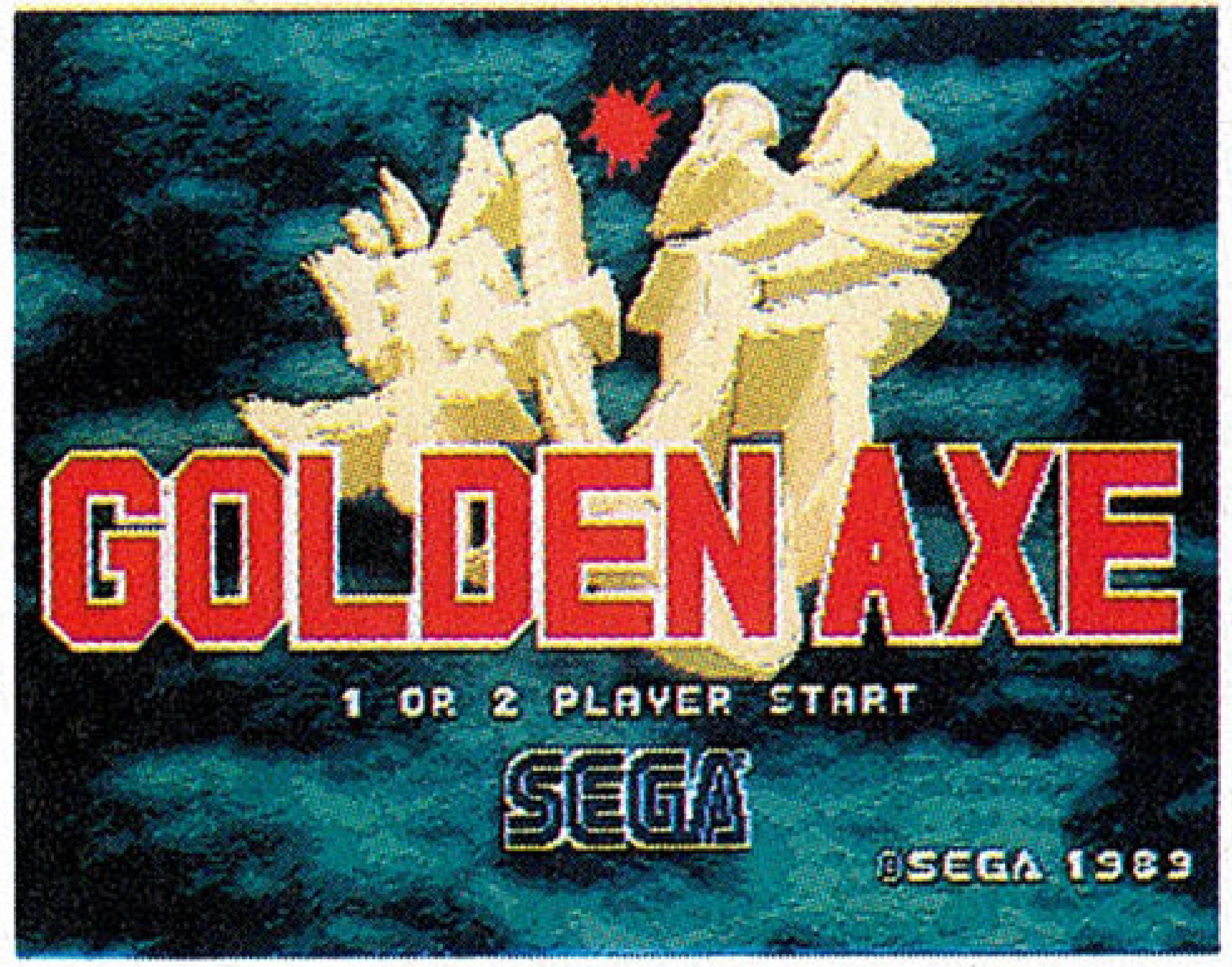
デモの画面なんだけれど、1面はけっこう業務用そのままってかんじ


MAGIC
MAGIC

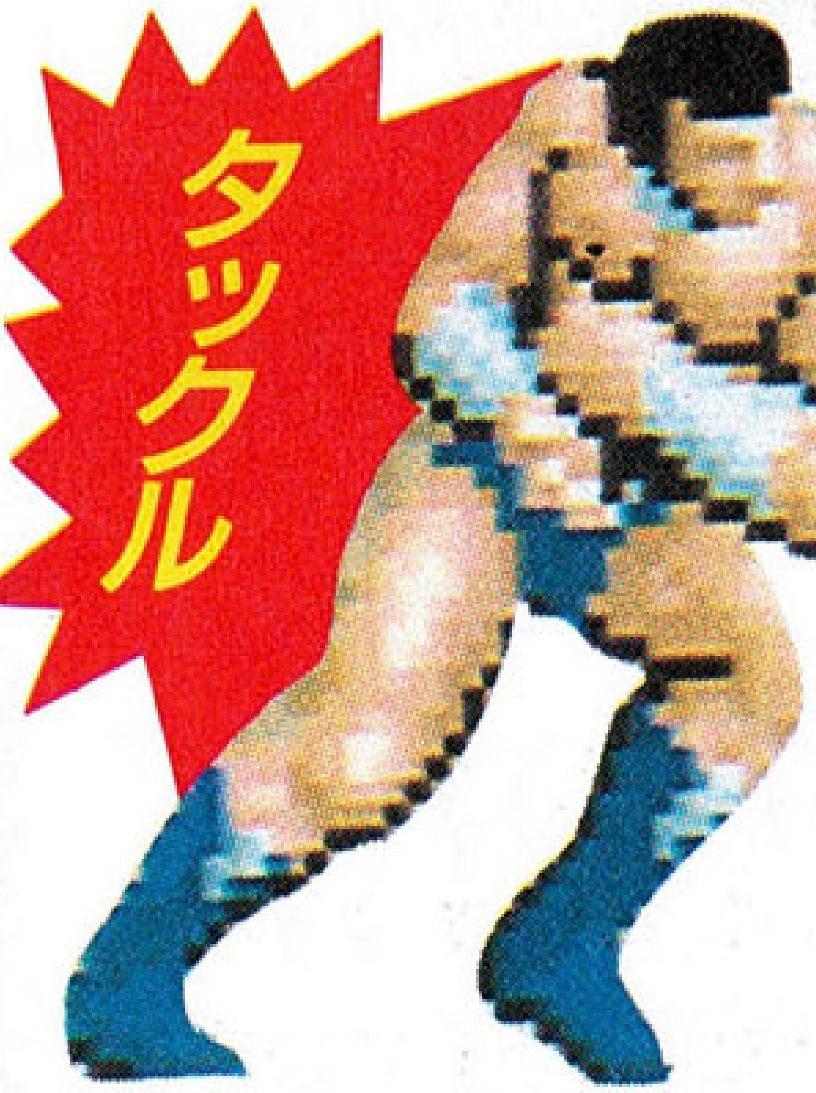
キャラクタがこんなにたくさんいても画面はチラつかないのがすごい


SEGA
GOLDEN
戦斧

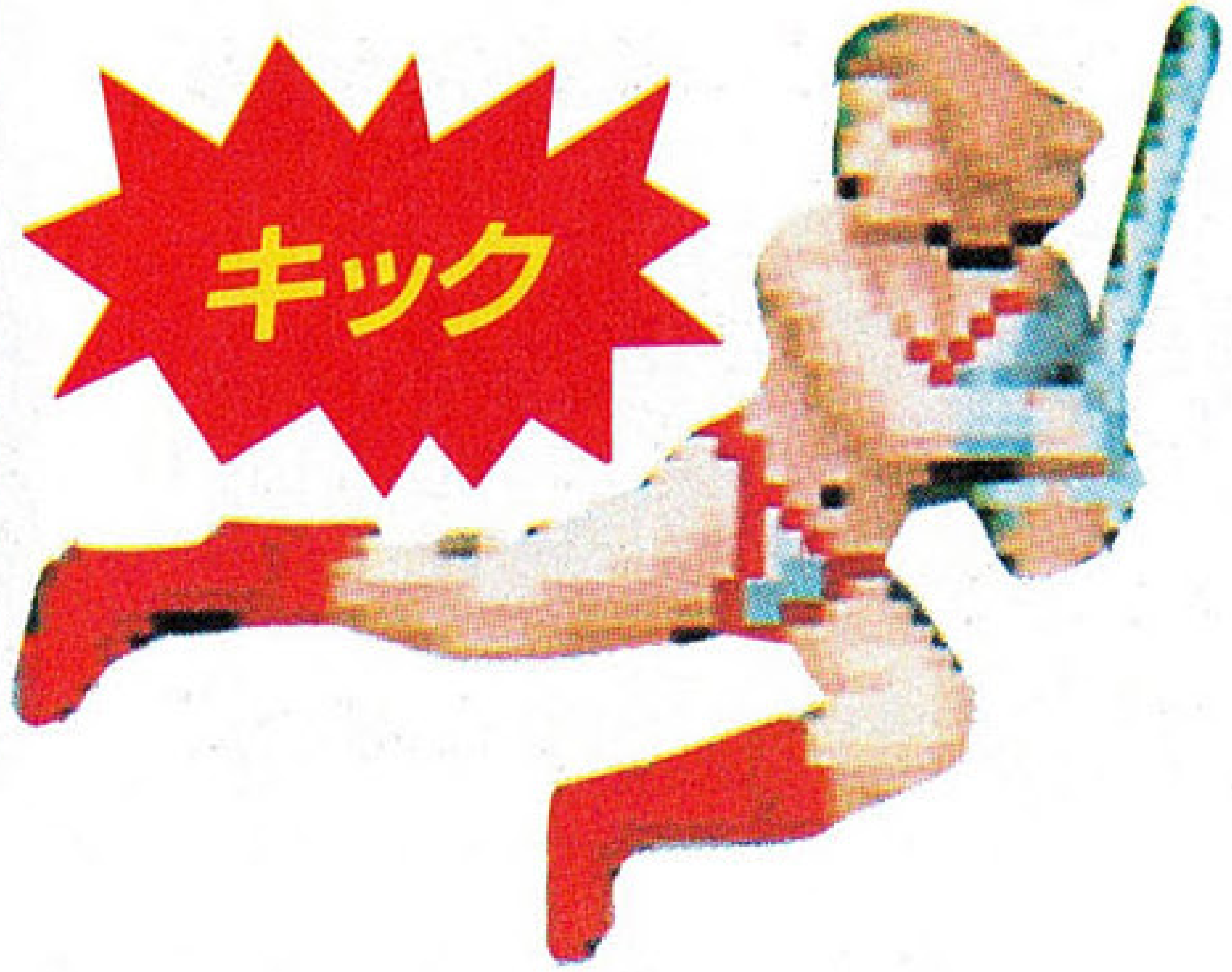
クルクル回って、まるで業務用と同じくらいスムーズに

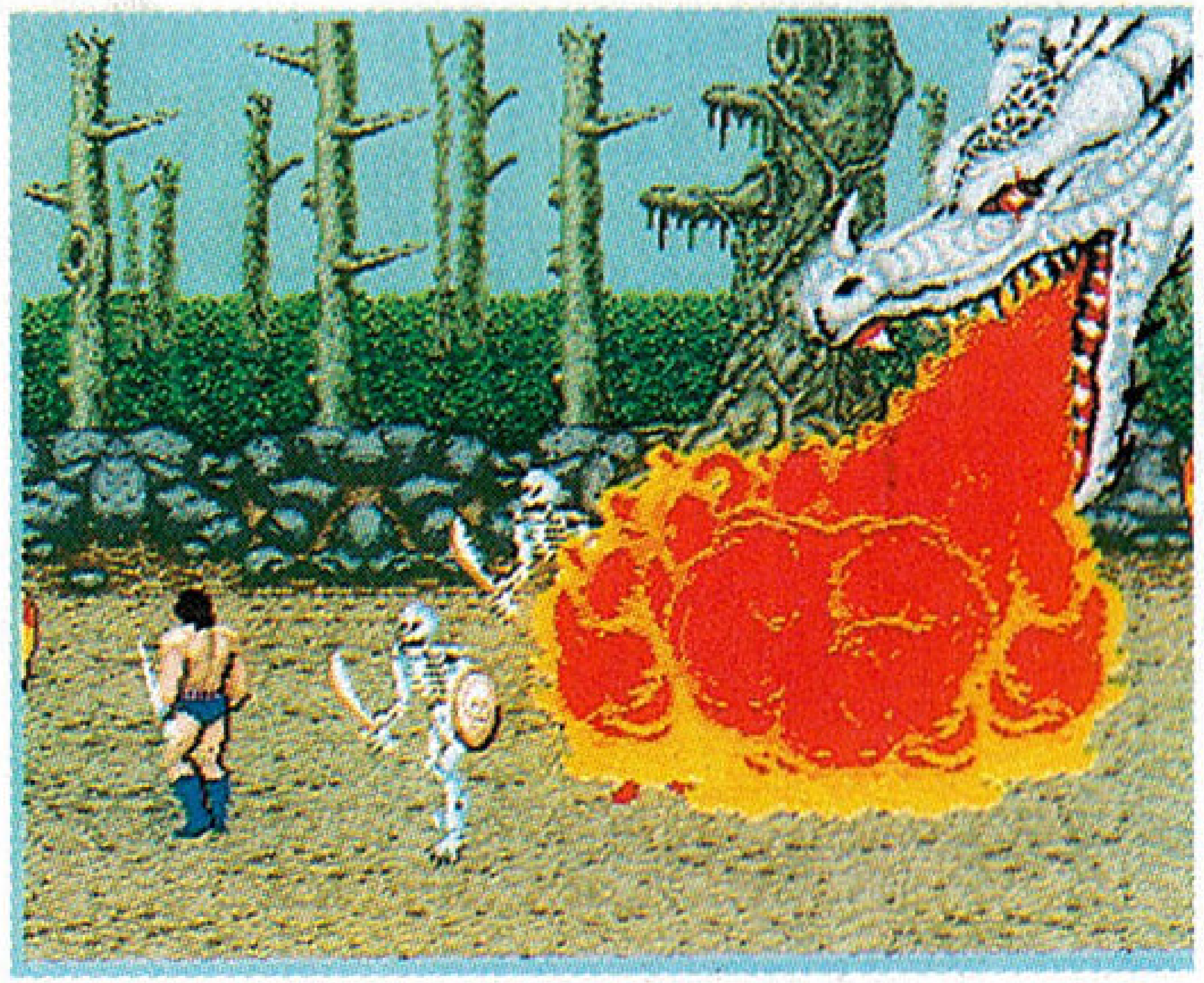

戦斧
GOLDEN AXE
1 OR 2 PLAYER START
SEGA
©SEGA 1989

バックの空が上にスクロールする

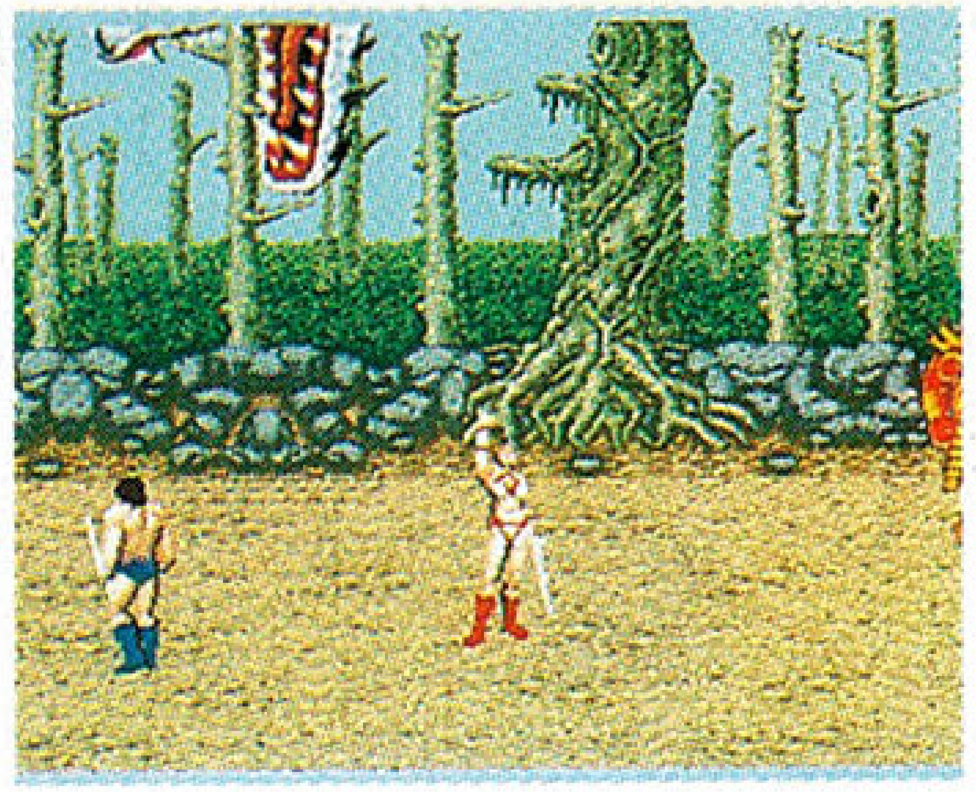


主人公のひとり、アックス・バトラー。リーチが長い。魔法の力はそれほど強くない





ティリスの最高の魔法で敵全員にダメージを与える



敵をあっというまに始末してしまったハデな魔法だ

ティリス・フレイアー。炎の魔法を得意とする

2人同時プレイ可‼　3種類の戦士を操るアクション

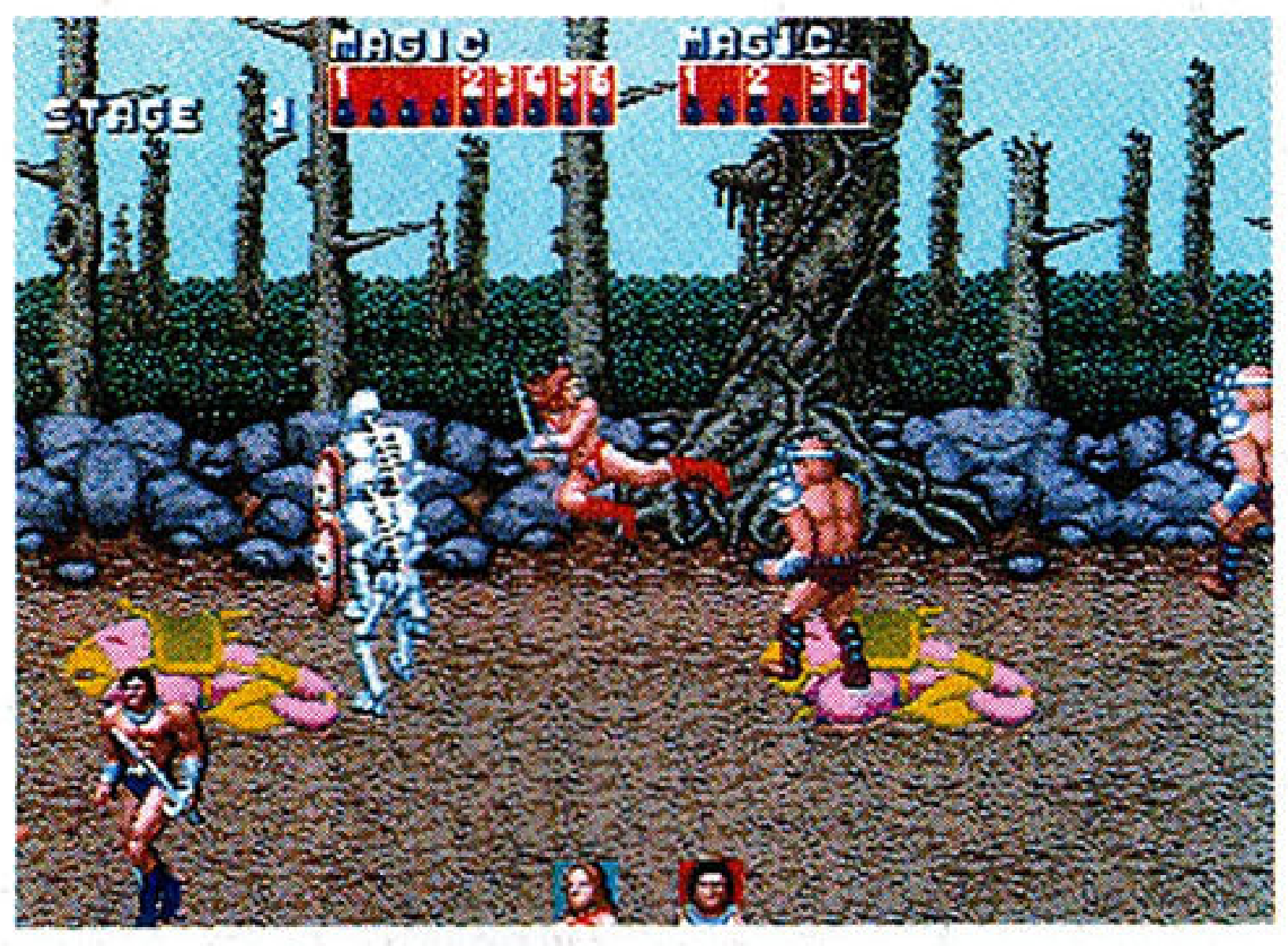
ゴールデンアックス

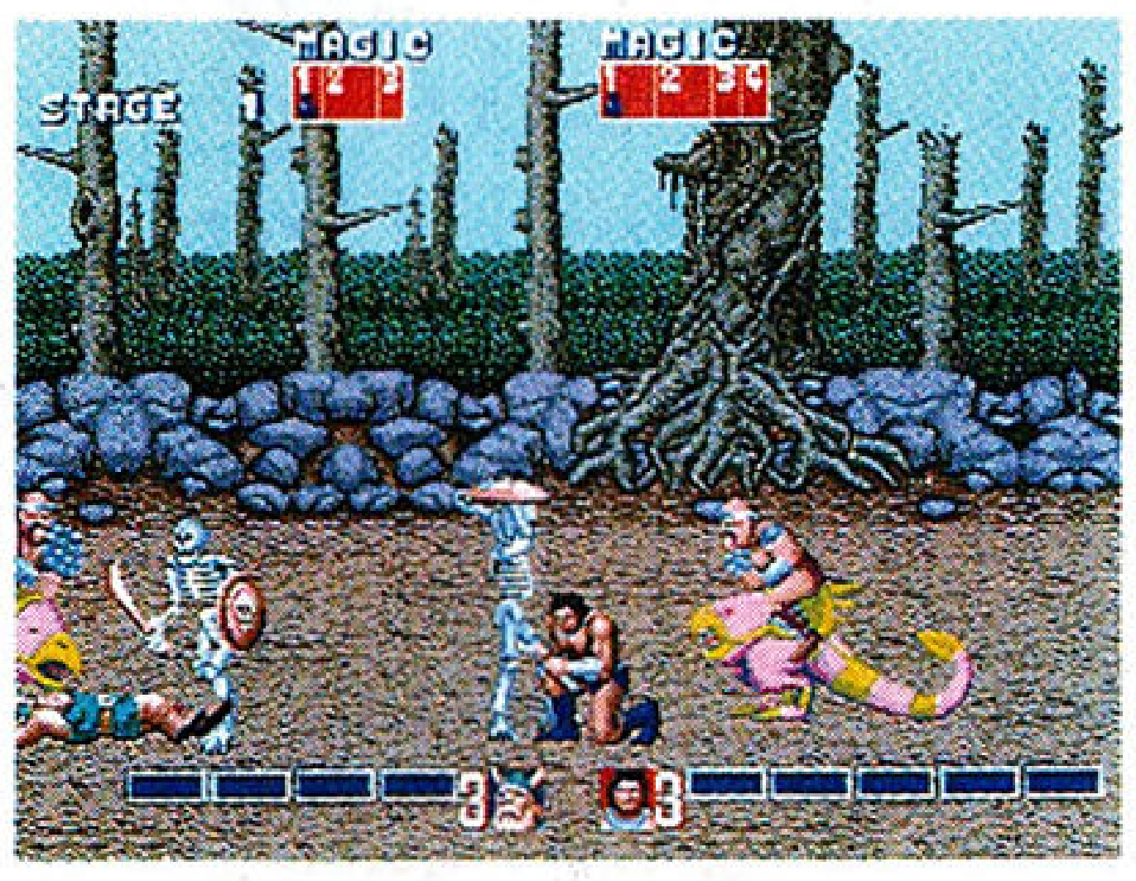
12月23日発売予定　セガ　6000円(税別)／4メガ

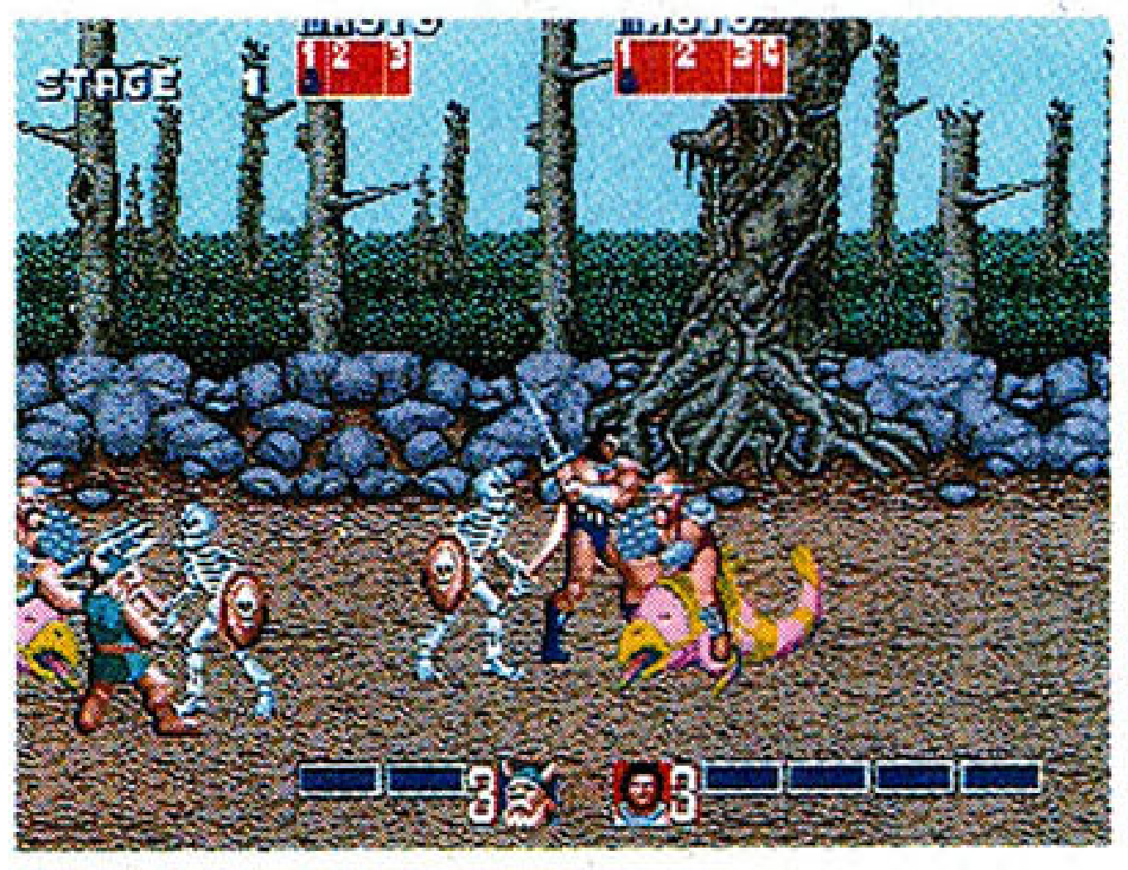
3人の主人公の中から1人を選び、魔法や武器を使って敵を倒していく格闘アクションの続報だ。

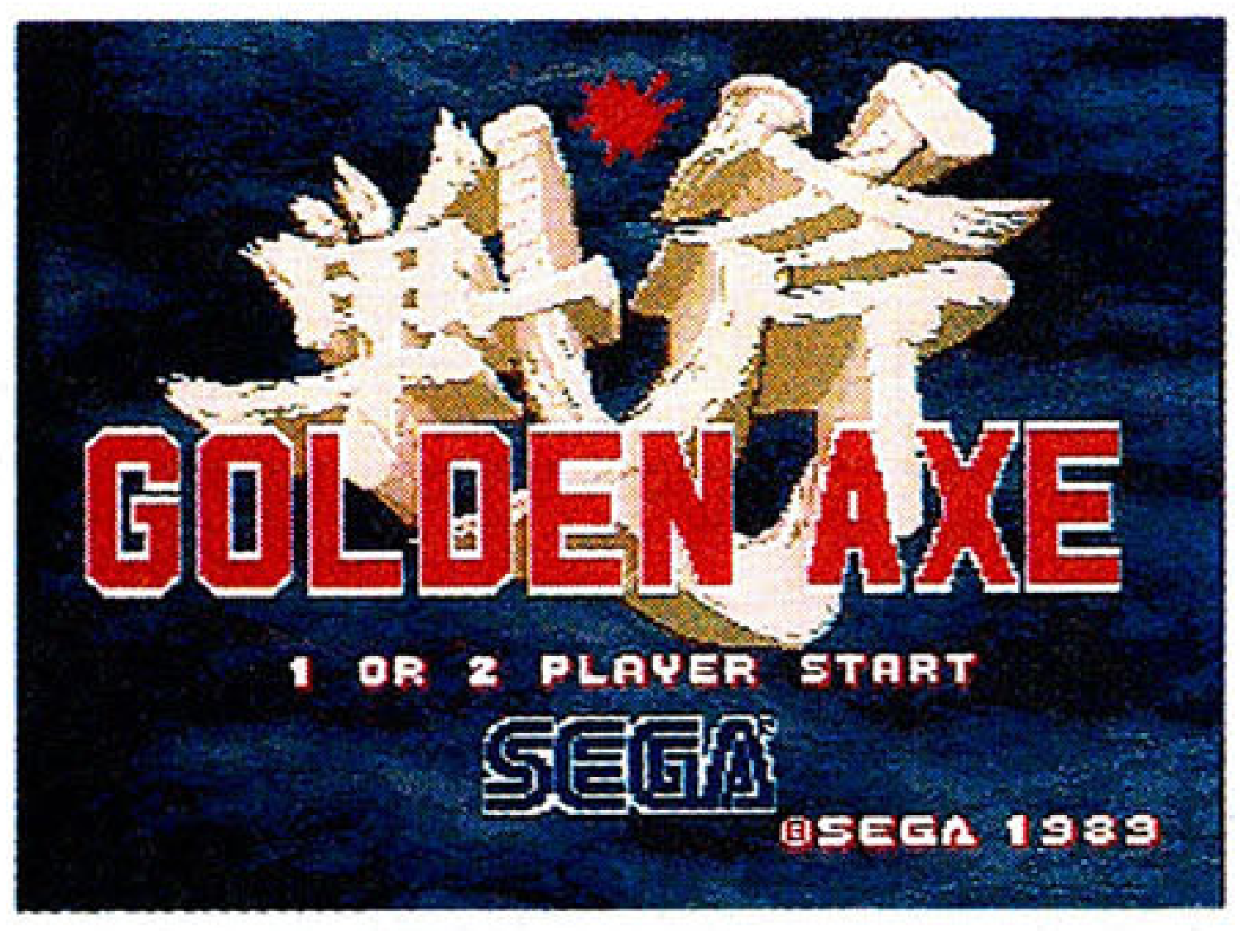
まずは気になる移植の出来だがこれはもう完璧と言えるぐらい良く出来ている。3人の戦士の様々なアクションはもちろん、画面を覆いつくすような強烈な魔法の数々、個性的な敵キャラ達、そして自分がやられたときの『うっぎゃー』という叫び声までもが見事に再現されている。

2人で同時プレイも当然可能。友達と一緒に戦えば楽しさも倍増することまちがいなし‼

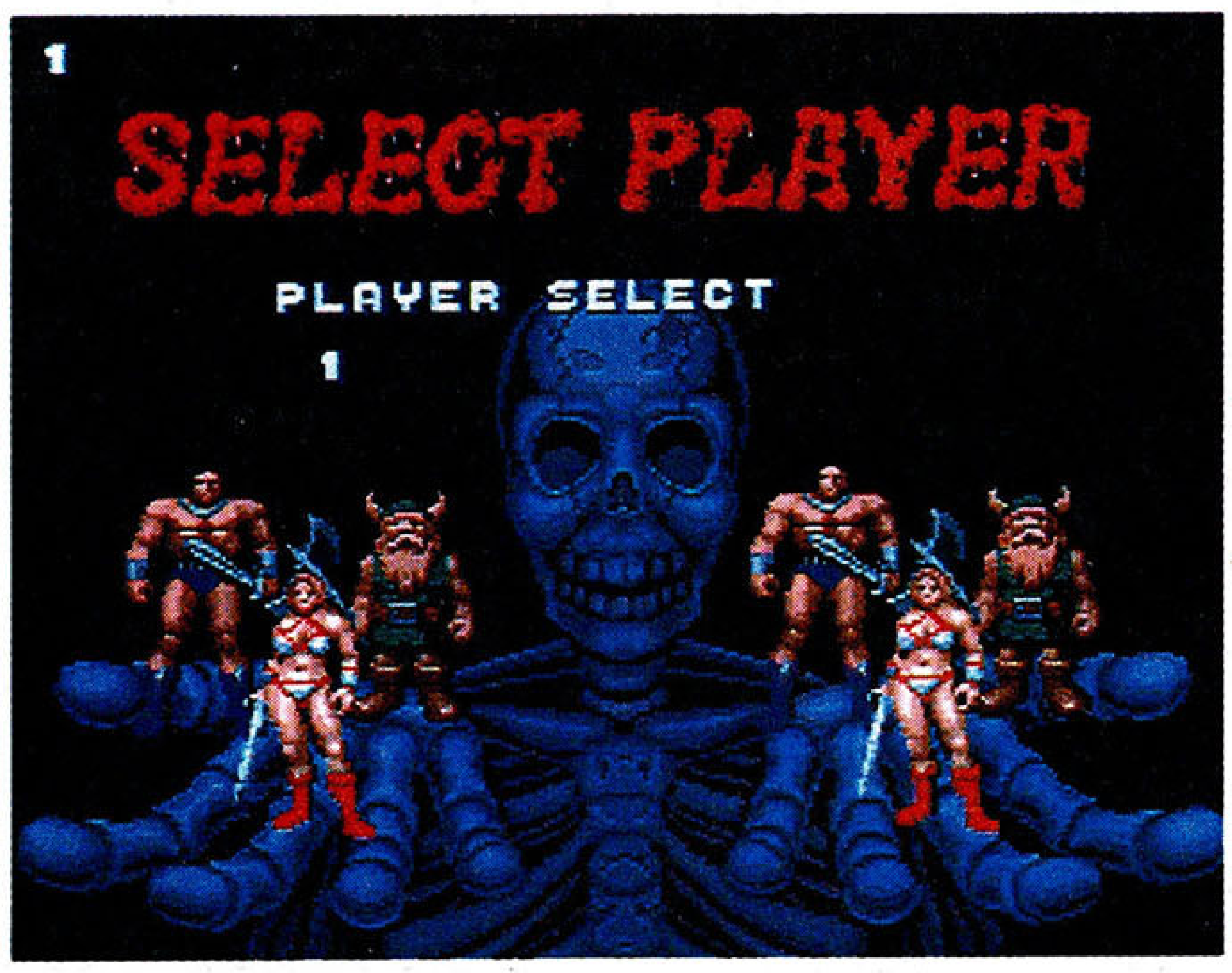

⬆剣と魔法の世界を舞台に3人の戦士達が復讐のため戦う


➡うおおっ。やられた。くやしいぜまったく


⬅どうやらこのエリアの敵は手強い奴が多い



➡とっても渋いタイトル



⬅キャラクタを選ぶ。ガイコツが不気味

⬆ハンマーをもった謎のモンゴル族。怒らせると怖そうだ

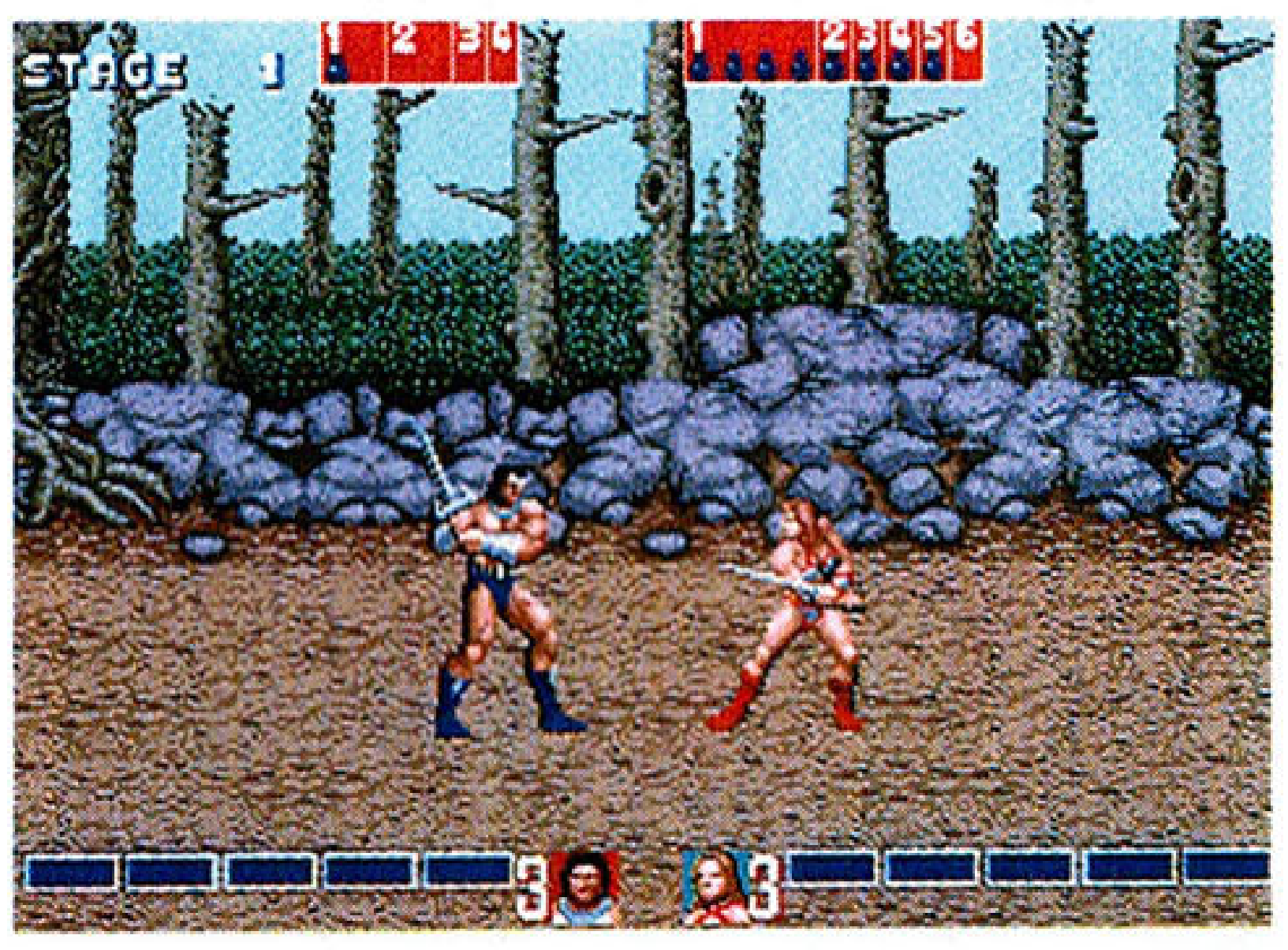
2人同時プレイでバトル

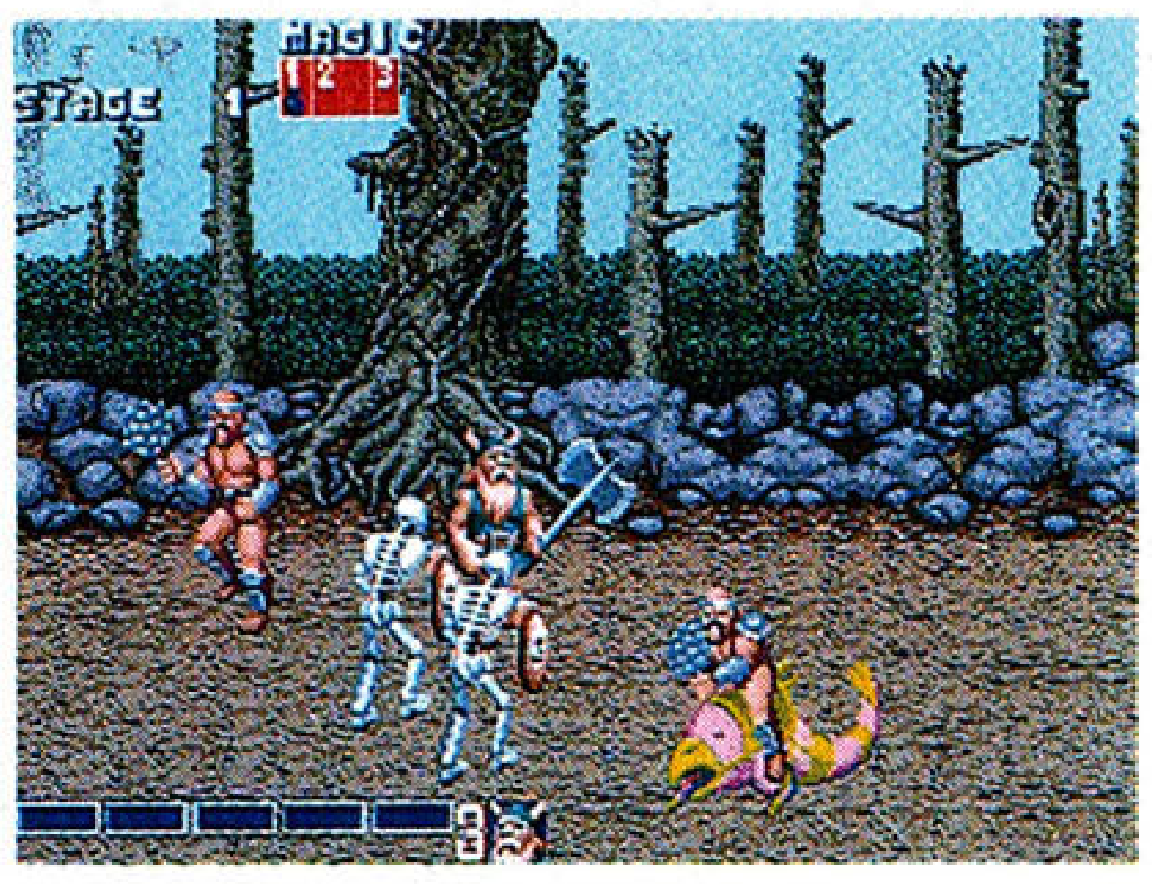
この『ゴールデンアックス』は1人でプレイするよりも2人でプレイしたときのほうが断然おもしろいぞ。

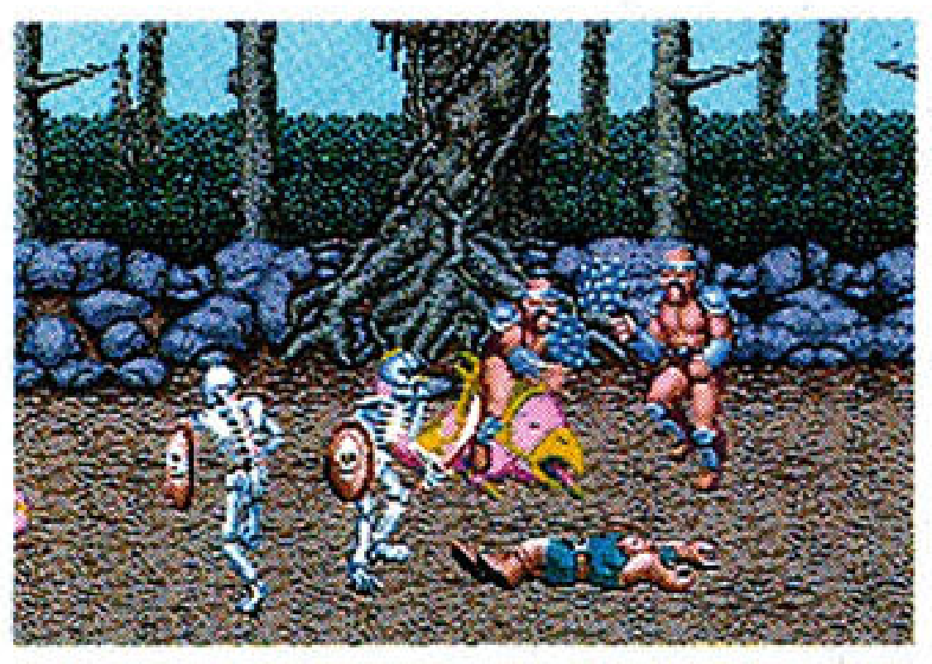
仲のいい友達同士なら仲良く2人で協力しあってゲームをプレイできるけど、ちょっと気にいらない奴とプレイするときは要注意。このゲームは味方も切って殺せてしまうので、敵と戦っていて後ろから味方にバッサリ、なんてこともありえるんだ。というわけで2人用はとってもエキサイティングなゲームが楽しめてしまうのだ。

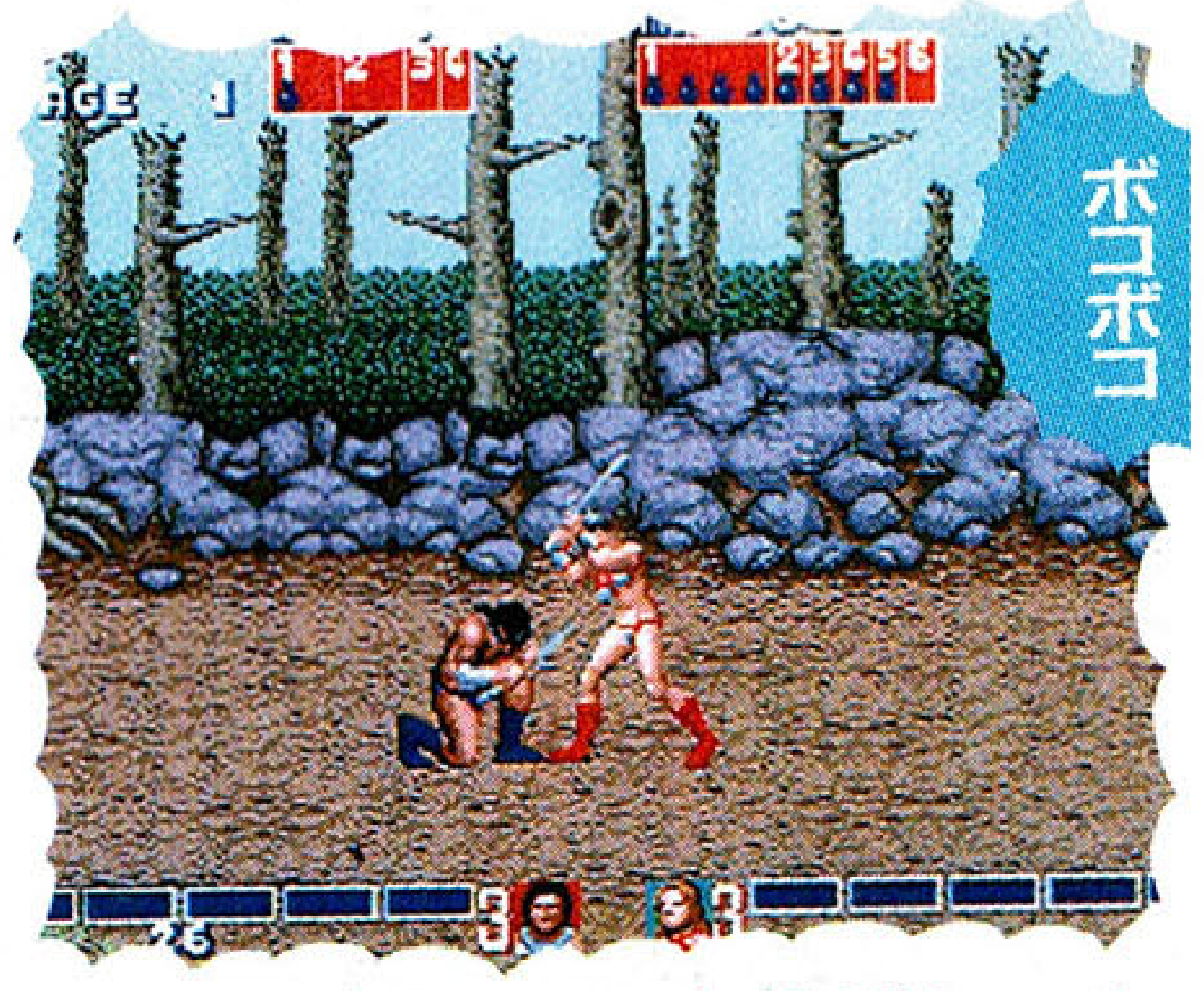
⬆1プレイヤーはアックス・バトラーを選んだ

⬇2プレイヤーはティリス・フレイヤーをセレクト

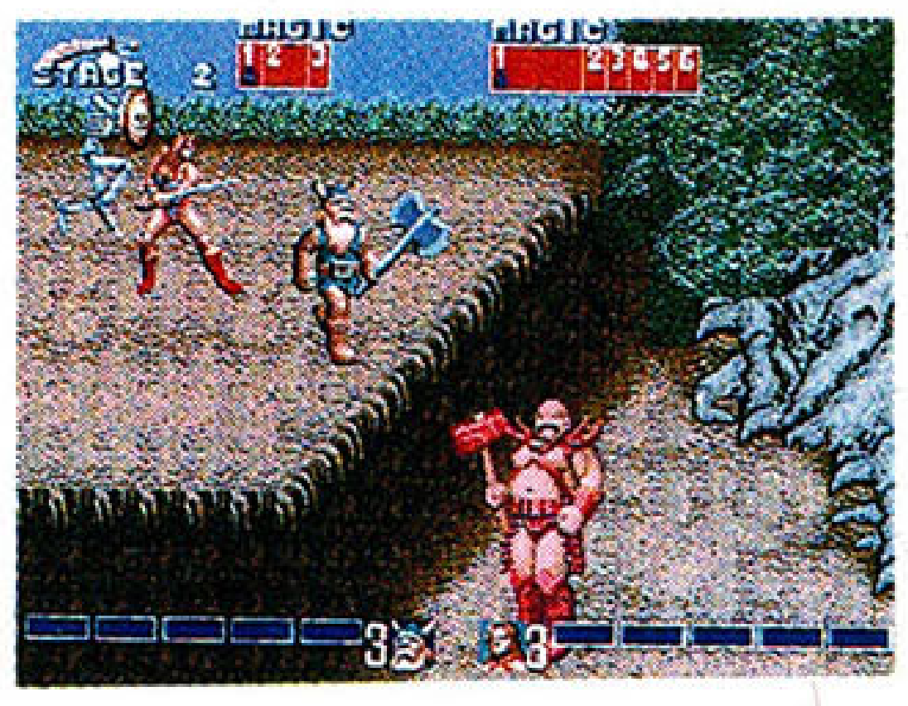

⬆かくして、戦いの荒野に2人の戦士が命を賭けて戦うときがきた！

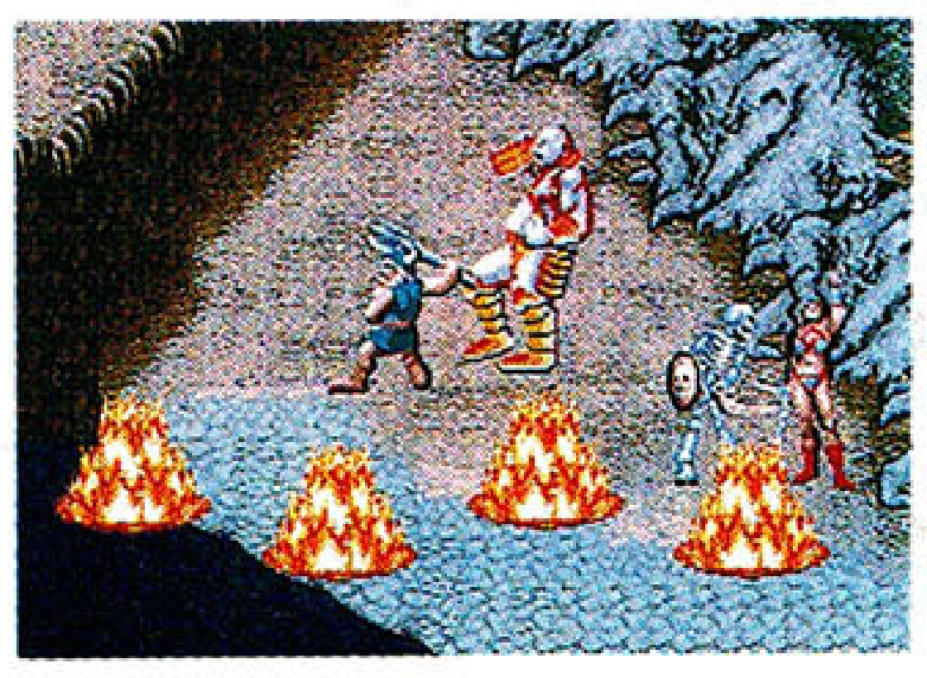

➡これは1人プレイ。ちょっとさみしい


⬅1人用だと敵に囲まれてメッタ打ちになることが多いぞ。気をつけろ

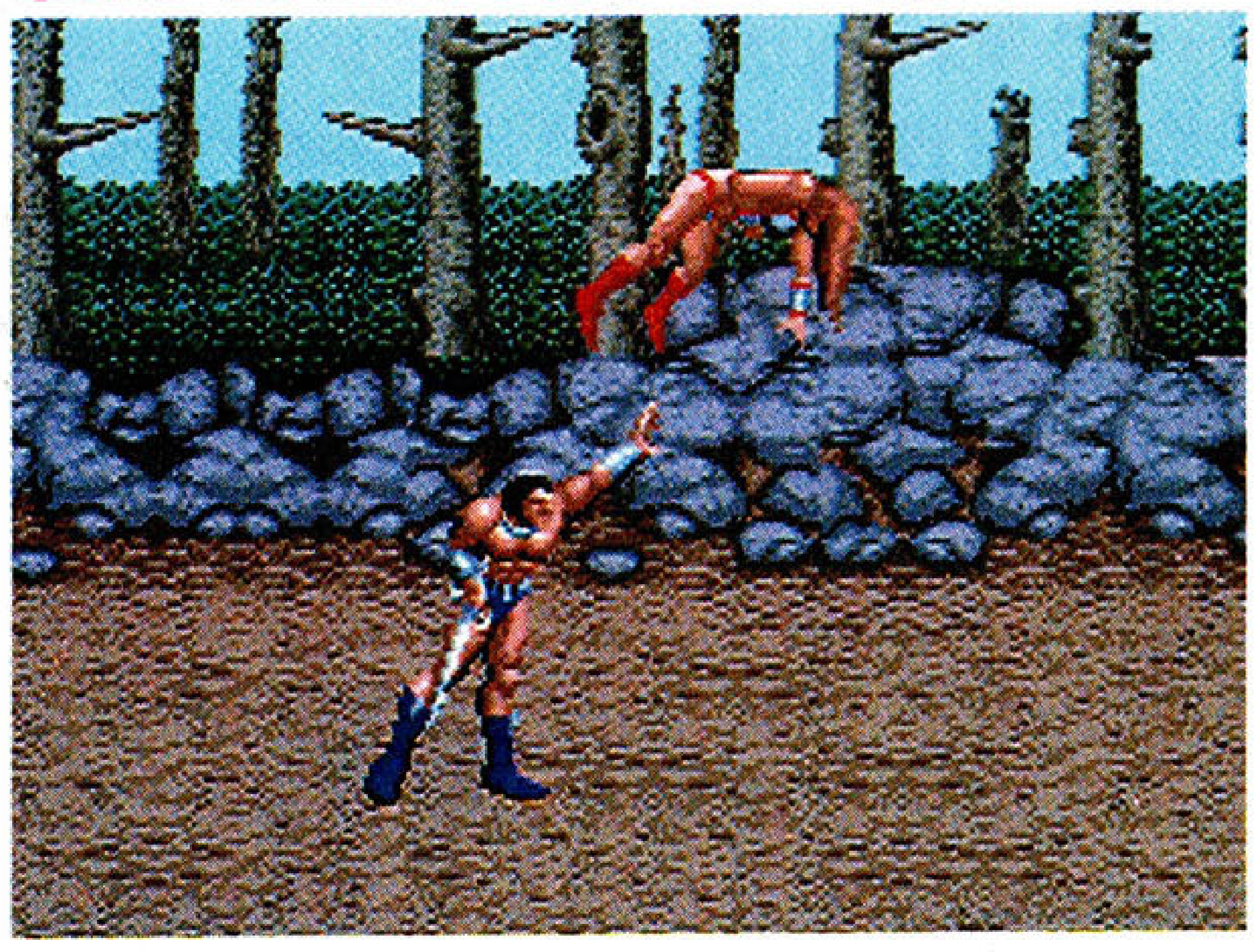


➡ううっ　こいつは痛い‼


➡やっぱり2人の方が心強いね


⬅2人なら魔法も交互に使える

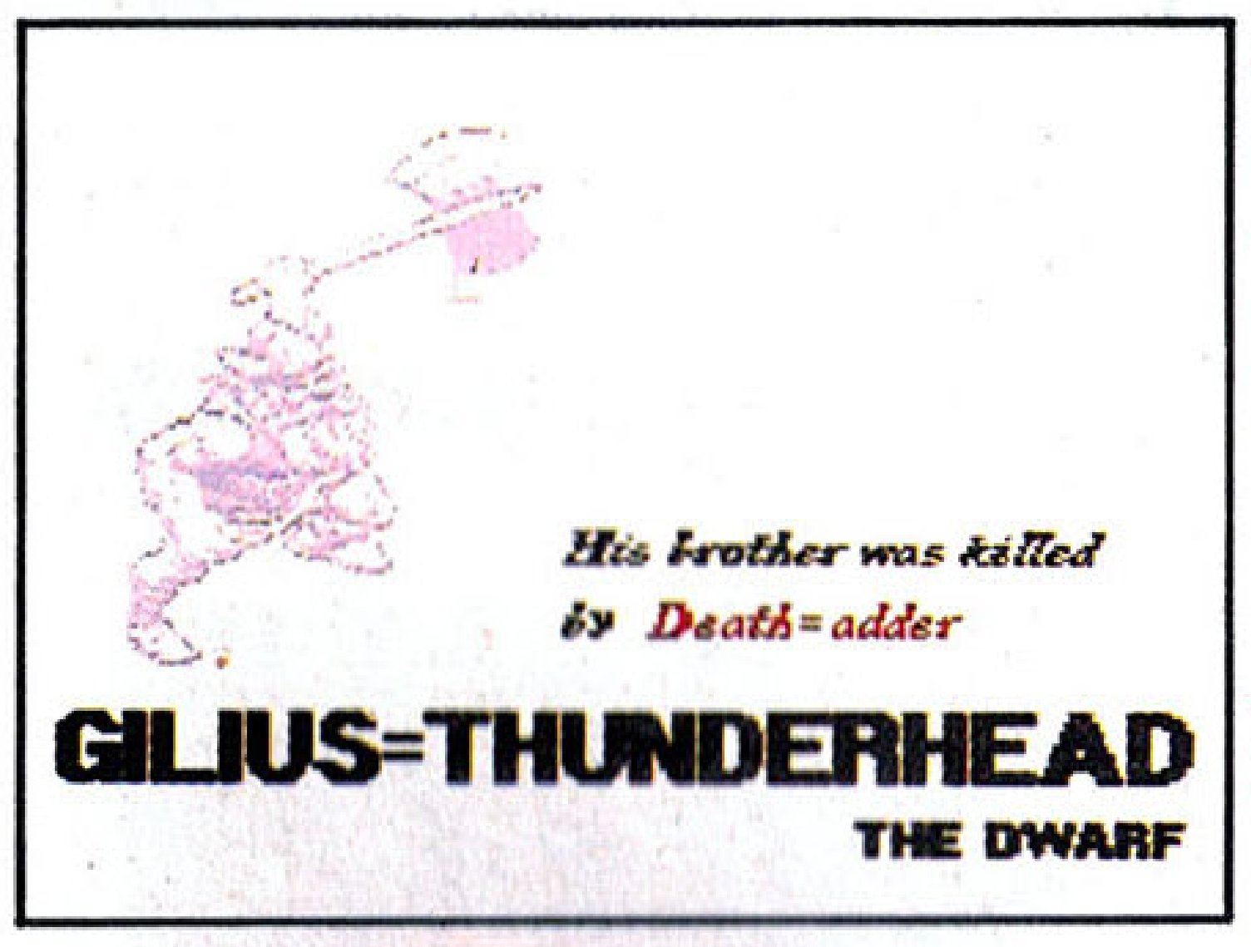
⬇おおっとアックスがティリスを投げたぁ！



3人の復讐者たち

1600年間に渡って栄えた国「ファイヤーウッド」、だがその王国もたった1人の魔人により滅ぼされた。魔人の名はデス・アダー。血と殺戮を好む暗黒の覇王である。

この魔人とその魔軍に戦いを挑むのが屈強な蛮族戦士アックス・バトラー、華麗な女戦士ティリス・フレイヤー、そしてトマホークの使い手にしてドワーフの戦士ギリアス・サンダーヘッドの3人の戦士たちだ。肉親を殺された怒りを今こそ叩きつけろ！　デス・アダーを倒すのだ。



His brother was killed
by Death=adder
GILIUS=THUNDERHEAD
THE DWARF

⬅デス・アダーを倒せ！

●アックス・バトラー●

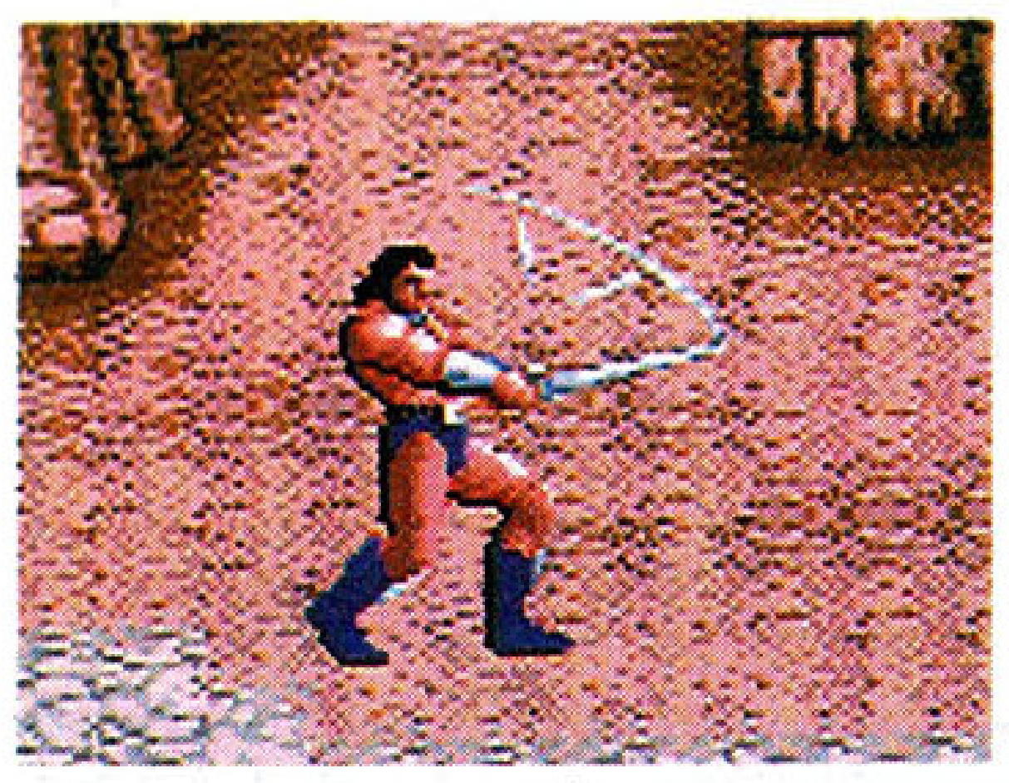
少年の時に、母親を魔軍に殺される。武器は大剣を使う。その鋼のような体を使ったショルダーアタックを必殺技に持つ。武器も魔法も威力が平均的なので、初心者がプレイするのにいいキャラだ。

●ティリス・フレイヤー●

デス・アダーに滅ぼされたファイヤーウッド王家の最後の生き残り。ロングソードを武器とし、軽い体をいかした飛び蹴りも得意技だ。魔法の力が優れている魔法重視のキャラクタだ。

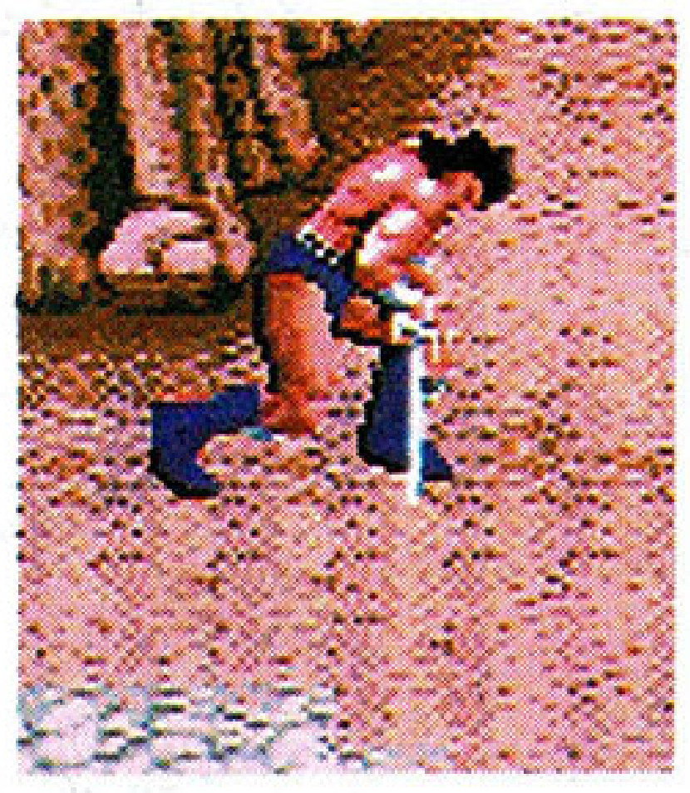
●ギリアス・サンダーヘッド●

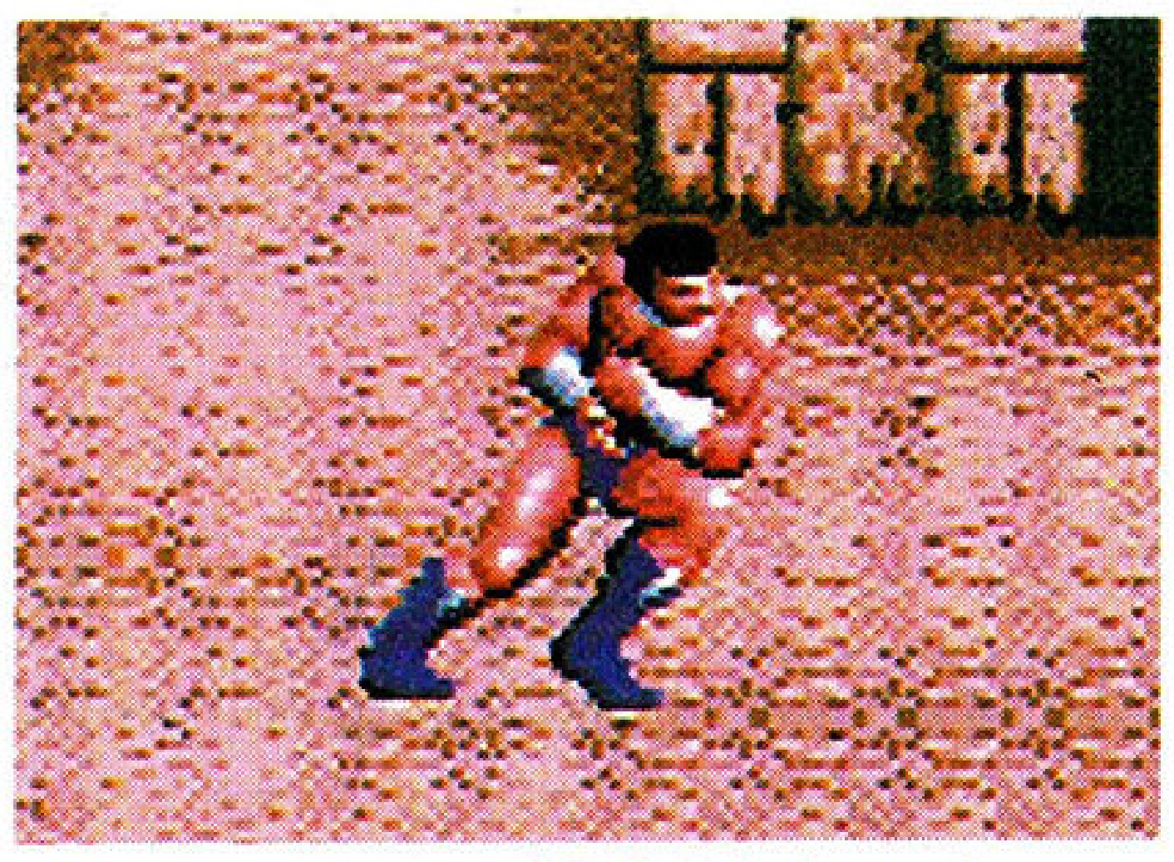
目の前で弟をデス・アダーに殺されるという過去を持つ。自分の身長ほどもあるトマホークを武器に使う。必殺技にヘルメットを使った頭突きや、回転切りなどがある。戦闘重視のキャラだ。



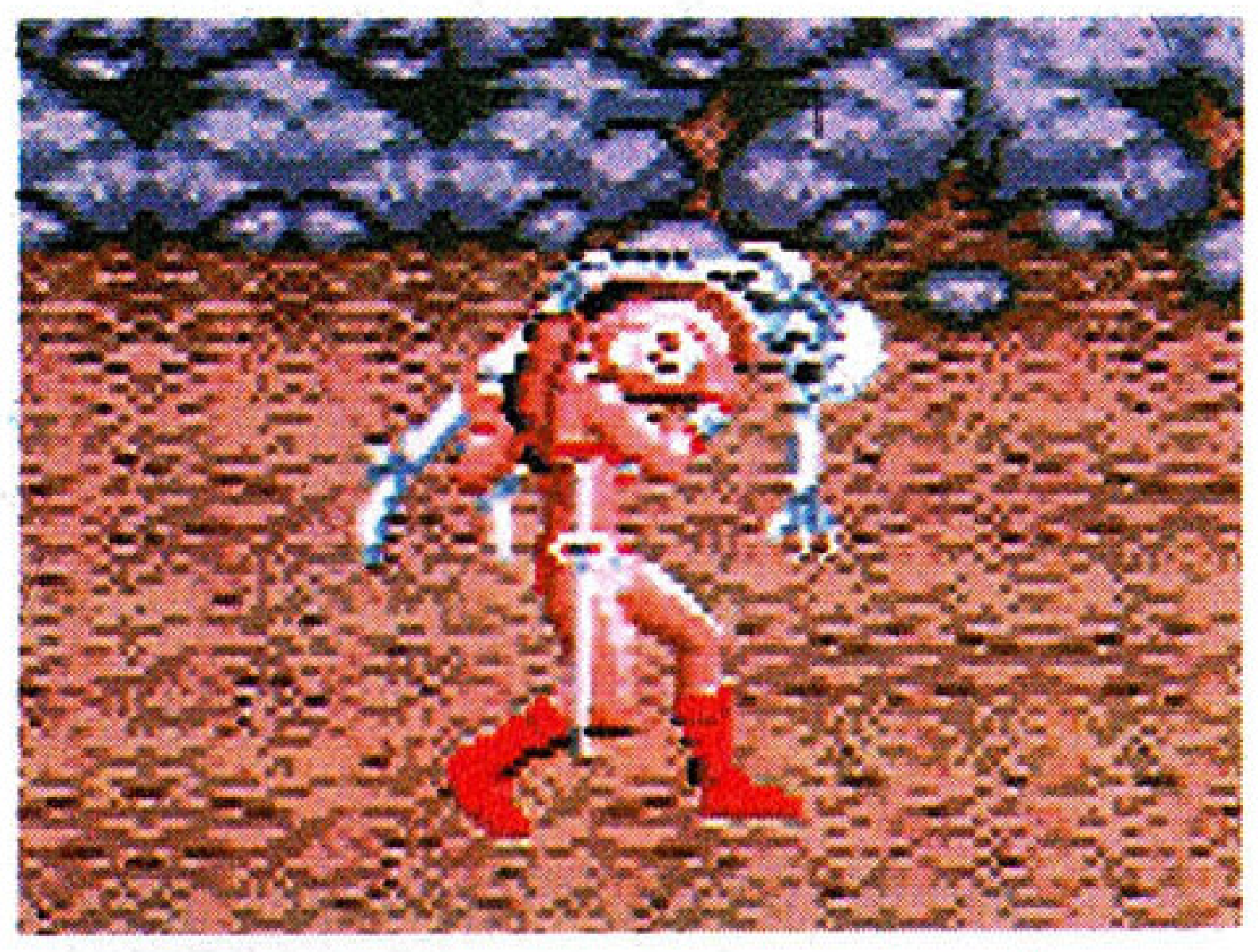
⬆アックスの剣が邪悪な敵をぶった切る！　気分爽快

⬇敵に大ダメージを与える下突き

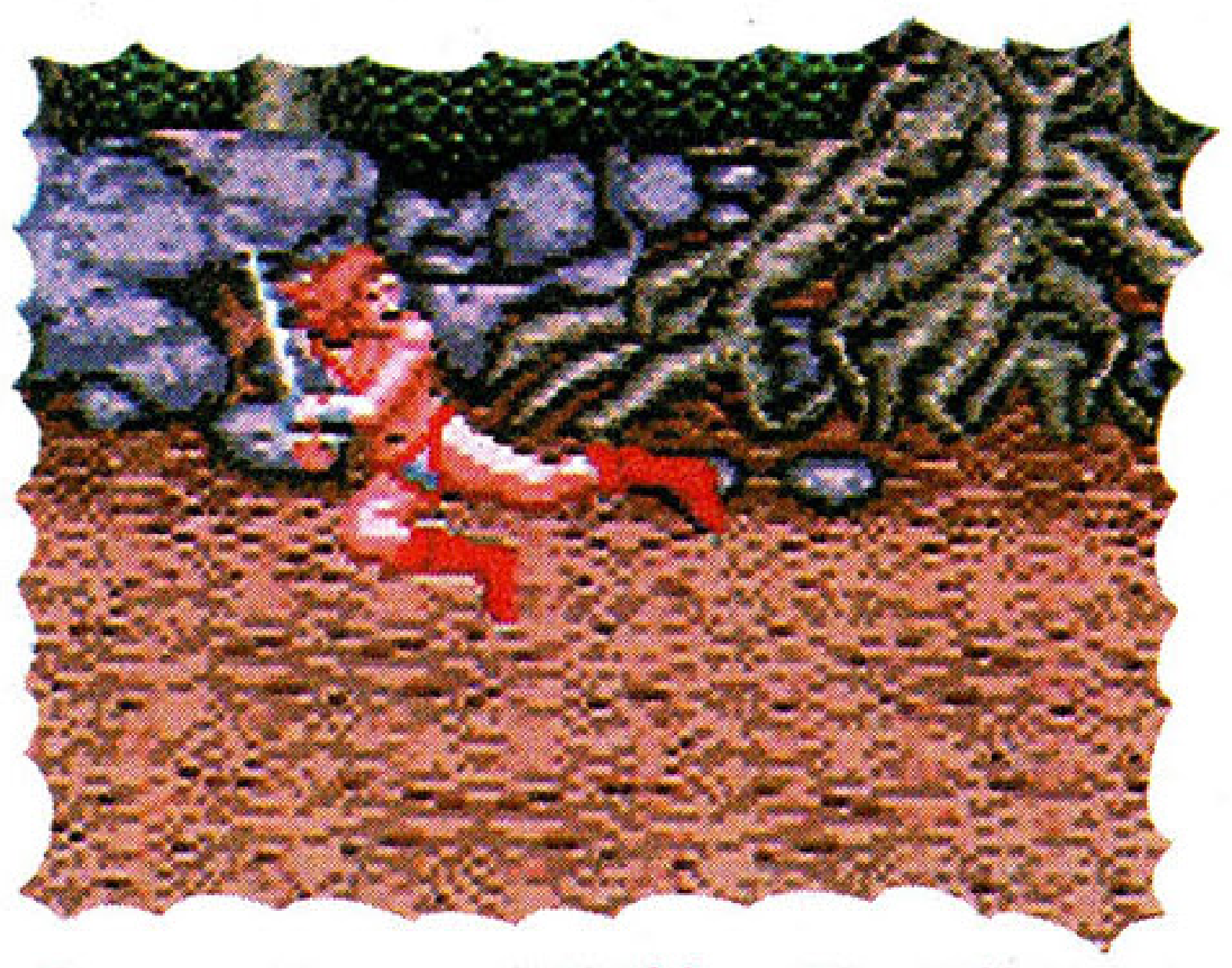




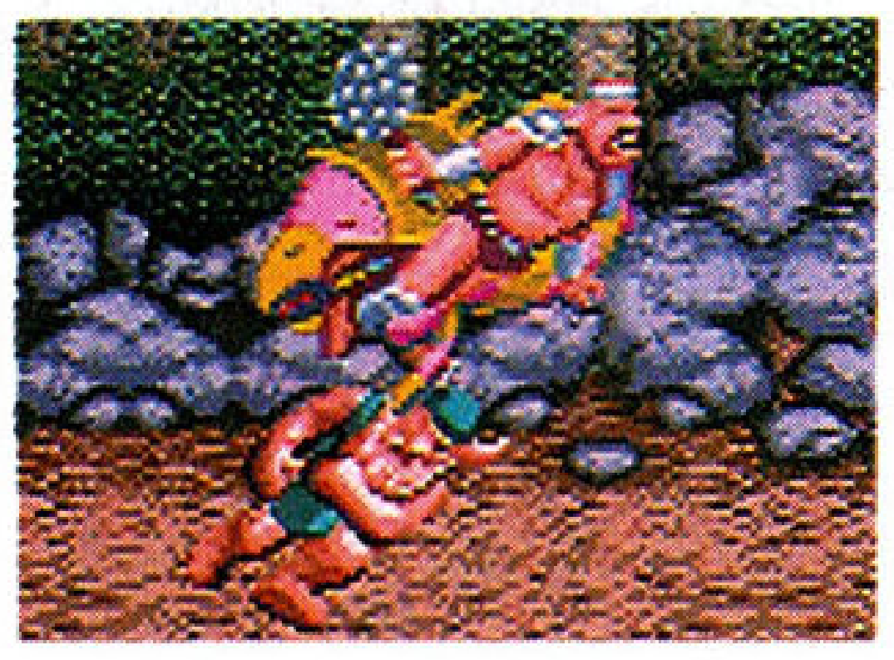
⬆アックスの得意技タックル。敵に与えるダメージはでかい



⬅女性ながらその鍛え上げた体は敵を軽々と投げる！

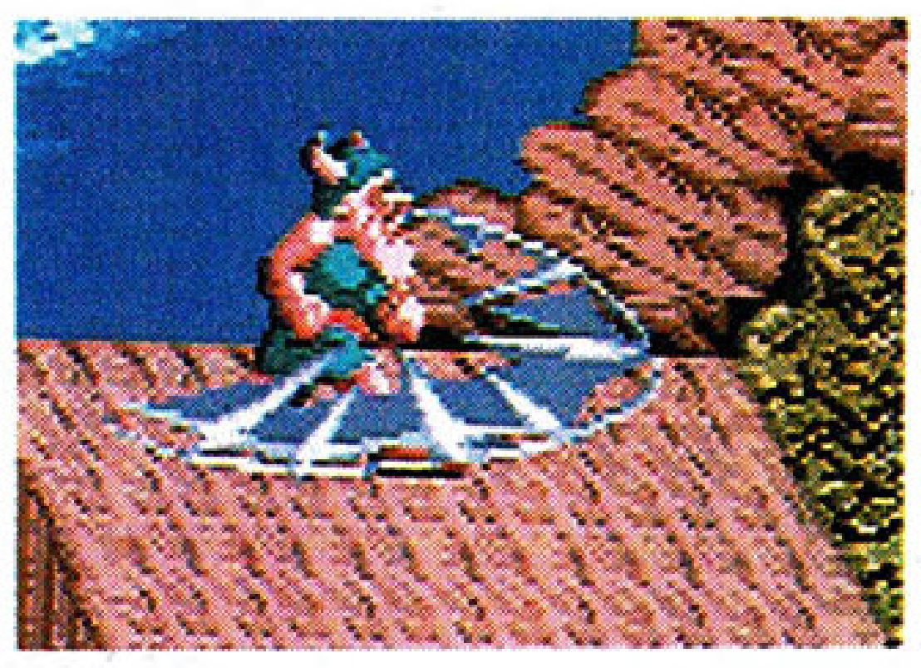


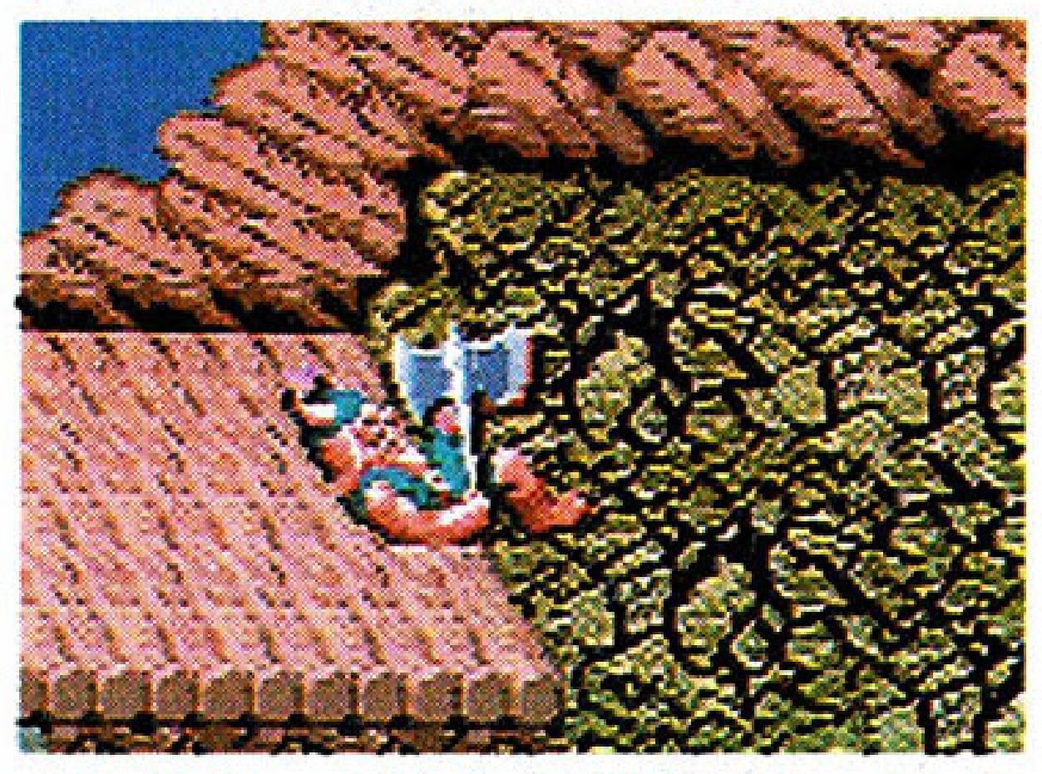
⬆ティリスの必殺技の飛び蹴りだ。なんて大胆な攻撃なんだろう



⬆どりゃー！　150才のパワーを見せてやるぅー！と、いわんばかりの頭突き。とても痛そうな技

⬇ギリアスの攻撃は、トマホークを水平に振る。ジャンプしたときは縦





⬆後ろの敵も回転切りで！

魔法を使い、敵を倒すのだ!!

戦士達が使うド派手な魔法の数々もこの『ゴールデンアックス』の魅力の1つだろう。

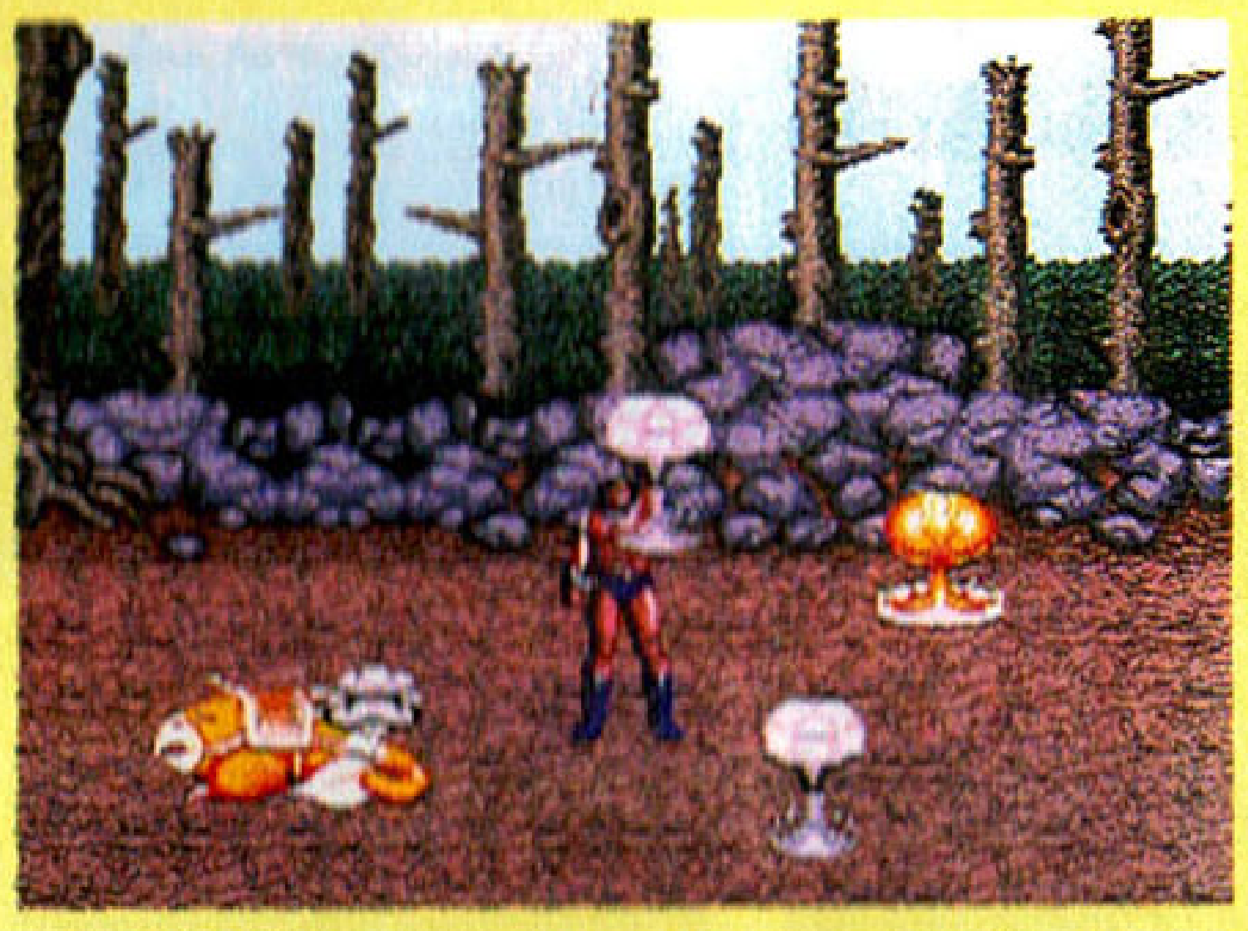
さあ、業務用にひけを取らないメガドライブ版の魔法を存分に見ていってくれ！

アックス・バトラー

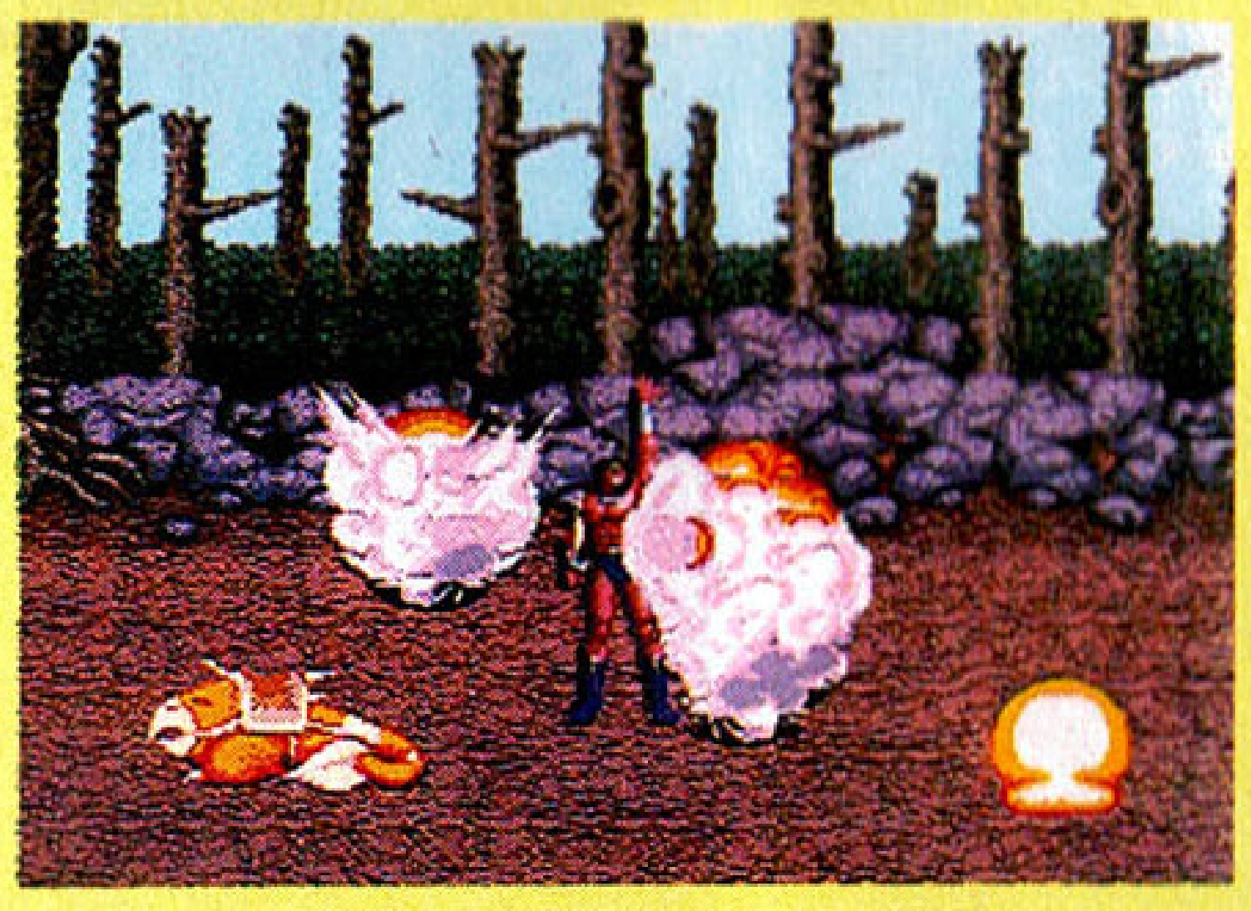
アックス・バトラーの使う魔法は地の魔法だ。魔法の強さは4段階まであり、最初は地面が小さく爆発するだけだが4段階めにもなると大爆発を引き起こせるぞ。

地の魔法

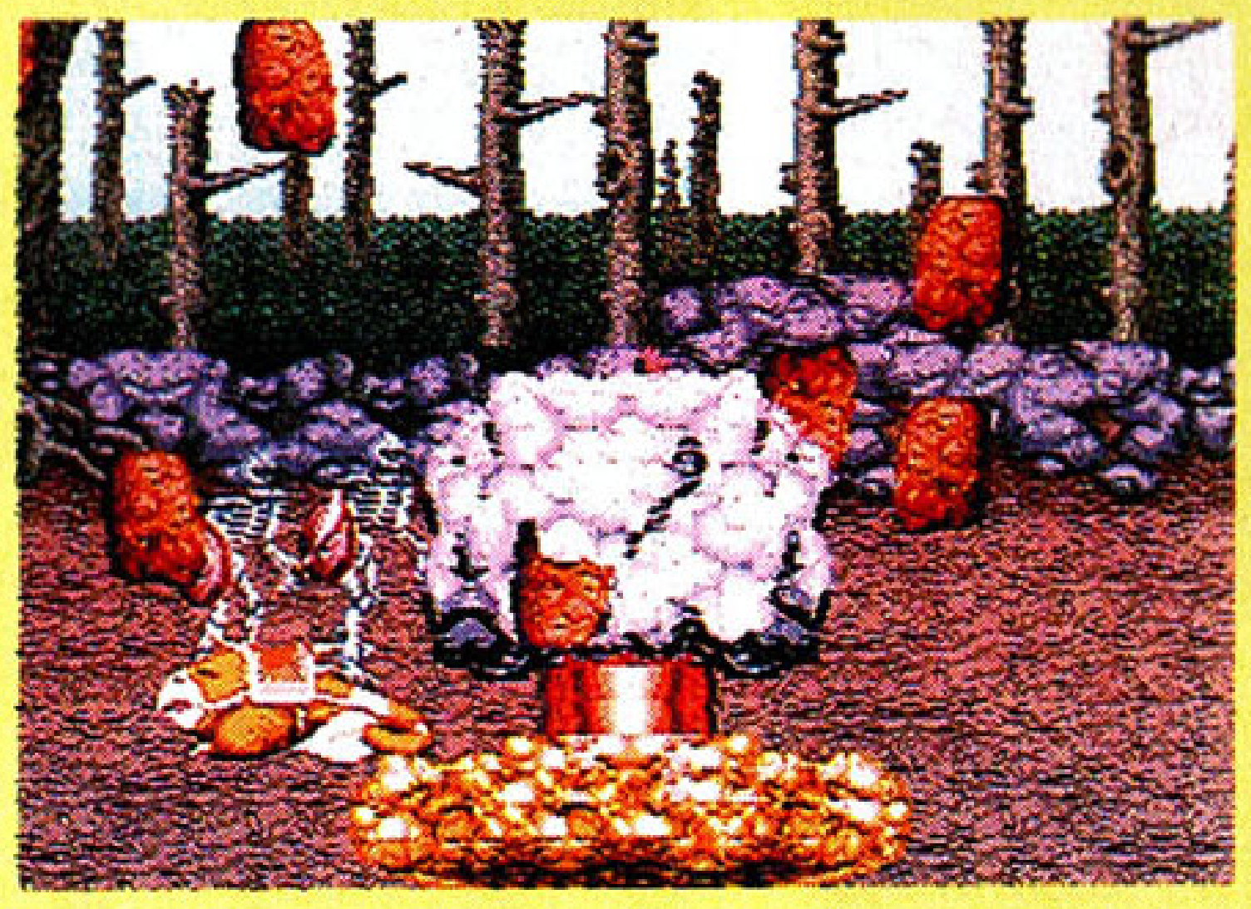
これは、最も弱い地の魔法。爆発も小さくてちょっと弱そうに見える。



小さな爆発に混じって大きな爆発が所々で起こる。だいぶ魔力が高まってきた感じだ。これは3段階め。



ついに最強魔法が炸裂／大地が怒りの声を上げ地下から吹き出す岩石が何者をも吹きとばす。まさに核爆発。

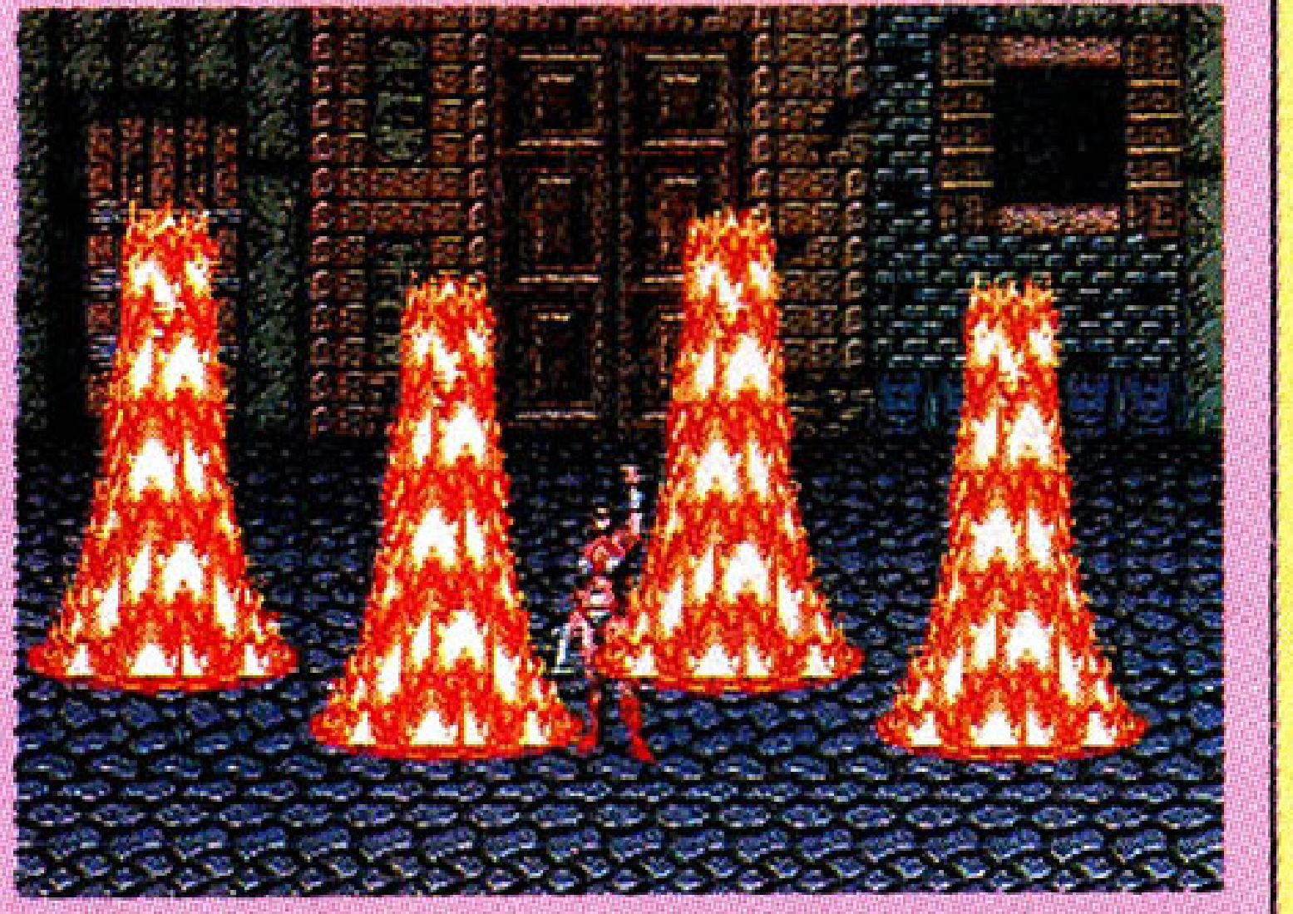


ティリス・フレイヤー

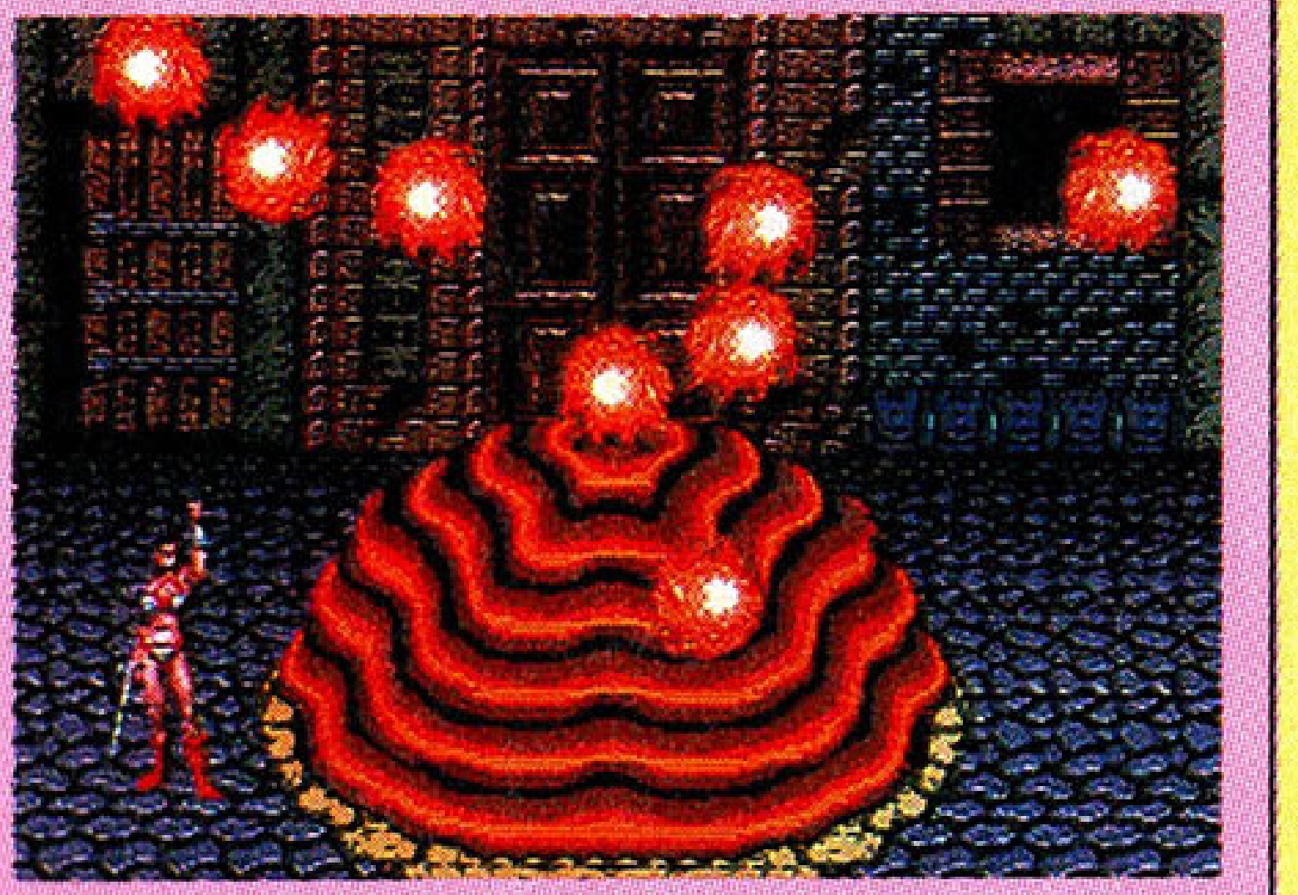
ティリスの使う火の魔法は、最高6段階まである。6段階めまでにするにはポーションを9個もためなくてはならないが、最高の魔法攻撃の威力は絶大。

火の魔法

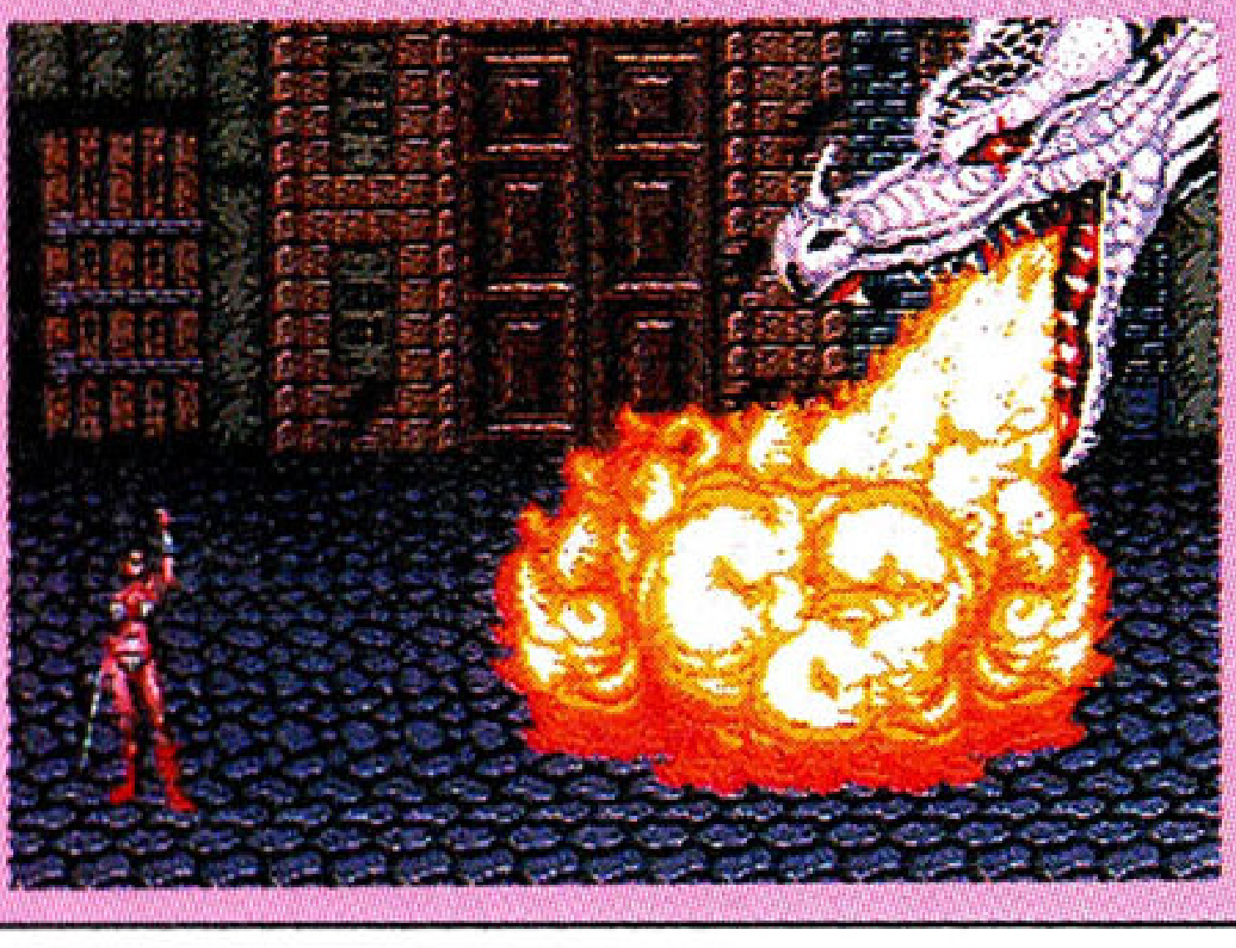
まだ最初の魔法ながらこの威力！　燃え盛る炎はさながら火炎の塔のようだ。



5段階めの魔法がこの溶岩地獄だ。地中よりマグマを導きだしその吹き出す灼熱の溶岩弾で敵を焼き尽くす。



火の魔法最高の技はこの火龍だ。巨大な龍を頭上に呼び寄せそのファイヤーブレスでそばにいる敵を灰に変える。

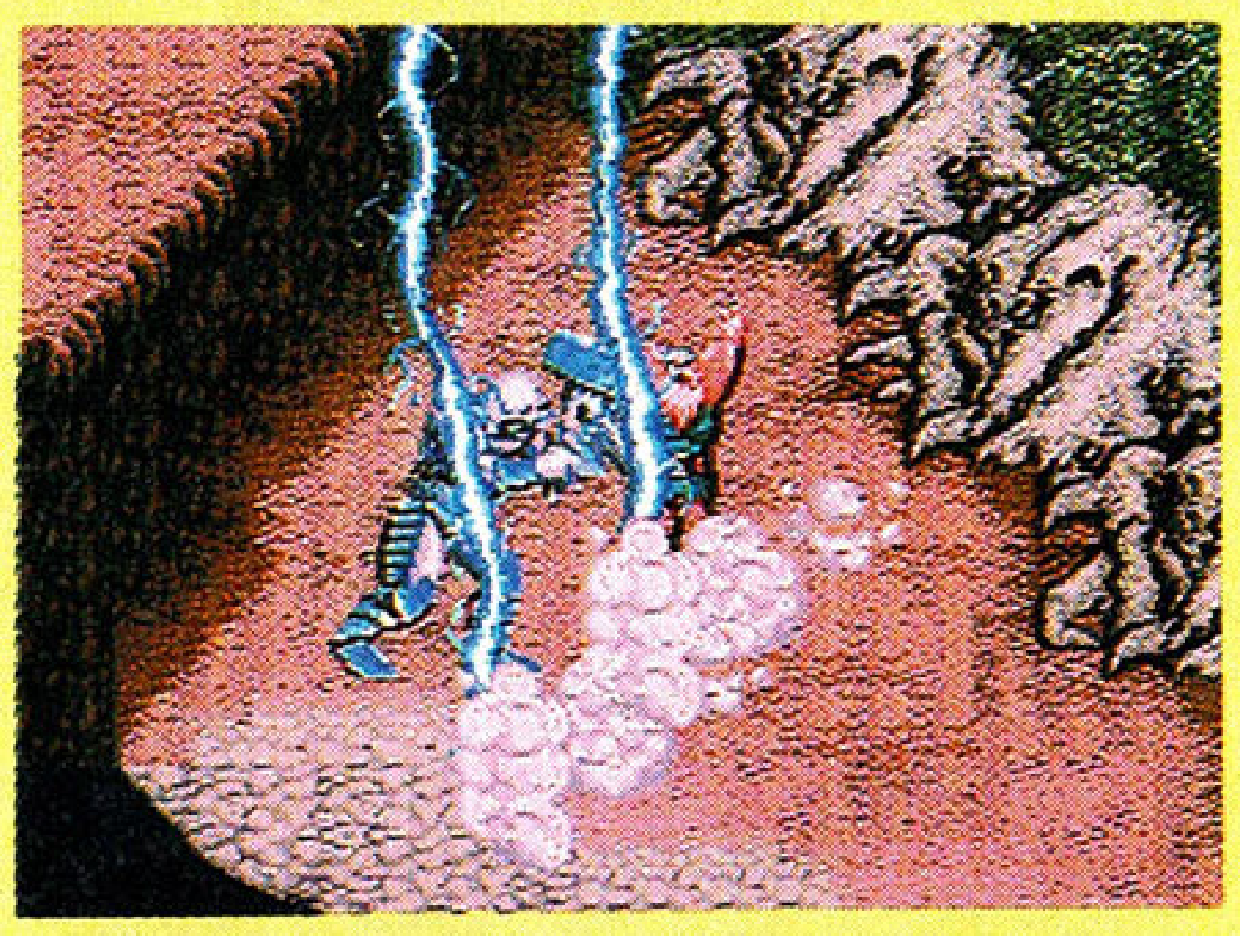


ギリアス・サンダーヘッド

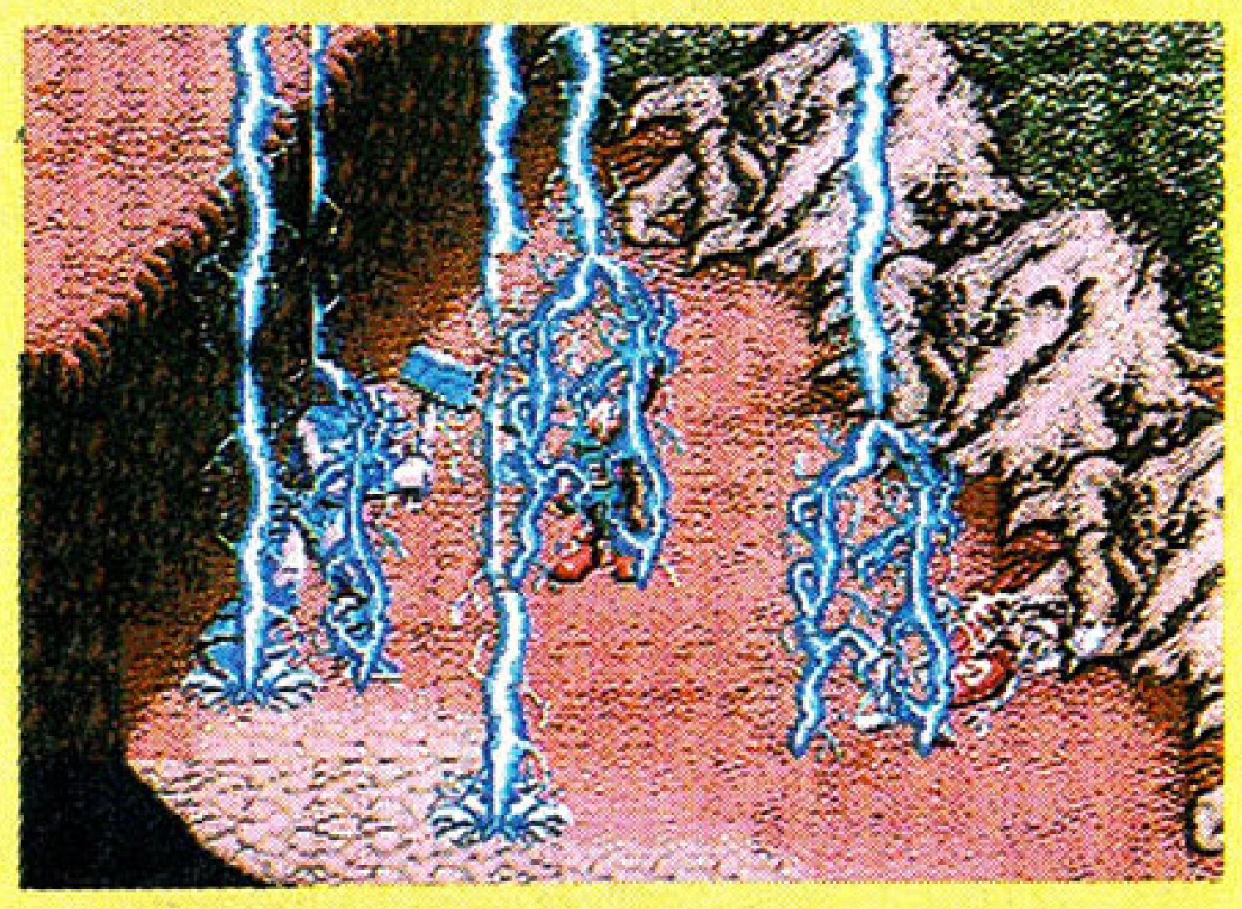
ギリアスの魔法は雷撃。3段階しかないが、最高の魔法でもポーションを4つしか使わないのであっという間に最高魔法が使える。なかなか経済的な魔法である。

雷の魔法

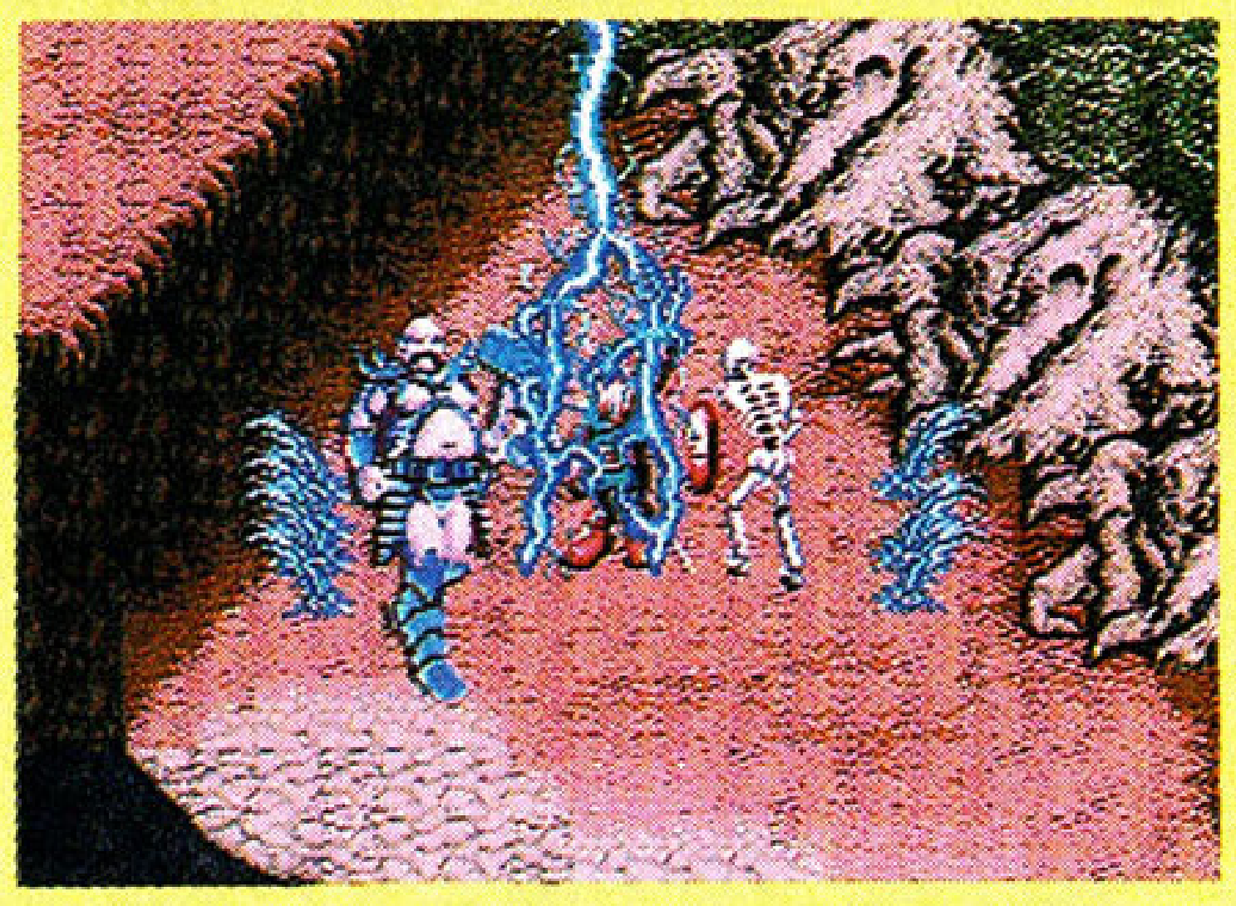
雷が画面上を左右に走り回る。ポーション1個でこんな強烈魔法が使える。



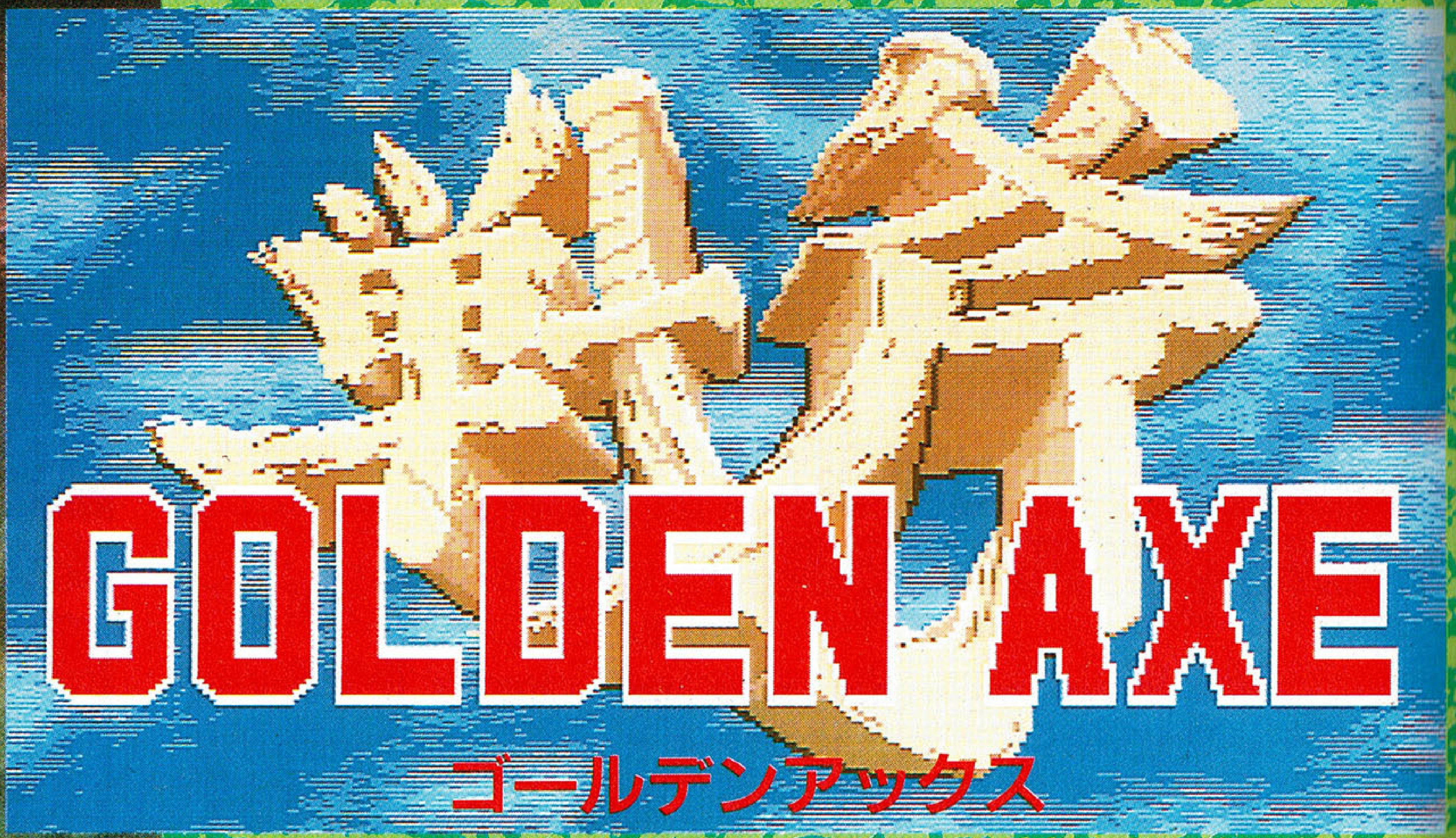
自分と画面内にいる敵全員を雷撃が包む。ポーションが3個あると使えるこの魔法。敵に与えるダメージも大。



これがギリアスの究極魔法。まず自分に雷が落ちそれが波のように左右に広がっていく。恐るべき魔法だ。



3人の戦士、今、ここに集う!!



ゴールデンアックス

業務用で大人気を誇ったゴールデンアックスのメガドライブ版を、魔法の効果、アクションの使い方、敵キャラの全能力を全紹介。そして後半6ページは早くもステージ7迄を完全攻略。

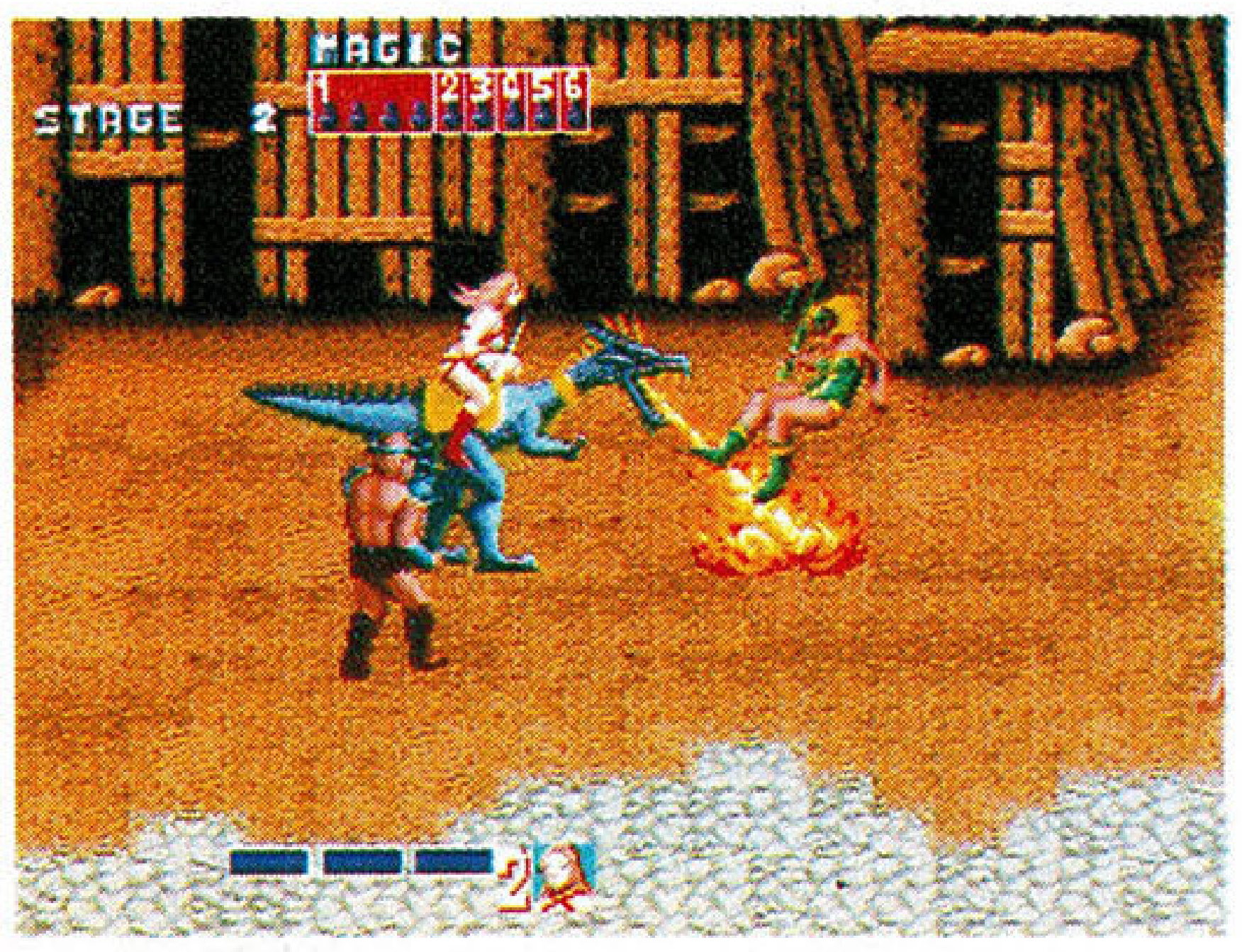
12月23日		セガ		6000円（税別）
4M	ROM	アクション	コンティニュー	———

デス・アダーへの復讐を誓った3人の戦士が立ちあがる

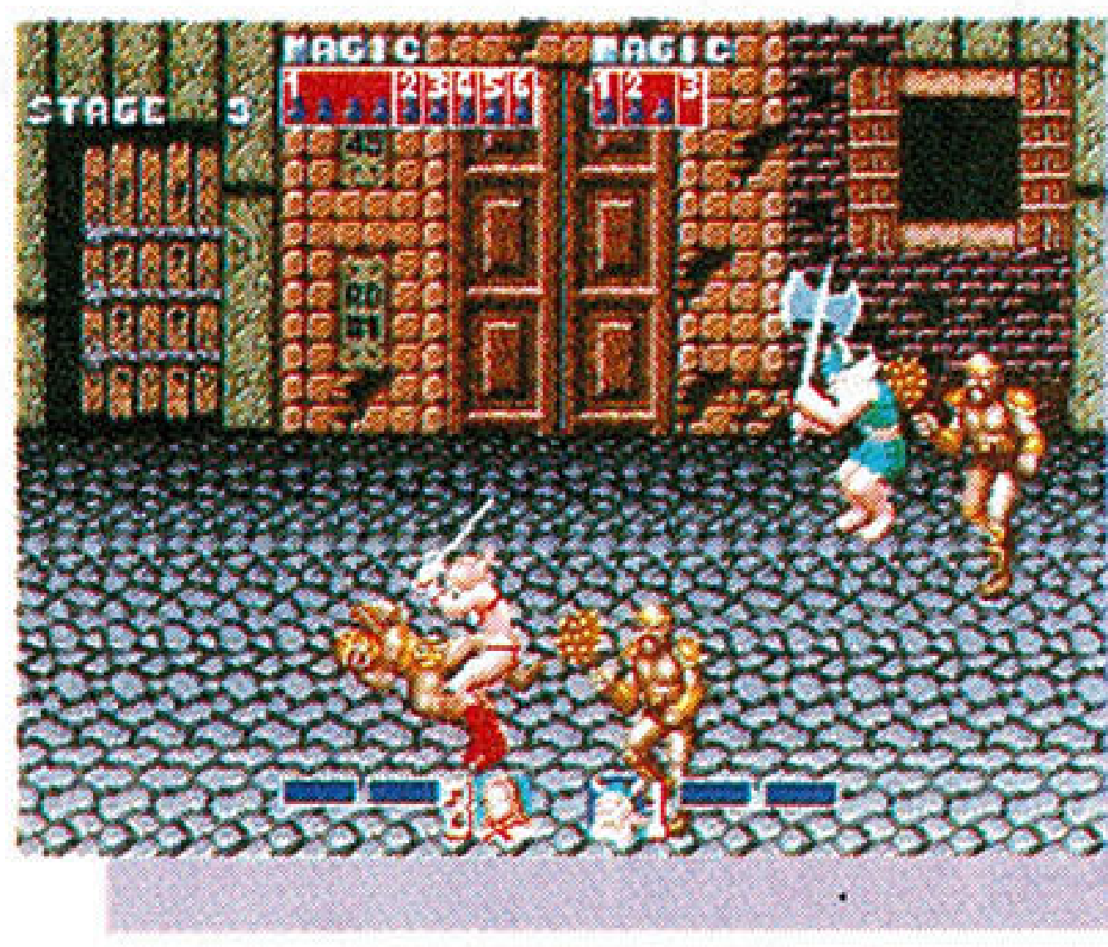
古の時代、神々は地上で平和な時を過ごしていた。しかし闇より現れた巨人たちによってそれは破られた。だが地の神が鍛え上げた斧“ゴールデンアックス”の力により巨人たちは彼らの力を封じこまれ暗闇の中へと追いやられた。

長いときが経ちゴールデンアックスは人間によって治められていた。悪しき巨人の生き残りの1人デス・アダーはこれを奪い魔の力を解放し、地の底より魔物を蘇らせファイヤーウッド王国へと攻め入ったのだった。その際に主人公達3人は各々最愛の肉親を殺され天涯孤独にされているのである。

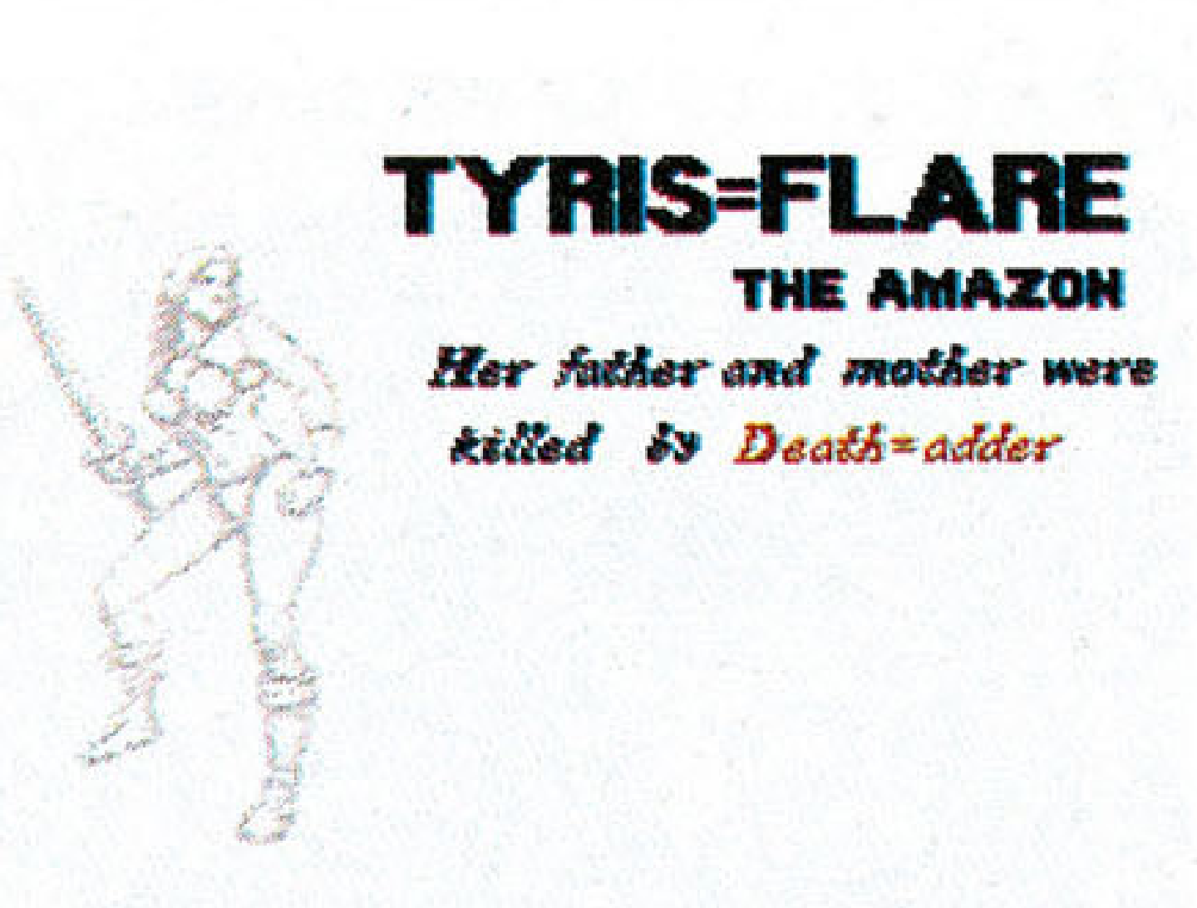
ファイヤーウッド王国がデス・アダーによって滅ぼされてから6年が経った。その間にデス・アダーの魔の手はその南方のサウスウッド王国に伸びていた。王城は占拠され王と王女は幽閉されていた。



⬆復讐者たちの戦いは本懐を遂げるまで、終わることはない



⬅彼らは、復讐のときを待ち望んでいた

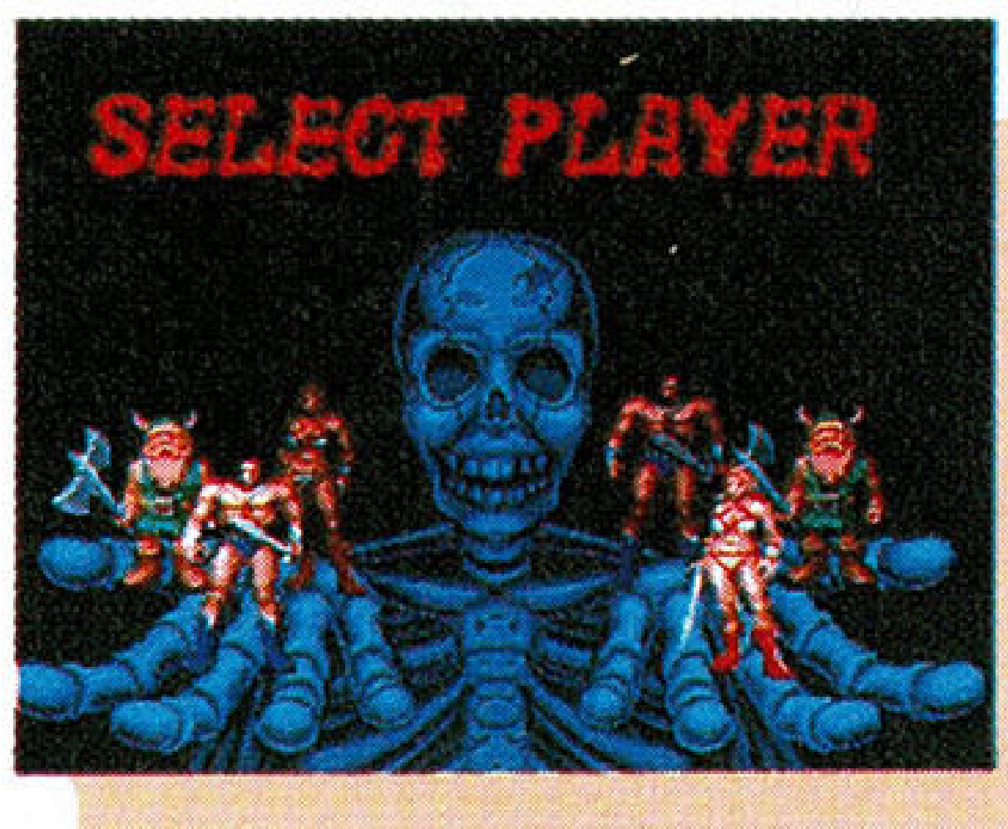


TYRIS=FLARE
THE AMAZON
Her father and mother were killed by Death=adder

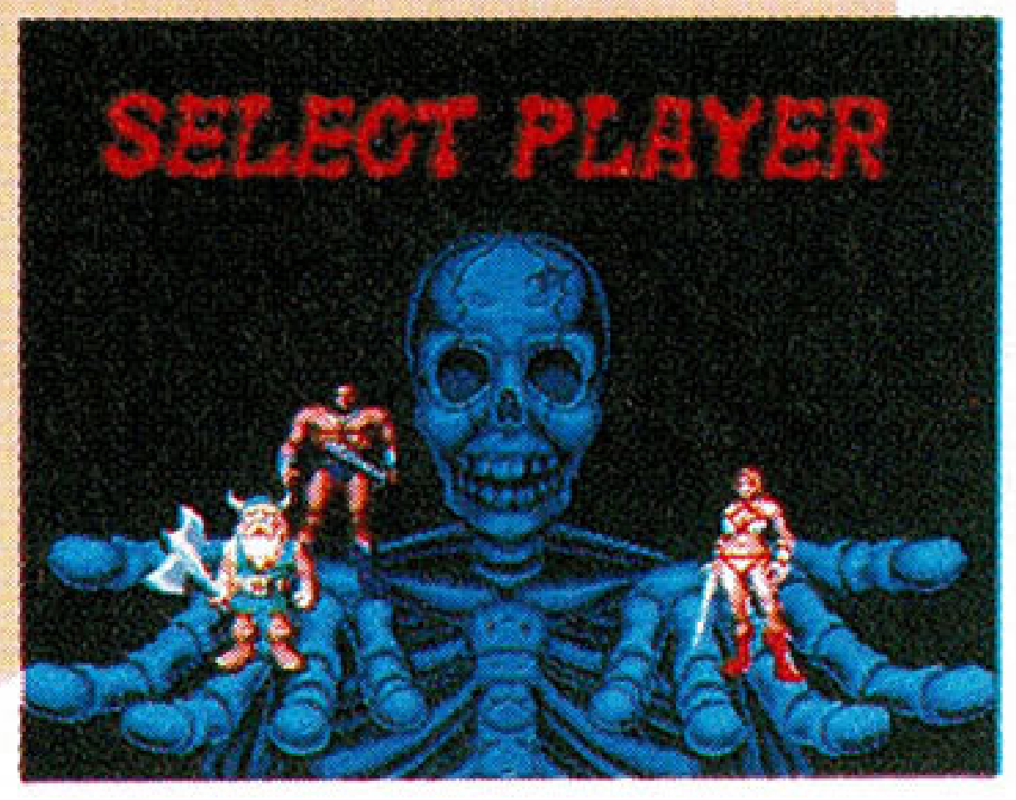
⬅ティリスは魔法が得意

3人の中から1人を選ぶ

主人公は3人で、彼らはそれぞれデス・アダーによって肉親を殺されている。アックスは、たった一人の肉親である最愛の母を殺され、ギリアスは同様に弟を殺された。ティリスはファイヤーウッド王国の王女で、父母を殺されている。そして、復讐の機会を狙っていた彼らは、今、立ち上がる。

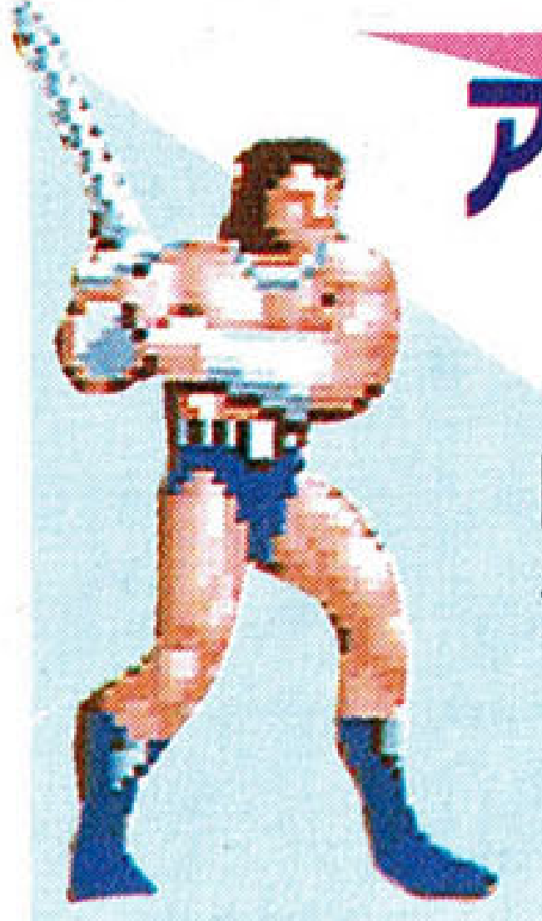


⬅片方でプレイヤーを選び、決定すると



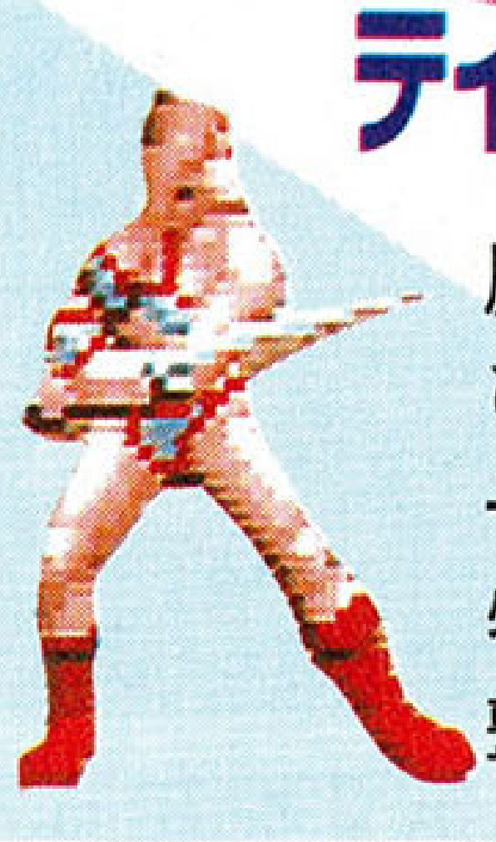
➡決定されたキャラは消える

アックス・バトラー



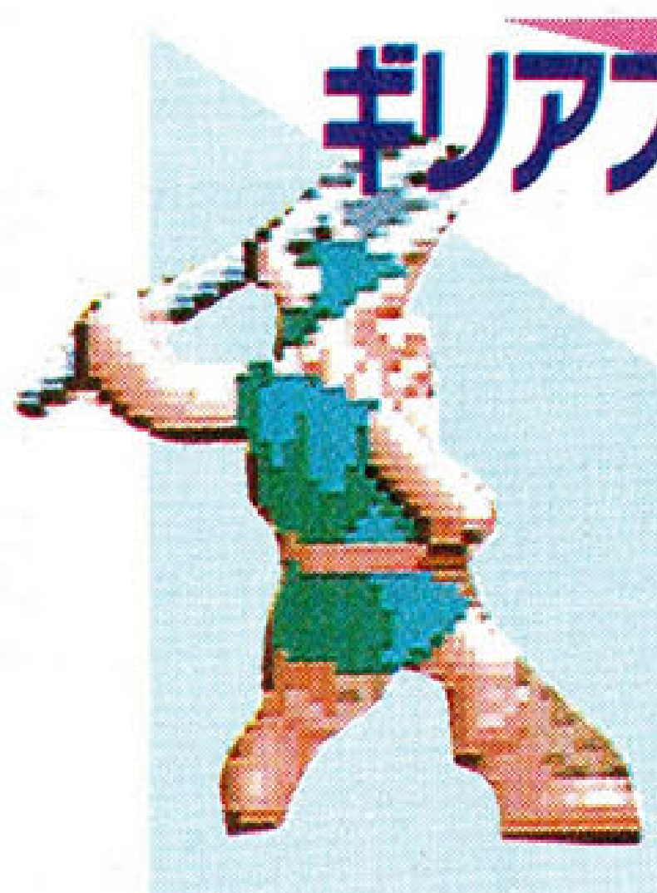
3人のうちでまさに中間的な能力を持つ。魔法も適度に使えるキャラ。だが彼のダッシュ＋アタックは使えない。

ティリス・フレイアー



魔法を滅多に使用せずひたすら肉弾戦を好み一撃必殺を好む人向き。特に彼女の飛び蹴り攻撃はとても有効である。

ギリアス・サンダーヘッド

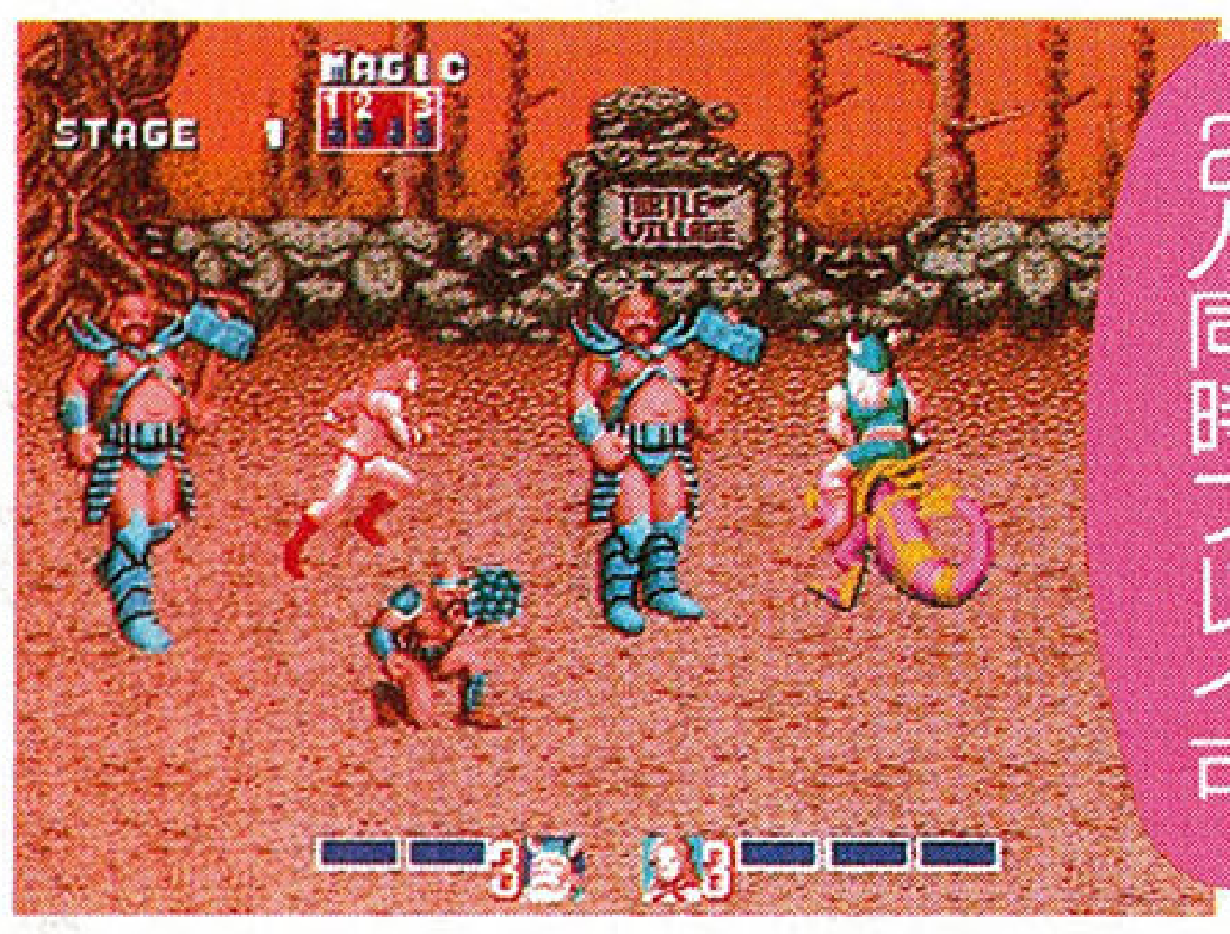


魔法をバシバシと使いたがる人向け。少ないポーションの数でレベル3の魔法を使える。けっこう強いキャラ。

メガドライブ版は2人同時プレイ可能＋3モード

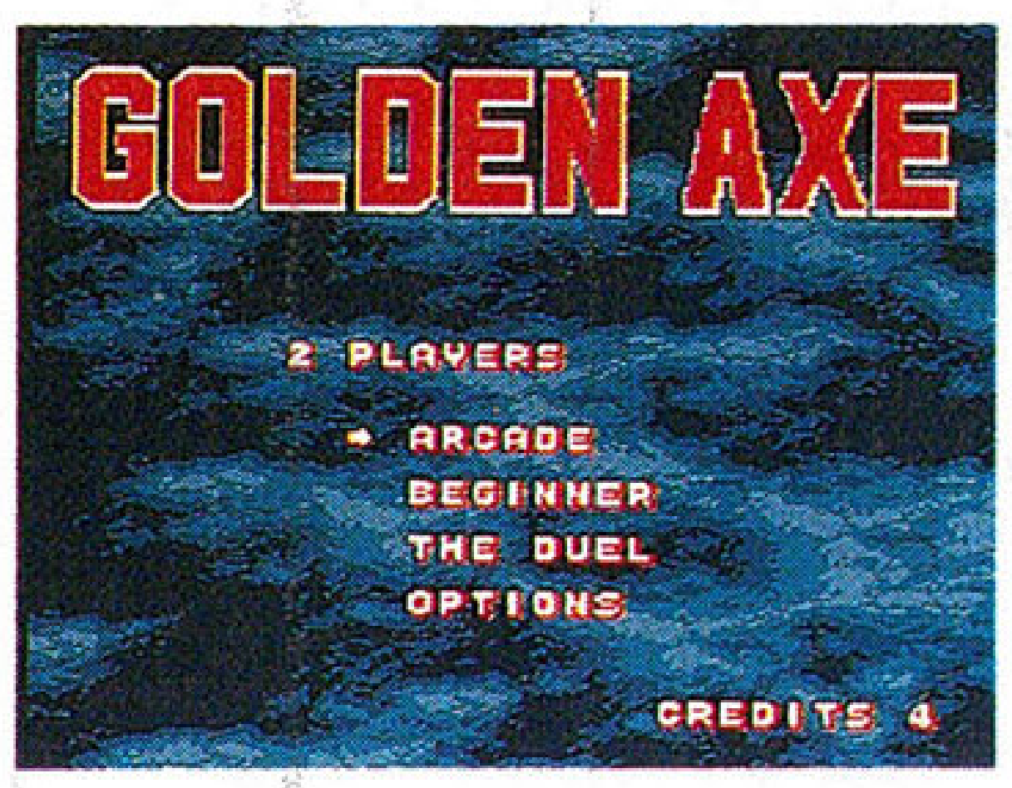
メガドライブ版は2人同時プレイが可能であるのはもちろんの事、業務用の難易度を程よく修正、バランスが良く誰にでも楽しめる完成度が高いものに仕上がっている。

それだけでも充分なのに、それに飽きたらずメガ版にはメインのアーケードモードに加え、2つのモードが加わっている。それではその3つのモードに関して詳しく紹介していこう。



2人同時プレイ可

⬆2人用でプレイすれば楽しさ2倍

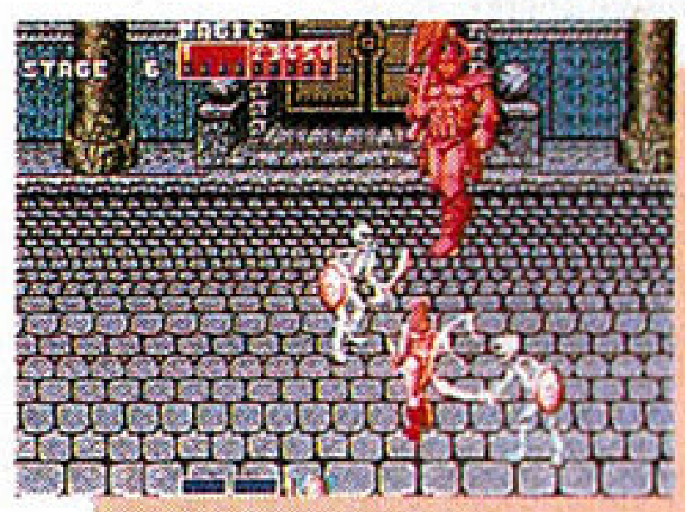


GOLDEN AXE
2 PLAYERS
➡ ARCADE
BEGINNER
THE DUEL
OPTIONS
CREDITS 4

⇨これがモード選択画面だ。全部で4項目ある

アーケードモード

これがメインのゲーム。ただし業務用とは、敵キャラの出現パターンや、種類も若干違う。なによりも、業務用が全5面だったのが、メガ版は全8面となっている。



⇨諸悪の根源デス・アダーだ

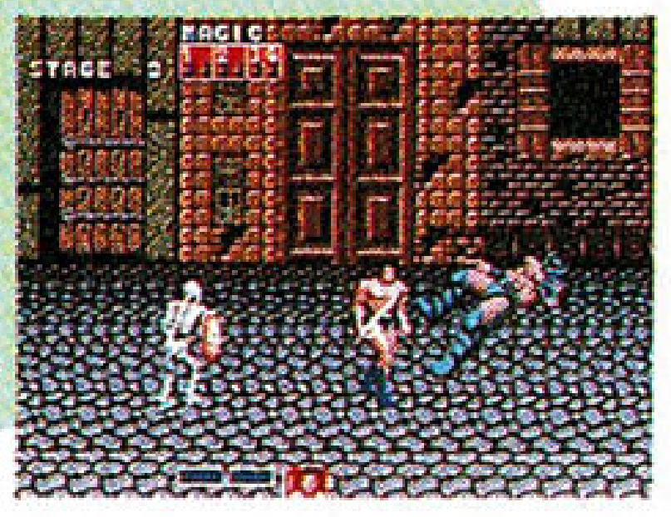
⇨それなりの難易度が君を待つ

ビギナーモード

その名の通り初心者用のモード。全部で3面しかない。

敵の耐久力は半分、強い敵も配置されていない。ただしエンディングは見ることはできない。

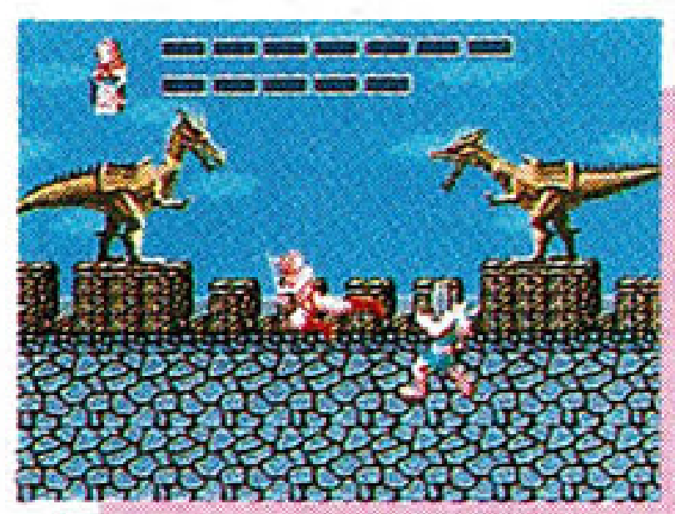
⇨敵の配置が微妙に違うのだ



⇨ビギナーモードのボス、デス・アダーJR

デュアルモード

いわゆる対戦モード。1人用で行うときは、デス・アダー軍兵士たちとの勝ち抜き戦。2人用で行うと、3人の戦士の内2人を選び1対1のバトルを行うのである。

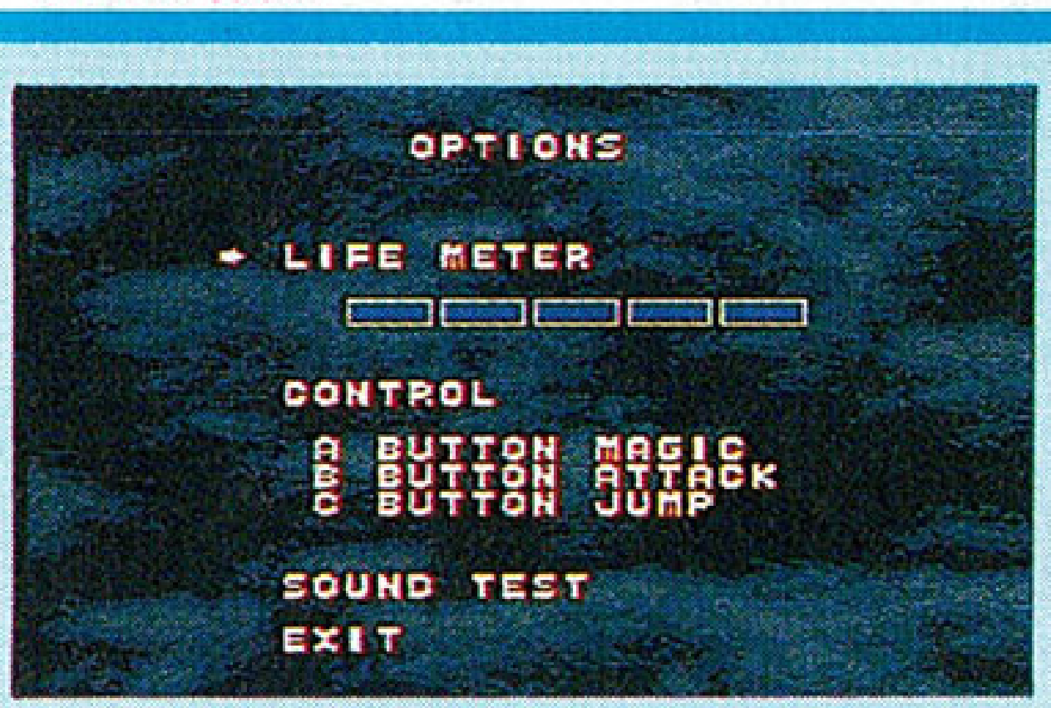


⇨2Pは友達同士で戦うのである

⇨1Pモードはデス・アダー軍兵士との戦い

オプション

体力の設定や、コントロールパッドのA～Cボタンの設定変更、サウンドテスト等々の各事項を設定変更できる。特筆すべきは体力の設定。



OPTIONS
➡ LIFE METER
CONTROL
A BUTTON MAGIC
B BUTTON ATTACK
C BUTTON JUMP
SOUND TEST
EXIT

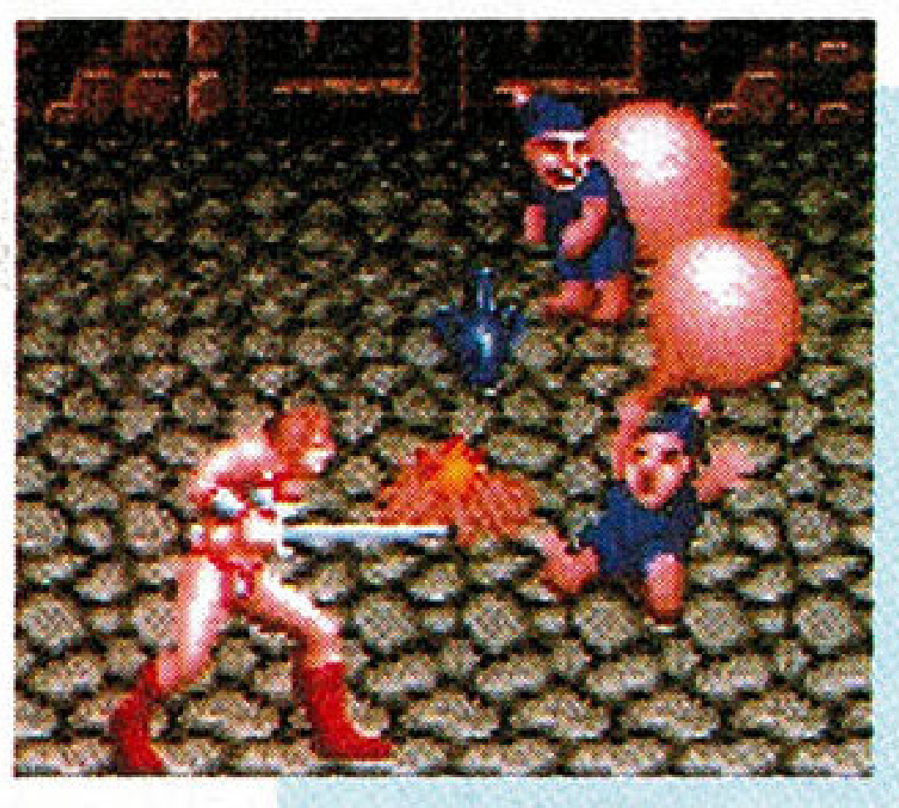
⇨体力を増やせばプレイは楽に

三者三様の魔法を使いこなせ

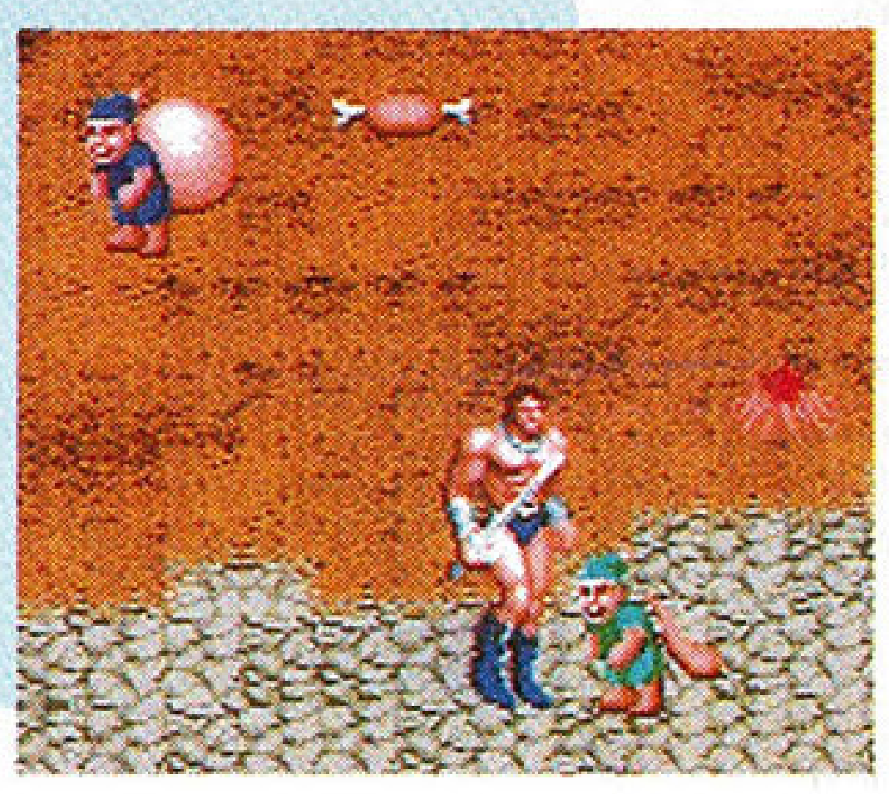
主人公たちは特徴ある魔法を各々身につけている。魔法はマジックボタンを押すと使用でき、画面内の敵全てにダメージを与えることができる。ただし、ポーションと呼ばれる青い壺を持っていないと使用不可能。よく魔法を使う人にはギリアスを、あまり使わない人にはティリスがお薦めである。

ポーションはシーフから奪え！

ステージの途中や、ステージクリア時に袋を背負ったキャラクタが現れることがある。彼らをつつくと魔法の素とも言えるポーションや、体力が回復する肉を取れる。



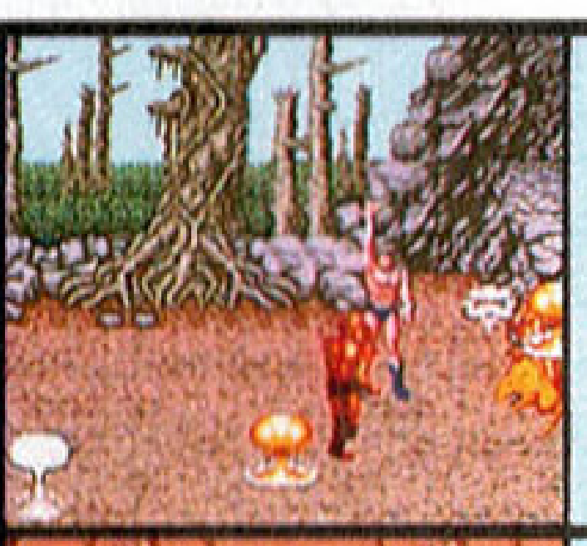
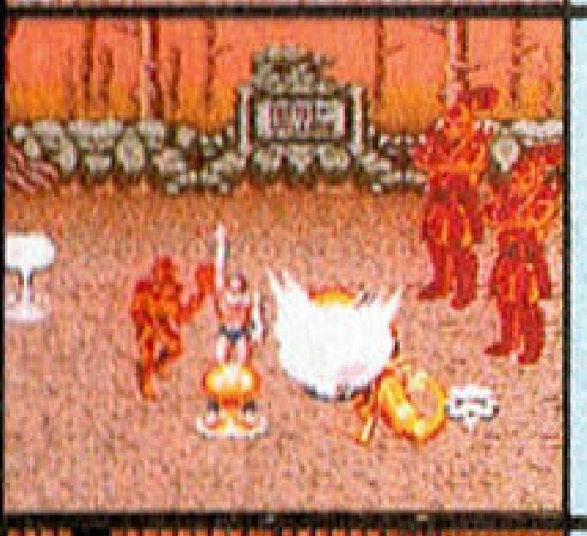
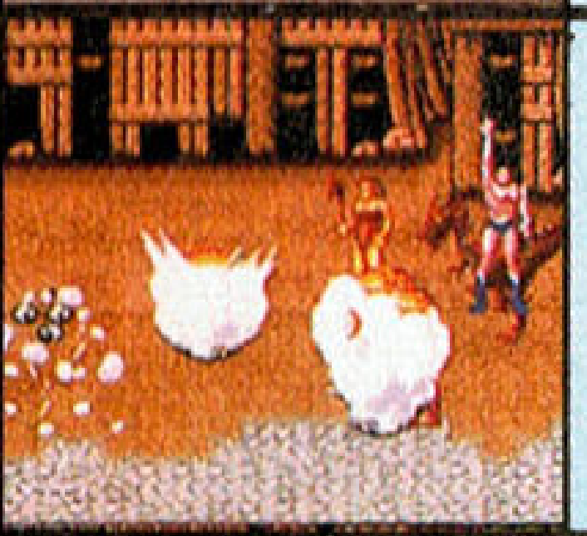
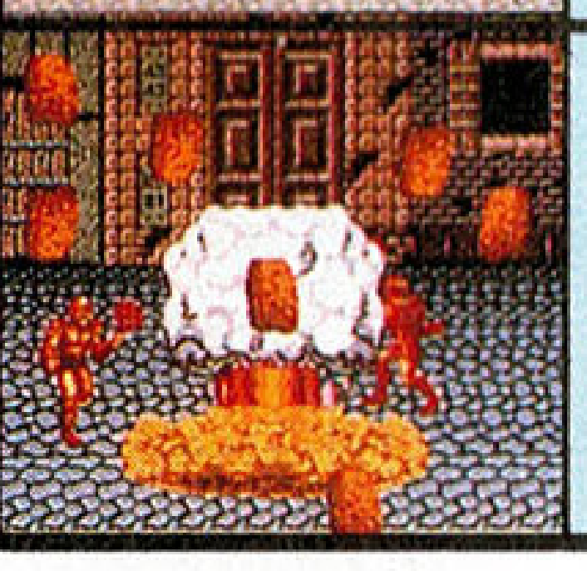
⇨ステージクリアするとシーフが出現。ポーションを入手することができる



⇨緑色のシーフは肉を持っている。肉を取ると体力を回復することができる

アックス・バトラー

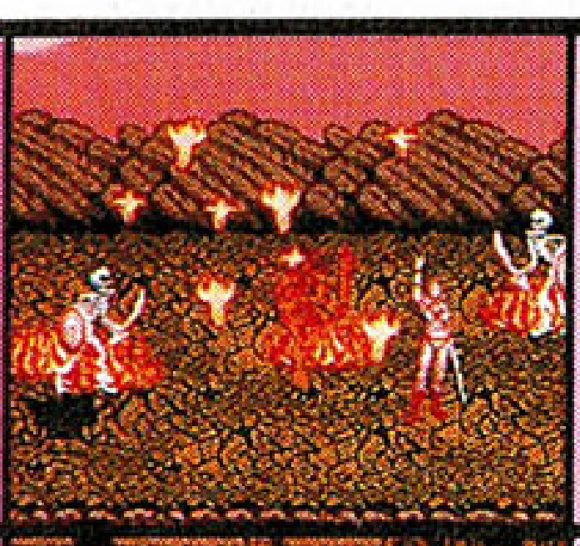
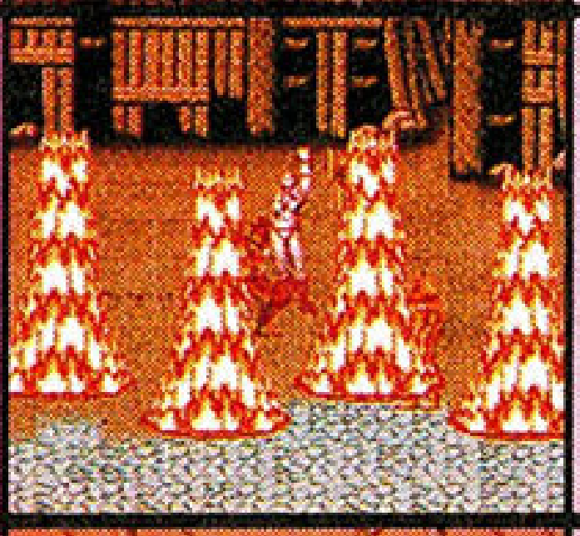
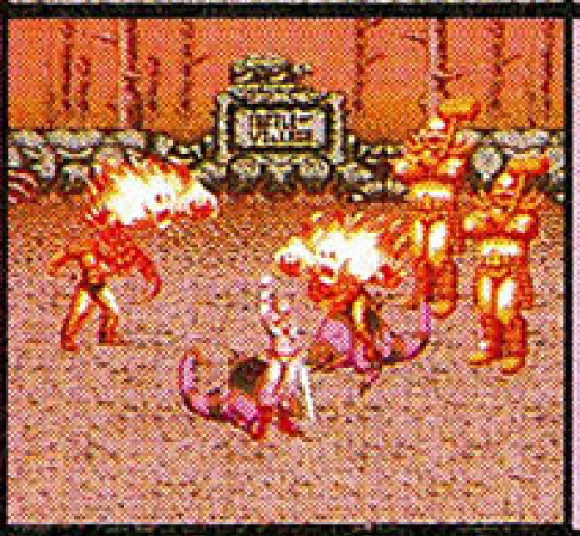
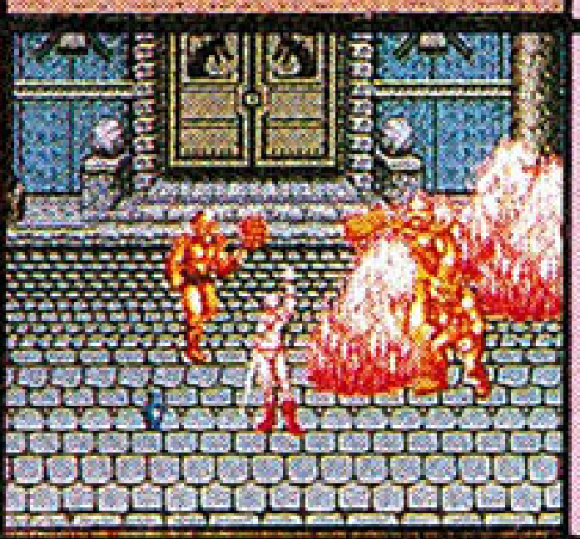
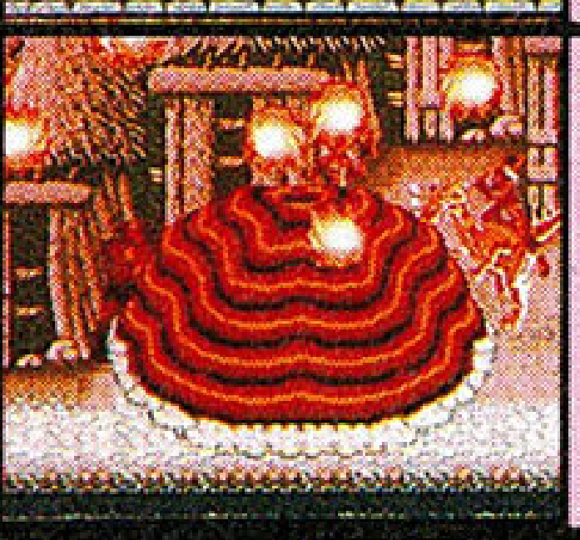
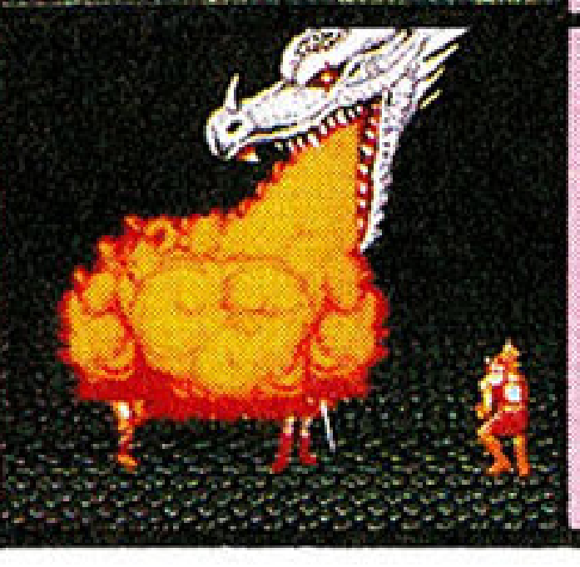
地の魔法が得意。地震と爆発を操る。ただし4種の魔法しか使えない。3人の中では使い易い。

レベル1		まだまだ小さな爆発。ダメージもまだまだ低い
レベル2		少し大きめの爆発がちらほらと目立つようになってる
レベル3		大きい爆発のグラフィックのみ見えるようになる
レベル4		これが最大の爆発。キノコ雲が見事にみえる

⇨ギリアスはレベル3までの魔法なら誰より早く使うことが出来るようになっている

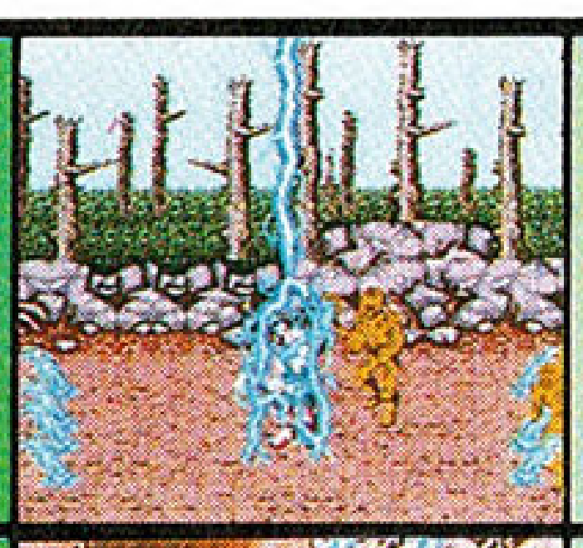
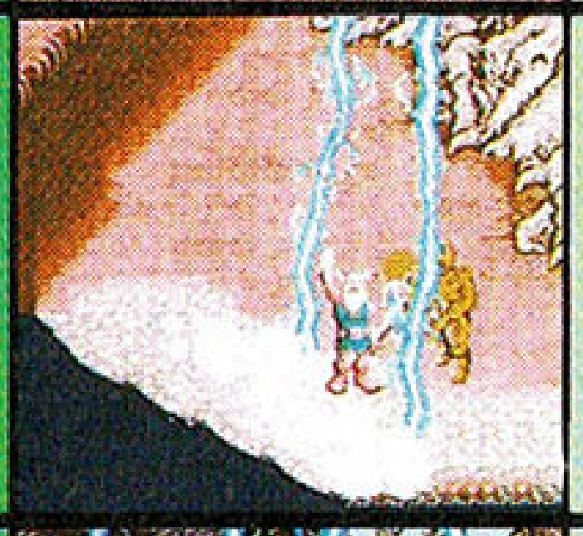
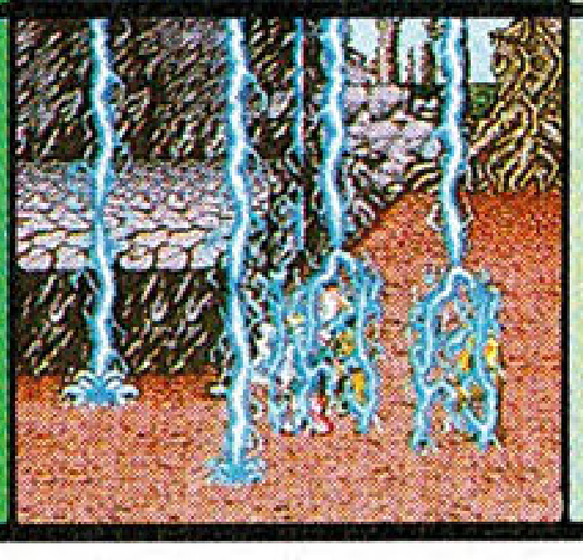
ティリス・フレイアー

炎の魔法が得意で6種の強力な魔法を使う。ただし最強魔法を使うために9コのポーションが必要。

レベル1		まだレベル1の魔法。ちょっとした焚き火のような物
レベル2		うって変わって美しい炎の柱が立つようになる
レベル3		炎の精霊がぐるぐると回る。最後にはアップになる
レベル4		炎の柱が左から右へと素早いスピードで走ってゆく
レベル5		まるで火山が噴火してマグマが噴出したようになる
レベル6		出ましたティリスの最強魔法、ドラゴン・ブレス

ギリアス・サンダーヘッド

雷の魔法が得意。3種しか使えないが3人中最も少ないポーションでレベル3の魔法が使える。

レベル1		雷の魔法なんだけど、まだまだしょぼい視覚効果
レベル2		雷が右から左へと土煙を上げてなぎ払ってゆく
レベル3		これがギリアスの最強の魔法。結構綺麗に見える

⇨ティリスの最強魔法は威力がある

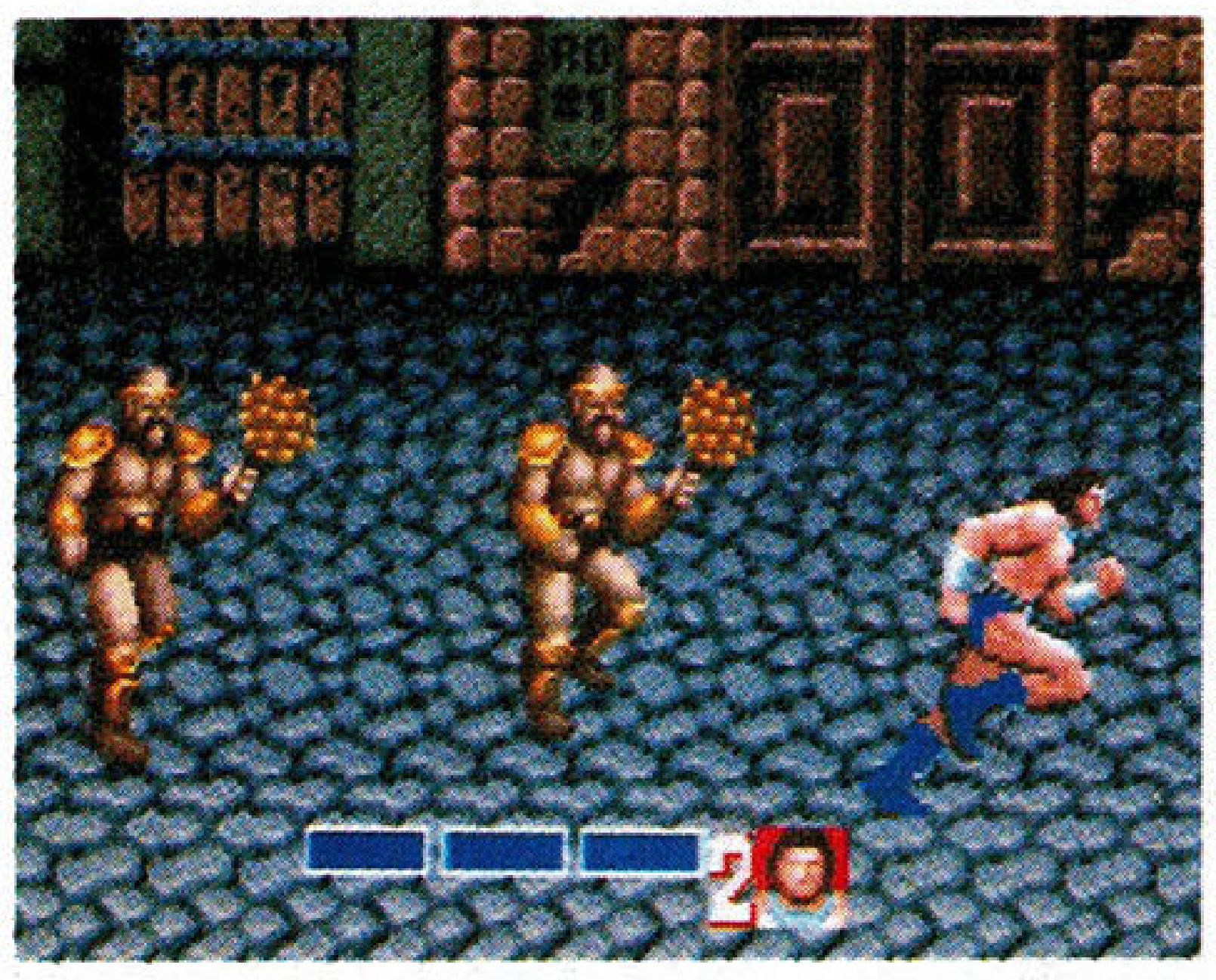
⇨魔法を使うならアックスは使える

数々のアクションを使いこなせ！

ではここで戦いの最も基本となる各戦士のアクション及びその使用法について紹介しよう。

ダッシュ

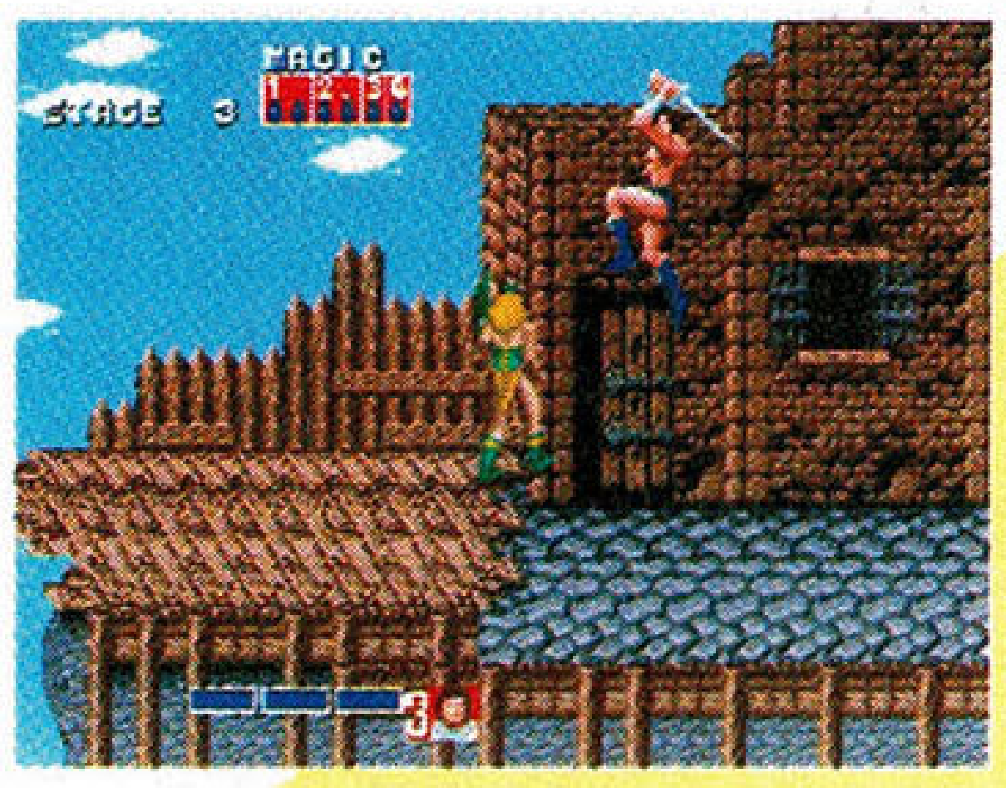
左右の方向ボタンを2回素早く押すと走る。囲まれたときに使ったり、他の技と組み合わせて使用。



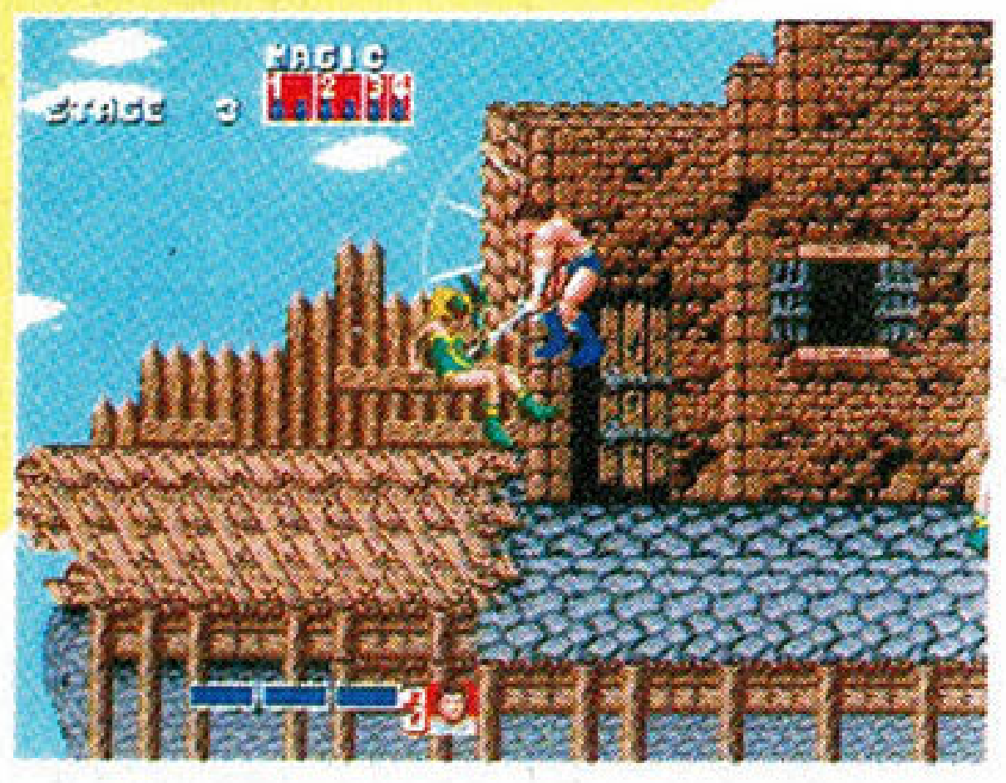
囲まれかけたらすぐにダッシュを使って逃げろ

ジャンプ切り

ジャンプしながらアタックボタンを押すとできる。敵の攻撃を受け難く、手軽にできて威力が高い。使用頻度が最も多い技。威力8。



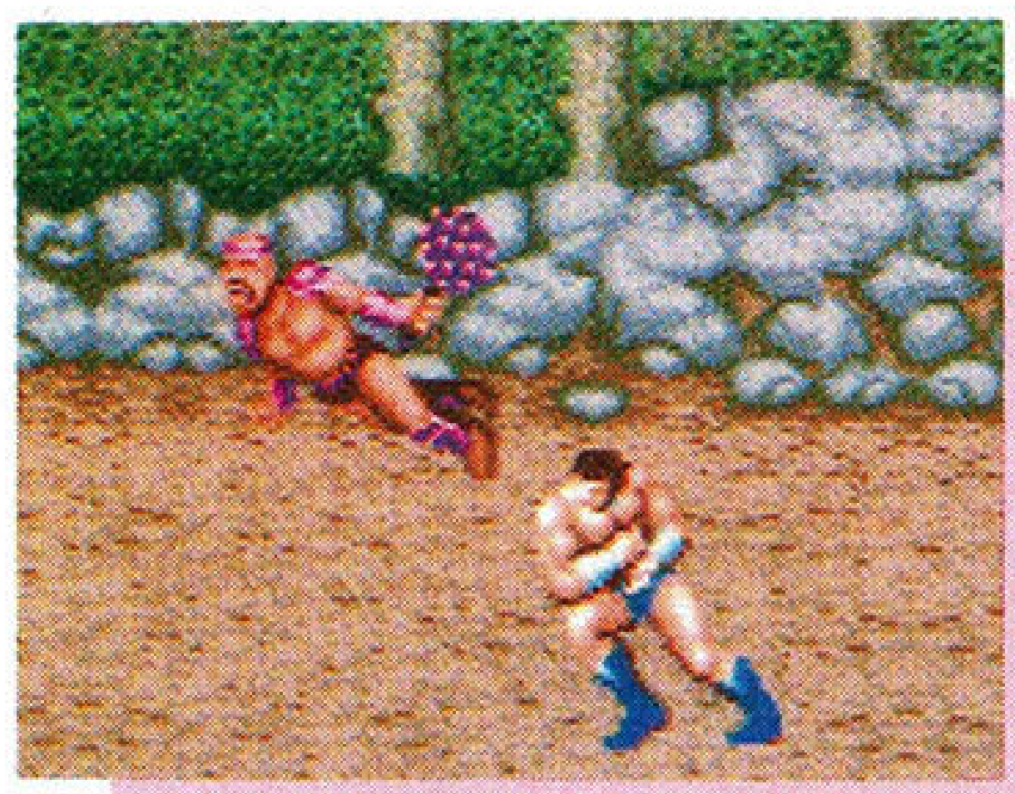
ジャンプをしてアタックボタンを押すと……



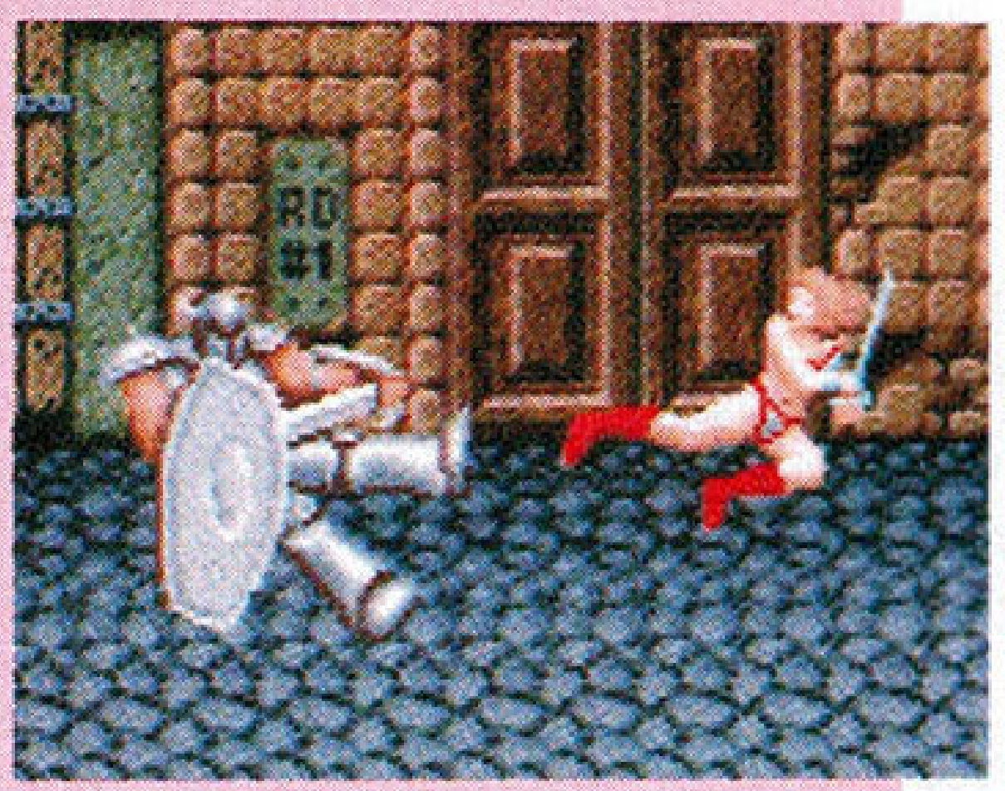
ズバーンと一発が決まった瞬間。結構破壊力がある

ダッシュ+アタック

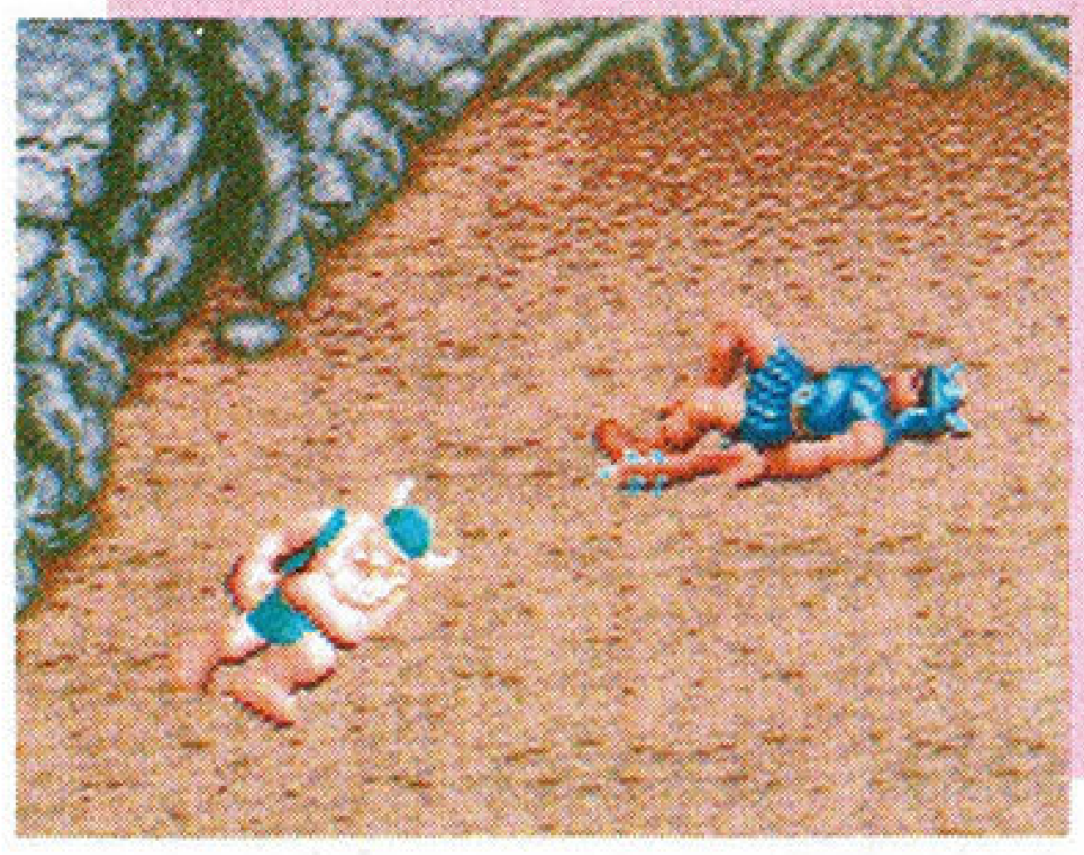
ダッシュしながらアタックボタンを押すと出来る。特にボスキャラたちに対して有効。アックスの攻撃法は体から突っ込んでいくので彼の攻撃が当たる前に逆に敵の攻撃を受け易い。だがティリスの飛び蹴りは爪先から突っ込んでいくため敵の攻撃が当たりにくい上有効範囲が広く非常に有効である。



アックスの場合は体当たり攻撃。はっきり言って使えない



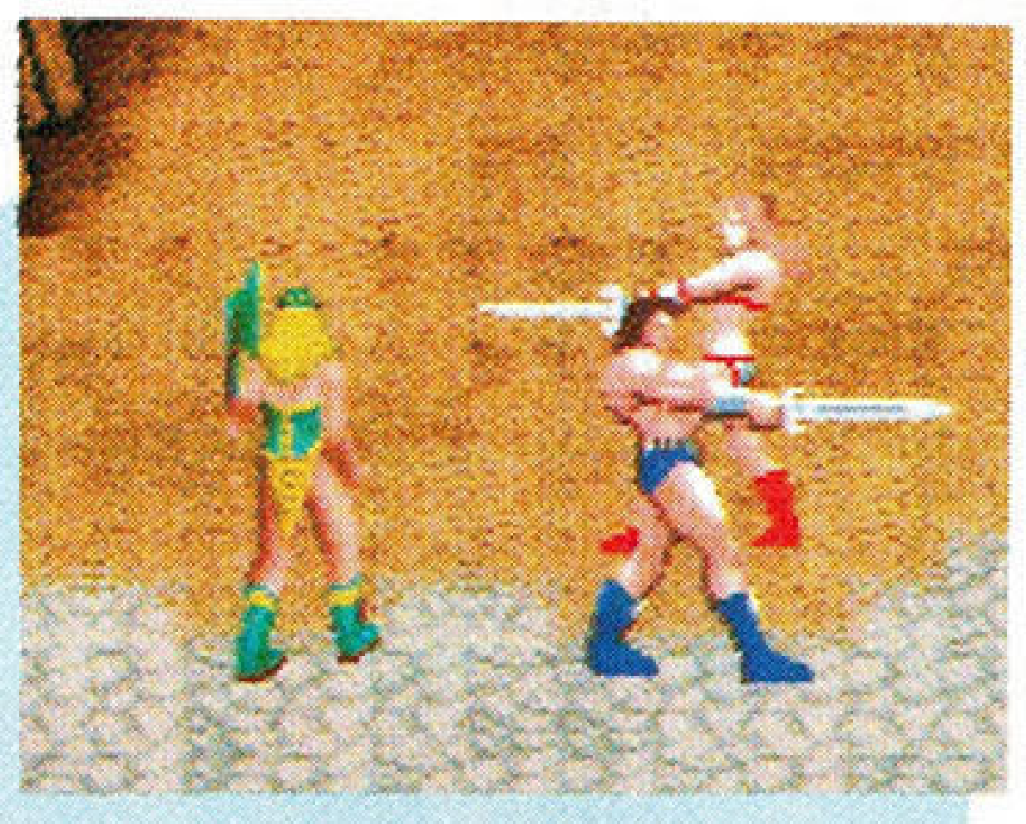
ティリスの飛び蹴り攻撃。有効に使いこなせば最強の兵器



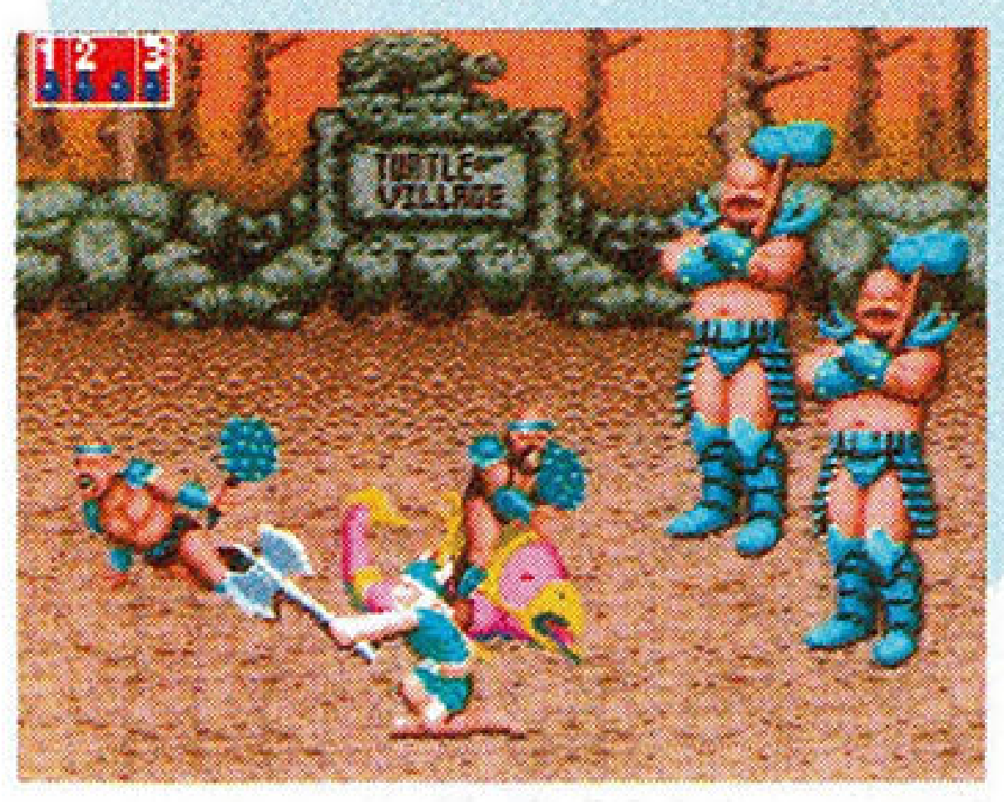
ギリアスは頭突き攻撃をする。これも有効

回転切り

ジャンプボタンとアタックボタンを同時に押すと剣を頭の上で回転させながら後ろにいる敵を攻撃する。使いにくいが威力は12。



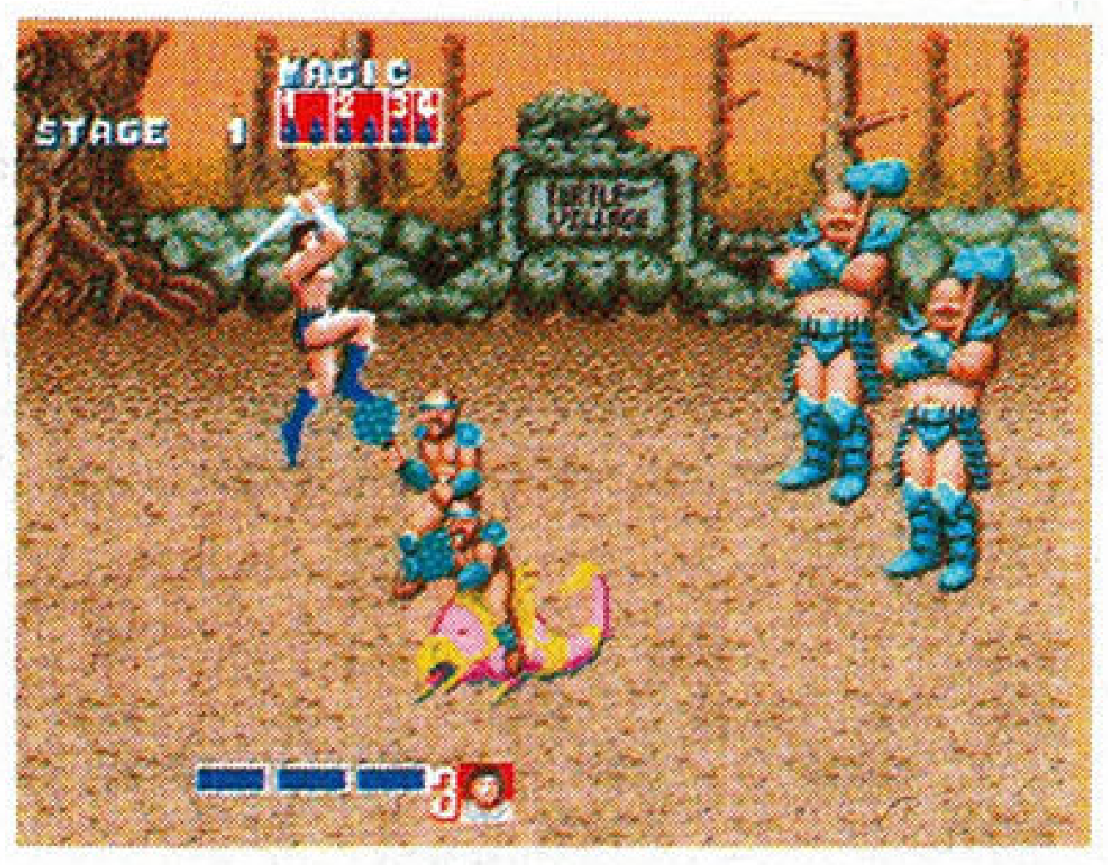
ティリスとアックスの回転切りは同じ動き。破壊力は大



ギリアスの回転攻撃は転がりながら攻撃する

ジャンプ

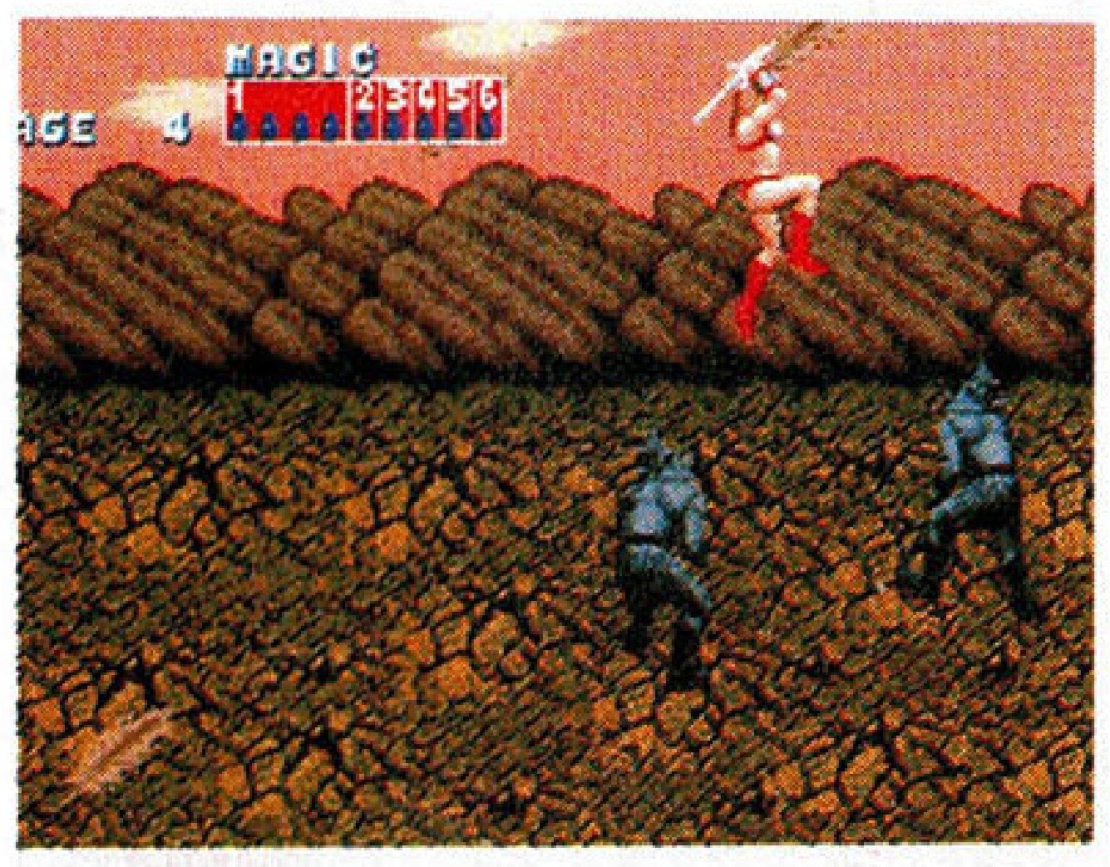
ジャンプボタンを押すとジャンプ可能。主に他の技と組み合わせて使用。汎用性が高い。



ジャンプは敵の攻撃を避けるために使える

ハイジャンプ

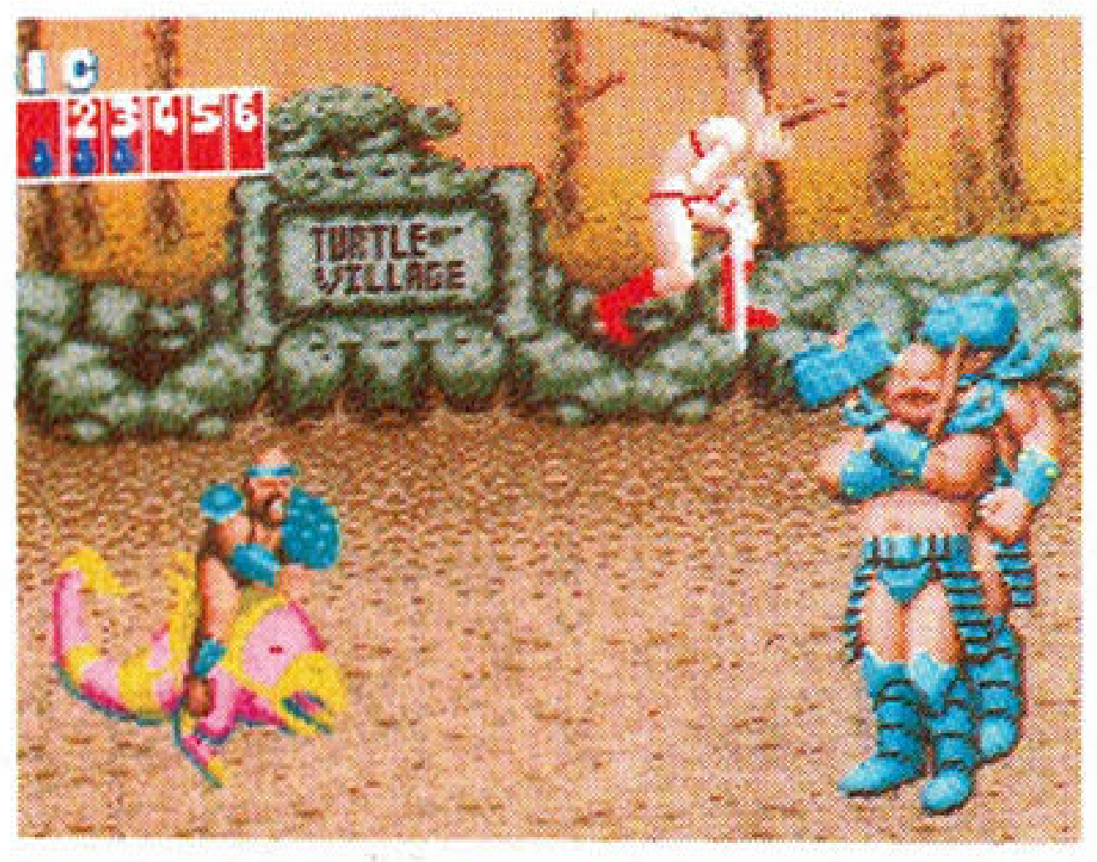
ダッシュしながらジャンプボタンを押すとより高いジャンプが出来る。この技はあまり使わない。



普通のジャンプのようだがハイジャンプ

ハイジャンプ切り

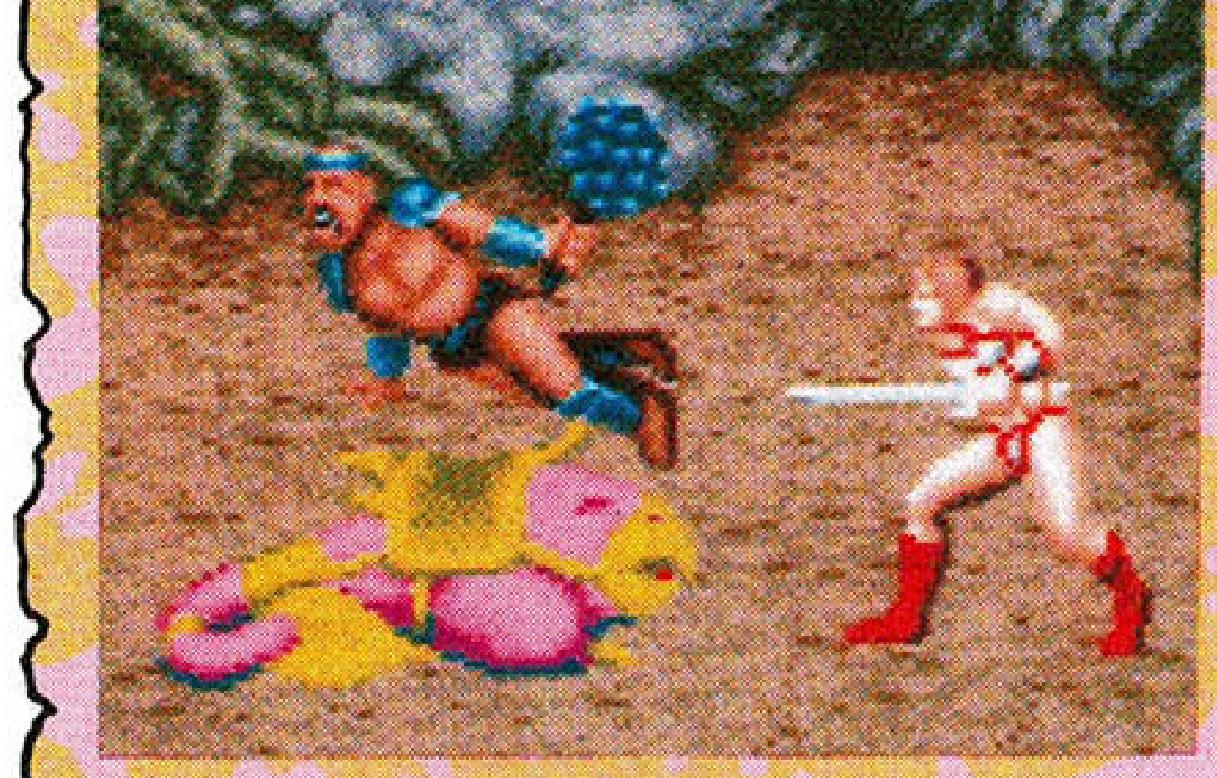
ハイジャンプ中にアタックボタンを押すと、剣を構えたまま下の敵を攻撃する。威力は最強の16。



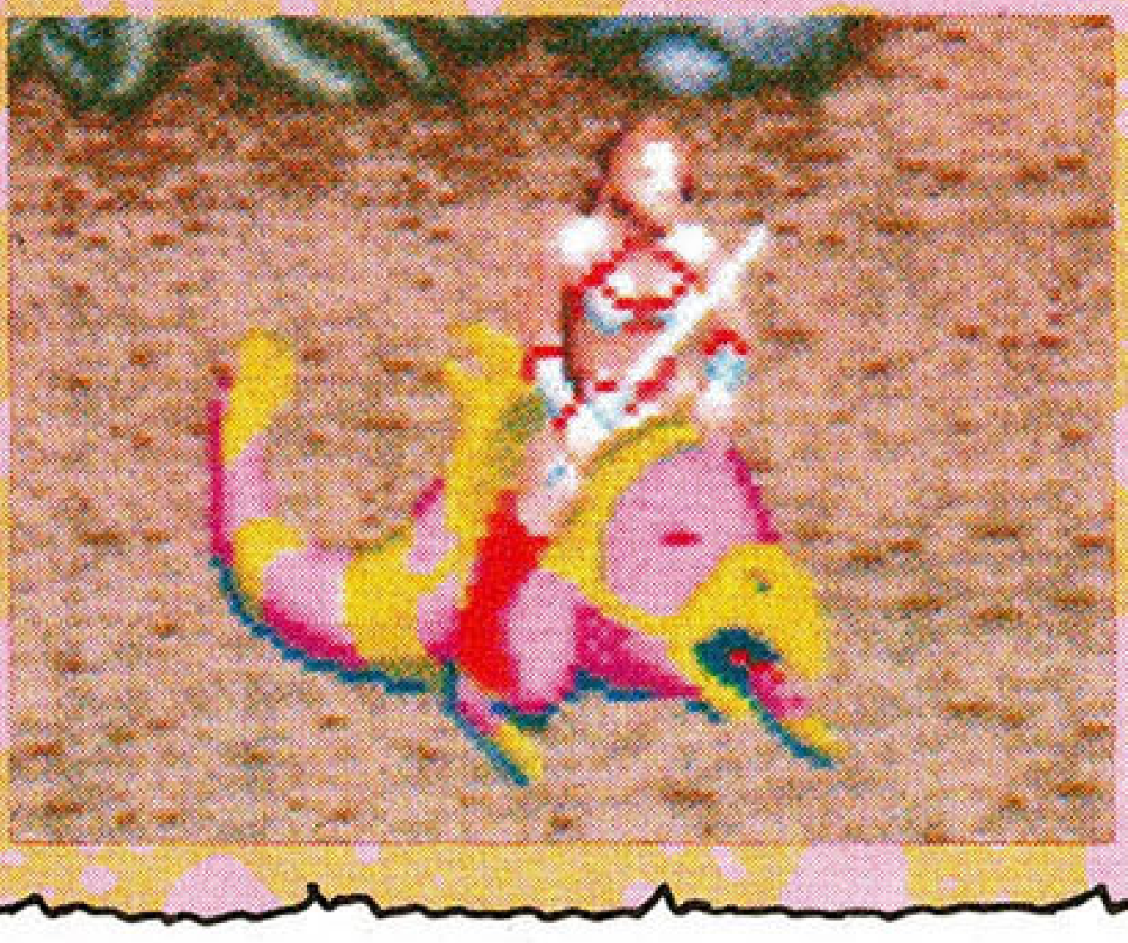
破壊力は最強だが、かなり当たりにくい

敵が乗っているモンスターを奪え

敵キャラがモンスターに乗って攻撃してくる場合があり、その際に上に乗っている敵キャラを叩き落としその上に乗ればモンスターを操ってその能力を使うことができる。



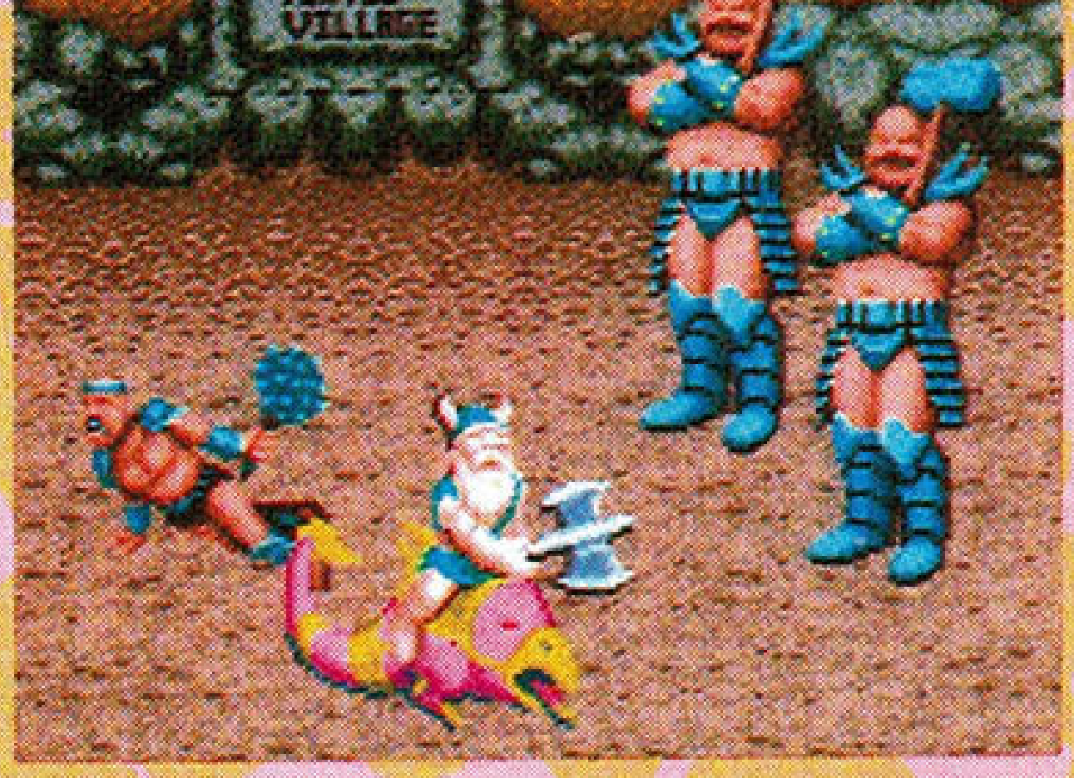
モンスターの上に乗っている敵を攻撃



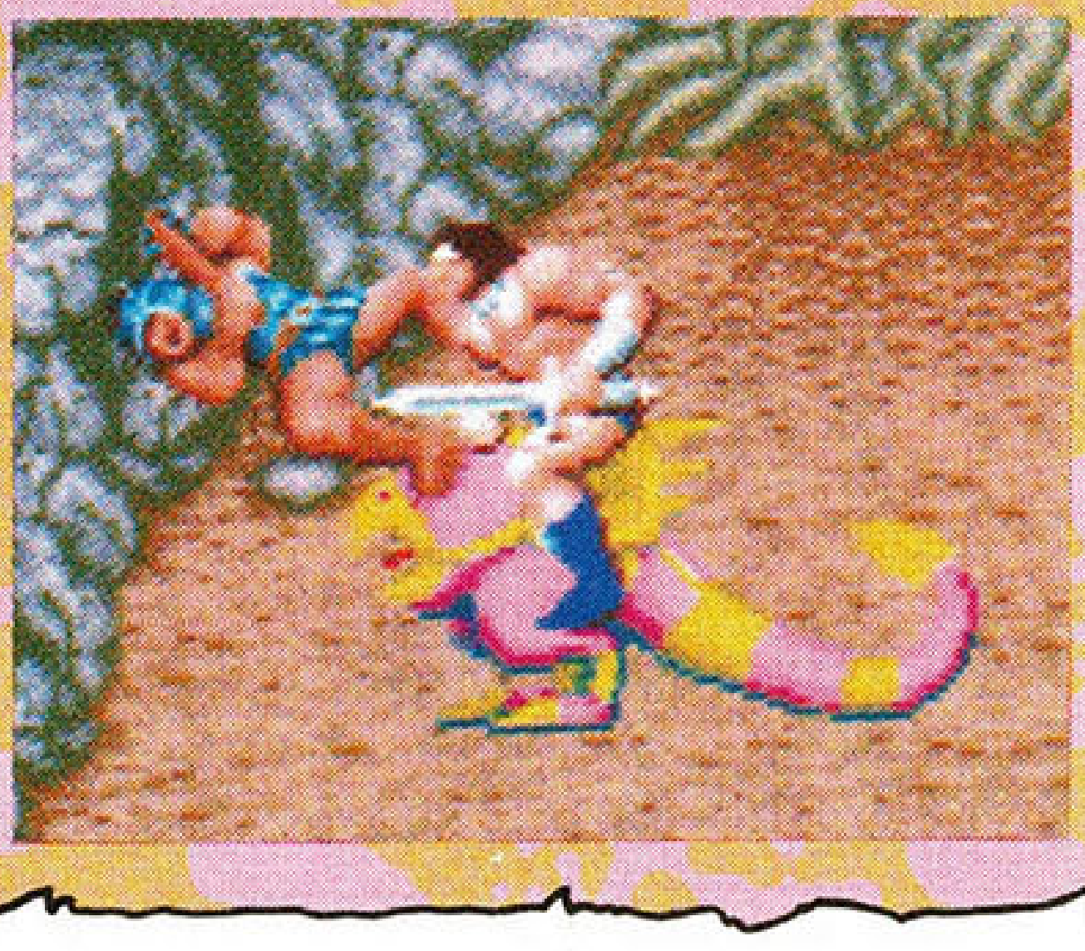
上に乗って攻撃することが出来る

チキンレッグ

上に乗ってアタックボタンを押せば尻尾を使って敵を攻撃できる。慣れないうちは乗らない方が良い。



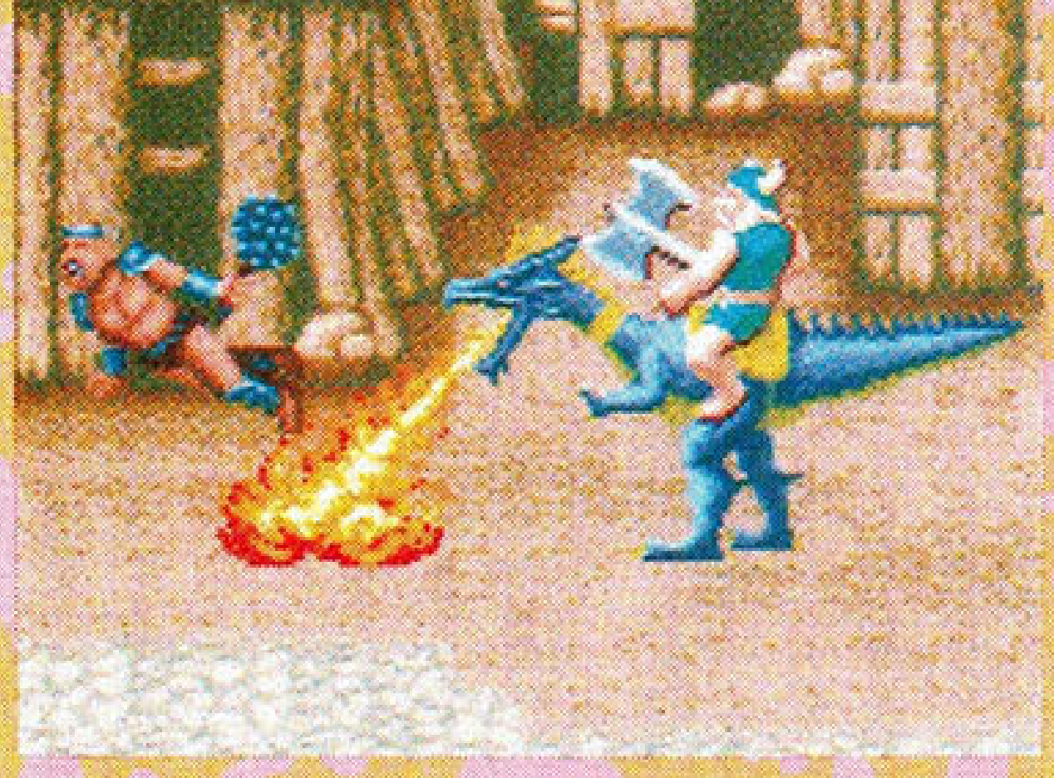
こいつは尻尾で攻撃することができる



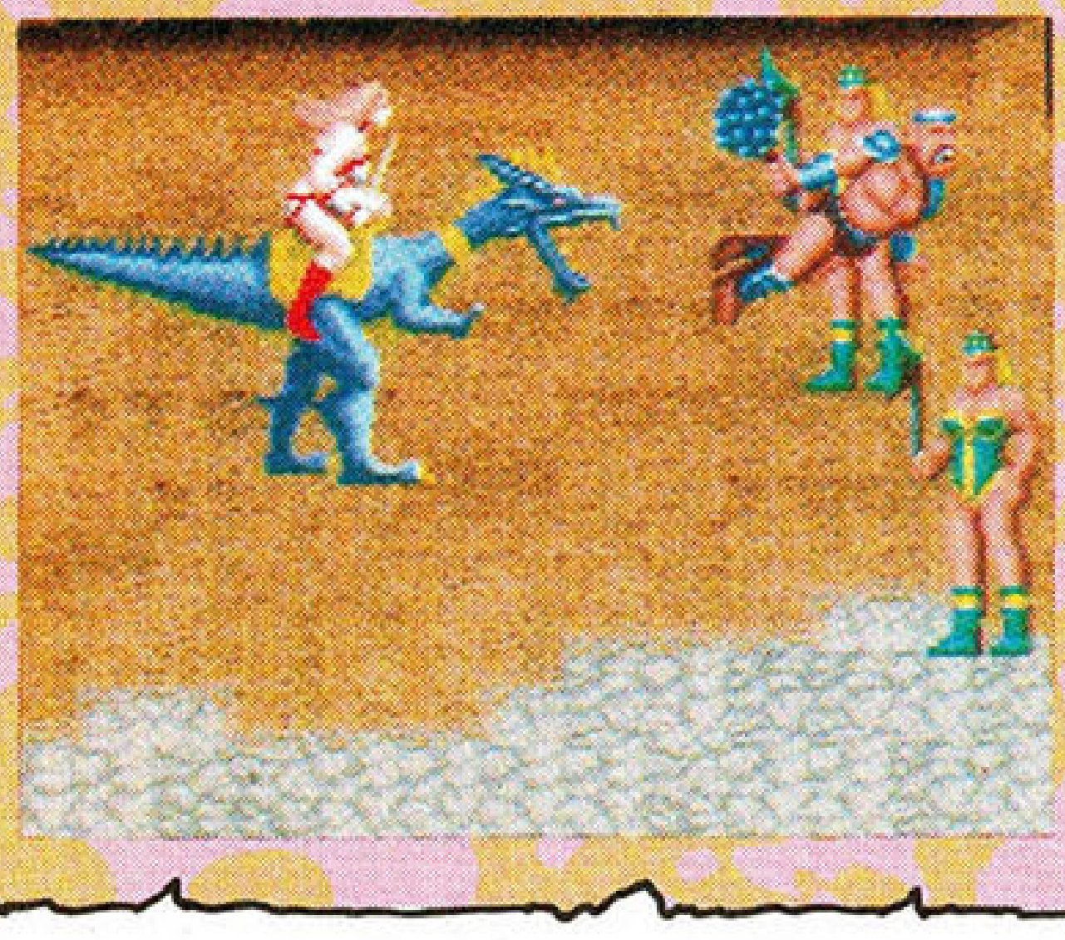
鋭利なクチバシで体当たり攻撃

ブルードラゴン

同様にアタックボタンを押すと、斜め下45度の角度でファイヤーブレスを吐く。その威力は絶大なのだが攻撃中は身動きがとれないので背後からの敵の接近攻撃を受けやすい。



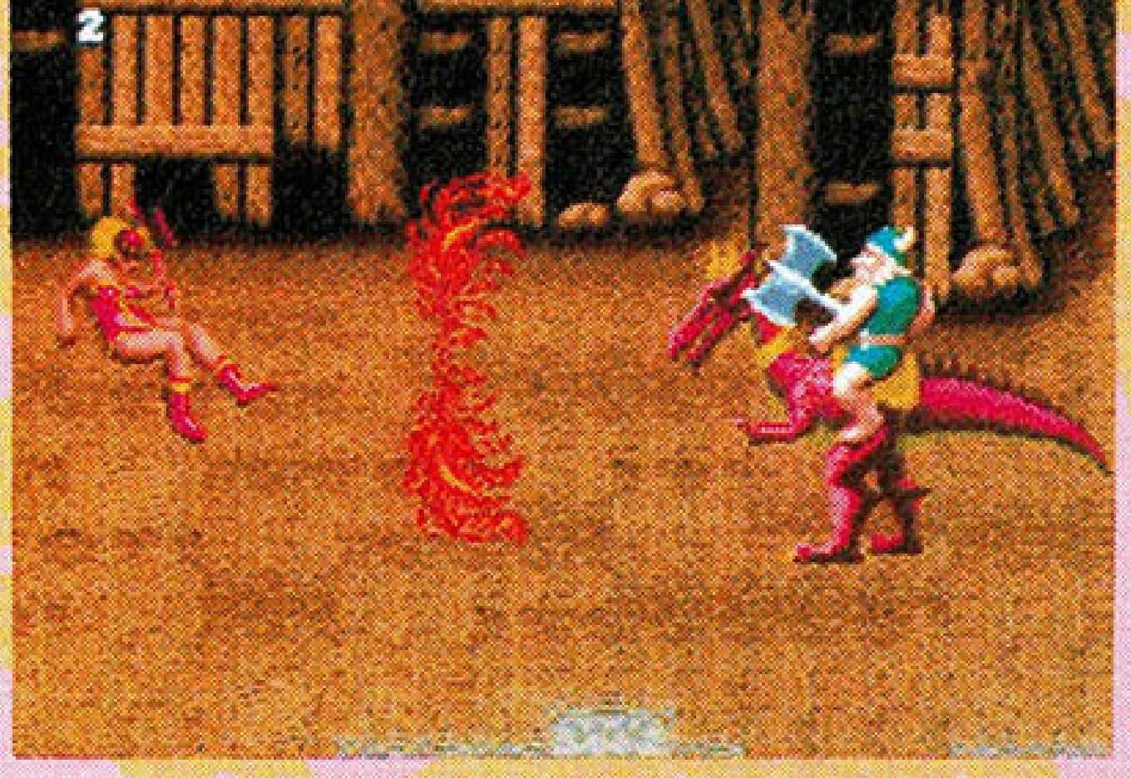
ファイヤーブレスは攻撃力が高い



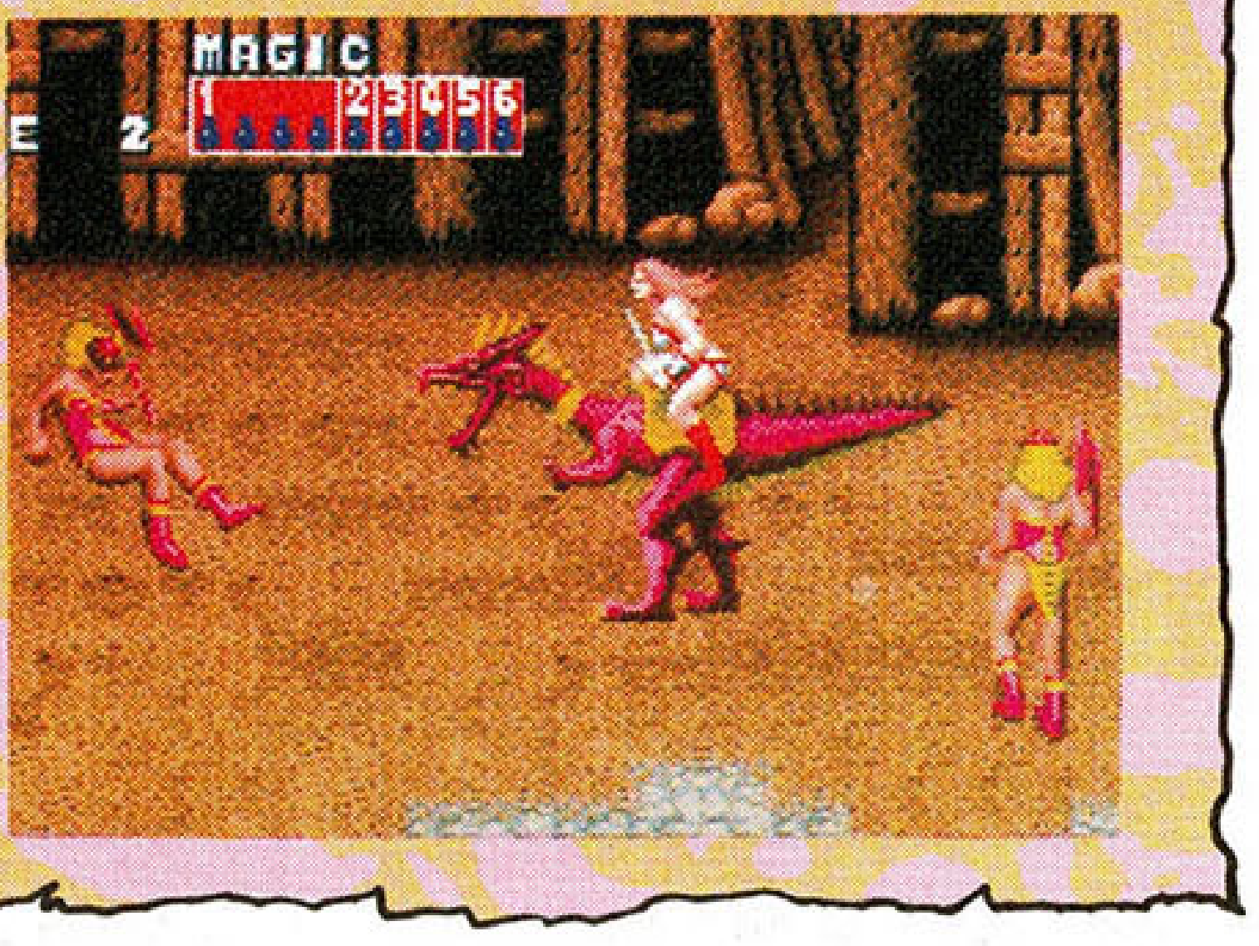
ブルードラゴンの体当たり攻撃

レッドドラゴン

このドラゴンはアタックボタンを押すと飛び道具であるファイヤーボールを吐いてくる。ブルードラゴン同様、背後からの攻撃を受けやすい。使いこなせれば最強のモンスター。



ファイヤーボール攻撃も強力

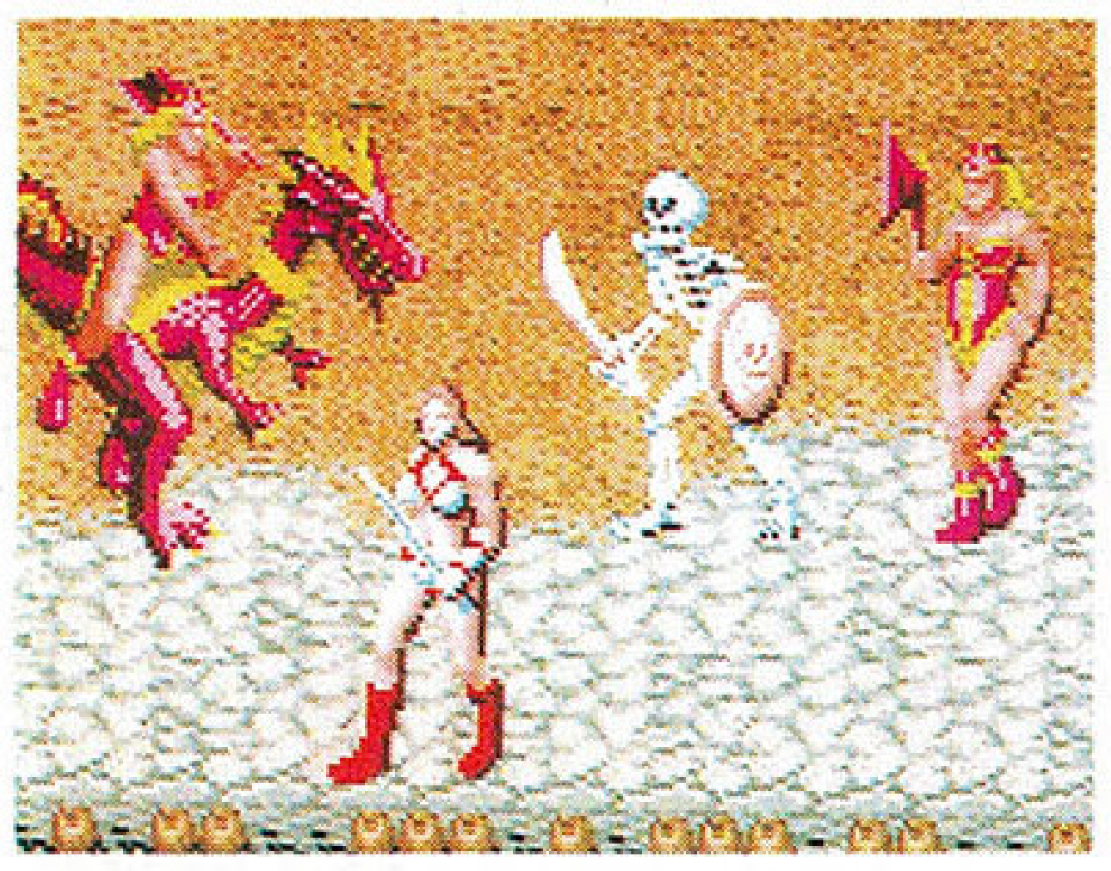


体当たり攻撃を有効に使いこなそう

敵キャラの能力を、フルチェックだ！

全面をクリアするために、敵キャラの能力を知るのは大切なこと。

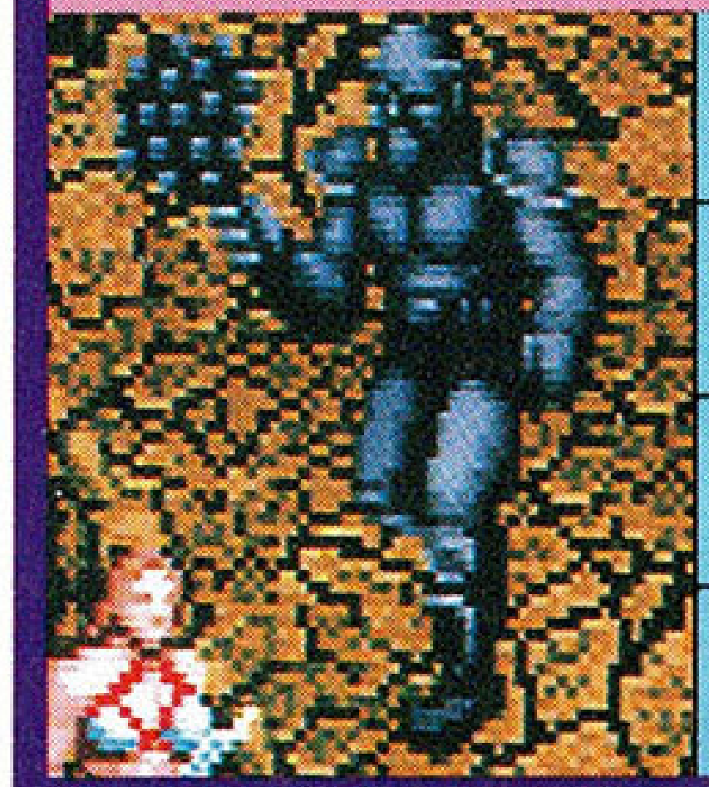
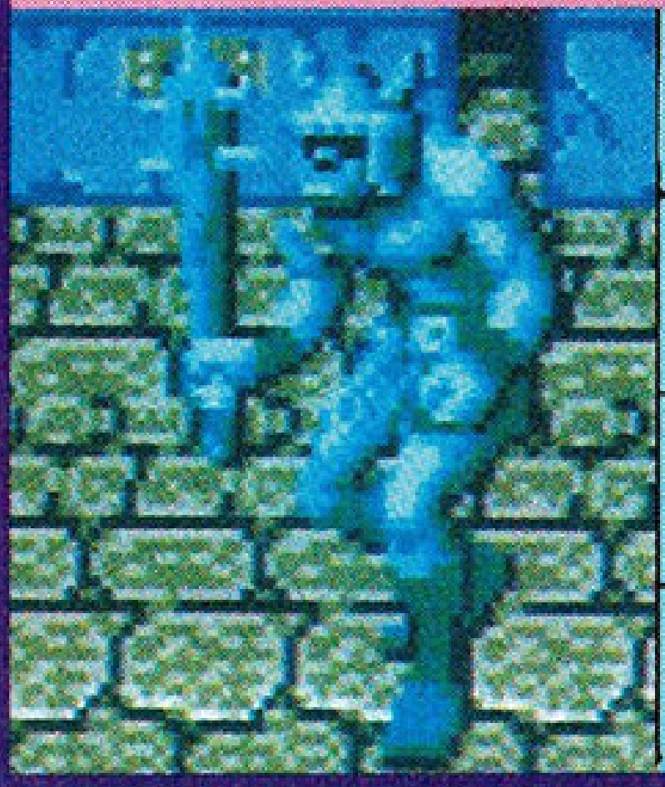
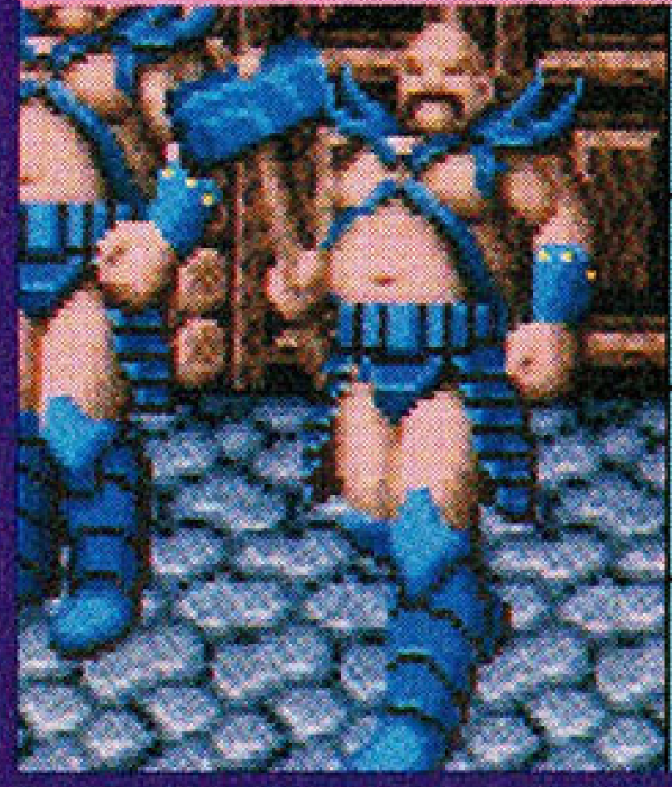
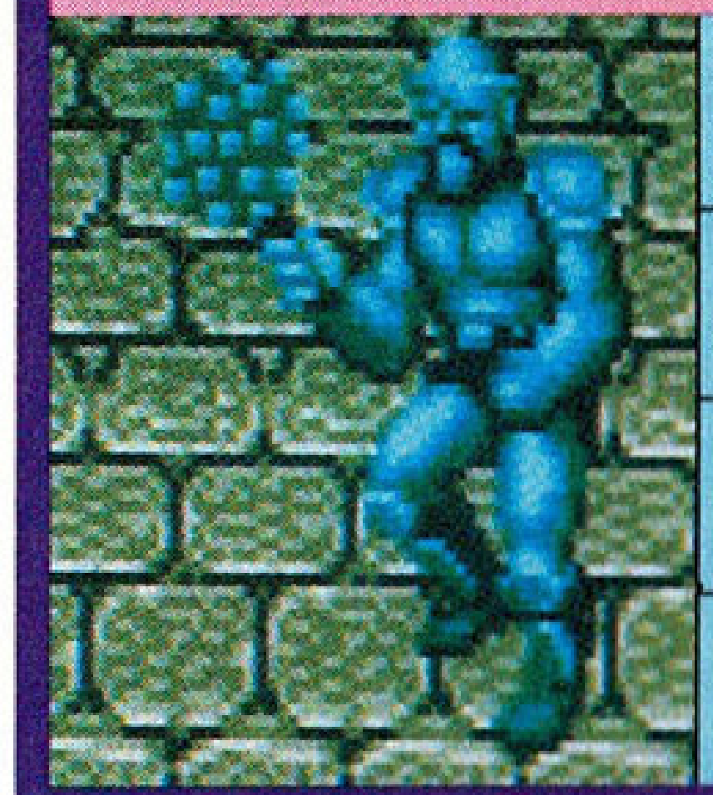
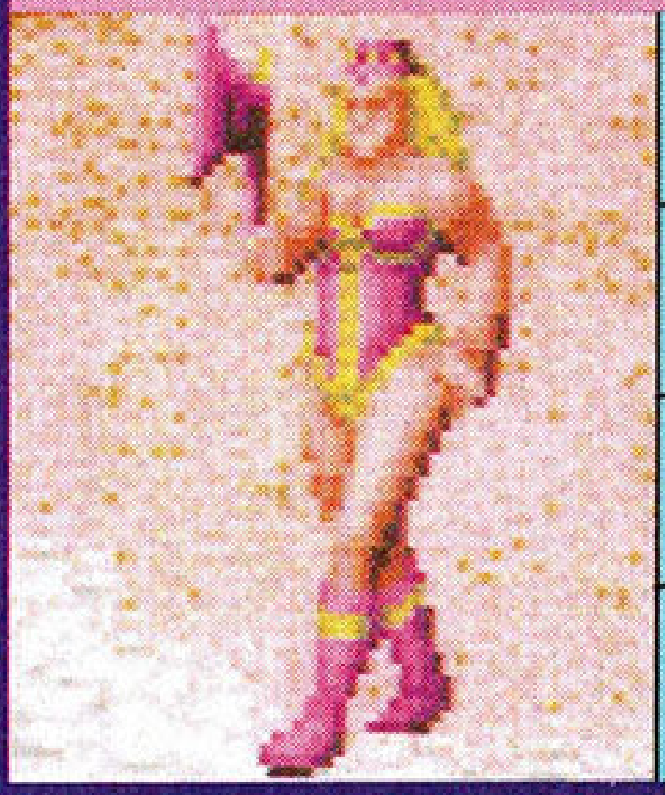
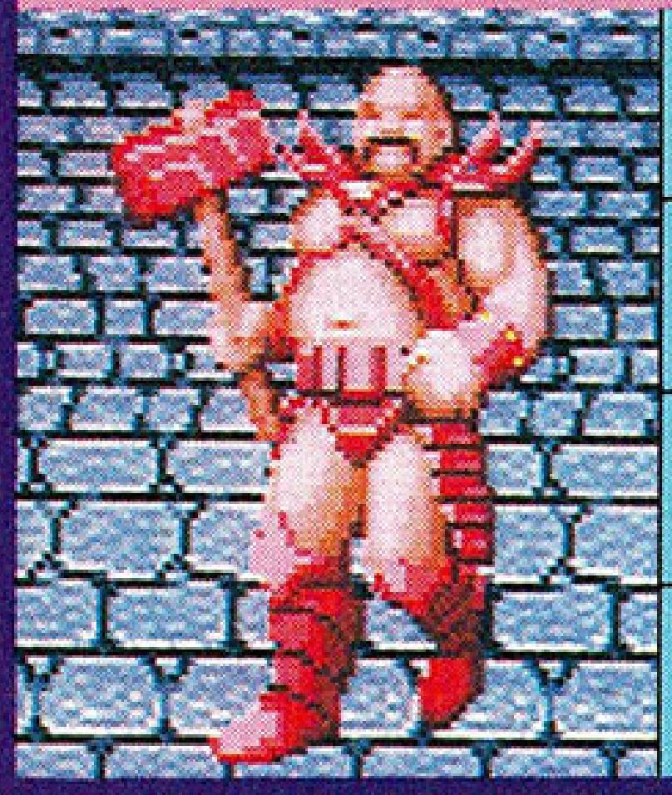
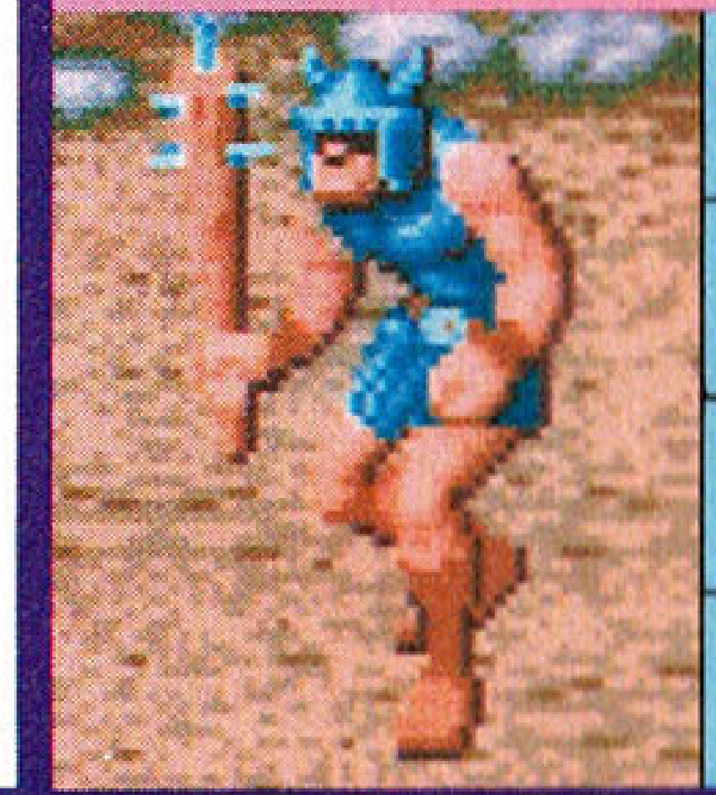
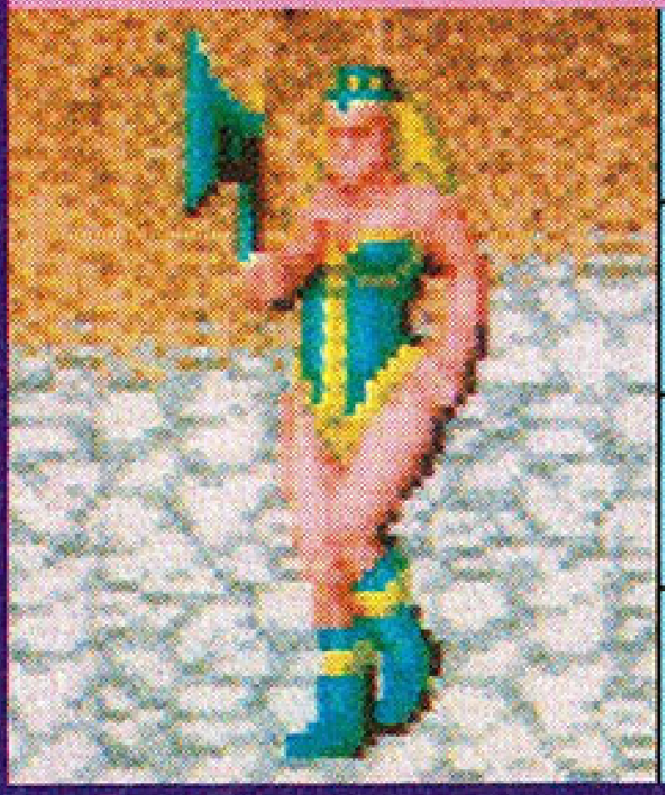
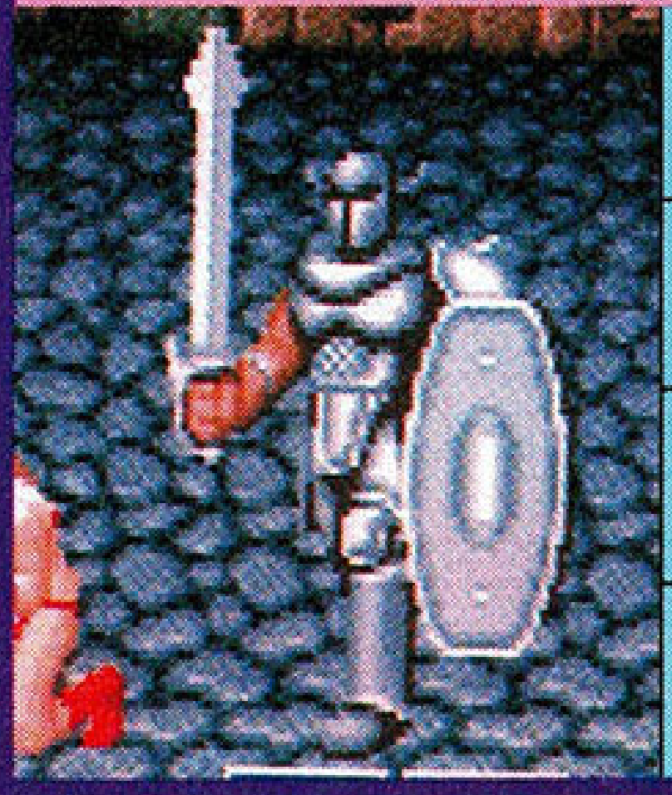
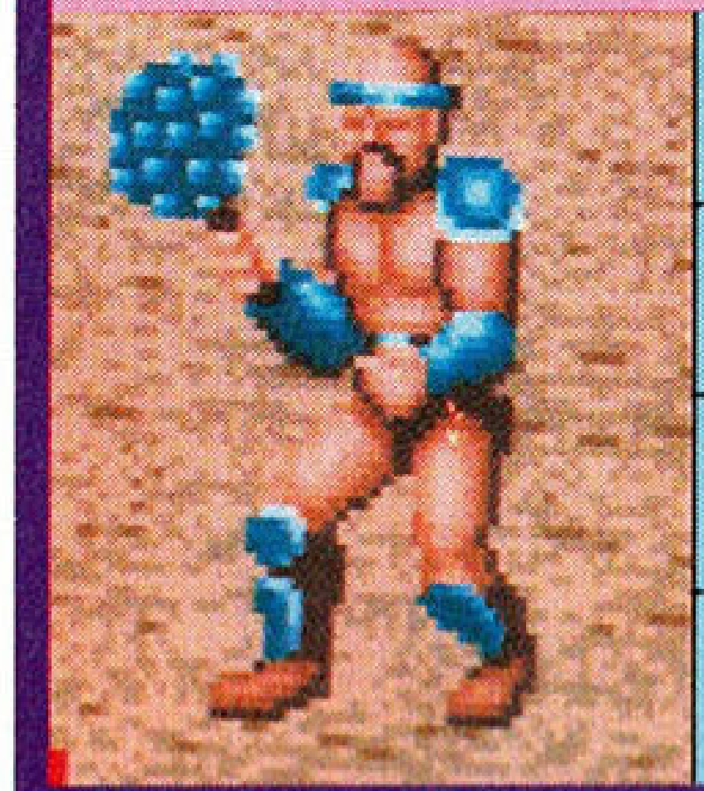
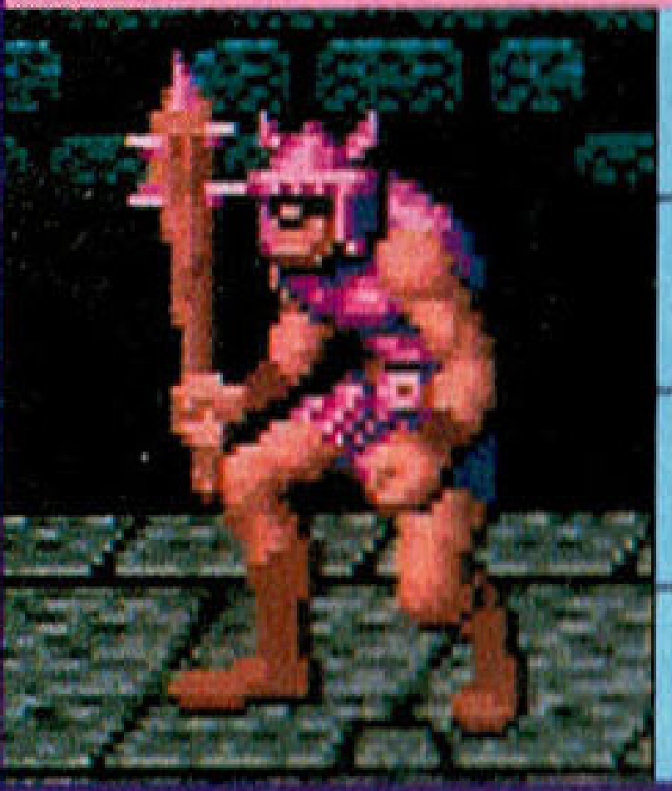
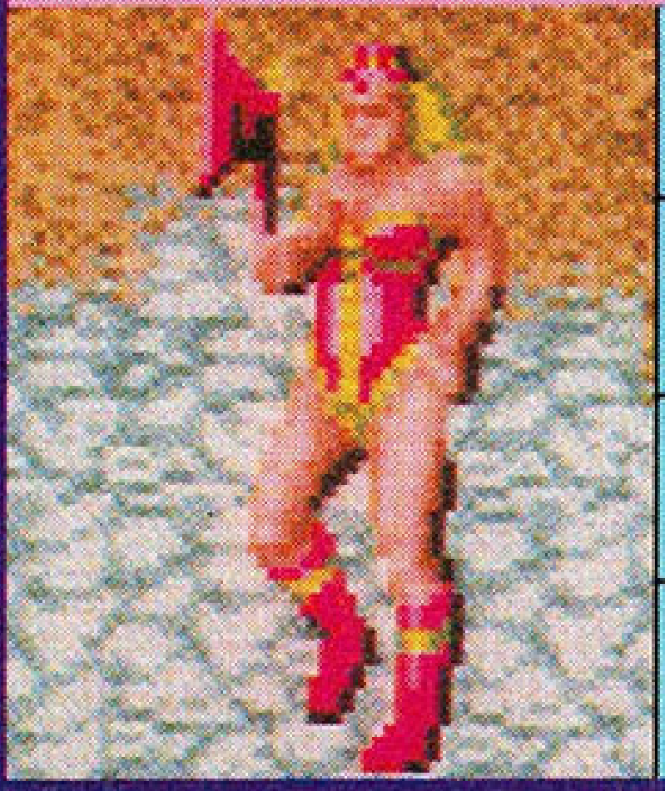
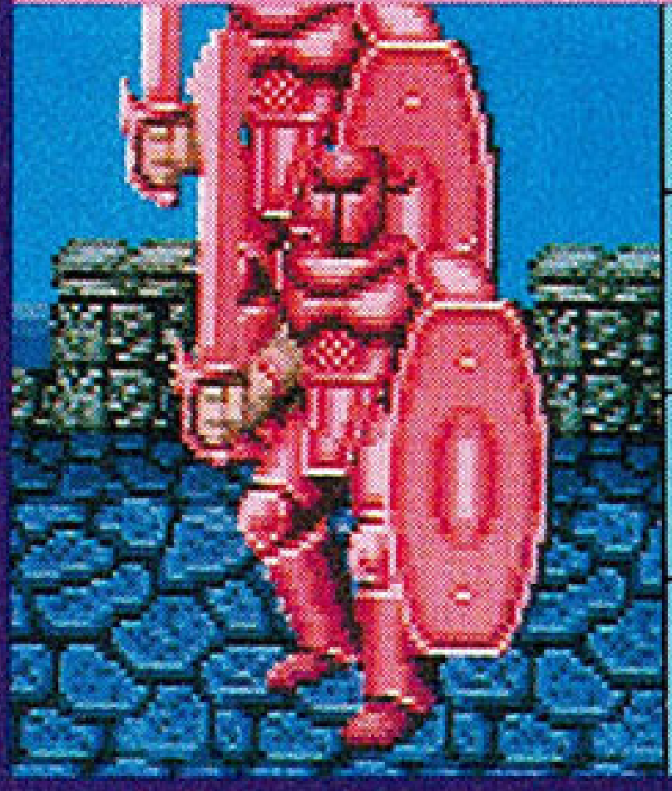
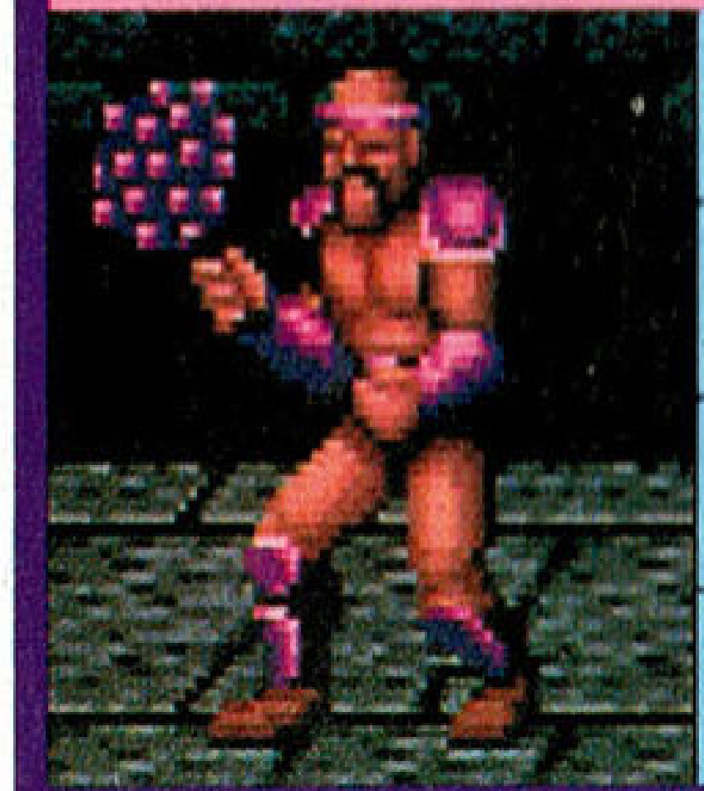
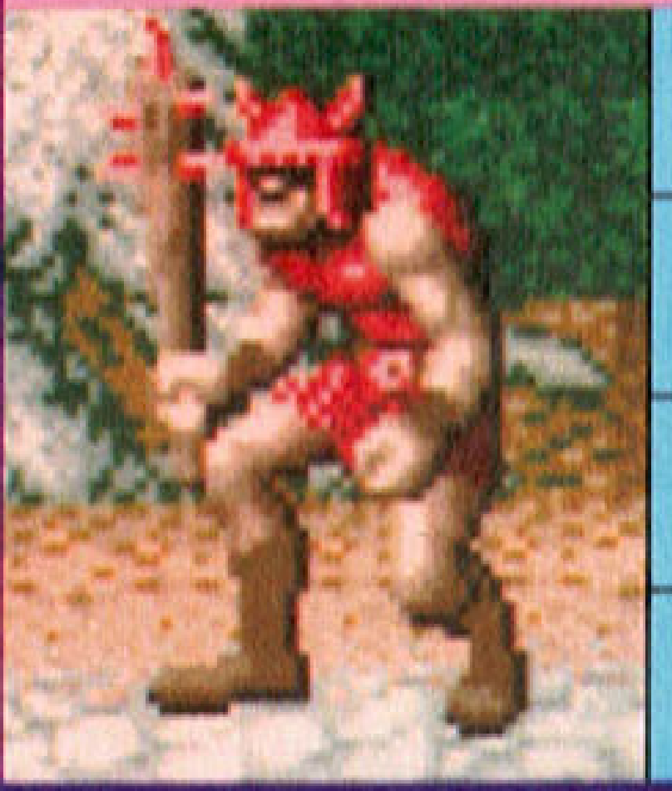
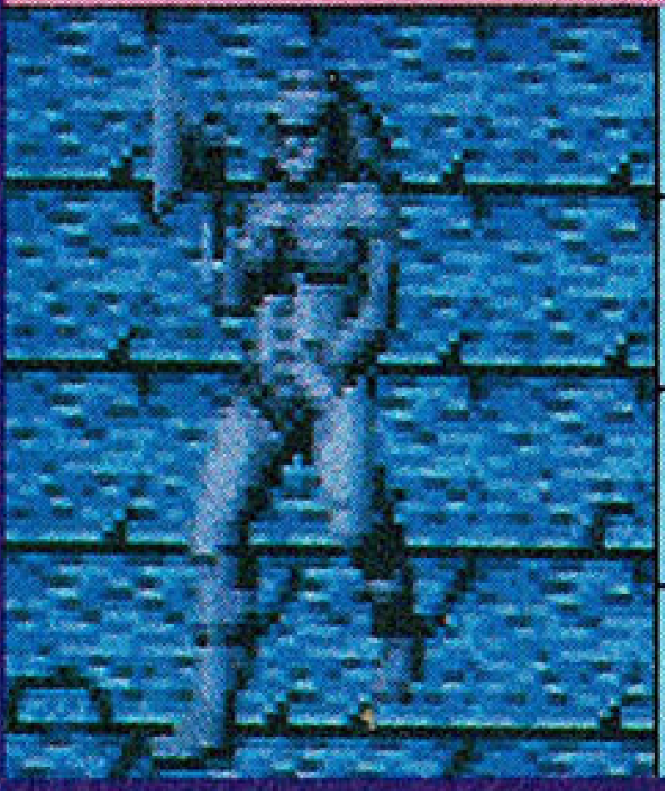
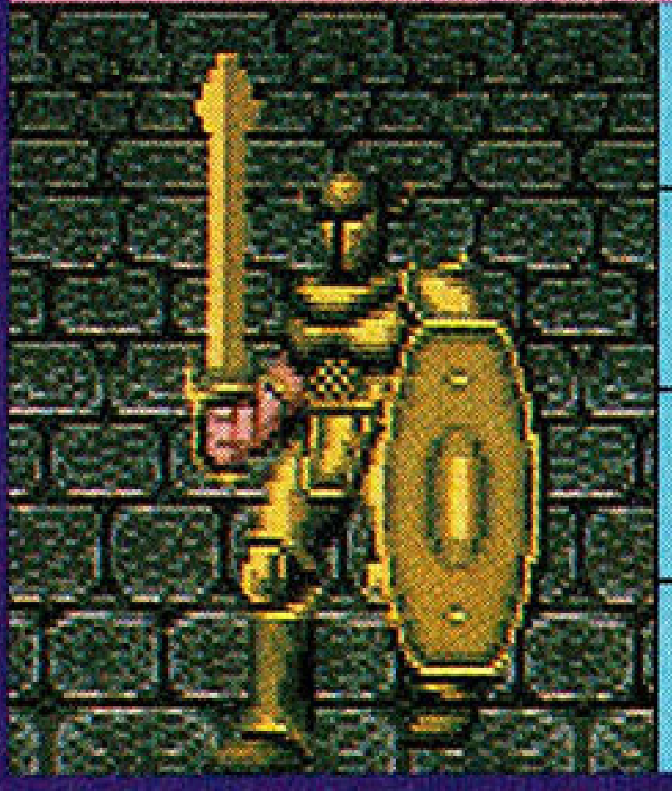
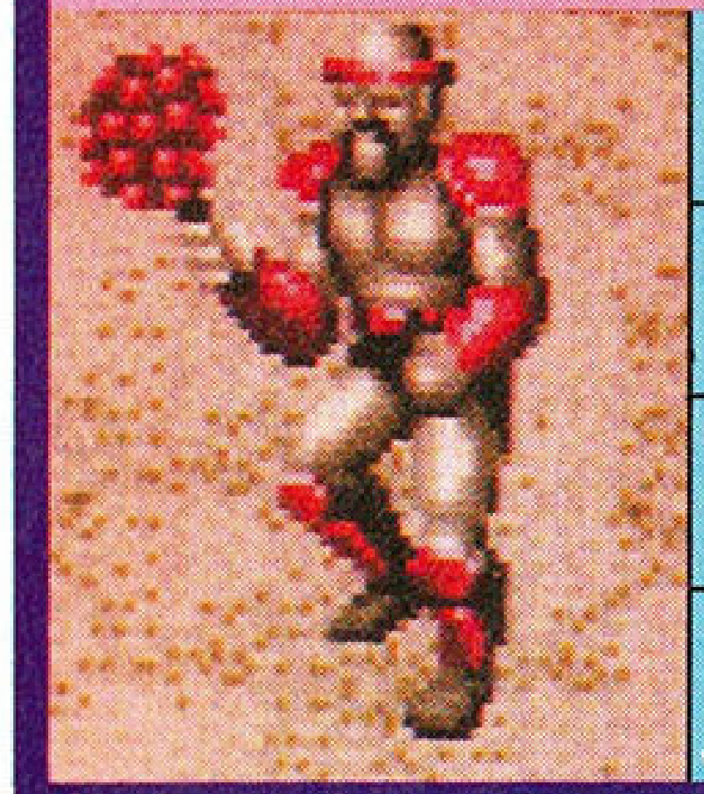
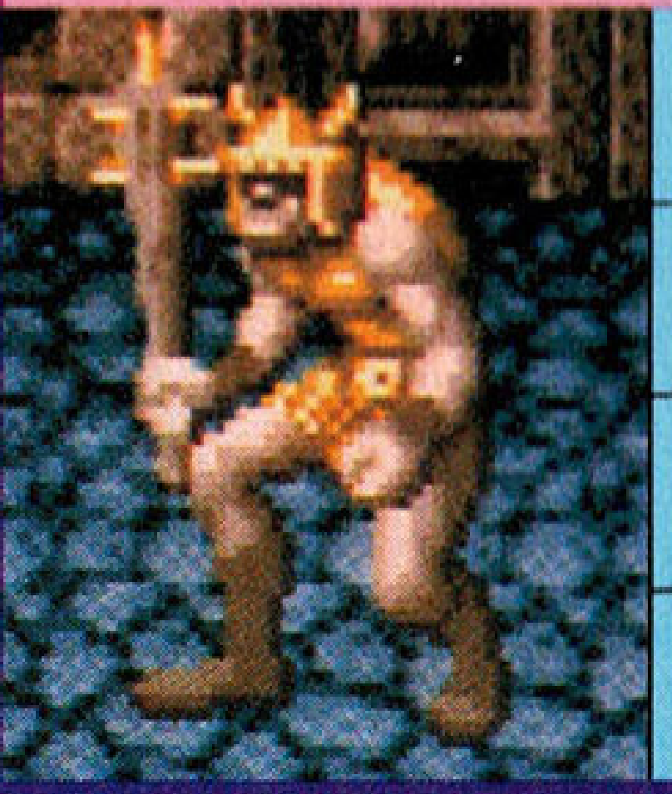
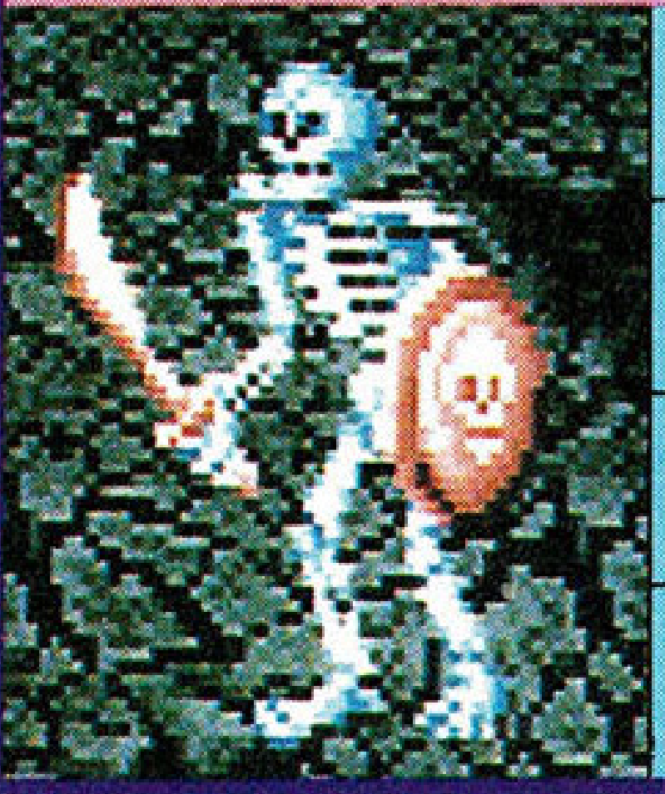
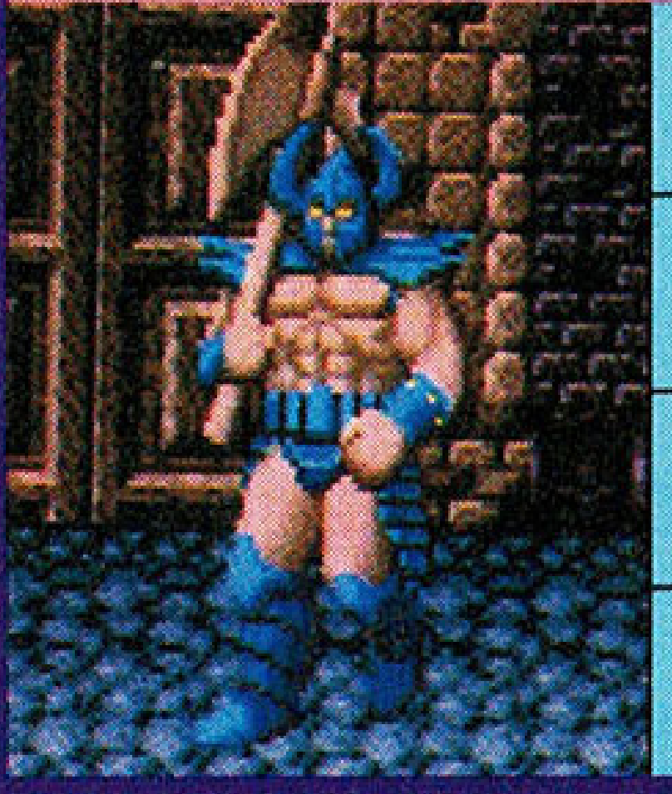
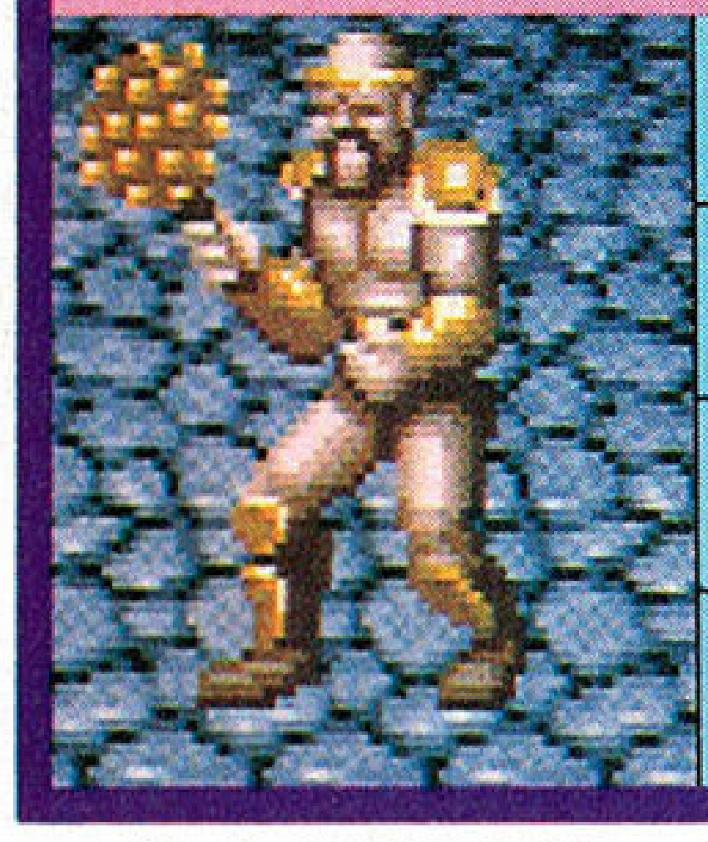
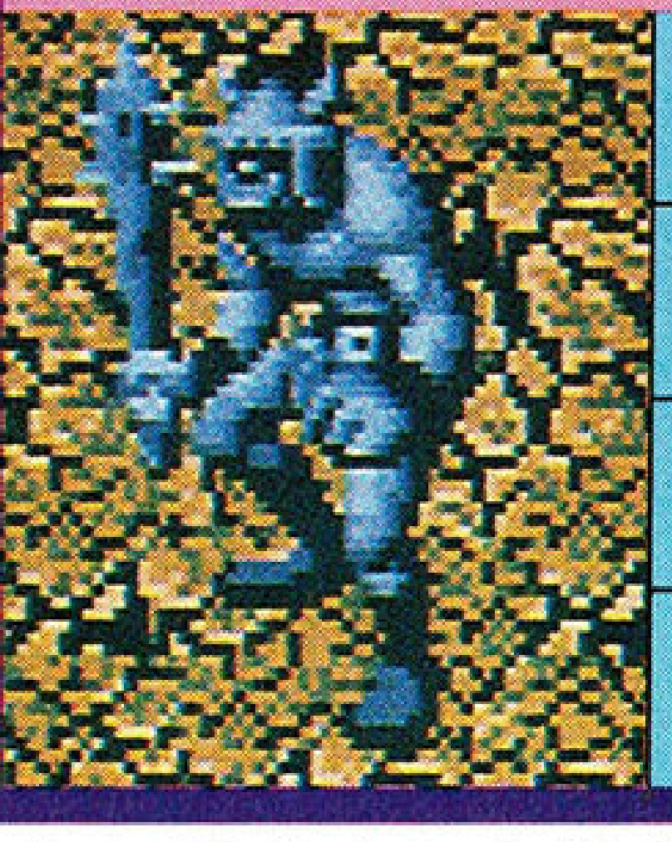
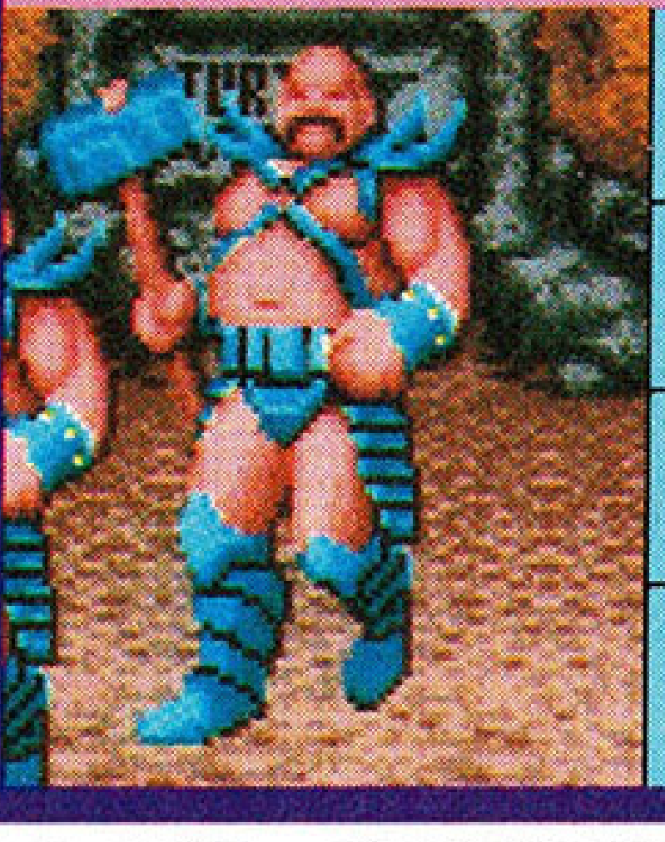
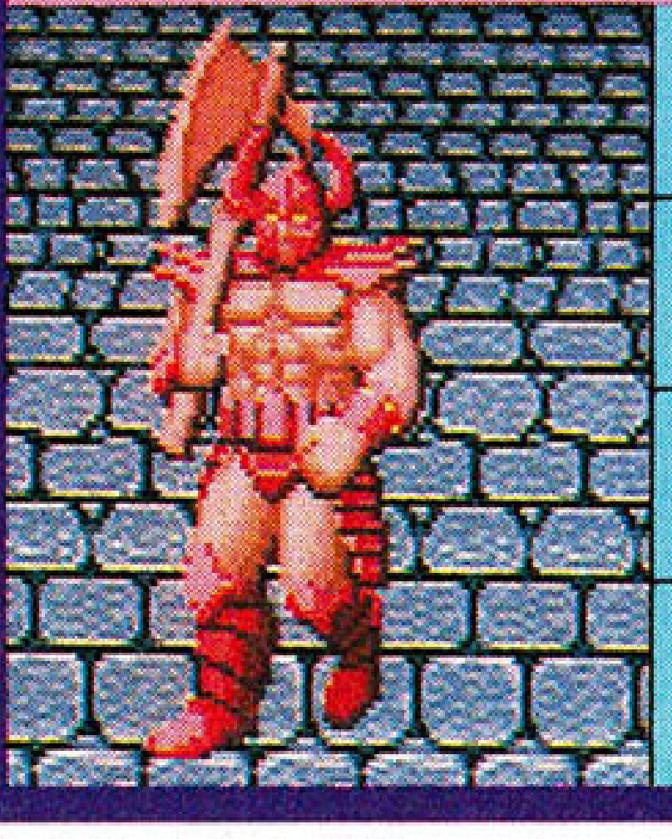
この表でただの雑魚から、宿敵、デス・アダーの能力まで一気に全てを紹介しよう。



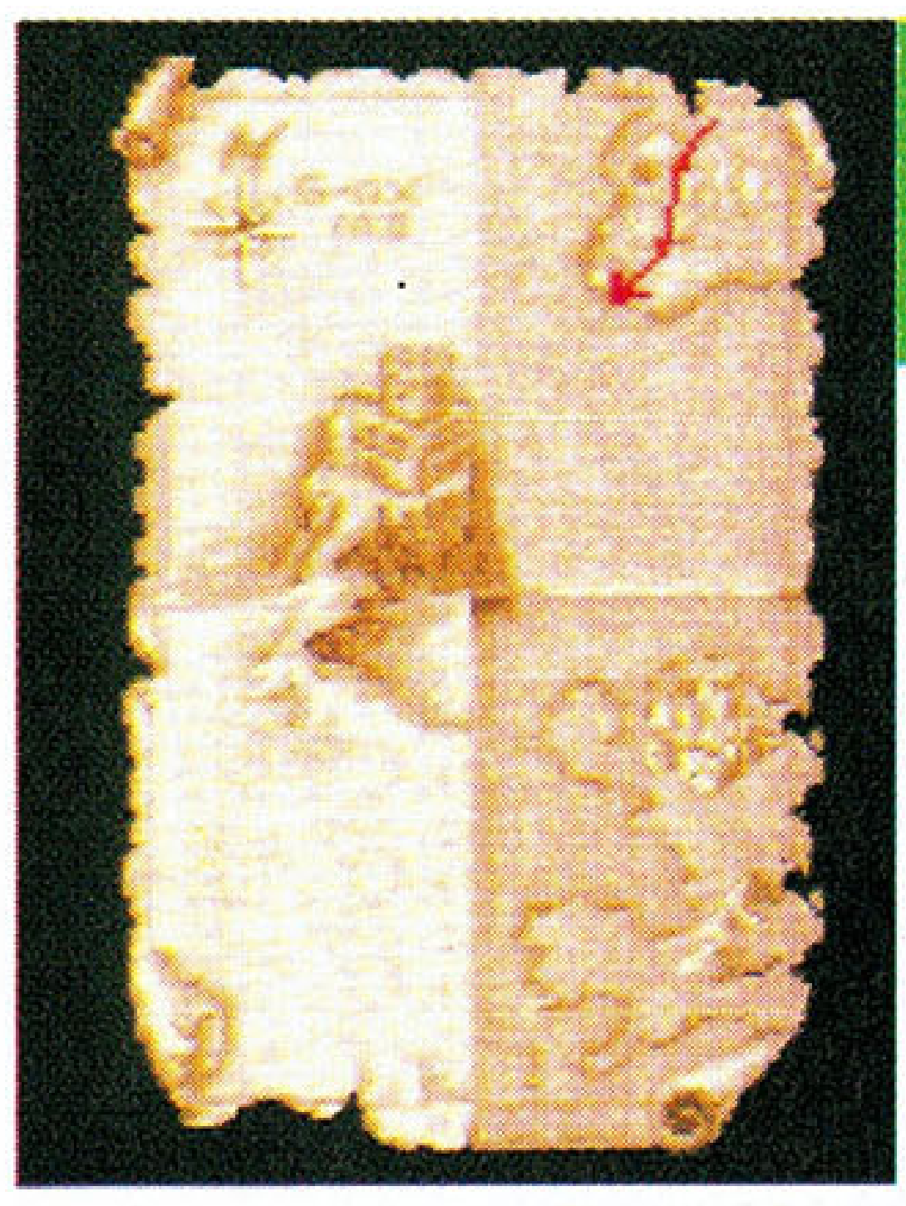
レマナーヤの動きが速いんだ、また

表のみかた

名前		
キャラクタ	体力	説明
	攻撃力	
	スピード	
	アタックレベル	

名前	キャラクタ	体力	攻撃力	スピード	アタックレベル	説明
ヘニンガーダーク		24	少し強	中速	少し早い	全身これ真っ黒といった感じ。こいつは結構強い
ブロンズロングモーン		32	少し強	中速	少し早い	ブロンズ像に見せかけといて襲いかかってくる
モルト軍曹、ホップ軍曹		48	強	のろい	中早	2人で出現し、その連けいプレイには悩まされる
ヘニンガーブロンズ		32	少し強	中速	少し早い	この種族の最強のキャラクタ。体力があるのだ
ストロチナヤ		16	並	中速	中早	このゲームにでてくる女の敵キャラは動きが素早い
ハートランド将軍		48	強	中速	早い	将軍といえども基本的な動きは今までと同じ
シルバーロングモーン		16	並	のろい	のろい	1面に登場する。いかにも安っぽい武器を持っている
ストロバヤ		16	並	中速	中早	少し間合がはなれただけで、すぐに襲ってくる
ビター中佐		48	強	中速	早い	3面のボス。攻撃できる範囲が広く、強い
ヘニンガーシルバー		16	並	のろい	のろい	ザコ中のザコ、1面の初めのほうから出現する
パープルロングモーン		16	並	少し速い	少し早い	こいつもなぜか1面と7面に登場。けっこう弱い
レマナーヤ		16	並	速い	早い	素早くて、体力があって、ティリスのライバル
ビター大佐		48	強	中速	早い	5面に登場。ダッシュ+アタックを使って倒そう
ヘニンガーパープル		16	並	のろい	のろい	なぜか7面の初めのほうに出現するのである
レッドロングモーン		16	並	中速	早い	2面に登場する。色づかいがけっこうきれい
グルジヤ		24	並	速い	早い	オノを盾のようにして、飛びかかってくる
ビター将軍		48	強	中速	早い	7面のボス。戦いかたによっては簡単に倒せる
ヘニンガーレッド		16	並	中速	早い	2面に出現。誘導しだいで転落死させることが可能
ゴールドロングモーン		8	並	のろい	のろい	体力がないのはいい服を着ている証拠か？ 弱い
スケルトン		16	強	少し速い	早い	スケルトンの動きは機敏で多彩に満ちている
デス・アダーJR		64	強	中速	早い	ビギナーモードの最終ボス。デス・アダーJR
ヘニンガーゴールド		8	並	のろい	のろい	3面のハイネケン中尉の前衛として出現する。弱い
ダークロングモーン		24	少し強	中速	少し早い	この色の敵は全てみな強くて、素早いぞ
バッドブラザース		32	強	のろい	中早	一見、ただのデブに見えるが、攻撃時は少し素早い
デス・アダー		96	強	少し早い	早い	悪意のかたまりデス・アダー。飛び蹴りで倒そう

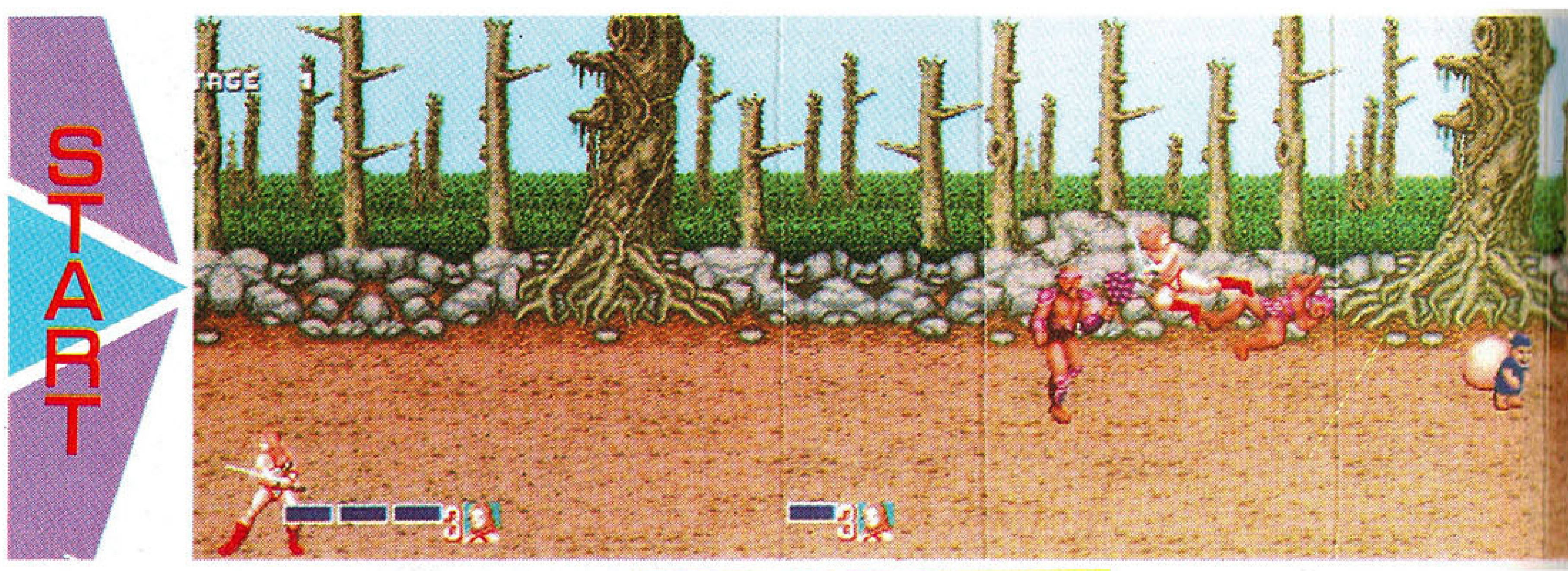
※体力は戦士達の体力ゲージ1個分を16として設定された数値。スピードは敵が移動する際の移動速度。アタックレベルは敵が攻撃する際の腕、及び、動きの早さ。



STAGE 1

旧ファイヤーウッド王国

まず、旧ファイヤーウッド王国の入口から侵入。山道を進み、デス・アダー軍の偵察隊と出会い、戦闘開始となる。



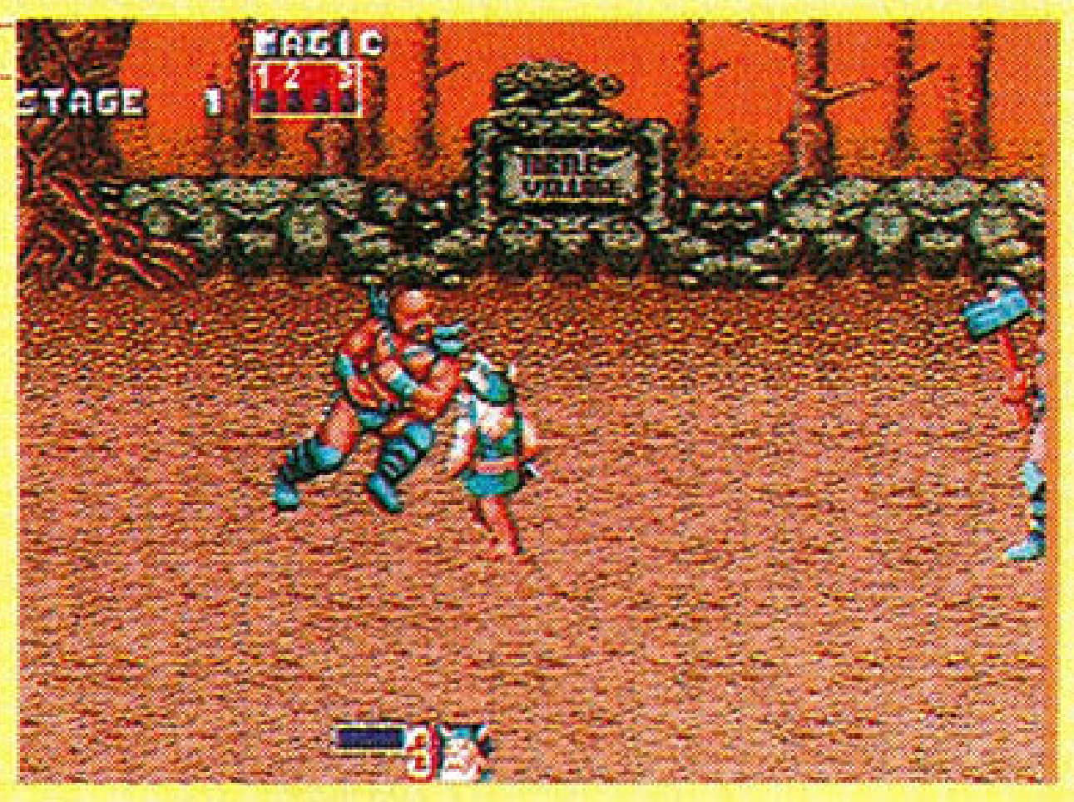
勝ち抜くための鉄則その1

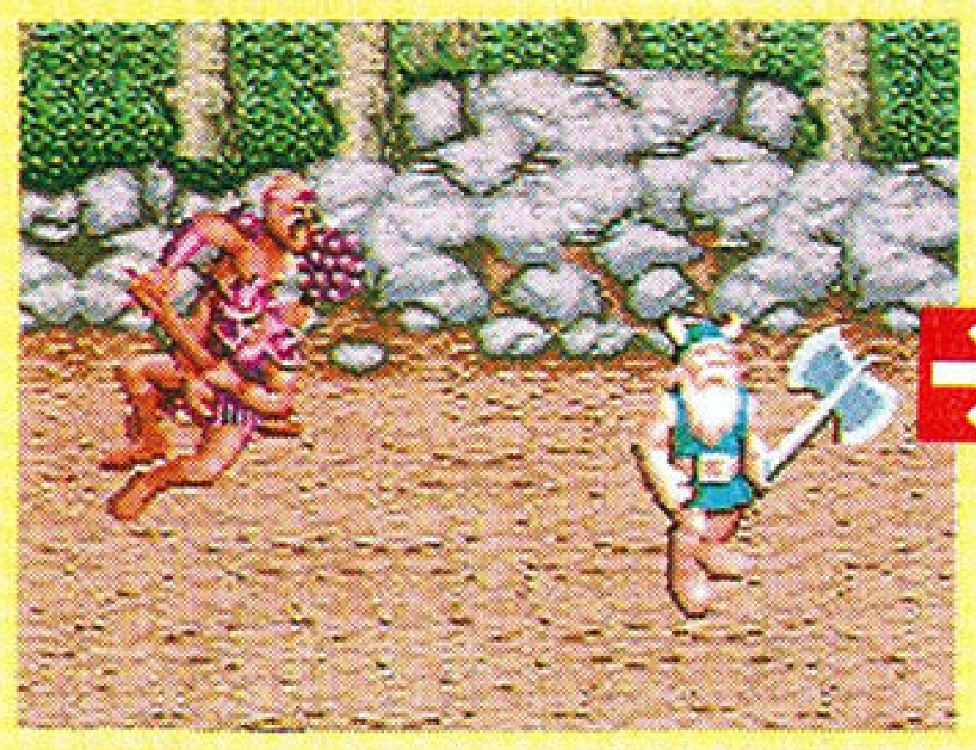
●横軸をあわせるな

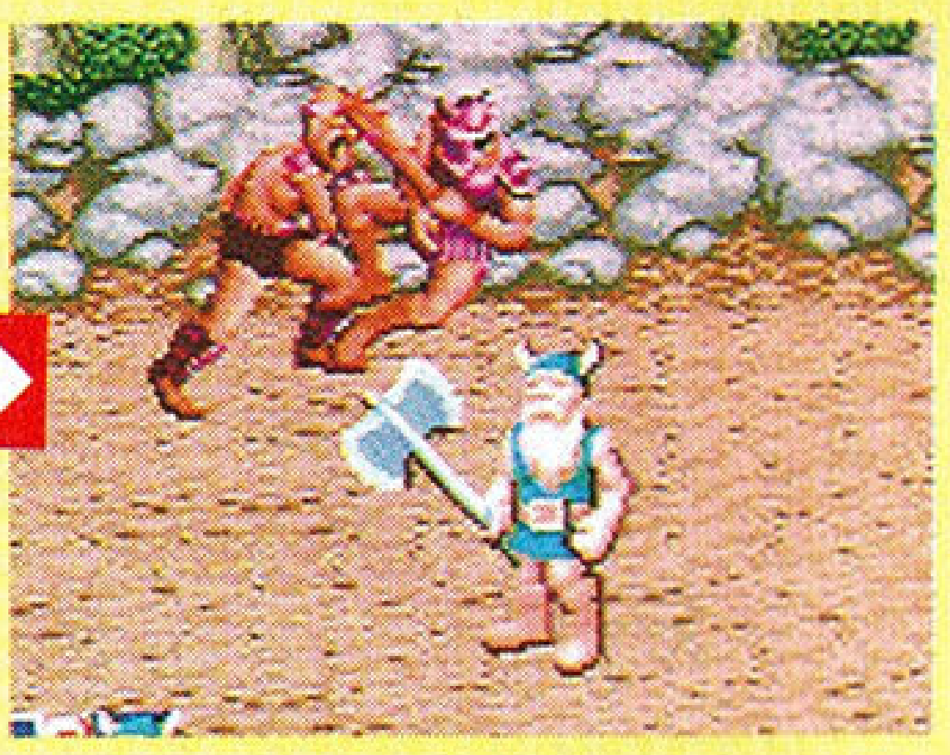
ここで言うのは、敵キャラに攻撃のチャンスを与えないために横軸をあわさせてはいけないということだ。

なぜならば、敵はこちらと敵との間の距離が離れているときに横軸が合うと、絶対に、ダッシュ+アタックを仕掛けてくるからである。

この攻撃を防ぐには"敵に接近する際には、常に画面の上下をジグザグに移動しながら接近する"という方法がある。常に心掛けて戦おう。

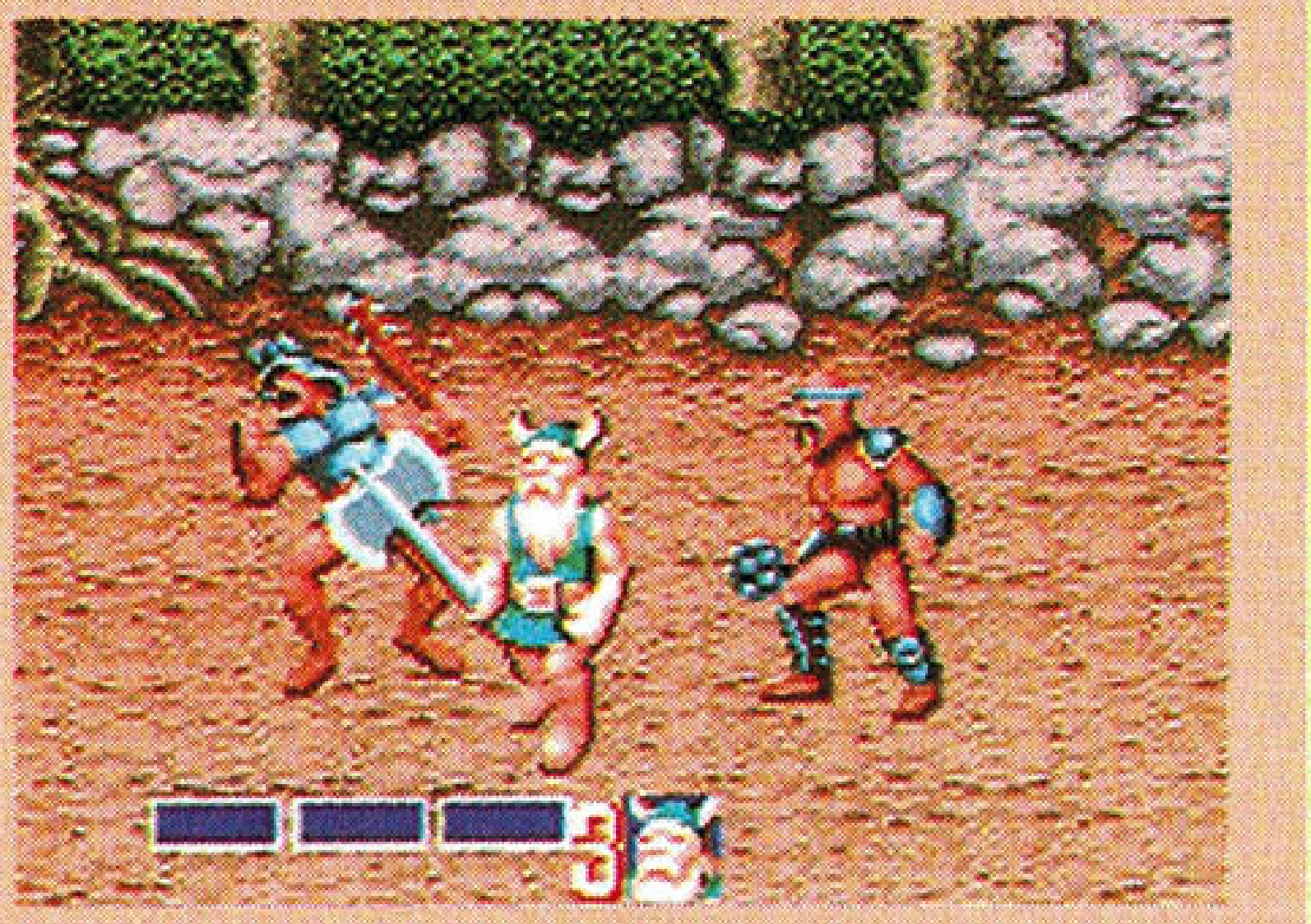

○まさに吹き飛ばされそうな瞬間

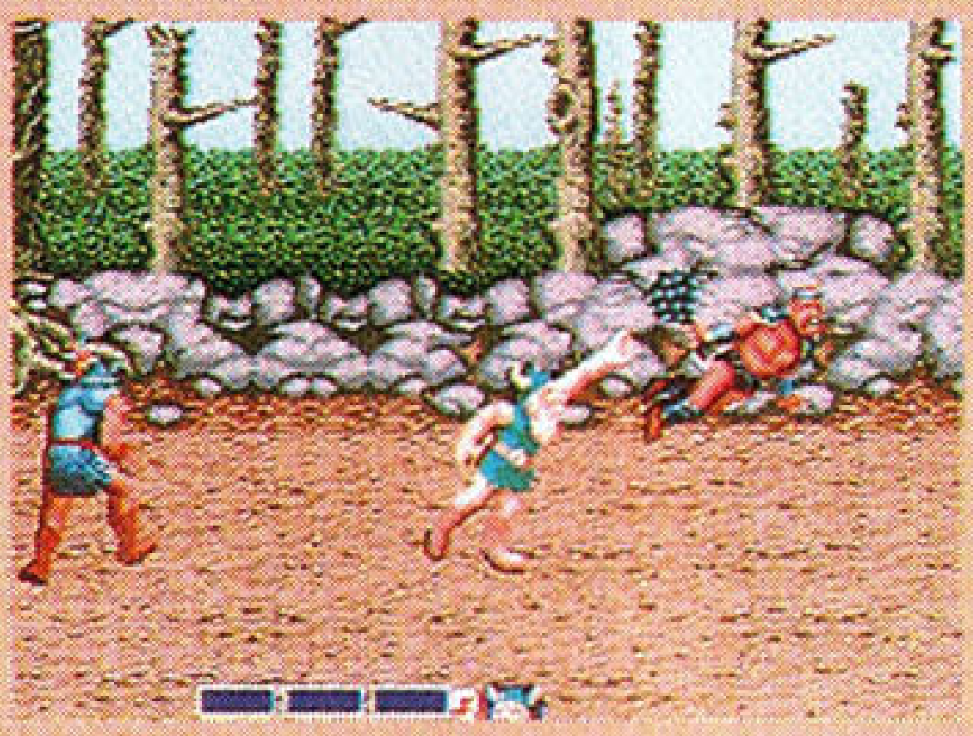

○敵キャラと距離があき

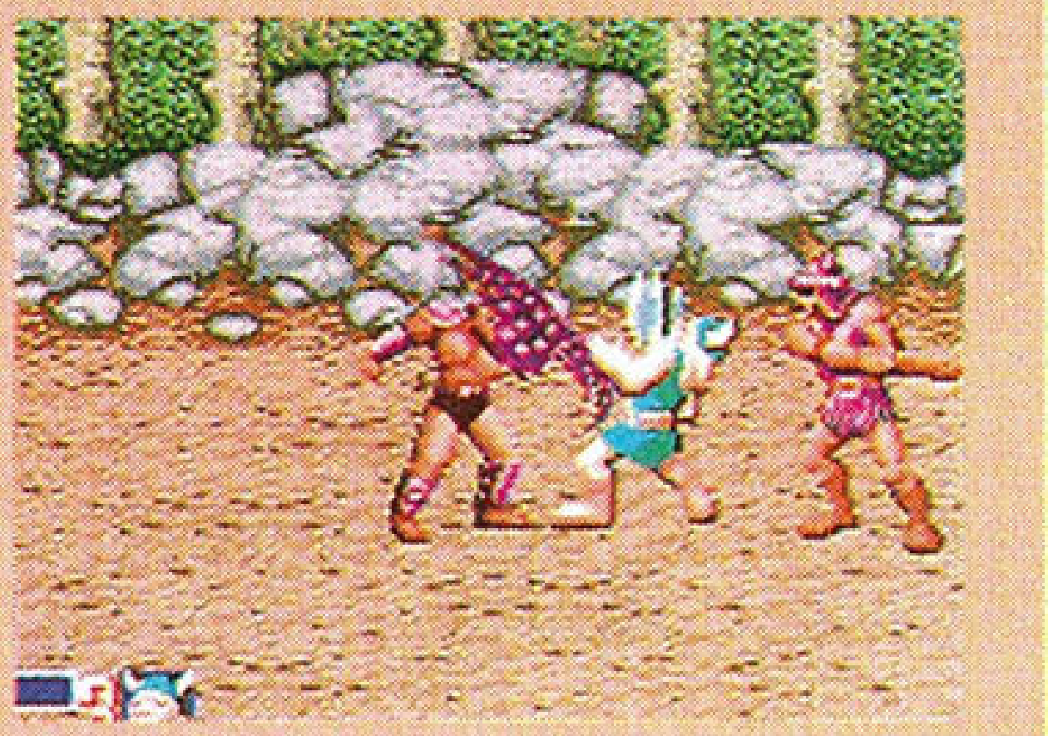

○突っ込んできても回避

最初の戦闘

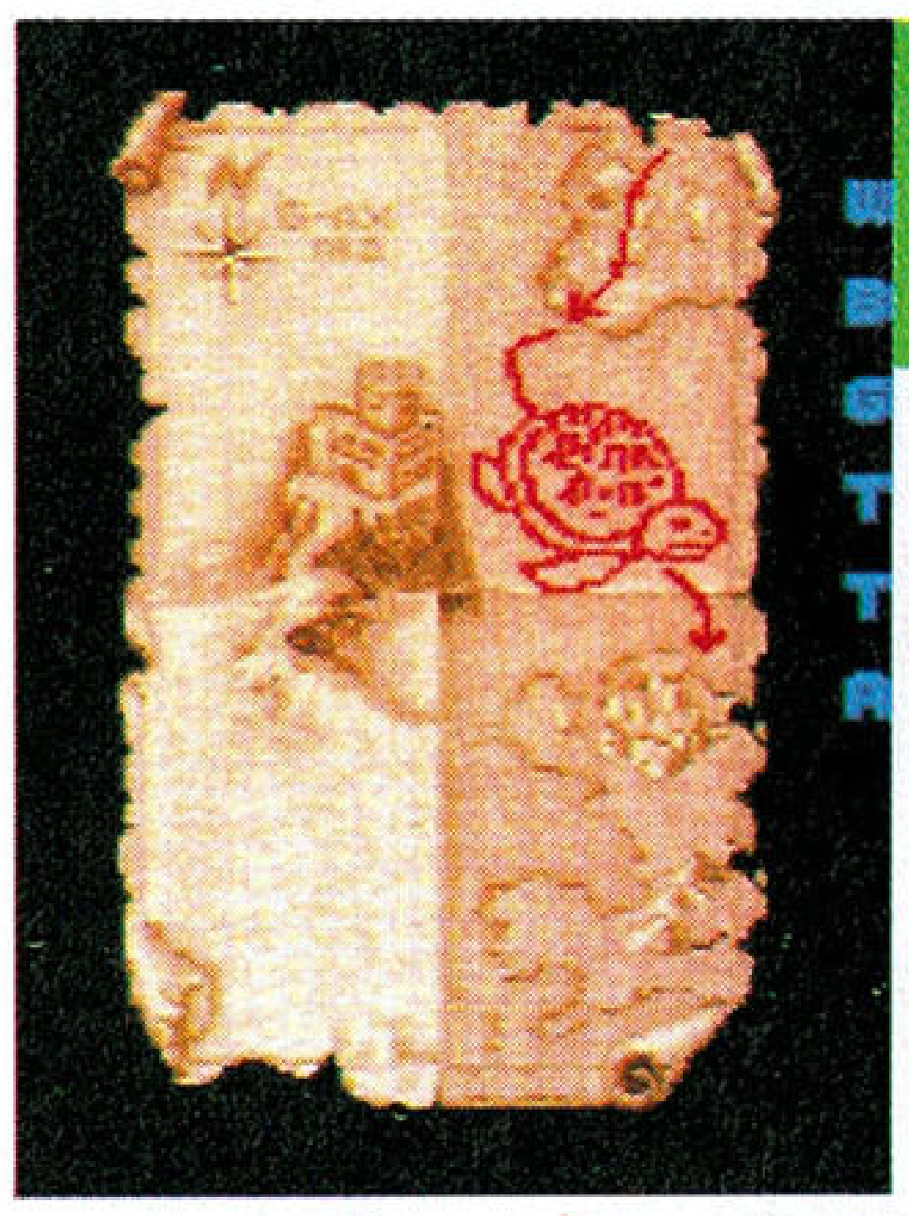
最初の戦闘である。偵察部隊のヘニンガーとロングモーンが出現する。最初の2匹を倒したあと、もうひとくみヘニンガーパープルとロングモーンパープルが出現するが、ほとんど小手調べに近いような敵なので、ジャンプ切りや回転攻撃などいろんな技を試して、練習相手にでもしよう。ただしよけいなダメージをくらってしまうようなドジなまねはしないように。


○本当に小手調べ程度のレベルの敵キャラしか出現しない


○間合い次第で投げ可能


○逆襲を受けているの図

* * *



STAGE 2

タートルビレッジ

山道を抜けて海岸の様な所へでる。ここは実は巨大な亀の甲羅のうえに存在する村なのである。

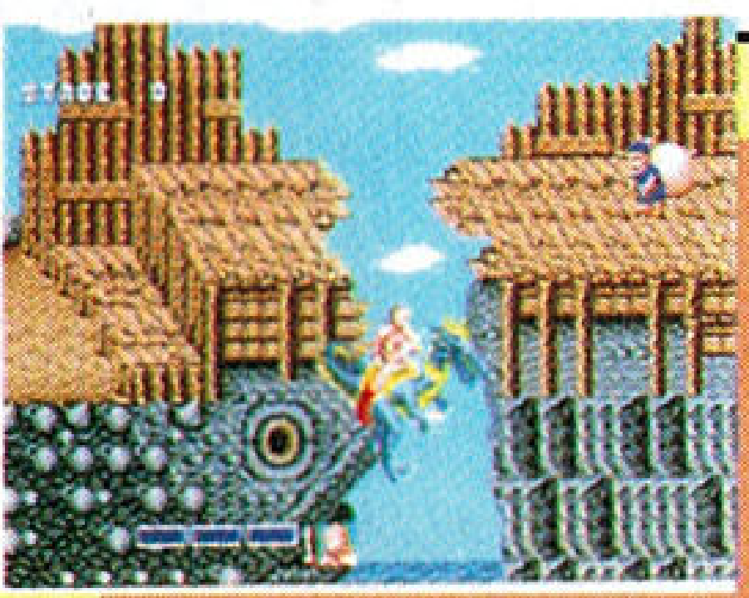
勝ち抜くための鉄則その2

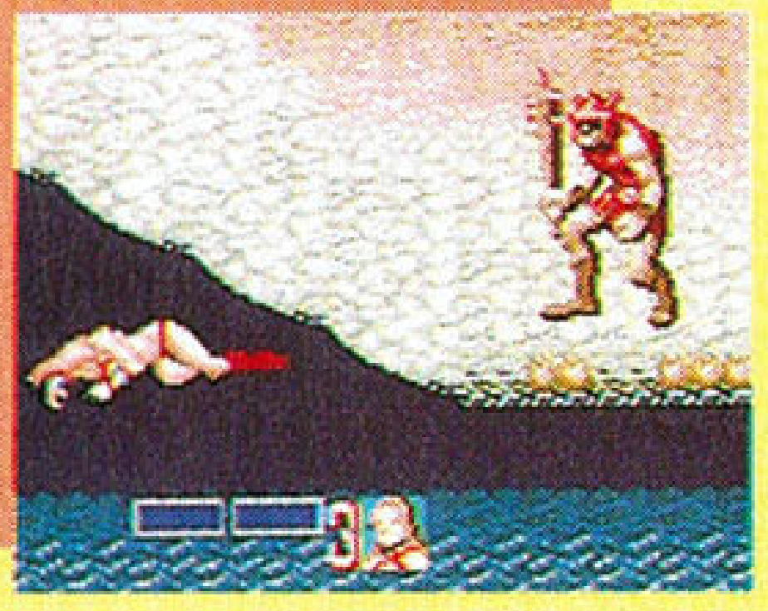
●不慮の転落死は絶対避けよう

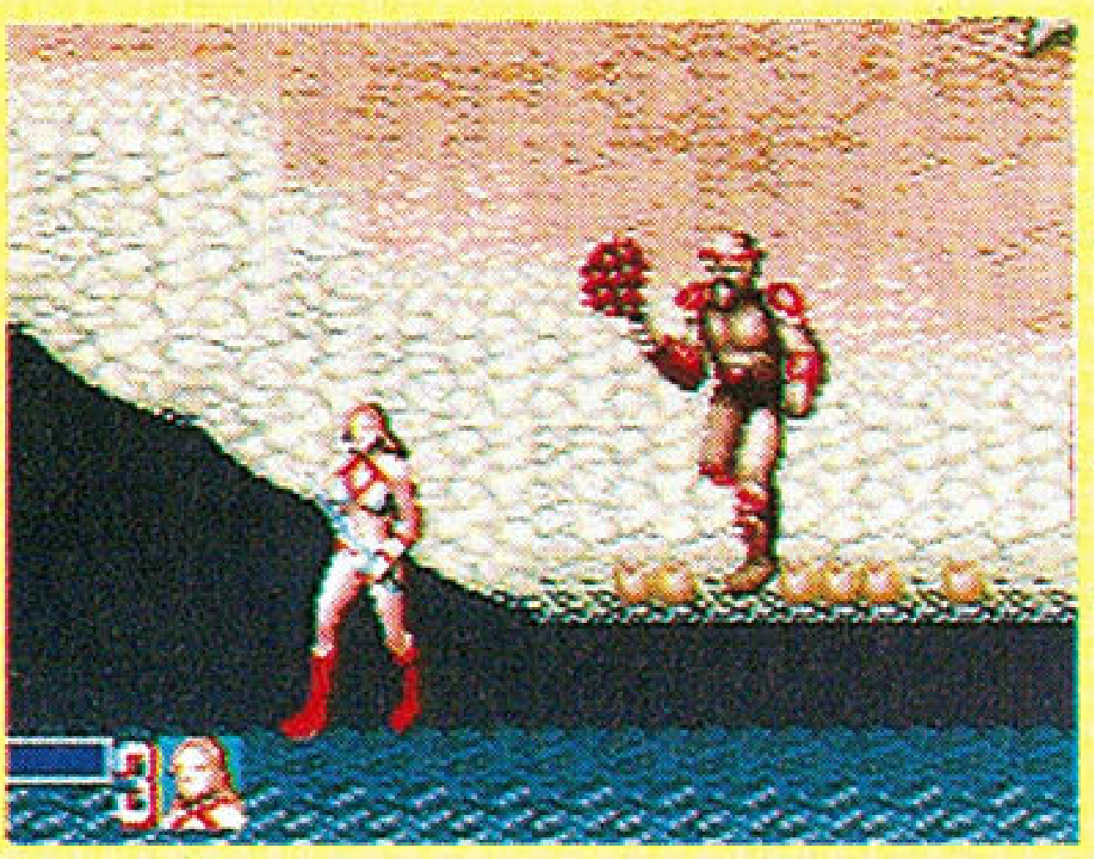
主人公たちが死んでしまう原因のひとつに、穴や崖から落ちてしまって死んでしまうということがある。

起こる原因はふたつある。ひとつは操作ミスである。これを防ぐには、いかにも「落ちそうだなー」と思えるような崖や、穴には近づかないことだ。できうる限り画面の上のほうで移動したり、戦うようにしよう。

ふたつめは、落ちそうな崖や穴を背後に戦っている際に、敵に攻撃され、ふき飛ばされて落ちてしまうことである。これを防ぐにはそういう場所を背に戦わない事である。仮に戦うことになったとしても、必ず常に反対側に回りこむようにしよう。逆に敵を落としてしまうのも良い。

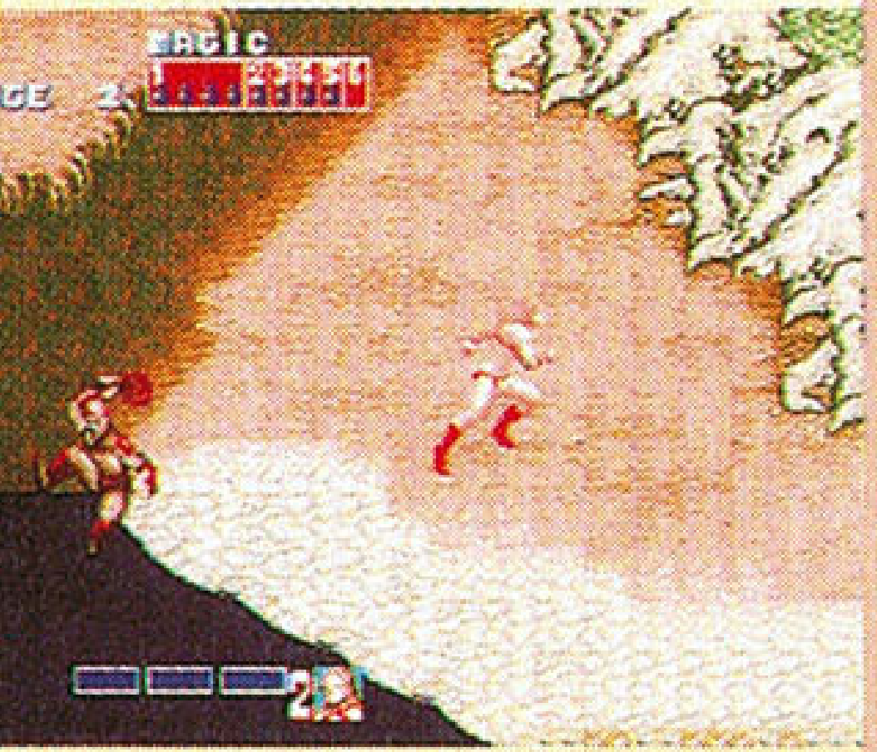

○ジャンプに失敗して不慮の事故死となってしまった

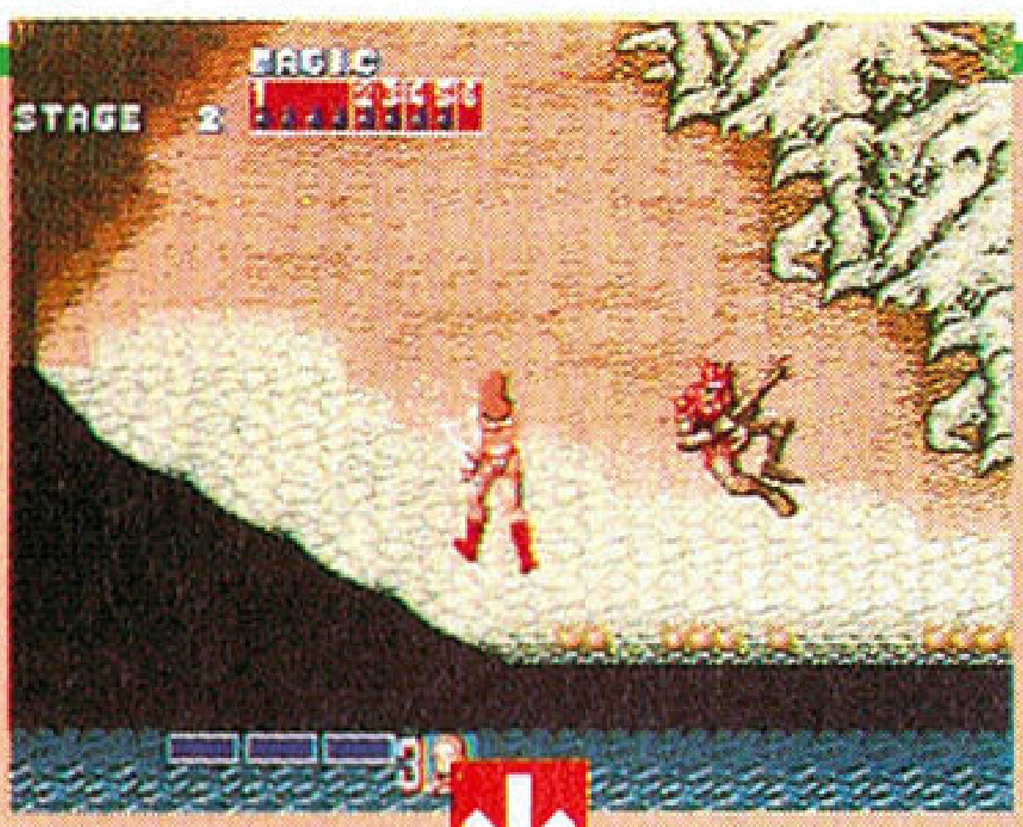

○うう、逆に叩き落とされてしまった。情けなさすぎる

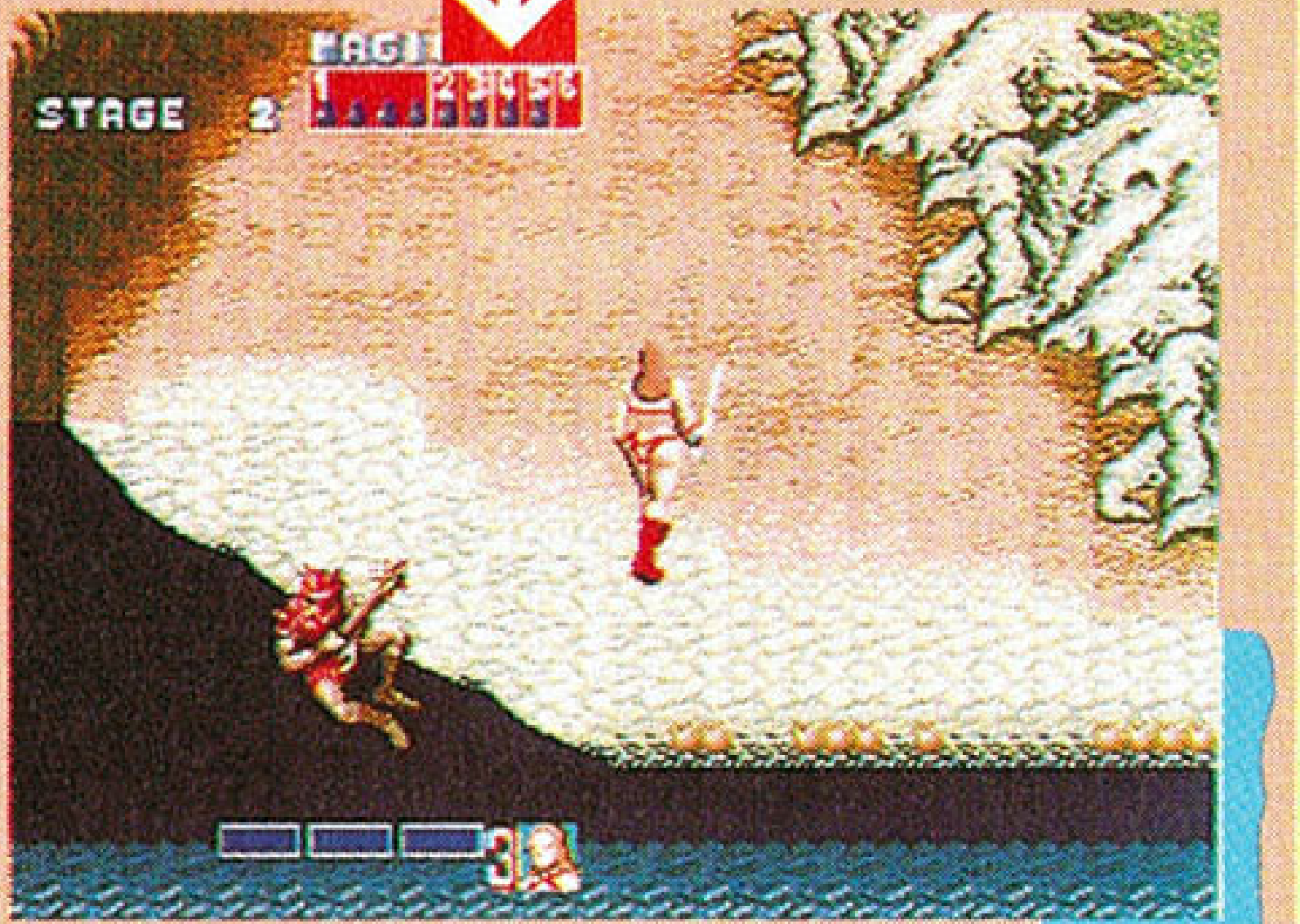

○操作ミスで落ちてしまった。くやしすぎる

敵をよけて落とせ

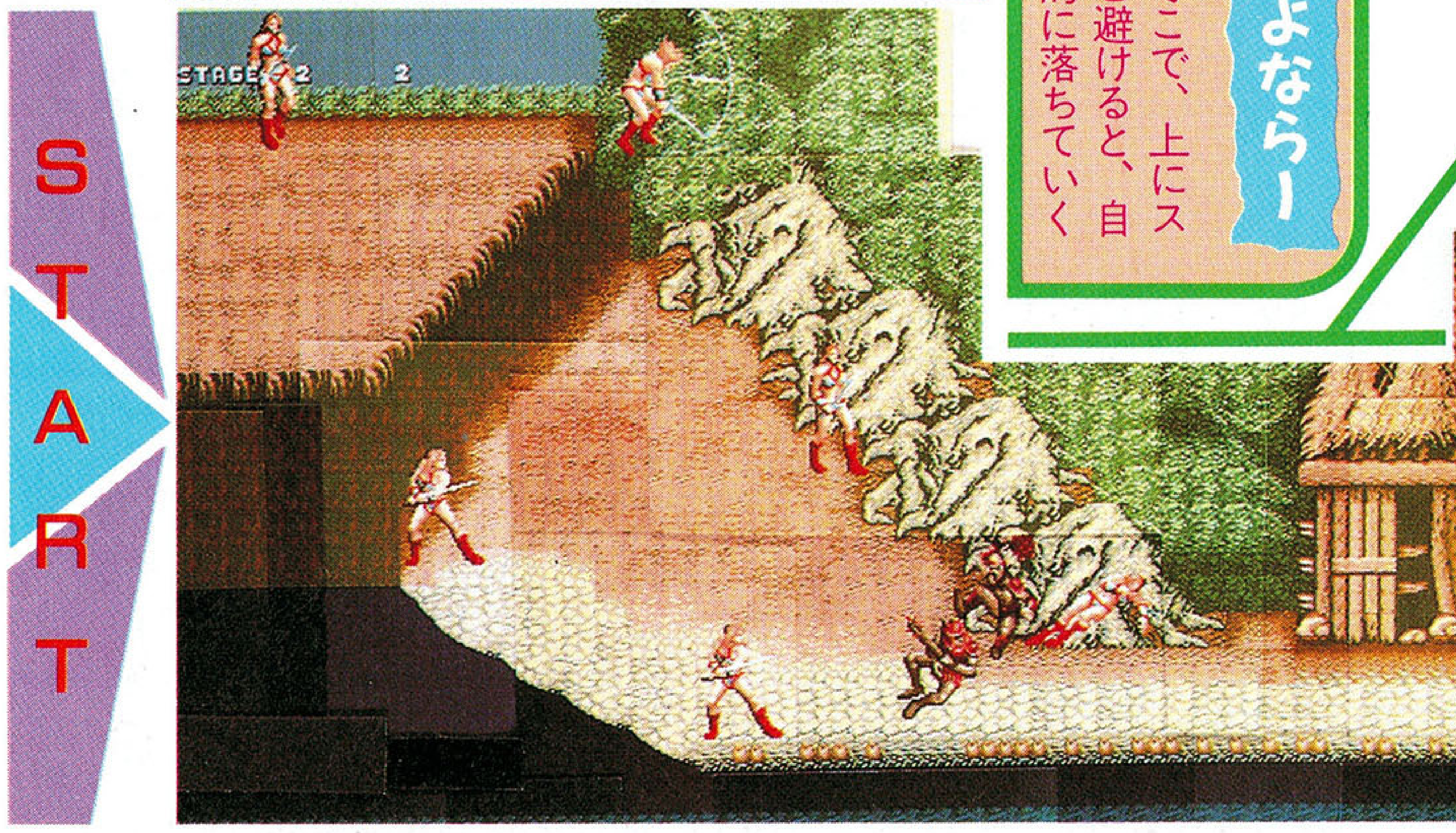
ここでは、距離をおくと、敵が突進してくる性質を利用して戦おう。崖を背にして立ち、わざと敵と距離をおく。そして、敵が突進してきたら上に避けるのである。

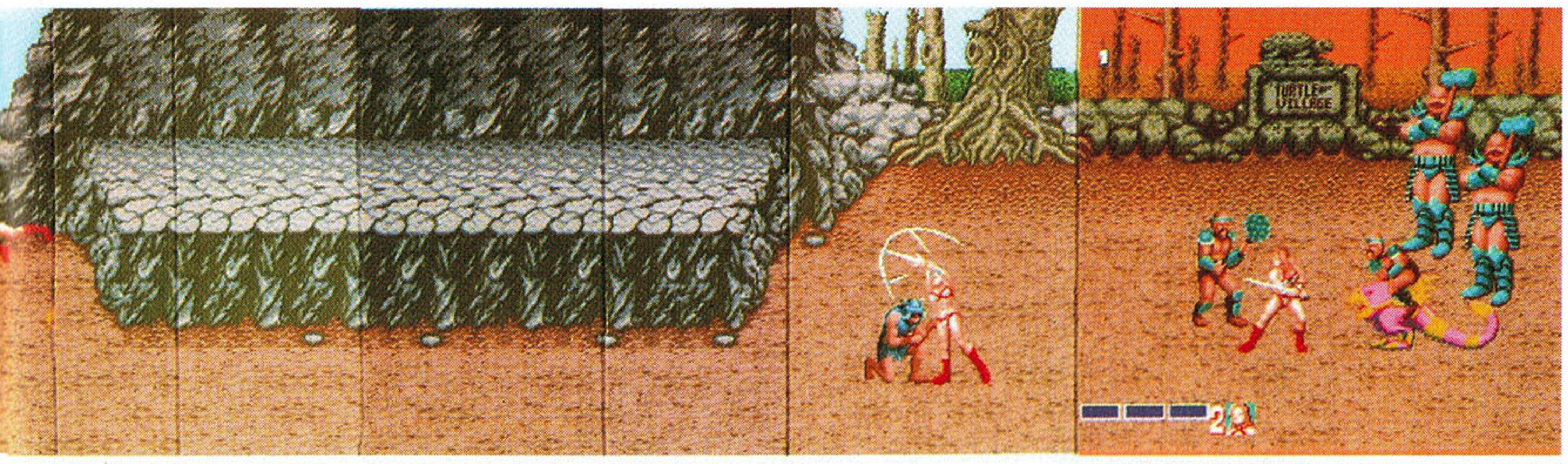

○敵と広く間合いをとって、敵が突進してきたら上に避ける


○下を移動してると、突進してくる


○そこで、上にスッと避けると、自動的に落ちていく

さよならー

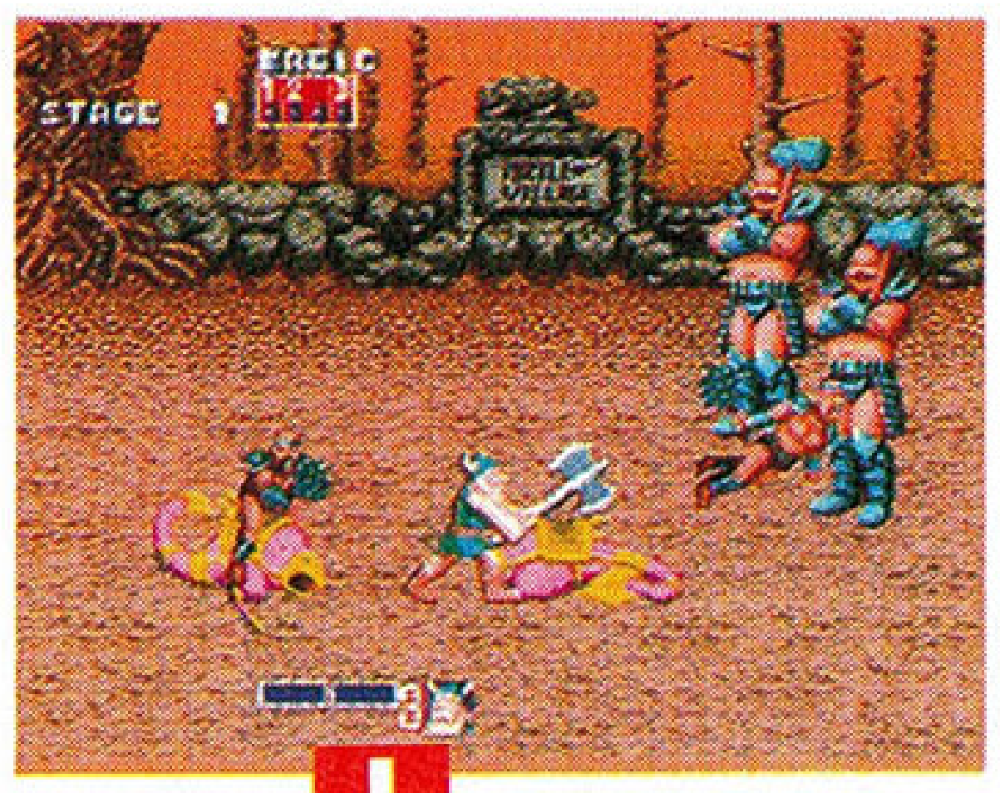




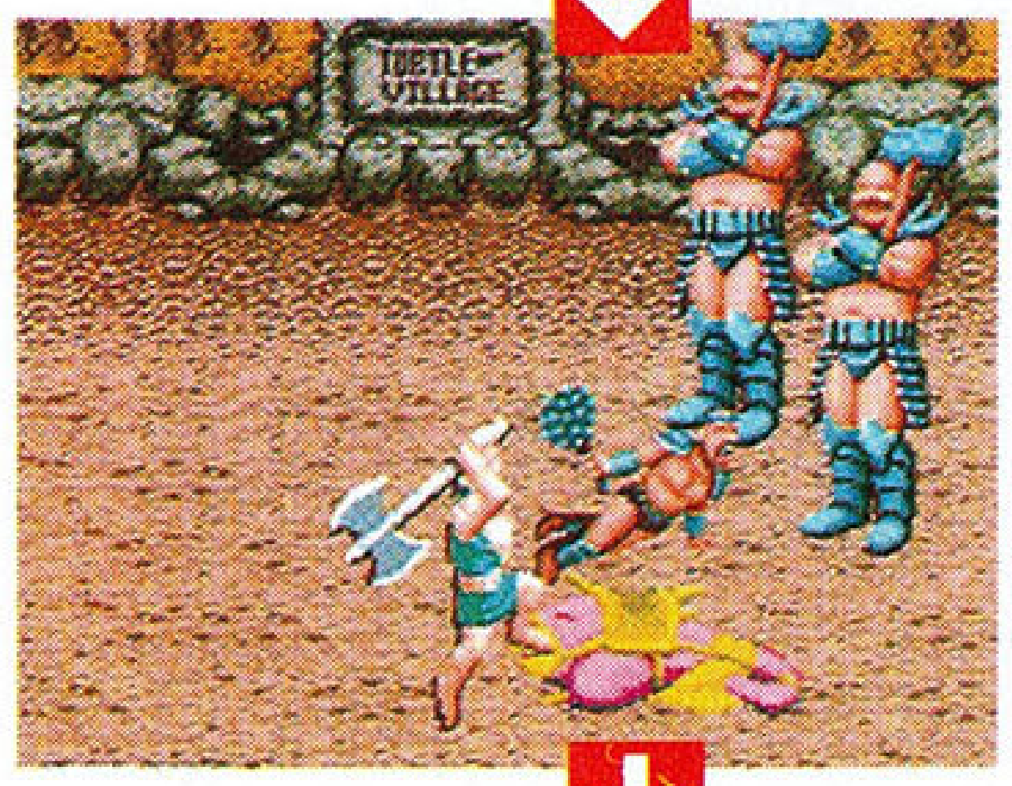
ボス　バッドブラザーズ

バッドブラザーズ＋ザコ2匹が出現。しかし、攻撃を加えない限り、前者は攻撃してこないので（倒すと攻撃してくる）、後者を倒すまでは彼らに攻撃を加えないようにしよう。

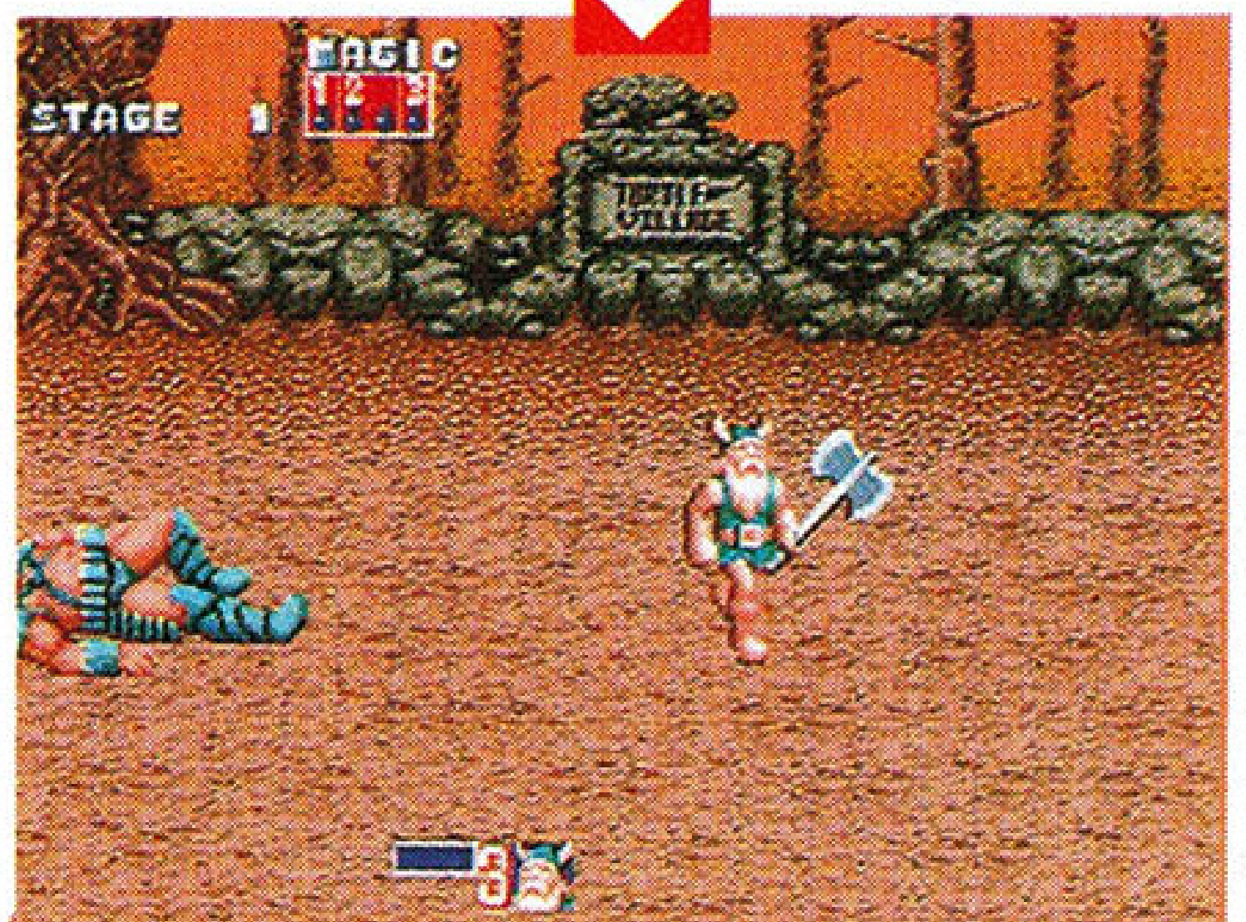
前者は、巨大なハンマー攻撃、蹴り、そしてこちらとの距離が少しでもあくと、体当たりで攻撃してくる。ティリスか、ギリアスならダッシュ＋アタックで攻撃だ。ジャンプ切りを使っても戦い易い。



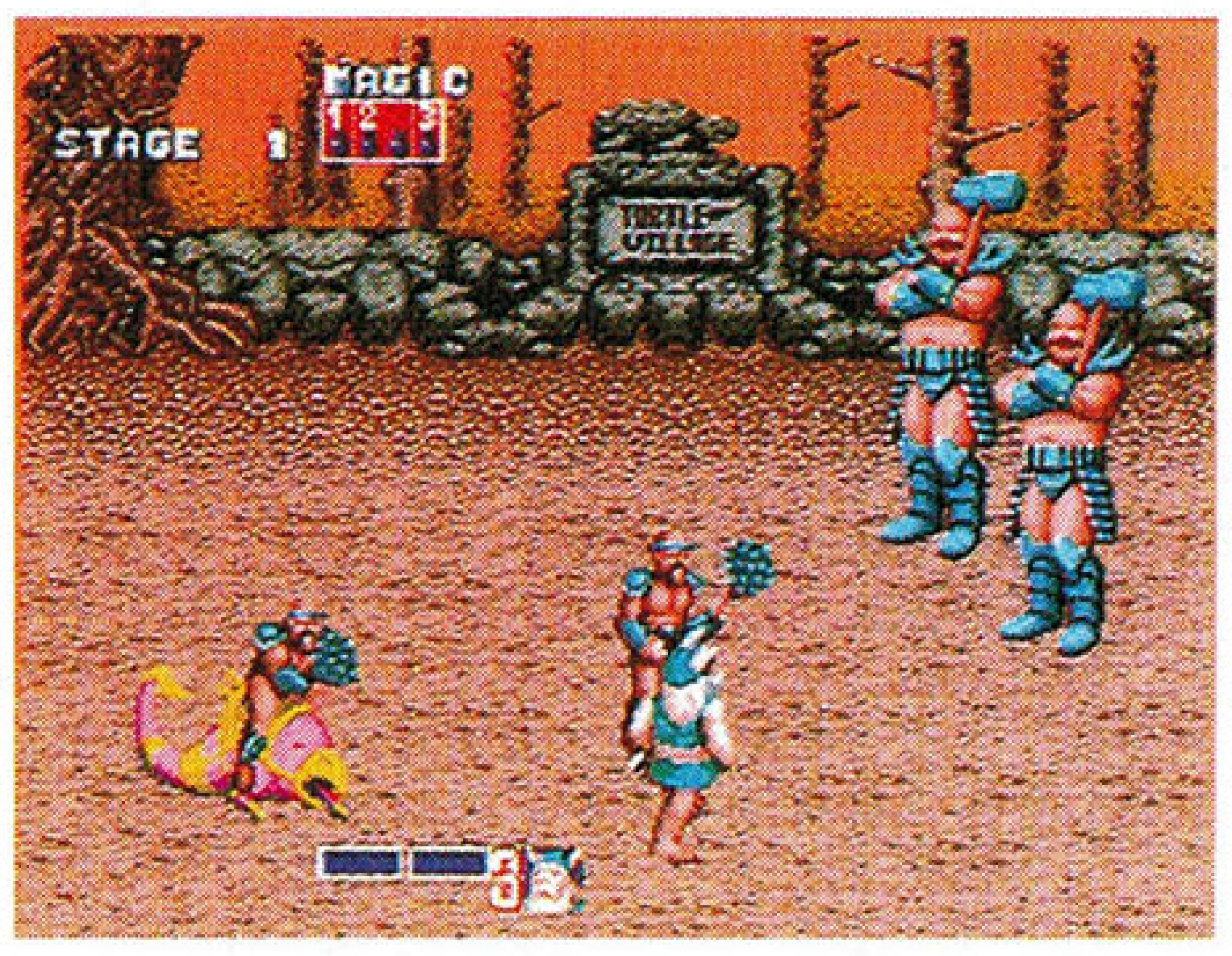
⇨まずは、ザコをひとりずつ始末していこう



⇦倒した後、バッドブラザーズを倒せ！



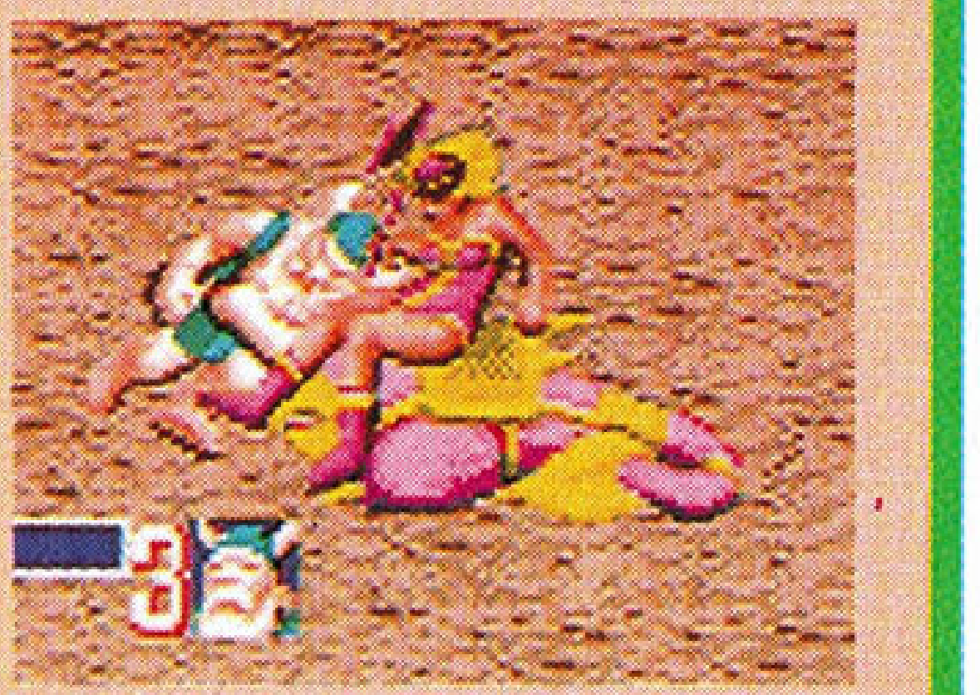
倒した!!



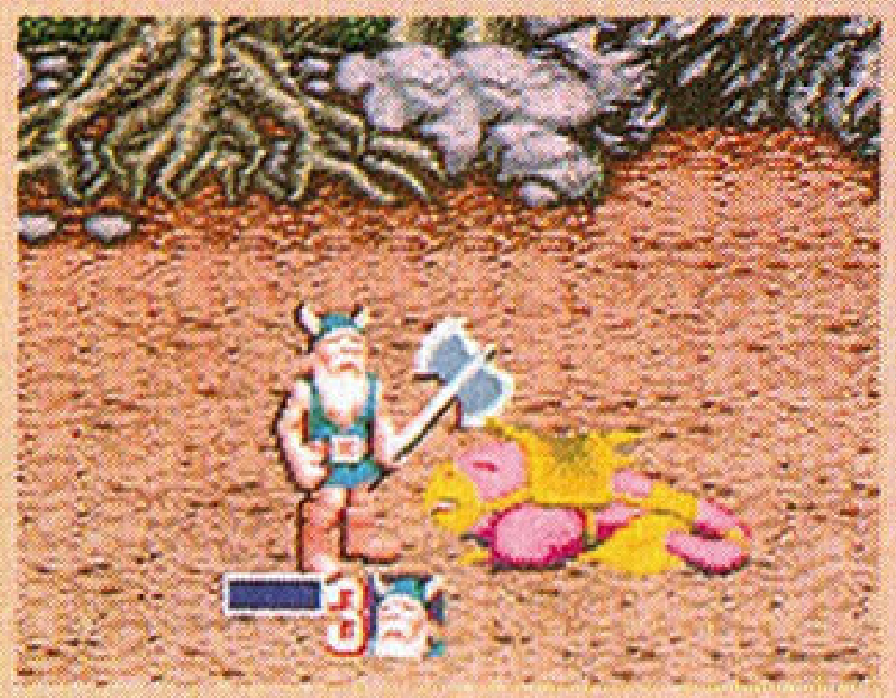
⇧バッドブラザーズとザコが…

チキンレッグはダッシュ＋アタック

チキンレッグは普通に接近するとやられてしまうのでダッシュ＋アタック攻撃で奪いとろう。



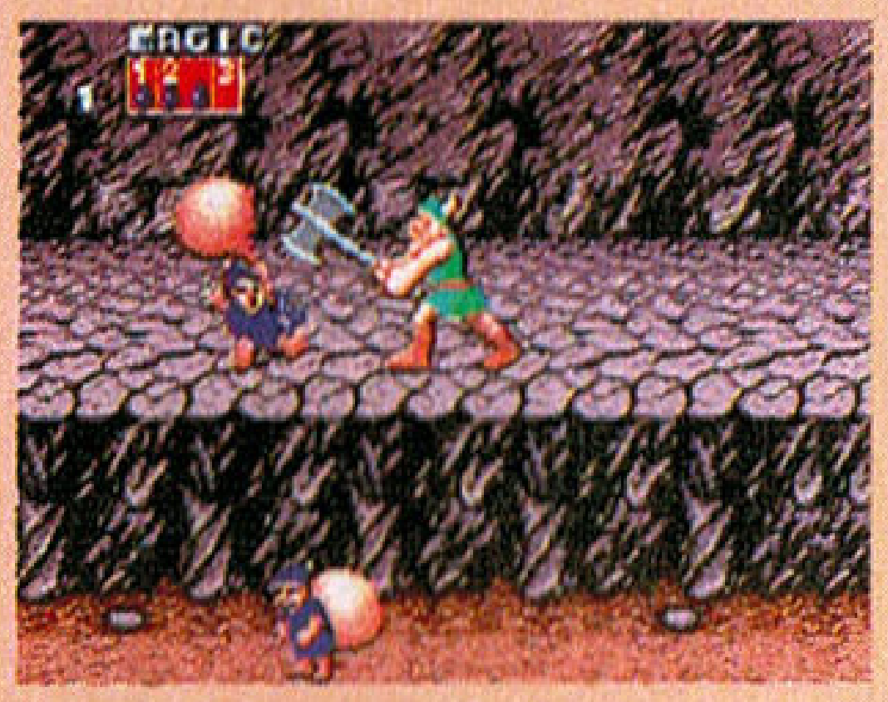
⇨ダッシュ＋アタックで攻撃しないととても危険



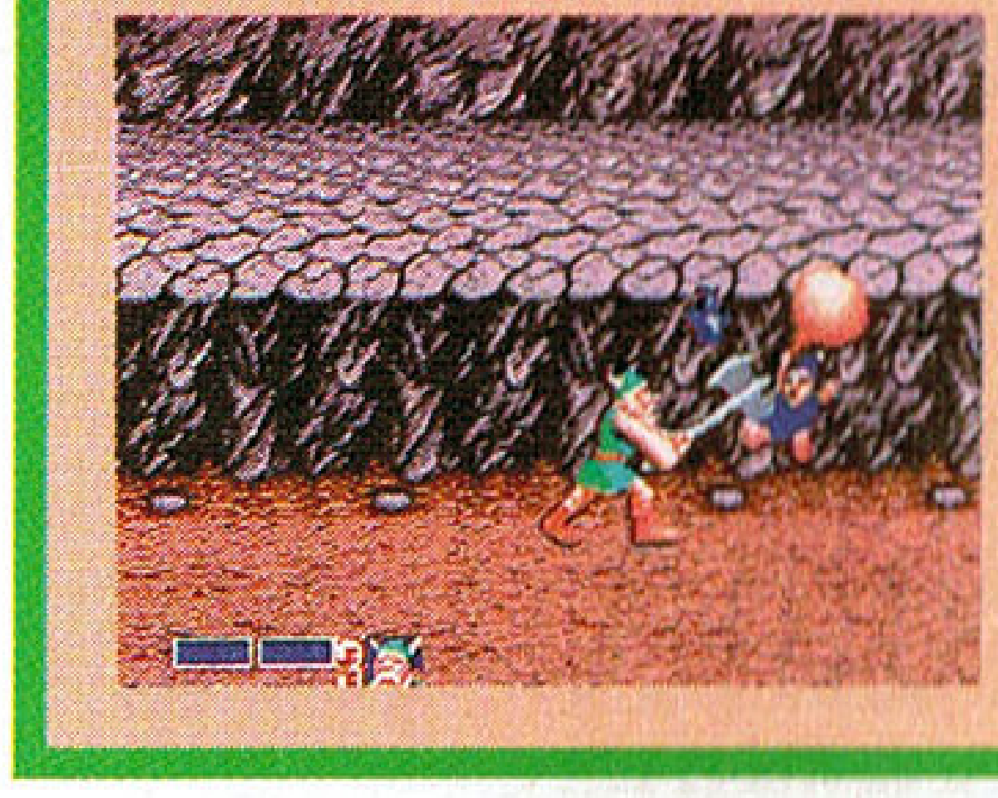
⇨できればあまり乗らないほうが身のためだと思う

上と下では上を行け

ここの段差では、上を行こう。シーフがきたら、すぐに攻撃。下におりて、もう1匹を攻撃しよう。



⇨上のほうを行くとすぐにシーフをこづくことが可能

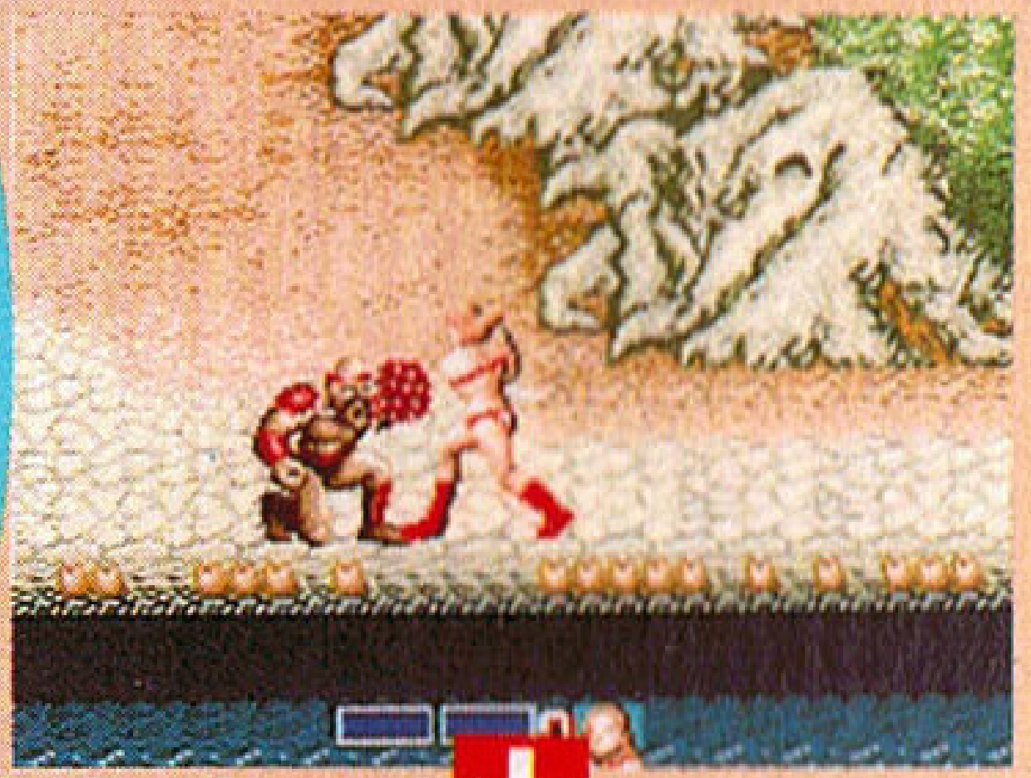


⇦どんどんどついてポーションをいただこう

* * *

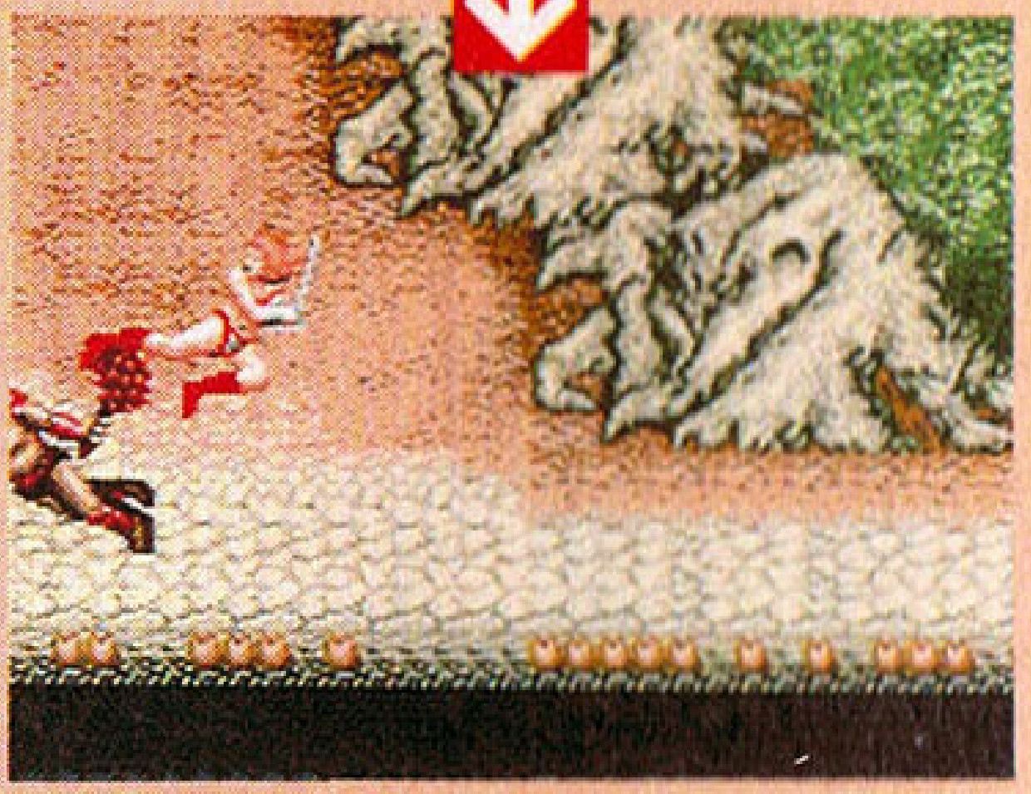
敵をたたき落とせ

ここら辺は画面をあまり動かさないように移動する。そして背後から敵がきた瞬間、そいつをすぐダッシュ＋アタックで左端で攻撃し、たたき落とせ。もう1匹も回りこんで画面左端にくるようにし、同様にする。

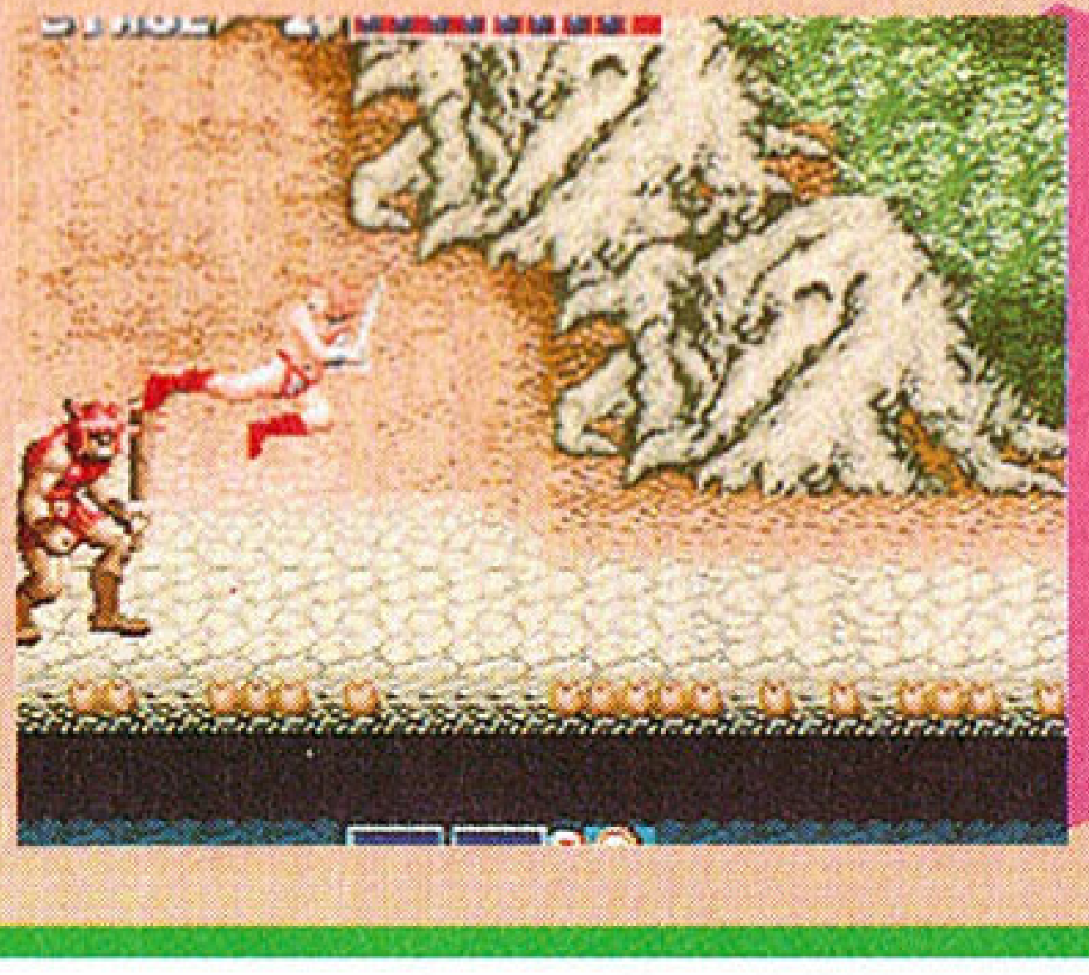


まわりこめ

⇩無理やり逆に回りこんで

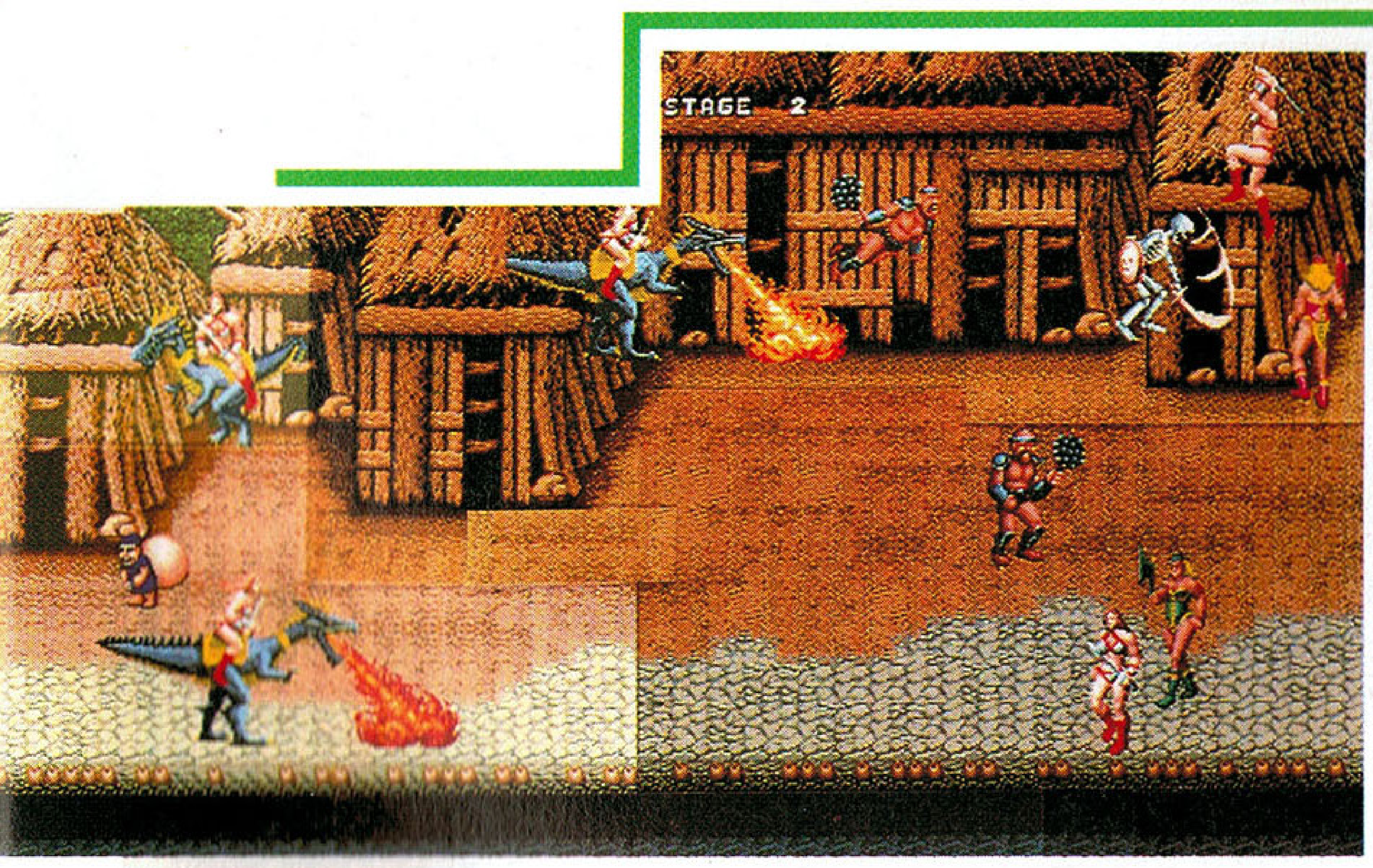


⇧画面左端で攻撃しよう



ここで攻撃

⇨まずこいつを、出現した瞬間に吹き飛ばす

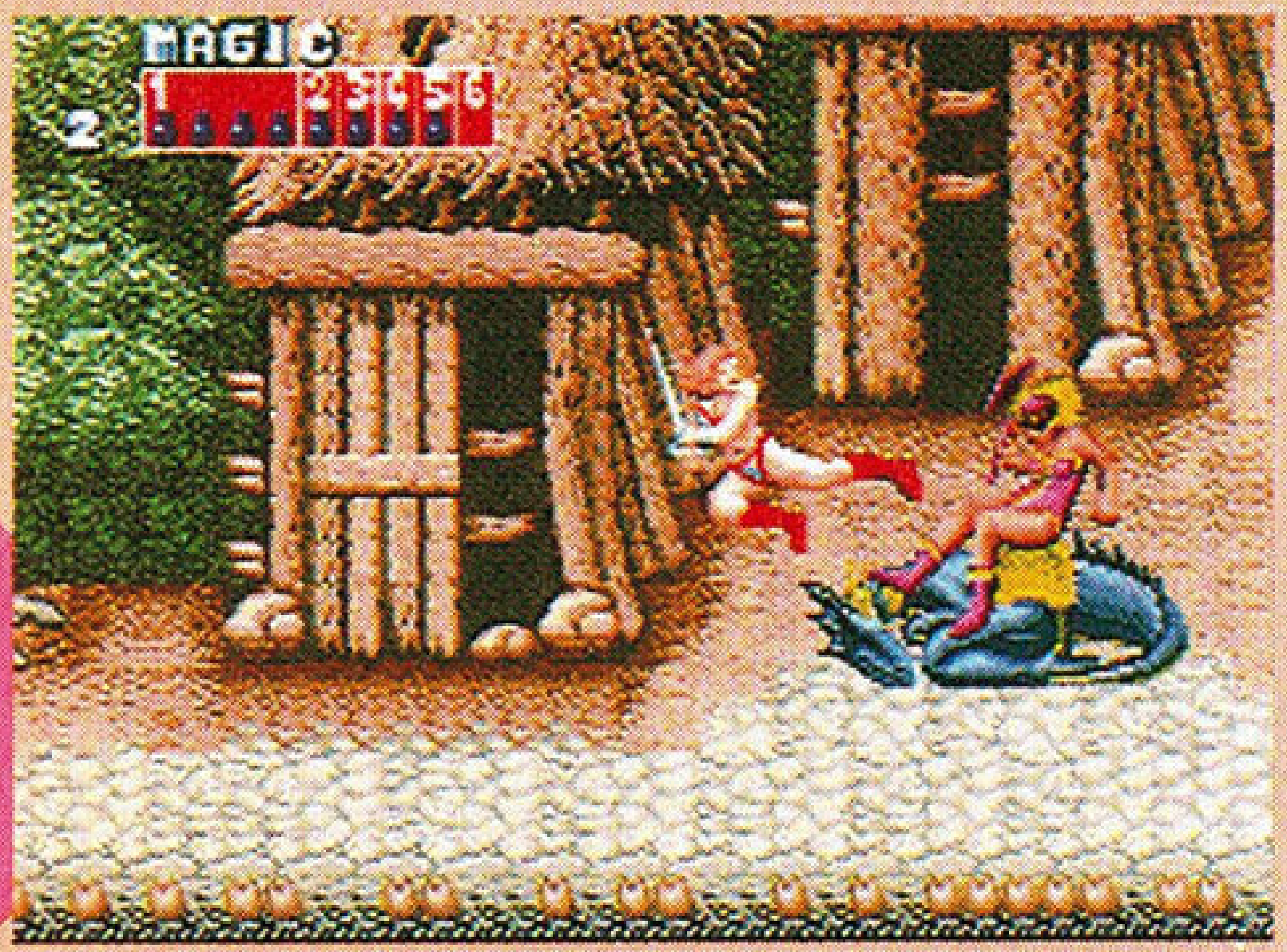


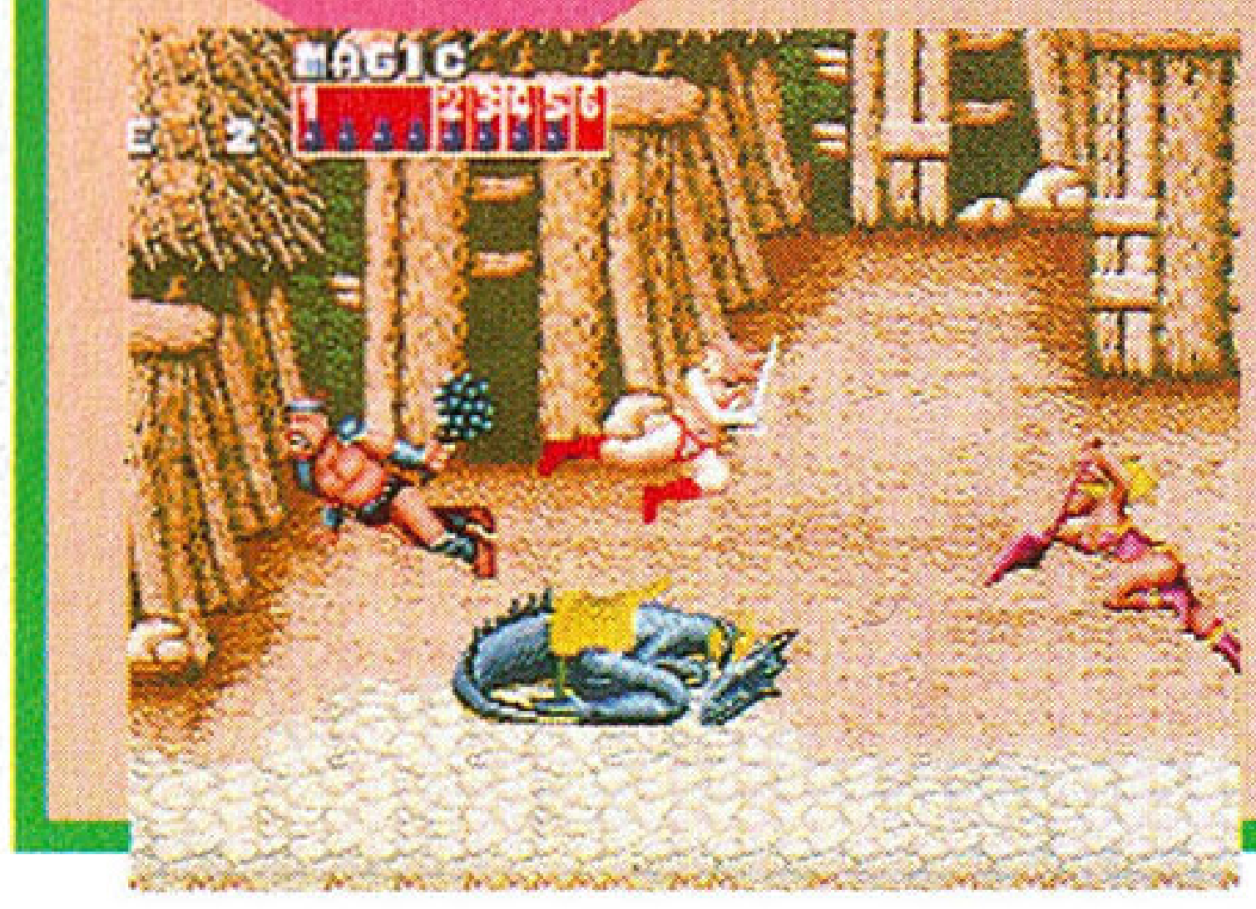
2回に分けての猛攻撃

ここで、ブルードラゴンに乗った女戦士が出現するので、すぐにダッシュ＋アタックで攻撃。うまくタイミングが合うと彼女を上から降ろすことができる。だがドラゴンには乗らないほうが良い。少し進むと、女戦士2人＋ザコ1人が出現。女戦士たちは、動きと手の動きが速く、他の敵よりも短い間合いでダッシュ攻撃を仕掛けてくる。だから彼女たちと戦う際はダッシュ＋アタックかジャンプ切りで戦うことをお薦めする。

●強力なレッドドラゴン

実は、緑色の女戦士達はこの面のボスではない。彼女達を倒すとレッドドラゴンに乗った女戦士と只の女戦士＋スケルトンが出現する。強力なレッドドラゴンを奪って攻撃だ。

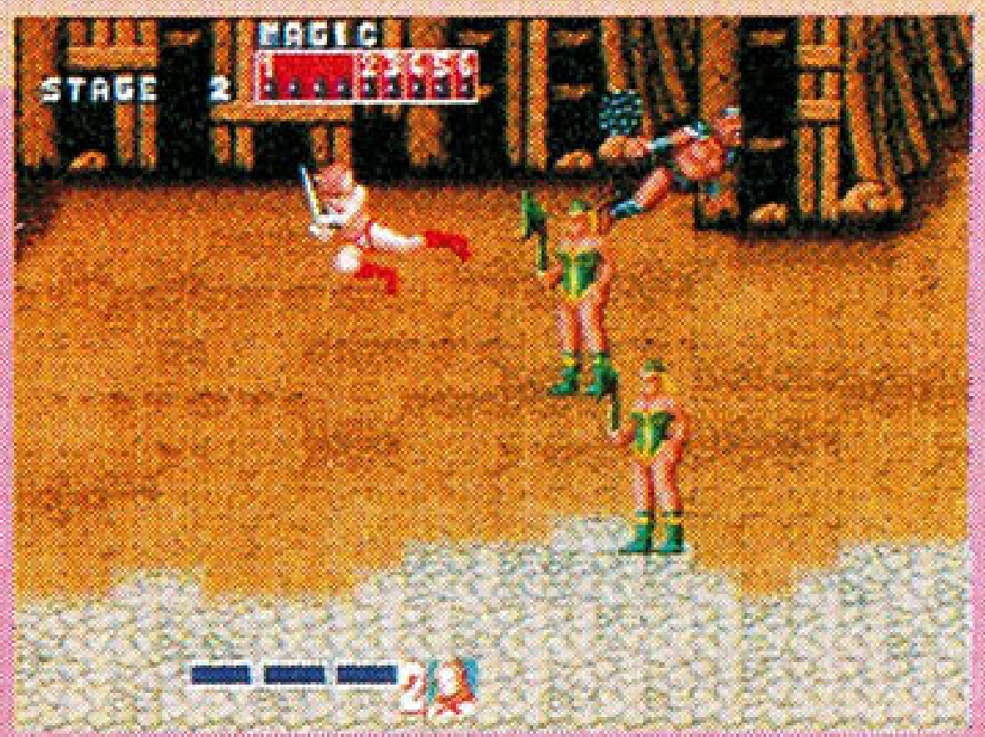




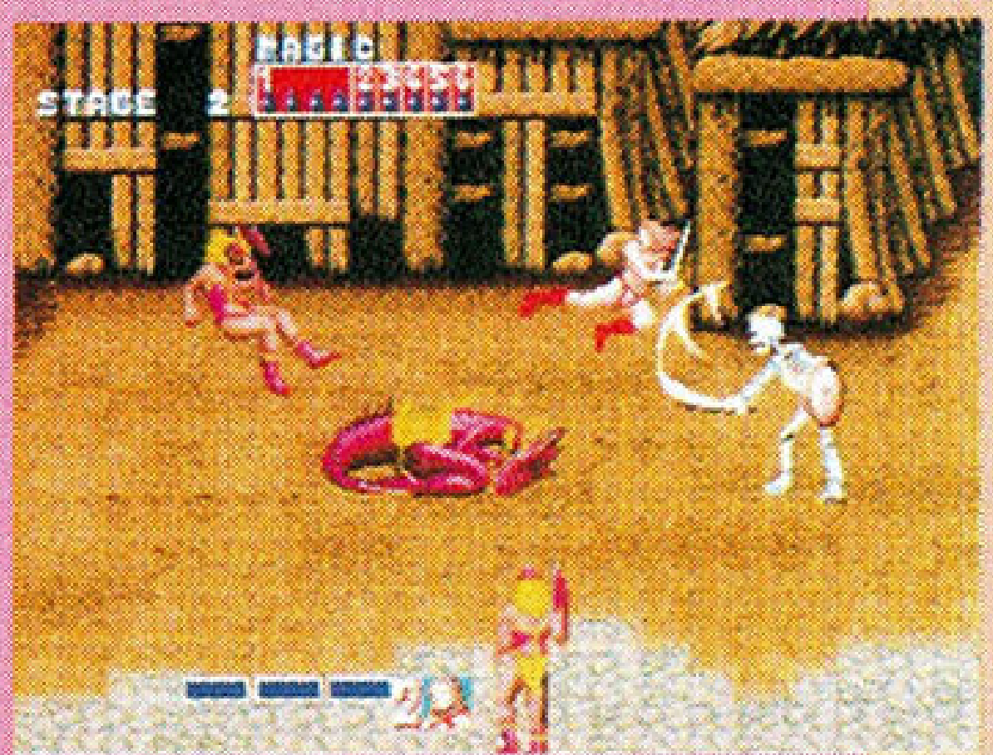
ここでダッシュ＋アタック

⇧敵は常にドラゴンに乗ろうとするのでそれを利用する

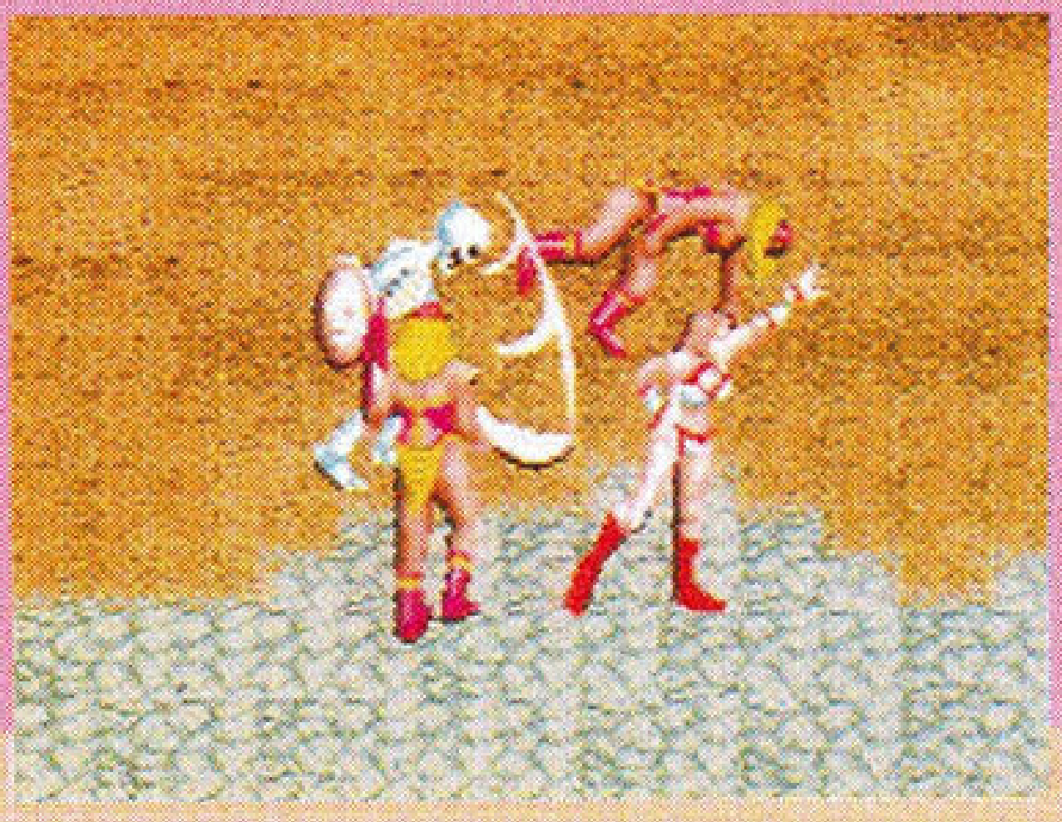
⇦スクロールが止まった瞬間に、ダッシュ＋アタックをする準備をしよう



⇨まずはこの3人と戦うことになる



⇨とにかくレッドドラゴンに乗らせない

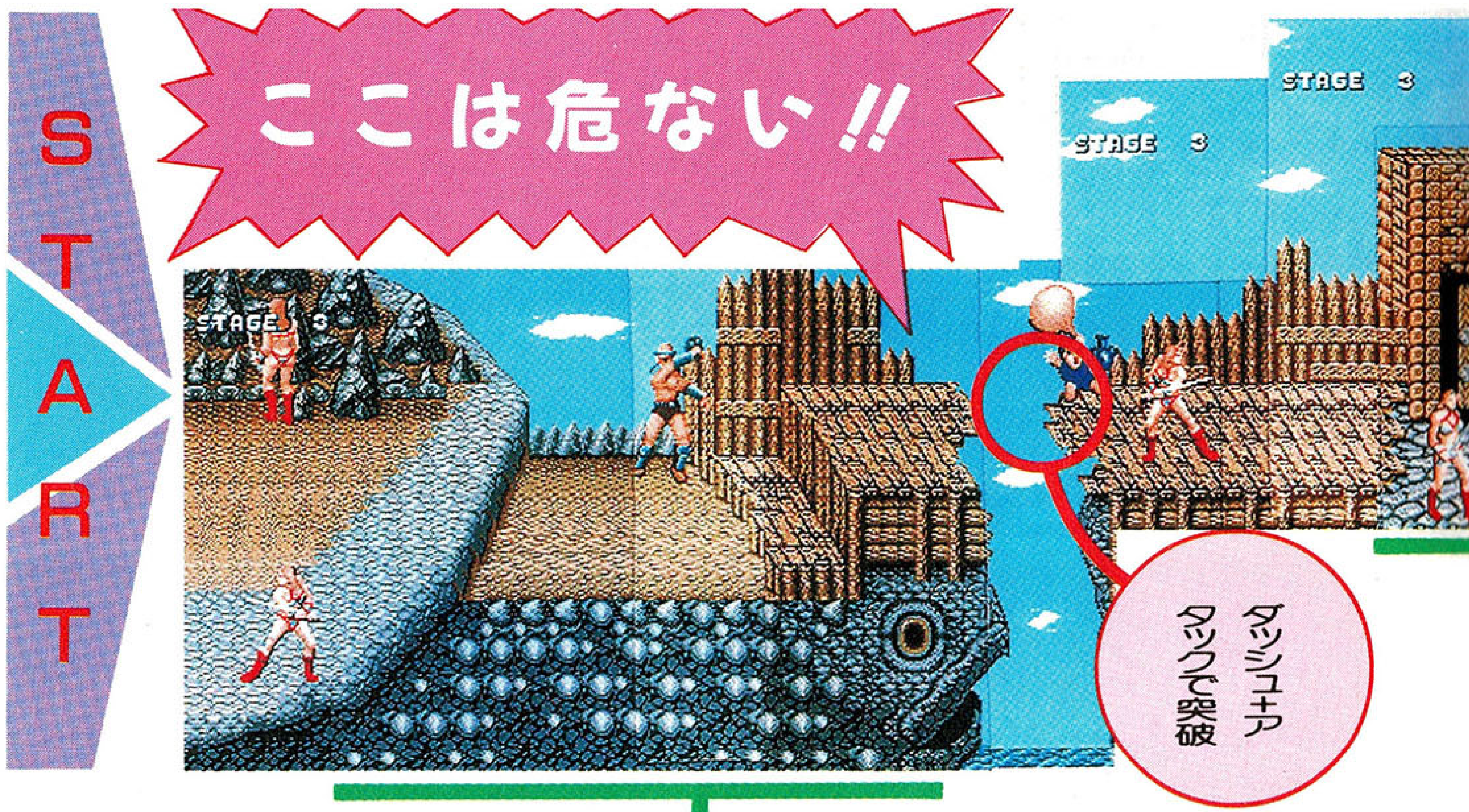


⇨まさに乱戦状態

STAGE 3

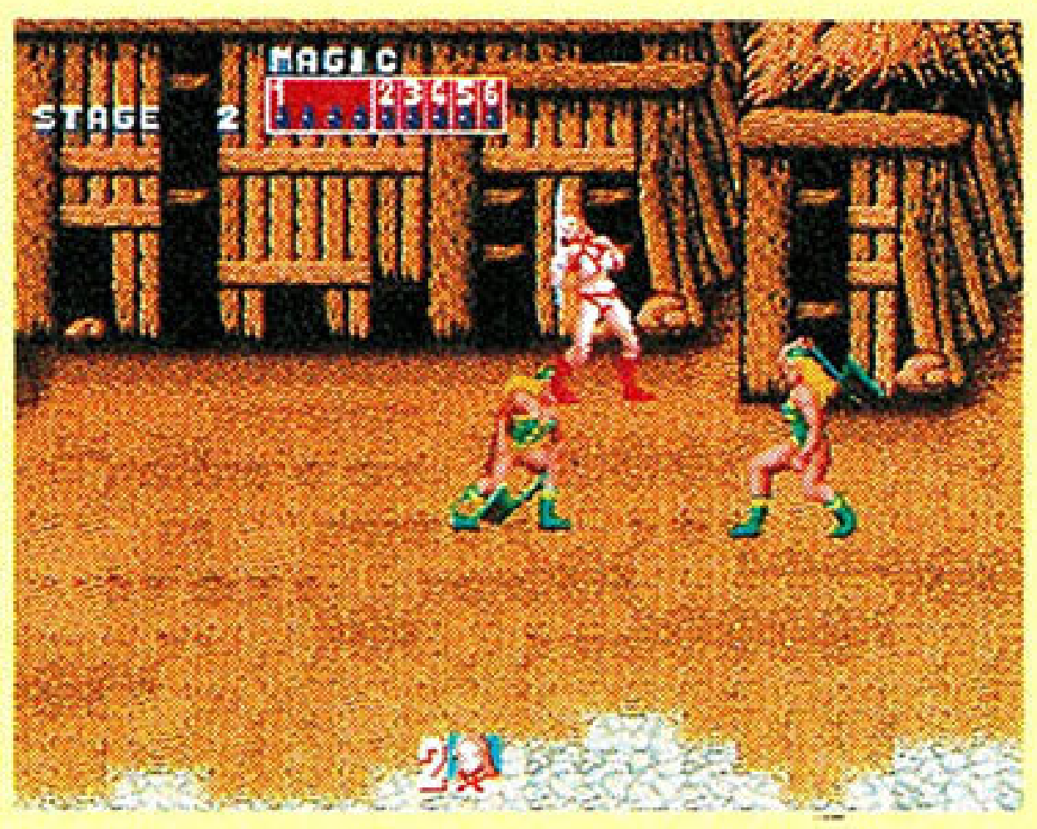
魔物の小道

このステージは亀の頭の部分から始まる。亀の頭の部分から陸地へは木の橋がついてるが、一部壊れているので注意。



勝ち抜くための鉄則その3

●必ず１人と戦え

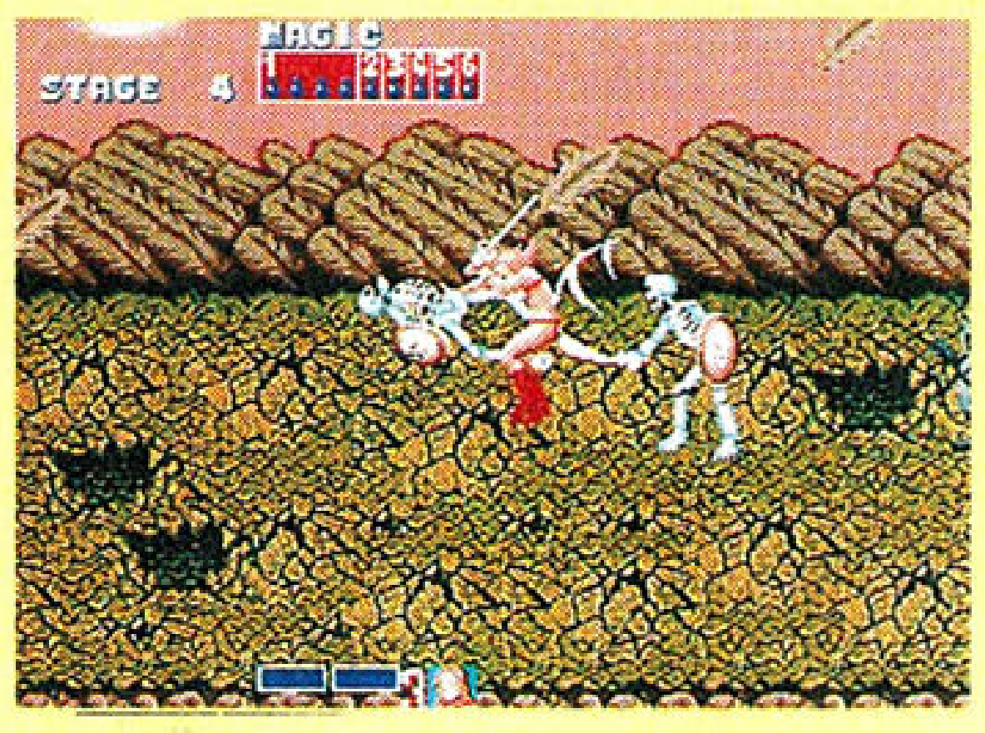

⇨はさみうちにされた状態で、攻撃された

通常攻撃(剣で切る、剣で突く)を１人の敵に加えていると、うしろ側から別の敵がまわりこんで攻撃をしてこようとすることがある。

その場合には、どんなに優勢であっても、きっぱりと見切りをつけてダッシュで逃げよう。

たとえ、その場で後から攻撃を受けつつ、前方の敵を倒したとしても、その一撃が後々に、死につながる一撃にもなりうるのだから。

⇧挟まれたらダッシュで

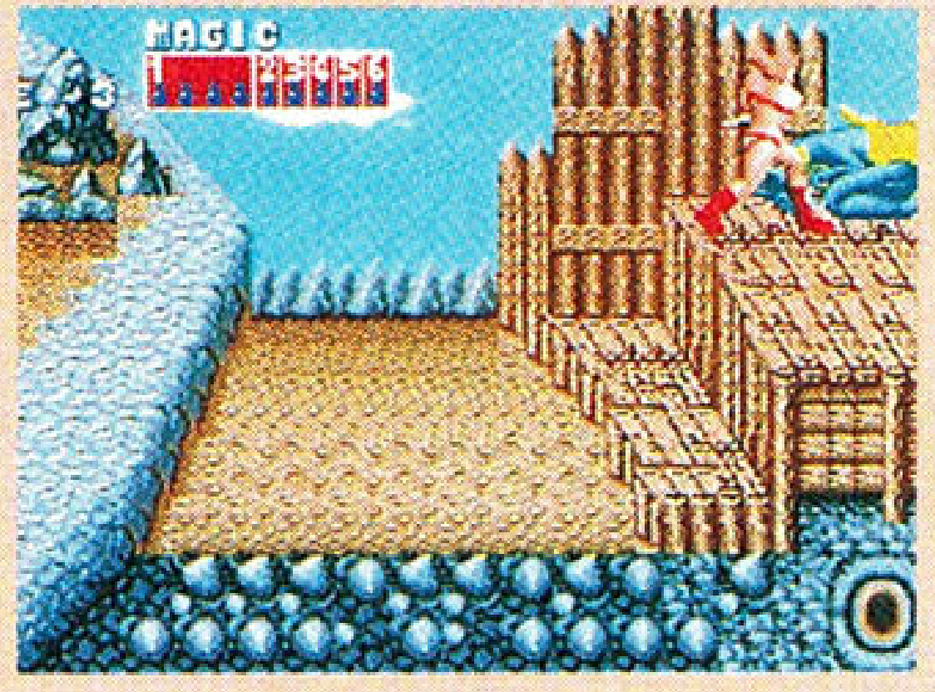

⇧ジャンプ切りで脱出も

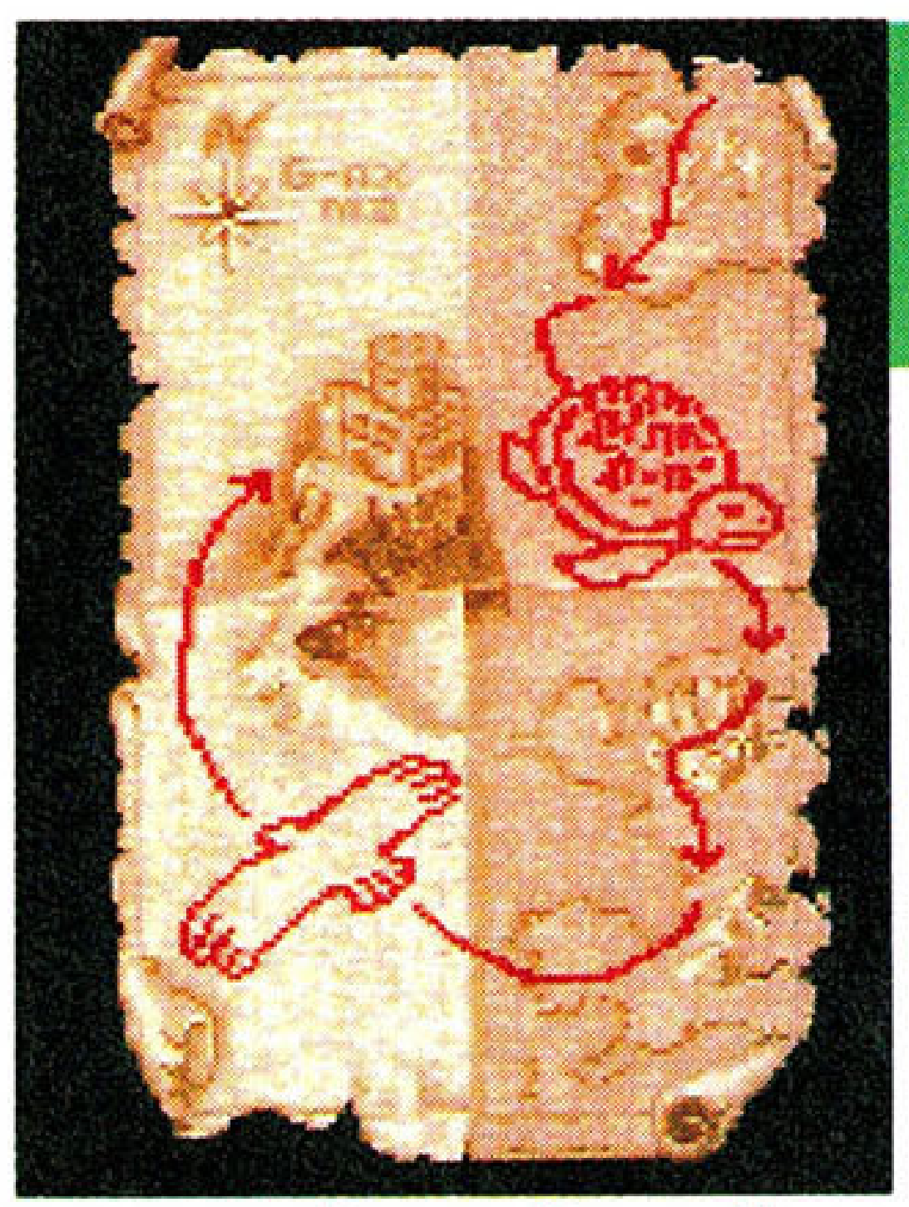
せまいところで集団リンチ

ここでは、ブルードラゴンに乗った女戦士とザコが２人出現する。

敵は常に自分(プレイヤー)の左右、どちらかに回りこもうとする、という習性？　を持っているので、それを利用するのである。具体的には、まず、橋のうえに乗る。すると敵は、自分の左には回りこむ隙間がほとんどないので右側に回りこんでくる。そこを待ち構えて攻撃！　敵は下に落ちていく。

⇦狭いところで4人戦うのは大迷惑!!

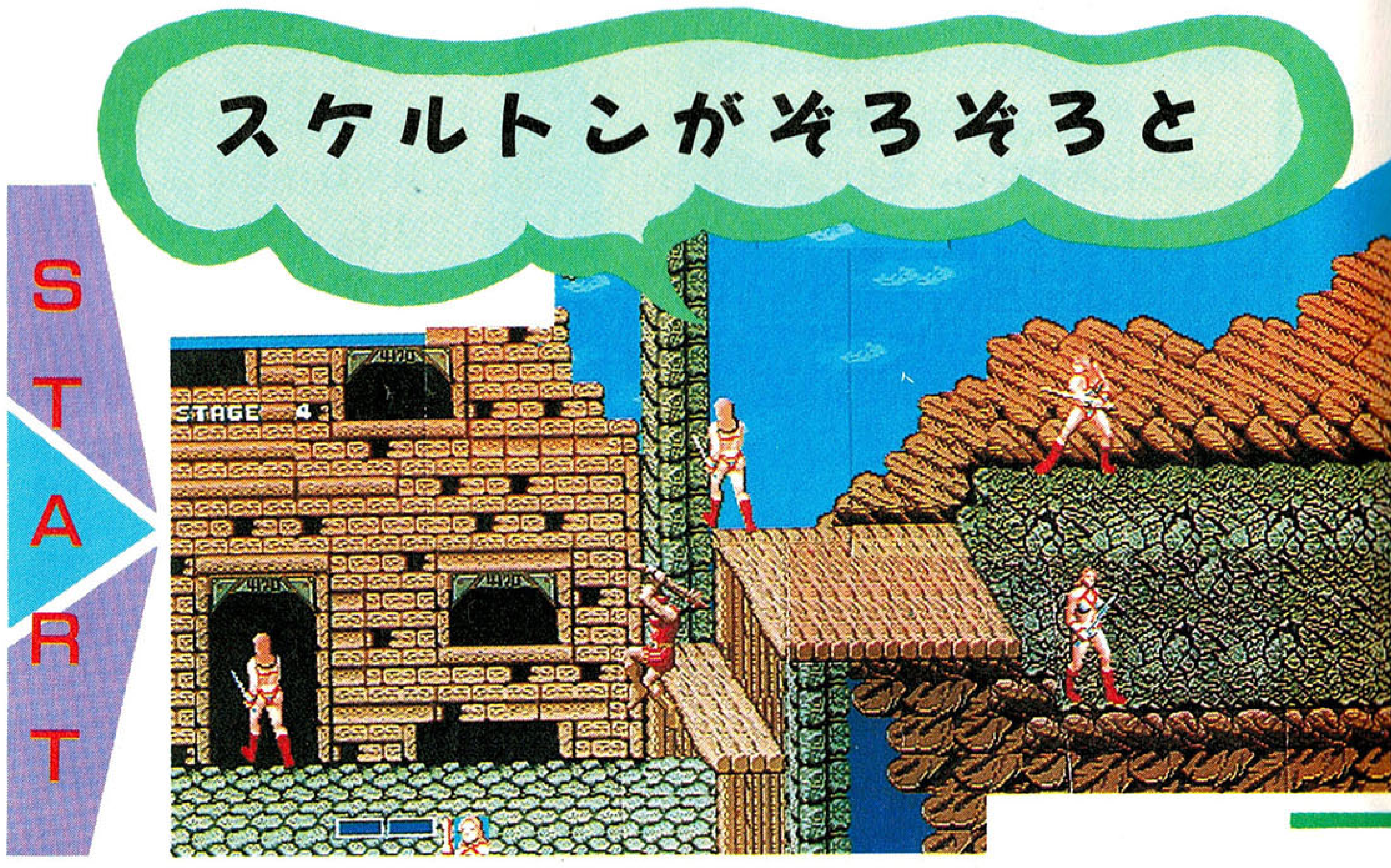

⇨この位置で剣を振れば敵を落とせるのだ



STAGE 4

ビッグバード

ひとけの無くなった町から大きな鳥の背中へと舞台は変わっていく。ここは、段差の多い地形が特徴的な面だ。



勝ち抜くための鉄則その4

●地形を最大限に利用せよ

２つのやりかたがある。１つは崖もしくは穴があった場合。その際に、敵が穴の方向にいくように誘導し、敵が穴を背にした瞬間に攻撃を加え穴に落とす方法。

２つ目は、段差がある場合。まず自分がその段差のうえに乗る。するとほとんどの場合、敵は、ジャンプして段差をこえてくる。そこですぐに降りて、敵が降りてくる前に段差にピッタリと近づき剣を振りまわす。すると、敵は降りれずに、死ぬまでプレイヤーが振る剣に切り刻まれ続けるのである。

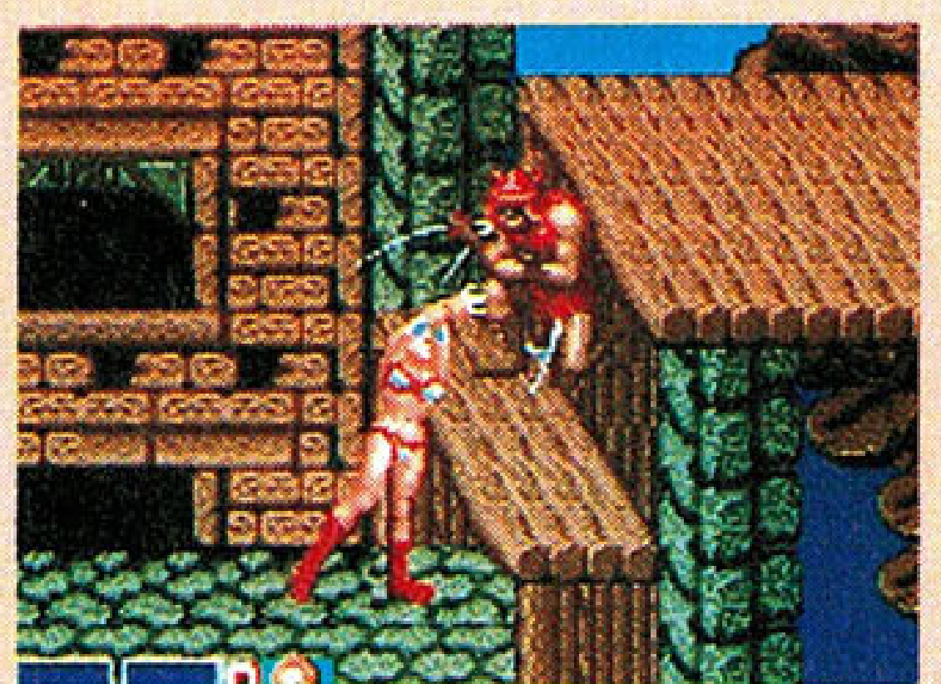
好き放題に切り刻め

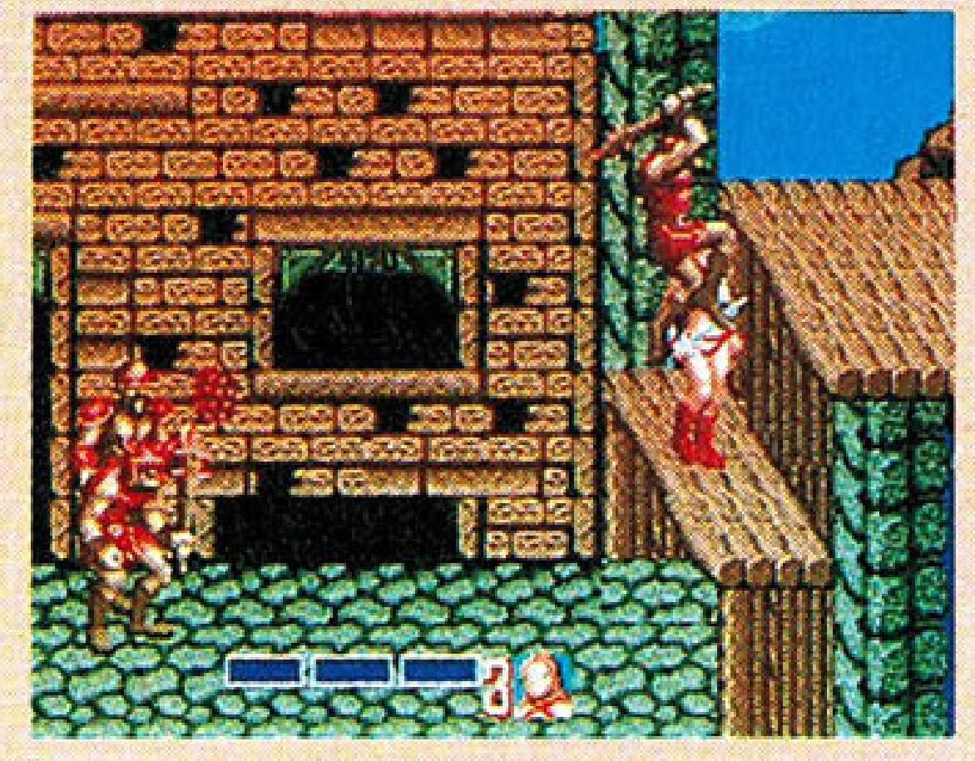
⇧うまく実践することができればこのように敵をはめることが可能

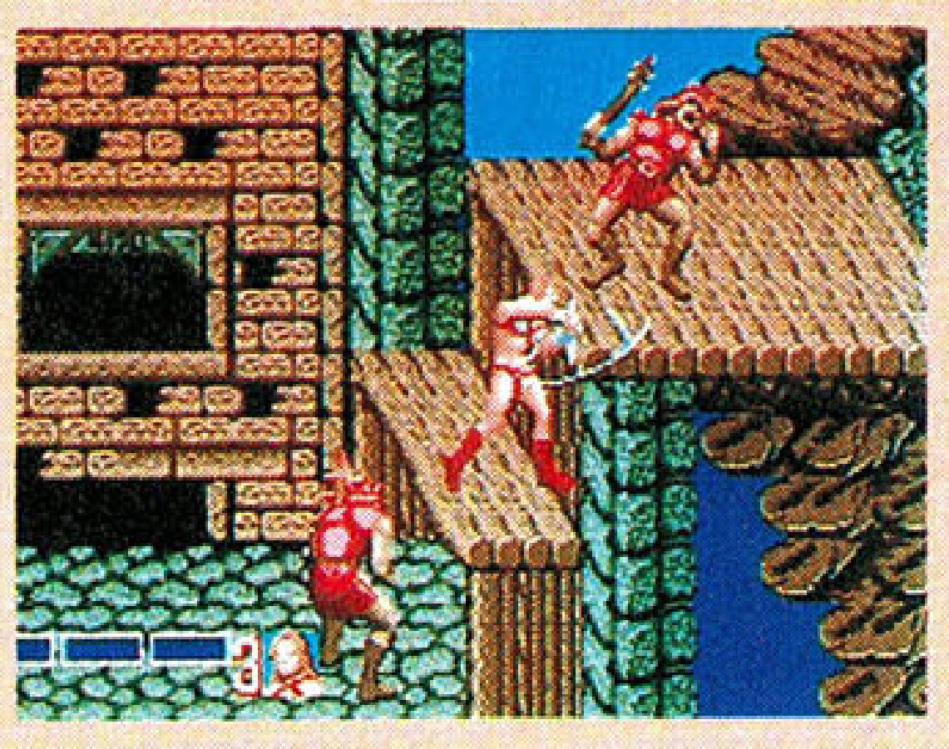
⇩段差がある所ならどこでも可能

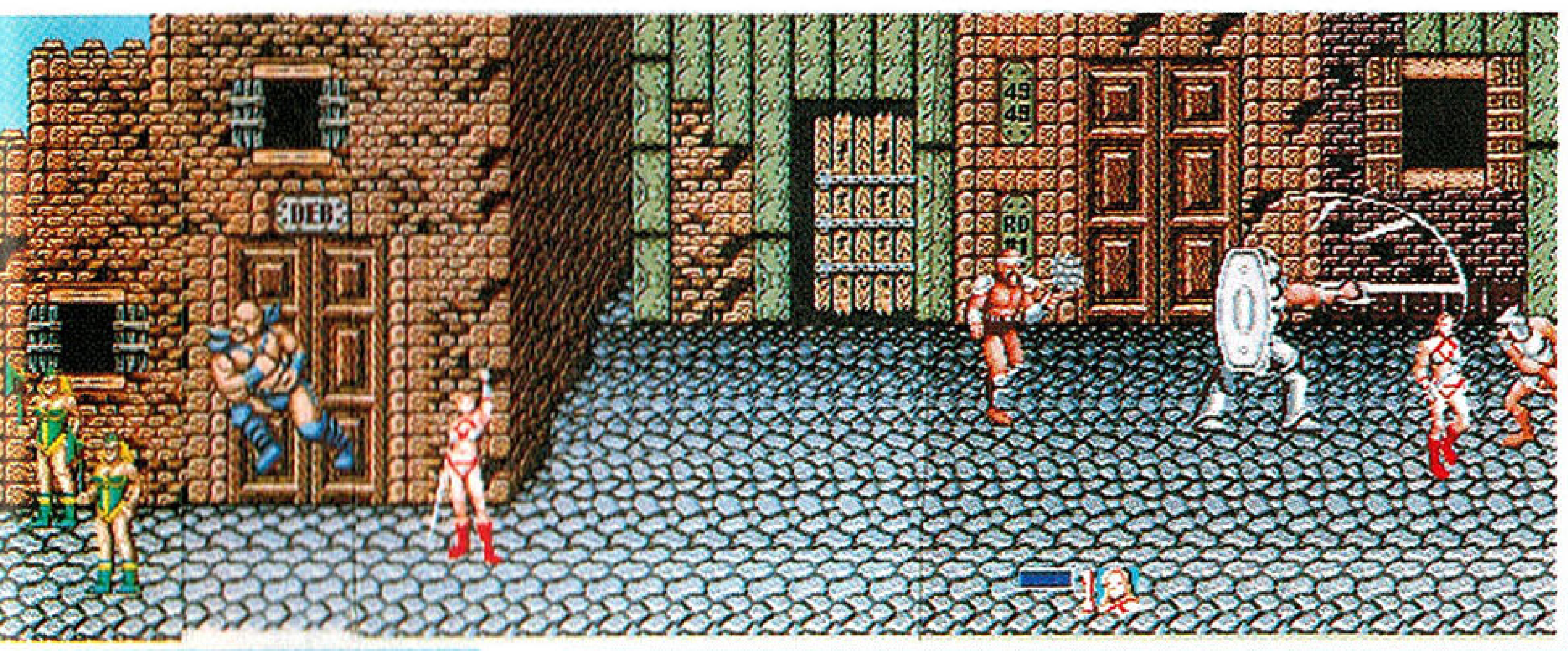
ザコはこう倒す

まず段差の上に乗り、ザコが同じ段まで上がってきたらすぐに降りてザコがいる位置に接近して剣を振りまくる。この繰り返し。


⇨敵が来たらすぐに下におりて、切り刻む

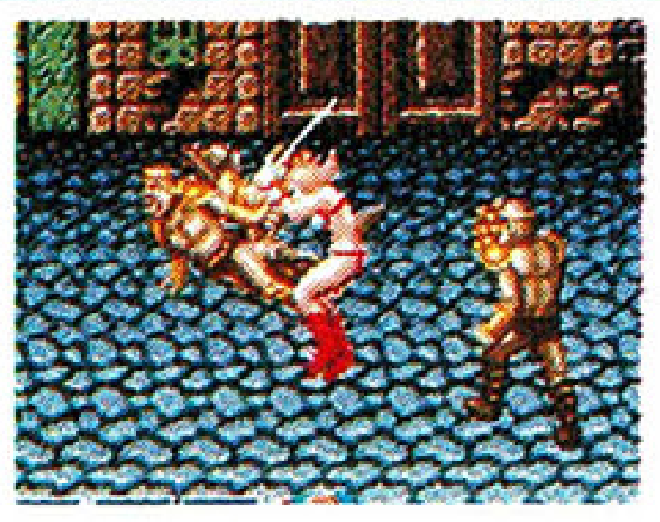

⇨まずは、段差の上にジャンプして敵をおびきよせよう


⇦ここの段差を利用することもできるので要注意

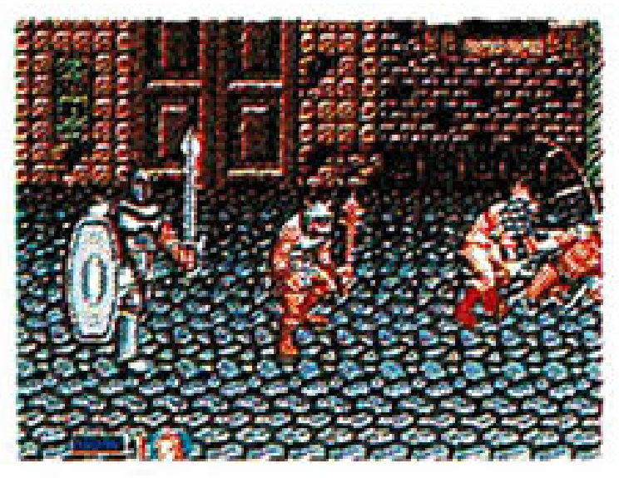


ボス ビター中佐

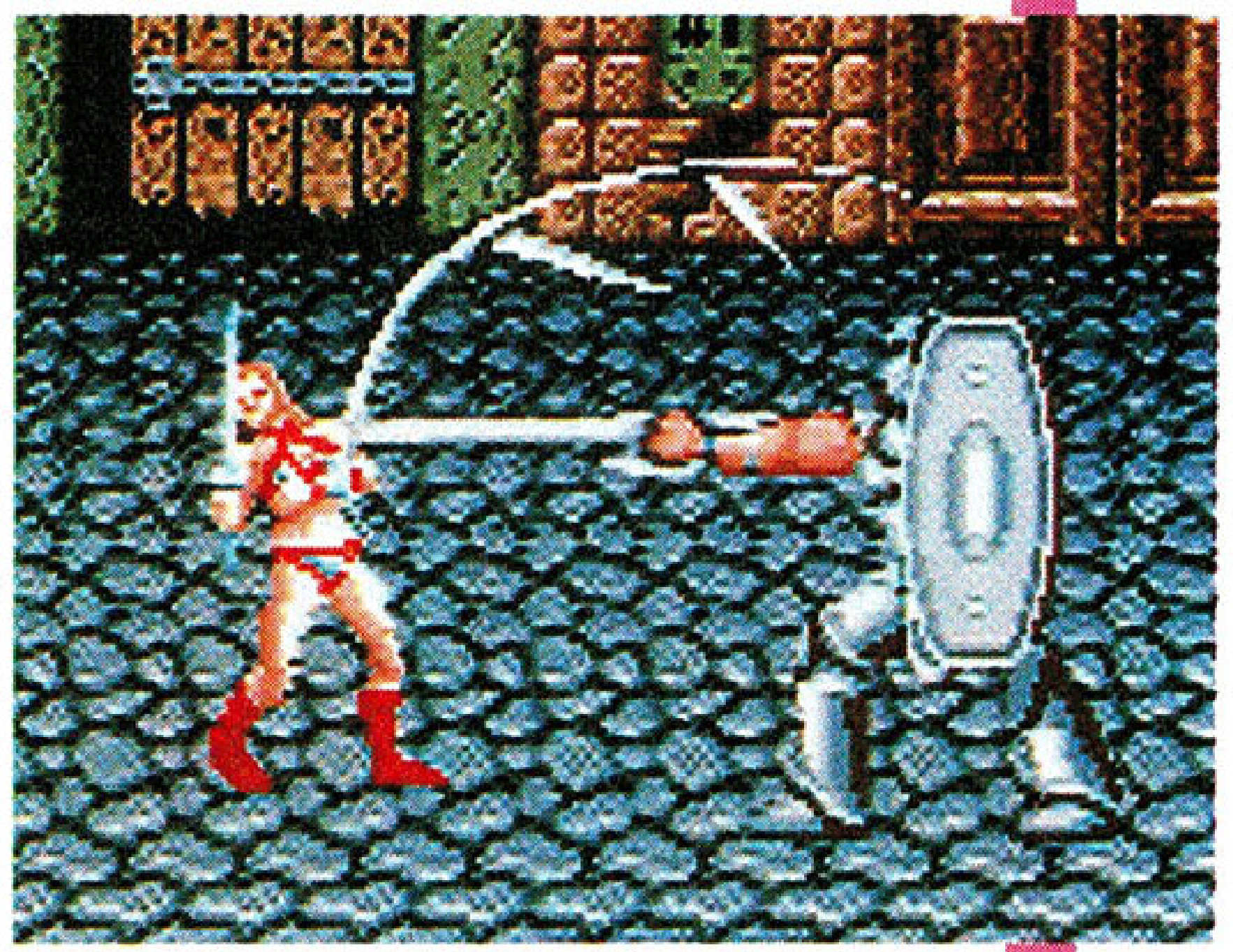
少々進むと金色の雑魚キャラが出現するが、たいしたことは無い。通常攻撃で十分に倒せる。彼らを倒すと扉が開きボスのビター中佐と対決だ。問題は彼だ。彼は攻撃範囲が広い。正面から戦うと長剣の餌食となる。ジグザグに近づいていってもタイミングがあわないと盾で殴られる。彼を倒すには、ダッシュ+アタック攻撃か、魔法攻撃で倒す以外に初心者に倒せる方法は無い。ブルードラゴンを使うのも一手である。回転切りも良。



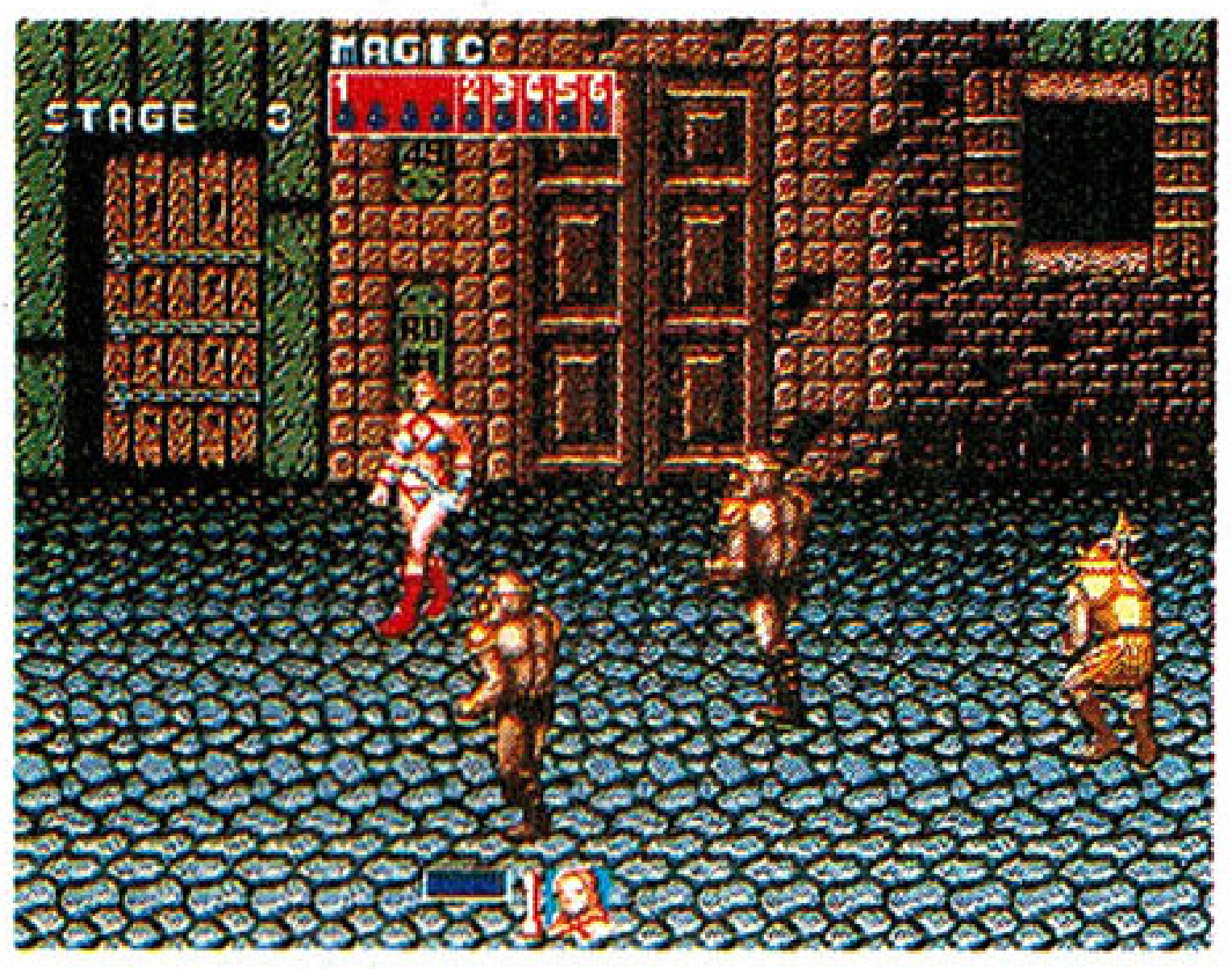
⇦バンバンとジャンプ切りでやっつけてしまおう



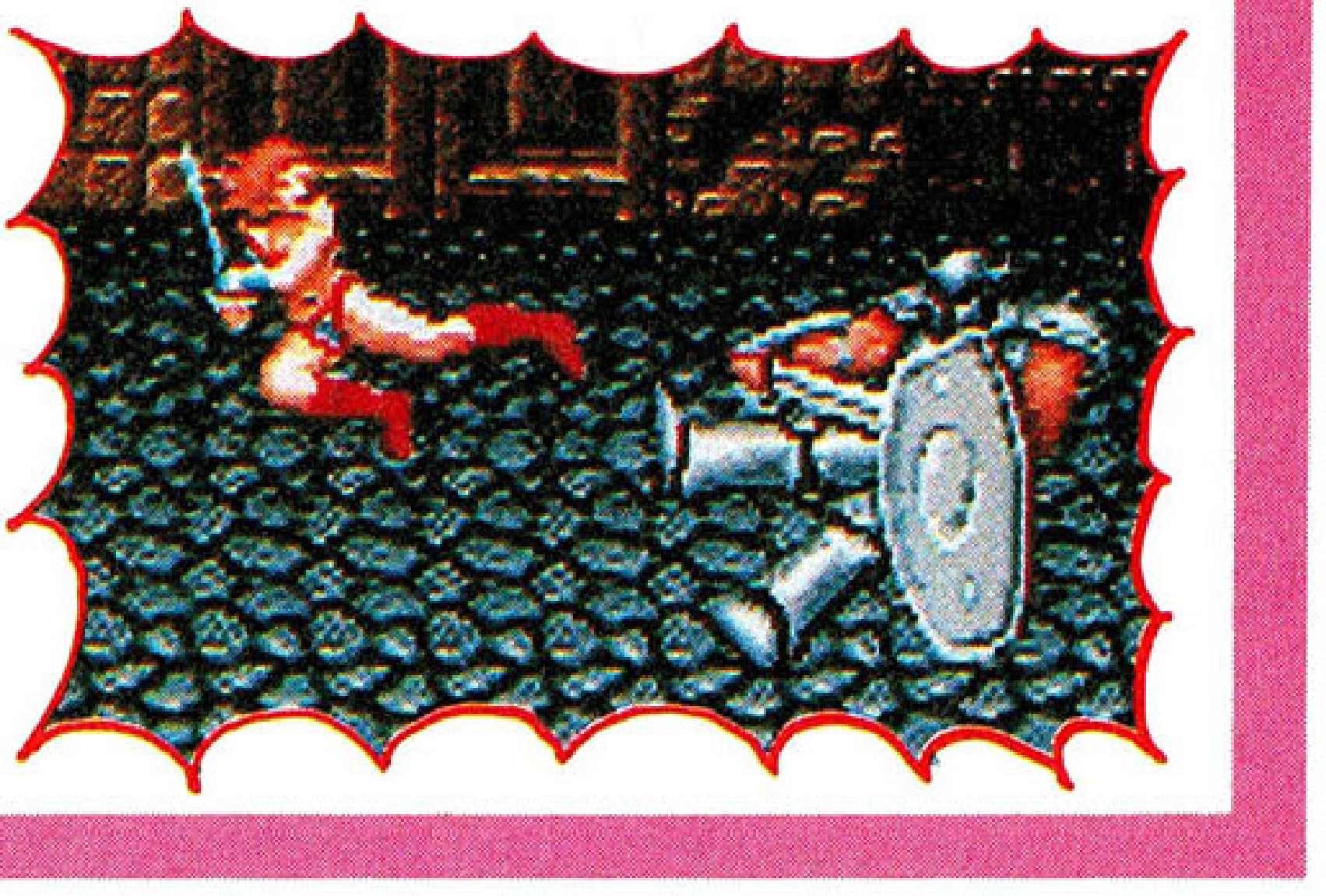
⇨ザコたちを先に片付けてから中佐と対決せよ



⇨彼の攻撃範囲は広い



⇧金色のザコたちが3人出現。実力的にはたいしたことはない

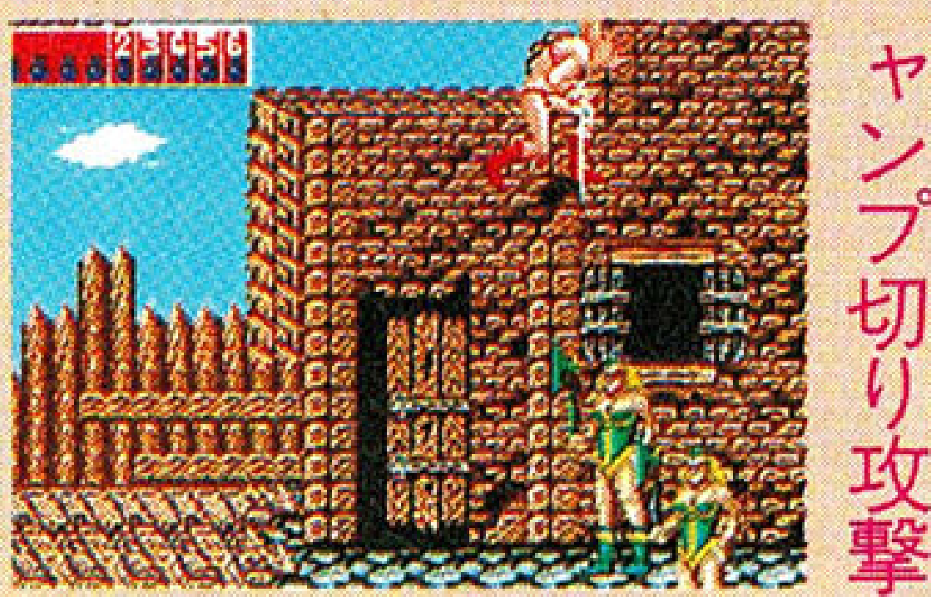


モルト&ホップ軍曹

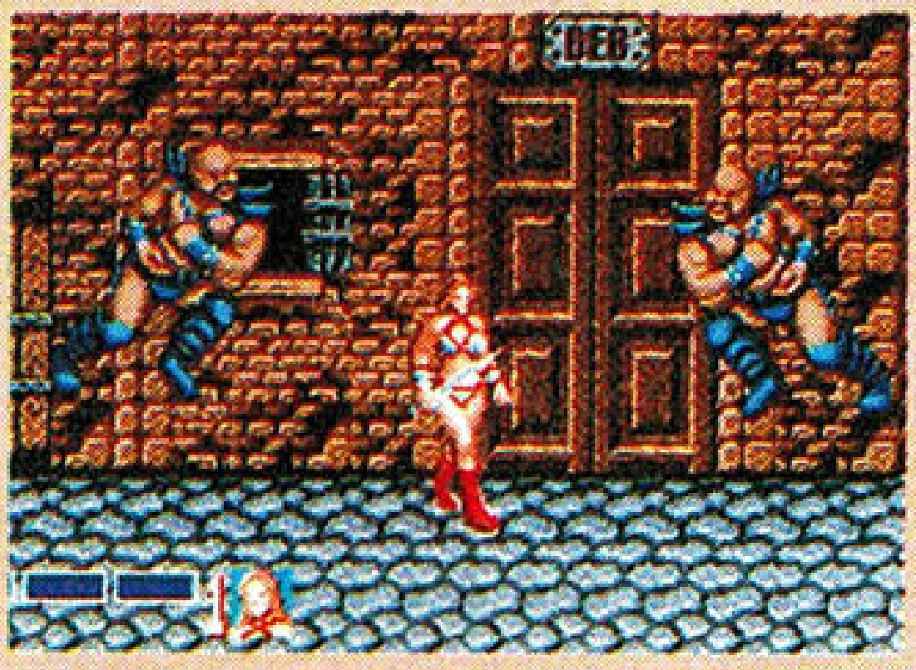
壊れた橋をすぎると女戦士が2人出現する。ここでの戦い方は、まず、女戦士達を画面左端に誘導する。そして彼女達が左端にきたらダッシュ+アタックかジャンプ切りで攻撃！すると吹き飛んで下に落ちてゆく。

そして、しばらく行くと今度はモルト&ホップ軍曹達が扉の中から突然出現する。中から出現するなり、いきなりダッシュ攻撃をかけてくるので扉付近に来たらあらかじめ、一番下の位置を移動するようにしよう。

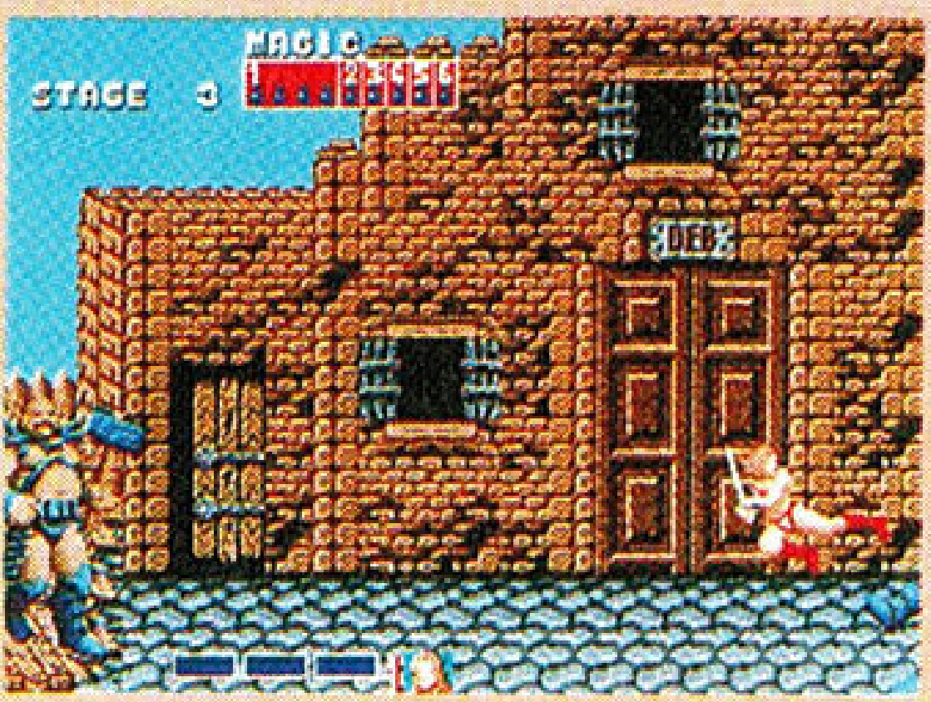
攻撃パターンこそ1面のボスと同じだがダッシュ+アタックの間合いのタイミングが短くなっている。



⇦女戦士2人は最初の内は動かないのでハイジャンプ切り攻撃

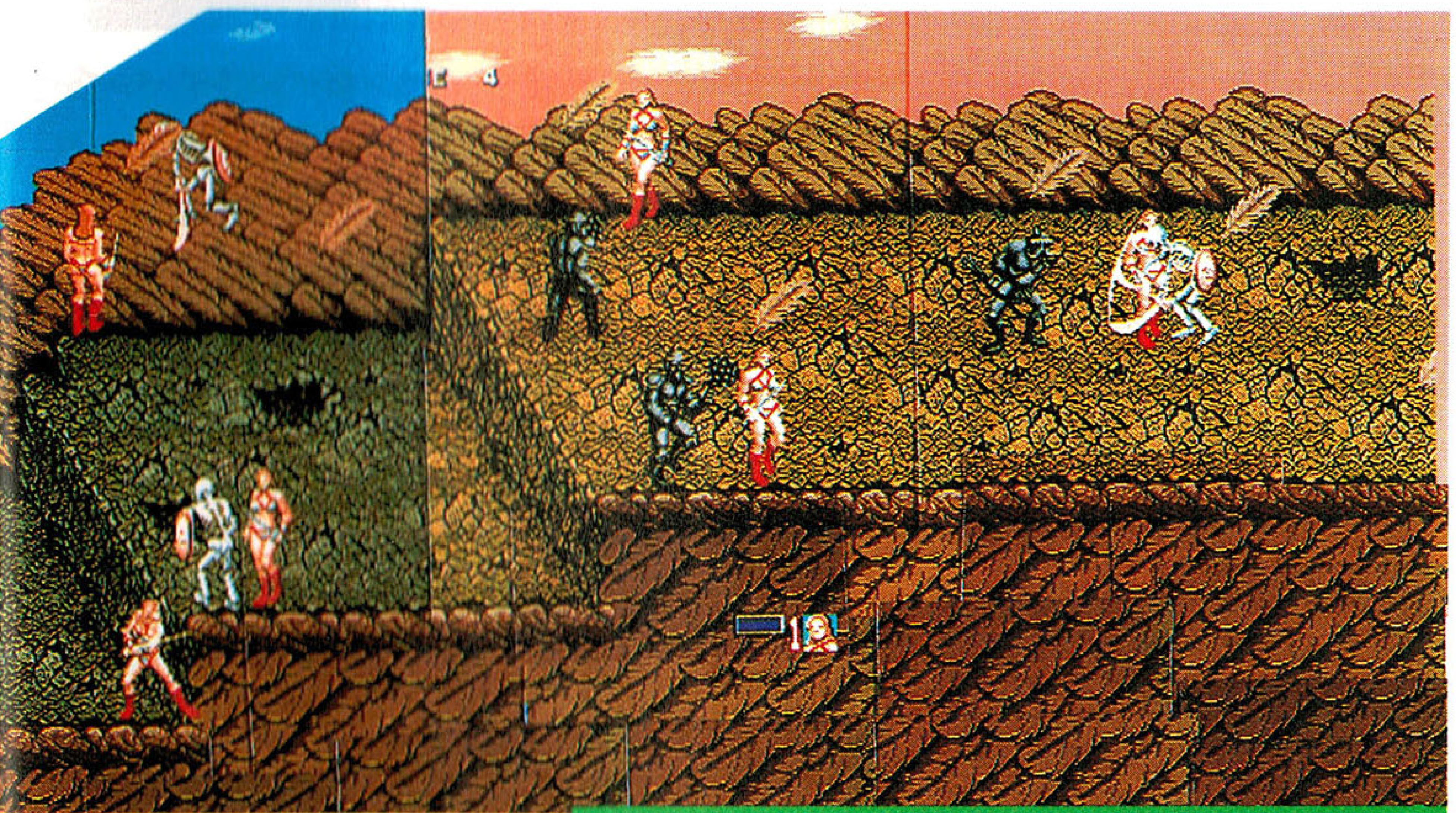


⇨モルト&ホップ軍曹の体当たり攻撃が襲う



⇦彼らはダッシュ+アタック攻撃が最も良い

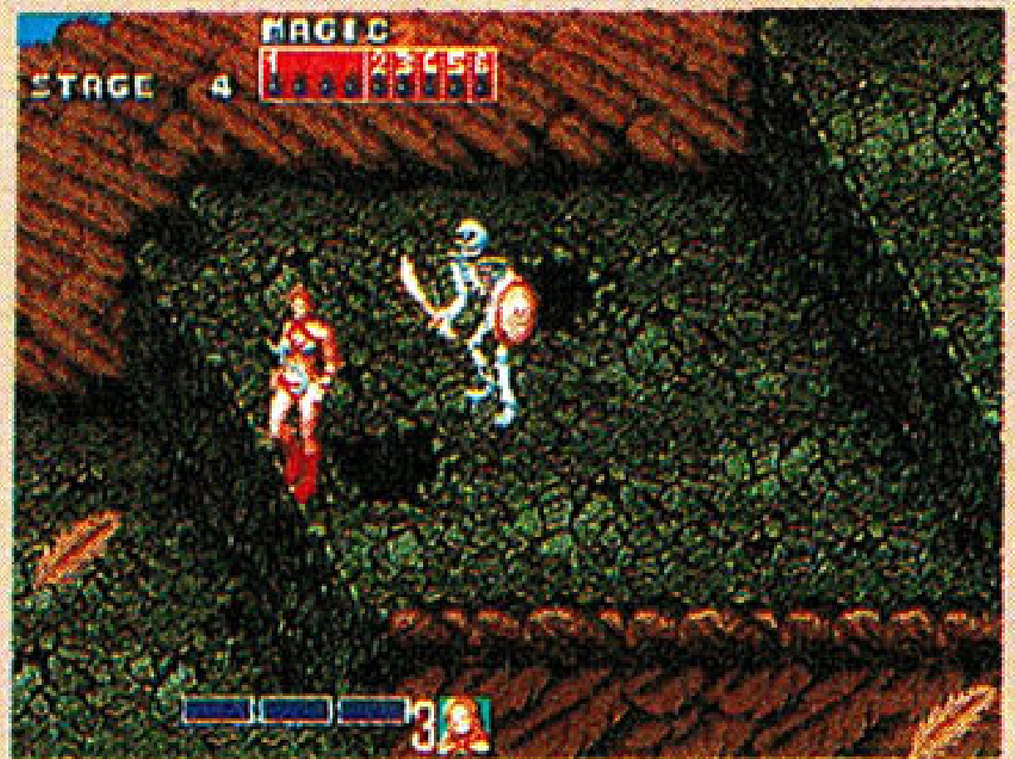
* * *



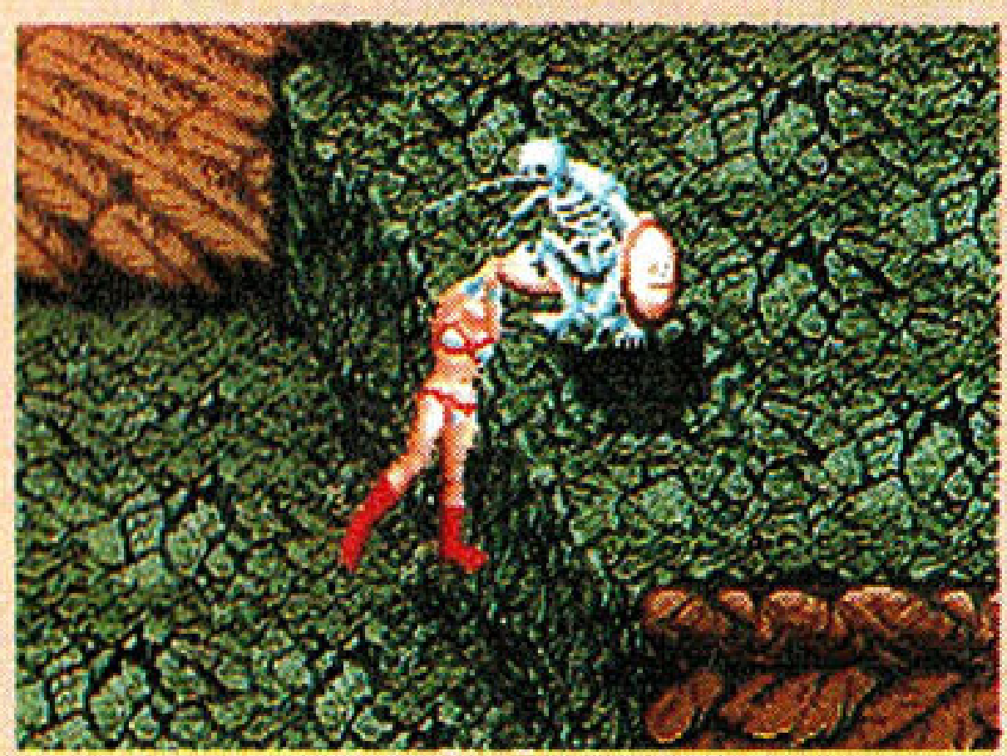
スケルトンのうまい倒しかた

まず最初のスケルトンは、画面左下まで誘導し、飛び蹴りでたたき落とす。もしくは、右の段差を背にするように誘導し、ダッシュ+アタックで攻撃する。そして立ち上がったら同様にして攻撃。これを繰り返す。

次のスケルトンは、出現したら、すぐに段差を降りて段差にぴったりとくっついて剣を振りまくる。次も同様にして倒す。その後シーフが出現、ポーションが手に入る。



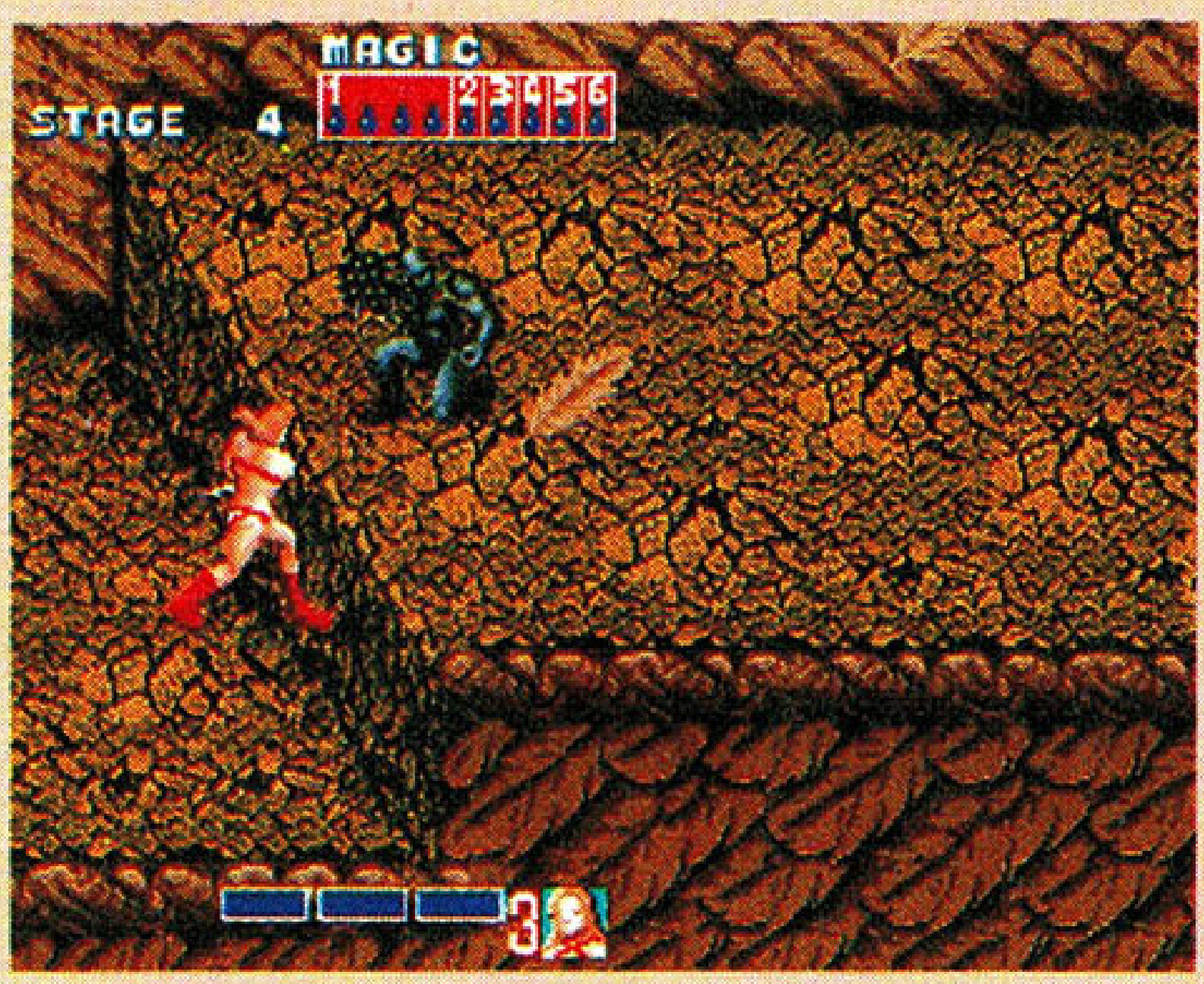
⇨スケルトンが地中から出現したら降下



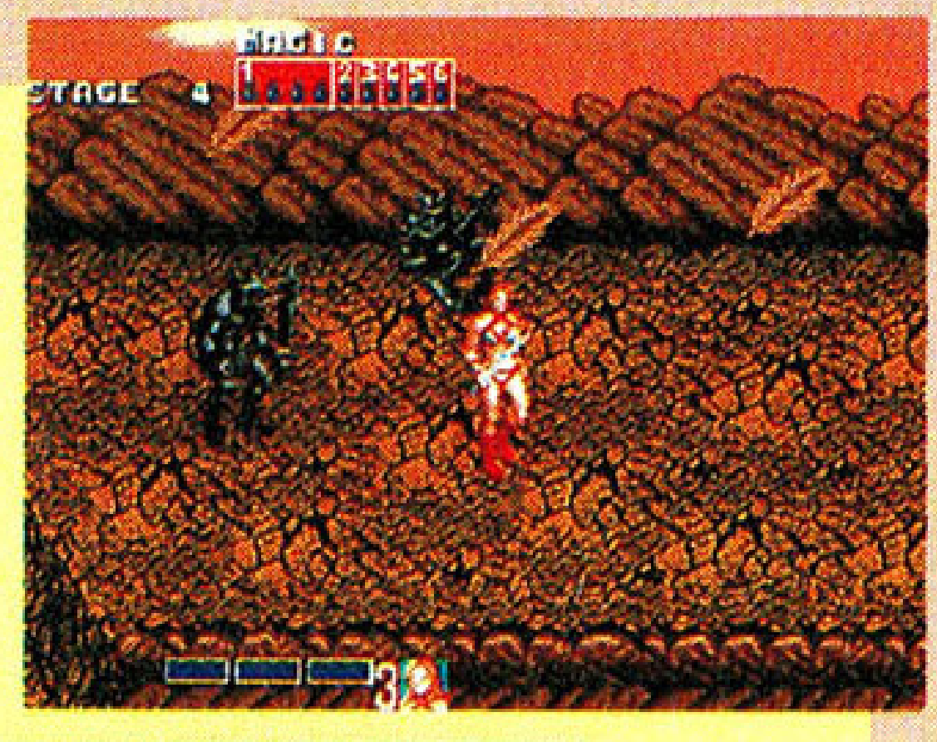
⇨ピッタリとくっついて剣を振る

次から次へと襲いかかってくる刺客たち

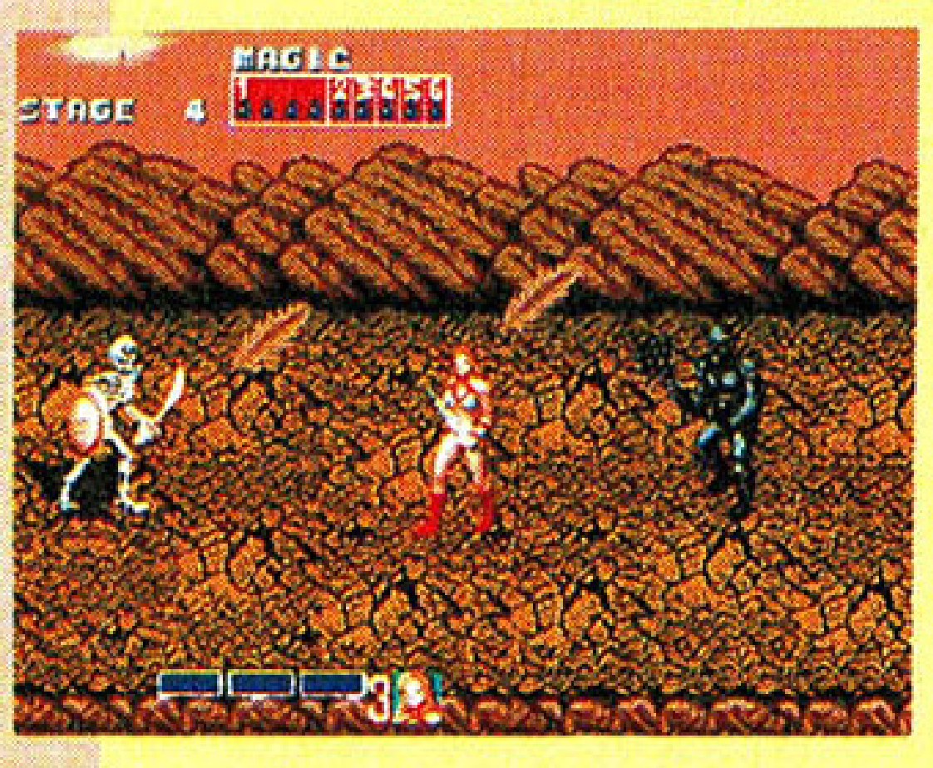
次の段差を越えるとこの面のヤマ場に。まずヘニンガーダーク1人とダークロングモーン2人が出現する。攻略法は、出現する位置を覚えて、その位置に近づいたら、ゆっくり右に移動していく。するとヘニンガーダークが出現するが、そこで移動を停止すると、ダークロングモーン2人が出現しないので、ヘニンガー1人を段差攻撃で倒す。その後、ダークロングモーン2人を倒し、進むとスケルトンとダークヘニンガーが出現。最後にスケルトン2人、ヘニンガーダーク1人出てくる。敵が多いため、いかにダメージを受けないで倒すかがポイント。



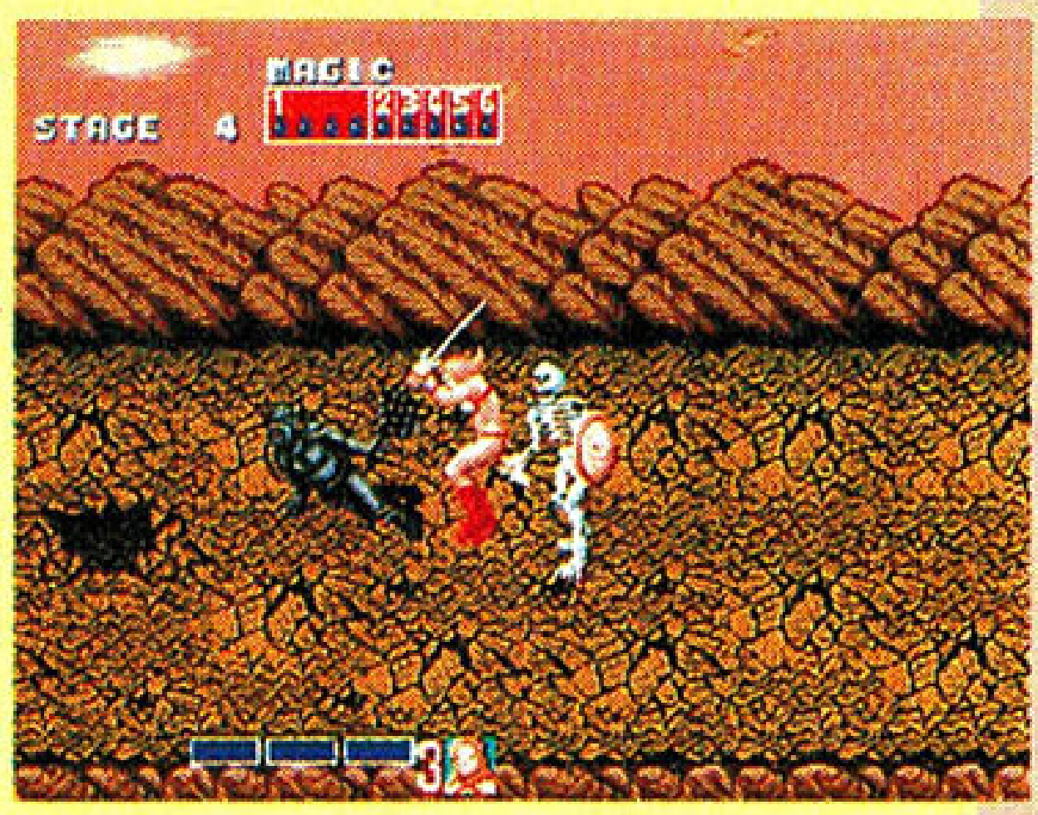
⇧一番最初のヘニンガーダークはこのようにはめることができる



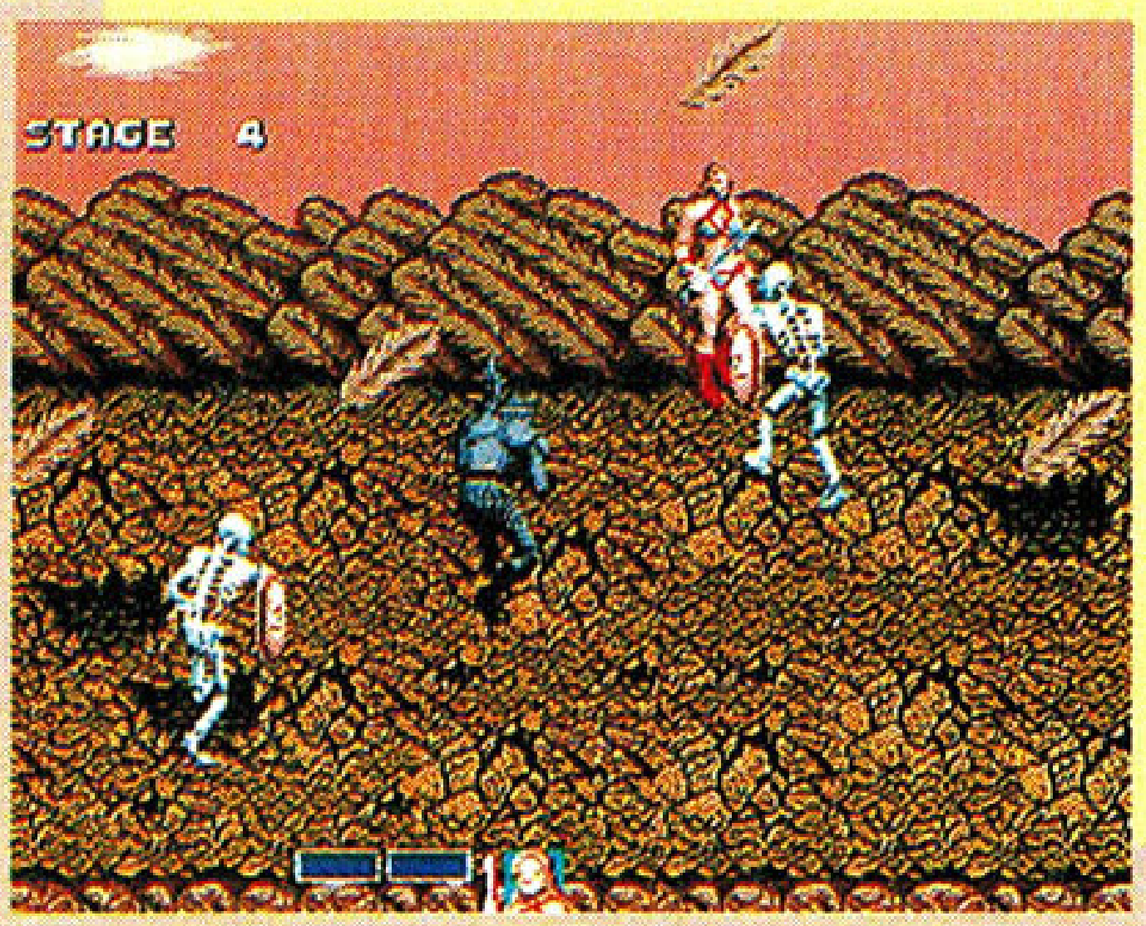
⇨次にダークロングモーン2人と対決する



⇦次はスケルトン&ヘニンガーダークと戦う



⇨ここでの戦闘全部を通してジャンプ切りが重宝するはず



⇦最後にくるはこの3人

STAGE 5

サウスウッド城

ビッグバードの頭とサウスウッド城の間にある一本橋を渡るときは操作を誤って下に落ちてしまわないように注意。

勝ち抜くための鉄則その5

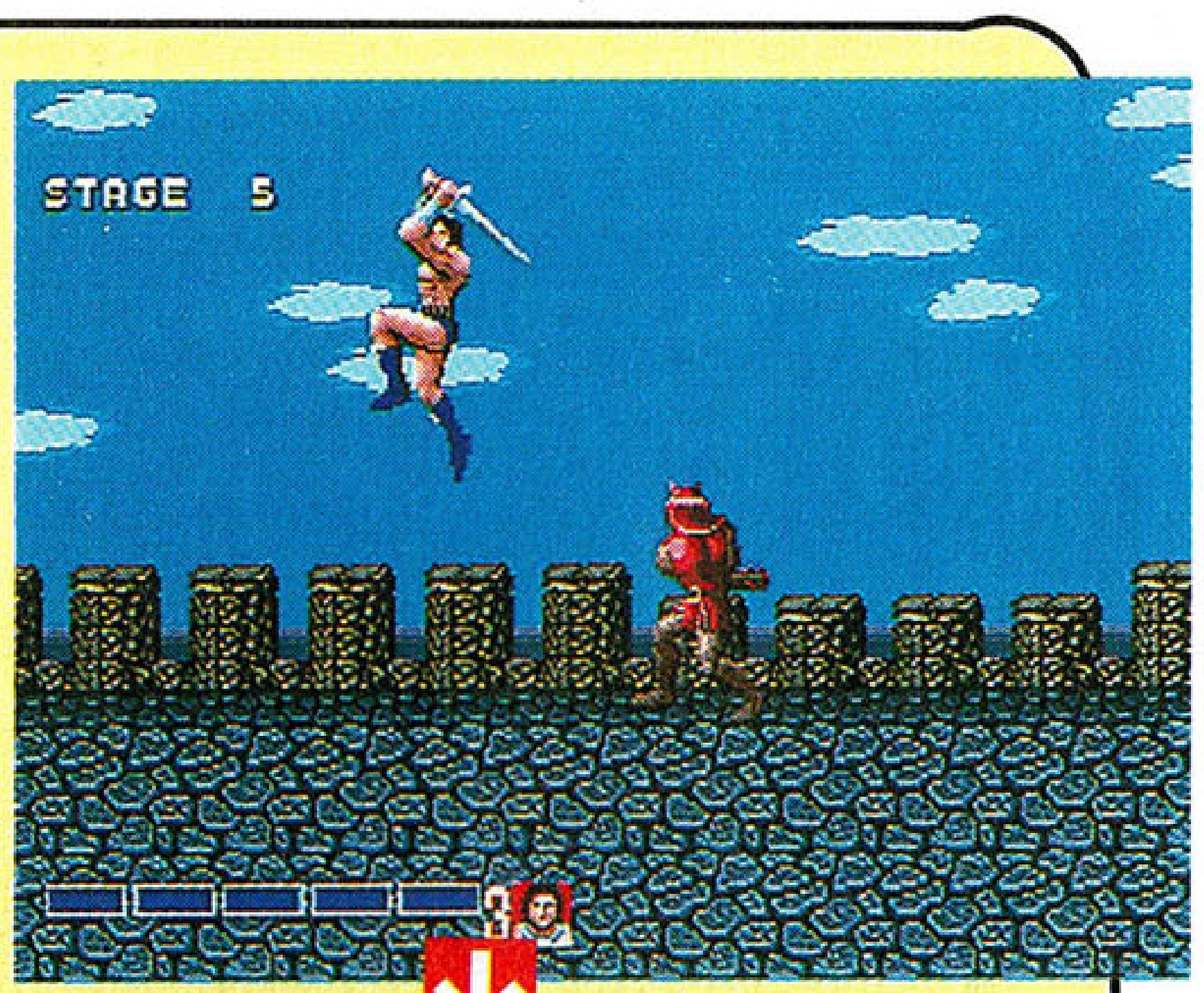
●斜めジャンプ振り返り切り

先のステージに進んでいくと、攻撃力の高い敵がどんどん出現してくる。コイツらの攻撃を受けてしまうと、あっという間にダメージを受けて、ミスになりやすい。

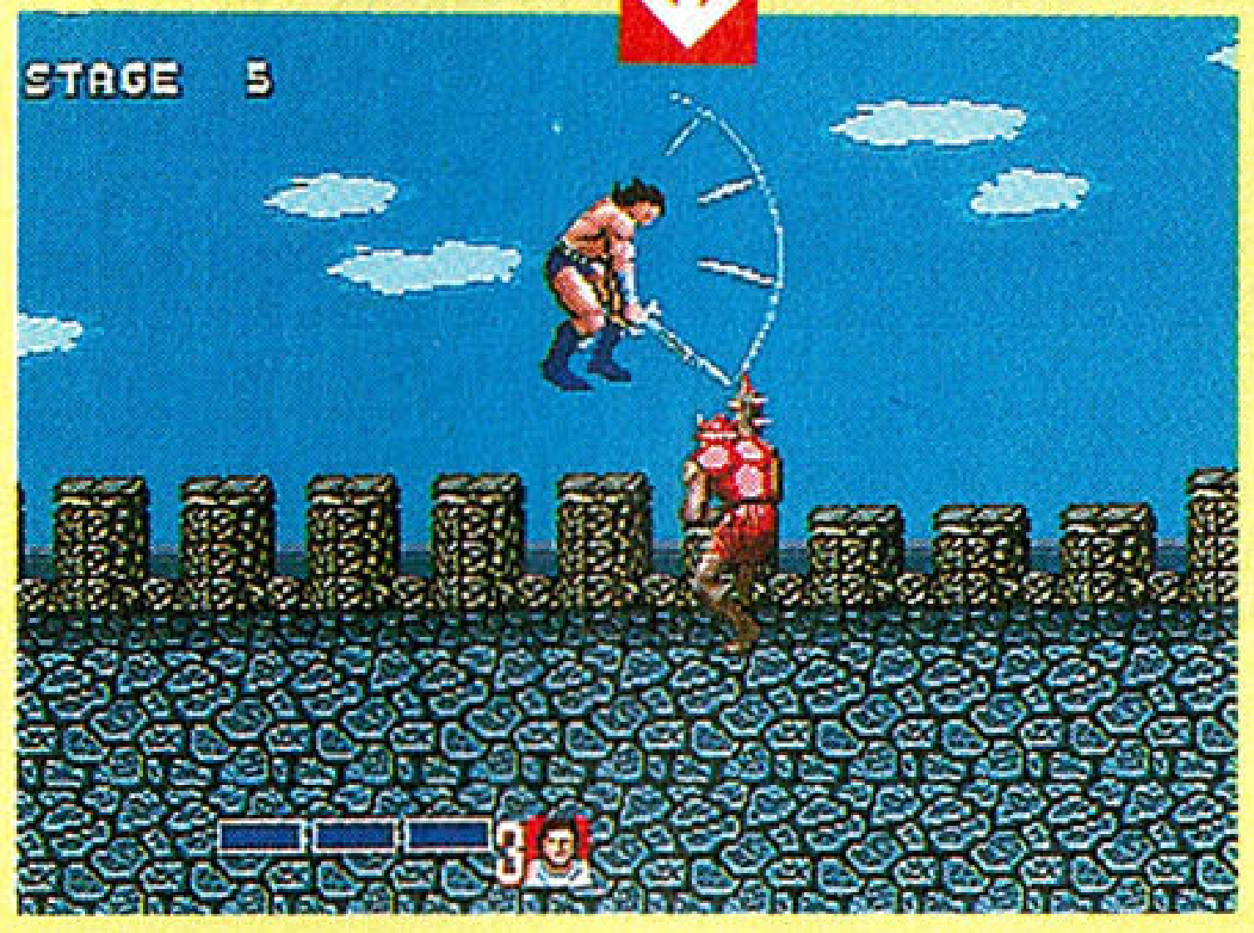
そこで敵の攻撃をかわしつつ、攻撃できるテクニックを紹介。

敵が近づいてきて、武器で攻撃しかけてきたら、斜めジャンプをして攻撃をかわす。かわしたらすかさず、振り返って(まだジャンプ中のはずだ)、攻撃すればOK。

ジャンプ中でも左右に移動できることを応用したテクニックだ。



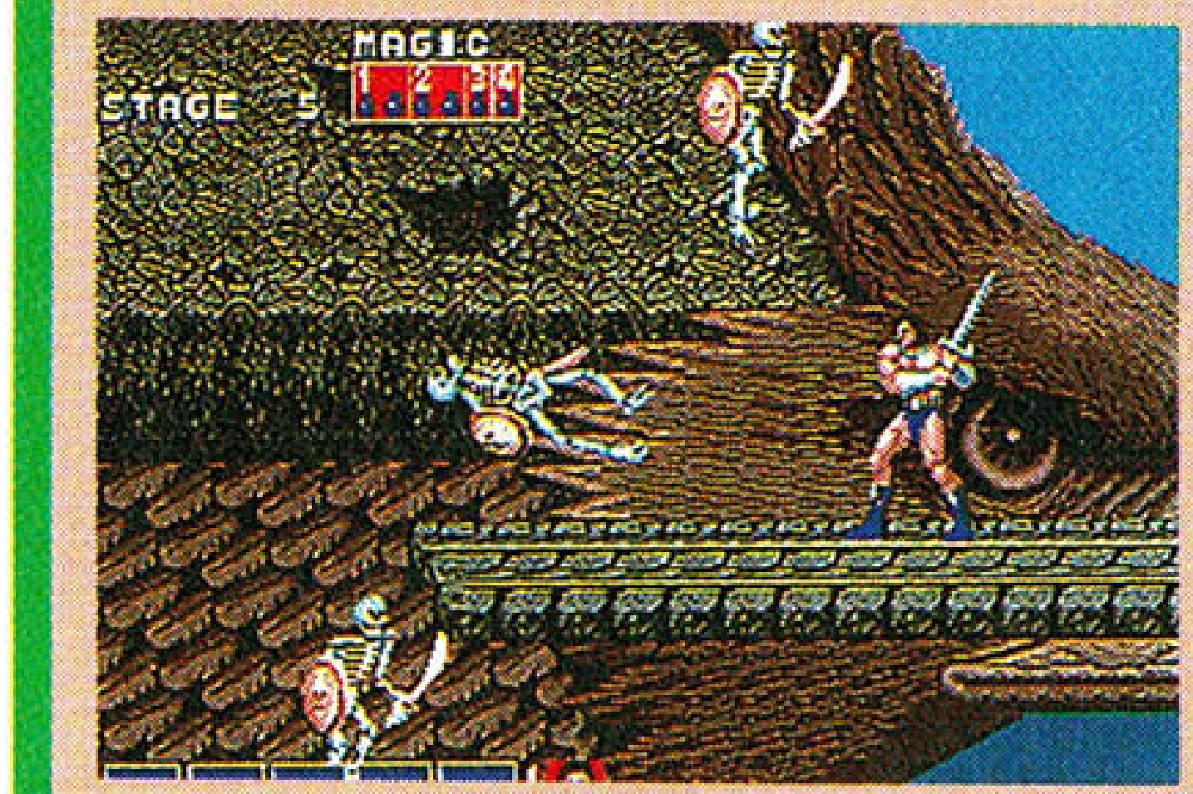
⇧ジャンプして、攻撃をよけ



⇧振り返って、剣を振りおろす！このテクニックは使えるぞ！

降りて迎え撃て

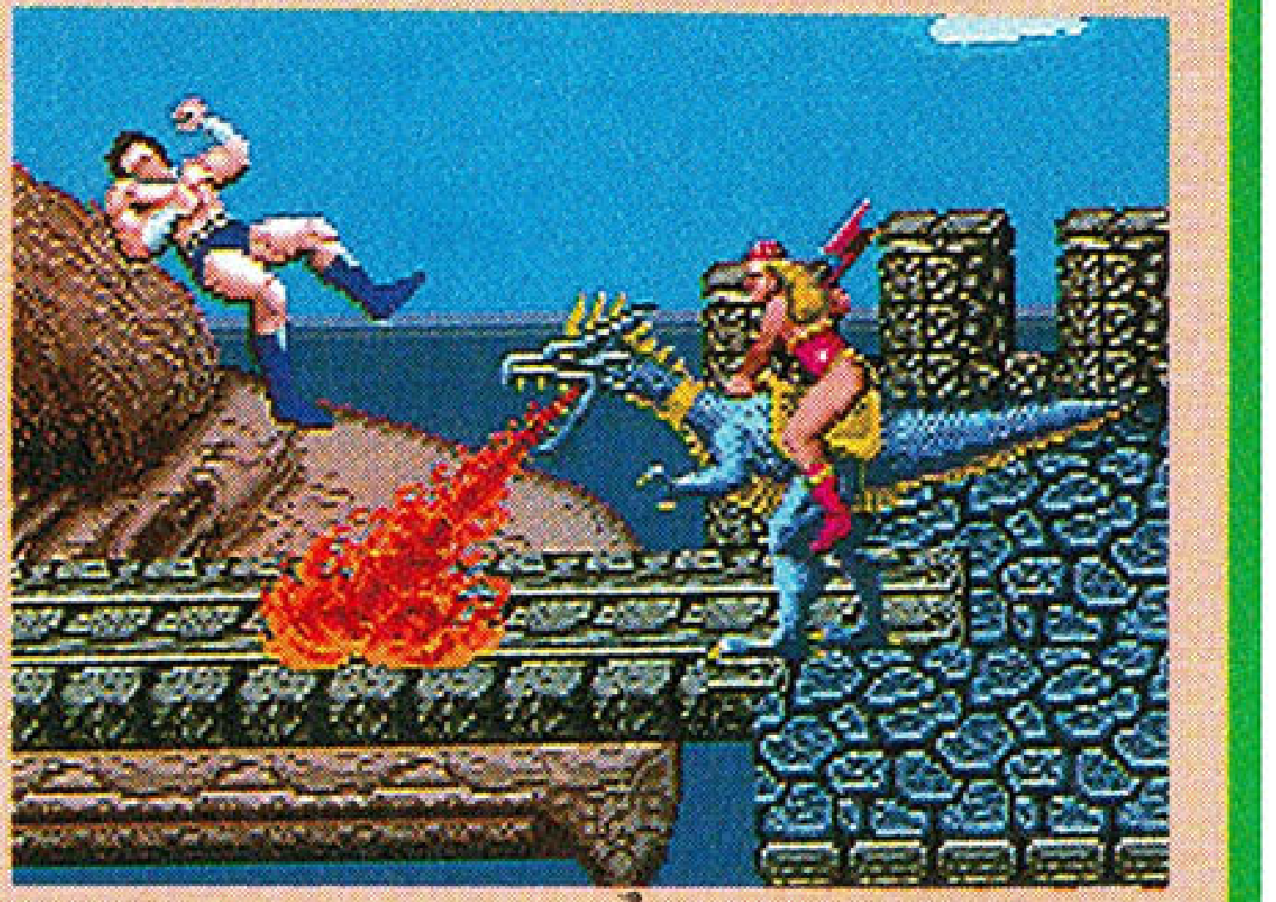
スタートするとスケルトンが同時に3匹出現。狭いビッグバードの背中にいると攻撃を受けやすいので、すぐに下の一本橋に降り、スケルトンが降りてきたら、ジャンプ切りで迎え撃とう。



⇧下で待ち受けろ

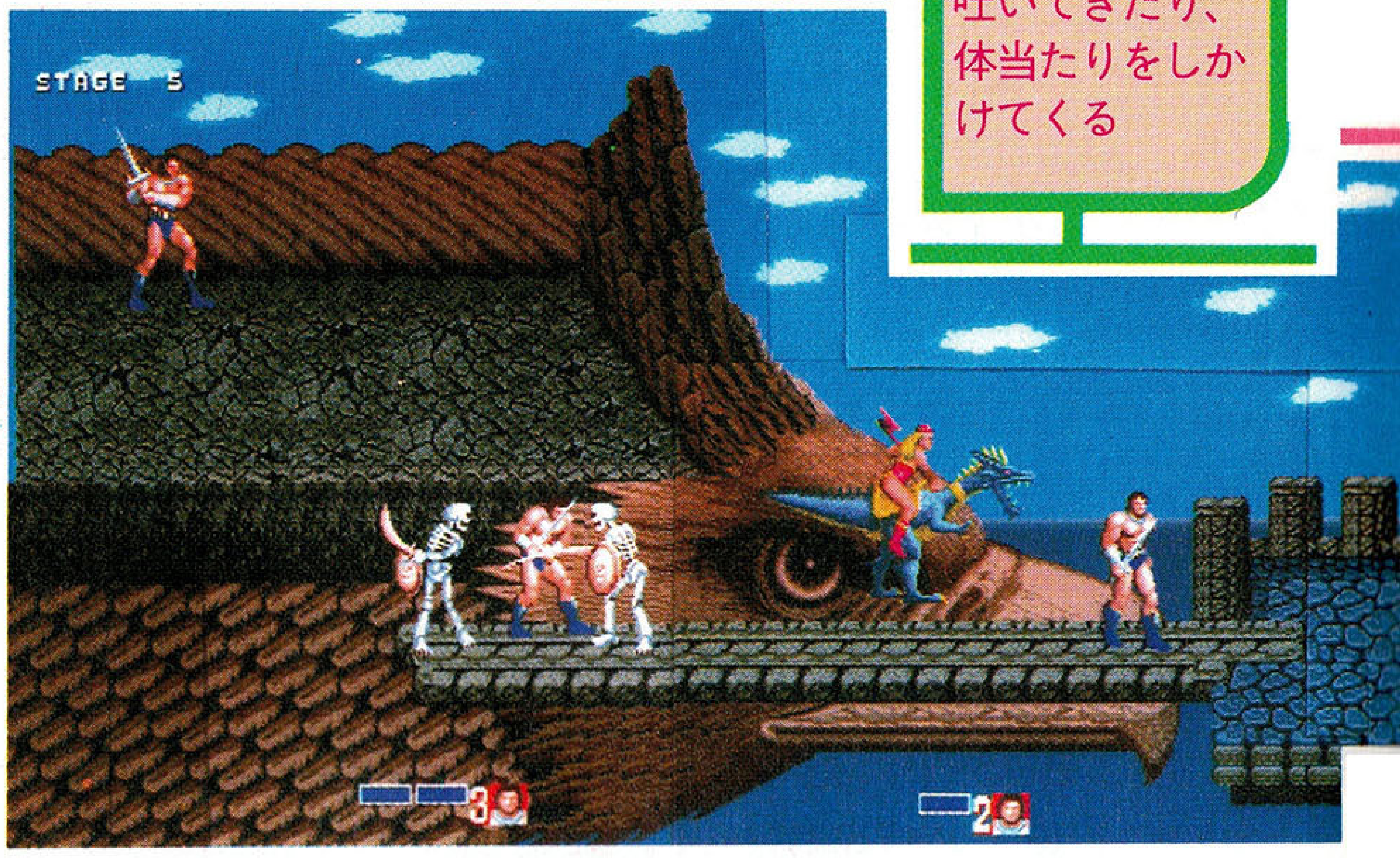
いきなりの攻撃に注意

スケルトン達を倒し、一本橋の終わりにさしかかると、いきなりブルードラゴンに乗ったレマナーヤが襲ってくる。あわてて橋の下に落ちないように気をつけよう。



⇧いきなり炎を吐いてきたり、体当たりをしかけてくる

START



* * *

STAGE 7

サウスウッド城内部

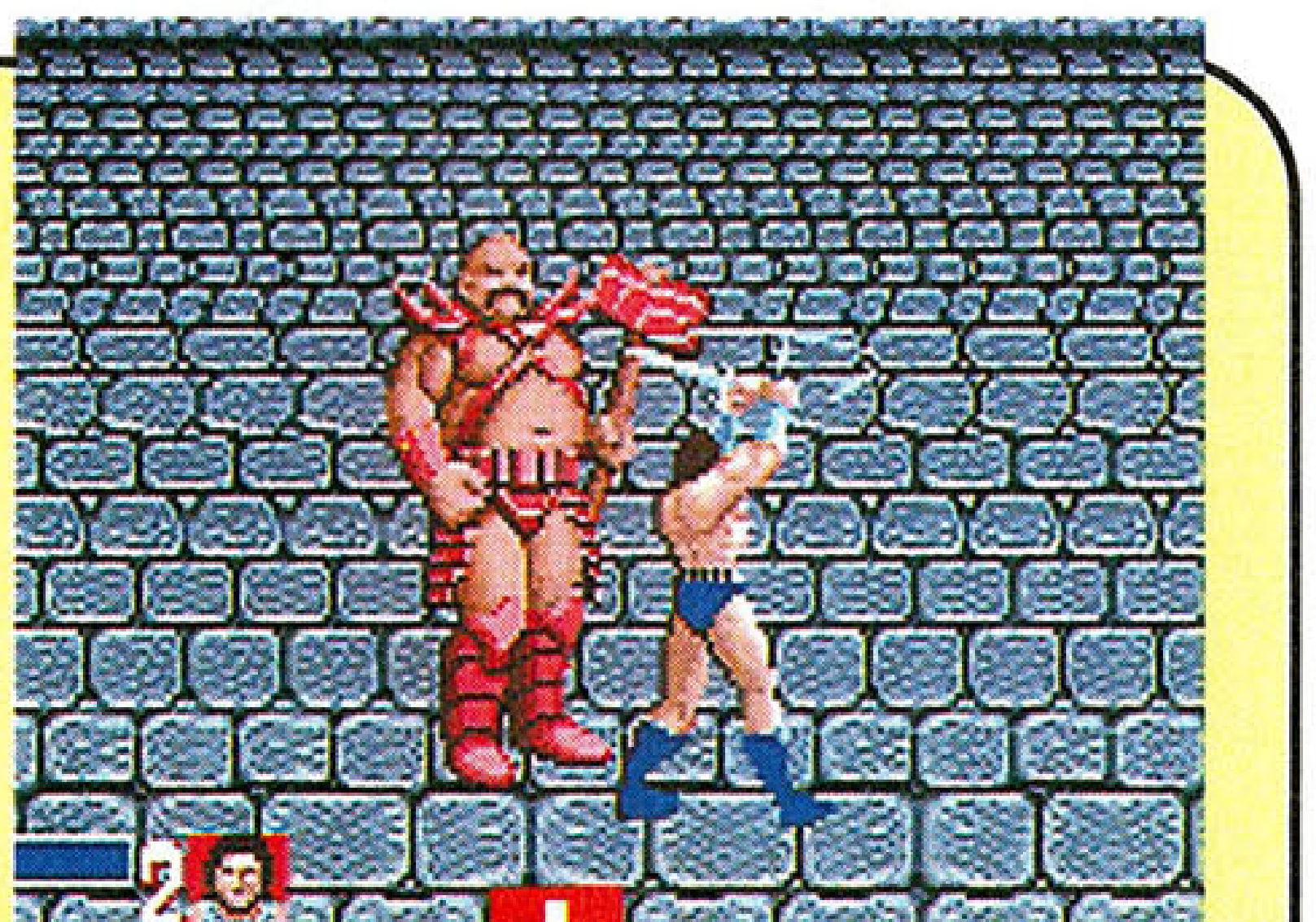
城の内部には真の敵がいるらしい。内部の床は途切れていたり、幅が狭くなっていたりする。絶対落ちないように！

勝ち抜くための鉄則その6

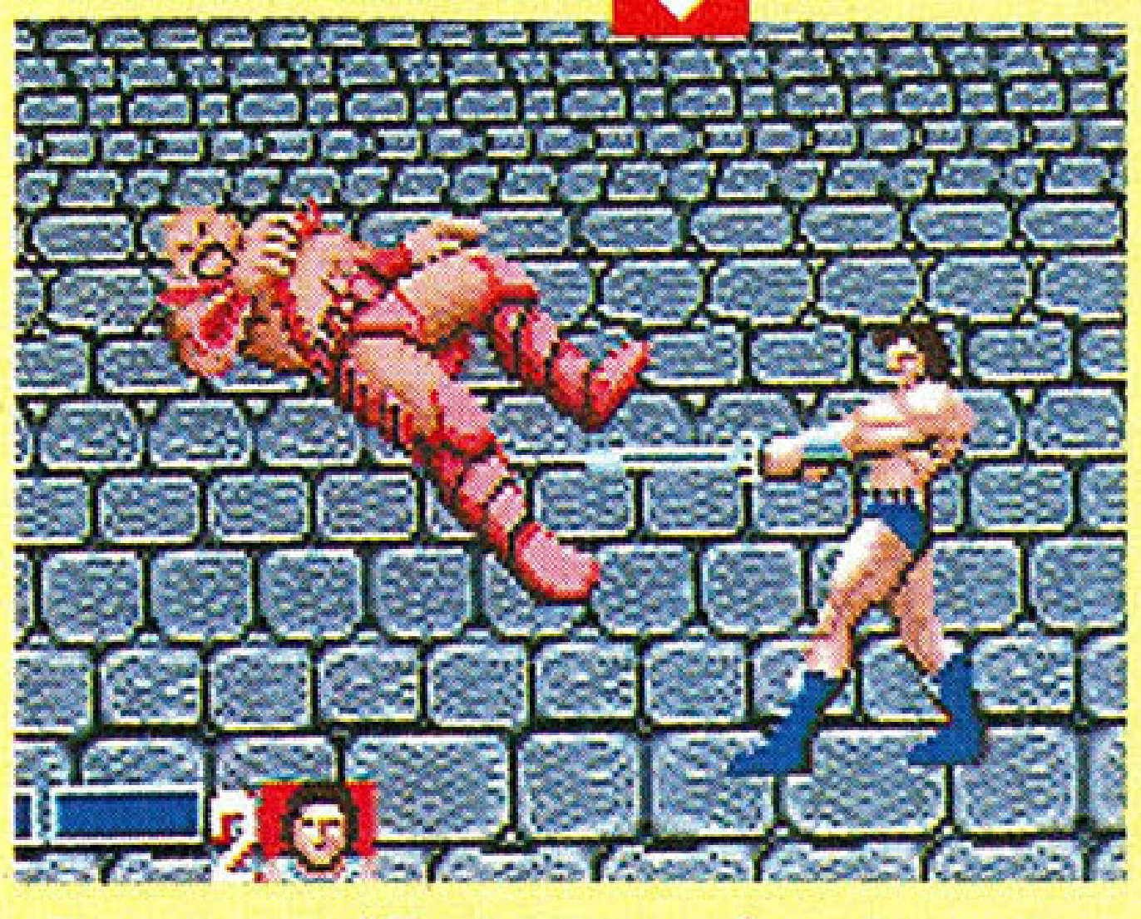
●じょうずな回転切り

剣を頭で回転させながら後ろの敵に攻撃する回転切りは、タイミングが難しく、なかなか剣が当たりにくいが、大きなダメージを与えられるため、ぜひマスターしておきたい。

成功させるコツは、まず攻撃したい敵に対して距離をおき、縦軸と横軸をずらしておく。敵は攻撃を加えようと横軸を合わせようと移動するので、横軸が合う手前で回転切りをすれば見事にヒット！



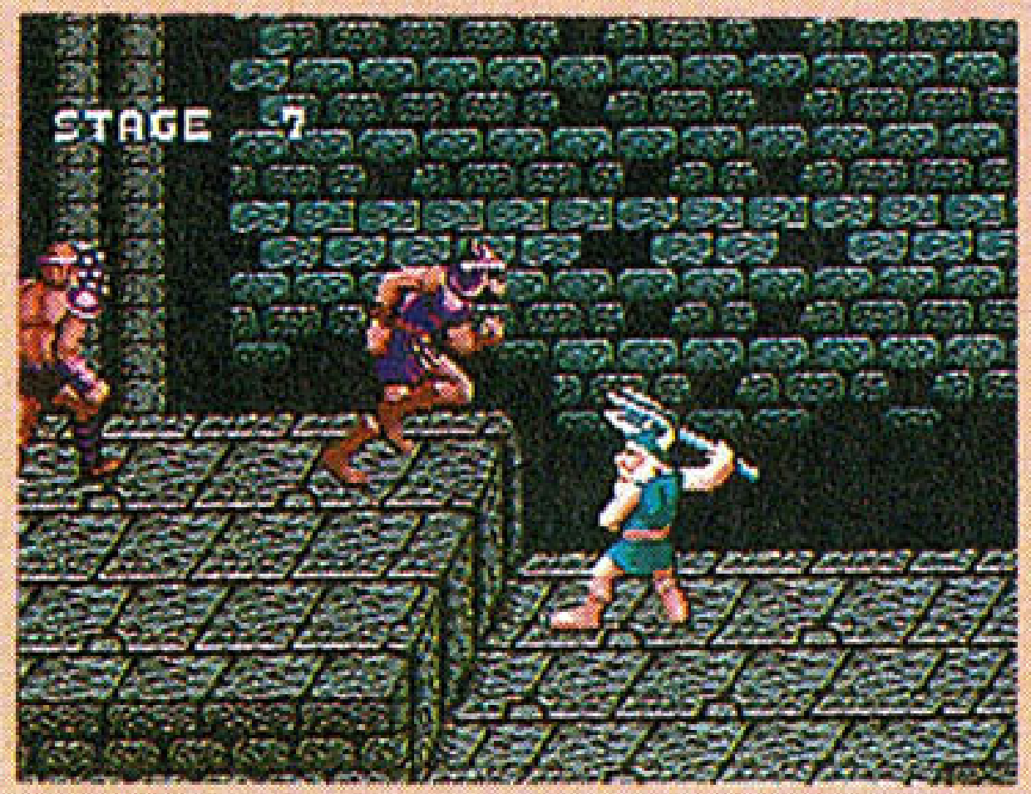
⇧敵と主人公の位置が横一列になろうとしたら、回転切りだ！



⇧これを繰り返せば、すくない攻撃回数で敵を倒せる

後方から敵が

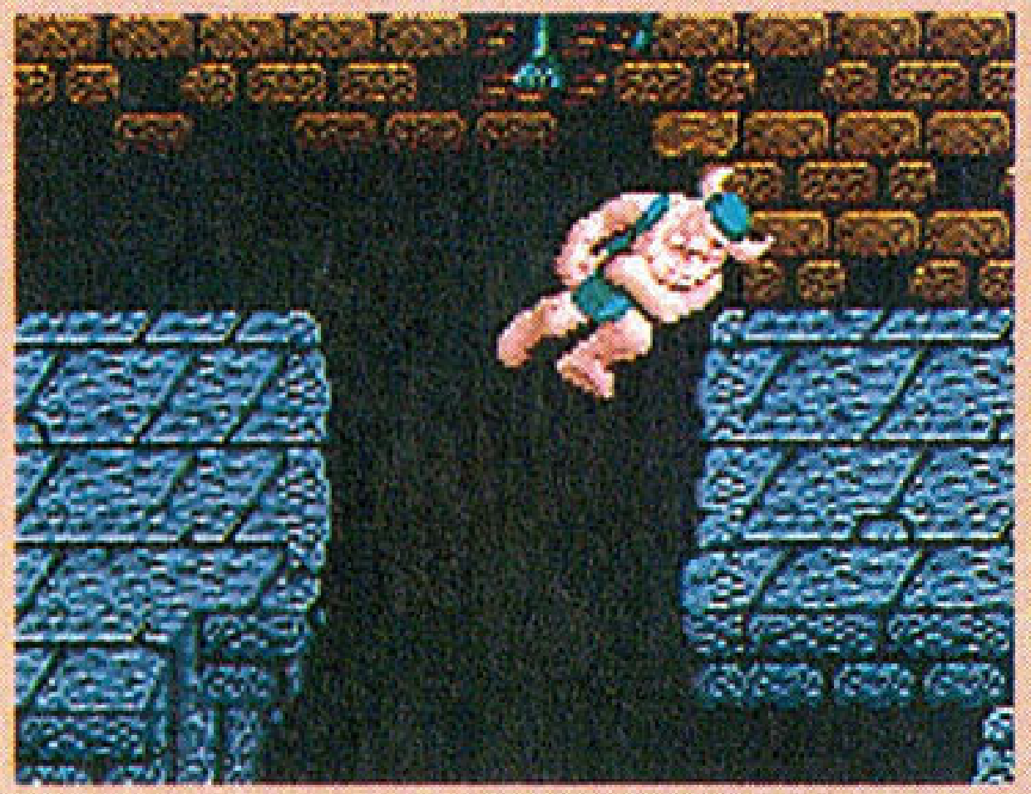
いきなり後ろから、ヘニンガーゴールドとロングモーンゴールドが襲ってくる。コイツらの攻撃を受けて床の途切れ目に落とされないように。うまく回りこんで、敵を落としてしまえ。



⇧後ろに注意する

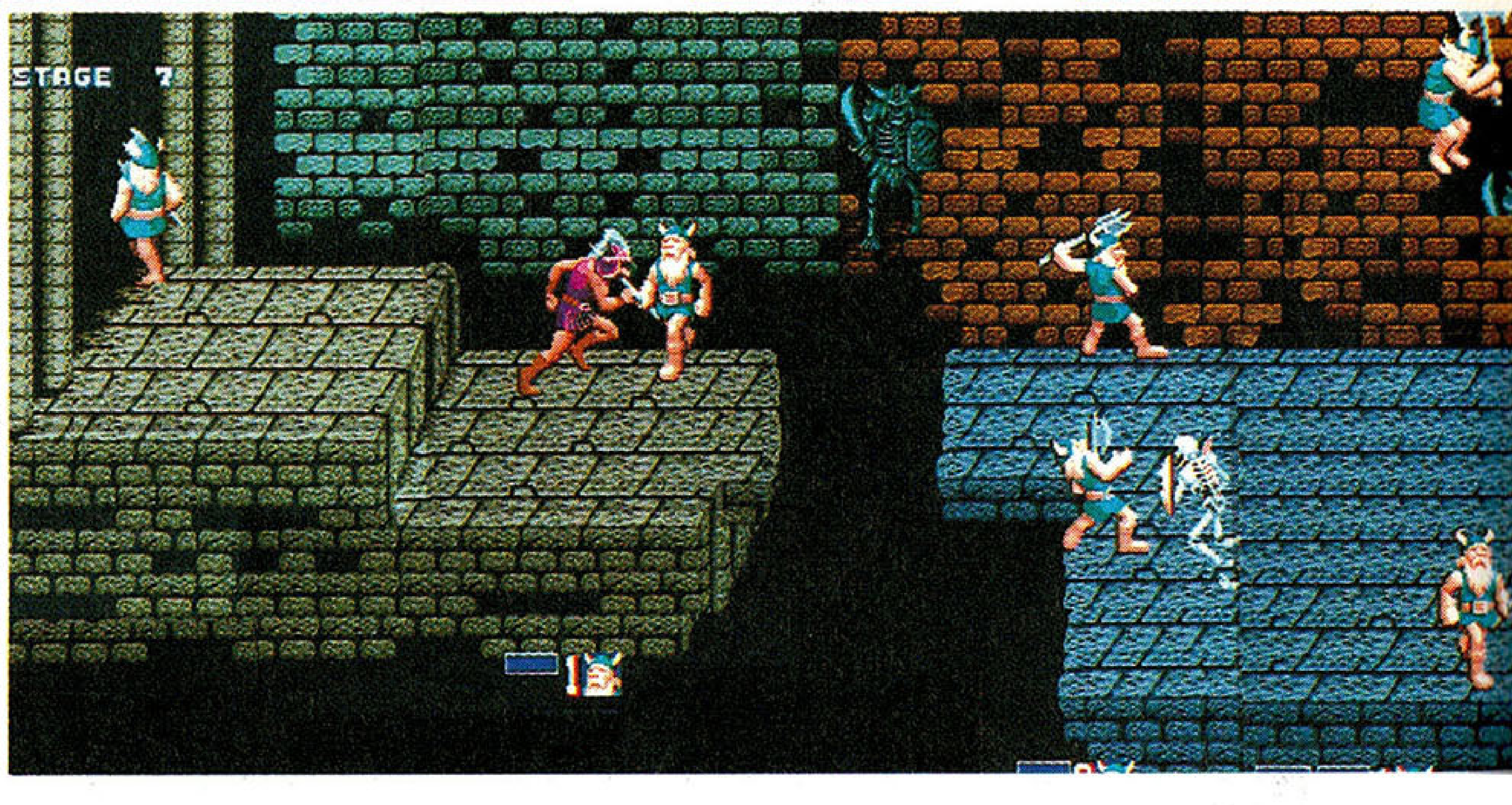
ダッシュ＋アタックで

ここの床の途切れ目は通常ジャンプでは飛び越すことはできないようになっている。ダッシュ＋アタックで飛び越そう。操作を間違えて下に落ちてしまうなんてことはないように。



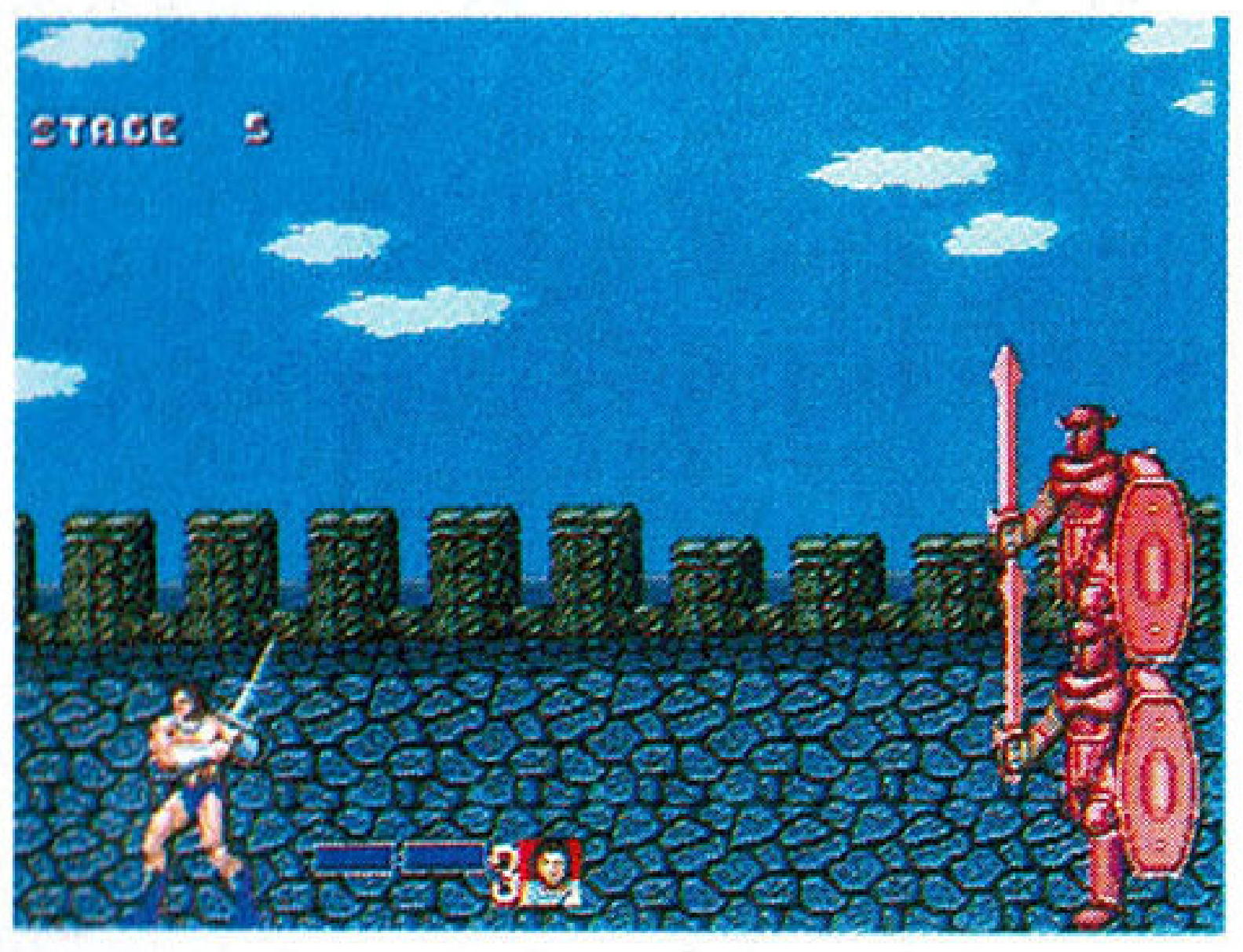
⇧これで飛び越せる

START



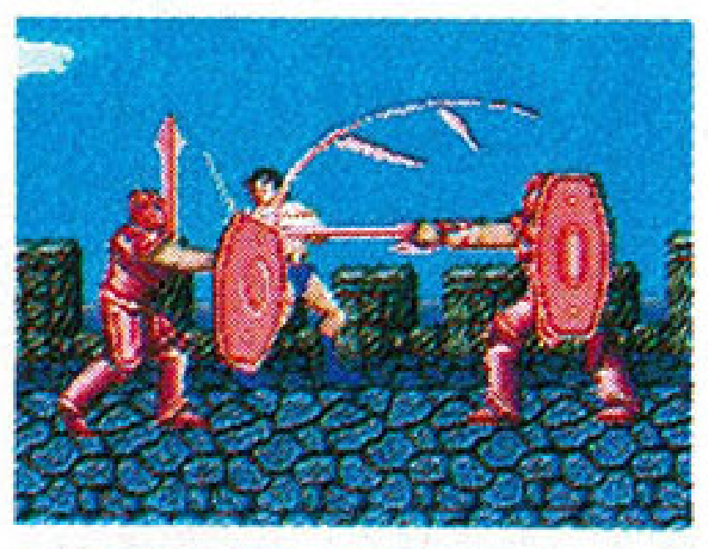
ボス ビター大佐

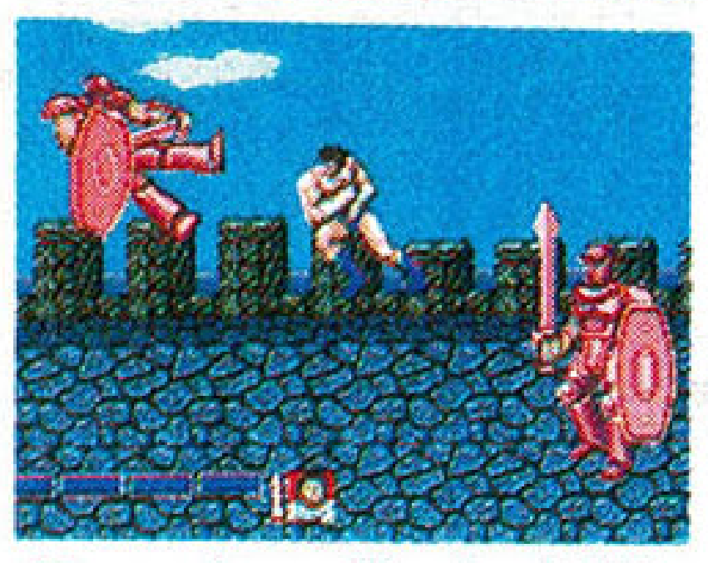
STAGE3のボスである、ビター中佐の上司、ビター大佐がボスだ。攻略法は同じだが、大佐は2人いるのではさまれないように注意。均等に攻撃していくのではなく、1人に攻撃を集中させよう。



2人同時に出現してくる。

はさまれるな！



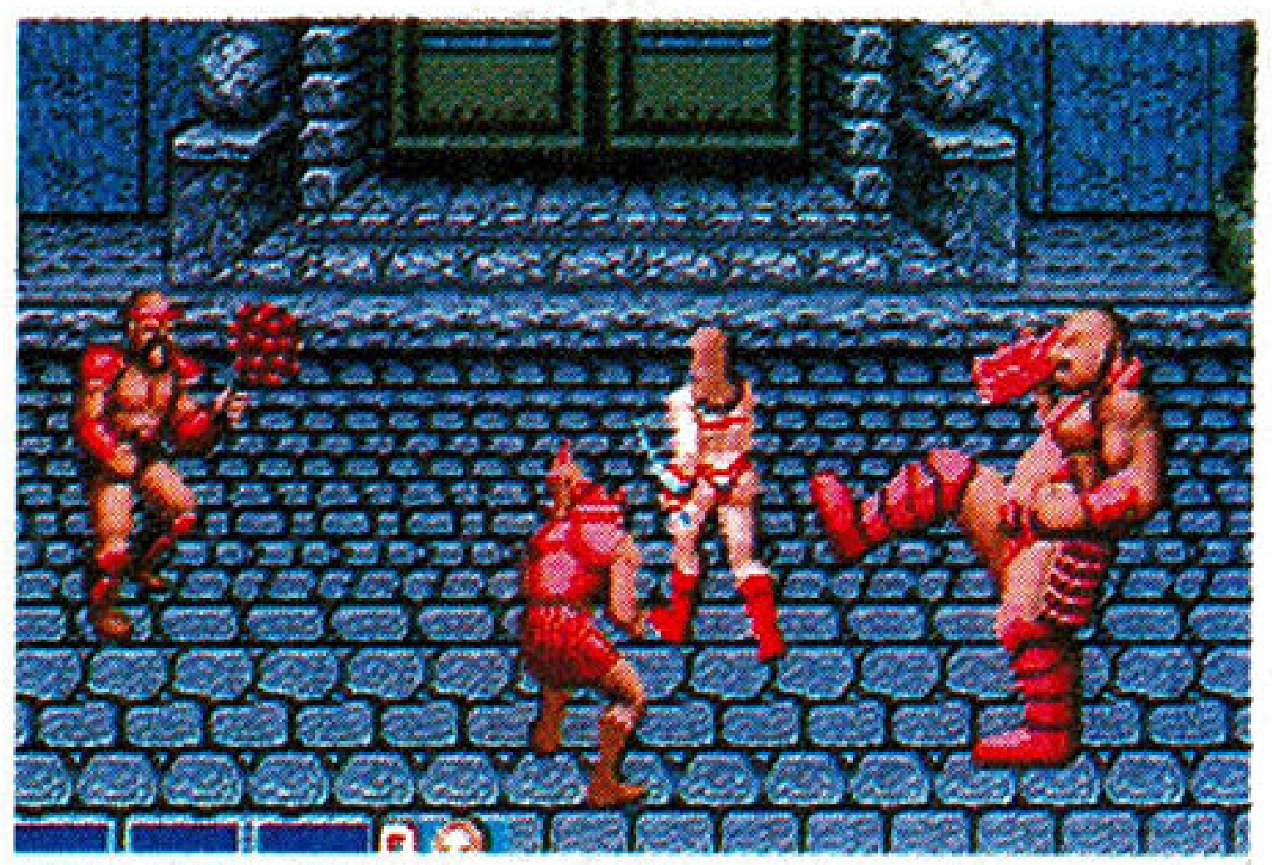


1人に集中攻撃。攻めまくれ！

STAGE 6

デス・アダーの間

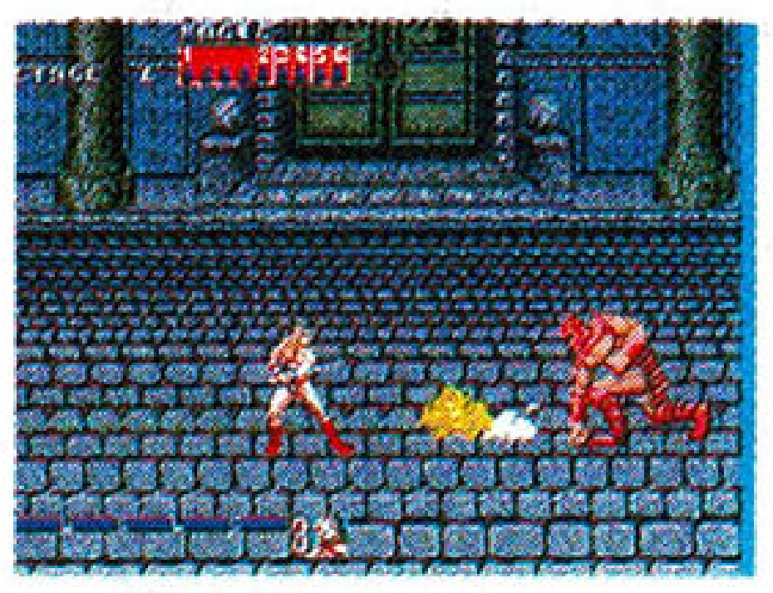
最初にブルーシーフが3人、近衛兵が3人出現する。その後にデス・アダーが登場。コイツを倒すと…



近衛兵はレッドヘニンガー、レッドロングモーン、ハートランド将軍の3人。速攻で倒せ！

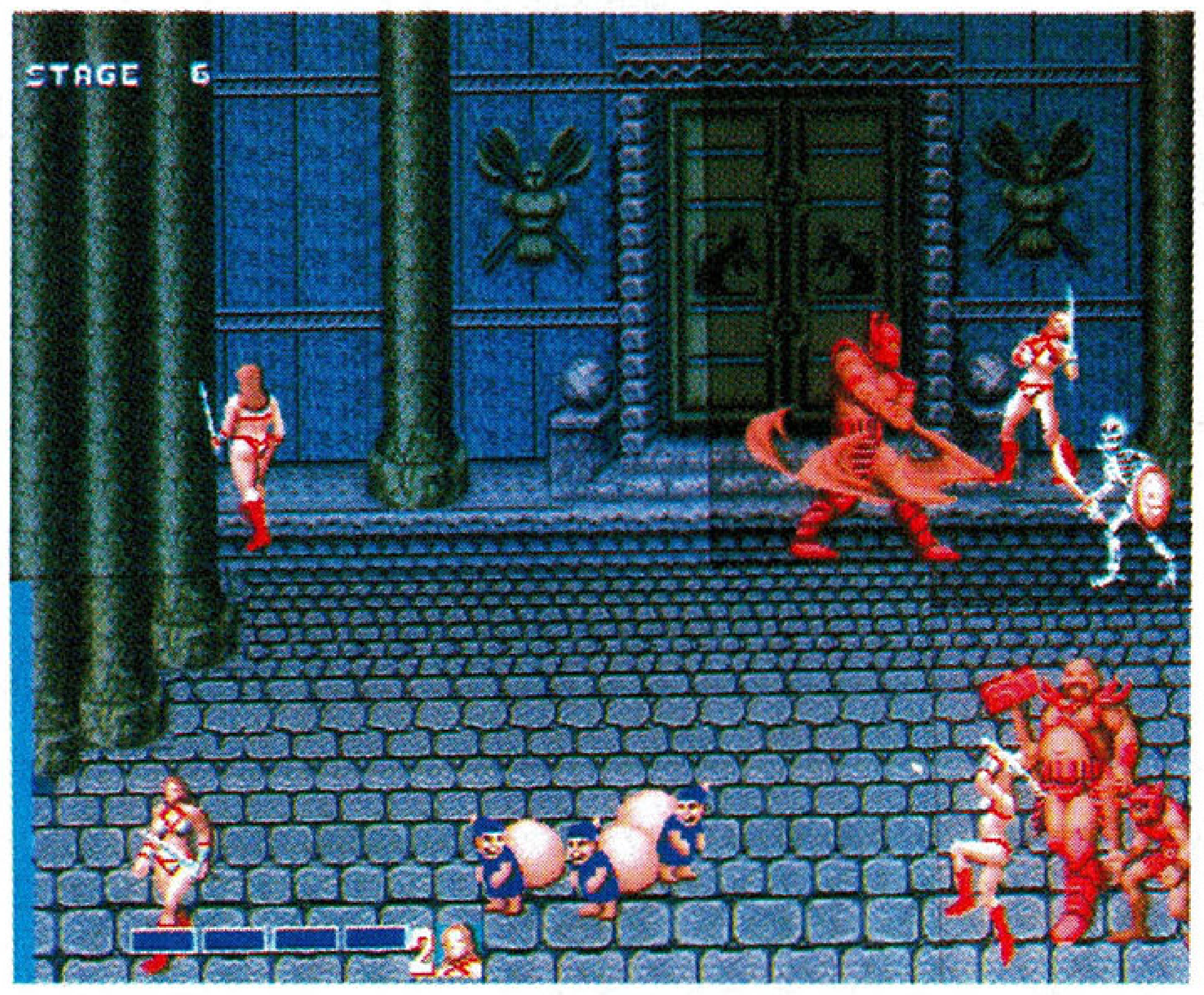
ボス デス・アダー

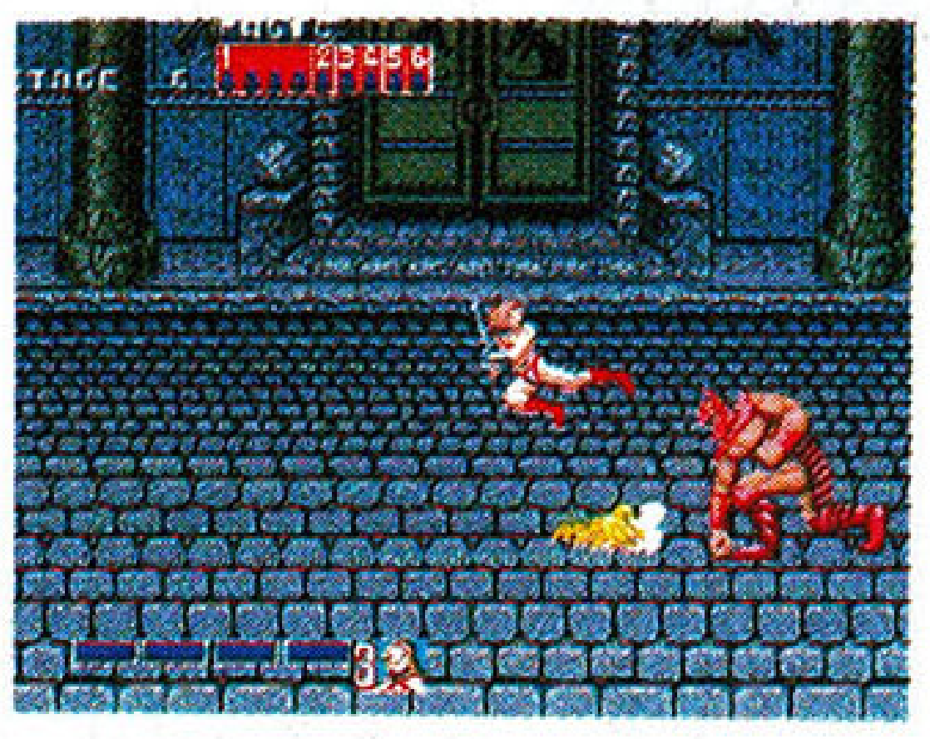
少し離れていても、長いオノを振り回してくるので当たらないように間隔に気をつけよう。また魔法攻撃もしてくるので注意。ダッシュ+アタックが有効だ。



魔法攻撃もしかけてくる。魔法をかわせ！

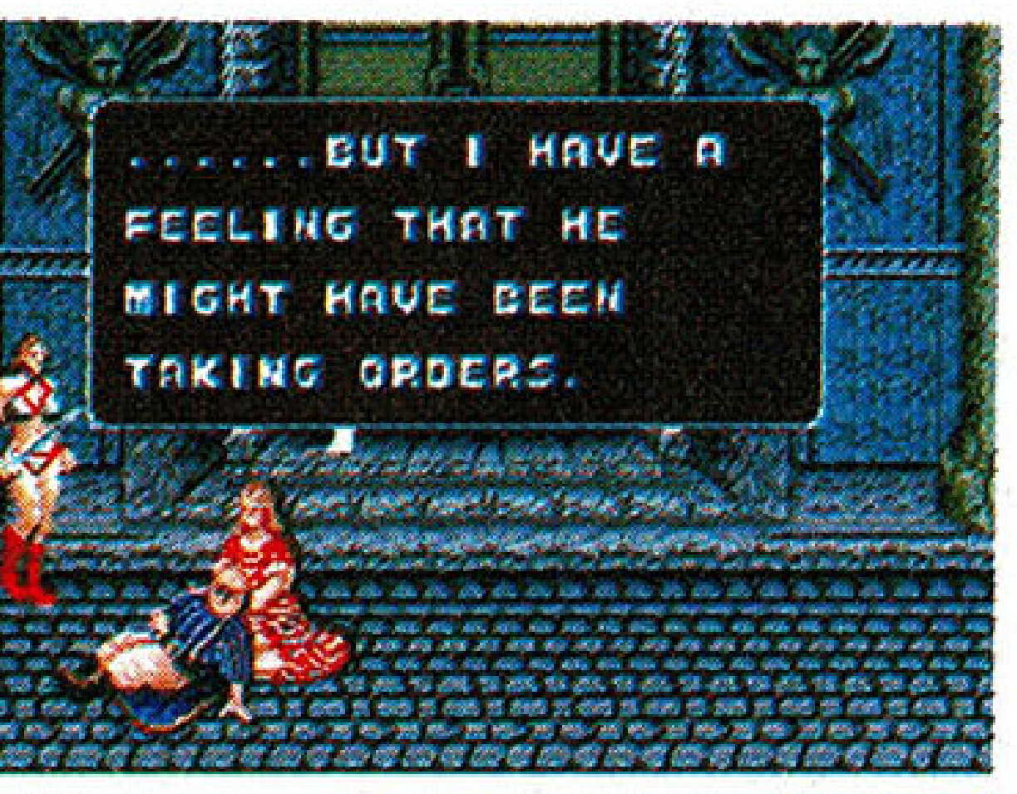
START





敵のスキを狙え

倒した後、姫から真の敵を知らされる

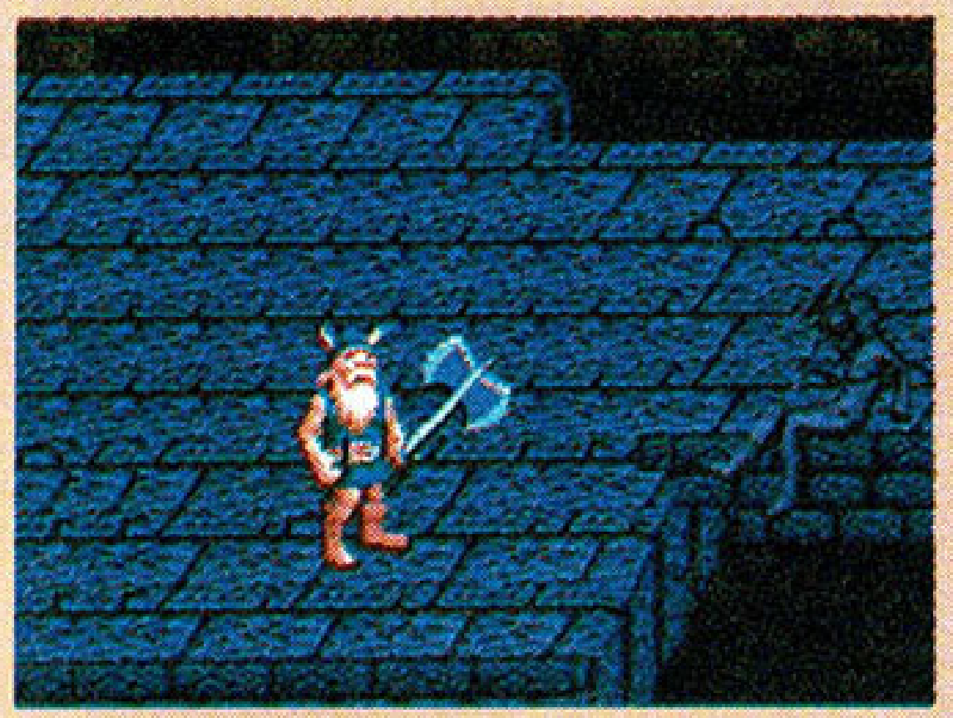


......BUT I HAVE A FEELING THAT HE MIGHT HAVE BEEN TAKING ORDERS.

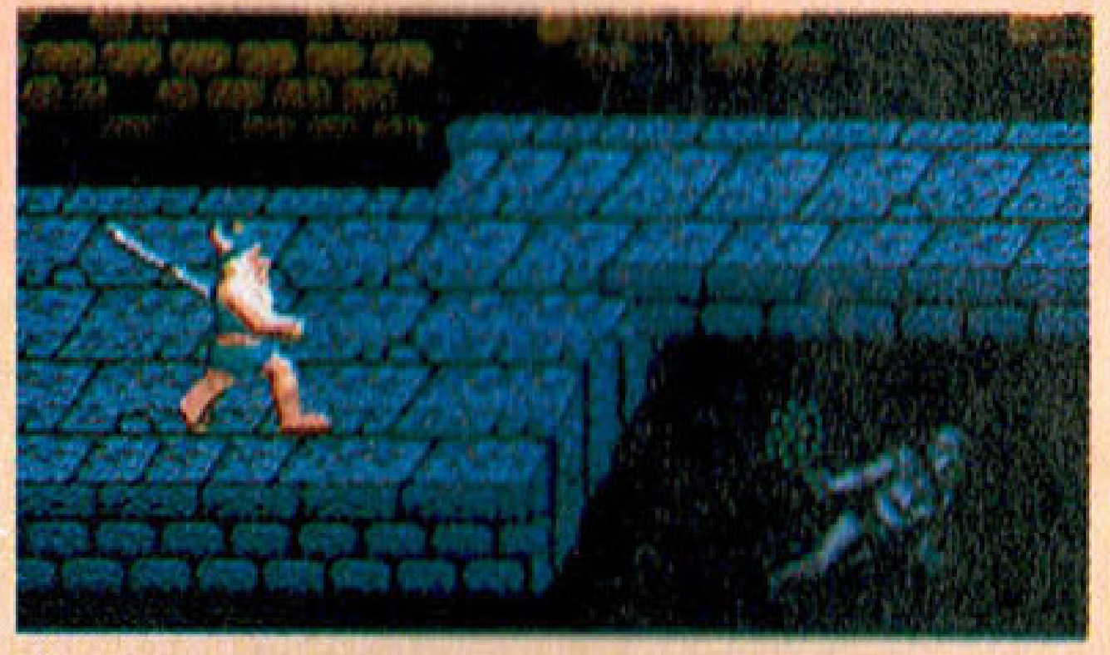
なんとまだ敵が…

敵を落としまくれ

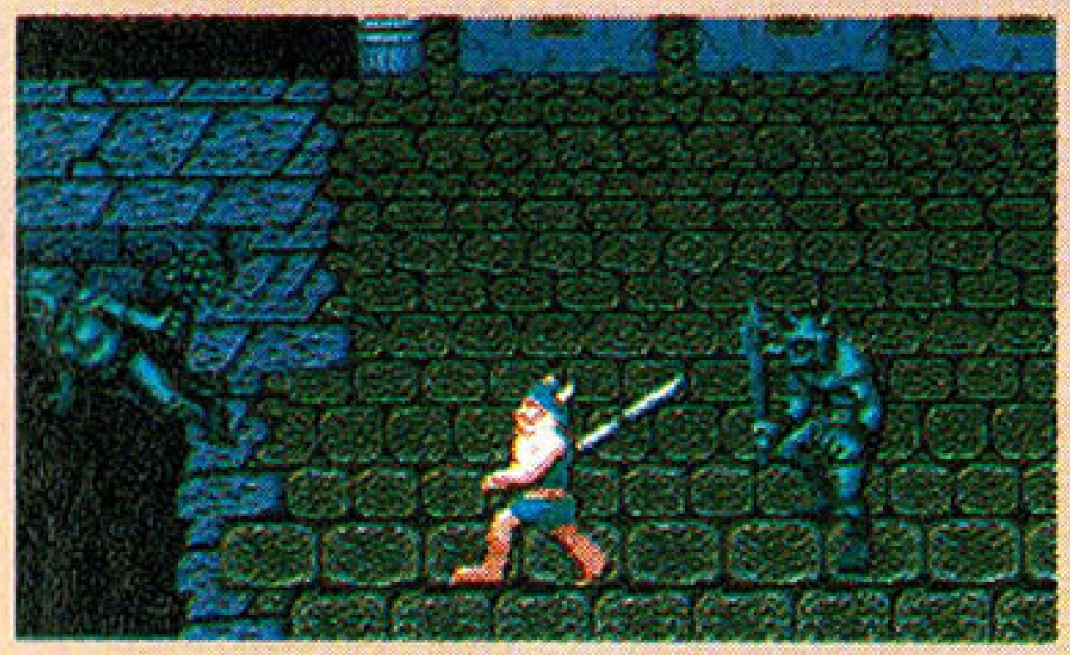
ここまで来た中で、最も多く敵が出現するのがこの場所だ。量が多いので、まともに相手をすると、大きなダメージを受けやすい。地形を利用して、敵を落としてしまおう。



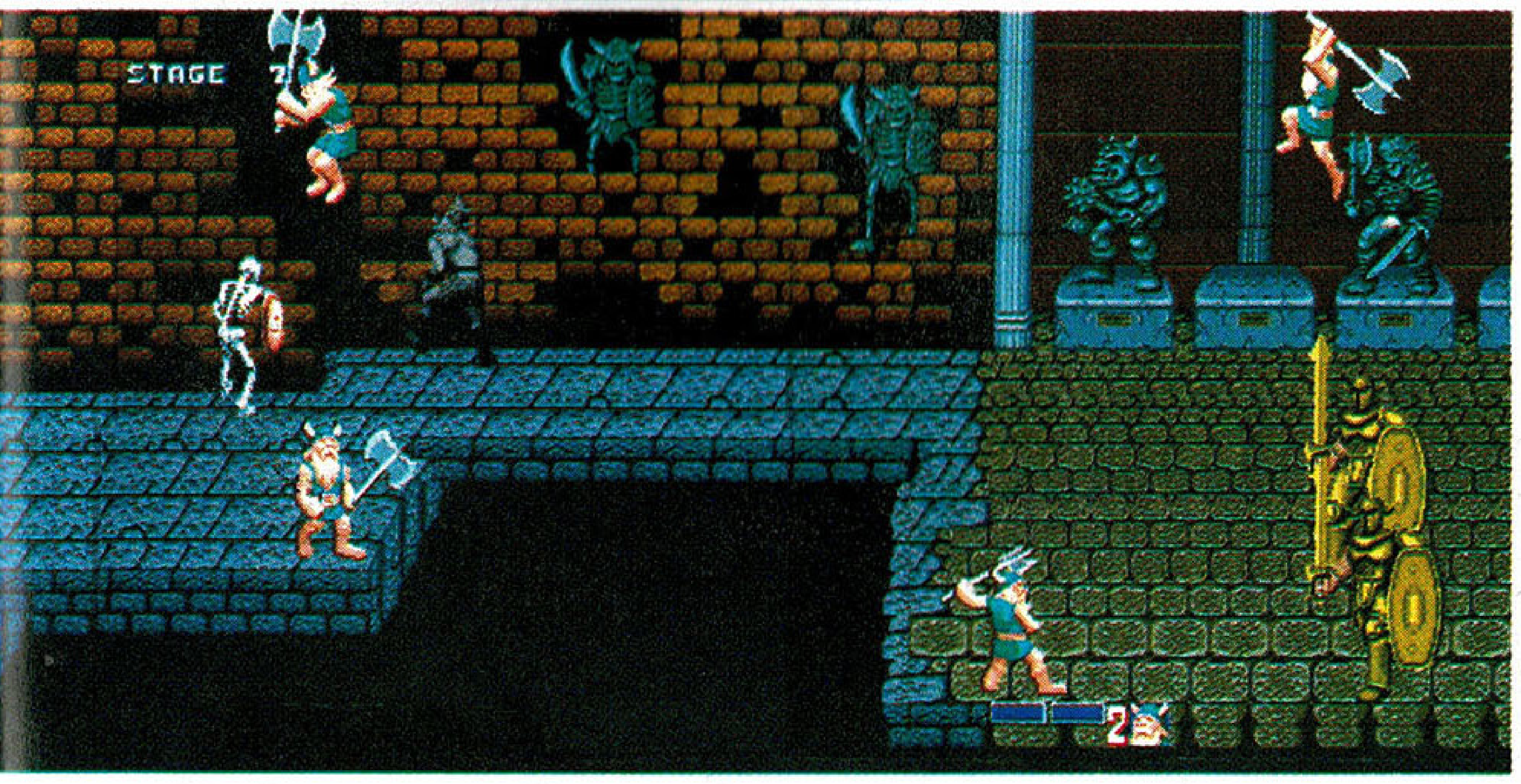
ぶっとばせ！



地形を利用して落とす

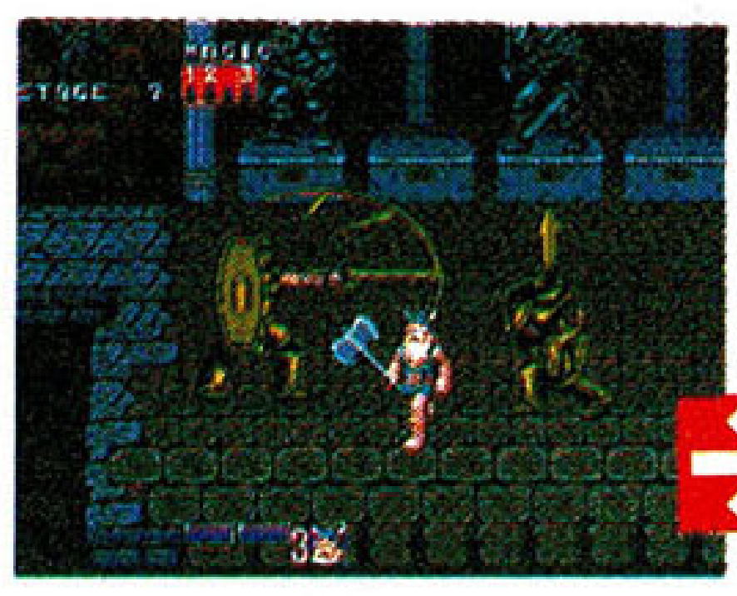


突進してくる敵はかわせ！

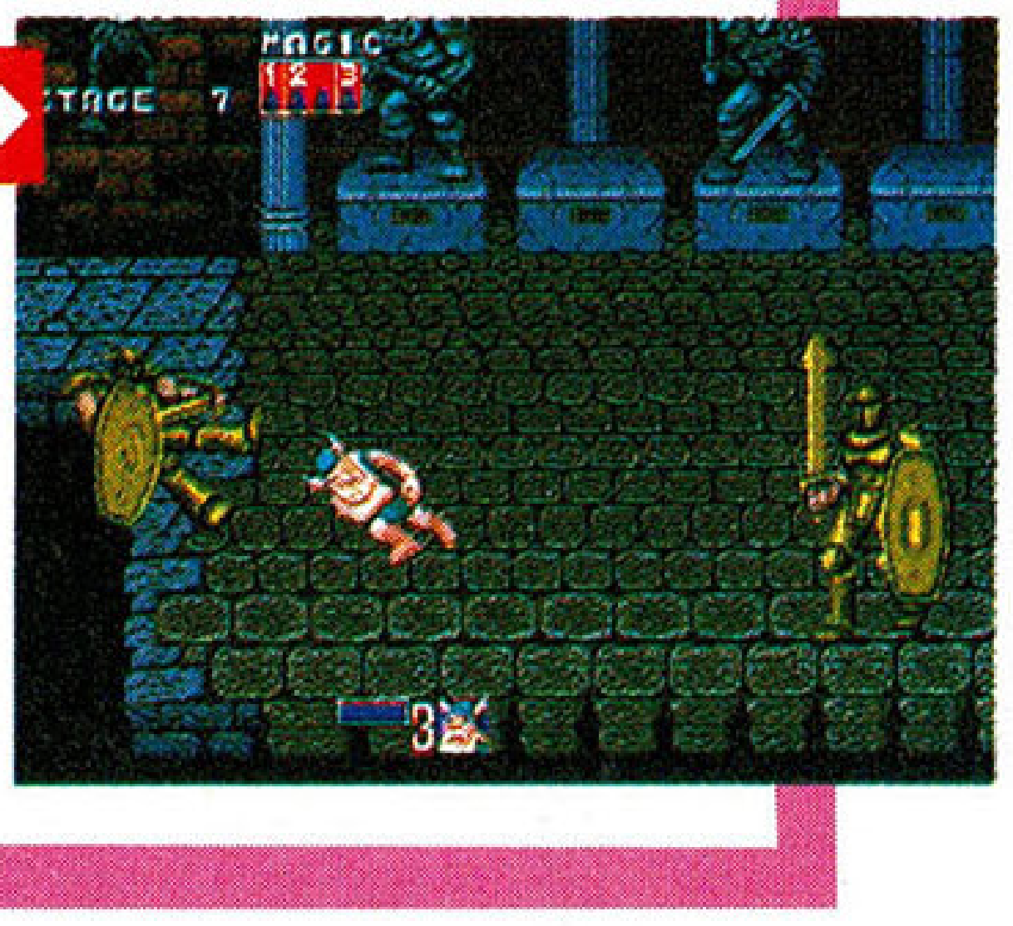


ボス ビター将軍

デス・アダー軍の強力な兵士であるビター一族。その中で最強の地位の将軍2人がSTAGE7のボス。巨大なロングソードや盾をふりまわし、攻撃してくる。耐久力が高いので、正攻法で戦うと倒すのに時間がかかり、その間に攻撃をくらってしまうことが多い。ここは左に追い込み、1人ずつ攻撃して下に落としてしまうのがベスト。



すばやい攻撃に気をつけろ！



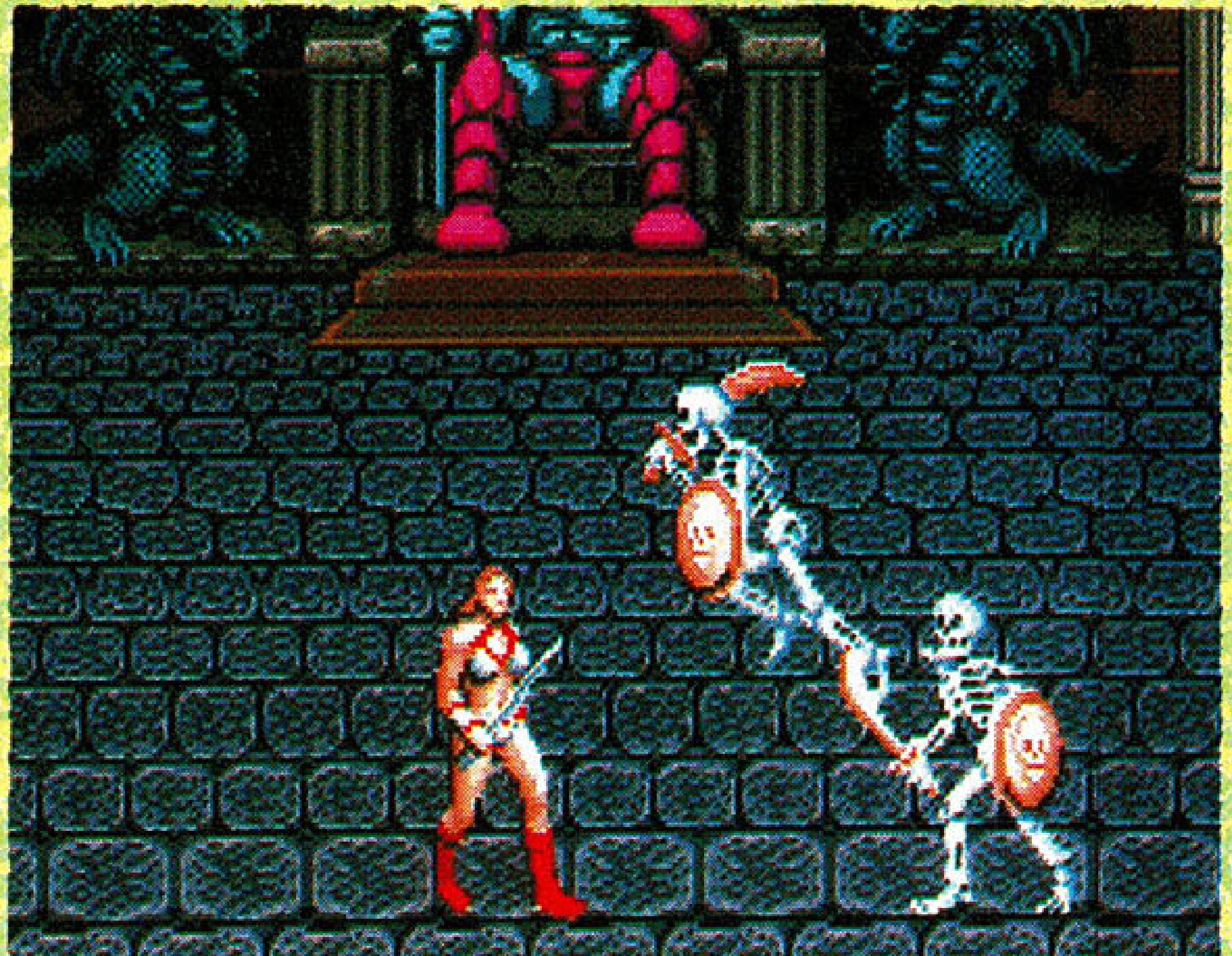
画面左に追い込み、落としてしまえば、早くやっつけることとが可能だ

そしてSTAGE8…

ついに最終面であるSTAGE8にたどりつくことができた。ここでは真の敵が無敵のスケルトン2人を側近にして主人公達を待ちかまえている。

ここまでやってこれたプレイヤーでもコイツを倒すことは、並たいていのことではないだろう。しかし、幾多の試練を乗り越えたキミならきっと倒すことができるハズ。

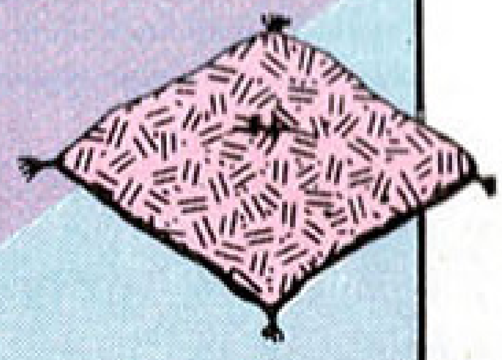
はたして敵の正体とは…？



いよいよ最終面。上の玉座に座っているのはいったい何者なんだろう？

ゴールデンアックス

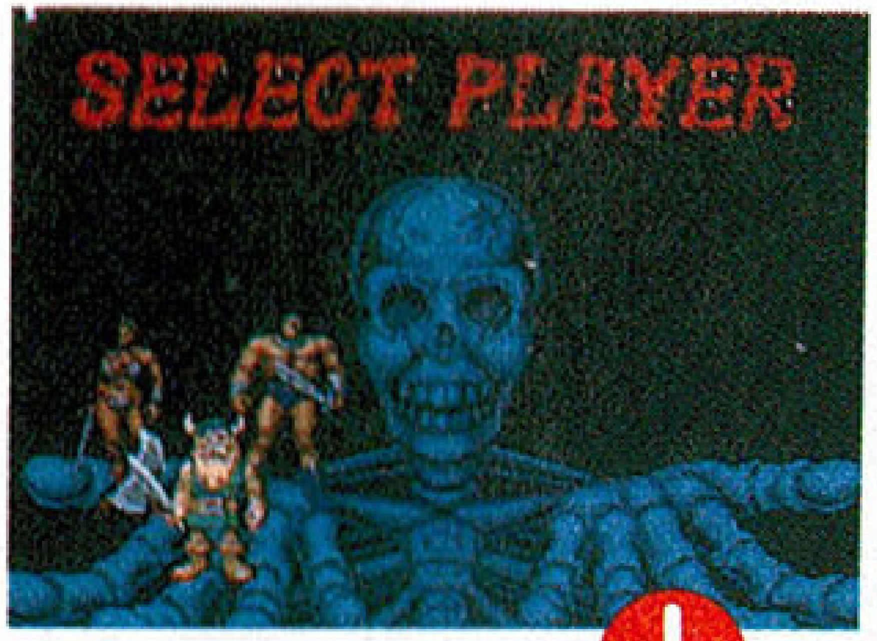
面セレクト発見



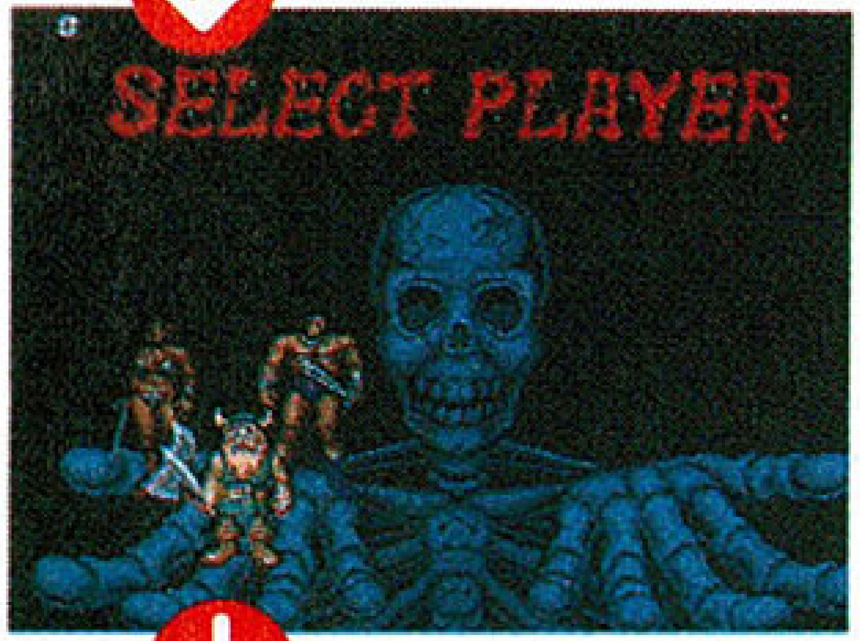
全部で４種類のモードがあるこのゲーム。なんと、アーケードモードでとっても有効な面セレクト技が発見されたぞ！

やり方はキャラクタを選ぶ画面のときに、方向ボタンの左下を押したままBボタンを押し、そのままスタートボタンを押せばいい。すると、左上に数字が現れる。数字を変えれば、すべての面をプレイすることができるのだ。

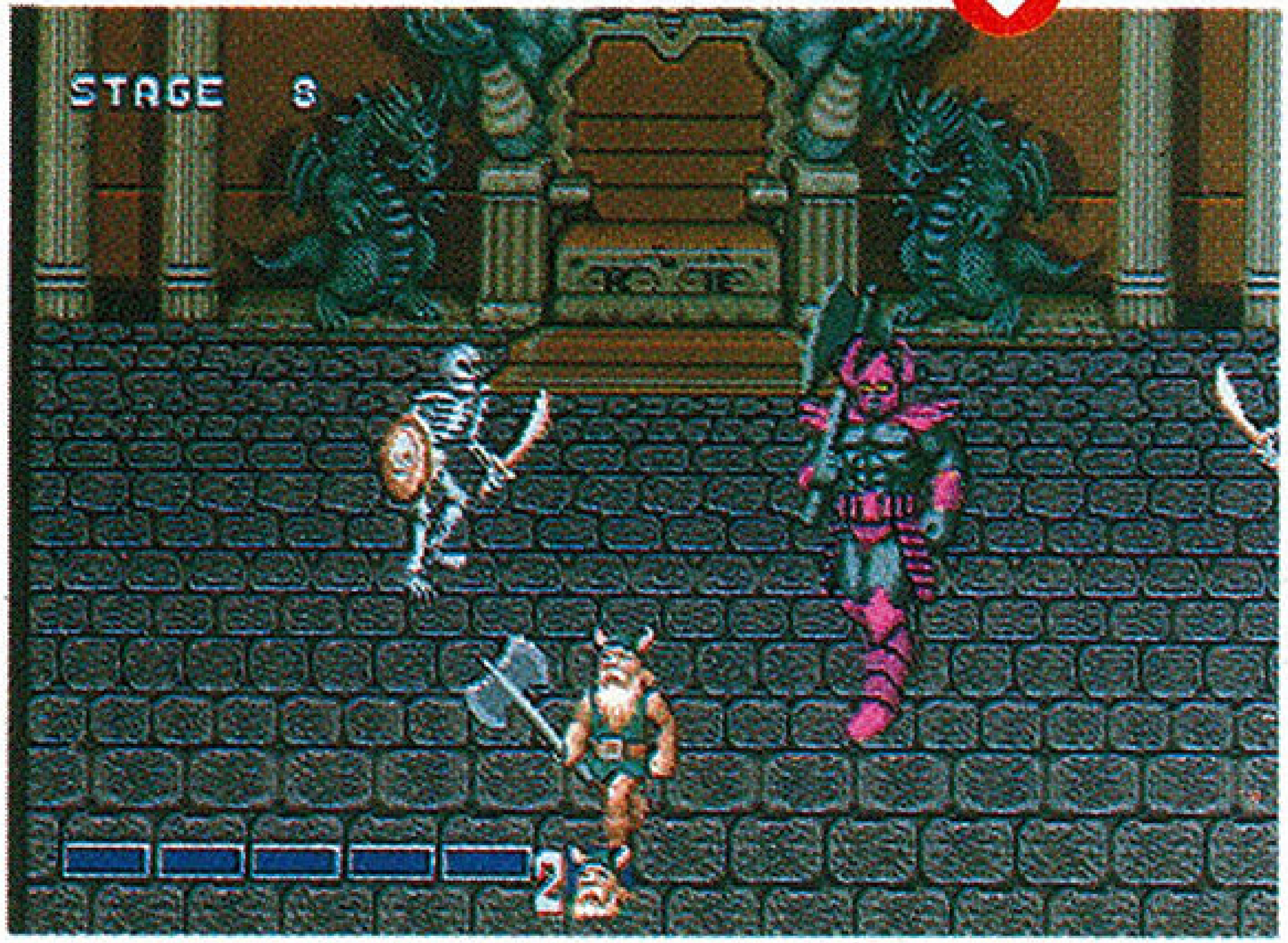
（愛知県／佐藤佳代）


SELECT PLAYER

⇦アーケードモードを選ばないと、このウルテクは使えないよ！


SELECT PLAYER

⇨左上に小さい数字が現れた！ ちょっと見にくいけど……



⇦なんと、最終面だってプレイできてしまうのだ！

ゴールデンアックス

ライフなしでも生きる

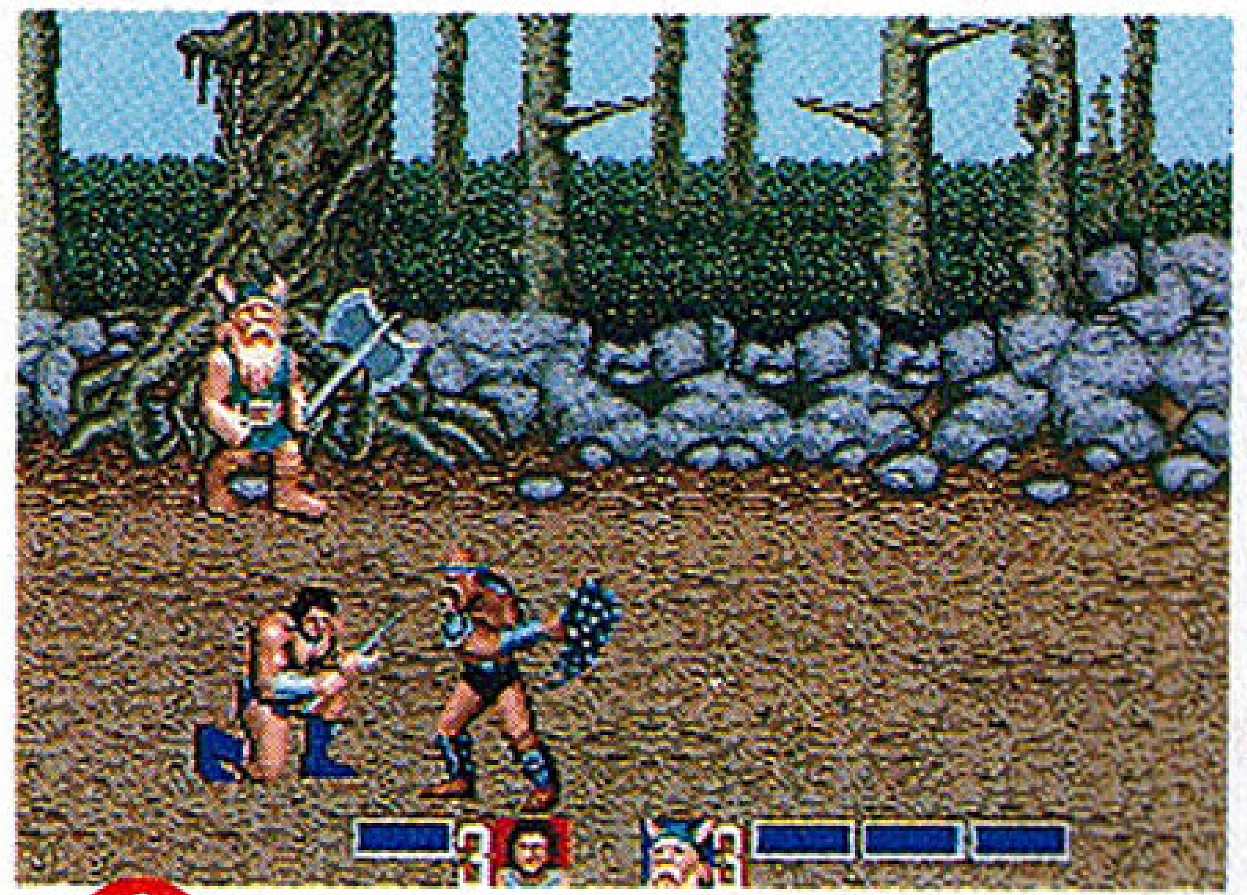
2人同時プレーができるこのゲームならではのウル技が発見されたぞ。

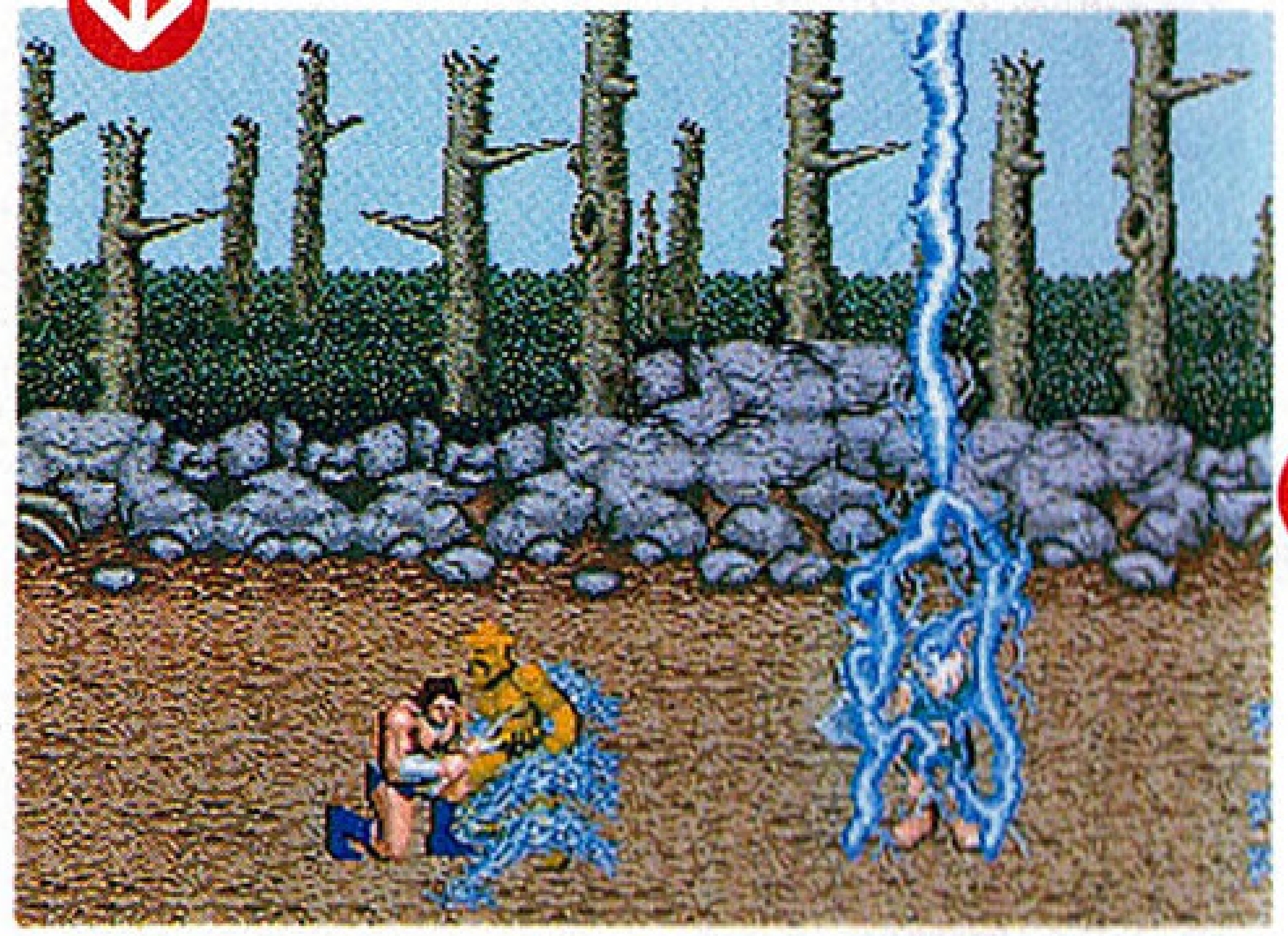
やり方は、まず2人用でゲームを始める。そしてどちらかのキャラのライフがなくなる寸前にもう1人のプレイヤーが魔法を使えばOK。うまくタイミングが合えばライフがまったく無い状態でも自由に動けるし、もちろん戦闘にも参加できるぞ。ただし、そのキャラクタは一度でも攻撃を受けると死んでしまうよ。

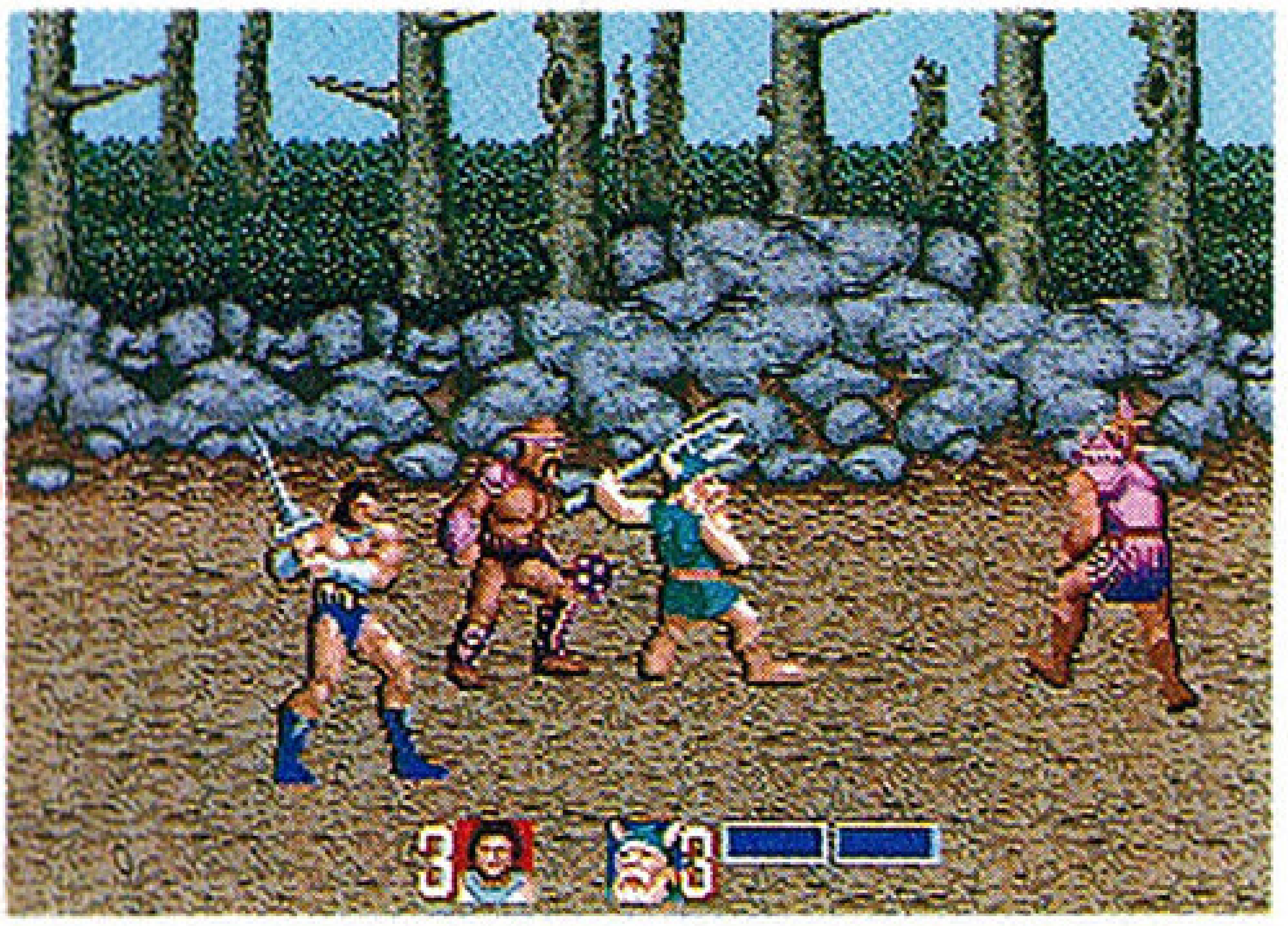
このウル技はタイミングがとても難しく、やりにくい技だぞ。だから、親友と一緒にプレイしたりすれば成功しやすくなるかもしれないね。

でもこのウルテクあまり実用的じゃないのが欠点。

（千葉県／小泉有二）


まずライフをへらす！


どちらかのプレイヤーが死ぬ寸前にタイミングよく魔法を使う！


タイミングさえ狂わなければライフがなくても動ける！

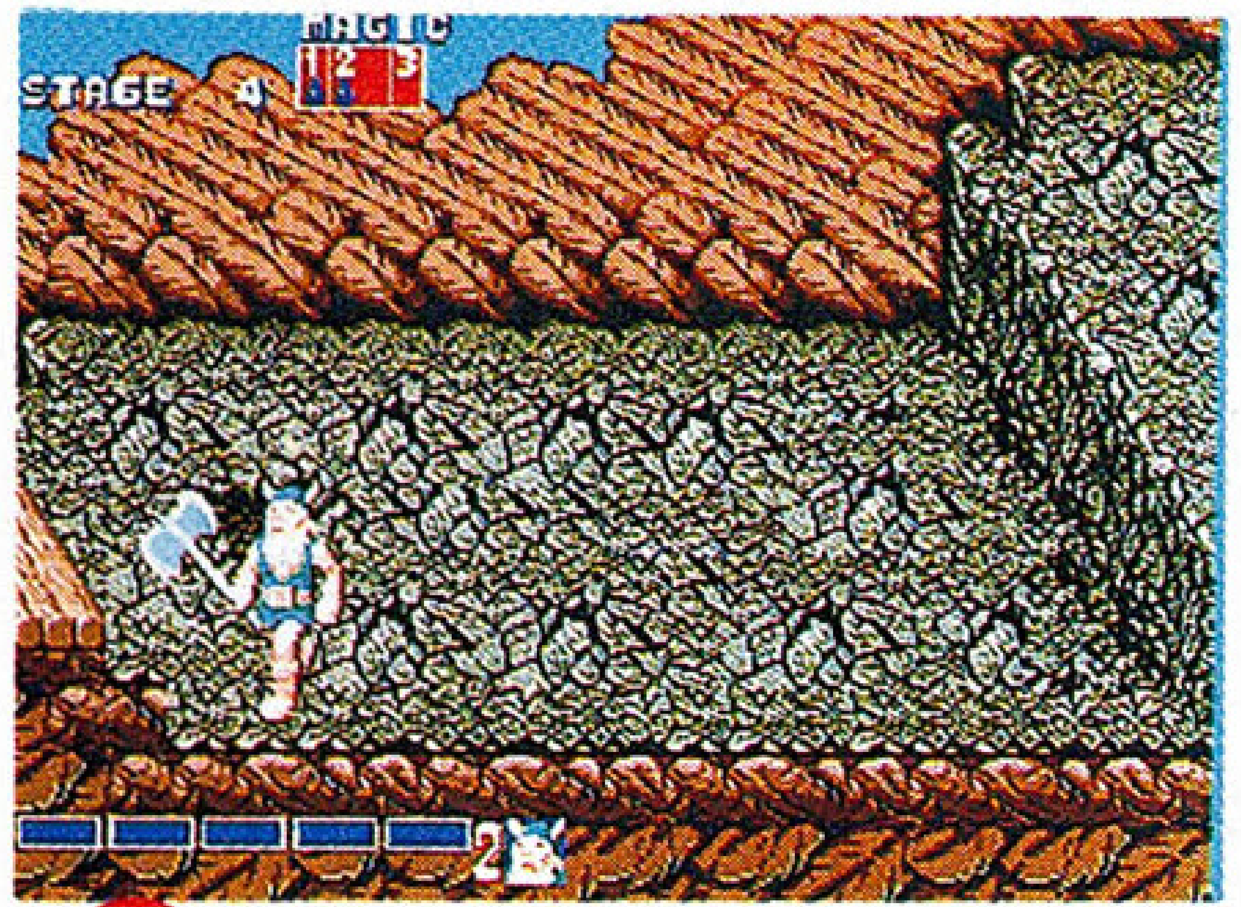
スケルトンが降る

このゲームは敵が強く倒すのがが難しいので、敵を谷底に落としたりして倒す技があるけど、このウルテクを使うと落としたはずのスケルトンが空から降ってきてしまうのだ。

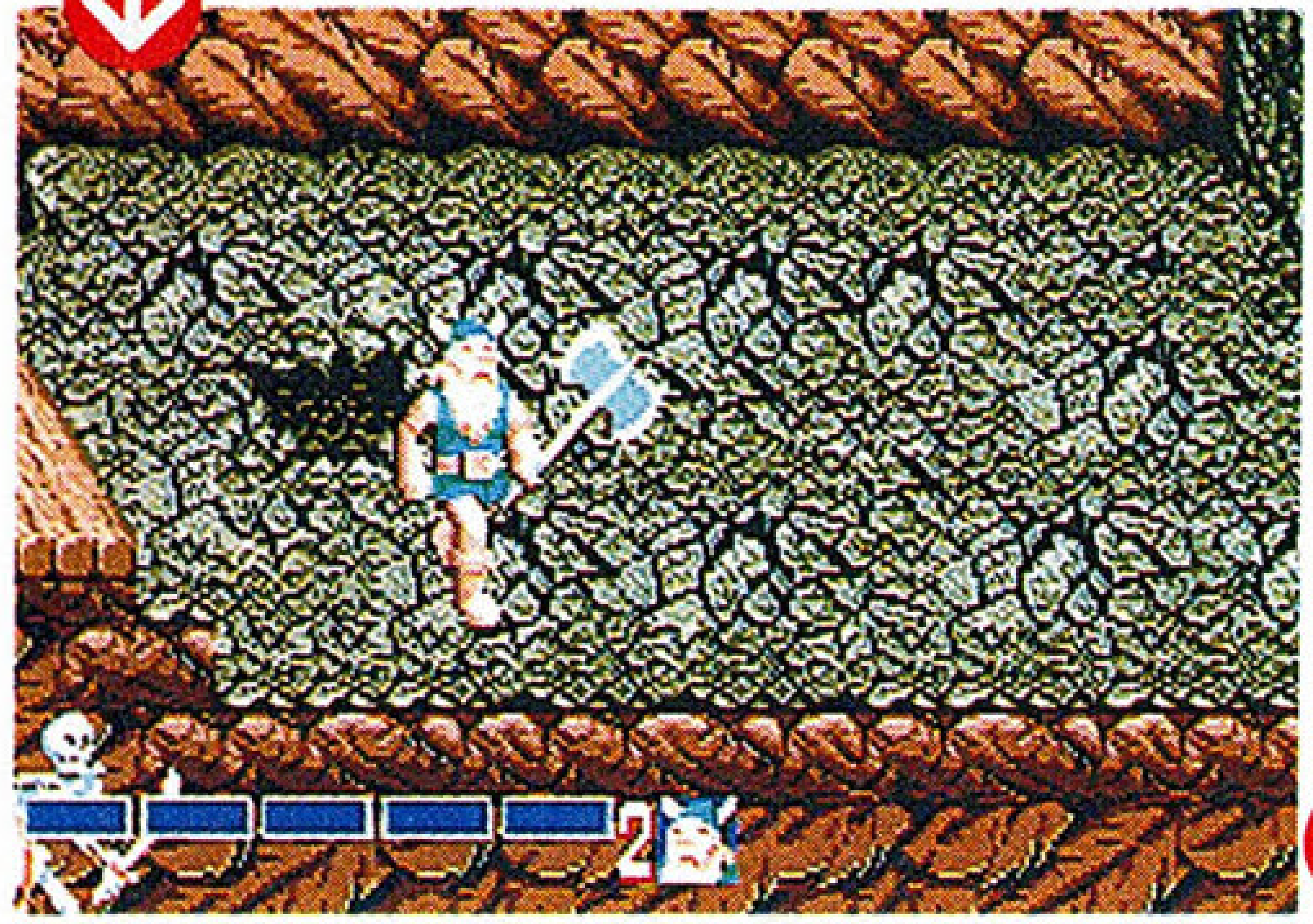
やり方は、とにかくSTAGE４の一番最初のスケルトンがでてくる場所までいく。そのスケルトンを画面の一番左にある橋の上で倒し、その後自分のキャラを写真Aの場所へ持ってくる。するとスケルトンは自ら谷底へ身を投げてしまうのだ。ラッキーと思うのも束の間、何と空からスケルトンが降ってくるのだ。せっかく落ちたと思ったのに、結局このスケルトンは自分の力で倒さなければならないのだ。

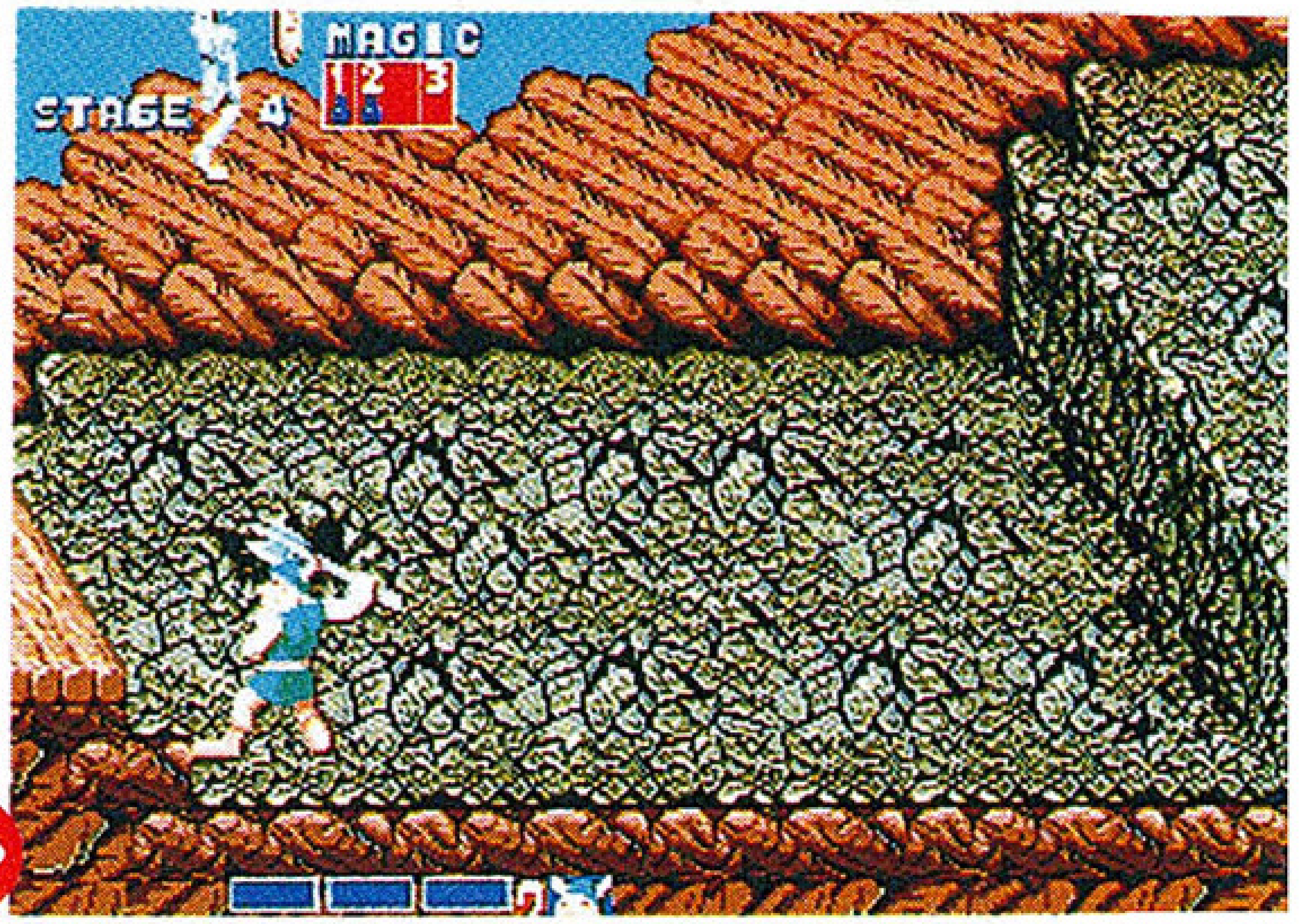
ただし、自分で攻撃して谷底へ落とした場合はスケルトンは降ってこないのだ。それにしても、びっくりするウルテクだ。

（東京都／島田裕二郎）



ここまでがんばれ！


写真A。この位置で橋の上に倒れているスケルトンが落ちるのを待つ



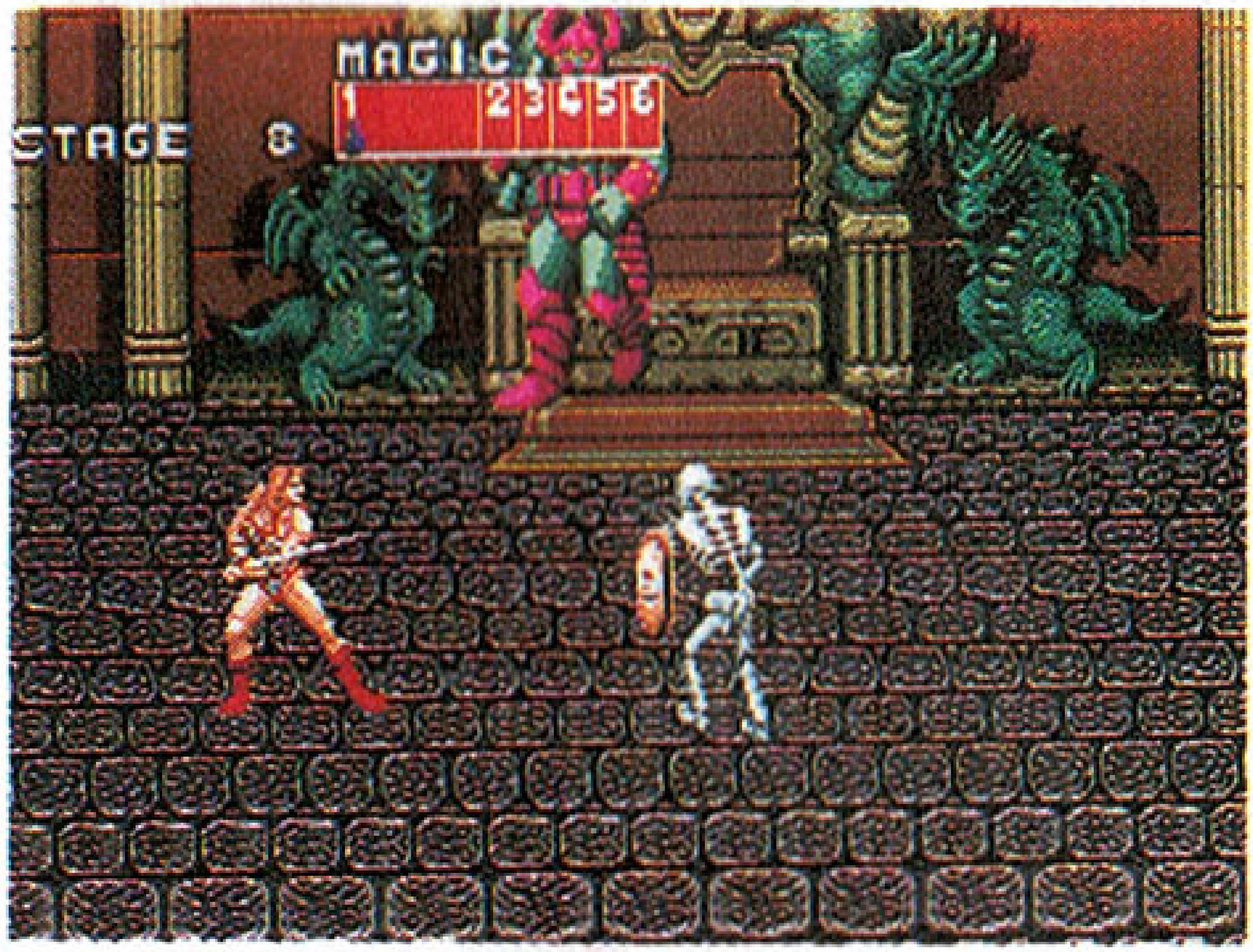
すると落ちたはずのスケルトンが空から降ってくるのだ！

ゴールデンアックス

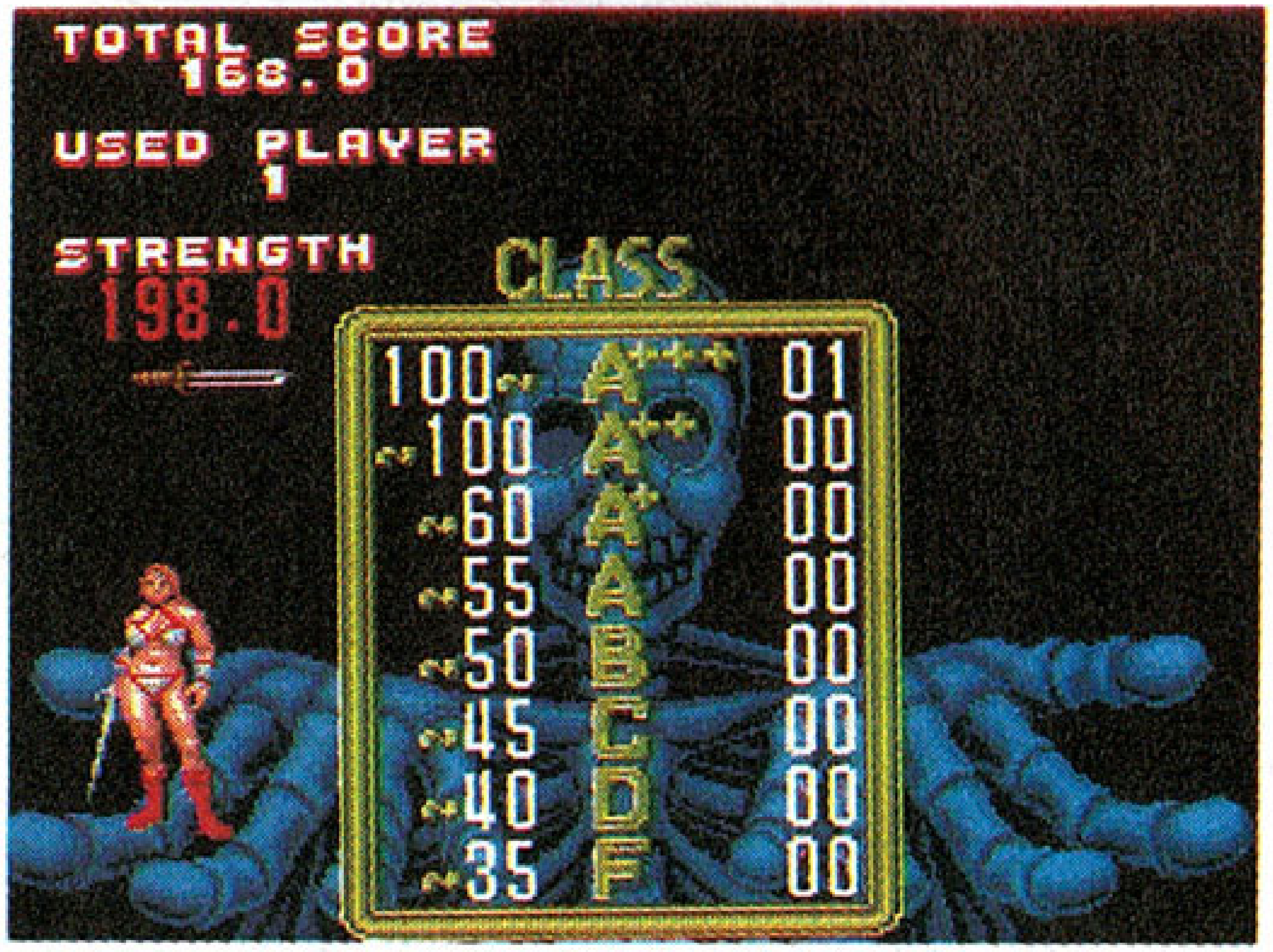
ゲームはクリアできるのですが、偏差値が高くありません。

（宮城県／大場真吾）

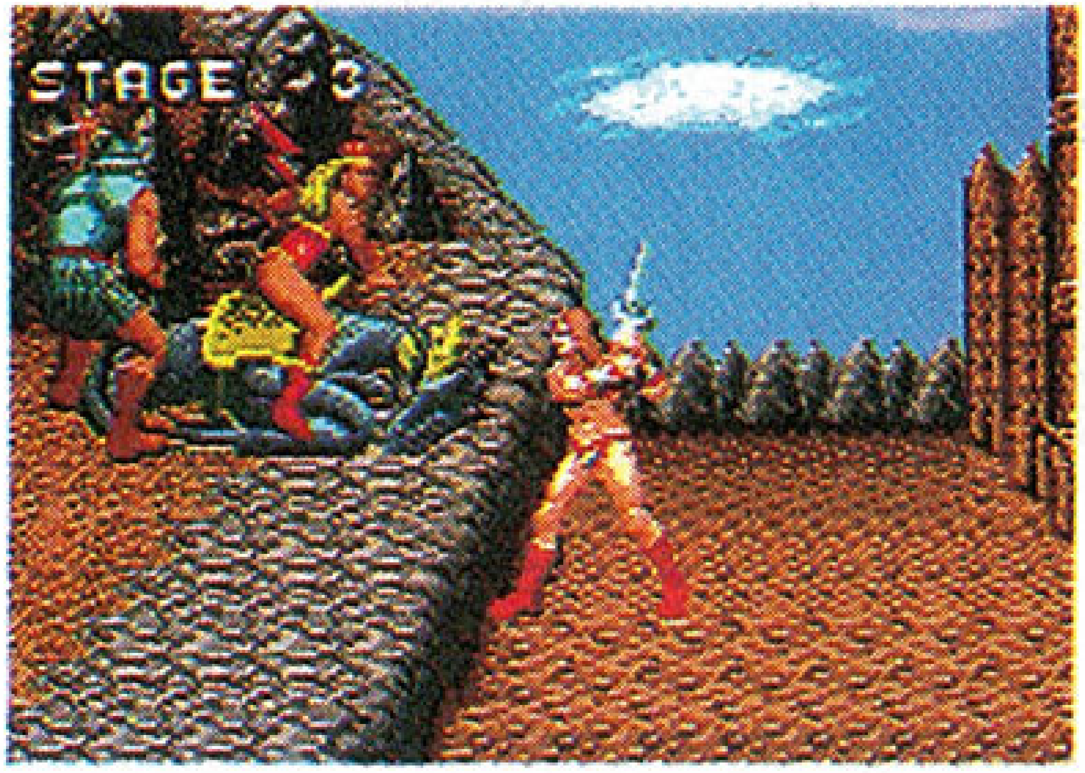
全ステージをクリアしてもマイキャラを何人も殺してしまっては、偏差値は、あまり高くならない。できるだけキャラが死なないようなプレイをめざすこと。1人も殺さずにクリアするのは難しいぞ。


MAGIC
1 2 3 4 5 6
STAGE 8

ここまでくるのはつらい


TOTAL SCORE
168.0
USED PLAYER
1
STRENGTH
198.0
CLASS
100〜 A+++ 01
〜100 A++ 00
〜60 A+ 00
〜55 A 00
〜50 B 00
〜45 C 00
〜40 D 00
〜35 F 00

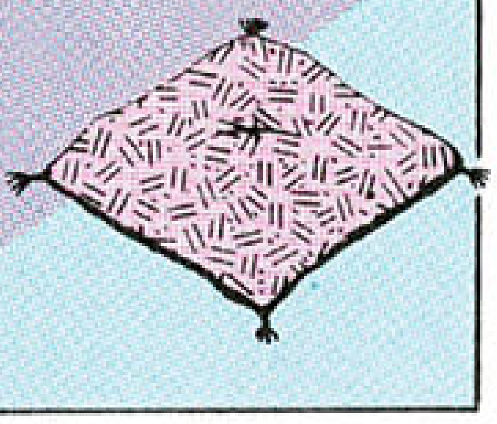
1人も倒されずにクリアすれば、この位の偏差値を出すことができる



とにかく1人もやられてはだめだ

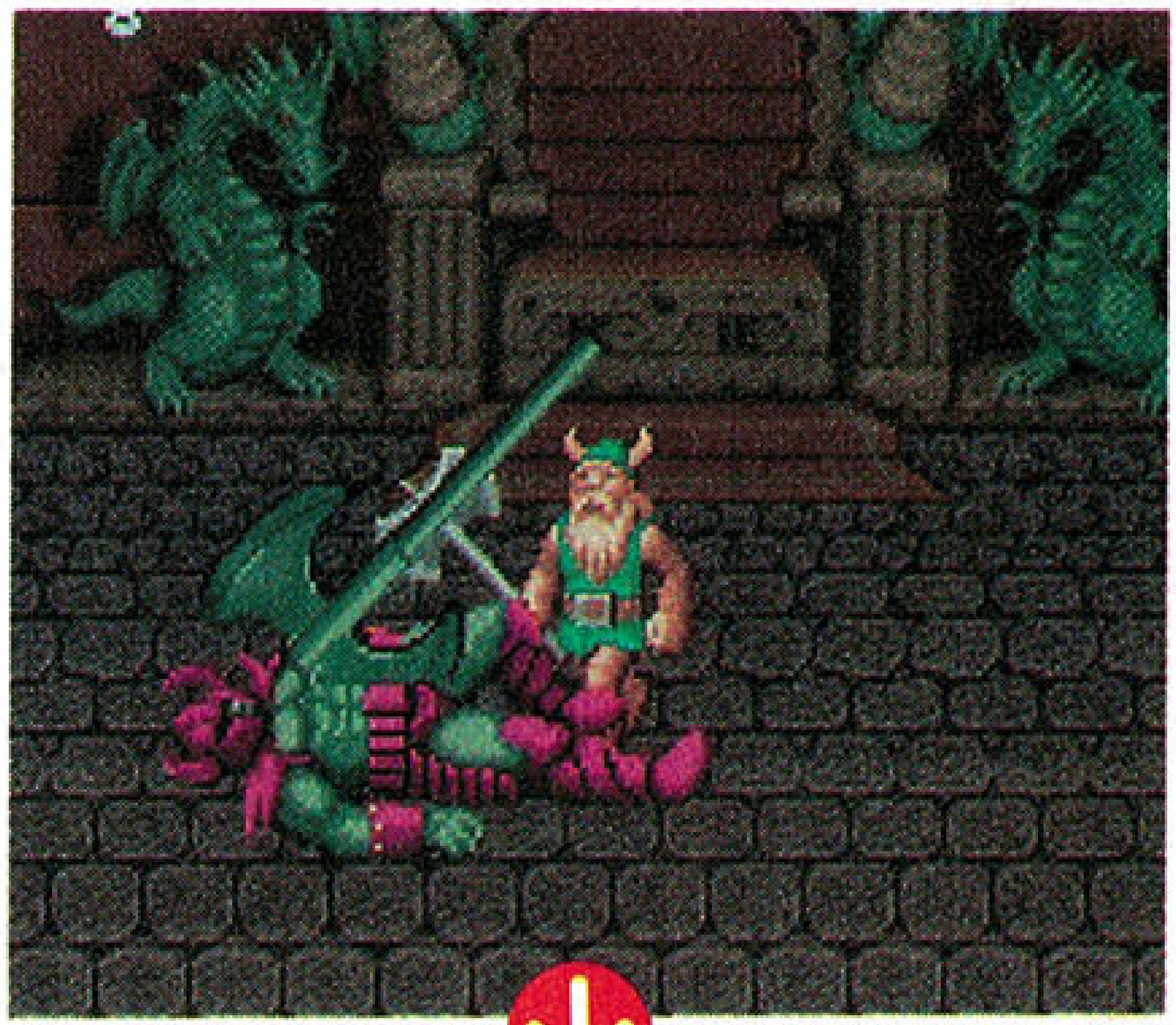
ゴールデンアックス

斧が刺さらない

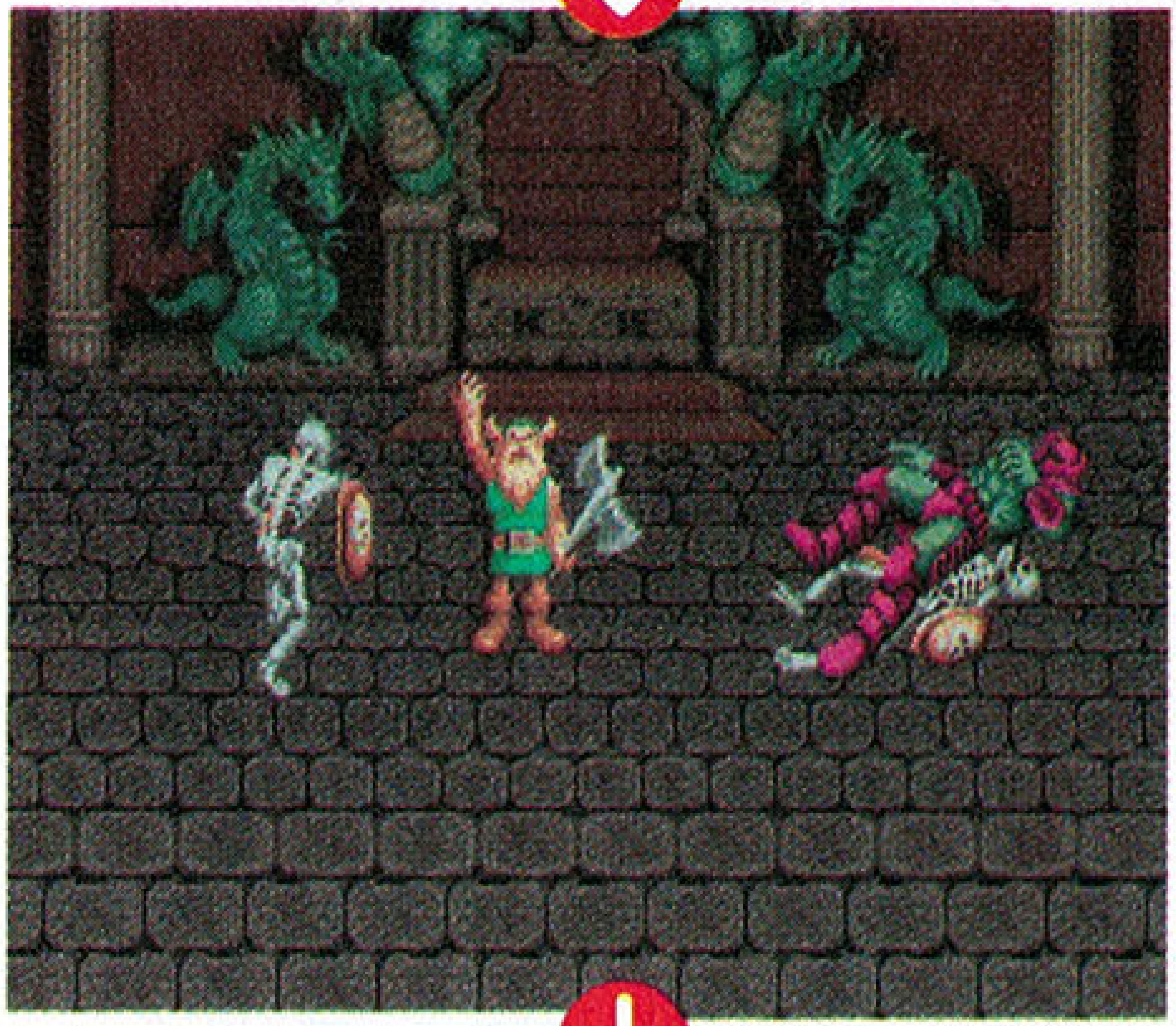


最終面のボス・デス＝ブリンガーとの対戦でのおもしろいウルテクの紹介だ。まず、なにがなんでも最終面までいって、デス＝ブリンガーと戦おう。そして、デス＝ブリンガーを倒したときに、魔法を使うんだ。普通はデス＝ブリンガーに斧が突き刺さって終わるのに、このときは、斧が空中に浮いたままで、刺さらないんだ。魔法を使うタイミングが非常に難しいのだけれども、一度試してみて。

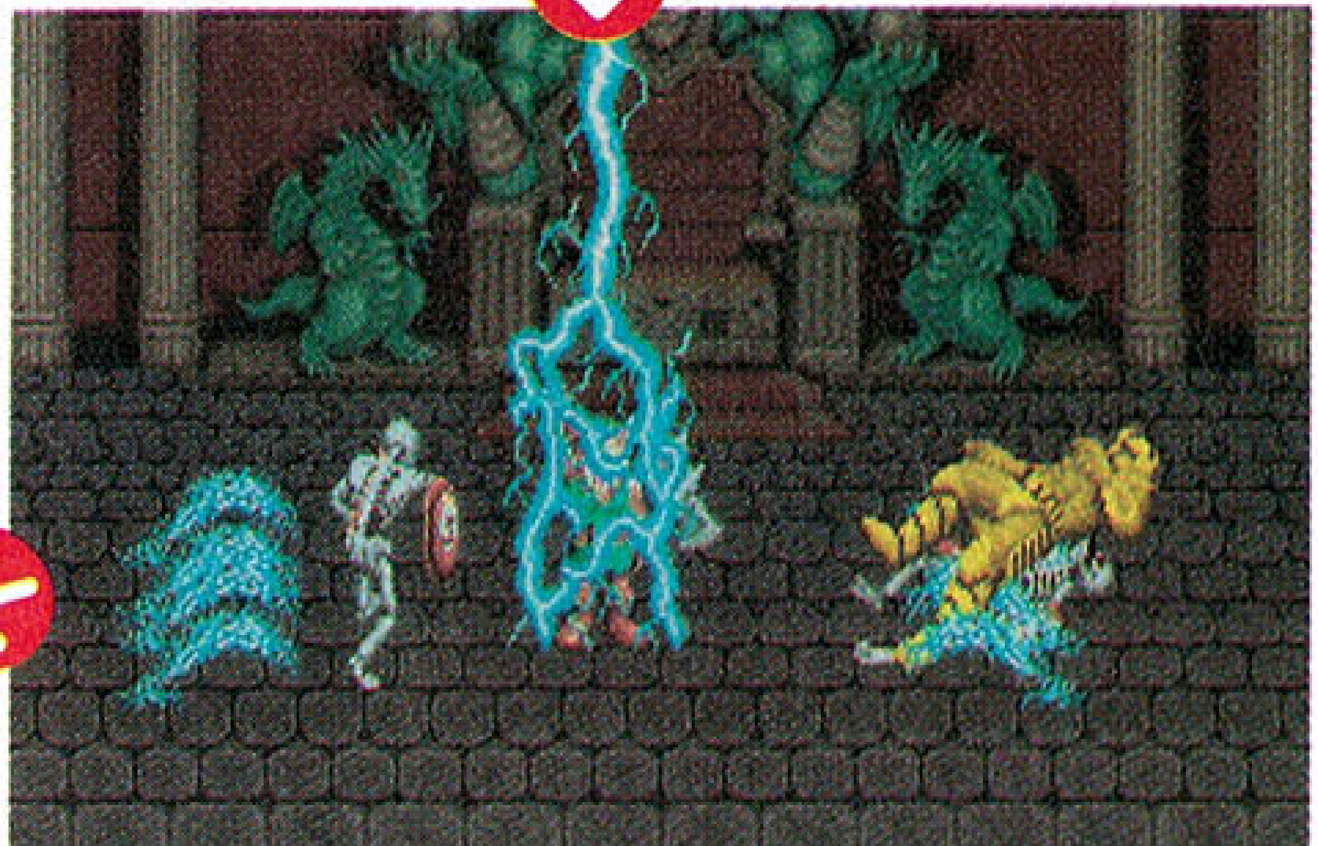
（栃木県／小太刀忠彦）



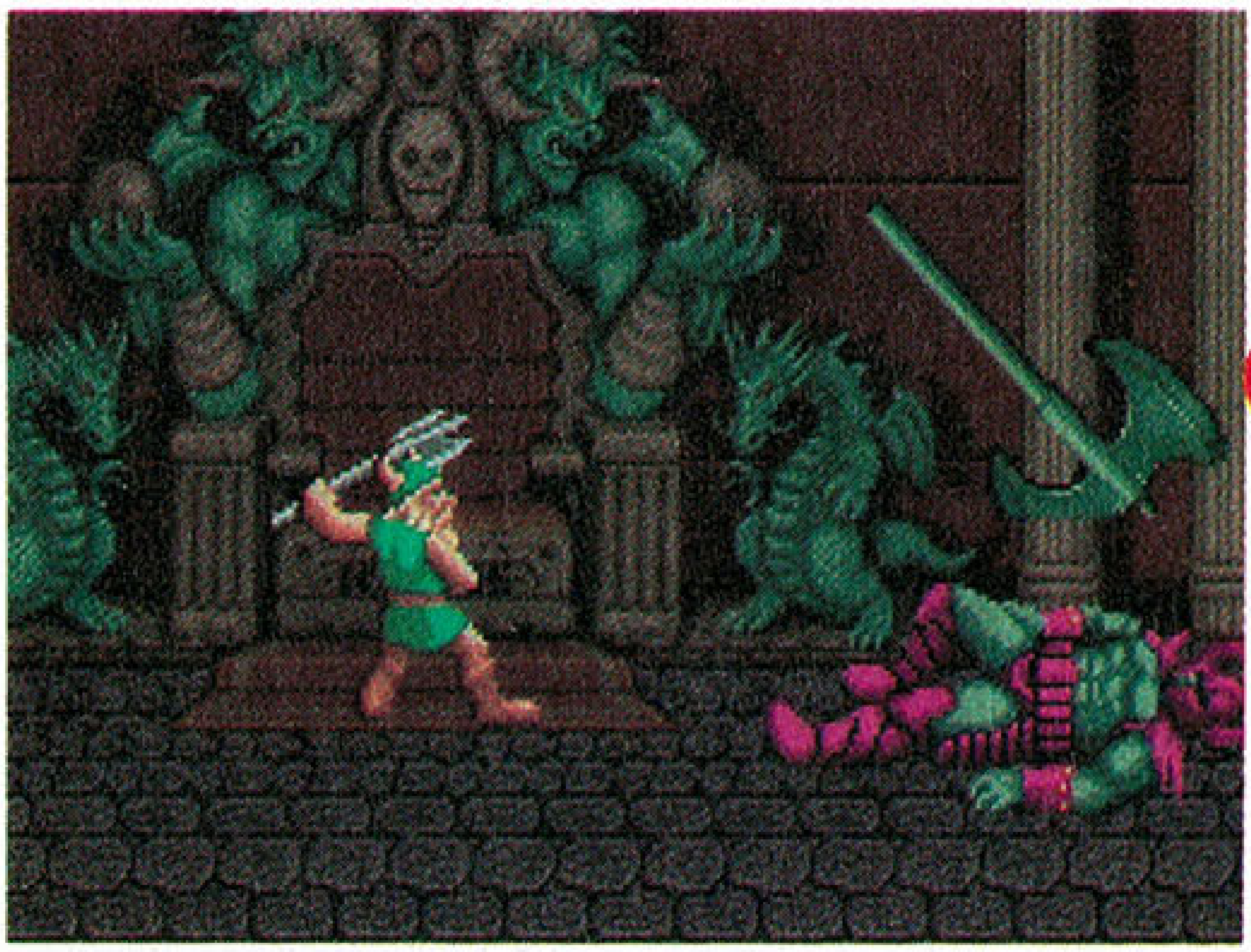
普通に倒すとこうだが…



まずはボスを倒せ！



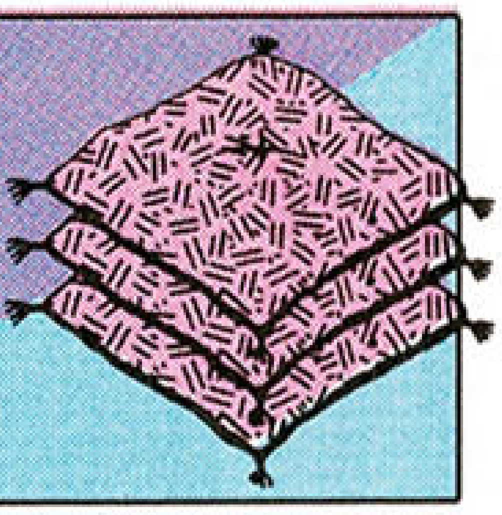
そして、ボスが叫び声をあげる前にすばやく魔法をかけるんだ



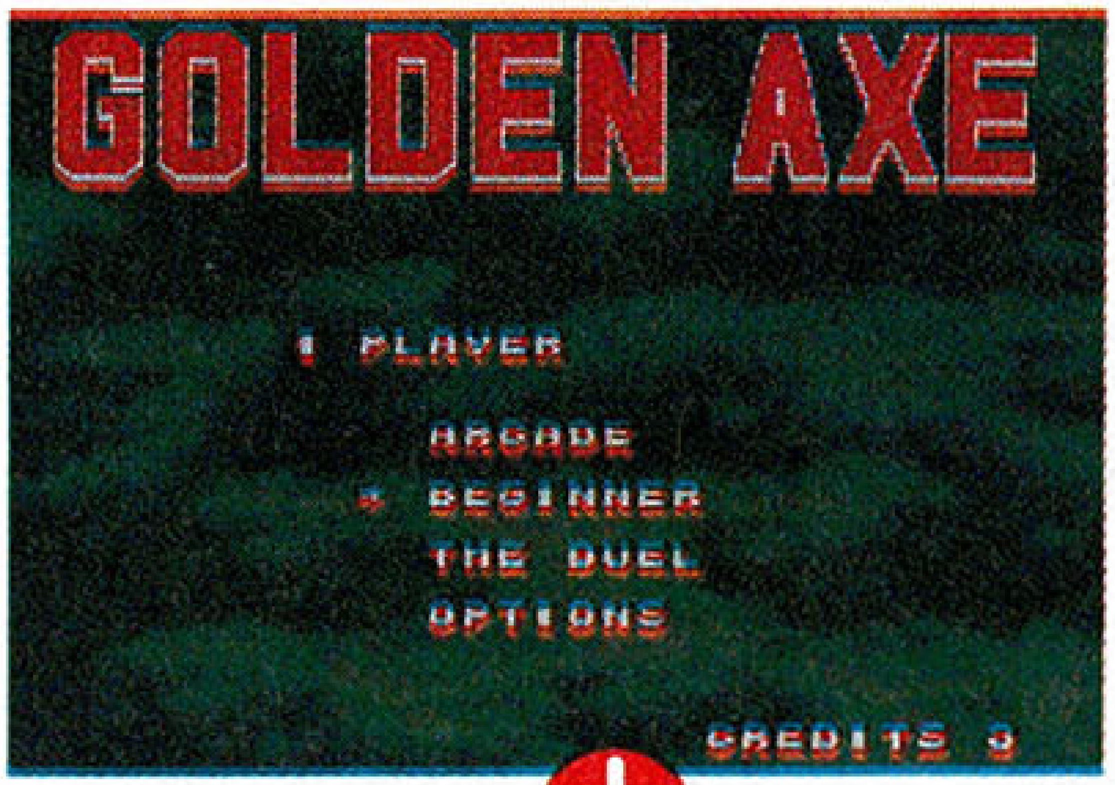
すると、斧が刺さらないぞ

ゴールデンアックス

魔法が体をすりぬける



ゲームは、アックスバトラーを選び、ビギナーで始める。そして、ボスと対決する所まで行こう。まず、最初に魔法を使って、スケルトン2匹を倒す。次に、体当たりなどをして、ボスを端の方に追いやる。自分は反対の方向に逃げて、ボスとの距離をおく。そして、ボスが光の玉を出した時に、その光の玉に向かって体当たりをすると、光の玉はアックスの体をすりぬけてしまうぞ。しかも、ノーダメージなのだ。活用性はあまりないけれど…。（福島県／田島亨）



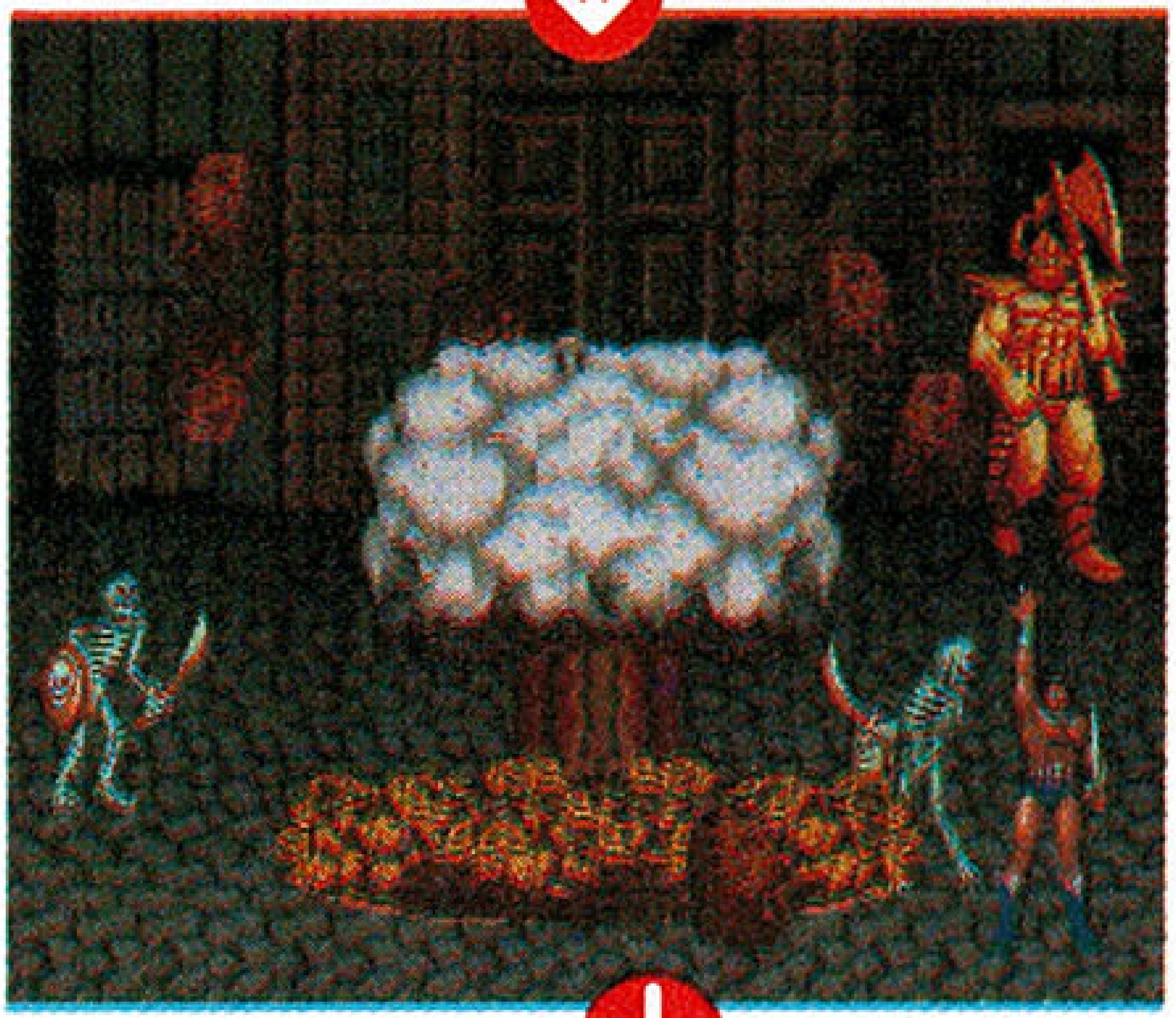
GOLDEN AXE

1 PLAYER

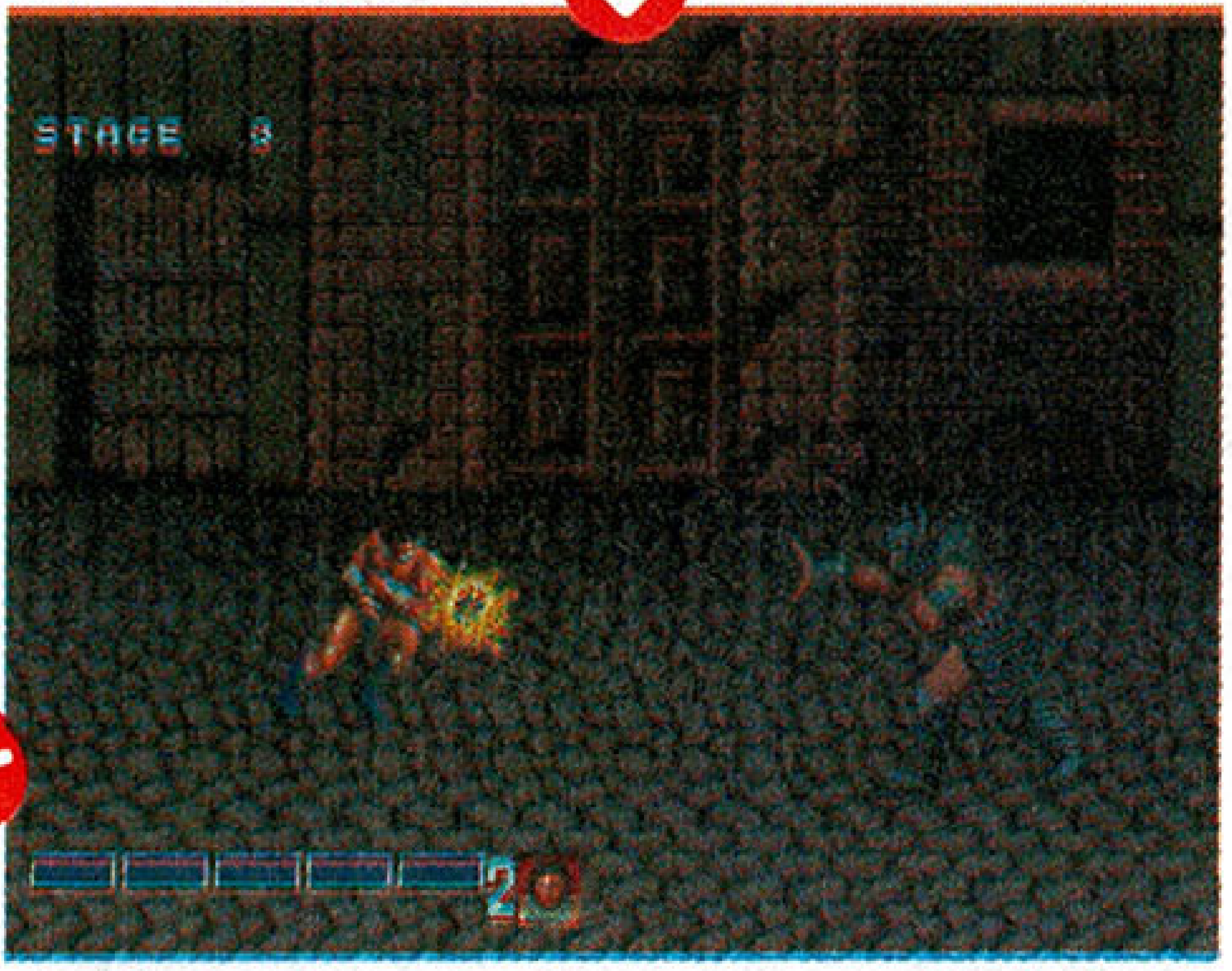
ARCADE
* BEGINNER
THE DUEL
OPTIONS

CREDITS 3

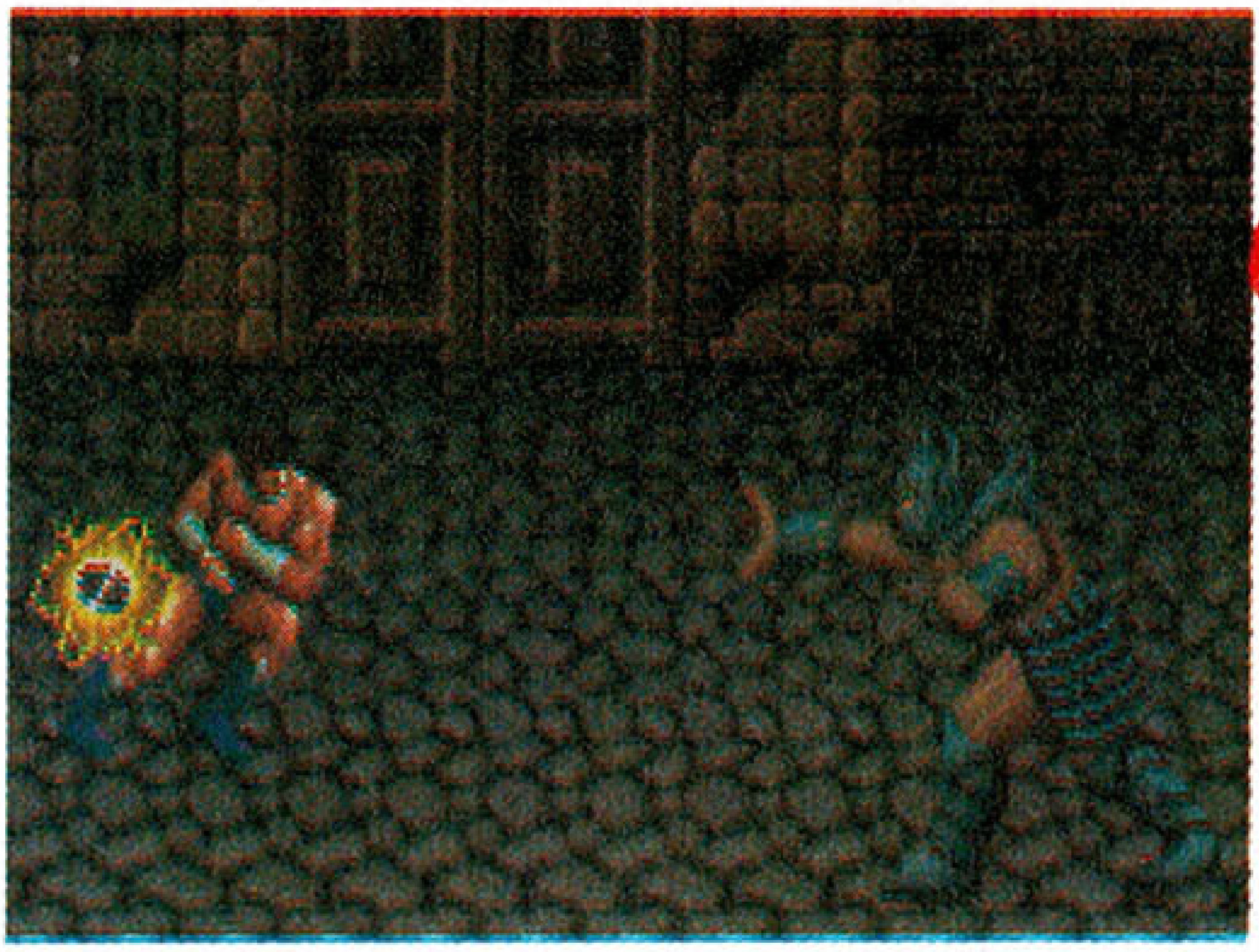
⇦アックスバトラーのビギナーで始める



⇦まず、スケルトンを倒せ



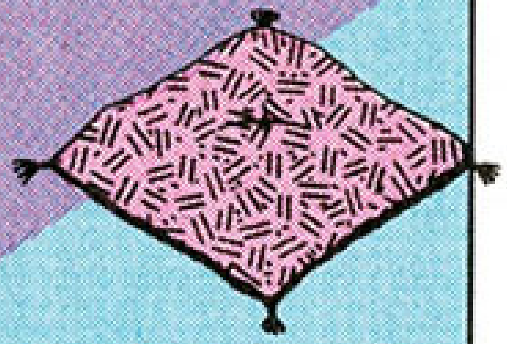
⇧体をボスと平行にして、体当たりすると、光の玉が体の中に入っていくぞ。これで成功だ



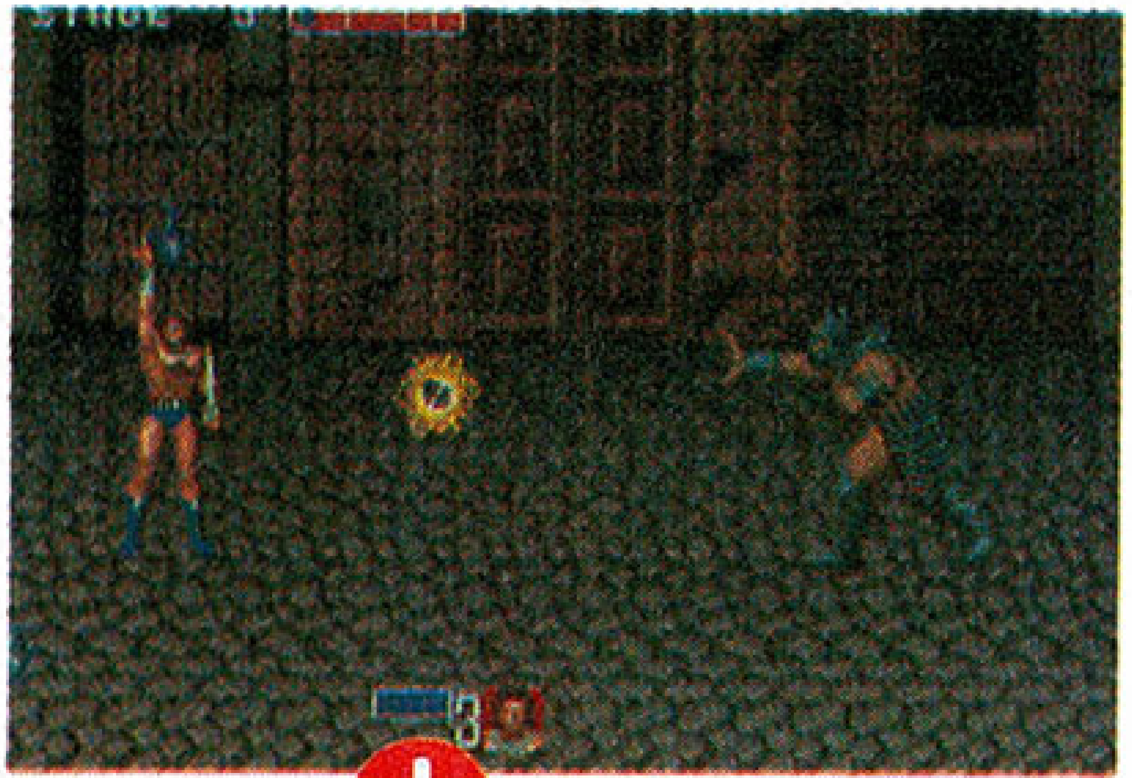
⇦光の玉は体をすり抜けてしまったけど、ダメージは全然ないのだ

ゴールデンアックス

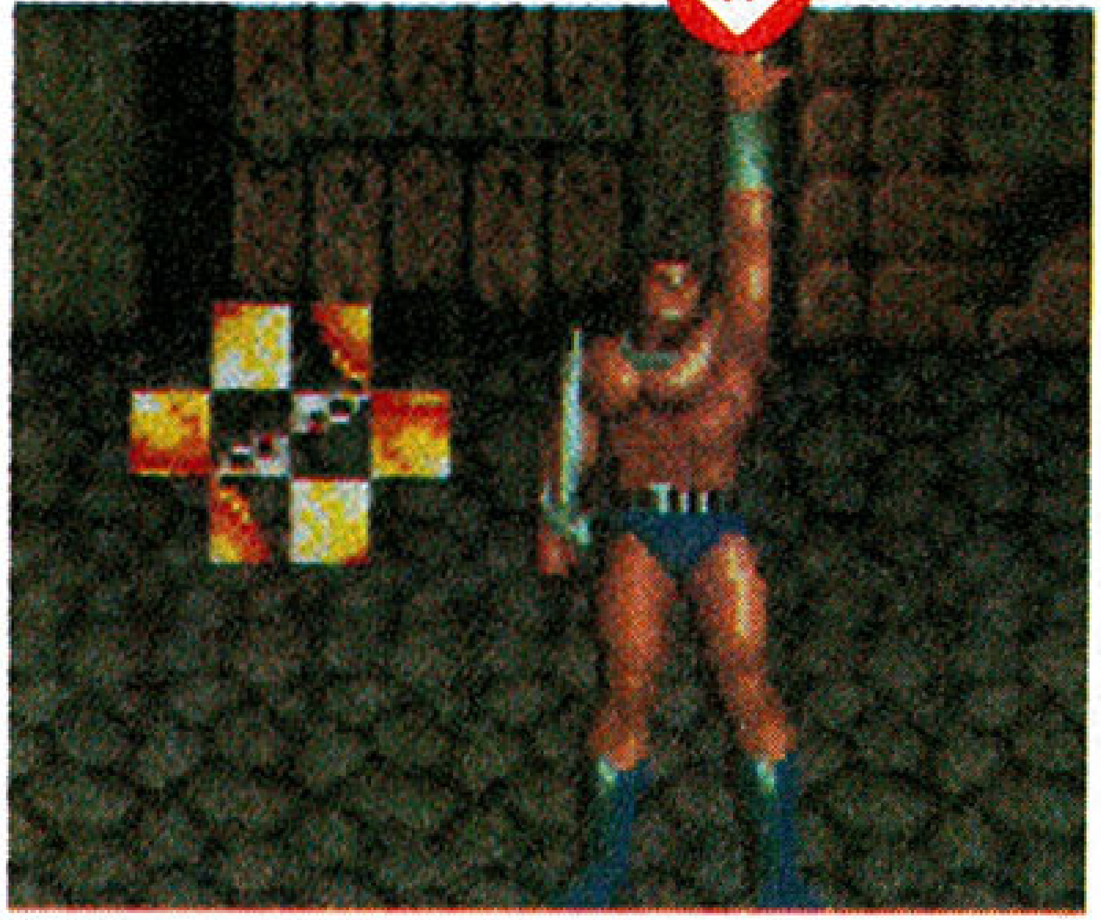
魔法の形が変わるぞ



まず、ビギナーでゲームを始めて、魔法を最高にして、ボスの所まで行く。スケルトンを倒した後、ボスを端に追い込み、反対側に逃げる。そして、ボスが光の玉を出すと同時に魔法を使うと、光の玉の形がモザイクのようになってしまうぞ。タイミングが難しいウルテクだ。（愛知県／高藤英二）



光の玉がきたら、魔法で攻撃するんだ



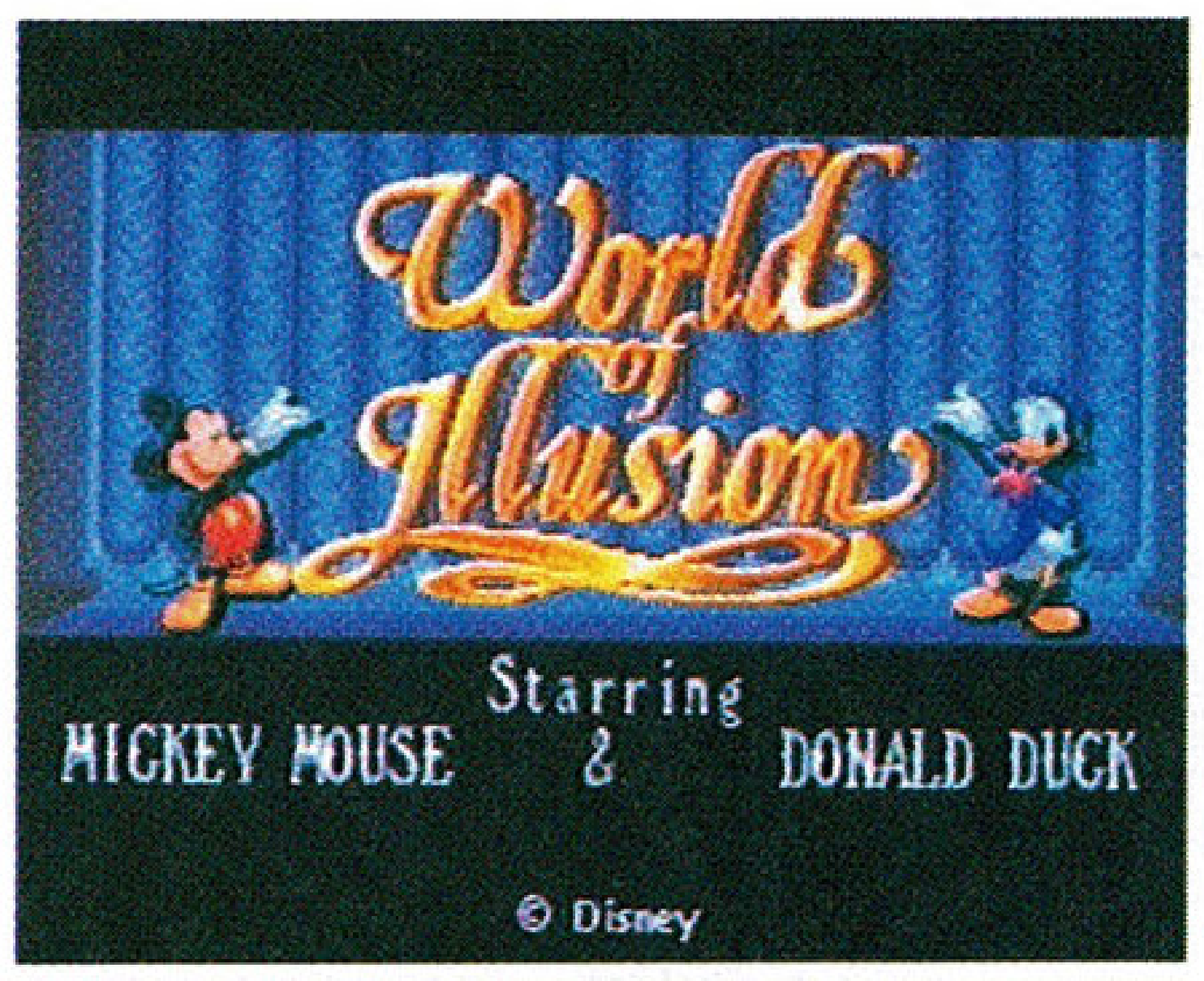
タイミングがあうと、このように光の玉がモザイクのようになるぞ

2大アイドルの共演ゲーム

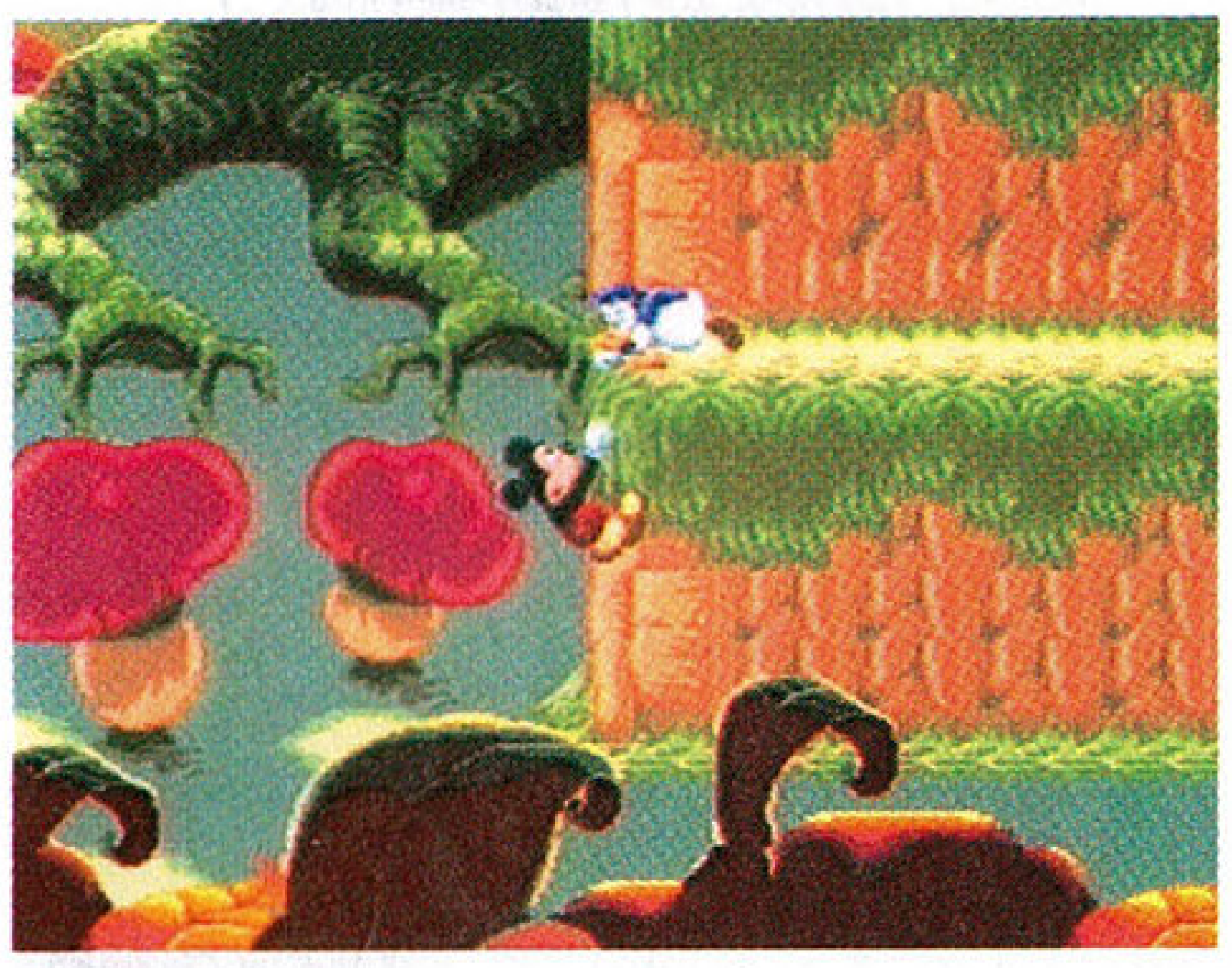
ミッキー&ドナルド（仮称）

10月発売予定／セガ
価格未定／ROM（容量未定）

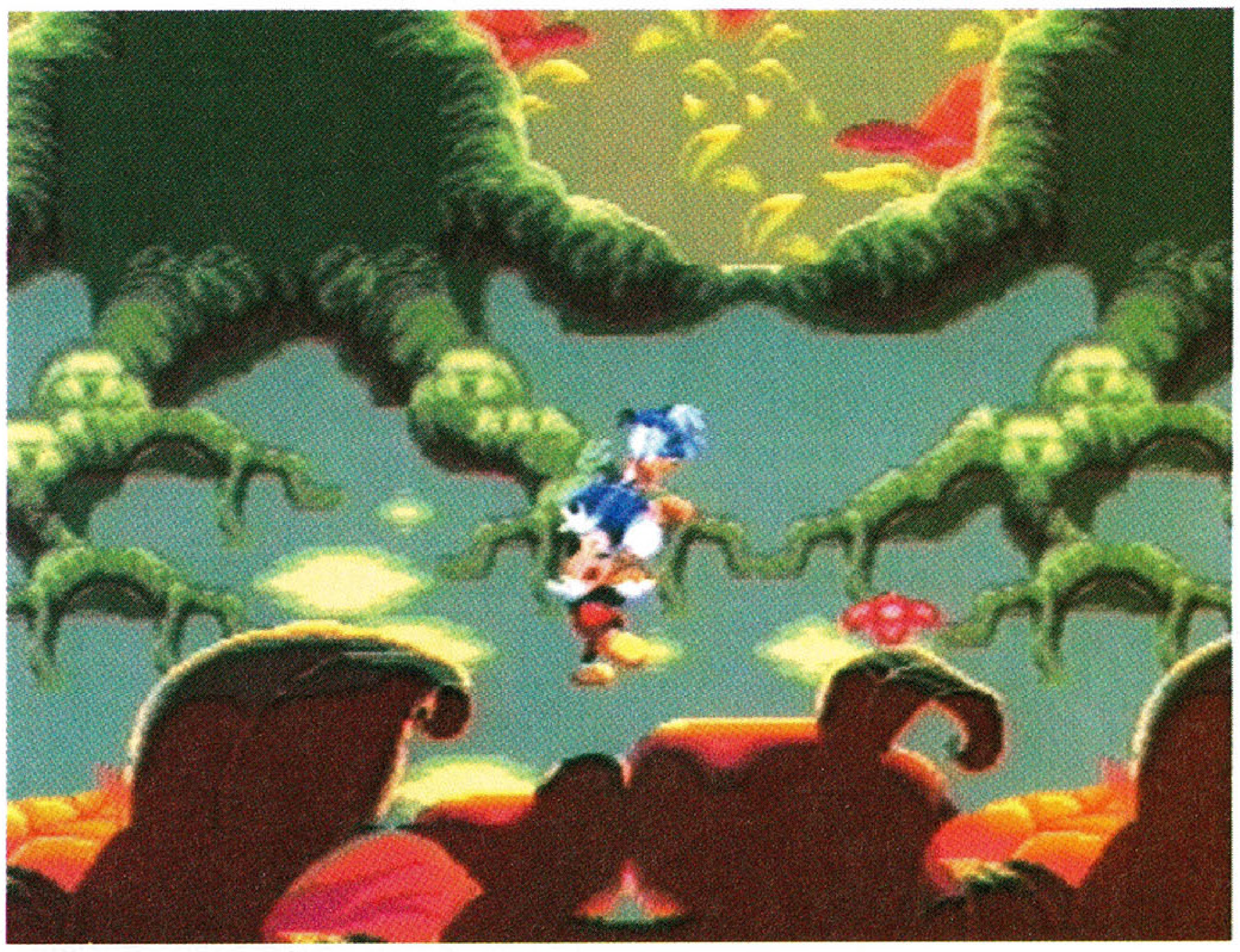
ディズニーが誇る世界的な人気アニメーションキャラクタ、ミッキーマウスとドナルドダッグが、2人同時プレイのアクションゲームになって登場。アニメ映画のイメージそのままの幻想的なグラフィックが好評だったシリーズ3作を継承、それぞれの主役が共演し、協力してゲームを進めるのだ。



ようこそ、おとぎの国へ



ディズニーが誇る2大スター、ミッキーとドナルドの共演なのだ



仲良く助け合って先に進もう。肩車をしたり、引きあげてもらったり…

異色アニメがMEGA-CDに

笑ゥせぇるすまん

発売日未定／セガ
価格未定／CD-ROM

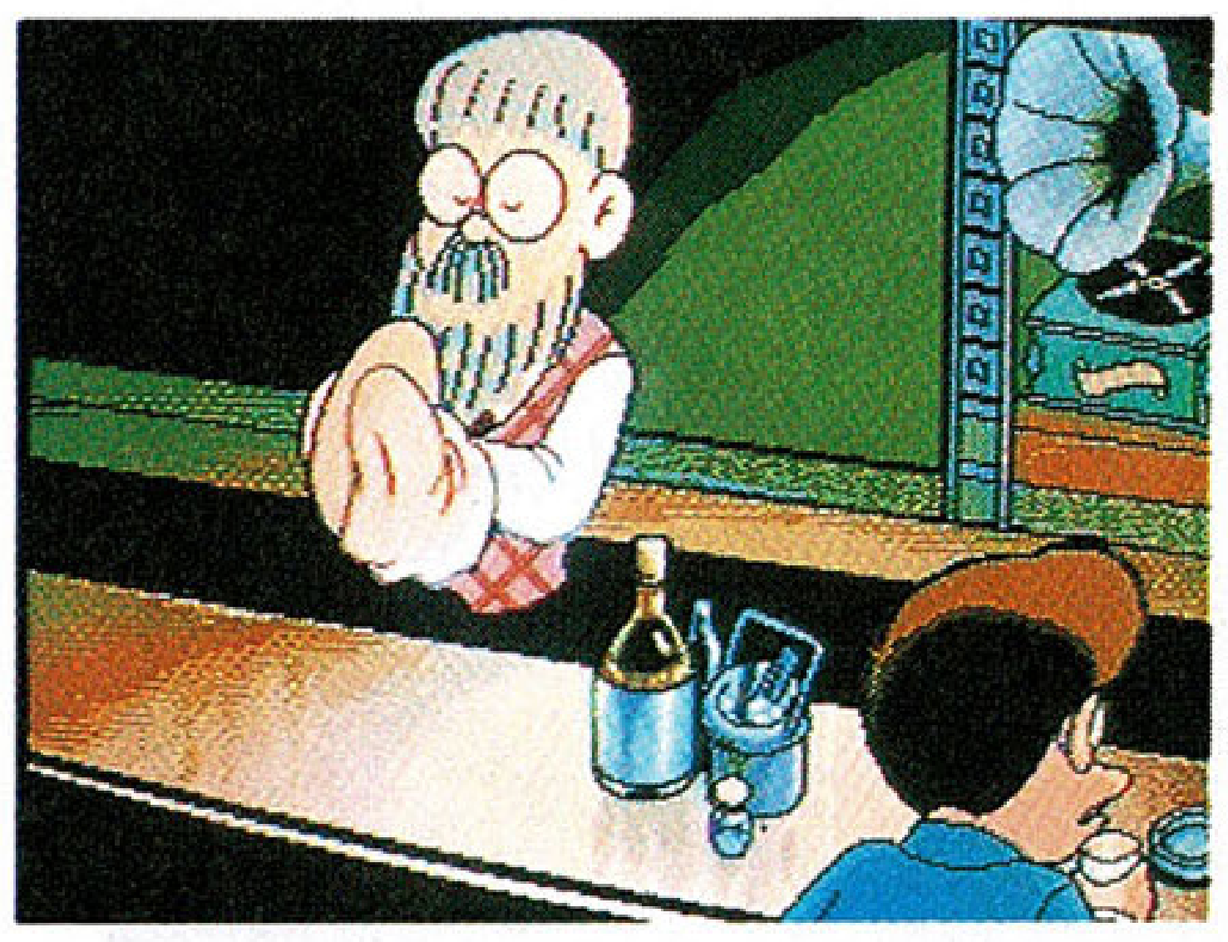
ブラックな味わいのアニメ、「笑ゥせぇるすまん」をパソコン用でコンパイルが出したゲームが、MEGA-CD版としてセガから登場する。もちろん単なる移植ではなく、CDの大容量を生かしてアレンジされた内容での移植になるぞ。アニメーションも満載なのだ。

不気味な男、喪黒が登場

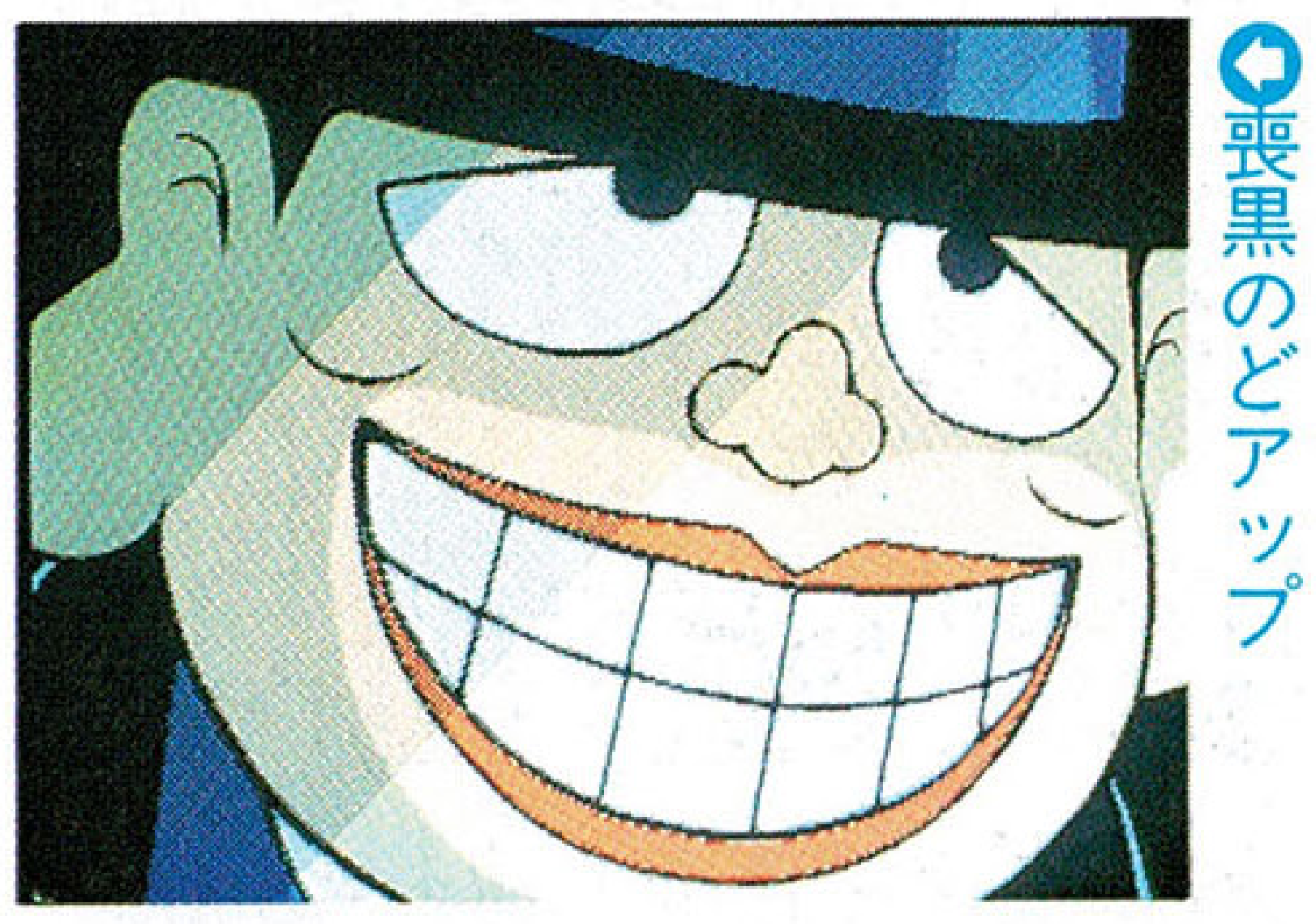
物語はうさんくさげなバー、その名も「魔の巣」から始まる。悩みを持ち、疲れきった人の前に現れる謎の男、喪黒福三。「心のすきま、お埋めします。いいえ、お代はけっこう…」と言葉巧みに近寄ってくるがしかし…。

BAR
魔の巣
BAR 魔の巣

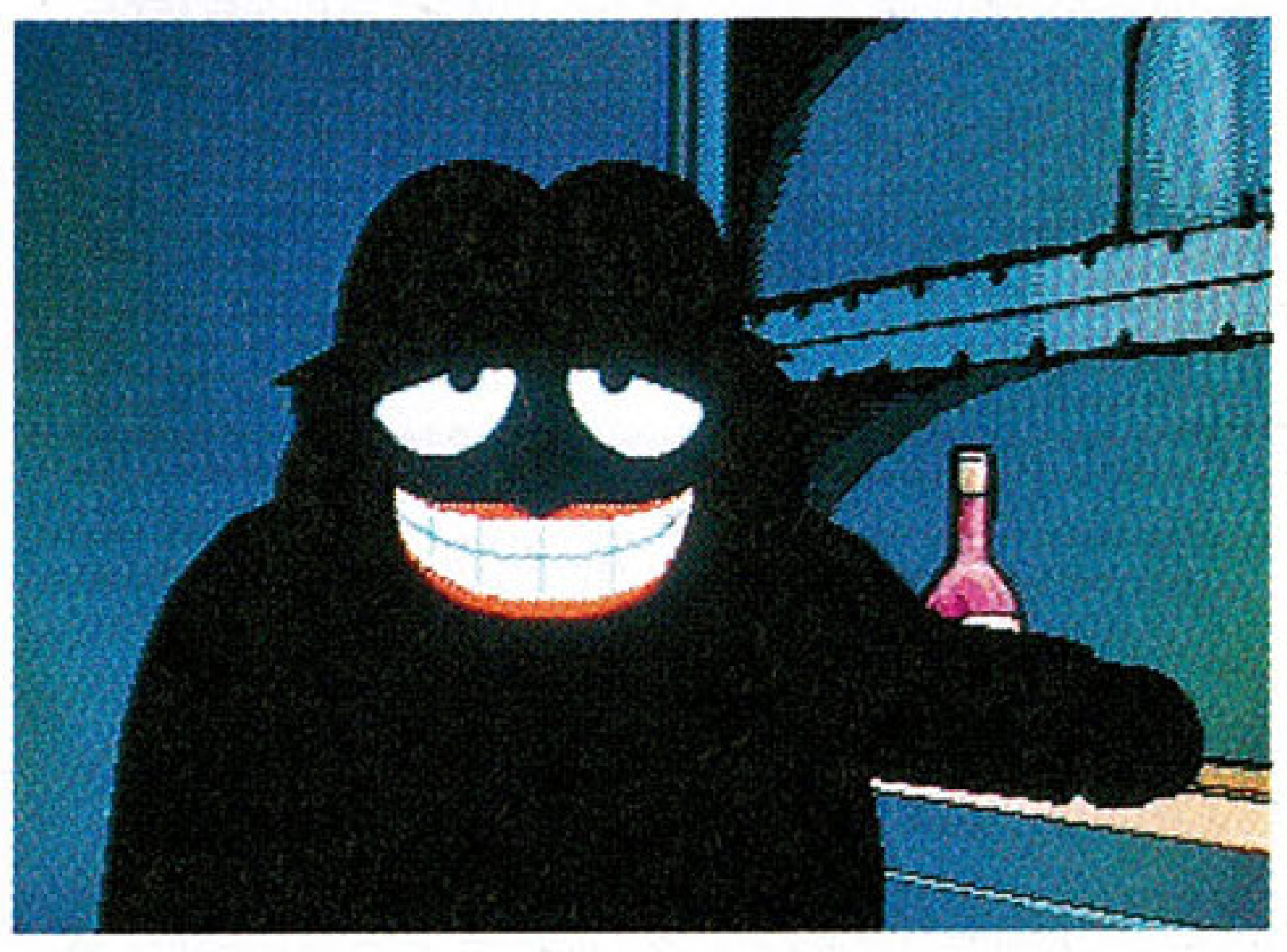
怪しいバーで今夜も…



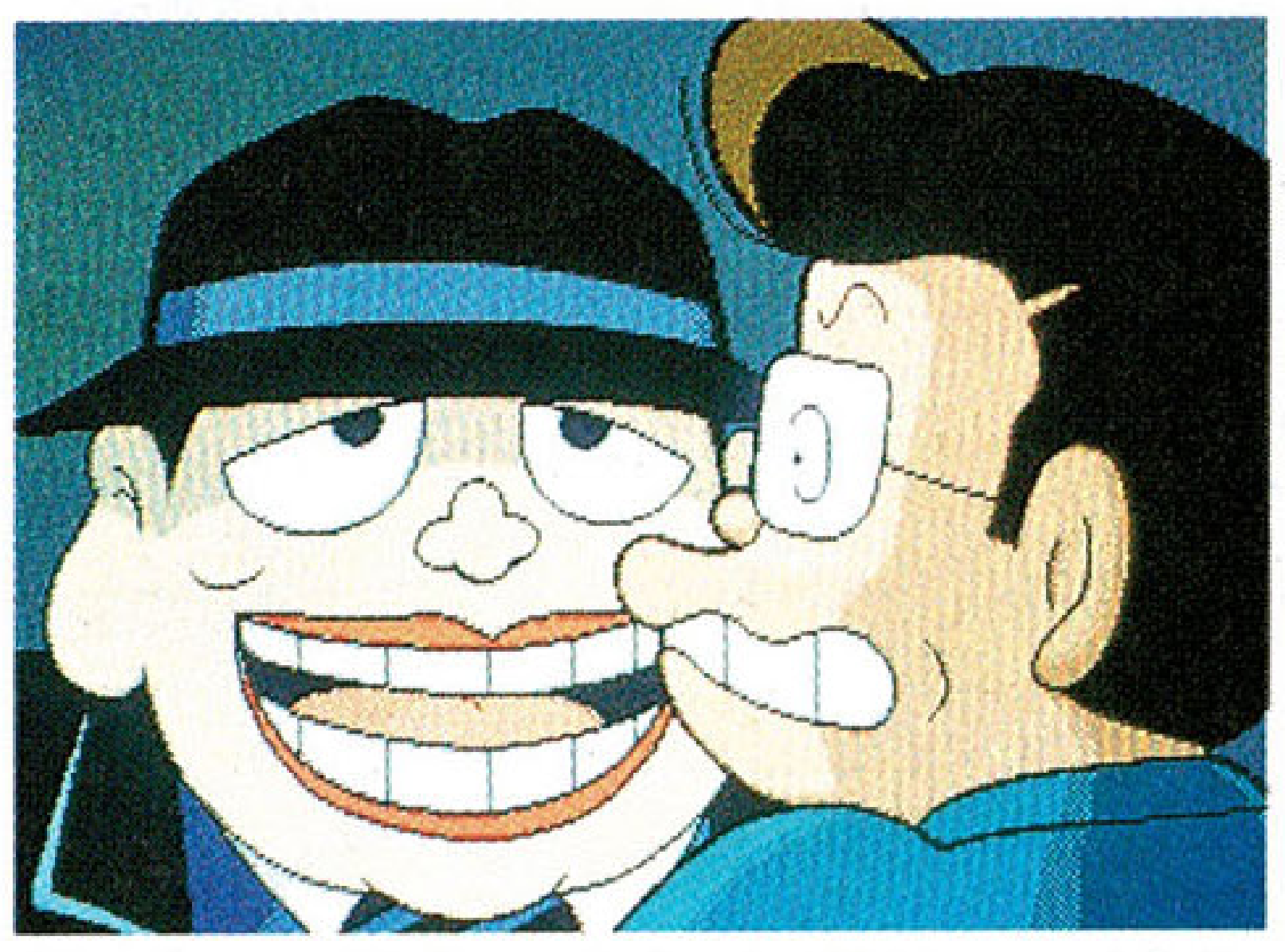
バーのカウンターだ



喪黒のどアップ



暗がりに潜む不気味な黒い影、彼が喪黒福三なのだ



巧みな言葉と有無を言わせぬ迫力でせまる喪黒なのだ。やだなぁ…

メガドライブ初のパチンコだ

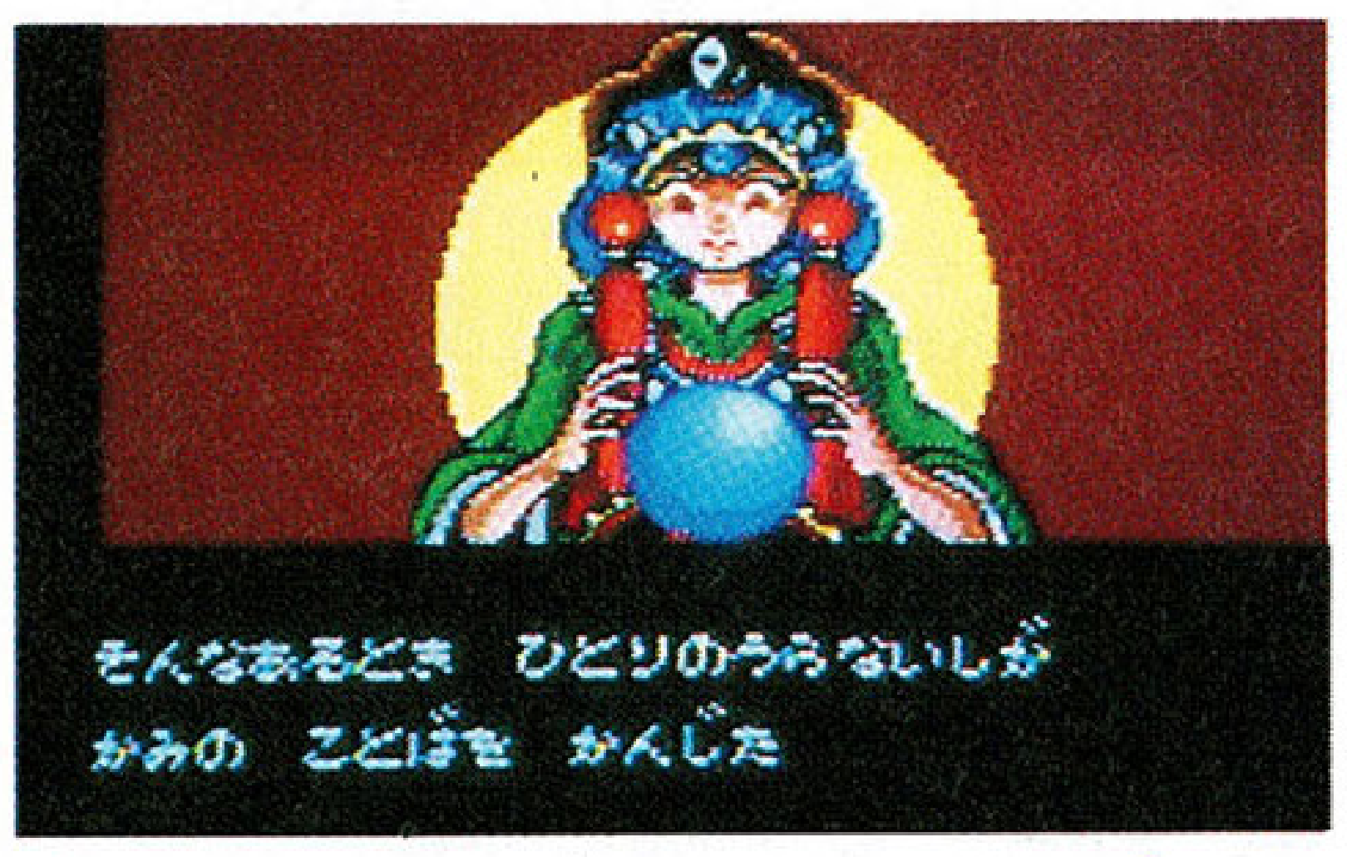
パチンコクーニャン

発売日未定／ソフトビジョン
価格未定／ROM（容量未定）

先月締切り直前メーカー情報で紹介したメガドライブ初のパチンコゲーム、『パチンコクーニャン』のゲームシステムと画面を公開しよう。このゲームはストーリーをからめたパチンコゲームになっている。プレイヤーは、フィールドマップにあるパチンコ店をクリアしていきながら、レベルを上げていくのだ。

行方不明の父を求めて

舞台はパチンコの街『YOKOHAMA・パチパチ中華街』。街のパチンコ店を買い占め、自らゴージャスで妖しい魅力を持つパチンコ店を経営する、謎のパンダ。このパンダの店で行方不明になった父をさがすため、主人公レンちゃんは横浜に向かった…。

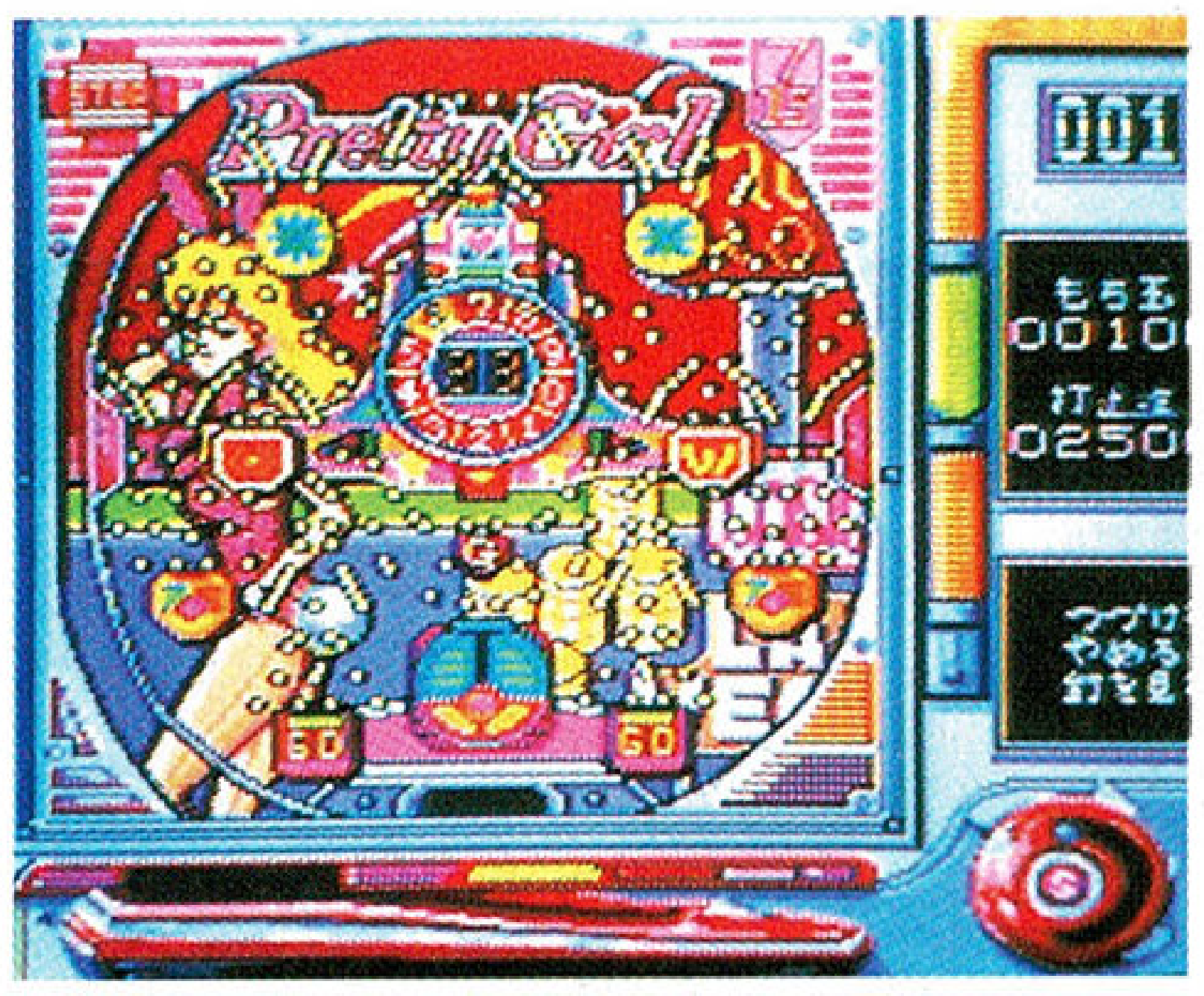


そんなあるとき　ひとりのうらないしが
かみの　ことばを　かんじた

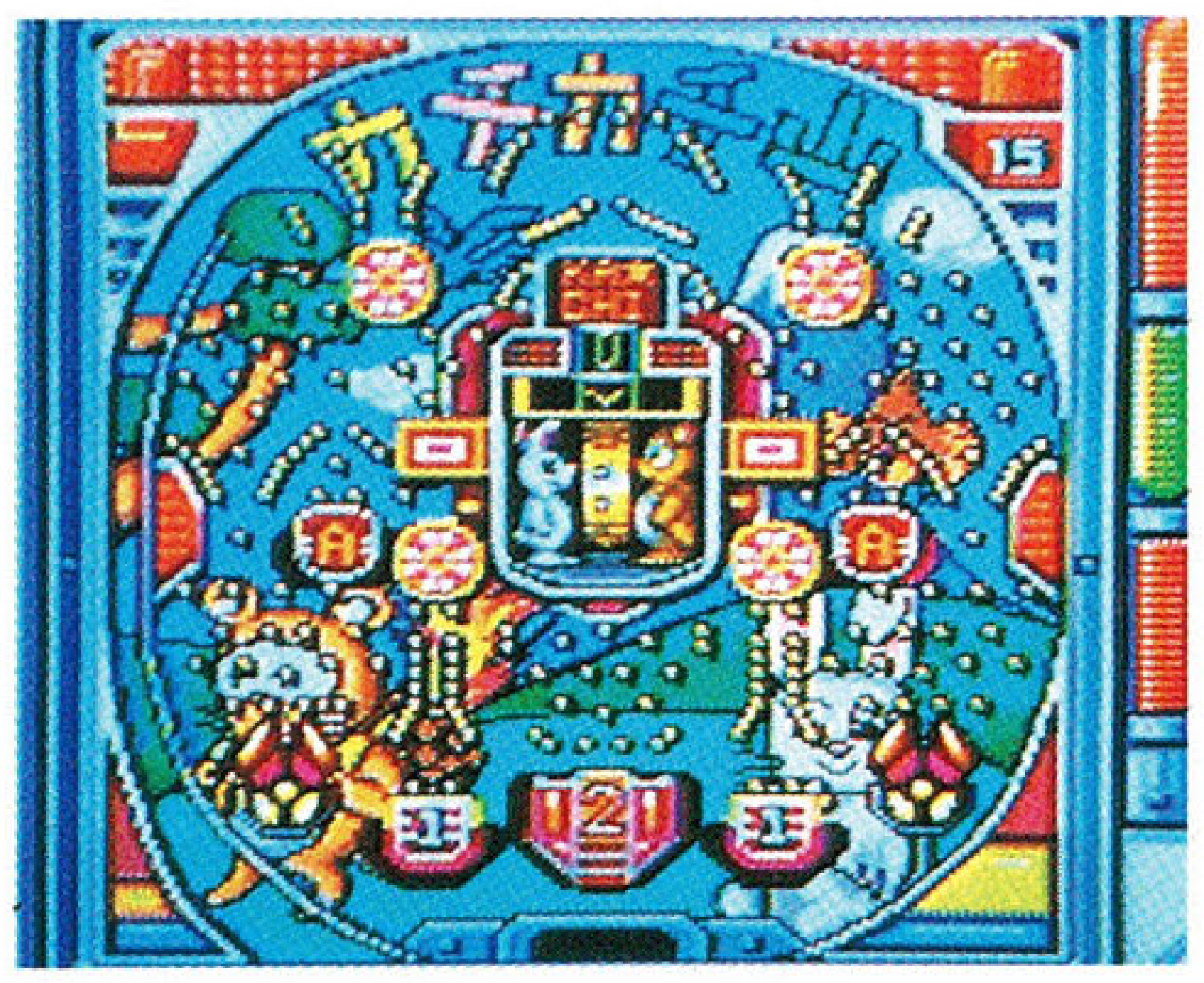
ストーリーが語られるオープニングのビジュアルシーン

パチンコ台はいろいろだ

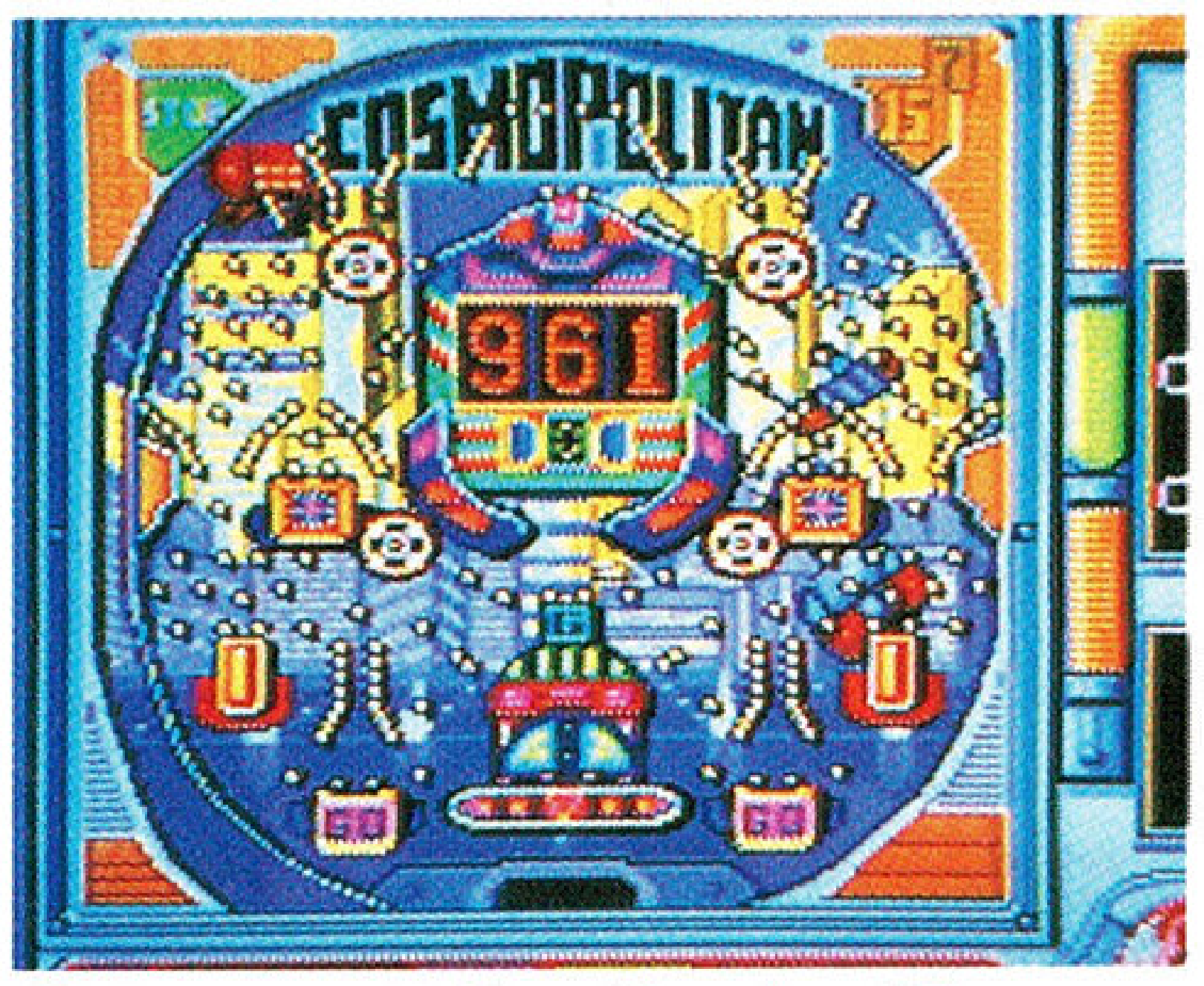
このゲームの特徴は豊富なパチンコ台にある。絵柄も様々、釘の状態などは千差万別。とにかく打ち止めをしないことには話が展開しない。店内にいる他の客にアドバイスを聞いて、がんばって打ち止めを目指そう。



打ち止めになる玉の数もいろいろ



様々なパチンコ台があるぞ



釘を見る機能を使い台を選べ

©The Walt Disney Company／SEGA・藤子不二雄Ⓐ／シンエイ／中央公論社／TBS／COMPILE／SEGA・SOFTVISION

連載第14回

懐かしのゲームに再びスポットを

MEGADRIVE History

SINCE 1988

—メガドライブヒストリー—

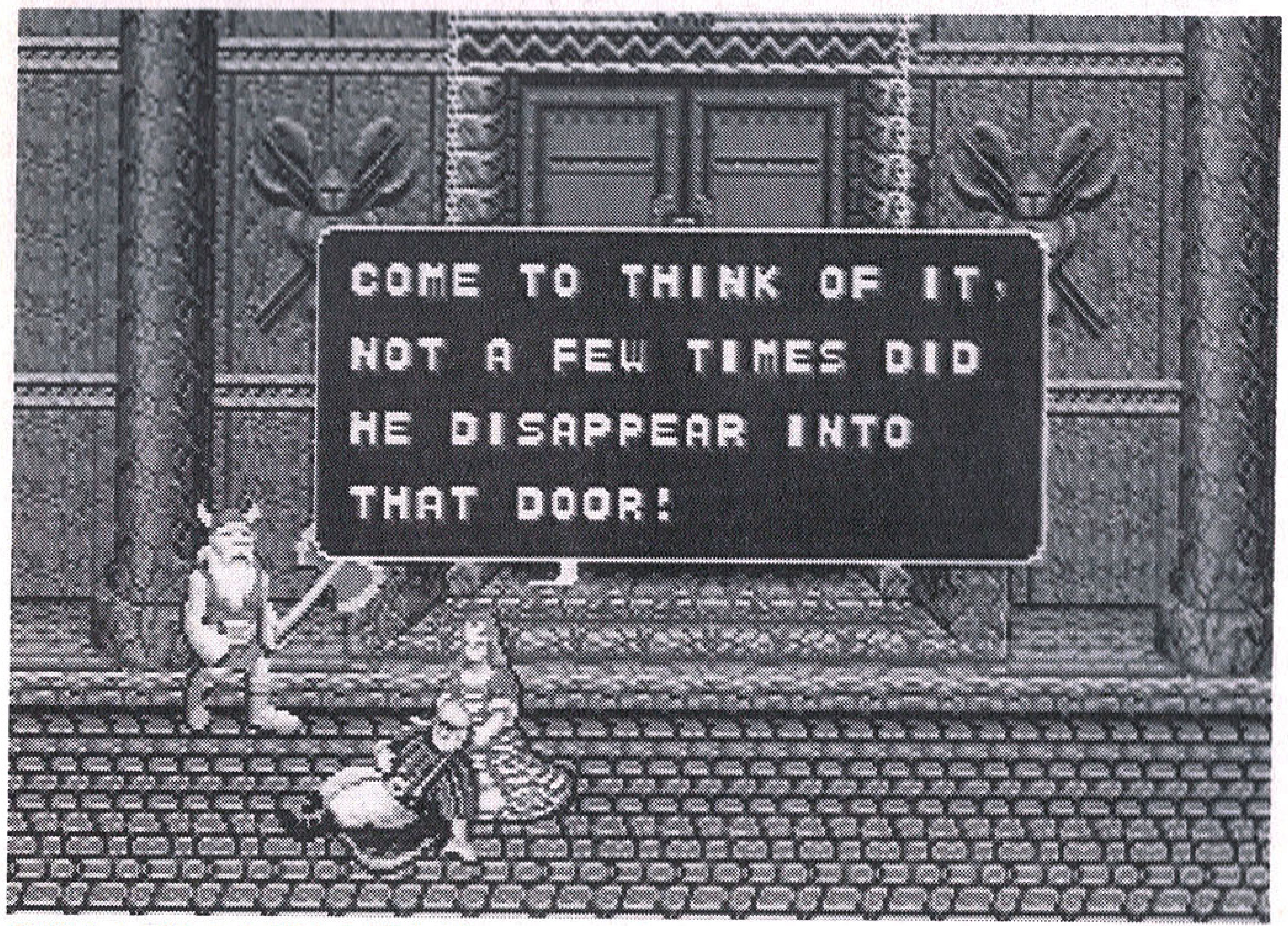
過去は戻ってこないけど、あのときの感動は忘れられない思い出になっているはず。もう一度だけ、リメンバー♡

ゴールデンアックス

メーカー	セガ	発売日	1989年12月23日
価　格	6000円(税別)	メディア	ROM(4Mbit)
ジャンル	アクション	継続機能	コンティニュー

温故知新　メガドライブ創成期の名作

「剣と魔法」という、RPGのようなファンタジー世界を舞台にしたアクション。基本的には業務用からの移植で、筋肉ムキムキの男たちが暴れまわる超硬派なゲーム内容に、シビレるユーザーが続出した。しかし、メガドライブ版はオリジナルステージやボスキャラが登場し、しかも対戦モードまでついている、とってもお得な一本だった。なお去年発売された「セガ・クラシック」の中に入っているものは、2人プレイができない、モンスターの悲鳴がポップになった、などの違いがあるのだ。


COME TO THINK OF IT, NOT A FEW TIMES DID HE DISAPPEAR INTO THAT DOOR!

◎鍛え上げられた筋肉と筋肉がぶつかりあう、マッチョなアクションゲーム

MAKER'S VOICE

'89年末に発売されて、今でも手放せない『ゴールデンアックス』。とにかくよくできていて、「大魔界村」に次ぐ名移植とうたわれているとかいないとか。2人同時プレイが可能なので、敵を倒そうとして味方をタコ殴りにしたり、ステージ間の休憩シーンで味方からアイテムを奪い取ったり、楽しいフィーチャーがいっぱいで、友情も一層深まったよね(?)。ゲーム中に積もり積もった恨みを解消するためのVSモードも用意されているところなんて、心憎いかぎり。後に、MEGA-CDの『セガ・クラシック』に収録されたのは1人プレイ専用バージョンだったので、やはりカートリッジ版は必須アイテムだね。

（セガ　HE広報担当　竹崎）

多事争論　お便りいただきました

初期のメガドライブは、業務用のゲームが忠実に移植されていたのが魅力だった。この『ゴールデンアックス』も業務用ではやった直後だったので、ちょうどいいタイミングで移植されたソフトだったと思う。このゲームの魅力は、なんといっても3人の個性あふれるキャラクタを選択できることだろう。そして、あのド派手な魔法が使えることだ。特にティリスのレベル6の魔法「ドラゴンブレス」で敵を全滅させると、すごく爽快な気分だ。とにかく僕にとってはすばらしい作品だったが、その後に発売された『II』と『III』が超駄作だったため、『ゴールデンアックス』のイメージが落ちてしまい残念な気分。また業務用では続編の『デス・アダーの復讐』が出ていますが、ぜひメガドライブに移植してほしいです。

（愛知県　モンキーパーク　16歳）

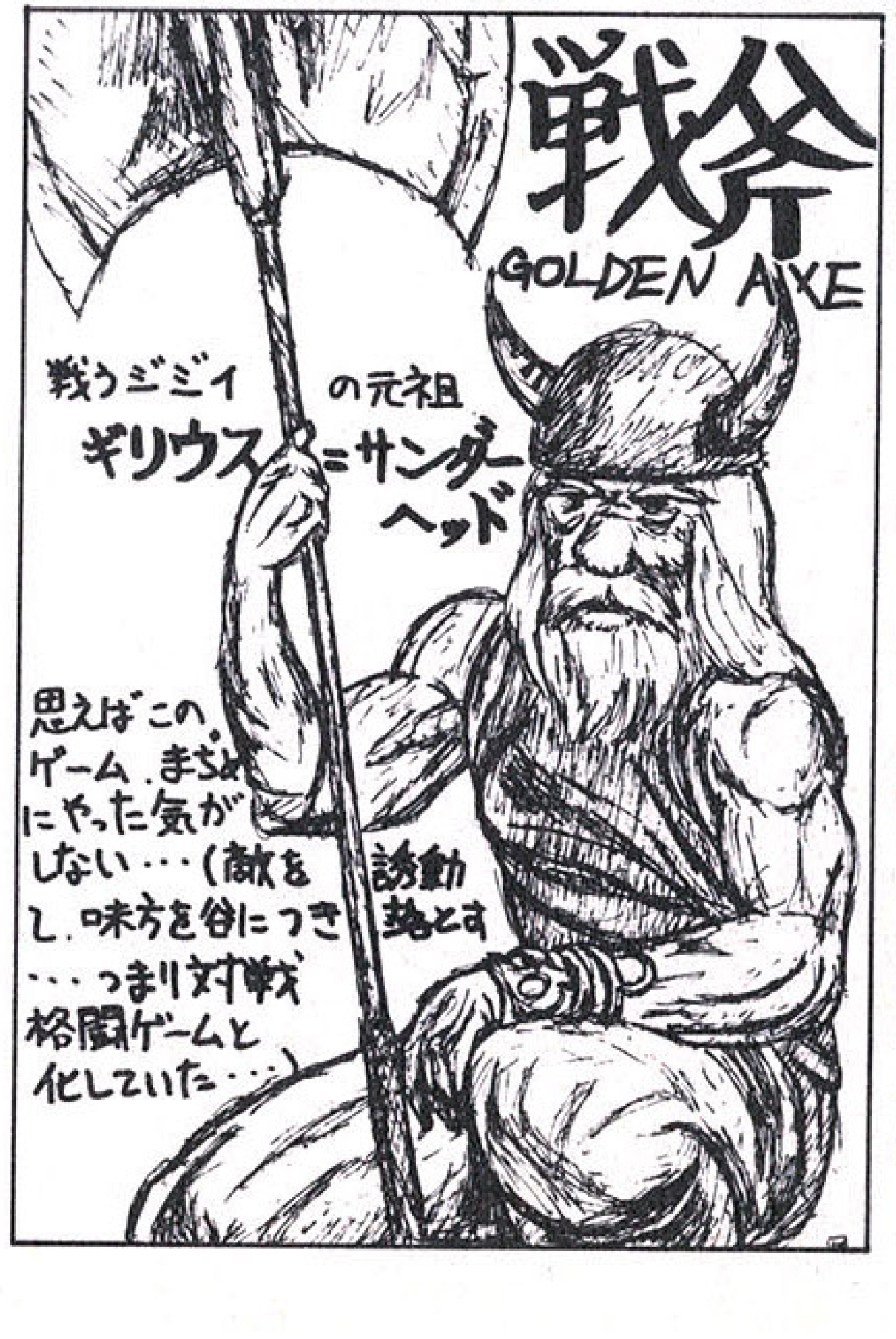
●細かいところは見逃すとして、確かに最初に見たときのグラフィックやサウンドの移植度には驚かされたな。ちょっぴり残念だったのが、エンディングが業務用と違ったことぐらい。それと業務用の話だが、現在新しい『ゴールデンアックス』シリーズが、開発進行中らしいぞ。

普通ならRPGやシミュレーションに使われるべき題材を、あえてアクションゲームで表現している珍しい作品。また業務用とマップが多少変わっているが、移植度は非常に高いと思う。特に好きなのがあの世界観。逃げまどう民衆や重々しいBGMが、ファンタジー世界の雰囲気を盛り上げてくれる。ただ個人的に、キャラ選択画面での血のしたたりや敵を倒すと画面上に残る死体など、業務用にあった残酷な演出がカットされているのが残念だった。

（奈良県　璃梅亜III世・X　18歳）

●あのバイオレンスな世界観は、カッコイイよね。逃げまどう民衆を攻撃したいと思ったことが、誰にでもあるハズ。え、オレだけ？

この『ゴールデンアックス』は僕とメガドライブを引き会わせる橋渡しをしたゲームでした。当時僕は、任天堂のゲーム機で遊んでいたのですが、あの美しいグラフィックを一目見た瞬間に感動をおぼえました。それ以来メガドライブは、僕の生活に欠かせないものとなったんです。そういう意味で、とてもありがたいゲームです。


戦斧
GOLDEN AXE
戦うジジイの元祖
ギリウス＝サンダーヘッド
思えばこのゲーム、まともにやった気がしない…（敵を誘動し、味方を谷につき落とす…つまり対戦格闘ゲームと化していた…）

◎広島県／ムーミそ・19歳。最強のジジイだな

（長野県　明石家さんま½　15歳）

●『ゴールデンアックス』でメガドライブを買ったという人は、確かに多そうだ。グラフィックを、ファミコンと比べちゃかわいそうだけど。

いつもゲームセンターでプレイしていた『ゴールデンアックス』。でもすぐゲームオーバーになってしまうので、損な気分を味わっていました。そして「一度でいいからクリアしてみたい／」と思っていたところ、おもちゃ屋さんでメガドライブ版を発見し、さっそく買いました。プレイしてみると、思っていた以上にゲームモードの種類があり、とても便利だった。僕はあまりゲームが得意ではないので、ビギナーモードと、オプションモードでライフを増加させたりできるのが、とてもありがたかったです。ただゲーム中のセリフが、全部英語なのでチンプンカンプンでした。

（大阪府　ニャンタ　14歳）

●確かに英語メッセージは、読めない人も多そうだね。

超新作ソフト情報

COMING SOON MD

季節はもう夏。強烈な日差しにも負けないホットなメガドライブゲームの最新情報が満載のこのコーナー、今月は密度の高い6ページでお送りしよう。

格闘アクションの続編だ

ベアナックルII

発売日未定／セガ
価格未定／ROM(容量未定)

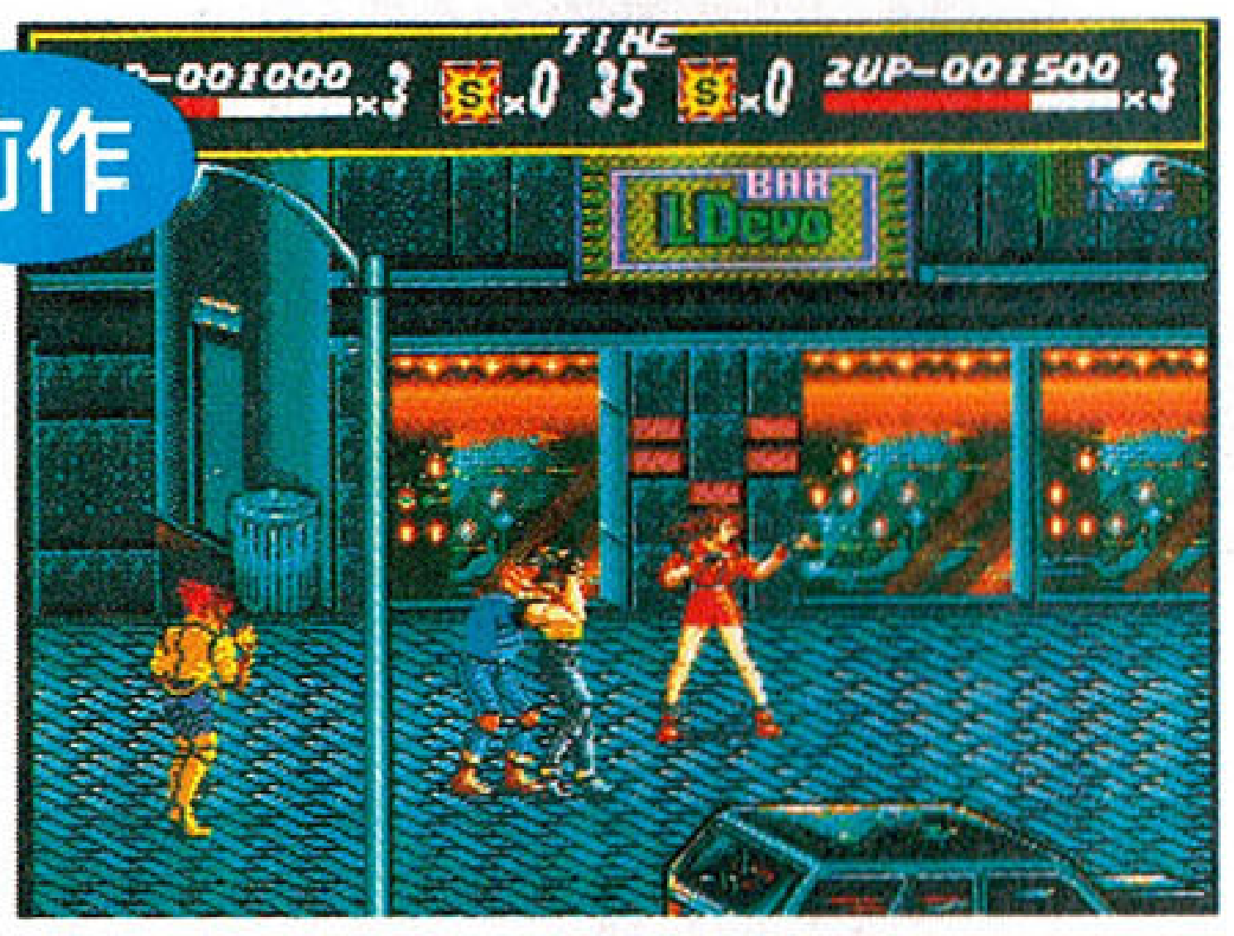
好評だった格闘アクションゲーム『ベアナックル』がついに続編が発表されたぞ。まだ開発途中だが、前作同様に敵キャラクタを殴り倒しながら進む横スクロールの格闘アクションで、ゲームシステムの大幅な変更はないようだ。興奮ものの2人同時プレイも健在だ。

ゲームミュージックはもちろん前作と同じく古代祐三が担当しているので、こちらも楽しみだ。

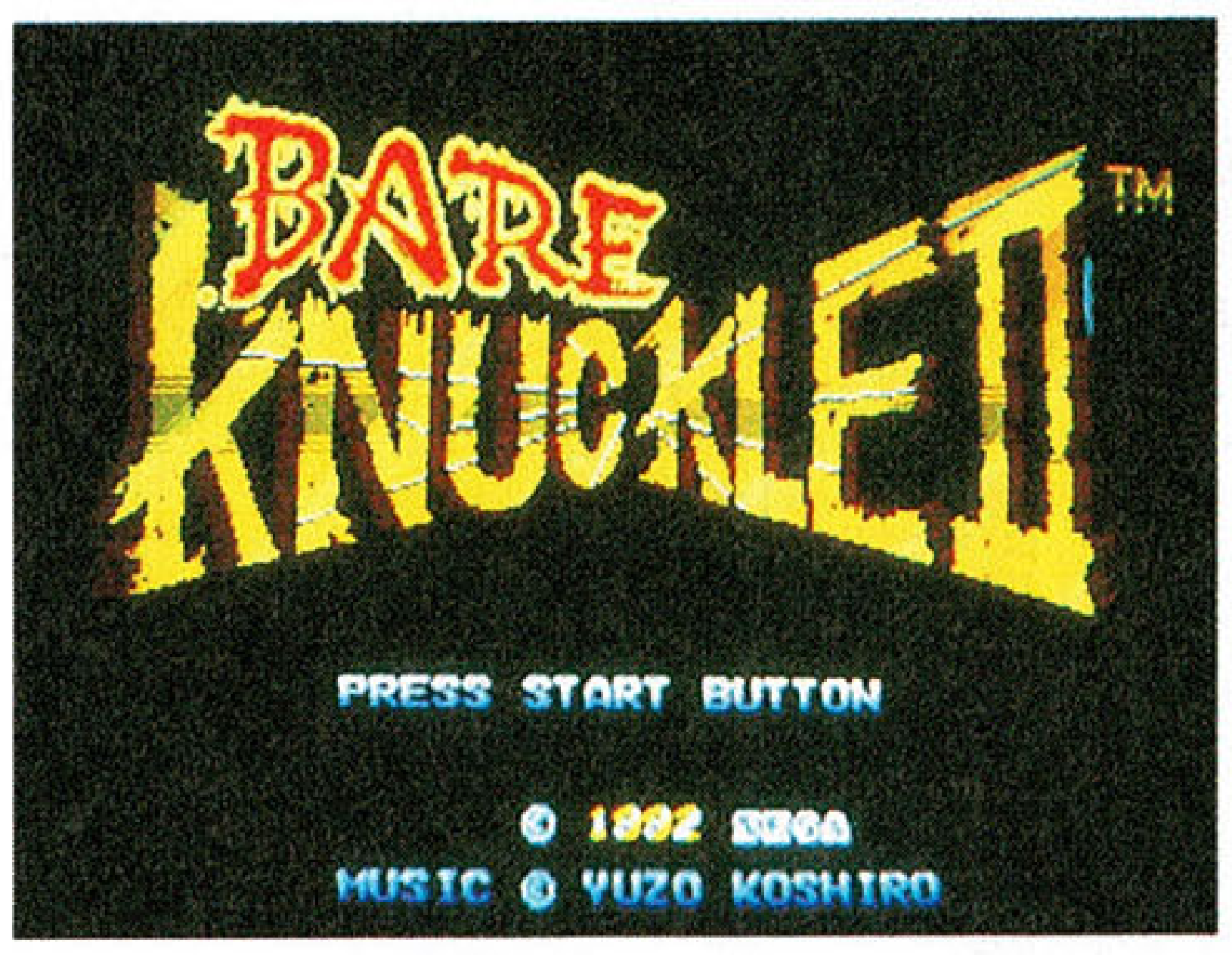
4人から2人が選べる

現段階で発表されている限りでの前作との相違点は、プレイヤーが選択するキャラクタが3人から4人に増えたことだ。前作からひき続き登場のアクセルとブレイズに加え、新登場の2人、大男のメイと黒人少年サミーの4人というメンバーだ。残念ながら前作のアダムはいなくなったようだ。各キャラの特徴をつかんで戦おう。

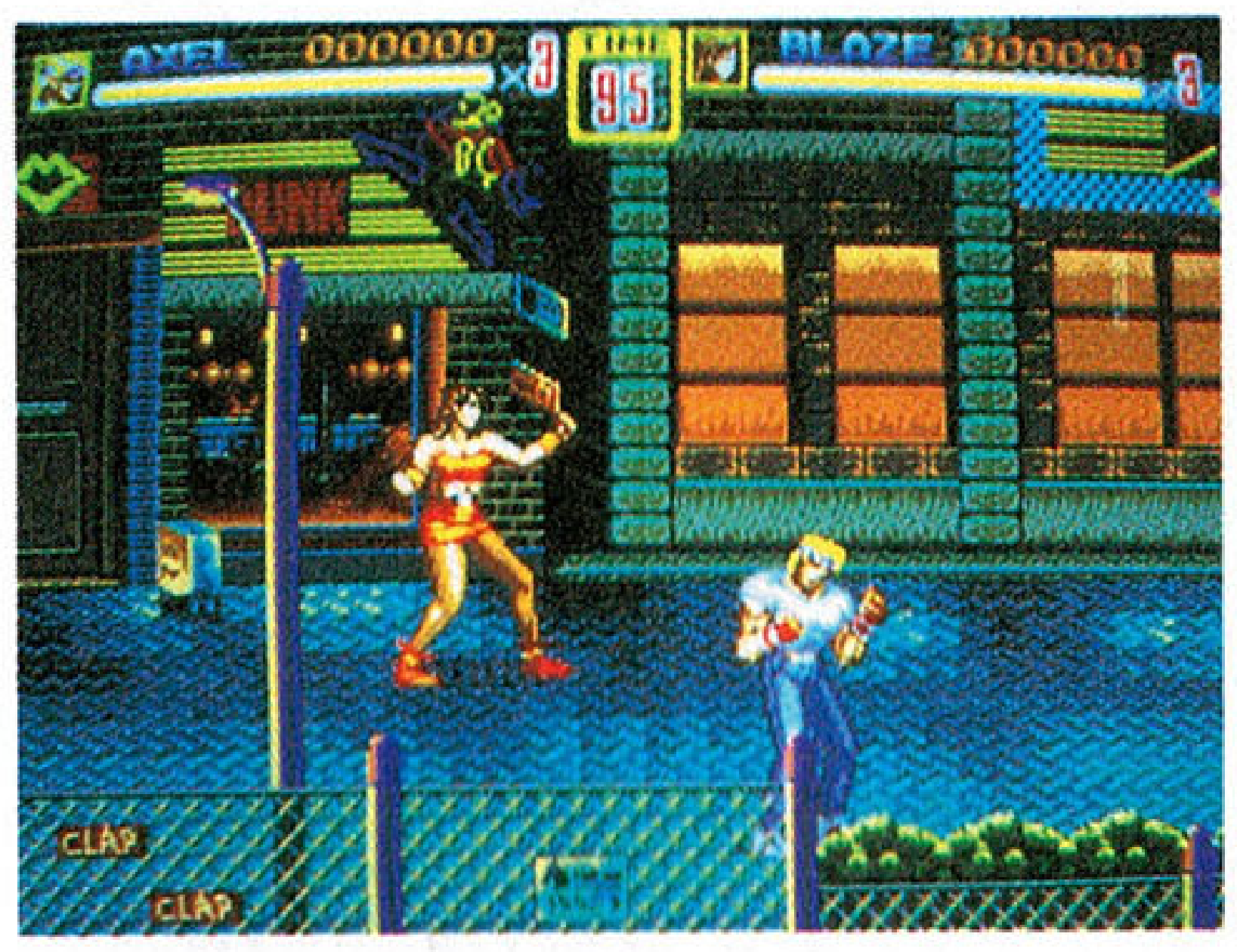
前作



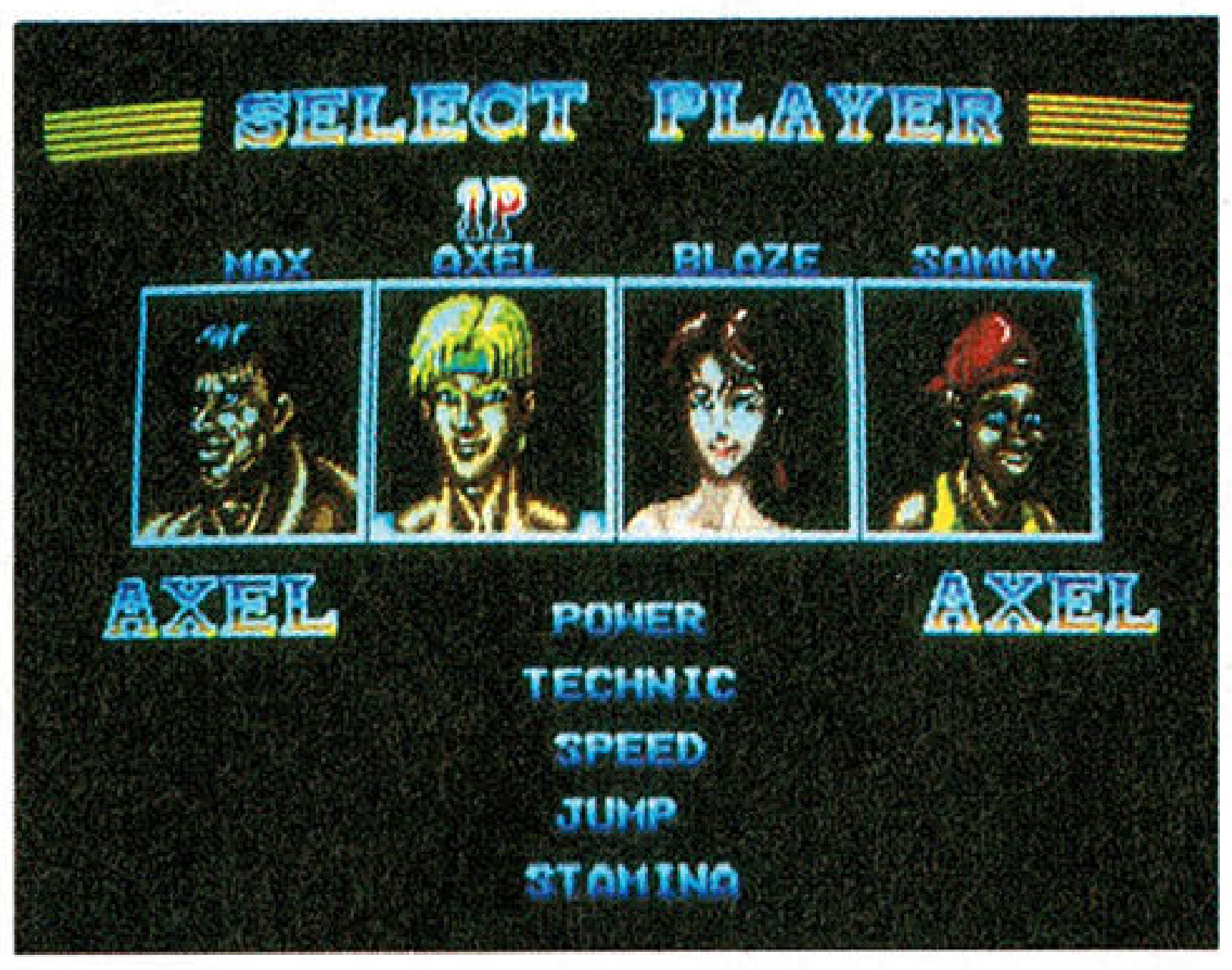
⬆熱い戦いと音楽が好評


BARE KNUCKLE II
PRESS START BUTTON
© 1992 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO

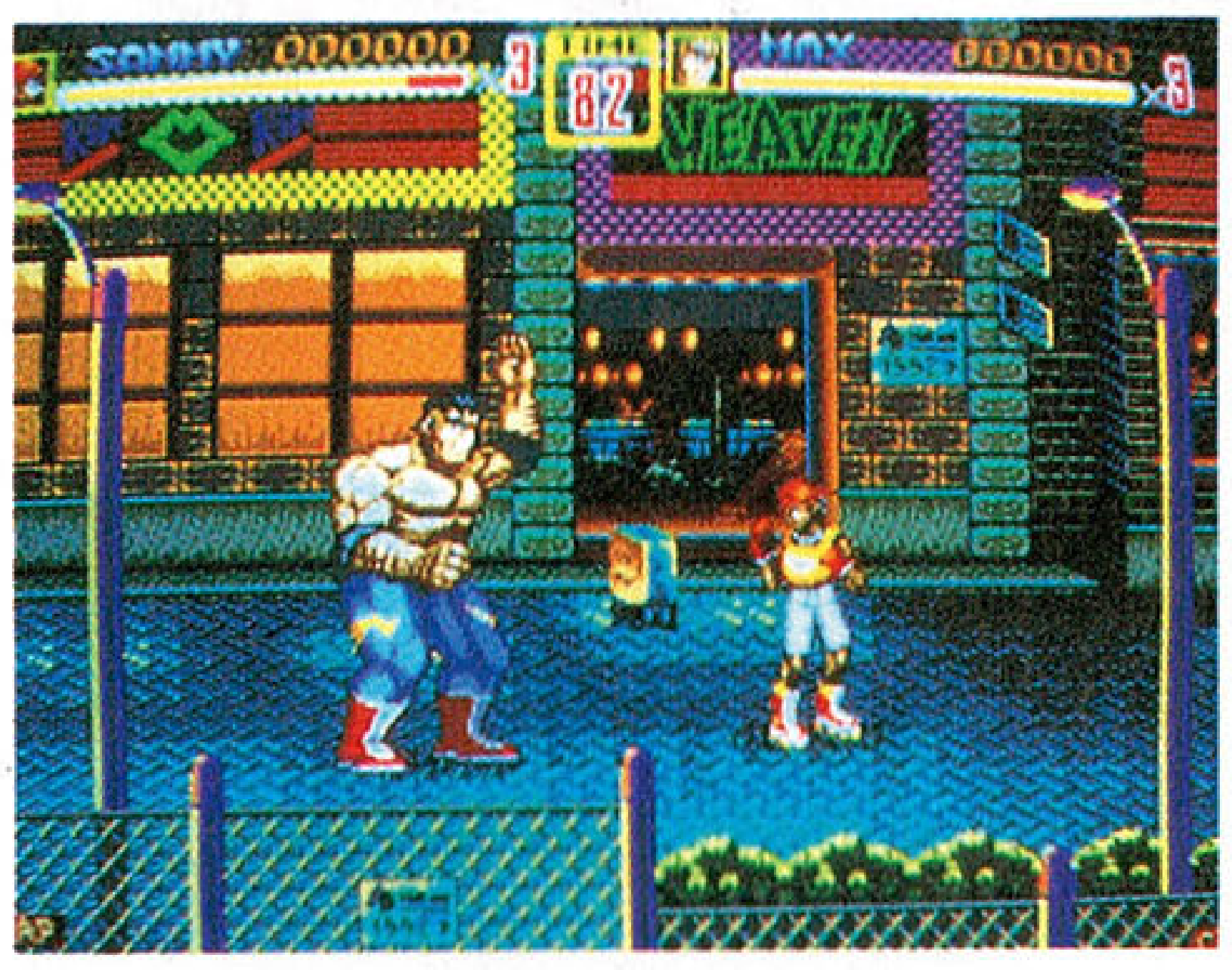
⬆タイトル画面。音楽担当は今回も古代祐三なのだ



⬆前作から引き続きの登場、ＢＬＡＺＥとＡＸＥＬだ


SELECT PLAYER
MAX
AXEL
BLAZE
SAMMY
AXEL
AXEL
POWER
TECHNIC
SPEED
JUMP
STAMINA

⬆キャラクタの選択。前作では３人だったが、『II』では４人からだ



⬆ＡＤＡＭに代わって登場のＭＡＹとＳＡＭＭＹなのだ

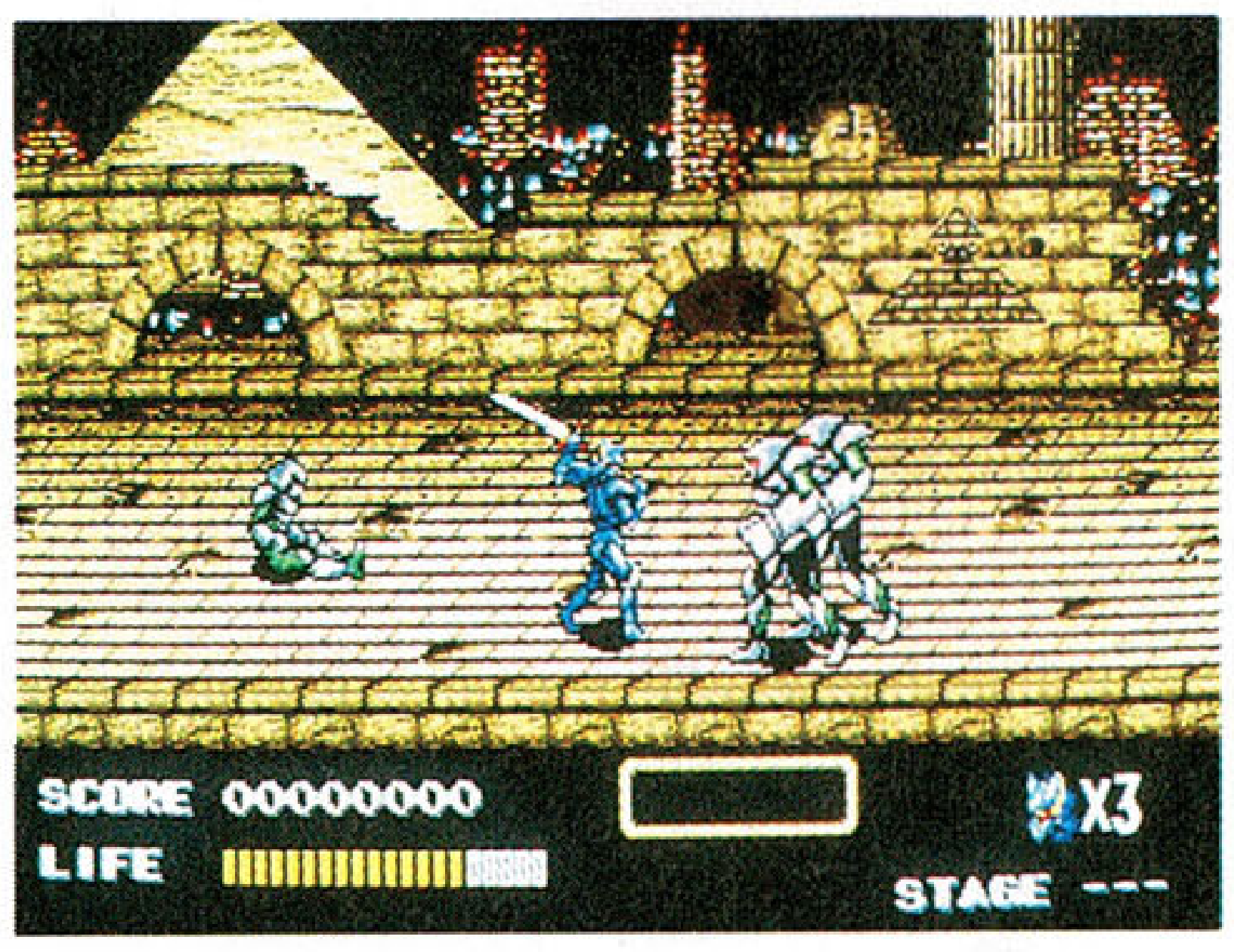
人気コミックがアクションに

マジンサーガ

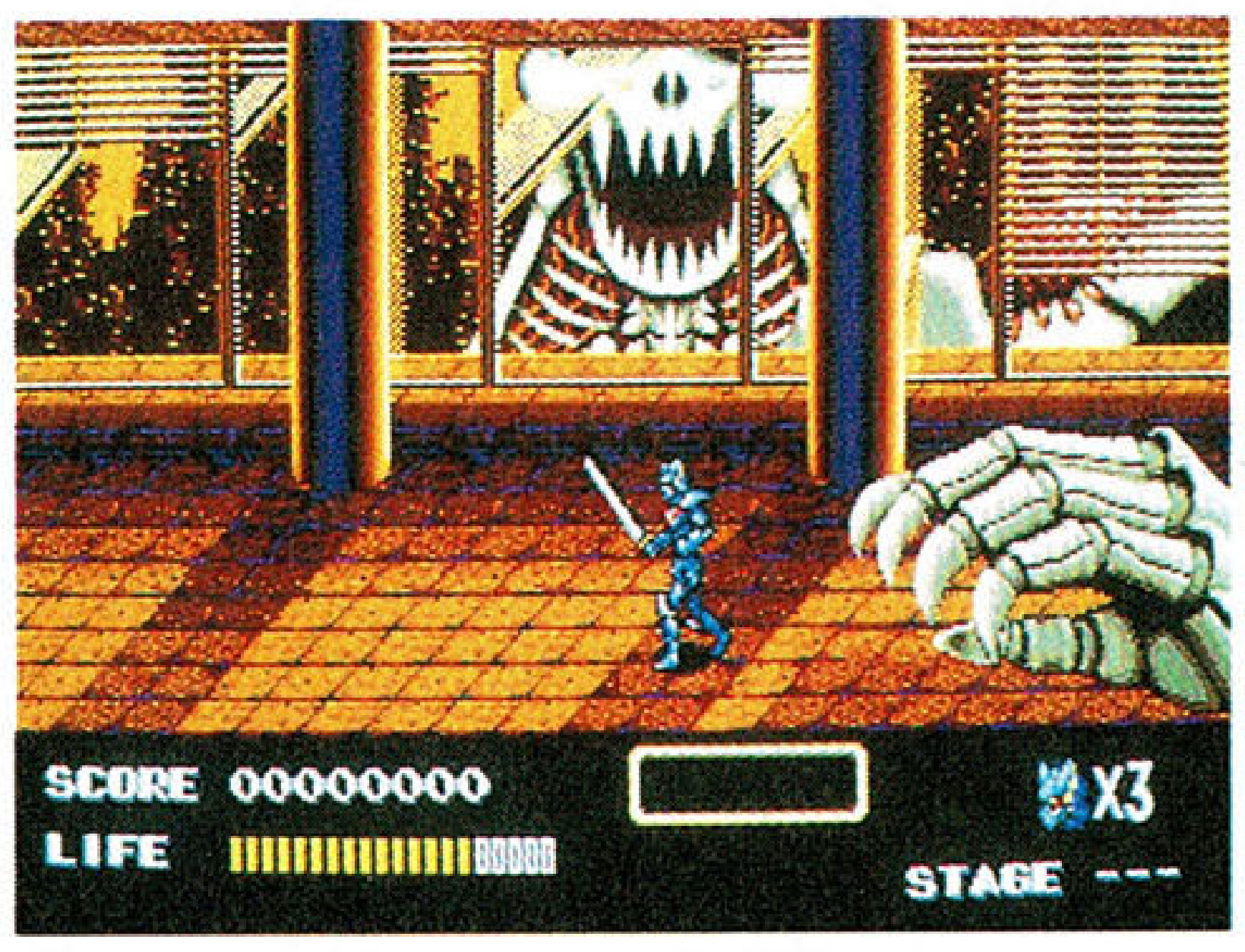
11月発売予定／セガ
価格未定／ROM(容量未定)

元祖ロボットアニメ「マジンガーZ」を今風にリメイクして話題を呼んだコミック「マジンサーガ」が、メガドライブ用のアクションとして登場だ。

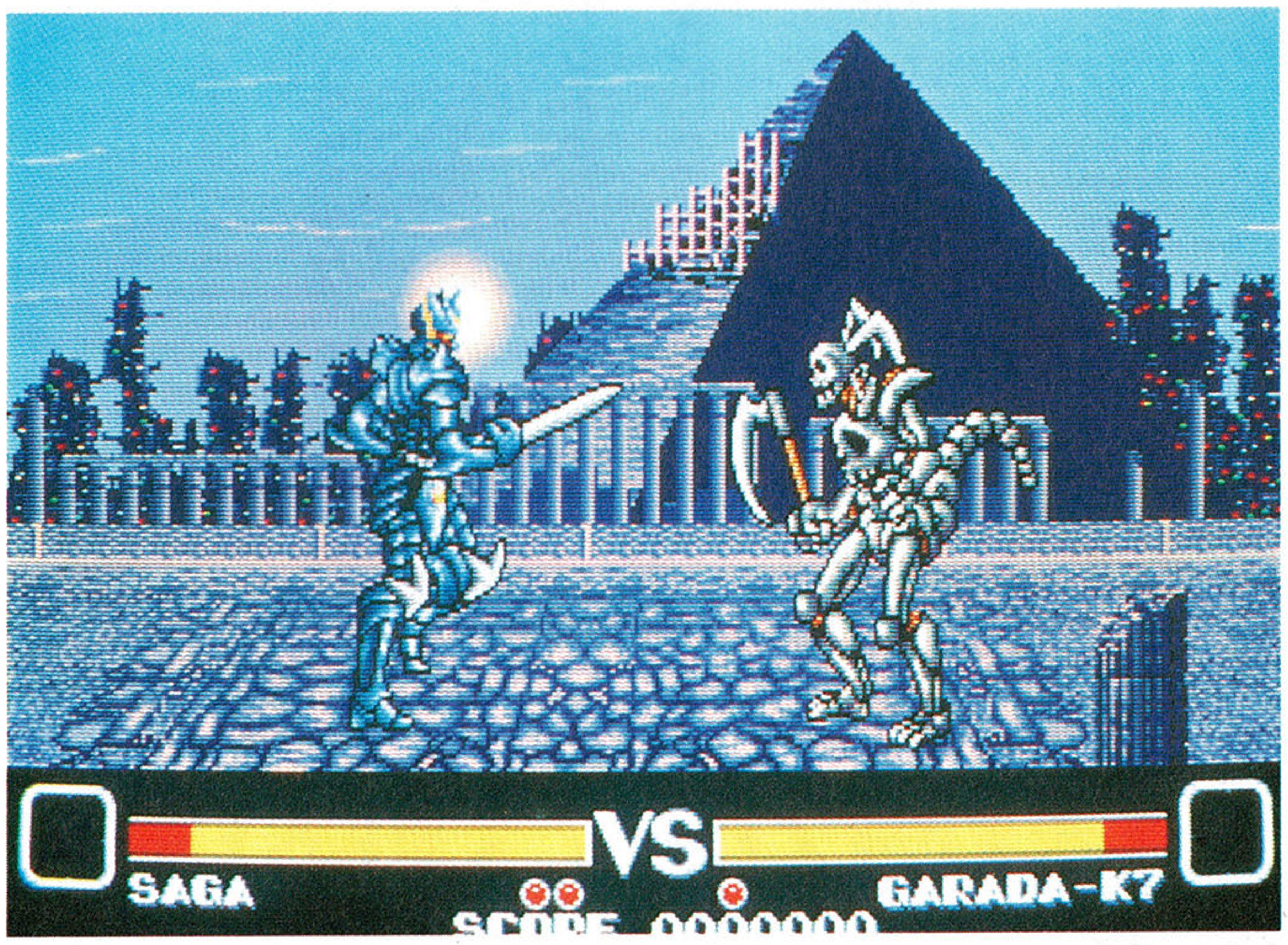
最初は小さい主人公キャラが剣を使いザコ敵を倒していく。そしてボスと戦うときは巨大化してダイナミックに戦うのだ。


SCORE 0000000
LIFE
X3
STAGE ---

⬆敵をけちらし進め！


SCORE 0000000
LIFE
X3
STAGE ---

⬆巨大な敵、ガラダが襲ってくる


VS
SAGA
GARADA-K7
SCORE 0000000

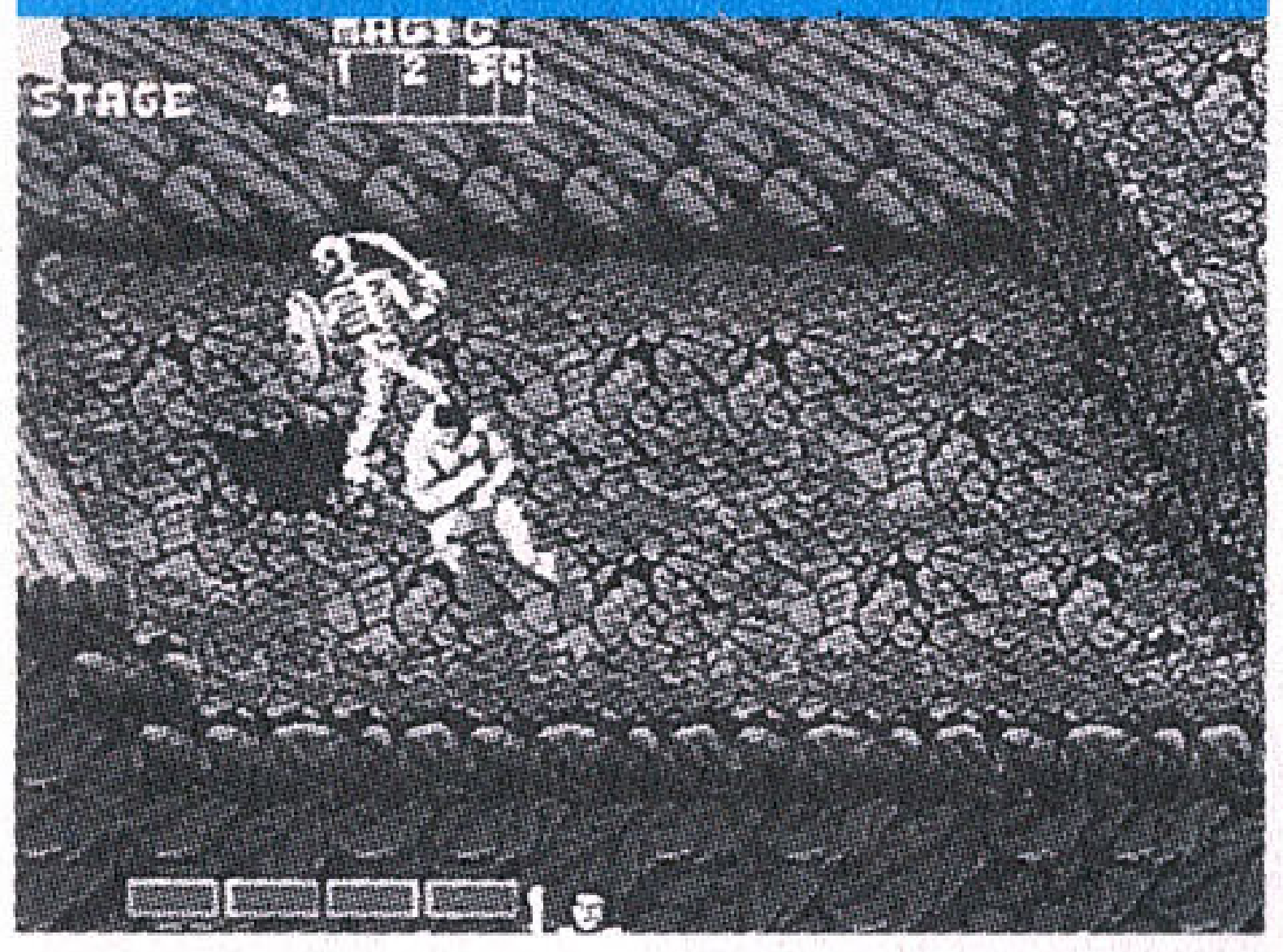
⬆エネルギーをため、巨大な闘神と化す。超巨大な２キャラクターがなめらかに動き戦うさまはまさに圧巻。血沸き、肉踊るって感じ

©SEGA・ダイナミック企画／永井豪／SEGA

いまさら攻略 「落とし」のテクニック

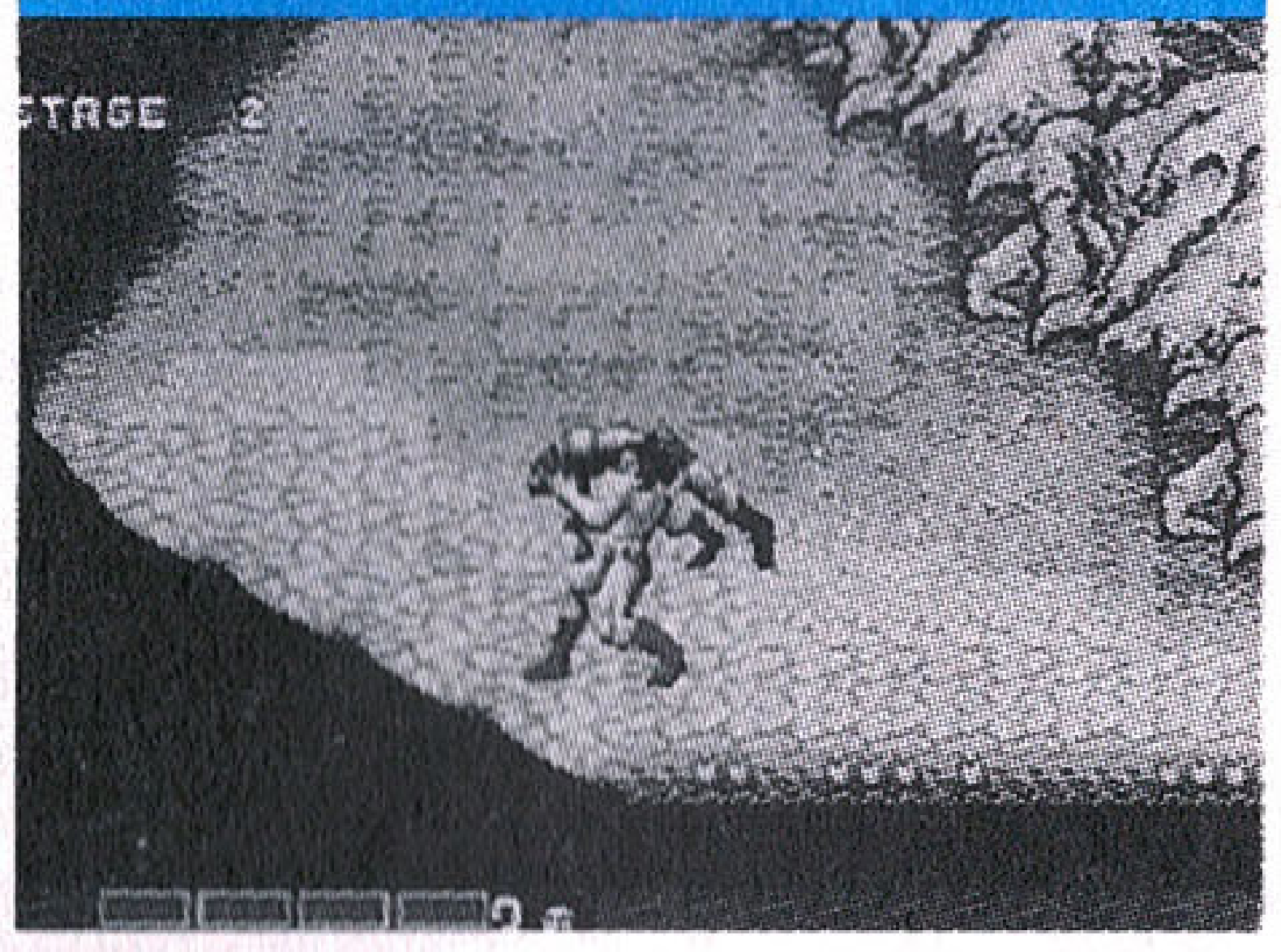
このゲームでは後のステージほど、ザコ敵がたくさん出現する。そのザコ敵に囲まれた場合、有効なテクニックが「落とし」だ。これは地形上「崖」になっている部分に、敵を突き落とすこと。もちろん突き落とした敵は、いくら体力が残っていても一撃で画面上から消え去る。そしてステージ１以外のすべてのステージに、この「落とし」ポイントが多数存在する。これを有効に使えば、楽に先に進むことができるぞ。なおステージ7では、出現するすべての敵を落とせる。狙え「落とし」クリア！

ポイント① ダッシュアタック



○短く２回同じ方向キーを押すとダッシュ。その状態で攻撃ボタンを押す

ポイント② つかみ投げ

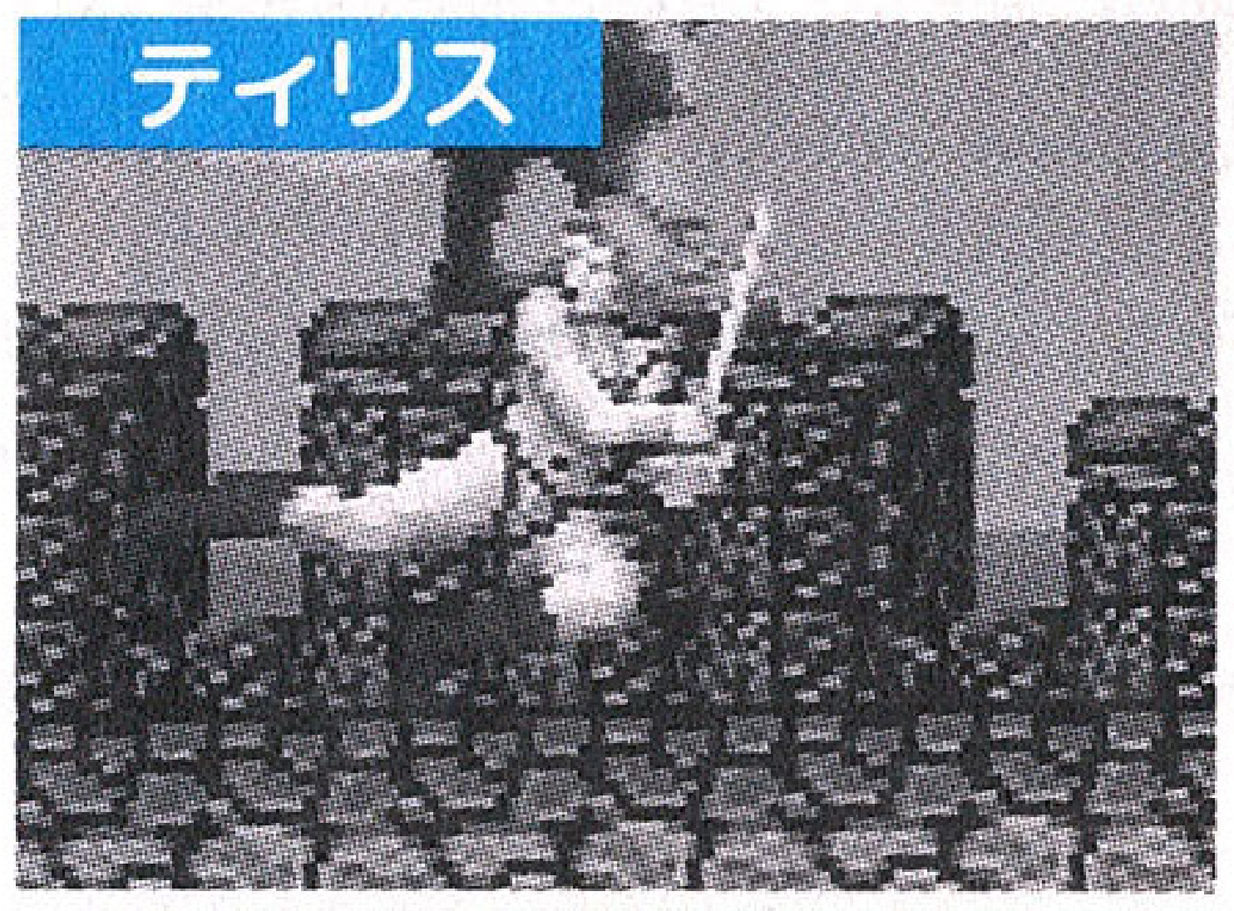


○2、3回殴ってから、近づいて攻撃すると自動的にかつぎあげて投げるぞ

「落とし」と各キャラの相性

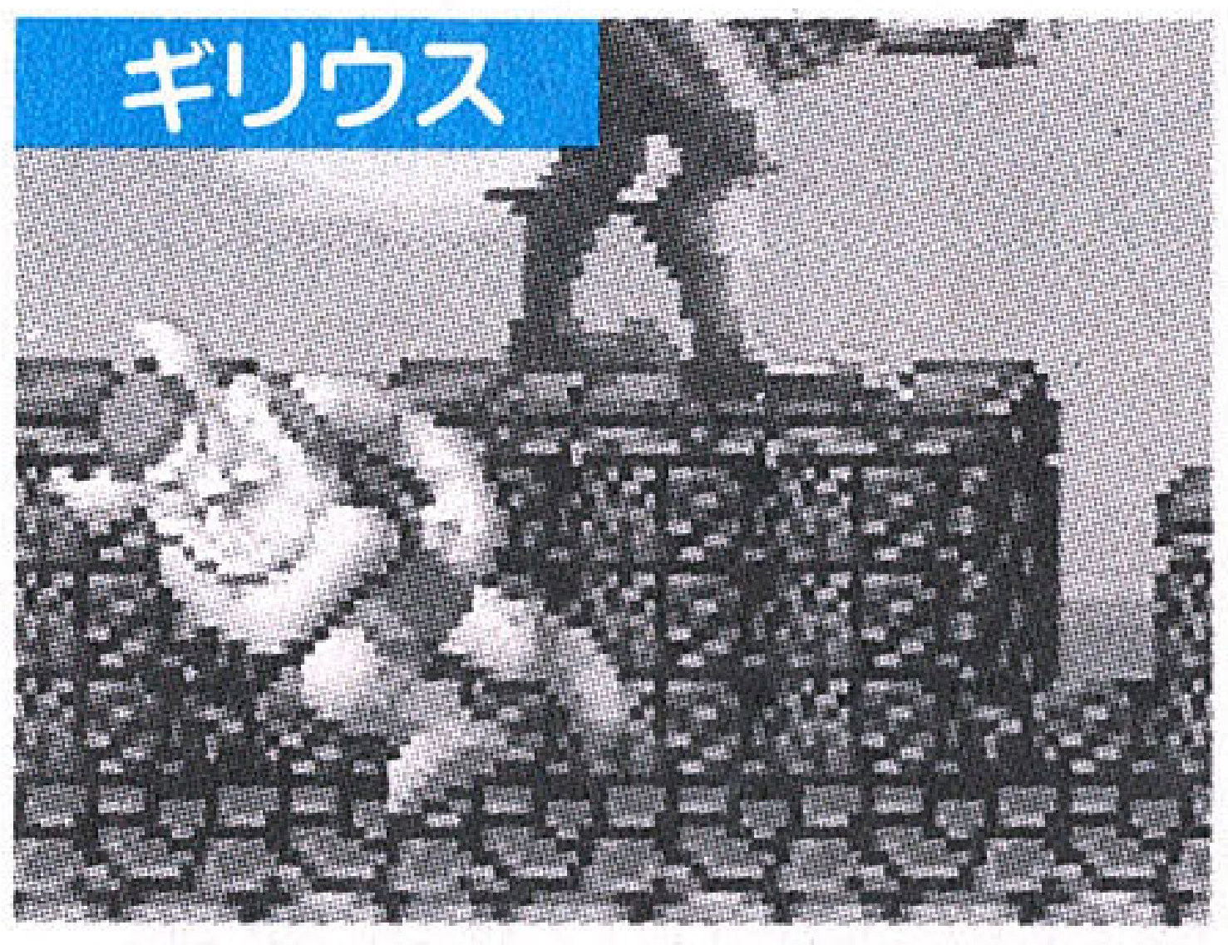
「落とし」の際、一番重要になるのが、画面端で「ダッシュアタック」した場合の、攻撃の有効な範囲である。その攻撃有効範囲で3キャラ中、一番画面端の敵を攻撃できるのはギリウス。次が長い足のティリス。アックスはタイミングを少し間違えると、すぐに敵に反撃されるので注意。

ティリス



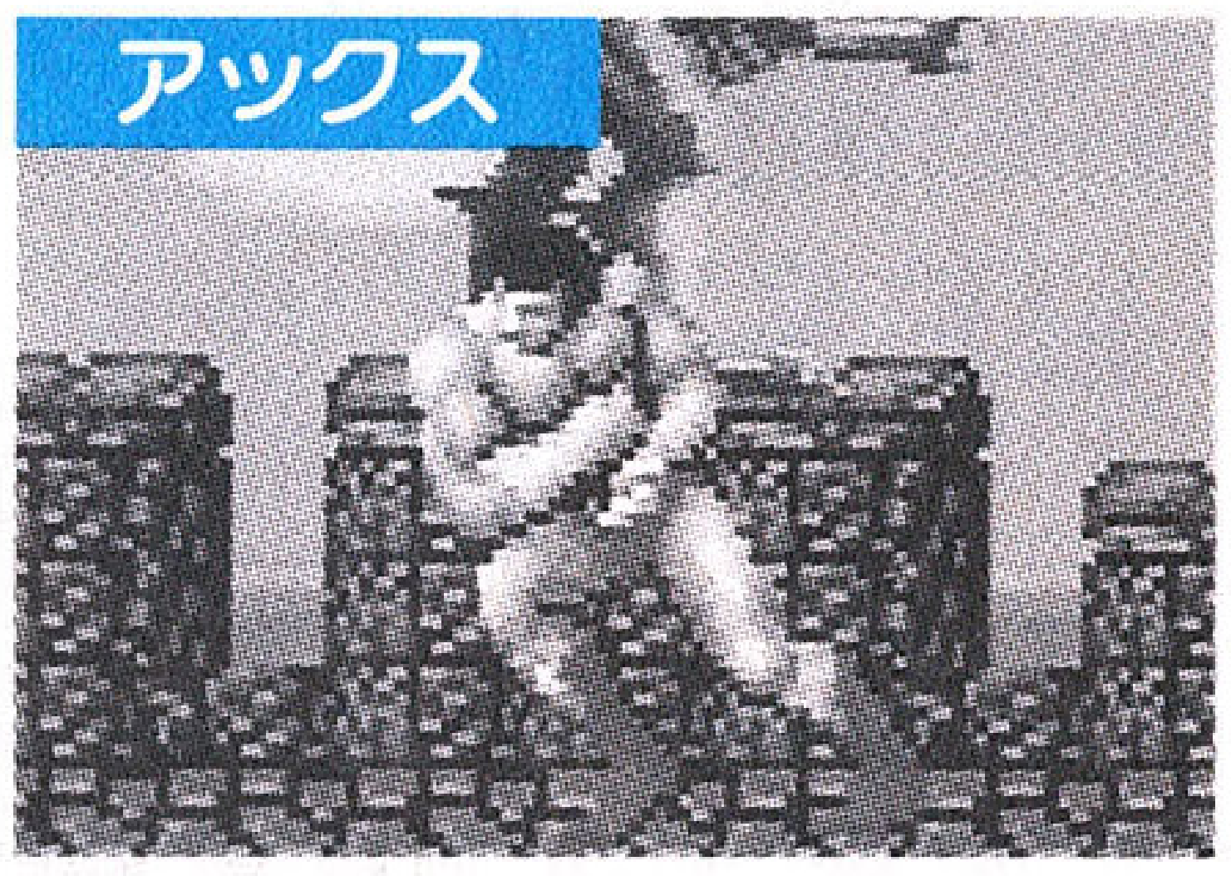
○美しく長いおみ足で、敵を一蹴。別名「ライダーキック」…

ギリウス



○兜の２本のツノで、敵を突き刺す。画面端の敵を攻撃するには一番

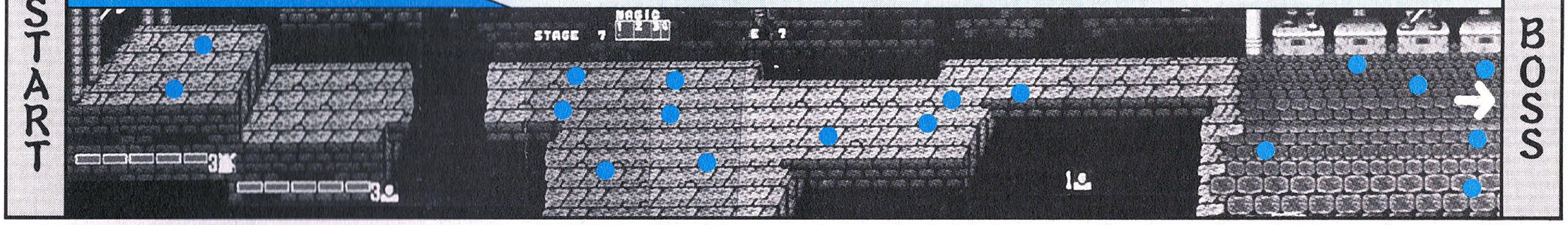
アックス



○肩からぶつかっていく、体育会系ショルダータックル。でも弱いの

STAGE 7 MAP すべての敵を落としまくれ!!

※●印は敵出現ポイントです。



HYPER MANIAC MUSCLE MAGAZINE 筋肉FAN

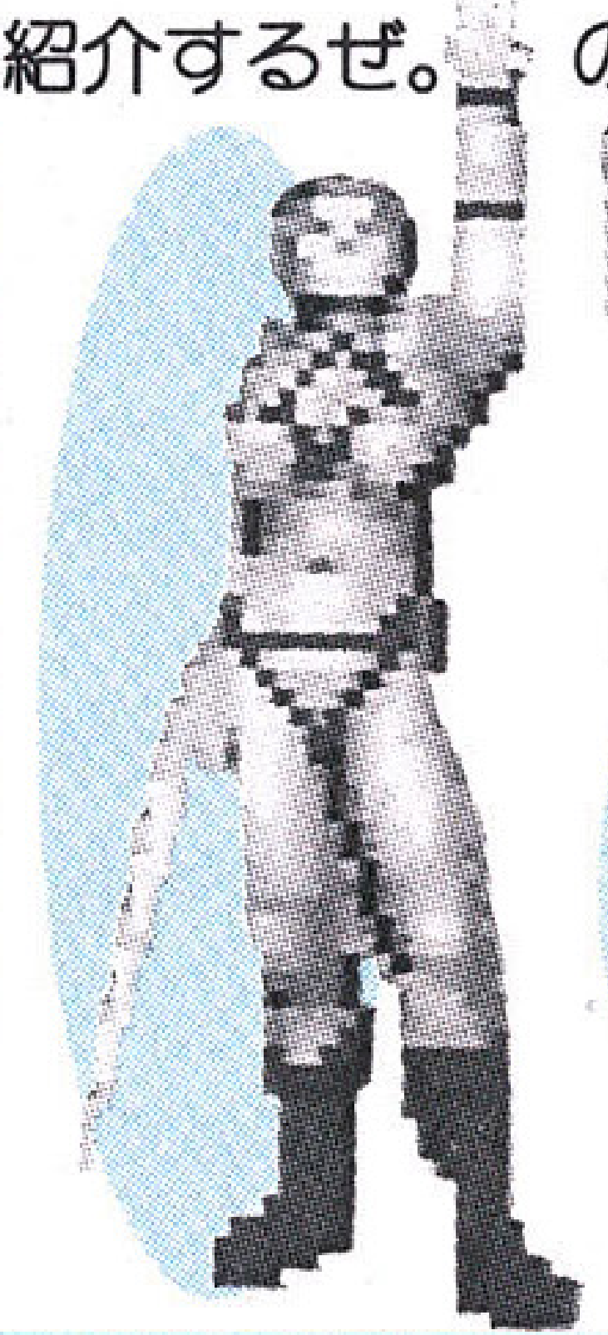
イエーイ♡　全国1000万人の筋肉マニアの諸君、待たせたな。今回は、みんなの憧れのまと『ゴールデンアックス』のキャラにスポットを当ててみたぜ。うねる筋肉や飛び散る汗の臭いに失神するなよ、ベイブ。

○肉塊に翻弄されるアックス。あぁっ…

ムキムキ① ティリスに夢中♡

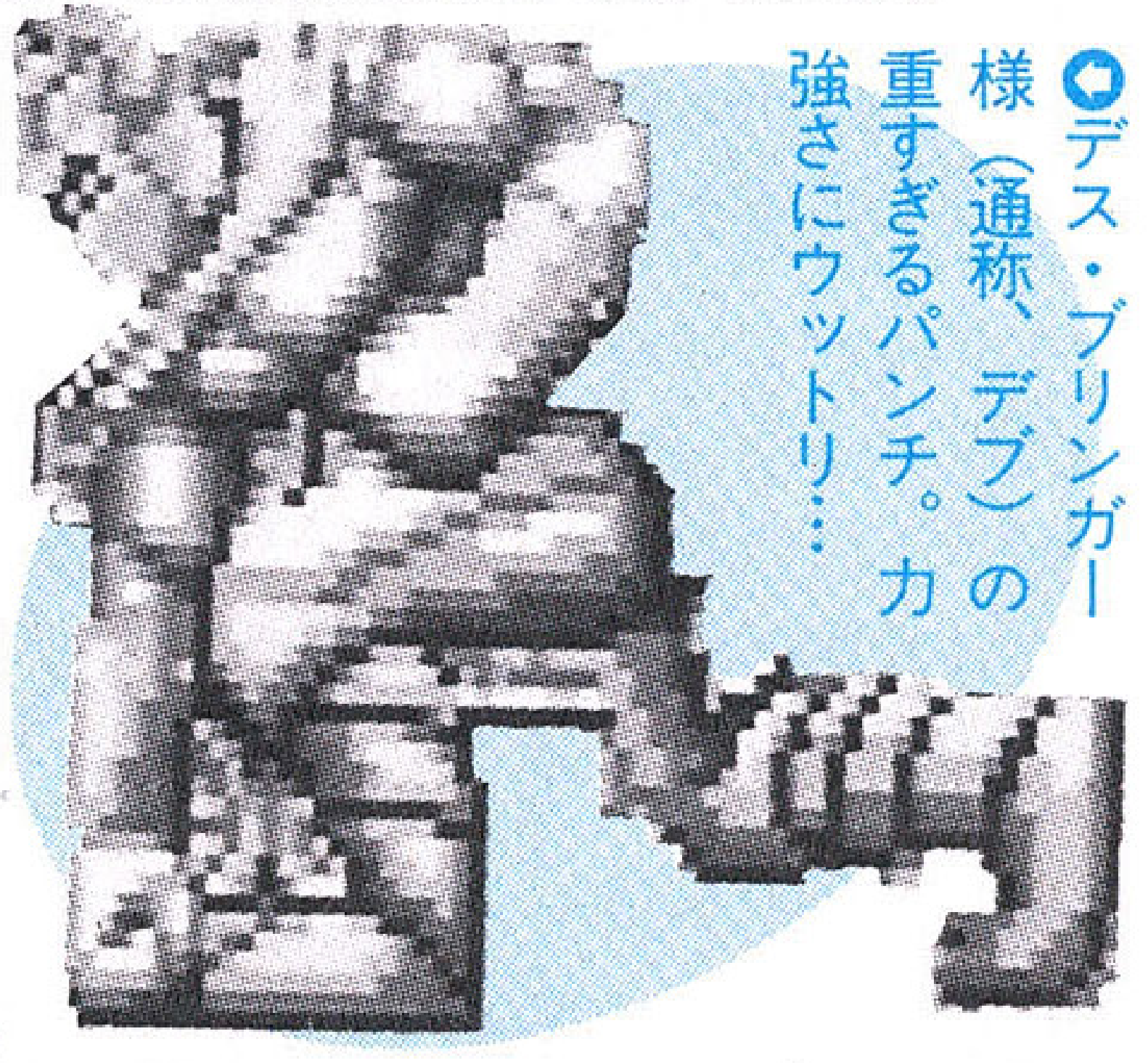
最初に紹介するのは、ティリスちゃん。ゲーム中の、彼女の艶かしい後ろ姿は、鼻血ブーだよな。ここでは彼女の魅力をアップで紹介するぜ。

○鍛え上げられた肉体は、とってもセクシー♡



ムキムキ② デス・ブリンガー様

お次は、ラストボスのデス・ブリンガー兄貴だ。やっぱり兄貴の魅力は、その鍛えられた超人的な肉体。そこから繰り出される攻撃は超強力だし、おまけに魔法まで使えるというパーフェクトな兄貴。早くマスクの下の素顔を見せておくれよ。

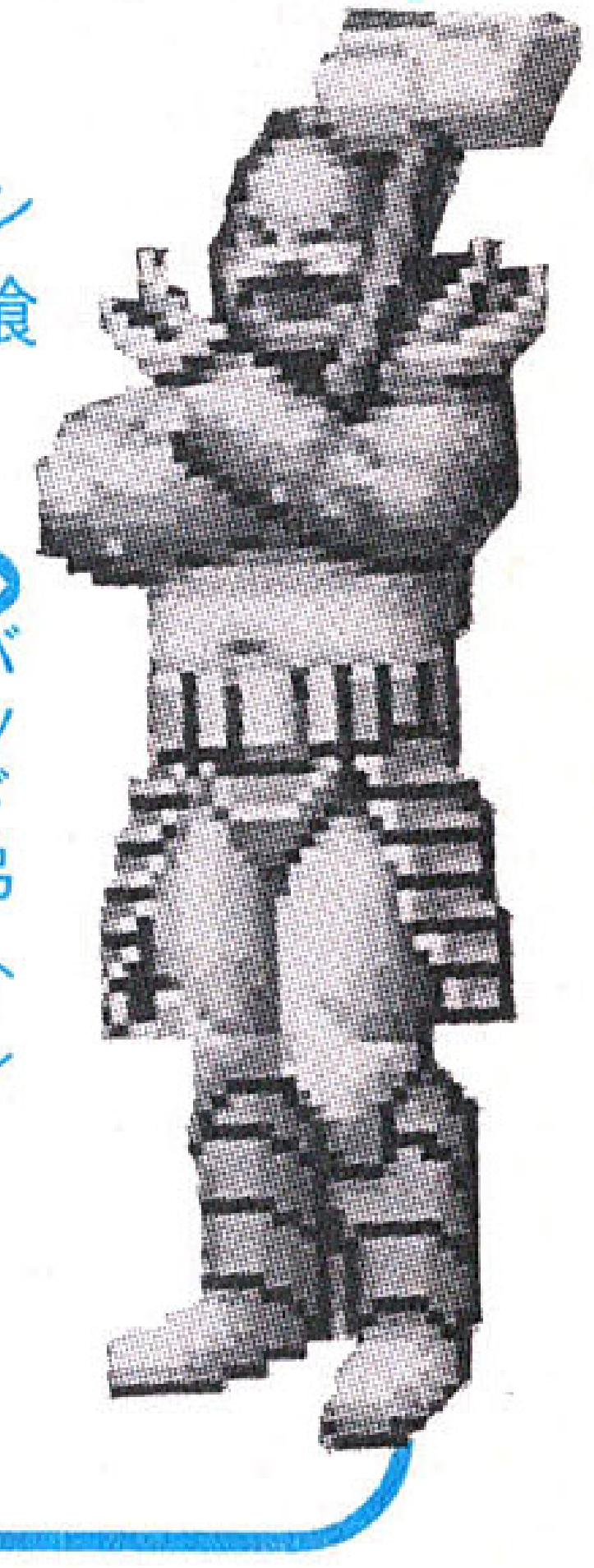


○デス・ブリンガー様（通称、デブ）の重すぎるパンチ。力強さにウットリ…

ムキムキ③ 悶絶。バッド兄弟

最後はもちろん、バッド兄弟さ。精悍なスキンヘッドもイカスけど、それよりもあのぶよぶよな肉体にメロメロだよな。あの巨大な腹に押しつぶされてみたいぜ！

○バッド兄貴の、モーレツなショルダータックル。こんなの喰らったら、ペシャンコだよ



○バッド弟（？）の豪快なポージング。腹が揺れるぞ

MEGA DRIVE
メガドライブ

コミックス・ゾーン

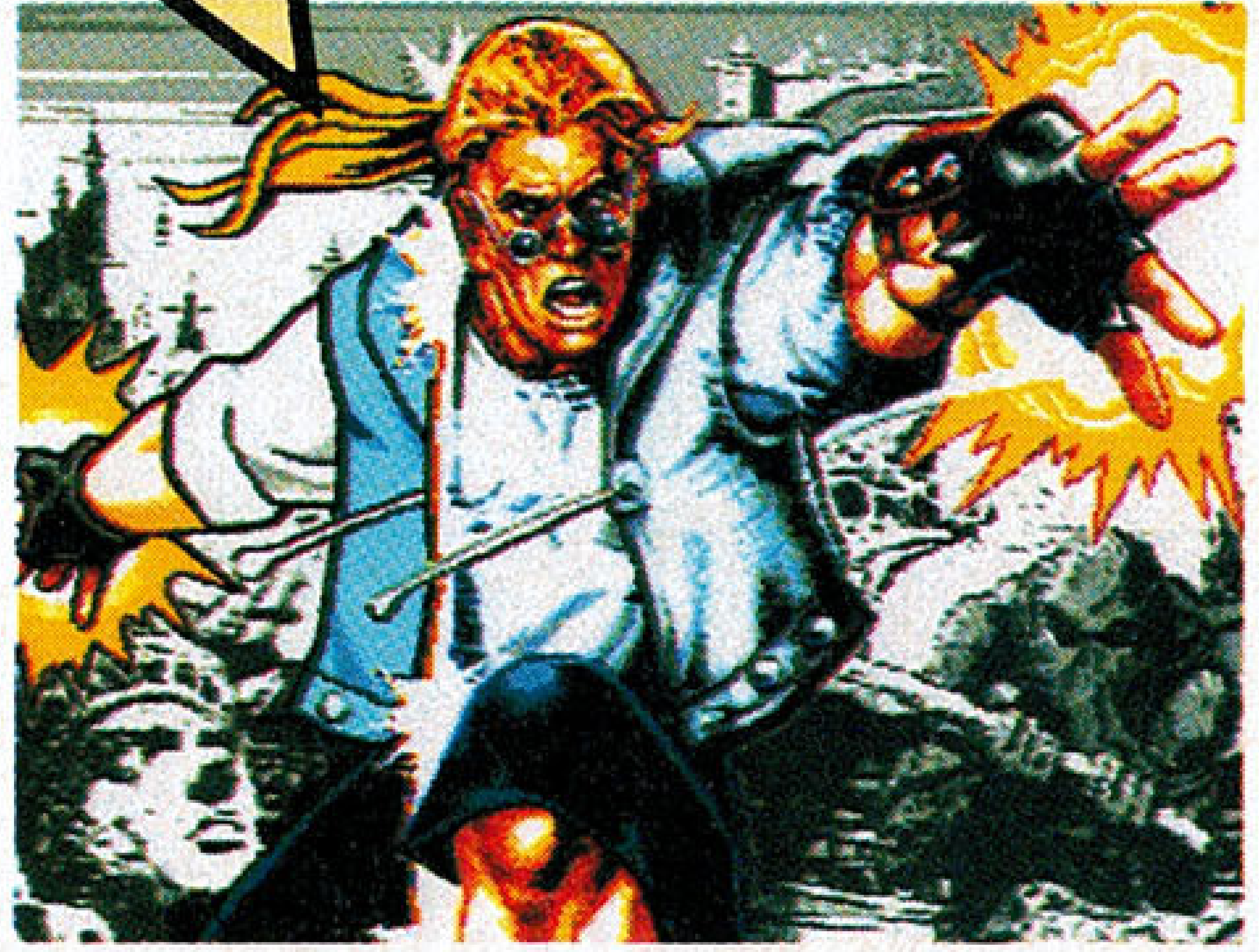
●セガ
●7月28日発売
●7,800円
●ACT／24M
●1人プレイのみ

とても漫画家には思えぬ筋骨隆々の男、ターナーの繰り広げるハードでバイオレンスな冒険アクション巨編！ 身体を鍛えておけばいざというときに漫画の世界に引き込まれたときにも役立つってもんだね。

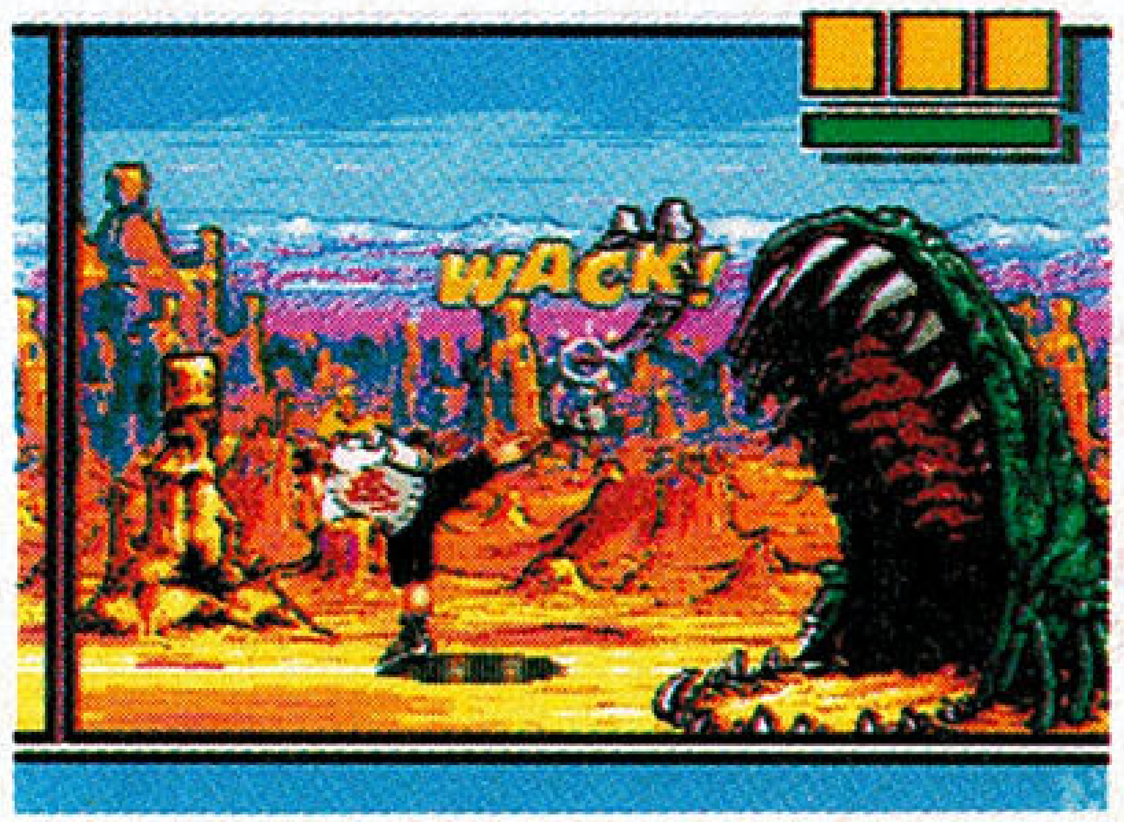
アメコミの世界で所狭しと大暴れ！

駆け出しの漫画家ターナーは自分の描いている漫画「コミックス・ゾーン」の中に突如引き込まれてしまった！　それは彼の描いた漫画の悪党モータスが、狭いコミックス・ゾーンの世界から抜け出す能力を得てしまったからだ。モータスの野望の前に立ちふさがる障害はただ1人、それが原作者のターナーだ。そこで奴はターナーを漫画の世界に閉じ込めたのだ。あやうし！　ターナー！と、いかにもアメリカンなノリのこのゲーム。その内容は、かなり手ごたえのあるアクションだ。上・中・下段の攻撃に加え、必殺の飛び回し蹴りや延髄蹴り（！）などとにかく爽快。演出もハデハデだ！

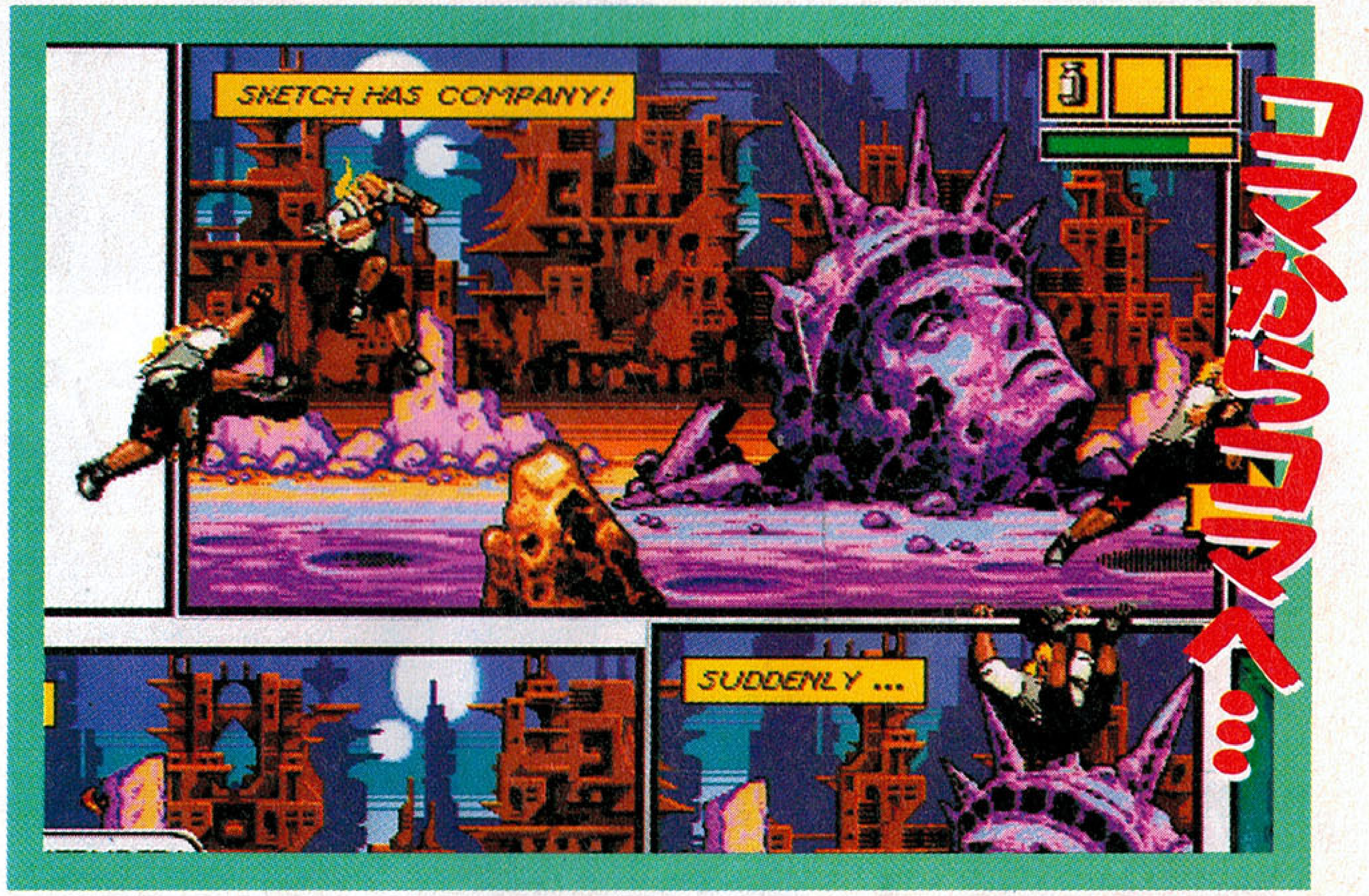
やあ、俺がマンガ家のターナーだ！　何の因果か自分の描いた悪役が、創造主たる俺を殺そうとしやがる。やられるかよ、チョワー！



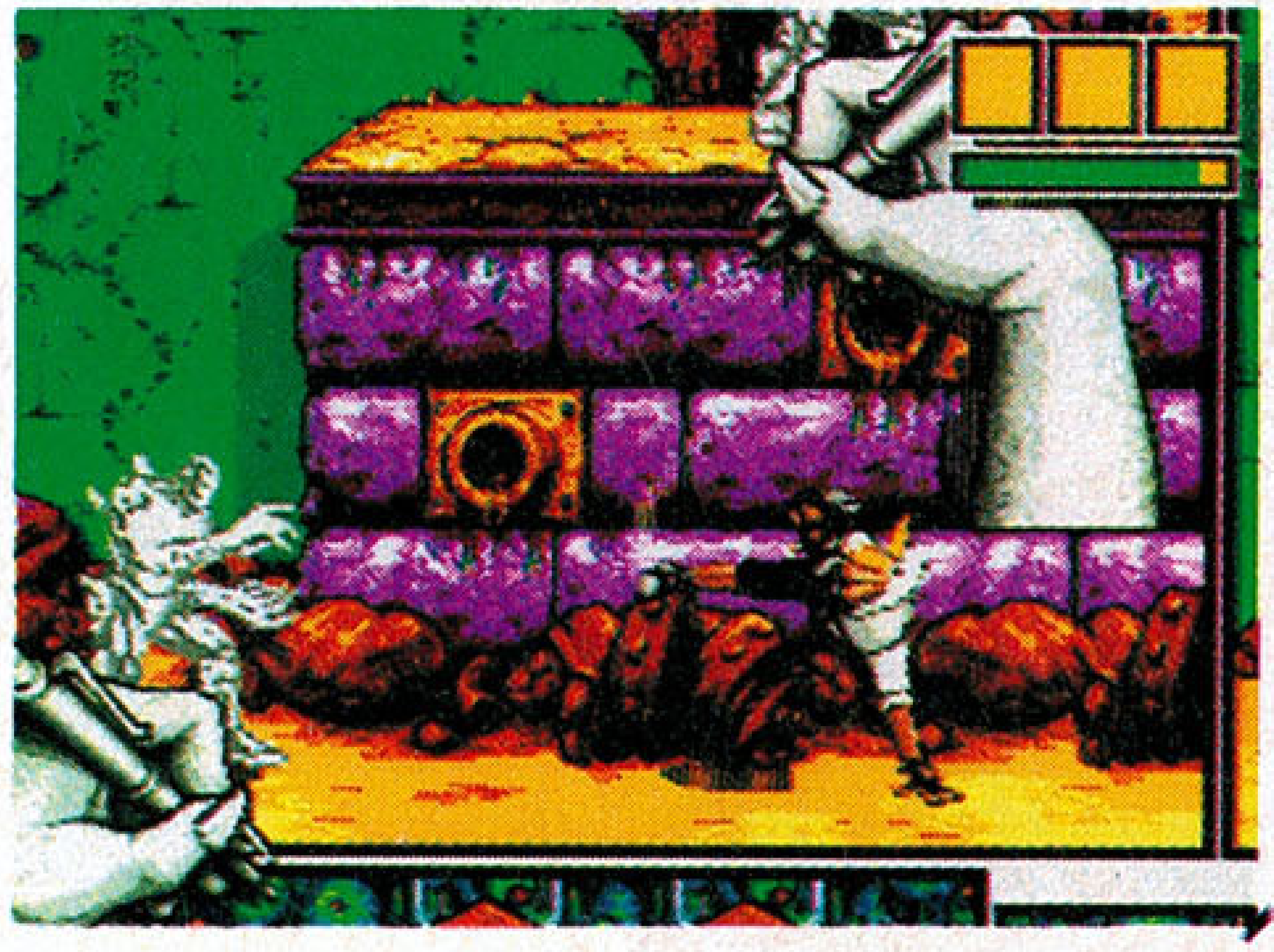
コイツ、漫画家のくせにすんげえ強えよ！ さすが本場のアメリカ人はひと味違うぜ。

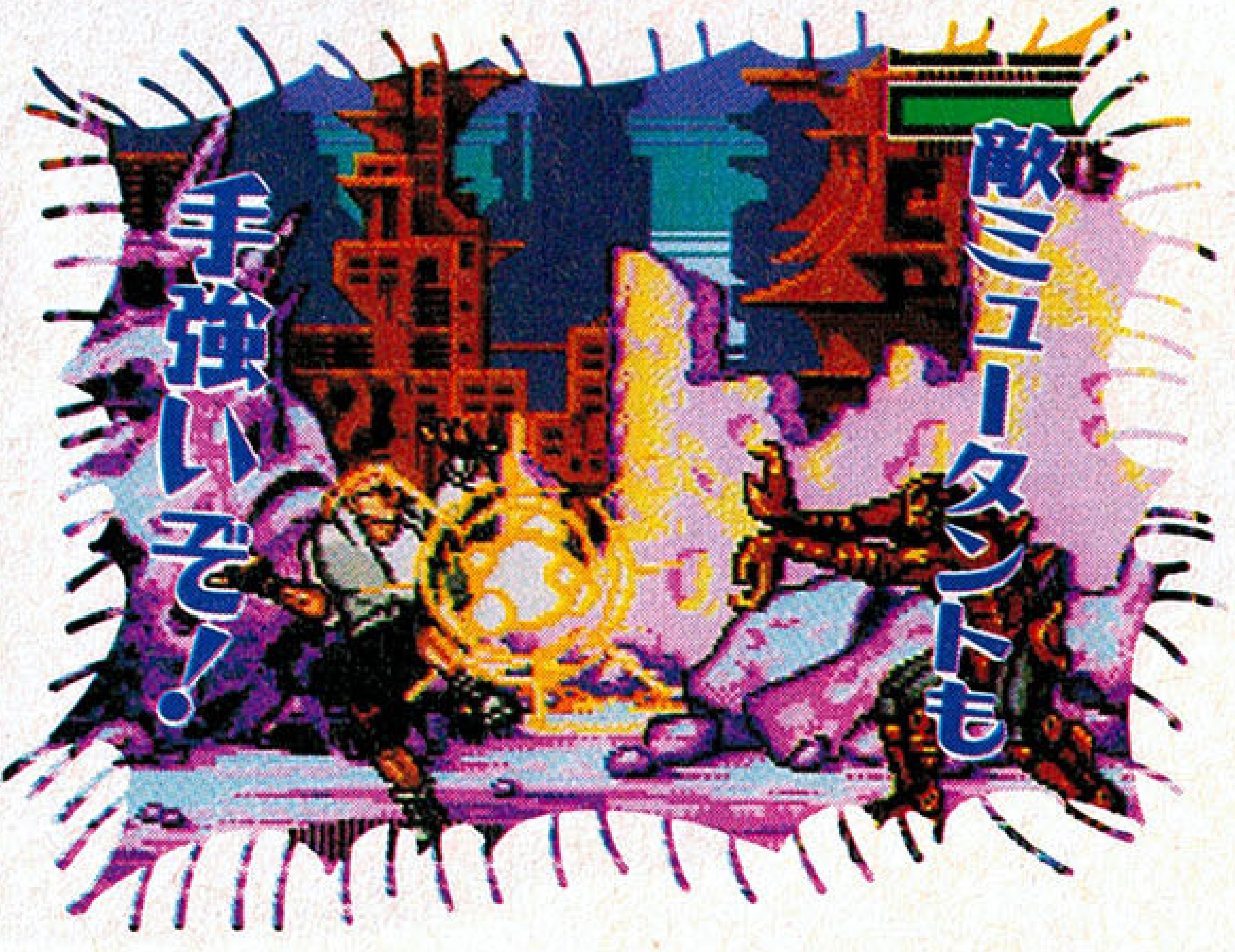


殴る、蹴る、投げる！ 多彩なアクションが魅力だ!!



敵を倒したり簡単なアクション行動など、1つのコマですべきことを全て終了させれば見事次のコマへ。ステージの展開や敵の出現方法などもコミックの中という世界観が生かされている。





コミックスゾーン（仮称）

メガドライブ

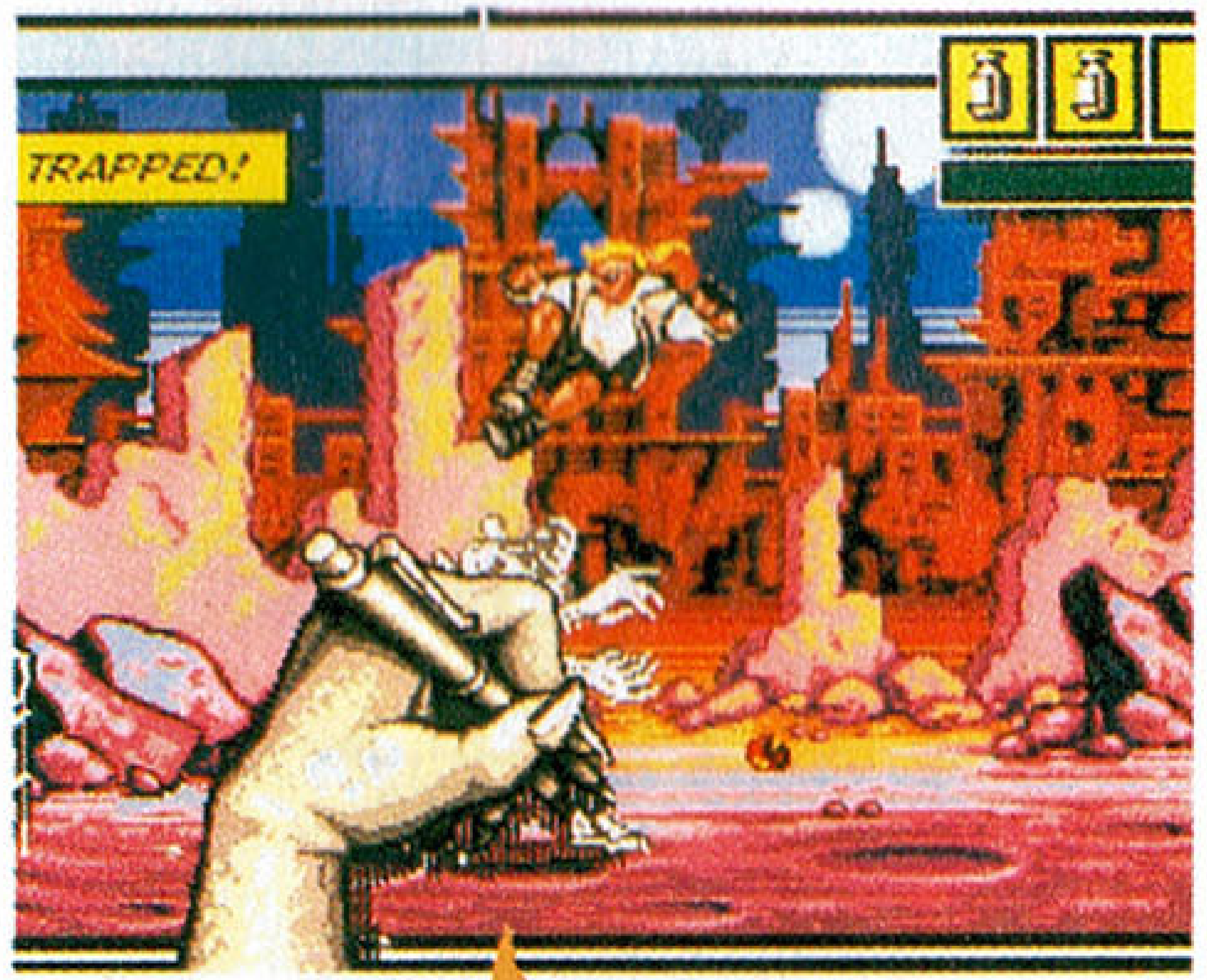
ROM

発売予定日	'95年夏	ジャンル	アクション
発売元	セガ	継続機能	未定
開発元	SEGA OF AMERICA	複数プレイ	未定
予定価格	未定	その他の機能	未定
容量	16Mbit	現在の開発状況	?%

その名の通り、コミックスの世界で繰り広げられるアクションゲーム。ステージはページとして扱われ、１ページの中には12程度のコマがある。主人公がコマに入ってくるとそのコマが活動を始める。敵を倒すなどといった条件をクリアすれば次のコマに進めるというゲーム展開だ。

登場するキャラのセリフが「ふきだし」状に表示されたり、敵のボスが手下をペンで描き込んだりといった演出もそれらしい。

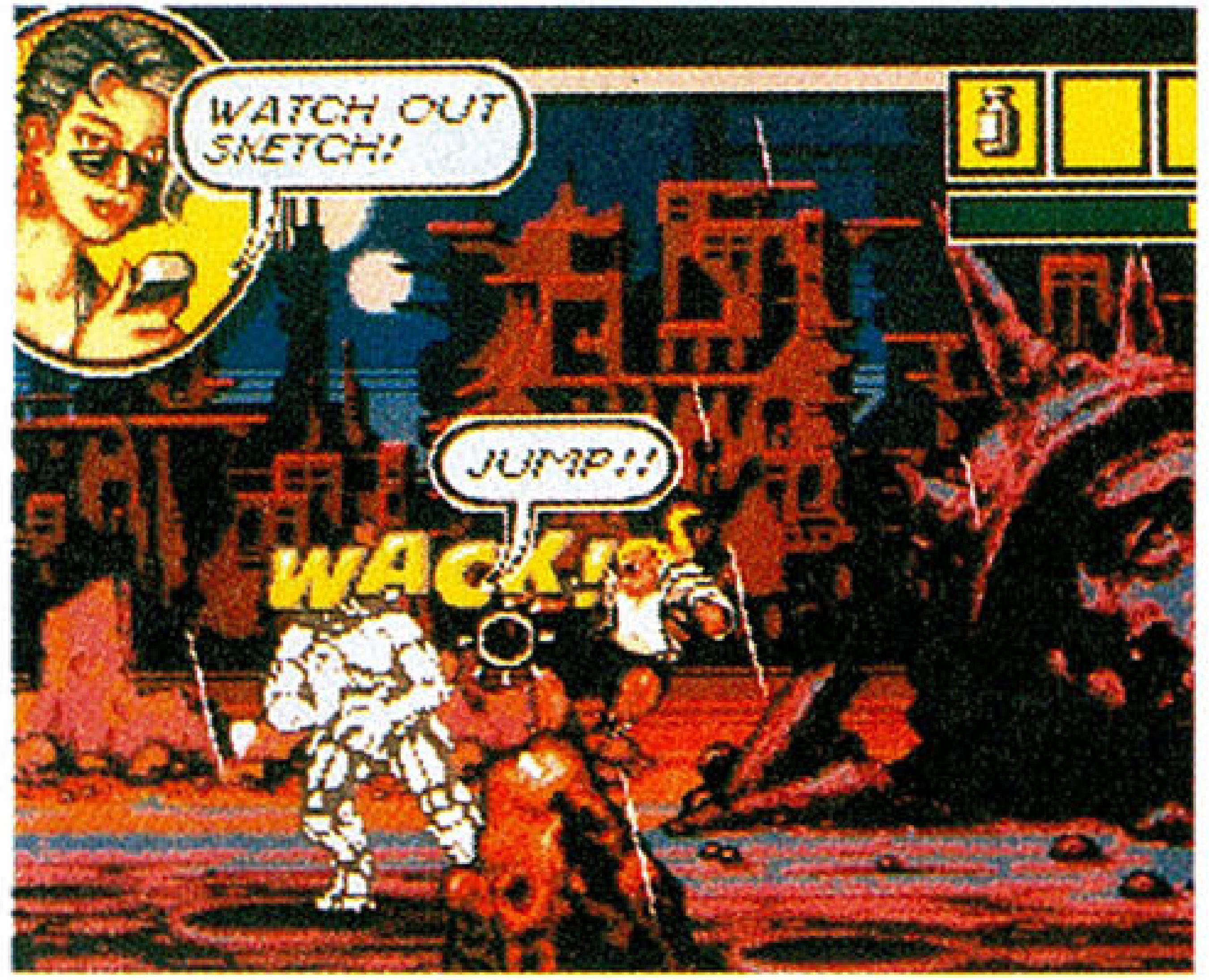
⬇ボスがペンでザコを産み出している。ここはコミックスゾーン…



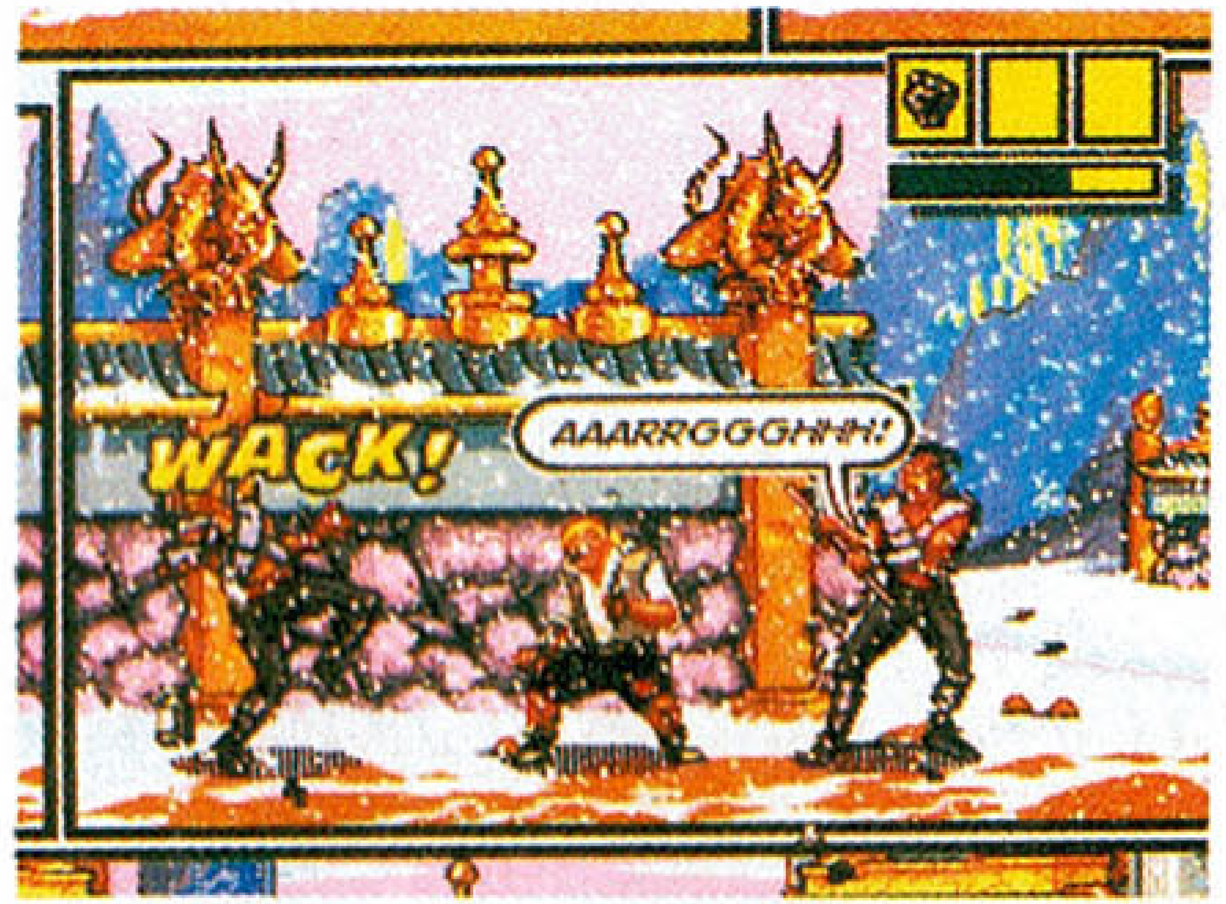
モンスターが描き出される

コミックス世界からの脱出

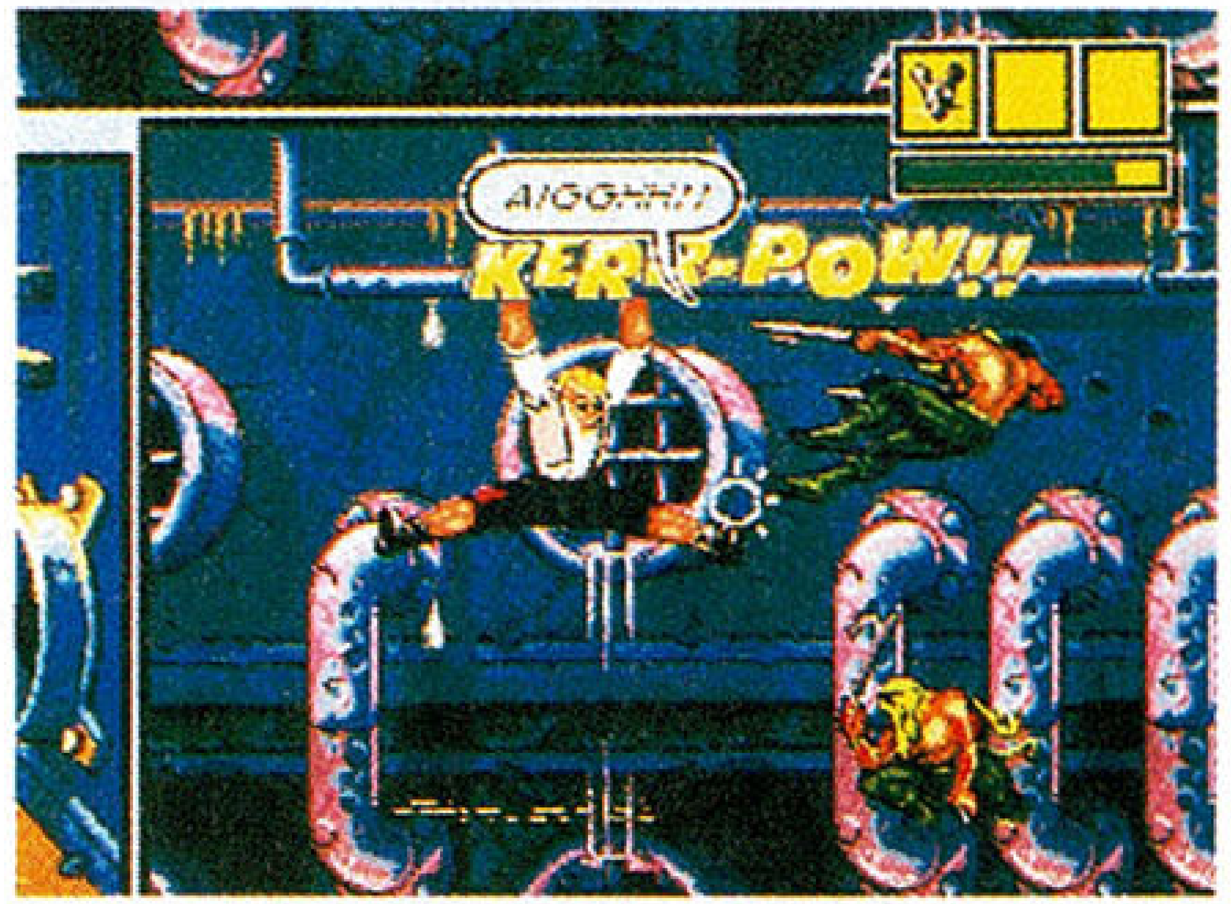
主人公は漫画の作者、ジョー。彼が描いたモータスという悪党が生命を持ってしまう。モータスが漫画の世界から脱出するためには、彼の創造者であるジョーがじゃま。直接殺すことができないモータスは、ジョーを漫画の中に引き込んでしまう。現実の世界へ帰るための、ジョーの戦いが始まるのだ。



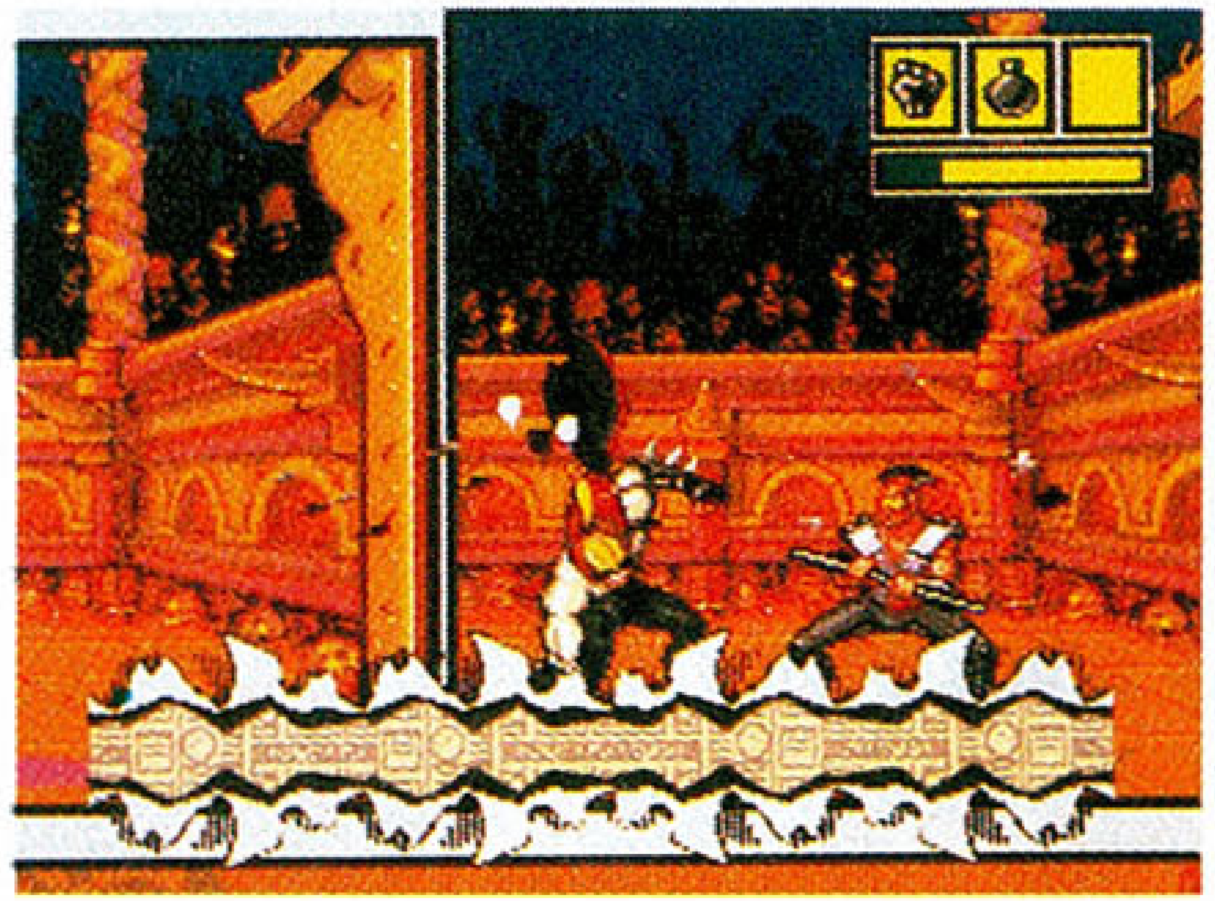
⬆アメコミ調の描き込まれた背景。インタラクティブコミックって感じ



⬅敵はミュータントだ



➡進路は分岐もある

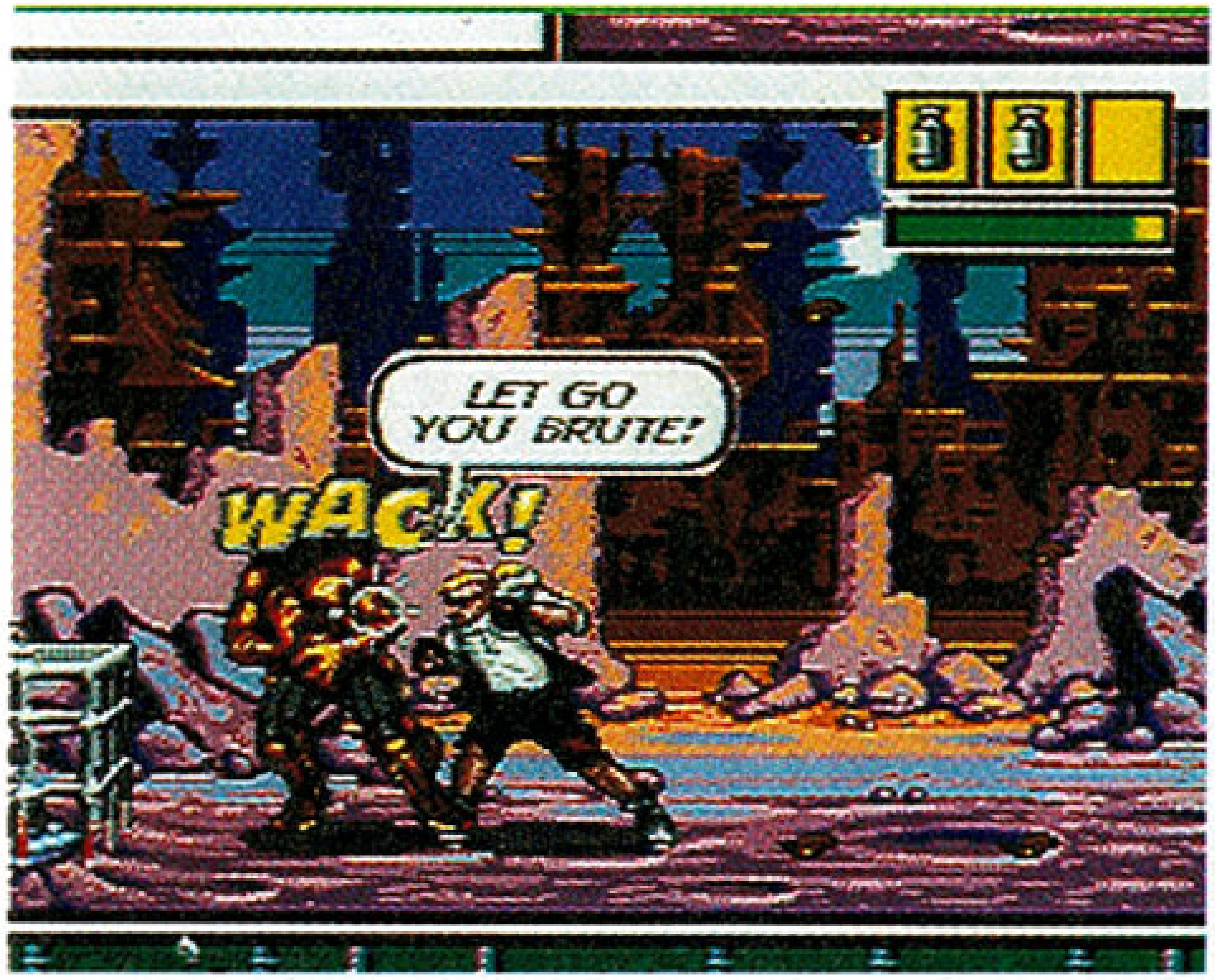


⬅現実世界へ戻るのだ

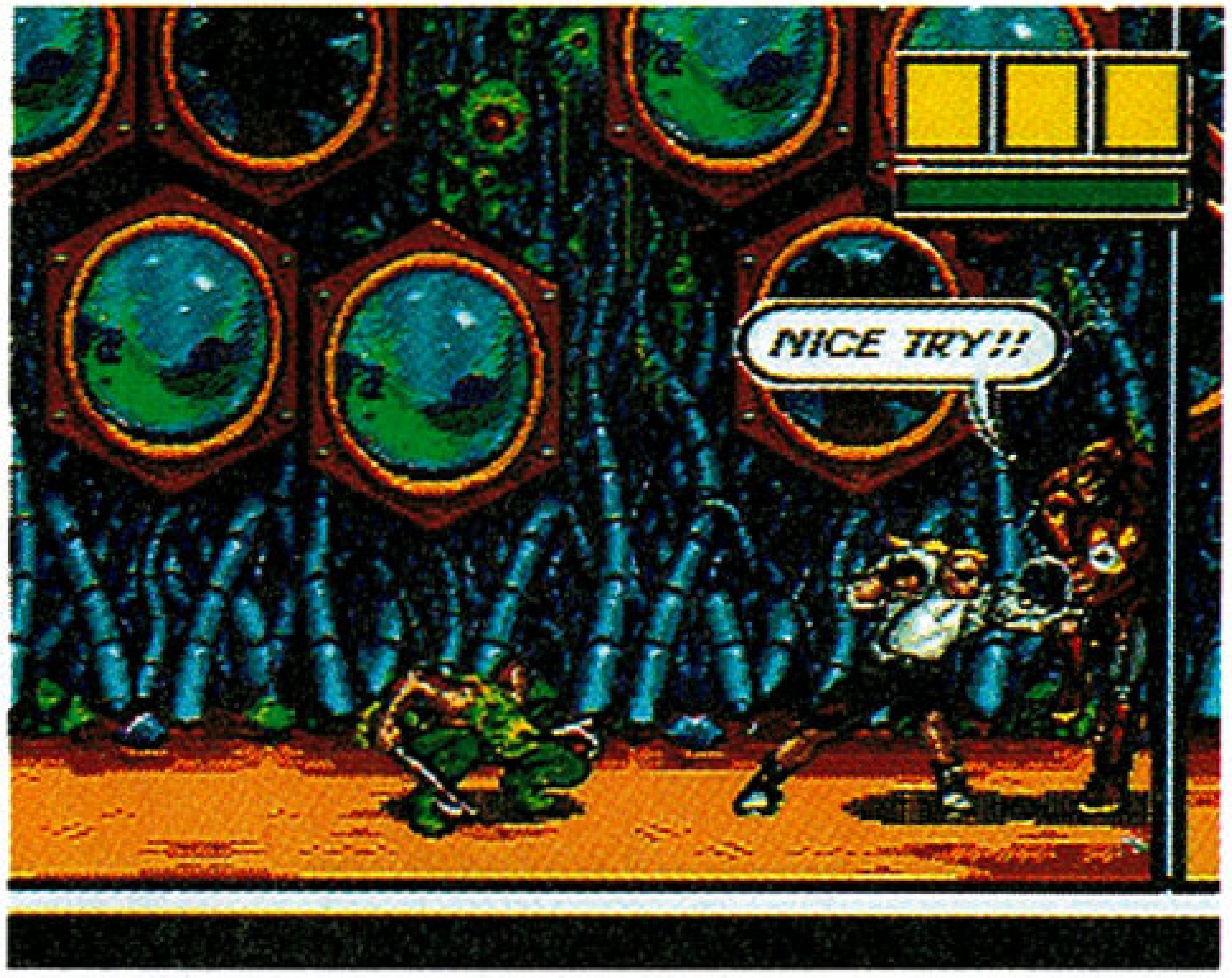
コミックスゾーン

メガドライブ	発売予定日	7月28日	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	パスワード
	開発元	セガ　オブ　アメリカ	複数プレイ	――
	予定価格	7800円（税別）	その他の機能	――
ROM	容量	16Mbit	現在の開発状況	80%（5月26日現在）

コミックスの中に閉じ込められた主人公が、現実世界へ帰るべく戦うアクション。ゲームはまさにアメコミの匂いがプンプン。コマの枠に沿って区切られたステージ、原色系のハデな色使い、特徴的な擬音の書き文字などなど。パンチやキックを駆使して突き進め／



⇧すべてがコミックスの世界。敵を倒して次のコマに進め／



⇧強大な敵を打ち倒さなければ、この世界からの脱出はできない

殴って蹴って、マンガの中から脱出せよ

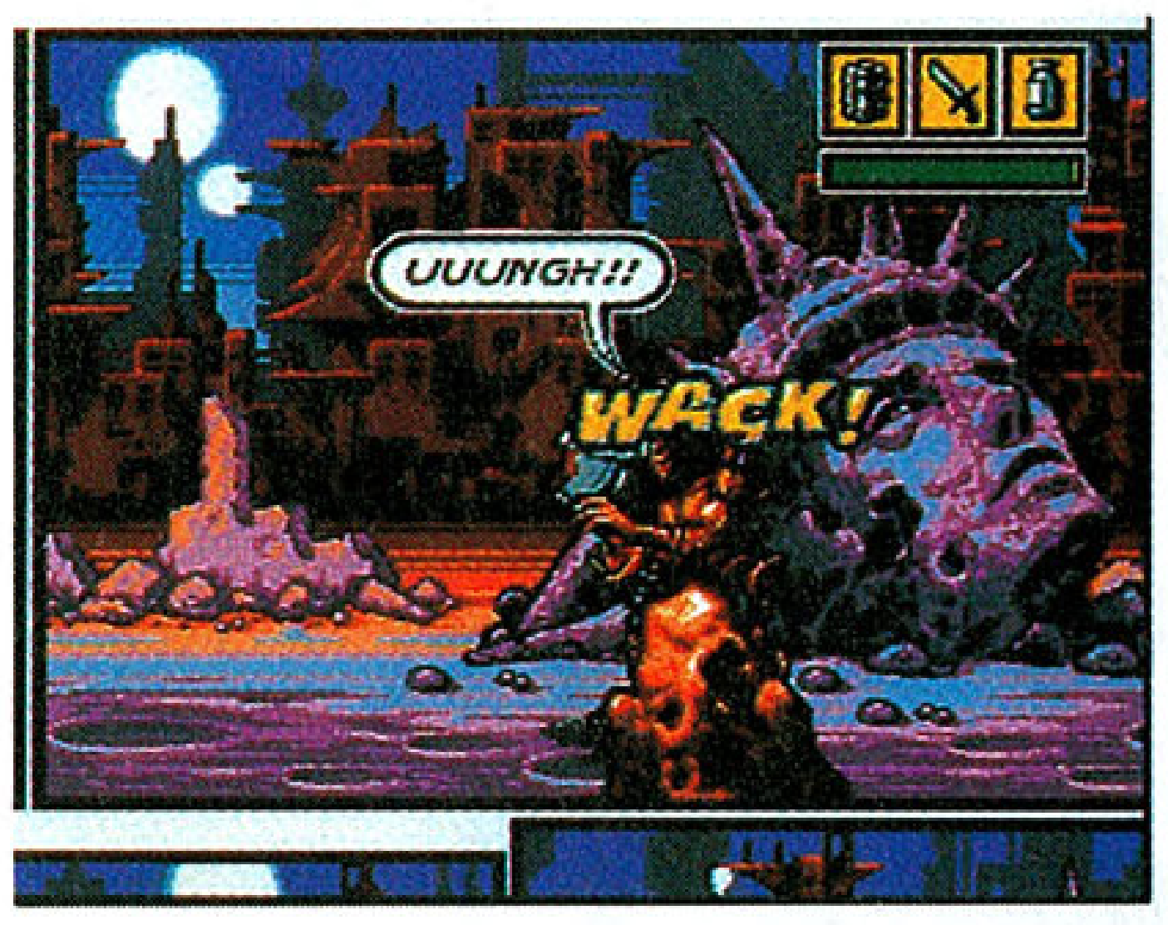
コミックスゾーン

はるばるアメリカからやってきた横スクロール型アクションゲーム。アメリカンでポップな配色がグー！

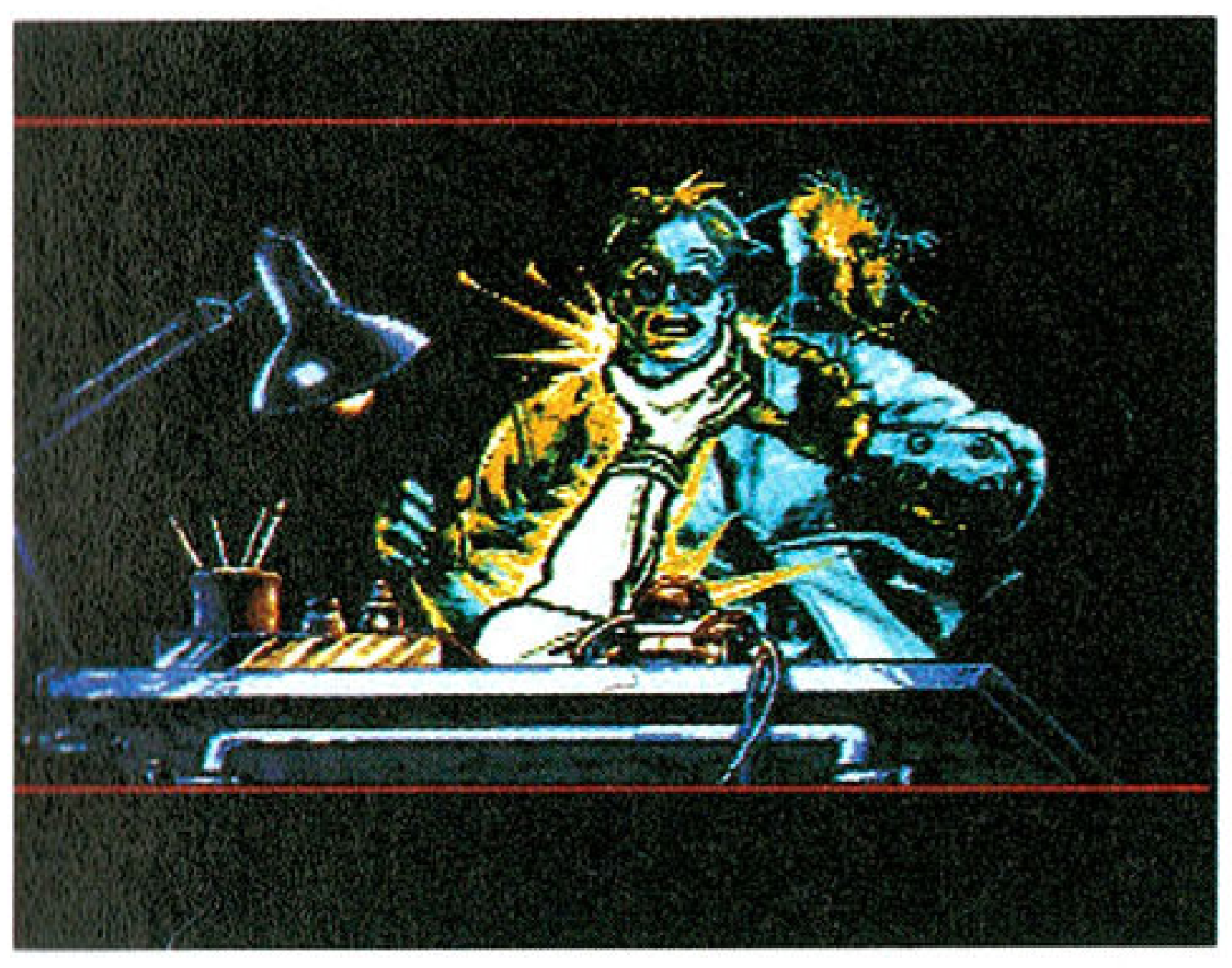
メガドライブ ROM				
	発売予定日	9月1日	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	―
	開発元	―	複数プレイ	―
	予定価格	7800円（税別）	その他の機能	―
	容量	16Mbit	現在の開発状況	85％（6月23日現在）

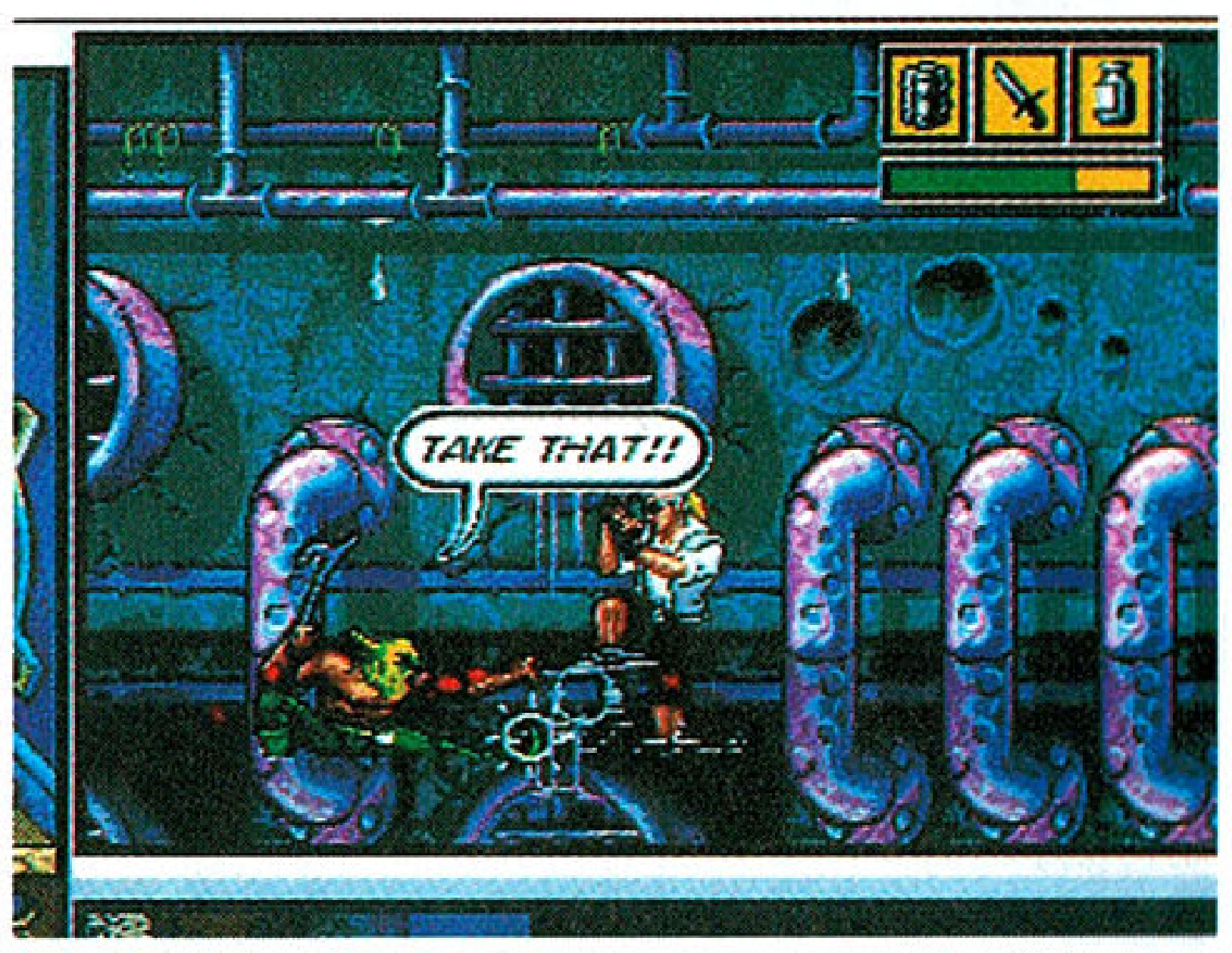
アメリカンの雰囲気をかもし出す、横スクロールアクション

主人公のターナーはマンガのイラスト描きが仕事。ある日ターナーはマンガ「コミックスゾーン」に登場する悪党モータスに、マンガの世界へと引きずり込まれた。プレイヤーはターナーを操り、現実の世界へ戻るために戦うのだ。



←マンガっぽい擬音が飛び出てくる


↑マンガのキャラ、モータスにマンガの中へ連れさらわれる



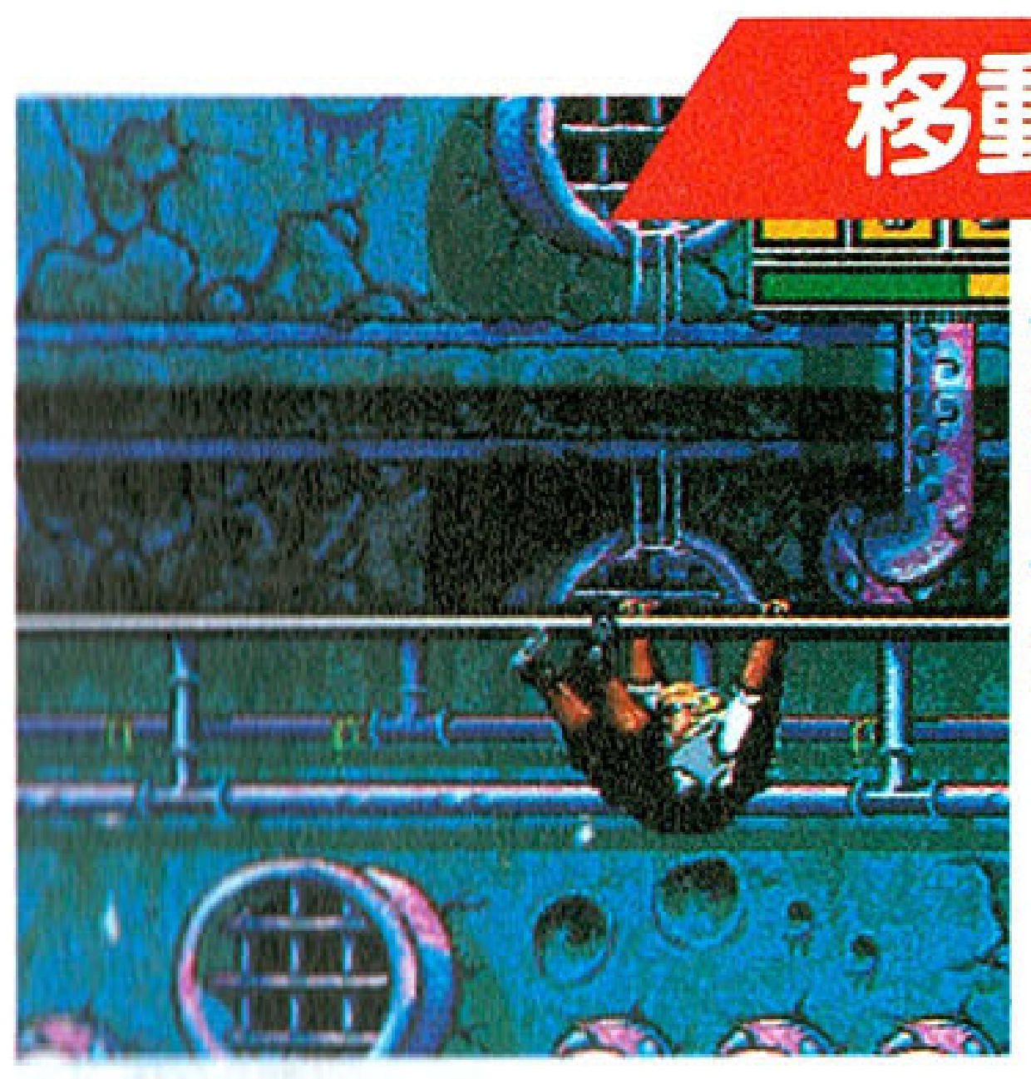
↑敵は、マンガに登場するキャラたち。倒さねば先へ進めない

体を張って、マンガの世界へ挑め！

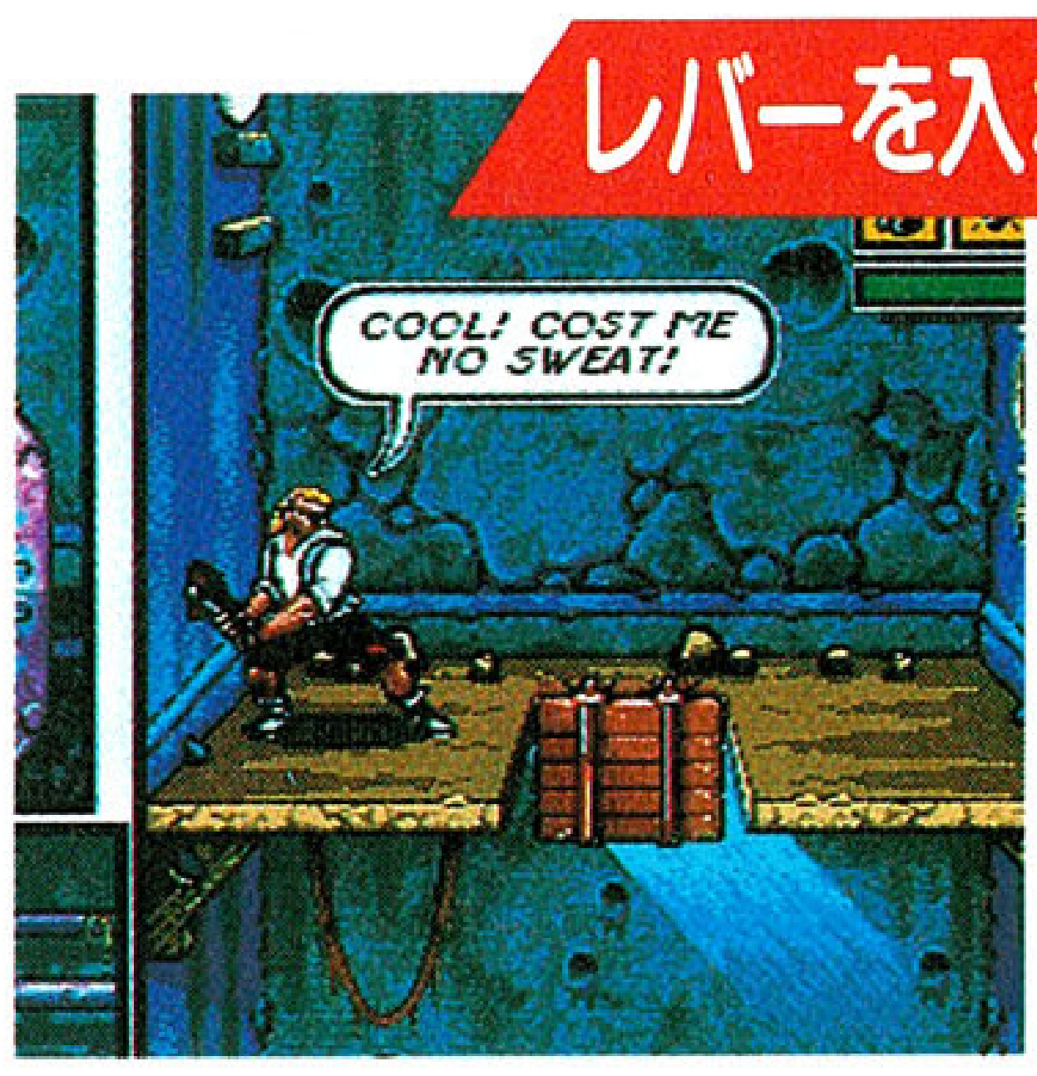
マンガの中の世界ということで、主人公はマンガのコマとコマの間を飛び越しながら移動するというユニークな演出がされている。

またステージ（次のコマへ）の移動は、襲ってくる敵を倒せばいけるが、ステージの仕掛けを動かさなければ移動できないこともある。そんな時は、あやしいところをいじくりまわしてみよう。

移動

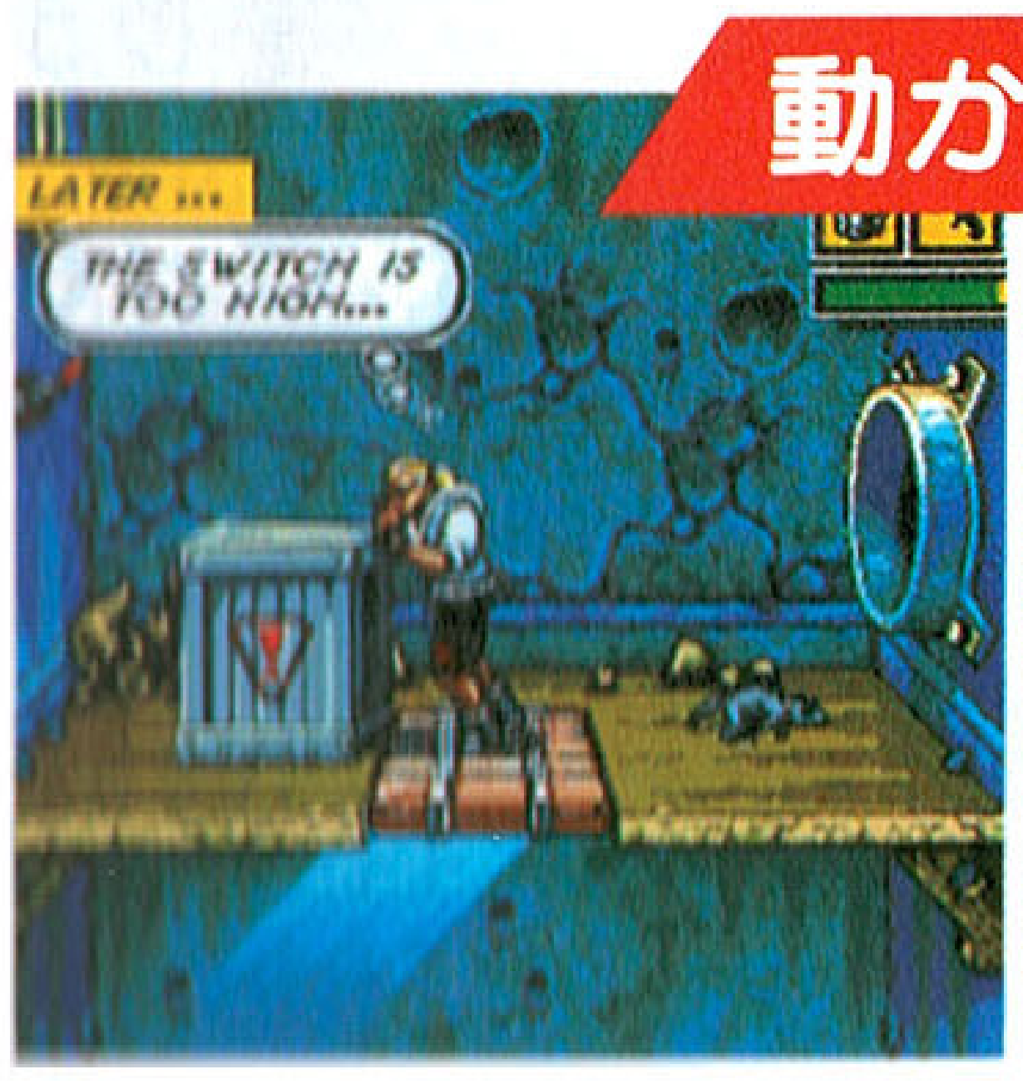

←矢印が示す方向へ向かえば、コマを飛び出していく

レバーを入れる



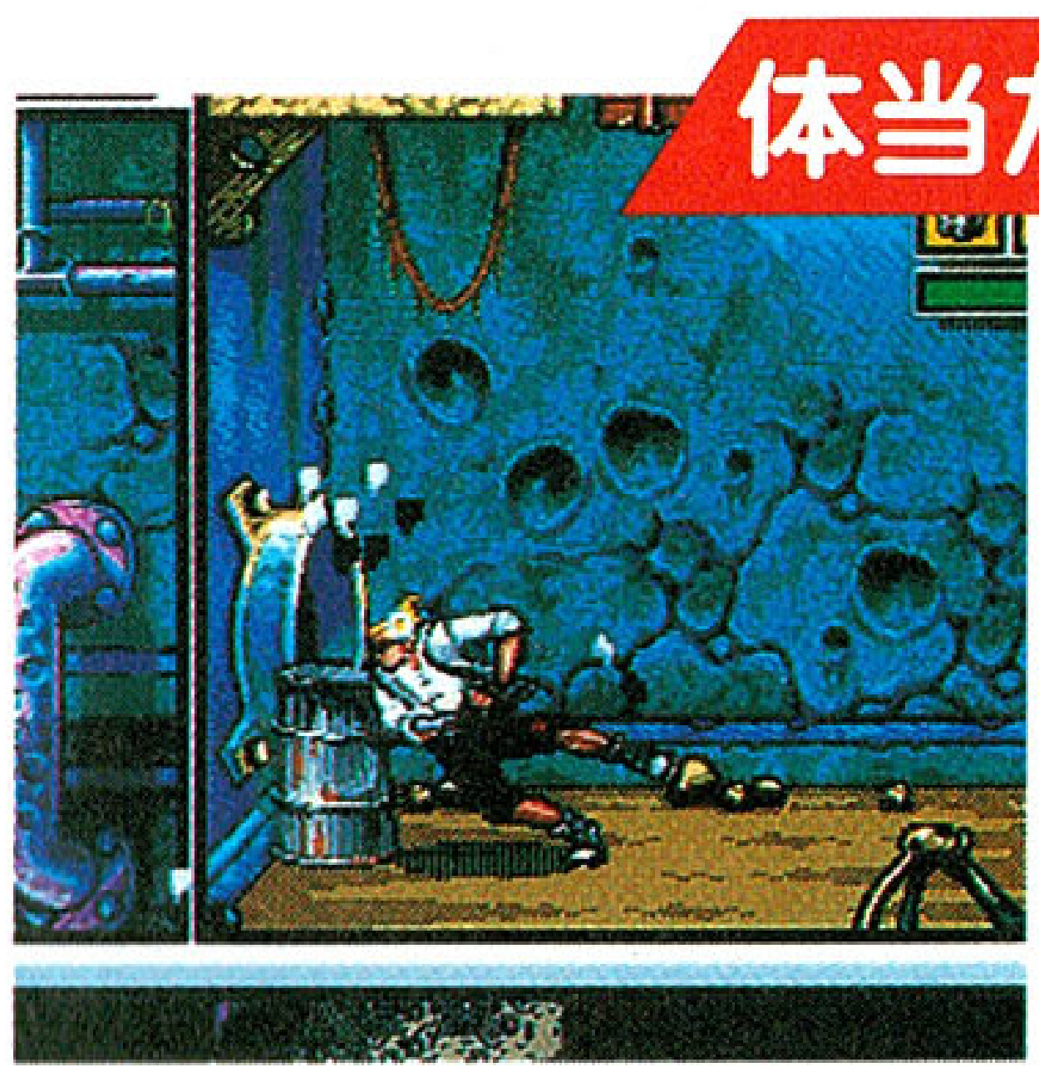
←レバーを下へ下げることで、移動する先を作る

動かす



←この写真の場合は、レバーを入れるために物を動かしている

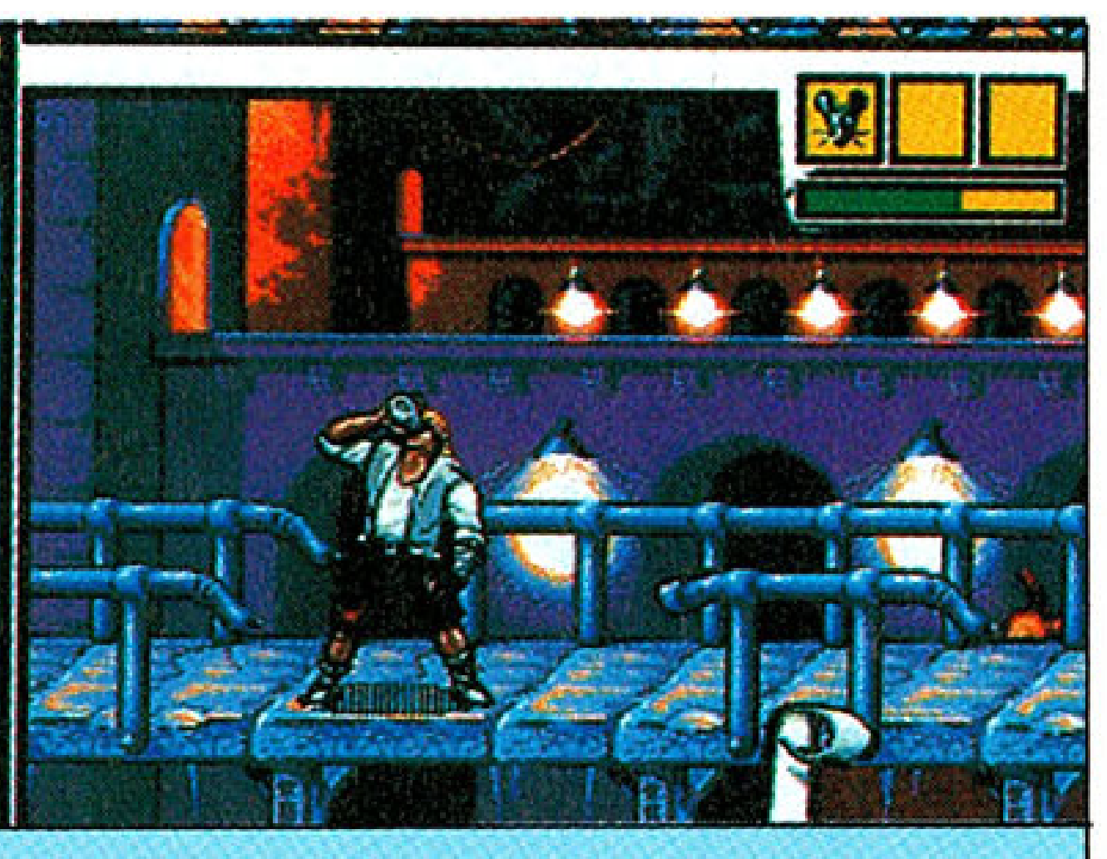
体当たり


←障害物が一撃で壊せる。物を押す動作中に攻撃ボタンだ

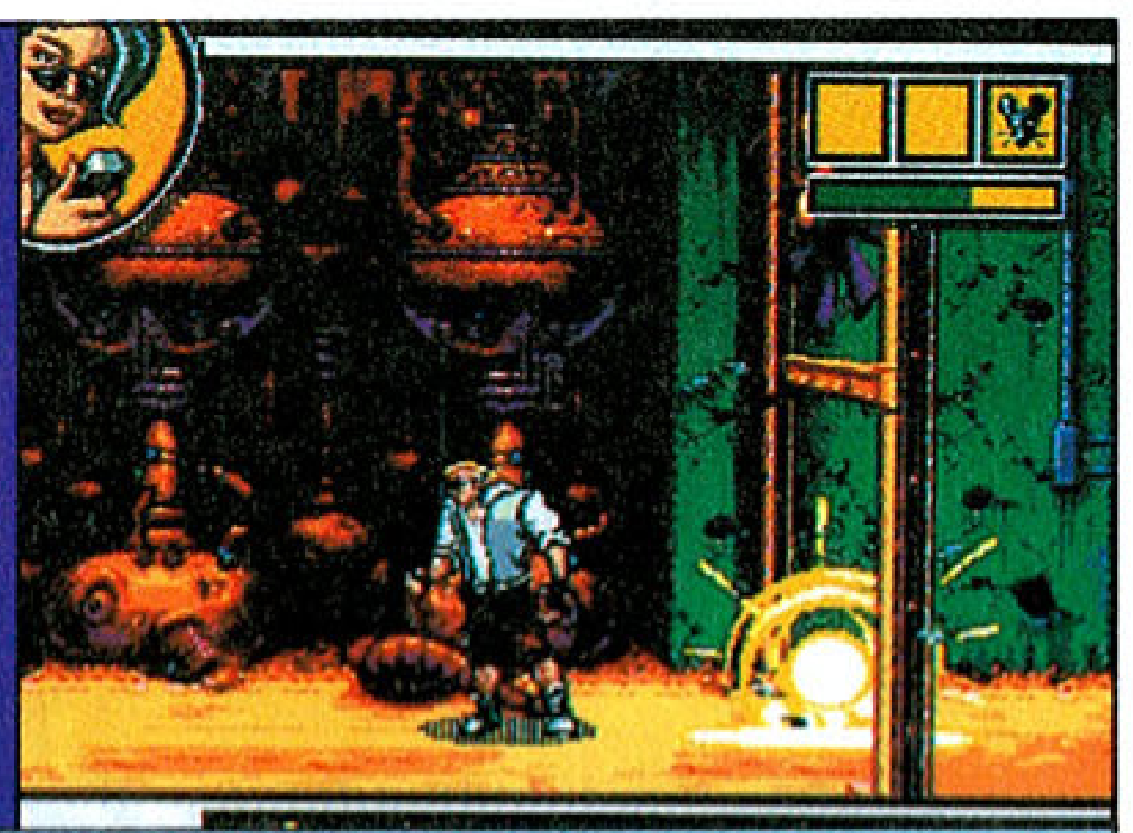
その場に最適なアイテムを使おう

ターナーをサポートするアイテム類。アイテムは3つまでストックすることができ、画面右上に表示される。一番手に入れたいアイテムは体力回復アイテム。本作は体力がなくなった時点でゲームオーバーになるので、使いどころを十分考える必要に迫られる。

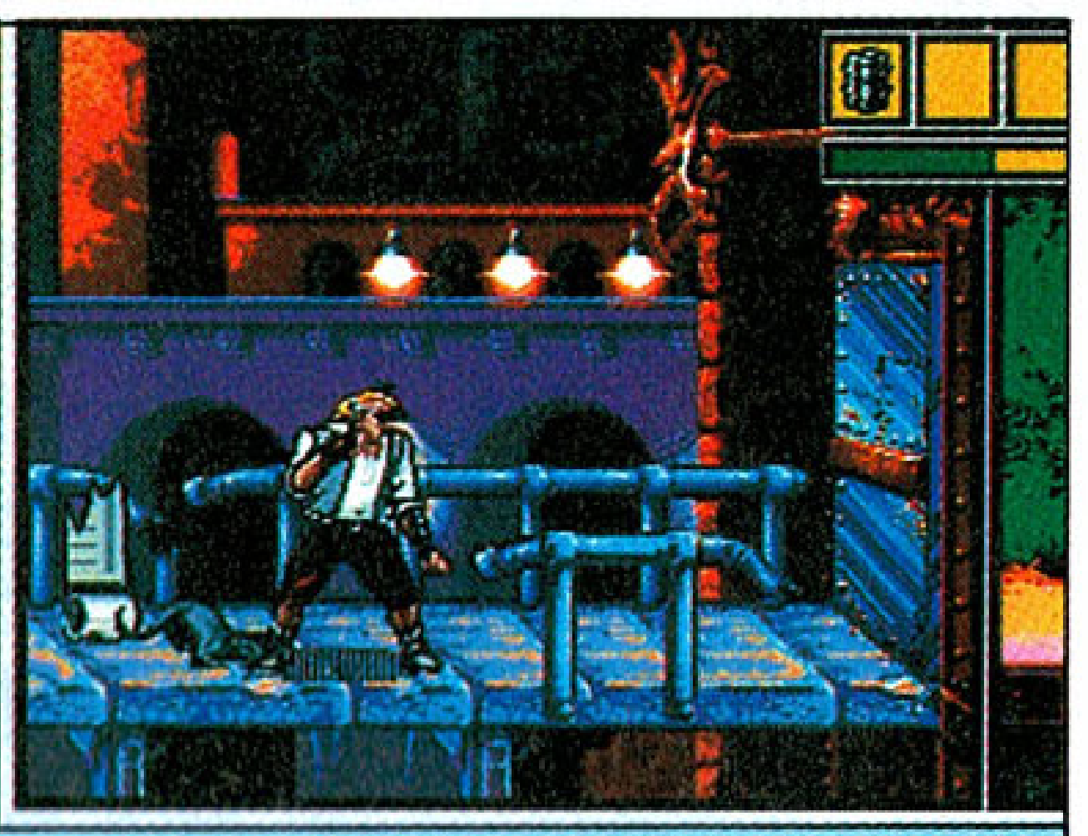
体力を回復


残機のストックもコンティニューもない、このゲームでは重要

爆弾を使う


通れない場所や、壊せない障害物を一撃でふき飛ばしてしまう

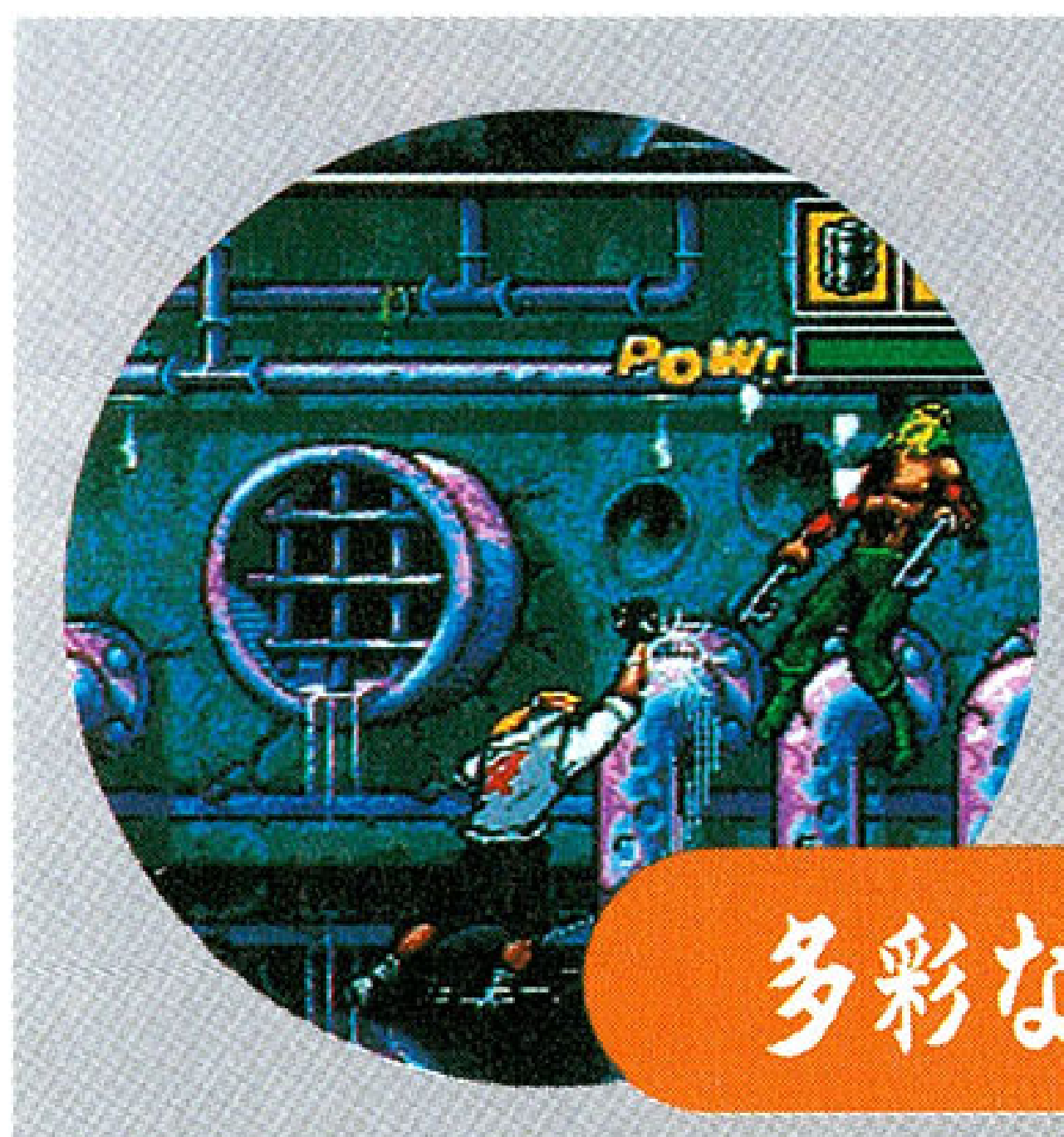
ネズミを使う


ネズミを放つと、ステージに隠されたアイテムを見つけだすことも

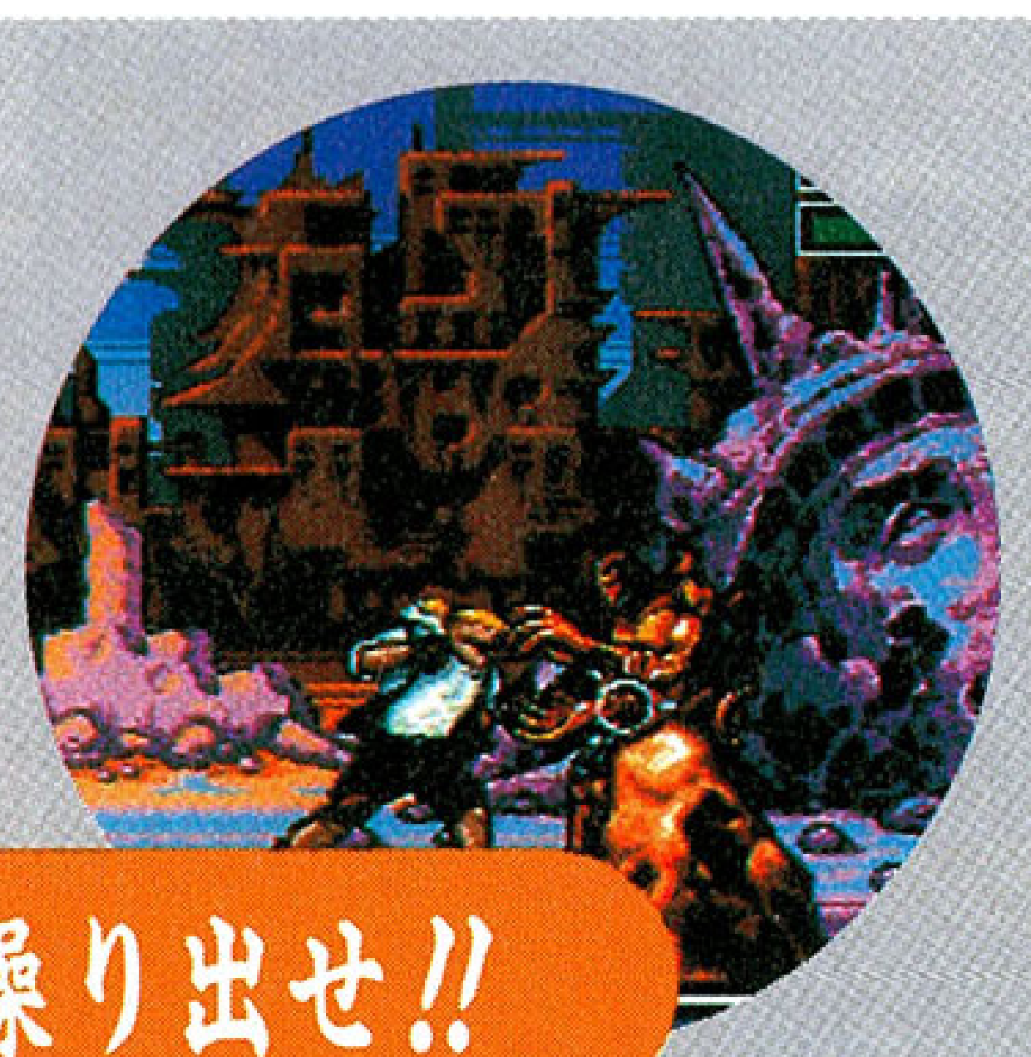
手数の多さで相手をKO

本作一番の見所といえば、ターナーの多彩かつ華麗な攻撃だろう。基本的な技は、攻撃ボタンでパンチ、方向ボタンの斜め上と斜め下＋攻撃ボタンで、それぞれハイキックとローキックがでる。その上、攻撃ボタンを連打することで、連続技に変化するのだ。その他にも、アッパーカットやしゃがみキックなどの攻撃もある。

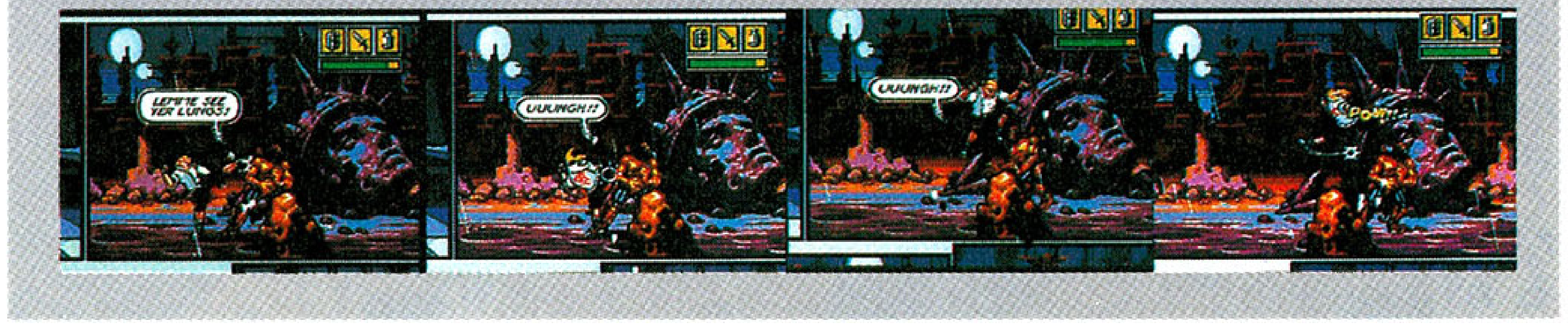
多彩な攻撃を繰り出せ!!



←上方の敵は、方向ボタン上＋攻撃ボタンで迎撃


←攻撃の基本となるパンチ。連続技への布石だ

↓ハイキック～回し蹴り～ジャンプキックと、連続してたたき込む



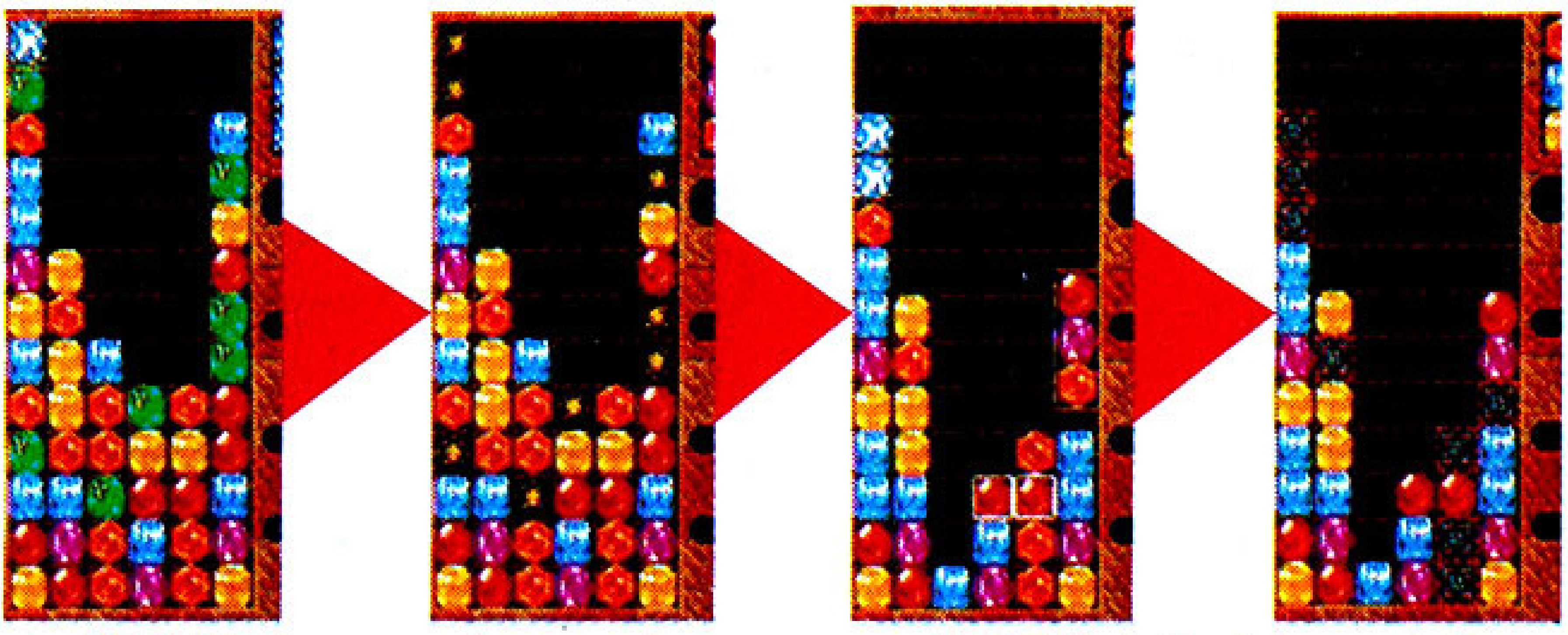
コラムス

1粒で2度おいしい魔法石

2A

魔法石を写真のように画面外に消えるように積むと、画面外にある魔法石が残って、その下にある宝石が全部消えるのだ。

（山形県・オタッキー・17歳）



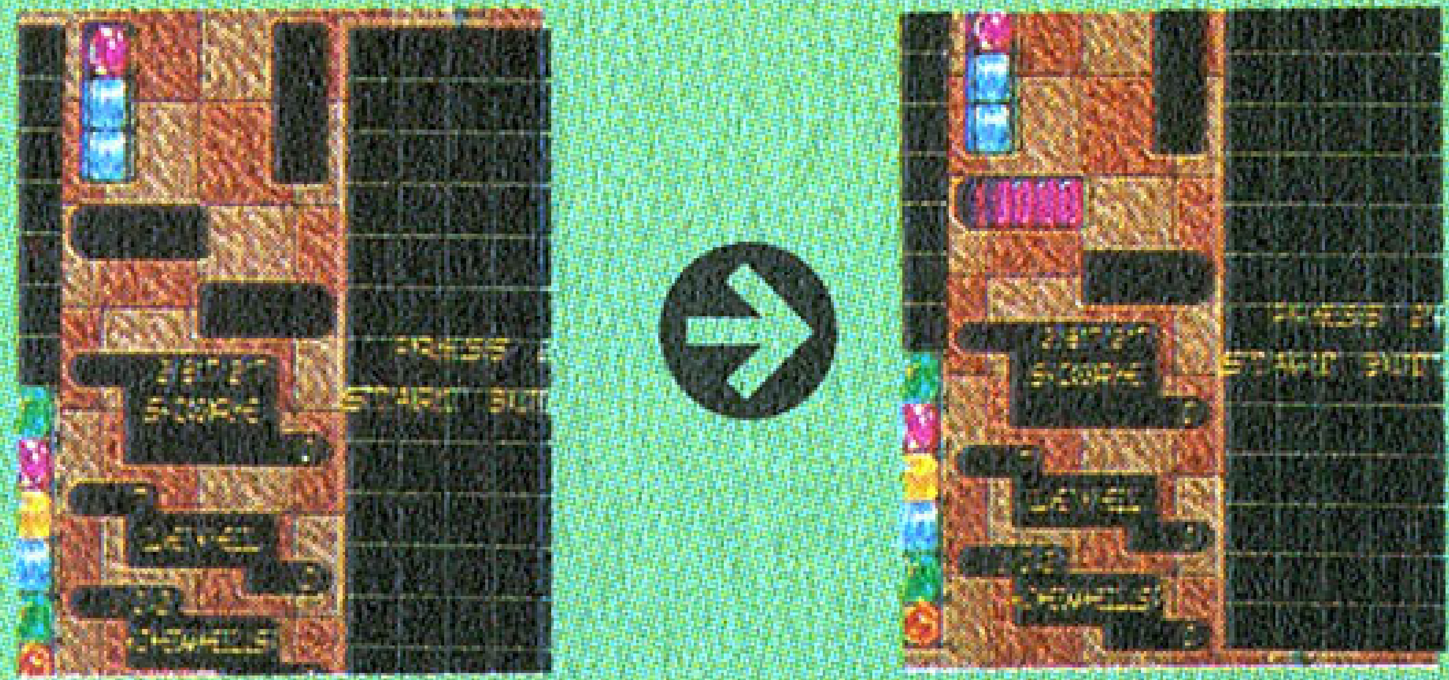
まず魔法石の１つか２つを画面外に消える位置に置こう。

１種類消えたあと、もう１種類消えるのだ。

コラムス

●魔法石で１万点

魔法石を通常の宝石の上ではなく、直接フィールドに落下させると、スコアがいっきに１万点も入る。でも宝石の上に落としたほうが役に立つぞ。

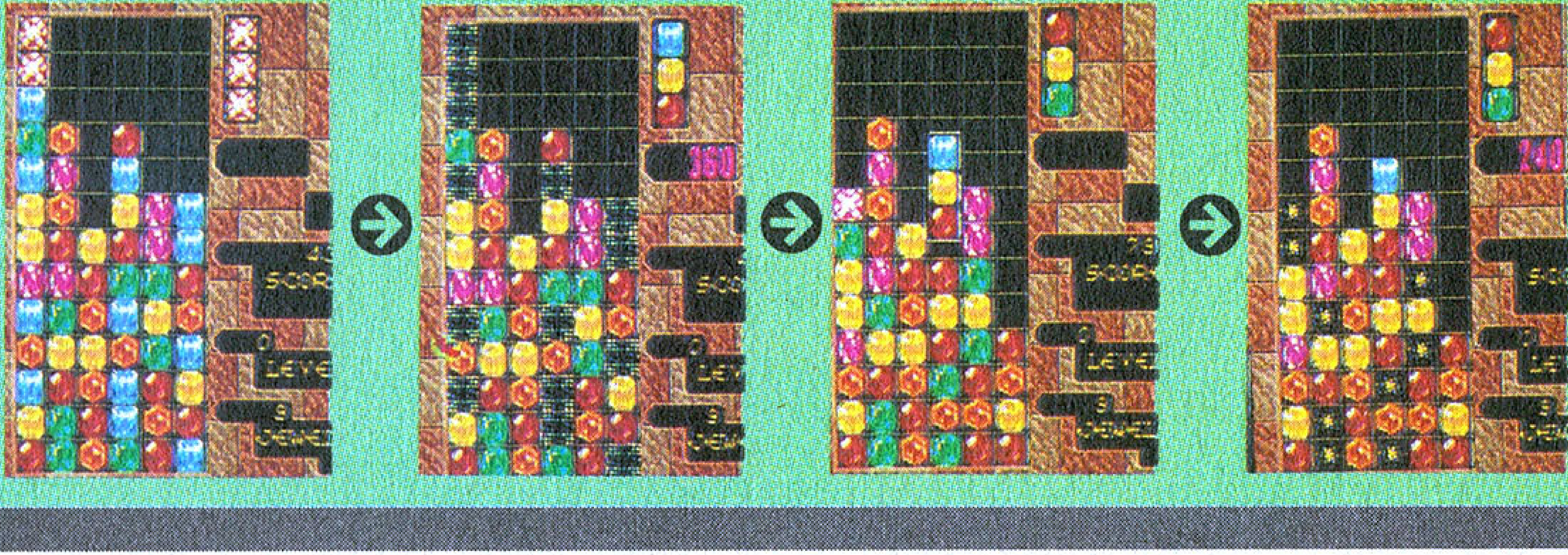

10000
PRESS START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS

ガンと床に叩きつける。

うれしくない１万点だ。

●一組の魔法石を２回使おう

魔法石をフィールドの外にはみ出すように積むと、同色の宝石を消したあとに、はみ出していた魔法石が落ちてきて、これが再び効果を発揮してくれるのだ。


350
240
SCORE
LEVEL
JEWELS

魔法石がはみ出るように積む。

危ないときは非常にありがたいが、狙っていると自滅する。

NEW

ポスト『テトリス』はコイツで決まり!!

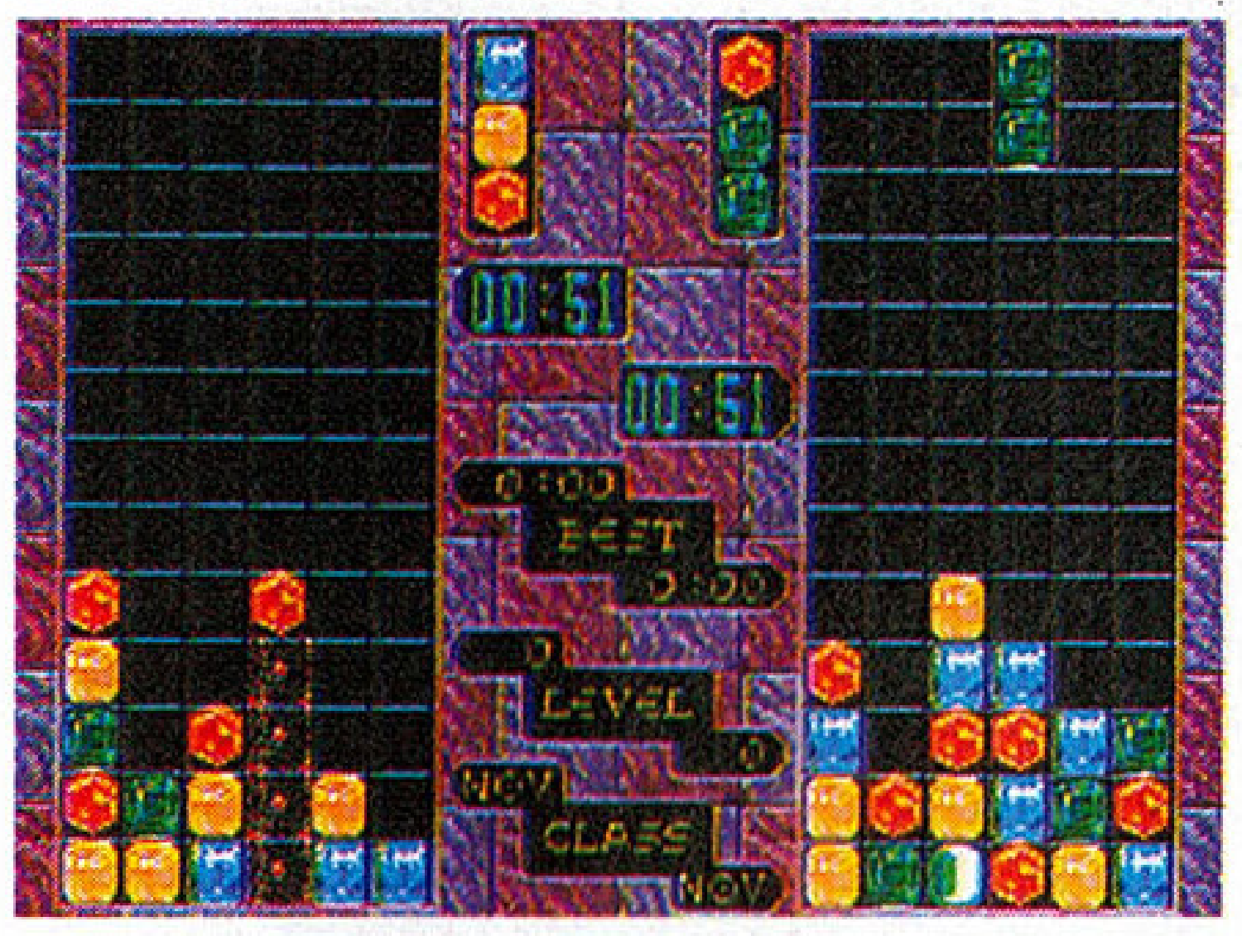
コラムス
COLUMNS

ポストテトリスの座をめぐりゲームセンターでは激しいパズルゲーム同士の戦いが行われている。そのパズルゲーム戦国時代での最新ゲームであるコラムスが早くもメガドライブに登場。

6月30日		セガ	5500円(税別)	
1M	ROM	パズル	―	―

ゲーセンで話題を呼んだゲームが早くも登場!!

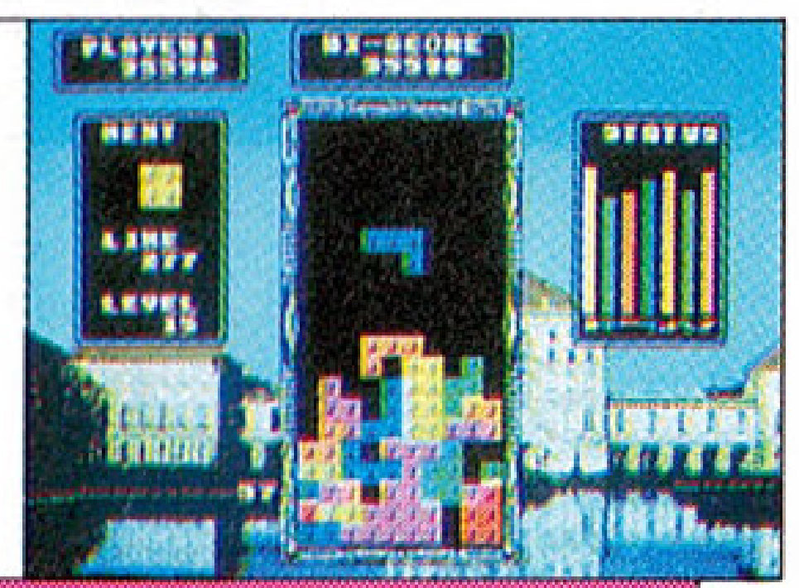
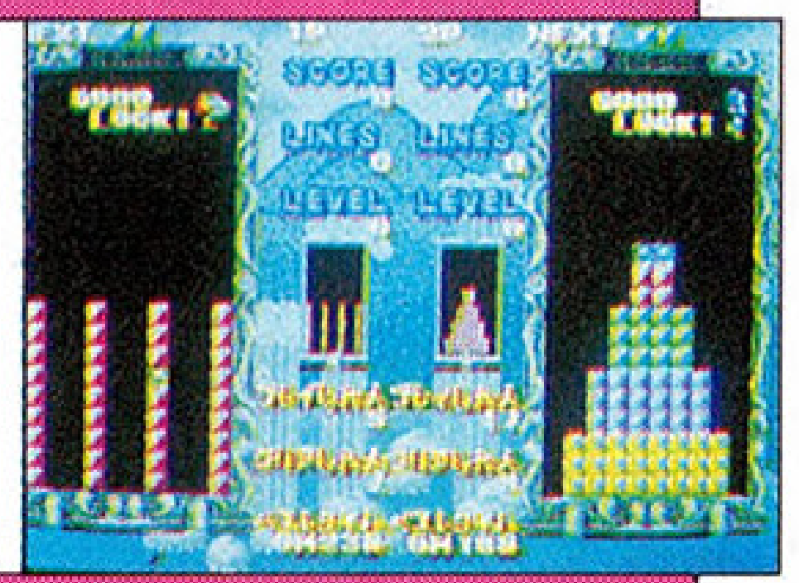
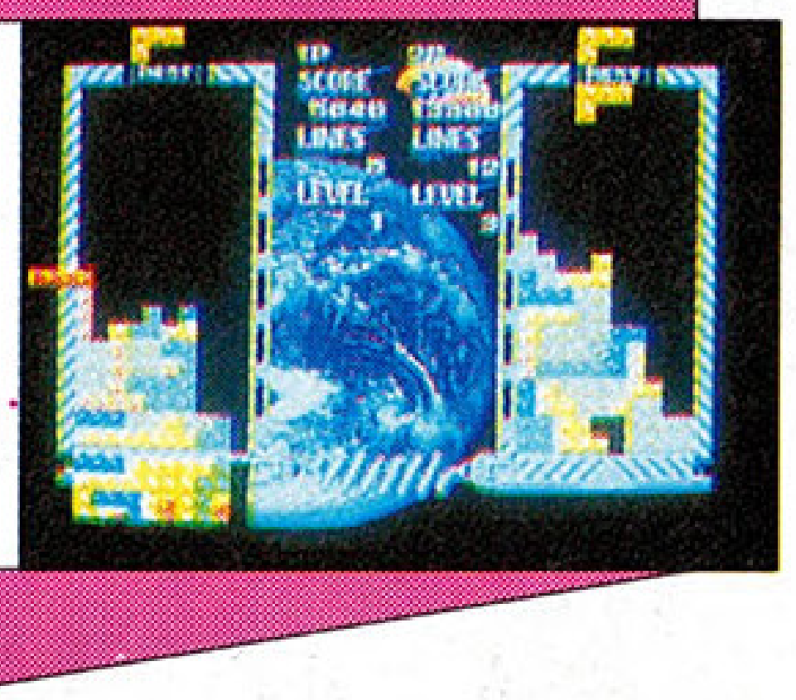
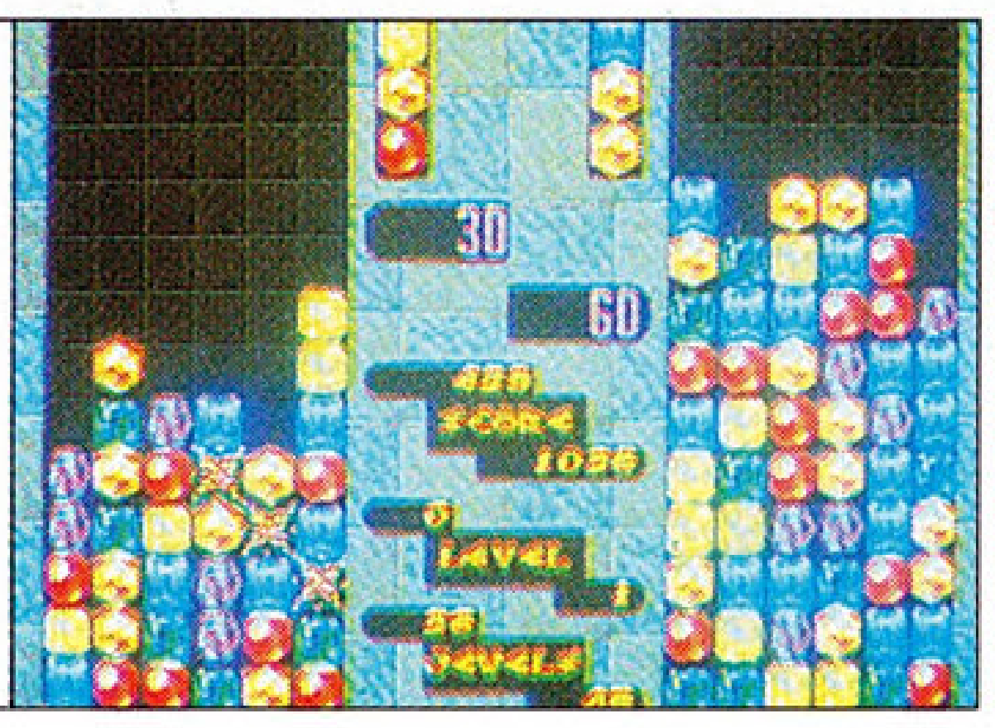
テトリスに続いて、ゲーセンで人気を博したパズルアクションゲームコラムスが、早くもメガドライブに移植される。これでゲーセンにコインを注ぎ込んだ人も、そうでない人も、思う存分家庭でコラムスが楽しめる。



思う存分家庭で

ヒット作の流れをくんだパズルゲーム

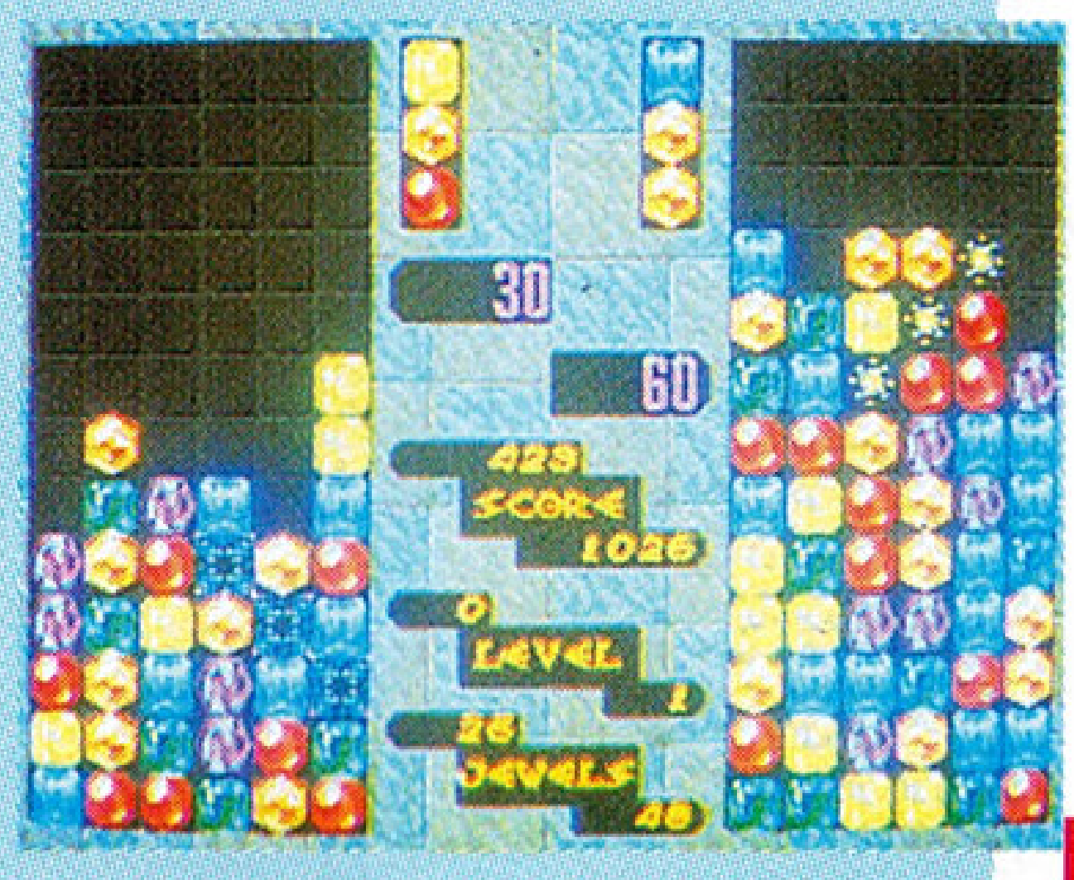
このコラムスは、アクション要素の強いパズルゲームだ。テトリスを含め、その一連のパズルアクションゲーム、フラッシュポイント、ブロックシードなどの流れをくんでいるゲームでもある。それだけに、あのお馴染みのスリルや楽しさを十分に受け継いでいる。下で、この類のゲームをゲーセンに登場した順に紹介してみたぞ。

テトリス	言わずと知れた、パズルアクションの代表作的存在。4つの正方形が組み合わさったブロックを落とし、横に1ラインすべて埋めるとそのラインが消えるというもの。	
フラッシュポイント	基本的なところはテトリスと変わりはないのだが、どれだけ消せるかというテトリスに対し、これは1つ指定されたブロックのみを消せればそれで良いというもの。	
ブロクシード	テトリスに、派手なアイテム達が加わったのがこのゲーム。なお、従来までの2人同時プレイに加え、2人で対戦プレイができるというのも特徴だ。	
コラムス	テトリスのようなブロック(4つの正方形から成り立つもの)ではなく、縦に3つ連なった宝石を落下させ、縦、横、ナナメに同じ種類の宝石を3つそろえて消すというもの。	

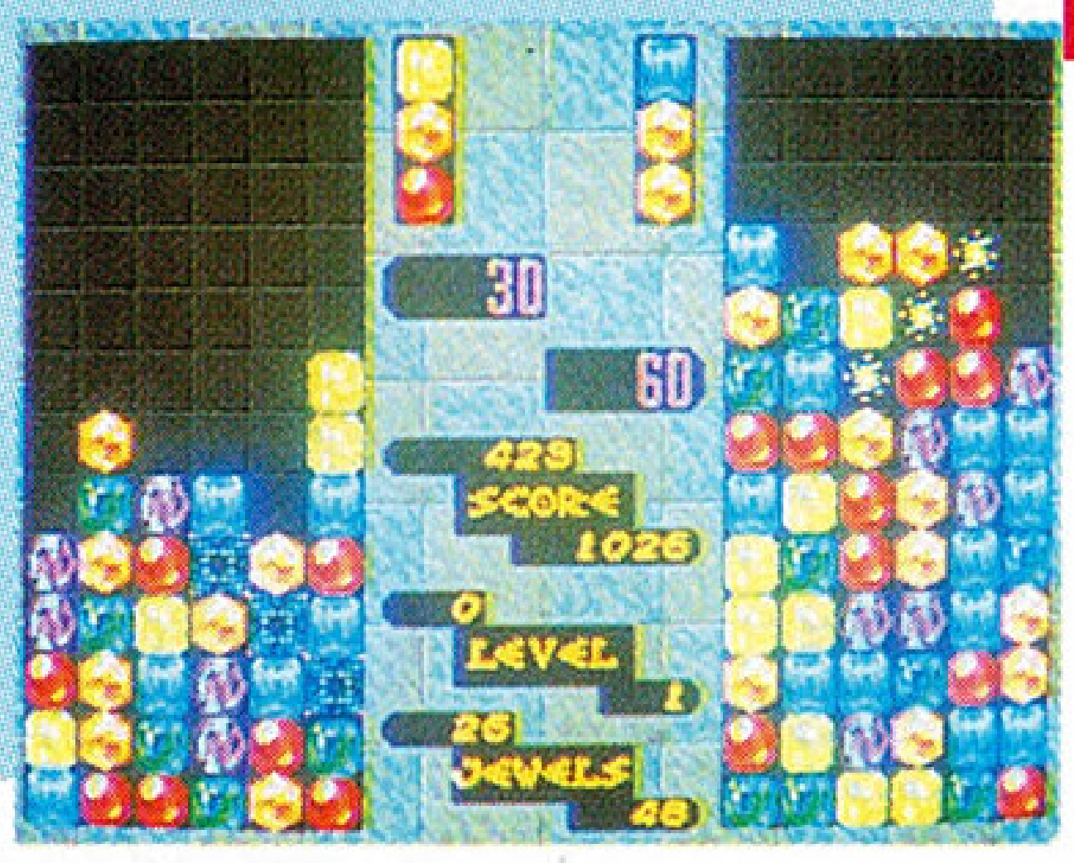
気になるアーケード版との相違点は?

アーケード版は、美しいグラフィック、音楽、そして快い操作性が評判だった。メガドライブ版は果たしてそのあたりを上手く移植できたのだろうか? 答えはYESだ。アーケード版にもけっしてひけをとらない程のできになっている。グラフィックの美しさはまったくそのまま。そして音楽にいたってはステレオのため、メガドライブ版のほうが上、といった具合。納得のいく移植ぶりだ。

アーケード版

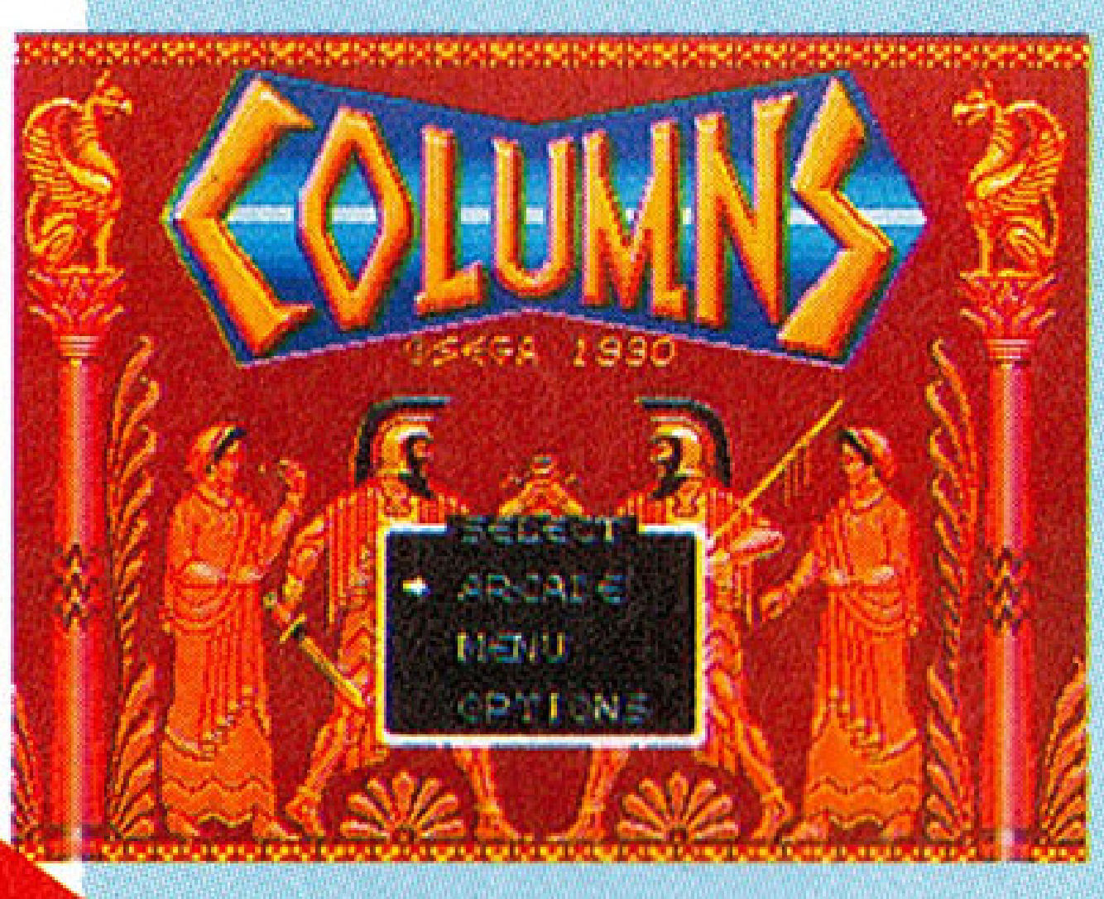


グラフィックの美しさが評判だ

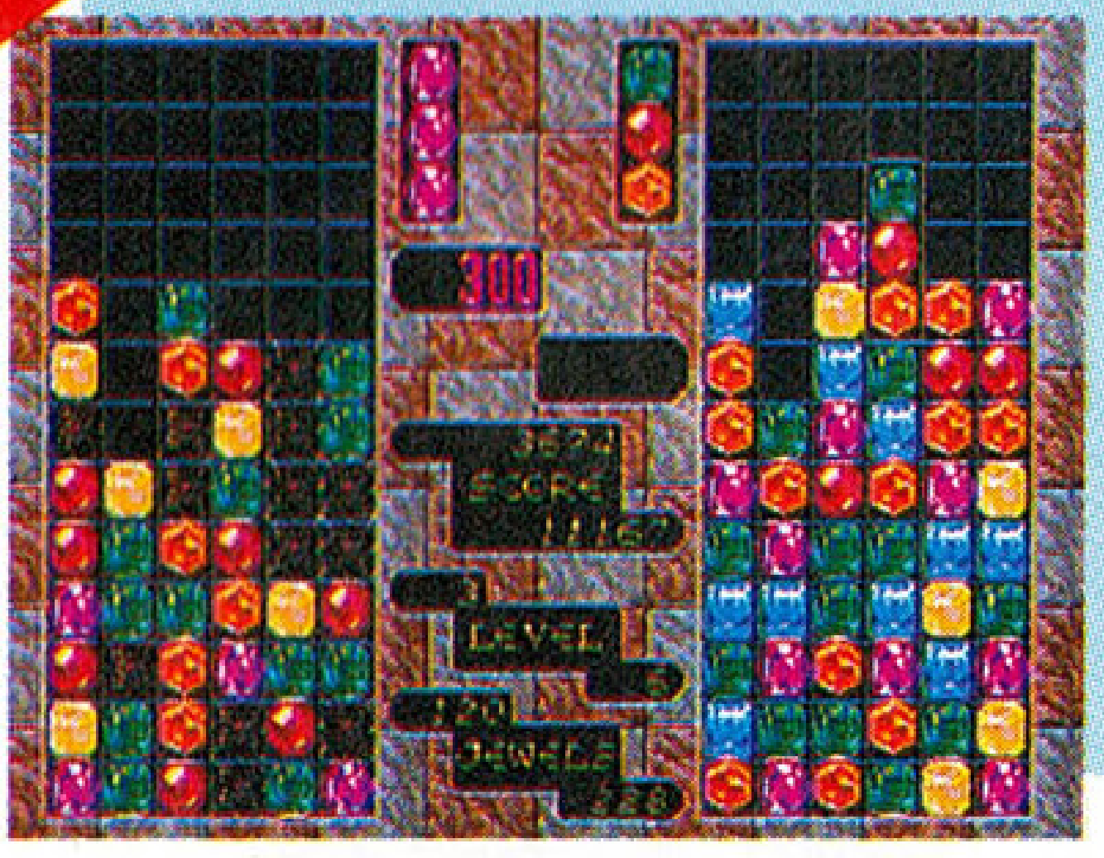


2人プレイだと、より派手でキレイだ

メガドライブ版



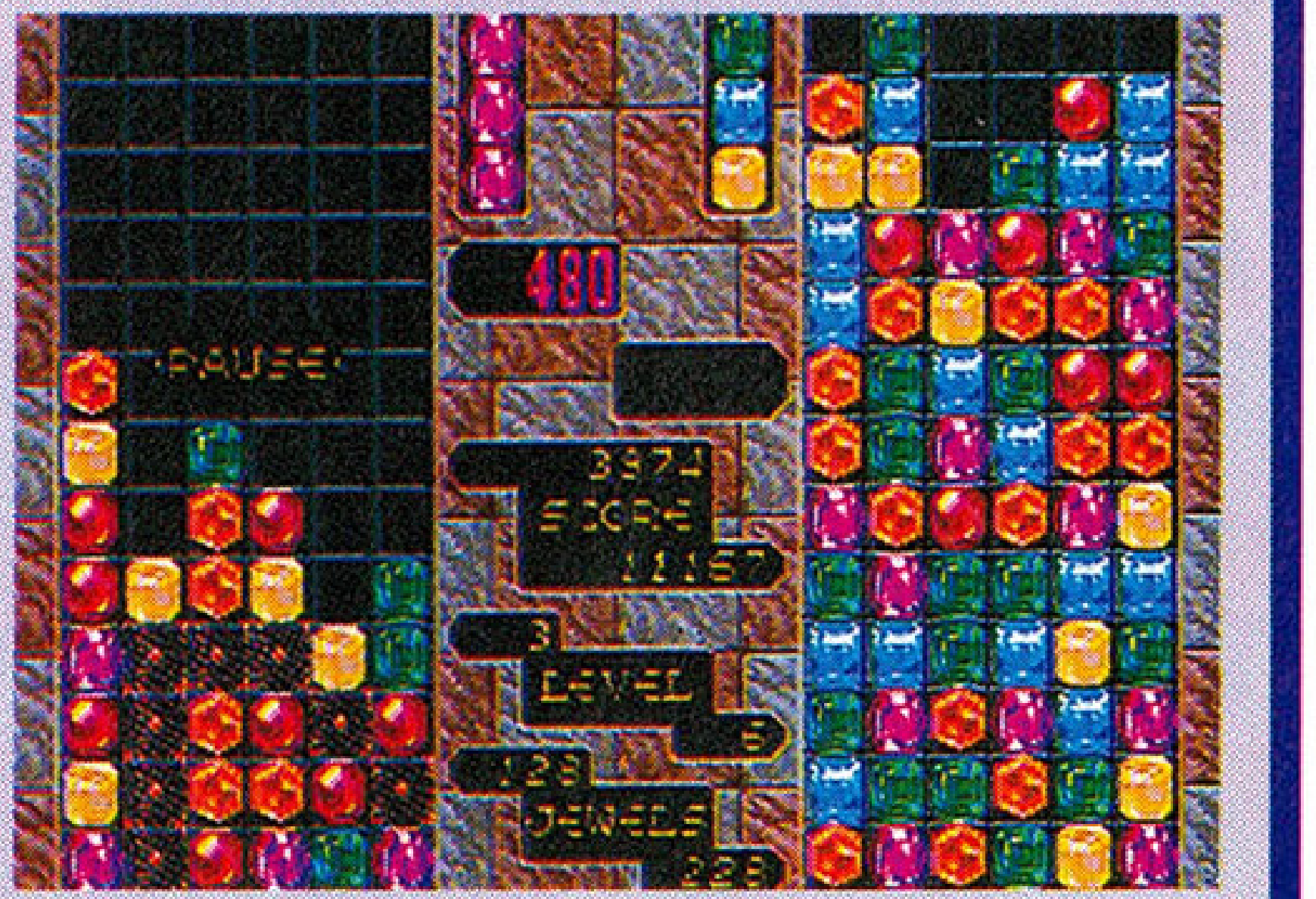
このとおり、メガドライブ版ならではの…



美しい移植ぶりだね見劣りしないでしょ

コラムスの魅力はココ!!

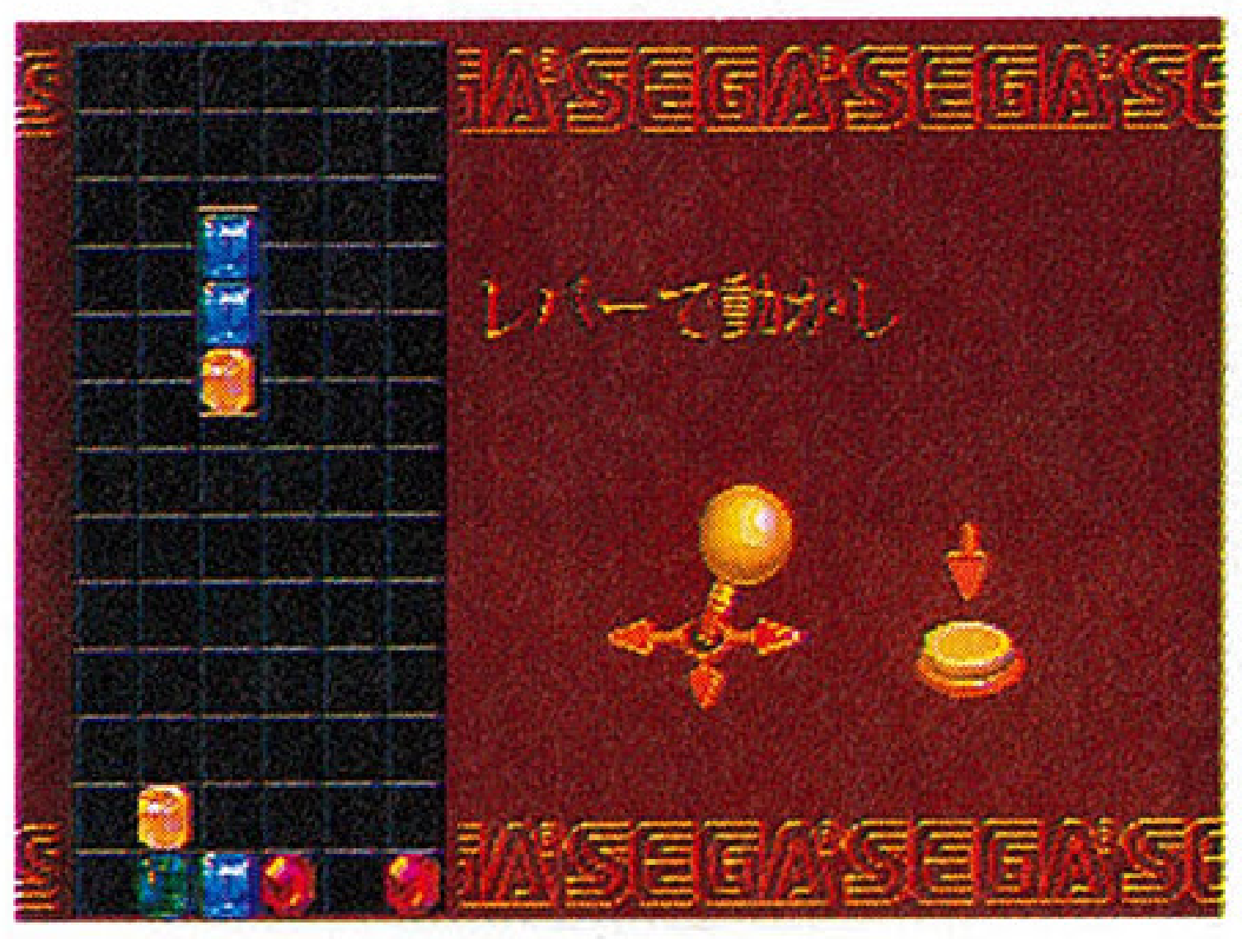
テトリスとは違ったシステムを大いに取り入れたこのコラムス。新しい試みだったわけだが、結果はゲーセンでの大ヒット。その魅力は果たしてどこにあるのか。それは、テトリスはプレイヤーの腕のみのゲームだが、コラムスは偶然性といったものが多分に含まれている。魅力はそこにあるのでは。



偶然で下手でも十分楽しめる

ルールはいたって簡単 ゆえに奥が深いぞ!!

ルールは本当に簡単。宝石が3個縦に落っこちてくる。それを積み重ねて、縦横斜めに3つ以上同じ色の宝石を揃えれば、その揃った宝石は消滅する。これのくり返しでゲームが進行していく。一度に大量の宝石を消せば高得点が。

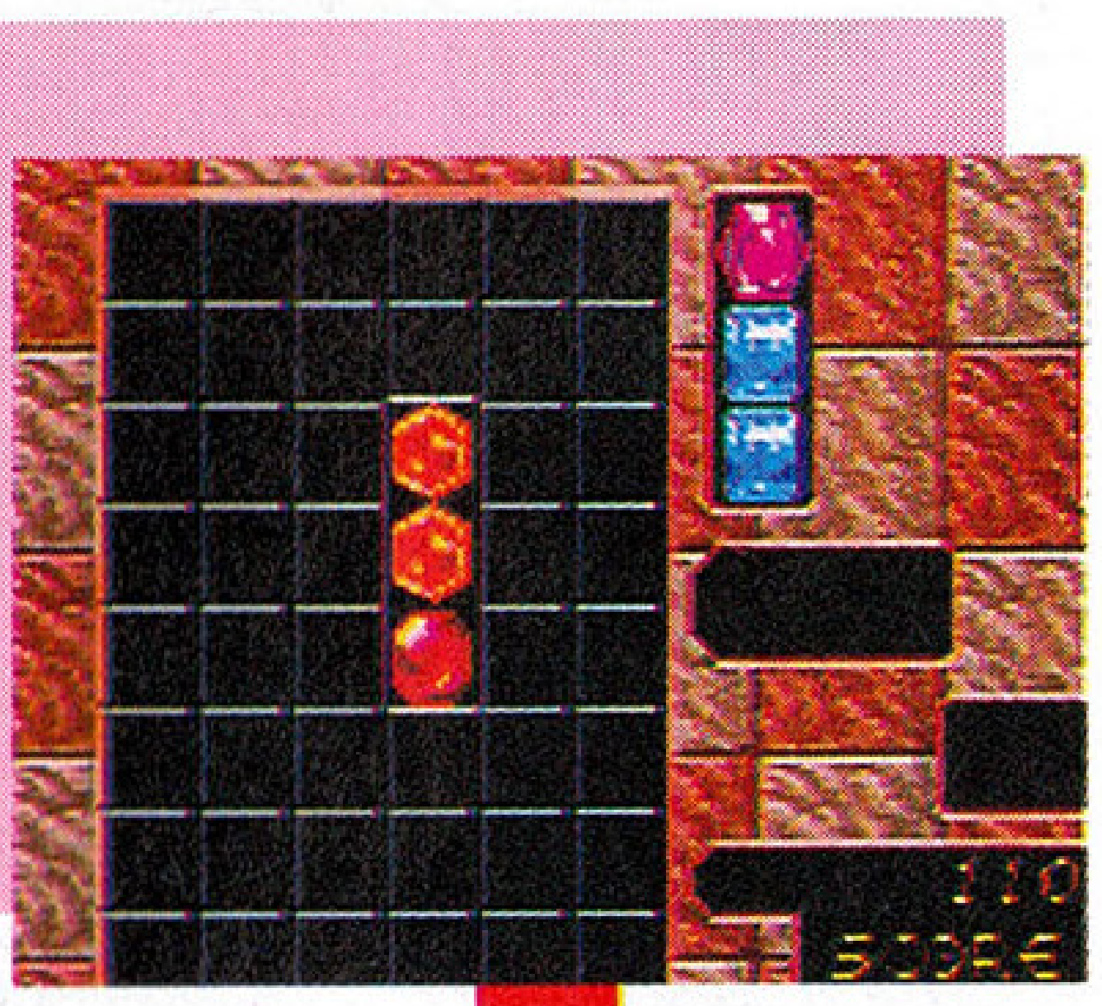


操作方法がデモで

まずは基本ルールの説明から

①宝石が3つ落ちてくる

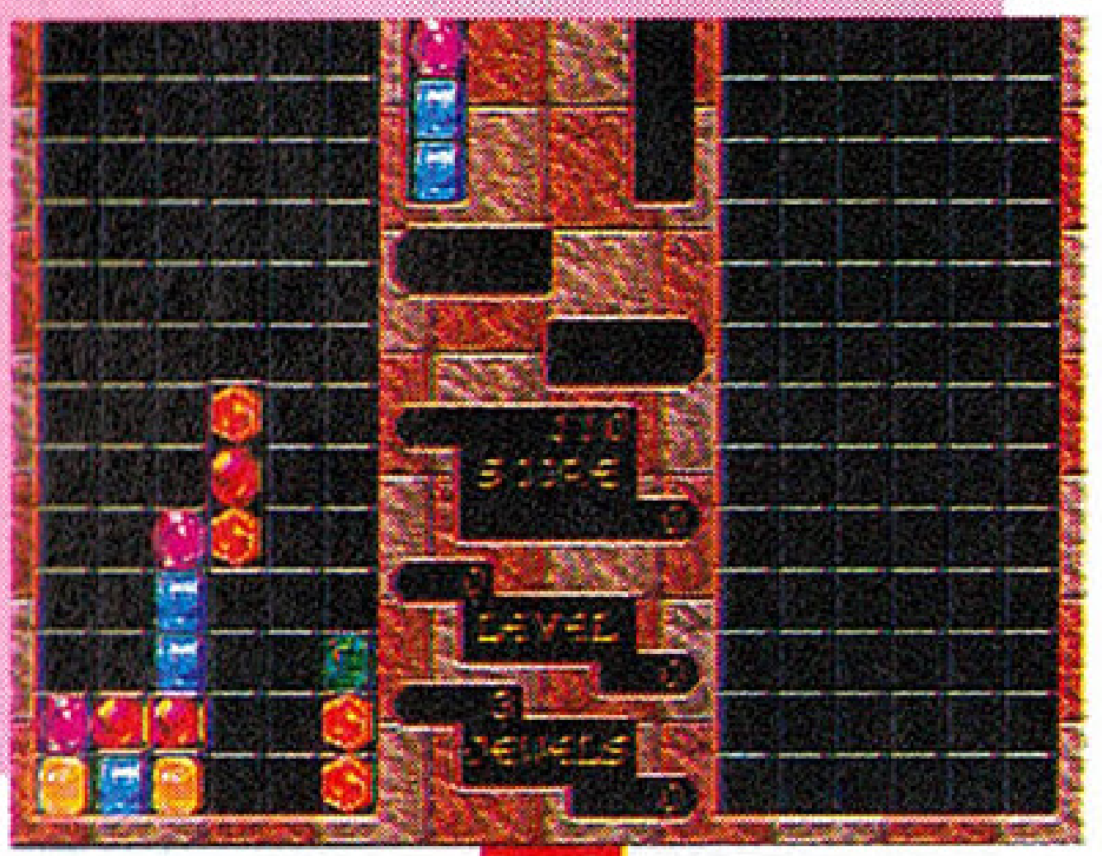
落っこちてくる宝石は、全部で6色。その組み合わせは完全にランダムで、次に現れる宝石以外はまったく予想ずることができない。たまに、3個とも同じ色の宝石が出現することがあるぞ。



この3つの宝石が主人公だ

②宝石の配列を変えよう

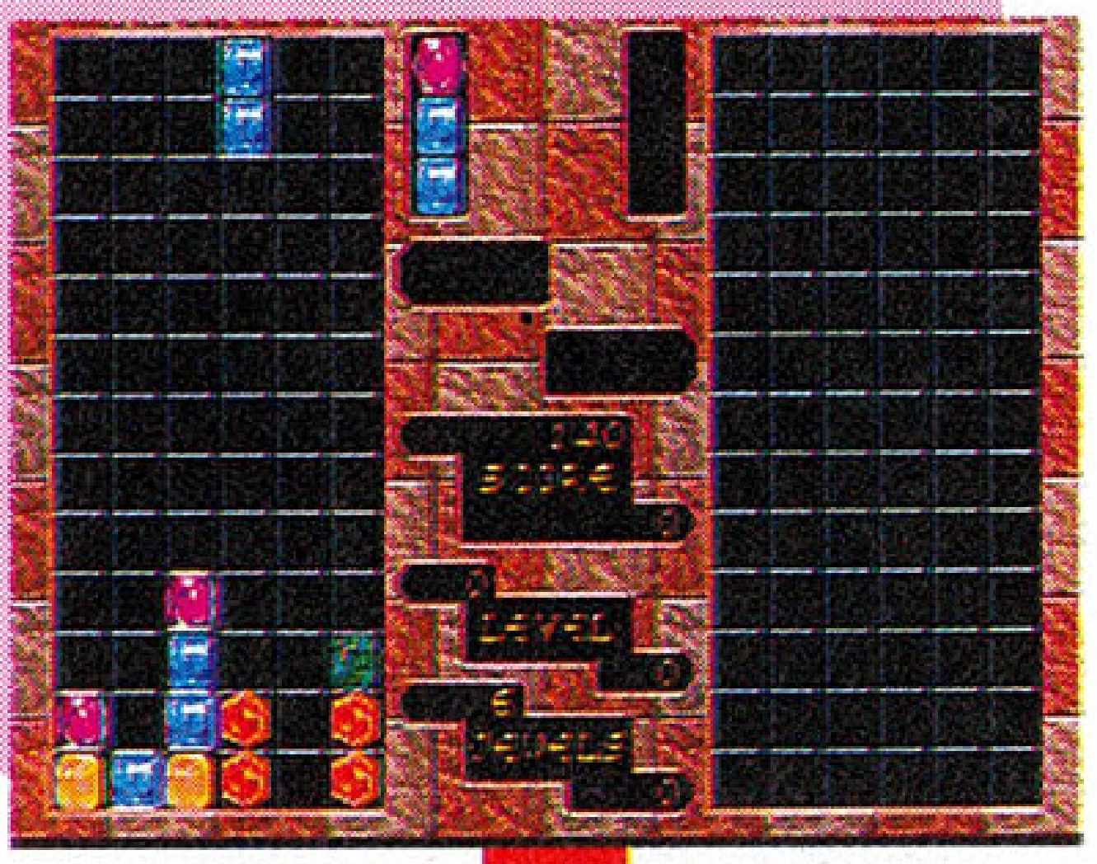
さて、落っこちてくる3個の宝石をただ積み重ねるだけじゃ、あっという間にゲームオーバーがキミを待っているぞ。Aボタンで上手く宝石の配列を変えて落っことそう。頭を使うのだ。



判断力が要求されるアクションだ

③うまく宝石を消そう

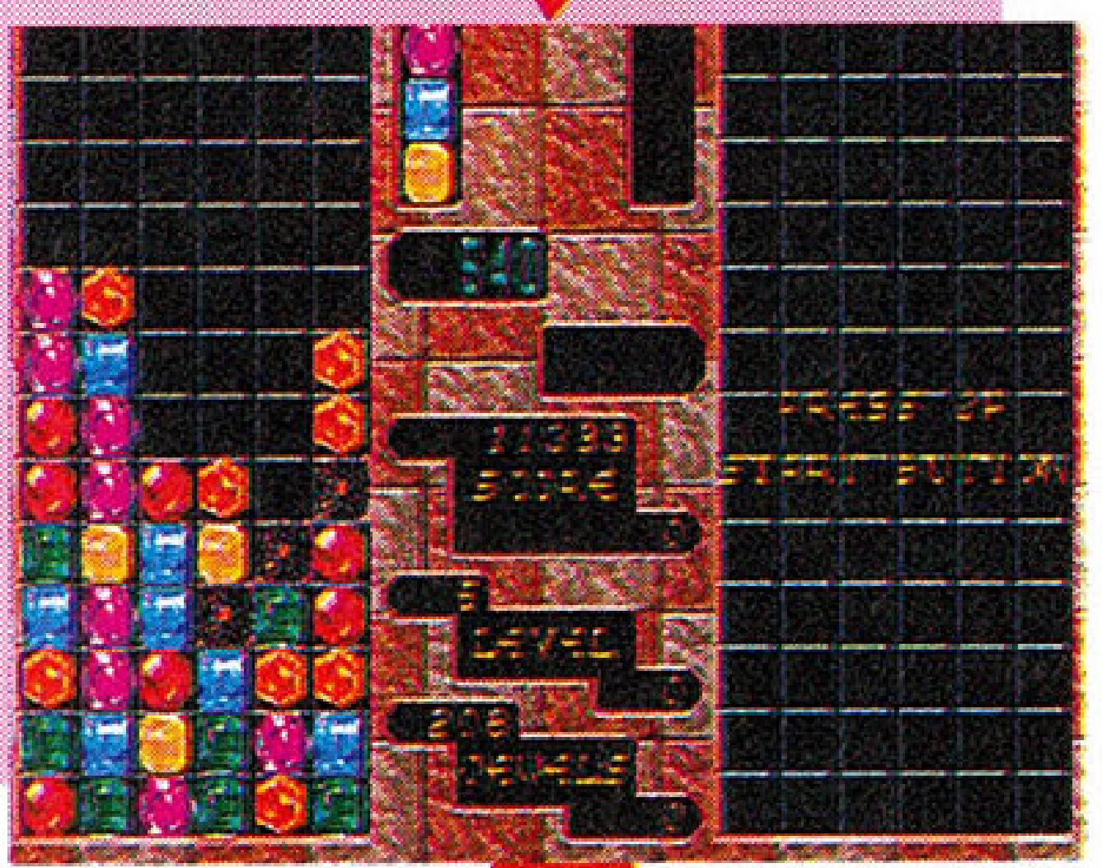
下に積み重なった宝石を消すには、縦横斜めに最低3個以上並べないとダメ。それもただ積み重ねるだけじゃ、全然意味がない。最も有効な方法は、斜めに消すことだ。次の次まで考えよう。



斜めに消していくのがテクニック

④果てしない宝石の雨あられ

レベル2までは消せる宝石をヒントとして教えてくれるのだが、それ以降はヒントなし。そして宝石の落ちるスピードもレベルが上がるにしたがって早くなってくる。考える暇さえなくなってしまう。

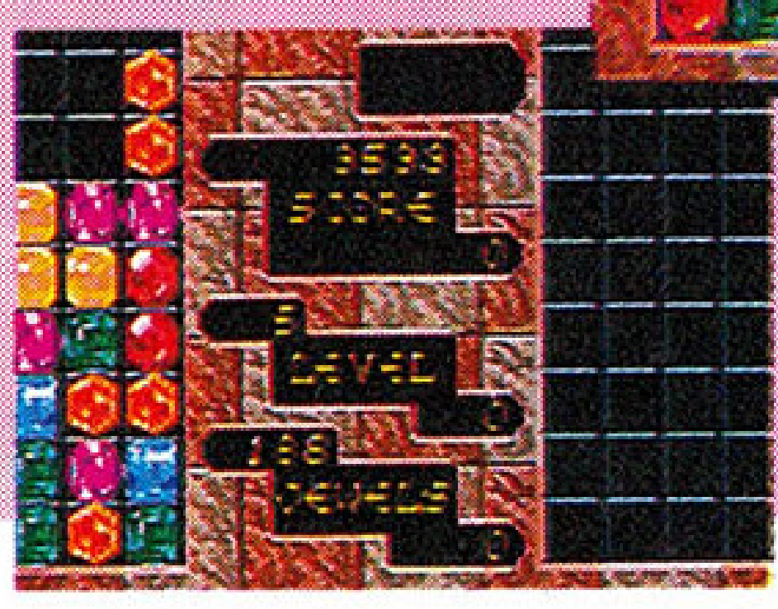


レベルが進むにつれ、スピードも速く

⑤とにかくレベルを上げよう

このコラムスには、ステージ構成がない。つまり、果てしなくゲームが続くわけだ。自分の成績は、何ステージまで進んだというのではなく、レベルと得点で表されることになる。高レベルに達するには、反射神経と頭脳と運が必要。

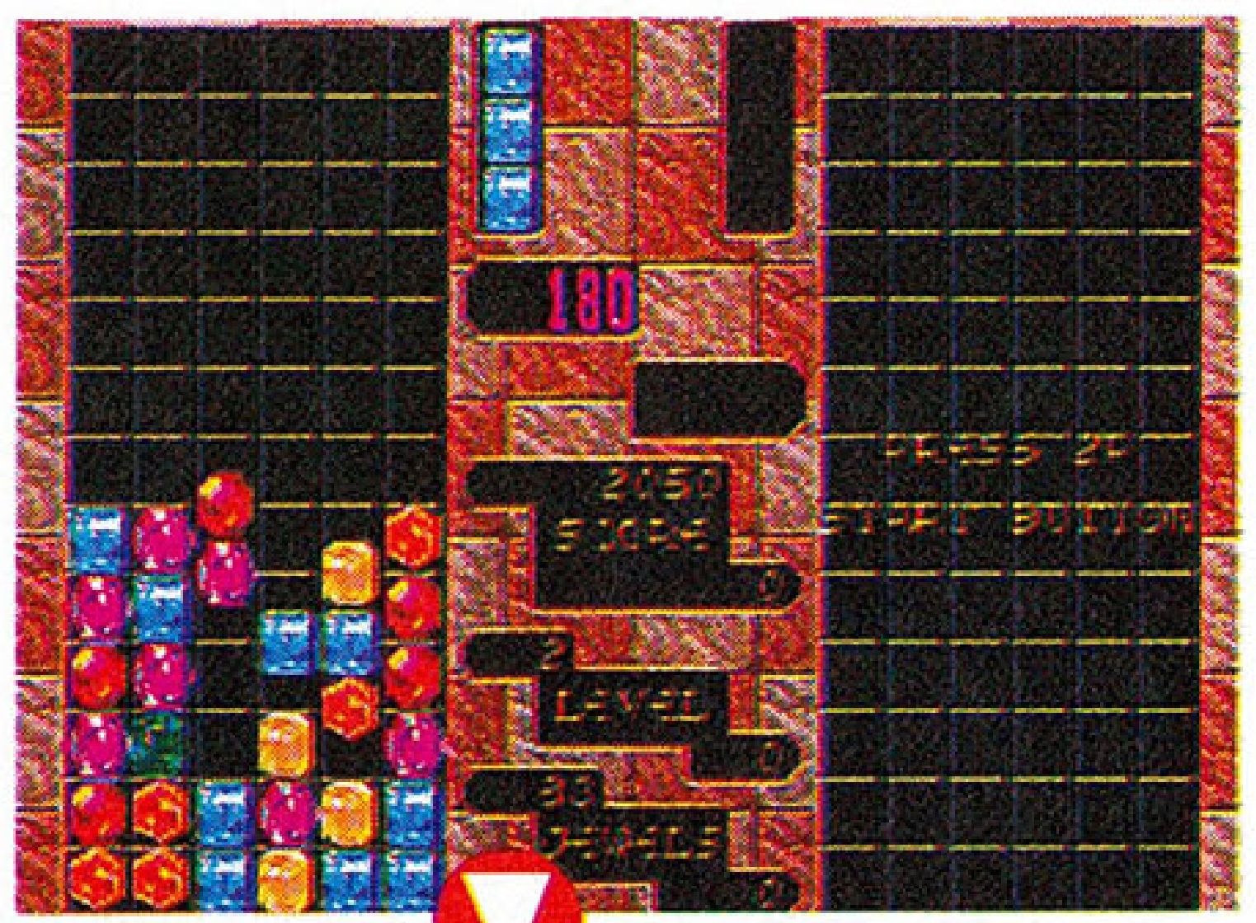
レベルを競うゲームなのだよ、明智君



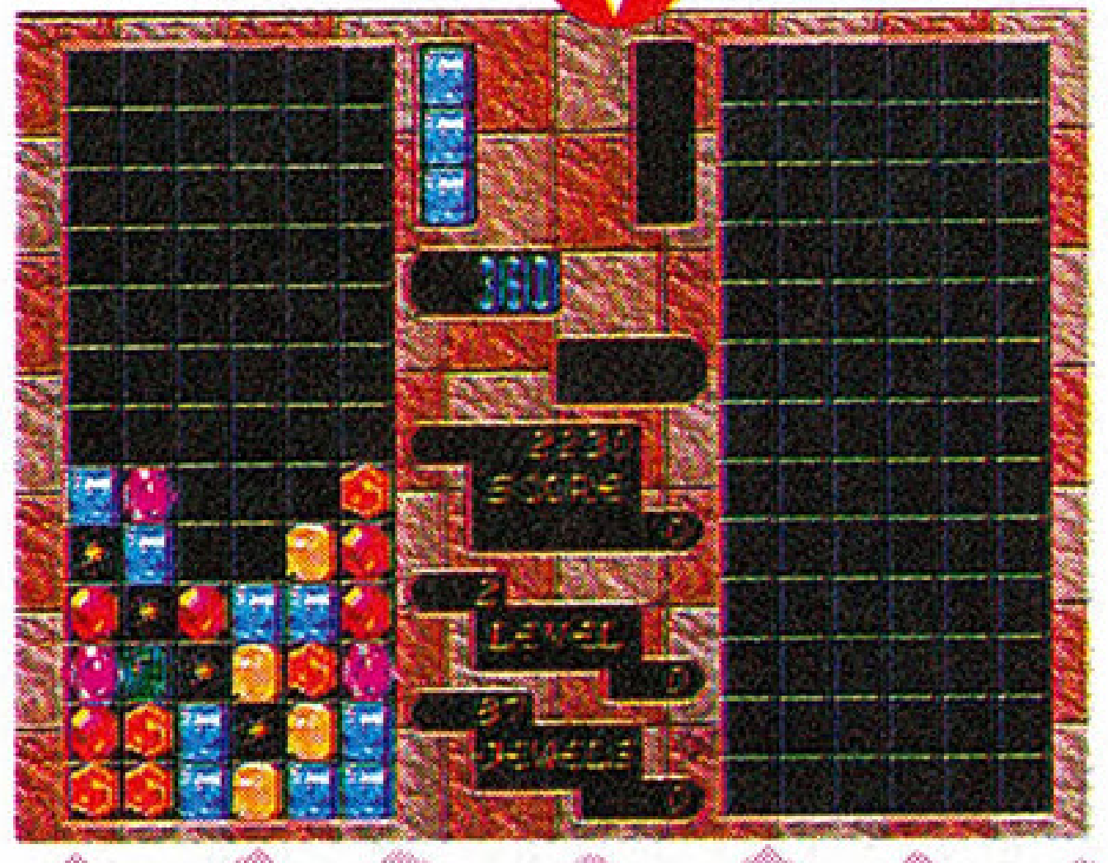
高価な宝石を落っことすなんて

応用がキーポイントだ

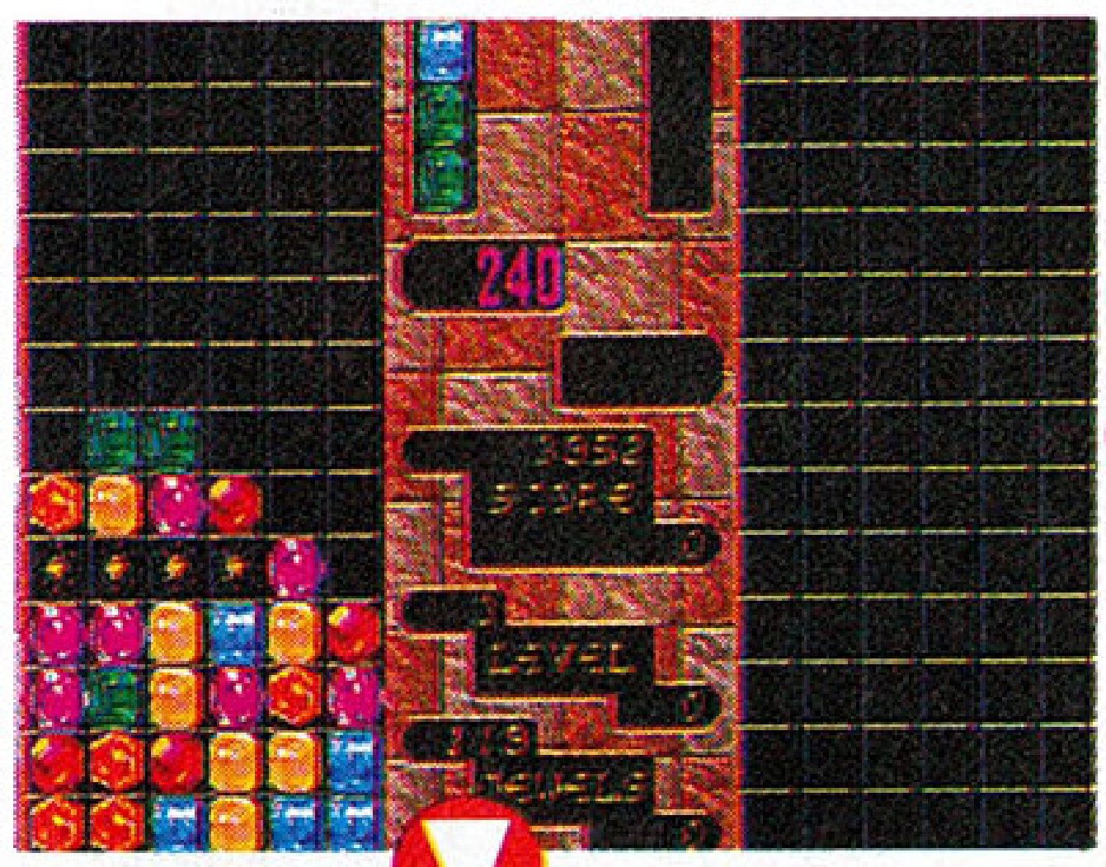
このコラムスはテトリスなどのパズルゲームと違い高得点を得るためには、頭脳だけじゃなく偶然性の占めるウエイトが大きい。上手くその偶然を利用するには、できるだけ斜めに積むことを心がけるのが一番有効だろう。



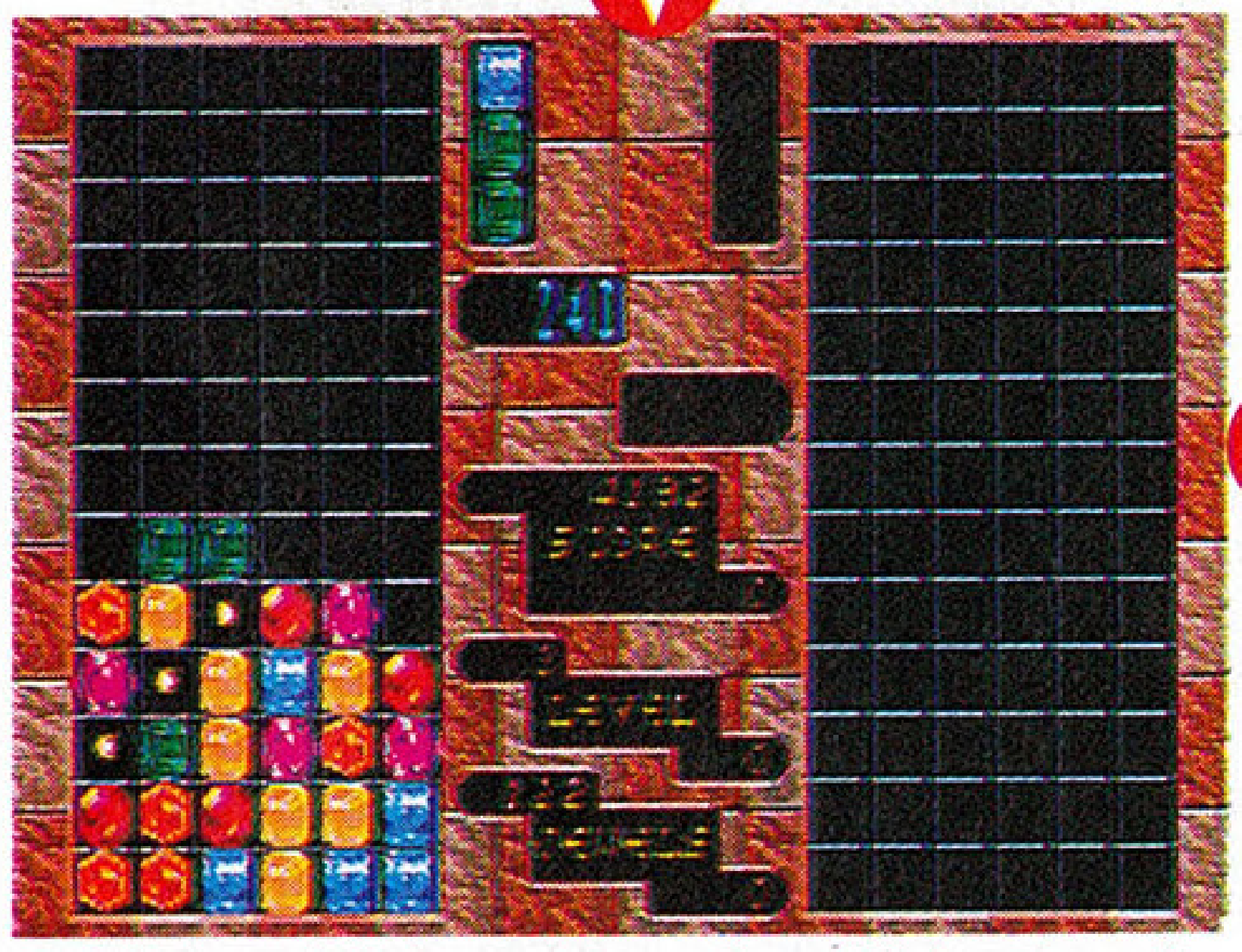
斜めに並ぶように



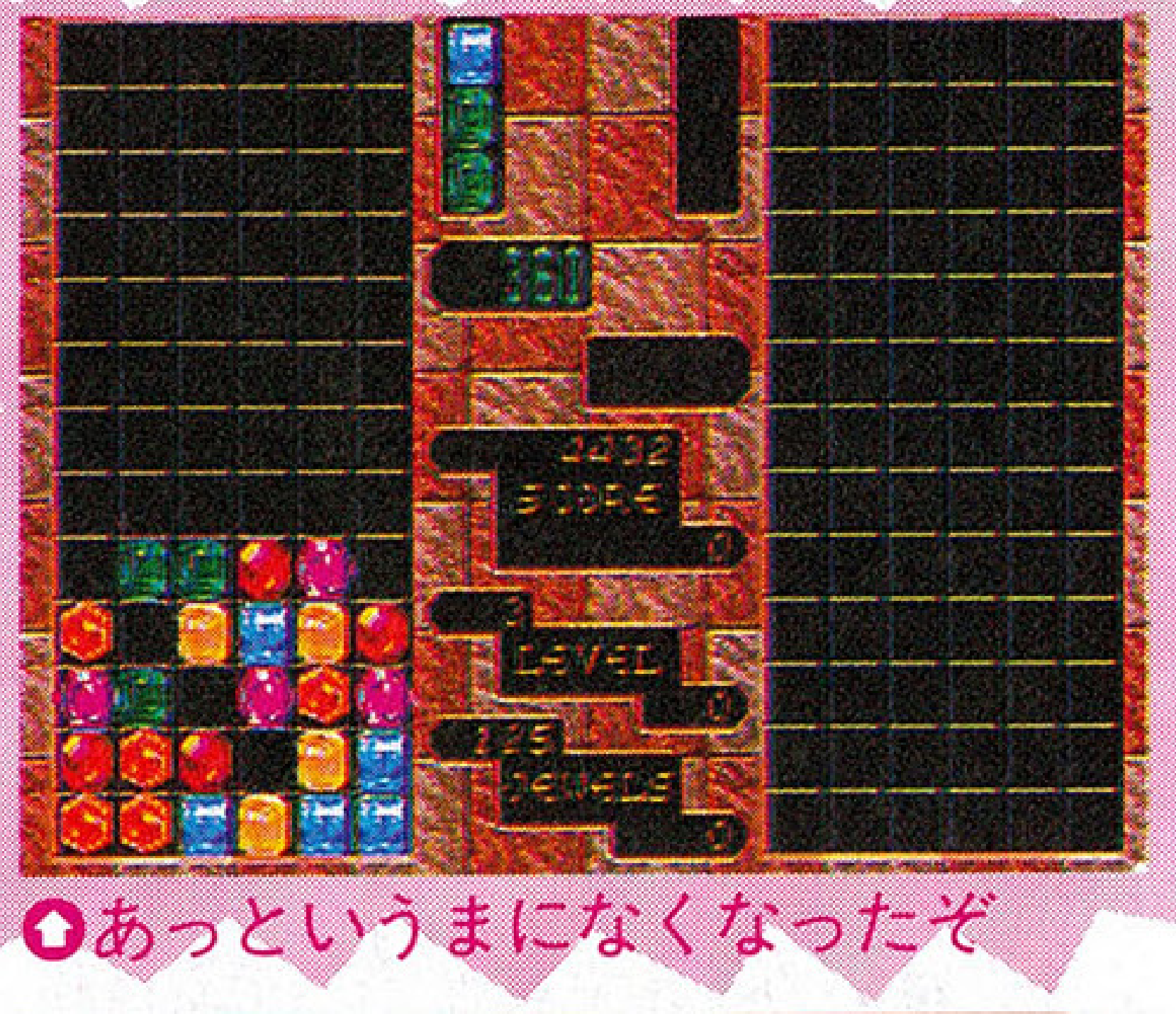
宝石を積み重ねていってみよう



上手くツボにはまると、あっというまに



消える消えるドンドン消えていく

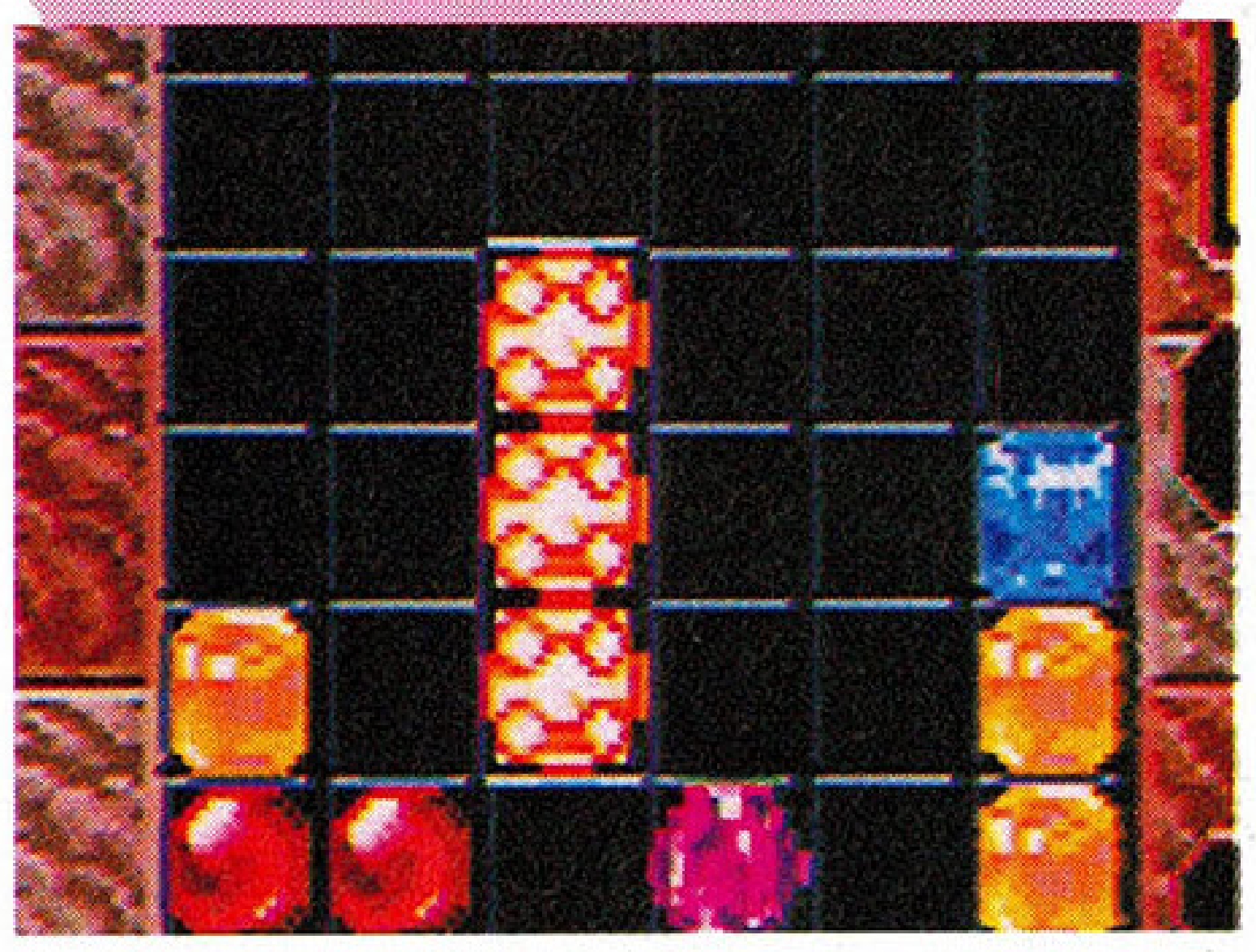


あっというまになくなったぞ

スーパーアイテム魔法石

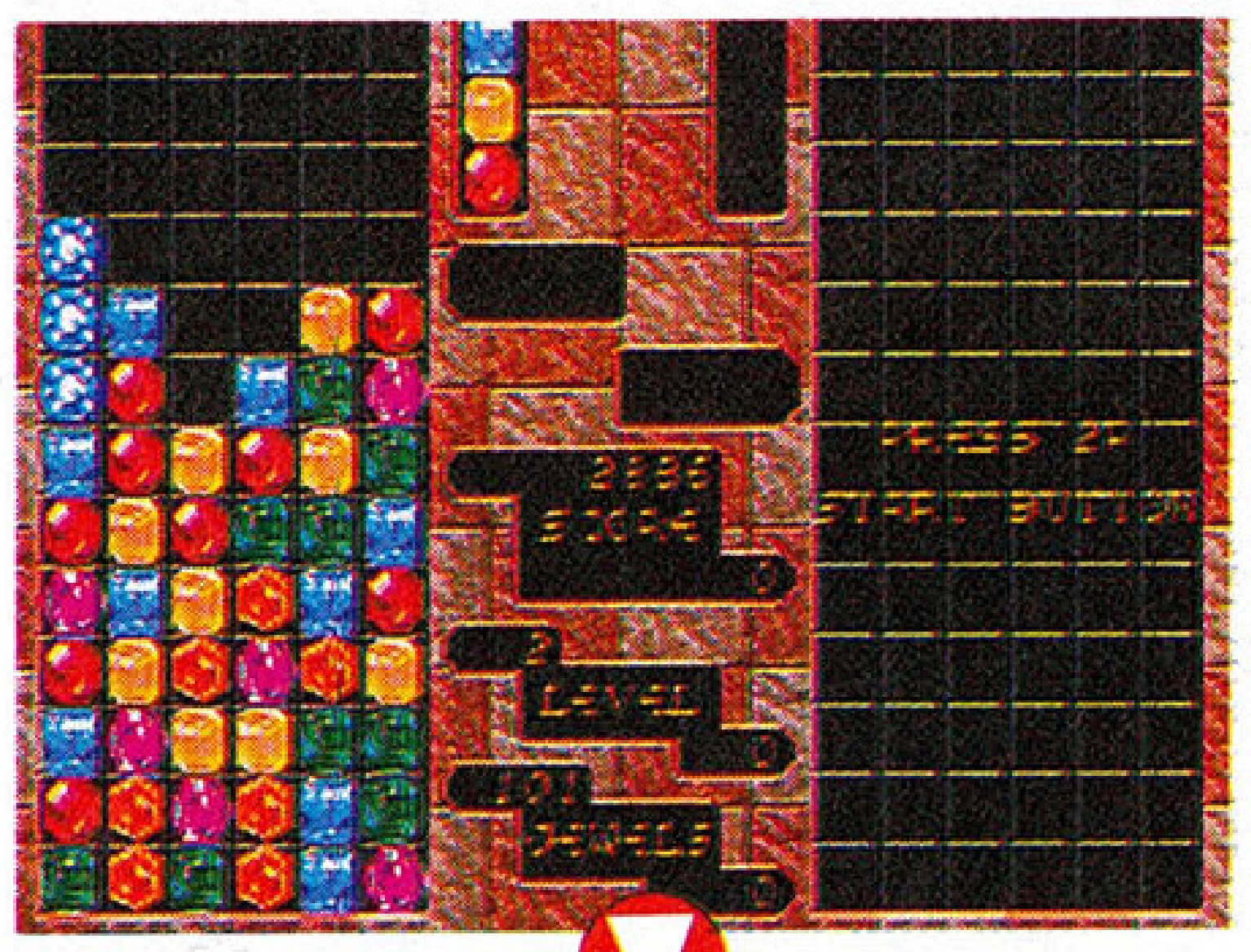
このコラムスというパズルゲームが偶然性の影響を大きく受けるというのは先に述べたとおりだが、さらに偶然の要素を強めるのがこの魔法石と呼ばれるアイテムである。この魔法石の効果がすごい。例えばこの魔法石を赤い宝石の上に落としたとしよう。すると画面中の、赤い宝石がすべて消滅してしまうのだ。使い方によってはすごい威力を発揮する。ただし、この魔法石はいつどこで現れるのかわからない。つまりこの魔法石一つにしても偶然に左右されているのだ。運良く魔法石が出現したときは、ラッキー！と思って神に感謝の祈りを捧げるべきだろう。そして後は自分の頭脳で有効な場所に落とすだけだ。ちなみにレベル5までに1回出現という説もある。

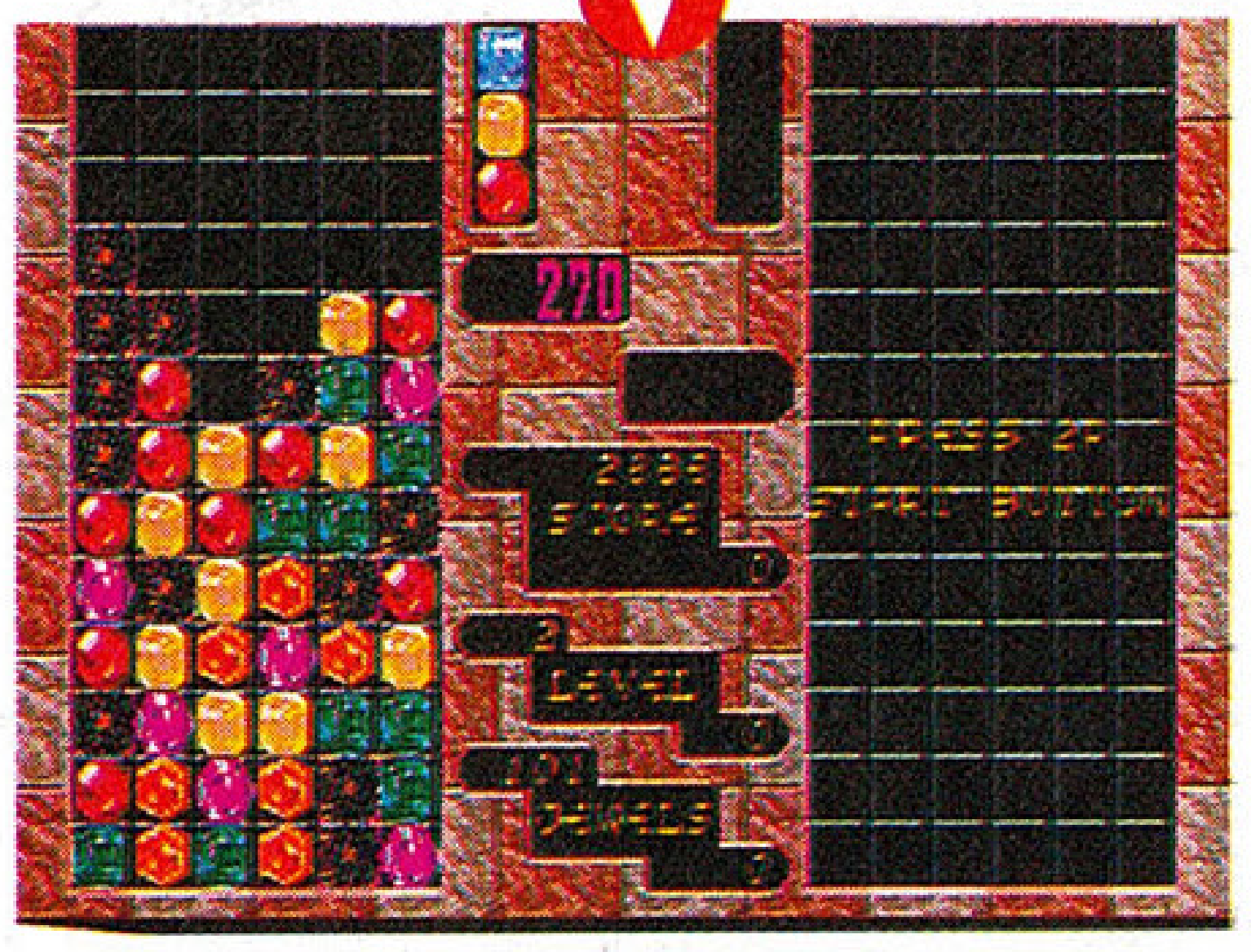
これが魔法石だ



キラキラと輝く魔法石。この石の力は、まさしく魔法の力だ

上手く活用するためには、まず何色の宝石が多くあるかチェックすることが重要なポイント

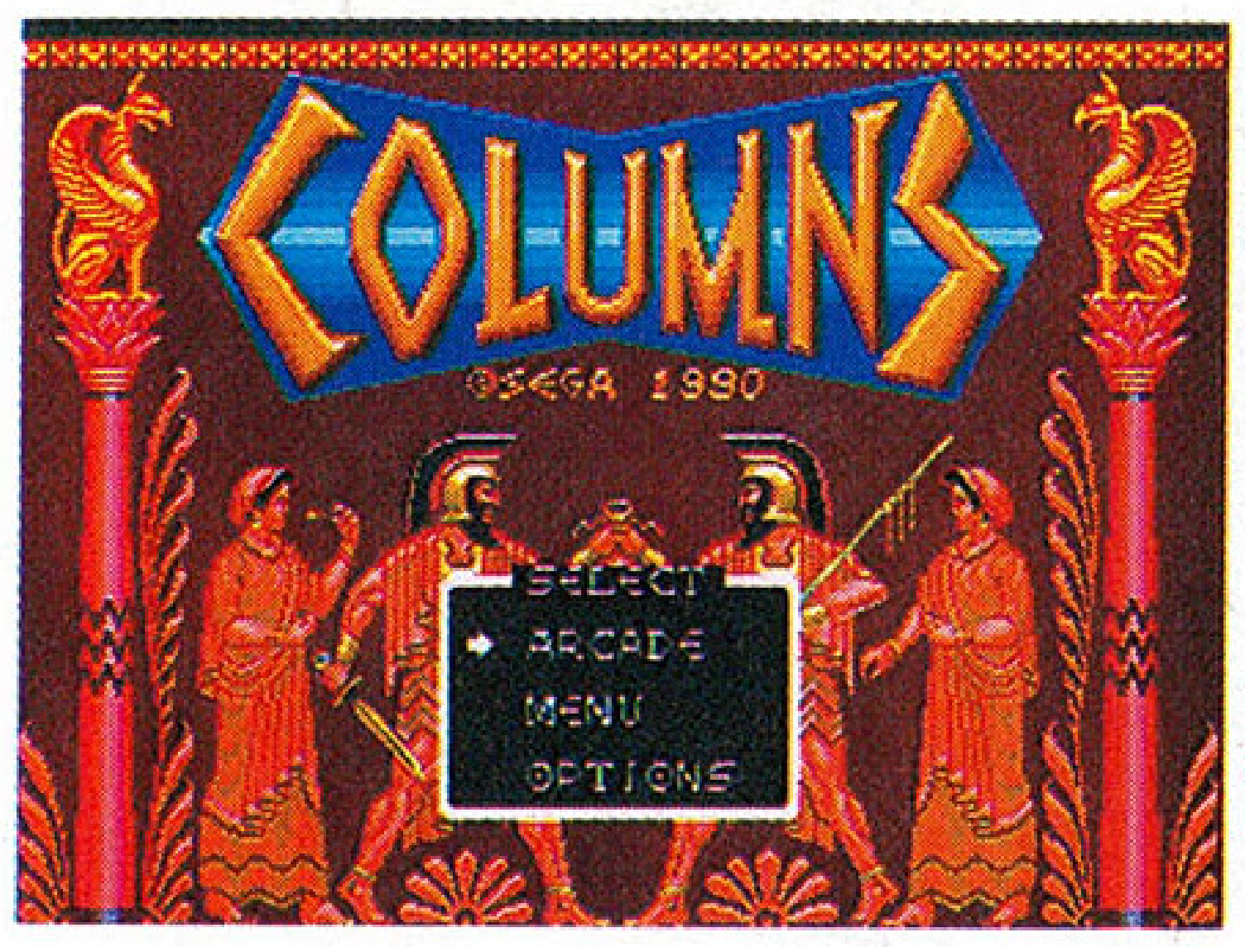




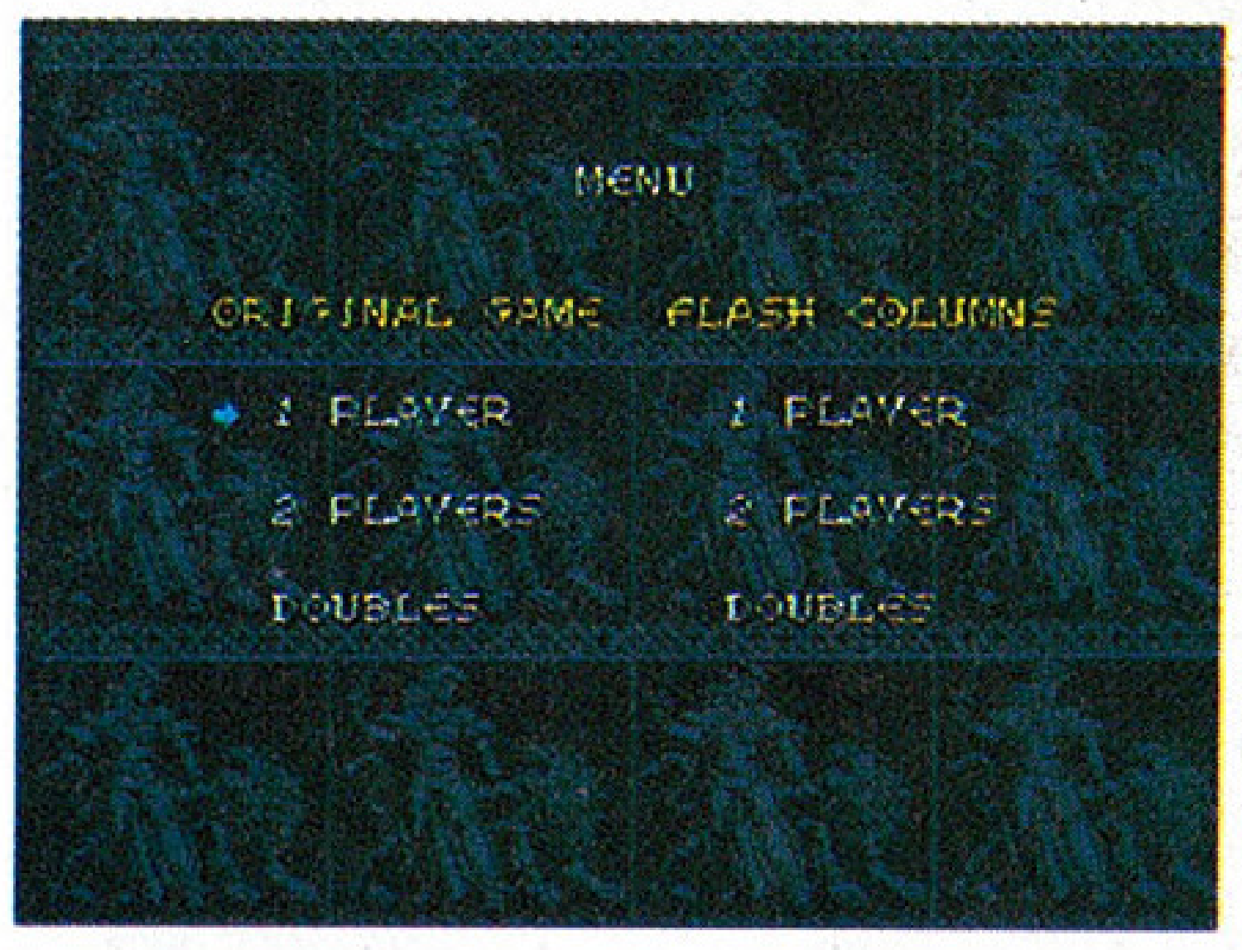
狙った宝石に見事に落とせたらその色の宝石はすべて消滅する

あきることがない3種類のモードが入っている!!

このメガドライブ版コラムスには、アーケードモードとオリジナルモード、そしてフラッシュポイントモードの3つのモードが装備されている。この3つのモードには、それぞれ1人プレイか2人プレイかを選択することができる。つまり、全部合わせて6とおりの遊び方があるということだ。少なくともゲーセンのコラムスの3倍は楽しむことができるだろう。どのモードで遊ぶかはキミの自由だ。はっきりいって、どのモードもかなり楽しめるに違いない。


COLUMNS
©SEGA 1990
SELECT
ARCADE
MENU
OPTIONS

最初のセレクト画面

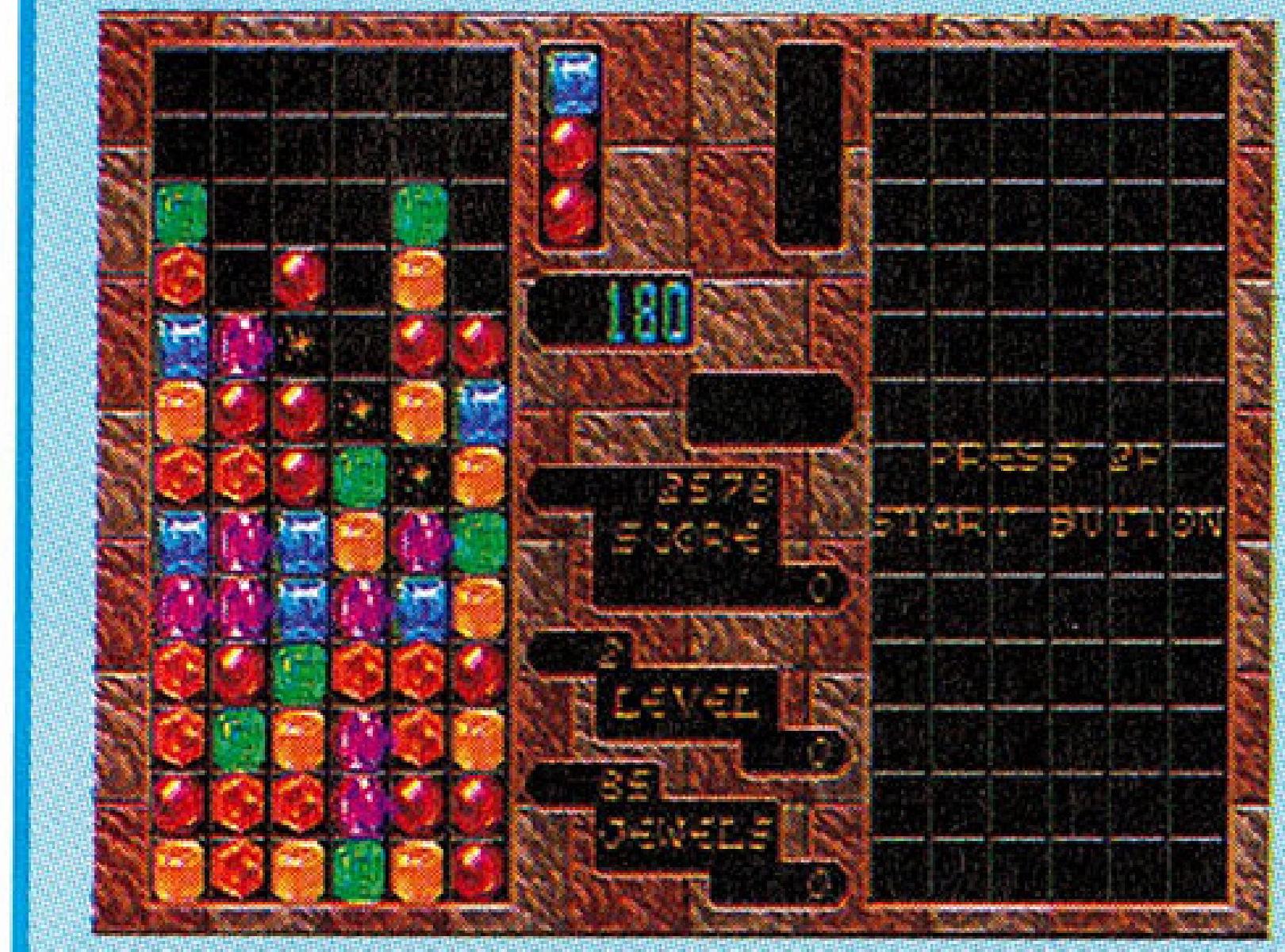

MENU
ORIGINAL GAME
FLASH COLUMNS
1 PLAYER
2 PLAYERS
DOUBLES
1 PLAYER
2 PLAYERS
DOUBLES

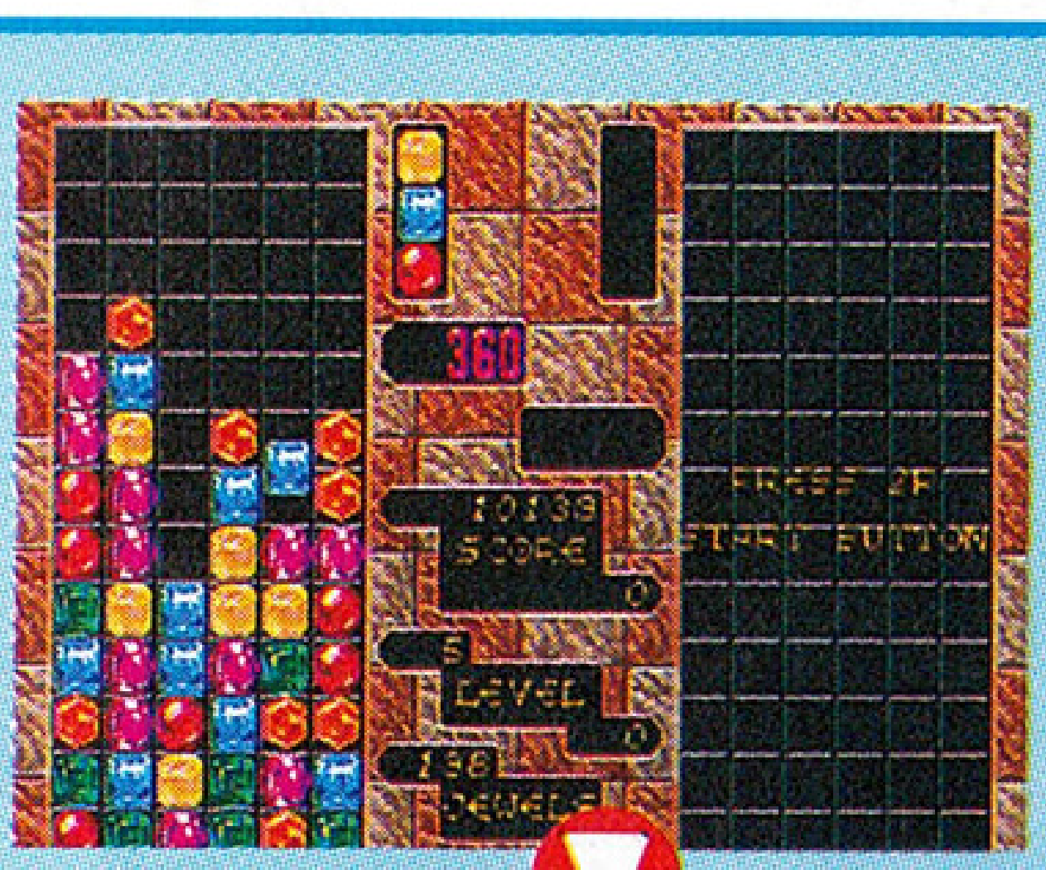
さらにモードを選ぶ

アーケードモード

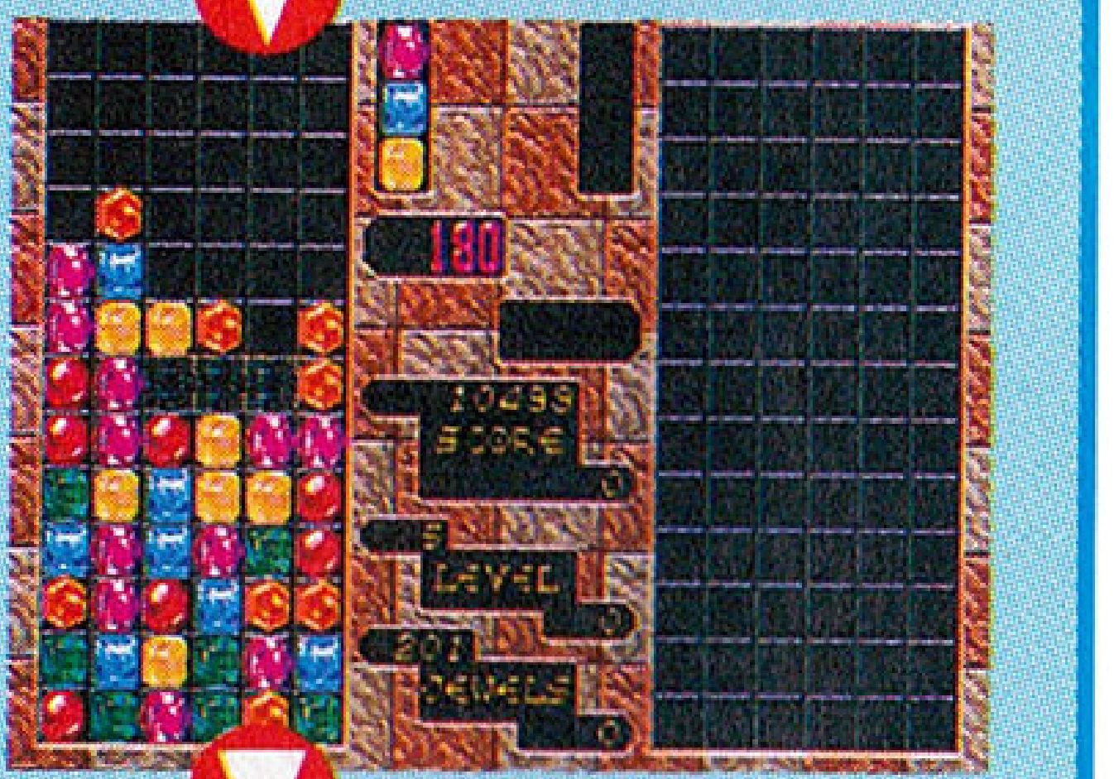
もっとも基本的なモードといえるのが、このアーケードモードだろう。ルールは前のページで説明したとおりだが、その名の示すとおりゲーセンのコラムスと全く同じものだ。最初にこのモードで、このゲームの基本を頭に叩き込んでおくといいだろう。

ウ～ム、どこから見てもゲーセンの画面と同じだ。すごいぜ！

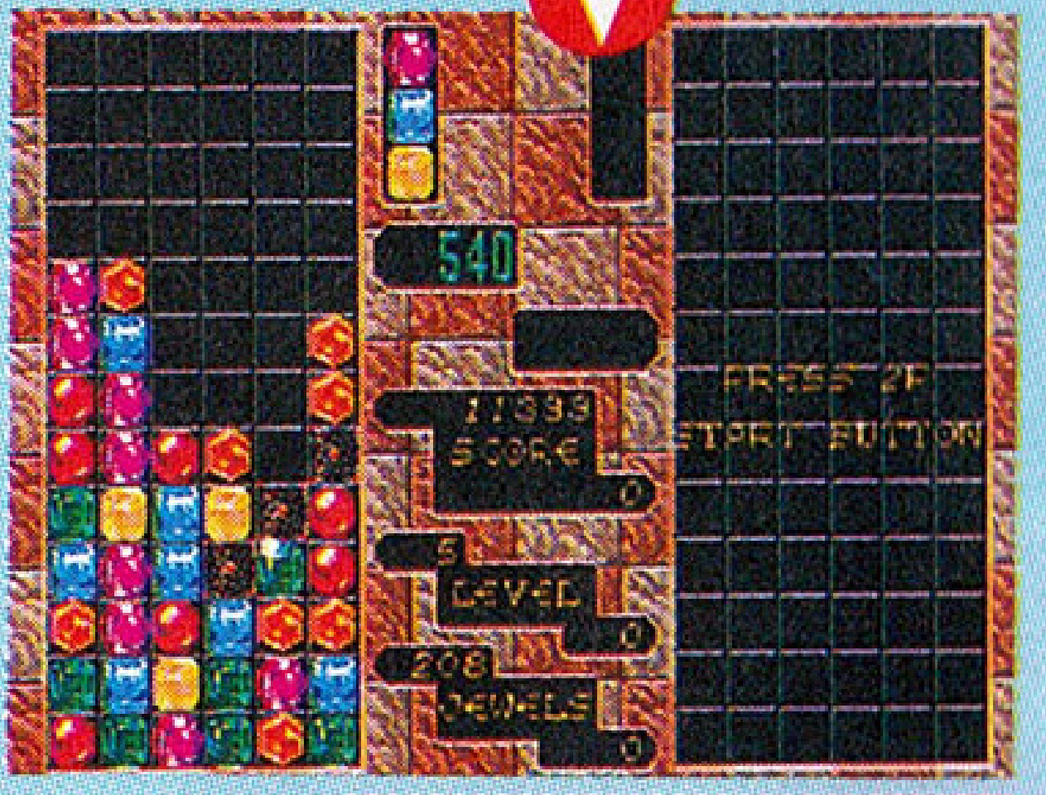

180
SCORE
LEVEL
JEWELS
PRESS 2P START BUTTON


360
SCORE
LEVEL
PRESS 2P START BUTTON

何度もいうようだが基本は斜めだ。それを忘れずに

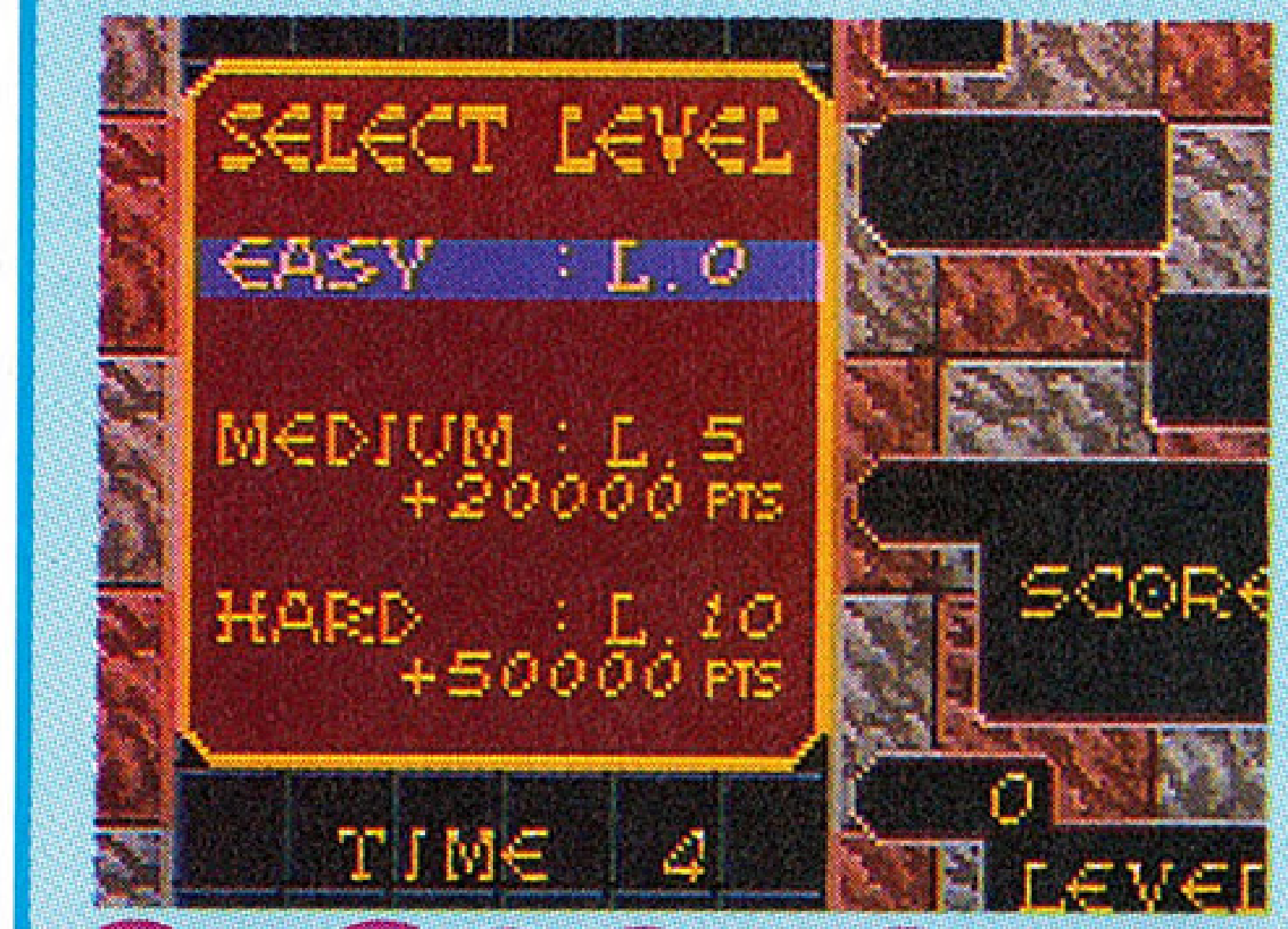


そのまま落とすだけではなく、落としたら回転させよう


540
SCORE
LEVEL
JEWELS
PRESS 2P START BUTTON

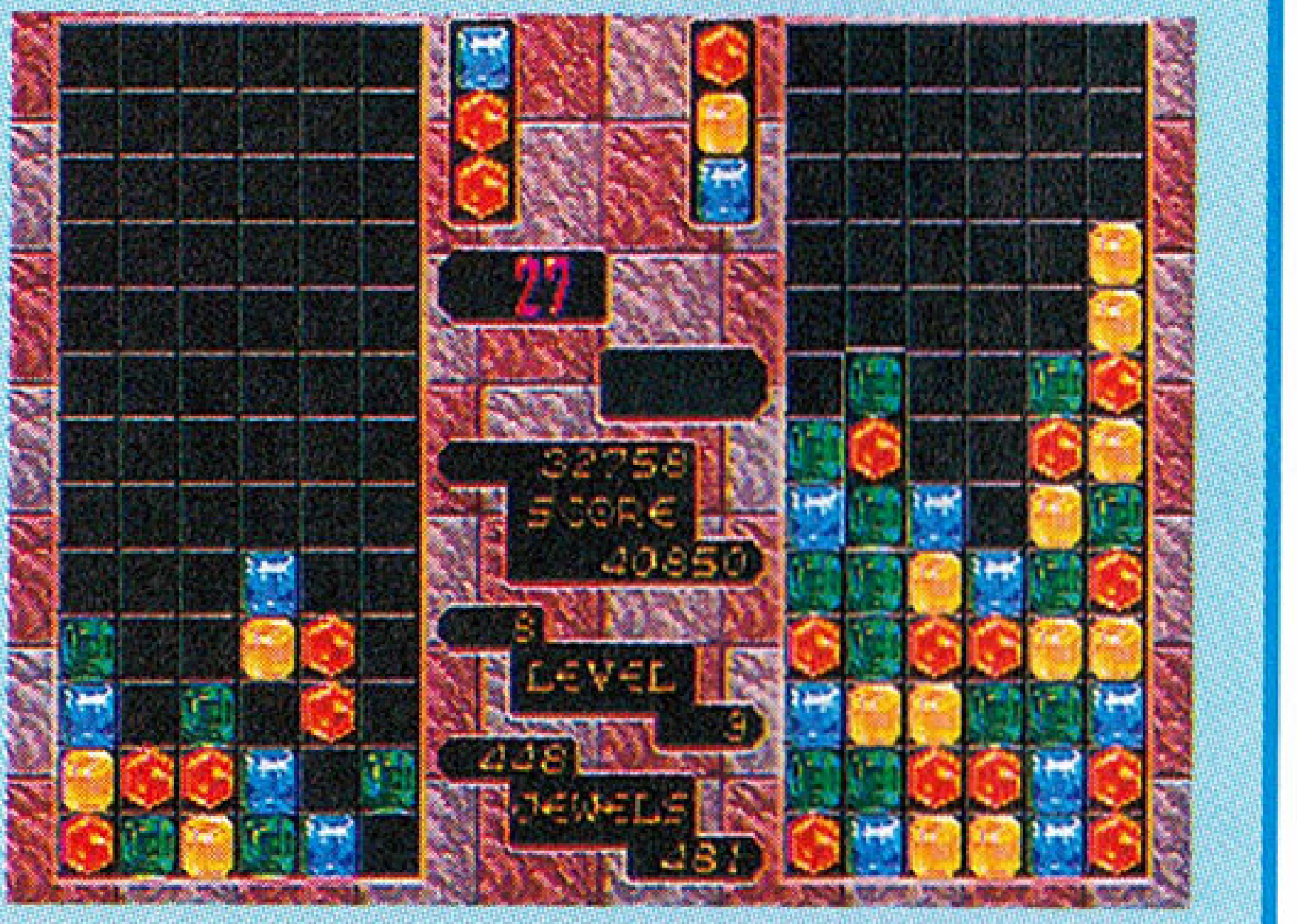
すると意外な展開が開けることがよくあるのだ

自分の腕前にあわせて、３段階のレベルを選ぶことができる


SELECT LEVEL
EASY : L.0
MEDIUM : L.5
+20000 PTS
HARD : L.10
+50000 PTS
TIME 4
SCORE
0
LEVEL

3種類レベル選択可能

ダブルス!!

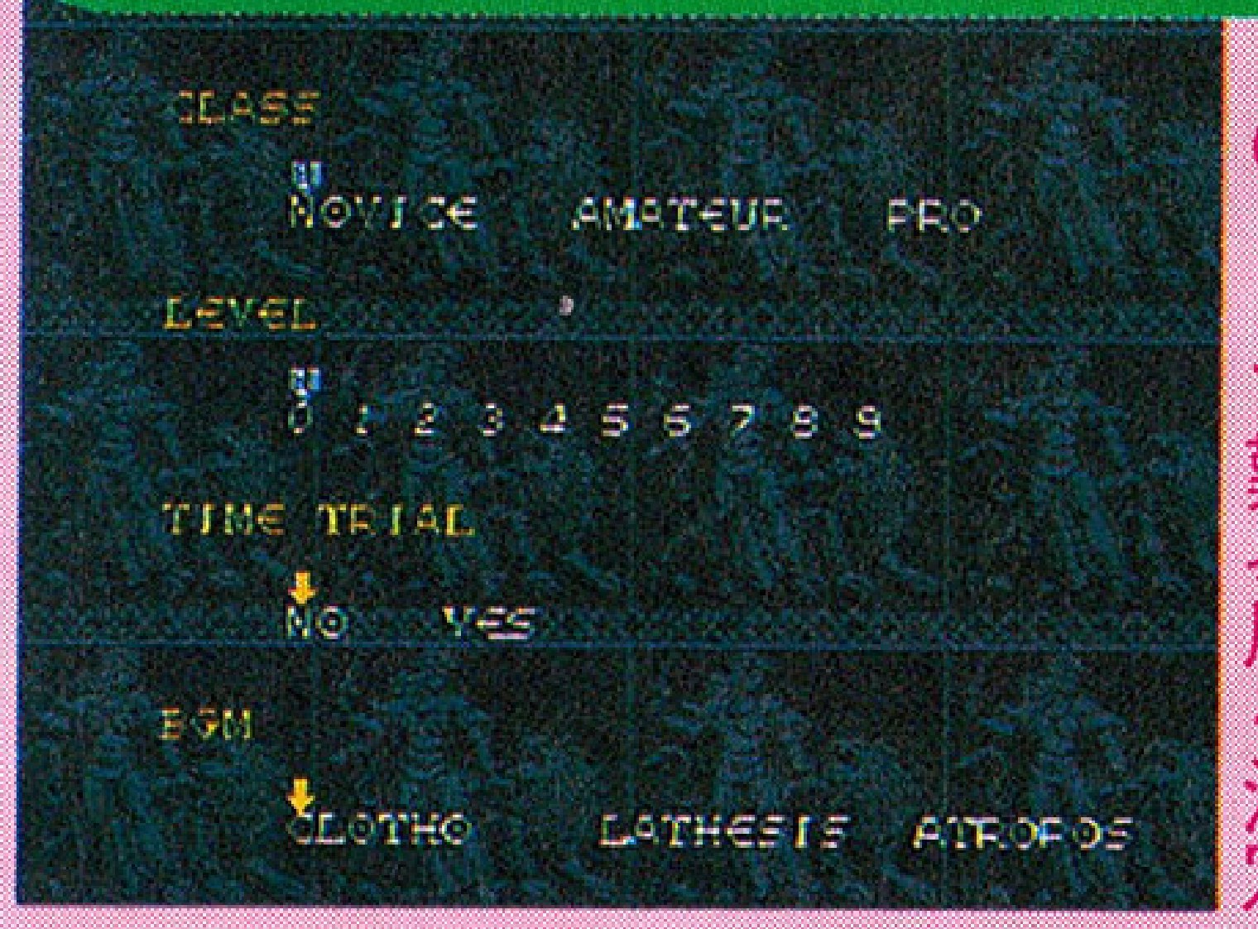

SCORE
LEVEL
JEWELS

２人で協力して高得点を目指すのがこのダブルスなのだ

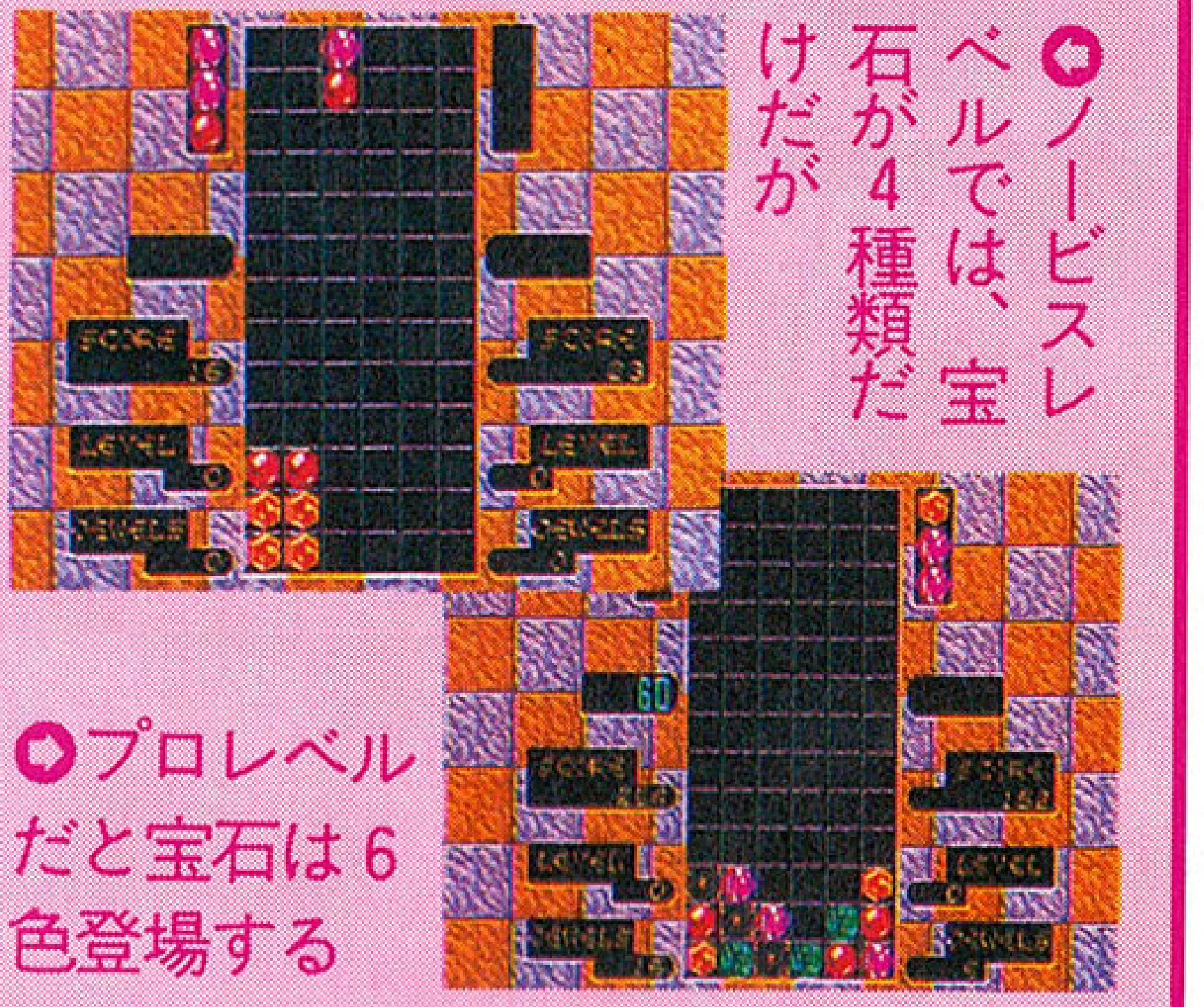
オリジナルモード

次にこのオリジナルモードだが、基本となるルールはアーケードモードと同じで、違う点は難易度の設定が自由におこなえるのと2人プレイの際、同じステージ内で交互にプレイするシステムになっていることだろうか。このモードは特に2人プレイが楽しいぞ。

強さに合わせてプレイ


CLASS
NOVICE
AMATEUR
PRO
LEVEL
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
TIME TRIAL
NO
YES
BGM
CLOTHO
LATHESIS
ATROPOS

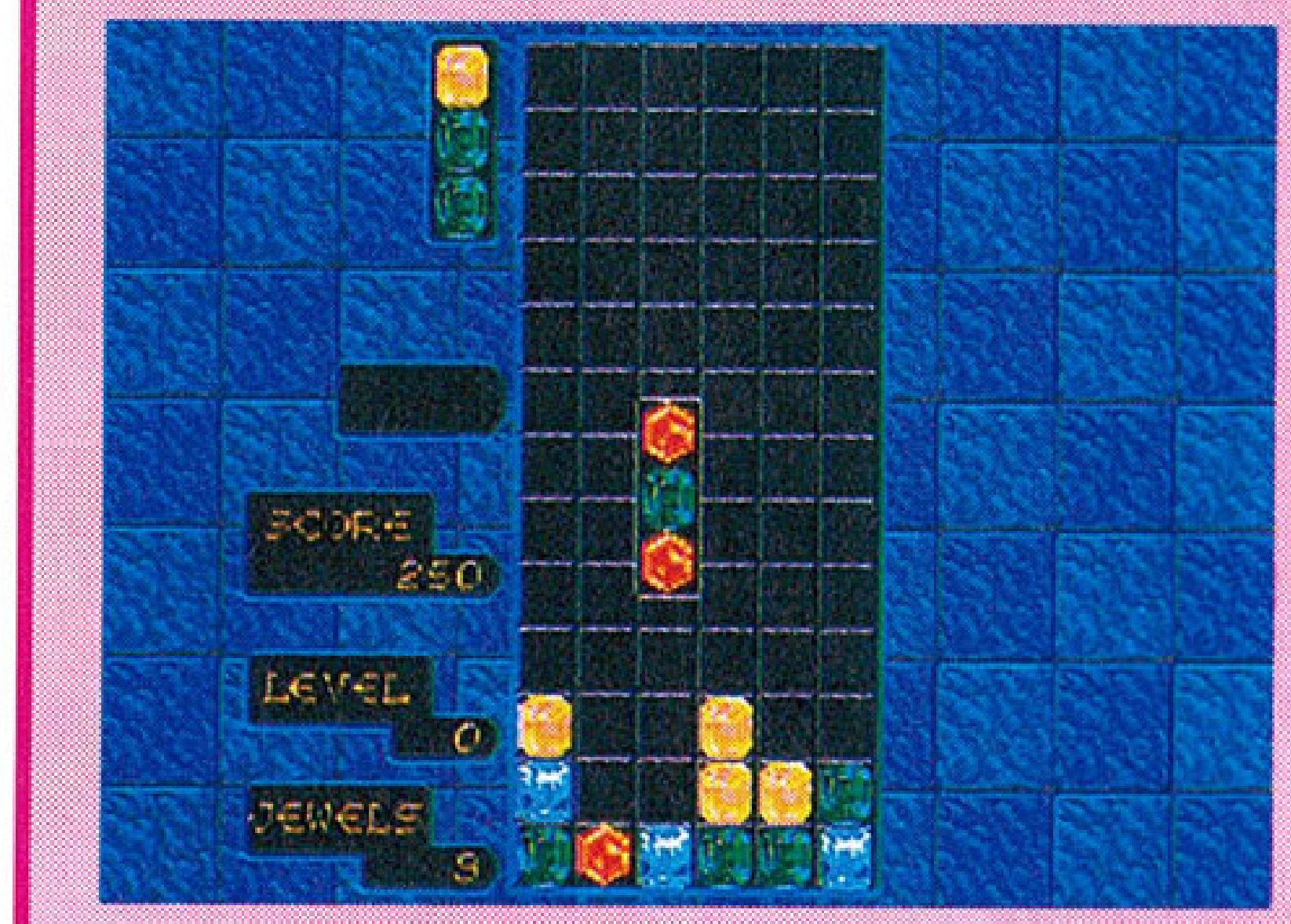
ここで難易度を決定


SCORE
LEVEL
JEWELS

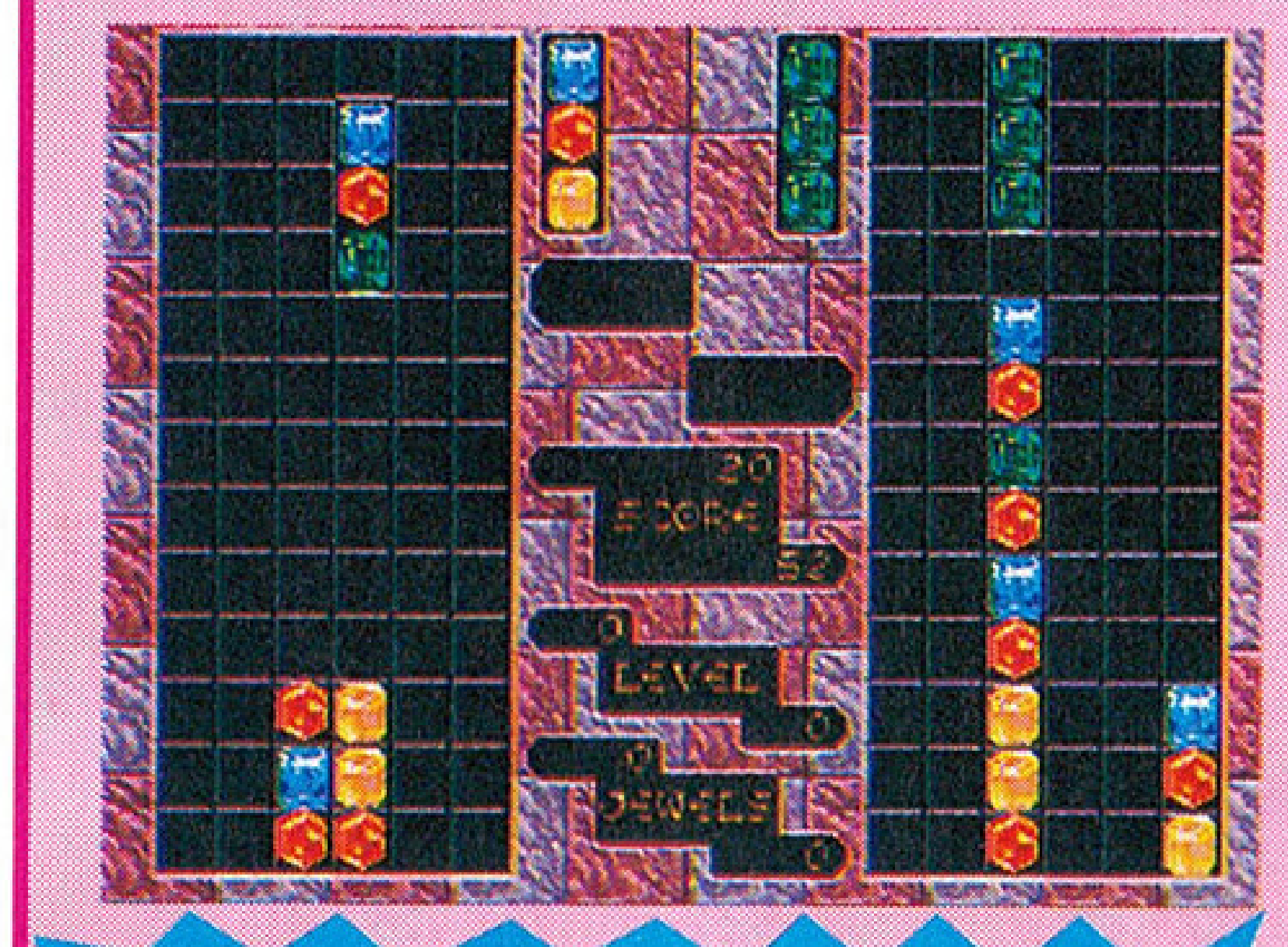
ノービスレベルでは、宝石が4種類だけだが

プロレベルだと宝石は6色登場する

基本的なシステムはアーケードモードとほとんど同じだ

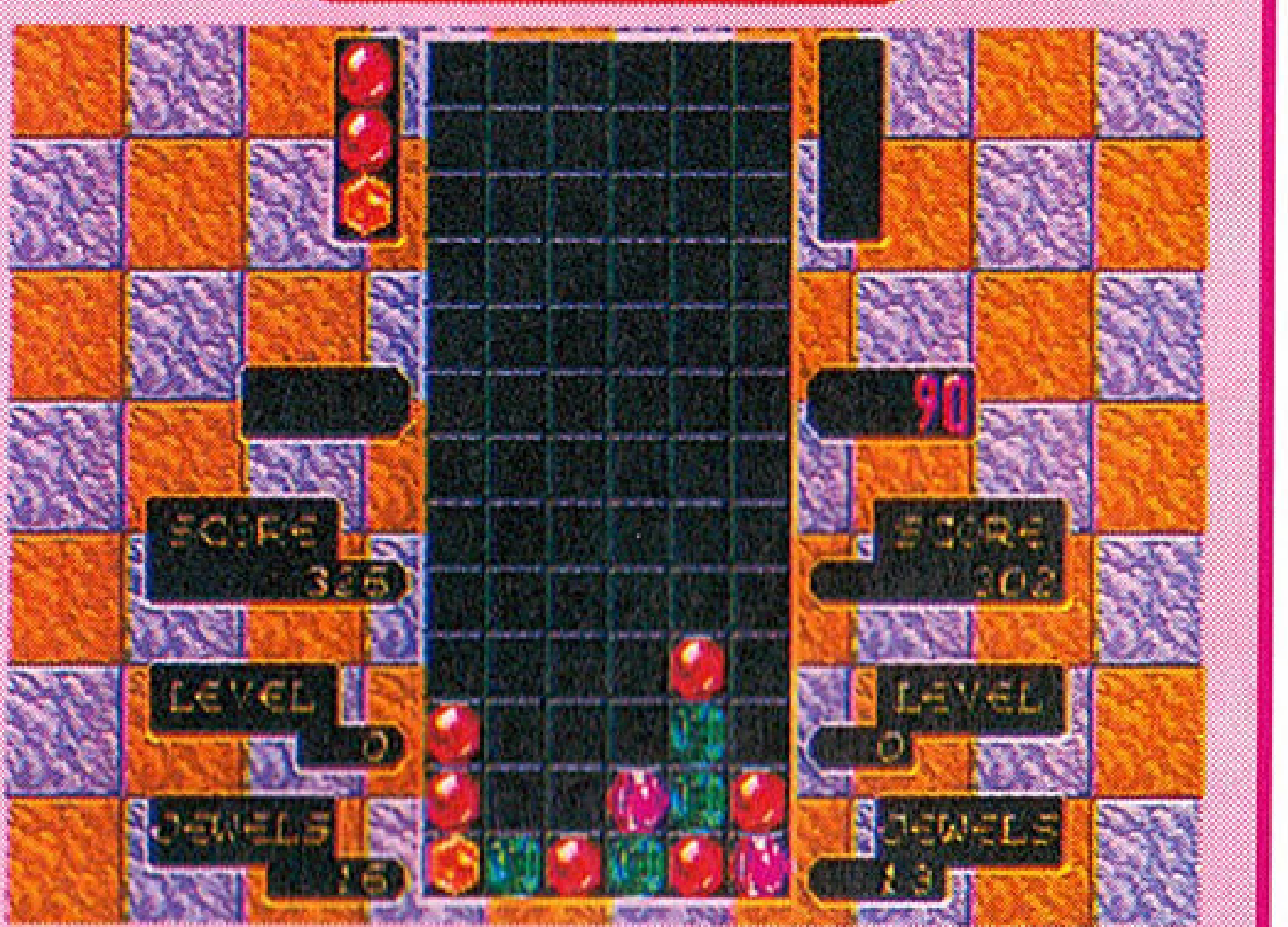

SCORE
250
LEVEL
0
JEWELS
3

タイムトライアルとは時間競争で、スタートレベルも選択可能だ


SCORE
LEVEL
JEWELS

難易度設定！

ダブルス!!

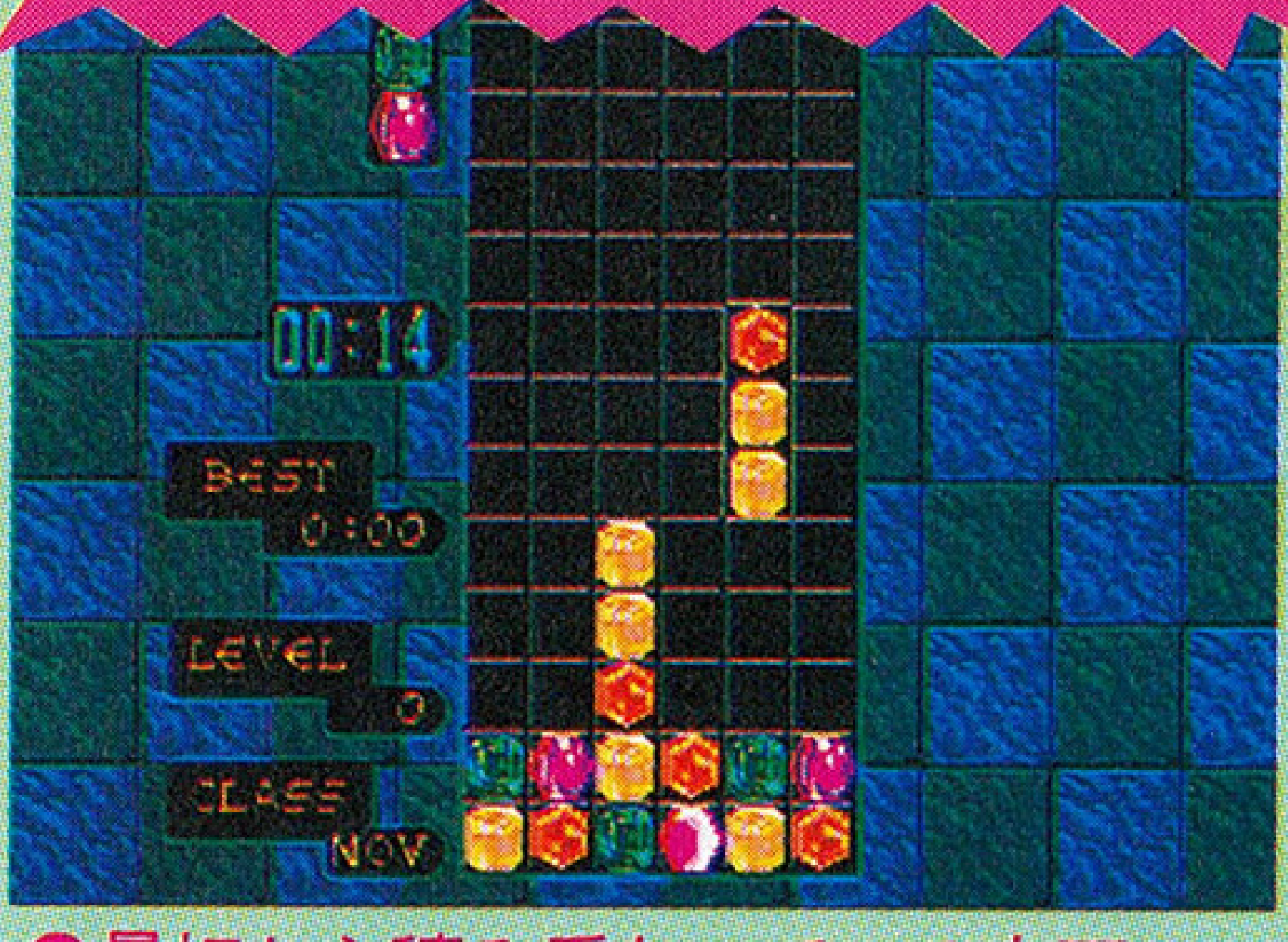

90
SCORE
LEVEL
JEWELS

ダブルスもルール的にはアーケードモードと変わらないのだ

フラッシュコラムスモード

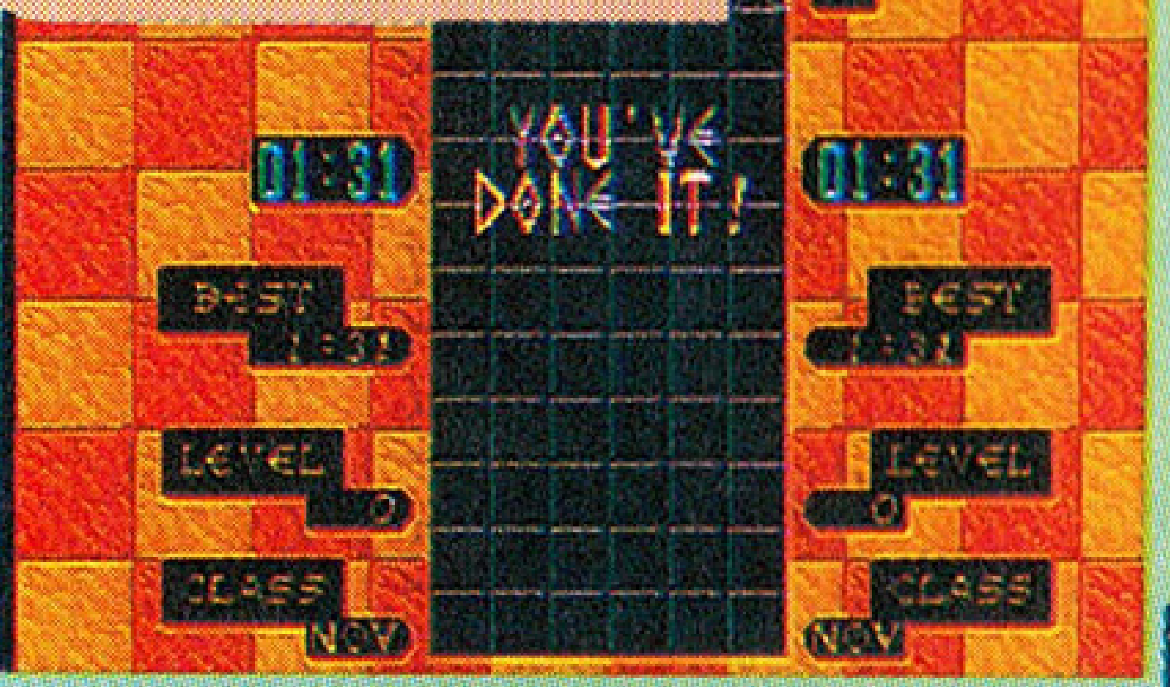
このフラッシュコラムスモードは、どれだけ多くの宝石を消すかではなく、ある1つの宝石をどれだけ早く消すことができるかを競うシステムだ。このシステムはアーケードゲームのフラッシュポイントのシステムをコラムスに取り入れたもので、メガドライブのオリジナルといえる。つまり街中のゲーセンを捜しても、フラッシュポイントのできるコラムスはないのだ。これはスゴイことだよね。

フラッシュポイントができる

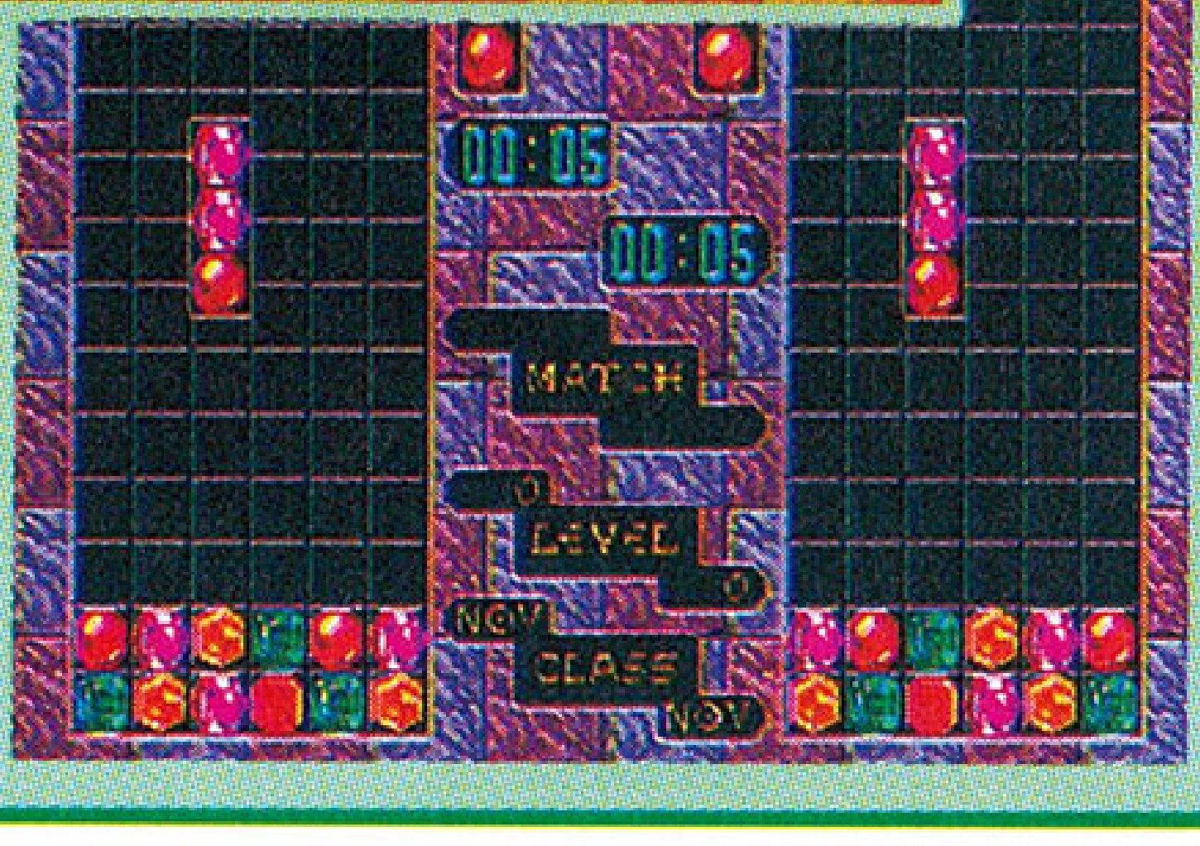

00:14
BEST
0:00
LEVEL
0
CLASS
NOV

最初から積み重なっている宝石の中に１つだけ点滅している宝石があるぞ

面クリパズル

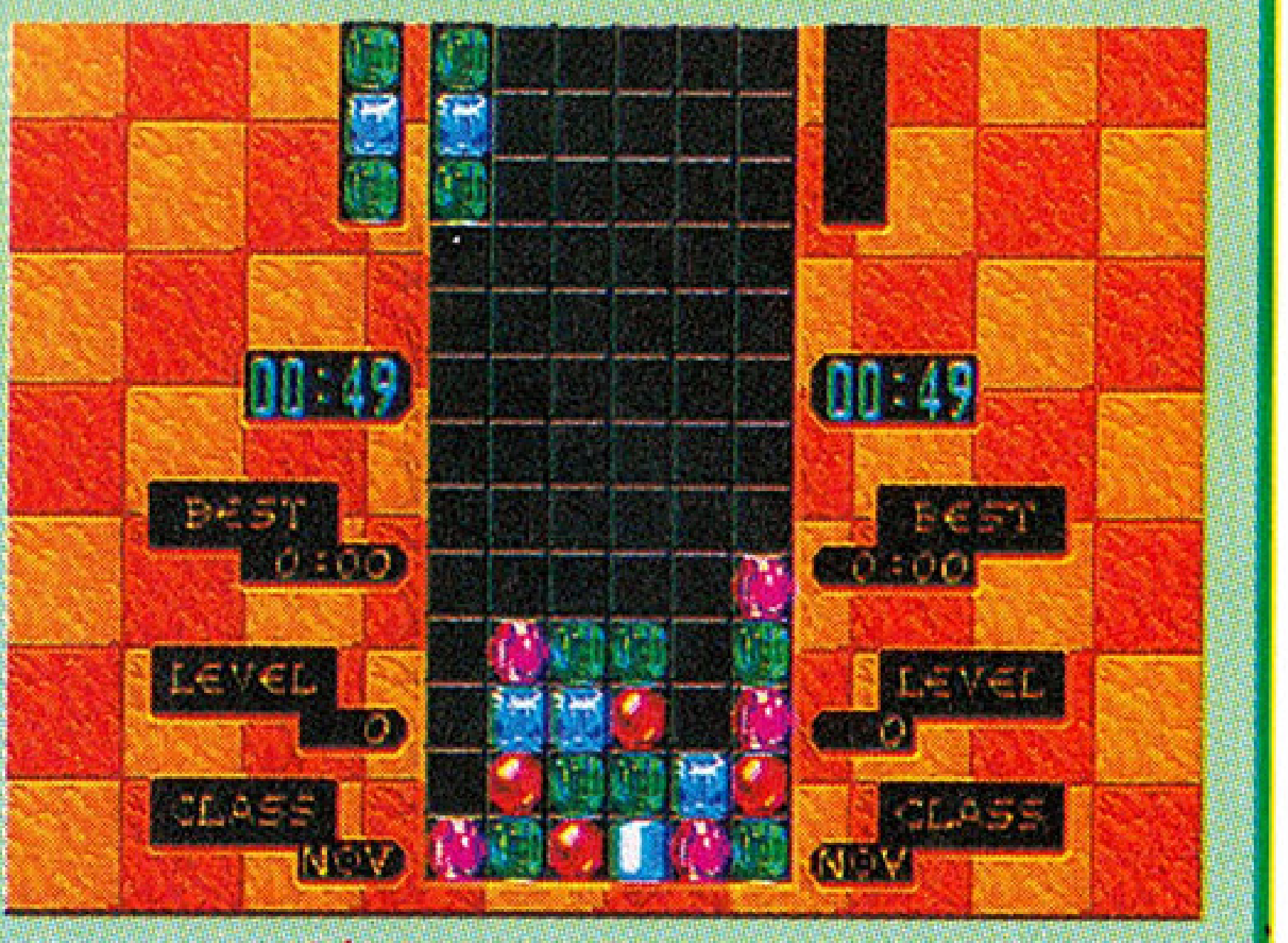

01:31
YOU'VE DONE IT!
01:31
BEST
LEVEL
CLASS
NOV

面構成があるでひとあじ違うぞ


00:05
00:05
MATCH
LEVEL
NOV
CLASS
NOV

ちなみに2プレイはこの画面だ

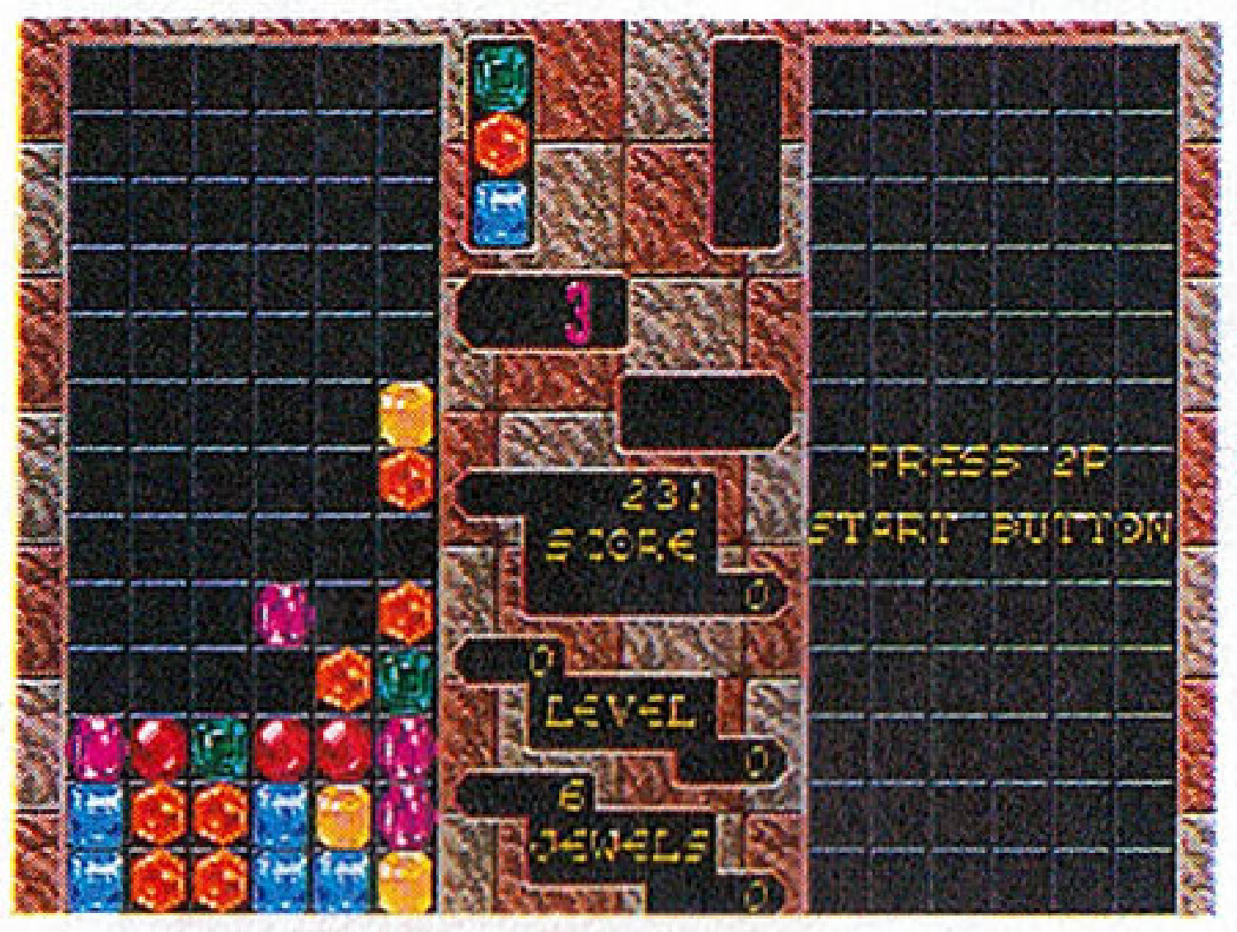
ダブルス!!


00:49
00:49
BEST
0:00
LEVEL
0
CLASS
NOV

２人で協力してフラッシュポイントを消そう。また、どちらが先に消すかなんて競うのもおもしろいかも

高レベルを狙うにはテクニックが必要だ!!

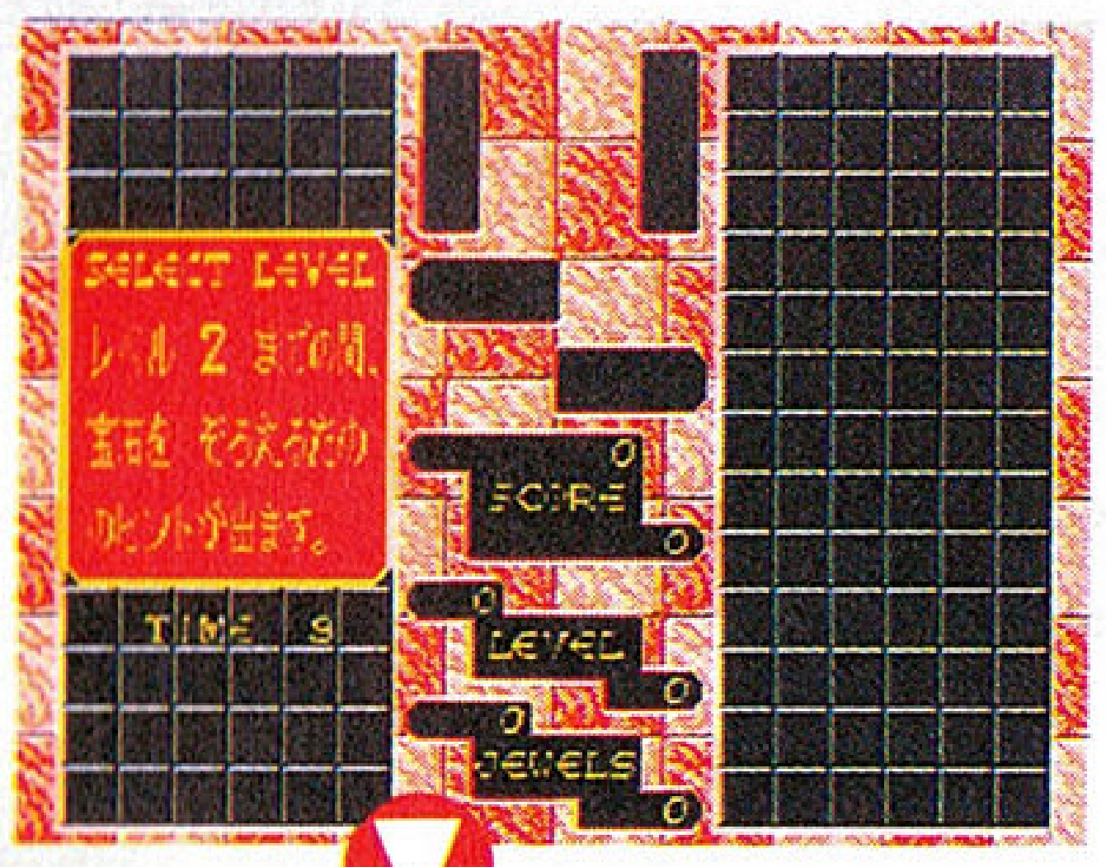
このゲームは、得点を重ねることによってレベルが上がっていくというシステムをとっている。したがって、多くの宝石を、高得点で消すということを忘れてはいけない。ただひたすら消していけば良いというものではないのだぞ。


PRESS 2P START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS

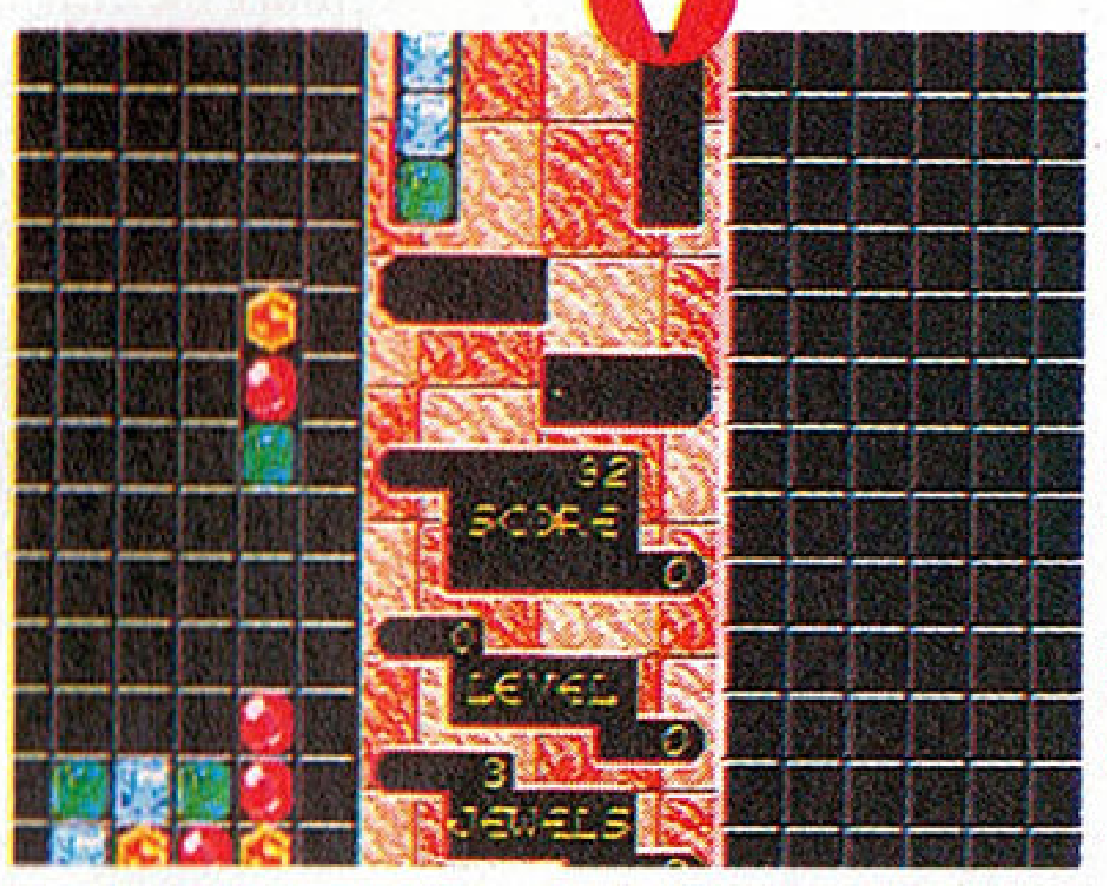
高得点を狙っていく

LV2まではヒントがある

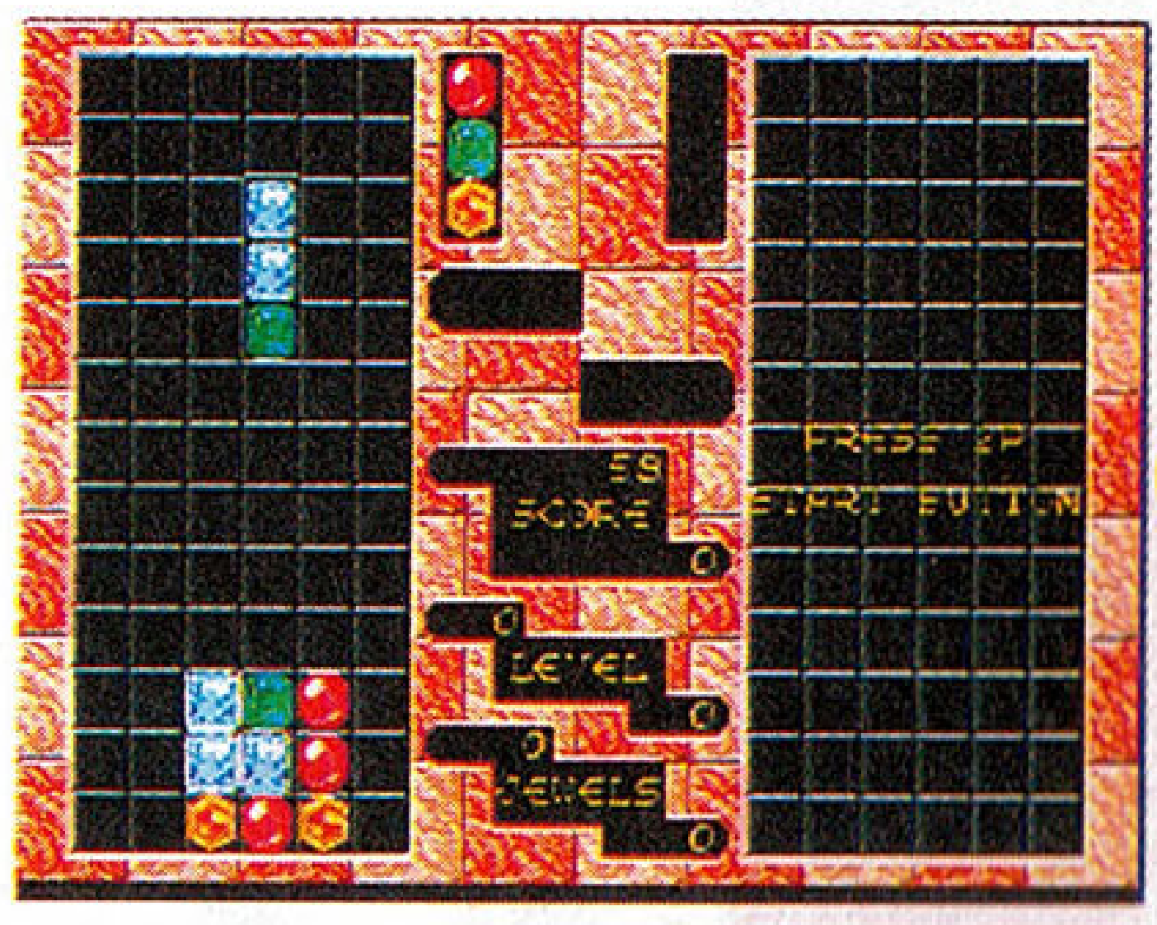
アーケードモードはこのゲームの基本なだけに、レベル2までは次に消えるのはココだという、親切なヒントがある。しかしこのヒント、同じ宝石が2種以上すでに落ちていないとでないので注意。


SELECT LEVEL
レベル 2 までの間、
宝石を そろえるための
ヒントが出ます。
TIME 9
SCORE
LEVEL
JEWELS

ゲームが始まる前にこんなメッセージが


SCORE
LEVEL
JEWELS

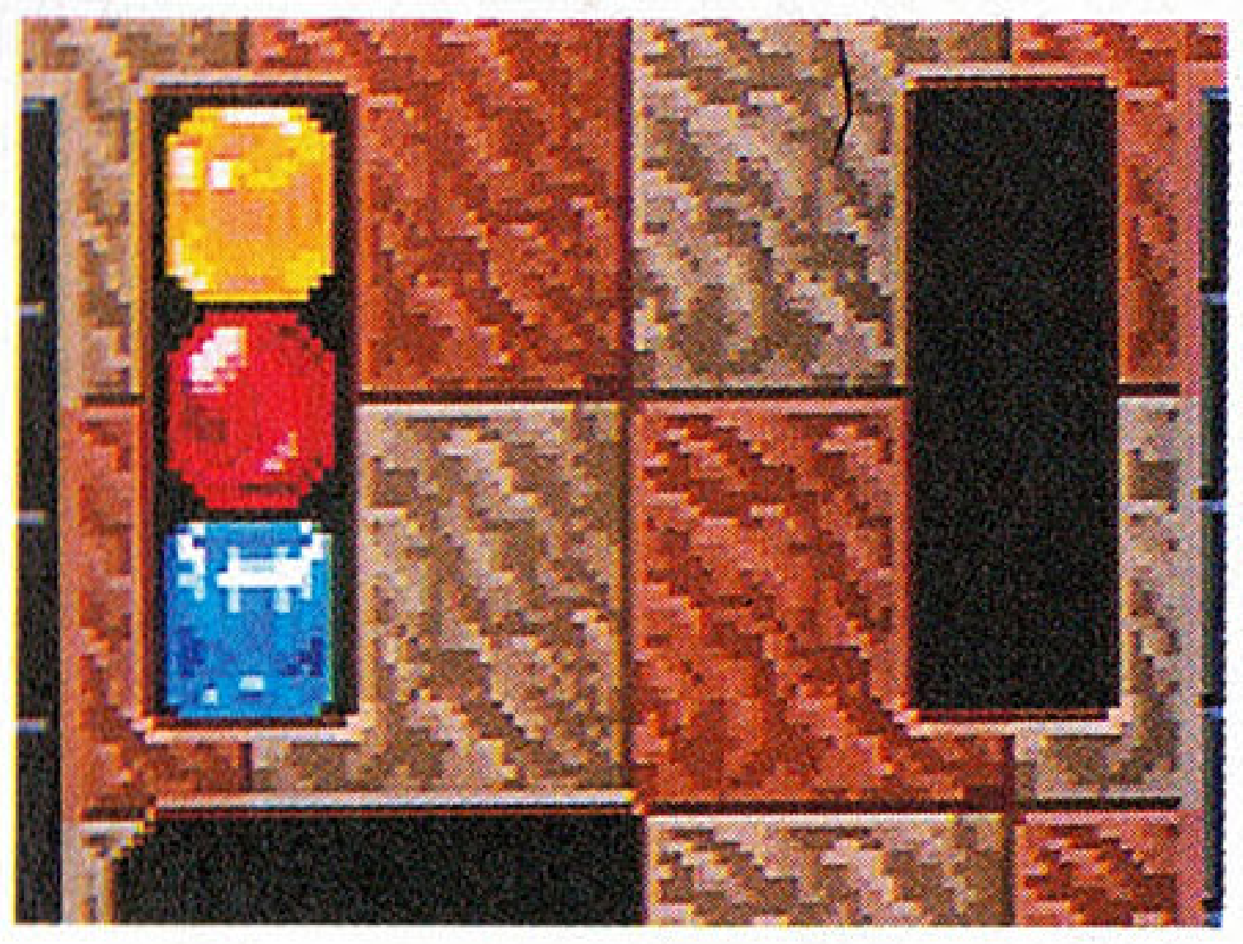
この宝石が次消せるぞというヒントが出る


PRESS 2P START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS

ヒント通りにやれば

次の宝石も要チェックだ

落ちてくる宝石のみに対応しているだけでは上達は望めない。次におくてくる宝石をチェックしないとダメなのだ。次に落ちてくる宝石の中で、一番多い宝石がキーポイントとなるのだ。落とす場所を決めたらすぐに次を考えよう。

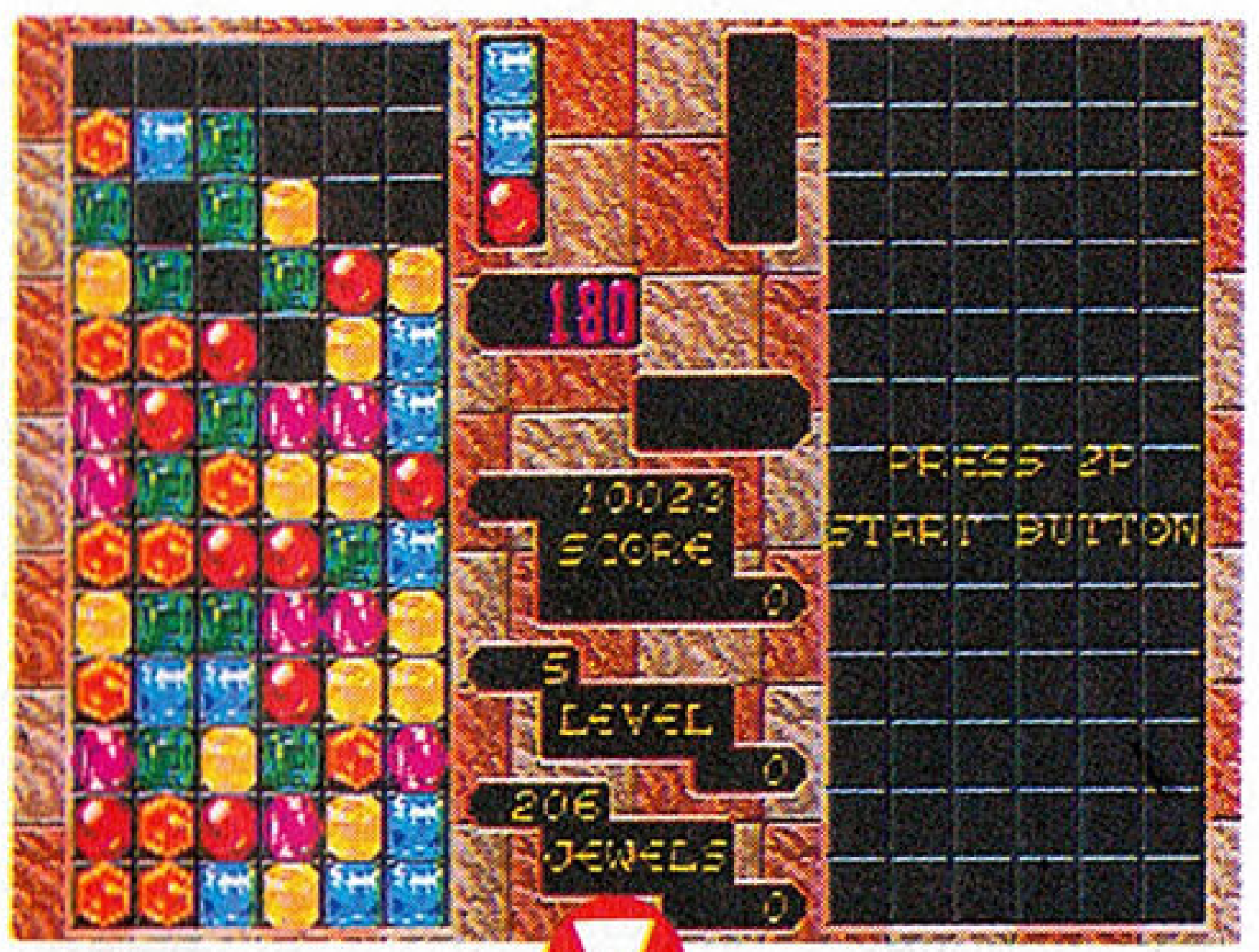


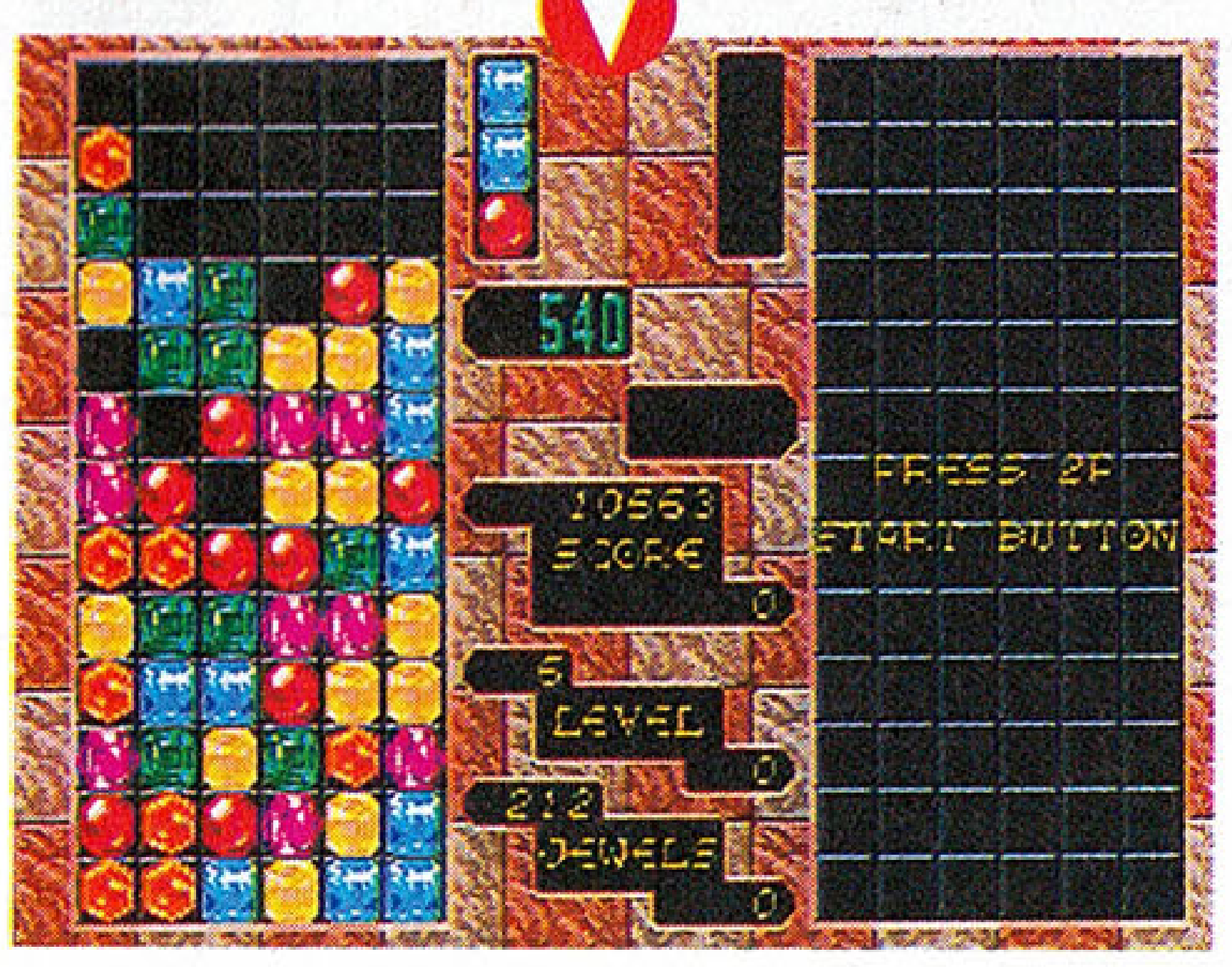
次の宝石を確認！

まとめて消す！ これが大事

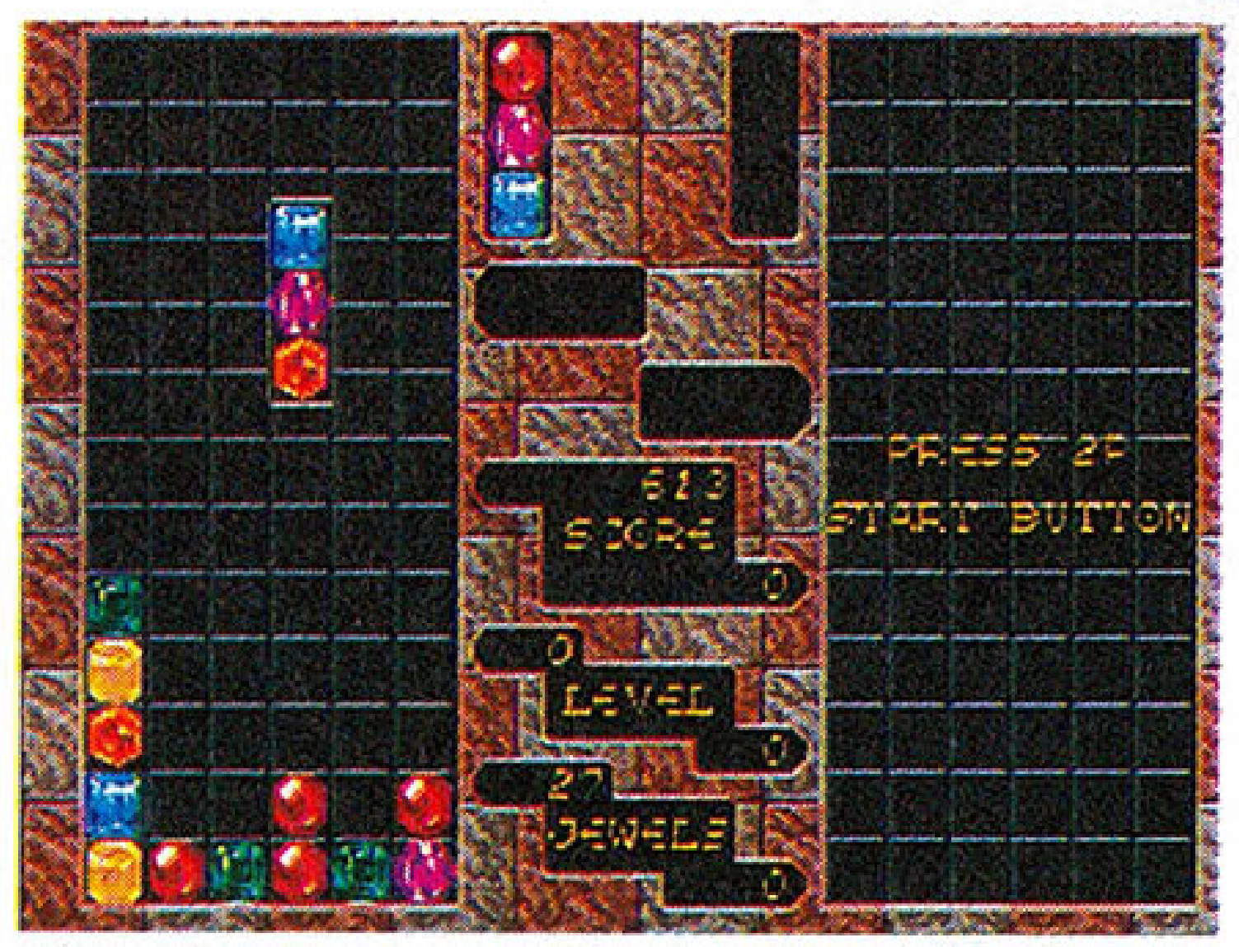
3つの宝石を並べ、1ラインをけすのはたやすいことだが、こればかりを繰り返していてはすぐに宝石は上まで積み上がってしまう。ゲームオーバーにならないためには、いくつかまとめて宝石を消すことが重要だ。4つ、5つというラインをつくったり、一度に2色、3色と消していったり、消しかたは様々なのだから。

まとめて消せる状況をつくり…


180
PRESS 2P START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS


540
PRESS 2P START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS

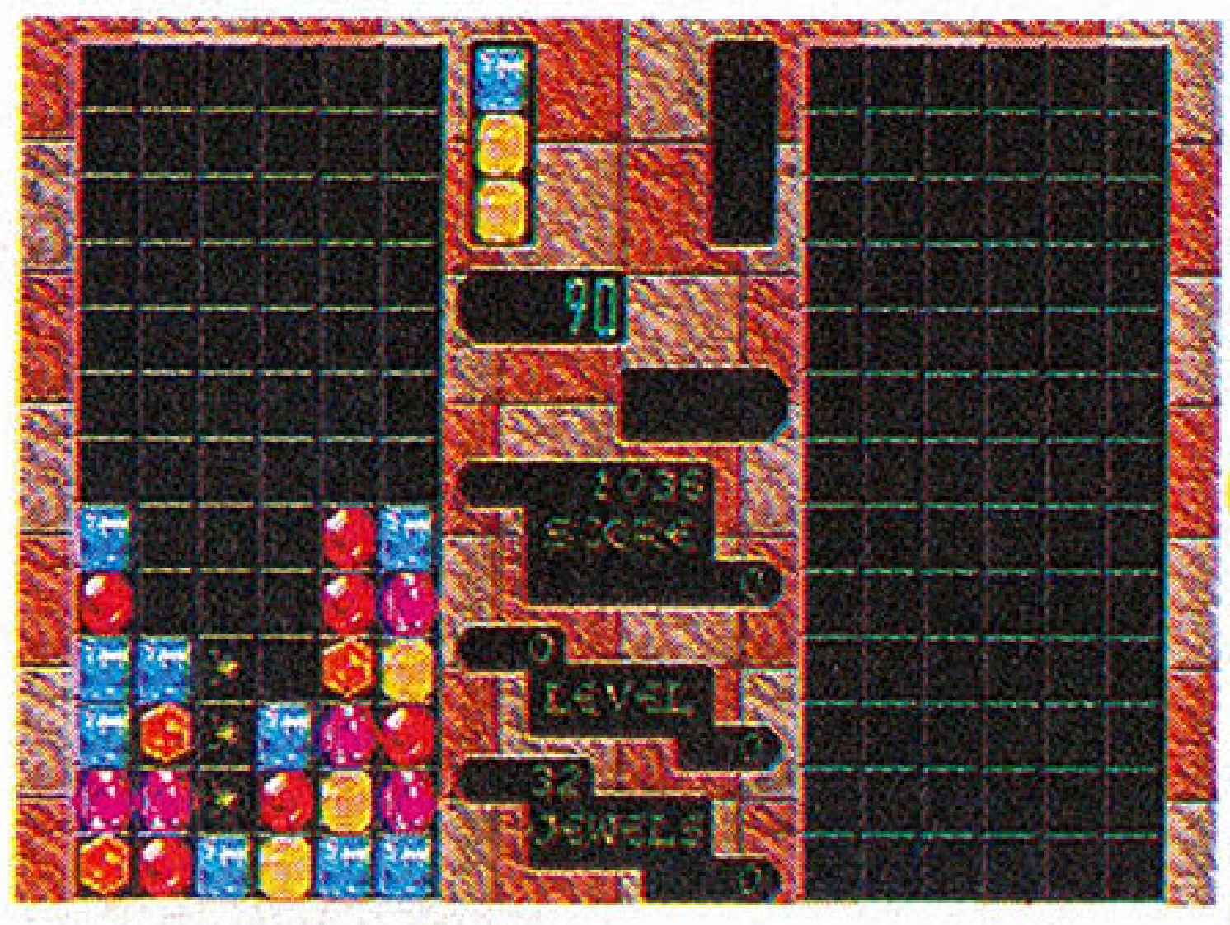
消す。すると高得点に！


PRESS 2P START BUTTON
SCORE
LEVEL
JEWELS

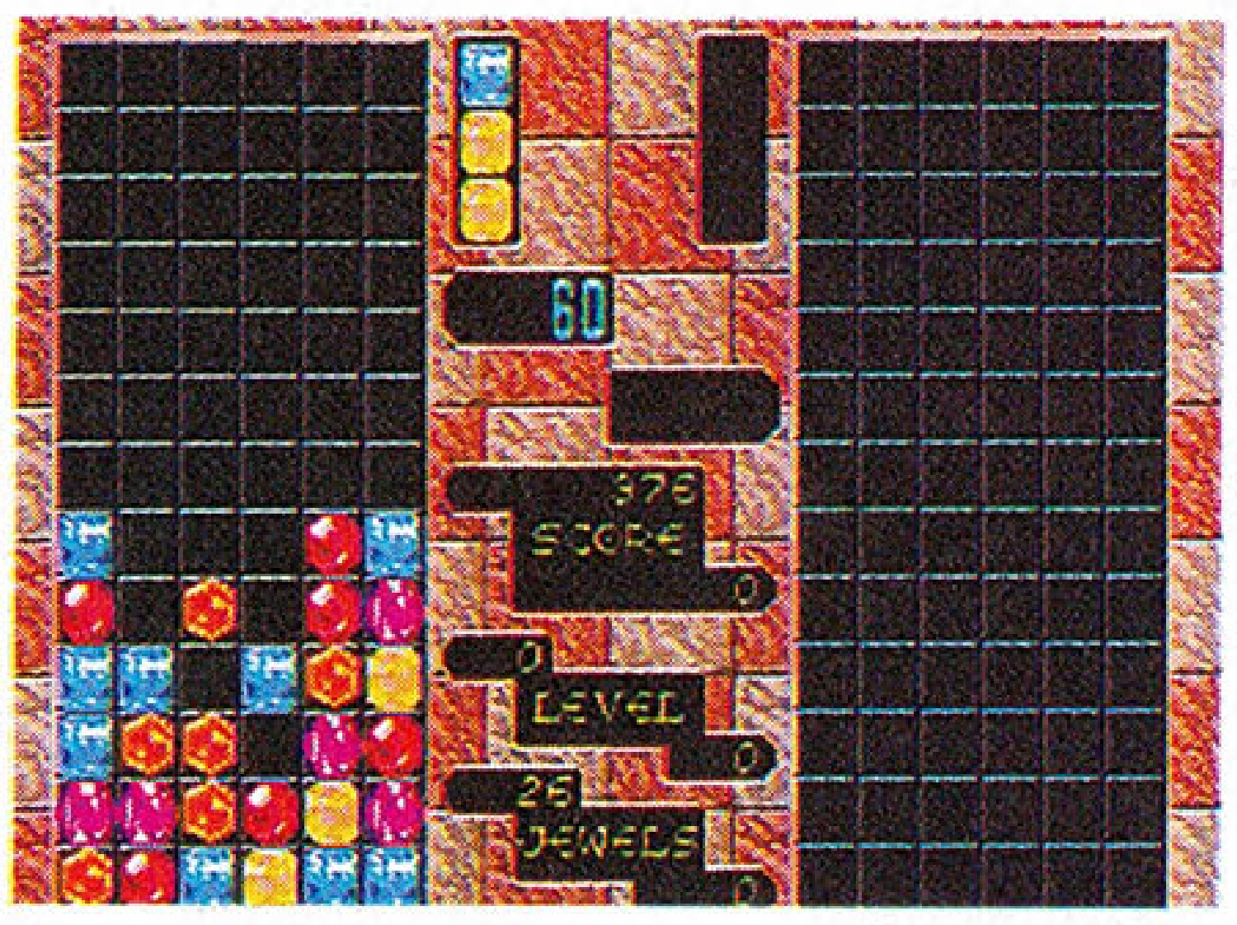
単発で消すのでは大変

基本はナナメに消すこと

初心者は、宝石を縦にまたは横にばかり並べて消しがちだが、それはなるべくなら避けたほうが良い。なぜなら、もっとも効率の良い消しかたはナナメに並べて消す消しかただからだ。ナナメに並べて消すと、宝石がかたまって高くなるということがすくないのだ。


90
SCORE
LEVEL
JEWELS

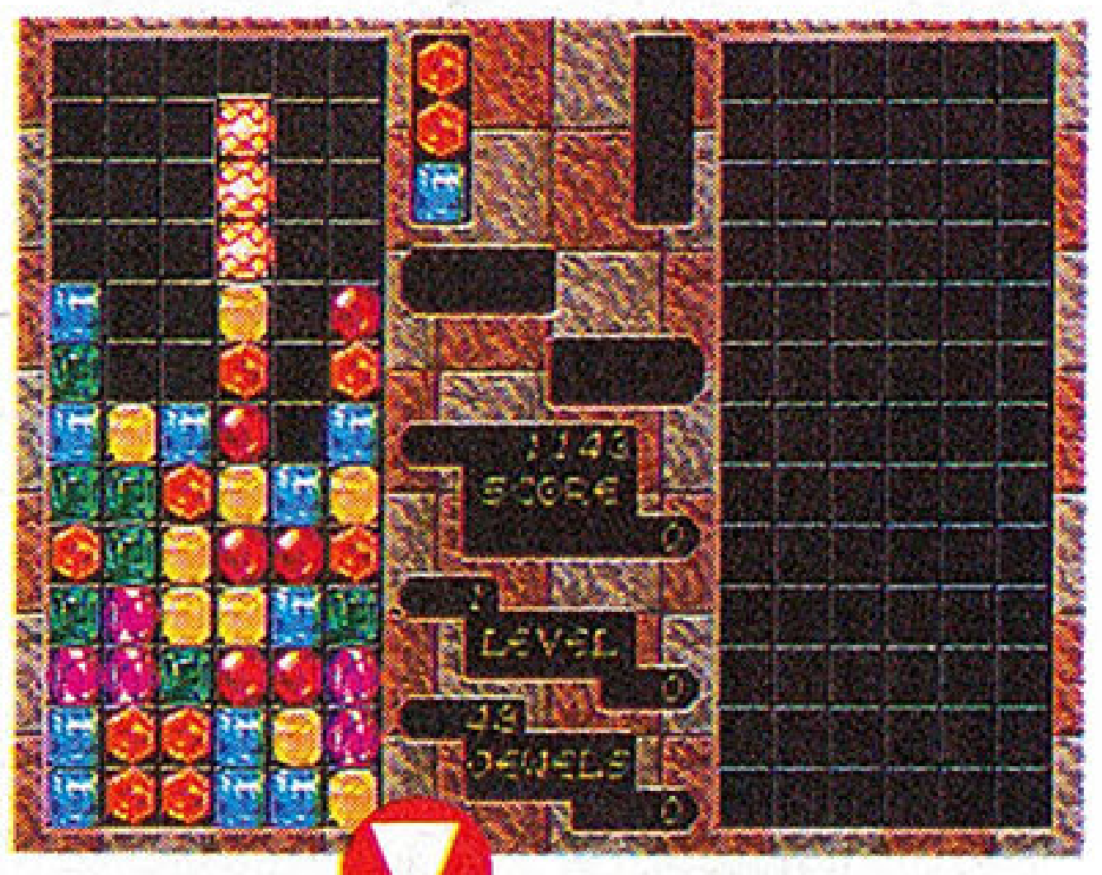
縦横ばかりだとつらい


60
SCORE
LEVEL
JEWELS

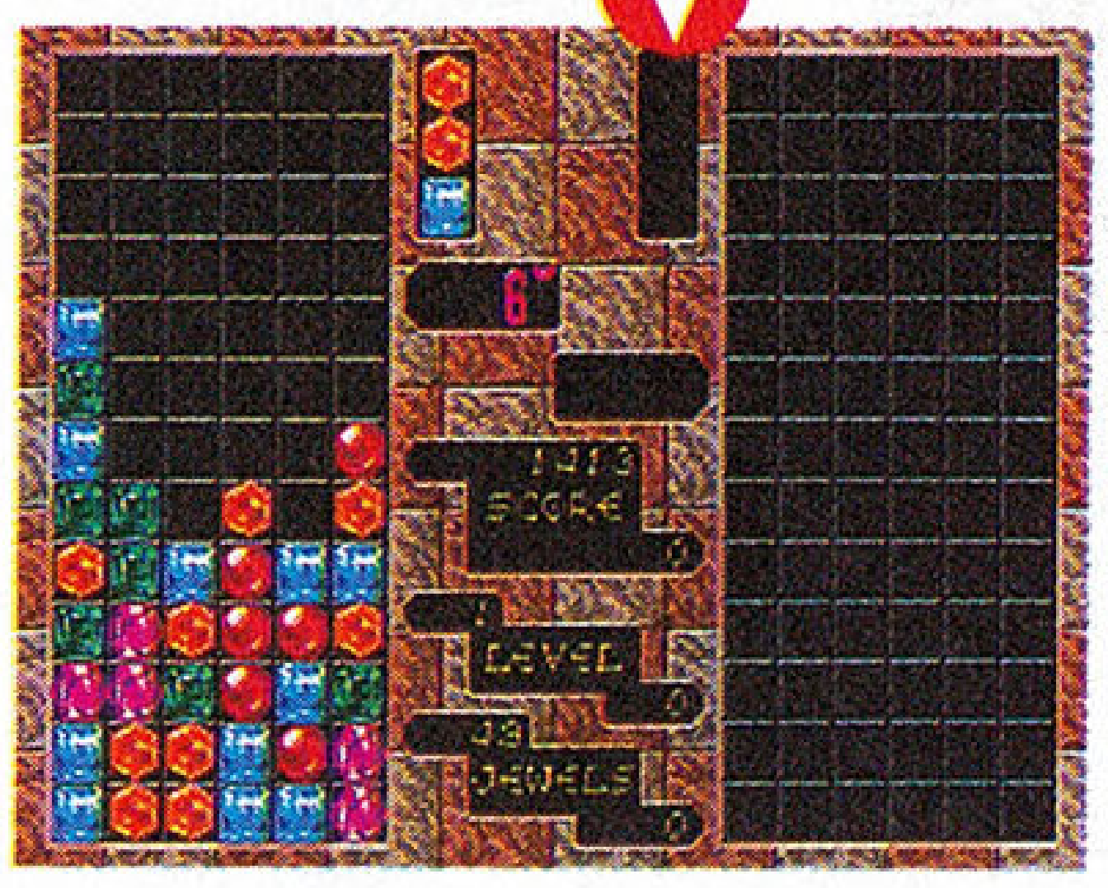
斜めを基本に考える

魔法石を有効に使うべし

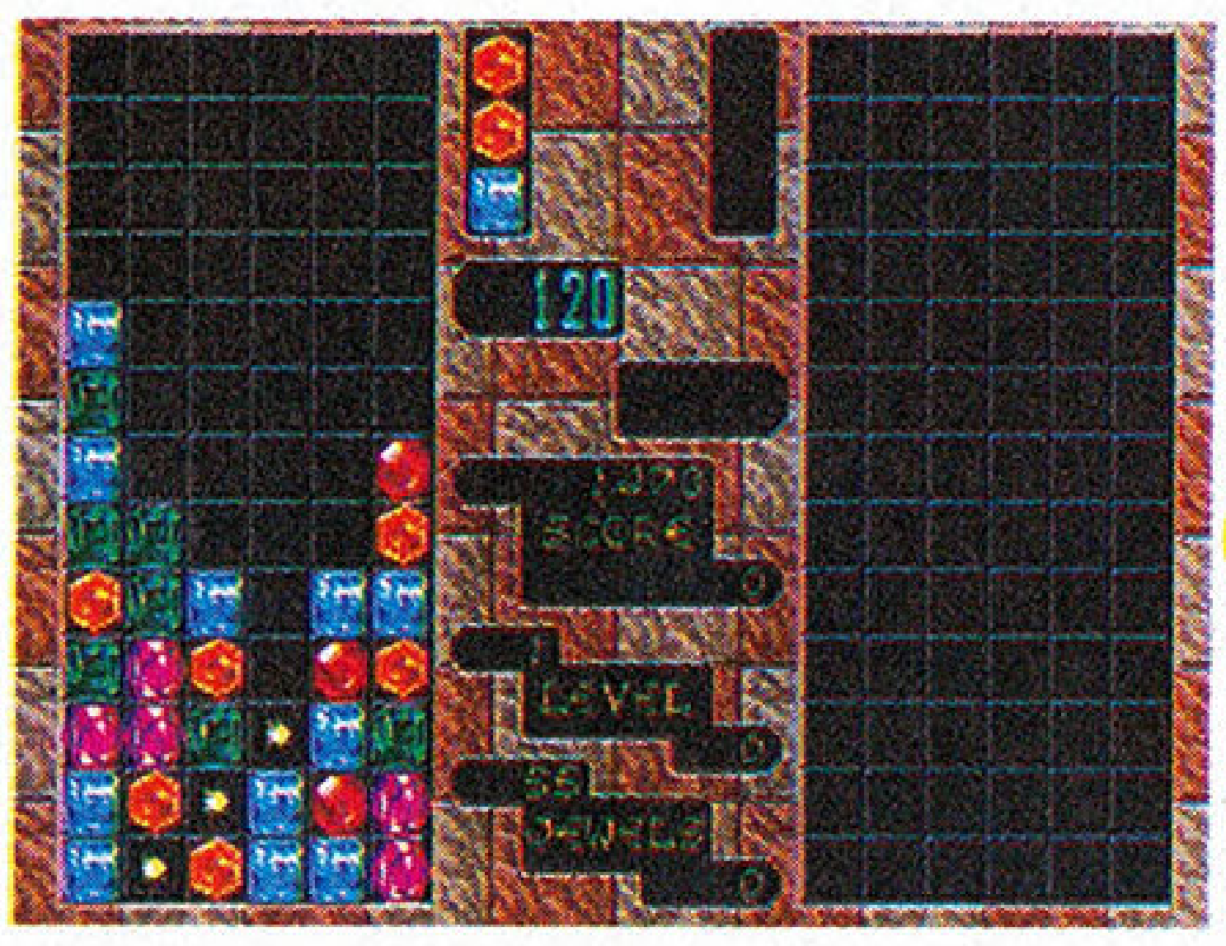
このゲーム唯一のアイテム、魔法石。この石は1種類のみすべての宝石を消してくれるというのは前でも述べた。これを有効に使わない手はない。状況に応じ、一番多い宝石を消すよう心掛けよう。


SCORE
LEVEL
JEWELS

オット、そんな宝石を消しても無駄だ


SCORE
LEVEL
JEWELS

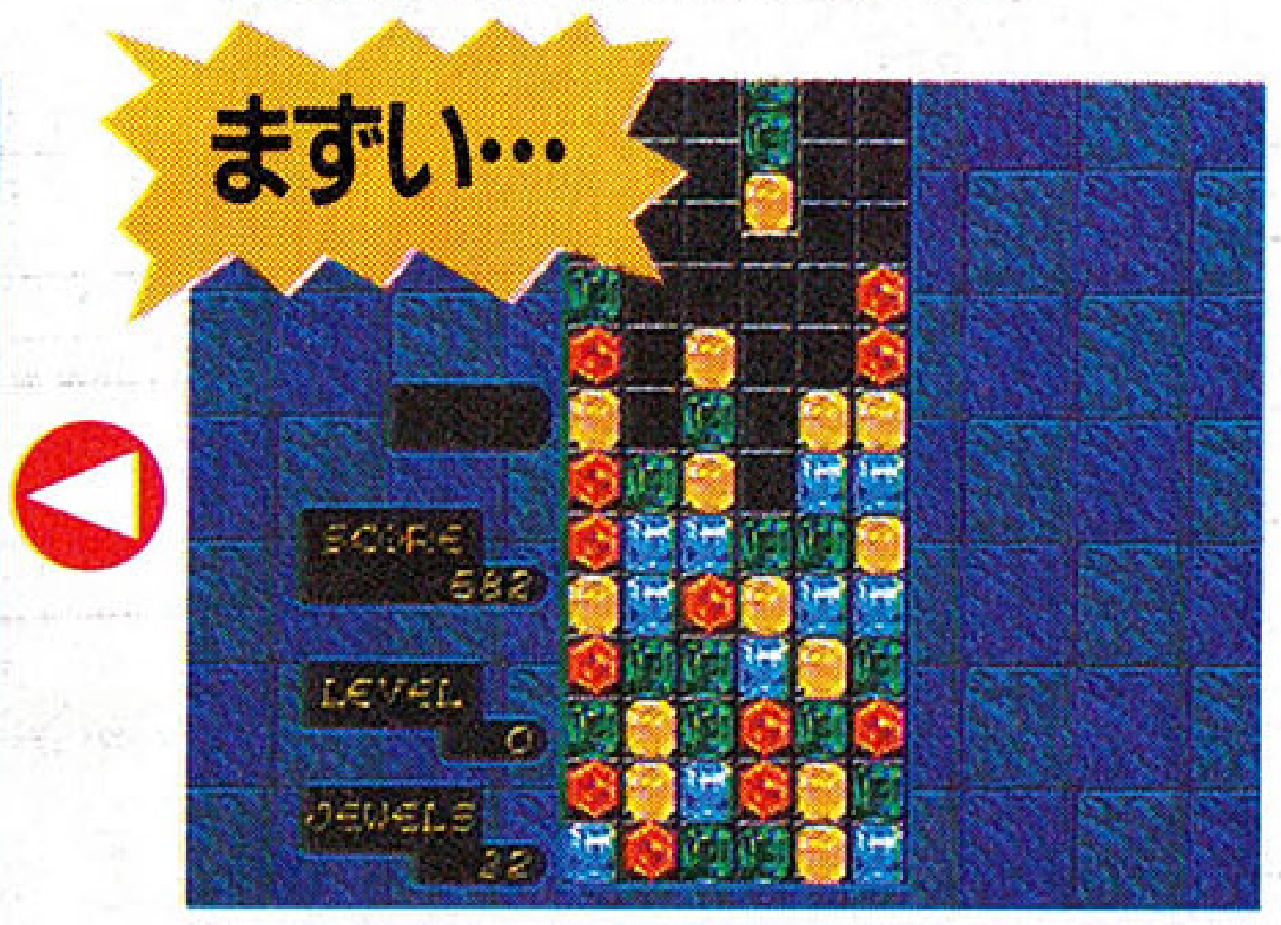
魔法石が落ちてきたらじっくり考えて…


120
SCORE
LEVEL
JEWELS

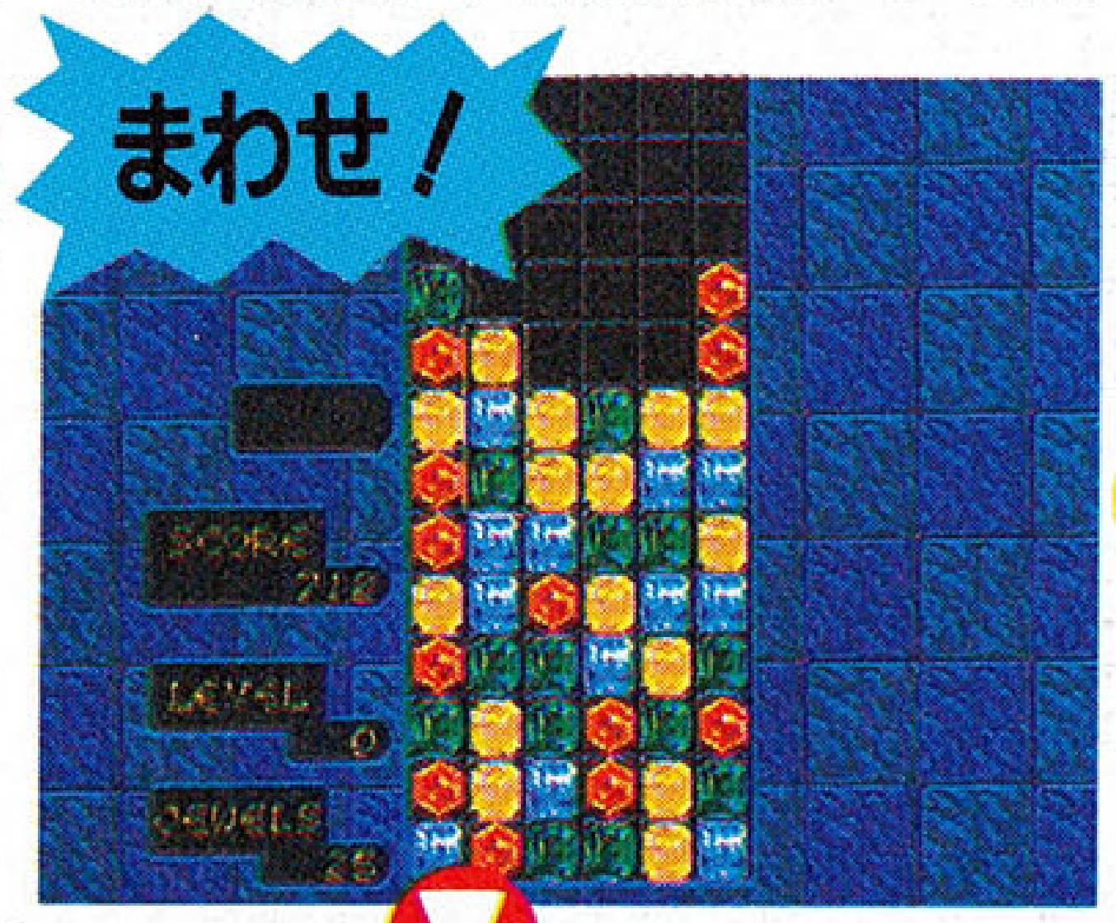
数の多い宝石を消す！

追い込まれてもあきらめるな!!

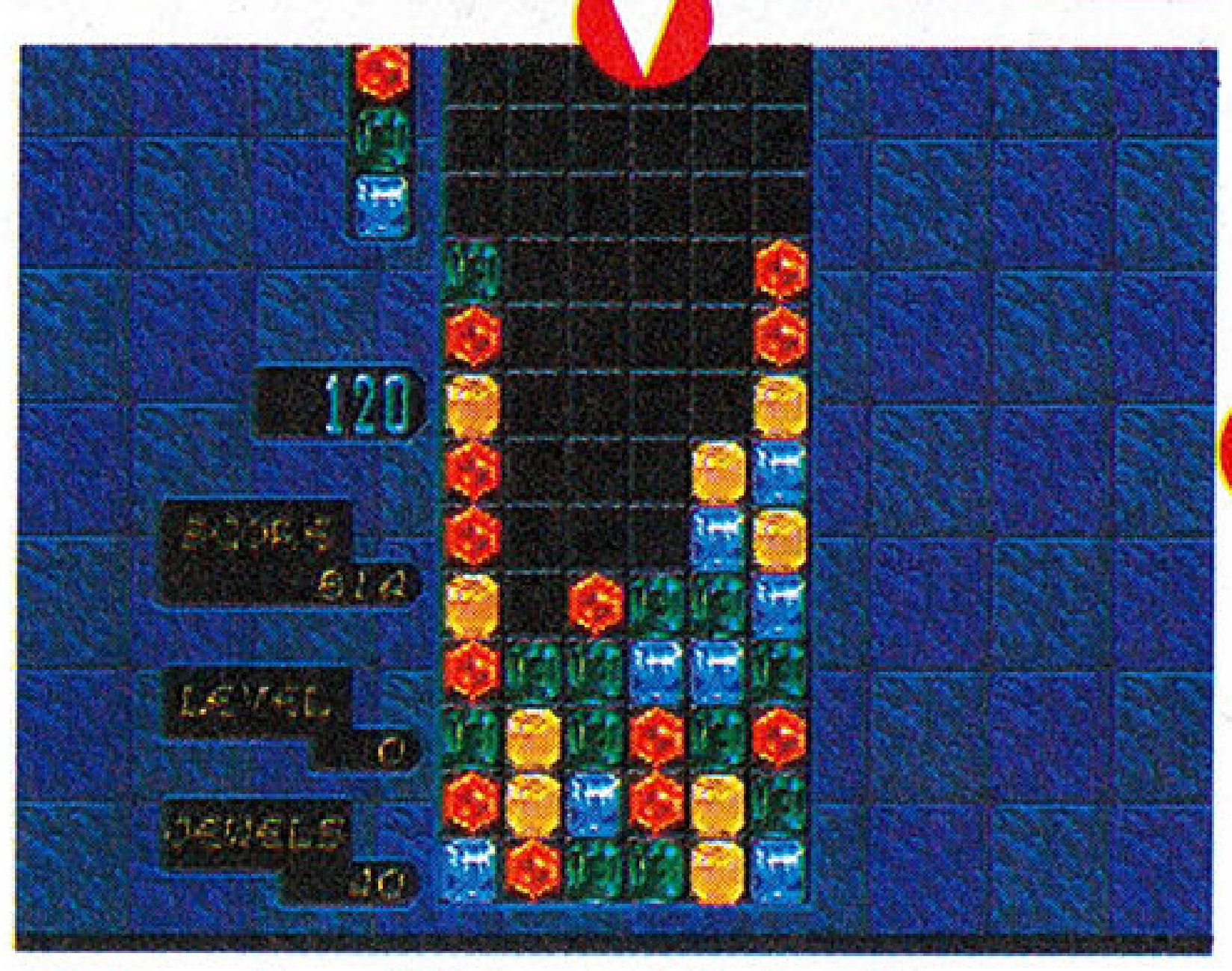
宝石が高く積み上がってしまっても、あきらめてしまってはいけない。まずいと思ってもなんとかなるのがこのゲーム。落下速度も速く、しかも高く積み上がってしまったために思わぬところに宝石が落ちてしまった場合でも、クルクル組み合わせを適当に変えているうちに消えてくれるなんてこともままあるのだから。


まずい…
SCORE
LEVEL
JEWELS

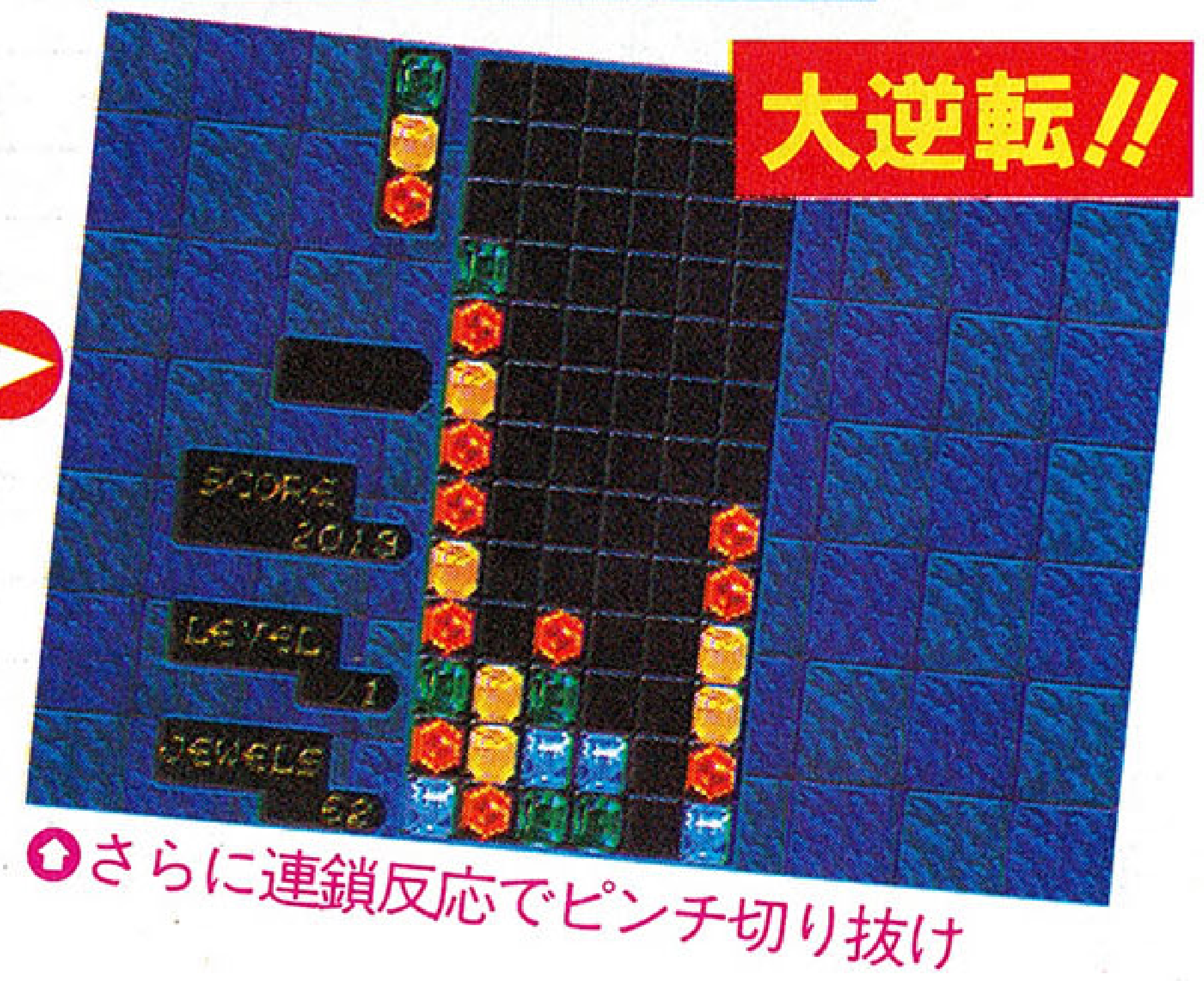
積み上がってしまっても慌てずに…


まわせ！
SCORE
LEVEL
JEWELS

落下してしまったらとにかくまわしてみる


120
SCORE
LEVEL
JEWELS

おっと、消えてくれたぞ


大逆転!!
SCORE
LEVEL
JEWELS

さらに連鎖反応でピンチ切り抜け

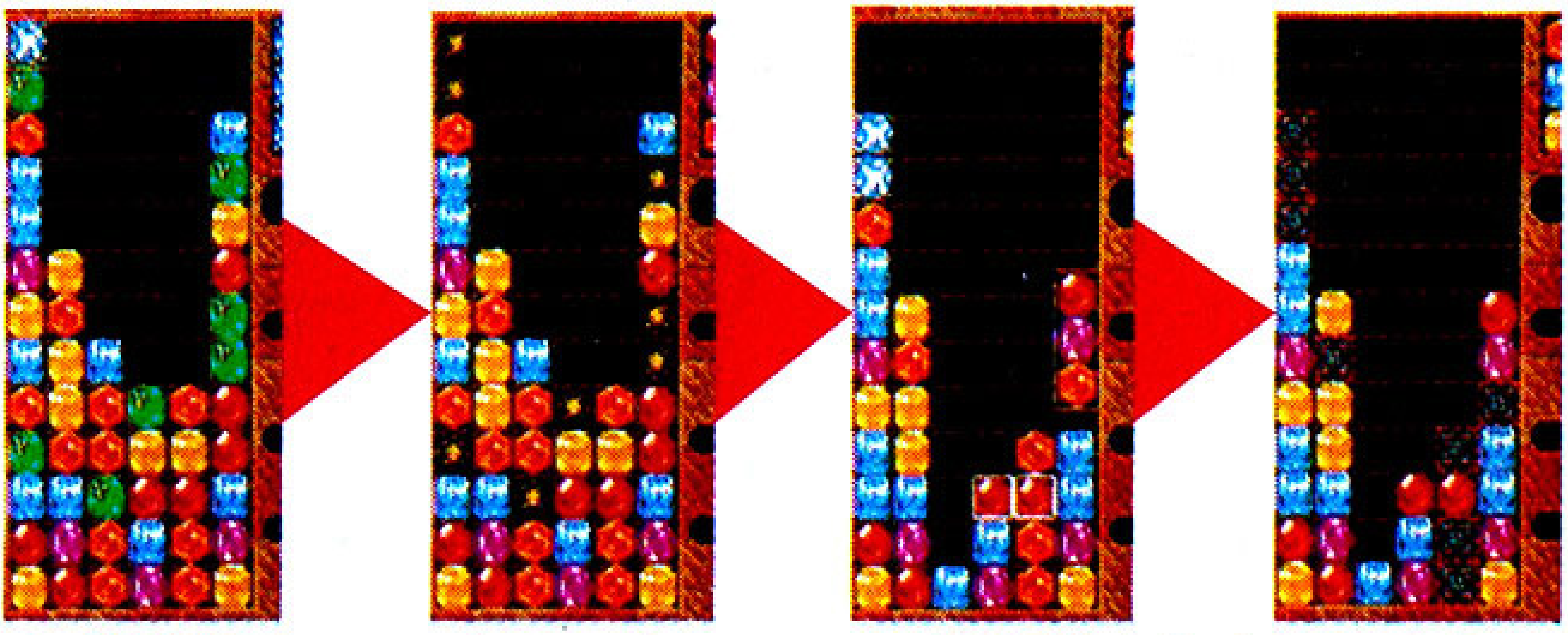
コラムス

1粒で2度おいしい魔法石

2A

魔法石を写真のように画面外に消えるように積むと、画面外にある魔法石が残って、その下にある宝石が全部消えるのだ。

（山形県・オタッキー・17歳）



まず魔法石の１つか２つを画面外に消える位置に置こう。

１種類消えたあと、もう１種類消えるのだ。

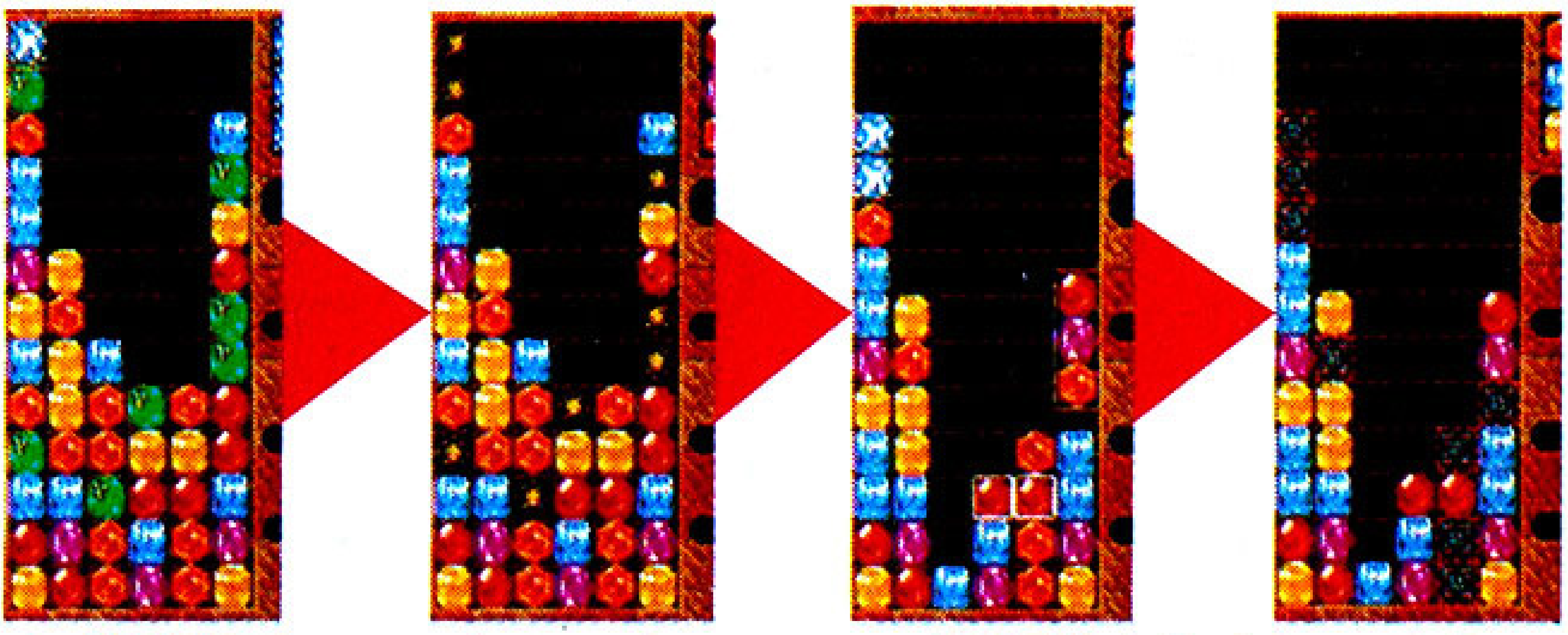
コラムス

1粒で2度おいしい魔法石

2A

魔法石を写真のように画面外に消えるように積むと、画面外にある魔法石が残って、その下にある宝石が全部消えるのだ。

（山形県・オタッキー・17歳）



まず魔法石の１つか２つを画面外に消える位置に置こう。

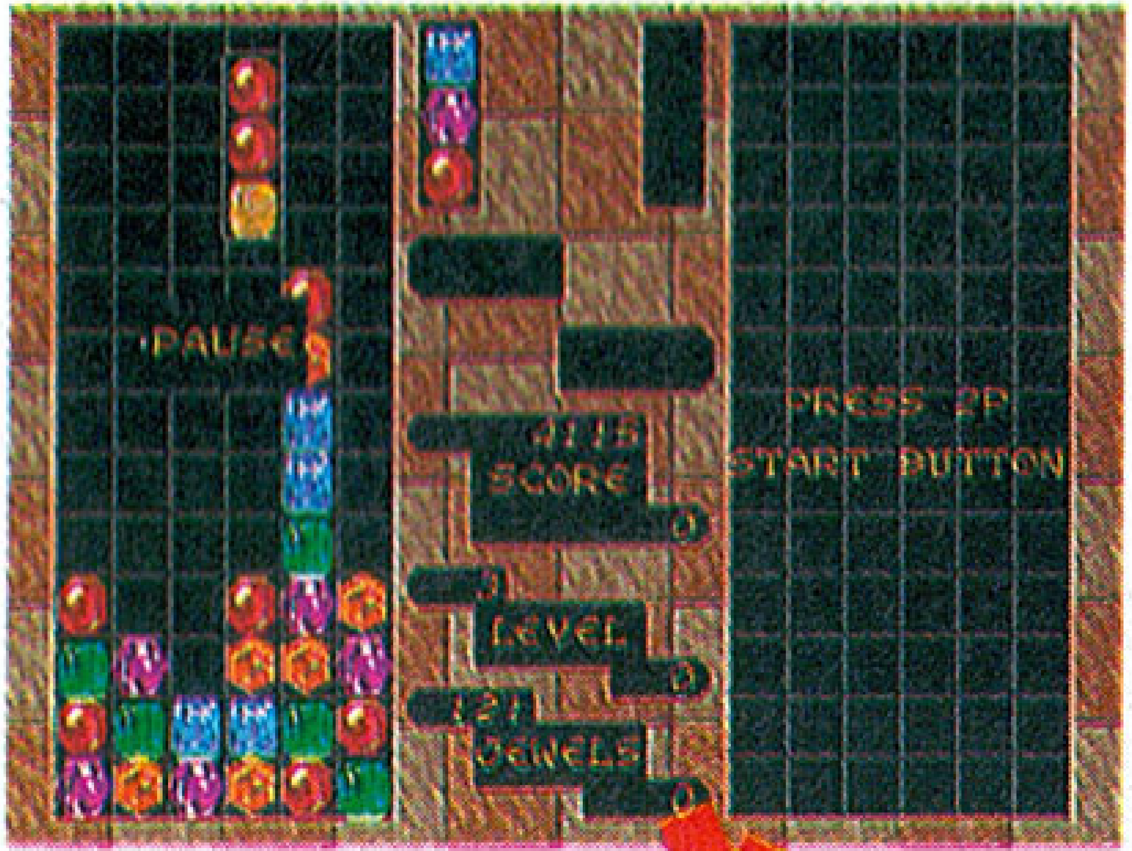
１種類消えたあと、もう１種類消えるのだ。

コラムス

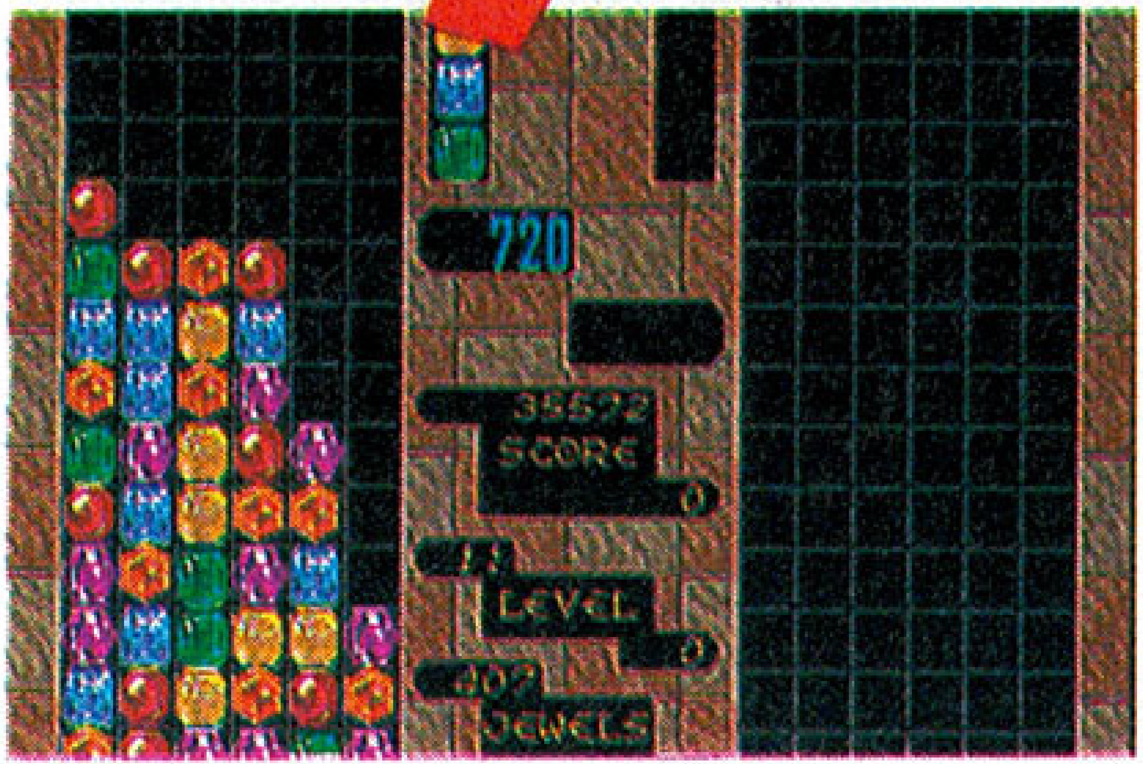
落ちるスピードが速くて、パニックになってしまいます。

（東京都／原田雅江）

このゲームは、レベルが上がるごとに宝石の落ちるスピードも速くなる。そこで、便利なのがポーズだ。宝石が落ちる瞬間にポーズをかけて、どこに入れるかを考えてから、ポーズを解く。これを繰り返せば、ハイスコアも狙える。


PAUSE
SCORE
LEVEL
JEWELS
PRESS 2P
START BUTTON

◀宝石が落ちてきたらすかさずポーズだ


720
SCORE
LEVEL
JEWELS

▶これなら安心してゲームができるはず

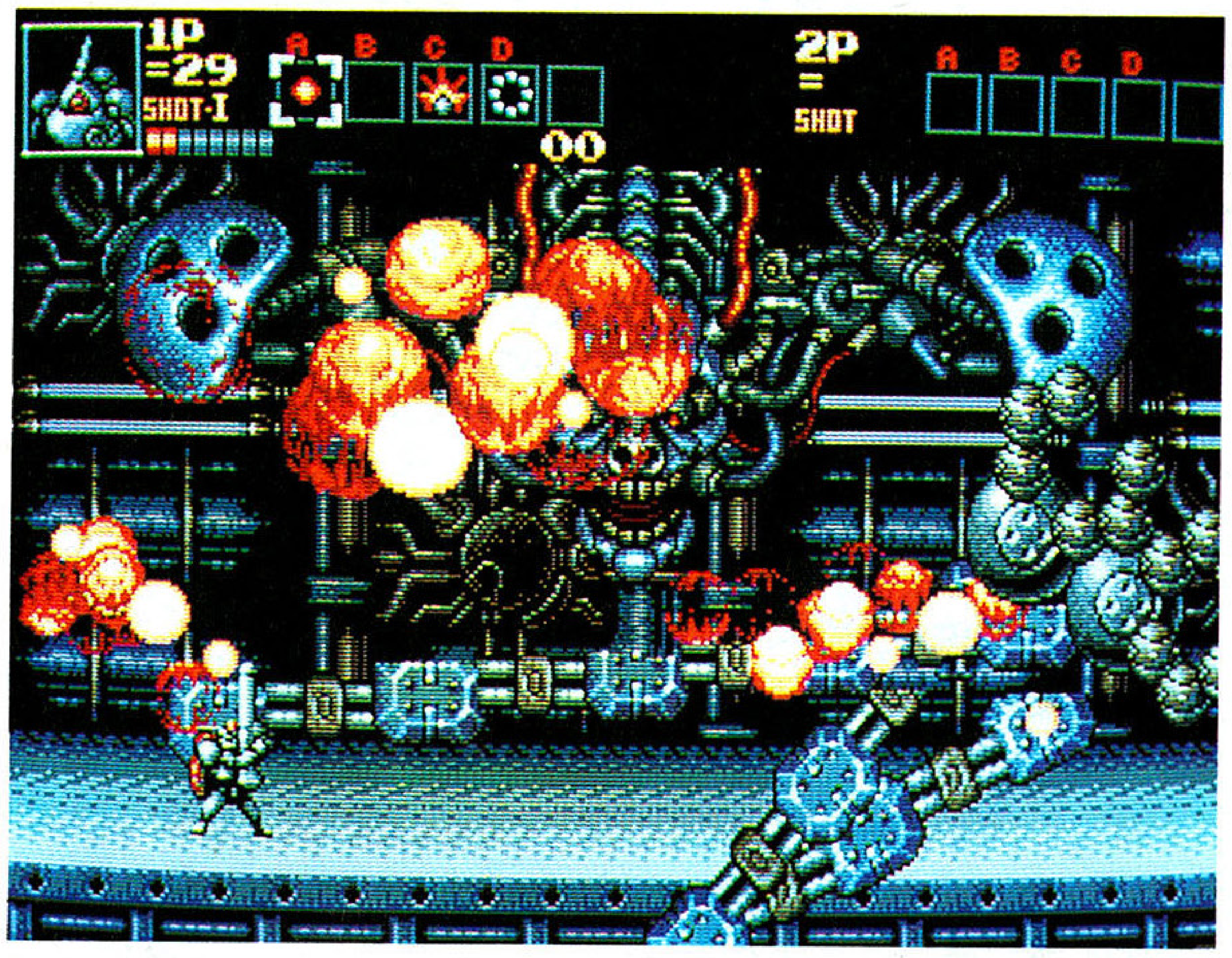
'94
NEW LINE UP
2

コナミの名作アクションシリーズ続編がメガドライブに登場

魂斗羅 ザ・ハードコア

●9月発売予定 ●9,000円
●ACT ●16M+B・B

とにかくひたすらハデにヤツラを撃ちまくるのみ！

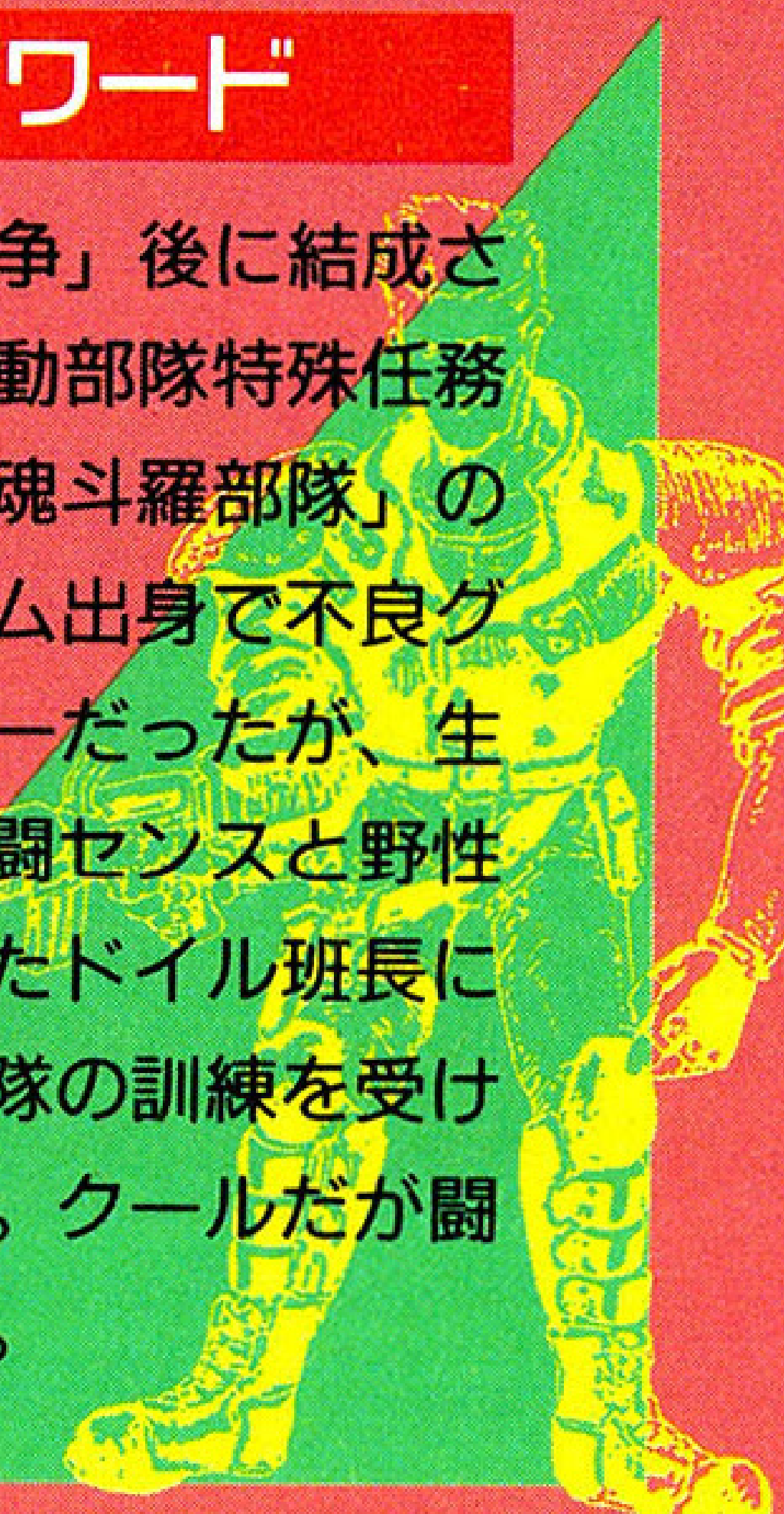


超巨大な機動兵器が、魂斗羅部隊に迫る！ ＳＦＣ版にも負けないこの迫力は、超期待モンだ。すんごそうだぁ!!

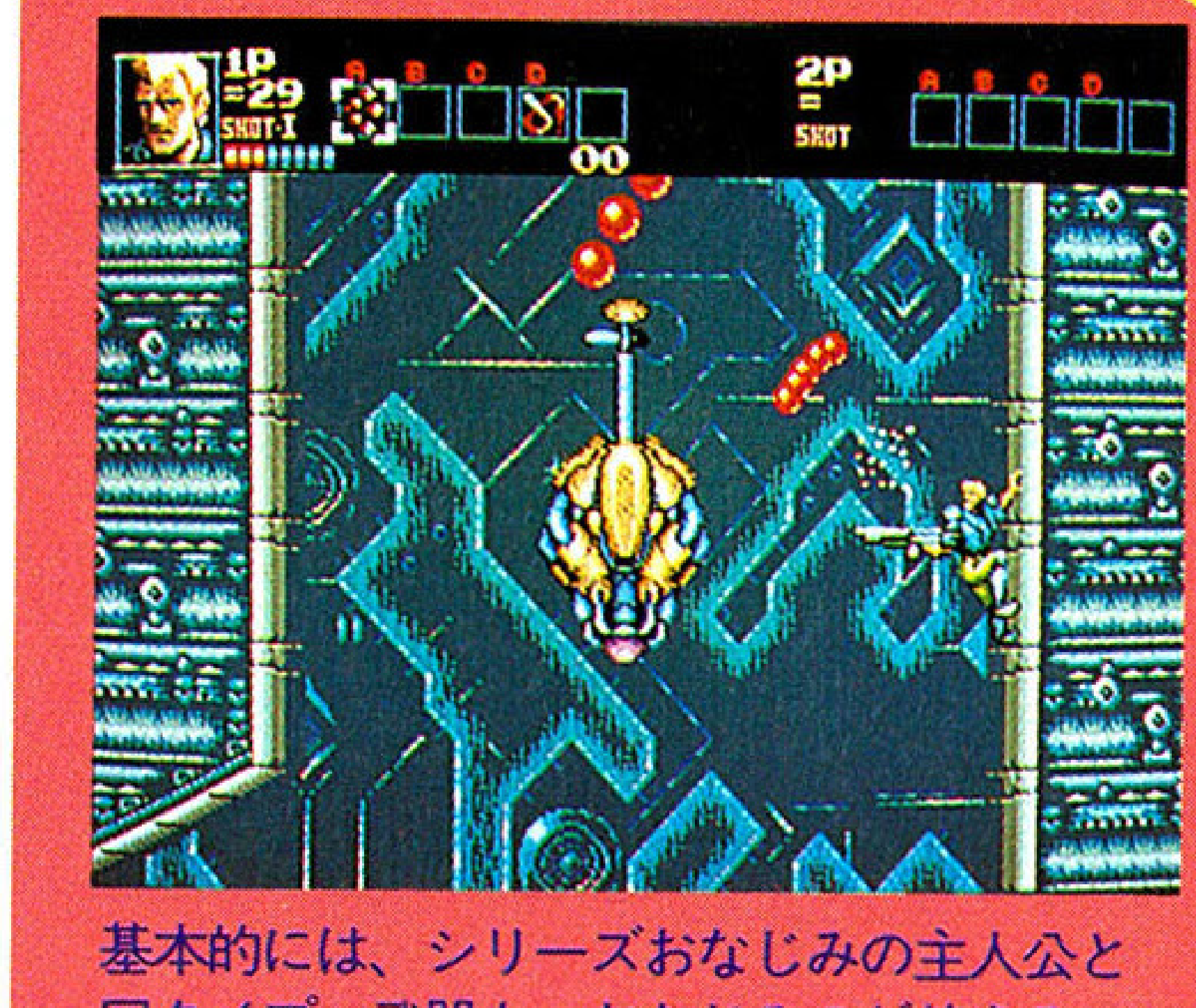
スーパーファミコンで発売以降、その続編が登場しなかった「魂斗羅」シリーズだが、コナミがメガドラ参入した時に、これを期待しなかった人はいないだろうね。そのゲームが、装いも新たに登場することになったのだ。しかも、このゲーム特有の2人同時プレイもある。それに主人公も4人からセレクトできるんだからすごいパワーアップだ。今回はその第1報だから、とにかく画面写真を見ろ！

これが新たな「魂斗羅 ザ・ハ

レイ・パワード

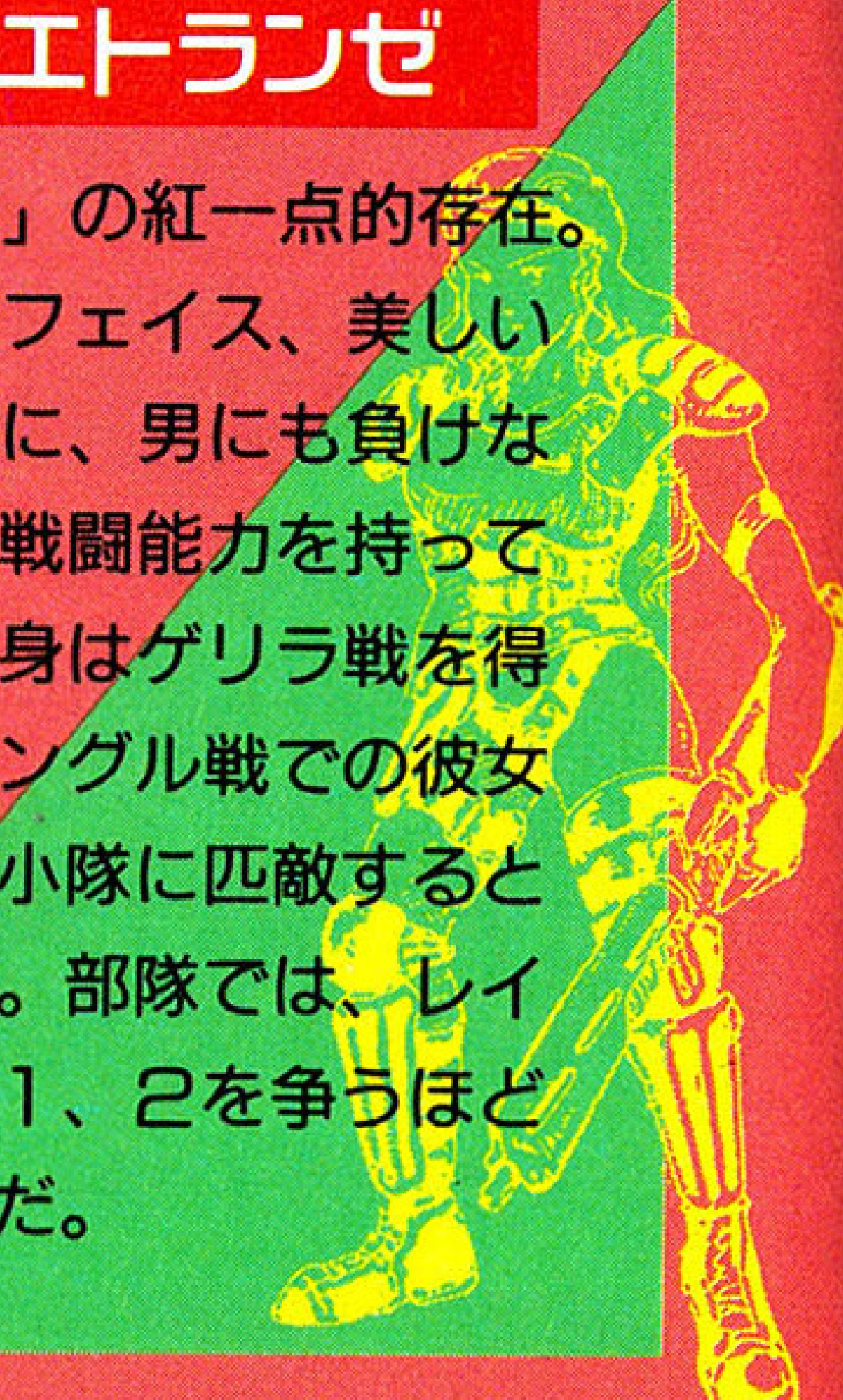


「エイリアン戦争」後に結成された、「統合軍機動部隊特殊任務班K-X」。通称「魂斗羅部隊」のメンバー。スラム出身で不良グループのリーダーだったが、生まれながらの戦闘センスと野性の勘を見いだしたドイル班長に拾われ、特殊部隊の訓練を受けて今日にいたる。クールだが闘志を秘めている。

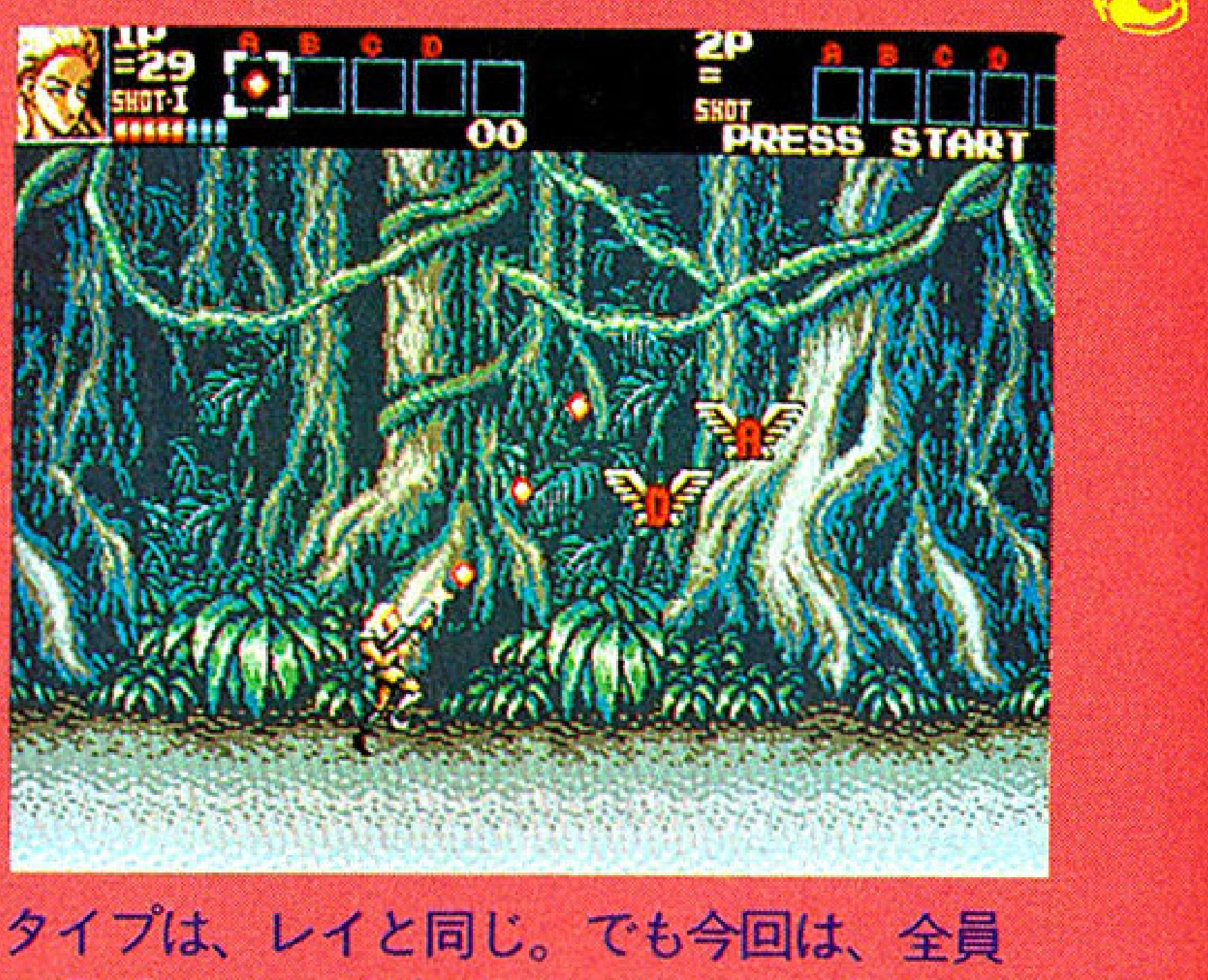


基本的には、シリーズおなじみの主人公と同タイプ。武器も、おなじみのが使える。

シーナ・エトランゼ



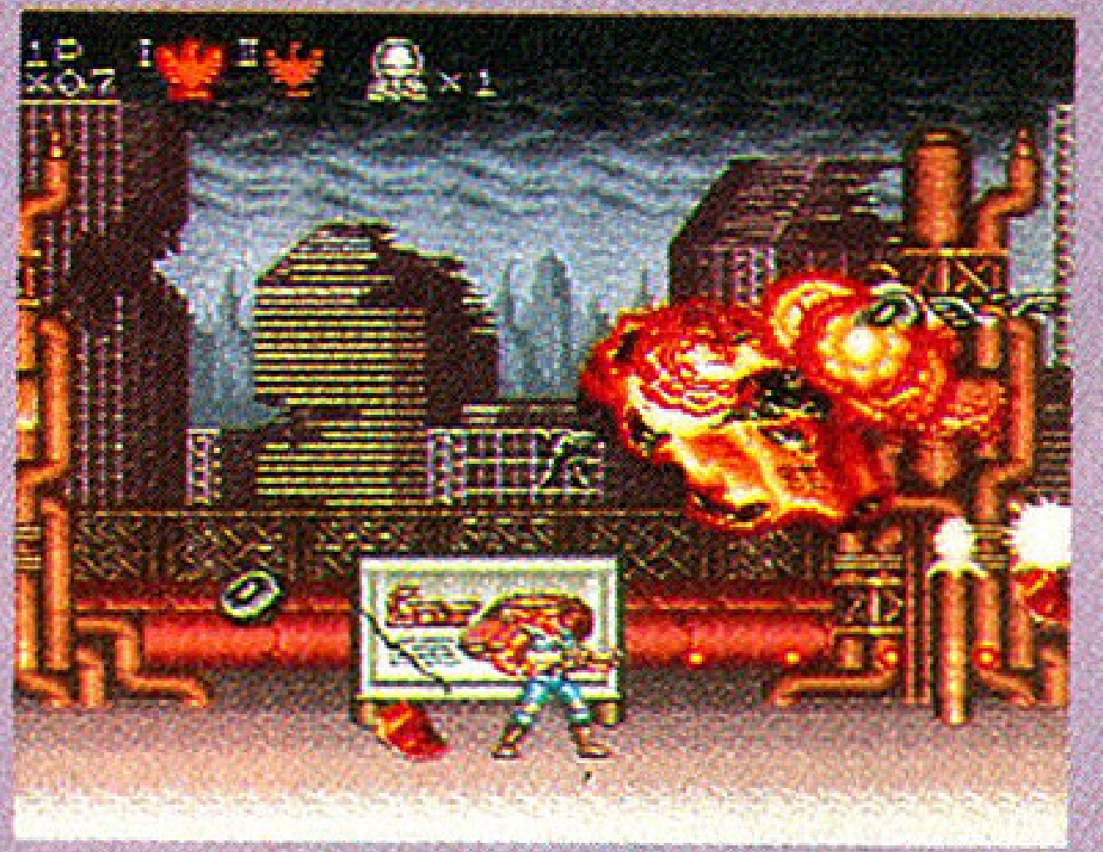
「魂斗羅部隊」の紅一点的存在。そのボディとフェイス、美しい外見とは裏腹に、男にも負けないすさまじい戦闘能力を持っている。彼女自身はゲリラ戦を得意とし、ジャングル戦での彼女の能力は一個小隊に匹敵するといわれている。部隊では、レイ・パワードと1、2を争うほどの優秀な戦士だ。



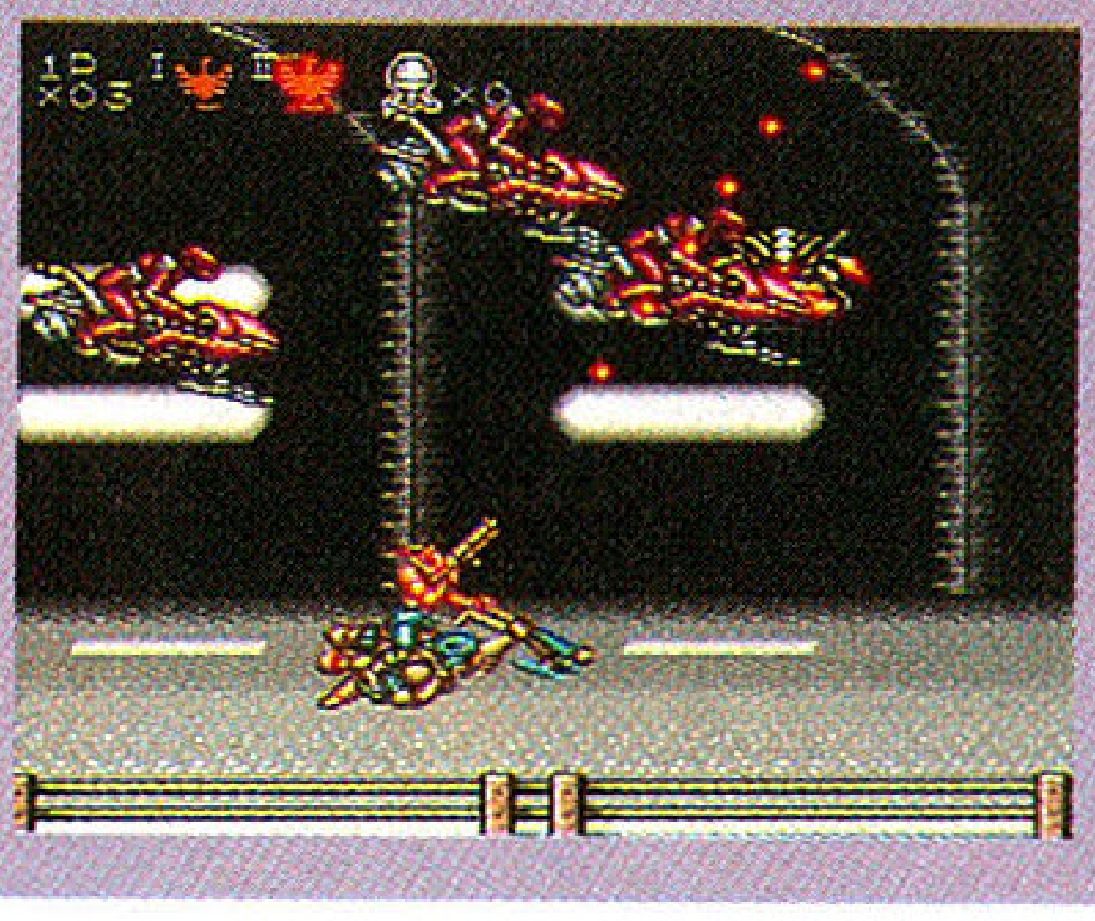
タイプは、レイと同じ。でも今回は、全員スライディングができるのだ

SFC「魂斗羅スピリッツ」との関係

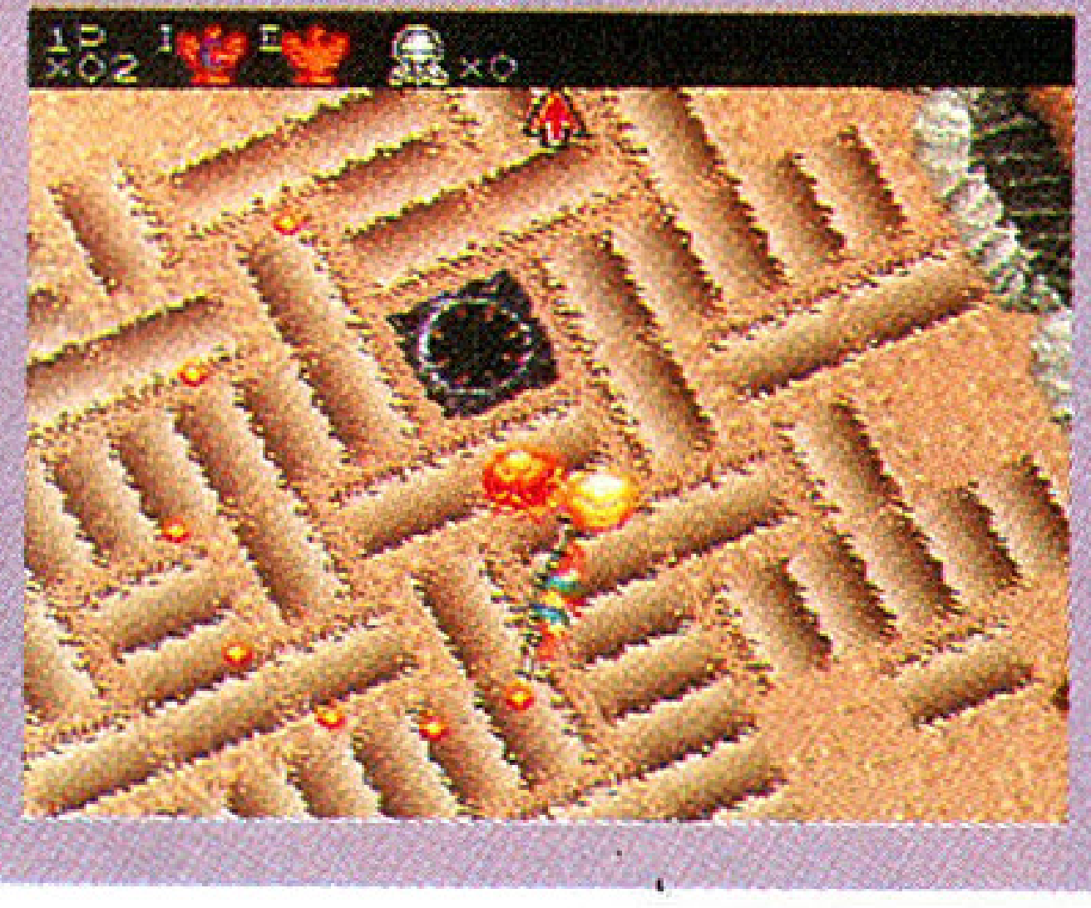
ＳＦＣの「魂斗羅スピリッツ」は、突如出現したエイリアン軍団と人間との闘いが背景になっていた。それが後に「エイリアン戦争」と呼ばれるようになり、それから5年後がＭＤのストーリーになっているのだ。



魂斗羅といえば、スタートのイメージは廃虚だね。

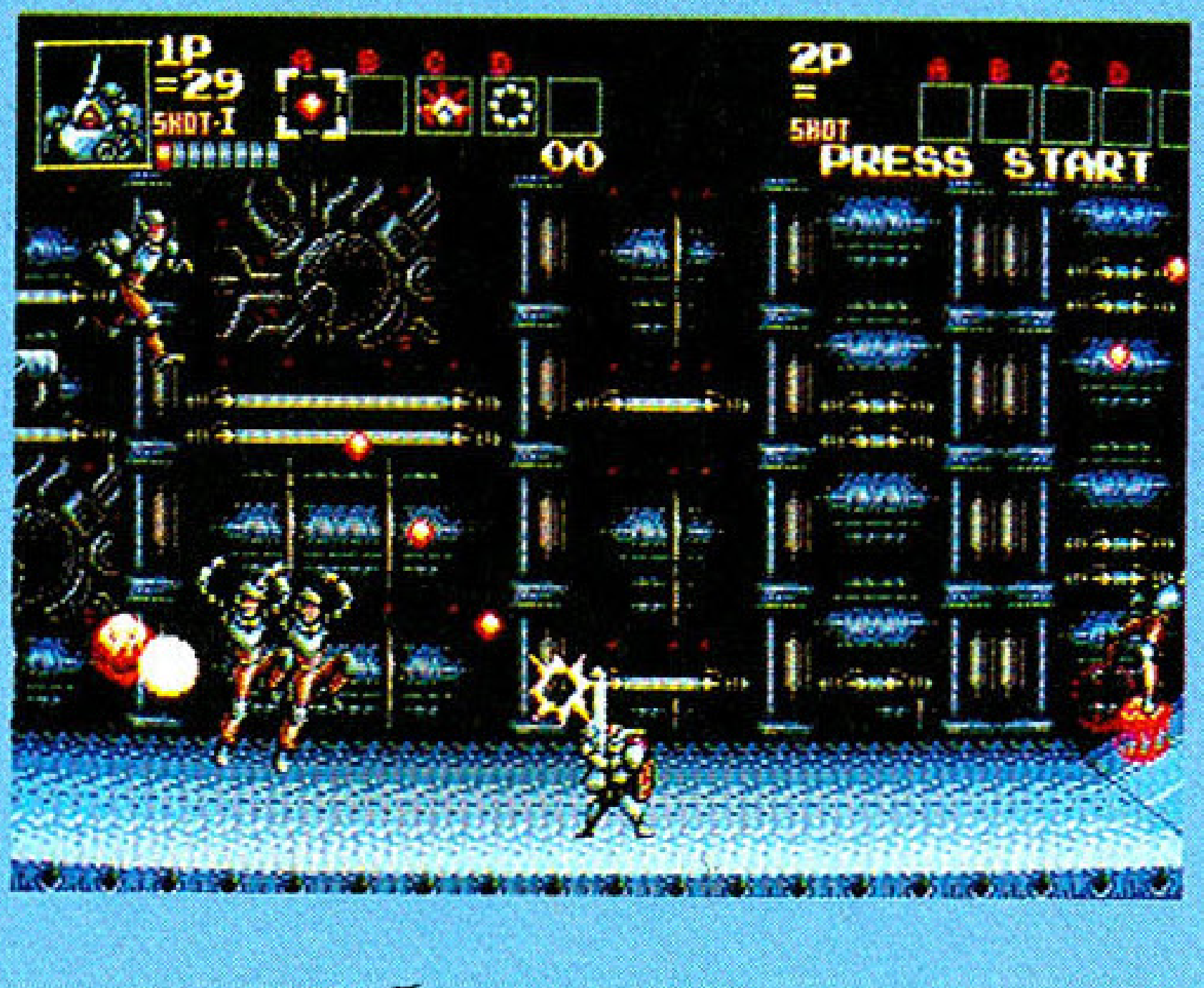


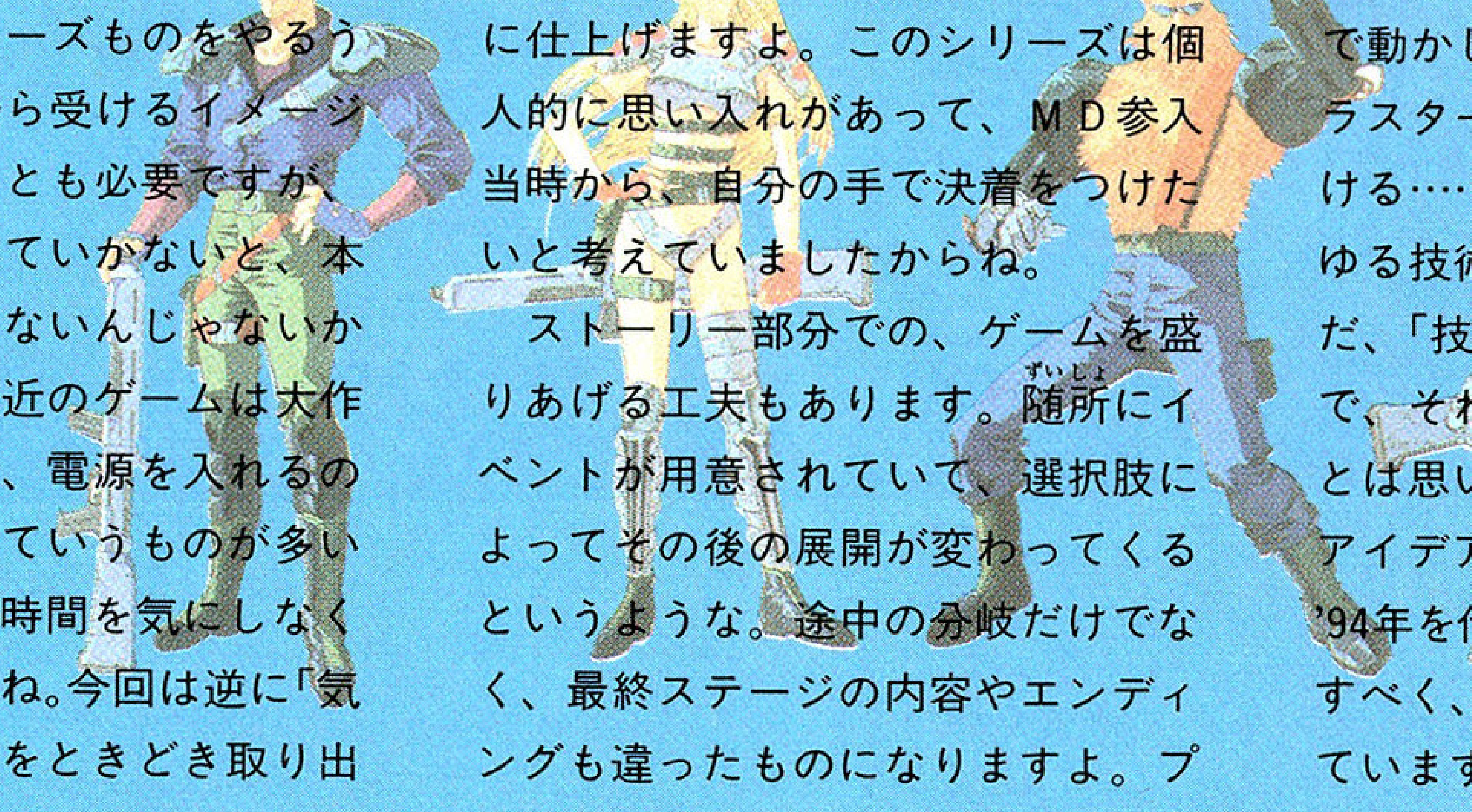
シリーズ初、バイクで高速シューティングシーンが。



拡大縮小を使ったオリジナルステージ。でも、不評。

開発スタッフに聞く 魂斗羅 ザ・ハードコアのみどころ





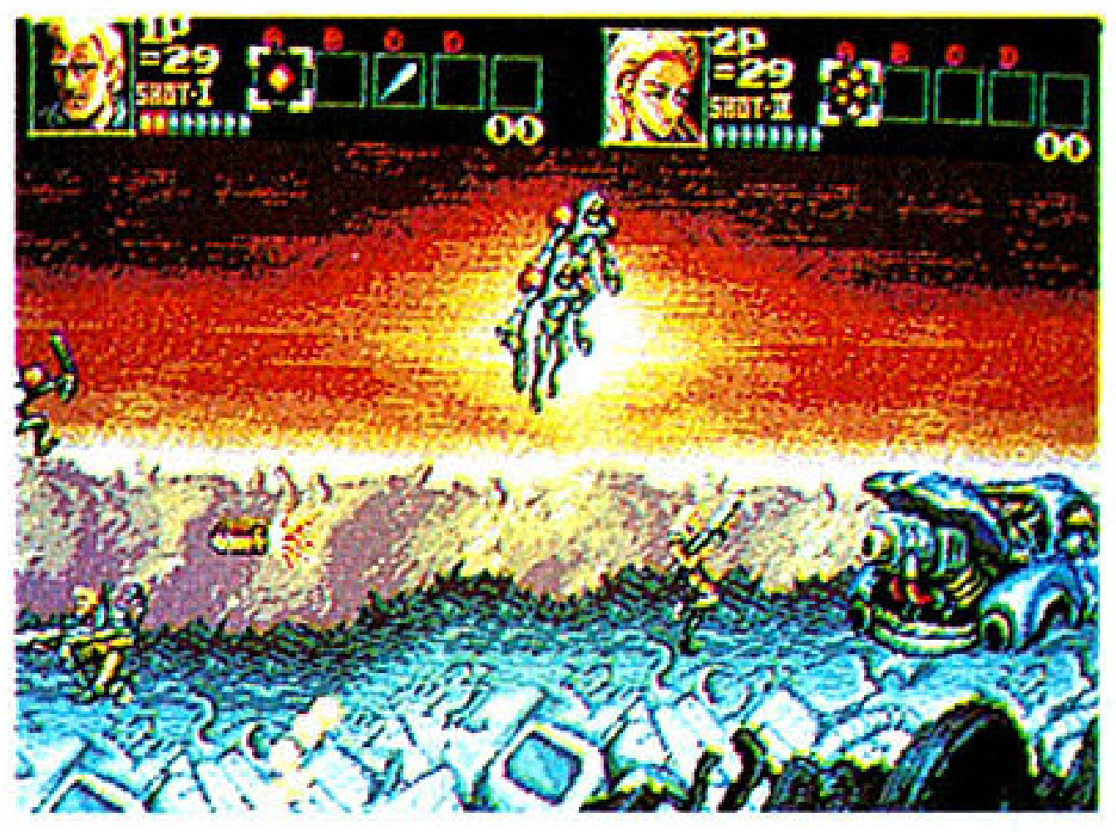
「魂斗羅」好きの連中が集まって、現在、燃えまくりで作ってるんです。ＳＦＣ版の続編という設定ですが、内容的にはかなりリニューアルされていますね。シリーズものをやるうえで、タイトルから受けるイメージを踏襲して作ることも必要ですが、良い方向で裏切っていかないと、本当に続ける意味はないんじゃないかと思うんです。最近のゲームは大作主義になってきて、電源を入れるのに気合いが必要っていうものが多いでしょう。プレイ時間を気にしなくちゃならないとかね。今回は逆に「気に入っているＣＤをときどき取り出して、何気なく聴くように」というコンセプトでゲームを楽しんでもらうことを狙いました。繰り返し遊ぶことに耐えられる、密度の濃いゲームに仕上げますよ。このシリーズは個人的に思い入れがあって、ＭＤ参入当時から、自分の手で決着をつけたいと考えていましたからね。

ストーリー部分での、ゲームを盛りあげる工夫もあります。随所にイベントが用意されていて、選択肢によってその後の展開が変わってくるというような。途中の分岐だけでなく、最終ステージの内容やエンディングも違ったものになりますよ。プレイヤーの選び方もポイントですね。

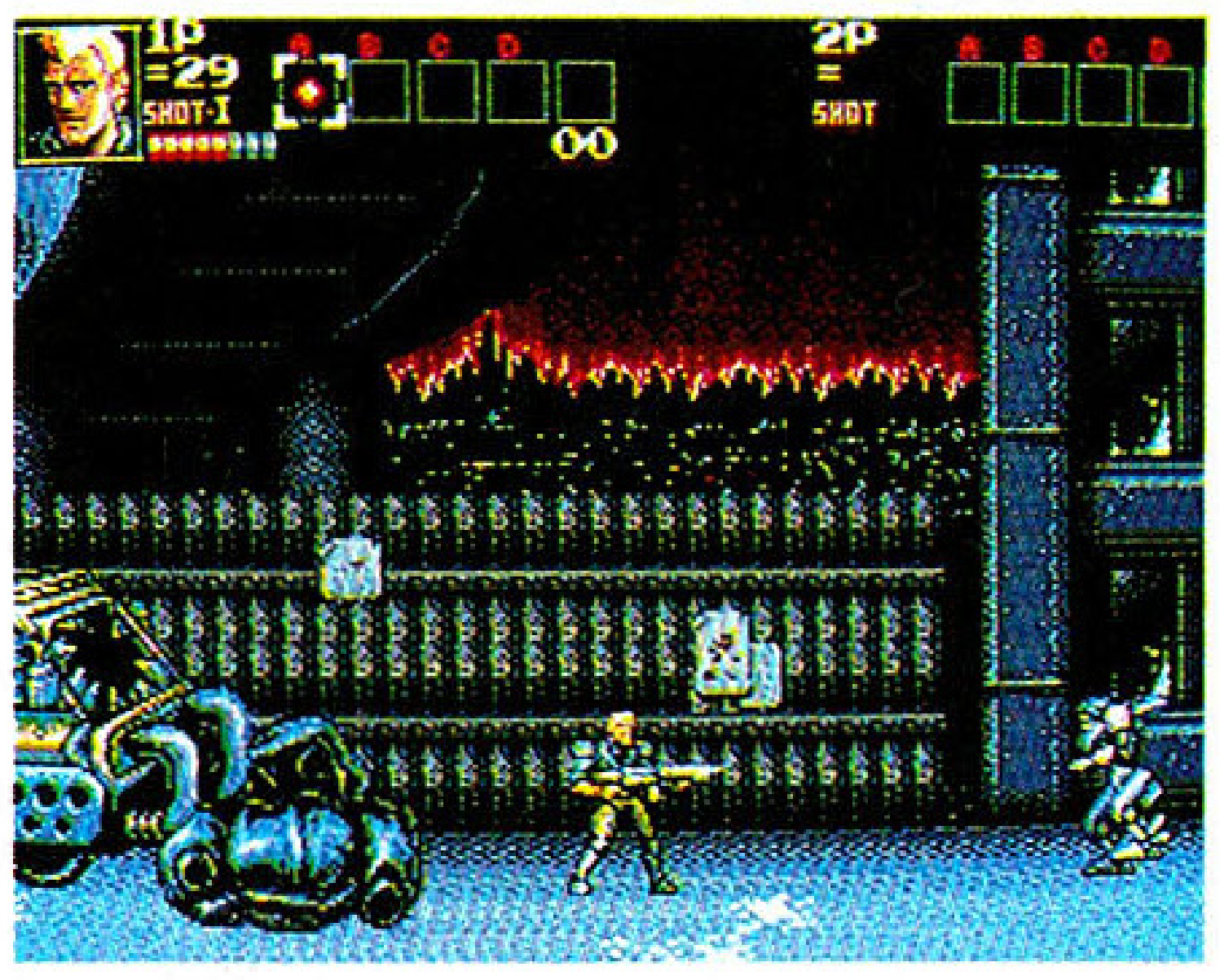
多関節の敵キャラが、ただ動くだけではあたりまえですが、これを3次元計算で出しつつ、フォント転送で動かしつつ、背景を描き換えつつ、ラスター処理しつつ、割り込みをかける……というように、ありとあらゆる技術を投入してますよ(笑)。ただ、「技術」はあくまでも「方法」なので、それが主役になってはいけないとは思いますね。ですからやはり、アイデアに注目していただきたい。'94年を代表するアクションゲームにすべく、持てる力のすべてを発揮していますので、期待してください。

アクションにつぐアクション これぞ魂斗羅の醍醐味だ！

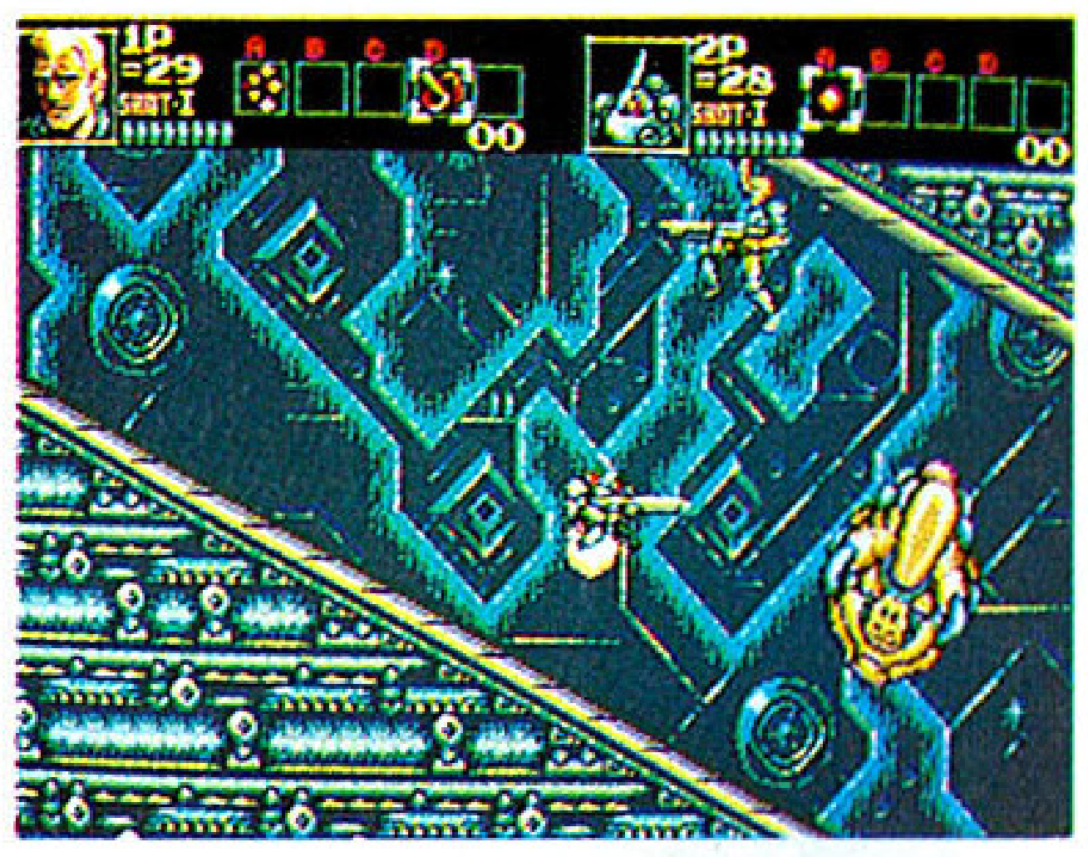
「魂斗羅～ザ・ハードコア～」の相手はどうやらエイリアンではなく、都市の防衛システムを制御していた狂える軍事コンピュータらしい。平和な都市を、無人の機動兵器が破壊する！



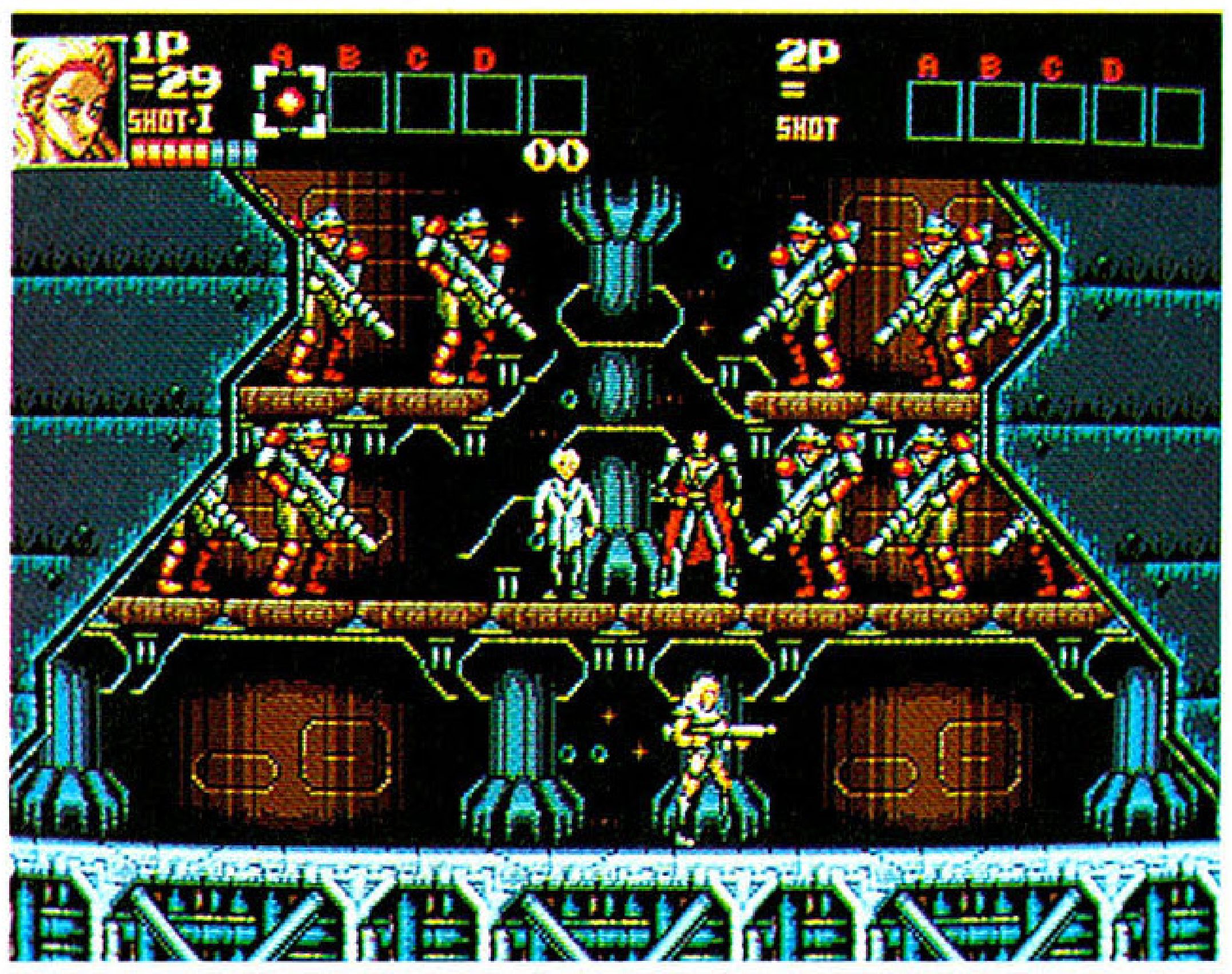
スタート地点だと思うが、SFC版と似たグラフィック。



今回も、廃虚と化した街から始まる。オラァ、ブッぱなせ！

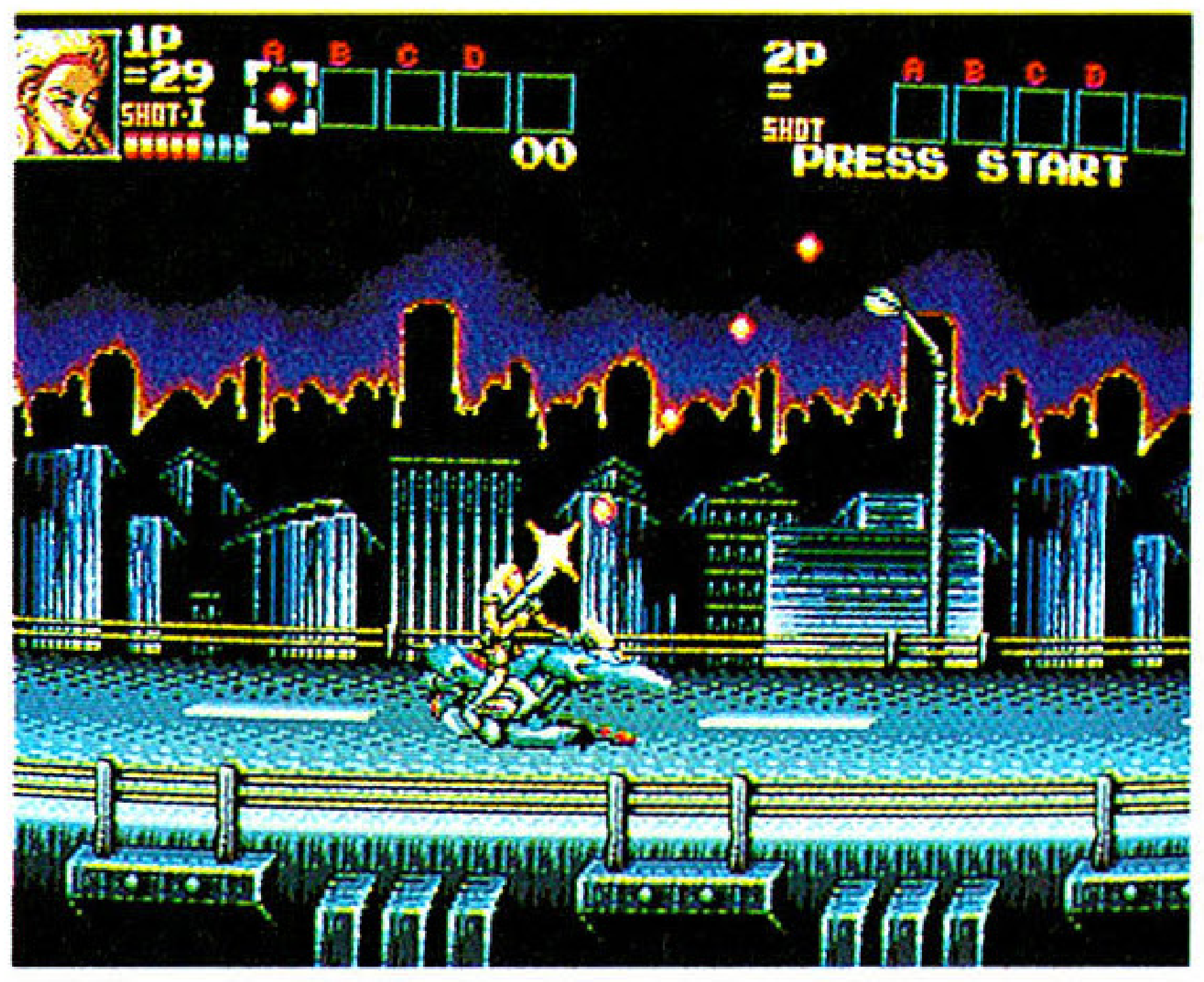


斜めに落ち込んでゆくステージ。SF的な感じだぞ。



埋まるほどの兵士の中心に、敵であるバハムート大佐とDr.ジオ・マンドレイク。ヤツラがコンピュータを狂わせた!?

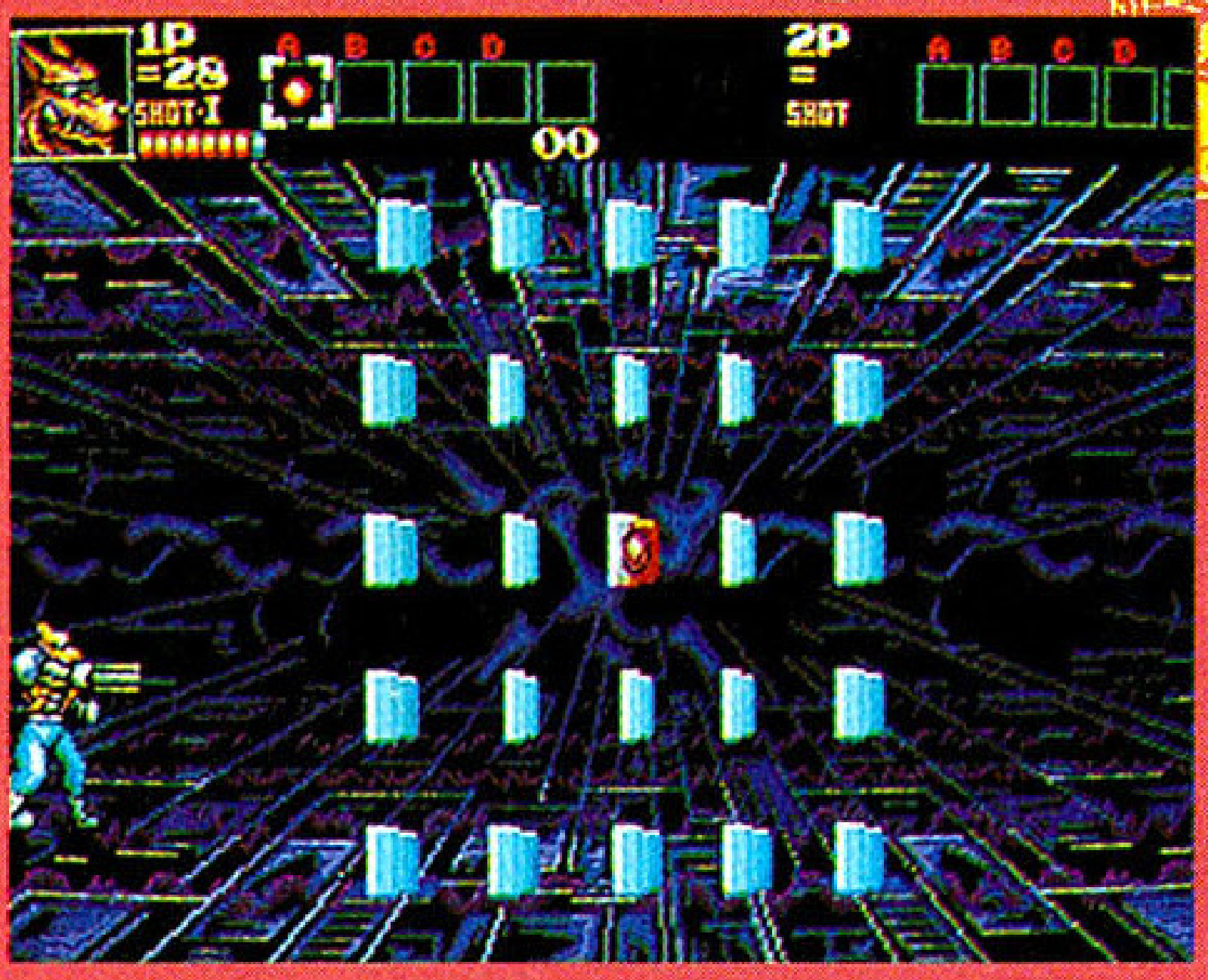
SFC版にあった、高速バイクステージがあるようだ。ここにどういった敵が現れるか楽しみだぞ。



ードコアの主人公達だぜ

ブラッド・ファング

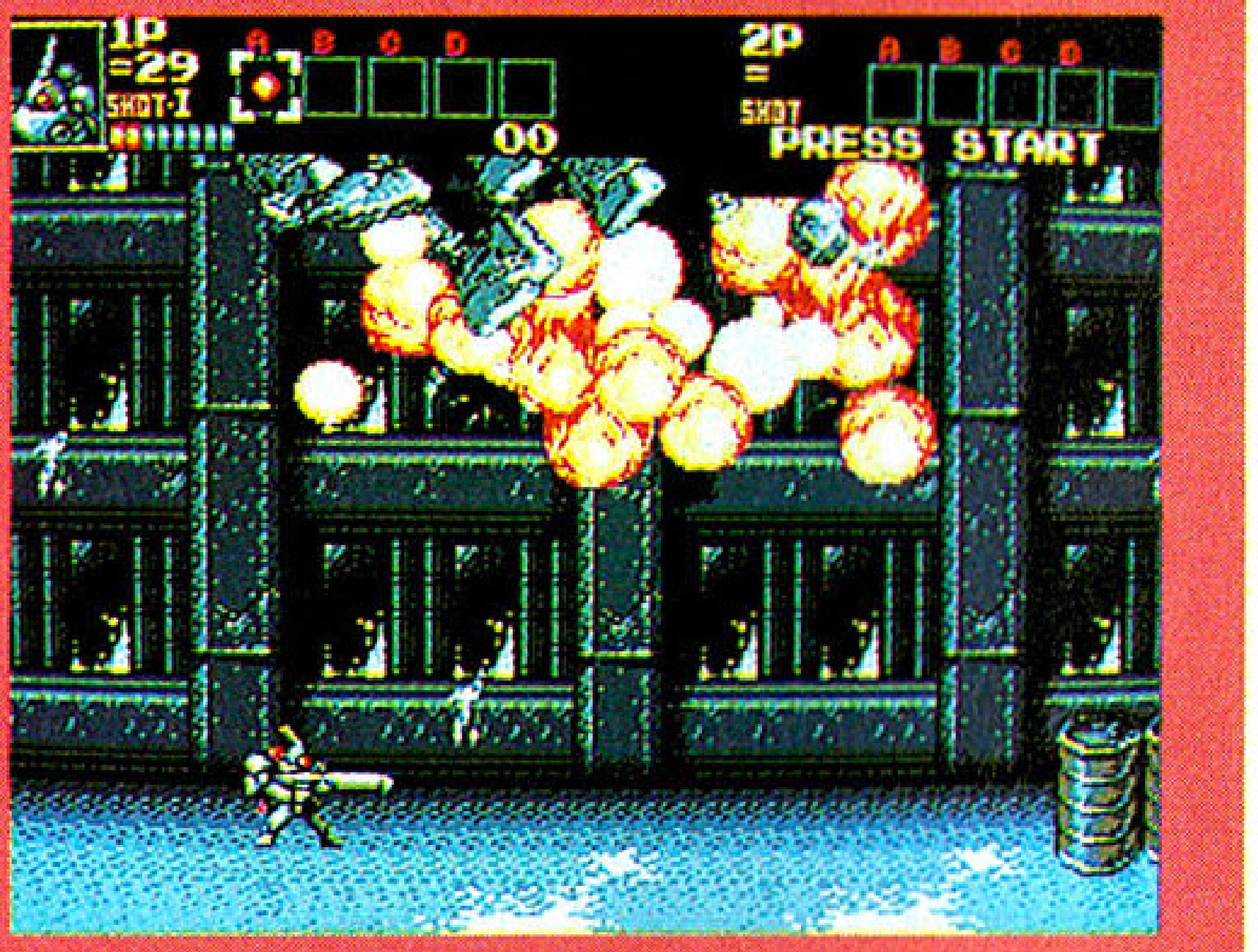
発達した遺伝子工学と最先端のサイボーグ技術が生んだ最強の戦士。その外見は人間からほど遠いものの、常に沈着冷静で部隊内での信頼も厚い。パワーでは人間を凌（しの）ぎ、強靭（きょうじん）な肉体を駆使（くし）した格闘戦を得意とする。また、負傷した際に再生する能力もあり、少しの攻撃ではびくともしない。まさにモンスター。



パワーアップ武器の中には、パンチやタメる飛び道具（銃ではない）などが使える！

ブラウニー

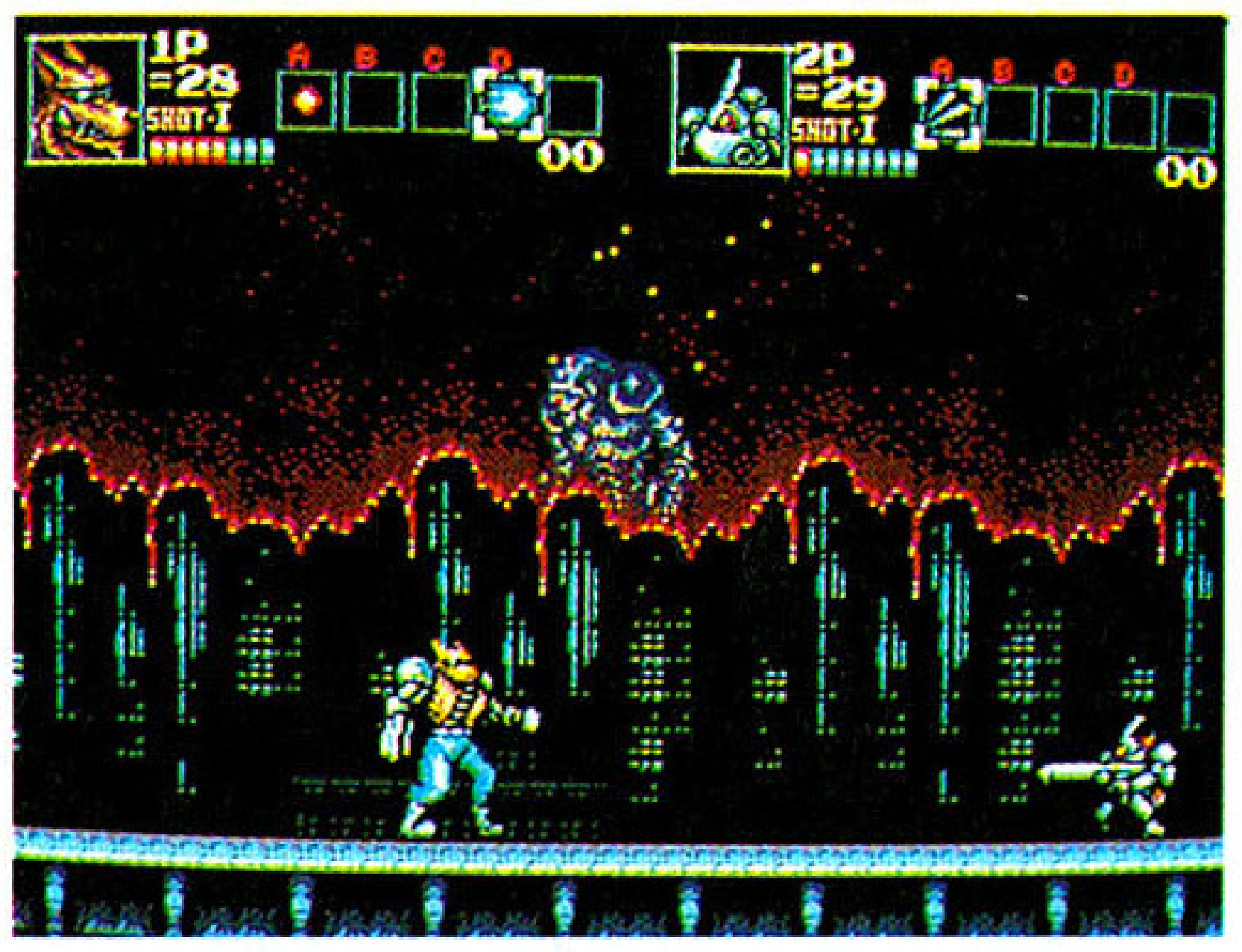
正式名称「CX-1-DA300戦闘ロボ」。しかし、ロボットらしからぬ愛敬（あいきょう）を持っており、その性格から部隊内ではブラウニーという愛称で親しまれている。様々な情報処理システムとリンクする機能を搭載しており、極秘諜報（ちょうほう）活動で右に出るものはいない。また、小型で戦闘では有利に展開できる。



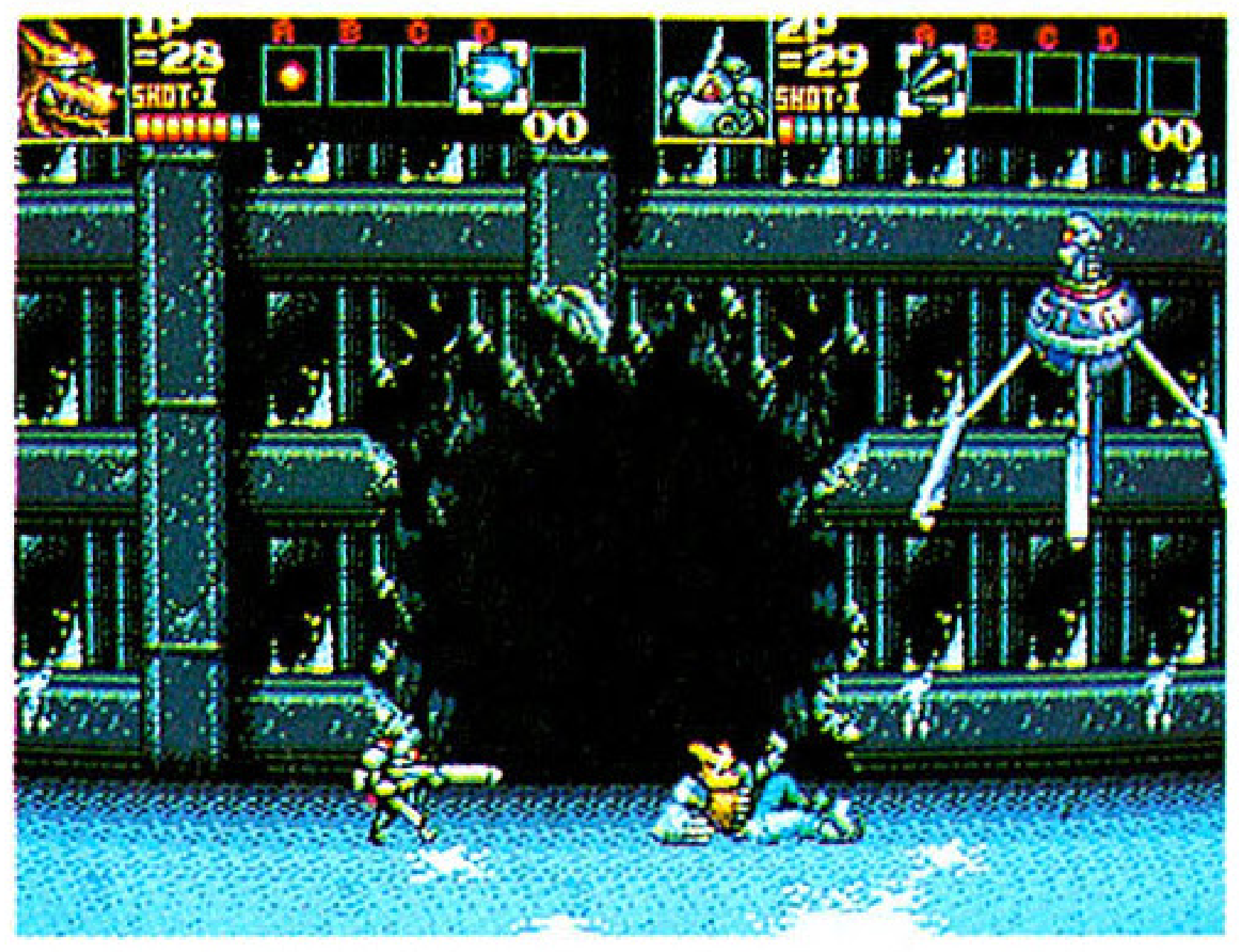
地雷や、バリアのような特殊な装備が使えるブラウニー。ちっちゃいし、カワイイ!?

度肝を抜く演出もたっぷり！

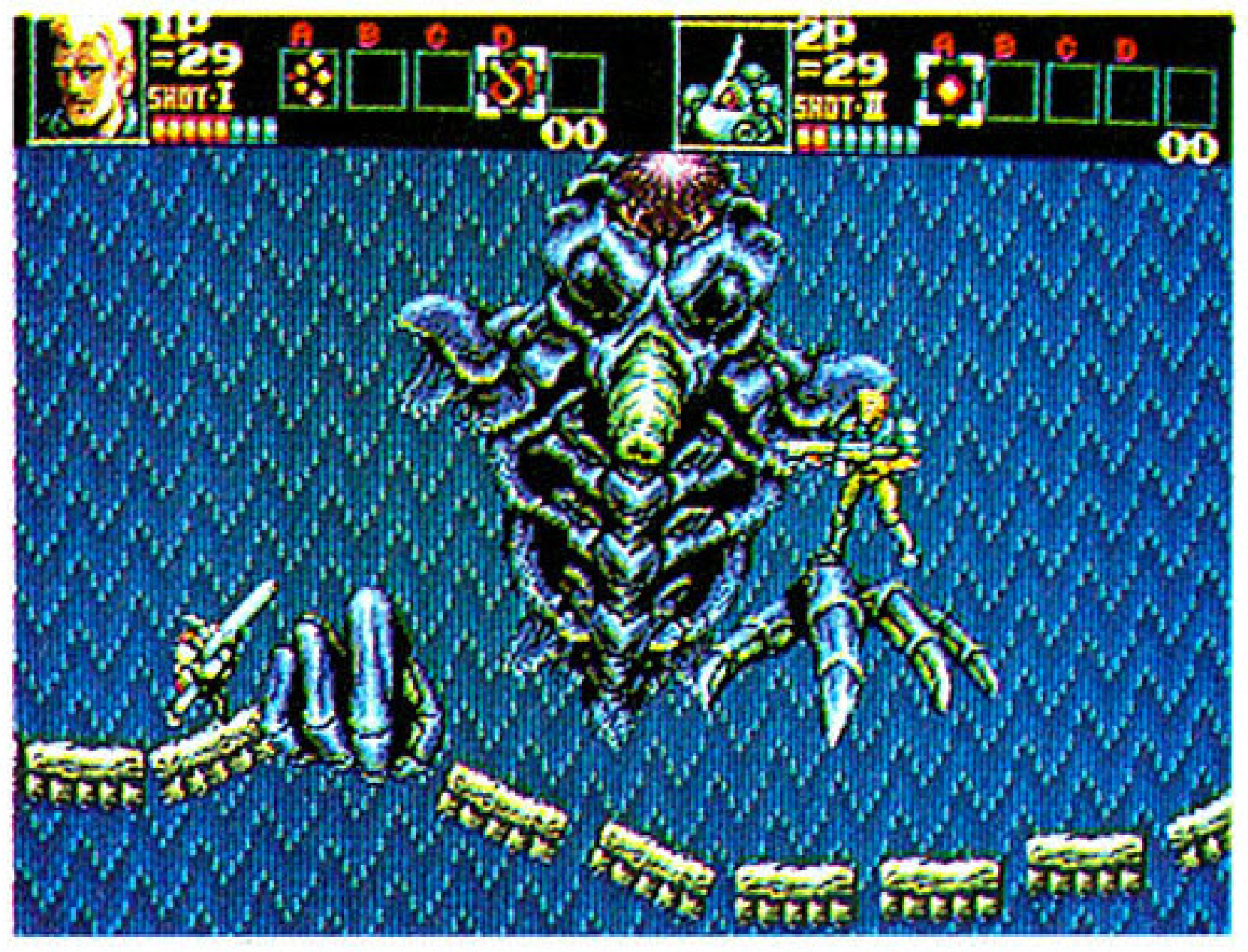
アクティブなアクションを要求されるこのシリーズだが、このMD版もハンパじゃない。激しい演出と、的確なアクションの噛（か）み合わせが、このゲームの醍醐味（だいごみ）。もちろん、SFC版にあった巨大ボス級のヤツがゴロゴロ出てくる。実際に動いているところを見たいよね。やりてぇ！



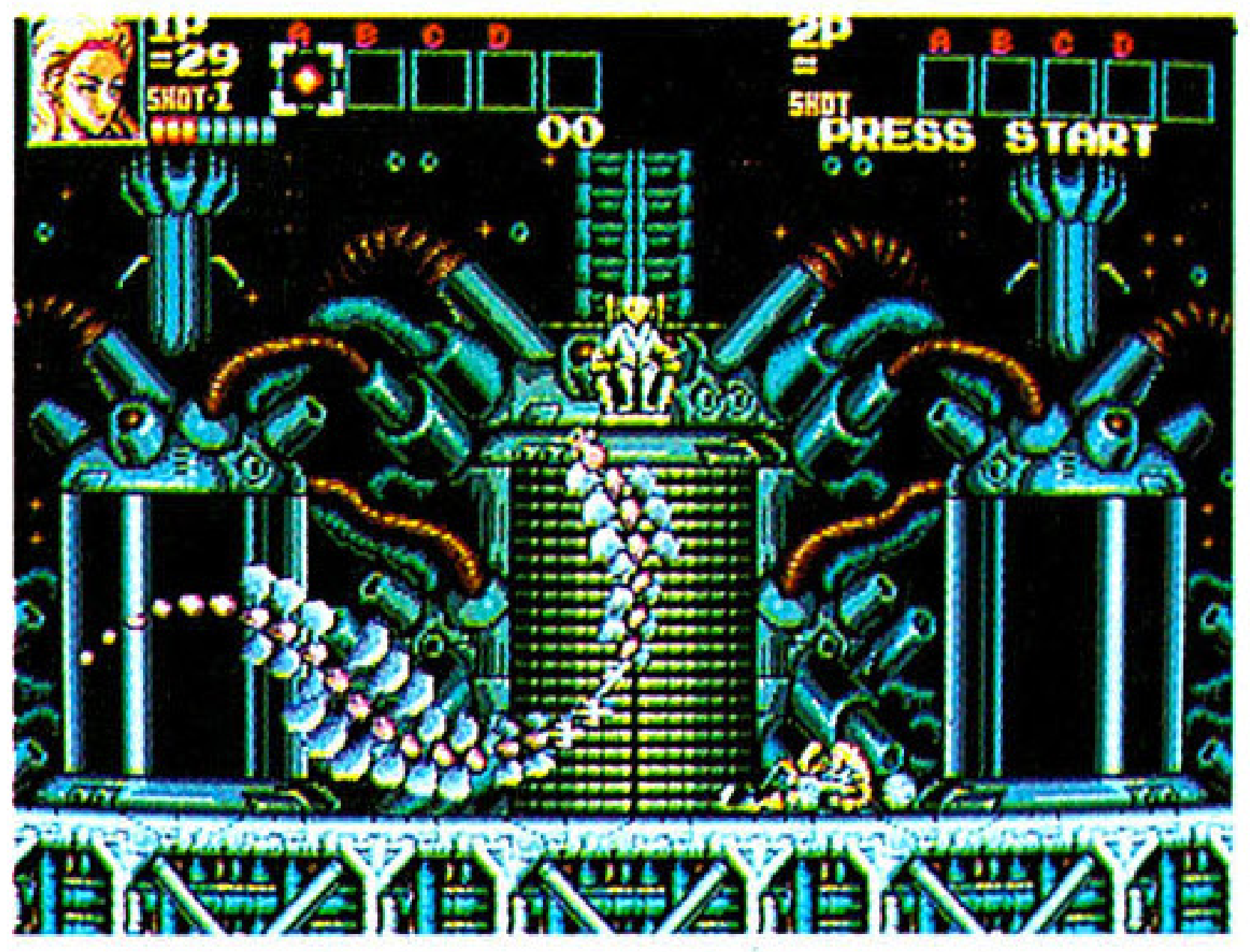
ドロドロに解けた外壁と、そのはるか向こうにいる巨大人型機動兵器。どうなるんだぁ！



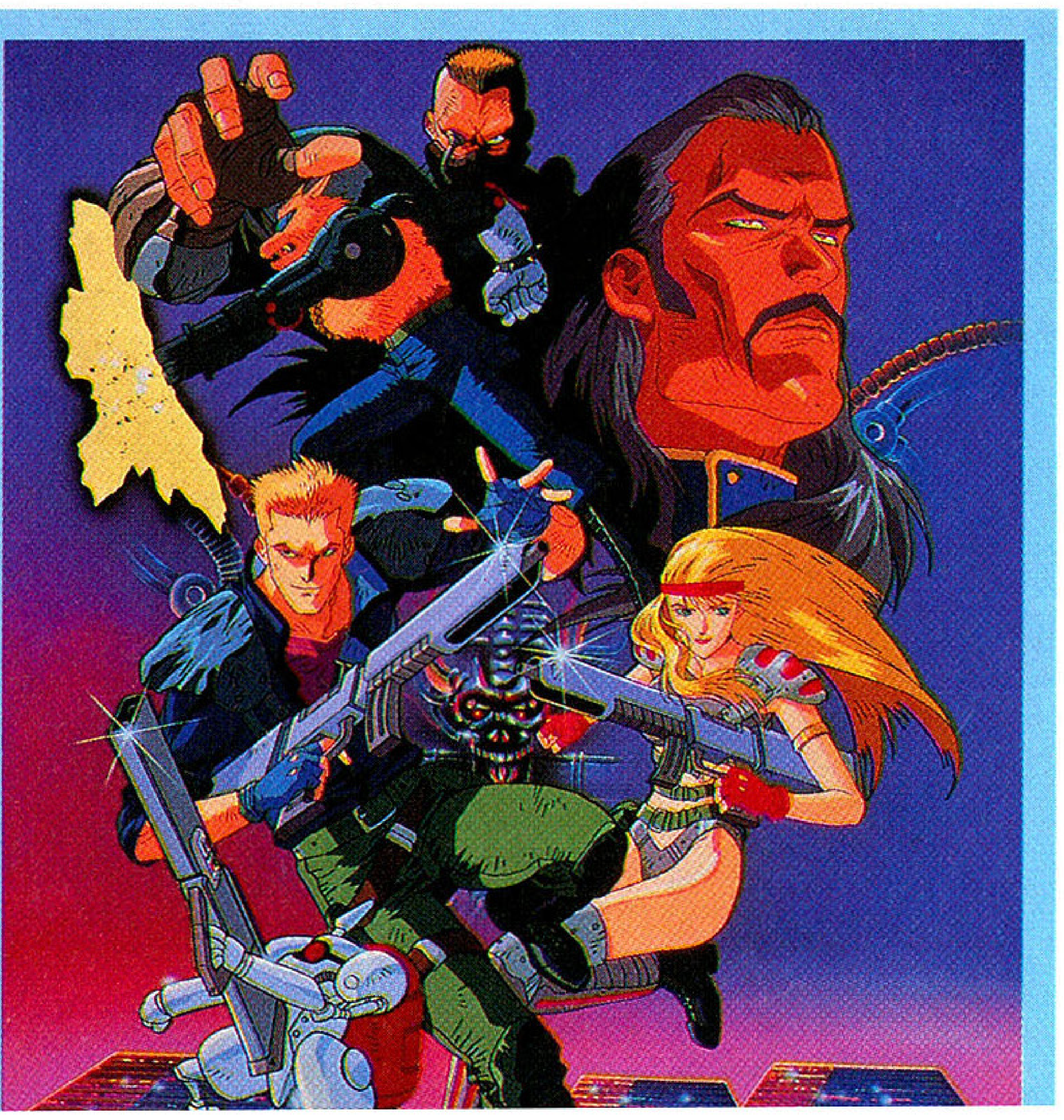
ナイアガラライクな滝の中から、古代を思わせる生体兵器(!?)が。足場をつかんでる！



ここは、敵基地内か？ それとも軍事コンピュータの中枢か？ ドキドキワクワクゥ！



Dr.ジオ・マンドレイクが見おろす下で、ハムシのような生物と闘う。これもバイオ兵器!?



魂斗羅 ザ・ハードコア

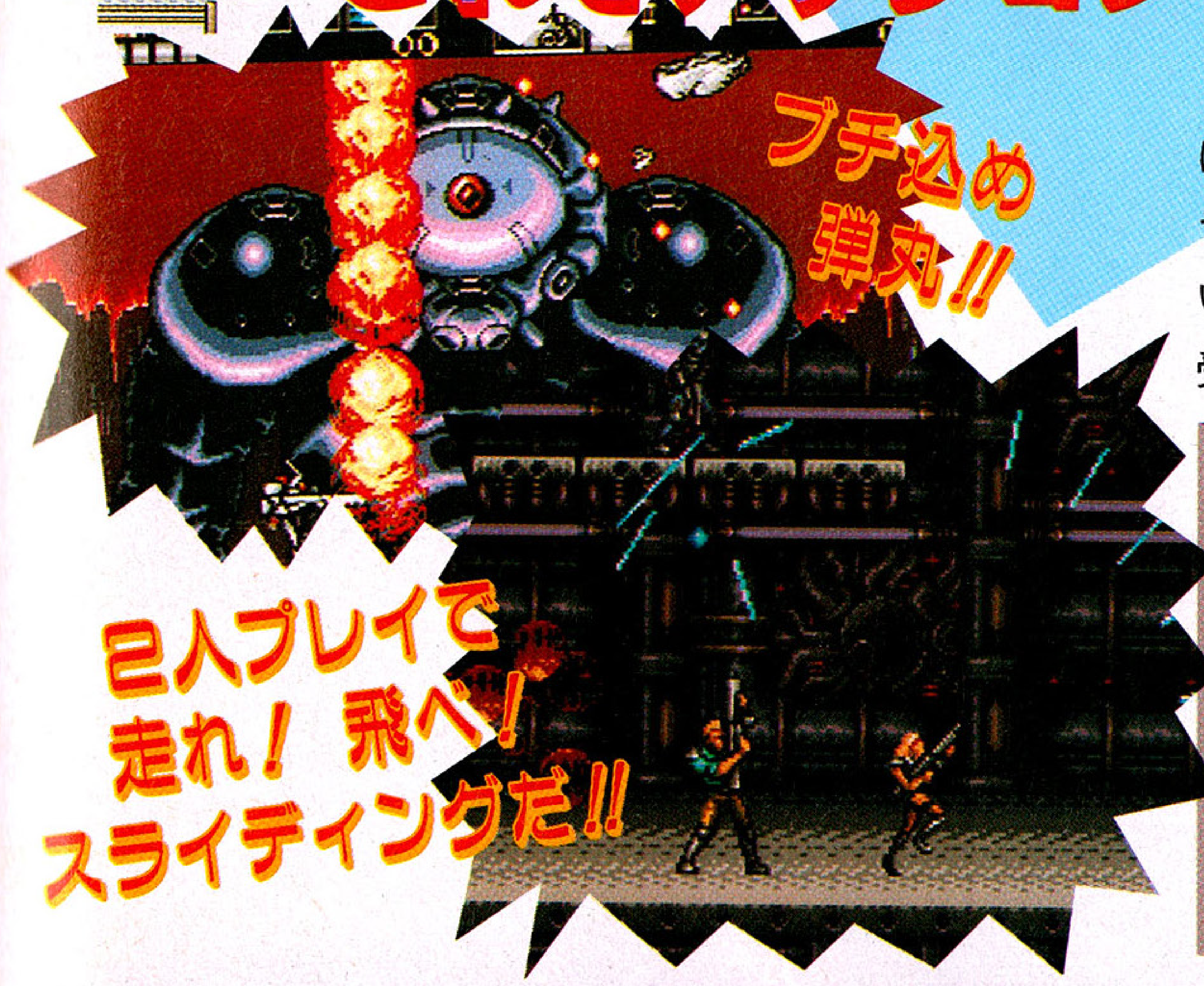
ぶち壊す快感にシビレルぜ！

完成度ゲージ 60% 2人同時プレイあり

- ●コナミ
- ●9月23日発売
- ●9,000円
- ●16M

魂斗羅 ザ・ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYER
OPTIONS
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

これぞアクションシューティングの真骨頂だ!!



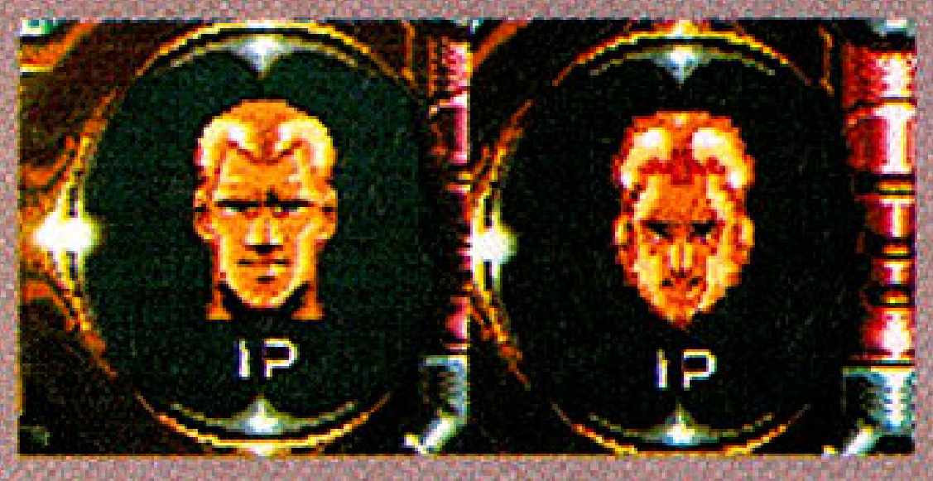
ブチ込め弾丸!!

2人プレイで走れ！ 飛べ！ スライディングだ!!

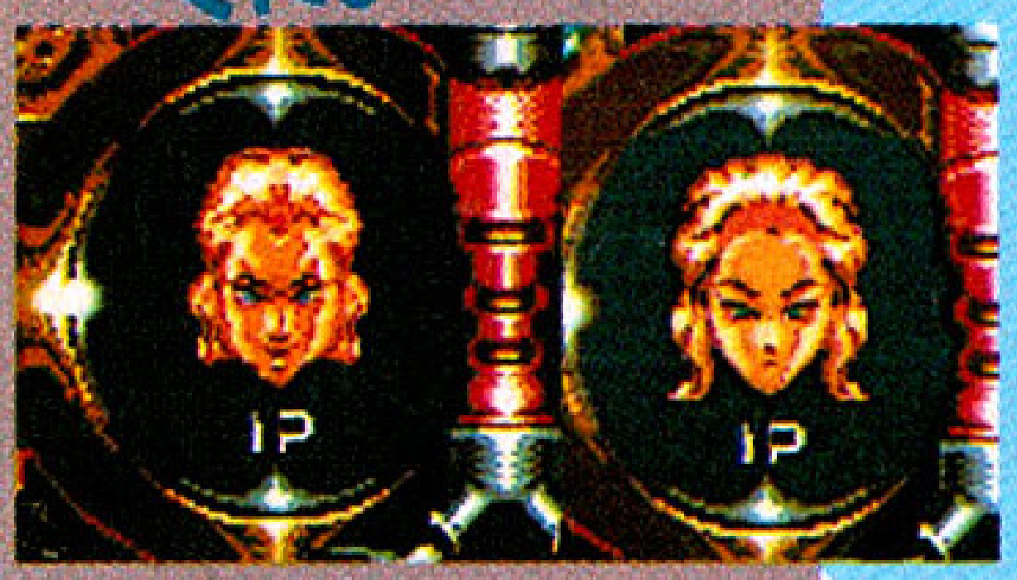
コナミのハードシューティングアクション「魂斗羅」が、いよいよメガドライブに登場する。このメガドライブ版では、シリーズ初、4人からセレクトできるキャラや、ストーリーに沿って分れる分岐ステージなど、新たな試みがいくつもされている。しかし、2人同時プレイや独特の操作感覚など、基本的なところもちゃんと受け継がれているのだ。今回はそのキャラと、ゲームの序盤ステージを紹介しよう。

細部に渡って凝りまくっているぜ！

このゲームには、普通プレイしただけではわからない細かな場所に、かなり凝った演出がされている。そのいい例がキャラ選択の疑似モーフィングだ。レイの顔から、シーナの顔に変わる所など、ちょっと見ただけじゃ気がつかないぞ。ステージ中も、気の利いた演出が見られる!?



疑似モーフィングでぐにょ～ん

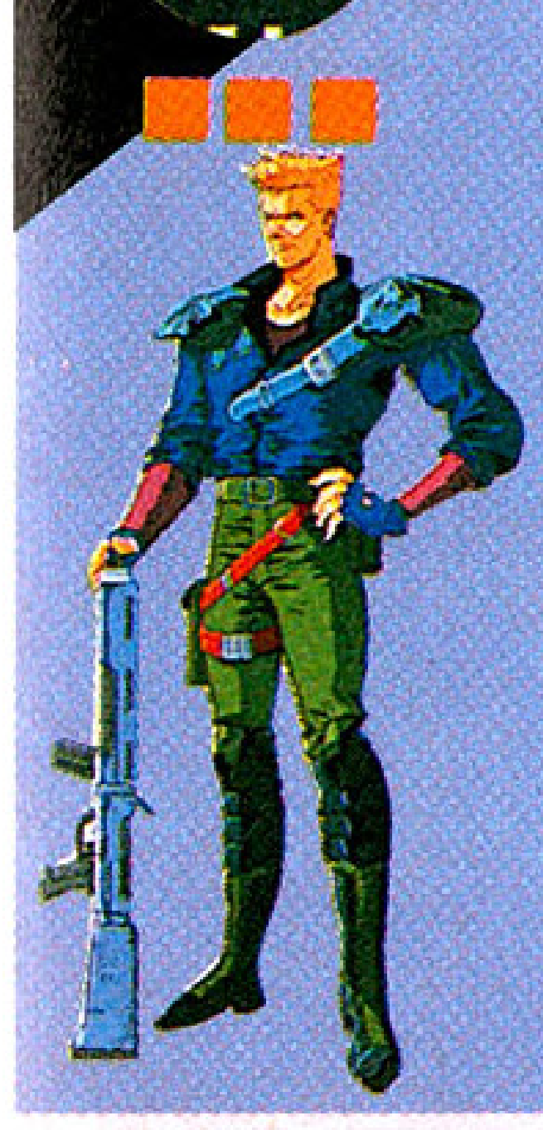


最近では映画やＣＭで当たり前のように使われるようになった、ＣＧ技術の１つモーフィングを疑似的に再現してキャラ選択を演出。

4人の魂斗羅チームからベストキャラを選ぶべし

レイ・パワード

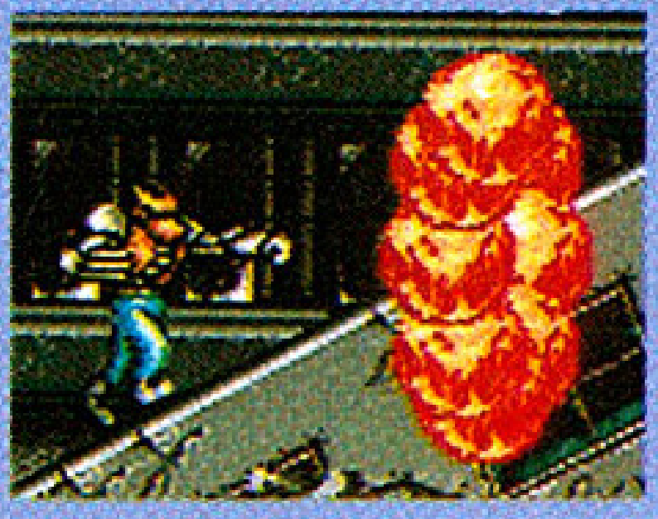
コントラ・マン

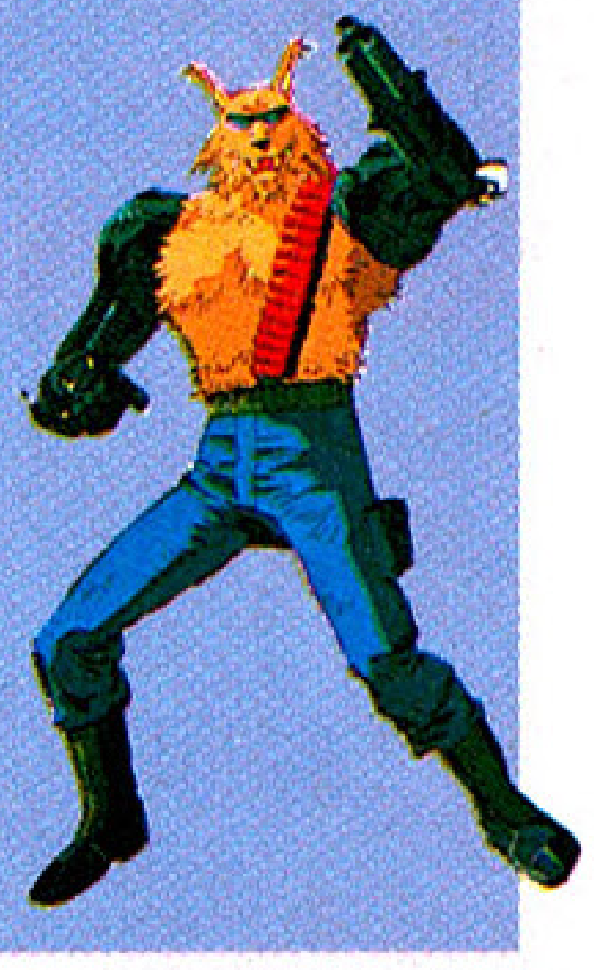


スラム地区出身。不良グループのリーダーだった彼は、魂斗羅部隊のドイル班長に、生まれながらの戦闘センスと野性の勘を見い出され特殊部隊の訓練を受け、今日に至る。彼は着弾すると威力が拡大するクラッシュグレネード、５方向に大口径の弾を撃つスプレッド、自動ターゲティング装置内蔵のホーミングランチャーなどの武器を使いこなす。部隊の中でも能力的にバランスが取れており、そのため活躍の場も多い。外見はいたってクールなのだが、その内には燃え上がるような闘志を抱いているのだ。新しい魂斗羅の英雄が今、ここに生まれようとしている。

ブラッド・ファング

バイオパワーモンスター

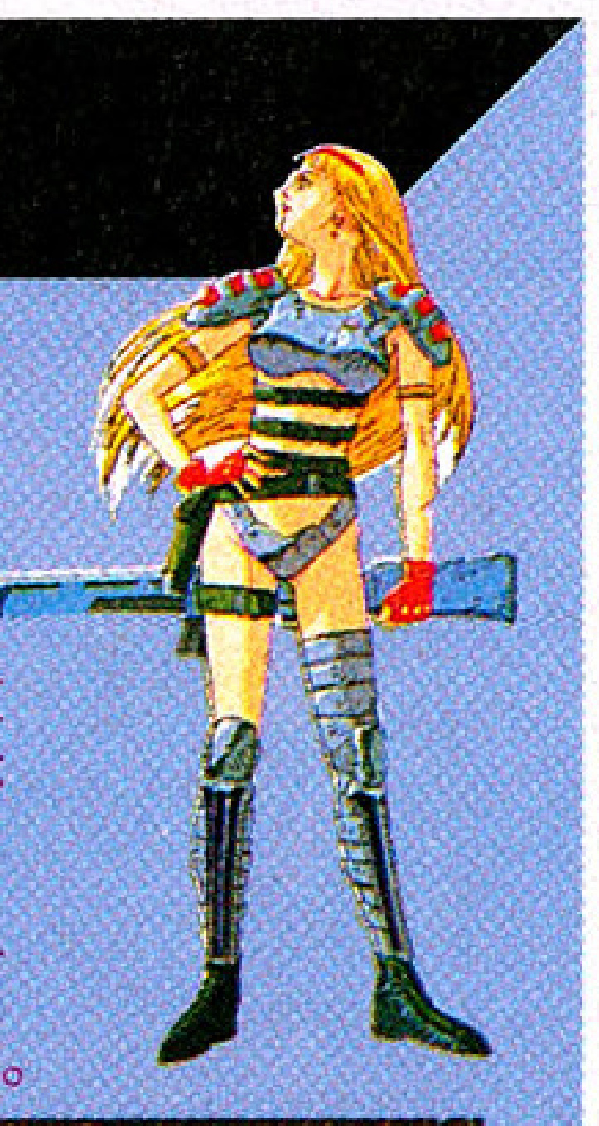




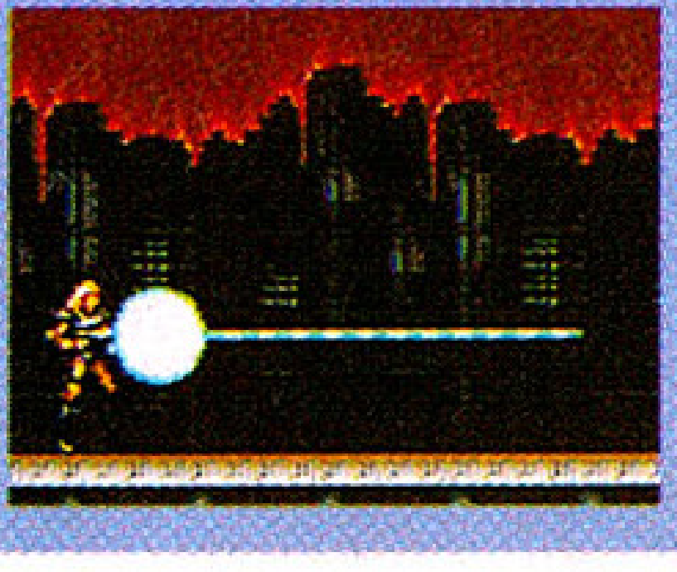
発達した遺伝子工学とサイボーグ技術が産んだ、最強の戦士。常に沈着冷静で判断力に長けており、部隊内の信頼も厚い。彼は強靱な肉体を武器とし、その拳からくりだすグレネードパンチは絶大な破壊力を持っている。また、体内に蓄積したパワーを放出する爆裂拳は、バイオ科学の融合生命体である彼ならではの技である。右腕はガトリングガン兼ファイヤーバーナーガンになっている。身体が巨大だが、そのぶん耐久力があり、人間の戦士よりも生還率は高い。

シーナ・エトランゼ

レディ・オブ・ファイター



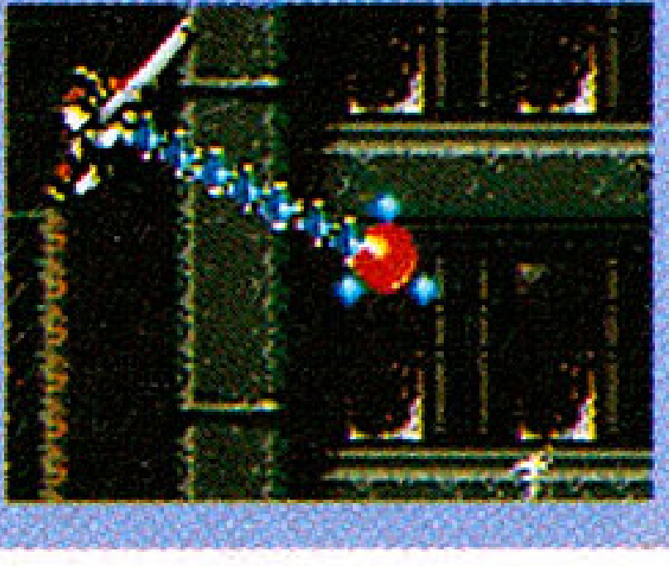
魂斗羅部隊の紅一点。しかし、入隊以前の彼女の経歴は明らかではない。一説では、ある組織でゲリラ活動をしていたとの噂もある。実際に、彼女のジャングルでの戦闘能力は一個小隊に匹敵するといわれている。彼女の使う武器は、レイのものより射程距離が短いクラッシュグレネードや高出力レーザー、サーチ能力のあるニードルスプレッドなどである。能力としてはレイと同じレベルだが、あえて彼女が女性であることを意識すれば、部隊内で最高の能力を持っている戦士といえよう。

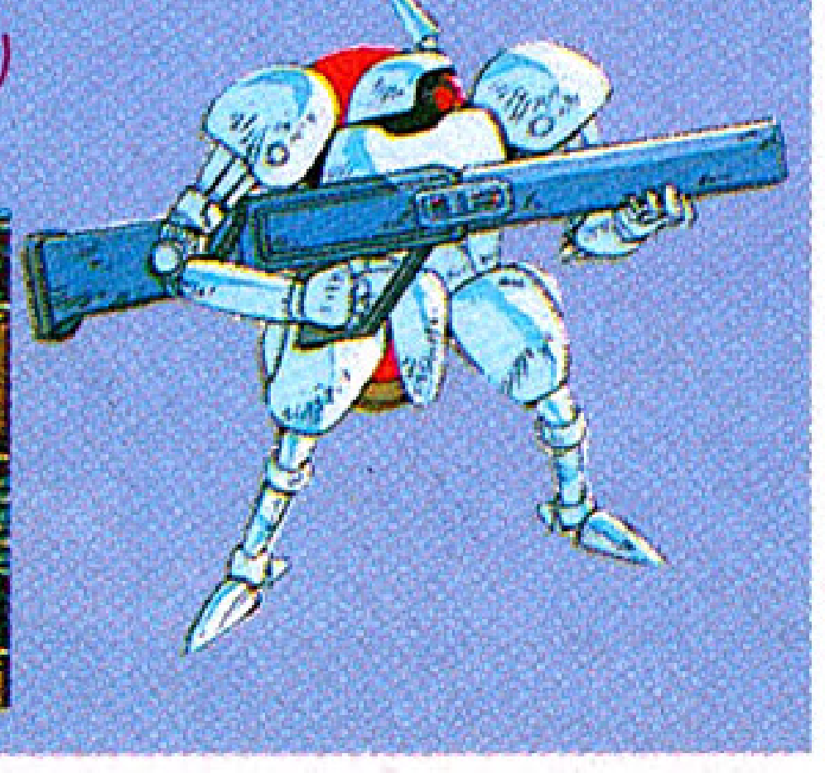


ブラウニー(CX-1-DA300)

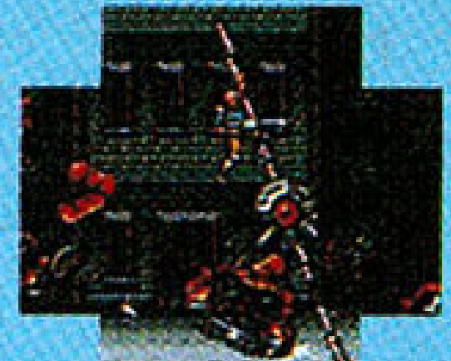
リトル・バスター

そのロボットらしからぬ性格から部隊内ではブラウニーという愛称をつけられ、親しまれている。彼には、横々な情報処理システムとリンクする能力があり、諜報活動を得意としている。また、小型電磁ヨーヨーやホーミングアンカー、それにシールドチェイサーという最新科学兵器が装備できるのだ。しかし、そのボディの耐久力は小さく、射撃水平高度も低い。しかし、背中のバーニアを噴射することにより空中移動が可能になっている。

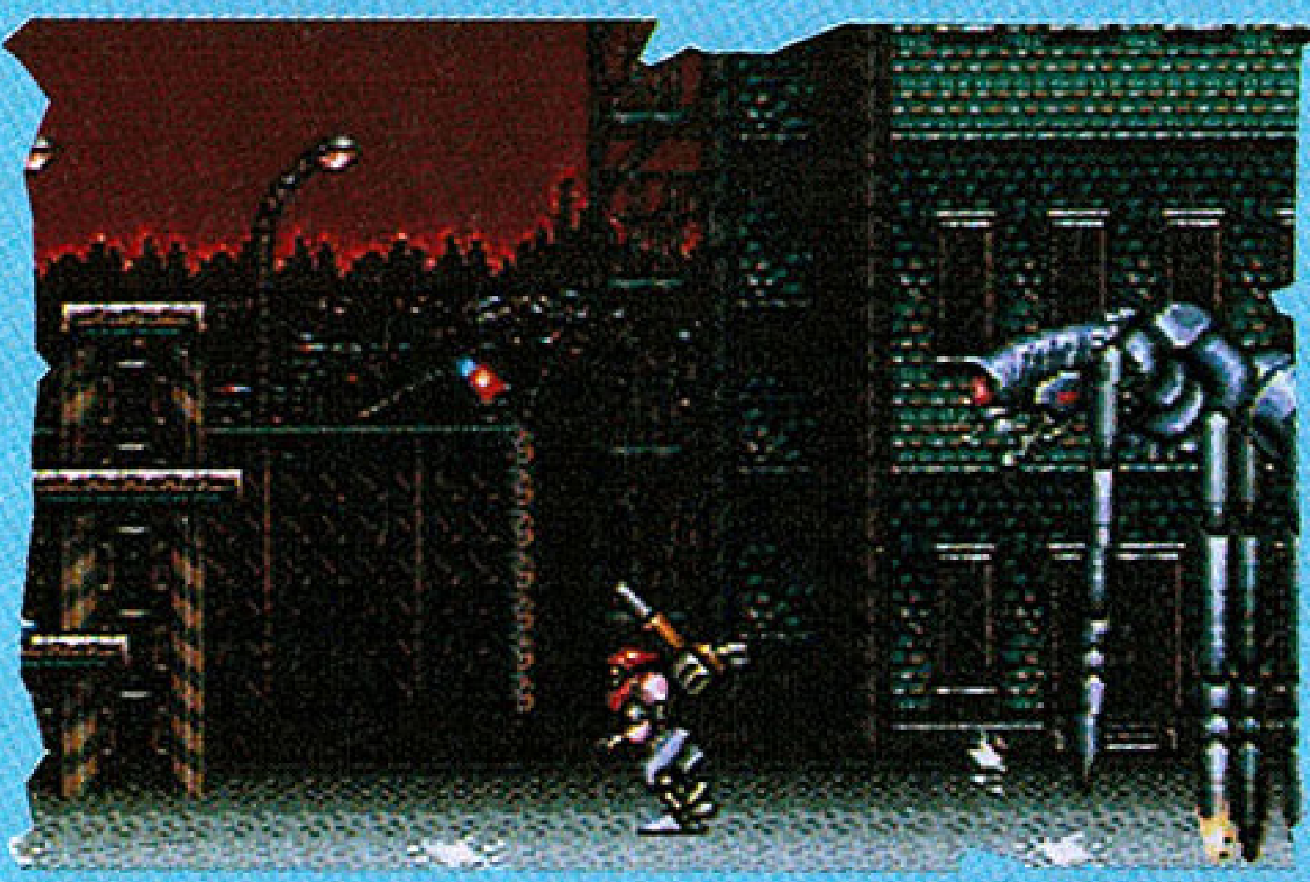




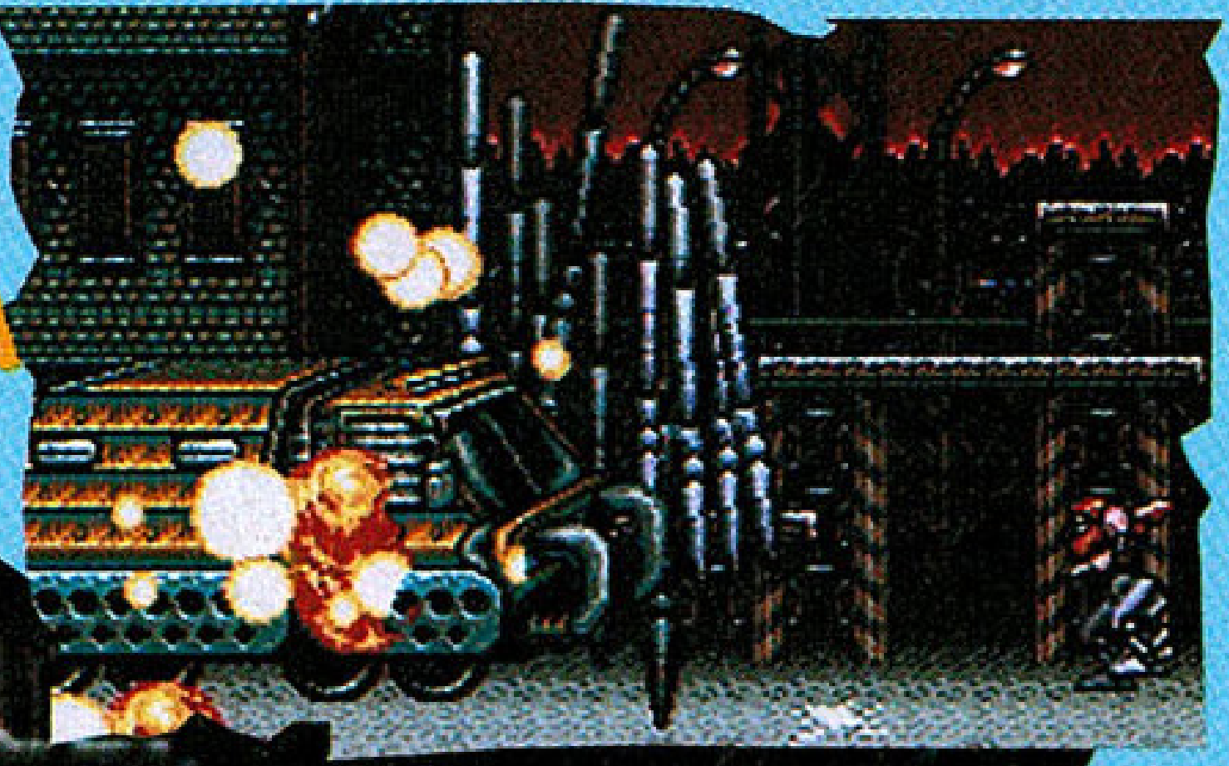
STAGE1



理屈はいらない!! ありのままを見ろ！

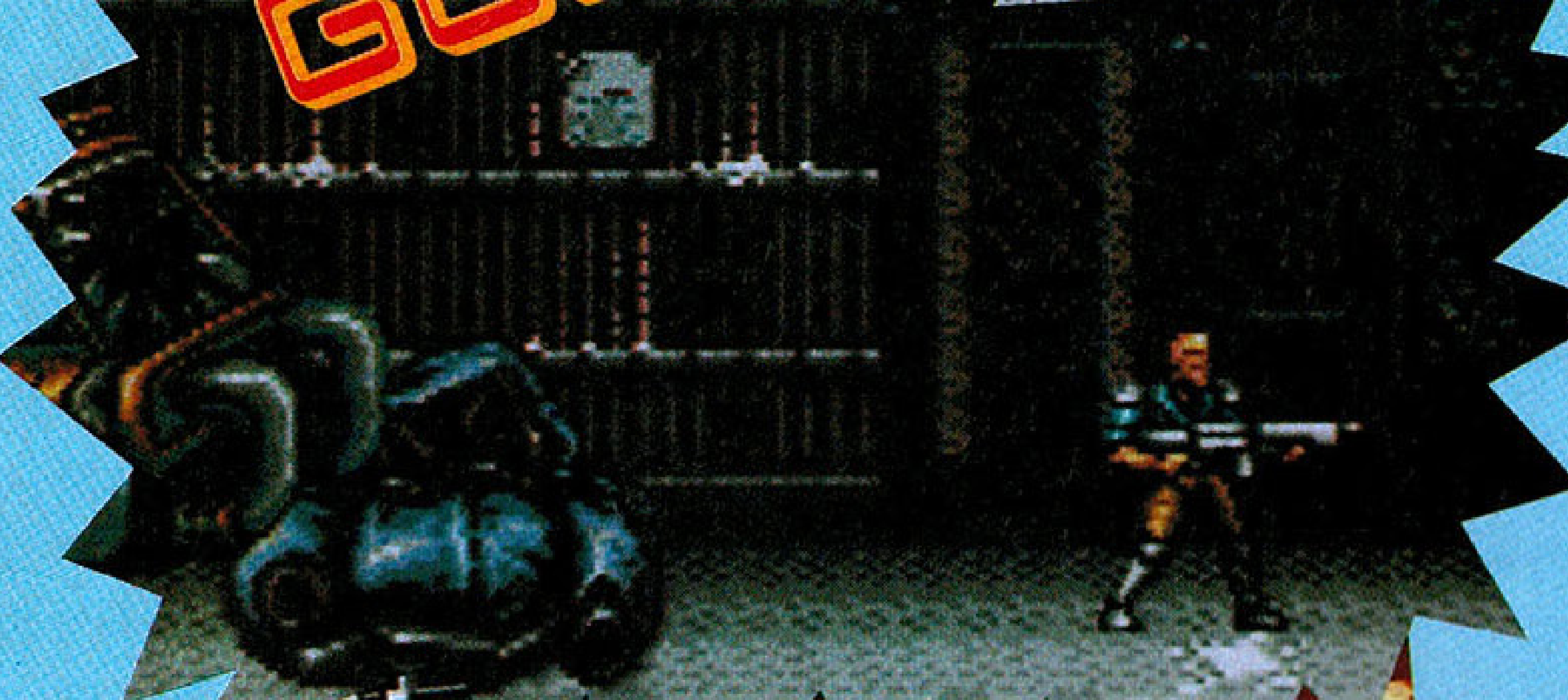


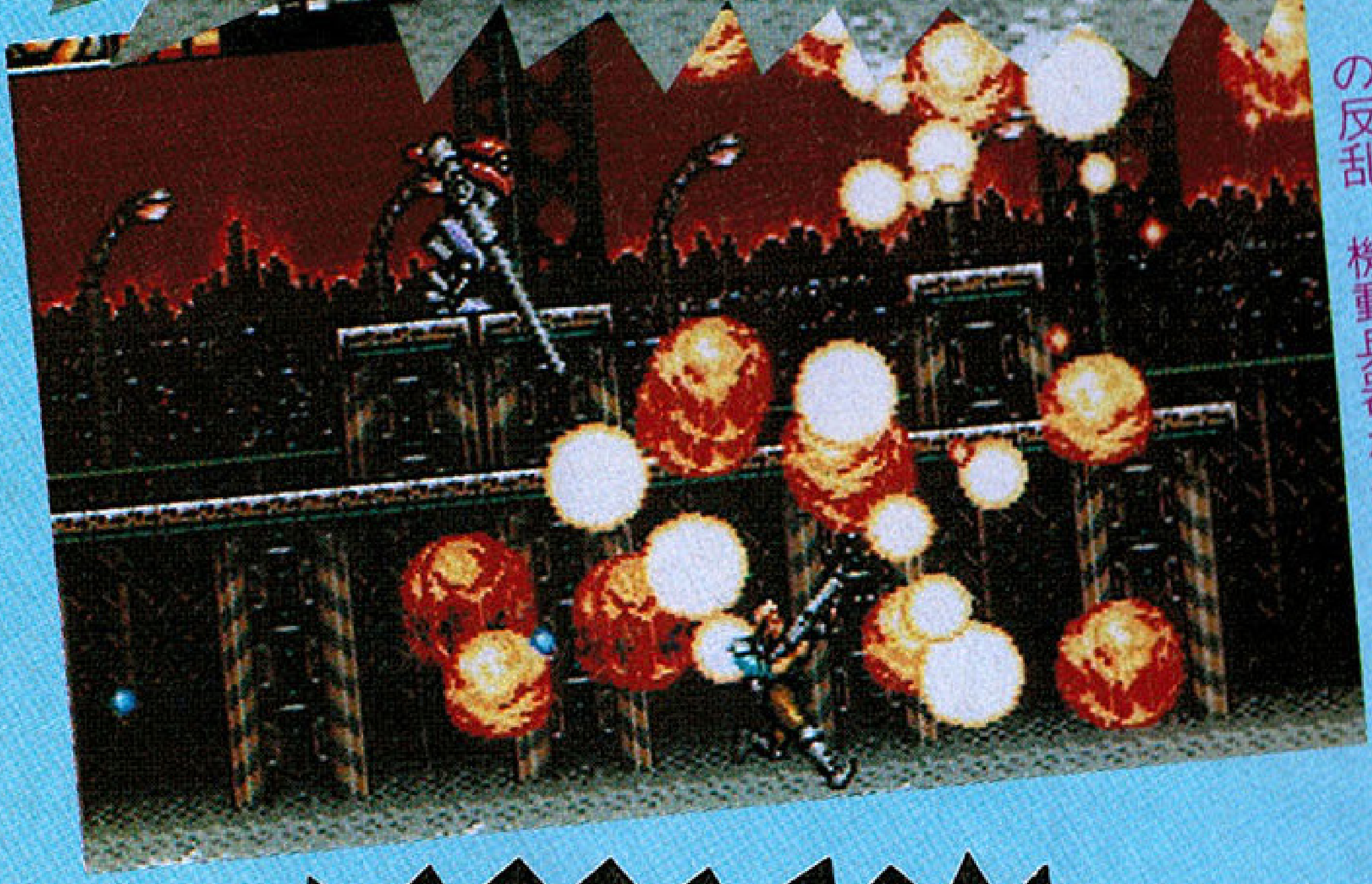
街を襲う敵ども！



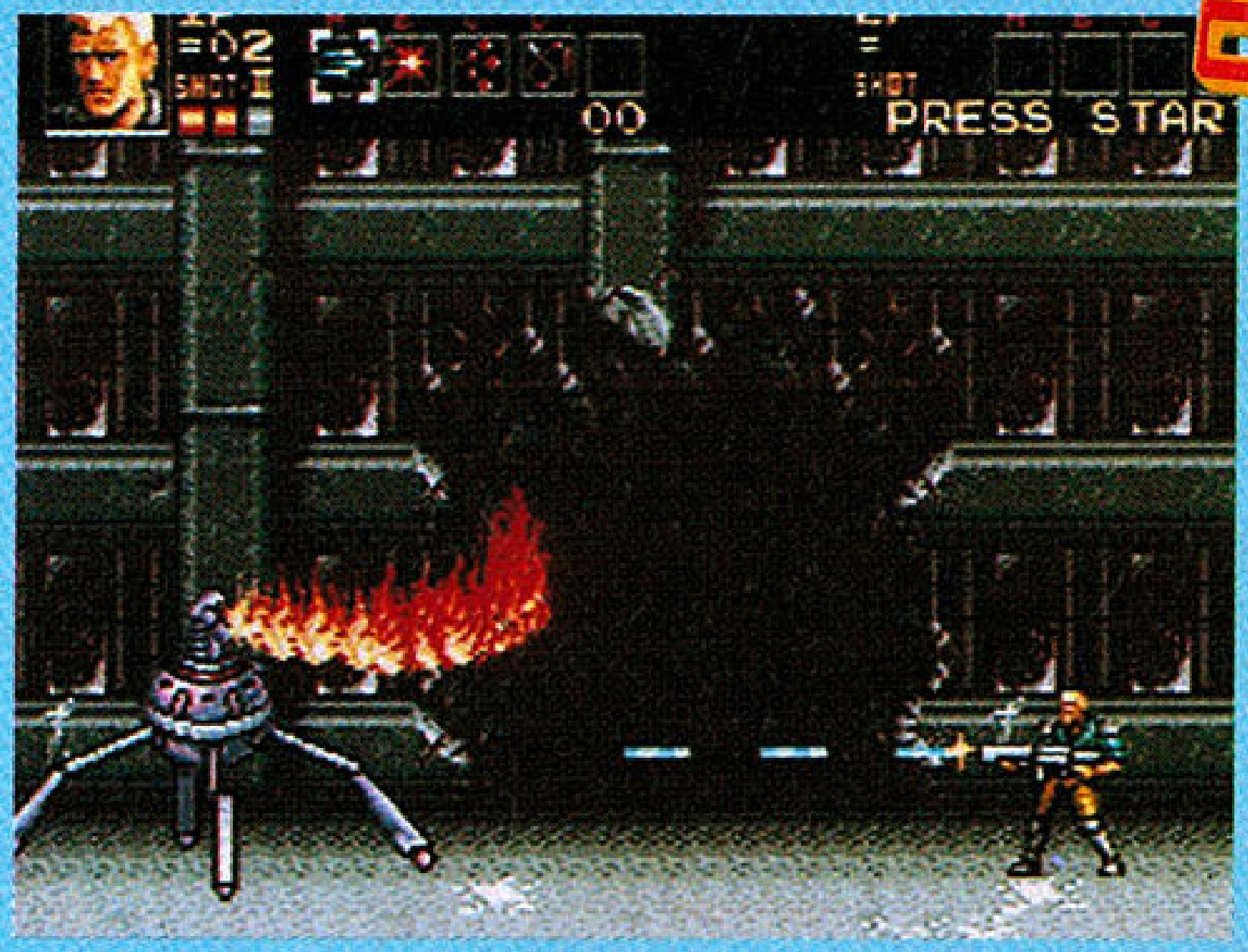
うらあどけい

GO!





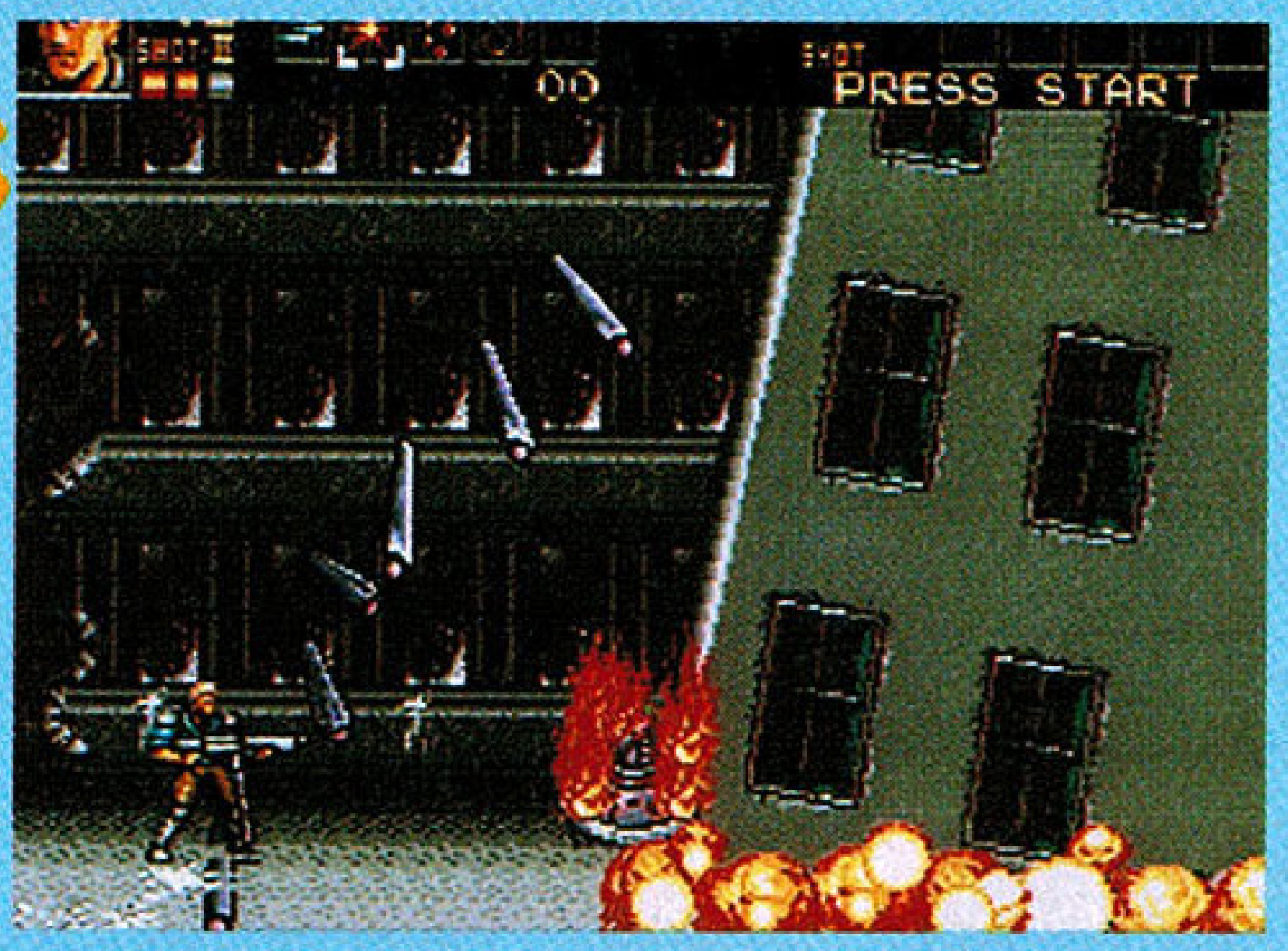
クリスマスに起こった軍事COMの反乱。機動兵器が暴れている！



中ボスなんて

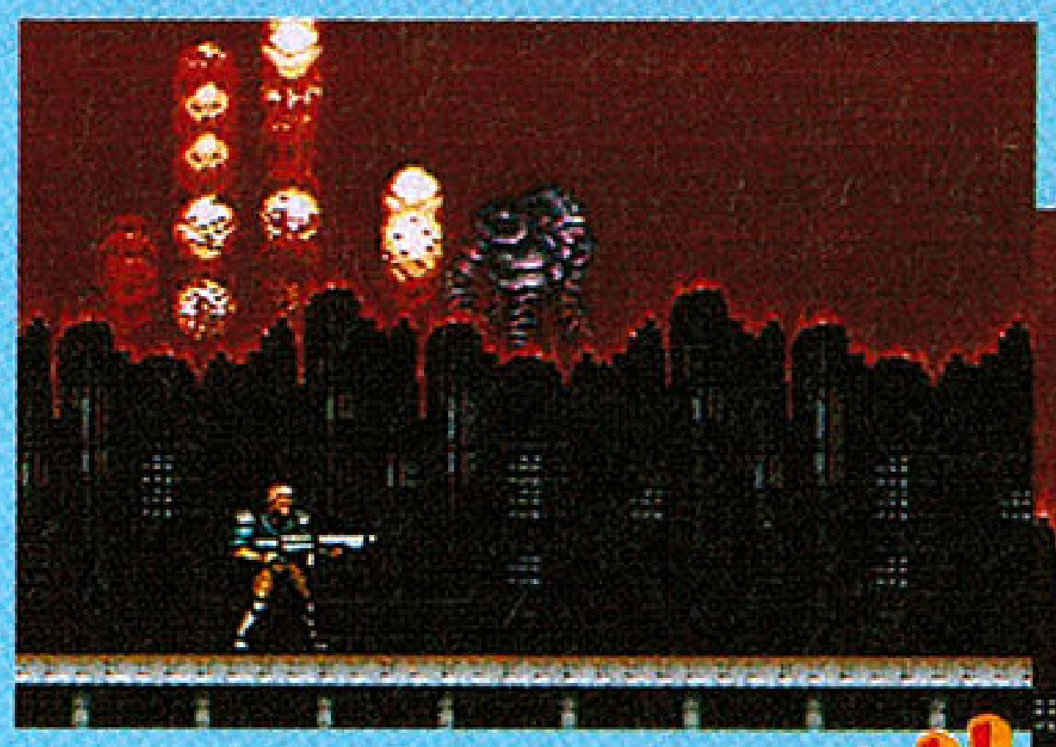
ビルの入口を破壊して登場する無人機動兵器。ファイヤーバーナーを噴射しながら、回転して突っ込んでくる。破壊だ！

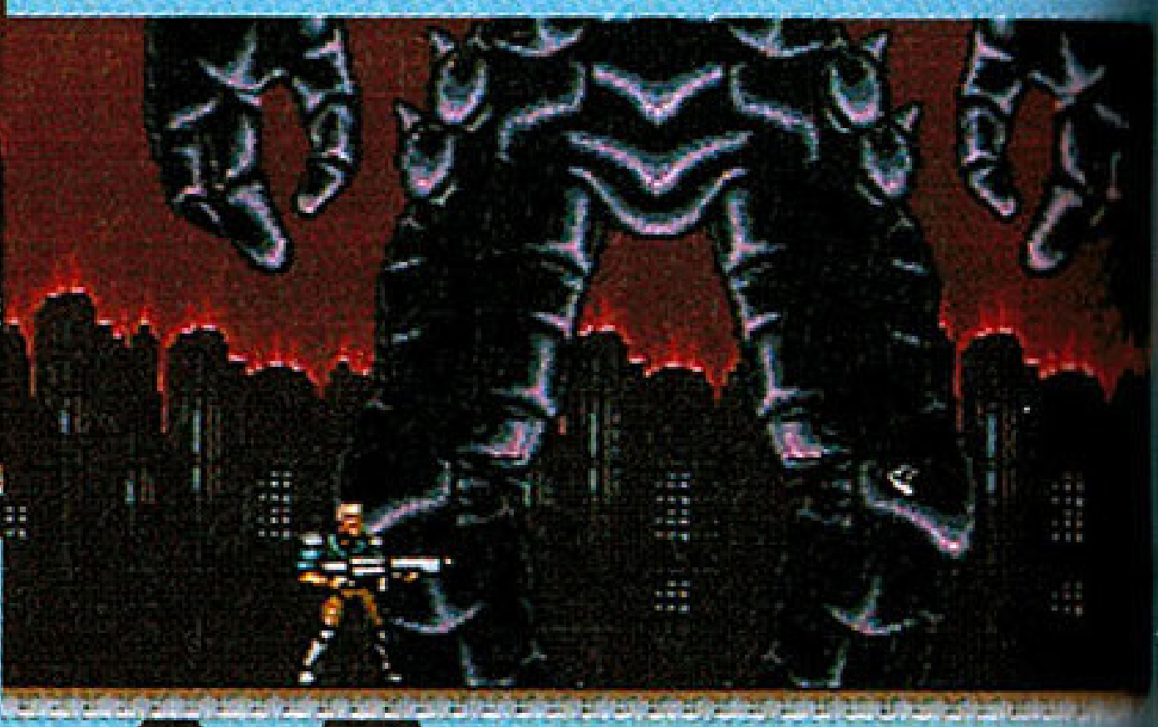
ビルが



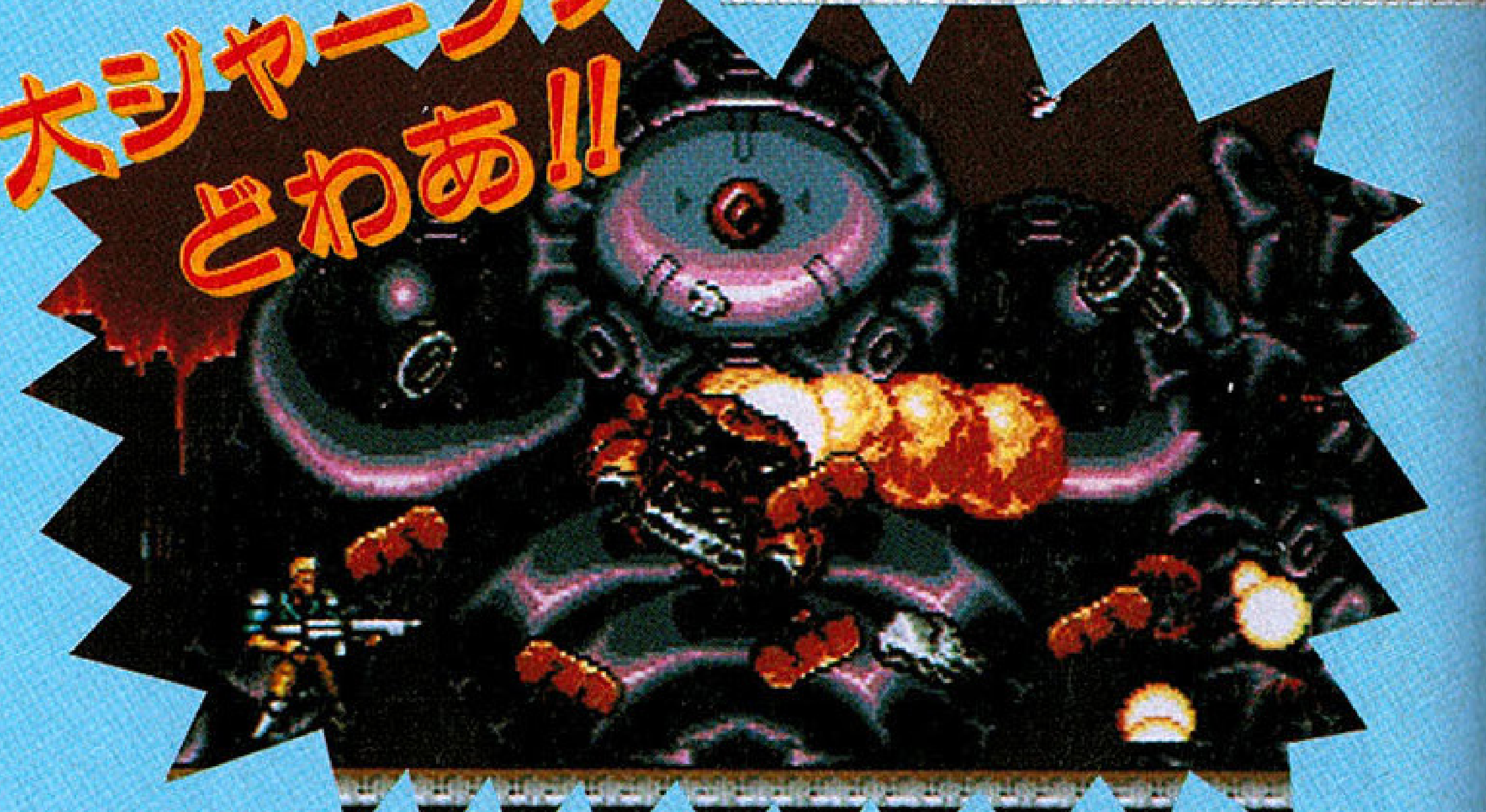
最後は自爆し、カミカゼアタックをしてくる。その先のビルが根本から傾いてしまった！ やることなすことハデだぜ。

街の向こうからひとっ飛びで人型歩行兵器がやってくる！

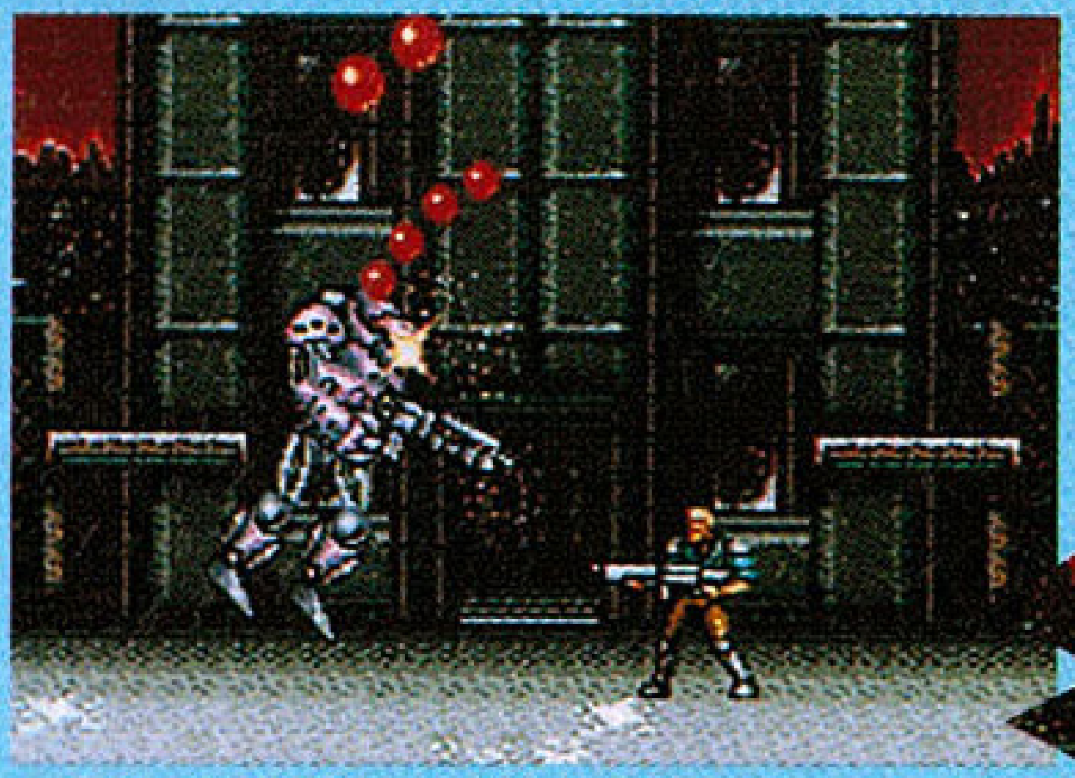




大ジャーンプ!! どわあ!!



有人機動兵器に乗りまくっているのは!?

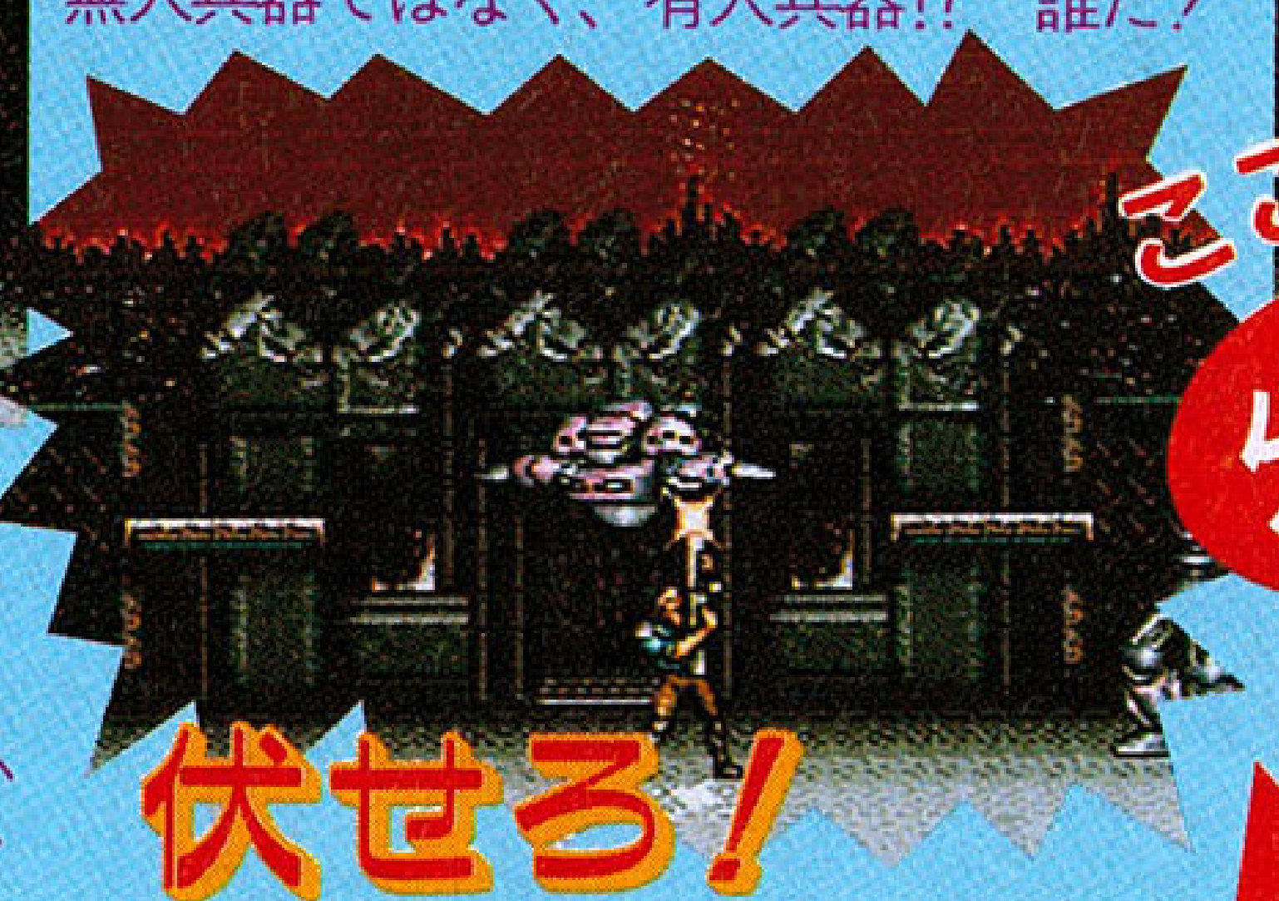


回転しまくり

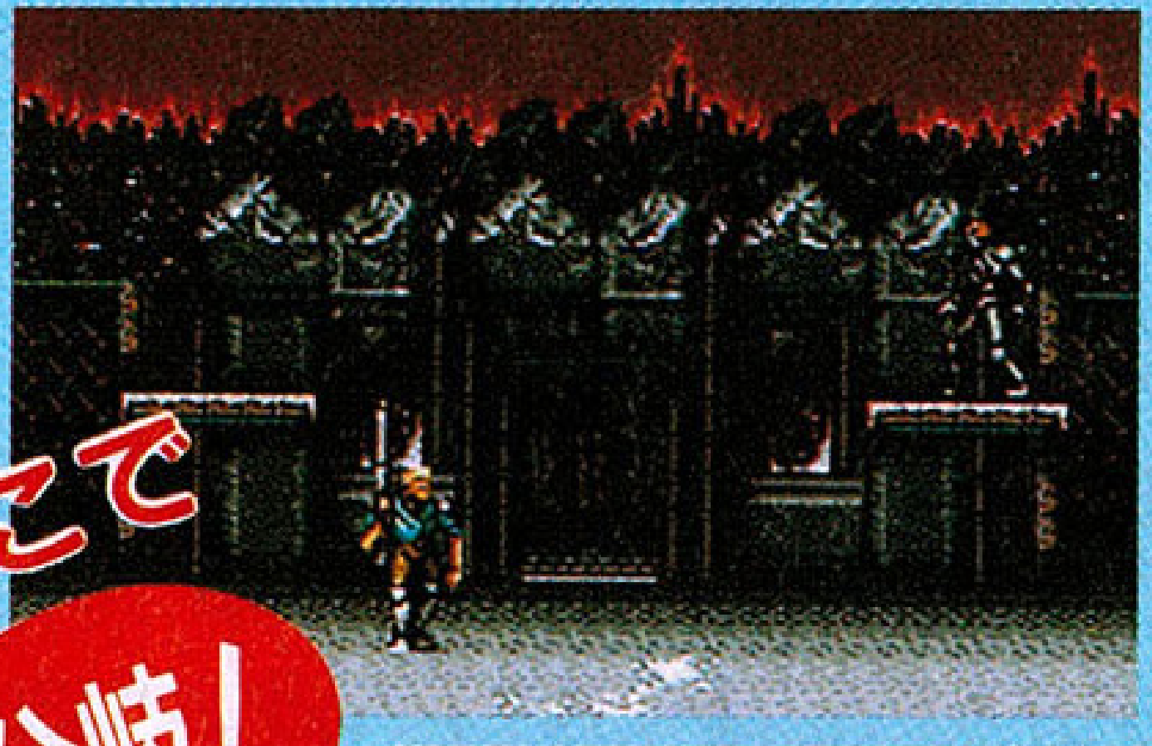
最後に待ちかまえていたのは、今までの無人兵器ではなく、有人兵器!? 誰だ！

分離するし

最後には、上下分割して攻撃してくる。ダッシュアタックもあるし、かなり高性能な兵器だ。やられるか！



伏せろ！



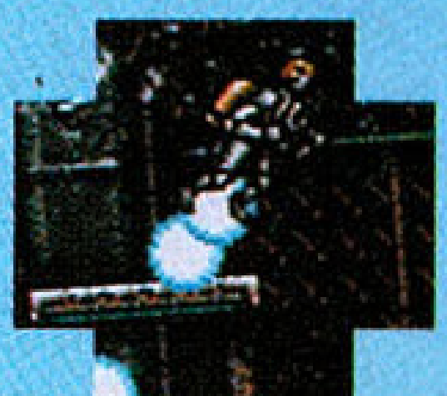
乗っていた男は、デッドアイ・ジョーと名乗り、逃げていった。だが、その時研究所からSOSが!!

ここで 分岐！

ルート2 研究所へ向かう

ルート1 ジョーを追え！

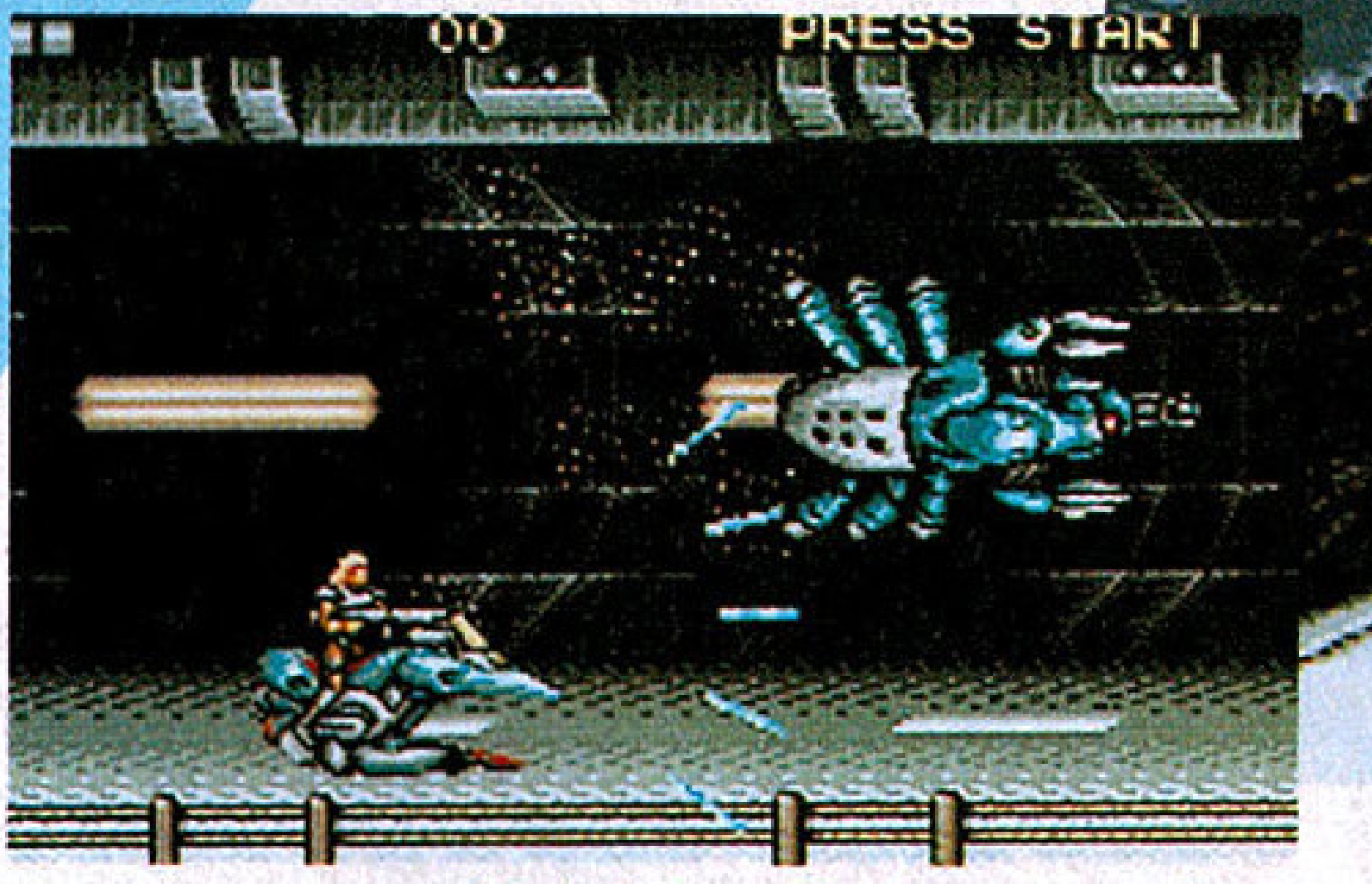
STAGE2



シリーズ初のルート分岐があるぜ!!

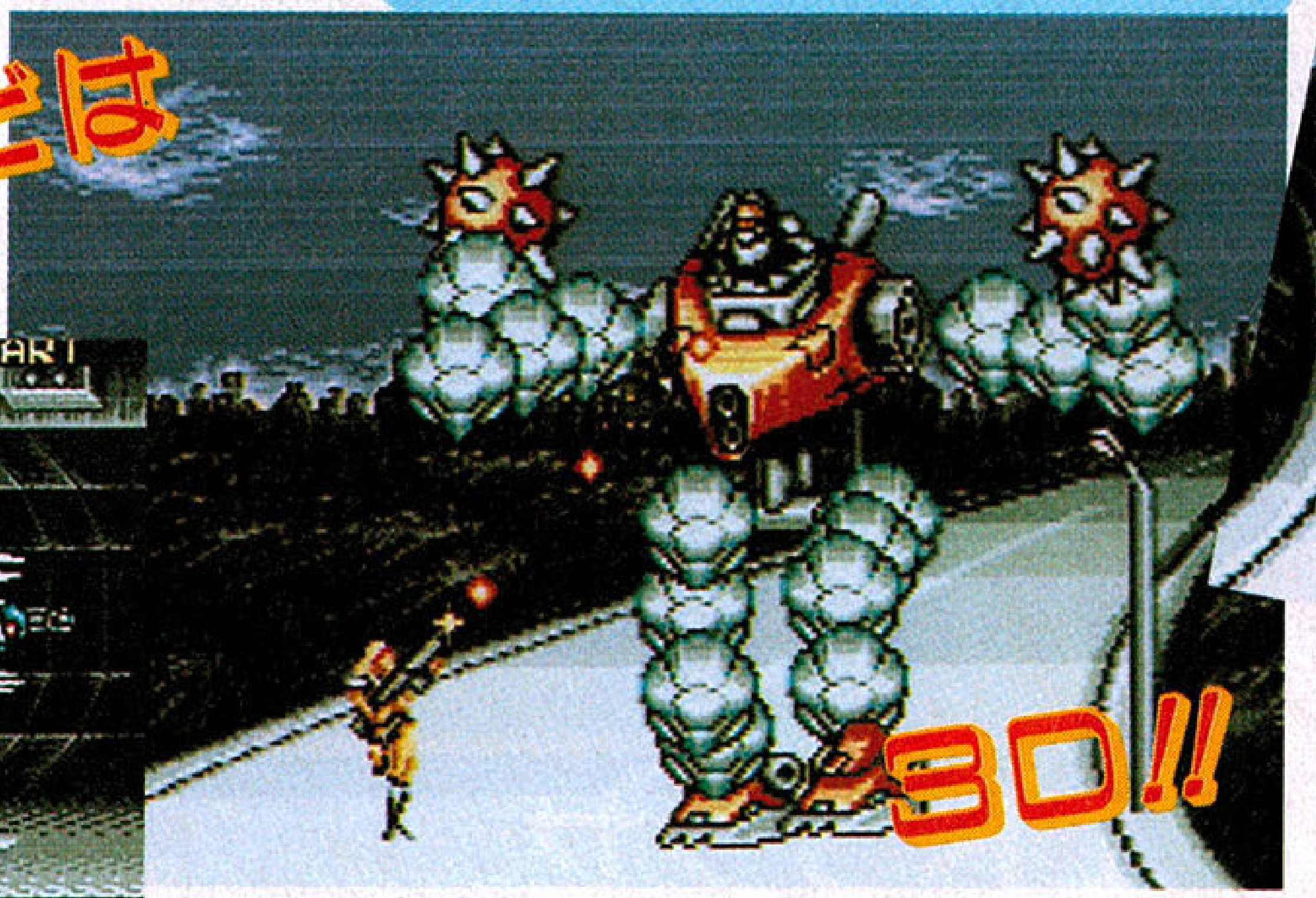
ルート1 デッドアイ・ジョーを追う

謎の男デッドアイ・ジョーを追って、ハイウェイへ来た魂斗羅戦士。そこにも、敵は待ちかまえていたのだった。その攻撃をくぐり抜け、ついにジョーを追いつめたと思いきや巨大ロボットに乗って、ヤツが迫って来た！ はたしてヤツを捕まえることができるのか!?



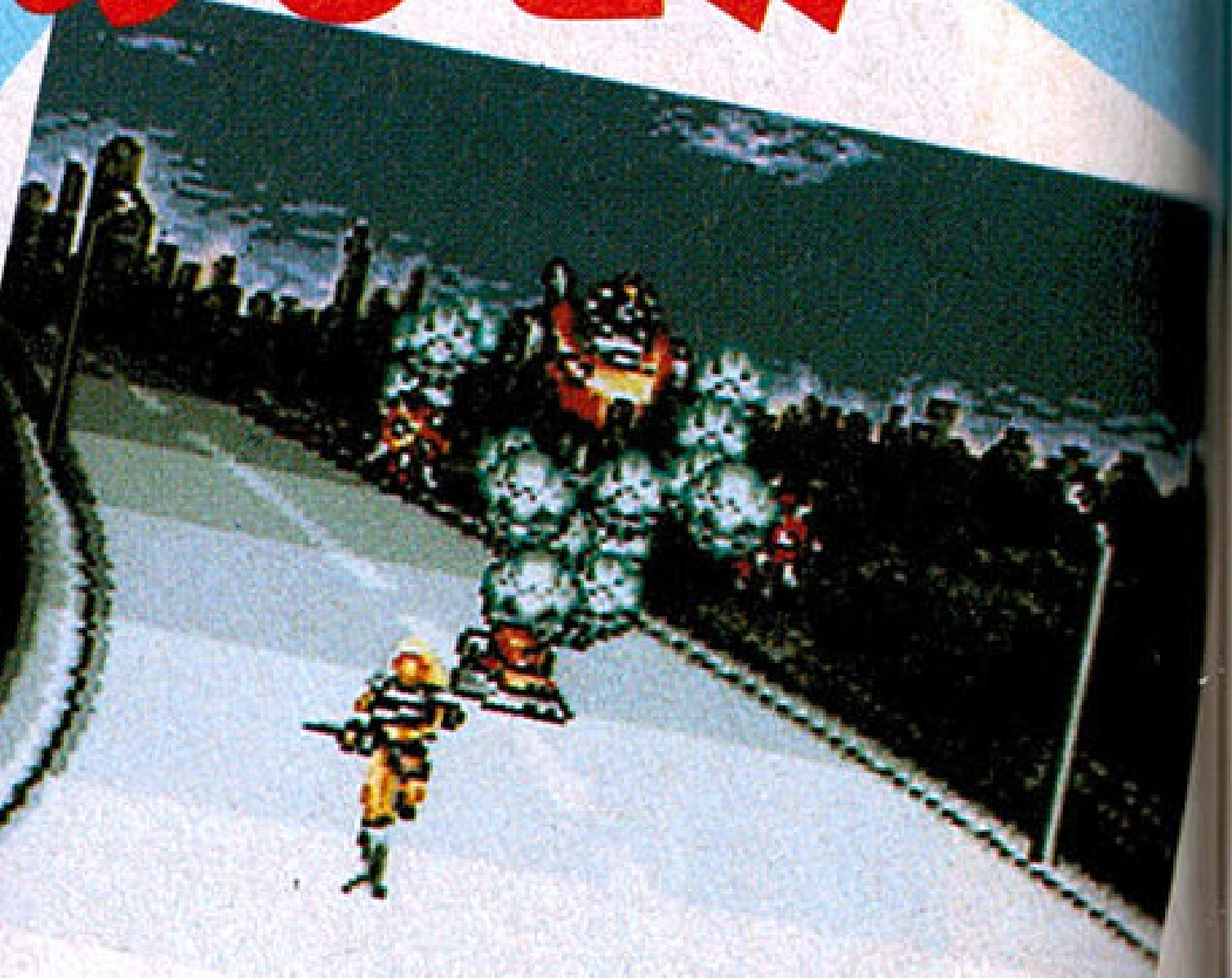
トンネルでは、高速機動兵器がグルグル襲う。

こんどは



GO!!

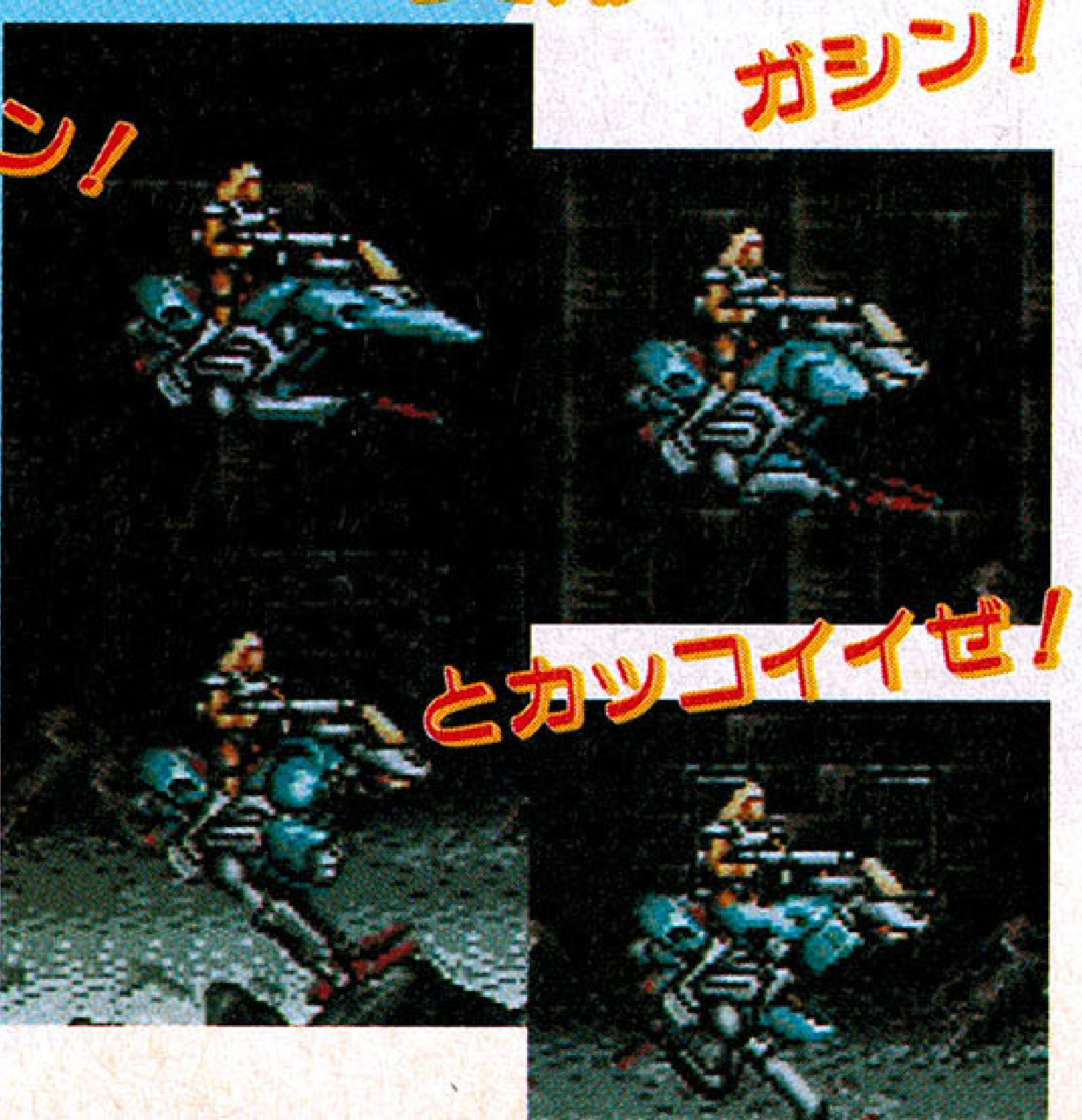
小型艦は破壊したが、その後に後ろから何かがやってくる！ 巨大ロボットに乗ったデッドアイ・ジョーだ！ 追いつかれてしまうぞ。



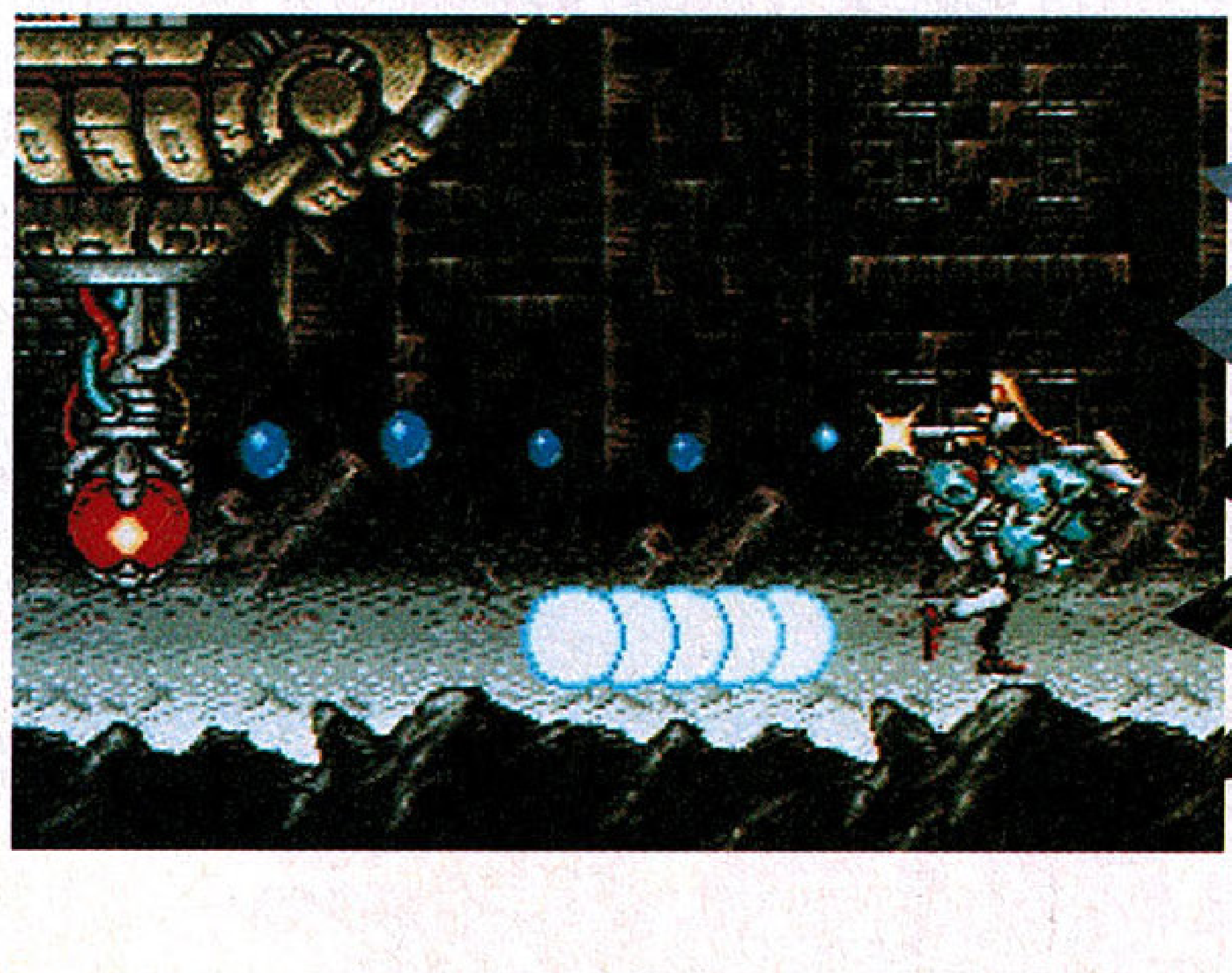
とにかく走って攻撃をよける。追いつかれた時に撃つのだ！

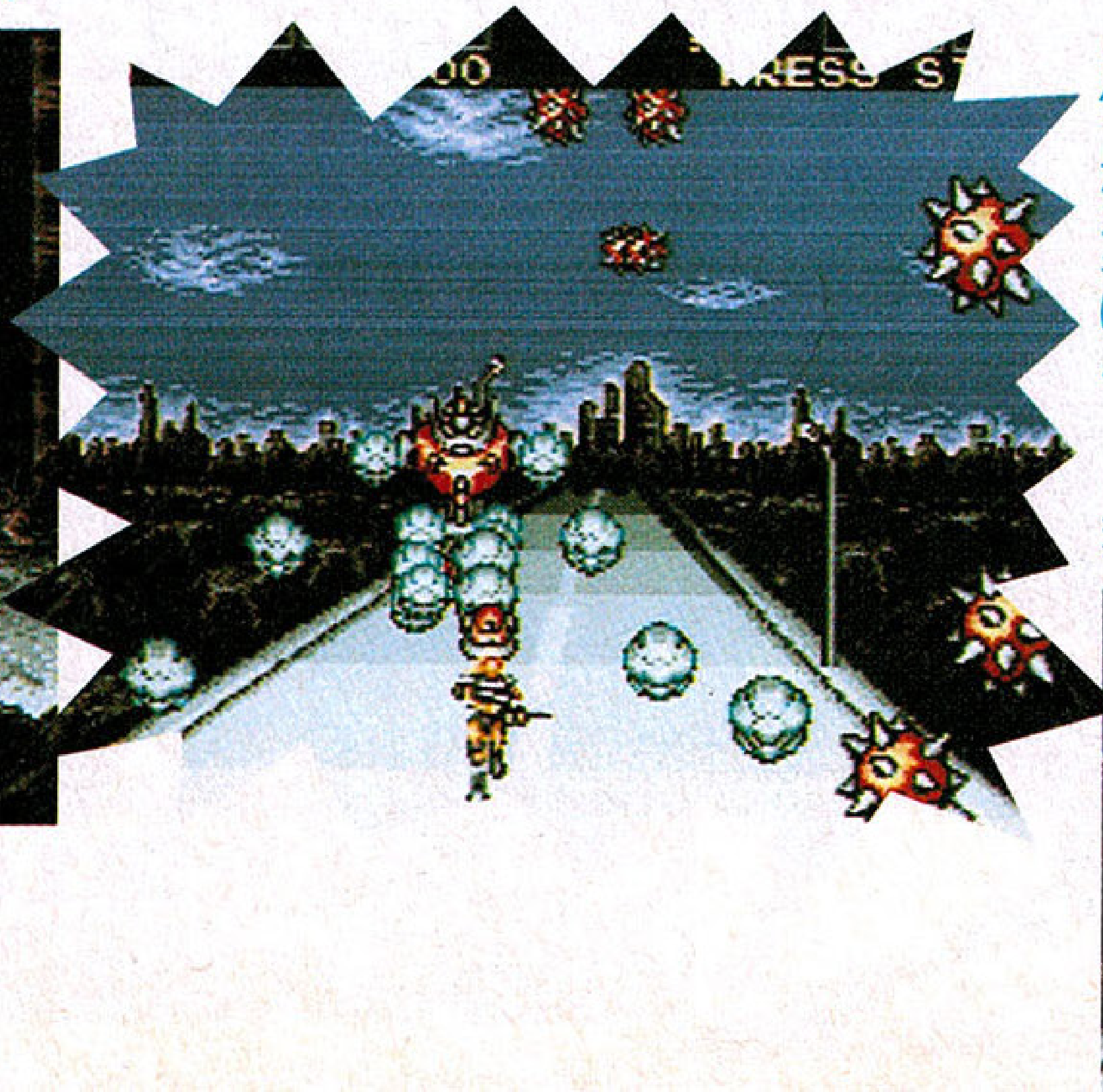
走れ走れ走れ～！

バイク変形

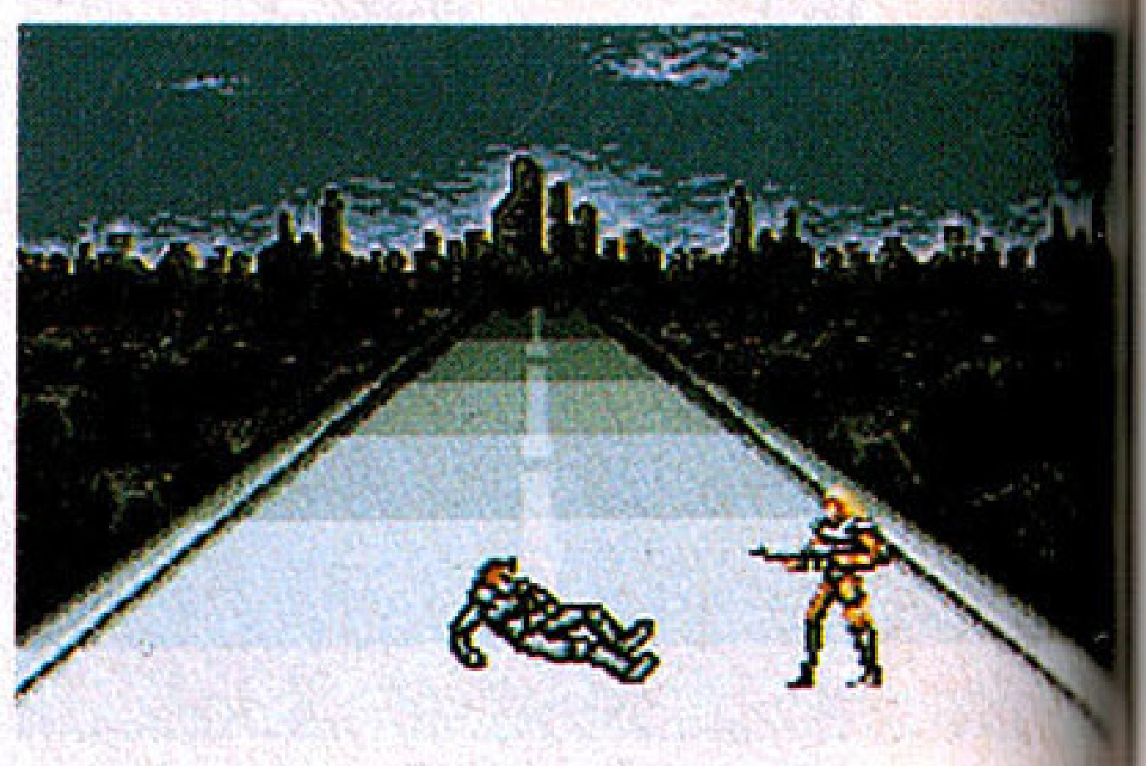


ジョーは、小型空中艦に乗り込んだ。コアを破壊しろ！

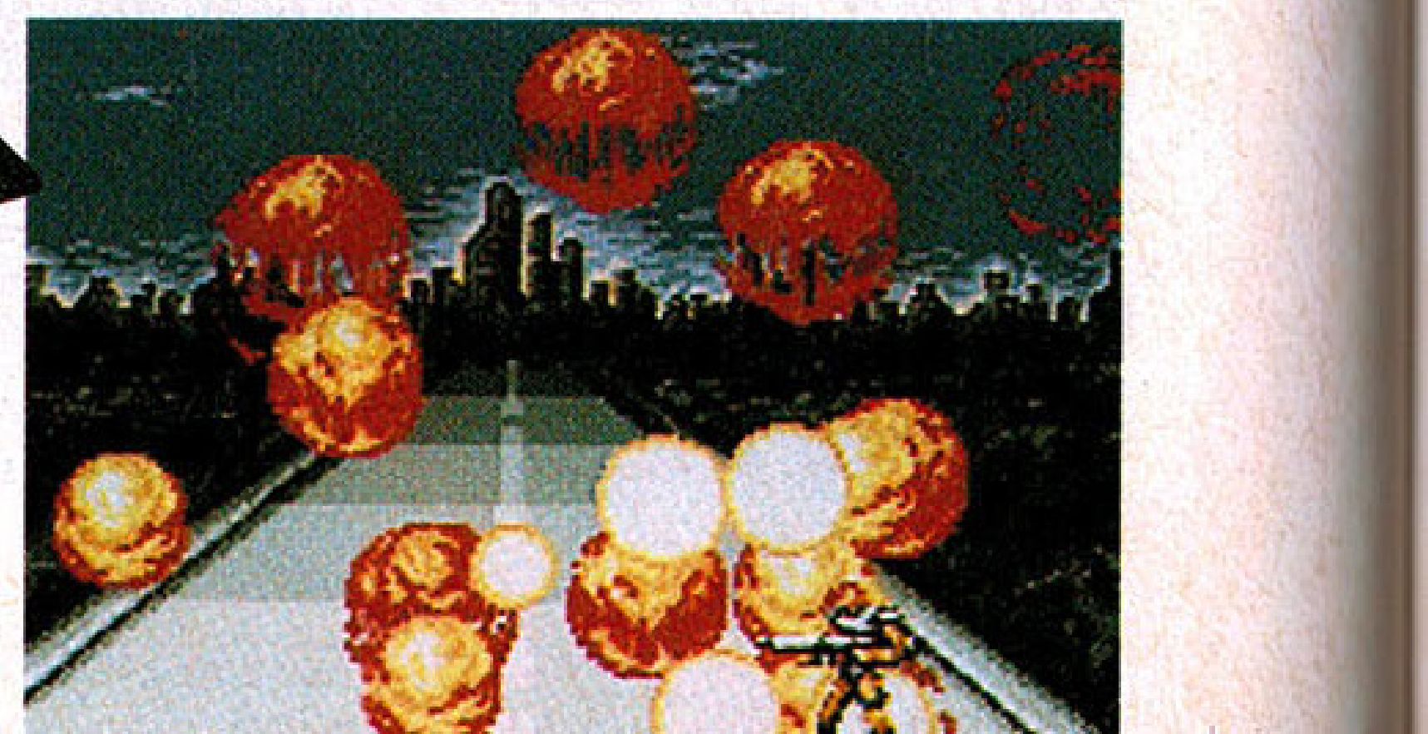




デッドアイ・ジョーを捕まえたが、何かおかしいぞ。と思ったスキに！



自爆してしまった！ 最後に残した言葉も気になる。陰謀の臭いがするぜ。

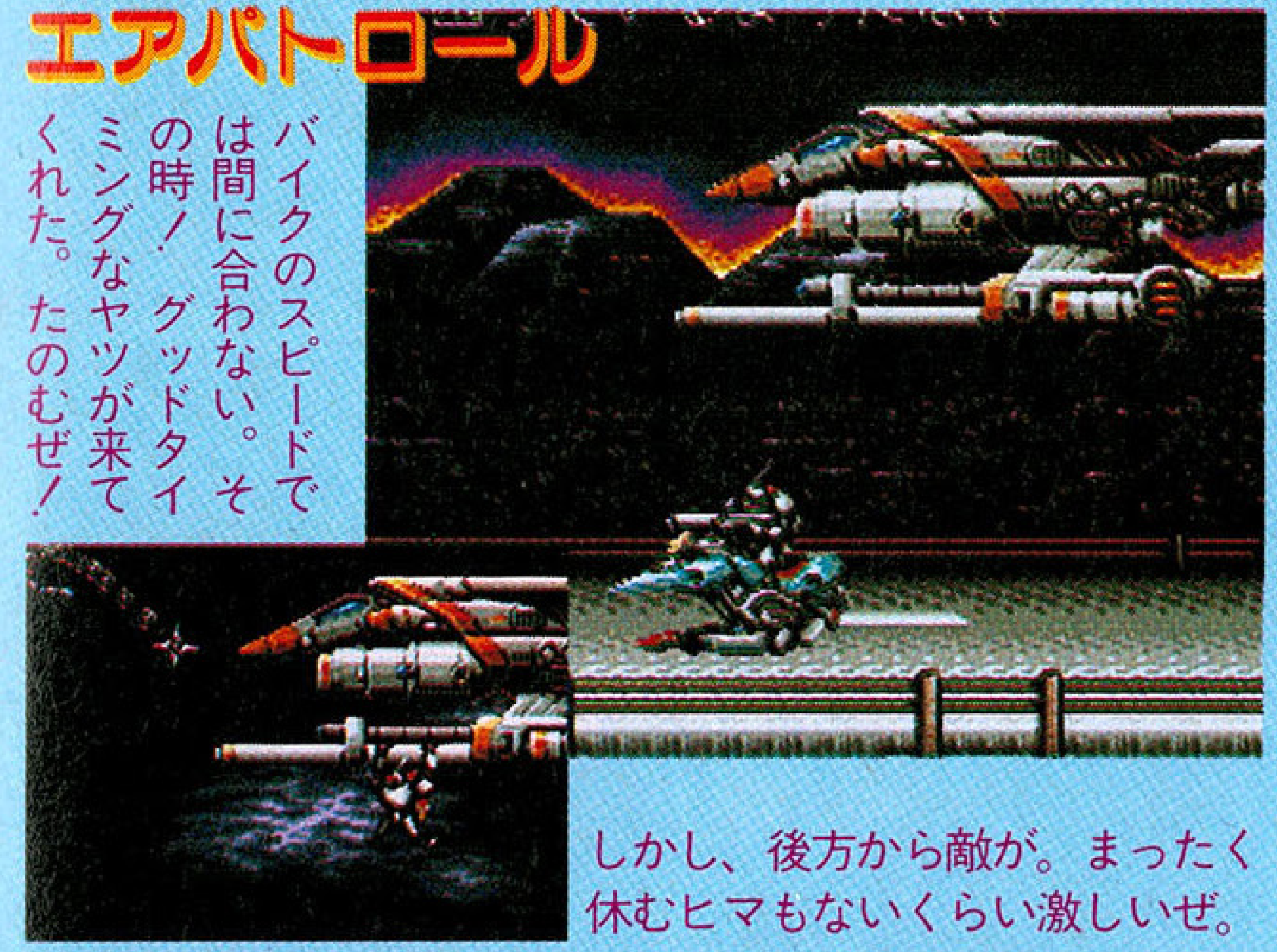


ルート2 バイオ医療研究所へ向かう

研究所からのＳＯＳを受けて、急ぐ魂斗羅戦士だが、間に合いそうにもない。しかし、そこへエアパトロールの機体がやってきてくれた。ノリのいいパイロットとともに、激しい戦いの夜間飛行としゃれこもう！

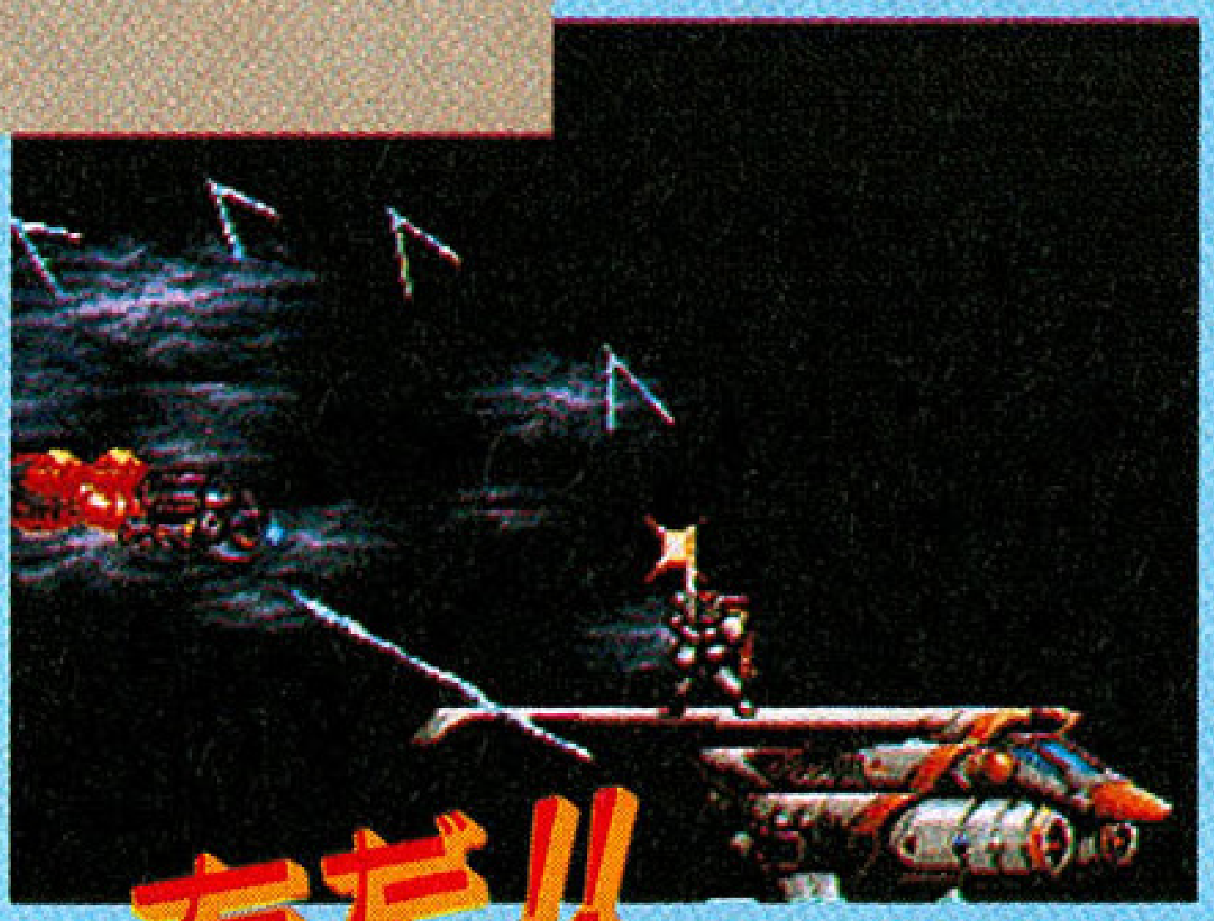
エアパトロール

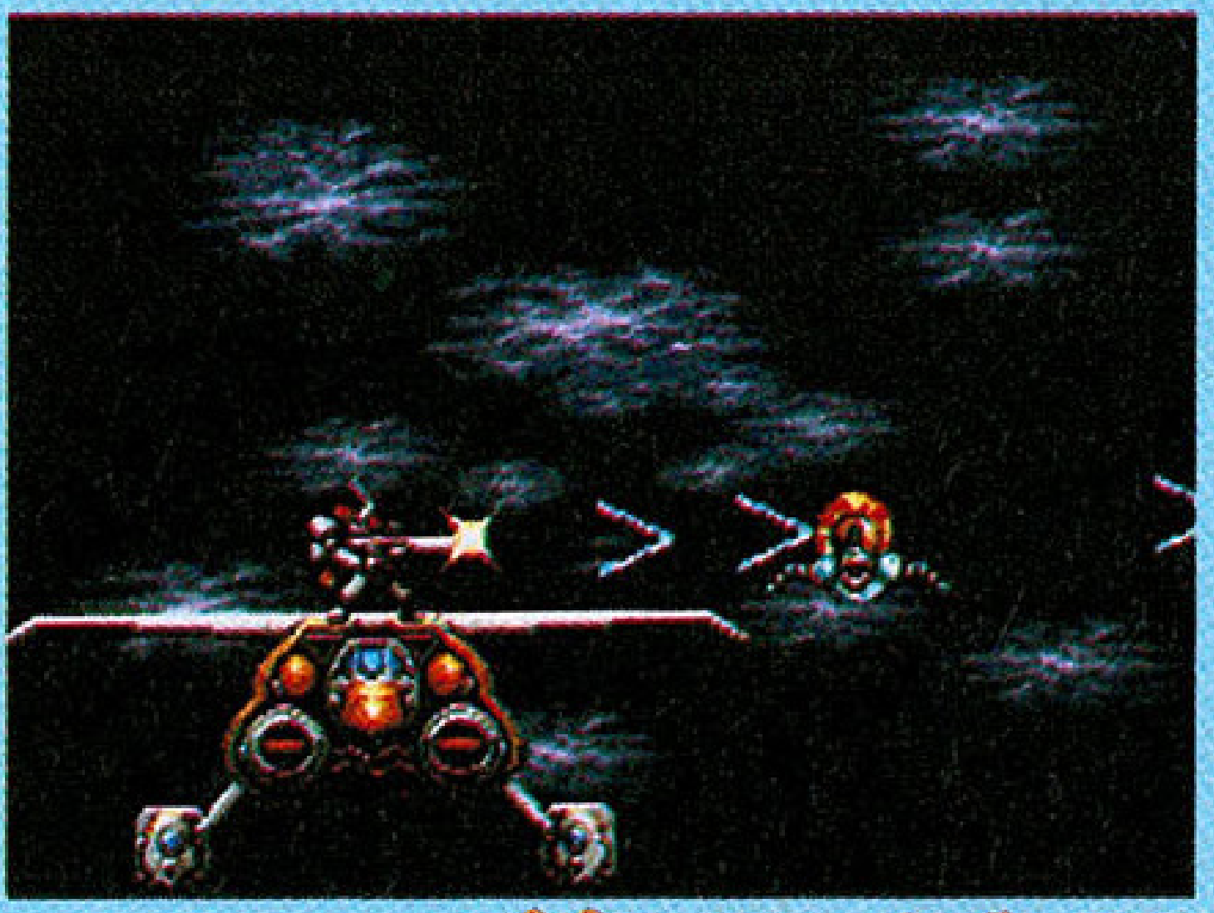
バイクのスピードでは間に合わない。その時！ グッドタイミングなヤツが来てくれた。たのむぜ！



しかし、後方から敵が。まったく休むヒマもないくらい激しいぜ。

グリグリまわるぞ！

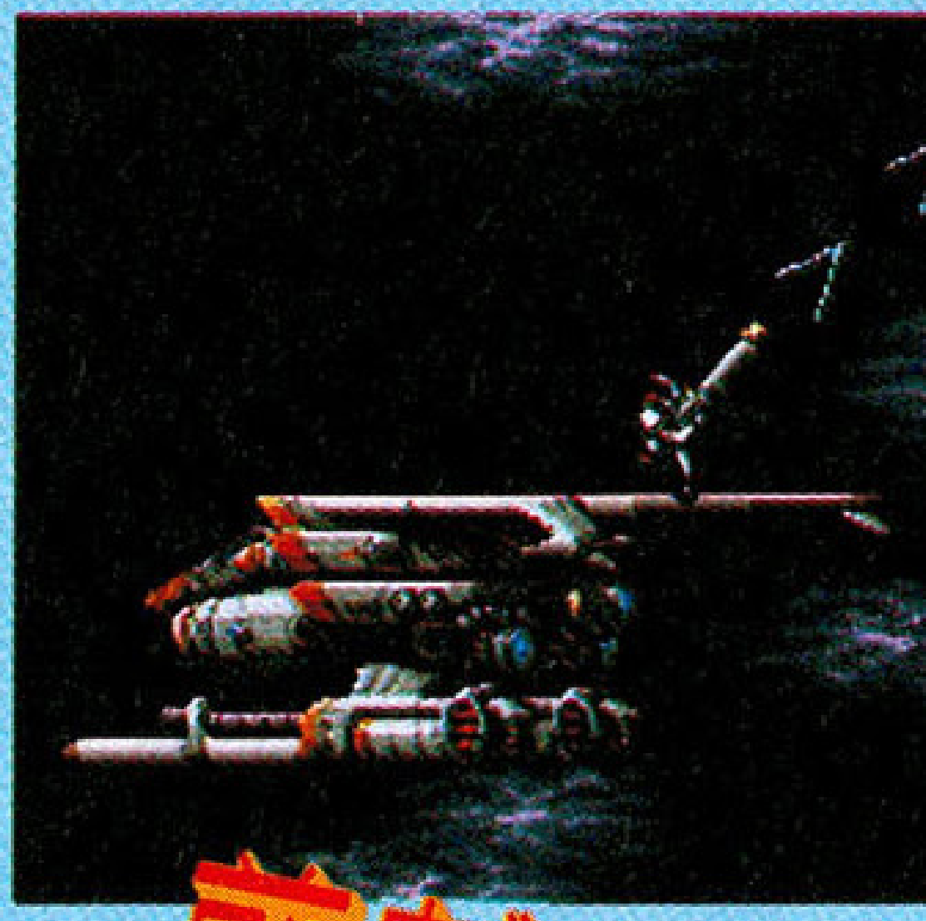


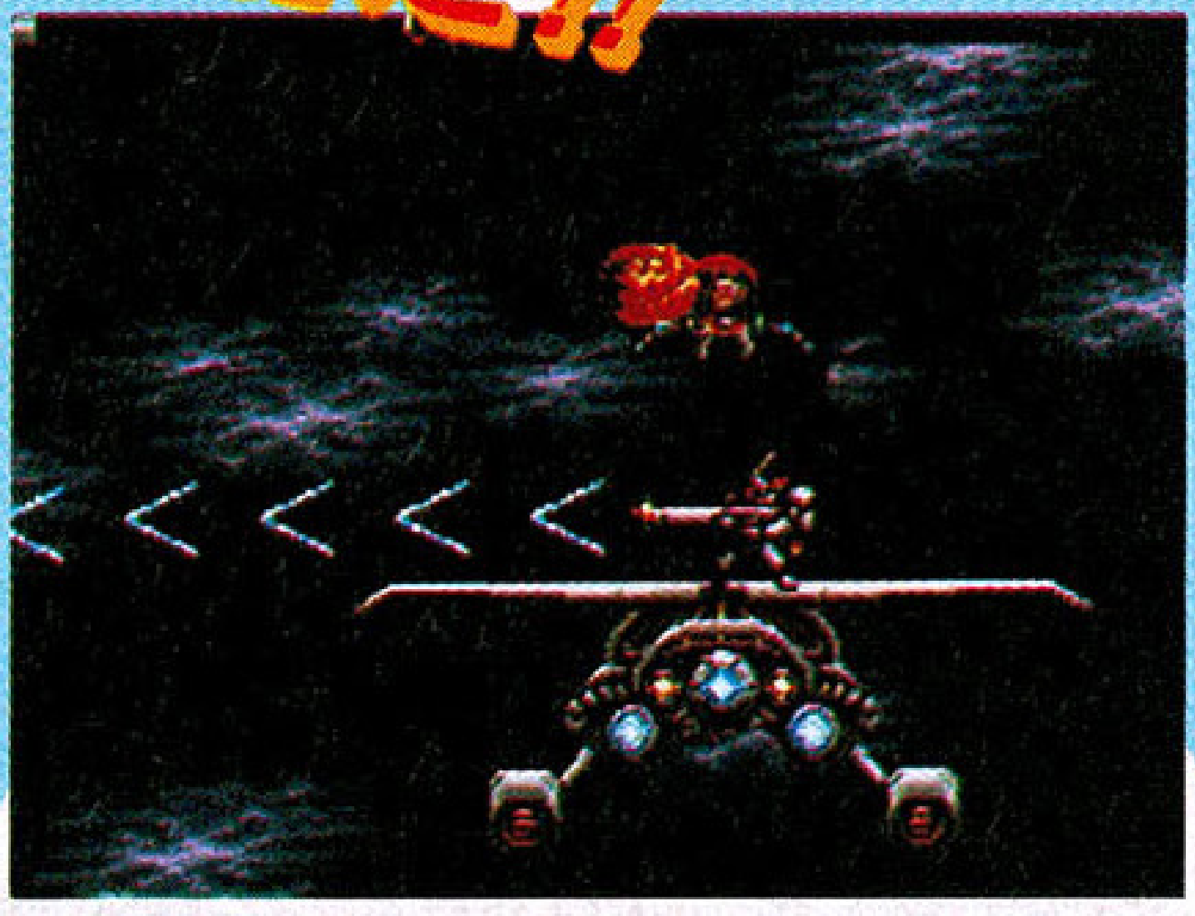


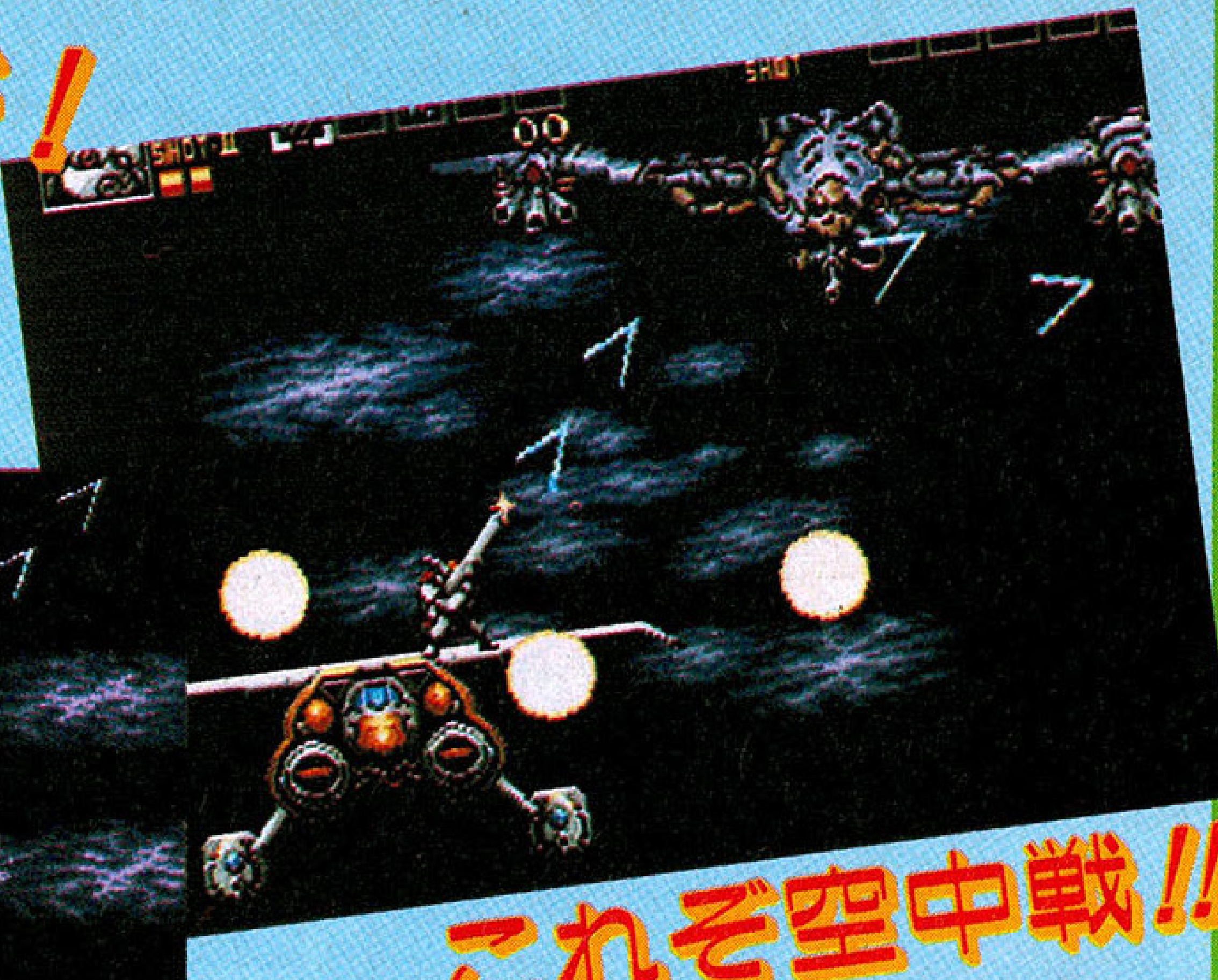
こんなに旋回したら目がまわっちゃうぜ。倒したと思ったら、次は飛行機が来たぞ。

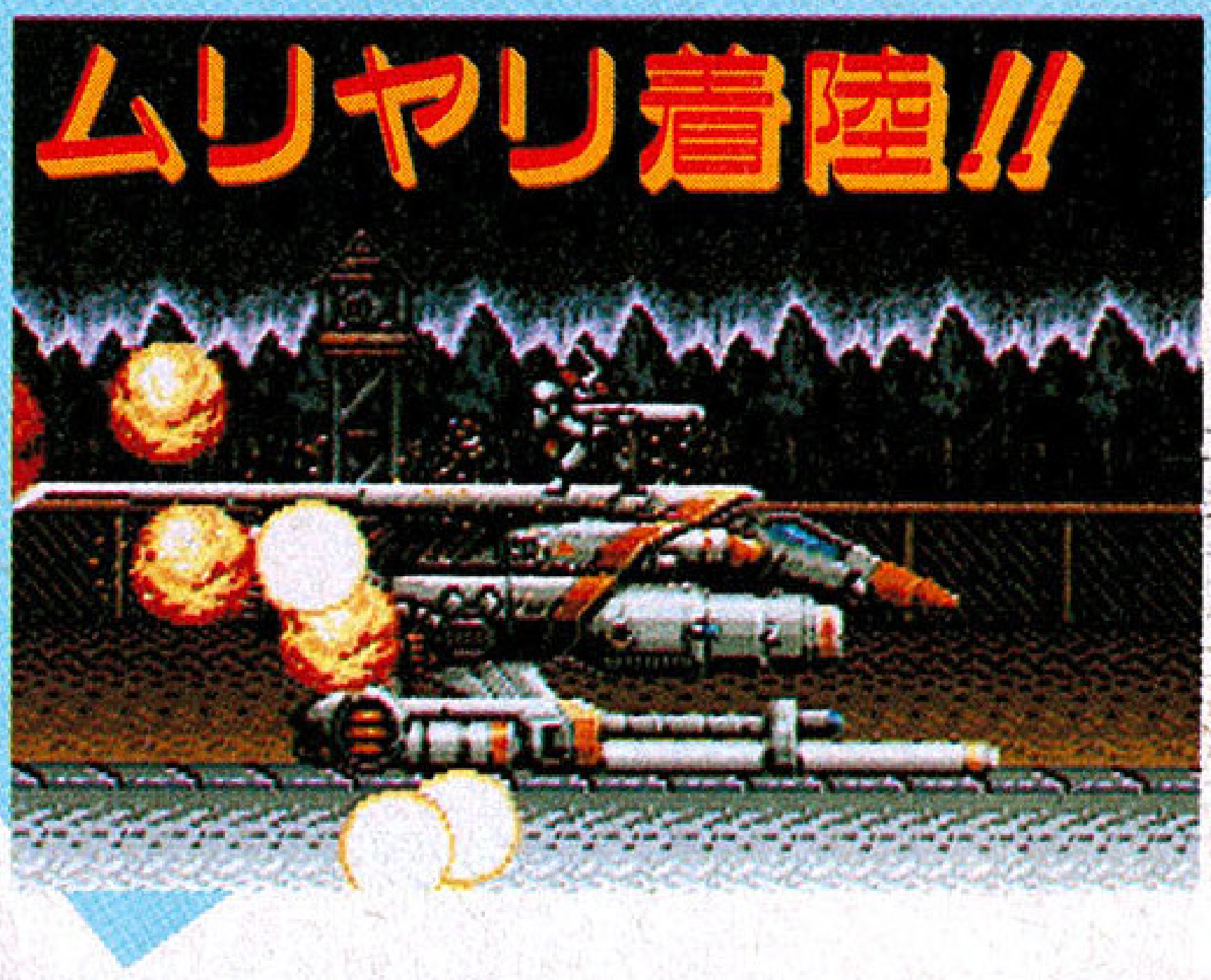
右だ!!

空中では、飛行ロボットの追撃をかわしてゆくのだ。

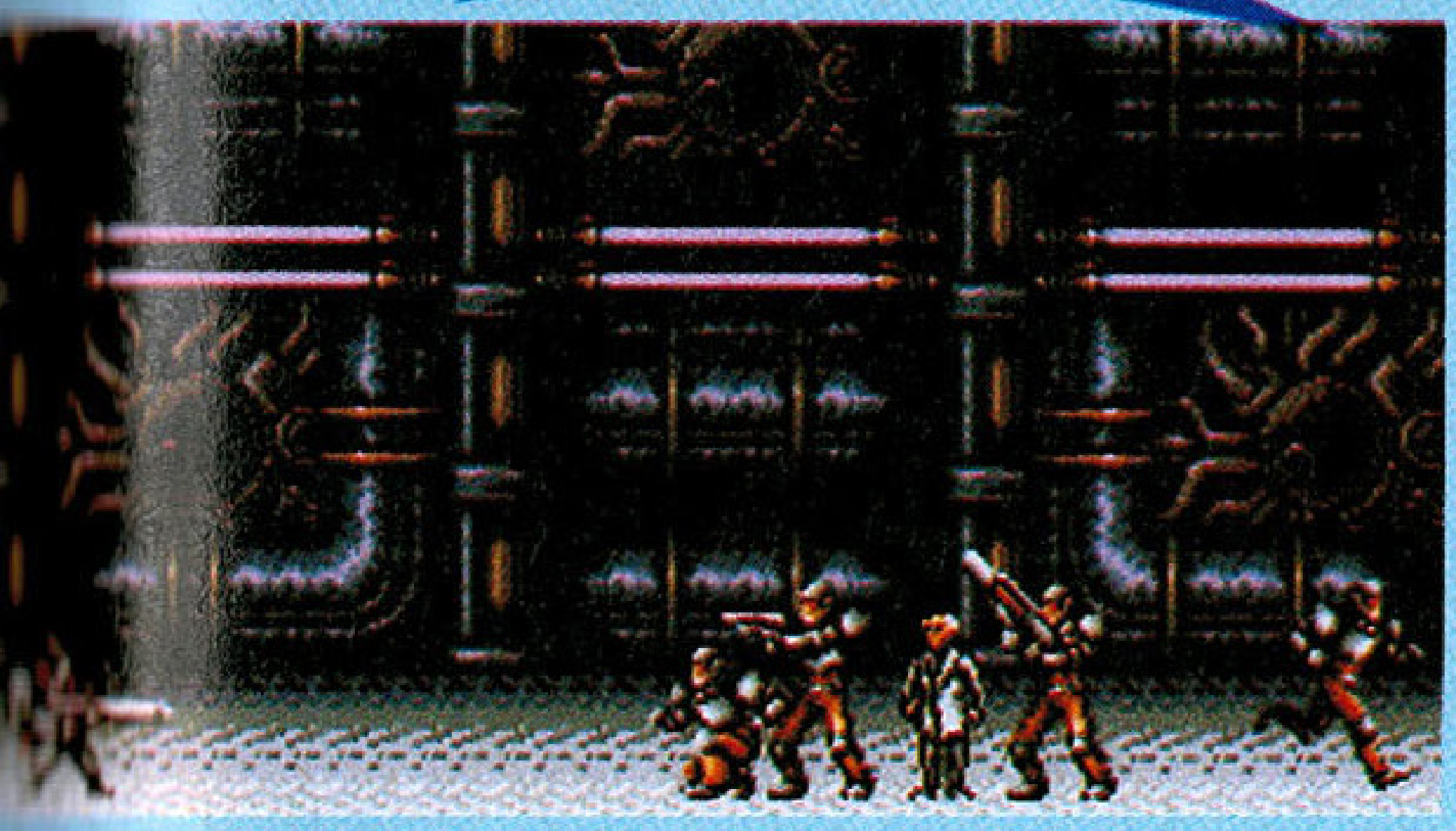








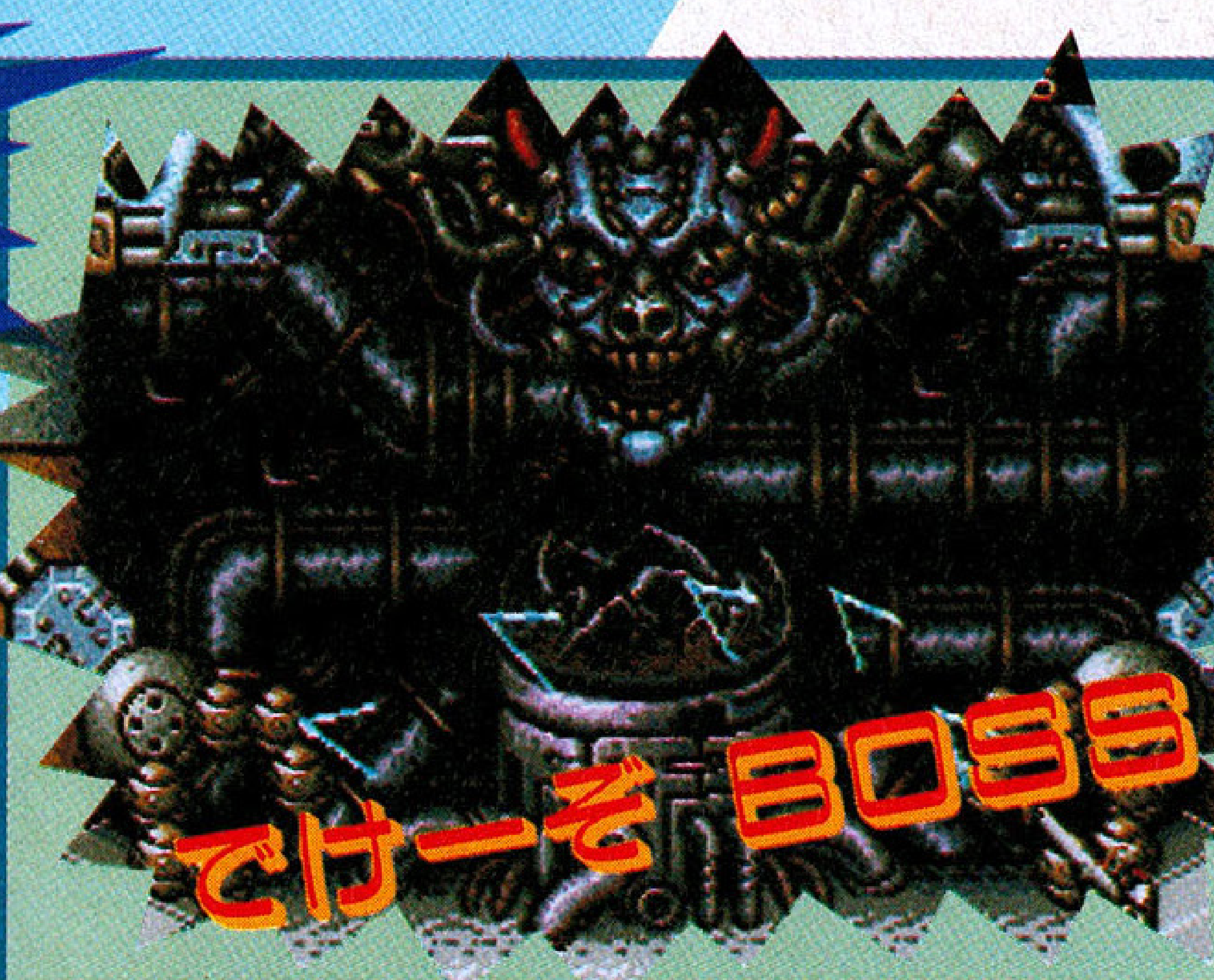
研究所はすでに……

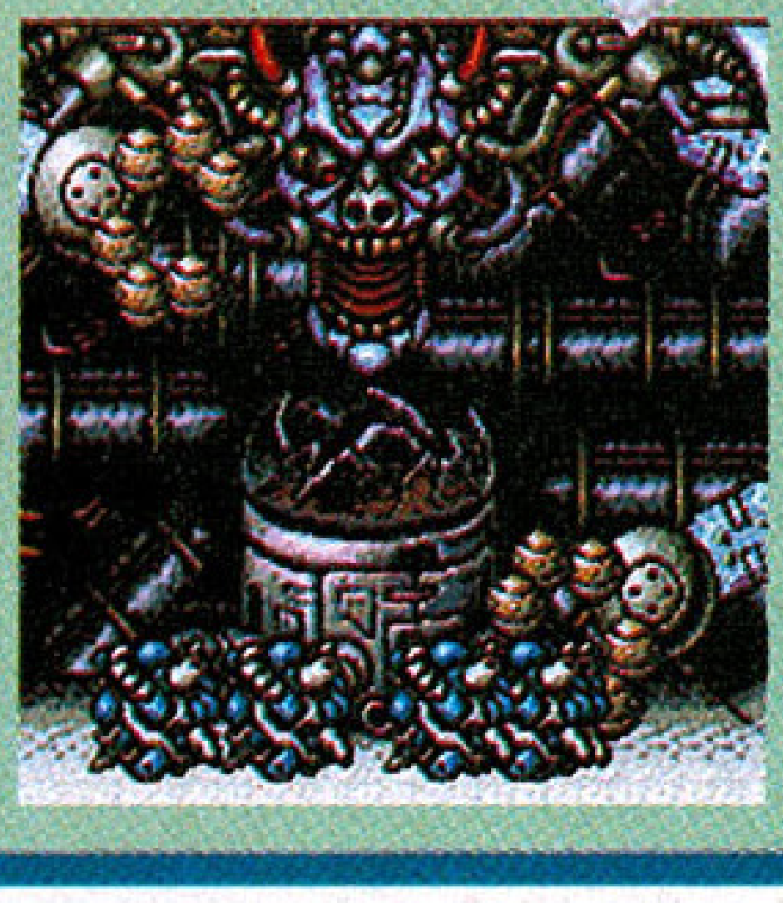


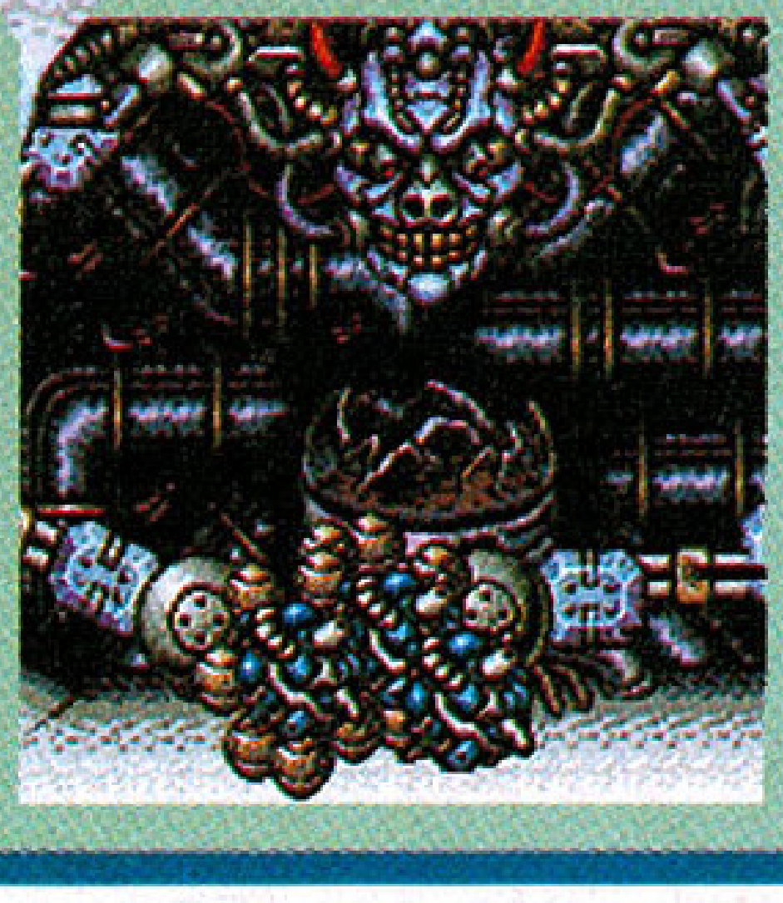
研究所は謎の集団に襲われている最中だった。遺伝子工学の権威、ジオ・マンドレイクがヤツらに捕まっているぞ。

激しい空中戦が終わり、やっと研究所についたが、時すでに遅し。エイリアンから採取した細胞が、謎の敵集団に奪われた後だったのだ！ 細胞培養（ばいよう）カプセルの前で立ちつくす戦士の前へ突然、謎の巨大兵器が現れた！

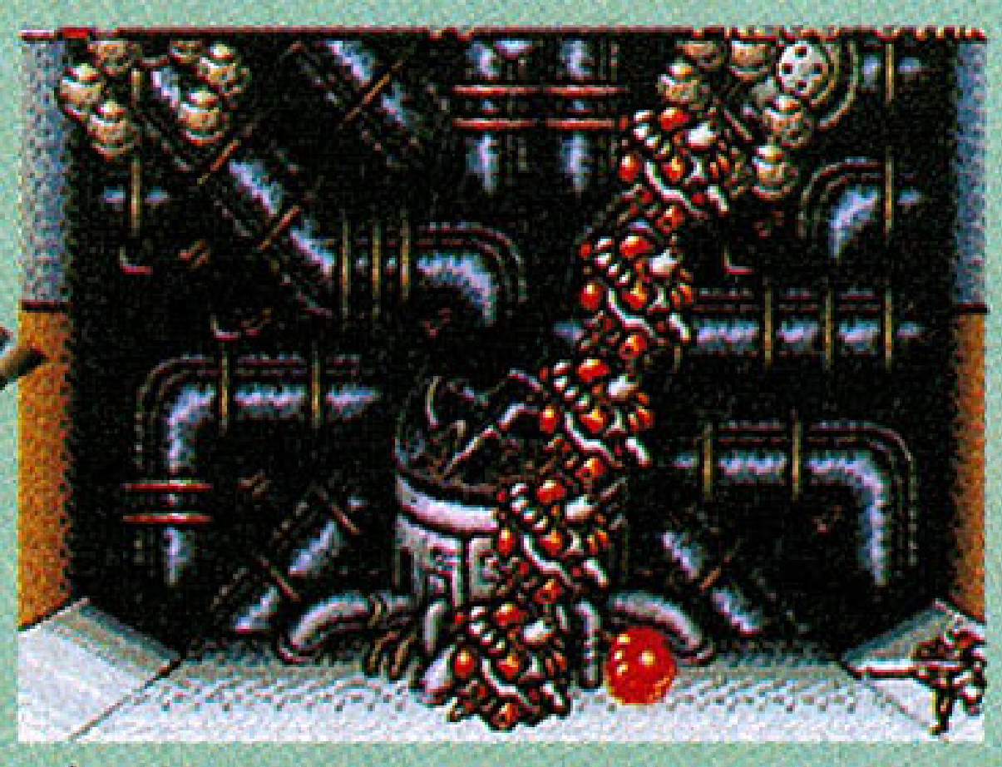
BOSS君の工作講座



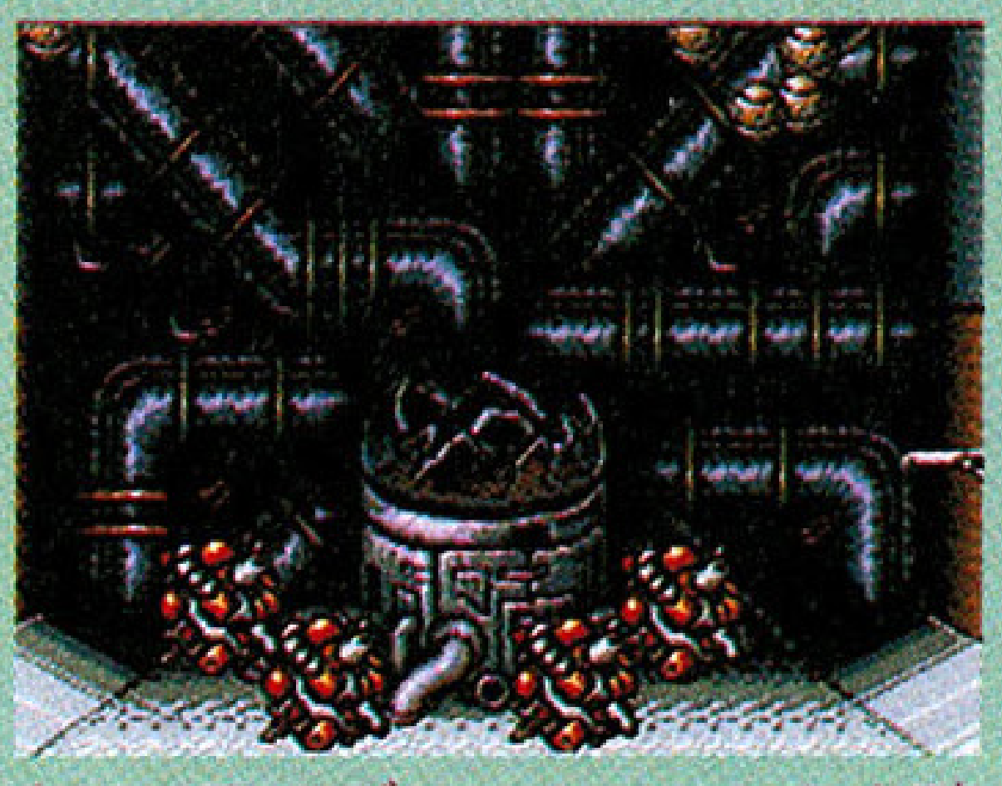




培養カプセルの部屋での戦闘だ。ヤツはおかしなブロックで何か作ろうとしてる。

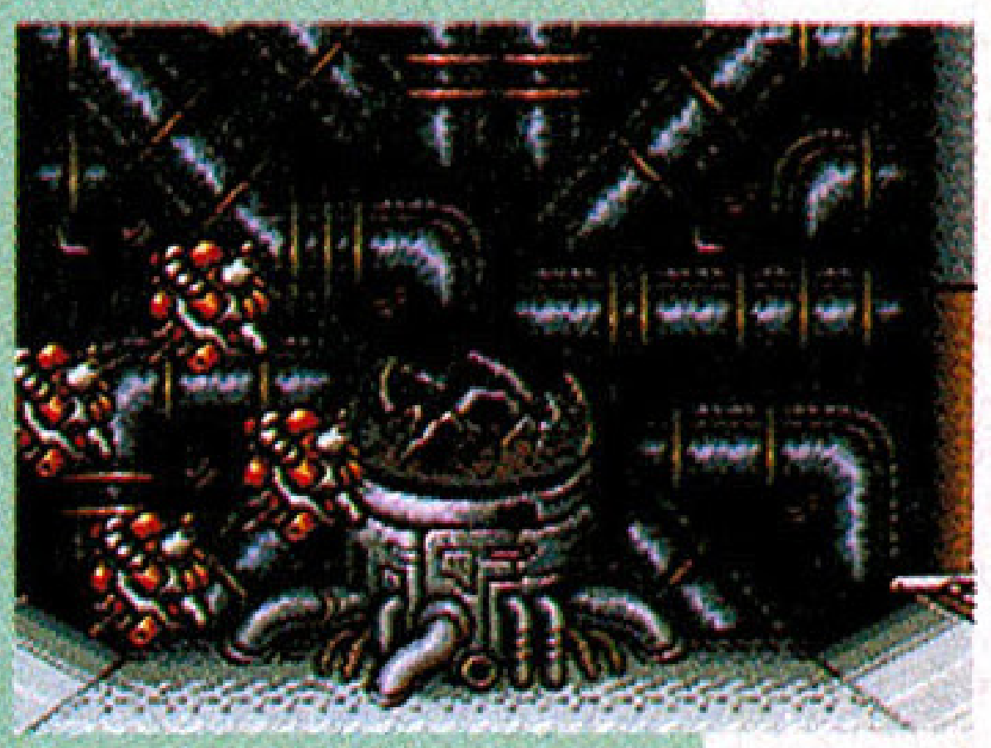


ブロックを積み立てた。倒れる前に撃って破壊しないとあぶない！

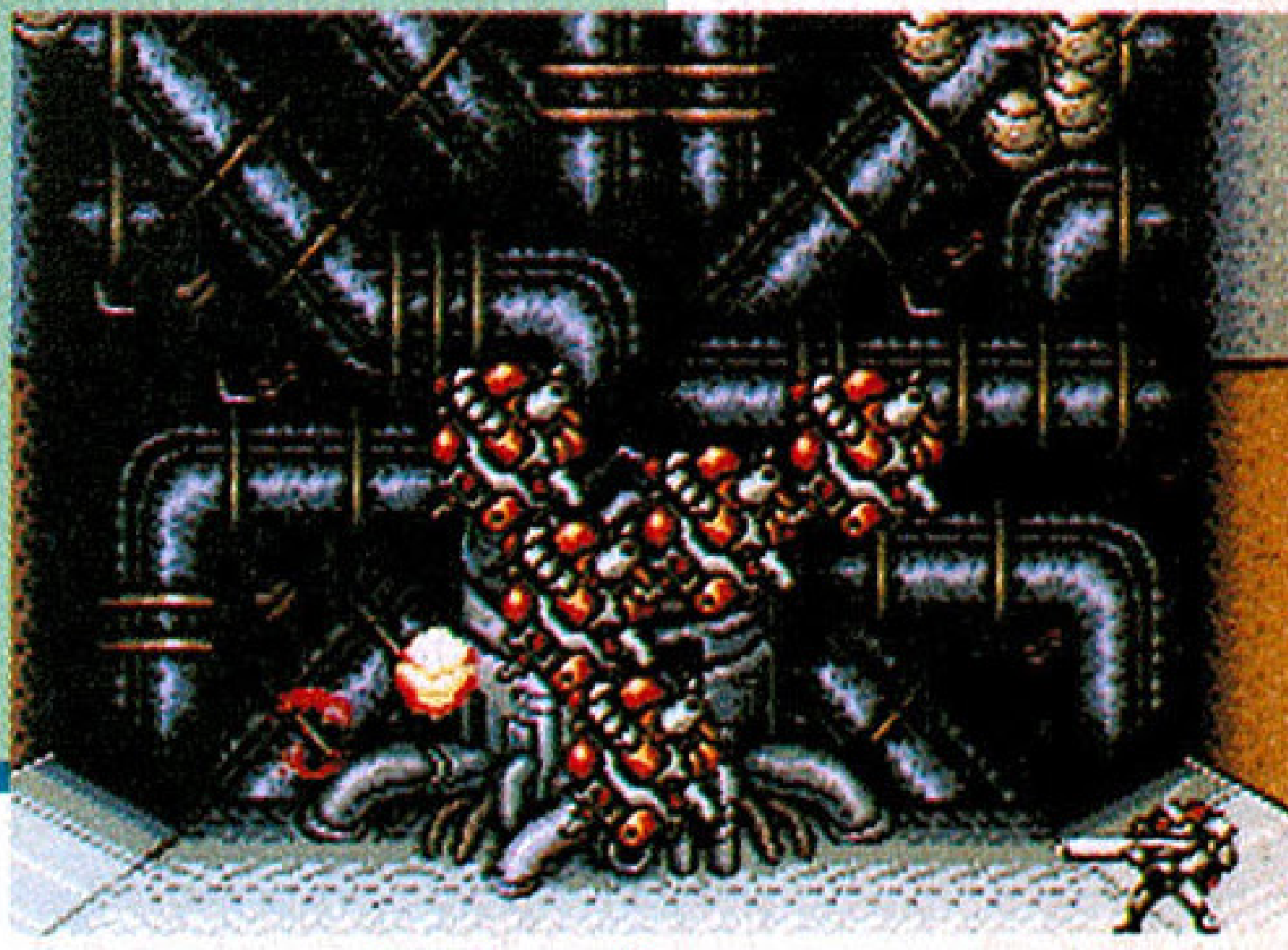


交互に動くブロック。これらを破壊するとボスが怒るのも見モノ。

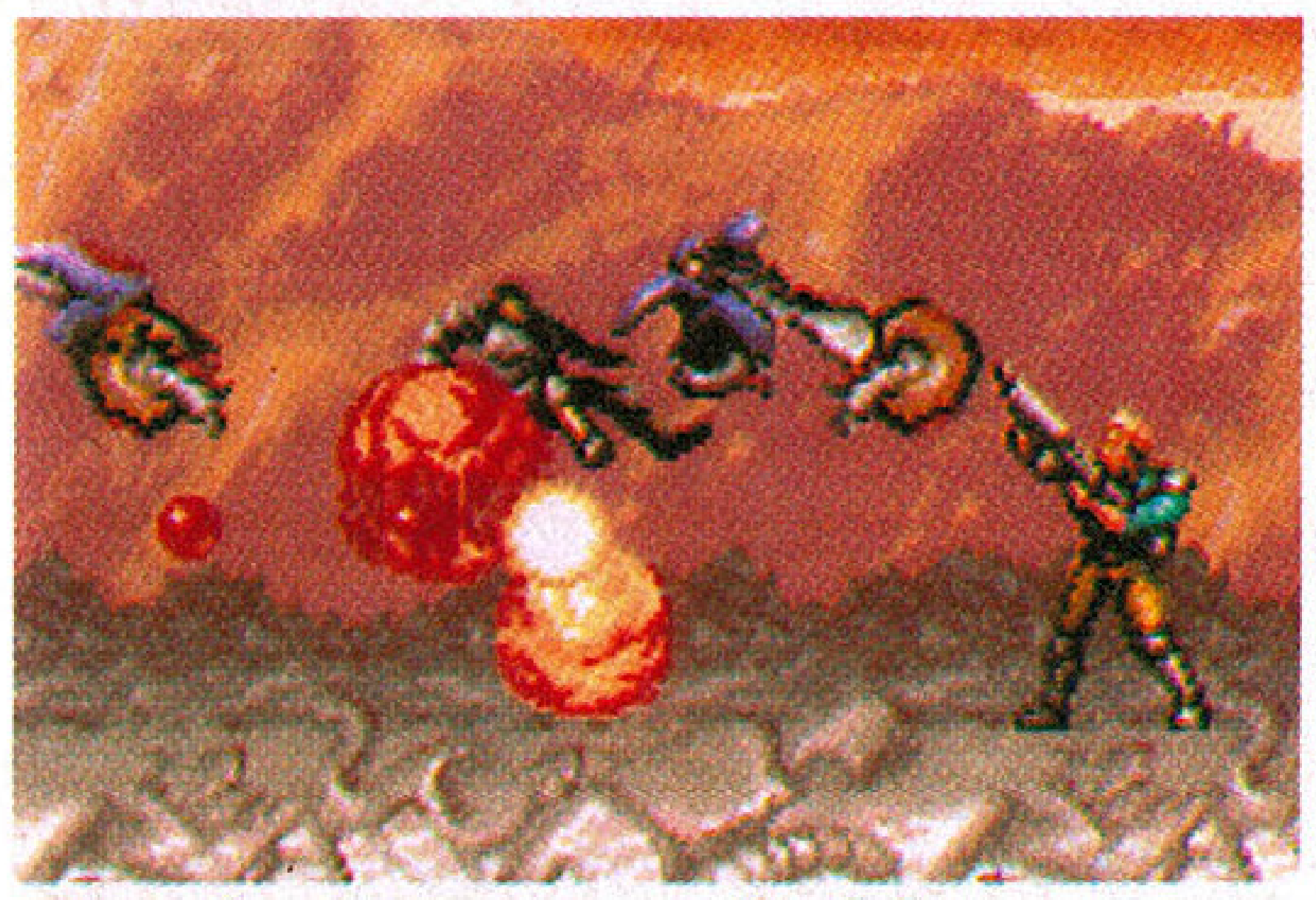
今度はブロックで輪を作った。跳ね回るぞ！



おお、ロケット！ こっちに突っ込んで来る。



さらにこの後ハード&アクティブなシーンが待っている！

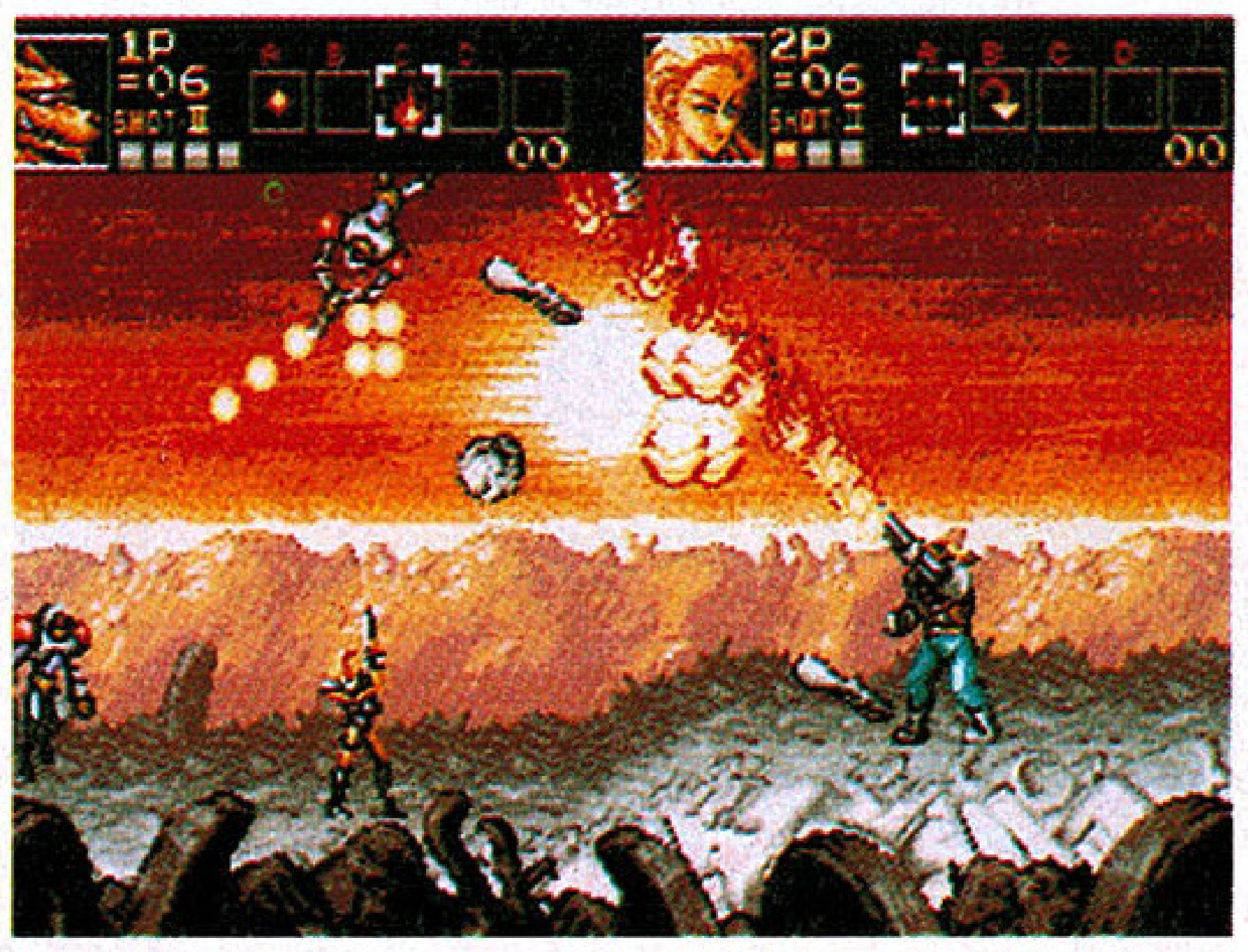


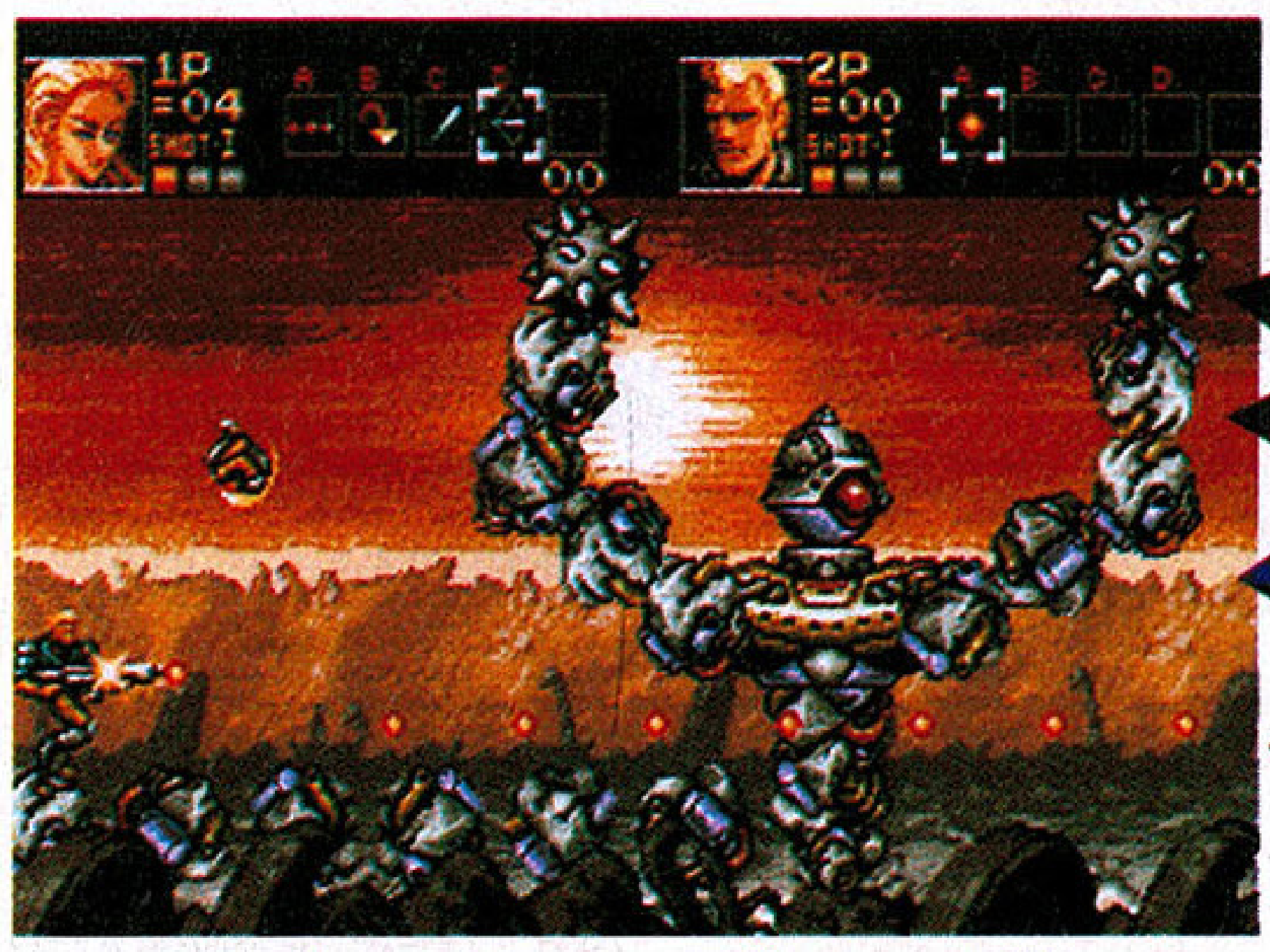
スクラップ!!

向こうからバイク部隊が走って、ここまで来る。来た時点で破壊しないと、そのスピードに追いつけない！ 来る順番をちゃんと見ておかないと！

バーチャル!!

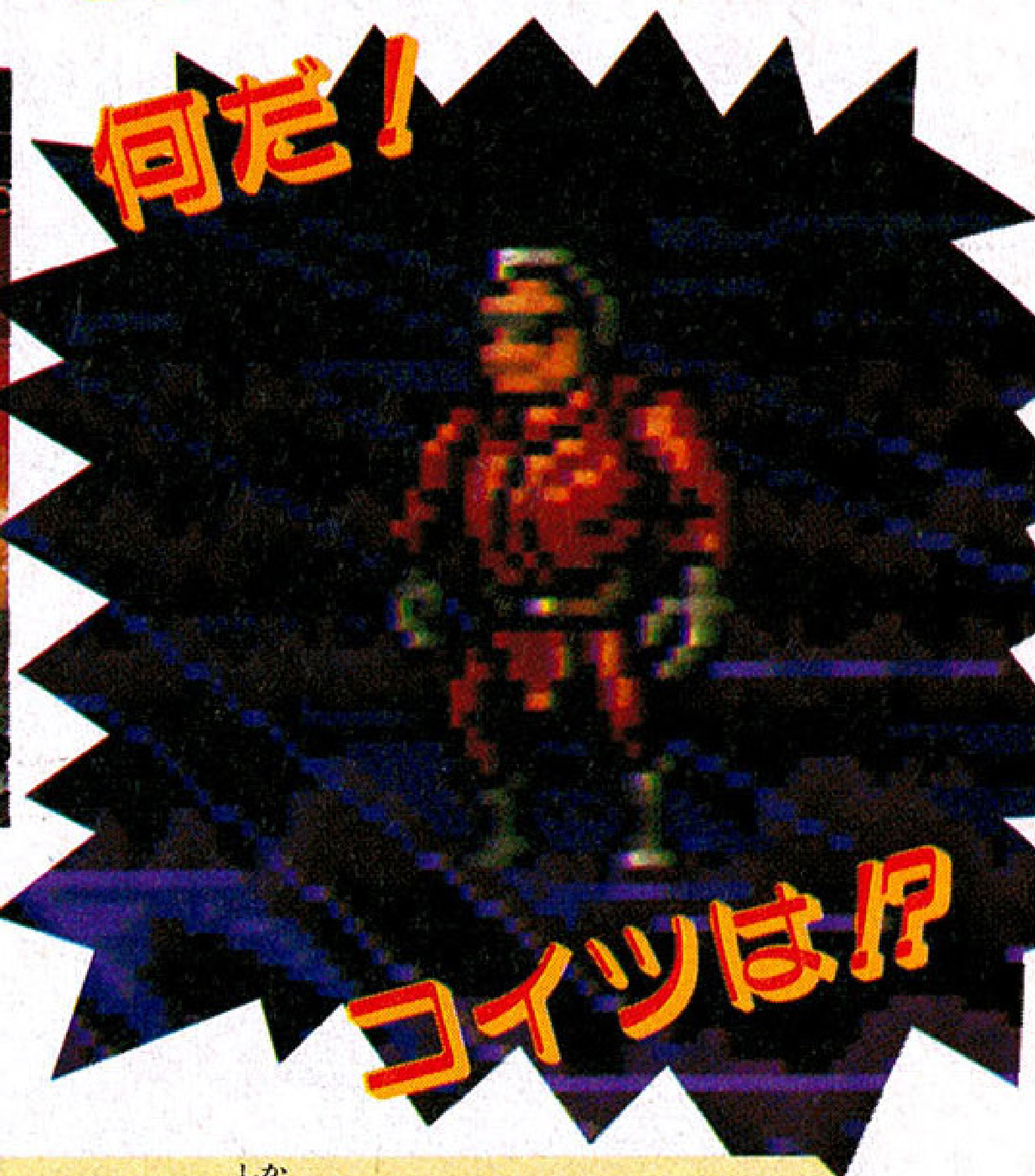
スクラップといっしょに、小型ロボットが飛び出してきた。次から次へと狙いをさだめろ！





ジャンゴー!!

スクラップの塊のようなヤツだが、なかなかどうして強い。伸びる腕と回転する尾を飛び越えろ。



開発者さんからひとこと

最近ユーザーから「コナミは海外向けソフトばっかり作ってる」とのお叱（しか）りの手紙が多く届く。しかし、ここではっきり言っておこう。誰が何と言おうと、こいつは俺達が渾身（こんしん）の力を込めて日本のメガドライバーのために作った「魂斗羅」だ、受け取れ!! （おおあじ）

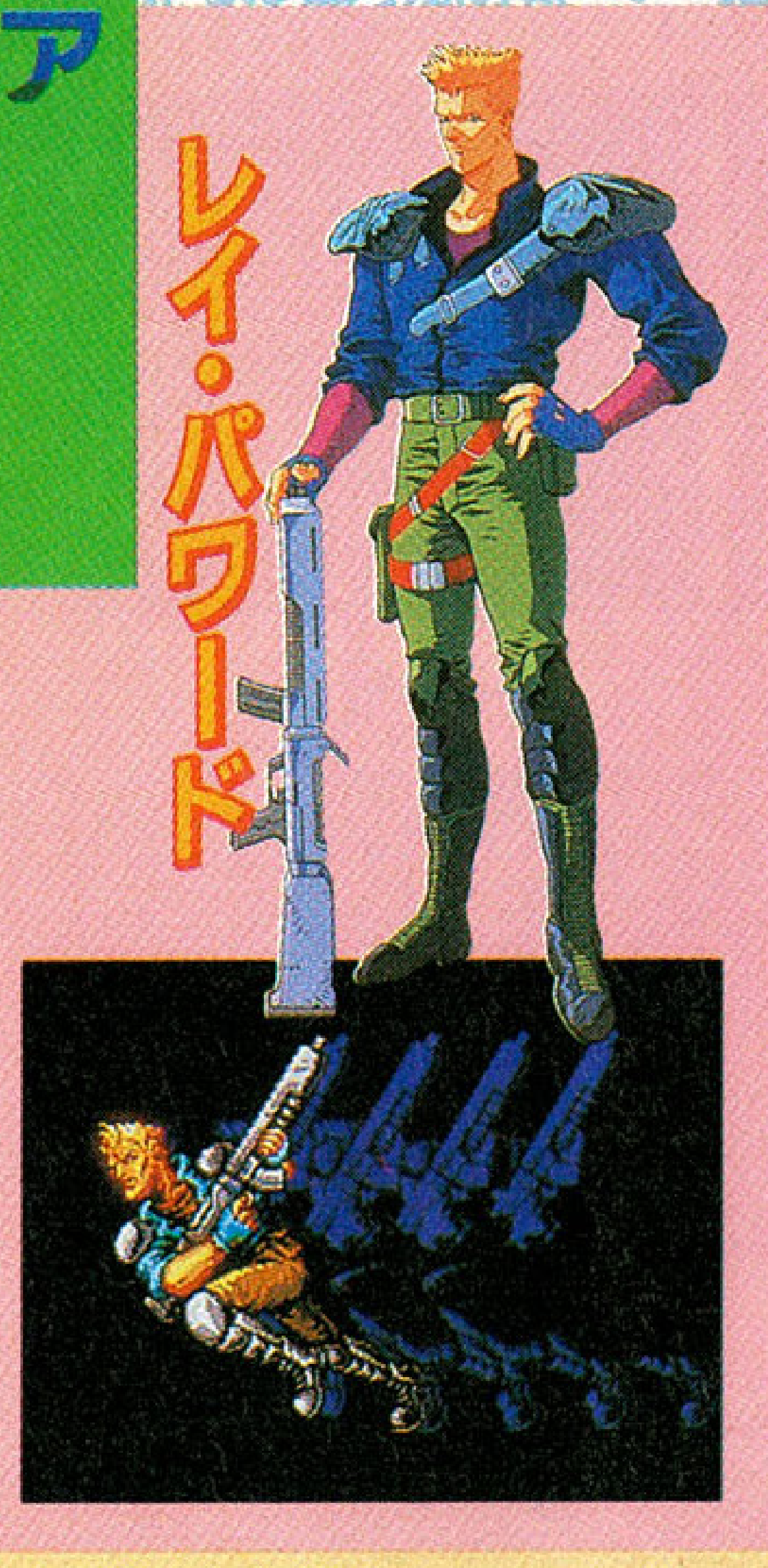
魂斗羅 ザ ハードコア

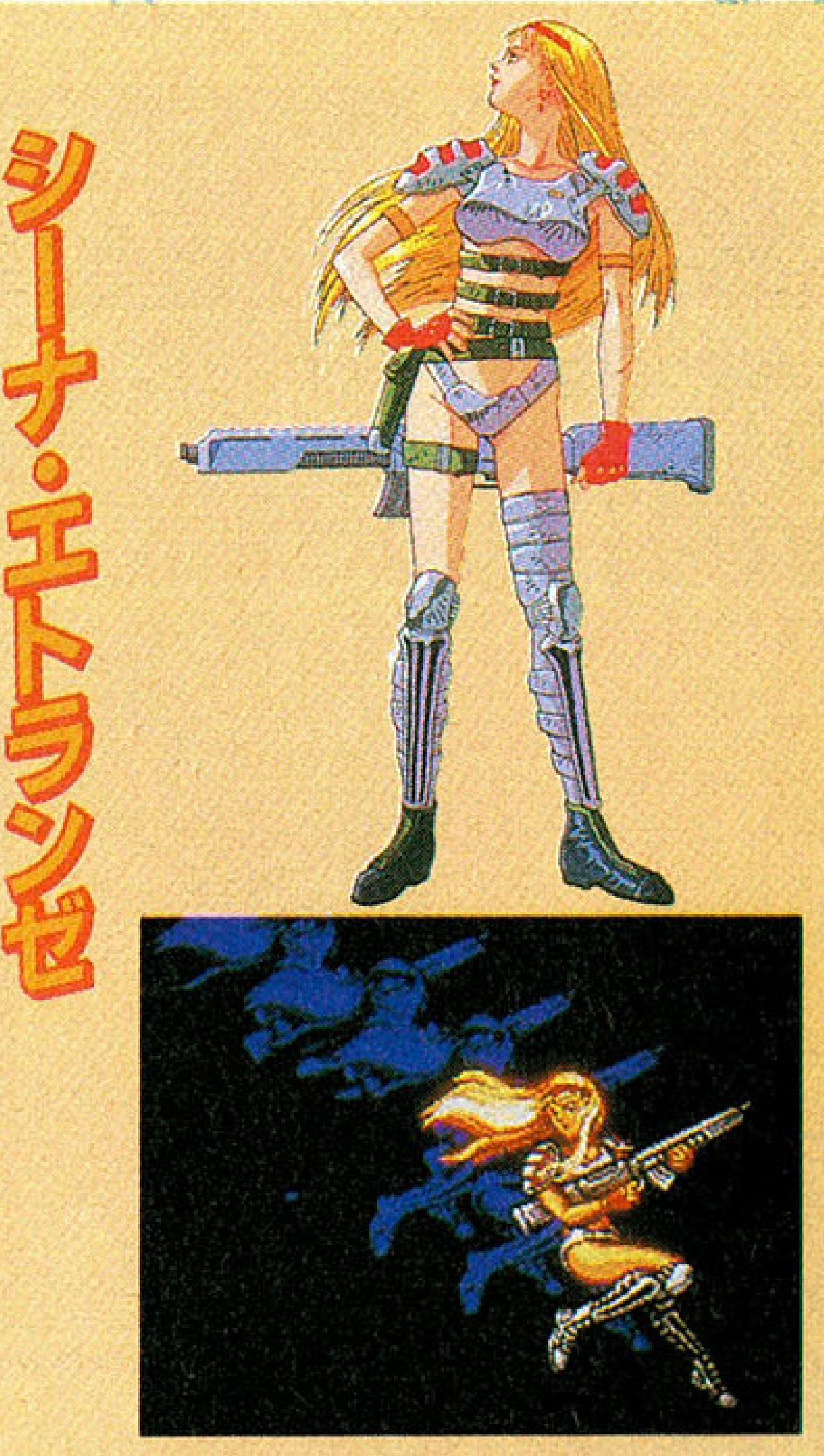
グレードとテンションが上がってきたぜ!

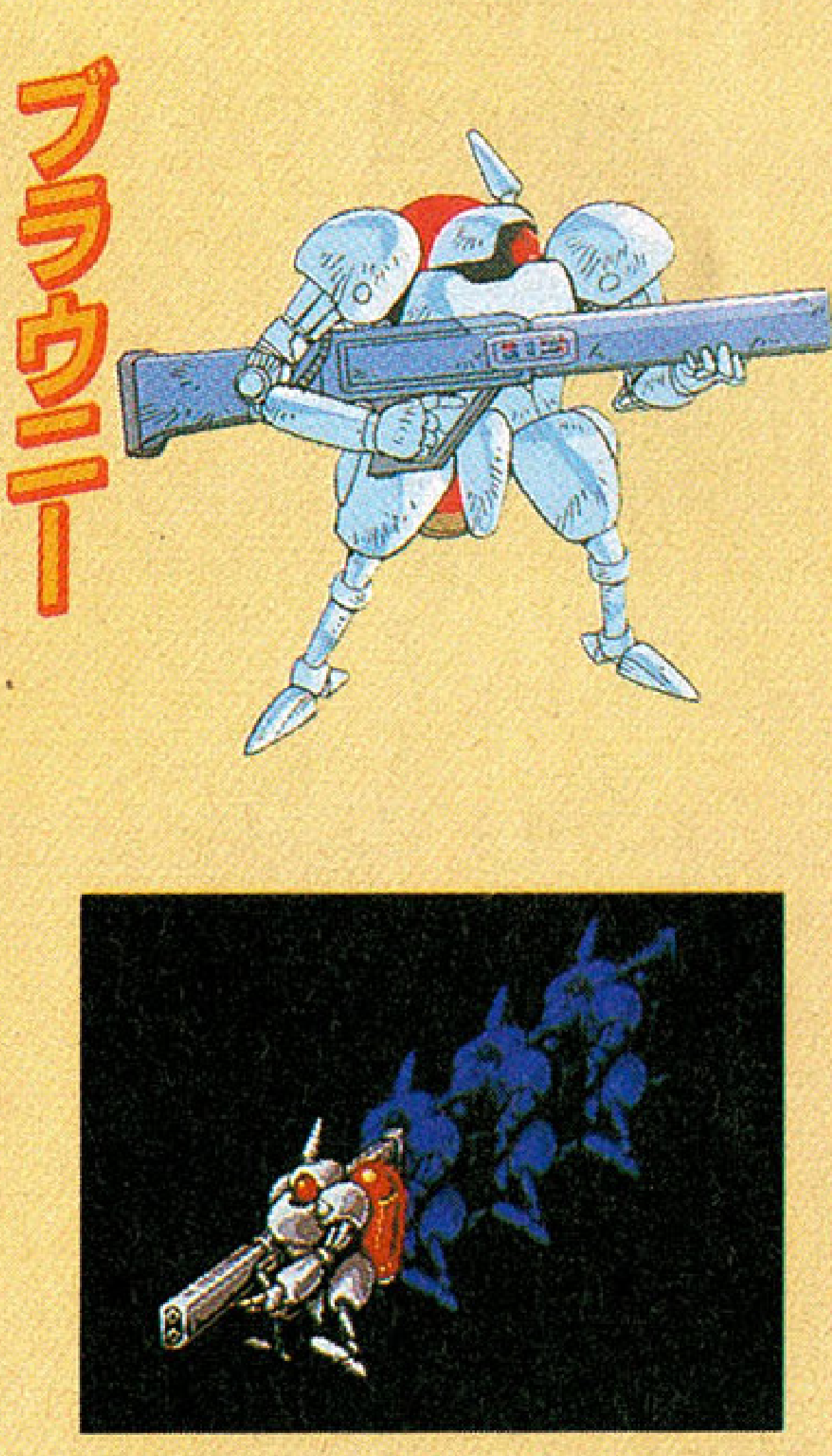
完成度ゲージ 90% 2人同時プレイあり

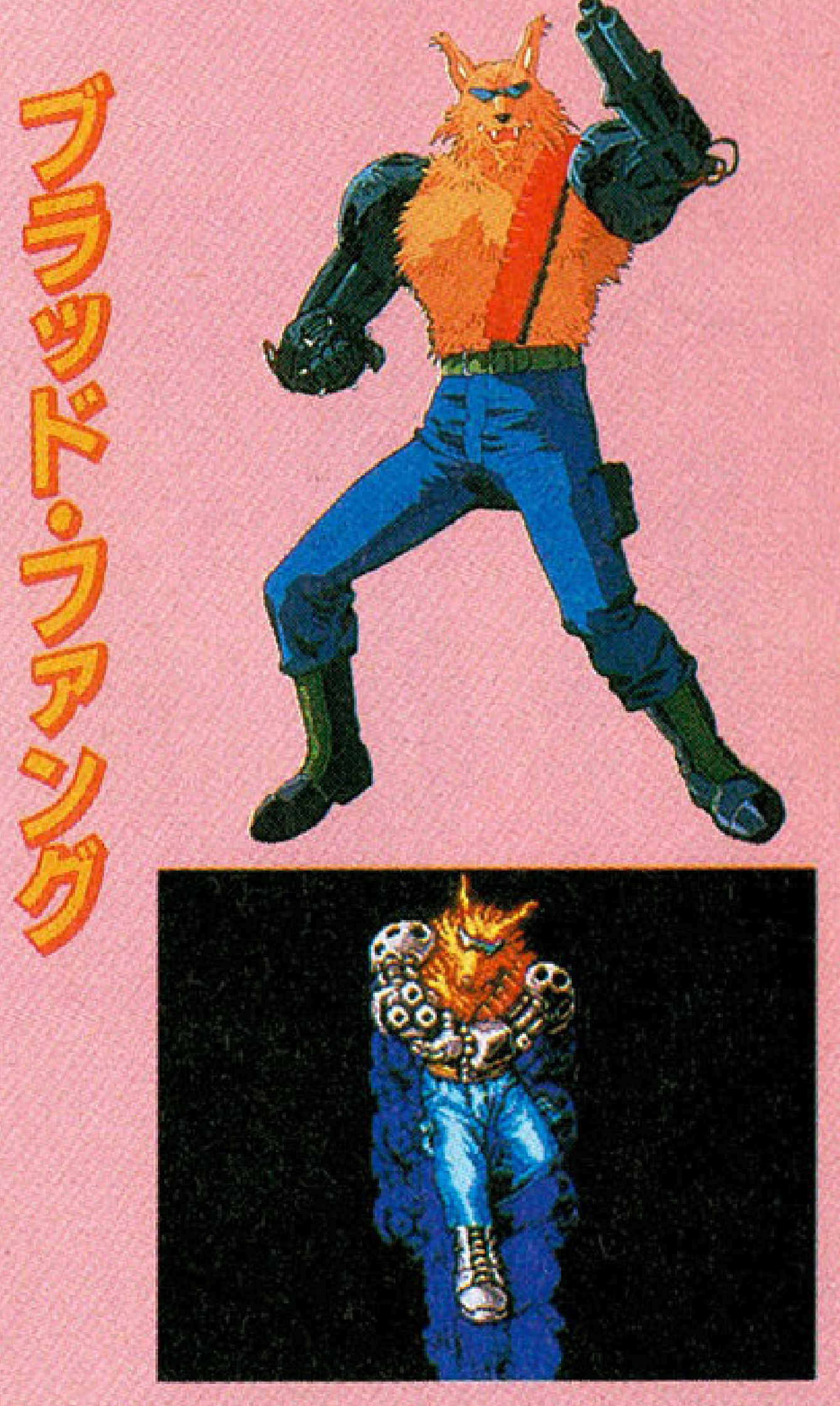
- ●コナミ
- ●9月23日発売
- ●9,000円
- ●ACT
- ●16M

魂斗羅
ザ ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED





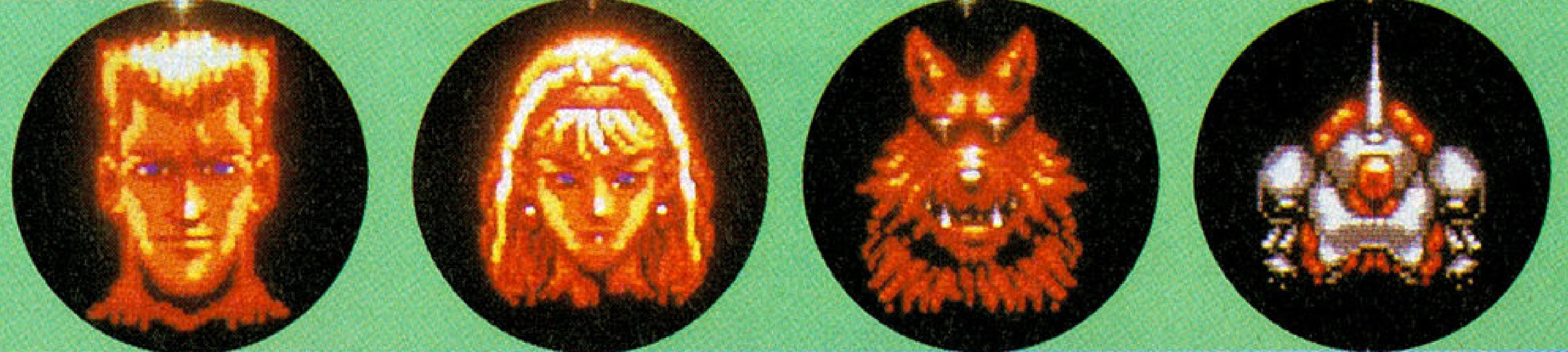




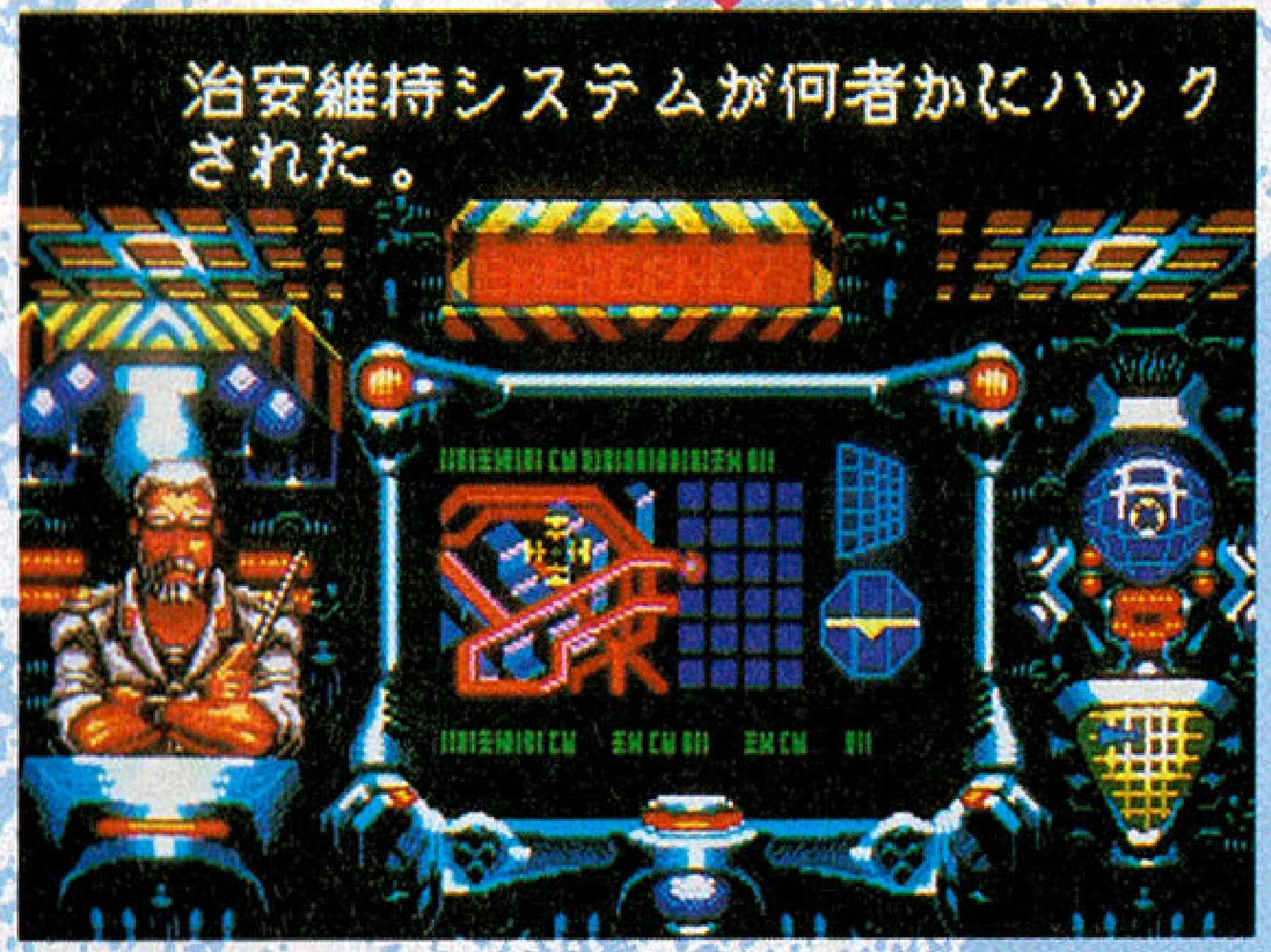
豪快に撃ちまくって突き進め!

ハードアクション「魂斗羅」の最新作が、メガドラで登場するのはみんな知ってのとおり。完成をまぢかにひかえ、先月紹介したバージョンよりも、さらに演出やグラフィックなどの点でグレードアップしている。ここでゲームシステムをちょっとおさらいしてみよう。キャラクターは4人で、それぞれ武器のパワーアップや水平射撃高度が違っている。以前の紹介では体力がそれぞれ違っていたが、4人とも統一されたようだ。その魂斗羅戦士を操作してステージを進んで行くのだが、この「ザ　ハードコア」ではシリーズ初のステージの分岐があるのだ。その進む道により、展開もエンディングも様々なものが用意されているぞ。今回は、第1段階の分岐を含めた、ステージ6までを紹介してゆくぞ。下で、キャラ操作の細かい点やストーリーも紹介しているので、そっちもチェックしてくれ。

キャラクターの顔が良くなった!?



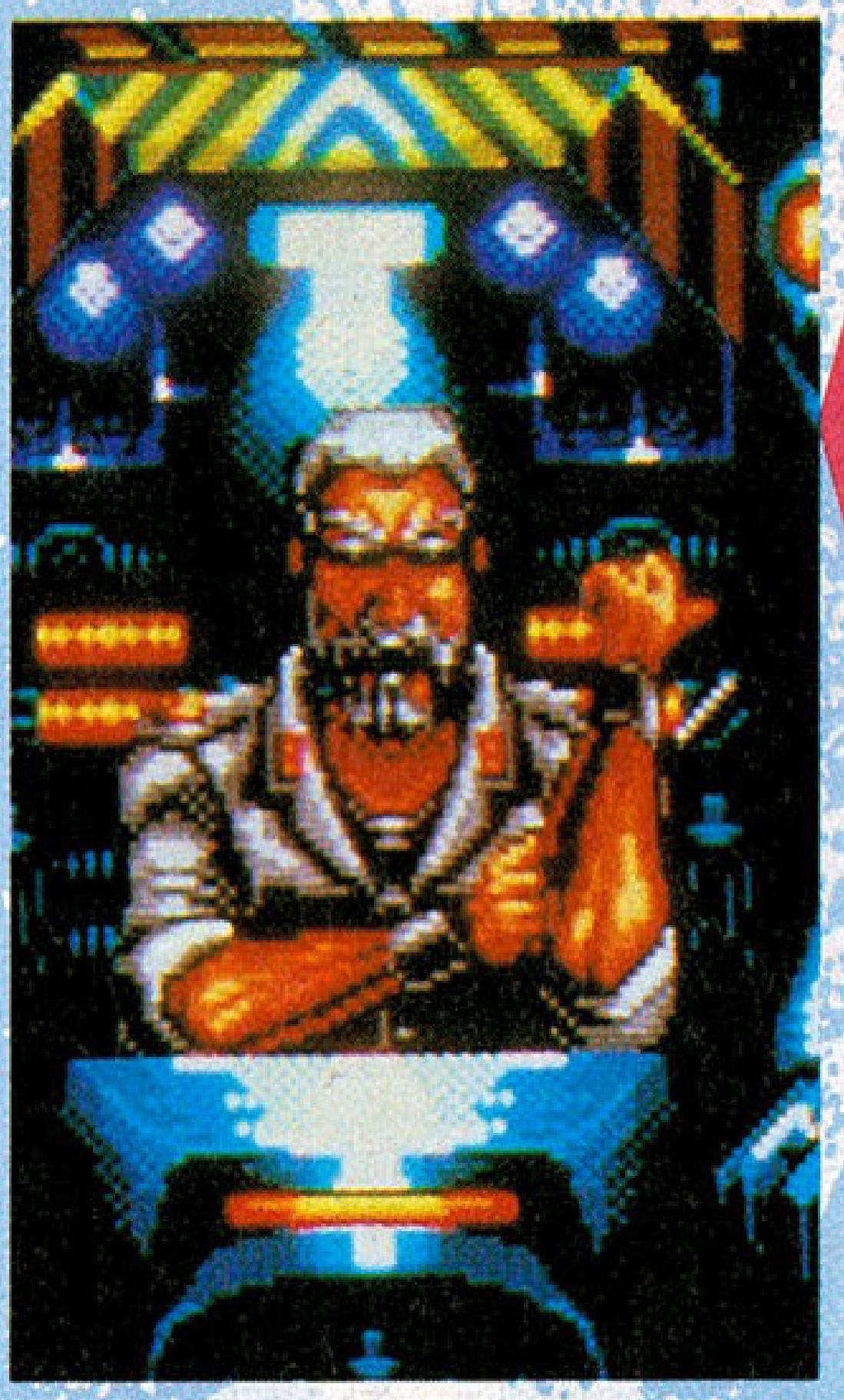
ブリーフィング



治安維持システムが何者かにハックされた。

ステージ開始前に、このようなブリーフィング画面が入る。命令をよく聞けよ。

この男が魂斗羅チームの司令



この男こそ、魂斗羅チームを作り上げたドイル班長なのだ。また、レイ・パワードの能力を見い出した男でもあるぞ。キビシそうな人だが、カッコイイよなやっぱ。

STORY

エイリアン戦争から5年後、人類は復興への道を歩んでいた。しかし、戦後の混乱は続いており、戦災をまぬがれた一部の地域への人口、物資の極端な集中は、都市を犯罪の温床へと変えていった。また、戦争によって急速に発達した遺伝子工学やサイボーグ技術は、従来では考えられなかったような新しい凶悪犯罪を生み出していた。これに対抗すべく、政府は特別チームを設立し、プロ中のプロが集められていった。

「総合軍機動部隊特殊任務班K-X」。人々は彼らをエイリアン戦争の英雄になぞらえて「魂斗羅部隊」と呼んだ。Ⓡ

●

クリスマスイブ──混沌の街もイルミネーションに飾られ、誰もがひとときの安らぎと幸福を謳歌していた。しかし、人々の預かり知らぬところ、この瞬間にも犯罪の魔の手はジワジワと進行していたのだ。

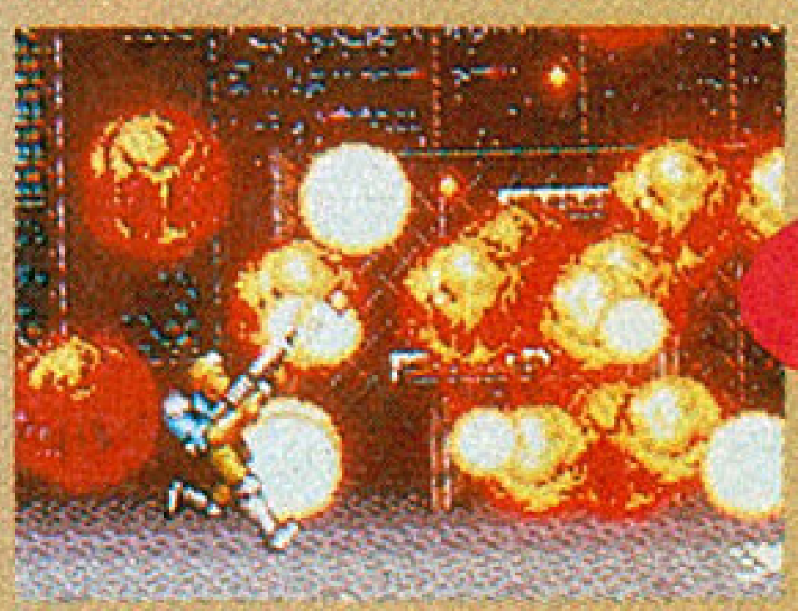
都市の防衛システムを制御する軍のコンピュータに何者かが侵入した直後、無人の機動兵器が突然暴走を始めた。無差別に人々を襲い、すべてを破壊してゆく機動兵器。その機動兵器群を鎮圧せよとの指令を受けた「魂斗羅部隊」は、ただちに現場へ向かった。だが、これはさらなる巨大な陰謀との闘いの序曲にしかすぎなかった……。

[redacted]

戦闘状況によって操作を使い分けろ!!

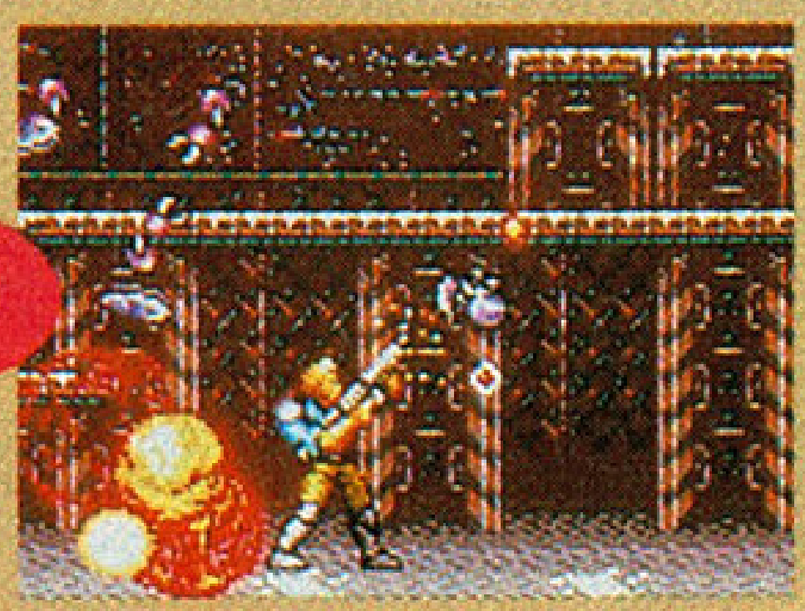
ショット1とショット2

キャラのショットには、動きながら撃てるショットⅠと立ち止まって撃つショットⅡがある。撃ちながらウエポンセレクトボタンを押すことにより、切り替えが可能。状況により使いこなしてこそ魂斗羅だぞ。



ショットⅠは、強行突破などにも使えるのだ。

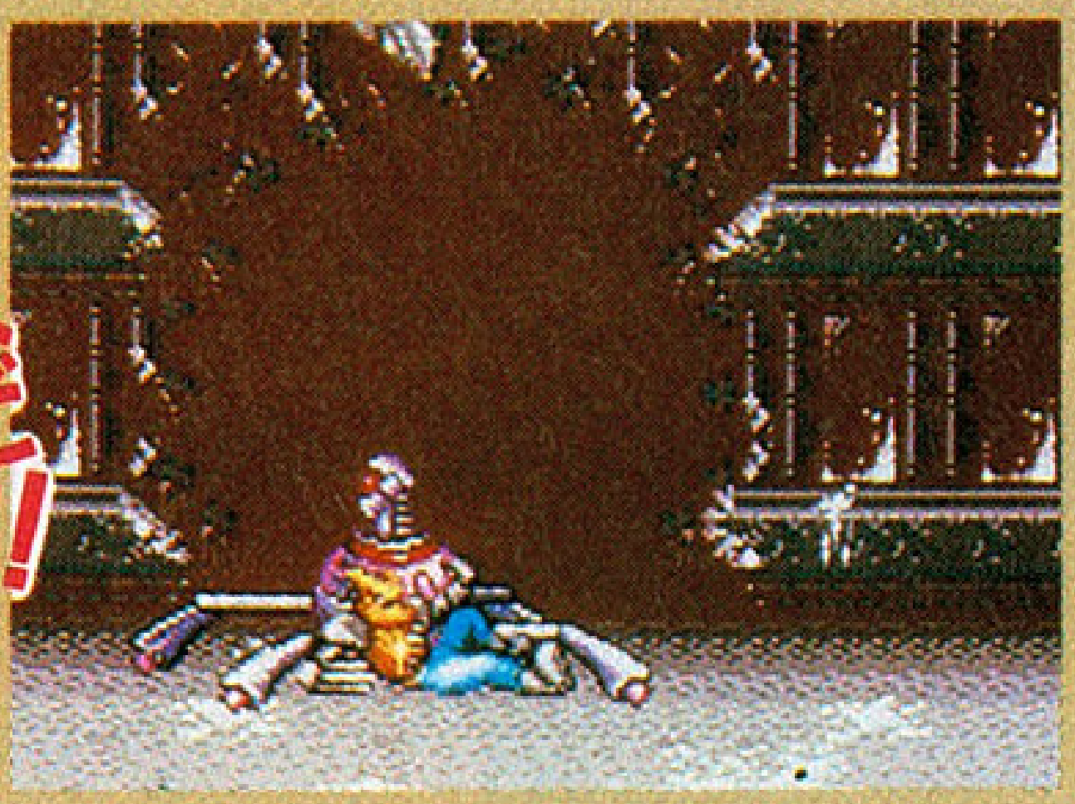
or



ショットⅡは、ボス戦などの集中攻撃に使える。

スライディング

魂斗羅シリーズ初のアクションとして、スライディングが加わった。下キーを入れている状態でジャンプボタンを押すとできるぞ。また、スライディング中は無敵で、しかも攻撃力もあるのだ。突っ込んでくる敵などに有効だぞ。だが、スライディングの後、少しだけ動けない。

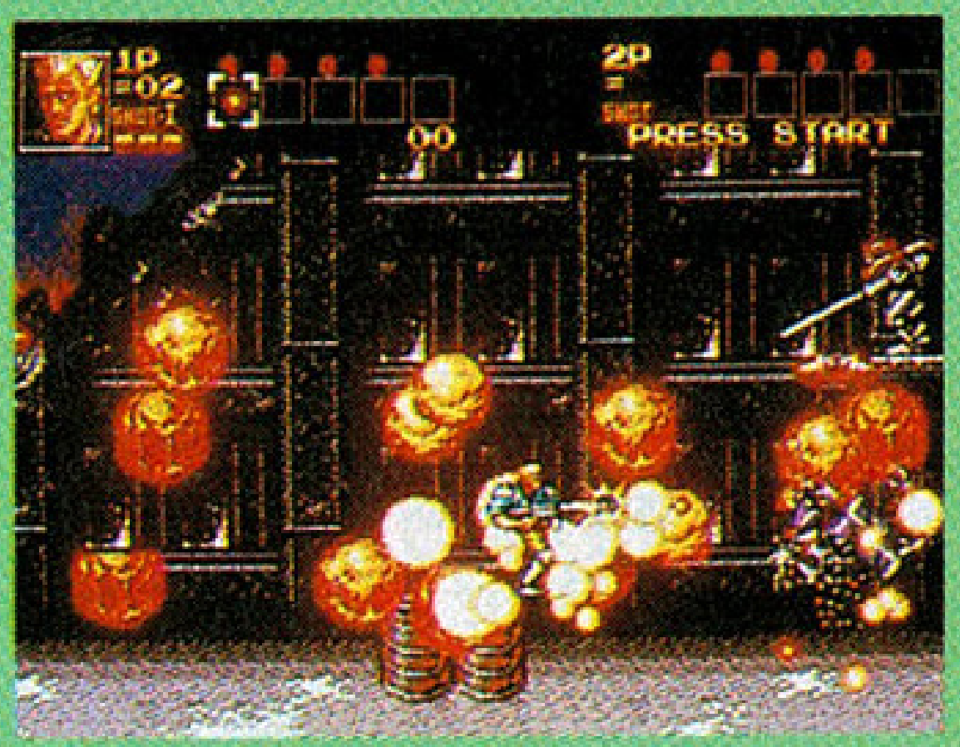


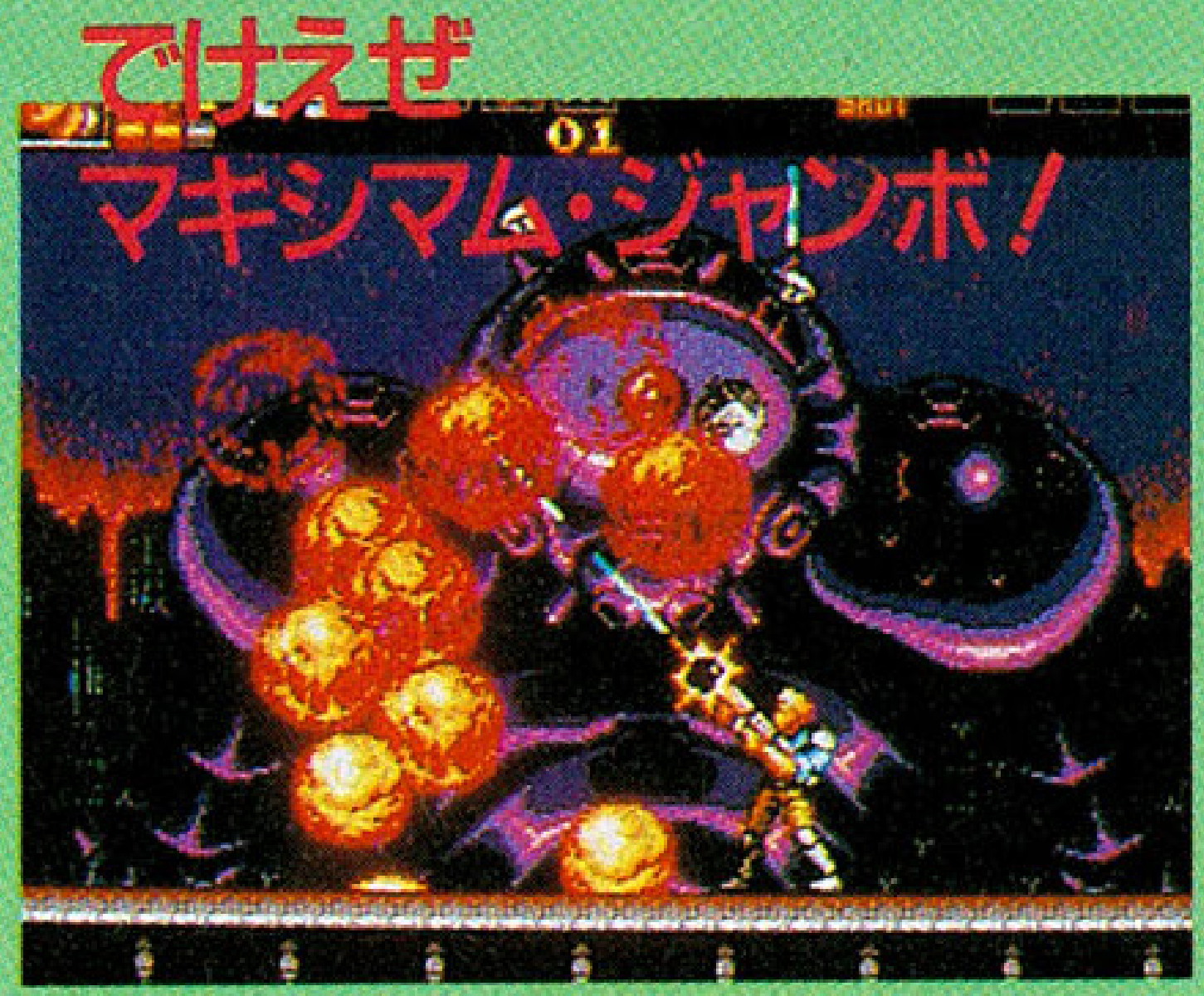
ステージ6までいっきに駆け抜けるぞ！

STAGE 1 CITY

街を破壊しまくっている機動兵器を叩くのだ！ 最後に待ちかまえる男は!?

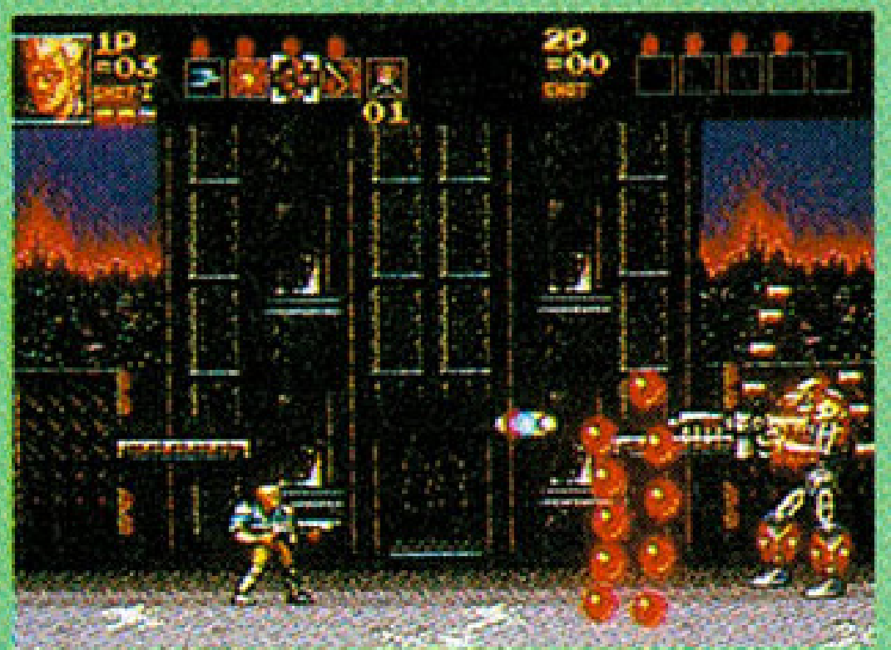
聖なる夜に始まったメカの反乱を鎮圧するのがこのステージの目的だ。市街地で、無人機動兵器を相手に闘うのだが、最後には有人機動兵器の姿が。誰が乗ってんだ！

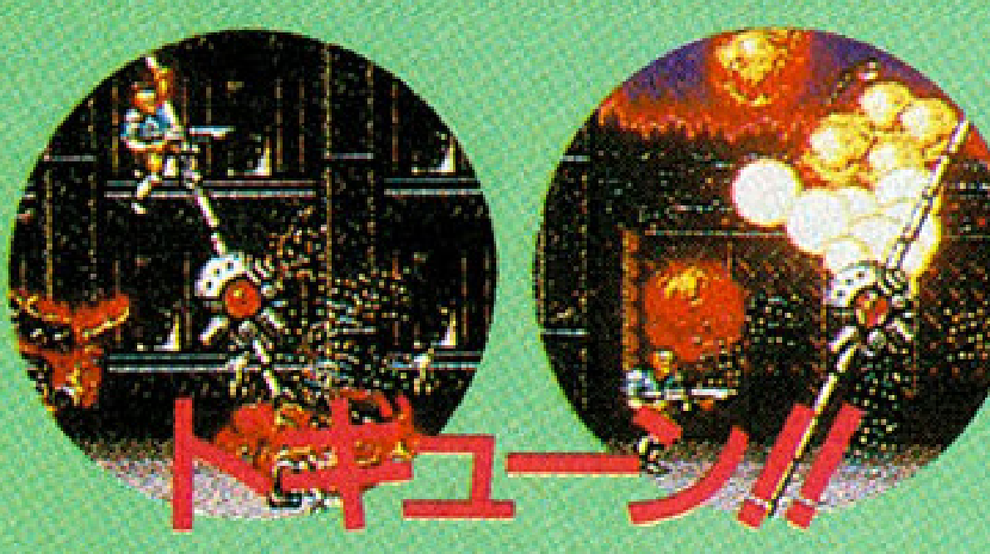

目に見えるヤツはすべて敵。撃つべし撃つべし！



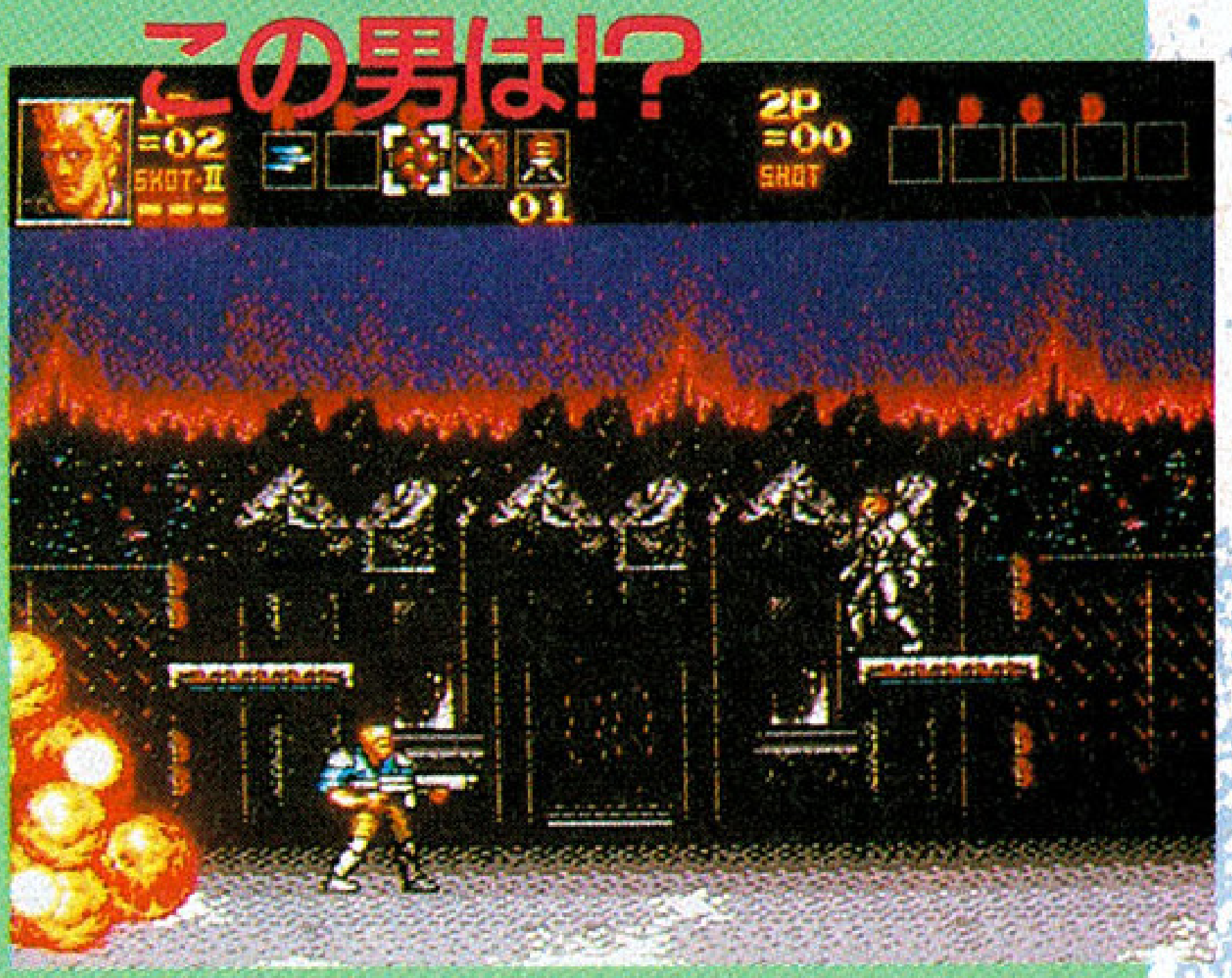
レーザーによる間接的攻撃などをしてくる。ヤツのつぶらな瞳が弱点だぞ！

有人機動兵器とのバトルだぜ！ 誰が乗ってやがる！ 出てこい！





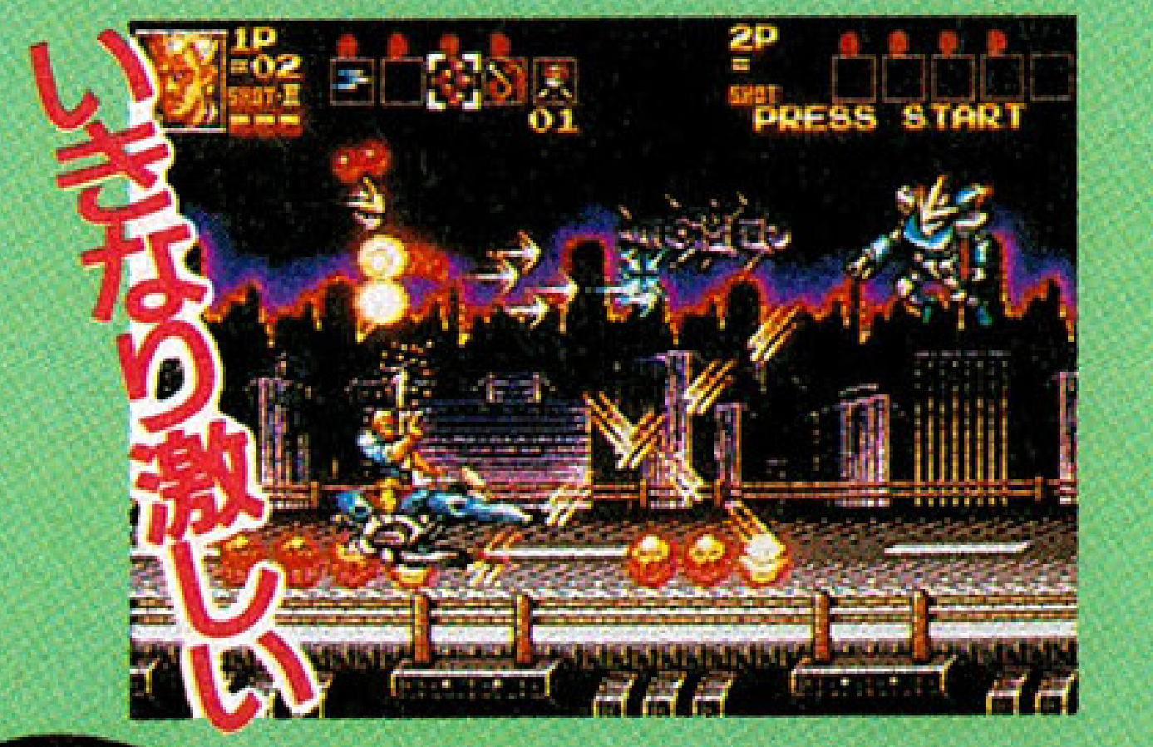
デッドアイジョーと名乗る男が逃亡。追うか!?



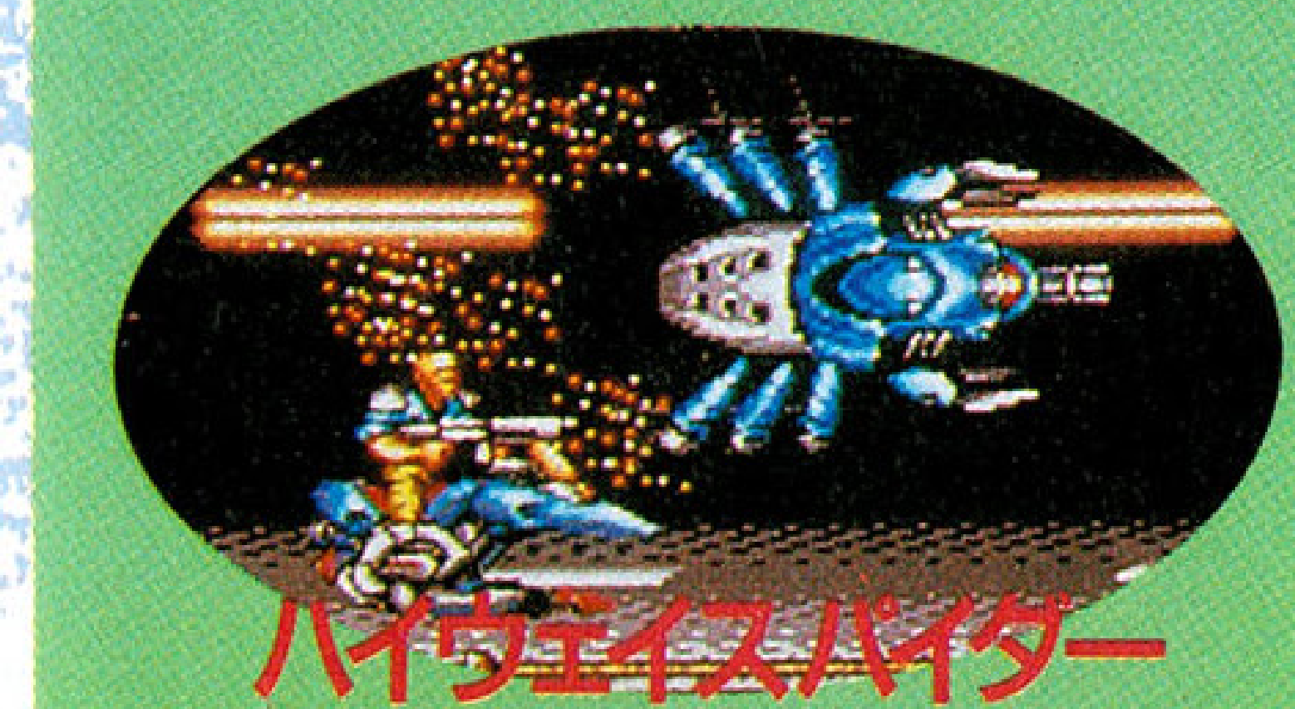
STAGE 2 HIGHWAY

デッドアイジョーを追え!!

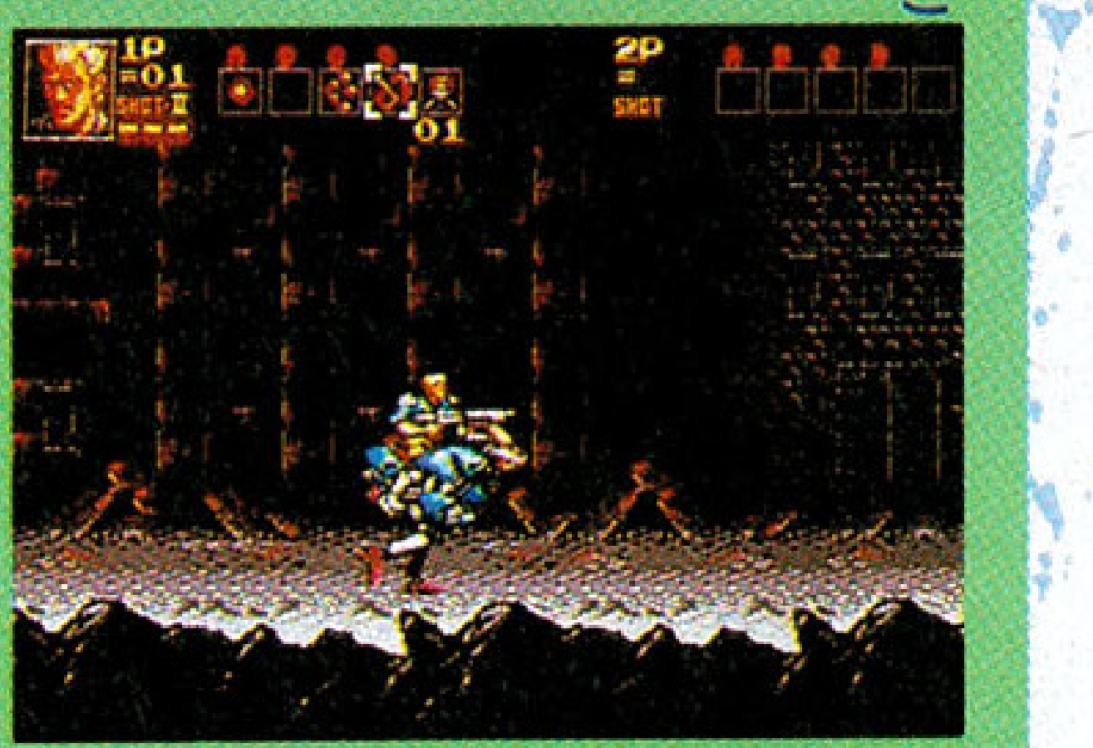
謎の男デッドアイジョーを追って、ハイウェイを突っ走る。魂斗羅が乗っているのは、変形バイク・モトロイドだ。最後には、３Ｄの戦闘が待っている！

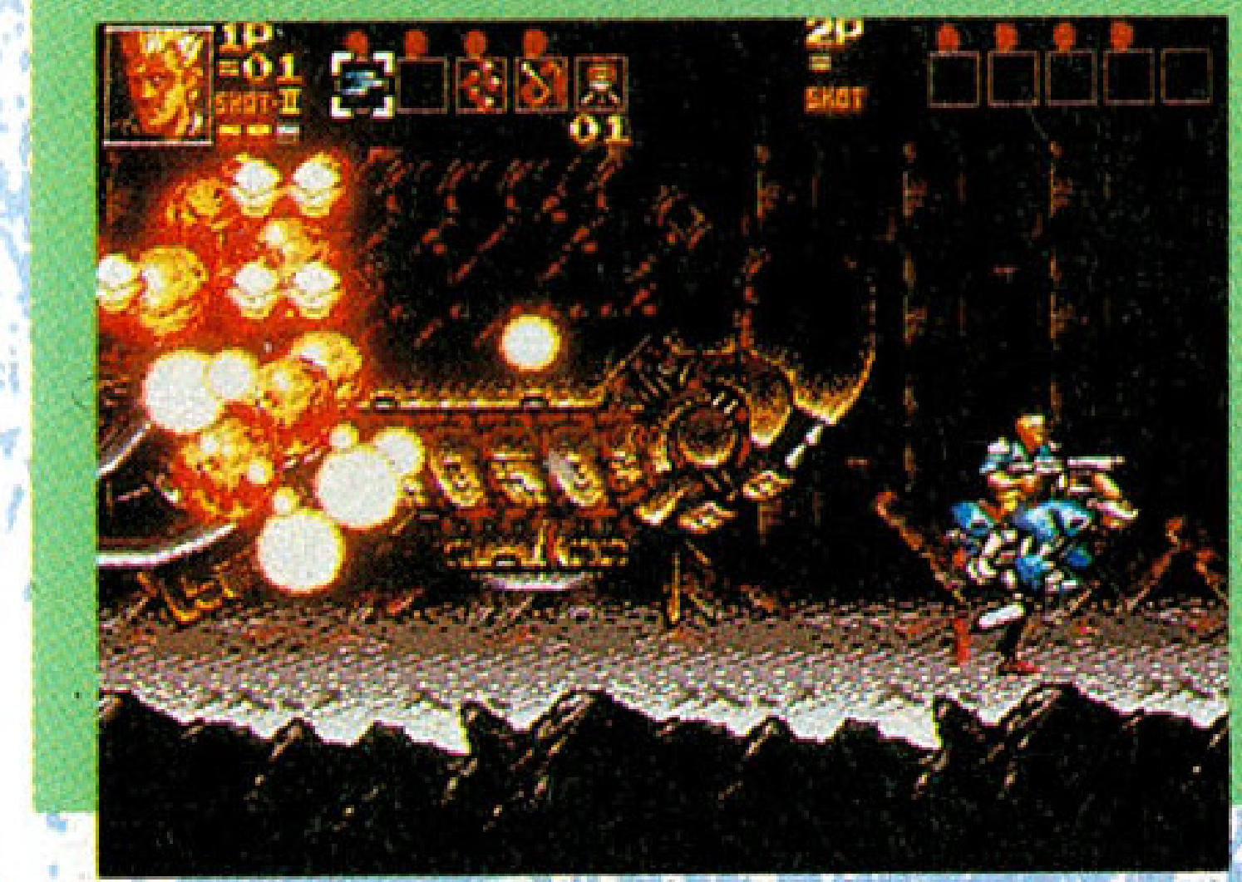


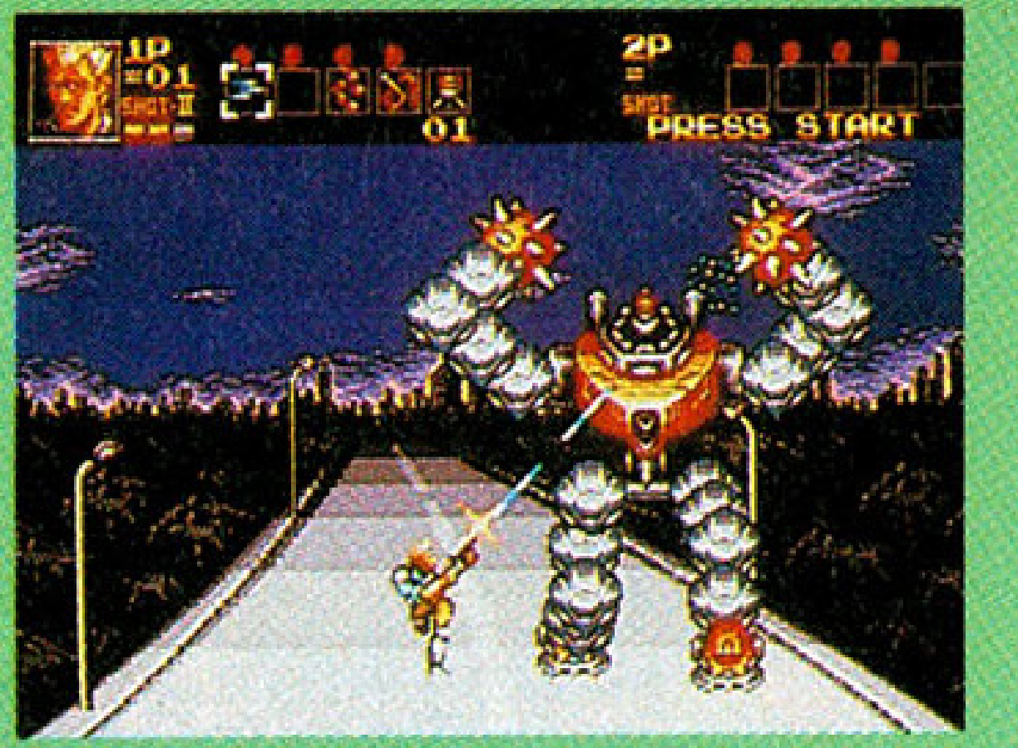
ハイウェイバトル！ 向こうから敵がやってくるぞ。



高速トンネル内をローリングしながら攻撃してくる！




ジョーが乗り込んだ小型戦艦を撃沈！ しかし、突っ込んできやがるぜ！

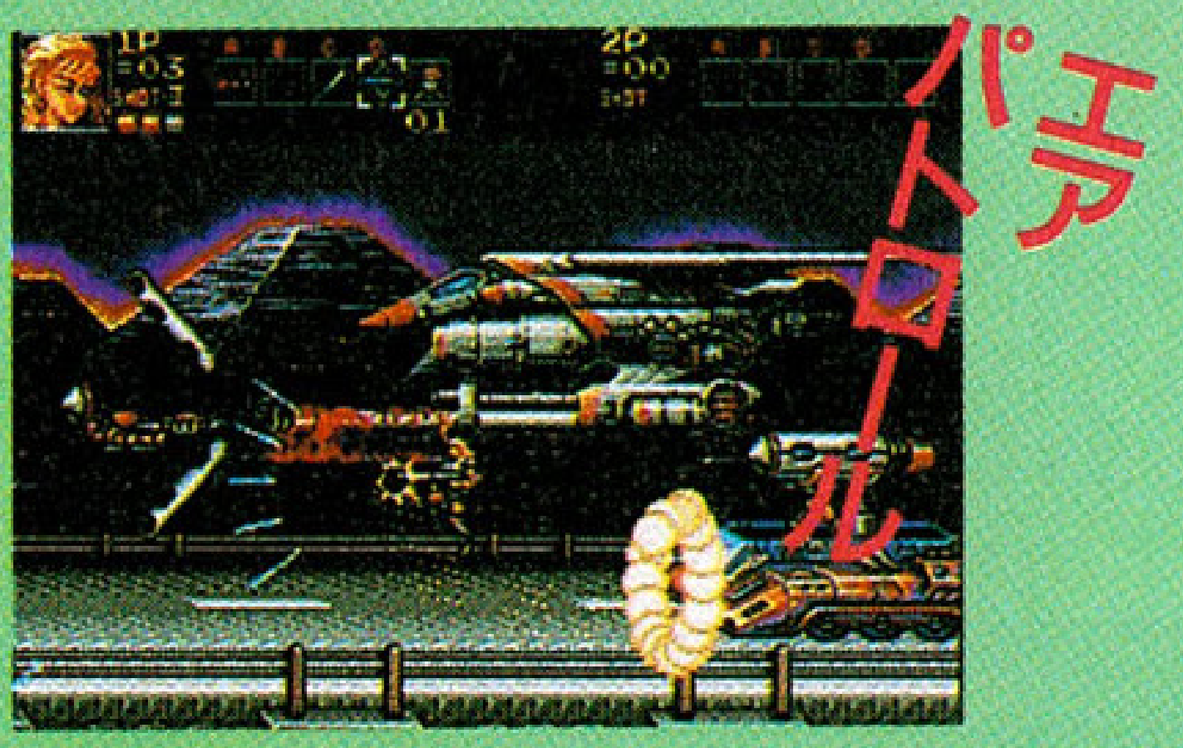

高機動追尾ロボットに乗ったジョーの反撃がぁ！

STAGE 3 DOG FIGHT

バイオ研究所へ向かえ!!

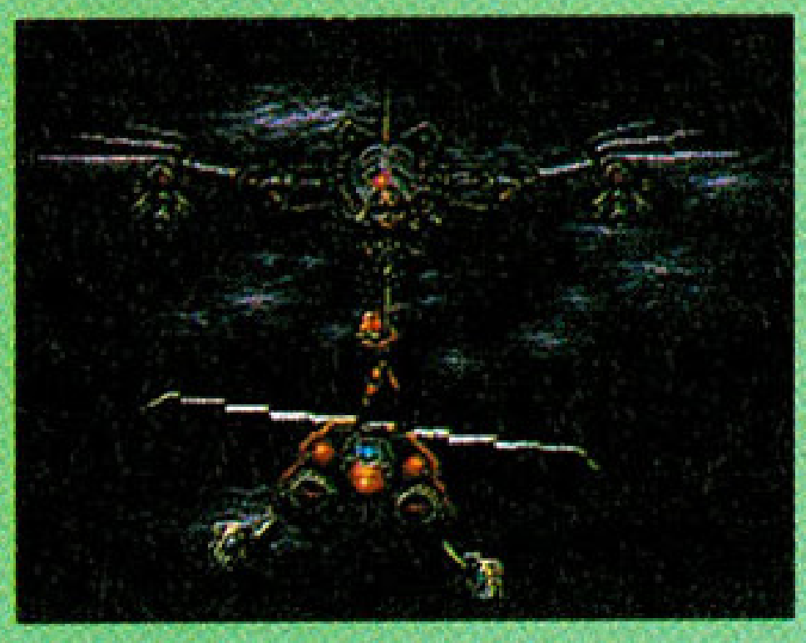
デッドアイジョーを追わずに、襲撃されたバイオ研究所へと向かう。こっちは、空中戦がメインなのだ。エアパトロールの飛行機がグリグリ回転して見物だ。

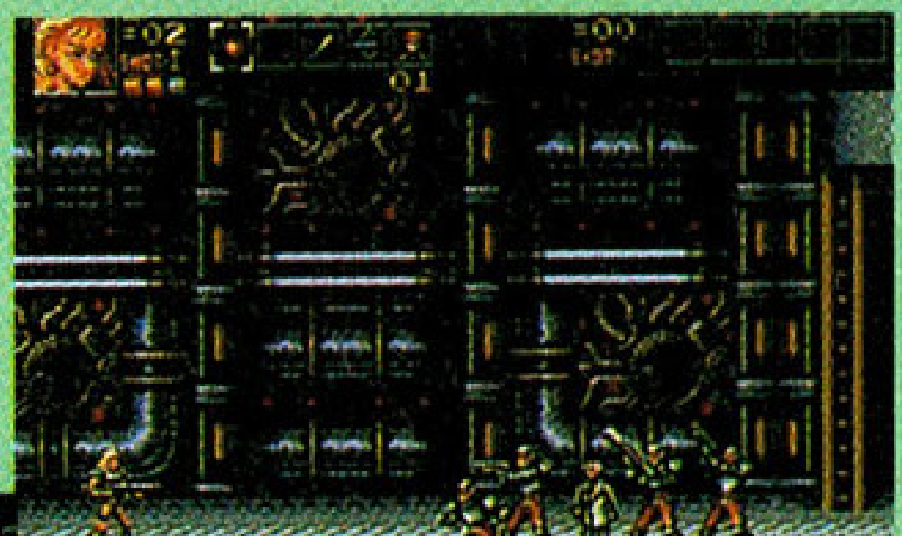
追撃してくる敵を、自滅に追い込む攻撃をせよ。

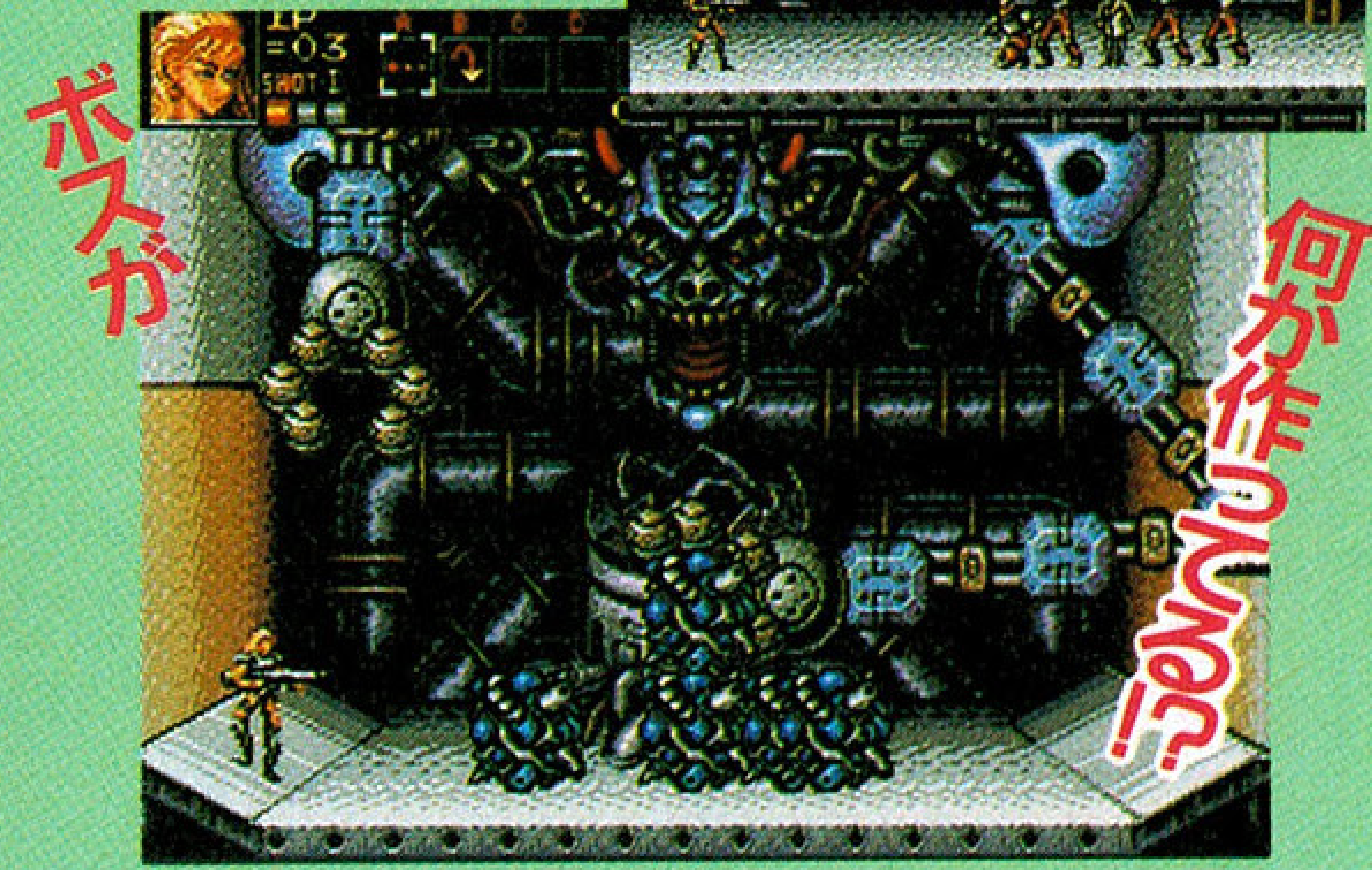


バリバリの空中戦だぜ!!

空中でも、敵の追撃が激しい。とにかく撃つしかねぇ！


今度は飛行大魔人ワンダーバードが相手だ。すげー名前……。

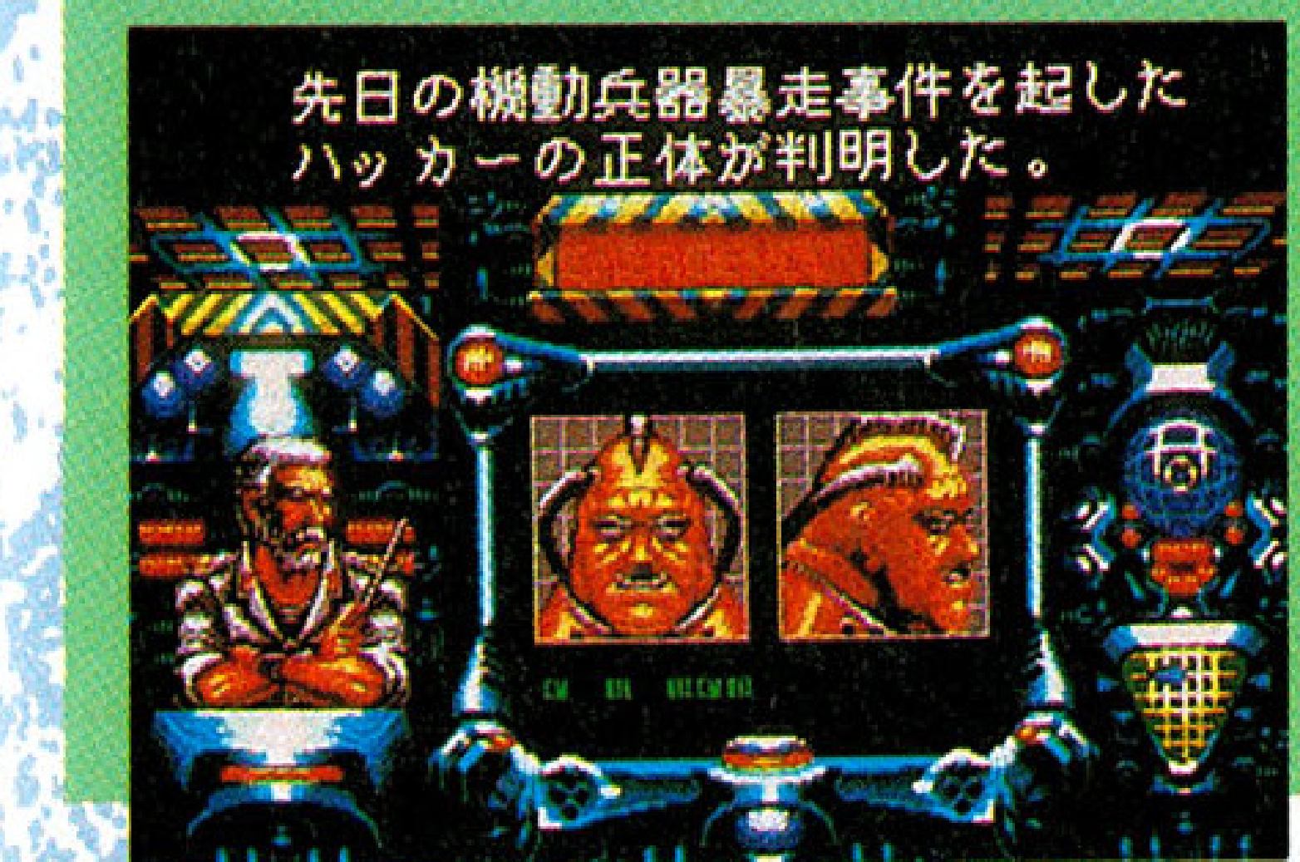

博士を無事救出。しかしエイリアン細胞が！



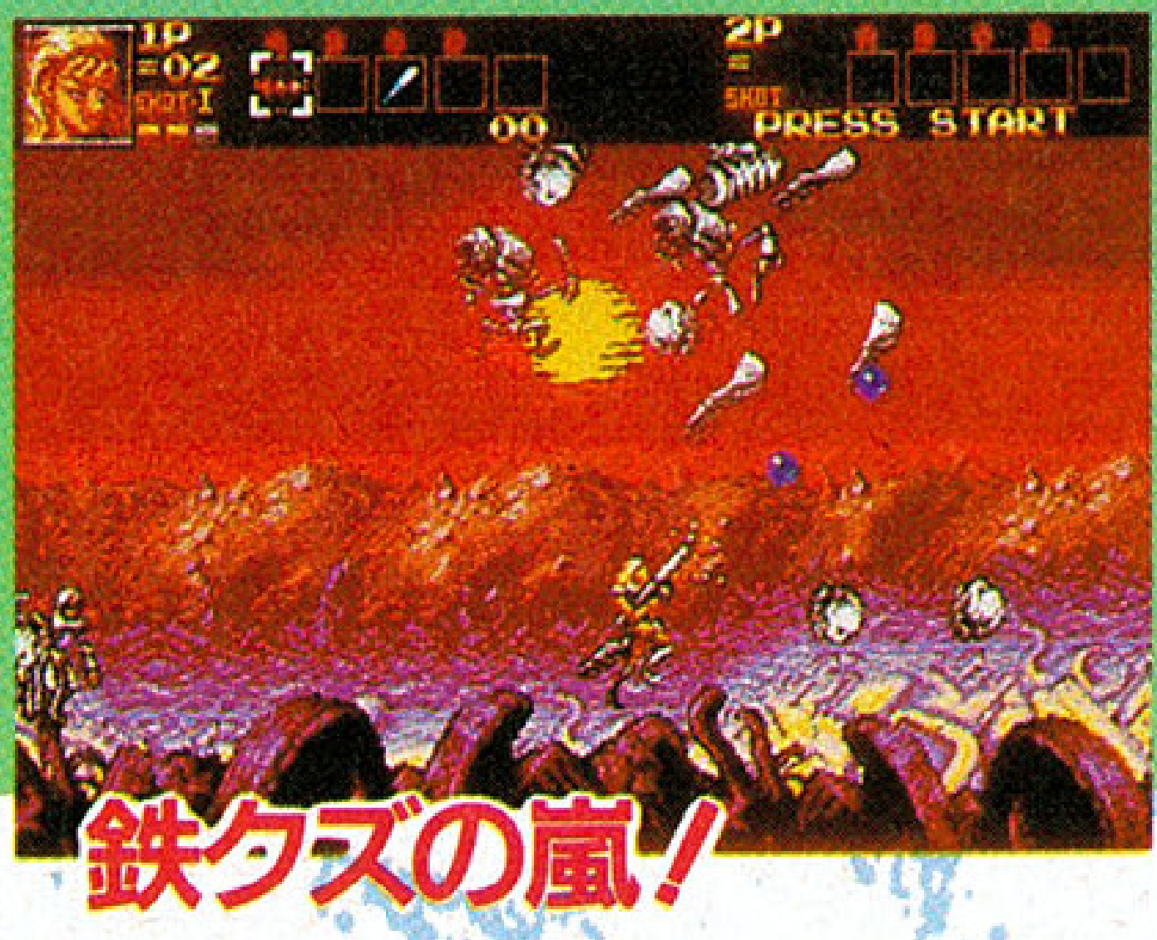
STAGE 4 JUNK YARD

狂気のハッカーノイマン・カスケード逮捕のためスクラップの山へ向かえ！

この事件の容疑者、ハッカーのノイマン・カスケードのアジトを襲撃するぞ。ヤツのアジトは、スクラップ置き場の地下にある。スクラップの山から突然敵が飛び出したりするので、不意を突かれるなよ。

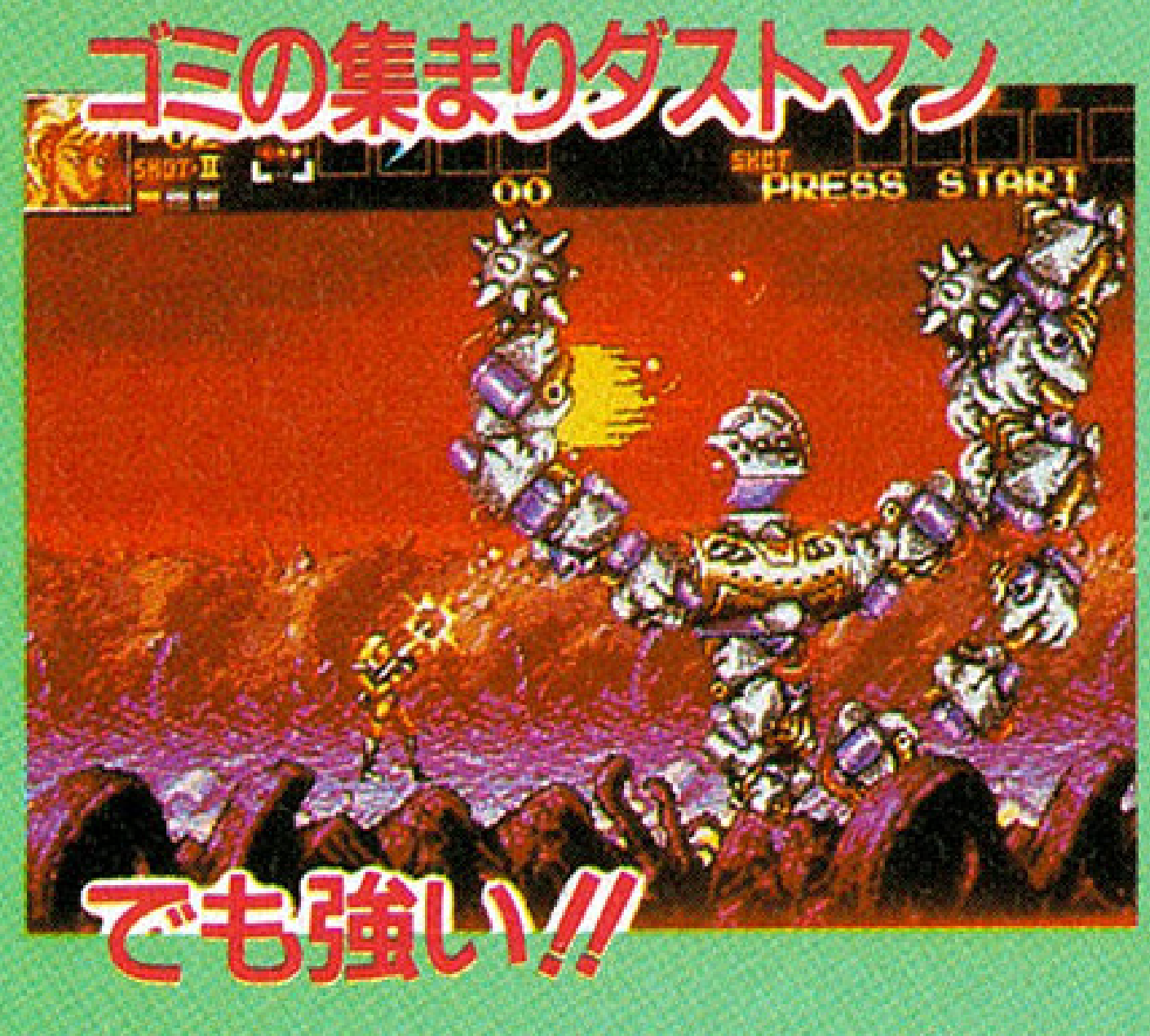

先日の機動兵器暴走事件を起した
ハッカーの正体が判明した。

ノイマン・カスケード。重度の麻薬中毒者で、天才ハッカーでもある。

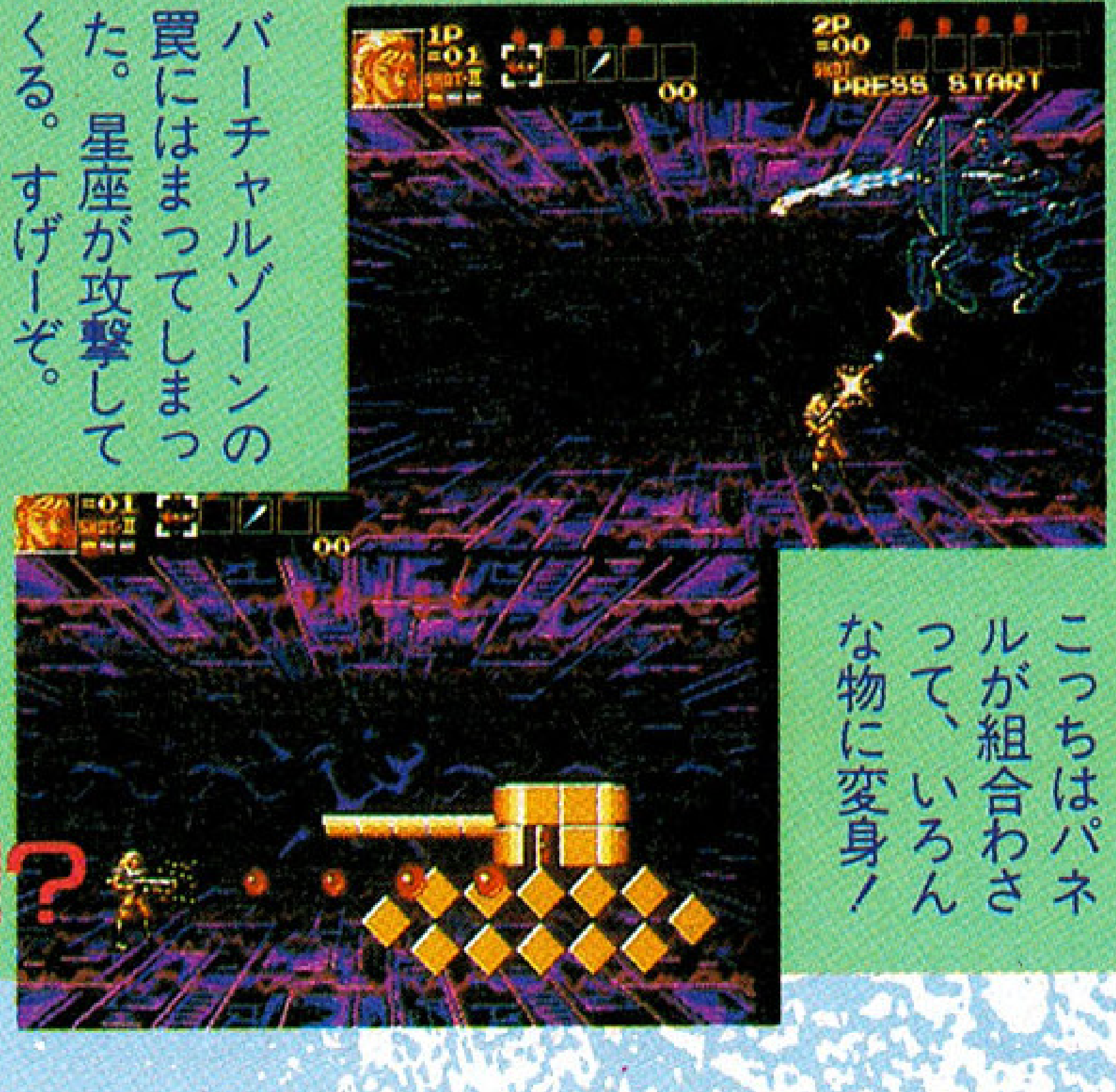


スクラップから敵が飛び出す！ どれがスクラップでどれが敵なんだ!?

クズ野郎と思ってナメていると、手痛い反撃が来る！



バーチャルゾーンの罠にはまってしまった。星座が攻撃してくる。すげーぞ。



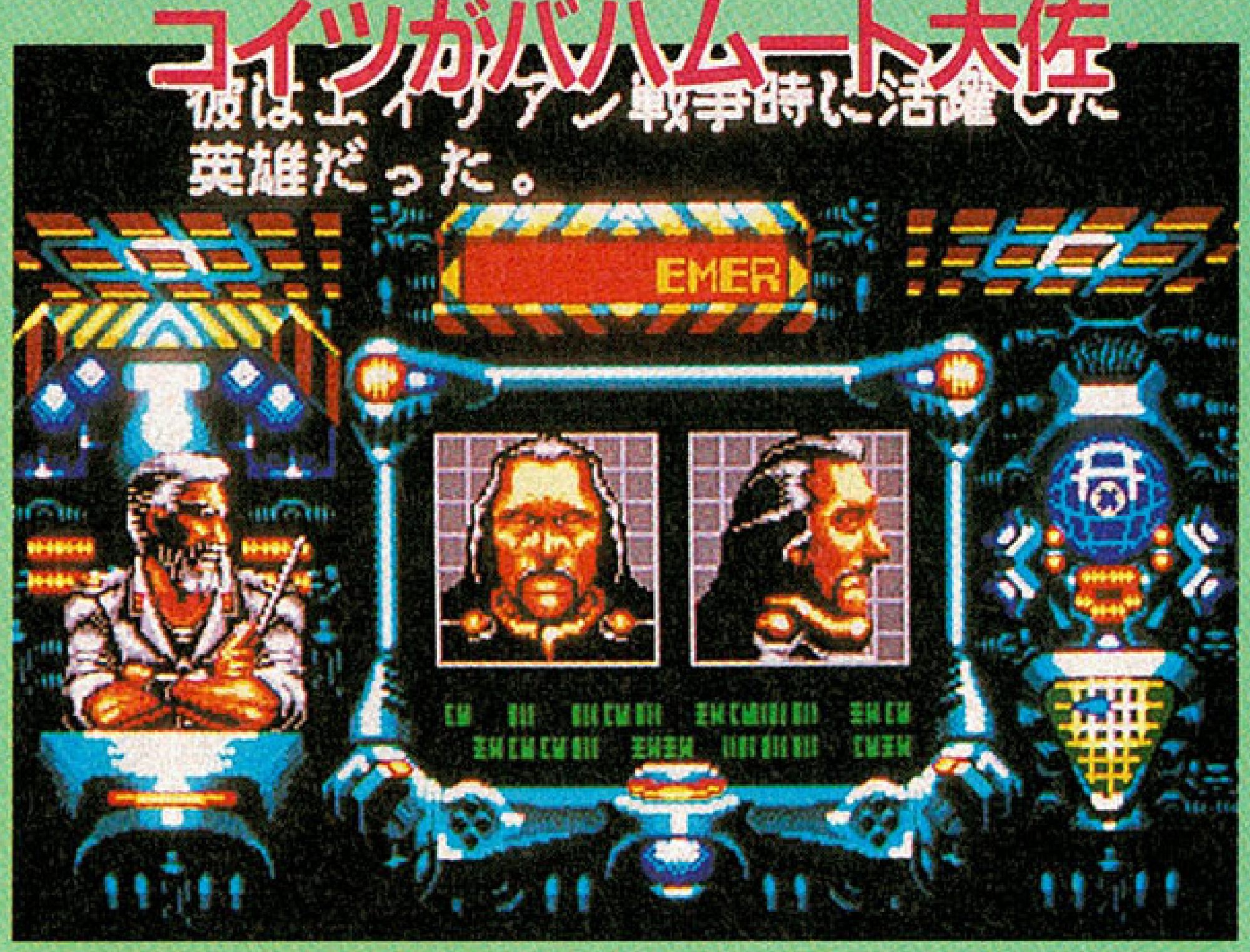
こっちはパネルが組合わさって、いろんな物に変身！

いよいよ中盤!!気を引き締めて戦うべし!

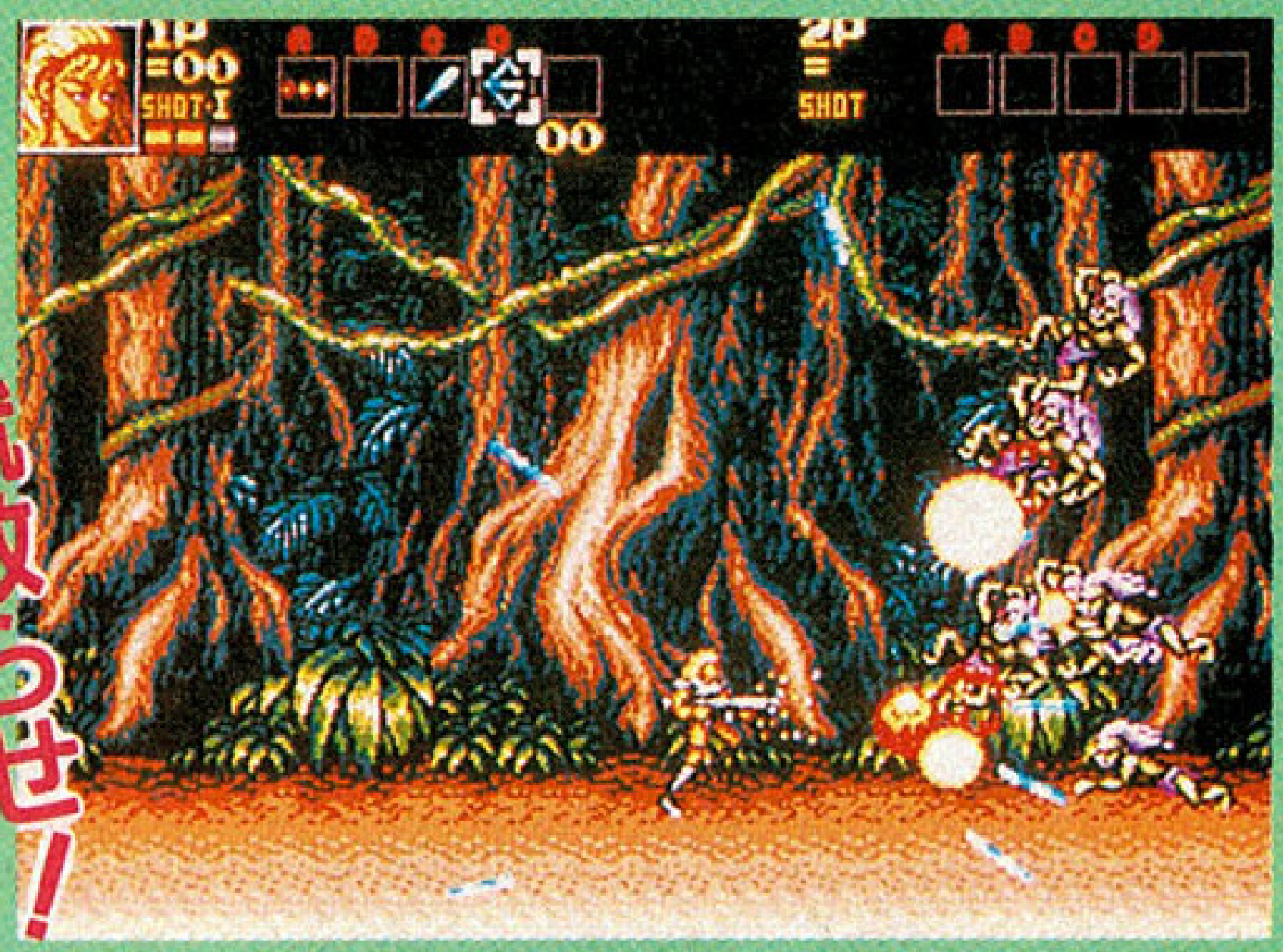
STAGE 5 JUNGLE

生態実験を繰り返す黒幕バハムート大佐の基地潜入のため、ジャングルを走れ!

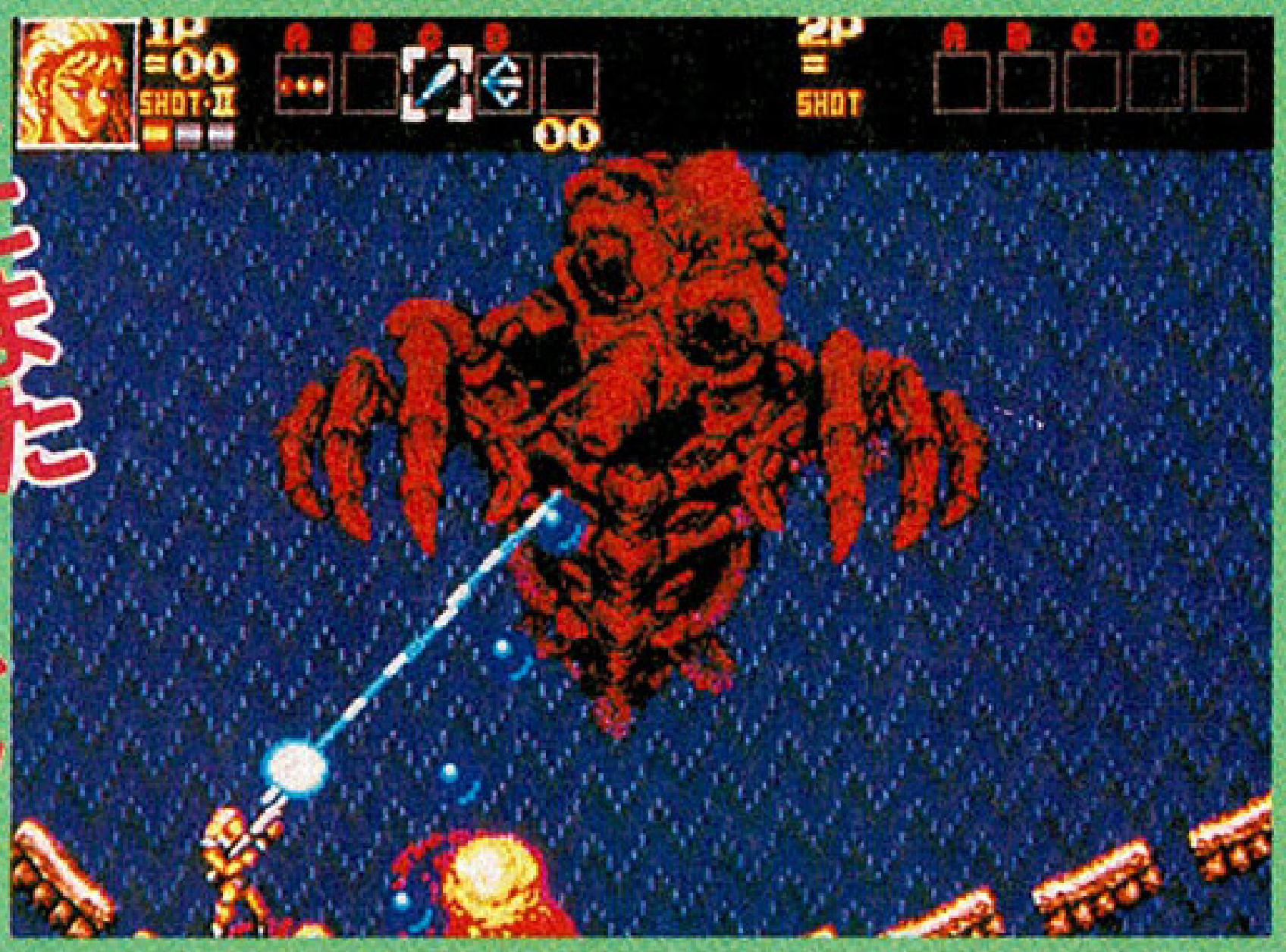
ノイマン・カスケードの自白により、黒幕の正体が確認された。そいつの名は、バハムート大佐。２年前から姿を消していたが、ヤツが裏で糸を引いていたのだ。はたして その目的は!? 秘密基地があるジャングルへ向かって真相を究明するしかないようだ。行け!


コイツがバハムート大佐
彼はエイリアン戦争時に活躍した英雄だった。
EMER

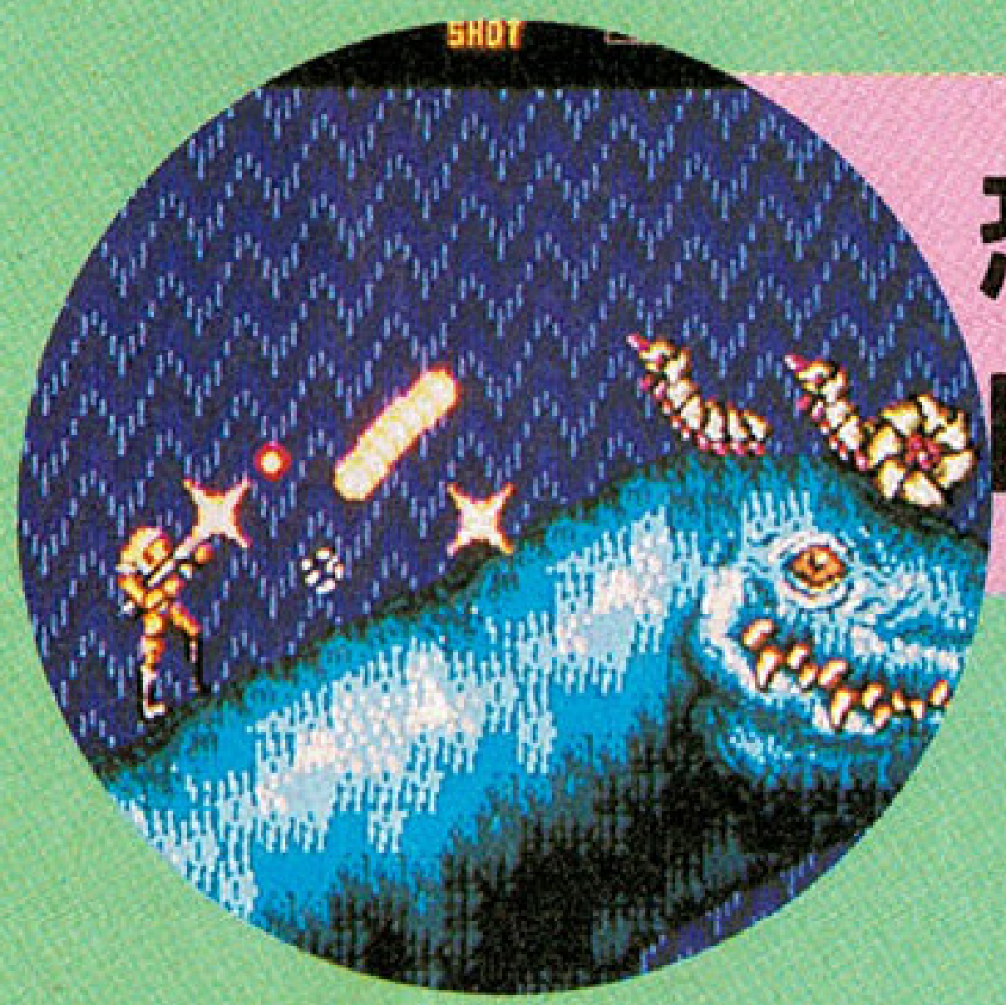
２年前に軍事クーデターを画策するも、失敗し、以後消息不明。その男が、この事件の黒幕だったなんて!



謎の原住民なのか、それともバイオ生物なのか。次から次へと際限なく湧いて来るぞ。邪魔だぁ!

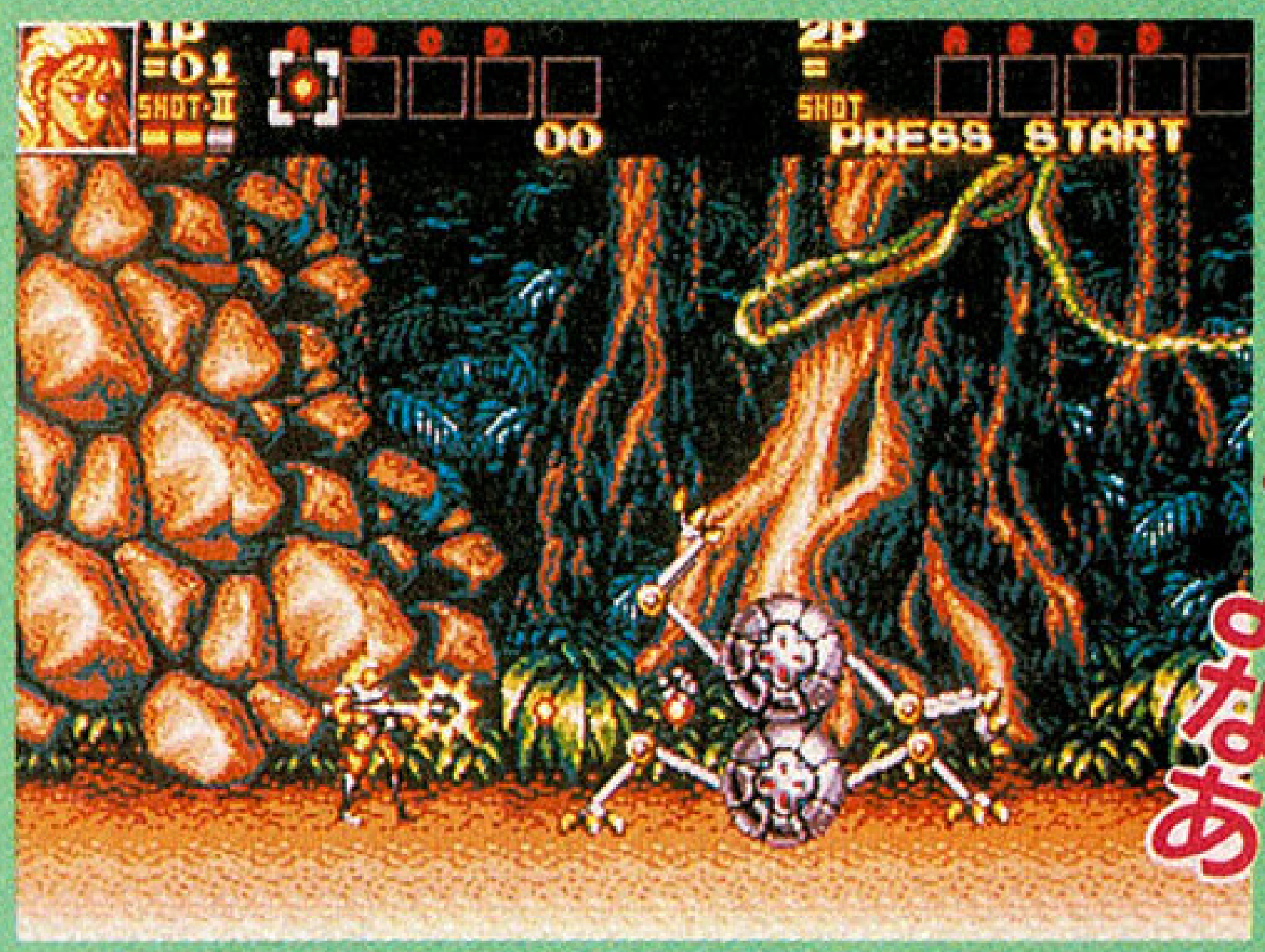

またまたデカイやつが!

滝の向こうから出現するミヤオカツパー。手で足場を持ち上げるのだ。口からも激しいショットが!



恐竜の上で白熱バトル

ジャングルには、なぜか恐竜が! 目玉をキョロキョロしてリアルだぞ。うぁ、こっち見るなぁ!



中ボスのエビルスノーマン。ウニウニ動く手足がキュートだが、攻撃はハード。踊りがウマいマツだ。

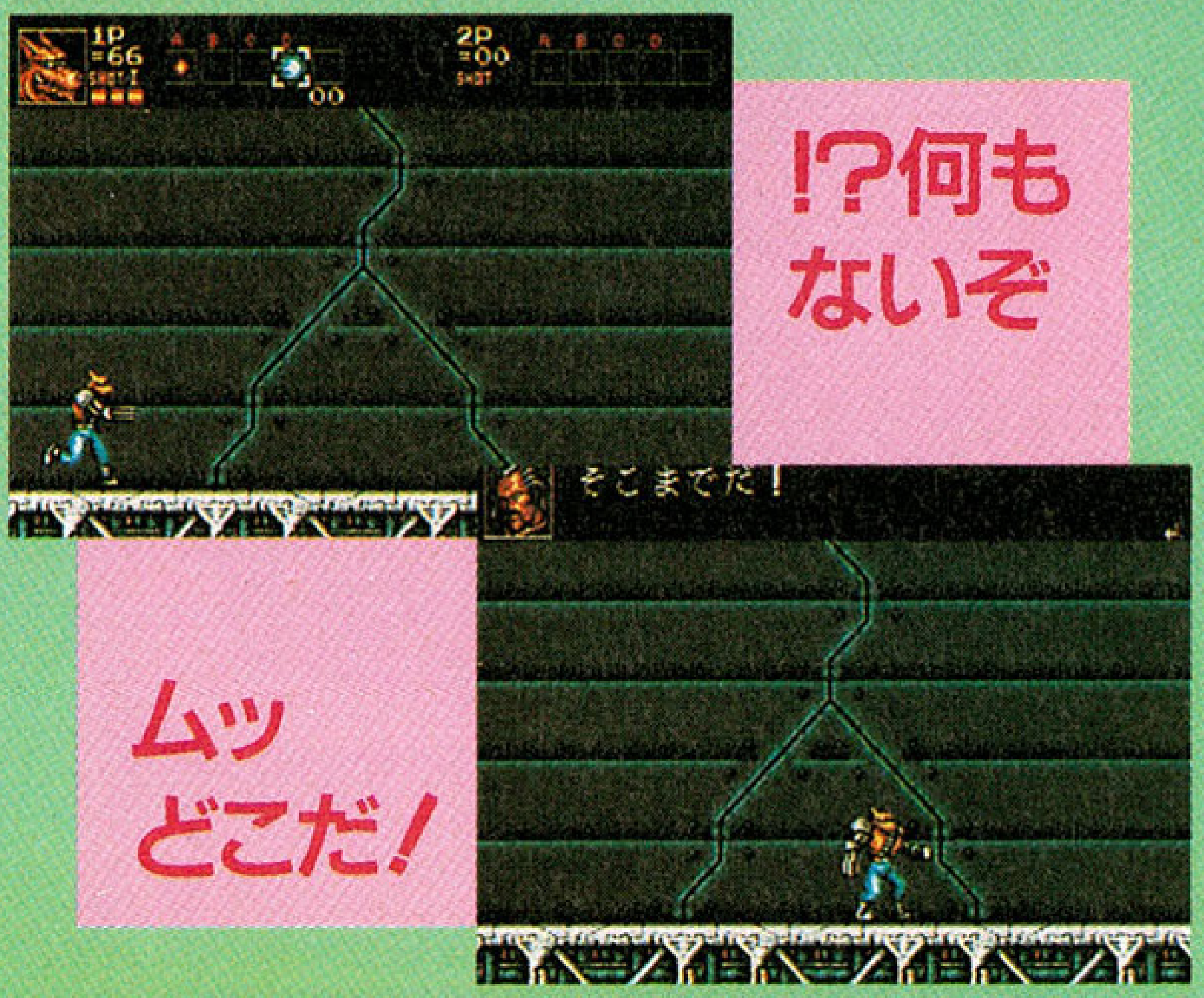
デッドアイ・ジョー再び……!?

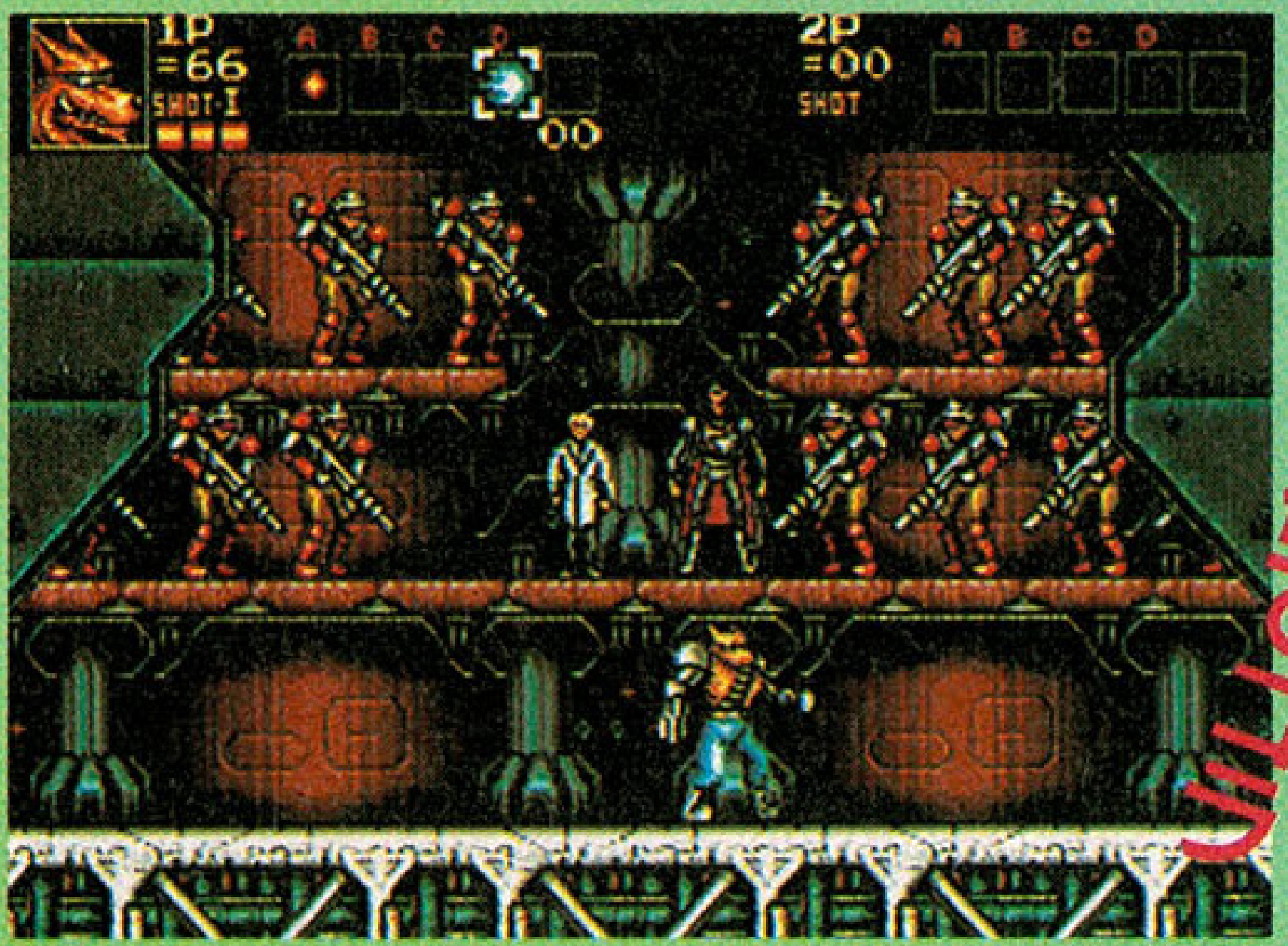
このステージの最後で、ステージ１の分岐の結果が出る。それはどんなことかと言うと……まだ秘密なのだ。結構カッコイイとだけは言っておく。ムヒヒ。

STAGE 6 TRAP

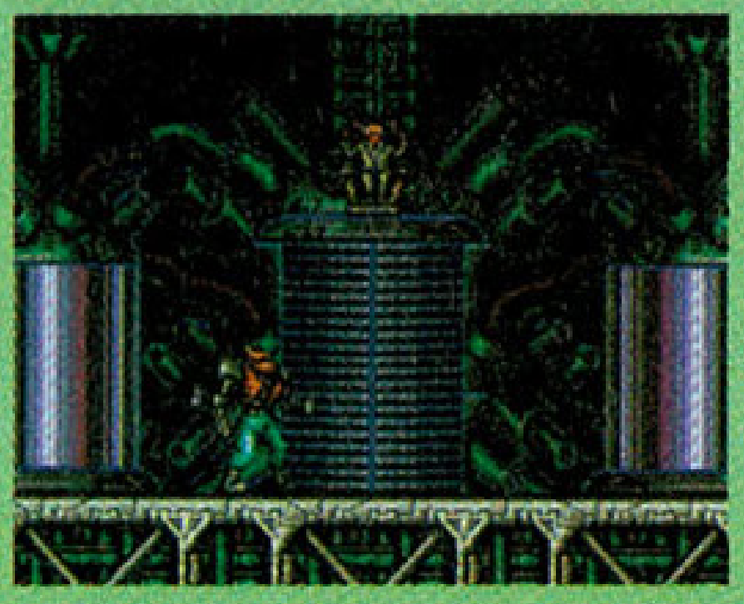
バハムート大佐を追いつめる魂斗羅戦士 しかし最大のピンチが迫る!

ジャングルの秘密基地に着くも、それは罠だった! 手も足も出ない状態で、２つの選択を求められる魂斗羅。これが分岐になっているのだ。どっちに決めるかは、君しだい。それでは この先がどうなっているのか、ちょっとだけ見せてしまおう。

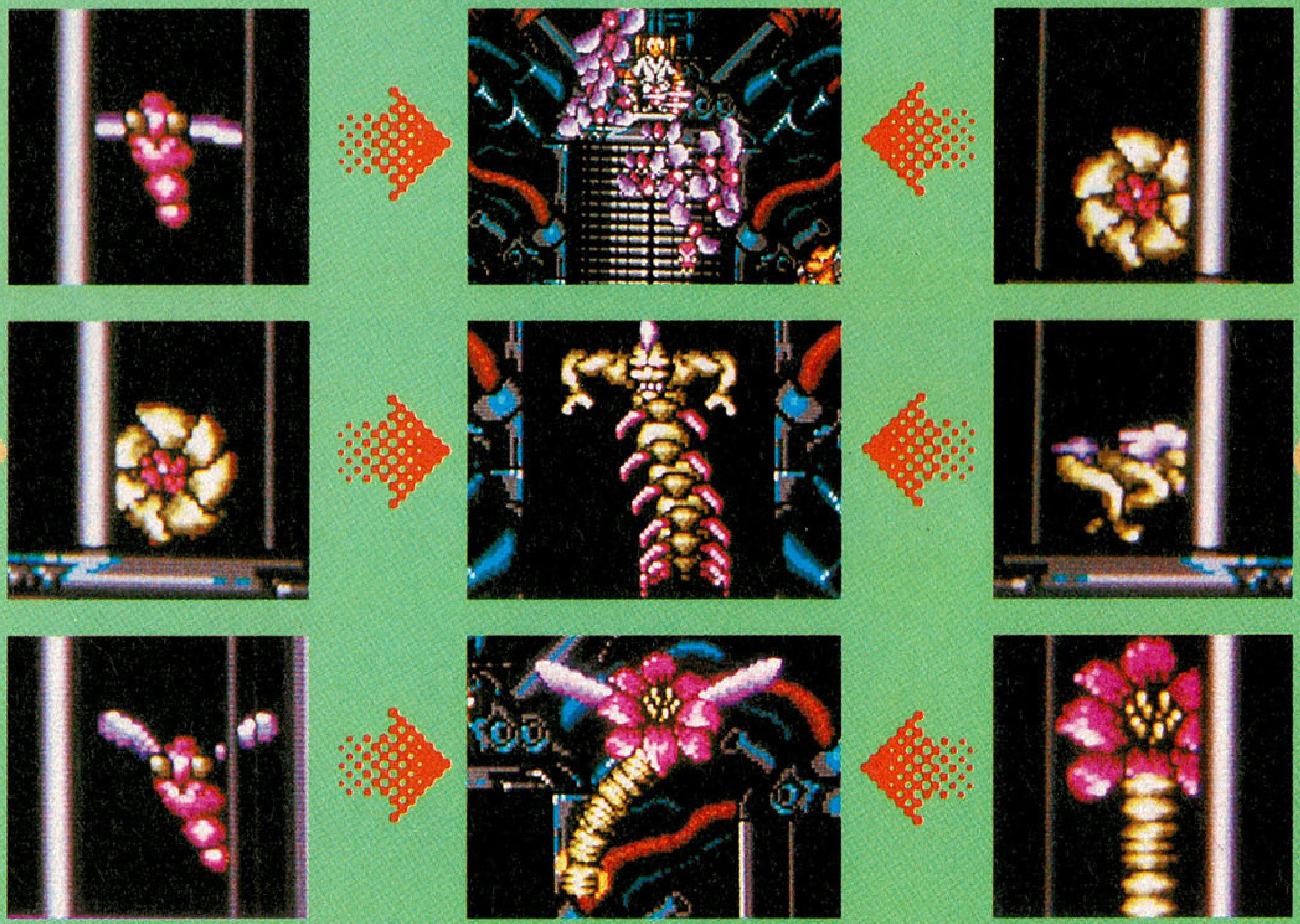

!?何もないぞ
そこまでだ!
ムッどこだ!



基地に着くも、もぬけのカラ。と思いきや、大量の兵士と共に大佐が! 隣にはマンドレイク博士もいる!



博士の作ったモンスタージェネシスマシンから、見たこともない敵が!


博士のバイオモンスターズを倒すんだ!
まだまだ合体する

開発者さんからひとこと

開発者の命削り度40%増（当社比）のこのゲーム、エンディングはズバリ６種類だ。さらに使っていたキャラクターや２人同時プレイなどの条件によって、それぞれ少しずつ違いがあるんだぜ。全部見るまで遊び倒してくれ! （おおあじ）

魂斗羅 ザ ハードコア

ステージマップ&スタッフコメントで魂斗羅ワールドに浸れ！

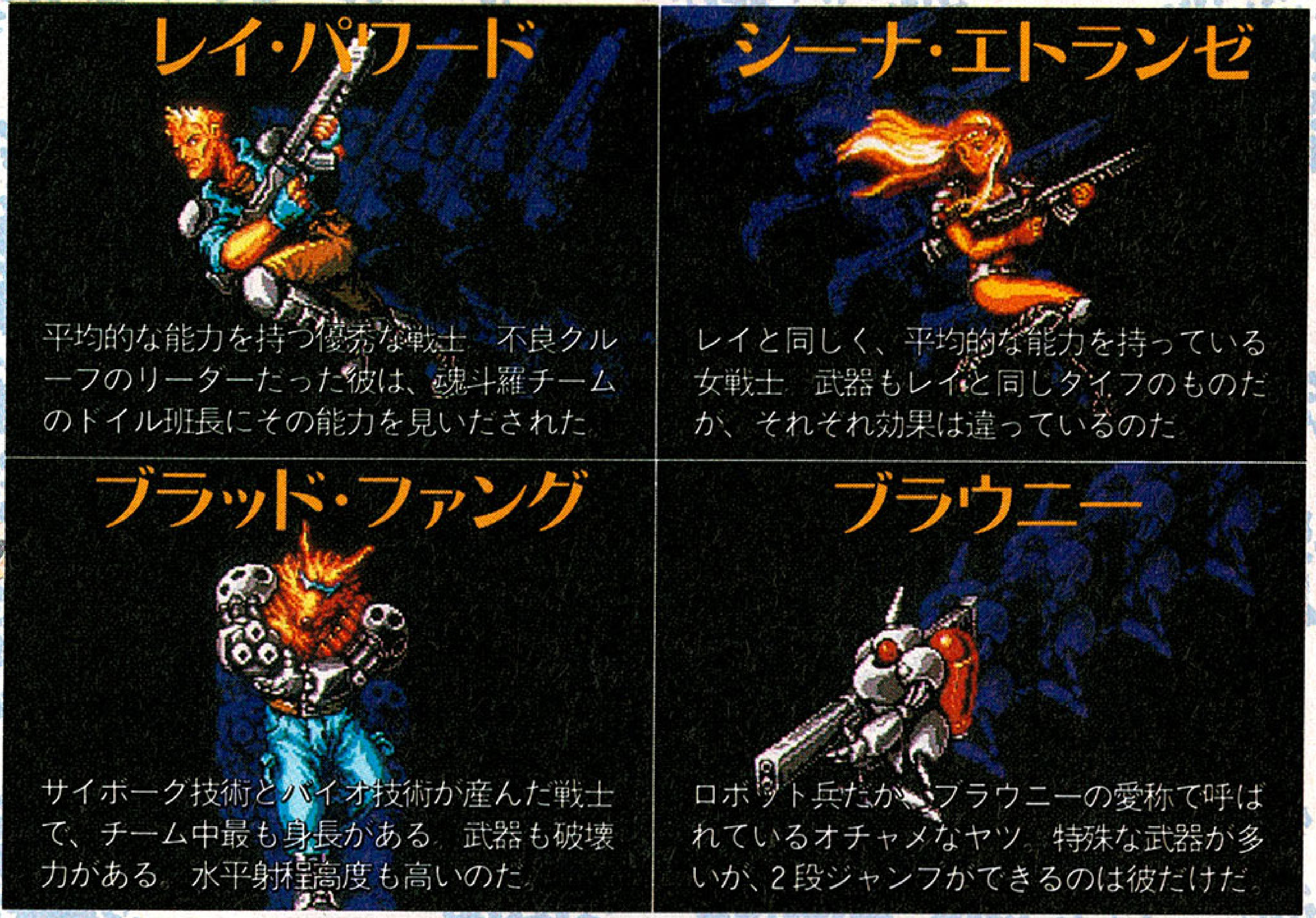
完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- ●コナミ
- ●9月15日発売
- ●9,000円
- ●ACT
- ●16M

魂斗羅
ザ ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

個性豊かなキャラクターが新たな魂斗羅伝説を築く！

激しいアクションと目まぐるしく変化する展開がこのシリーズの特徴だけど、それに加えて4人の個性的な主人公が登場しているのが「魂斗羅　ザ　ハードコア」の見どころだ。しかも、豊富なステージ分岐により進むステージもことごとく変化してゆく。まさに魂斗羅シリーズきっての大モノ。もちろん、2人同時で遊べるので、爽快感もひとしおだぞ。今回は、それぞれの分岐に沿ってラスト前までイッキに紹介する。おっと、その前にまず、主人公キャラの特性を知っておこう。それぞれ4人のキャラは4つの武器を装備でき、画面中の敵を一掃できるボムもある。武器は360°射撃可能だ。また、しゃがんだ状態からジャンプボタンを押すことで攻撃判定があって、しかも無敵のスライディングができるようになっている。射撃方法も、撃ちながら動けるショットIと、撃っているあいだは止まっているショットIIがゲーム中いつでも切り替え可能だ。



レイ・パワード

平均的な能力を持つ優秀な戦士。不良クルーフのリーダーだった彼は、魂斗羅チームのドイル班長にその能力を見いだされた。

シーナ・エトランゼ

レイと同しく、平均的な能力を持っている女戦士。武器もレイと同しタイフのものだが、それぞれ効果は違っているのだ。

ブラッド・ファング

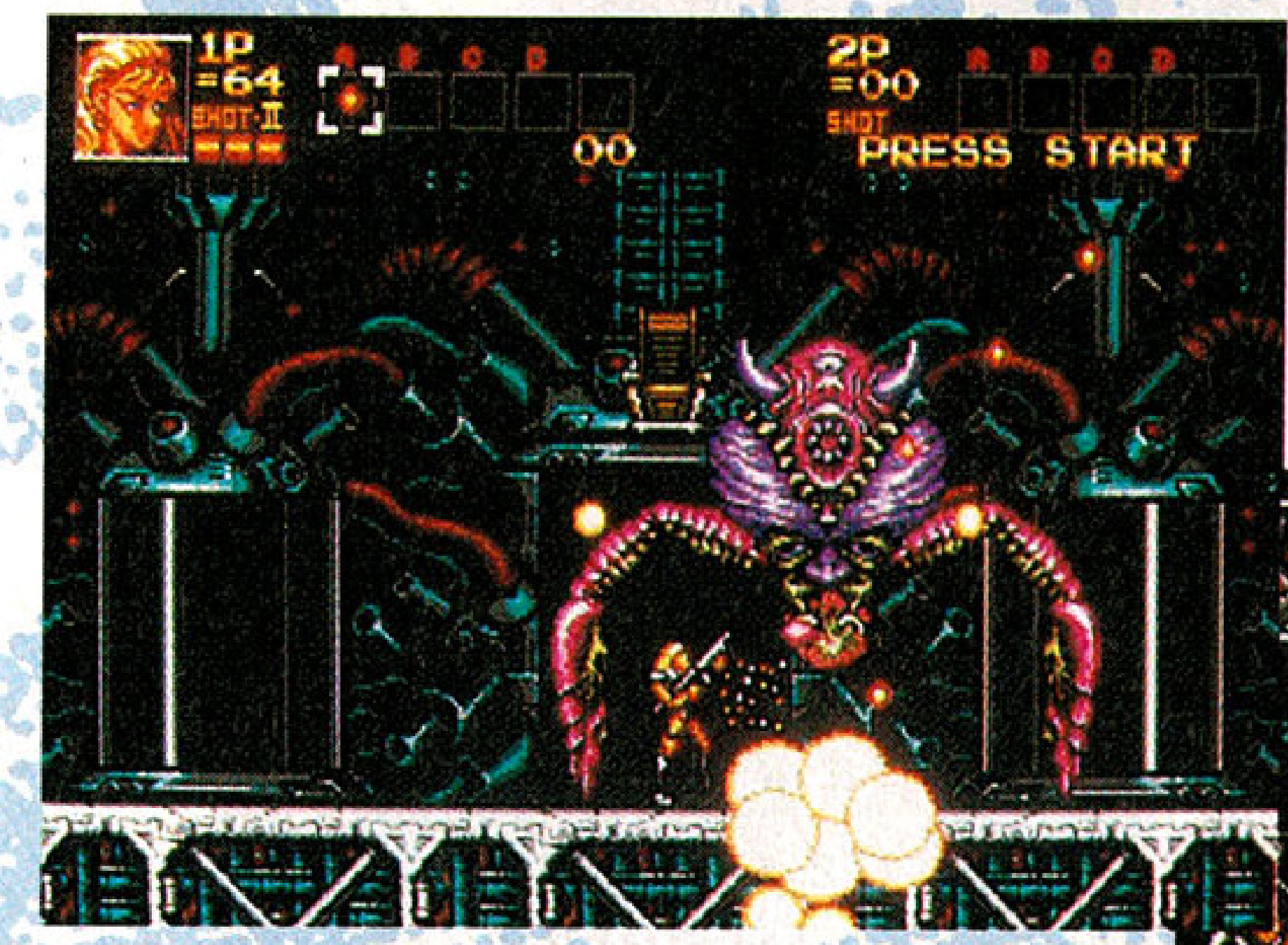
サイボーク技術とバイオ技術が産んだ戦士で、チーム中最も身長がある。武器も破壊力がある。水平射程高度も高いのだ。

ブラウニー

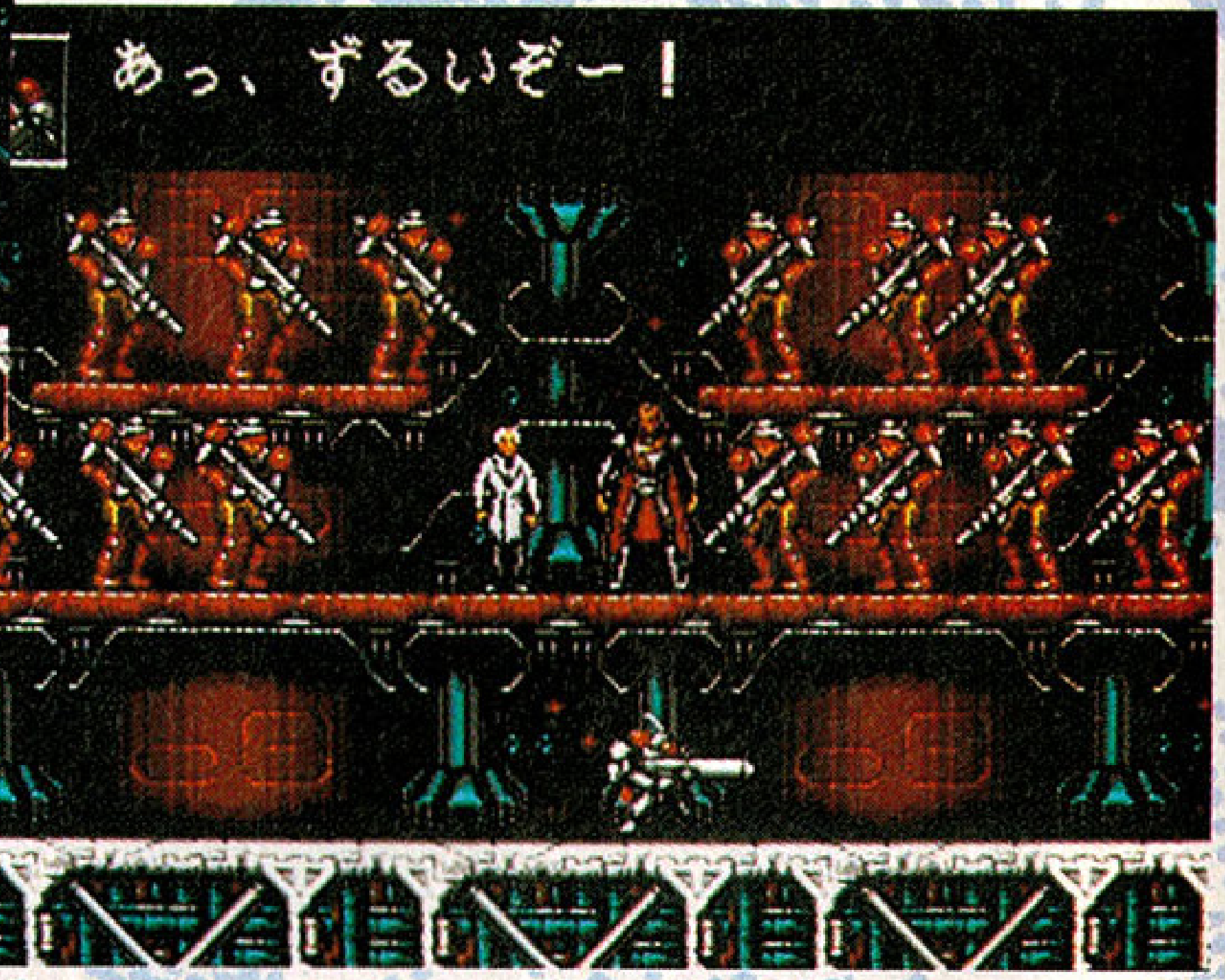
ロボット兵だが、ブラウニーの愛称で呼ばれているオチャメなヤツ。特殊な武器が多いが、2段ジャンフができるのは彼だけだ。

ルート分岐により予想もしない展開が魂斗羅戦士を待つ！

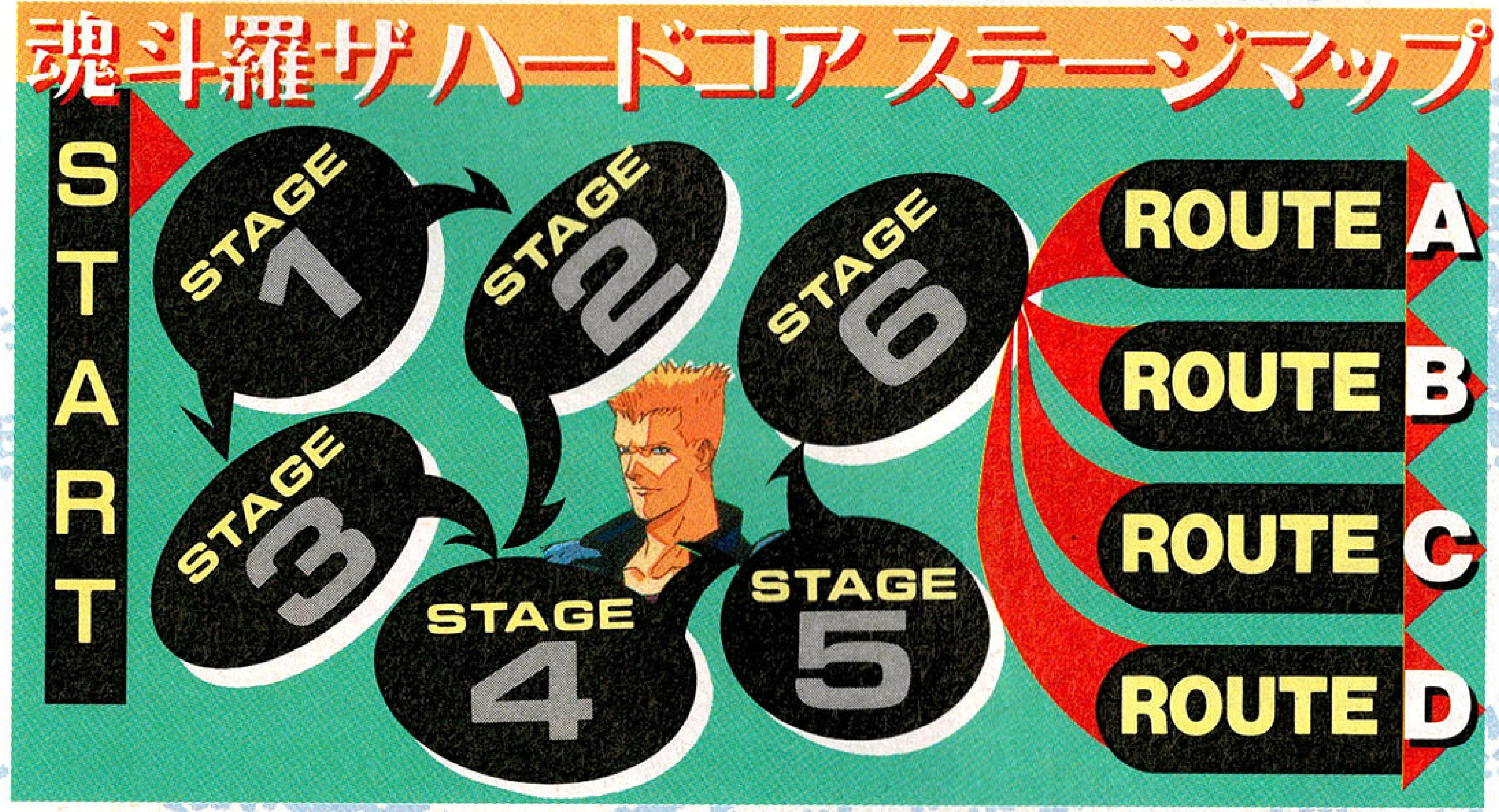
ステージの分岐は、下のマップどおり。ステージ6までは分岐が1つだけらしい（?）けど、その分岐が後半ステージの4つのルートに影響してくるのだ。このままだとエンディングは4つのように思えるが、実は6つ用意されている。ちょーっと意味深だよね。


1P =64
SHOT·II
00
2P =00
SHOT
PRESS START

撃って撃って突き進む、それが魂斗羅だぜ。メガドラ版では、その爽快感＋4人の個性的なキャラも魅力。2Pで友達と遊ぶことをオススメする。1Pとは違う部分も多いぞ！



はたして6ステージ以降の4ルートとは…!?これを読めば、魂斗羅のすべてがわかるかもしれないぞ。キャラによってセリフも違うし、それを見るだけでも繰り返して遊べるはずだ。セリフが笑えて面白いのは、ブラウニーだ。コイツまじめにやっとんのかって感じ。


魂斗羅ザ ハードコア ステージマップ
START
STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
STAGE 4
STAGE 5
STAGE 6
ROUTE A
ROUTE B
ROUTE C
ROUTE D

わかったか？ さあ行くぞ！ みんなキャラの特徴やゲームの流れは確認できたか!?　それでは、次はいよいよ6ステージ＋その後の分岐をルート別紹介だ!!

開発者の命削り度40%増　ここを見てくれ!!　from OH！味

「始めると最初は楽しいが後半はすごくキツイ」と、電源を入れることに気分的な負担を感じて、新しいソフトに走ってしまう。「気軽に何度でも遊べるゲーム」というのが、ありそうでないだろ？　この「ザ ハードコア」はそこを大事にしている。ルートごとのボリュームはコンパクトにし、そのぶん密度はギュウギュウだ。敵の使い回しもほとんどない。ヒュっとひっぱりだして遊んでもらえるだろう。

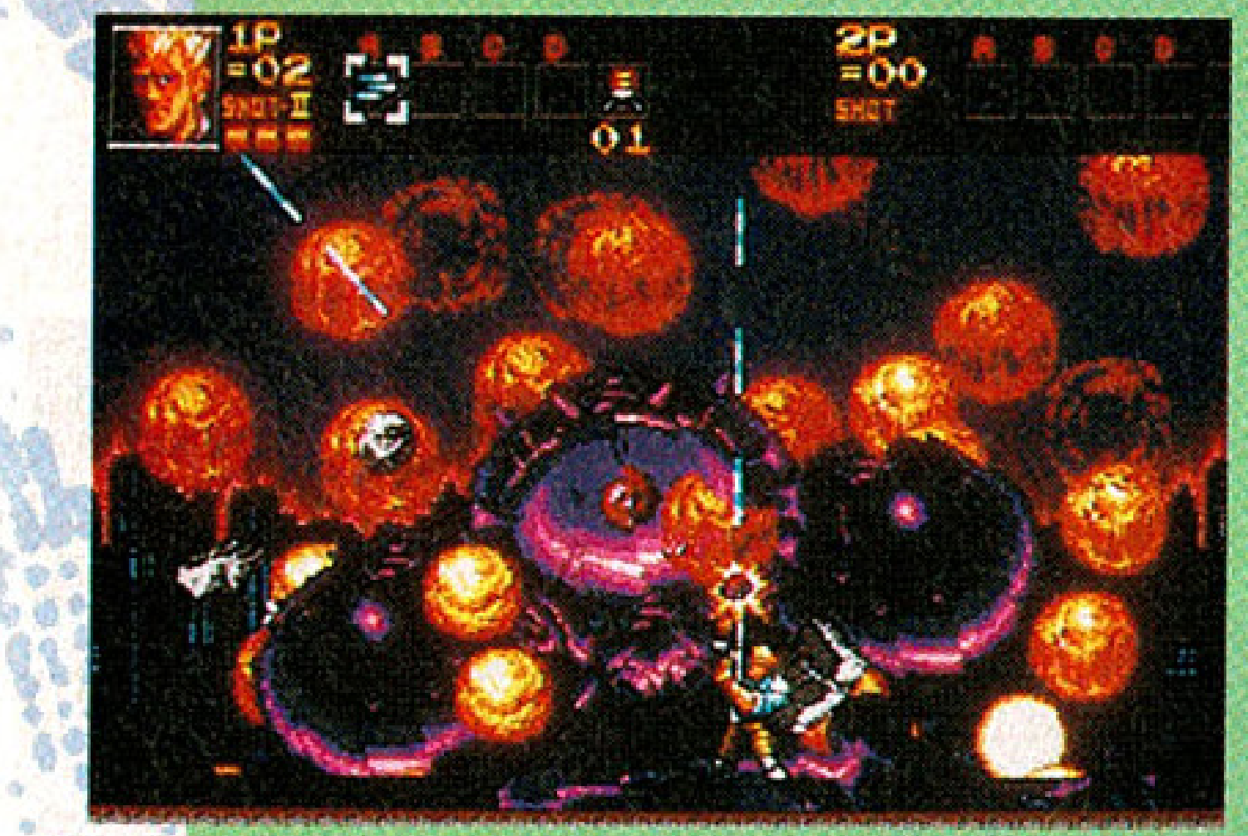
また、プレイヤーを変えれば、ちょっと違うイメージでゲームができる。特にセリフに注目してもらいたい。正統派でやりたい人はレイ・パワードを使えばこれまでの魂斗羅に近い硬派な雰囲気でプレイできるし、ブラウニーなんかを使うと「これ本当に魂斗羅かい」っていうおチャラけたムードで遊べる。それから、2Pでやった場合は少し駆け引きっぽいセリフもある。生真面目なレイとブラウニーの組み合わせだと、トンチンカンな面白さが楽しめるはずだ。

「魂斗羅スピリッツ」も手掛け、このシリーズに誰よりも思い入れを持つチームリーダーのOH！味氏。

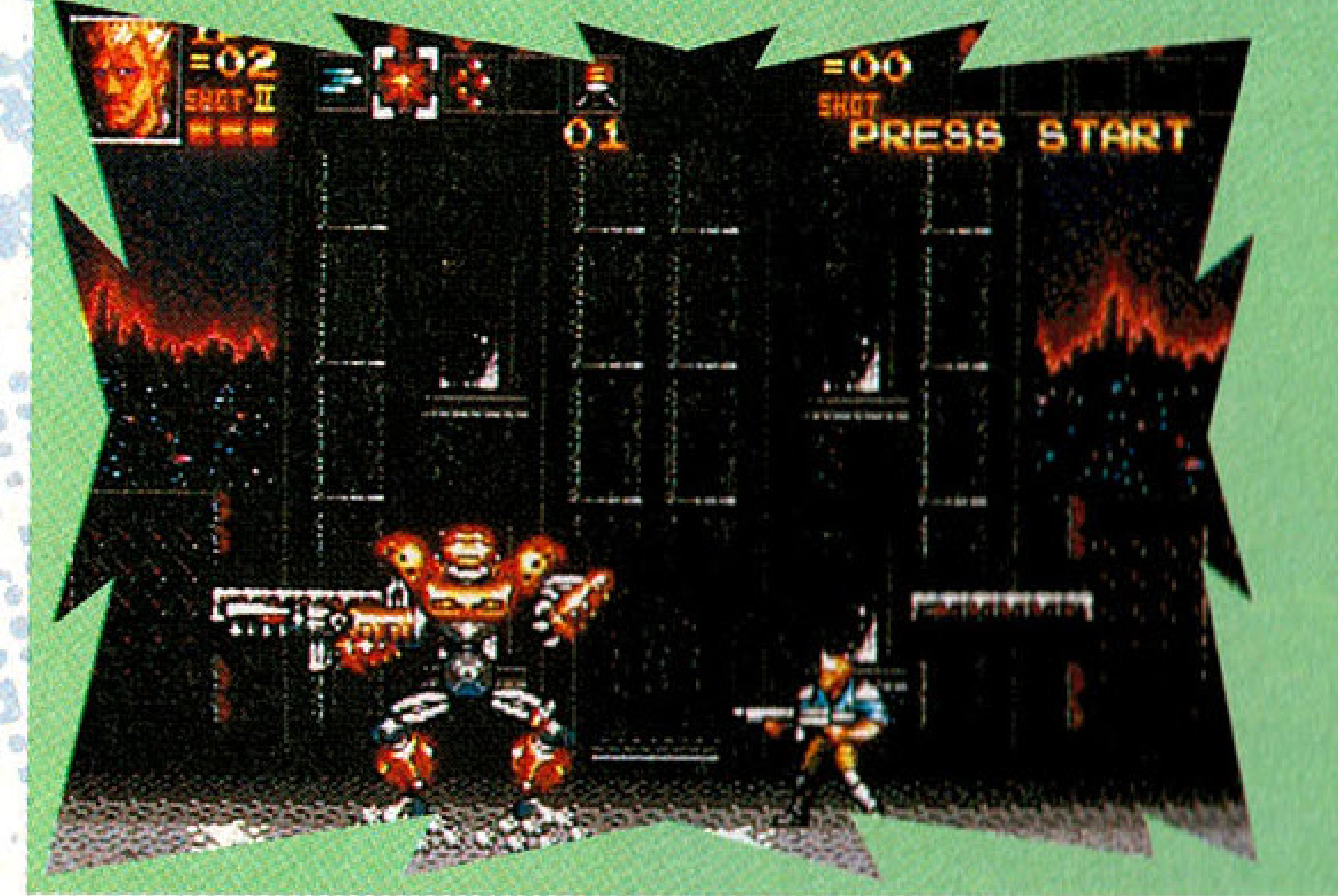
[redacted]

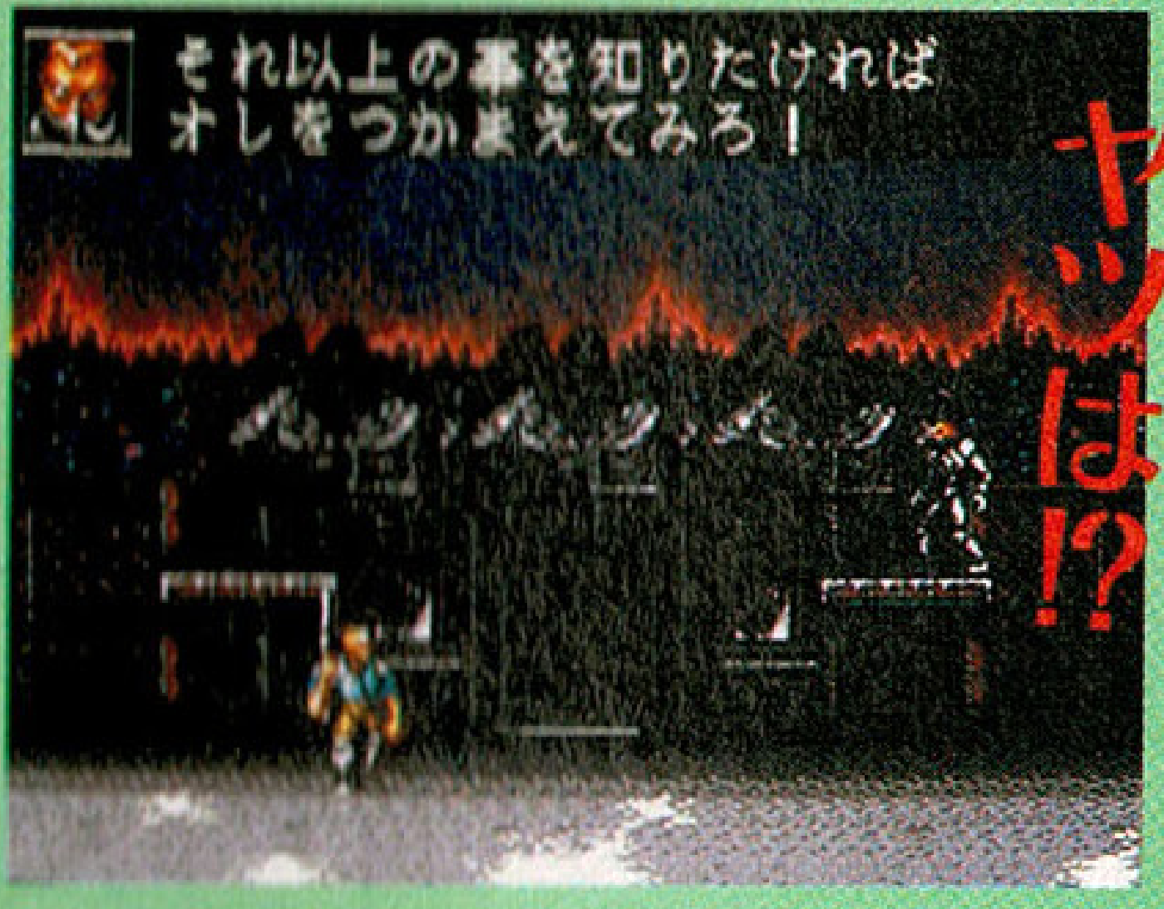
ステージ6までは序盤戦にしかすぎないが…

STAGE 1 CITY ライバル登場！



軍事コンピュータの反乱を鎮圧するため、出動する魂斗羅チーム。コンピュータに操られた無人機動兵器との激しい戦いの後、最後に待ちかまえていたのは有人の機動兵器「パワード忍者村雨」だった。それを倒した魂斗羅チームは、デッドアイ・ジョーという男を知ることになる。しかし、ヤツは逃亡した。





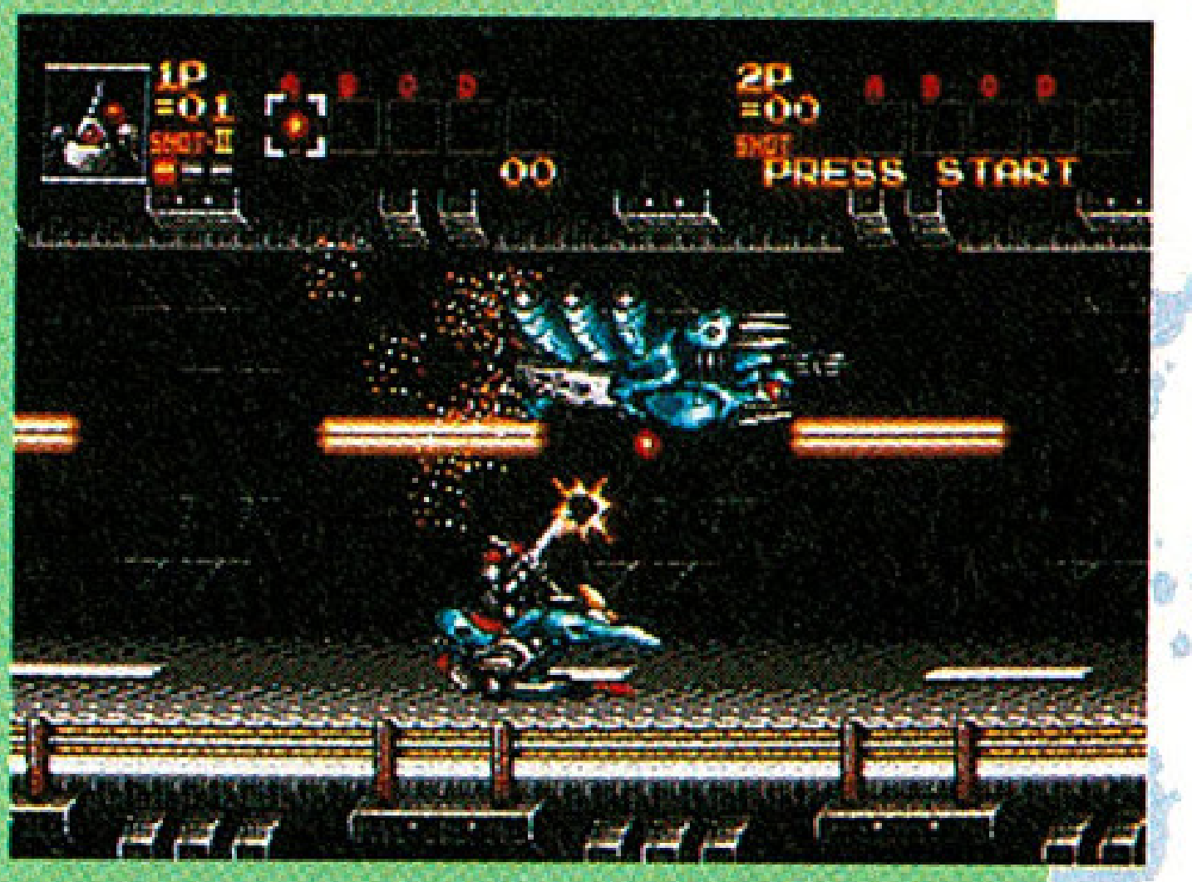
それ以上の事を知りたければ
オレをつかまえてみろ！

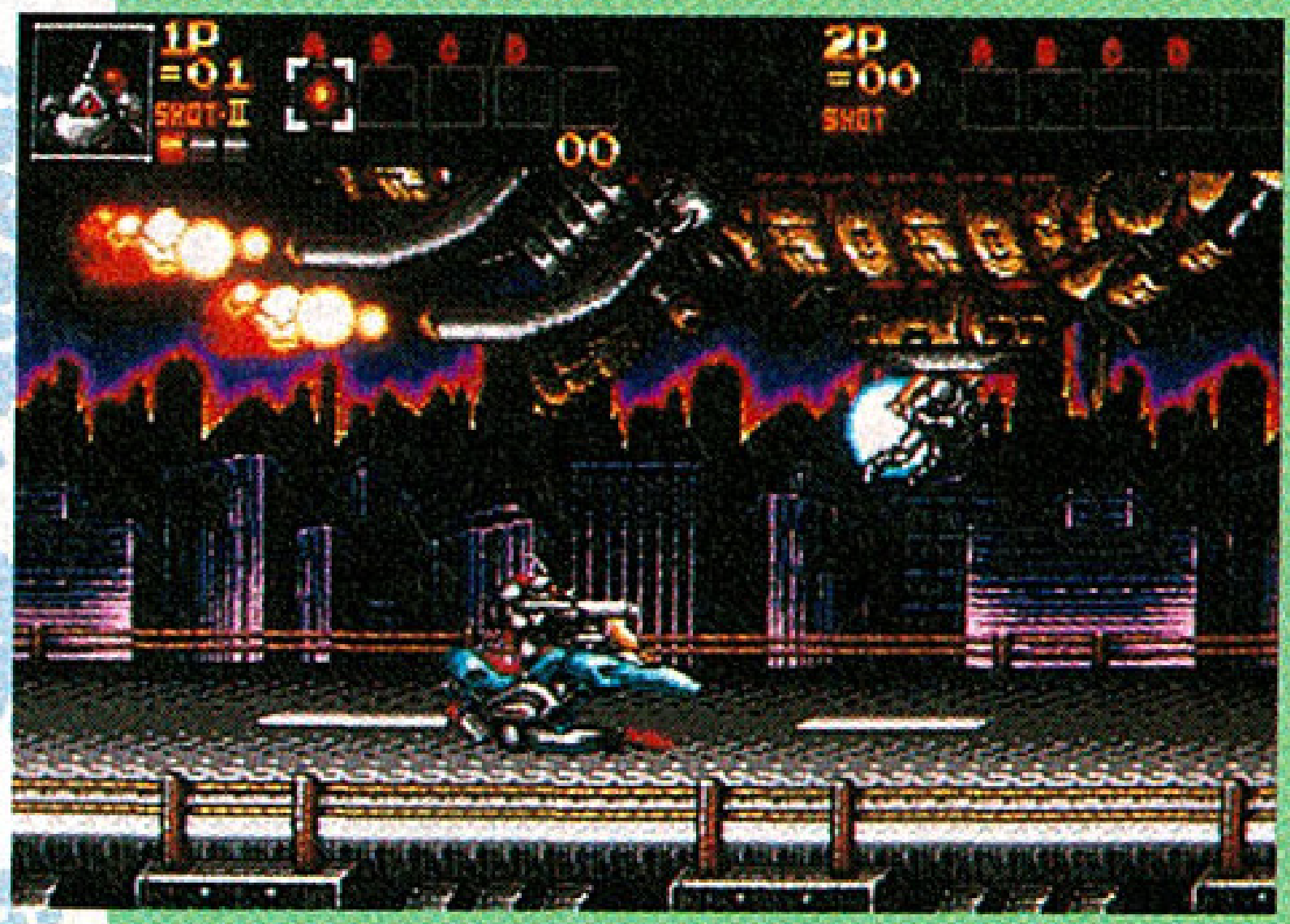
ヤツは!?

デッドアイジョーと名乗る謎の男が！

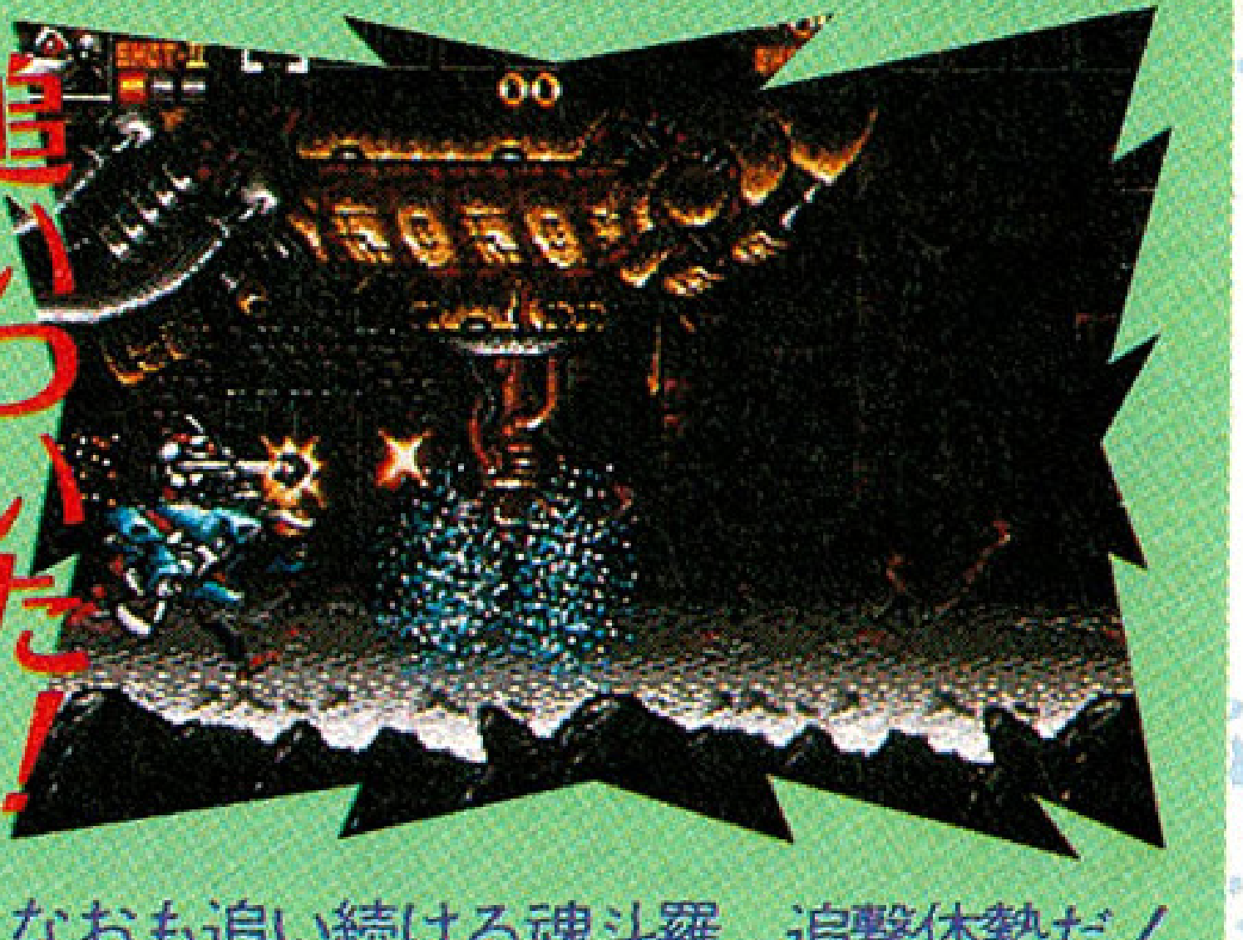
STAGE 2 HIGHWAY 高速バトルだ！

デッドアイ・ジョーを追跡し、ハイウェイまで到達した魂斗羅チームに、鎮圧した機動兵器の残存部隊が襲って来る。その攻撃を突破し、ついにジョーを追いつめるもののヤツは小型戦艦に逃げ込んだ。それさえも破壊した魂斗羅チームはジョーを捕獲したが、ヤツは自爆装置で爆死してしまったのだ!!





ジョーに追いついたものの、ヤツは小型戦艦に乗り込んだ!!

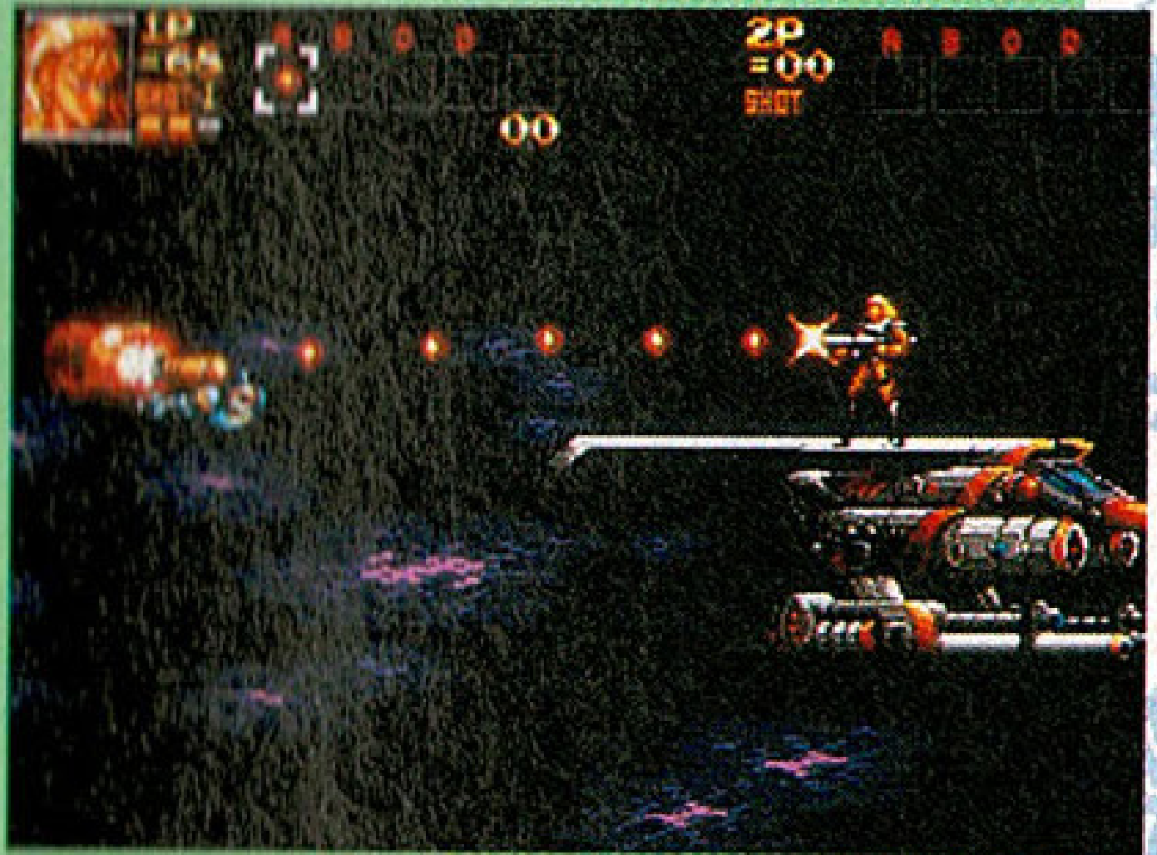


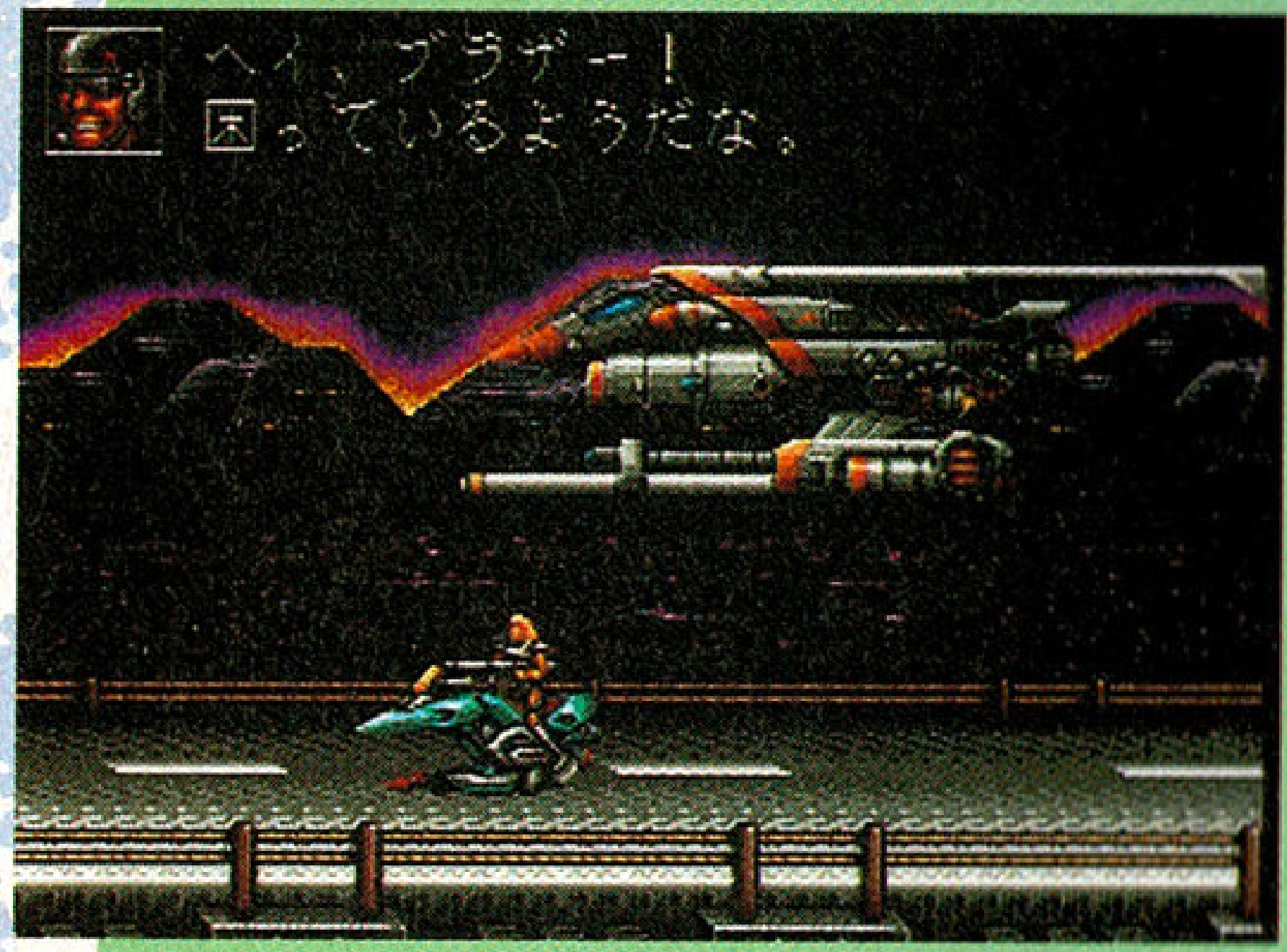
追いついた！

なおも追い続ける魂斗羅。追撃体勢だ！

STAGE 3 DOG FIGHT 跳べ！魂斗羅！

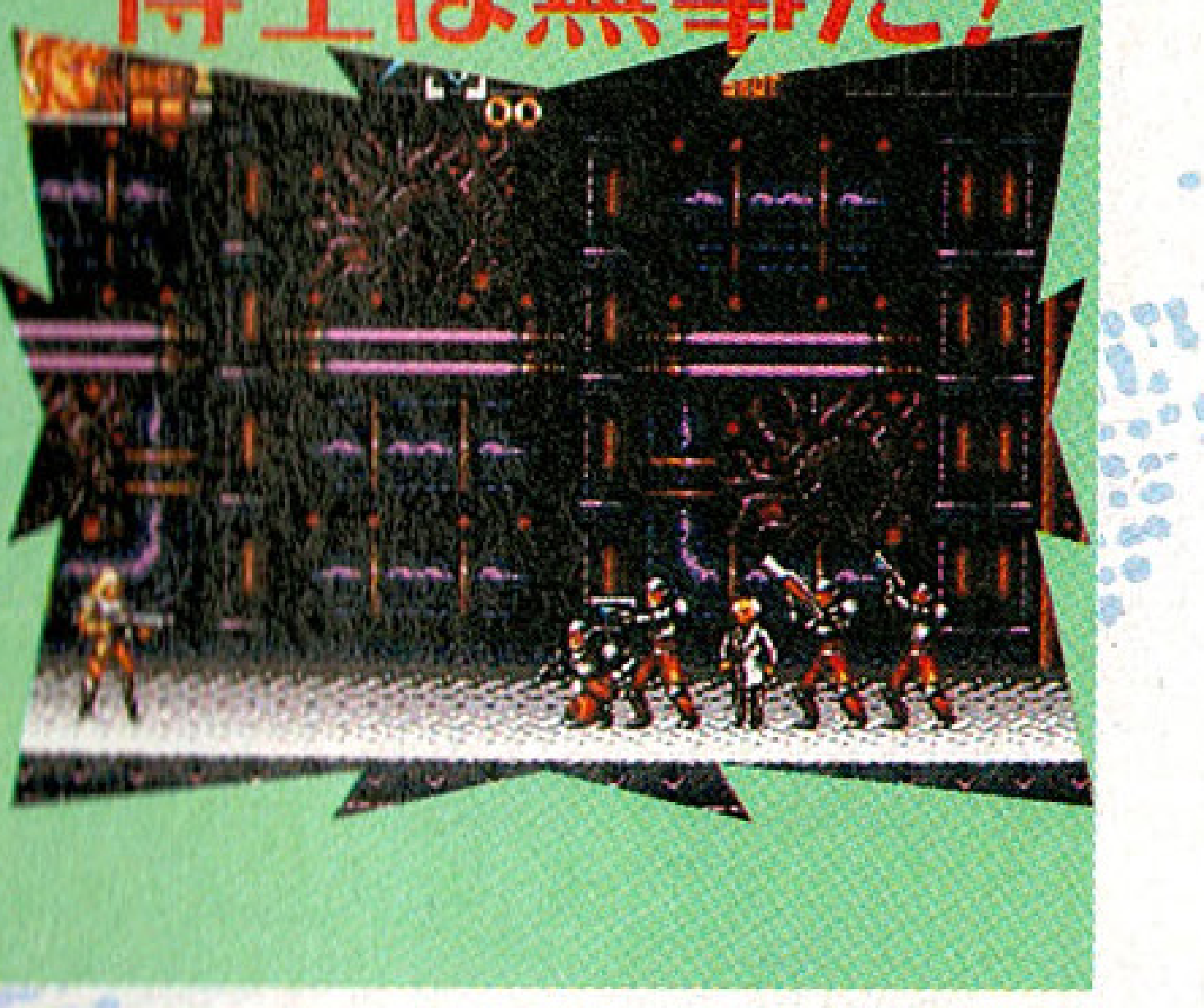
デッドアイジョーを追う直前に、研究所が襲われているという通信を受けた魂斗羅チームは、ジョー追跡をあきらめ一路研究所へと向かう。敵の追撃をエアパトロールの援護によって撃破し、研究所へ到着したがすでに遅し、エイリアン細胞を奪取された後だった!!





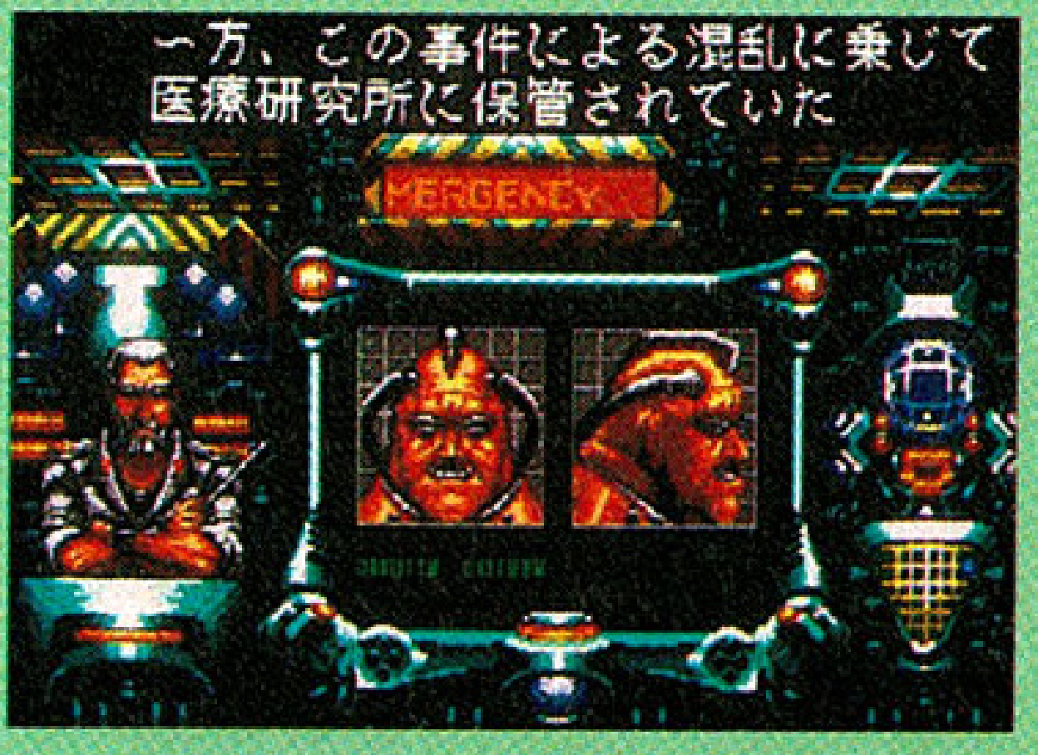
ヘイ、ブラザー！
困っているようだな。

エアパトロールのノリのいいブラザーがやってきてくれた！　彼のウイングに乗って研究所へ急げ！



博士は無事だ！

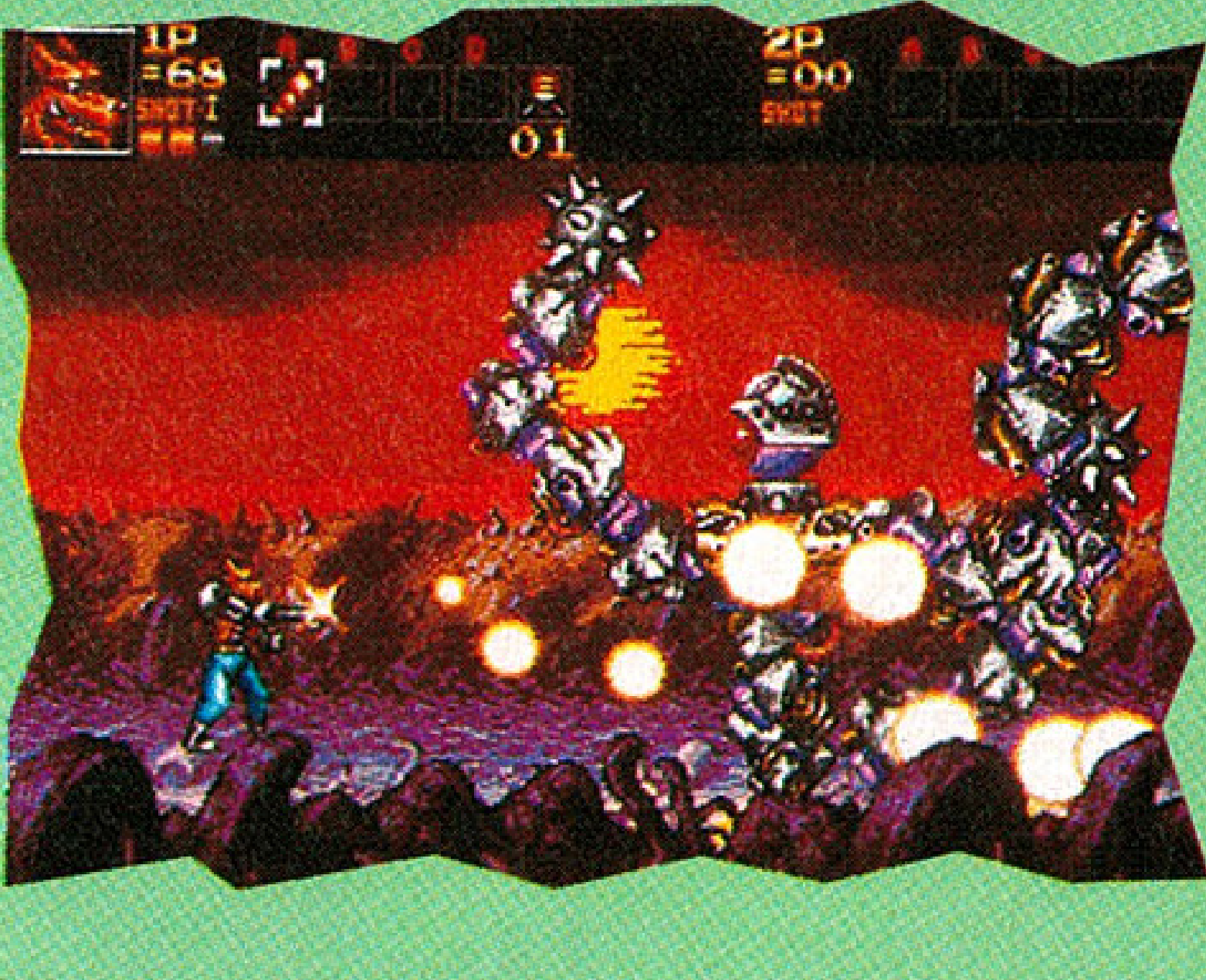
STAGE 4 JUNK YARD カスケードを追いつめろ！



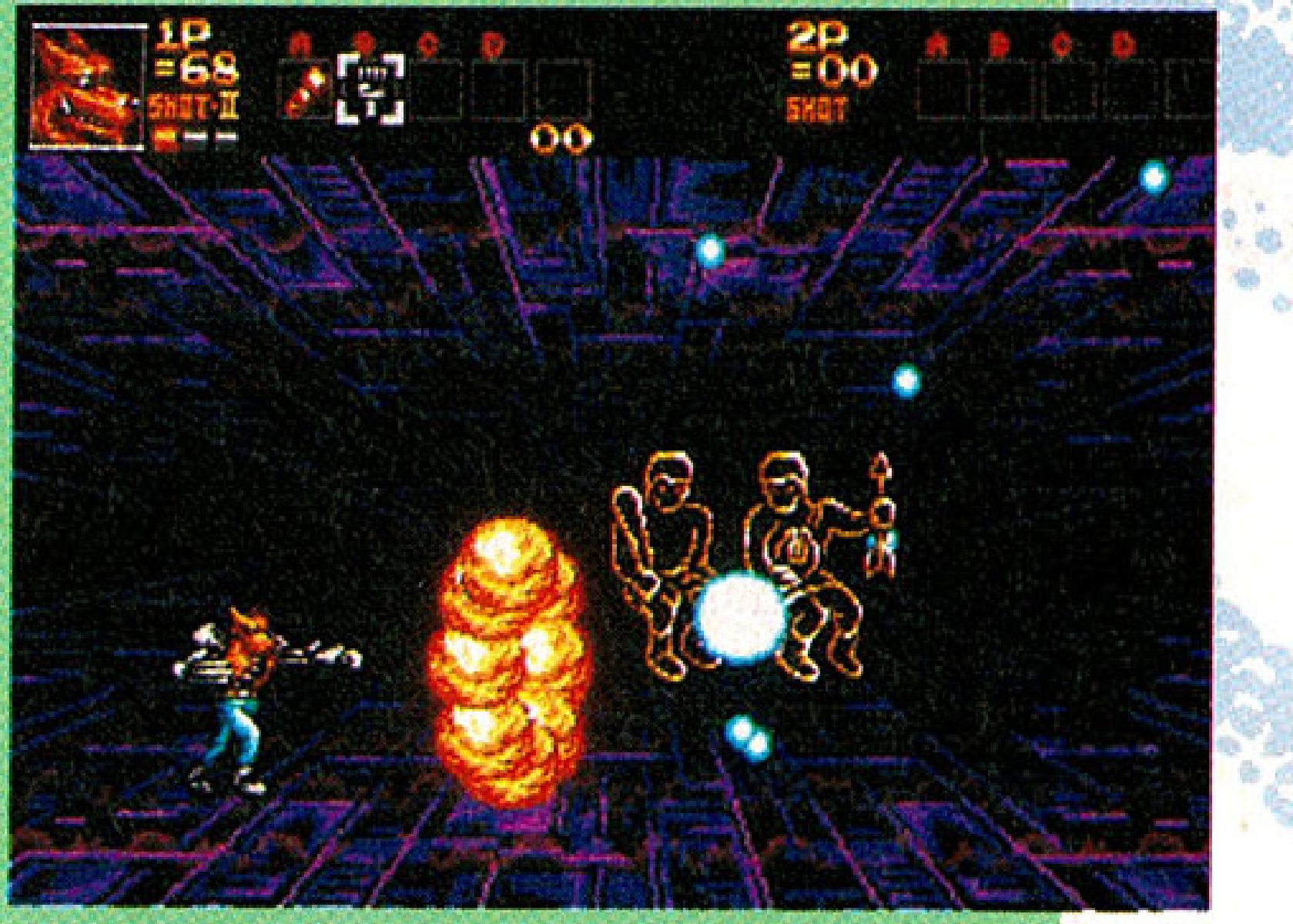
一方、この事件による混乱に乗じて
医療研究所に保管されていた

ひとクセありそうなヤツだぜ。

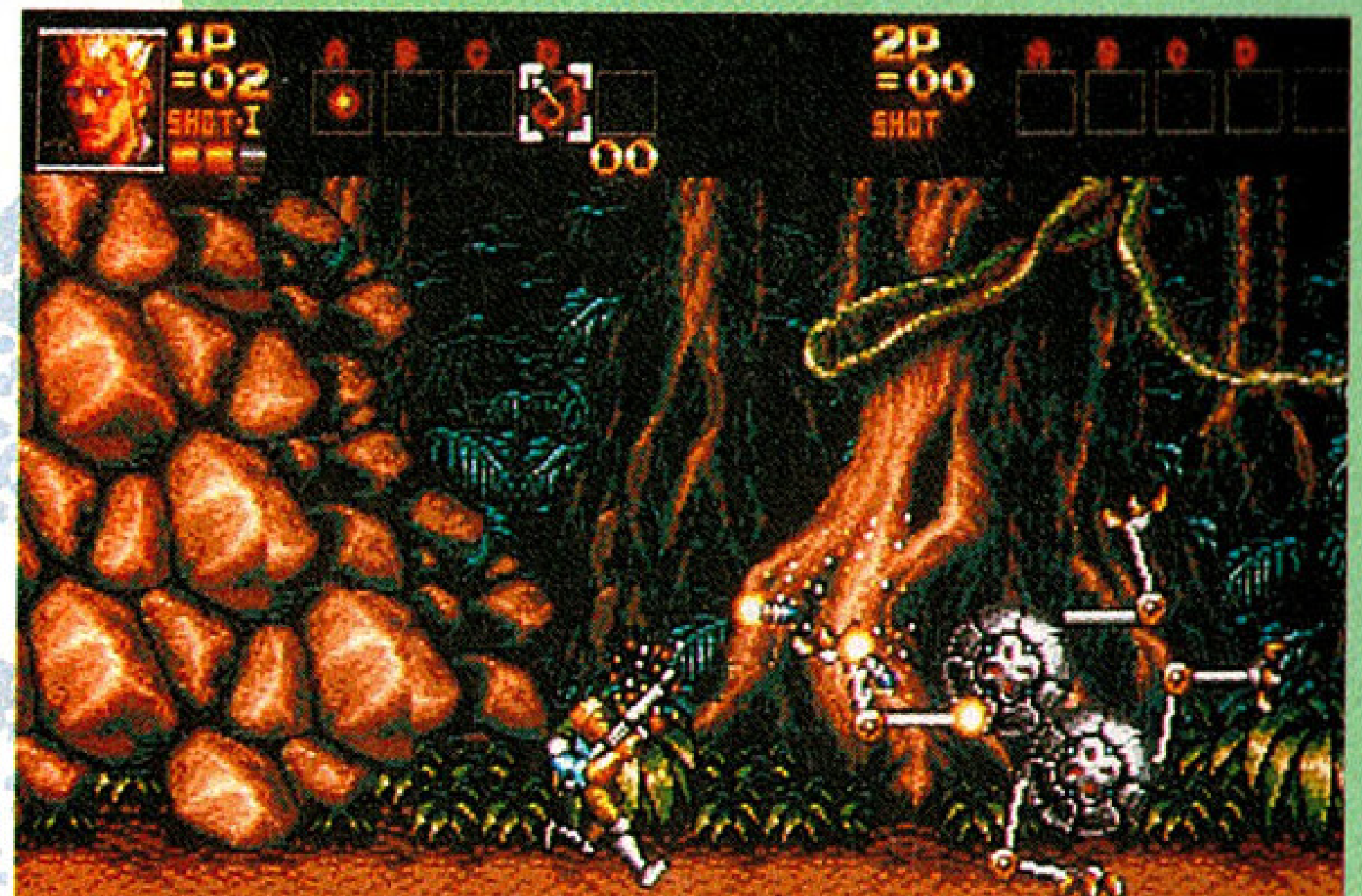
コンピュータの反乱事件から3日後、事件の犯人が断定された。その名は、ノイマン・カスケード。重度の薬物中毒者であり、天才的なハッカーだ。ヤツが軍事コンピュータに侵入したらしい。彼を逮捕するため、寝城であるスクラップ投棄場へと向かう魂斗羅。しかし、そこには巧妙なワナが……！

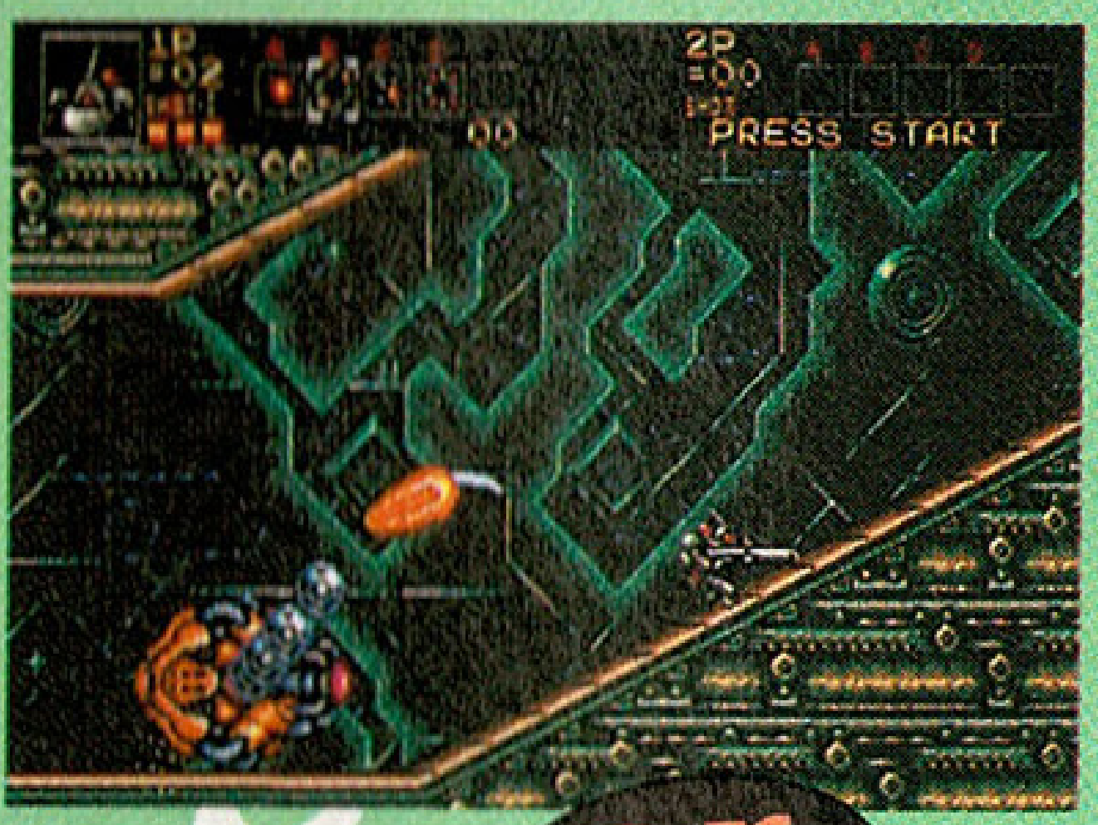


ヤツの造り上げたバーチャルゾーンで星座と対決。登場するのは雄牛と射手と双子だ。



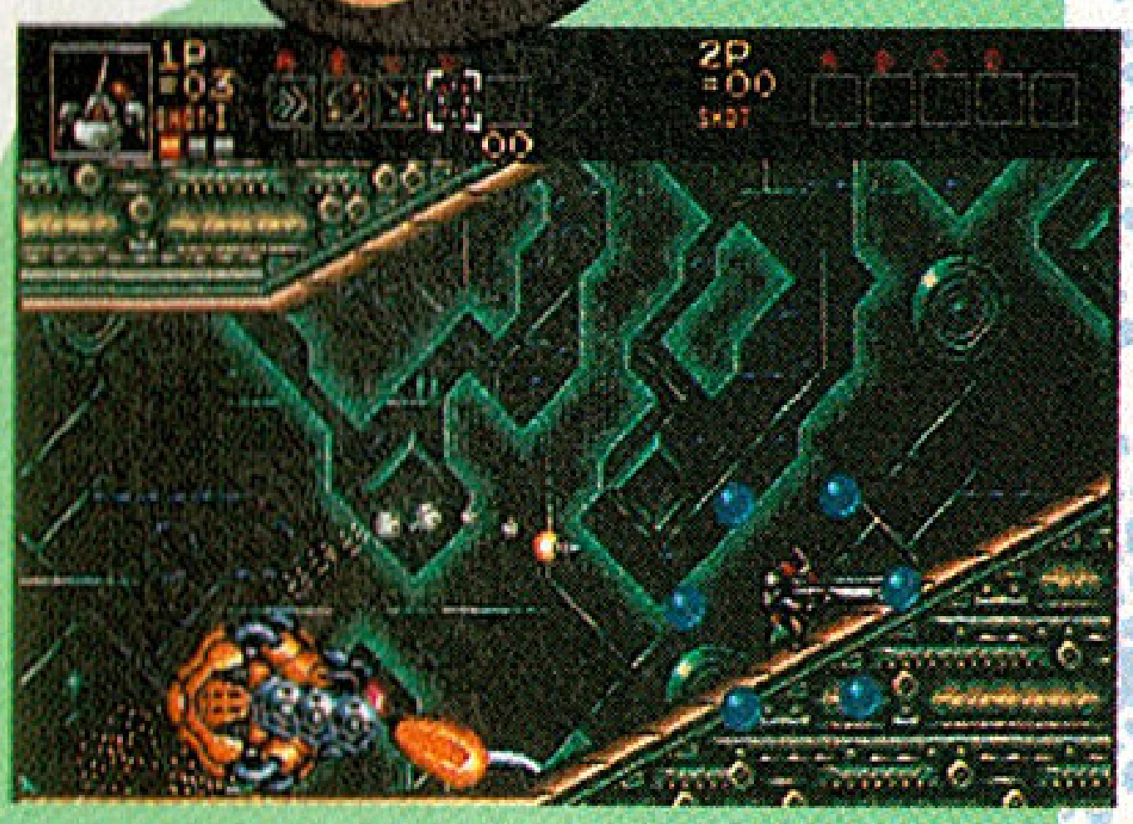
STAGE 5 JUNGLE 秘密基地に潜入せよ！





ある条件で、このロングハンド・ガイの攻撃が違うぞ。

or

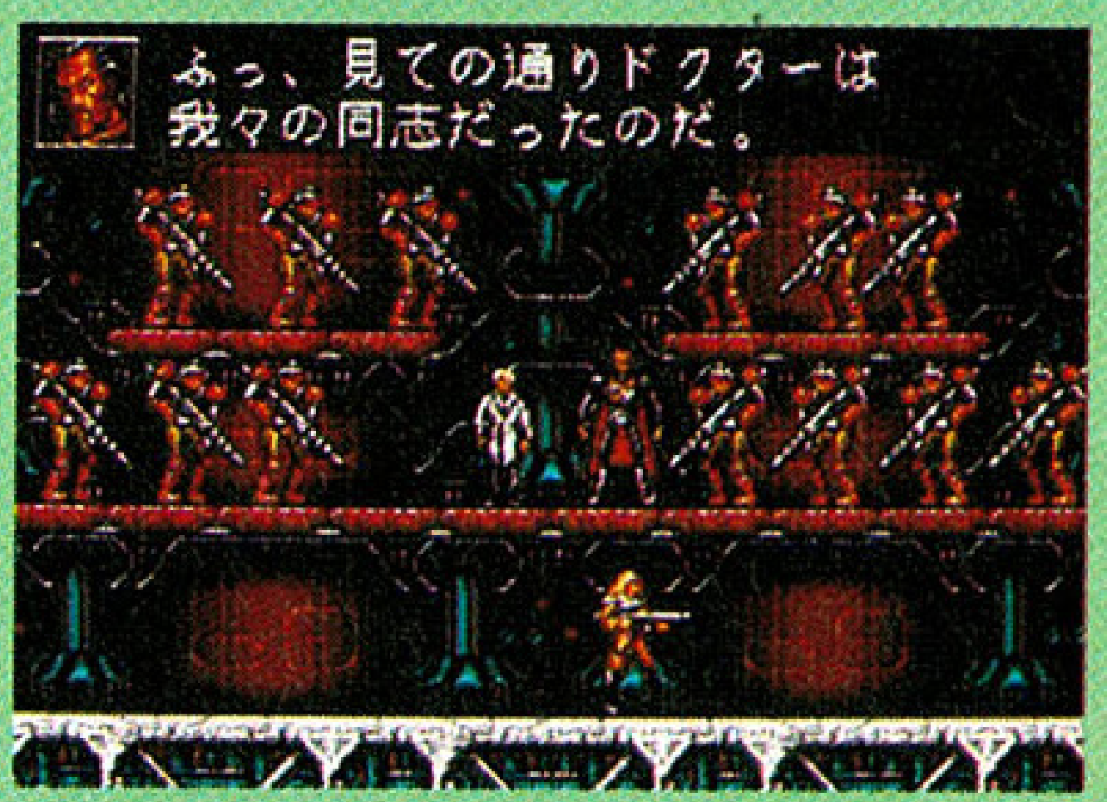


カスケードの自白で、恐ろしい事実が浮かび上がった。2年前、軍事クーデターを画策したバハムート大佐が裏で糸を操っていたのだ。消息不明だった彼が、再び何を企んでいるのか。基地があるジャングルへ向かえ！

ミサイルを撃ちはじめたら、かなりやっかいな相手になるぞ。

STAGE 6 TRAP PART1 魂斗羅最大のピンチ

秘密基地へ潜入した魂斗羅チームだが、それはバハムート大佐の罠だったのだ。突如多くの銃口を向けられた魂斗羅チームは、バハムート大佐の横にいる人物に驚く。そこには、研究所のマンドレイク博士がいたのだ！



ふっ、見ての通りドクターは
我々の同志だったのだ。

さあどうする？

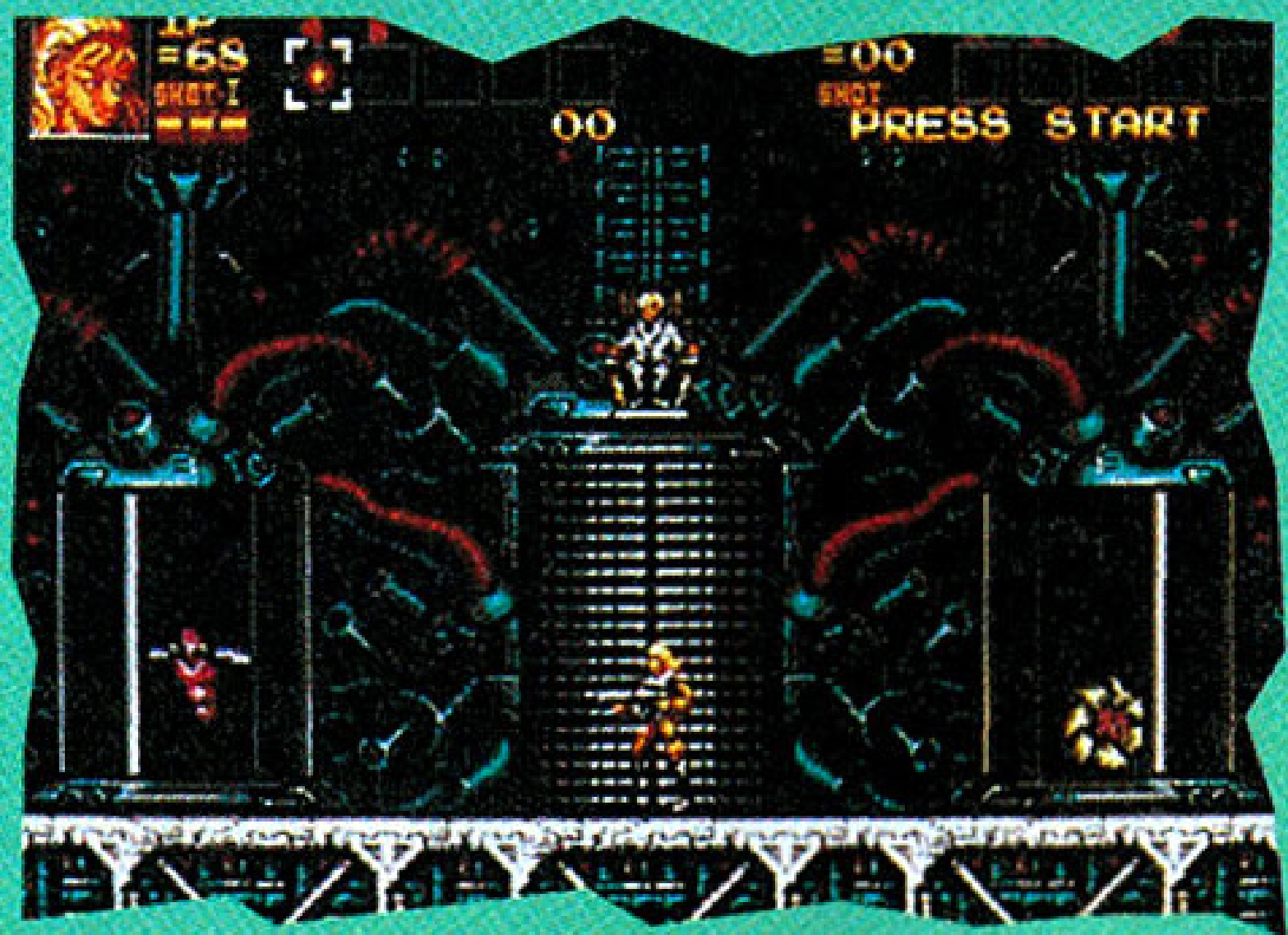
ここを見てくれ!! from OH！味

1ステは掴みの部分であり、必ず通る道として何度もプレイしてもらうわけだから、〝3画面スクロールして何も起こらなかったらダメ〟と気合いを入れて密度を濃くした。ステージの終わりではこのゲームの大きなウリの1つ〝分岐〟をかいま見てもらおう。2つのコースは、それぞれ空と陸という2つの違った角度でスピード感を狙って表現している。どちらのルートを通っても4～5ステに出るわけだが、最初の選択が後々にまで影響することを念頭に置いてもらいたい。特に5ステ最後の演出は、展開が分かれていく伏線だ。

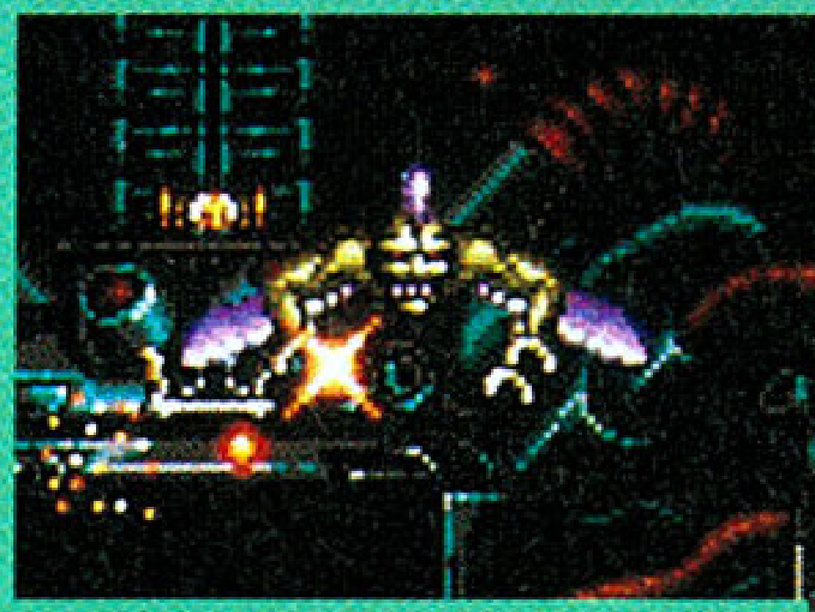
ルートは4つだがエンディングは……なぜ？ 今は考えるな！ とにかく突っ走れ!!

STAGE 6 TRAP PART2 バイオモンスター熾烈なバトル!!

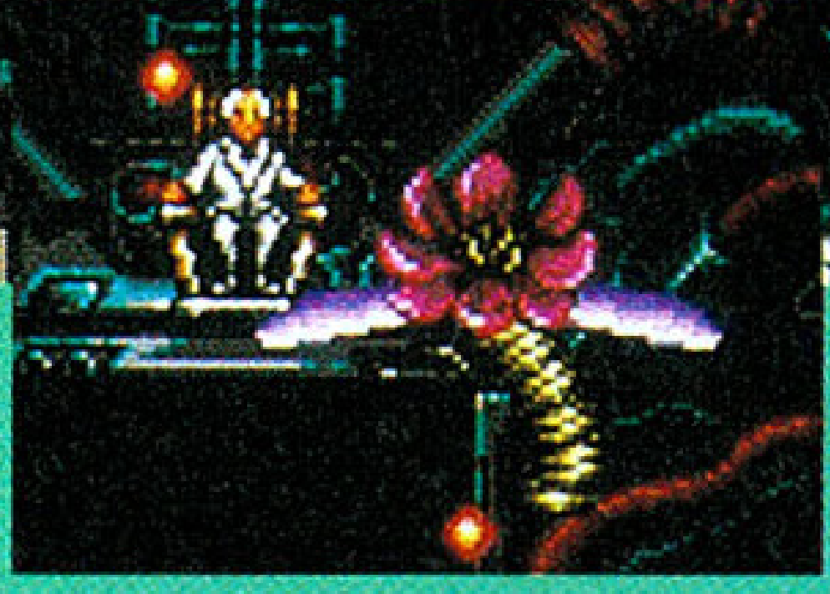
まんまとバハムート大佐の罠にはまってしまった魂斗羅チームは、2つの選択を迫られる。それにどう答えるかで、4つのルートに別れるのだが、その内2つのルートはここでマンドレイク博士のバイオモンスターと闘うことになる。次々に現れるモンスターだが、1種だけはすぐ殺さないでおくといいことがあるかも……。



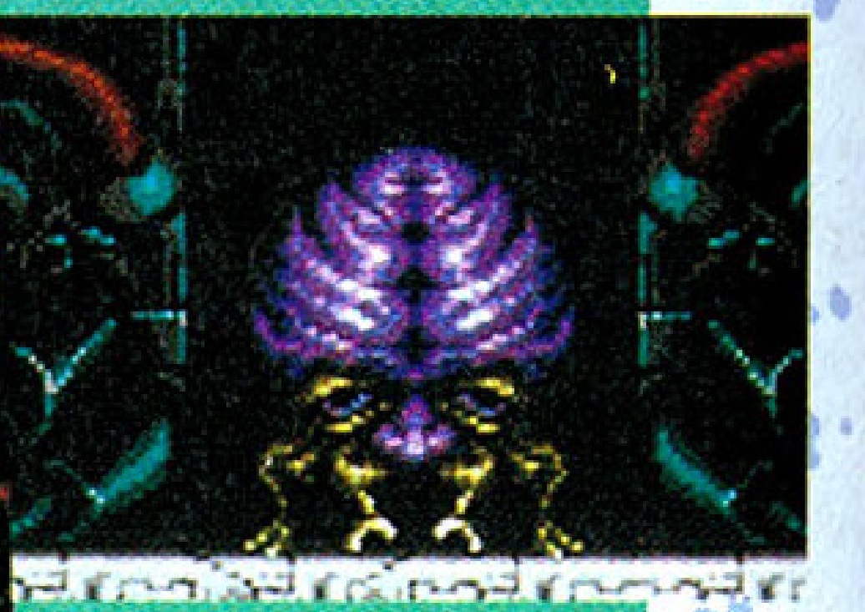
博士が作ったマシンで、ザコ敵が融合合体されていく！どんなヤツが登場するのか!?



ウイングリザードと、ウッキーの融合体がこのモンスターだ。動きが速い。



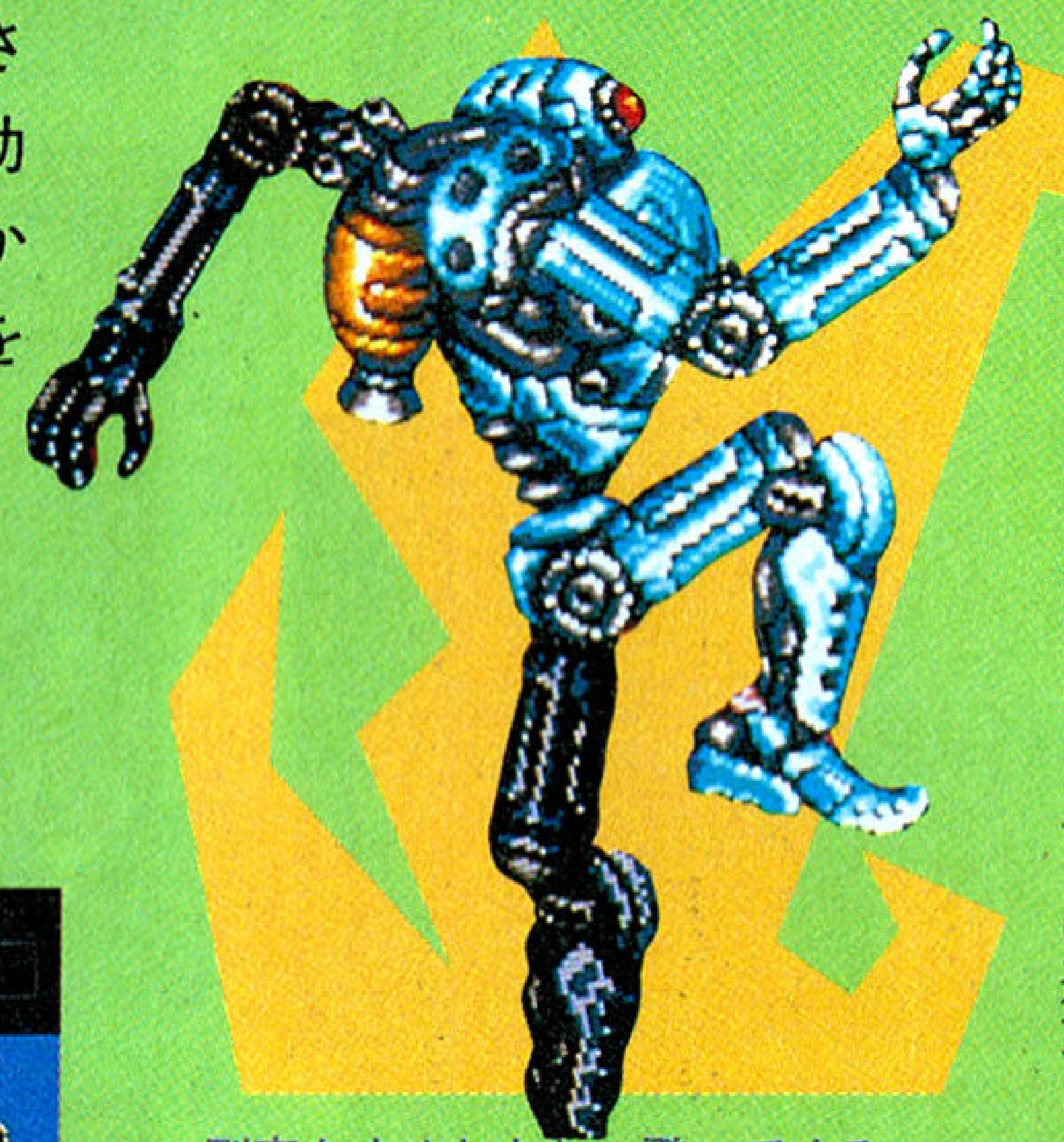
ウイングリザードとペニフラワーの融合体。コイツは強くないぞ。



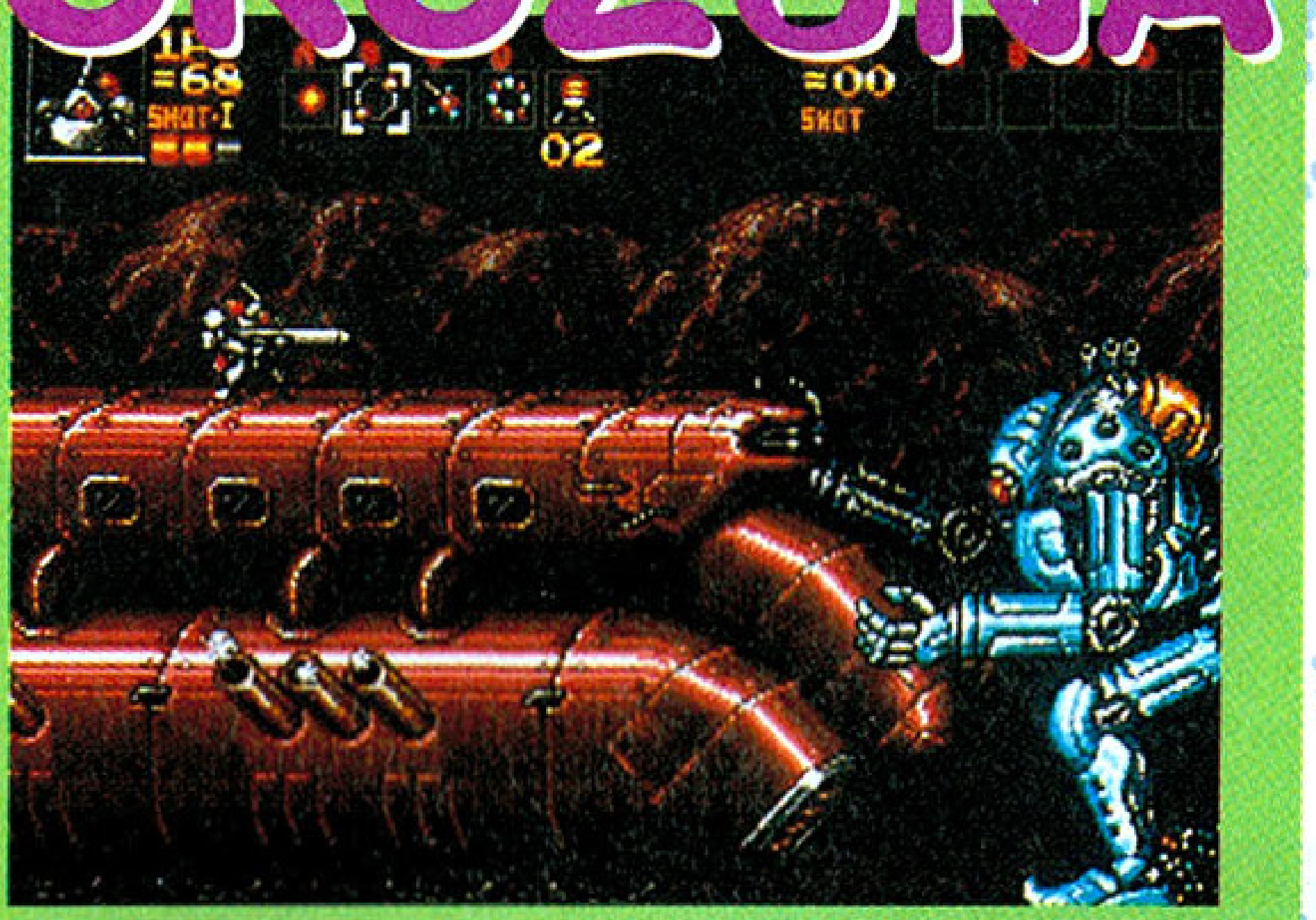
暴走したマシンから産まれたボスフキンシーンだ！

ROUTE A MILITARY TRAIN▶BIGBATTLE 戦慄の戦車が疾走する！ バハムートの野望を砕くのだ

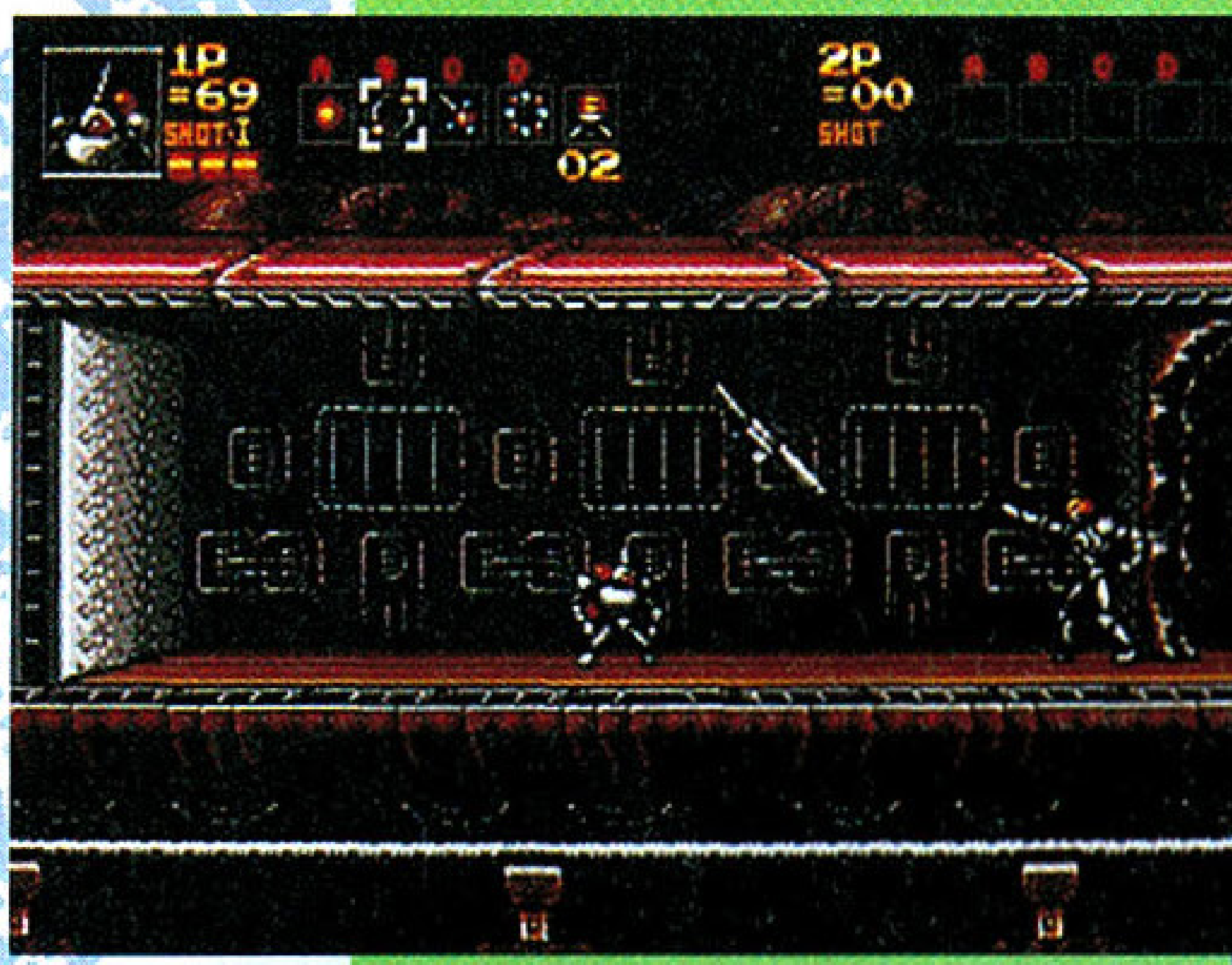
捕まってしまった魂斗羅チームは、武器を奪われ戦闘列車で護送されてしまう。しかし、そこにデッドアイ・ジョーが現れ、逃走の手助けをしてくれるのだ。決着をつけるためだと彼は言うが……。とにかく、この列車の敵を壊滅させておこう。機関車まで疾走（しっそう）しながら敵を倒していくぞ。しかし、最後に待ち受ける巨大な機動兵器が!!



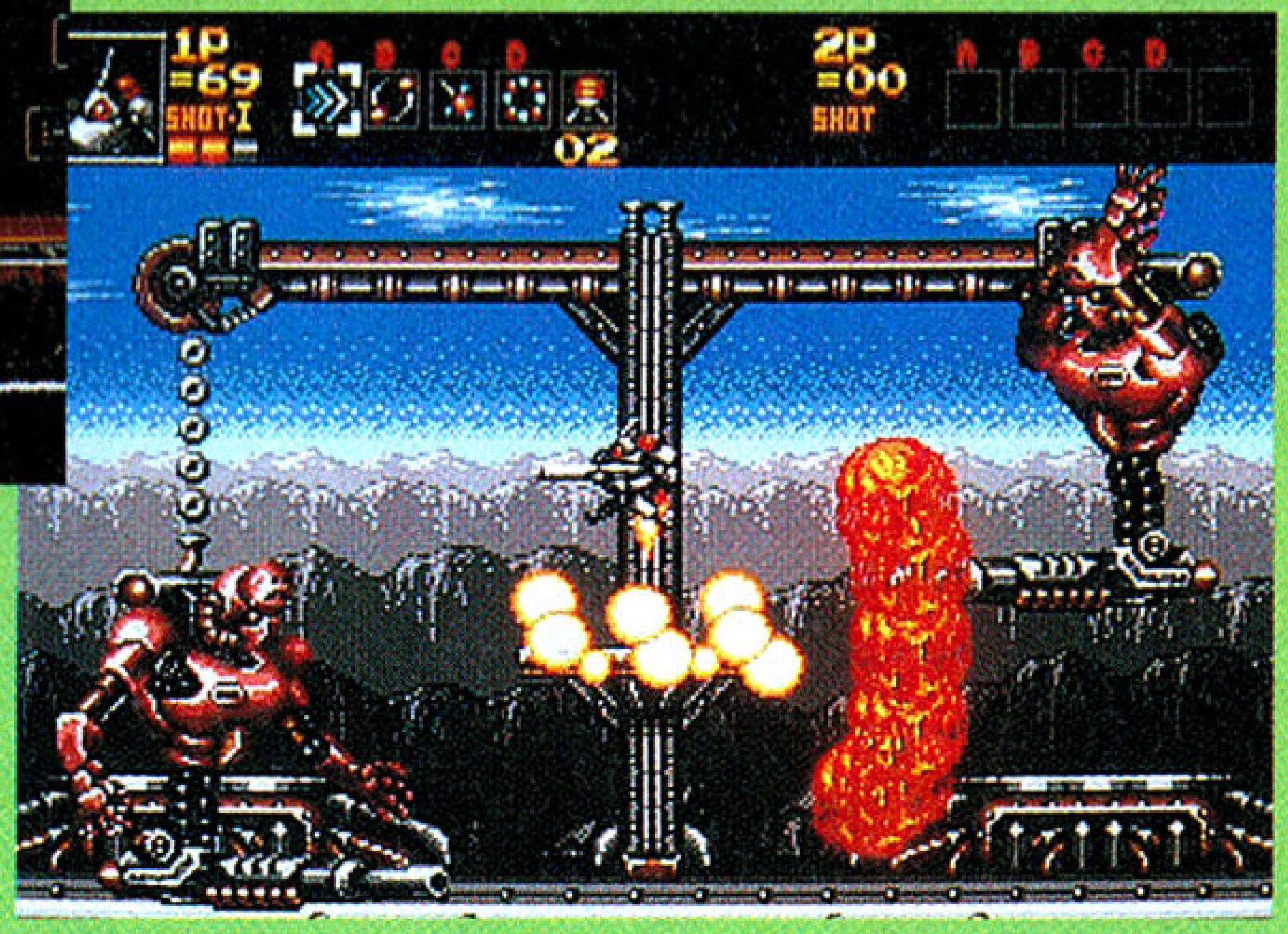
パワード忍者 YOKOZUNA



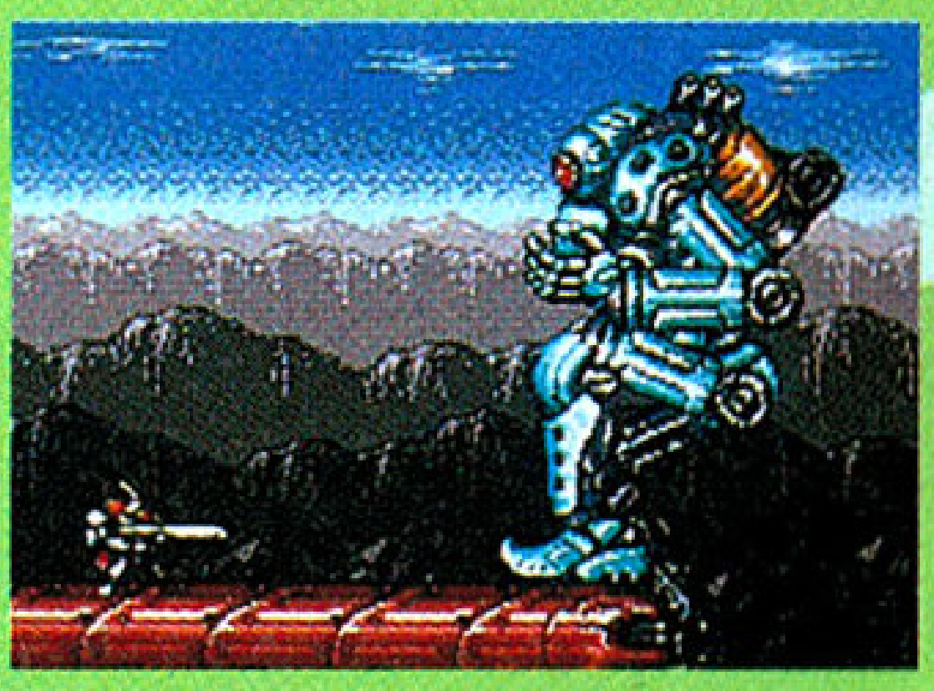
イキナリ後方から走り寄り、列車を力まかせに止めるパワード忍者YOKOZUNA。すごい迫力！



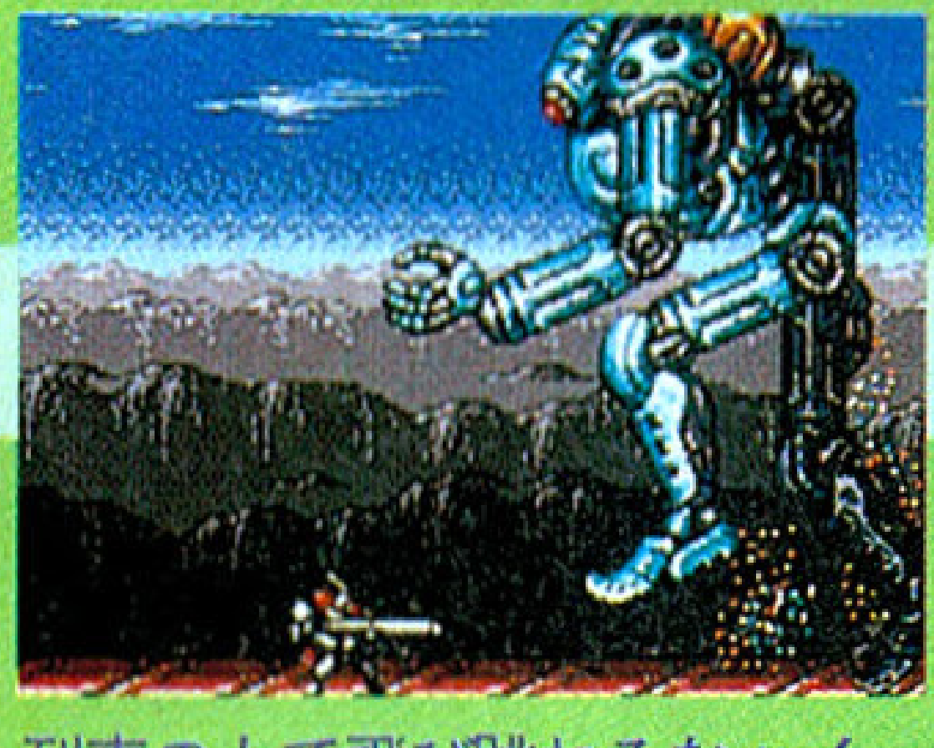
デッドアイジョーが逃亡の手助け!?　ヤツは決着をつけたいだけだというが……。こういうことをされると、男だってホレちまうぜ。たった1つの目的に向かう男は、敵をも救出するんだよな。



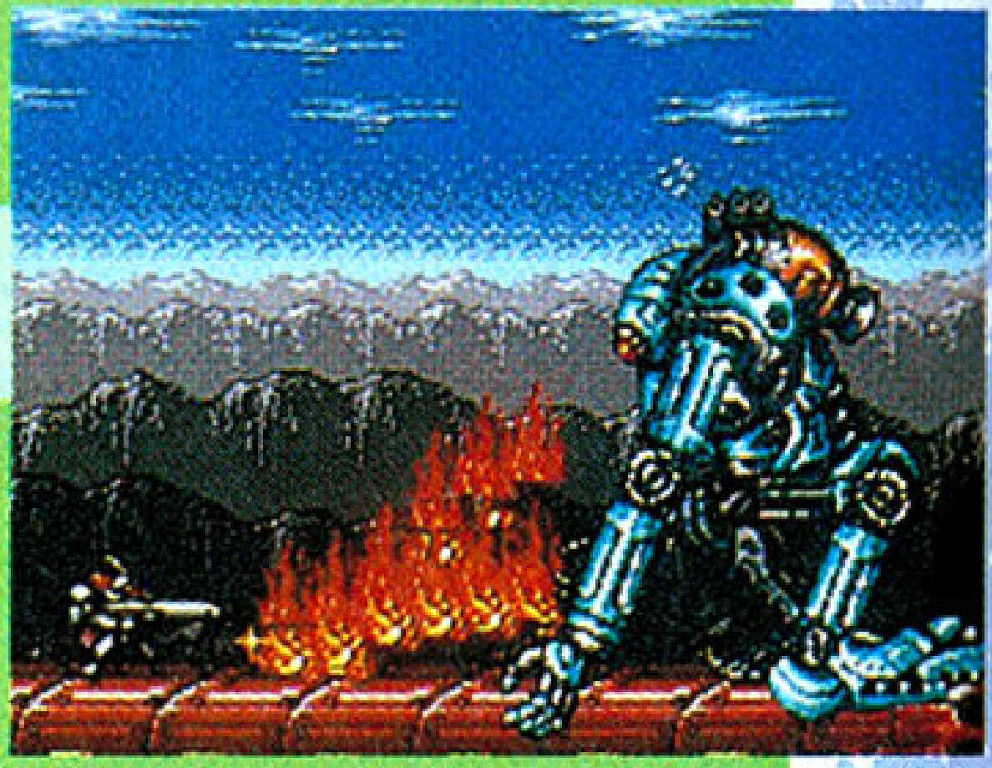
釣り上げられた滑車ガンナーの攻撃。よく見ていれば、それほど強くはない。しかし、片方を破壊するともう一方が落ちて暴れ回るのだ。なるべく同じダメージを与えよう。



列車を止めたあと、登ってくるのだ。動きが滑らかすぎるぞ。

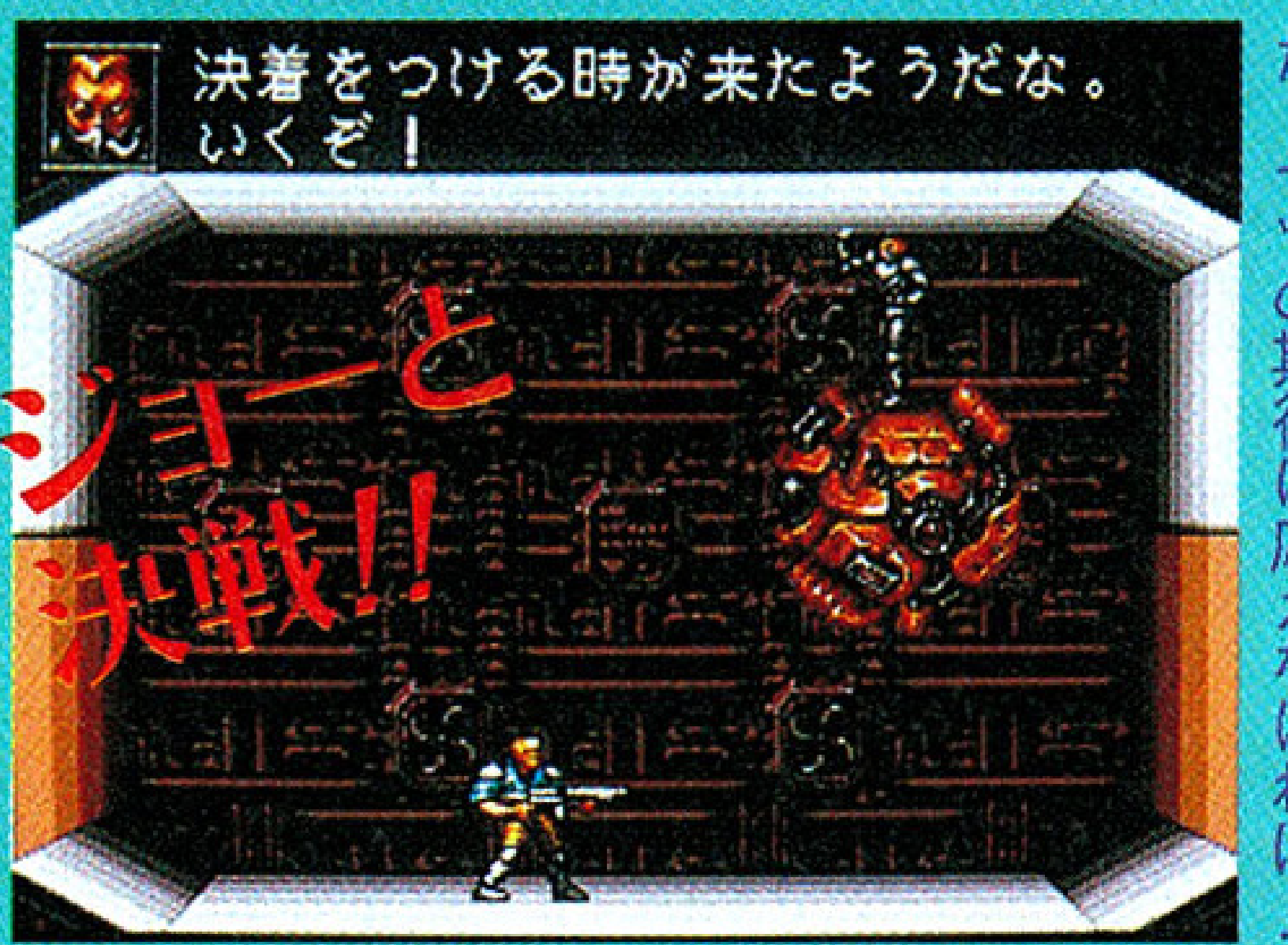


列車の上で飛び跳ねるなぁ！



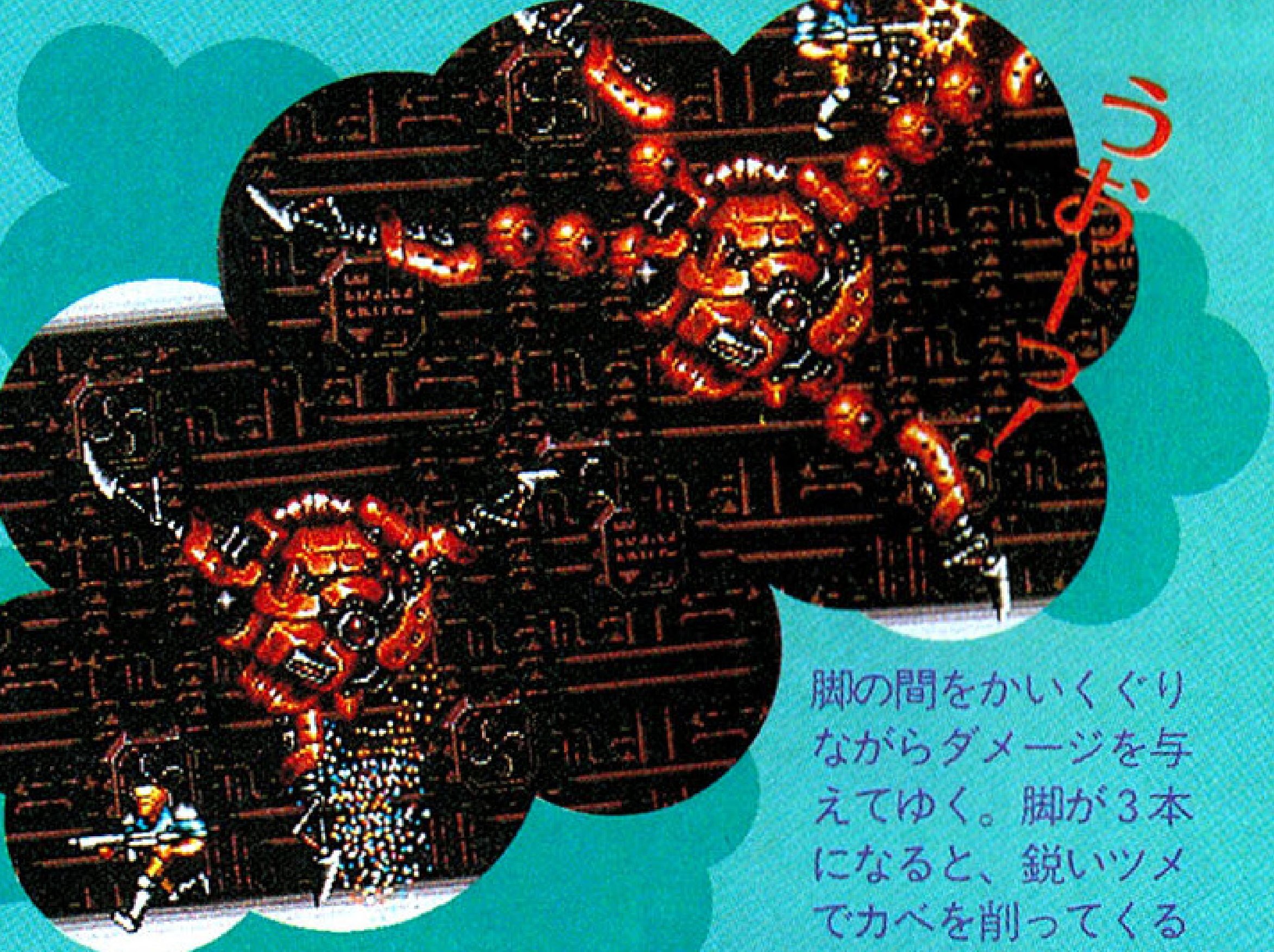
お次は炎のチョップ。この動きがたまらなくカッコイイんだな最高に！

戦闘列車は、ヤツらの秘密基地に到着した。そこで待っていたのは、デッドアイ・ジョーだっ!! いよいよヤツとの決着をつける時が来た。彼らの陰謀を打ち砕くため、ただ闘うのみだ！

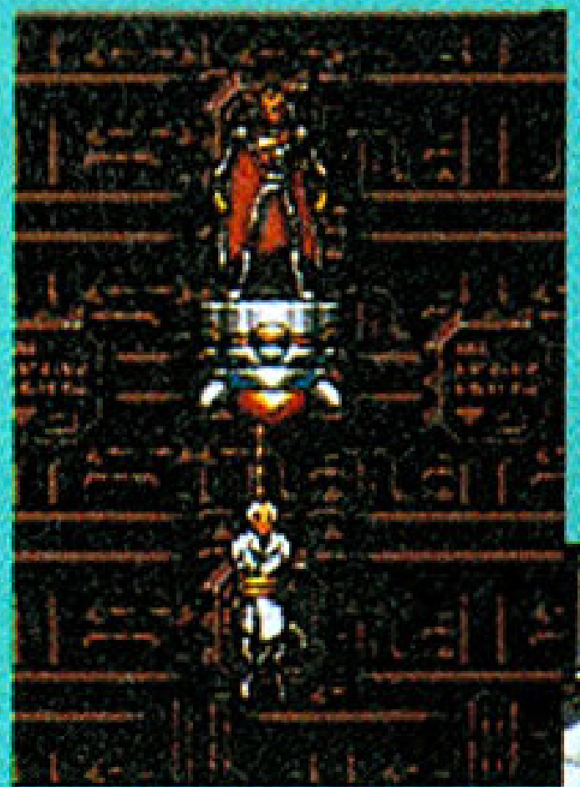


決着をつける時が来たようだな。いくぞ！

助けてくれたジョーとついに対決だ！ マシンはクラブ・ザ・ジョー！ 4つの脚を持つ万能マシンだ。ヤツの期待に応えなければ！

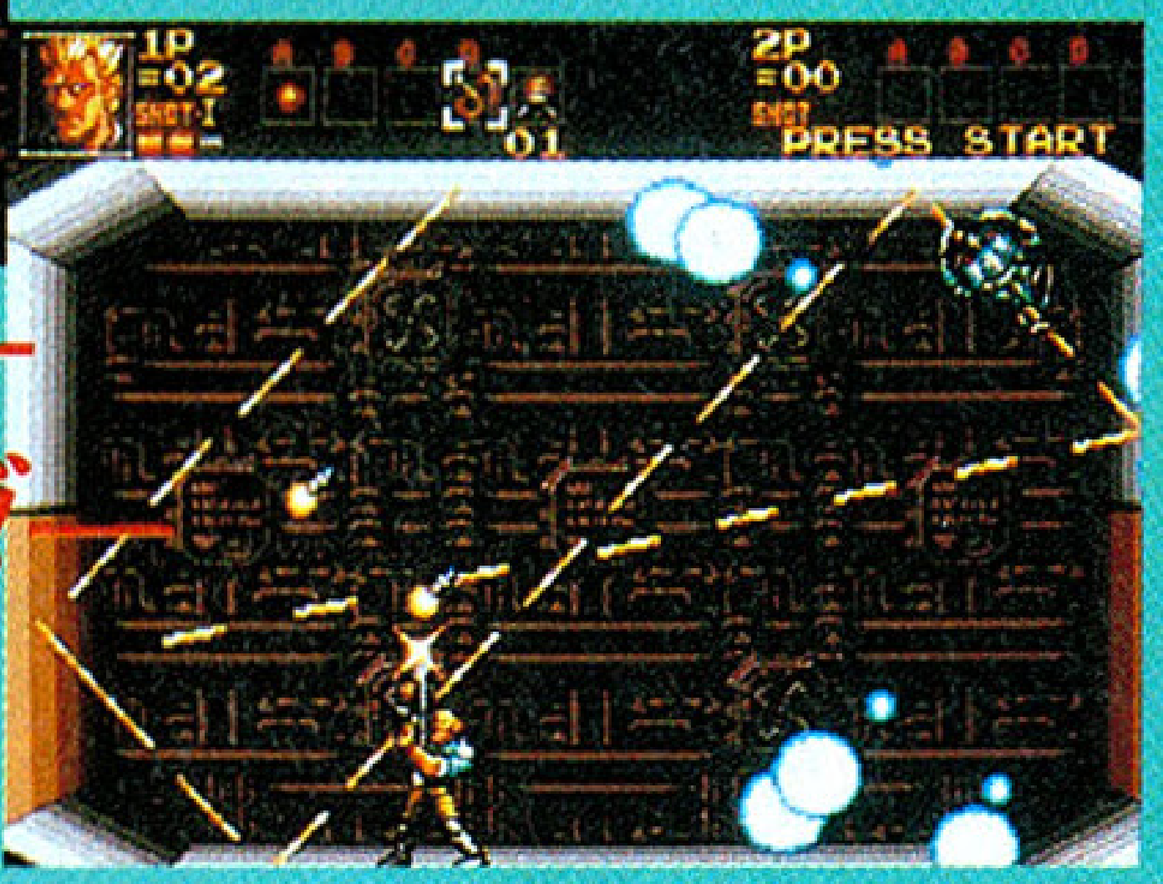


脚の間をかいくぐりながらダメージを与えてゆく。脚が3本になると、鋭いツメでカベを削ってくるぞ。よけろぉ！



博士が!?

博士がバハムート大佐に!?　彼も結局利用されただけだったのか。その博士が、モンスターに変えられてしまうぞ。

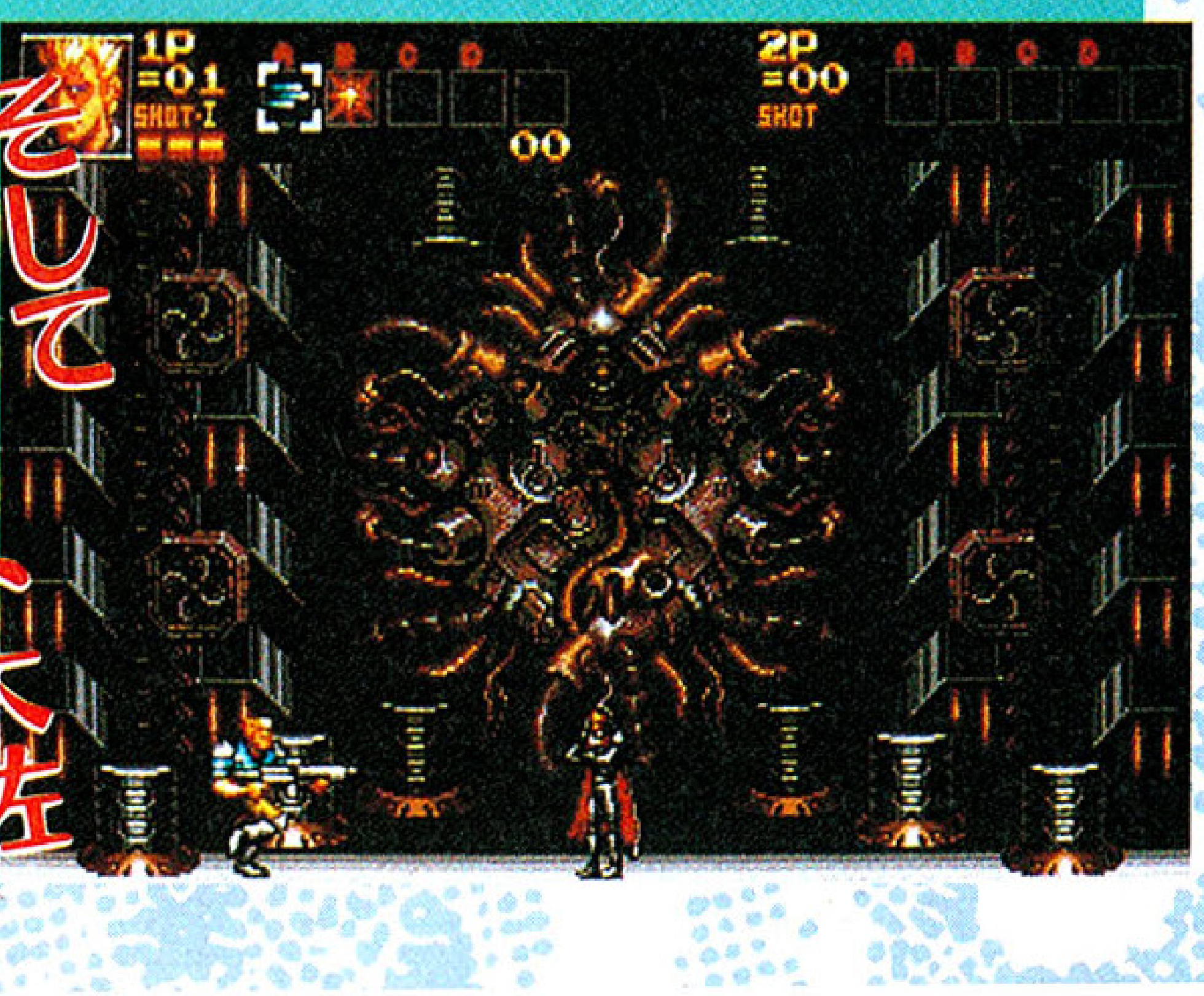


ドクタースパイダー

糸に沿って動くので、動きさえ見ていれば大丈夫だ。

ここを見てくれ!! from OH！味

パワード忍者YOKOZUNAのような巨大な敵キャラをゲーム中でいくつも登場させる場合、コンシューマ用のゲームは容量とか開発期間の問題から、最初に汎用性のあるアルゴリズムを作って、その組み合わせバリエーションで動かすことが多い。それはそれで1つ正解だとは思う。だが、今回の場合は「表現」を優先させ、まずイメージに対してどういうアルゴリズムにするかを検討し作った。結果的にゲーム全体を通すとプログラムの博覧会的な内容にもなっている。まあ、遊ぶ時はそんな七面倒くさいことはヌキにして楽しんでくれ！



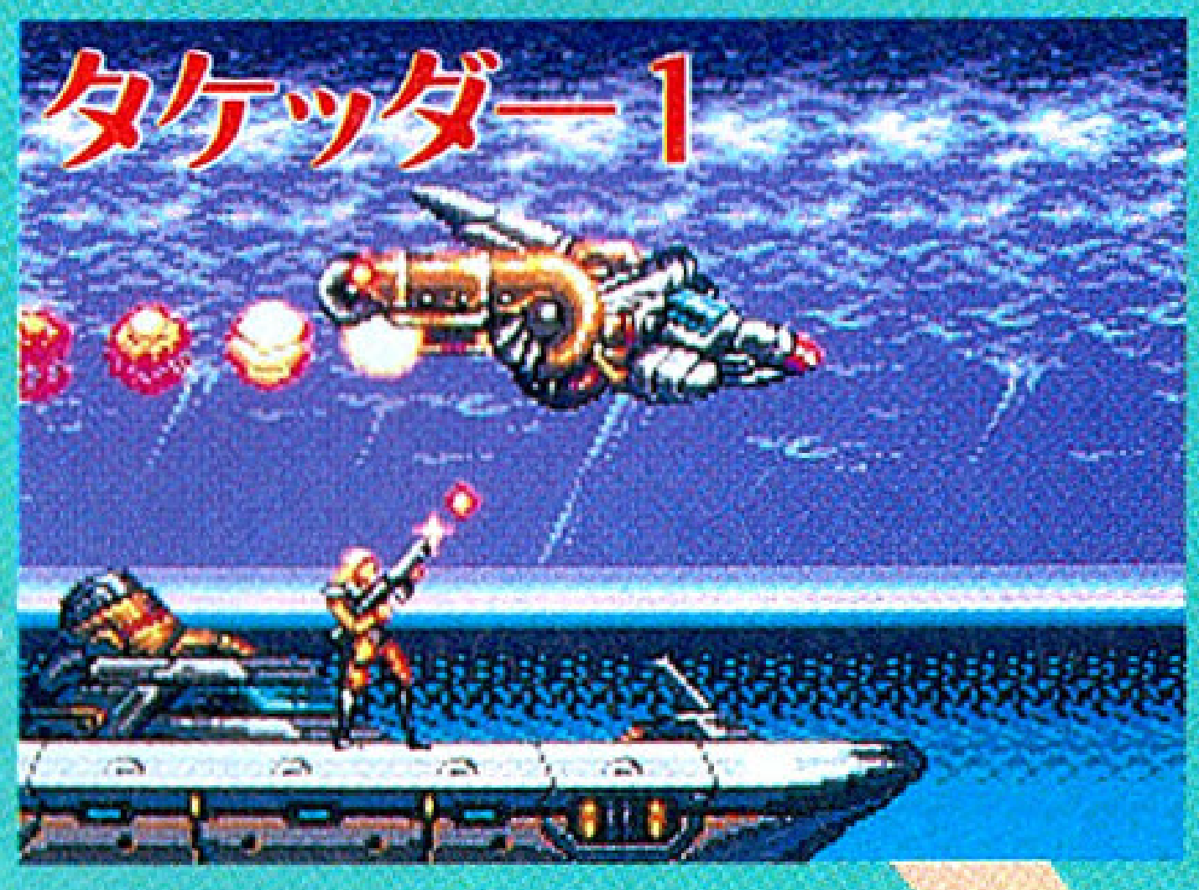
そしてバハムート大佐は……

前ページでも言ったように、ステージ6以降は、4つのルートで構成されている。そのうち2ルートは2ステージ構成になっている。ここではルートAとルートBの見どころを中心にザッと紹介していくぞ。次のページのルートCとルートDは1ステージ構成だ。全部を見比べると、全く違う展開だということに気がついたかな!? こいつぁスゴイよ!!

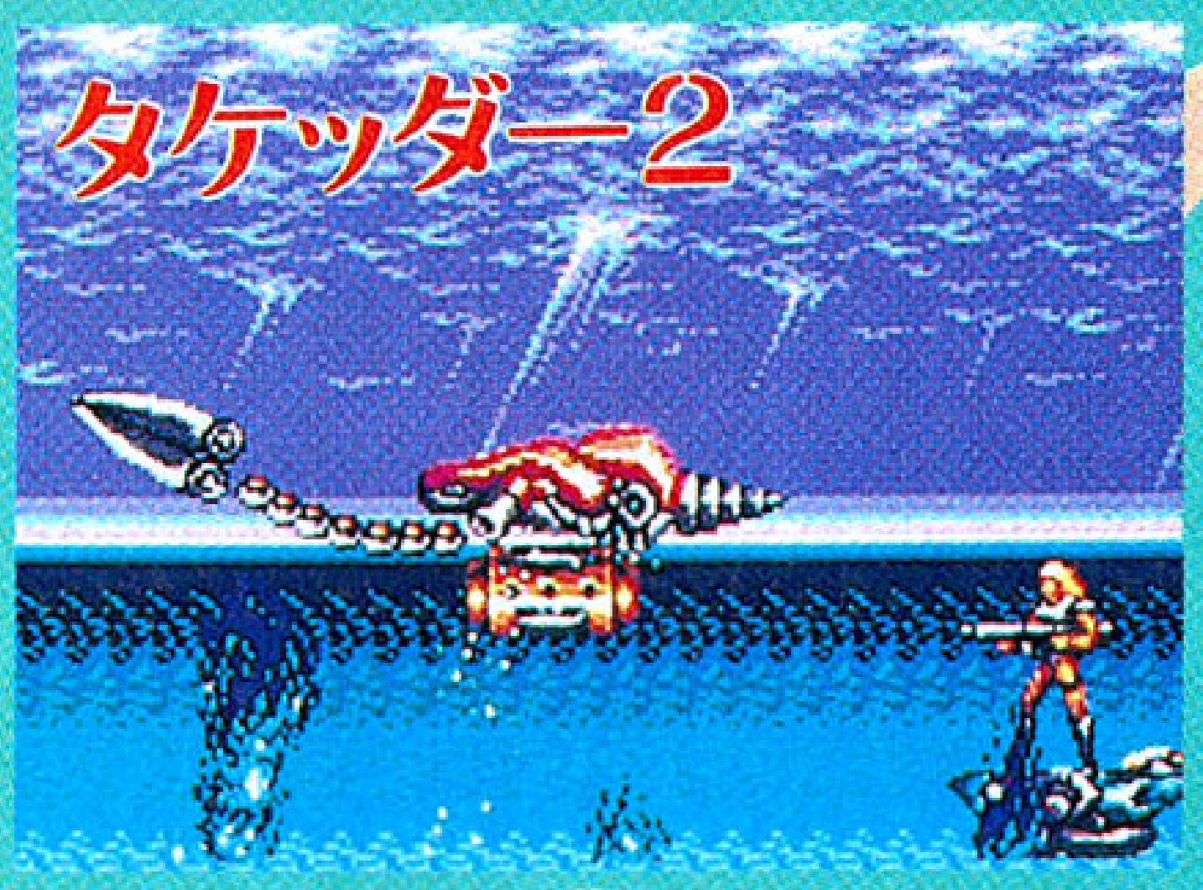
ROUTE B OVERSEAS▶MISSILE

敵の最新兵器タケッダーロボと最終兵器を叩け!

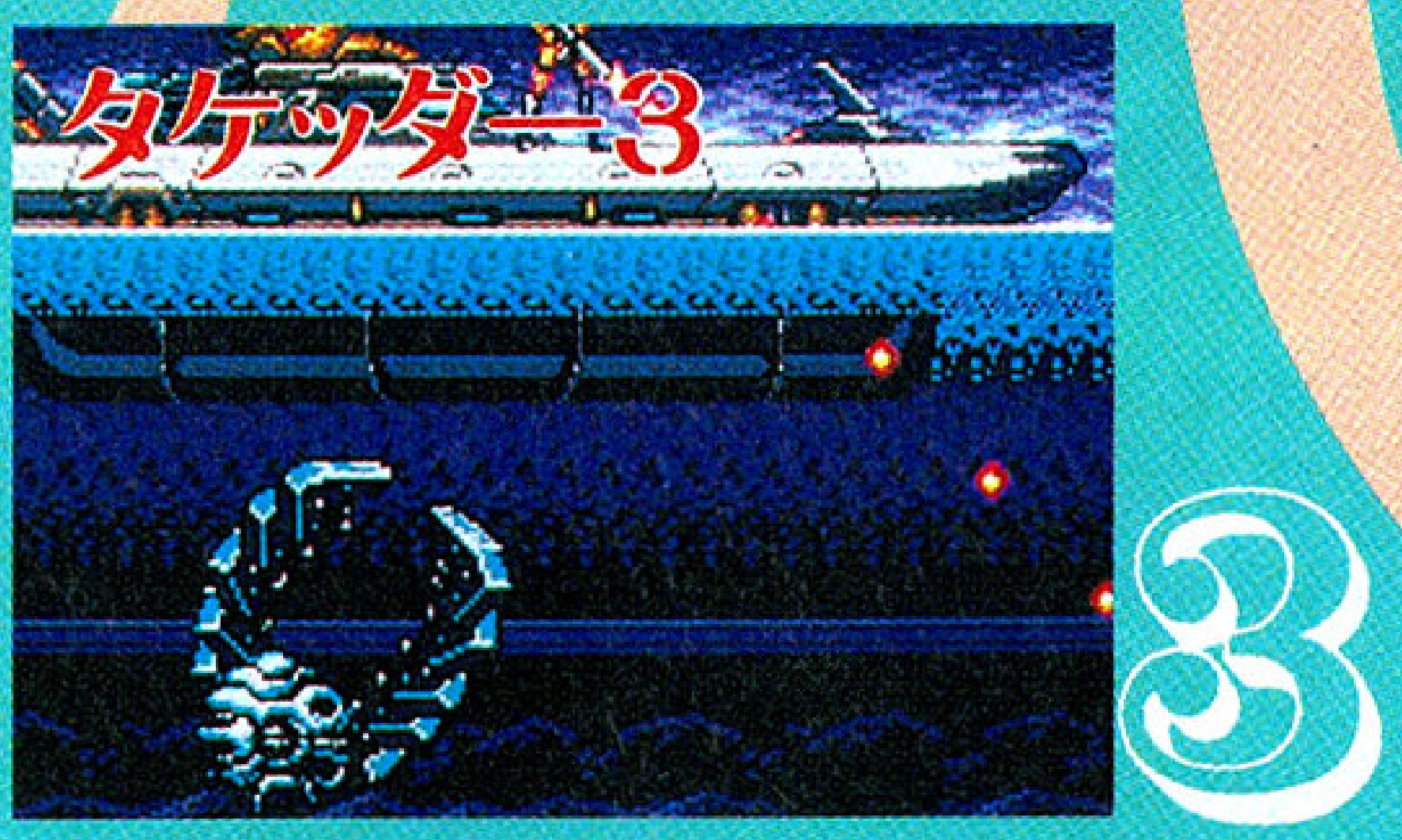
バハムート大佐の秘密基地が判明した。そこへ海から潜入しようとする魂斗羅チーム。しかし、そこにも敵が待っていたのだった。次々と追撃してくる3機のマシンを撃破していく魂斗羅チームだったが、陸地に上がると今度は3機同時に追ってきた!! いったい何をする気なのか!? さぁ、ショータイムの始まりだっ!! 何が出るかは戦ってのお楽しみィ!!



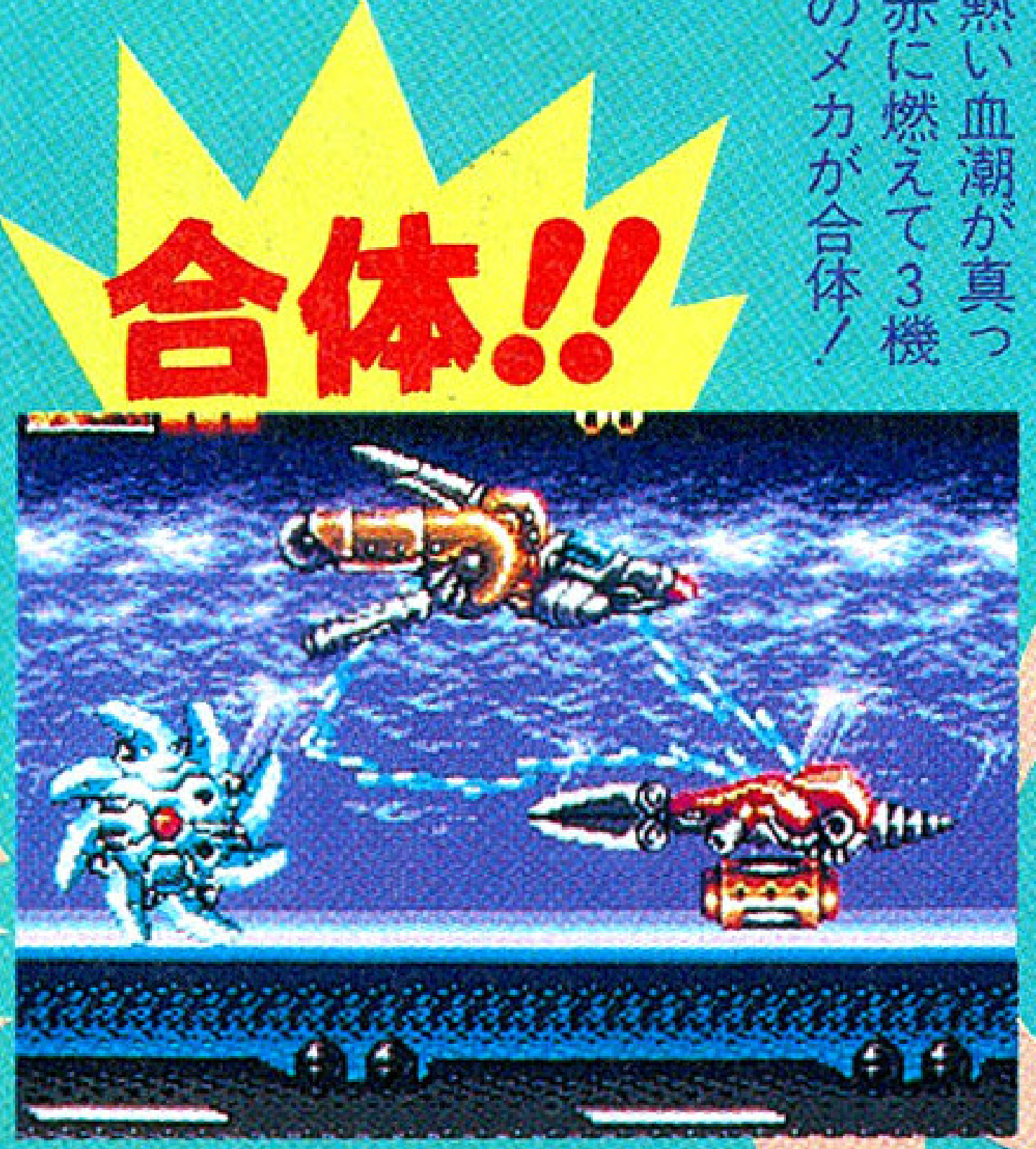
1号は戦闘機なのだ。2門あるショットでの砲撃と、爆撃で攻撃してくるぞ。



2号はエビ型メカ。魚のように飛び跳ねて、体当たり攻撃をしかけてくるぞ。

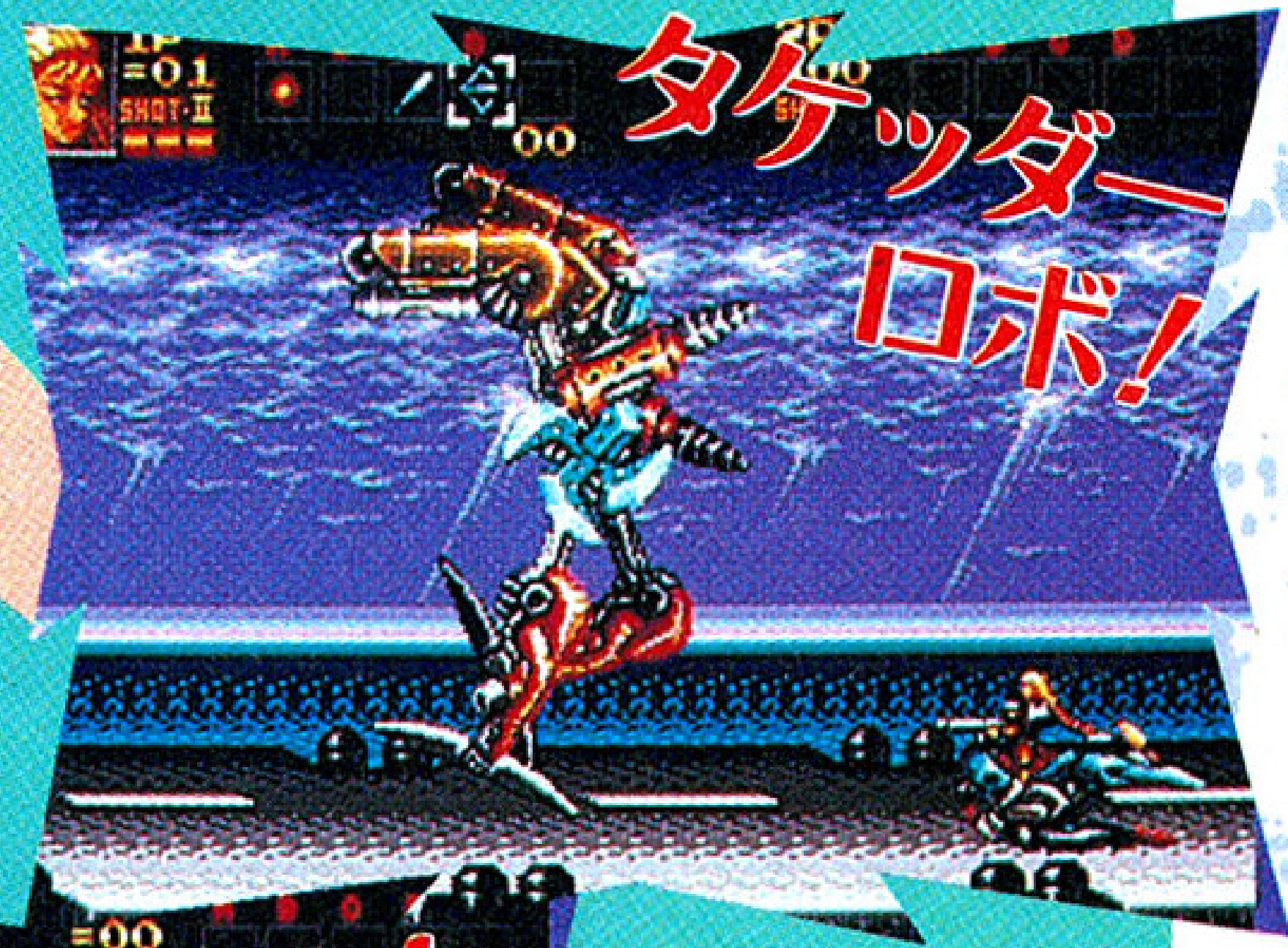


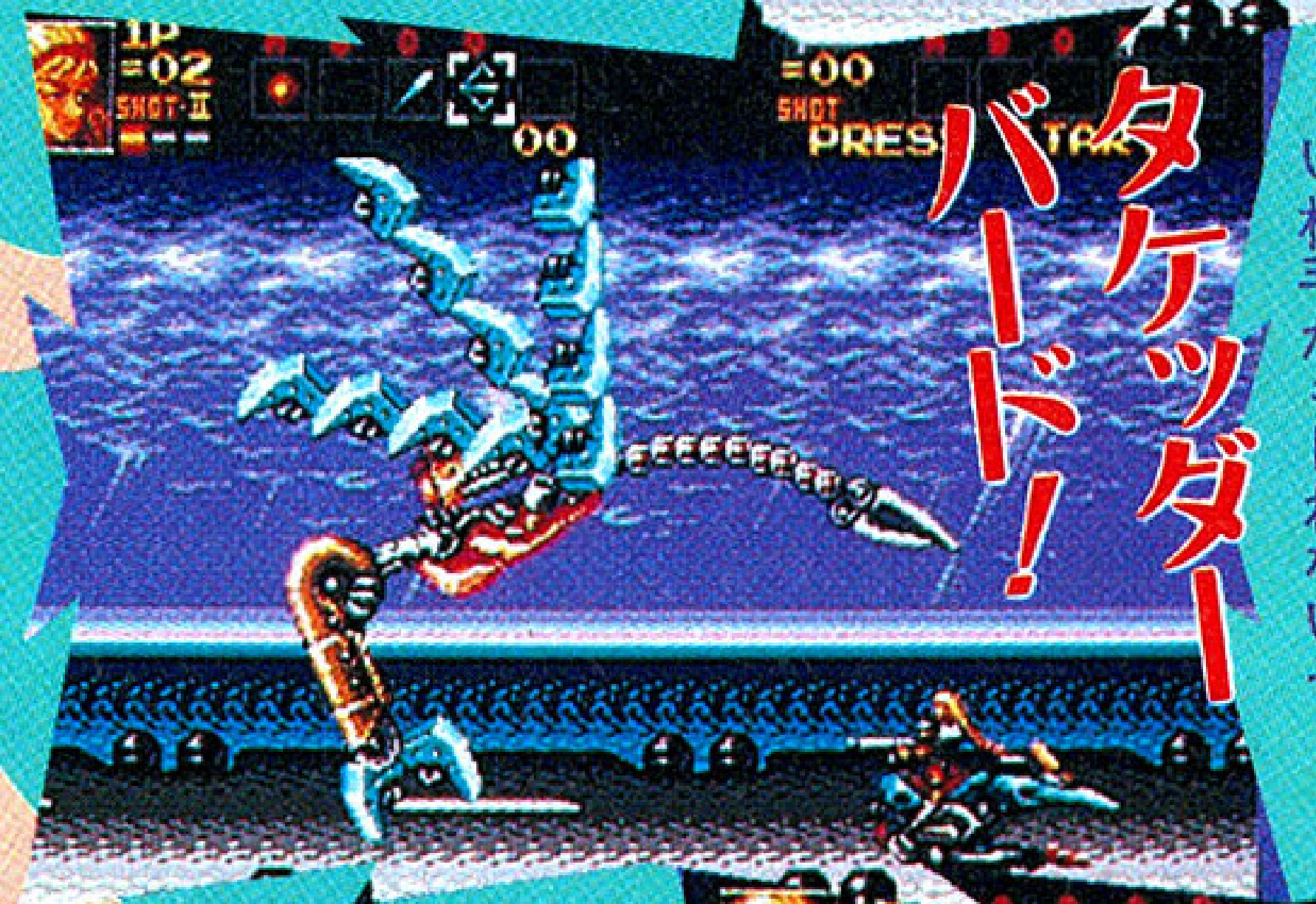
3号はクラゲメカだ。脚をチェーン状につなげて船上に攻撃してくるぞ。



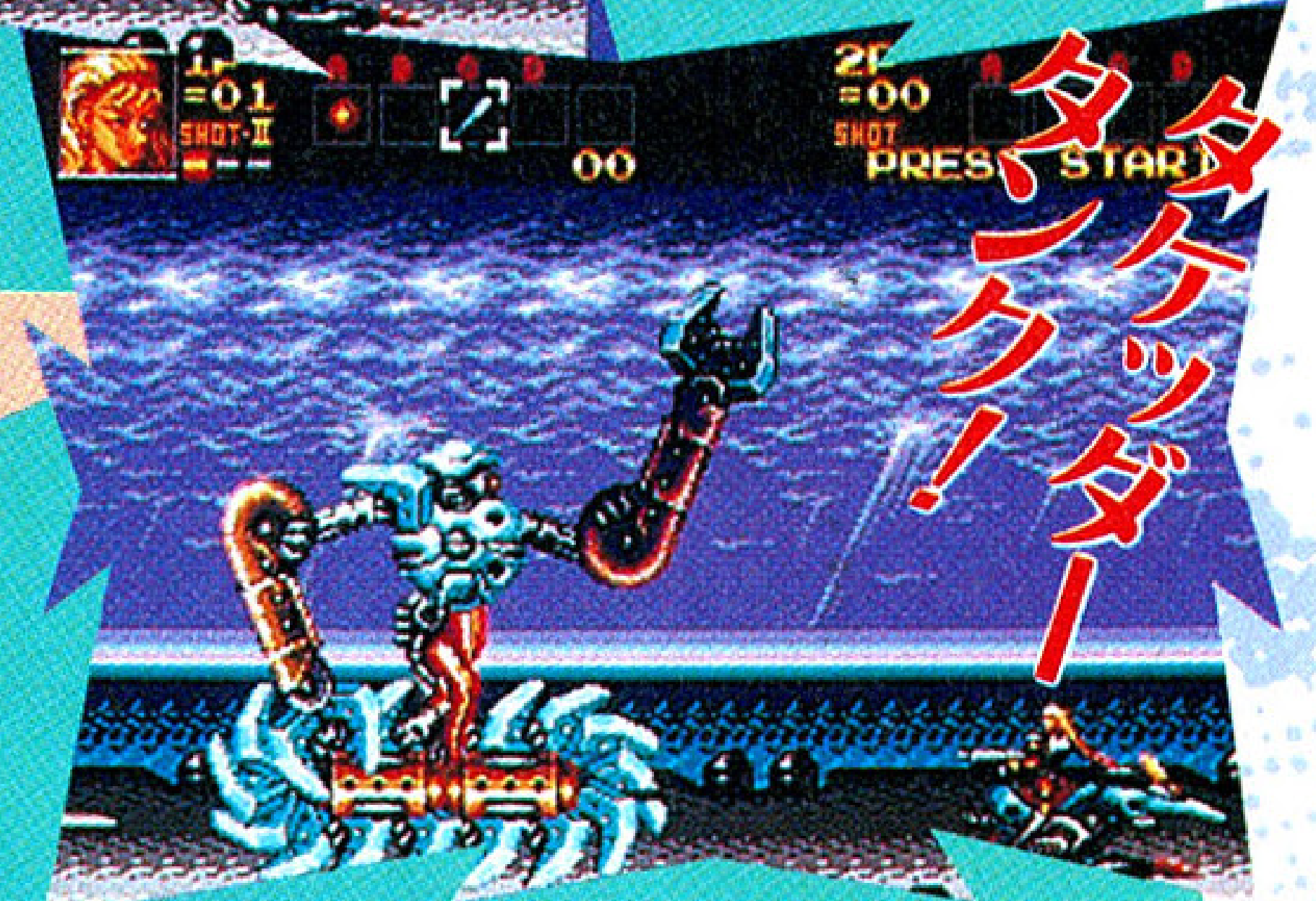
熱い血潮が真っ赤に燃えて3機のメカが合体!

タケッダーロボ完成! アクロバティックな動きで暴れまくるぞ。逆立ちしてのミサイル攻撃や、スライディング攻撃が脅威となる。一定ダメージを与えると、タケッダーバードに変形するぞ。それにしても、すごい変形だったりする。たまんねぇ。



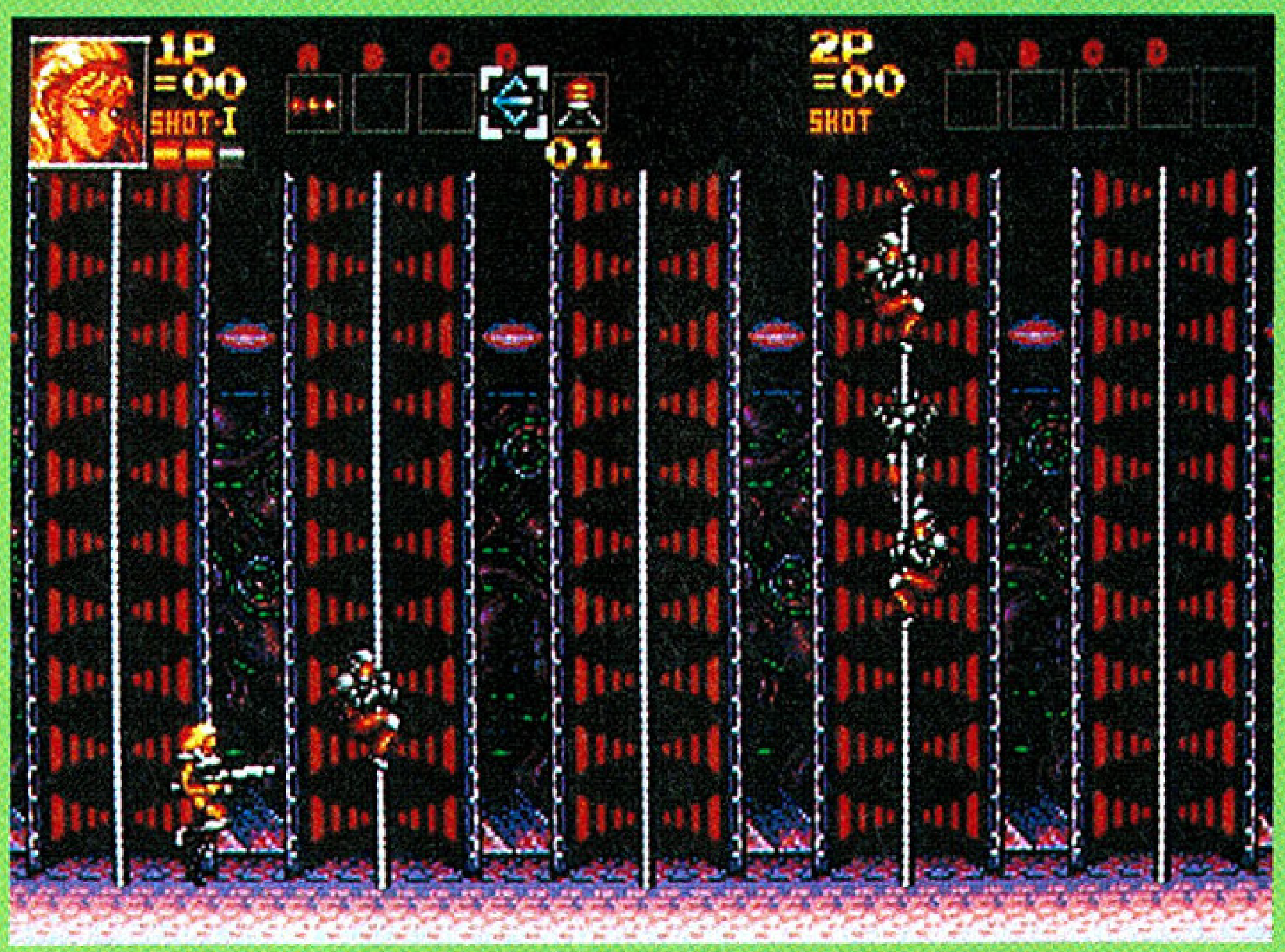


タケッダーバードは、口から吐き出すレーザーとついばみ攻撃、空中からの体当たり攻撃や卵型エネルギー弾で攻撃してくる。動きが速いだけに、いちばん手強い相手かもしれないぞ。

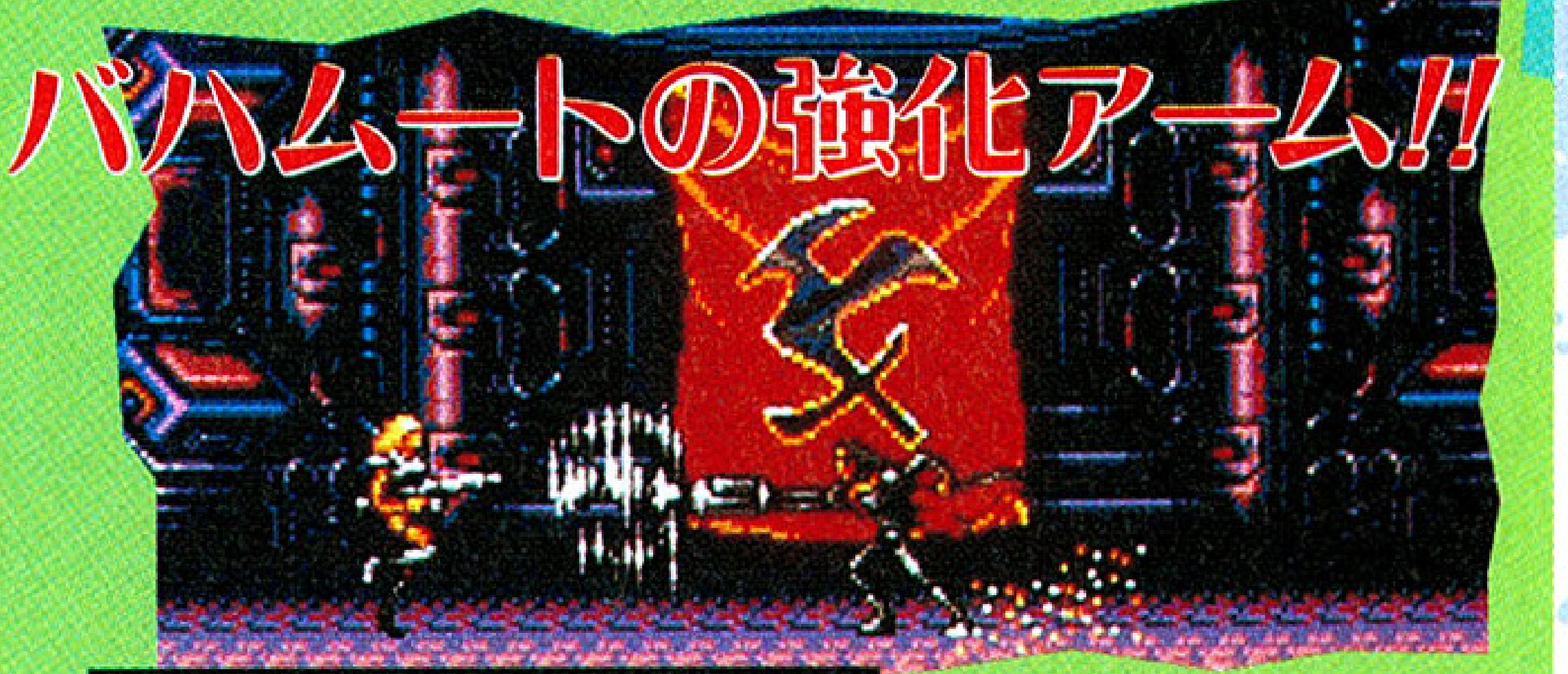


タケッダータンクは、ヤリを持って地面を突き刺す。そのスキ間で移動しないとやられるぞ。また、キャタピラ部分を分離して体当たりなどをしてくる。迫撃砲は、マーキングしている場所にいれば安全だ。しっかし多彩な変形と動きをするねぇ。

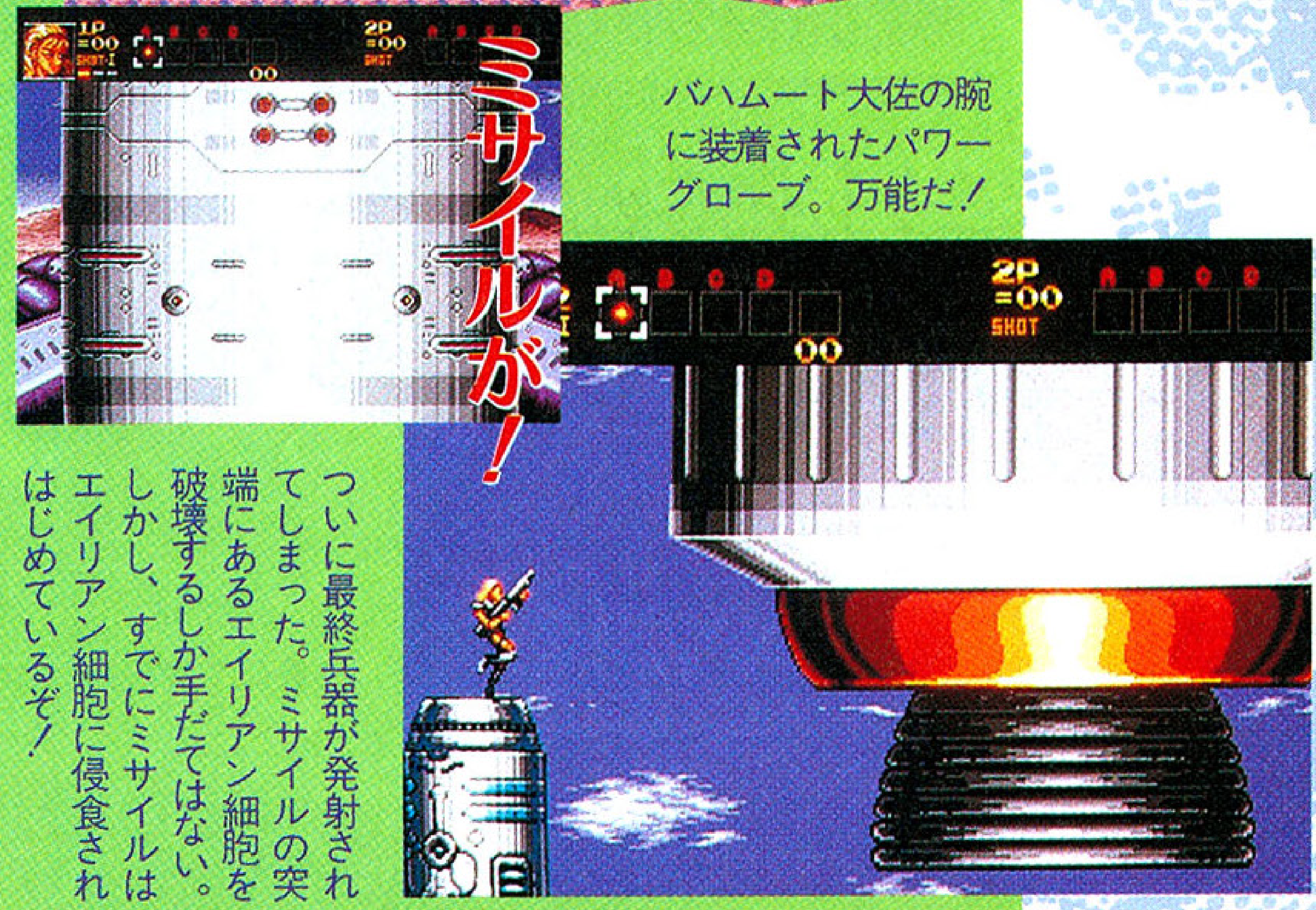
タケッダーロボを倒し、秘密基地に潜入した魂斗羅チーム。いよいよラストバトルだ。迎撃してくる兵士を倒し、バハムート大佐を追いつめたものの、大佐は自分の死と同時に最終兵器を発射させてしまった! それは、エイリアン細胞がつまったミサイルだったのだ! 着弾前に破壊しなければ、世界は破滅に追い込まれてしまう……。なんとしてでもミサイルを破壊し、世界の平和を守るのだ。急げ魂斗羅!!



消防団員のようにバーを滑り落ちてくる兵士。いったい何をする気なのか。じっくりと見てやろうじゃないの。

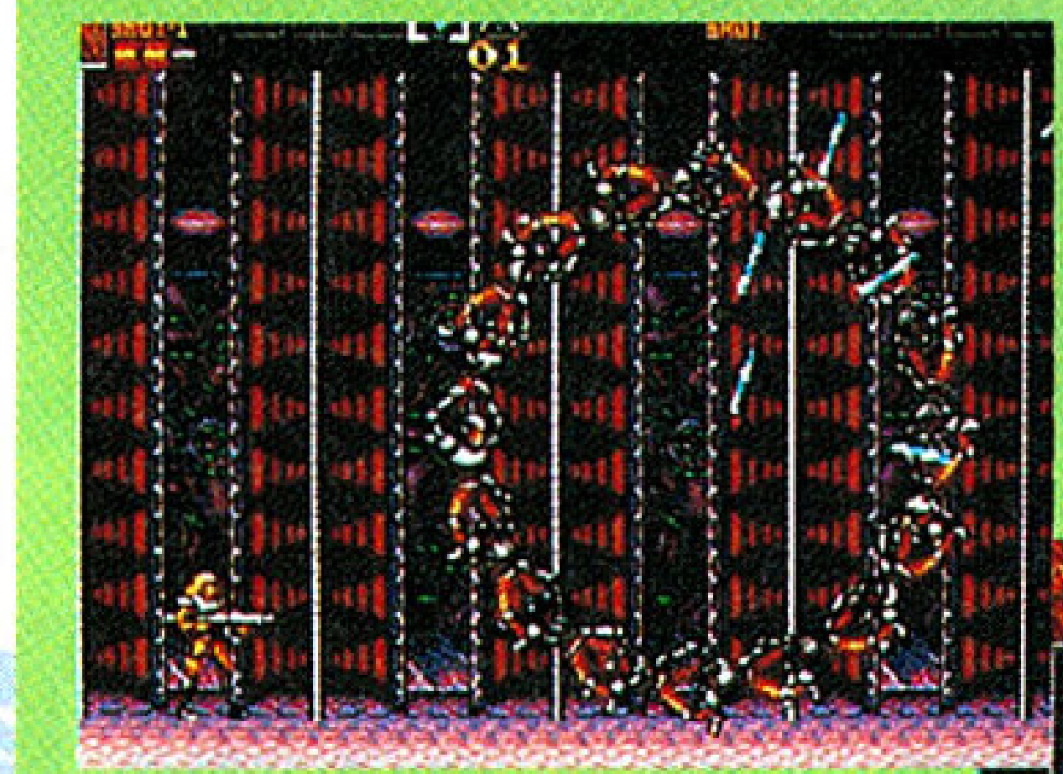


バハムート大佐の腕に装着されたパワーグローブ。万能だ!

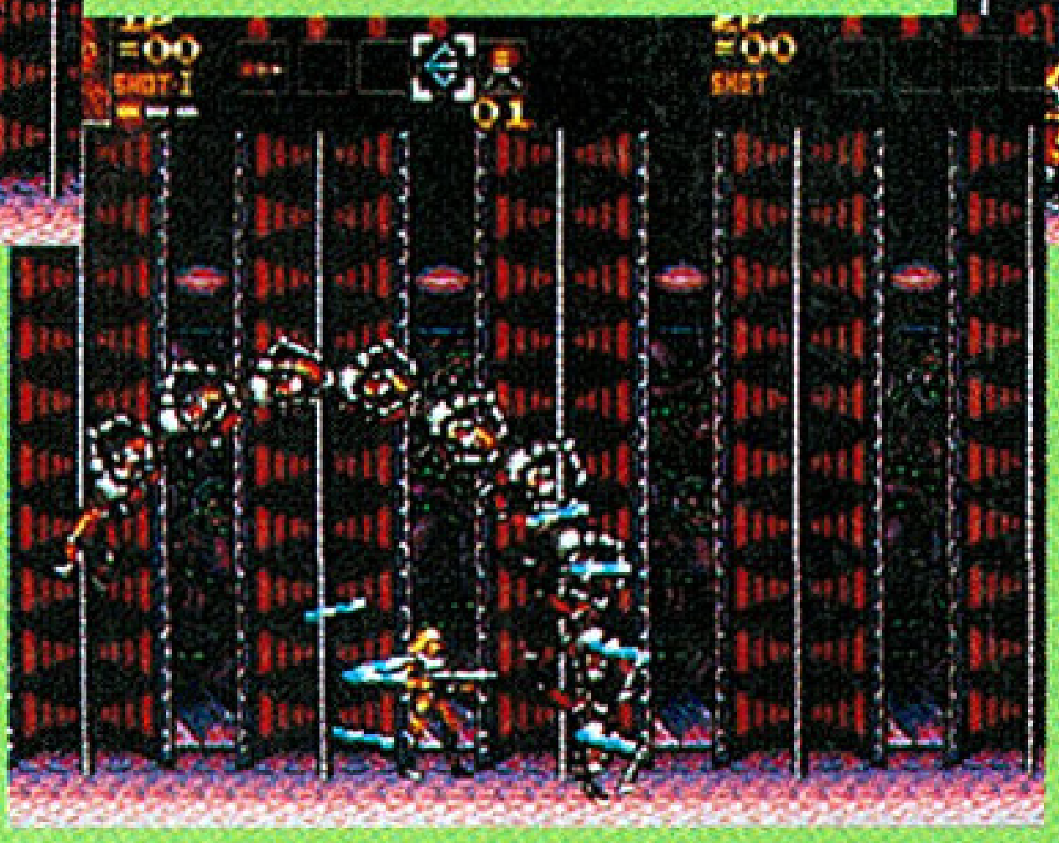


ついに最終兵器が発射されてしまった。ミサイルの突端にあるエイリアン細胞を破壊するしか手だてはない。しかし、すでにミサイルはエイリアン細胞に侵食されはじめているぞ!

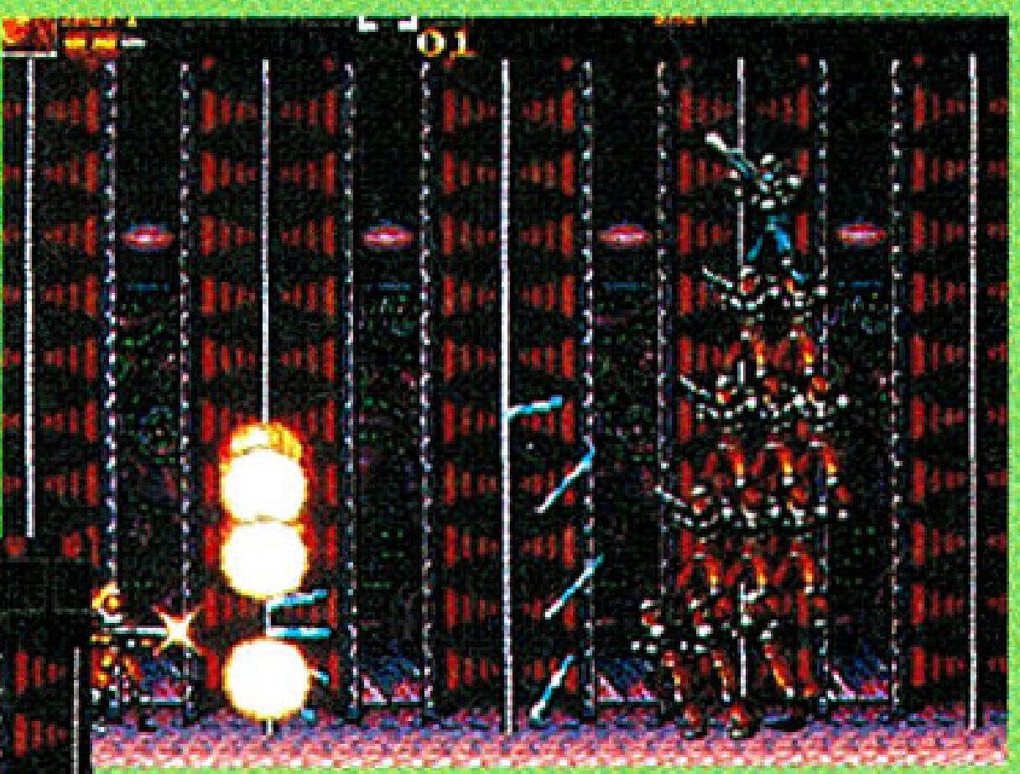
その名も組体操ソルジャー!!



車輪のように組んで突っ込んできた! 一見ヘボいけど、けっこう強いんだなこれが。しかもカタい。



今度は、バネのように移動する。間に入っていないと、はじかれるぞ。しかもだんだんスピードが速くなる。



今度はピラミッド形態だ。ジャンプすると、全員で撃って来るので、地上から撃っているしかない。てっぺんのヤツは爆弾を投げてきたりするぞ。強いぜ!

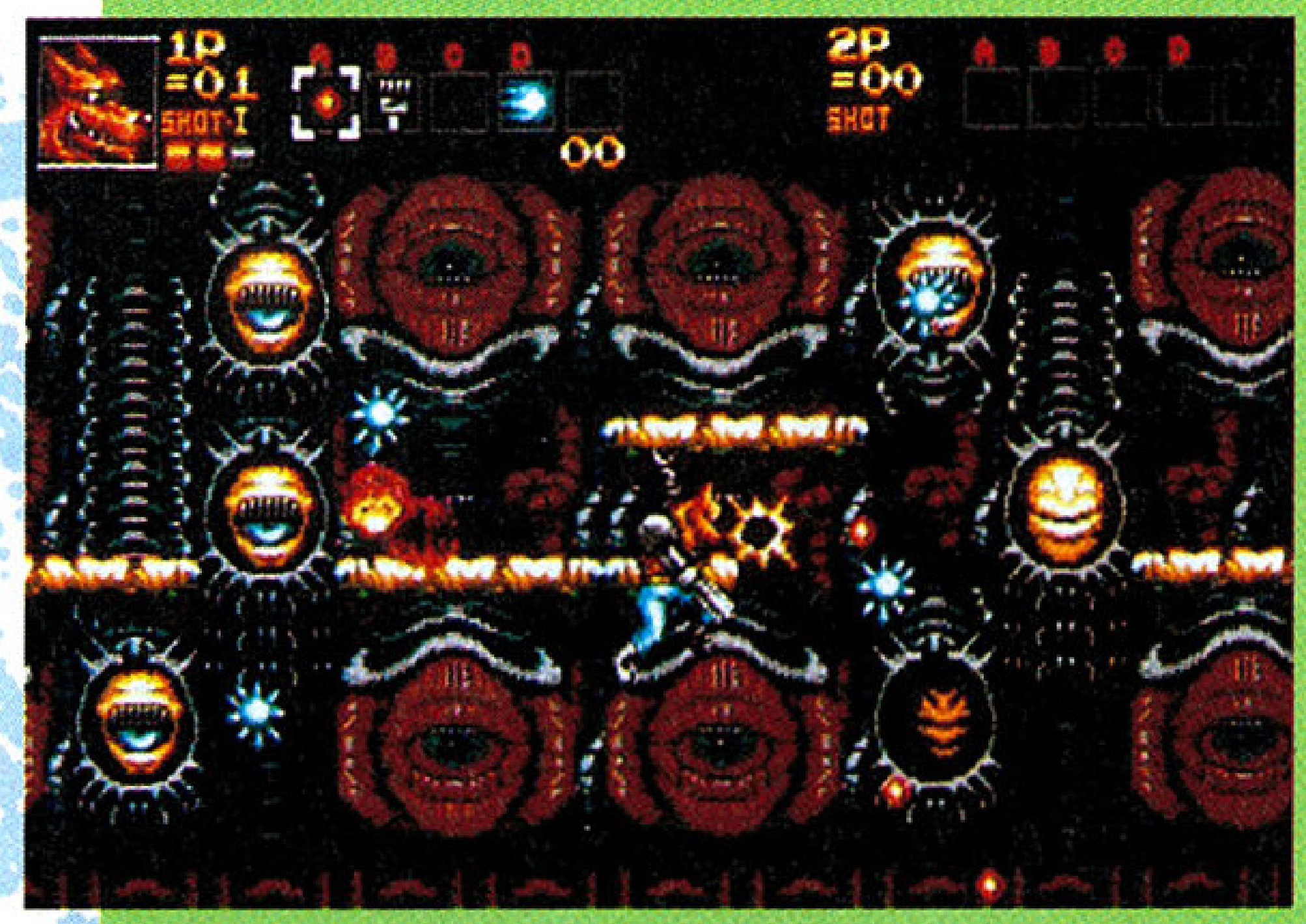
ここを見てくれ!! from OH!味

ゲーム全体に物語があるというのは当然だが、それぞれのステージにも起承転結のようなものを持たせたいと常に考えている。その試みの1つがこの「タケッダーロボ」だ。遊んでもらえばわかるが、最初に出てくる中ボスをボンボンやっつけると、ソイツらがリターンマッチでいっぺんに現れて、いろいろなフォーメーションを組み……という展開がある。文章的な意味でのストーリー性というわけではないが、ステージを通した変化があり、ただ単に「ボスがいた」というだけじゃなく、敵の心理などが感じられる流れを楽しめるはずだ。

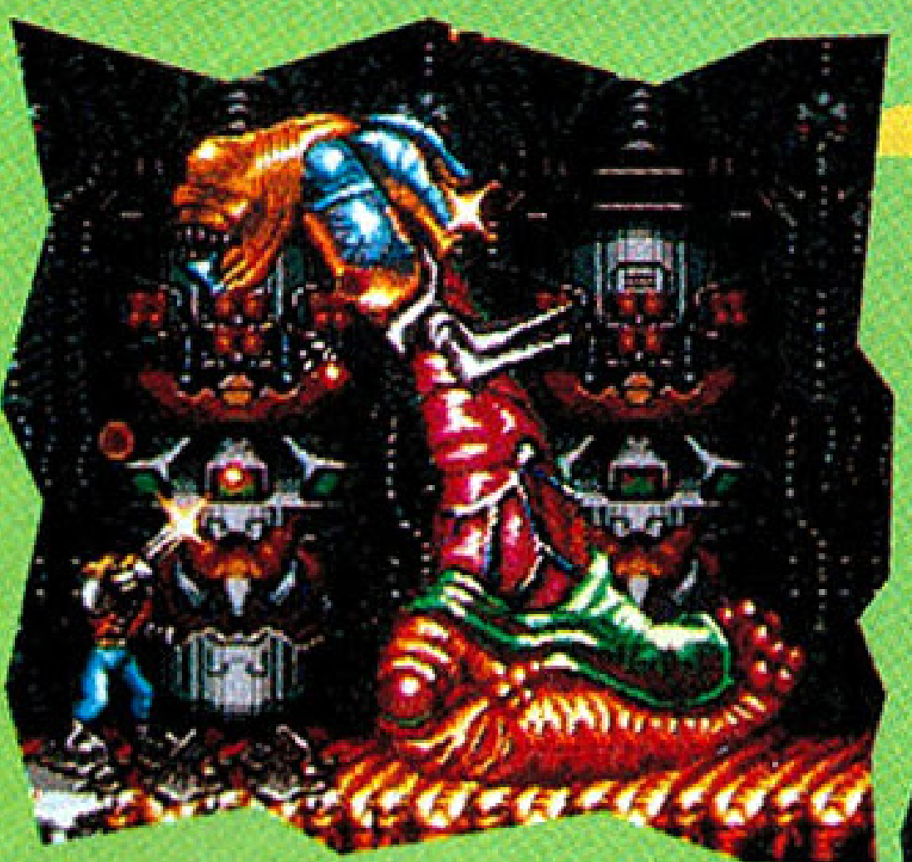
ROUTE C ALIEN'S LAIR

暴走を阻止せよ！ 巨大エイリアンとの連続バトル！

奪取（だっしゅ）したエイリアン細胞を使って最終兵器を造ろうとしたバハムート大佐だが、エイリアン細胞は暴走を始め、秘密基地内を制圧しはじめた。エイリアン細胞に犯された兵士が襲（おそ）い、クリーチャーがうごめく中、魂斗羅チームは逃げるバハムート大佐を追って行く。しかし、その目前には復活したヤツが待ちかまえていたのだった!! 悪夢のエイリアン戦争が再び起ころうとしているのか。闘え！ 魂斗羅！

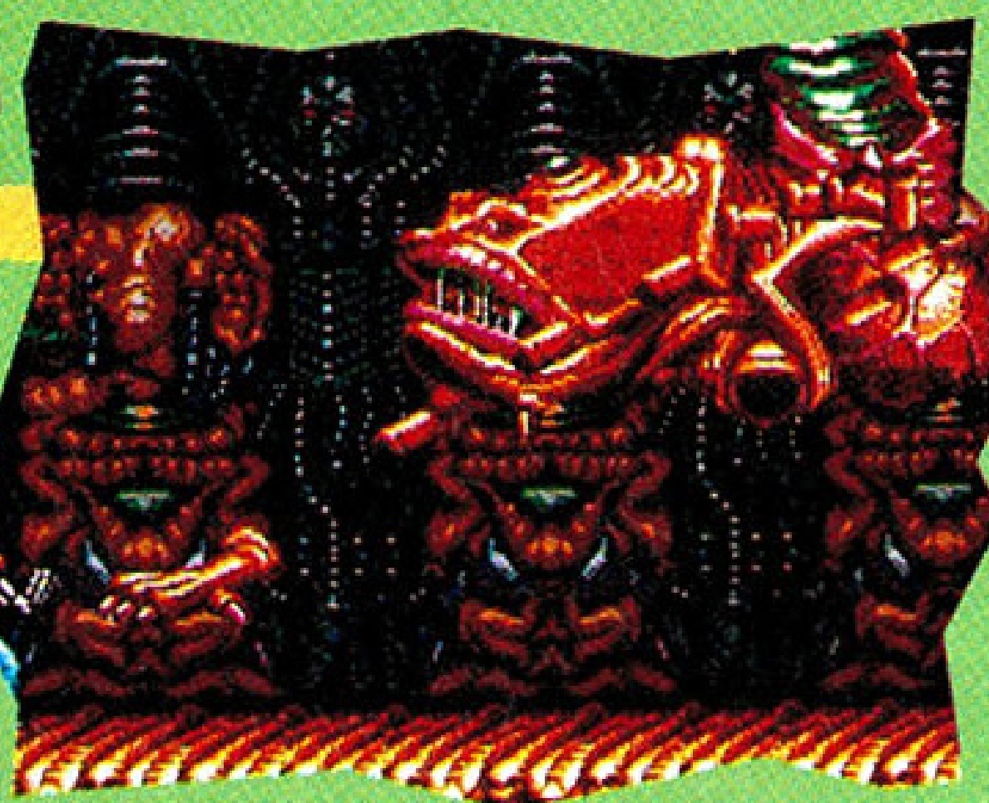


エイリアン細胞に覆われた基地。見覚えのある敵がいるぞ。ということは、ヤツも復活しているのか!?



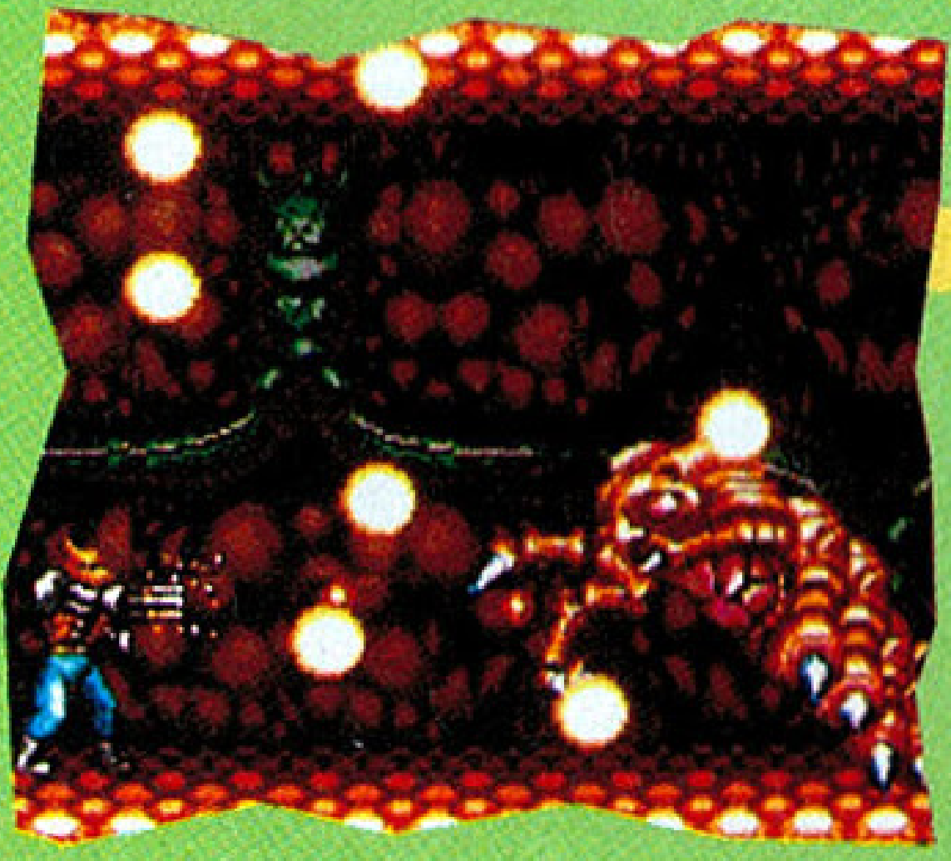
ゲボリアン

身体を重そうに這いずってやってくる。見るからに狂暴そうだが、あまり強くはない。上の口から弾をバラまいてくるぞ。倒すには、ただ撃つのみだ！ まだ死ぬわけには！



ジャバ

伸びる手がクセモノだ。口から吐き出すバンドルも破壊しないとやっかい。手の動きさえ見ていれば勝てるハズだ。

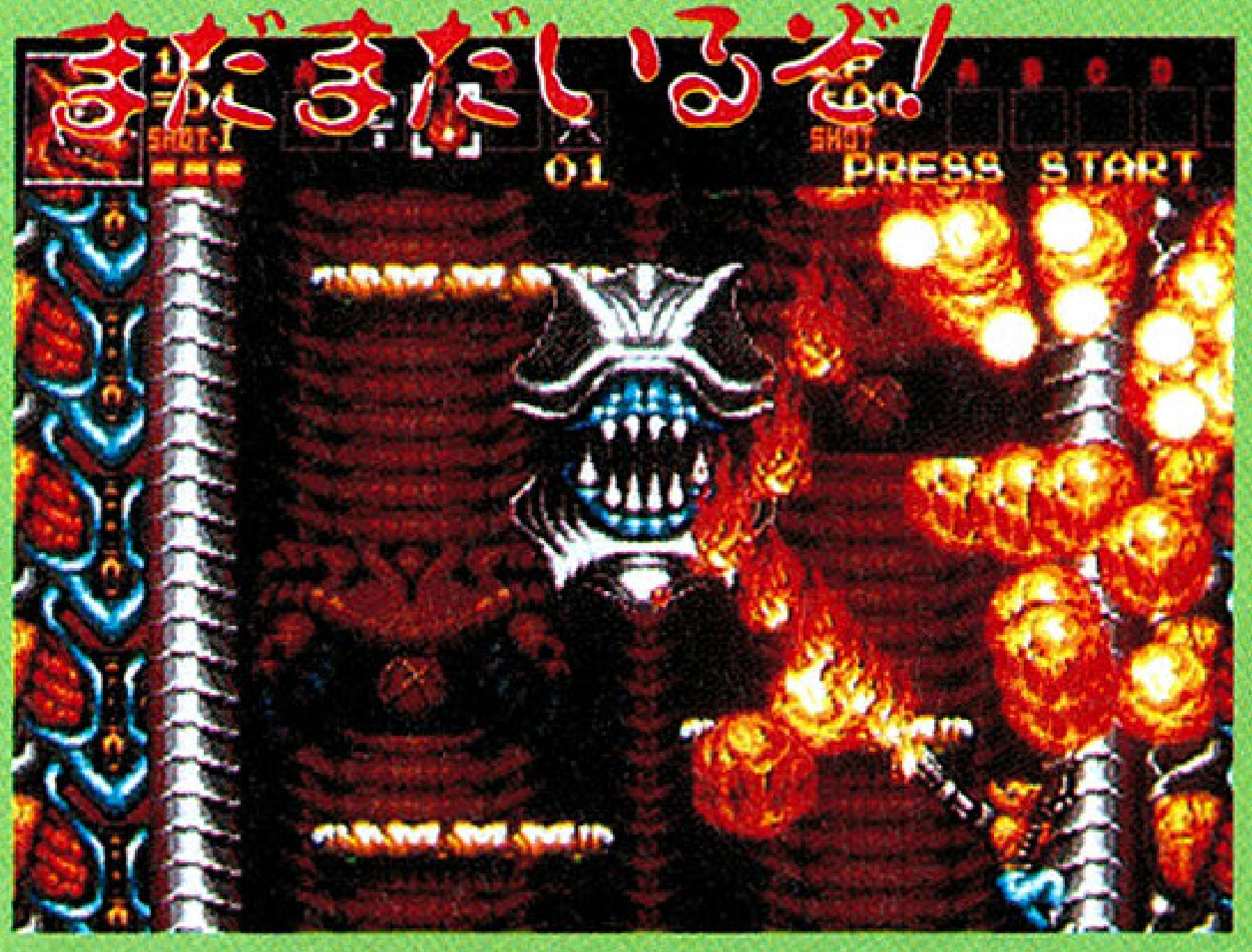


陰獣キムコウ

体当り攻撃や、2体でダンゴ状になって回転して魂斗羅を襲ってくる。地中に潜るのでスキあるごとにダメージを与えていないとナカナカ倒せない。口から出す弾をよく見ろ。

ここを見てくれ!! from OH！味

エイリアンぐちゃぐちゃの世界！ ここは従来の正統派魂斗羅の流れを汲（く）む！ 実は、企画を開始したころ、妙（みょう）なところに行かなければ妙な発想は出ないと、「目黒寄生虫館」に出かけてチーム全員がじっくり研究をしてきた。その成果がここでの動きに生かされている。ソッチ系の好きな者にはこたえられないはずだ。

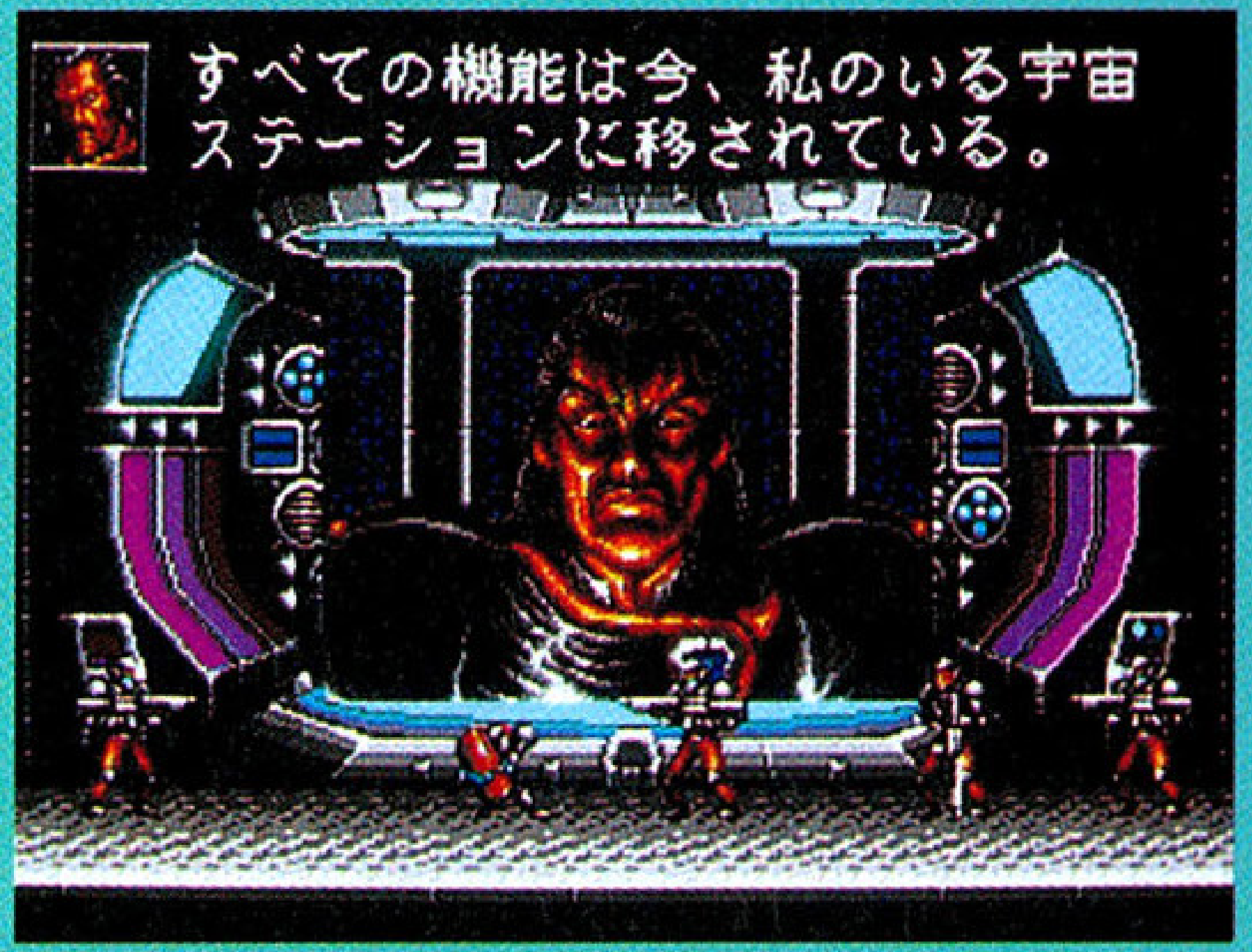


食いしん坊ンガゴゴは、ザコエイリアンや魂斗羅さえも食べようとする。

ROUTE D SPACE STATION

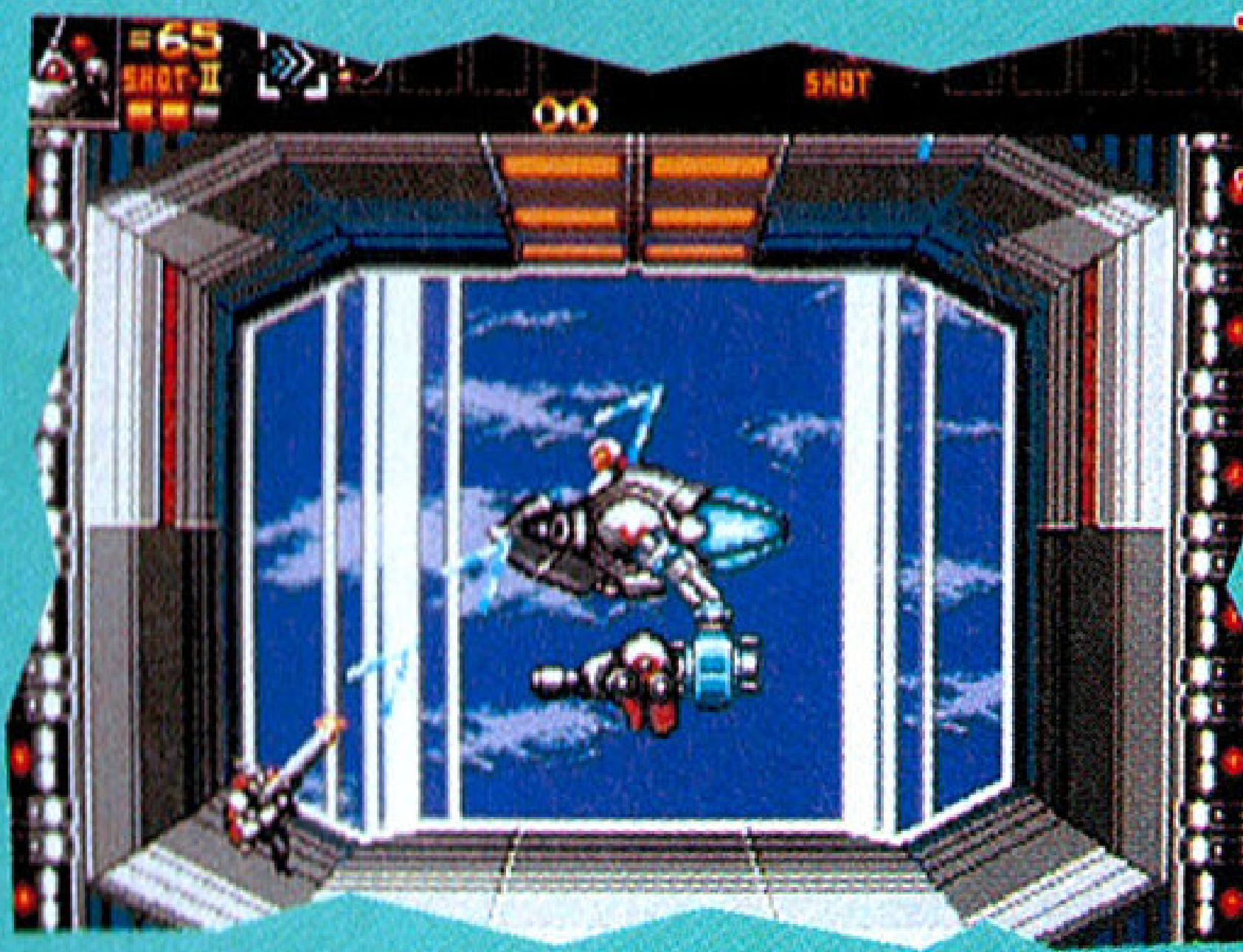
ついに宇宙へ 魂斗羅戦士の血がたぎる！

秘密基地で捕らわれた魂斗羅チームだが、バハムート大佐は宇宙ステーションで基地爆破を命令する。とどまっていた兵士達が逃げまどう混乱に乗じ、宇宙ステーションへ向かおうとする魂斗羅チームの前に、マンドレイク博士が行く手をはばむ。成層圏まで続く超ド級エレベーターでの死闘！ 博士の操るマッハ777を破壊しバハムート大佐のいる宇宙ステーションまでノンストップだ！ 大佐の野望を打ち砕くのみ！

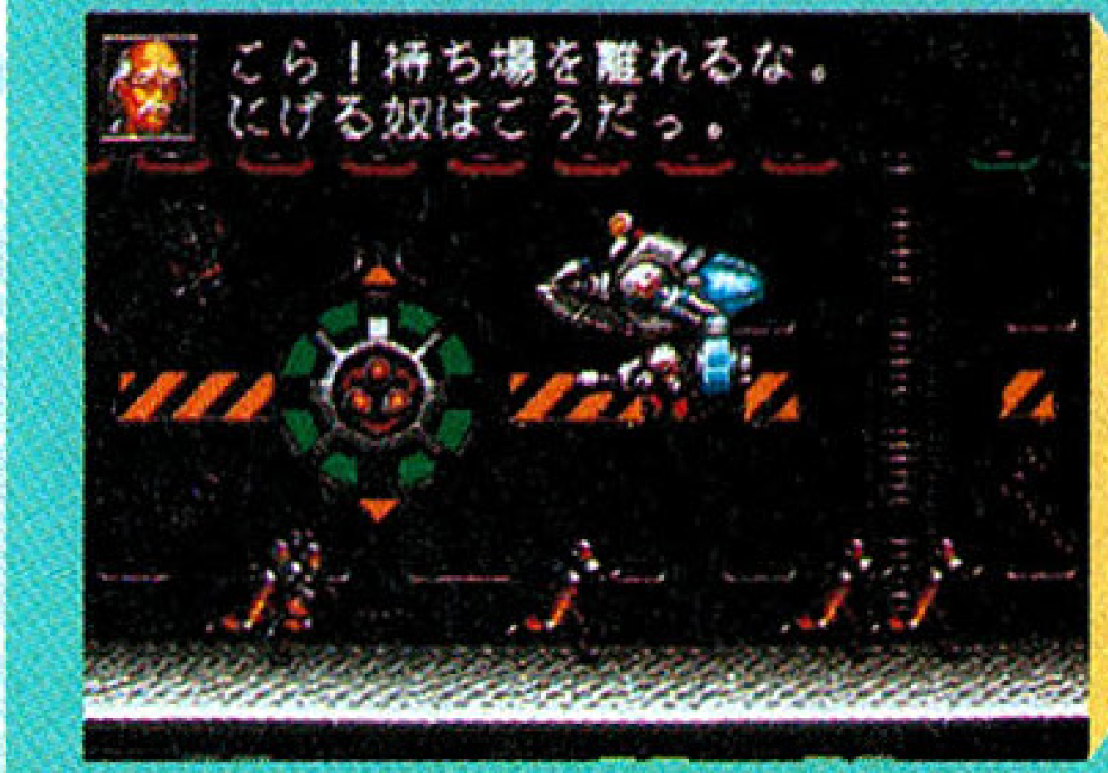


すべての機能は今、私のいる宇宙
ステーションに移されている。

基地に捕らえられた魂斗羅。その基地が、兵士もろとも爆破される!? なんてこった。しかも大佐はすでに宇宙へ行っている！ どうすればいいんだ！

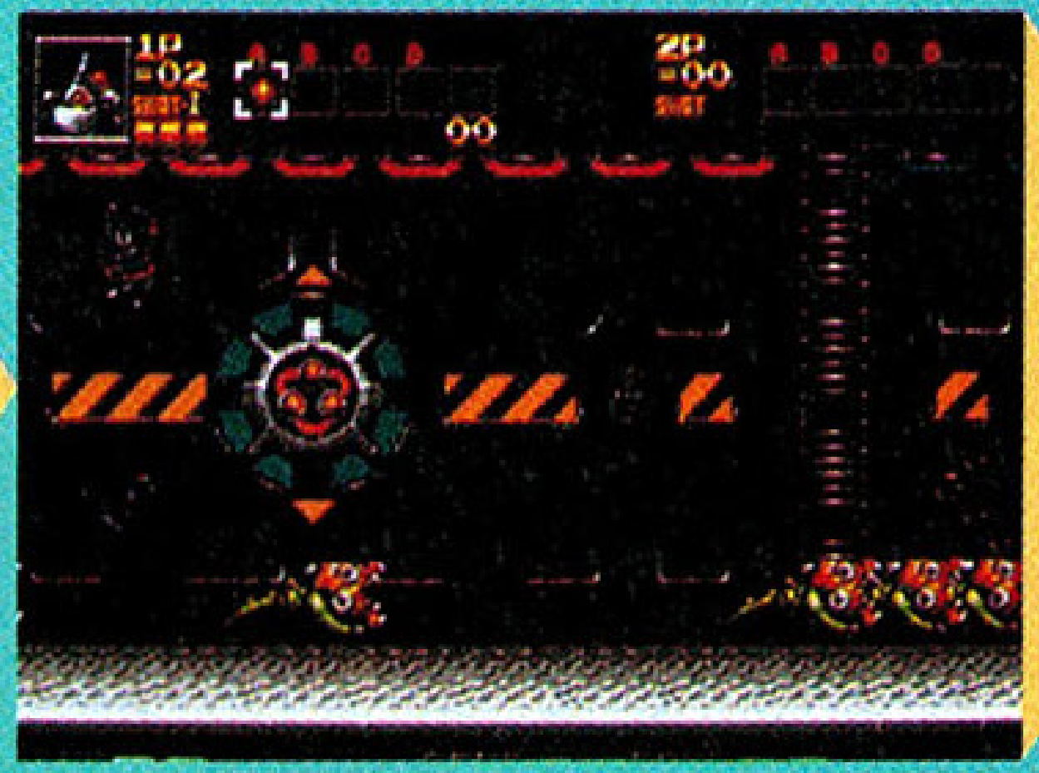


軌道エレベーター内で博士とのラストバトルだ！ 手ごわいぜえ！

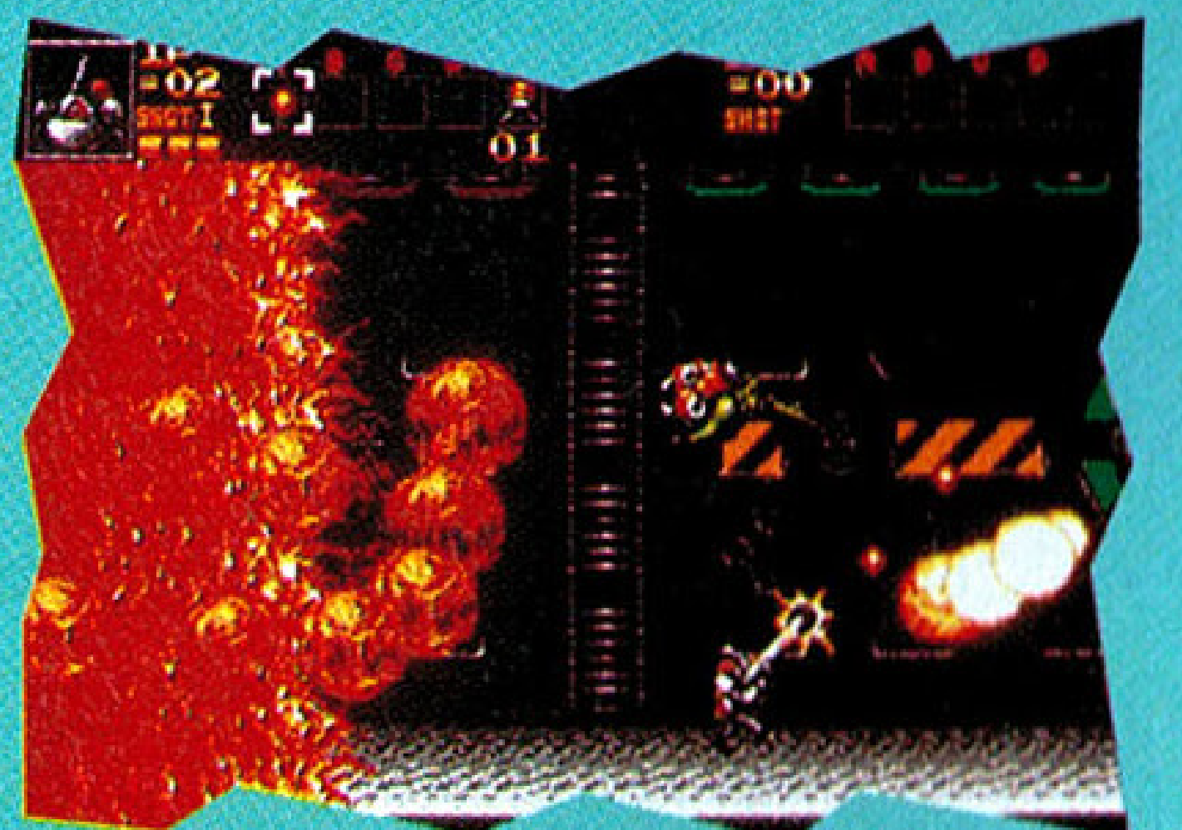


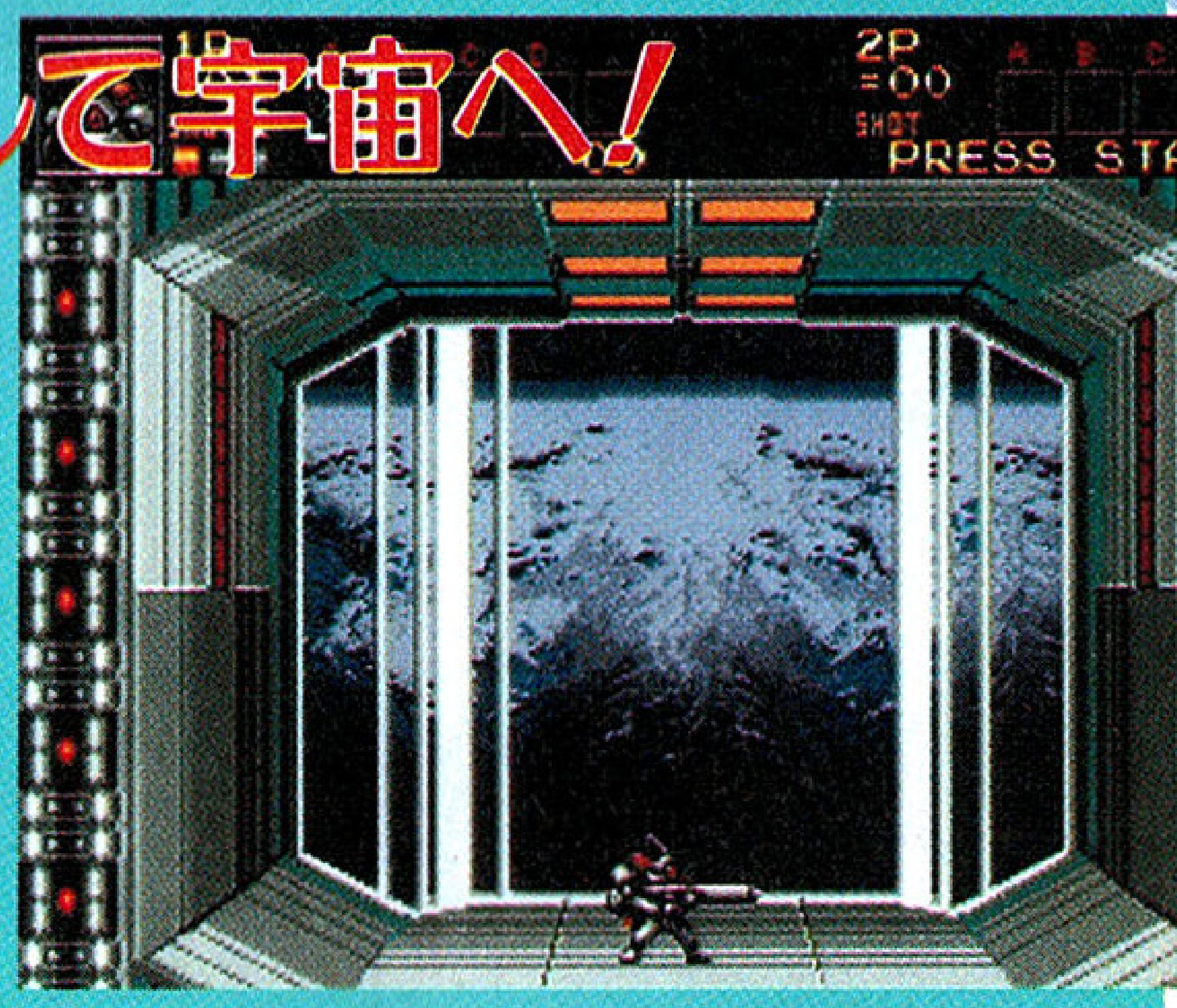
こら！持ち場を離れるな。
にげる奴はこうだっ。

逃げまどう兵士をエイリアンに変えるドクター。



魂斗羅を襲うエイリアン。後ろには爆風が迫る！





博士を倒すと、エレベーターはいよいよ宇宙へと。この地球を救えるのはもう魂斗羅しかいないのだ！

ここを見てくれ!! from OH！味

「軌道エレベーター」はこれまでになかった新しいアイデアだ。ついに宇宙に飛び出すか!? という、その辺りのべらぼうさを楽しんでほしい。ここは難易度も比較的易しく設定している。また、哀愁（あいしゅう）みたいなのも1つあっていいかなということで、ここのエンディングはちょっと悲しげな雰囲気だ。曲も結構気に入っている。

毎度のことながら開発アップ近くになると肉体的には結構しんどくなってくる。だが今回はラッキーなことに「魂斗羅」好きの人間が集まり、全員クタクタなはずなのにニコニコ仕事をしていた。〝隠しステージ〟の制作もそんなころで、あの時期にこんな余計な作業は正気の沙汰ではないのだが、バグチェック中に上司にギョッとされても「これは隠しですから」と言い訳しつつ入れてしまった。

俺の場合、ゲームはエンターテイメントだという前提で考えている。エンターテイメントである以上どれだけ人の心を面白い、悲しい、おかしいといったことで動かせるかということだと思う。ＡＣＴゲームは感嘆（かんたん）してもらえても感動してもらえることは少ないが、今回はひとつ突っ込んだ感動に迫（せま）れるはずだ。

とにかく、上司もこれを読むだろうからナニだが、今回はチーム全員がお金とか名誉とかそういうものじゃなく、個人個人が抑えがたく持ってる熱いもののために走り続けることができたという誇りがある。それが君達にも伝わることを信じているぞ！

では次回作のため、一刻も早くいろんなものをインプットにいく。アディオス!!

開発チーム全員が持っていた熱いものが君に伝わることを信じる！ （OH！味）

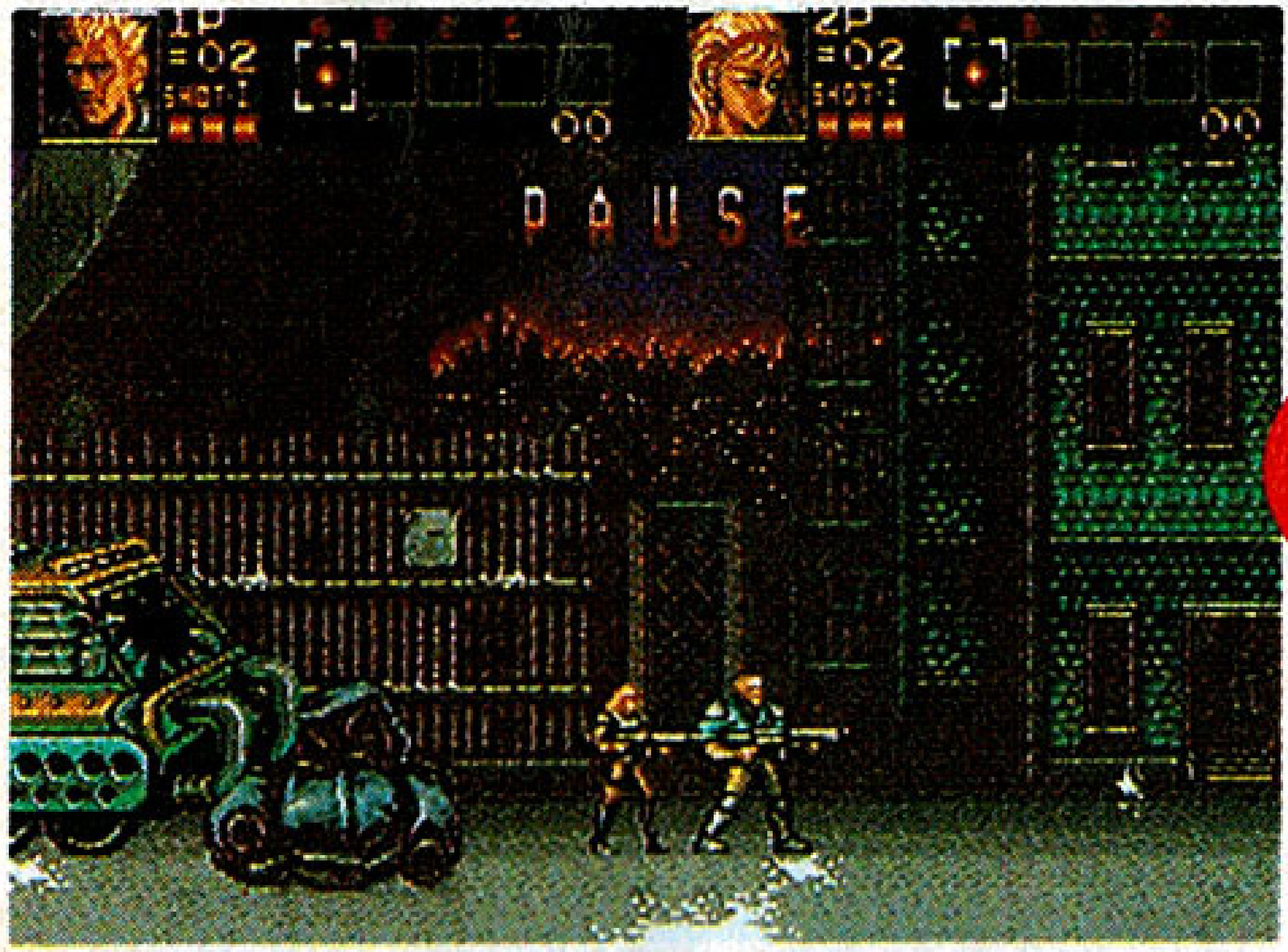
2軍

魂斗羅 ザ・ハードコア

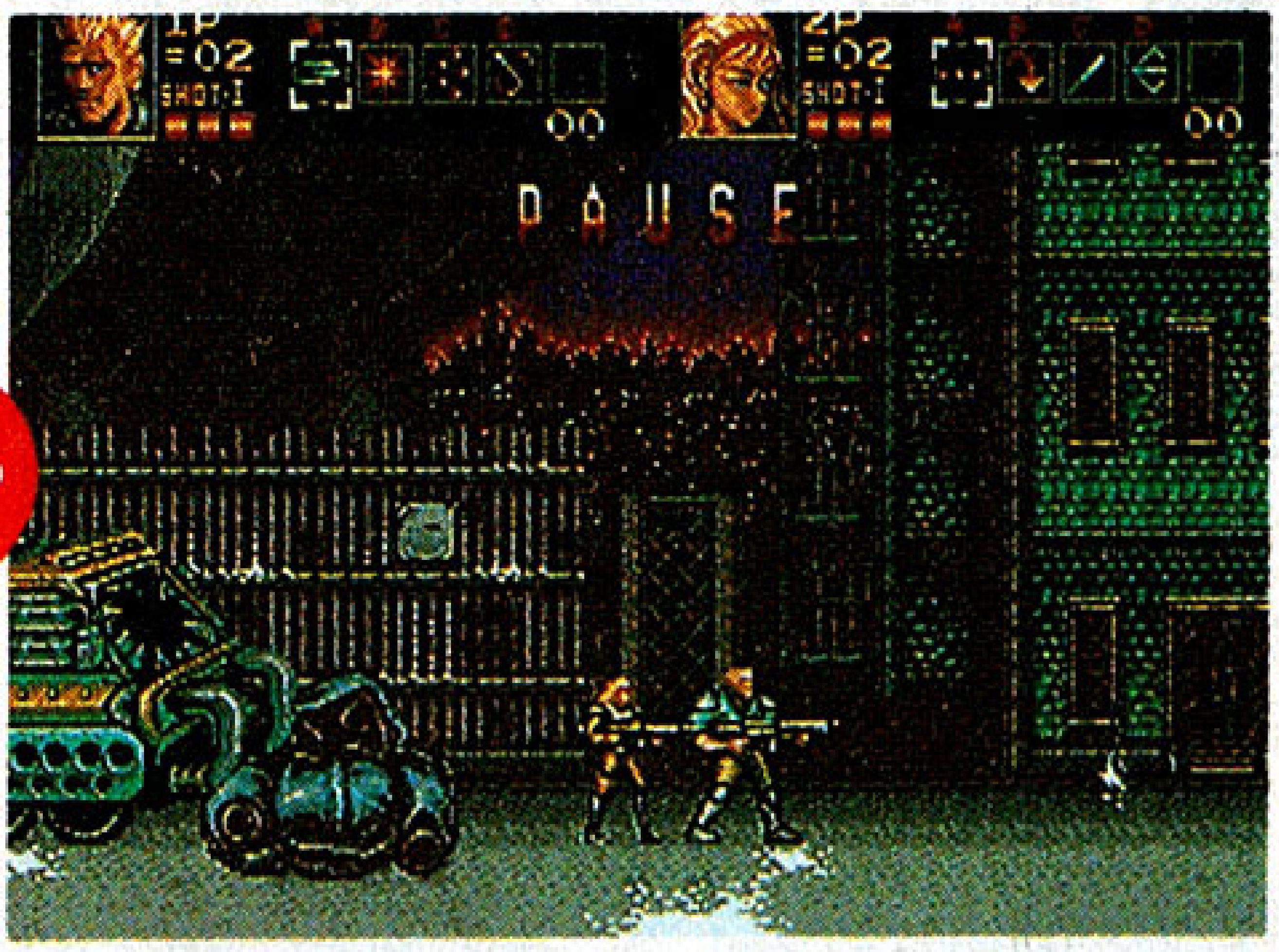
全部のショットを装備

ゲームをプレイしている時にいったんポーズをかけたら、１P側のコントローラーで「上、上、下、下、A、上、上、下、下、B、上、上、下、下、C」と押すと、音声が鳴ると同時にすべてのショットが手に入る（２人プレイ時は両方とも）。また、ミスでショットを失っても、同じ要領で何度でも入手できるぞ。

（鳥取県・大足）


1P
=02
SHOT·I
2P
=02
SHOT·I
00
00
PAUSE

いつでもいいからポーズをかけてコマンド入力。コナミコマンドじゃないぞ。


1P
=02
SHOT·I
2P
=02
SHOT·I
00
00
PAUSE

あっさり全部のショットが手に入る。何回でもできるのがうれしいね。

1軍

魂斗羅 ザ・ハードコア

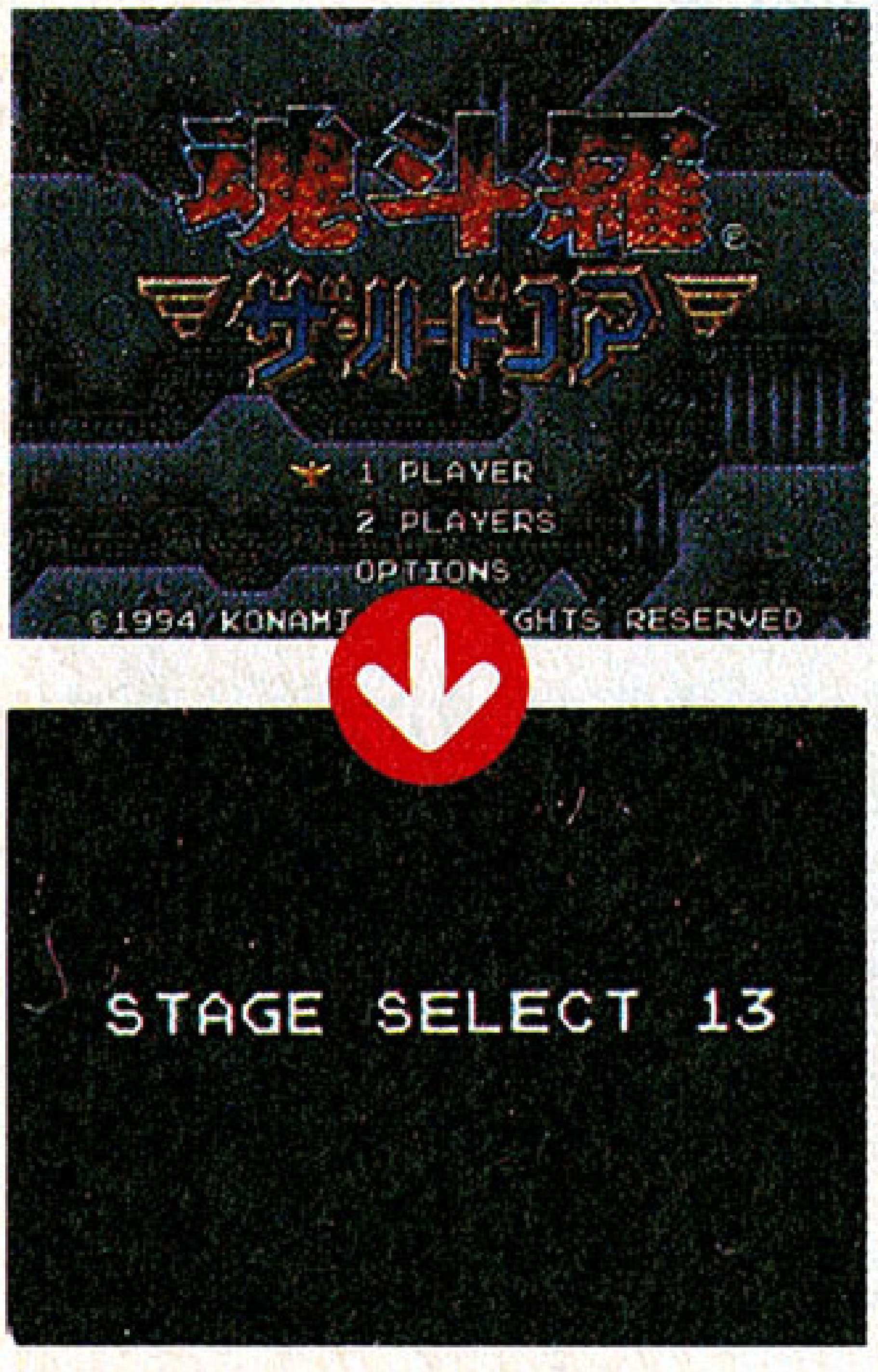
ステージセレクト他

タイトル画面にメニューが表示されている時に、2P側のパッドでボタンを「左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、C」の順に押す。すると音声が鳴って、この後にゲームを始めるとステージセレクトができる。

また、同じ要領で「C、B、A、右、左、C、B、A、右、左、C、B、A、右、左」と押した場合（こちらも2P側のパッドで行う）は、プレイヤーの残り人数が70の状態からスタートできる。

（東京都・荒ぶる鷲・19歳）

ステージセレクト

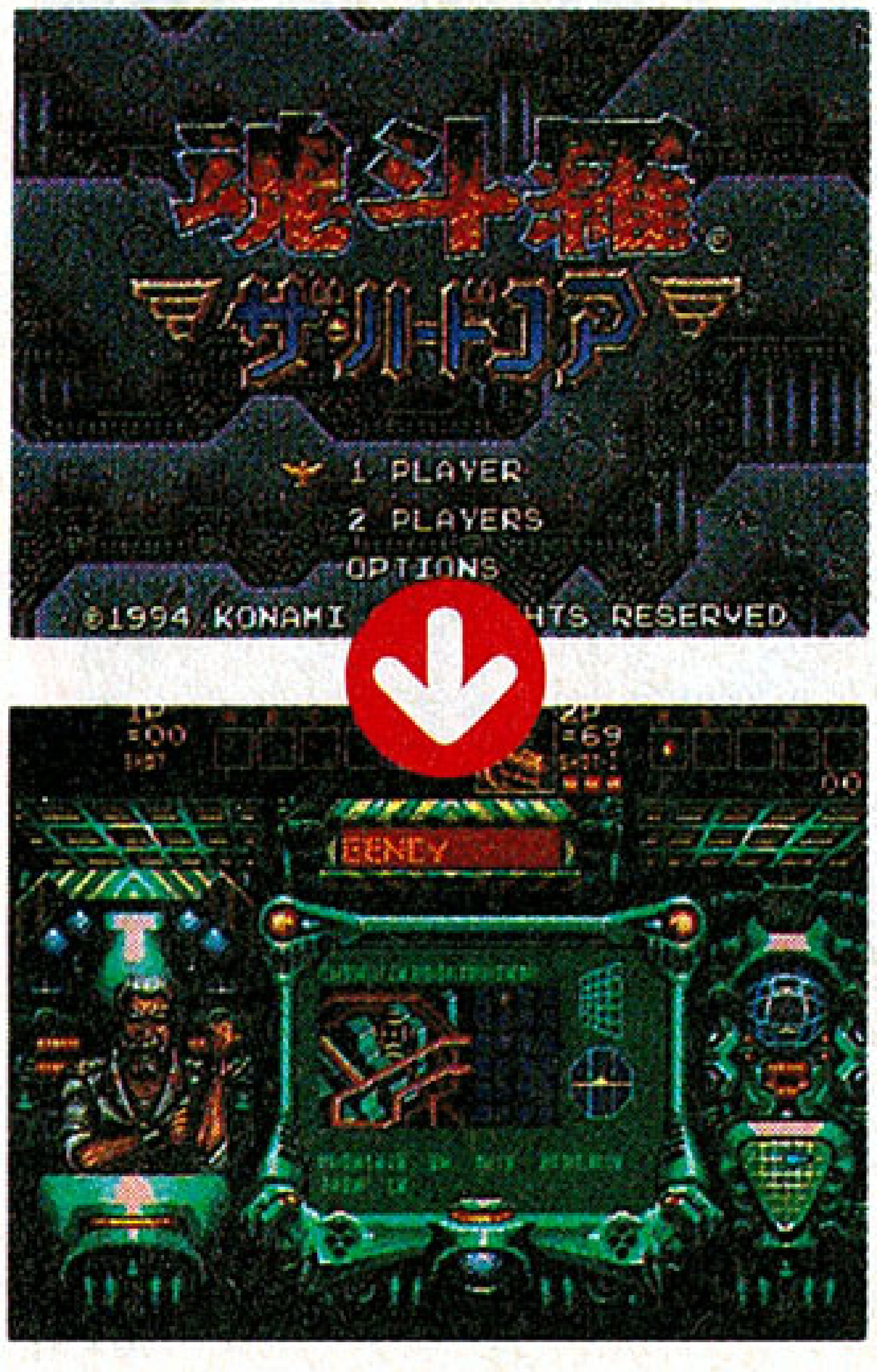

魂斗羅
ザ・ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI

STAGE SELECT 13

タイトル画面で「左、右、A、B、C」と3回繰り返すと、音声が鳴るので……。

普通にスタートするとステージセレクトになる。どこからでもお好きなものをどうぞ。

70人でスタート


魂斗羅
ザ・ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI

こちらの場合は「C、B、A、右、左」を3回繰り返す。で、同じように音声が鳴る。

一気に残り人数が70人になる。コマンドは必ず2P側のパッドで入力しようね。

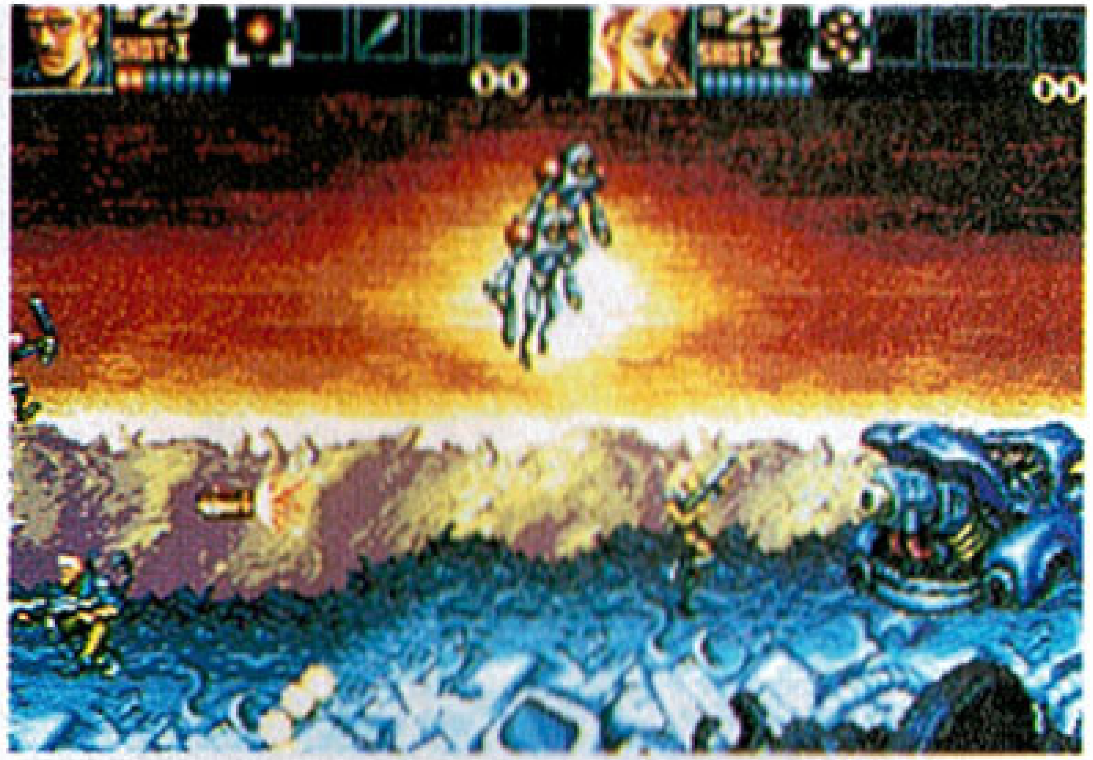
魂斗羅

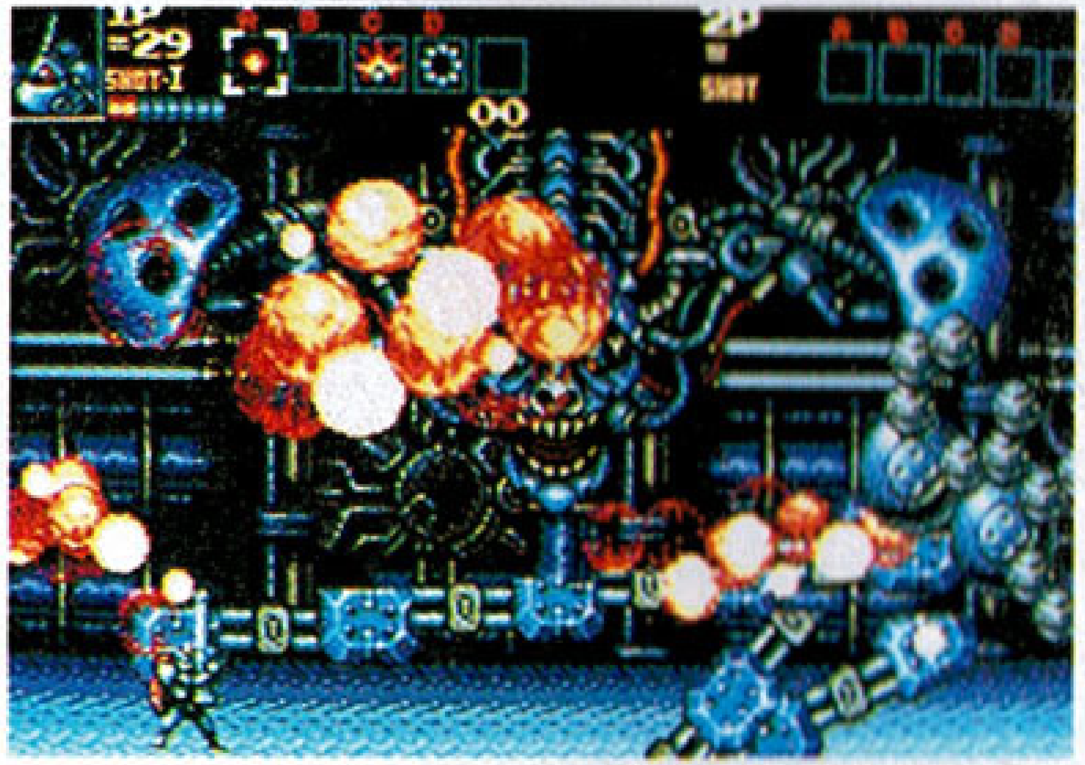
～ザ・ハードコア～

新タイトル登場！

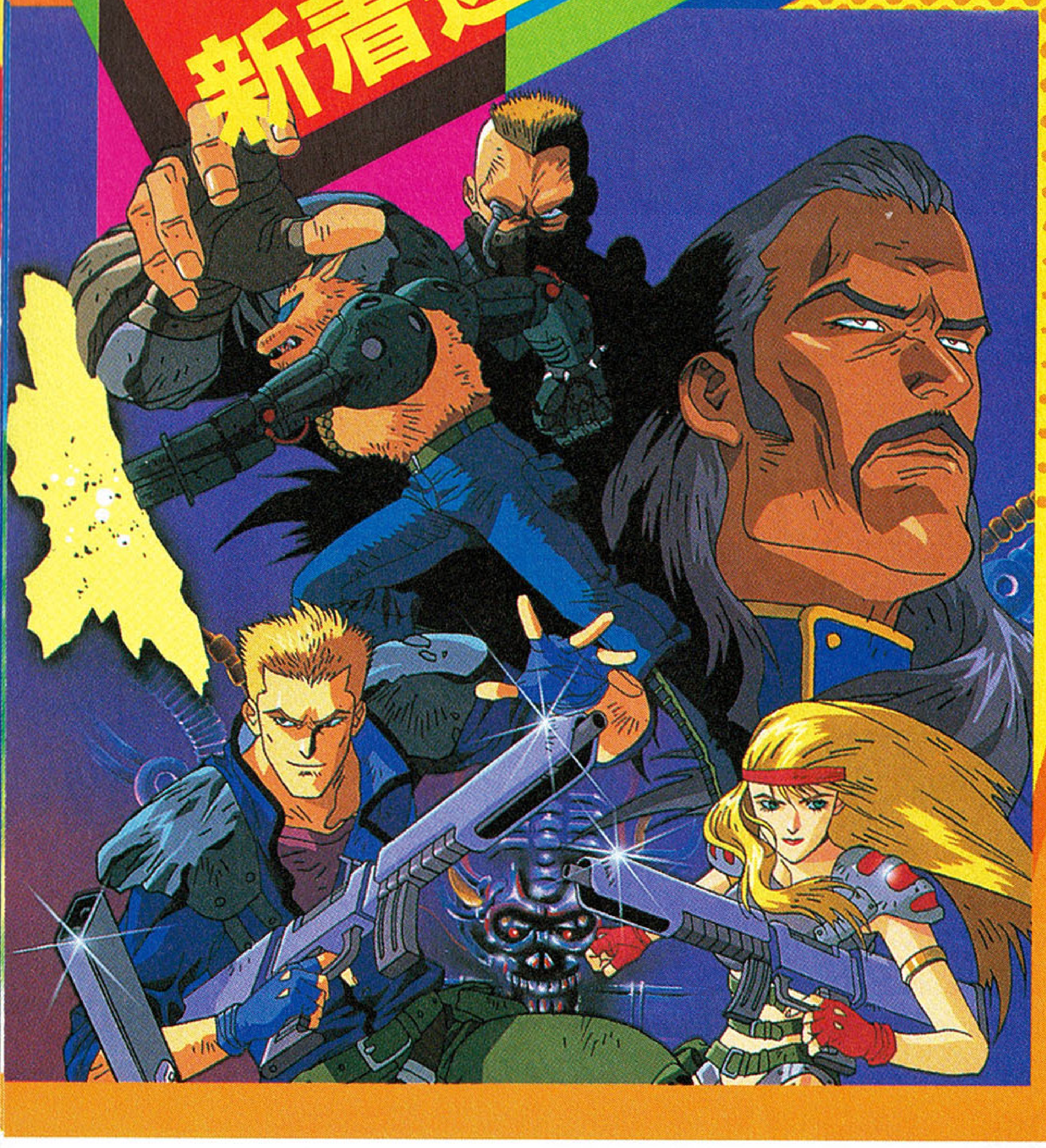
発売予定日	9月	予定価格	8800円（税別）
メディア（容量）	ROM（16Mbit）		
ジャンル	アクション		

同名のタイトルでスーパーファミコンのソフトを発売しているが、メガドライブ版はオリジナル構成。プレイヤーは4人の中から好きなキャラクタを選択し、ゲームの行動や選択でエンディングが変化する。2人同時プレイが可能だ。


➡きれいな夕日をバックに戦いは進む


⬅敵ボスは手をクネクネ動かし攻撃する

新着速報



エイリアン戦争終結から5年、暴走する機動兵器を鎮圧すべく魂斗羅部隊が出撃する

魂斗羅® ザ・ハードコア

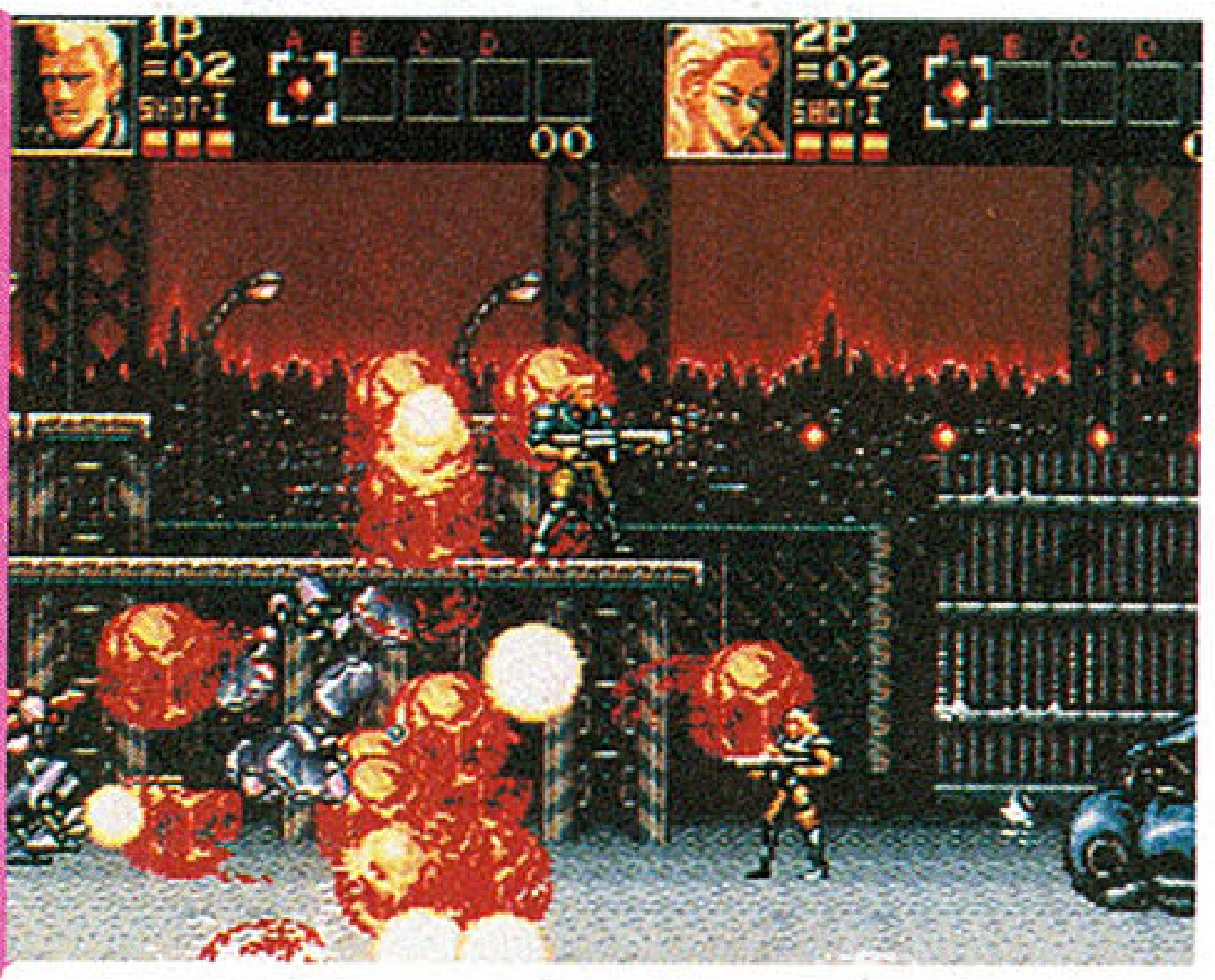
発売予定日	9月23日	ジャンル	アクション
メーカー名	コナミ	継続機能	コンティニュー
予定価格	9000円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	60%（6月27日現在）

スーパーファミコン版『魂斗羅スピリッツ』の続編となるこのゲーム、派手な演出と高度な画面処理を使用した迫力がウリだ。

ノンストップ爆裂アクションがメガドライブを強襲！

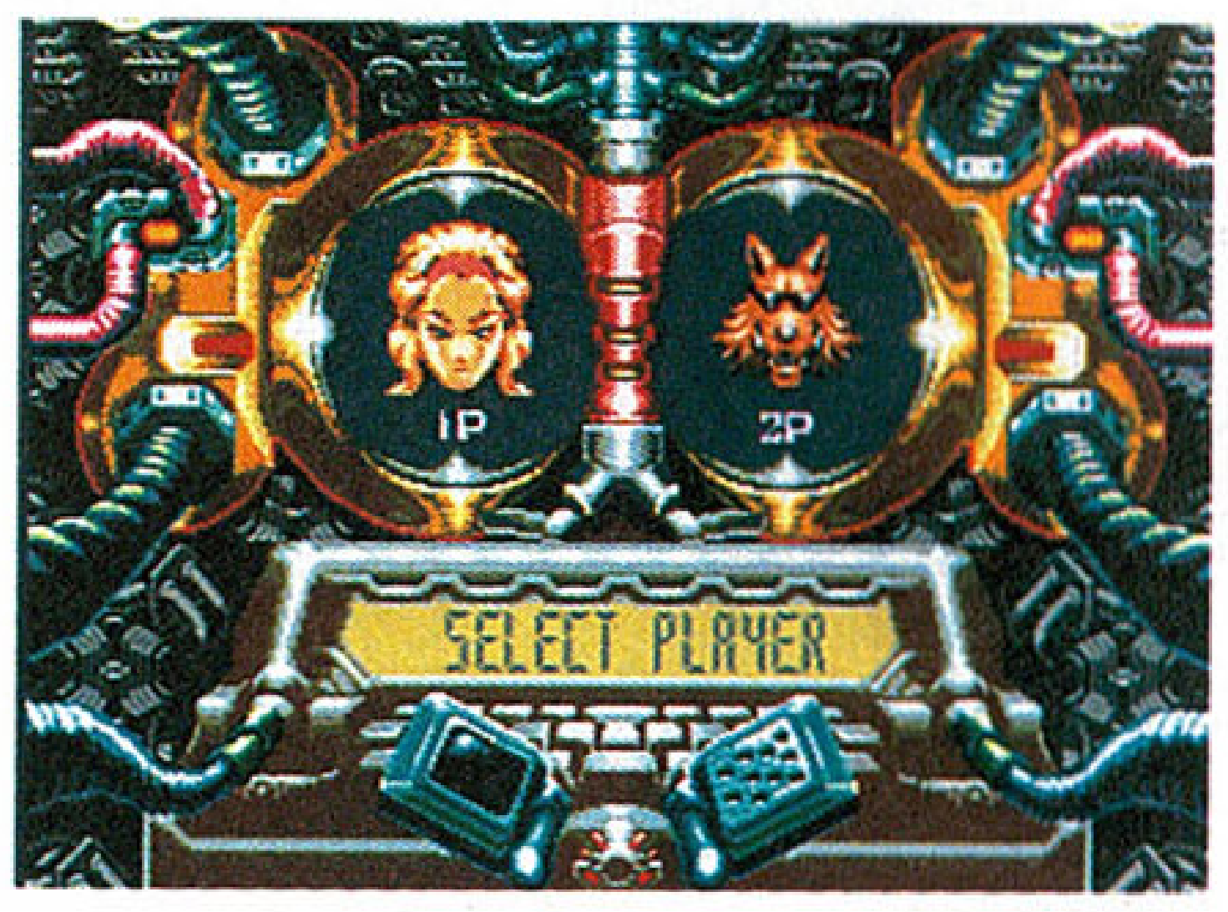
業務用から始まり、ファミコンへの移植などで『ドラキュラ』とともにコナミを代表する人気アクションとなった『魂斗羅（コントラ）』。

爆風うずまく戦場へ



派手で爽快なアクションシューティング。２人同時プレイも可能だ

強じんな肉体を持つ２人の戦士が、さまざまな重火器を使ってエイリアンを倒しまくるというゲーム。メガドライブ版の敵はエイリアンではなく、無人機動兵器や遺伝子工学の産物のモンスター、凶悪テロリストといった奴らになる。



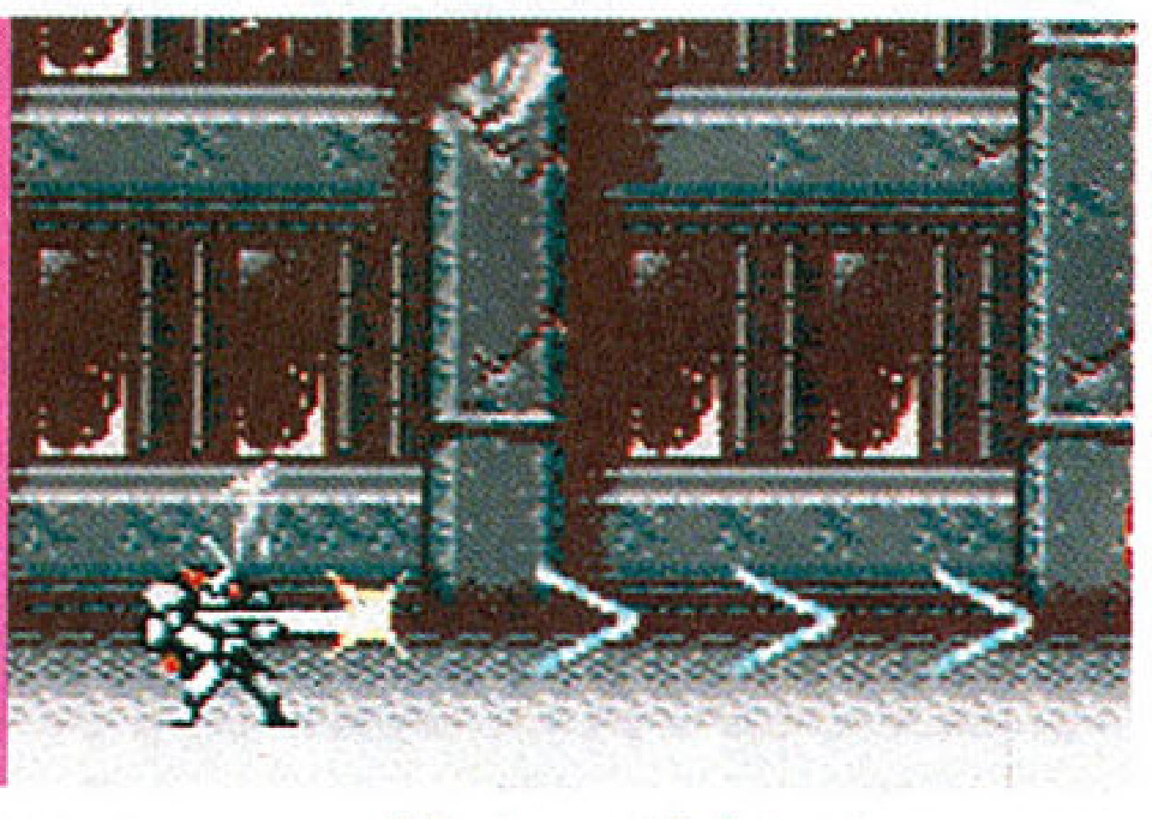
4人の戦士から選べ

4種の武器を撃ちまくれ

このゲームでは、キャラが使う武器が重要なポイント。標準装備のマシンガン以外に、アイテムを取ることで4種類の武器を選択、使用できるようになる。武器の種類はキャラごとに違うが、それぞれの特徴をつかんでうまく使い分けることが必要だ。

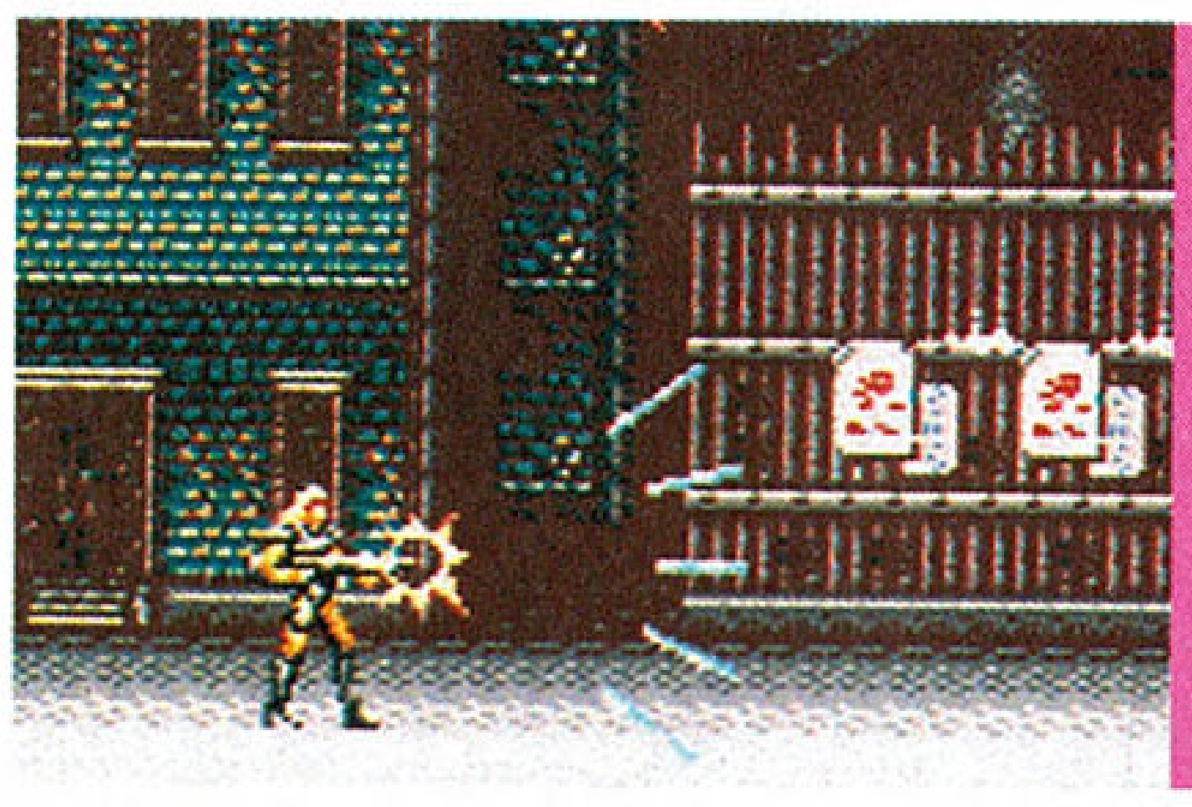
ゲーム中に高速飛行で現れるアイテム。AからDまで４種類の武器になる

マシンガン型



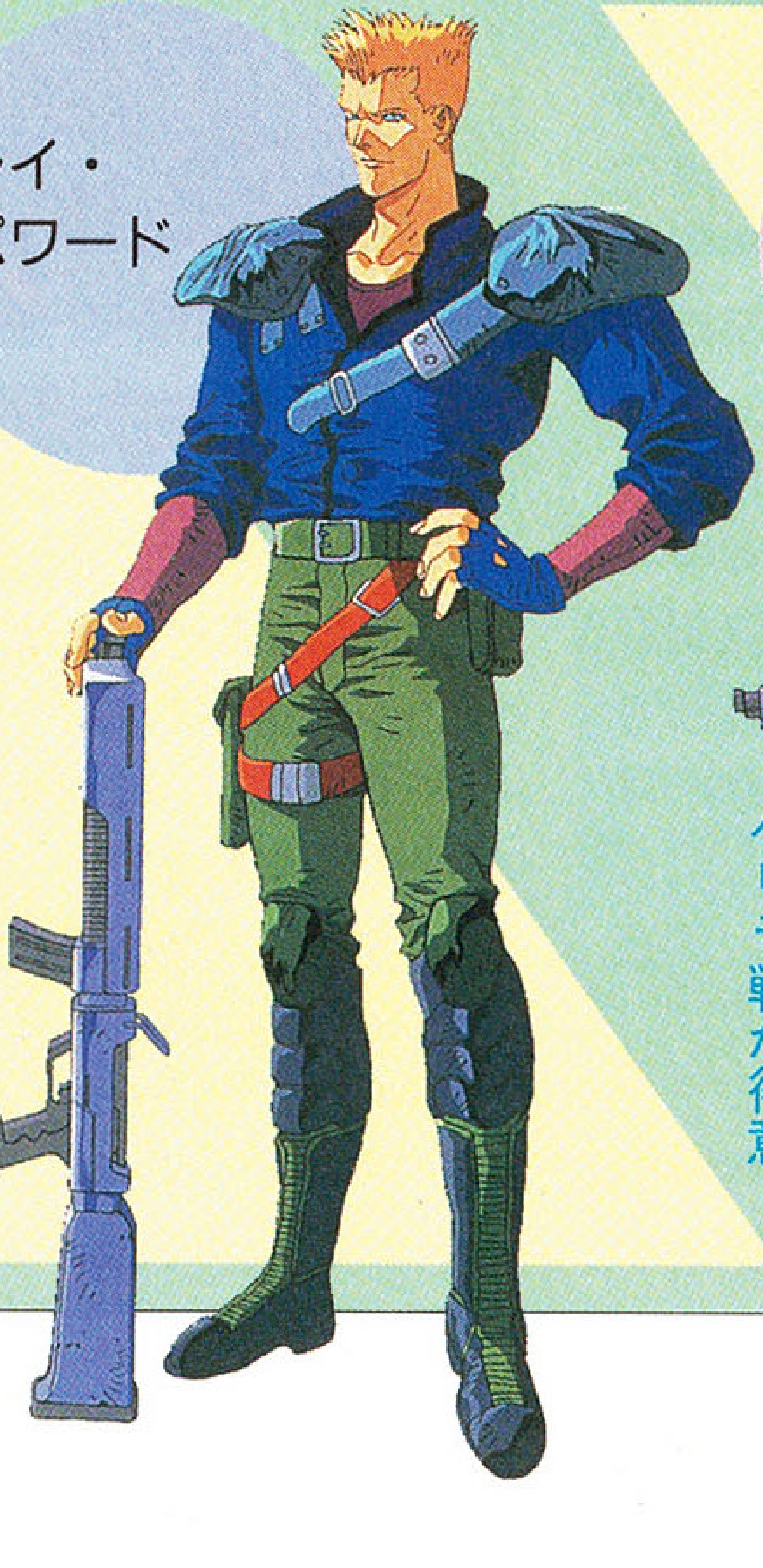
各キャラとも基本は連射型

ホーミング型



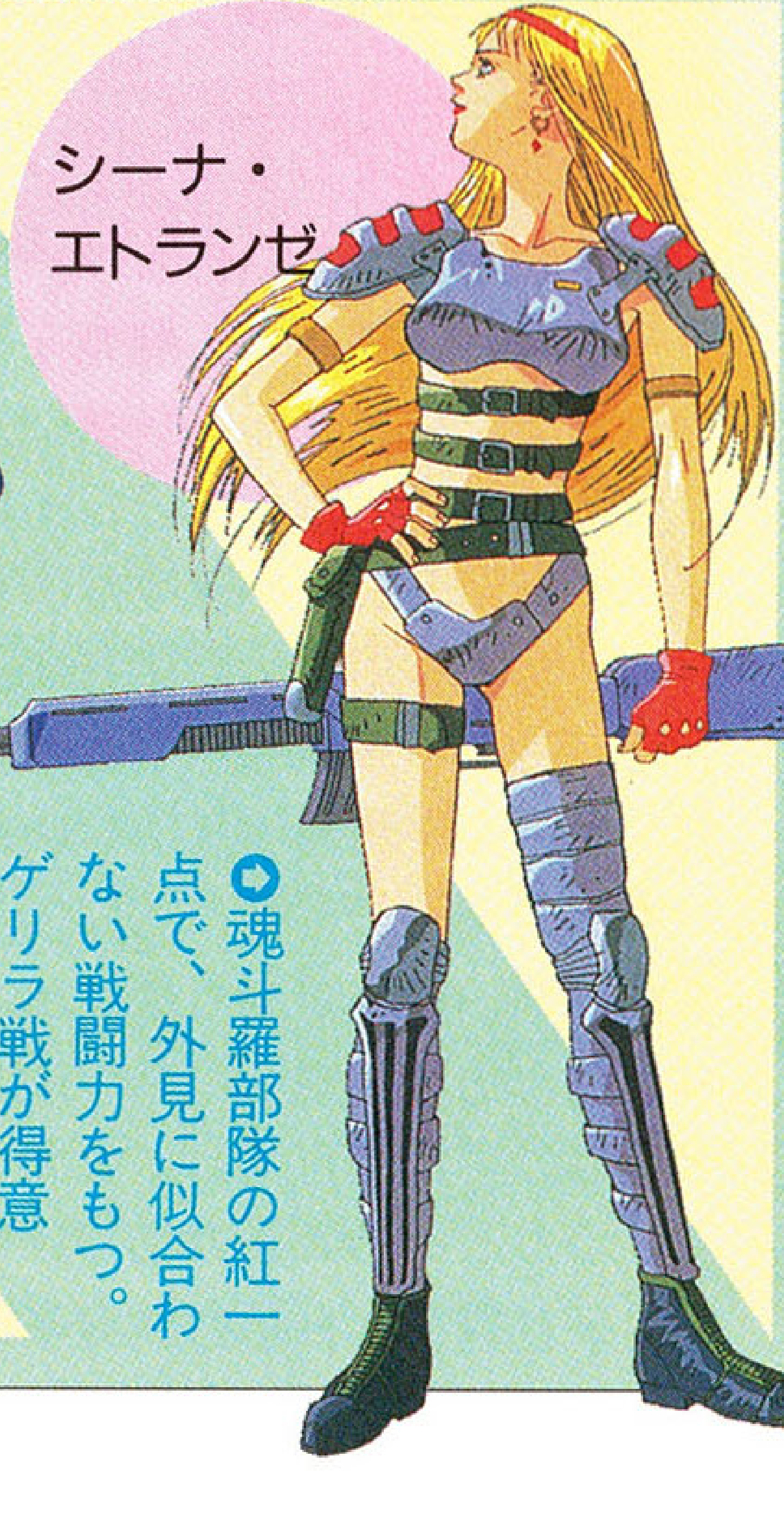
狙わなくてもすむので重宝する

4人の精鋭魂斗羅たち



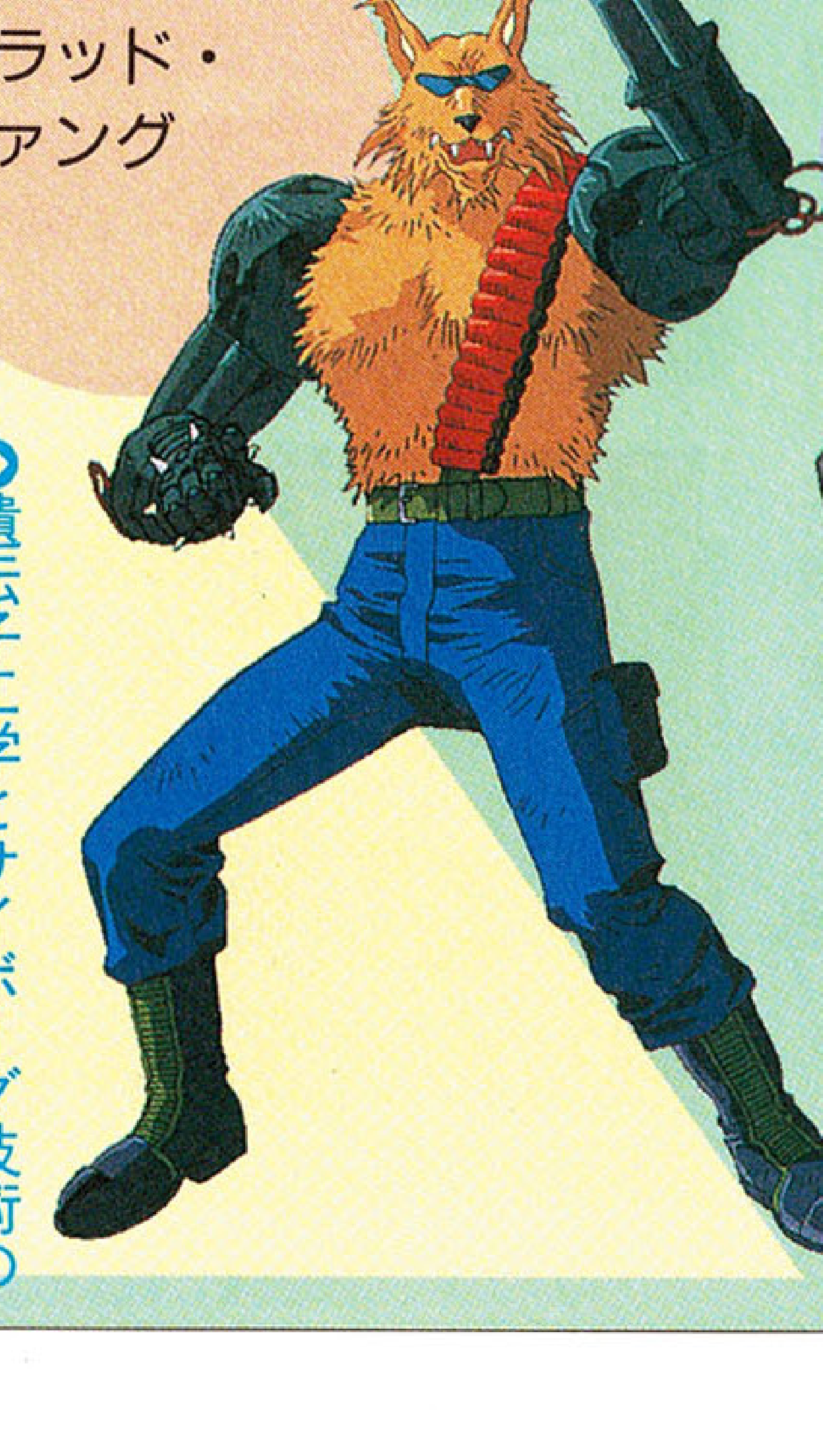
レイ・パワード

元は不良グループのリーダー。戦闘センスを認められ魂斗羅に



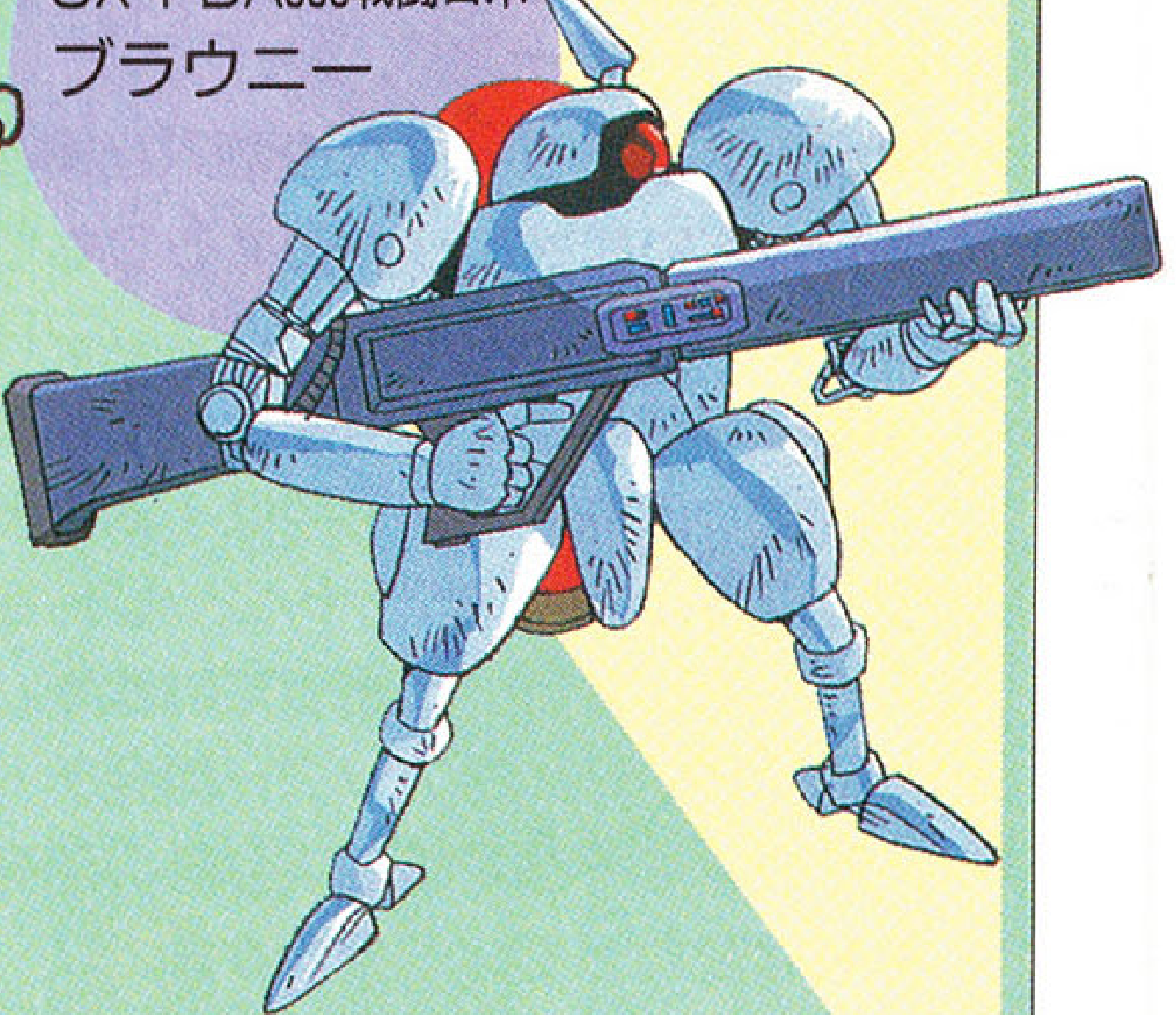
シーナ・エトランゼ

魂斗羅部隊の紅一点で、外見に似合わない戦闘力をもつ。ゲリラ戦が得意



ブラッド・ファング

遺伝子工学とサイボーグ技術の結晶として生まれた最強の戦士



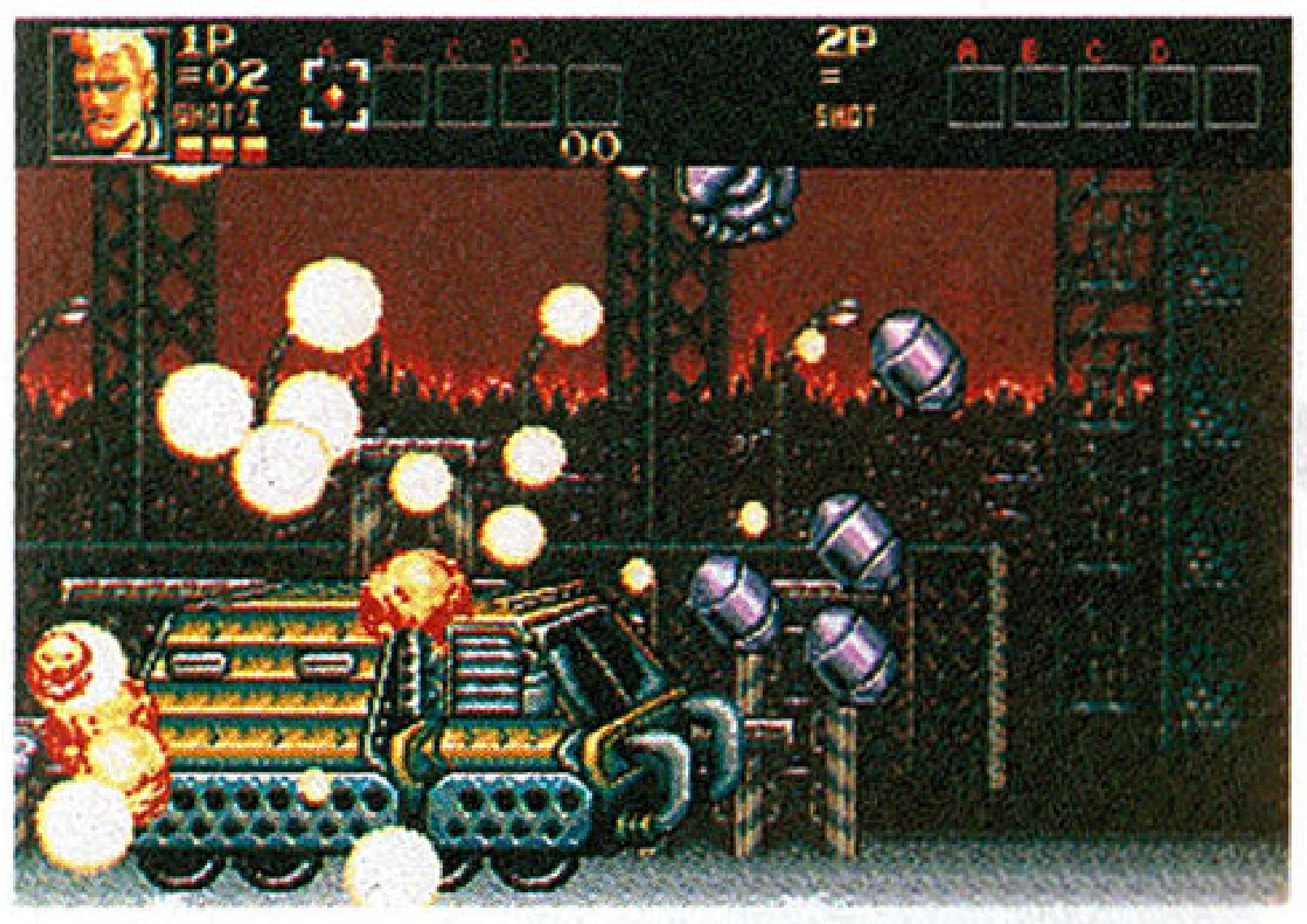
CX-1-DA300戦闘ロボ ブラウニー

ロボットらしからぬ愛嬌の持ち主。部隊内では愛称のブラウニーで親しまれている

©KONAMI

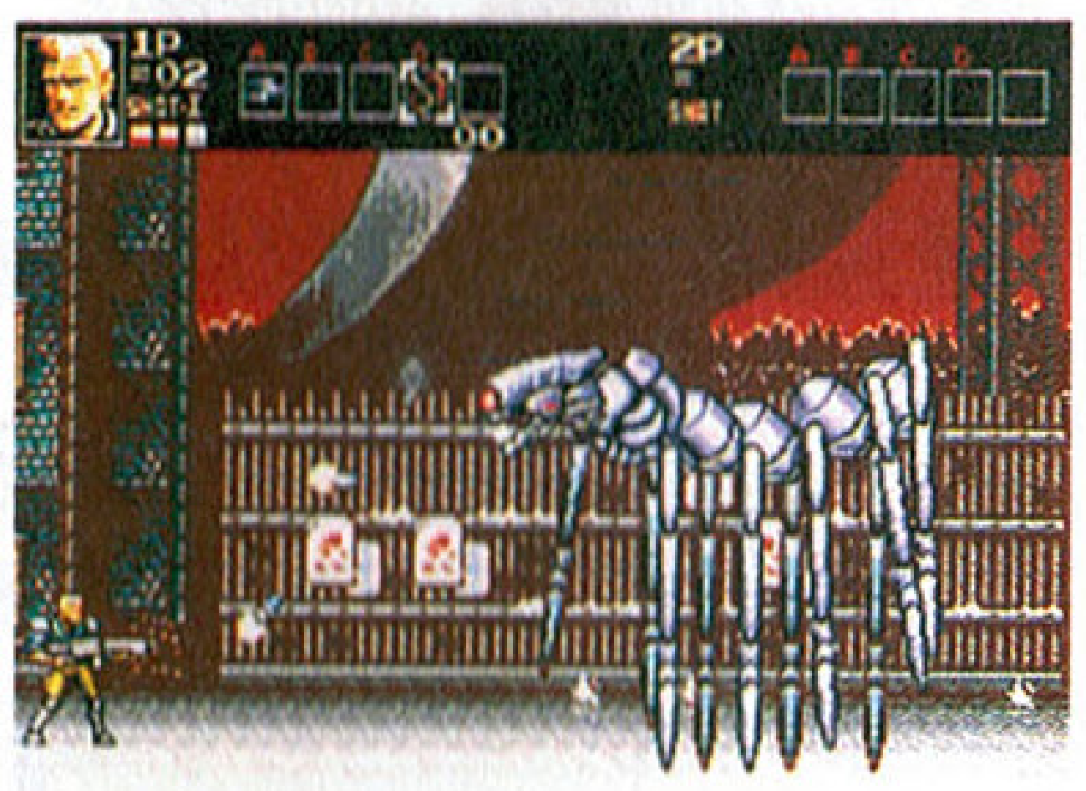
ハデなゲーム展開、息もつかせぬ特殊効果の嵐！

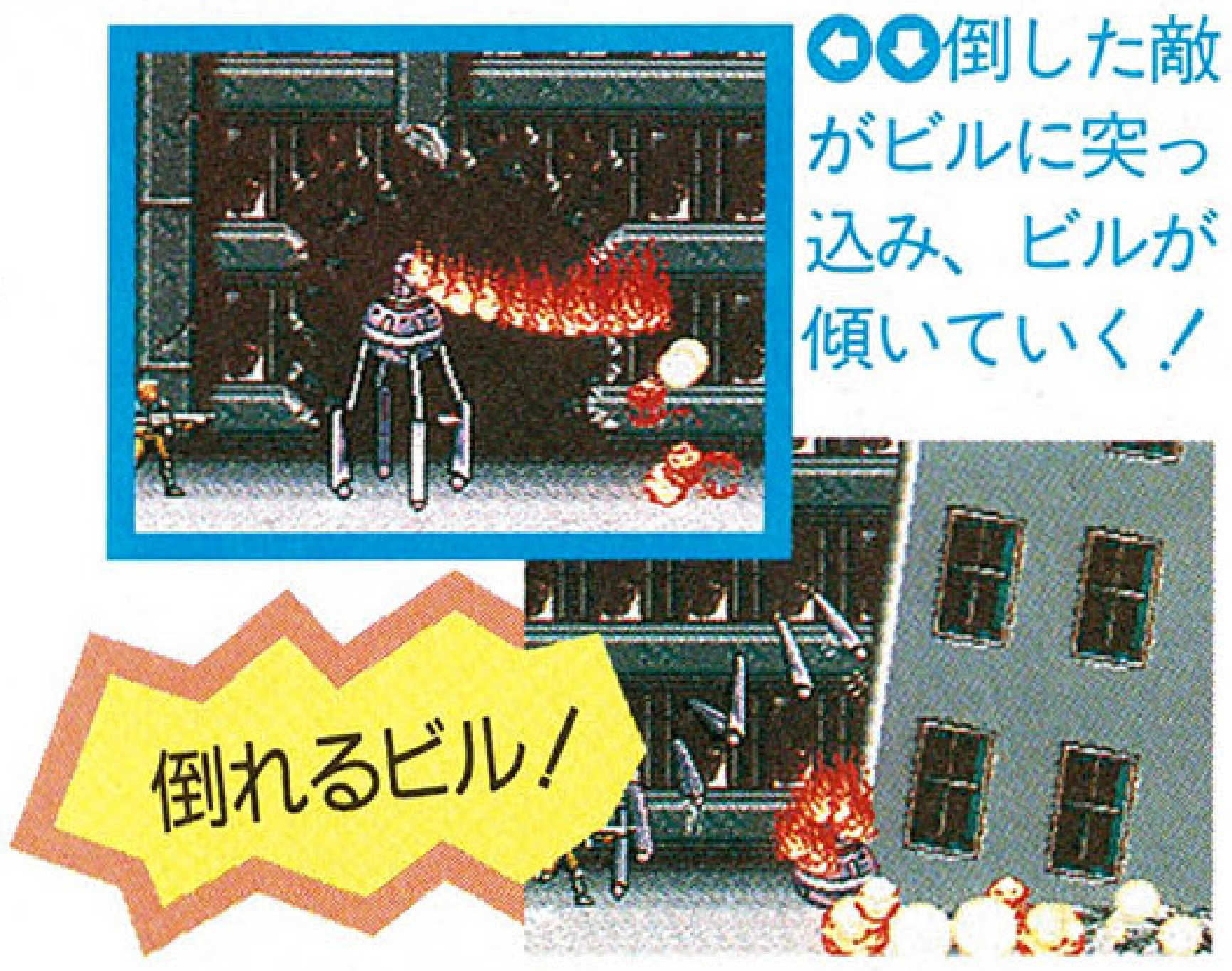
使用するキャラを選べば、そこはもう爆風うずまく戦場だ。このゲームではステージ１を終えるときに、次に進むステージを２種類から選択することになる（この記事では２A、２Bと表記）。今回の記事では、そのあとのステージ３までの見どころを厳選紹介する。


⬆新たな魂斗羅の戦いが始まる…

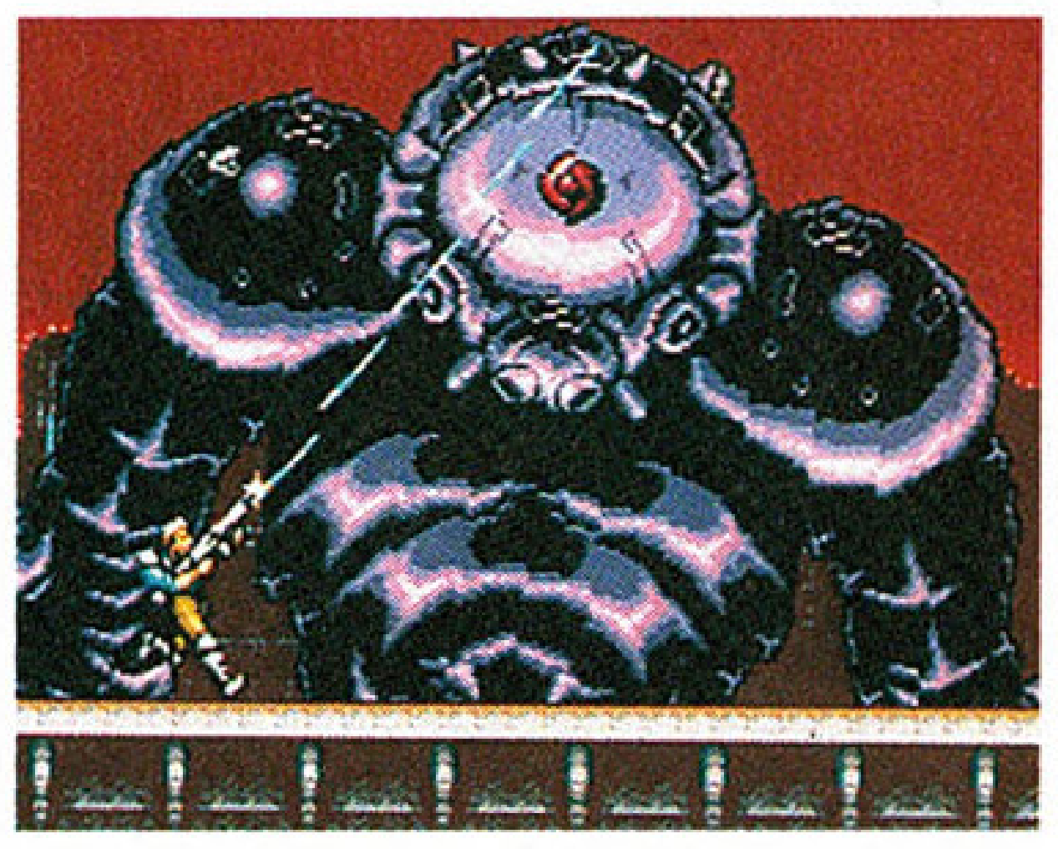
STAGE 1

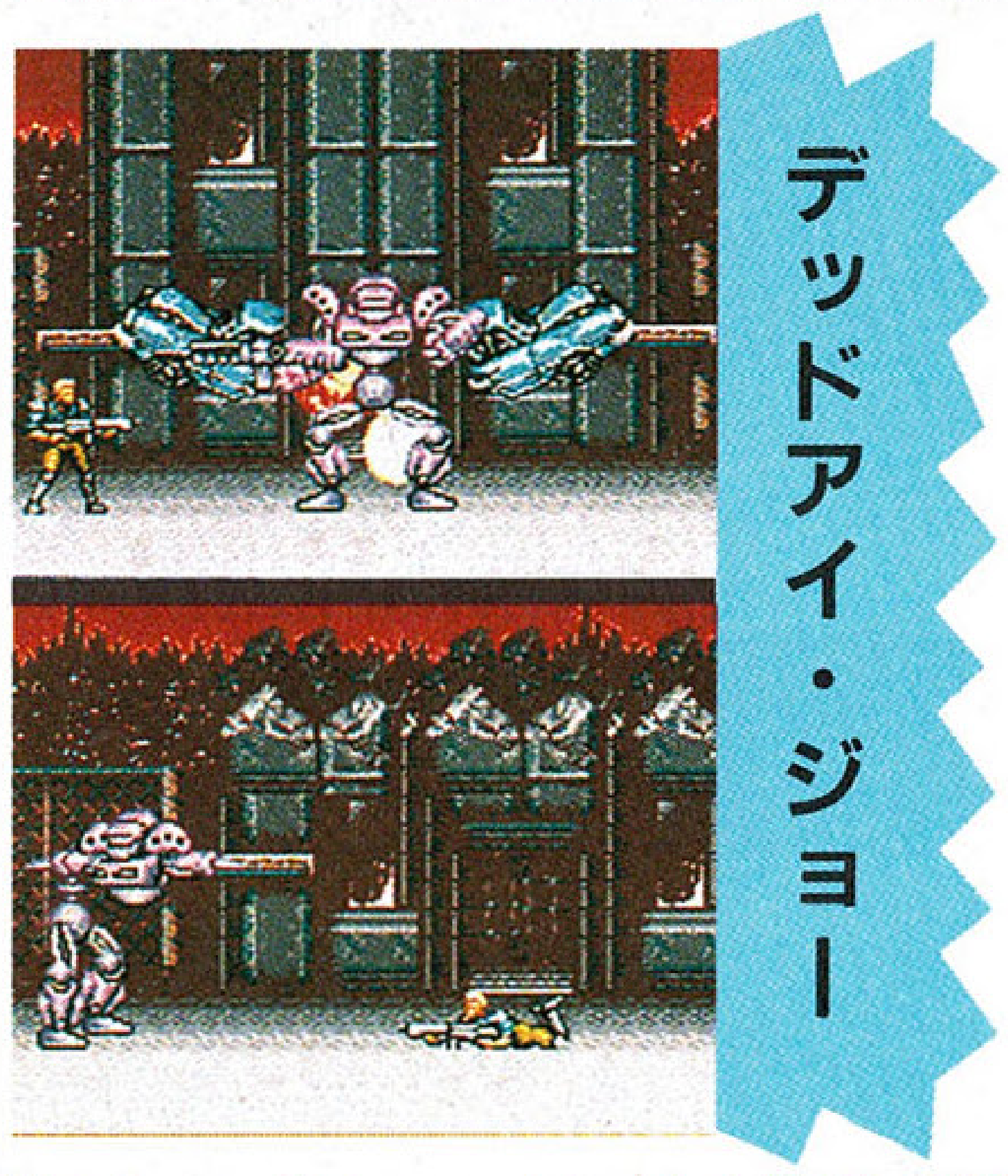
装甲車両で敵の一団をなぎ倒しながら、戦闘開始だ。押し寄せる敵を倒し、アイテムでパワーアップしよう。ムカデ状の中型メカ、炎を出す小型メカのあとは巨大な人型メカとの戦いだ。こいつがボスかと思いきや、真打ちの有人機動兵器が登場。画面上部でのメッセージ表示で、ストーリーは進む。


⬅ムカデのような敵が行く手をさえぎる

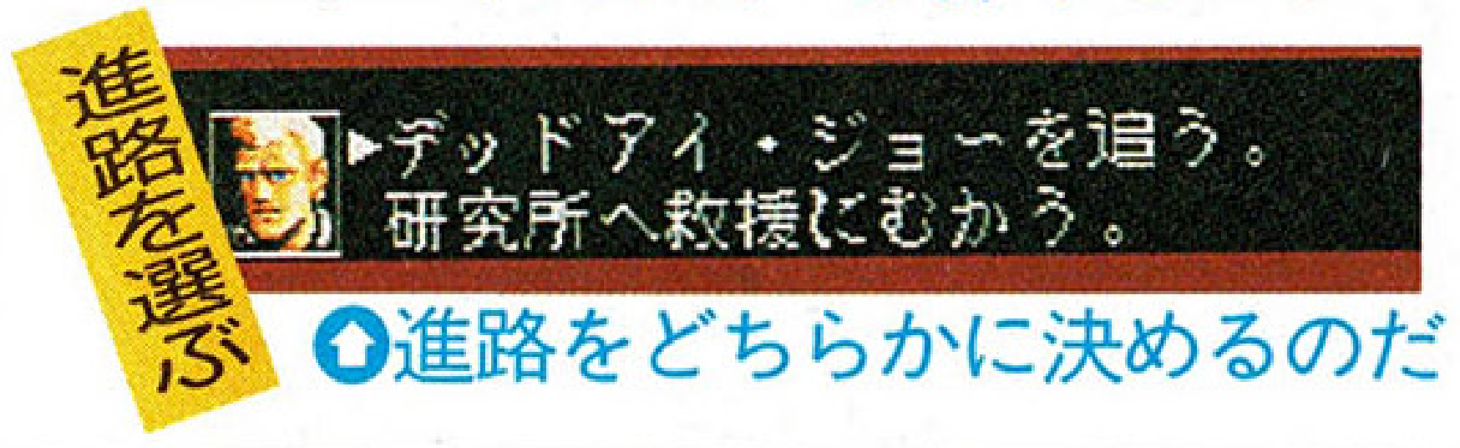


⬅⬇倒した敵がビルに突っ込み、ビルが傾いていく！


⬅巨体を揺らしながら圧倒的な質量で迫る



⬆アクロバティックに迫る機動兵器。テロリストのジョーが操っている

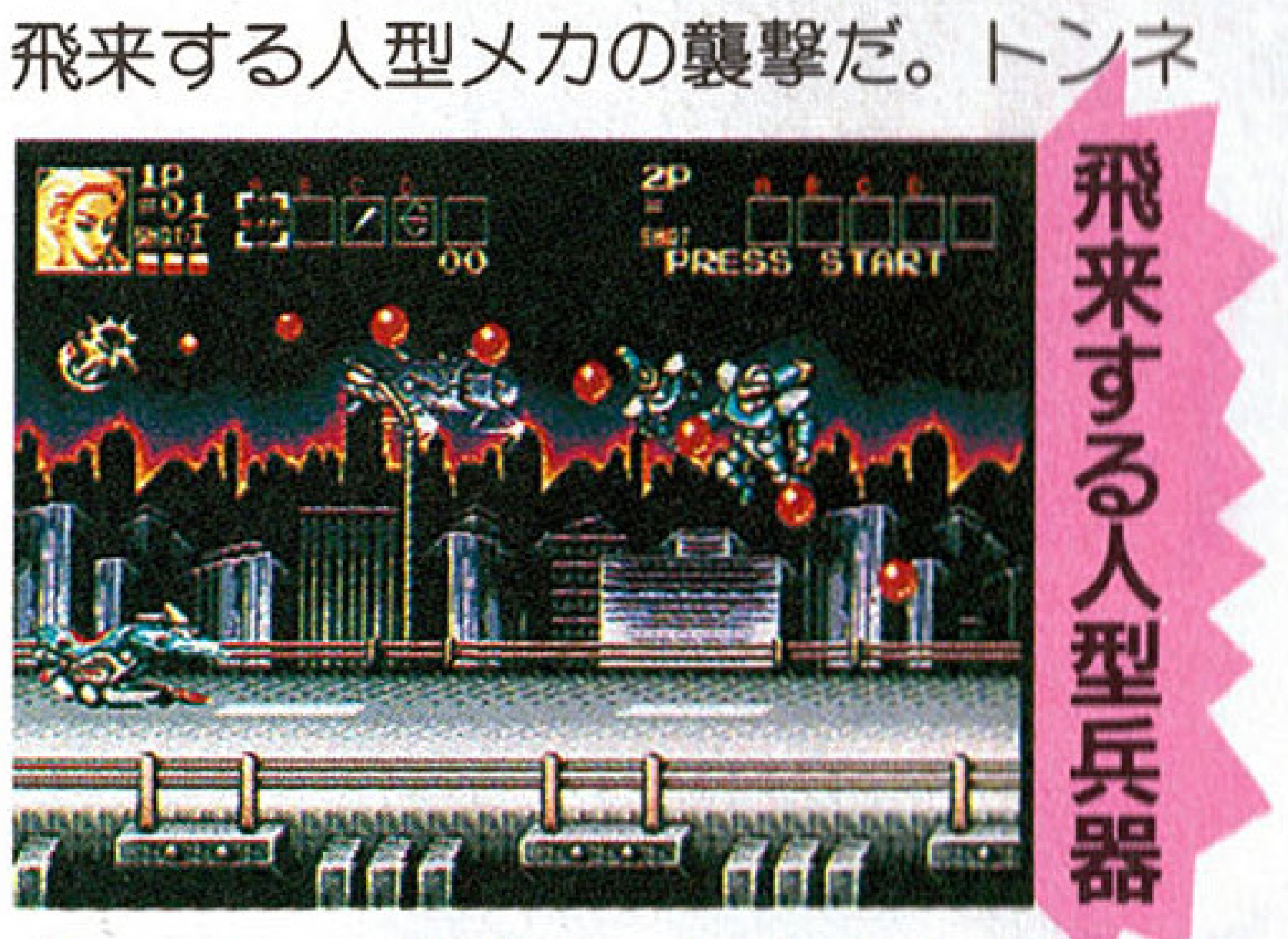


▶デッドアイ・ジョーを追う。
研究所へ救援にむかう。

⬆進路をどちらかに決めるのだ

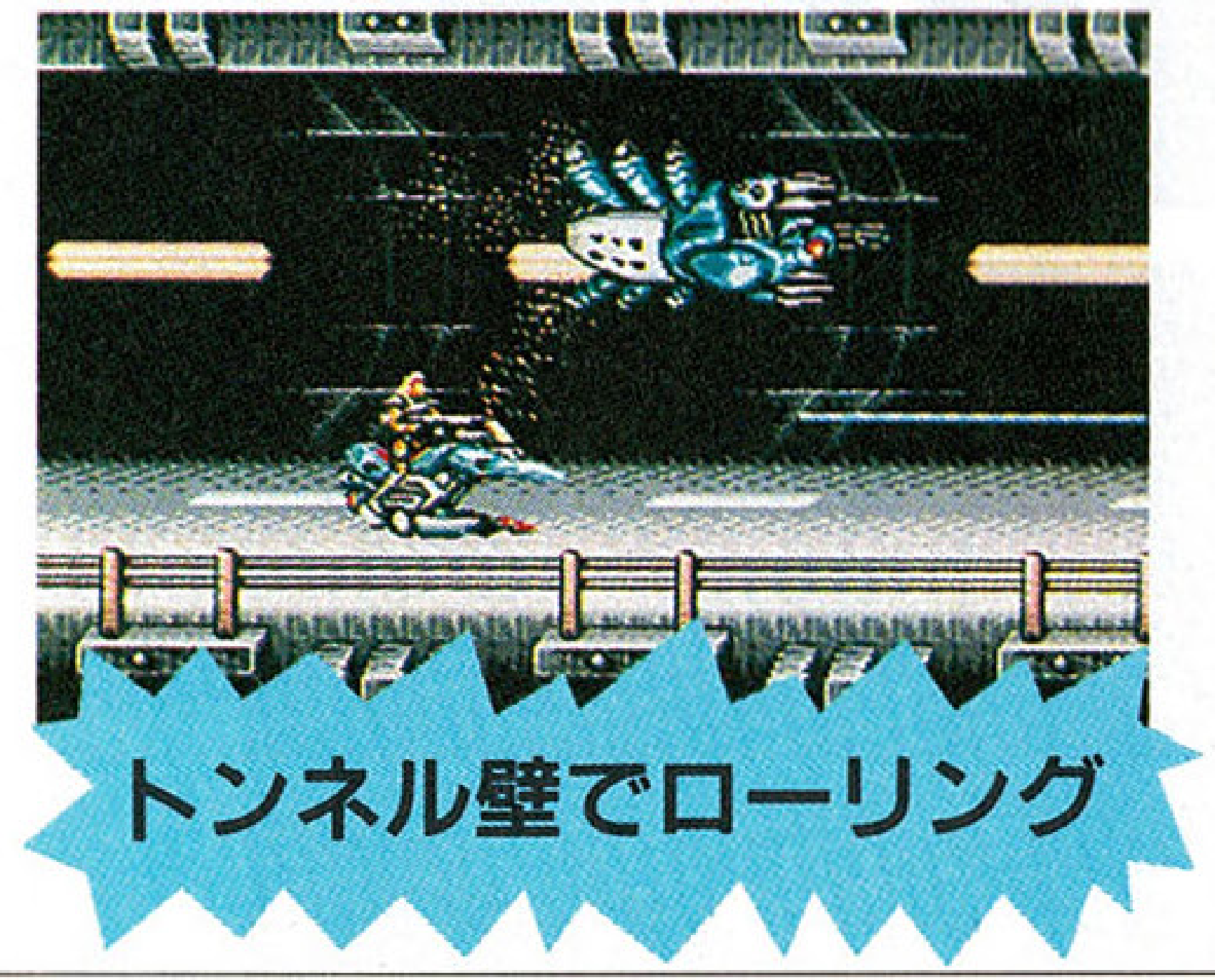
STAGE 2A

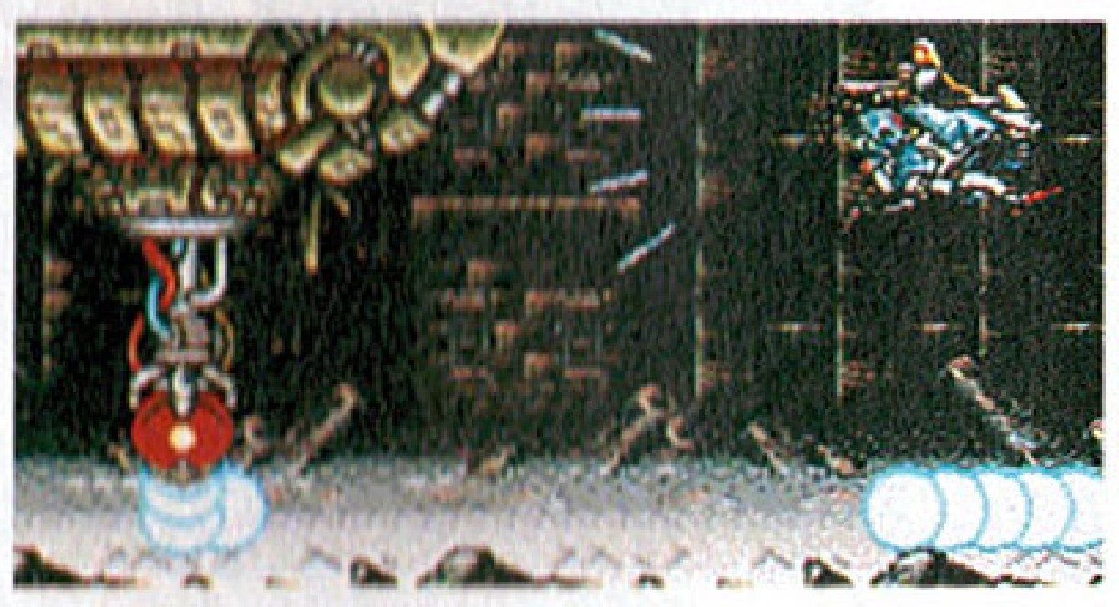
逃げだした謎のテロリスト、デッドアイ・ジョーを追撃してエアバイクで進む。まずははるか遠景の飛行物体から射出され、飛来する人型メカの襲撃だ。トンネルに入ると、クモに似た機動兵器が壁面までも走り回って攻撃してくる。デッドアイ・ジョーの逃げ込んだ飛行メカを撃破すると、画面は一転して３Dスクロールとなる。ひた走る魂斗羅と、かなたから迫り攻撃してくるジョーの機動兵器との死闘だ。

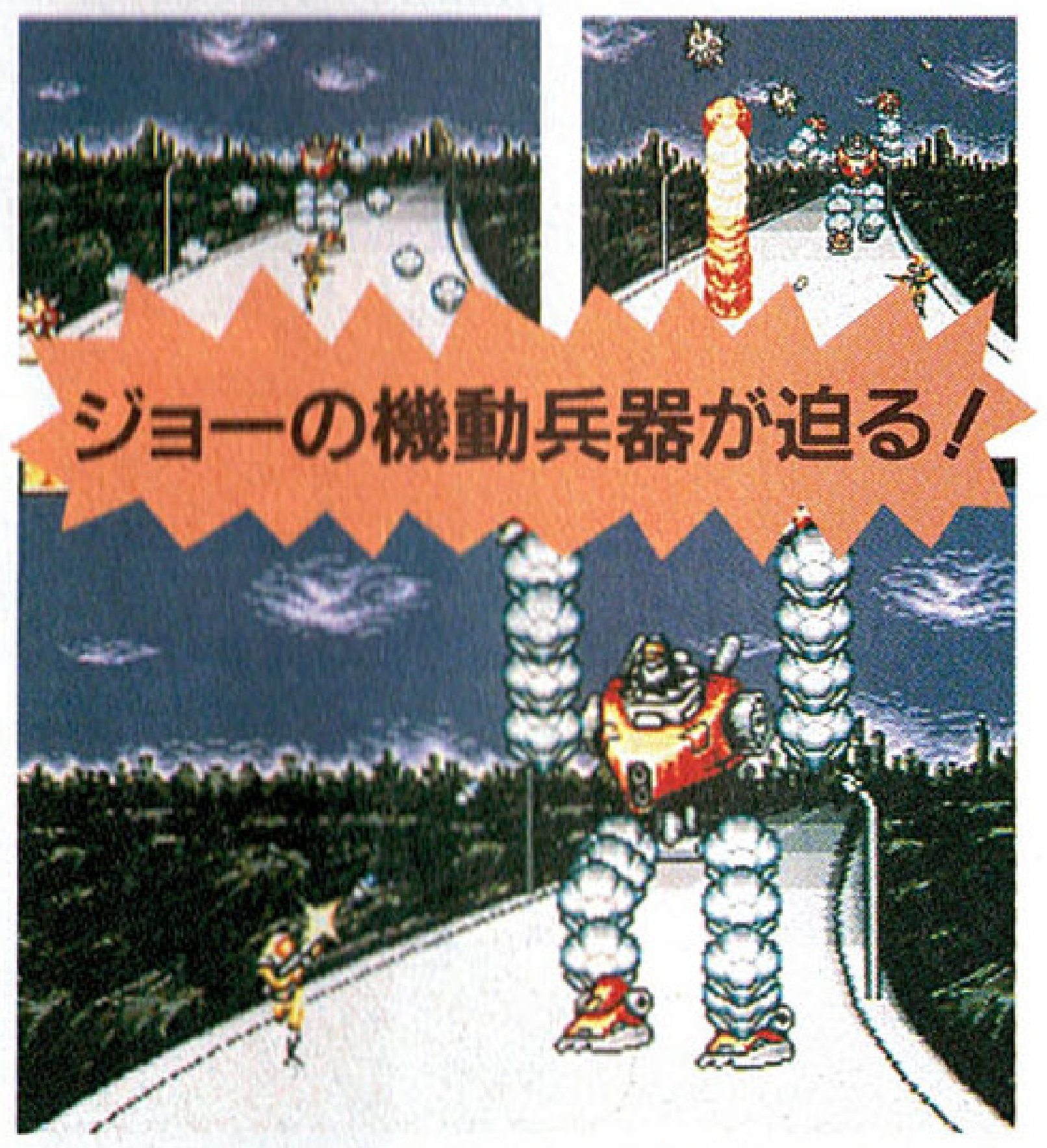


⬆母艦から発進し、回転しながら飛来する敵。見た目ほどは強くない

⬇前方から後方へ、その逆と、壁を使って移動しながら攻撃してくる



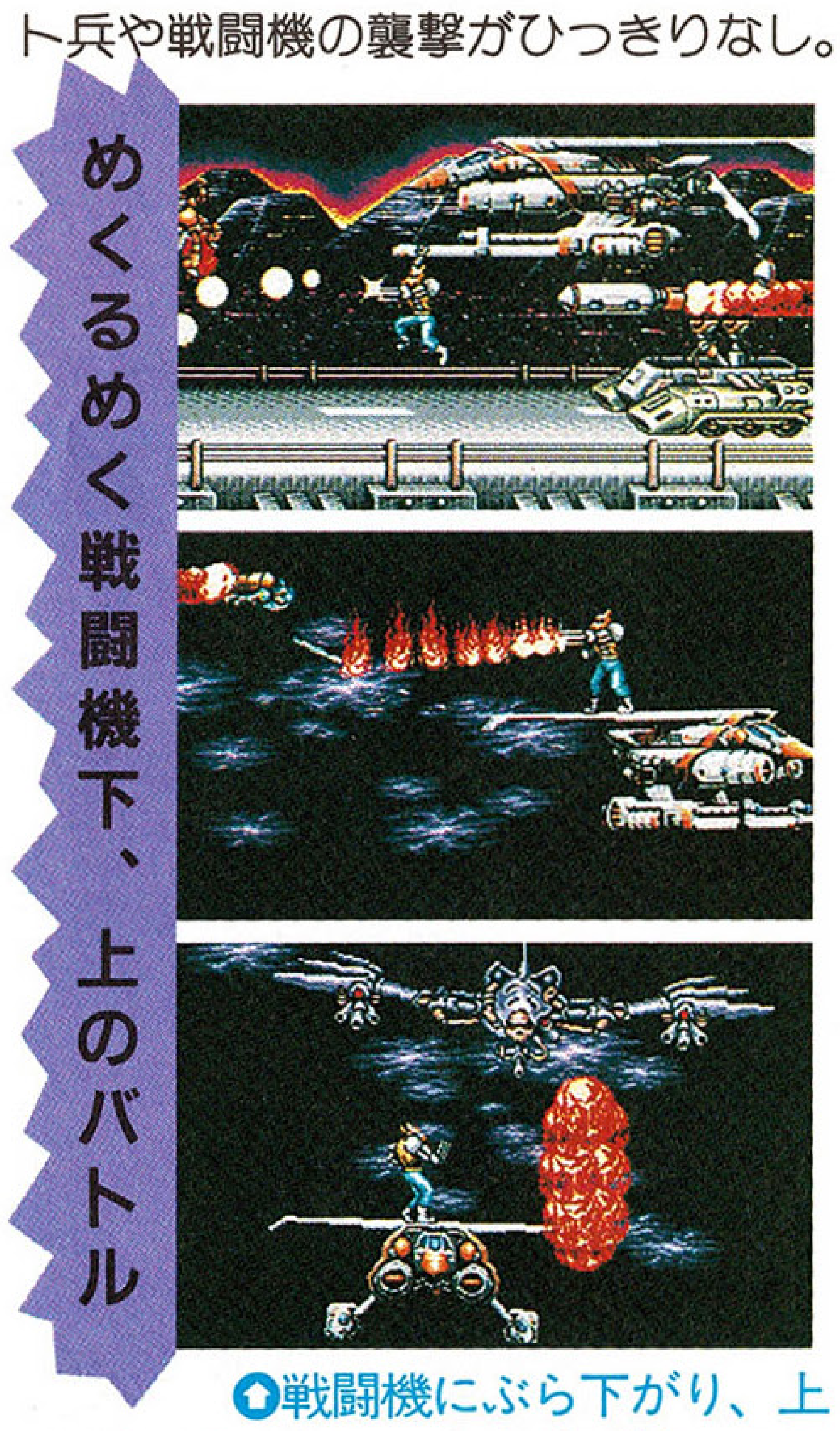

⬅ジョーを収納した敵戦闘機



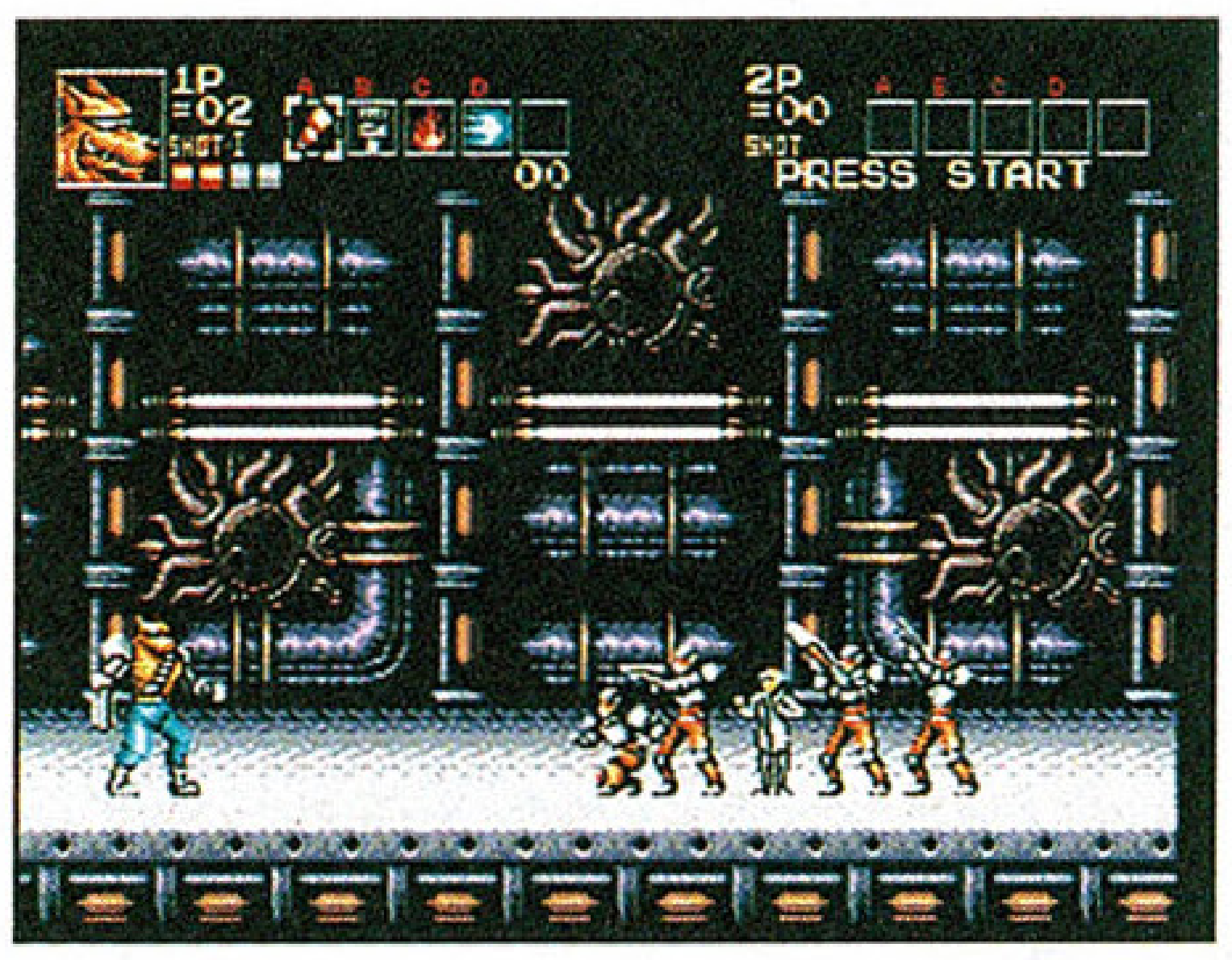
⬆腕を振り回し、足を踏みならしながら迫る兵器。疾走感がたまらない

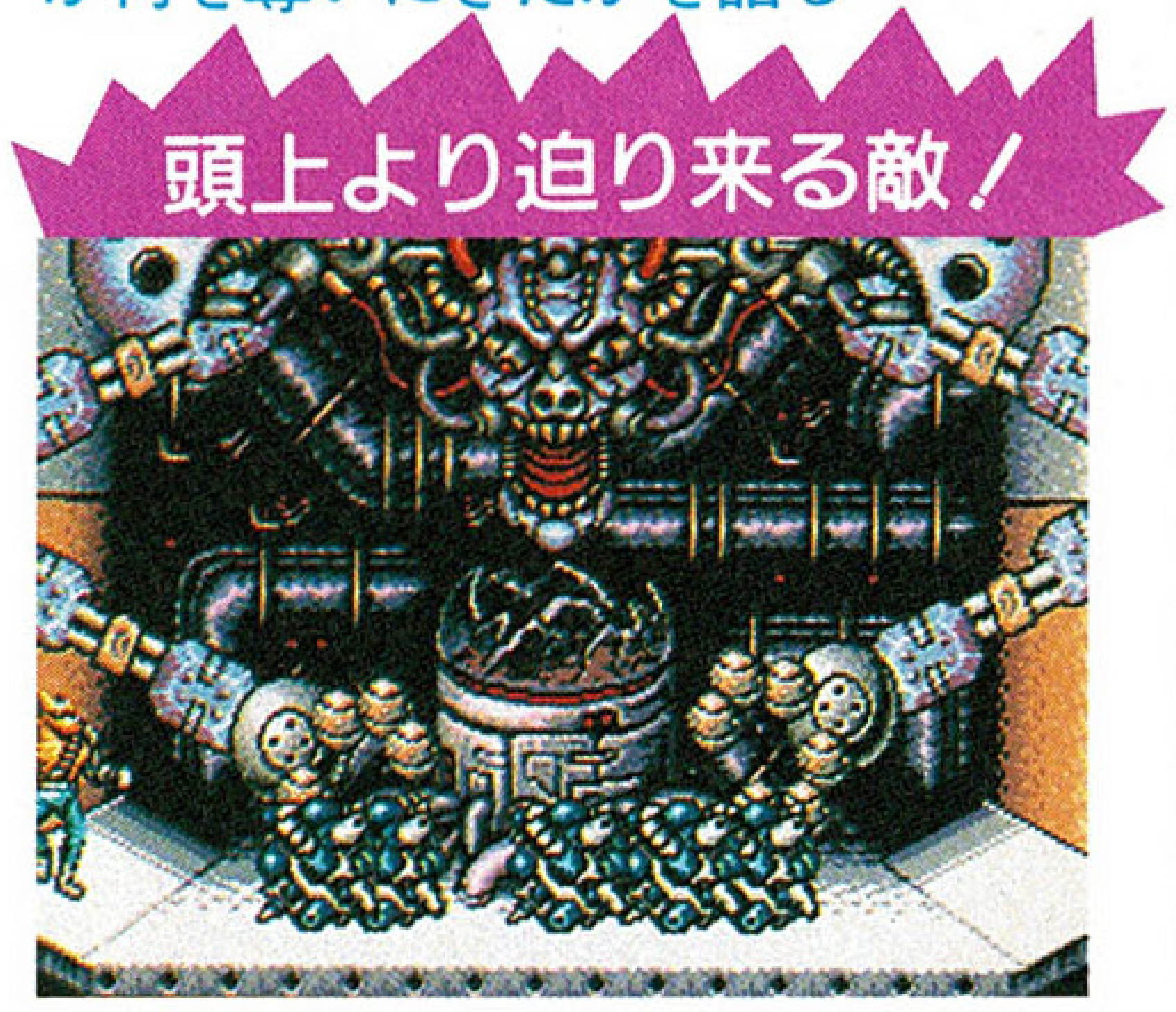
STAGE 2B

機動兵器鎮圧に出撃した魂斗羅部隊。しかし敵の目的は医療研究所だった。エアポリスの飛行機につかまった魂斗羅を襲うミサイル兵。上昇してからはロケット兵や戦闘機の襲撃がひっきりなし。ようやくたどりついた研究所では、敵が目的としていたがエイリアン細胞が奪取されていた。細胞保管室にも巨大な機動兵器が出現する。



⬆戦闘機にぶら下がり、上に移って激しい空中戦が続くのだ

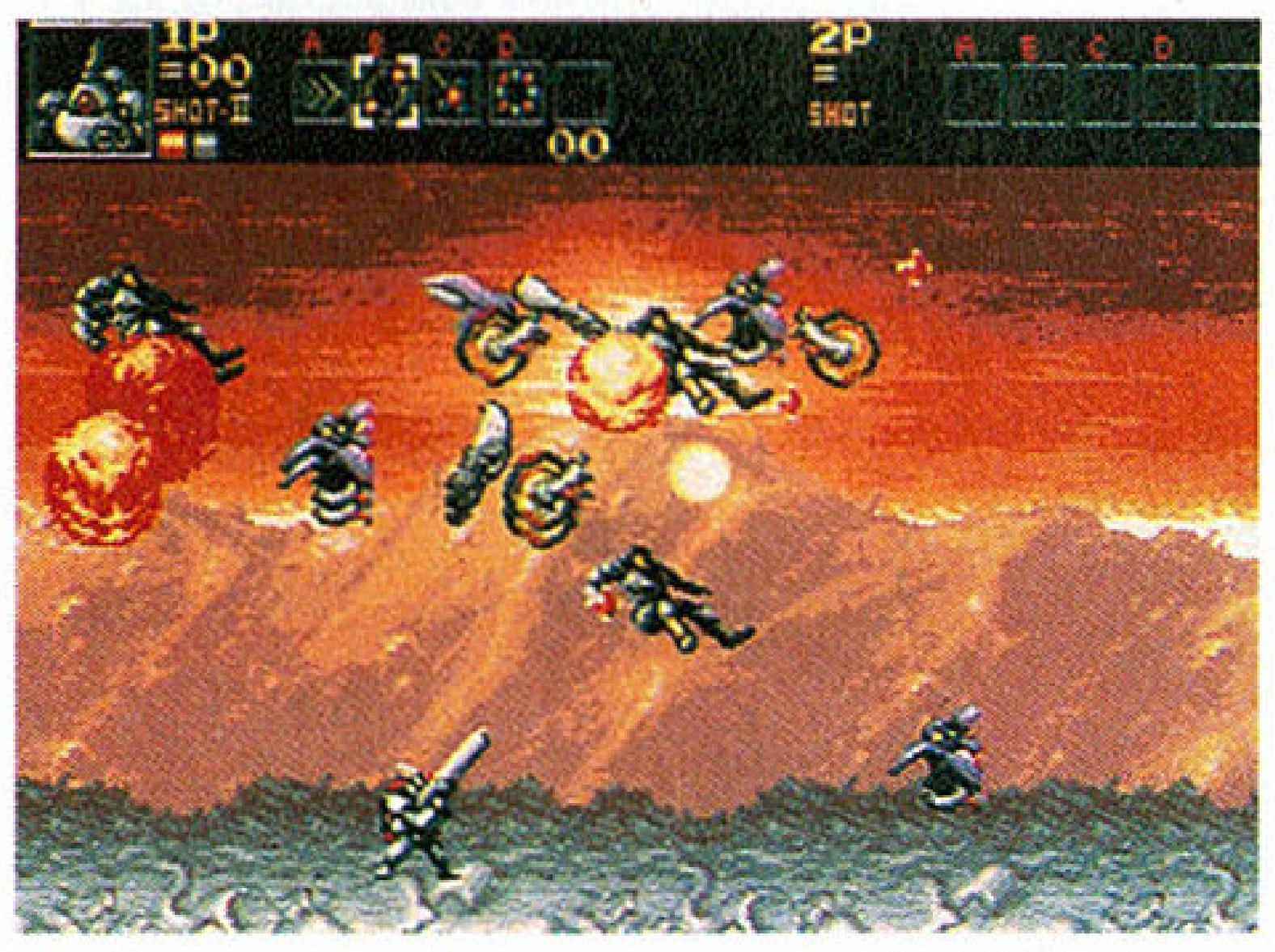

⬆解放されたドクター・ジオが、敵が何を奪いにきたかを語る

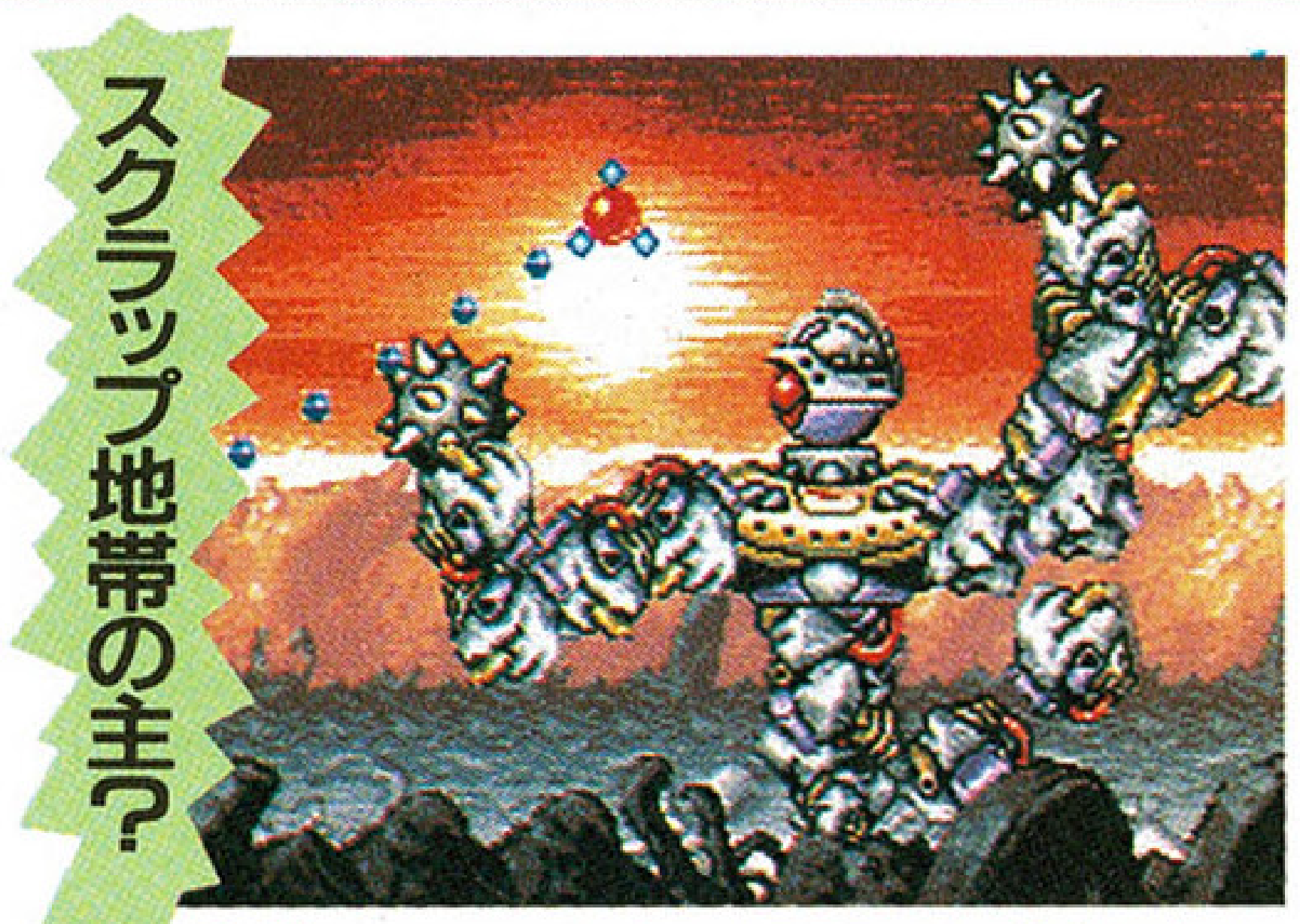


⬆アームを振り回し、ブロックを組み上げて攻撃してくる巨大兵器

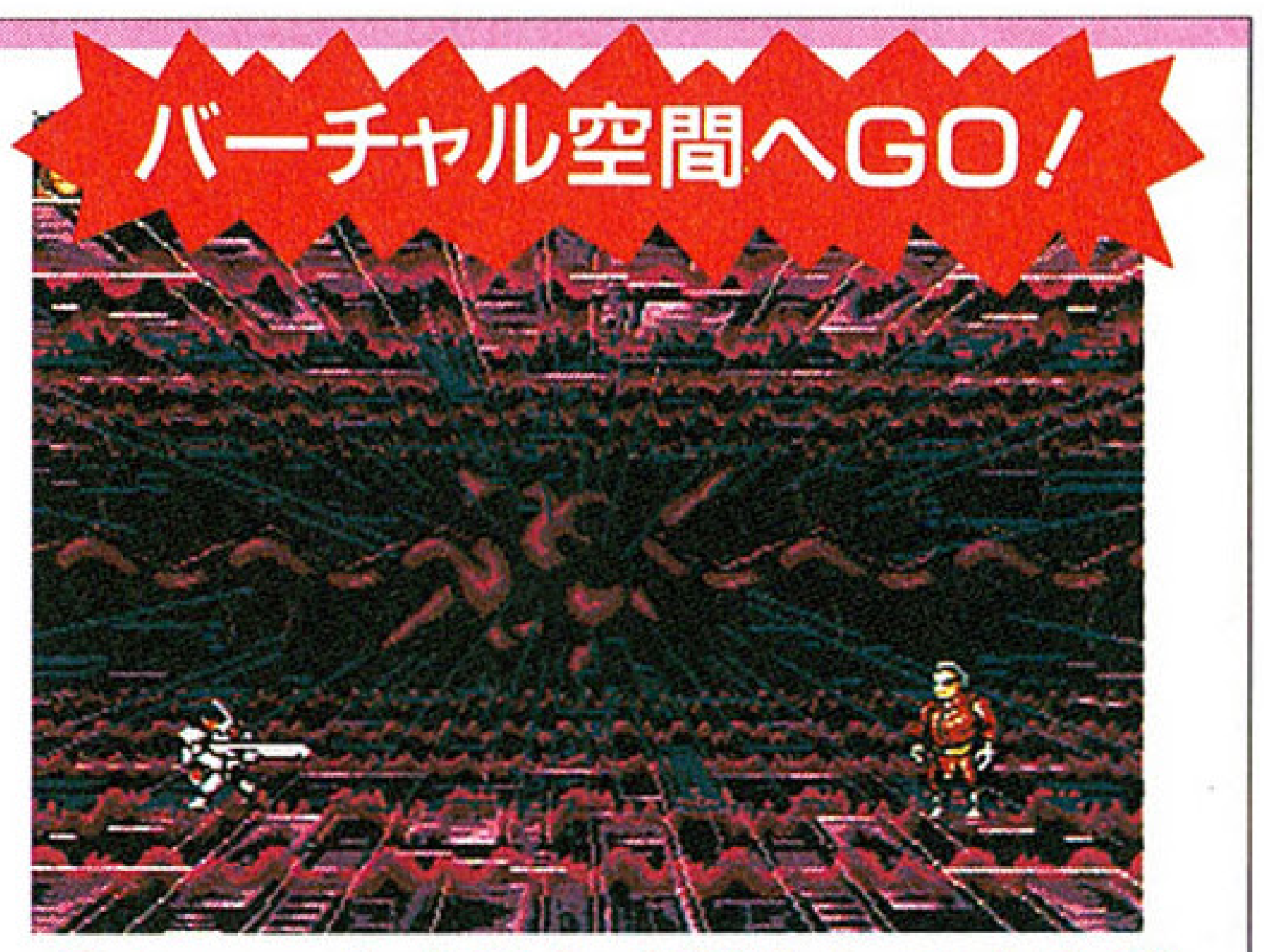
STAGE 3

無人機動兵器の暴走を引き起こしハッカーを捕まえるべく出撃する魂斗羅部隊。夕焼けを背景とした荒野に走りくるバイク兵。地中よりとびかかる小型兵、スクラップ車に偽装された砲台、そして大型機動兵器を撃破。潜入した地下基地の奥深くには…。


⬆彼方より走りくるバイク軍団



⬆腕や尻尾を振り回して攻撃する



⬆こいつも多彩な攻撃をしてくるぞ

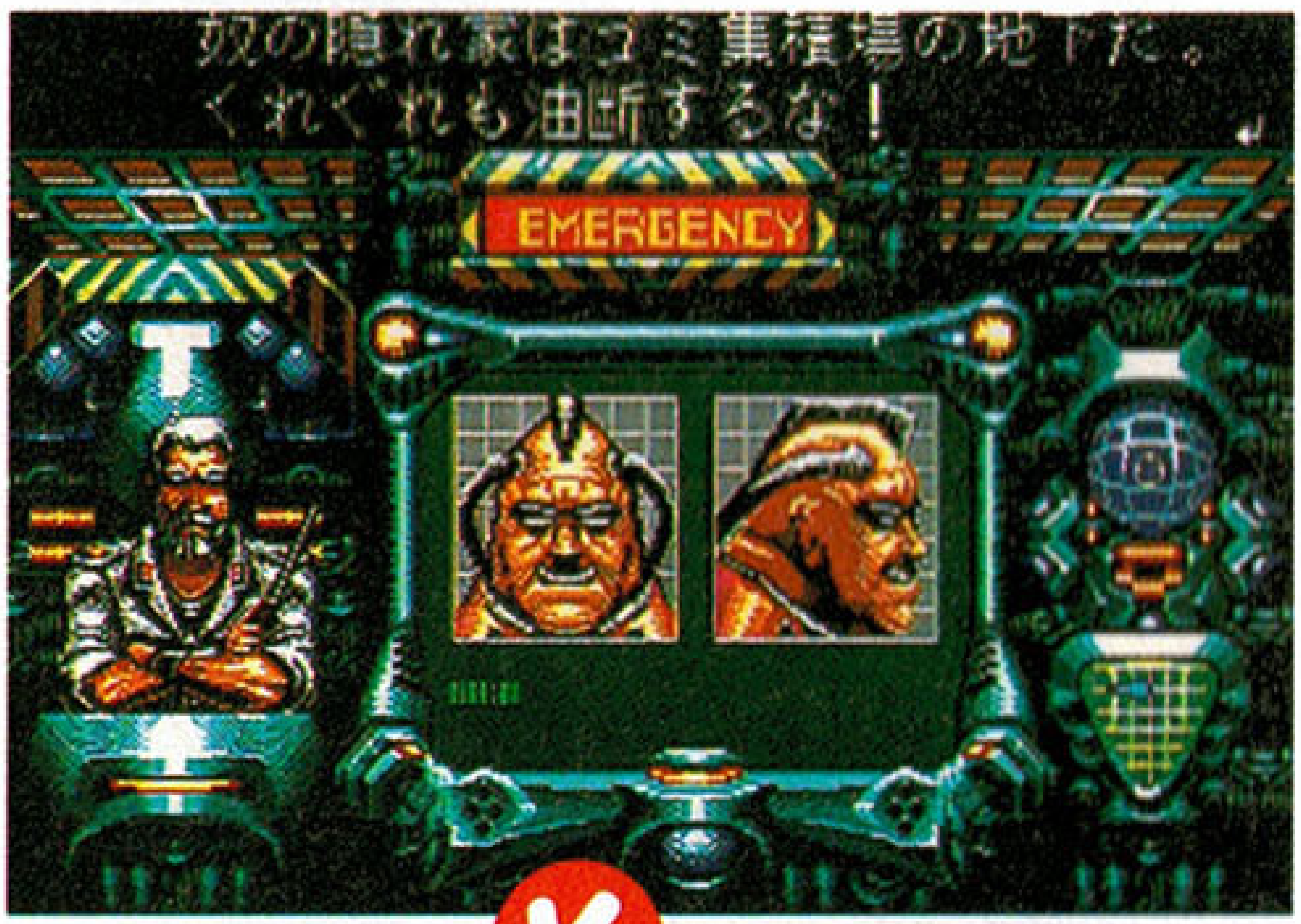
MD 魂斗羅〜ザ・ハードコア〜 ★★★★☆

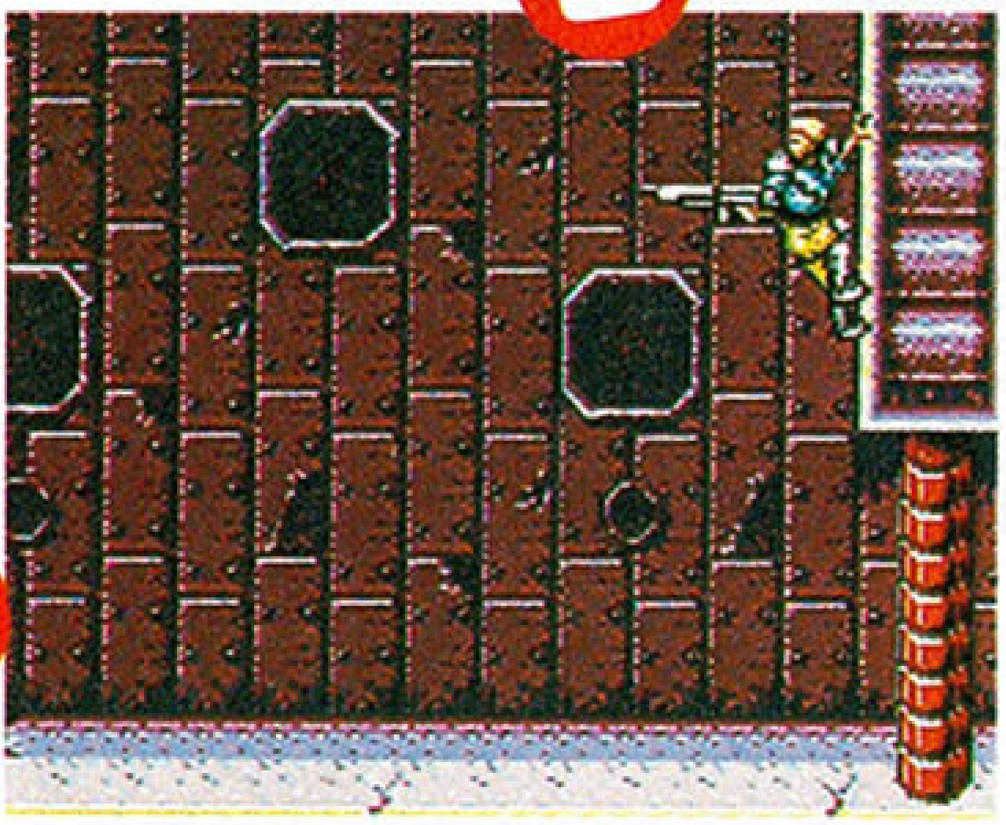
隠しステージへ行こう

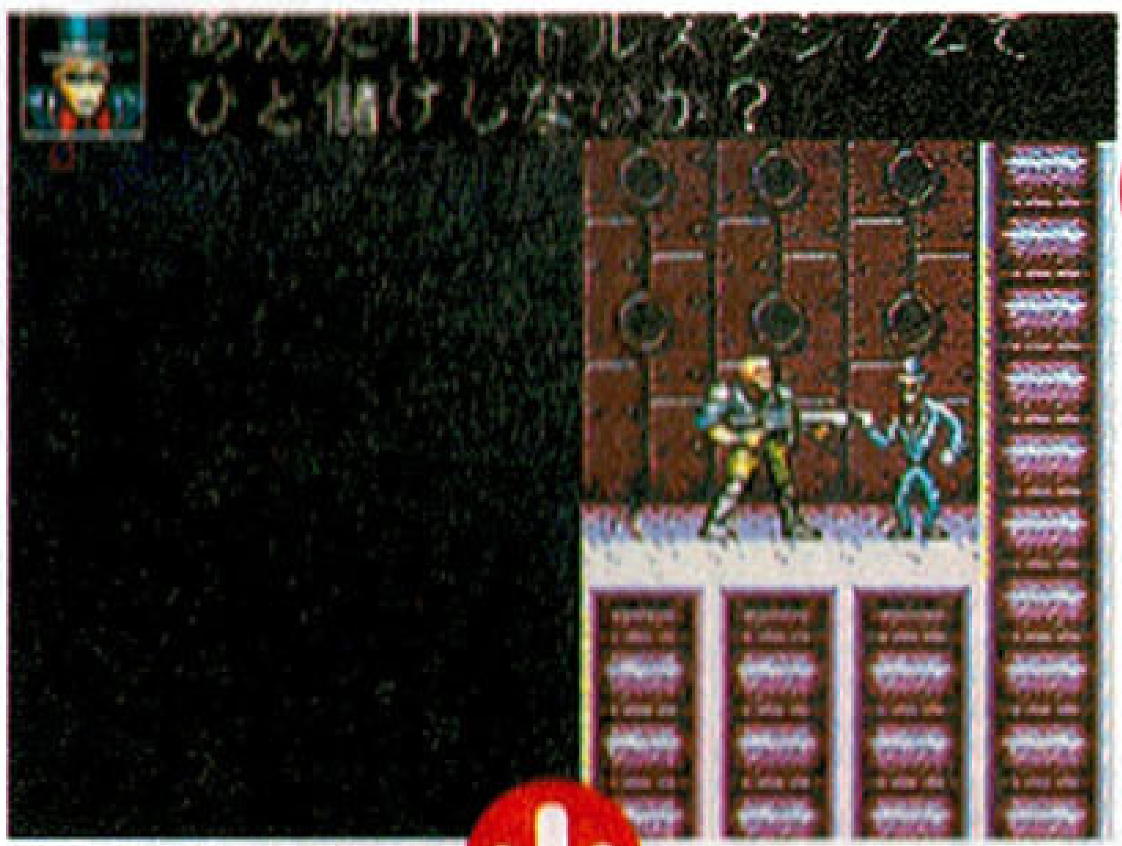
宮城県
闇雲那魅

通常と違うエンディングになる、隠しステージへ行くウルテクだ。ゴミ集積場のステージで坂道を下りたあと、最初にあるシャッターの上の壁に登る。そのまま上に進むと男が立っていて、その男に話しかけると、もうけ話を持ちかけられる。ここで「やってみる」を選ぶと、バトルスタジアムに入り、3体の敵と戦うことになる。ここでこの3体を倒すと、怪しいエンディングが始まるのだ。

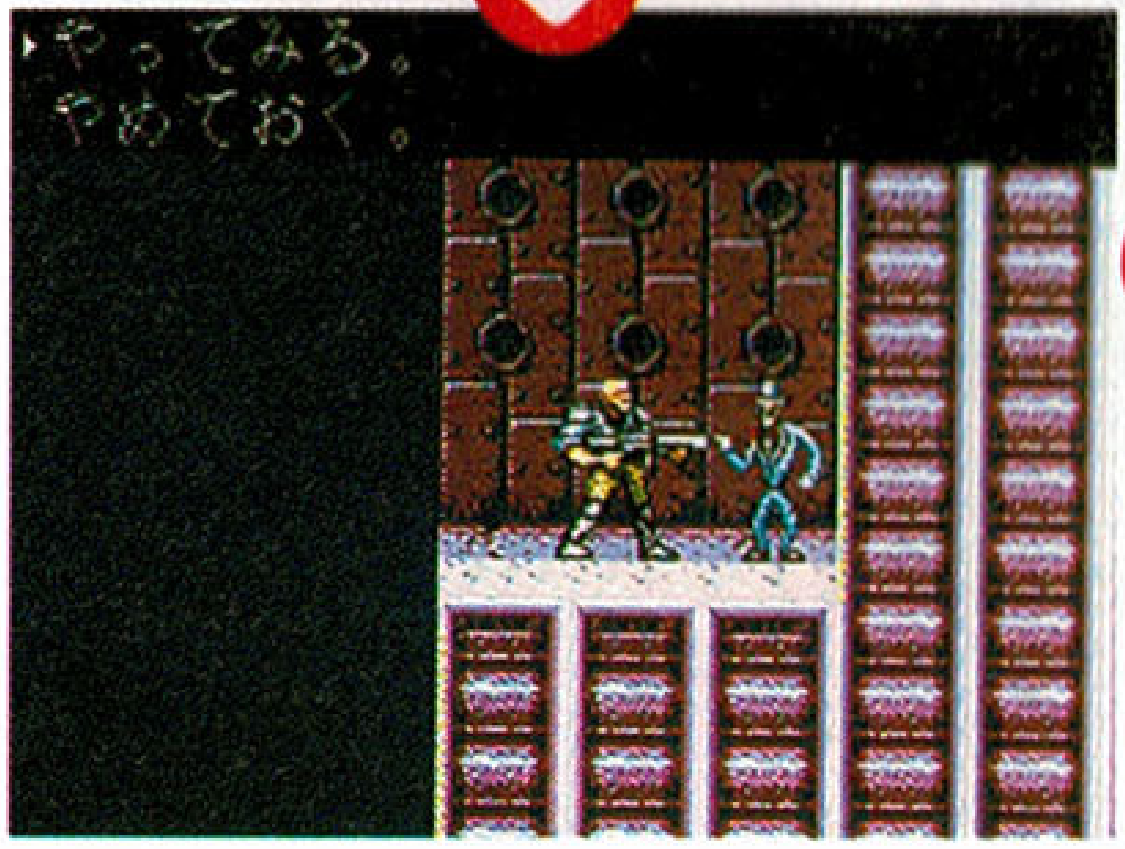
⬇ゴミ集積場には、どのルートを選択しても行くことができるのだ


奴の隠れ家はゴミ集積場の地下だ。
くれぐれも油断するな！

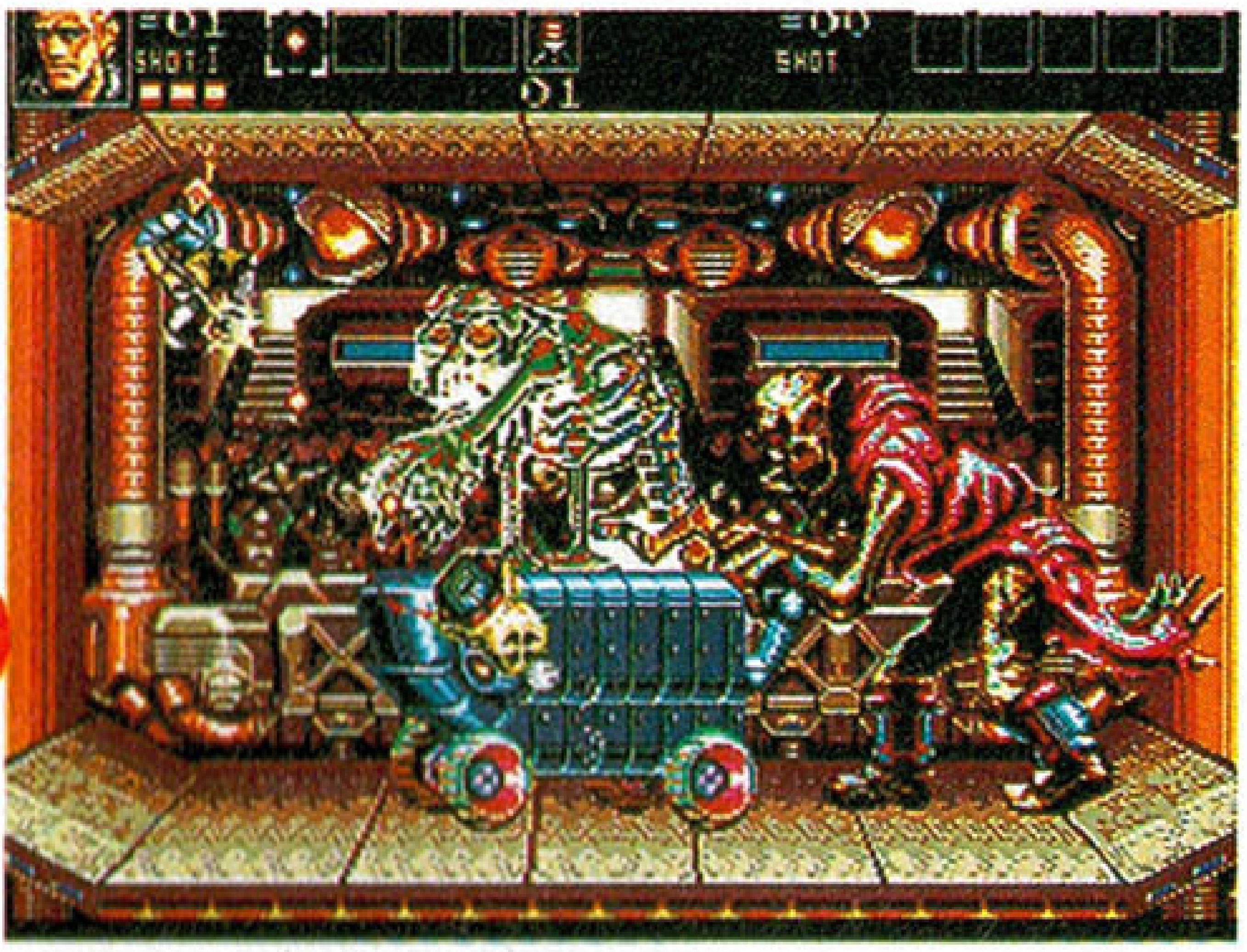

⬅シャッターの上にジャンプでつかまり、そのまま登って行こう


あんた！バトルスタジアムで
ひと儲けしないか？

➡こんな場所に人がいる。話しかけてみよう


やってみる。
やめておく。

➡本当にもうけられるの？　やってみるかな

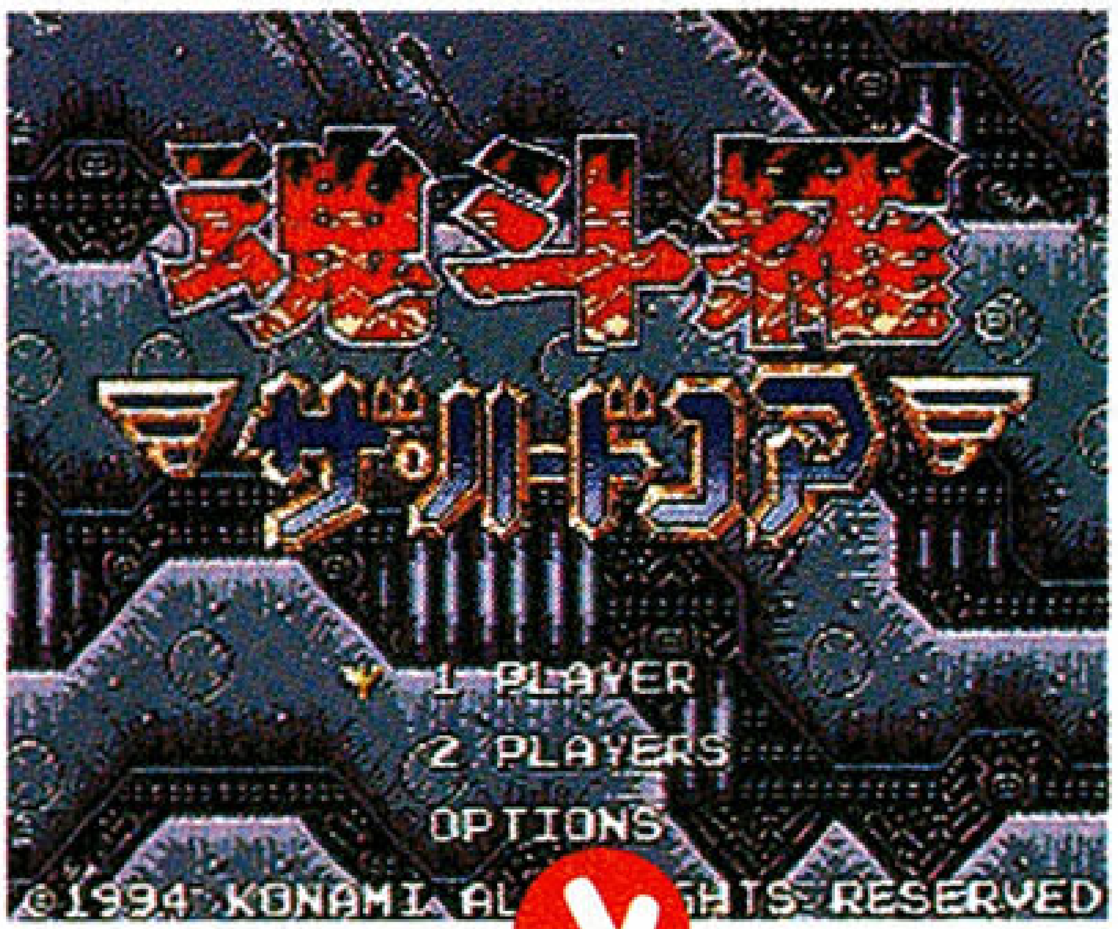

⬆なにやら、怪しい敵キャラが出てくる。これらを倒すとエンディング

MD 魂斗羅～ザ・ハードコア～ ★★★★☆

残り人数が70人になる

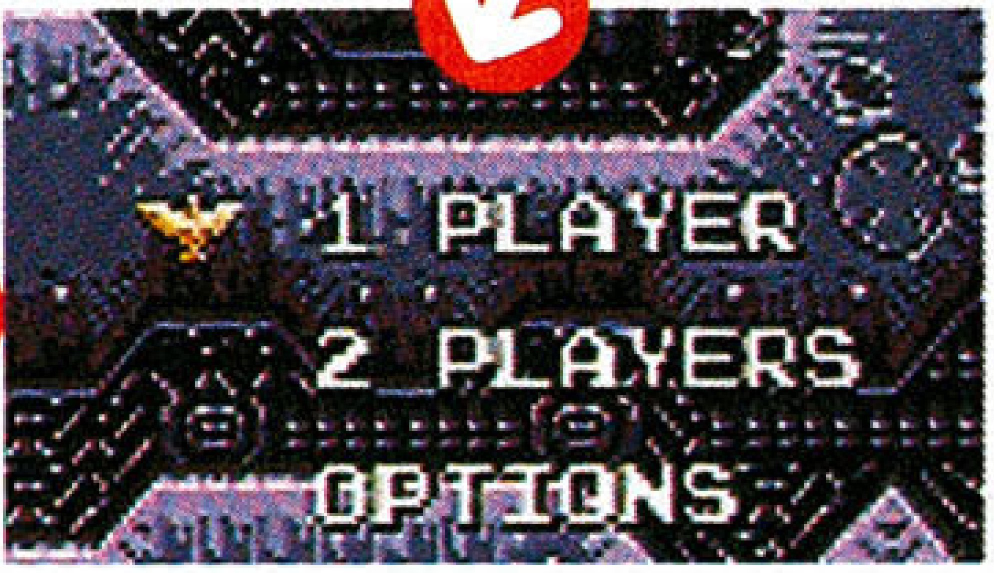
東京都
佐渡強

プレイヤーの残り人数が70人になるウルテクだ。まず、2Pにもパッドを接続しておく。そして電源を入れてタイトル画面になったら、2P側でC、B、A、右、左、C、B、A、右、左、C、B、A、右、左の順に押す。ここで男の人の叫び声がしたら成功。ゲームを始めると、残りの人数が70人になるのだ。2プレイモードなら2人ともちゃんと70人になっている。


魂斗羅
ザ・ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI AL GHTS RESERVED

2Pにもパッドをつなぎ、この画面で下の操作

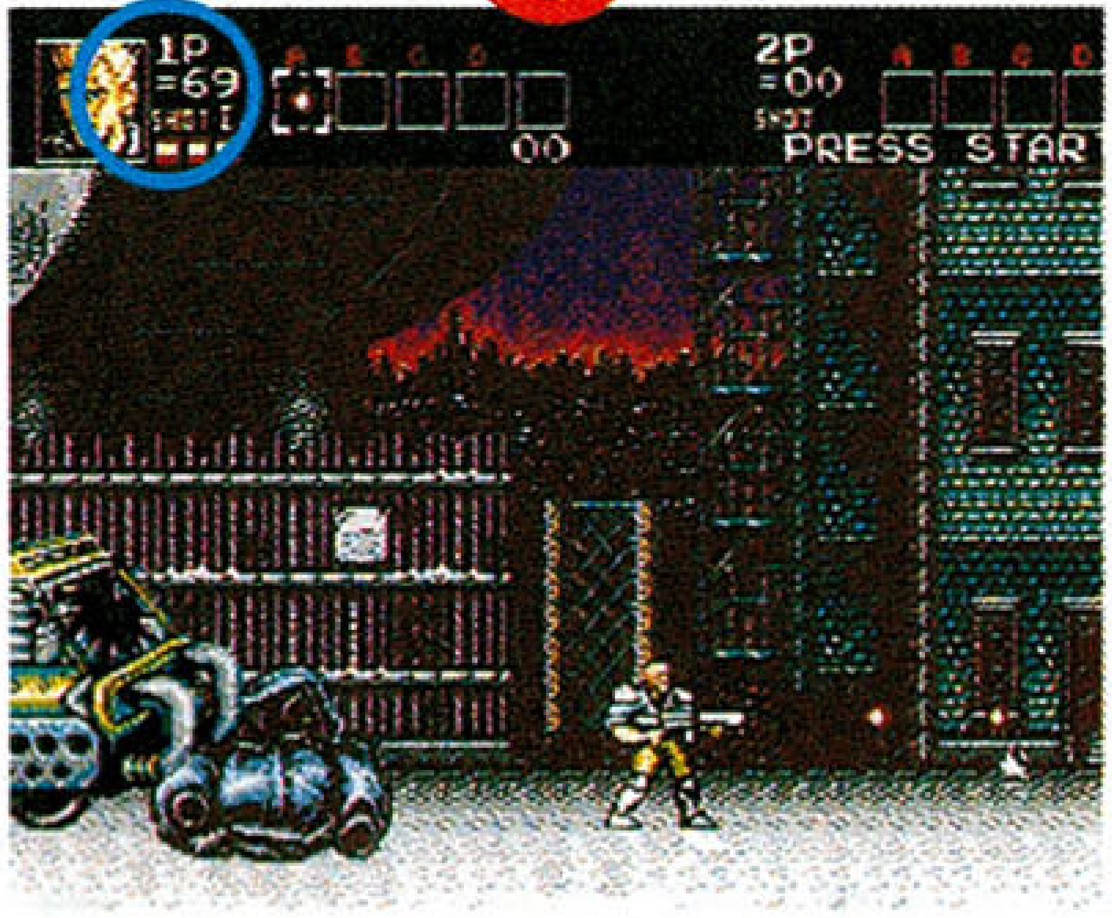
2P側でC、B、A、
右、左、C、B、A、
右、左、C、B、A、
右、左の順に押す


1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS

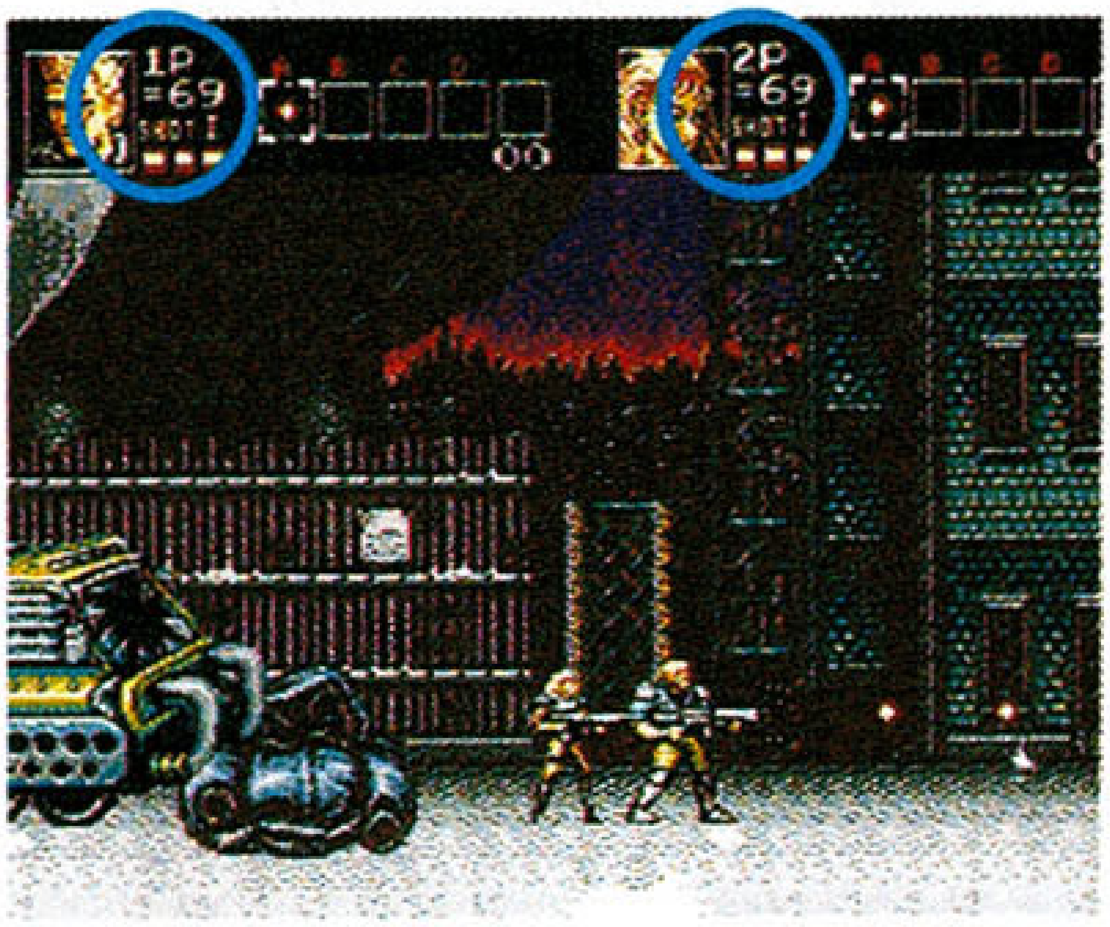
ゲームモードは、どちらでも大丈夫

1P
SELECT PLAYER

あとは、好きなキャラを選んでゲーム開始だ


1P =69
2P =00
PRESS STAR

人数が69に。プレイ中のキャラと合わせて70人



2人でやっても70人。これでゲームは楽勝か

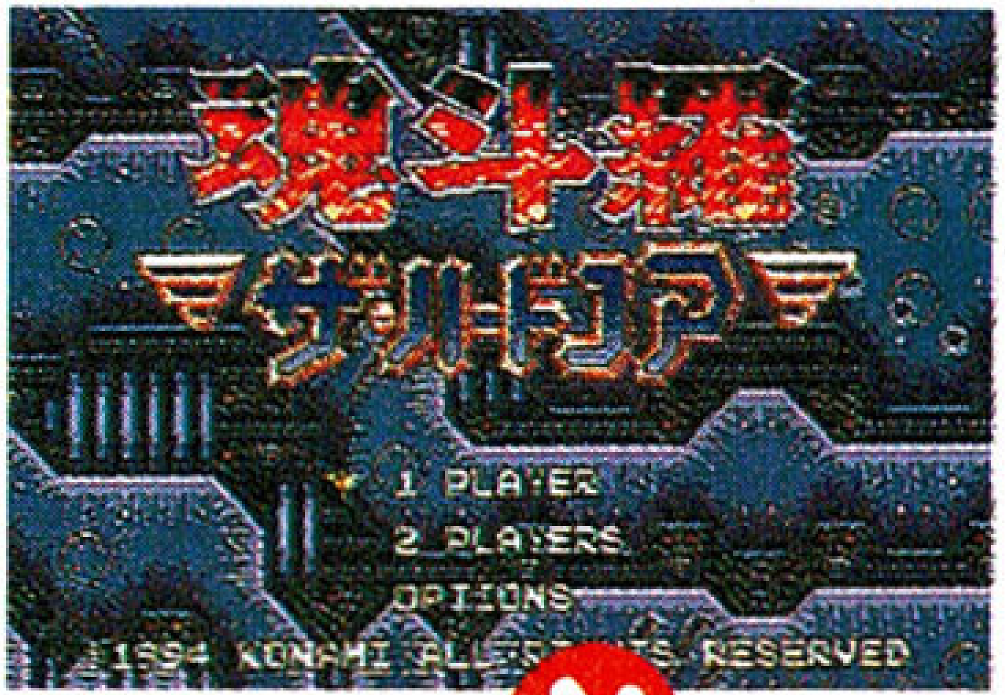
メガドライブ

魂斗羅～ザ・ハードコア～ ★★★☆☆

ステージセレクト

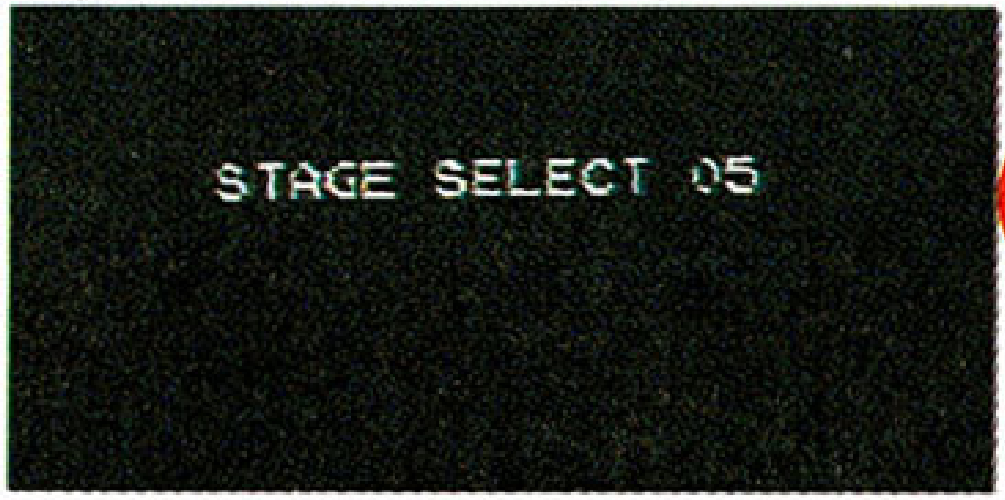
愛媛県
田中孝治

まず、2P側にもパッドをつないでおく。そしてタイトル画面になったら2P側で、左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、Cの順に押す。ここで音がしたら成功。あとは通常どおりゲームを始めると、ステージセレクト画面が出現するぞ。


魂斗羅
ザ・ハードコア
1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTIONS
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

この画面になったら、下のコマンドを入力しよう

2P側で左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、Cの順に押す


STAGE SELECT 05

上下でステージ番号を選択できるぞ

Perfect Attack 上巻

ステージセレクト可能な5シーンの
ハマリどころを徹底攻略!!

サンダーフォースIII

THUNDER FORCE III

THUNDER FORCE III

パーフェクトアタック上巻目次

2つの通常兵器と7種類のパワーアップ……3
シーン1　惑星ヒュードラ……4
シーン2　惑星ゴルゴン……10
シーン3　惑星セイレーン……16
シーン4　惑星ハーデス……22
シーン5　惑星エリス……28
ノーマルとマニアの違い……34
開発担当者に聞く……35

この付録の使い方

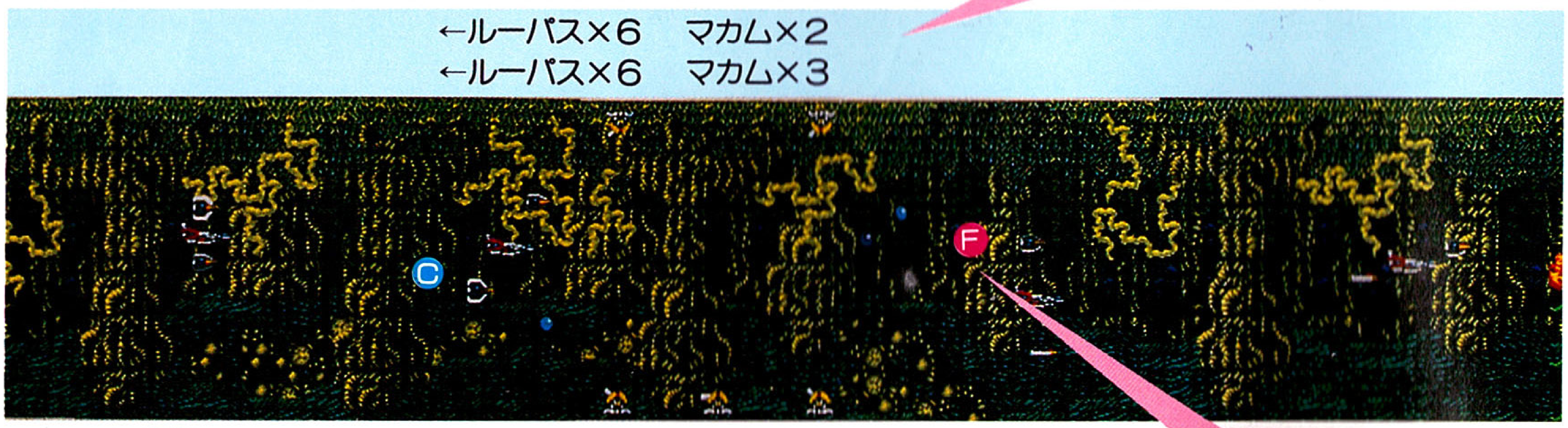
今回はシーン1〜5まで、ノーマルモードでの攻略ポイントを徹底解説する。マップ内にはアイテムの出現位置を記号で示している。シーン5まではセレクト可能なのでどのページからでも読める。これがあればクリアの日は近いぞ。

出現する敵キャラについて

敵キャラはシーンの始まりのページの一覧表で紹介。表の見方は右の通り。また、マップの上に敵キャラの出現する位置と数、それに移動する方向を示してあるのでシーン攻略に役立てて欲しい。

敵キャラ表の見方

名称	
写真	動き
	点数
説明	



CHECK!!

この欄では各シーンの難所を紹介。攻略の方法を知らないと、必ずと言っていいほどハマルところだ。

必ず取れ!

この欄では通常のプレイでは取り逃しやすく、それがないと突破の難しいパワーアップの取り方を解説。

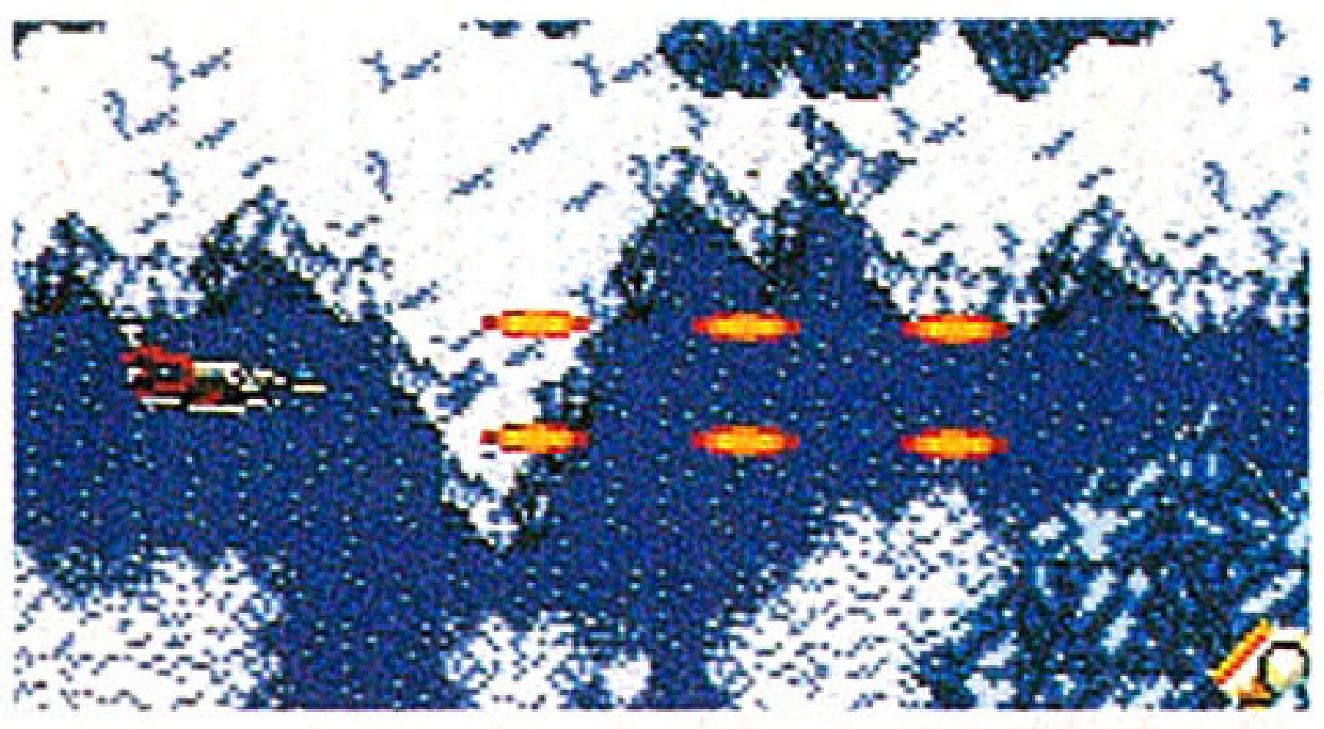
マップ上の省略記号

S	SEVER	H	HUNTER
L	LANCER	C	CLAW
F	FIRE	S	SHEILD
W	WAVE	1up	1UP

2つの通常兵器と7種類のパワーアップ

TWIN SHOT

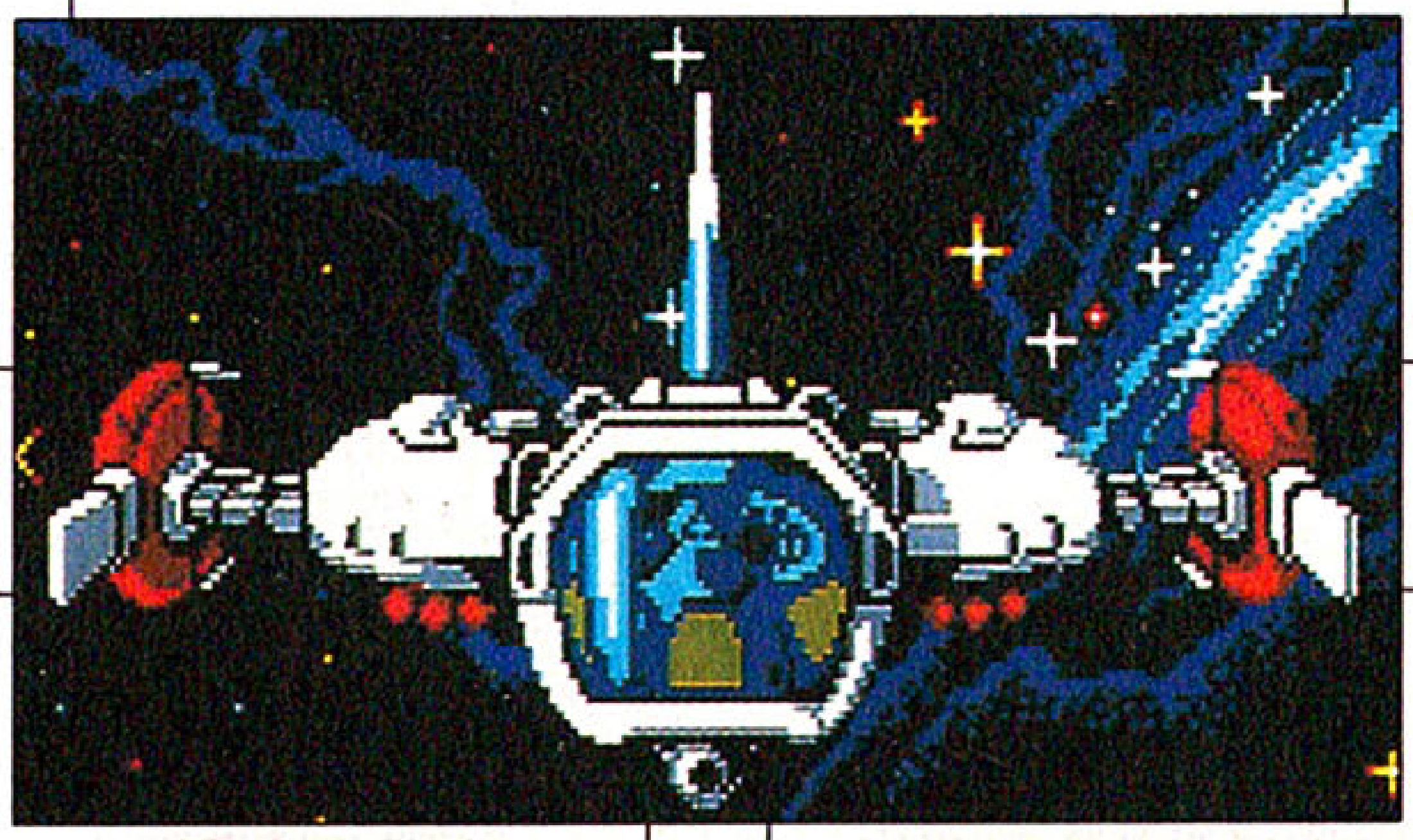
ステュクスが標準装備している武器。ノーマル弾を前方に2連発射する。アイテムを取ることによって、パワーアップが可能で、どんな敵にも効果を発揮することができる。パワーアップするとSEVERに。



◎威力は4。使いやすい武器だ

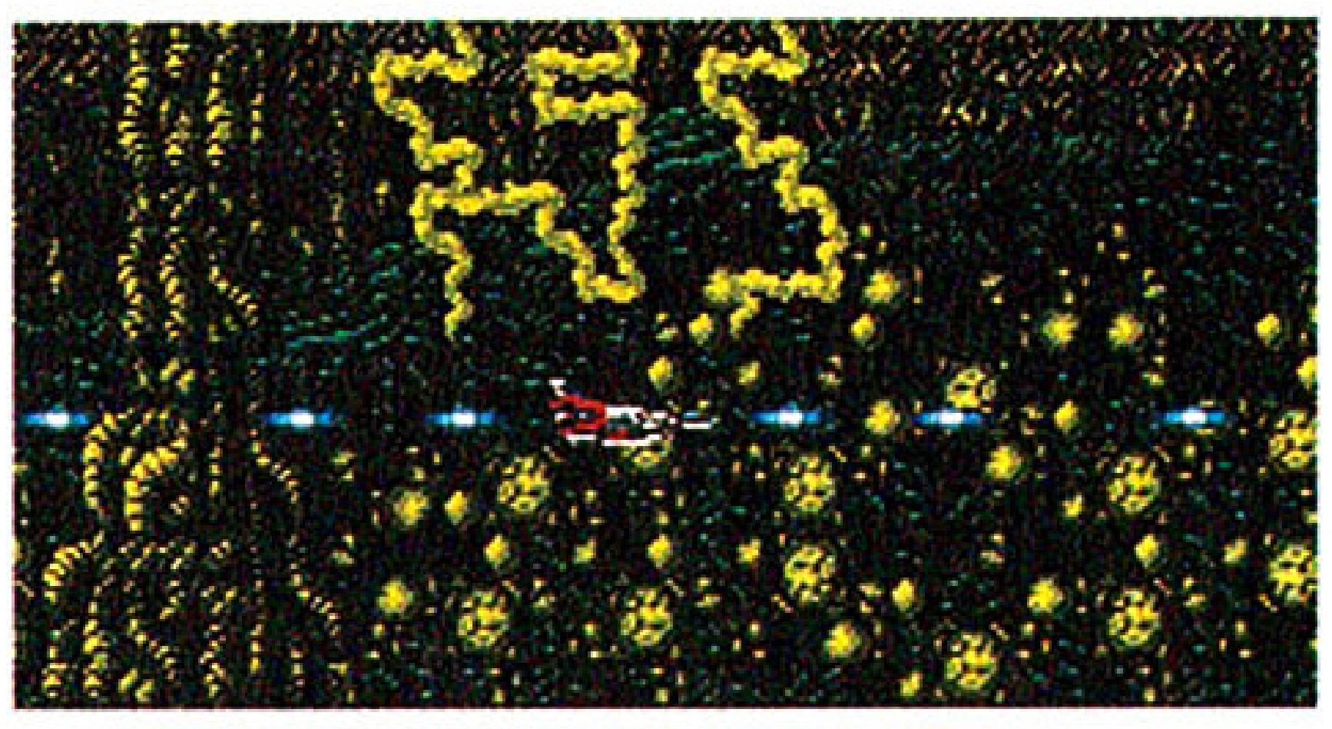
最新複座型高速性能戦闘機
ステュクス(FIRE LEOⅢ)

ダイラデイザー攻略戦（サンダーフォース）で活躍した戦闘機、FIRE LEOの3機目にあたる。標準装備にTWIN SHOTとBACK FIREがあり、アイテムを取ることでパワーアップも可能だ。



BACK FIRE

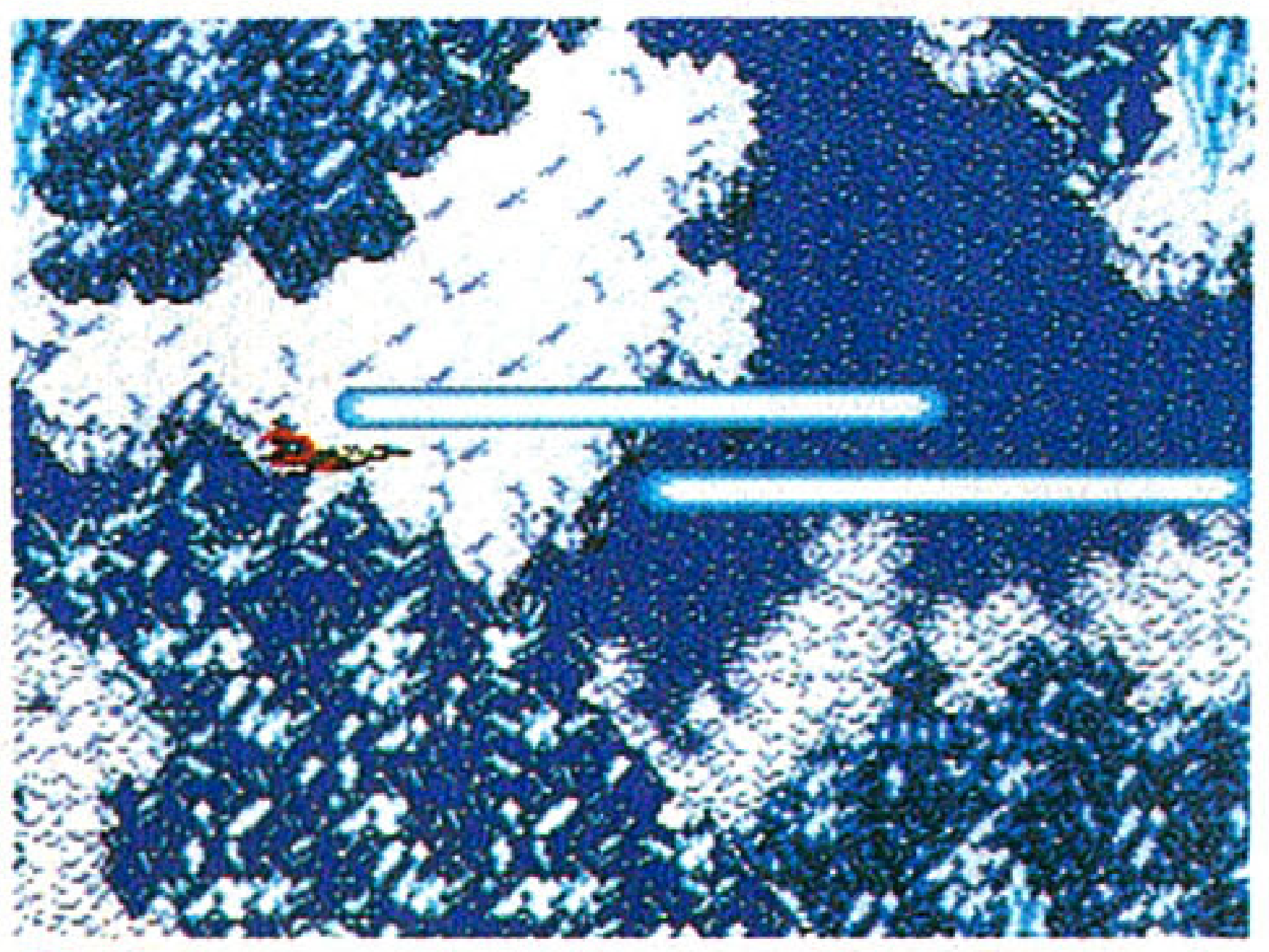
TWIN SHOTと同様、最初から標準装備されていて、ノーマル弾を前後に発射する。これもパワーアップアイテムを取ることでLANCERに変わる。これらの武器の利点は、死んでもなくならないこと。



◎後方からの攻撃にはこれだ!!

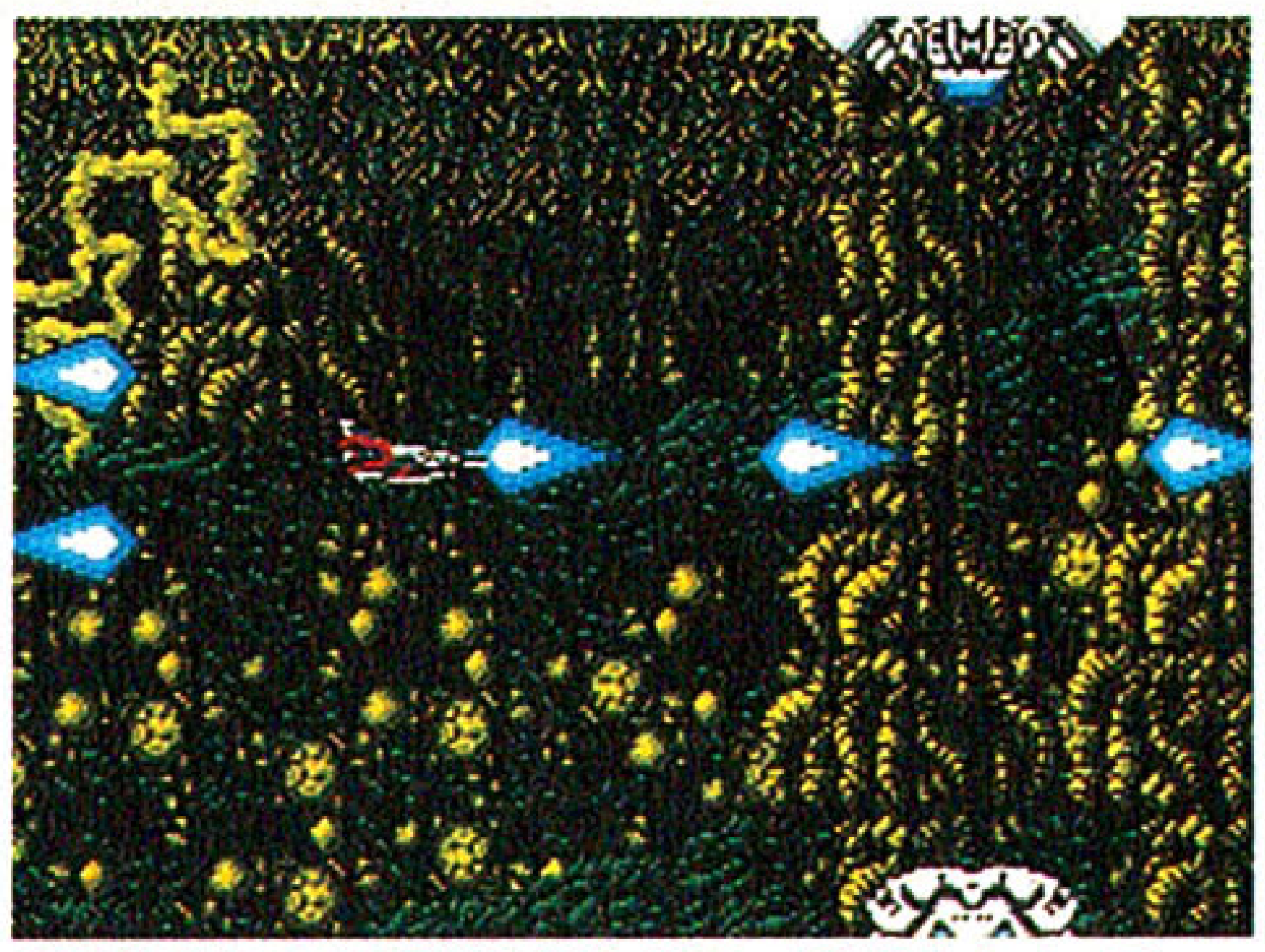
SEVER

TWIN SHOTの強化兵器。前方に強力な貫通型レーザーを使うことができ、ボス等に特に威力を発揮する。数ある特殊兵器の中でもっとも攻撃力が高い。破壊力を数値で表すと16もあるので、この武器を有効に使いこなせれば最高だ。



◎前方への破壊力は1番なので、有効に使うようにしよう

LANCER

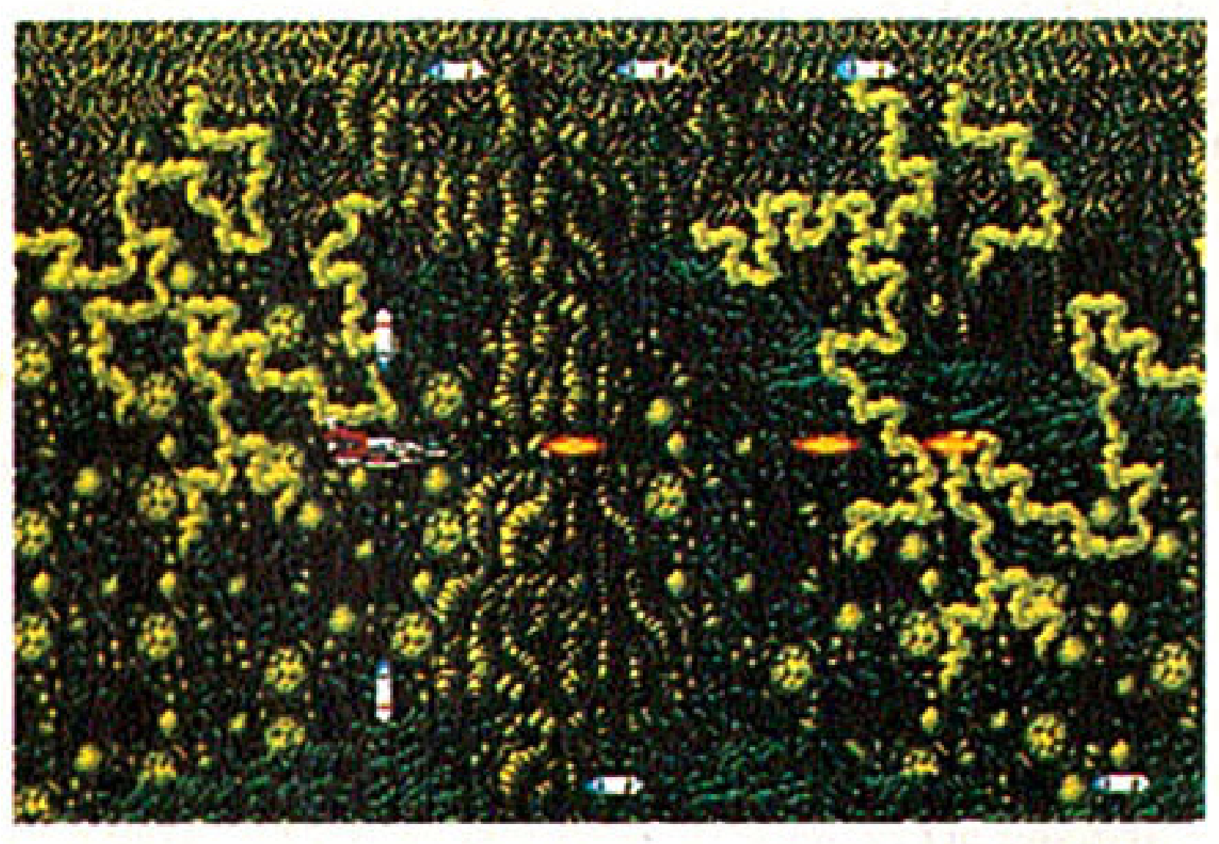


◎強化高速弾が前後に発射される。後方からくる敵に有効だ

BACK FIREの強化兵器。強化高速弾になり、発射数も増える。BACK FIRE以上に後ろからくる敵に有効である。破壊力も6となかなか高いのだが、前方の攻撃は不向きなので、前方から来る敵には、あまり使用しない方がいい。

FIRE

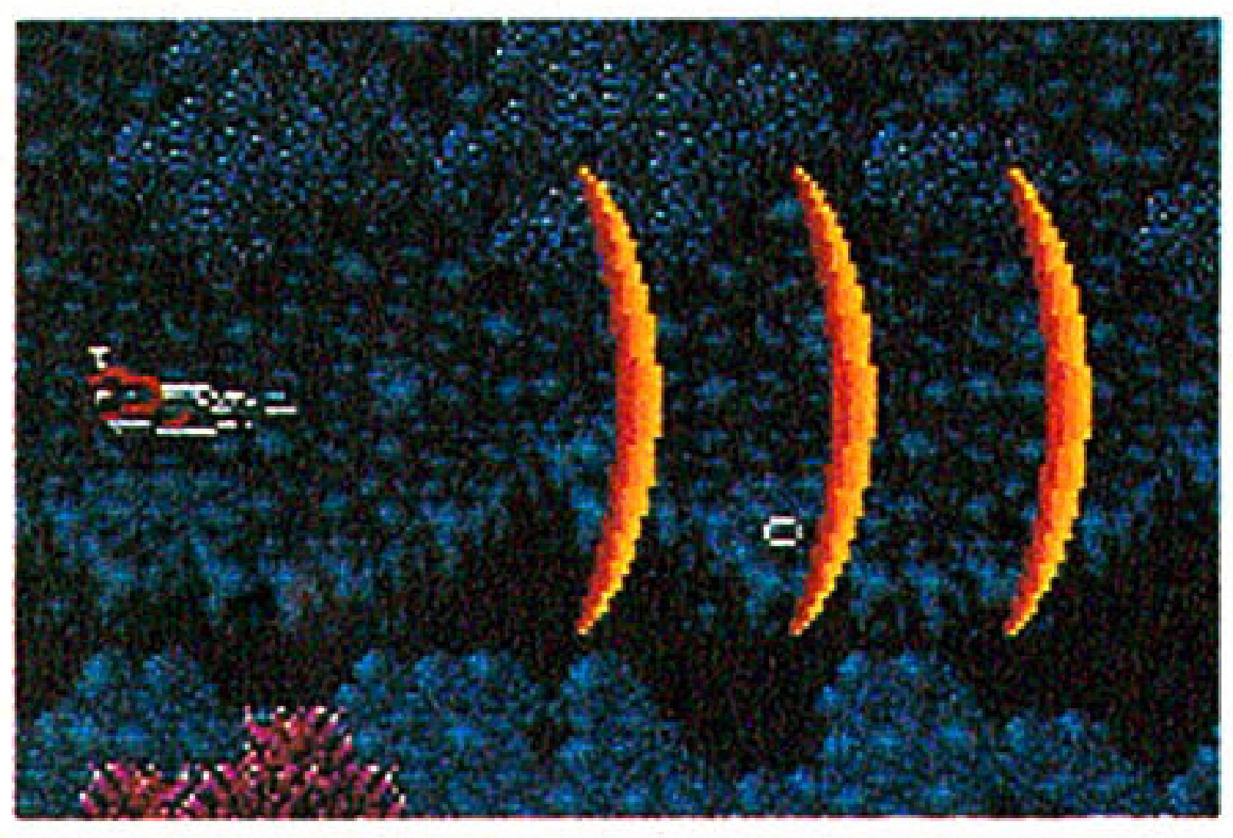
前方にノーマル弾と、上下に地上攻撃ミサイルを発射する。ミサイルは地を這うようにして進んで行く。



◎前方にノーマル弾。上下にミサイルを発射

WAVE

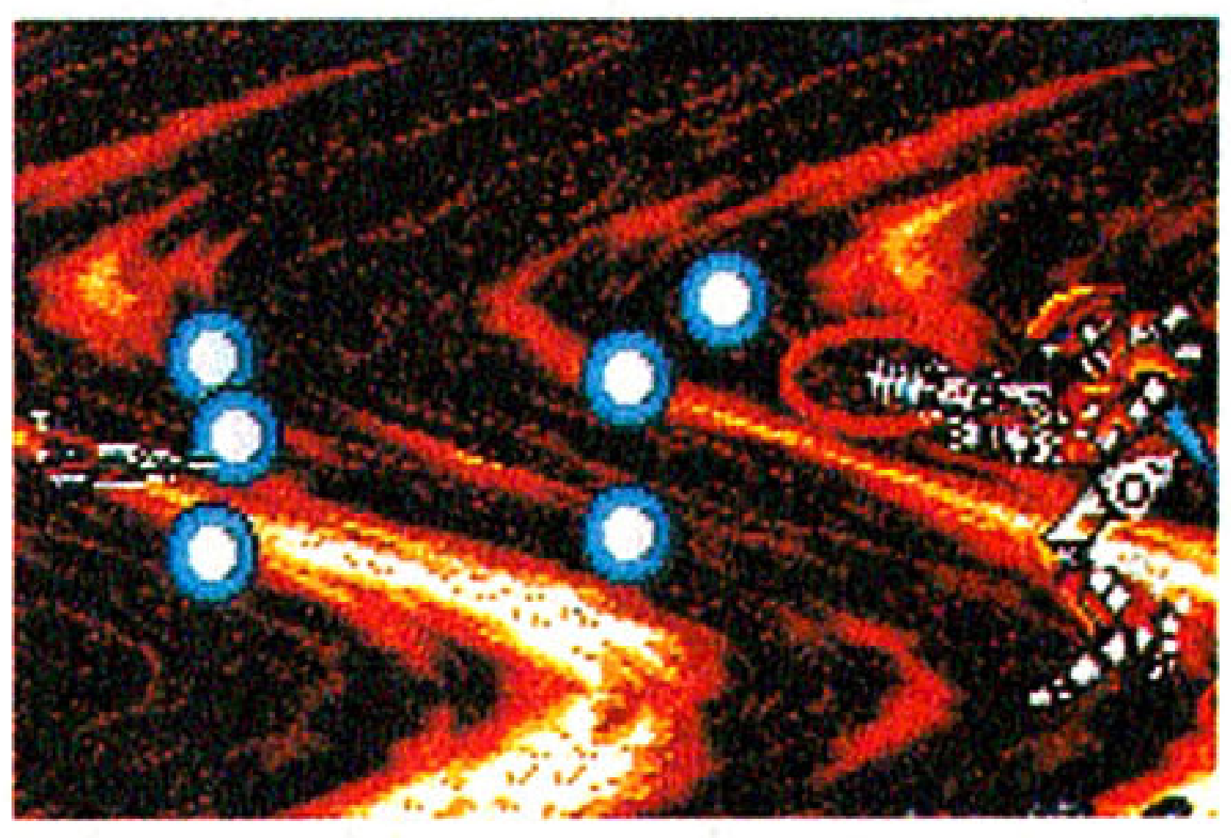
超音波兵器で弾は壁を貫通する。幅が広いため広範囲に攻撃か可能。前方からくる敵に最も威力を発揮する。



◎壁も貫通するが、威力がないので注意!!

HUNTER

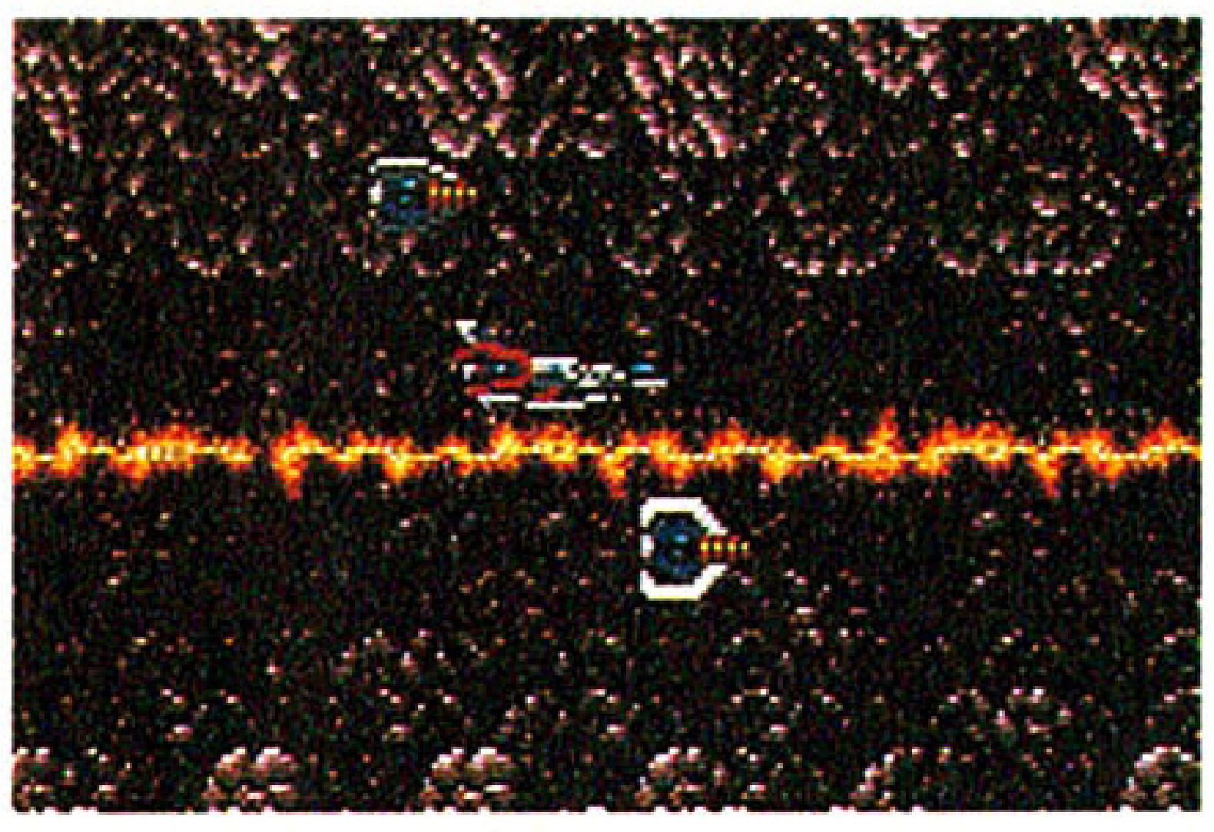
高速の誘導弾を発射する。弾は敵を確実に追尾し、そして破壊する。しかも壁をも貫通させることかできる。



◎誘導弾は性能が良く、狙った敵は逃さない

CLAW

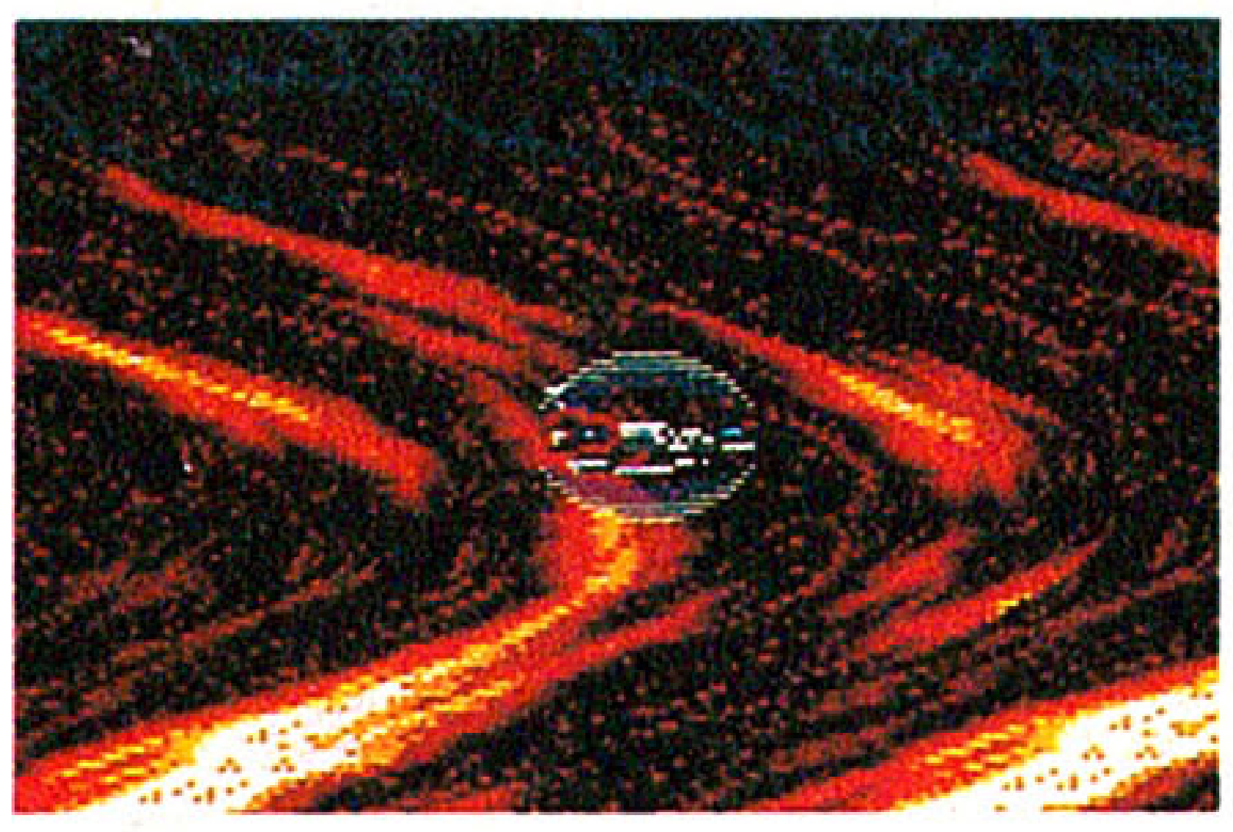
自機の周囲を回り、敵の弾を防いでくれる。攻撃範囲も広くなり、最高の攻撃力を得る事になる。



◎今、自分が装備している武器を発射できる

SHIELD

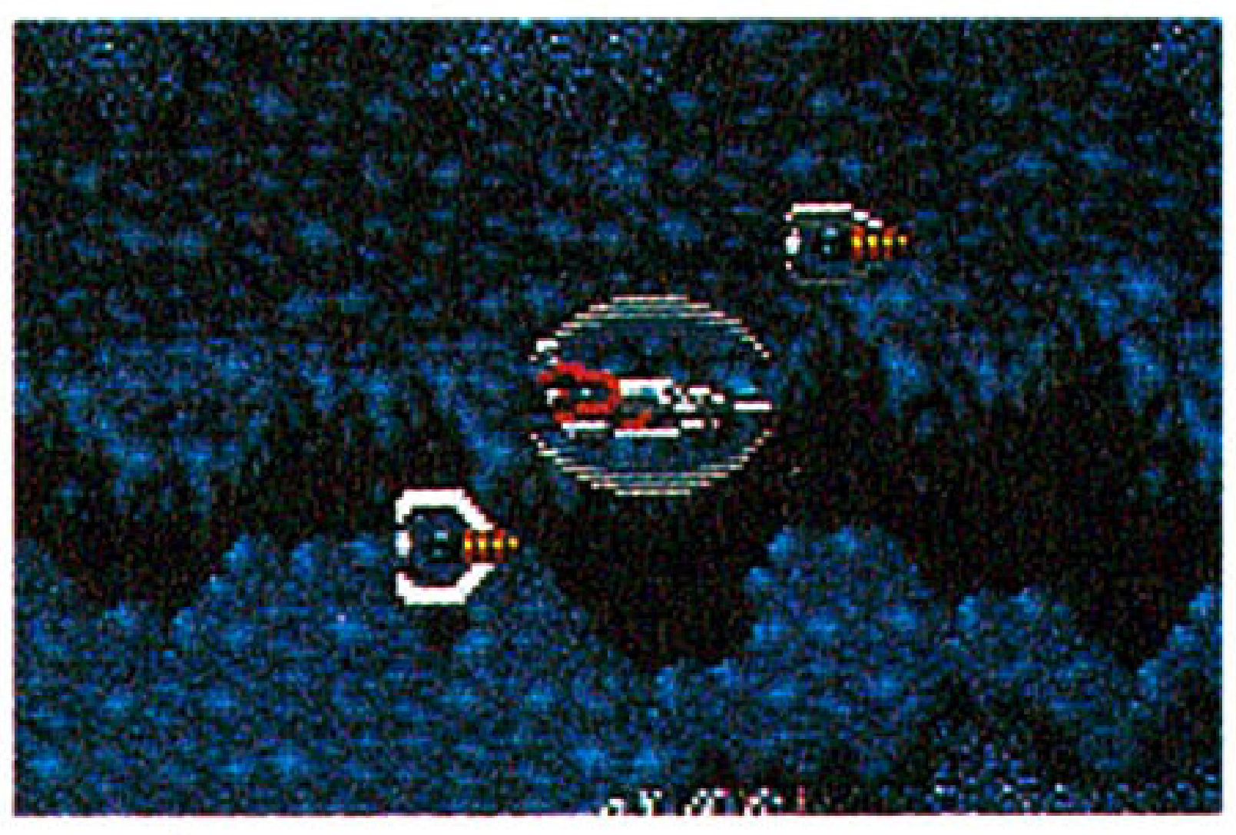
自機にバリアが張られ無敵になれるが、一定量のダメージを受けると消えてしまう。ぜひ欲しいアイテムの1つ。



◎無敵となり、あらゆる攻撃に耐えられる

2つ取るとこうなる

CLAW・SHIELDを同時に装備。これにSEVER・LANCERでもあれば、鬼に金棒になる。



◎ここまで、強くなると負ける気がしない

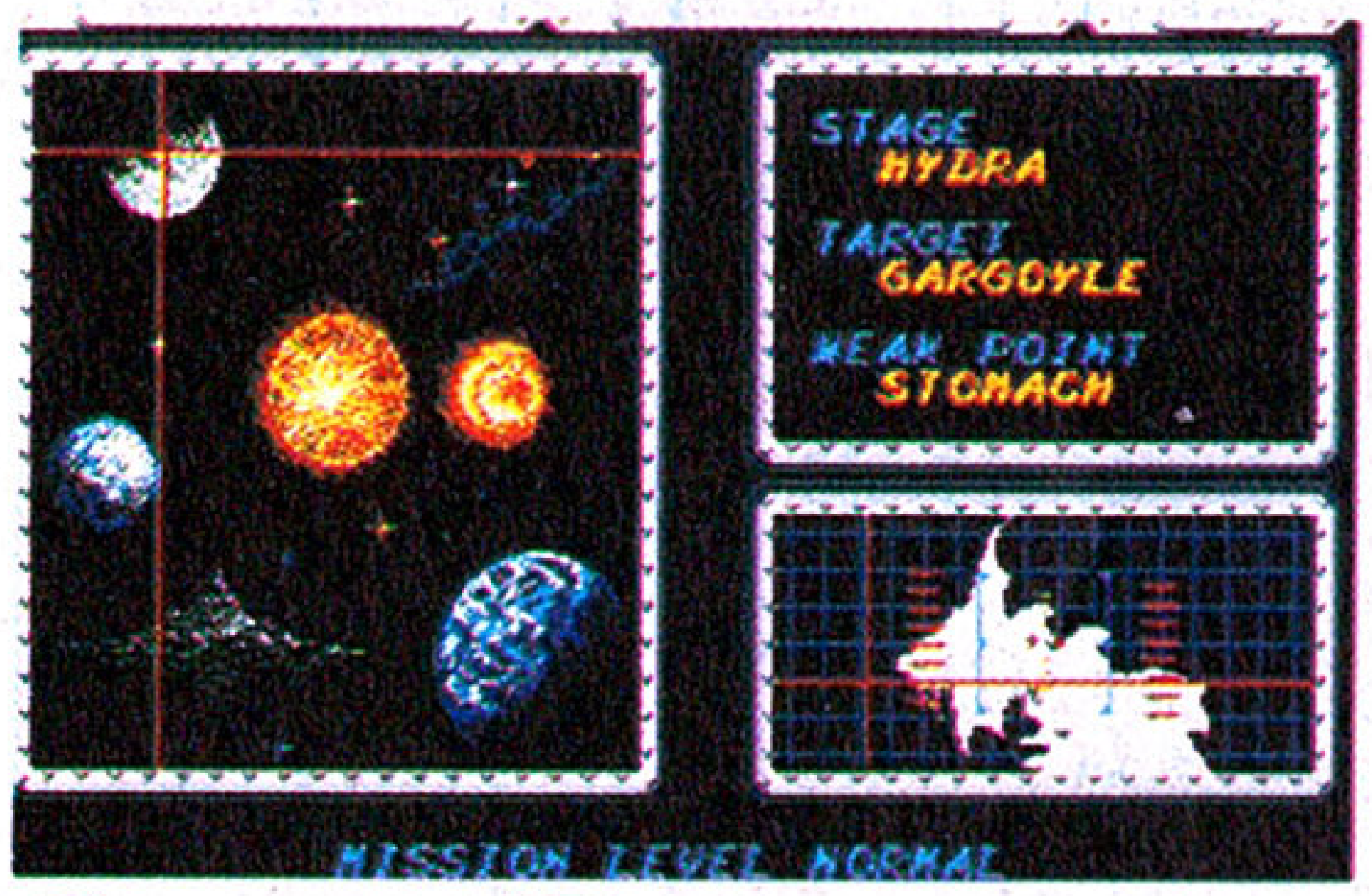
シーン1 惑星ヒュードラ

原生林に覆われた緑多い惑星

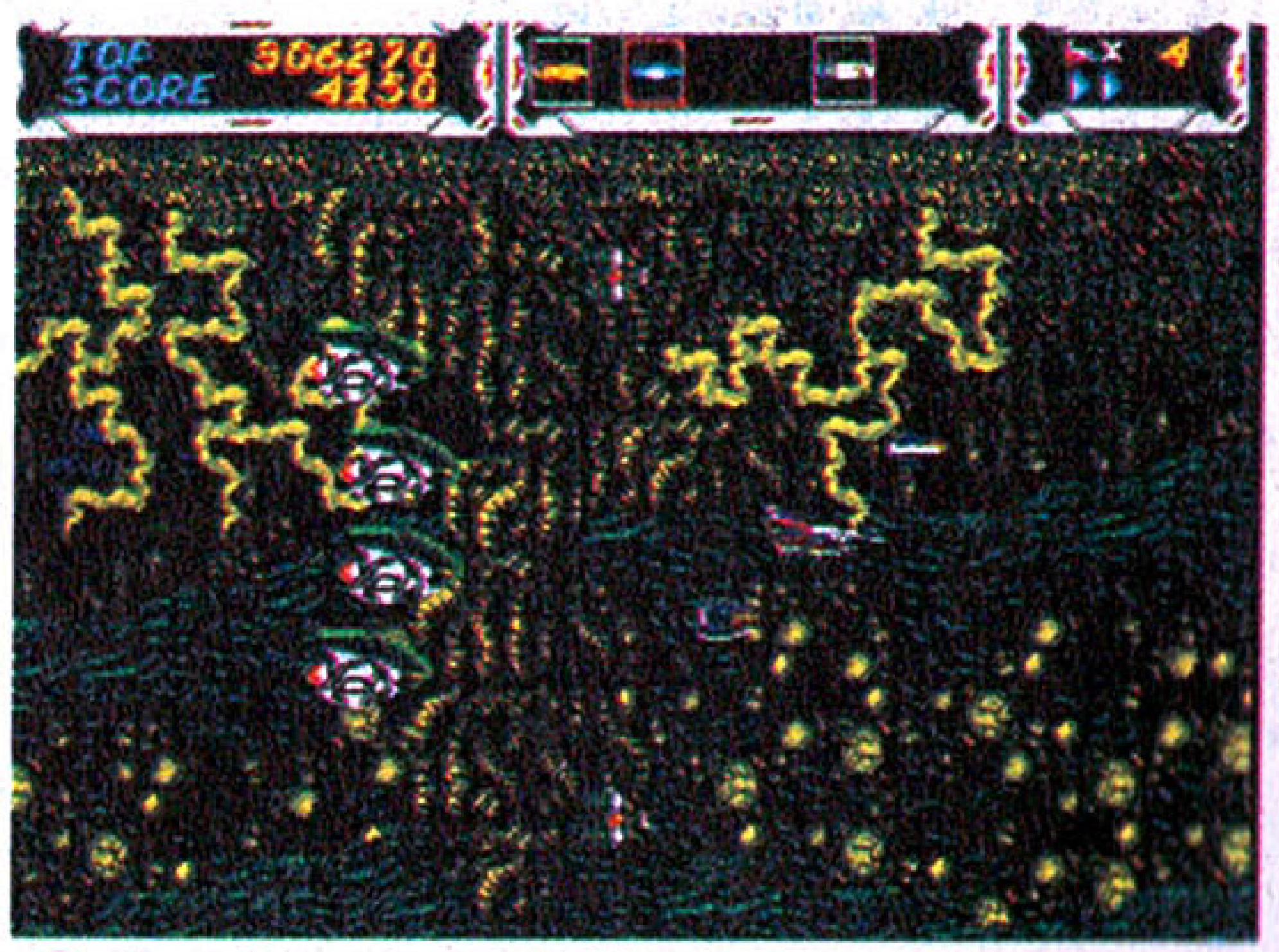
最初のステージである惑星ヒュードラは、緑のあふれる星だ。それゆえに、敵キャラも植物や、ハチのようなものが出てくる。特に注意したいのは、ツタのような形をした背景。シーンも中盤になると、背景に隠れる敵もでてくるぞ。

このシーンは、面セレクトできる中では唯一、CLAWが2回取れる。それゆえ、初心者はここからスタートすることを勧めるし、逆にシーン6以降に自信がない人は、このシーンを最後にもってきて、CLAWを着けていくといいだろう。しかもどのシーンから始めようが、1周目は難易度が変わるということは、絶対にないから安心だ。この辺でメーカーのゲームバランスに対する考え方が分かるというものだ。

全体としては、バランスに気を使っていて、出てくるパワーアップアイテム通りに、LANCERが出た後は後ろからの攻撃、FIREの後には上下からの攻撃といったふうに敵が出てくる。逆をいえば、パワーアップを確実に取れば楽な展開になる、ということになる。たいして難しいシーンではないので、肩ならしにはちょうどいい。


STAGE
HYDRA
TARGET
GARGOYLE
WEAK POINT
STOMACH
MISSION LEVEL NORMAL

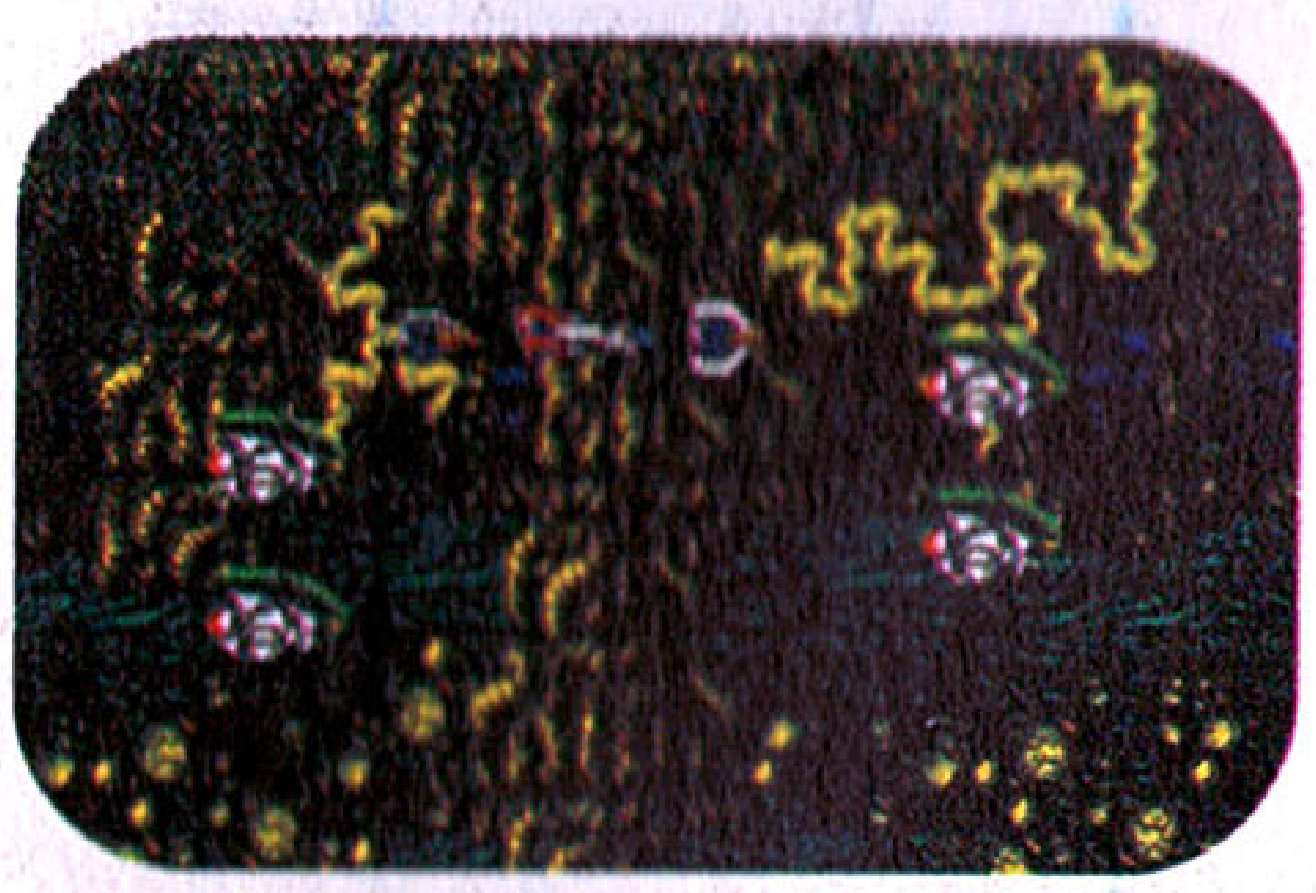
⇧シーン1の惑星はヒュードラ。ボスはガーゴイルで弱点は腹部だぞ


TOP
SCORE
306270
4150

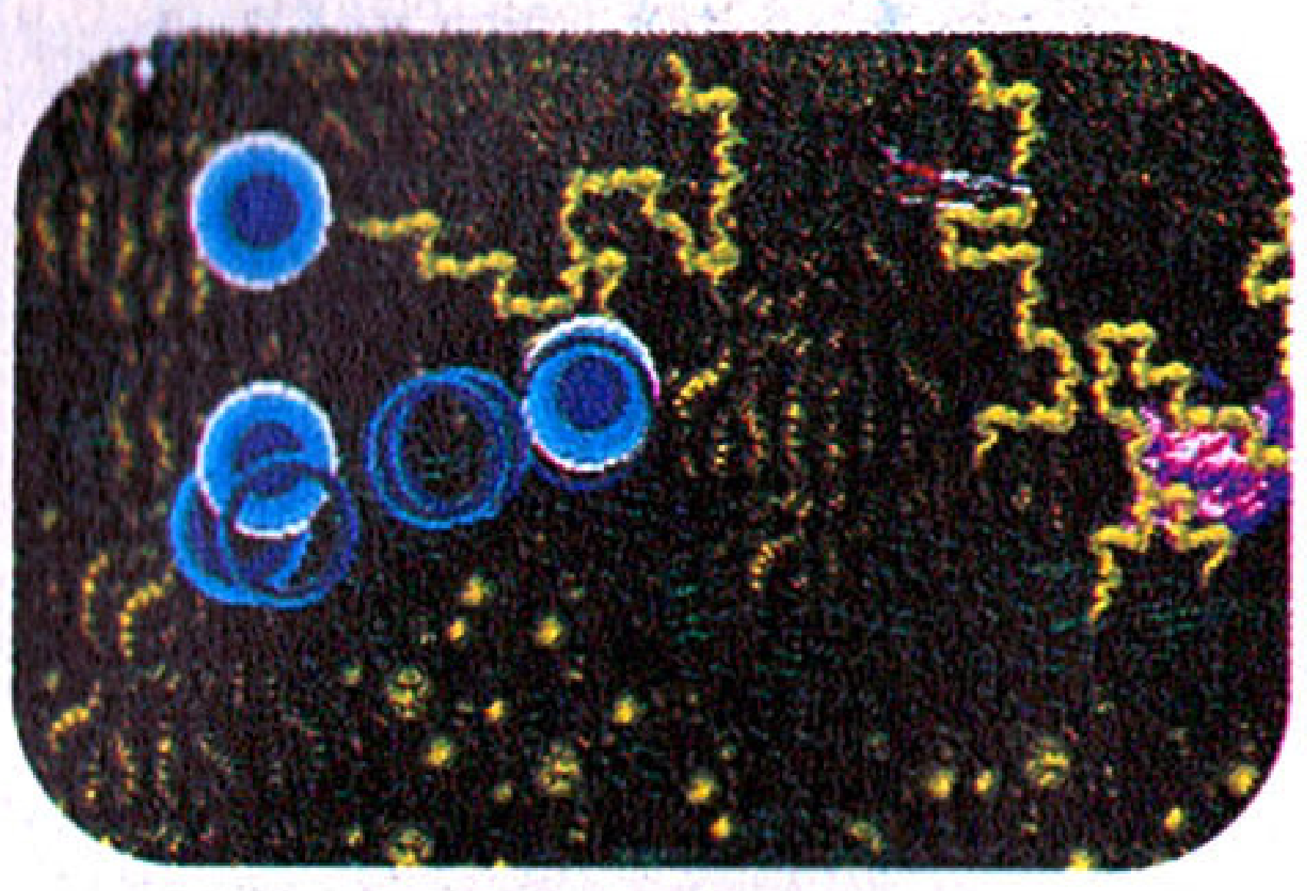
⇧生い茂った原生林がこのシーンの主戦場。前後から次々と敵が襲ってくる

これだけは知っておきたい

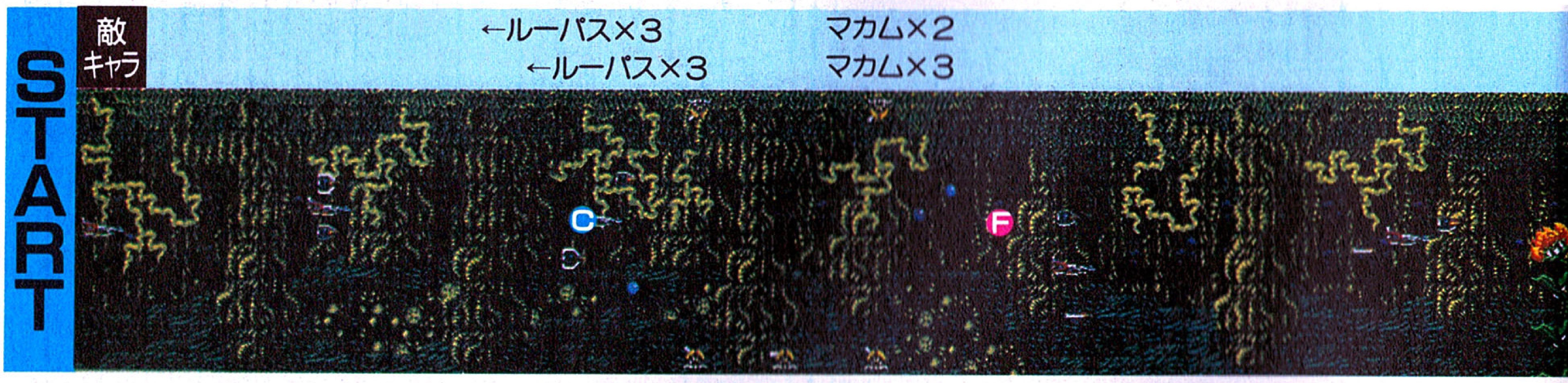
このシーンのポイントは、大きく分けて2つある。まず1つは、後ろからのダウナーの攻撃に注意することだ。コイツは弾は撃ってこないが、体当たりをしかけてくるので、他の敵との複合攻撃をされると面倒だ。もう1つは、エクスプロイトの誘爆だ。敵を倒したと安心すると、知らぬまにやられることが多いので、時には逃げ出すことも必要になってくる。



⇦背後から決死の体当たりを敢行する

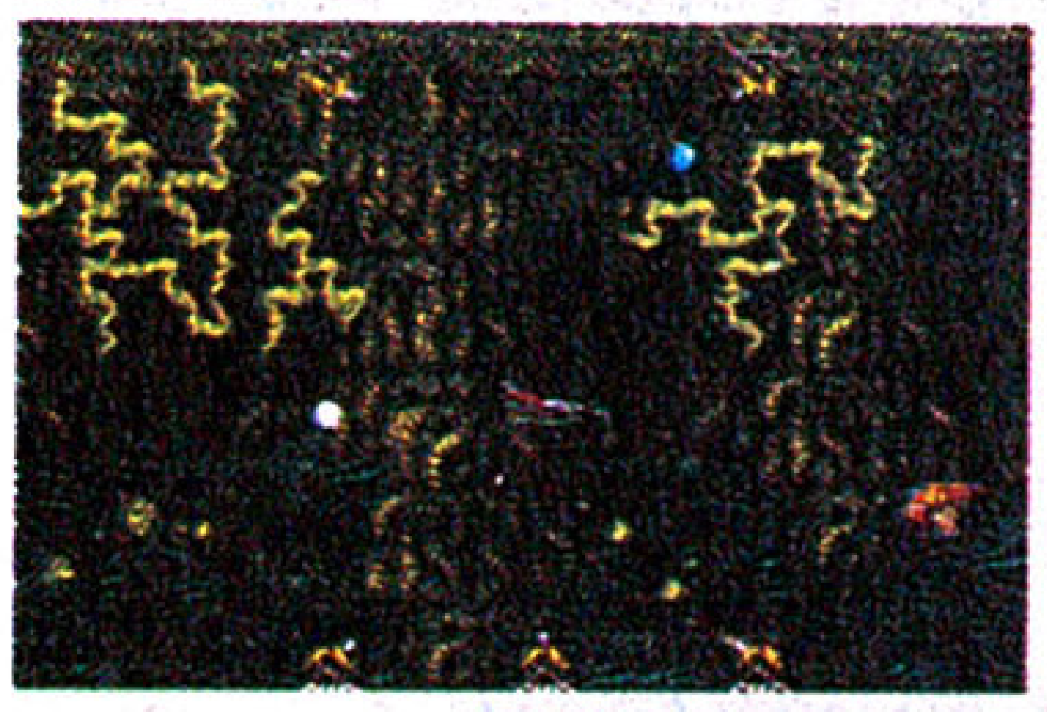


⇨誘爆するミサイル、エクスプロイトは注意

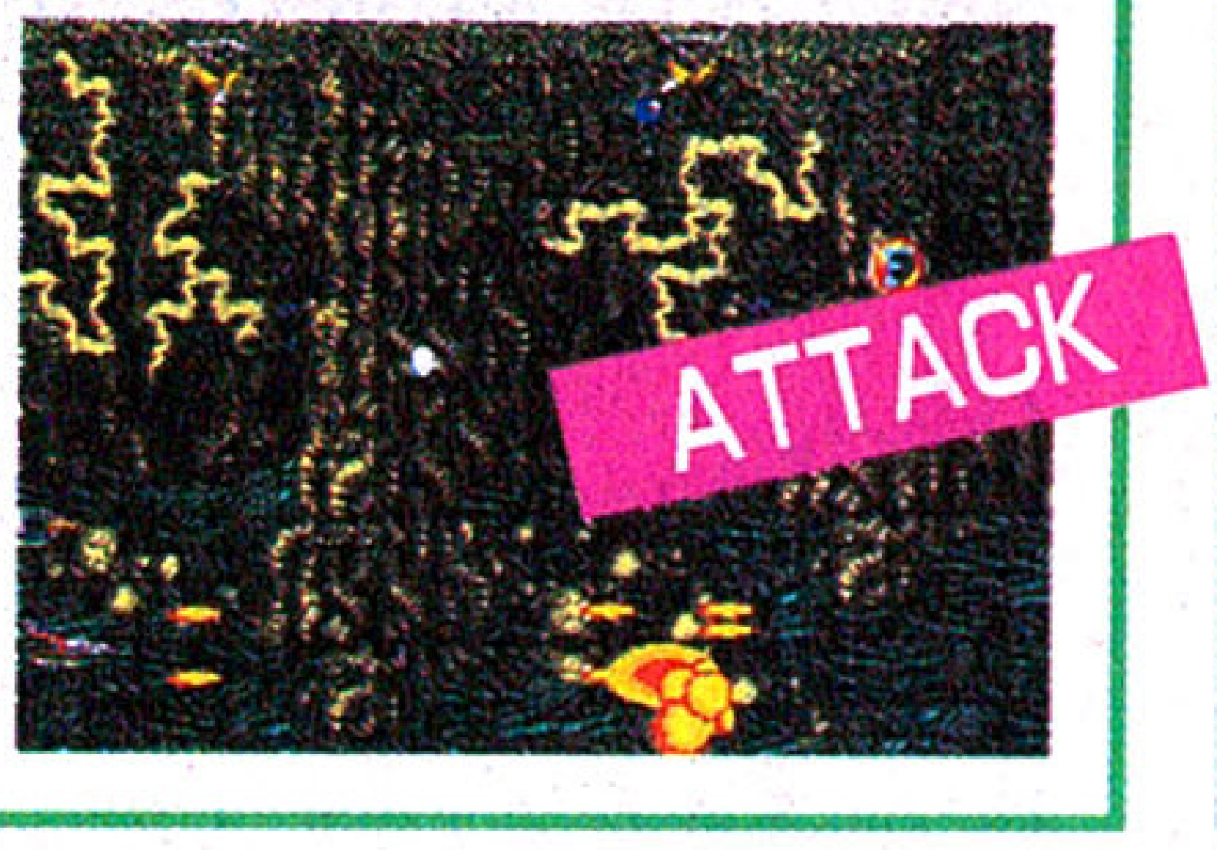

START
敵キャラ
←ルーパス×3
←ルーパス×3
マカム×2
マカム×3
C
F

マカムの死角をつけ!!

マカムは、座標を合わせて正確に弾を撃ってくるので、自機を下に移動させ、早めにマカムを狙い撃てば楽勝だ。



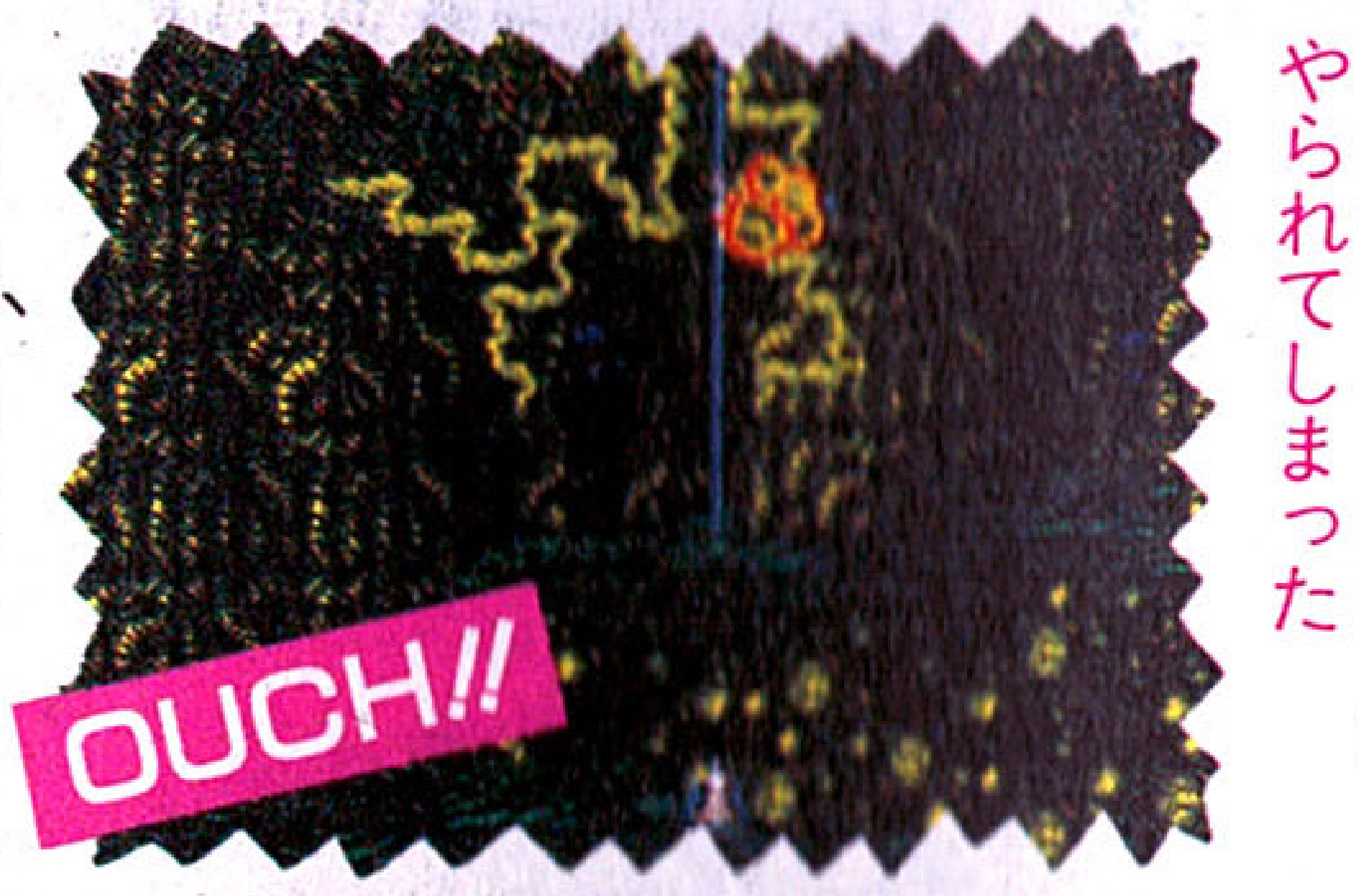
⇦弾を多量にだすマカム。前から来るCLAWを必ず、取ろう!!



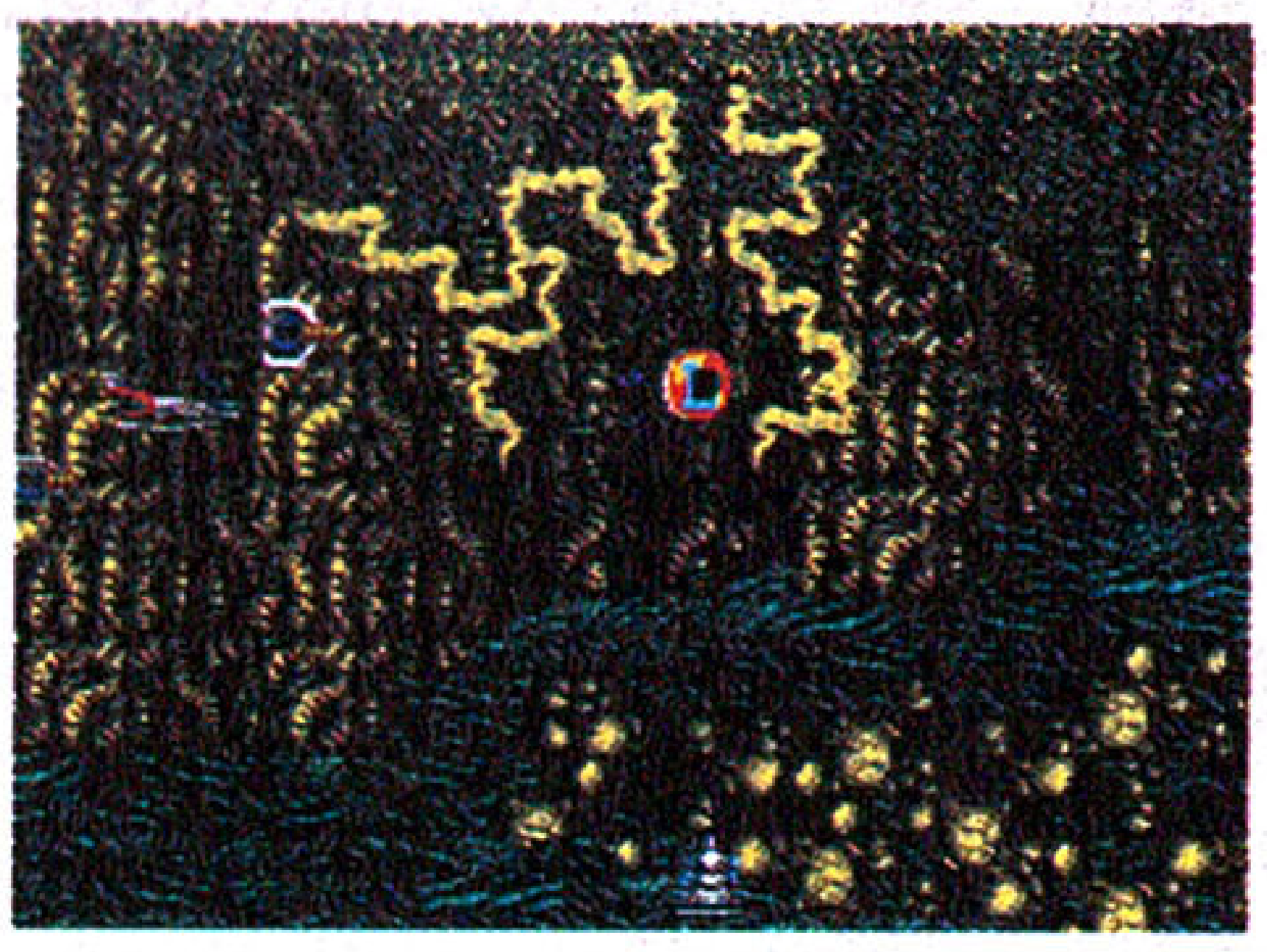
⇨CLAWがあれば基本的に、問題はないが、ないとかわすしかない

必ず取れ LANCER

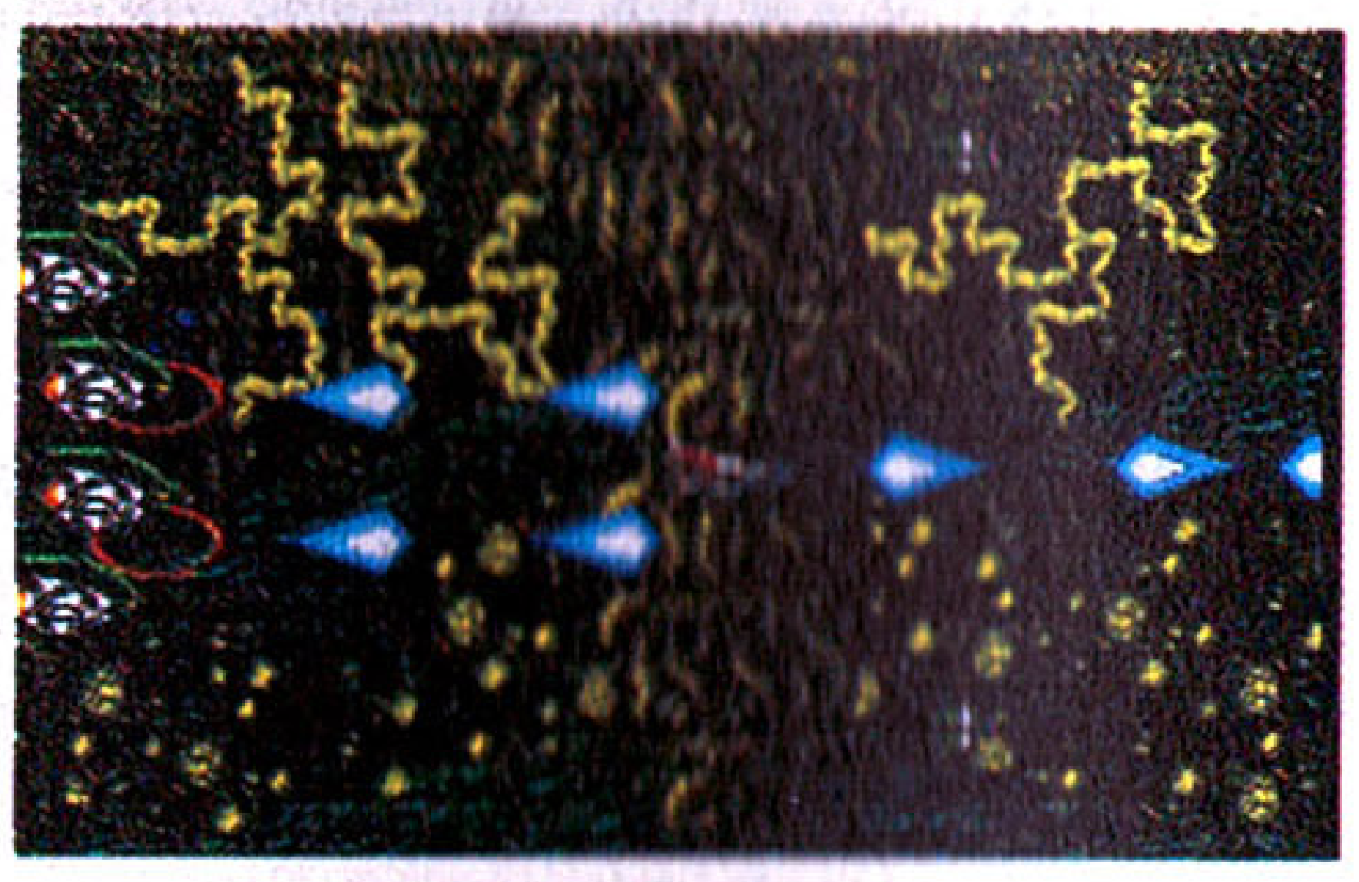
ここの地点でLANCERが出てくるが、アイテムに目がくらむとレーザー砲台にやられてしまう。レーザー砲台のレーザーは、高速な上、長いので避けにくい。コイツを倒してから、アイテムを取っても充分間に合うので、確実に対処していれば、まず、やられることはない。



⇦ギェ〜、レーザー砲でやられてしまった



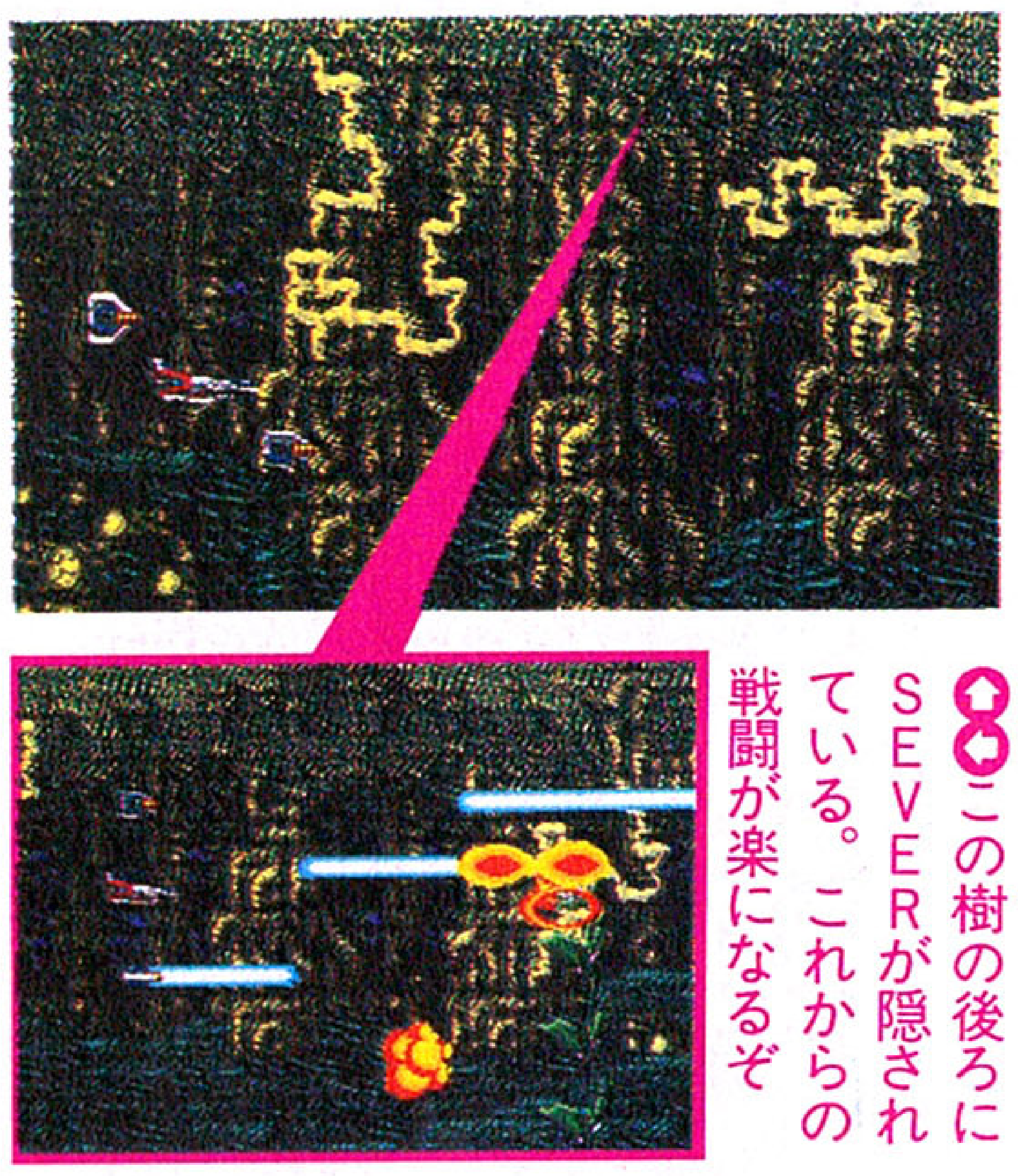
⇨LANCERが出る。でも、気をつけないと…



⇨こんな時に大活躍!!

隠れアイテムを探せ

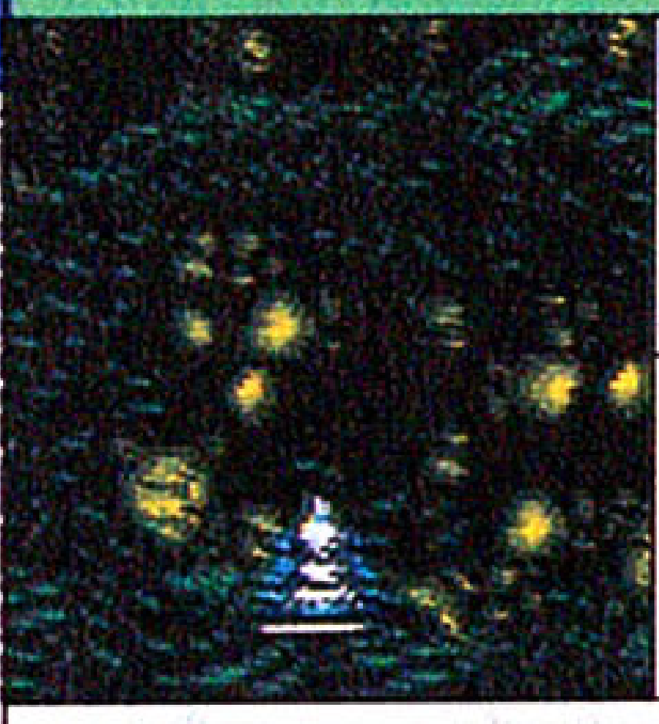
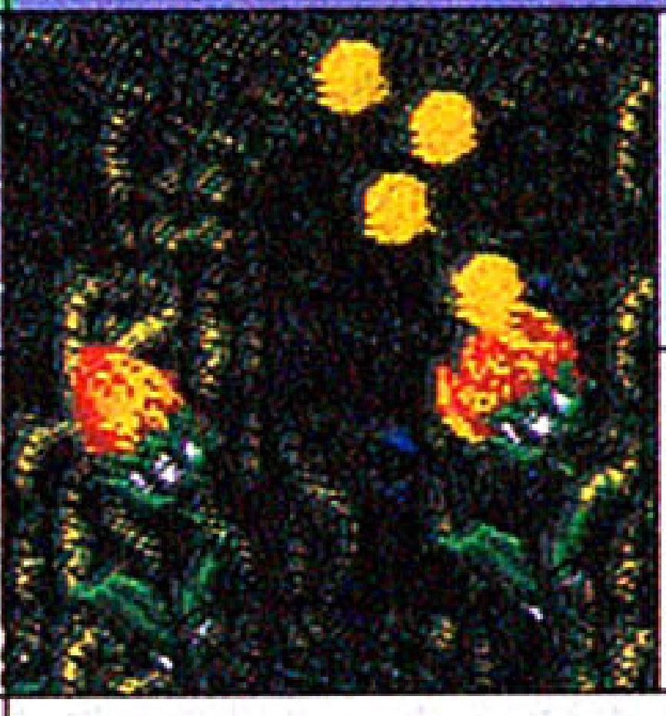
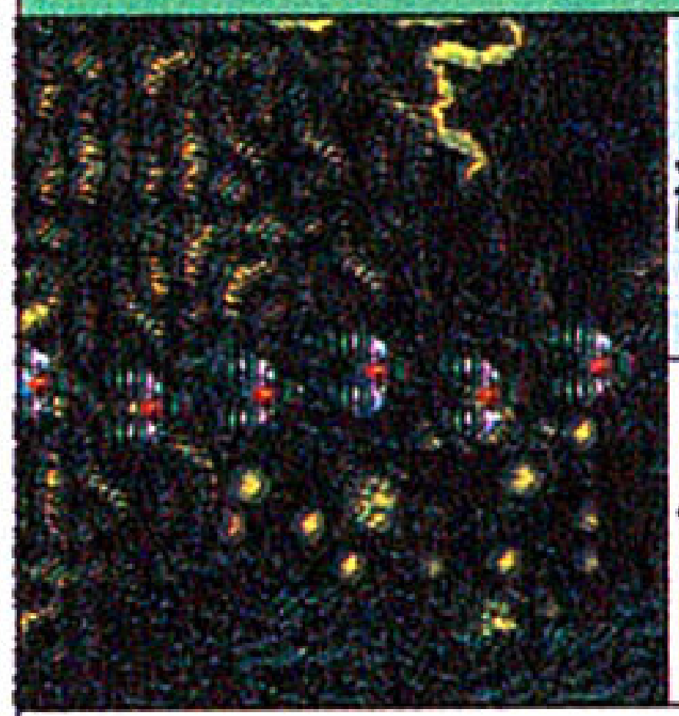
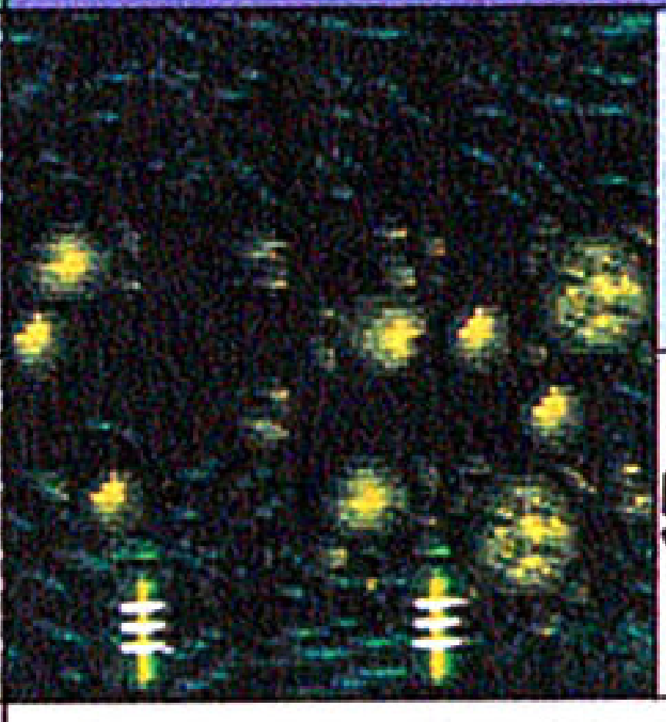
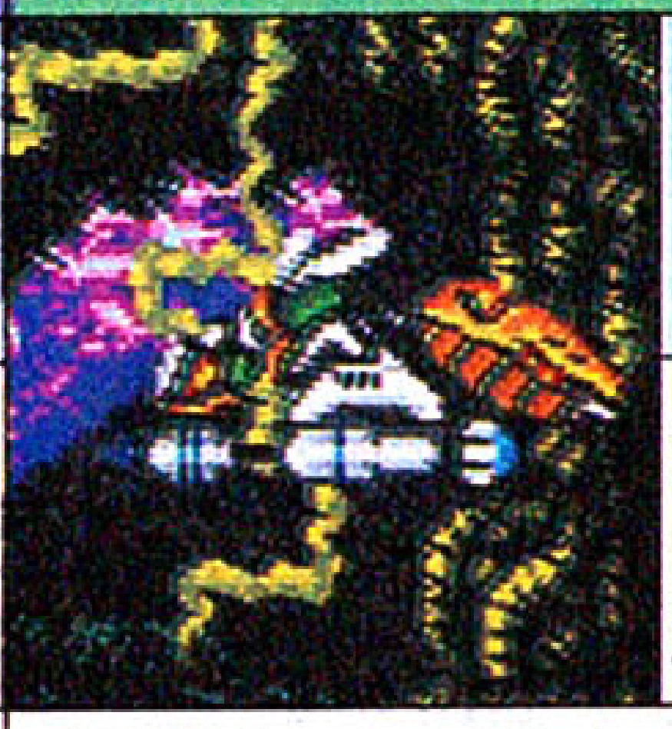
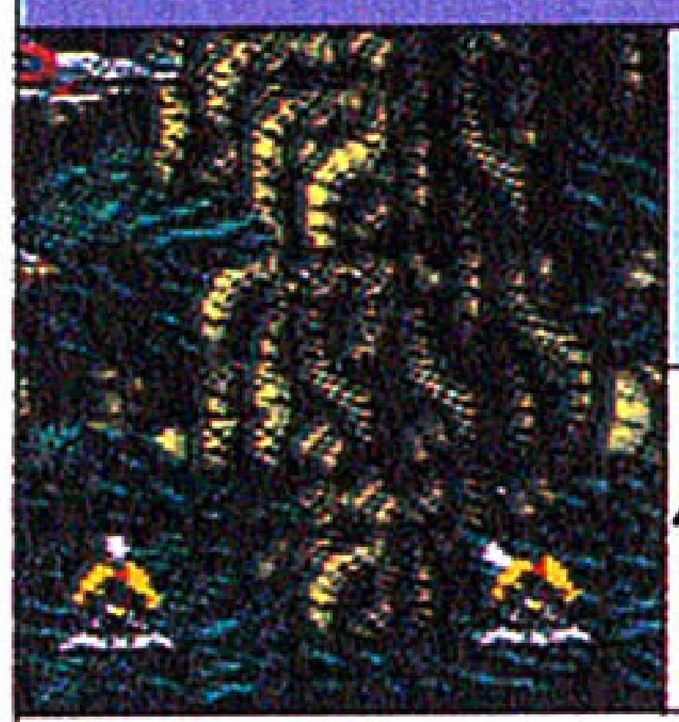
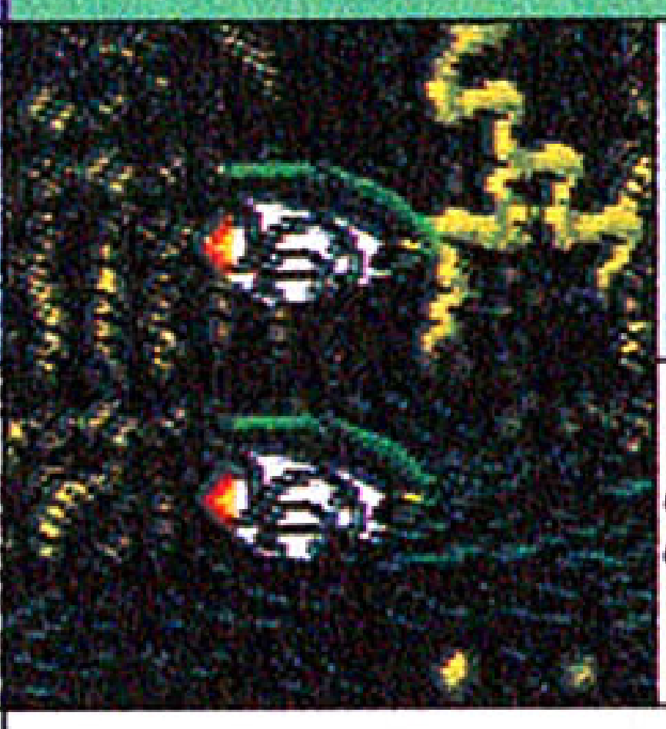
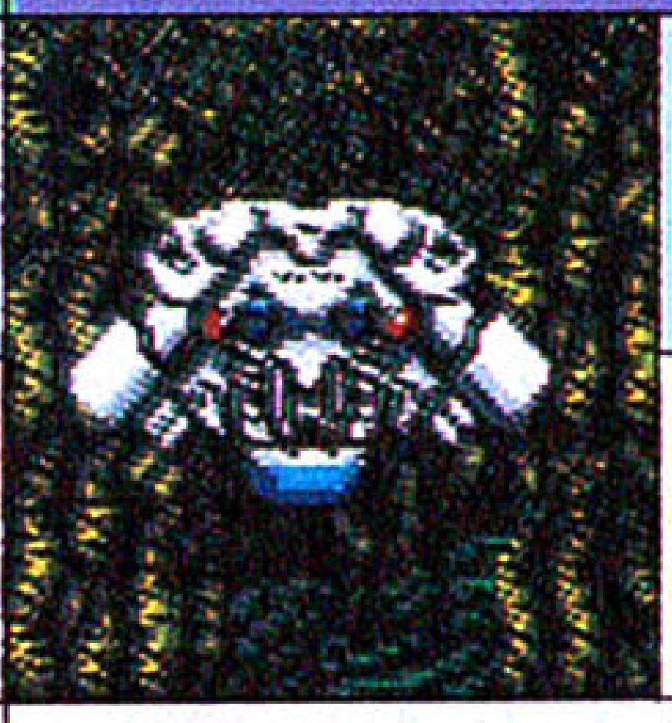
シーン2以外の各シーンには、目に見えない所を撃つと、アイテムが隠されている場所がある。シーン1にあるのは、2重スクロールという利点をうまく活かして、背景の大木に隠しているSEVERだけ。特に弾を撃つ必要もなく、隠れている場所に行けば取れるので便利だ。しかもSEVERは、最大の攻撃力を誇るアイテムなので、ぜひ取っておきたい。

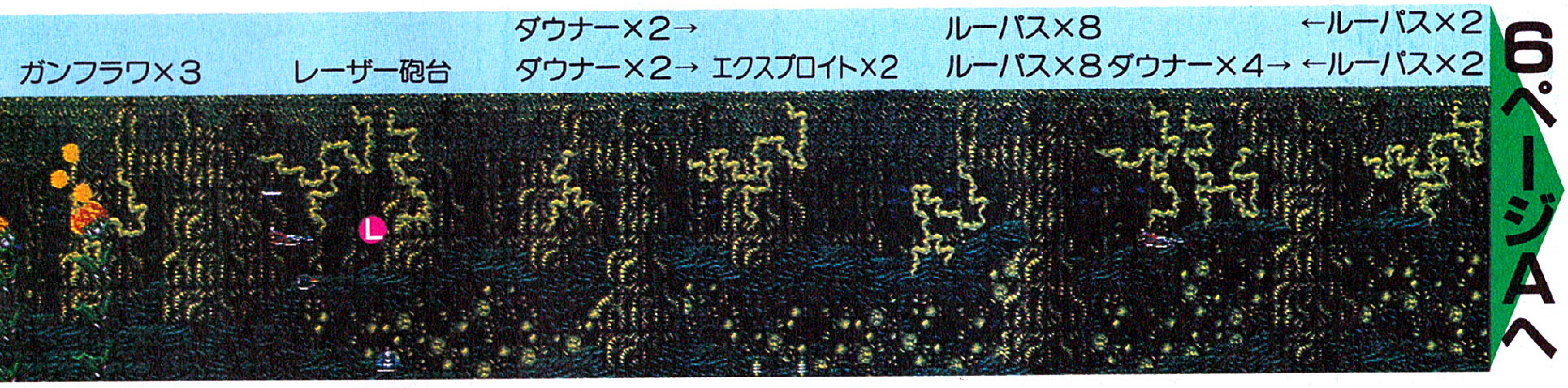


⇧この樹の後ろにSEVERが隠されている。これからの戦闘が楽になるぞ

シーン1の敵キャラ

シーン1の敵キャラの特徴は、やはり原生林に関するのが多いということだろう。強さ自体は大したことはないが、どれもかなり特徴的なので、しっかりパターンをチェックしておこう。

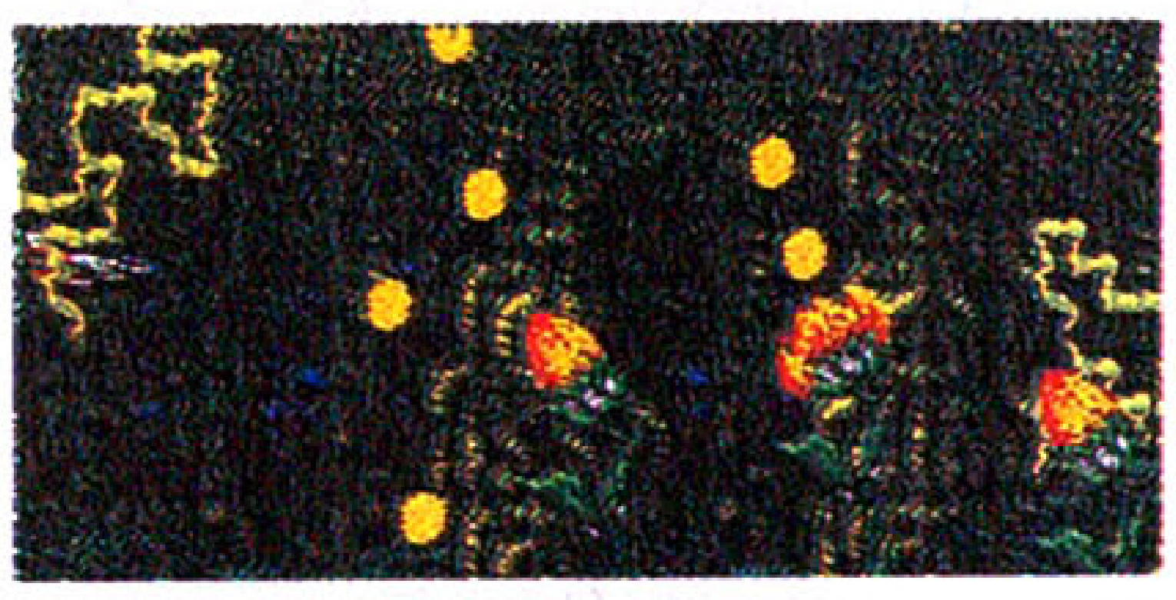
レーザー砲台		固定	200PTS	上空を敵が通過すると、自動的にレーザーを発射
ガンフラワ		のびる	花 150PTS 弾 20PTS	植物型バイオビースト。花粉をばらまいてくる
ルーパス		編隊飛行	100PTS	小型戦闘機。ただのザコキャラだが、油断は禁物!!
エクスプロイト		上下	500PTS	敵が近づくと爆裂し誘爆させるミサイルである
キャリビーン		ヒットアンドウェイ	ハチ 100PTS ミサイル 30PTS	蜂型バイオビースト。大型の誘導ミサイルを装備
マカム		固定	100PTS	弾をガンガンだす固定砲台。多数配置されている
ダウナー		体当たり	200PTS	体当たり型キラーユニット。装甲が硬く、速い
リカストス		浮遊	300PTS	浮遊型ミサイル砲台。小型誘導弾を発射してくる



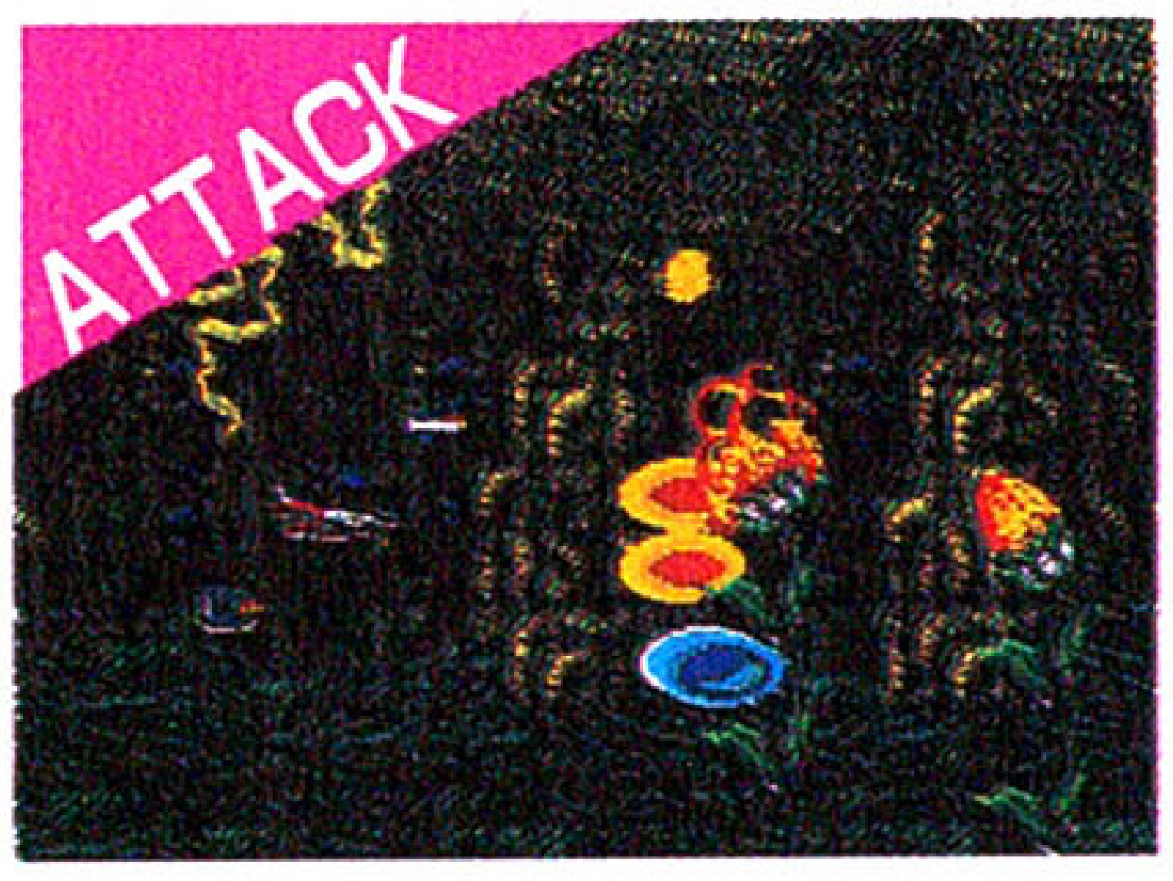
6ページAへ

花が開いたら撃て!!

ガンフラワーは、花が開く前は、破壊不可能。花粉にごまかされずに、花が開いた時を見逃さないように。



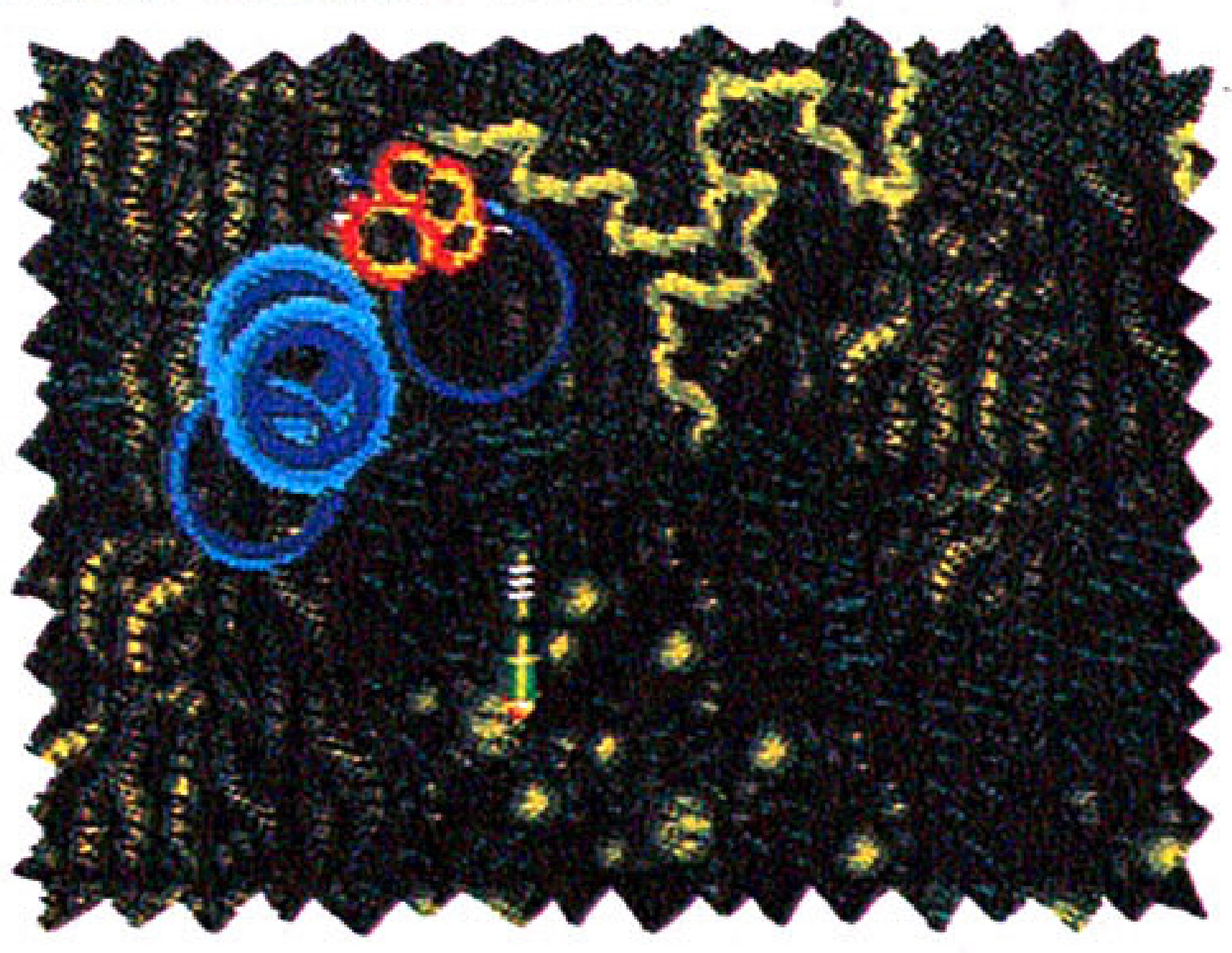
⇦花を開き、花粉を出してくるので注意しよう



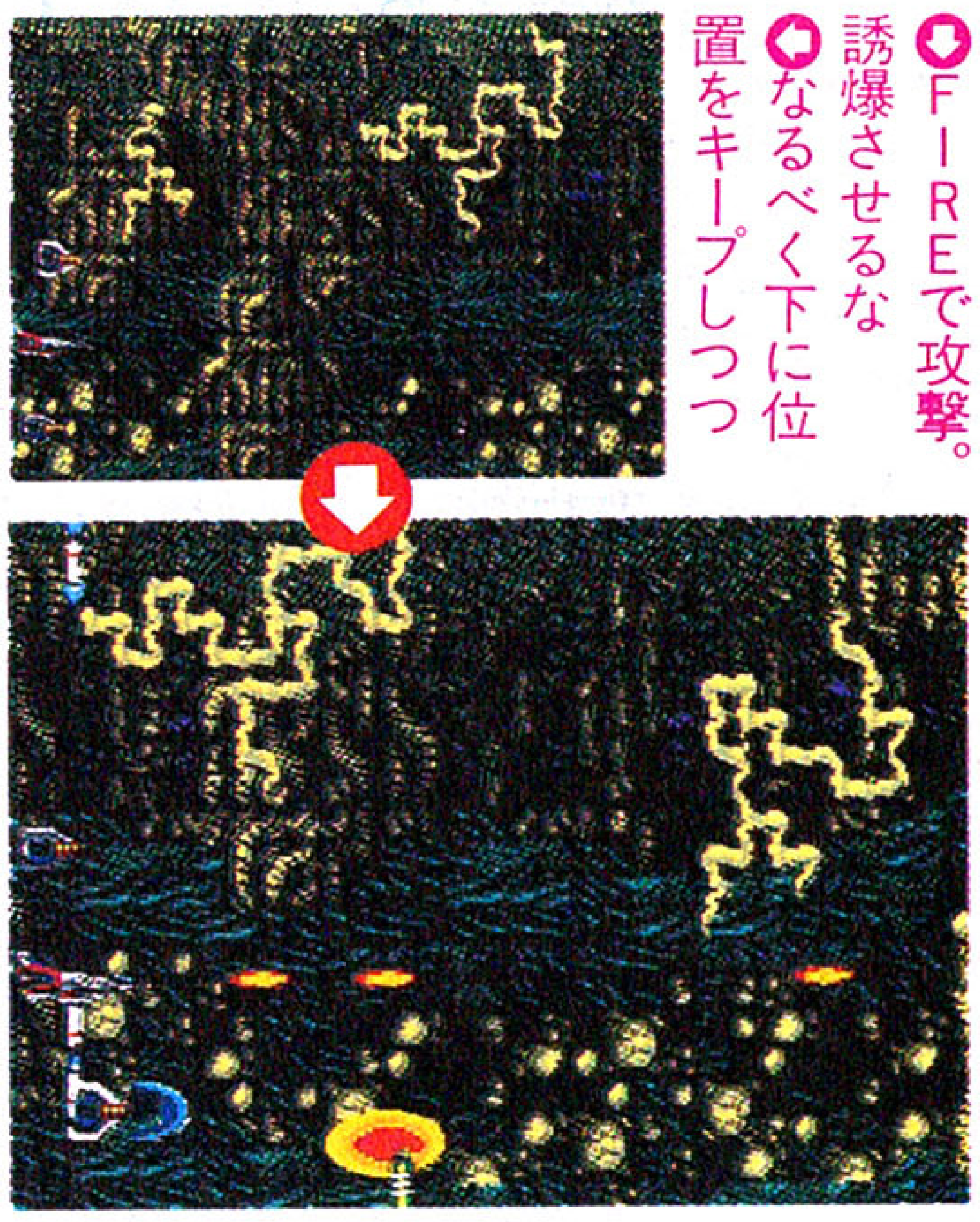
⇦花が開いたら、集中攻撃。花粉に当たらないように

CHECK!! 誘爆ミサイル・エクスプロイト

ここにエクスプロイトが2機ある。これが発射された後は誘爆をし、自機の逃げ場を狭くするが、発射する前なら誘爆はしない。画面に出たらすぐにFIREでかたづけよう。破壊するのに失敗したら、さっさと逃げよう。さもないと助かる命も、助からなくなるので注意しよう。

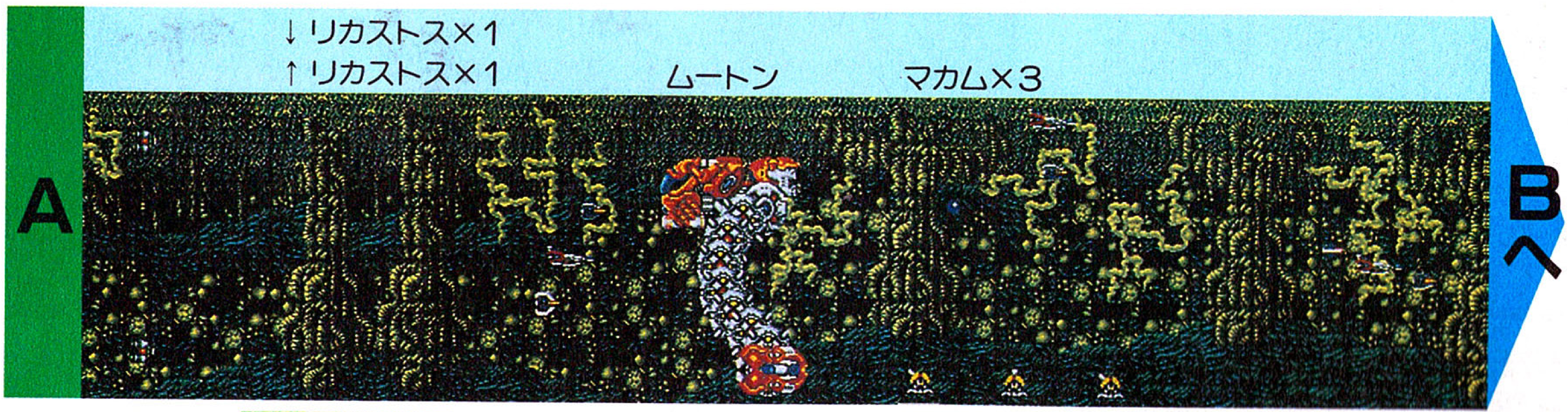


⇦ドッカ〜ン、爆風に巻き込まれ哀れな姿



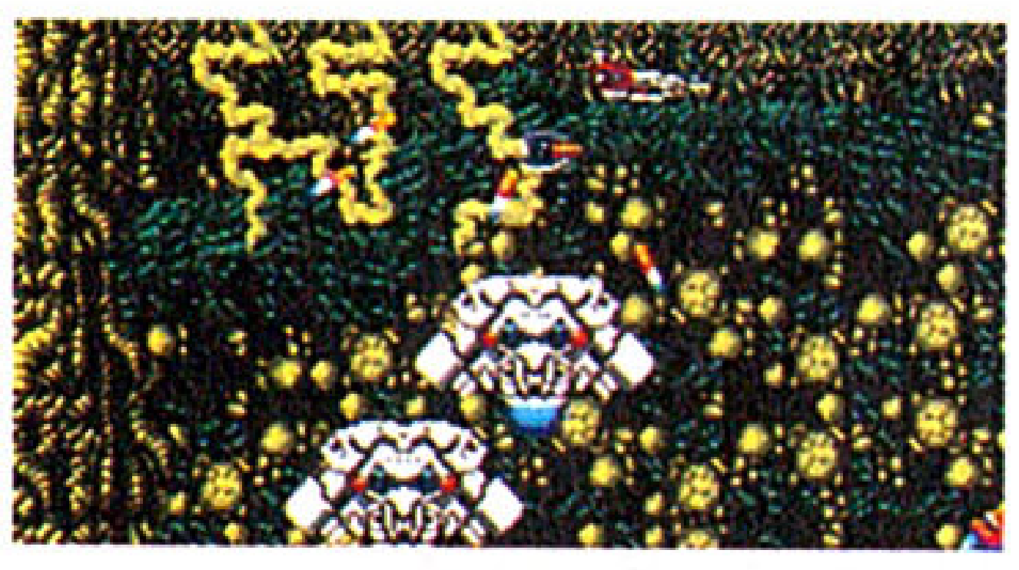
⇦FIREで攻撃。誘爆させるな

⇦なるべく下に位置をキープしつつ

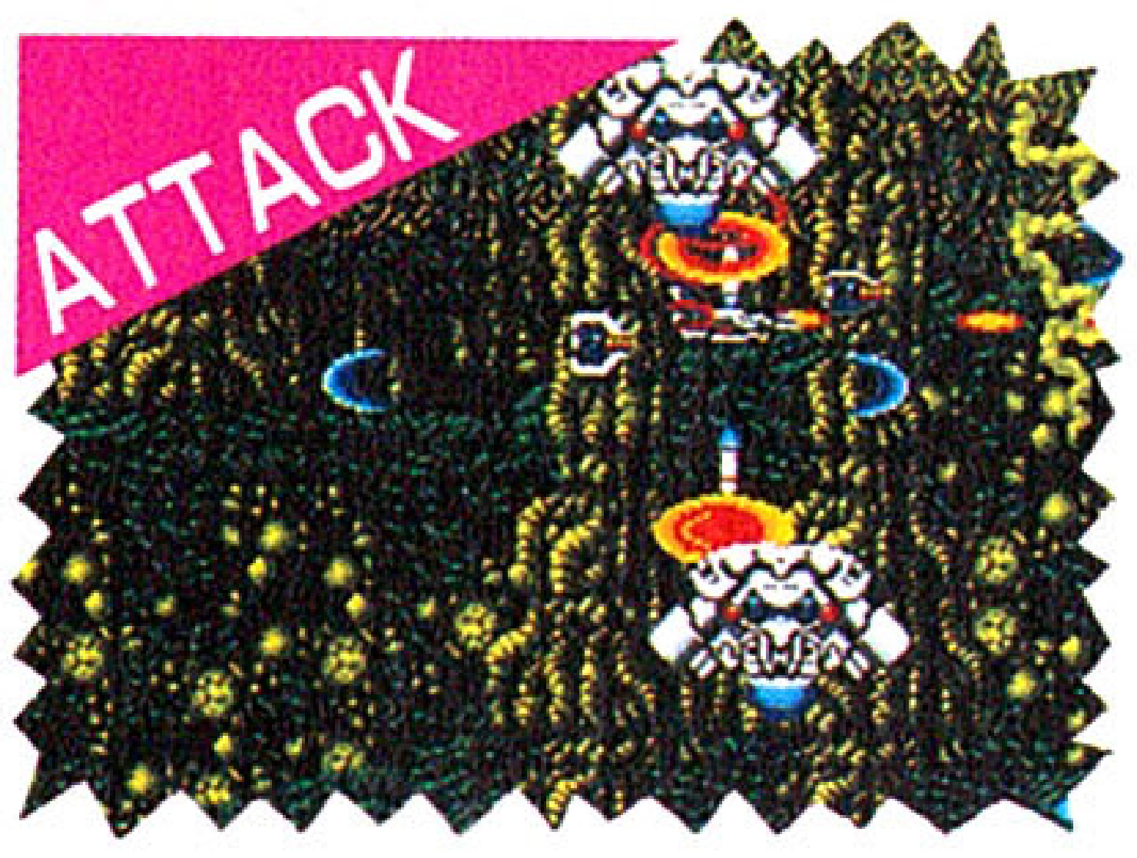

A
↓リカストス×1
↑リカストス×1
ムートン
マカム×3
Bへ

リカストスの小型誘導ミサイル

ここでリカストスが上下から出てくる。FIREがあれば、2機の間に入り込んで速攻で倒すことも可能だ。



なかなか曲者。ホーミングミサイルを撃ってくる

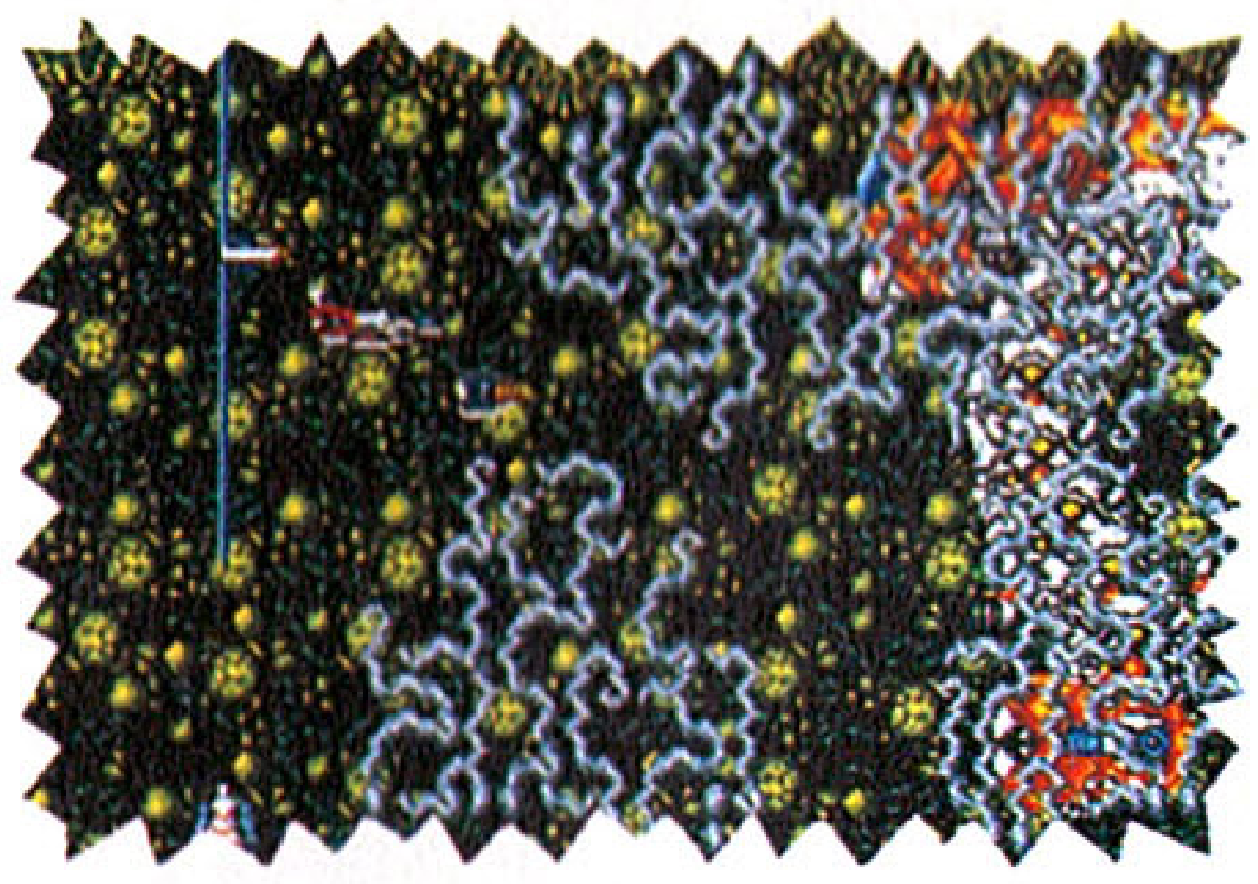


上下から出てくるので、FIREを使えば、楽勝で倒せる!!

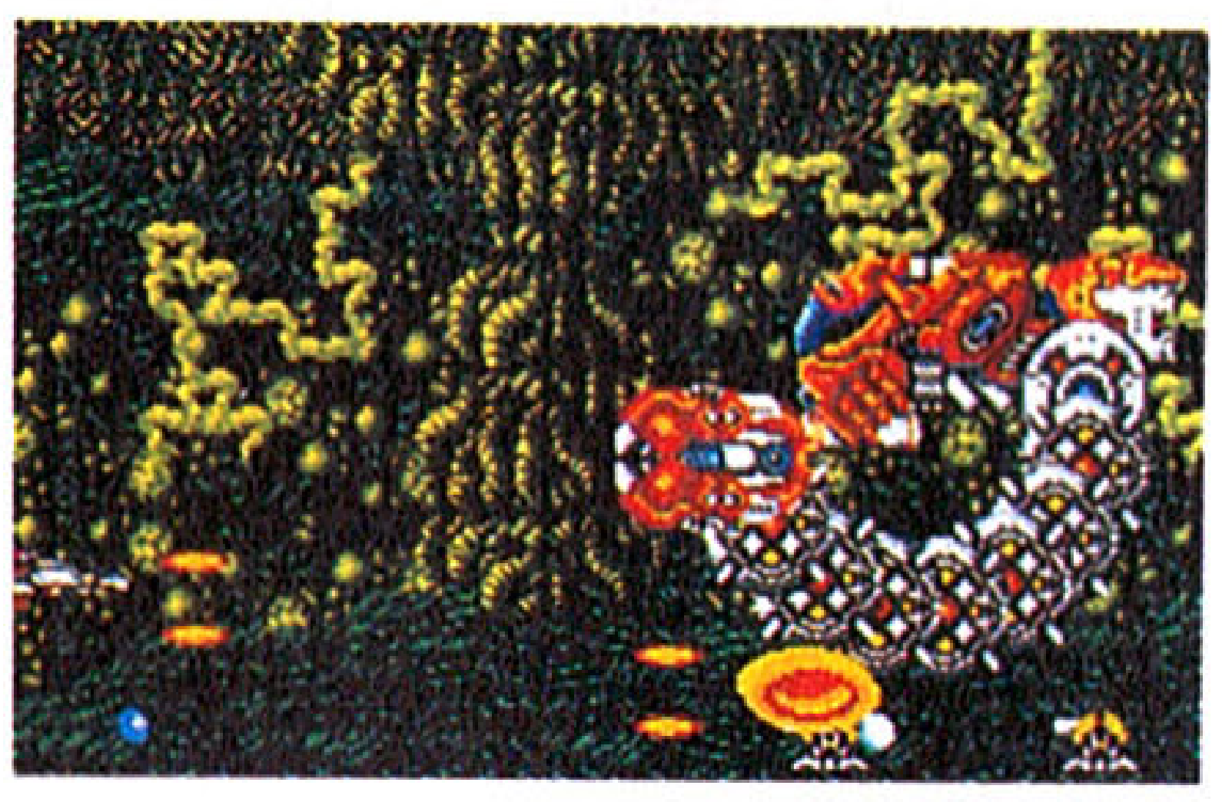
CHECK!!

ボス戦での伏兵達

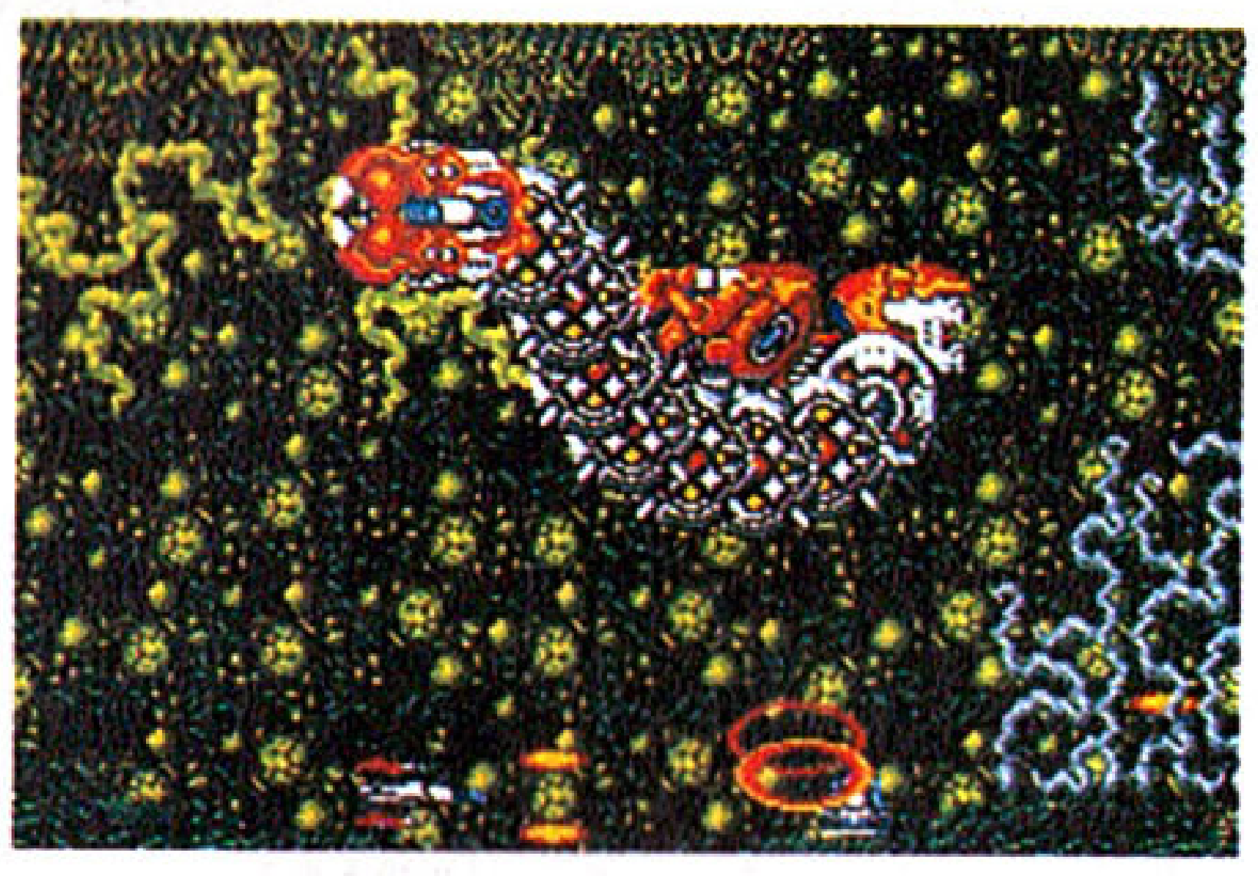
この場面で中ボスが出てくるのであるが、中ボス以外の敵だからと言って、あなどるわけにもいかない。下に配置されたマカムやレーザー砲が曲者なのである。こういったザコキャラはすぐに倒しておけば全く問題はないのだが、避ける自信もないのにほうっておくと大変なことなる。必ず倒すことをおすすめする。



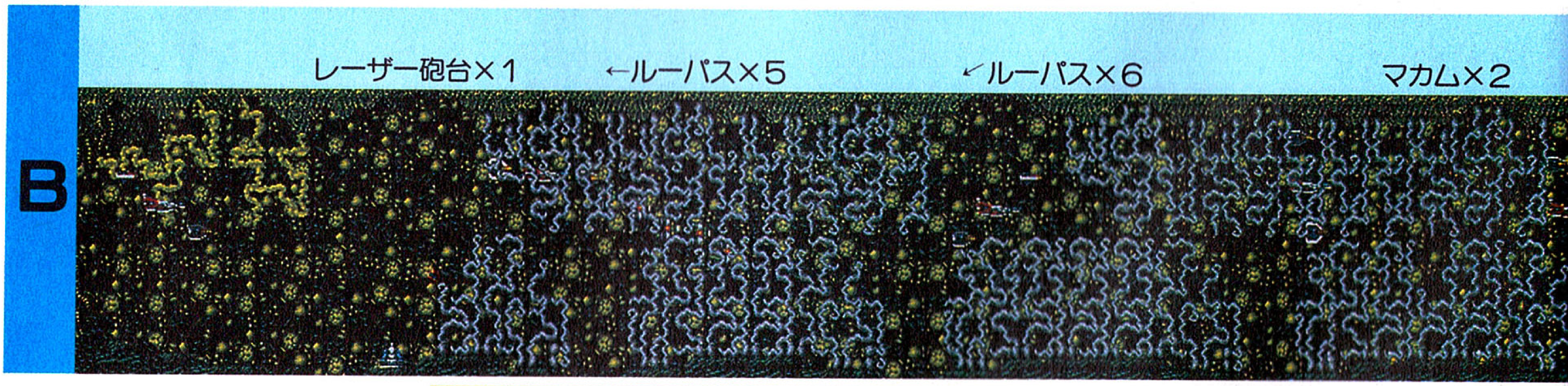
ボスに気を取られると、このありさま



ボスが頭をガードしているうちに倒してしまおう



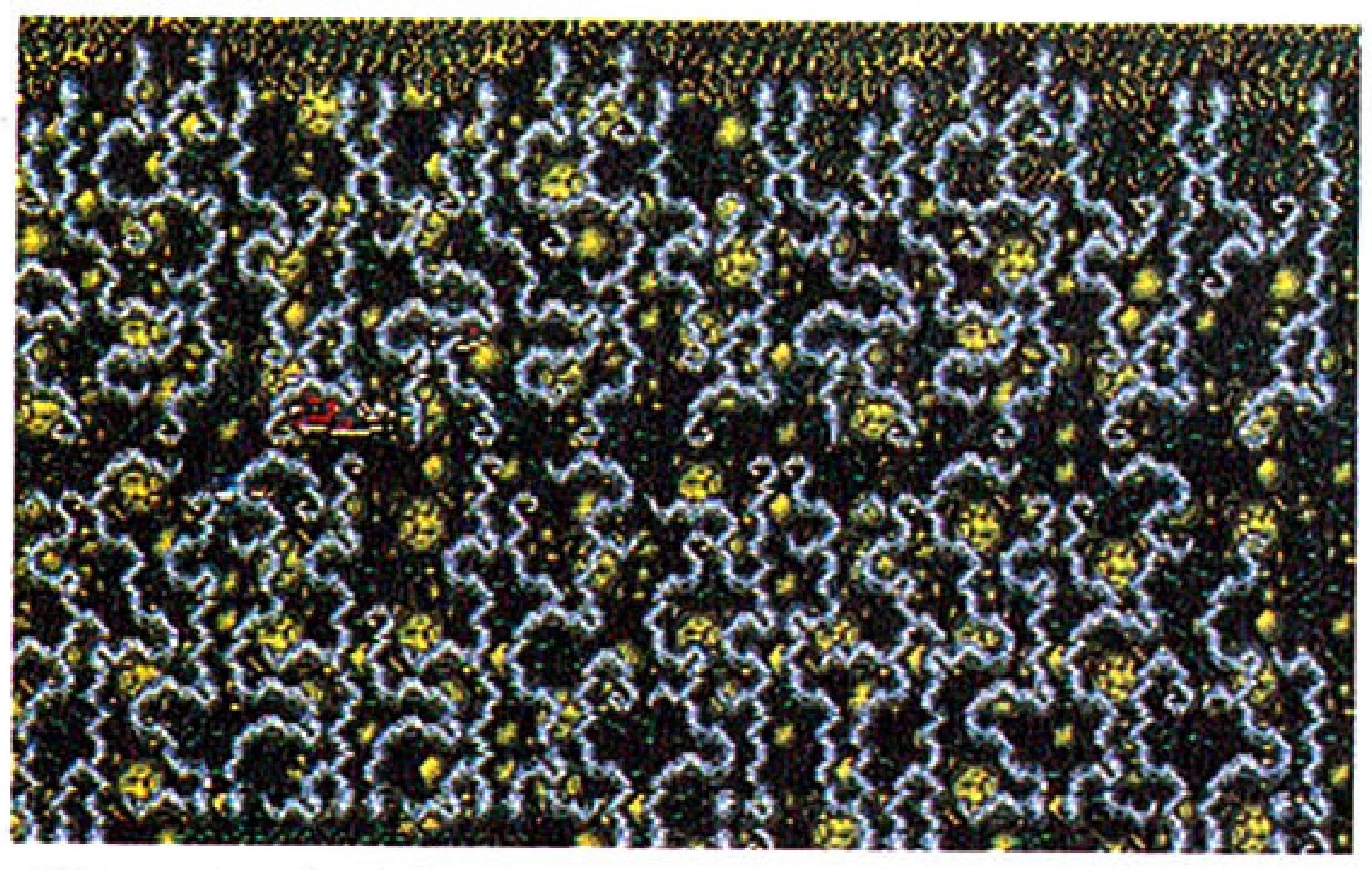
たとえ雑魚でも、きちんと倒してしまおう


B
レーザー砲台×1
←ルーパス×5
↙ルーパス×6
マカム×2

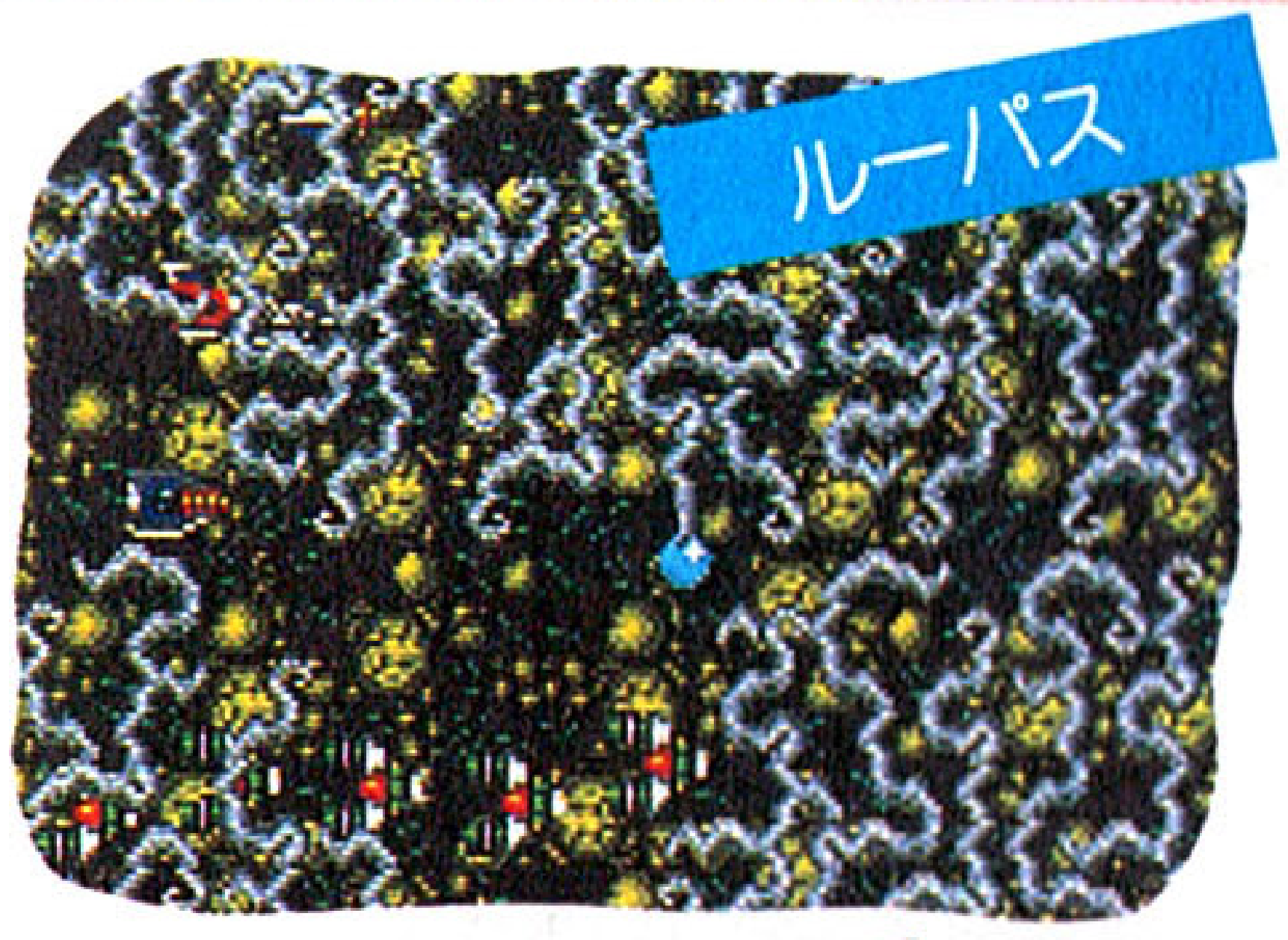
CHECK!!

視界がさえぎられる

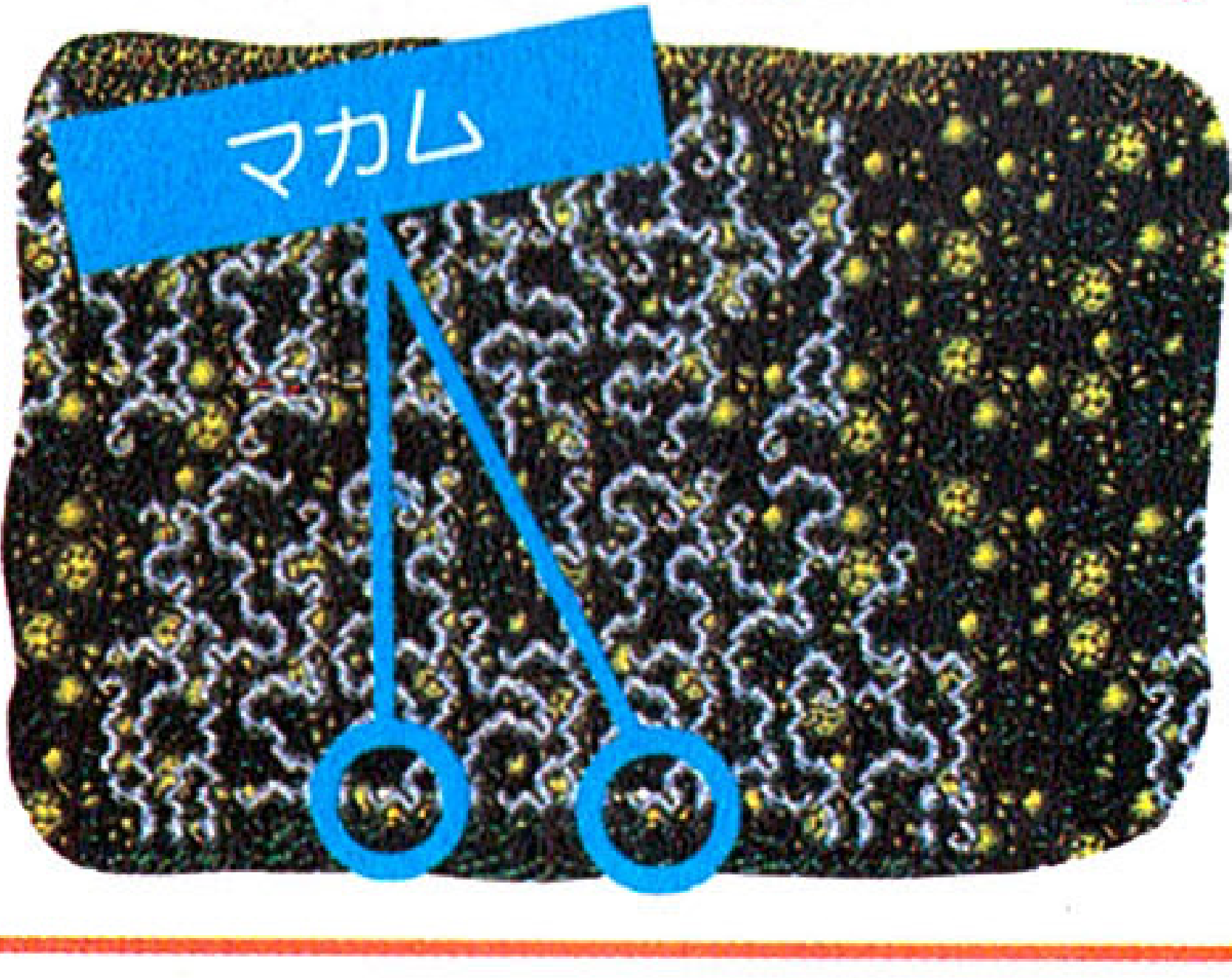
突然、ツタのようなものが画面を覆いつくし、自機及び敵キャラを見にくくする。画面が見にくくとも、攻撃は変わらない。特にリカストスのホーミングミサイルはつらいものがあるので、どこにいるのか、マップでチェックしておくように。



ツタが邪魔で周囲がよく見えない!!

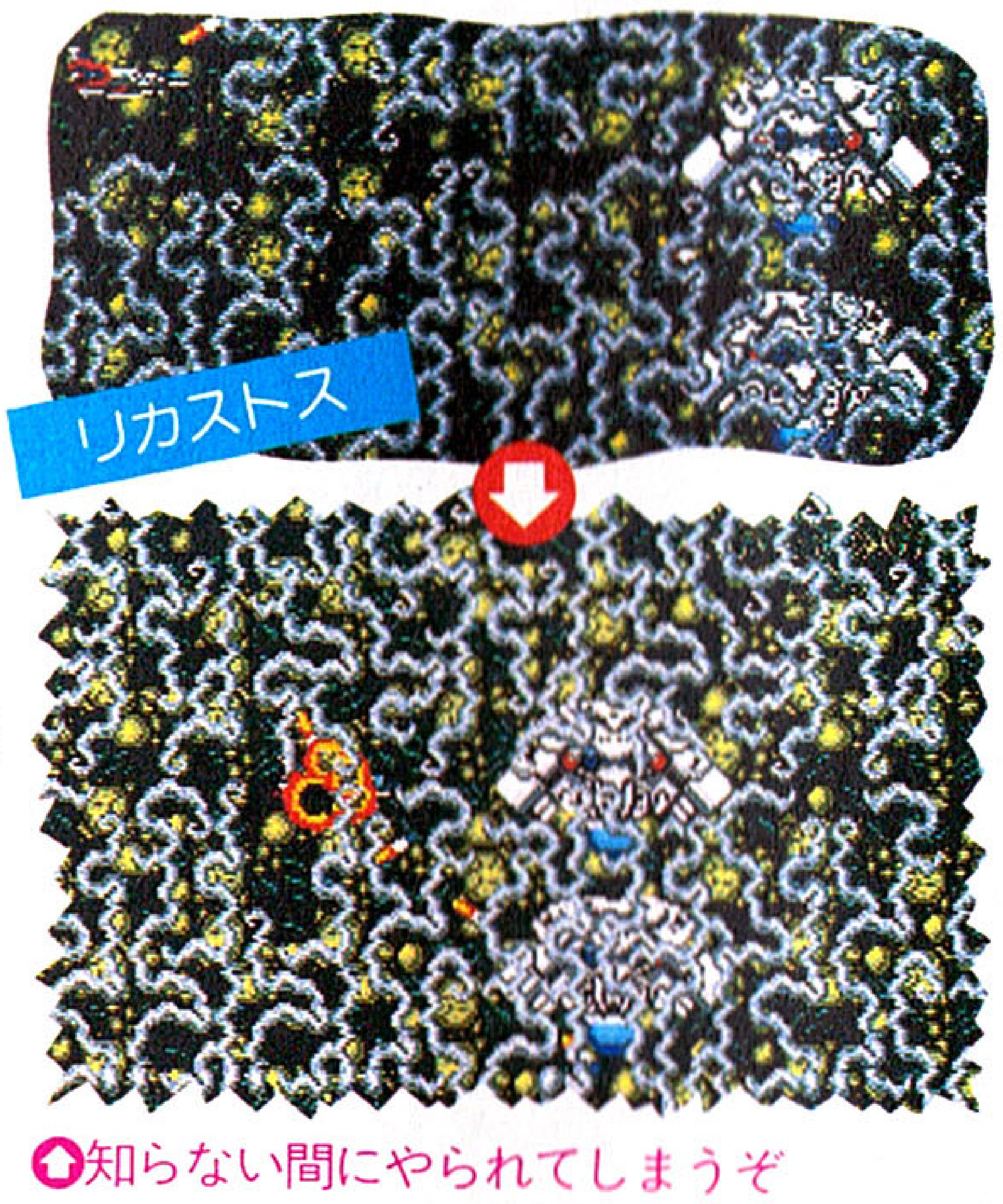


ルーパスの弾も、この地点では強敵になる



こんな所にも、マカムが隠れているのだ

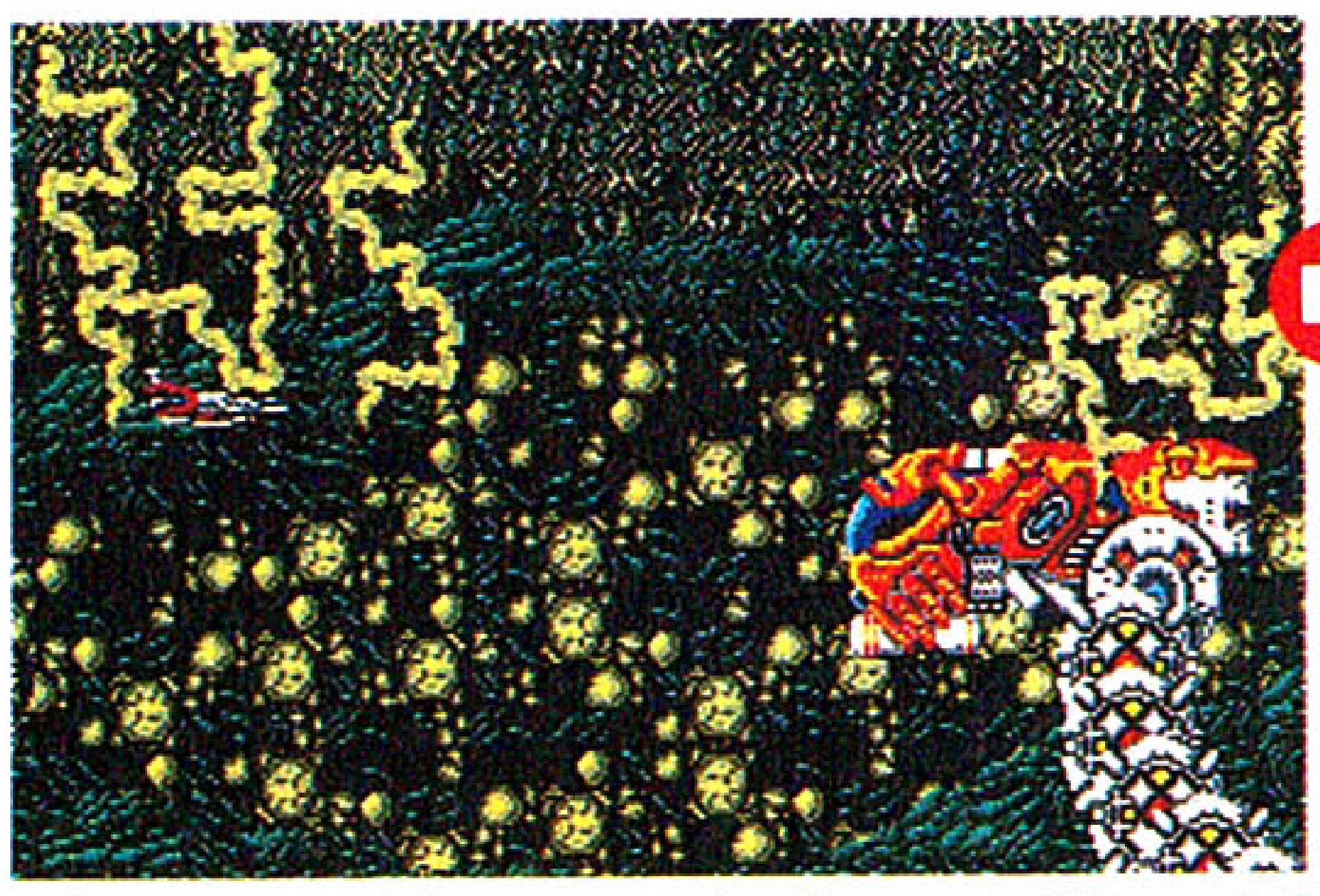
なまじ小さいミサイルなので気付かず…



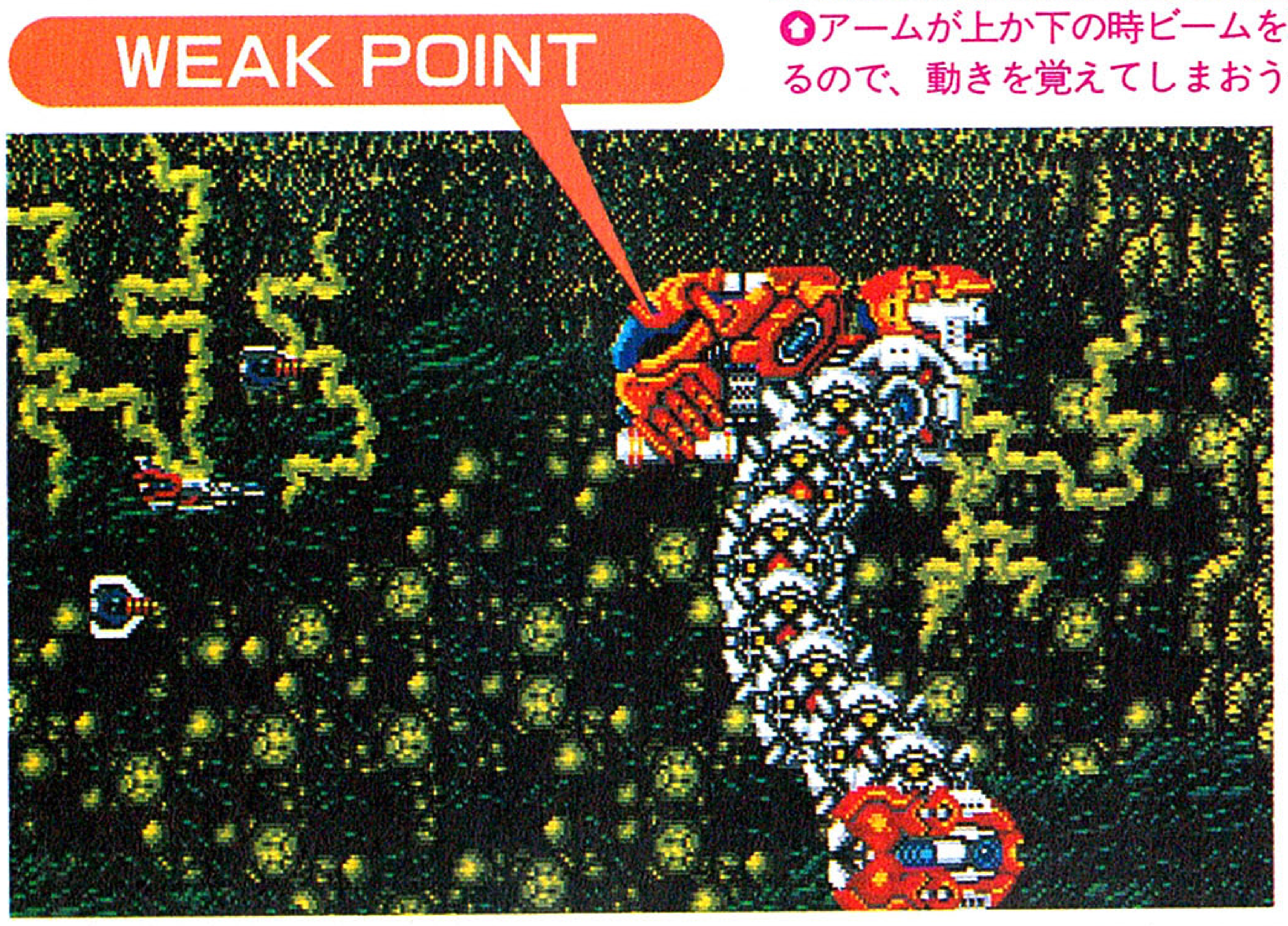
知らない間にやられてしまうぞ

中ボス登場　ムートン

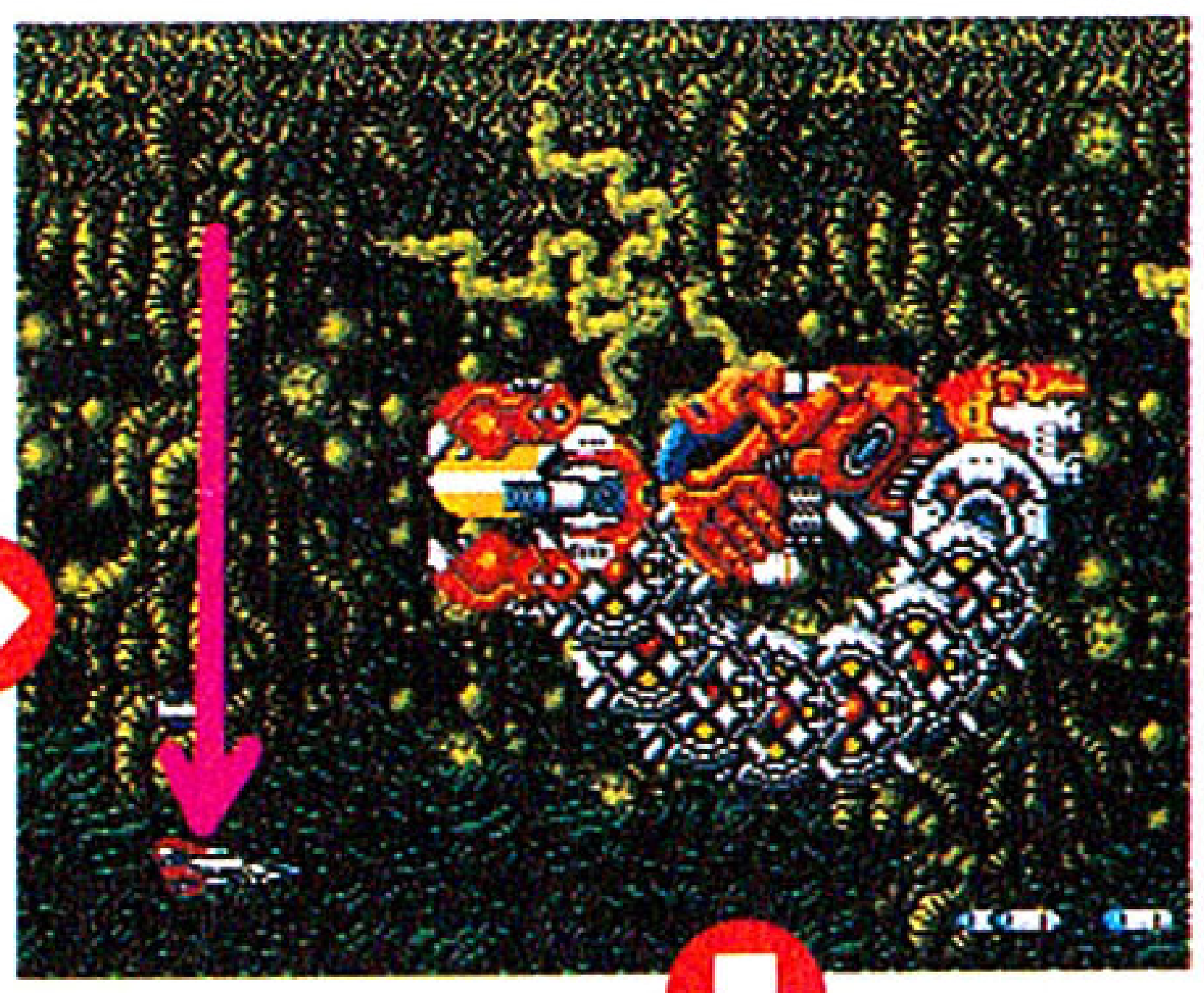
このボスは、アームの先からビームを発射してくる。ほかに機体下部からホーミングミサイルを撃ってくる。弱点は頭部だが、アームでうまく隠してくるが、スキをみせる時もあるので、すかさず連射しよう。パターンとしては、アームを上下に動かしつつ、3発ビームを撃ってくる。ホーミングミサイルは破壊可能だが、CLAWで壊すことはできない。



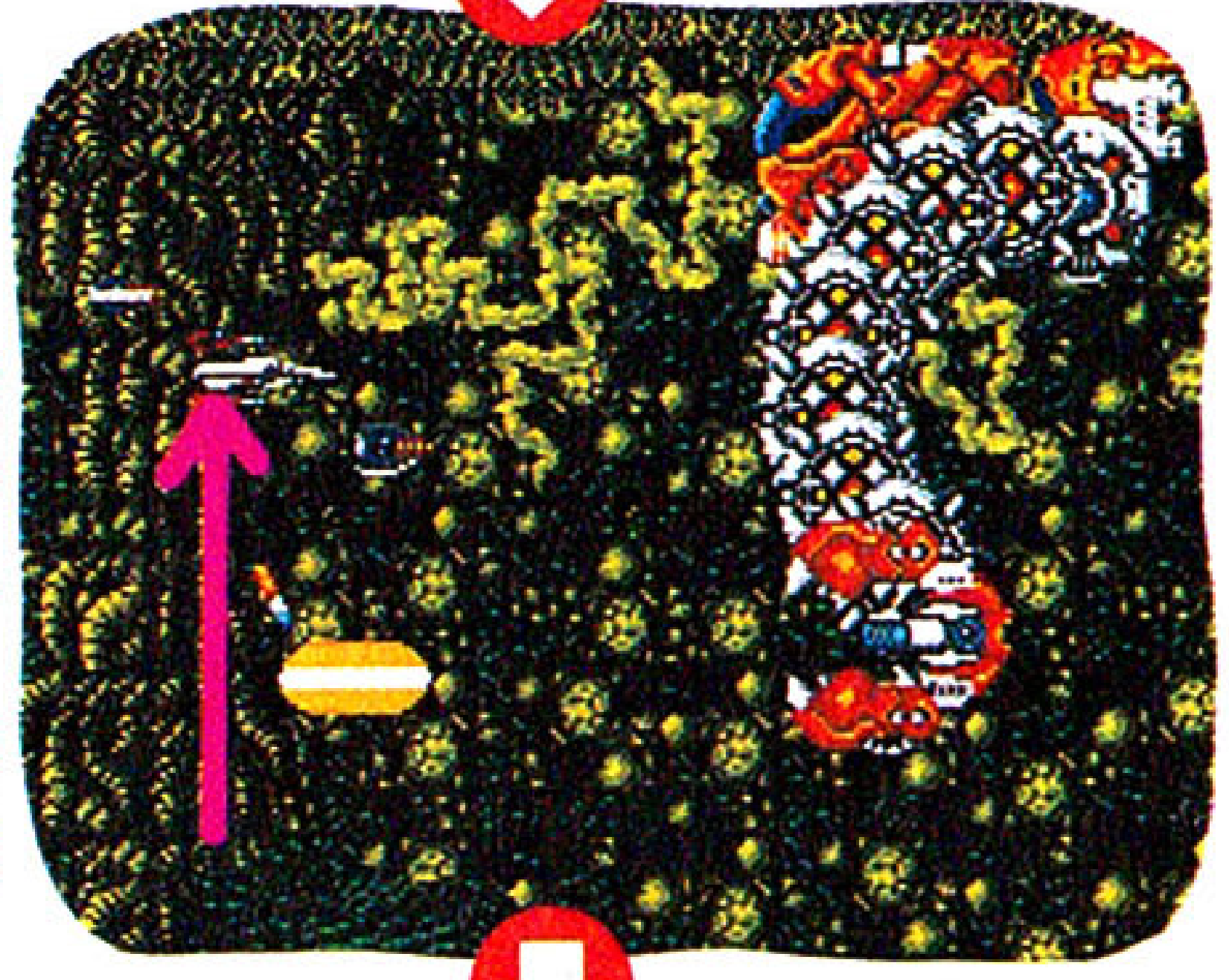
アームが上か下の時ビームを撃ってくるので、動きを覚えてしまおう



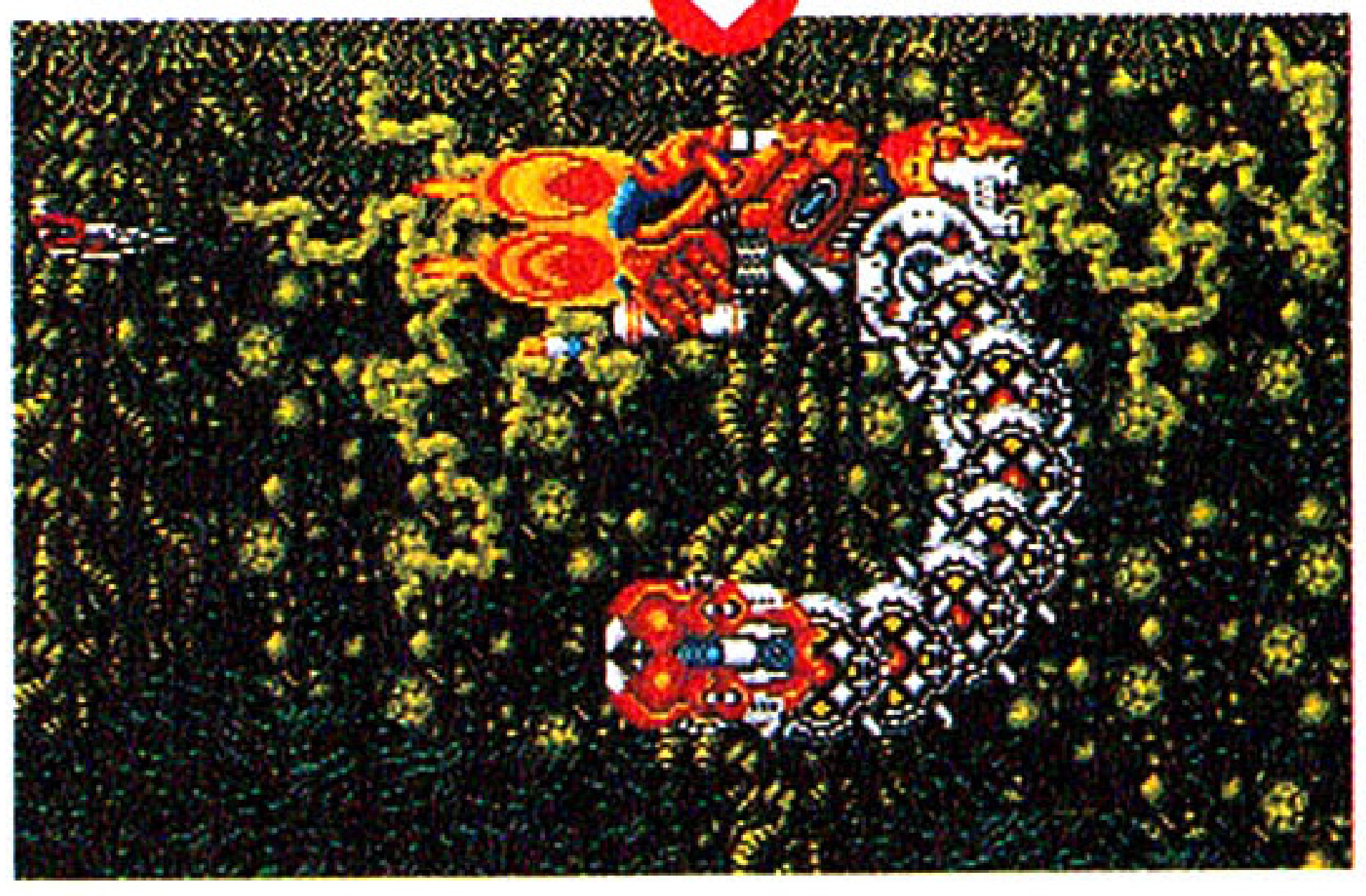
ムートンの弱点はこの頭部。破壊不可能なアームを避けつつ、弾を撃ち込め。撃ち込め!! 時折、撃ってくるビームには充分気をつけよう



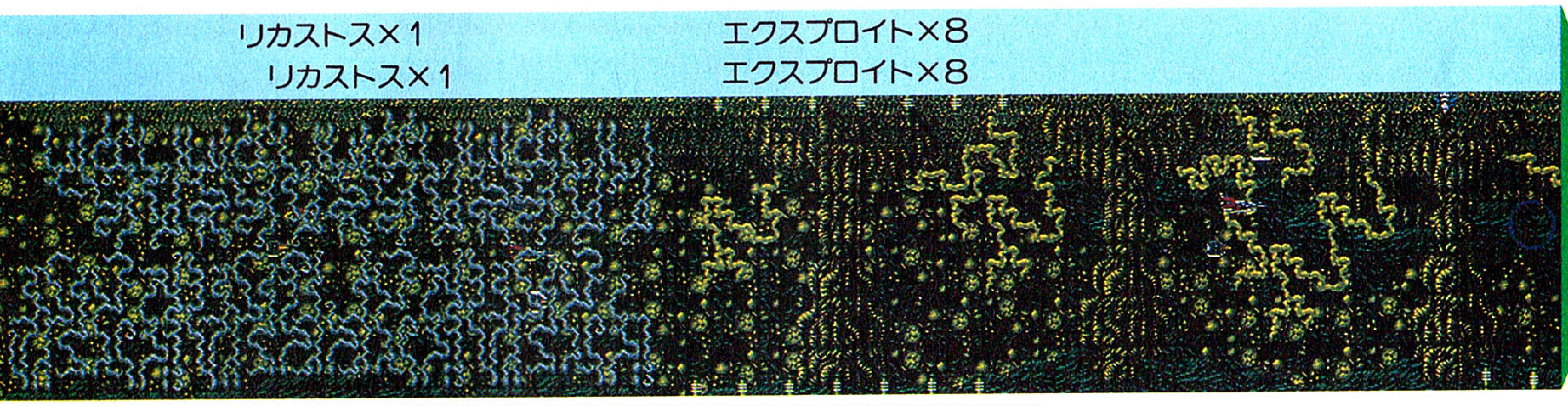
まず自機を下へ移動させる……



アームが下へきたらすかさず頭を攻撃する



アームが離れている時に、頭部に撃ち込め。撃ち込め。撃ち込んだれ

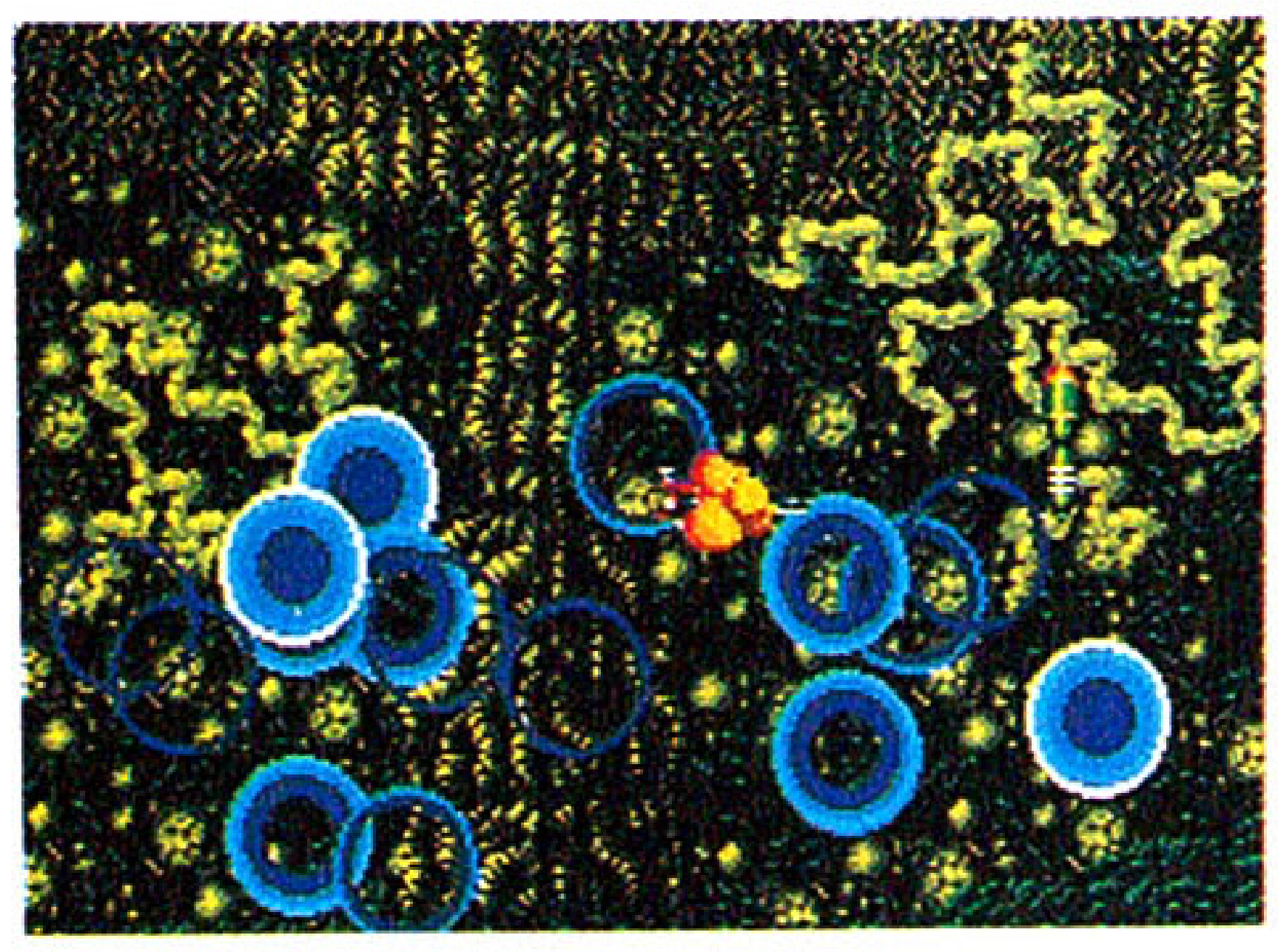


8ページCへ

CHECK!!

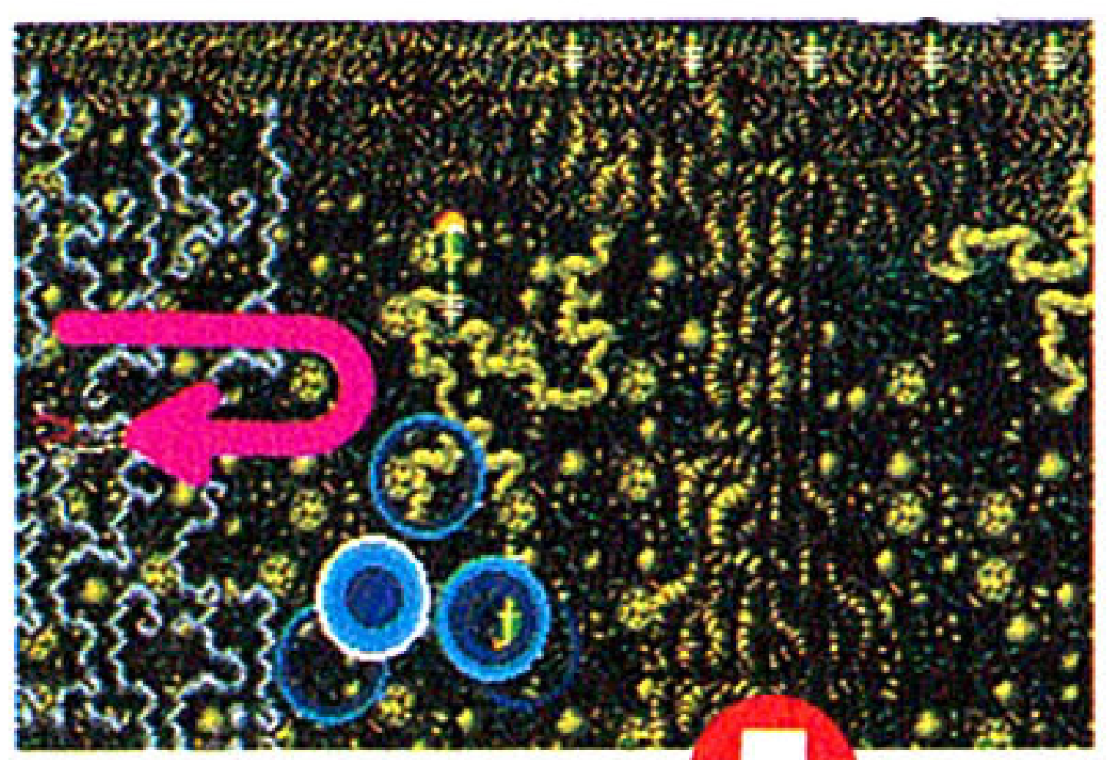
誘爆地帯の切り抜け方

またエクスプロイトが出てくるが、ここの抜け方だけは、気を付けなければならない。普通に行こうとすると誘爆の餌食になるし、かといってFIREも、手前に溝があるために当たらない。次に2通り書いてあるが、いずれにせよ画面の左でぎりぎりまで待ち、一気に前に出よう。

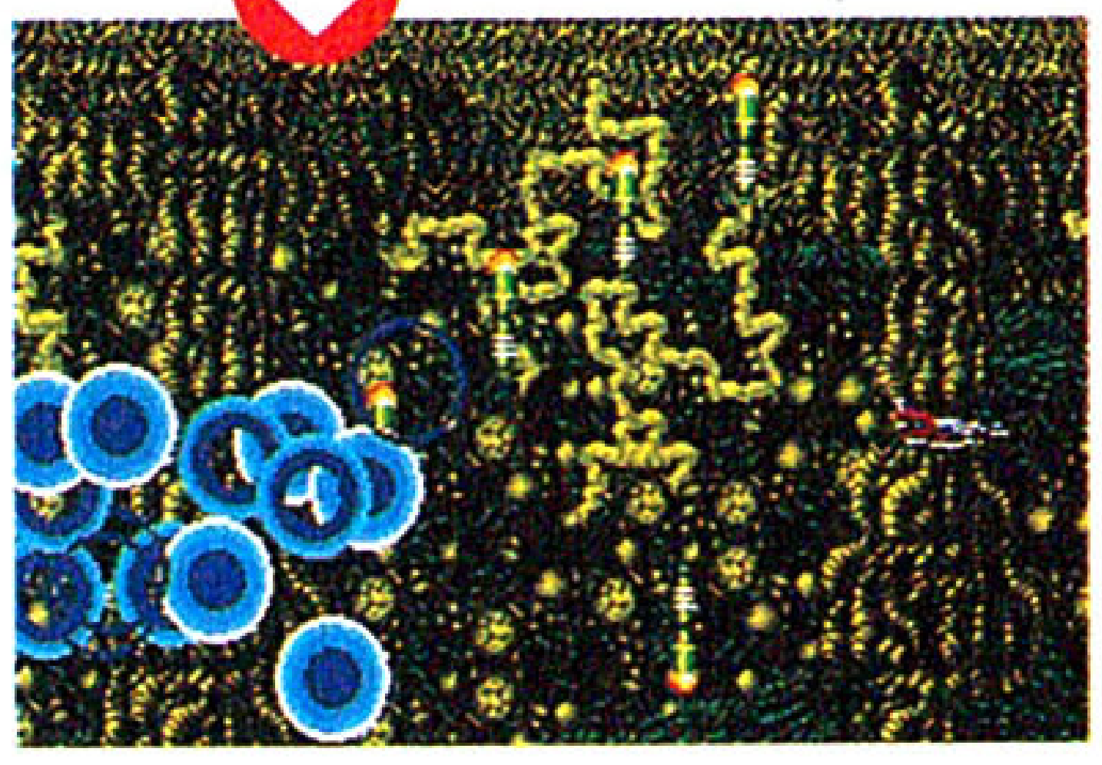


何も考えていないと、このありさまだ

方法・その1

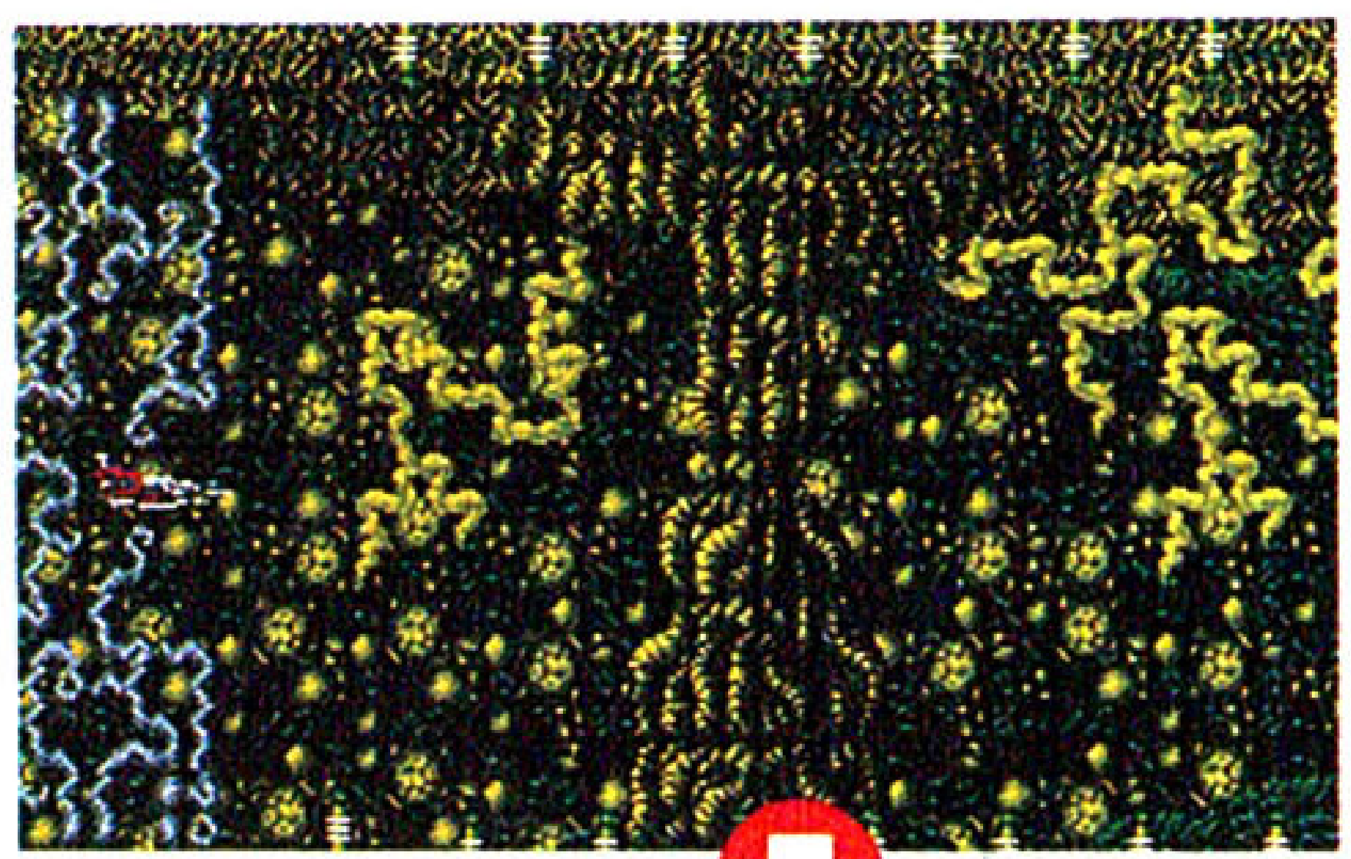


抜けるコツは画面の前に出ていって、ミサイルが来たら一度下がって…

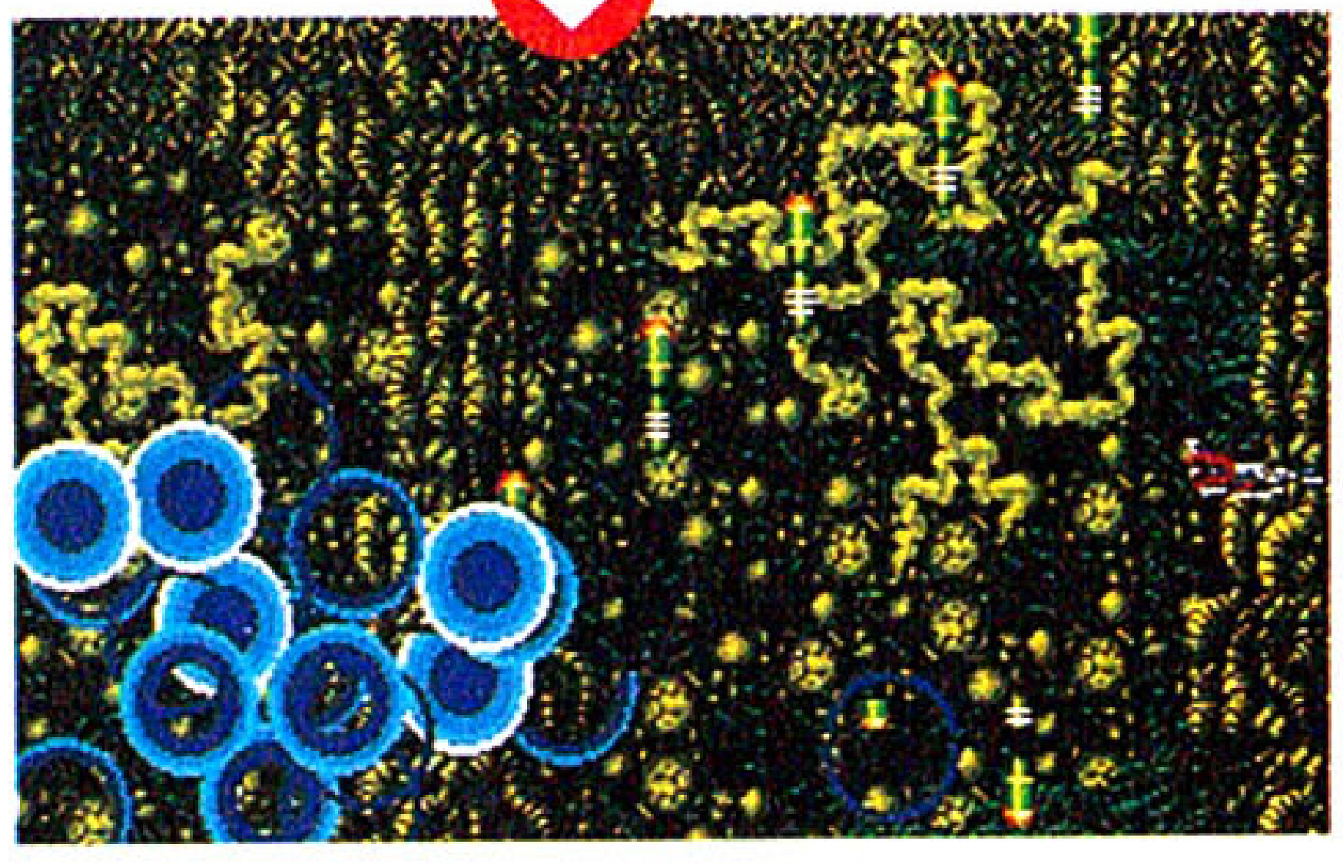


爆風が消えるのを待ち、爆風が完全に消えたら、一気に通り抜けよう

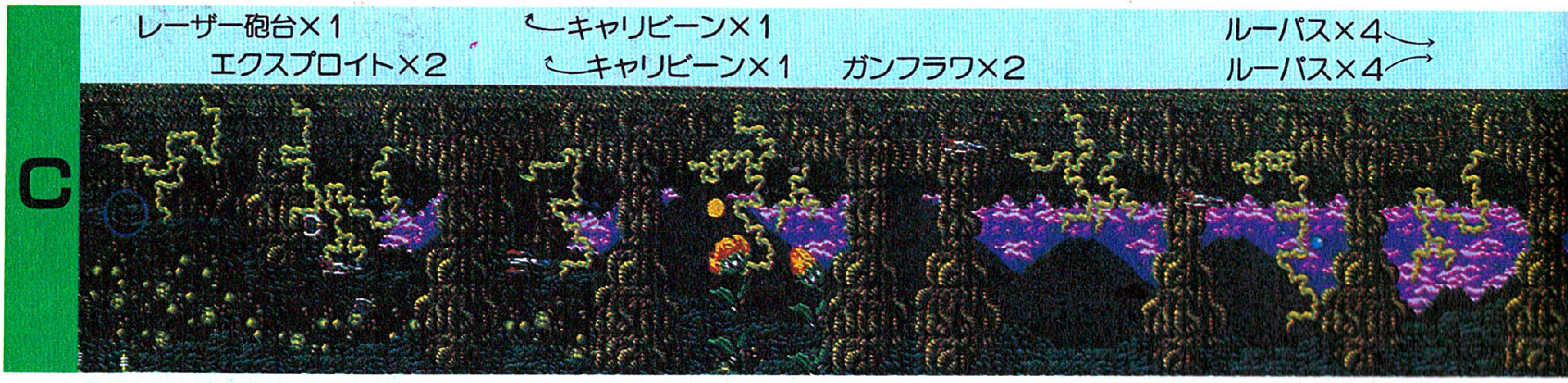
方法・その2



ミサイル地帯に来たら、左端で待ち……

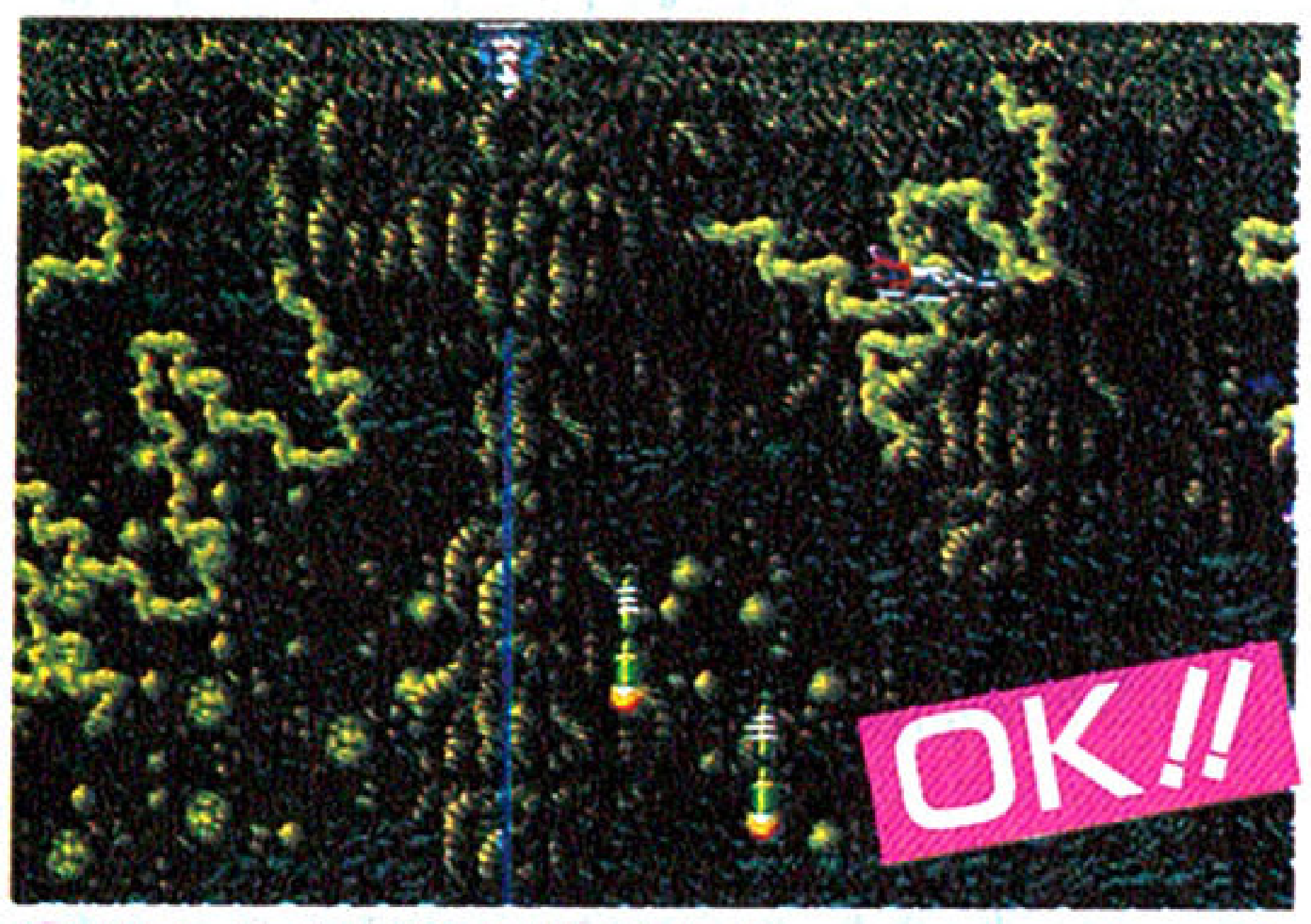


ミサイルが動いたら、右端まで素早く動け



素早く通過だ

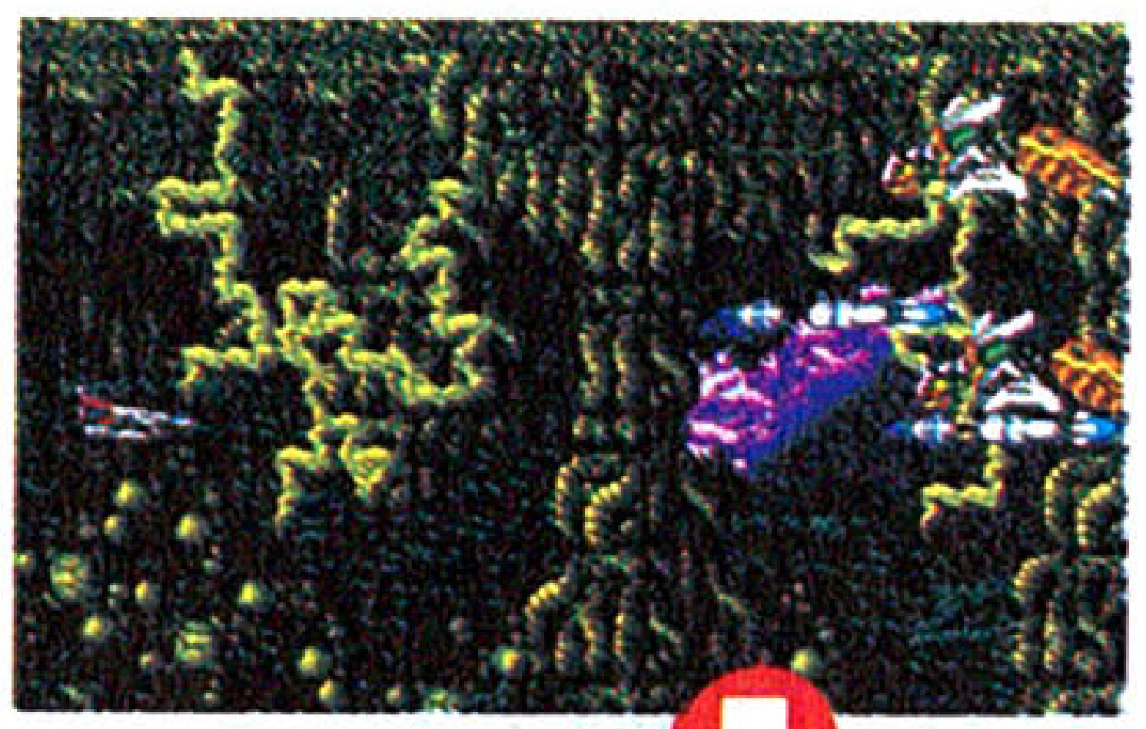
レーザー砲台とエクスプロイトが並んでいる。この後敵が出るまで少し間があるので、一番前まで出てもいいだろう。このような所も必要だと思う。



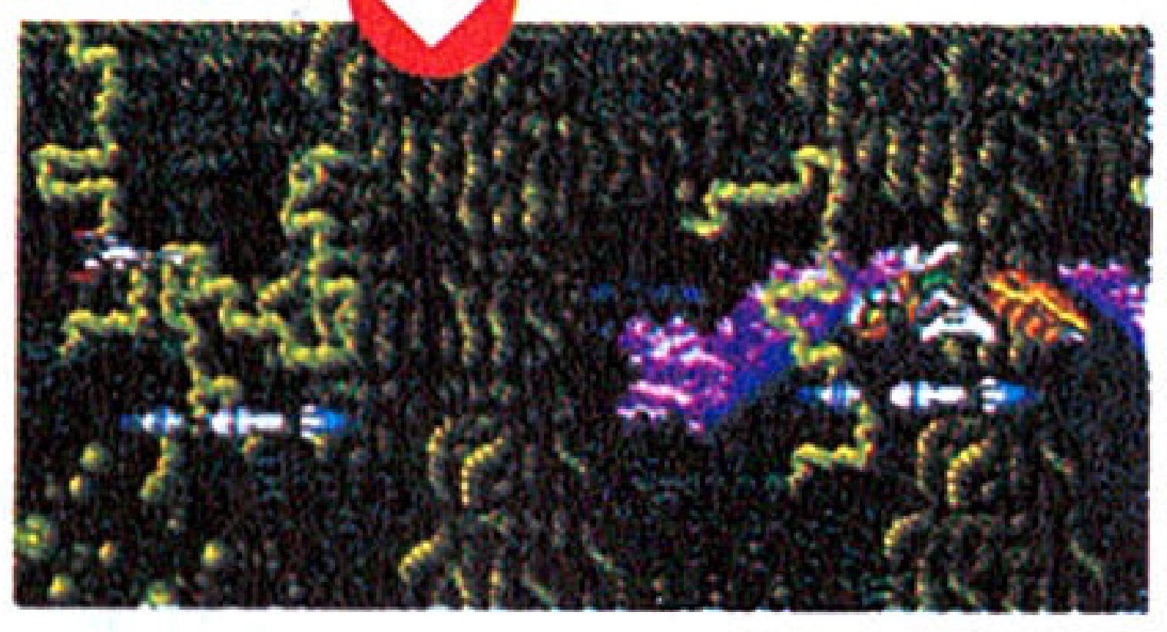
前からは敵は出て来ないので、さっさと通り抜けてしまおう

キャリビーンの大型ミサイル

キャリビーンの放つミサイルは意外と固く、ナチュラルにホーミングする。避けるときは、前に出た方がいいぞ。



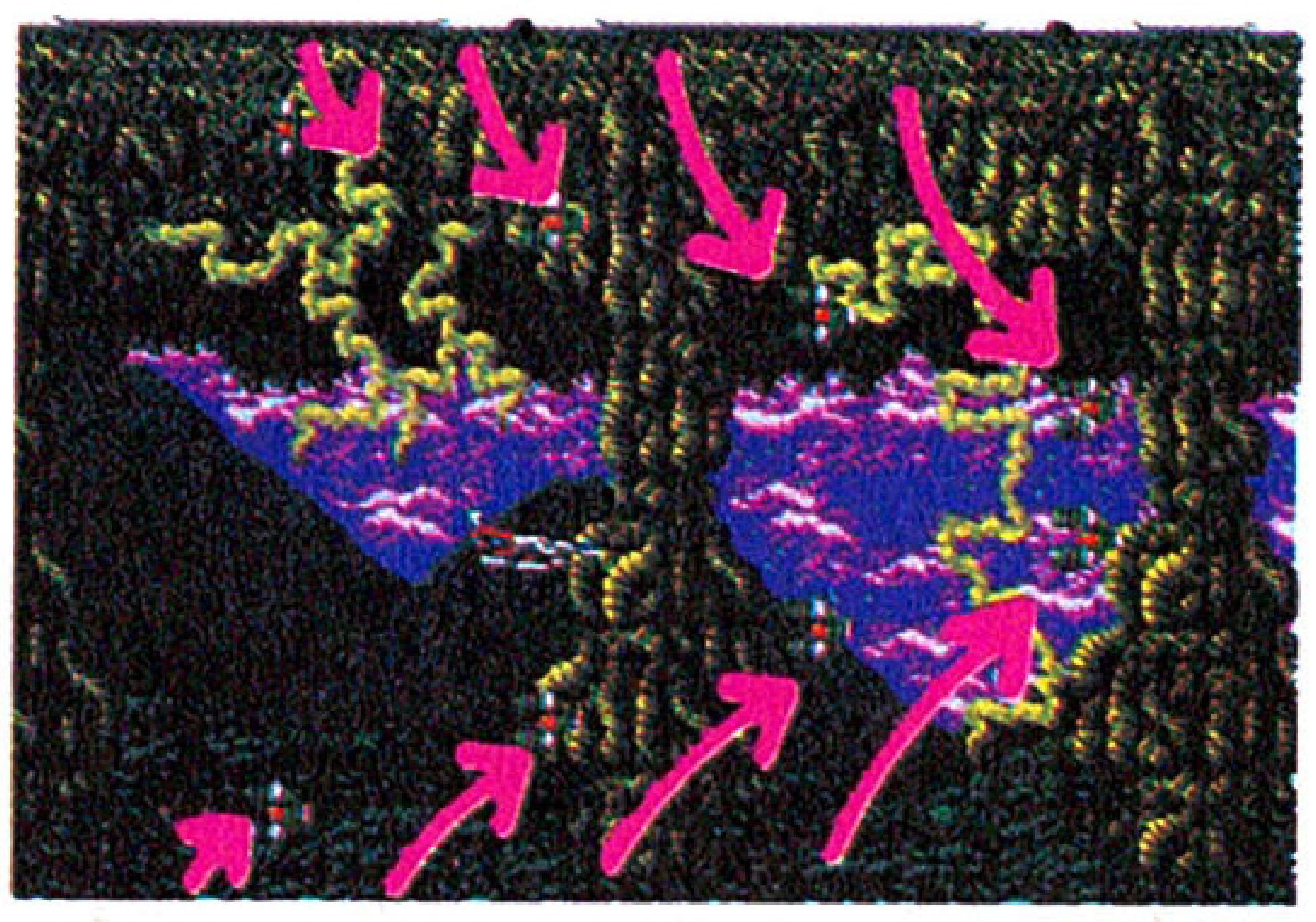
一直線に飛んで来るように見えるのだが…



ナチュラルにホーミングしているのだ

集まるまで待て

ここでは、ルーパスが上下から計８機出てくる。下手に上や下に寄っていると体当たりを食らうので、画面後方にいて、真ん中で弾を撃っていてあげよう。



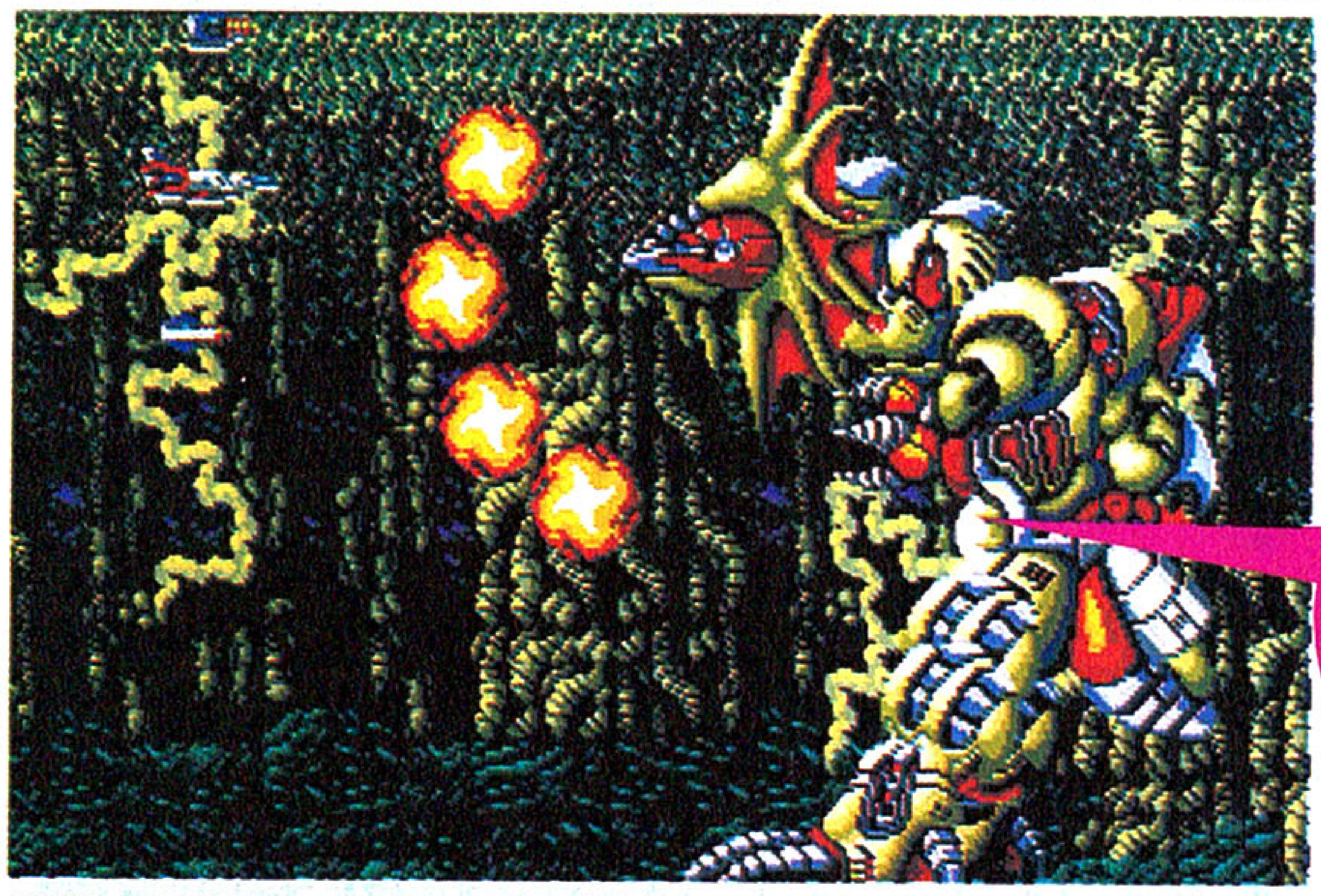
後ろで待ち構えていて、集まった所を一気に倒してしまえ!!

TARGET BOSS ガーゴイル

いよいよボスのガーゴイルの登場だ。コイツの弱点は腹部だが、以外と判定部分は小さく、しかも手がある程度攻撃をカバーしている。そのため、SEVER（TWIN SHOT）よりも、自機の先端から出るLANCER(BACK FIRE)の方が当てやすい。

攻撃方法は2種類で、炎と火の玉で攻撃してくる。炎は、下→上→下の順で吐き、火の玉は4ウエイに3回出す。前進する時は、炎攻撃、後ろに下がる時（後ろにジャンプする時は除く）は、必ず火の玉攻撃を仕掛けてくる。しかも、ガーゴイルの吐いてくる火の玉はとても速いので、操作ミス一つでも死につながることもある。だから、気を引き締めてかわさないと死んでしまう。

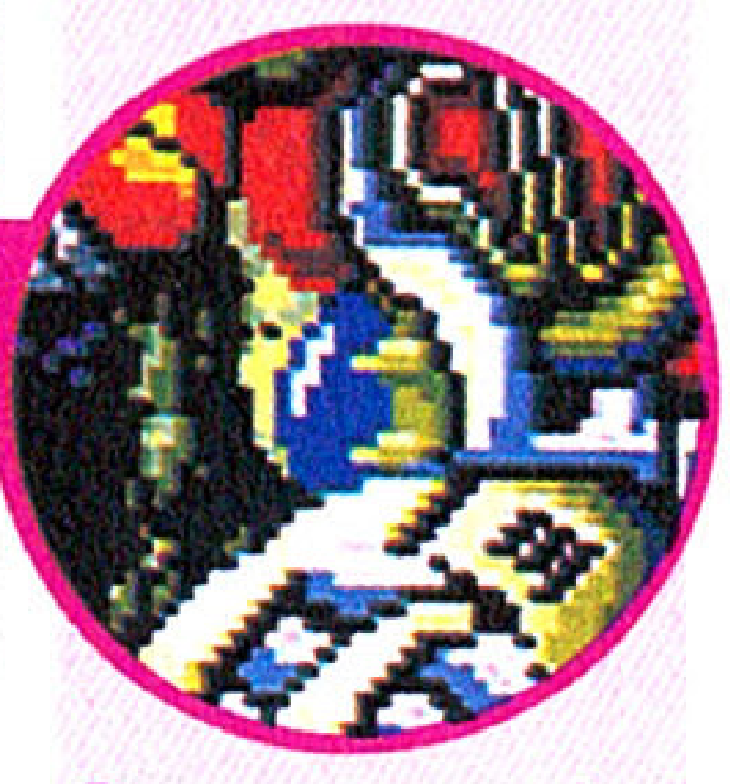
逆に解釈すれば、ガーゴイルの動きで次の攻撃を完全に予想できるので、火の玉の来る位置さえチェックしておけば完全なパターンを作ることも可能なので、今回の記事を参考にしたり、実際にゲームをしたりして、完全なパターンを作ってみたらいいと思う。



弱点は腹部。ここだけ色が違うので、すぐ分かるぞ!!

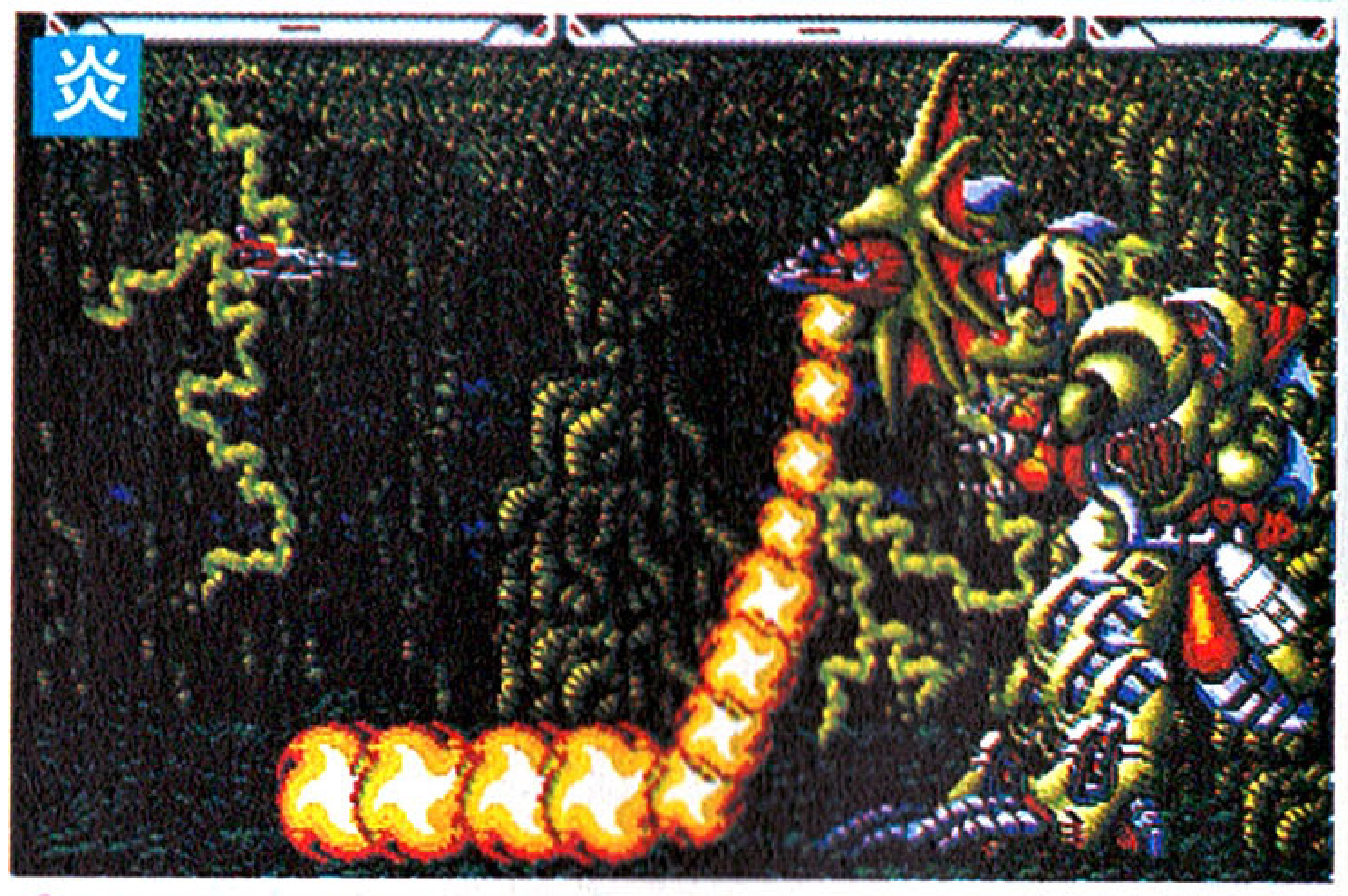
WEAK POINT

腹部だ!!

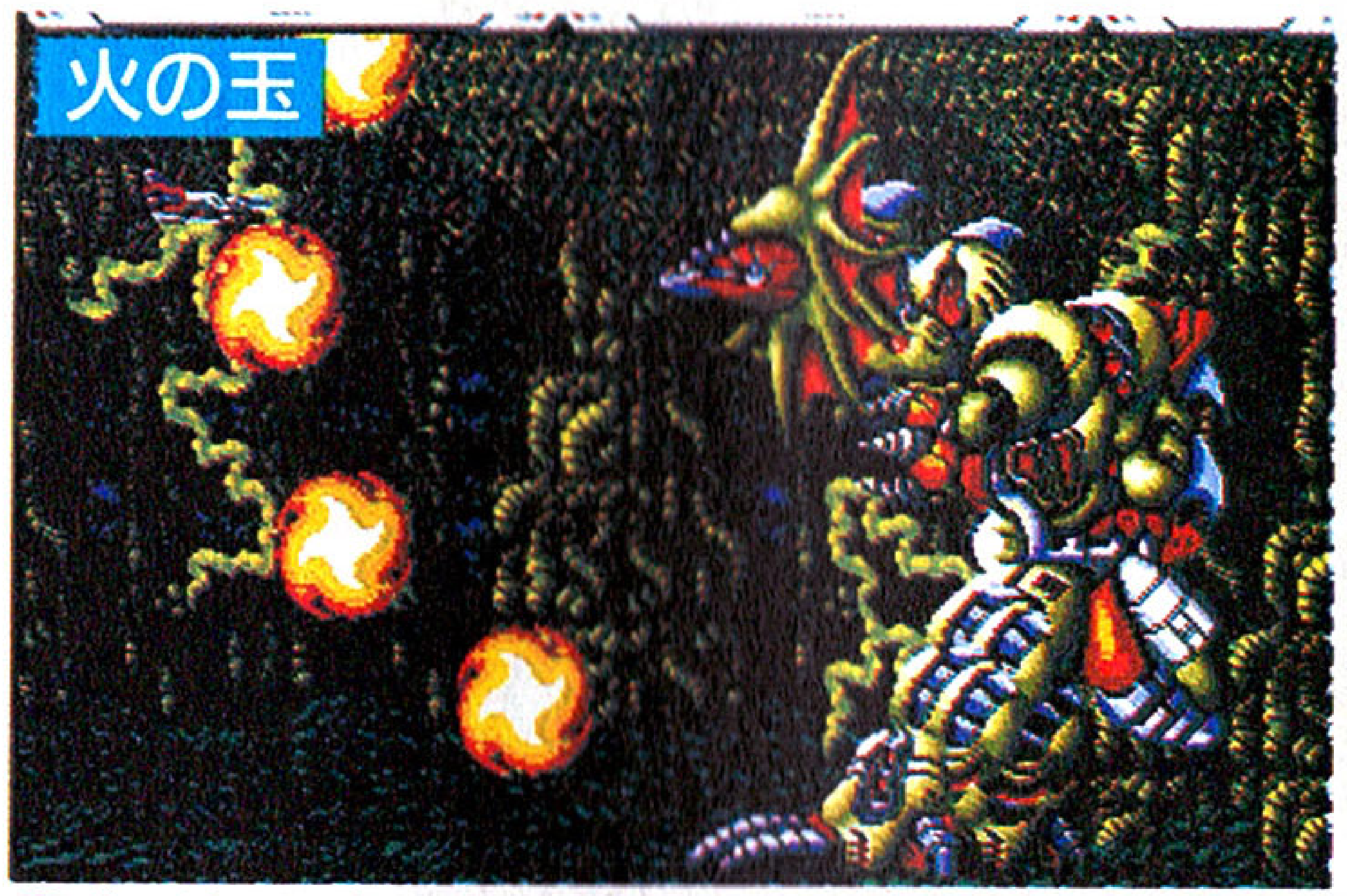


この場所に弾を撃ち込んだれ

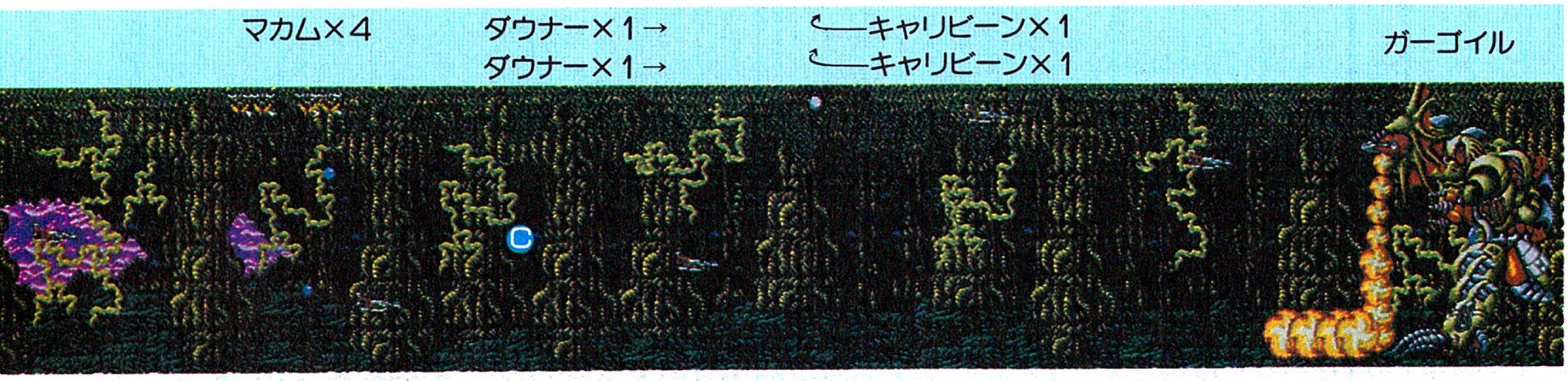
攻撃パターン2



前に歩いて来る時には、下、上、下と移動して、あと炎攻撃もしてくるのだ



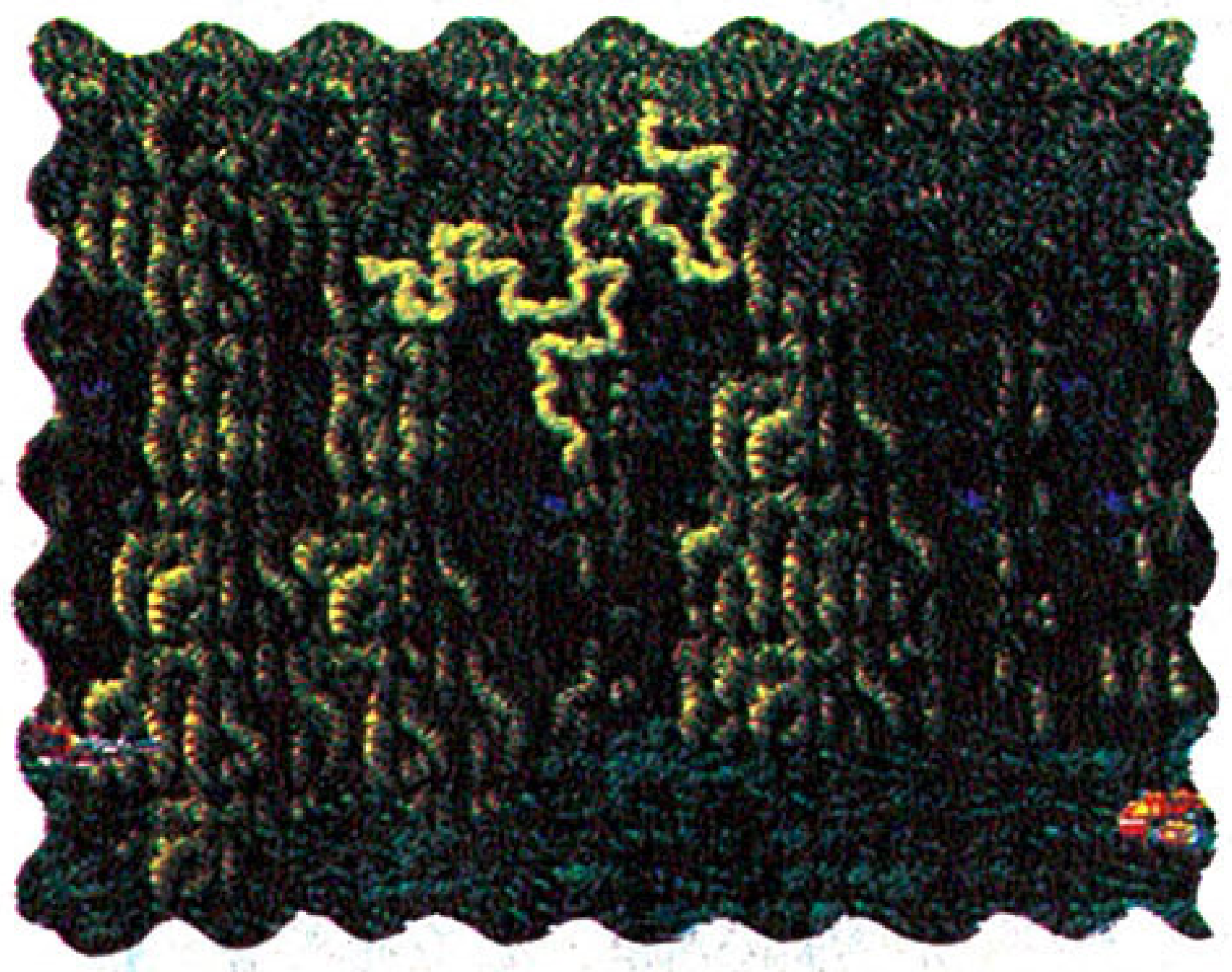
逆に後ろに歩く時は、４ウェイの火の玉を３回出すぞ。火の玉のパターンも２種類あるぞ!!



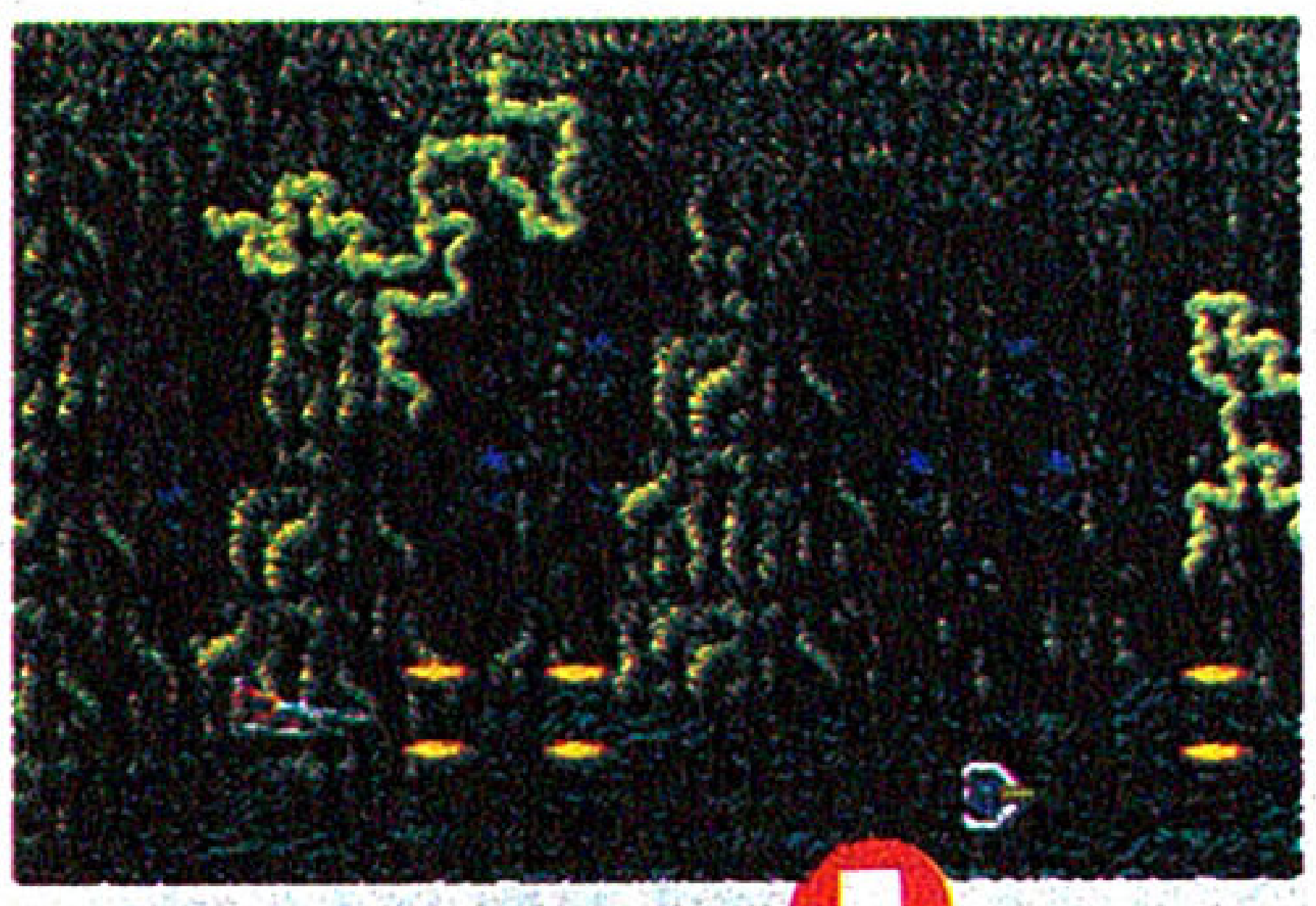
必ず取れ

CLAW

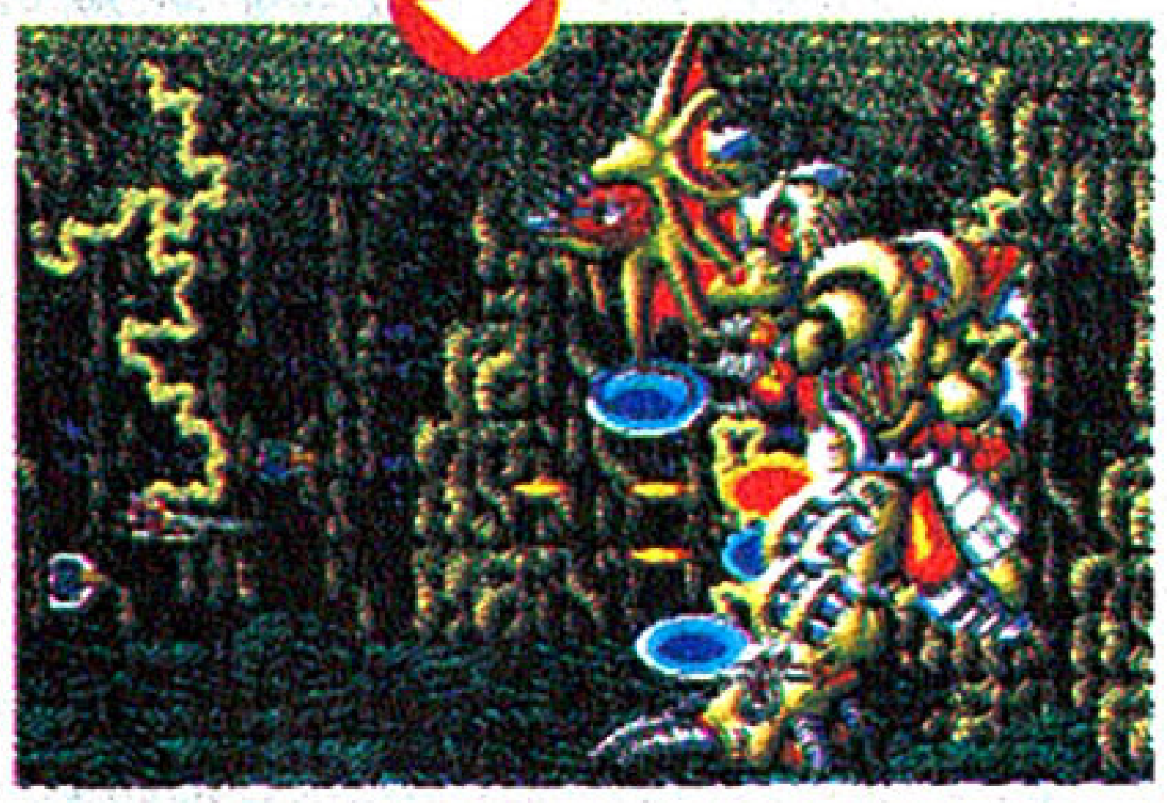
マカムの編隊が出現した後、この部分で出てくるCLAWは、うかうかしていると下に逃げてしまう。真ん中からやや下の所で撃っていれば取れるぞ。特にこのあとはボスが控えているので、どうしても取っておきたい。



見つけたときはすでに遅し!! 下に逃げてしまう



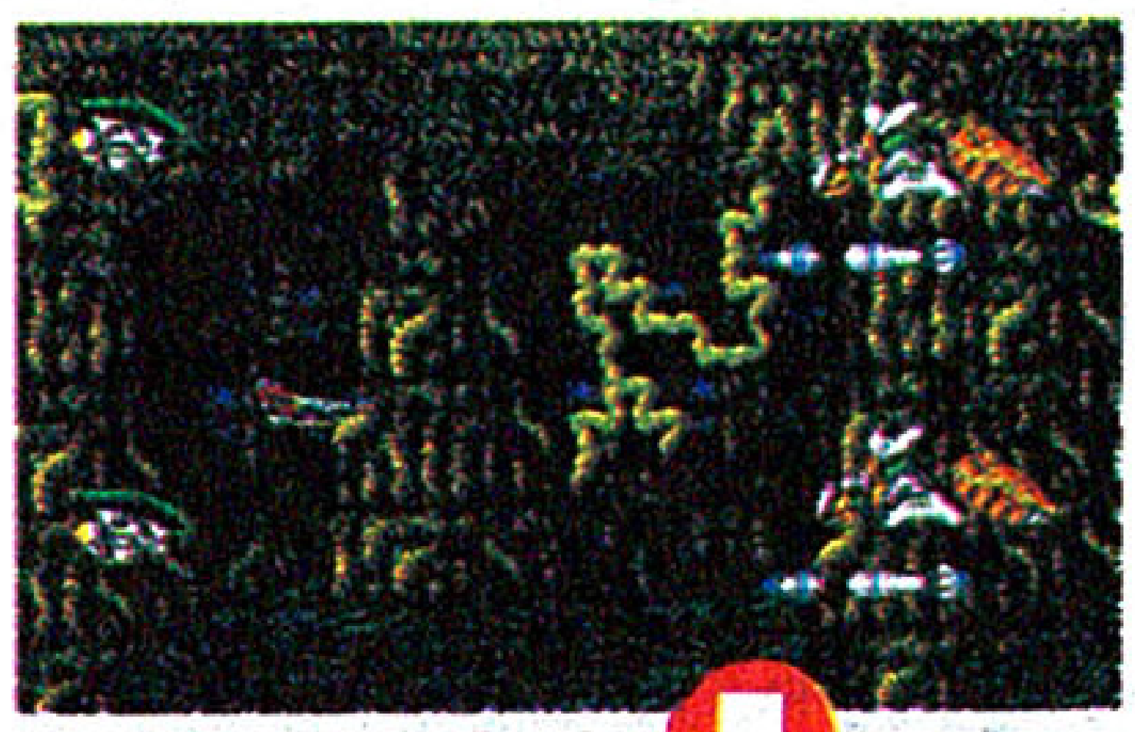
画面下で撃っていれば確実に取れる



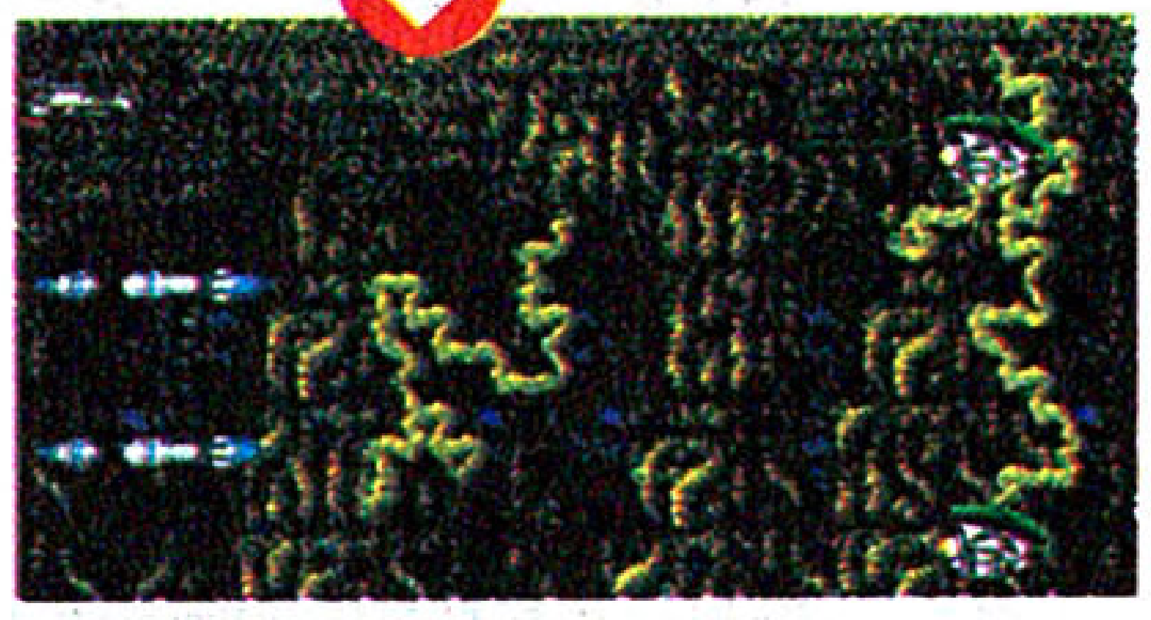
ここでCLAWがあると、この後のボスとの戦いが楽になるので絶対に取ろう

ザコキャラ最後の攻撃

キャリービーンと、ダウナーが前後から攻撃を仕掛けてくる。この前でCLAWを取っていれば別に問題はないだろう。

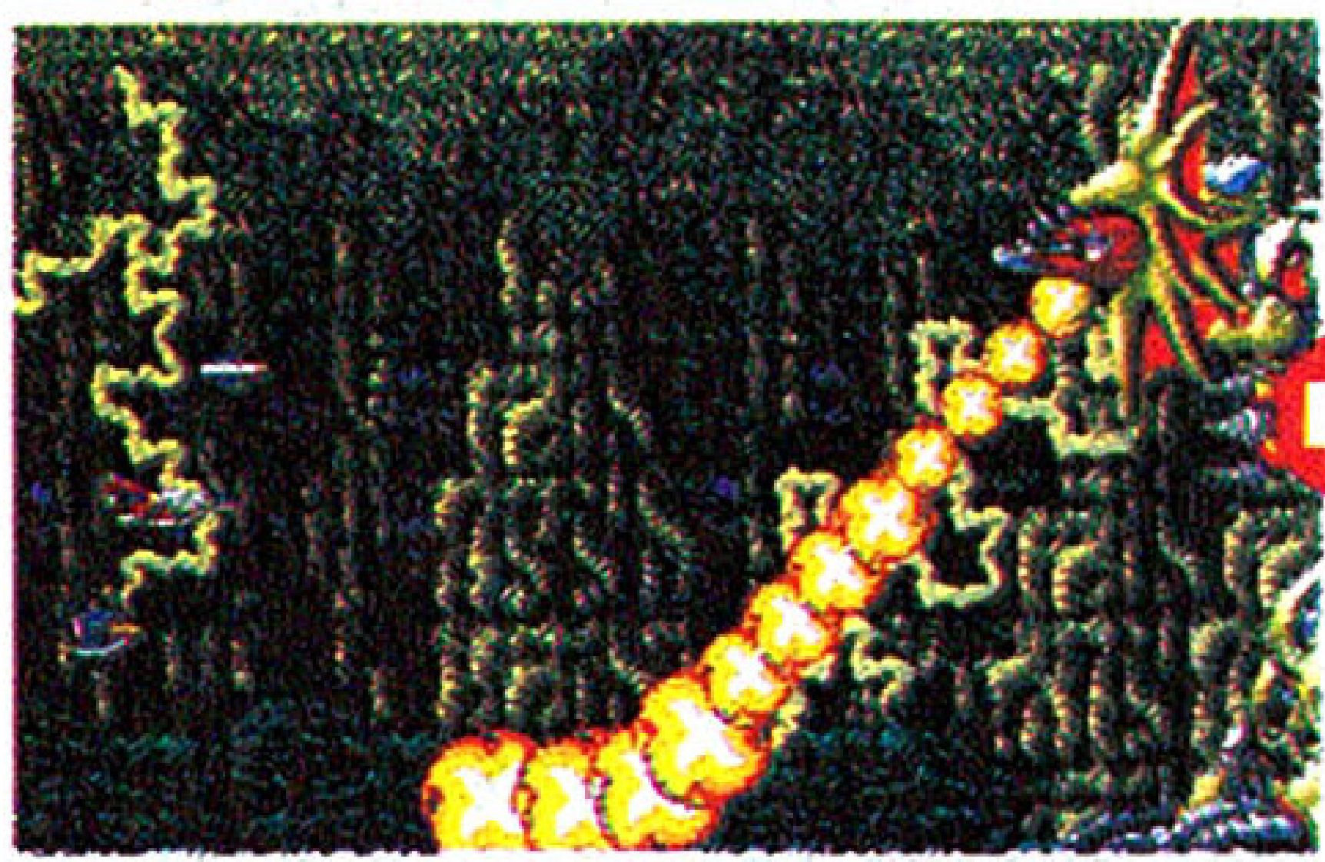


まずダウナーの動きに注意して…

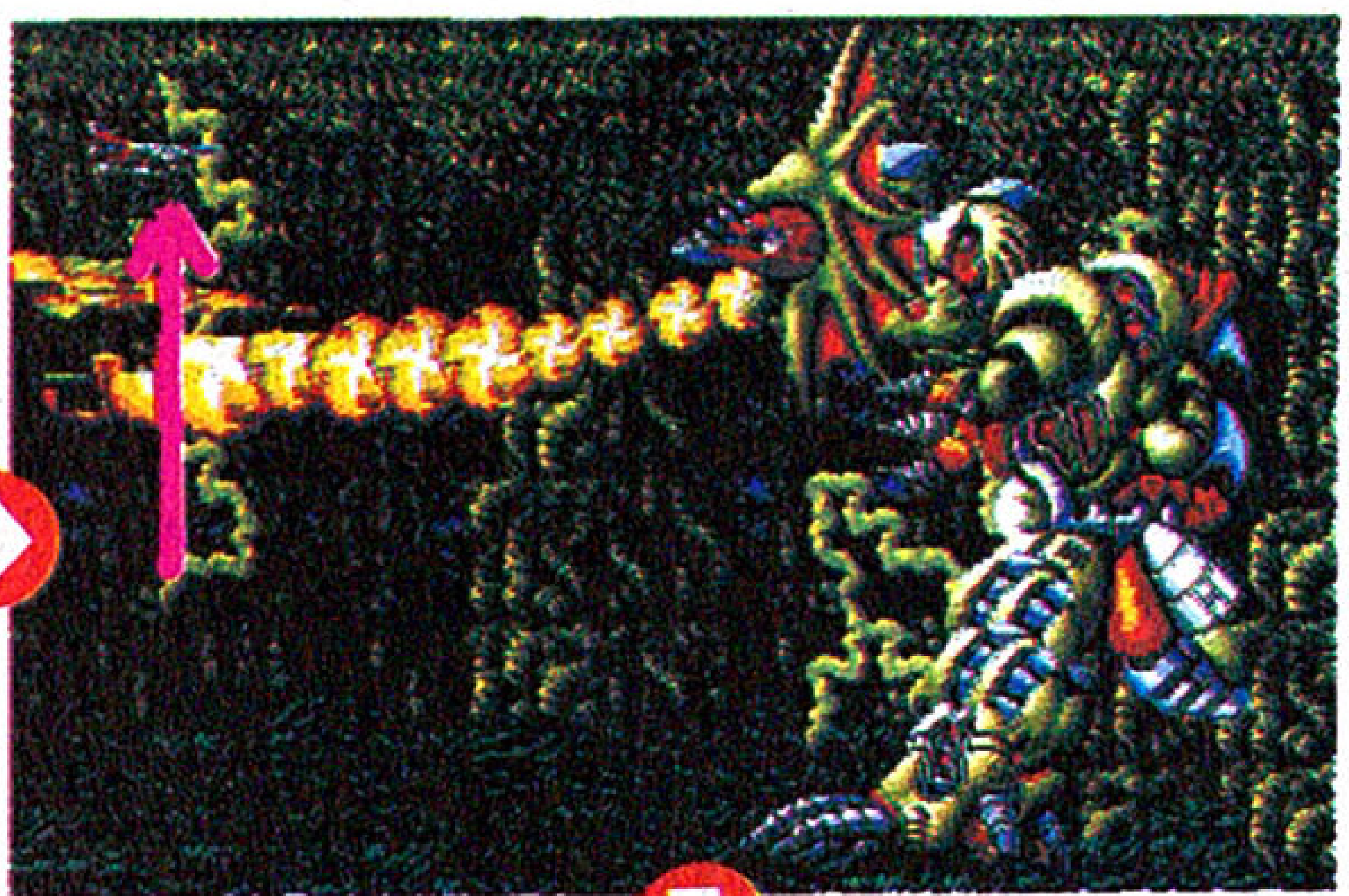


ダウナーが行ったら、逃げてミサイルかわせ

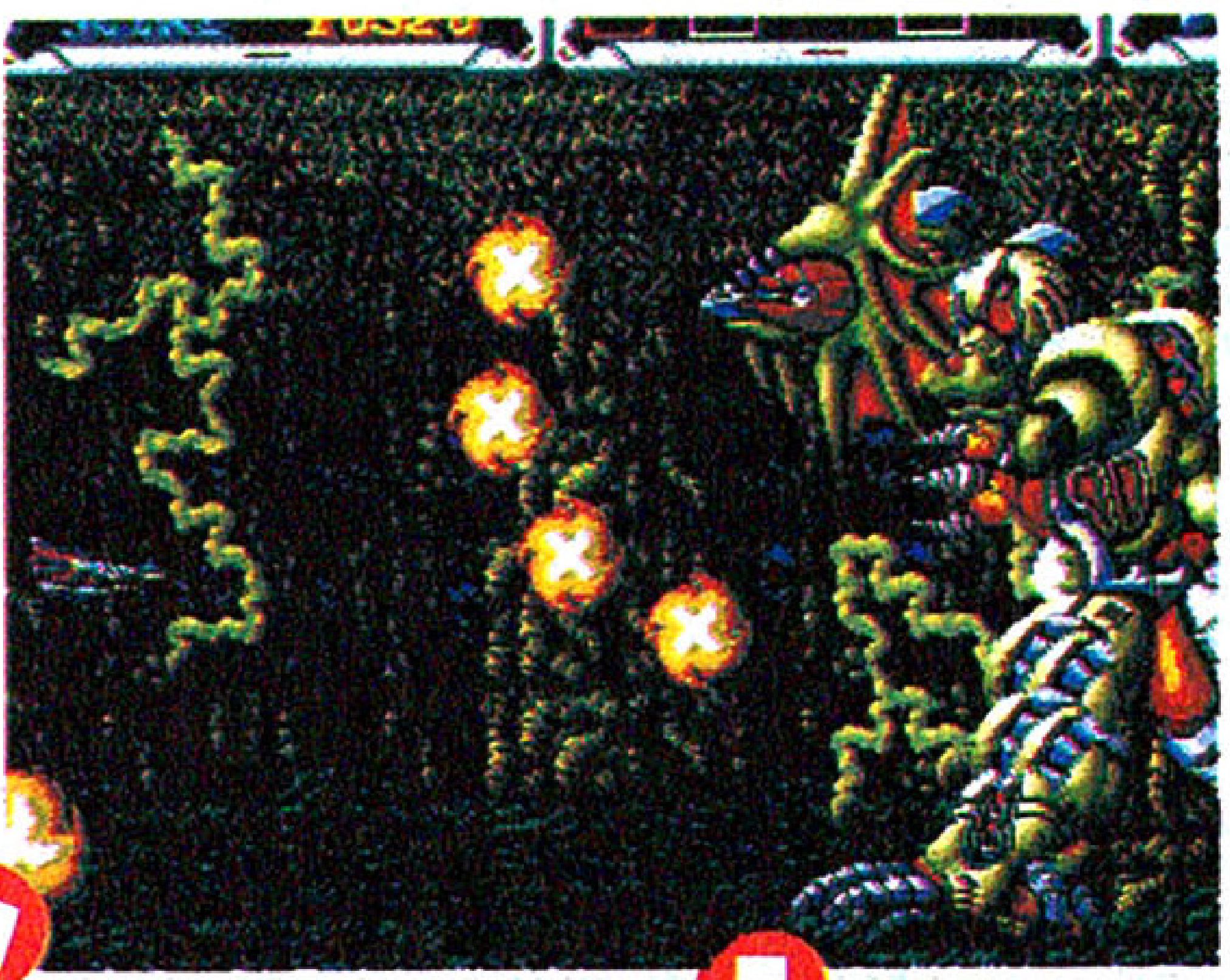
攻略パターン



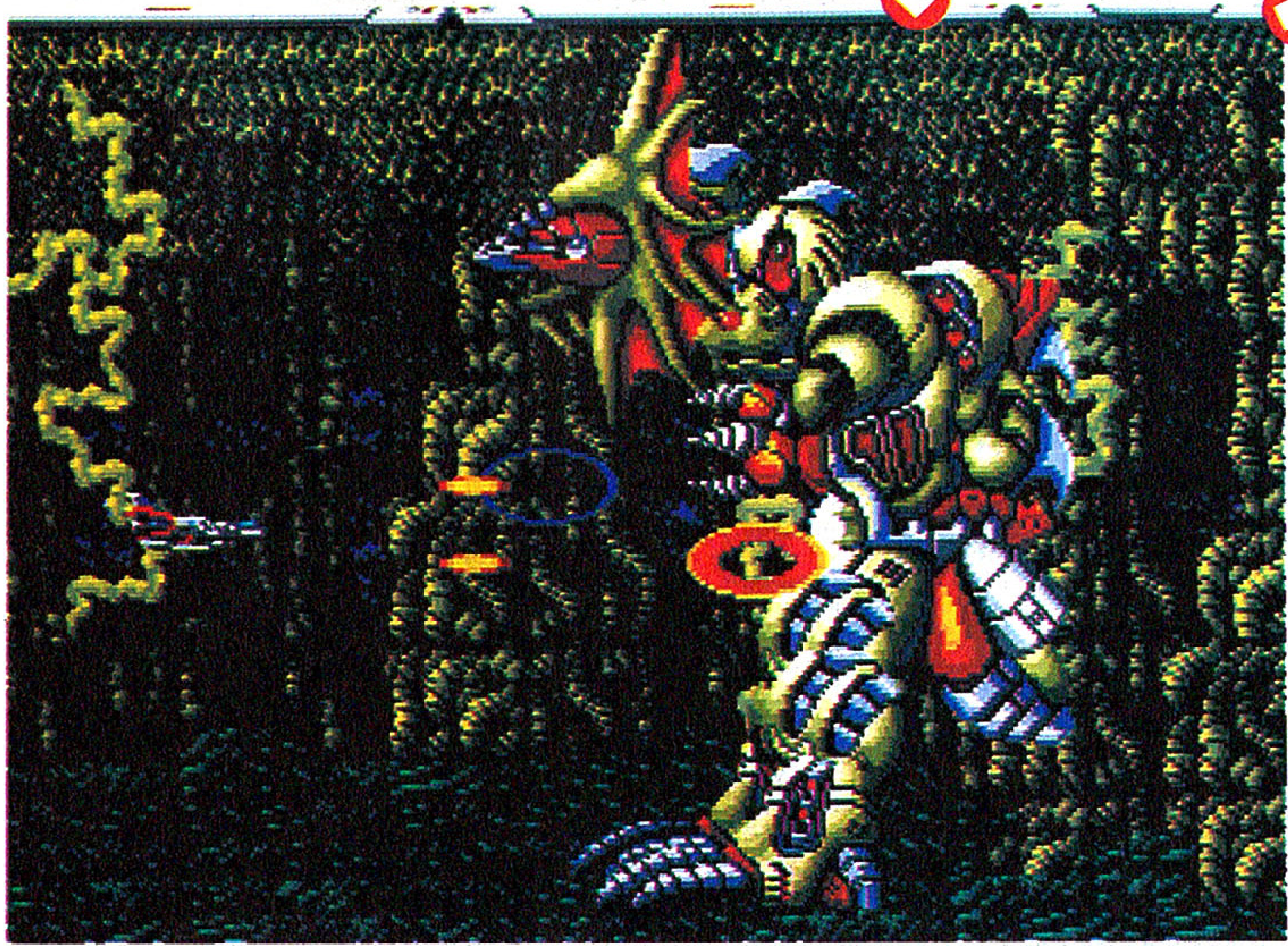
ガーゴイルが炎を吐いてきたら…



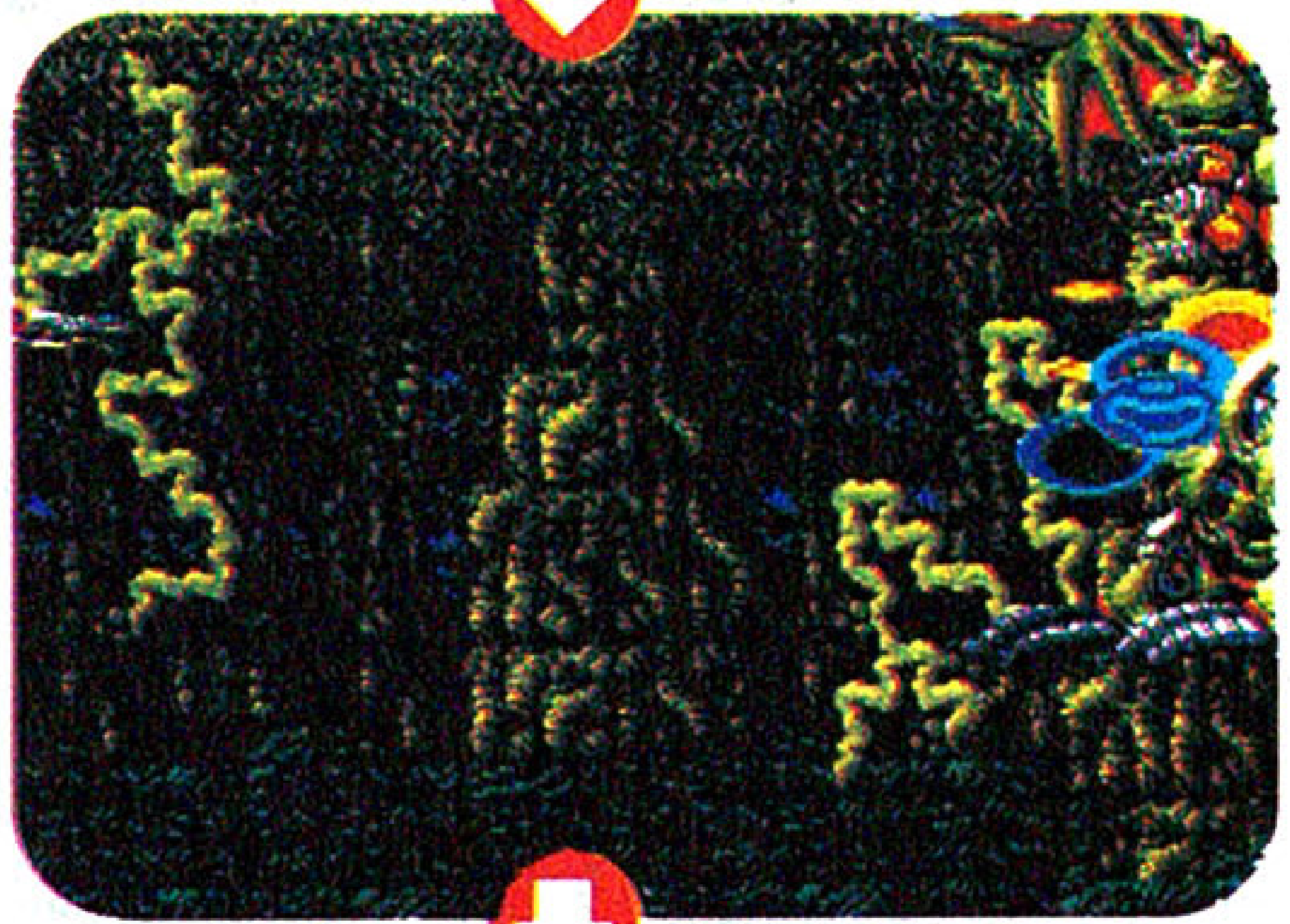
左端の一番上へ逃げる



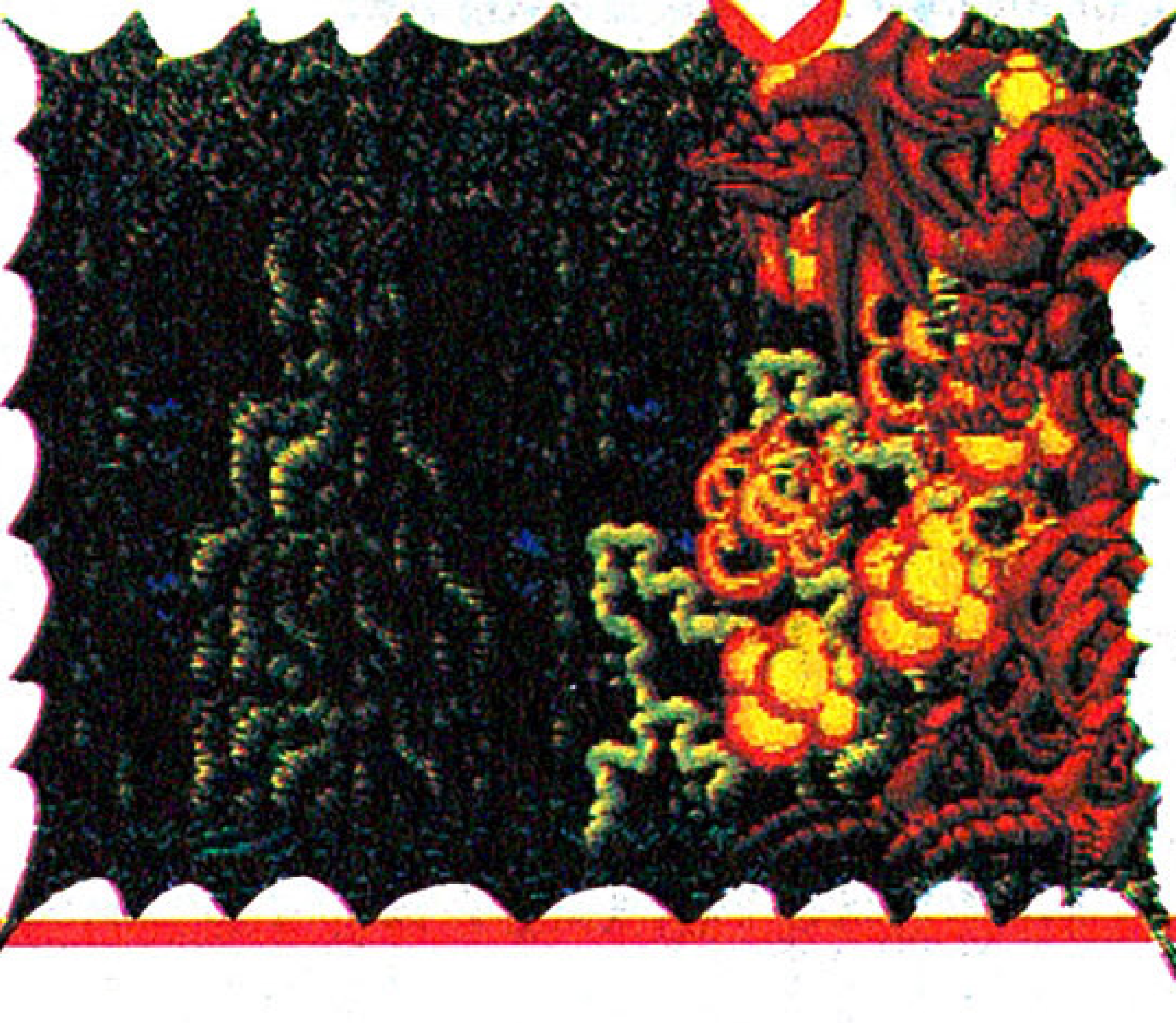
4ウェイの火の玉は、安全地帯がない。こまめによけよう



炎を吐いたあとは、少し間ができる。この時に、すかさず移動して腹部に弾を撃ち込め。撃ち込むんだー!!



後ろに飛び跳ねる時は、攻撃をしてこない。この時もチャンスだ



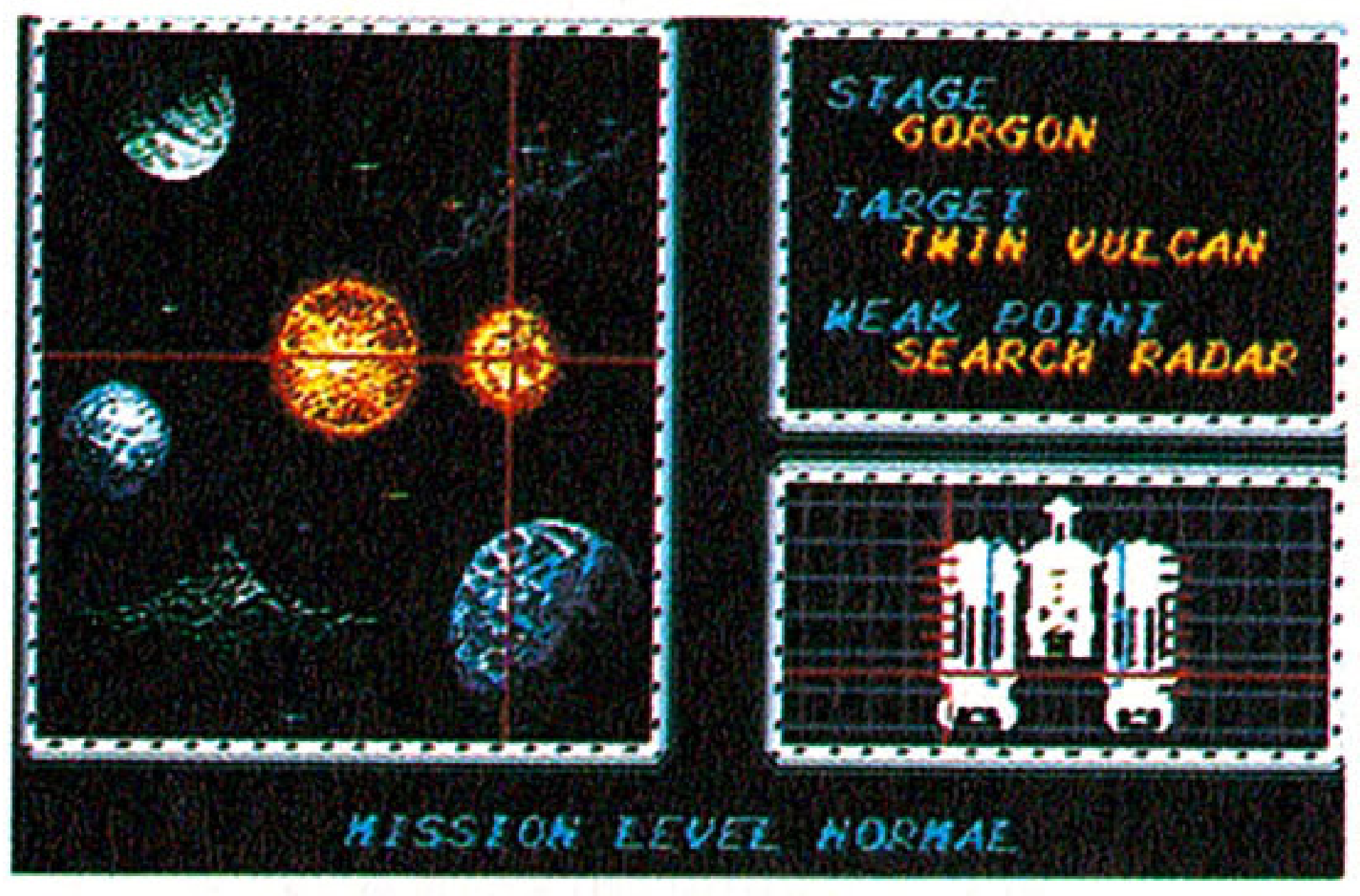
見たか。この野郎!! パターンを見極めた者(!?)なら当然だぜ!!

シーン2 惑星ゴルゴン

マグマがあふれる灼熱の惑星

　このシーンは一転して、真っ赤な炎で覆われた惑星が舞台になる。ラスタースクロールによって、背景はかげろう現象の感じが充分に出ている。そのためか、背景が保護色となり、赤系統の敵や敵の弾がやや見にくくなっているので注意が必要だ。

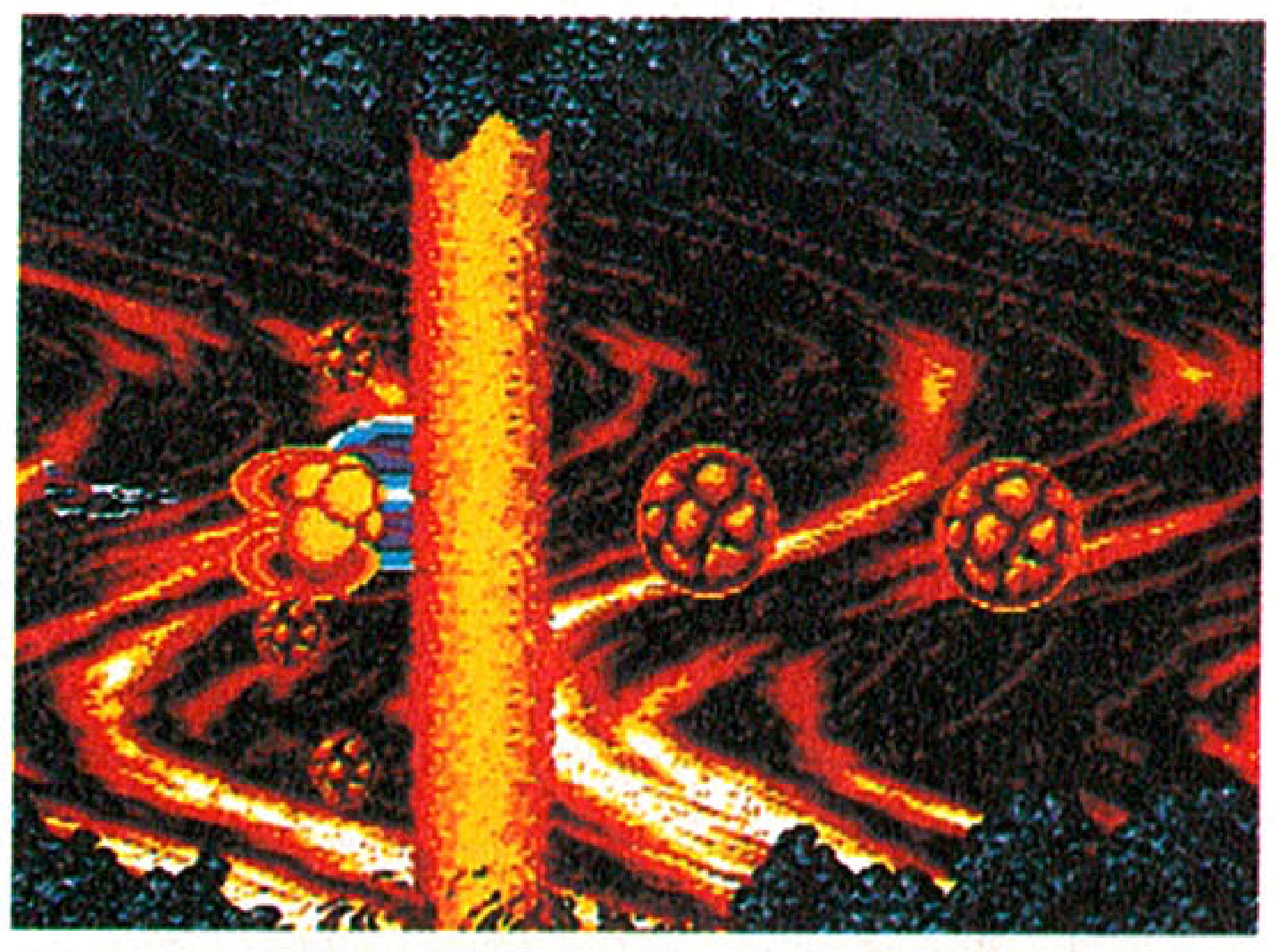
　敵には、炎の世界らしい火の玉や火柱、オロボなどがいる。どれも個性的なものばかりだが、それほど耐久力はないので、倒すのにそう苦労はしないだろう。ただその分、分裂するウローヌや敵をガードする火柱があり、バランスを取っている。



⇧シーン2の惑星ゴルゴンはこれ。赤く燃えている星だ

　シーンの流れで一番の特徴は、途中にある高速スクロール地帯だ。ここの地形は他と変わらず、大きな岩などが所々にある。しかし、高速スクロールのため、これらの岩がじゃまになり、実質画面の3分の2程度しか動くことができない。ここで出てくる敵は、オロボとレーザーボーン、そして中ボスのダクフと、数は少ないが気の抜けないものばかりなので、注意しよう。

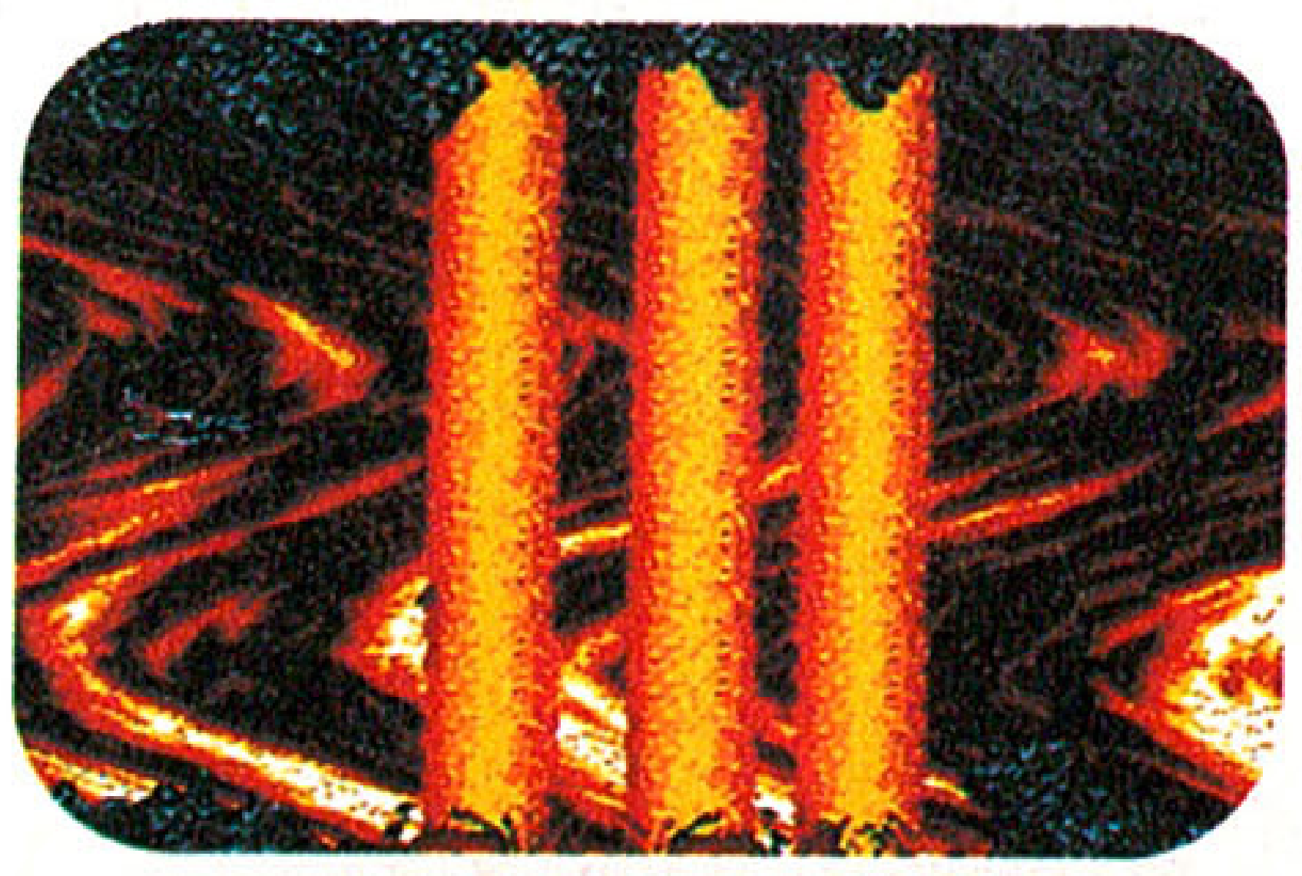
　唯一CLAWが出てこないシーンなので、シーン1でCLAWを持ってくると、かなり楽な展開になるぞ。



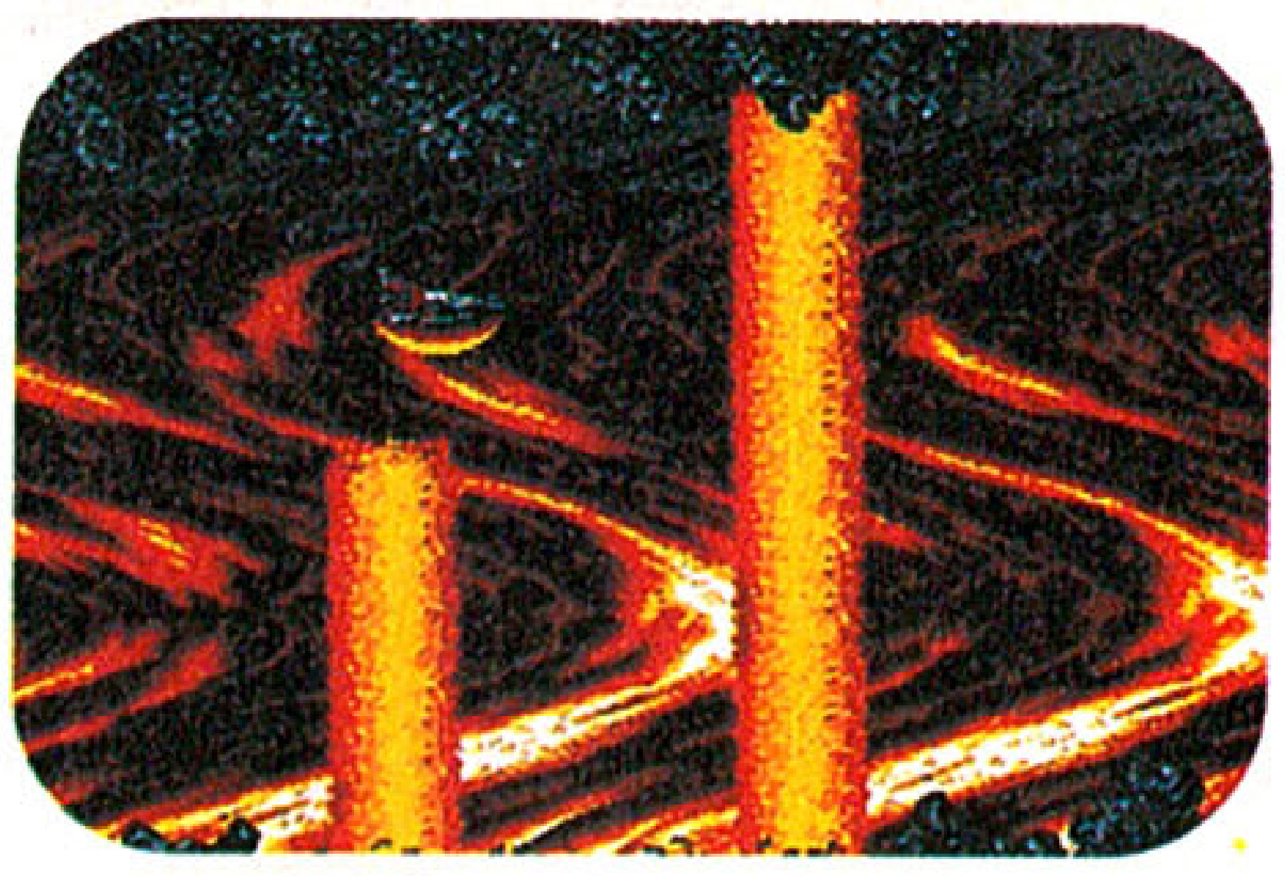
⇧この惑星は灼熱の炎の世界。マグマが吹き上げ、背景も熱で揺らめいている

これだけは知っておきたい

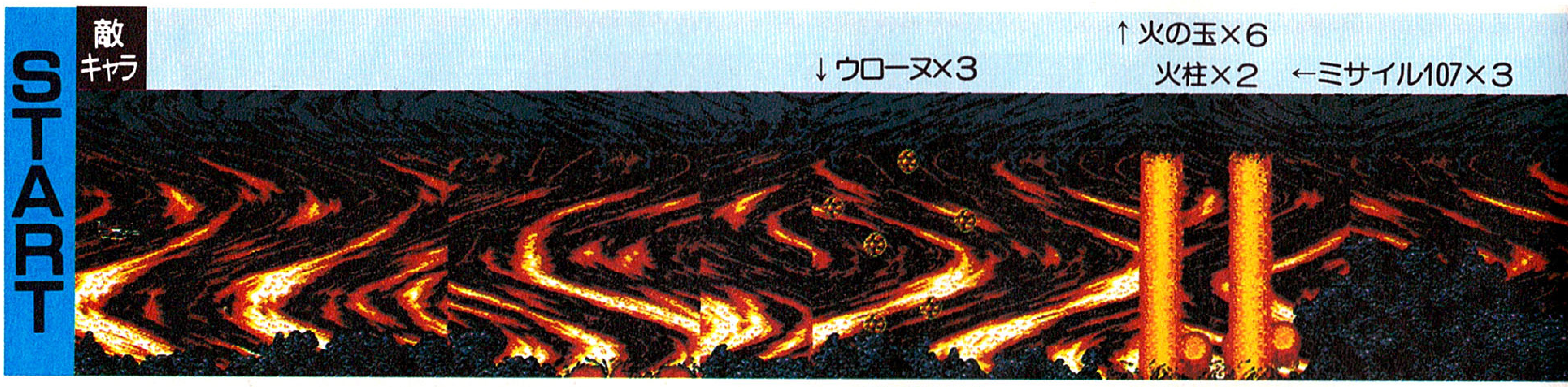
　シーン2の一番のポイントは、下から吹き上げてくるマグマの火柱だ。この火柱はWAVE以外のショットを通さないので、敵をガードする役割があり、吹き上げてくるスピードも速い。しかし、基本的には自機を狙い撃ちするようなものはないので、あせる必要はない。ただ、他の敵との兼ね合いもあるので、出る場所をしっかりチェックしておいた方がいい。



⇨火柱は、ぎりぎりで消えてくれる

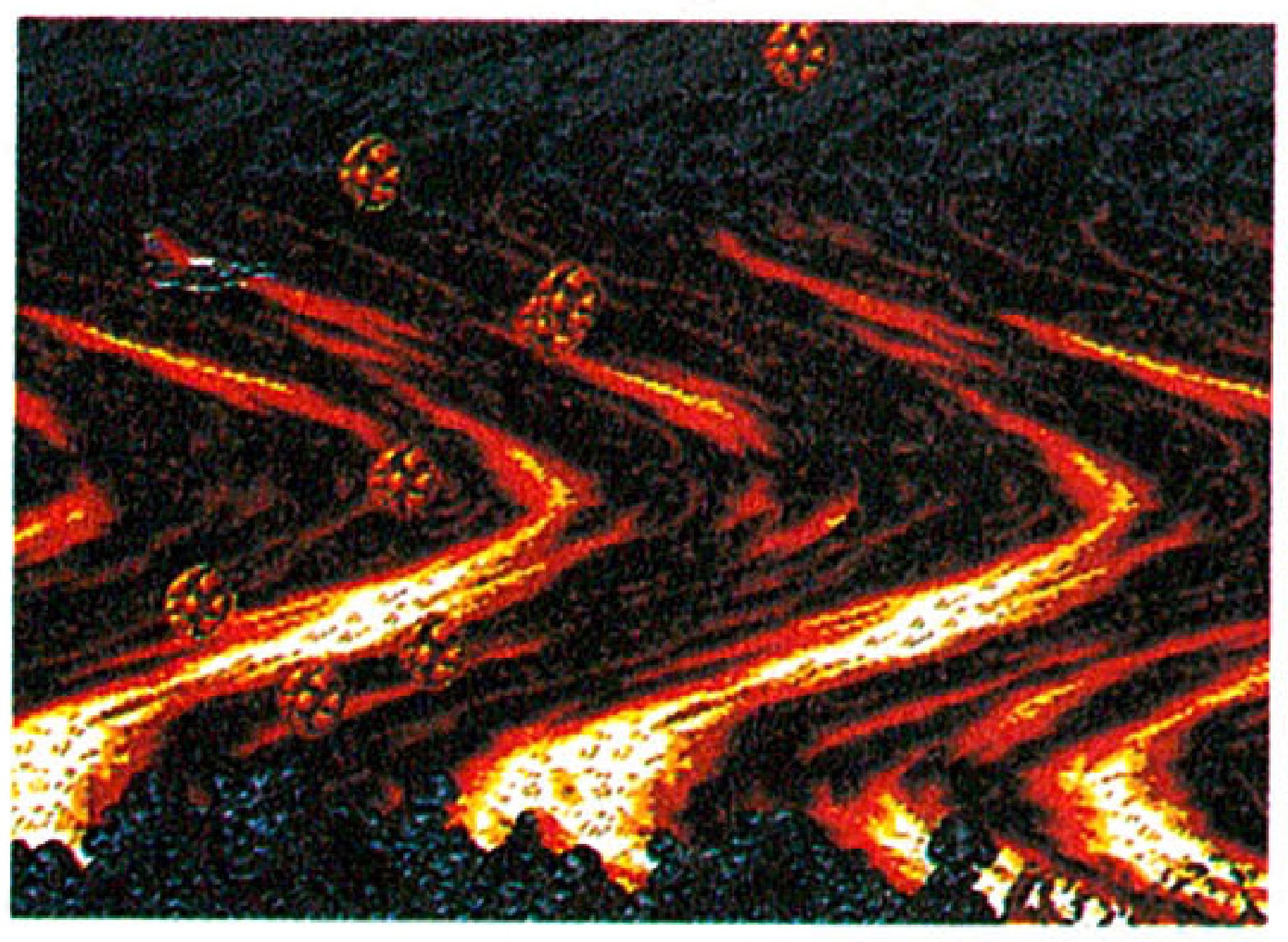


⇨パターンを把握しないと火柱の餌食に…



ウローヌに注意

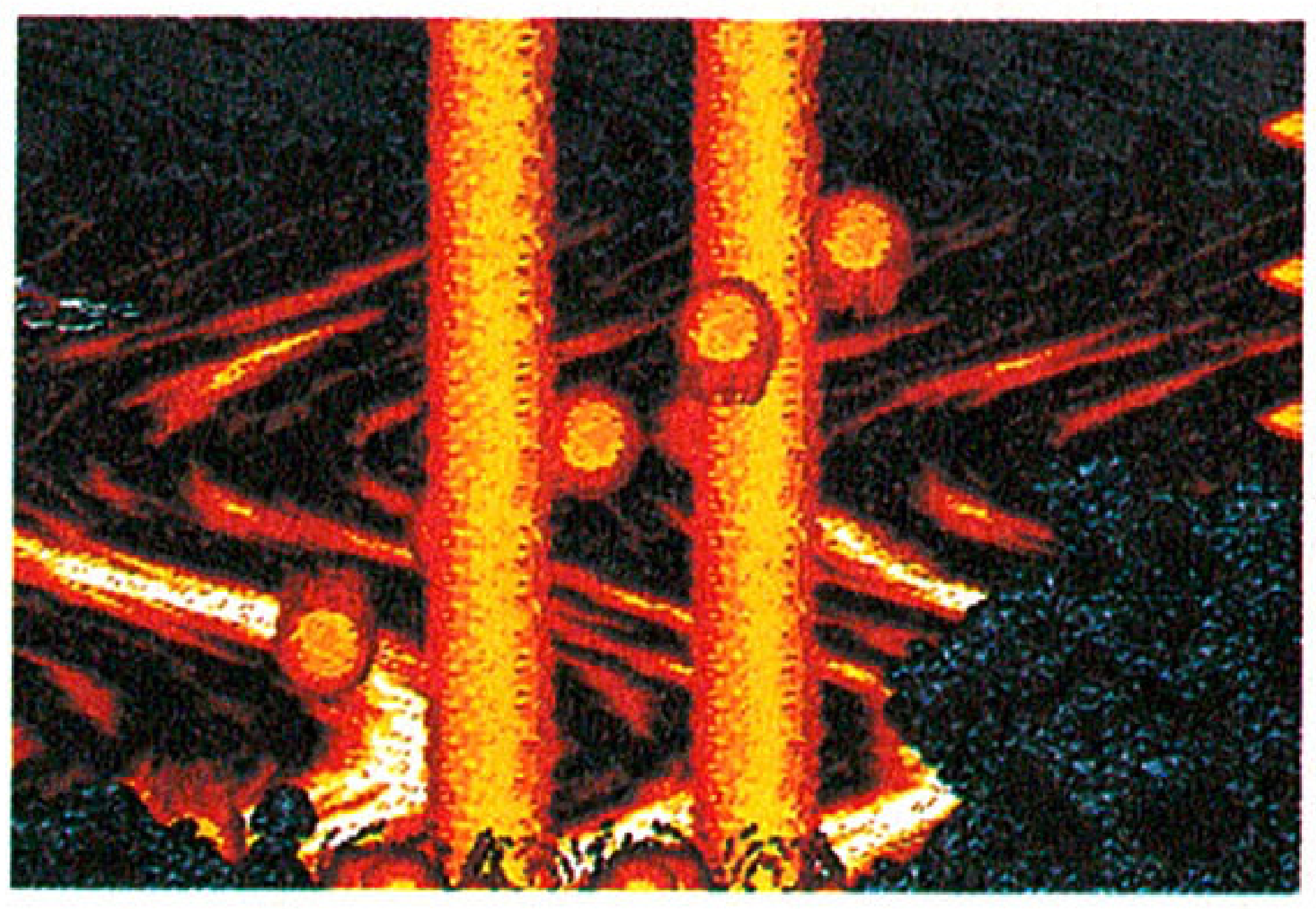
　スタートしていきなり、ウローヌが3個地面に当たって分裂する。下に落ちるように動くので、当たらないと思っていると小さいのにやられるぞ。



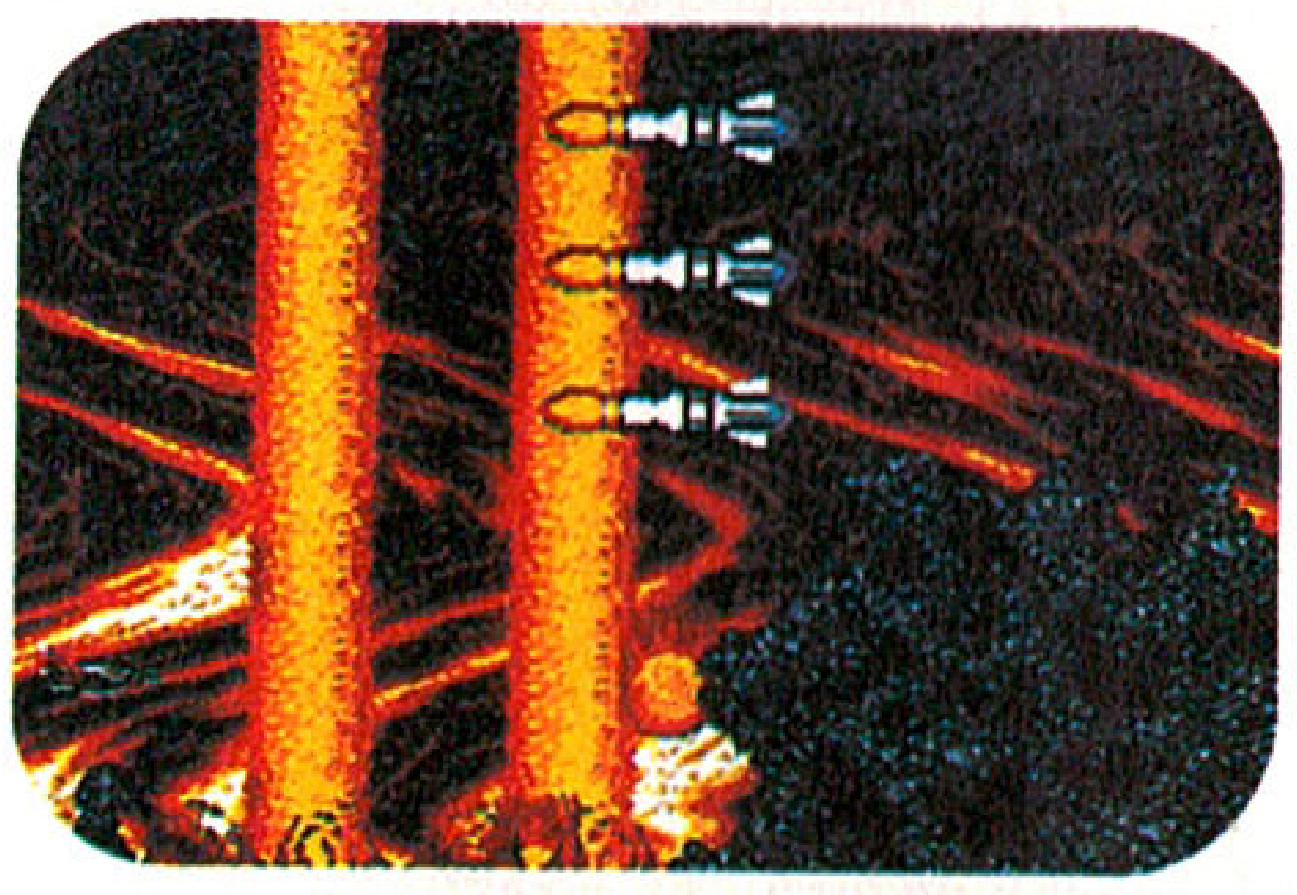
⇧地面に当たって飛び散ってくる。できるだけさがって避けよう

CHECK! ミサイル107

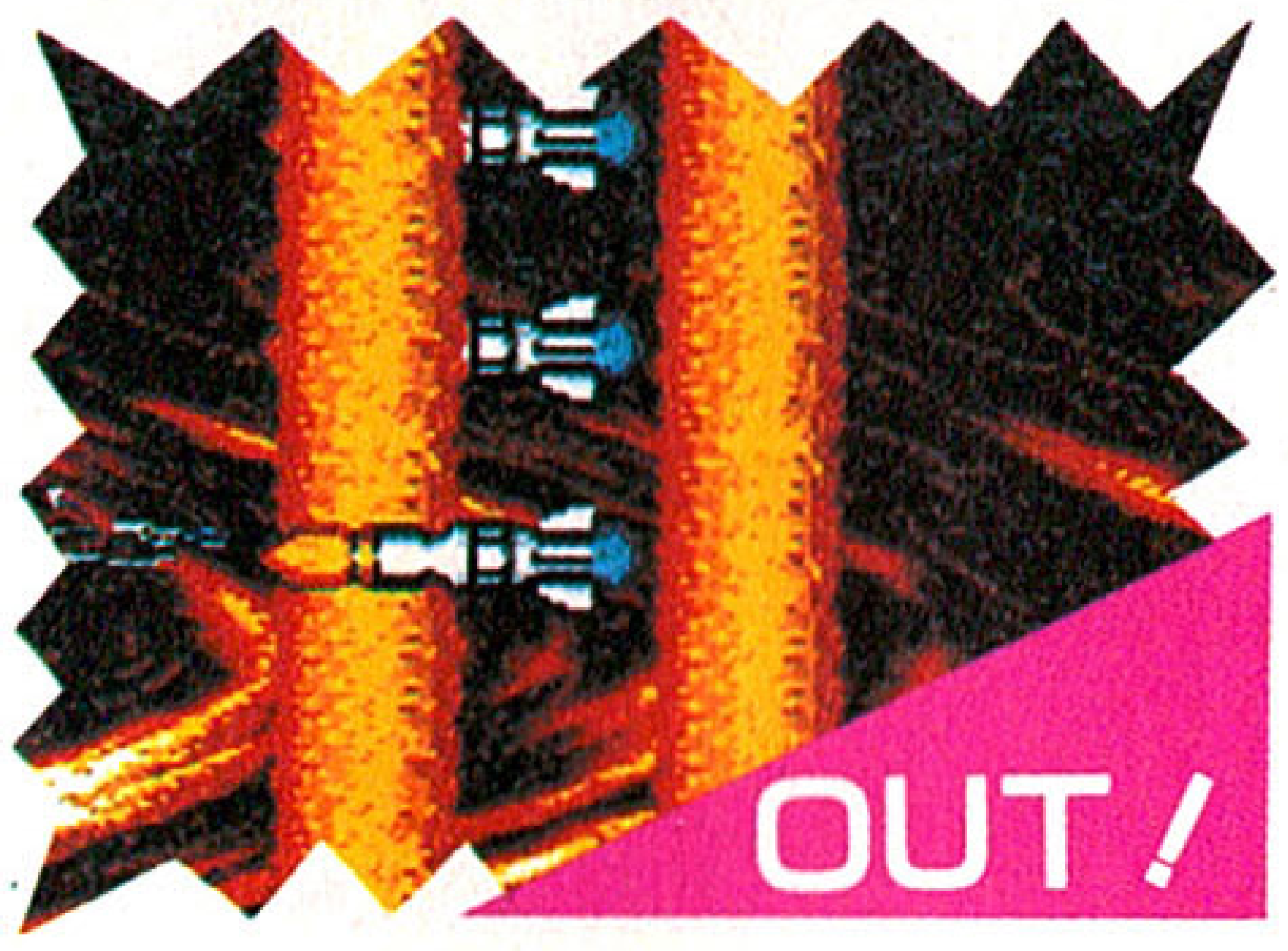
　目の前に火柱が立ちふさがり、ミサイル107が出てくるので注意。岩に当たりそうになるが、火柱のためにミサイル107が破壊できない。下にいるのが無難。



⇧前の岩を意識して、上の方にいがちになるが、ここは危険な位置だ



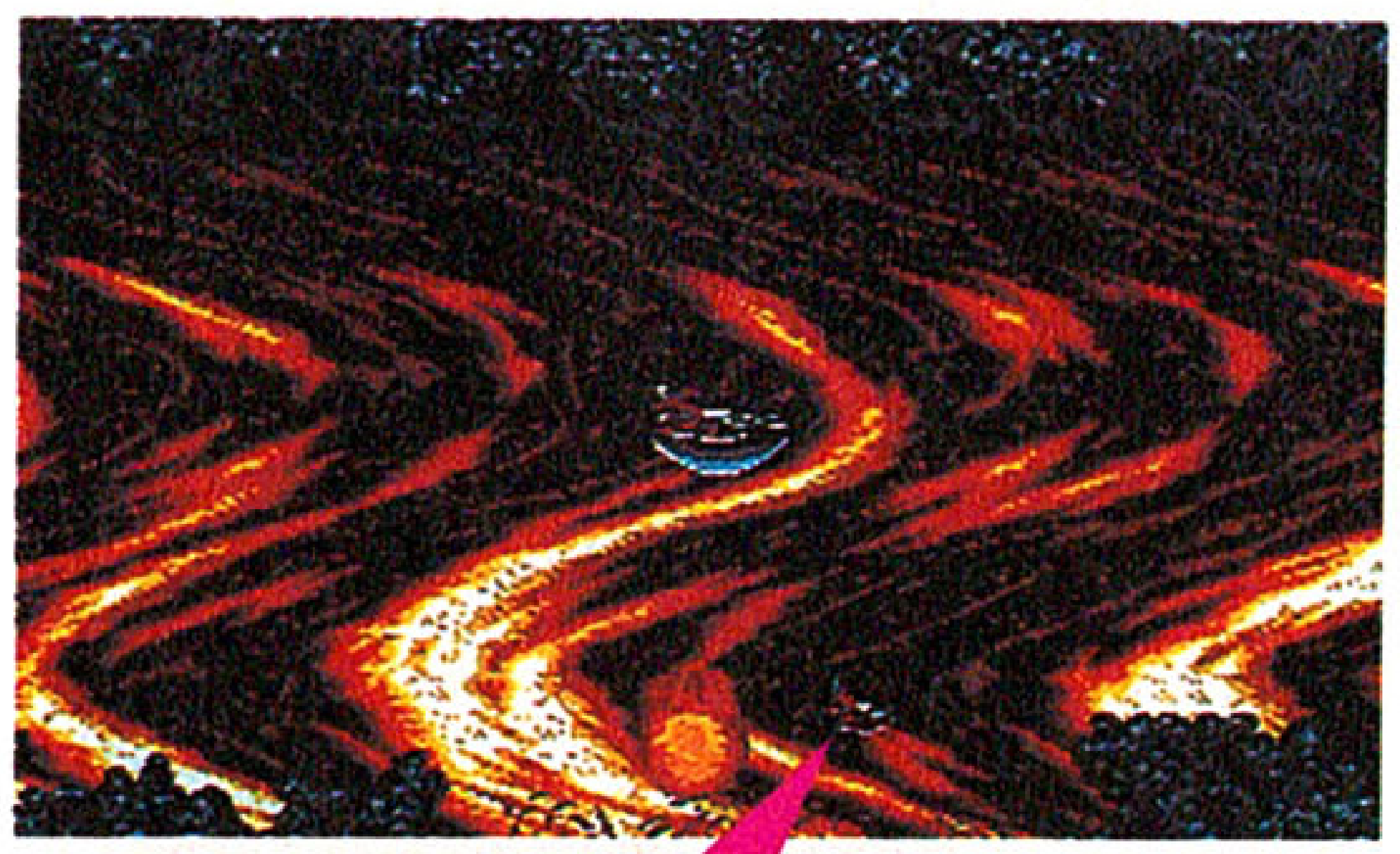
⇦ここで待てば、ミサイル107を避けられる

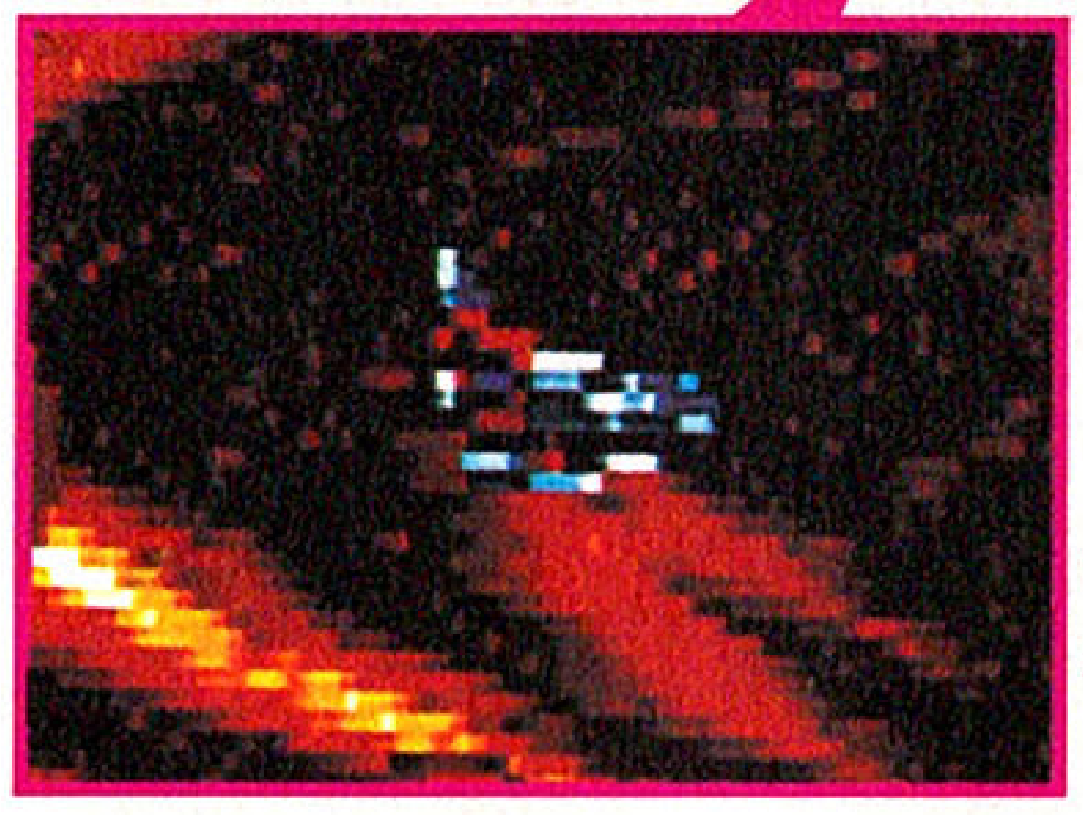


⇨岩を意識するとこうなるぞ！

隠しアイテムを探せ

シーン2には、隠しアイテムはまだ発見されていないし、その存在すら確かかどうかわからない。しかし、ここ以外のシーンでは、最低1つは見つかっているので、このシーンにある可能性は充分ある。各自で探してみるといいだろう。一応、今の時点では後半にある1UPを、隠しアイテムとしておく。もっとも、これを見つけられない人はいないと思うが…

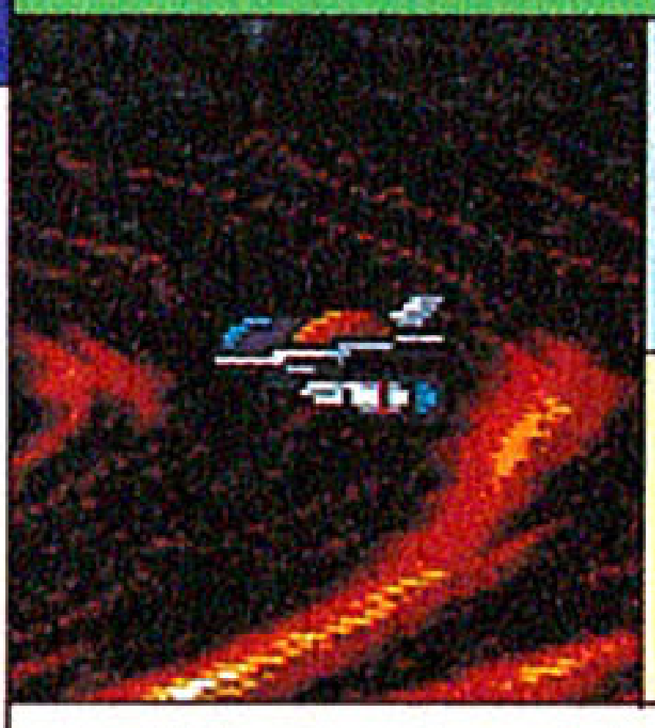
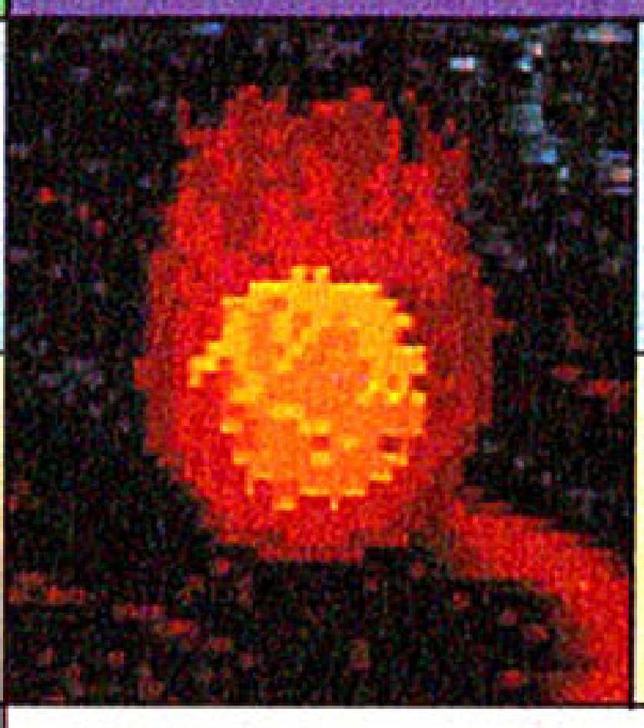
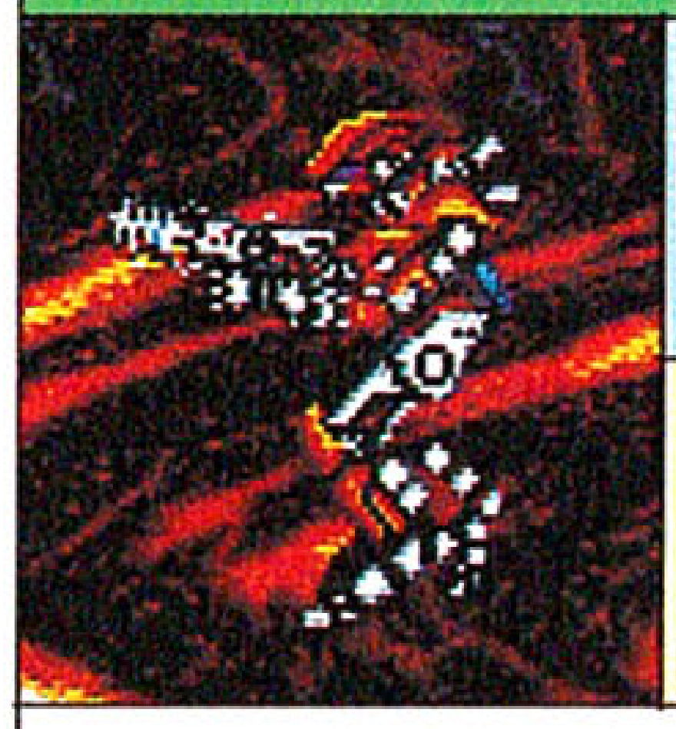
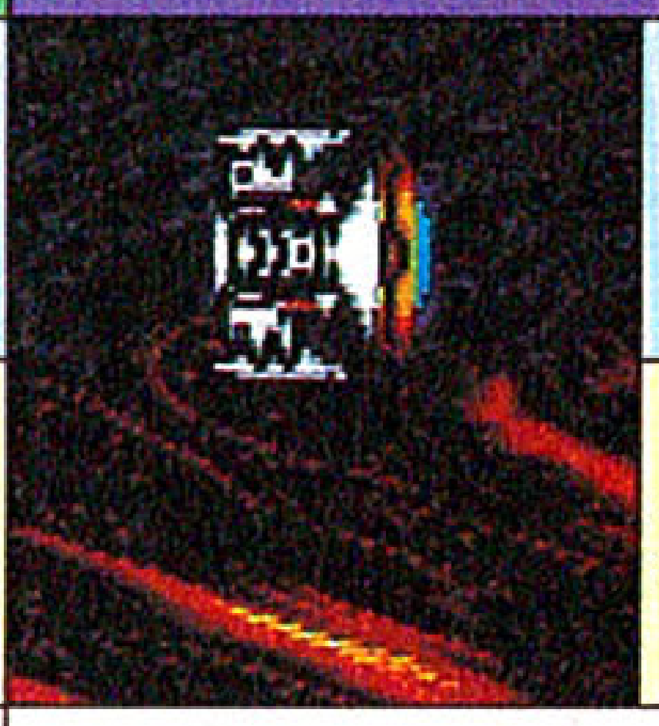
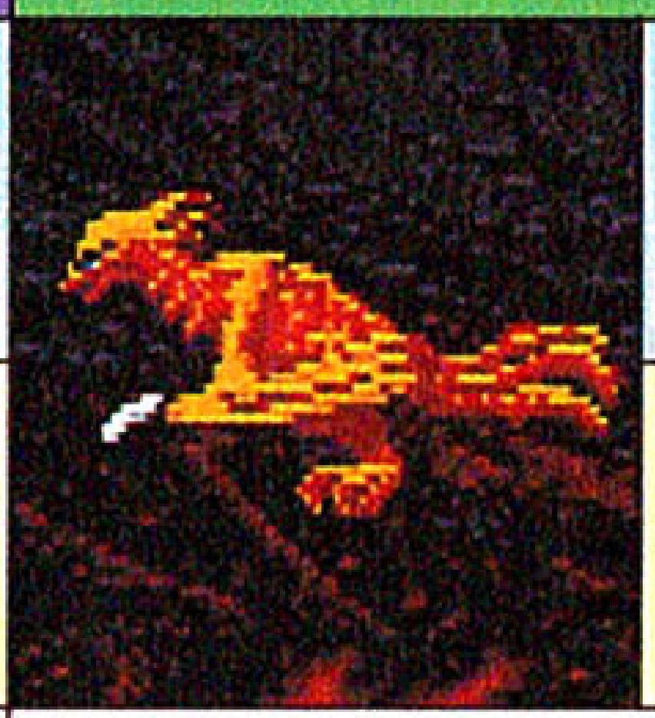
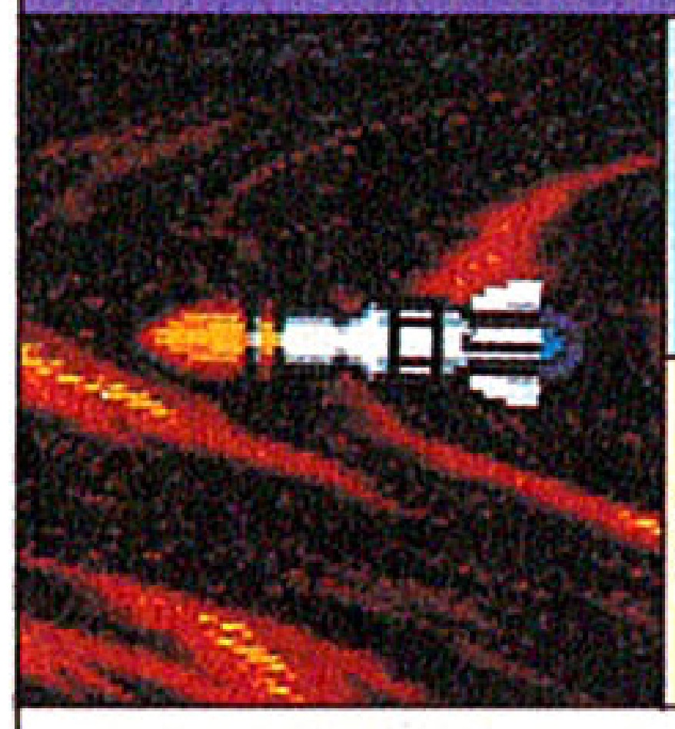
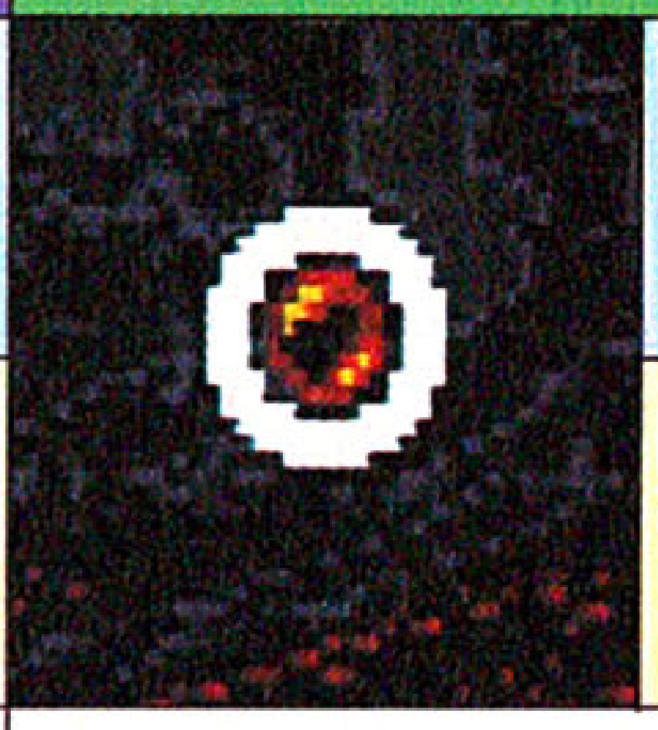
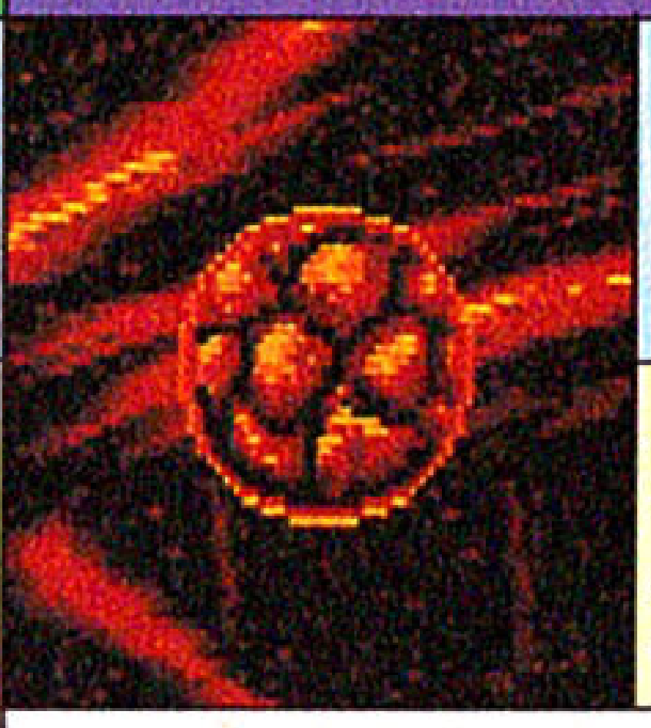


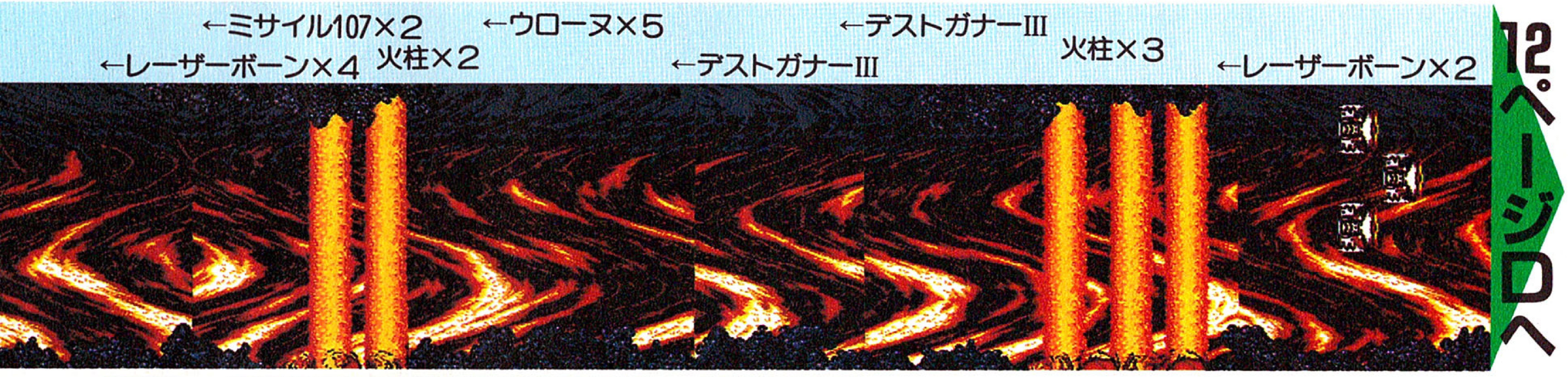


⇧火の玉地帯にある1UP。はたしてこのシーンに隠れアイテムはあるのか!?

シーン2の敵キャラ

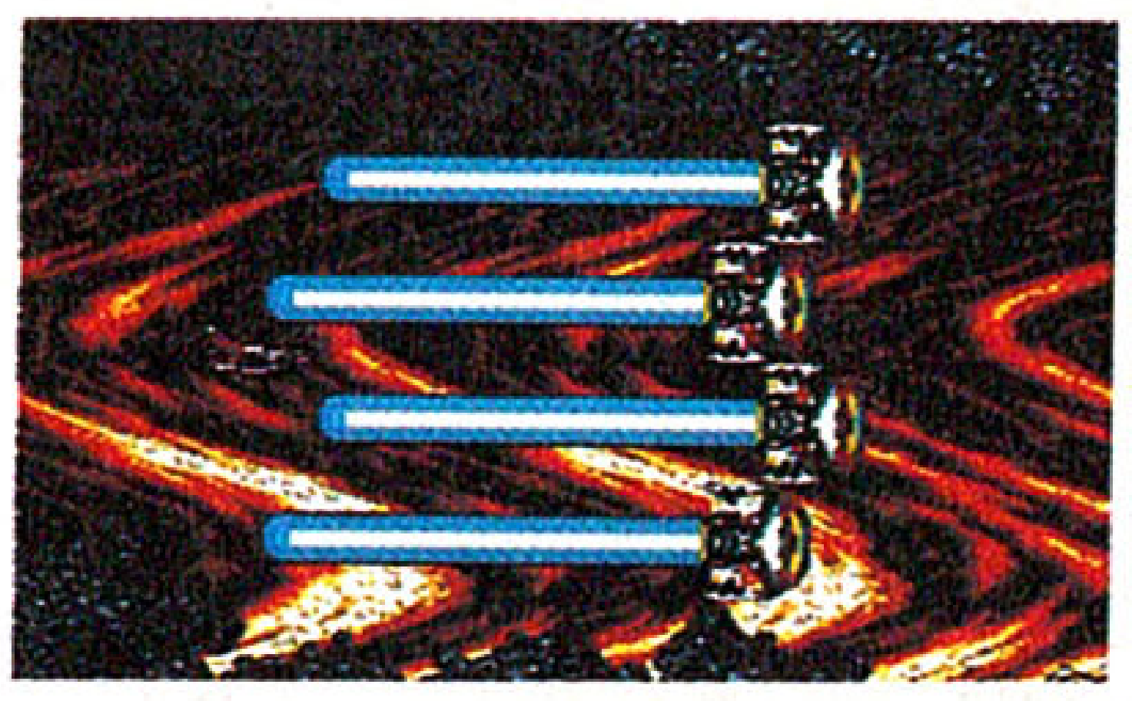
シーン2のザコキャラは全部で8種類。炎の惑星らしいオロボや、火の玉といったものもいる。火柱との影に隠れなければ、それほど手強くはない。武器はWAVEが一番使えるだろう。

ドスファイター		編隊	150PTS	編隊を組んで敵に襲いかかる無人戦闘機
火の玉		上下	0PTS	定期的にマグマから吹き上げてくる
デストガナーIII		不定型	500PTS	大型ロボット兵士。手に持つレーザー銃で攻撃する
レーザーボーン		直進	350PTS	機体前方より、極太のレーザーを発射する
オロボ		不定型	120PTS	ナワバリ意識が強く、近づくものを威嚇する
ミサイル107		直進	200PTS	どこからともなく飛んでくるミサイル
バリング		編隊	100PTS	8機同時に、回転飛行をしている偵察機
ウローヌ		直進	大 0PTS 小 100PTS	炸裂岩。攻撃をうけた方へ飛び散る

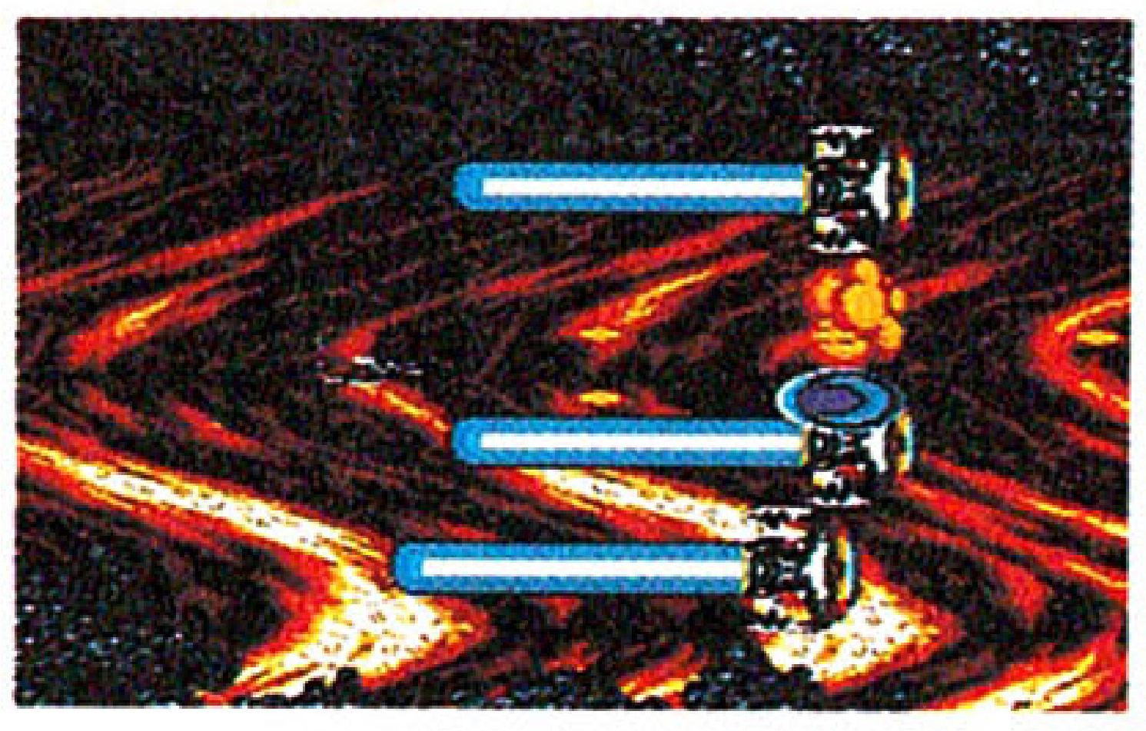


レーザーボーンは間を狙え

ここのレーザーボーンは、縦一杯に広がって出てくる。レーザーには自機が入れるすきまがあるので、そこから狙え。



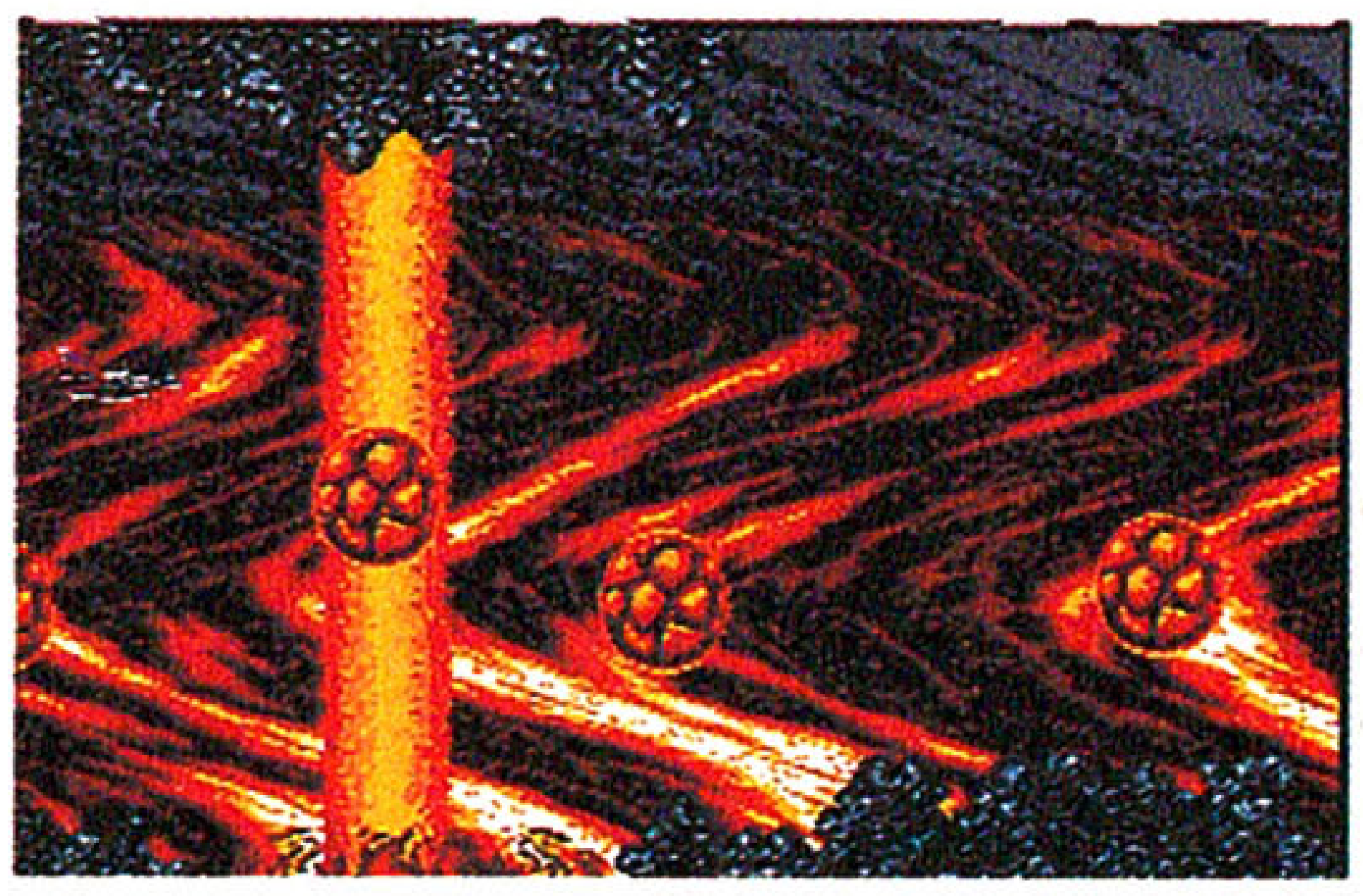
⇦レーザーの間には、自機が入れる位の隙間がある



⇨そこで撃つと、レーザーボーンは倒せる

ウローヌは撃たずに

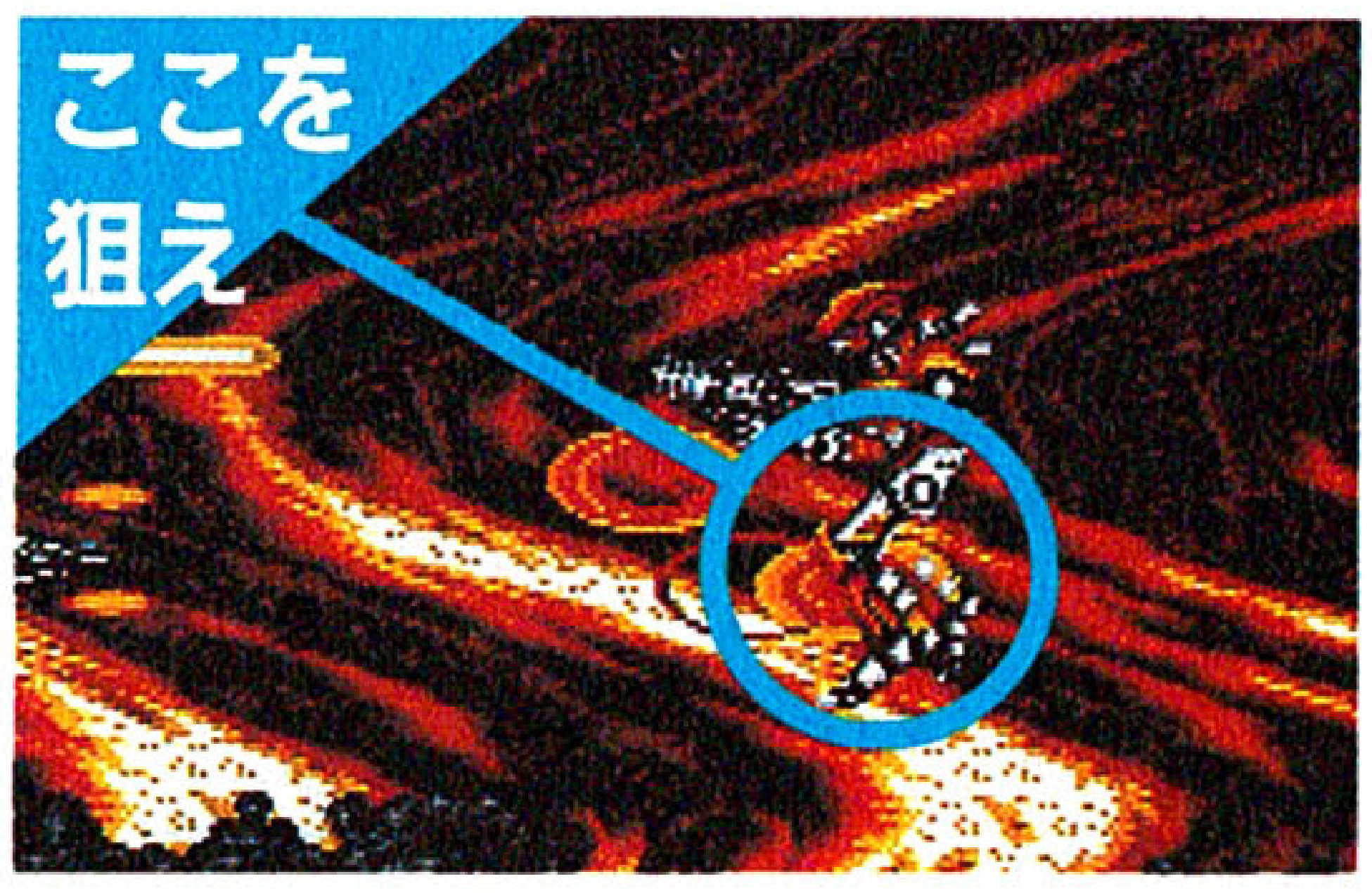
ここでは、火柱が出ている間にウローヌが飛んでくるが、ショットを撃っていると、ウローヌが分裂してかえって危険だ。画面上部に安全な場所があるので、そこにいよう。



⇧火柱があるので、ただここら辺で避けていた方がいい

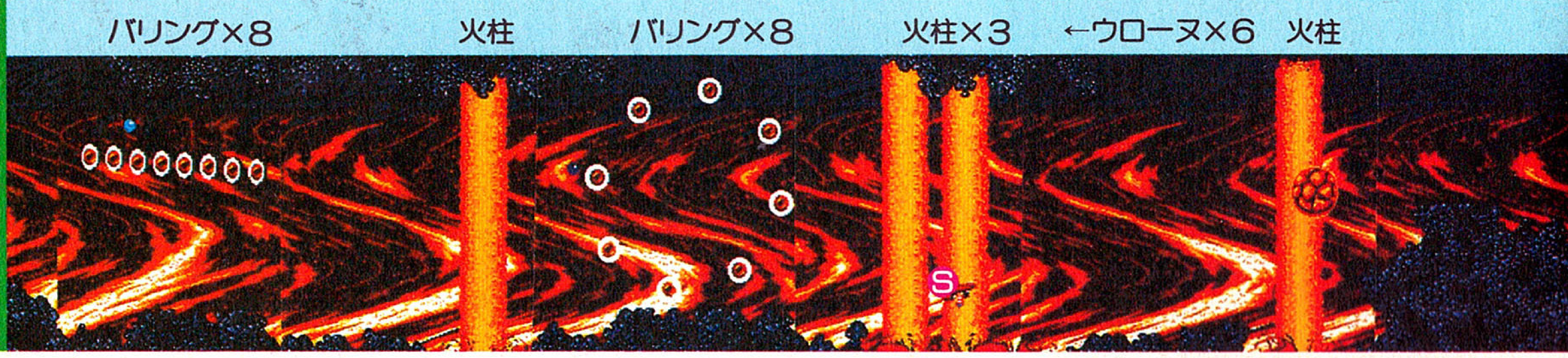
デストガナーIIIは足が弱点

デストガナーIIIは、上下に素早く動くが、こいつの弱点は足だ。ここでは、下の方から出てくるので、あらかじめ下方で待ち構えて狙い撃とう。2機になると苦しくなるぞ。



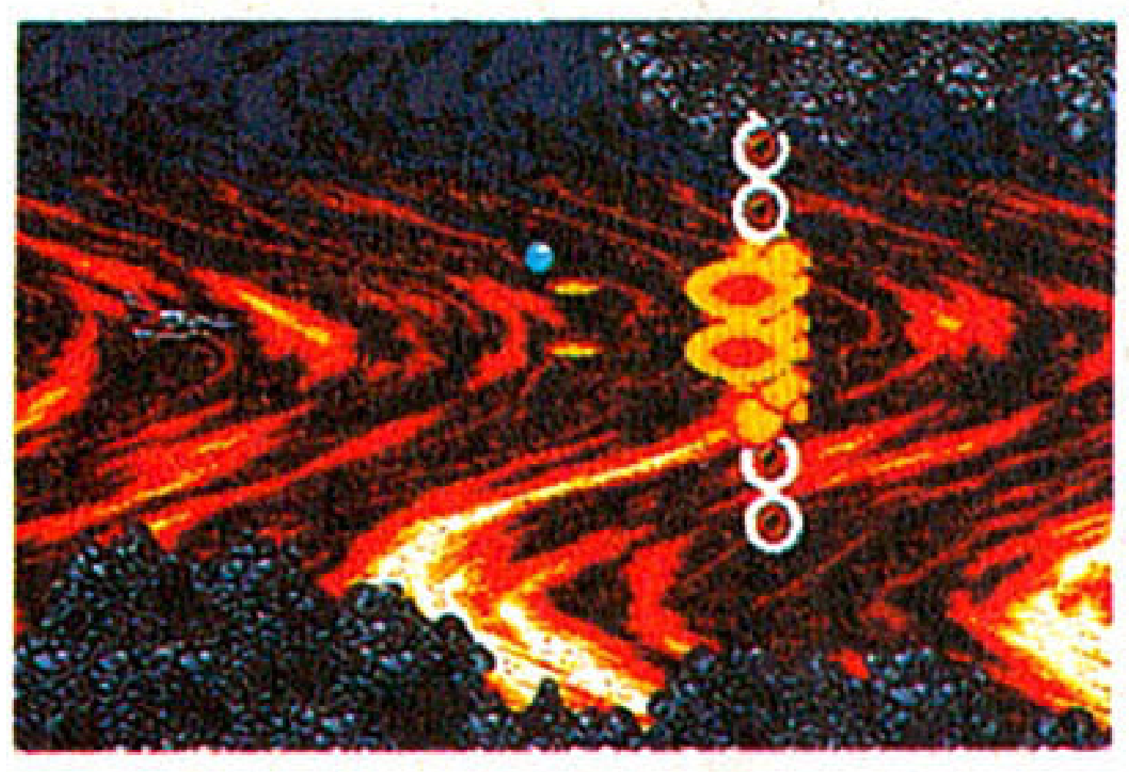
⇧デストガナーIIIの弱点は足だ。ここを狙い撃ちせよ

D



流れ弾に注意

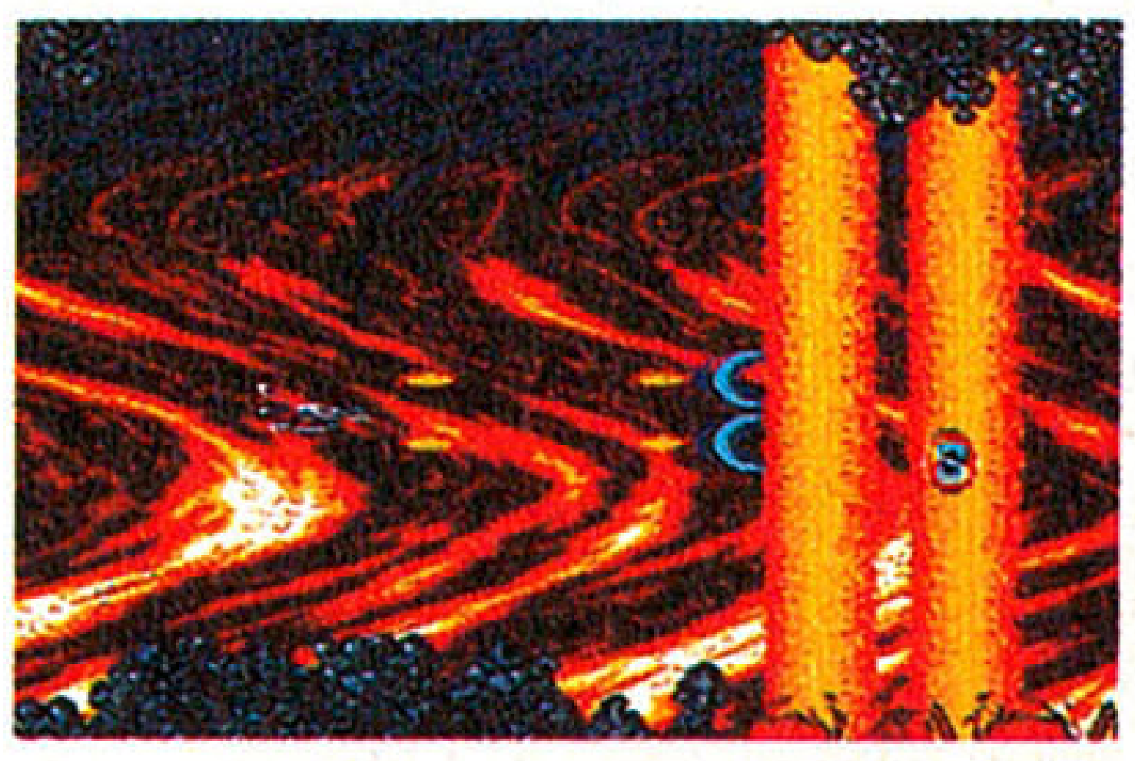
レーザーボーンが去ったあと、ここで8機の編隊を組んでいるバリングがでてくる。普通に弾を撃っていると、特に問題はない。しかし、バリングが攻撃しない、と思いこんだりしていると、バリングの撃つ弾は動きが遅のでかえって当たってしまいがちだ。簡単なとこほど慎重にいこう。



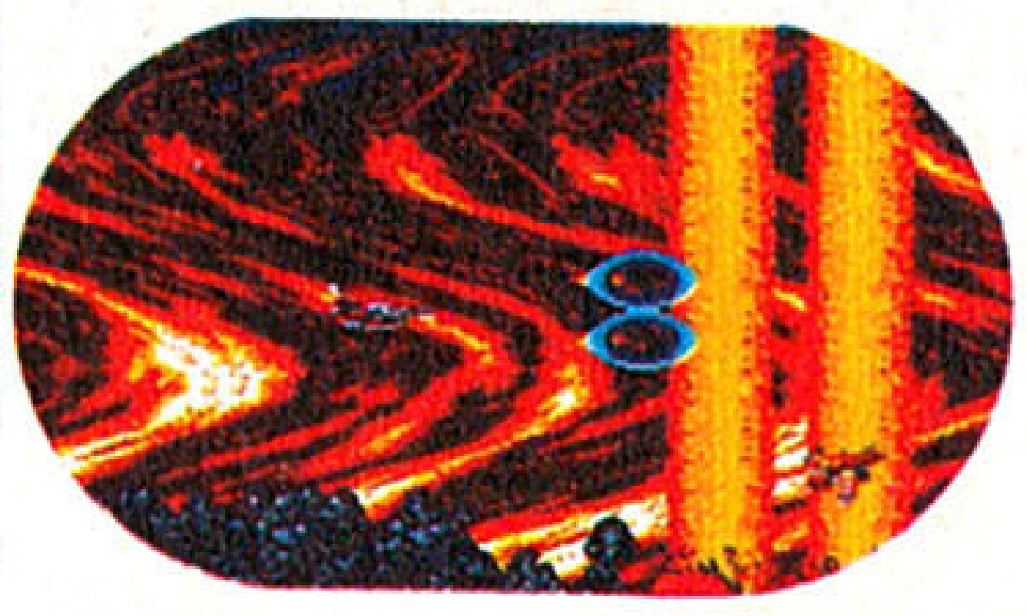
画面にある青い弾を見逃さないように気をつけよう

SEVERを取り忘れるな

ここでは弾を撃っていないと、火柱がすぐ吹き上げてきて、SEVERを取れない。通常はずっと弾を撃っていよう。



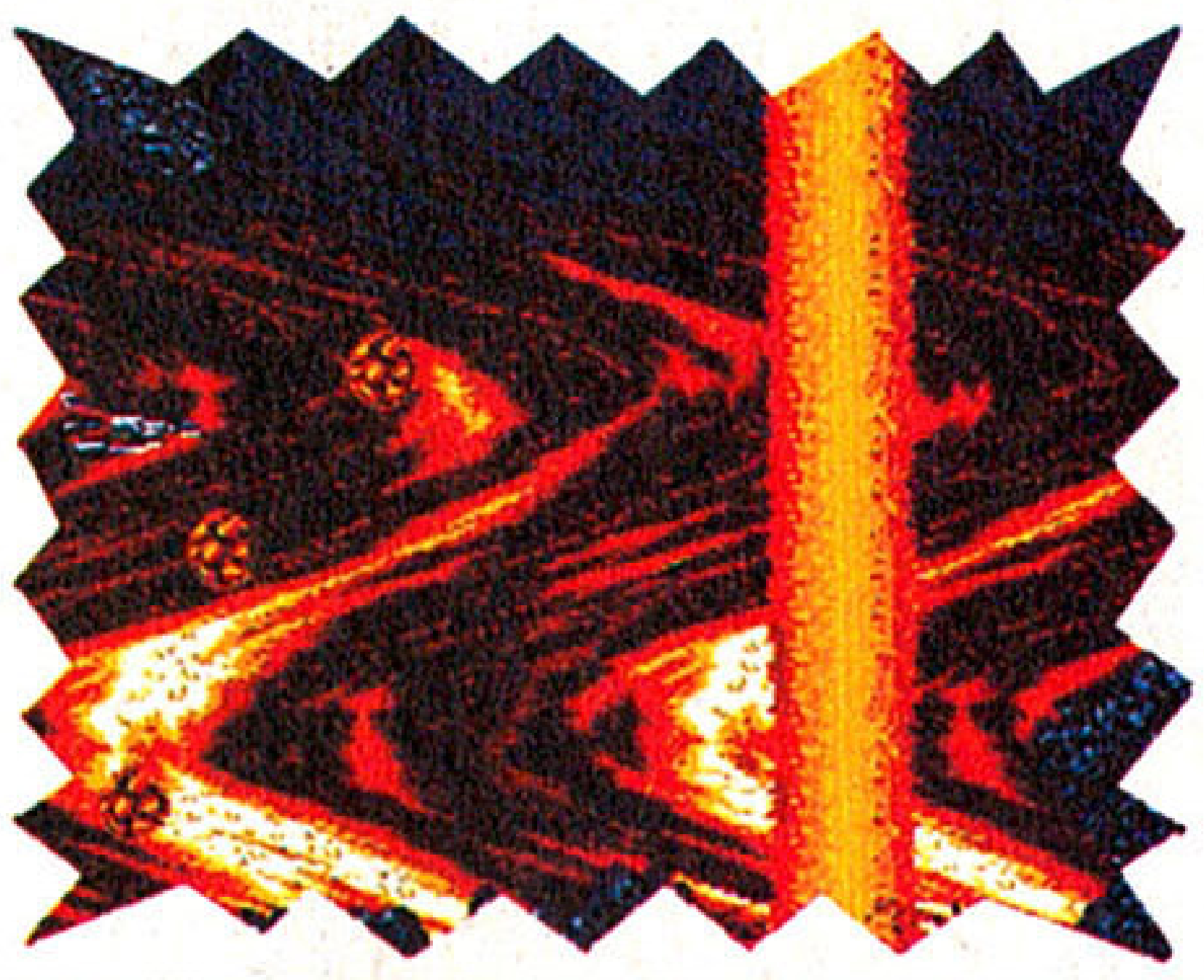
弾を撃ち続けていれば問題なく取る事ができる



火柱が出てしまったら、もう取ることはできないので注意

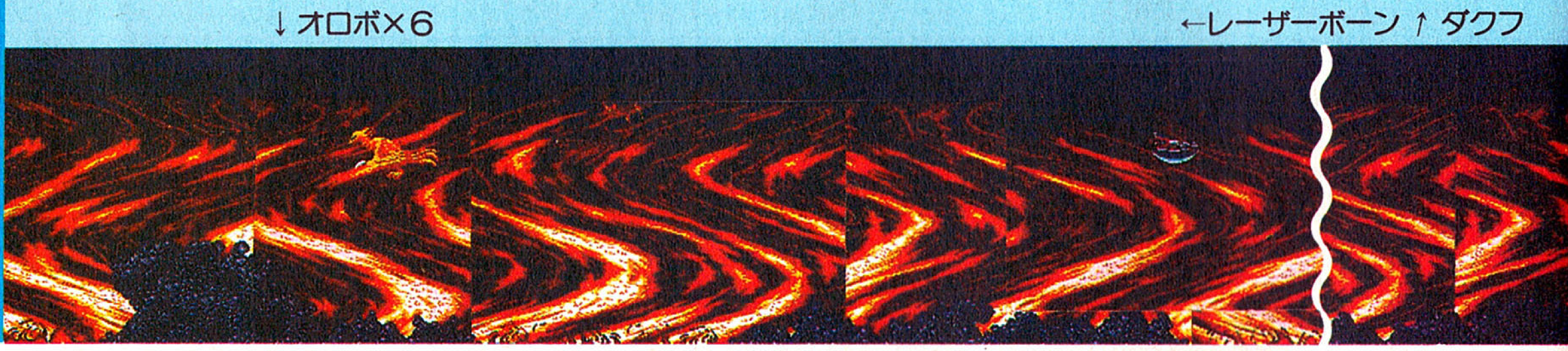
最後のウローヌに注意

ここでもウローヌと火柱の複合攻撃をしてくるので、弾を撃たずに中央部→上部とよければよい。ただ、最後の1つだけは、下に当たって3〜4つに分かれる。斜めに飛んでくるので、その反対方向に下がって避けよう。



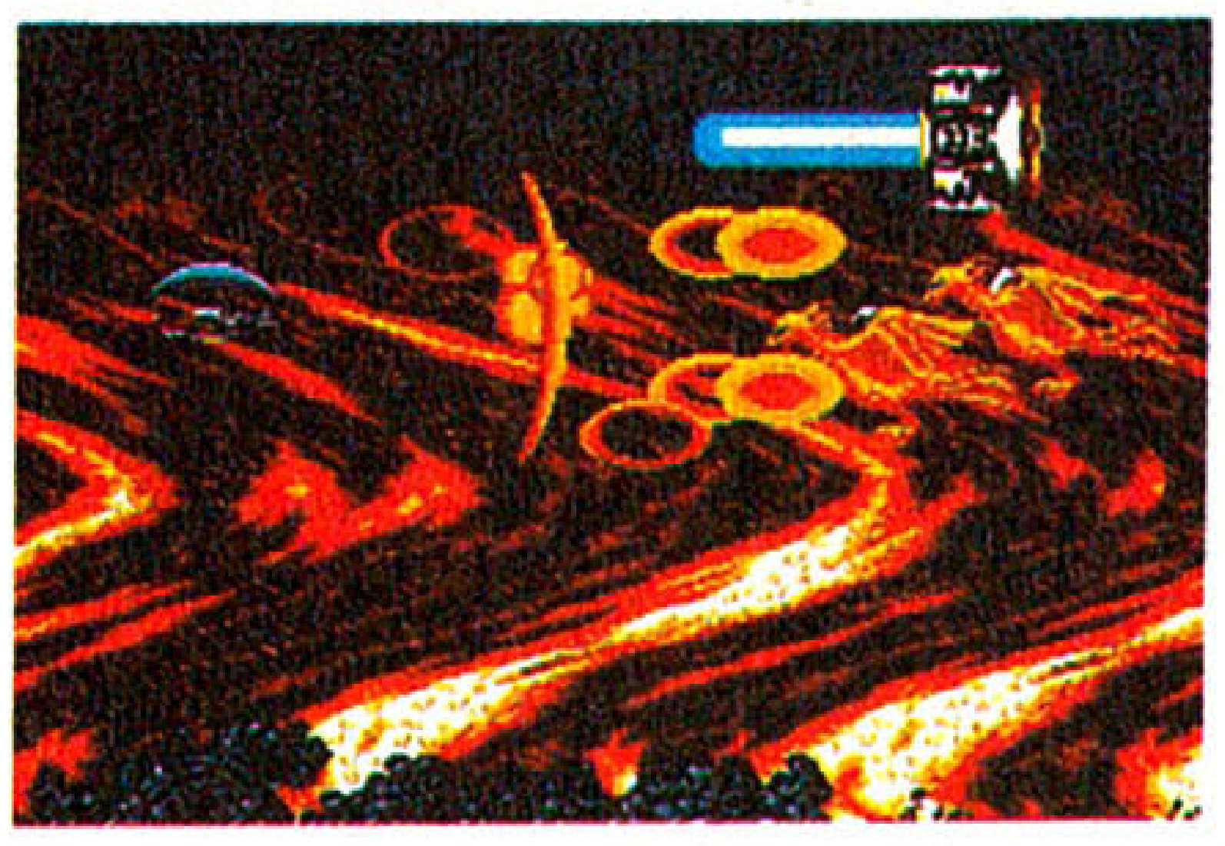
3コだけだが、斜めに飛んでくるので避けにくい

E



オロボは速攻で

しばらくすると、上からオロボが6匹出てくる。こいつは威嚇するだけで、攻撃はしてこない。しかし、すぐにレーザーボーンが出てくるし、高速スクロールのため動ける範囲が狭いということもあり、6匹集まると面倒なことになる。SEVERかWIDEで、すかさず倒してしまおう。

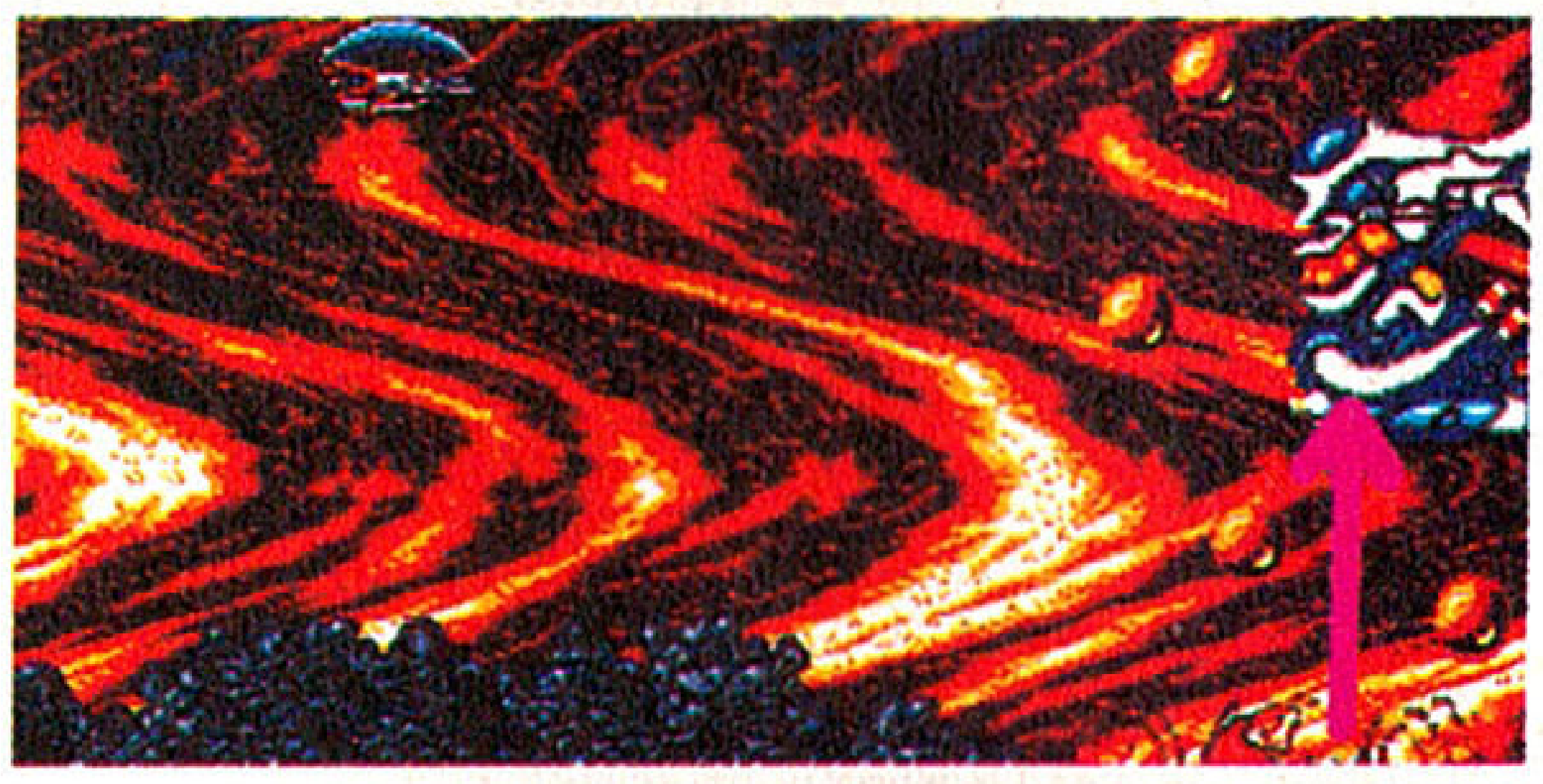


6匹が相手ではキツイので、速攻勝負だ

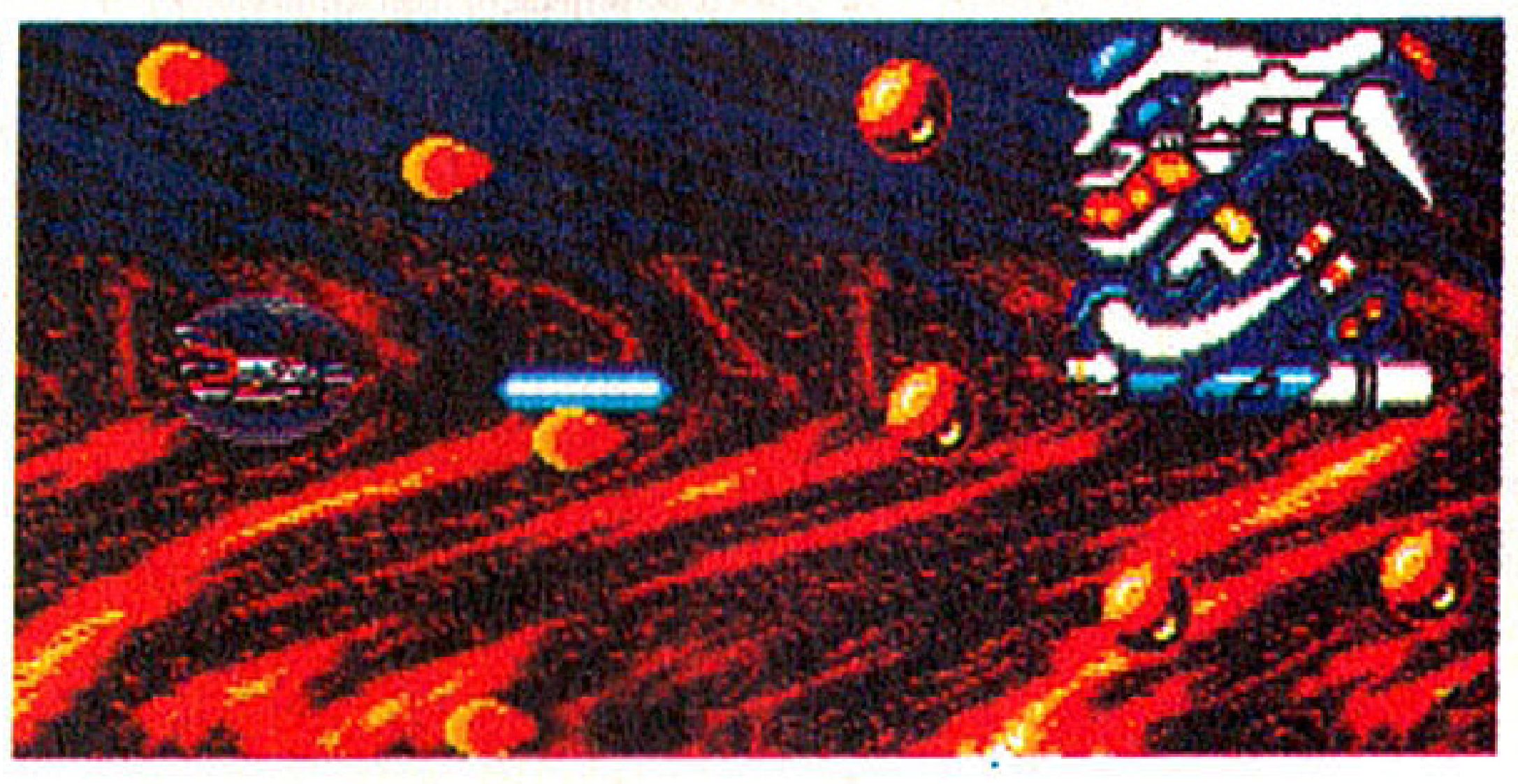
中ボス登場　ダクフ

ここのボスは、周りを回転している8個の球より破壊可能な弾を出し、本体下部よりエネルギー弾を撃ってくる。曲者はエネルギー弾だ。ただでさえ逃げ場所が狭いのに、高速で弾を撃ってくるのでつらい。しかし、このエネルギー弾は前にしか出さないので、前に出てくるのを待ち、来たらすかさず後ろに回ってBACK FIREを撃とう。

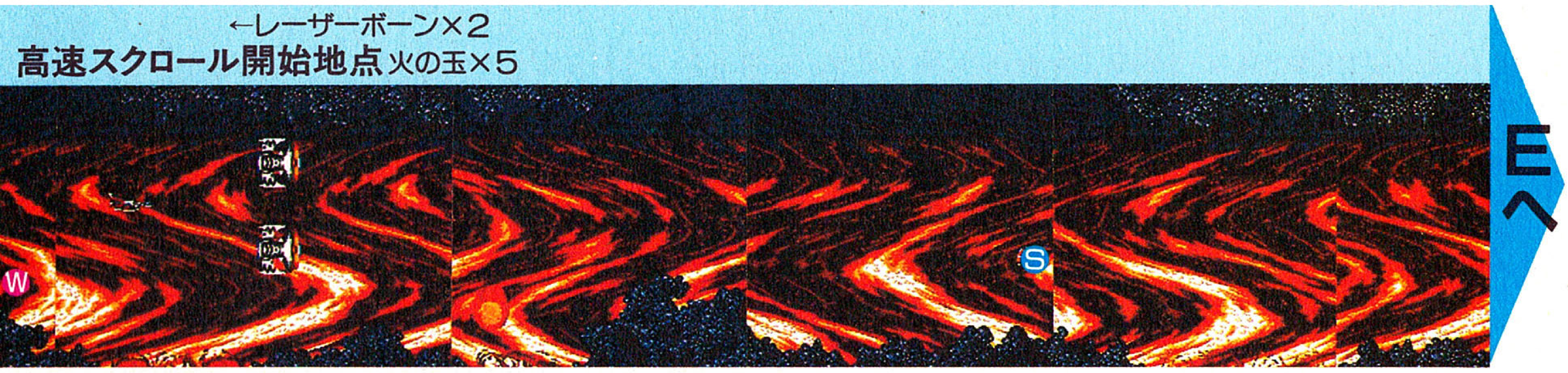
SEVERがあれば、出鼻をたたいて速攻も可能だ。しかし、逆に長期戦にもつれ込むと、ドスファイター地帯までダクフは逃げないので、かなりの苦戦を強いられるので注意しよう。



下からダクフは出てくるので、あらかじめ下で撃っていよう

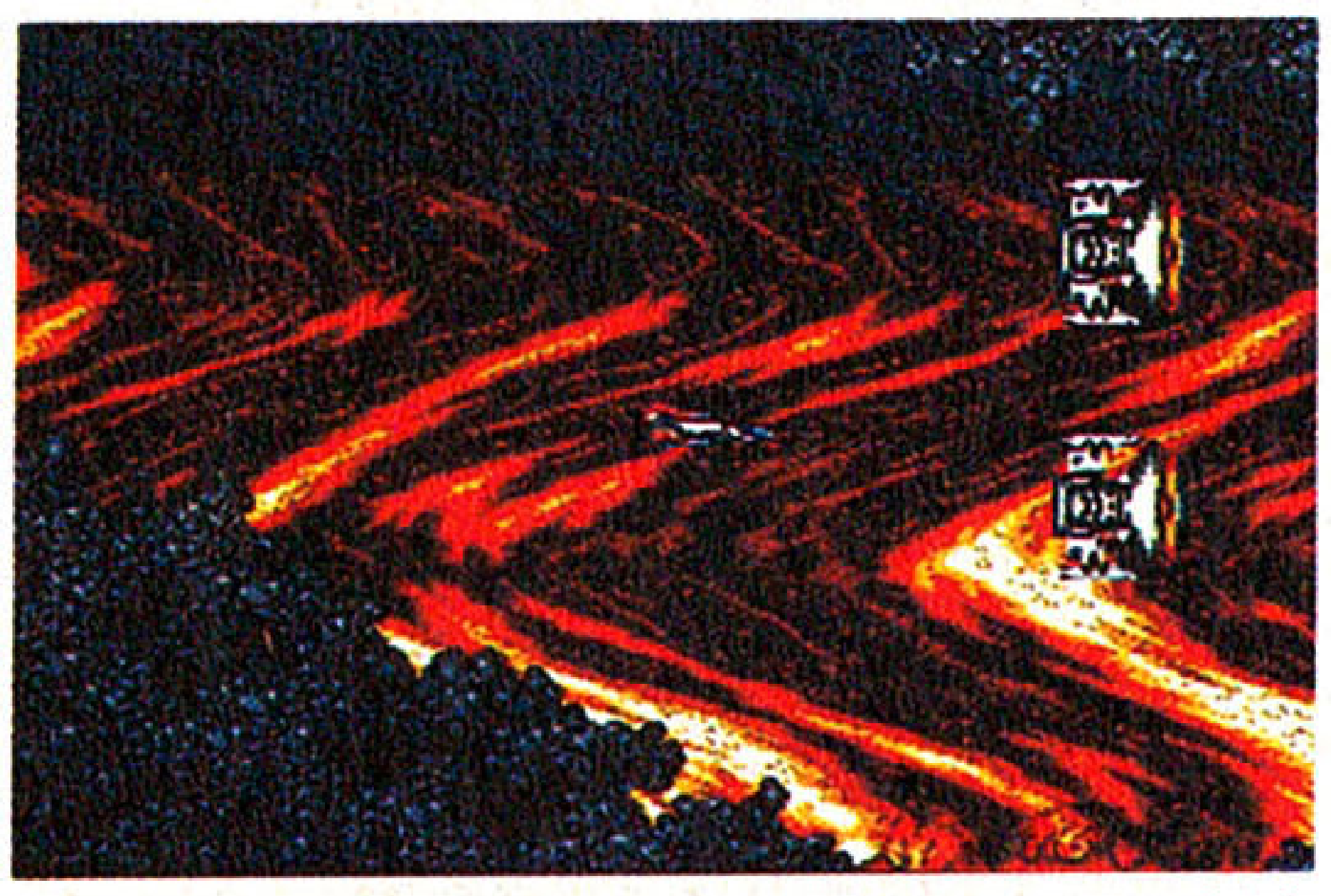


この高速で出されるビームが曲者。これに気を付けて避けろ！


←レーザーボーン×2
高速スクロール開始地点
火の玉×5
W
S
Eへ

高速スクロールはあわてずに

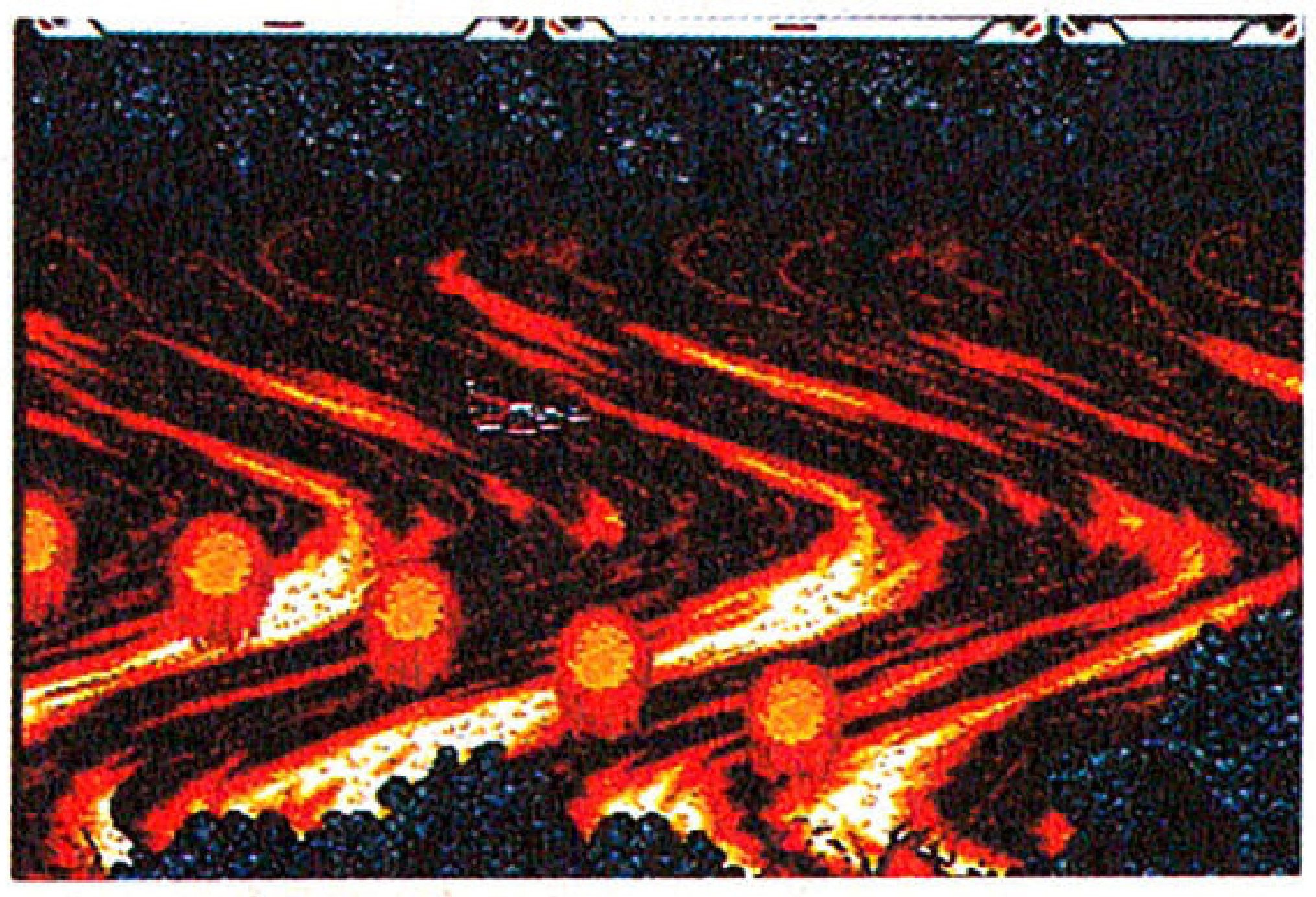
ここで2機のレーザーボーンが出てきたら、高速スクロール開始だ。急に加速してくるので、早めに安全な場所に移動し、シールドを取る体制を整えよう。



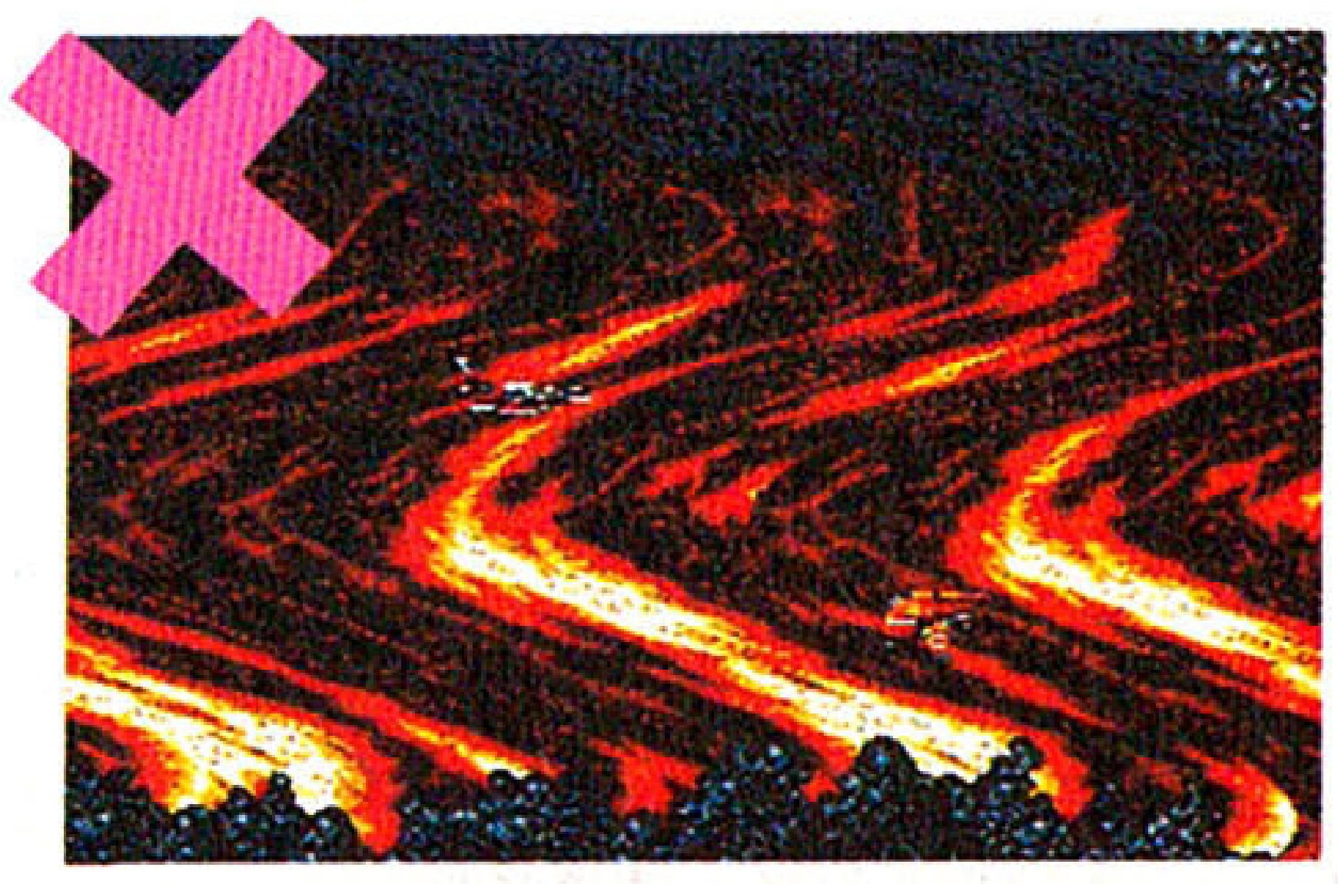
このレーザーボーン2機の合図で高速スクロールが始まる

必ず取れ SHIELD

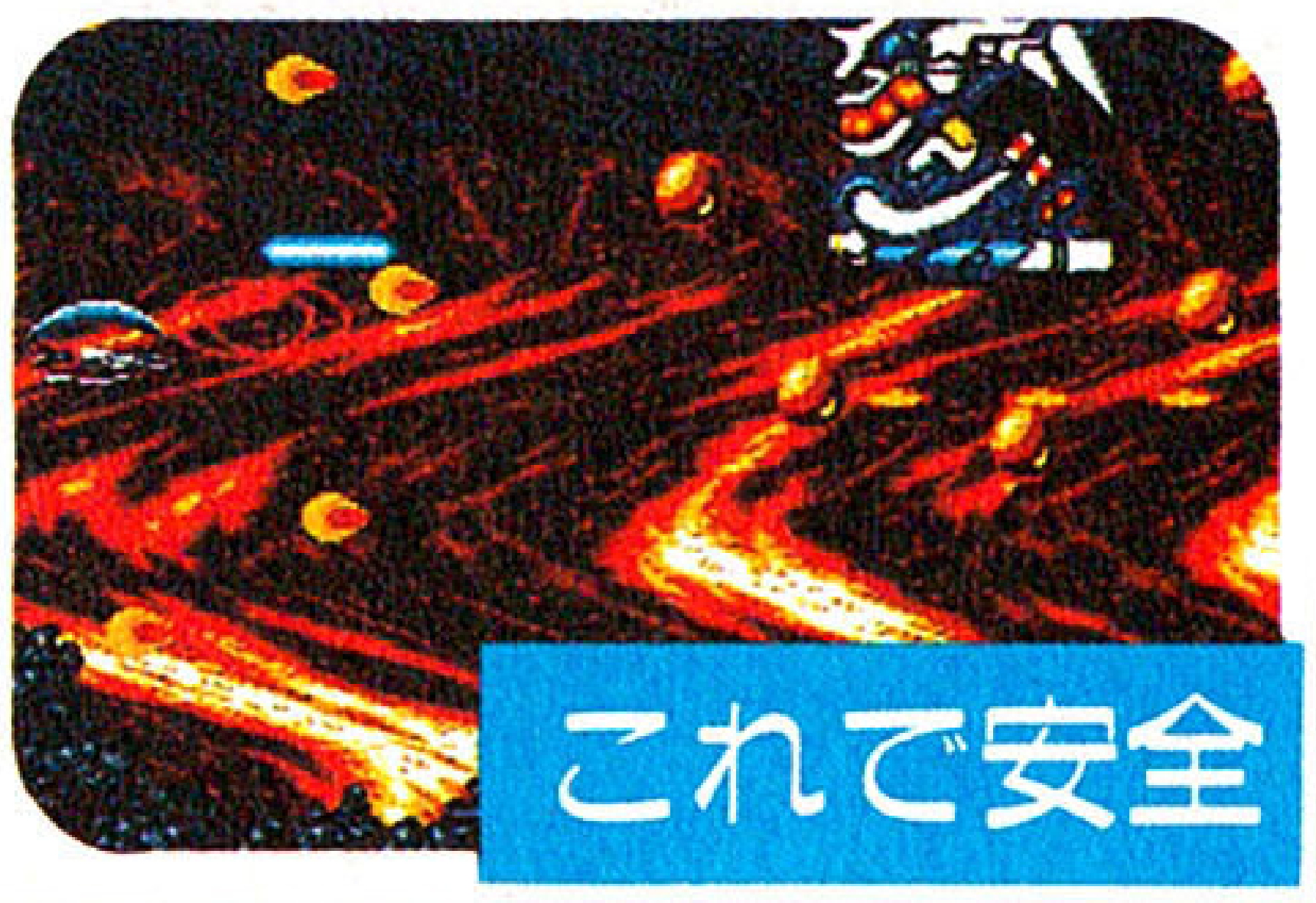
高速スクロール直後にシールドが出る。火の玉に気を取られていると、取ることはできないぞ。火の玉は高く跳ねないので、真ん中からやや下で狙って取ろう。



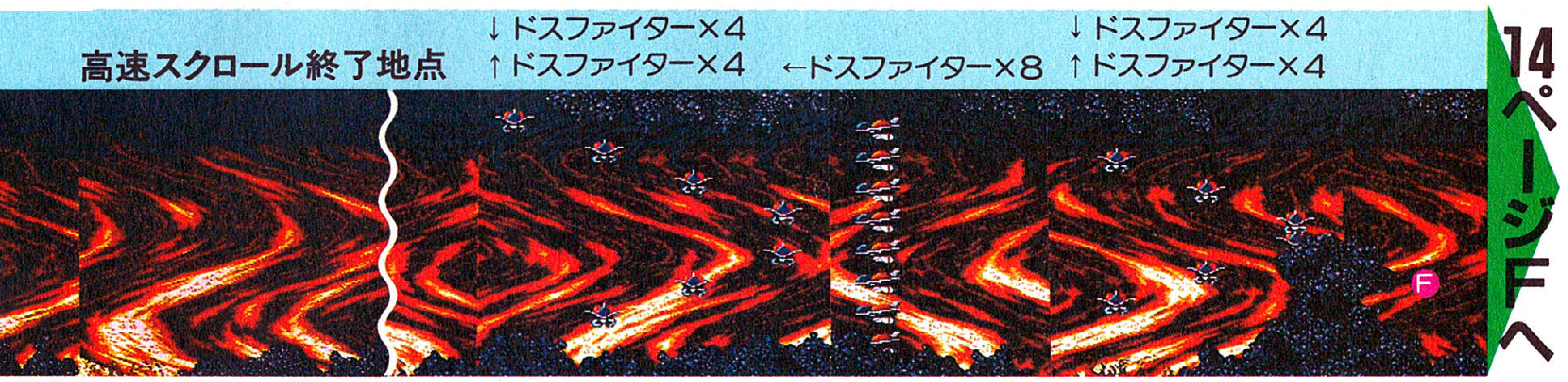
ここの火の玉は高く跳ねないので、下へ移動して弾を撃っていよう



高速なのでキャラが出た時では遅い

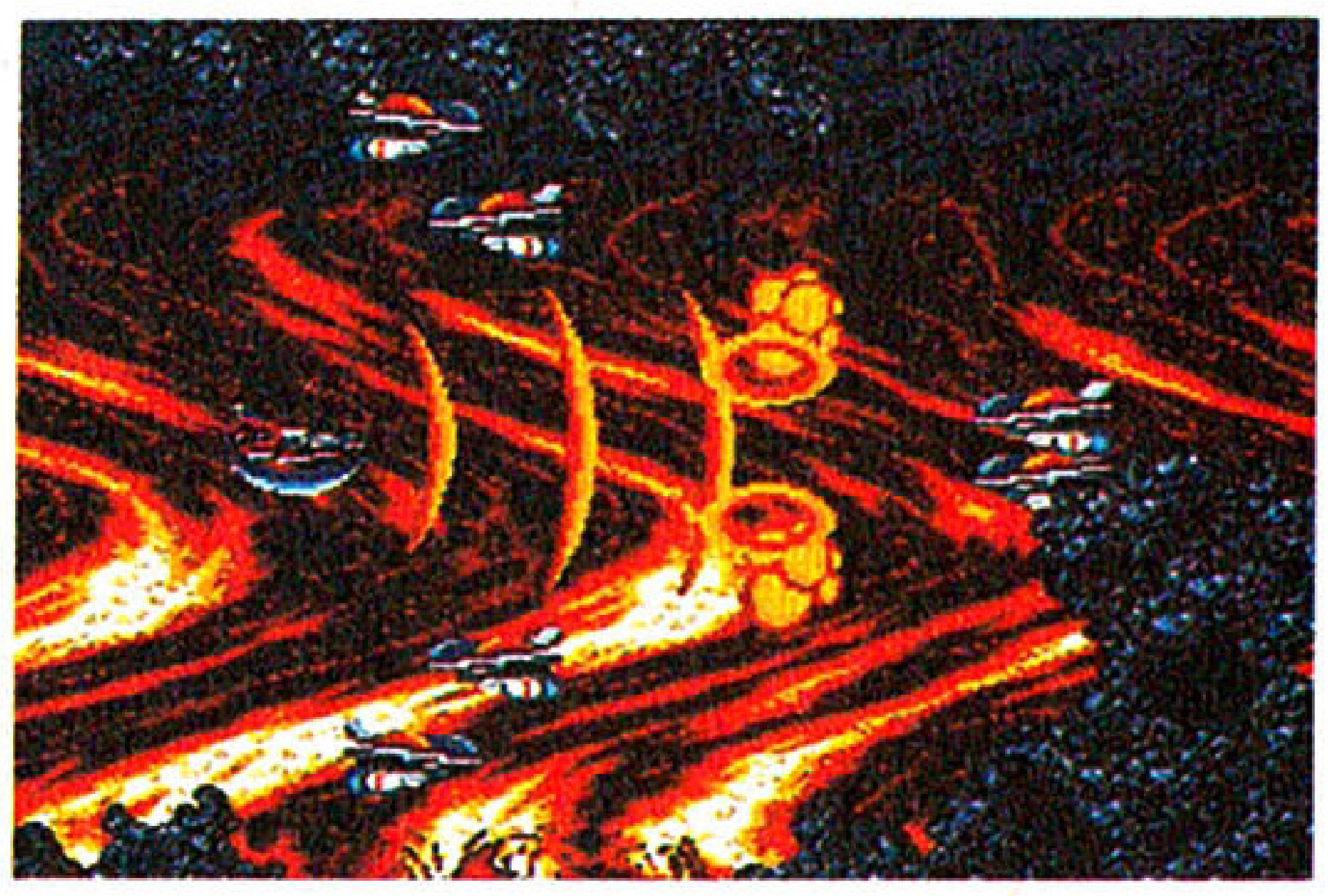


SHIELDがあれば、この後が楽になる

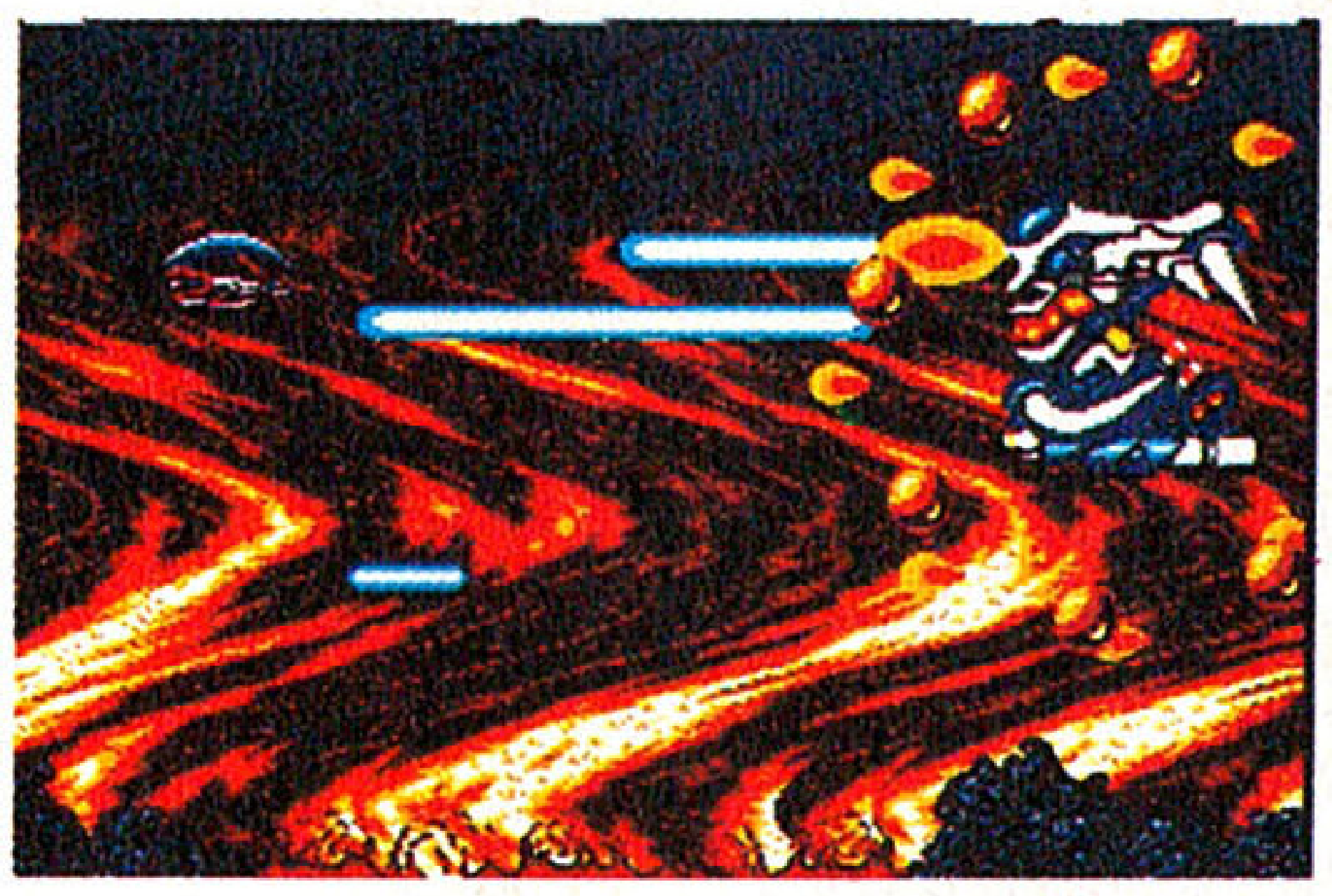

高速スクロール終了地点
↓ドスファイター×4
↑ドスファイター×4
←ドスファイター×8
↓ドスファイター×4
↑ドスファイター×4
F
14ページFへ

ドスファイターはWAVEで

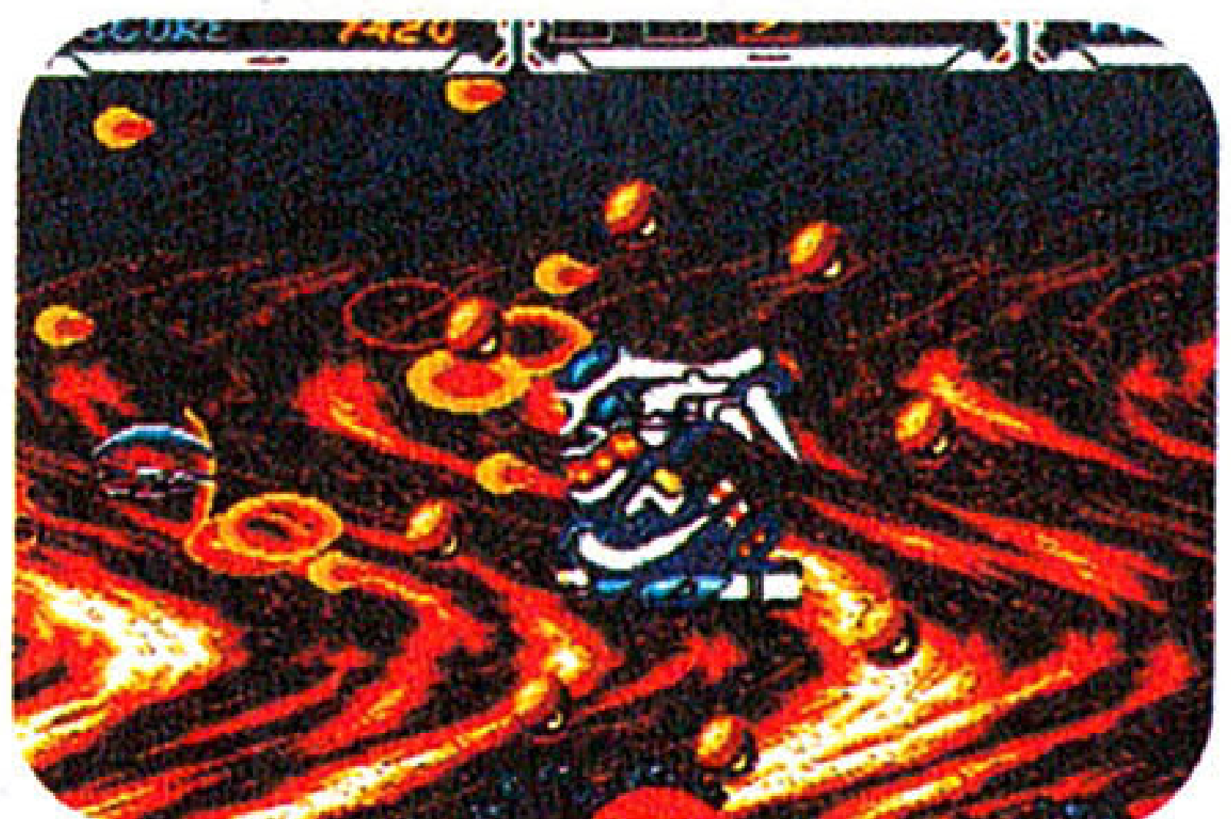
ここで、ドスファイターが編隊を組んで出てくる。画面一杯に広がっているがドスファイターの耐久力は低いので、WAVEで複数機を一度に倒し、自機の移動スペースを確保しよう。



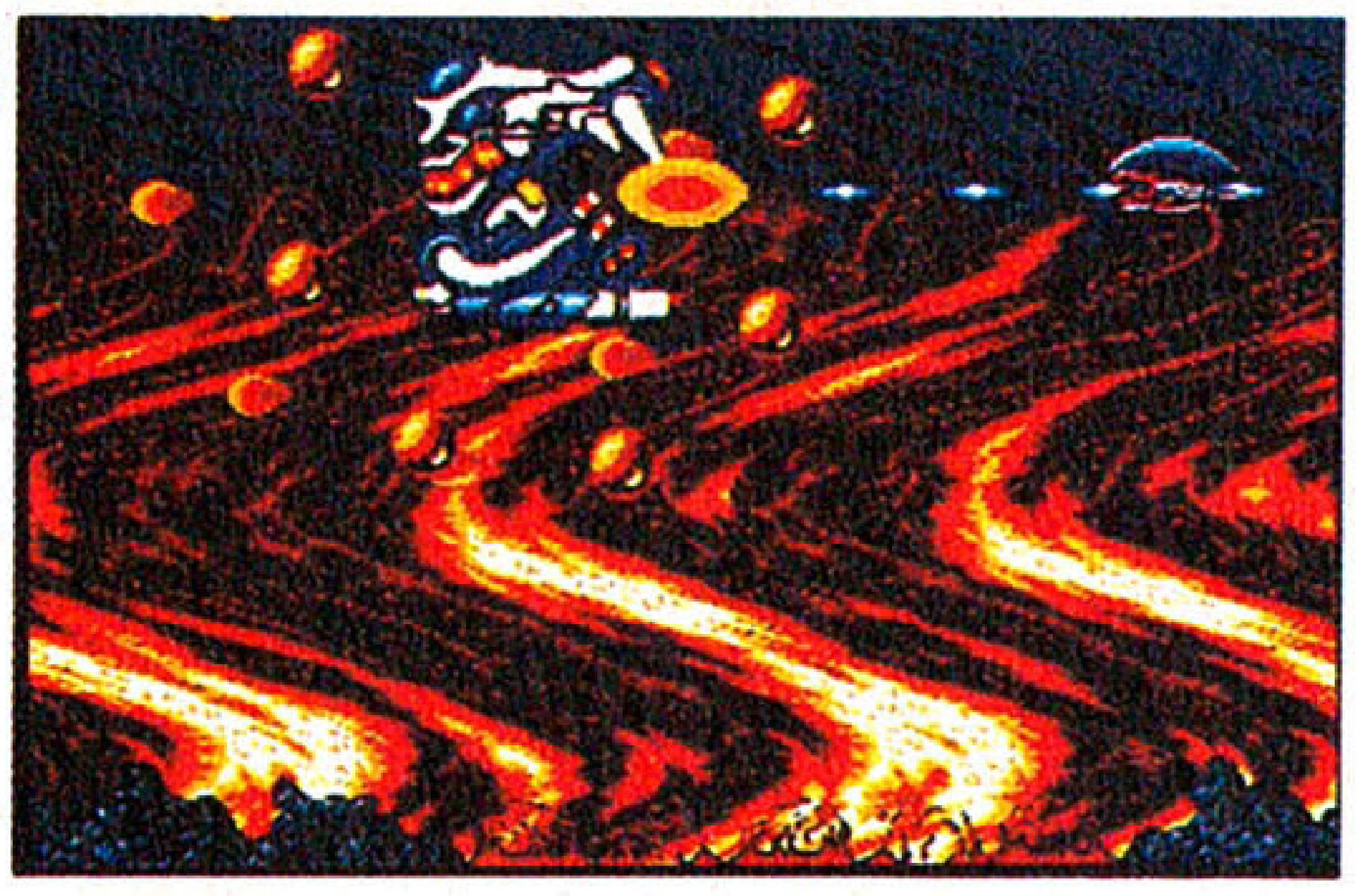
画面一杯に出てくるので、広範囲に有効なＷＡＶＥが便利だ



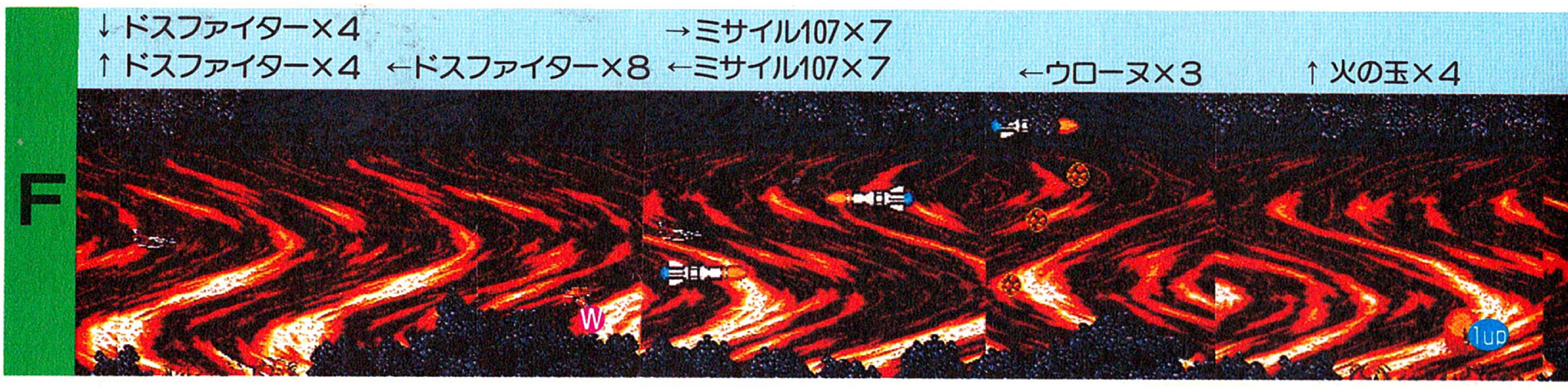
前から攻めるなら、SEVERが一番有効。速く倒すことも可



長期戦になると、ドスファイターも出てきて、非常に苦しい戦いになるぞ



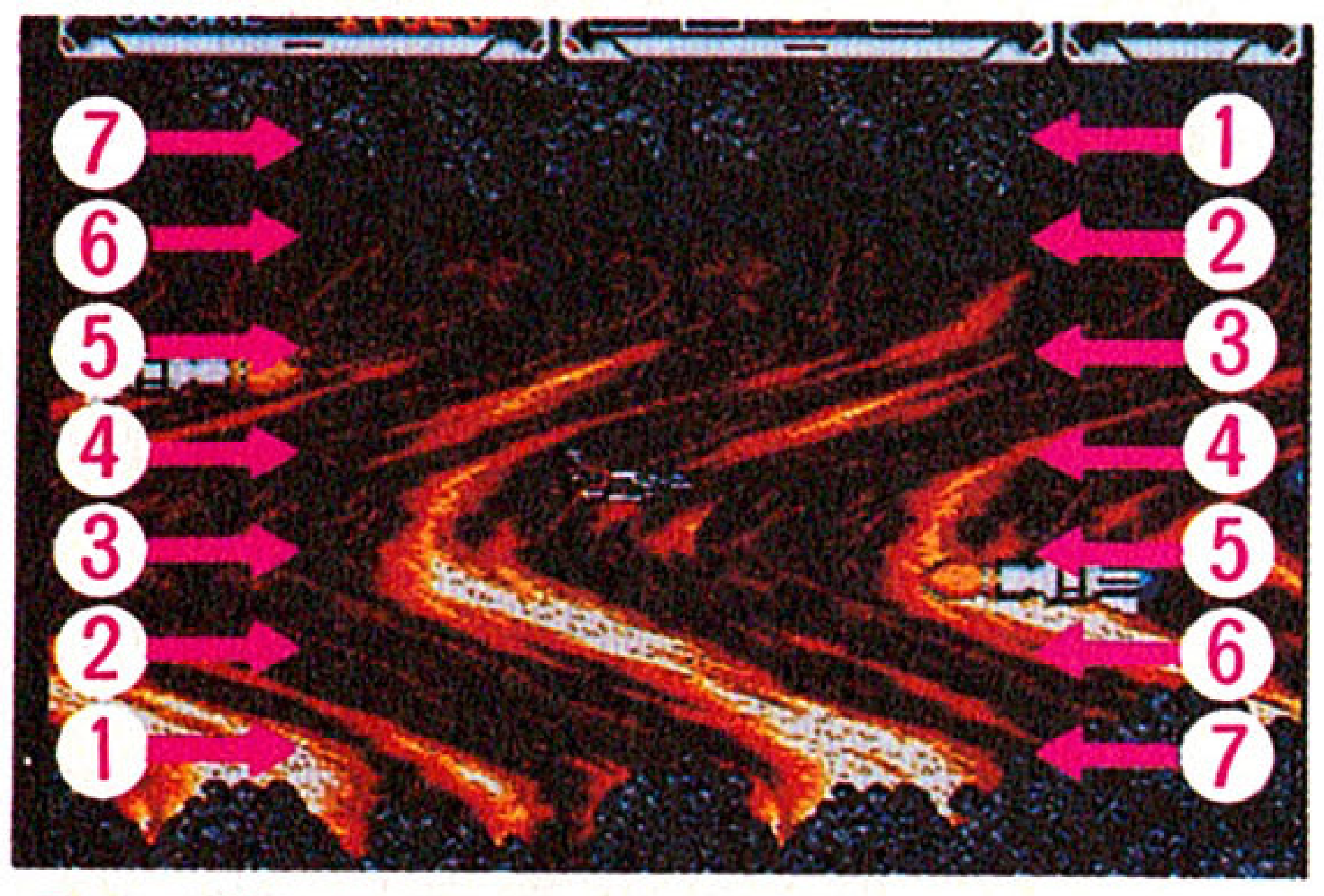
ダクフは、後ろには弾を撃たないので、回りこんでBACK FIRE


F
↓ドスファイター×4
↑ドスファイター×4
←ドスファイター×8
→ミサイル107×7
←ミサイル107×7
←ウローヌ×3
↑火の玉×4
W
1up

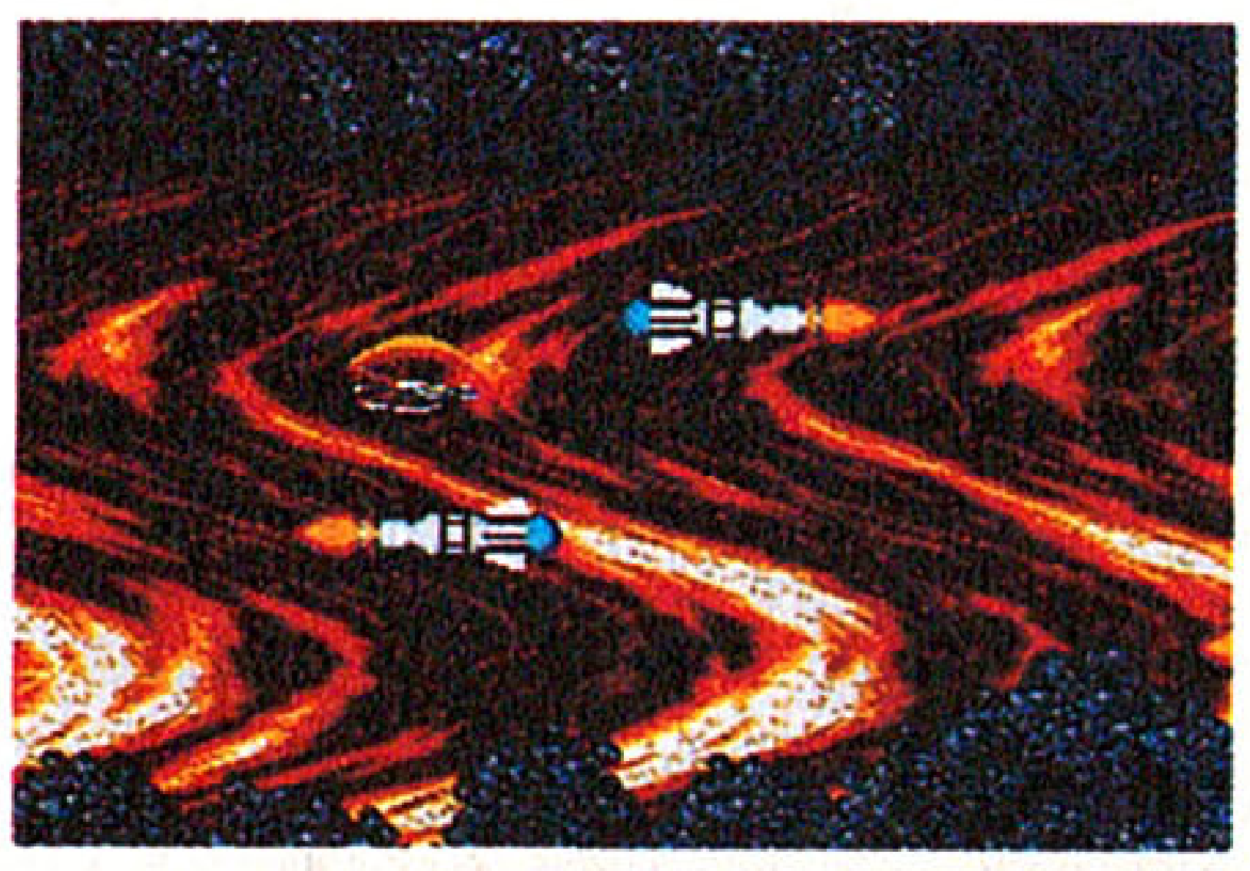
CHECK!

ミサイルのパターンを覚えよ

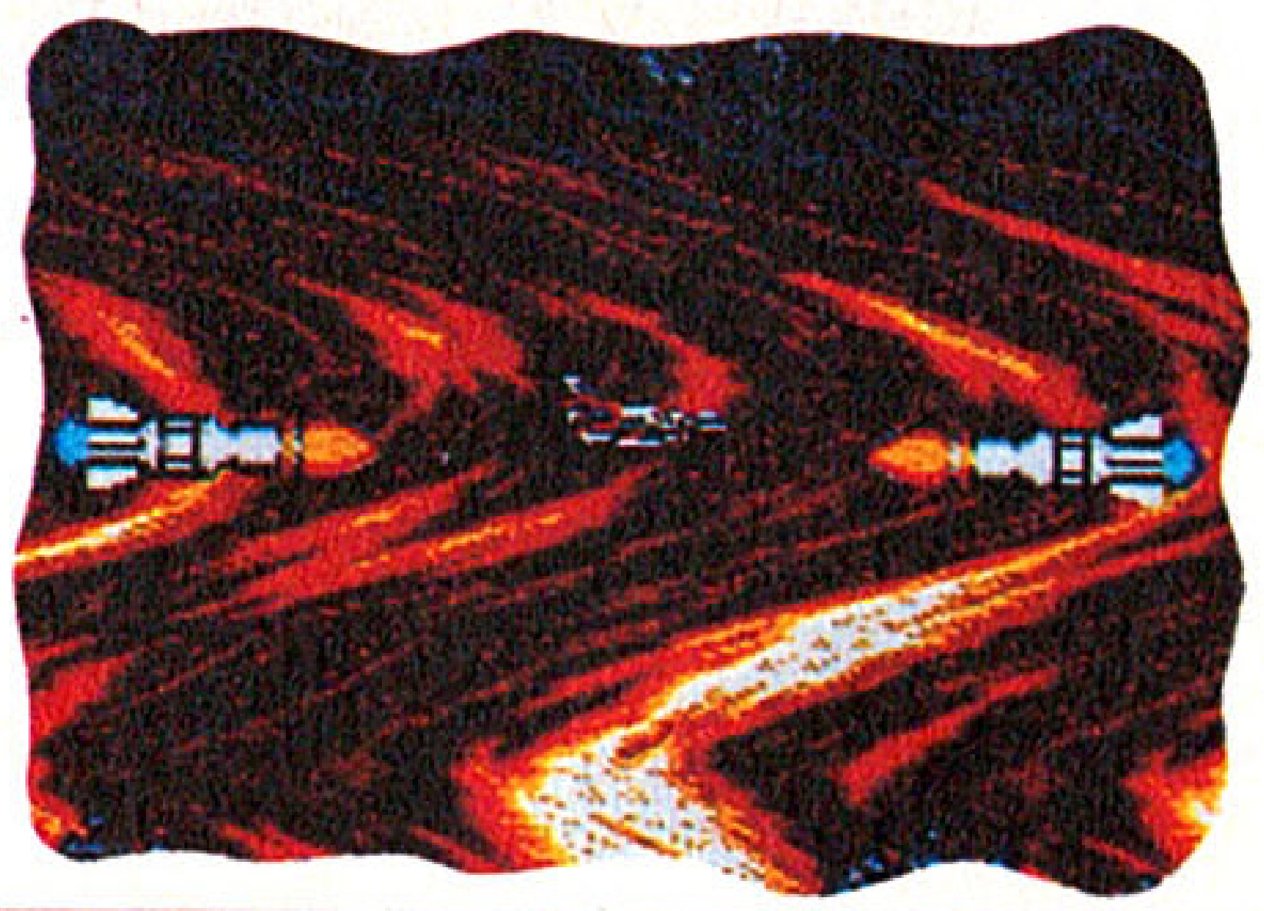
この地点でミサイル107が14発出てくるが、下の写真のようなパターンがある。4発目が真ん中に前後から来るので、それさえ注意すれば、真ん中にいれば大丈夫だ。


7
6
5
4
3
2
1
1
2
3
4
5
6
7

上の順番で出てくる。ミサイル107のパターンを把握すれば楽勝だ



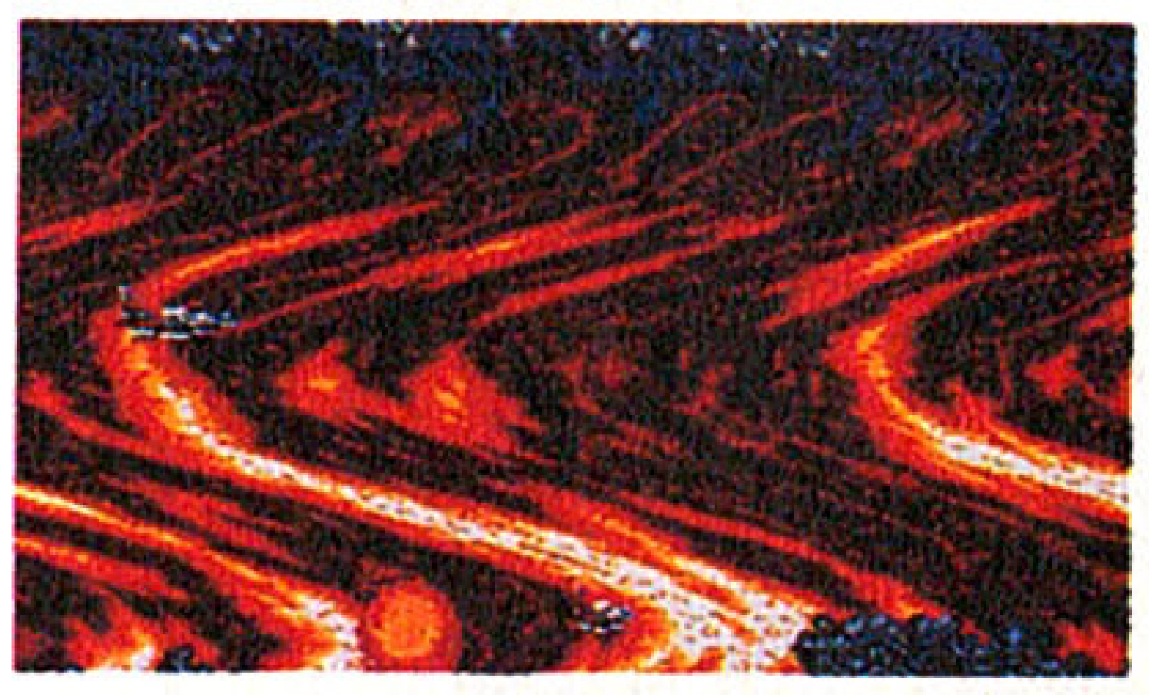
ミサイル107が出てきたら中央に移動する



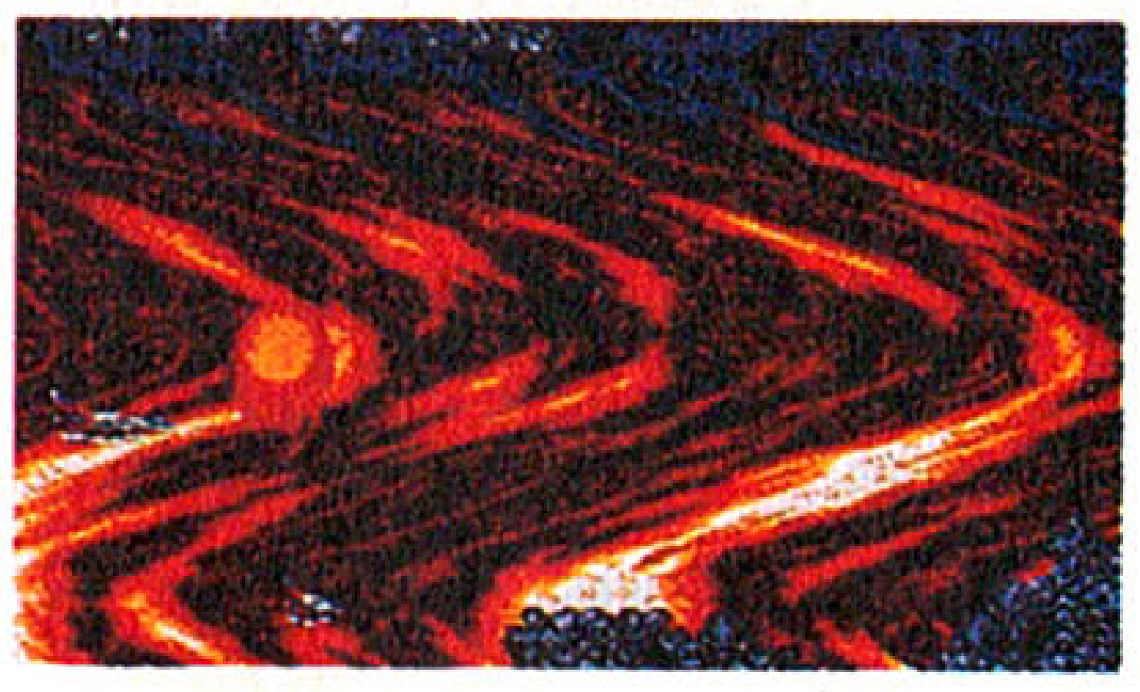
4発目だけは、注意が必要だ

1UPは早めに取れ

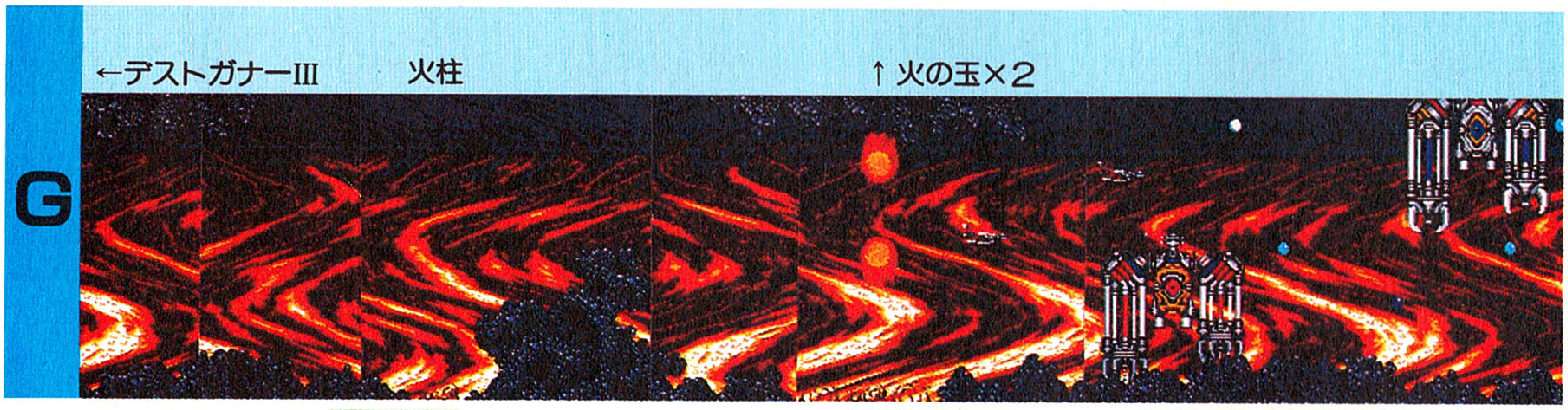
火の玉が出ている所に1UPがある。下の火の玉は、スクロールアウト寸前に1回だけ高く跳ねるので、早めに取ろう。



この時点で1UPを取りに行った方がいい

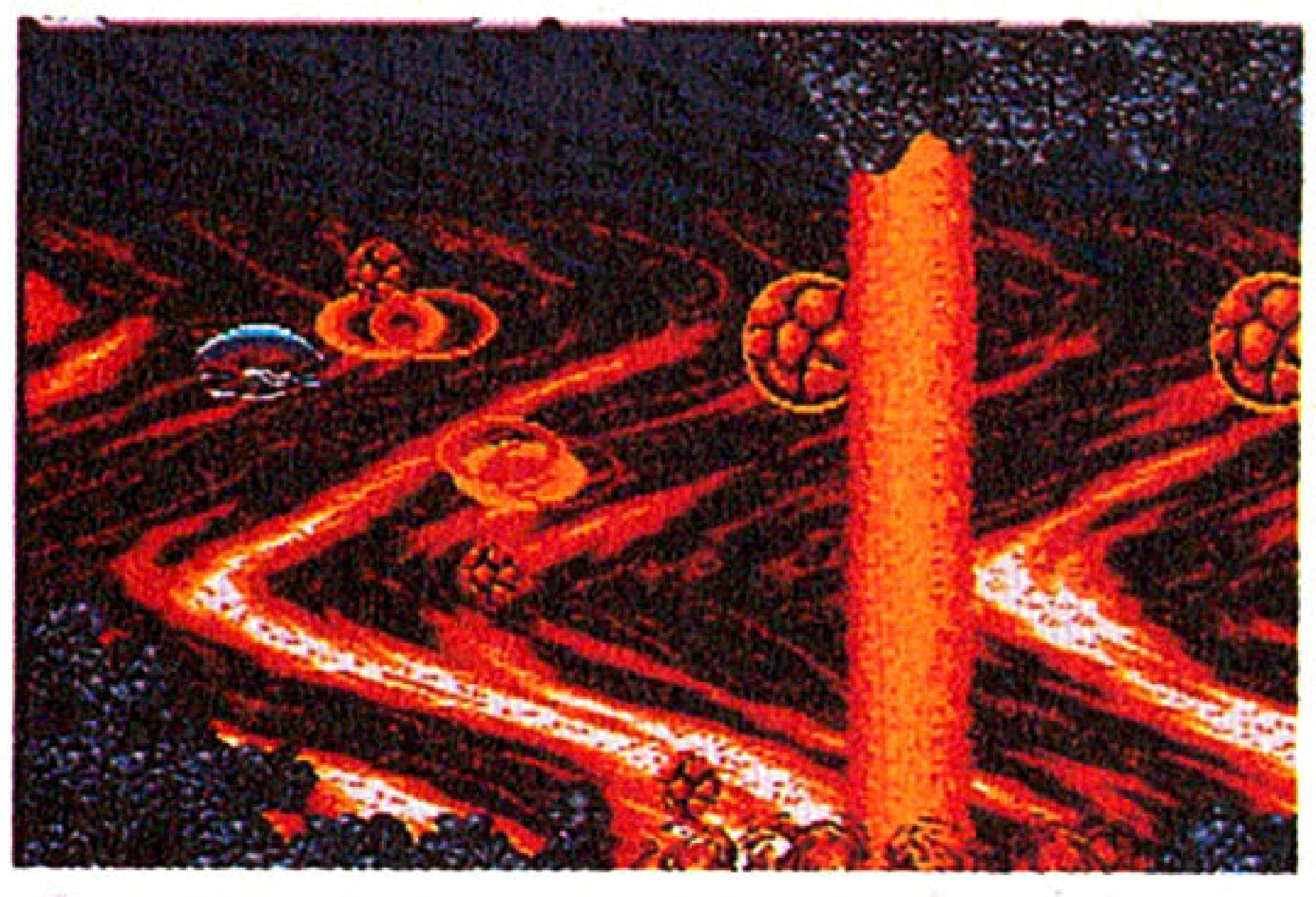


ぎりぎりで取ろうとする時に火の玉は高く跳ねる


G
←デストガナーIII
火柱
↑火の玉×2

炸裂ウローヌに注意

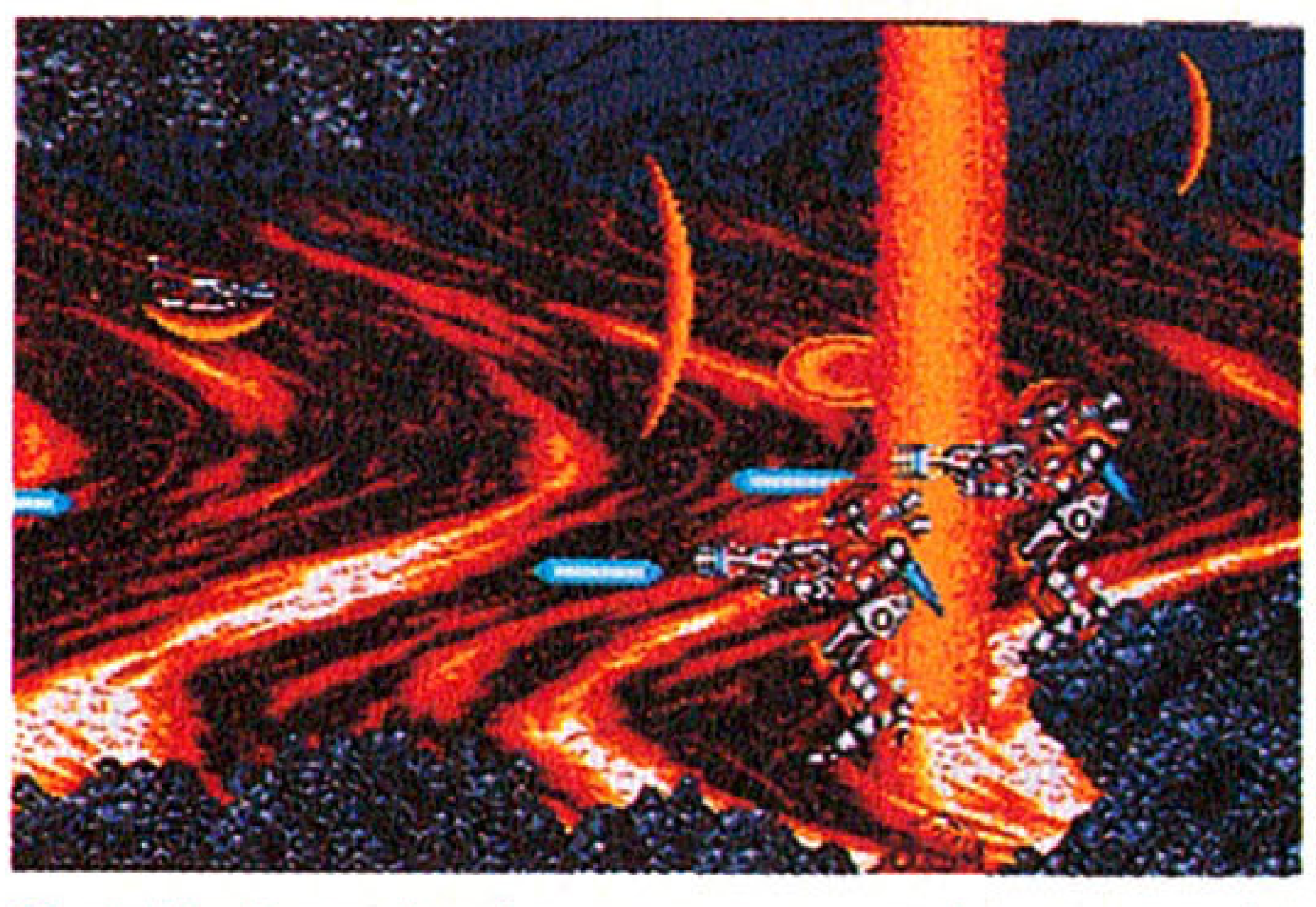
ここではウローヌが3コ飛んで来て、そのうちの2コが上に当たって壊れる。WAVEがあれば別に問題はない。ない場合は小さなウローヌが斜めに3～4ウェイ飛んで来るのでよく見てかわそう。



小さいウローヌの動きにのみ注意していれば、まず大丈夫だ

デストガナーIIIと火柱

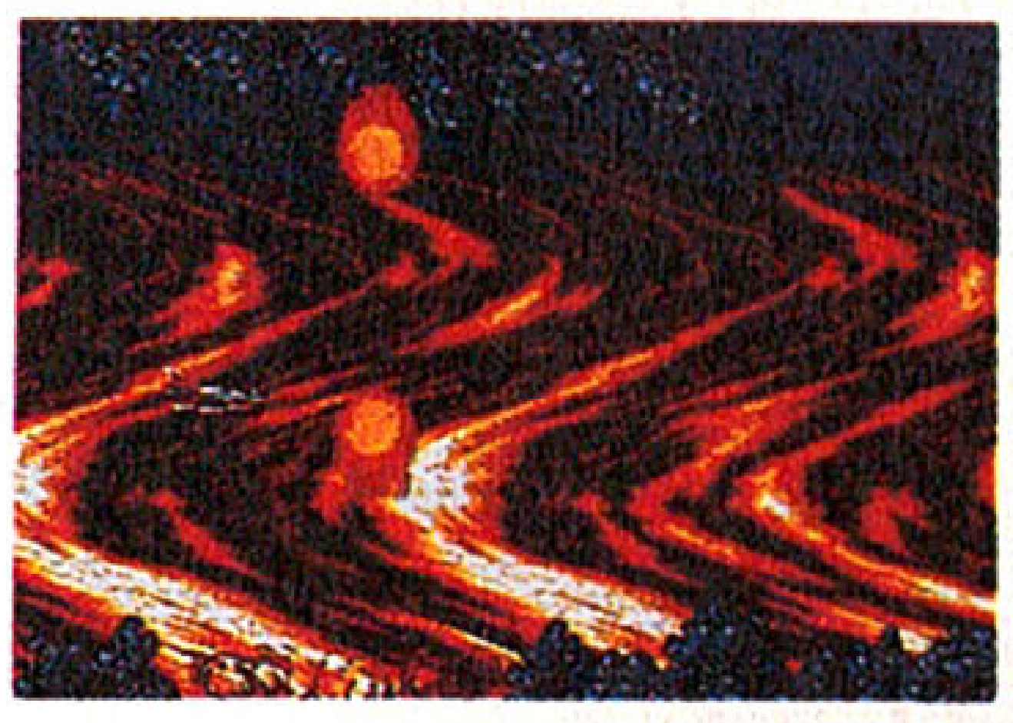
ここでもデストガナーIIIが2機出てくる。この後すぐに火柱もあり、もたもたしていると、火柱が邪魔で倒しにくくなる。敵のビームは火柱も貫通するから、こちらもWAVEを使って反撃しよう。



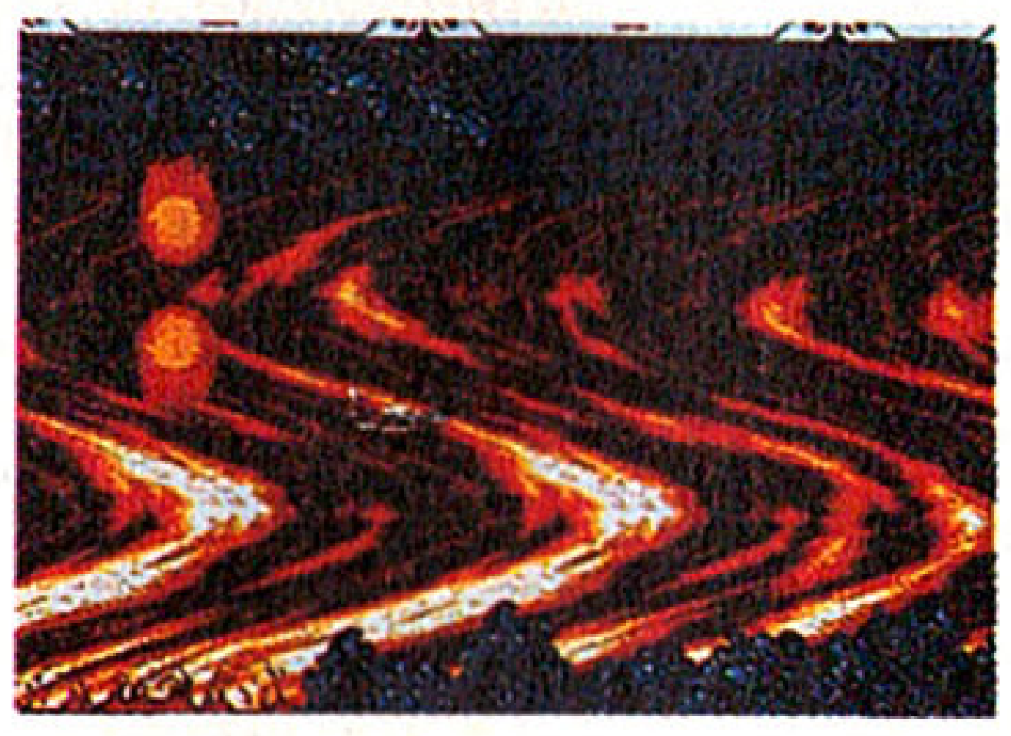
火柱まで逃げられたら、火柱を通り抜けるWAVEに変えよう

最後はタイミングが命

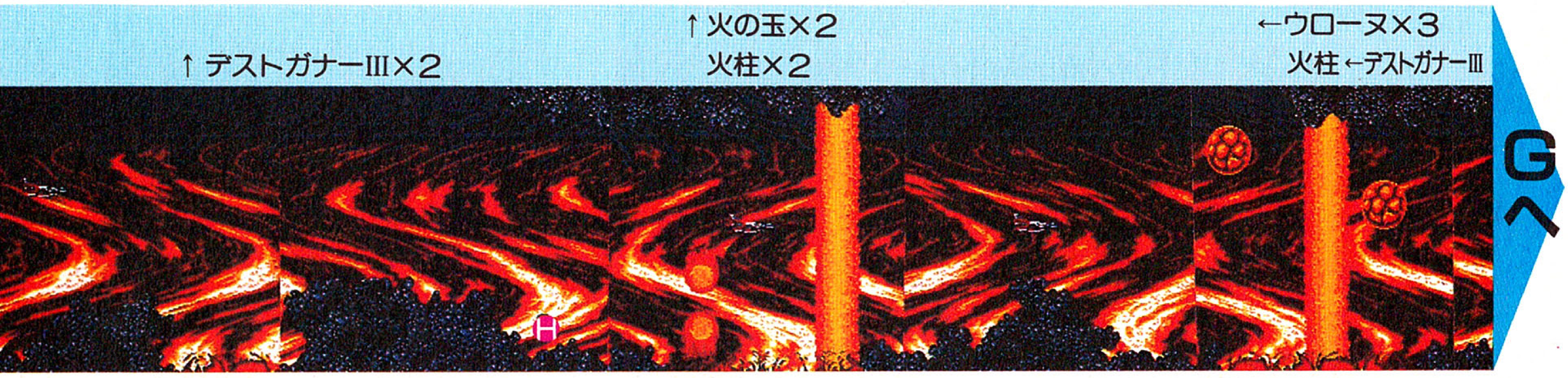
シーン2の最後の難関は、2つの火の玉。2つが交互に跳ねてくるので、タイミングを計り思いきってつっこもう。



2つの火柱が交差する瞬間を上手くタイミングをつかんで…



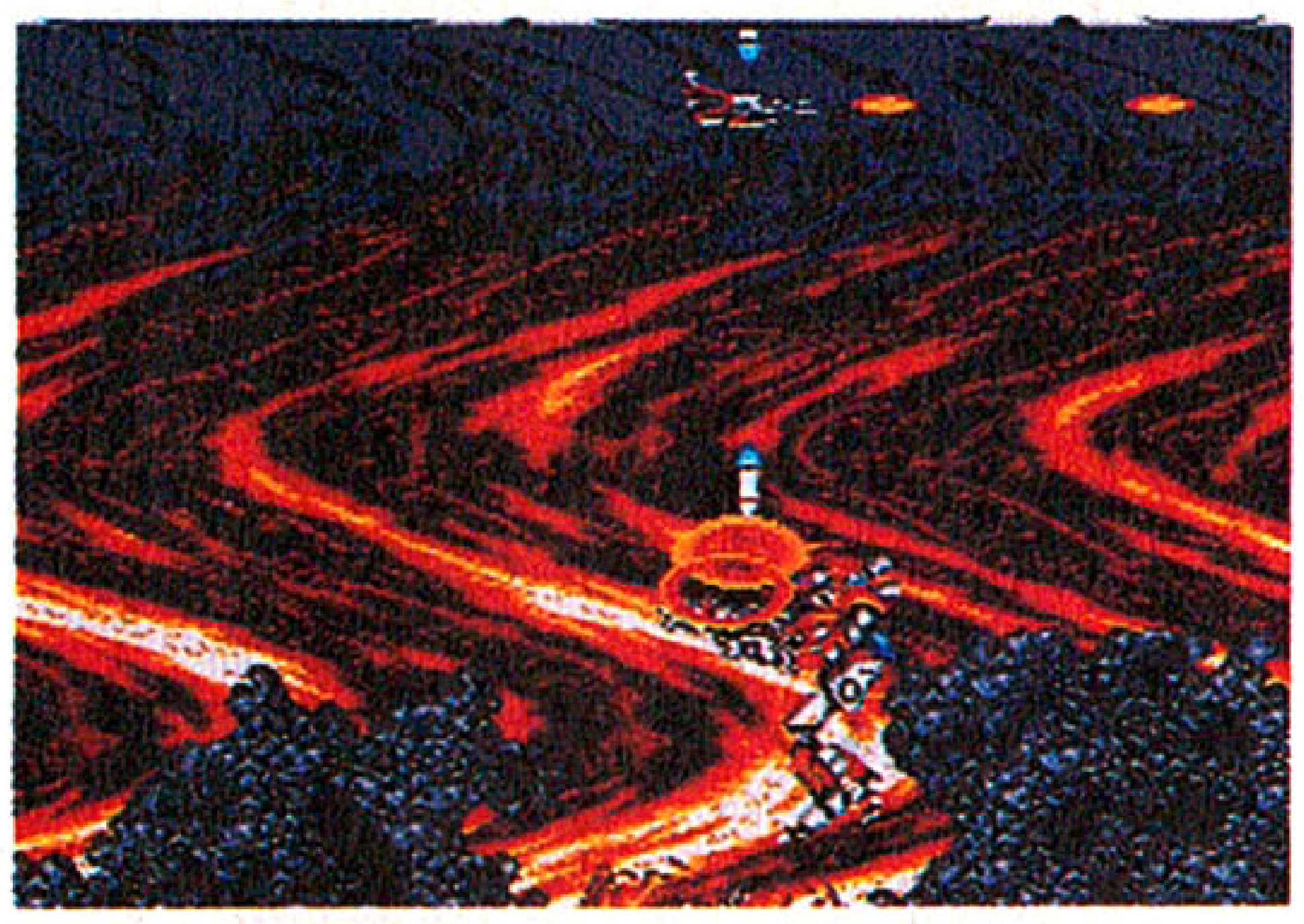
大きく間が開いたら、思い切って素早く通り抜けてしまおう



P14㋐につづく

ＦＩＲＥで楽勝だ

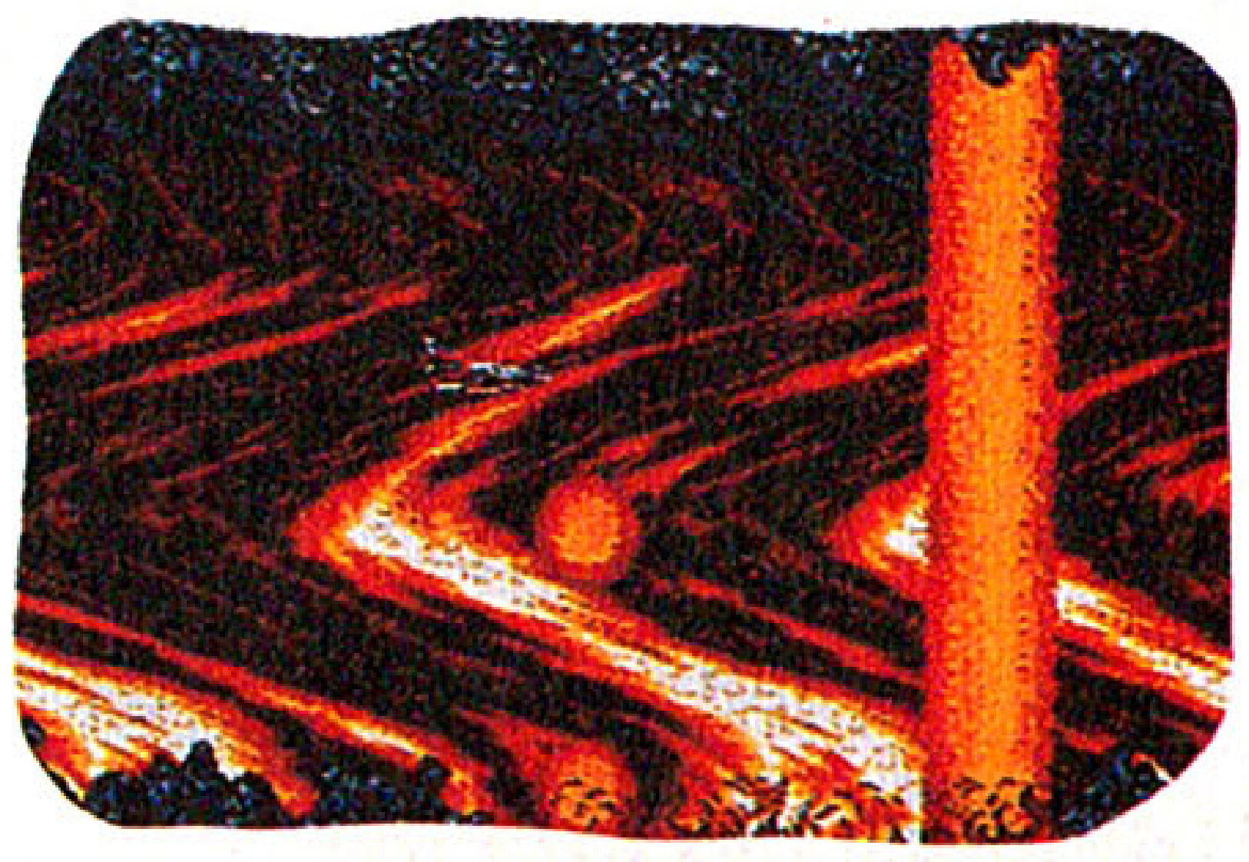
下からデストガナーⅢが出てくる。ここで武器をＦＩＲＥに変え、上から撃っていると速攻で倒せる。２機揃うと面倒なので、忘れずにセレクトしよう。



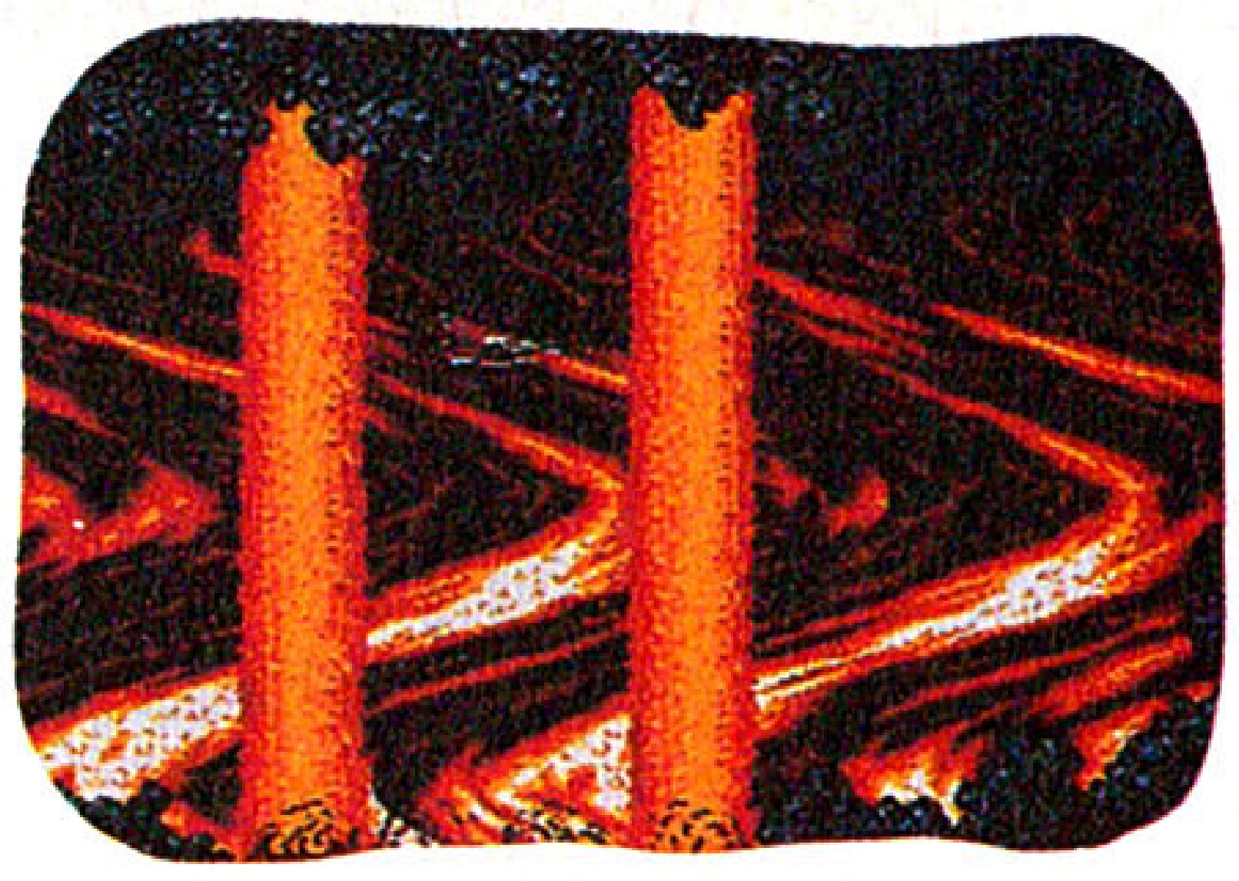
⇧ここであらかじめＦＩＲＥにセットすれば楽勝だ！

CHECK! ダミーの火の玉

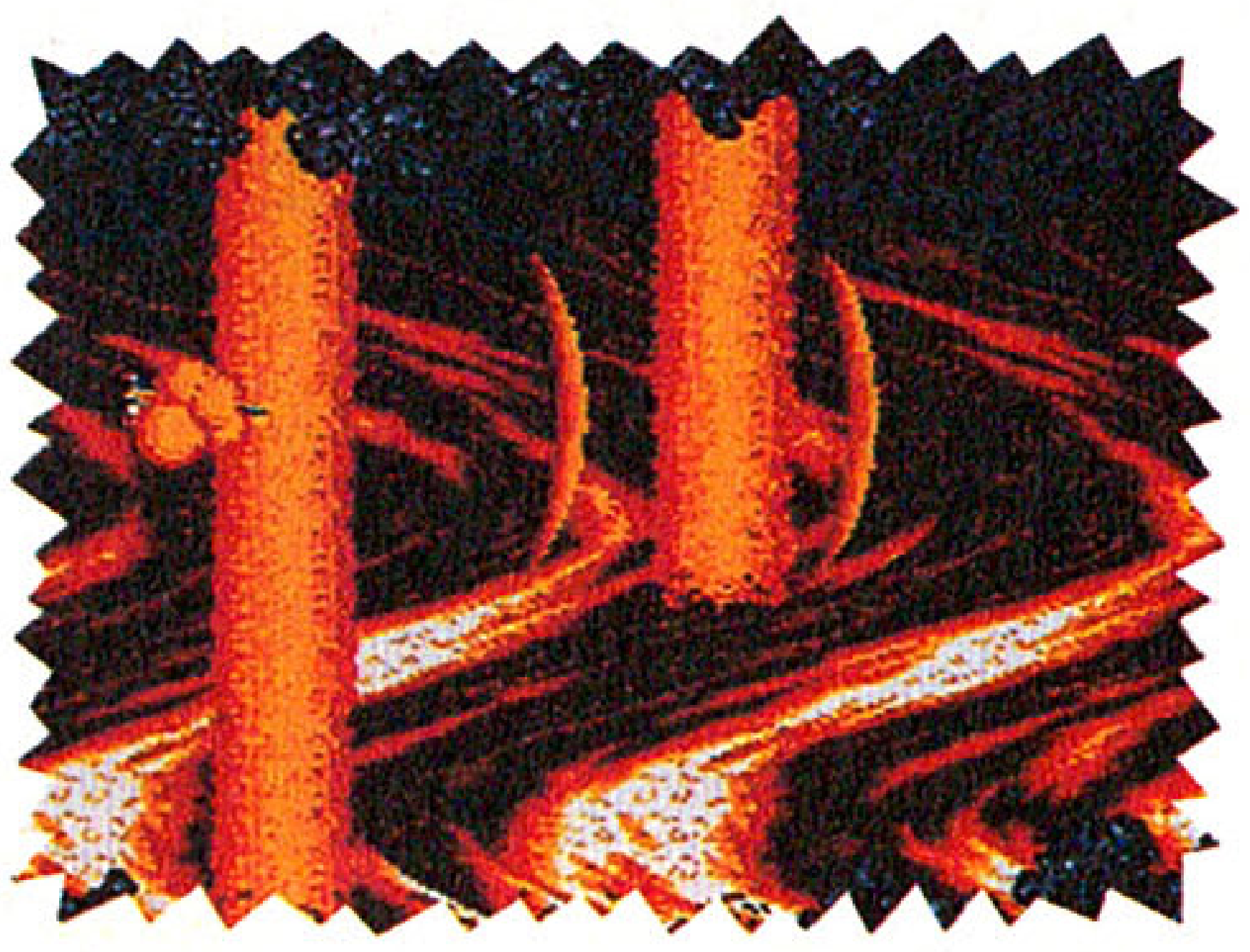
このシーンで唯一、トラップといえるのがここだ。ここの火の玉に気を取られていると、すぐに火柱が吹き上げてきてやられてしまう。火の玉は真ん中位までしか来ないので、素早く火の玉と火柱の間に入り、前の火柱にぴったりと付いていよう。



⇦火の玉には目もくれないで突っ込んで…



⇨間に入り込めば、大丈夫だ！



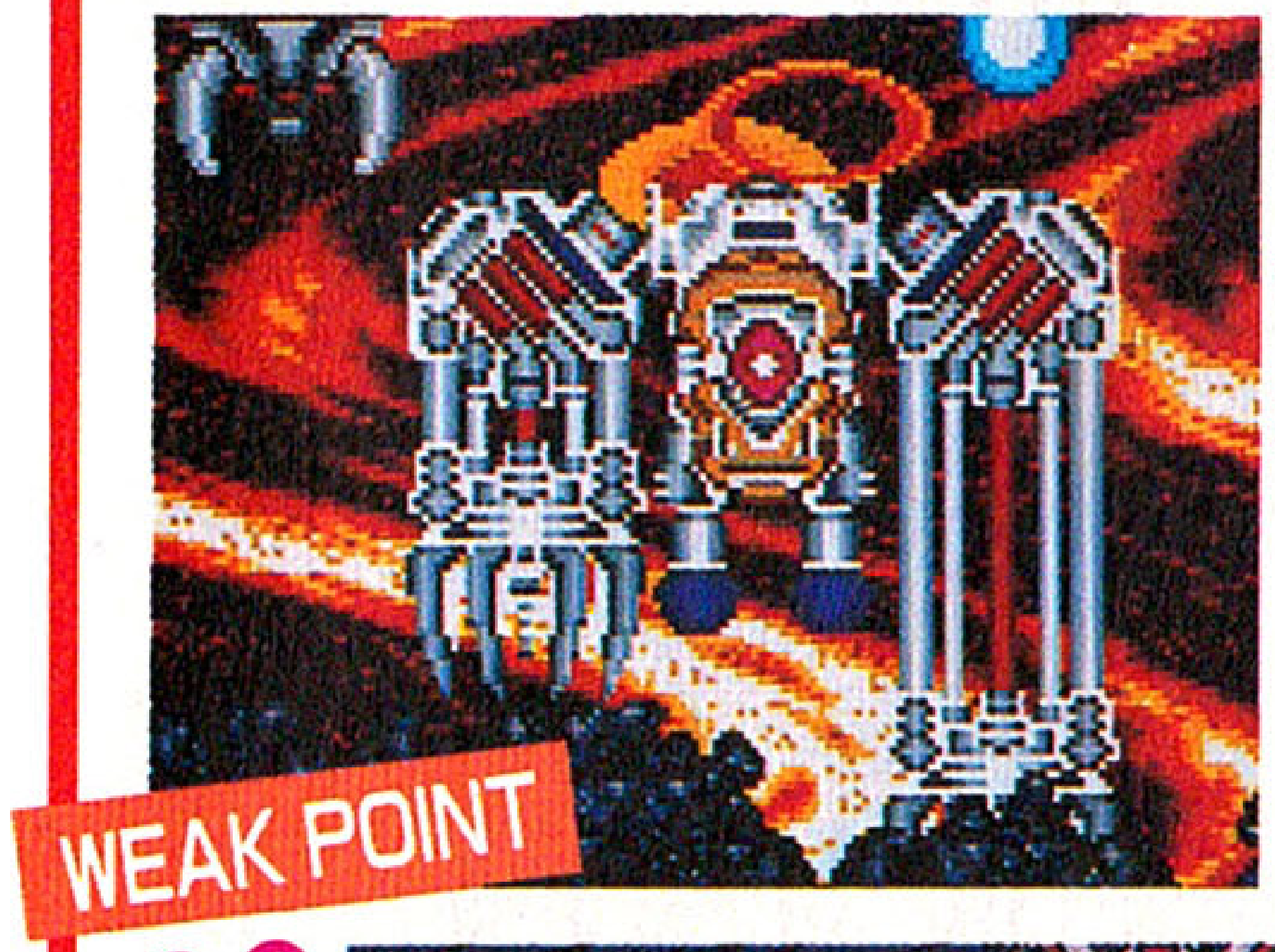
⇨なにも考えていないと、この通りに…

TARGET BOSS ツインバルカン

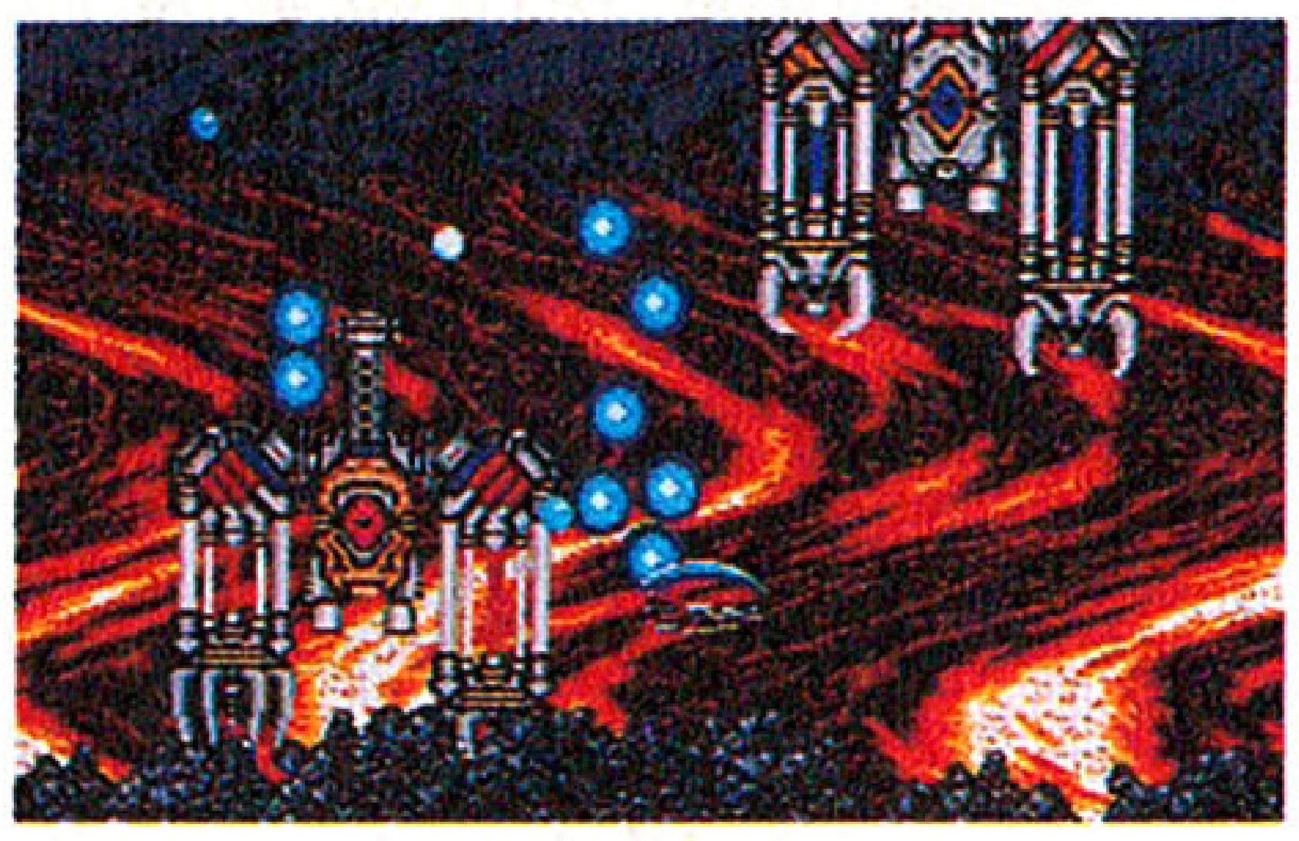
シーン２のボスは双子のロボット、ツインバルカンだ。弱点は上部にあるサーチレーダーで、これは伸縮するのでなかなか当てにくい。コツとしては、ボス登場の時点で画面の右中央で待ち、ＦＩＲＥで下にでてくるバルカン２号を速攻で倒そう。あとは、バルカン１号をゆっくりと始末するだけでOKだ。

もう１つのパターンは、すぐ前で取った、ＨＵＮＴＥＲを使うというものだ。これを使う場合は、ただボスの弾だけを避けていればいいので、弾を避ける自信がある人なら楽だろう。

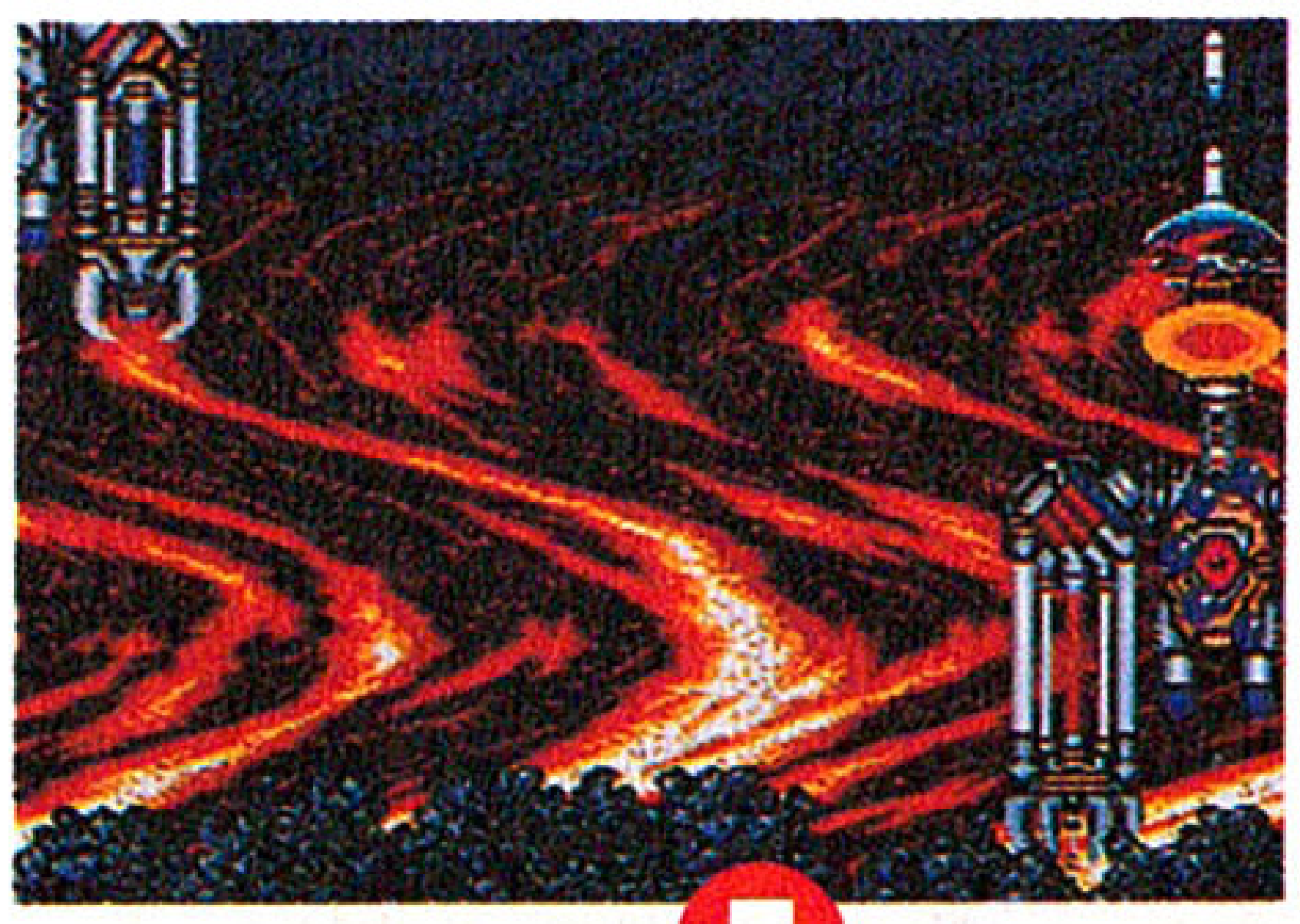
注意をして欲しいのは、12方向に発射する弾と、バルカンの動きだ。とくに先に紹介したパターンのアイテムを持っていない、あるいはなくしてしまったりすると、弱点を狙いつつ、２つのバルカンの弾と動きに注意しなければならなくなるのでやられる確率が高い。慣れるまで何回もチャレンジすることが大切だ。



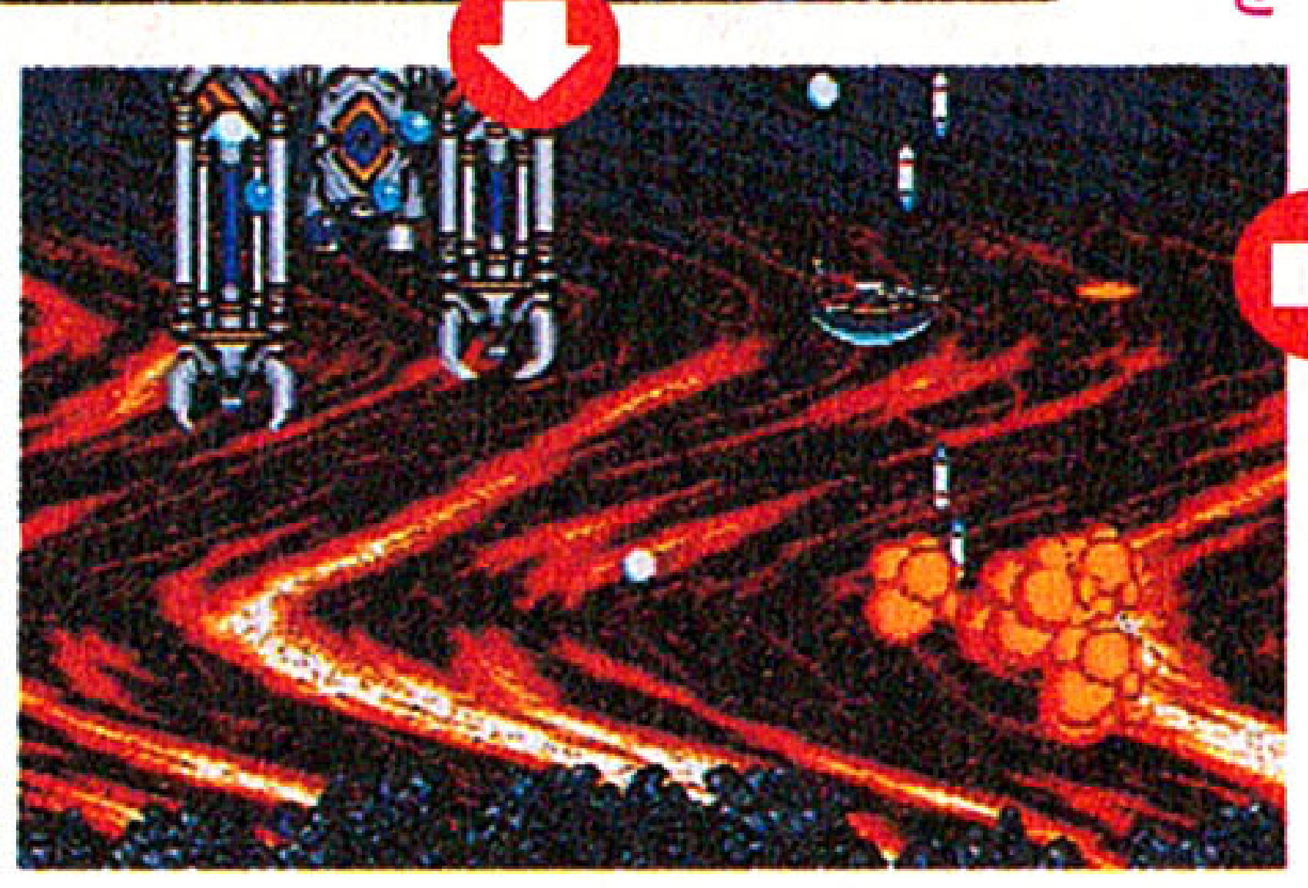
⇦弱点は、この部分のサーチレーダーだ



⇨このボスの攻撃はこの弾だけだぞ

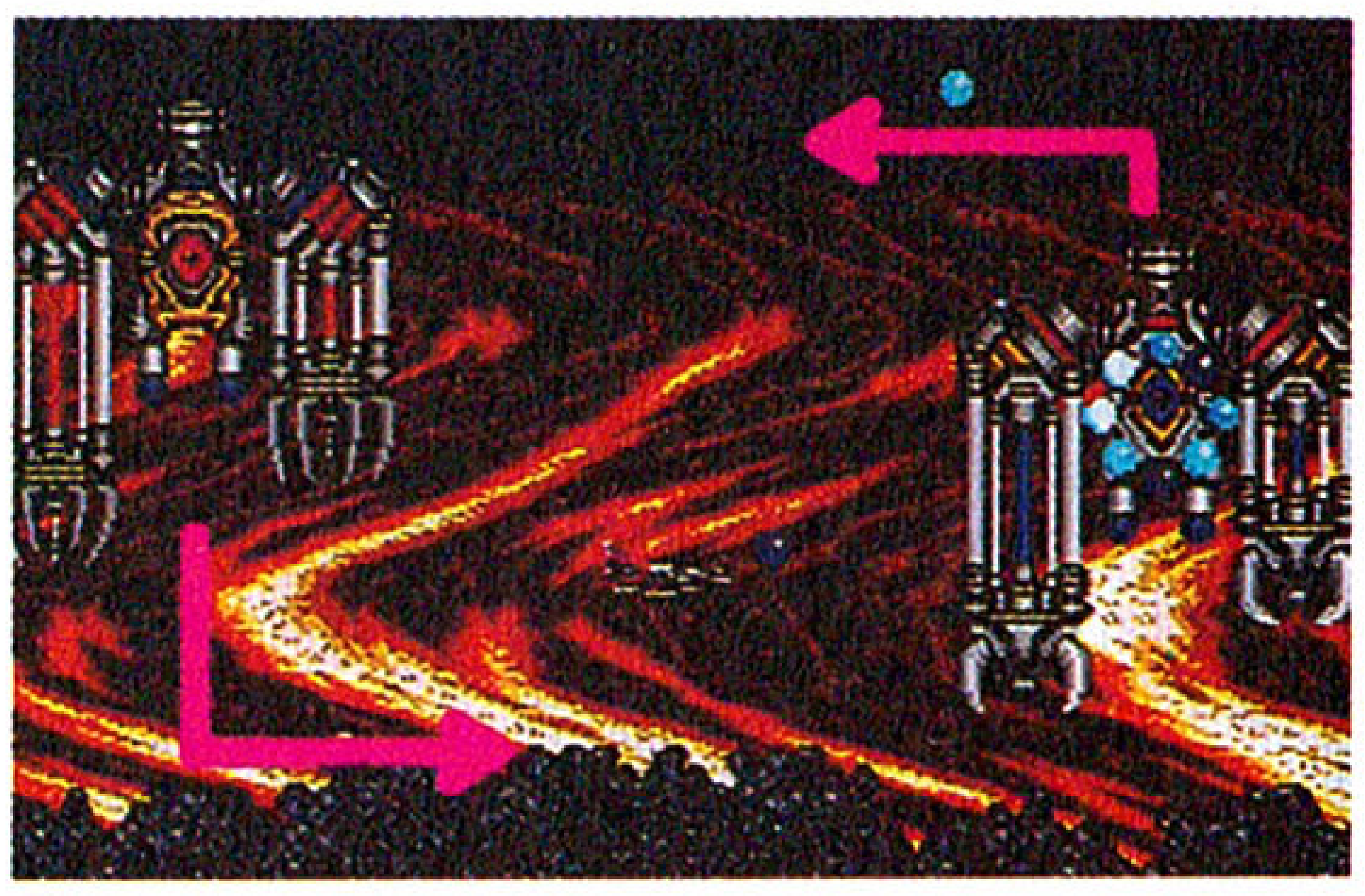


⇦この位置でＦＩＲＥを撃っていよう

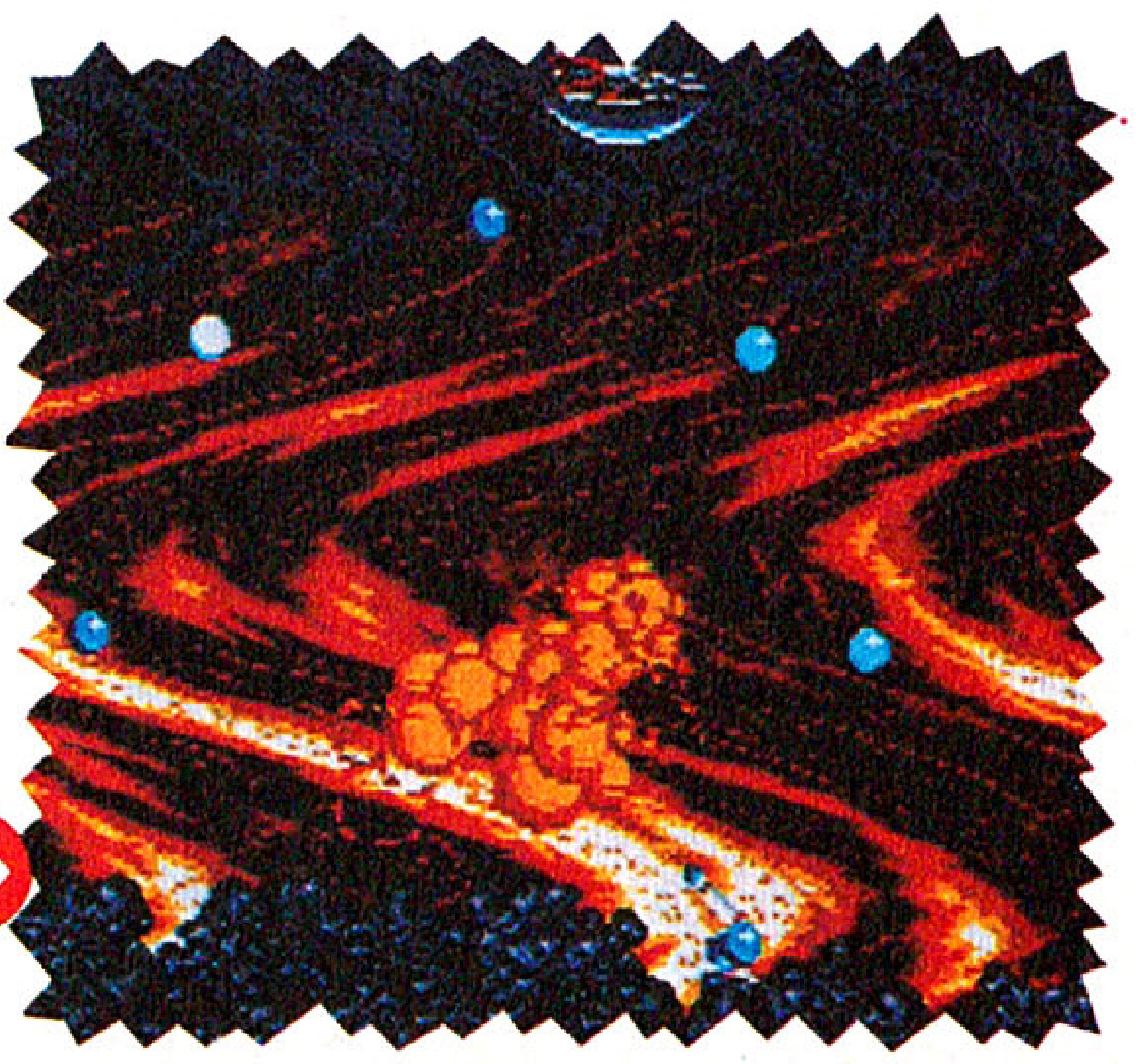


⇨ＦＩＲＥなら、上に来る前に倒せるぞ

ボスはこう動く



⇧ボスは、左上と、右下から出てきて、反時計回りに弾を出しながら回転する。単純な行動だから、パターンを覚えよう

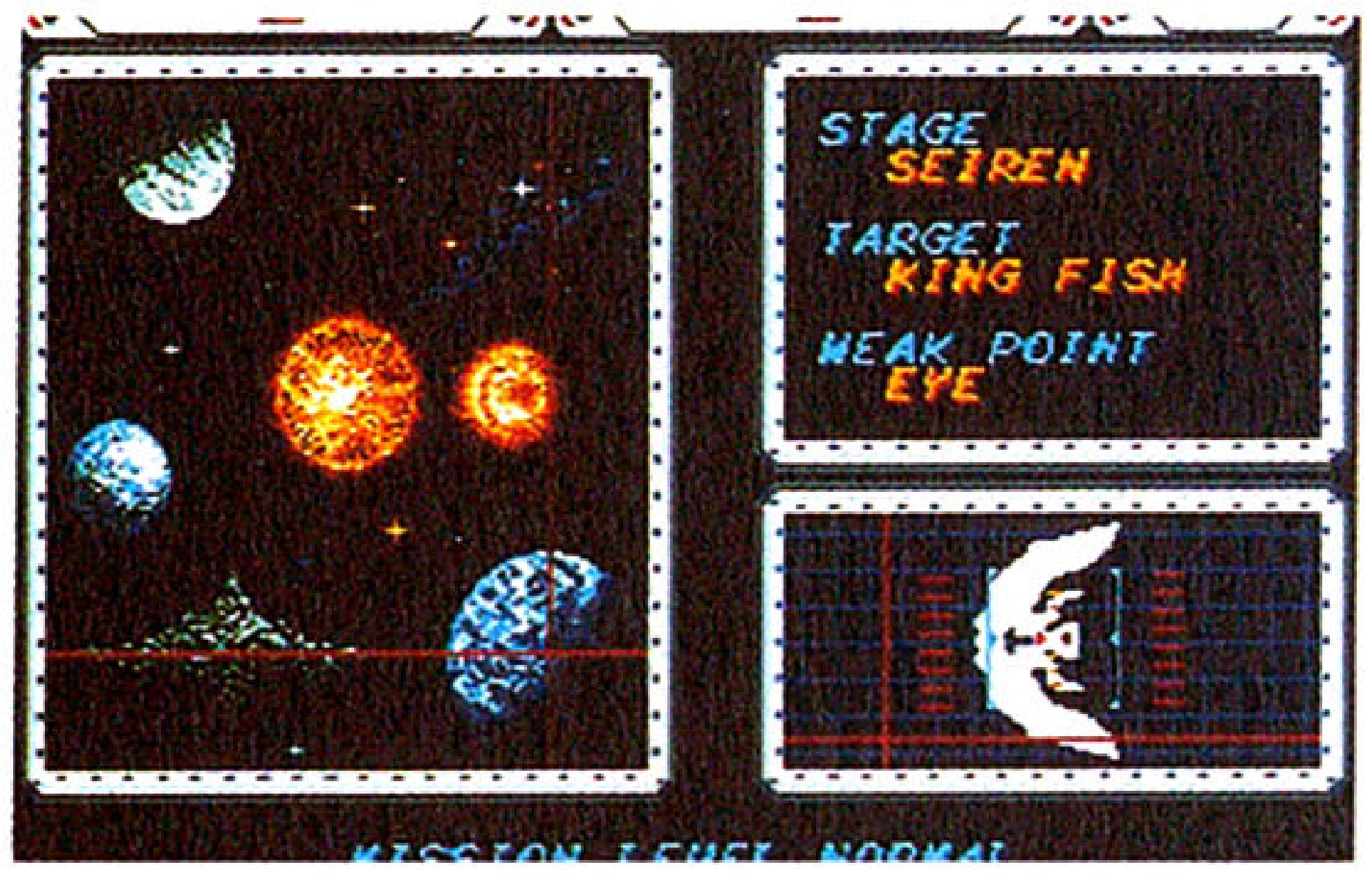


⇧１機倒したら、敵の攻撃力は半分以下になるので、楽勝だ。さあ、次のステージに向けて飛び立とう

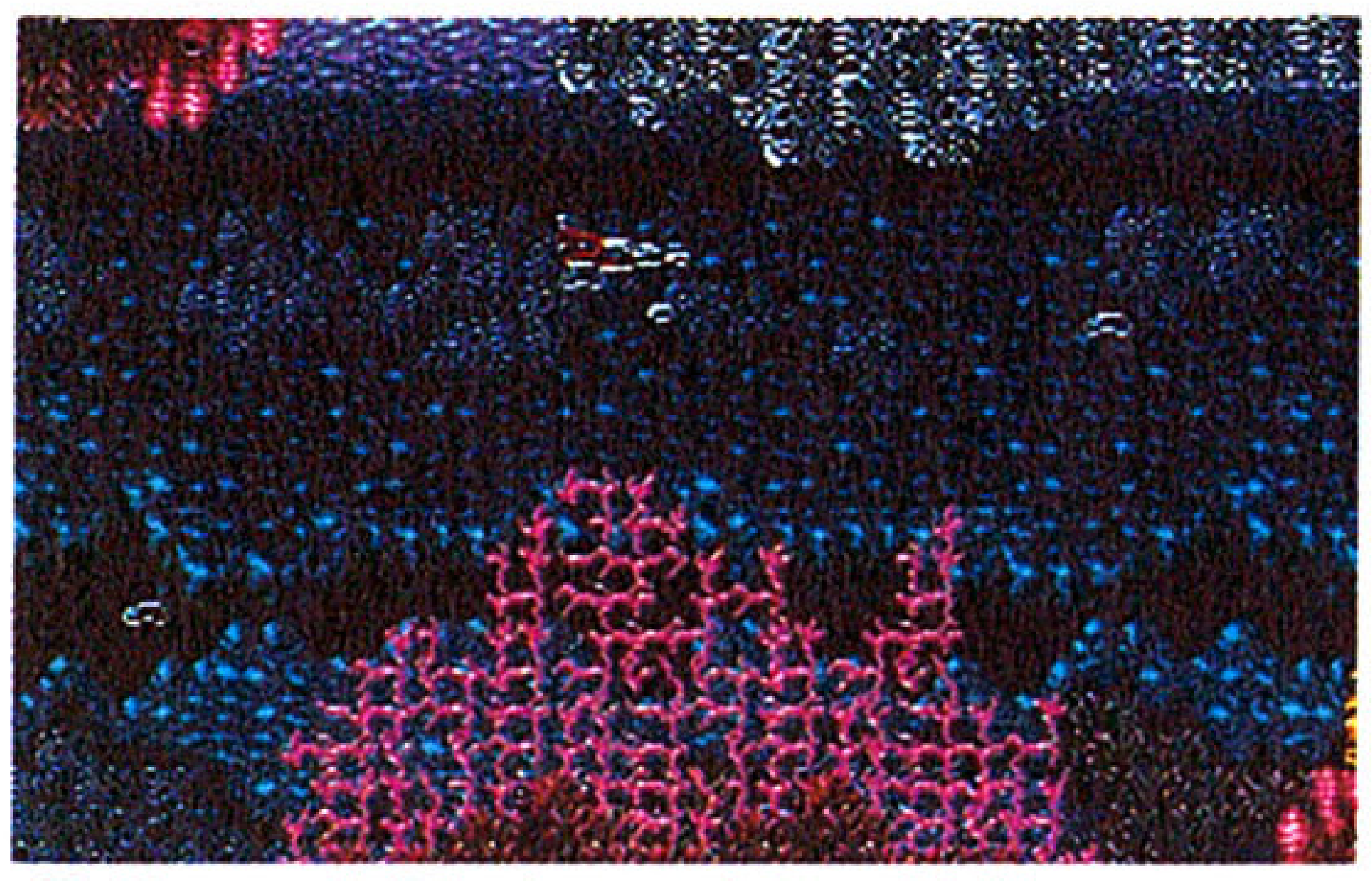
シーン3 惑星セイレーン

表面を水に覆われた美しい惑星

美しい水の惑星、セイレーン。シーン3の戦いの舞台は、水の中だ。特徴としては、ところどころに下から上に流される場所があることだろう。（以後、水流と呼ぶ）また、この辺から、敵の装甲もアップしており、破壊しにくくなっている。向かってくる敵よりも、固定された敵が多く、ザコキャラにしては最大級のものも登場する。水の中のせいか、誘爆を引き起こす水中機雷が多数見られるのもこのシーンの特徴の一つだ。その他、突撃型のジェットータス、ファイ等も厄介な敵と言える。マップがやや短めなので、出現するアイテムが極端に少なく、難易度はかなり高くなっている。一回でもやられるとかなり苦しくなる。シーン1からCLAWとSEVERを装備してくれればかなり楽になるのだが、ノーマル状態でスタートだと結構つらいぞ。このステージの中ボスは、そんなに苦労はしないが、ボスは耐久力が高く、弱点が開閉するため少々手強い。しかし、高速スクロールなどはないので、じっくりと腰を落ち着けてプレイすれば、すぐにクリアできるステージだと言えよう。肝心なのは集中力だ。あっちこっちでボーッとしてると手痛いめにあうぞ。



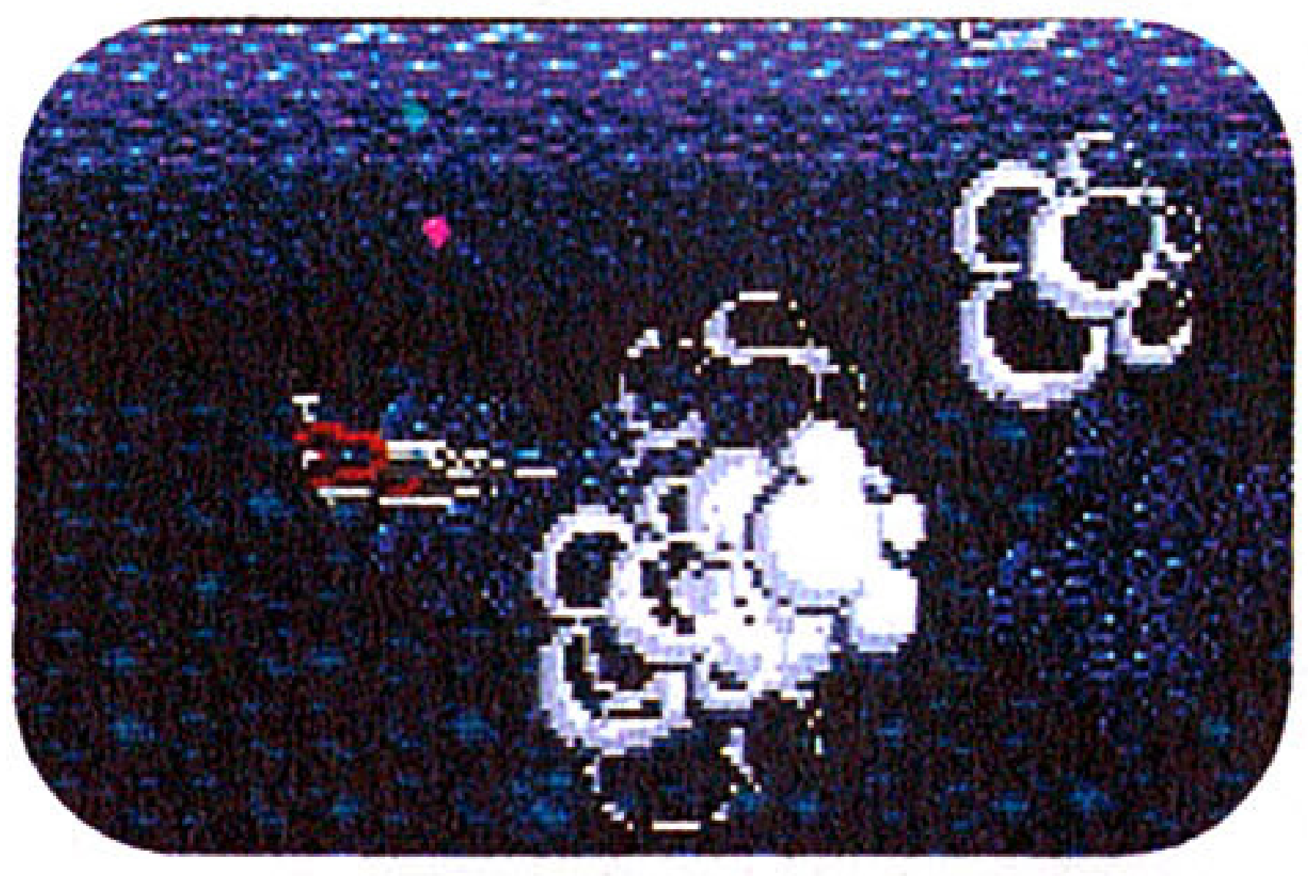
シーン3の惑星セイレーンが舞台。ここのボス、キングフィッシュは目が弱点



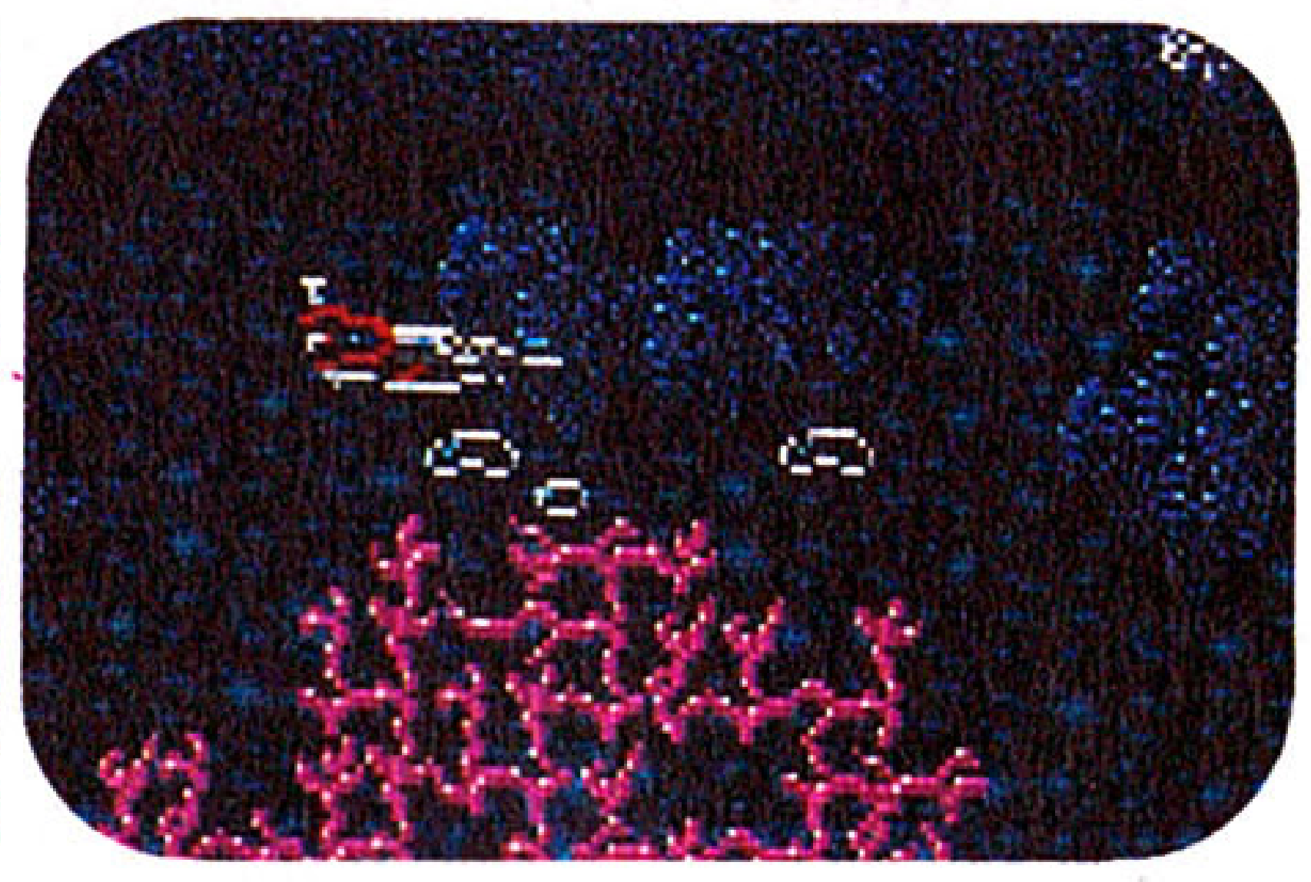
美しい背景がこの惑星の特徴。さんごが優雅な姿で演出している

これだけは知っておきたい

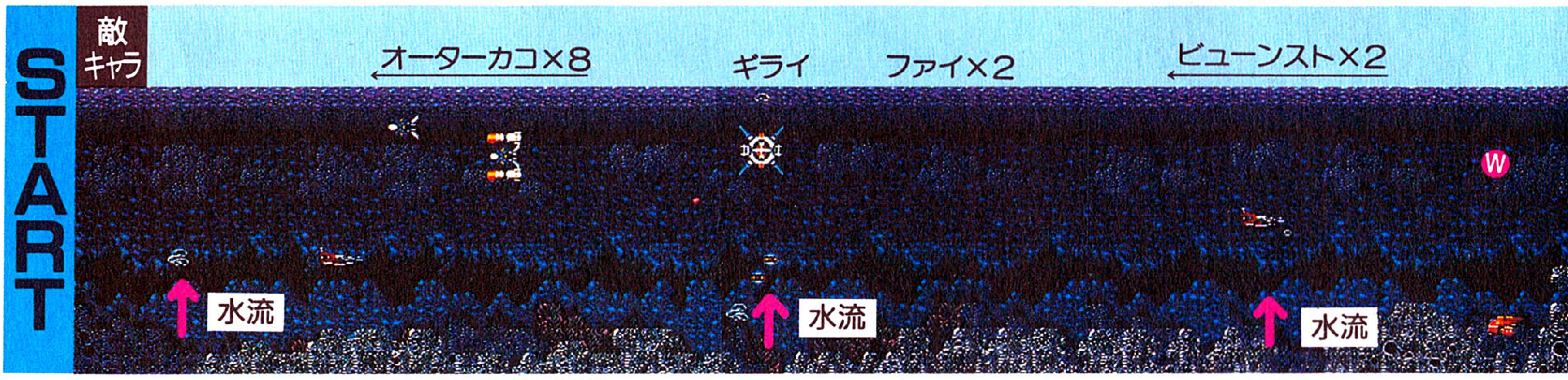
シーン3の攻略ポイントは、水流がどこにあるかを覚えることと、ギライの避け方をマスターすることの2つだ。水流がどこにあるかは、気泡が出るところを注意していればすぐにわかる。狭いところにきたらスピード調整できるくらいになればOK。誘爆するギライは、さっと近づいて、爆発する瞬間に逃げれば大丈夫だ。特にこの手の方法は後半で多用するぞ



爆風に巻き込まれるとOUT

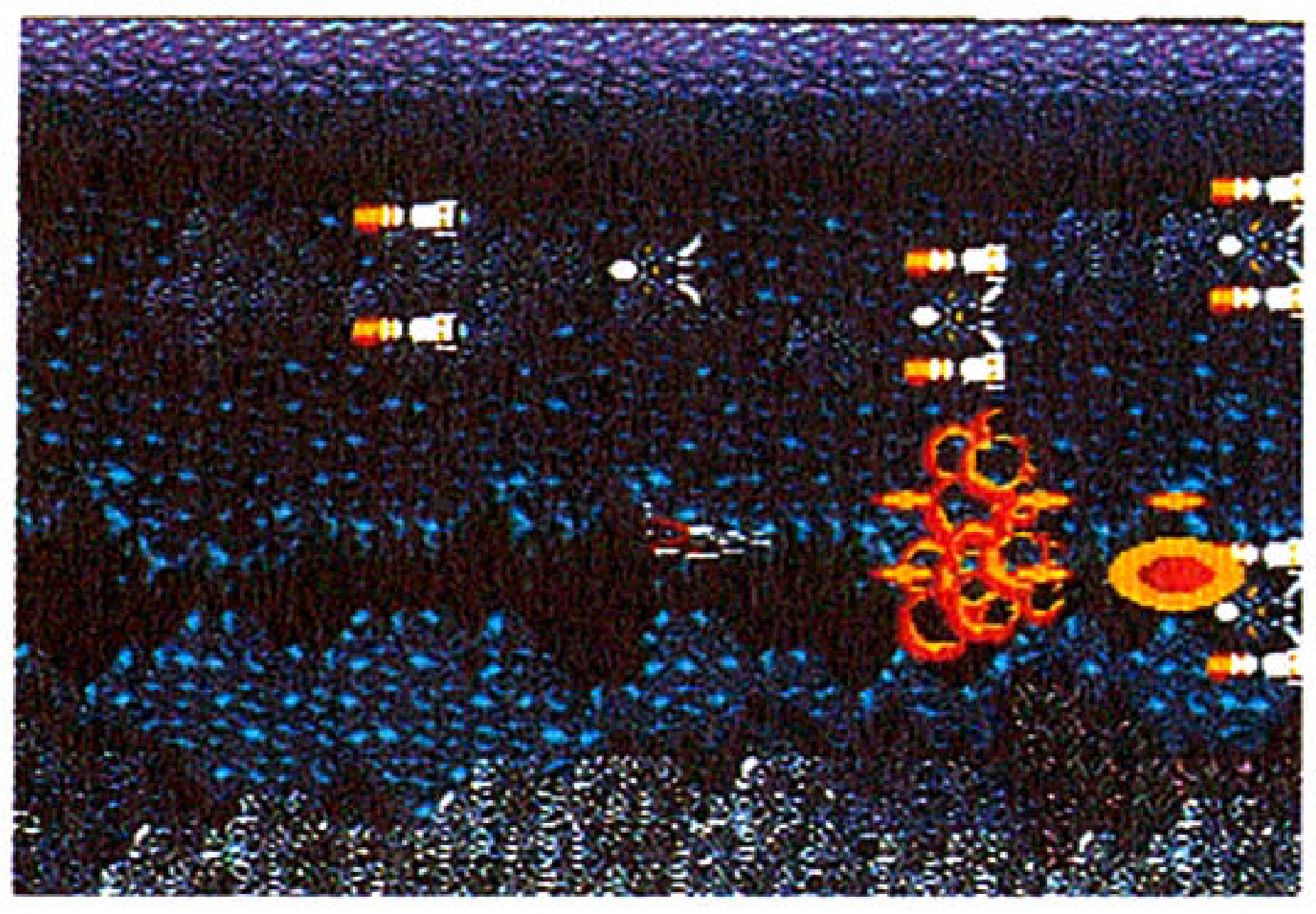


泡が出ている所は上に流される。注意しろ



いきなりオーターカコの編隊

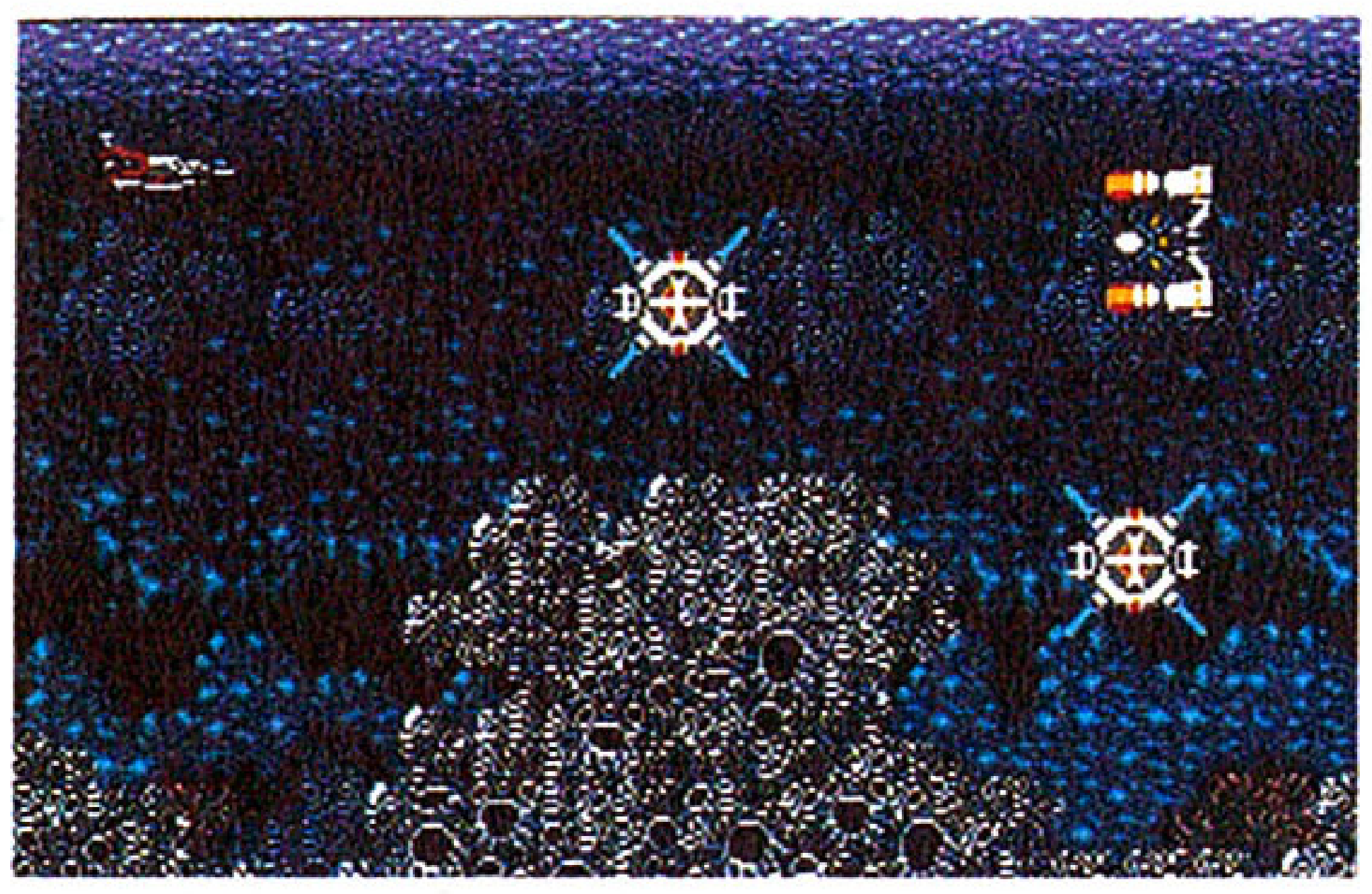
シーン3スタート直後に現れる6編隊のオーターカコ。パワーアップ状態を維持していれば、問題はないのだが、そうでないとキツイ。抜け方のコツとしては前に出て下3編隊を速攻で倒すと良い。



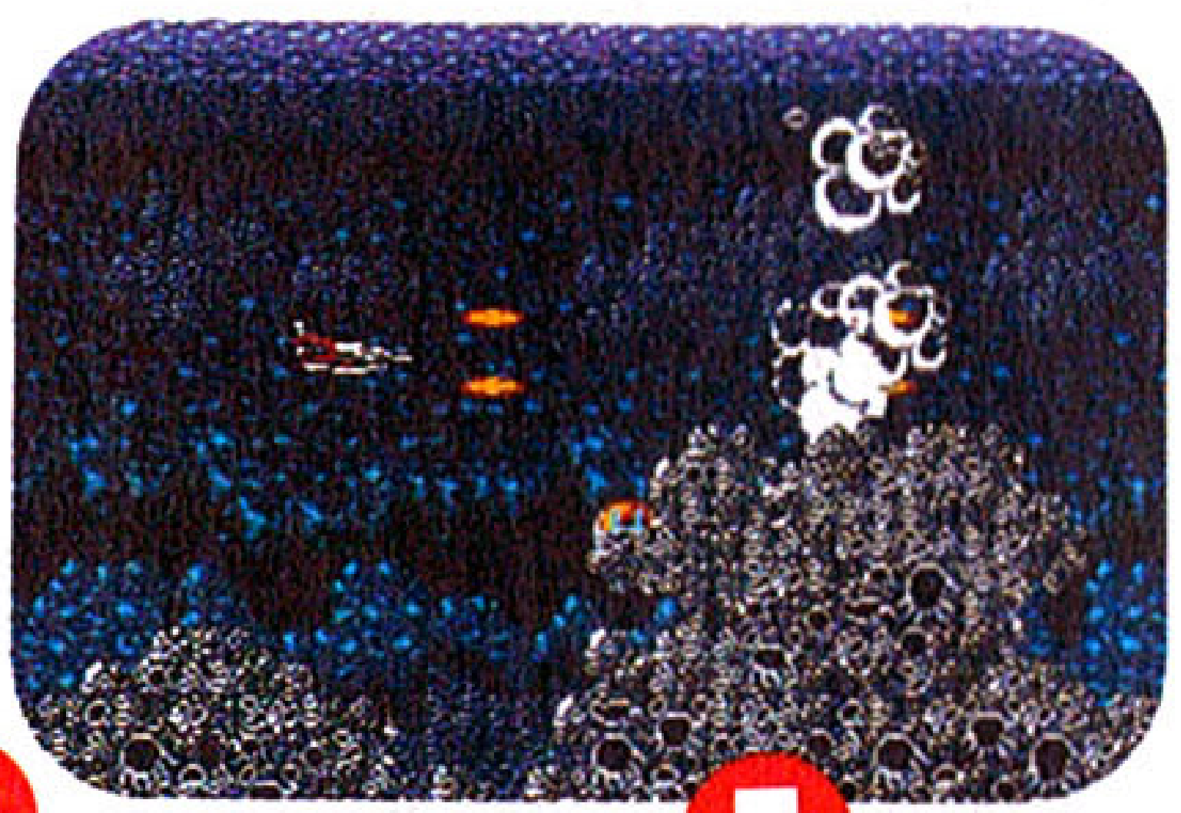
ミサイルを撃たれると厄介だぞ。写真の位置で速攻で倒せ!!

ギライのうまい壊し方講座

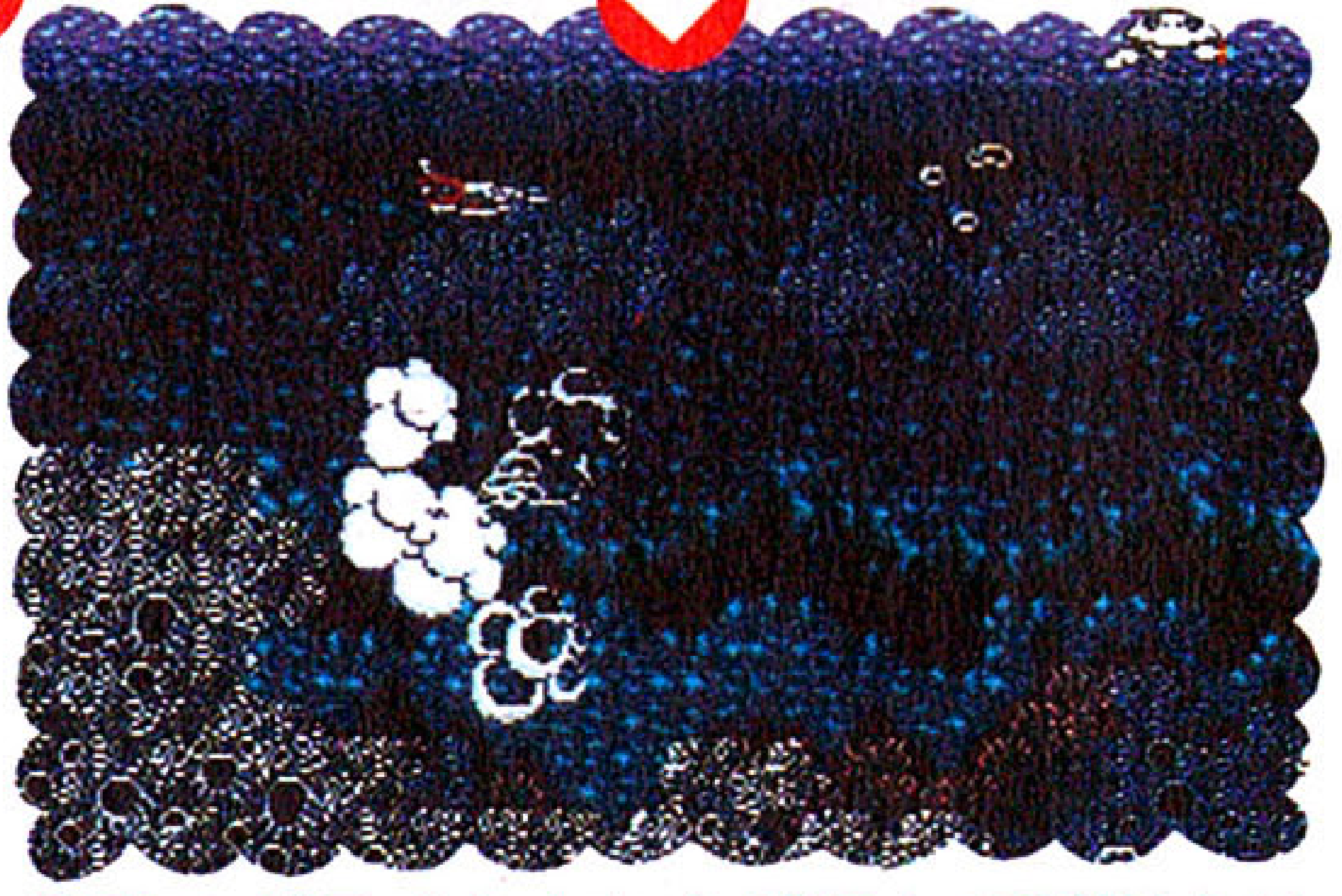
シーンの各所で見られる水中機雷、ギライは、接近して爆発させ、爆風に巻き込まれないように逃げるのが一番だ。スピードは3段階以上が理想。接近の際は上から近づいた方が良い。素早い行動が要求される。



2個のギライが写真のように配置されている。無理に上を抜けようとしてもダメだ



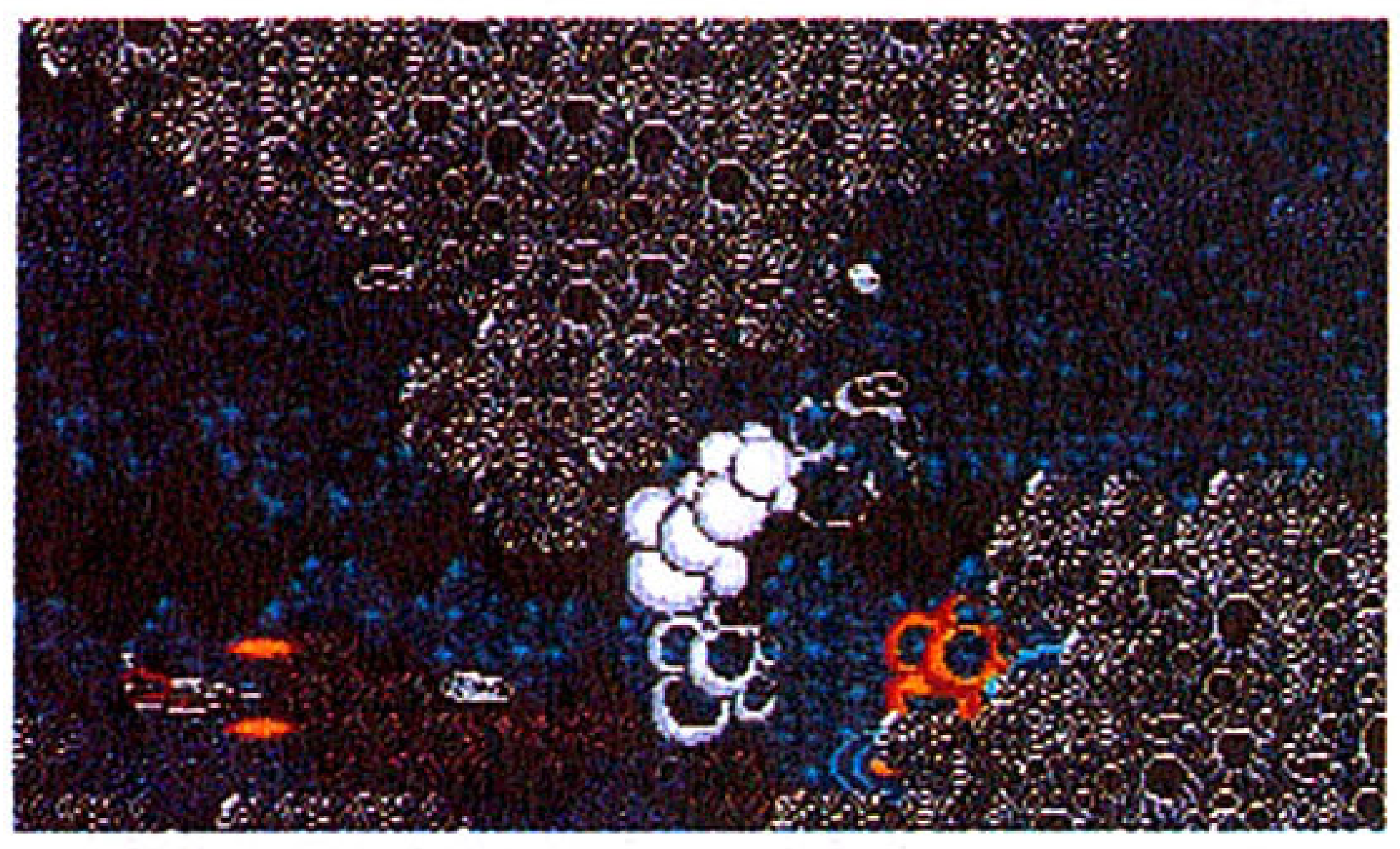
手前のギライを誘爆させ、一度後ろに下がり

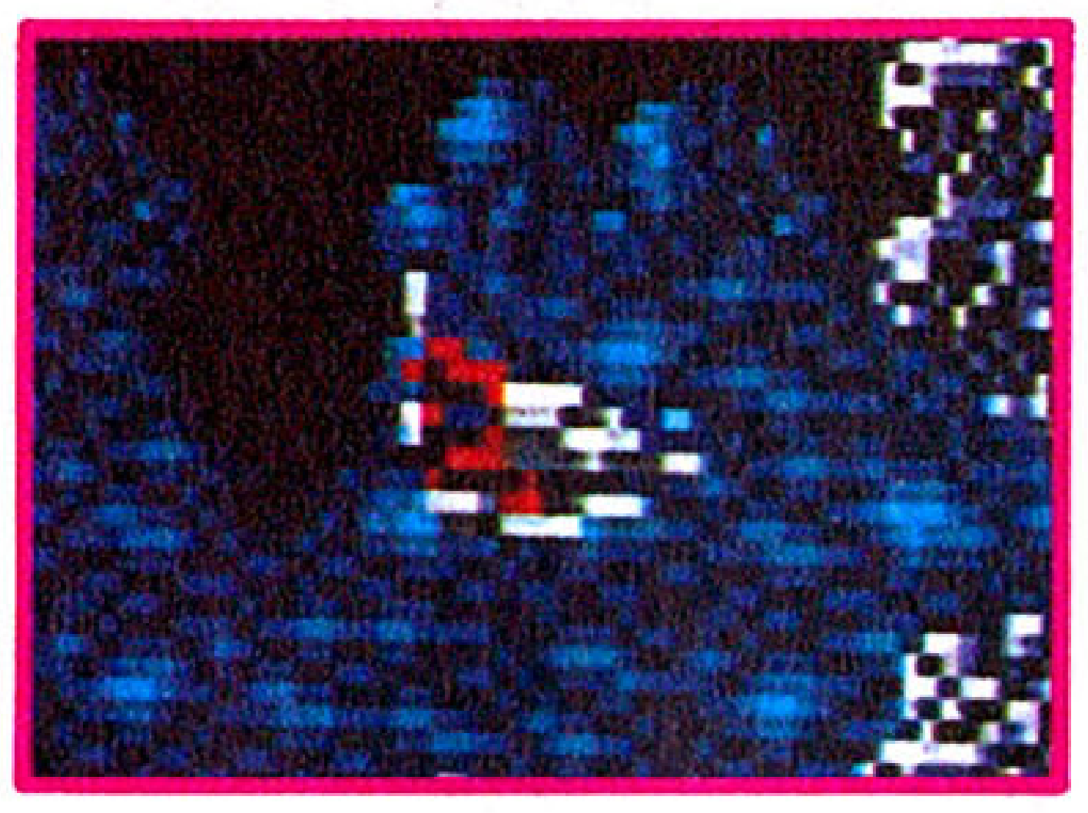


奥のギライを上から接近して誘爆させる。これでＯＫ

隠しアイテムを探せ

ここでの隠しアイテムは、狭い通路に2つのギライが配置された所に出現する1UP。取り方は簡単で、ギライを撃ちながら誘爆させれば写真の位置に1UPアイテムが出現する。しかし、1つめのギライを壊すのが遅れると2つめを誘爆させた時に、爆風に巻き込まれ自機を1つ失うので全く意味がなくなってしまう。早めにギライを爆発させるのがコツだぞ。

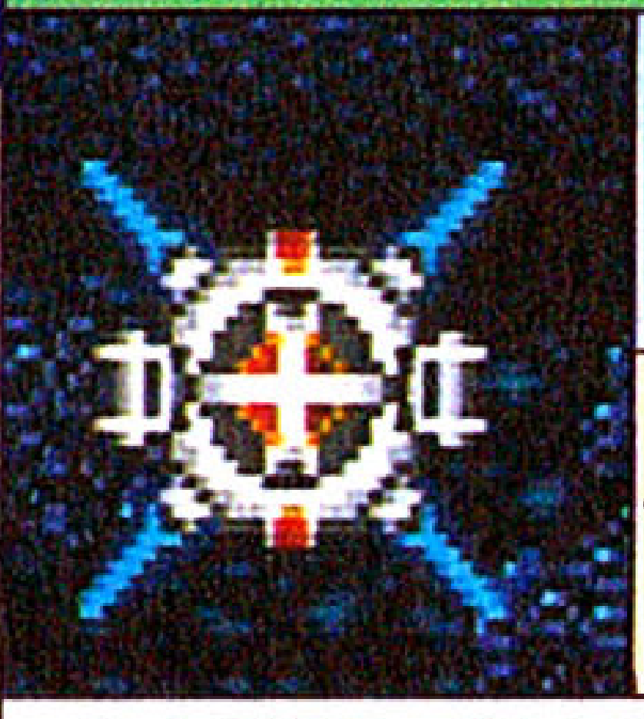
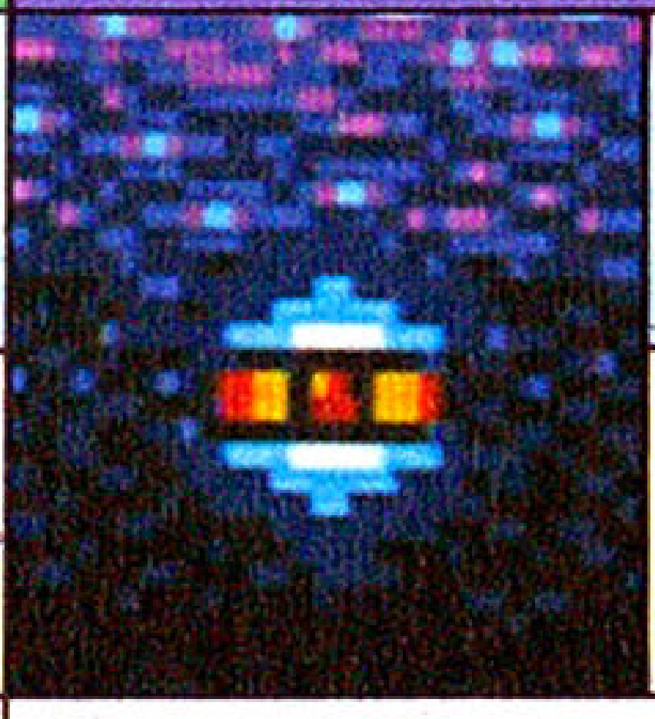
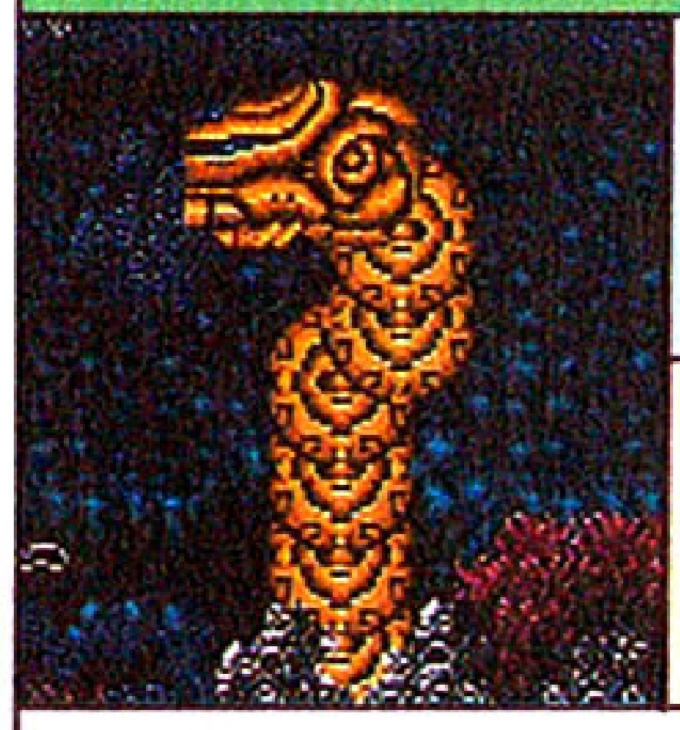
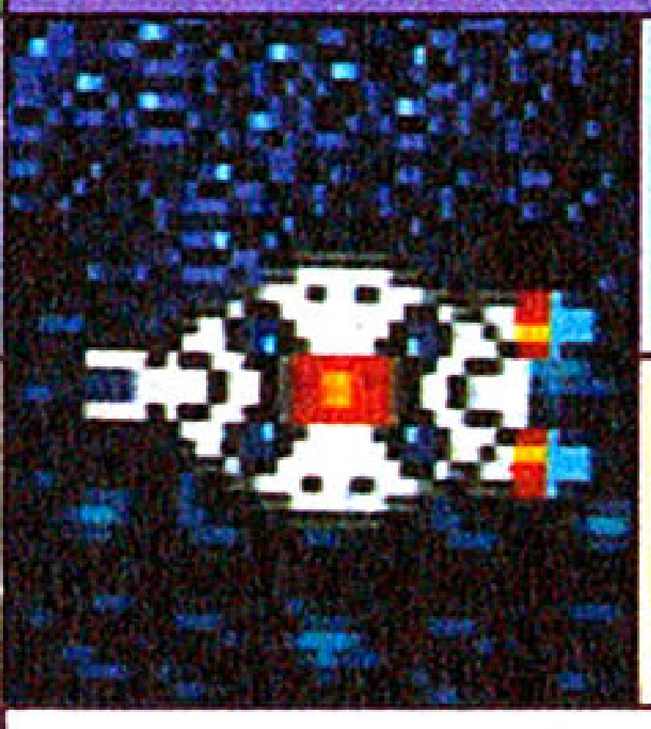
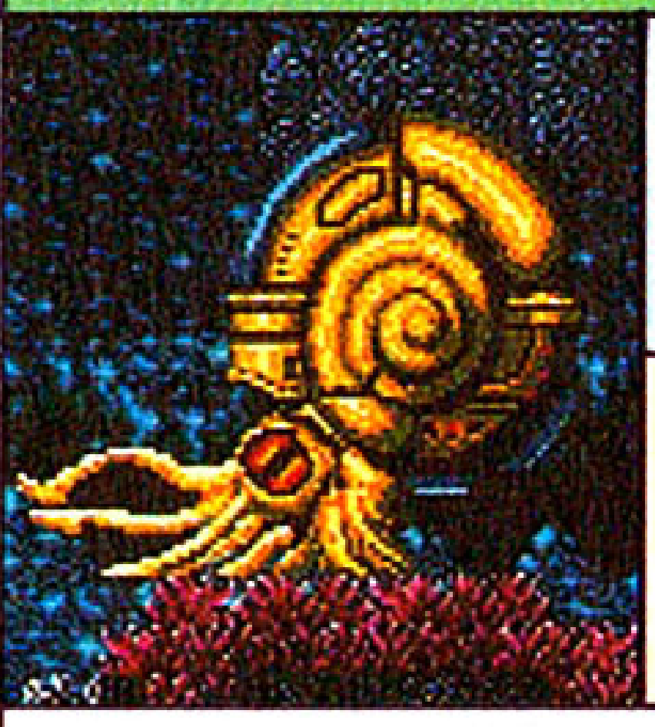
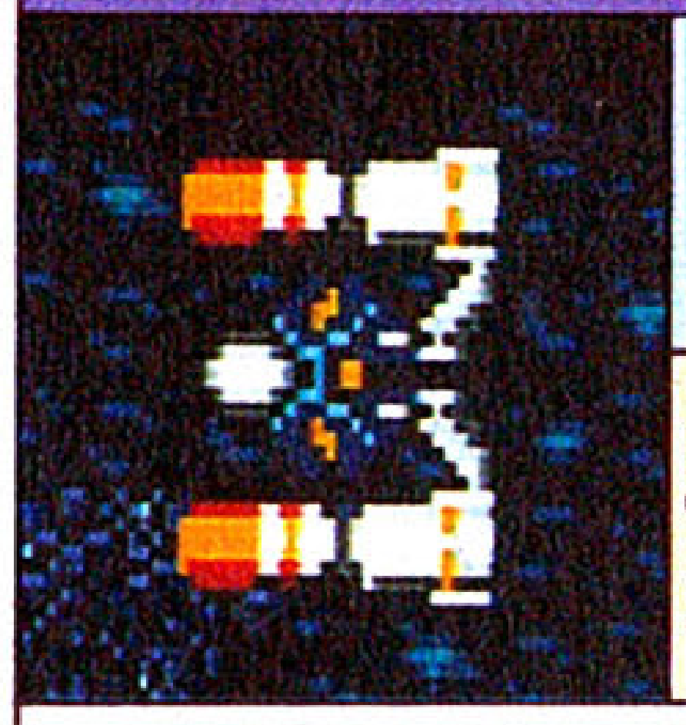
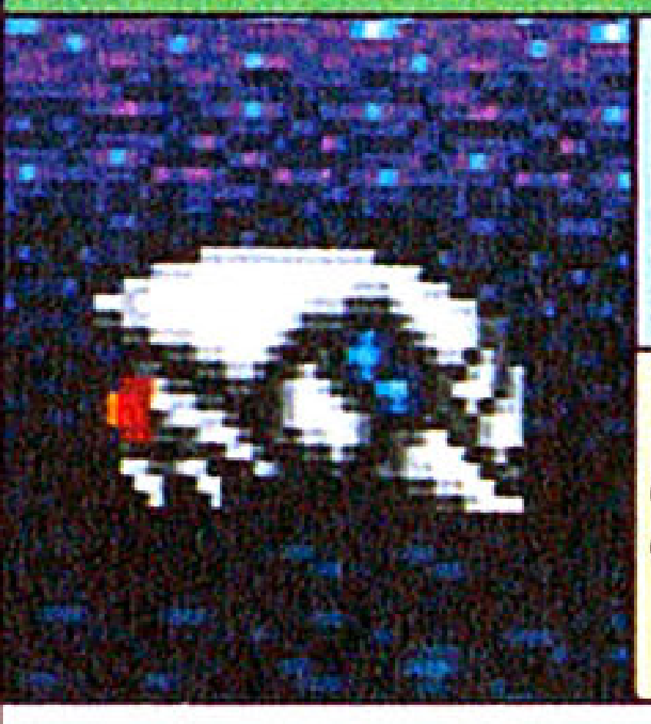
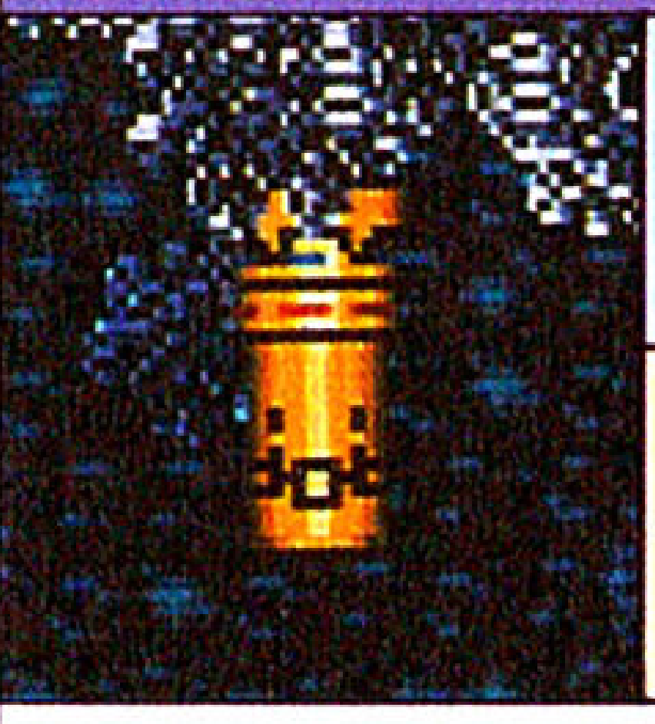


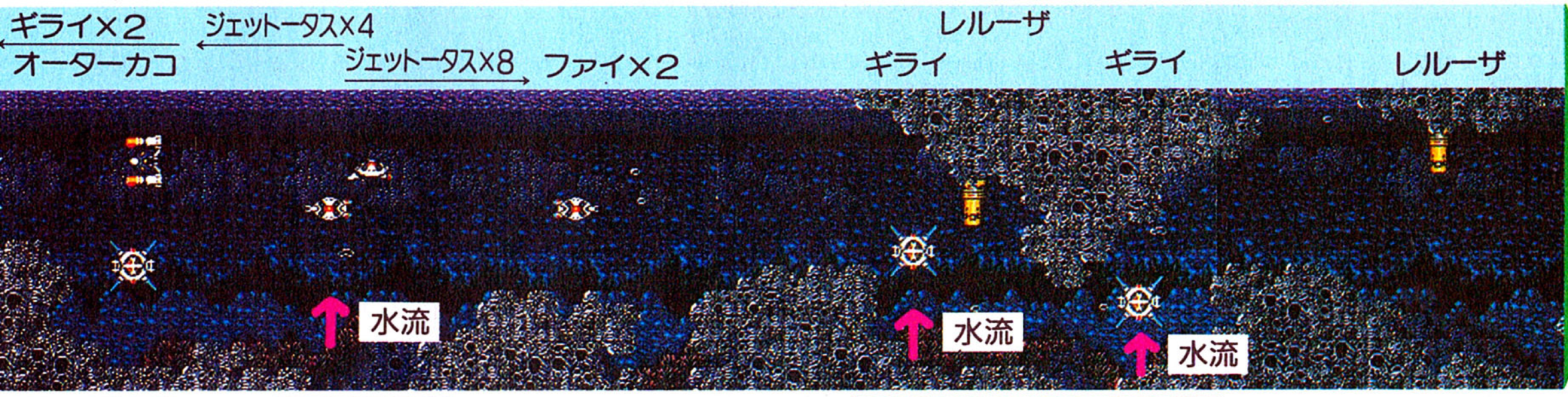


●●2個のギライがある所で、写真の位置を撃つと1UPが出現する

シーン3 敵キャラ

ここの敵キャラは全般的に装甲が異常に硬いのが特徴。ところどころ巨大なキャラが出現し、プレイヤーを驚かせる。高速で接近し、体当たりをしてくる奴や誘爆する敵が多いので注意。

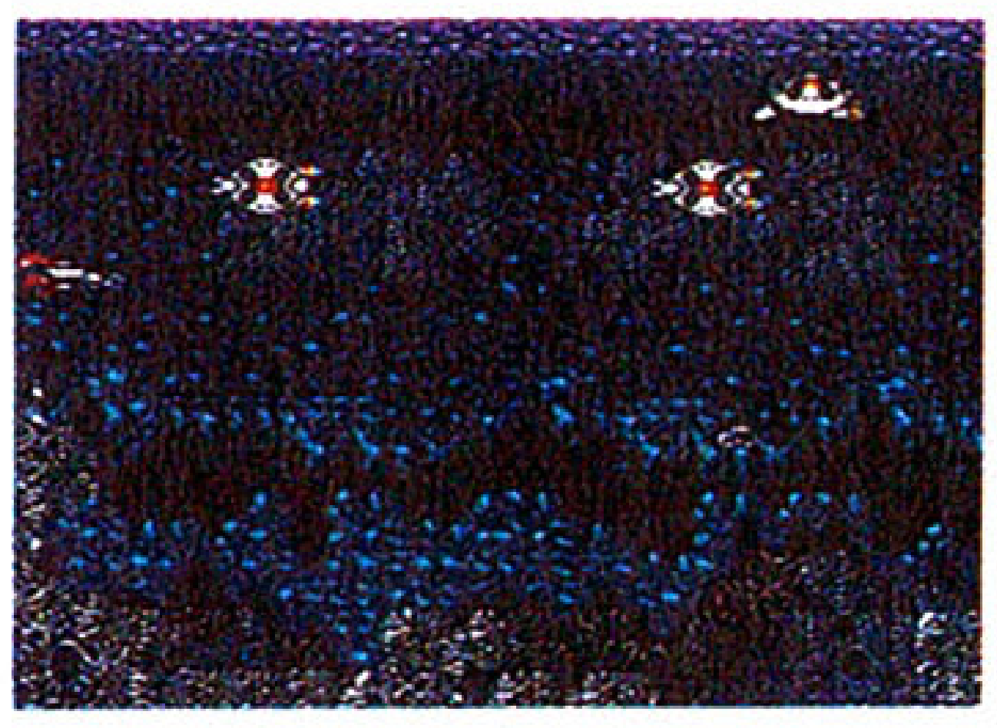
ギライ		誘爆	1000PTS	水中機雷。敵が近づくと爆裂する
ファイ		八方弾 体当たり	300PTS	弾をまき散らし、突撃する。回転中は無敵
ウッボフ		上下に伸びる	300PTS	岩陰に隠れ、敵が近づくと攻撃してくる
ジェットータス		体当たり	800PTS	体当たり型キラーユニット。ダウナーの強化版
マイマイン		固定	本体 450PTS 弾 10PTS	甲羅から拡散イオンリングを発射する
オーターカコ		ミサイル攻撃	本体 80PTS ミサイル 150PTS	2連ミサイルを輸送。本体は攻撃能力なし
ピューンスト		体当たり	200PTS	バイオビースト。攻撃能力はないが硬い
レルーザ		固定	400PTS	上下方向にサンダーレーザを発射する



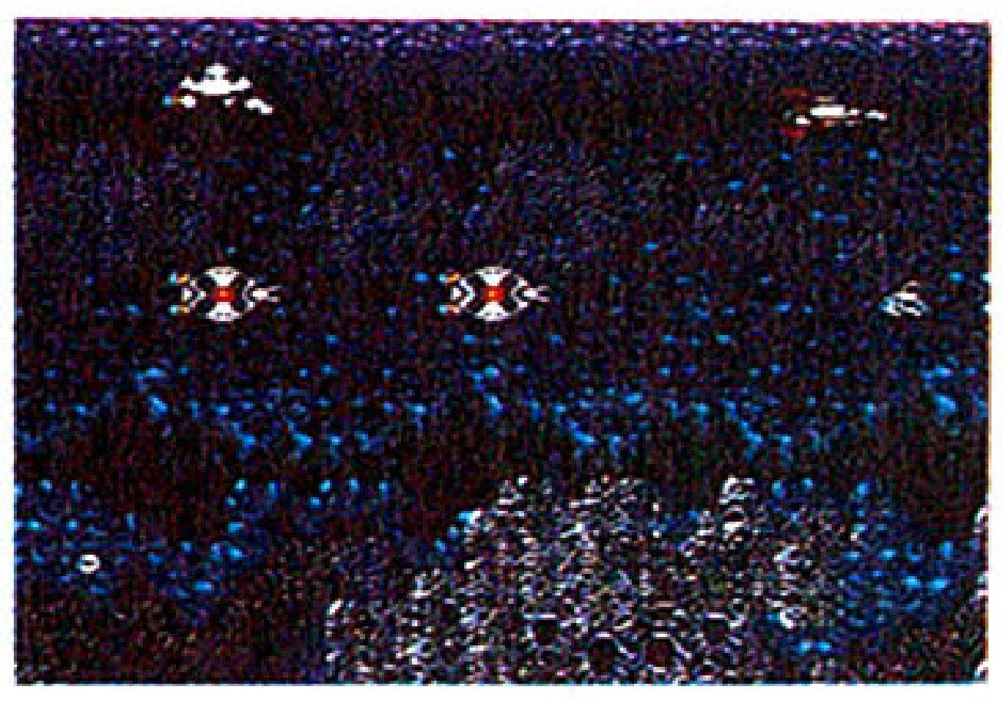
18ページHへ

恐怖!! ジェットータス地獄

体当たりキャラの典型的なのがコレ。高速で突撃してくるので、ボーッとしてるとあっさりやられてしまうぞ。



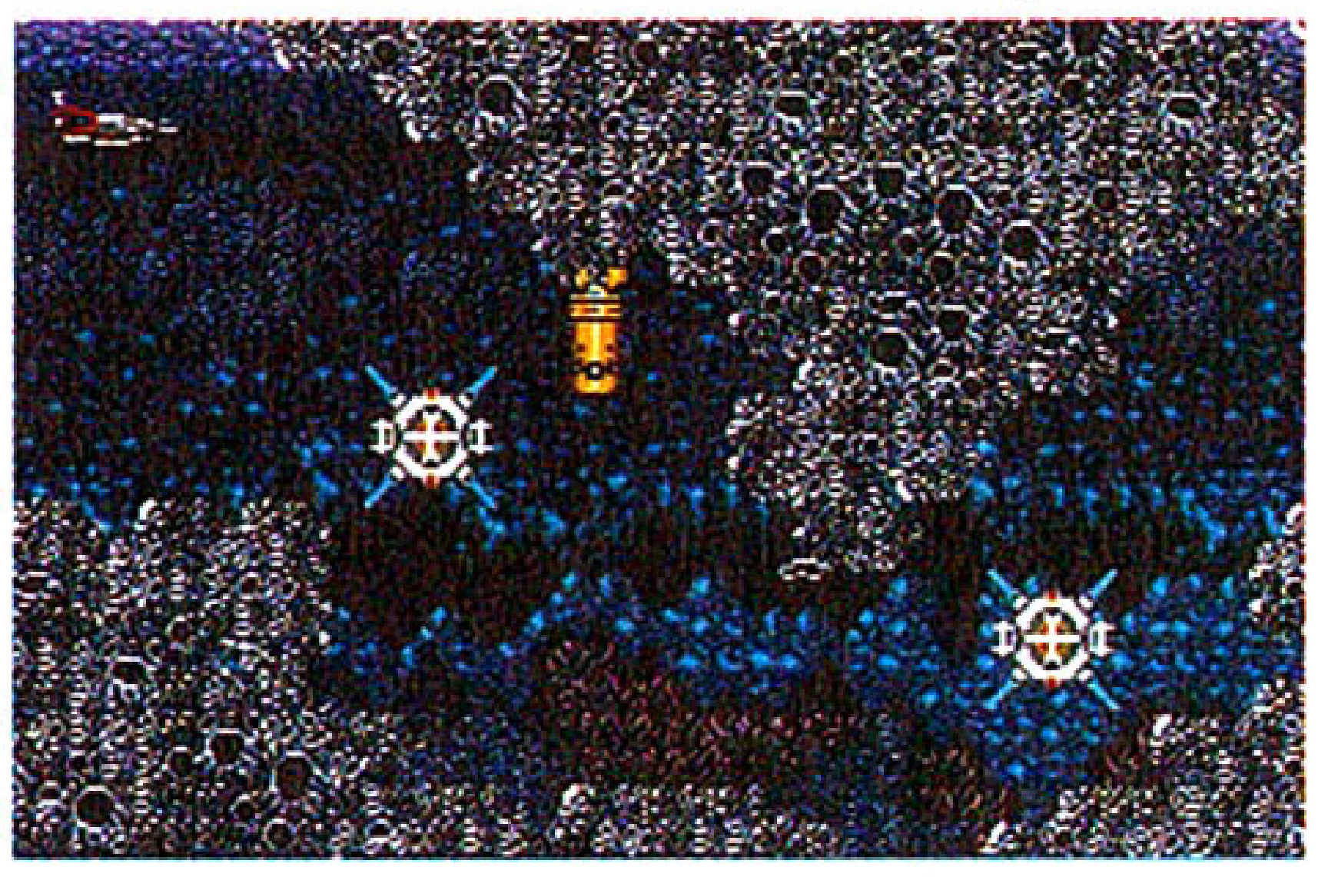
●前から4機、高速で突撃してくる。上下に逃げつつ避けよう



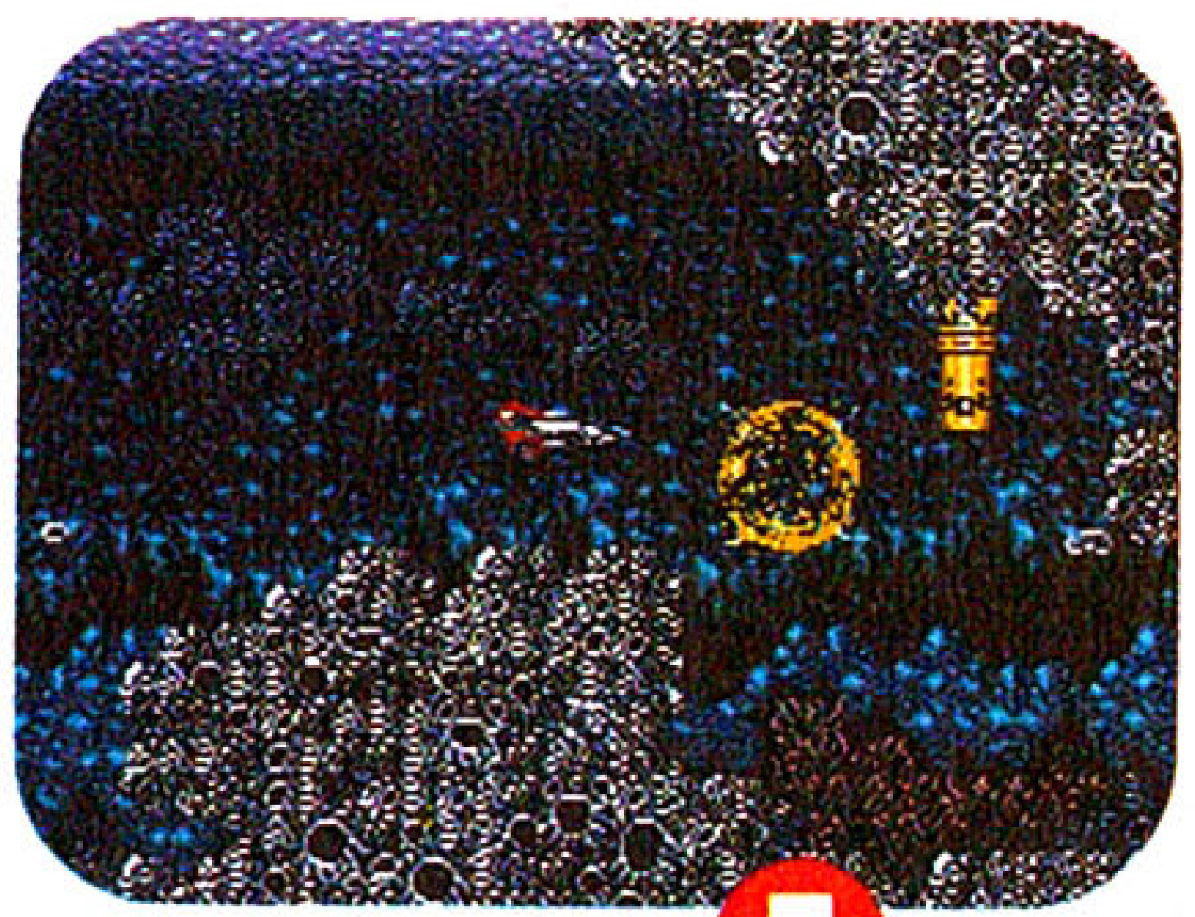
●後ろからやって来たら、前に出ながら上へ移動。ファイに注意

CHECK! 誘爆地帯

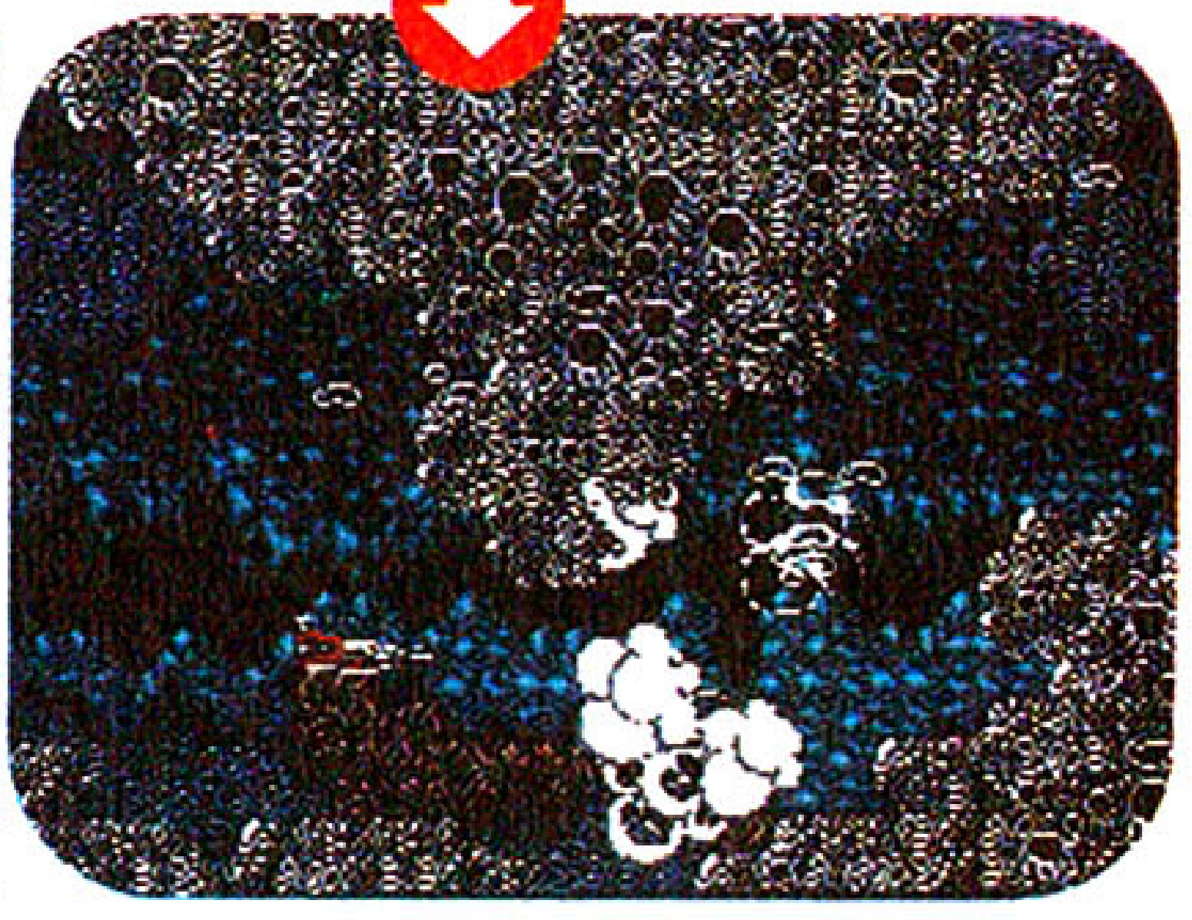
狭いところにギライが2つあるだけでなく、上に向けて流れがある最悪の場所。突っ込みが鈍いとギライの誘爆に巻き込まれて、あえない最後を遂げる。1つめのギライをいかに早く始末するかが重要なポイントと言えよう。また、水流で上に流されるので自機の操作が難しい。スピードを2段階にした方がいいだろう。



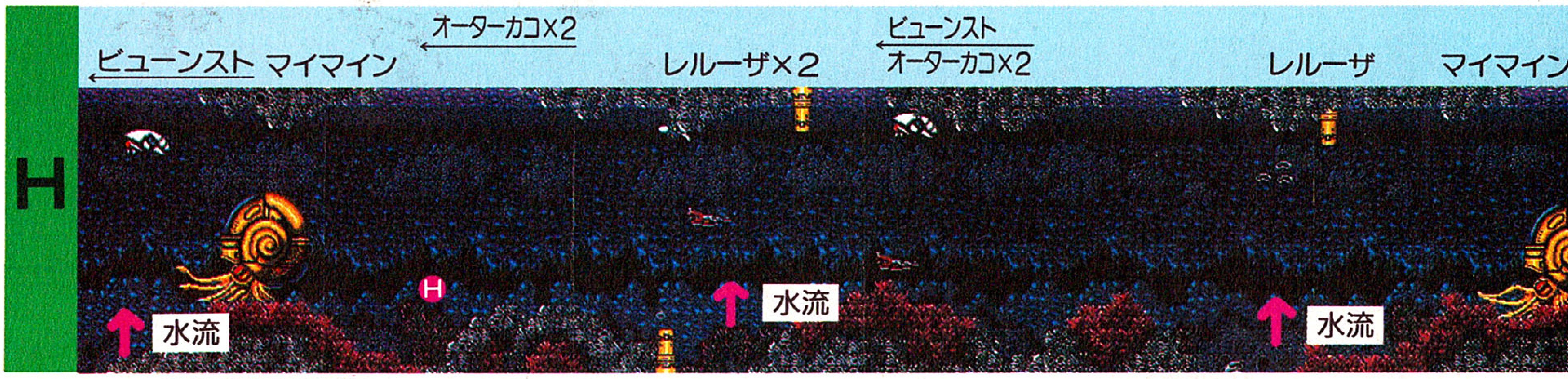
●ギライを早めに誘爆させるのがポイント



●写真のように余裕のあるうちに誘爆させれば、まずはOKだ

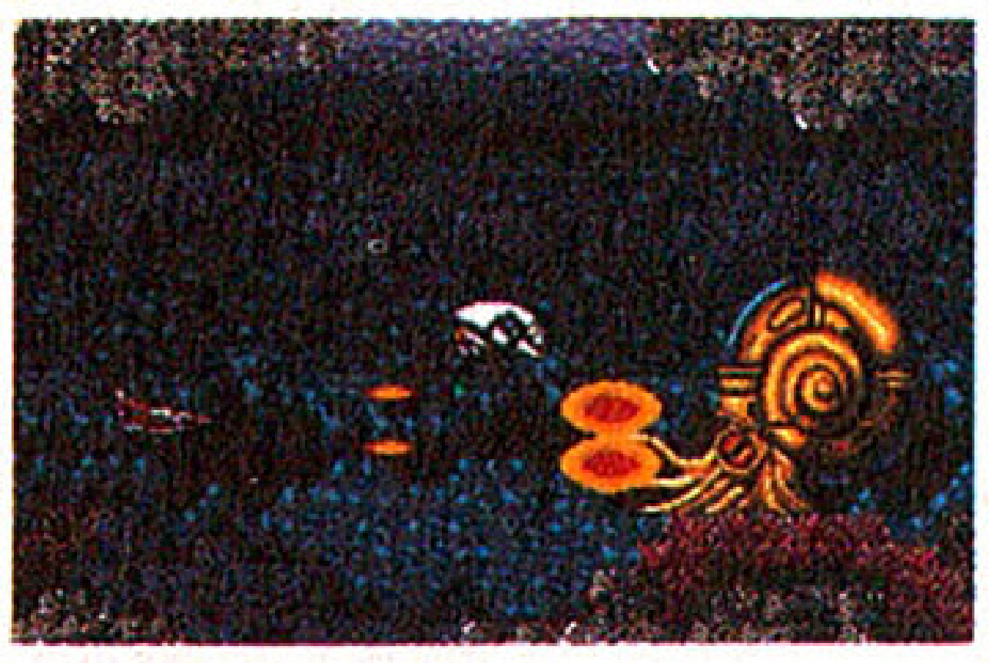


●2個めのギライが楽に爆発させられる。ボーッとしていてはだめだぞ

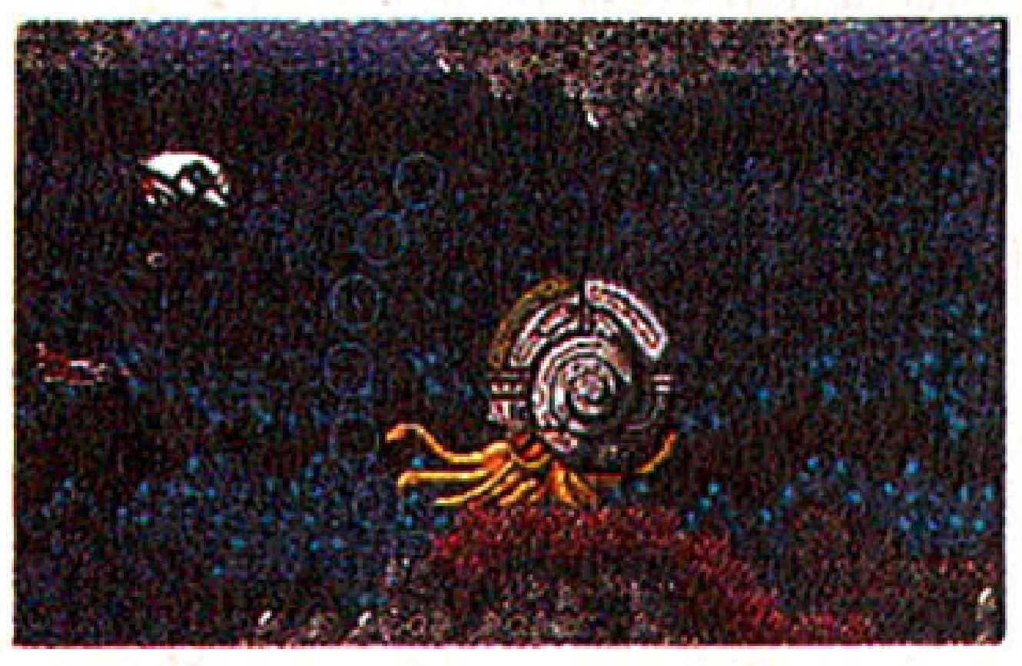


巨大なザコキャラマイマイン

ザコキャラの中では最大級を誇るのが、マイマインだ。殻の青い部分が弱点に見えるが、実は脚に当たり判定がある。



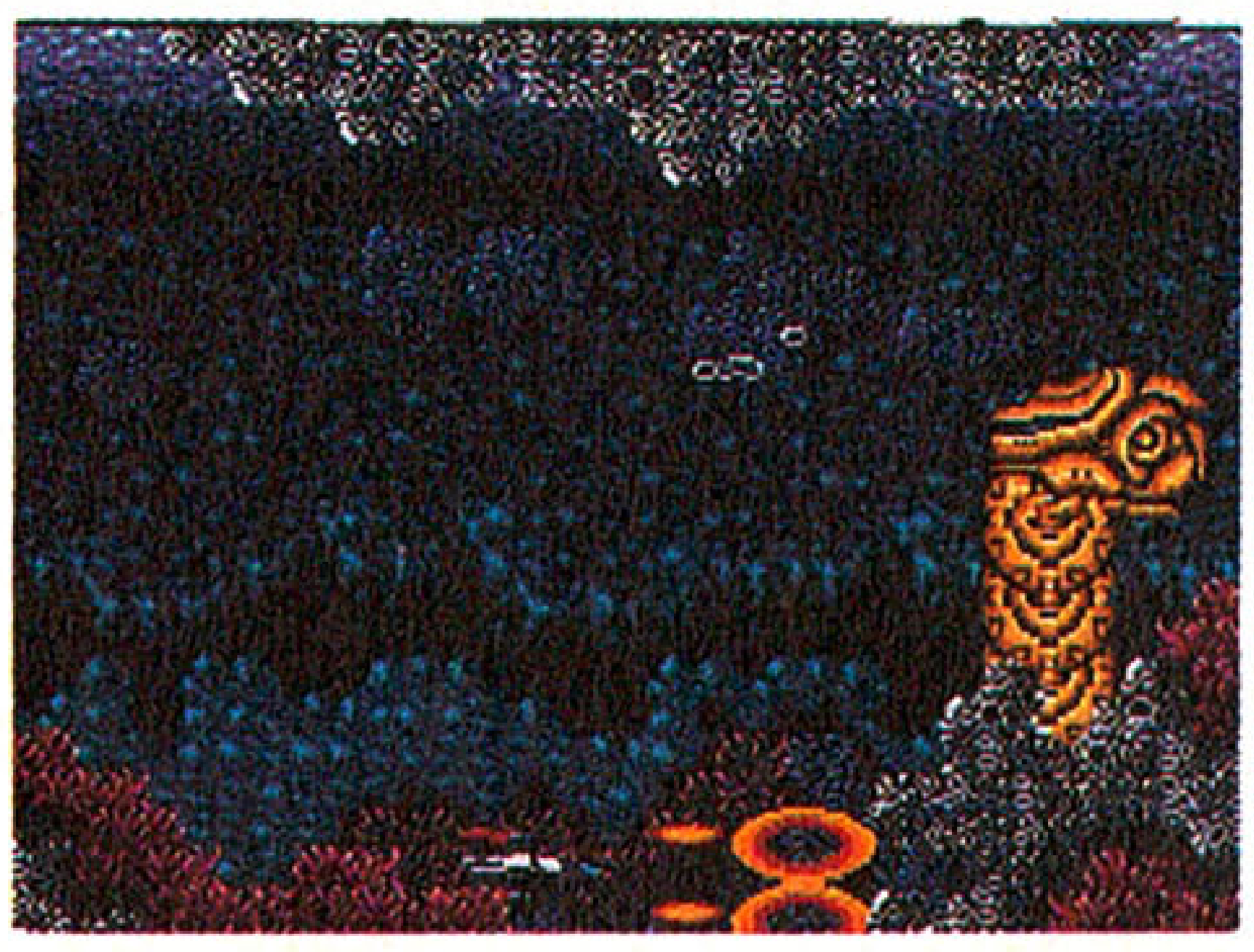
弱点は脚。甲羅の青い部分ではありません。注意しよう



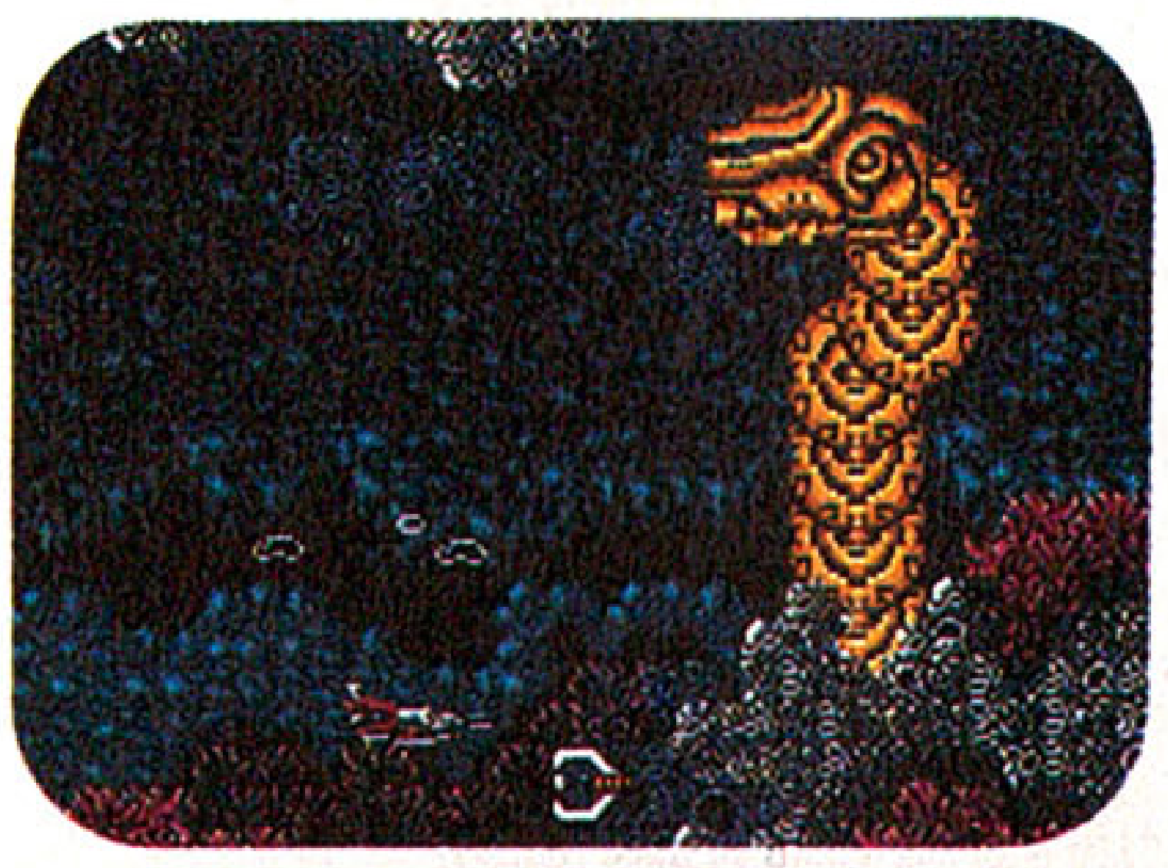
攻撃の特徴はイオンリング。ショットで消すことも可能

必ず取れ! CLAW

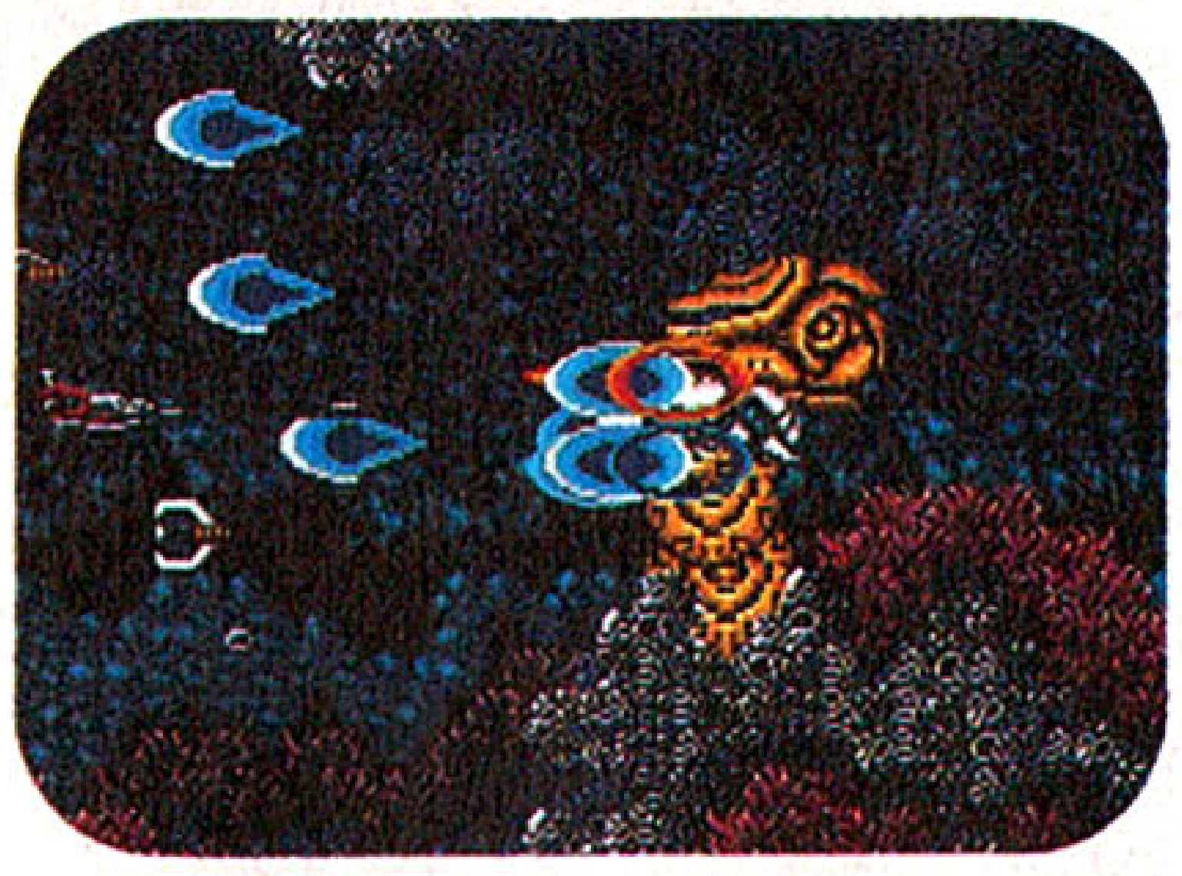
ウッボフの出現する所に、隠れアイテムとしてCLAWが出る。これは、是非とも欲しいので取り逃さないように。取り方は簡単で、最初にウッボフを倒してから写真の位置を撃てば楽々取れる。ビューンストに注意すれば、特に問題はない。



ウッボフの近くの写真の位置にCLAWがでる



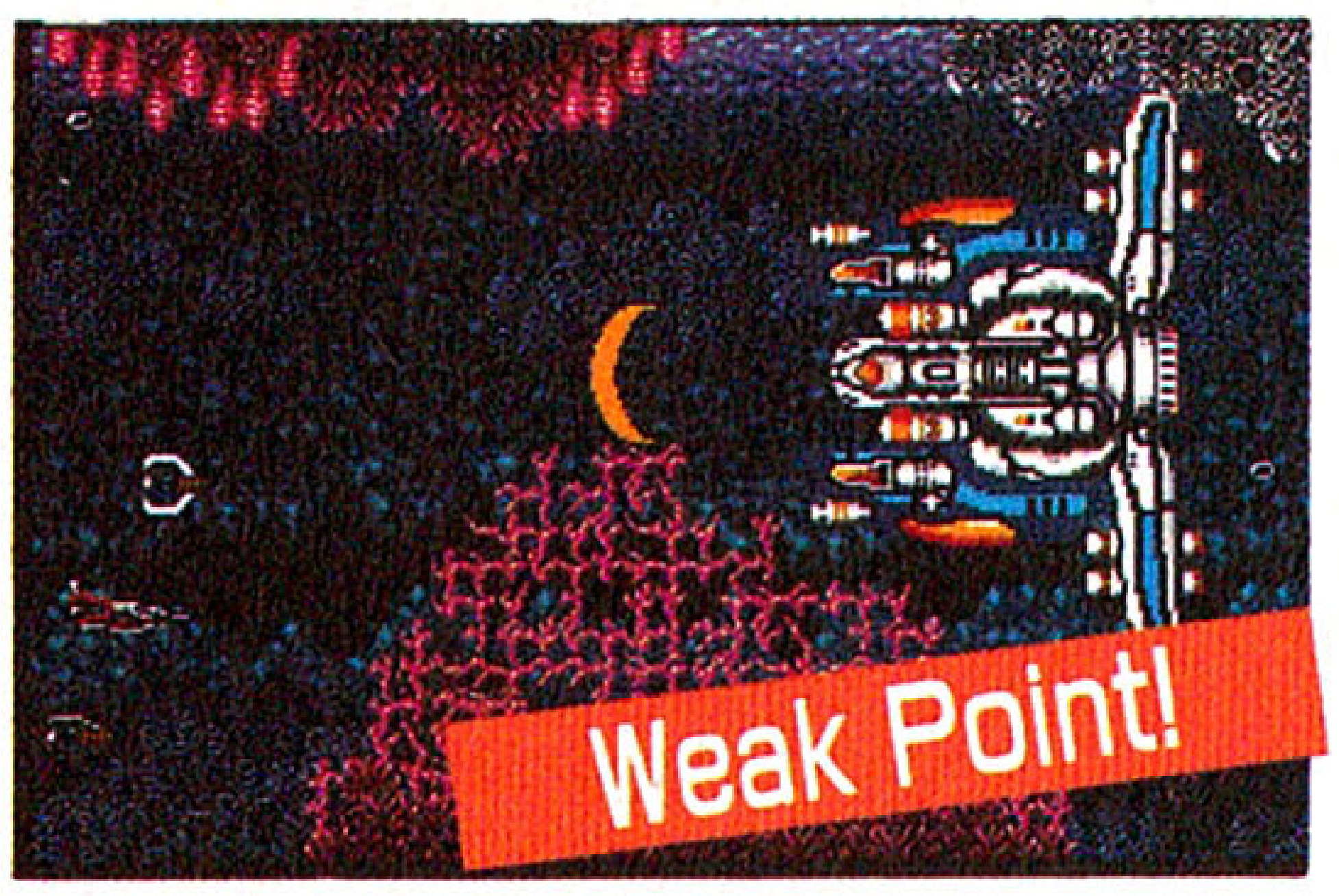
CLAWを取るときはウッボフに注意。あまり遅いと…



集中攻撃を受けて脱出困難に陥るぞ。素早い行動が重要なんだ

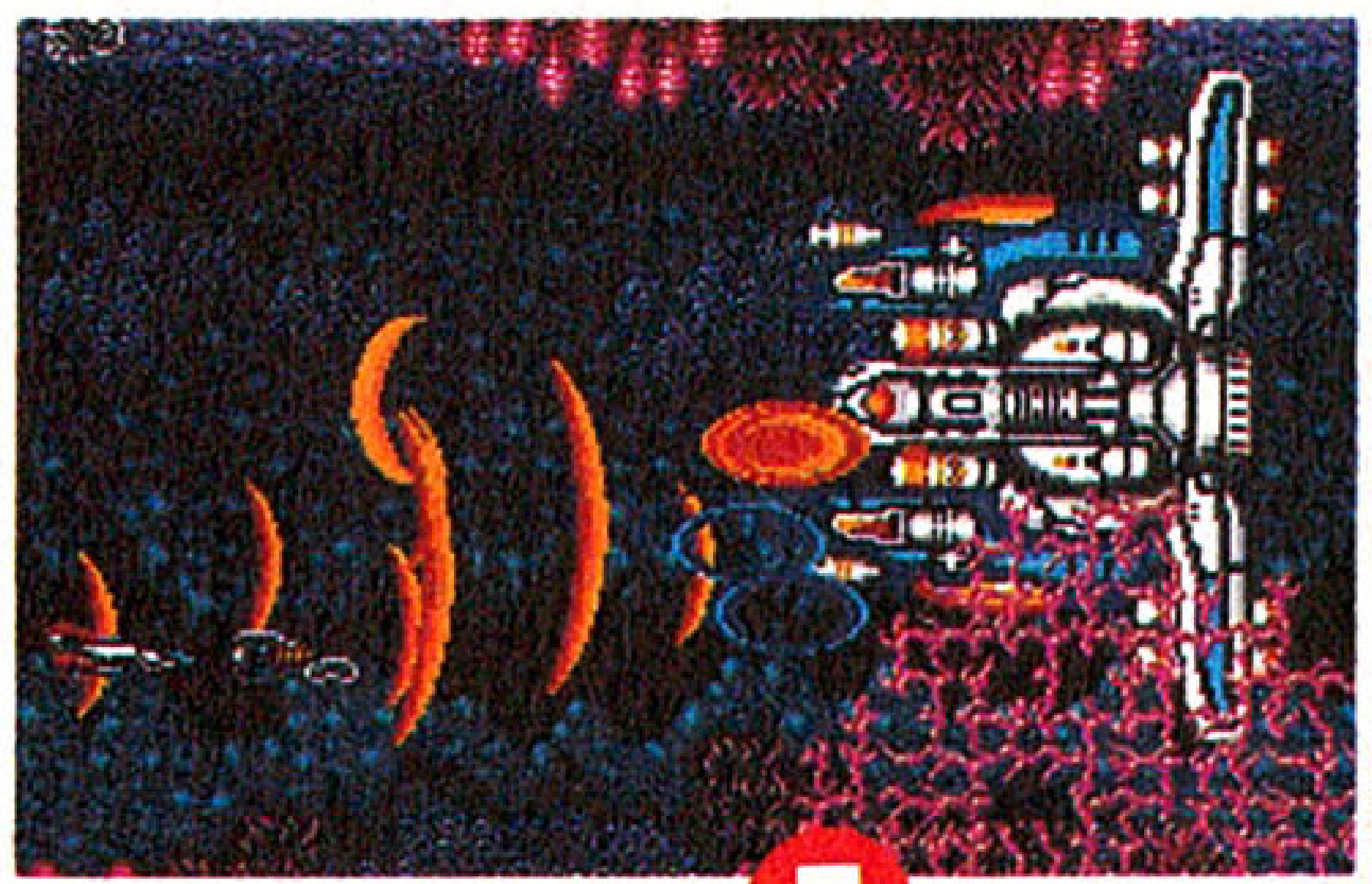
中ボス登場 マンドローミス

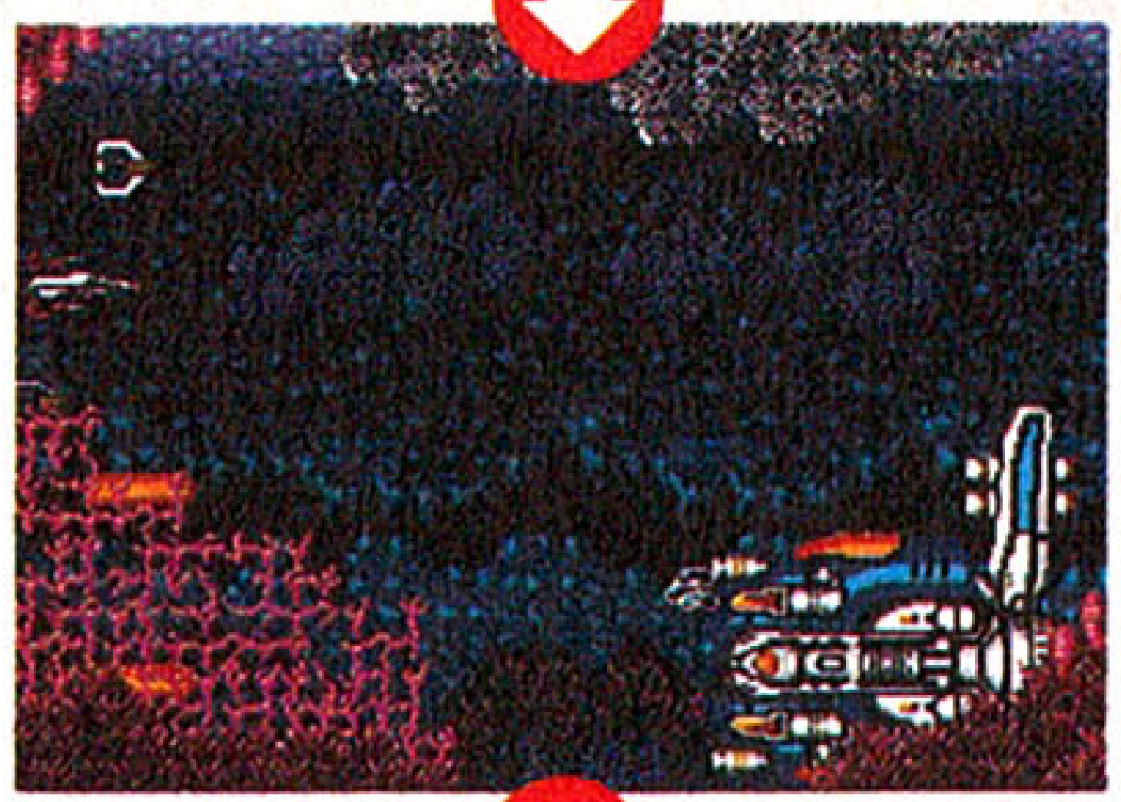
シーン3の中ボスは、中型高速潜水艦マンドローミス。動きは結構速く、所々で水流に邪魔されるので少々手強い。武装は連射の泡状機雷、ウェーブレーザー、2連高速レーザーとかなり豊富。しばらくすると、突進してくるのも特徴だ。CLAWとWAVEを装備しておけば、弾を避けているだけで、バッチリ倒せる。両方ともない時はウェーブレーザーを寸前で避けて、集中攻撃をしよう。マンドローミスが突進してきそうになったら、すぐに逃げよう。この繰り返しで何とか倒せる。死ぬ気でやると結構上手くいく。それでもダメなら、無敵の間に倒す人海戦術で自機をつぎ込んで倒せ。



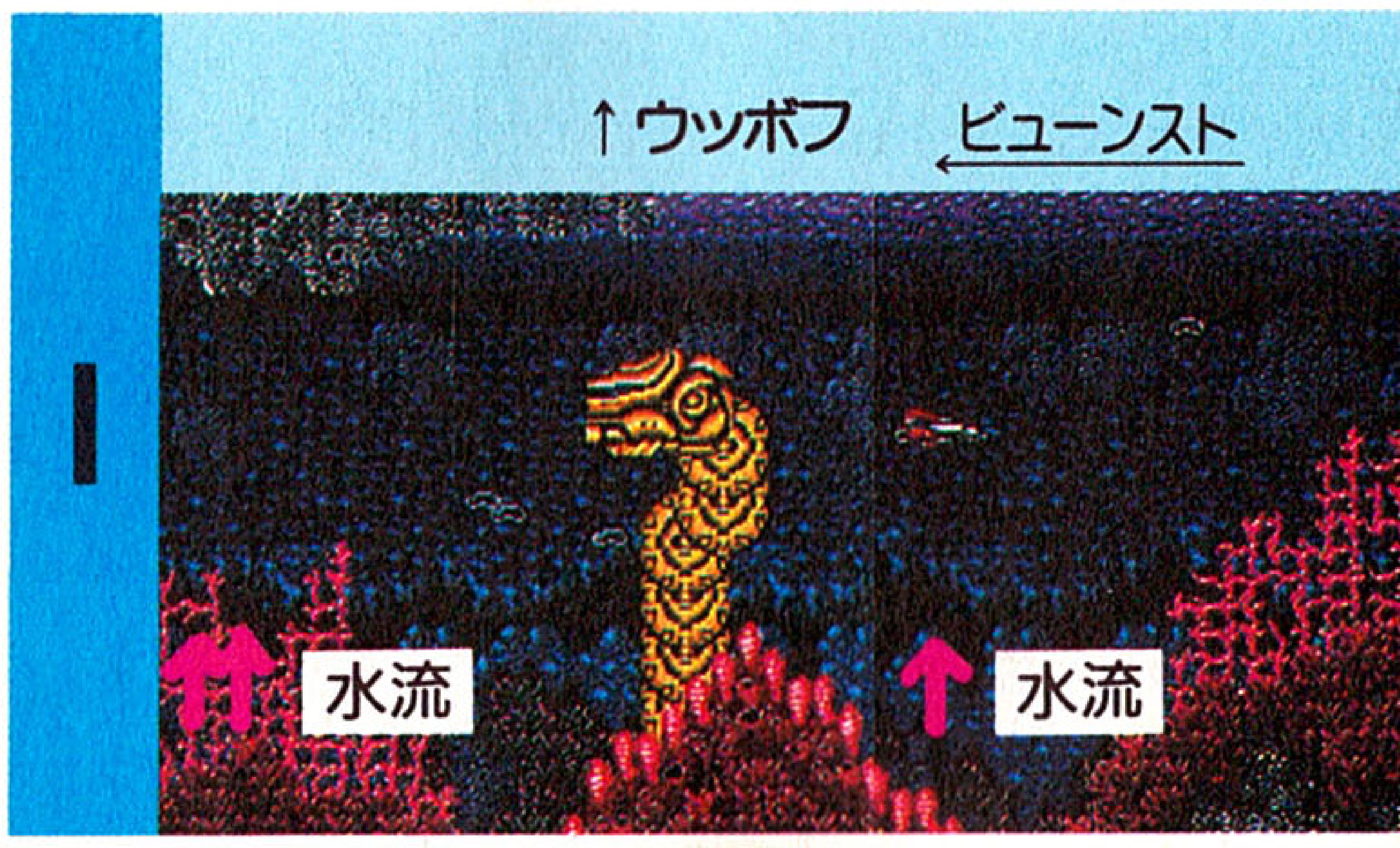
中ボス、マンドローミス。弱点は中心部だ。弱点は開閉するので注意が必要

ウェーブレーザーはこの位置で避けるようにしよう



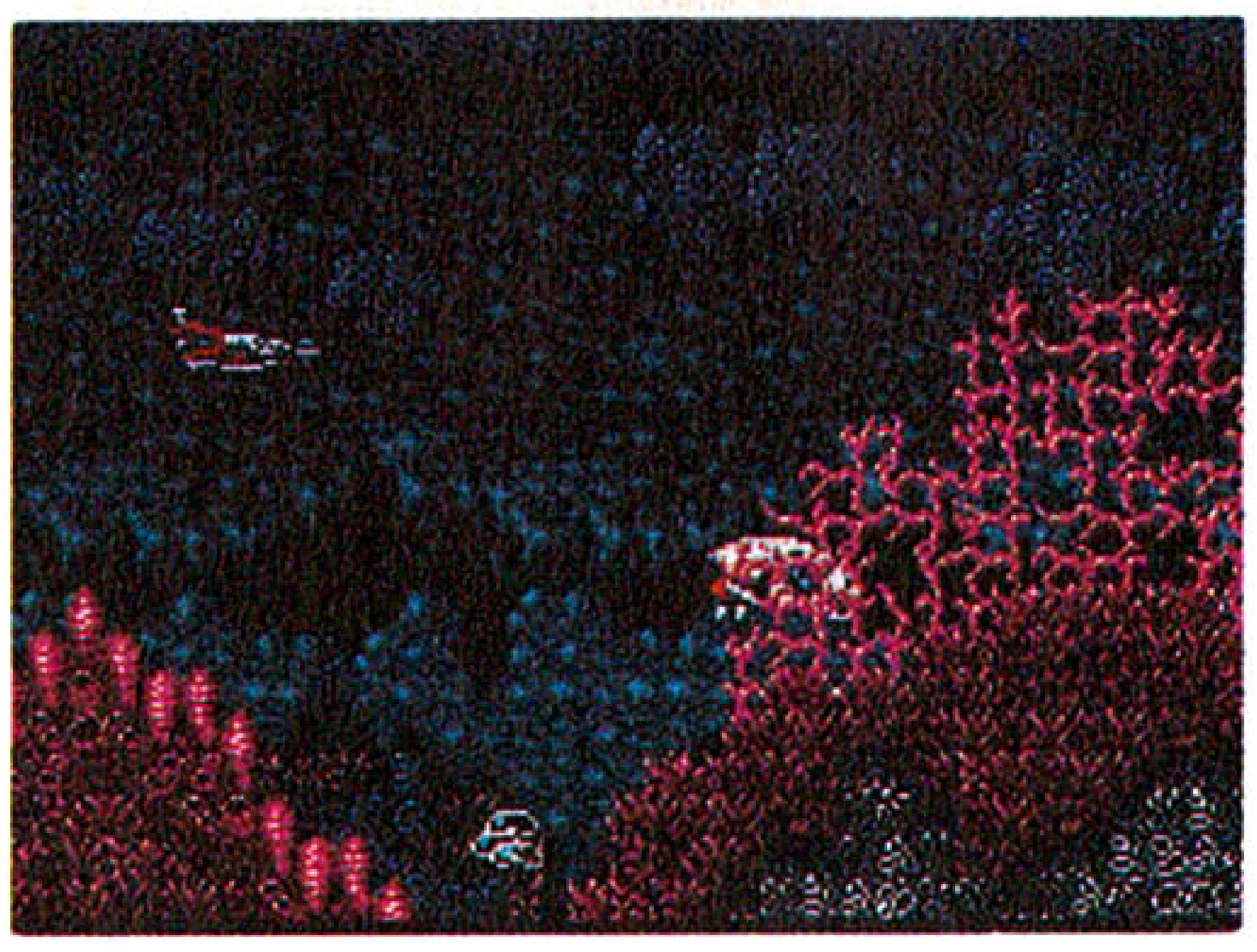


高速レーザーを撃った後、突進する

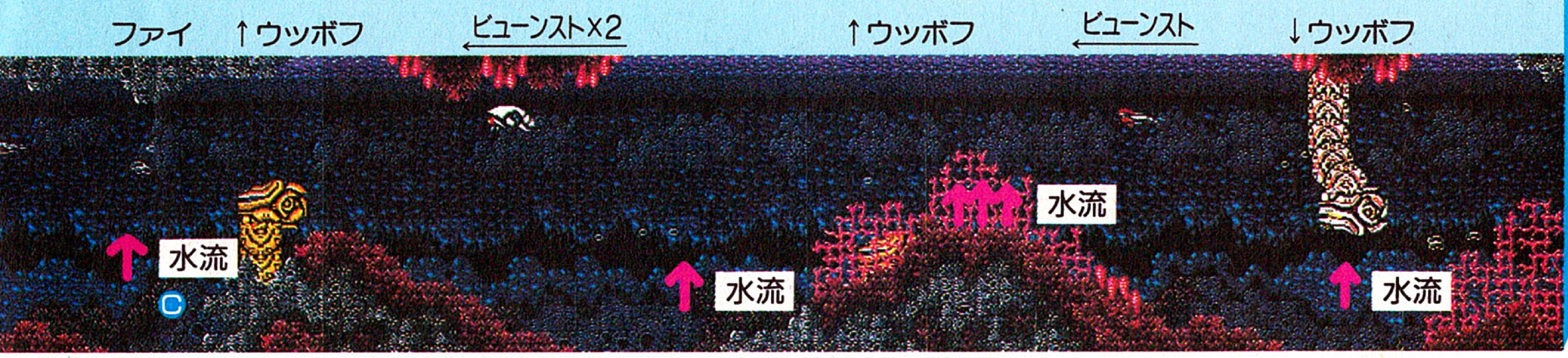


さんごで敵が見にくい

この辺になると、紫色のさんごで敵が見にくくなる。見にくい敵の例として、ウッボフ、ビューンストがそれにあてはまる。注意してれば何でもないことだが、慣れてくると意外と陥り易い罠なので、注意してほしい。さんごの背景は、美しく一見の価値はあるぞ。



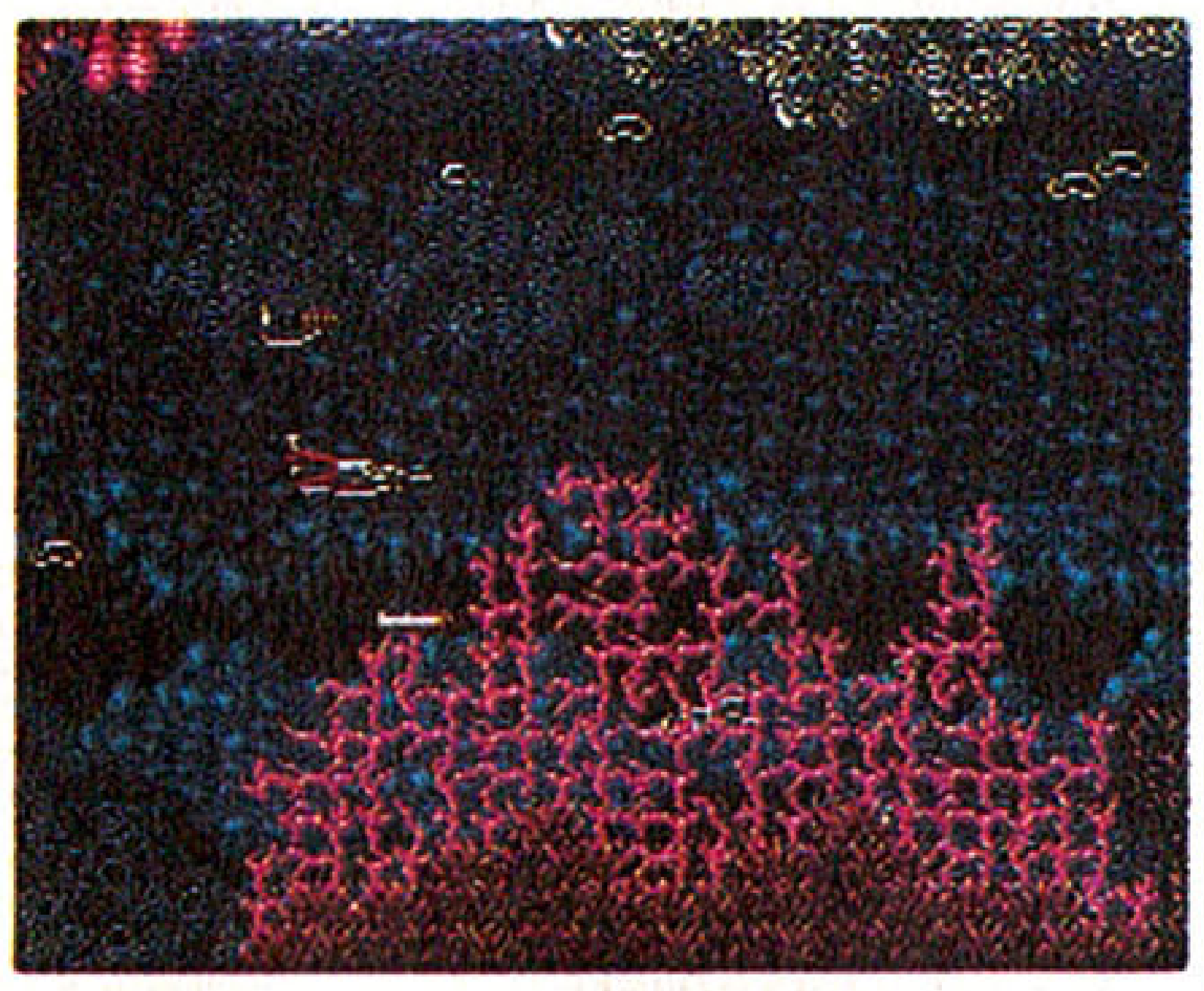
さんごがあり、敵が見にくい。さんごは触れてもOK


ファイ
↑ウッボフ
←ビューンスト×2
↑ウッボフ
←ビューンスト
↓ウッボフ
水流
C
水流
水流
水流

Iへ

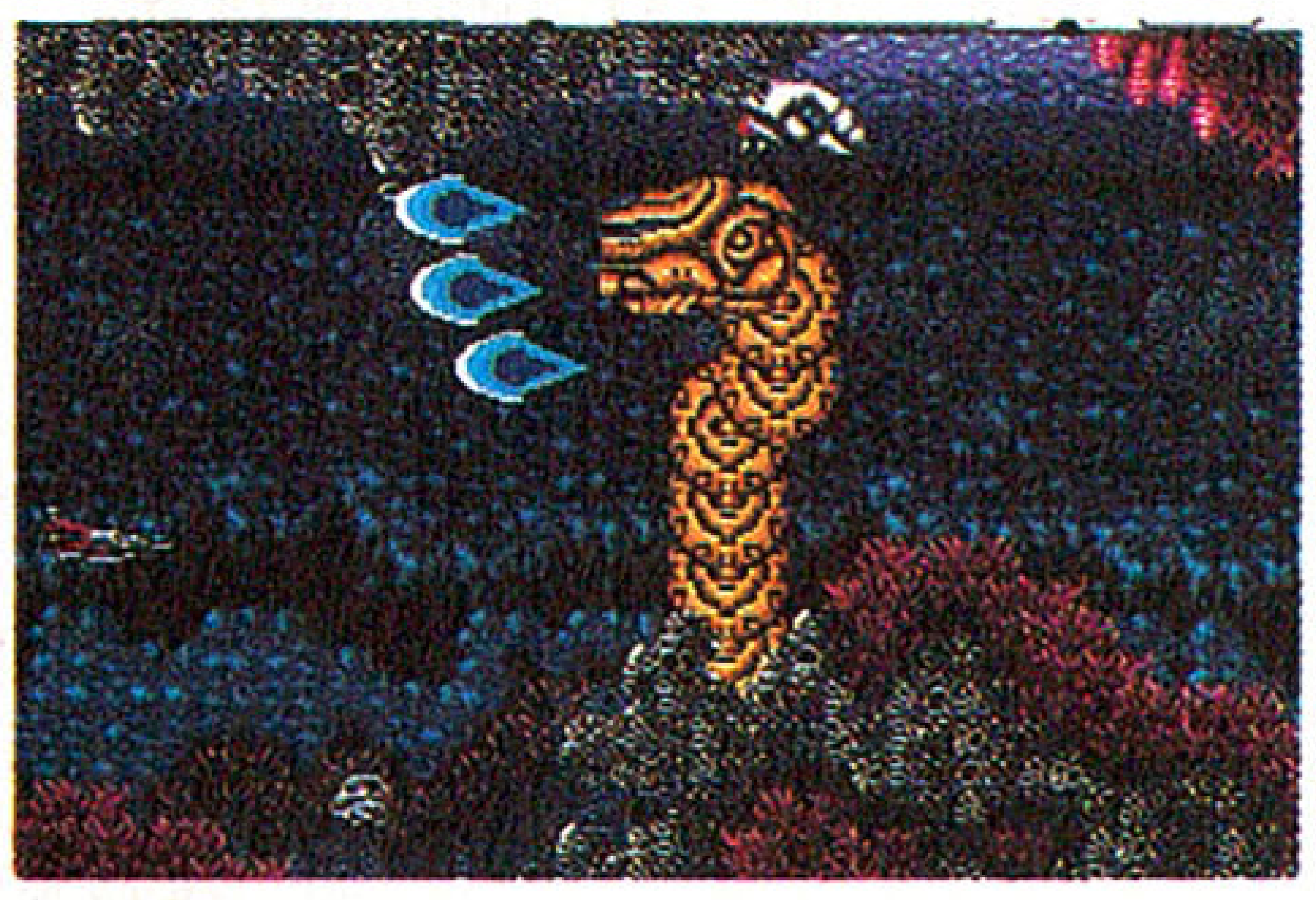
水流多発につき要注意

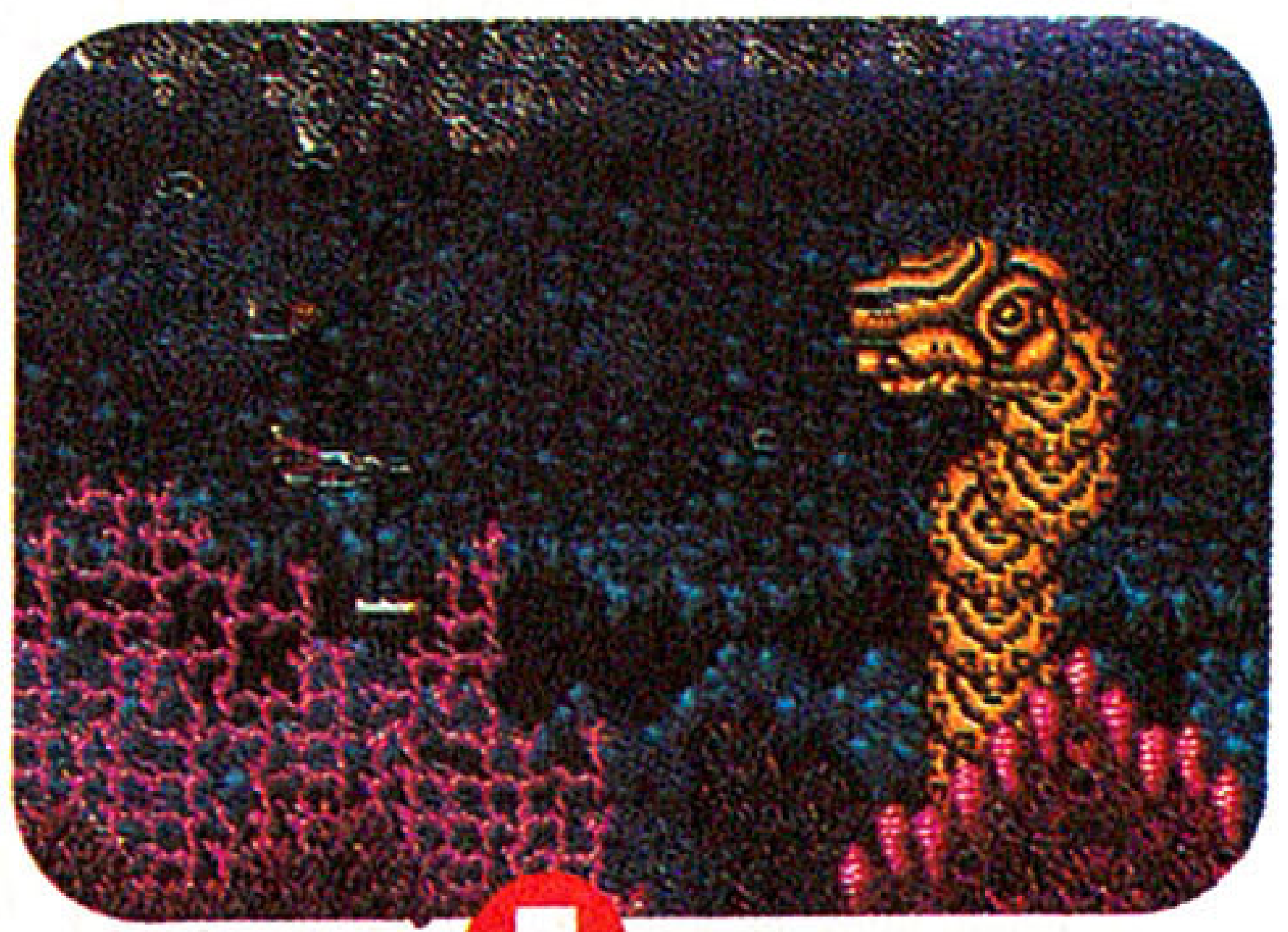
ここは、水流が多く常に上に浮くのでつらい。しかも、敵も結構でてくるので操作性をかなり必要としてくる。泡がでている位置を素早く見定めてその位置にあまりいないようにするのが良い。特にビューンストが厄介だぞ。

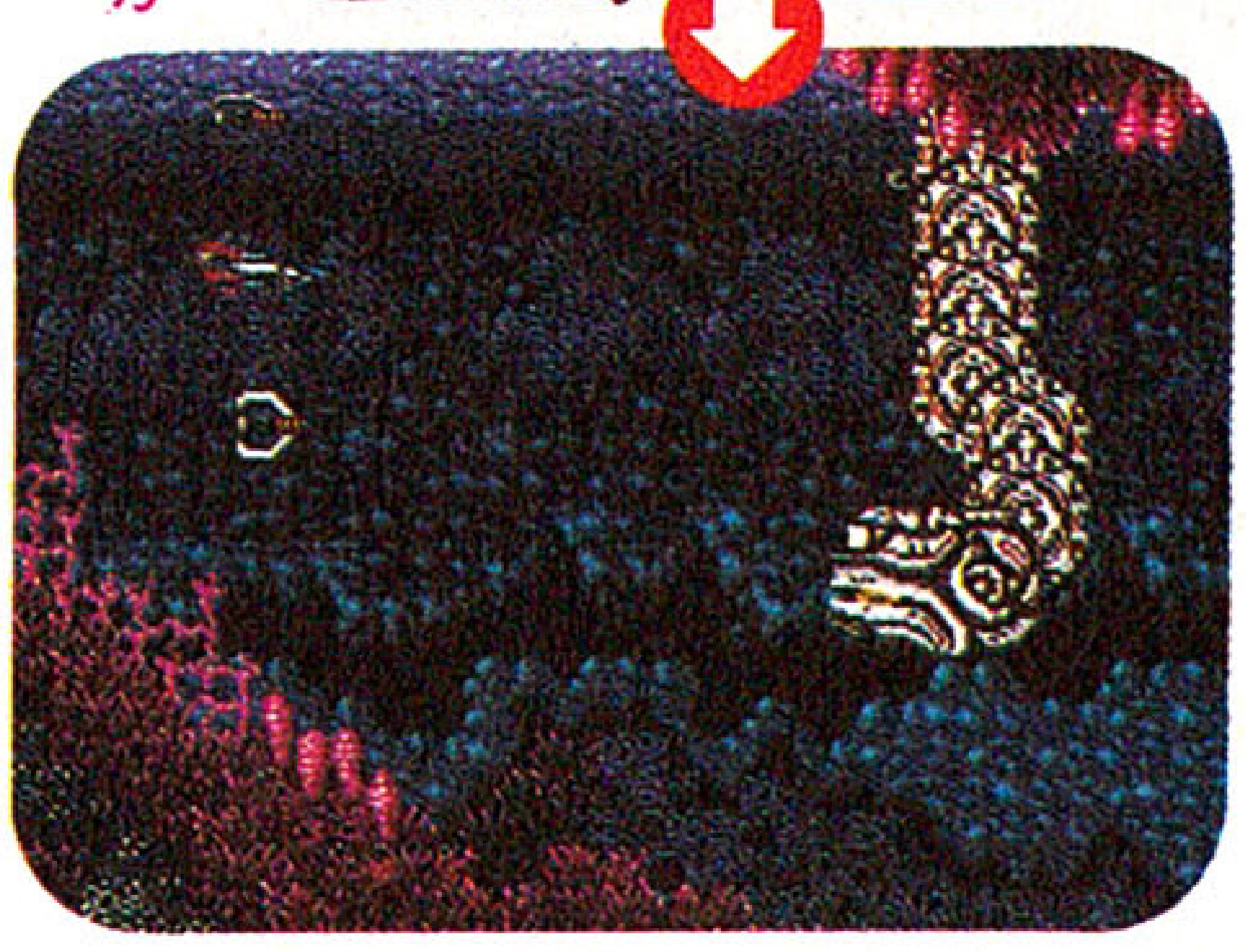

この辺は水流地帯が続くので注意。操作は慎重に

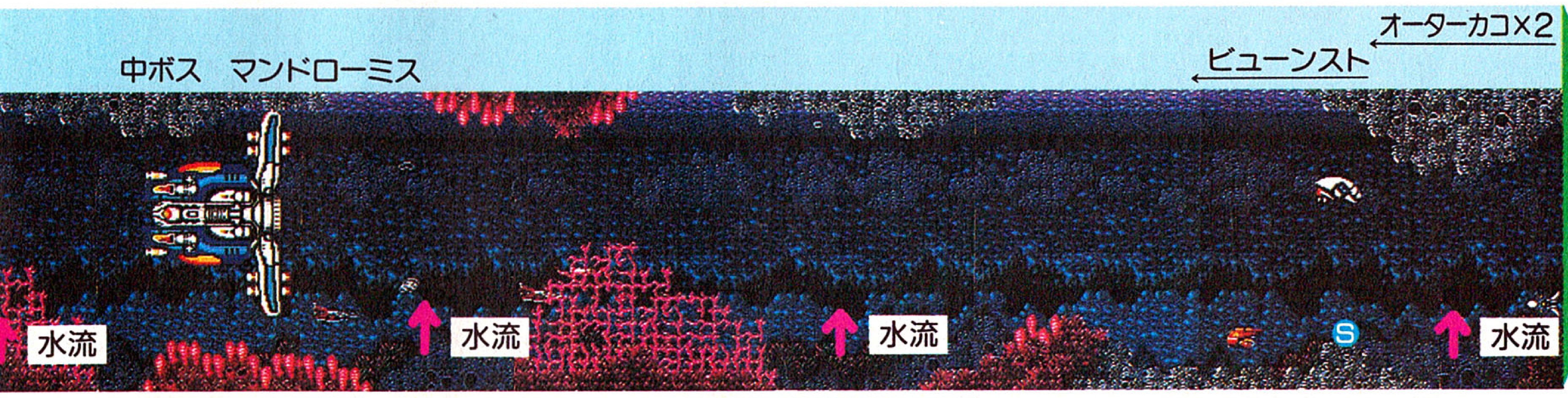
ウッボフの連続攻撃

4匹のウッボフが上下攻撃をしてくる。岩陰に身を潜めて、敵が近づくと攻撃するウッボフは3方向に火炎を吐いてくるのだが、これが避けづらいのだ。火炎を吐く前に倒す方が楽なのでそうするように。3匹の金色のウッボフは下から、銀色のウッボフが上から攻撃してくるぞ。


ウッボフは突然、体を伸ばして攻撃するぞ


下から金色のウッボフが攻撃してくる


一匹だけ銀色のウッボフが上から攻撃するぞ

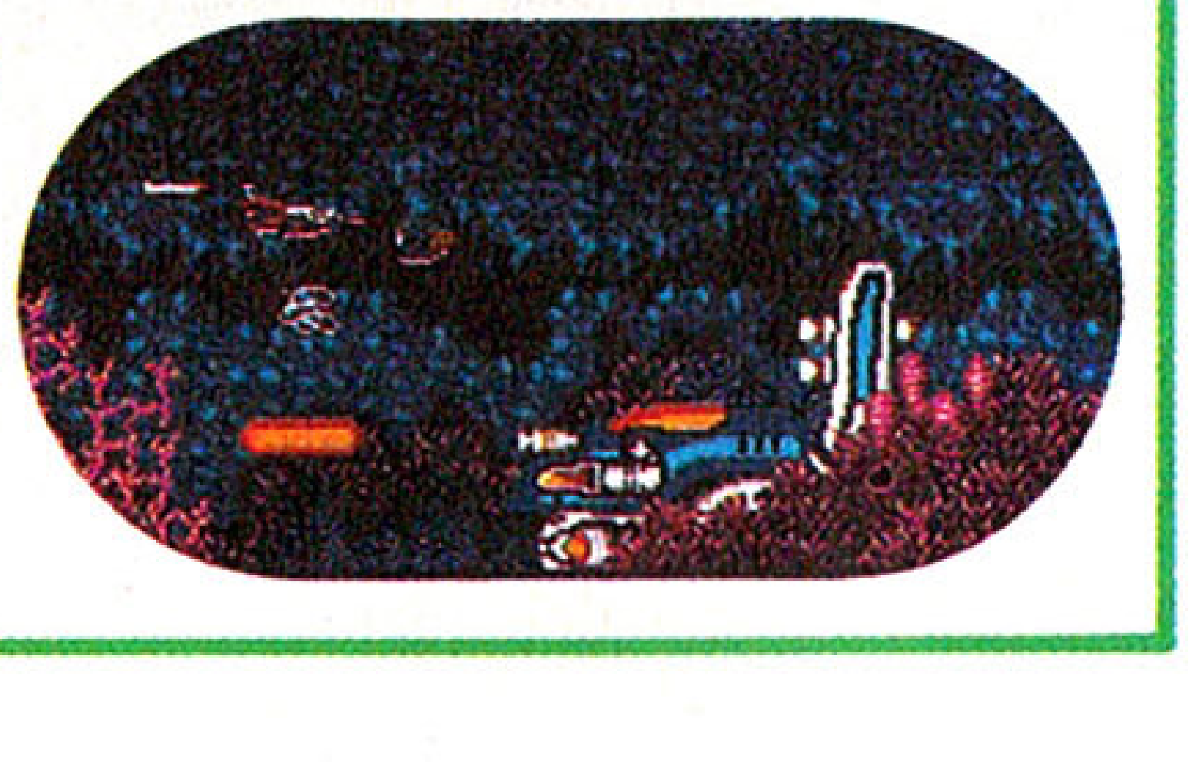

中ボス　マンドローミス
オーターカコ×2
←ビューンスト
水流
水流
水流
S
水流

20ページJへ

こんな所に水流が

中ボスとの戦闘中に2〜3ヵ所、水流がある。中ボスとの戦闘にばかり気にしてると、勝手に死ぬこともある。特に中ボスが上にいたときは十分注意しないと自爆してしまうぞ。

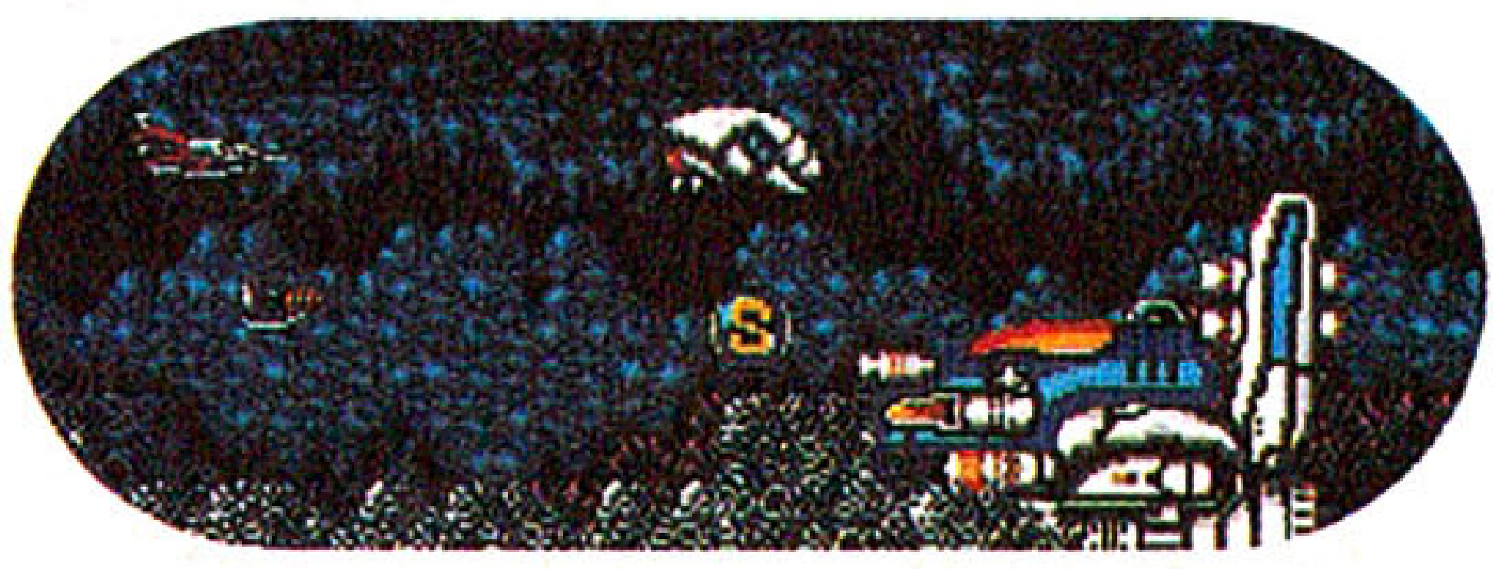
中ボスとの戦闘中に水流が、ひぇ〜


こんな所にもある。中ボスは早めに倒そう

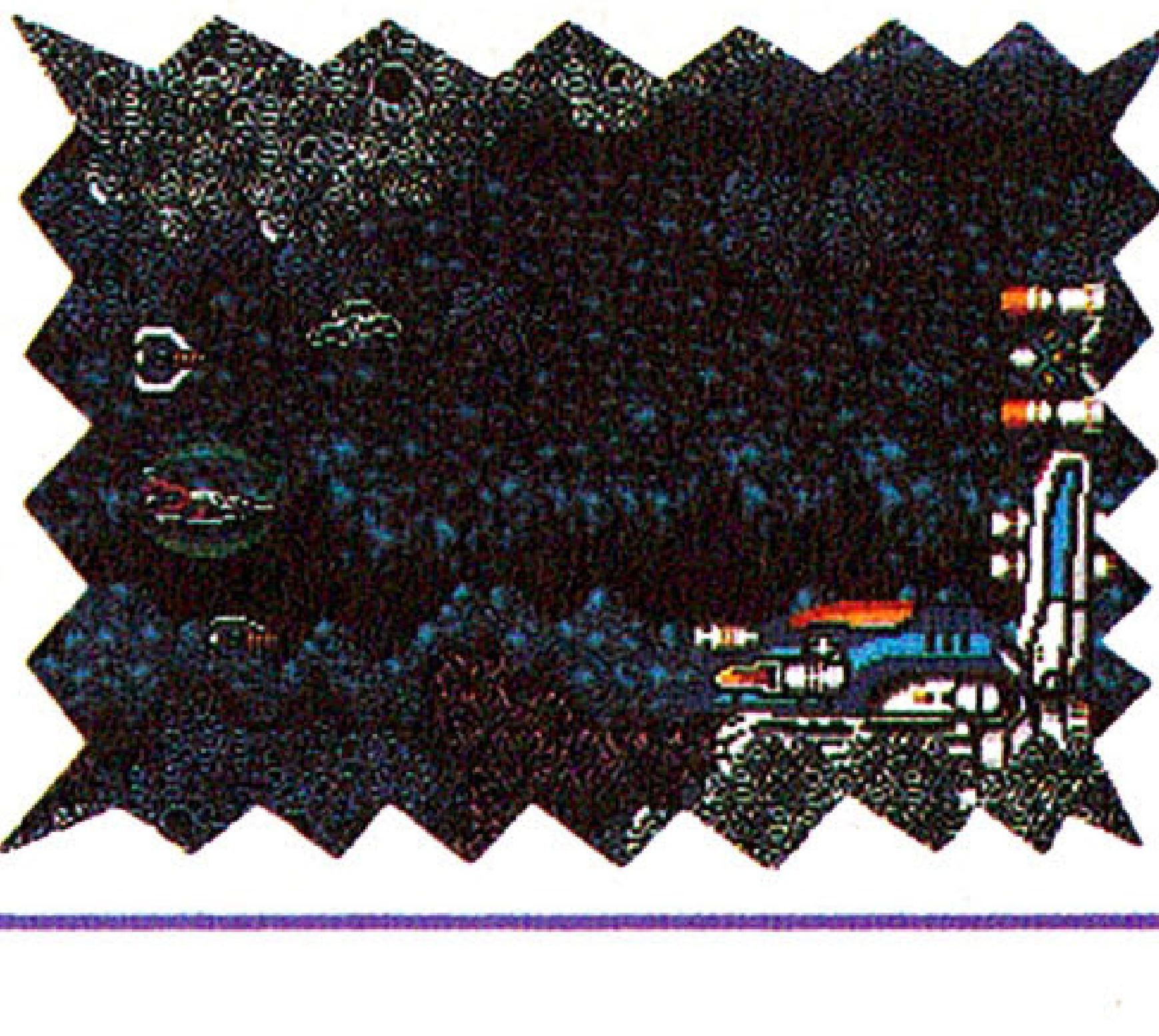
必ず取れ! SHIELD

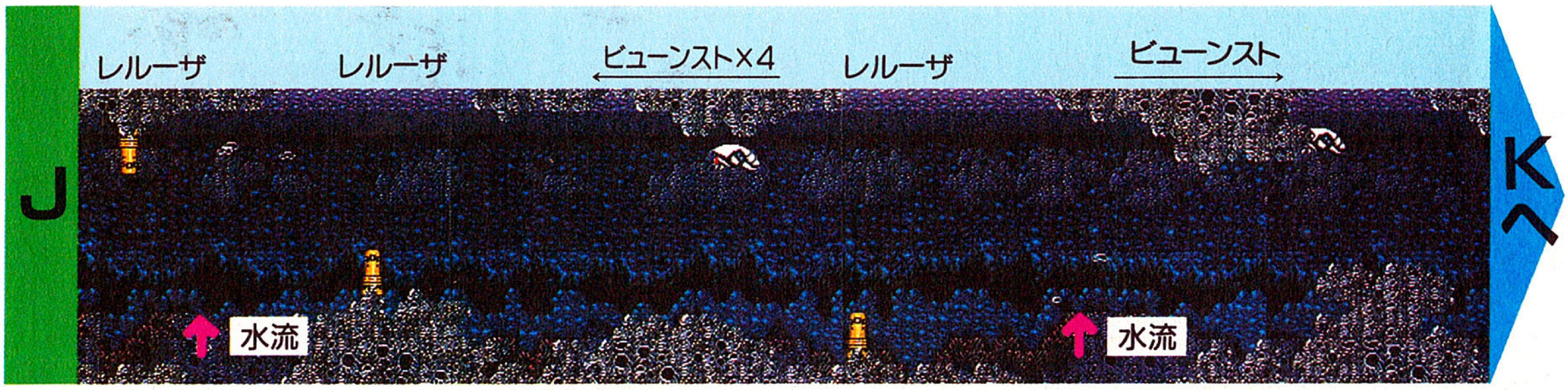
中ボスとの戦闘中、もしくはその後にSHIELDがでる。これは、対ボス用には欠かせないものだ。従って、中ボスを倒した後に取る方がベスト。下の方に出るので待ち構えて確実に取ろう。中ボスとの戦闘中に取ったときは、弾に当たらないようにしよう。

できるだけ、下の方で待ち構えていれば楽に取れる



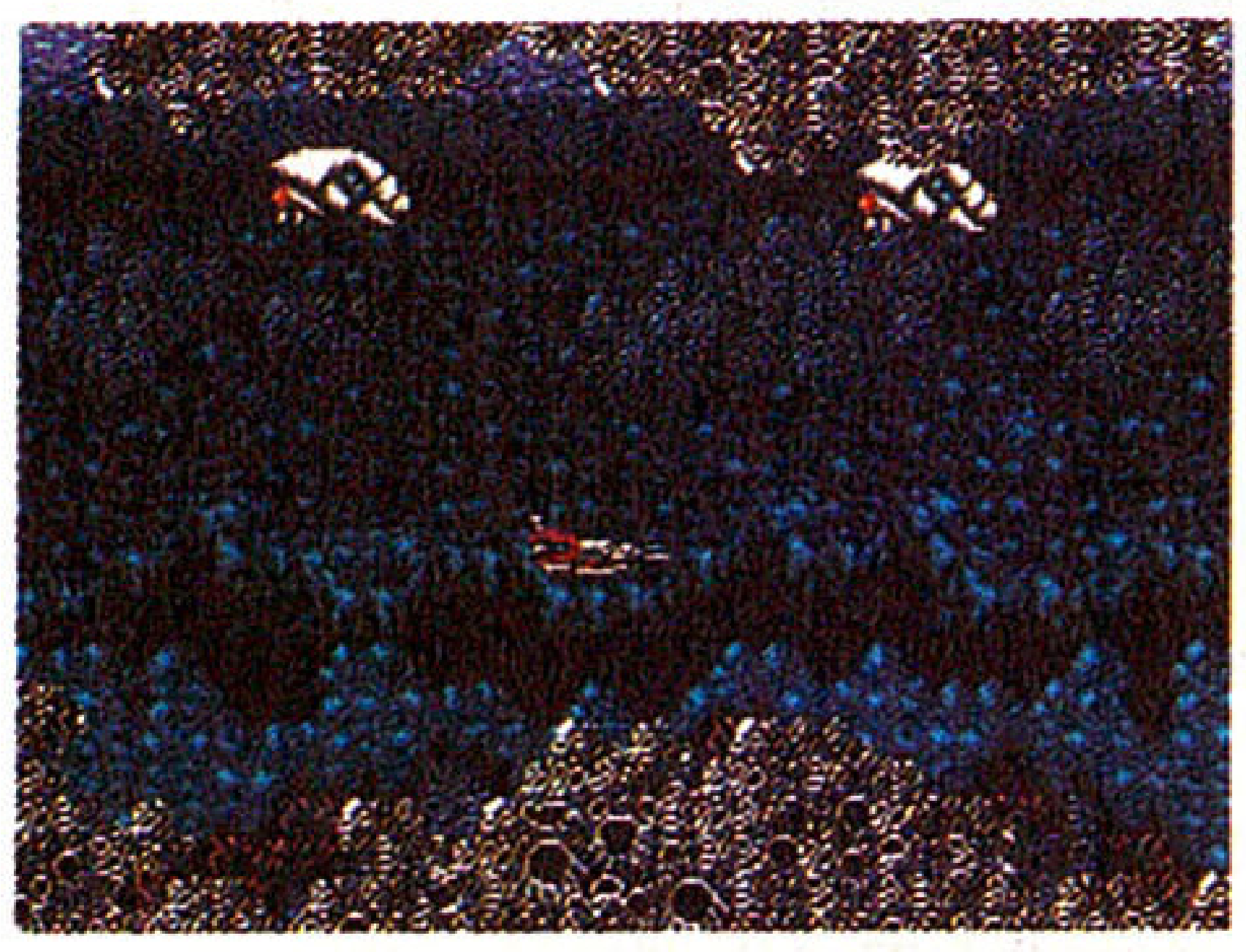
赤い敵を撃つとSHIELDになる。写真は戦闘中


圧倒的に有利

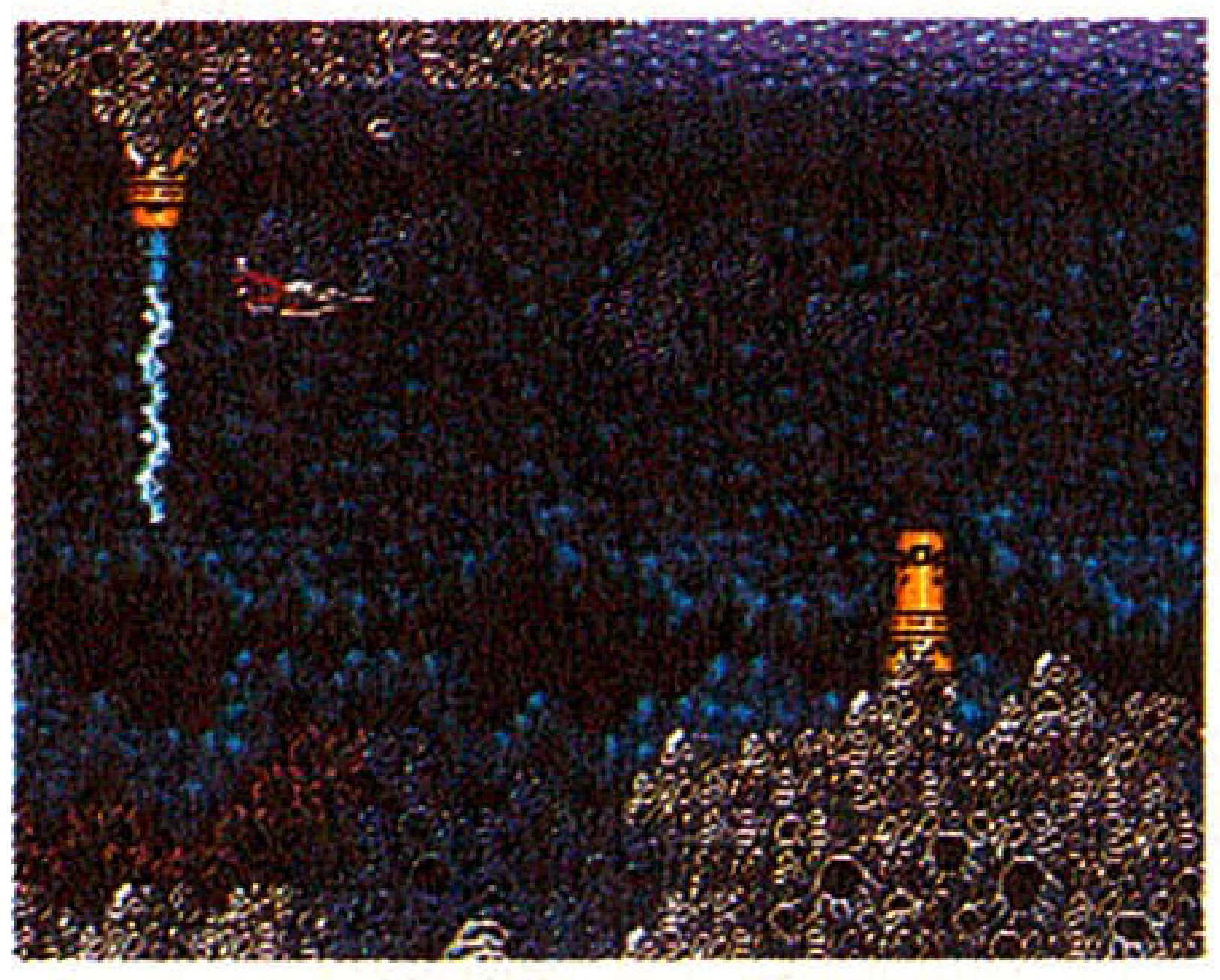

J
レルーザ
レルーザ
ビューンスト×4
レルーザ
ビューンスト
Kへ
水流
水流

敵の猛攻に耐えろ!!

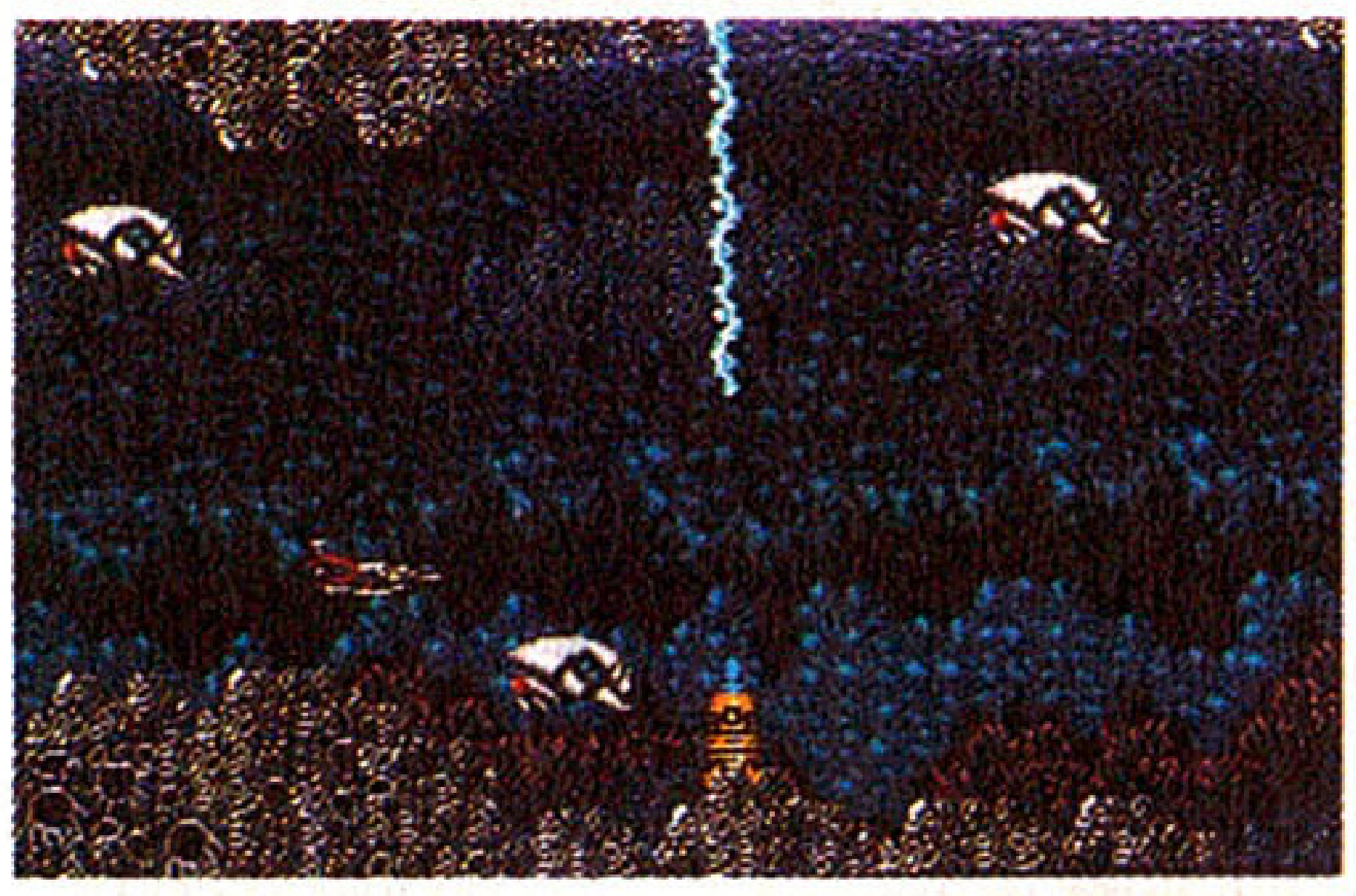
シーン3も後半にくると敵も増えてくる。レルーザが3台もあるところにビューンストが4機と少々難しい。最強装備なら何でもないが、装備がないときは逃げの一手。敵一つ一つが硬いのでWAVEでいきたいところだ。



次にすぐビューンストがやってくるので、注意が必要だぞ



まずは、レルーザ2台。水流があり、操作しにくい

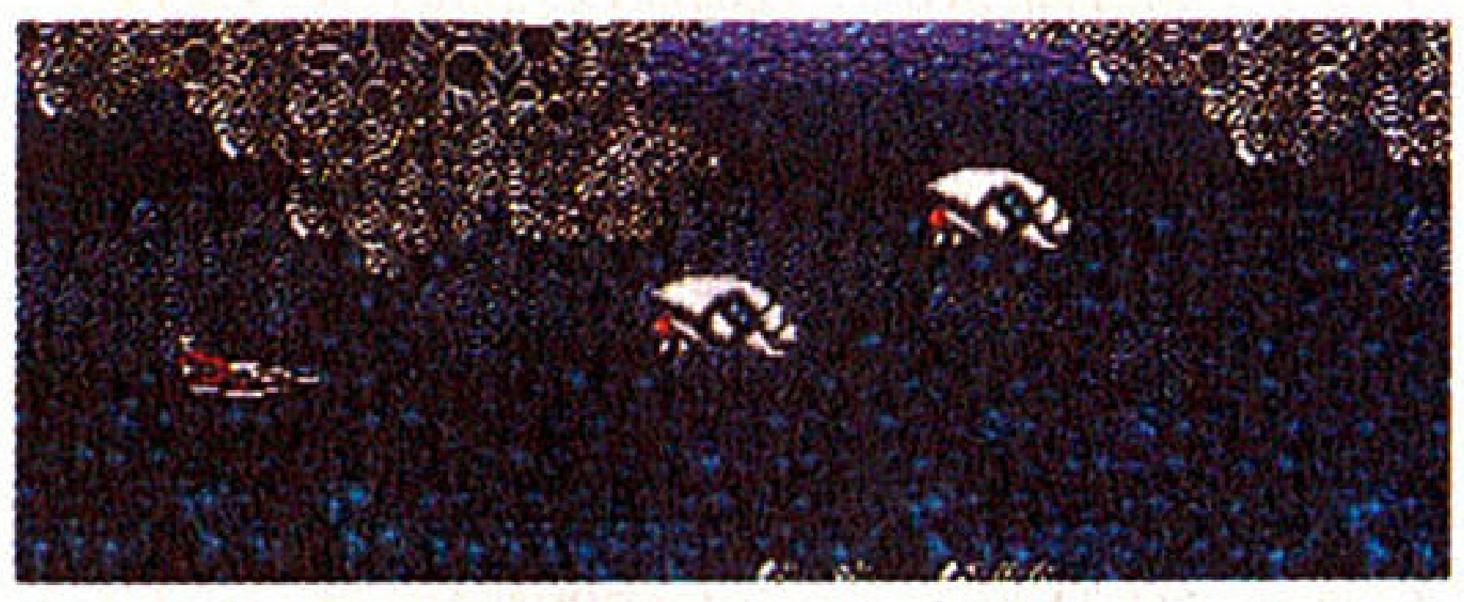


ビューンストとレルーザのダブル攻撃。キツイ

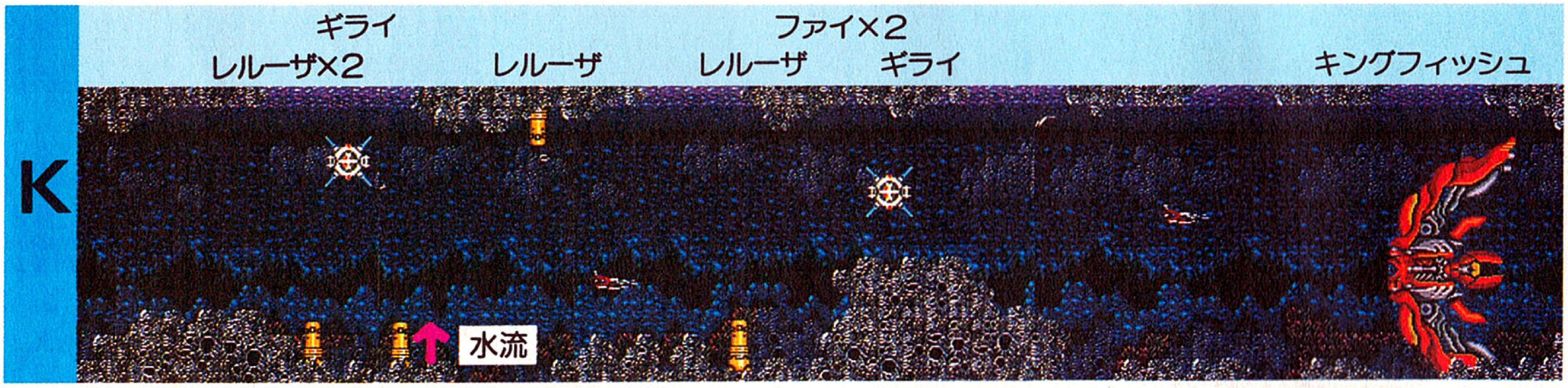
ボーッとしてるとやられるゾ

岩が少しでている所にビューンストがやってくる。倒し損ねるとやられることもあるので注意しよう。

ビューンスト発見。先手必勝で叩け!!



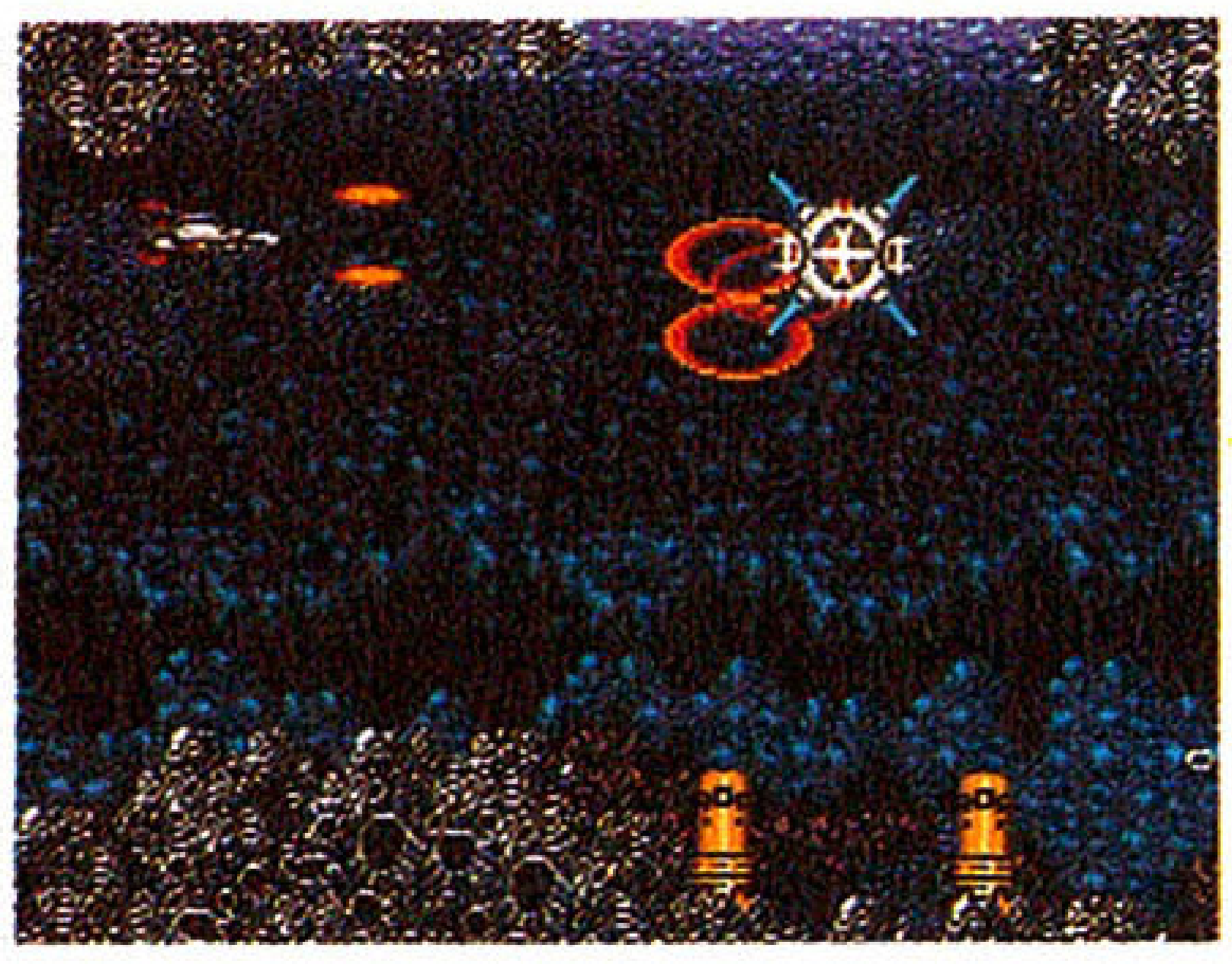
2機目のビューンストが来てしまった


K
ギライ
レルーザ×2
レルーザ
ファイ×2
レルーザ
ギライ
キングフィッシュ
水流

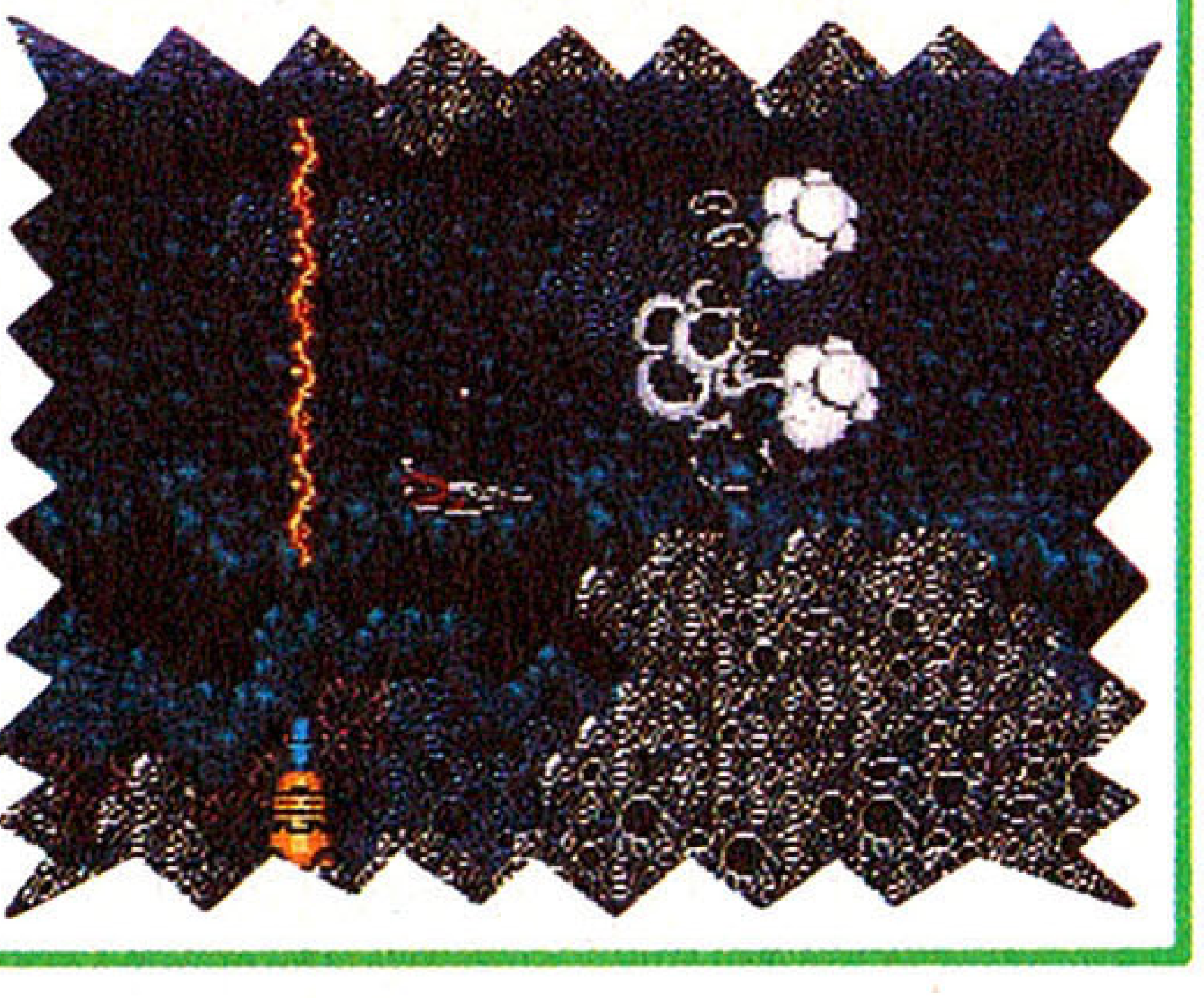
終盤はレルーザの嵐

最後の難関がここだ。レルーザが4台、特に間隔が狭い3台の所を抜けるのは至難の技。しかも御丁寧にギライまである。CLAWとWAVEがあればレルーザは気にしなくて良いので早めにギライを誘爆させてしまおう。装備がないときは速攻で抜けるしかない。

爆風には当たり易いので十分注意しろ



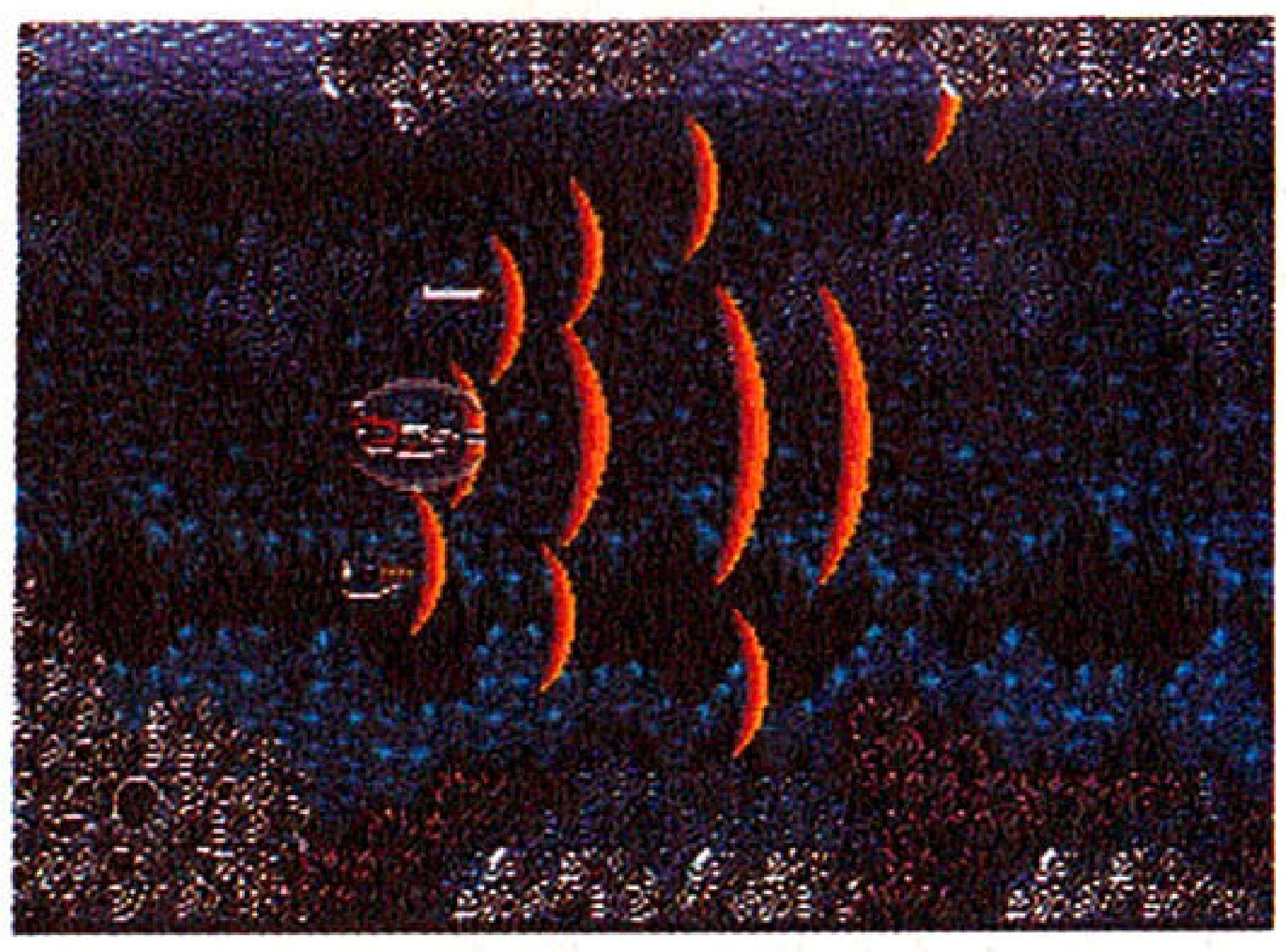
ギライはかなり固いので、気合で撃ち落とせ!!



たすけてくれー

ボス直前! 装備はOK?

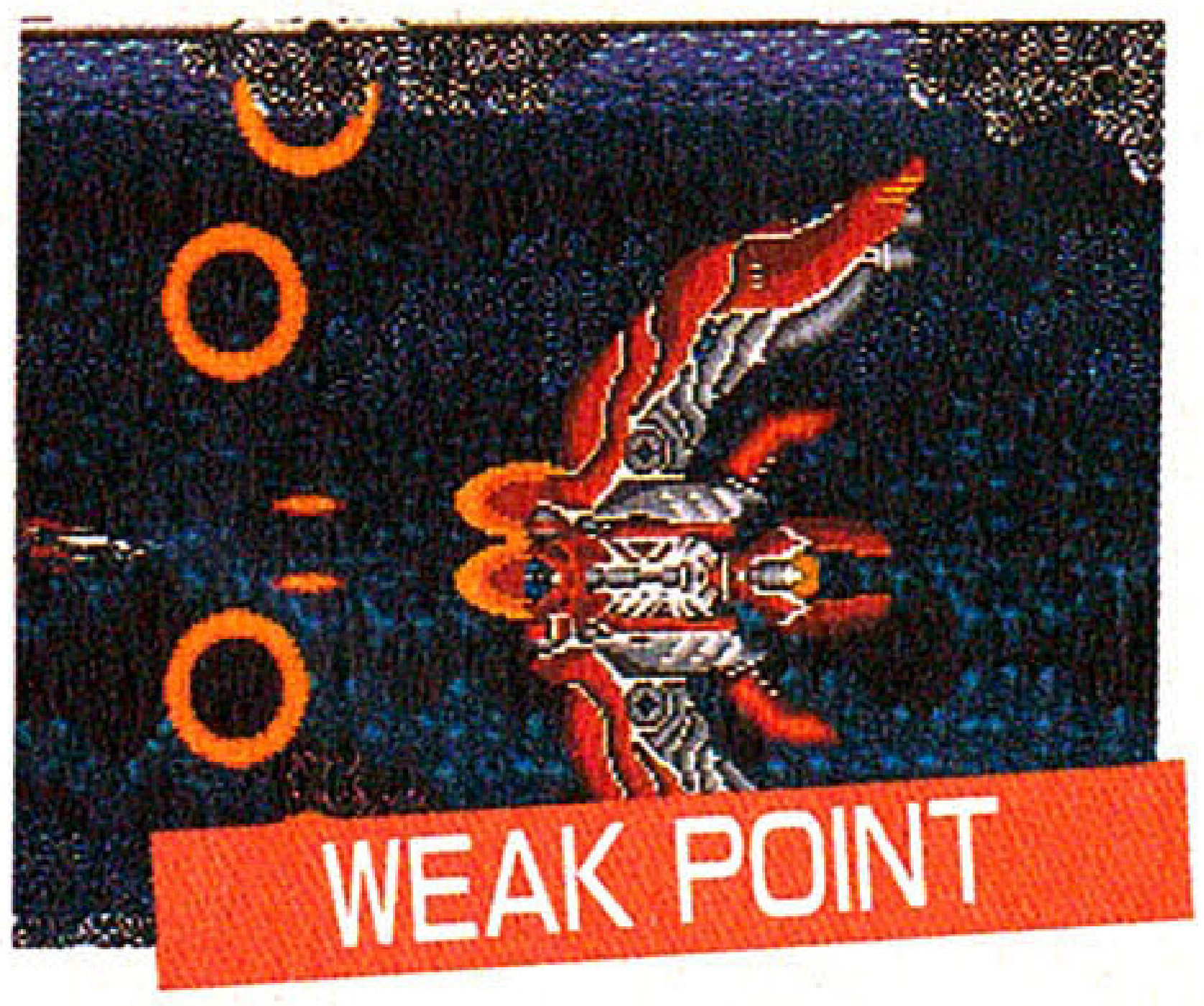
さあ、あとはボスのみ。気合を入れていこう。装備は、WAVE、SHIELD、CLAWがあれば理想的だ。何にもない状態だと結構苦しむので装備を充実させておこう。



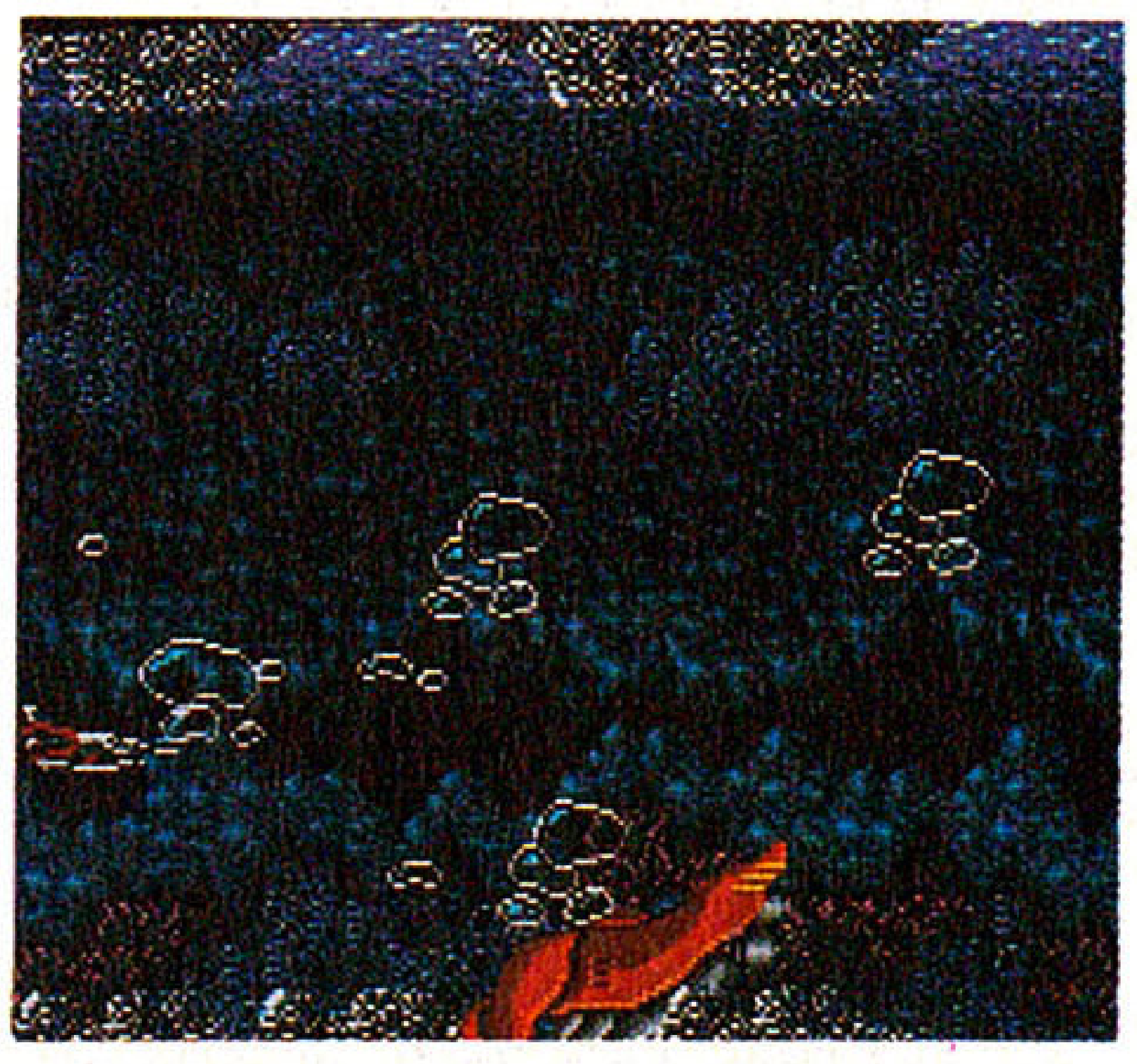
この装備ならば、どんなボスが来ても負けないぞ。キングフィッシュいざ勝負

TARGET BOSS キングフィッシュ

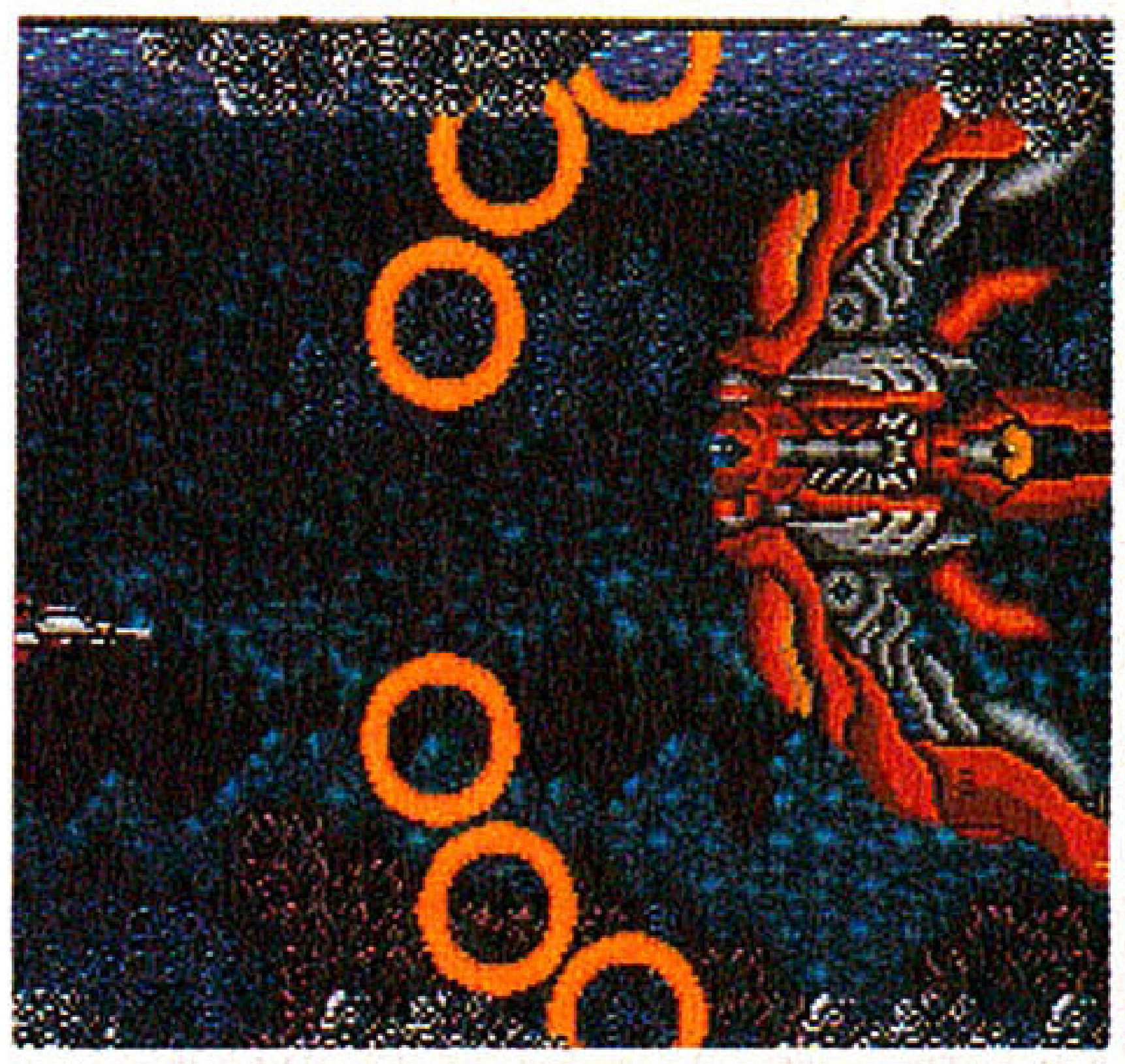
シーン3のボスは、大型潜水艦キングフィッシュ。主な武装はリングレーザー及び高速弾という優雅な風体とは裏腹にスゴイ攻撃をしてくれる。ハッキリ言ってやな敵だ。弱点は中心部にある目だ。シーン1、2のボスと異なる点は、弱点である目が開閉することだ。つまり、目が閉じている状態では攻撃を受け付けないのである。従って、目が開いたときをタイミング良く狙って攻撃するしかない。ボスの動きは、画面中央上と右下とを楕円軌道で動いて攻撃するので、中心部が非常に狙いづらくなっている。ボスの動きに合わせて中心部に照準をあわせて、攻撃できるようになればバッチリ倒せるようになる。リングレーザーは、ボスの中心部と動きを合わせていれば当たらないのだが、2回に1回リングレーザーと同時に高速弾を中心部から出すので注意してほしい。決して、中心部は安全地帯ではないのだ。SHIELDがあれば、ボスに接近して速攻で倒す強行作戦が有効だぞ。何も装備がなくても人海戦術でどうにかなる。あまりに戦闘が長引くと、ボスの動きやリングレーザー等の撃つ間隔が早まるので気をつけよう。最強装備だと楽に倒せるぞ。



目が、開いている時にしかダメージを与えられない

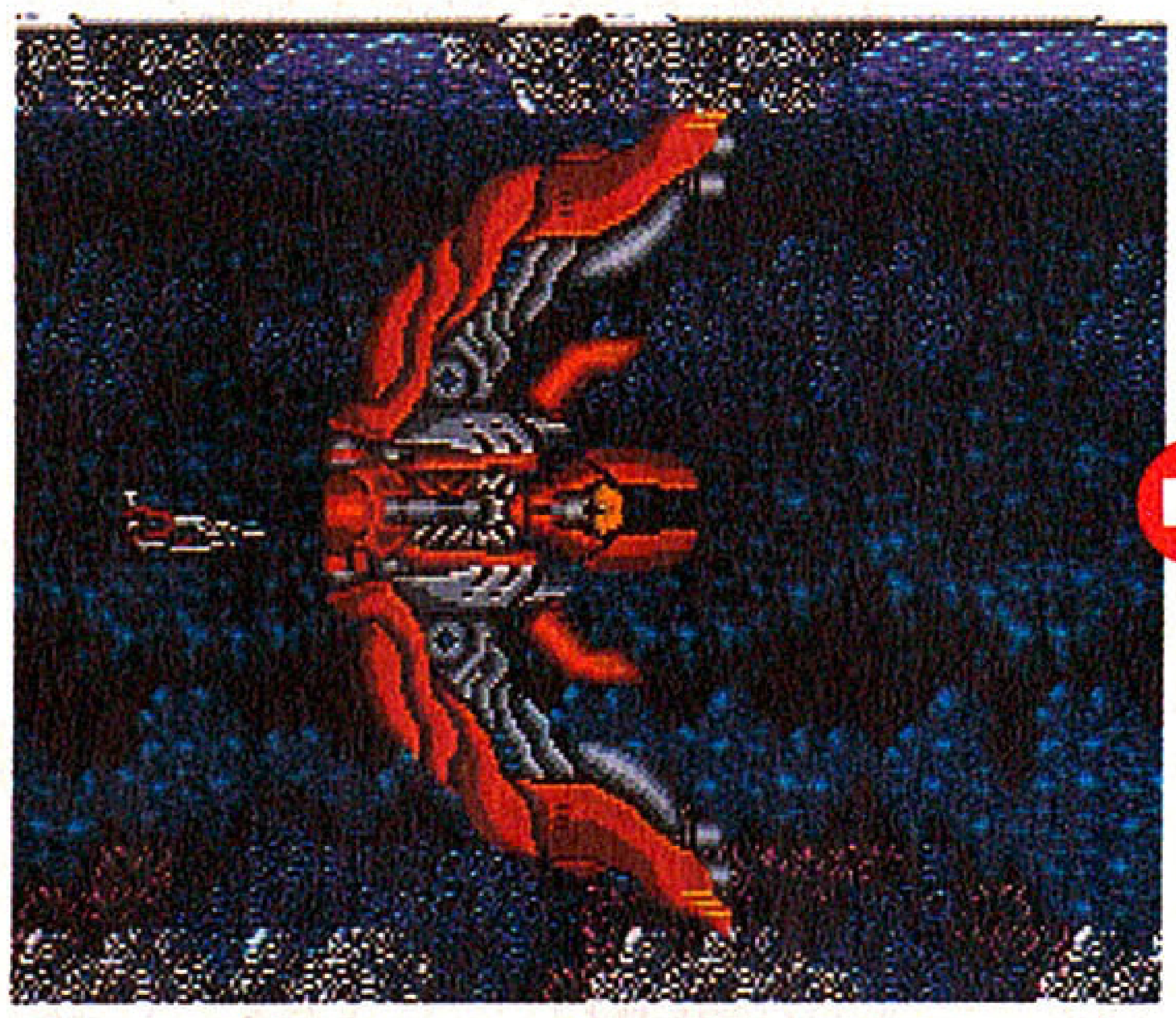


下から泡が大量に出た後、ボス“キングフィッシュ”の登場だ!!



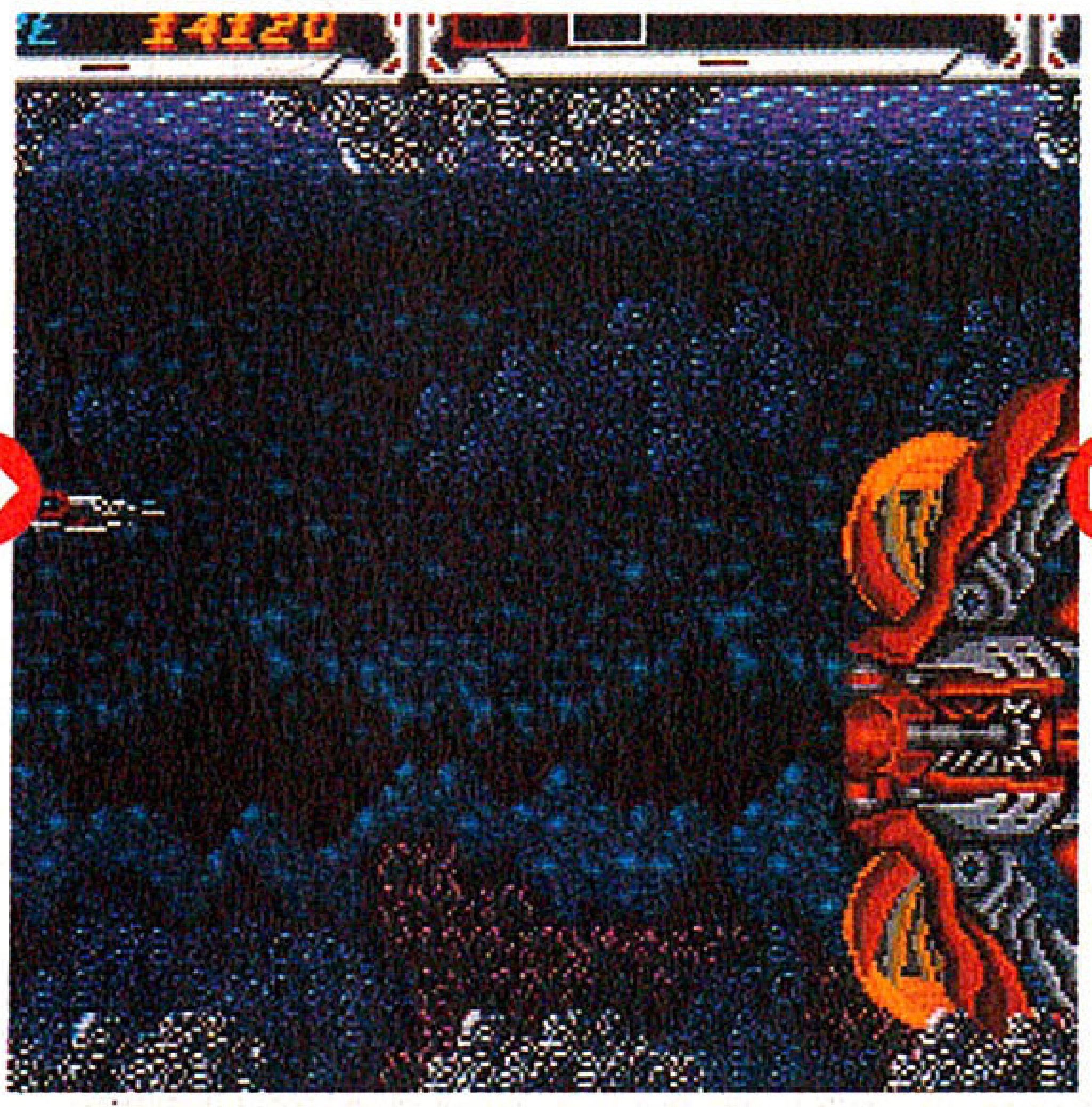
正面は弾が比較的来ない。ボスの動きに合わせて自機を操作しろ

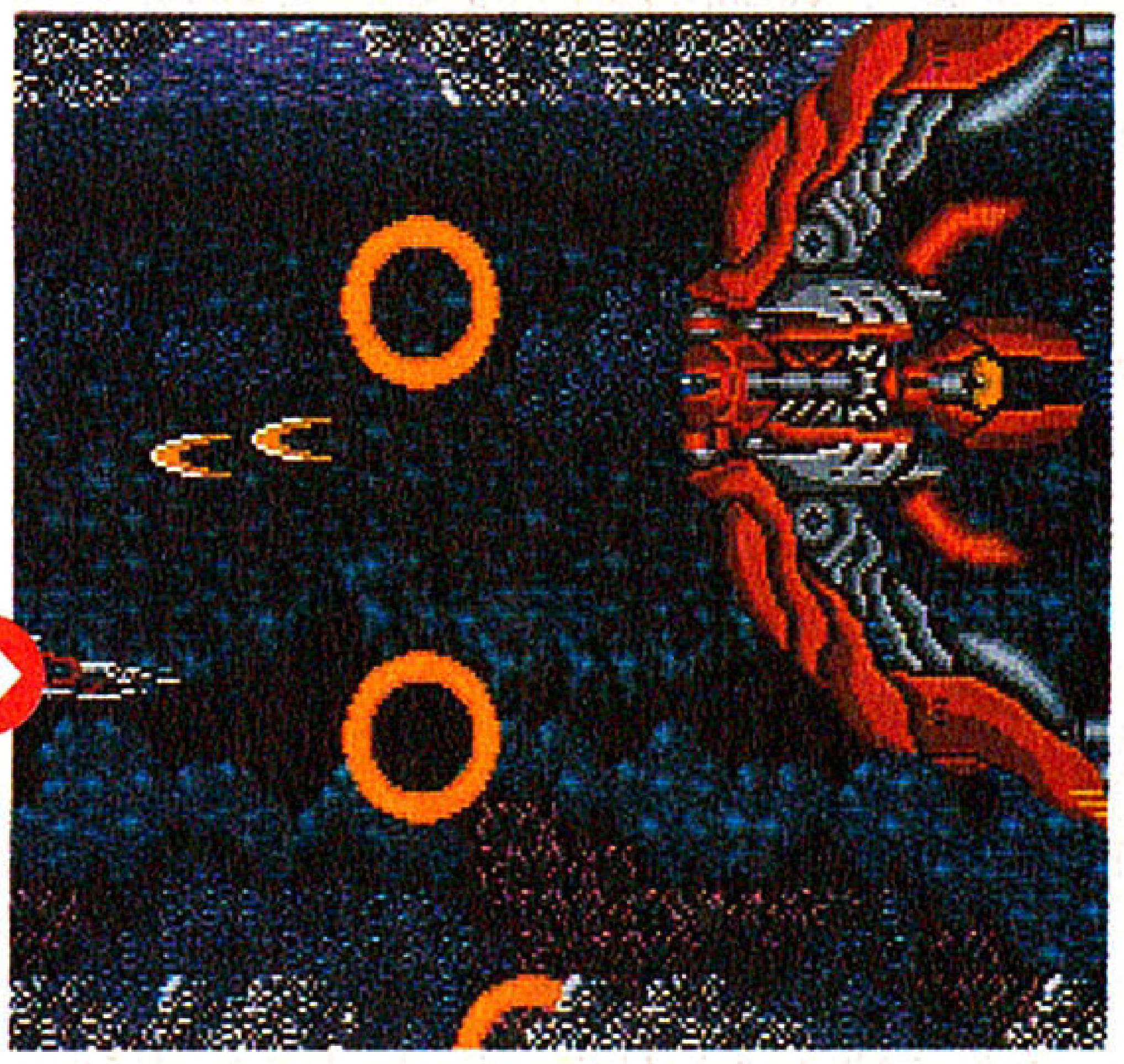
ボスはこう動く



最初は自機の目の前に現れるので、ビックリするがすぐ後ろにさがっていくぞ

ボスが後ろにいる時は、撃ってくる弾が見やすいので戦うのが楽になるぞ



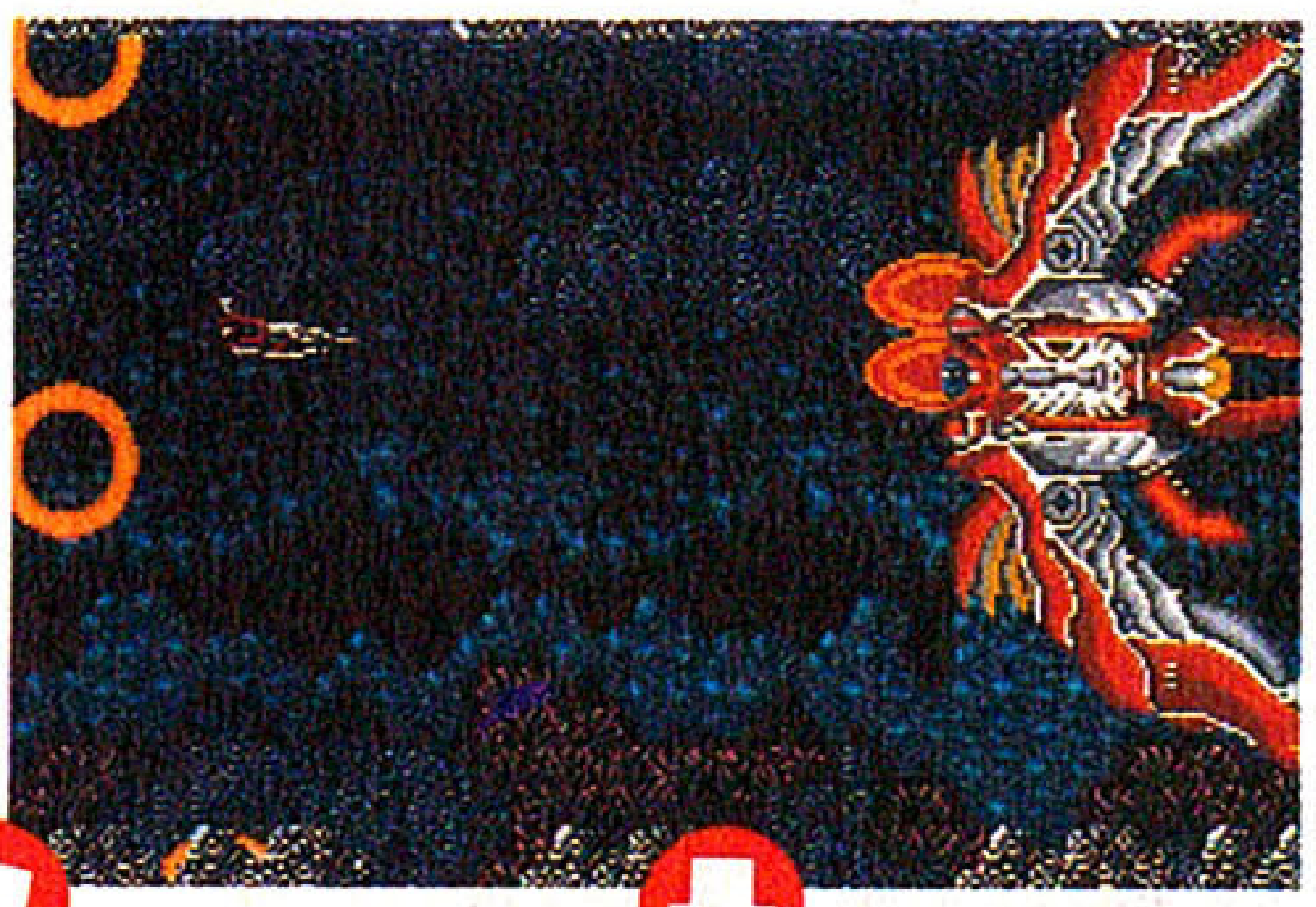


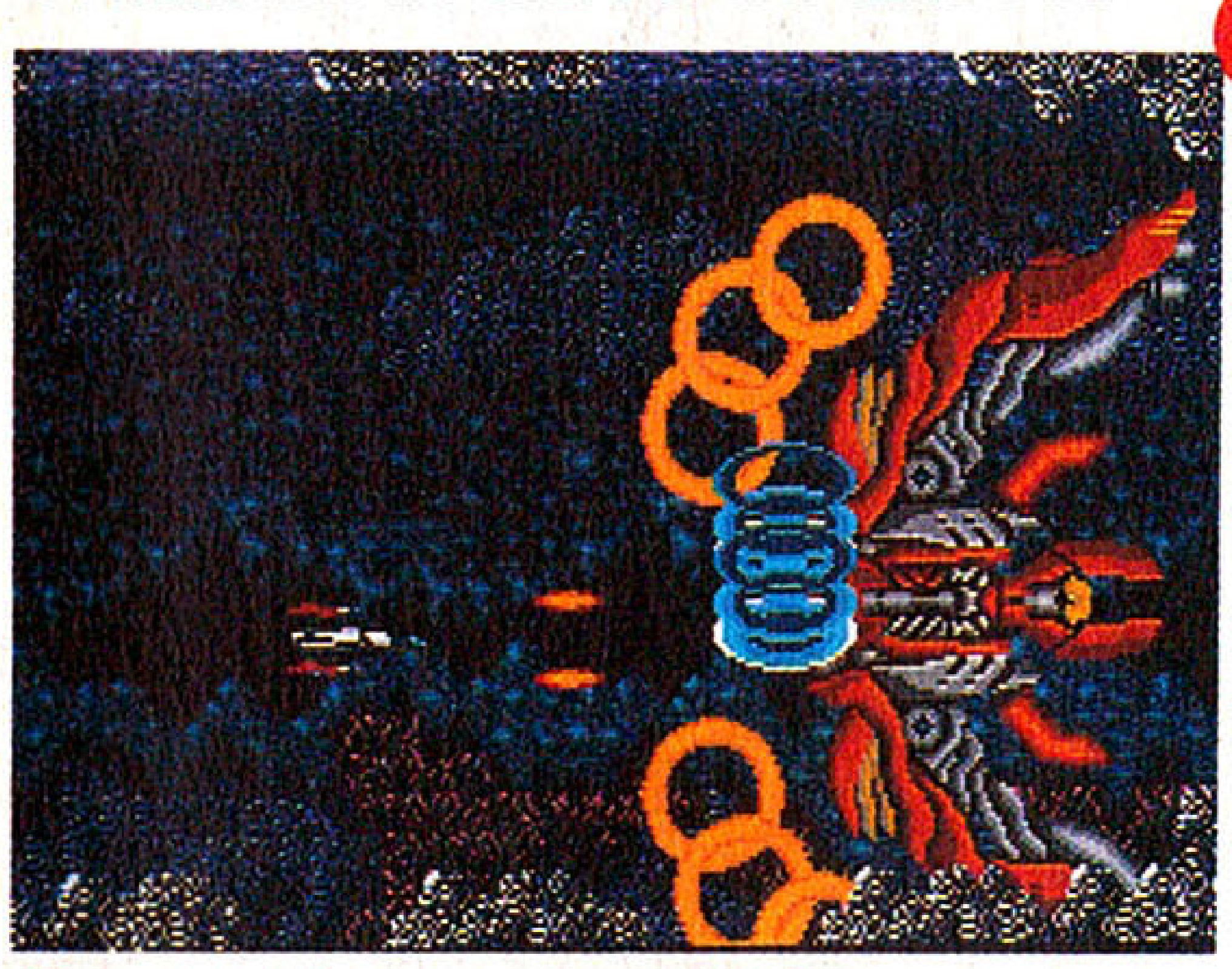
ボスにはなるべく近づかないようにして、距離を取って戦うのがベスト。しかし、速攻で倒すには接近戦が一番？

いざ!! 攻略

攻略のポイントは、リングレーザーと高速弾の避け方だ。特に2回目のリングレーザーは高速弾を同時に撃ってくる。中心部の動きに合わせて2回目のレーザーを撃つまで目を攻撃し、高速弾を撃ってきたら1キャラ分下に避けて、すぐに目を狙おう。最強装備のときは後ろで、リングレーザーの間隔が広い所を逃げよう。自然と倒せる。

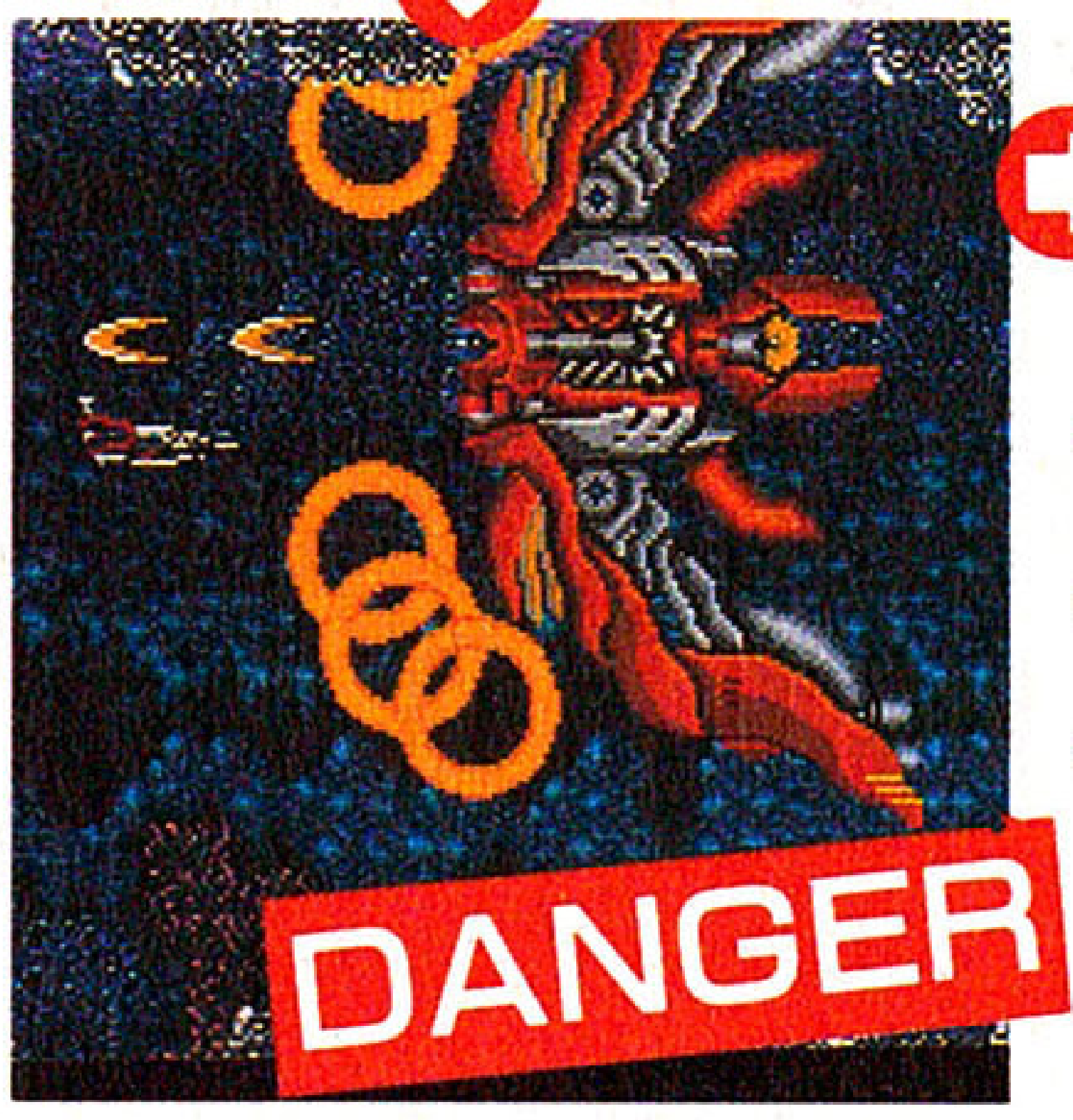
やったぜ、ボスにダメージを与えたぞ!! この調子でガンガン撃ちまくるのだぁ～

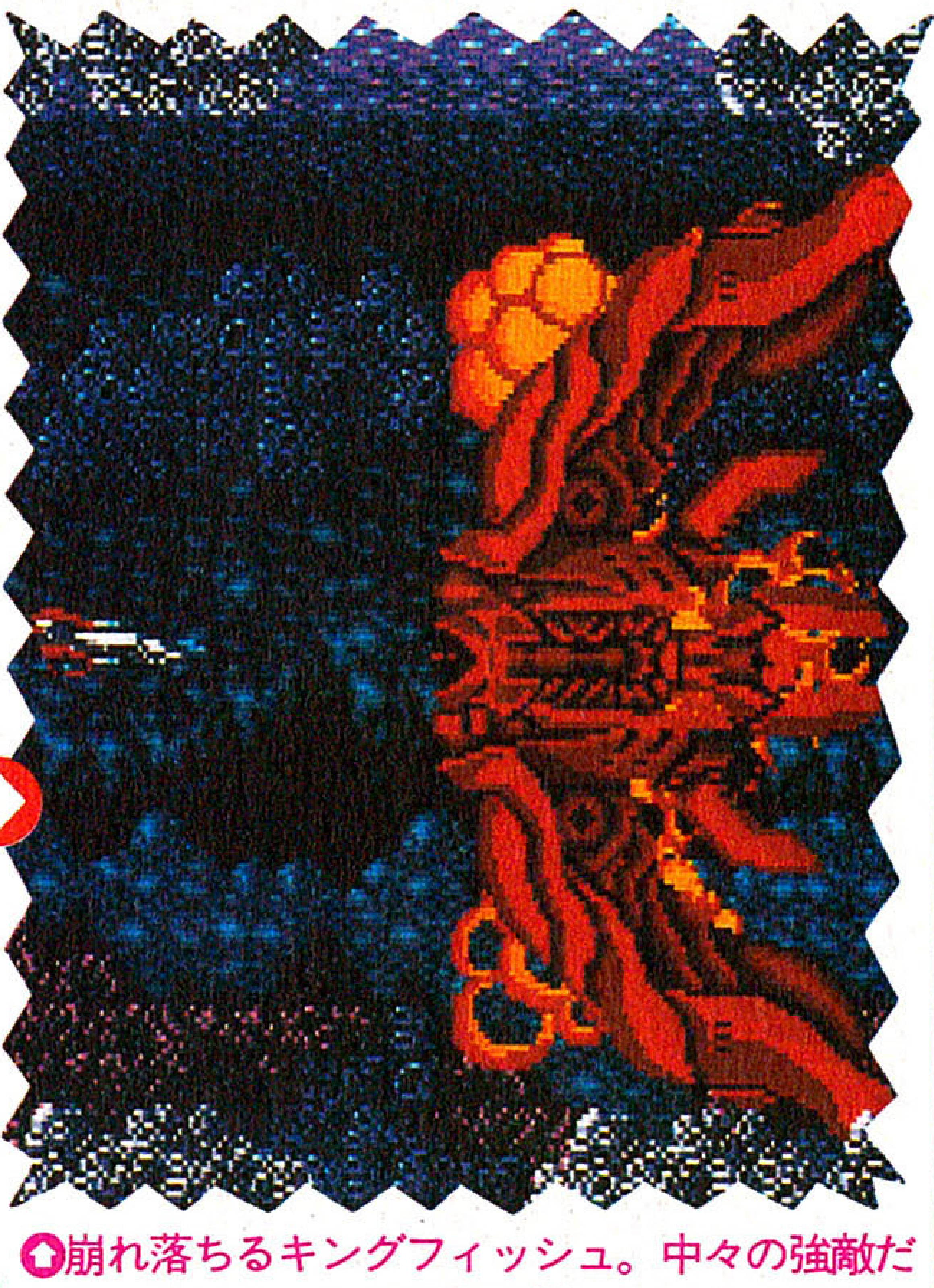




いくら近づいても、目を閉じては無意味

危ない!! ボスに近づきすぎるとやられる可能性が高くなる



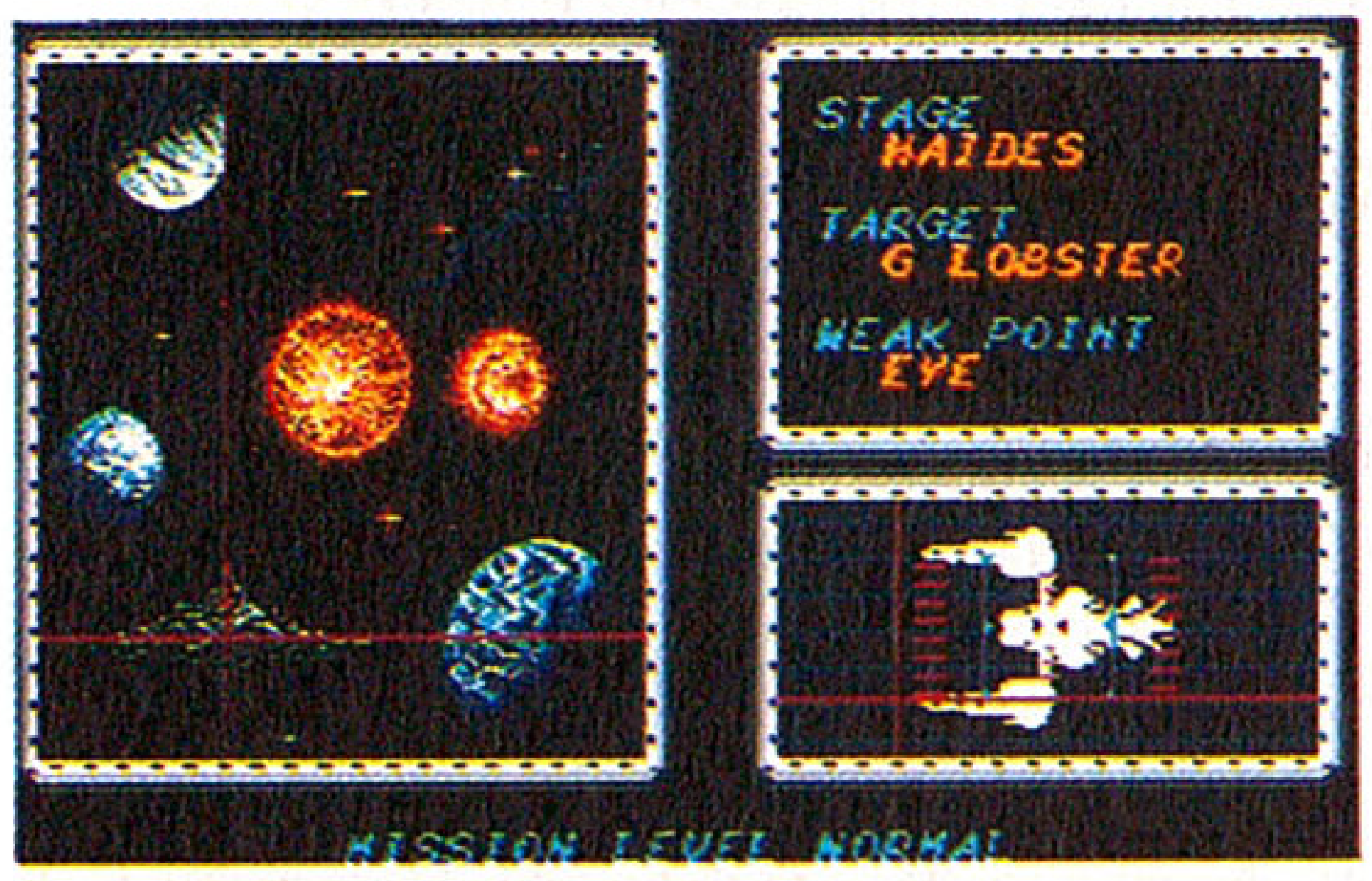


崩れ落ちるキングフィッシュ。中々の強敵だった。次のシーンでは何が待っているのか？

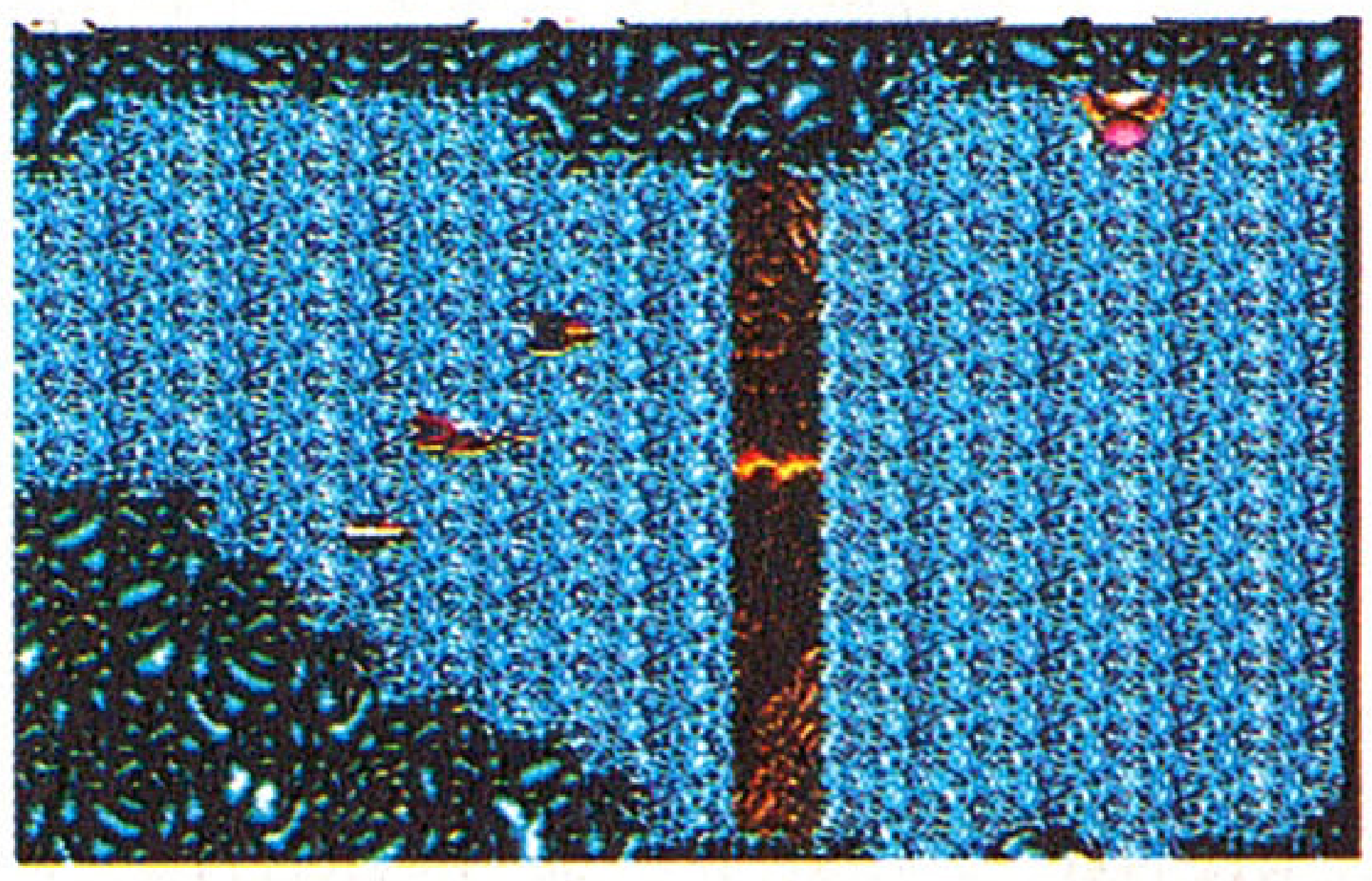
シーン4　惑星ハーデス

空洞だらけの惑星

空洞だらけの惑星ハーデス。この惑星は洞窟に囲まれているだけあって、隆起がとても多いので大変だ。この面独特の特徴を覚えなければ、クリアすることは愚か、ゲーム開始直後にゲームオーバーになり兼ねないほどである。だが、逆に特徴さえ覚えてしまえば(つまり、完全にパターンにしてしまう)、面白いほど簡単に進められるぞ。ほかにパワーアップカプセルが、たくさん出現してくることが特徴的と言えるだろう。出てくる数が多い分、パワーアップする機会もかなりあるのだが、難易度が非常に高いために少しでも無理をしようとすると、あっと言う間に死んでしまうぞ!!　それから、シーン2と同様に高速スクロール地帯が中盤以降にも用意(!?)されている。高速スクロール地帯では敵キャラの混合攻撃、落石、それに伸び縮みする柱などが進路を妨害してくる。どれも落ち着いて対処すれば絶対、抜けられるはずなので頑張ろう。他に岩がなかなかクセモノだ。跳ねたり、落ちて来たりして、邪魔をしてくるので、最後まで気が抜けない。ちなみにこれらの岩は一定の距離に近づくと、反応するので、その距離を覚えてしまおう!!



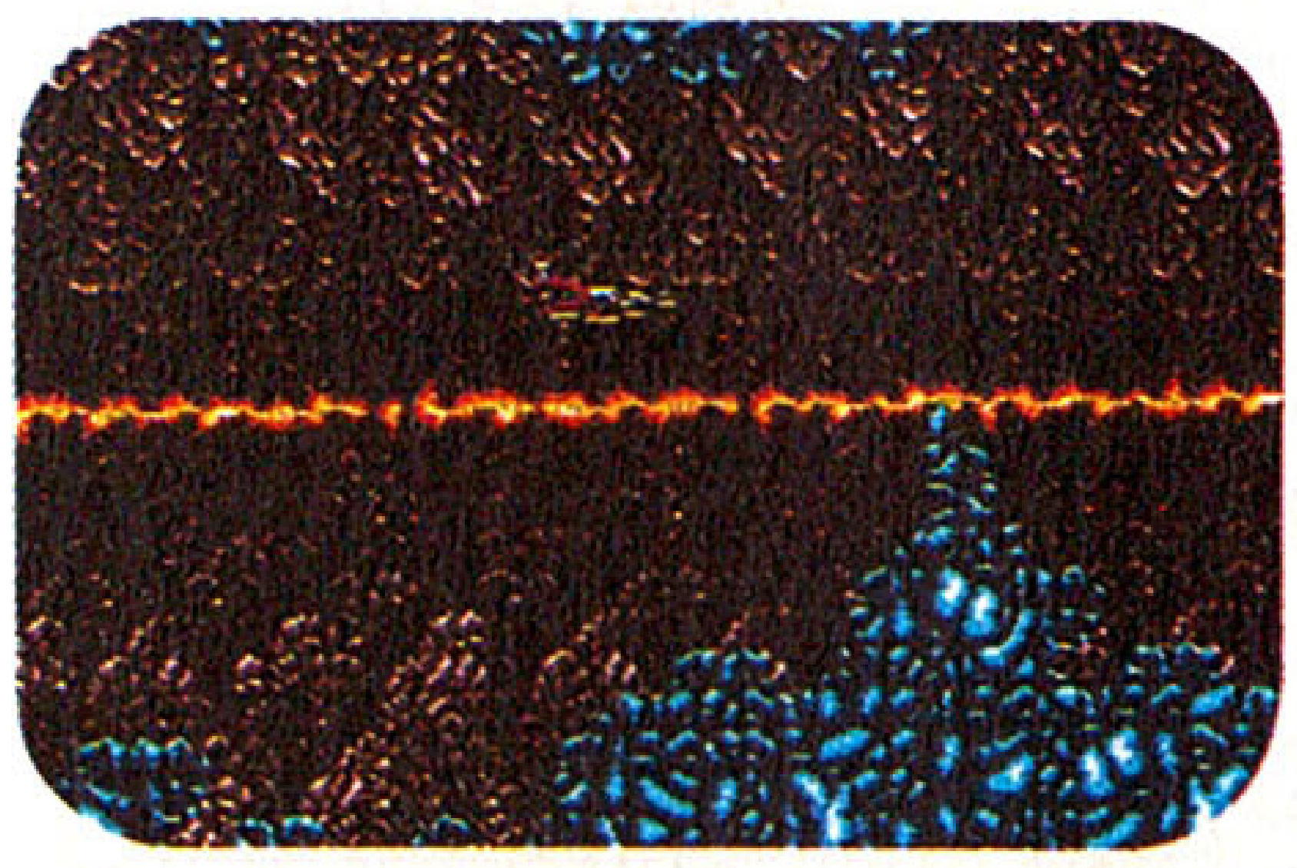
ここシーン4のボスは、ロブスターをでかくしたようなヤツだ



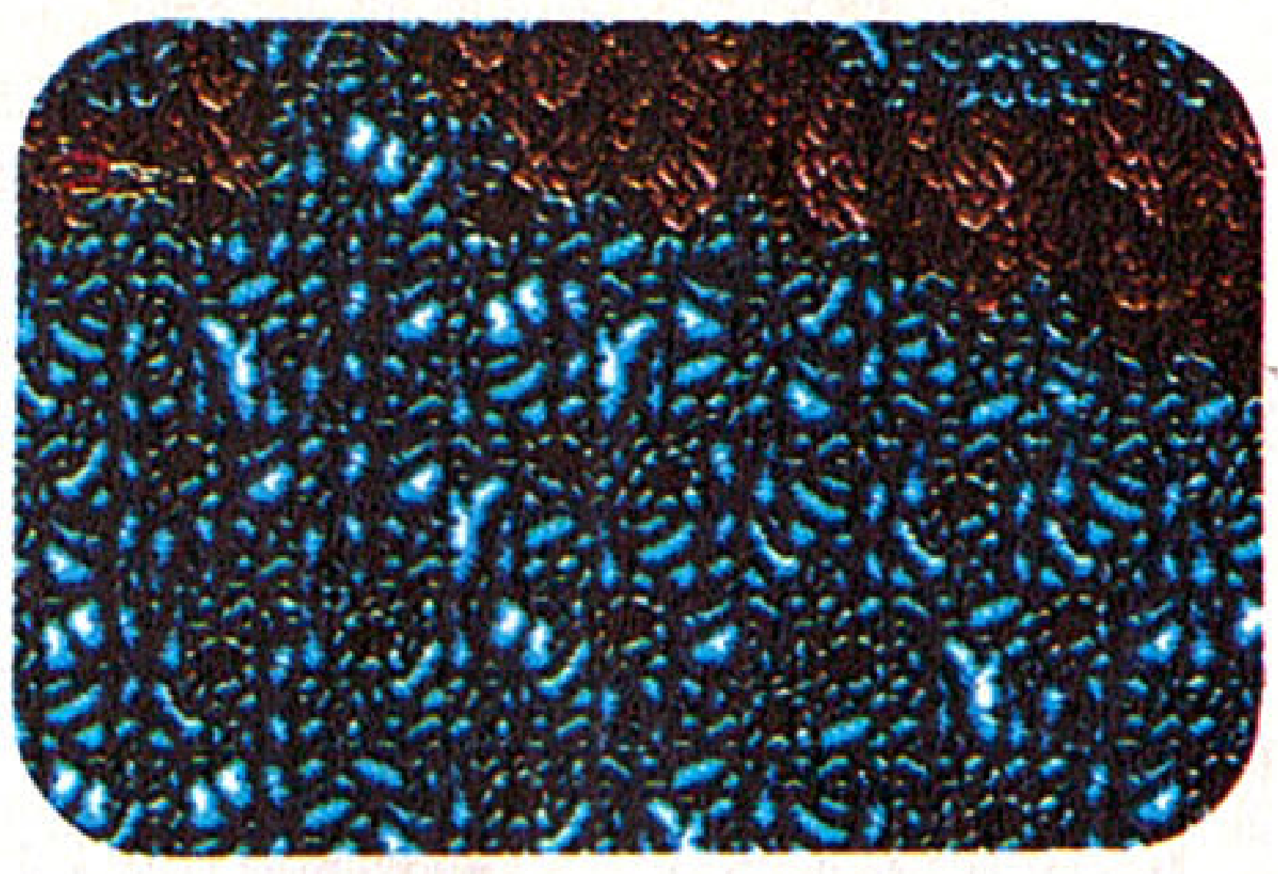
シーン後半には、こんな美しい滝が流れている所があるぞ

これだけは知っておきたい

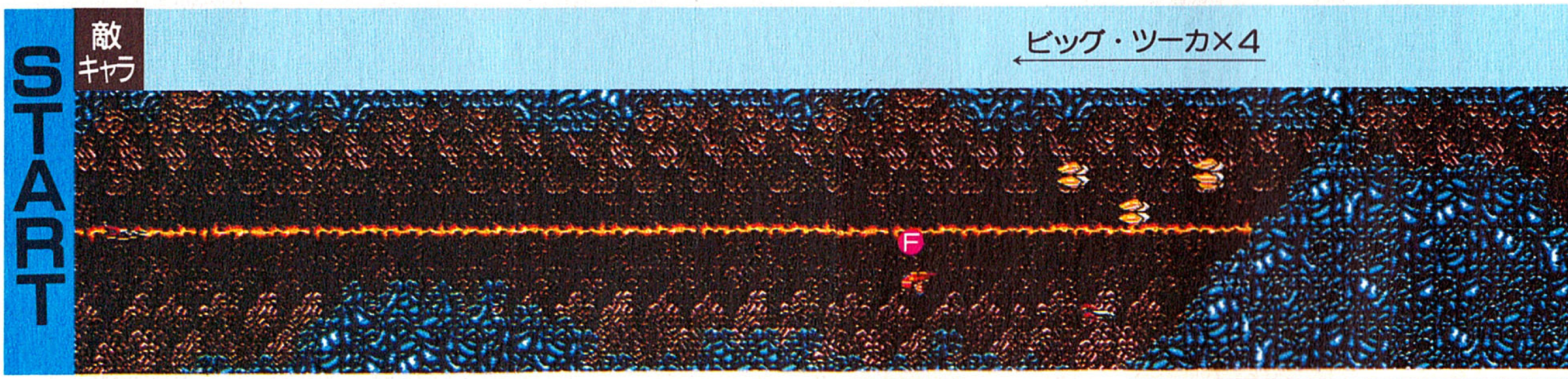
ここのシーンは本当に地形の変化が激しい。安全地帯を知っているのと知らないでいるのとではかなりの差が出てくる。引き出しの文章を参考にしたり、マップを研究したりして、数種類のパターンがどういうものか把握しよう。さらにどんな変化をするか、覚えてしまおう。そのシーンの特徴をつかむということは、そのシーンをきわめたと言っても、過言じゃないからだ。



地面が突然上がってくる。覚えてないと…

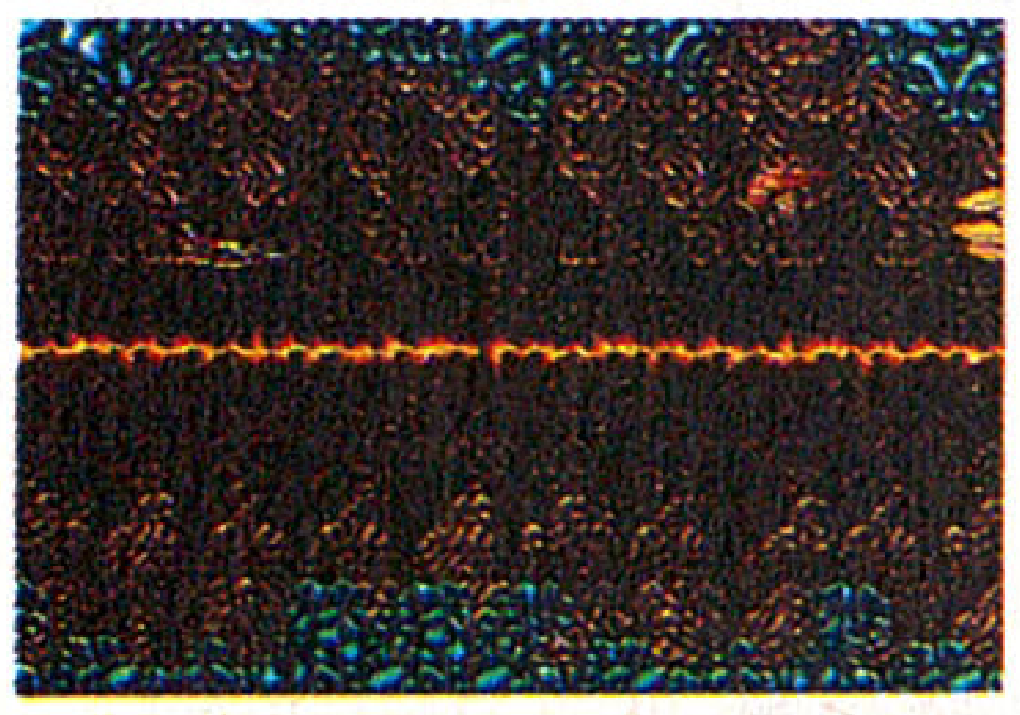


ふさがれてしまった後は死を待つのみ

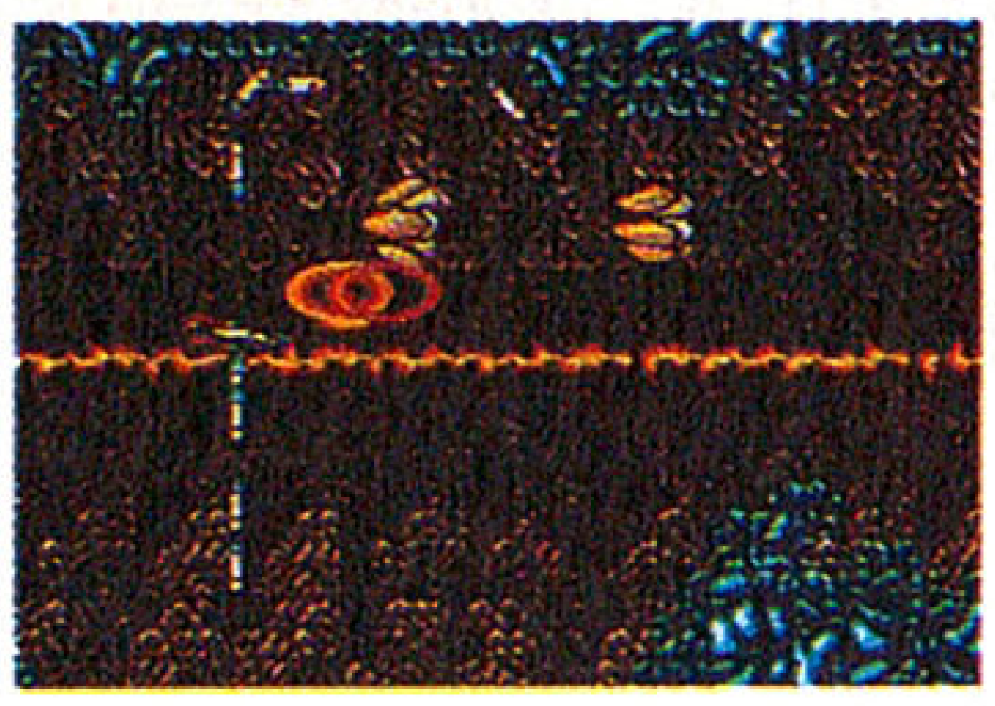


FIREでパワーアップ

スタート直後に上の穴から、パワーアップアイテムが降りてくる。中身はFIREなので、絶対取るようにしよう。



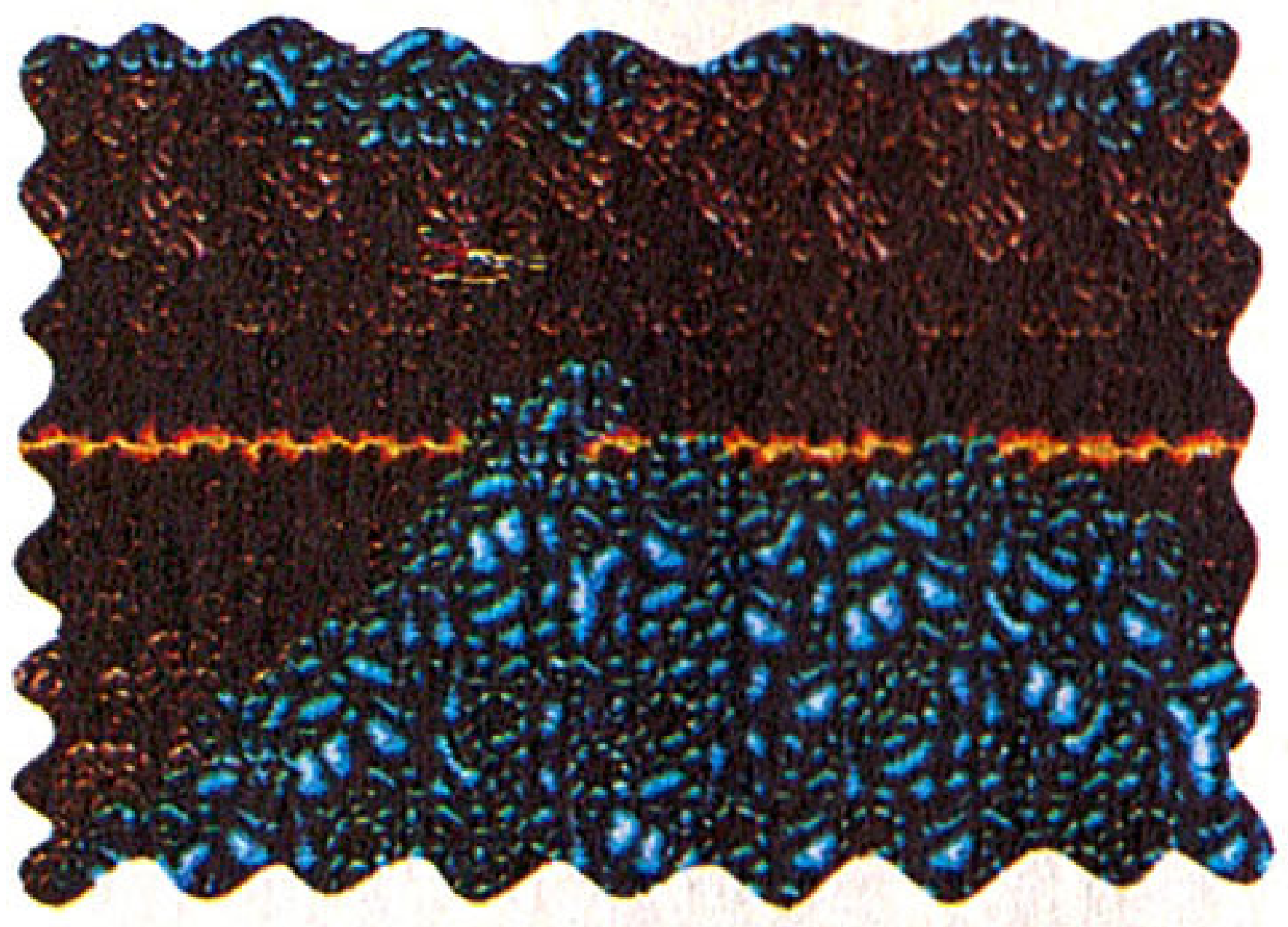
シーンが始まってすぐに、FIREをもったヤツが出てくる



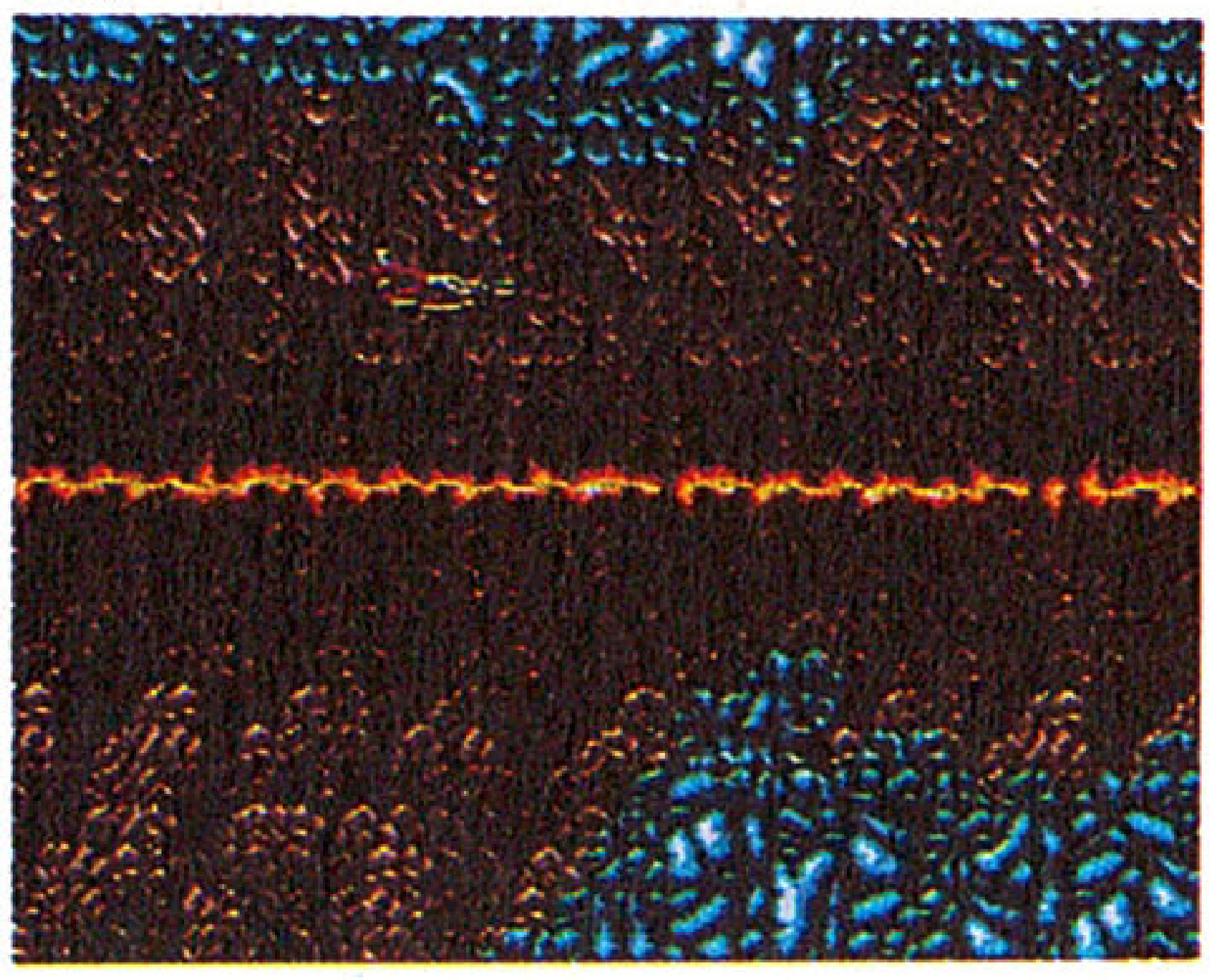
このシーンでは、この武器がかなり使えるので、無い場合は絶対に取れ

CHECK!　隆起には注意

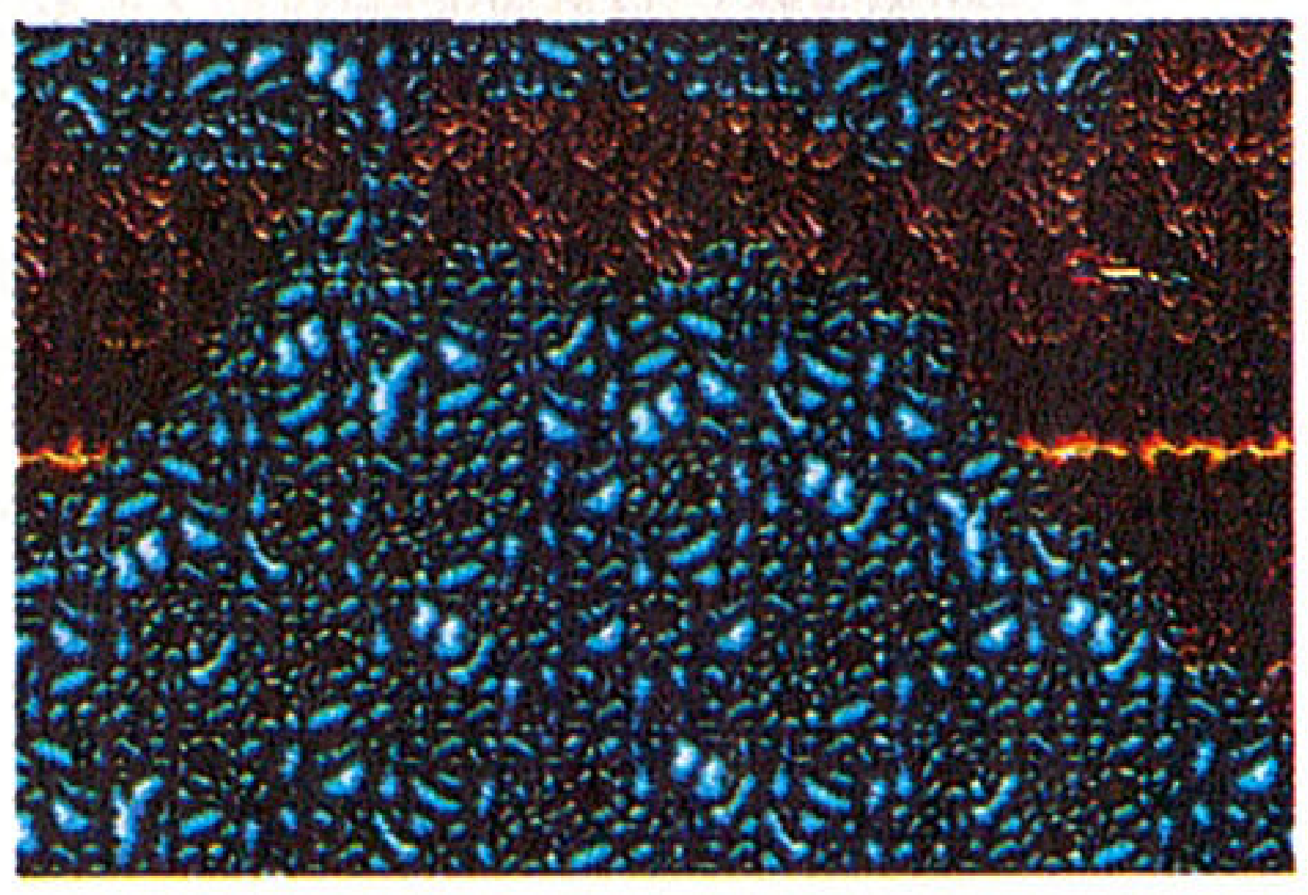
ここで初めての隆起が起こるが、画面上での自機の位置（つまり、安全地帯）を間違えないかぎり、死ぬことはないが、初めてプレイした人の中で一体、何人の人が一目で安全地帯を発見できるだろう…。だが、写真を見れば心配はいらなくなるハズ。



前に行くのが遅かったので、はさまれそうだ



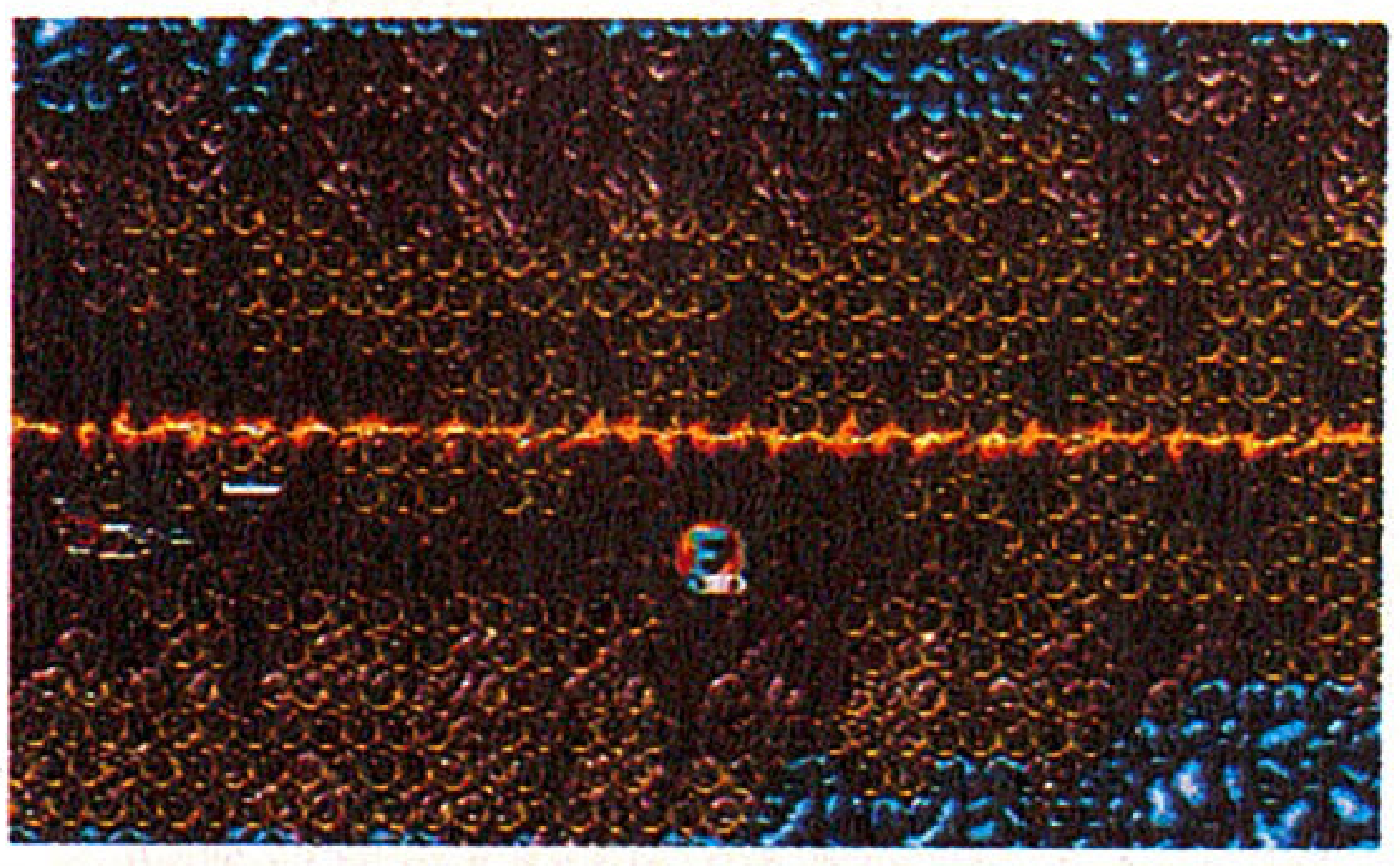
下の地面が動きだしたら、すぐに一番前に移動しろ

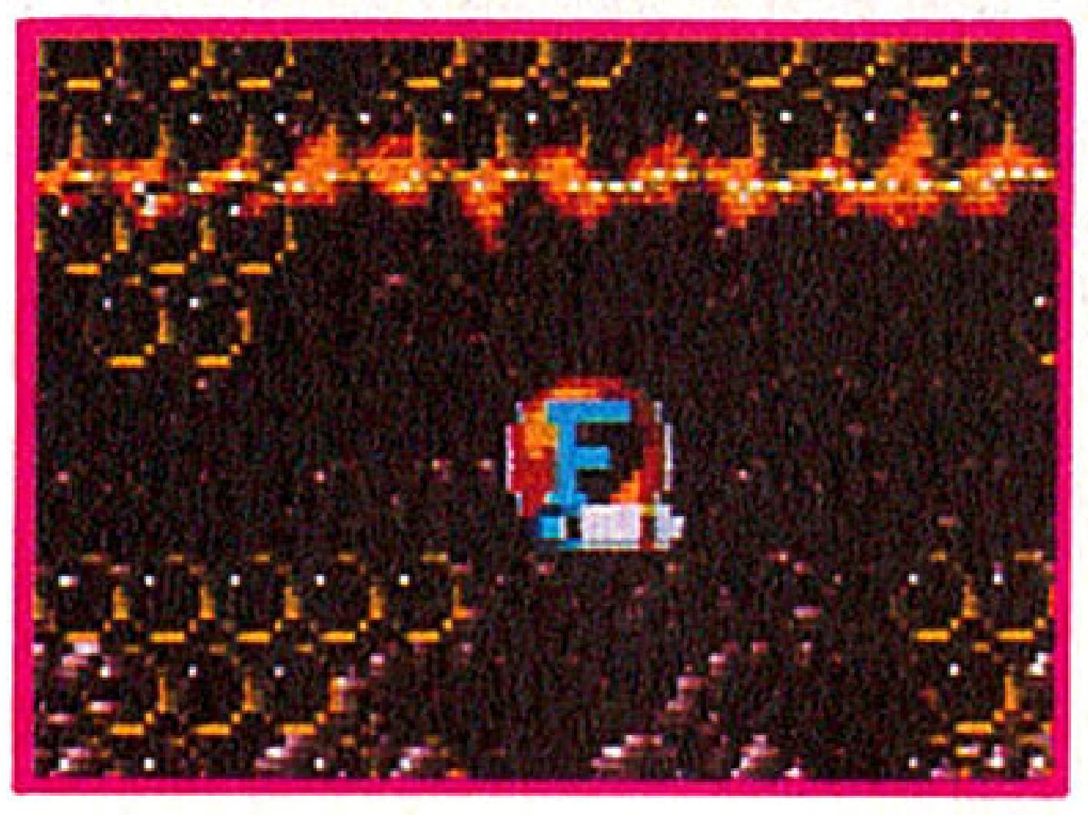


何とか間に合った。まさに間一髪セーフ

隠しアイテムを探せ

各シーンに必ずと言っていいほど（シーン2は出現しない）、隠しアイテムが出現する。シーン4に関しては、シーンの序盤でキャノとイビルワーム2匹をやり過ごした後のホブ地帯（上下4匹いる内の2匹目を倒す）に出現する。ホブ地帯では、ホブが口から吐き出してくるタマゴに注意しよう。破壊されると、中の生命体ミルトがしつこく自機を追いかけてくるのだ。

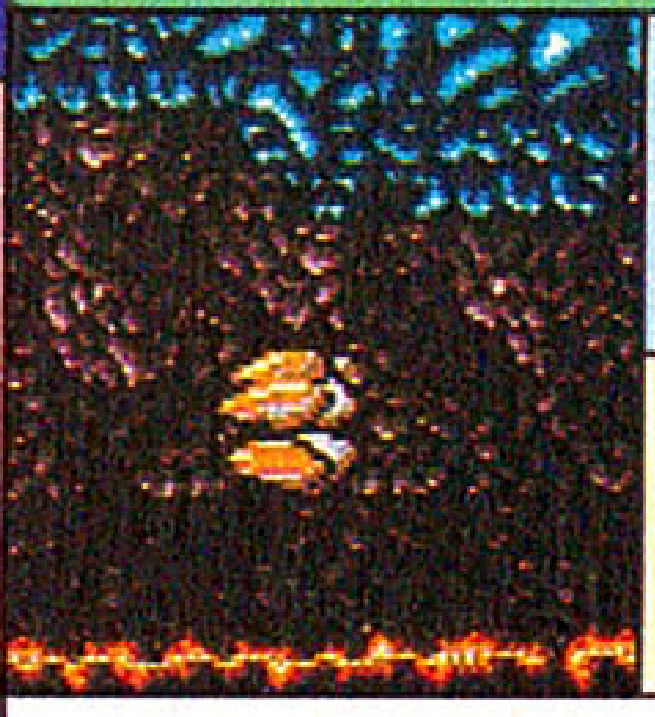
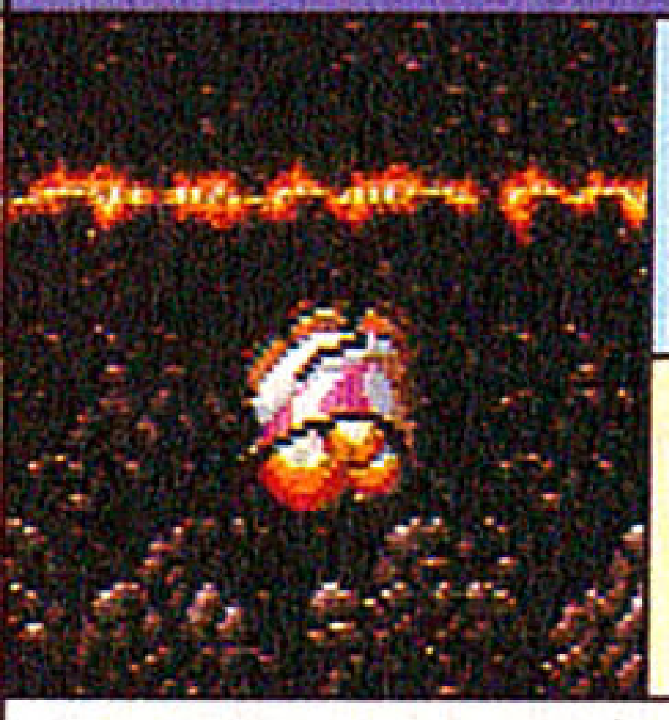
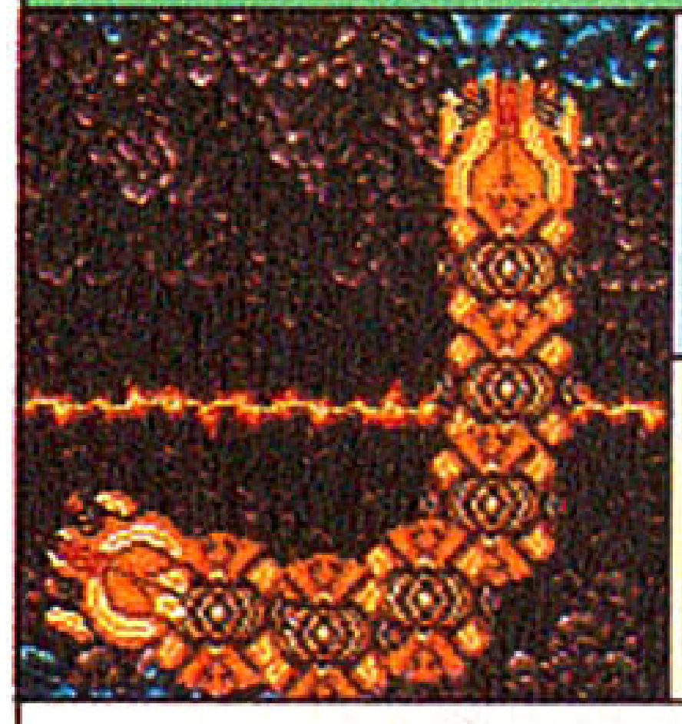
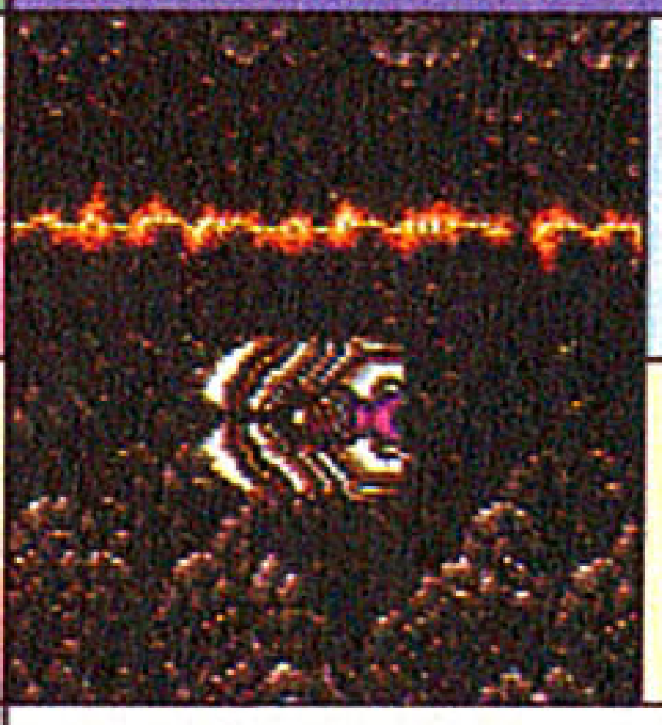
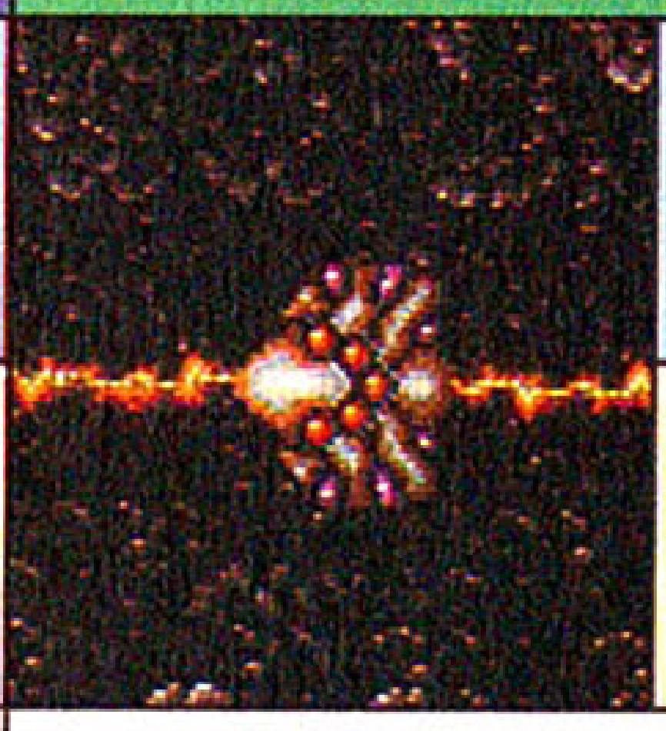
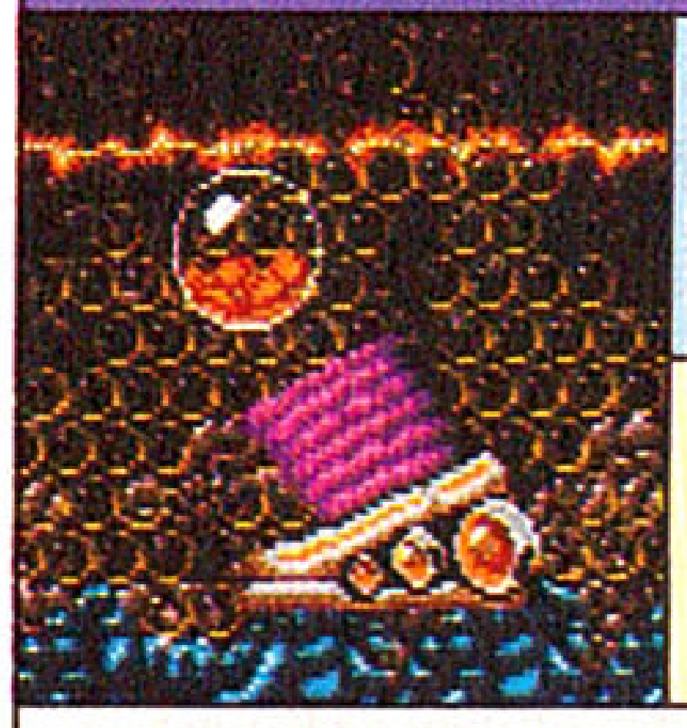
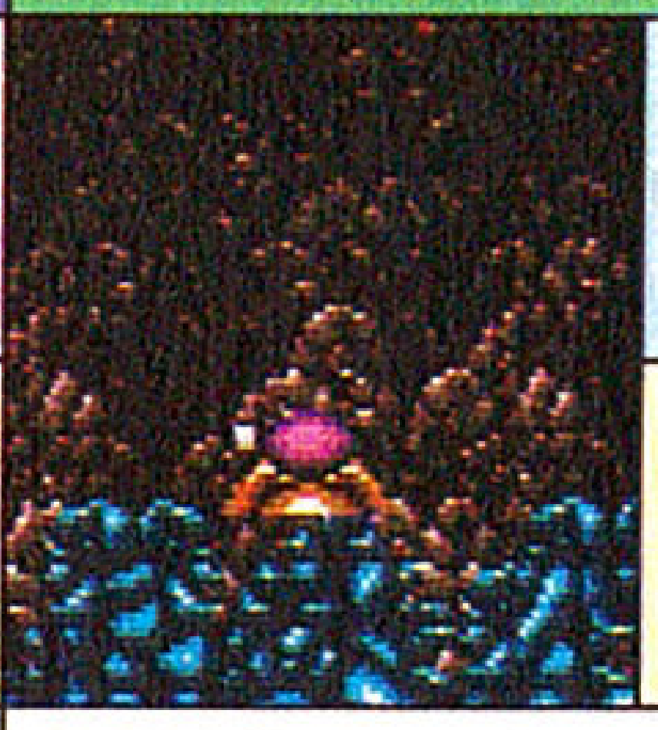
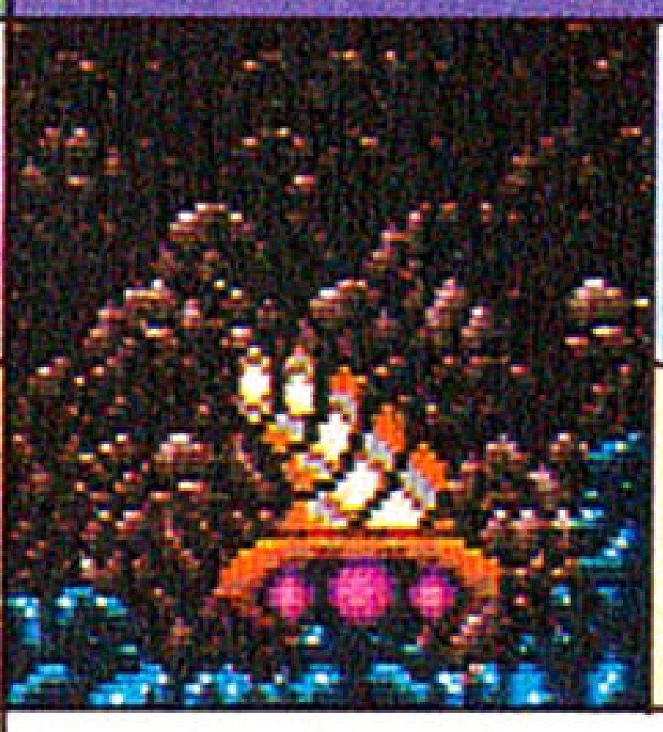


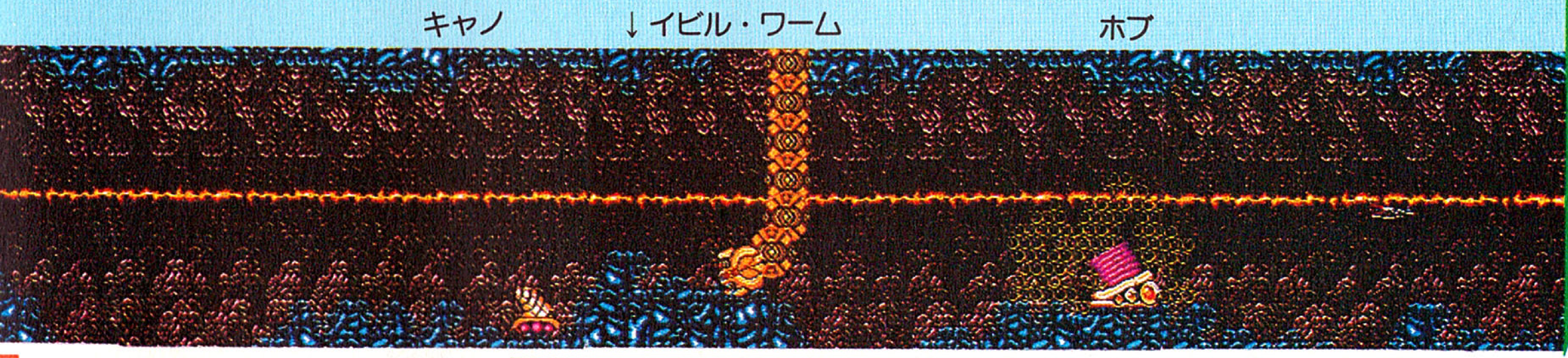


⇦ここを撃つとＦＩＲＥがでる。なかったら、多少無理してでも取ろう

シーン4の敵キャラ

シーン4の敵キャラは空中・地上物を含む8種類だけ。この中で間接攻撃（弾などを撃ってくる）をしてこないのは、ビック・ツーカとイビル・ワームぐらいなのだ。

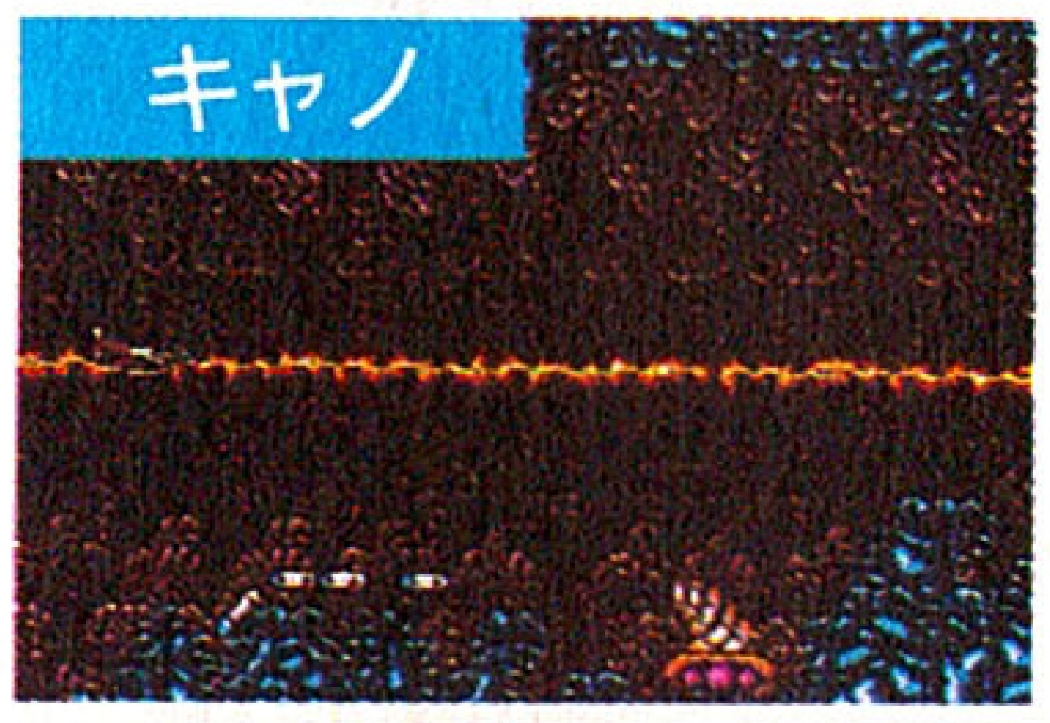
ビック・ツーカ		直進	150PTS	シーン最初に出てくる敵。結構カタイので注意
タザギス		上下	本体 250PTS ミサイル 40PTS	誘導弾を撃ってくるイヤなヤツ。早めに倒せ!!
イビル・ワーム		上下	450PTS	コイツは頭が弱点。出現場所を覚えて先手必勝だ
ピュリーター		固定	250PTS	レーザーを撃ってくるが、前方だけなので安心
ラタミアンス		直進	350PTS	自機のいる位置によって、攻撃を使い分けてくる
ホブ		固定	本体 500PTS 100PTS	タマゴを撃つと、中から生命体ミルトが出てくる
ドーマ		固定	100PTS	コイツを倒すには、幅の広い武器やＦＩＲＥが有効
キャノ		固定	120PTS	撃ってくるレーザーが結構イヤラシイので気をつけろ



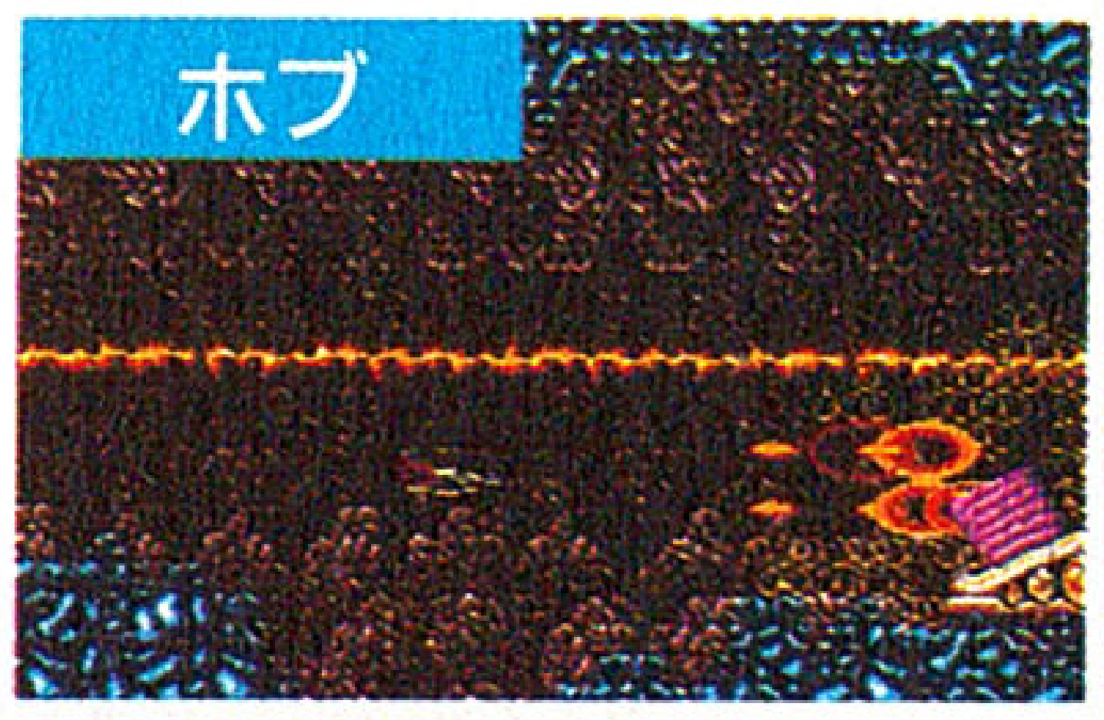
24ページへ

こいつらはこう倒せ

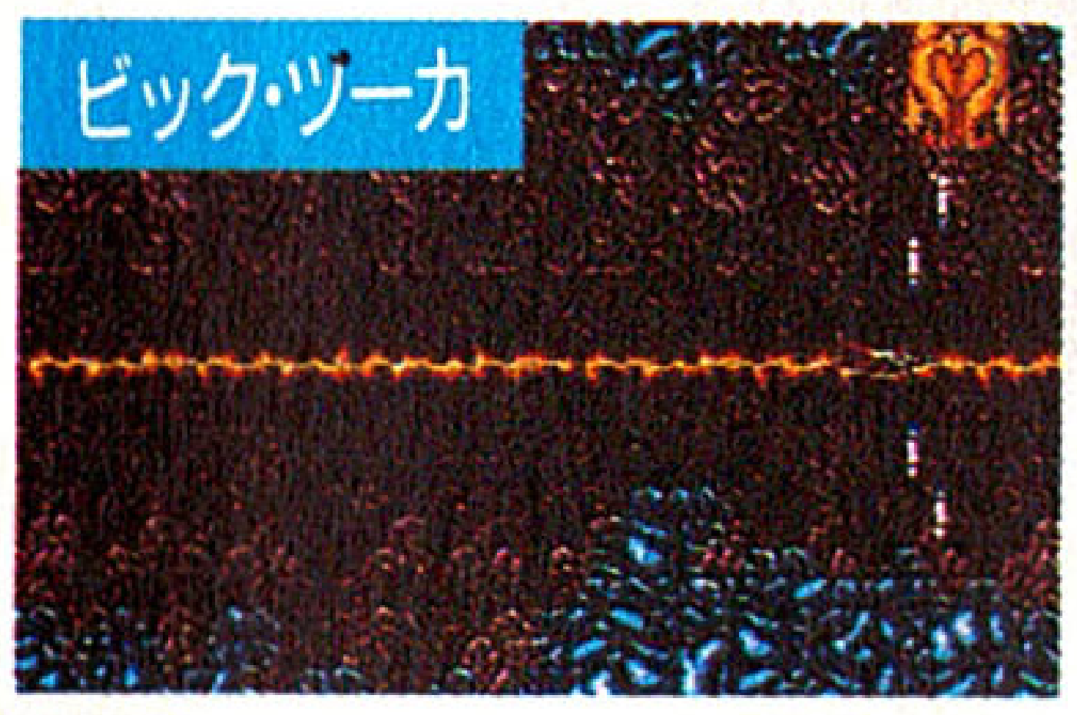
無事に隆起地帯を抜けると、次はキャノ、ビック・ツーカ、ホブ、タザギスの4種類が自機を待ち構えている。それぞれの攻略のしかたは、下の写真で説明してあるので、ちょっとしたコメントを書くことにしよう。どの敵にも言えることだが、ＦＩＲＥのミサイルをうまく使いこなすことで簡単に倒せるのだ。



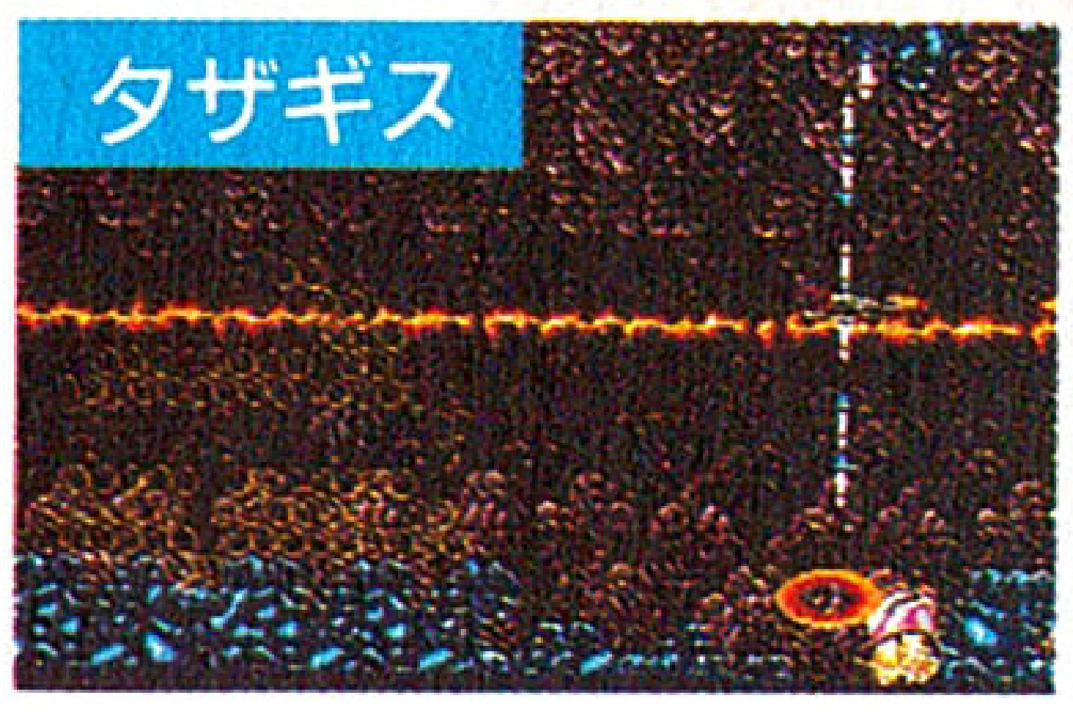
⇨レーザーを撃たれる前に倒せ!!ＦＩＲＥを使うと楽勝だぞ!!



⇨画面に現れたらミルトを吐き出す前に、速攻で倒すようにしよう



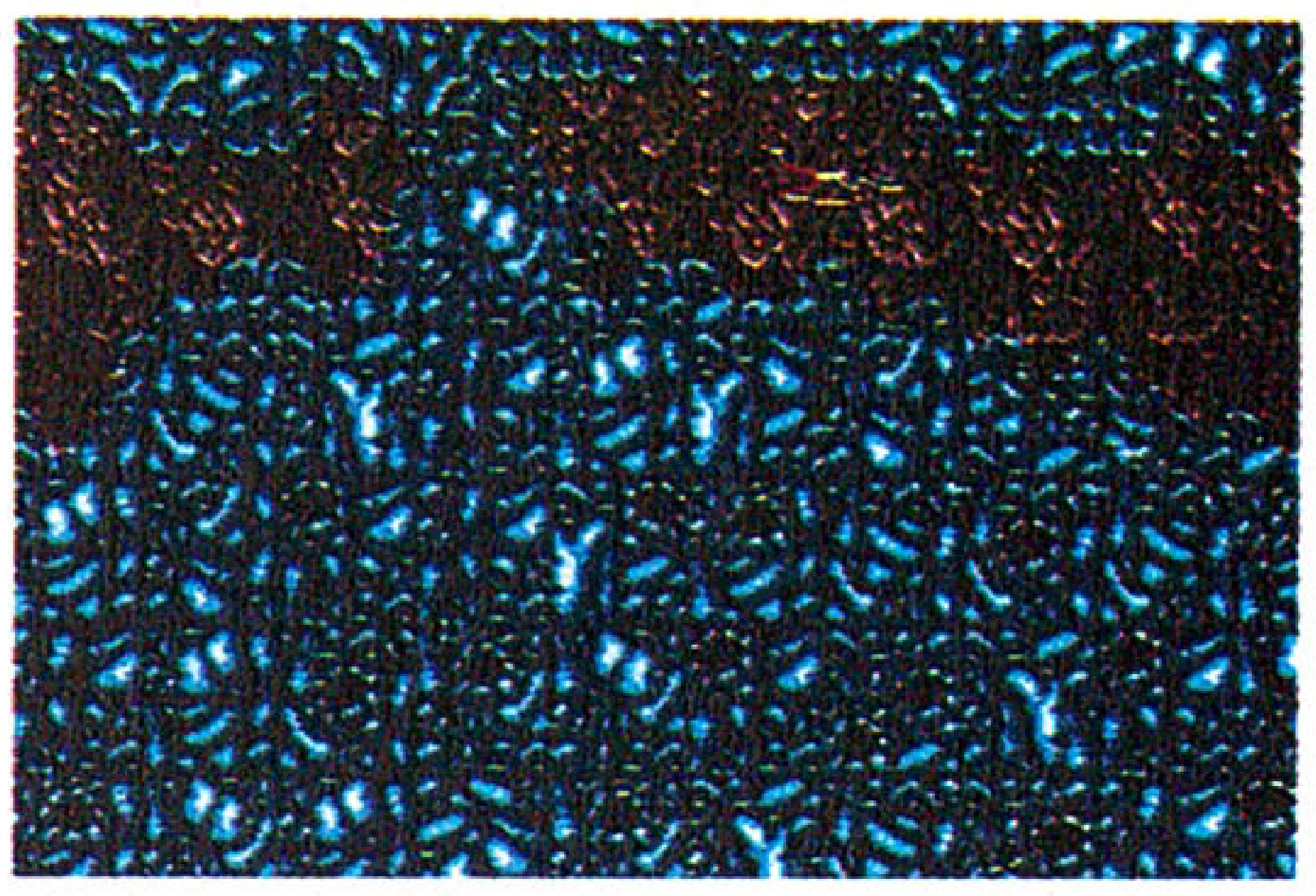
⇦出現してくる場所で、ＦＩＲＥをあらかじめ撃っていればいいのだ



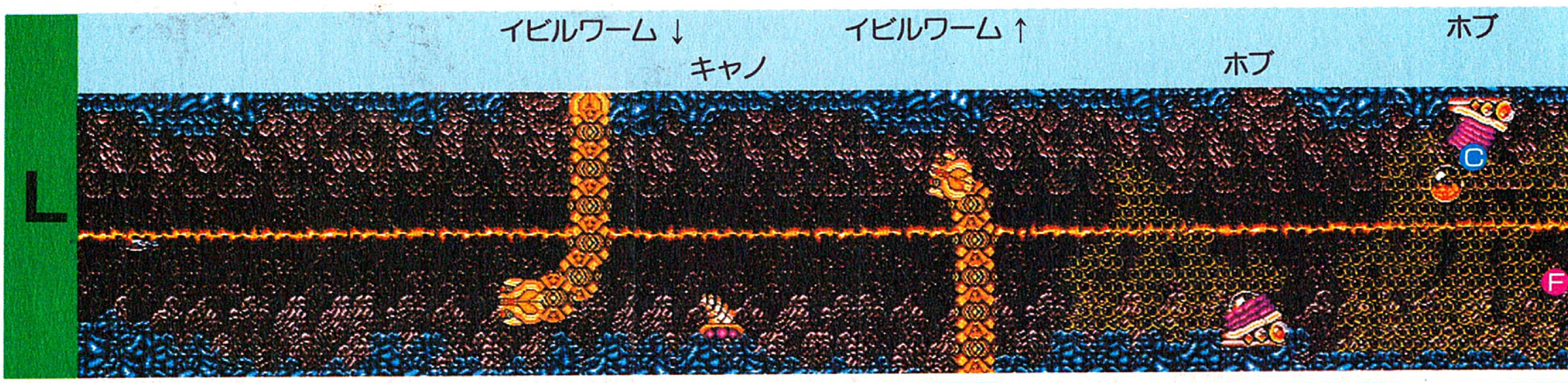
⇦コイツも出てくる場所でＦＩＲＥさえ撃っていれば楽に倒せるのだ

隆起に注意しろ

ここは隆起だけじゃなく、沈下までしてしまう。隆起した地形がそのまま沈下するので、自機をヘタに動かさなければ、死ぬようなことはまずない。アワテなければいいんだ！



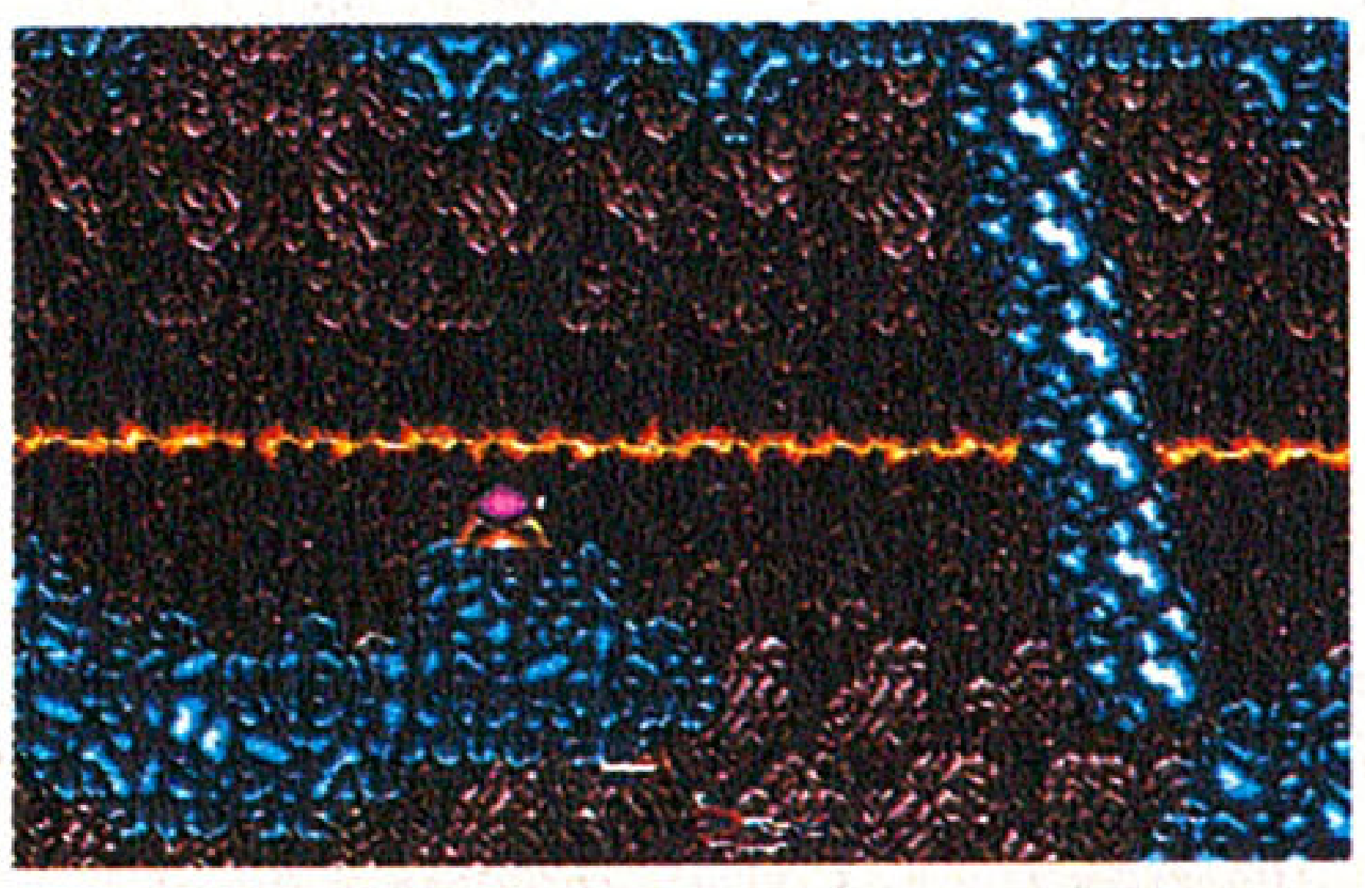
⇧地面がいずれ沈下するので、ここにいれば大丈夫だ



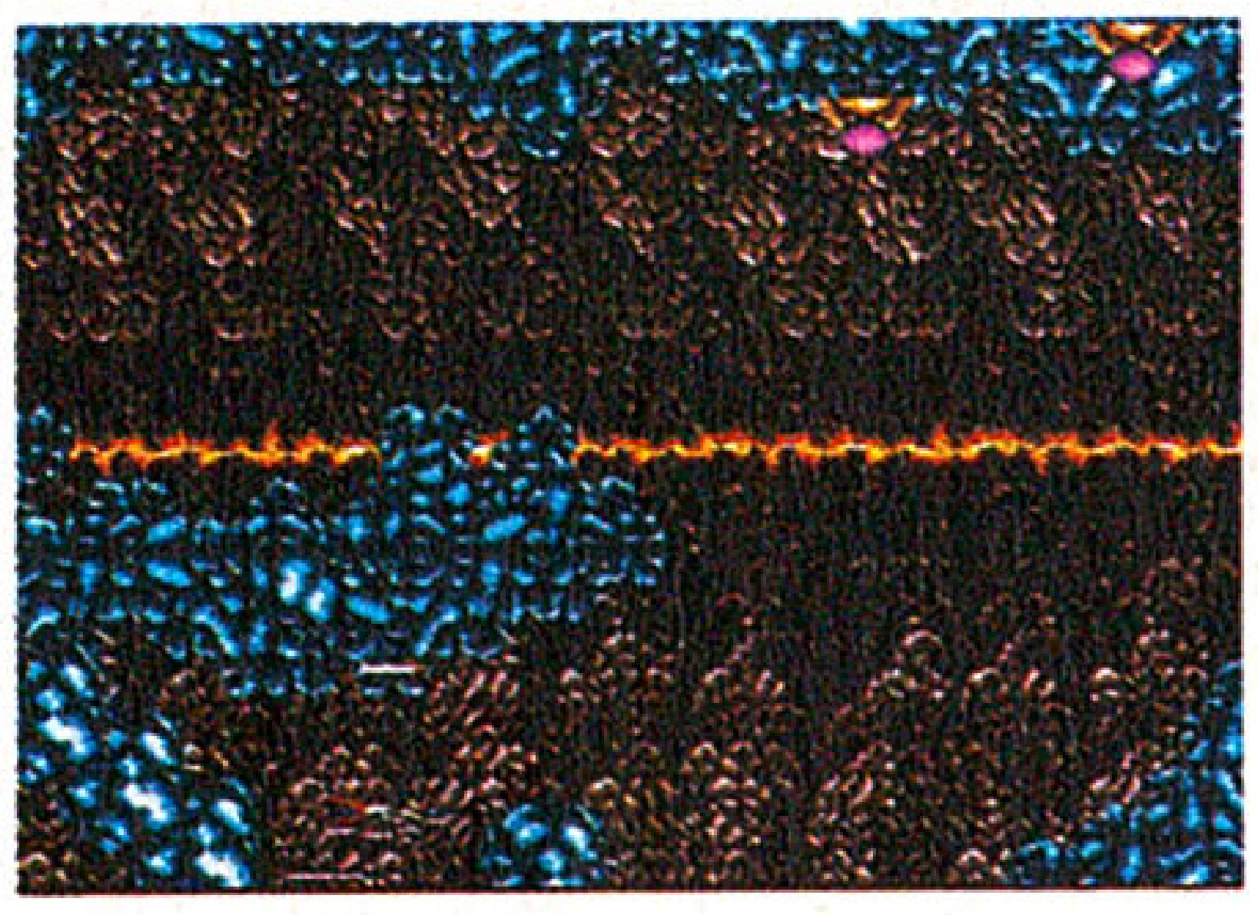
CHECK!

柱には注意

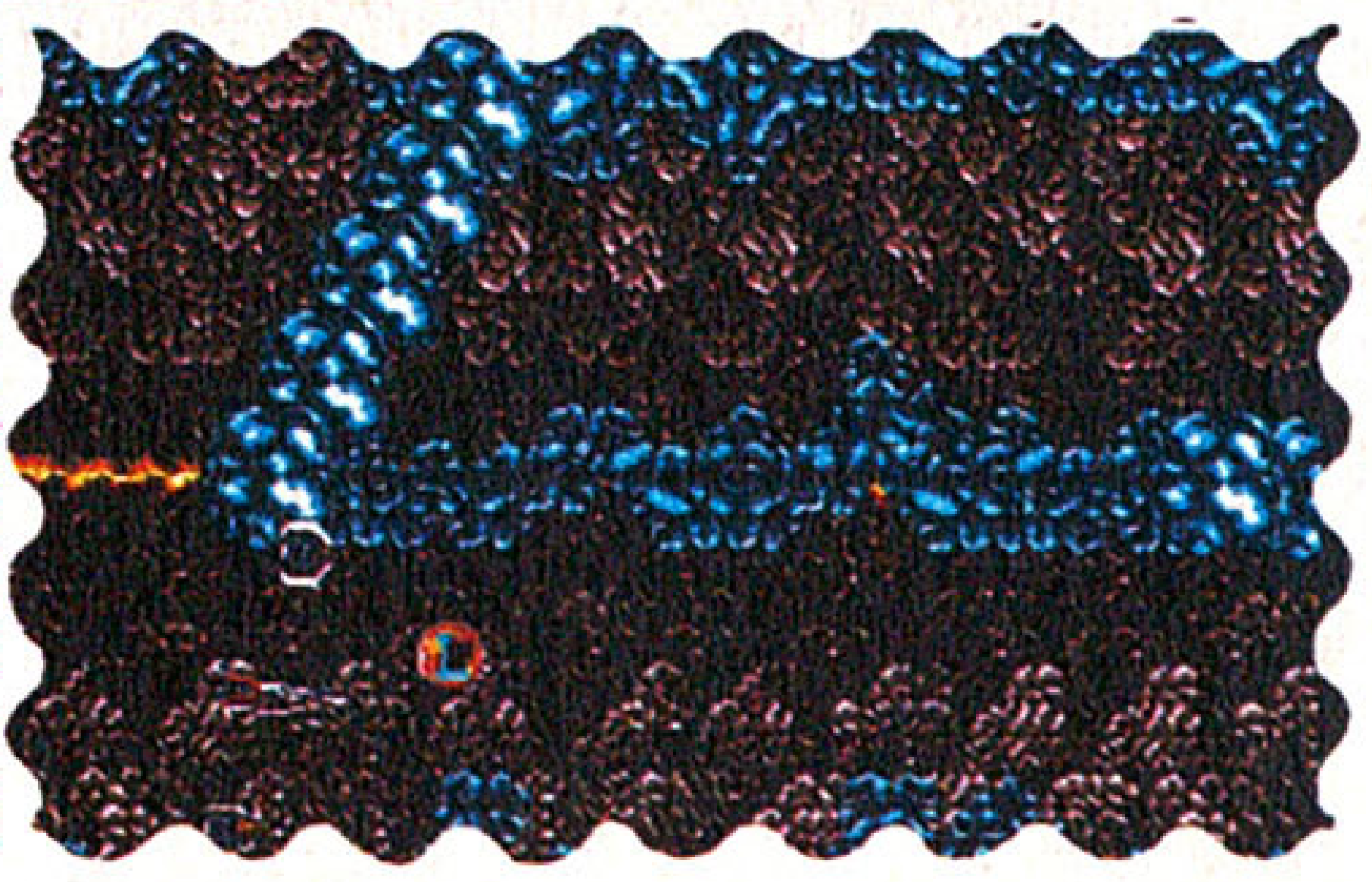
動いている柱の中には回転して、進路の妨害をしてくるもの、自機が一定の距離に近づくと、伸びてくるものがあって、自機を苦しめてくれる。それぞれ、回転している柱は、右回りか左回りか確認する。伸びてくる柱は、伸びてくる位置を覚えてしまえば、問題はないだろう。



➡柱が道をふさいでいるようだが、違うのだ



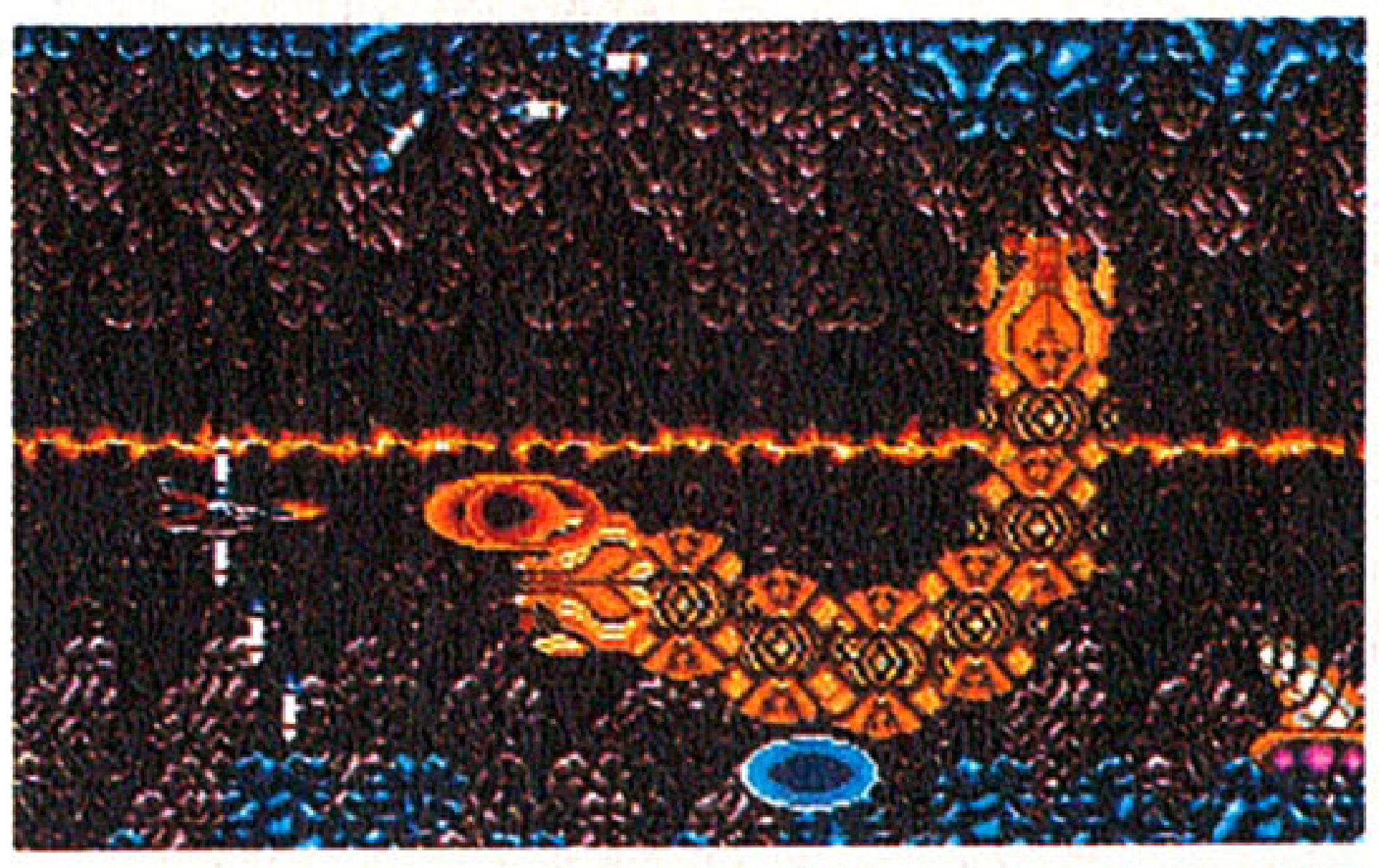
➡柱の動きを良く見て動かないとやられてしまう



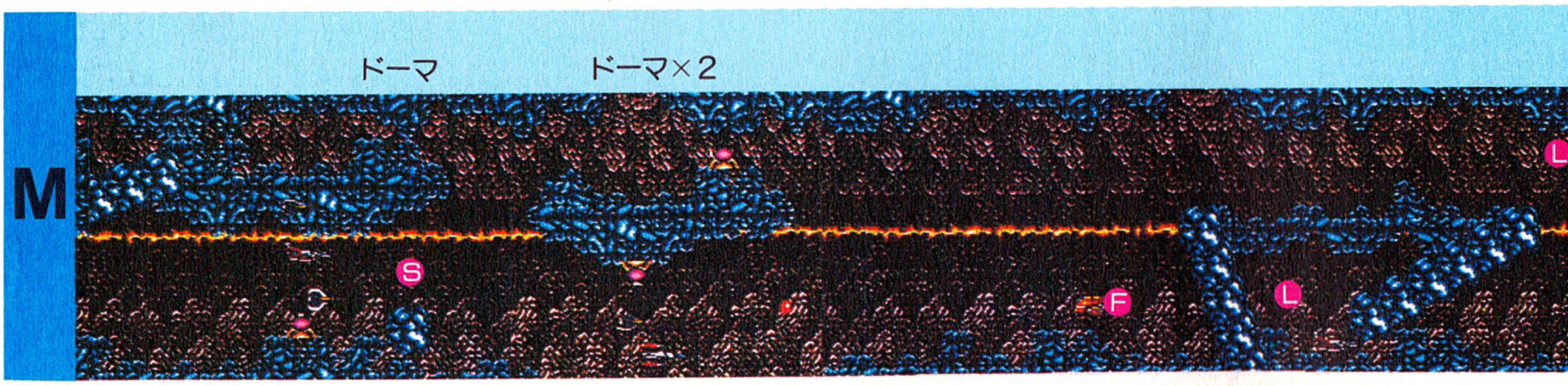
➡ここは本当は上を通った方がよいのだが…

先手必勝!!

イビル・ワームとキャノの連続攻撃は結構手こずるので、早期破壊が重要になってくる。もし、速攻で破壊できなくても、キャラの動きをじっくり観察すれば、特徴を知ることができる。

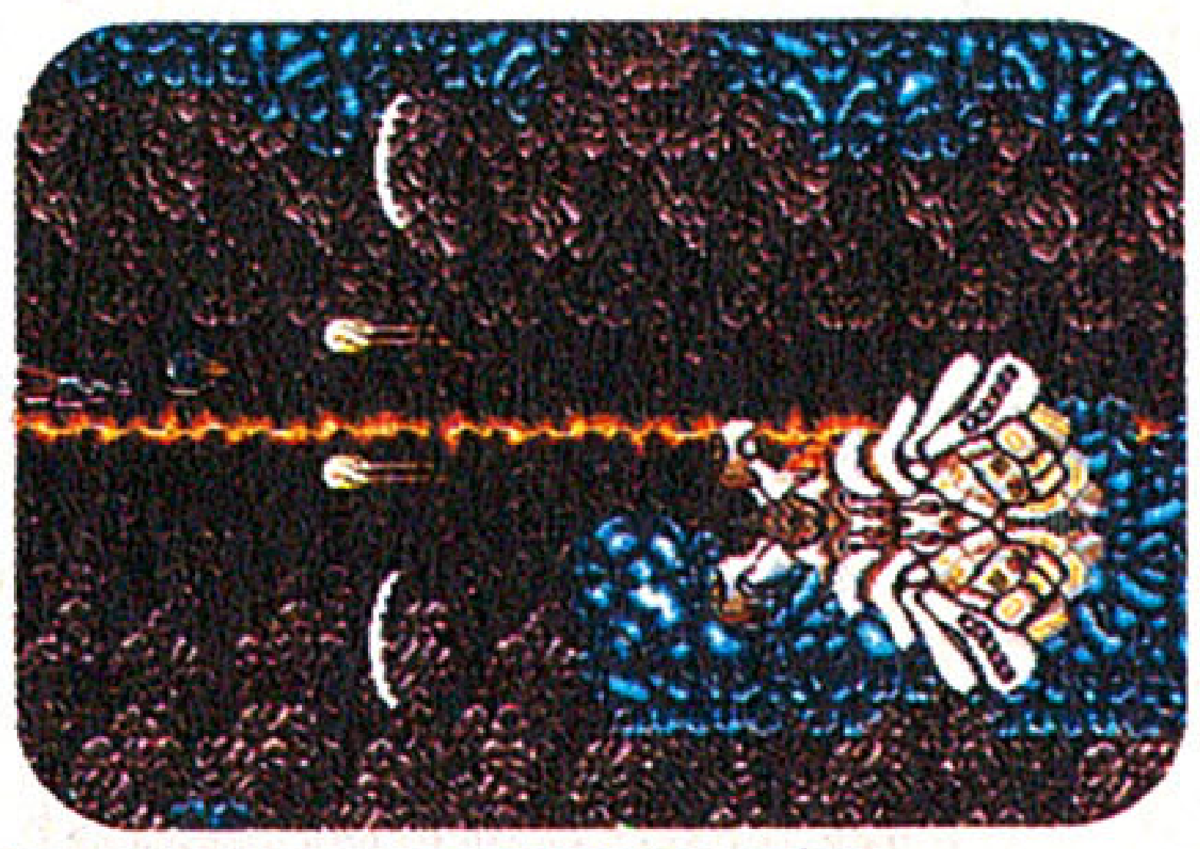


⬆FIREだと正面に対しての攻撃が他の武器よりも弱いのが難点

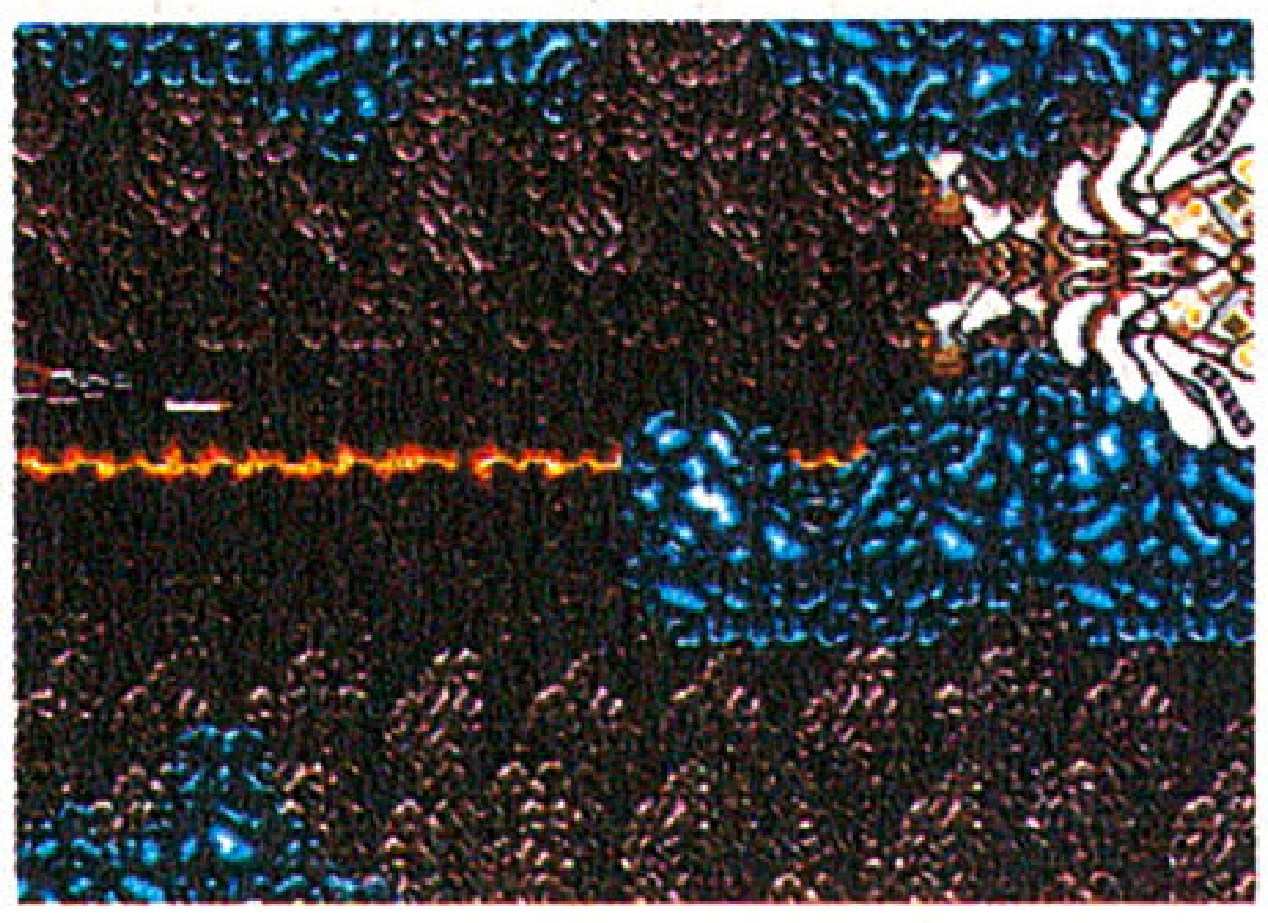


中ボス登場 エヌージ

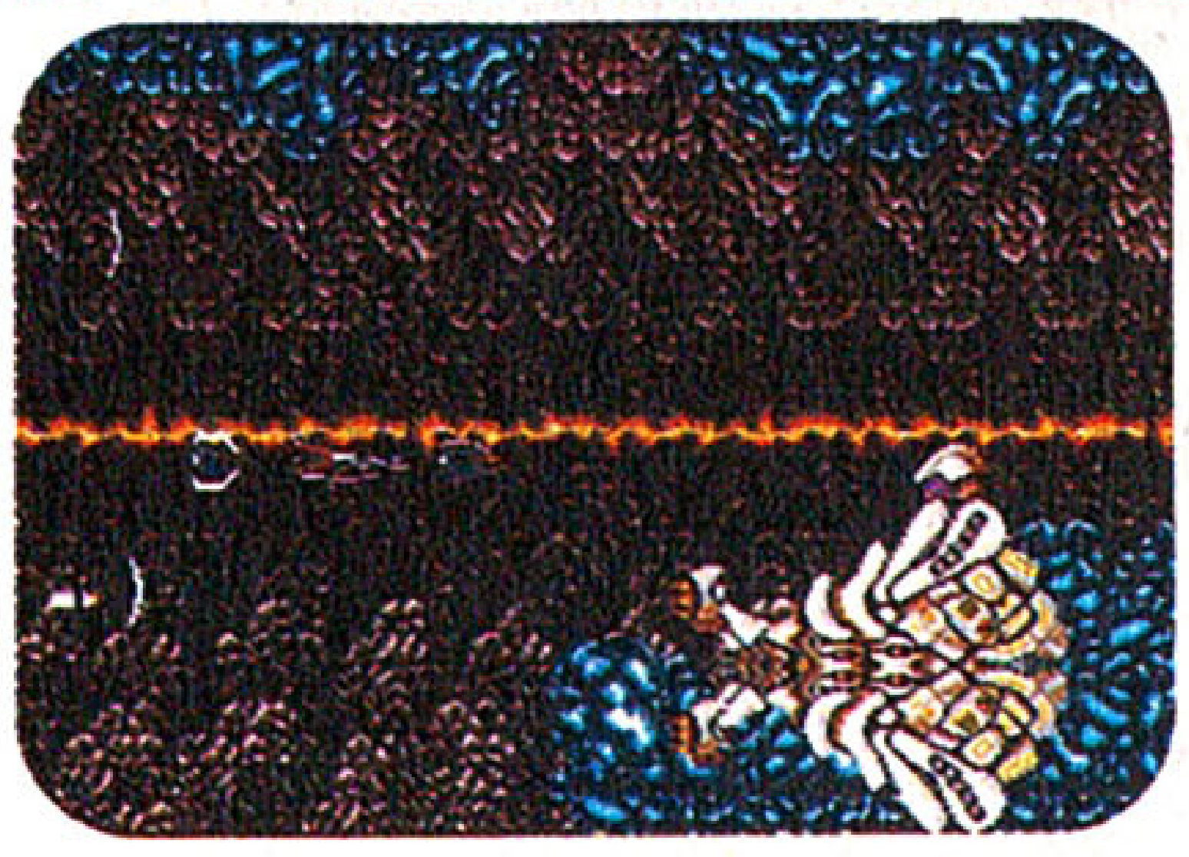
機械生命体、中ボス・エヌージが登場。攻撃方法は半月型のブ--メラン弾、エネルギー弾、おまけにミサイルまで撃ってくる。コイツの弱点は頭(!?)から伸びている、2本の突起物だ。SEVERを使うと早めにカタがつくので便利だ。



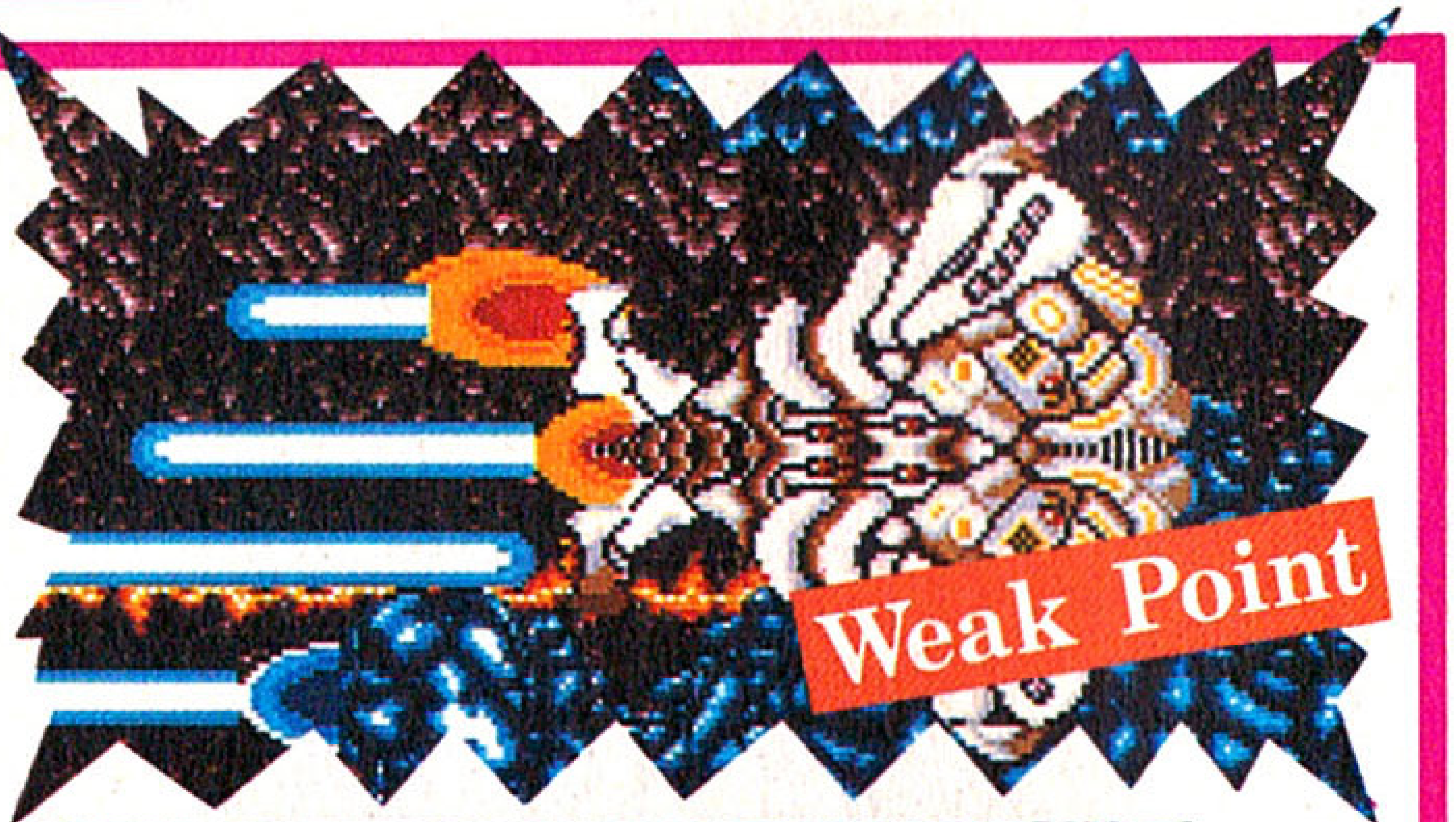
➡真ん中のエネルギー弾の間は通り抜け可能

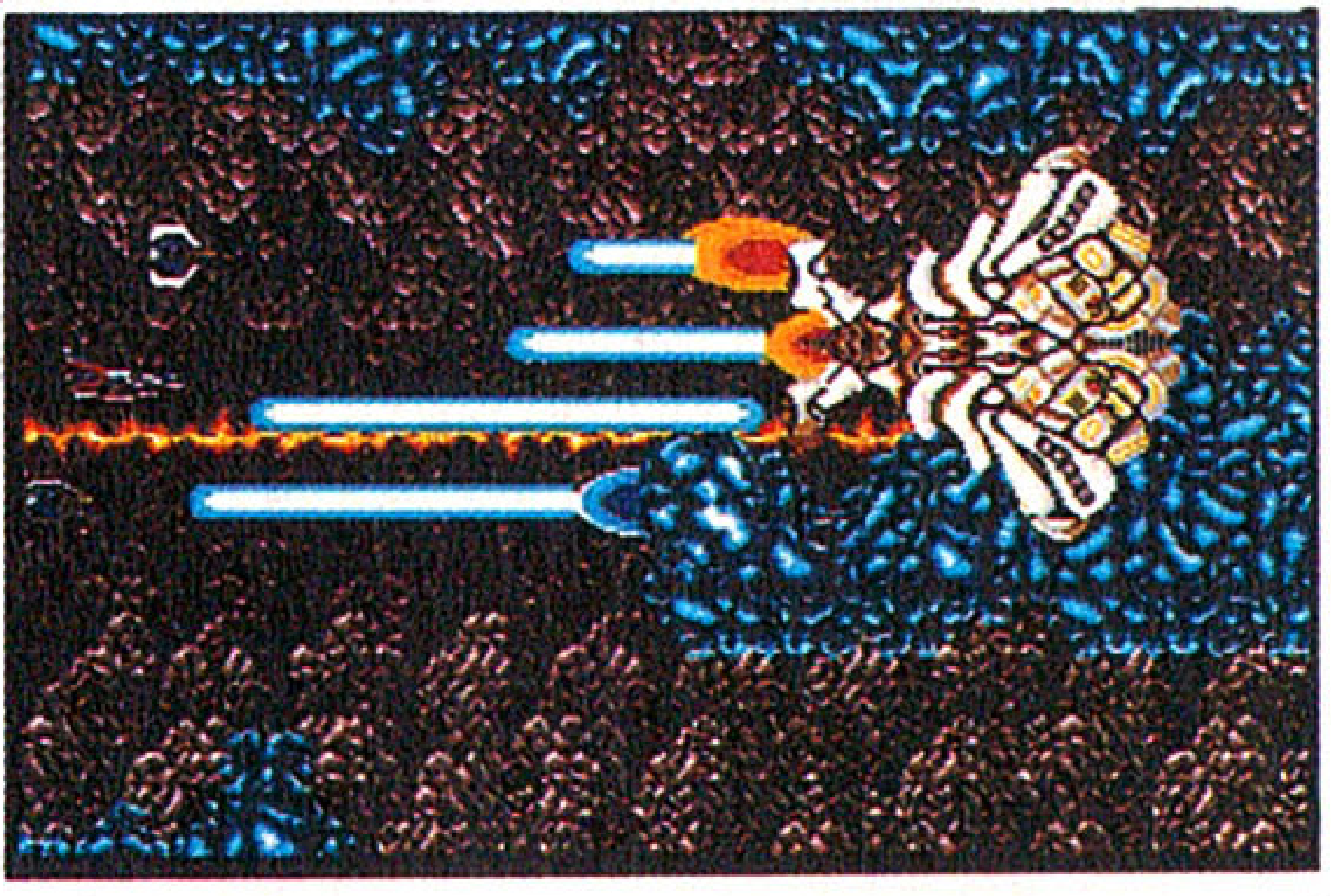


➡コイツが中ボスのエヌージだ。特殊攻撃に注意

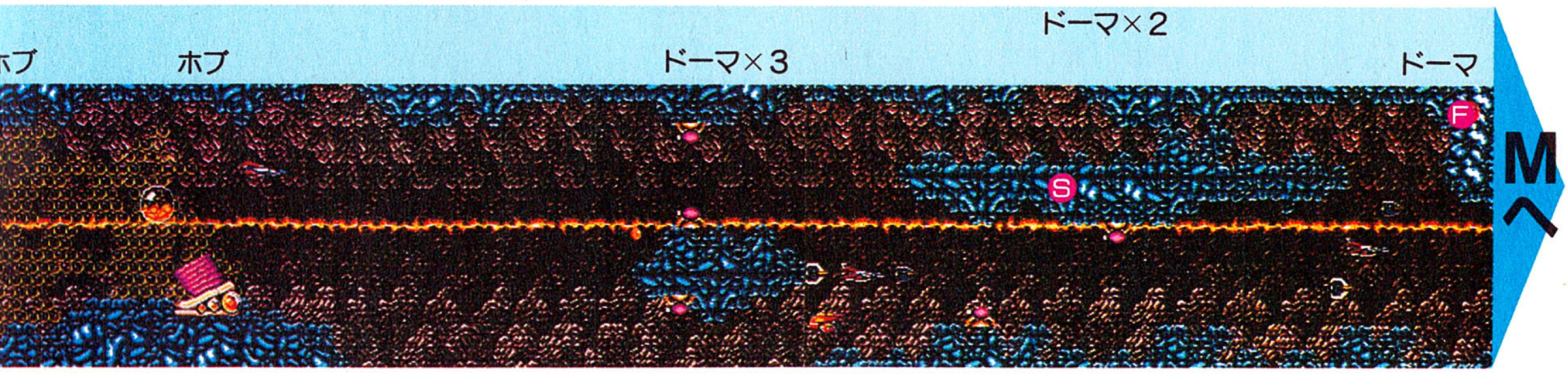


➡ブーメランのようなレーザーは戻ってくる



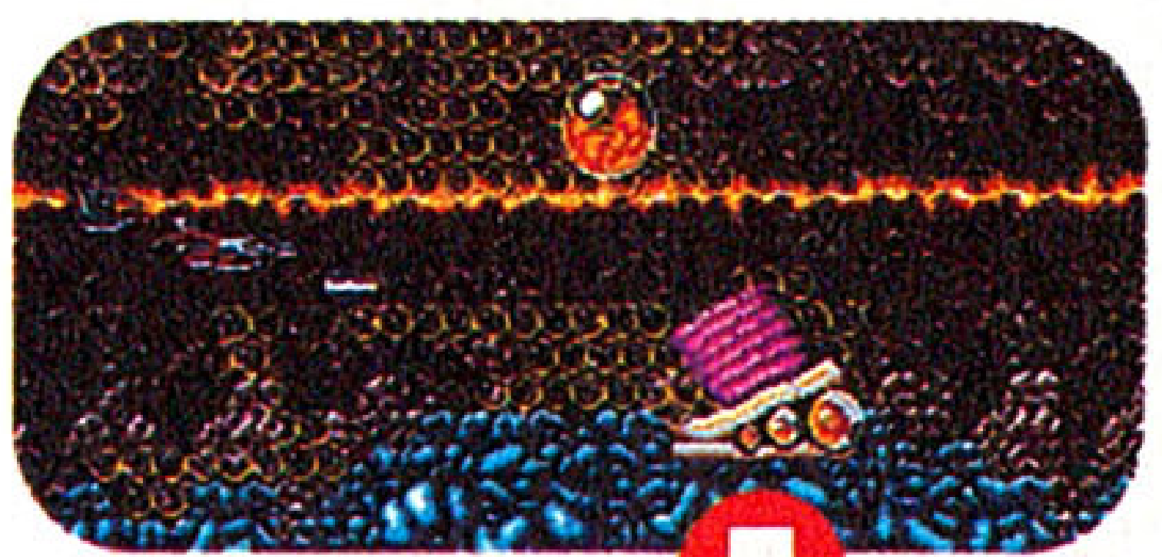


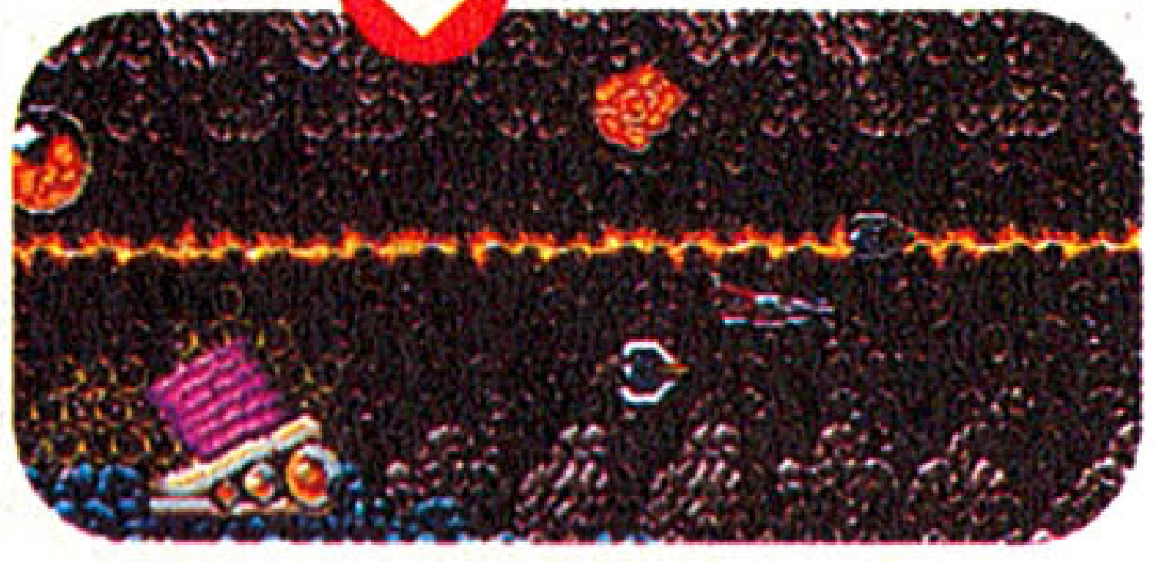
➡SEVERはボスに対して、絶大な威力を発揮する


ブ
ホブ
ドーマ×3
ドーマ×2
ドーマ
F
S
Mへ

ホブは確実に破壊

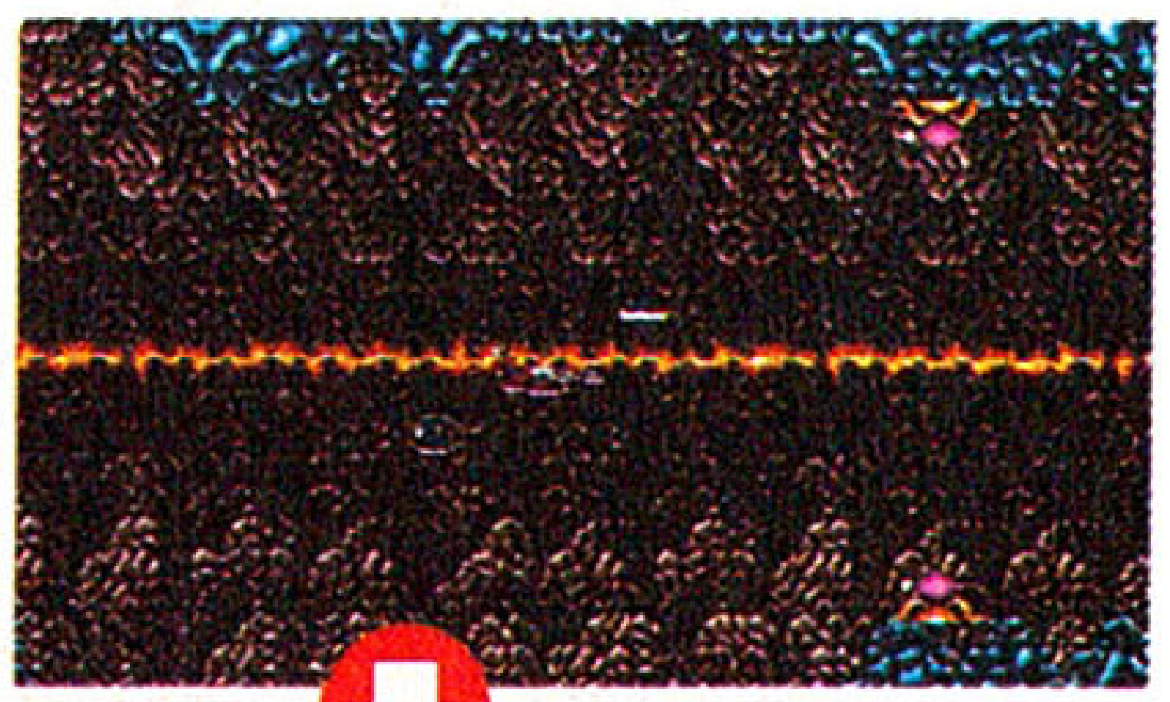
ホブ地帯ですることは、2匹目のホブを倒して、CLAWを奪うこと。逆に気をつけることは、こいつの放つミルト（本文でいうタマゴ）と粒状の背景（壊せるが、当たり判定もある）だろう。

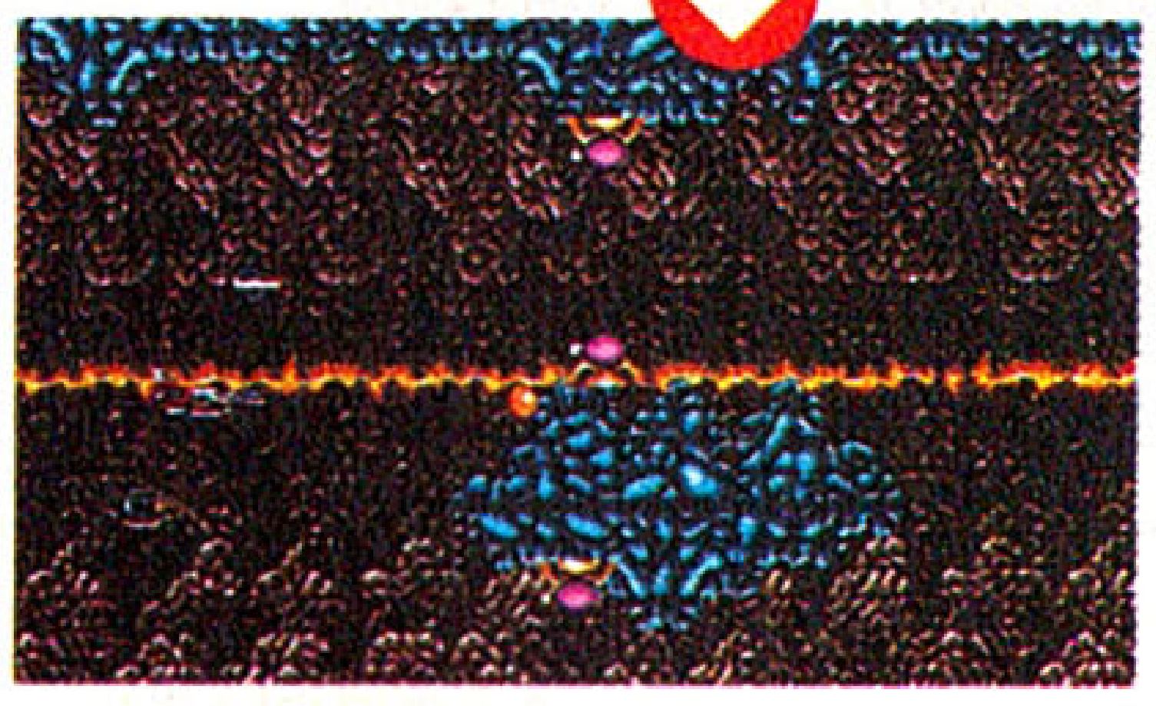

⇦コイツが弾を撃ってくる前に倒そう

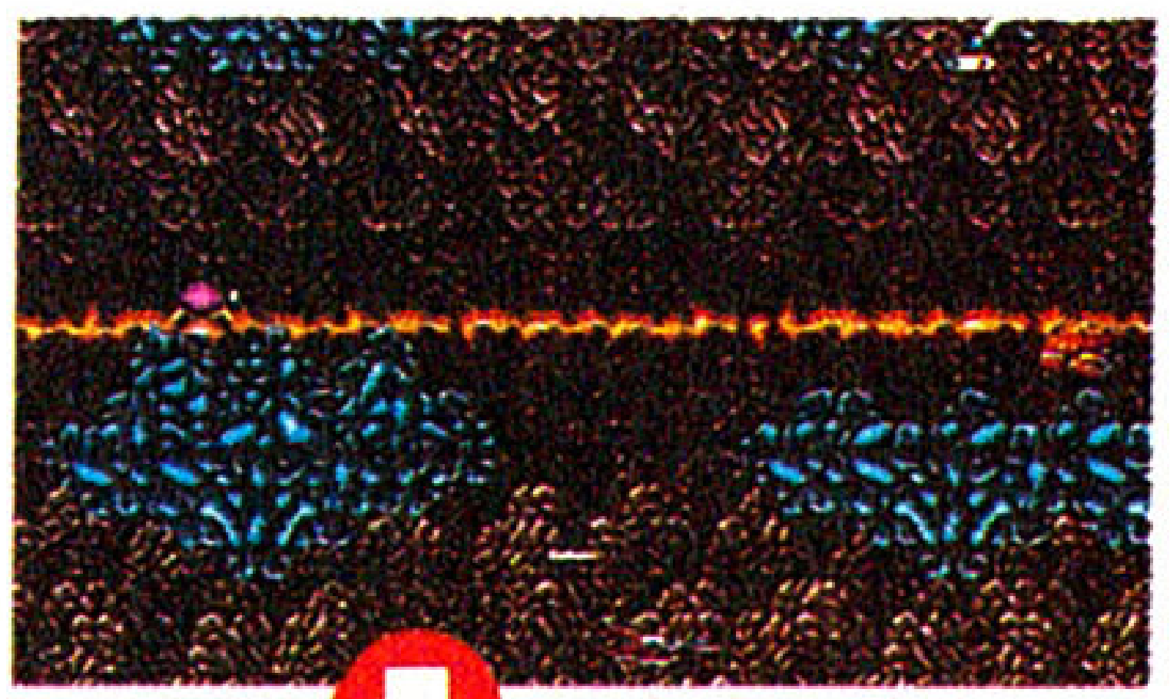

⇨最後の奴は無視して前に逃げてしまえ

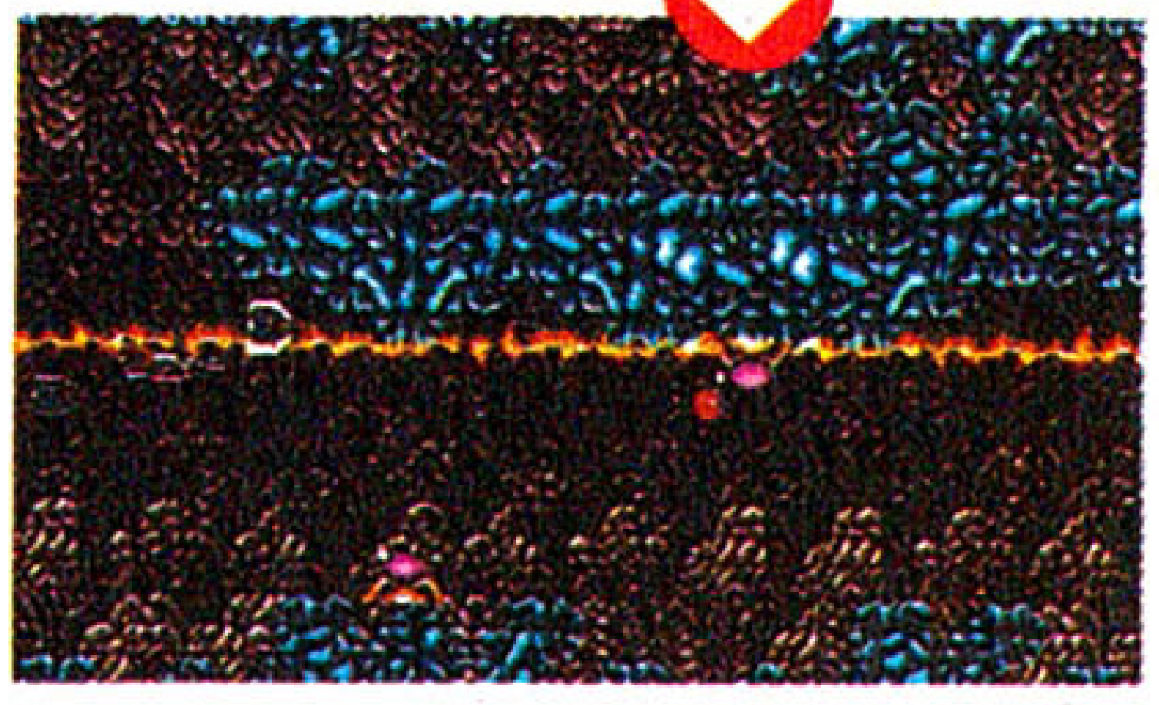
地形変化が4回

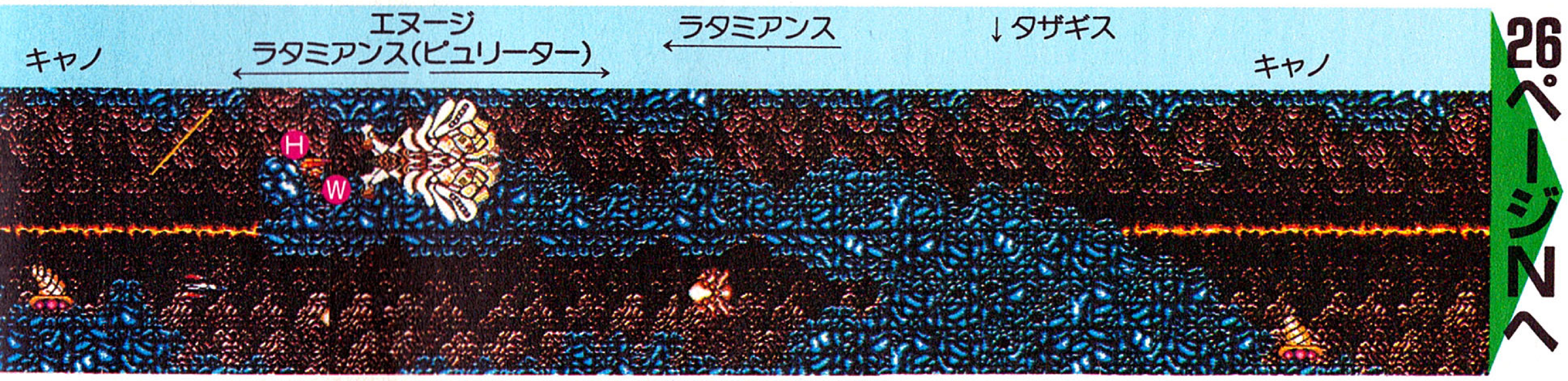
前のに比べると、ここの隆起地帯はさらに強力だ。4回も連続で地形が変化（上3回、下1回）して、原形が影も形もなくなるほど。途中でSEVER・FIREなど、パワーアップアイテムが出るのはいいが、一歩、間違えば死につながるので、必ずしもいいとは言えない。


⇨地面に配置されている砲台を倒そうと近づくと…


⇦突然地面が隆起してきた。シーン4はこればっかり

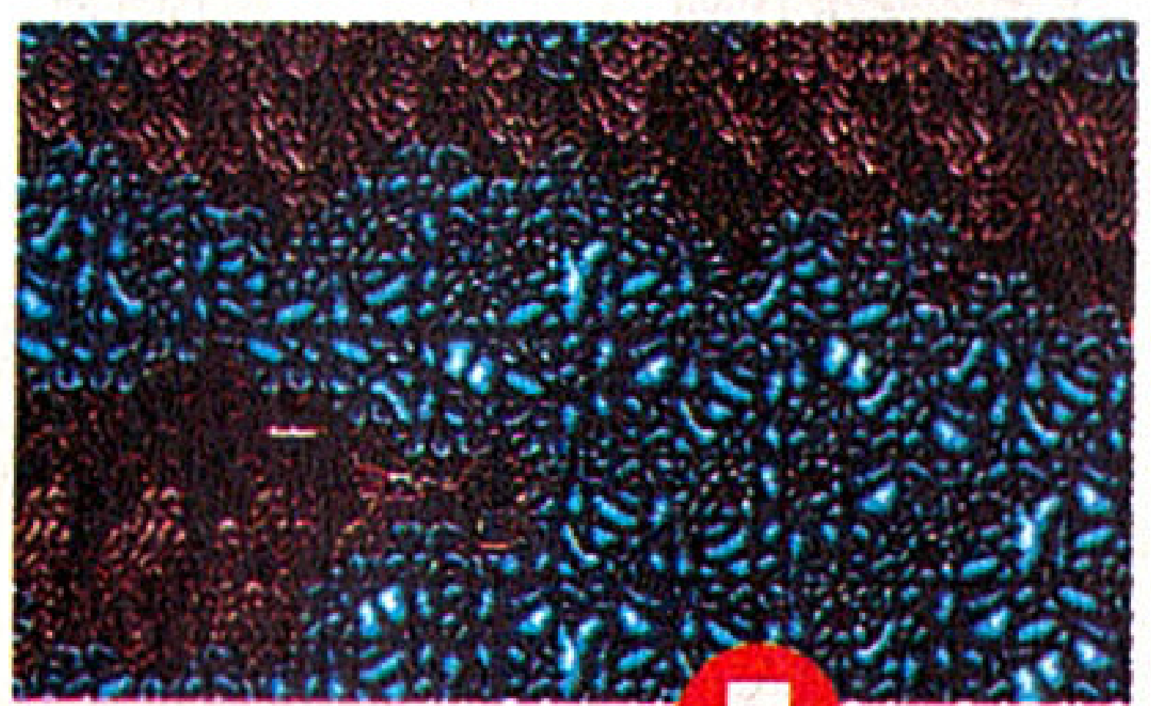

⇨上にアイテムが現れるが、取りに行くのは危険…

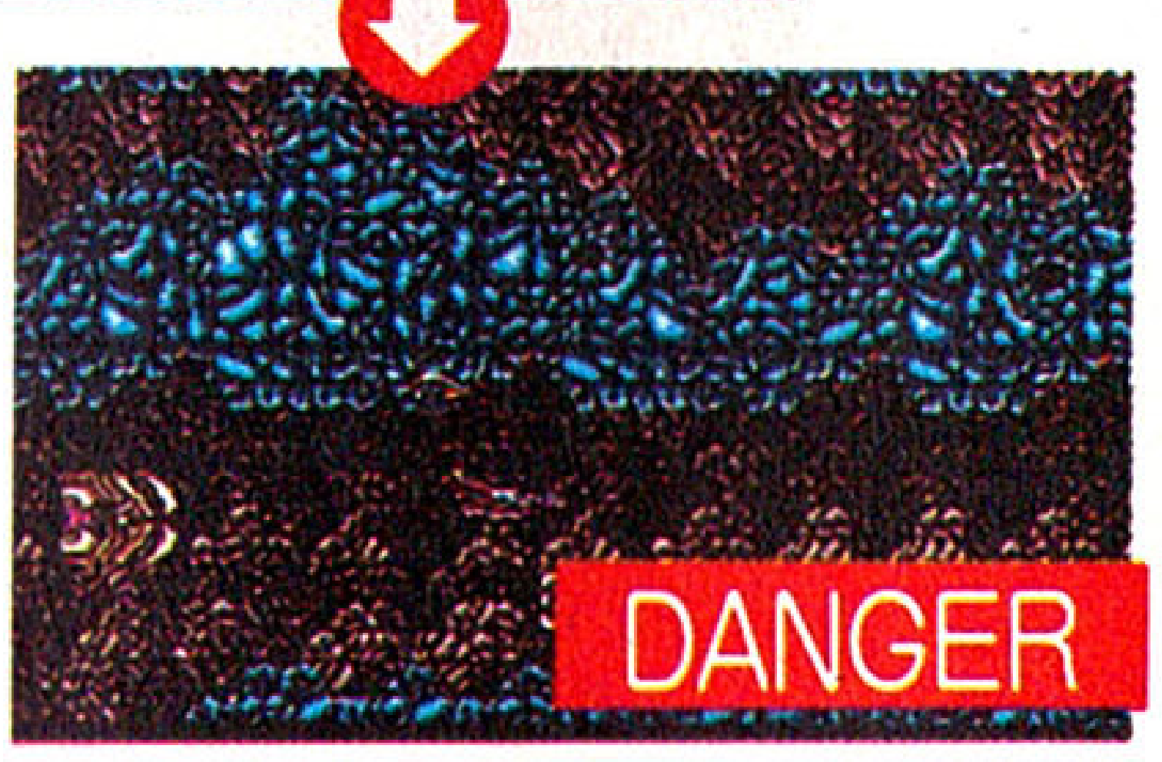

⇦ここも地面が隆起してくる。惑わされないように


キャノ
エヌージ
ラタミアンス（ピュリーター）
ラタミアンス
↓タザギス
キャノ
H
W
26ページNへ

驚異!!逆スクロール

逆スクロールする前と後では、なぜか、敵キャラの種類が変わってしまう…。後ろの敵はLANCERで倒すといい。

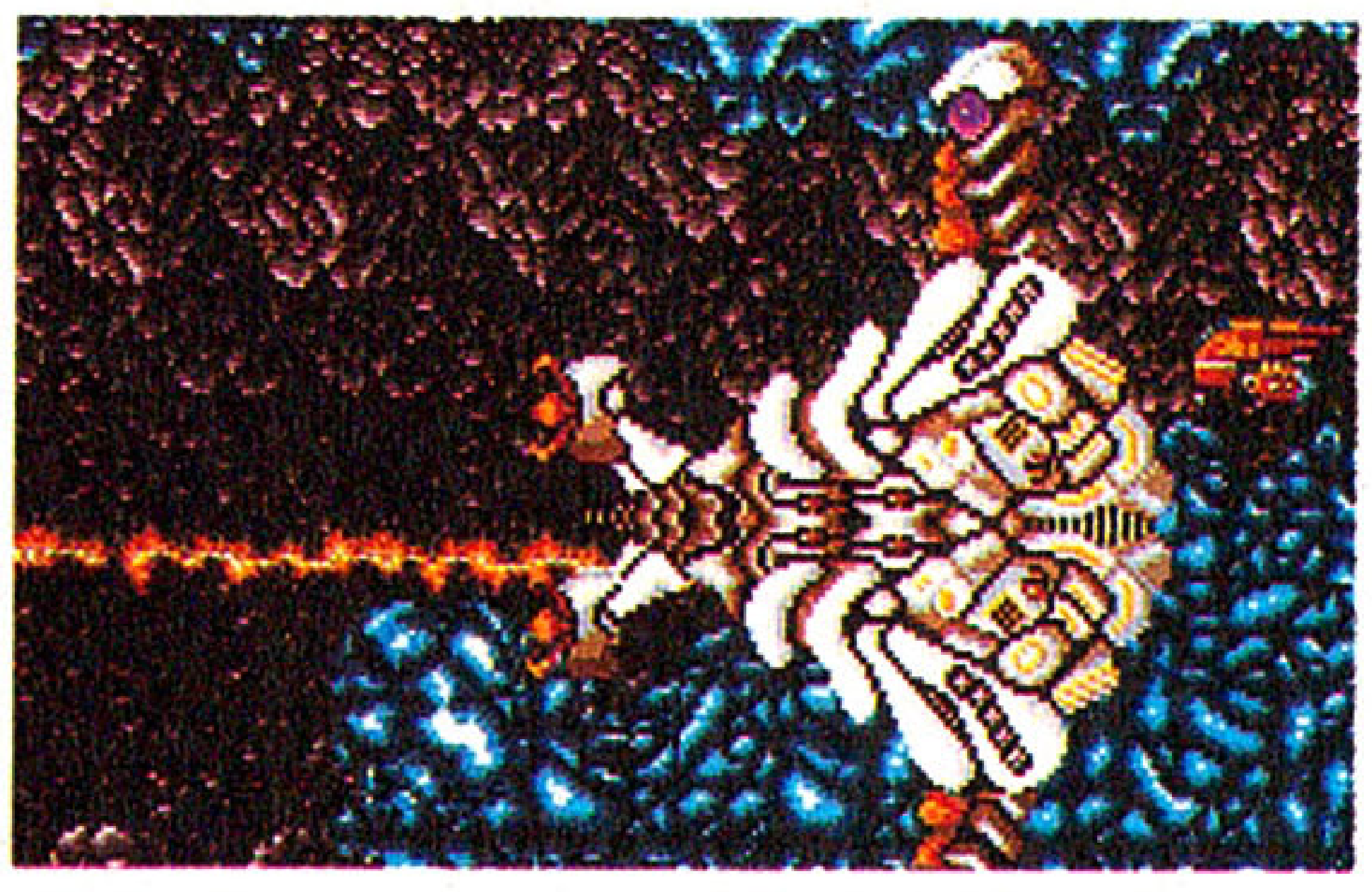

⇦行き止まりだ!!と思うが、逆スクロールが始まる

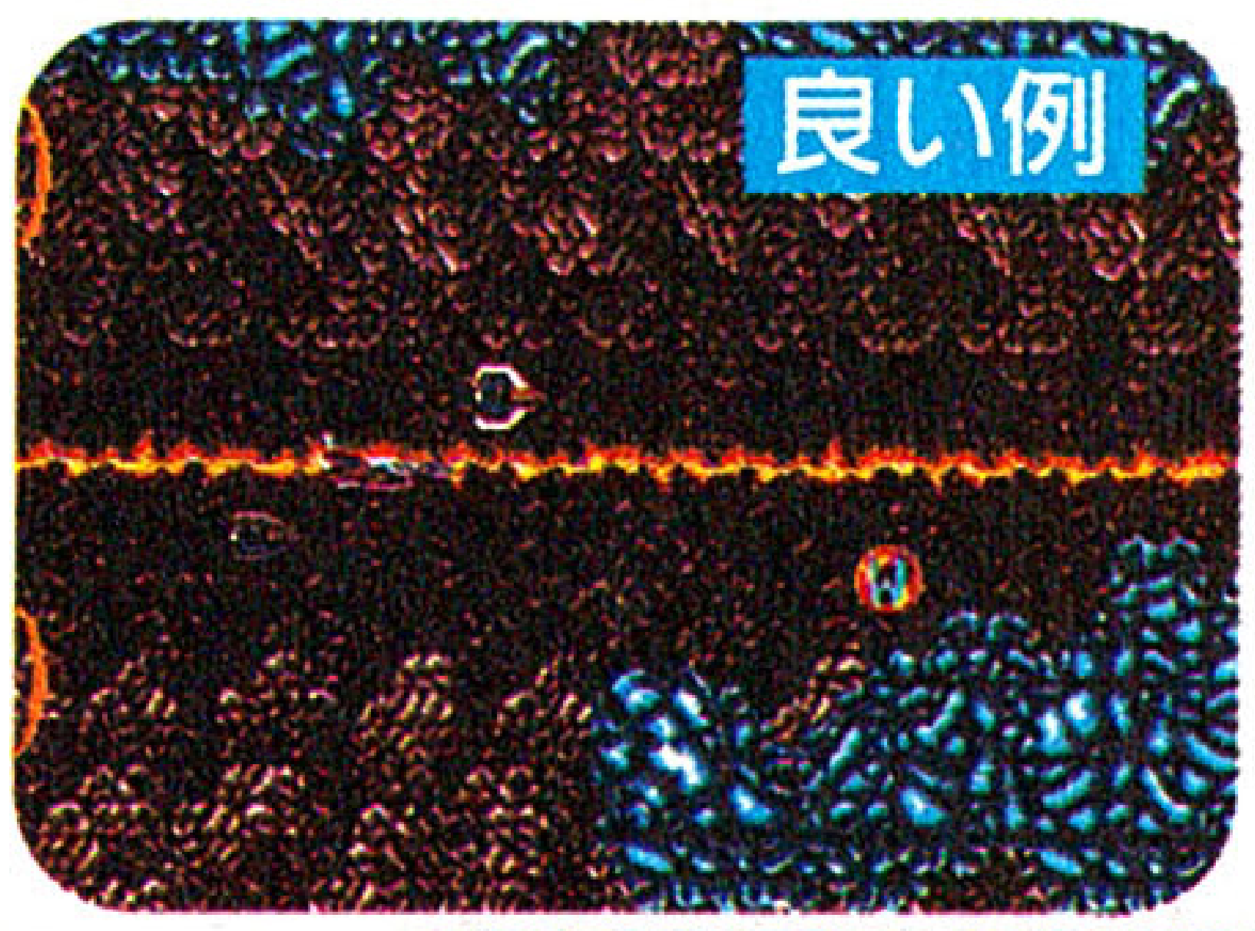


⇨後ろに敵が現れるので、武器はLANCERがいい

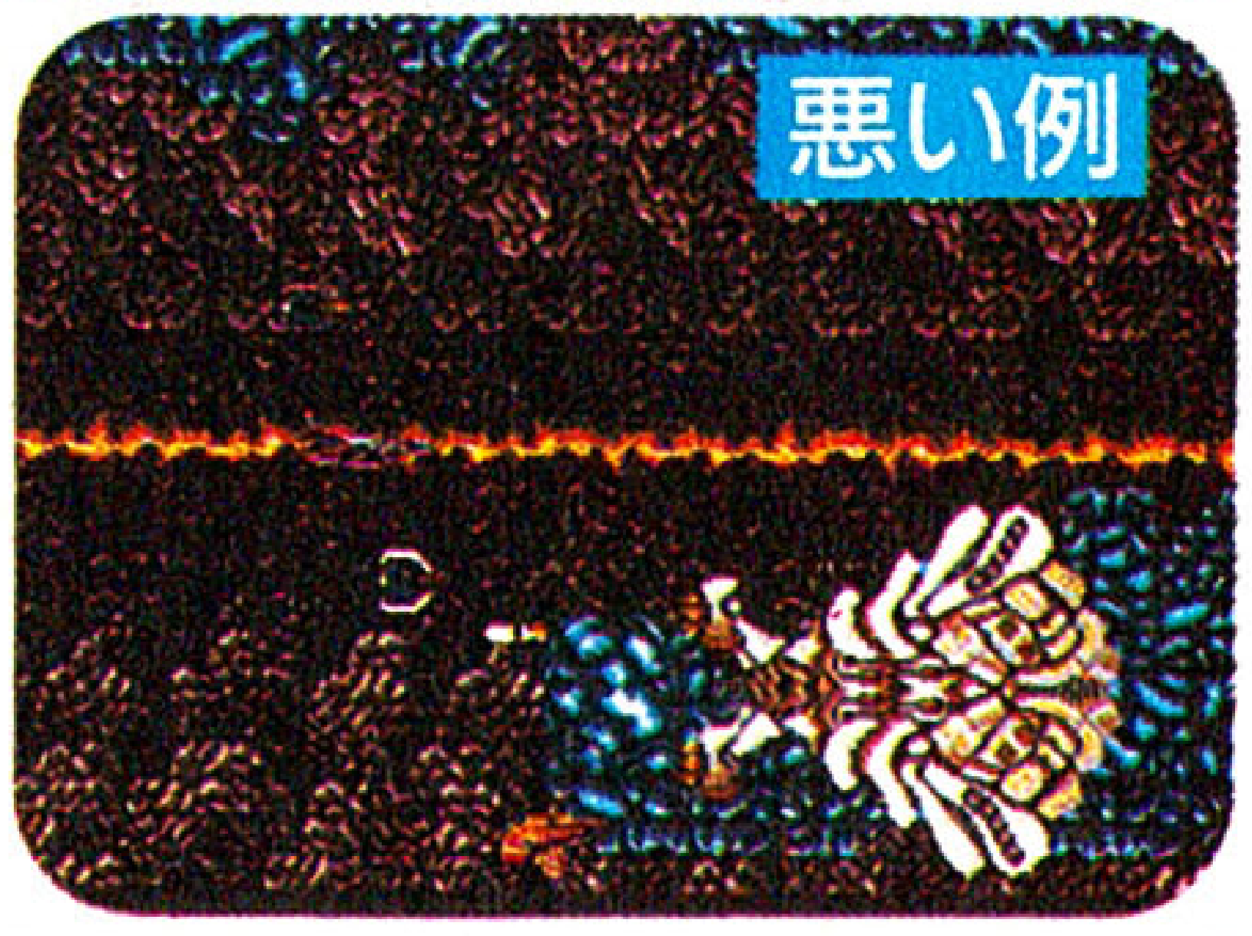
必ず取れ! WAVE

エヌージと戦っている途中、後ろからパワーアップアイテム（WAVE）が来る。SEVERがあれば、心配はないが、それ以外ではそうもいかない。弱い武器の時はなるべく、アイテムを優先に!!


⇧中ボス、エヌージの後ろからアイテム（WAVE）を持ったヤツが現れる

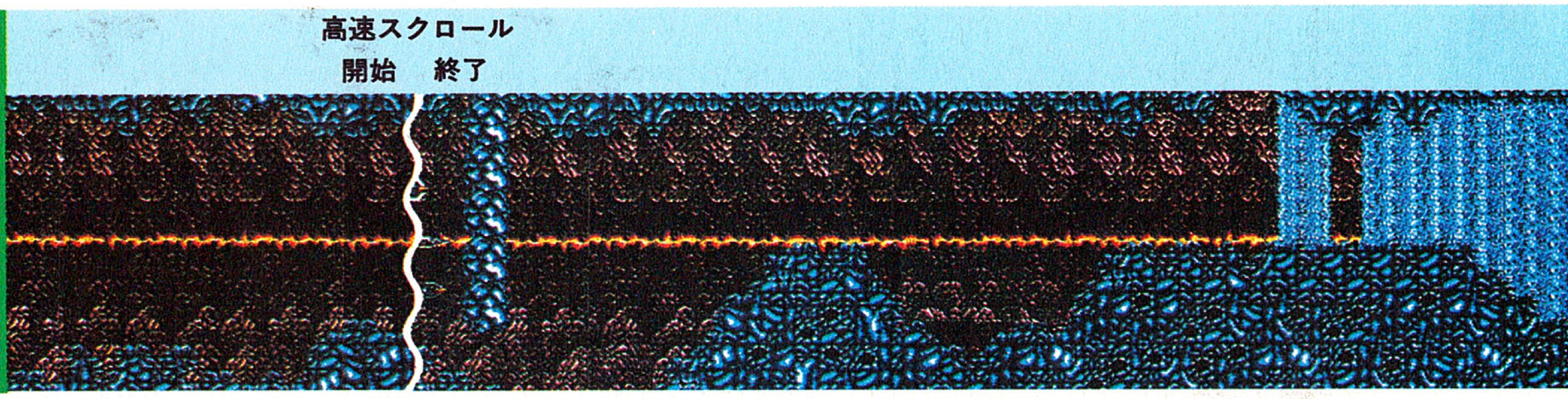


⇦出現位置とポイントさえ抑えれば、WAVEは絶対に取れるハズ



⇨ヤバイ!! なんてことだ。WAVEを取り逃がしてしまった。

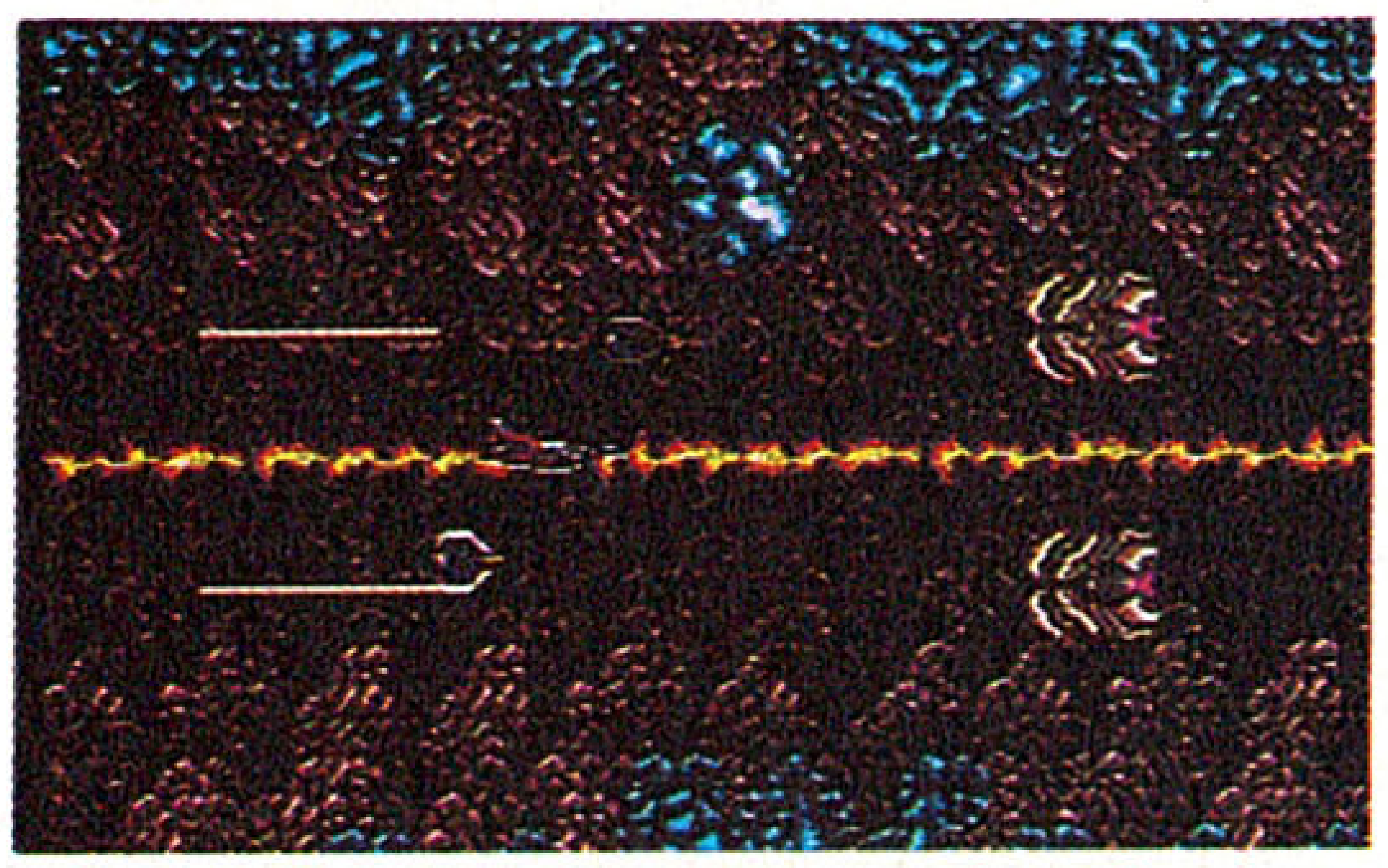
N



CHECK!

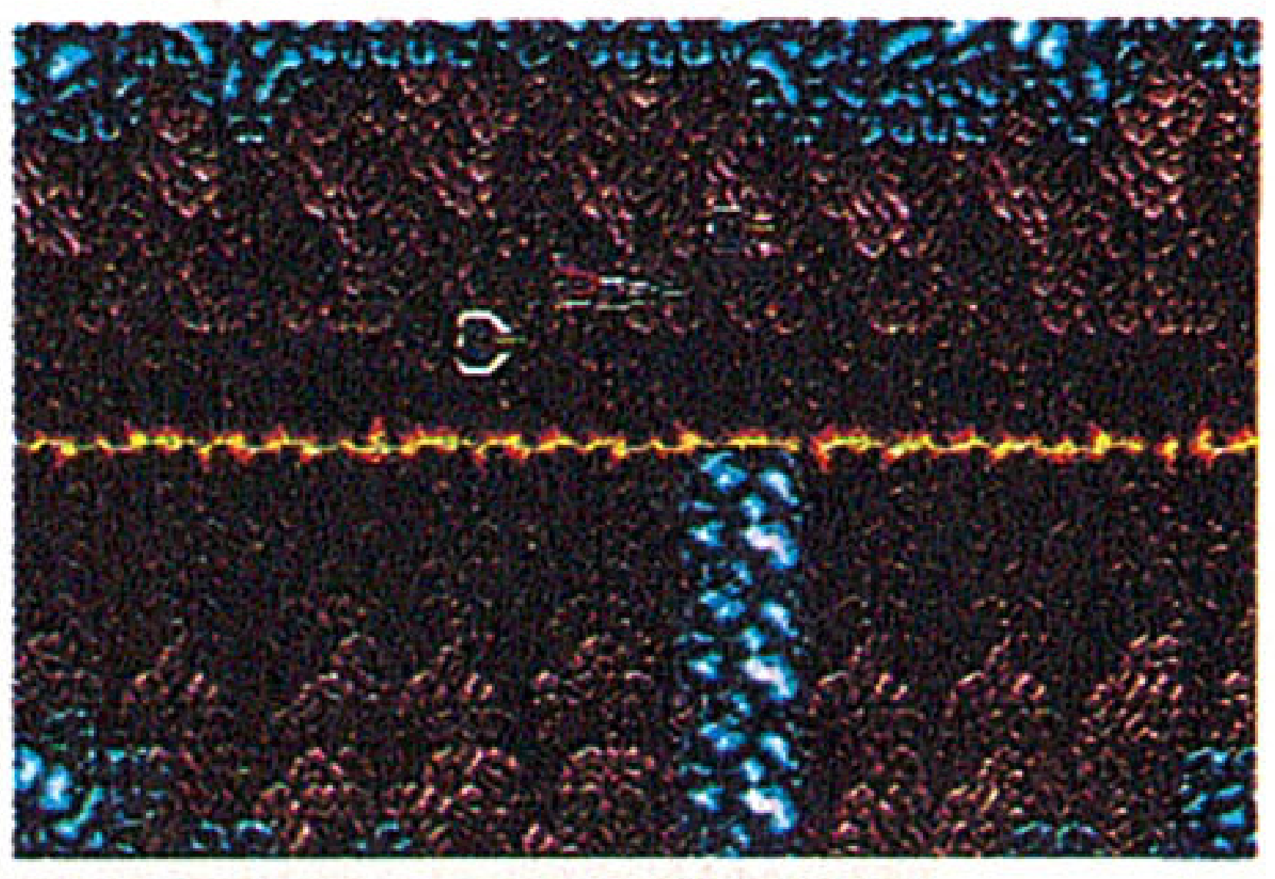
高速スクロール地帯

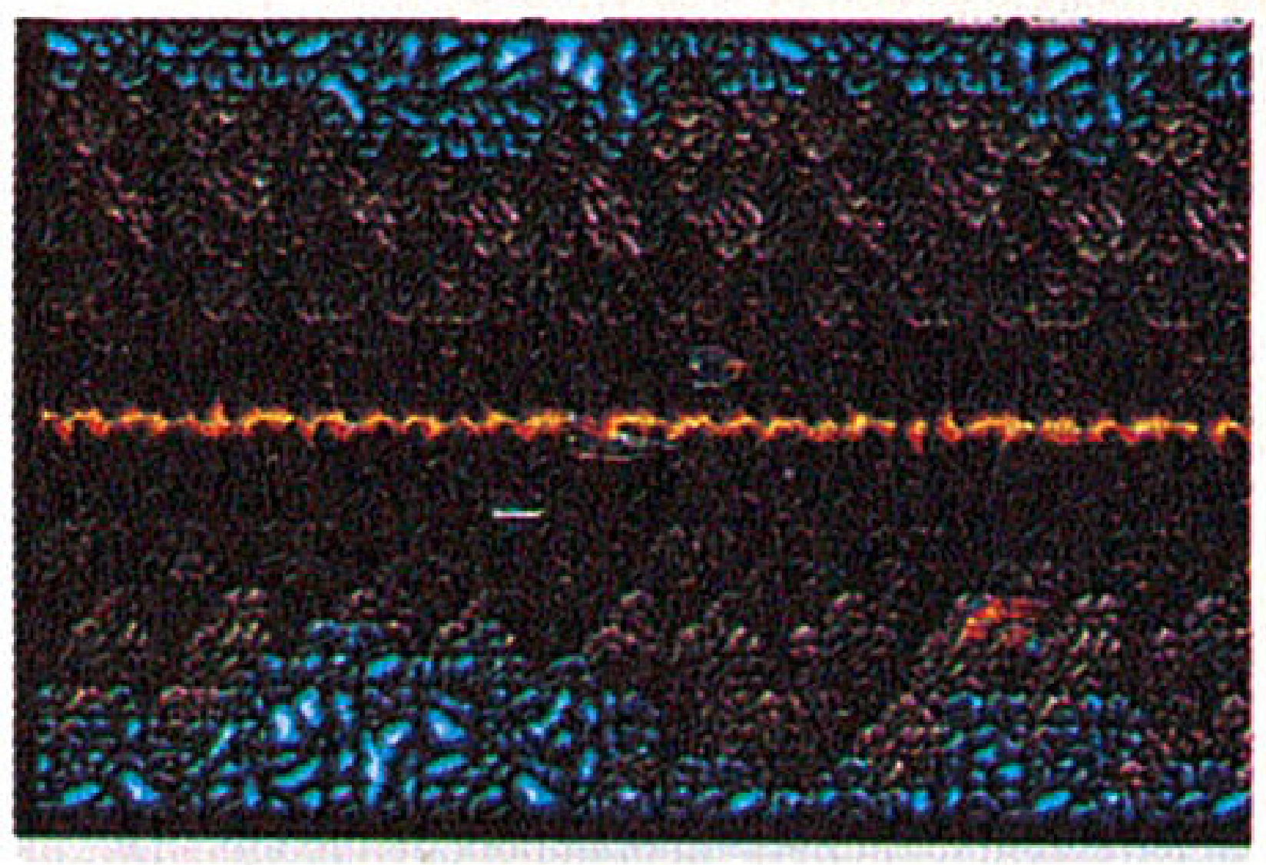
いよいよ高速スクロール地帯に突入だ。まず、ラタミアンスとピュリーターの連続攻撃。次に柱が上から、下からと伸びてくるので軽くかわしてあげよう。終わりの方に１ＵＰアイテムもでてくる。



⇧武器をＷＡＶＥにして、真ん中（地平線を目印にして）で撃っていればいい

⇨柱が突然出てくる。高速スクロールなので避けづらいぞ

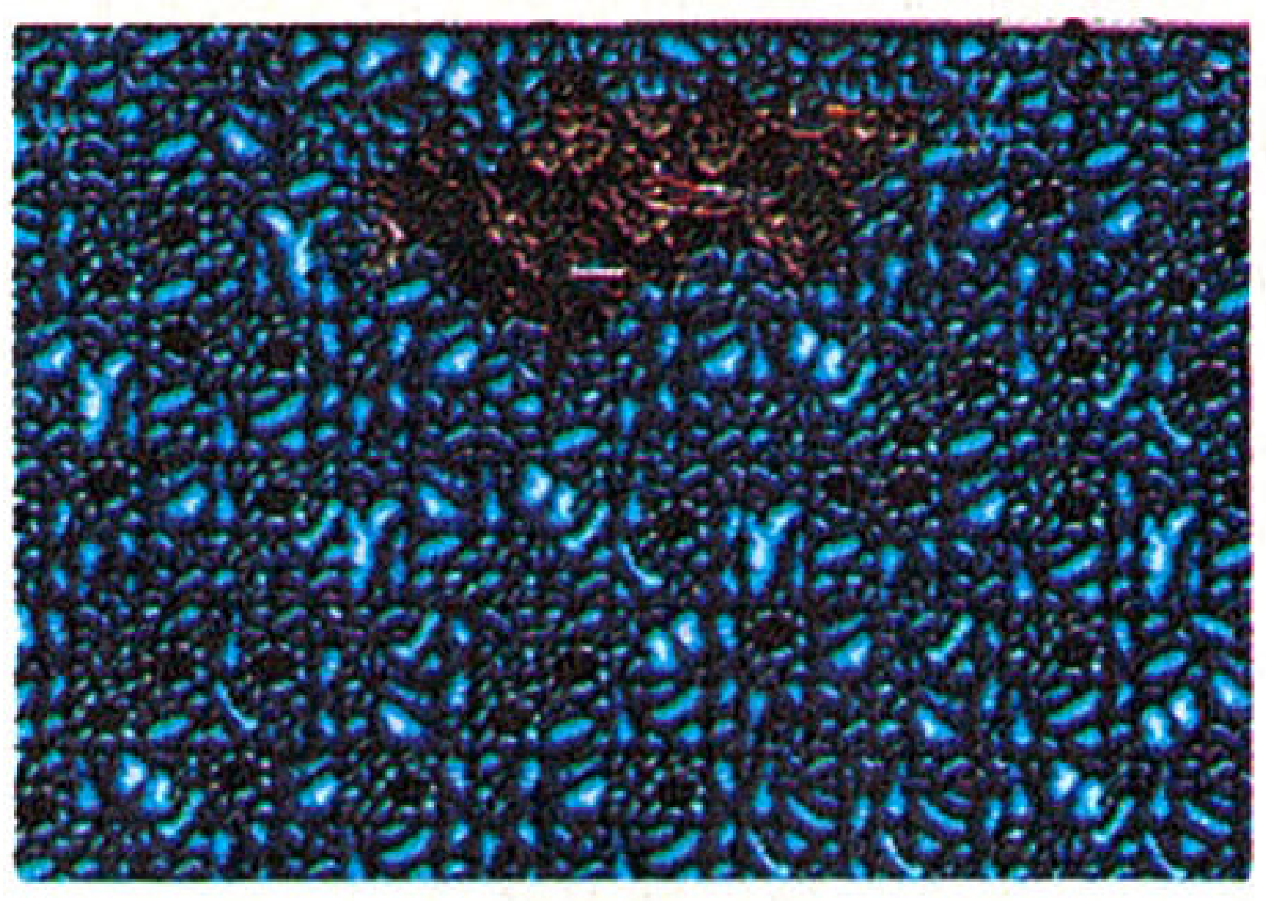




⇦この１ＵＰは取り逃がしやすいので、あらかじめ連射していよう

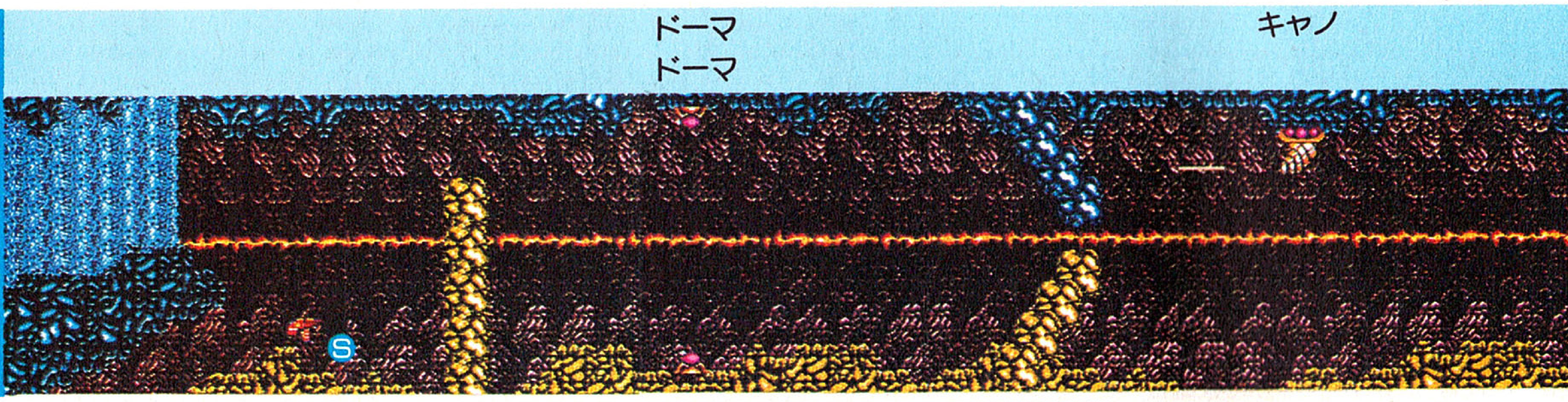
安全地帯を利用

高速スクロール地帯を過ぎると、ここで最後の隆起が起こる。ここも安全地帯をうまく使うことによって回避できる。他の場所では隆起している最中、画面の右端に移動していれば簡単にかわせたが、ここではそういう事は不可能なので、地形のくぼみにうまく利用するように。



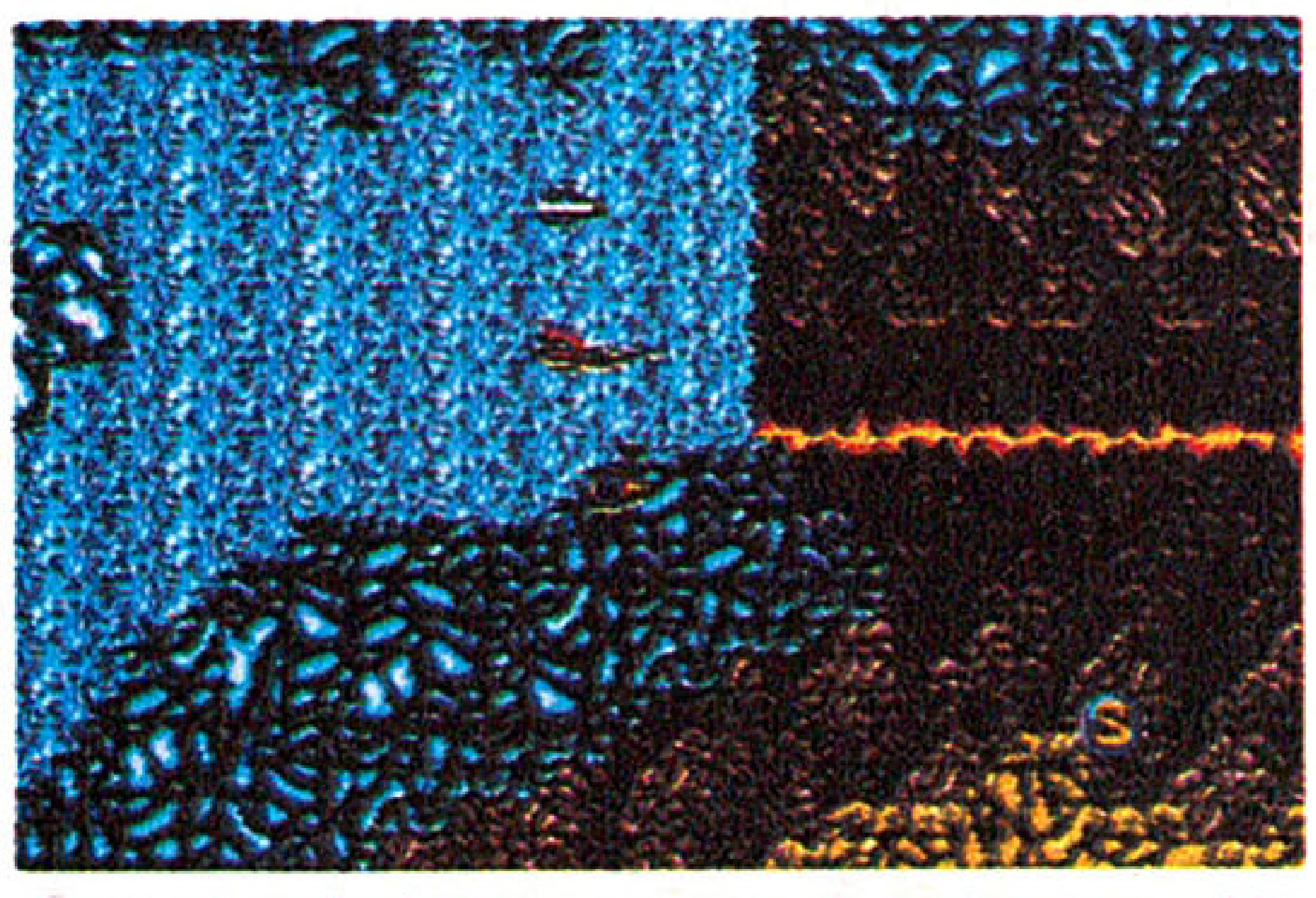
⇦この位置にいないと、絶対に死んでしまう

O



SHIELDを取り逃すな

滝が見えなくなると、画面の下方にＳＨＩＥＬＤを持った、パワーアップアイテムが現れる。ＦＩＲＥがあれば簡単に取れるが、ない場合はアイテム出現位置まで行って、連射するしかない。

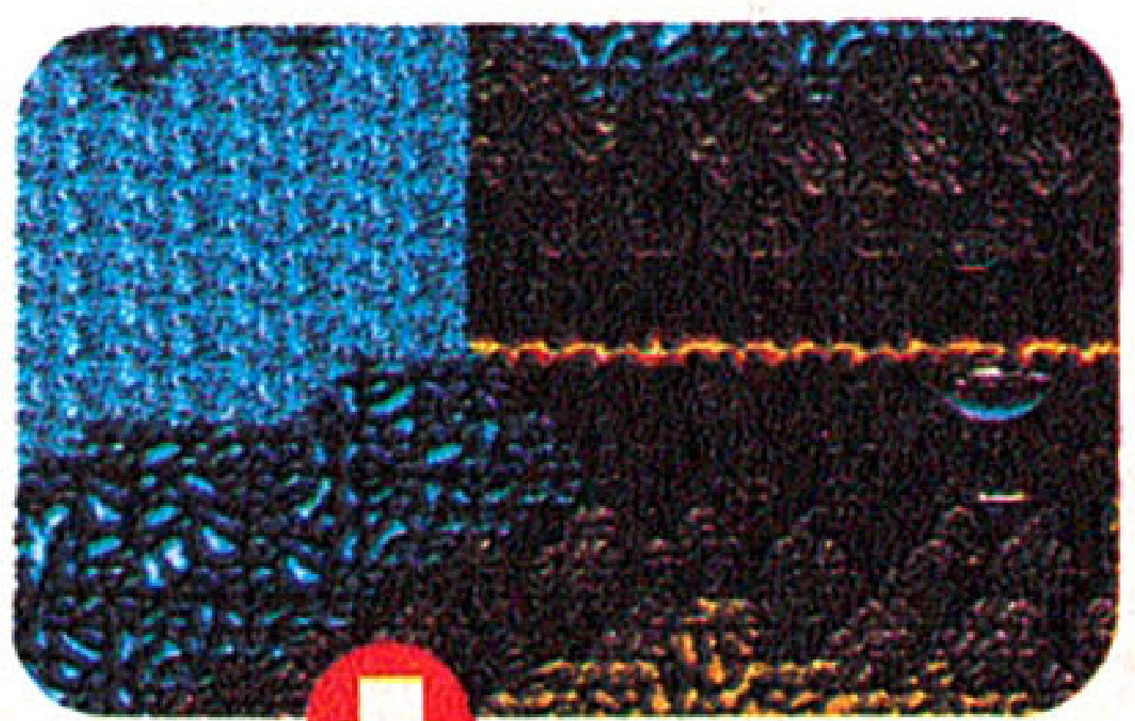


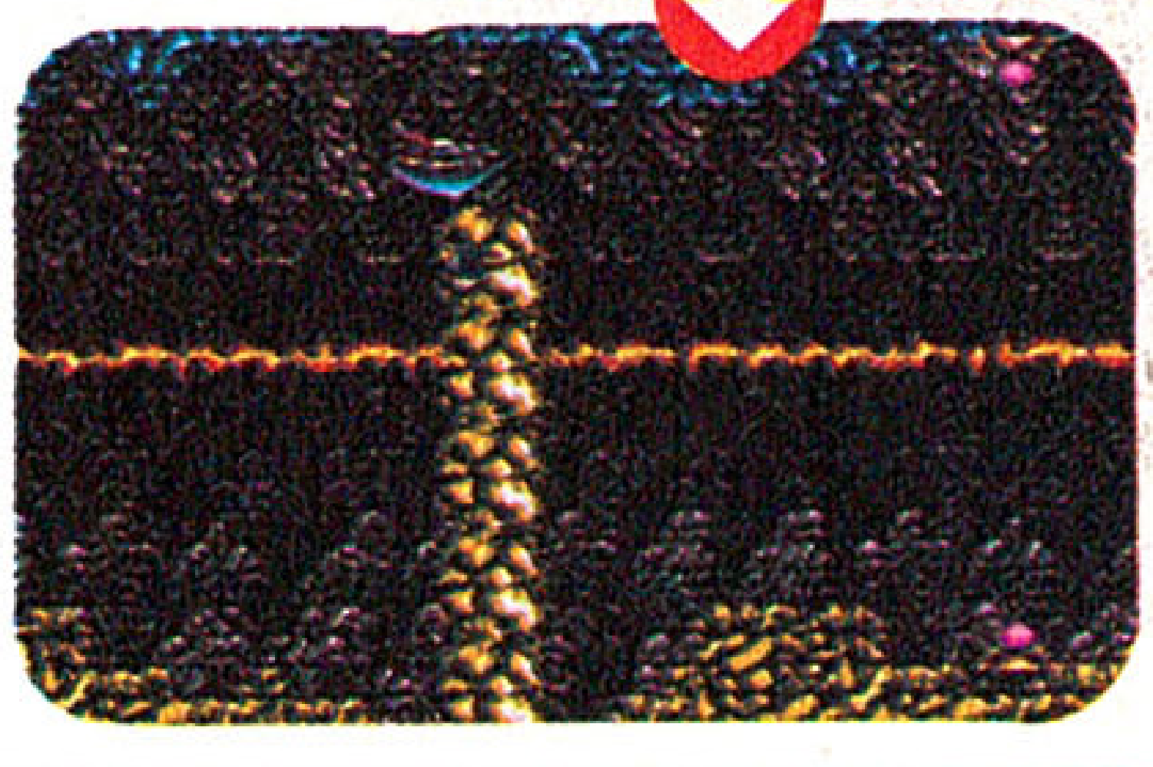
⇧あれの中身はＳＨＩＬＥＤなので、死んでも取り逃がすことのないように

動く柱に気をつけろ

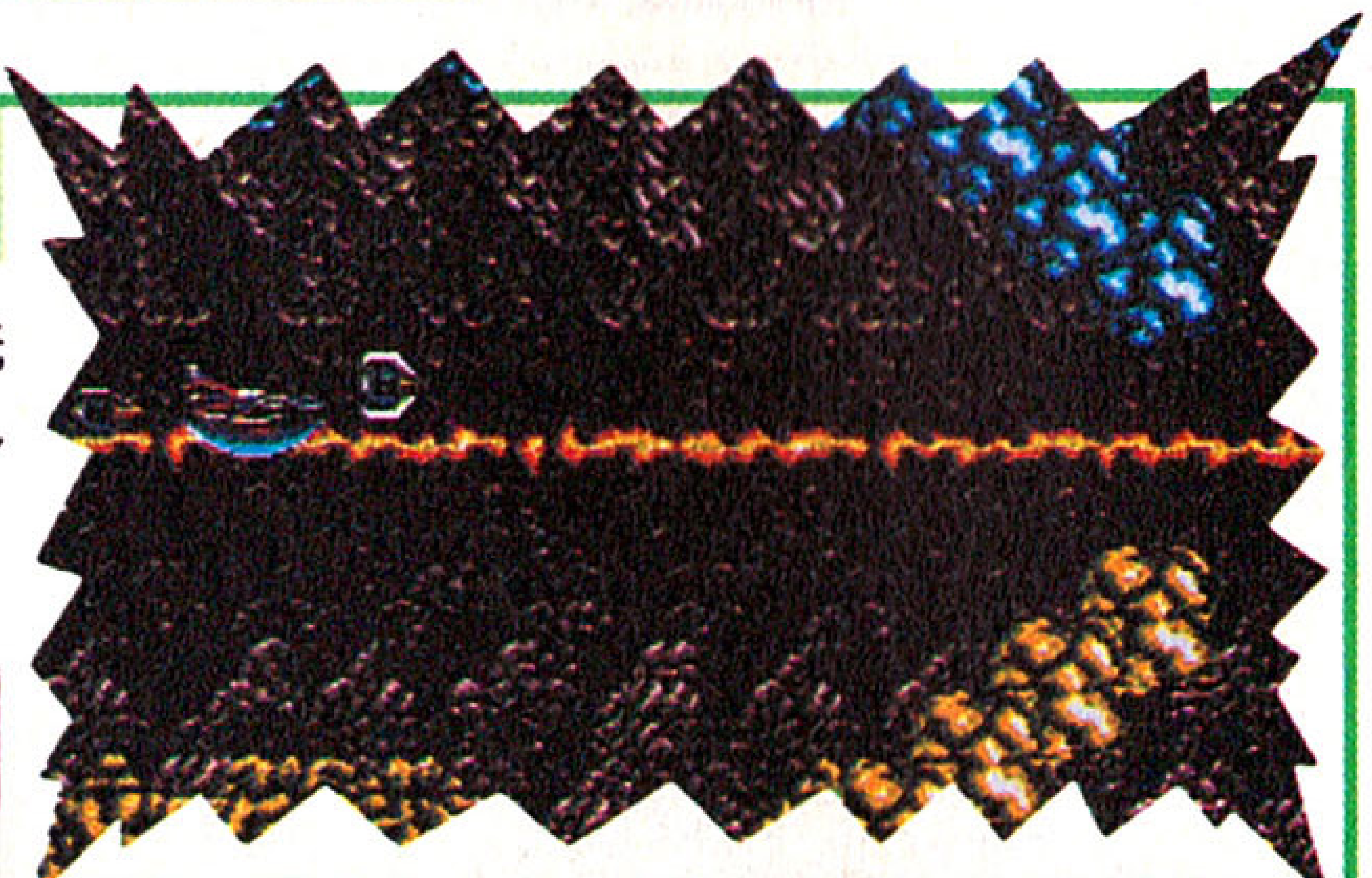
まず、下から柱が伸びてくる。少し先に進むと、２本の柱が回りながら交差しているので、スキをみてかわそう。

⇨敵が全然いないので、前にでもいってみるか

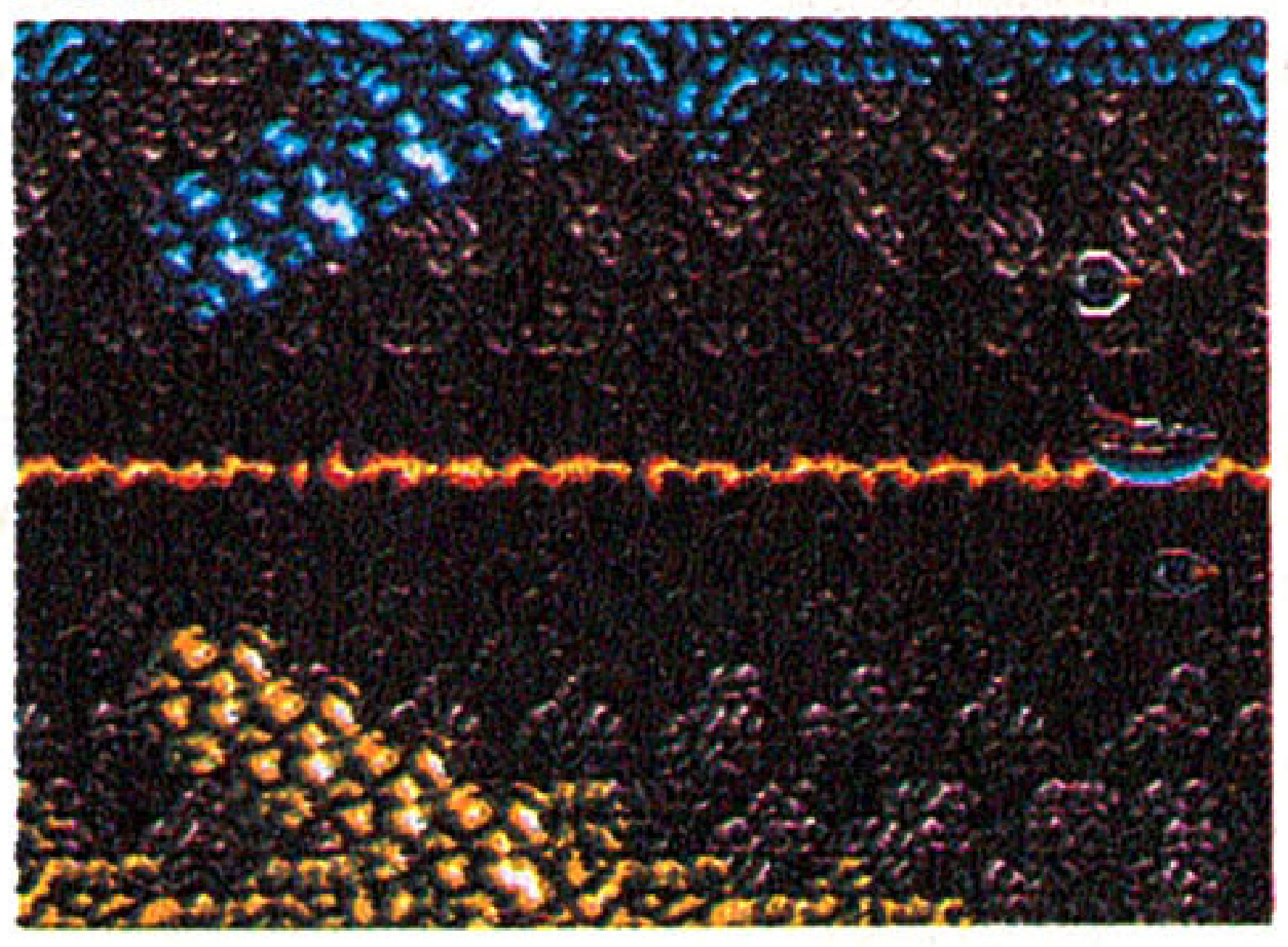




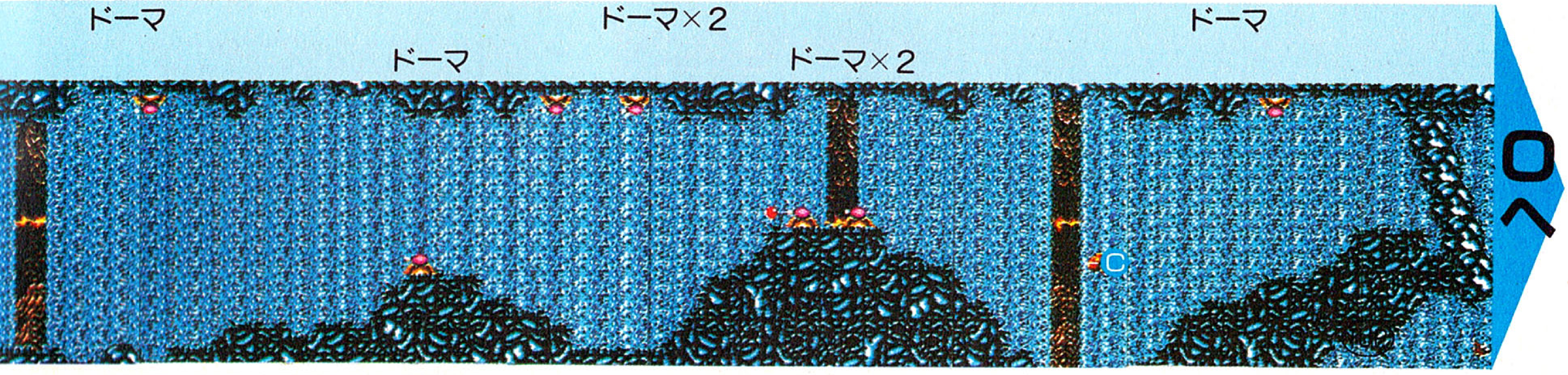
⇦げっ!! 下から突然柱が。うかつに前に出ないこと



⇧柱の動きをつかめば、恐れることはない

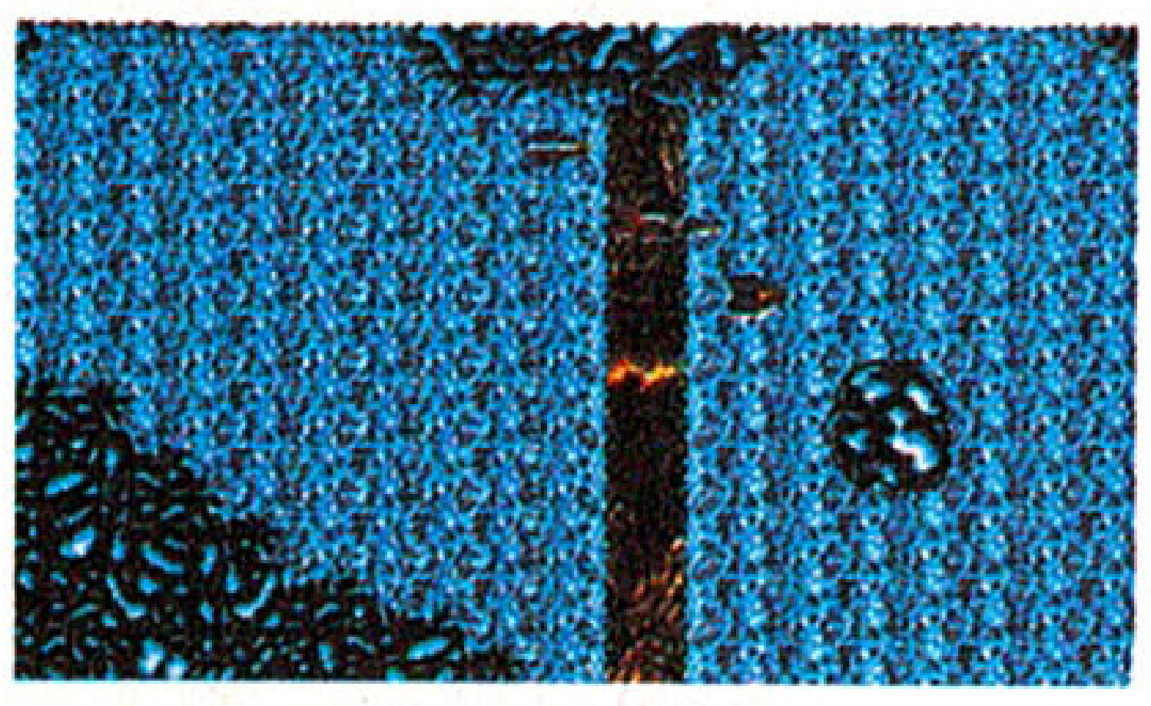


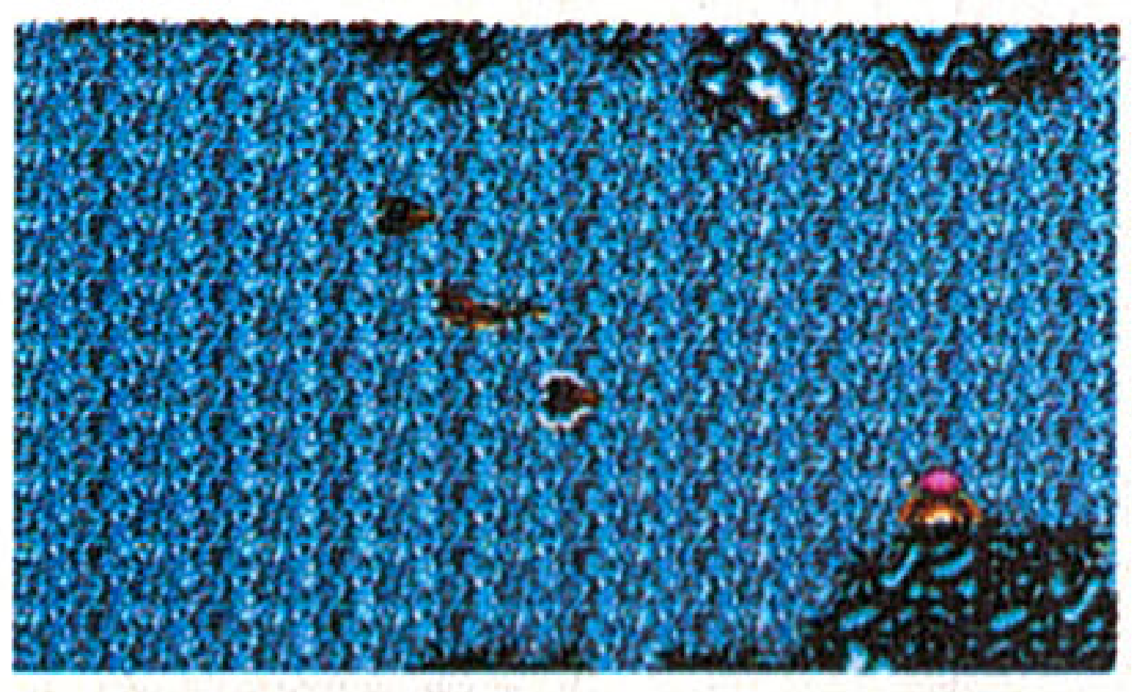
⇦２本の柱は回っているので、タイミングをつかもう



恐怖!!岩石地帯

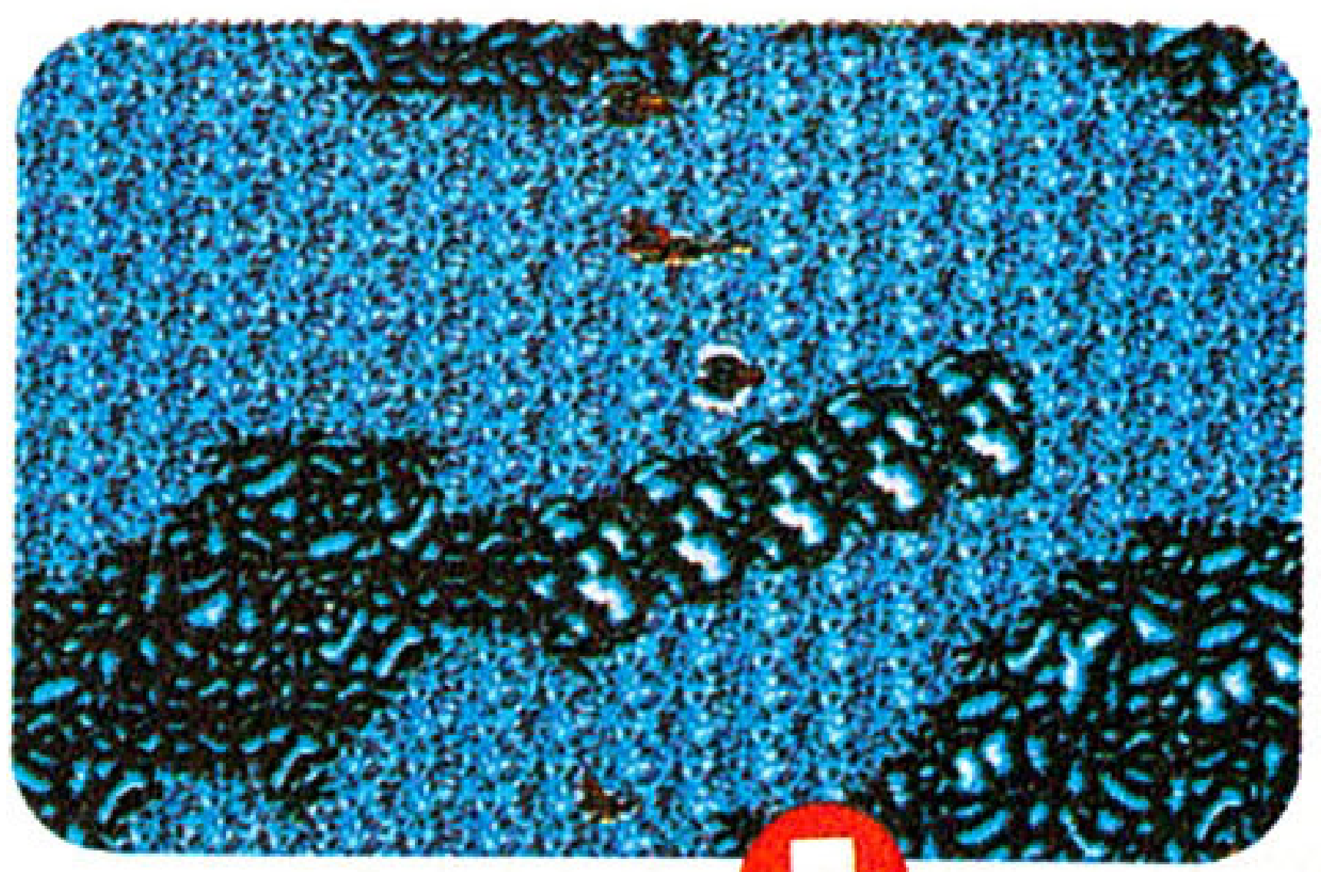
岩石は自機が一定の距離に近づくと、動き出すので注意。１回動くと後は動かないので、逆に動かしてしまうといい。

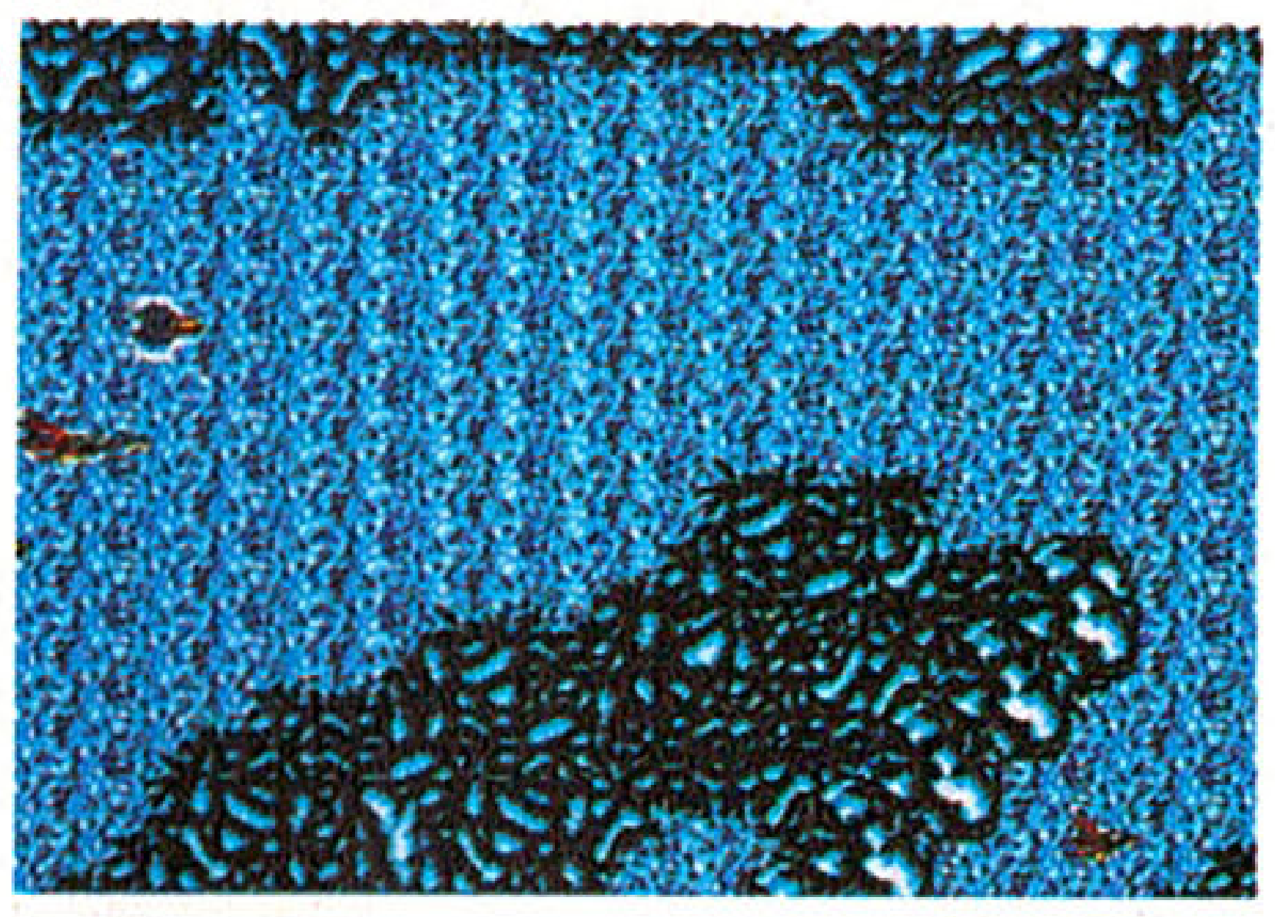

●近づくと突然岩が落ちてくる。場所を覚えてしまえ

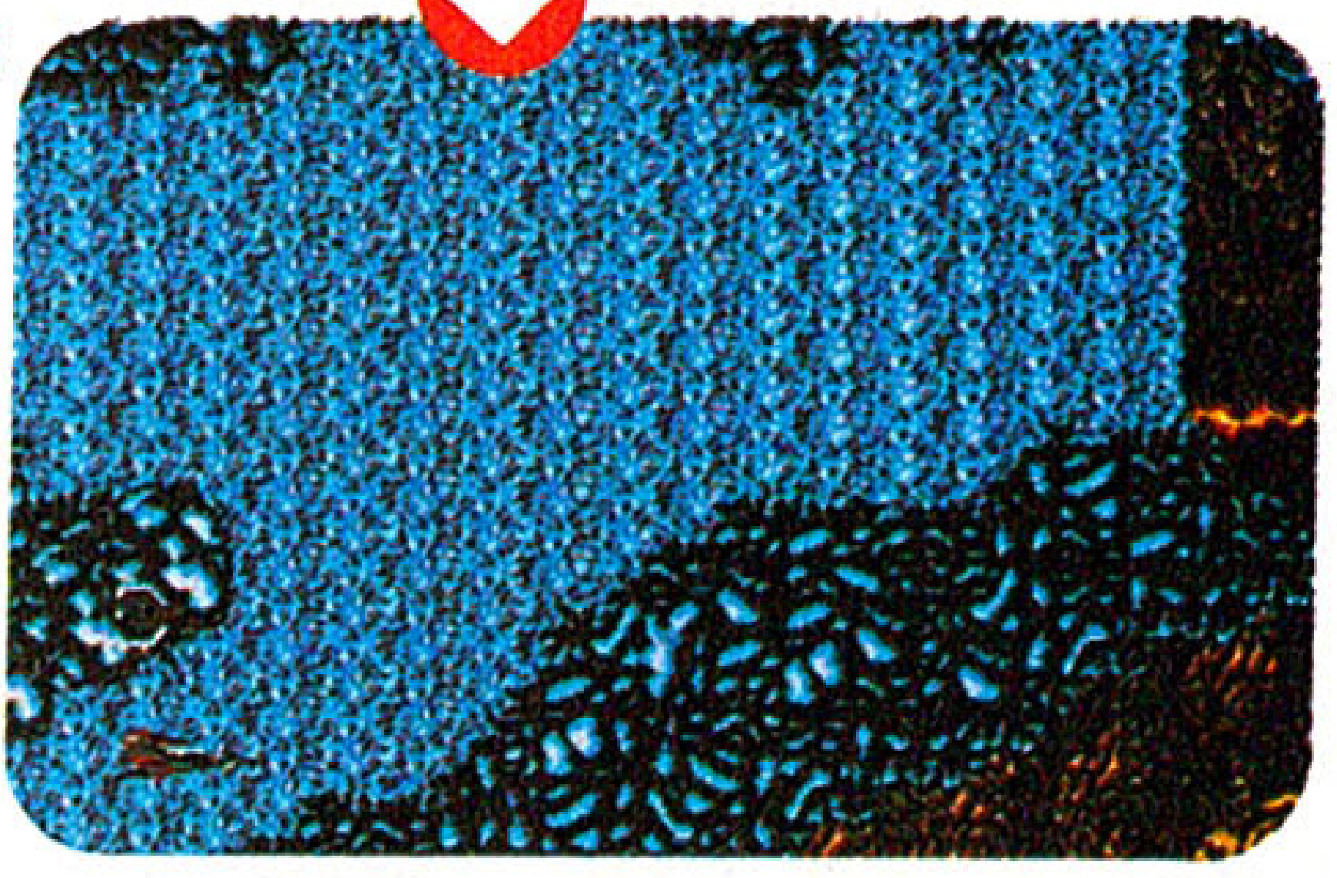

●背景の滝に、見とれていると、死んでしまうぞ

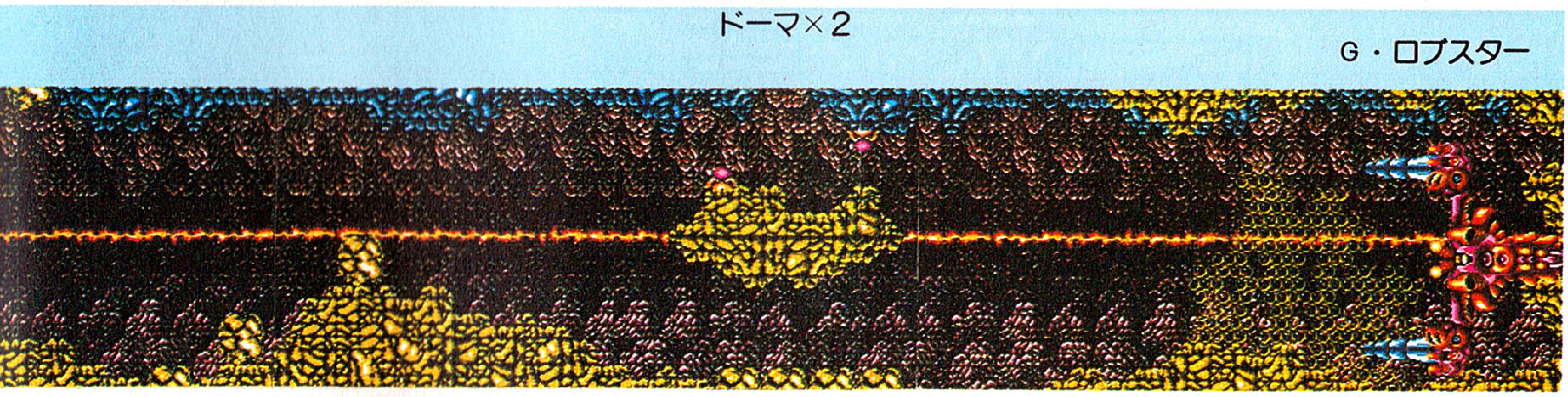
必ず取れ! 1up

ちょうど、岩を中心にして回っているかのように、柱が時計回りに動いている。中心付近に１UPアイテムがあるが、不用意に取ろうとすると危険（増やすつもりが、逆に減ってしまうぞ）なので、柱と一緒に回っていくと取りやすい。その際、間違っても岩に激突しないように。


●何だこの回ってる柱は!! 邪魔だ、邪魔だ。回ってんなよ!!

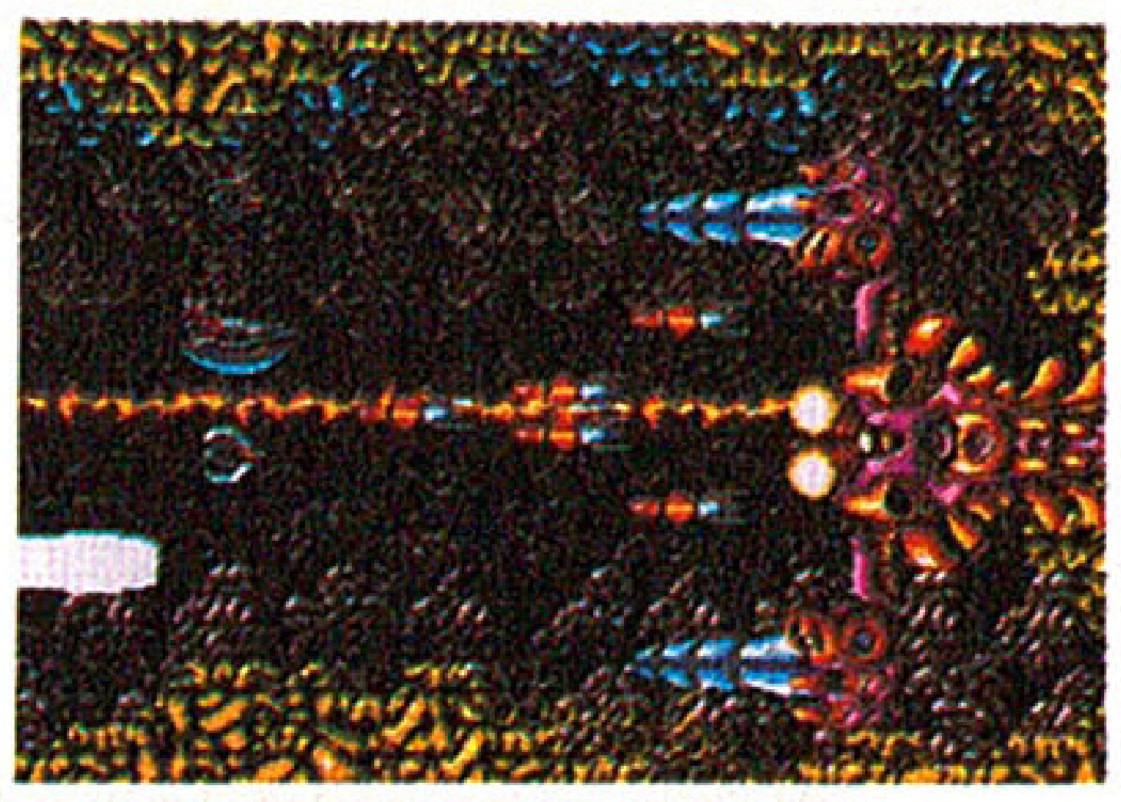

●あんな所に1UPが!! 絶対に取るしかない

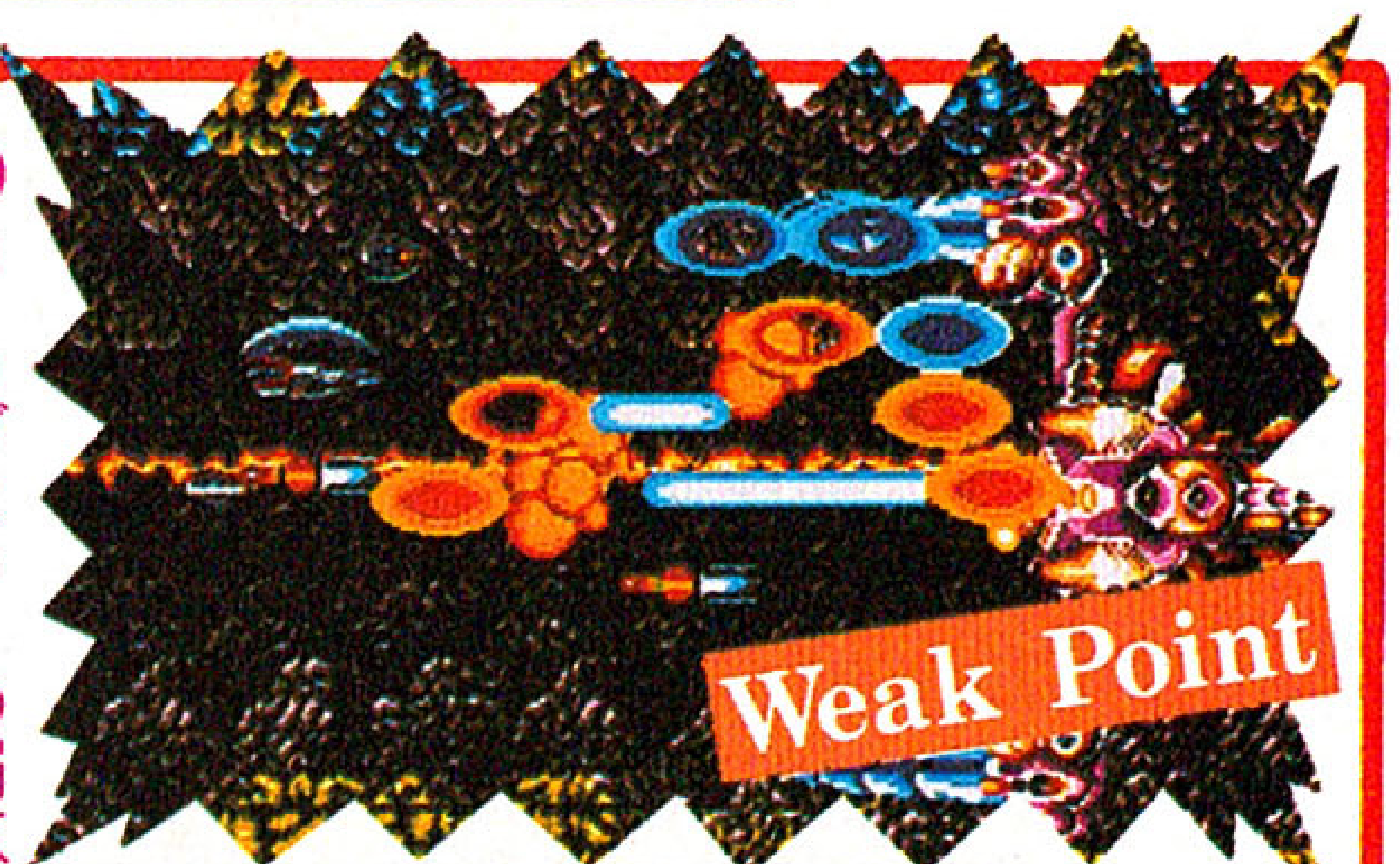

●1UPを取ったぞ!! 取るのも命がけなので、まいってしまう



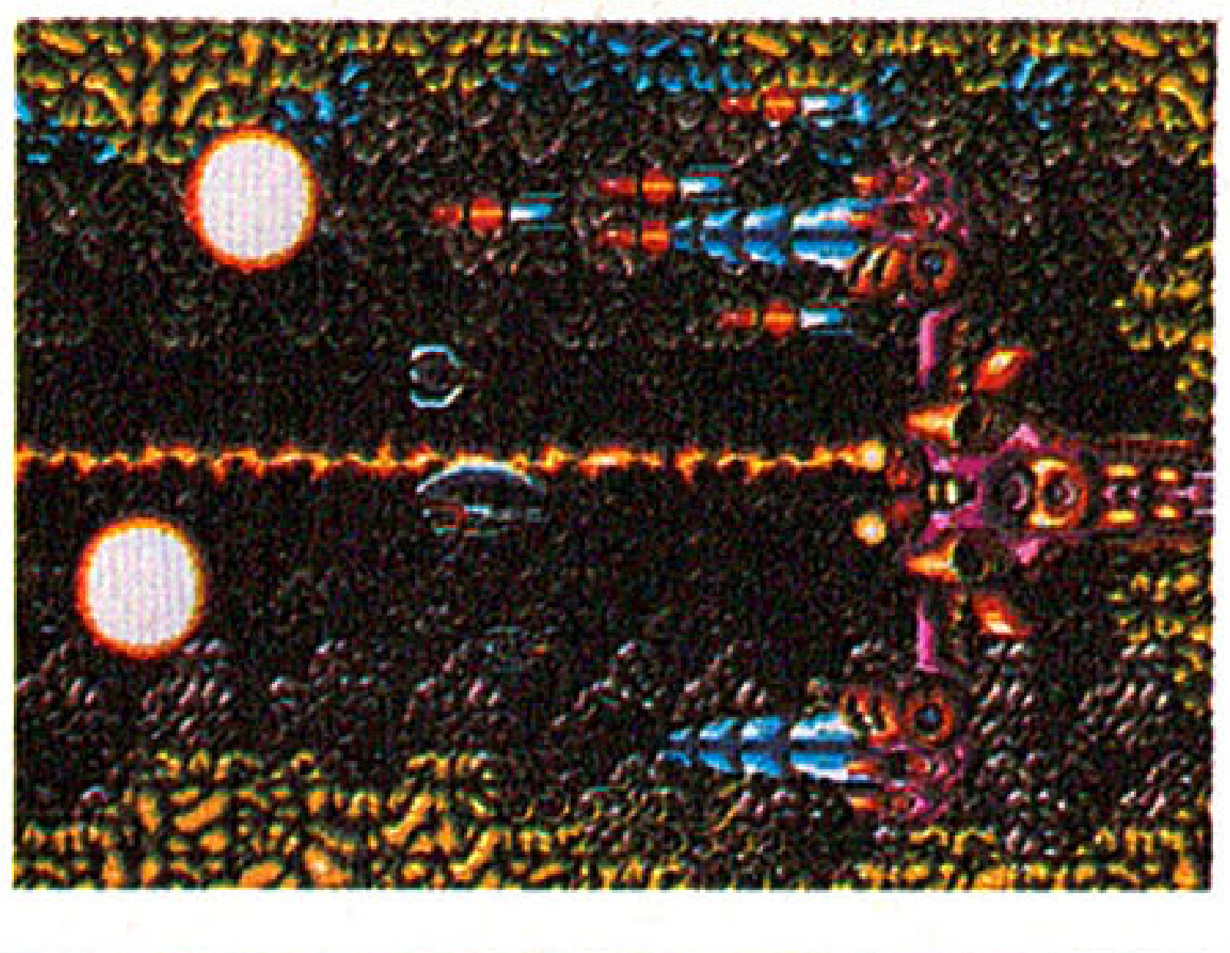
TARGET BOSS G・ロブスター

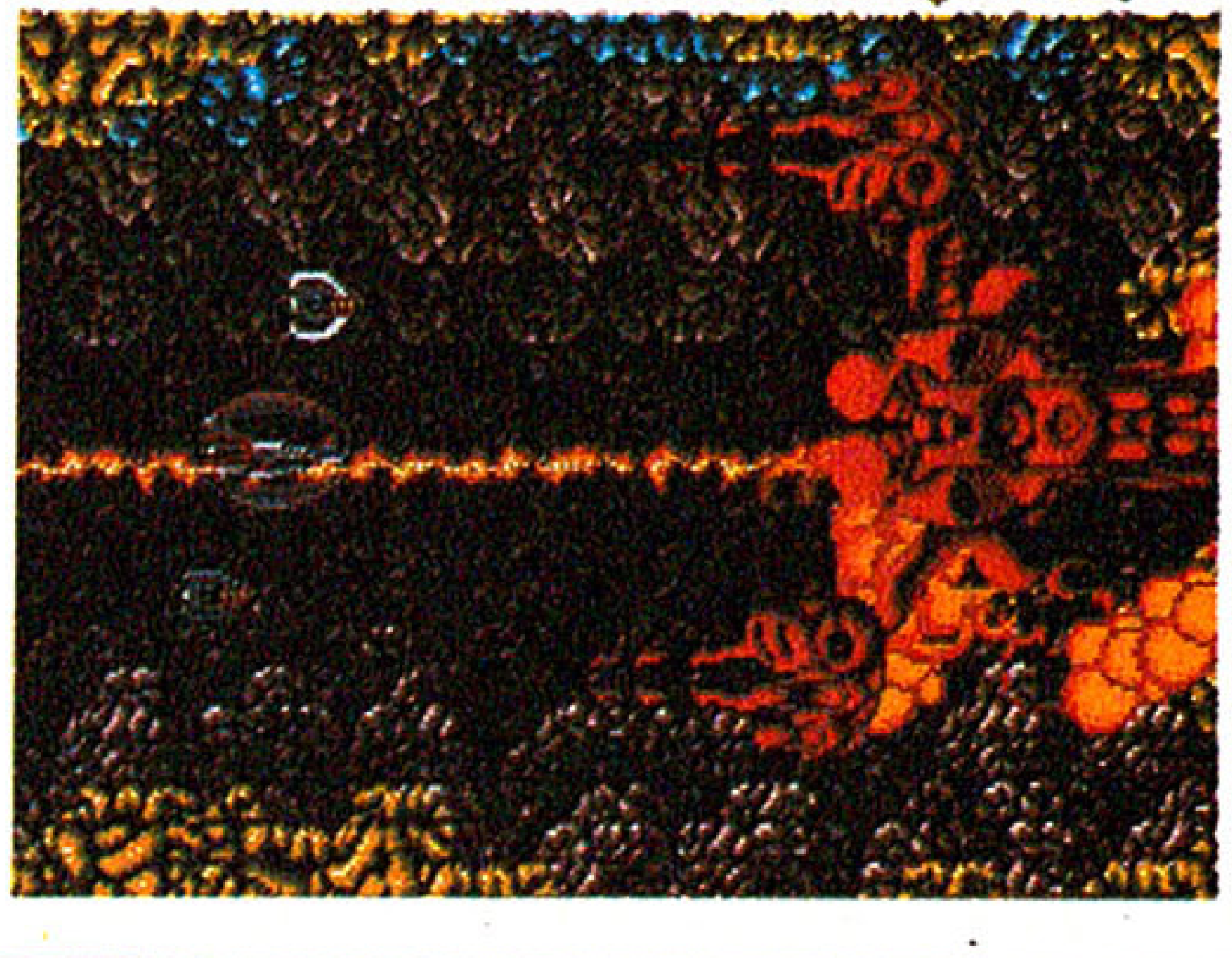
ついにシーン４の大ボス、G・ロブスターの登場だ。コイツの攻撃方法はまず、腹部からミサイル攻撃、それにはさみから、レーザーと一定の時間にサーチ・ボールを撃ってくる。おまけに体当たりまでしてくる。攻略としてまず、はさみとはさみの間に入り、レーザーをくらわないようにする。ボスは上下に移動するので、自機も一緒に動かし、常にはさみとはさみの間にいること。もちろんミサイルが飛んでくるが、連射していればめったに当たらない。サーチ・ボールは、自機を確実に狙ってくるので、左右にかわそう。弱点は頭部なので連射しよう。


●ボスの撃ってくるミサイルは、破壊できるので安心だ



●G・ロブスターの弱点は顔だ。撃ちまくれ!!


●常に正面にいて、戦うようにするのがコツだ

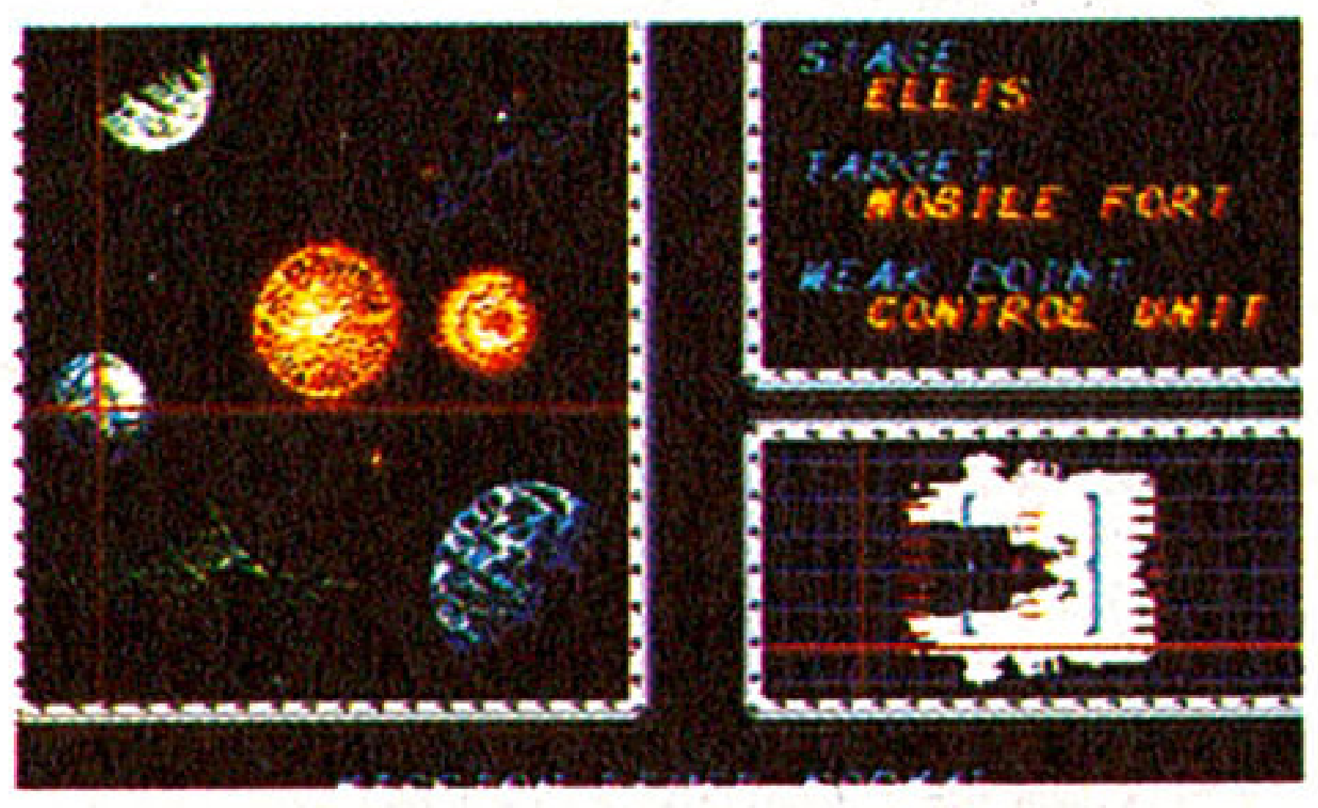

●やったぜ!! 最初は強いと思うが、慣れてくると10秒ぐらいで倒せるぞ

シーン5 惑星エリス

迫り出す氷山、降り注ぐつらら

氷に覆い尽くされた惑星エリス。最初は横スクロールで始まり、次に斜めスクロールがしばらく続き、また横スクロールして、さらに縦スクロールがしばらく続き、最後は横スクロールで終わるという、むちゃくちゃなシーンである。シーンの特徴としてあげられることは、今までが横スクロールのみだったのに、このシーンはスクロールだけでも、3種類もあるということ。特に斜めスクロールに関しては、最初の内は戸惑いすら感じてしまうかもしれない。あと氷の惑星と呼ばれているだけあって、氷柱が異常に多いのも特徴的と言える。氷柱は2種類あって、一つは地形から直接伸びてくるもの、もう一つは画面に突然現れて、プレイヤーの進路を妨害してくるものだ。これらは出現位置さえ覚えてしまえば気にならなくなるハズだ。

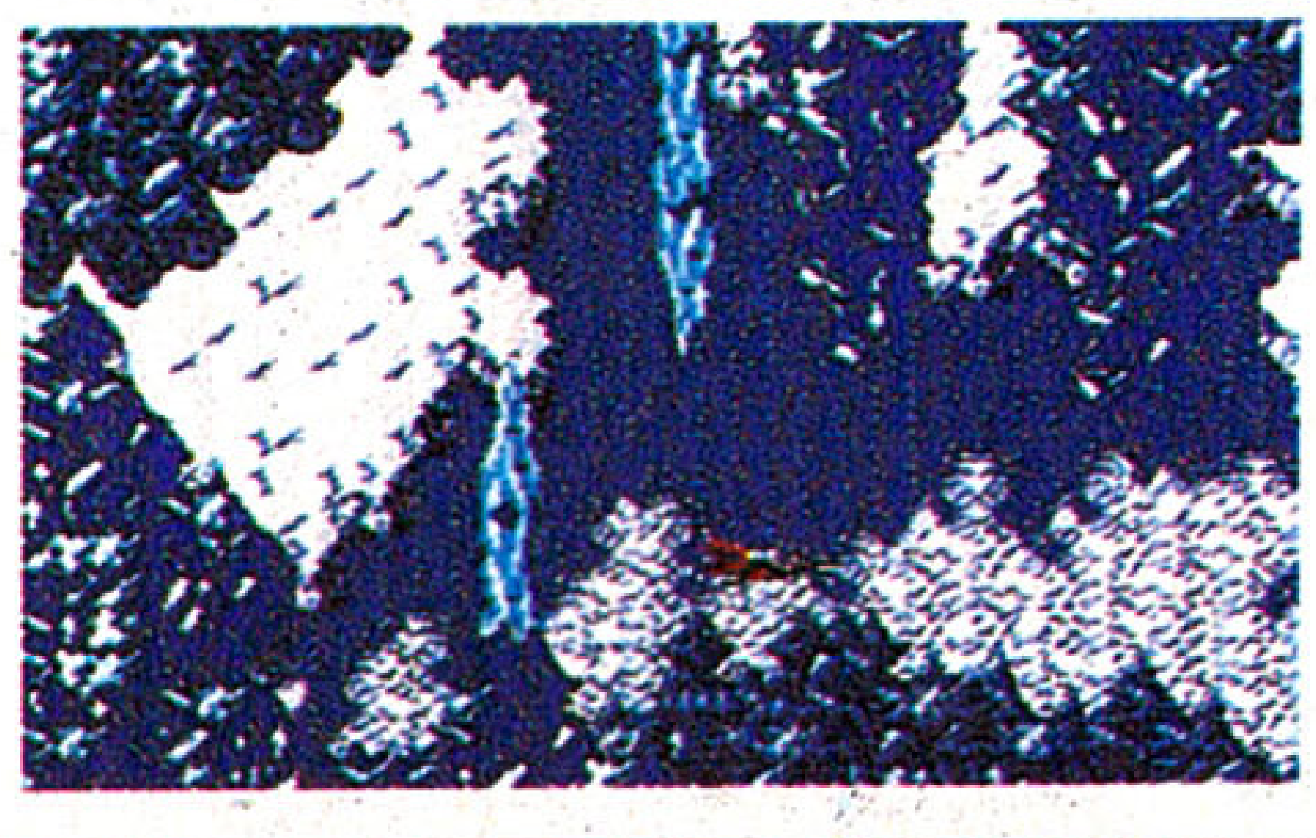
なぜだかは知らないがここのシーンのパワーアップアイテムは、かなり強力なので（LANCER・SEVER・CLAW・FIRE…隠れアイテムにHUNTERもある）、アイテムが出てきたら、確実に取ることにしよう。



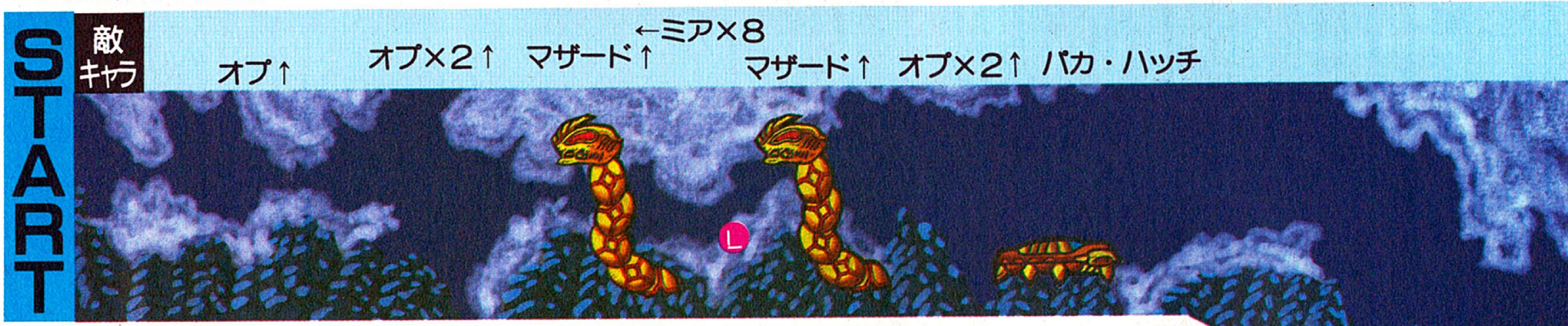
多彩なスクロールが満載のシーン5

これだけは知っておきたい

とにかく、ここのシーンは氷柱が多い。その氷柱の特徴（伸びてくるか、ワープしてくるか）さえつかんでしまえば、全体の4割はクリアしたも同然になる。あとは、どのシーンでも言えることだが、敵キャラの動き、攻撃方法、出現位置ならびに出現数…。これらのこと（今回、掲載されている、敵キャラの表も参考に）をチェックしてしまえば、極めたも同然になるハズだ。

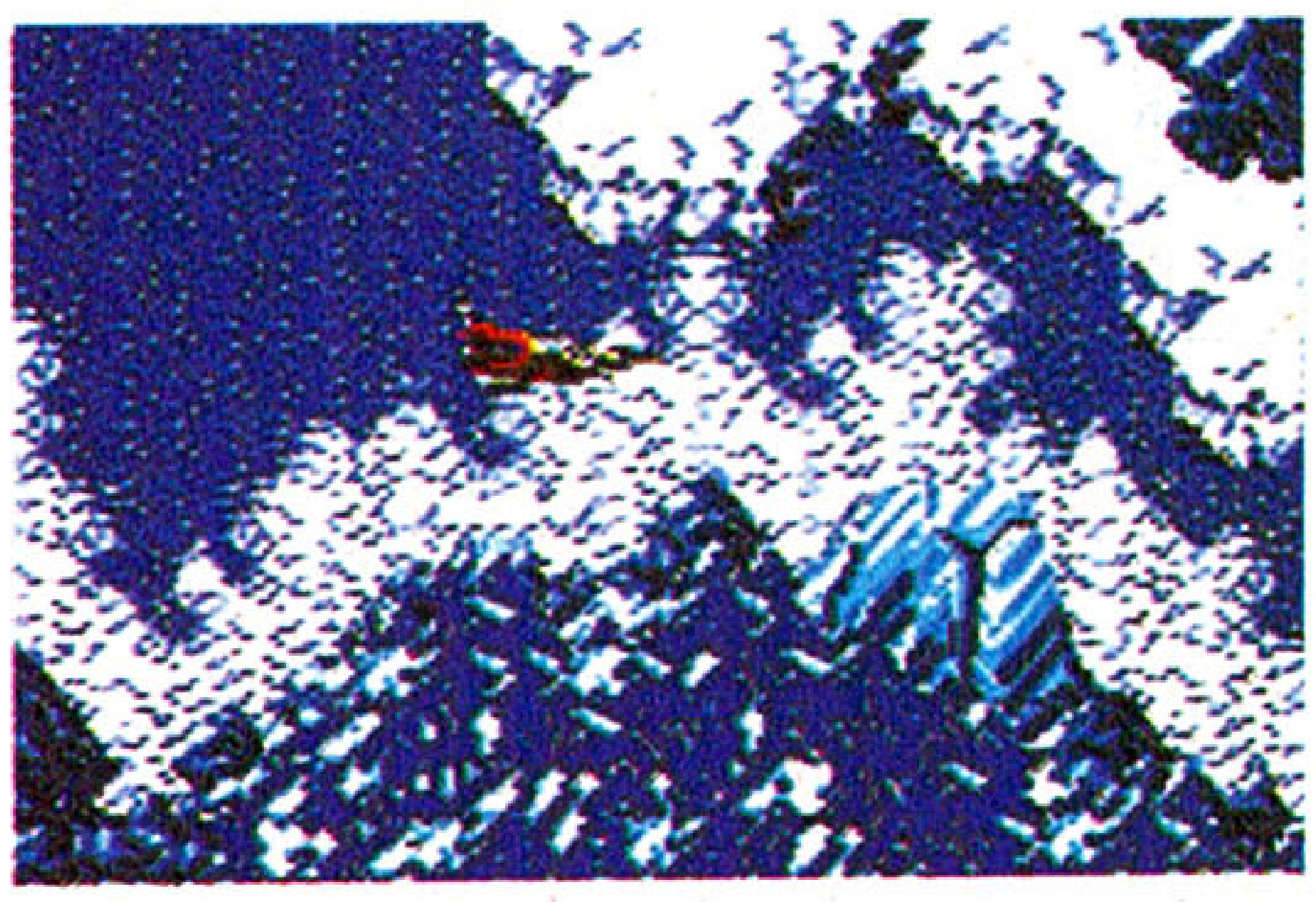


地形と背景の区別が、つきにくいかも

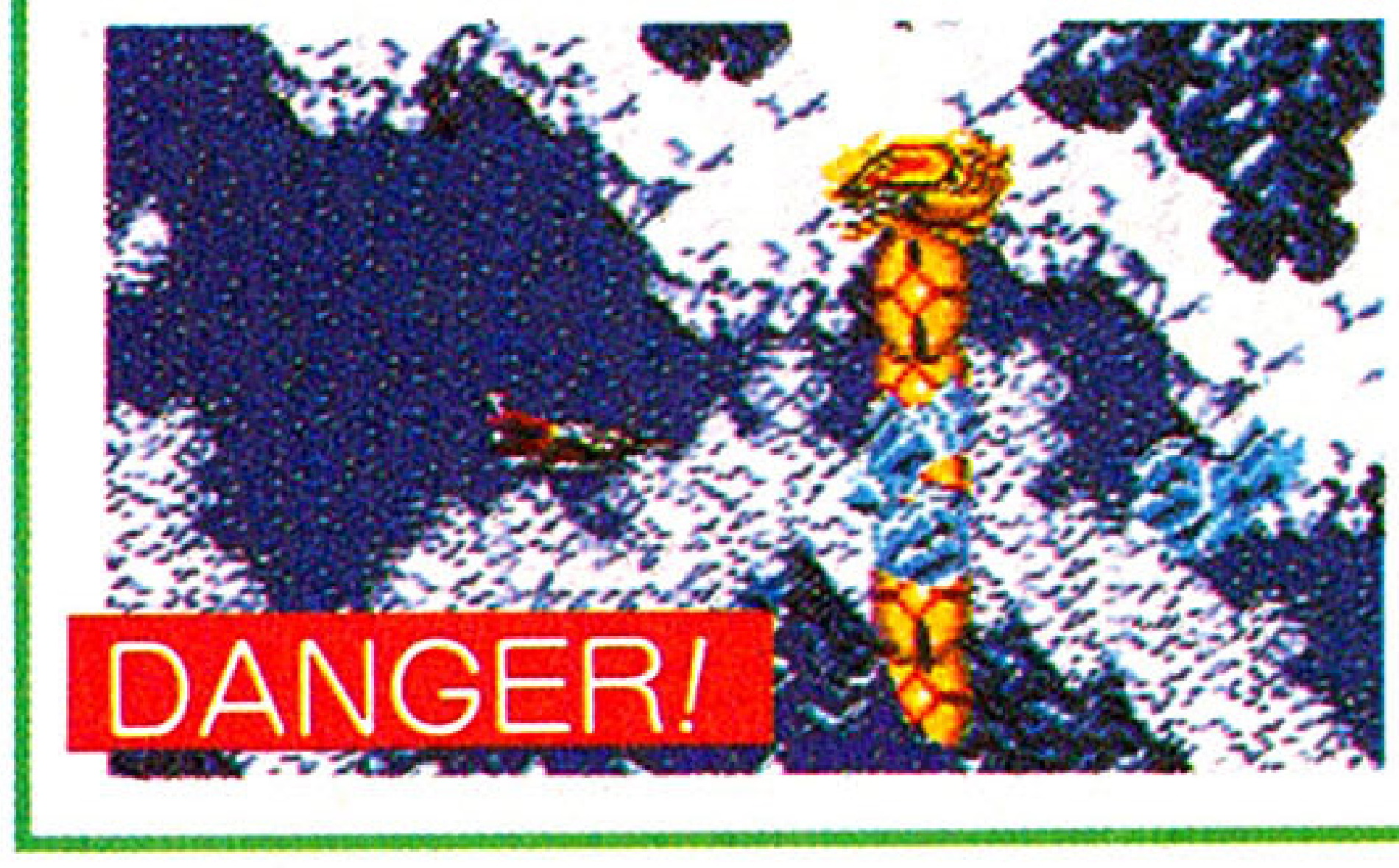


氷竜・マザート

ゲーム開始後、オプが3機出るのを目印に、氷塊からマザードが2匹出現する。この際、氷塊の時に不用意に近づくと、体当たりをくらってしまう。まだ氷塊の時に弾を撃ち込めば、一定の距離に近づく前でも、出現させることができる。早めに氷を壊せば、それだけ速く倒すことができるので、できればそうしたい。



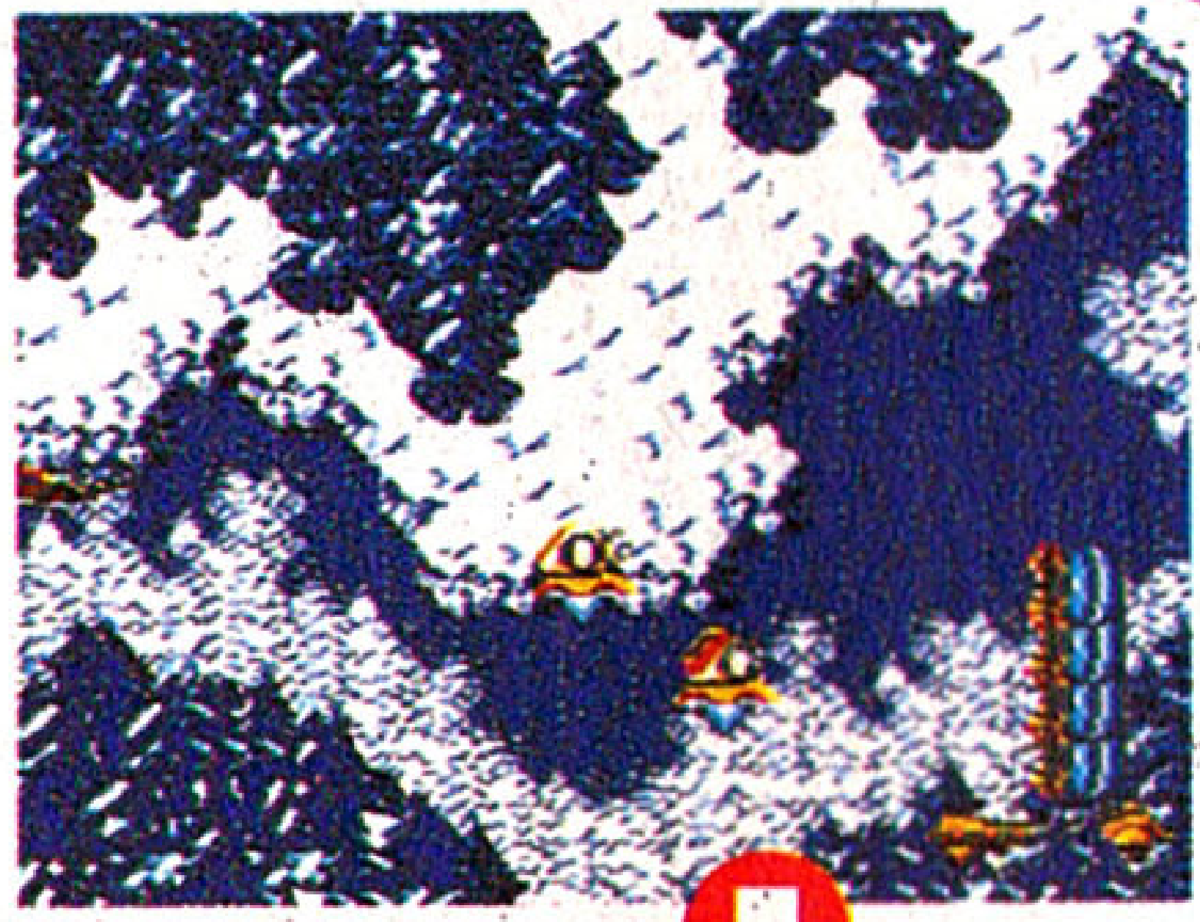
普通はただの氷塊だが、一定の距離に近づくと突然現れるのだ



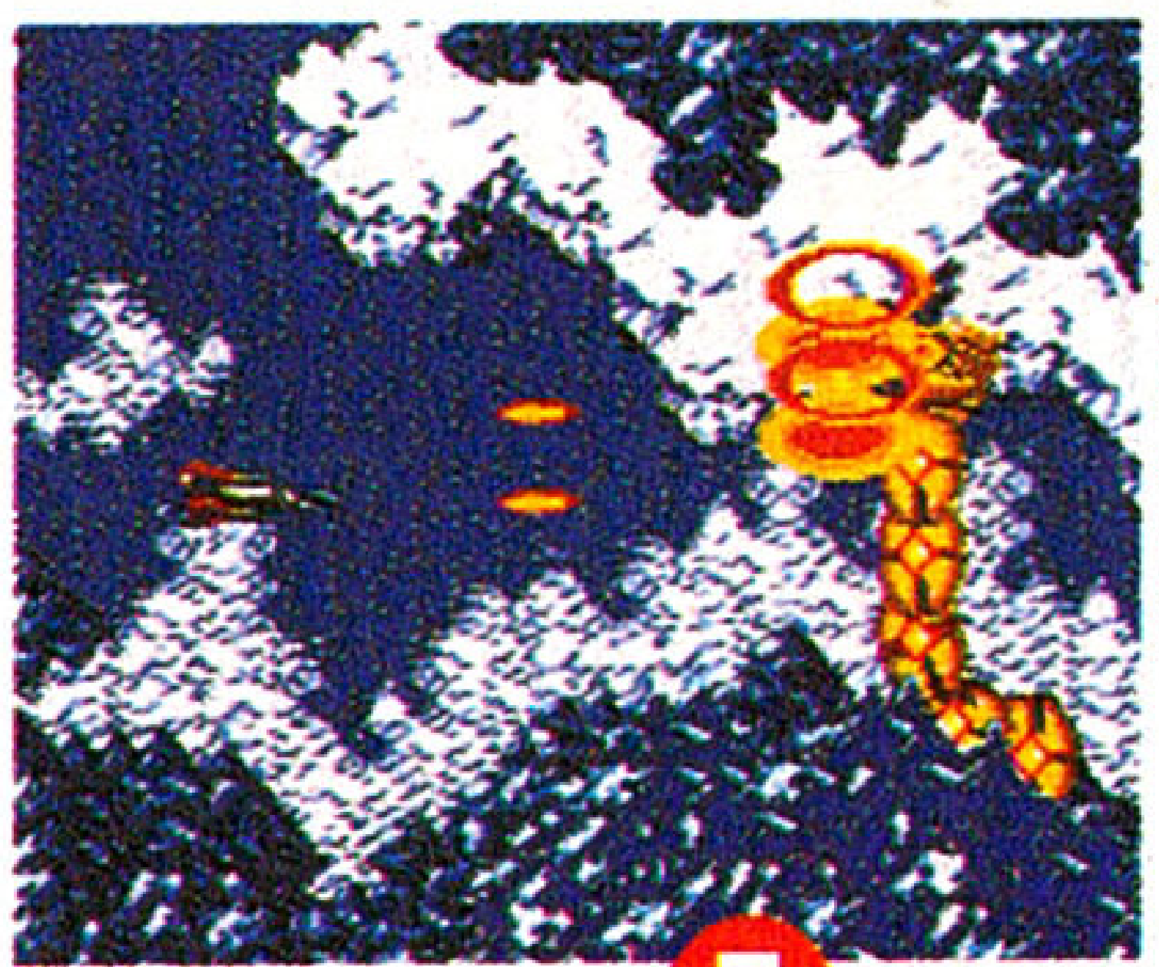
弾を撃っても現れる

必ず取れ! LANCER

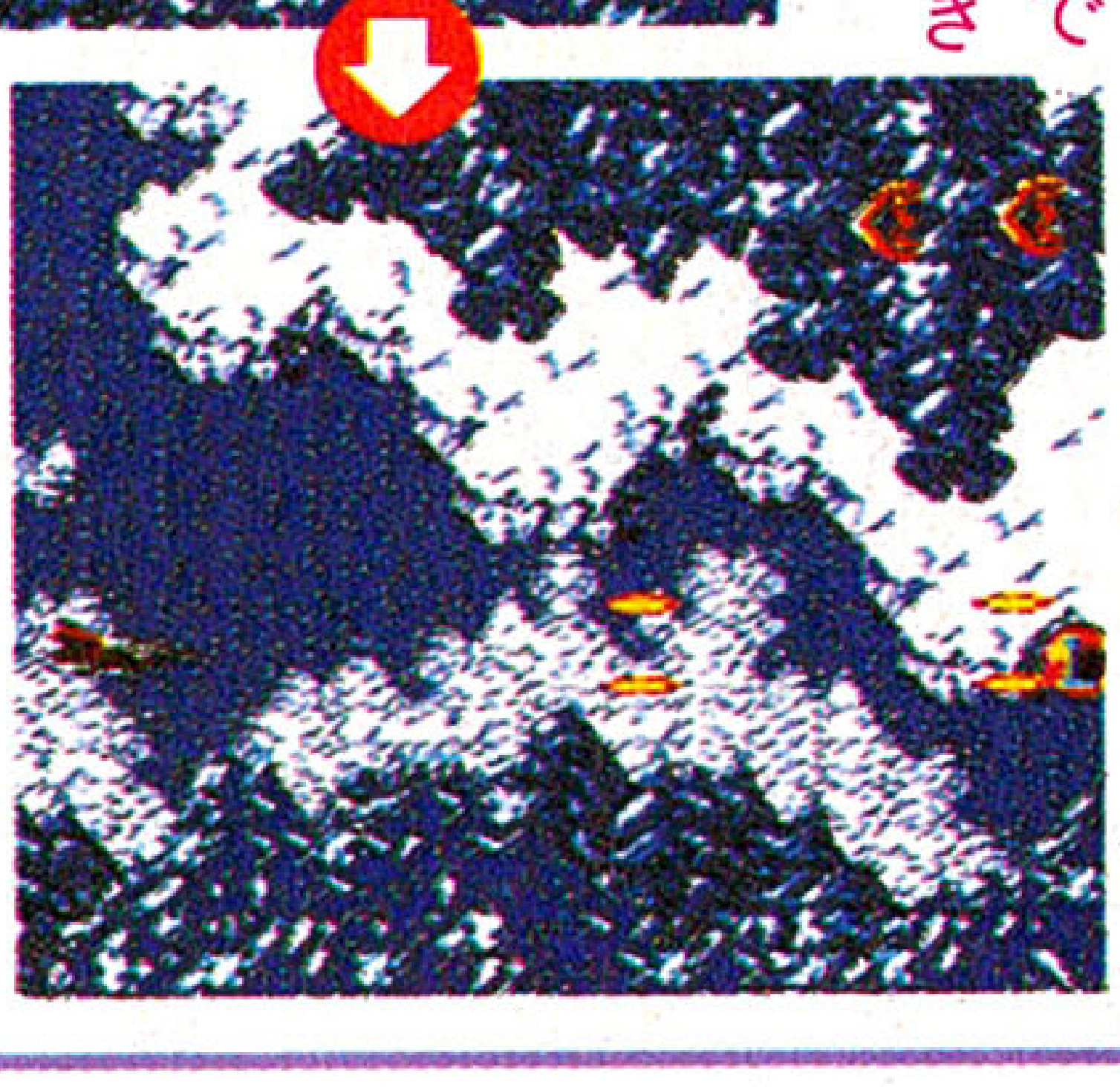
マザードが2匹目が出現する前に、ミアが8機飛んでくる。その時、画面の右下からLANCERを持ったパワーアップアイテムが現れる。その時のアイテムの取り方の一例を詳しく説明しよう。まず、マザートを速攻で倒す。倒したらすぐに画面の上に移動し、ミアの編隊を一掃する。そうしたら、もとの場所に戻れば、小型機がいるので破壊すればいい。



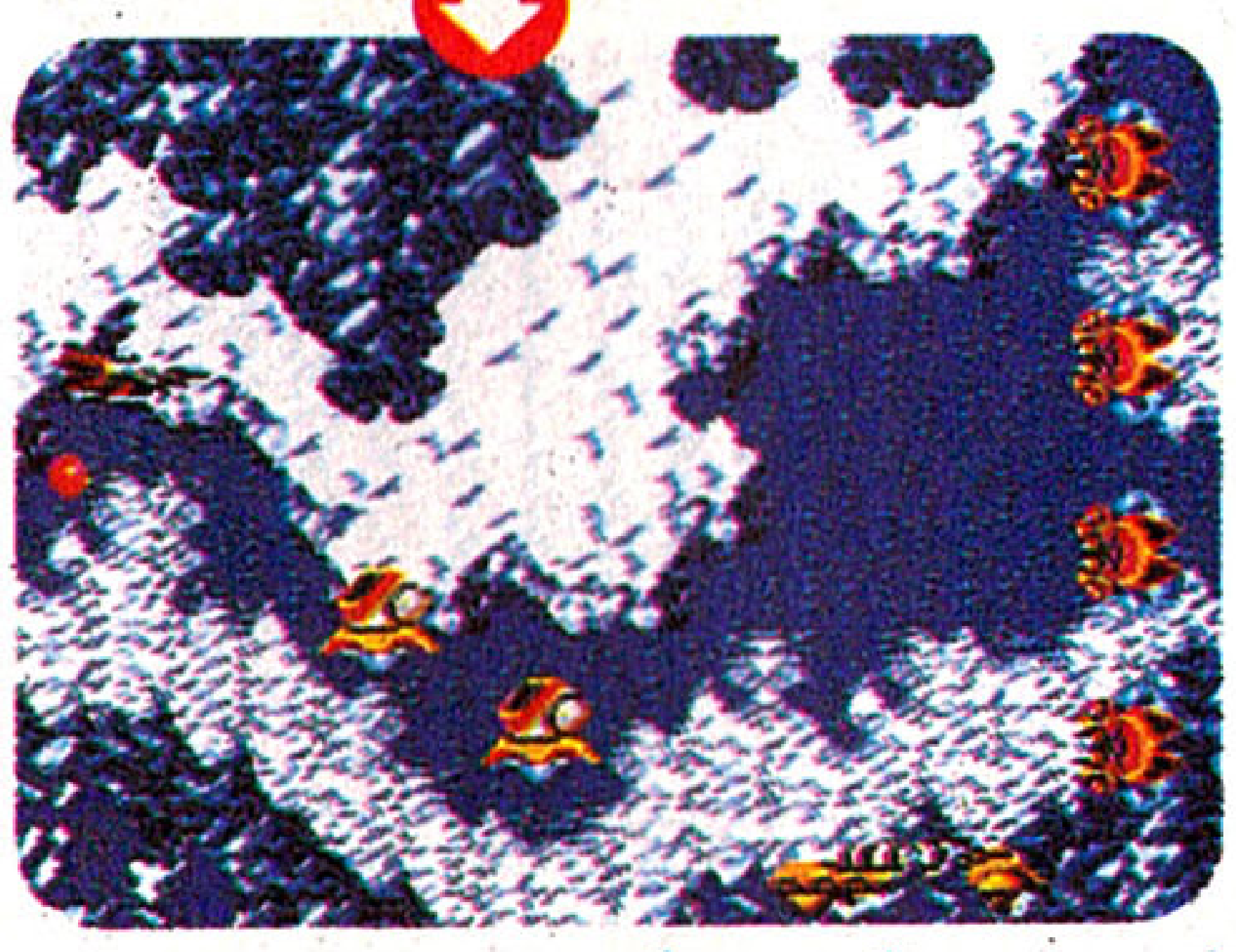
パカ・ハッチから、パカ・スーは4機ずつ現れる



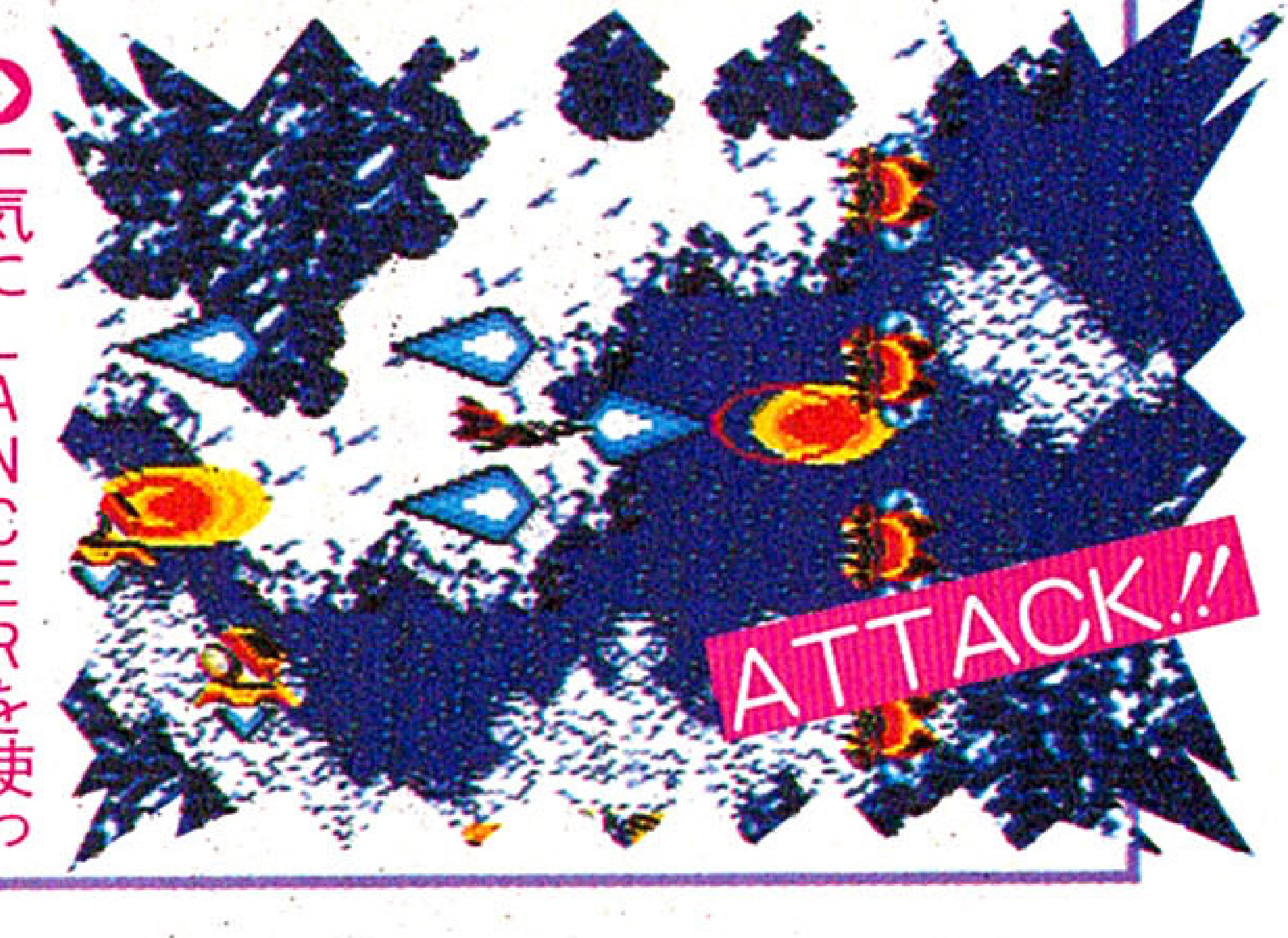
出現と同時にこの位置でマザードを倒すことができれば理想なのだが…



そうすれば、パワーアップアイテムも入手することも簡単になるハズ



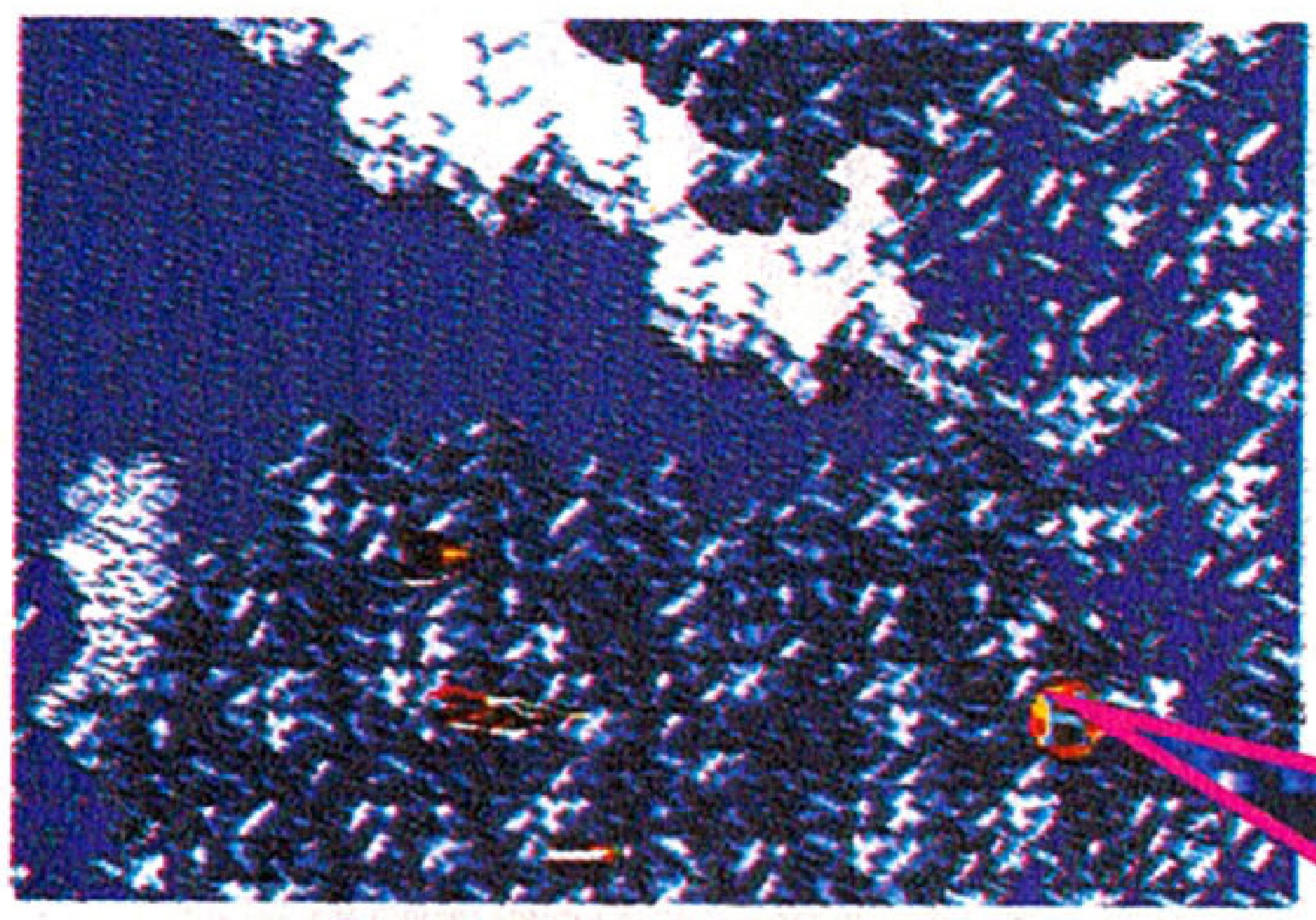
突然、現れるので注意しないとやられてしまうぞ!!



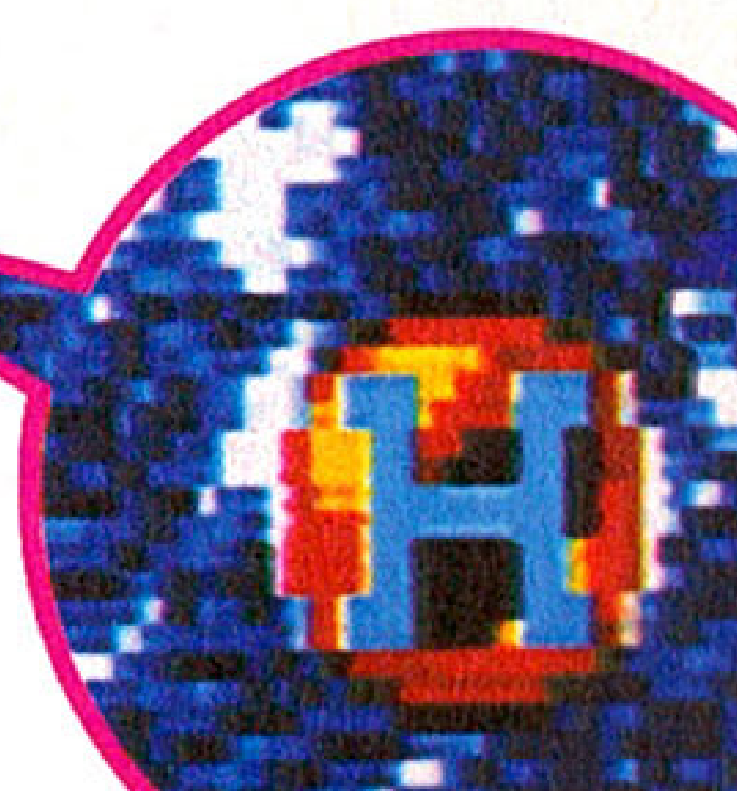
一気にLANCERを使って、破壊してやろう

隠れアイテムを探せ

シーン5にも、隠れアイテムはある。場所はマップを見てもらえば分かると思うが、一応説明しておこう。まず、マップを見てほしい。マップの6割は、斜めスクロールであることが分かる。その斜めスクロールと縦スクロールする間に、少しだけ、横スクロールの所がある。そこの一番右端（つまり、縦スクロールに入る直前）の地形を撃つと、HUNTERが出てくるのだ。



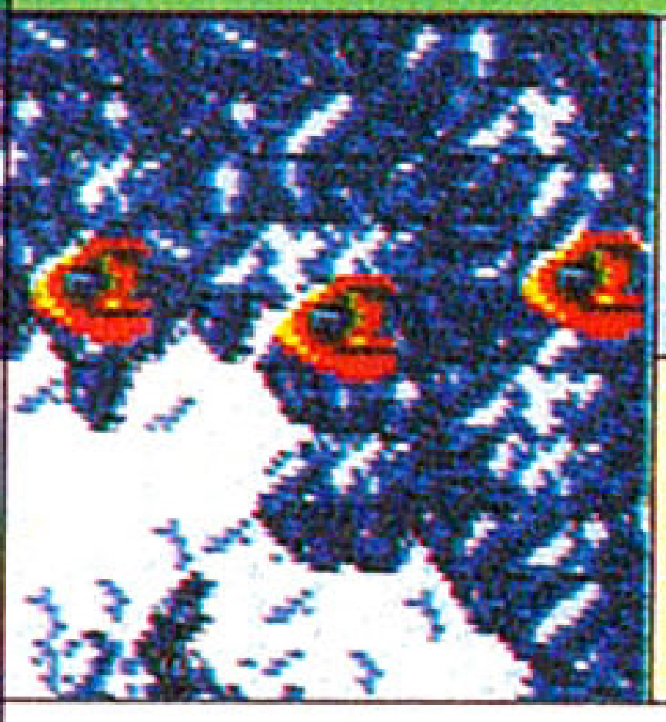
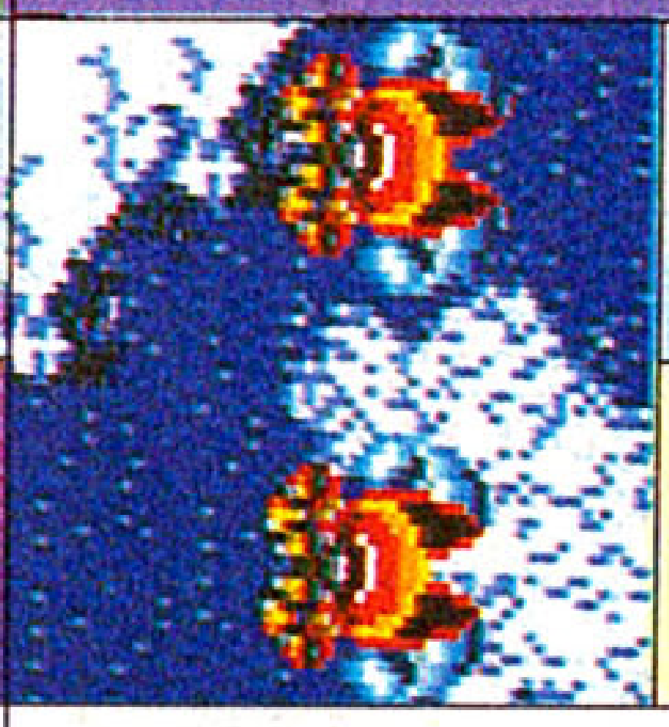
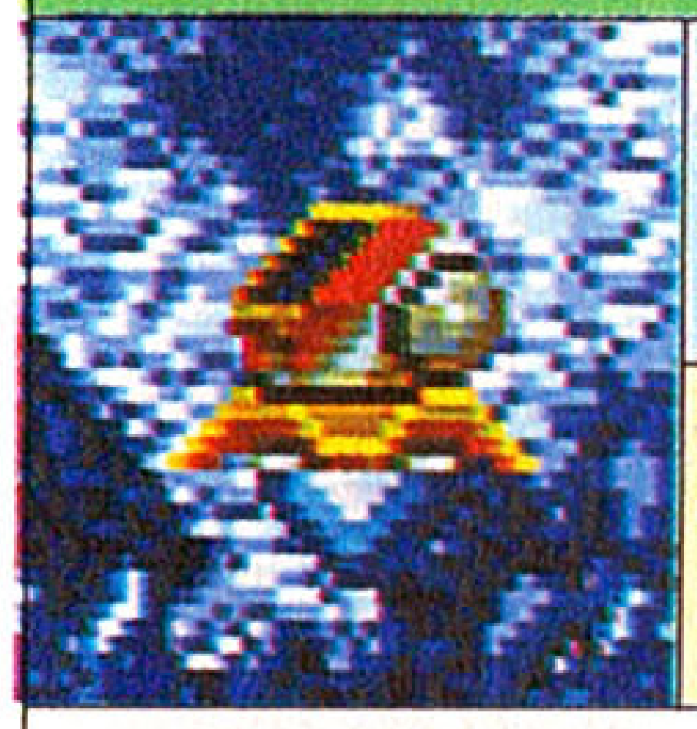
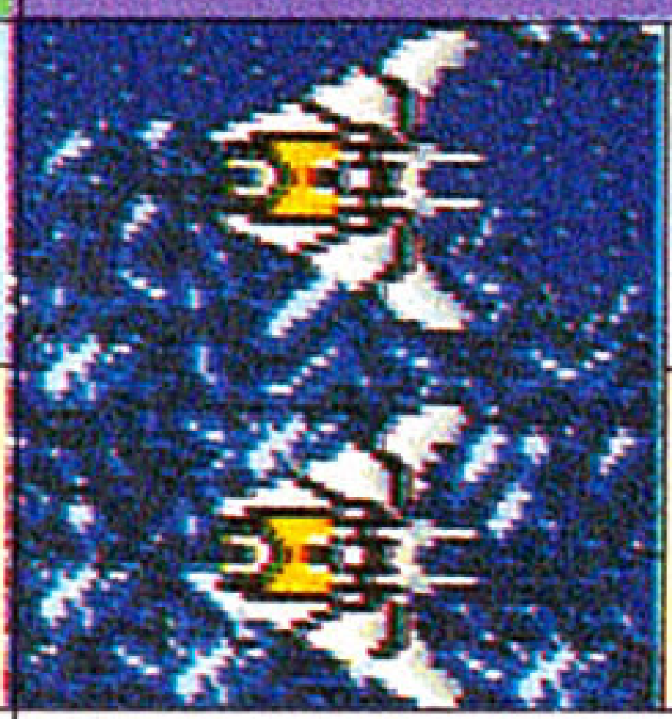
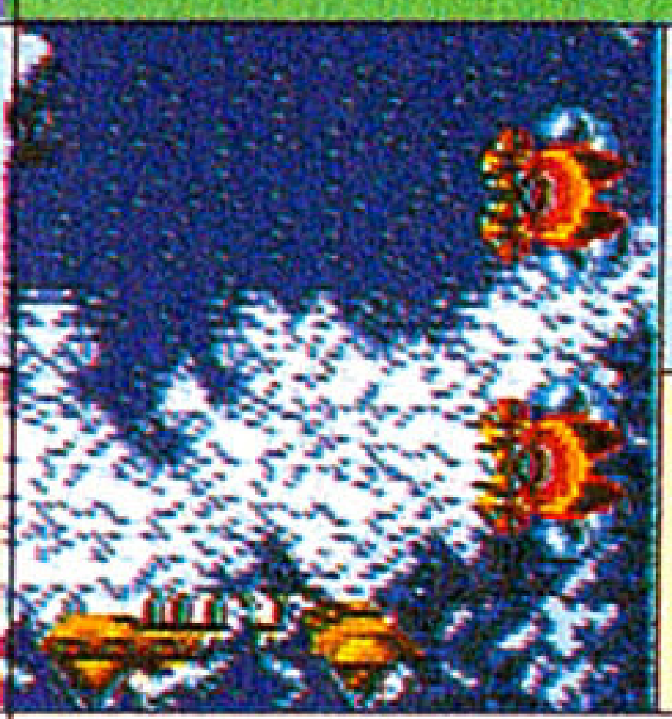
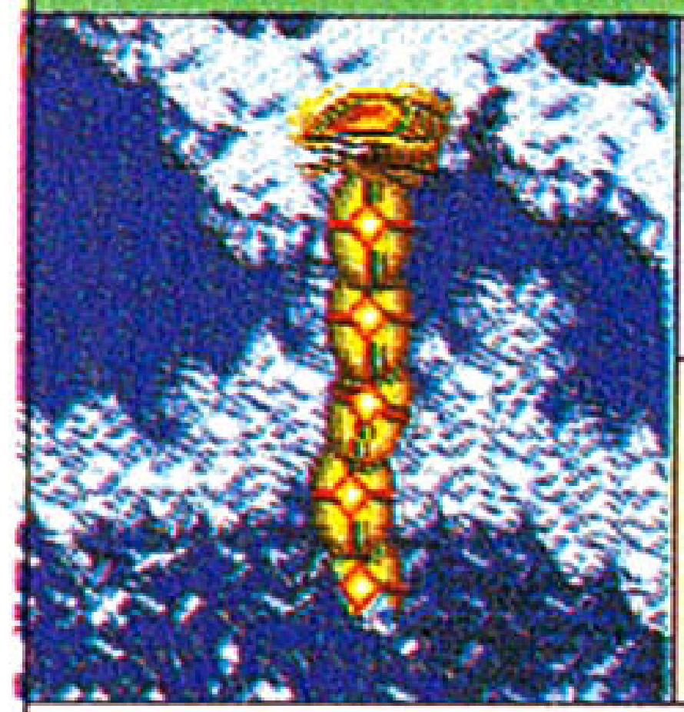
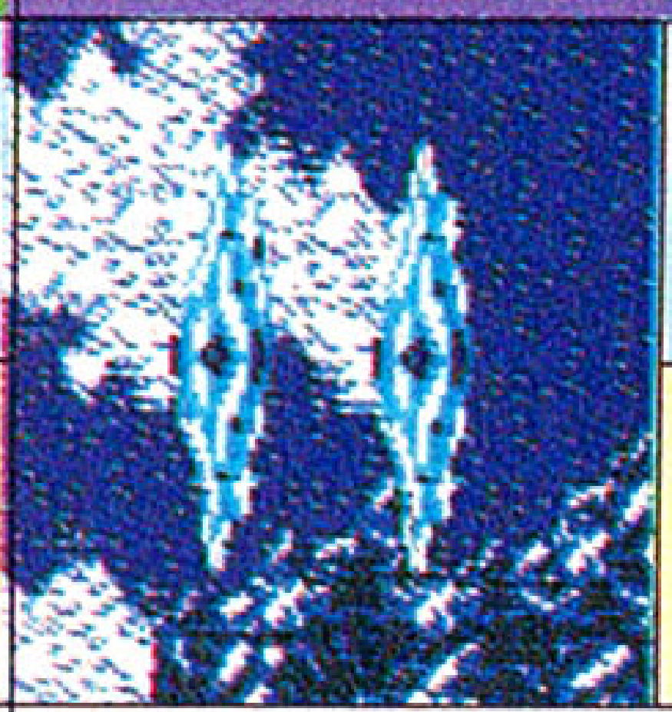
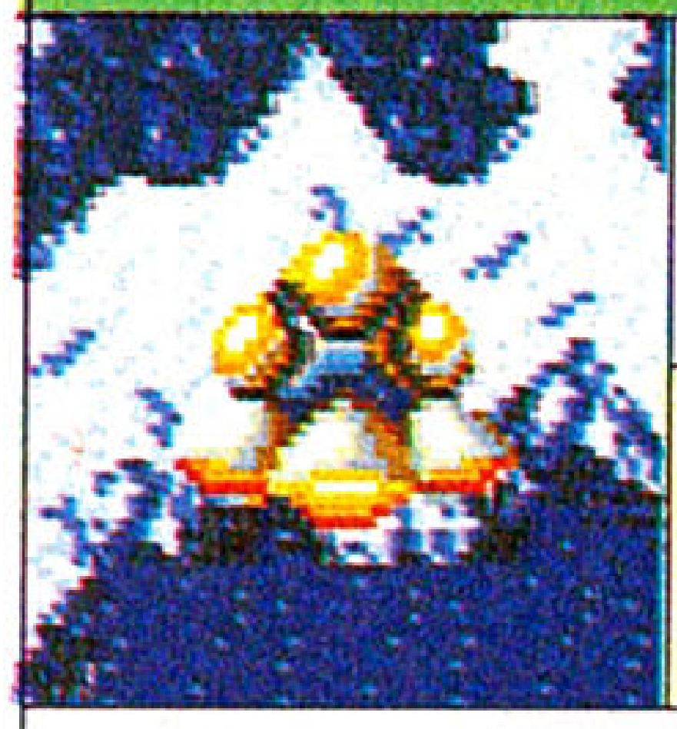
何気ない所を撃っていると、出てくることが多いので、常に弾は撃っているといい

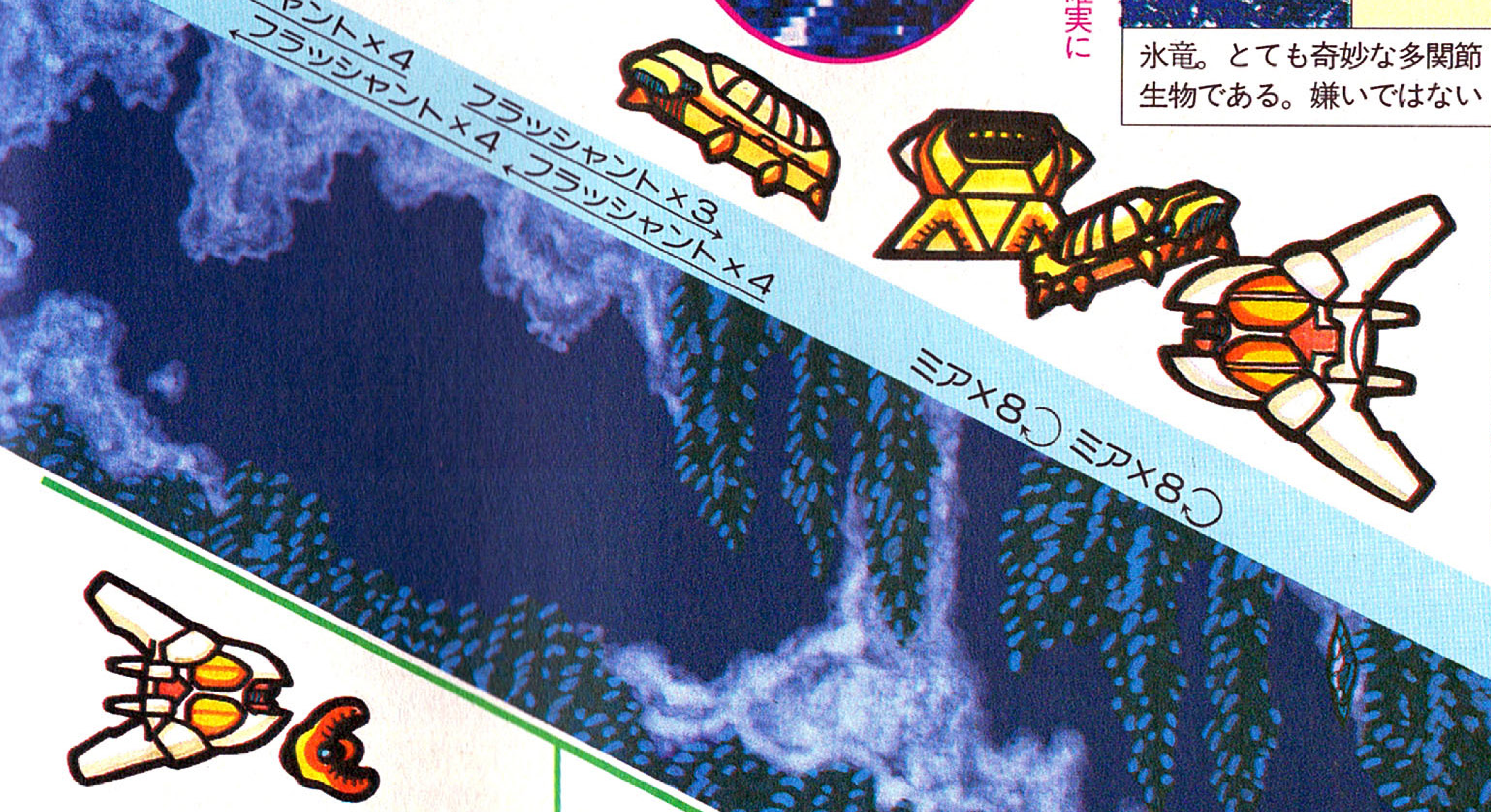


HUNTERは確実に敵キャラを狙うぞ

シーン5の敵キャラ

シーン5の敵キャラは地上物より、空中物の方がやや多め。敵キャラによって武器を選択（例えば、空中物にはSEVER、地上物にはFIREという感じ）が必要となってくる。

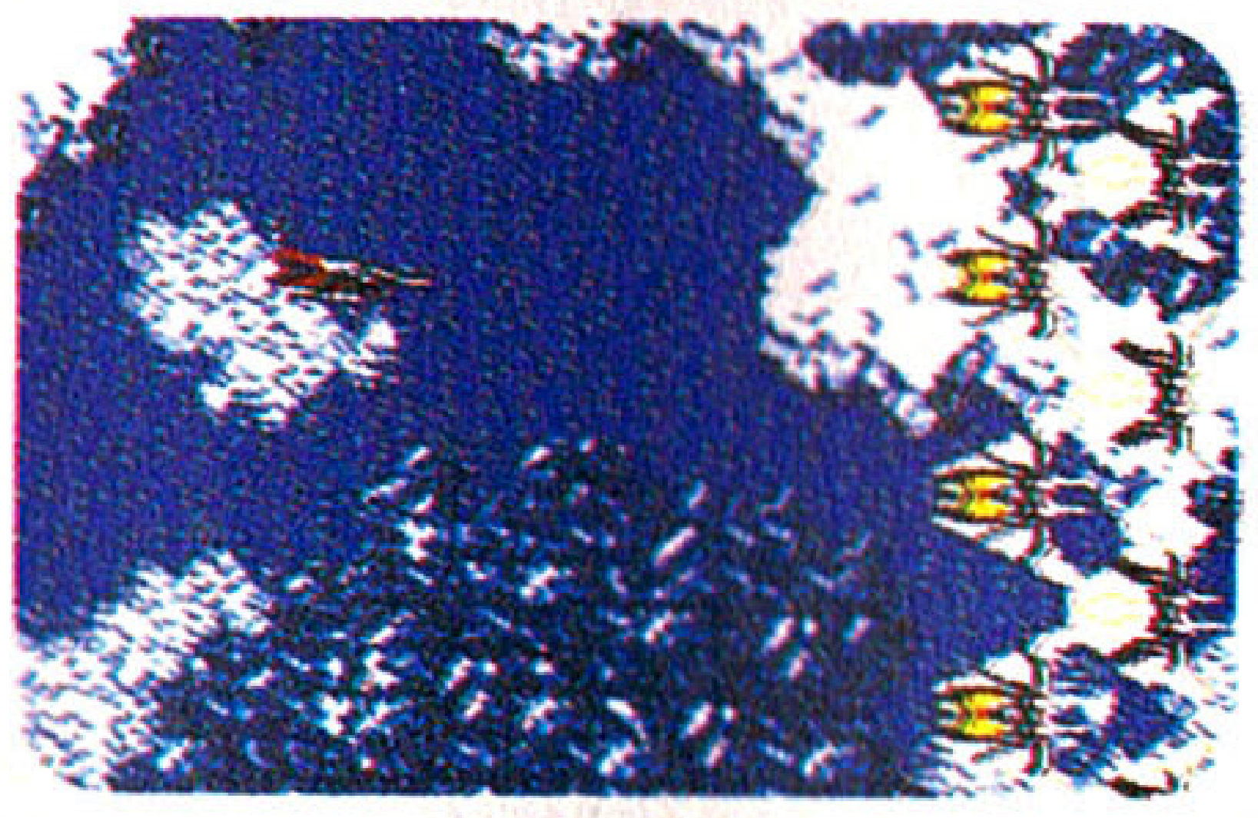
ミア		直進 回転	100PTS	俗にいう偵察機。群れをなしてやってくる
パカスー		飛行	100PTS	戦闘機。パカ・ハッチから4機ずつ出てくる
オプ		飛行 固定	300PTS	地上固定型と飛行型の2種類のタイプがある
フラッシャント		直進	500PTS	戦闘機。画面に突然現れる。とても弱いのが悲しい
パカ・ハッチ		固定	600PTS	パカスーの発射口。移動能力はない
マザード		奇襲	700PTS	氷竜。とても奇妙な多関節生物である。嫌いではない
ヒョーチュー		下降	0PTS	ただの氷柱。瞬間移動能力を備えている
ギディア		浮遊	350PTS	戦闘機。命中率の高い、サーチミサイルを撃ってくる



30ページPへ

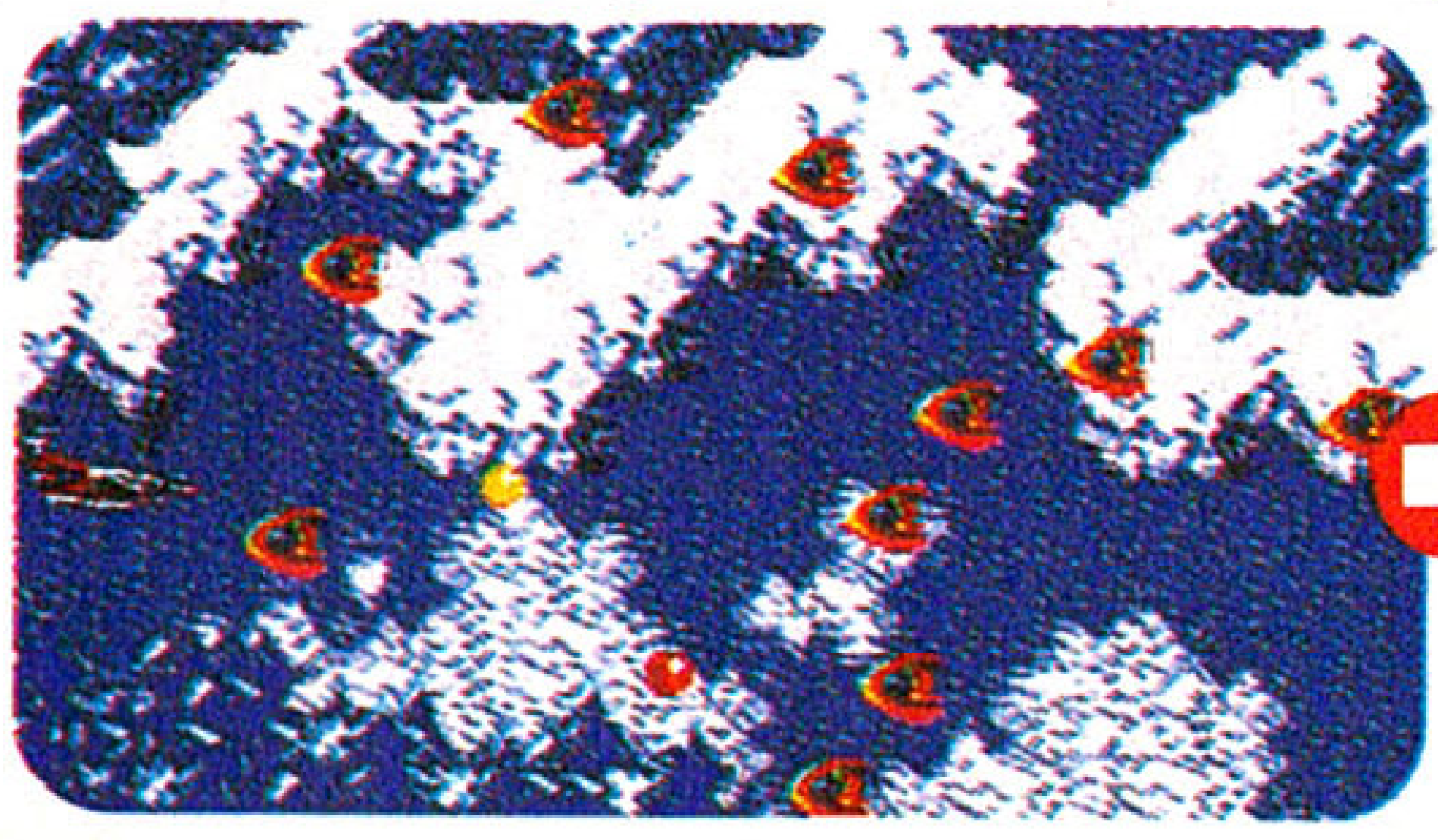
フラッシャントとミアの連続攻撃

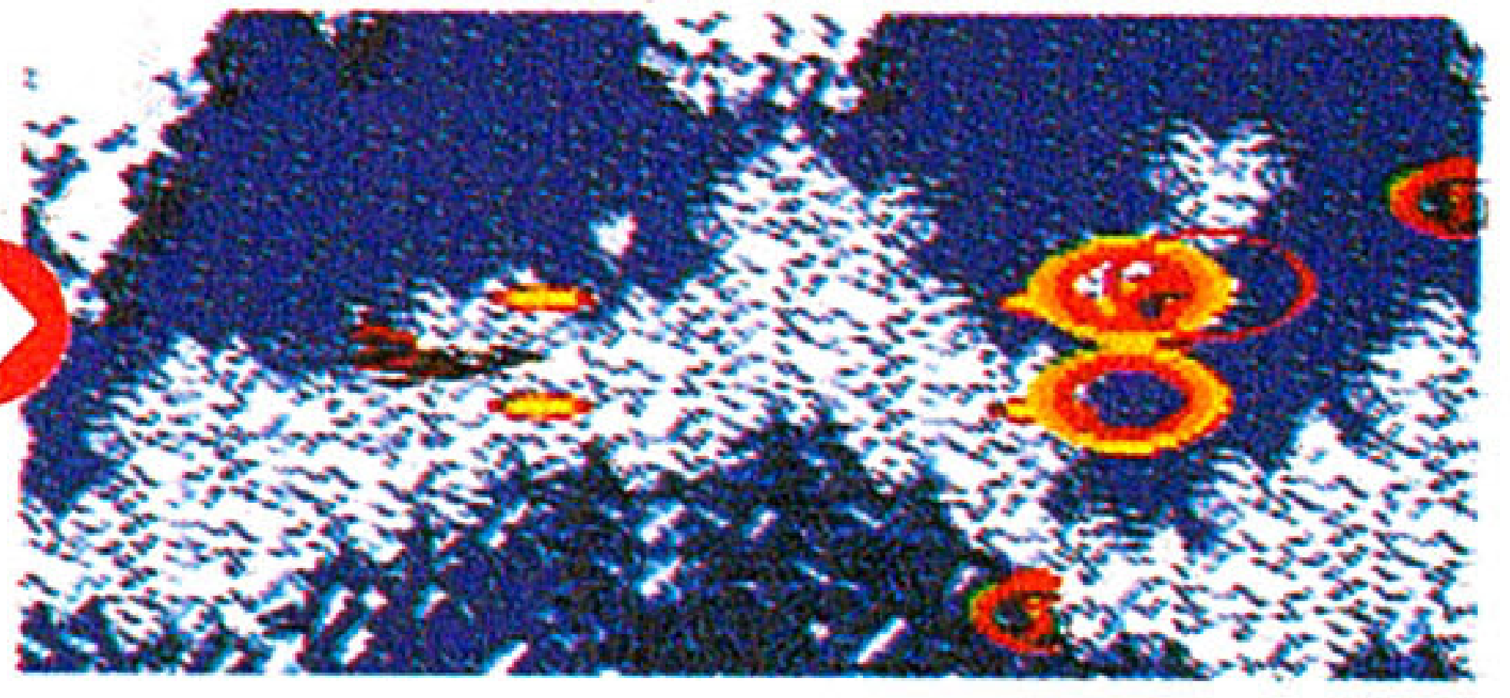
斜めスクロールが始まると同時に、フラッシャントの編隊が前方から4機ずつが3回、さらに後ろから3機現れる。LANCERを使って一掃してやろう。ミアは一定の場所で連射してれば恐くない。



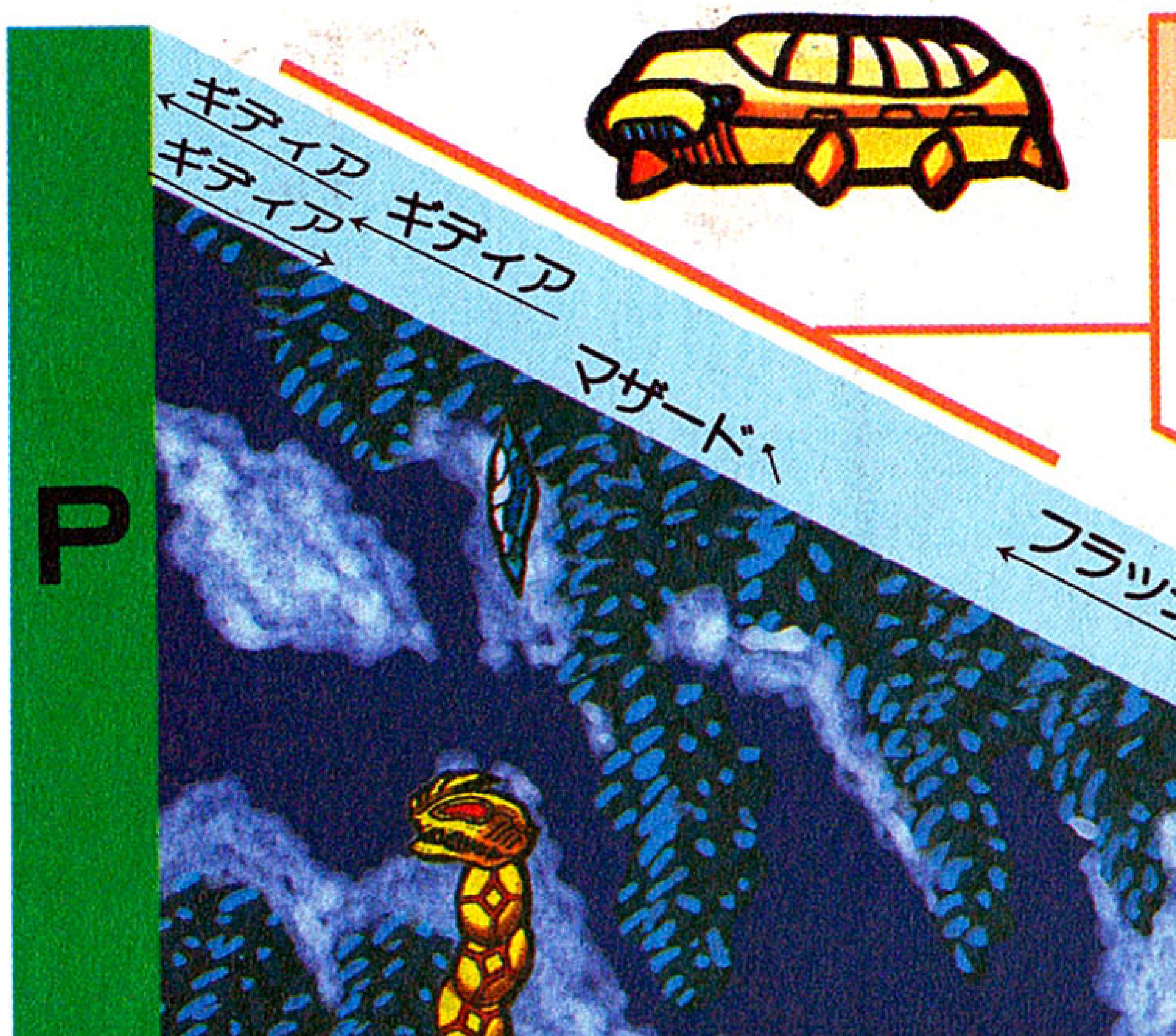
最初に前方から4機ずつ、3回現れてくる

写真のようになると最悪なので、早めに破壊するようにしよう



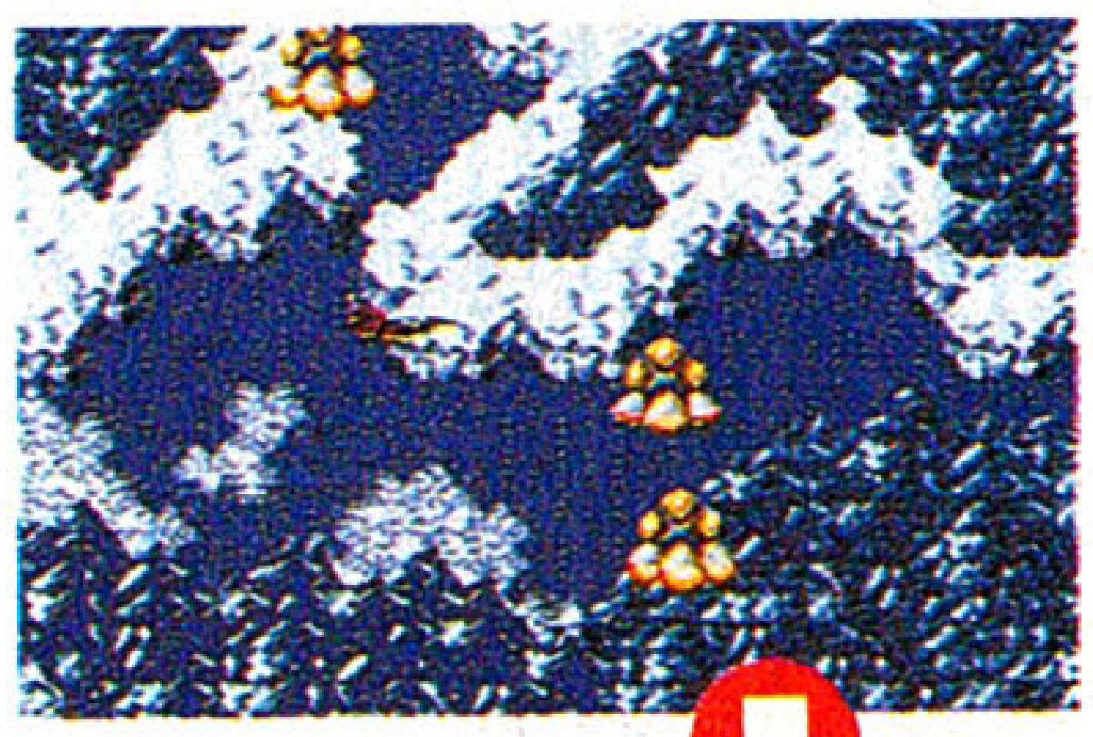


写真の位置で連射!! 連射で切り抜けよう

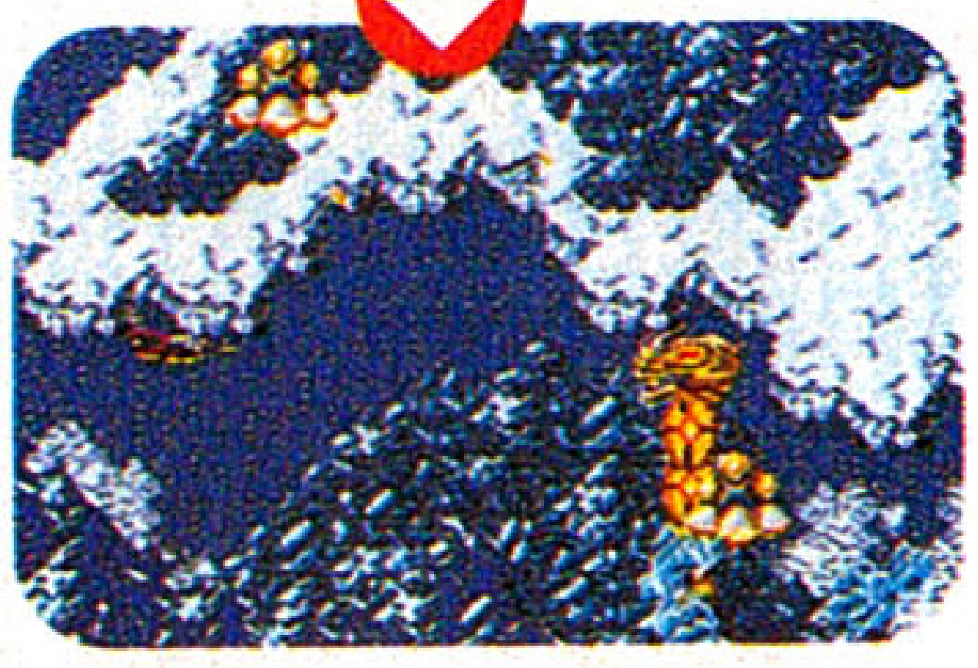

P
ギディア
ギディア
ギディア
マザード↑
フラッシャント×2

CHECK! 速くなければハマる

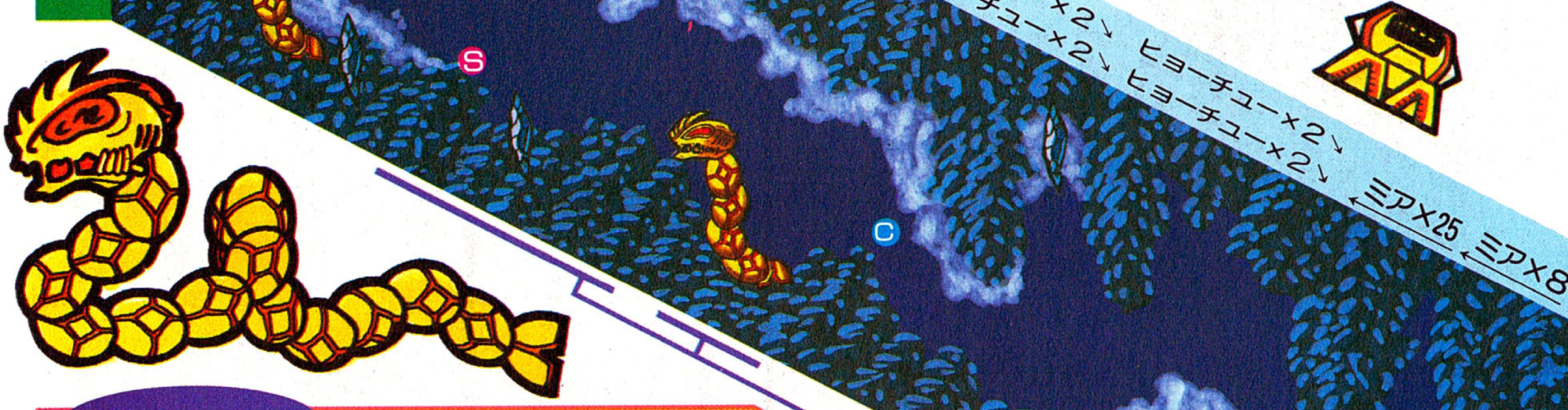
さらに下降していくと、画面の右上からギディアが3機、さらに下降していくとマザードといっしょに現れる。ギディアの撃ってくるサーチミサイルは確実に自機を狙ってくるので、すばやくかわそう。ちなみにミサイルは一つ50点なので破壊して点数を稼げ。

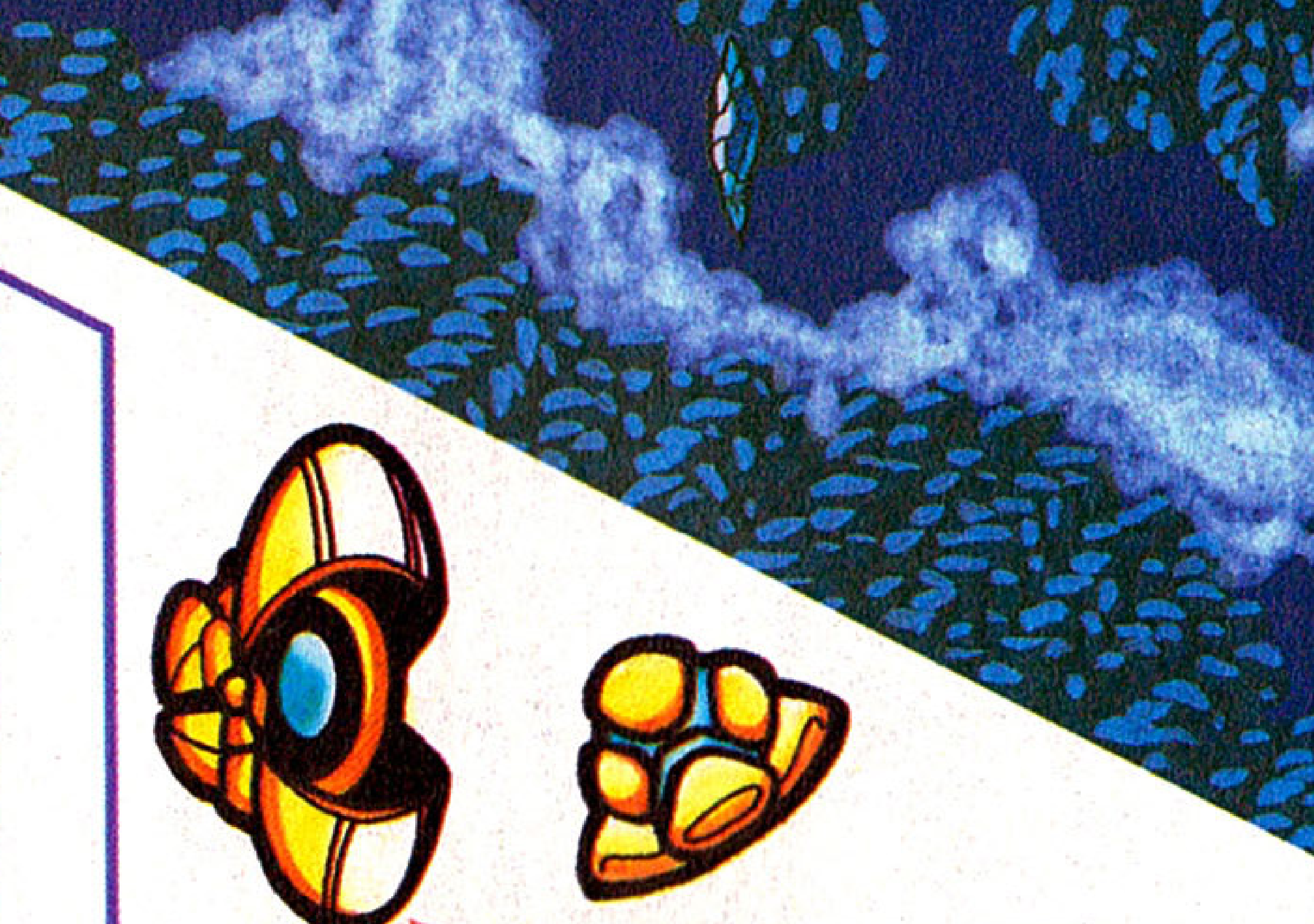


⇦早めに倒しておかないと…



⇦写真のようになってしまうので注意





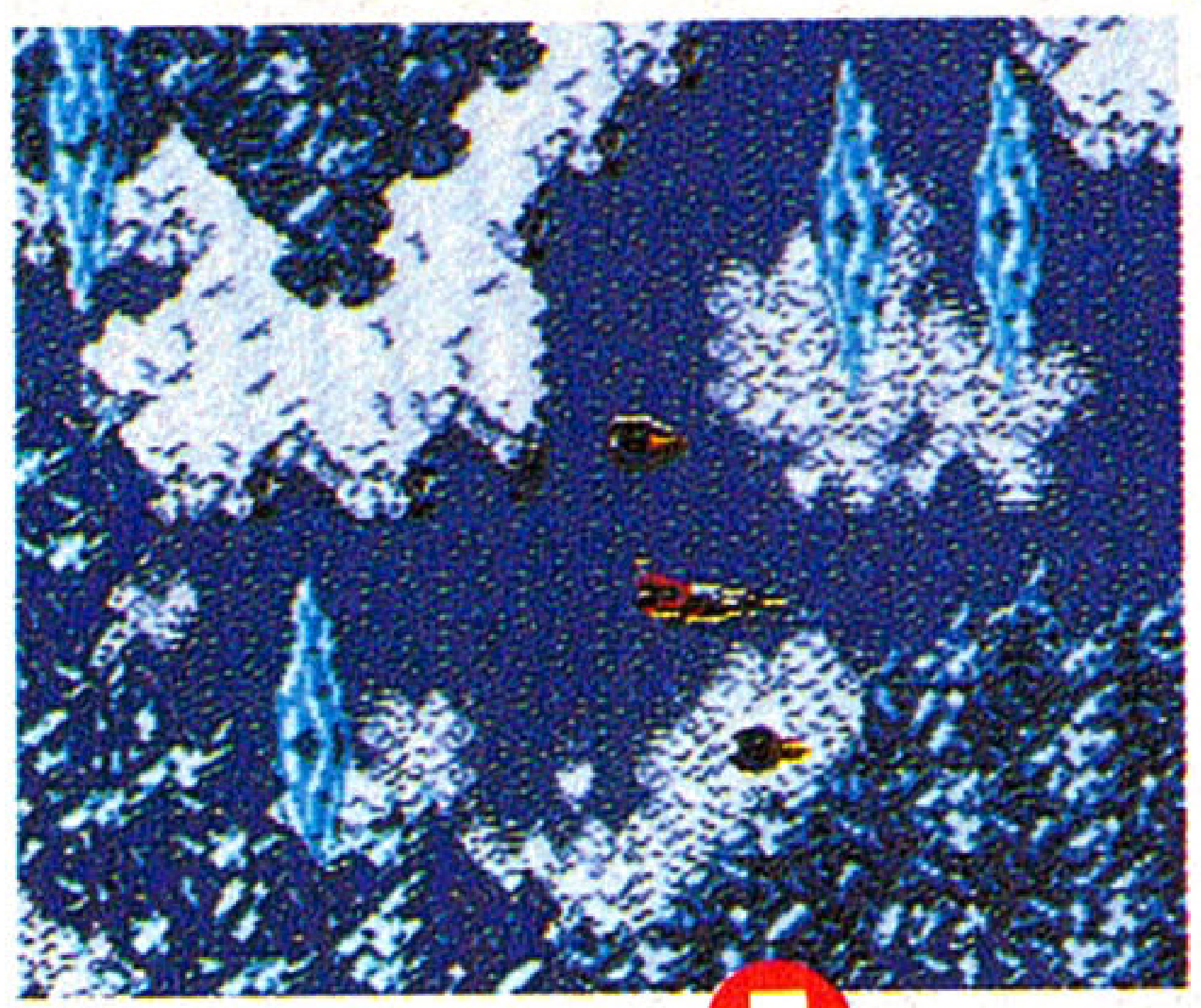
CHECK! 斜め下降スクロールの切り抜け方

このシーンは斜めスクロールをいかに進むかで難易度が変わってしまう感じがする。また、特徴をどれだけ知っているかでも変わってくる。このシーンを突破するために必要なポイントを説明する。

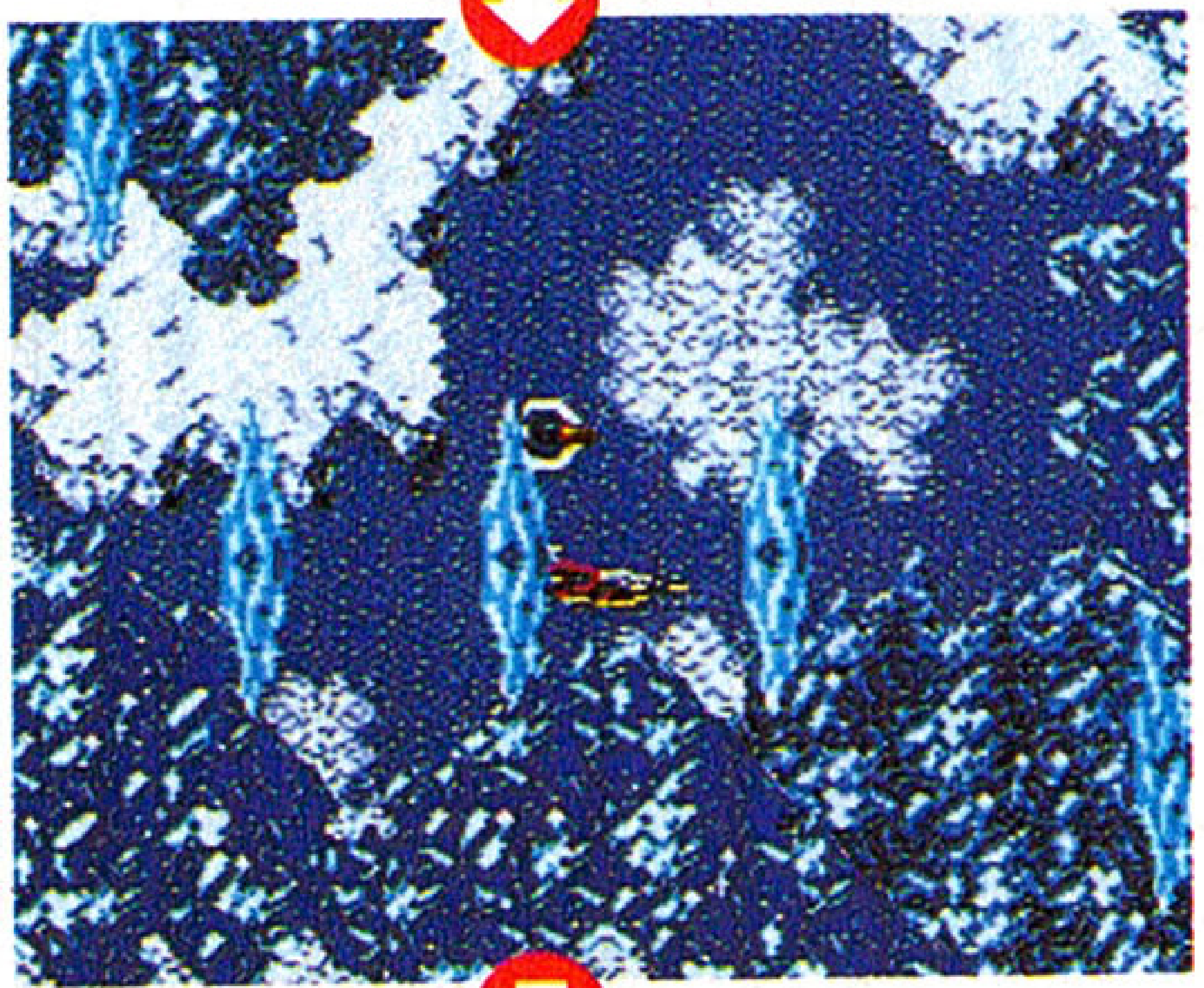
ヒョーチューは突然上から落ちてくるので慣れないうちは、やられるかもしれないが、出現位置は決まっているので、覚えておいて、すばやくよければいい。

氷柱も一定の場所にしか出てこない上、最初から見えているので、気にするものではない。ただ、上下に伸びてくる氷柱の隙間を通る時には注意。もともと氷柱は当たりの判定が大きいので、ちょっと触れただけで死んでしまうので、撃って氷柱を引っ込ませながら進もう。

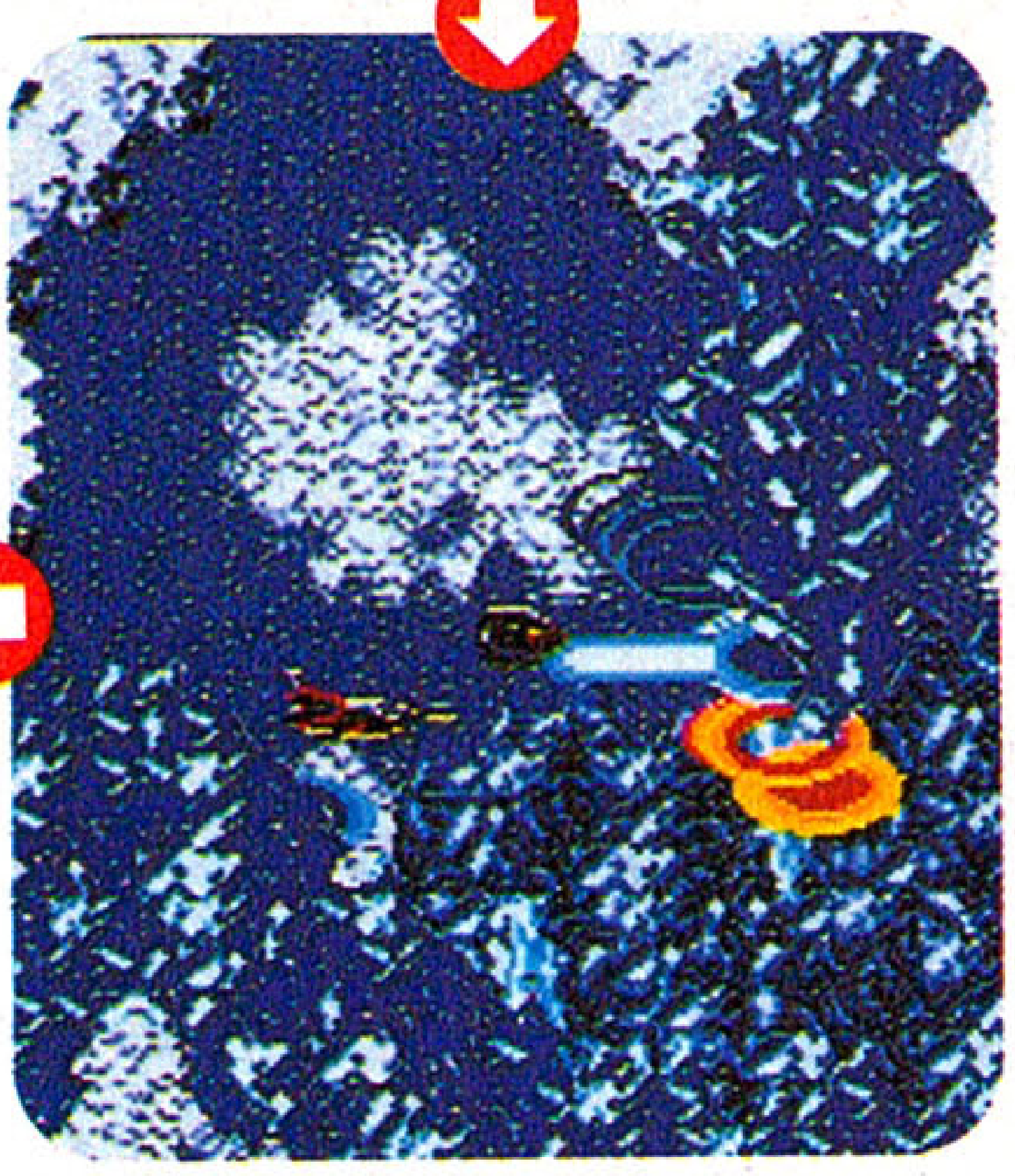
どこに何が出るか知っているだけでも全然違うので、記事を参考にしよう。



⇦ヒョーチューは間接攻撃はできないかわりに、体当たりを仕掛けてくる

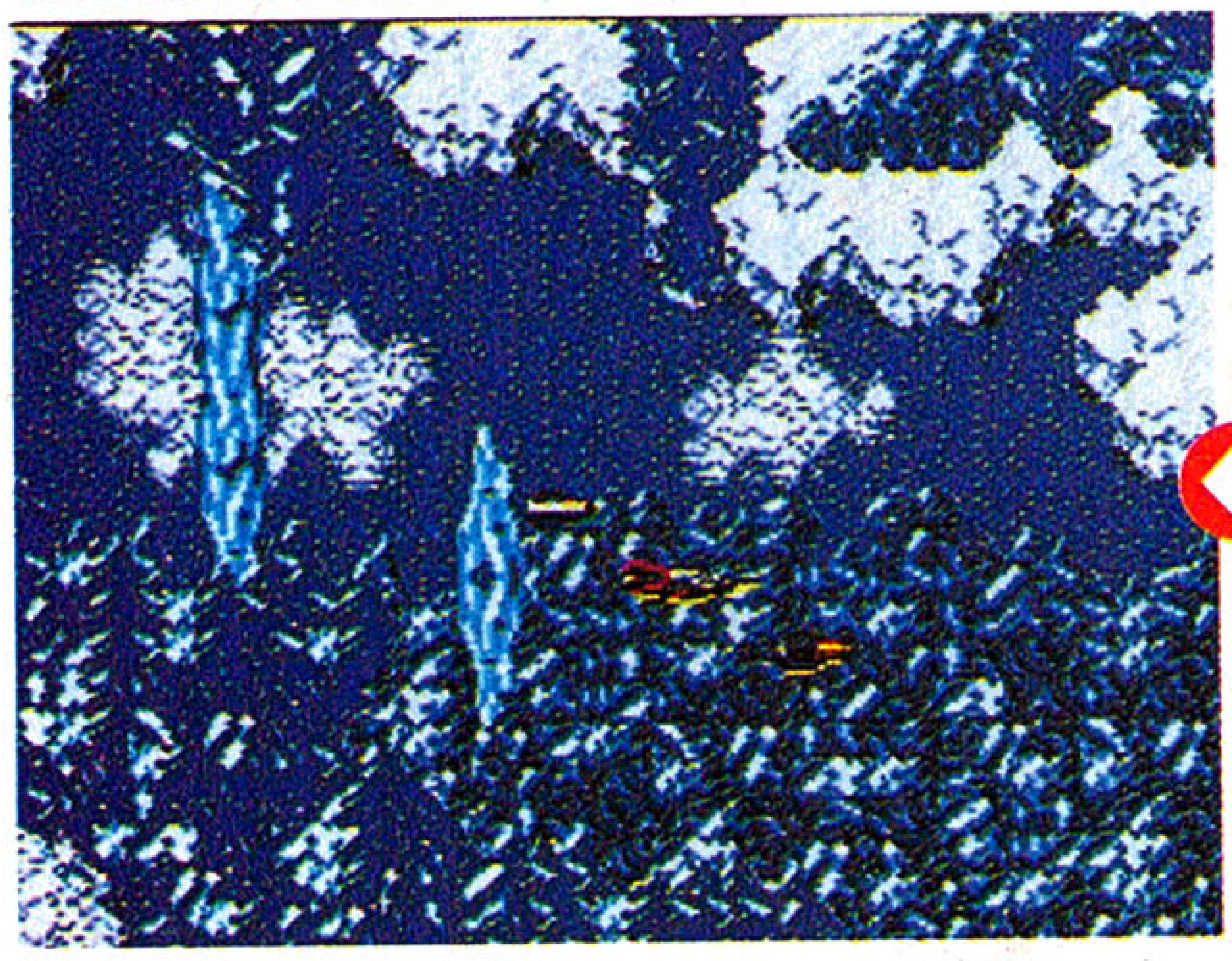


⇨一定時間、いろいろな位置から現れる



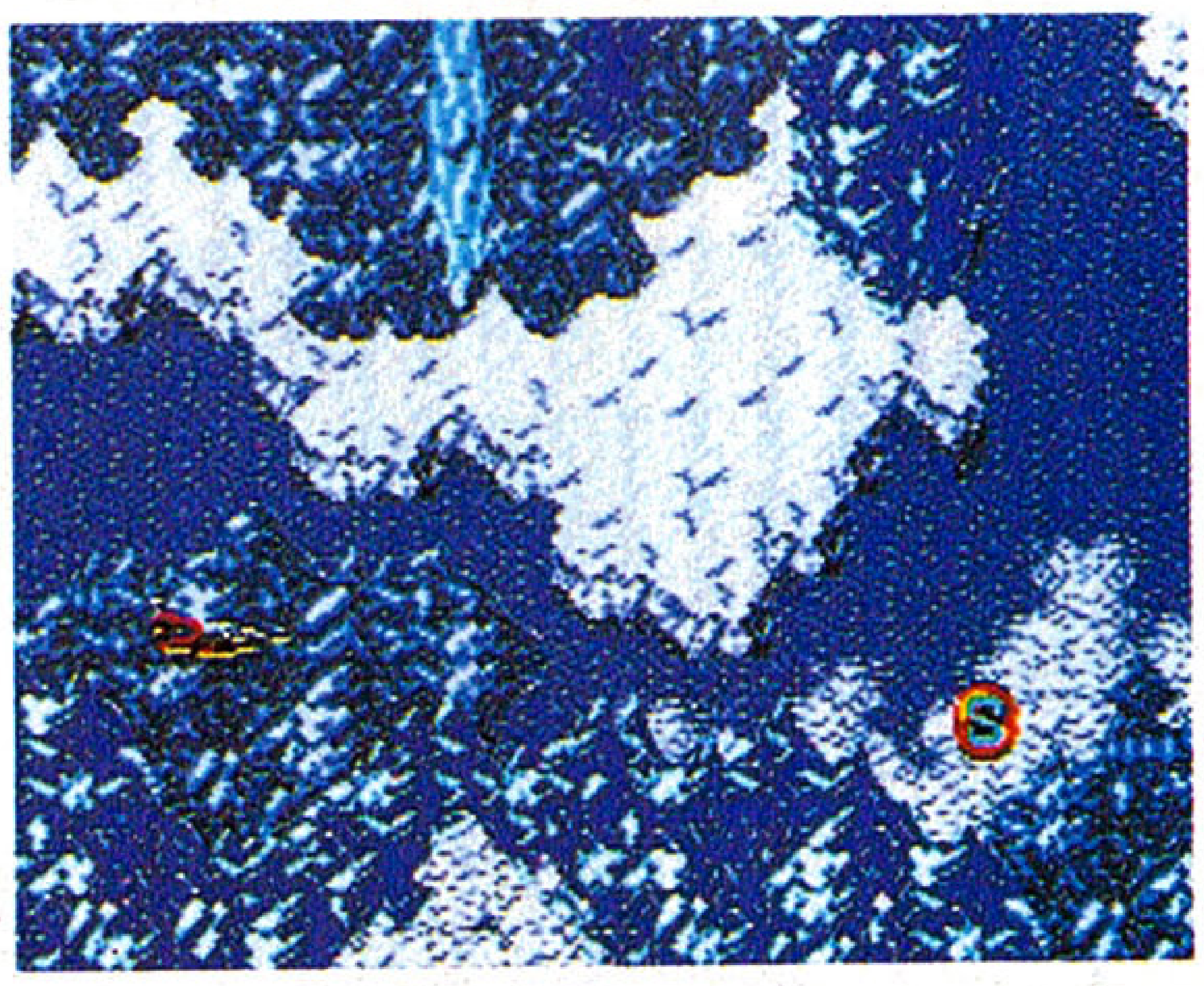
⇦地形から伸びてくる氷柱は、撃てば引っ込む。氷柱を撃ちまくろう

⇩出現位置さえ覚えてしまえば、氷柱など恐れるに足りぬ…と言いたい



必ず取れ！ SEVER & CLAW

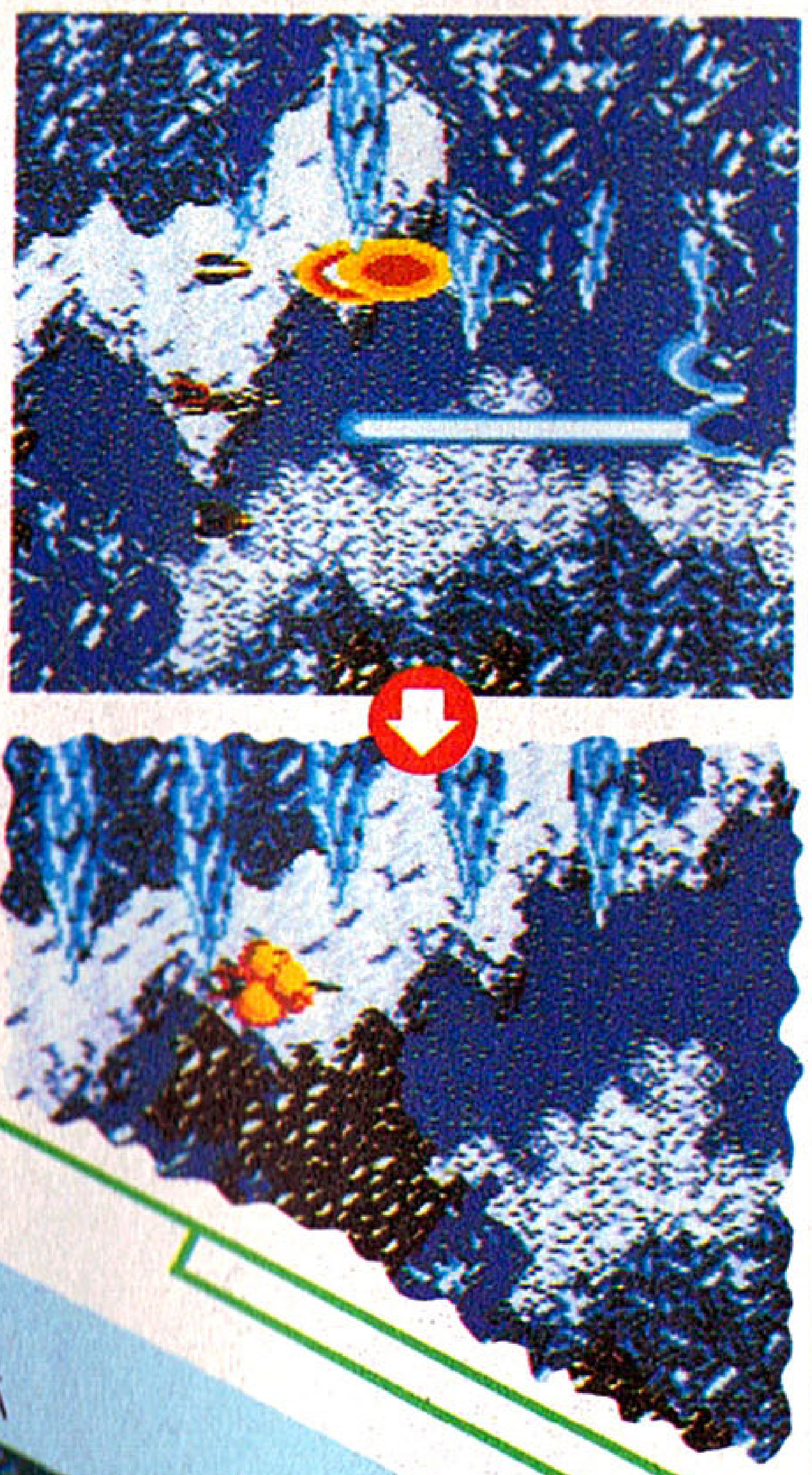
最初から数えて、3匹目のマザード、の近くで、下がってくる氷柱を目印にSEVER。それから、上下に伸びてくる氷柱ならびにフラッシャント2機、上がってくる氷柱、4番目のマザードを目印に中身がCLAWのパワーアップアイテムが出てくる。これらを必ず取るためには、書いている文章のように、出現する敵キャラの種類や順番などを把握する必要がある。どこで何が出るか、知っていれば、アイテムの位置も覚えやすい。



⇦マザードと地形から伸びてくる氷柱に気をつけて取ろう

閉ざされる進路

連続にマザードが出現した後、地形から5本の氷柱が伸びてくる。氷柱を撃っているかぎりはさまれることはないが、用心に越したことはない。氷柱は強力な武器を使うほど戻り（つまり短くなる）が速いので、その特徴を利用して、SEVERなどを使えば楽に越えられる。

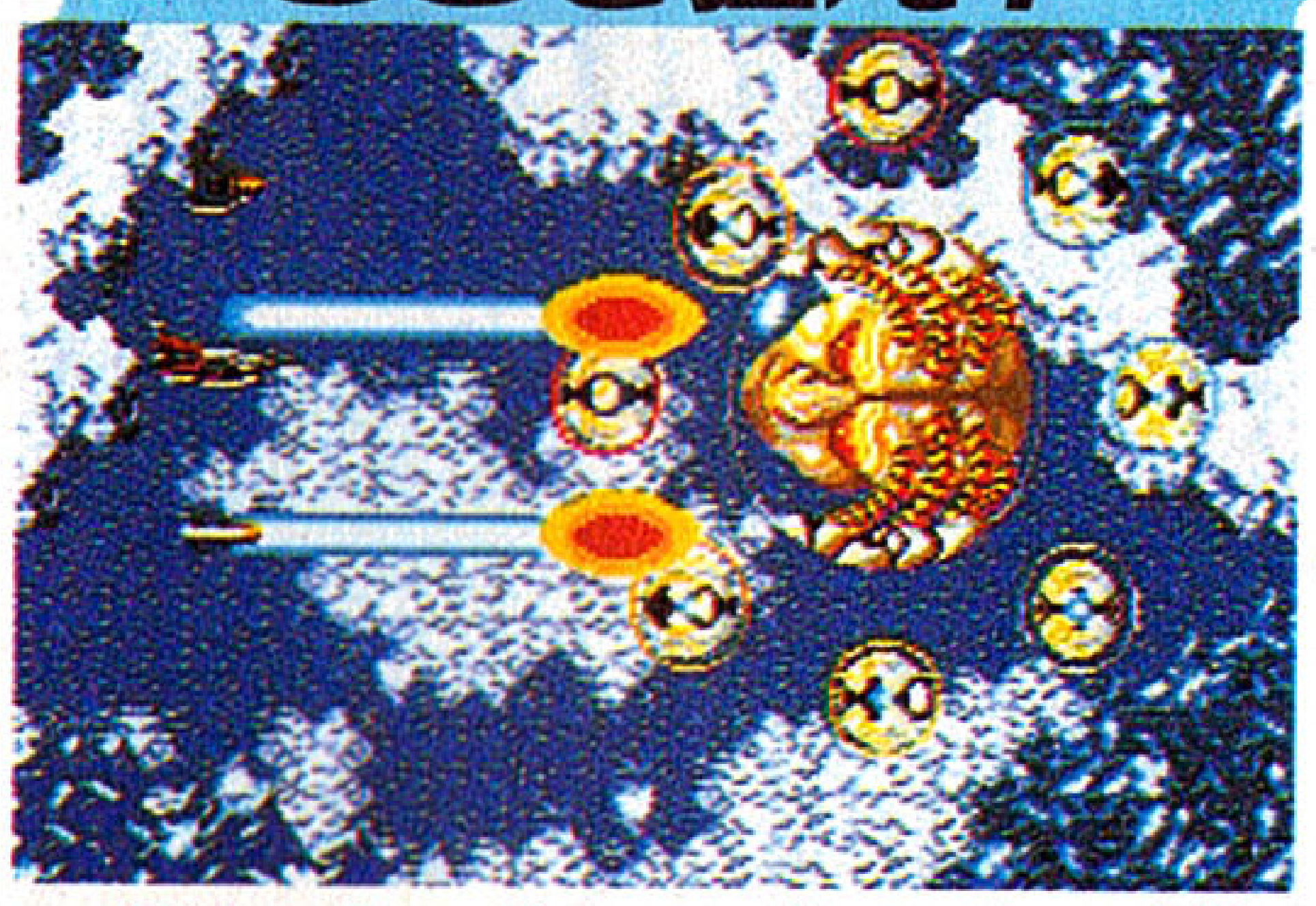


上の地形から、氷柱が5本も連続で伸びてくるので、絶えず撃っていないと死ぬ…

中ボス登場 バルハムラ

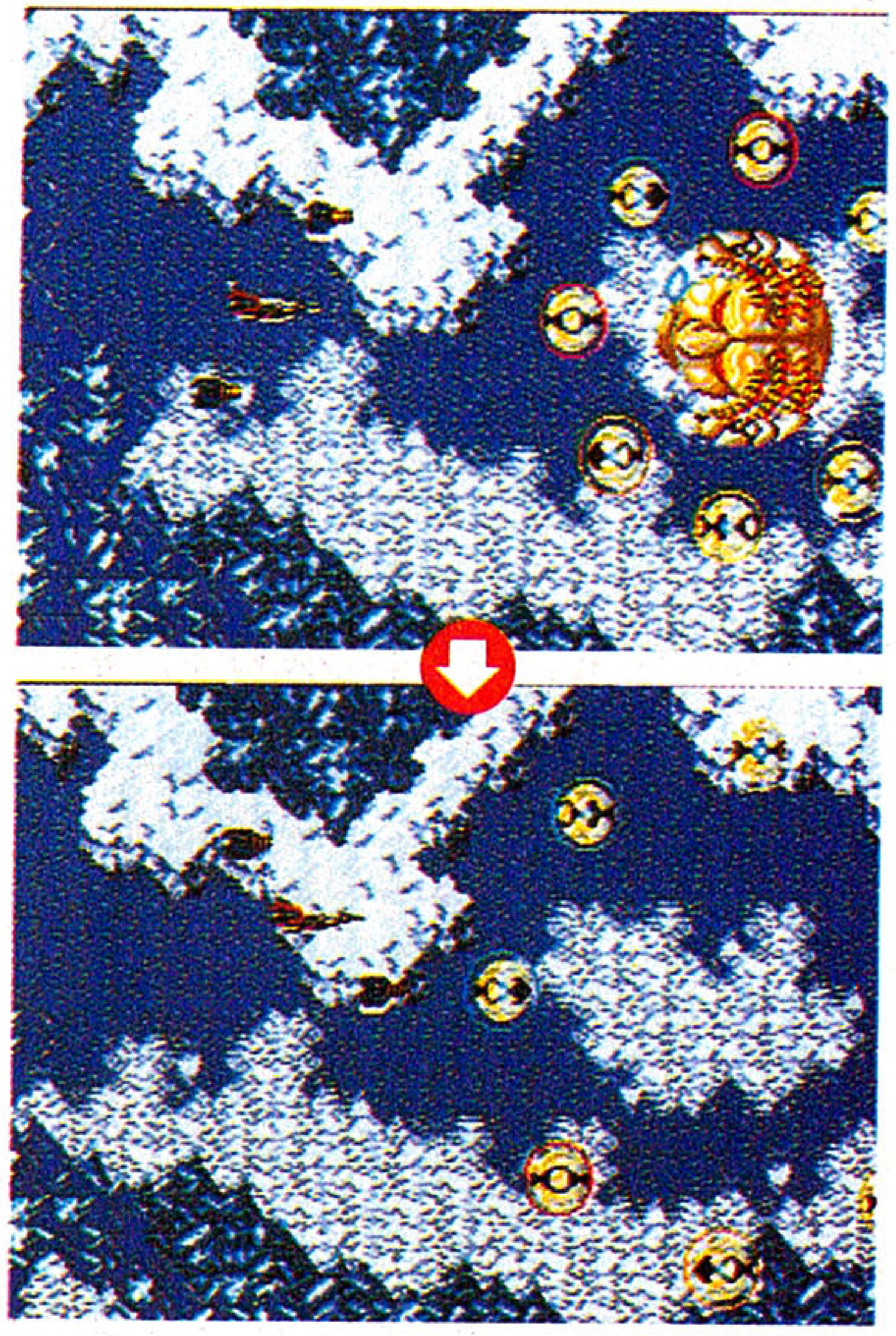
いよいよ中ボス・バルハムラの登場だ。コイツの攻撃方法は、口から吐き出してくるボールを放射状にまき散らし、体当たりをしてくること。しかも瞬間移動（常に自機にあわせて移動してくる）をしてくるので、攻撃をかわされることもしばしばある。SEVERなど強力な武器で早めに倒して（SEVERなら5秒ぐらいで倒せる）しまわないと、他の敵キャラも出てきてしまうので、かなりつらくなってしまう。そればかりか、なしくずしになってしまう恐れさえあるのだ。SEVERがない場合でも、瞬間移動（必ず、自分の所に移動してくるから）するということを逆手にとれば、以外と楽に倒せるかも知れない。

ここを狙え！

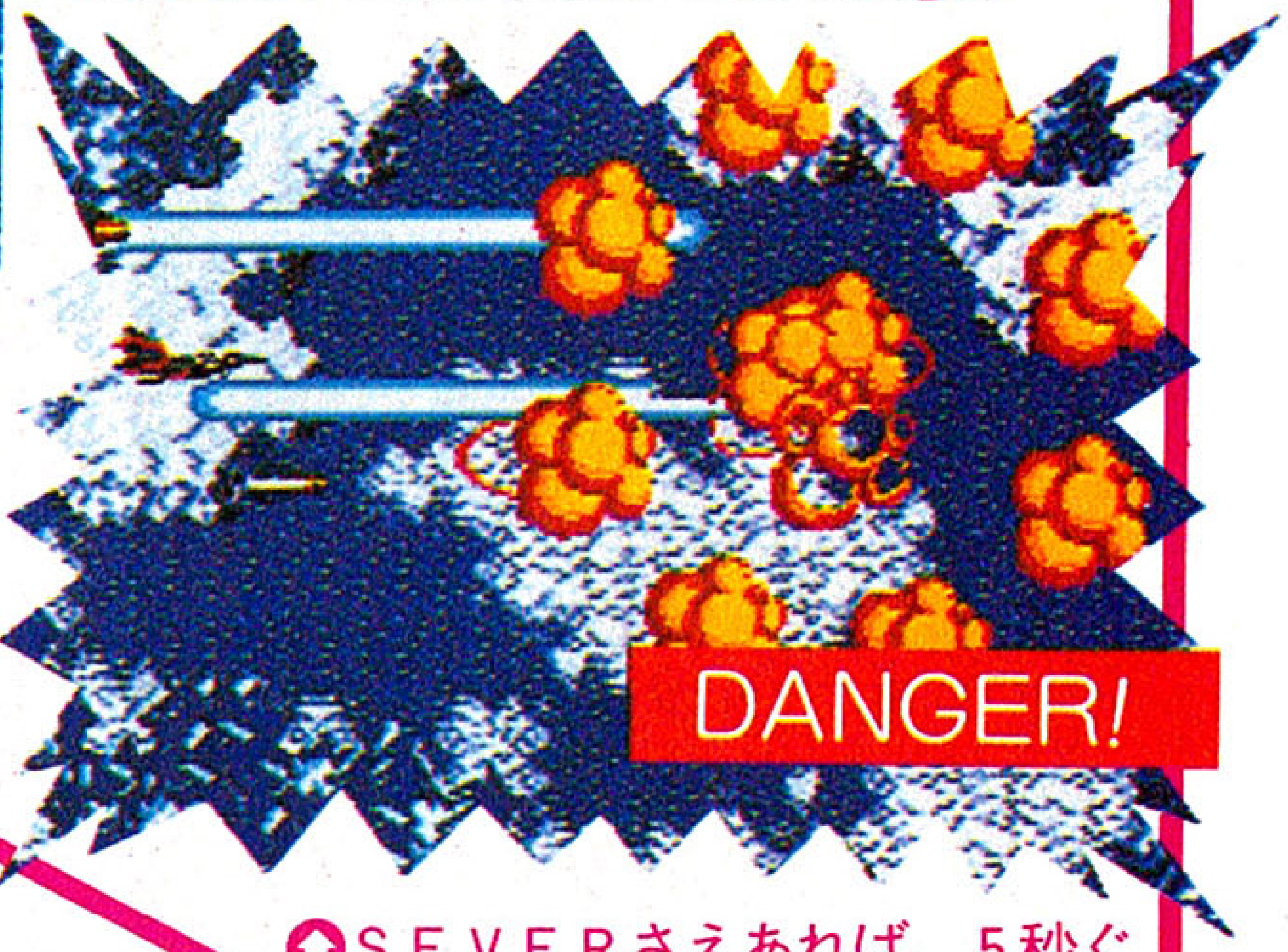


まわりのボールに当てても、点数が入るだけ。だがSEVERを使えば貫通するぞ

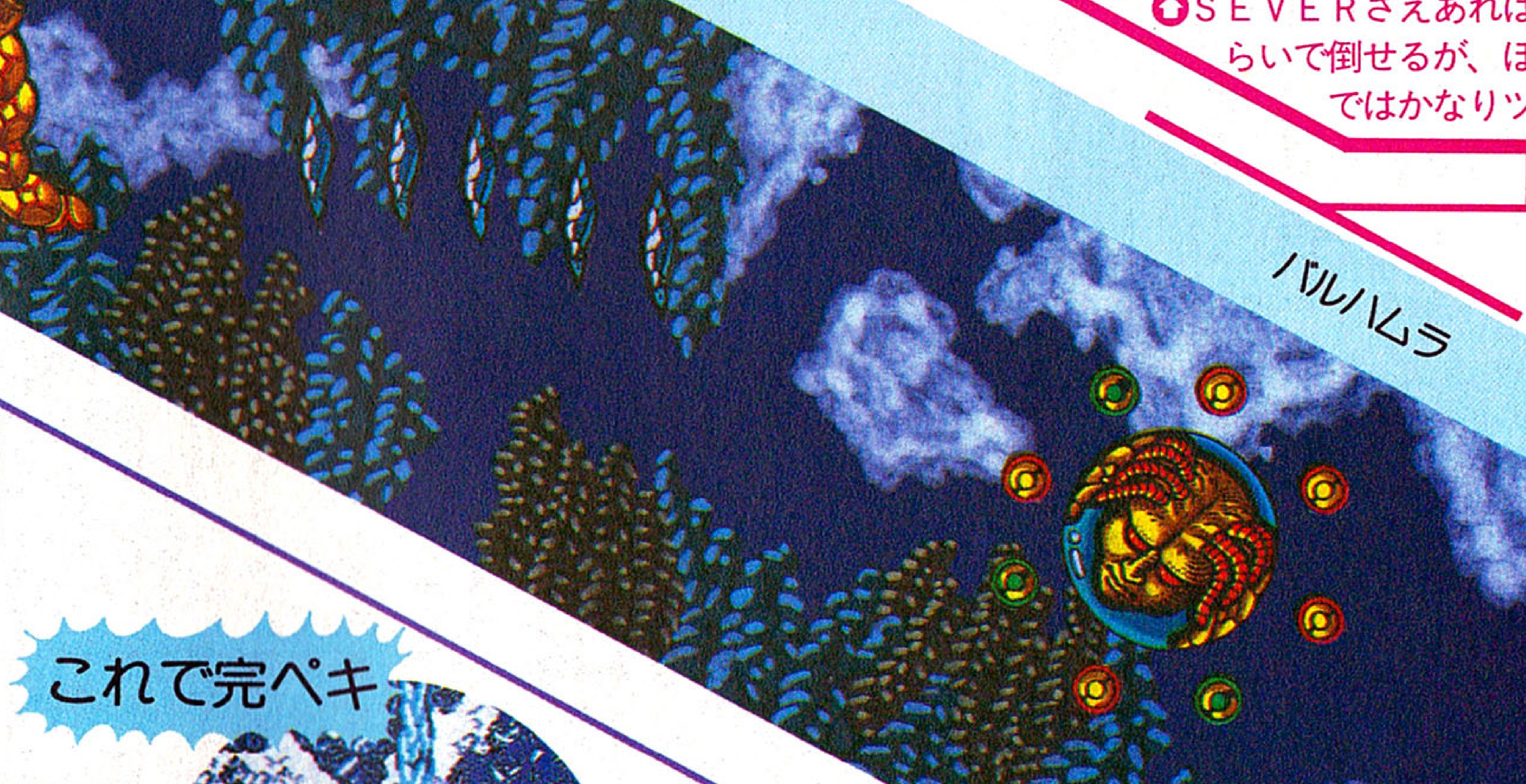
一定時間毎に自分の所にワープしてくるので、それを利用して待ち伏せしてやろう



本体がワープしても、ボールは消えないで、画面いっぱいに広がるので注意!!

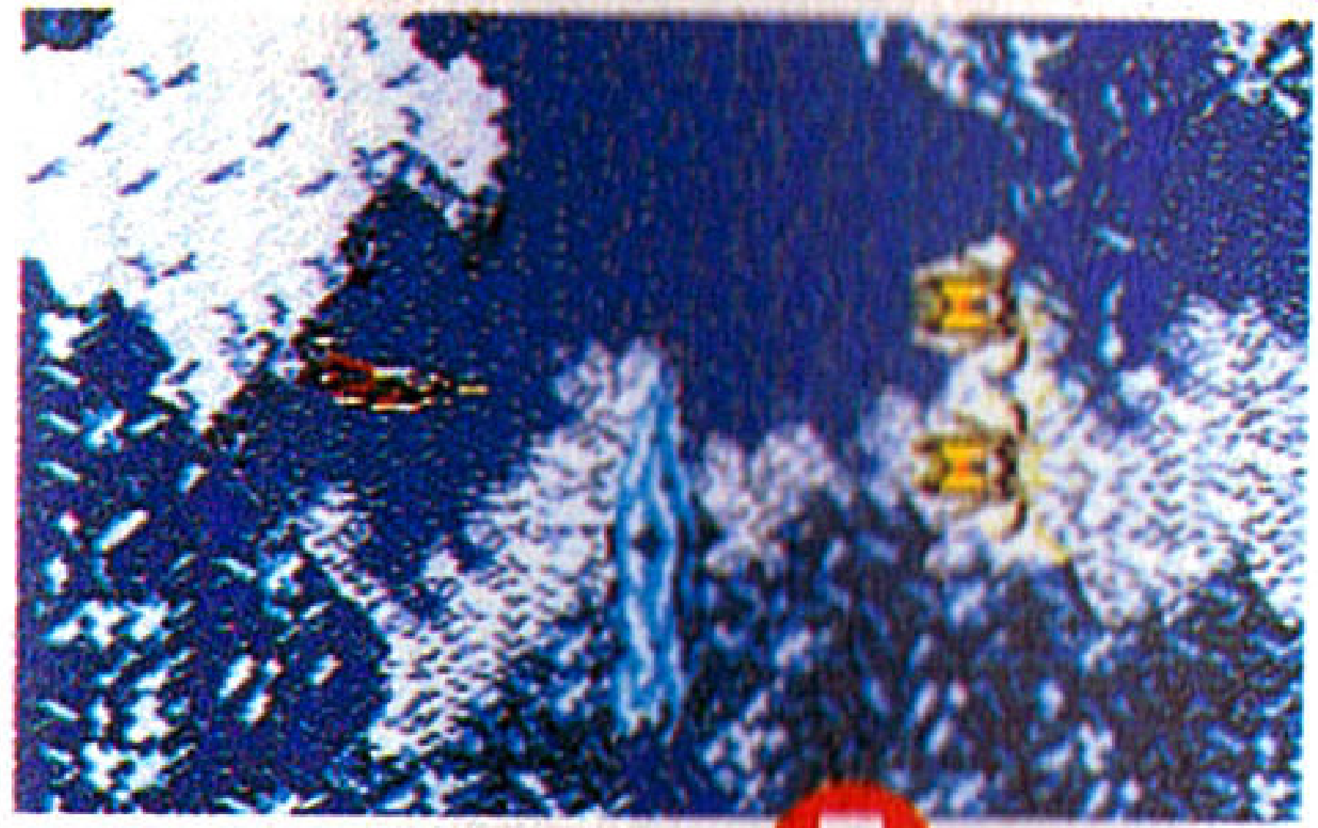


SEVERさえあれば、5秒ぐらいで倒せるが、ほかの武器ではかなりツライ

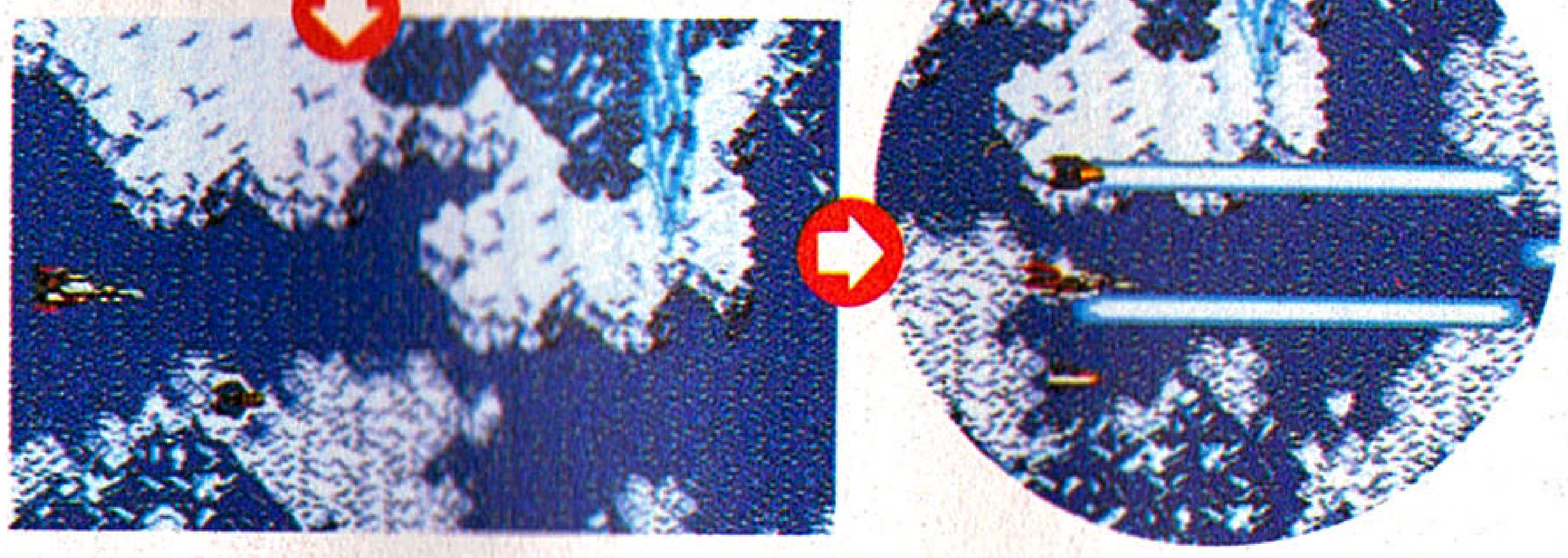


32ページQへ

SEVERを取ったからと喜んで、氷柱とかに当たらないように

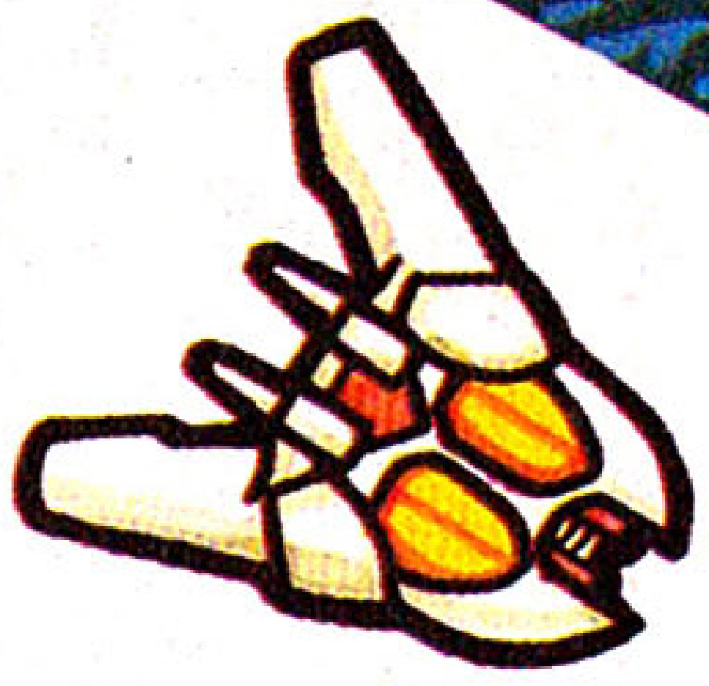


これで完ペキ



ついに念願のCLAWを手にすることができるぞ!! イカスー!!

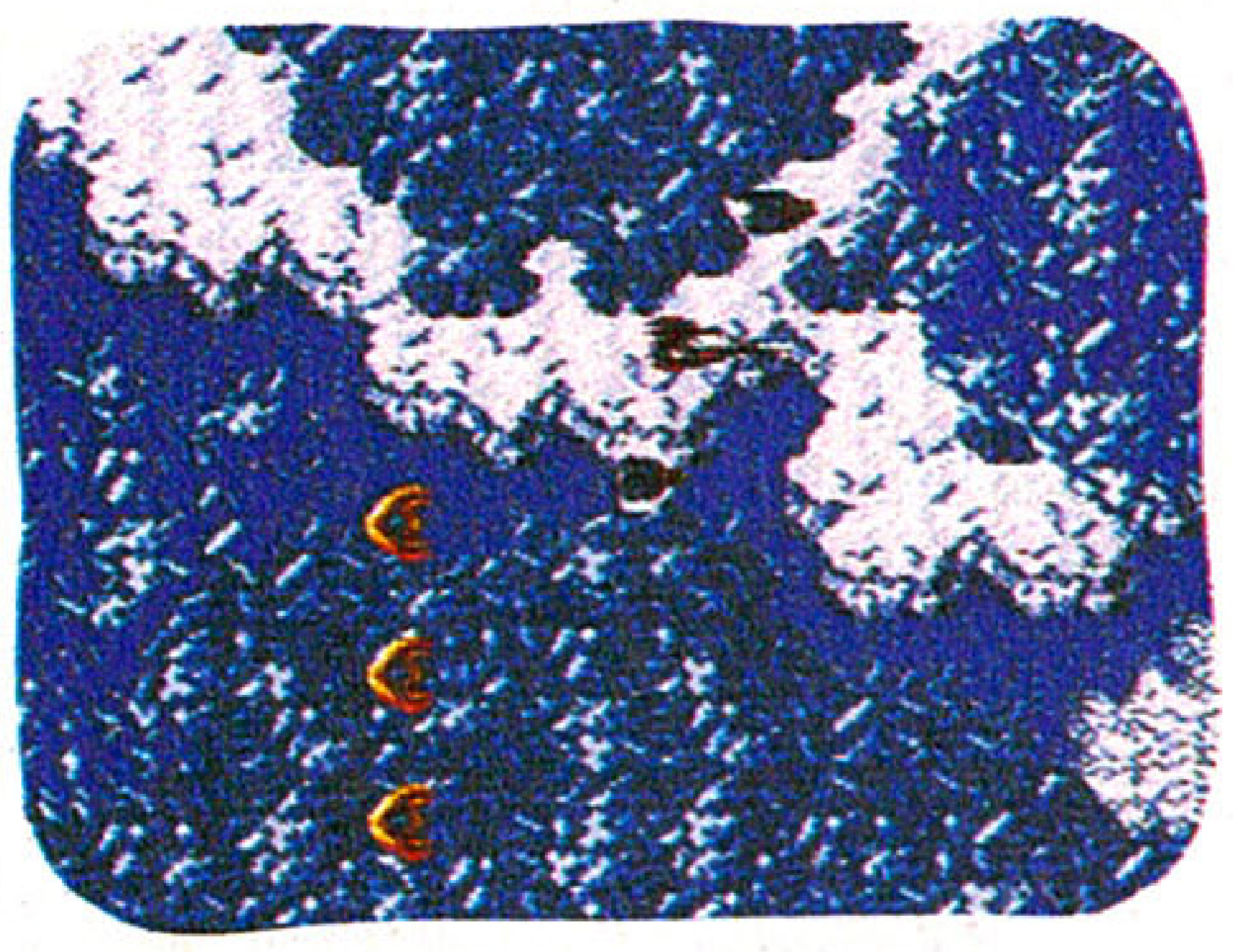
どうだい。この威力!! まるで死ぬ気がしないようだ

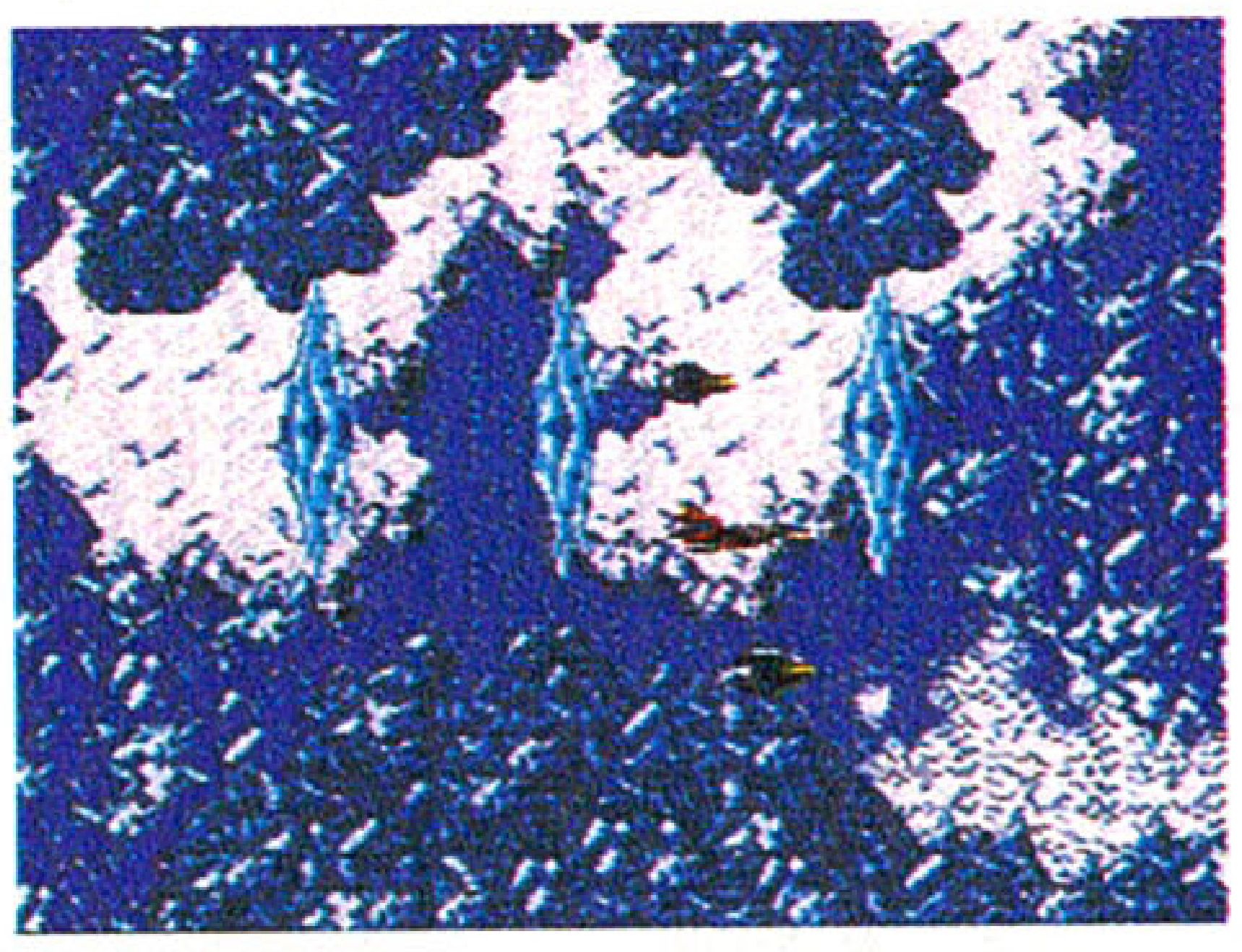


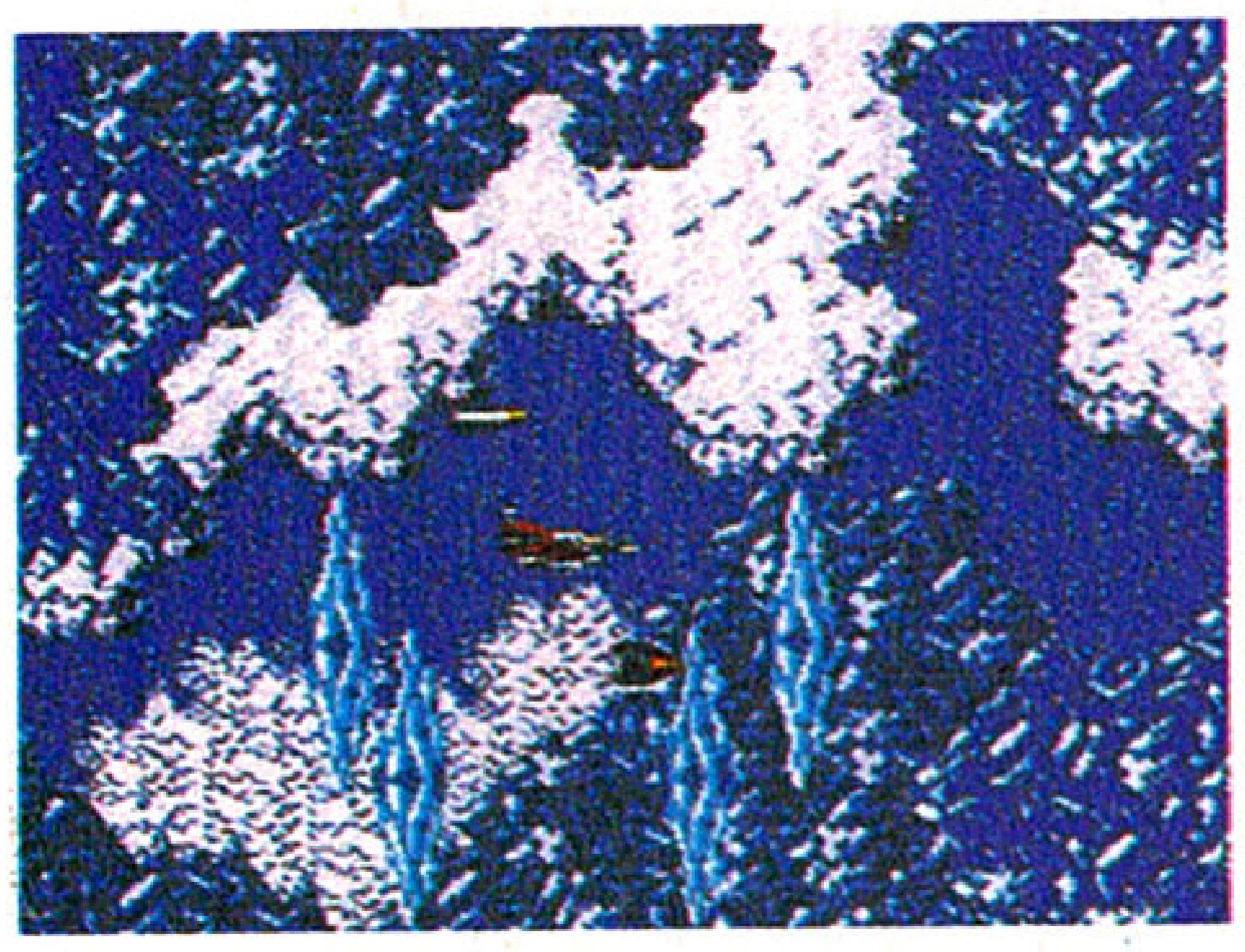
CHECK!

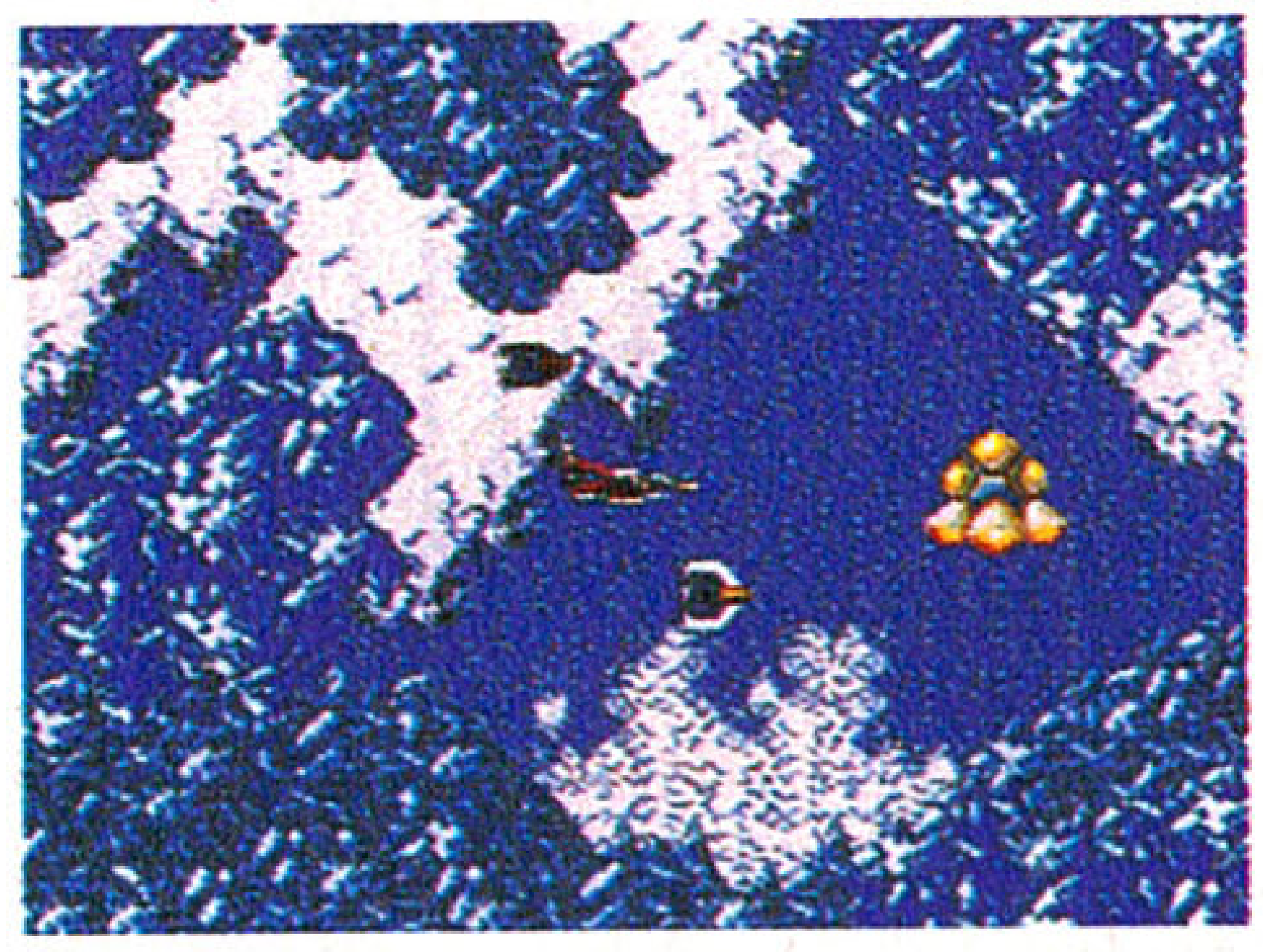
上昇スクロールとヒョーチュー

シーン5もいよいよ後半にさしかかった。スクロールも横から縦に変わり、より慎重なプレイが要求される。ここの縦スクロールでもっとも気をつけることは、ヒョーチューの出現パターンだろう。回数的には7回くるのだが、連続で7回も来られるとなかなかキツイものがある。数はそんなに多くないので、パターンを覚えてしまおう。ほかにミア、オプ、ギディアなどが邪魔をしてくるが、さほど気にならない。


⇦縦スクロールに入ると、下からミアの編隊がくる

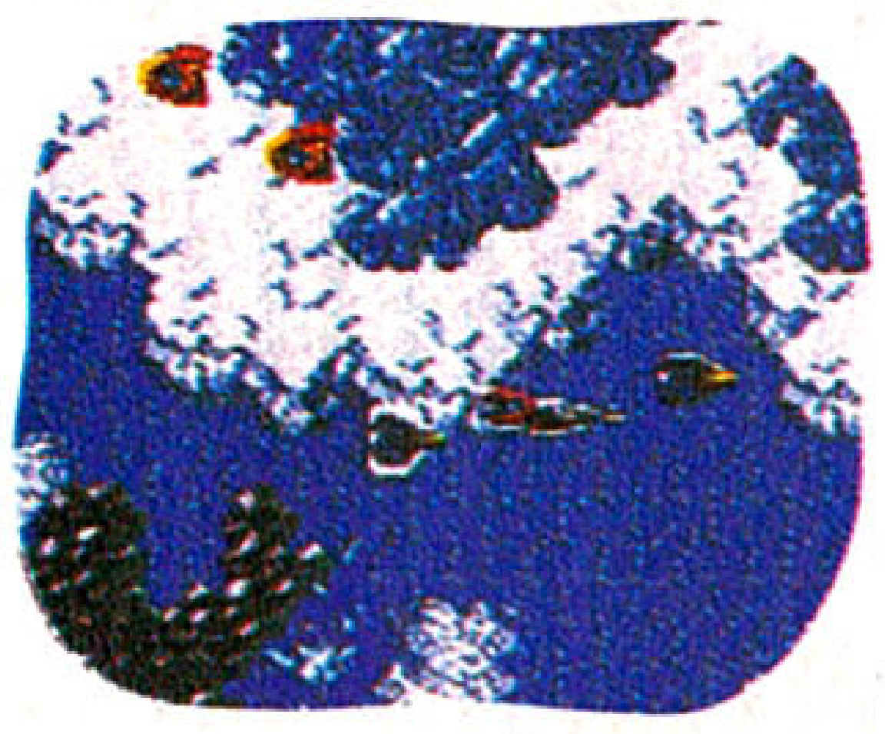

⇦上下よりも左右に動くと、かわしやすいぞ

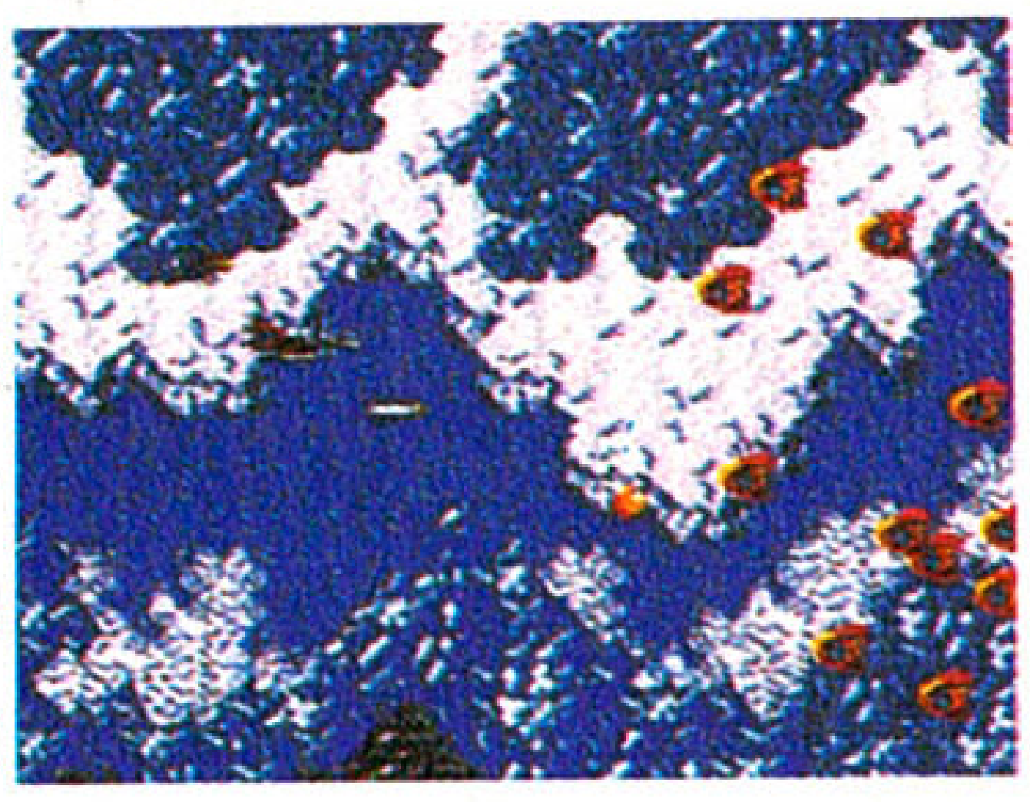

⇦氷柱と氷柱の隙間をうまく利用しよう


⇦左右からギディアも現れる。ミサイルに注意しよう

ミアの編隊を破壊せよ

中ボスを倒した後、ヒョーチュー2本を目印にミアの編隊が、前から5機、後ろから6機、さらに前からローリング部隊（8機ずつ）が2回、飛行してくる。SEVER・LANCERを巧みに使い分けて突破だ。

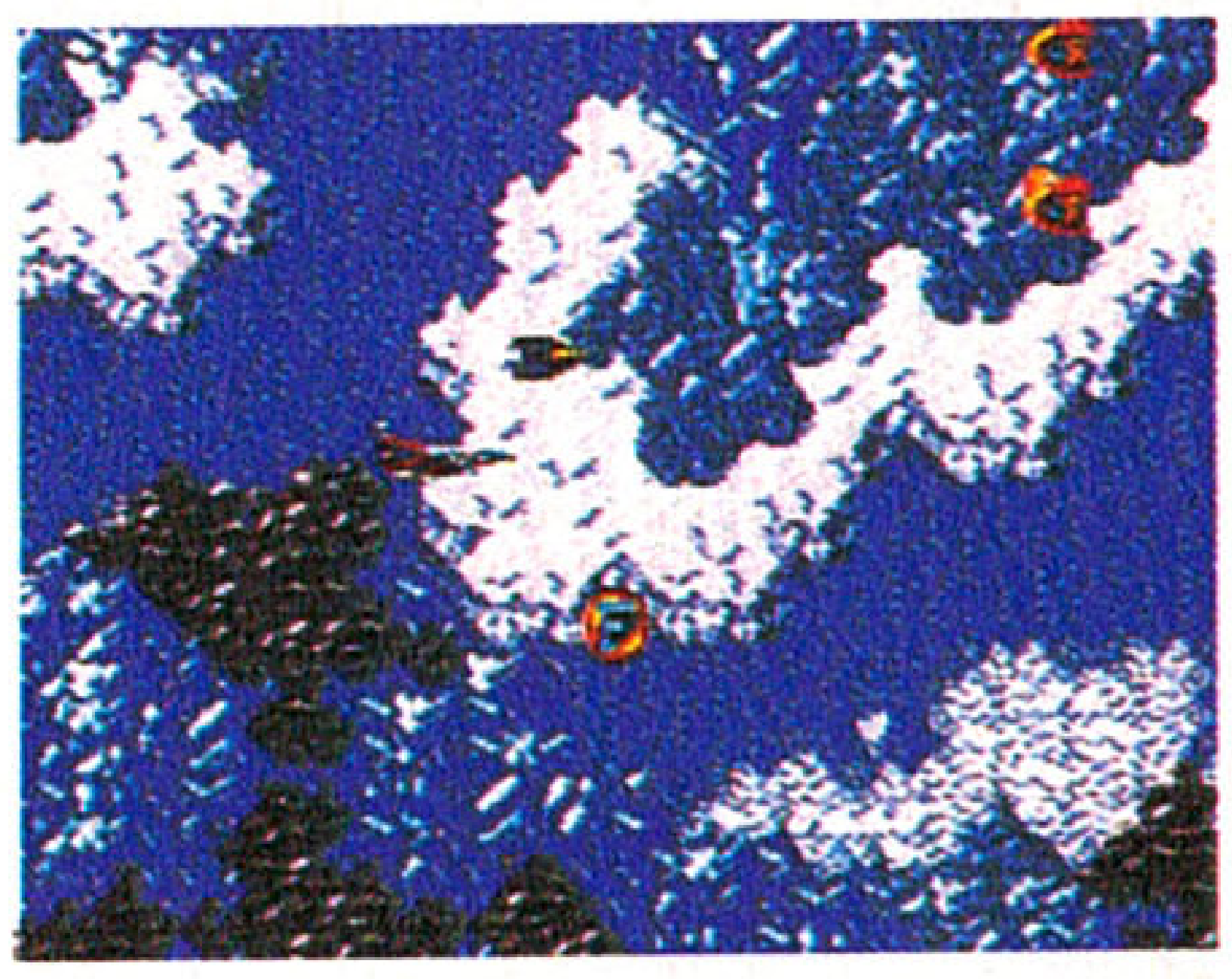



⇨その後すぐに、前方から飛んでくる

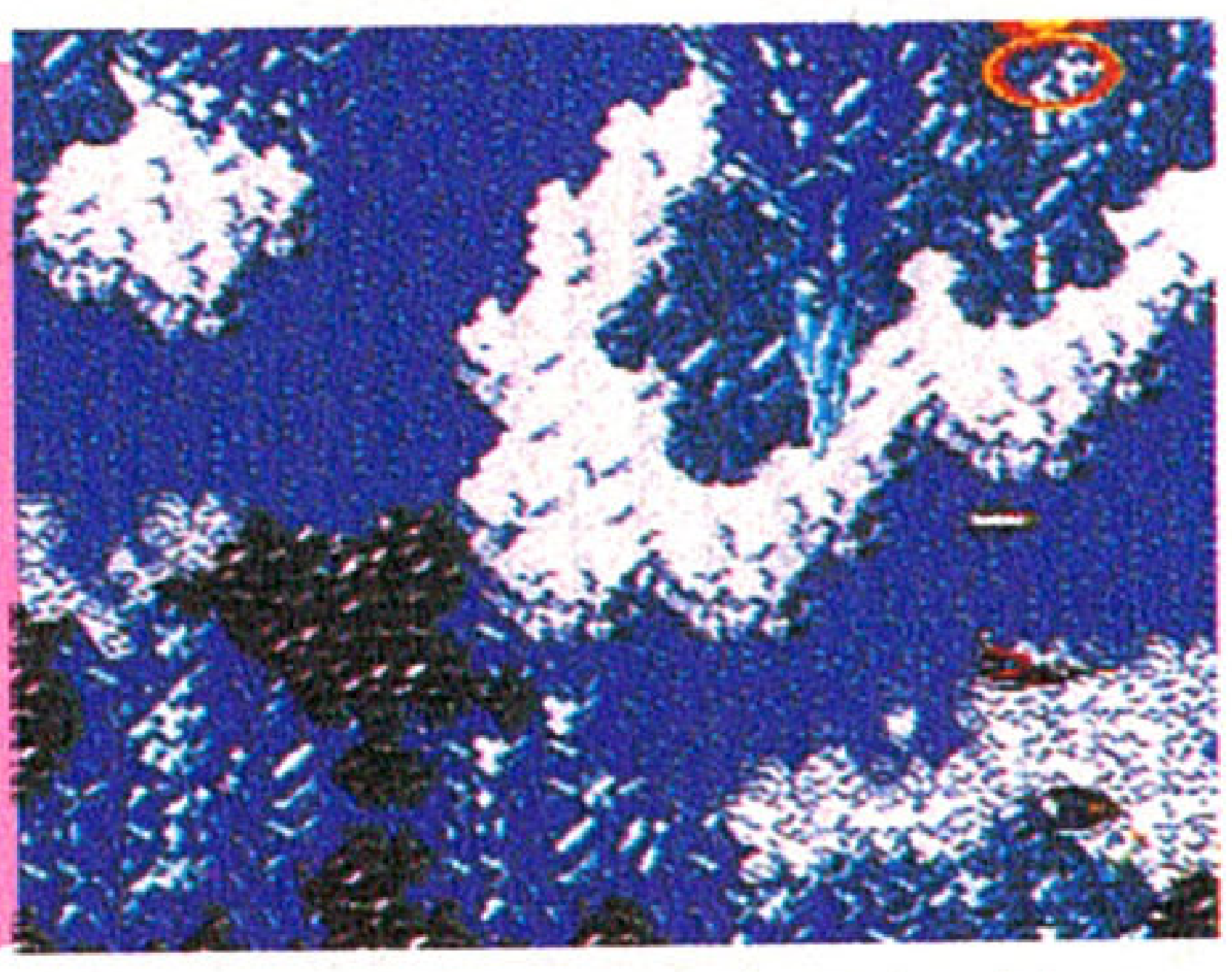
⇧氷柱2本を目印に後ろから来る

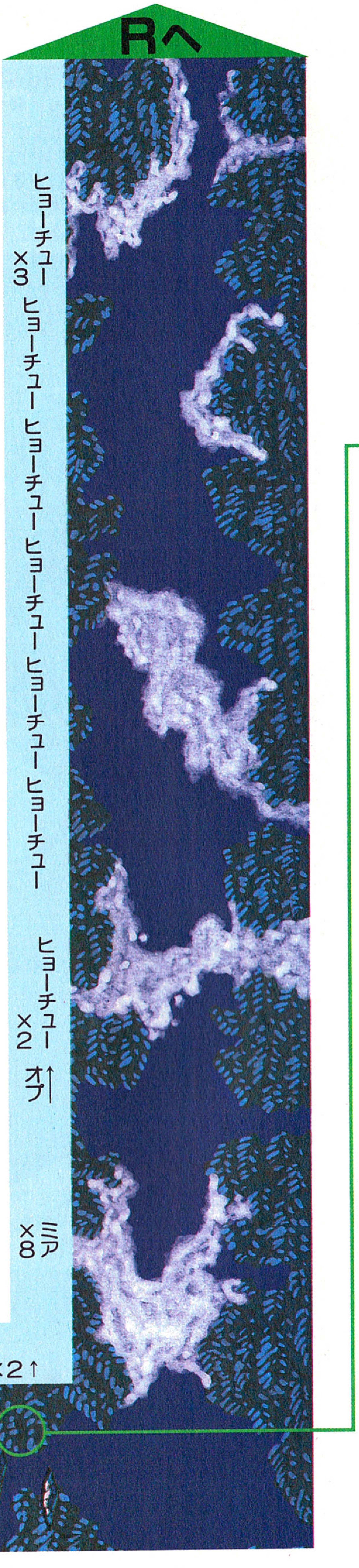
必ず取れ！ FIRE

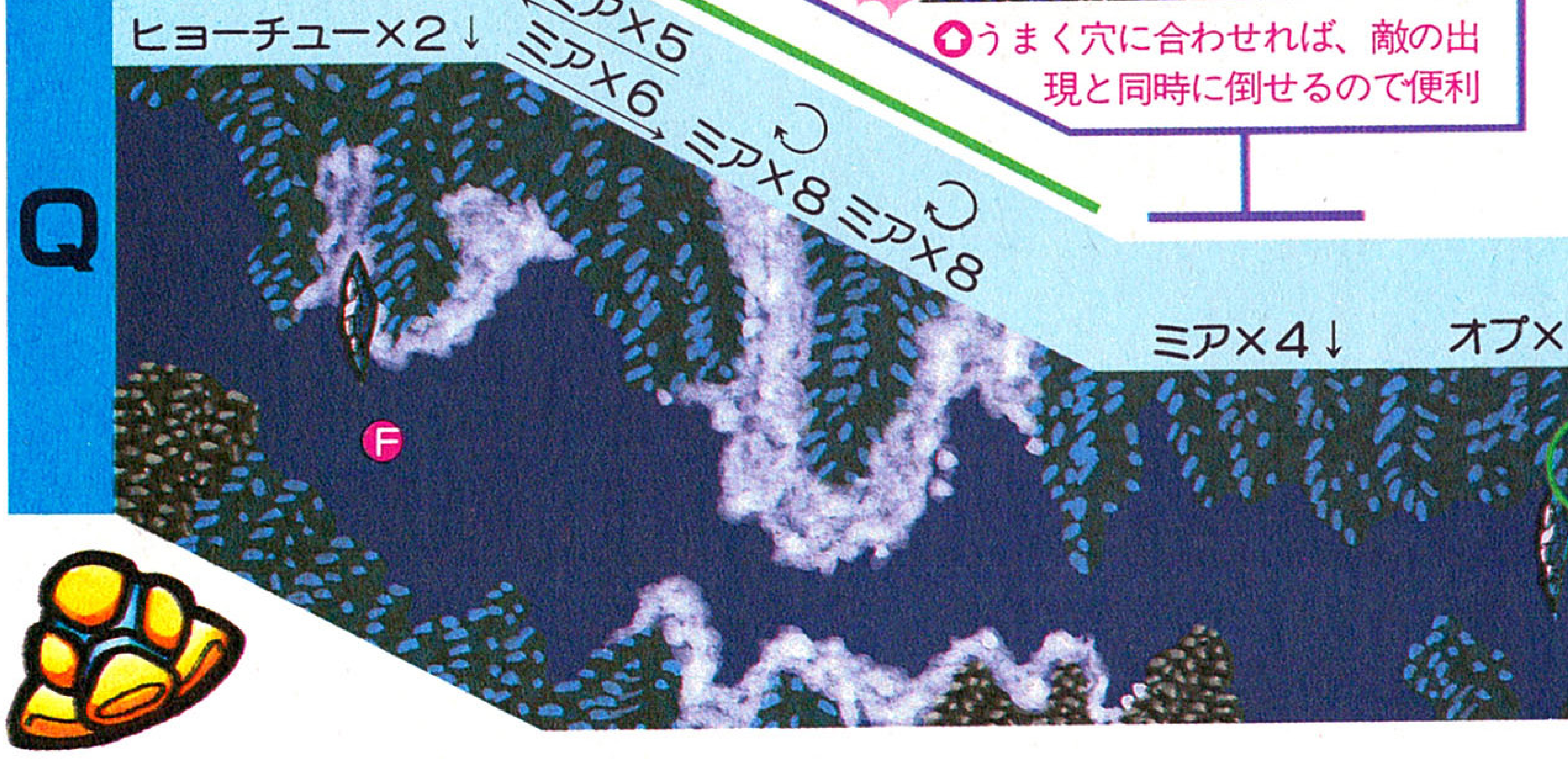
ミアの編隊の後、特に敵キャラも出ず、地形をただ下って行くと、FIREを持ったパワーアップアイテムが現れる。

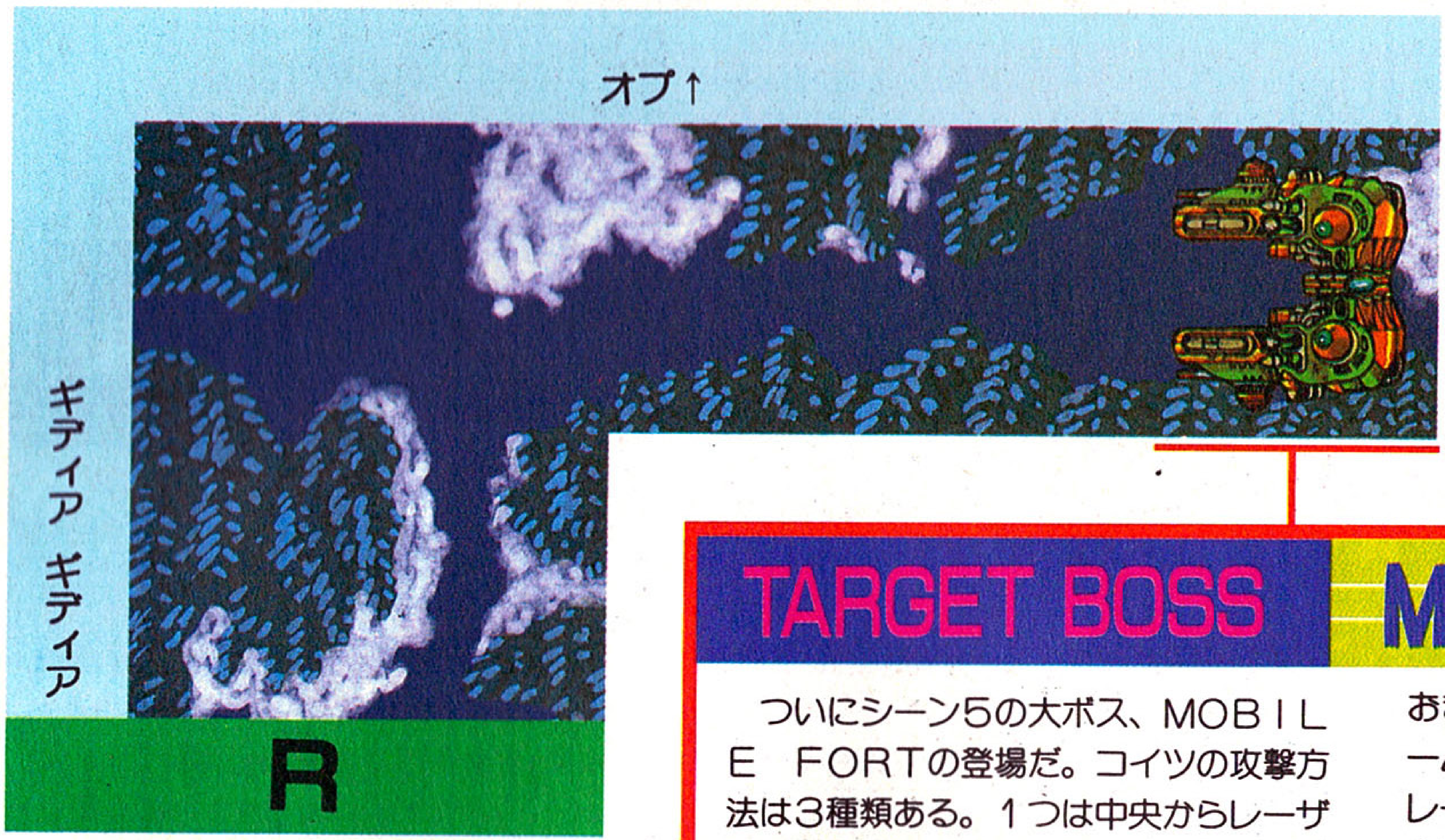

⇦FIREを取ったら、上の穴にミサイルを撃ち込め

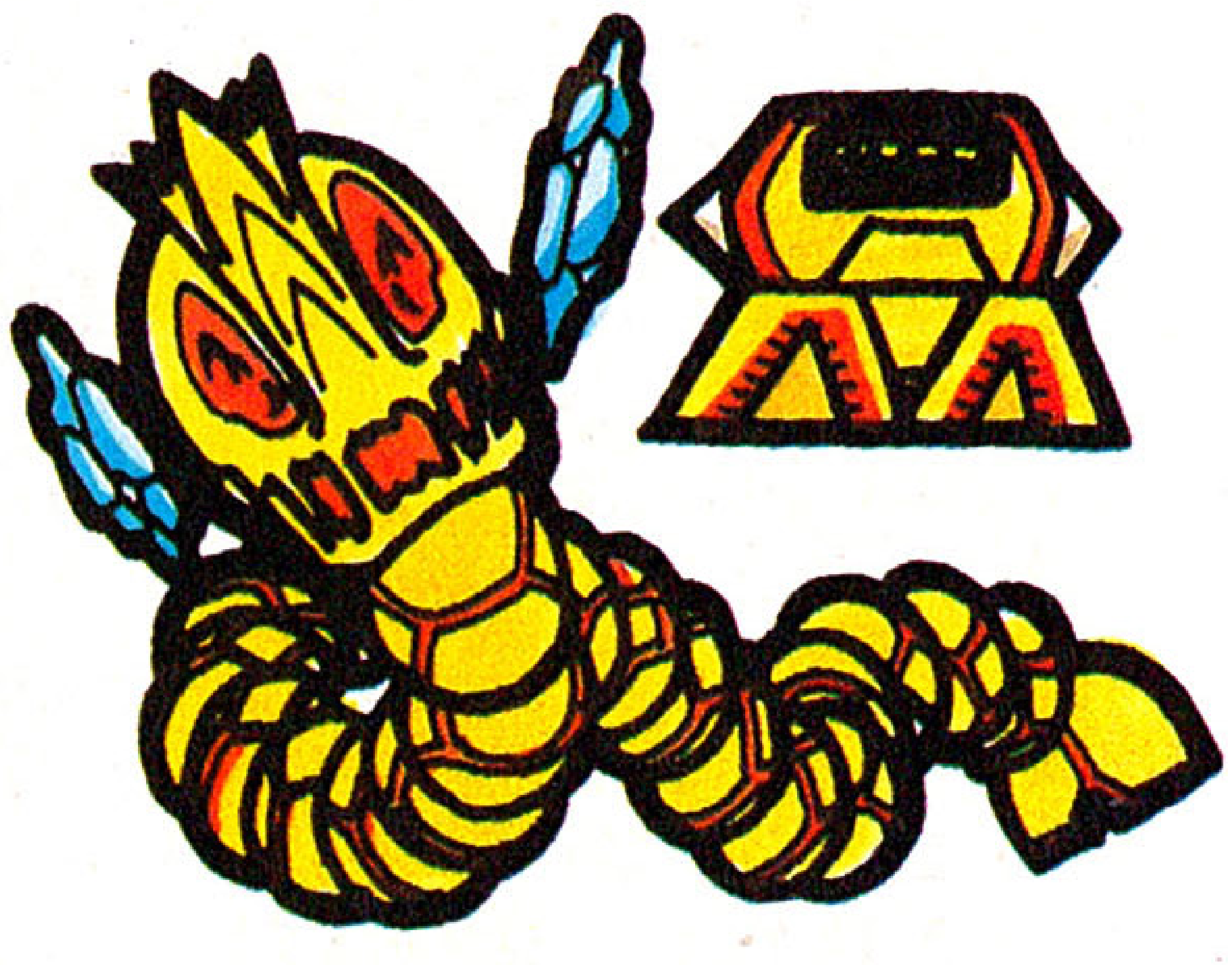
これでOK!


⇧うまく穴に合わせれば、敵の出現と同時に倒せるので便利


Rへ
ヒョーチュー×3
ヒョーチュー
ヒョーチュー
ヒョーチュー
ヒョーチュー
ヒョーチュー
ヒョーチュー×2
オプ↑
ミア×8
オプ×2↑

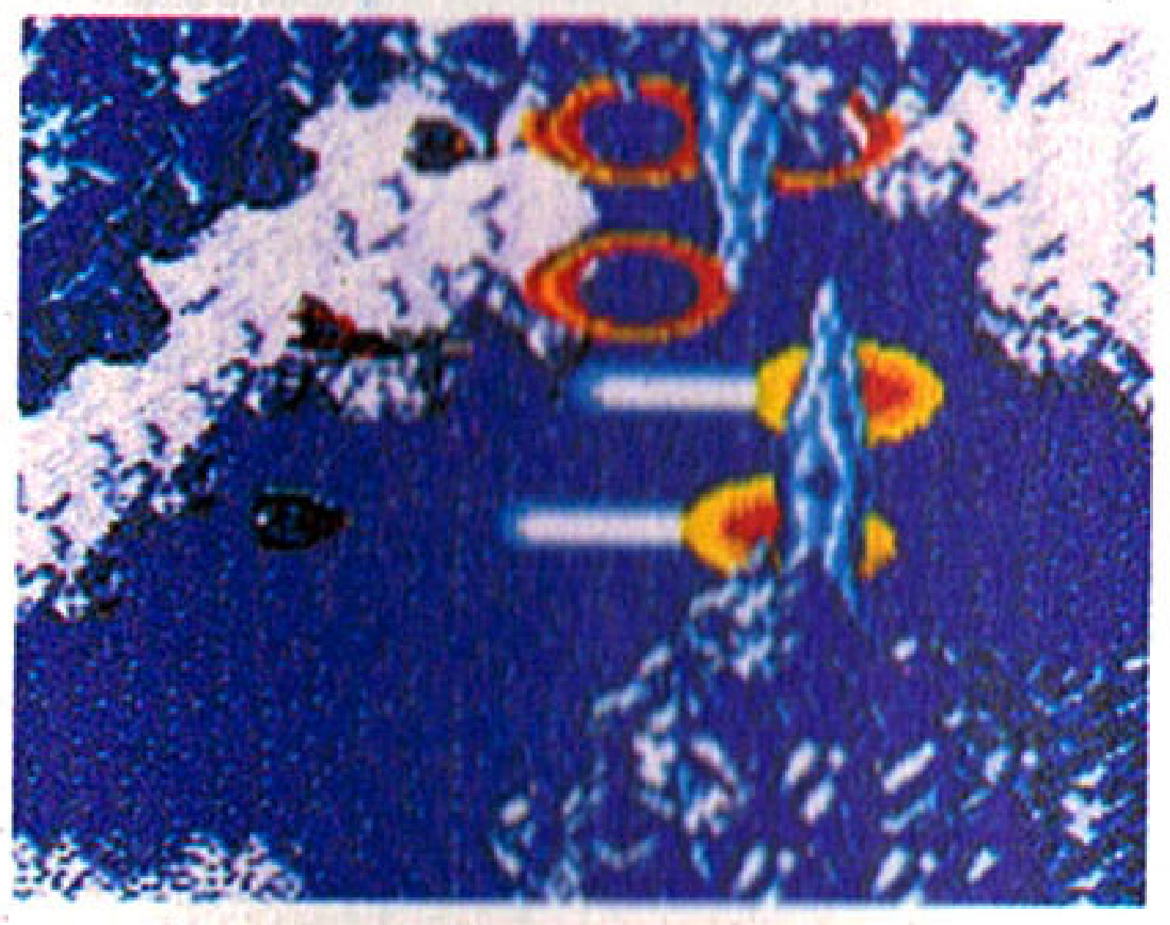

Q
ヒョーチュー×2↓
ミア×5
ミア×6
ミア×8
ミア×8
ミア×4↓
F





氷柱に挟まれないように

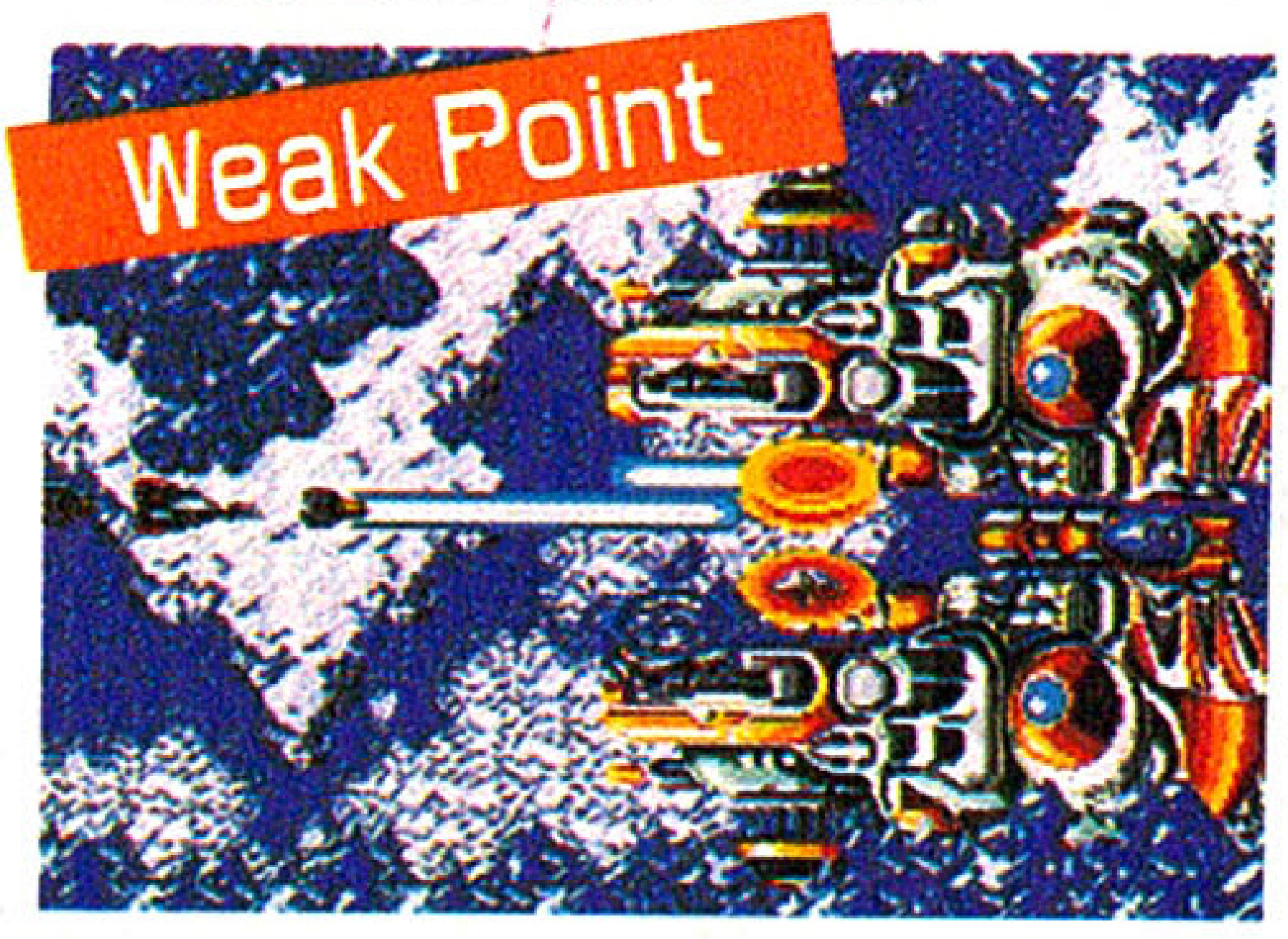
さらに進むと、またもや氷柱が上下に伸びて、進路を妨害してくる。さっき取ったFIRE、なければSEVERを使えば楽に切り抜けられる。間違っても、ここで死ぬようなことはないように。これで最後の氷柱地帯を突破して、縦スクロールに備えよう!!



⮕FIREかSEVERを使うのが理想だ

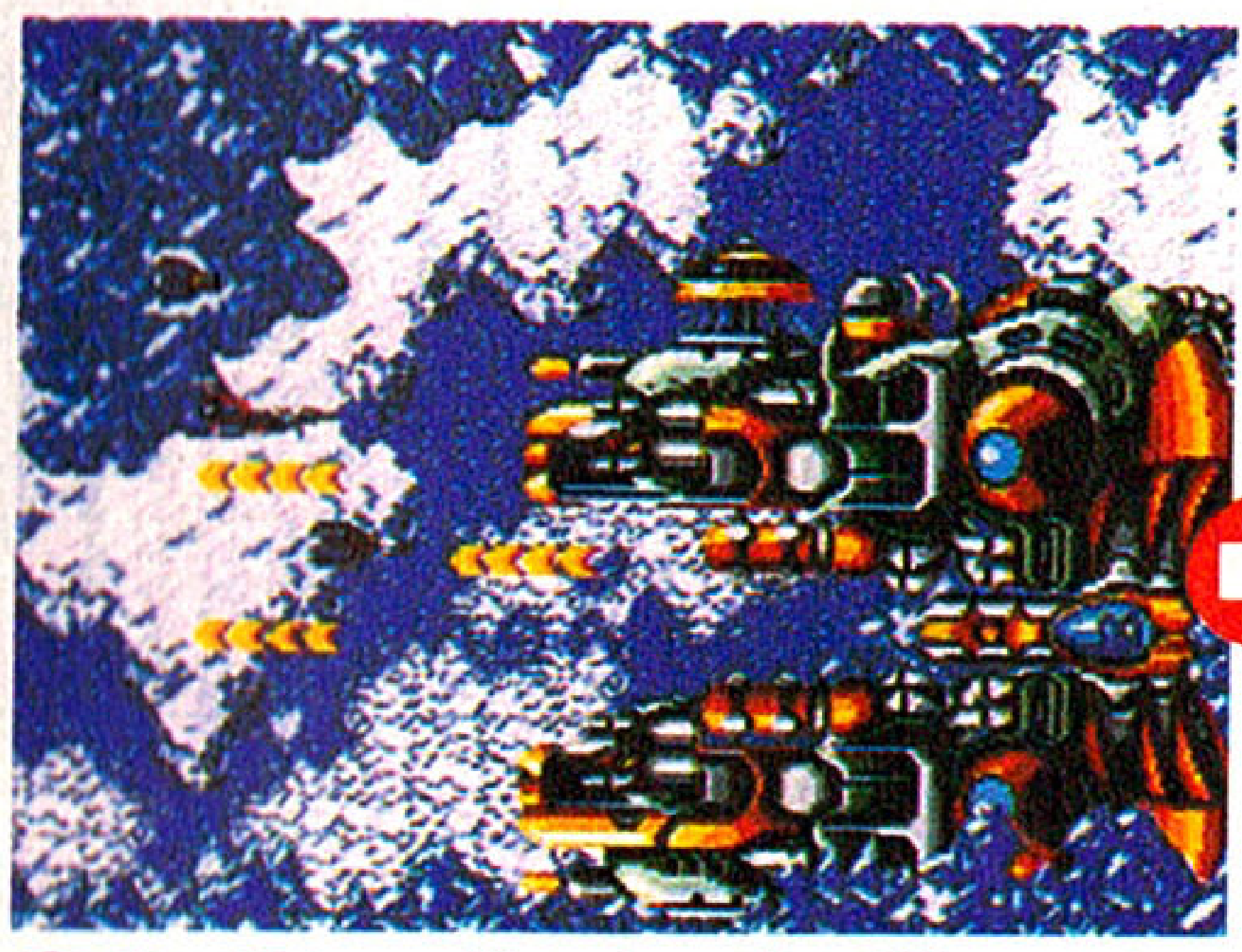
TARGET BOSS MOBILE-FORT

ついにシーン5の大ボス、MOBILE FORTの登場だ。コイツの攻撃方法は3種類ある。1つは中央からレーザーを撃ってくること。レーザーは一定のパターンで撃ってくるので、パターンを覚えてしまえばいい。2つめはアームの所にある、ハッチから戦闘機を次々と飛ばして来て、体当たり攻撃をしてくるもの。戦闘機は弱いので、これは問題外(レーザーには充分に注意)。問題なのは3つめだ。ハッチを破壊した後、アーム攻撃をしてくるのだが、このアームが強力で、おまけに破壊不可能ときてる。しかもアームとアームの隙間に入ろうとすると、レーザーに当たってしまう。タイミングを見てうまくかわそう。



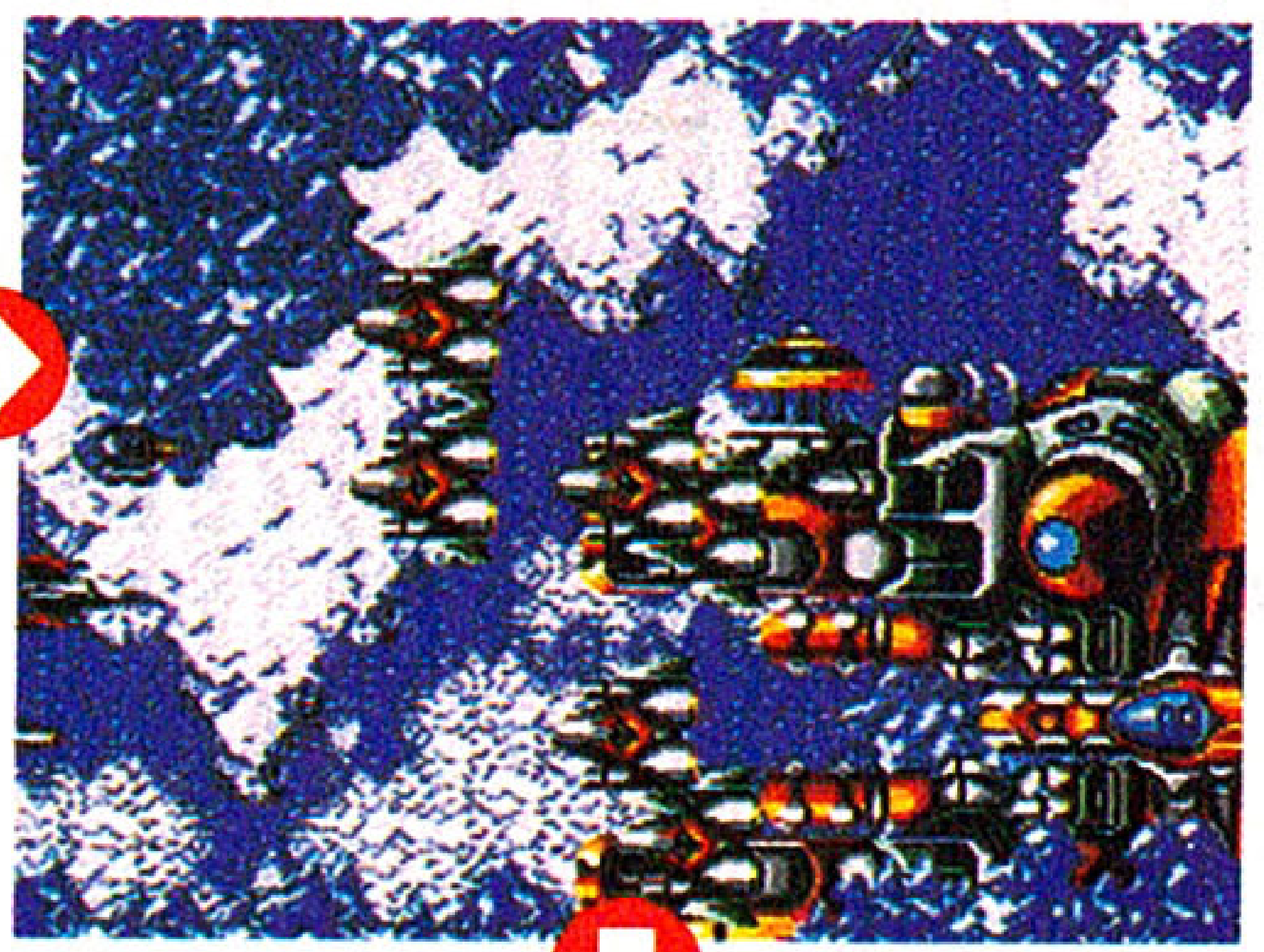
⬅弱点は、本体の中央部だ!! 撃て、撃ちまくれ

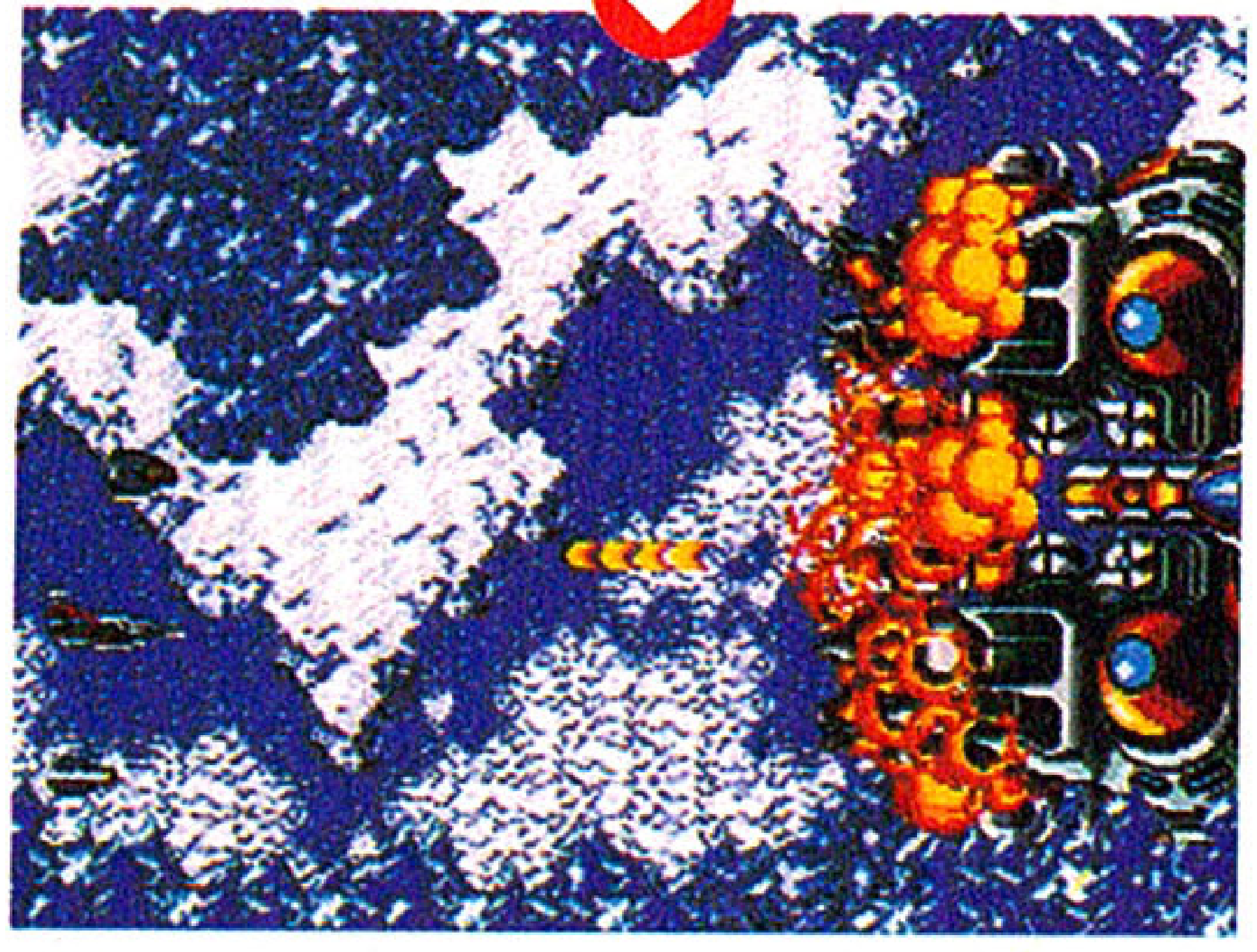
攻撃パターン



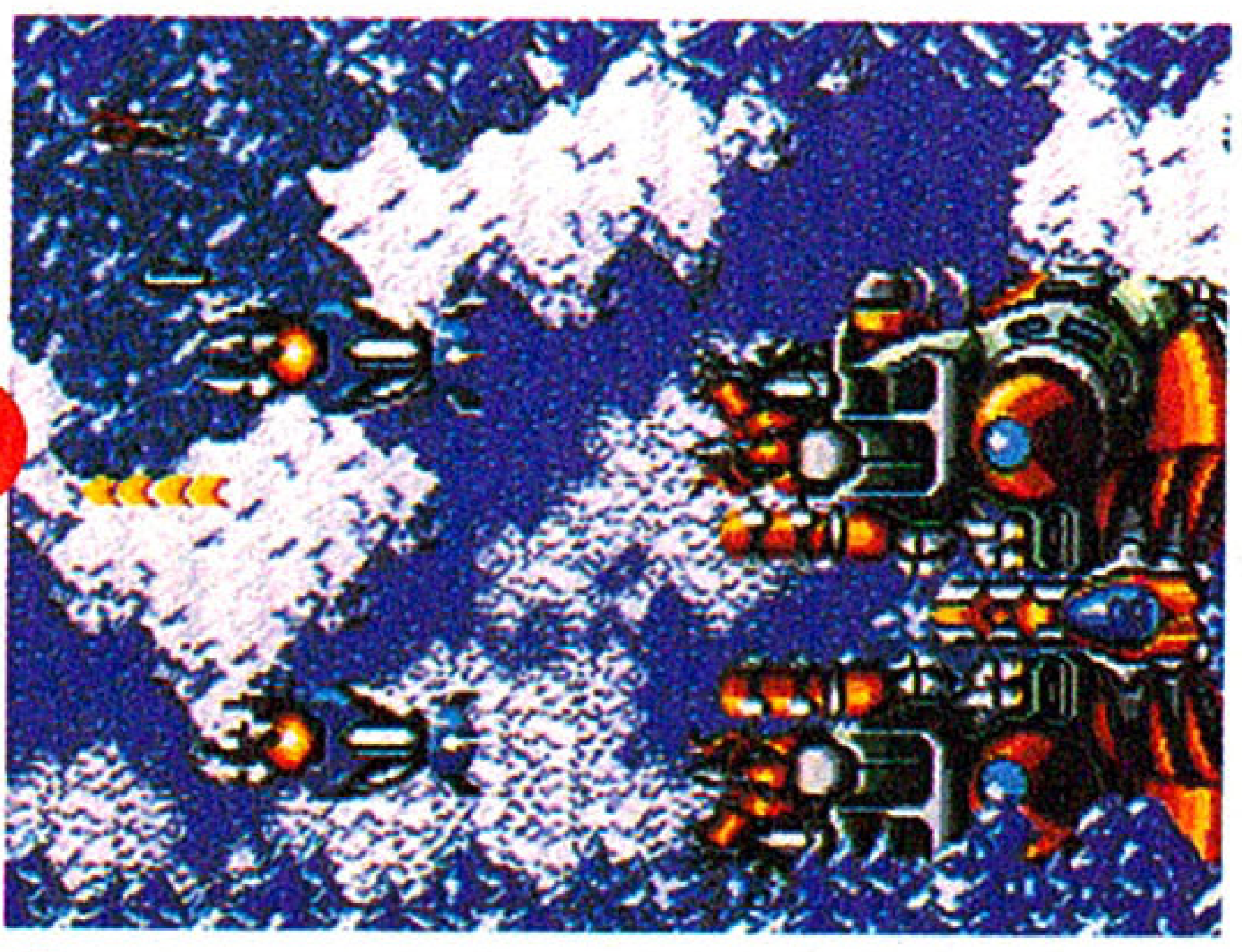
⬆ボスはレーザーを一定に撃ってくるので、パターン化してしまおう

⬇戦闘機は避けるよりも、破壊した方が楽なので、ガンガン破壊してやろう

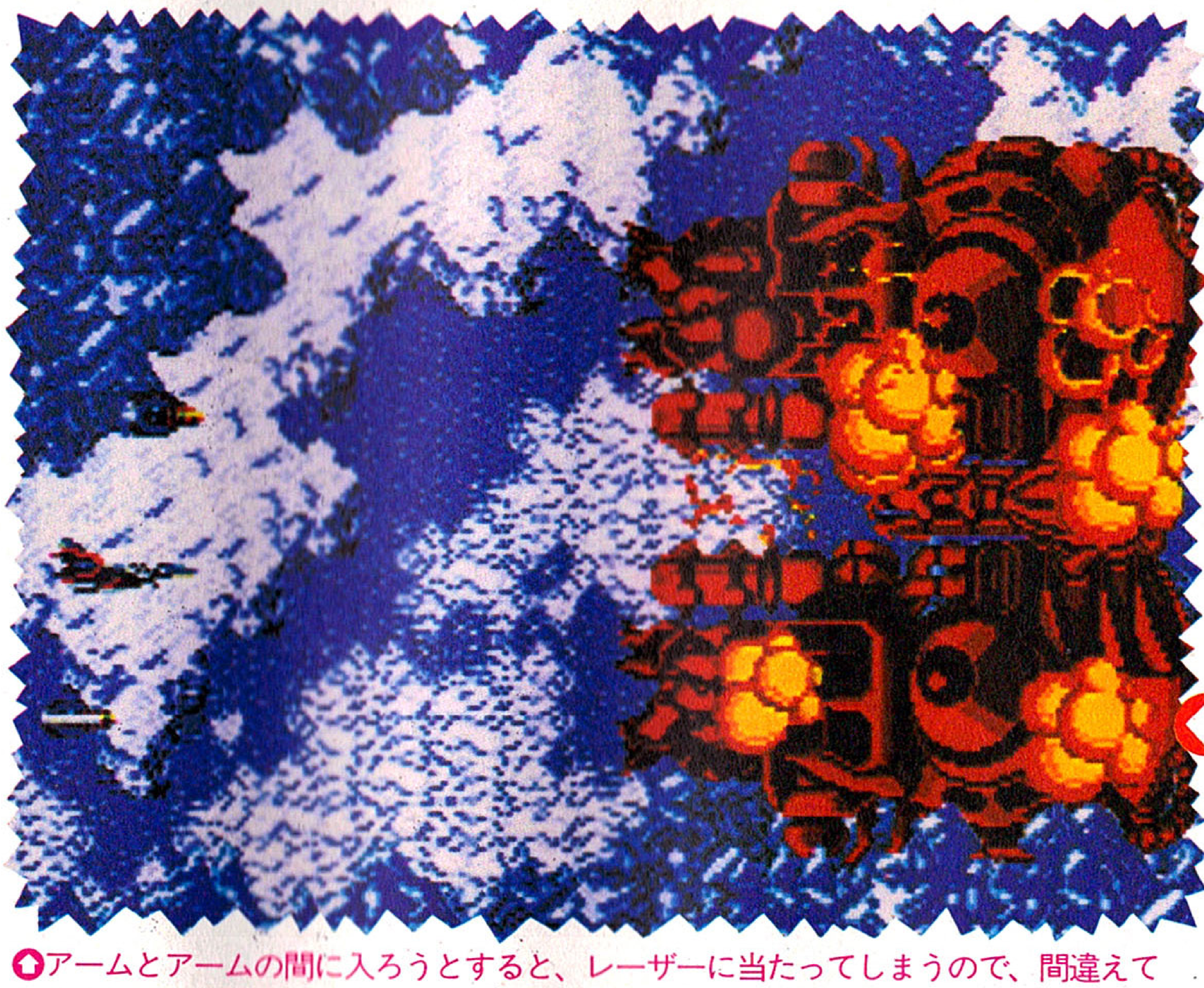




⬆アームの所のハッチの部分を破壊すると…



⬆アームを飛ばしてくるので、よく見てかわそう。ちなみにアームは破壊不能



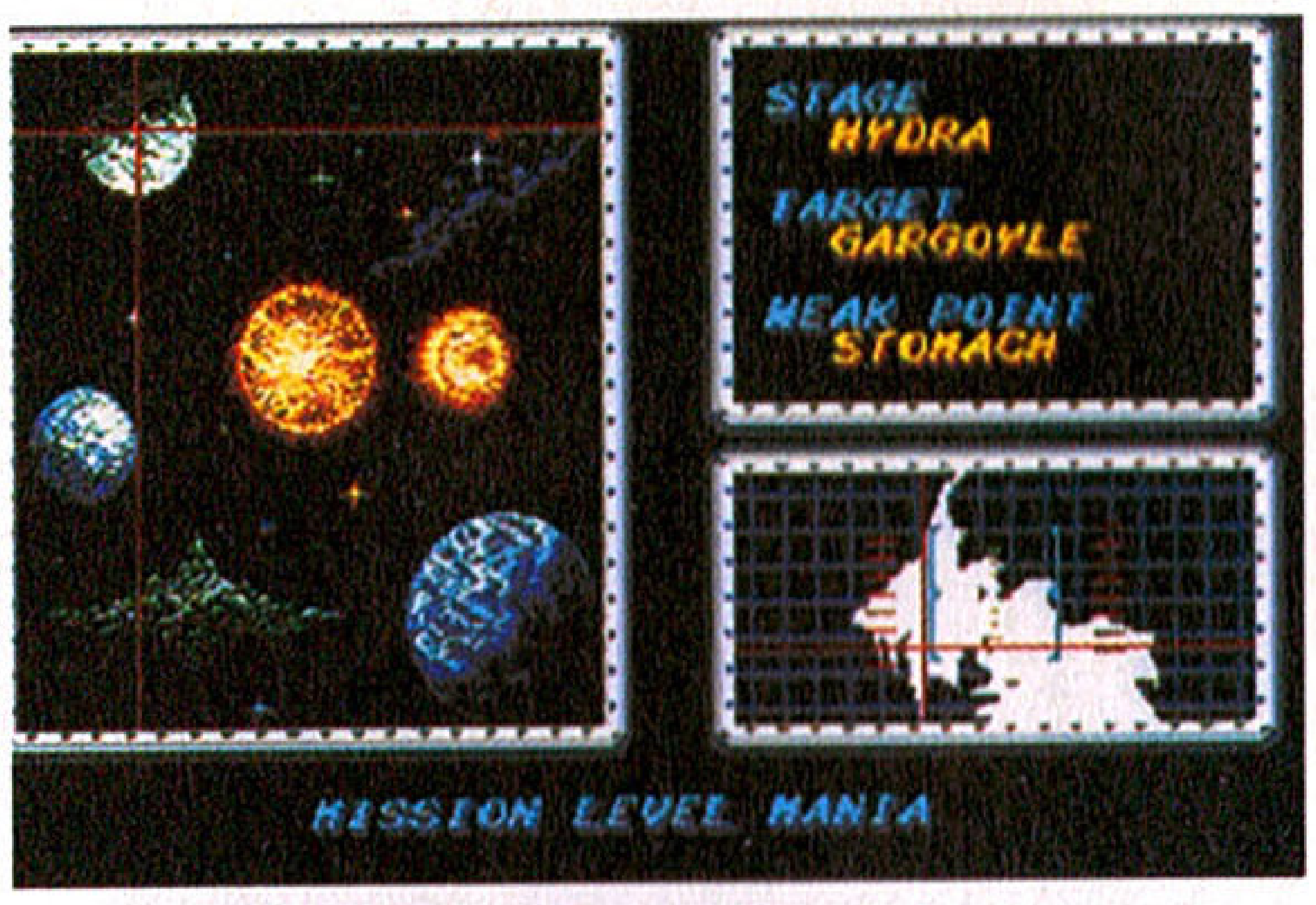
⬆アームとアームの間に入ろうとすると、レーザーに当たってしまうので、間違えても入らないように…。今までのポイントをおさえれば、このように倒せるハズだ

ノーマルとマニアの違い

天国と地獄!?

サンダーフォースIIIにはCONFIGURATION MODEというものがあり、難易度並びに自機のスピード設定、ミュージックテスト、ボイステスト、おまけにコントロールパッドのボタンの位置まで変えられるのだ。やり方はボタンを押しながら、スタートでOK。

ここで紹介するのは難易度設定に関してだ。それもノーマルとマニアの比較にしぼってみてみる。理由はノーマルとマニアの比較が一番はっきりしているからだ。

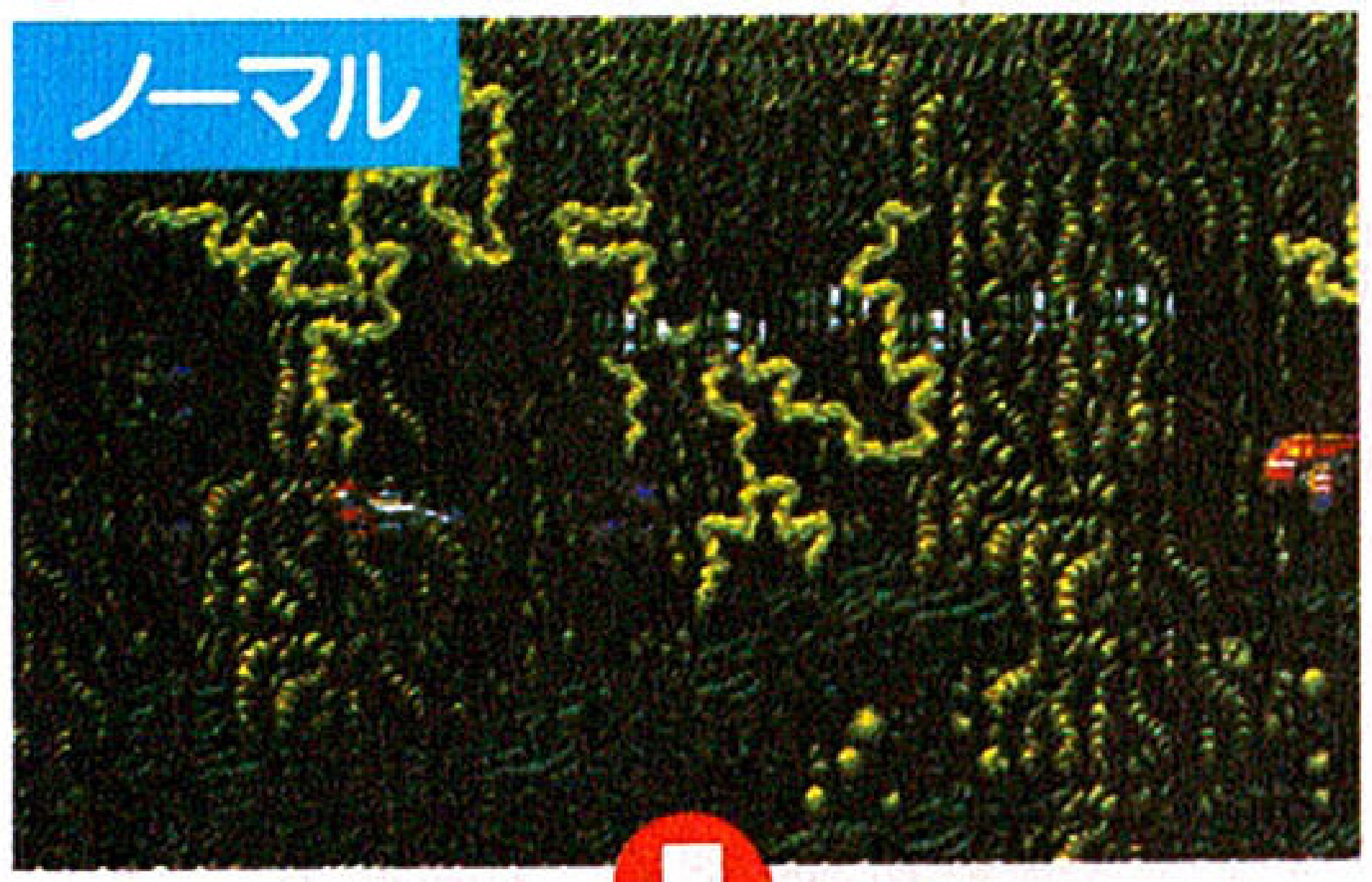

STAGE HYDRA
TARGET GARGOYLE
WEAK POINT STOMACH
MISSION LEVEL MANIA

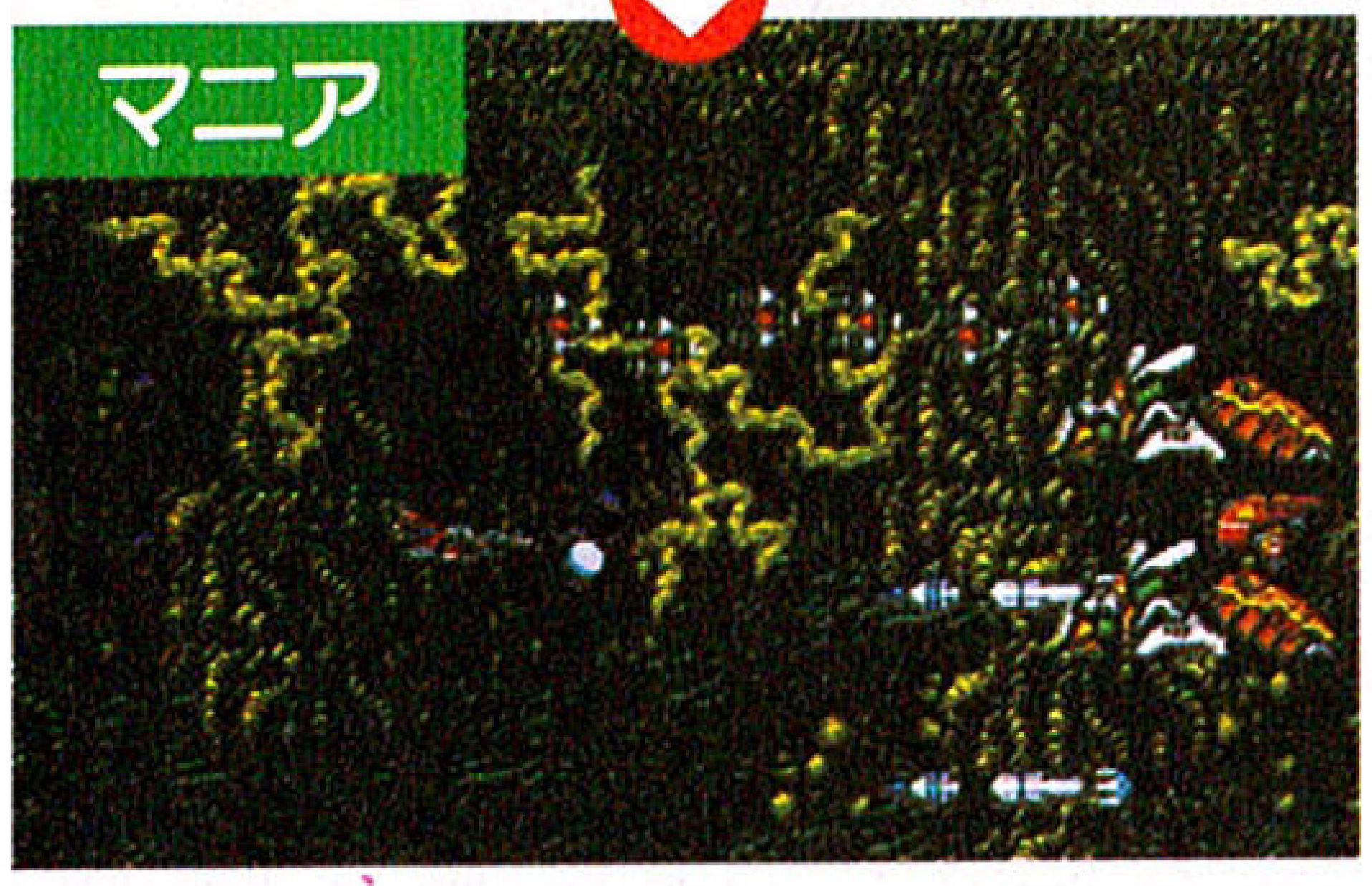
↑燦然と光輝く「MANIA」の文字

シーン1

ノーマルとマニアとの一番の違いは、出現する敵キャラの多さと攻撃の激しさであろう。これはシーン1でもはっきりとわかる。

↓画面にルーパスが写っているだけだが



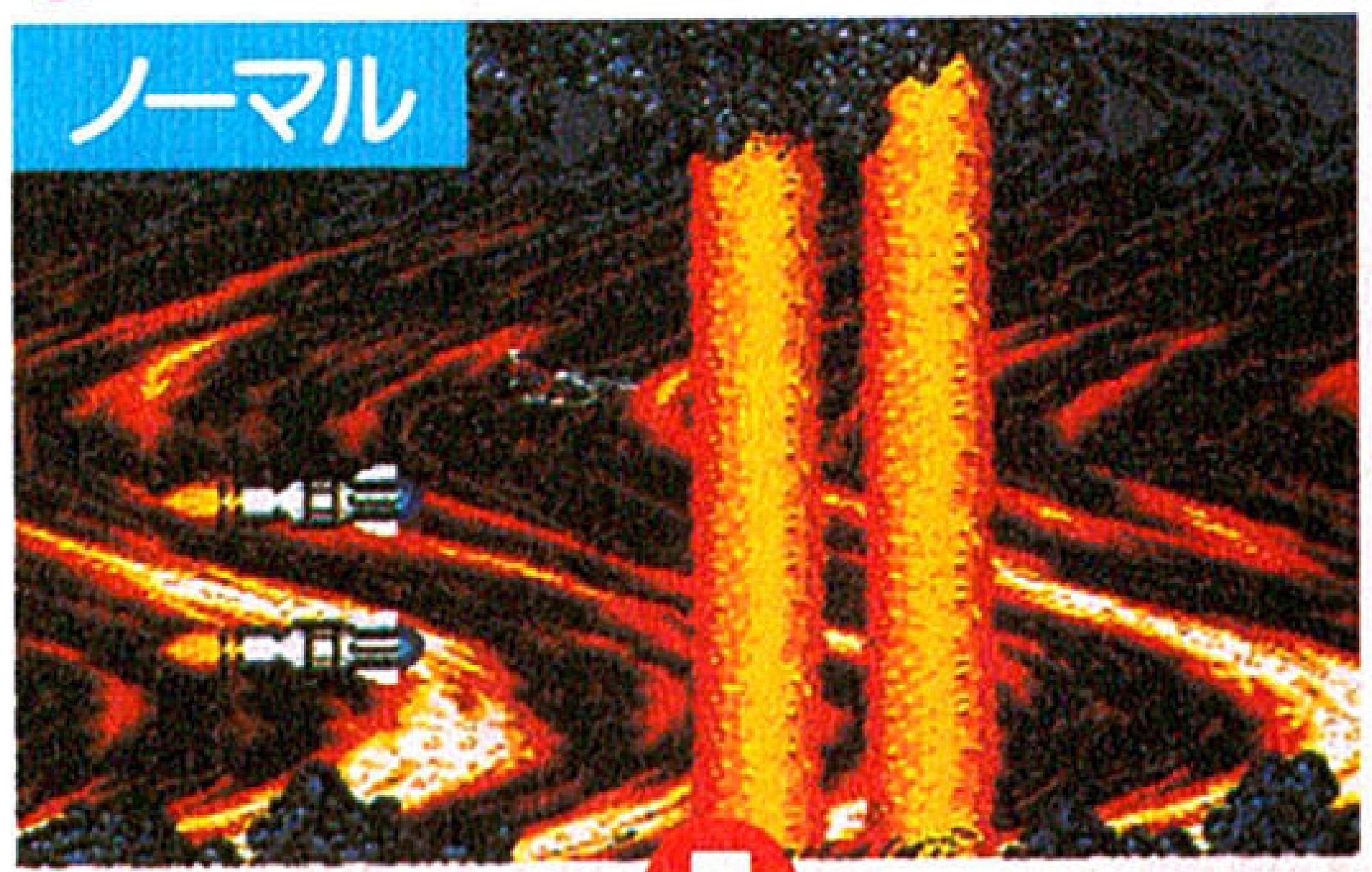


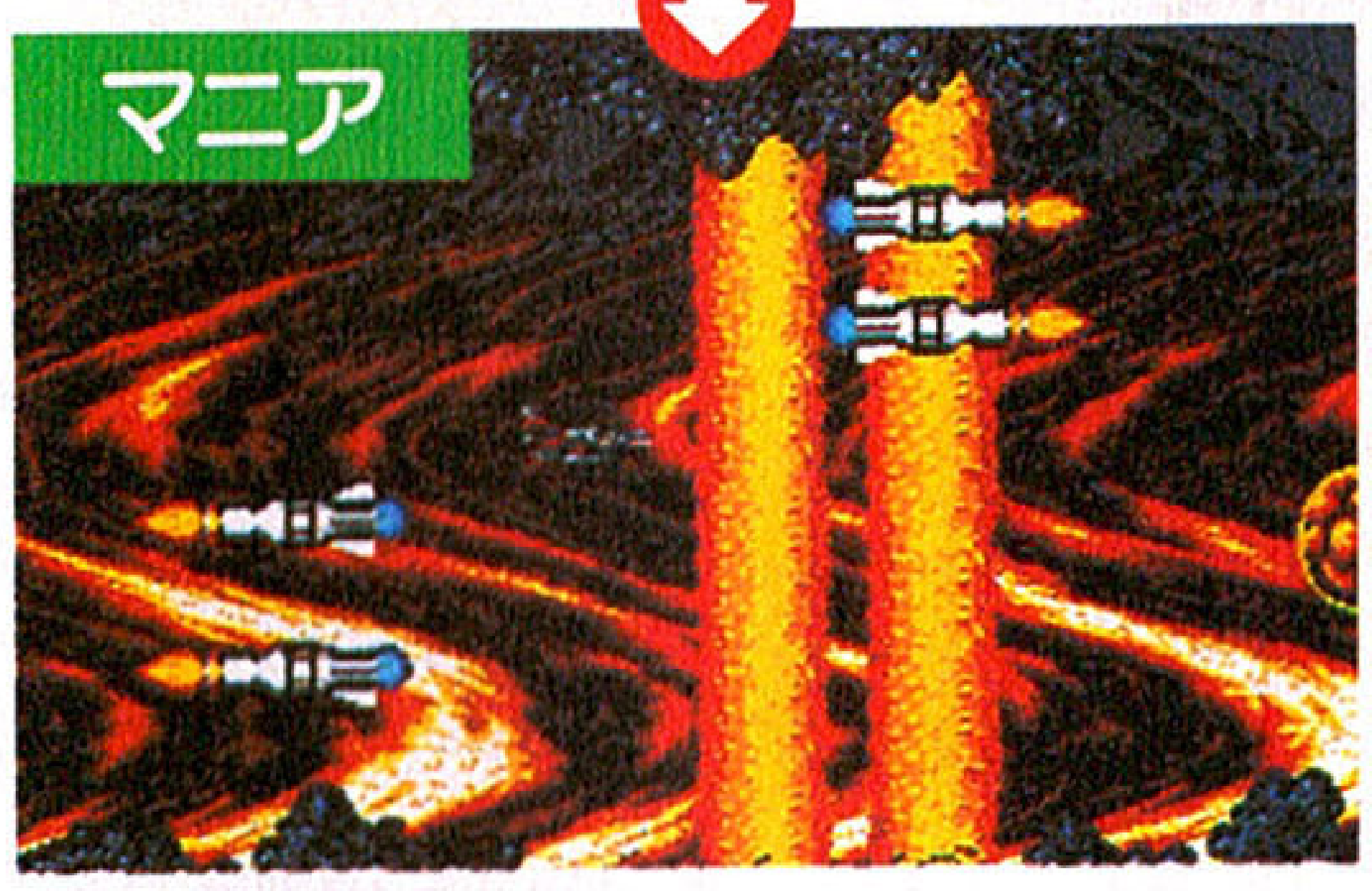
↑さらにキャリ・ビーンも飛行してくる

シーン2

出現する敵が変わると、難易度も180°変わってくるので、新たなパターンをつくる必要がでてくる。シーン2でもそれは言える。

↓ノーマルではミサイルが2本だけだが



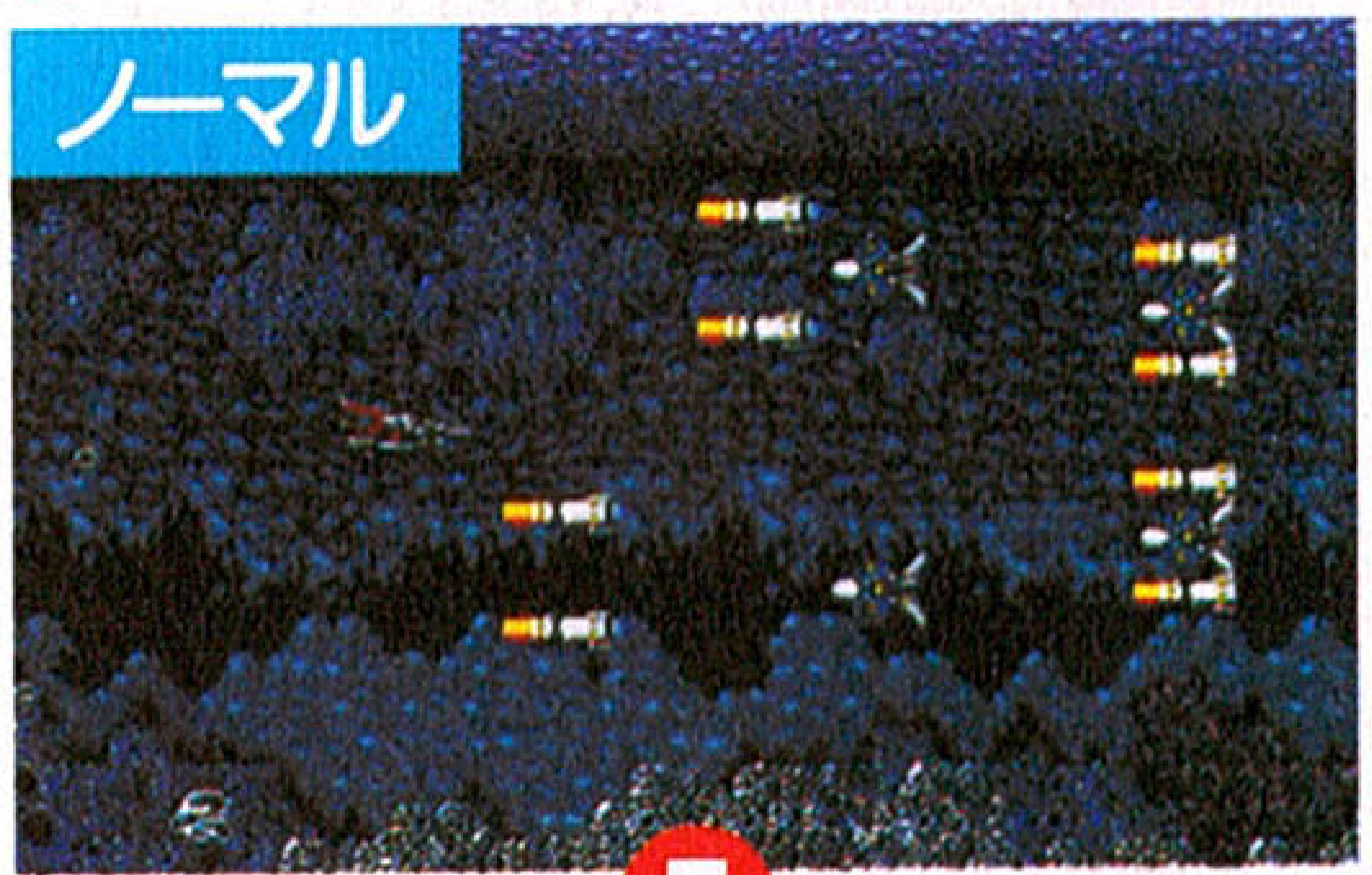


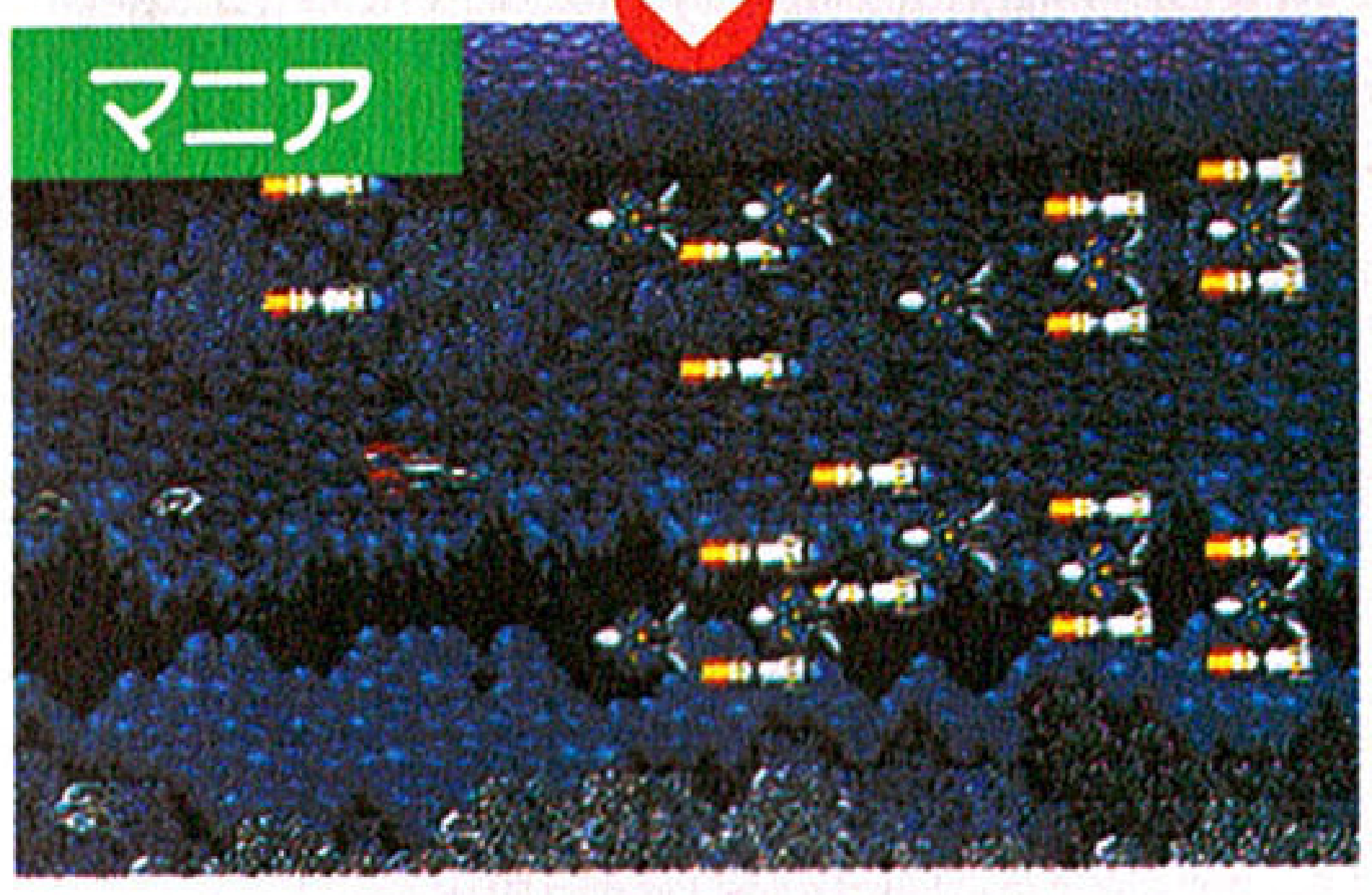
↑マニアでは4本にも増えている

シーン3

シーン3に関しても敵が多いし、弾も多いのも確かだ。このシーンでもっとも特徴的である浮力が強力になっているためレバー操作がより難しくなっている。

↓オーターカコも4機しか出ないものが



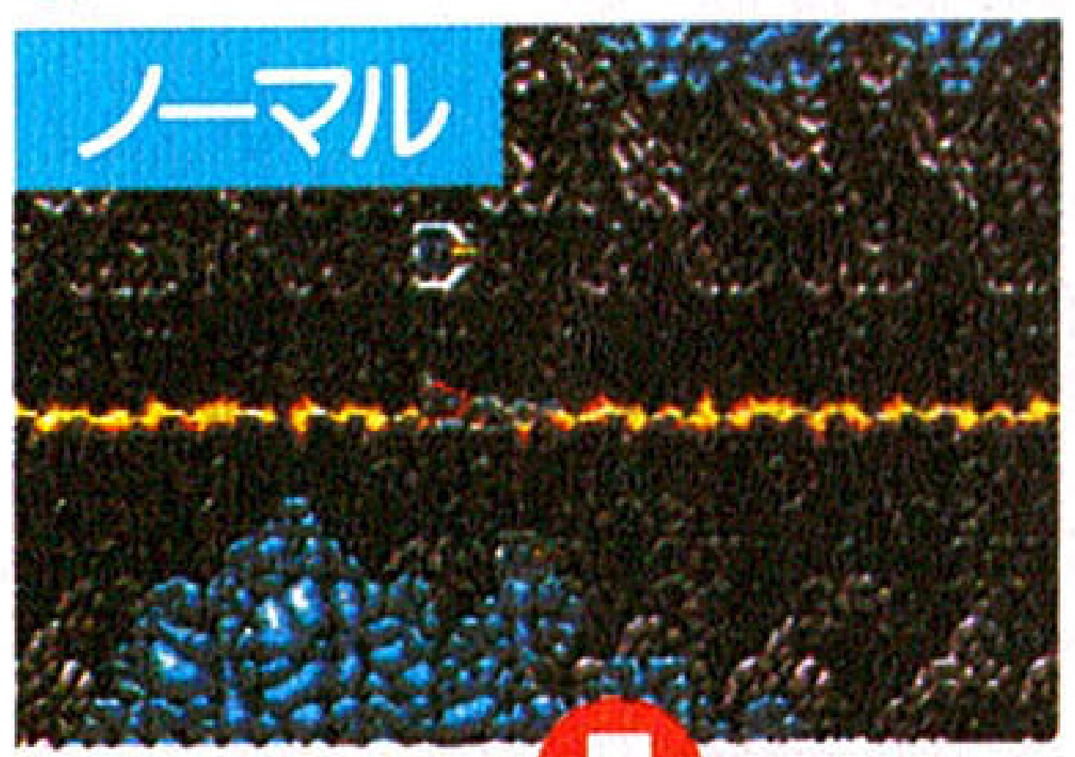


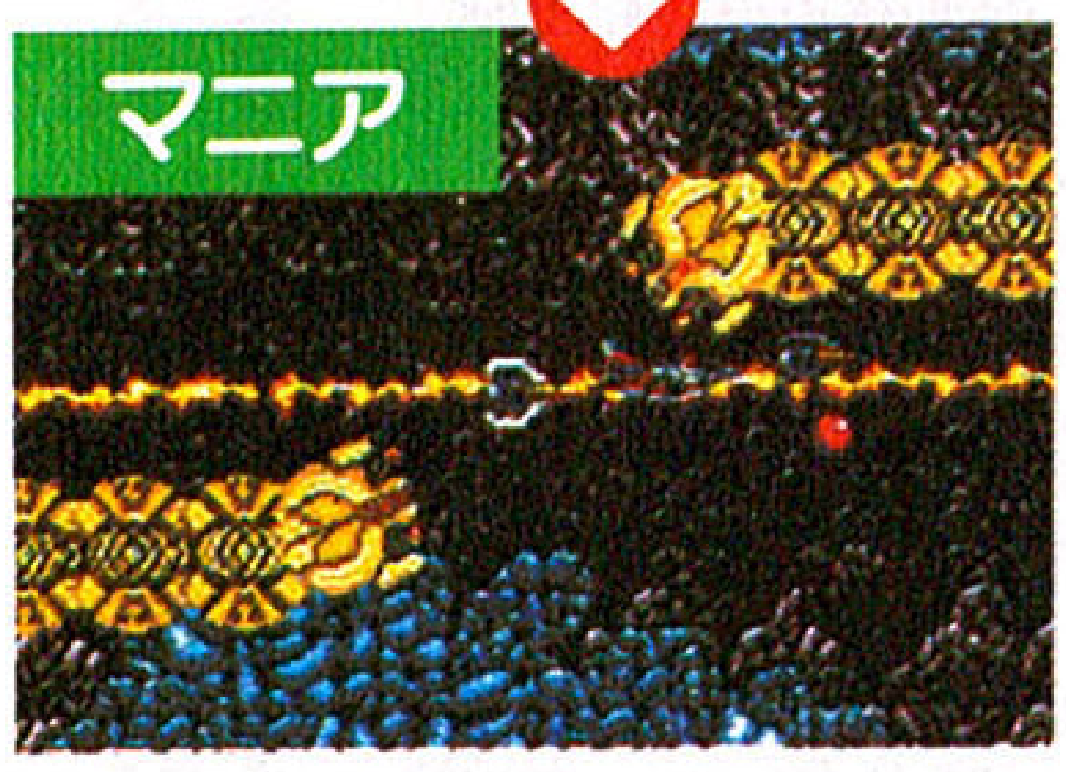
↑倍以上の10機にも増えてしまうのだ

シーン4

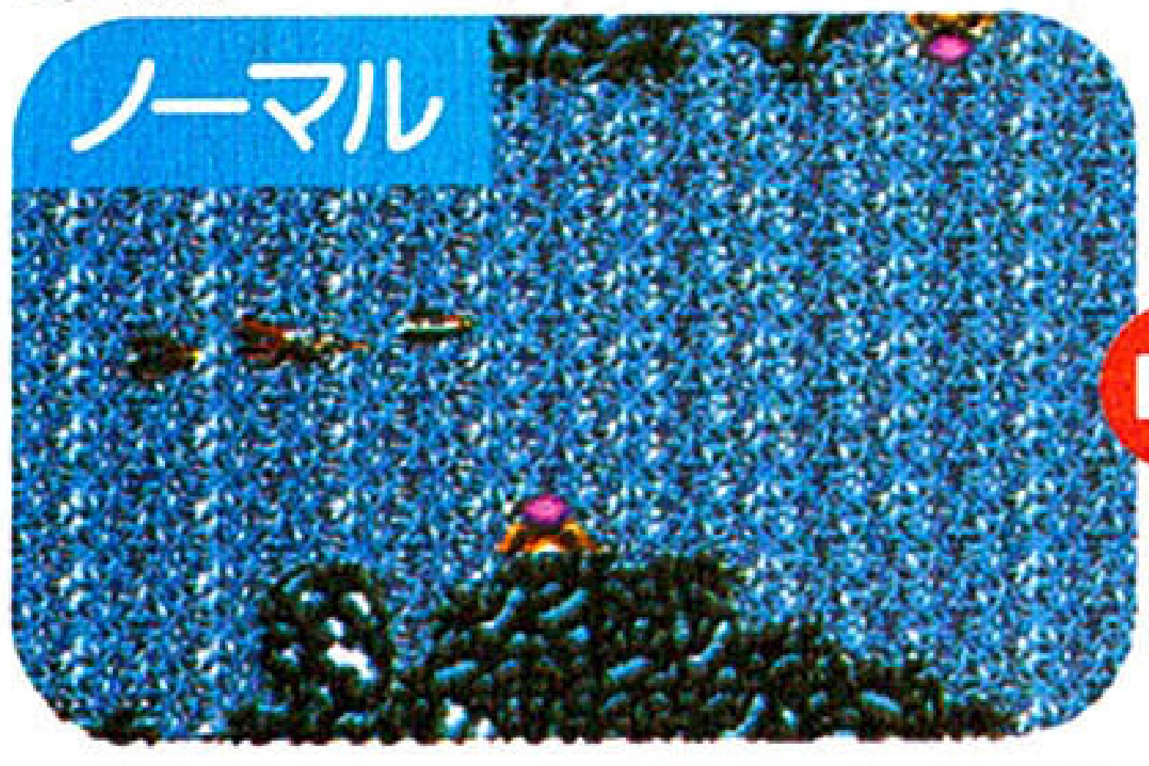
シーン4は敵キャラの出現位置が、がらりと変わっている。隆起するところのスピードが格段に速くなるほか、回転したり、飛び出してくる岩のスピードまで速くなり、自分でも気付かぬ間にやられているということが起こってしまう。しかも一度、死んでしまうとノーマルのように装備しているパワーアップアイテムだけでなく、所有している物すべてがなくなってしまうのだ。そのため、ある場所では連続して何機もやられることもある。

↓高速スクロール地帯

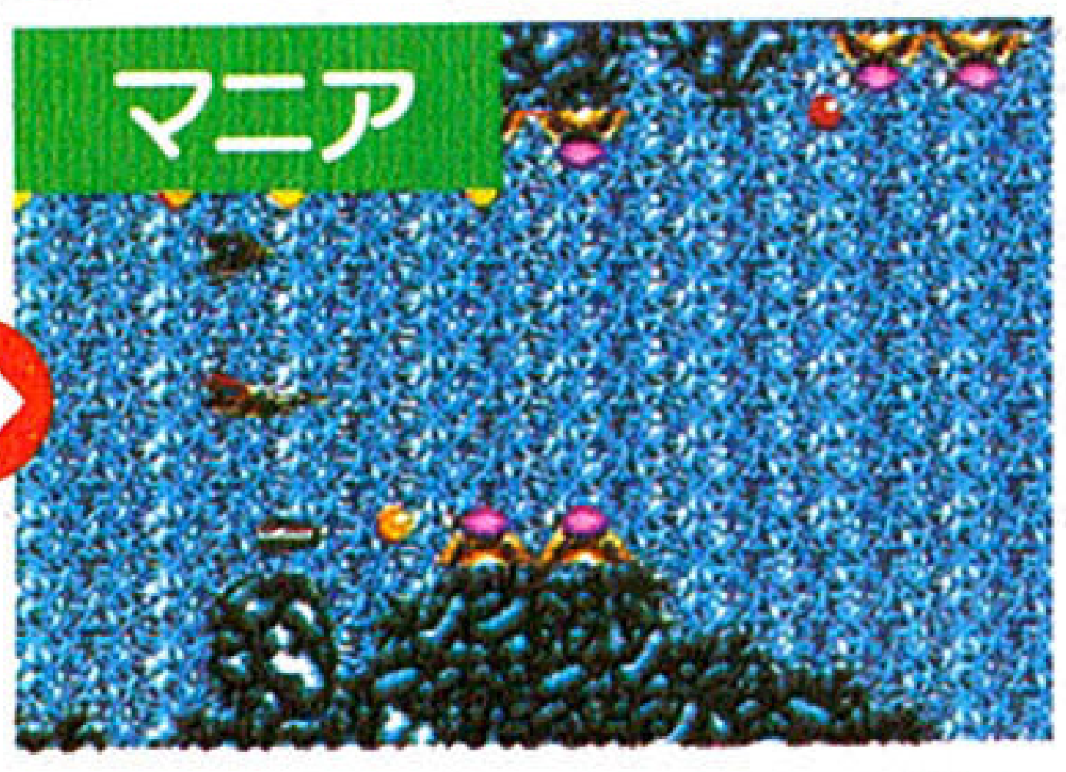




↑こんな奴は絶対でないのに



↑数が少ない内は気にもしない

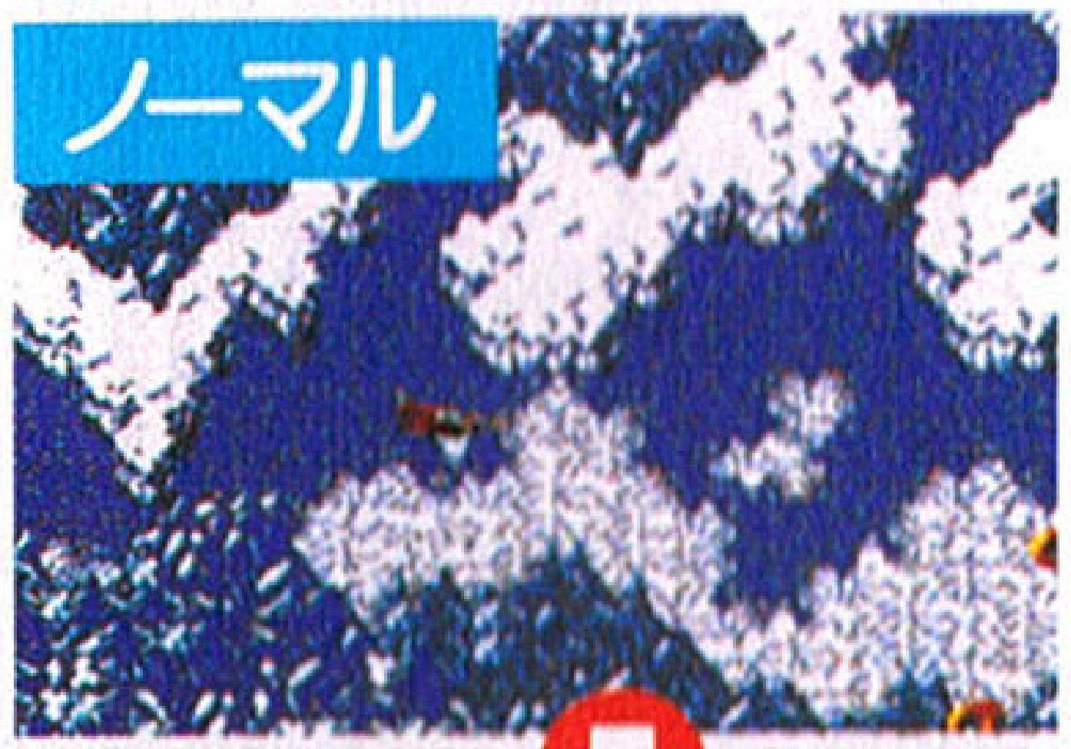


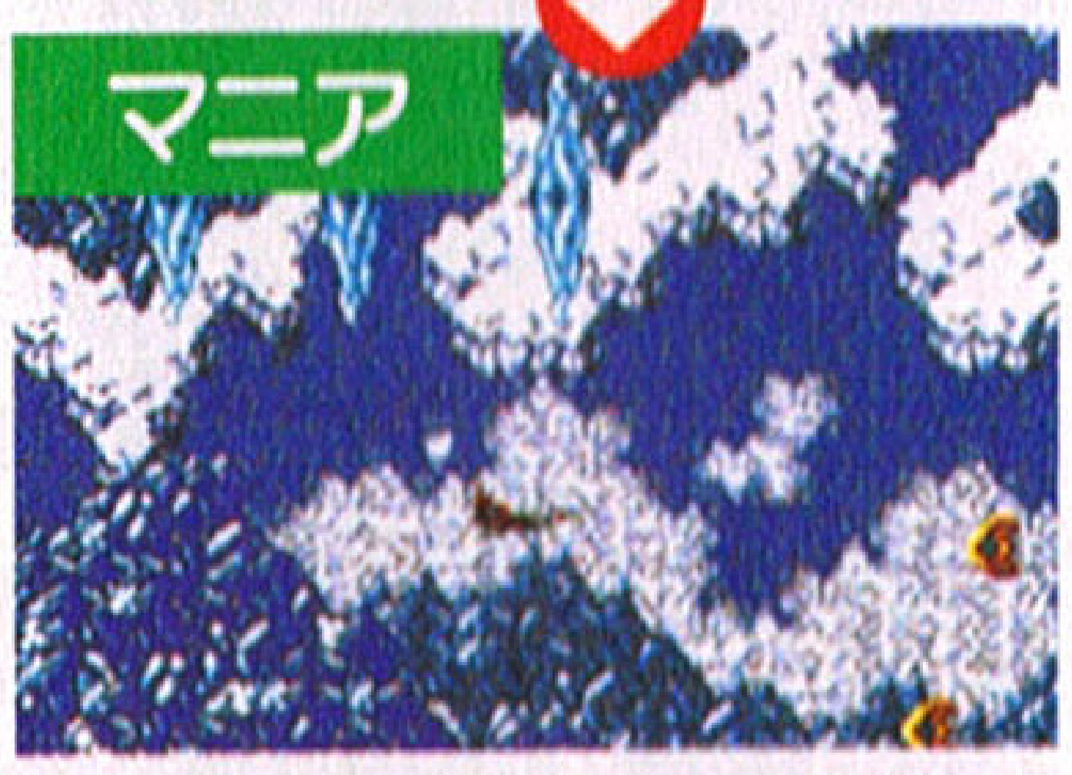
↑ザコでも数が増えると驚異

シーン5

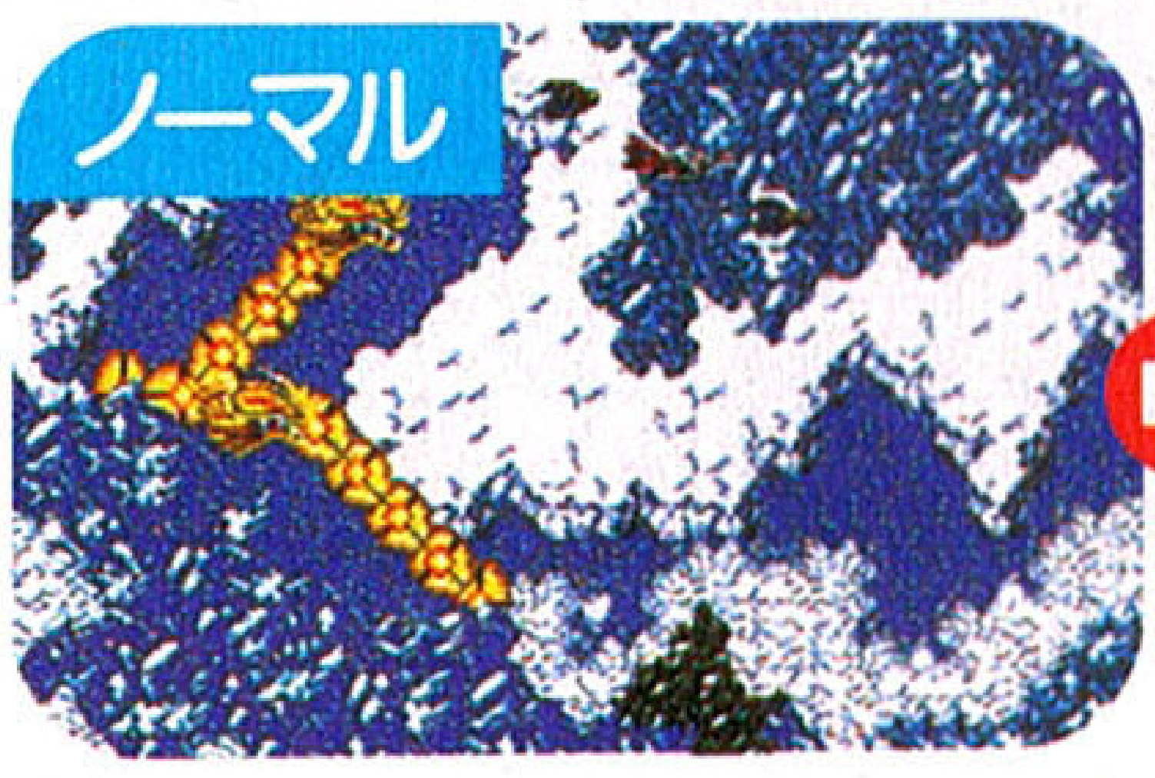
シーン5では変速スクロールで展開していく。ノーマルでは慣れてしまってなんでもなくなっていても、マニアでは変速スクロールの恐怖を十分に味わうことになるだろう。慣れない画面の流れに加えて、速く下ってくる氷柱、鬼のように弾を撃ちまくる敵飛行キャラなど、全く違うゲームをしているのではないかという錯覚すら覚えてしまうだろう。ここまでくると一度やられると、復活はかなり因難になってくる。それこそマニアにしかできないだろう。

↓ノーマルで現れないものが

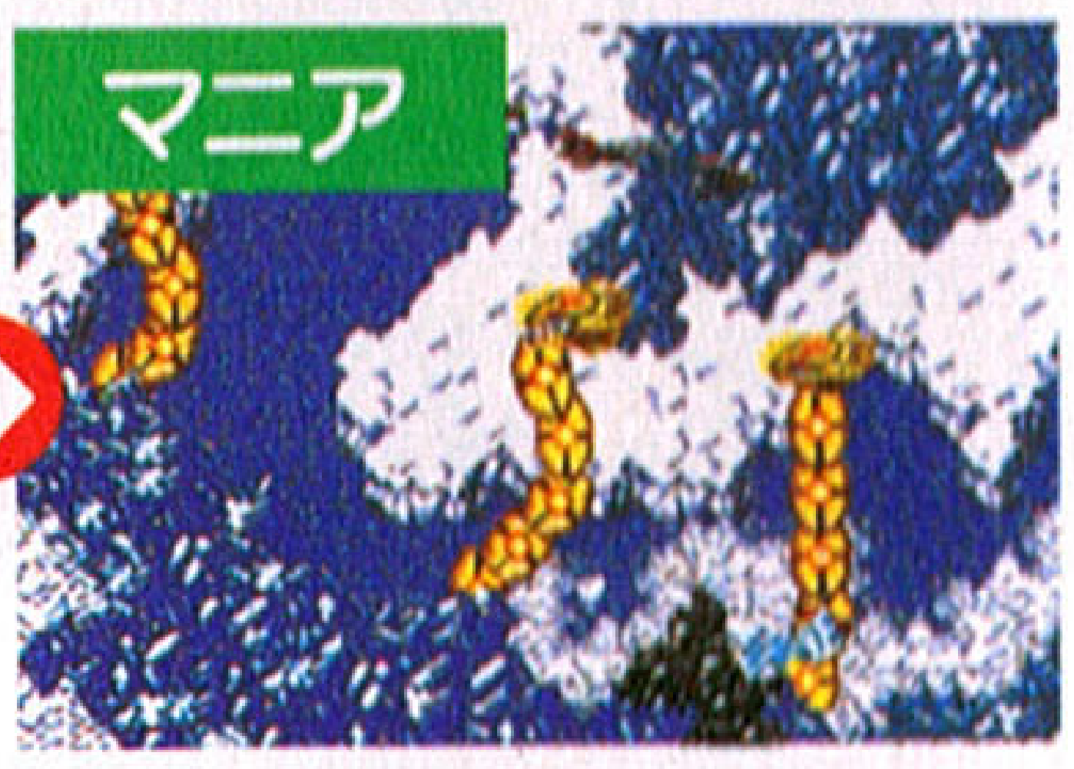




↑マニアでは平気で現れるの



↑ノーマルでは2匹しかでない



↑マニアでは3匹も現れるぞ

開発担当者に聞く

制作苦労裏話

このサンダーフォースIIIはゲームバランスから、各シーンごとの仕掛けまで実に作り手側の熱意が伝わってくる出来である。そこで、このサンダーフォースIIIの開発の代表者である、テクノソフト第2企画開発部の新井直介さんに開発裏話と題して苦労した点などを語ってもらった。限られた時間と、メモリをいかにフルに使って面白いものを作り上げるかが１番のポイントであったそうだ。開発側の熱いメッセージを受け取って欲しい。

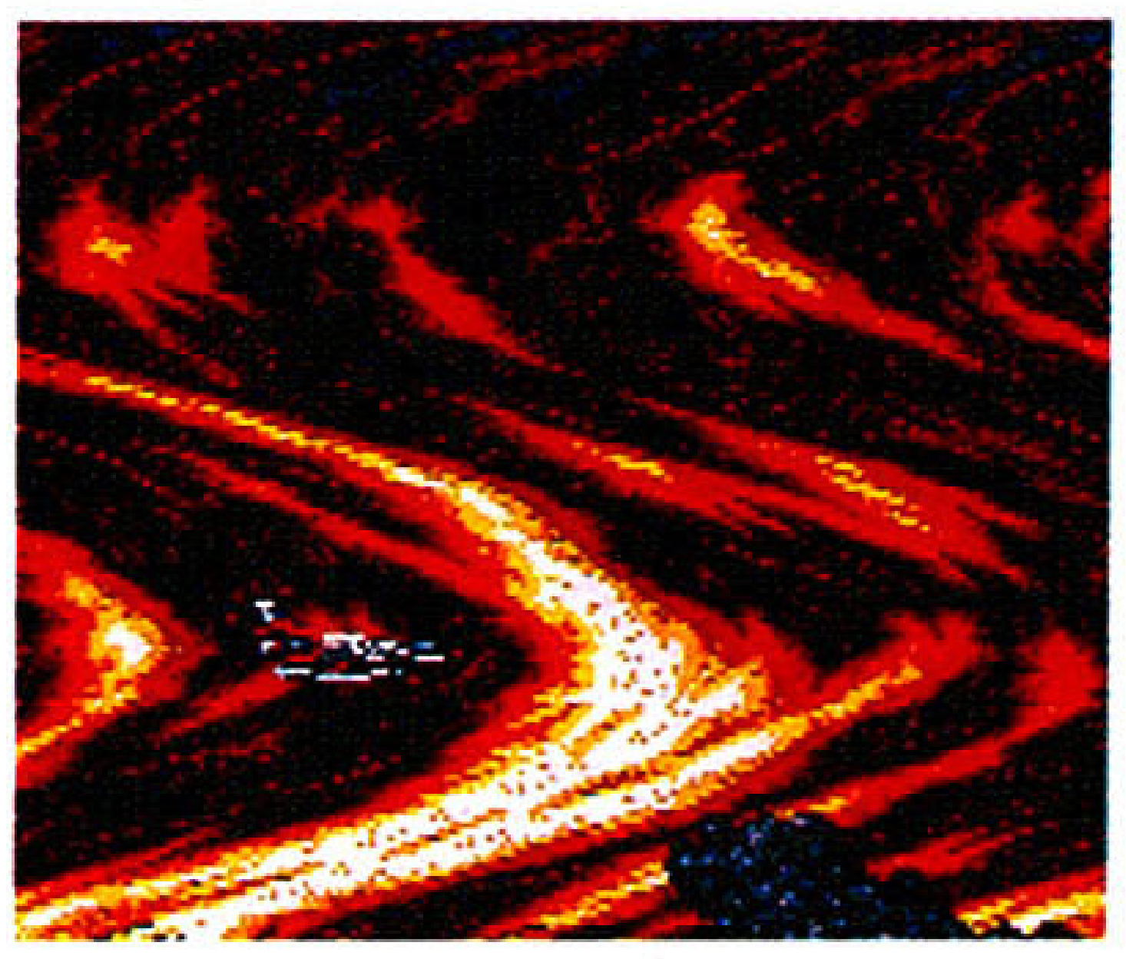
THUNDER FORCE III
© Tecno Soft

⇧サンダーフォースIIIはメガドライブのために制作されたもの

メインプログラムについて

メインプログラムはすべて、今回新たに制作されたサンダーフォースIII専用のシステムです。だからこそ、ラインスクロールを背景に取り入れたり、多層キャラクタスクロール、滑らかな高速スクロール、可変方向スクロールなどがステージの特色に合わせて存分に表現できたのです。メインシステムは今までのノウハウを注ぎ込んだ蓄積のたまものですが、ステージごとのボスのコントロールプログラムはデザイナーの無茶苦茶な注文を実現するためにプログラマーが頭を痛めながら苦心して作りました。うわさによると、シーン１と7のボスプログラムを作っている時はマシンに話し掛けたり奇声を上げたりして、女子社員のヒンシュクをかったそうです。

⇧限られたメモリ内でどれだけのものが作りだせるか？

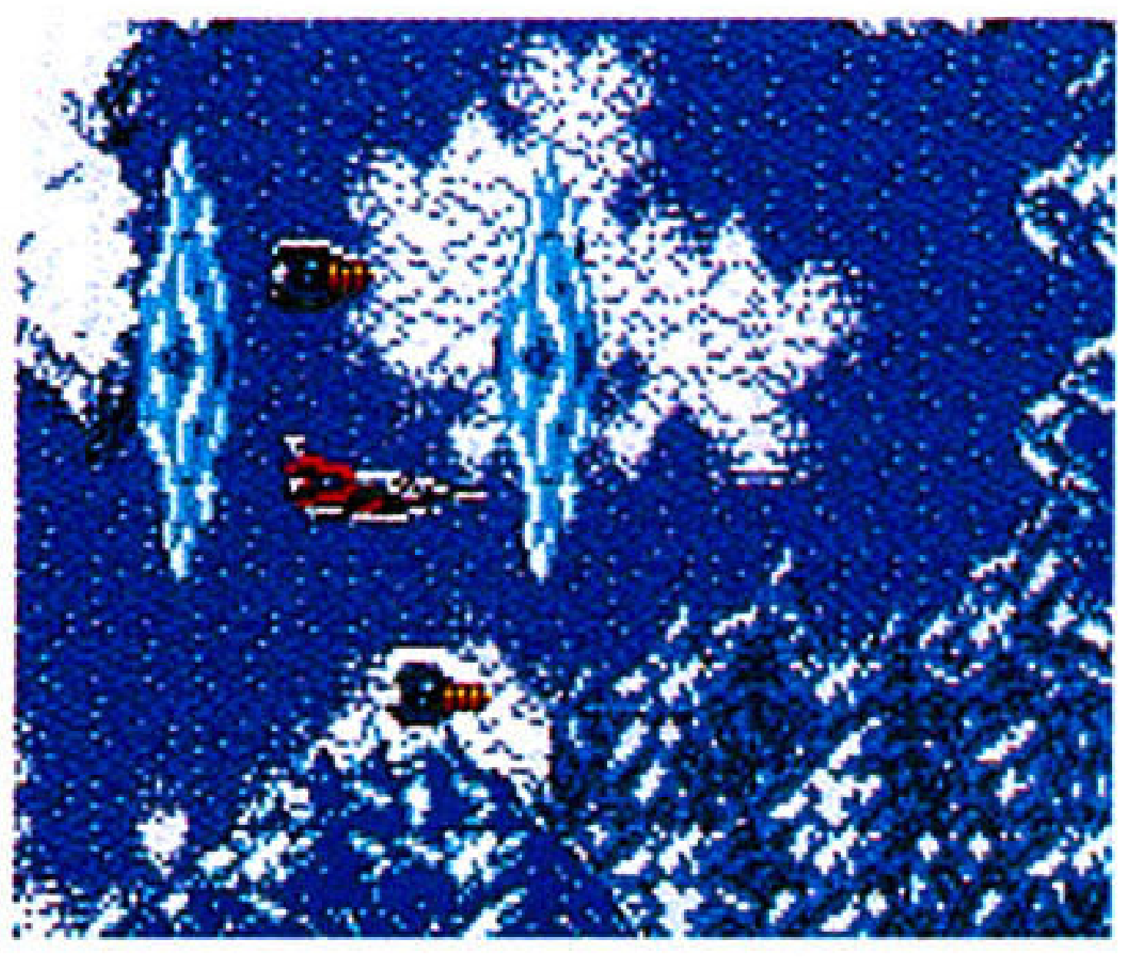


⇧今回１番目を引くシーン２の背景もその努力の結晶だ

グラフィックに関して

グラフィックに関しては、前回のサンダーフォースII以来絶賛を浴びたデザイナーが担当しています。あくまでも繊細で美しく、メガドラの性能をフルに生かした執念の結晶がゲーム中にあらわれています。ドットひとつ違っても妥協は許さないと言うグラフィック担当者のプライドが、あの素晴らしい画面を作り出したのです。繊細なグラフィックを描きたいと思いながらも容量制限という大きな壁にぶちあたりながらここまでのグラフィックを完成させました。一番苦労した点は、いかに少ないパターンで、より変化に富んだ背景やキャラクターを作るかですね。サンダーフォースIIIはシーンごとに全て敵キャラが違うのにみなさん気付きましたか？

⇧ドット絵をおこすところ。１ドットの狂いも許さない



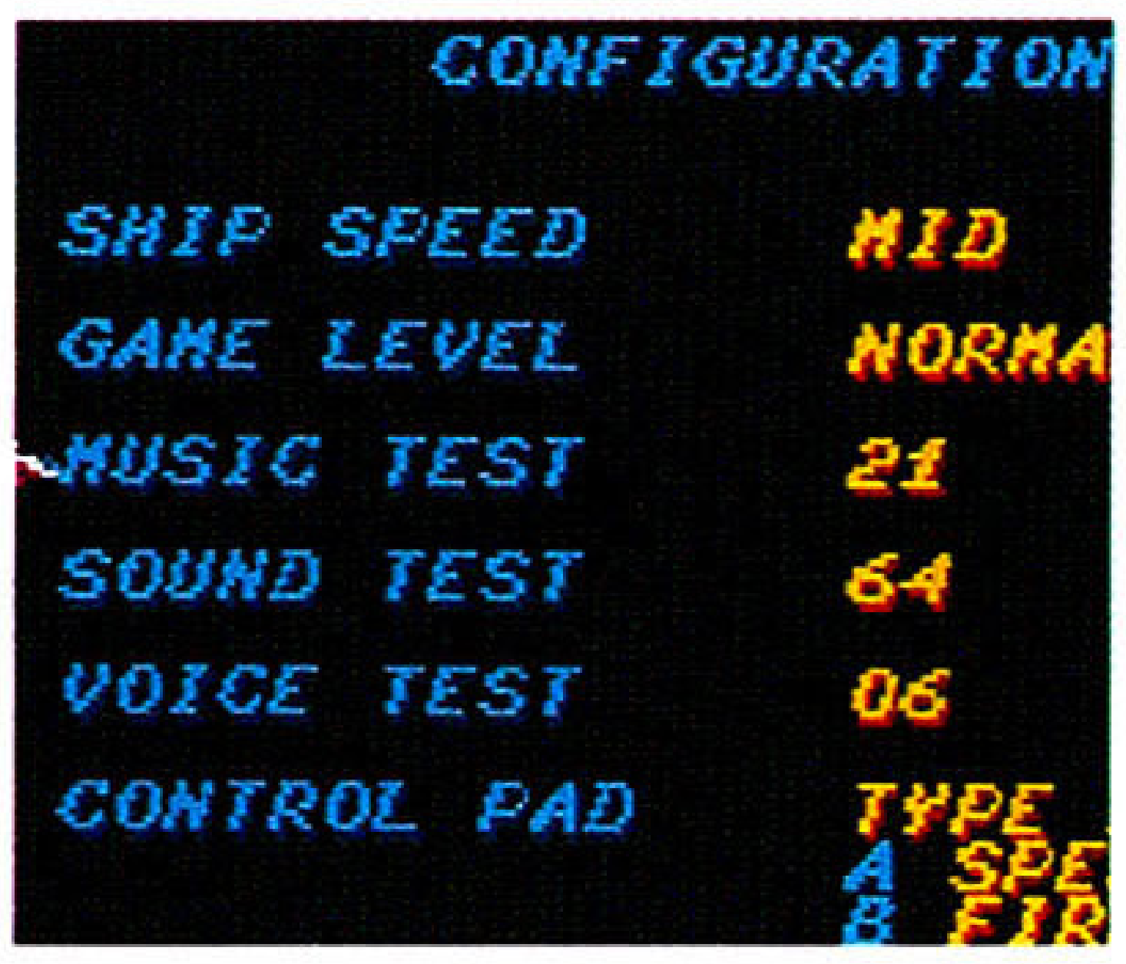
⇧シーン５のヒョーチュー。透明感がうまく出ている

音楽、効果音について

BGMに関しても同様に容量制限との戦いがありました。当初のオリジナルではメモリに入りきらず、あまり目立たないフレーズやパートを削りまくることで、なんとかぎりぎり納まりました。とっても悔しいのでテクノソフトオリジナルCD第３弾には全曲完璧バージョンを収録しました。

サウンドエフェクトは今回始めてステレオ対応になり、ヘッドフォンでプレイすると大迫力に酔いしれてしまいます。BGMがステレオだからなんでもないことのようですが、同じチャンネルを共用しているために不自然な感じにならないように調整に神経を使いました。エフェクトを作る時はほとんど深夜作業のせいか、口で喋りながら作っていたとのうわさもあります。

⇧メガドライブの特徴を生かしたサウンド作り

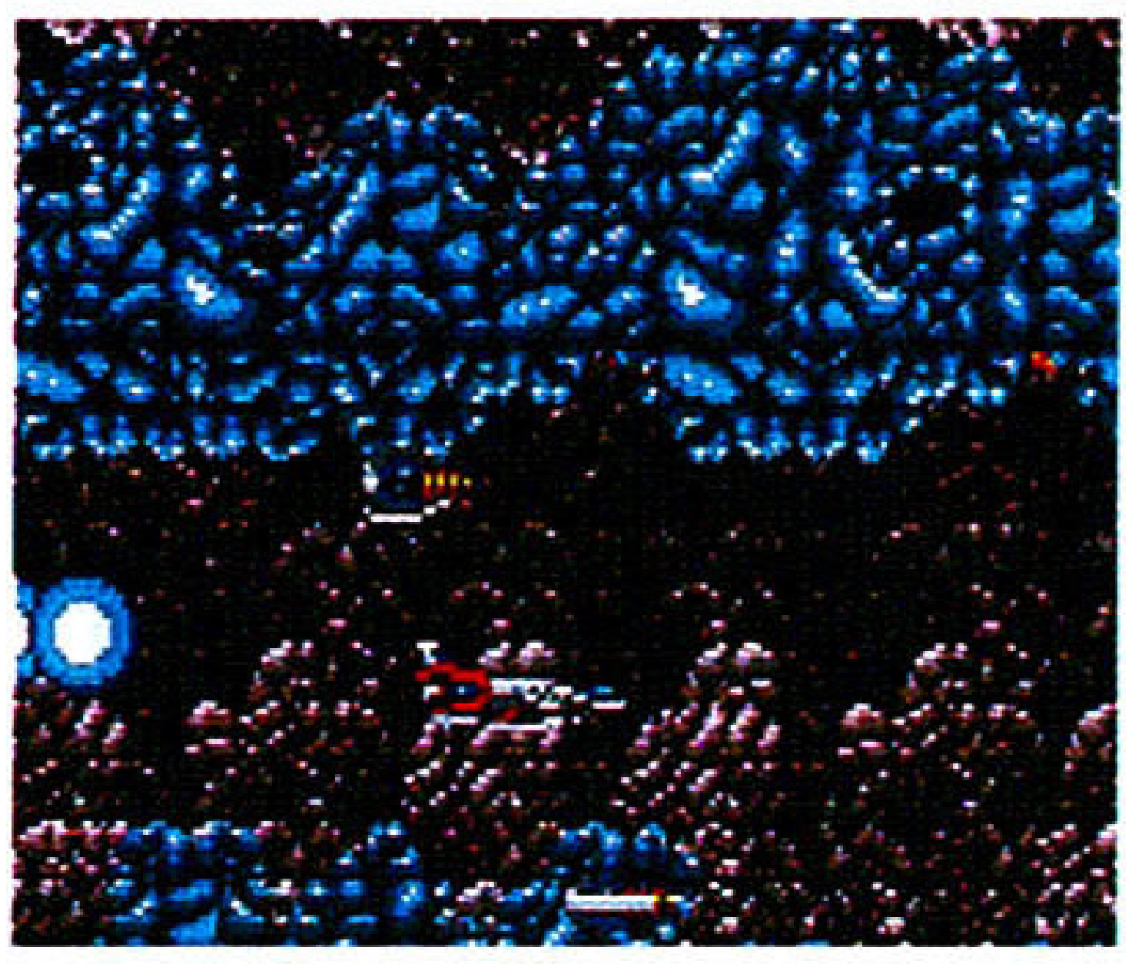


```
CONFIGURATION

SHIP SPEED     MID
GAME LEVEL     NORMA
MUSIC TEST     21
SOUND TEST     64
VOICE TEST     06
CONTROL PAD    TYPE
               A SPE
               B FIR
```

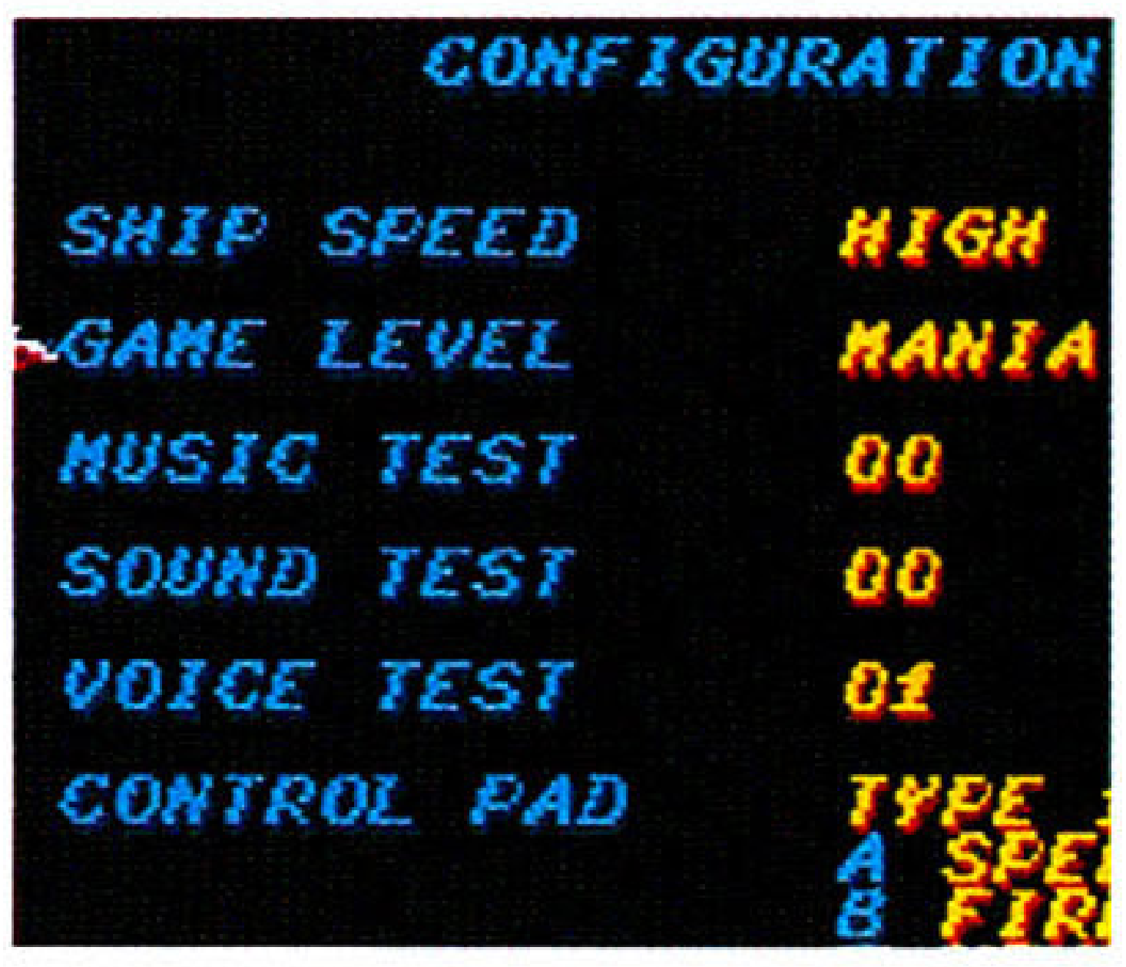
⇧ミュージックセレクトでじっくり聞きたい

ゲームバランスについて

もっとも神経を使ったことといえば、やはりゲーム全体のバランスでしょう。敵キャラ設定の某担当者はサンダーフォースII以来「鍛えれば全身がジョイスティック」という格言ができるほどゲームの達人になり、趣味で他社のゲームソフトを買ってきても2、3回プレイしただけでエンディングまでいってしまいます。でも、うすうす本人も自分が世間の常識から遠く外れてきてしまっている事実に気付いているようで、その点に注意してバランスを考えて、NORMALでは誰もがクリアできるように設定した（つもりだ）そうです。ぜひ皆さんも全身をジョイスティックにして感動のエンディングまでたどりついて下さいね。諸君ノ健闘ヲ祈ル!!



⇧ノーマルモードでは誰でも努力すれば突破できるはず



```
CONFIGURATION

SHIP SPEED     HIGH
GAME LEVEL     MANIA
MUSIC TEST     00
SOUND TEST     00
VOICE TEST     01
CONTROL PAD    TYPE
               A SPE
               B FIR
```

⇧ゲームレベルで一番高いのがマニアというのがイカス

THUNDER FORCE III

パーフェクトアタック下巻目次

シーン1～5での戦いをおさらいしよう……3
シーン6　巨大戦艦ケルベロス……4
　前半戦……6
　後半戦……8
シーン7　オーン帝星要塞内部……10

この付録の使い方

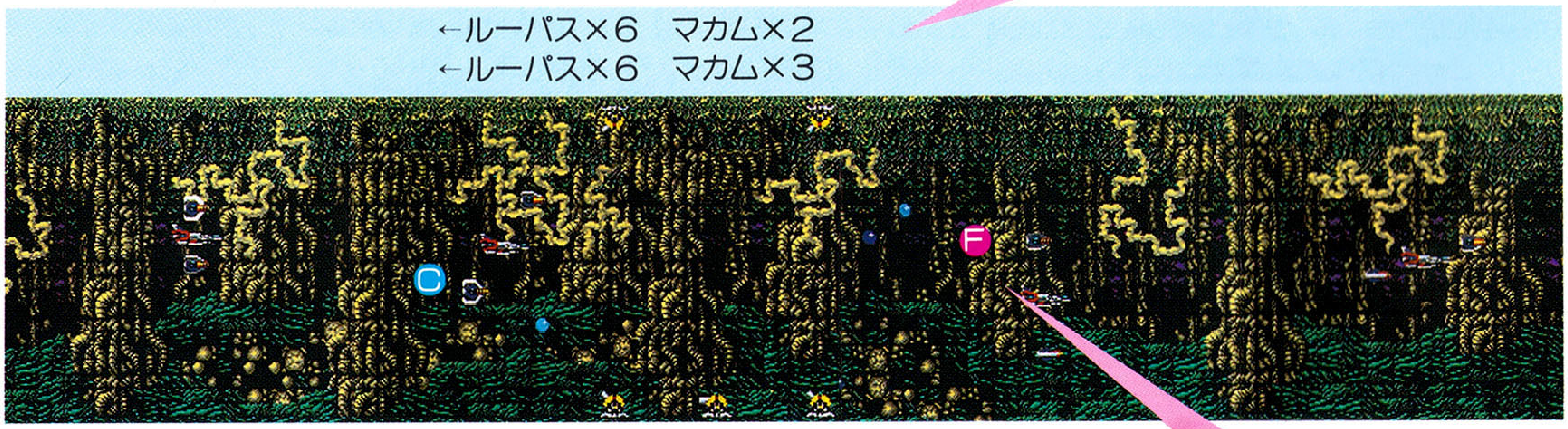
今回はシーン6、7のノーマルモードでの攻略ポイントを徹底解説する。シーン1～5同様マップ内にはアイテムの出現位置を記号で示している。前シーンよりも更に激しい戦いを乗り越える為にぜひ活用して欲しい。

出現する敵キャラについて

敵キャラはシーンの始まりのページの一覧表で紹介。表の見方は右の通り。また、マップの上に敵キャラの出現する位置と数、それに移動する方向を示してあるのでシーン攻略に役立てて欲しい。

敵キャラ表の見方

名称	
写真	動き
	点数
説明	



CHECK!!

この欄では各シーンの難所を紹介。攻略の方法を知らないと、必ずと言っていいほどハマルところだ。

必ず取れ

この欄では通常のプレイでは取り逃しやすく、それがないと突破の難しいパワーアップの取り方を解説。

マップ上の省略記号

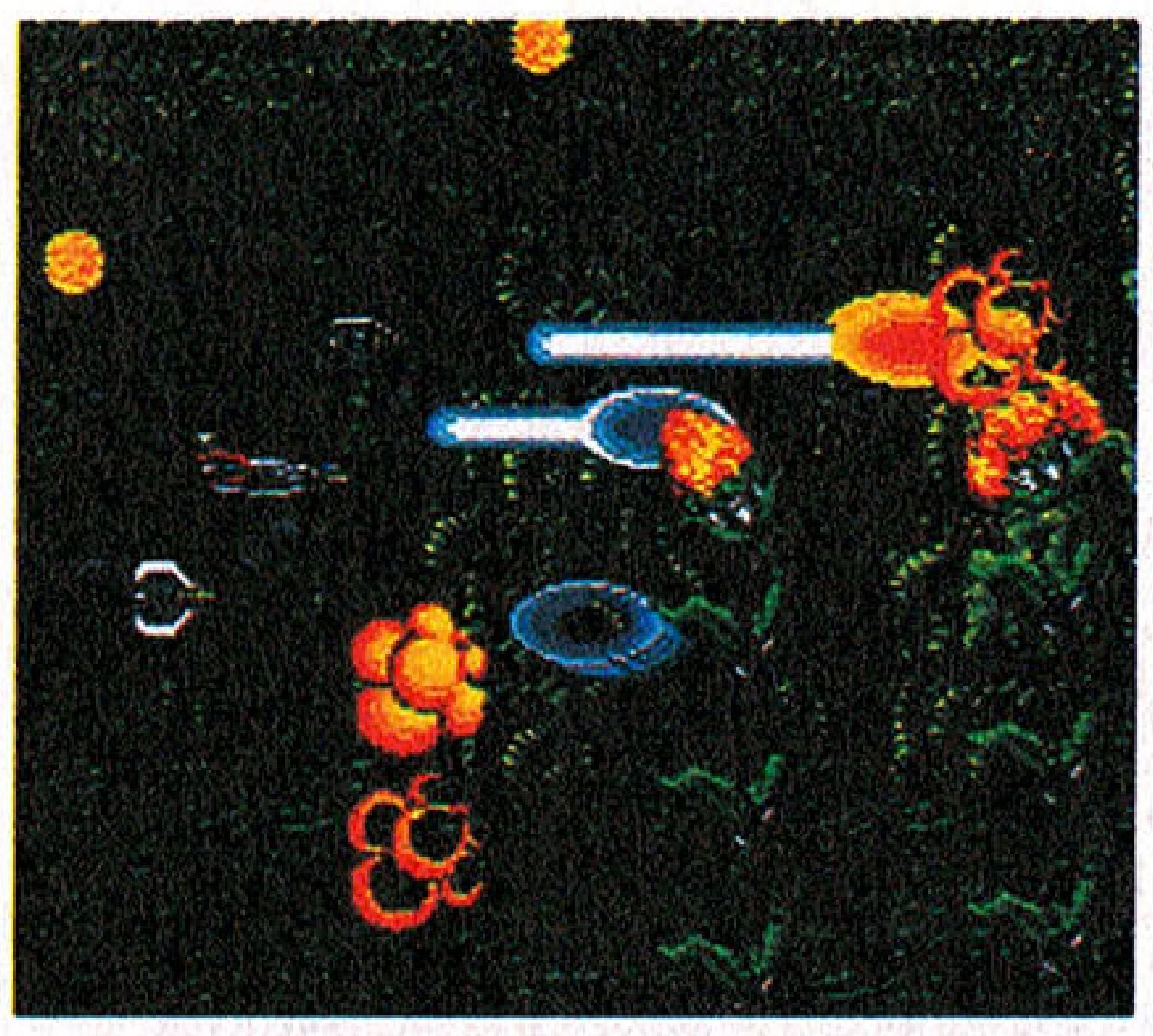
S	SEVER	H	HUNTER
L	LANCER	C	CLAW
F	FIRE	S	SHEILD
W	WAVE	1up	1UP

シーン1～5での戦いをおさらいしよう

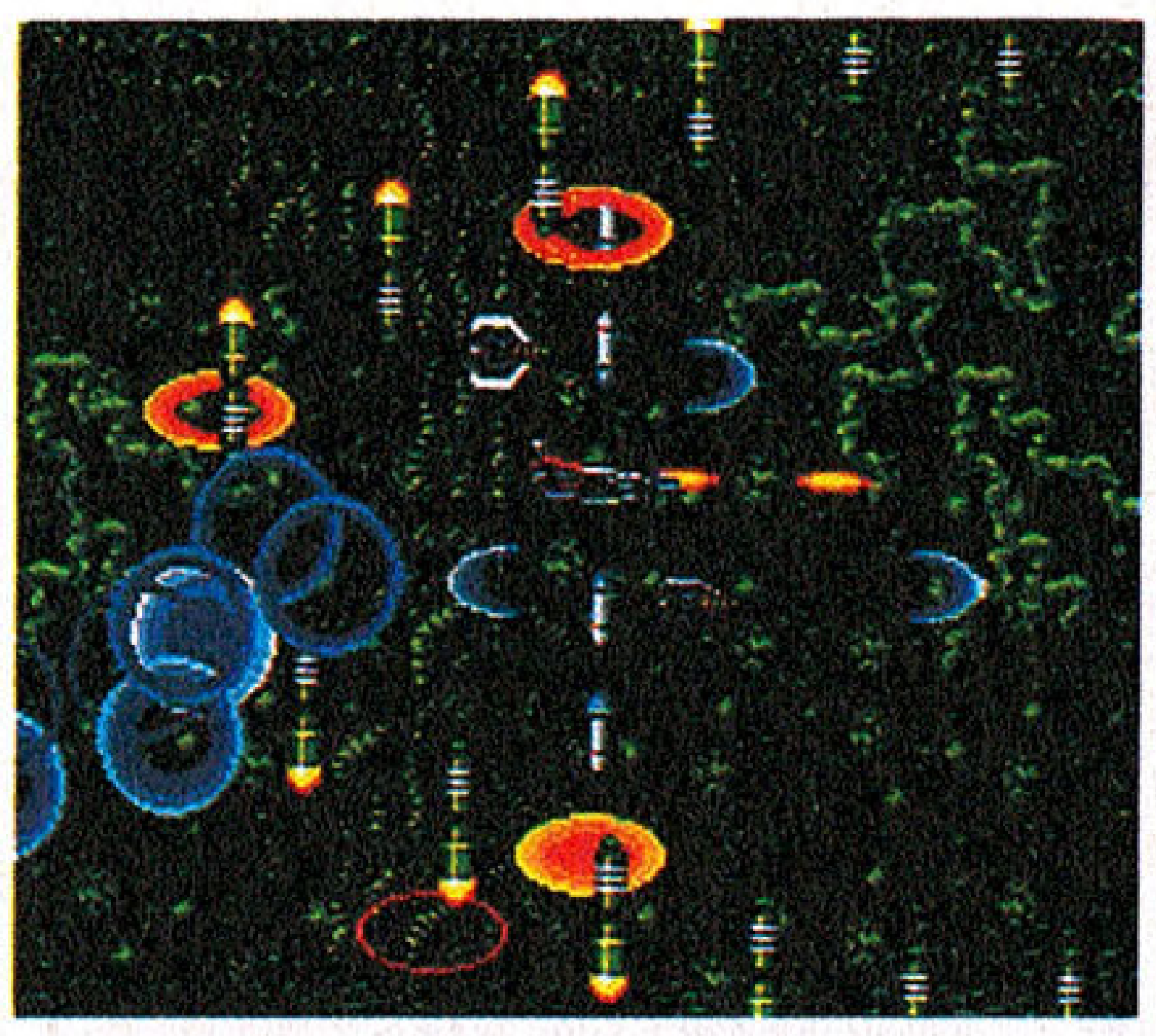
超ハードシューティング「サンダーフォースIII」。今回はシーン6とシーン7を攻略する。シーン6では巨大戦艦との戦い、シーン7では敵要塞に突入しての戦いが展開される。この難関ステージを突破するためには上巻で攻略したシーン１～５を徹底的にやりこんで腕を磨いておく必要がある。印象的なシーンばかりで頭に焼きついていると思うが、ここでひとまずおさらいしておこう。ここを簡単に進めるようになっていれば、シーン6、7と言えどもさほど難しくはないはずだ（ただしノーマルモード）。全シーンクリアを目指して欲しい。

シーン1 惑星ヒュードラ

シーン１の惑星ヒュードラは原生林に覆われた緑の惑星だった。一番ノーマルな感じのする面で、砲台があちらこちらに配置されていて次々に砲撃してきた。特に中盤で出現したツタの密生地帯では、この砲台やザコキャラの撃つ弾を見逃しやすく、敵の出現位置を記憶していないとかなり不利な戦いを強いられることになった。



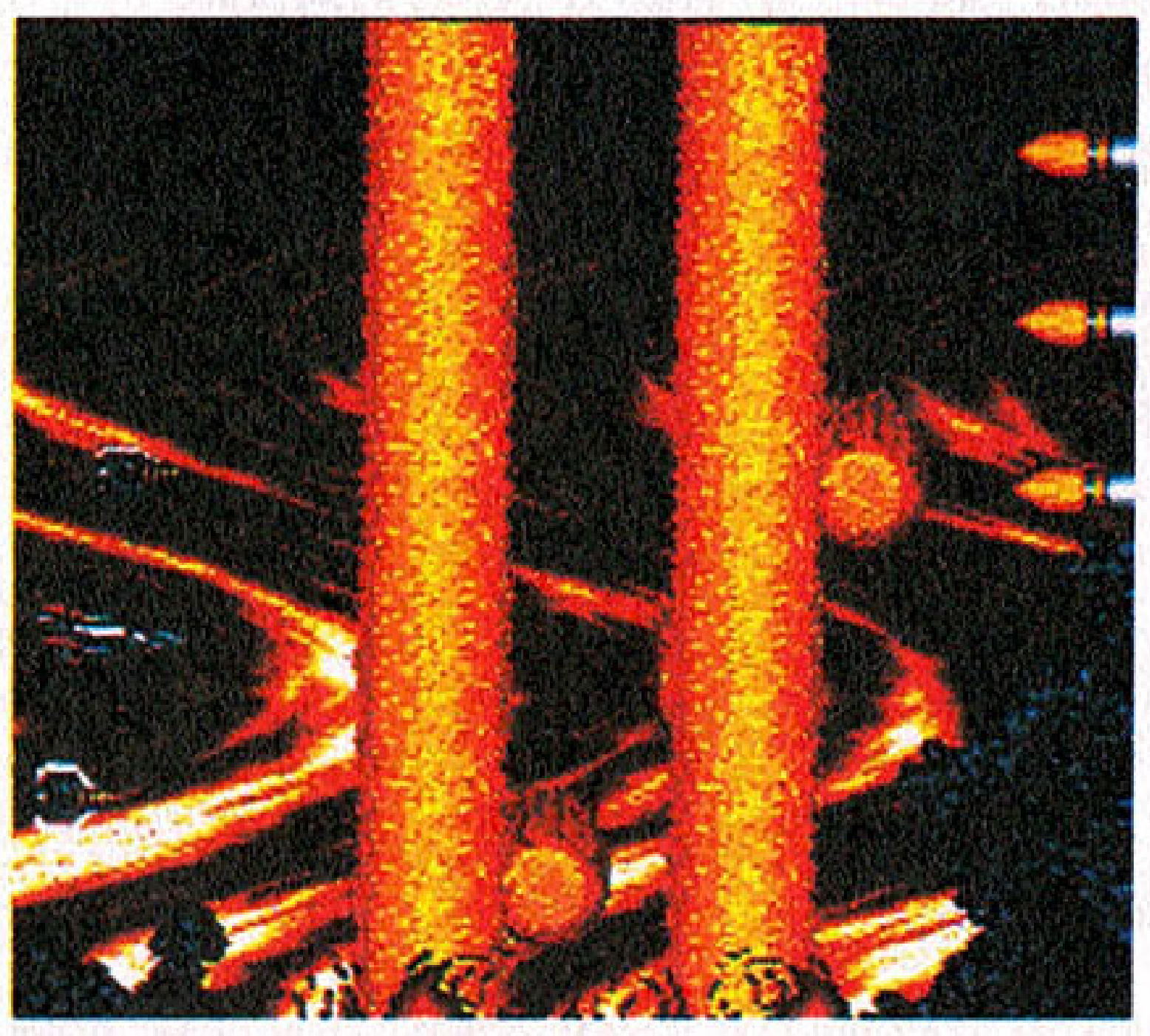
攻撃を仕掛けてくるバイオビースト、ガンフラワ



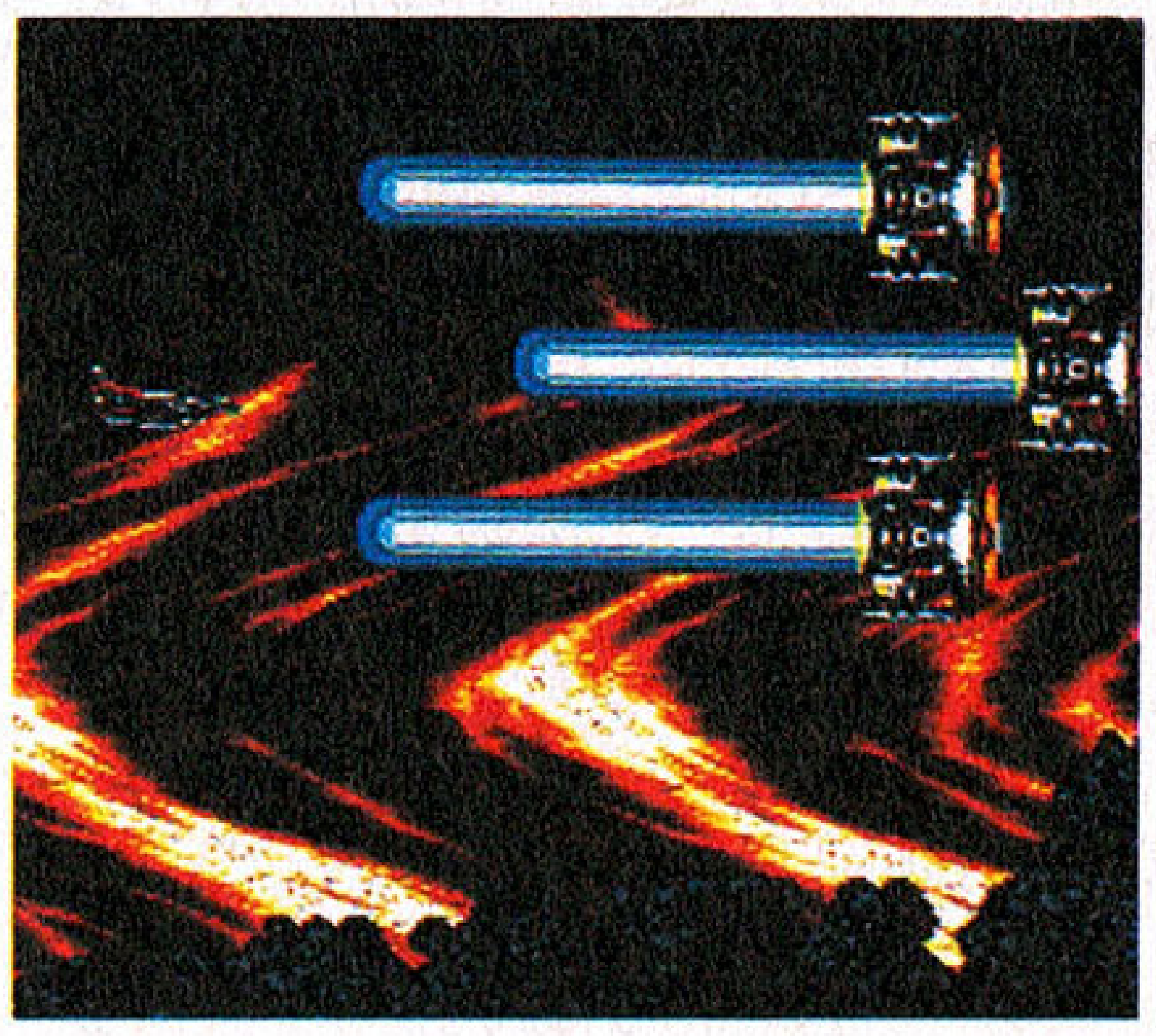
こいつの爆風に注意。誘爆ミサイル、エクスプロイト

シーン2 惑星ゴルゴン

シーン2の惑星ゴルゴンはマグマが溢れる灼熱地獄での戦いだった。ここでは正面からの敵よりも、下から吹き上がる火柱や岩石が強敵で、パターンを把握するのにかなり労力が必要だった。さらに途中には高速スクロール地帯があり、なれないと岩に激突してしまったりした。そのため、この面では落ち着いて動くことが重要なテクニックだった。



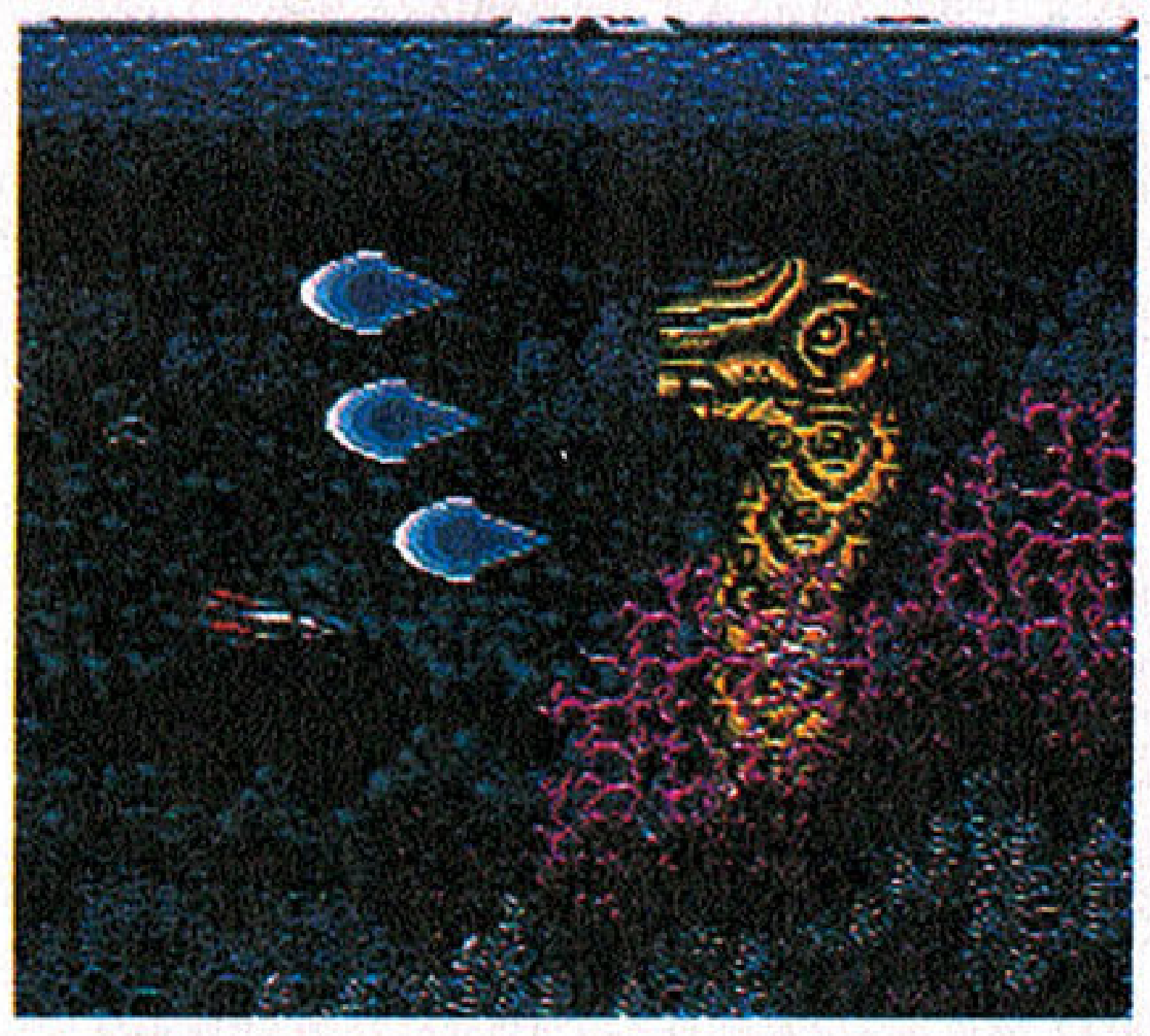
強烈な火柱とミサイルが襲い来る。恐怖の溶岩地帯



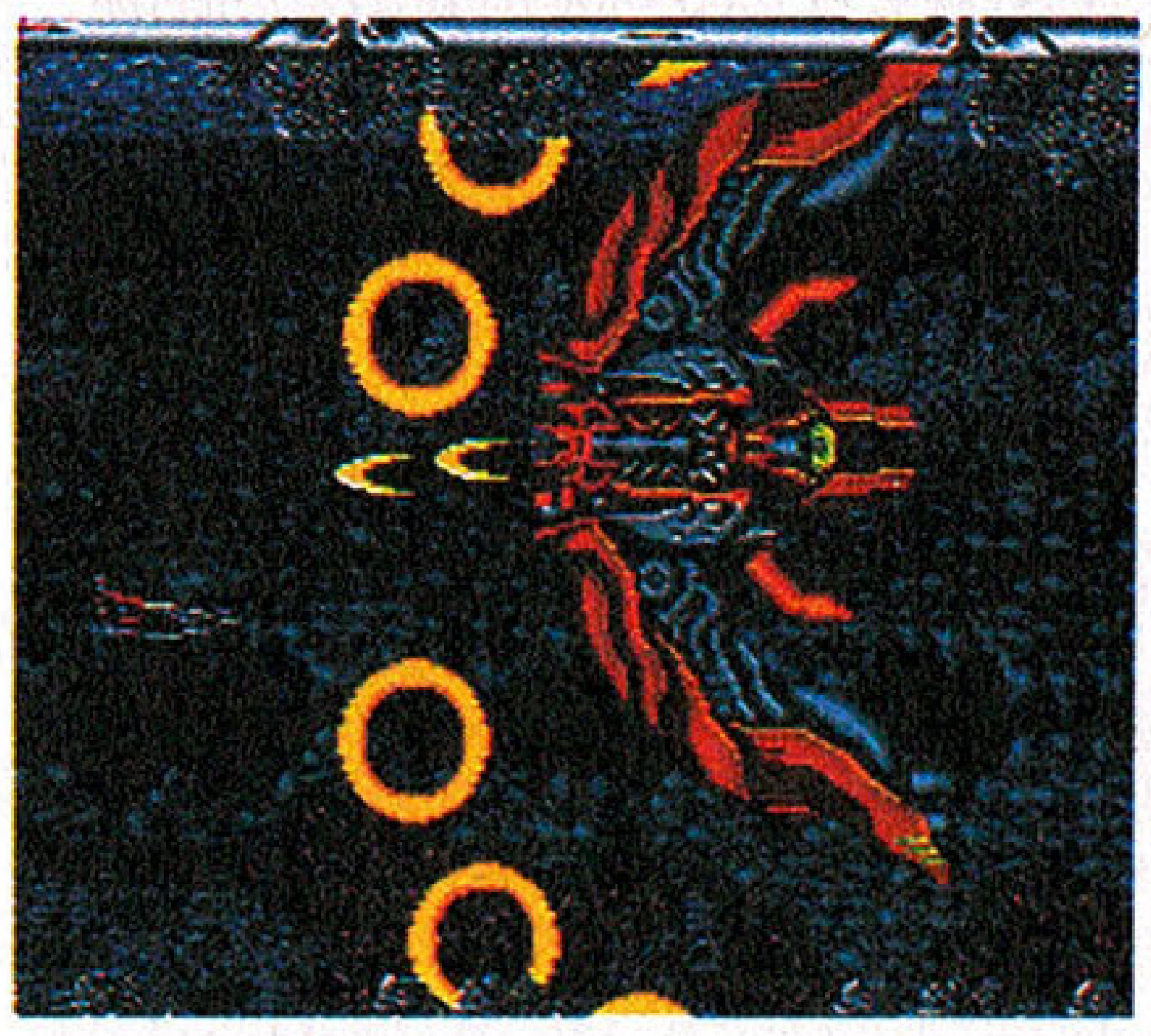
レーザーとレーザーの隙間が安全。狙い目だ

シーン3 惑星セイレーン

シーン3惑星セイレーンは美しい水の星だ。水中で戦いが展開された。ここでは水中機雷のギライが厄介だった。かなり硬くて破壊しづらい上に、近づくと誘爆してそれに巻き込まれるとダメージを受けた。それに水中ならではの特徴として、水流に押し流されるというトラップがあり、これは気泡が立ち上っていくことで場所を確認することができた。



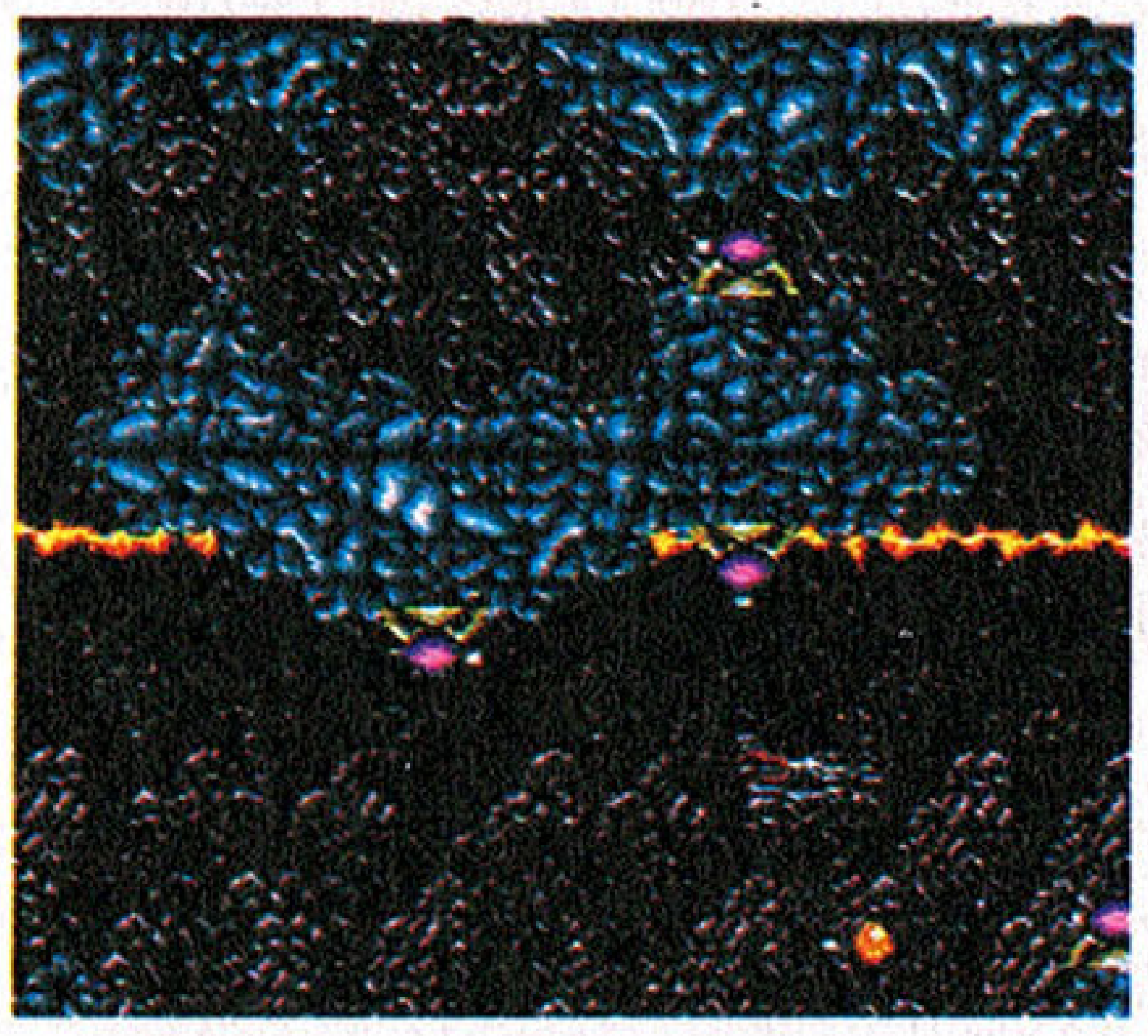
岩陰から突然出現して来て弾を撃つ。陰険な敵だ



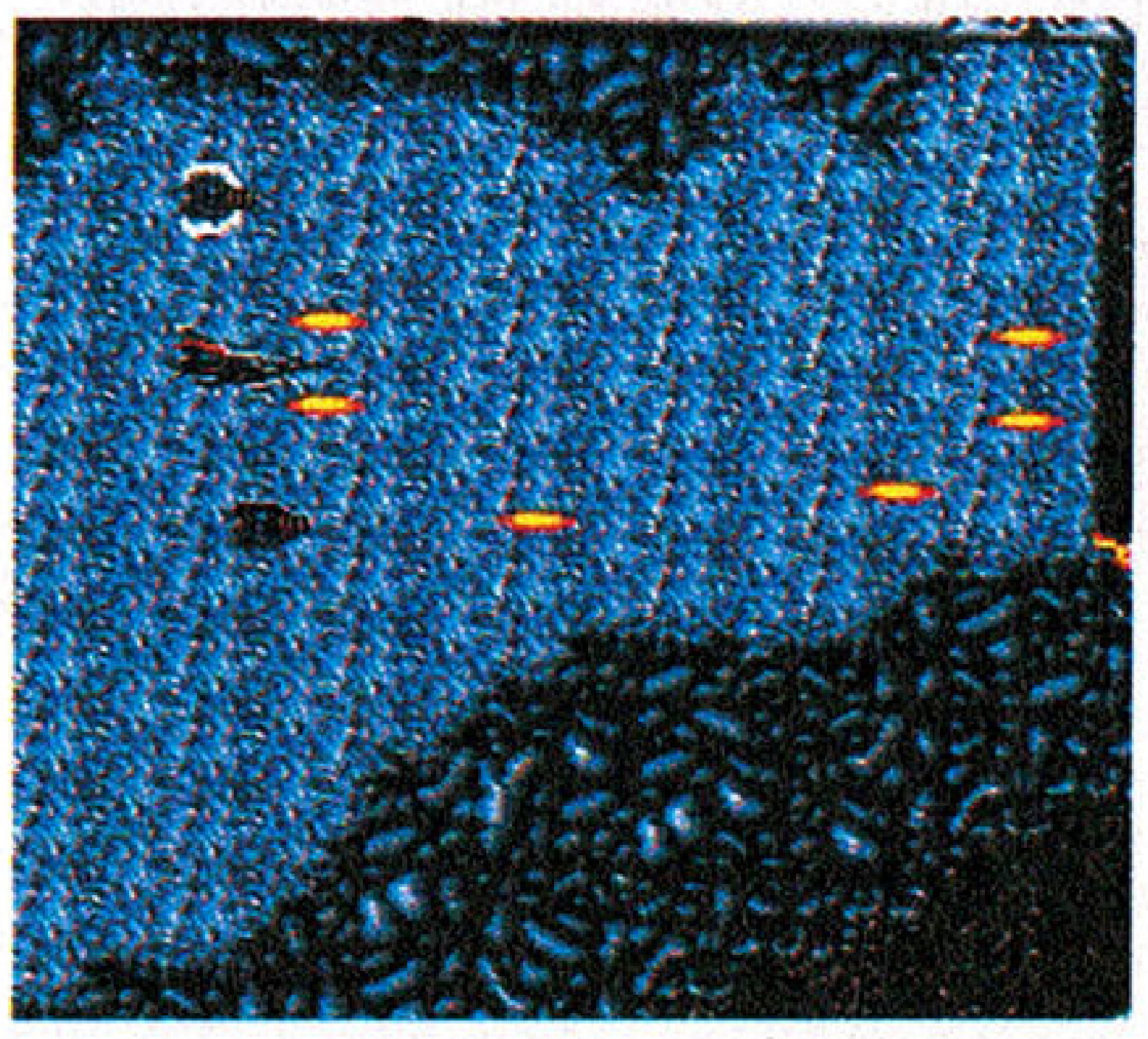
ボスは大型潜水艦だった。海中シーンならでは

シーン4 惑星ハーデス

シーン4は空洞だらけの惑星ハーデスの内部世界での戦いだった。ここは様々な場所で岩が隆起して自機を押し潰そうとしてきた。最初はここが最大の難所になったが、いったんパターンを作り出してしまえば逆に一番簡単な面になってしまうという、パターン第一の面だった。アイテムが豊富に出現したので、なれてからはパワーアップに役立った。



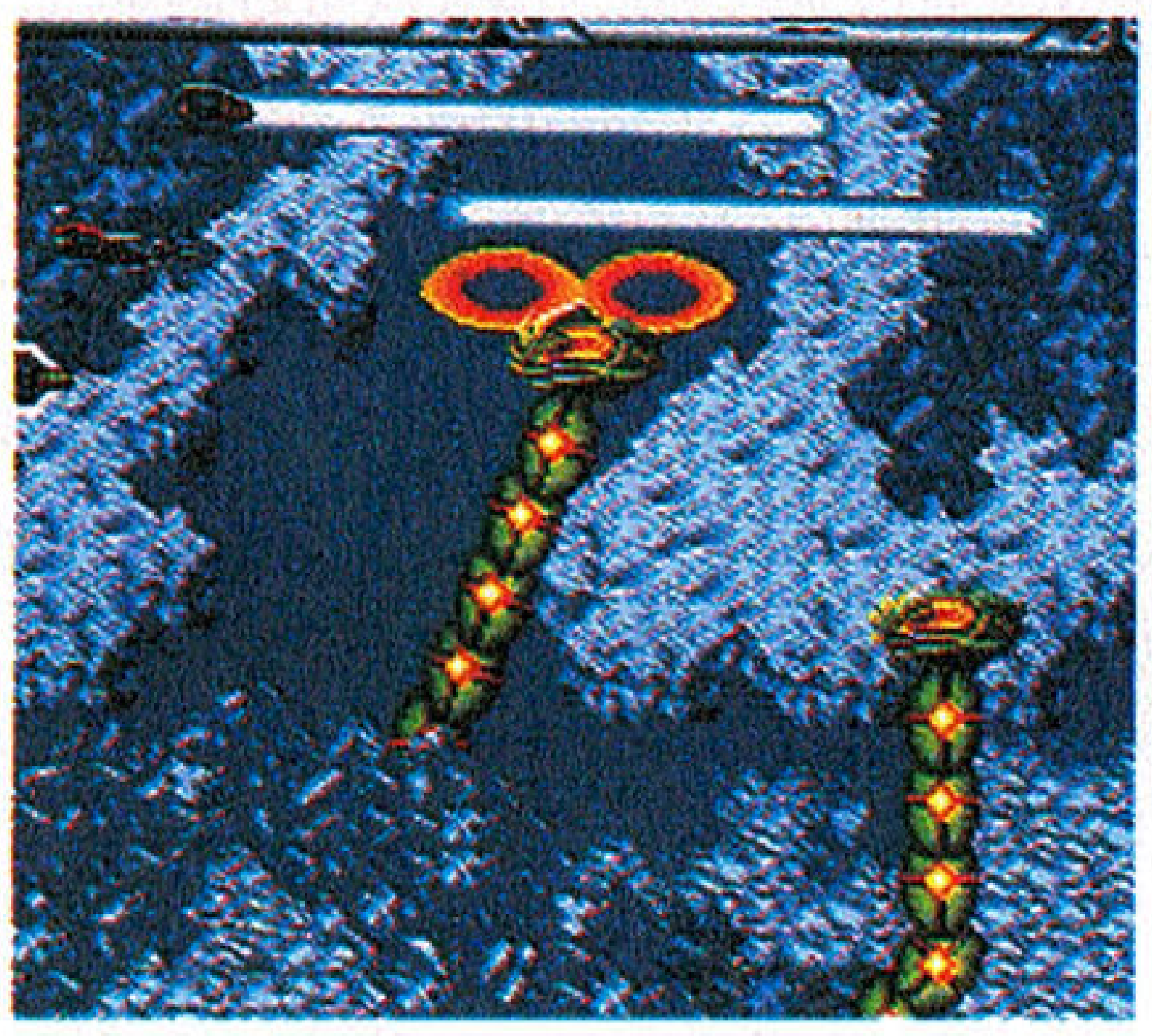
あちこちに砲台が配置されている。間を抜ける時は注意



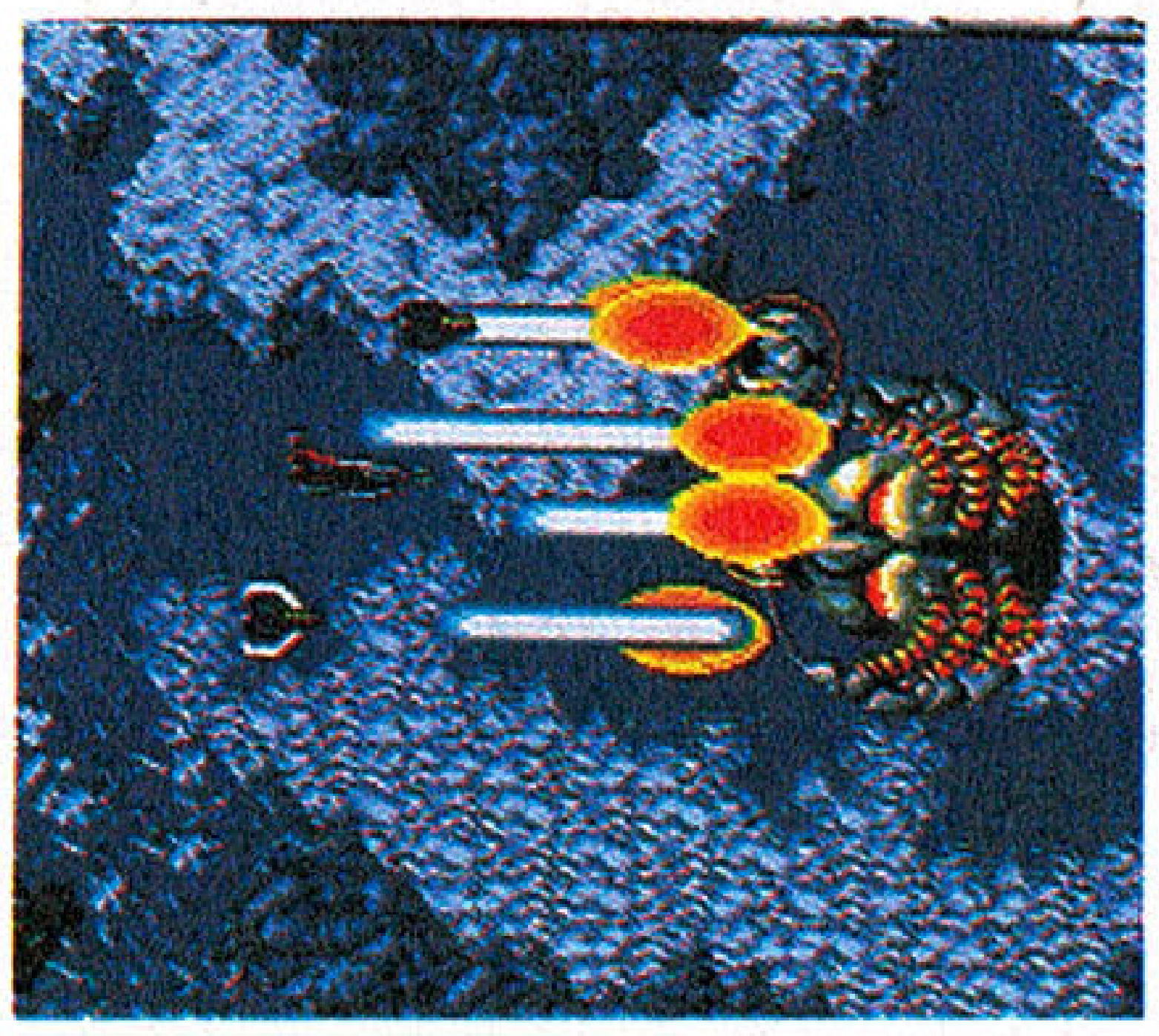
滝の流れがとても美しいが見とれている暇はない

シーン5 惑星エリス

シーン5の氷に覆われた惑星エリス。ここでは今までとはうって変わって横スクロールに縦スクロール、斜めスクロールまで登場するという多彩なスクロールで全体が構成されていた。そして様々な場所で、岩から伸びてきたり、ワープしてきたりして氷柱が出現し、自機の行く手を邪魔したが、これもパターンがわかればOKだった。



氷の中から氷竜マザードが出現。速攻で倒してしまえ

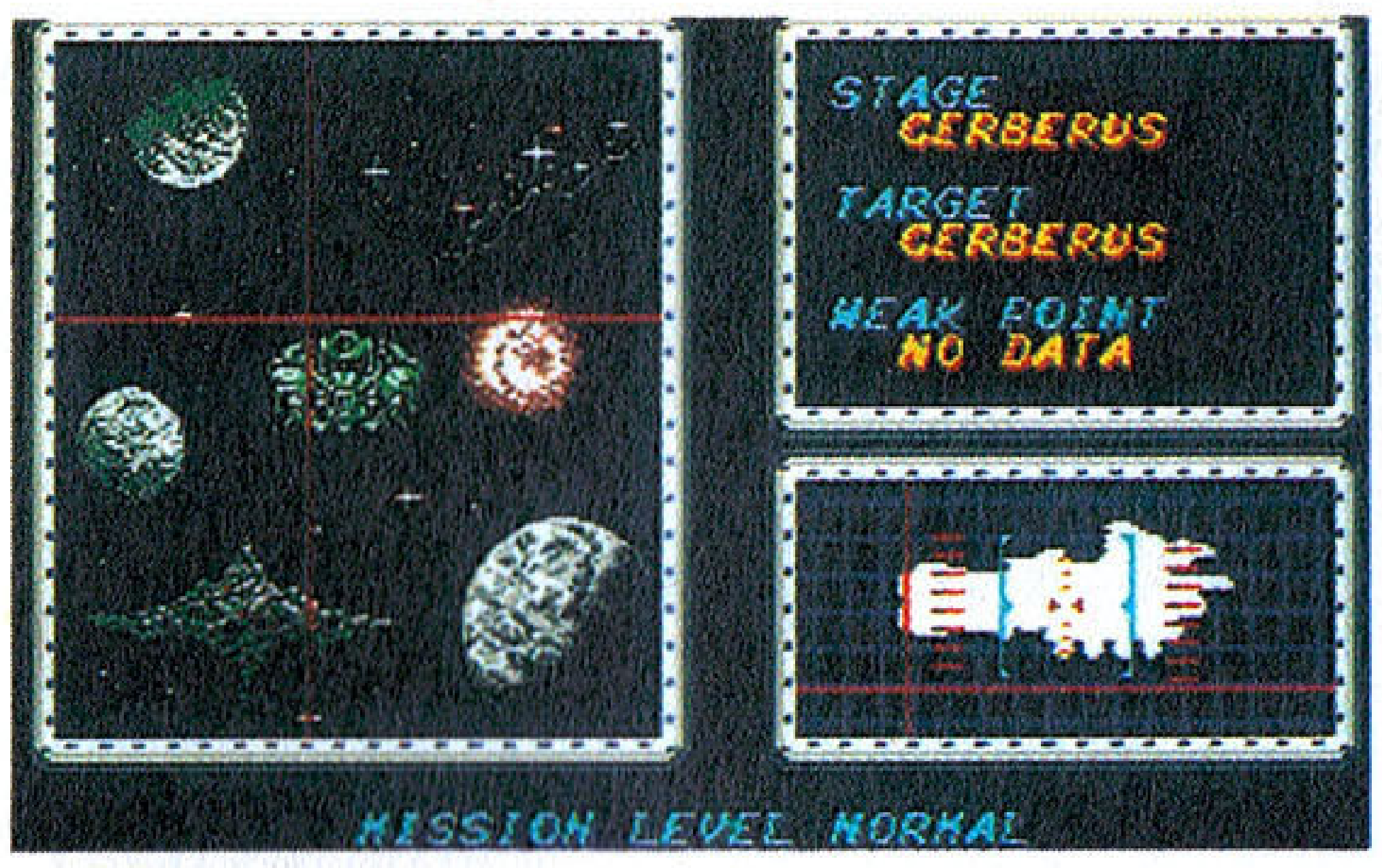


中ボスのバルハムラ。SEVERだったら楽勝だ

シーン6 巨大戦艦ケルベロス

宇宙に漂う巨大戦艦

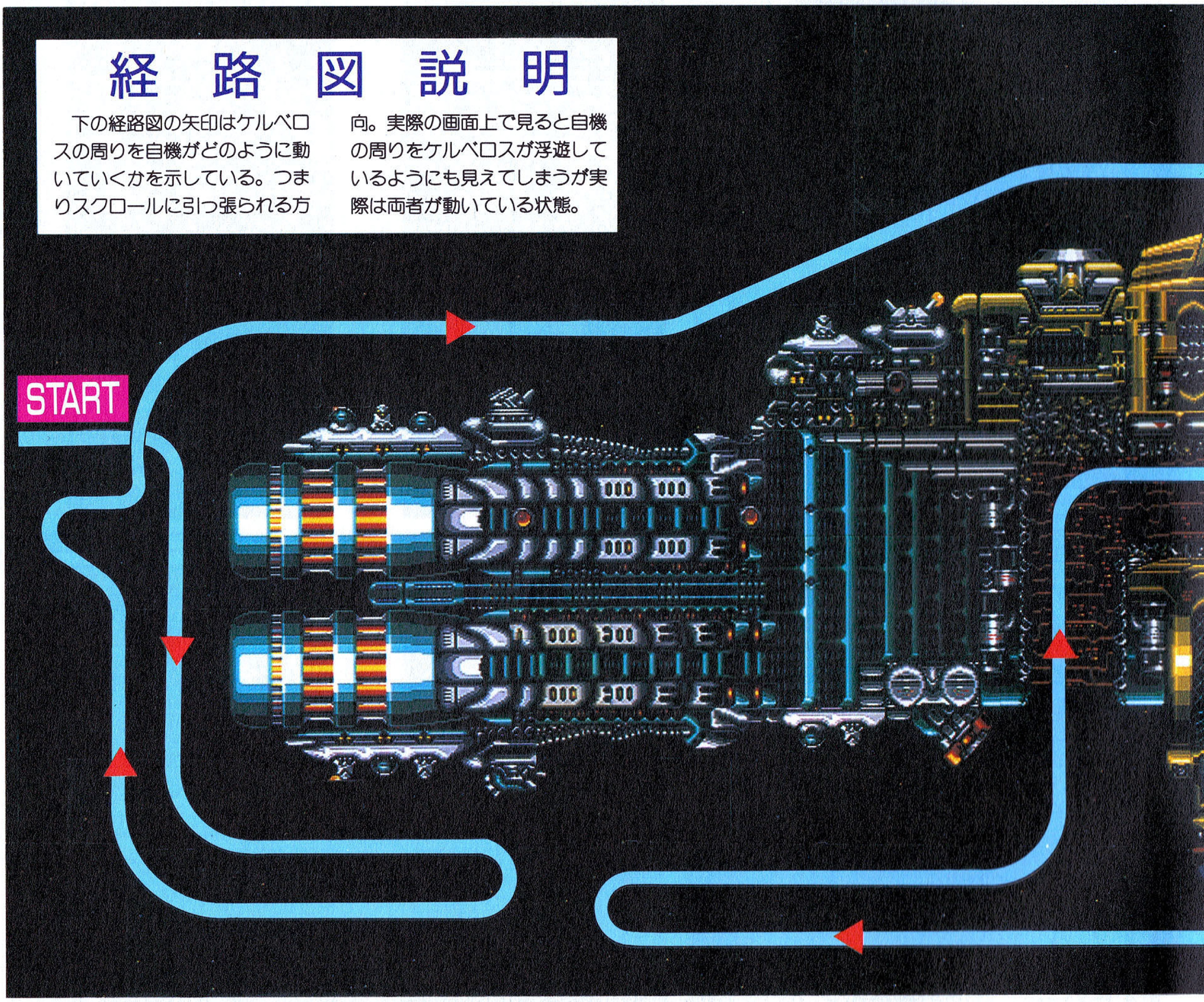
オーン帝星がほこる巨大戦艦ケルベロス。その周りと内部が戦いの舞台になっている。まずスタートしてからケルベロスの前部に迫り、それから後方に回り込んで行くようになっている。前部には大型レーザー砲があり、まずはこれを破壊しないとならない。その後戦艦表面の砲台に注意しつつ、進んでいこう。途中小型戦闘機ウラルの発進口がある。これは放っておくといつまでも出てくるので、早めに破壊してしまうようにしよう。


STAGE CERBERUS
TARGET CERBERUS
WEAK POINT NO DATA
MISSION LEVEL NORMAL

⬆敵の要塞を目指して進むと、巨大戦艦ケルベロスが立ち塞がった!!

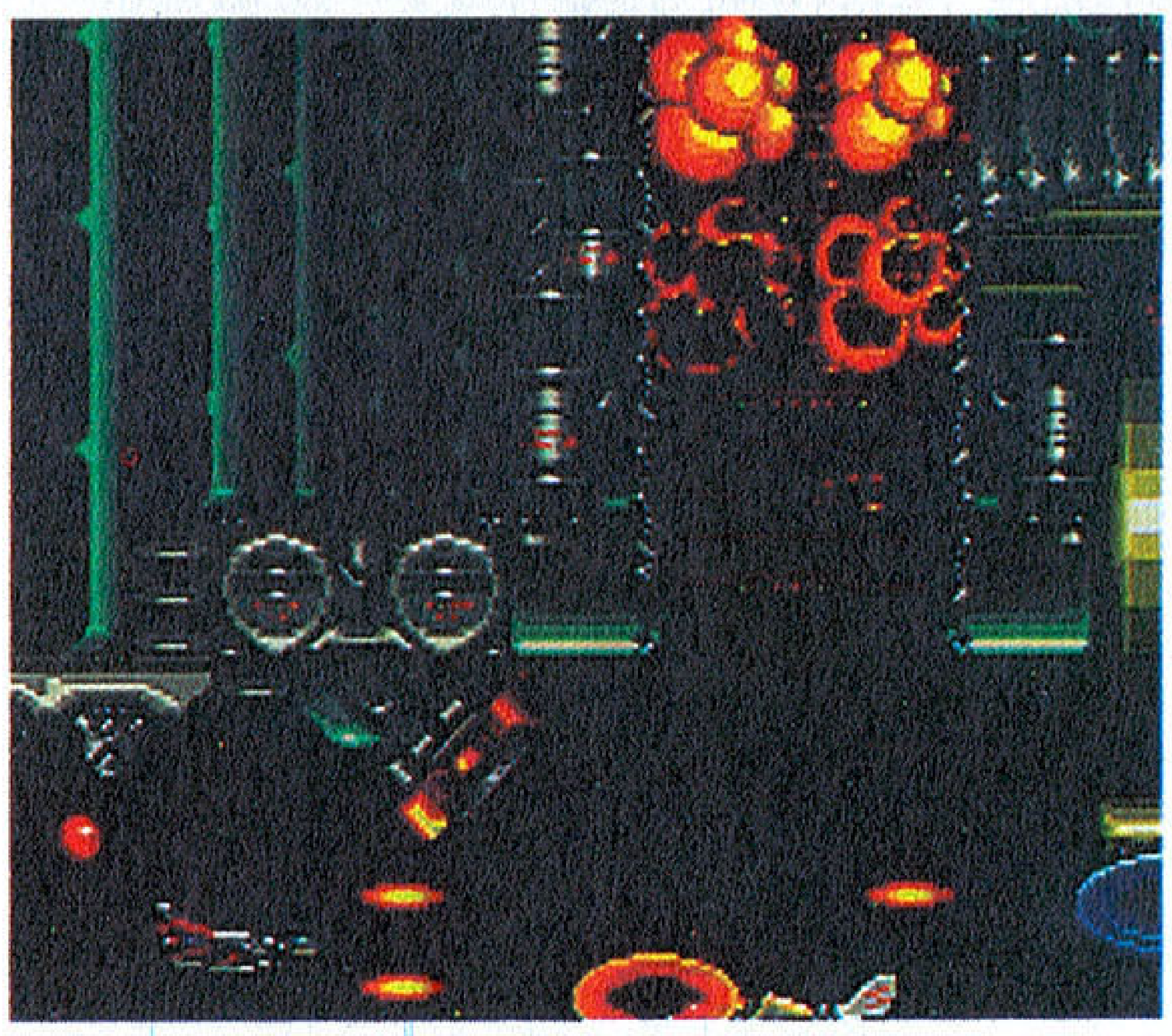
経路図説明

下の経路図の矢印はケルベロスの周りを自機がどのように動いていくかを示している。つまりスクロールに引っ張られる方向。実際の画面上で見ると自機の周りをケルベロスが浮遊しているようにも見えてしまうが実際は両者が動いている状態。

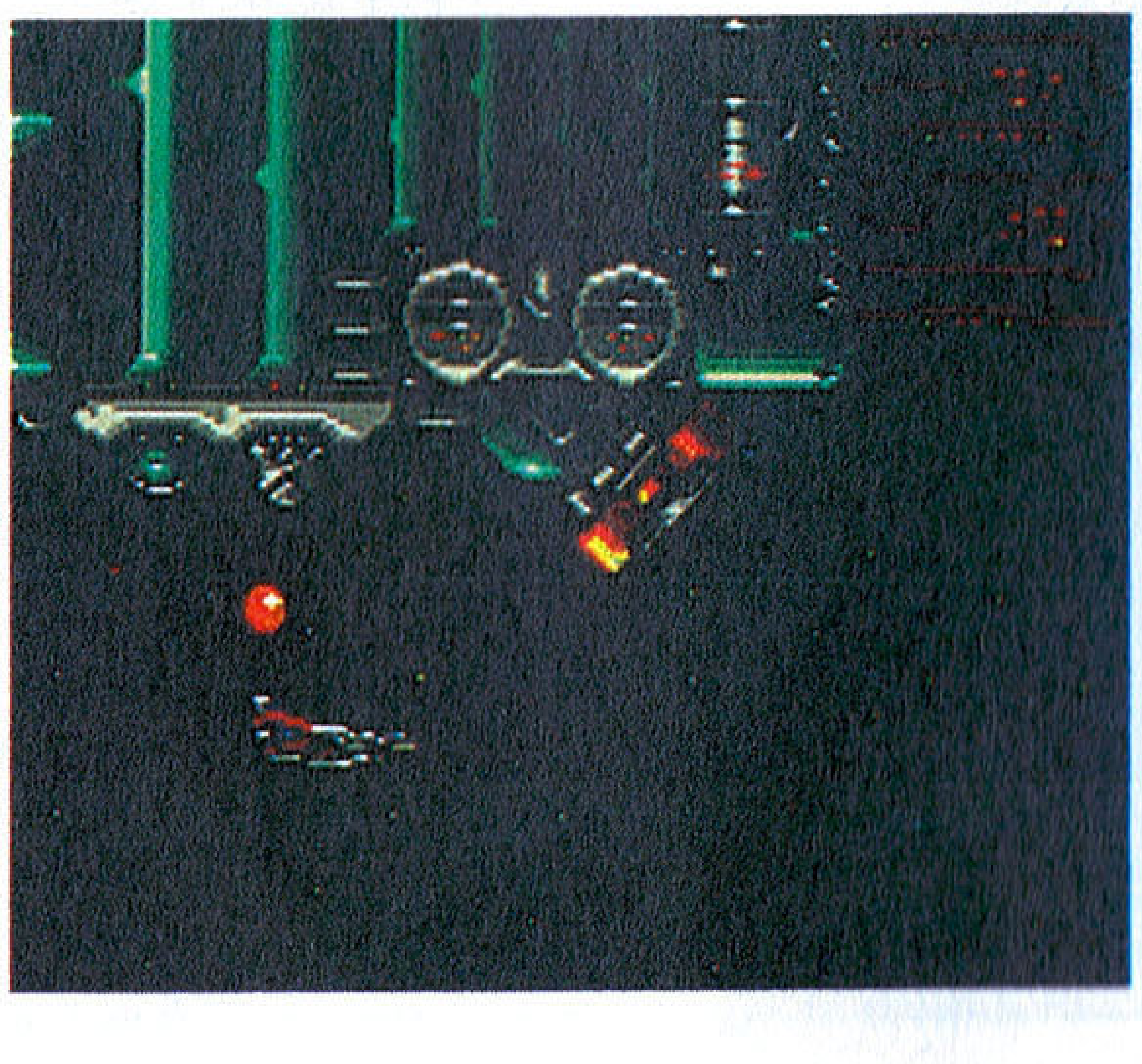


これだけは知っておきたい

この面ではケルベロスの周りをスクロールに引っ張られながら画面が移動していくので、自分の行きたい方向に勝手に移動して行ける訳ではない。特にスクロールが行ったり戻ったりを繰り返すところ等では、注意しないと突然砲台が目前に現れたりすることがある。画面の中央に位置するようにしてこのような事態を避けよう。

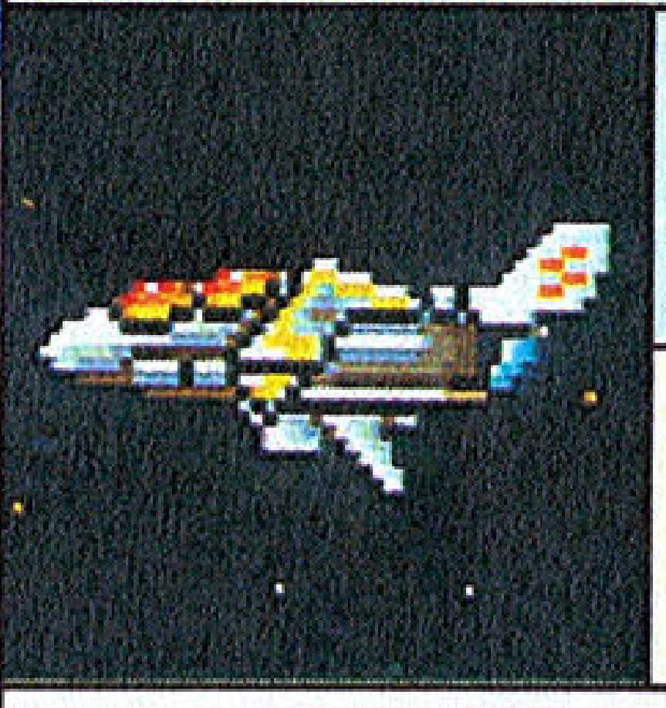
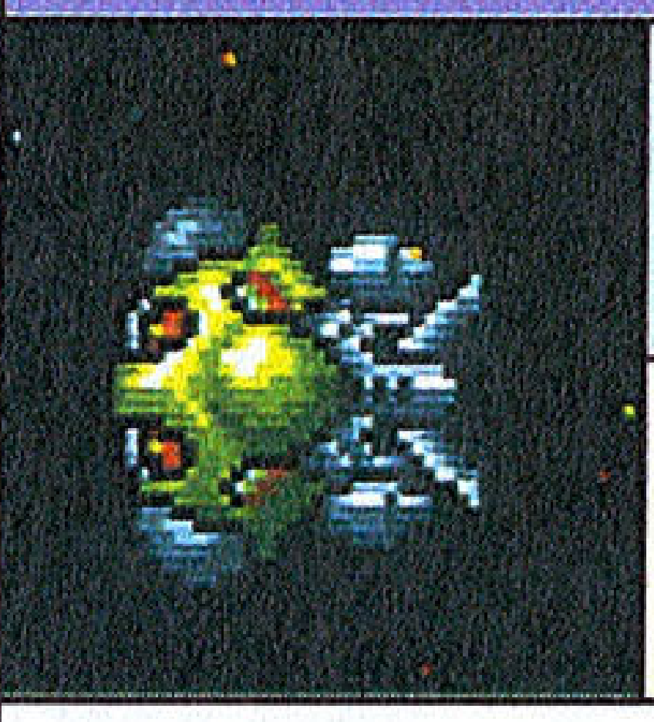
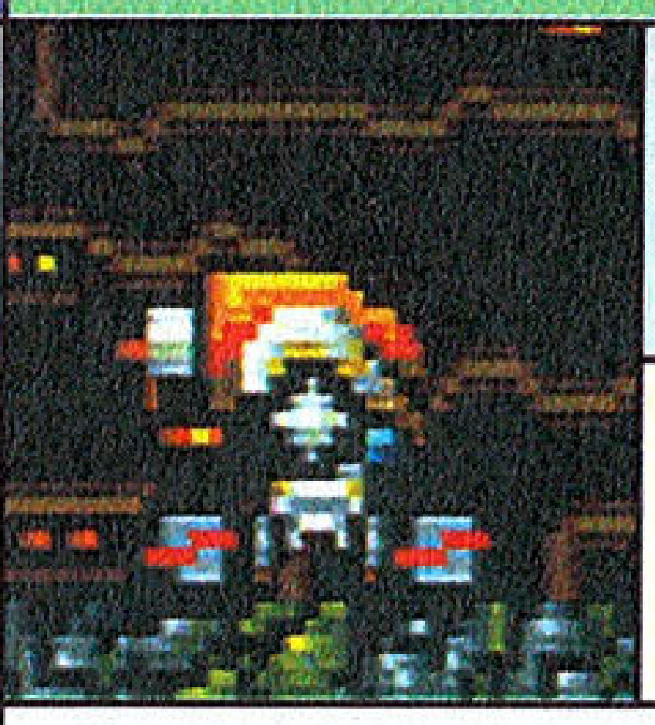

⬆入口が開き中に進入できそうな状態になった。しかし後ろに注意しろ

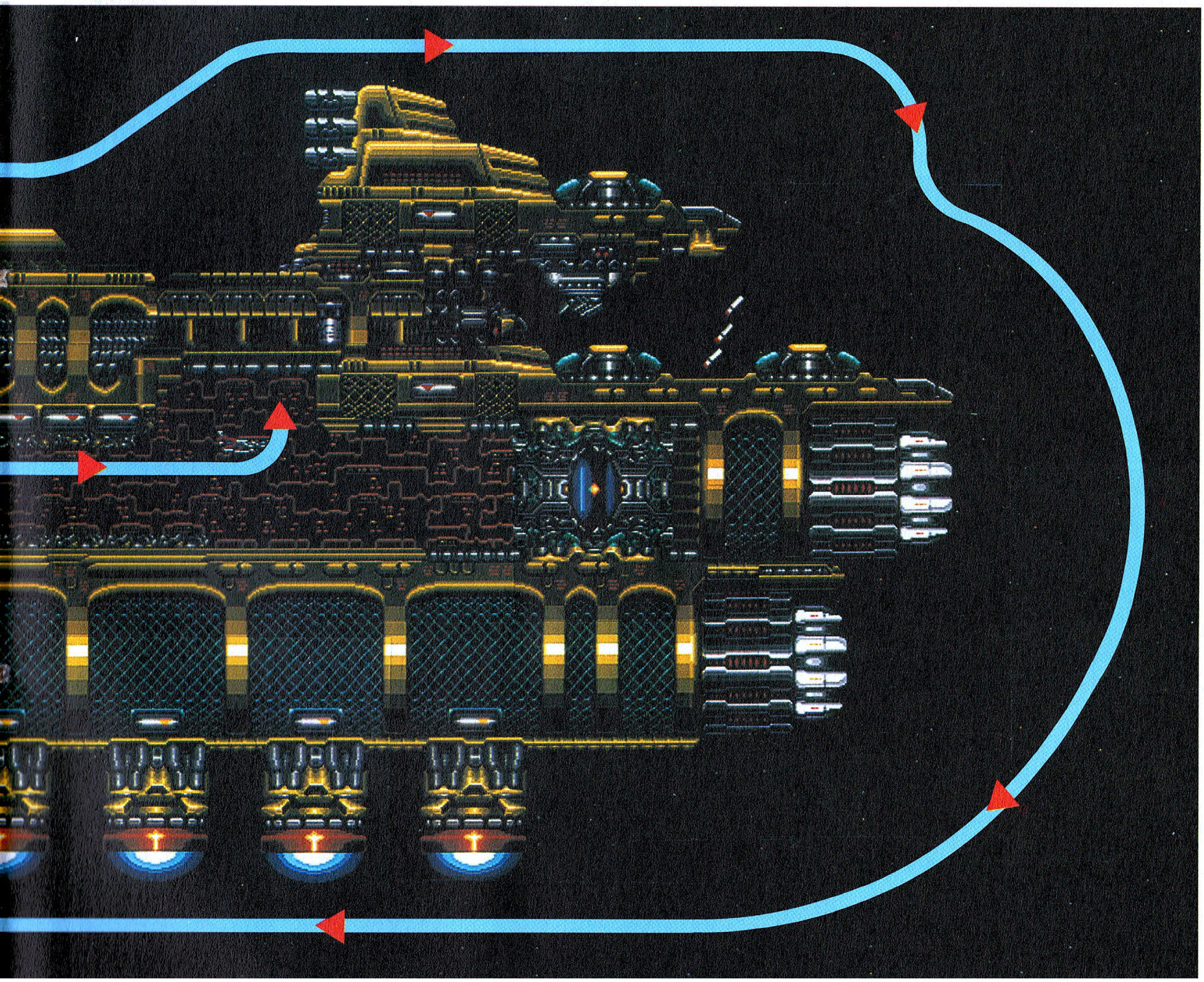
⬇グッと後ろにスクロールした。砲台にやられるなよ!!



シーン6の敵キャラ

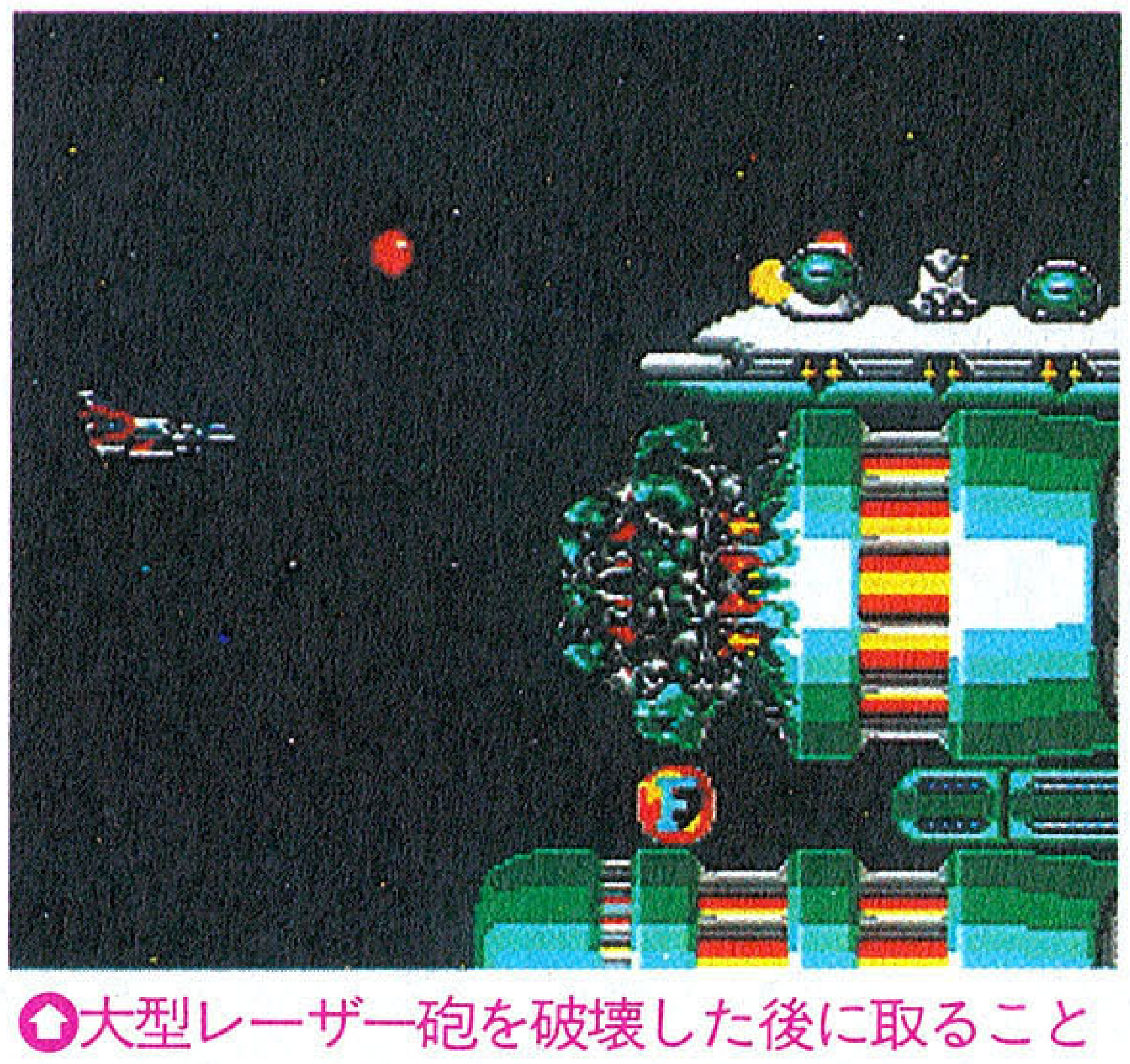
シーン6のザコキャラは全部で3種類しかいない。とはいえケルベロスの表面には砲台が大量に配置されているので簡単に攻略することはできない。しかもウラルとベドラムは発射口を破壊するまでは、いつまでも出てくるのだ。早めに破壊しないと不利な状況に陥ってしまうことになるので注意すること。

ウラル	フラン	ベドラム
		
直進	編隊	直進
150PTS	100PTS	100PTS
小型戦闘機。発射口より飛び出し体当たりしてくる	旧型偵察機。50年程前に使われていたものを再配備	どこからともなく現れる。小型自走砲台



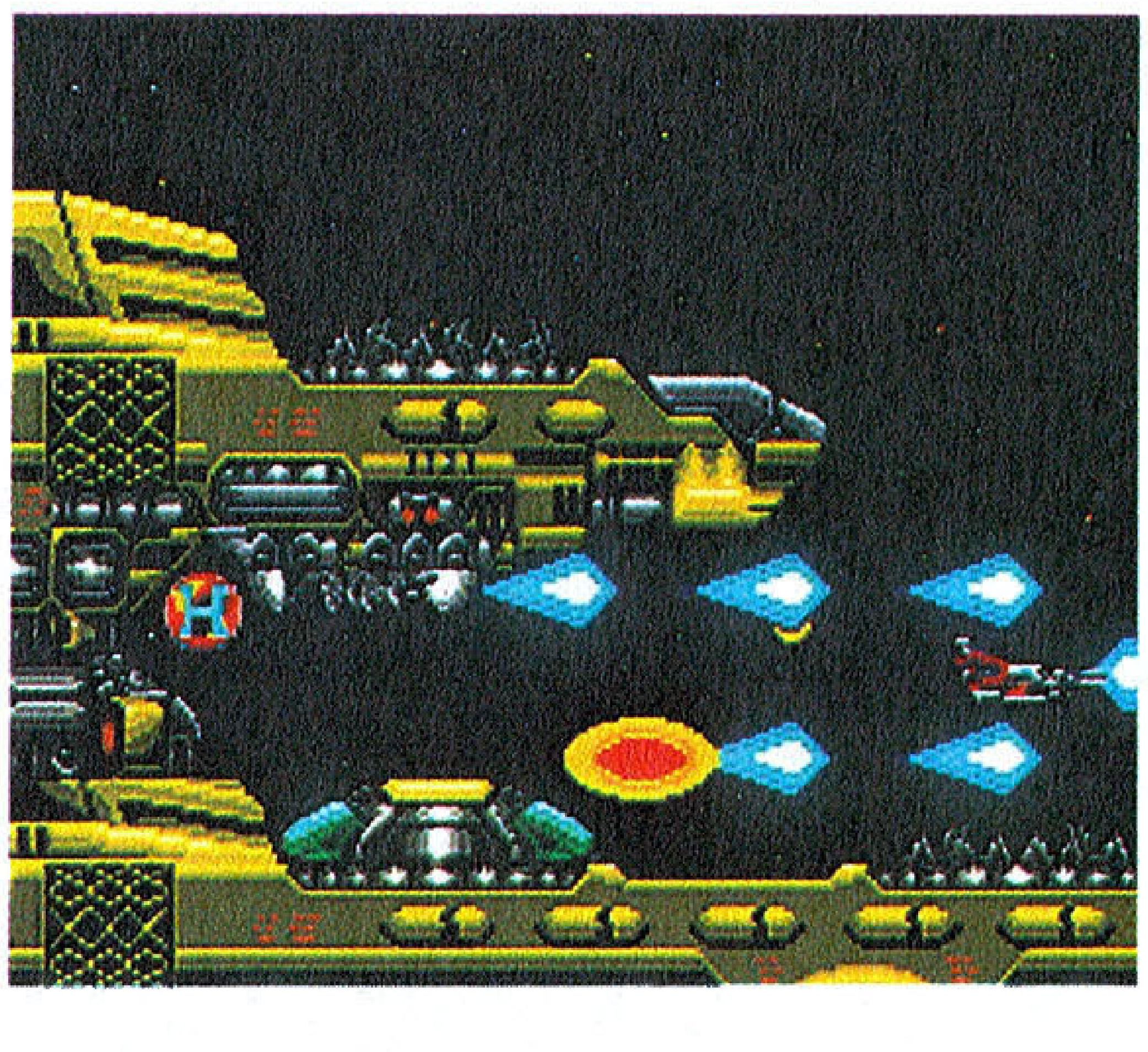
隠しアイテムを探せ

この面では前半でＦＩＲＥが、後半ではHUNTERが隠しアイテムとして出現する。どちらもすぐに見つかる場所に配置されているので、その点では問題がないと思う。前半部分ではケルベロスの表面の砲台を片づけるためにＦＩＲＥが活躍するので、もし前の面で無くしていたりしたらぜひ取っていくようにしよう。



⬆大型レーザー砲を破壊した後に取ることができる。ＦＩＲＥだ

⬇ここのＨＵＮＴＥＲはこのように後ろに撃っていないと発見できない



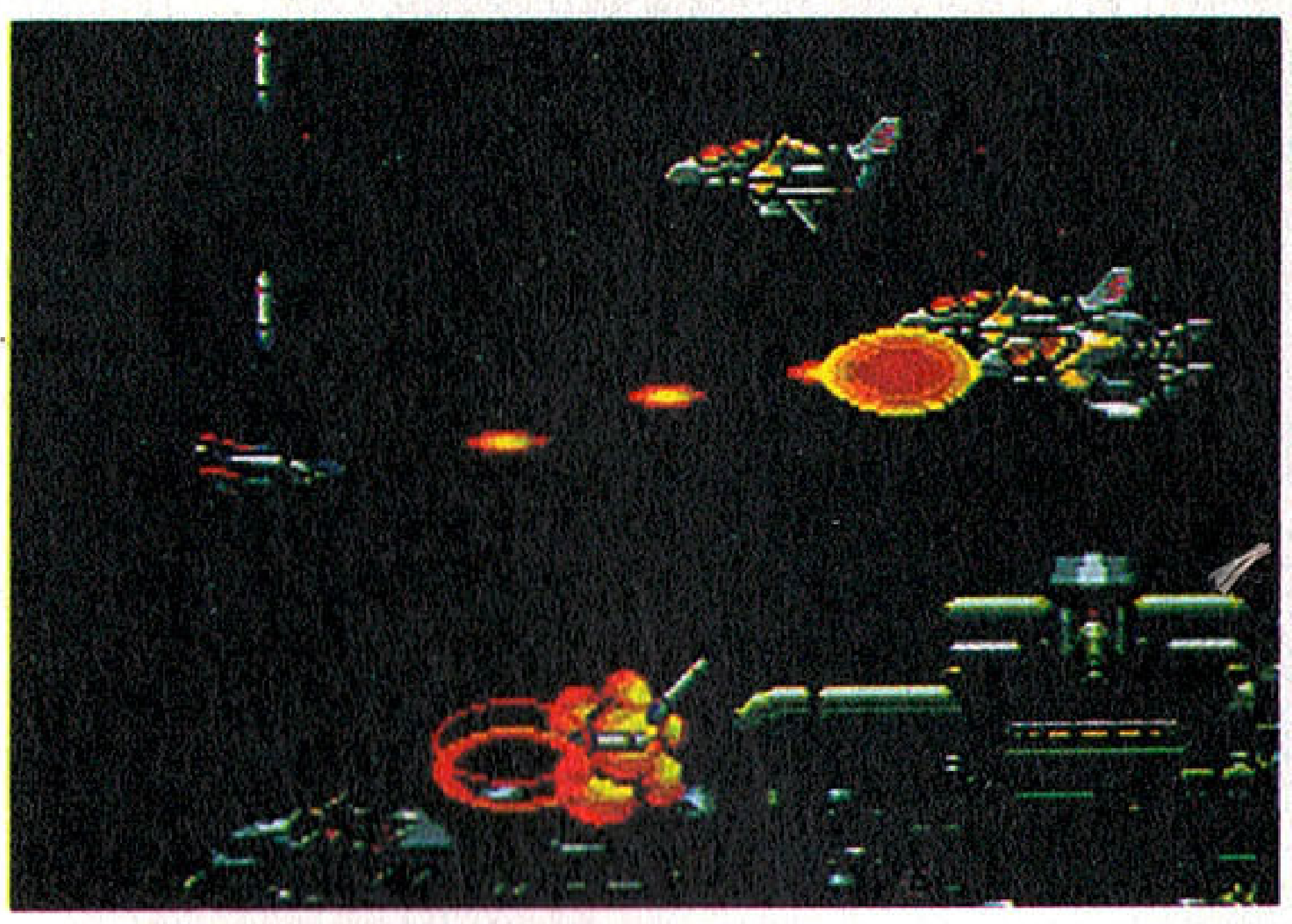
シーン6

前半戦

前半戦の目的は大型レーザー砲を破壊し、それに続く砲台群を一掃しながら進んで行くことだ。途中フランやウラルが襲ってくるが、早めに攻撃して片づけながら進むようにしよう。

前半戦はFIREを使え!!

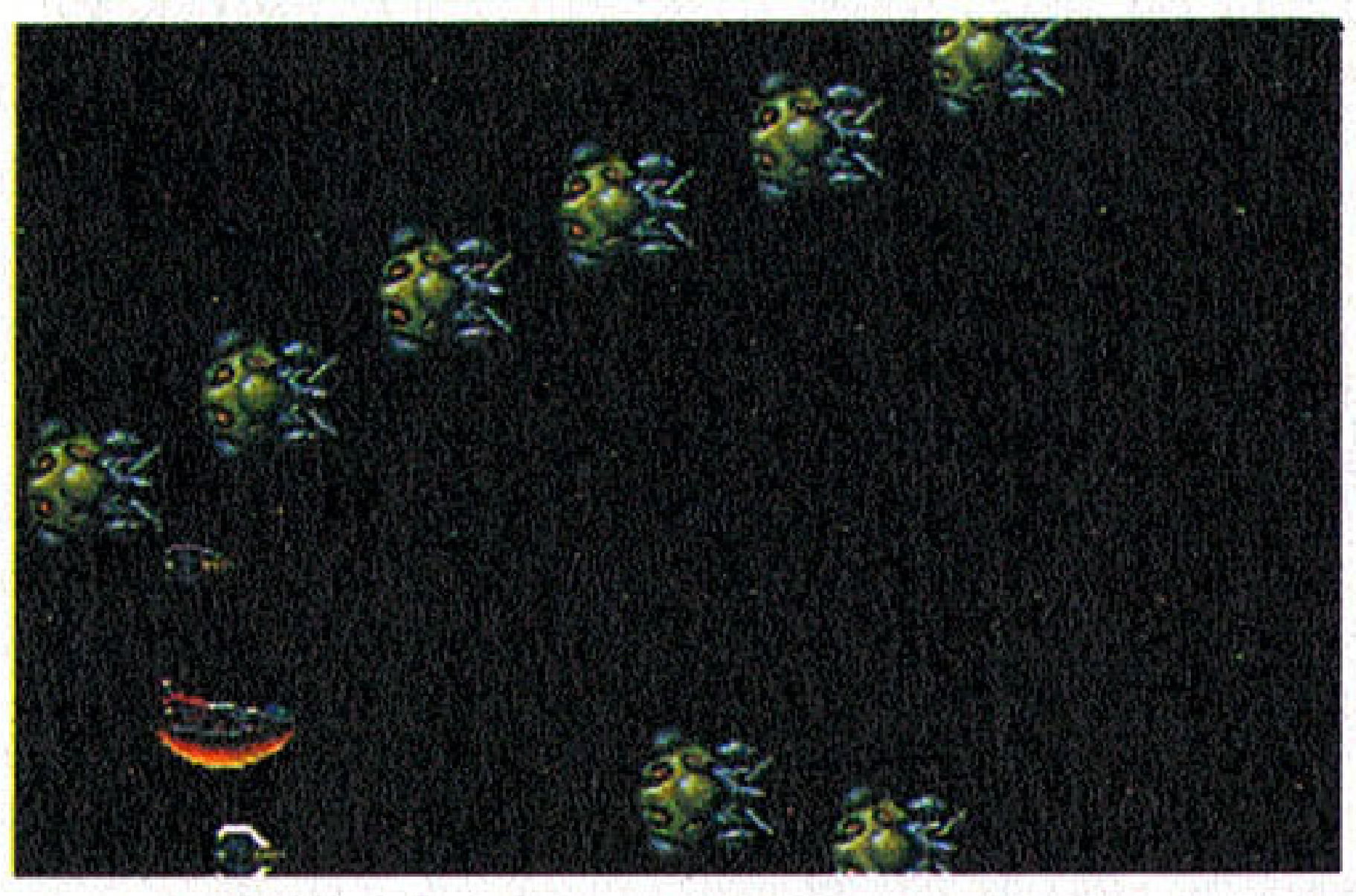
前半戦ではＦＩＲＥが最も役に立つ。上方から砲台を片づけていくのに便利だからだ。最初から持っているのであれば大型レーザー砲台を破壊するのにも有利。レーザーが飛んでくる正面からではなく、横の方から攻撃できるからだ。ケルベロスの上方に位置してからは砲台を破壊しつつ正面から来るフランやウラルに対処することが可能だ。もし装備していない状態にあるのであれば隠しアイテムで手に入れろ。



⇧ケルベロスの表面と前方を一度に攻撃できるＦＩＲＥはとっても便利

出迎えはフラン

この面に入ってまず出迎えにやって来るのがフランだ。何機かで編隊を組んで飛来するのでWAVEを使うのが一番効率がイイ。どちらにしろ弱い相手なので手早く始末しろ。

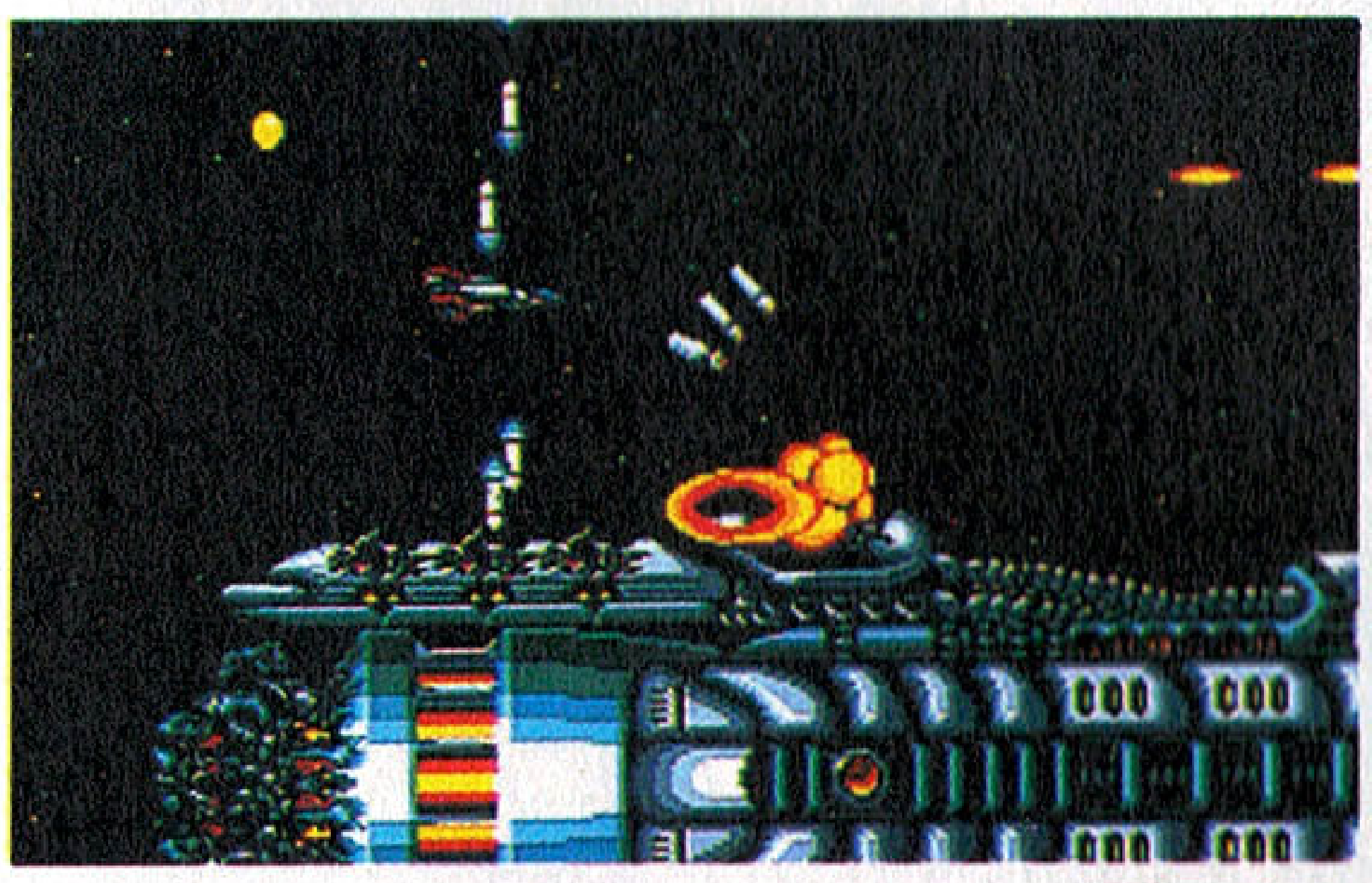


⇧フランが編隊で登場してきた

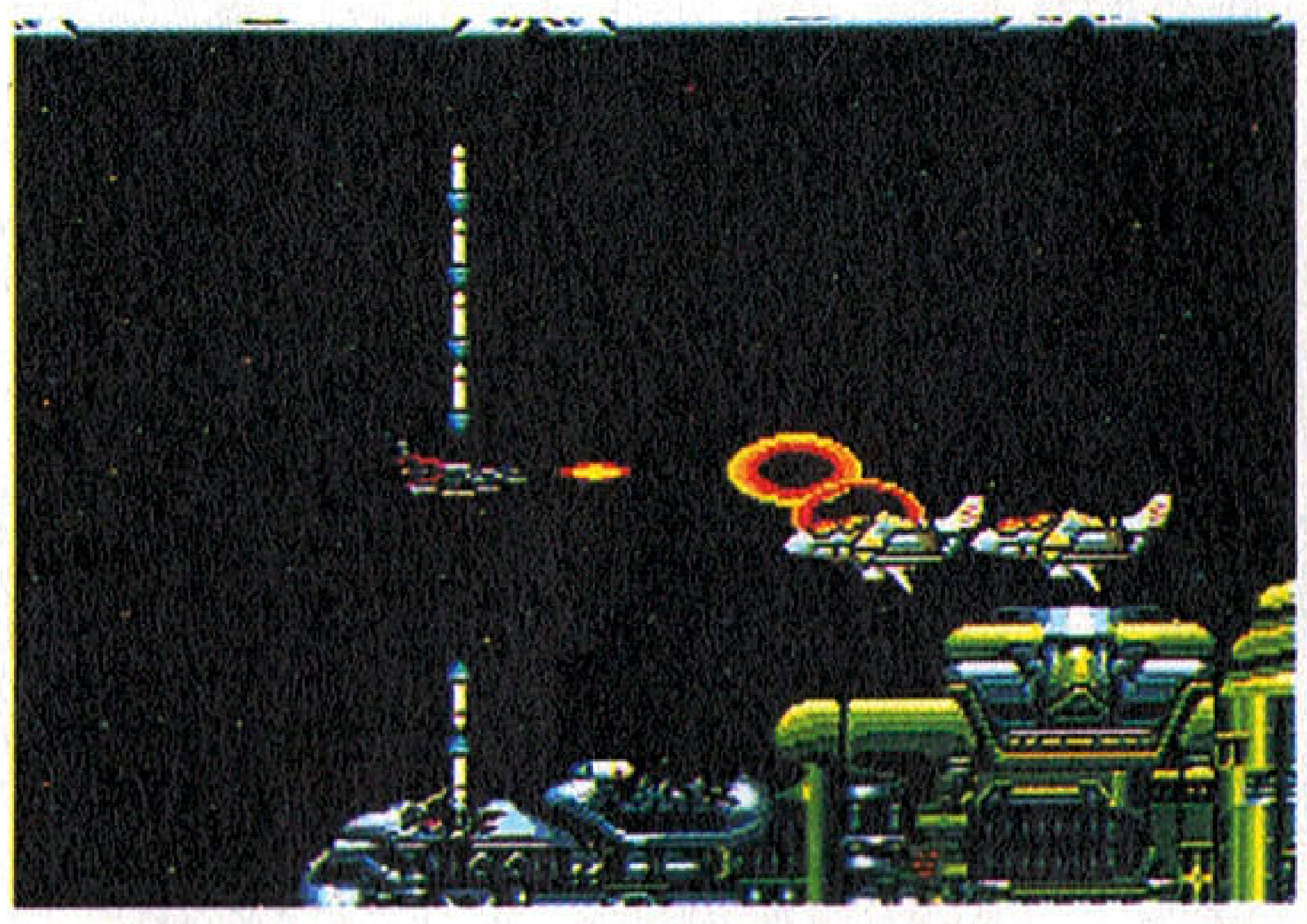
⇧こいつらは相手にする程でもない

戦艦表面を一掃しろ!!

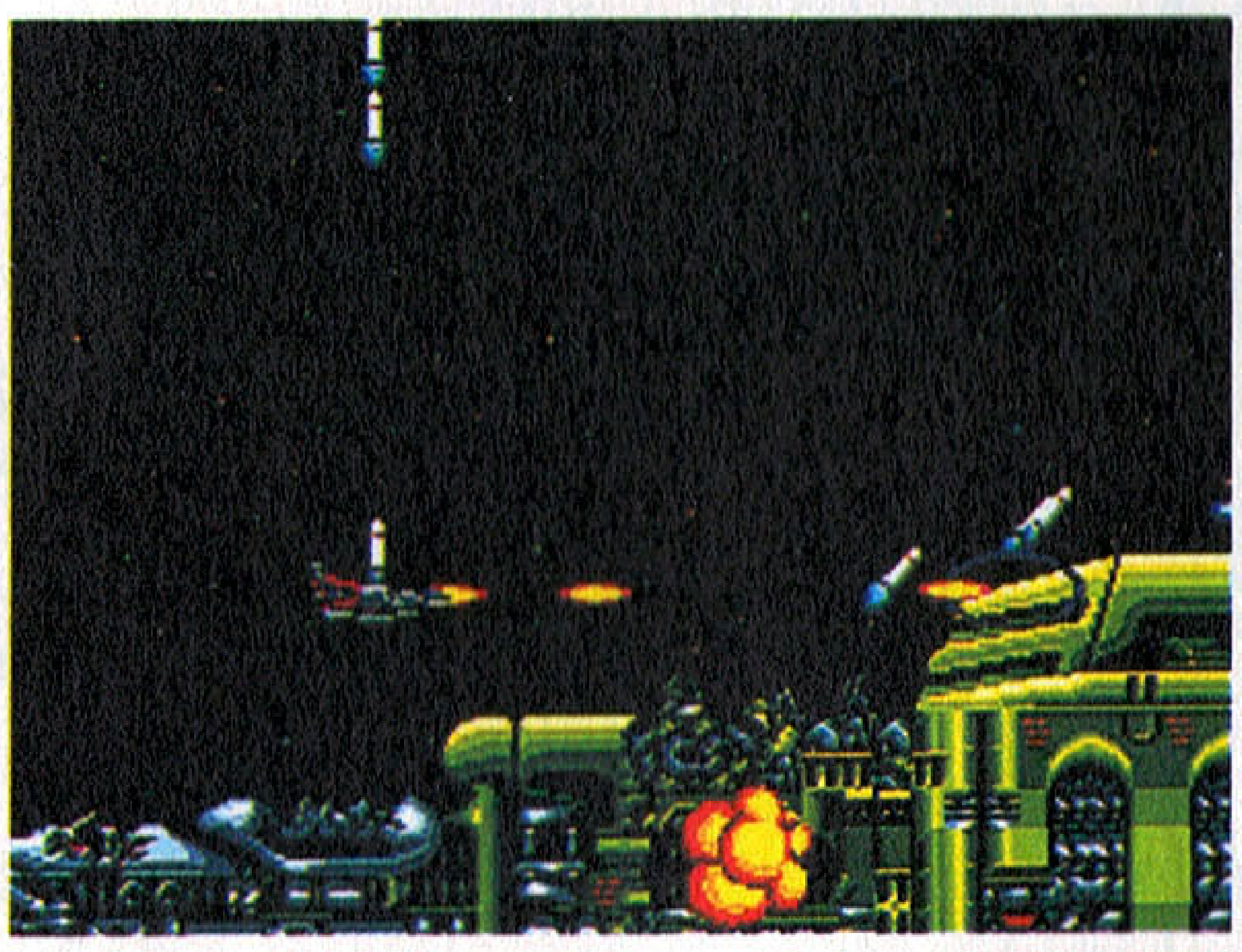
ケルベロスの表面の砲台を片づけながら進んでいこう。途中でフランとウラルが現れるが、これに気を取られて砲台を忘れないように。砲台の方が弾をばらまくので危険な存在だ。但しウラルが現れる発射口には注意すること。発射口を破壊するまでウラルは出てくるので早めに破壊する必要があるからだ。ともかく空中物より地上物に注意を払って進まなければならない。どんどん破壊してケルベロスを裸にしろ!!



⇧ケルベロスの表面のあちこちに配置されている砲台を一掃しろ



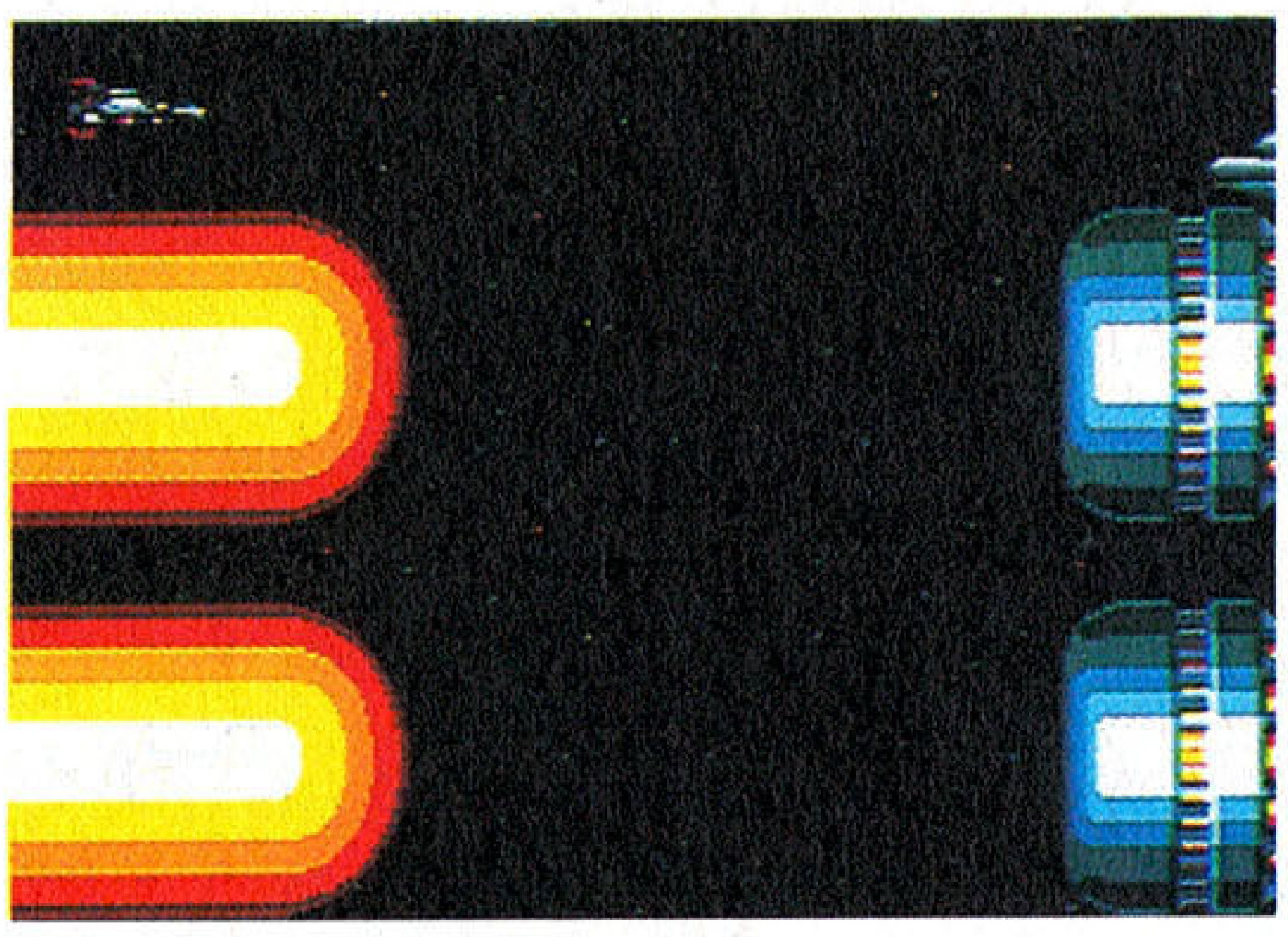
⇧ウラルの発射口も早めに破壊して安全を確保しながら進め



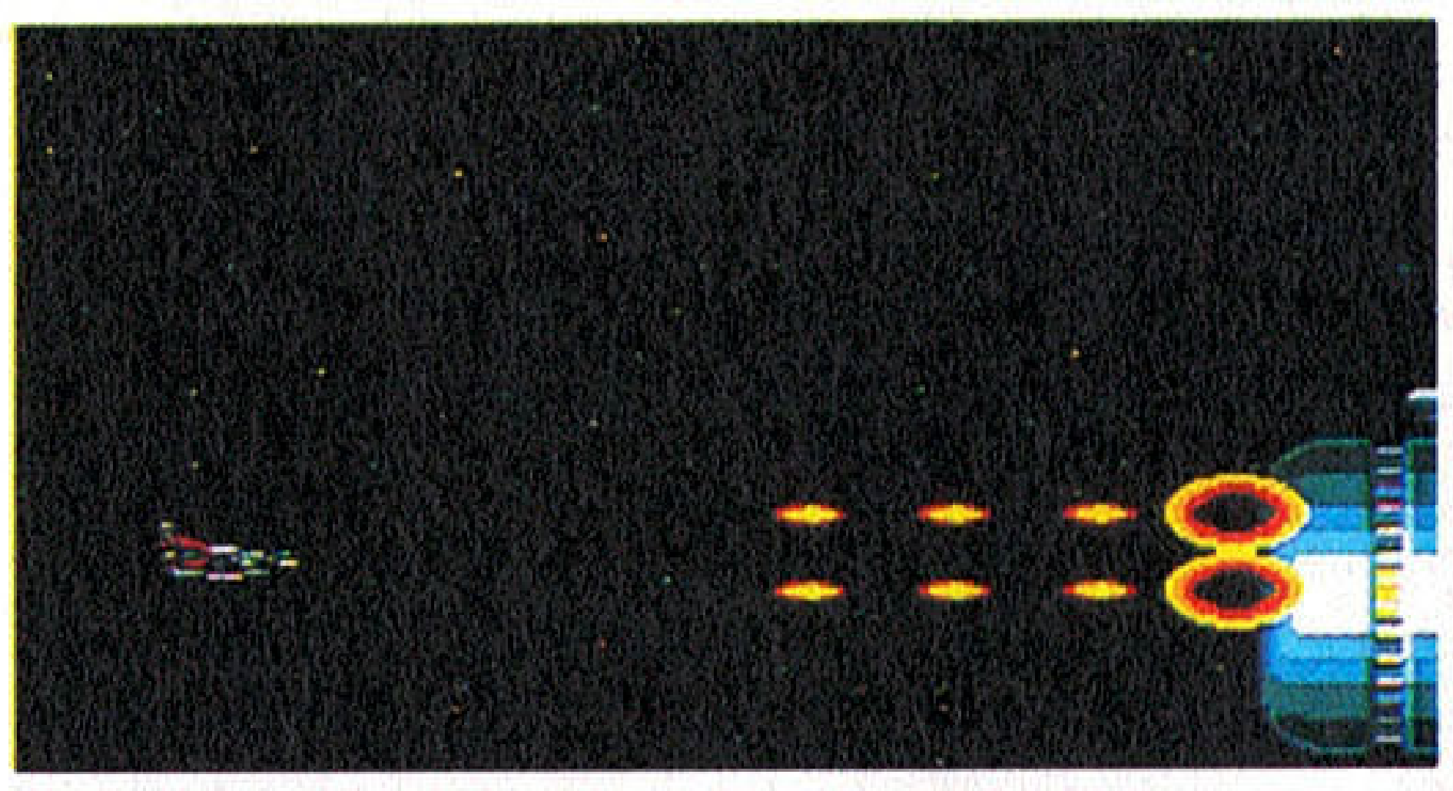
⇧急いで破壊すればこの通り。安全な状態がやってくるのだ

大型レーザー砲を破壊しろ!!

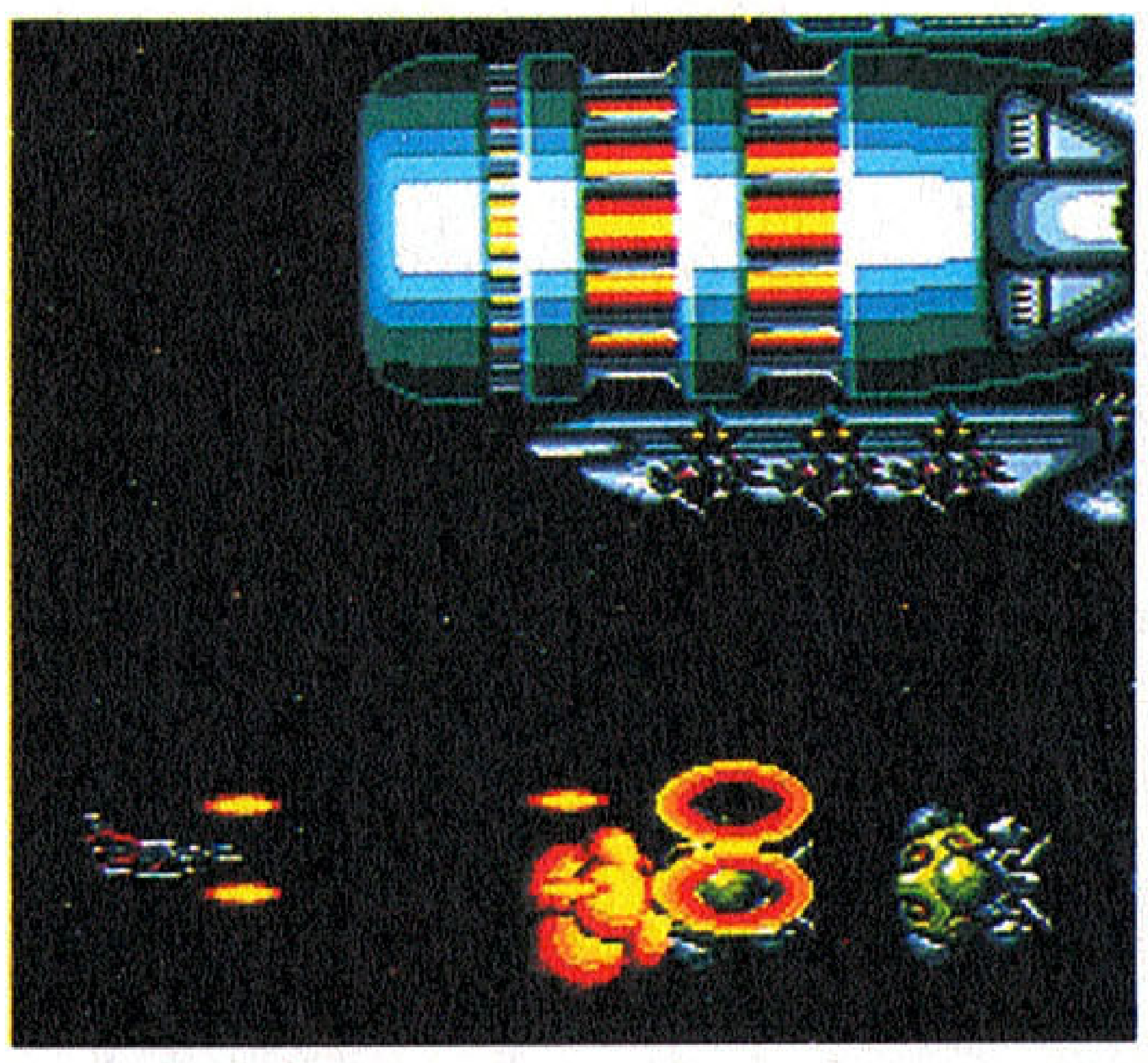
フランを倒しながら進んでくると、ケルベロスが姿を現す。突然幅の広いレーザーを放ってくるので、上にかわしてレーザーを撃つ合間を縫って発射口を破壊しろ。但しかなり硬いのでSEVERでないと少し時間がかかる。タイミングを外してレーザーの餌食になってしまわないように注意して。2本の砲頭の間に隠しアイテムがあることもチェック!!



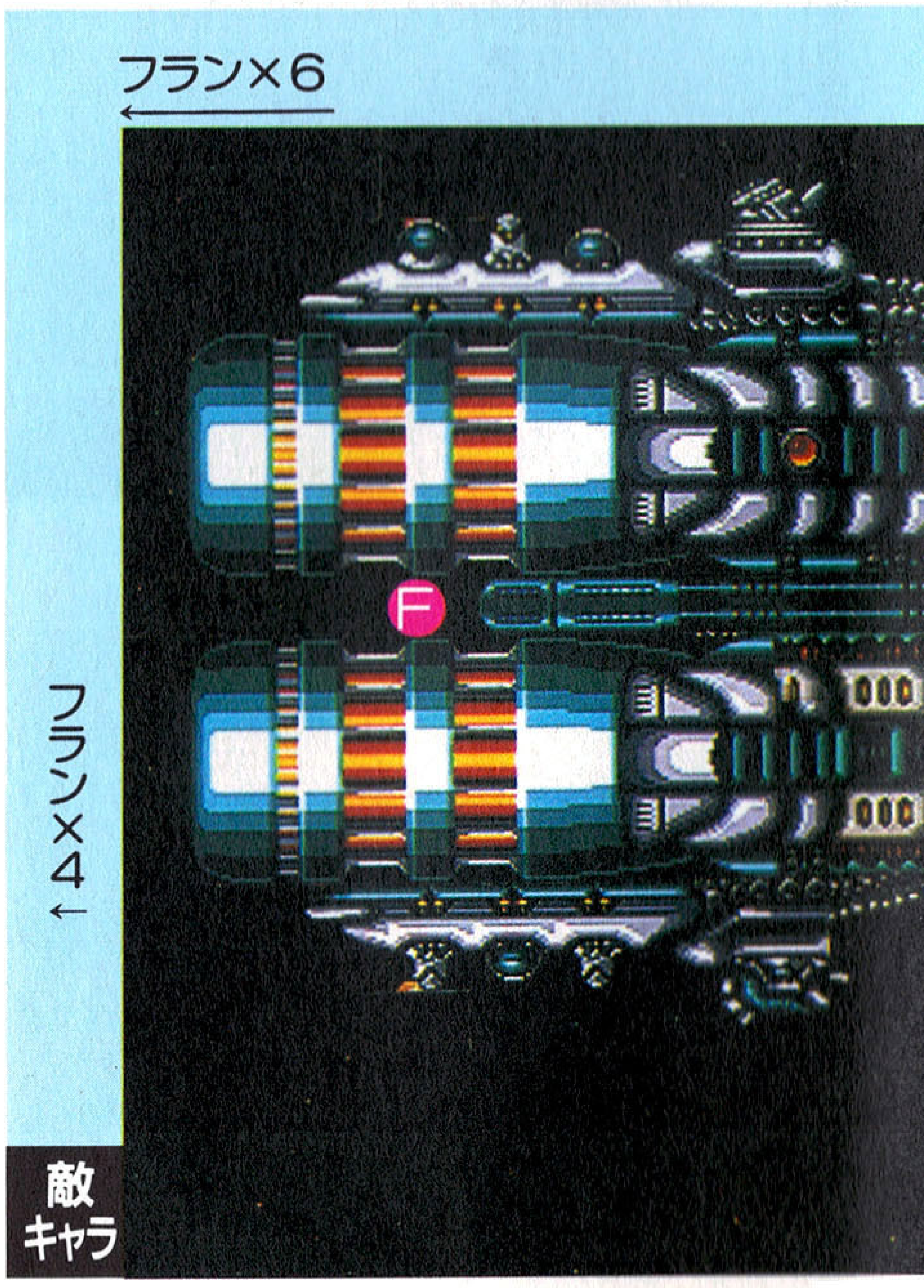
⇧この極太レーザーの大迫力を見よ。一定の間隔が空くのでそれを利用しろ



⇧砲頭はかなり硬い。ＳＥＶＥＲを装備していないときは気をつけろ

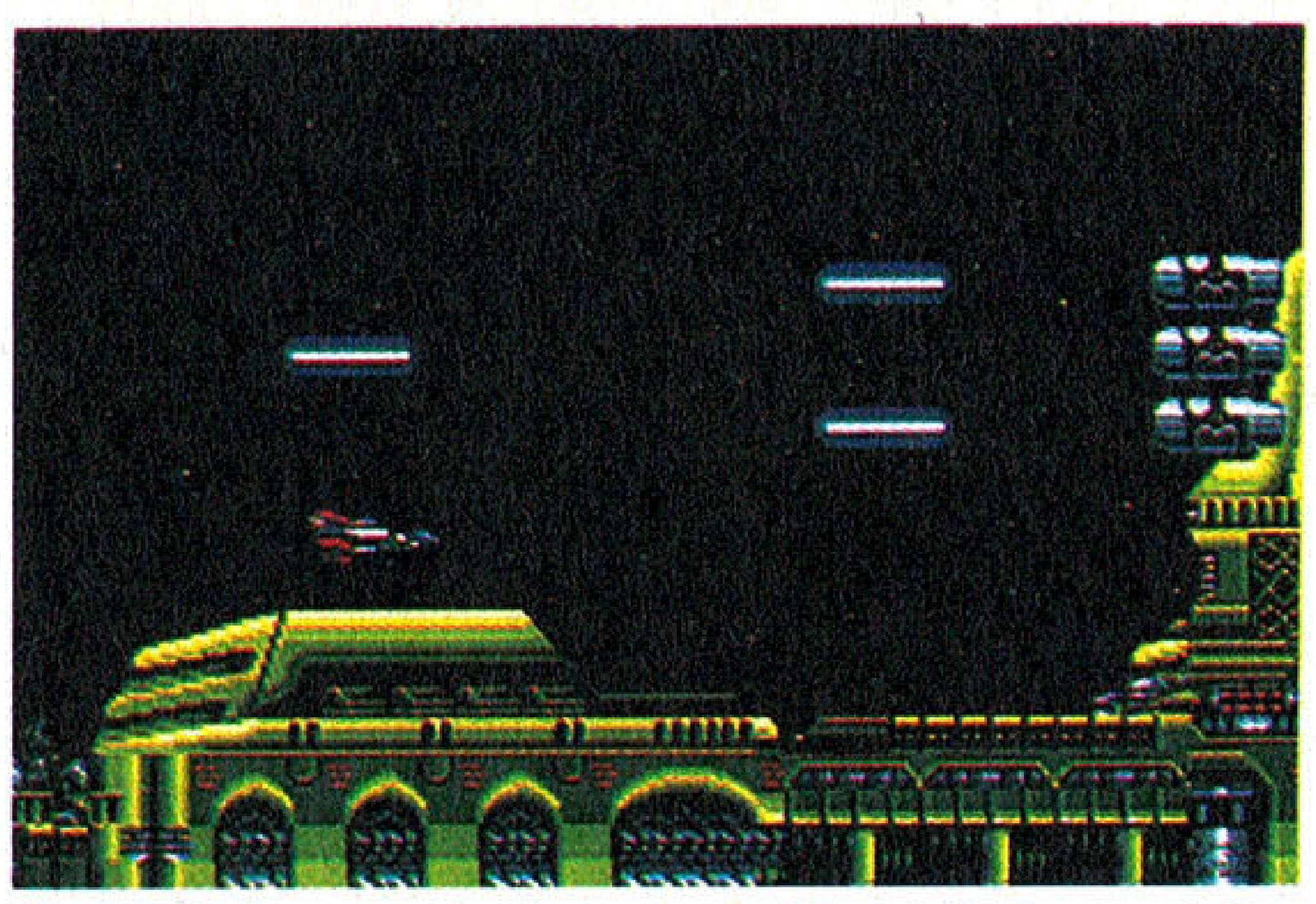


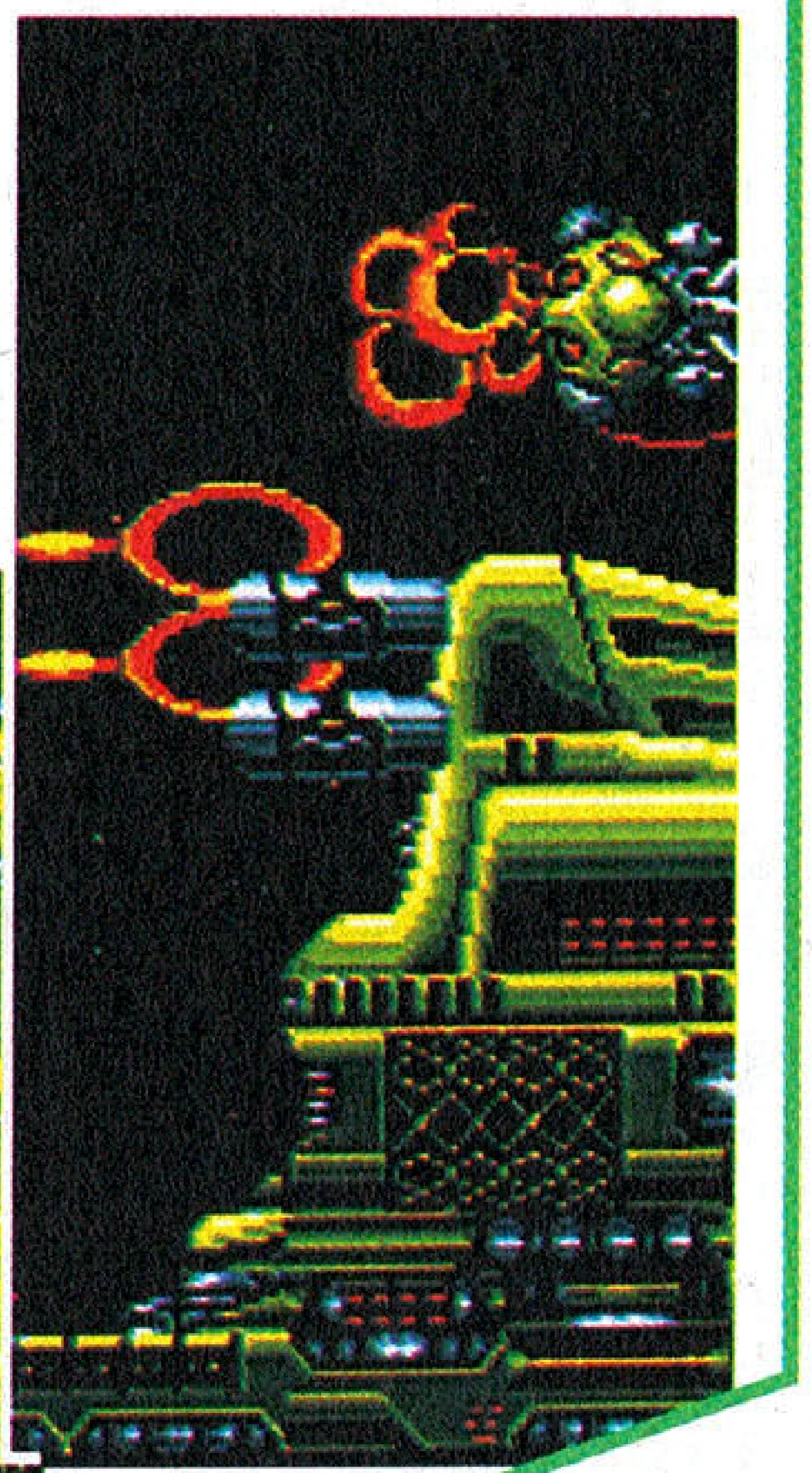
⇧下の砲頭を壊していると突然フランがくる。これには少し注意して

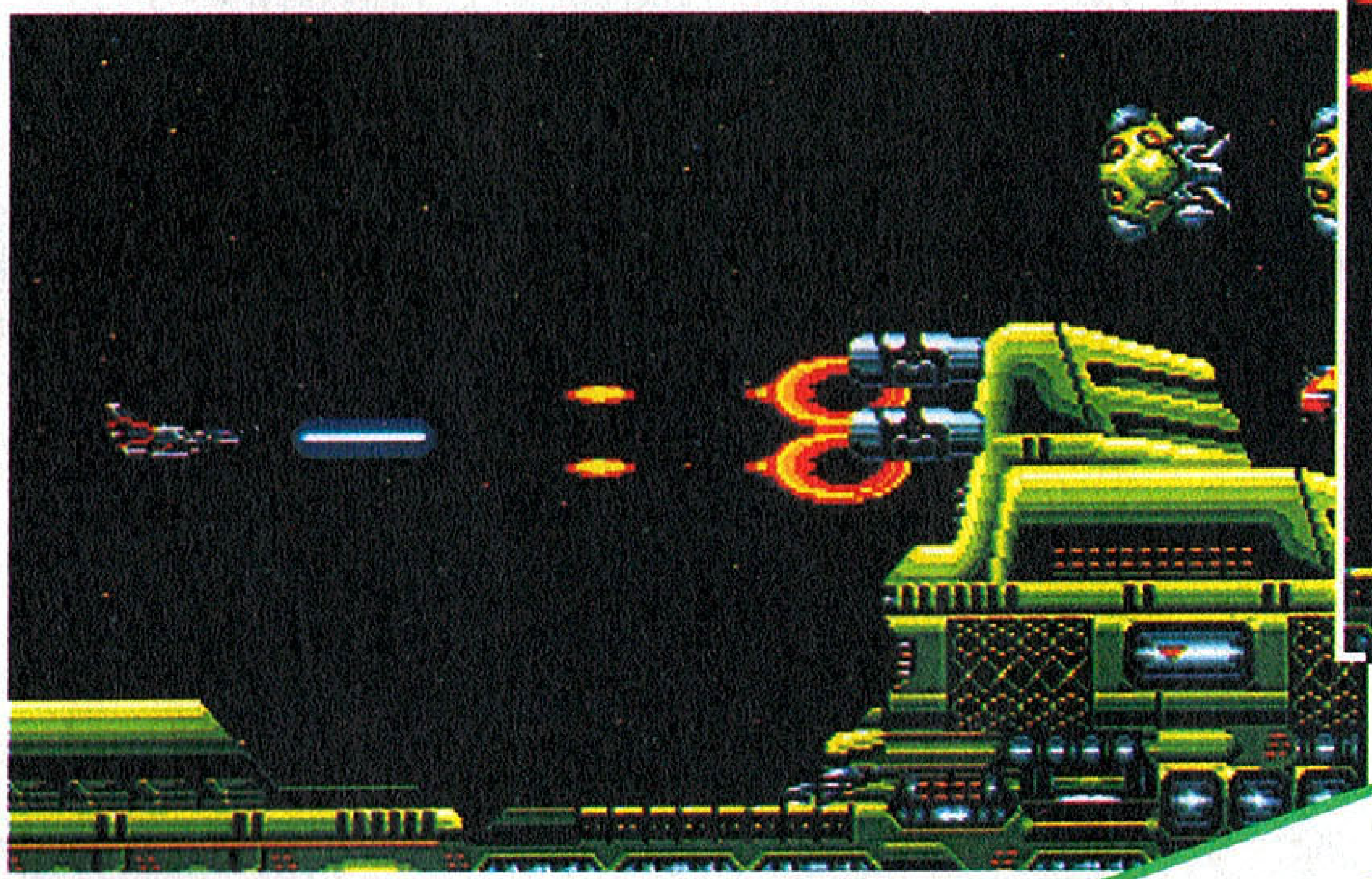


レーザー砲台に注意

レーザー砲台出現!! こいつには注意しなければならない。画面に登場してすぐに攻撃してくるので、それを予測しながら移動していかないと、レーザーにやられてしまうぞ。レーザーの攻撃は単調な水平発射だが、そのテンポが速いので予測しておかないとこちらの行動が遅れてレーザーの連続発射の餌食だ。通常のショットでは威力が弱いのでFIREなどを使って素早く破壊しろ。1つのレーザー口を破壊しても他のヤツは生きているので連続して一気に片づけてしまえるようにしよう。ちなみにレーザー砲台破壊中に向こう側にLANCERを載せた補給機が現れることも要チェック!!

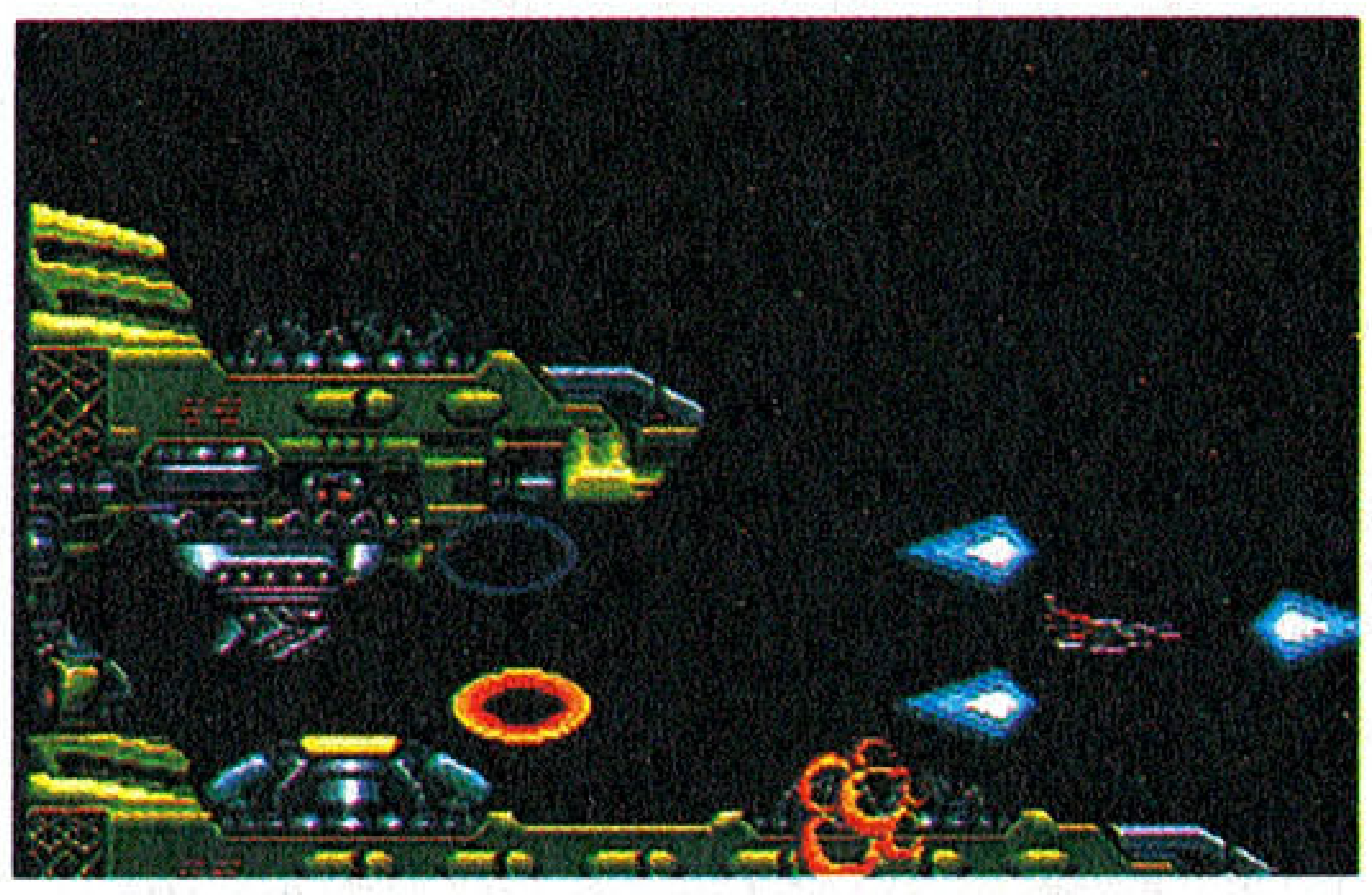

出現するとすぐにレーザーがビュンビュン飛んでくるのだ

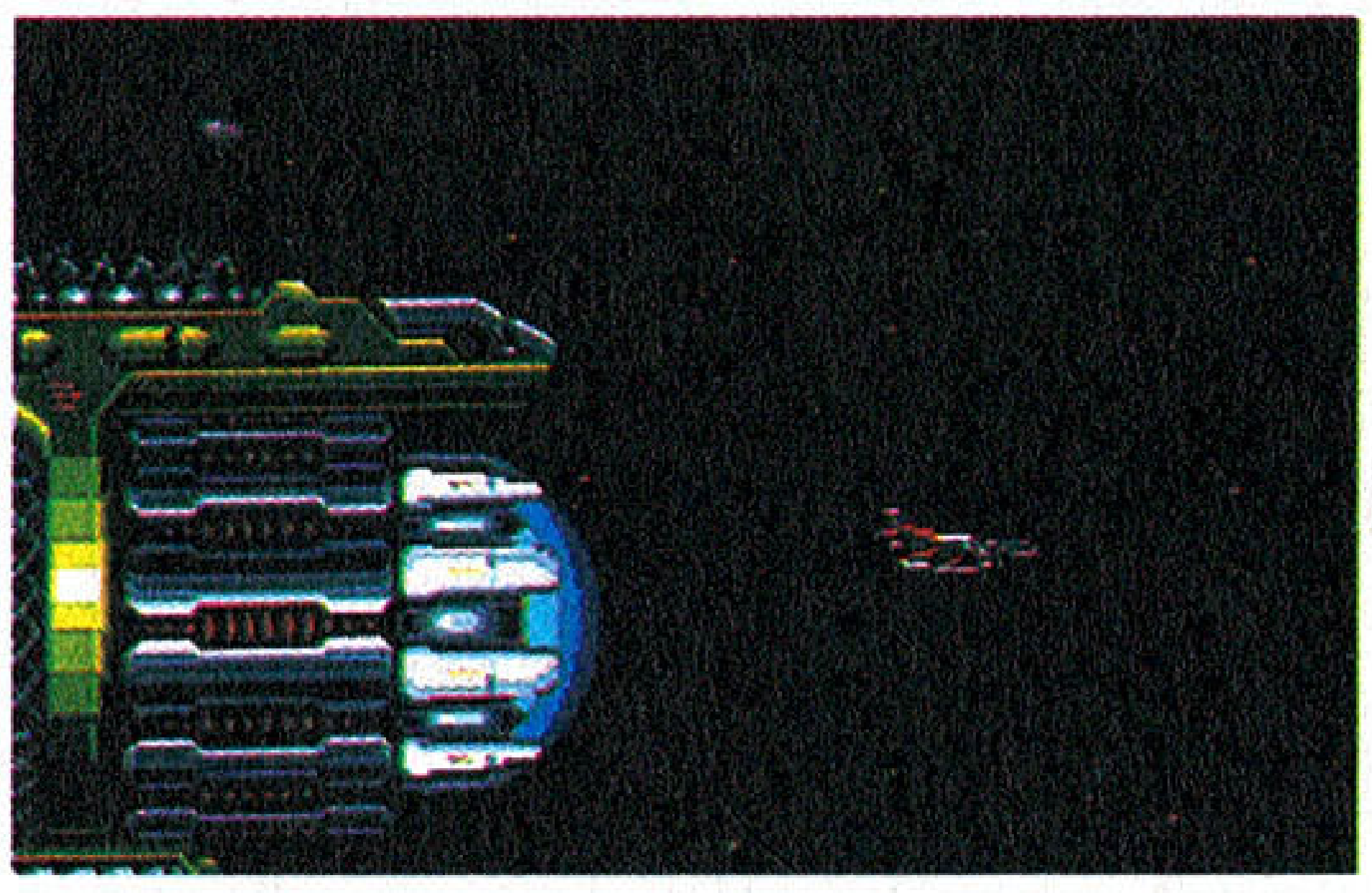

砲台を攻撃している間にも敵はどんどん襲いかかってくるので気をつけろ

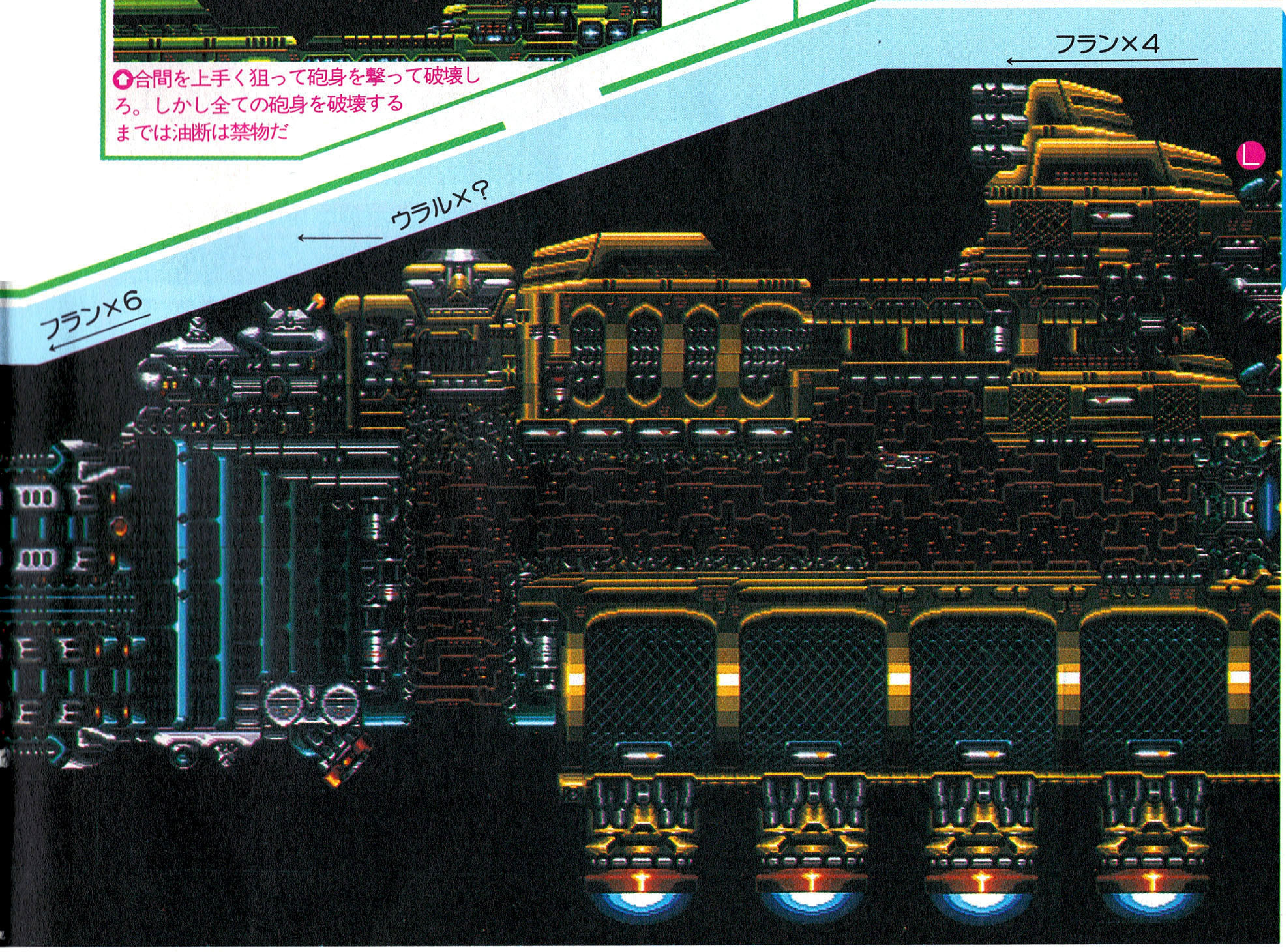

合間を上手く狙って砲身を撃って破壊しろ。しかし全ての砲身を破壊するまでは油断は禁物だ

必ず取れ! LANCER

後半戦ではケルベロスの後方から噴射口を破壊しながら進む。もし装備していなかったら、使用武器はBACK FIREしかないことになってしまう。これでは弱い。必ずLANCERを取れ!!


こんな所を攻撃するのはこれしかない


噴射口を破壊しながら進むのだ



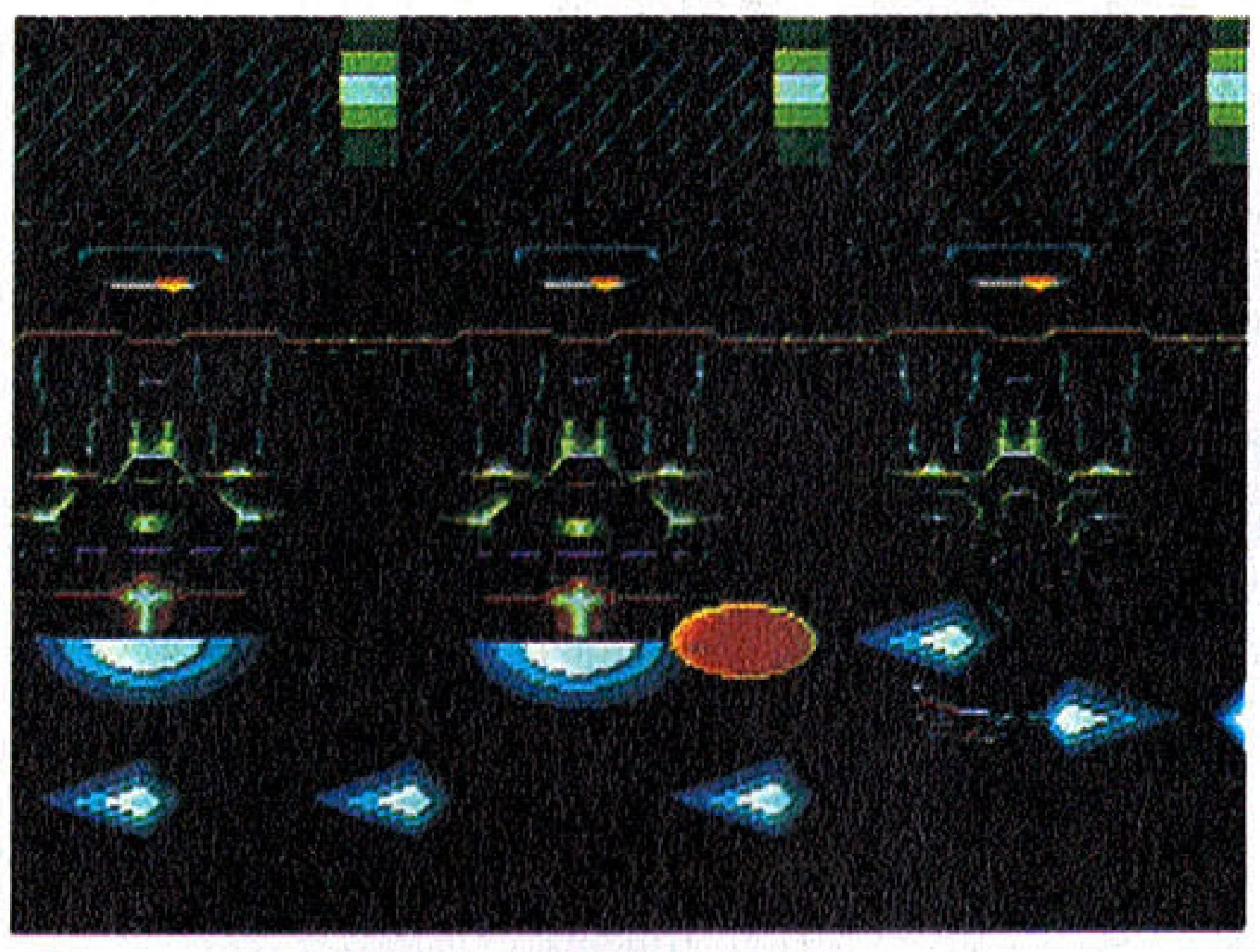
8ページAへ

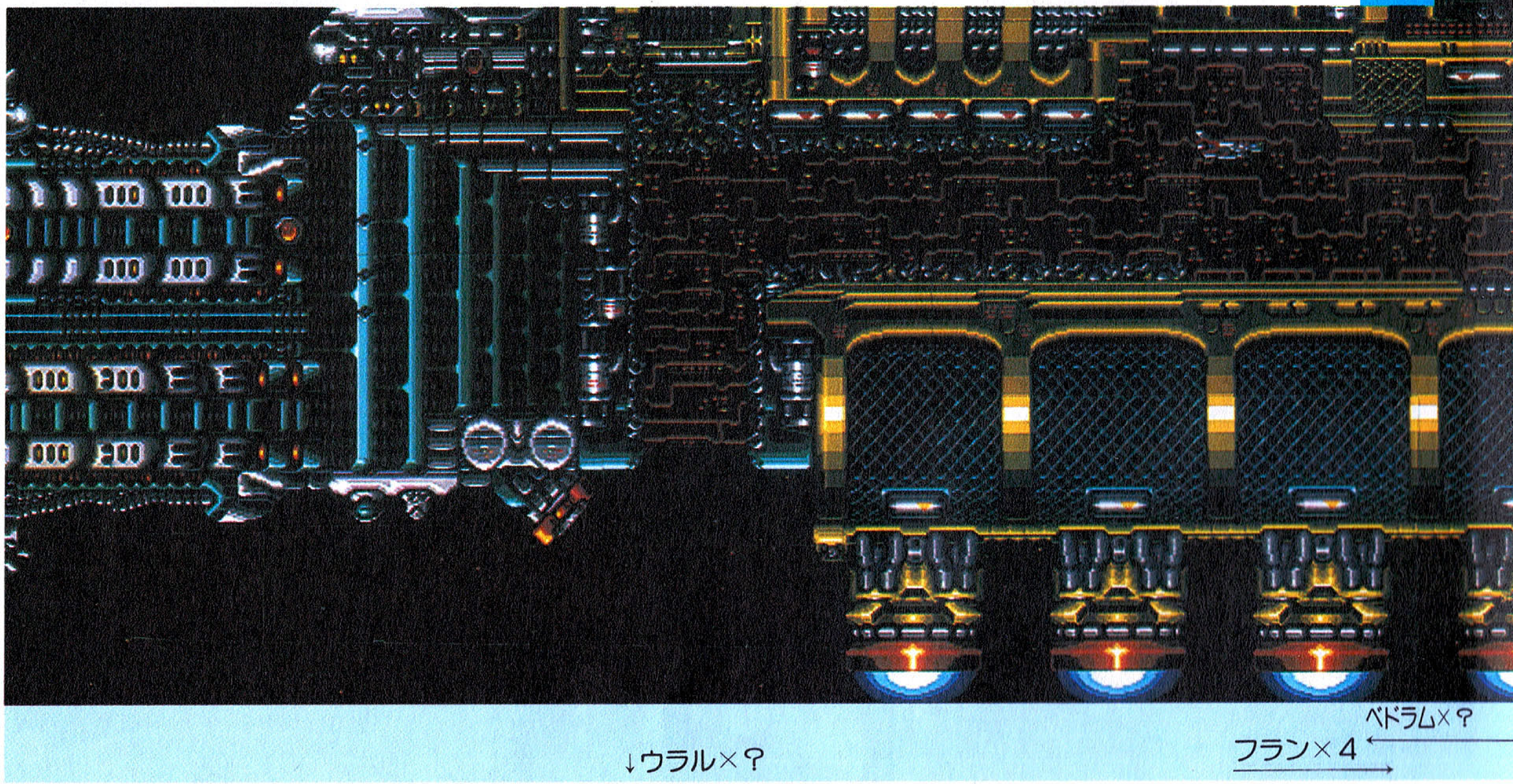
シーン6
後半戦

後半戦では主に後方に敵が出現して攻撃してくるので、常に後方に気を配っておく必要があるぞ。それに内部突入直前は自機の上方にケルベロスが位置するので上からの攻撃にも注意。

後半ではLANCERを使え!!

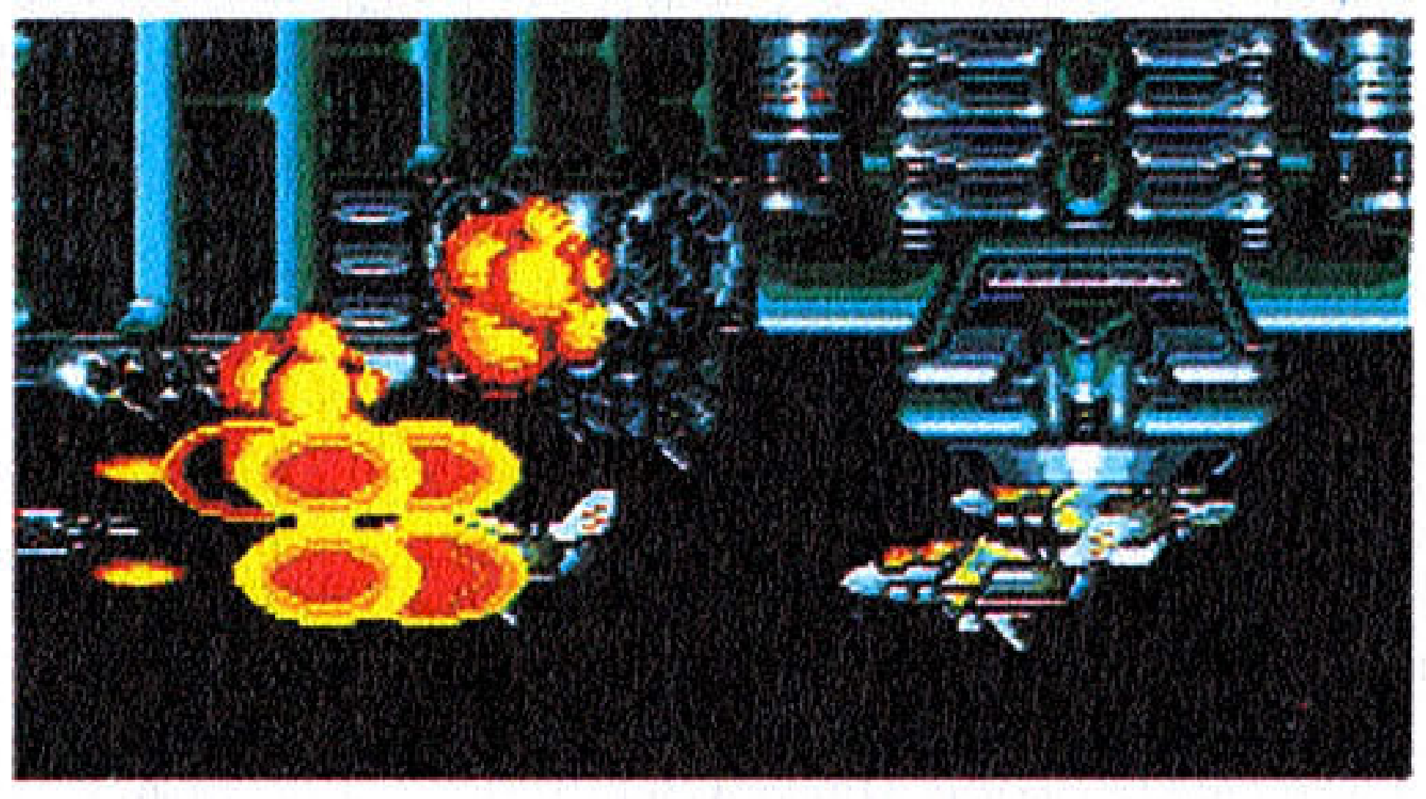
後方から敵が出現してくる後半戦での使用武器はＬＡＮＣＥＲがぴったりだ。後方に攻撃できないと破壊できないものも多いし、後ろから突撃してくる敵にとっさに反応するためには後方攻撃武器がやはりいい。ＢＡＣＫ ＦＩＲＥもあるがＬＡＮＣＥＲの方が強力なのでより有効だ。

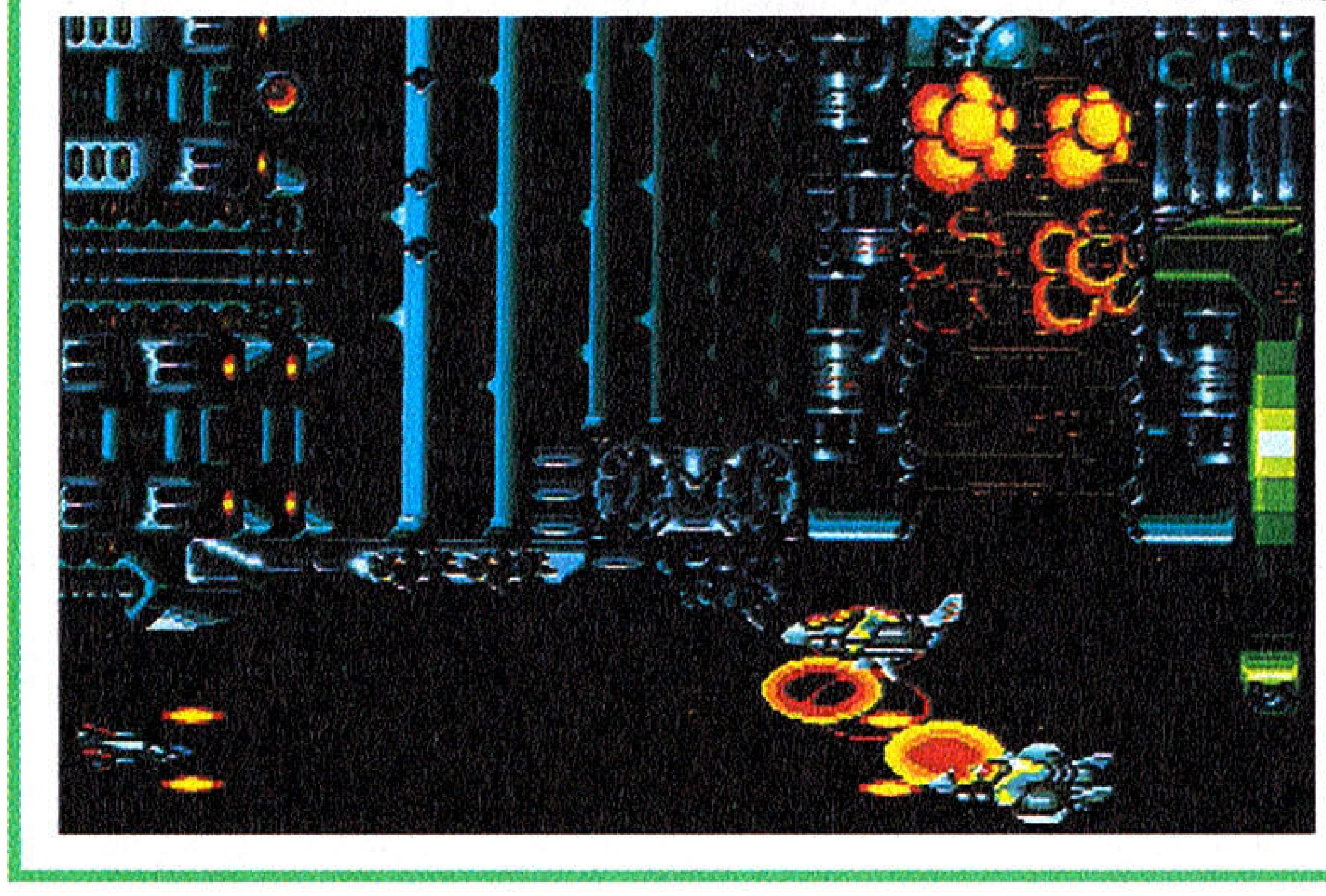

こんな感じで展開していく



ケルベロス内部に突入

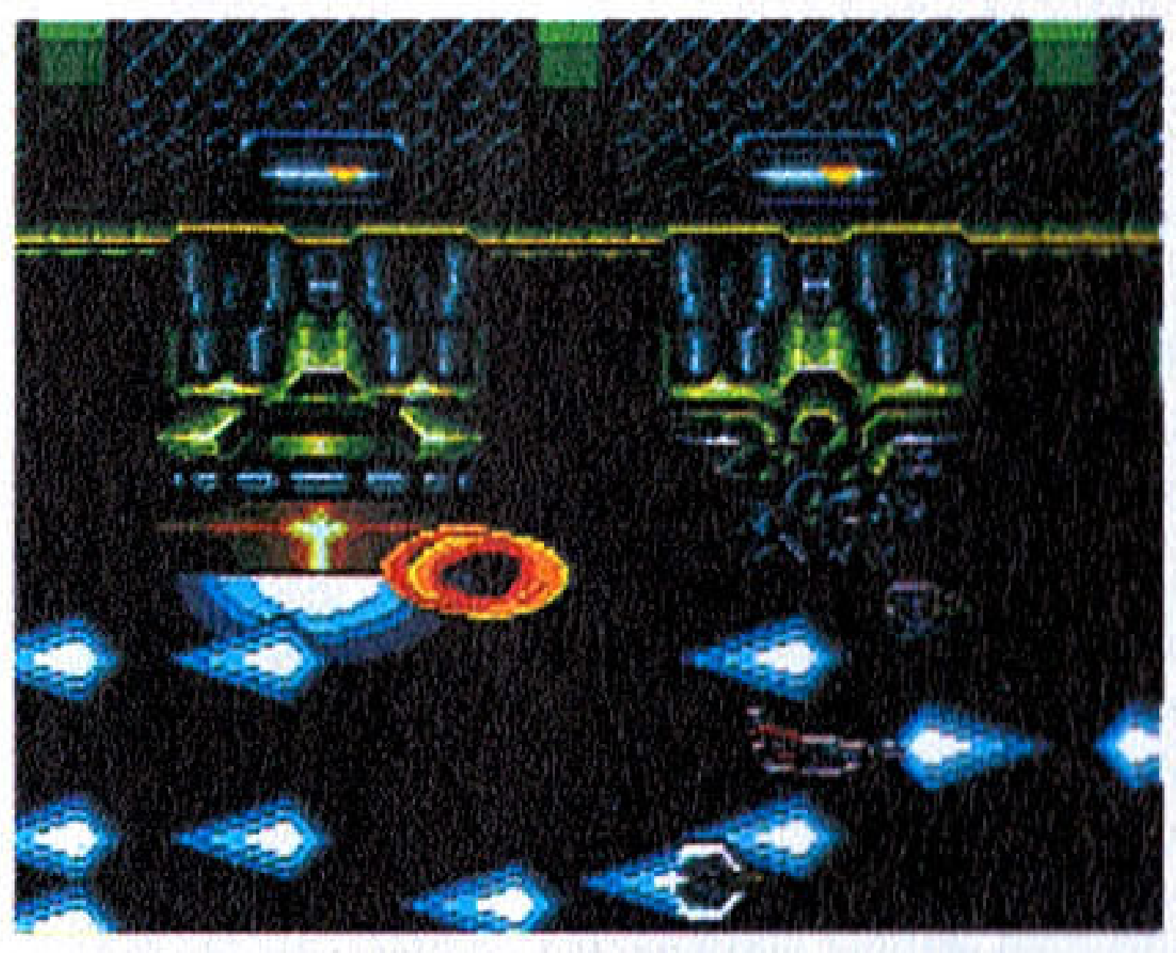
ウラルの発射口を破壊するとケルベロス内部に突入可能となる。しかしスクロールの流れがそこに連れていってくれるまではむやみに入り込もうとしてはいけない。自ら動ける範囲を狭めてしまうようなものである。そしていよいよスクロールが近づいたら素早く突入しろ。今度はもたもたしていると船体に押しつぶされてしまうぞ。

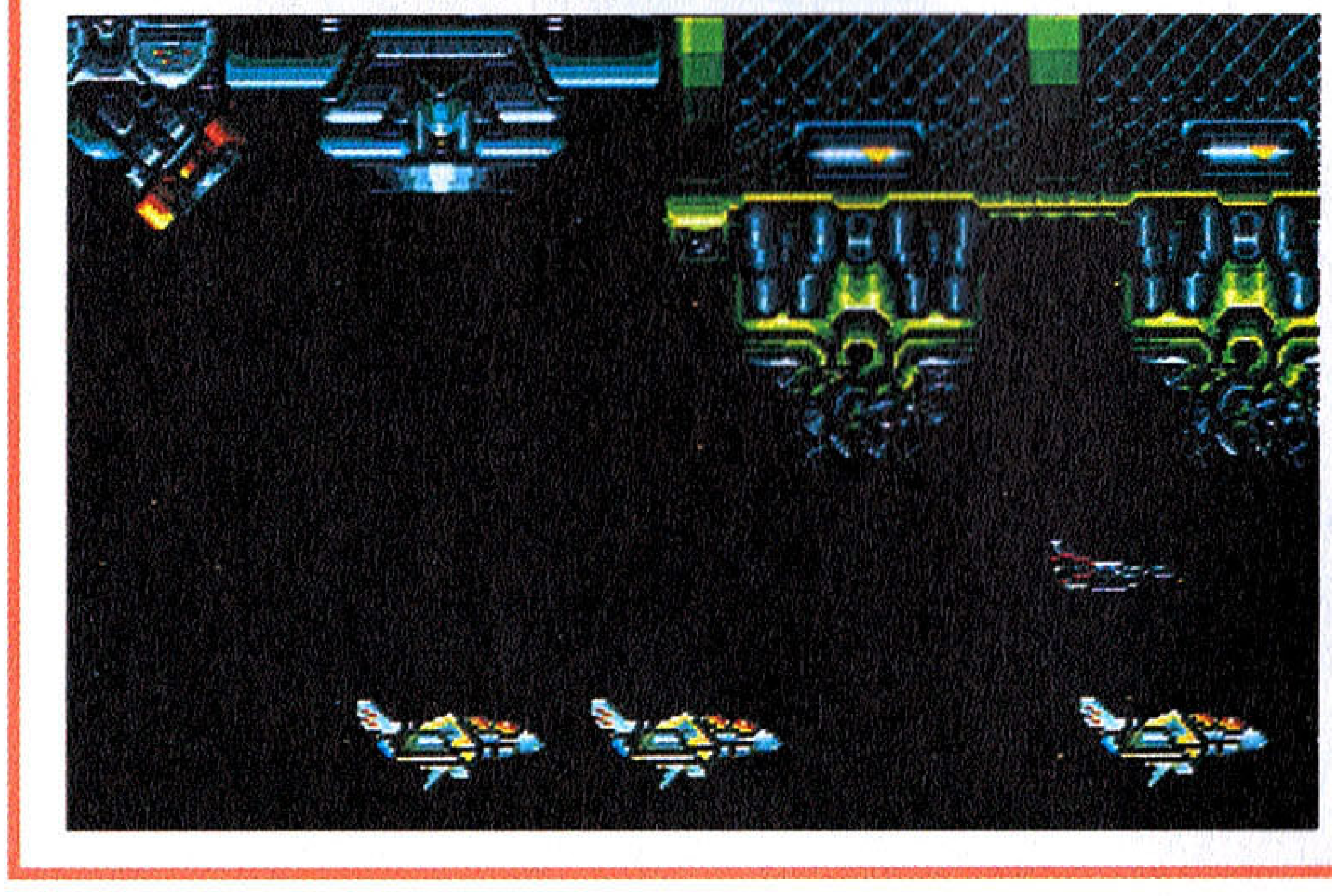

ウラルの発射口を破壊しろ!!

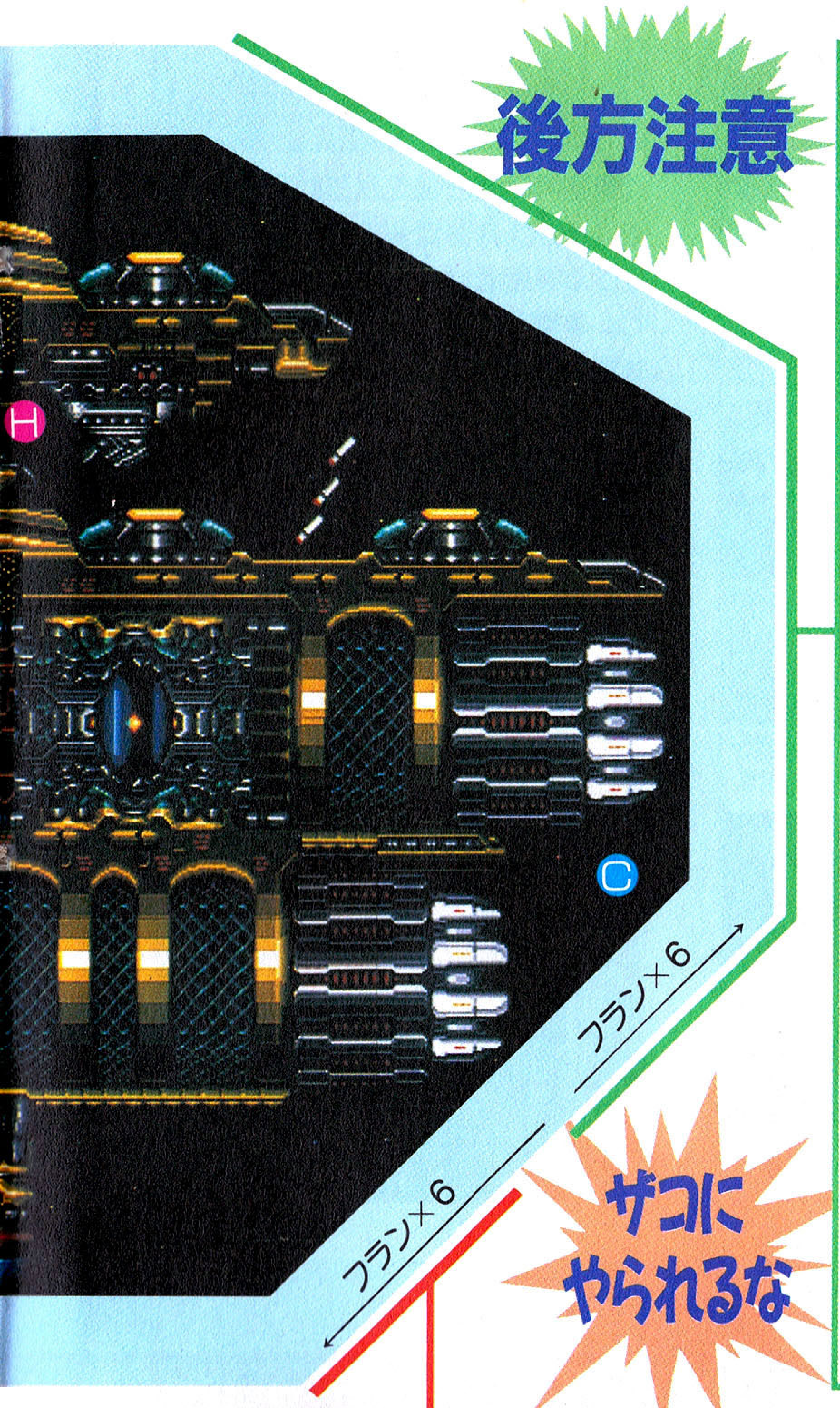

時間がくると自然に崩壊する。ここから内部に突入だ

CHECK!! 後方からのウラルに注意

ここの噴射口を破壊しながら進んでいくと突然後方からウラルが突っ込んでくる。気をつけていないと当たってしまうので、素早く上下に動いて避けろ。ウラルが出てくる発射口は時間がくれば自然に爆発するようになっている。しかし、早めに発射口を破壊しないとウラルがいつまでも出続けるのでＦＩＲＥ等で一気に破壊してしまえ。

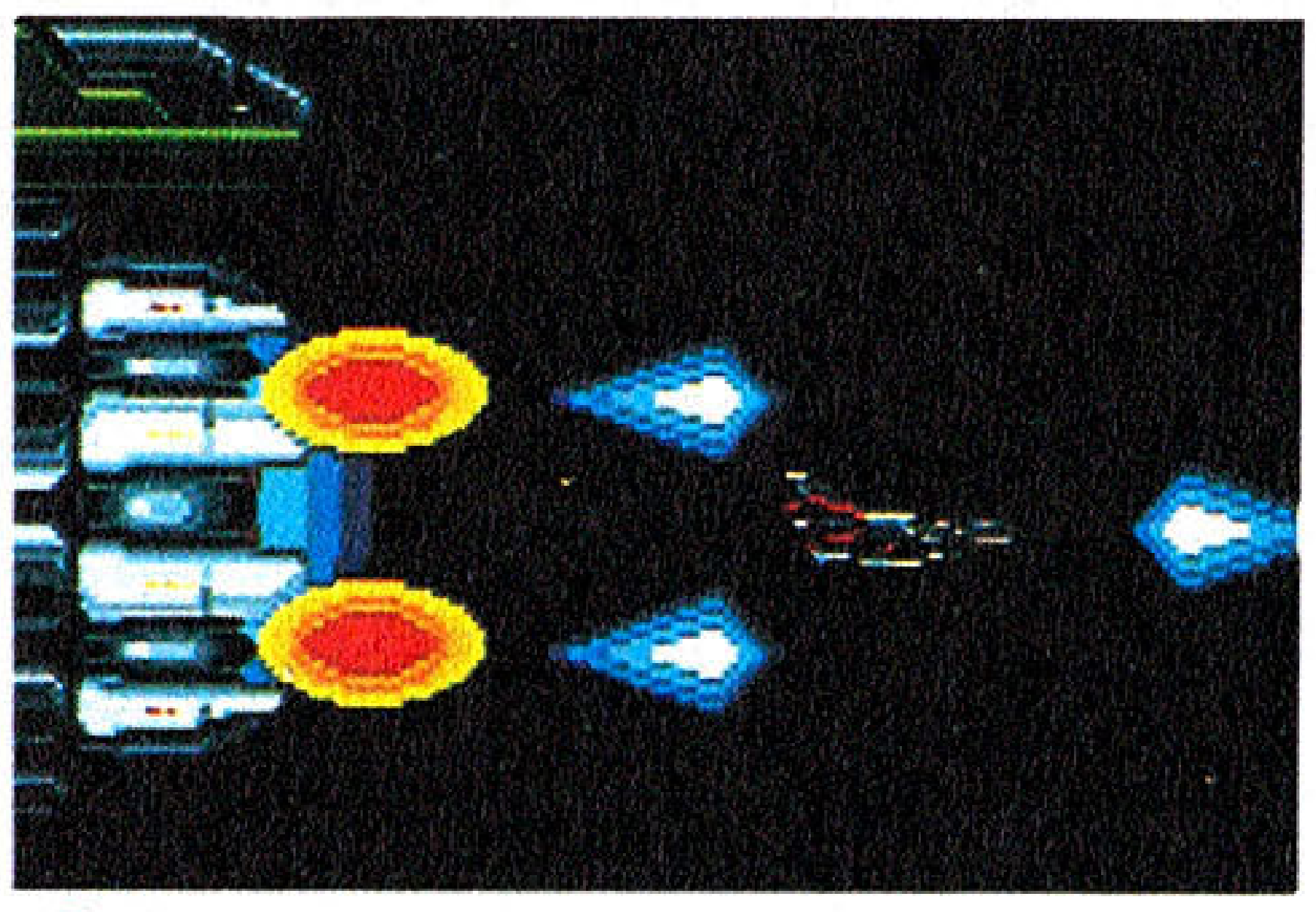

噴射口を破壊しながら進んで行くと…

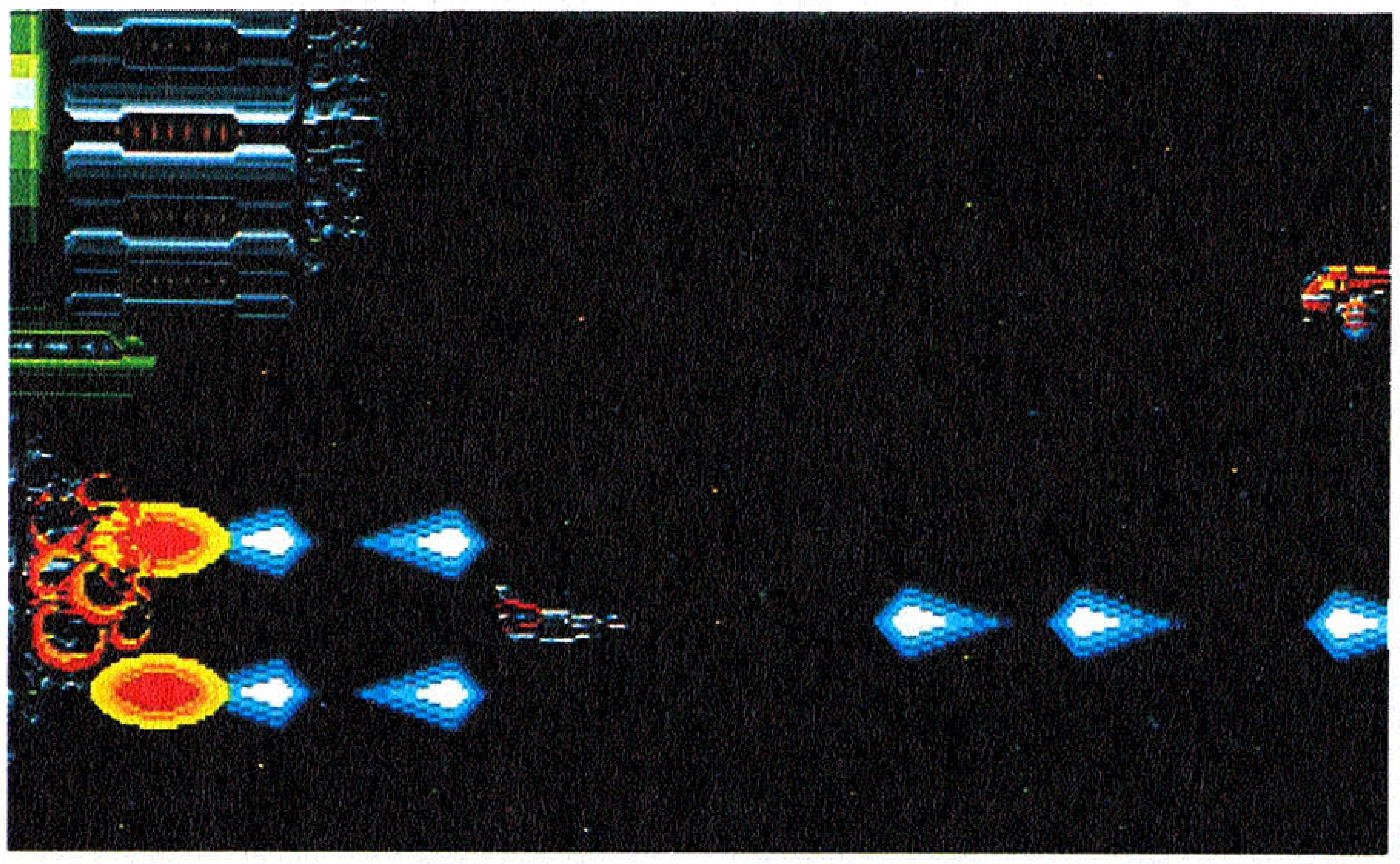

ウラルの編隊が突然襲いかかってくる。激突されないように注意

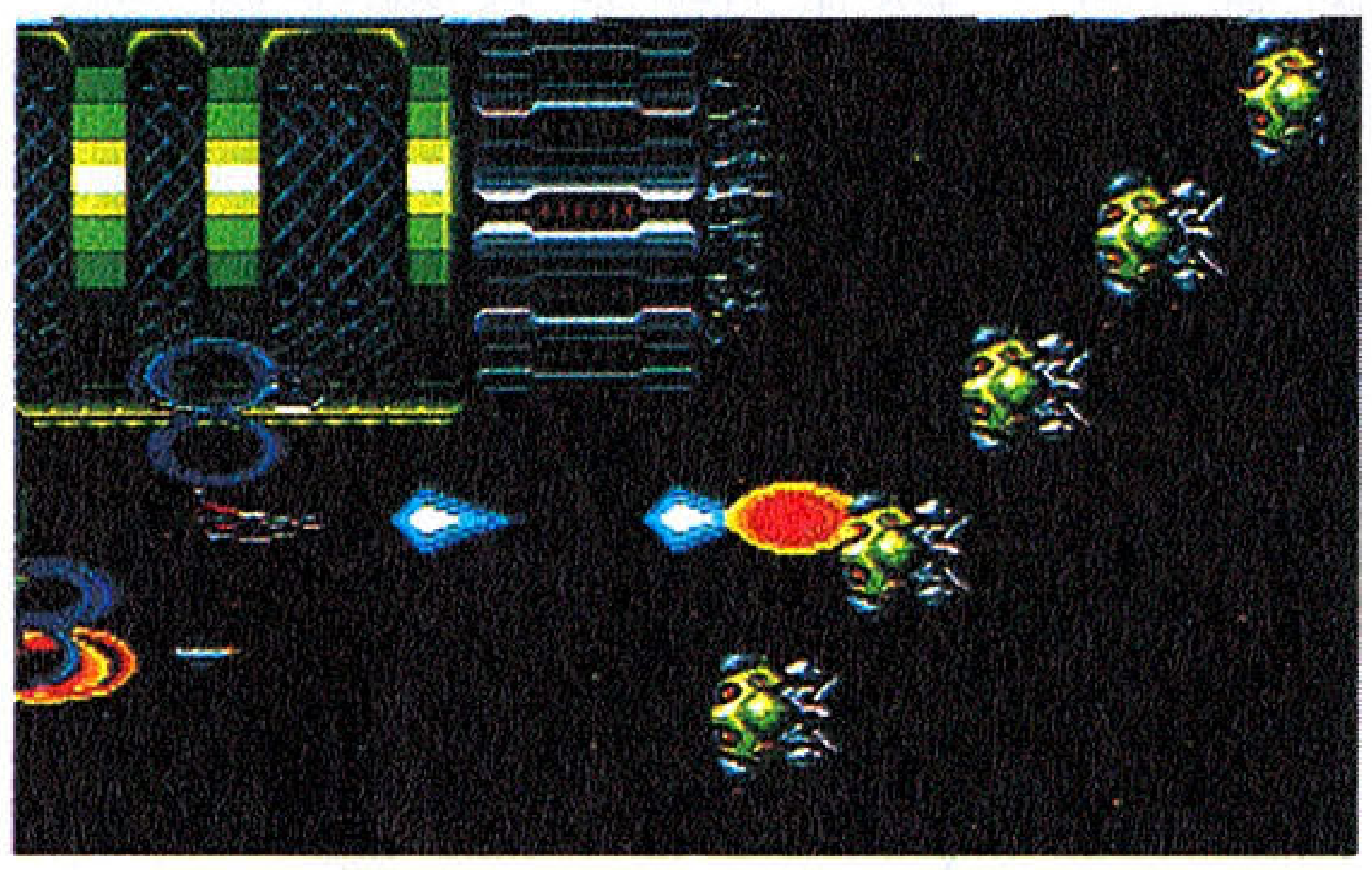


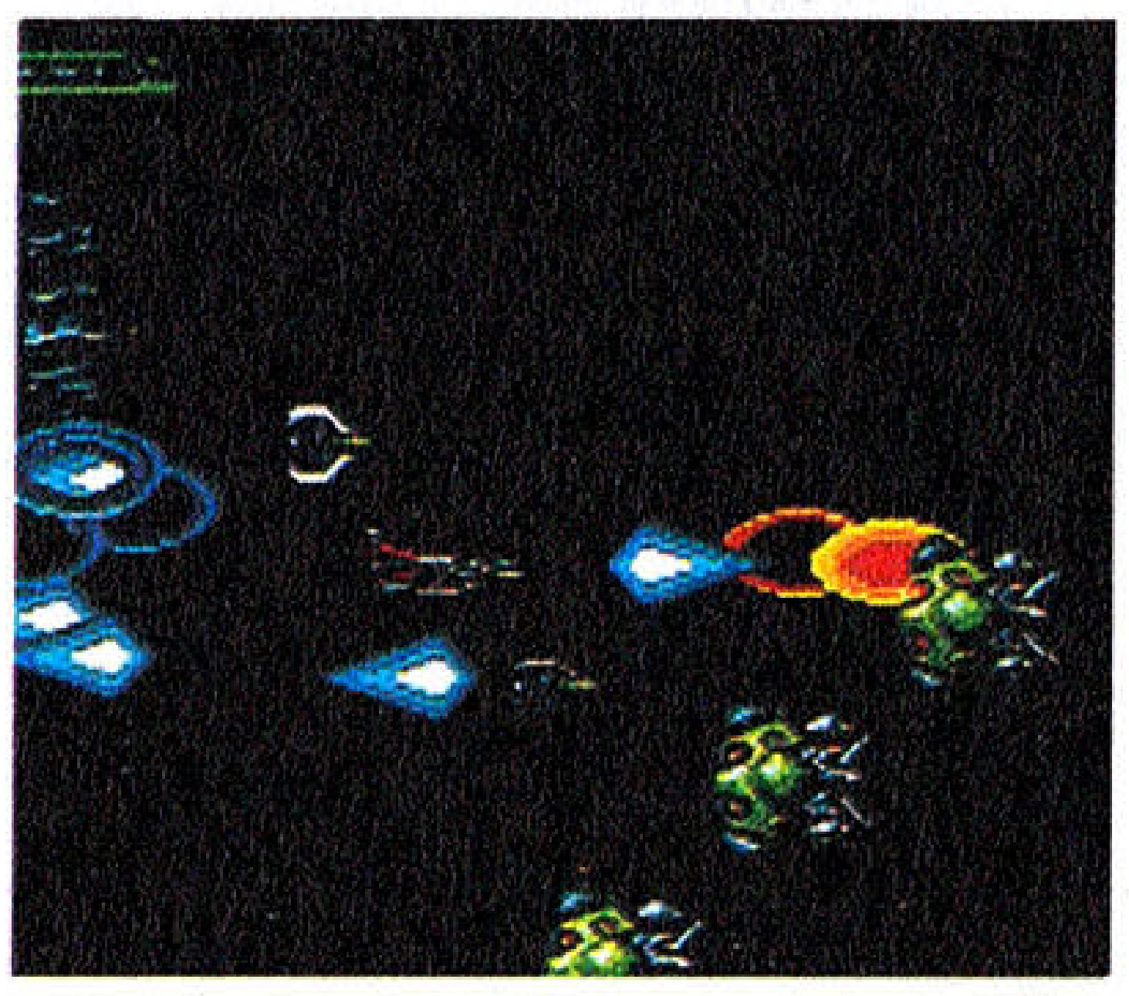
戦艦後部を破壊せよ

ここの部分から後半戦に入る。まず砲台が固まっている部分をLANCERで破壊しつつ、隠しアイテムのHUNTERを手に入れるようにしよう。その後後部噴射口を破壊しながらCLAWを入手だ。この時やってくるフランも一緒にバシバシとやっつけていってしまおう。


⇧こんなふうにケルベロスの噴射口を破壊しながら進んで行く


⇦2つめの噴射口を破壊していると、前方からCLAWを載せた輸送機が…

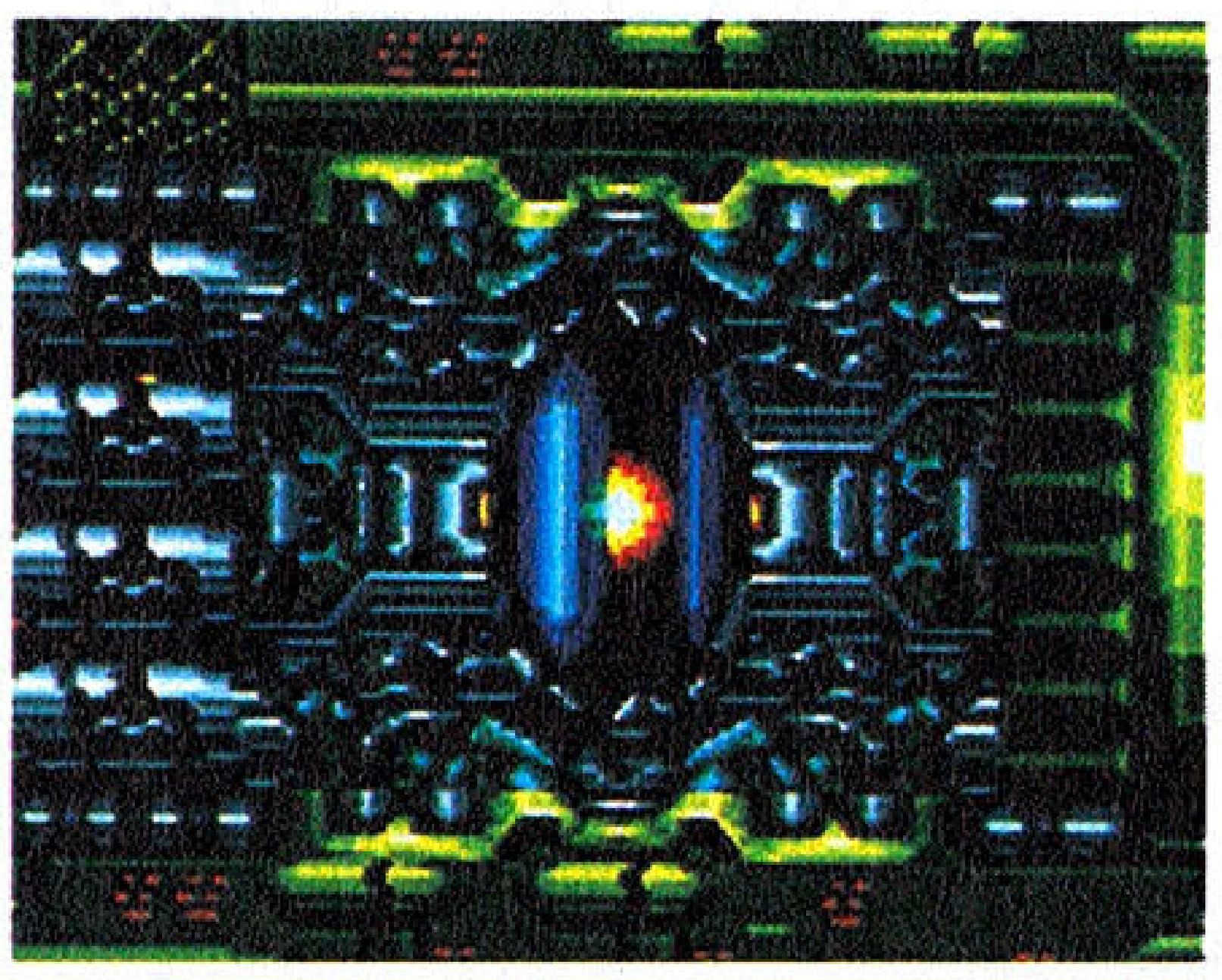

⇧フランの編隊が登場してくる。後ろの船体にぶつからないように注意しろ

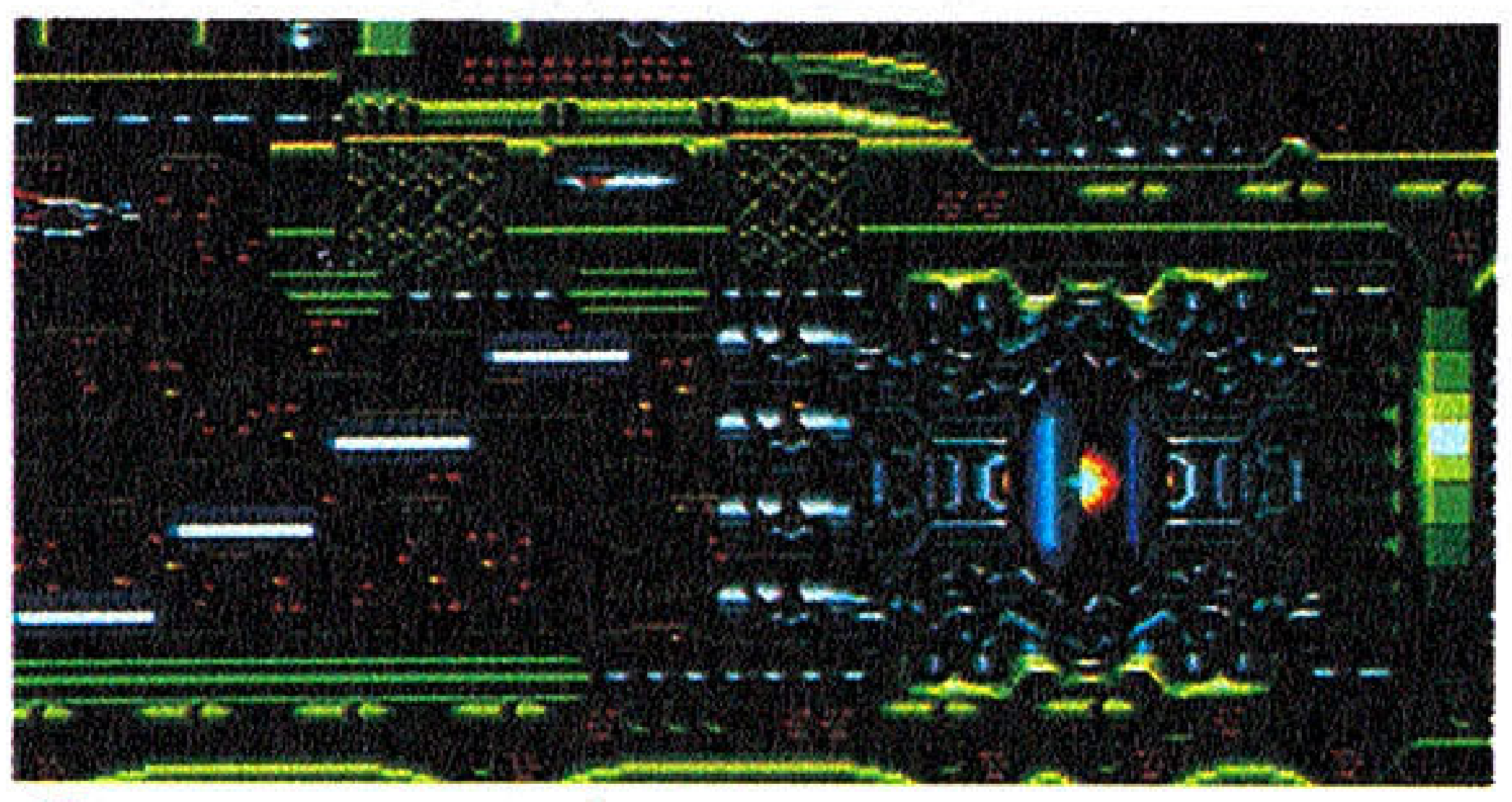

⇧敵の移動コースを覚えて全滅させるようにしよう

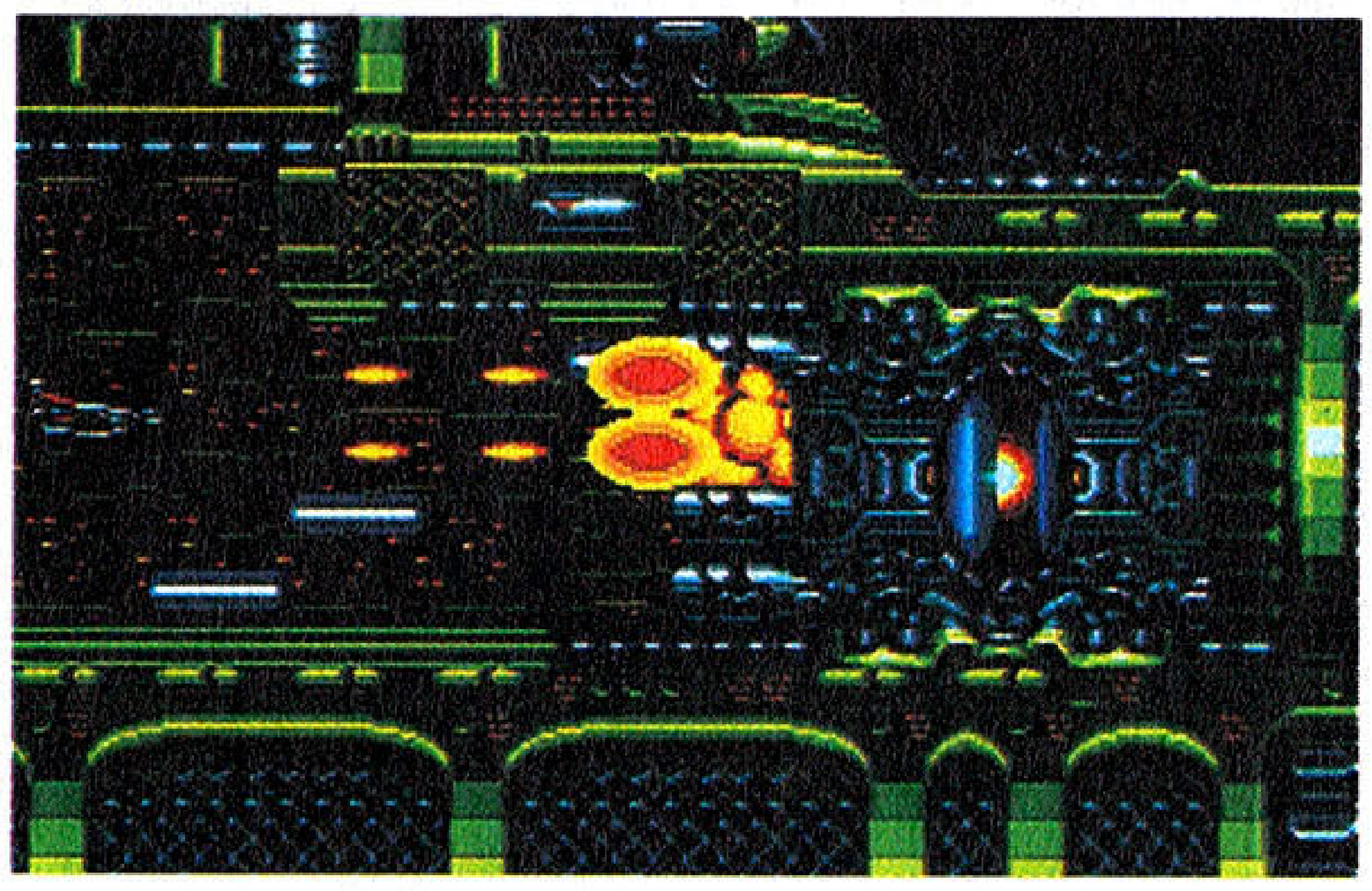
TARGET BOSS ケルベロス核

いよいよコア部分の破壊だ。ここを破壊すると、ケルベロスを撃沈することができる。ケルベロスの頭脳ともいえるコンピュータなのだが、無敵を誇った防衛ラインをステュクスに破壊され暴走し、艦内でレーザー砲を撃つという自滅的行動に走ってしまうのだった。

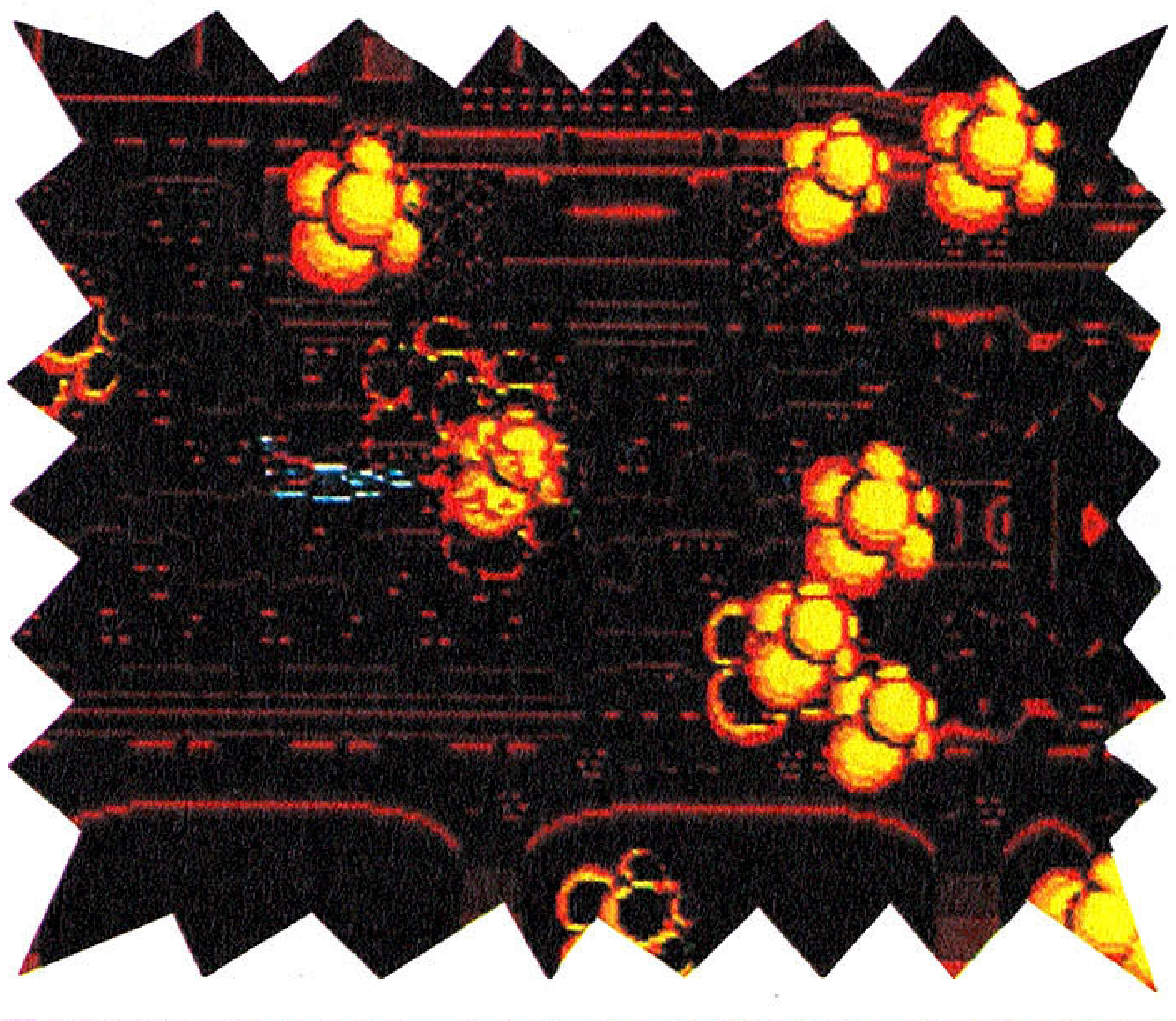
まず、スクロールに導かれて奥へと進む。すると前方からベドラムが数体向かってくるので軽くあしらってしまおう。そしてさらに奥へと進むとスクロールが止まりコア部分の攻撃が始まることになる。ベドラムが次から次へと現れるが、こいつはコア自体にダメージを与えないといつまでも出てくるのでそちらを攻撃するように。ベドラムが途絶えると、いよいよレーザー砲を撃ってくる。FIREがあればくぼみの部分から安全に攻撃することができる。FIREがない場合は、レーザー攻撃の合間を縫って一気に破壊しなければならない。


⇨レーザー砲で武装したケルベロスのコア部分


⇧ケルベロスを守る、このレーザー砲の4つの砲身を破壊すればOKだ


⇦レーザーを撃ってくる合間を縫って攻撃しろ

⇩ついに撃破!! FIREを使えば非常に早くこの状態に持ち込める



シーン7 オーン帝星要塞内部

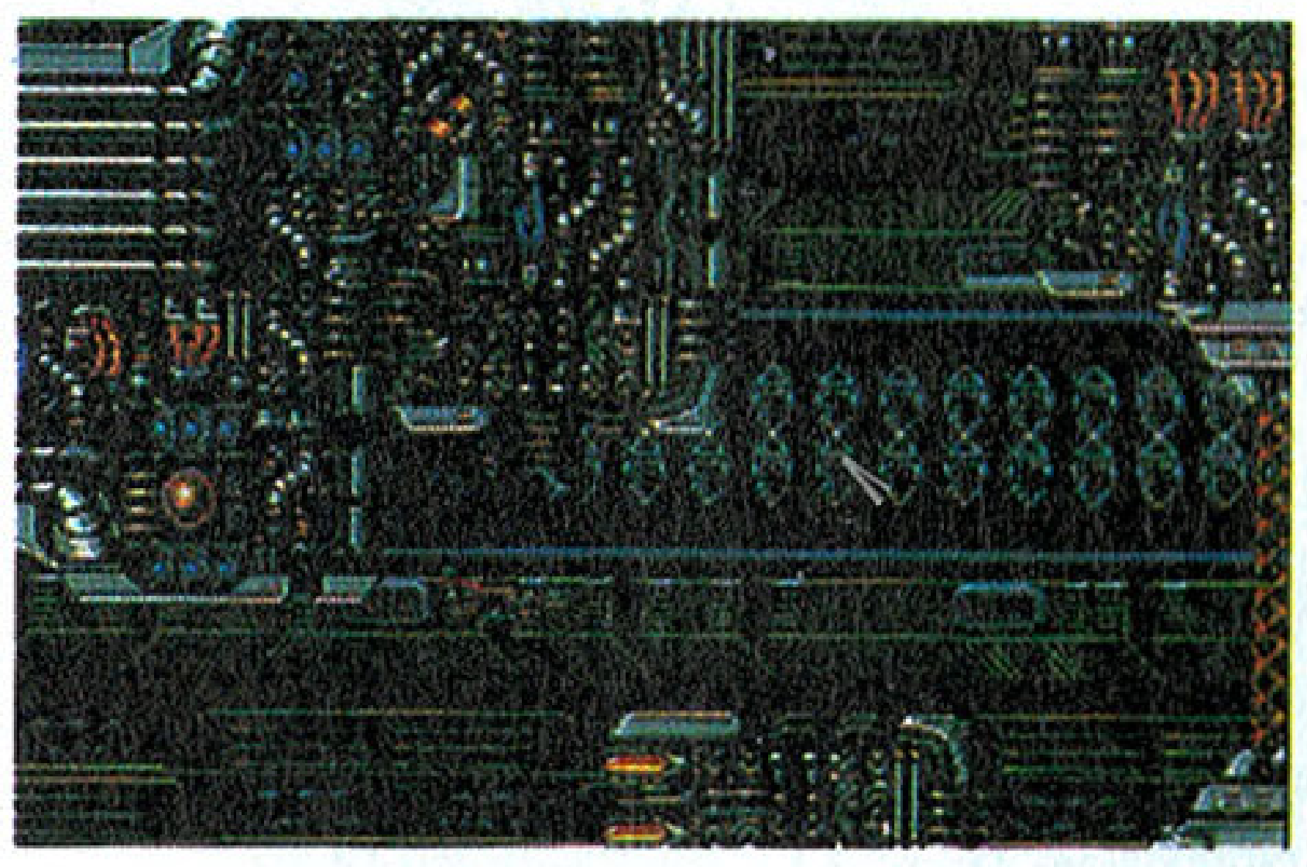
メカニカル要塞出現!!

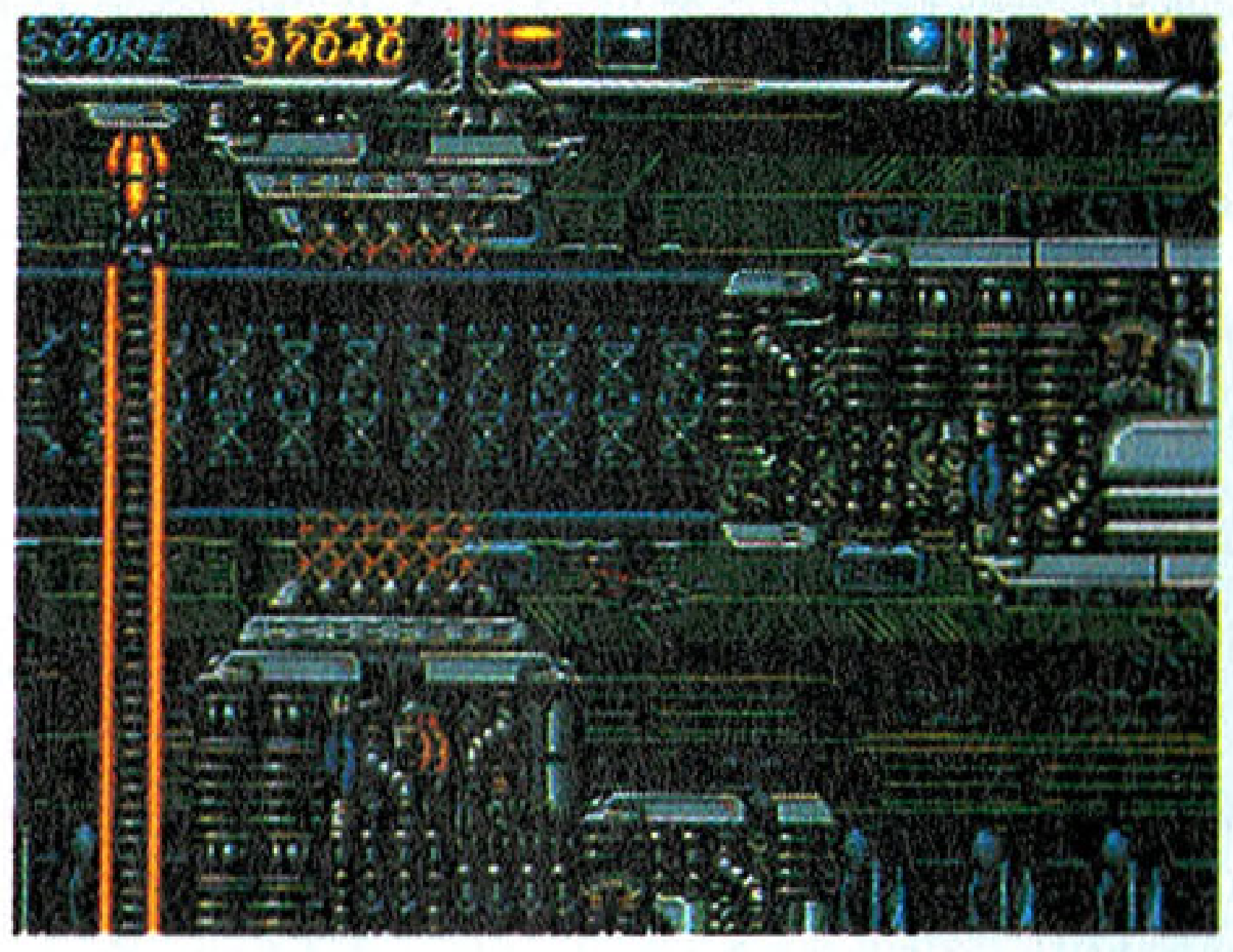
シーン7。ついにオーン帝星の要塞に辿り着いた。大規模な機械施設に包まれた巨大要塞だ。この内部で敵との総決戦が始まる。このシーンの特徴は敵の総攻撃に加えて、変則的にスクロールすることだ。常に周囲の動きに気を配っていないと、次にどの様な状況に陥るのかがまったく判らなくなってしまう。スクロールの道筋は一定なので何度か繰り返しているうちに覚えられるが、最初のうちはかなり苦労するのではないかと思う。なるべく注意深く進んで行くようにしよう。流れさえ覚えてしまえばこっちのものだ。

このシーンでのポイントはもう1つある。それは攻撃のほとんどが複合攻撃である点だ。様々な場所に砲台が仕掛けられ、さらに敵がやって来る。多方向に注意していないといけない。こちらからの攻撃も常に次のことを頭において攻撃していかないと、片方の敵を倒すことができても、もう一方の敵にやられてしまうなんてことになってしまうぞ。さらにあちらこちらにシャッターがあったりするのでその場所をしっかり覚えておこう。でないと閉じ込められて激突してしまうなんてことになりかねない。

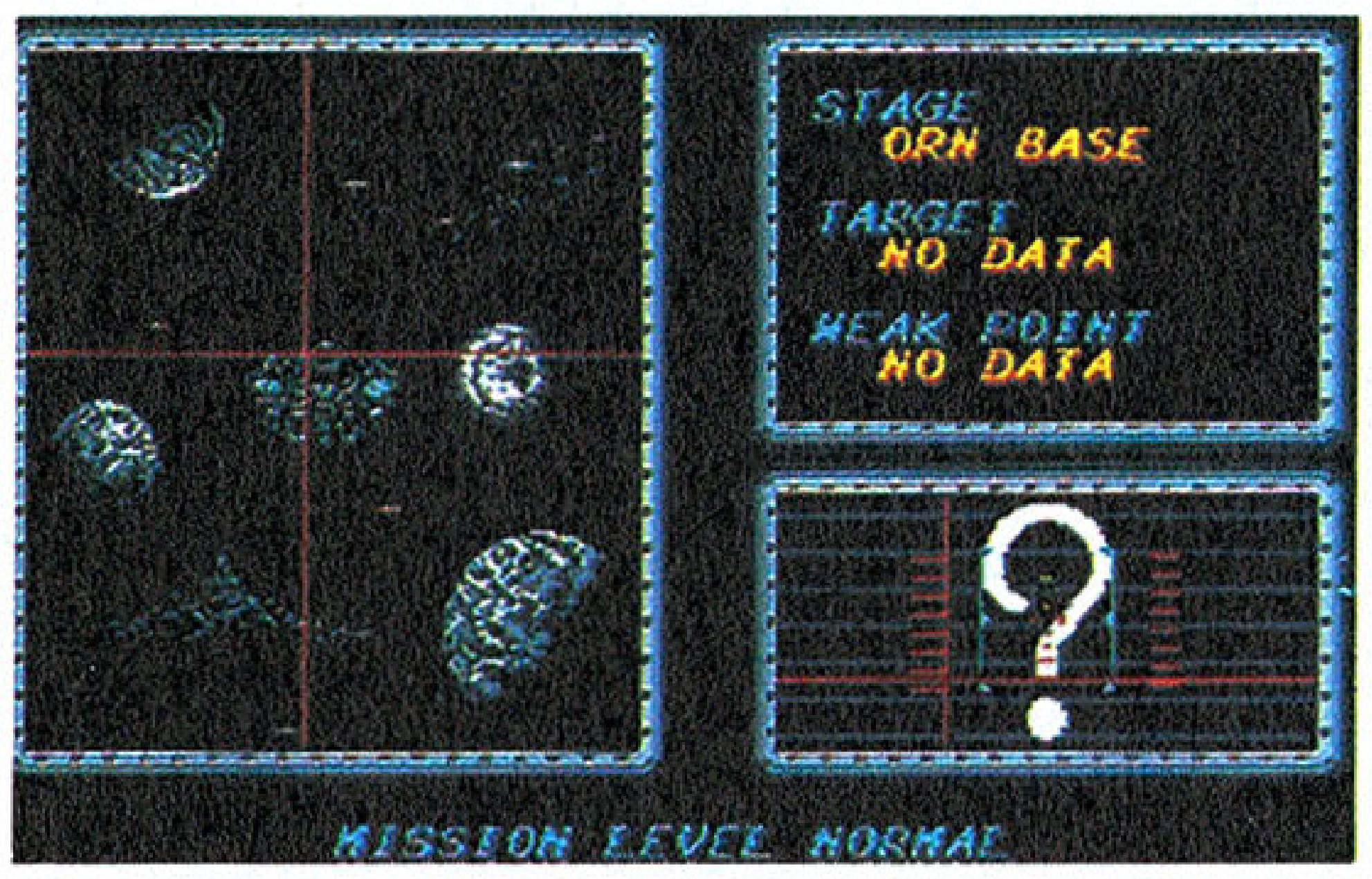
これだけは知っておきたい

要塞内はあちらこちらに通路が開いているが、スクロールの道筋、つまり行ける場所というのは決まっているので、まずそれを覚える必要がある。さもなければ余計なところをウロウロしていてスクロールに挟み込まれるなんてことにもなりうる。特に出現したアイテムを取りに行くときなんかはこの点に注意すること。

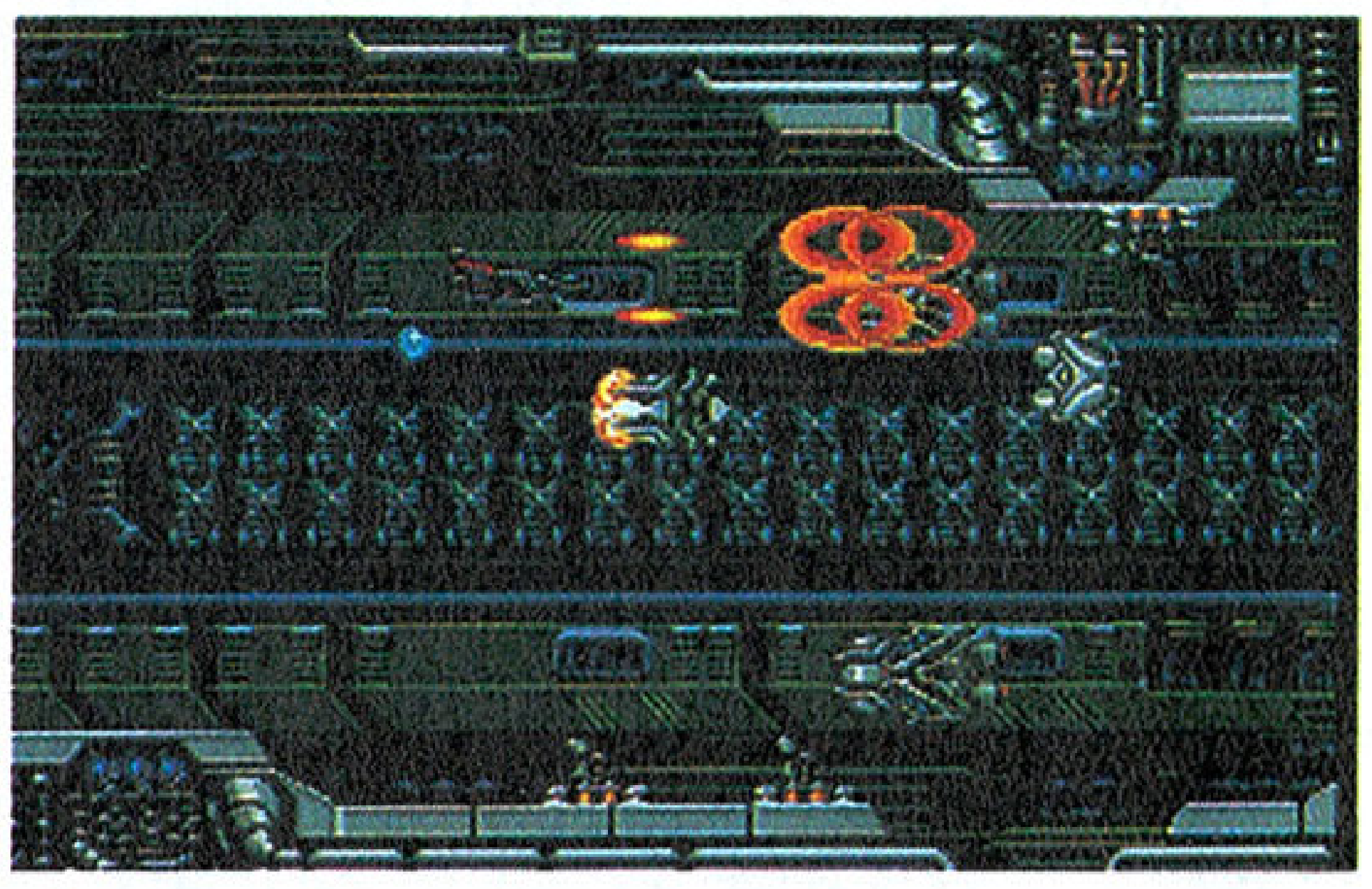

⇧あちらこちらに通路が広がる要塞内部



⇧スクロールに身を任せて進んで行けばOK


STAGE ORN BASE
TARGET NO DATA
WEAK POINT NO DATA
MISSION LEVEL NORMAL

⇧ついにオーン帝星の要塞に辿り着くことができた。一気に攻略しろ

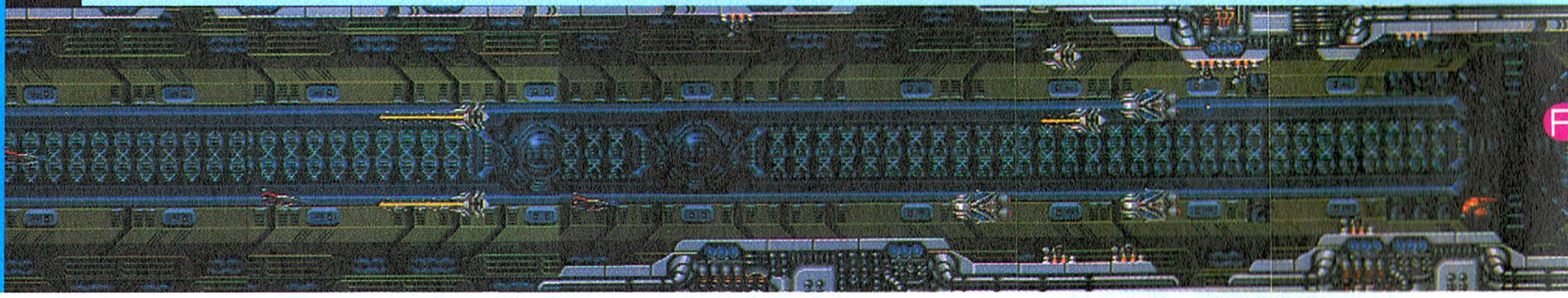

⇧要塞の内部はこんな感じ。メタリックな色合いの背景が美しい

START

敵キャラ

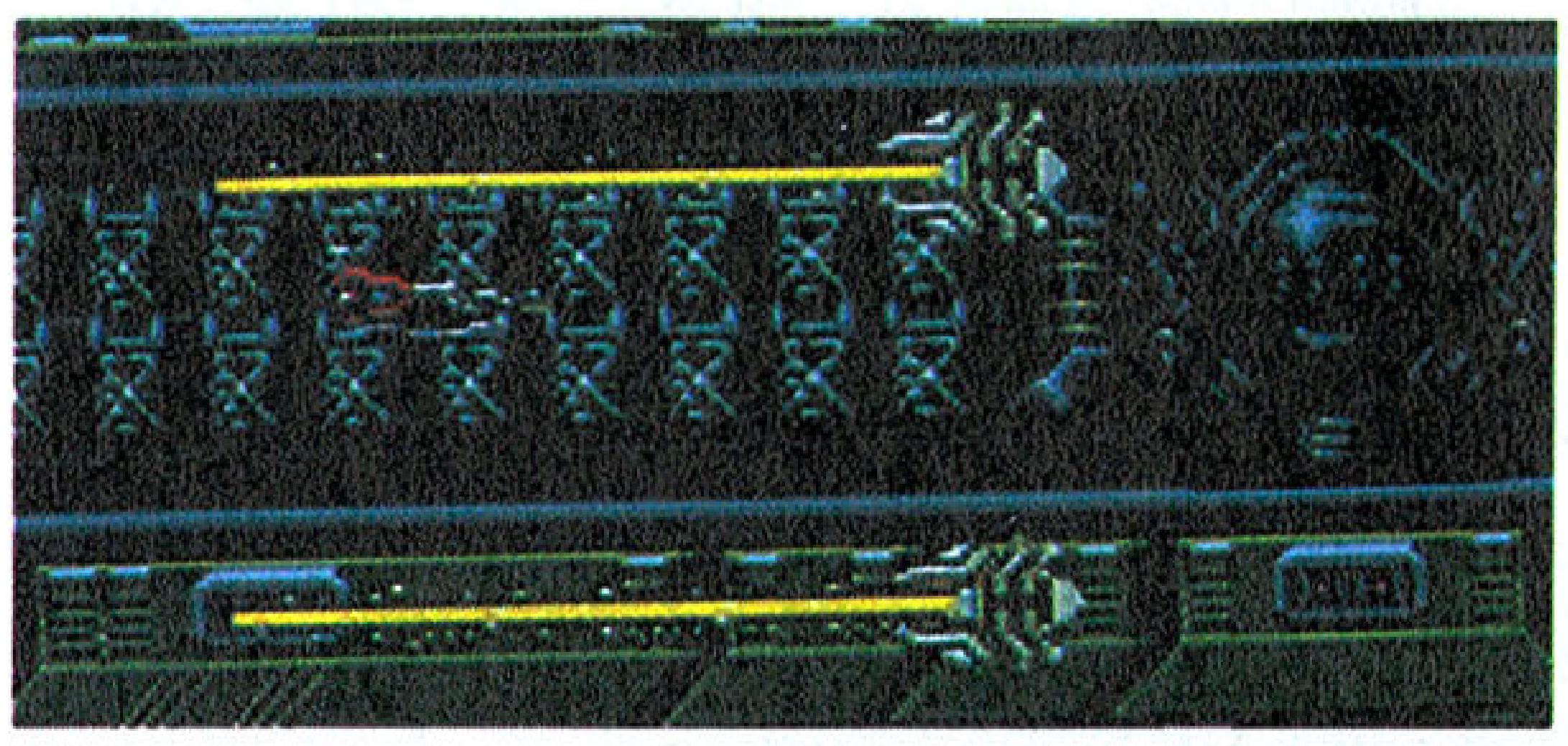
ジェイブ×4 ケルト ←

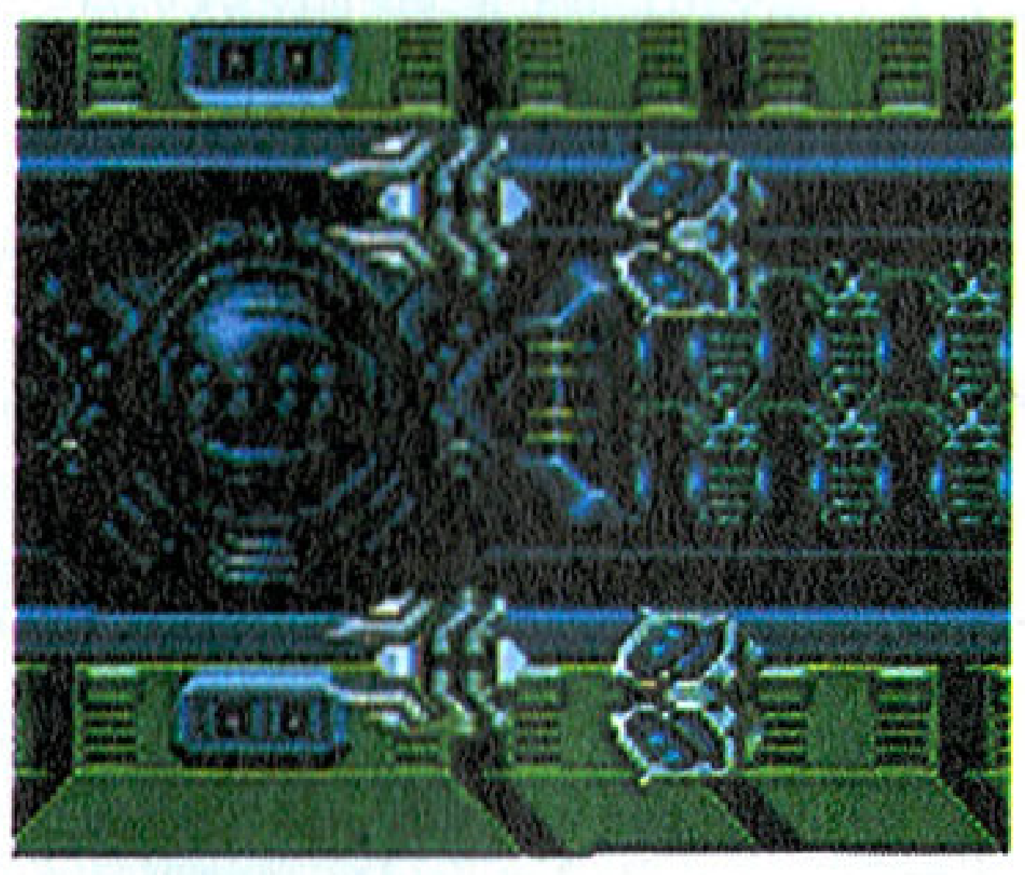
ジェイブ×5 ケルト×6 ←

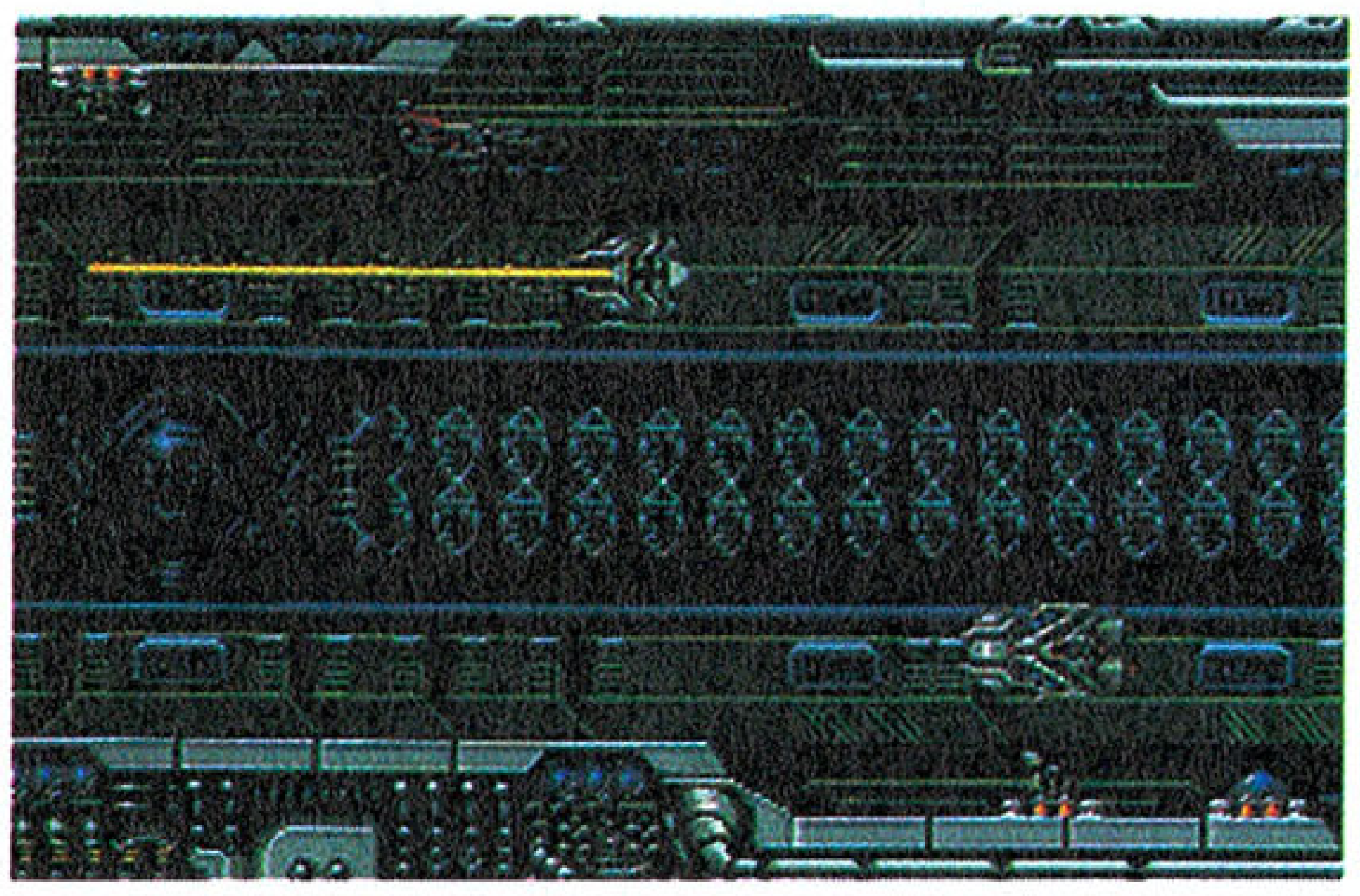


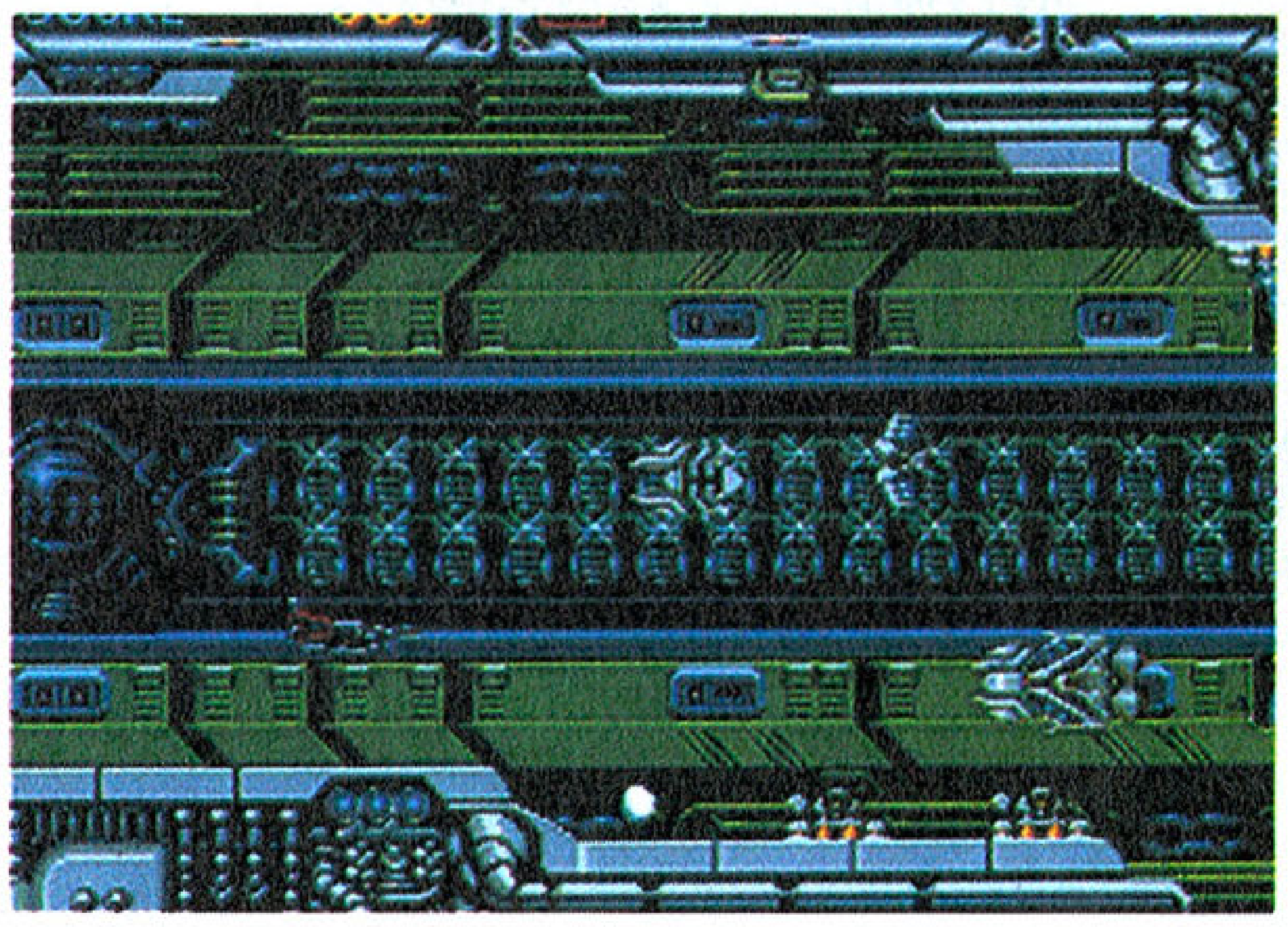
ジェイブ・ケルト混合地帯

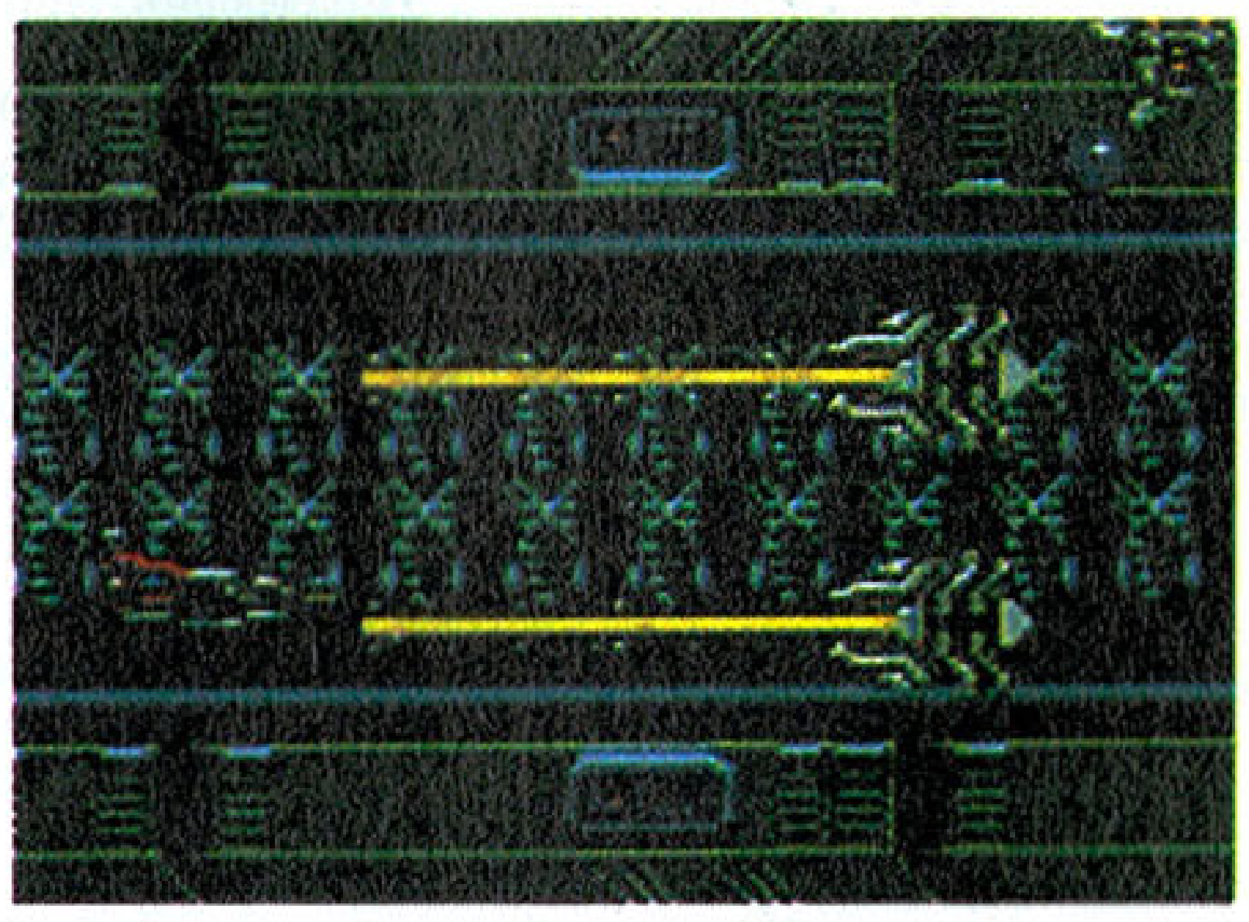
ここではジェイブがレーザーを放ち、ケルトが弾を撃ってくる。注意したいのはジェイブ。速攻でやっつければなんてことない敵だけど、撃ち損じるとそのレーザーの長さに一瞬動きを封じ込まれてしまう。


⇧ジェイブのレーザーに挟まれた


⇧こんなふうにジェイブは分離する

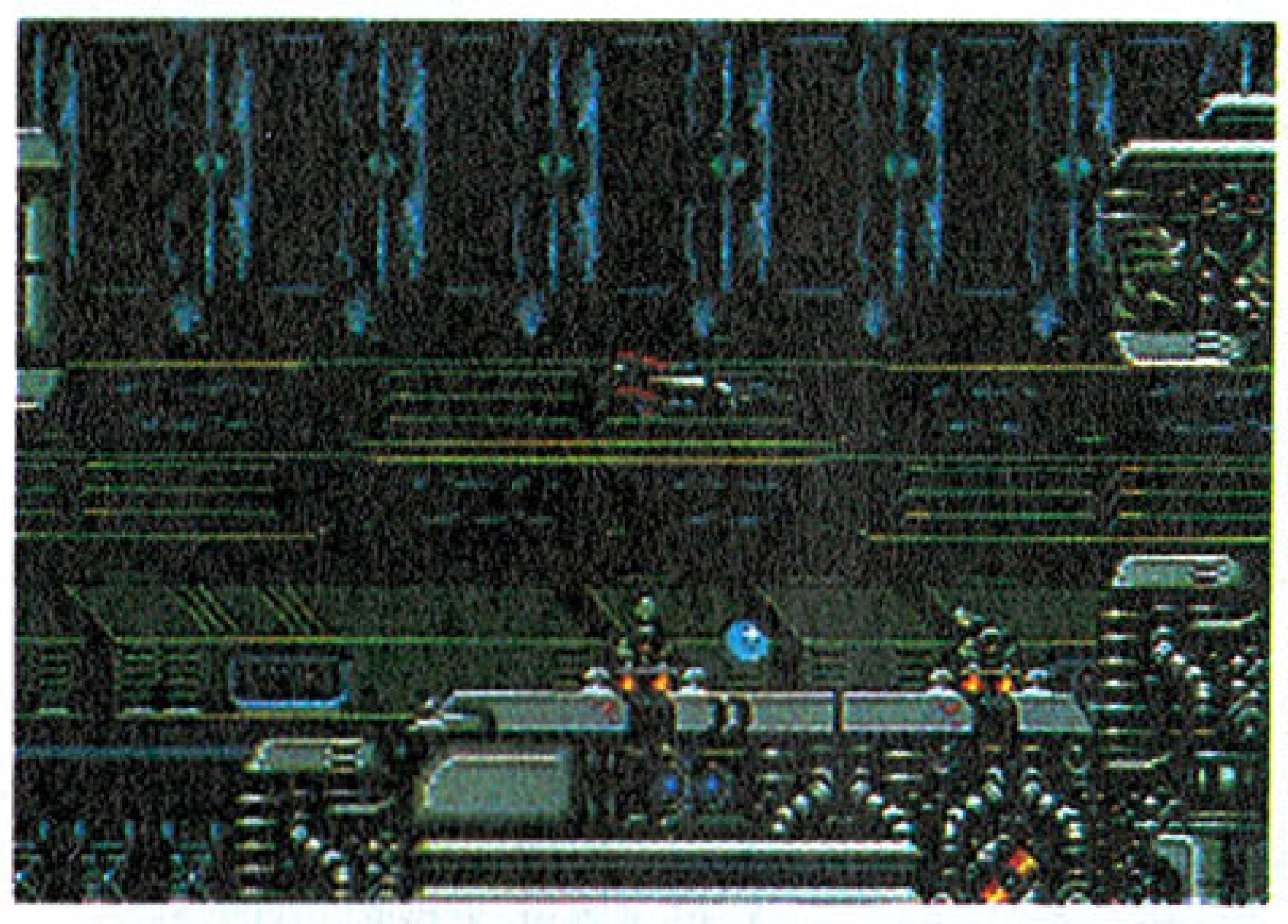

⇧ジェイブとケルトのそれぞれの攻撃法を良く理解しておくように


⇧ジェイブはレーザーを撃つ前に破壊した方がいい

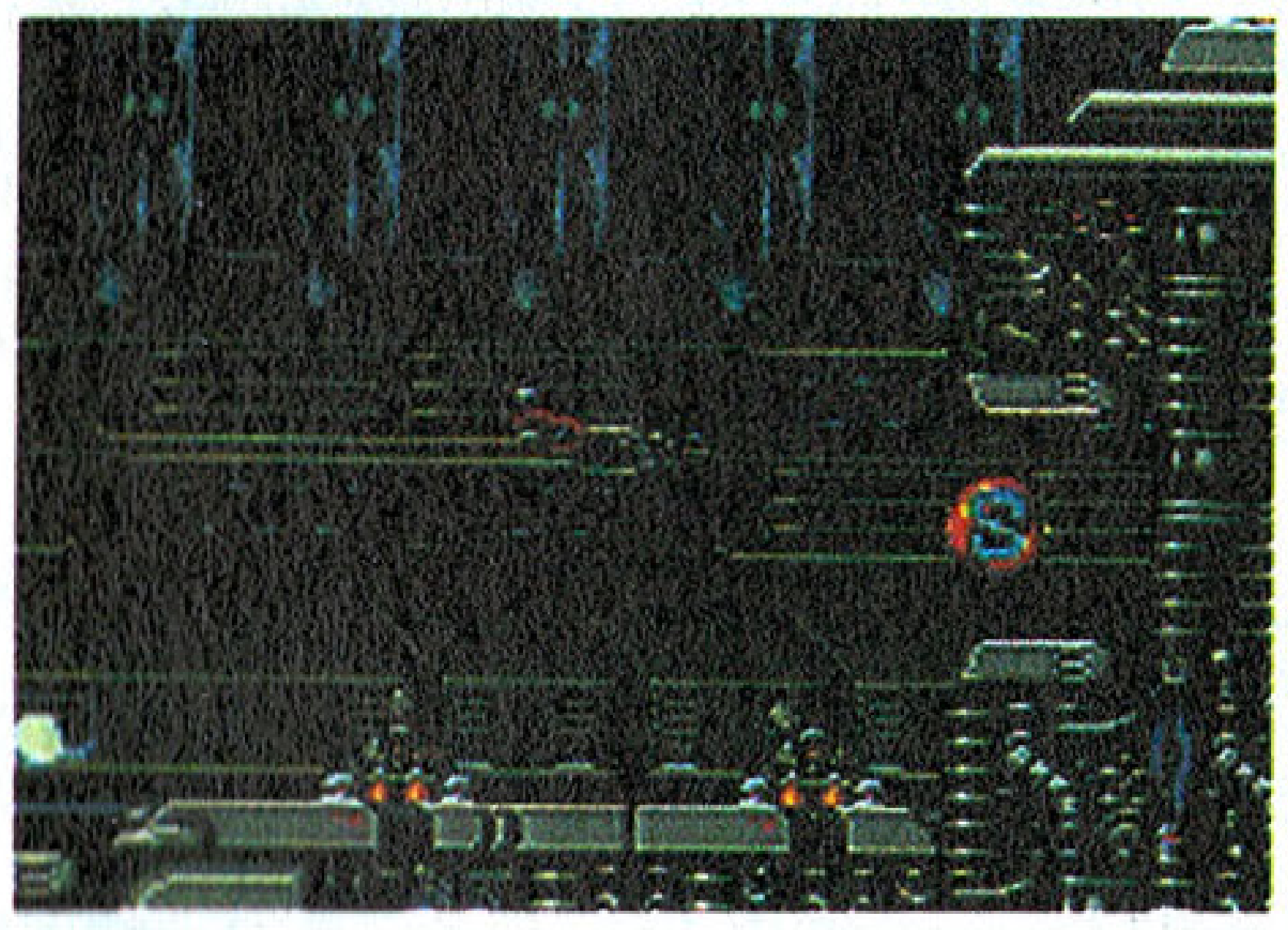

⇧レーザーに挟まれないように素早く移動しろ

隠しアイテムを探せ

このシーンでは後半に隠しアイテムとしてSEVERが登場する。その後に特に硬いザコキャラが登場するというわけではないのに、なぜ出現するかというと、この面は2回中ボスが現れる程長いので、途中でSEVERをなくしていたりするとかなり苦労するのだ。つまりこれは長期戦の補給用のSEVERというわけだ。



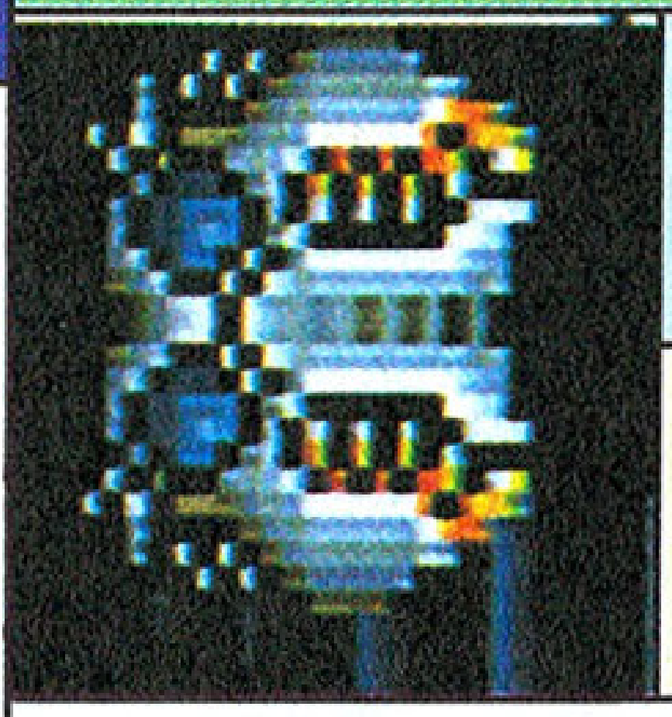
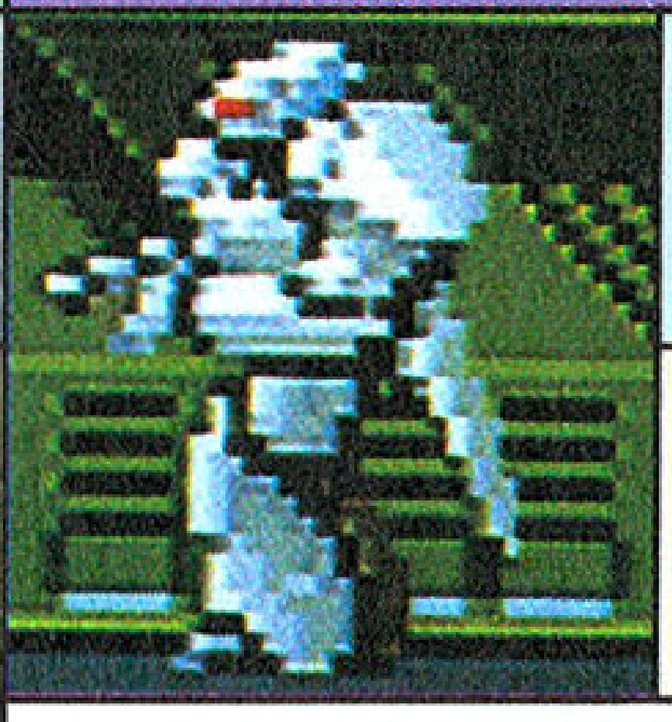
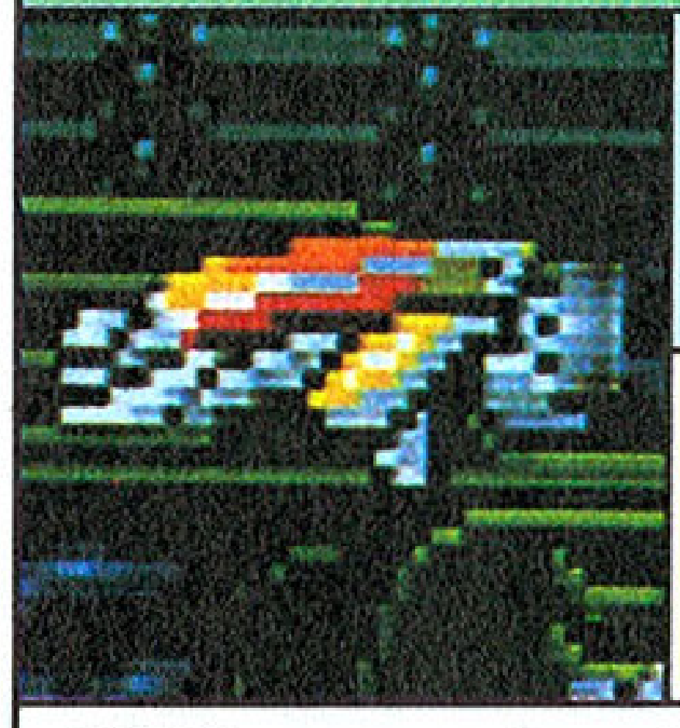
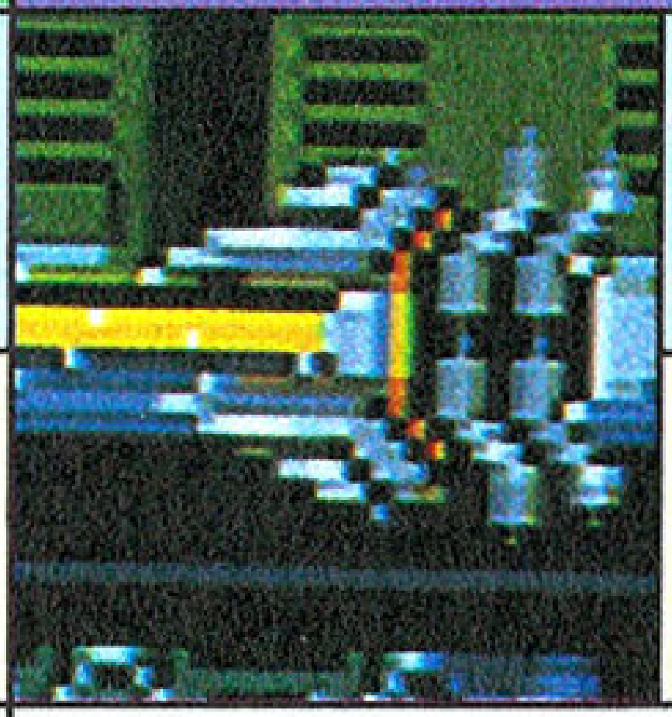
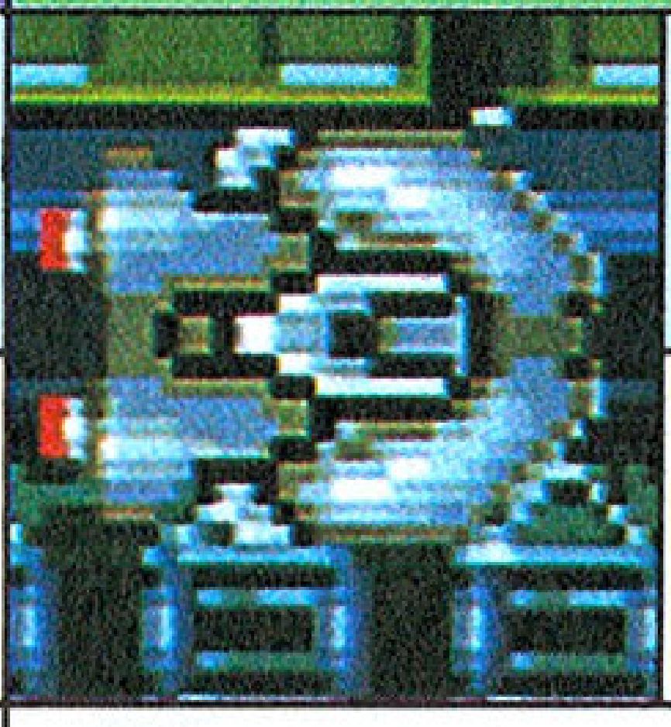
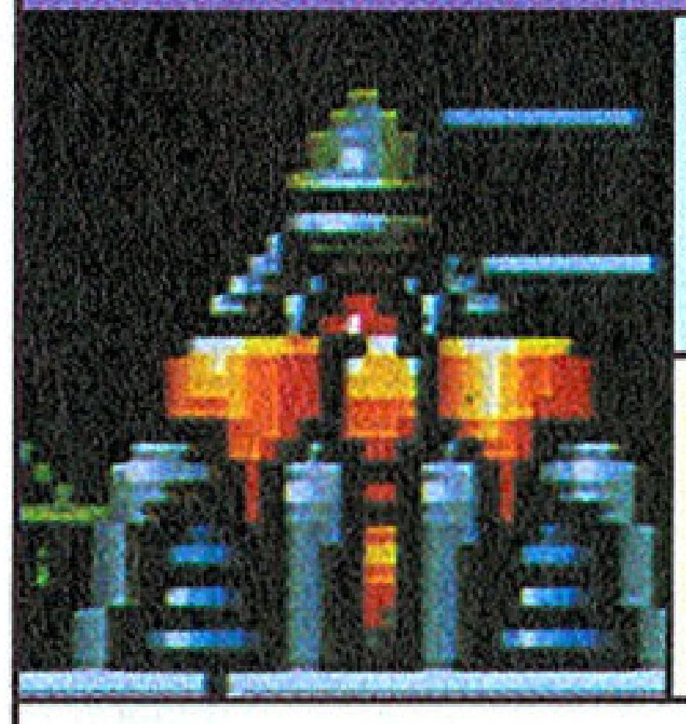
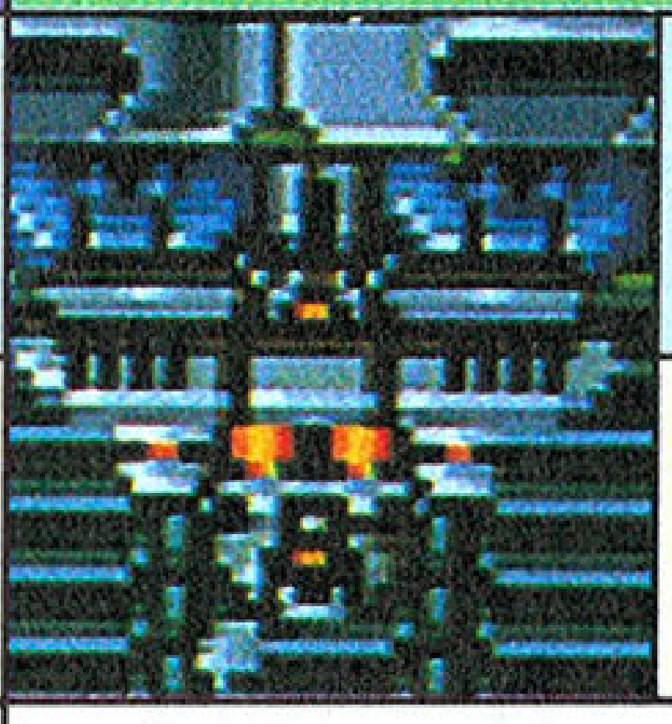
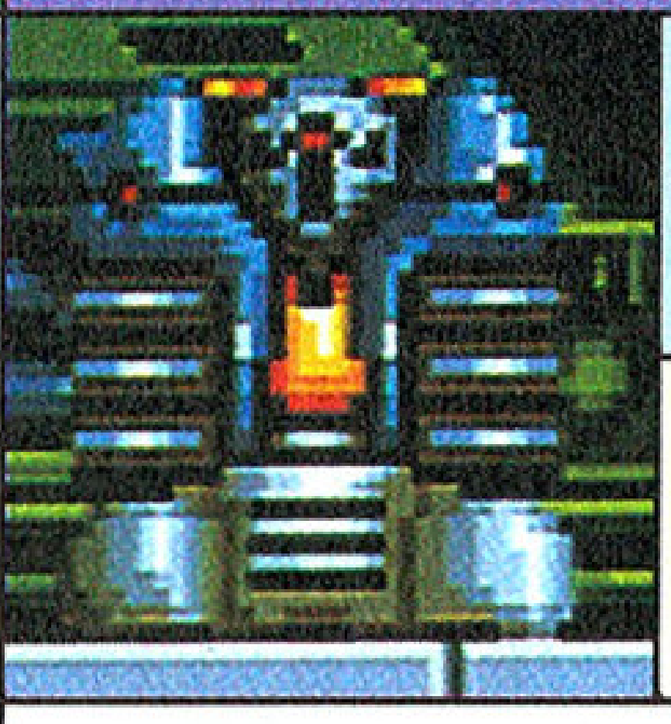
◆この砲台が並んだ所の上を撃つと…

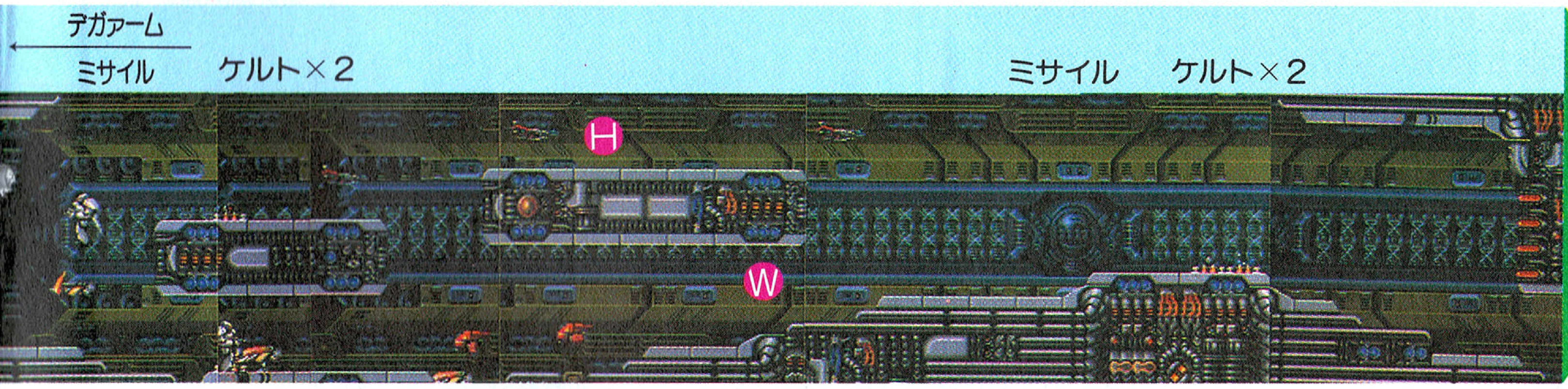


◆SEVER出現。確実に取るようにしろ

シーン7敵キャラ

ここの敵は移動ユニットと合体するものが多い。区別するために、合体した状態のものはひとまず移動ユニット名で指すようにしている。移動ユニットは単体では登場しないからだ。

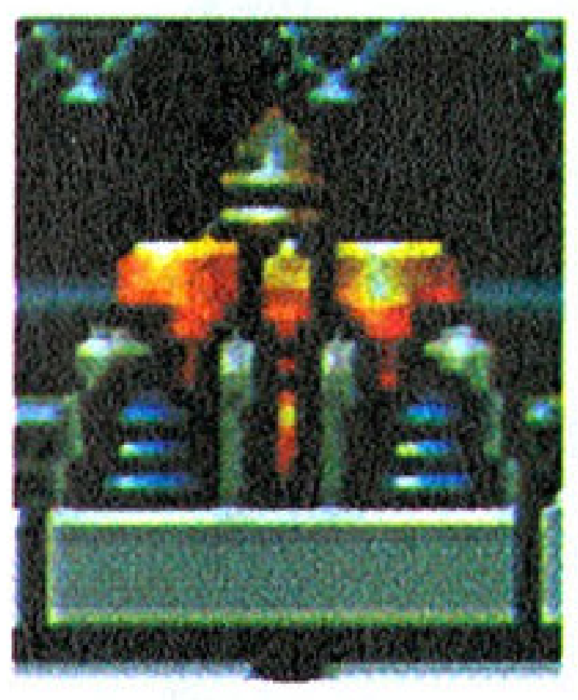
フラブ		直進	100PTS	メカ白血球。大量に出現して直進してくる
デガアーム		不定型	200PTS	ロボット兵士。手に持ったマシンガンを乱射する
ドナ・コット		直進	300PTS	移動ユニット。デガアームの移動用のもの
ジェイブ		直進	200PTS	空飛ぶレーザー砲台。1発しか撃つことができない
ターナス		Uターン	300PTS	移動ユニット。ジェイブ用のブースター
ミサイル		固定	ミサイル 200PTS 砲台 300PTS	砲台共々突然出現する。砲台を壊すまで出現する
ケルト		固定・左右	ケルト 100PTS カーゴ 120PTS	固定砲台。カーゴに乗って移動することもある
シャッター		固定	500PTS	根本の本体の部分を攻撃すれば破壊することができる



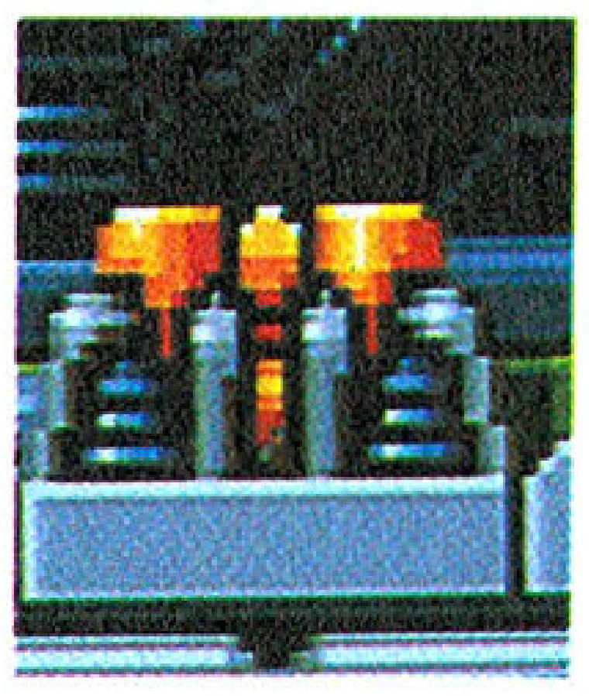
12ページBへ

ミサイルには注意しろ

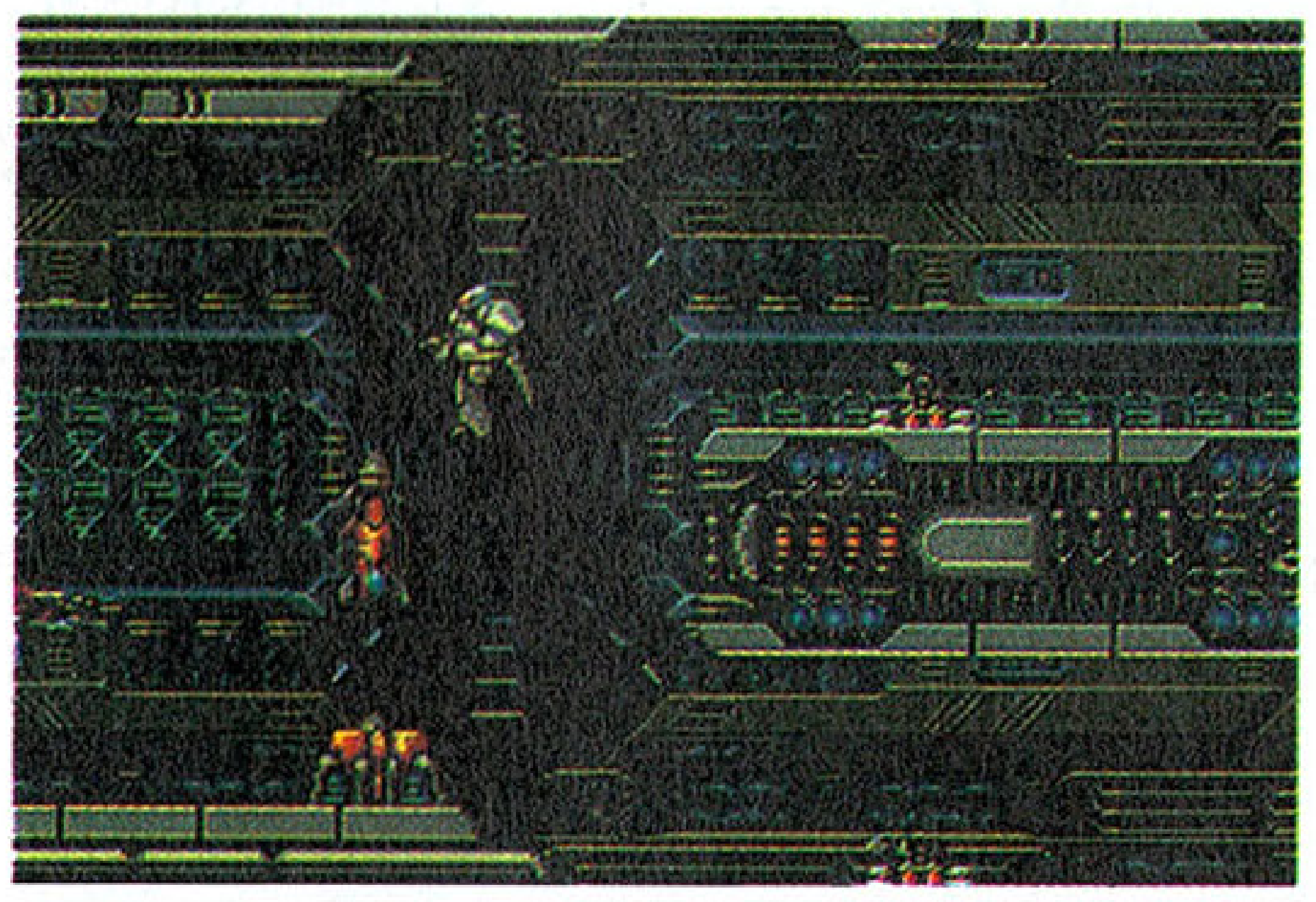
ここではミサイルに注意しろ。他の敵を倒しながら進んでいくと、何もなかった所から突然出現するからだ。ミサイルは破壊可能だが、下の砲台を破壊するまではいつまでも発射してくるぞ。



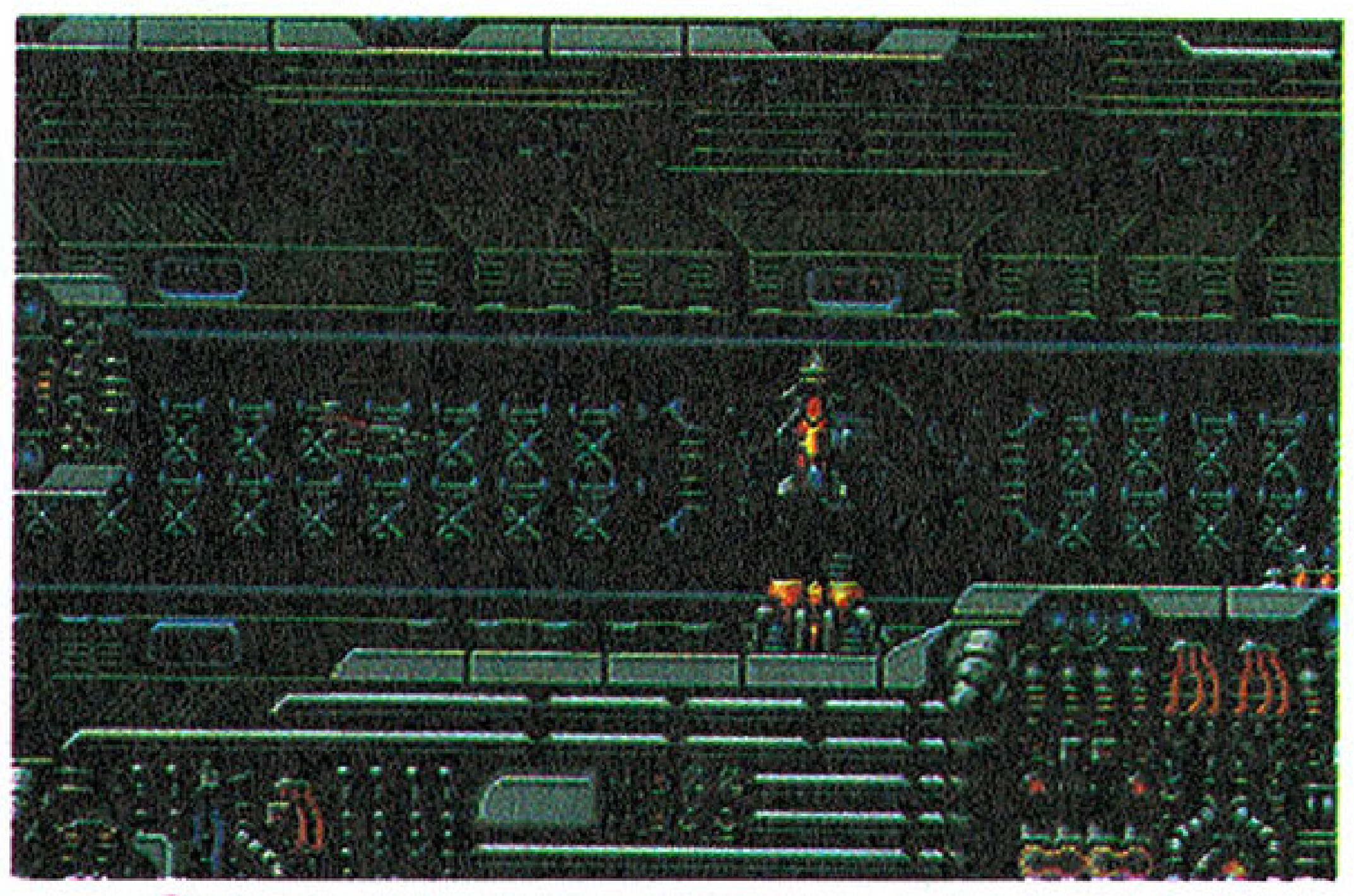
◆突然出現し、攻撃してくる



◆この部分を破壊しろ!!



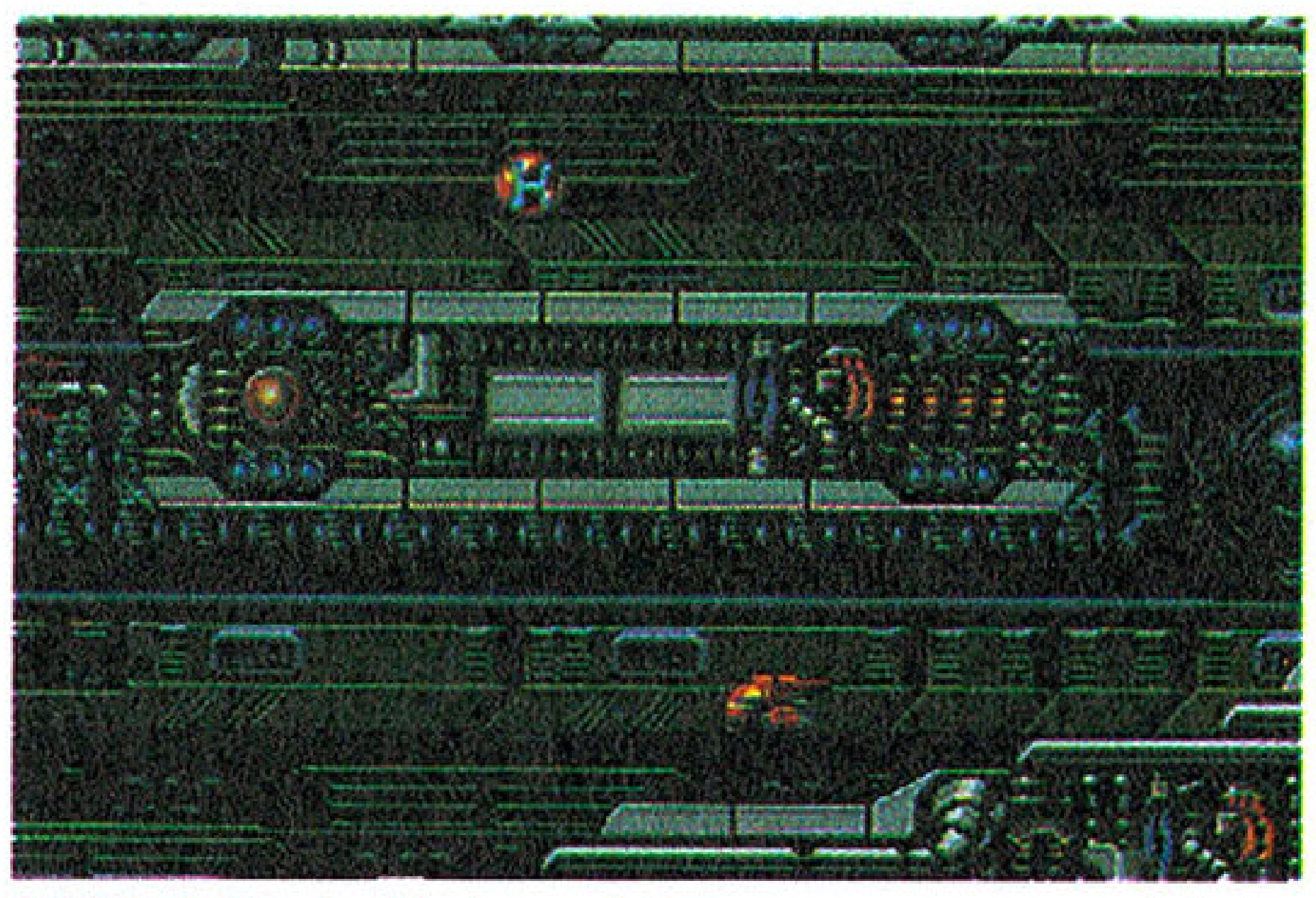
◆他の敵と戦っていた足元に突然出現したミサイル。やられないよう気をつけろ



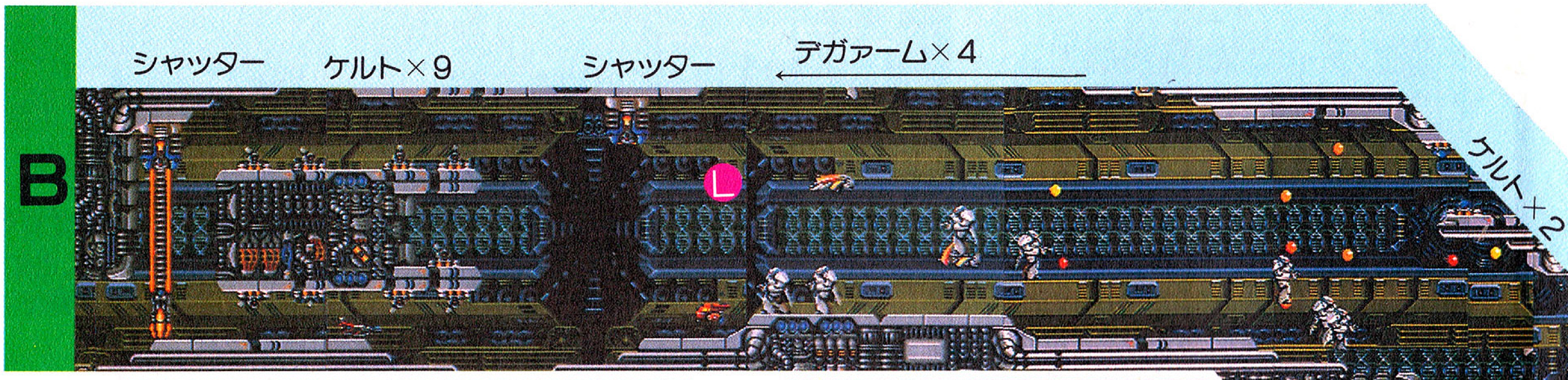
◆ミサイル自体は避けるより、どんどん破壊していくようにしよう

どちらも手に入れろ

ここは輸送機が上下に分かれて飛んでくる。素早く動けば両方とも取れる。まず上の方を破壊して取ってから、下の方を破壊しろ。早めに動き出しておかないと取れなくなってしまうぞ。

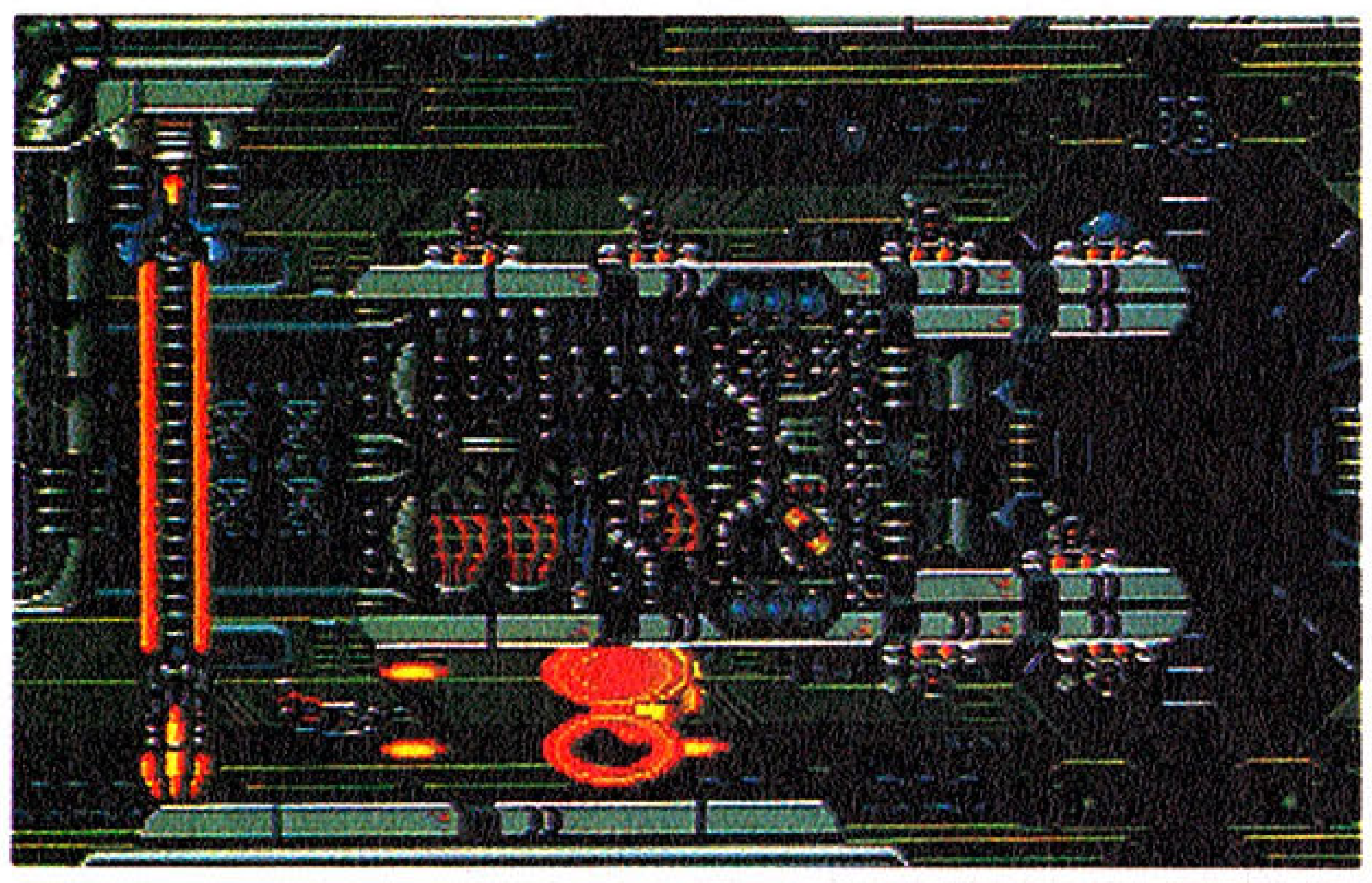


◆障害物を挟んで上下にアイテムが出現した。両方取ってパワーアップ

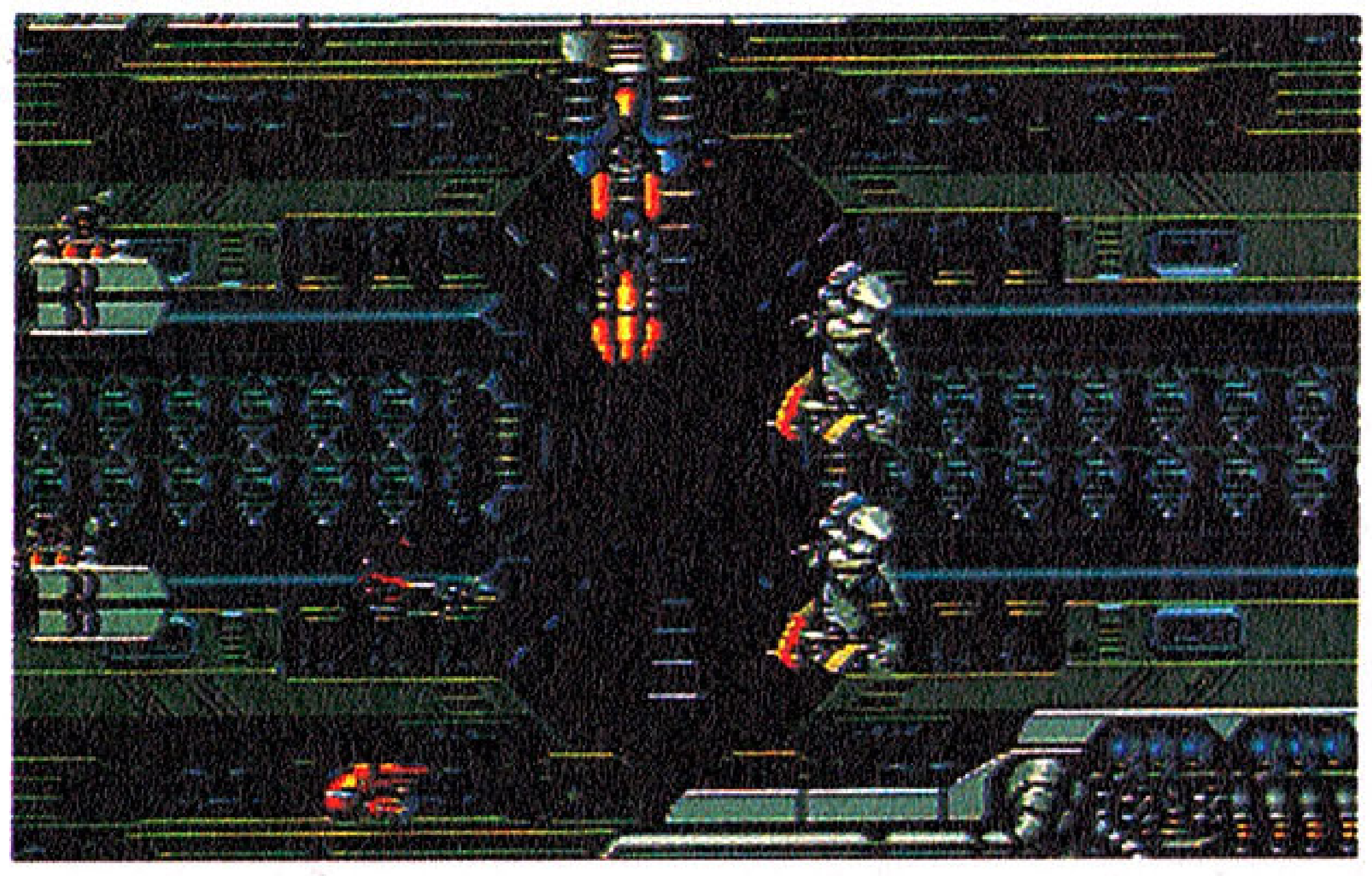


ケルト密集地帯とシャッター

ここは早めに前に出て、ケルトを撃つようにしないとシャッターが下りてきて通れなくなってしまう。ただしWAVEやFIREなどがあれば、シャッターを破壊してもいいぞ。



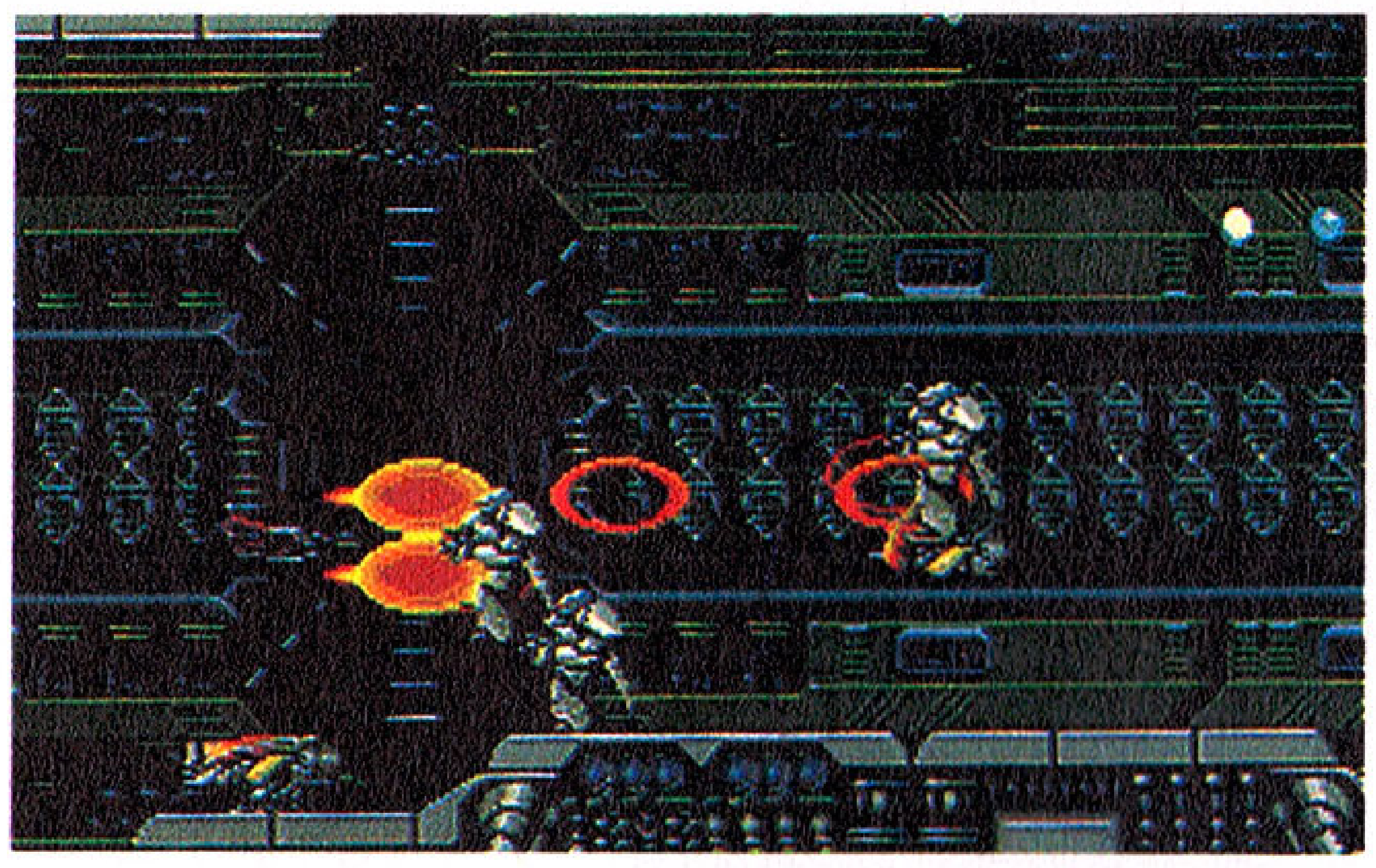
シャッターが下りてくるので、すばやく前に出て上下に配置されているケルトを攻撃しよう。FIREを使えば、楽に倒せるぞ



前のシャッターと違って、根元の部分が楽に破壊できる位置にあるので、前に出てかわすよりも根元を撃ってシャッターを破壊した方が楽だぞ

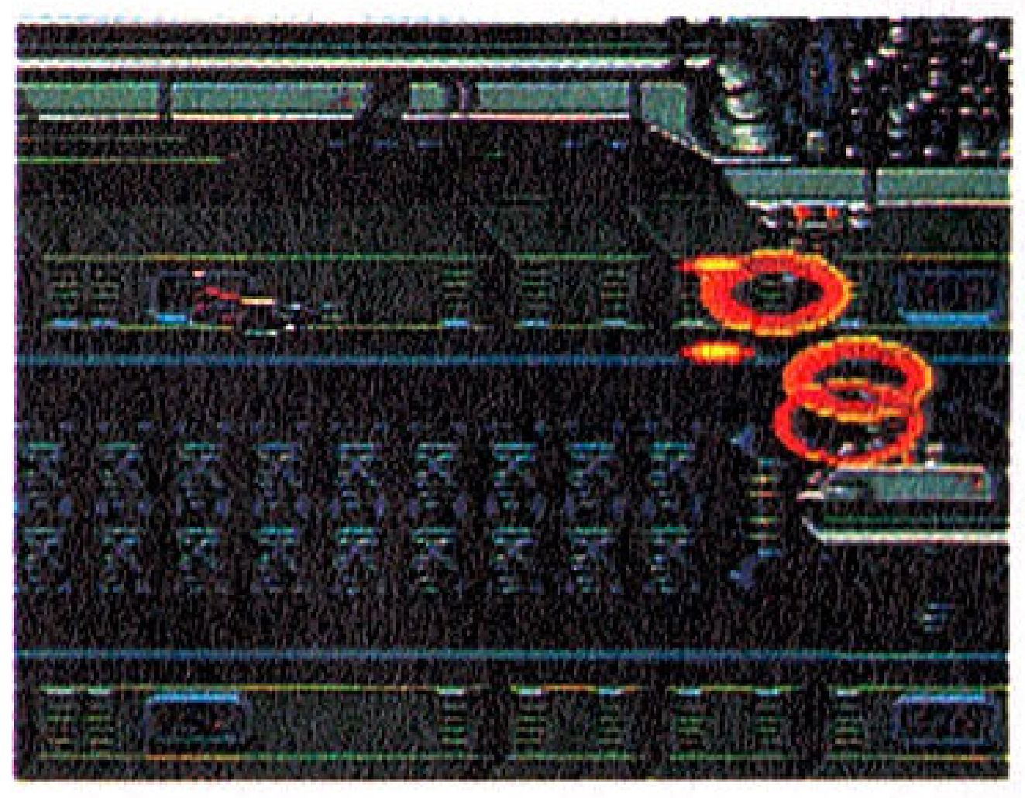
速攻で倒せ

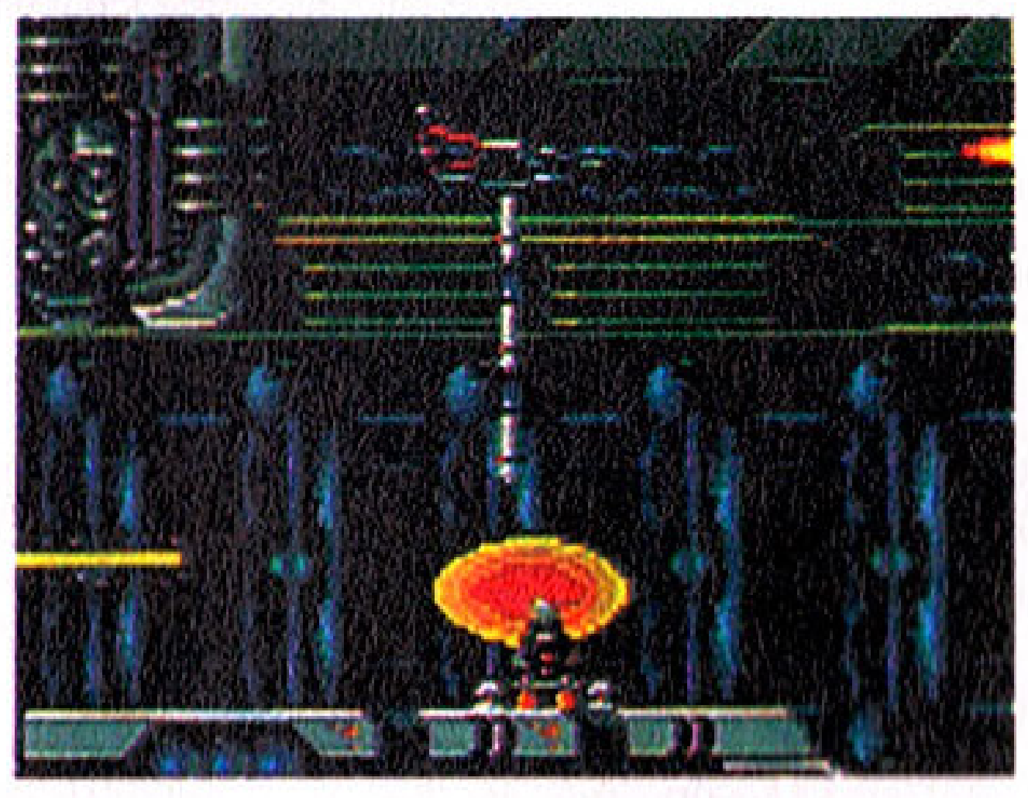
ここで登場するデガァームは倒さないでいると3WAYの弾を撃ってきて、いつまでも自機を追っかけてくるので、デガァームが現れたら近づいて連射し、速攻で倒せ!! もたもたしているとやられてしまうぞ。



下に配置されているケルトには、FIREが有効だ!!

攻撃されると厄介なので、現れたらすぐに破壊してやろう



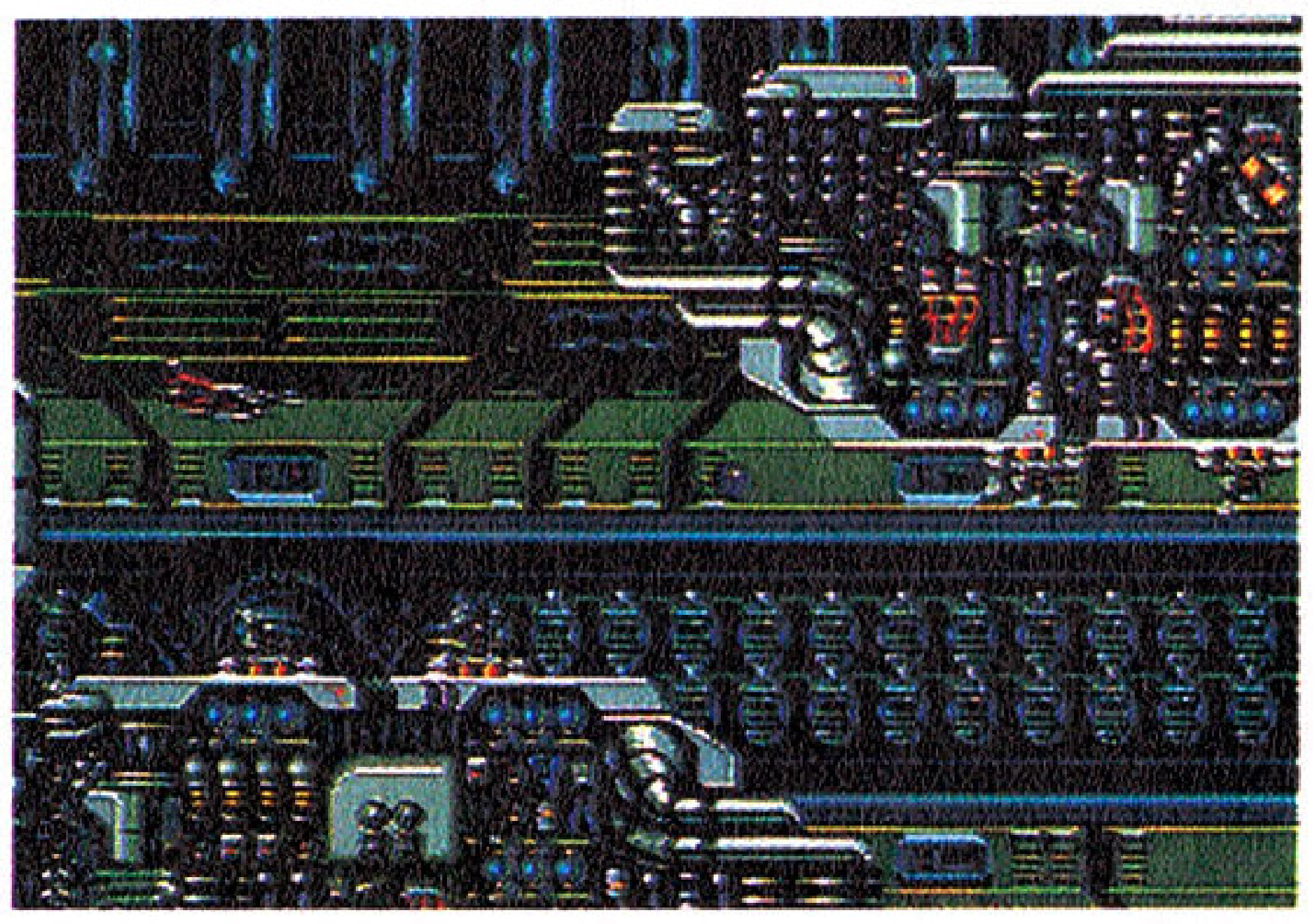


あまり近づきすぎると危険だ!!

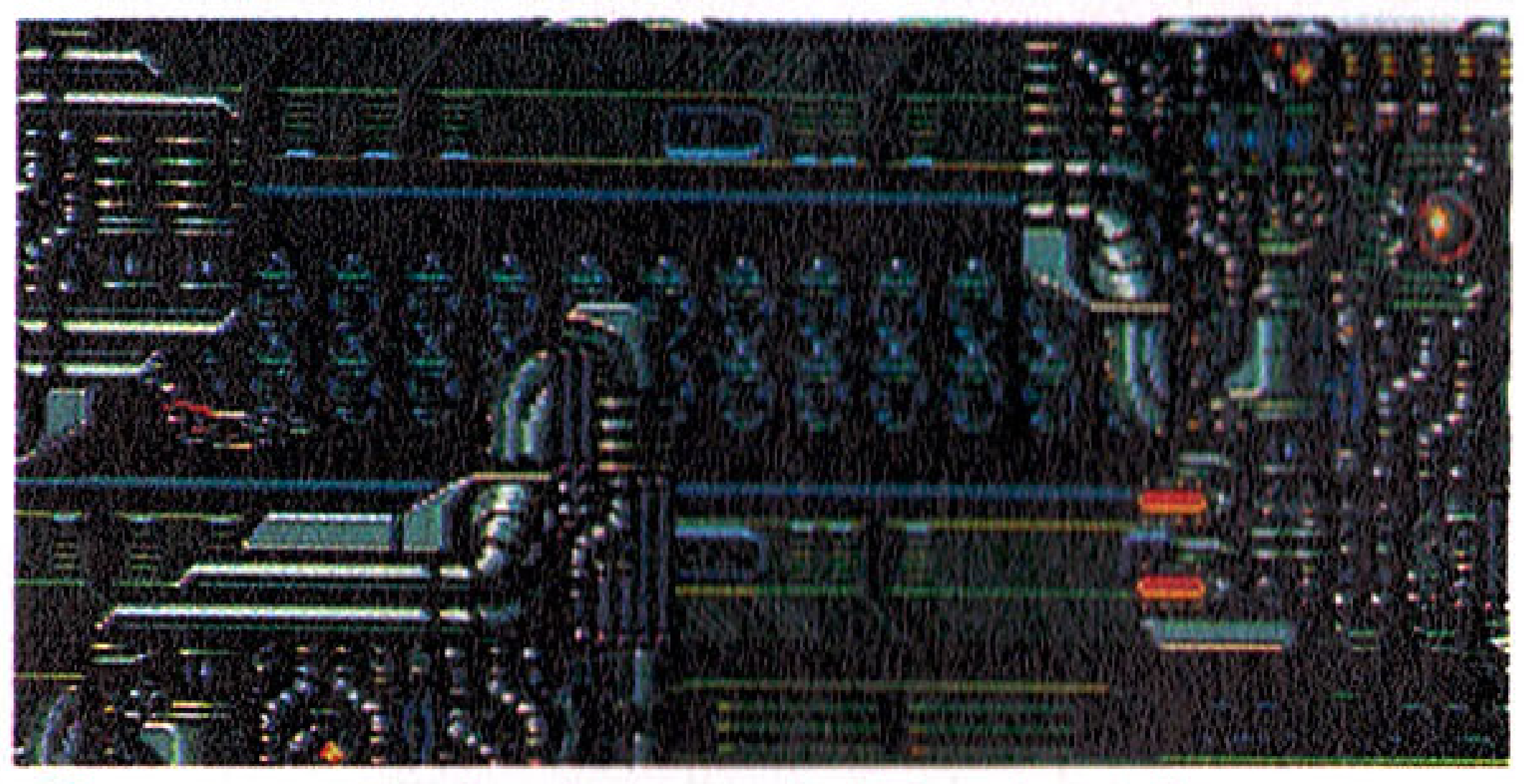
CHECK

斜めスクロール地帯

この場所は、ステージ5と同じように下に斜めスクロールするぞ。スクロールに惑わされないようにして、自機の位置を常に把握しておくことが大切だ。ここで大事なのは、あまり下の方にいると下にスクロールしているために、ケルトやジェイブに出会い頭に弾を撃たれたり、ぶつかったりしてやられる可能性が高くなる。ここはできるだけ上の方に自機を位置し、武器も下に攻撃ができる、FIREやHUNTERがいいぞ。

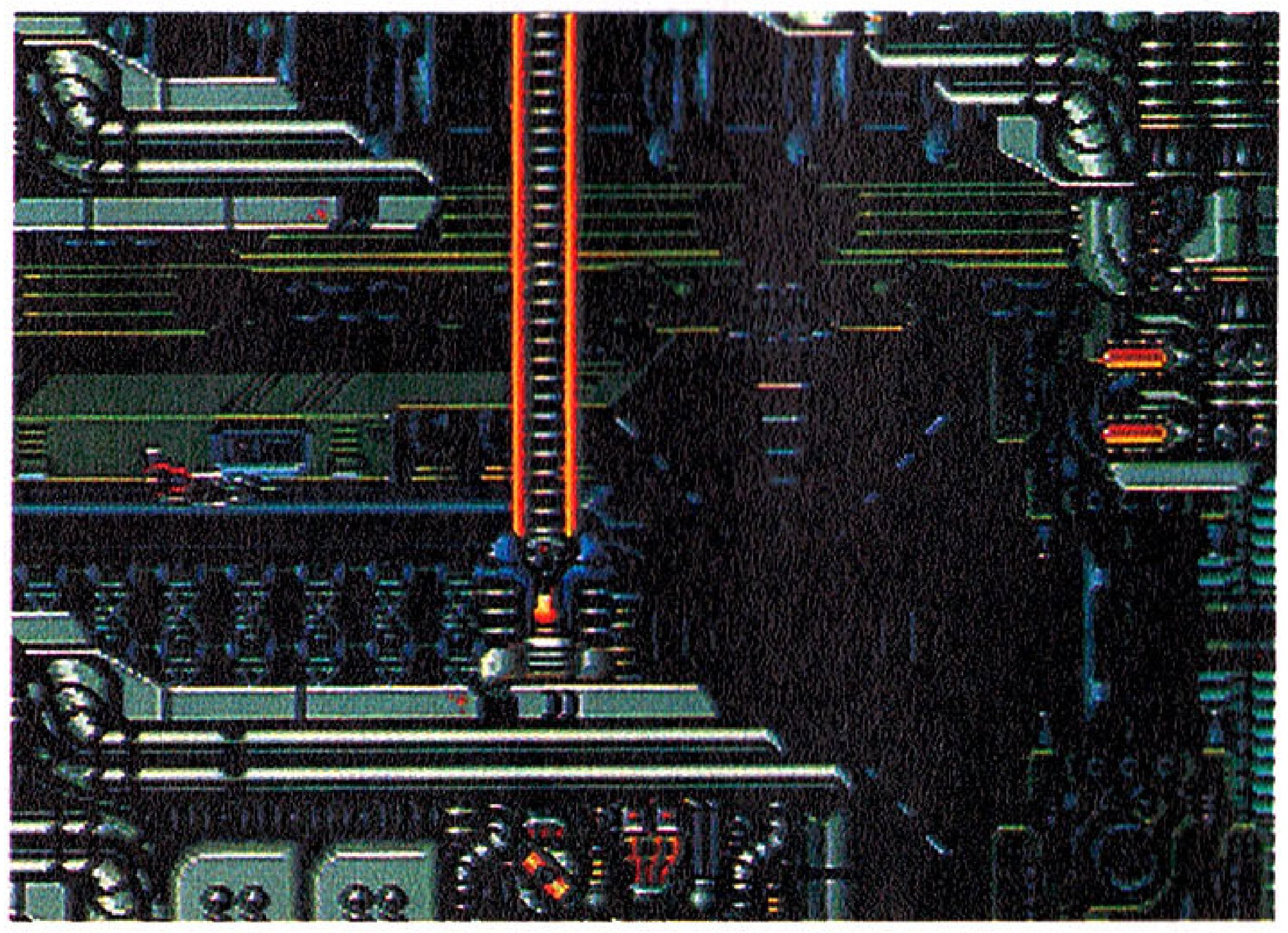


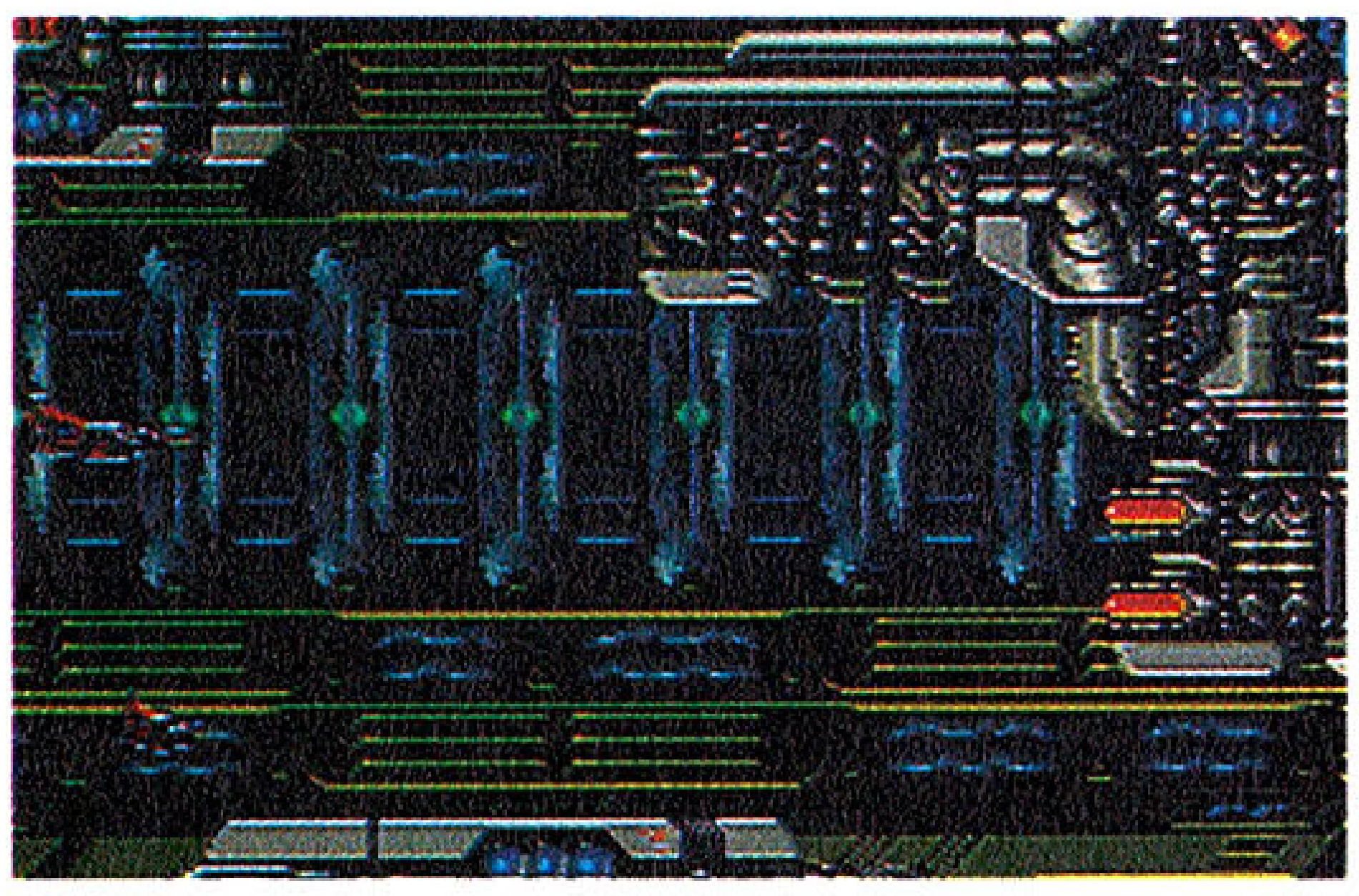
いよいよ斜めスクロールが始まる。斜めスクロールでは、ケルトがあちこちに配置されているぞ



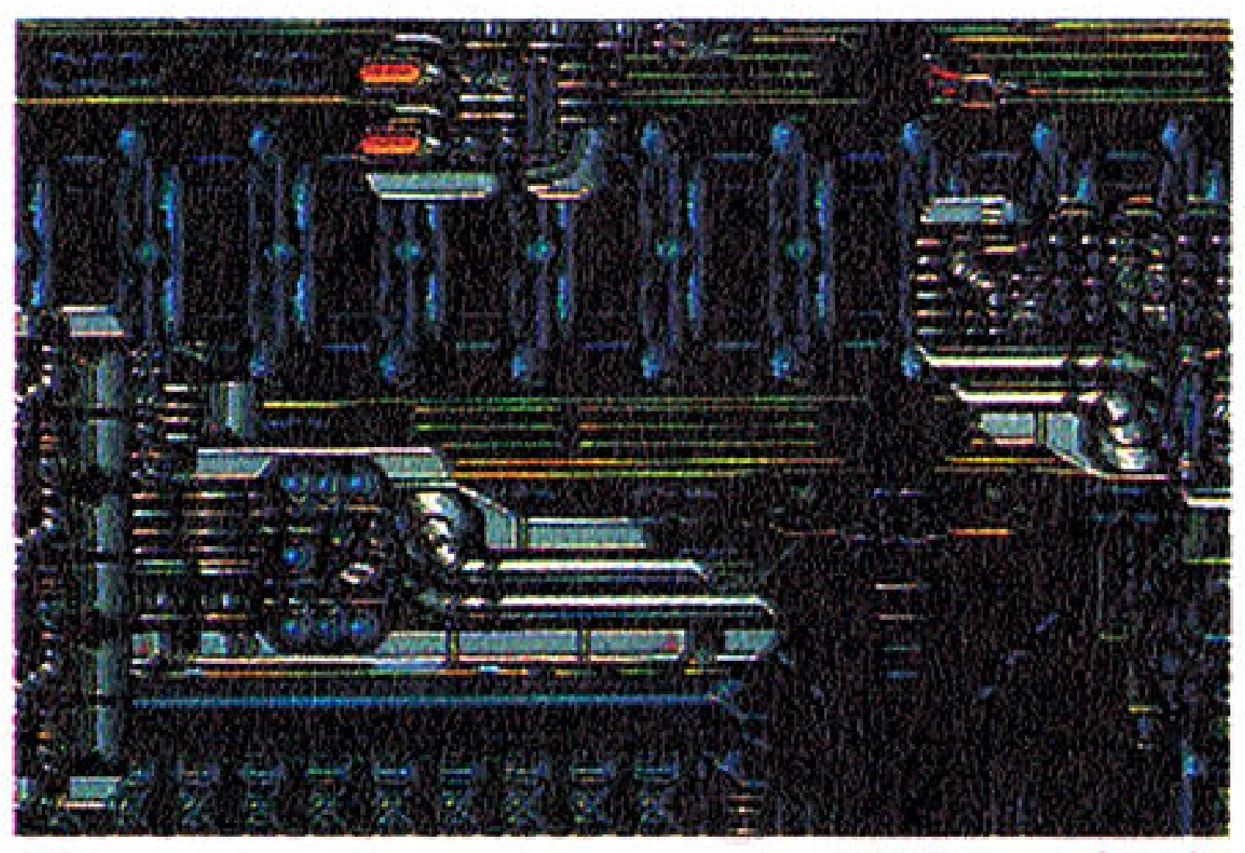
こんな場所に入っても死ぬだけなので、こんな所には入り込まないように

このシャッターに挟まれても簡単にシャッターを壊せるので、別に問題なし





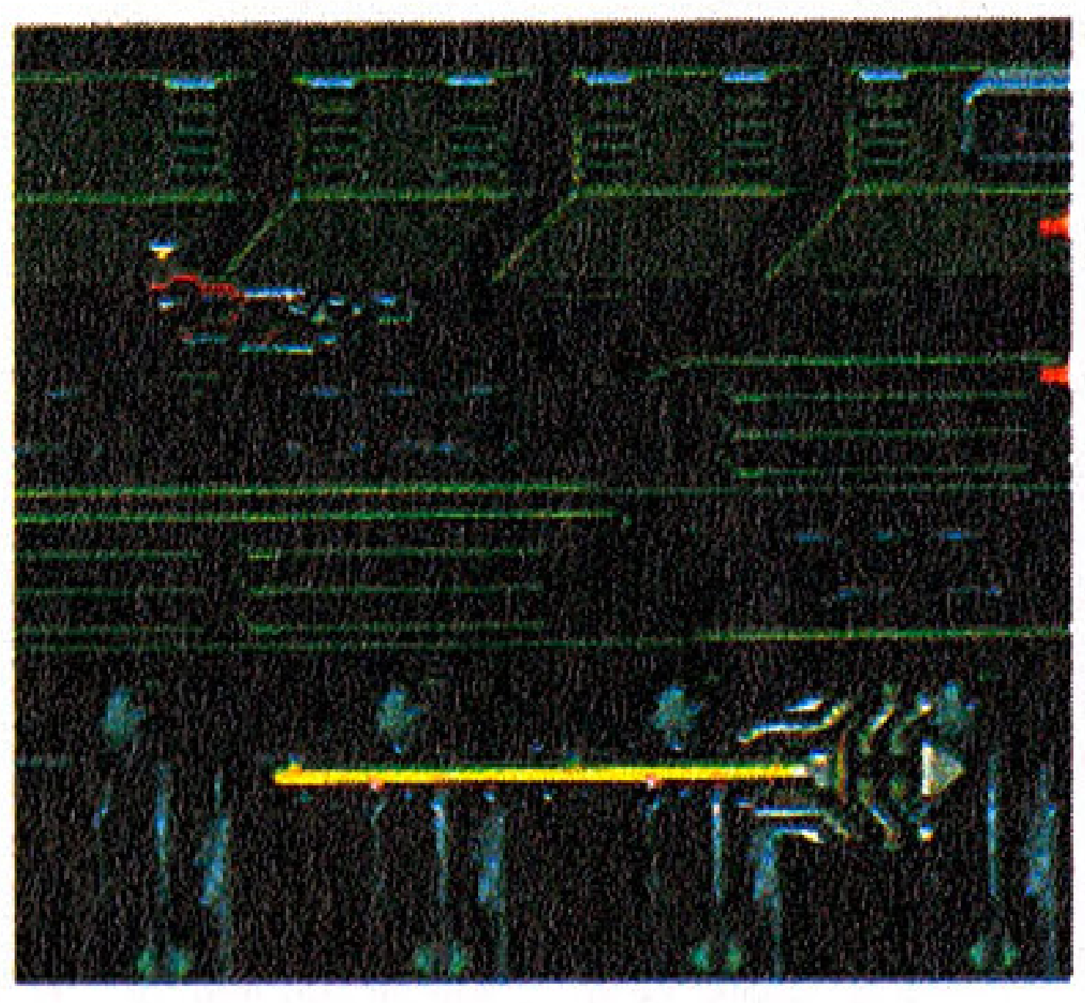
斜めスクロール中には、こんなアイテムも置かれている。必ず取ろう



このままここにいても何の意味もないので、下に移動だ

ジェイブに当たるな

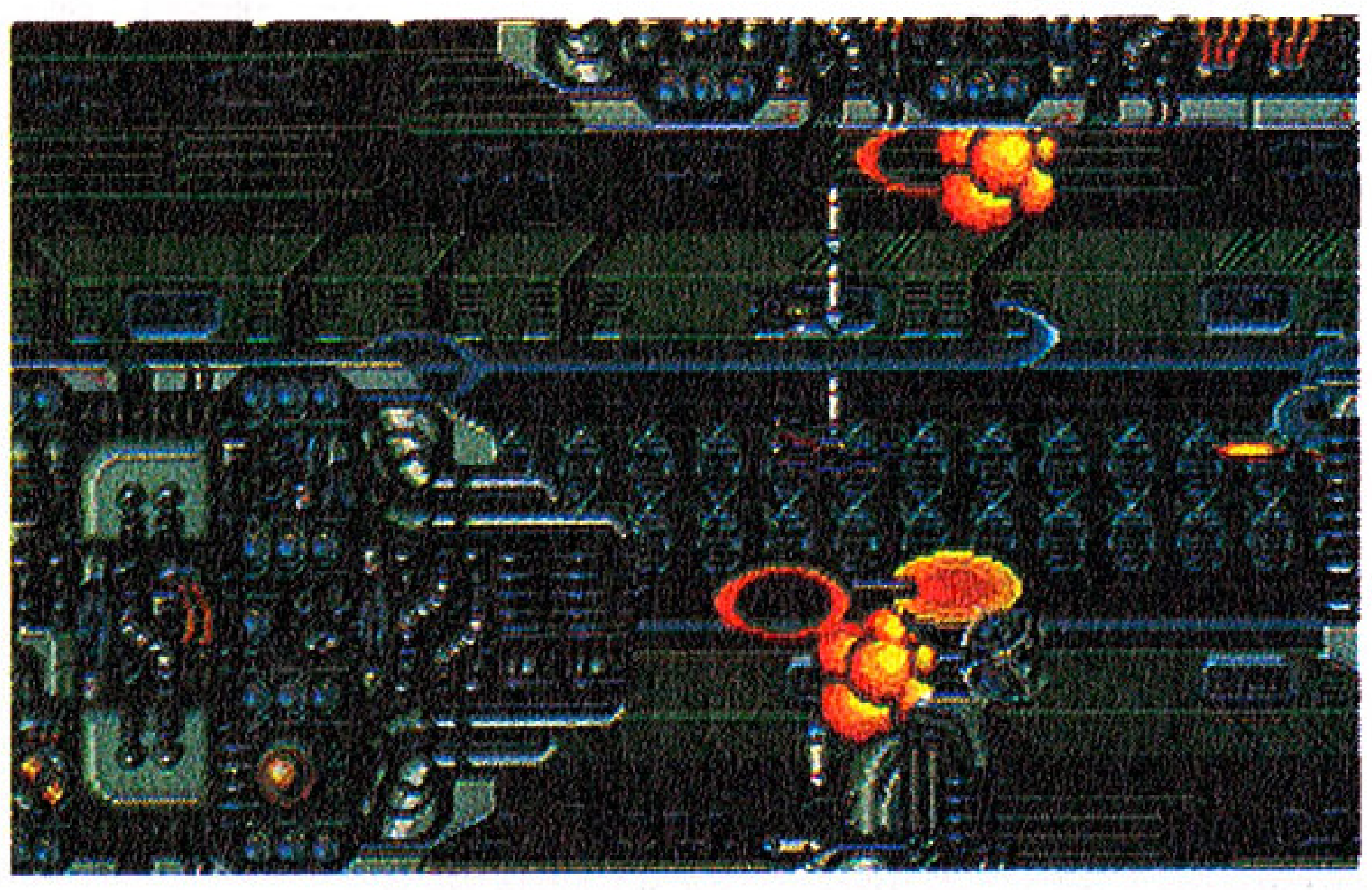
右からジェイブがレーザーを撃って攻撃してくるが、出現する場所を覚えてあらかじめ上の方にいれば、レーザーには当たらないはずだ。ＦＩＲＥを使っていれば、ジェイブがレーザーを撃つ前に倒すことも可能なのだ。



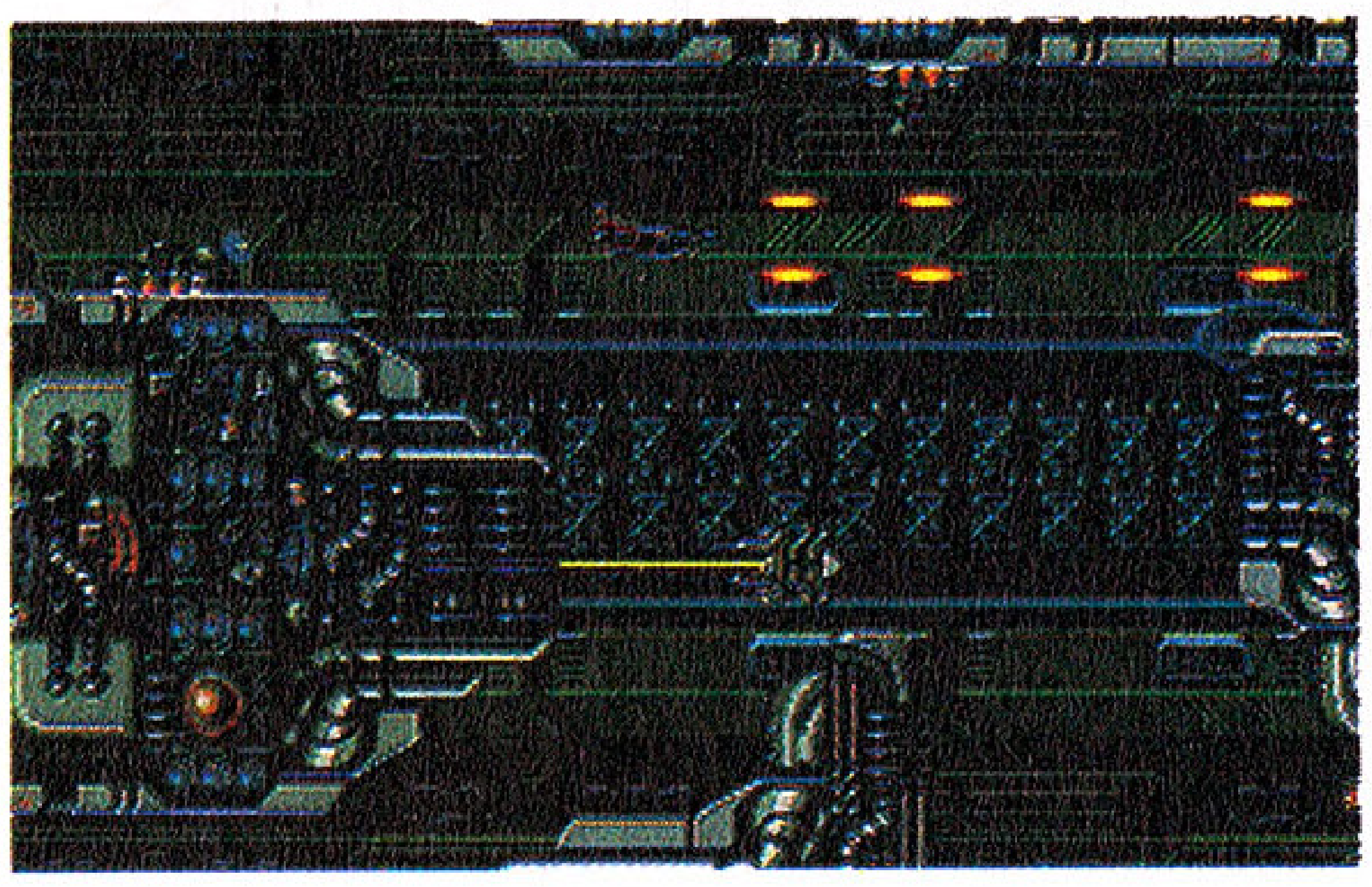
なるべく自機を画面の上の方に位置しておこう

連続攻撃に注意しろ

ケルトを撃ちに下の方に移動すると、ジェイブのレーザー攻撃にやられてしまう。ここは無理にケルトを撃ちにいかずに、上の方にいてジェイブの攻撃を上手くかわしてからケルトを撃ちにいった方が安全だ。ケルトを倒すには、ＦＩＲＥが１番。



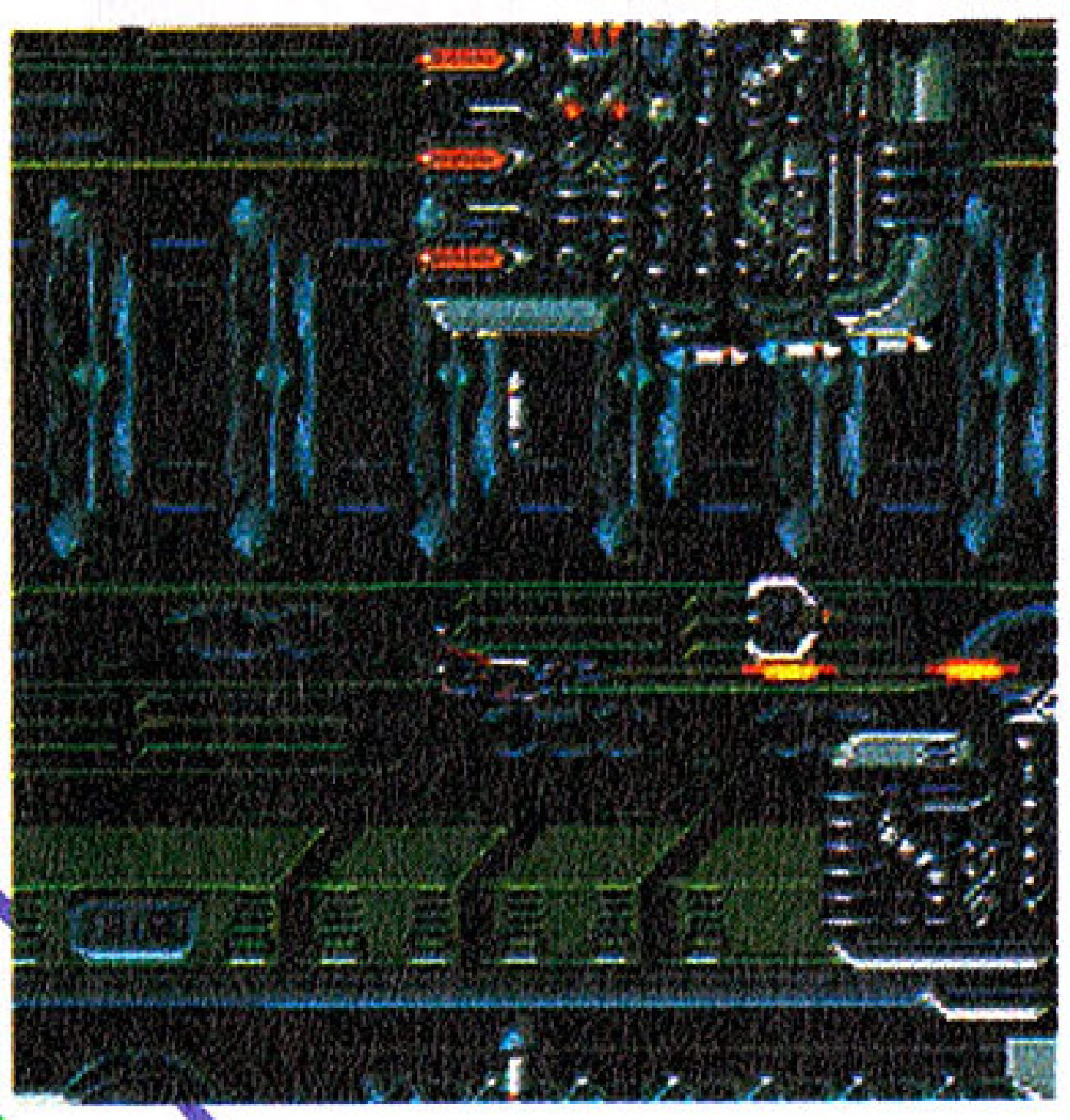
上下に配置されているケルトはＦＩＲＥを使え



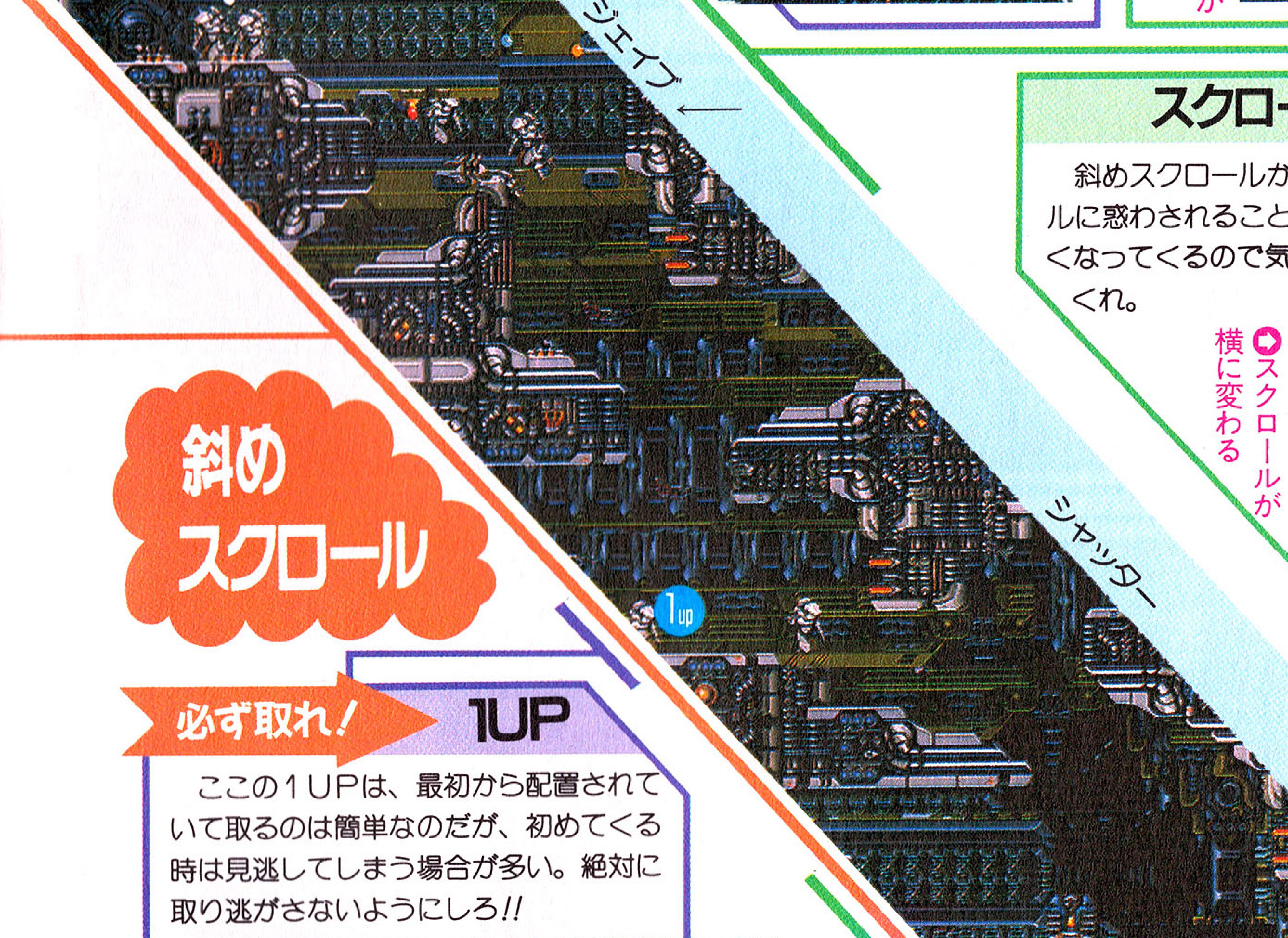
次に現れるジェイブは、かわした方が無難

必ず取れ！ CLAW

右上からＣＬＡＷを持った輸送機がくるので、取り逃がさないようにしよう。ＣＬＡＷがあるとゲーム展開が、かなり楽になるぞ。



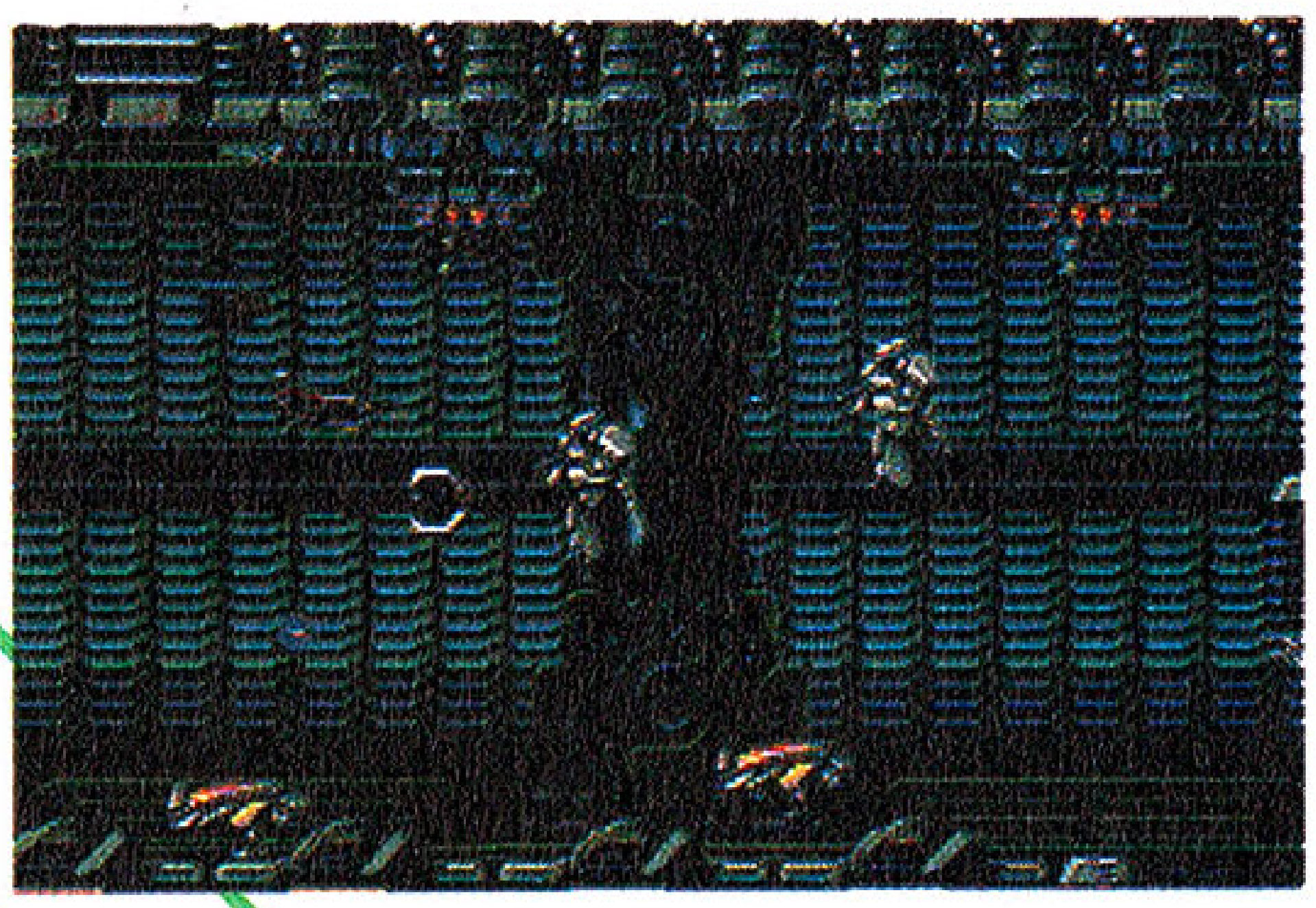
右からＣＬＡＷを持った小型機がくるので、逃すな!!



斜めスクロール

スクロールの変わりめ注意

斜めスクロールから横スクロールに変わるので、スクロールに惑わされることはなくなるが、敵の攻撃がますます激しくなってくるので気を抜かずに戦え!! 撃って撃って撃ちまくれ。

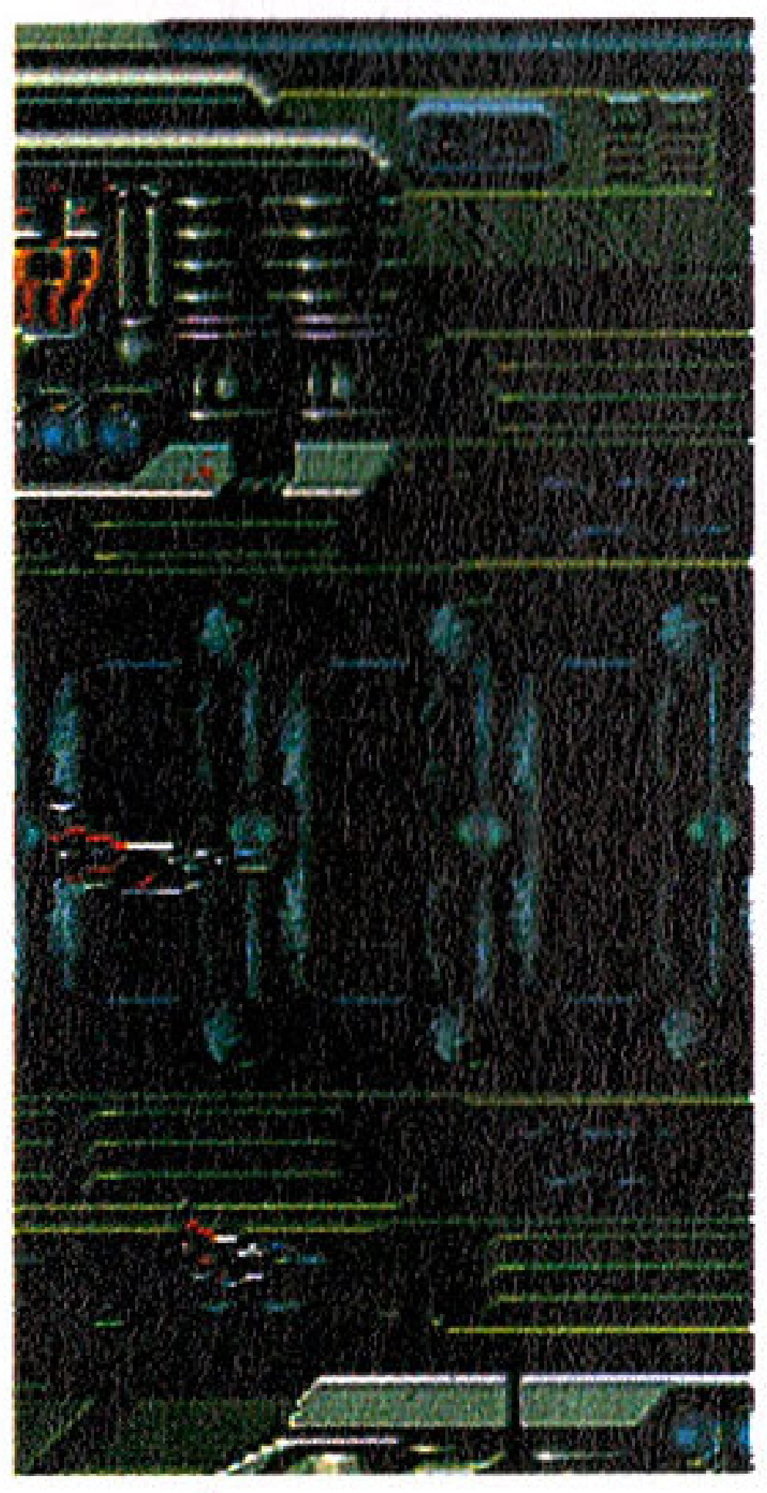


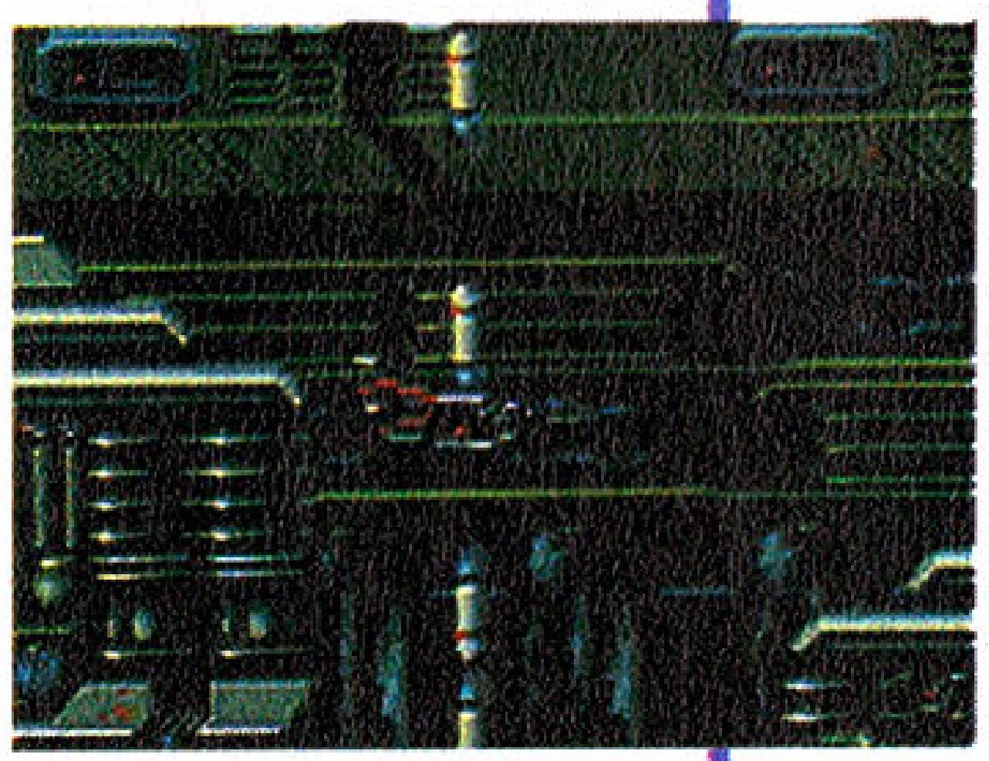
スクロールが横に変わる

14ページCへ

必ず取れ！ 1UP

ここの１ＵＰは、最初から配置されていて取るのは簡単なのだが、初めてくる時は見逃してしまう場合が多い。絶対に取り逃がさないようにしろ!!



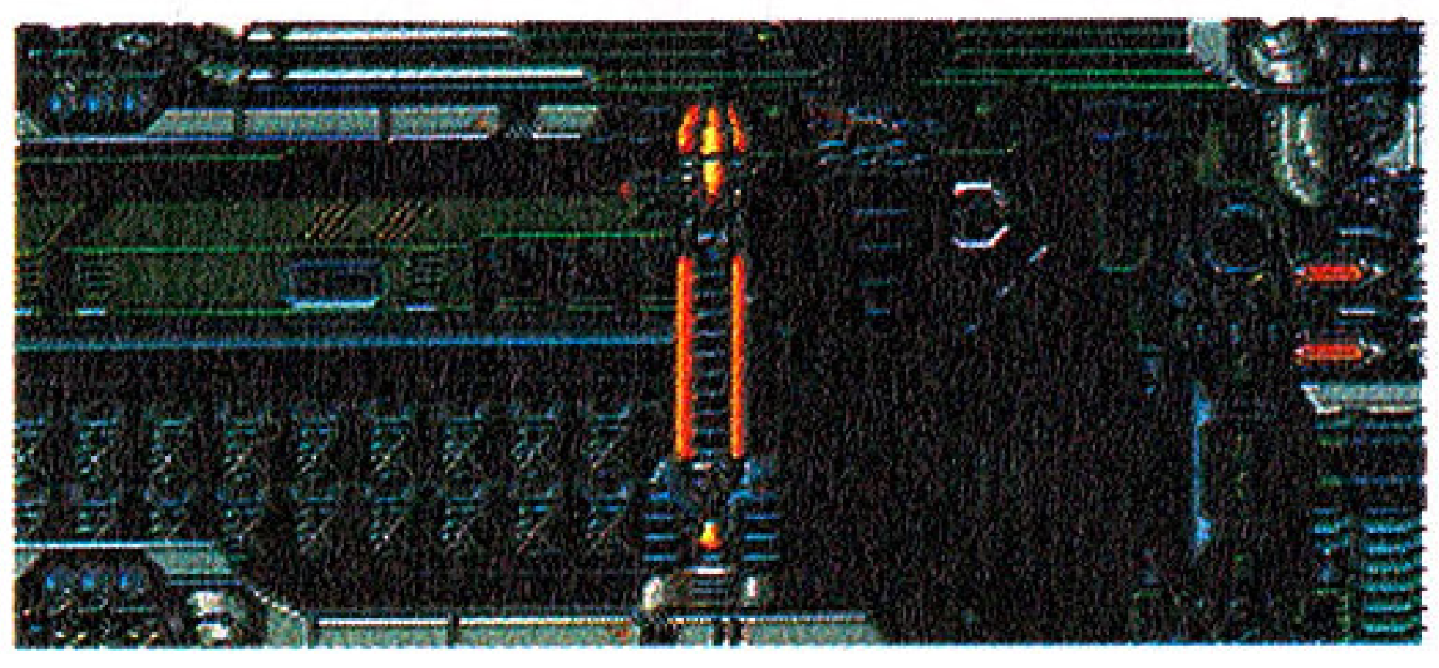


ＩＵＰを取るためには、この辺からスタンバイを

ここにあるＩＵＰアイテムは、絶対に取るんだ!!

またしてもシャッター

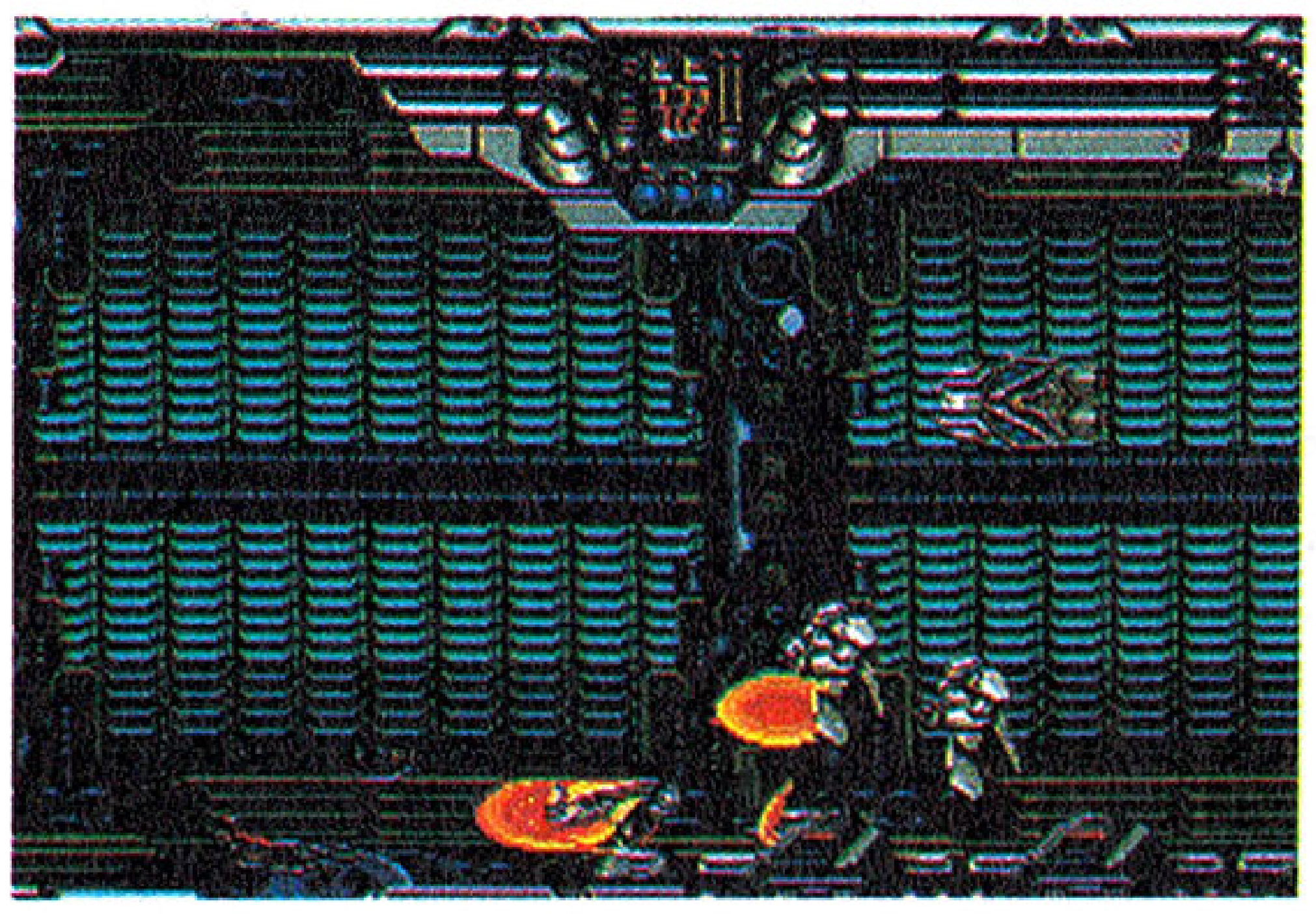
ここは早めに前に出てかわしてもいいし、シャッターの根元を破壊してしまうのもいい。ＦＩＲＥを使っていれば、自然にシャッターを壊しているぞ。

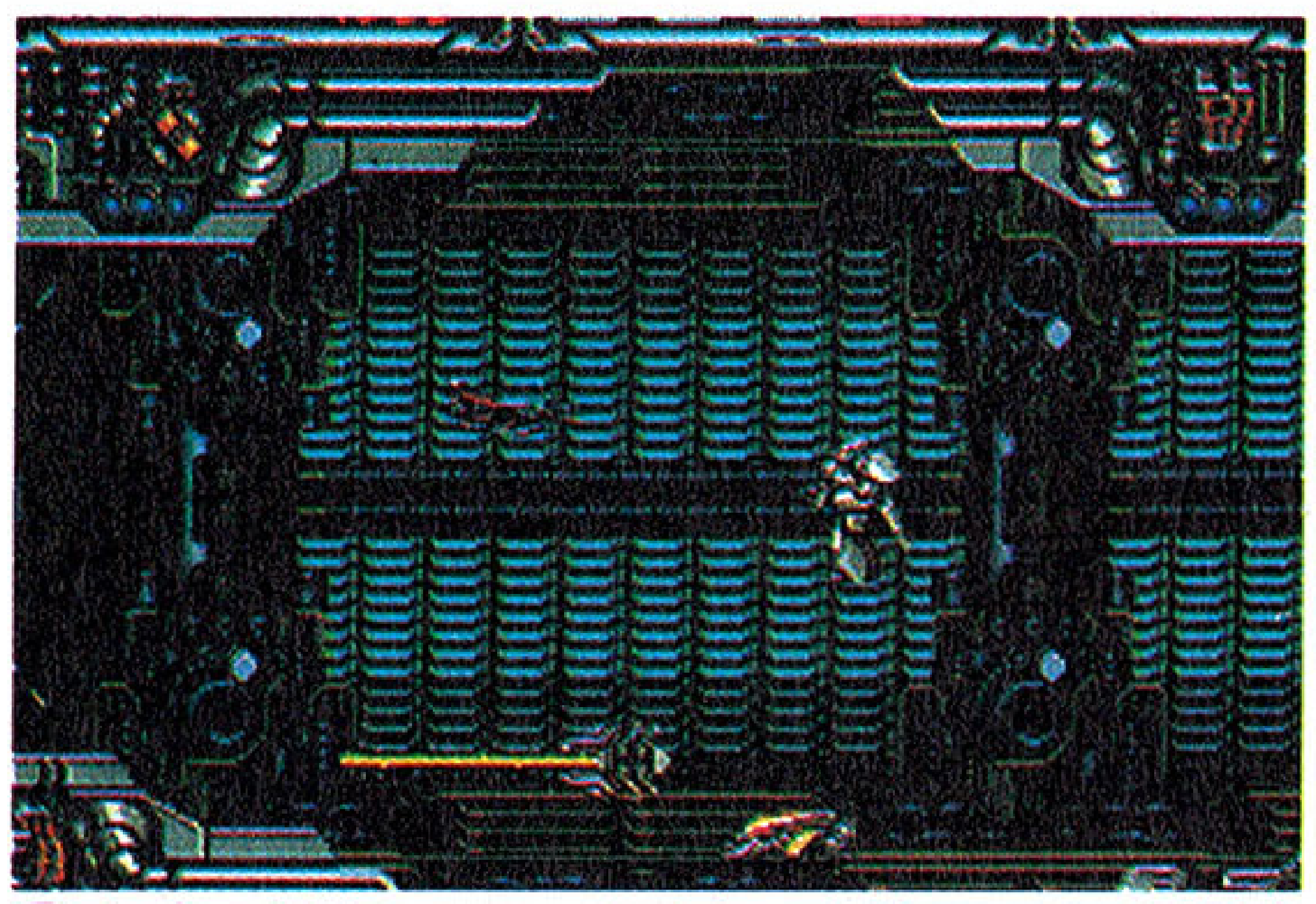


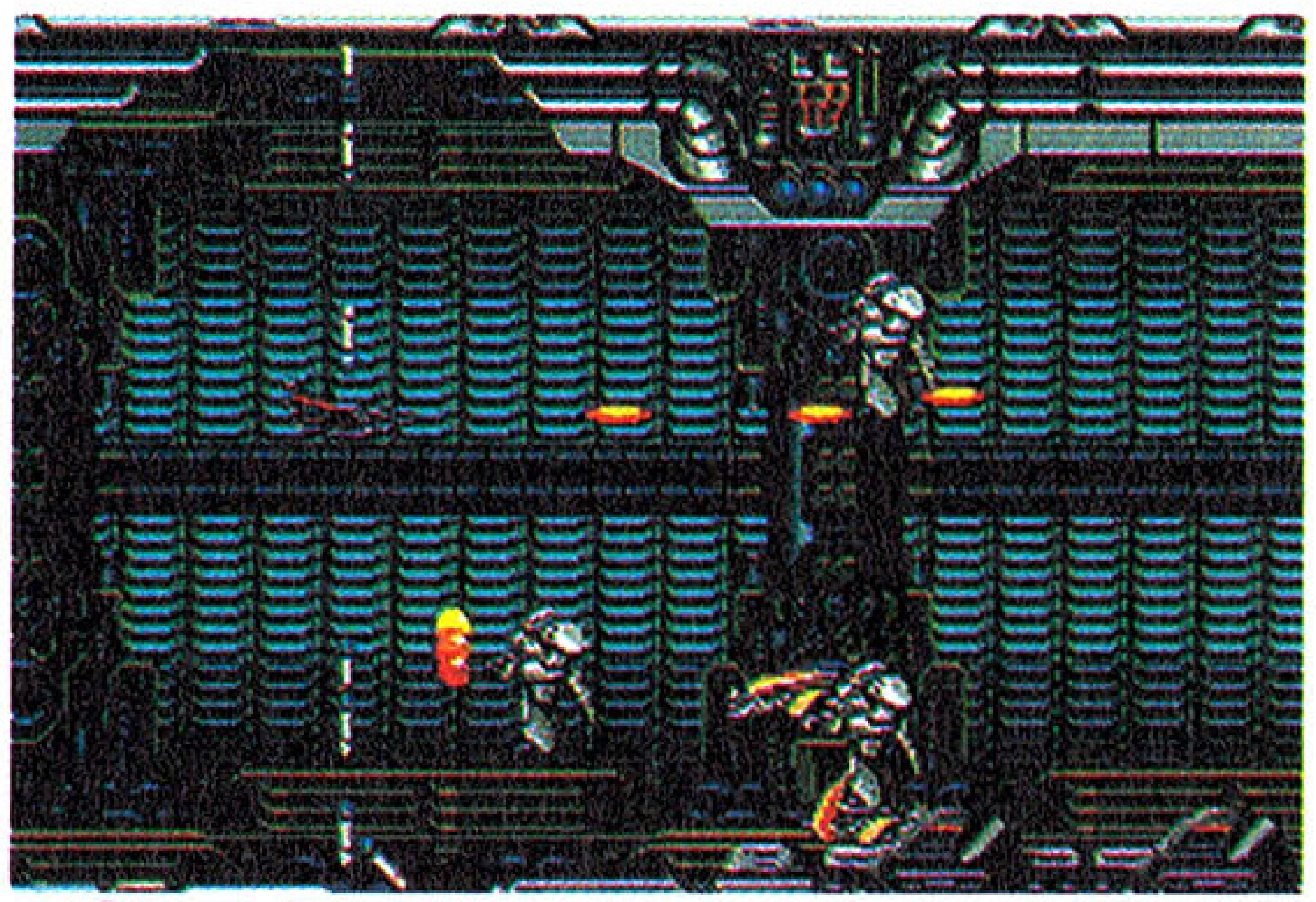
前に抜けてしまうのも一つの手だ

ジェイブとデガァームの連続攻撃

ここは、ジェイブとデガァームが連続で攻撃してくる。ジェイブが攻撃してきた後に、デガァームが現れる。急速に近づいてきてマシンガンを撃ってくるなかなか厄介な存在だ。デガァームは逃すといつまでもしつこく追いかけてくるので必ず早めに倒すようにしよう。もう一方のジェイブはレーザーを１発撃つだけだから簡単な筈だ。撃ち逃したとしても放っておこう。ジェイブを倒すのに夢中になっていると、デガァームにやられてしまうぞ。

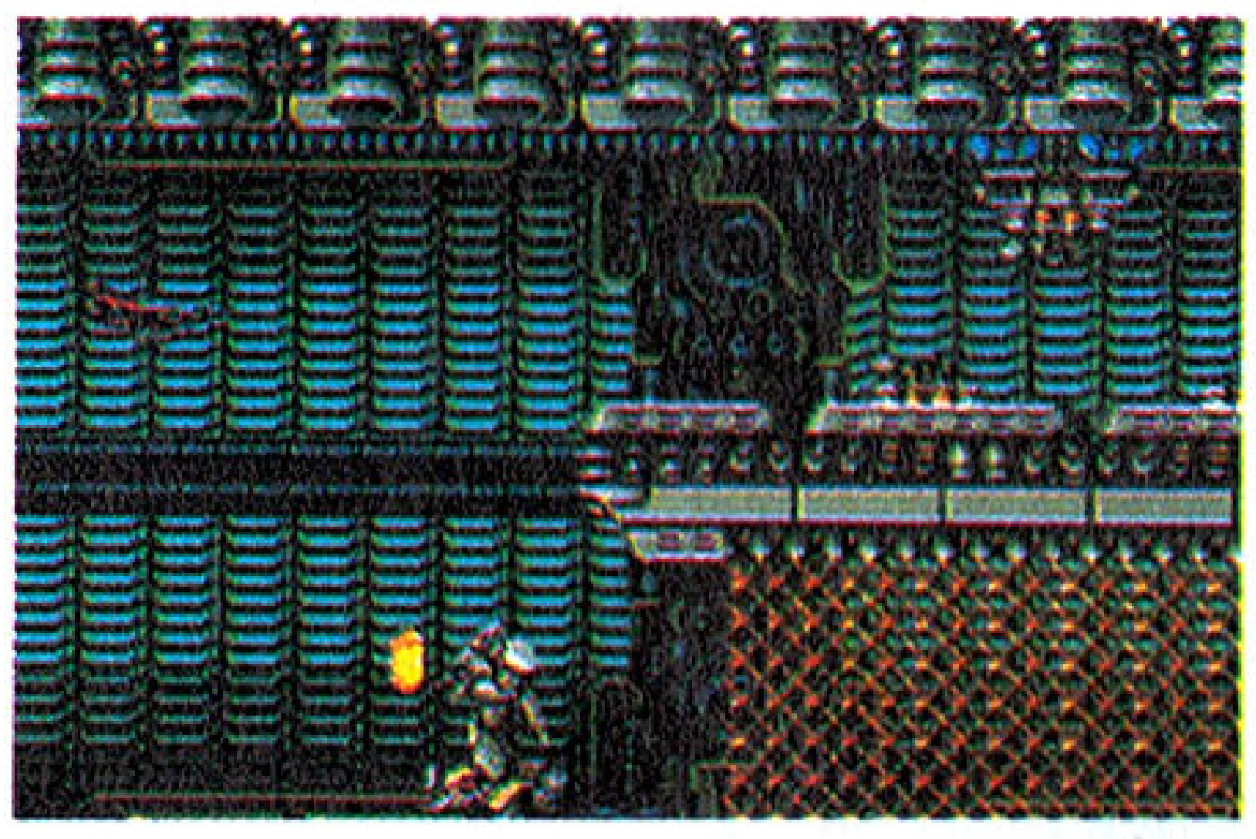

⇧次々と現れる敵達。ジェイブを避けたりしたときはデガァームに注意すること

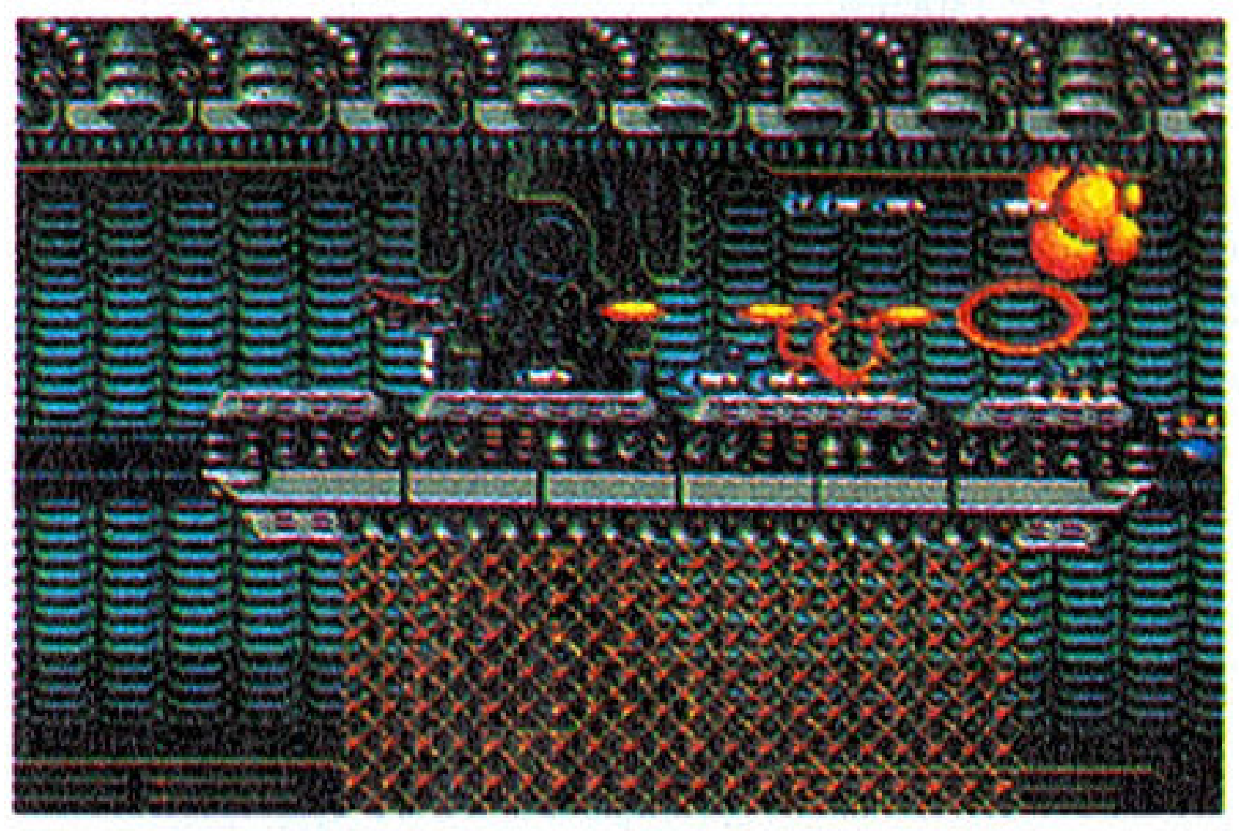

⇧出会い頭にジェイブとデガァームの混合攻撃。ＷＡＶＥを使え

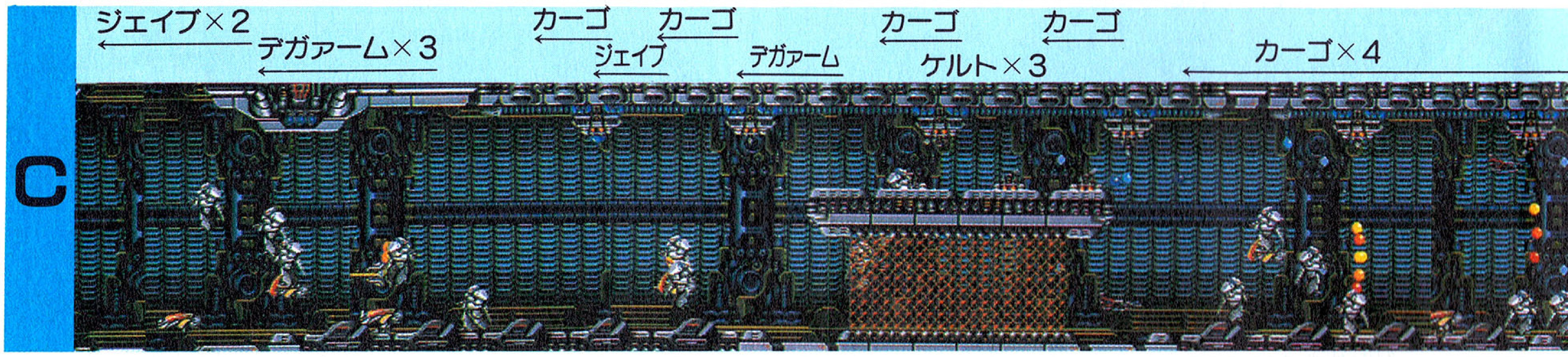

⇧動き回る敵にＦＩＲＥを使っても余り有効とはいえない

カーゴを続けて破壊

天井を移動しながら弾を撃ってくるカーゴは、実際はケルトを載せた移動ユニットであまり強い敵ではないが、ここではジェイブやデガァームが攻撃してくるために、なかなか撃ちにいくことができない。そんな時弾を撃たれるとちょっと辛い。前から来る敵がいなくなった時に連続的に速攻で倒そう。

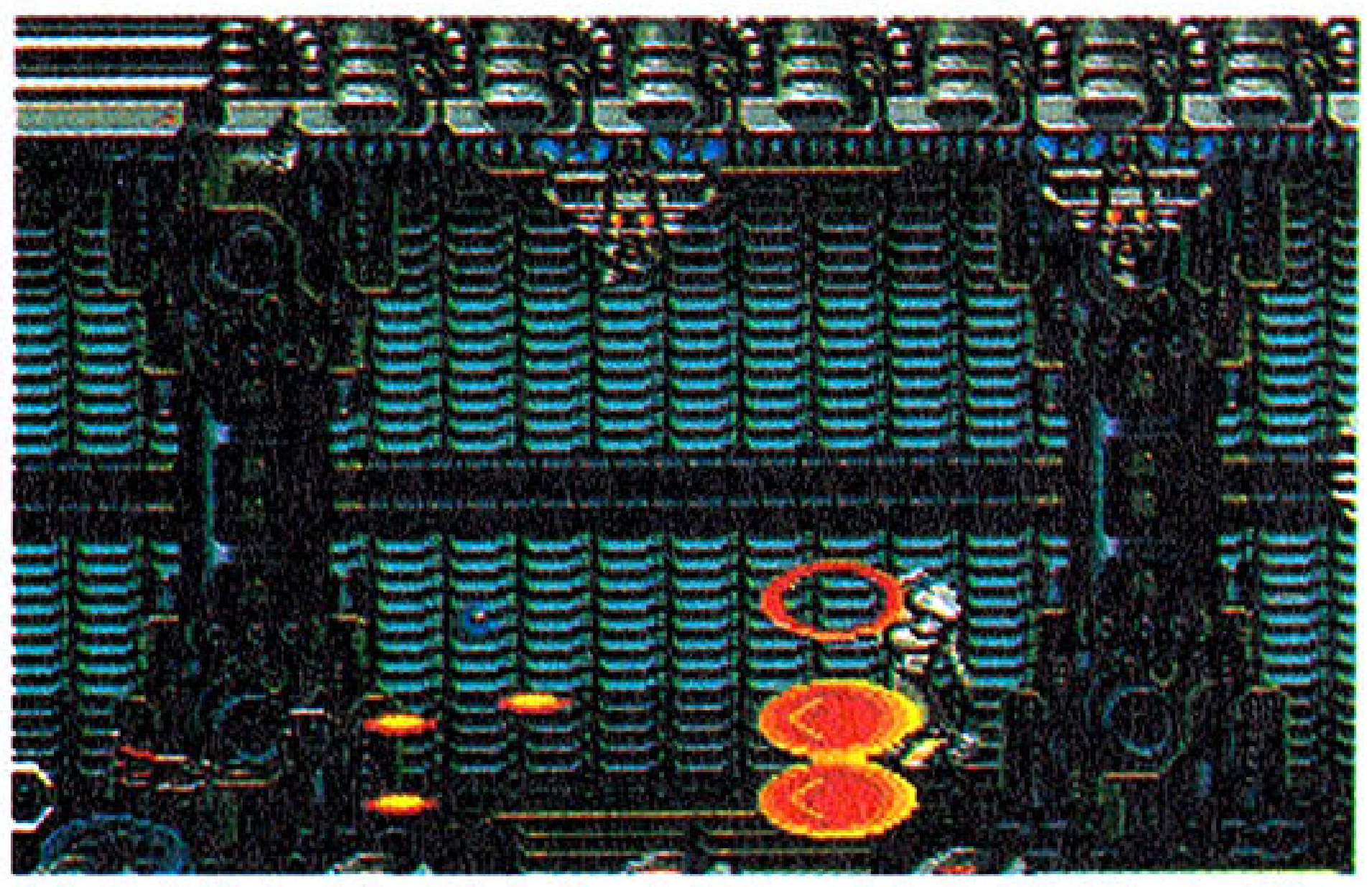

⇧こんな時はまずデガァームを攻撃しろ


⇧その後で一気にカーゴに攻撃をかけろ



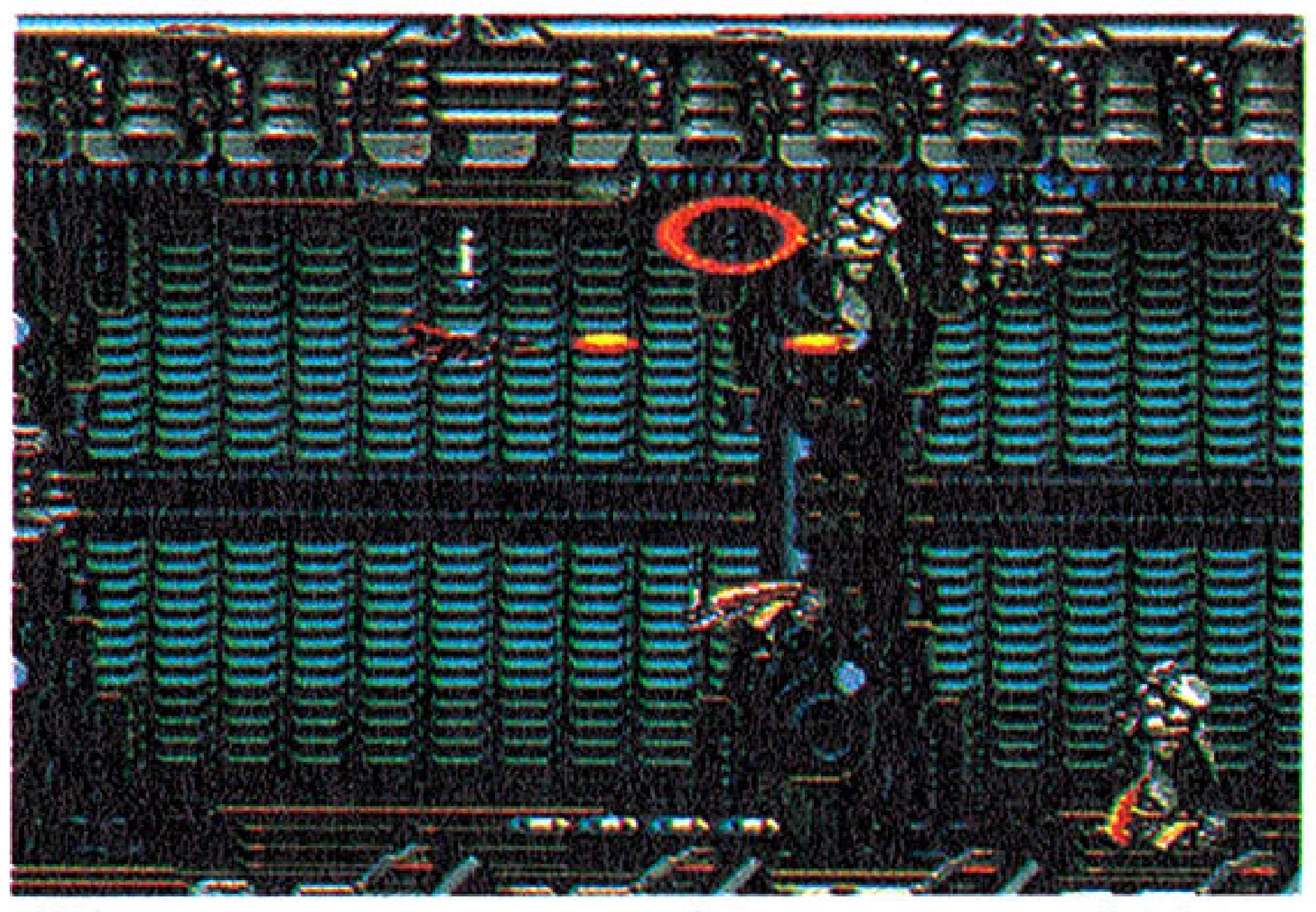
下の敵も見逃すな

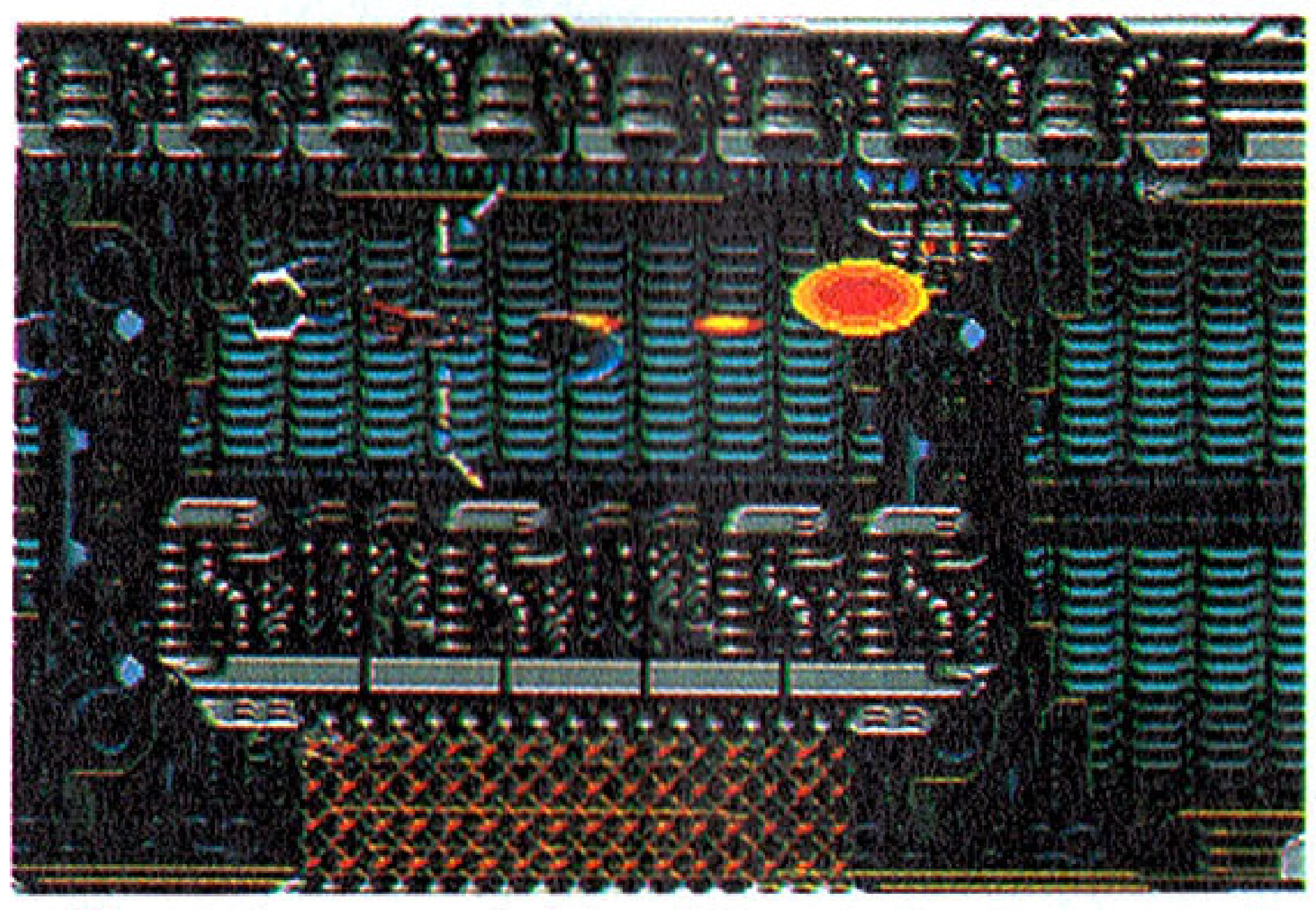
上の方でカーゴに気を取られて戦っていると、すぐそばにいる敵を見逃してしまうことがある。デガァームは下の方でウロウロ歩き出すし、デガァームを乗せてくるドナ・コットは、デガァームを降ろした後、下の方を移動していく。デガァームは特に邪魔な存在だし、ドナコットは別に攻撃をしてくるわけではないがやはり目障りになるので、点数も入ることだしなるべく倒すようにしよう。


⇧上ばかりではなく下の敵も見逃さずに攻撃して片づけていけ!!

デガァームとカーゴの連続攻撃

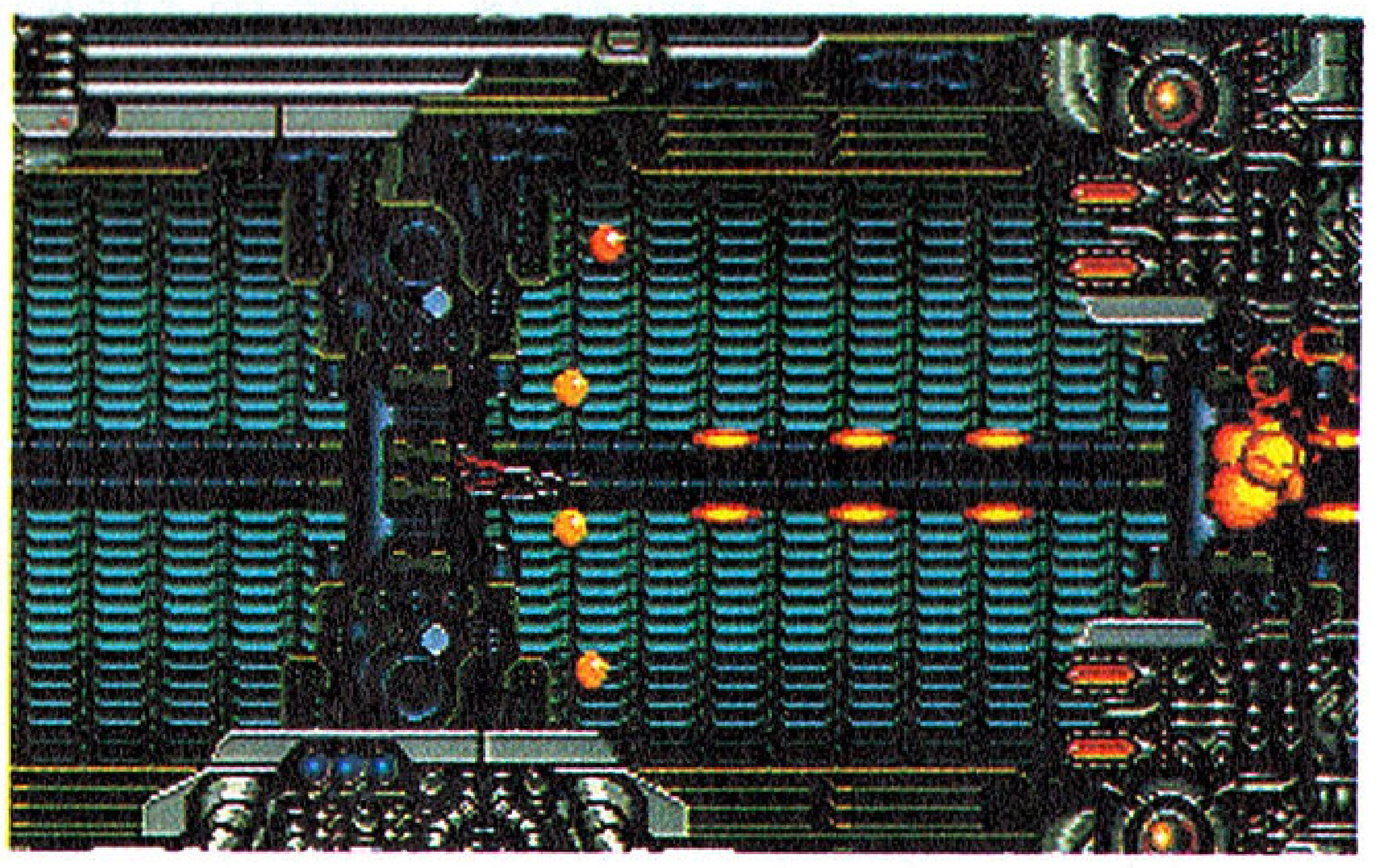
ここではデガァームとカーゴの両方から狙われるので、へたをすると上下から攻撃されてしまうことになる。まずデガァームが攻撃してきて、上からはカーゴが攻撃してくるが、デガァームはほっとくと下の方に溜まってきてうるさいので、先ずはデガァームを完全に倒すようにしてから、上のカーゴを撃ちにいこう。デガァームを撃つ間にも、カーゴの弾には十分注意していなければならないぞ。ただしどちらの敵も移動ユニットが別にいるけど、そいつらまですべてを相手にするとかなりツライ感じになるので武器が弱い装備だったり、攻撃が出遅れてしまった時などは無理して全滅させようとしたりせずに、移動ユニットの方は無視してしまって攻撃してくるやつだけを確実に倒していこう。

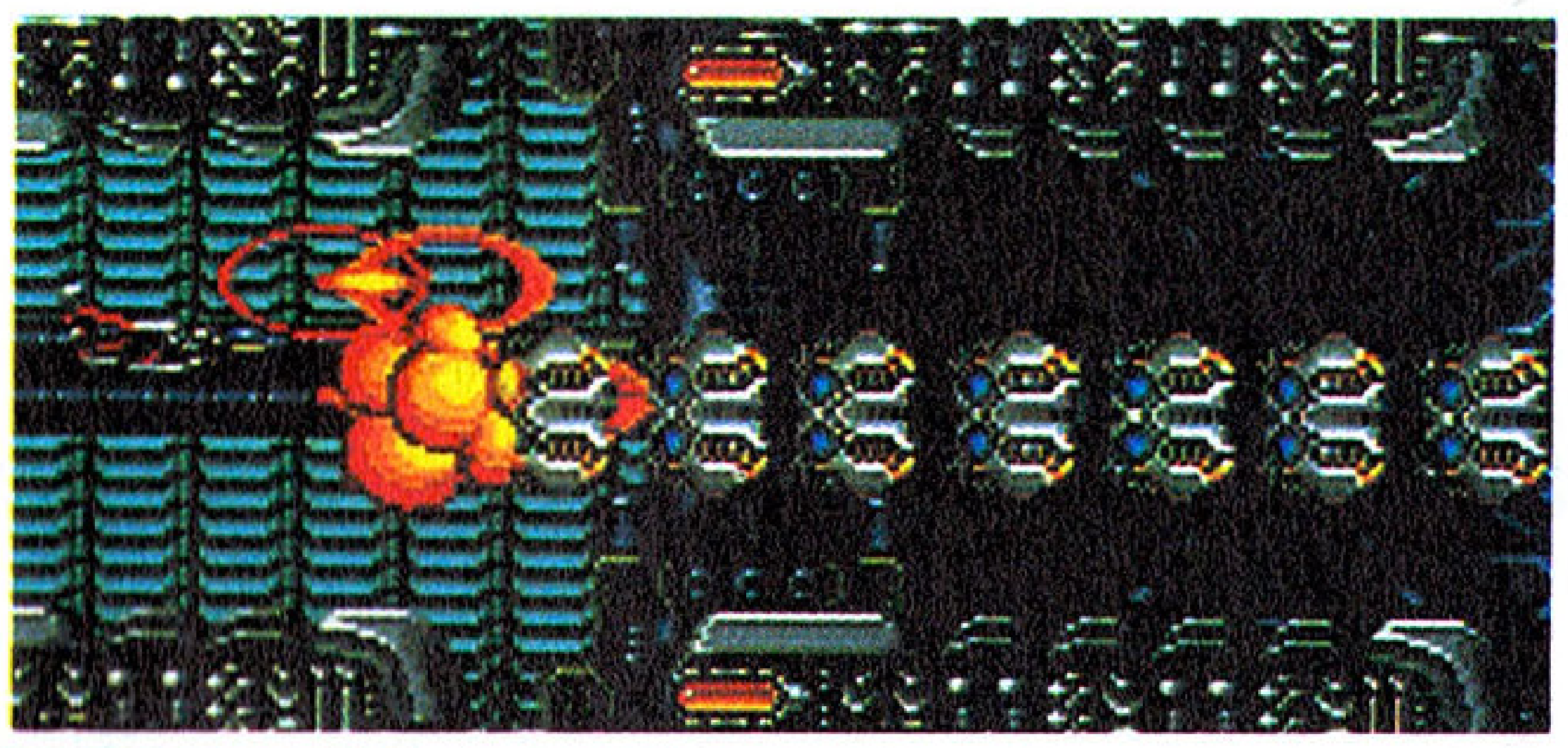

⇧デガァームとカーゴ上のケルトがどんどん弾を撃ってくる

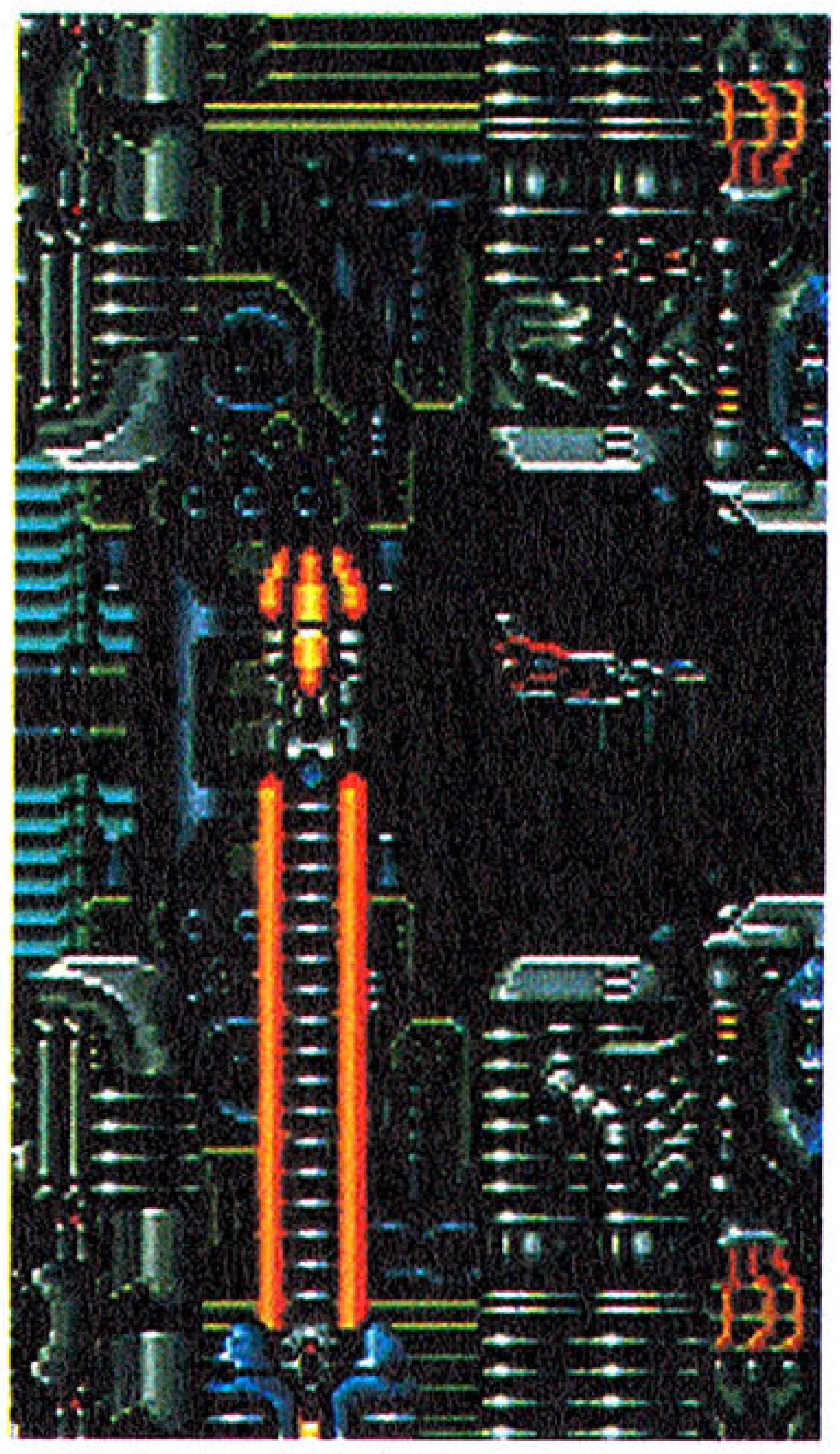

⇧デガァームを片づけてから、ケルト全部を一気に破壊し尽くせ

気を抜かずに進め

中ボス、ガン・ナーガを倒した後も気を抜いてはいけない。すぐにフラブが前から突撃してくるぞ。早めに攻撃しないと狭い通路の中でぶつかり合ってしまうことになる。さらに少し進むと下からシャッターが上がってくるので、後ろの方にいるとやられてしまうぞ。素早く通り抜けよう。ＦＩＲＥがあれば、シャッター一を破壊することもできるが、これも早めに狙って攻撃しないと無理だ。

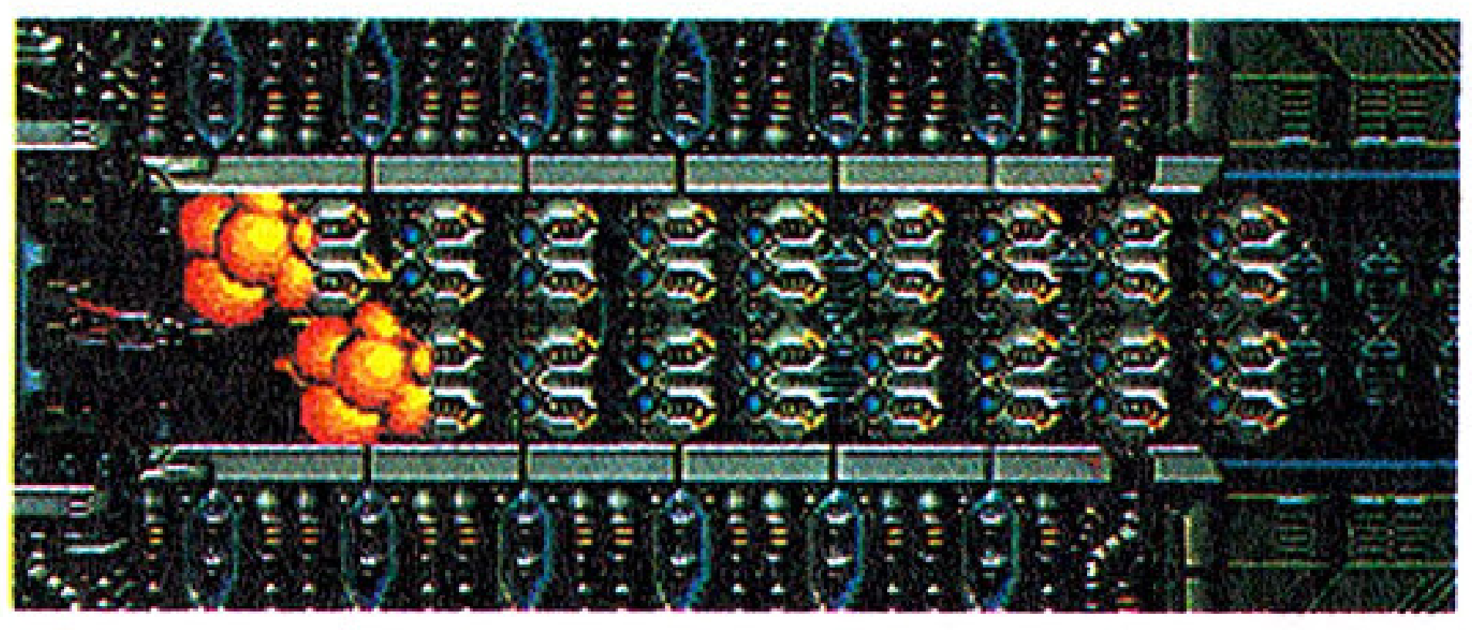

中ボス、ガン・ナーガを破壊。すぐに新手がくるぞ

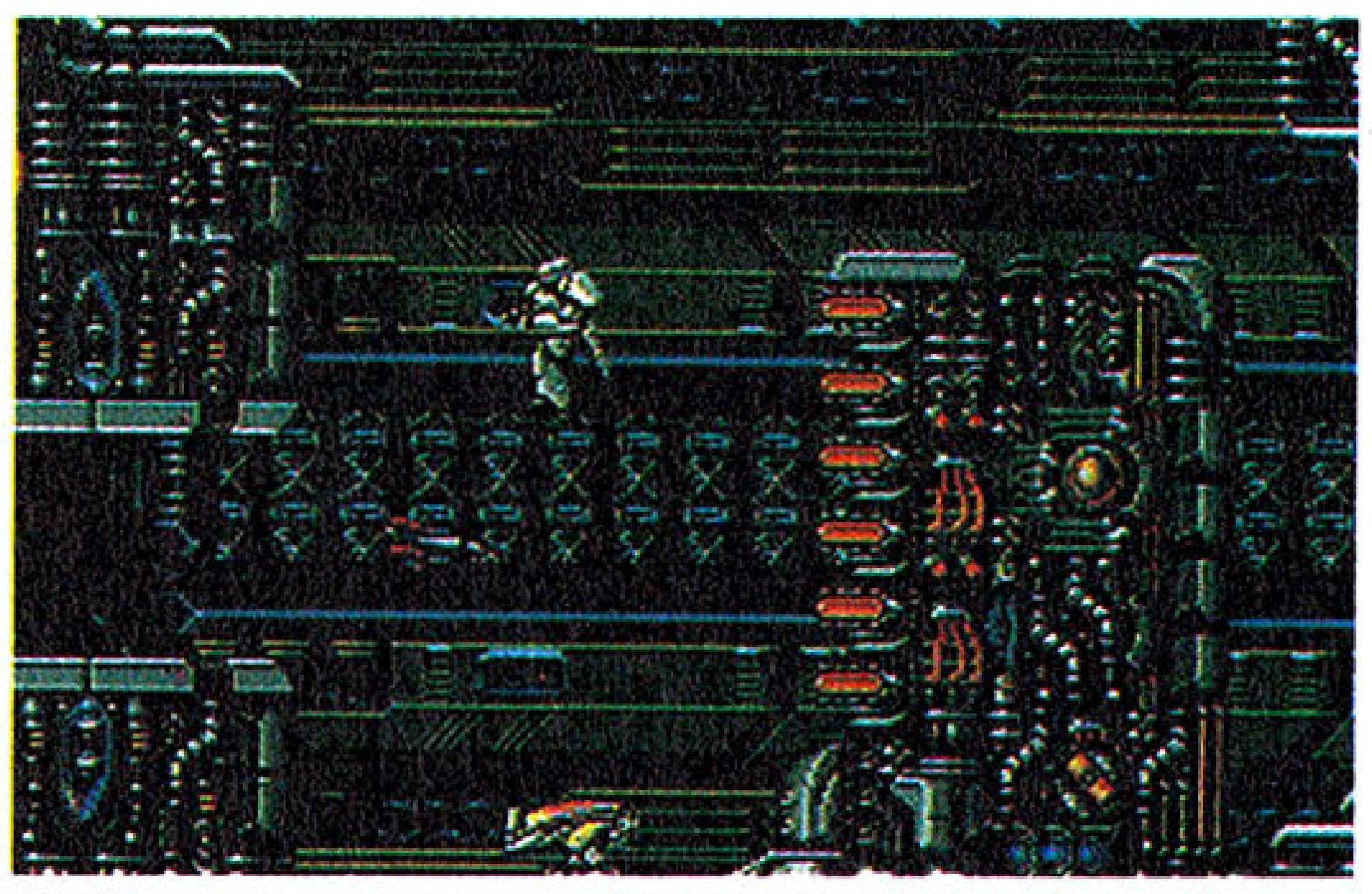

フラブが列をなして登場してくる

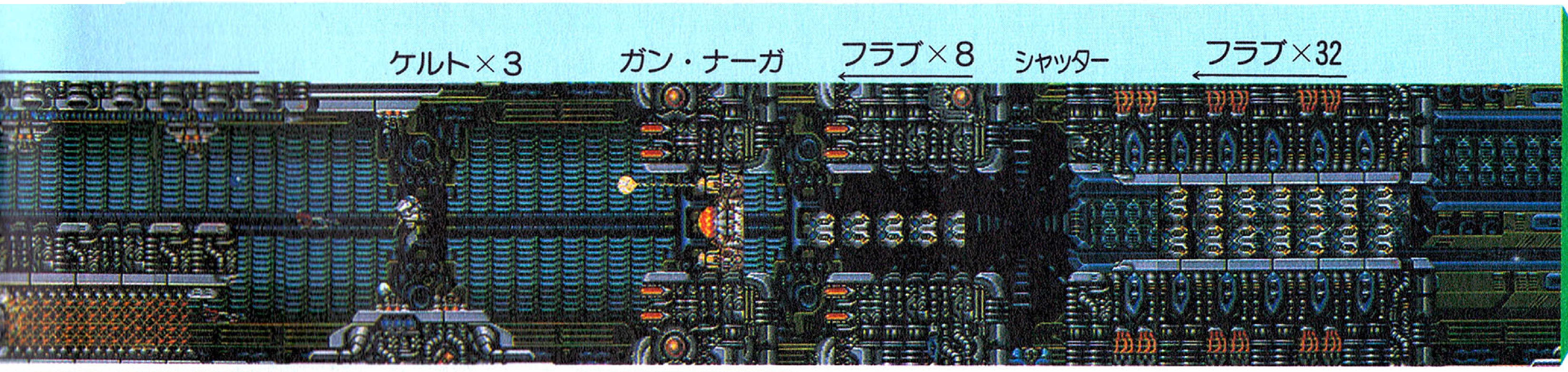

シャッターがこんな所にも出現

フラブの大量出現

フラブが前から2列にならんで、大量に現れる。弾などは撃ってこないが、これでもかこれでもかというほど大量に出てくるので、撃ち負けないように、武器選択には気をつけて。


フラブが大量出現。撃ち負けないように強力な武器を選択しておけ

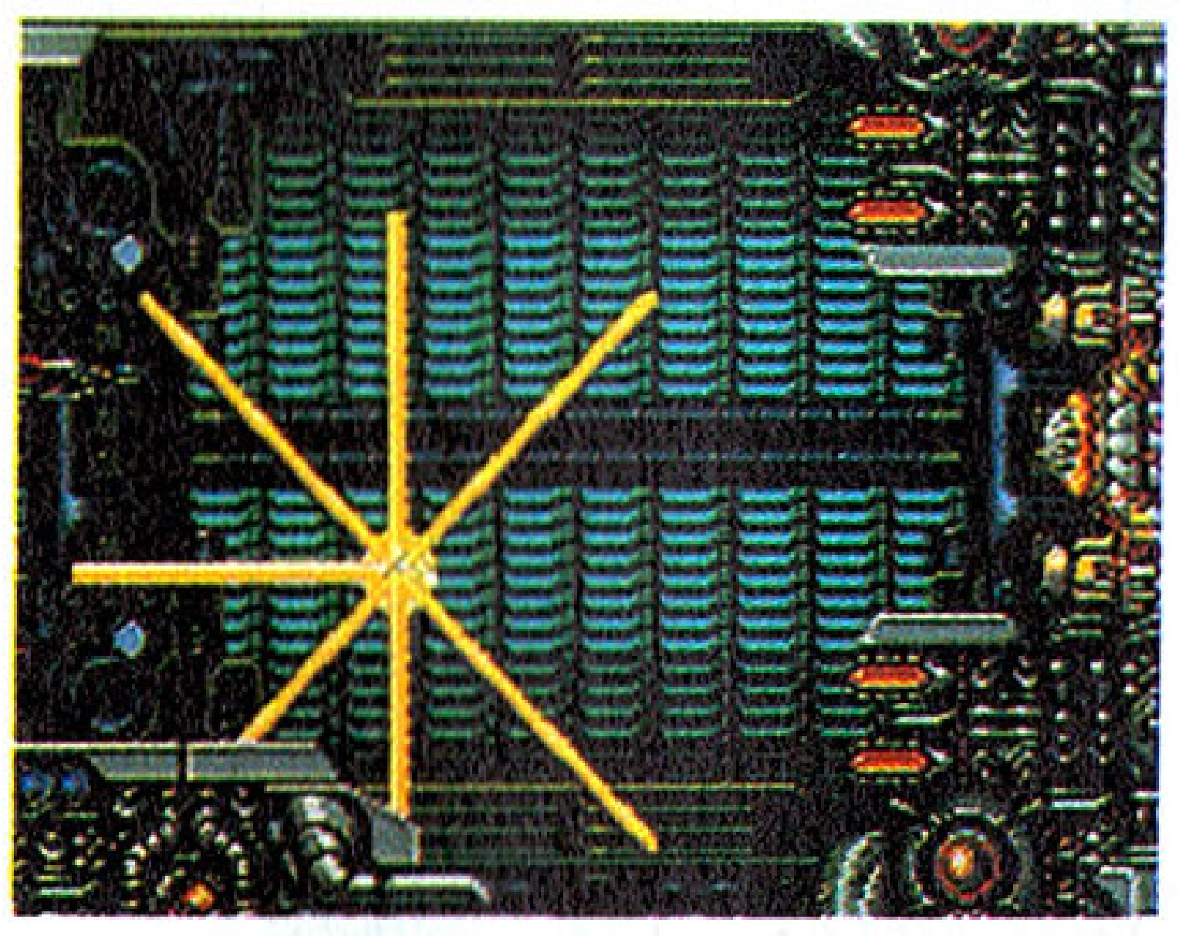

やっとの思いで通路を抜けるとすぐにデガァーム登場。十分注意しろ

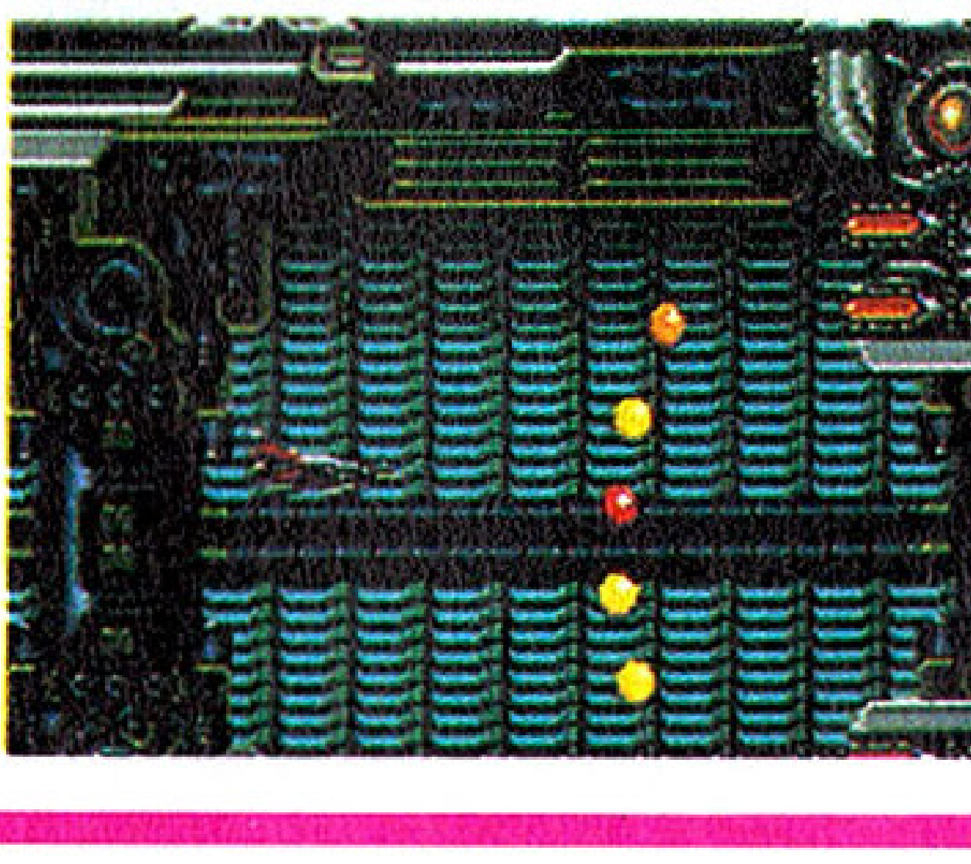


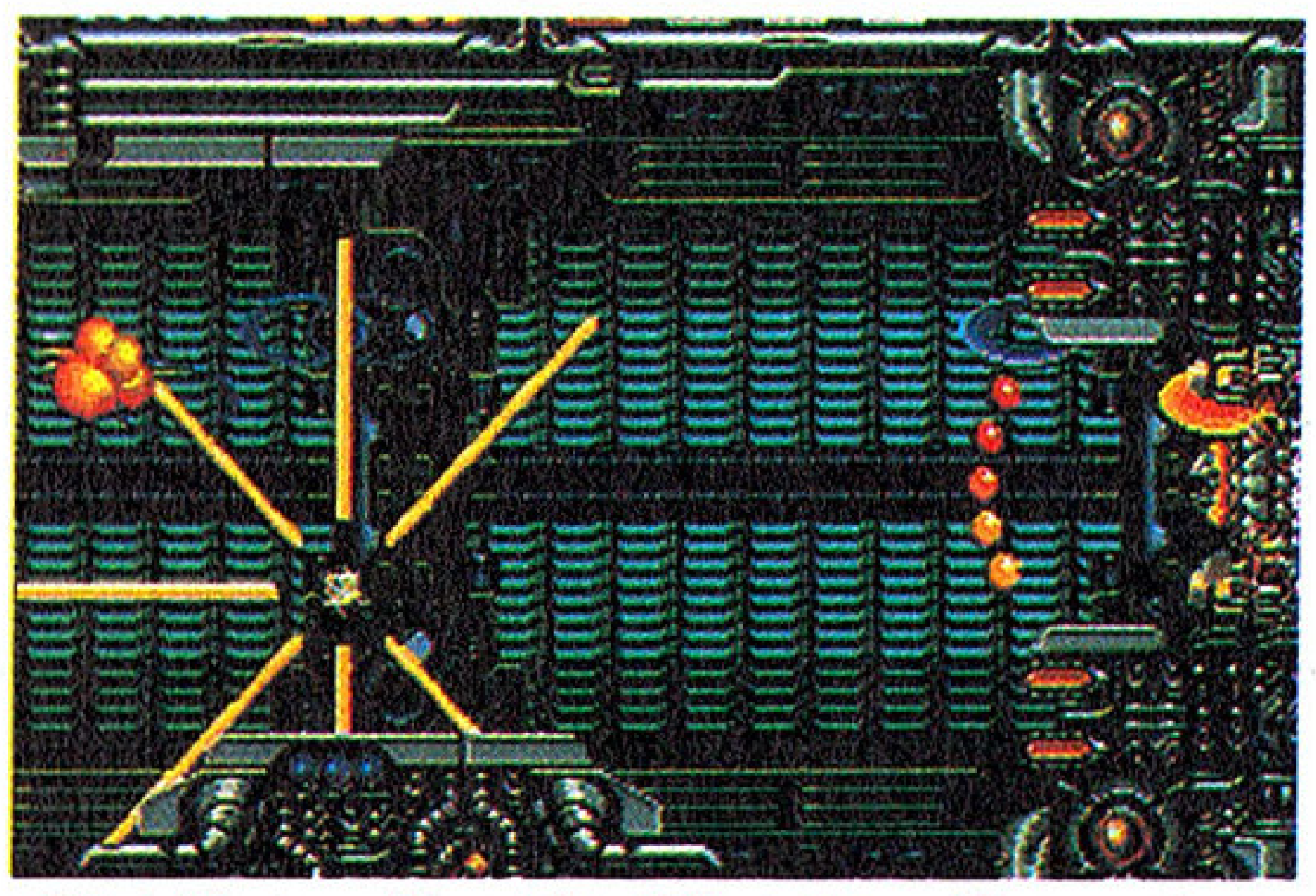
16ページDへ

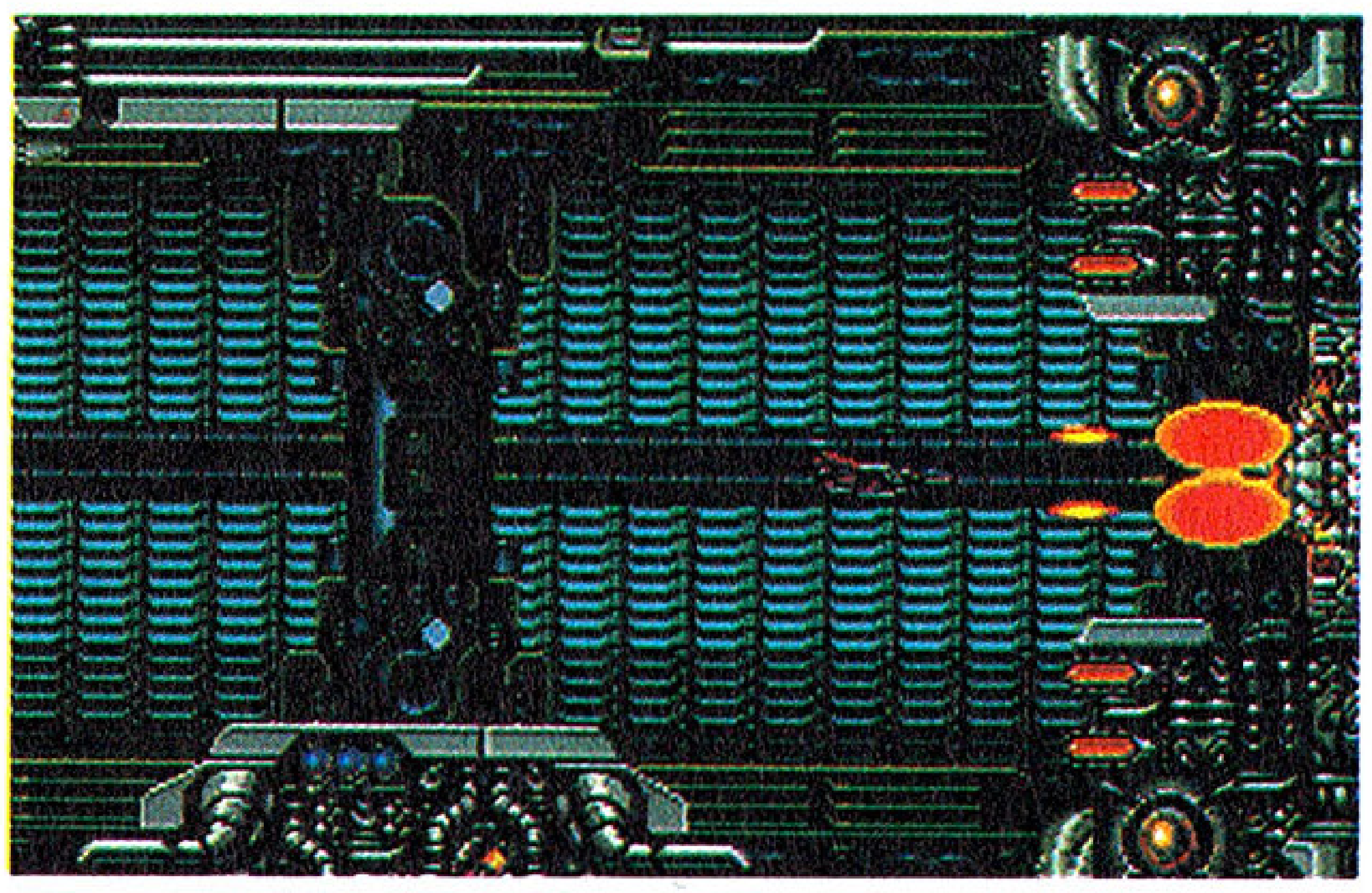
中ボス登場 ガン・ナーガ

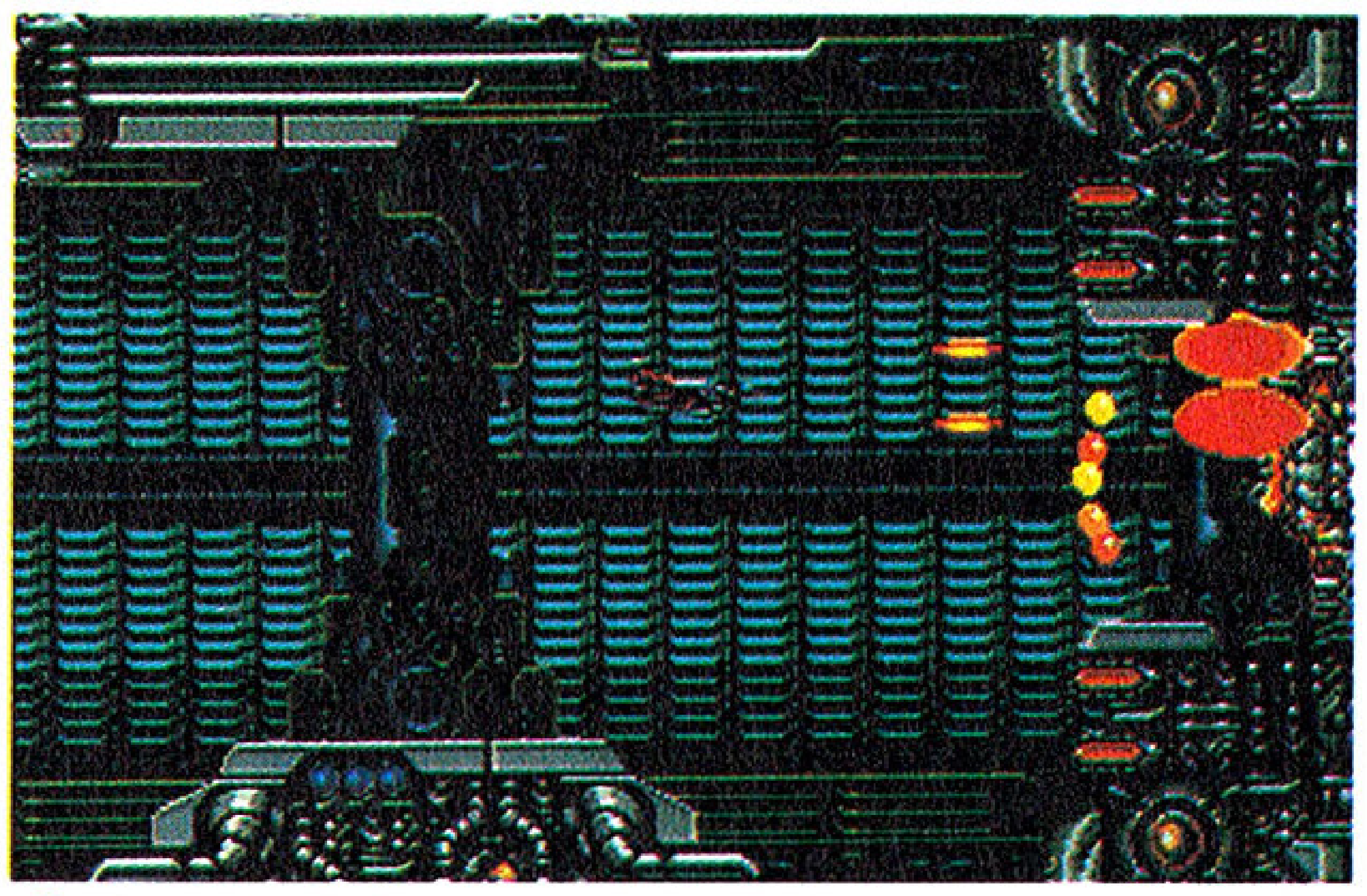
この中ボスは、上下2門の砲口からレーザー弾を放ち、中央部からも5方向弾を撃ってくる。レーザー弾は、1つの光弾が射出され一定時間進むと7方向に突然拡散するというものだ。これが5方向弾と複合的な攻撃を繰り広げるのだ。どちらの弾も拡がってくるものなので画面上の後ろの方に自機を置いておいた方が有利だ。先ずは上下にあるレーザーを撃ってくる砲台を壊そう。それほど硬くはないので簡単に片づけられる筈だ。


7方向に広がる拡散レーザー砲に注意


中心の部分から5方向に弾を撃つ

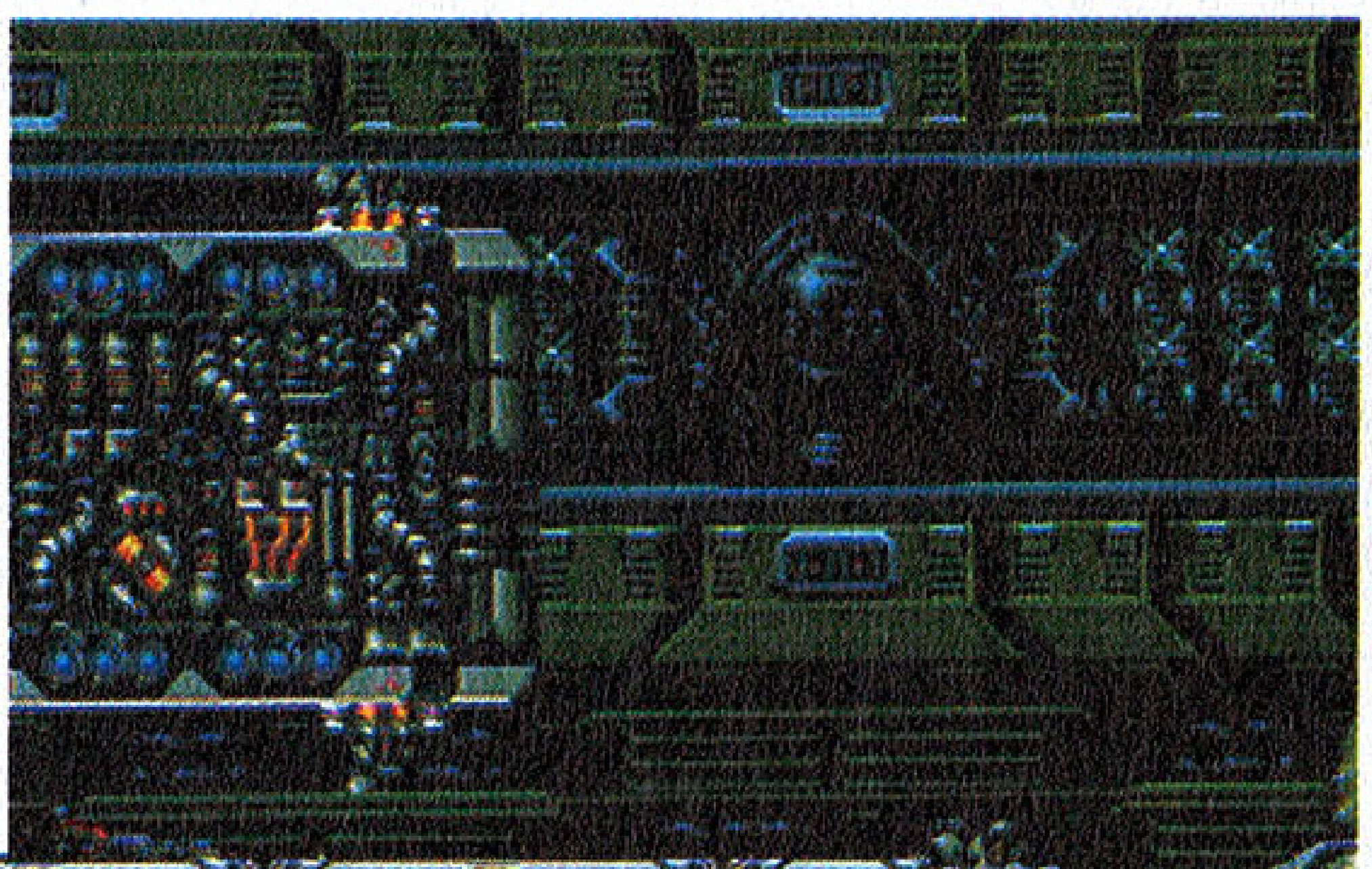

拡散する前に逃げ場を頭に描いてないとこんなことになってしまう


5方向弾の間を縫って接近攻撃だ

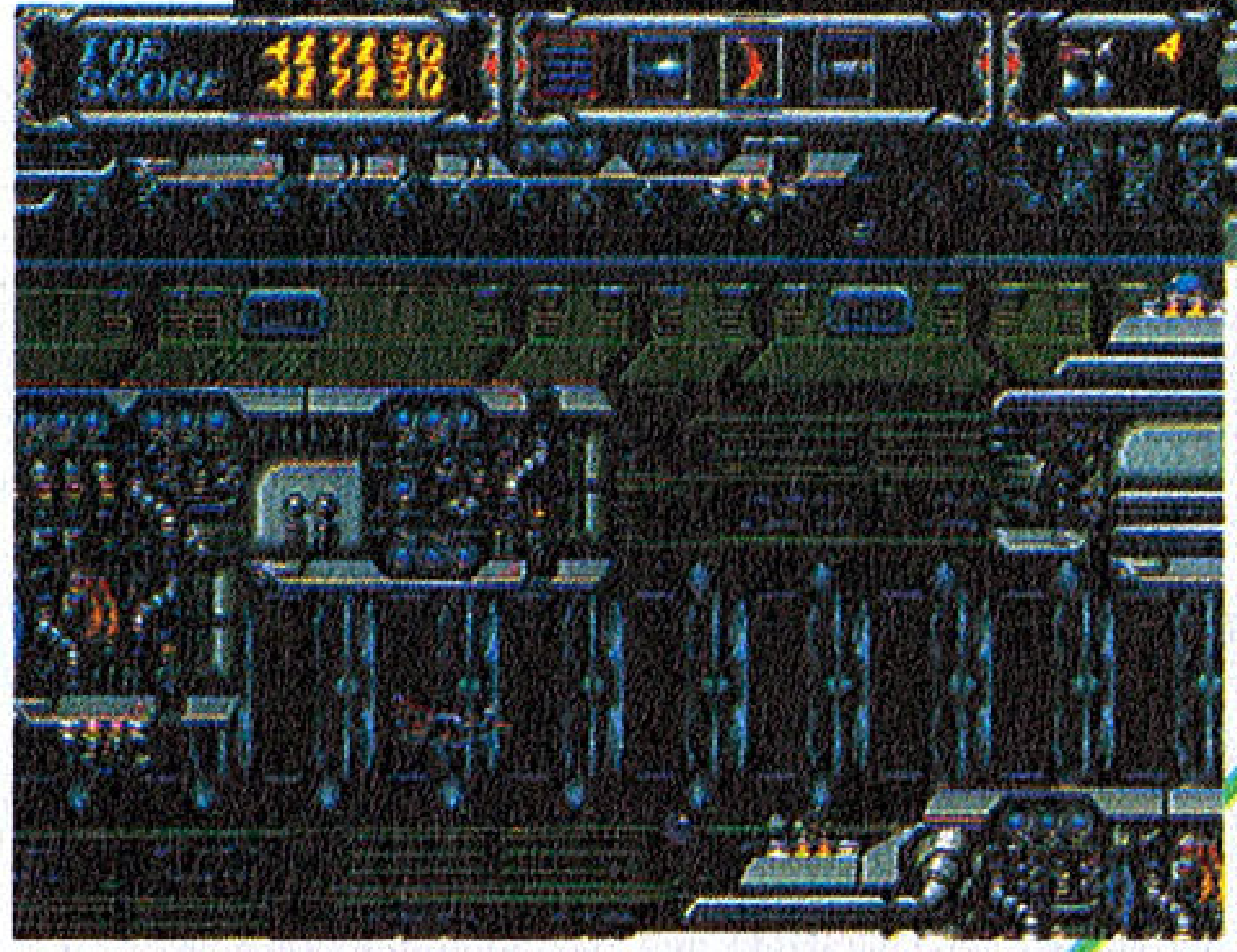

近づけばダメージを与え易い

ケルト密集地帯

ここは上に斜めスクロールしていくが、あちこちにケルトが配置されている。無理に撃ちにいかず、撃てる所だけ撃って後はかわした方が無難だ。



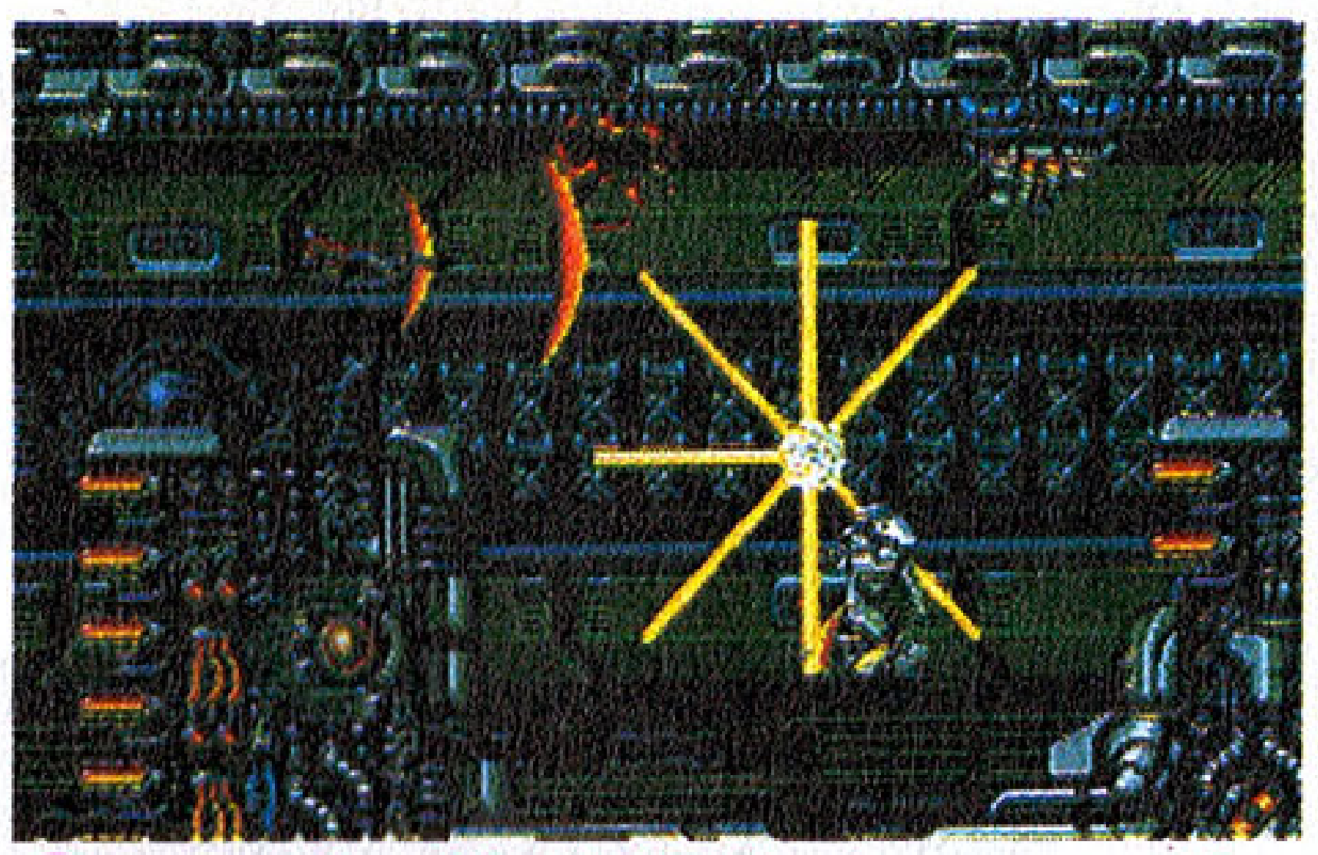
ケルトを撃ちにいって障害物に当たるな!!



自機の位置を常に、把握しながら動かないと、思わぬ所で死ぬぞ

敵キャラとビームに注意

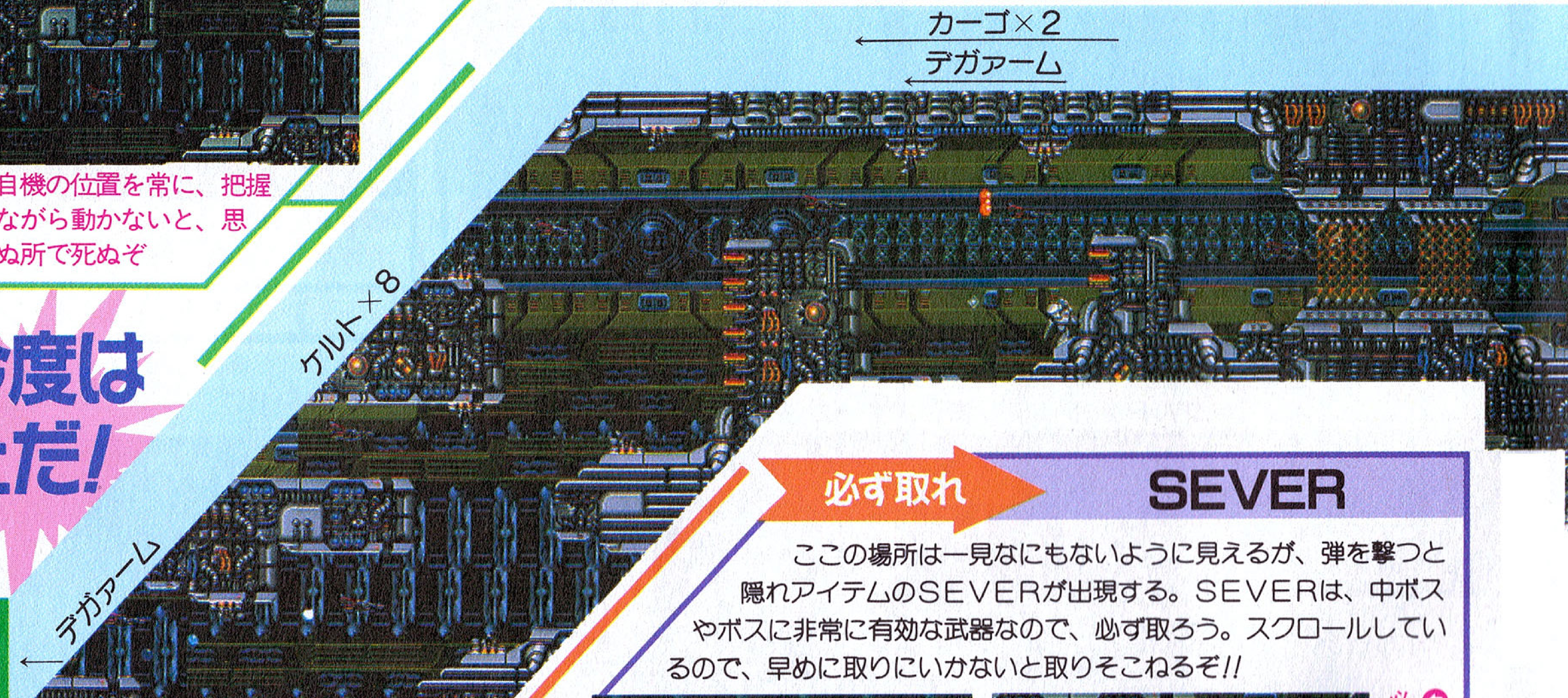
デガァームとカーゴが出てきている最中に、中ボスが出してきた7方向に炸裂するレーザー弾が出現する。このレーザーが厄介で、うろうろしていると必ずといっていいほどレーザーに当たってやられてしまう。レーザーのかわし方としては、レーザー弾が飛んできたら、正面から少しずれた所にいてレーザーをかわそう。デガァームやカーゴがいるために7方向のレーザーがかわしにくいが、レーザー弾の飛んでくる場所は毎回同じなので、レーザー弾が飛んでくる場所を覚えて、あらかじめレーザーの飛んでくる場所を見切って、早めにそこに移動してデガァームやカーゴを攻撃しよう。



レーザー弾が破裂した。レーザーの隙間に上手く入ろう

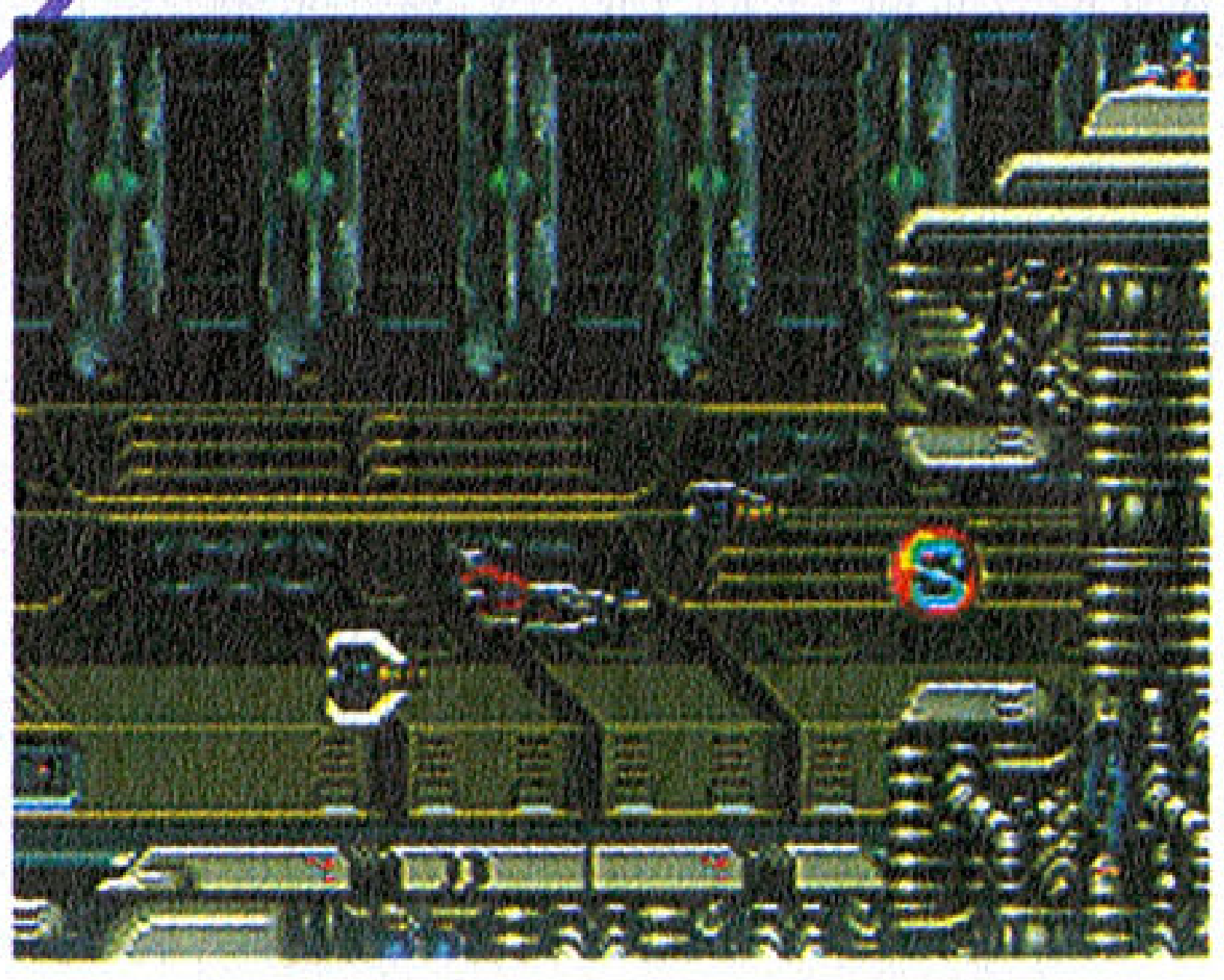
今度は上だ!

D

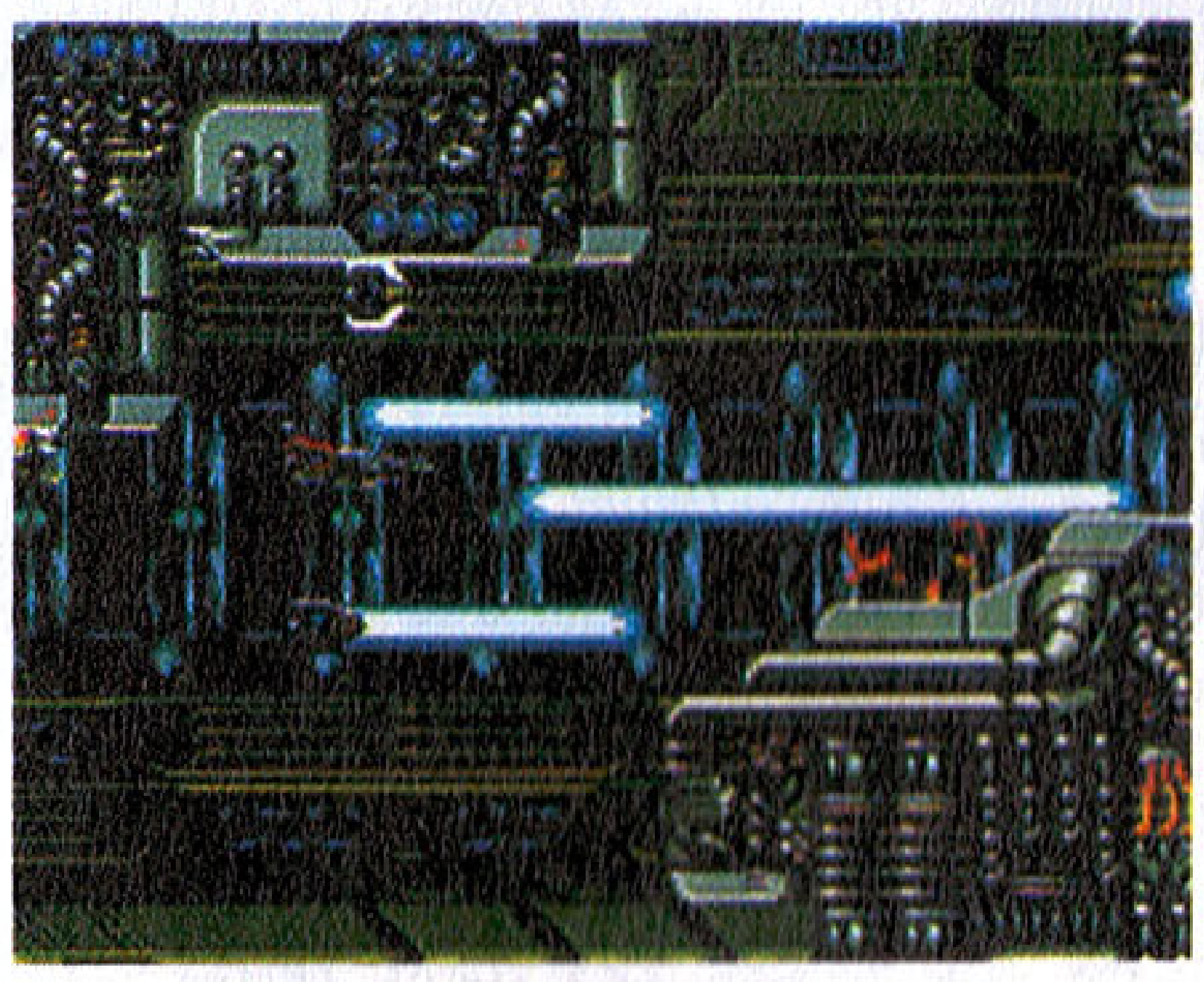


必ず取れ SEVER

ここの場所は一見なにもないように見えるが、弾を撃つと隠れアイテムのSEVERが出現する。SEVERは、中ボスやボスに非常に有効な武器なので、必ず取ろう。スクロールしているので、早めに取りにいかないと取りそこねるぞ!!



この場所を撃つと、この通りSEVERが出る

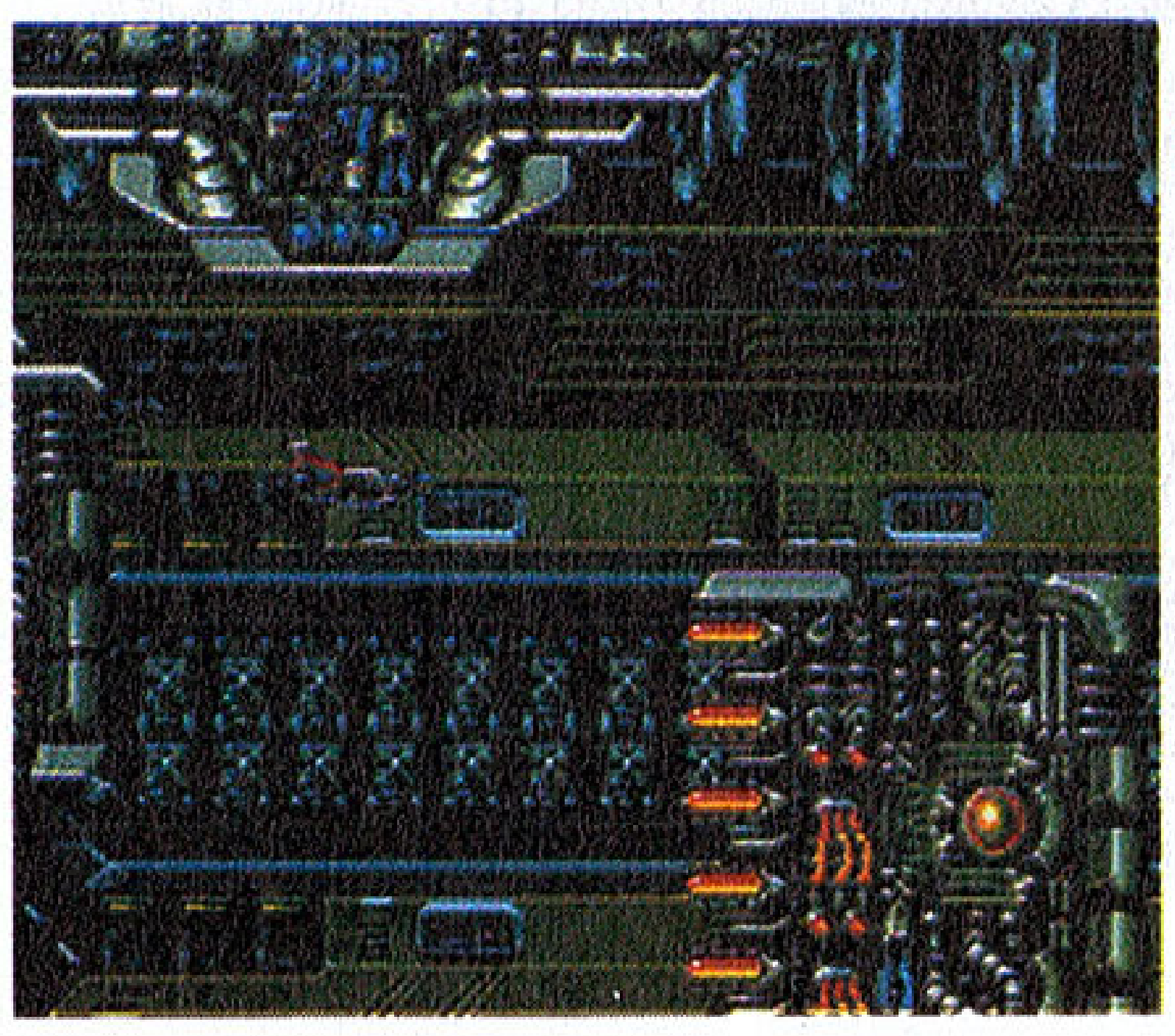


SEVERの威力は絶大。必ず取れ!!

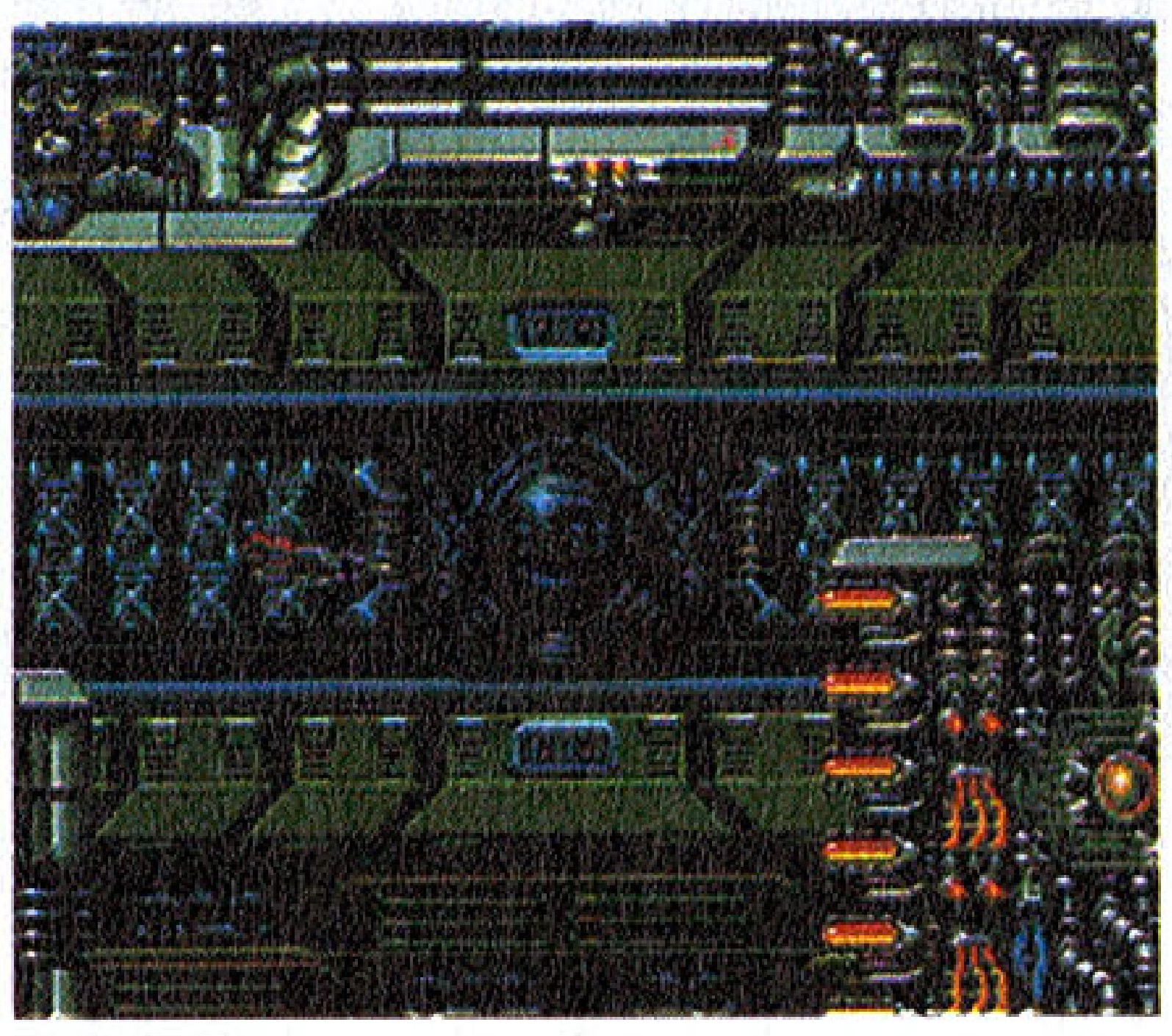
CHECK 斜めスクロール対処法

ここの斜めスクロールでは、自機を上に位置させていると、上から現れたケルトにいきなり弾を撃たれて死ぬ場合があるので、前の下にいく斜めスクロールとは逆で、自機をなるべく下に位置して戦おう。

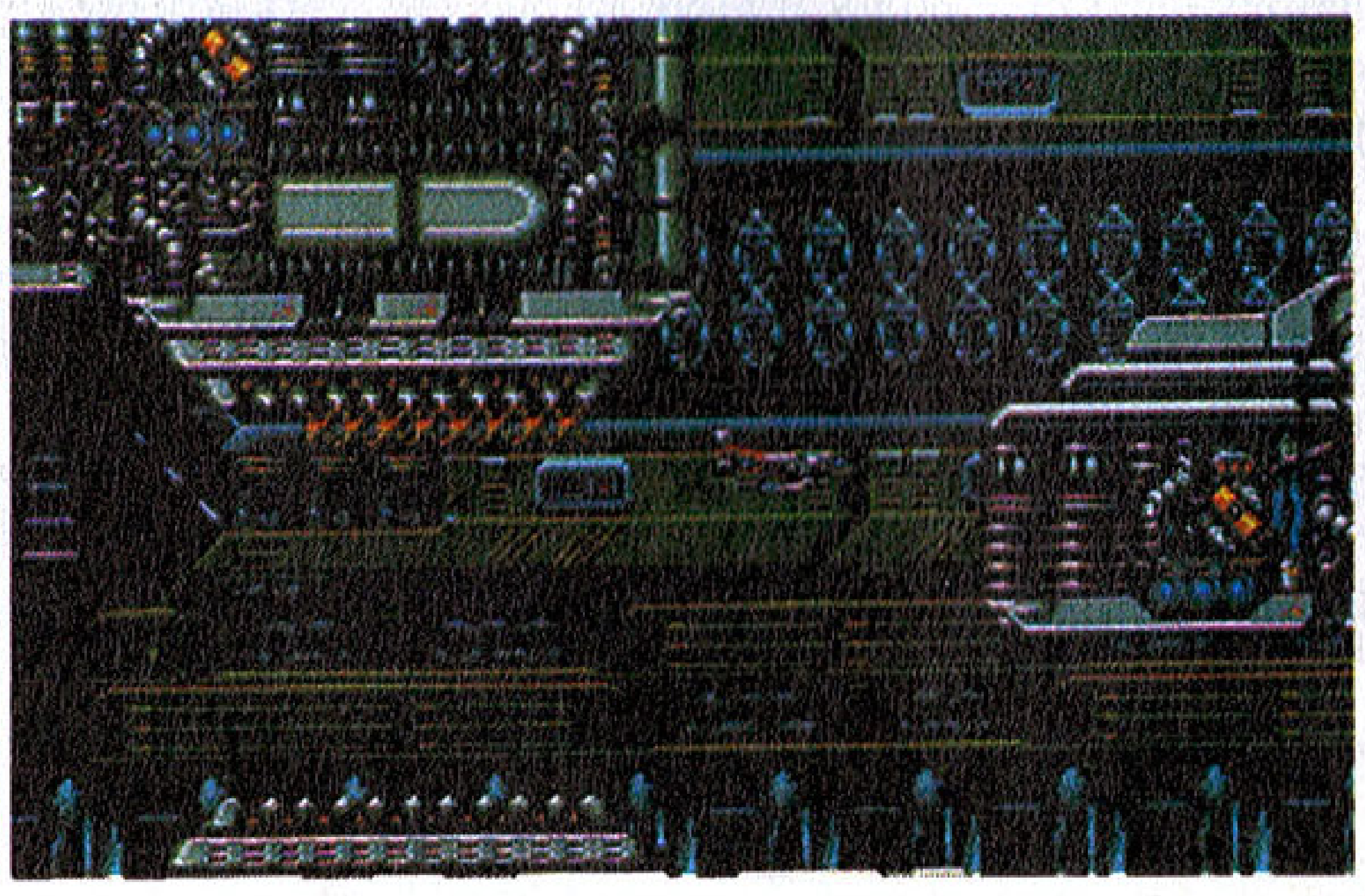
ここは、さっきの下にいく斜めスクロールより距離が短いので、油断さえしなければやられることは少ないはずだ。ただ注意することは、ケルトを無理に撃ちにいくと思わぬ弾を撃たれてやられる場合があることだ。



さっきまでとは違って、上に斜めスクロールだ



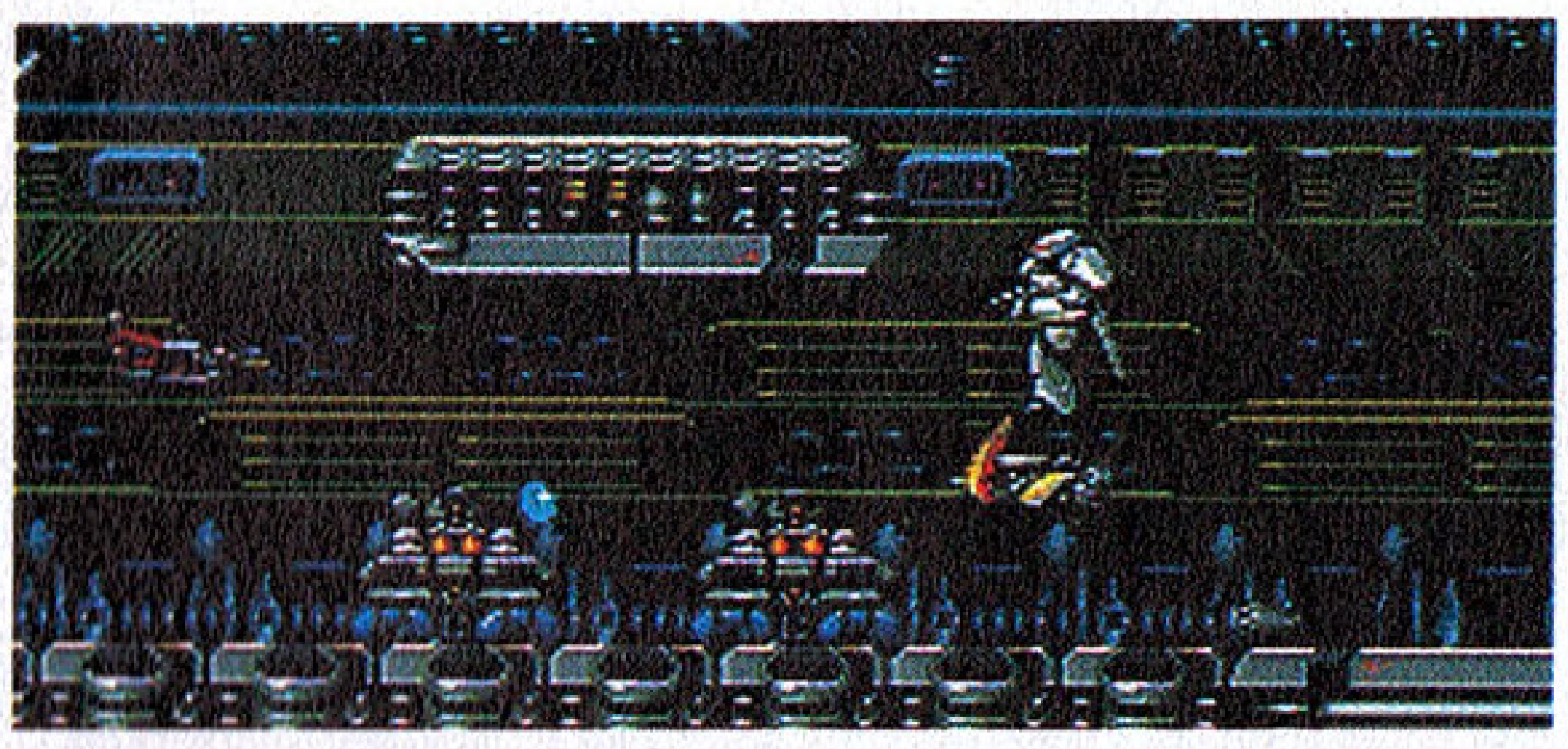
上の敵が、撃ってくる弾に当たらないように



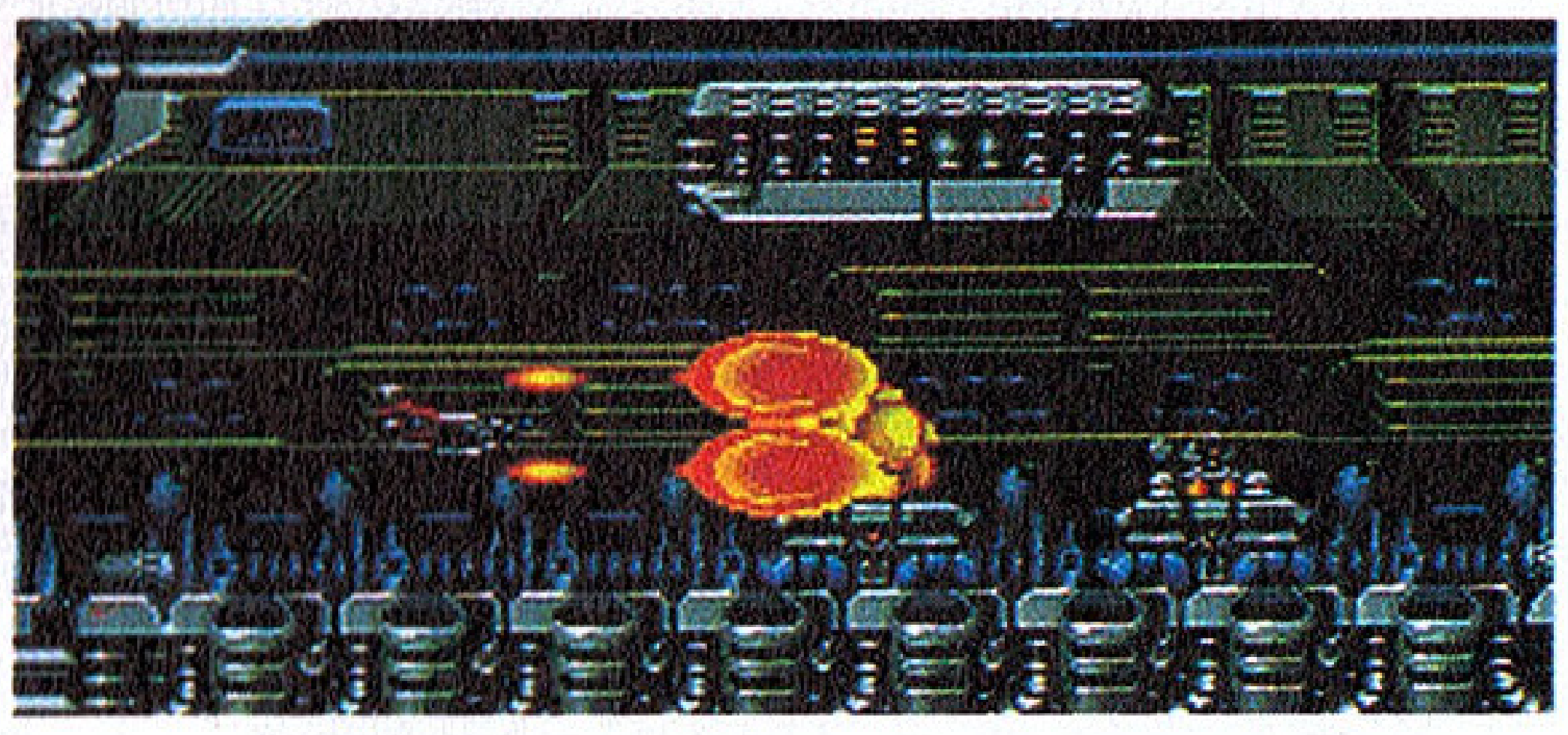
斜めスクロールでは、FIREが使えるぞ

カーゴとデガァームのコンビネーション

ここら辺は、ジグザグスクロールしていて、ここは下にスクロールしていく。画面の下にカーゴが見えたらすぐに攻撃して、できるだけ早く倒してしまおう。余裕がない場合は、カーゴの上に乗っている砲台だけを破壊するようにして、次にくるデガァームにそなえよう。デガァームに3WAYの弾を撃たれると、場所が狭いために非常にかわしにくい。武器はFIREやHUNTERを使っていれば楽に進めるはずだ。



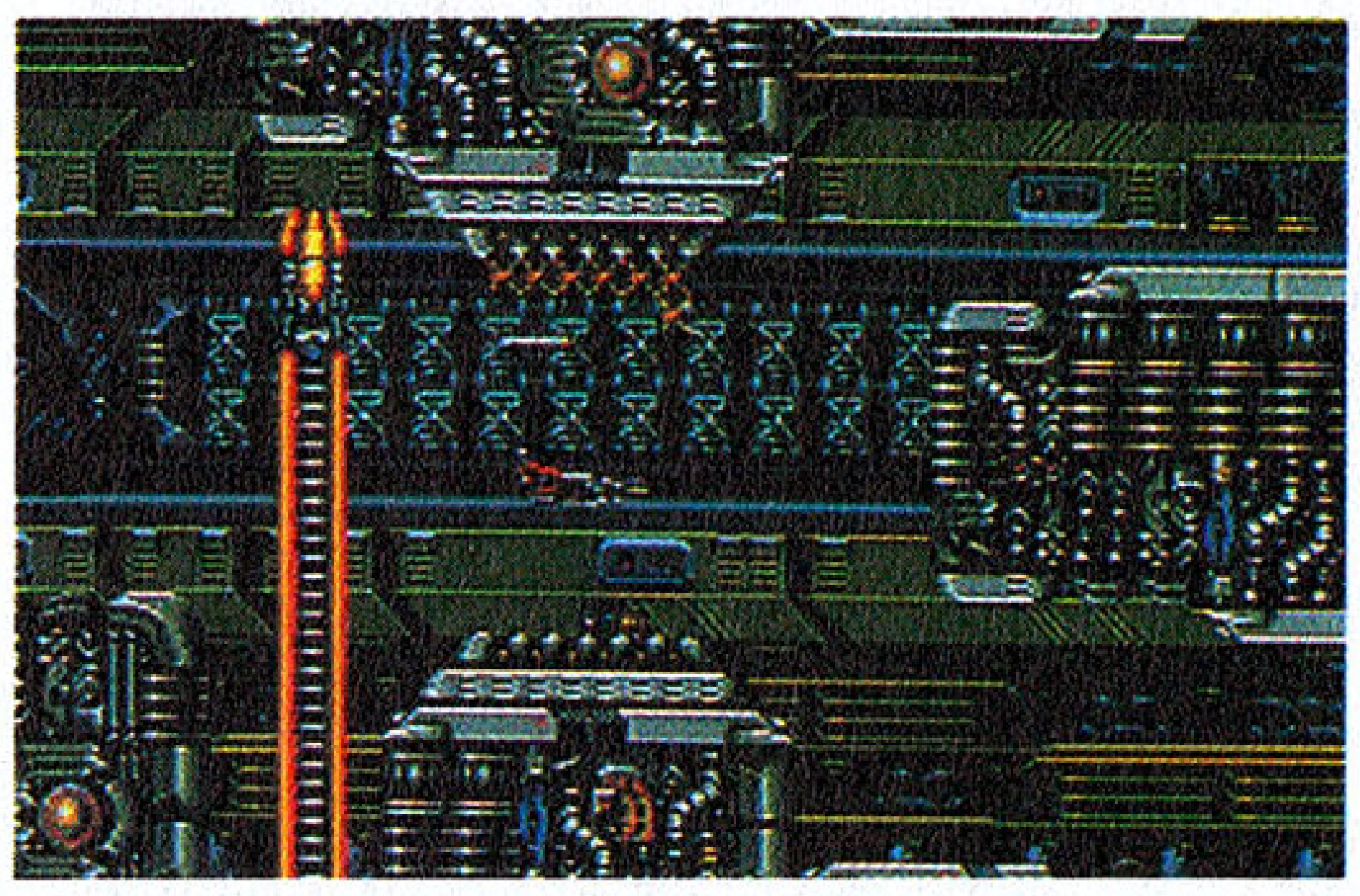
⬅カーゴとデガァームの混合攻撃だ



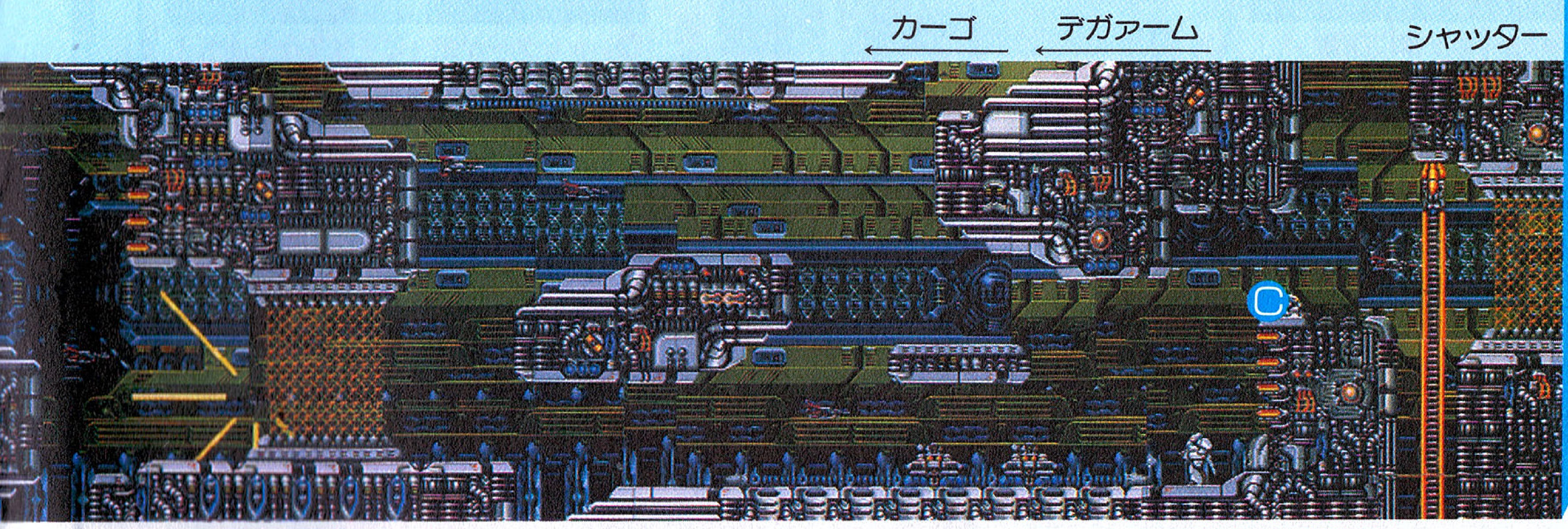
⬆速攻でカーゴを破壊しよう

シャッターに注意

ここは、いきなりシャッターが上がってくるので場所を覚えておかないとシャッターに道を閉ざされてしまうぞ。



⬆ここのシャッターは破壊できないので、前に出てかわすしかない

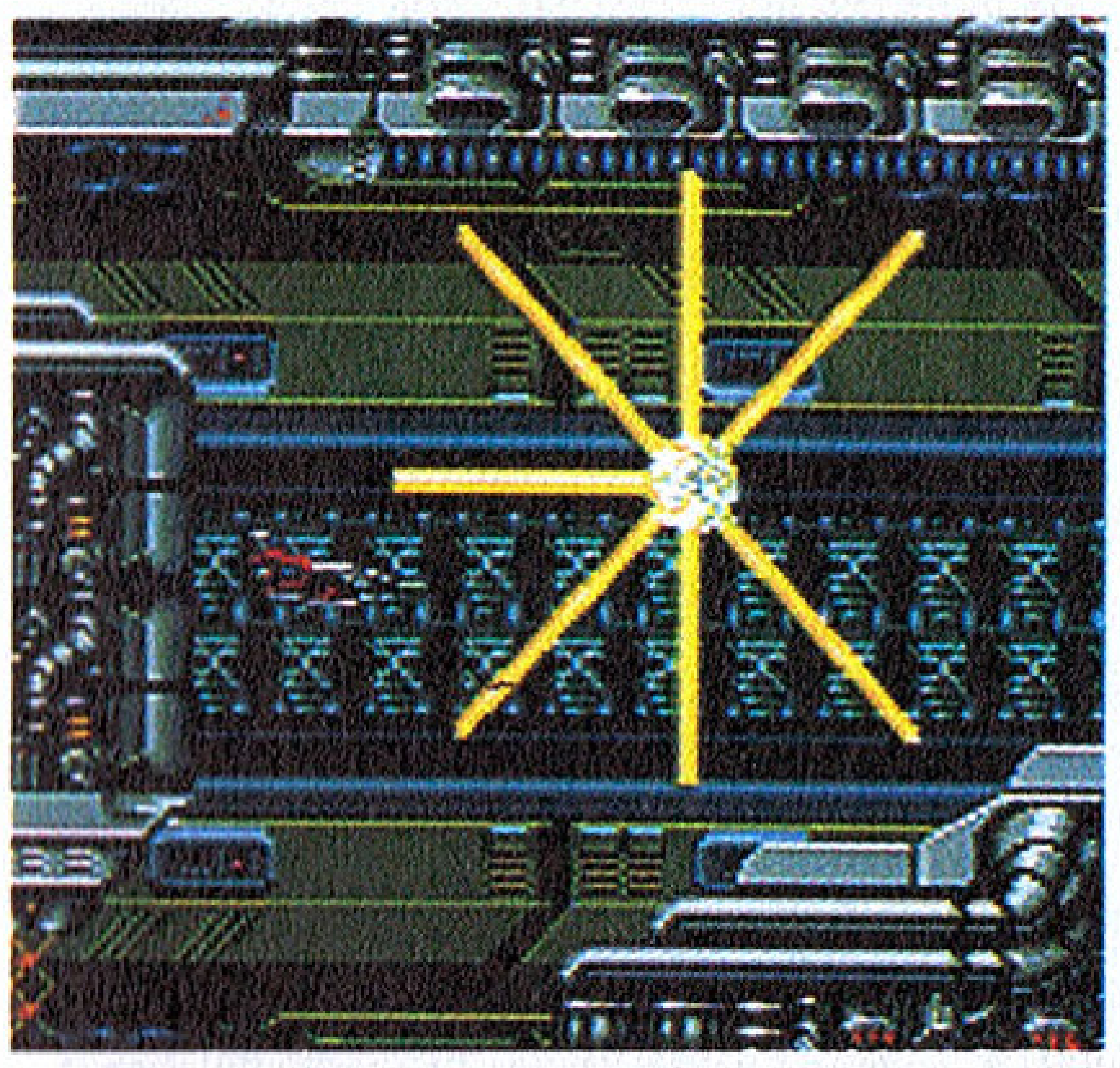


18ページEへ

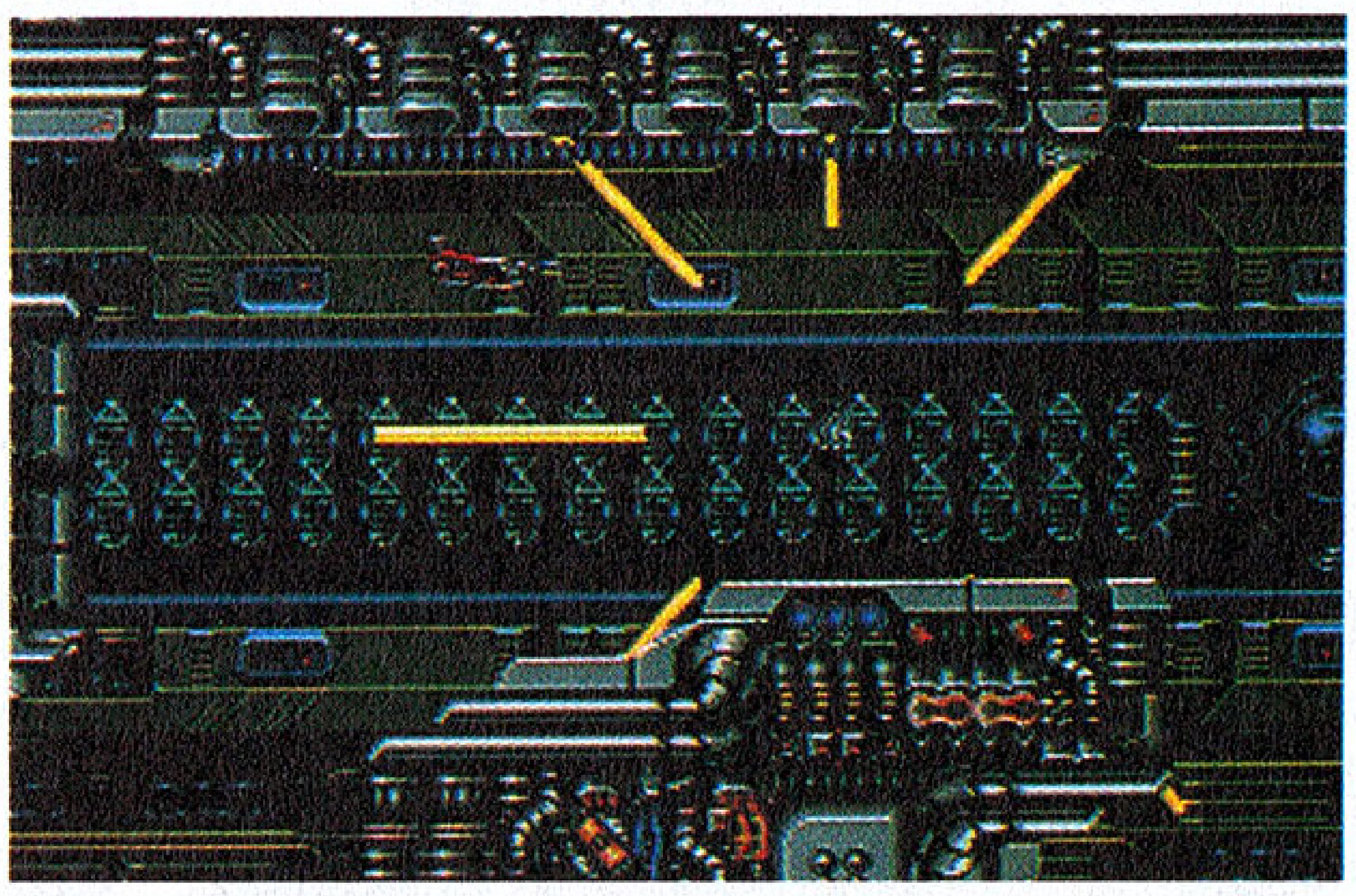
CHECK

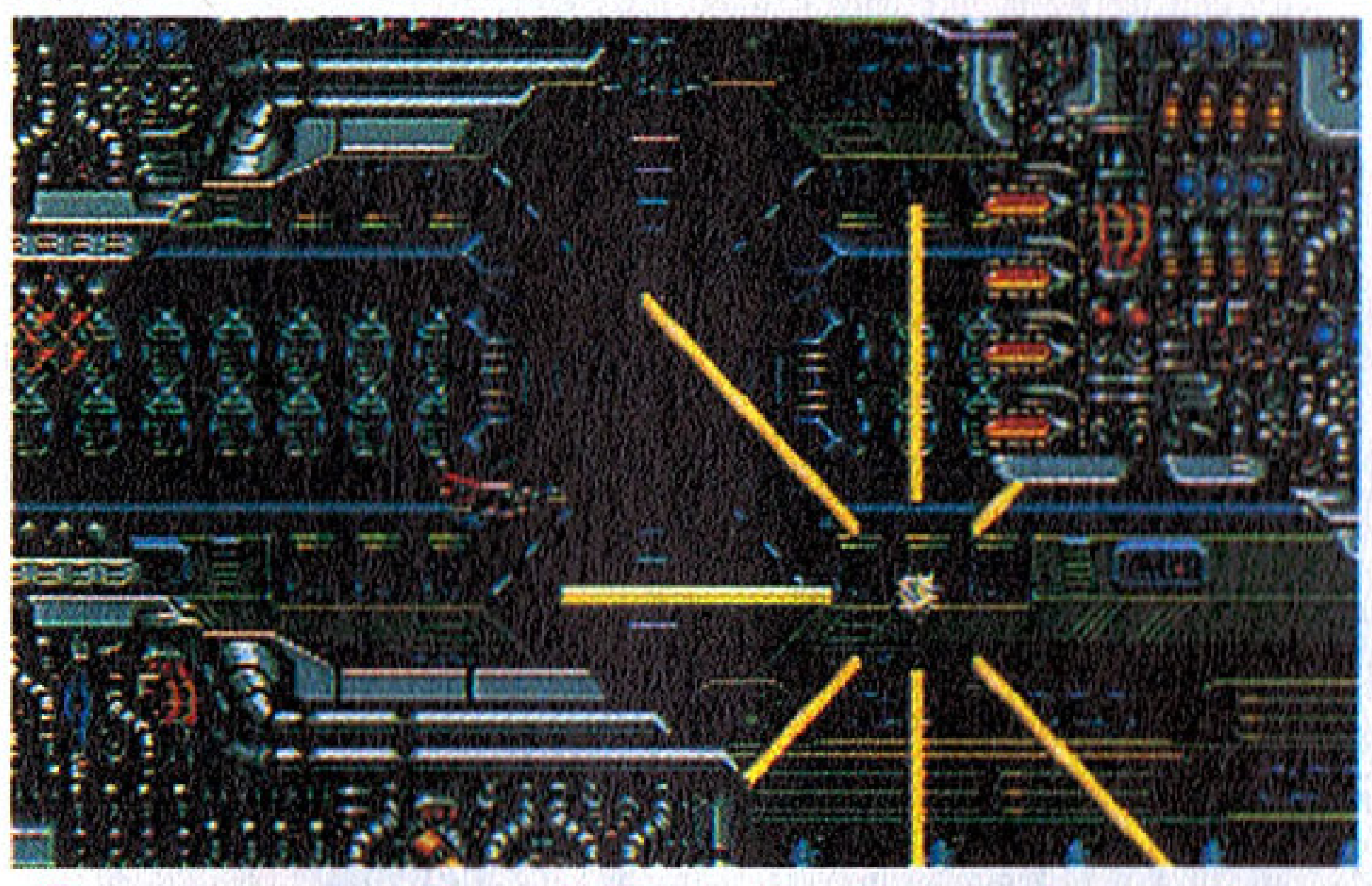
ジグザグスクロールと7方向ビーム

このジグザグスクロールする場所は、ステージ7最大の難関になっている。なぜかというと自機がスクロールに流されて、飛んでくる7方向に分裂するレーザー弾や障害物に当たって非常にやられ易いからだ。自分なりのパターンを作って進もう。

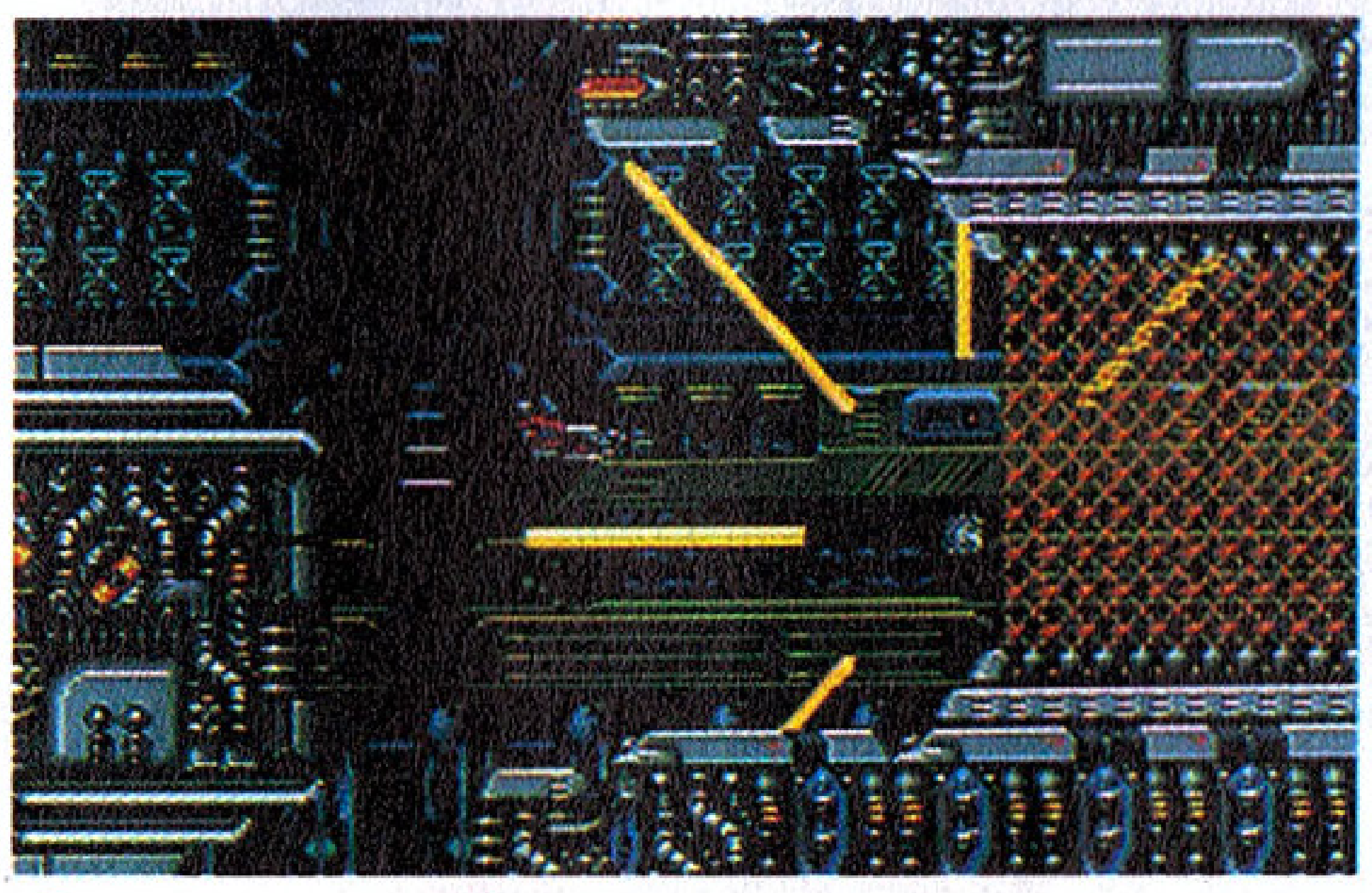


⬅この場所が、ジグザグスクロールで一番の難所だ

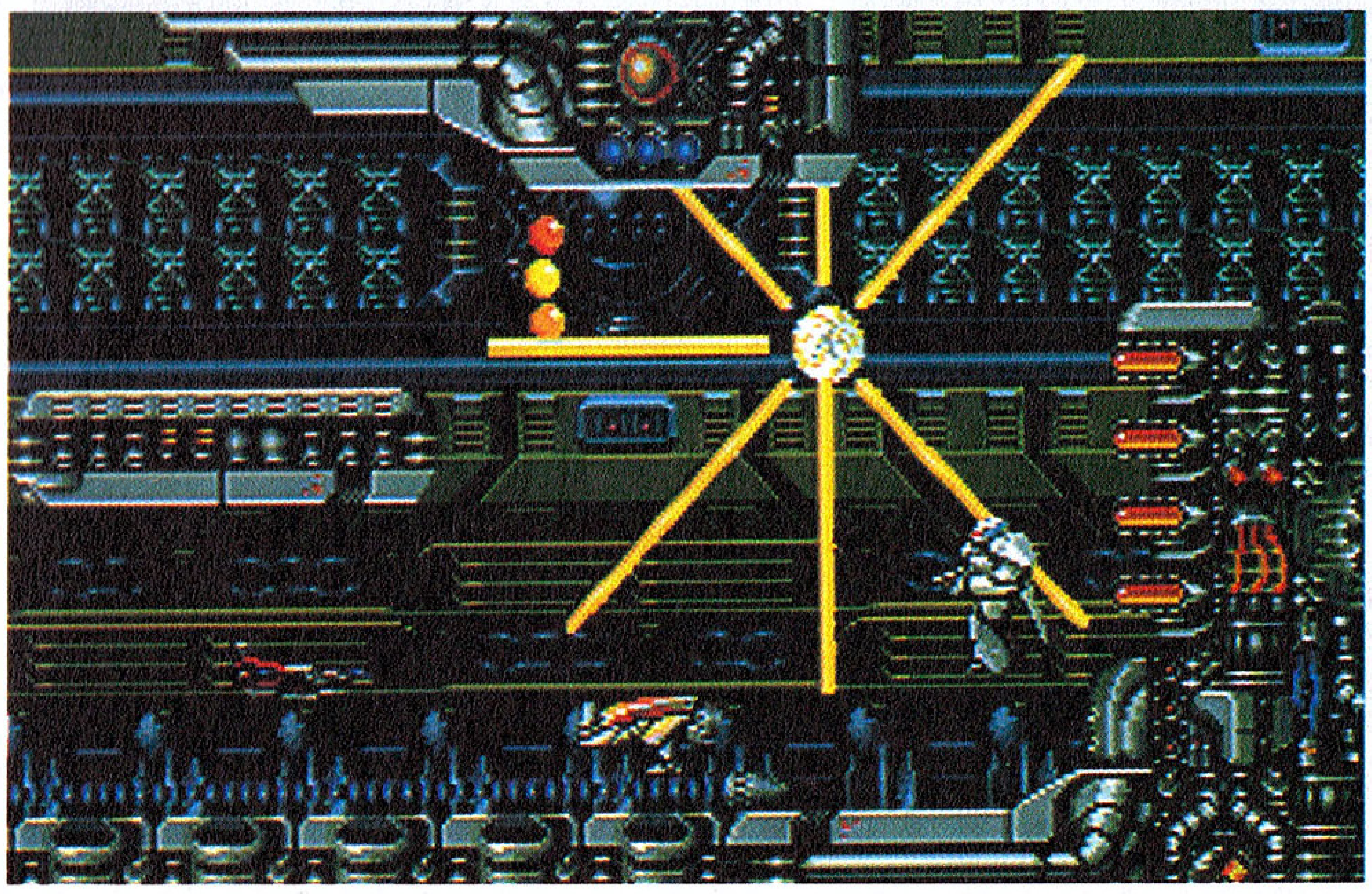




⬆このレーザー攻撃を上手くかわせ!!



⬆網のような障害物は、撃てば壊れる

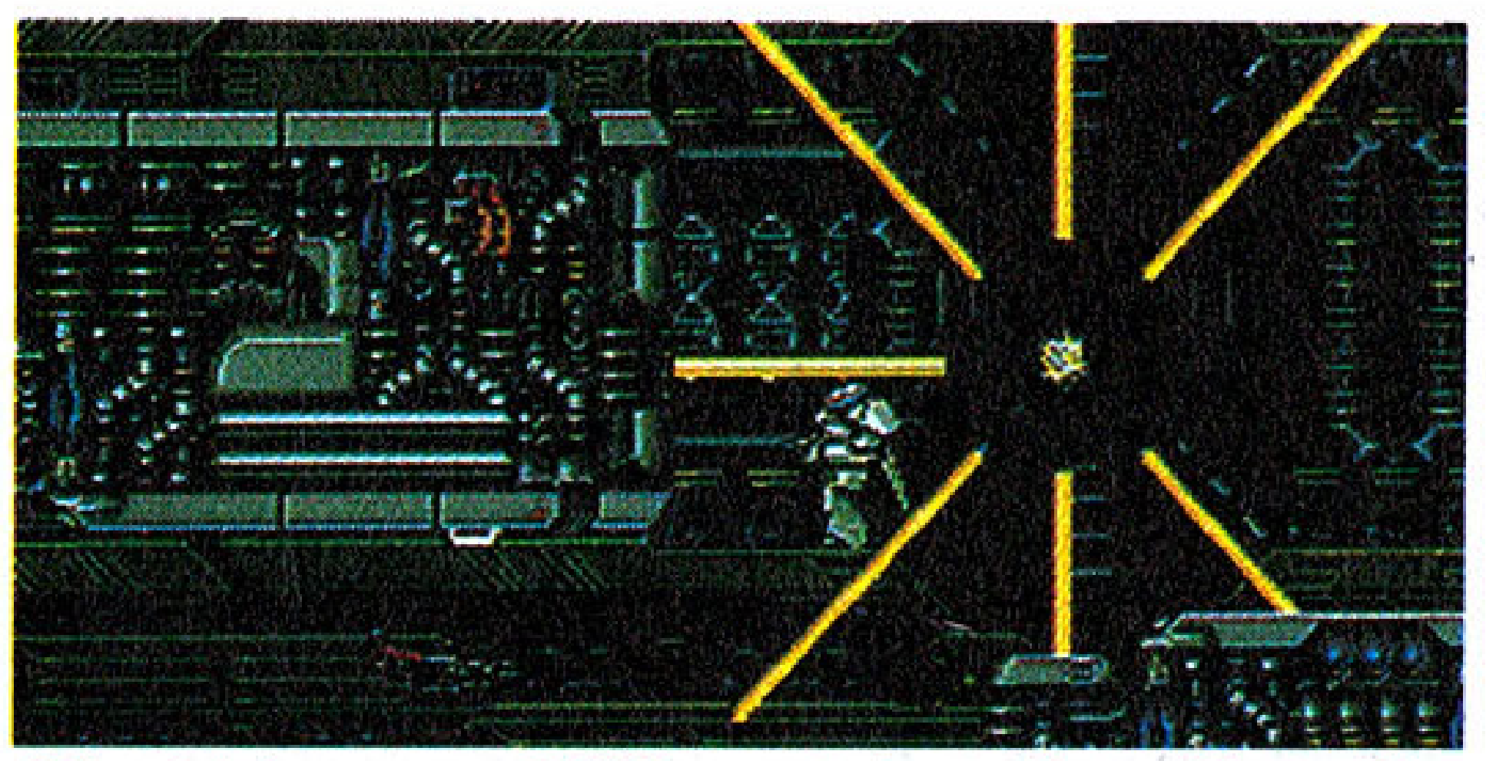


⬆レーザーを出し終わった弾にも当たり判定があるので、ぶつからないように

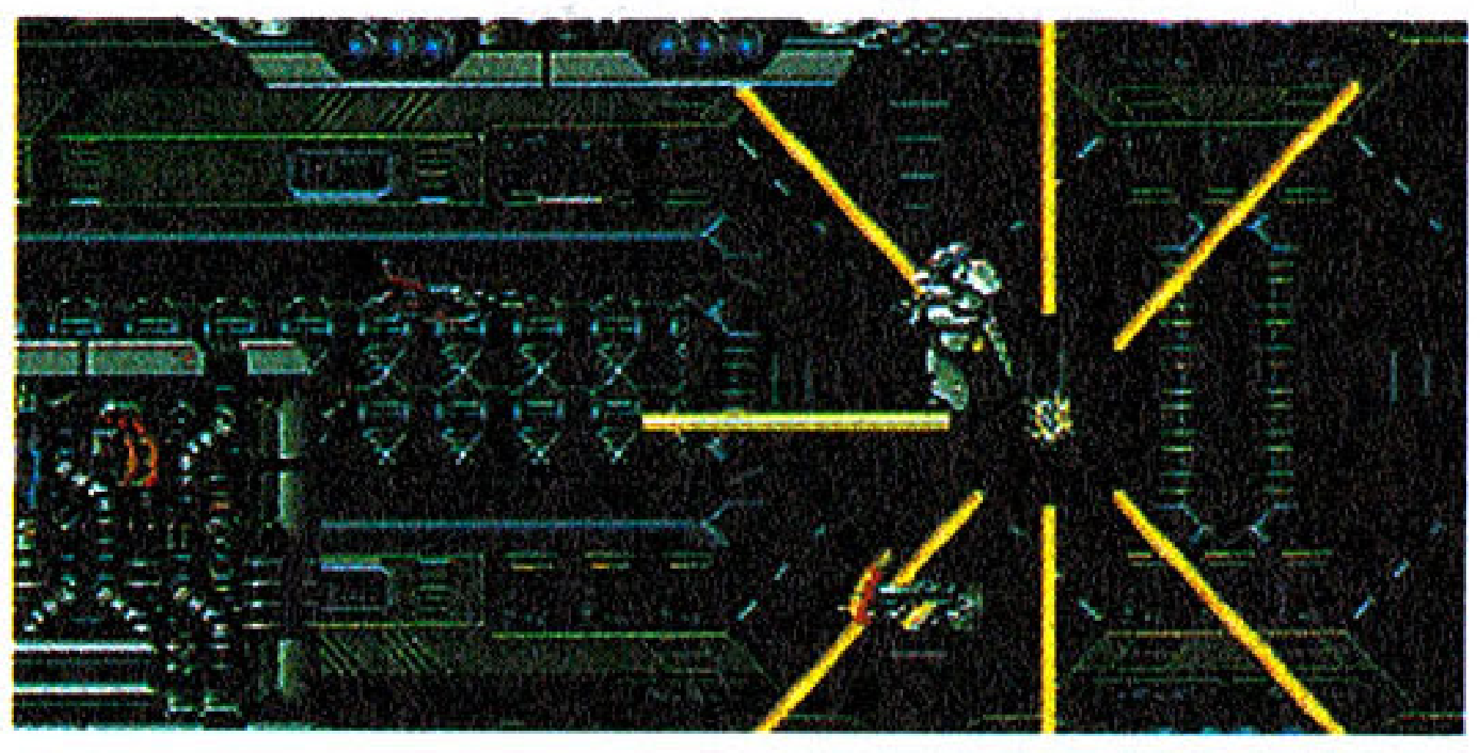
⬆敵と一緒にこのレーザーが出てくると、非常にやられ易い。上手くかわせ!!

デガァームとレーザー

ここはレーザーをかわすのが難しい。デガァームを攻撃しようとは考えずにレーザーをかわすのに専念した方がいいぞ。



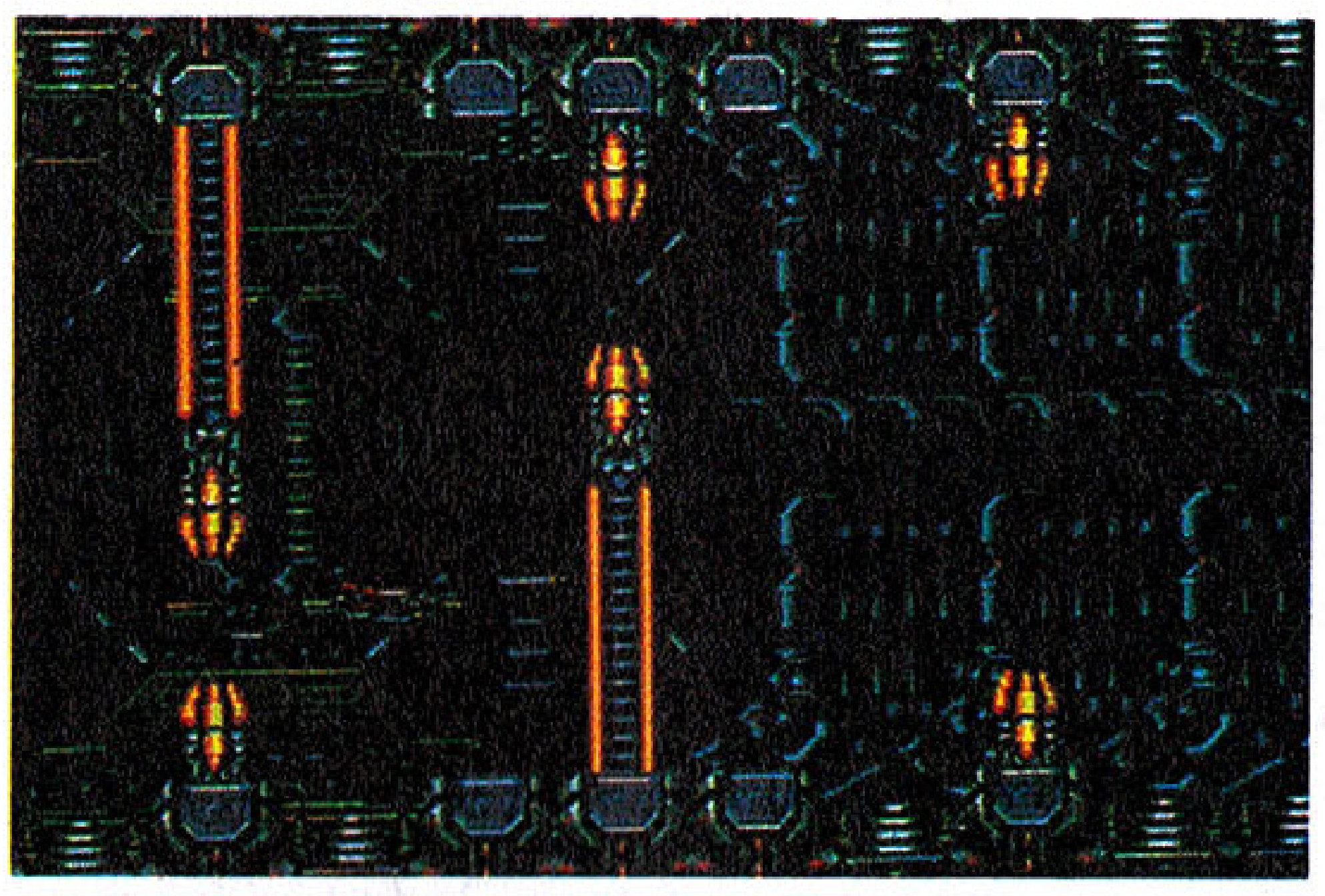
デガァームが撃ってくる前に倒せ!!



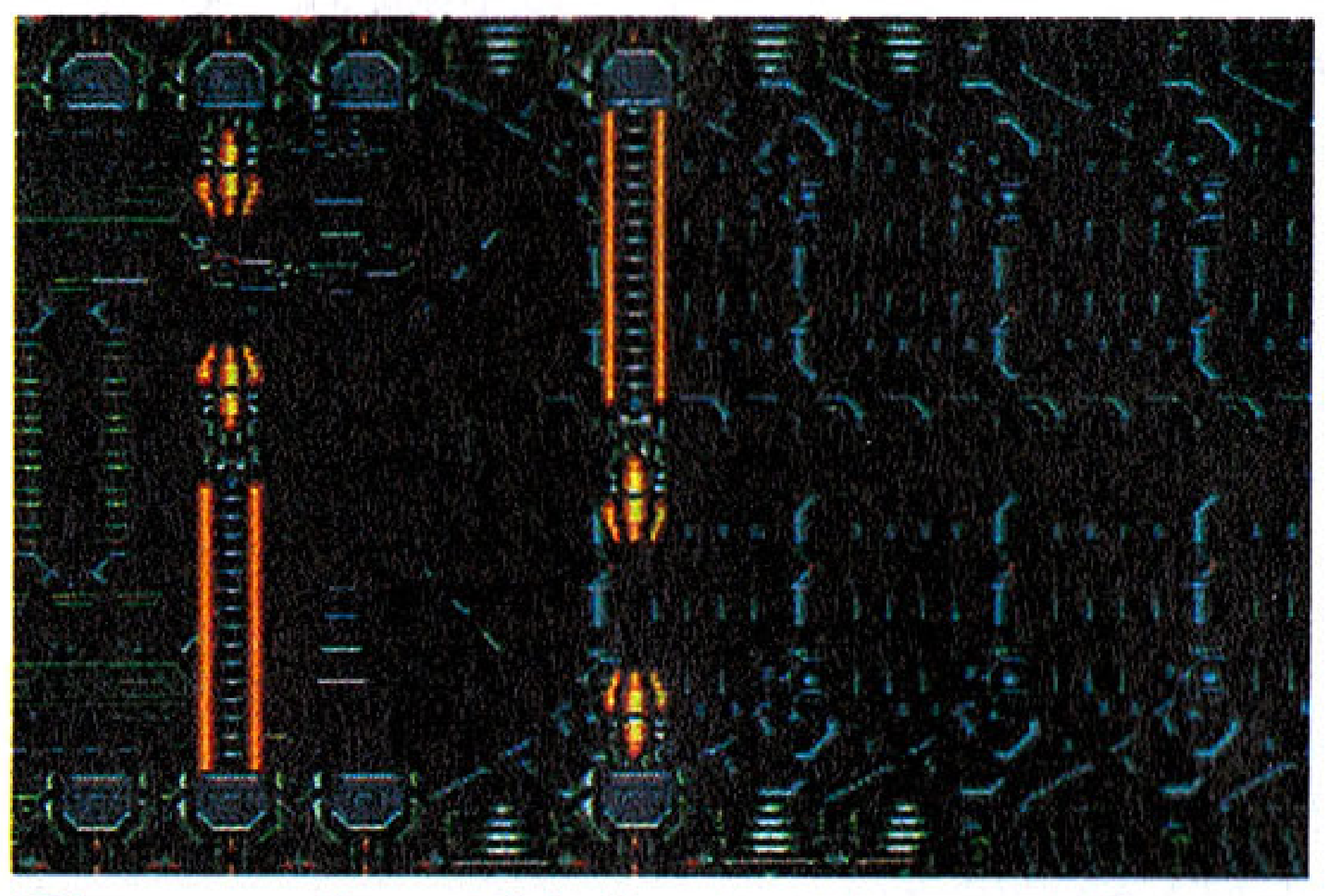
デガァームの３ＷＡＹ弾に注意

連続シャッター地帯

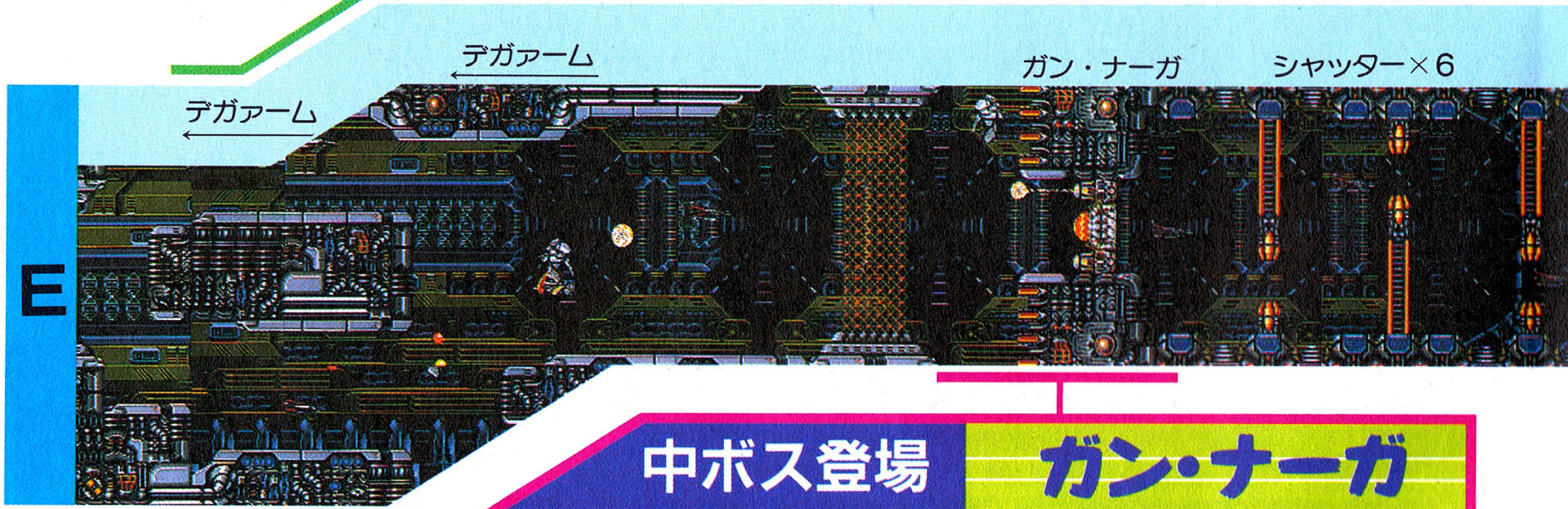
２回目の中ボスを倒した後、このシャッター地帯に入る。落ち着いて自機を動かせば別に死ぬ要素はなにもないのだが、スピードが速すぎるとシャッターに激突して死ぬ可能性が高い。シャッターが完全に下りきった時に、落ち着いて抜けるようにしよう。シャッターの閉まるパターンも毎回同じなので、パターン化し易いぞ。安全にいくならば、スピードを遅くして慎重に抜けよう。こんな所で死んで残機を減らすのはもったいないので、絶対に死なないように。また、ここのシャッターは根元を攻撃しても破壊することはできないので注意!! 楽をしたいのならば、中ボスを倒した後に画面の一番前に出てしまえば、シャッターに当たらない。このシャッター地帯を抜ければ、いよいよボス登場だ。



上手く自機を操作して進め!!

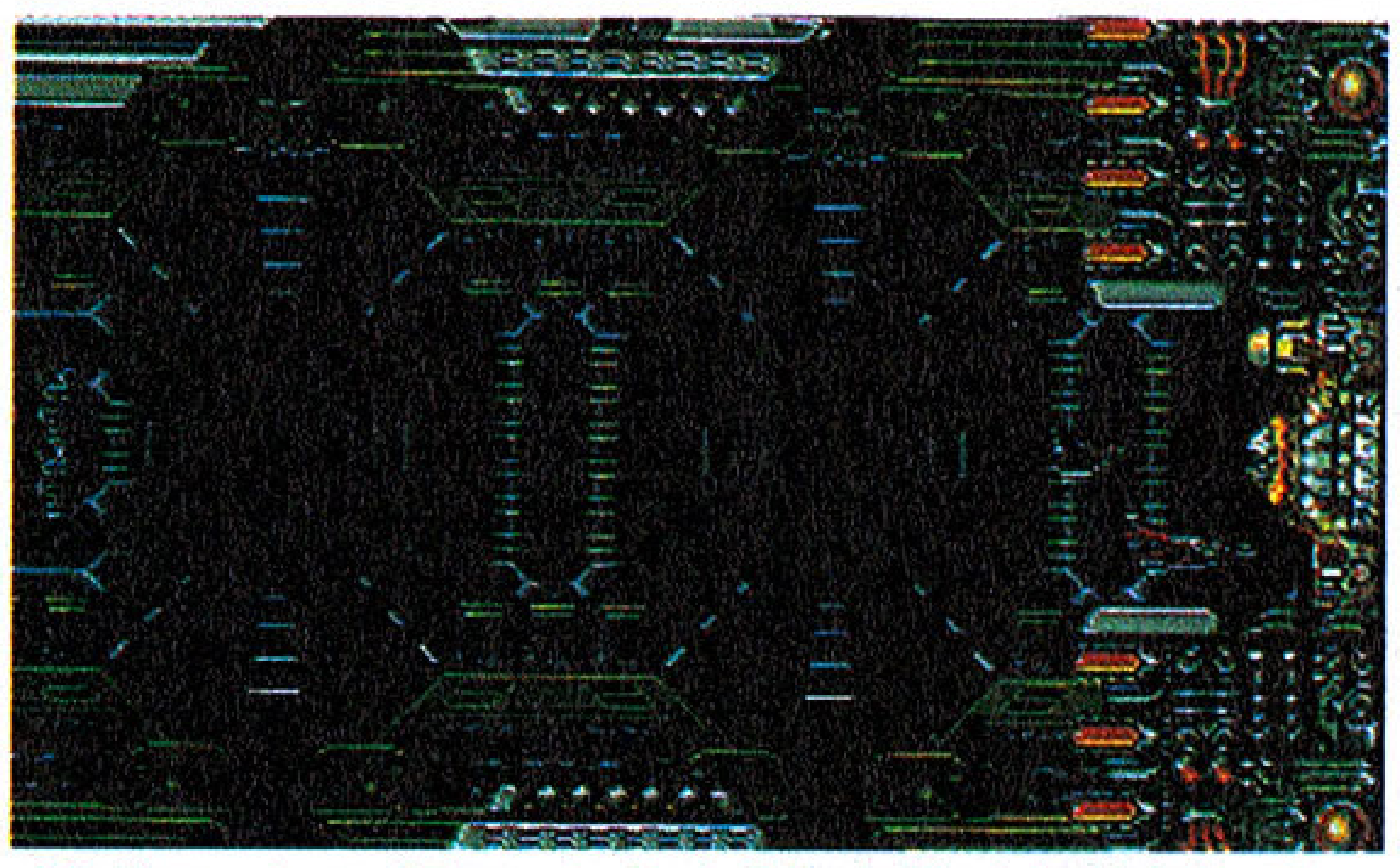


シャッターが完全に下りてから進もう

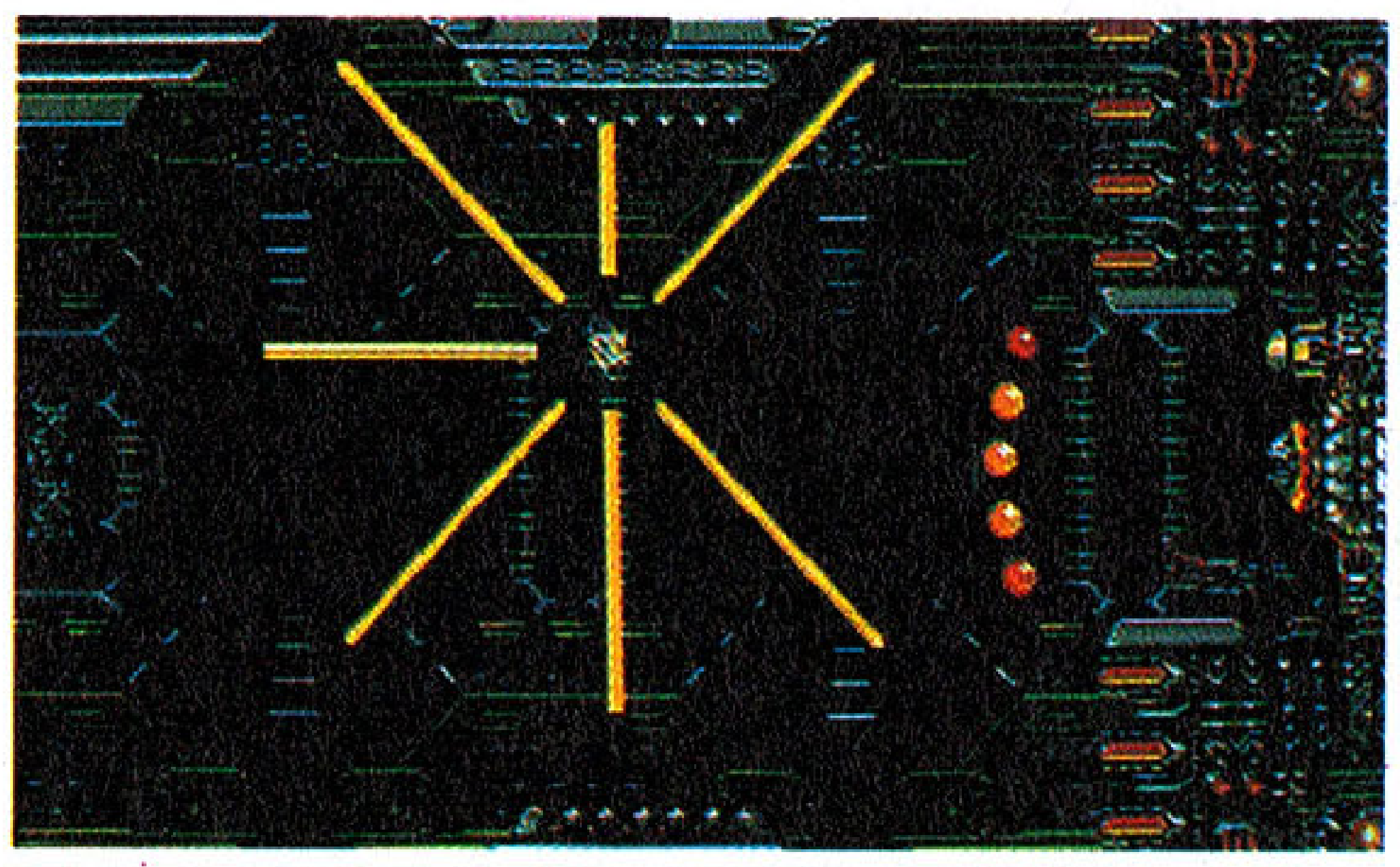


中ボス登場 ガン・ナーガ

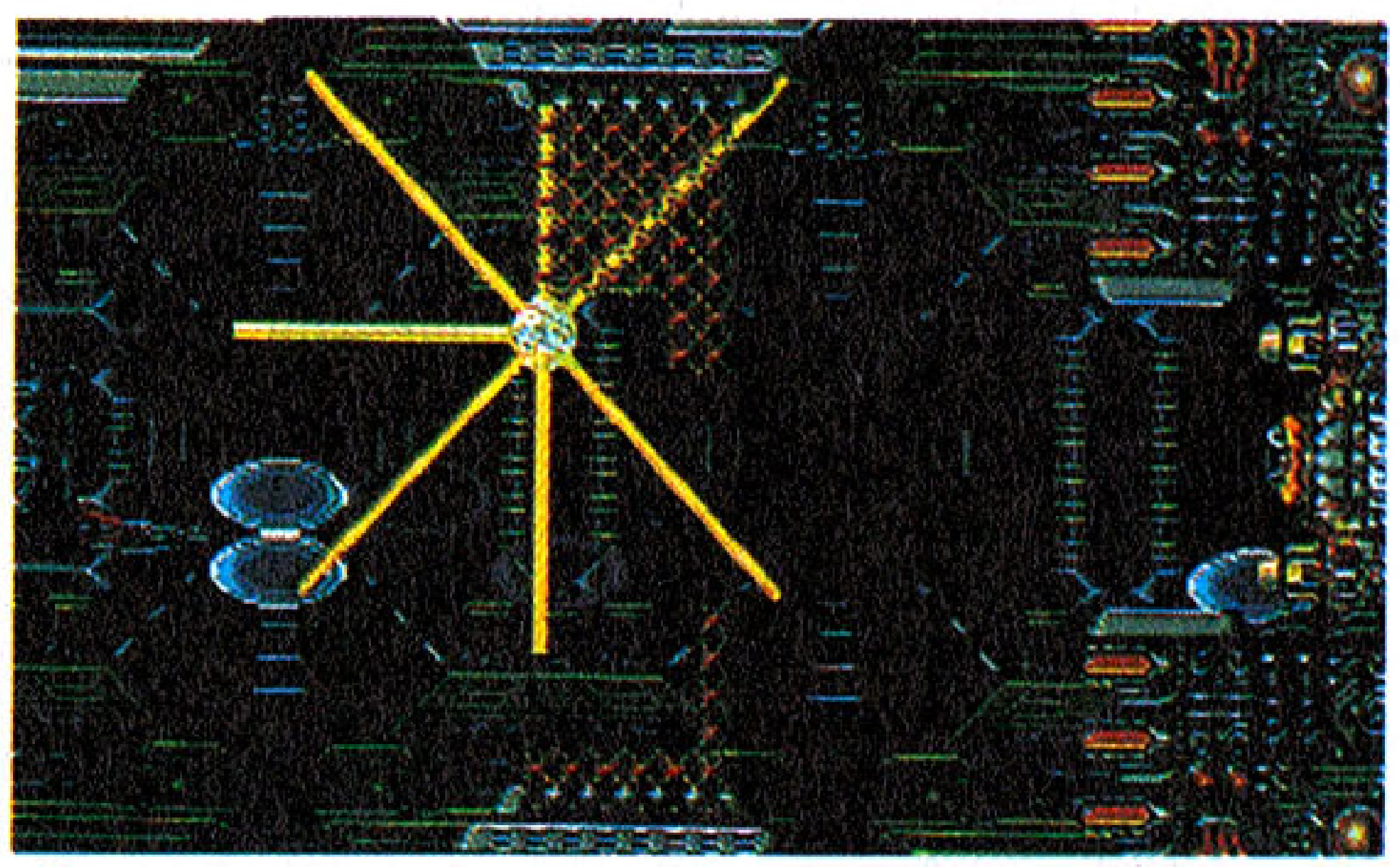
２回目の中ボス登場!! といっても前に出てきた中ボスと変わりはない。ただ中ボスの手前に網のような障害物があるので、全て撃って破壊しよう。中ボスの倒し方としては、前と同様に上下のレーザー弾を撃ってくる砲台を壊してから、真ん中の弱点を狙うようにしよう。この中ボスは、上下の砲台さえ倒してしまえば、後はたいした攻撃をしてこないので、上下の砲台を倒すまで、気合いを入れよう。ただ分裂レーザーが前より画面の左端まできて、炸裂するので注意。武器はＳＥＶＥＲが有効だが、ない場合はＴＷＩＮ ＳＨＯＴがいいぞ。



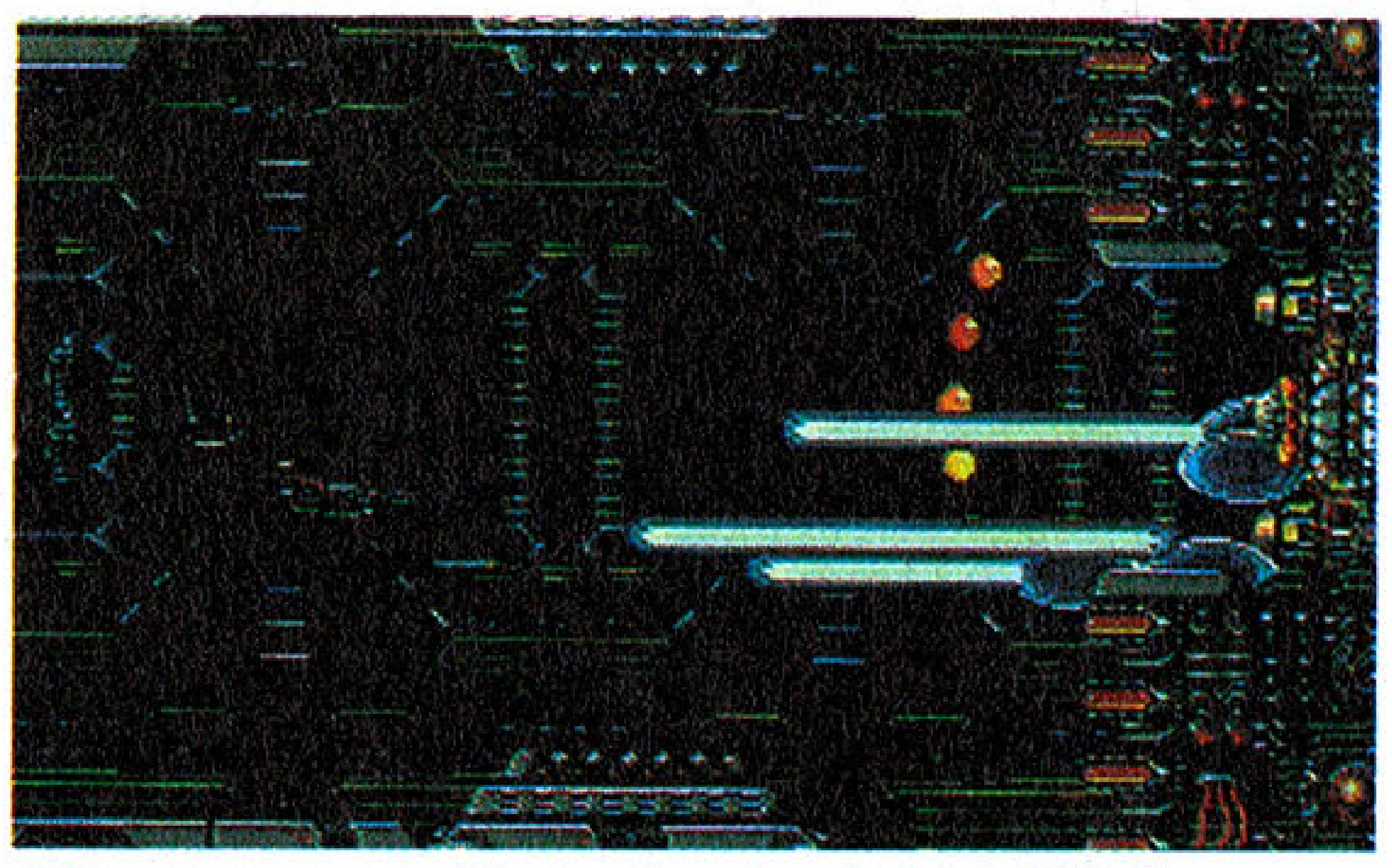
前にある網のような障害物を破壊しろ



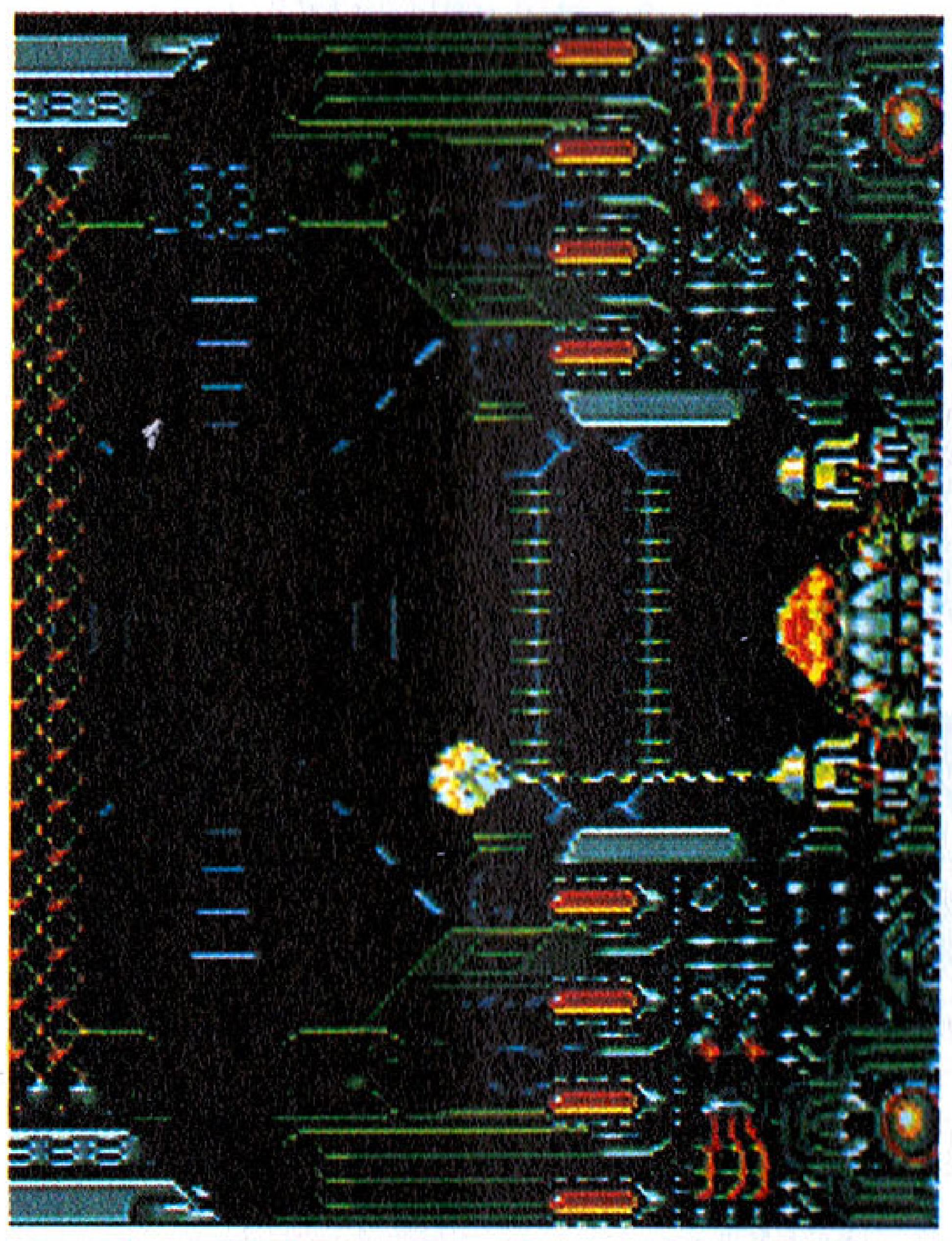
ここは安全だが、攻撃もできない



このレーザーは、弾が通らないぞ



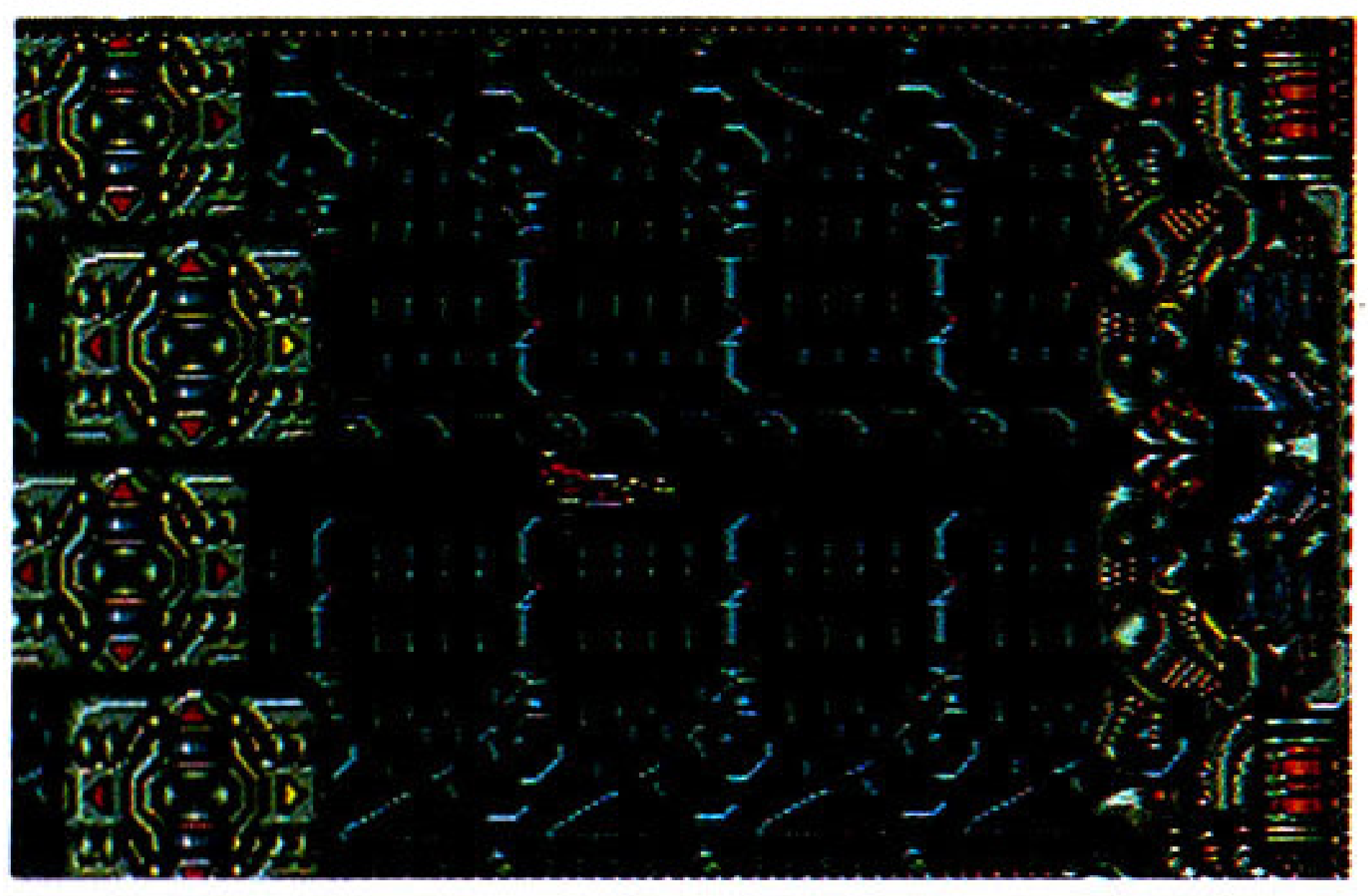
ＳＥＶＥＲは中ボスに有効だぞ!!

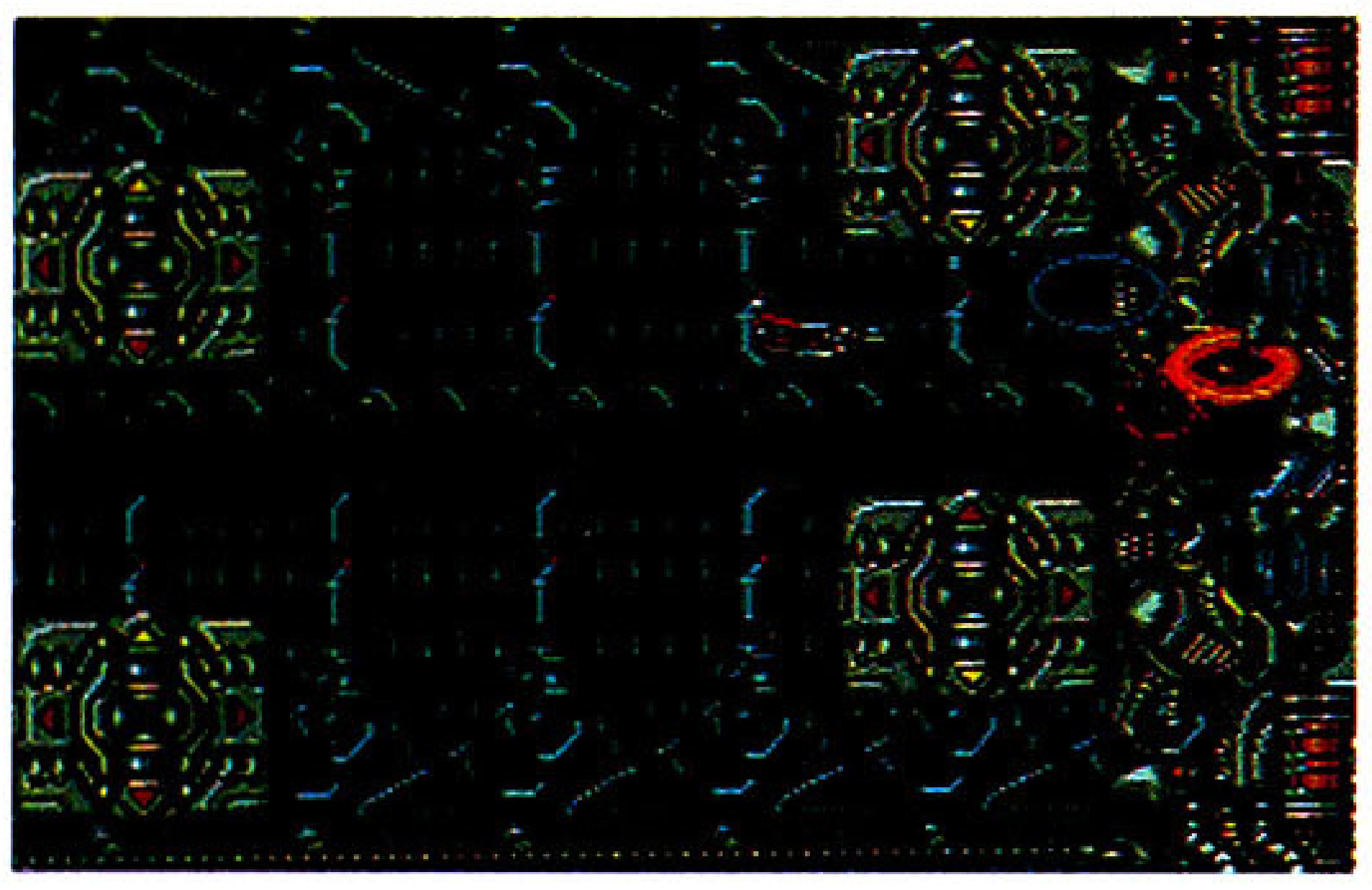


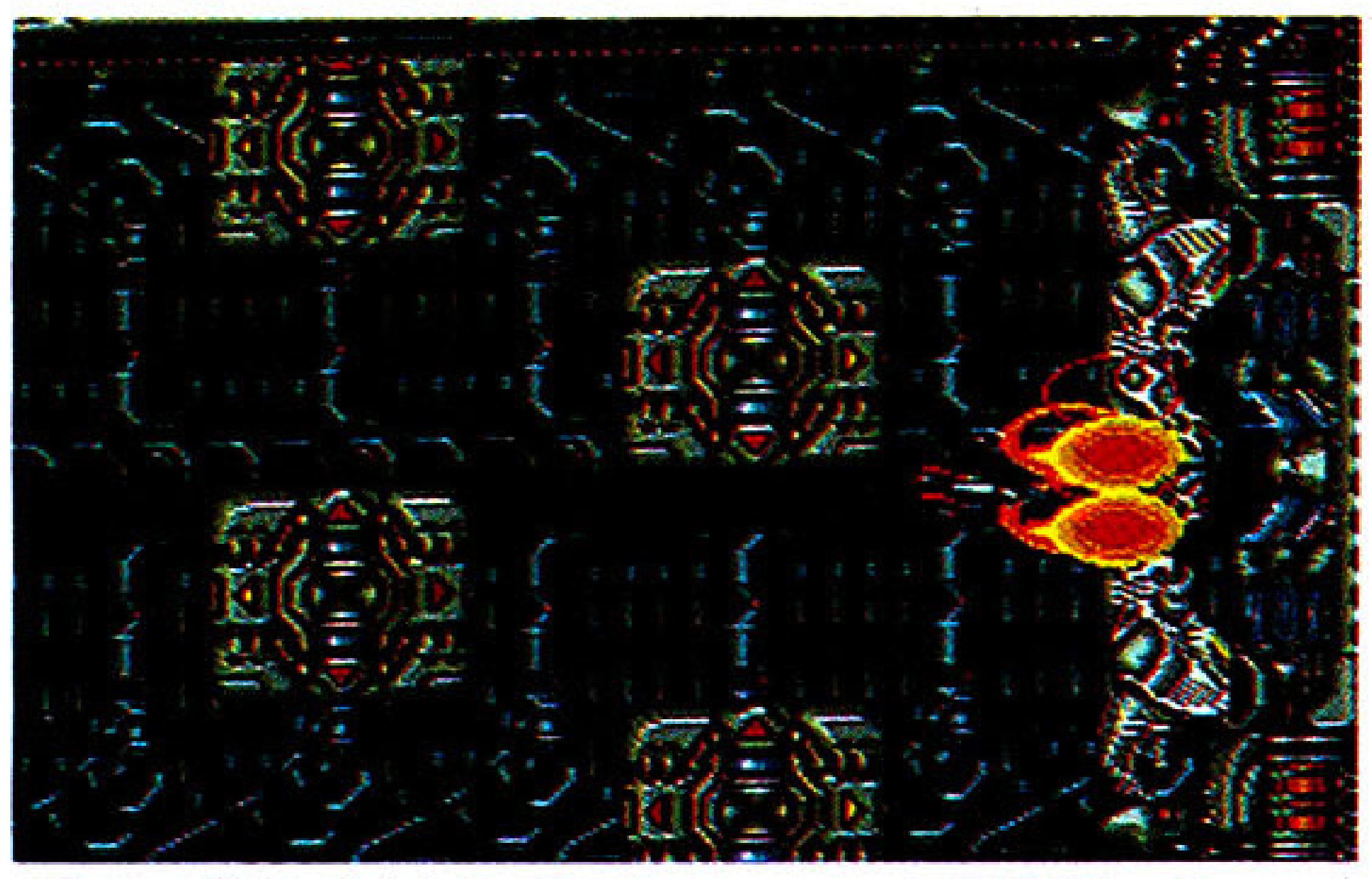
ボスが発射しているレーザー弾が、７方向に炸裂して攻撃してくる

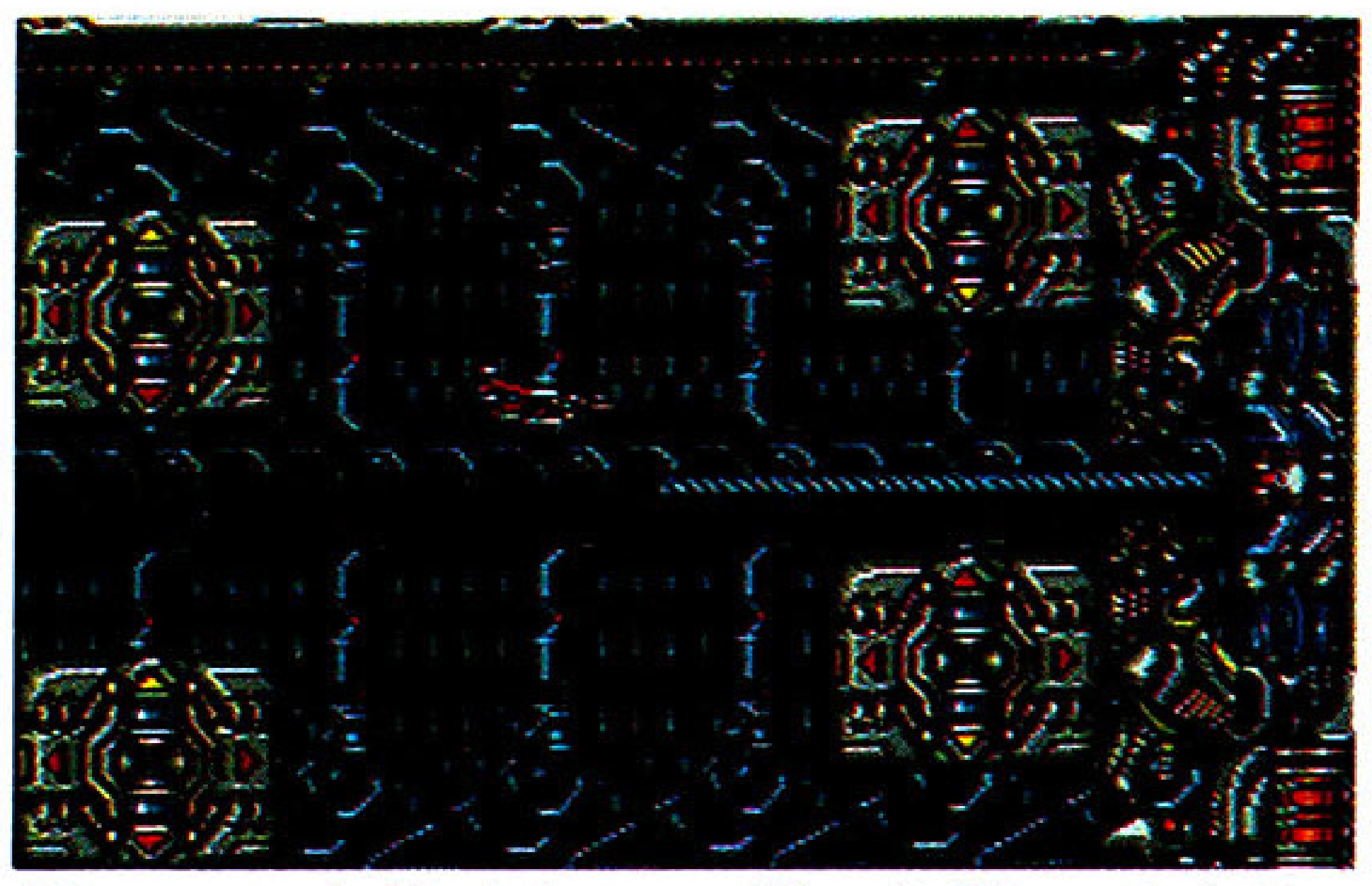
TARGET BOSS オフ・ラック

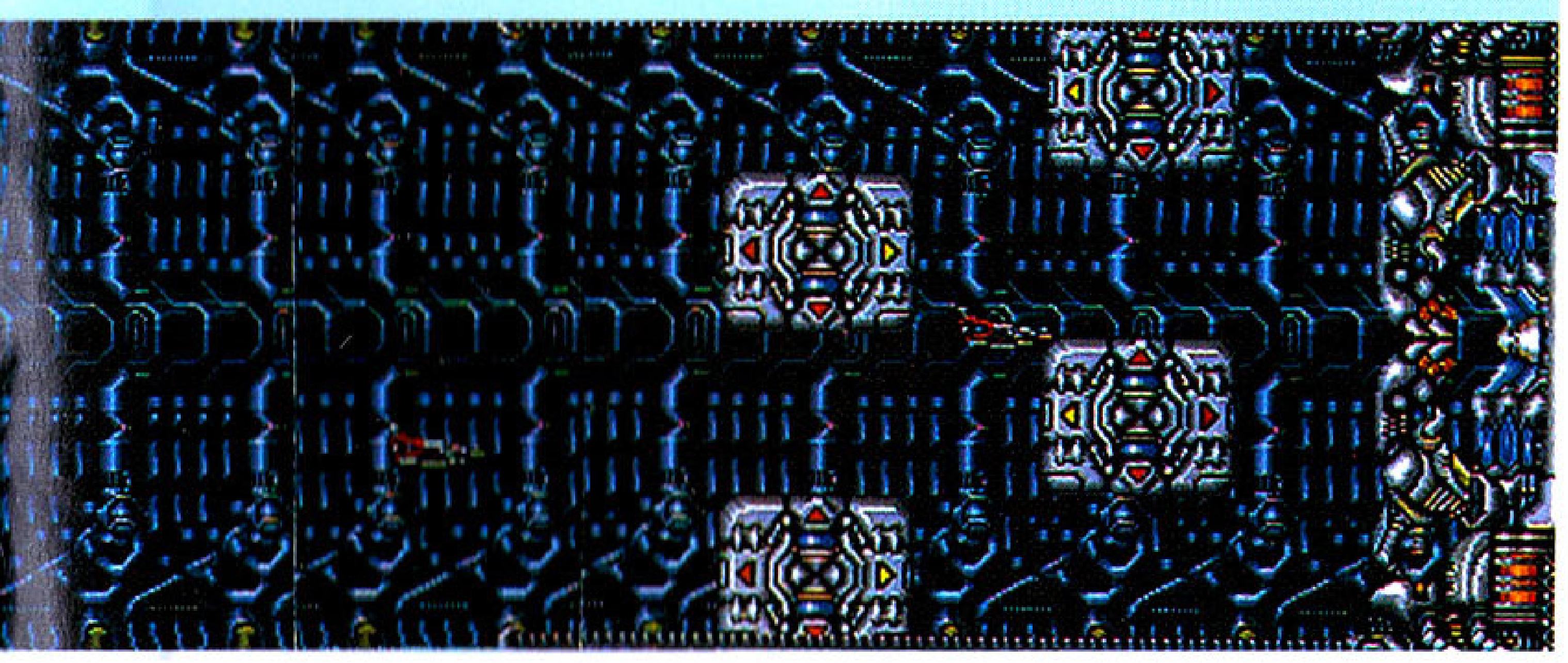
いよいよステージ7のボス〝オフ・ラック〟登場だ!! はっきりいってコイツは、今まで出てきたどのボスよりも強いぞ。ボス自体はレーザーを撃ってくるだけで、たいした攻撃はしてこないが、周りを回っているブロックが強い。ブロックは、パターンで動いているのだが、これをかわしながら攻撃するのがなかなか難しい。ブロックは、破壊することはできない。だからボスの倒し方としては、最初に前の防御壁を壊してから中心部を攻撃すれば、破壊することができる。下の『ブロックの動きを徹底攻略』を見てブロックの動きのパターンを覚えて戦えば、かなり楽に戦えるはずだ。


こいつがボス。邪魔をするブロックが強敵だ


ブロックの動きに注意して素早く避けろ

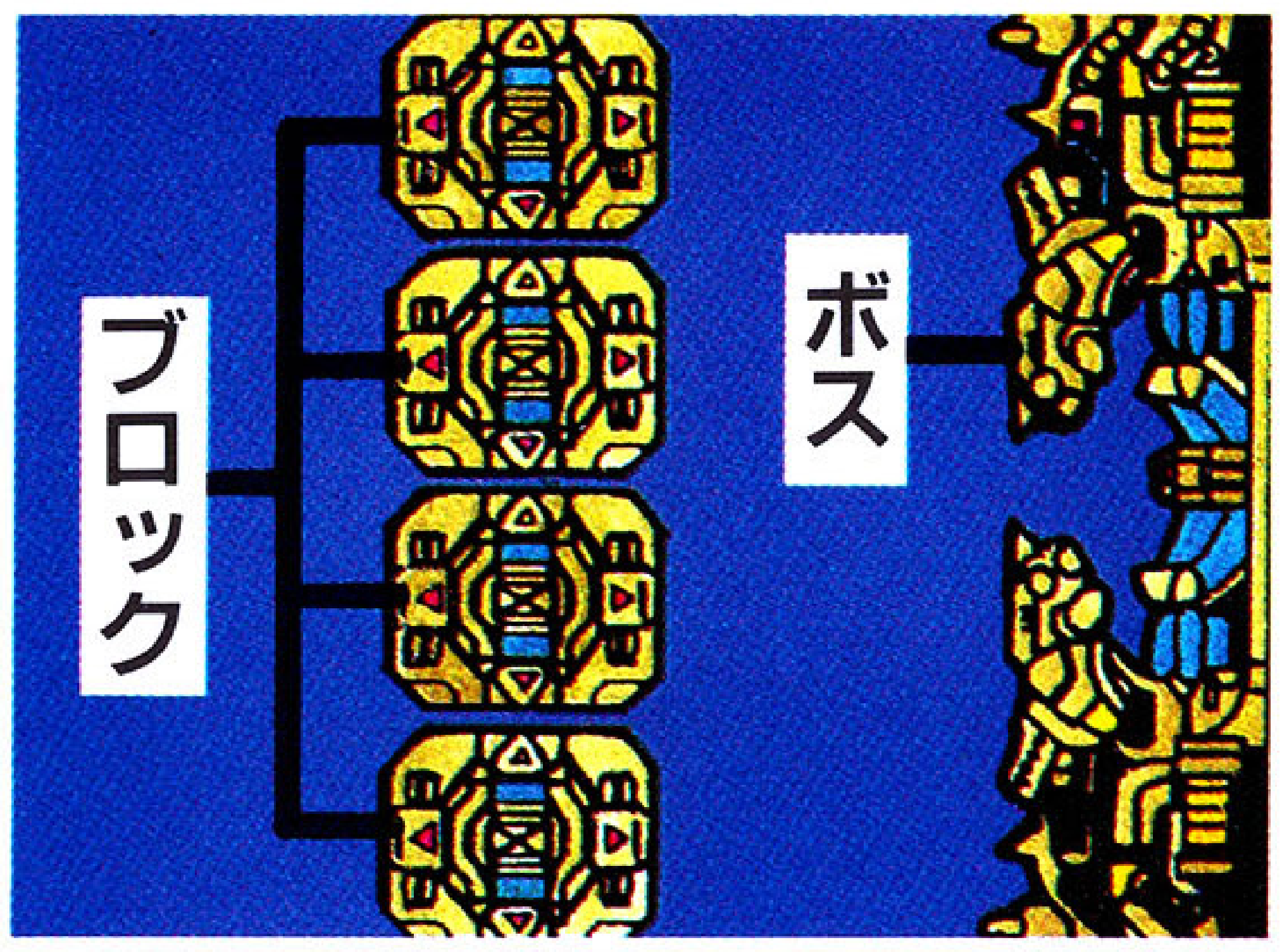

まずは本体を守るアームを破壊しろ


アームを壊すとレーザーを撃ってくる

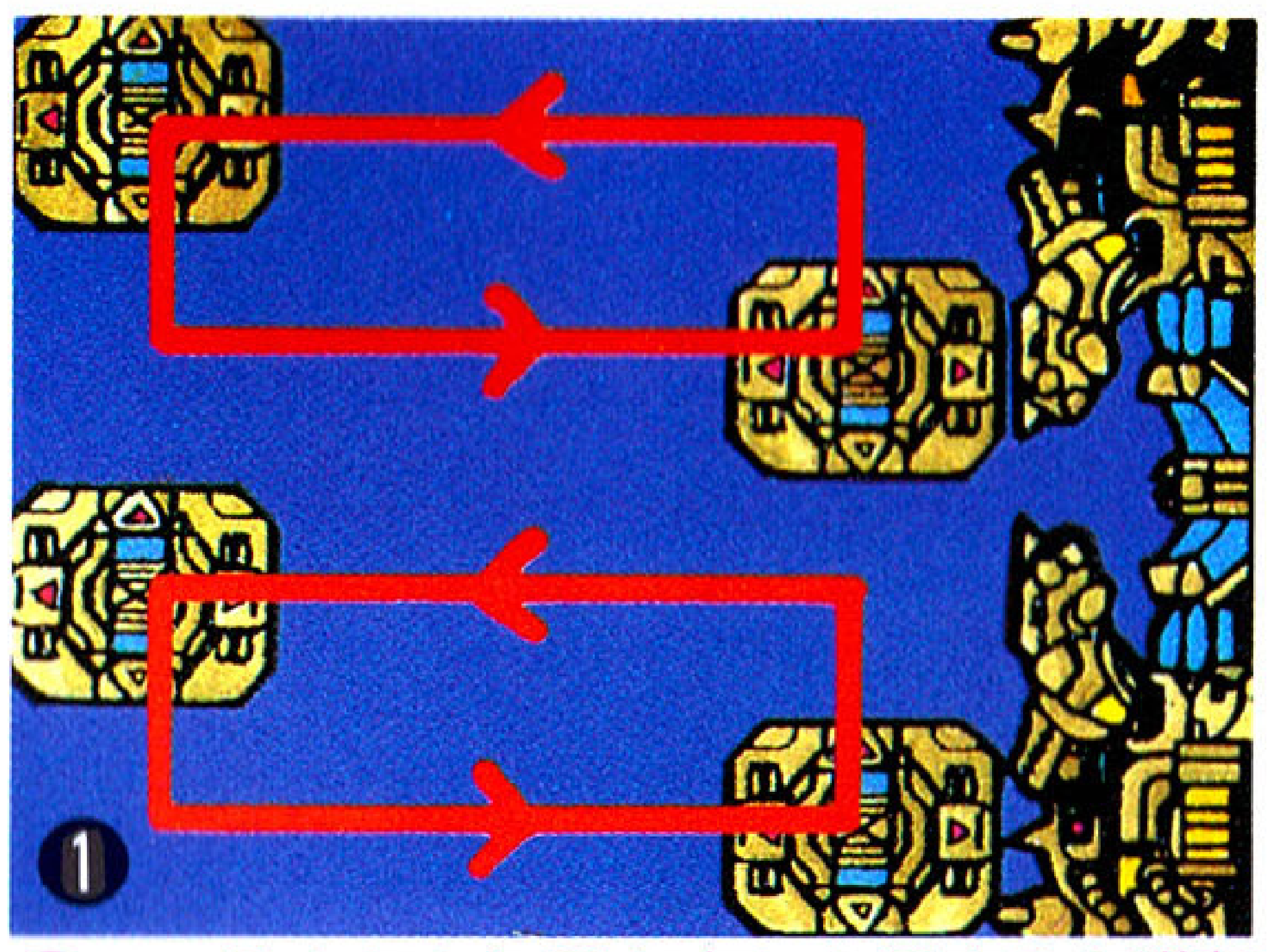


ブロックの動きを徹底攻略

ブロックは一定の移動パターンで動いている。ここではその動きを解説しよう。かなり高速で移動するので、パターンがわからずモタモタしているとたちまちやられてしまうぞ。それからそれぞれのパターンの変わり目に気をつけて自機を動かせ。ノーミスでクリアできるようになるまで頑張って欲しい。

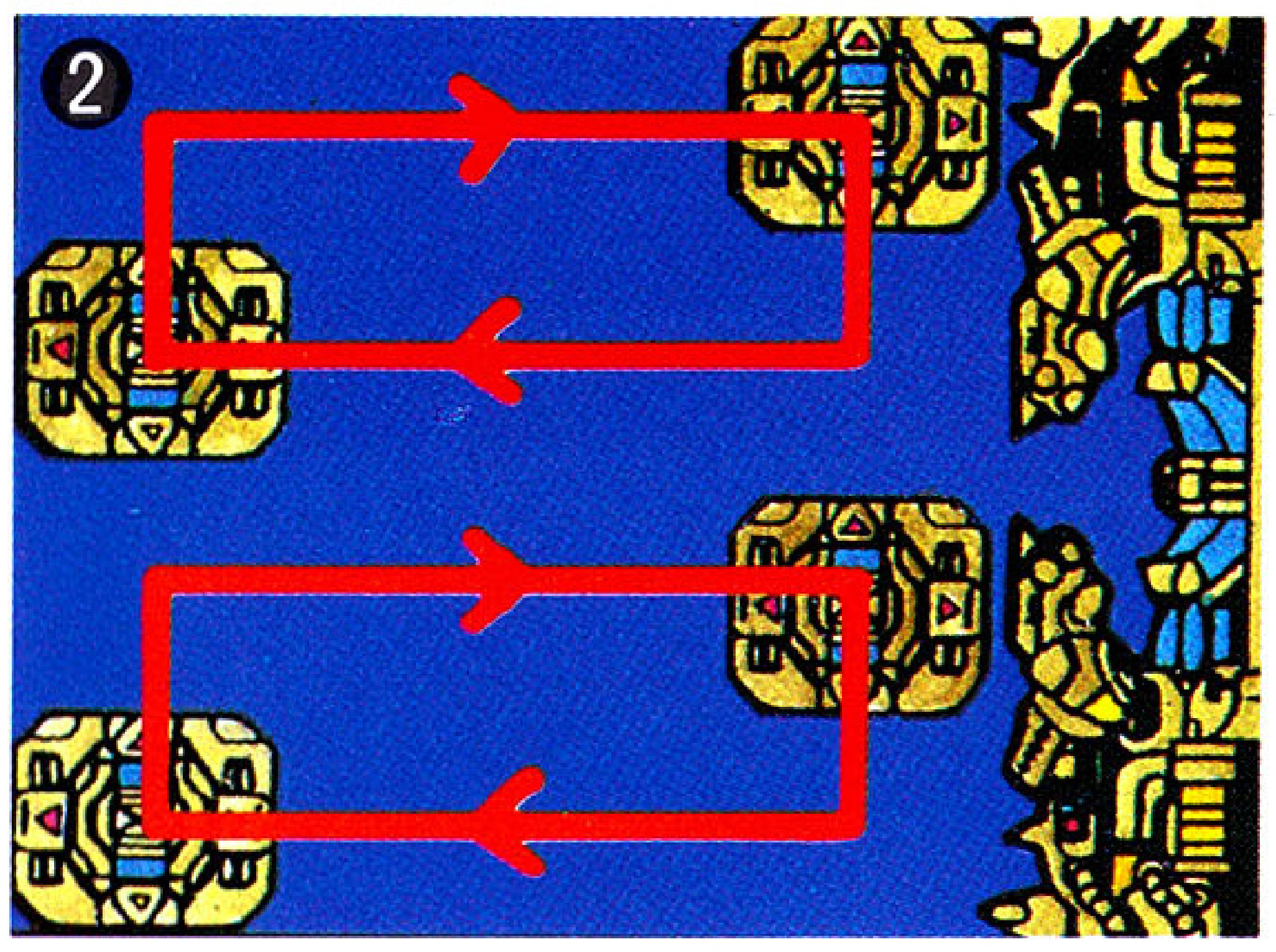


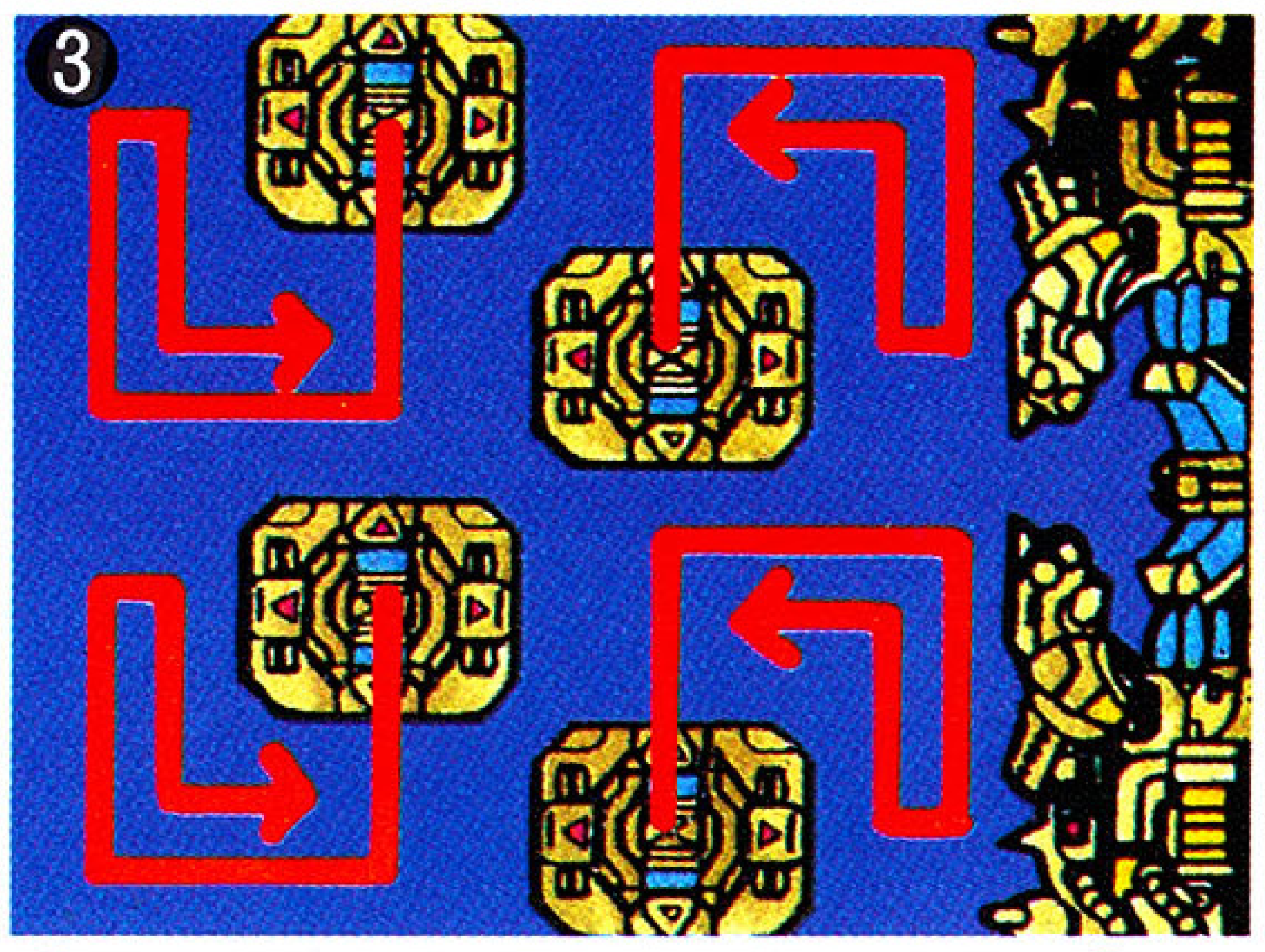
ブロックは破壊不能。登場後からボスを破壊するまでの動きは①〜⑤の繰り返し



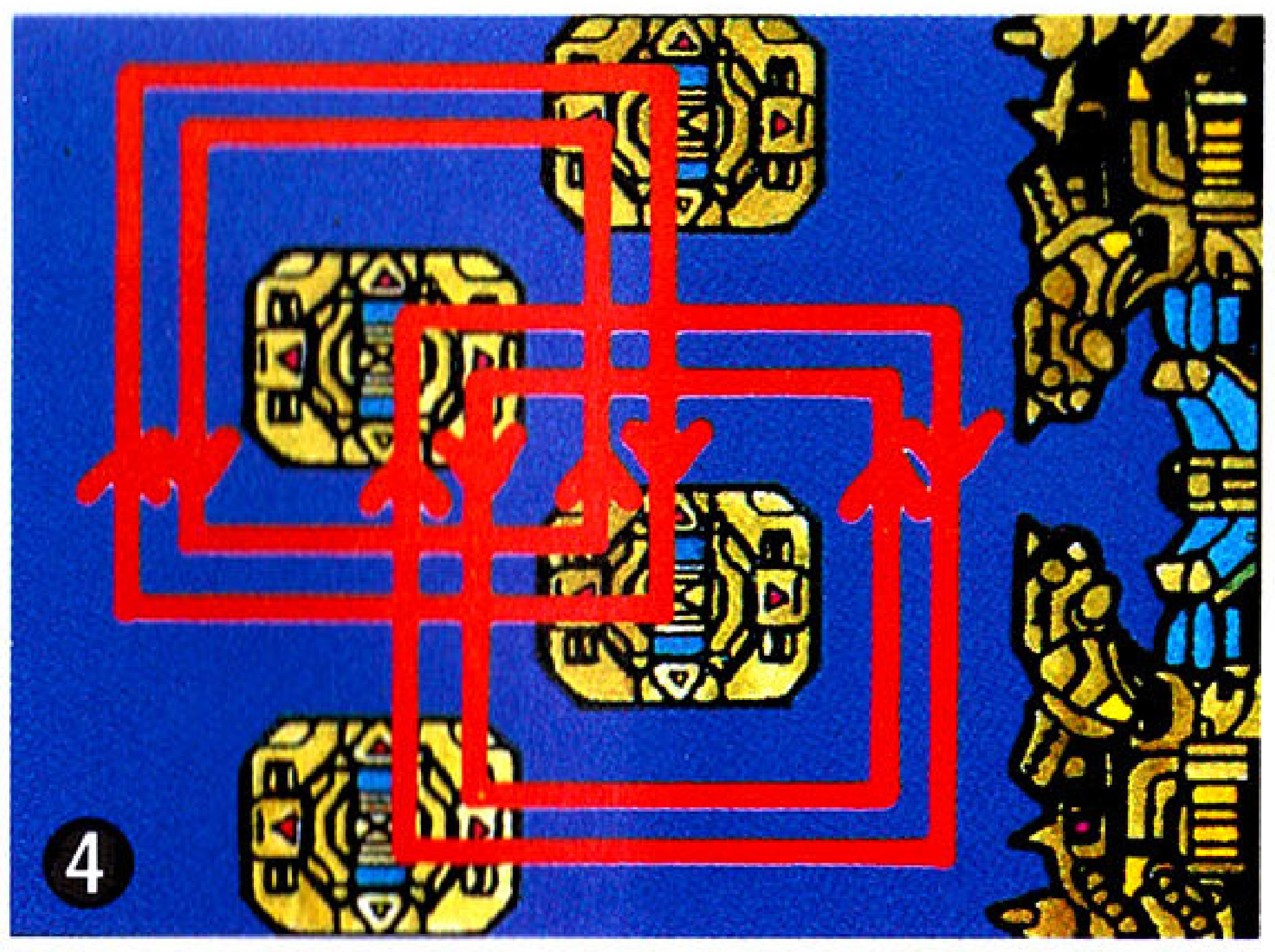
この地点から矢印方向に1周すると逆転

その後1周と4分の3動き③の地点に



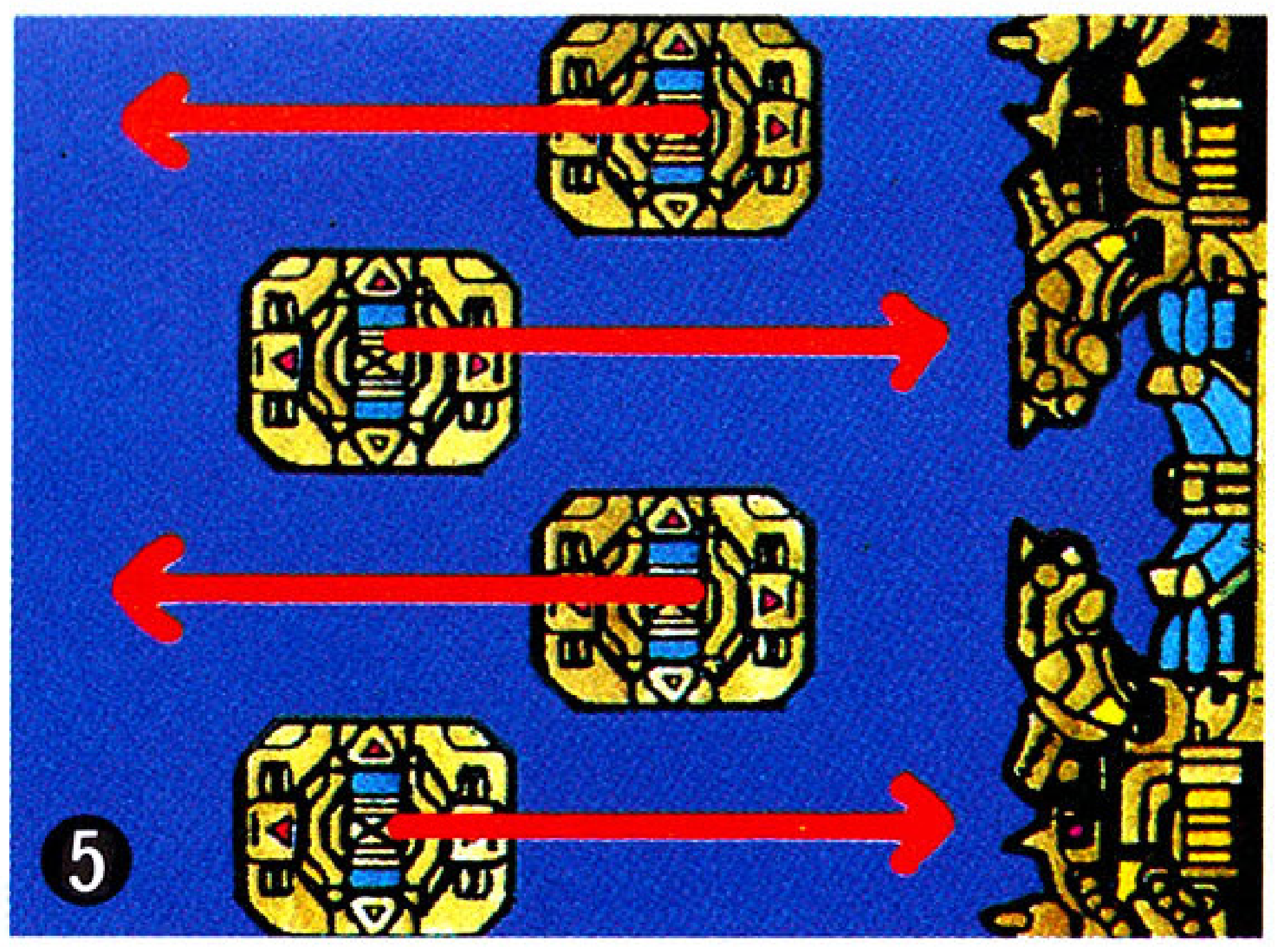


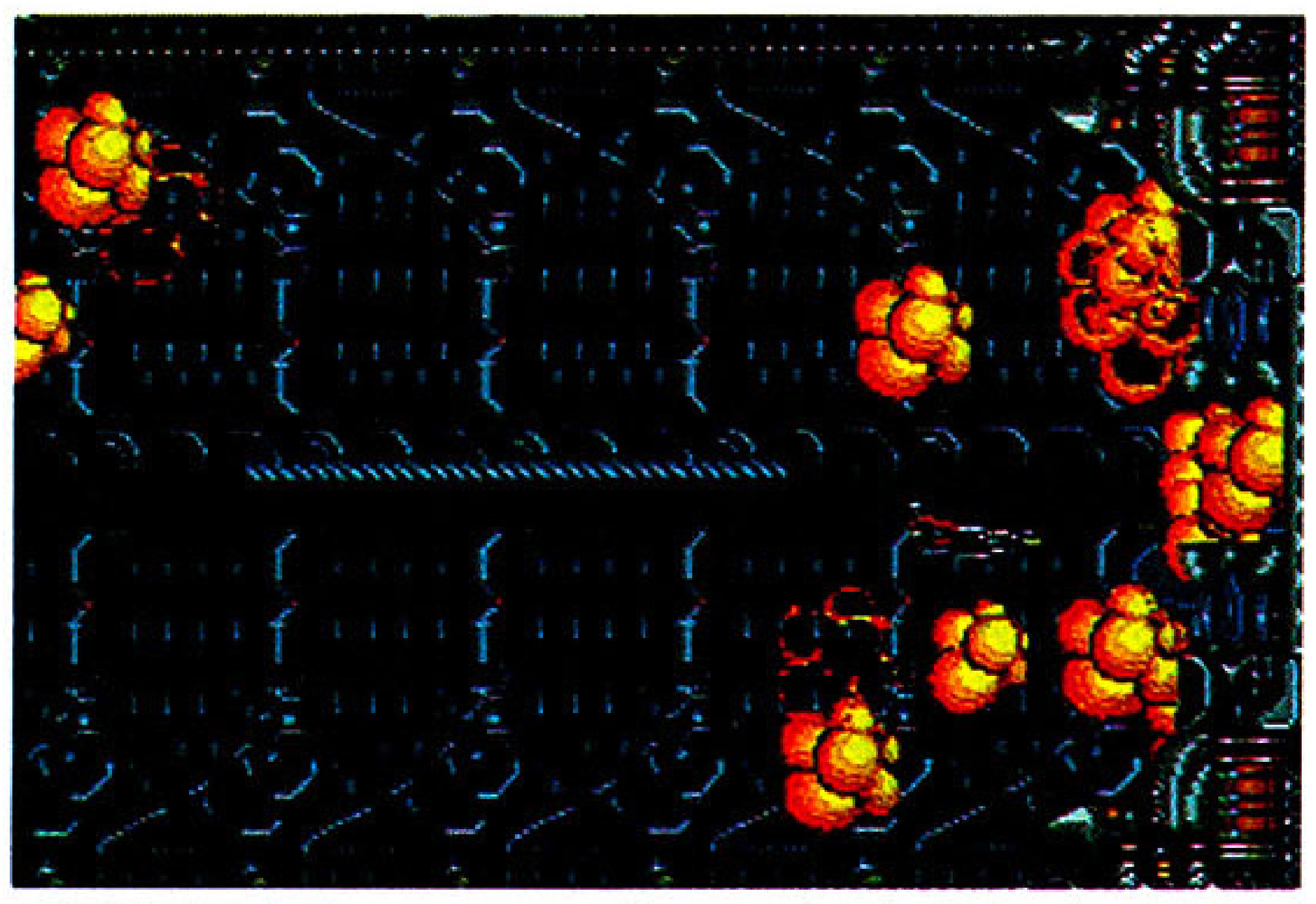
それぞれが矢印方向に細かく動き④へ



上下が入れ替わりつつそれぞれ1周する

引き返し①の地点へ。その後は繰り返し




移動途中、レーザーにも注意しながら攻撃。慎重に且つ大胆に攻撃して撃破しろ

要塞の奥深くに潜む皇帝を倒せ!!

平成２年７月15日発行（隔月１回15日発行）第２巻第４号（通巻５号）

サンダーフォースIII

THUNDER FORCE III

Perfect Attack 上巻

メガドライブFAN

７月号特別付録

©TECNO SOFT

サンダフォースIII

テクノソフト／6月初旬発売予定／価格未定／SHT

SHTの最高傑作、再び登場！

昨年大ヒットした『サンダフォースⅡMD』を上回る本格派ＳＨＴが帰ってきた。さらに磨きのかかったグラフィックを堪能してくれ！

待ちに待ったテクノソフトの『サンダーフォースIIMD』の続編、『サンダーフォースIII』の画面写真を公開するぞ。

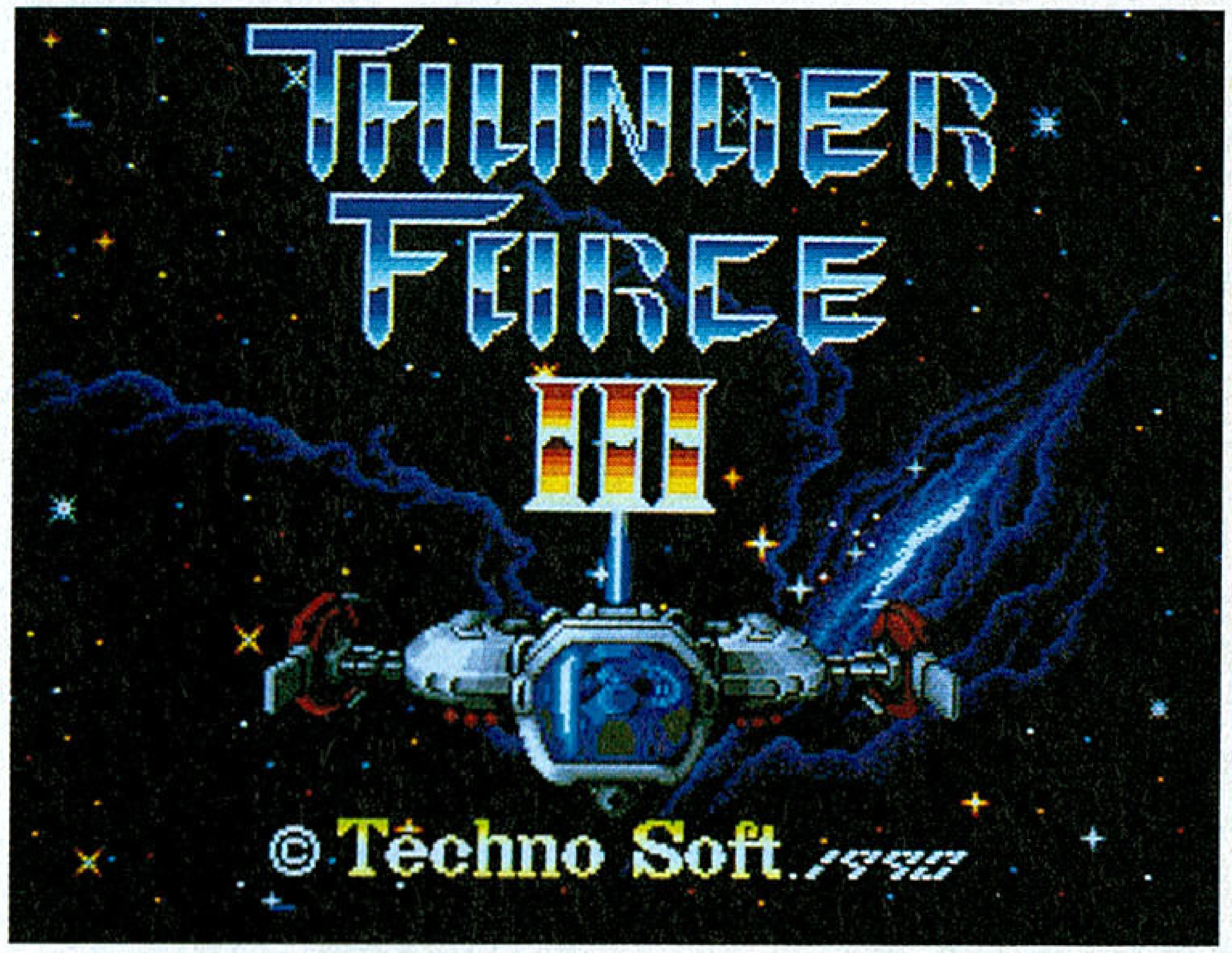
『サンダーフォースIII』は、前作で好評だったところをさらにバージョンアップ、不評だったところを改良する、といった親切設計がなされている。前作と比較しながら、ゲーム内容を紹介したい。

●ステージ構成……１面ごとに各星を回っていくが、背景の仕掛けはさらにバリエーションに富んだものに変わった。また前回不評だったトップビュー面を完全削除して、サイドビュー面のみの横スクロールＳＨＴとなった。ステージ数は、前回同様の全８面を予定している。

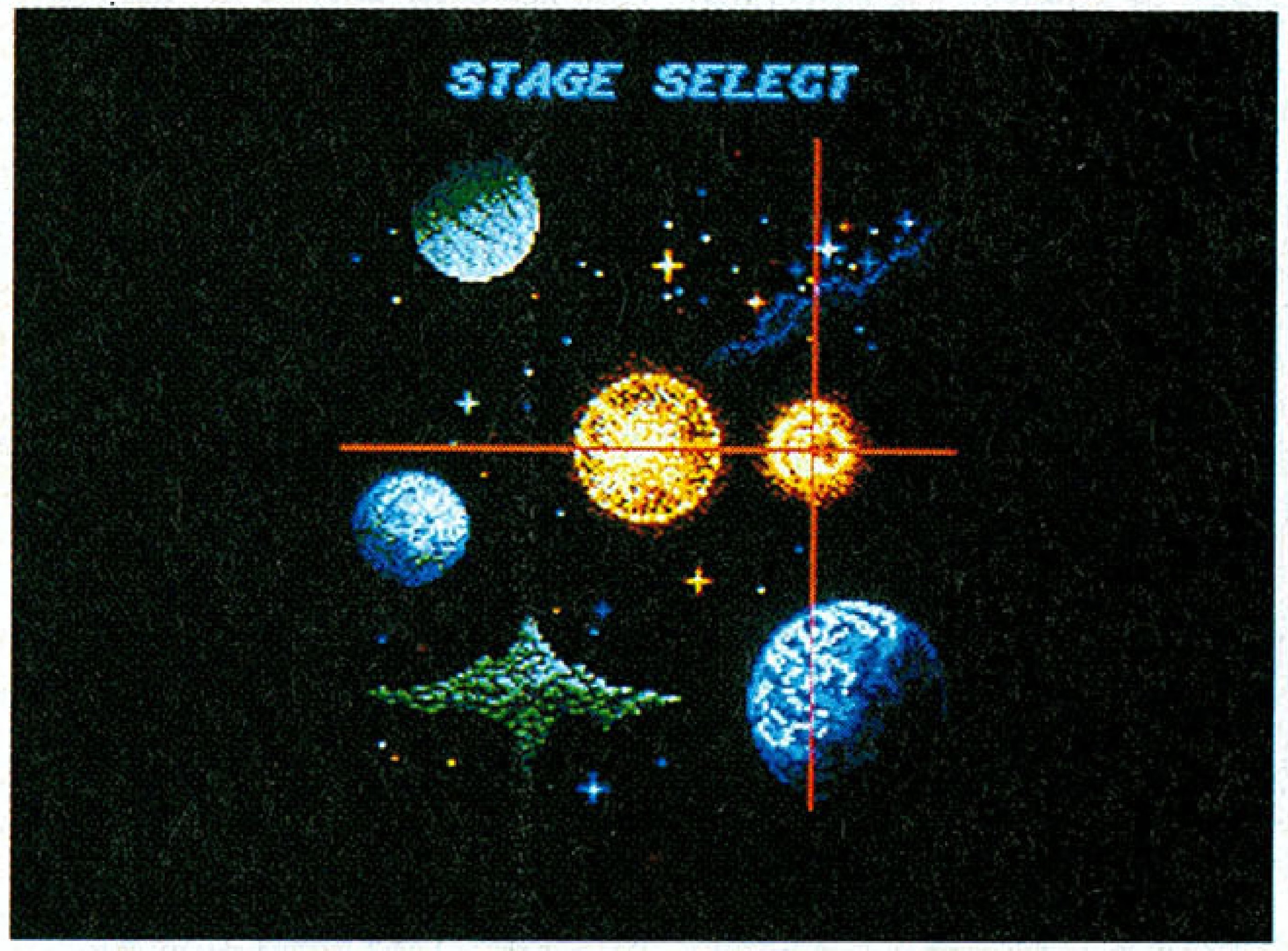
●スクロール……前回の加減速スクロールに上下斜めの強制スクロールを追加して、より多彩なスクロールを入れた。ただし、自機位置での上下スクロールはなくなる。これは画面外からの攻撃を回避するためと、上下強制スクロールに対応するためだ。

●武器とアイテム……武器は、チェンジシステムは前作を継承するが、さらにハデなものになった。アイテムはユーザーの要望に応えて、スピードアップ＆ダウンのものを追加した。

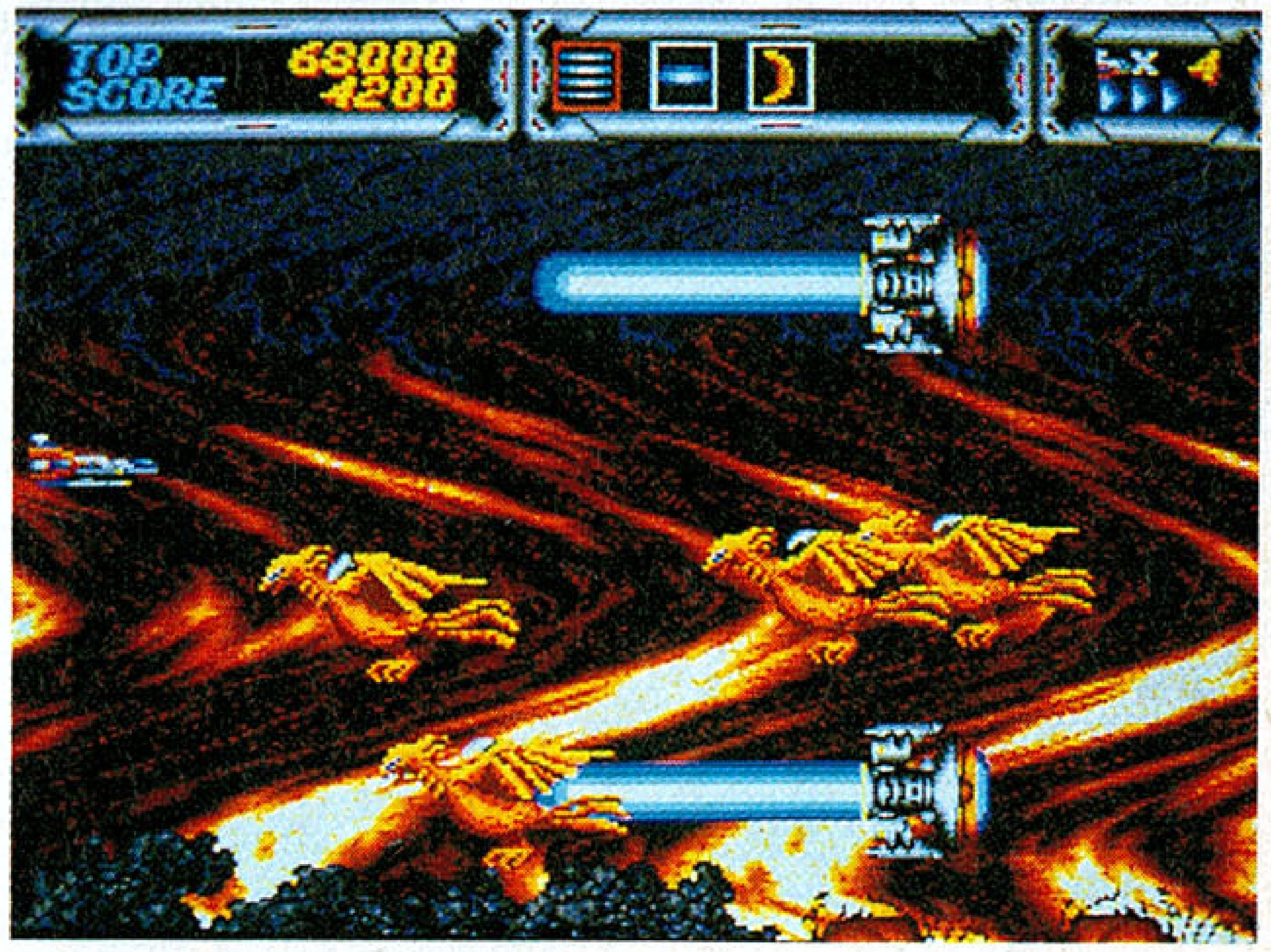
その他、難易度もさらに明確になり、ＢＧＭも新たに新曲20曲が入る。全体的に前作を越えたデキになっていて、発売までのあと４カ月が待ち遠しい。


THUNDER FORCE III
© Techno Soft 1990

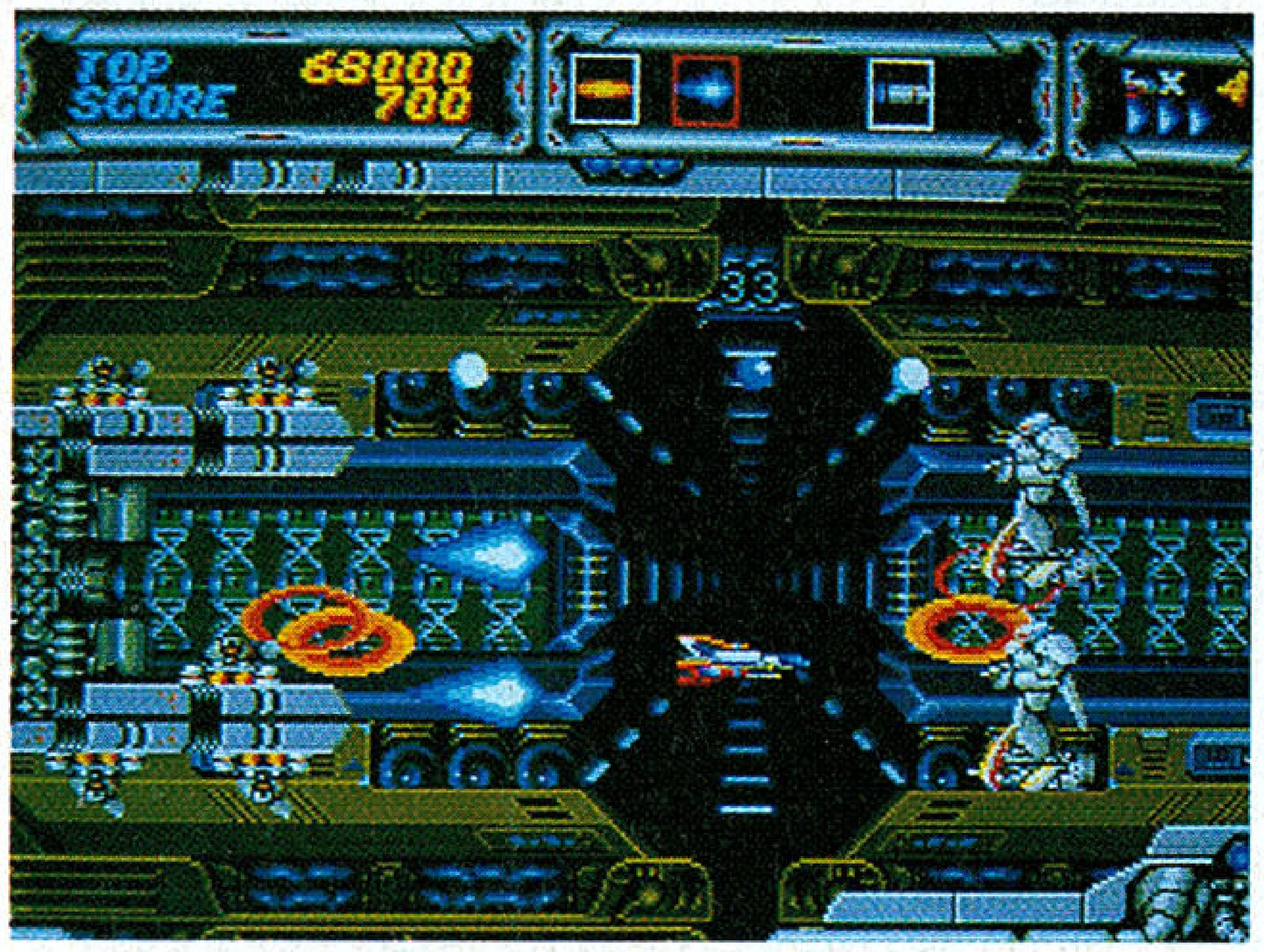
『サンダーフォースIII』のタイトル画面。今度は宇宙が舞台になるらしい。


STAGE SELECT

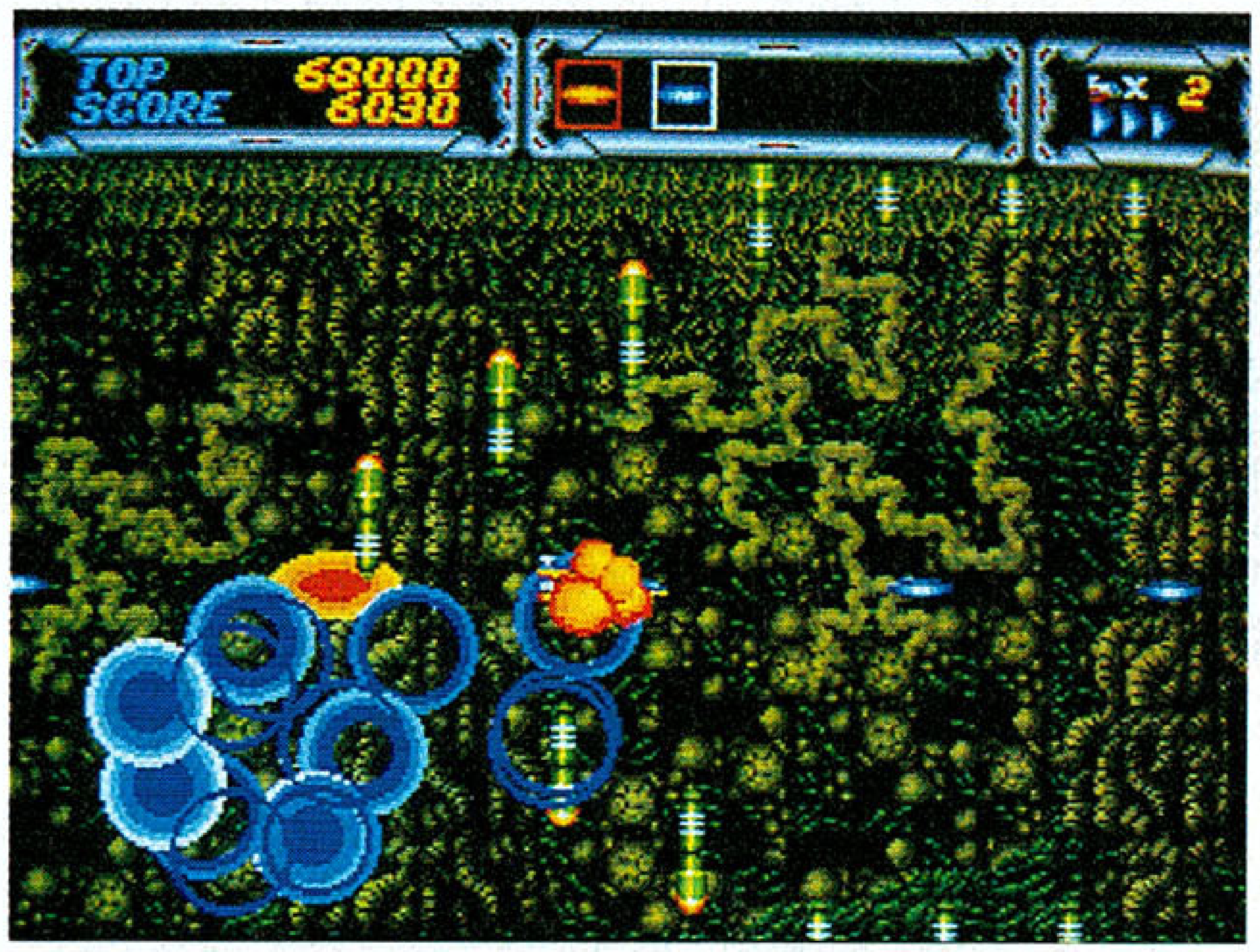
5つある星の中から最初のステージを選ぶ方式は、IIのステージセレクトに似ているね。


TOP SCORE 68000 4200
4

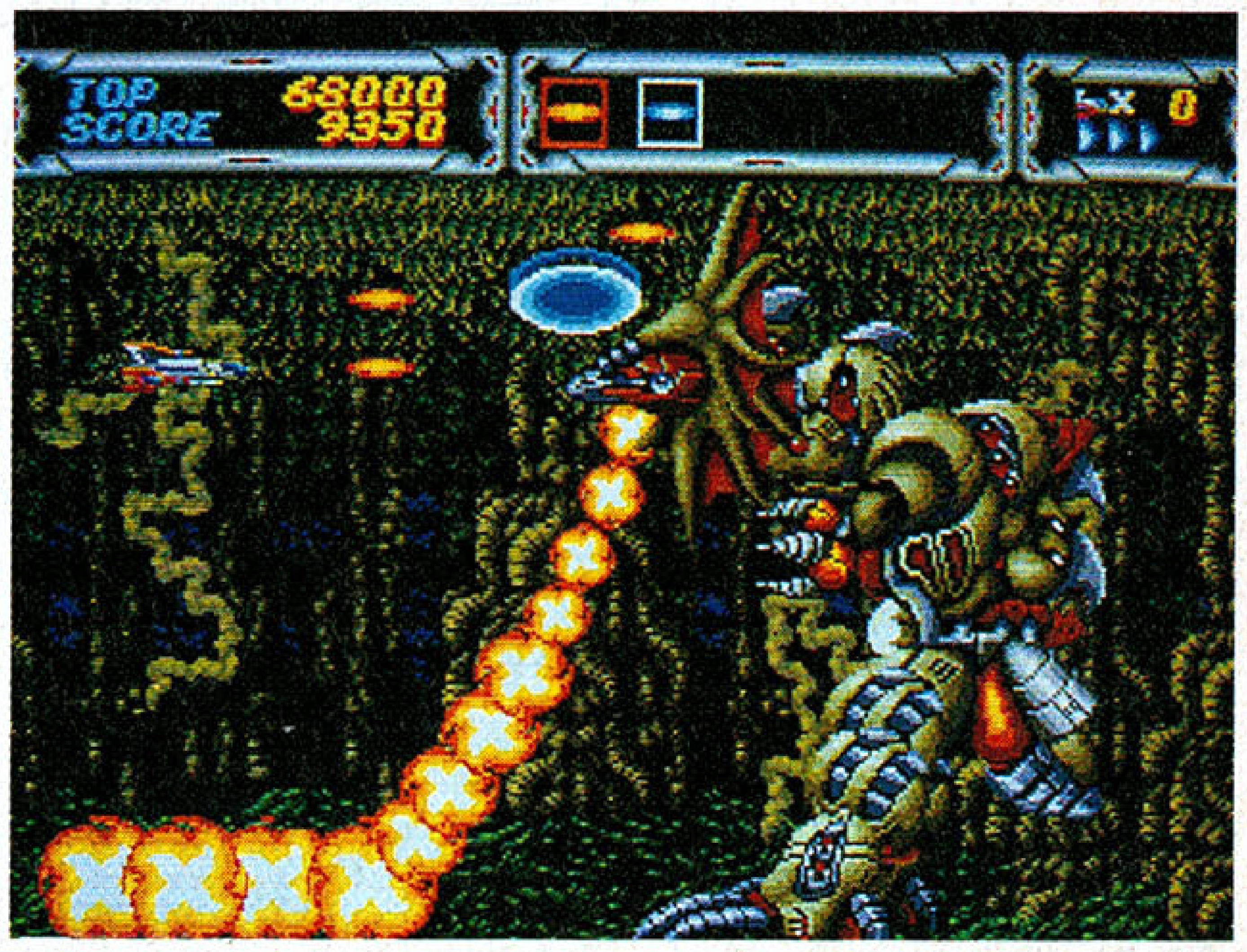
打って変わってキレイな色使いをした背景だ。敵キャラもさらにユニークなものが増えた。


TOP SCORE 68000 700
4
33

メカっぽい敵要塞の中を突っ走るマイキャラ。細かいグラフィックは前作を上回る。


TOP SCORE 68000 6030
2

武器もよりハデになった。詳しいことはまだ分からないが、種類も増えるかもしれない。


TOP SCORE 68000 9350
0

これはどこのボスキャラか？　鋭い相手の攻撃をかわして、反撃だ！

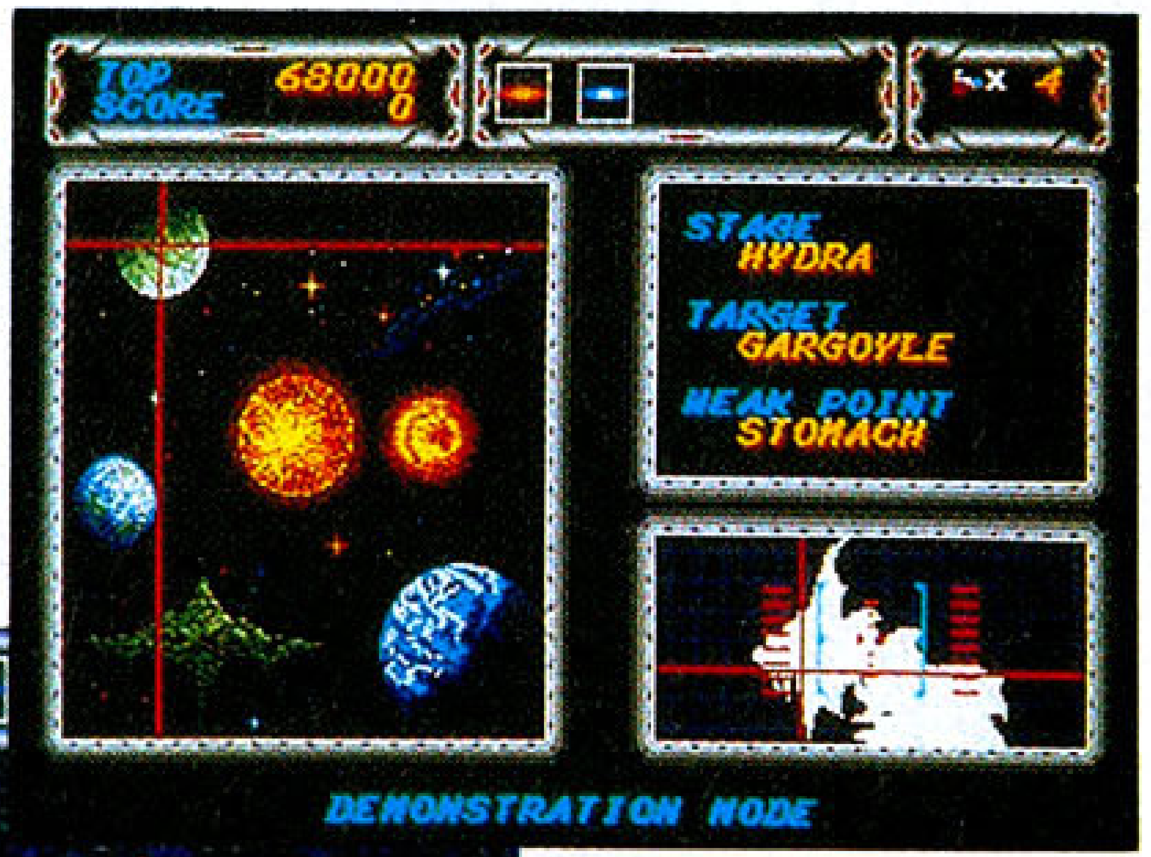
サンダーフォースIII

●テクノソフト／6月上旬発売予定／価格未定／SHT

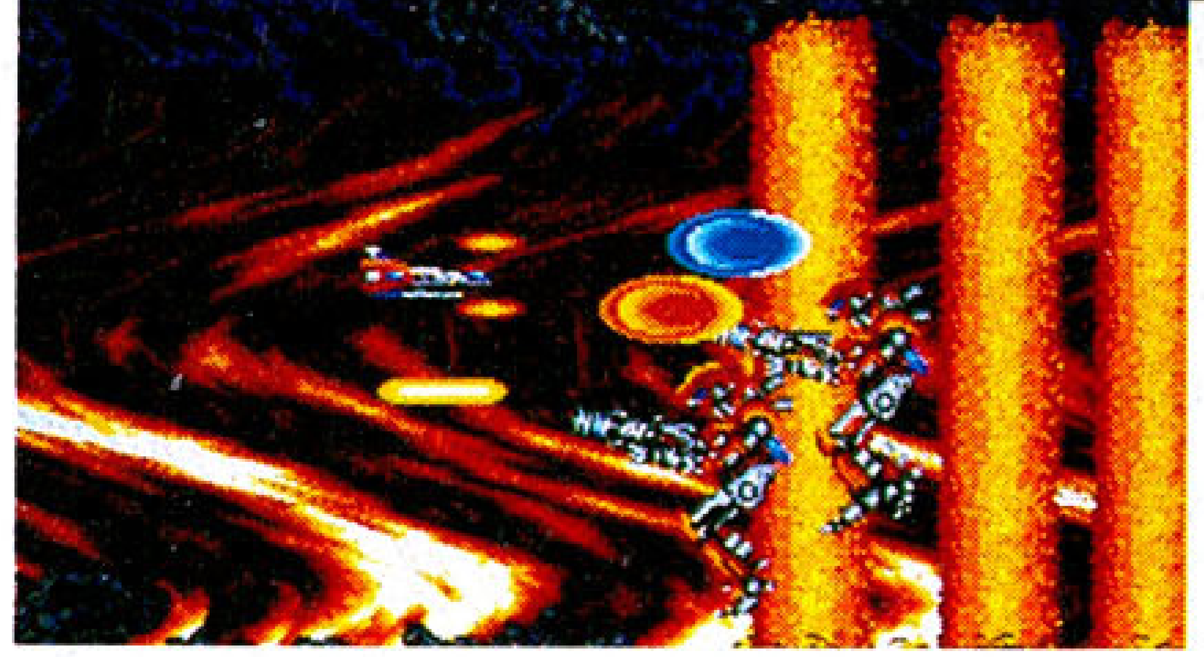
メガドラの力を思う存分発揮！

技術力では、定評のあるテクノソフト。その期待に十分応えるSHTを現在開発中だ。BEメガでは、随時紹介していく予定だ。

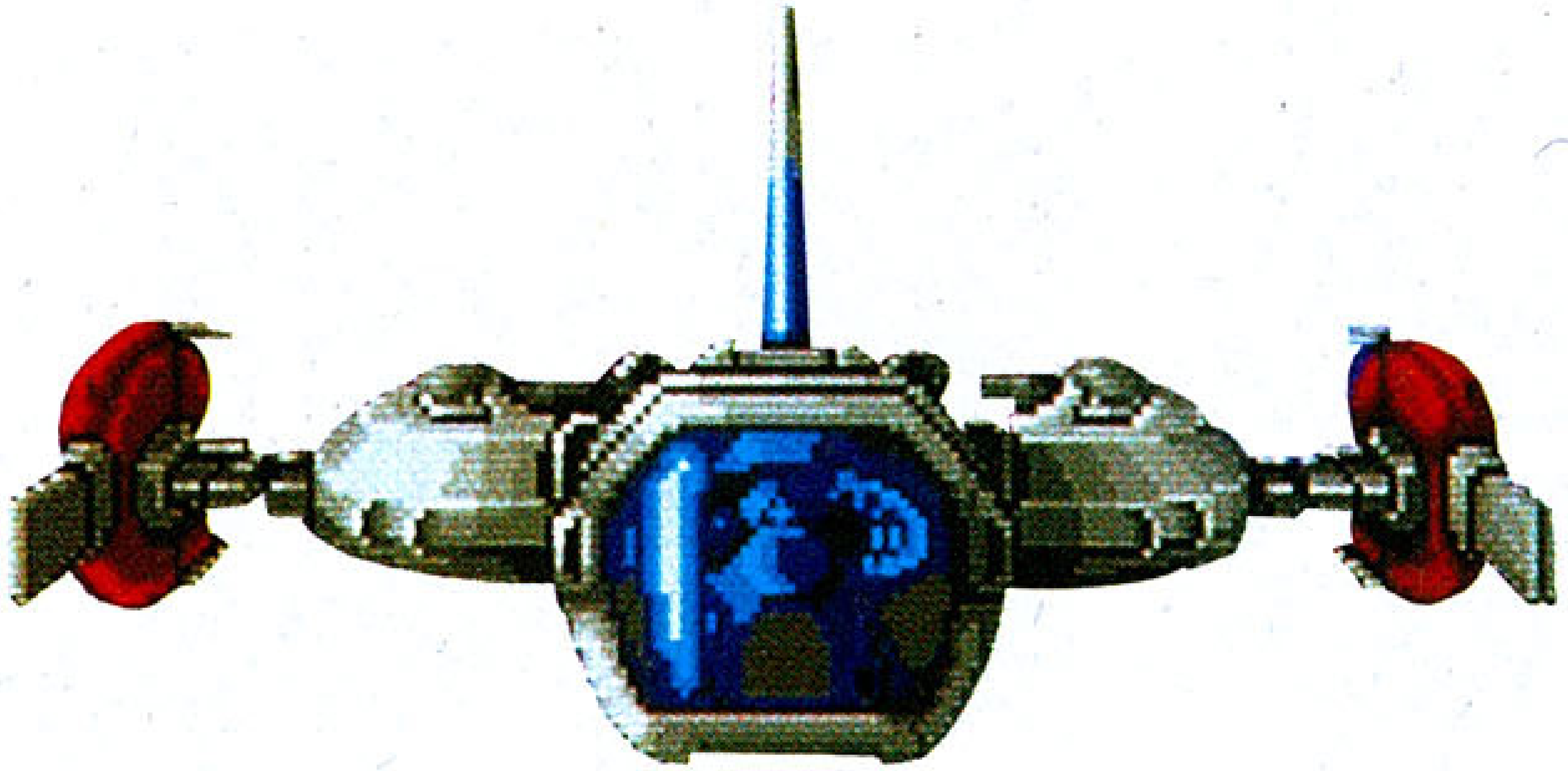
前号に引き続き『サンダーフォースIII』の紹介だ。今回は、テクノソフトから開発中のサンプルロムを借りて実際にプレイしてみた感想だ。まず前作に比べて、全体的にどの部分をとってもバージョンアップしている。グラフィック、サウンドはもちろんのこと、プレイ前のステージ選択画面、巨大敵キャラ、スピード感、ハデなパワーアップの数々など、SHTのエッセンスを集めたようなゲームだ。個人的には、あともう少し難易度を下げてもらえるとうれしいんだけど。現在順調に開発が進んでいるとのことだから、予定通り6月には発売されるだろう。

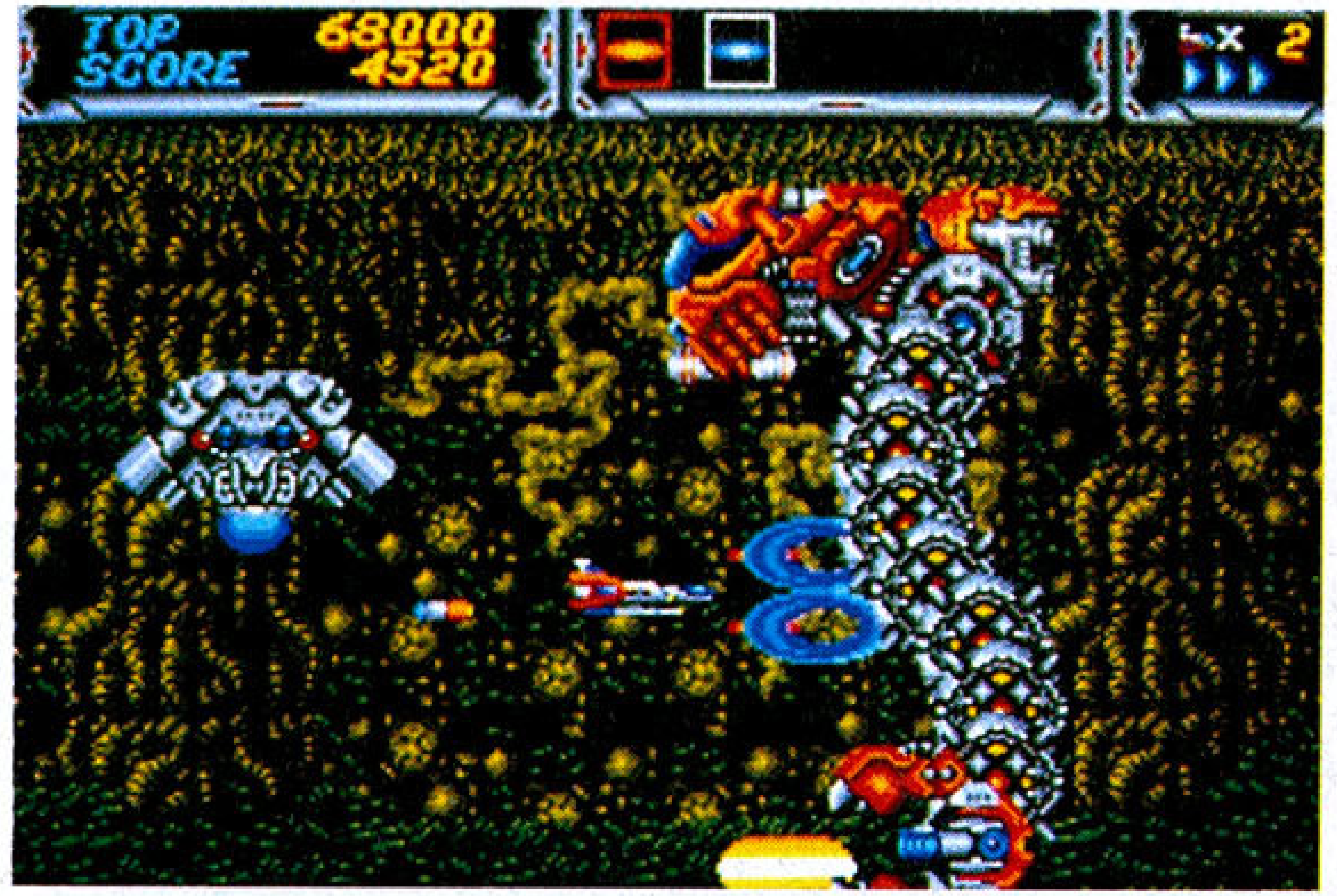

TOP SCORE 68000 0
STAGE HYDRA
TARGET GARGOYLE
WEAK POINT STOMACH
DEMONSTRATION MODE

まずは右のステージデータをよく見よう。弱点はストマック(胃)だ。

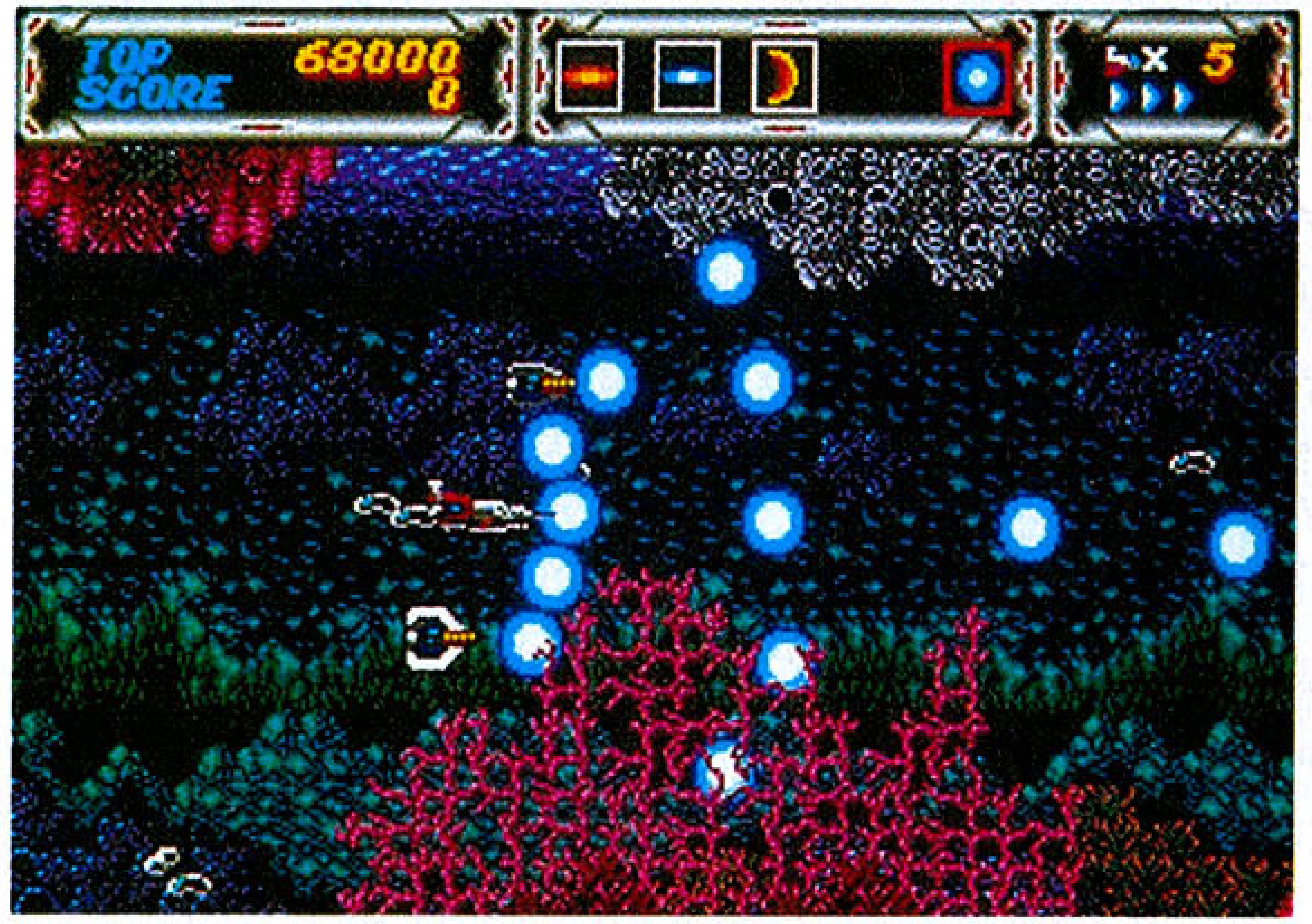


ザコキャラでも迫力満点！　見とれてばかりいると、やられるぞ。

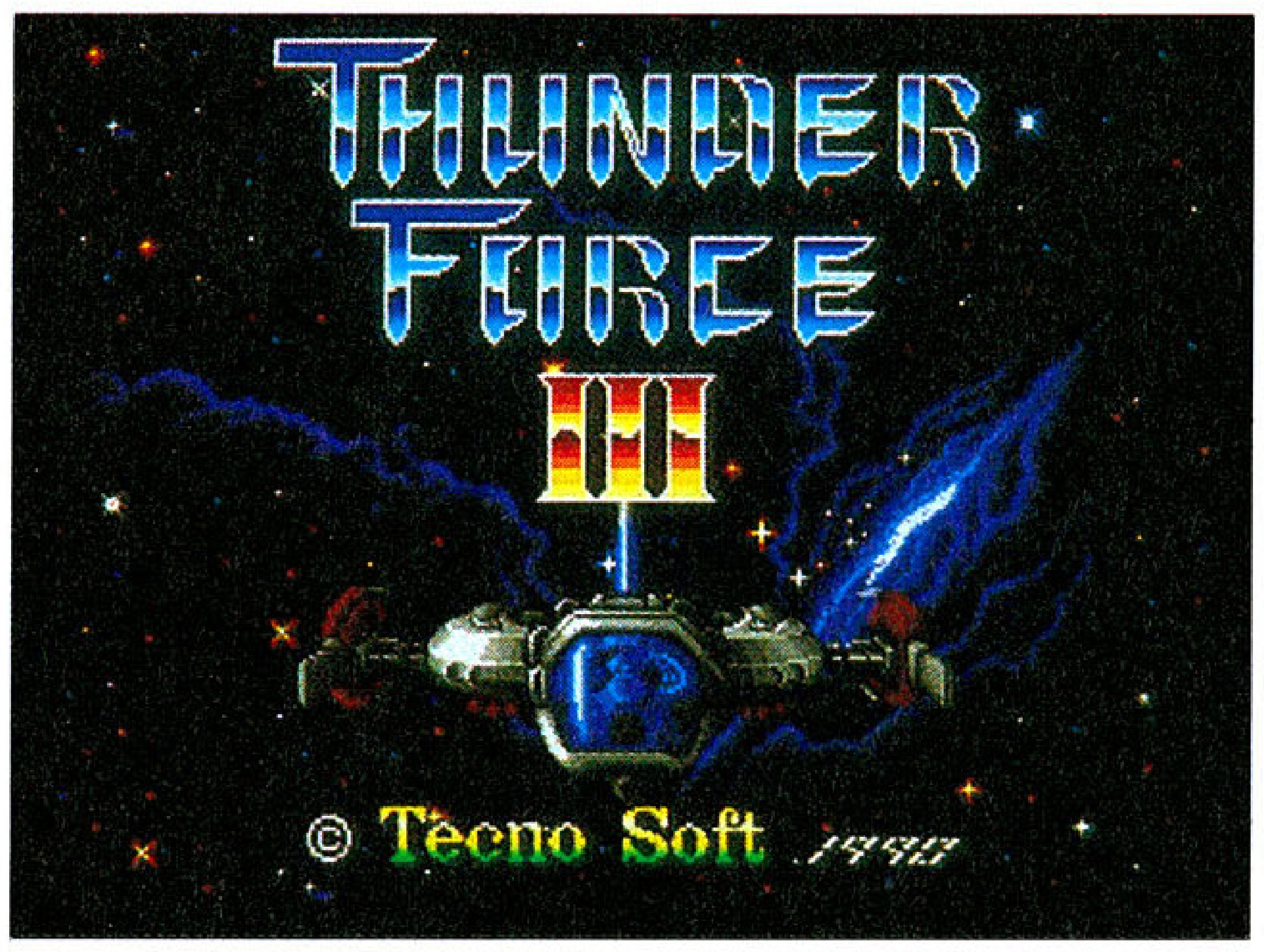



TOP SCORE 68000 4520

メカメカしたムカデボスだ。確か弱点は……。


TOP SCORE 68000 0

水中面。クロウもいきなり2個着いて破壊力倍増だ。



サンダーフォースIII

テクノソフト／6月8日発売／価格6,800円／SHT

メガドラSHTの最高傑作が１年ぶりに帰ってきた。見るもの誰もが魅了されてしまうそのデキを、みんな堪能してくれ。今回から４回にわたって紹介・攻略する予定だ。

名作再び

サードパーティー初のソフトとして、去年の６月に発売されたテクノソフトのシューティングゲーム『サンダーフォースIIＭＤ』。テクノソフトの技術力に、多数のメガドライブユーザーが感心させられた。その名作の続編がついに発売されるというのだから、期待せずにはいられない。

とりあえず復習もかねて、全作の内容を振り返ってみよう。ついでにもう一度、ソフトをセットして、遊んでみるのもいいかもね。IIを持っていないなんていう不届きなヤツは、今からでも買ったほうがいいぞ。

『サンダーフォース』シリーズとは

シューティングゲームが少なかったメガドライブ市場に登場したのがこのゲーム。真上から見おろした、トップビューミッションと呼ばれるシーンと、真横から見たサイドビューミッションの２種類がある。この２つのシーンを交互に繰り返しながら、全９ステージに挑むわけだ。

まず最初は、トップビューミッションから始まる。ここではマップが８方向にスクロールする。どの面にも４カ所ある基地を全て破壊すれば、その面はクリアとなる。スクロールスピードがかなり速いので、ちょっとした操作ミスが死に至るという、シビアな面だった。

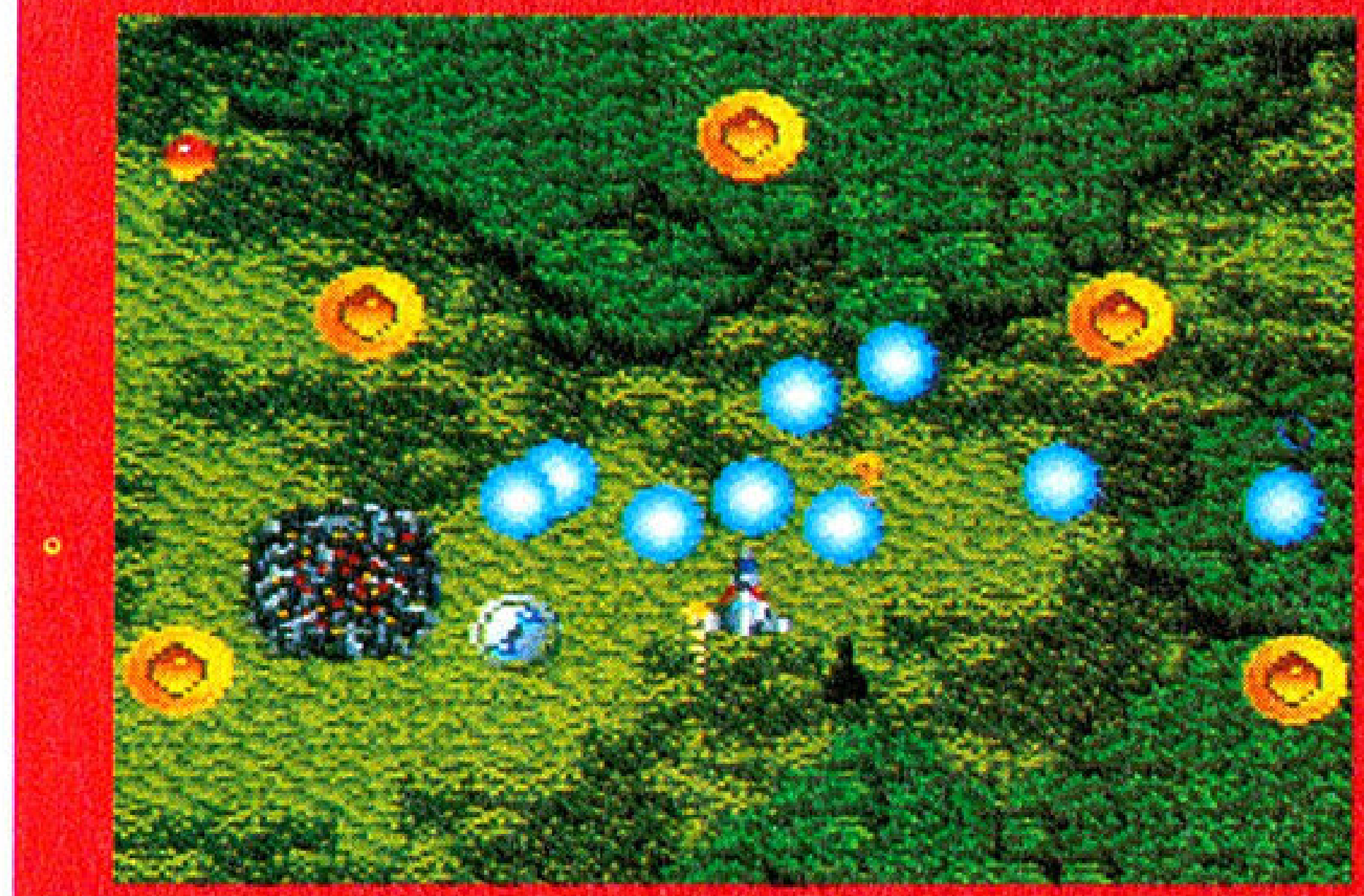
そして次のサイドビューミッションは、基本的には右方向に強制スクロールする。基本的に″というからには基本じゃない部分もあるわけで、一部左に進むという場所もあった。面の最後には巨大ボスがいて、それを倒せば次のシーンへ進める。どちらかというと、サイドビューミッションの方が好評だったようだ。

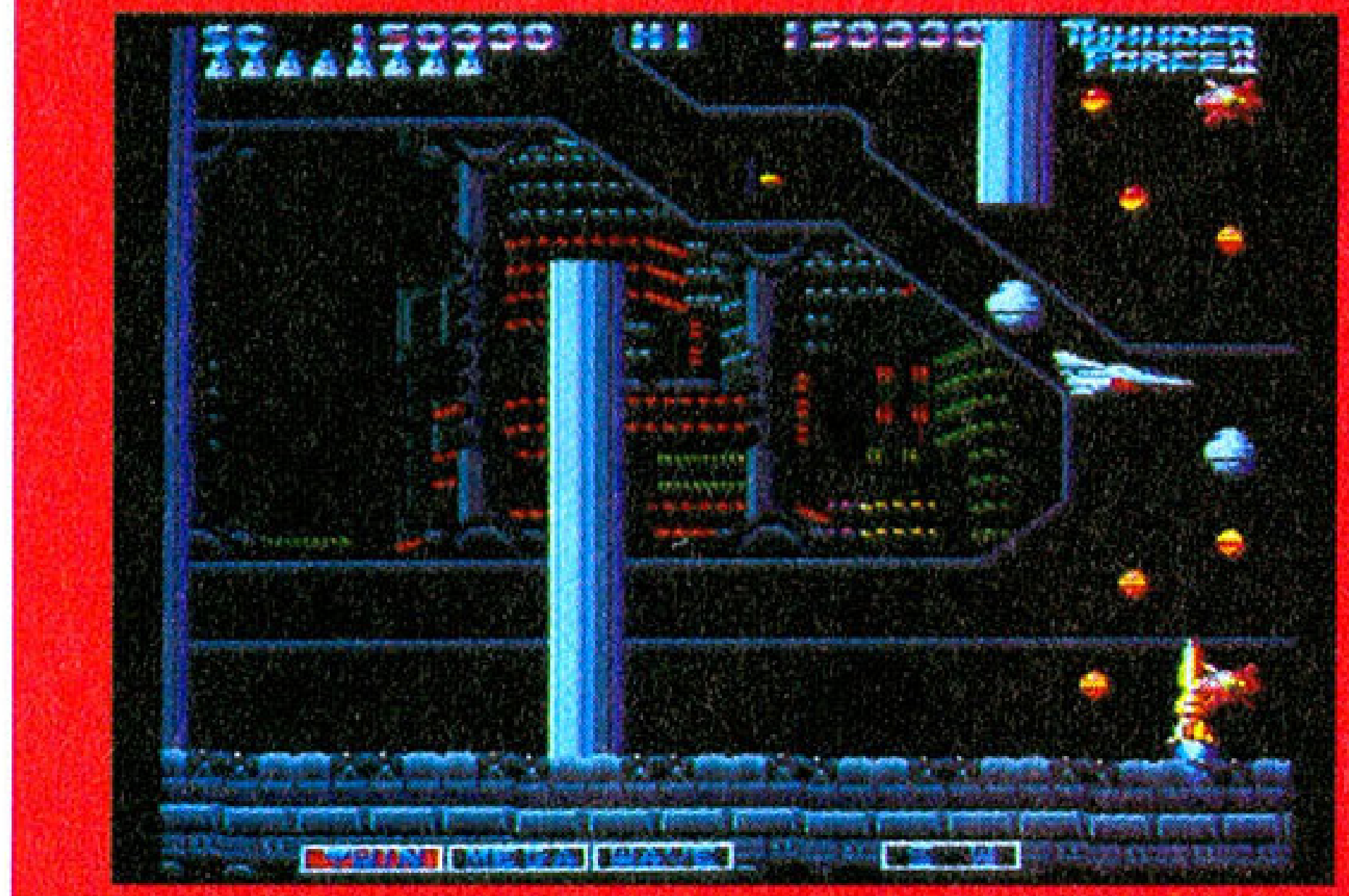
どちらの面でも登場する、赤い輸送機を倒すといろいろなアイテムが出現する。これを取ることによって、戦闘機は各種パワーアップができる。しかしこのパワーアップは、戦闘機がやられると初期状態になってしまうのだ。

それから余談になるが、もともと『サンダーフォース』シリーズはパソコンのゲームだった。'84年に発売されたＩは、Ｘ１などの８ビットマシン（こんな古い機種、もう忘れてるかな？）に、'88年に発売されたIIは、Ｘ68000というメガドライブに非常に近いスペックをもったマシンに対応するために作られた。つまり前作の『サンダーフォースIIＭＤ』は、移植版だったのだ。

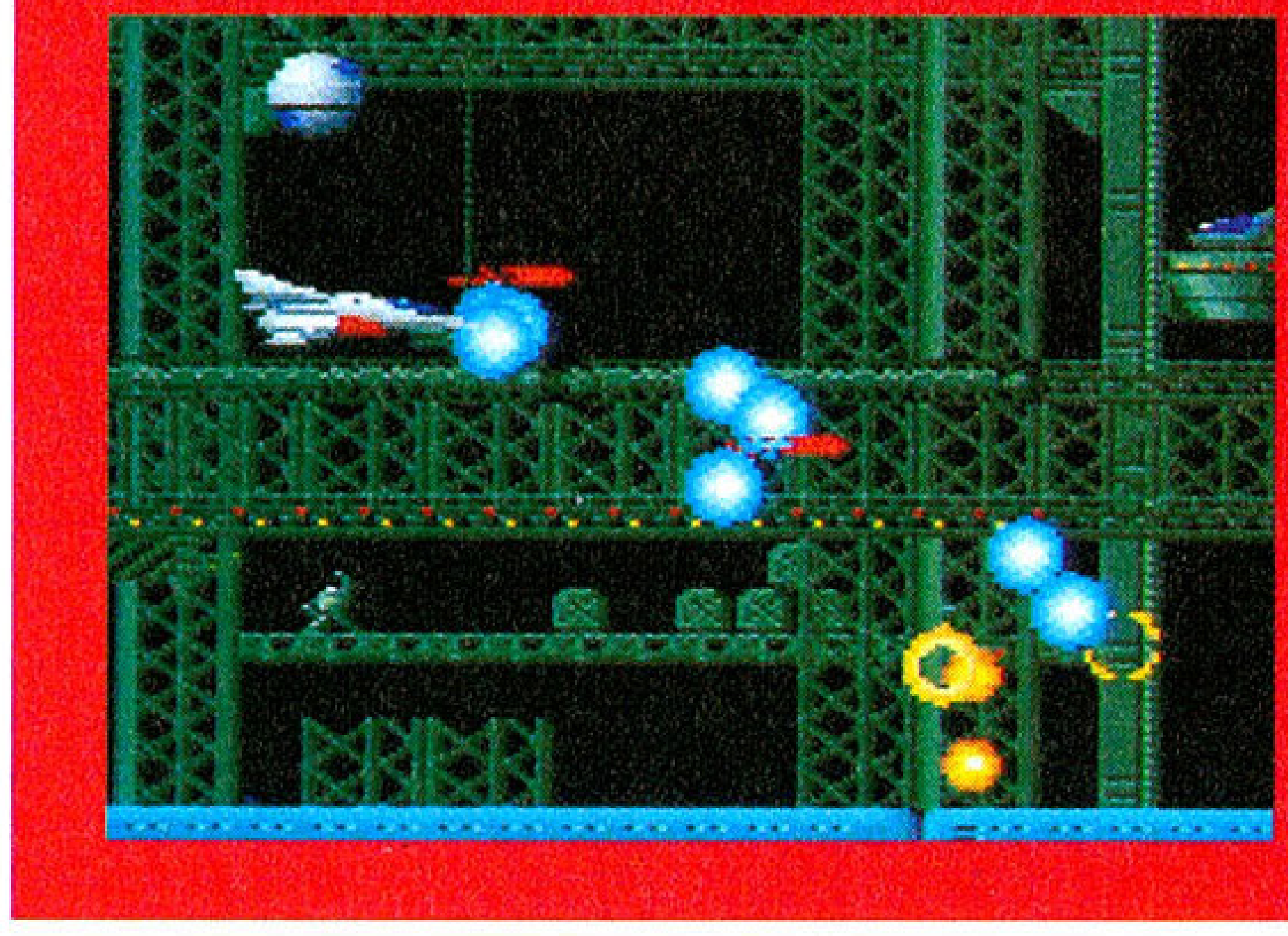
そこで今回の『サンダーフォースIII』だが、開発当初からメガドライブ専用として開発されているそうだ。もちろんメガドライブの機能をフルに生かしたゲームになっている。他の機種にはできない、メガドライブならではのゲームに仕上がっているぞ。

サンダーフォースIIMD


トップビュー画面。


サイドビュー画面。

サンダーフォースII

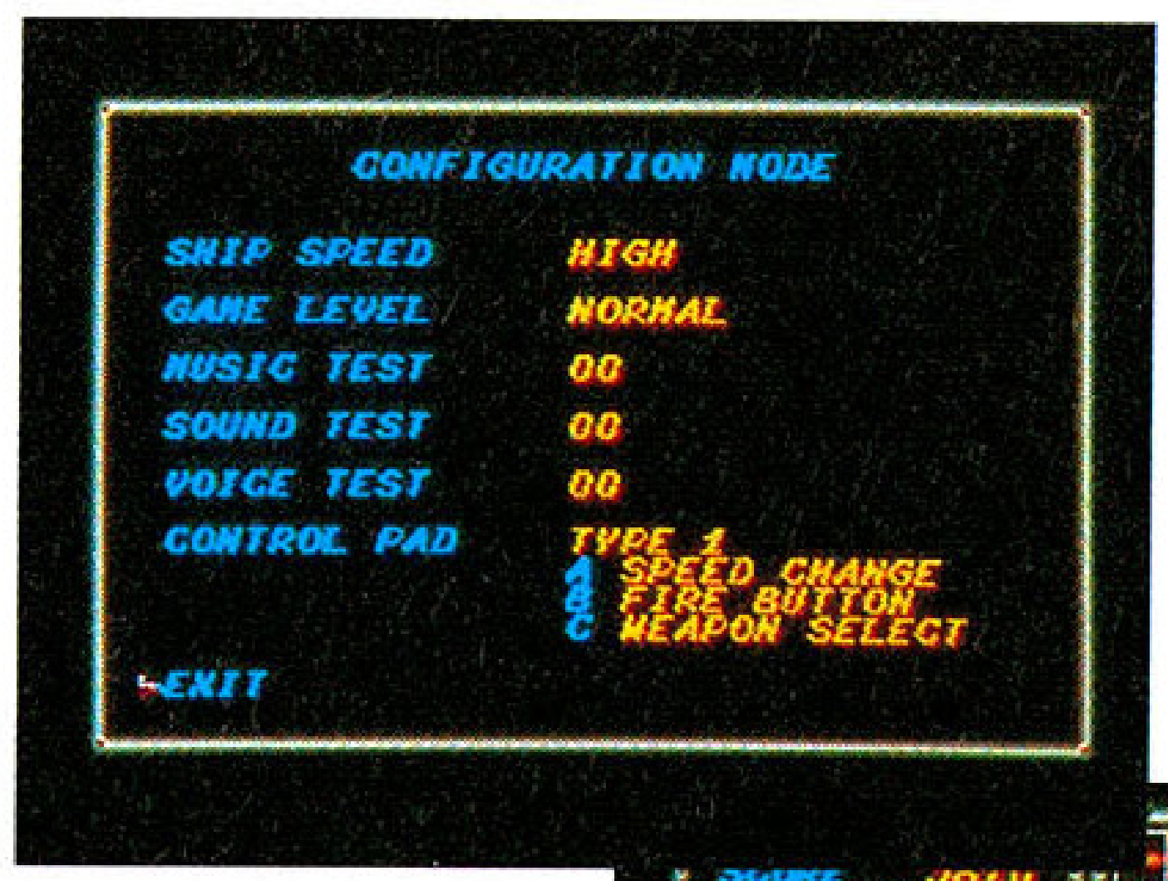

X68000版

IIIはこんなに変わった

今も言ったように、今回のIIIは完全にメガドライブ専用。さらに前作で遊んだ人たちの声を、なるべく生かすように作られている。では、具体的にどの辺がどう変わったのか説明していこう。

まずトップビューミッションがなくなり、サイドビューミッションだけになった。これはトップビューミッションが不評だったための結果だろう。ずいぶん思い切った決断だが、遊び手からすればうれしい、ということになるね。

そして各シーンの演出効果がすごい。二重スクロールは当然として、メガドライブのゲームとしては初めてラインスクロールというワザを使っている。これはどんなワザかというと、ちょっと長くなるので別項目で説明しよう。とにかく視覚的効果が素晴らしく仕上がっている。



```
CONFIGURATION NODE
SHIP SPEED      HIGH
GAME LEVEL      NORMAL
MUSIC TEST      00
SOUND TEST      00
VOICE TEST      00
CONTROL PAD     TYPE 1
                A SPEED CHANGE
                B FIRE BUTTON
                C WEAPON SELECT
EXIT
```

コンフィグレーション画面。前作とほぼ同じ設定ができるよーん。

青く光る弾がカッコいい。どの武器も前作よりハデになっている。

それからパワーアップのシステムも、少し親切になった。前作では、せっかく取ったパワーアップアイテムも、死んでしまうと全てなくなってしまった。しかし今回は、やられた時に装備していた武器だけがなくなるのだ。難しいゲームだけに、この点はうれしいね。

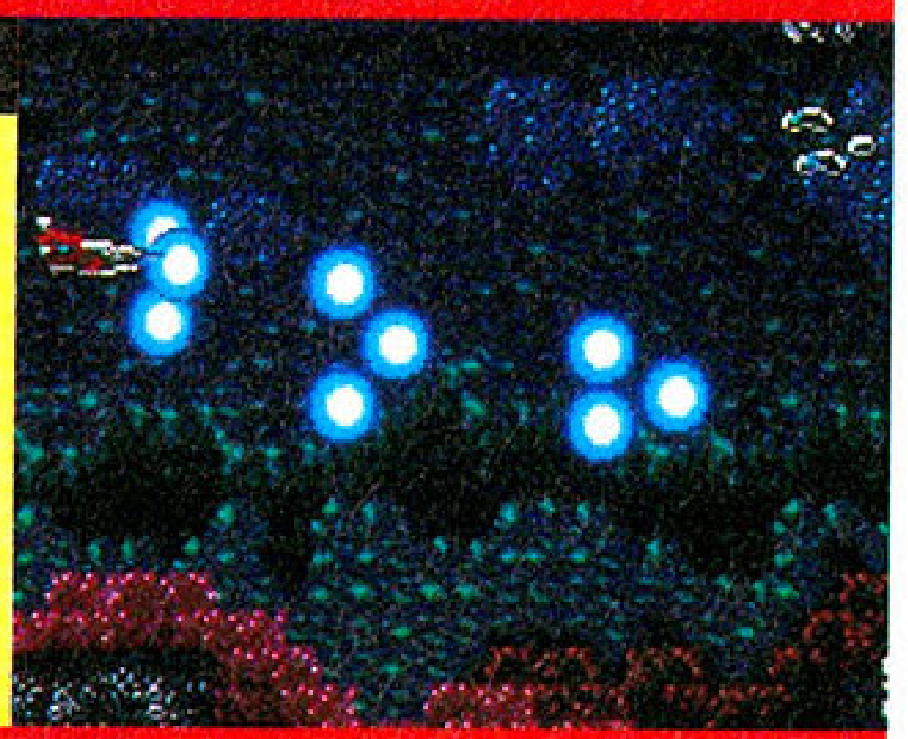
最後に音楽についても言わなければなるまい。前作でも好評だったが、さらにパワーアップされている。20種類近い新曲と、ステレオ化された効果音が、一層臨場感を高めてくれるぞ。

パワーアップもパワーアップ

このゲームのコツは、パワーアップを失わずに、強い状態をキープすること。そして場面に応じて、武器を変えること。この辺は前作から変わりない。標準装備の2種類を含めて、全部で9種類の武器がある。順に紹介していこう。

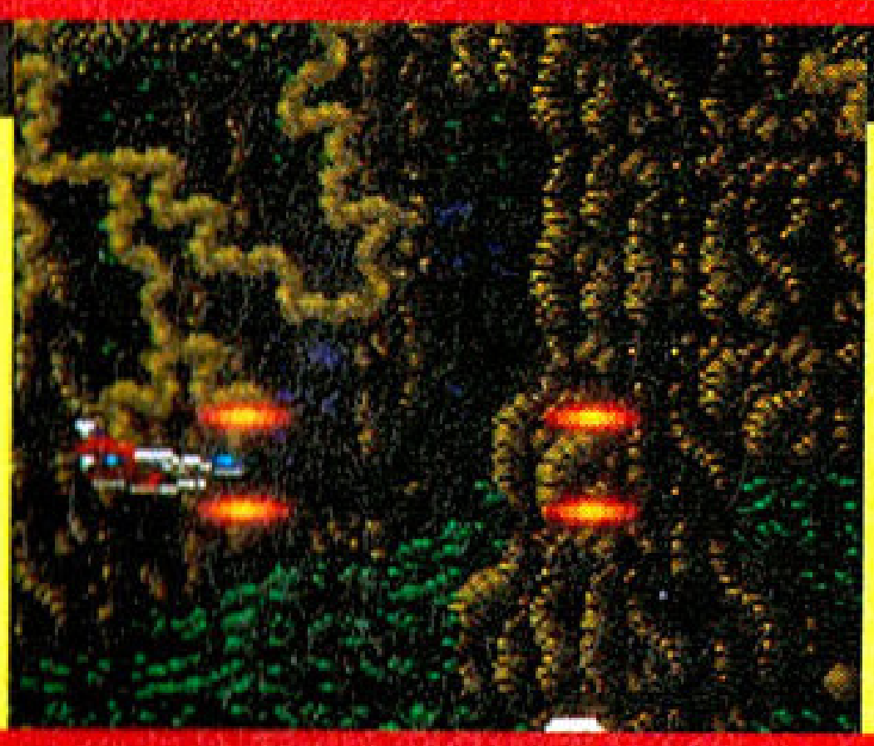
HUNTER

前作にもあった、自動追尾弾を発射する武器。壁を貫通するのはいいが、壁を壊したい時は困る。弾そのものの威力もあまりないので、過信してはいけない。



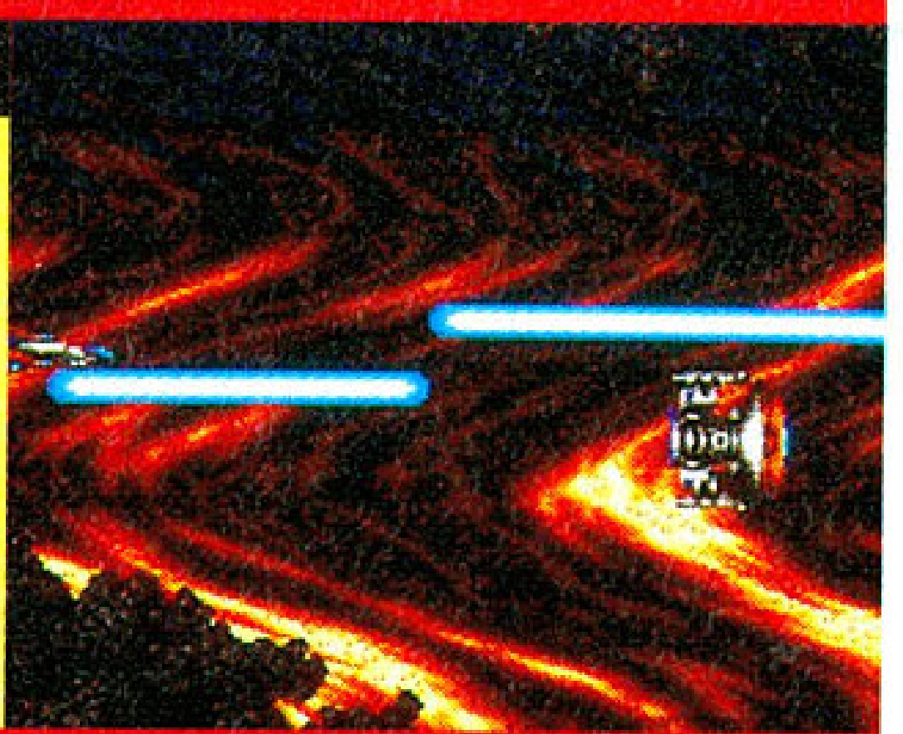
TWIN SHOT

2連装の弾を前方のみに発射する、標準装備の武器。いくらやられてもなくならない。通常はこの武器で戦うのがいいだろう。



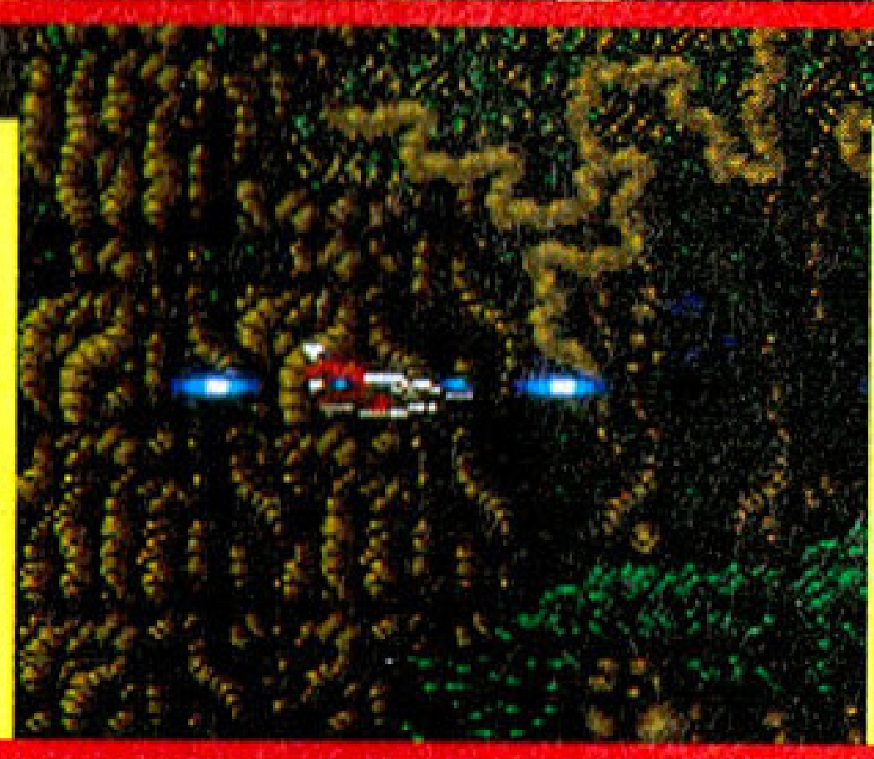
SEVER

TWIN SHOTの強化版。前方に2発のレーザーを発射する。威力は全兵器中、最強を誇る。ただし、あまり連射が効かないので覚悟して使おう。



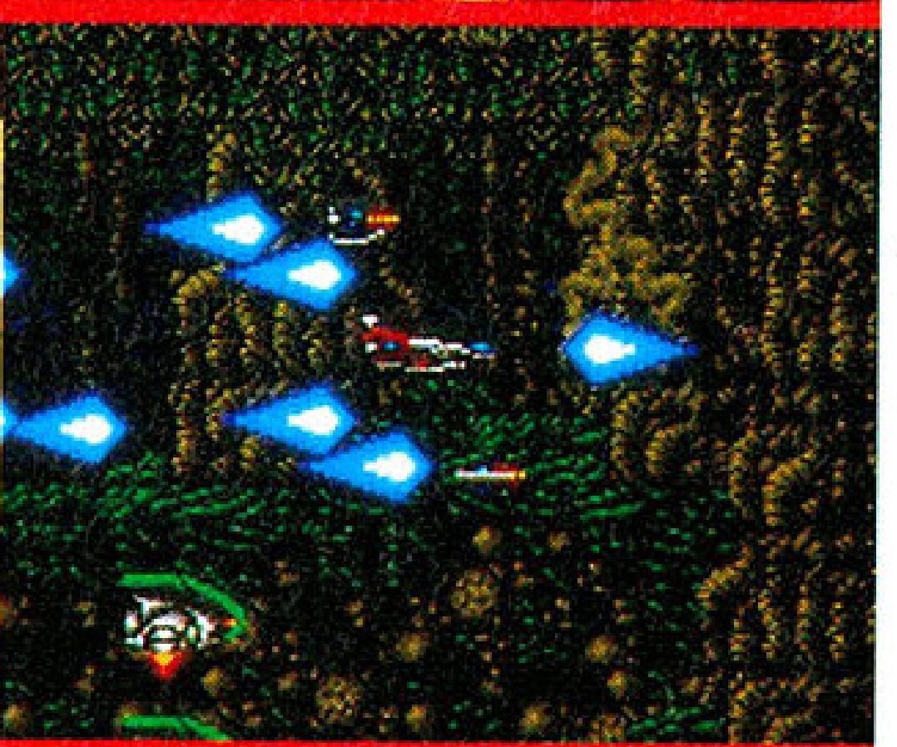
BACK FIRE

前方と後方に、それぞれ1発ずつ弾を発射する。これも標準装備の武器。後方から攻めてくる敵が多いので、出現場所を覚えて、この武器で叩け。



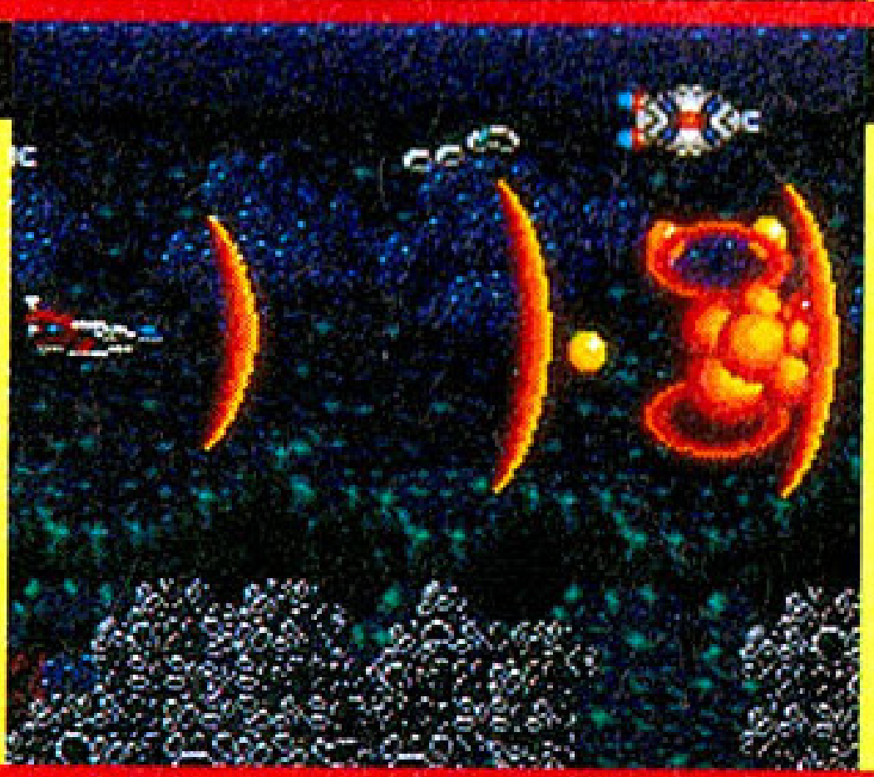
LANCER

BACK FIREの強化版。後方への攻撃力とともに、弾自体のスピードと威力も上がっている。とにかくハデなこの武器は、見た目どおりの使いやすさだ。



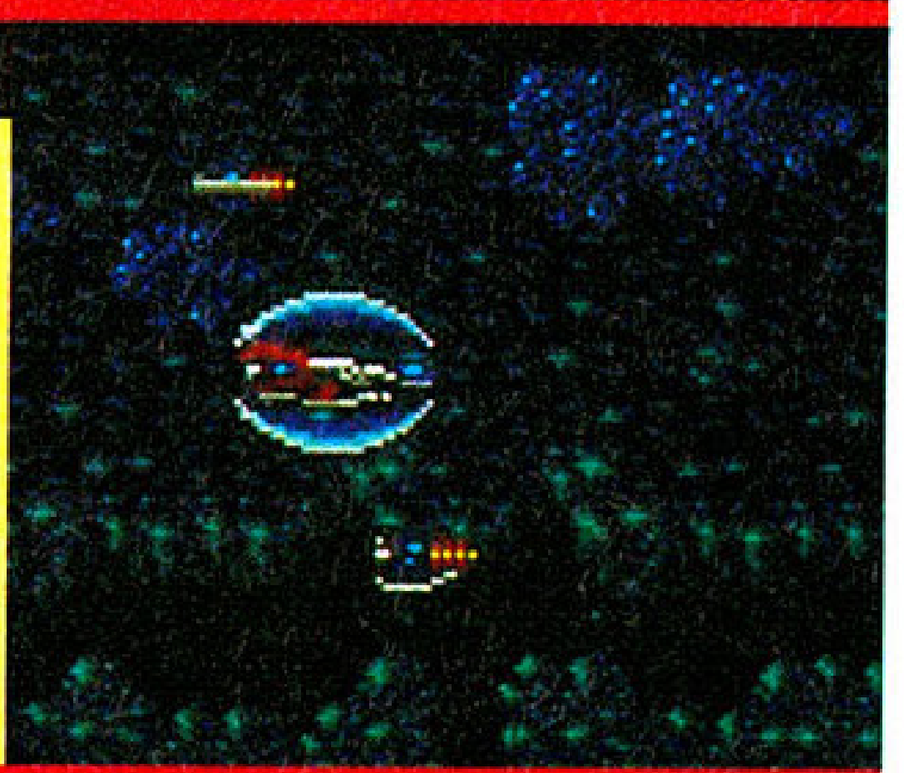
WAVE

超音波兵器。弾の幅が広いので、非常に使いやすい。さらに、弾が敵に当たると分裂する特殊な武器でもある。壁をも突き抜けるので、壁の向こう側の敵も倒せる。



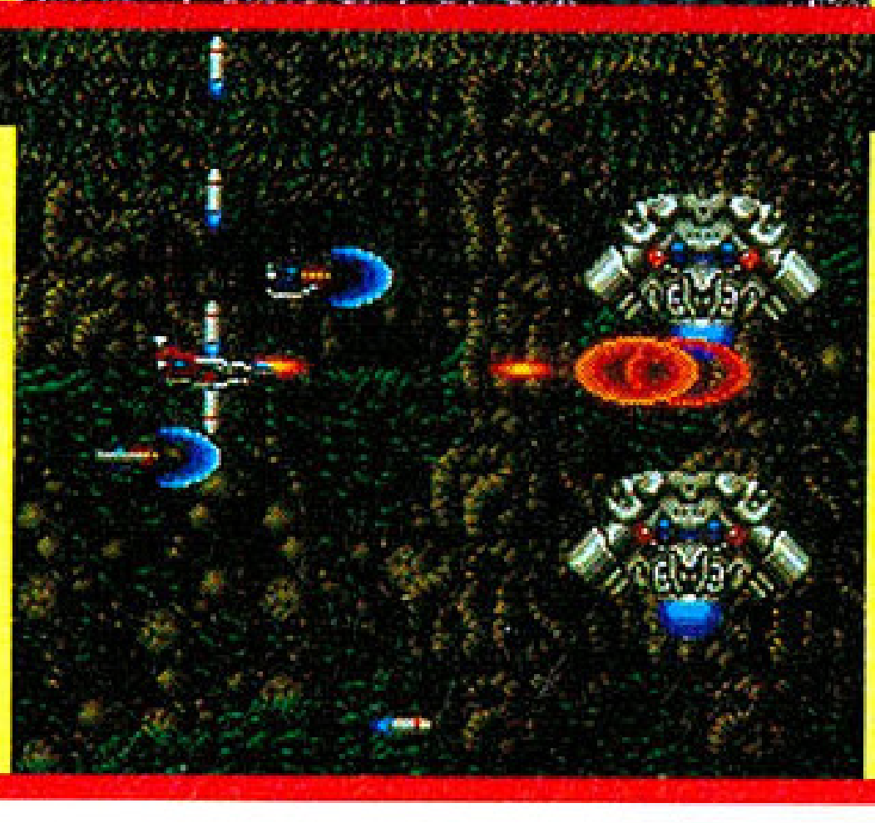
SHIELD

戦闘機を守ってくれるバリア。前作では一定時間有効だったが、今回はダメージを受けると減っていくという方式になっている。絶対に取りたいアイテム。



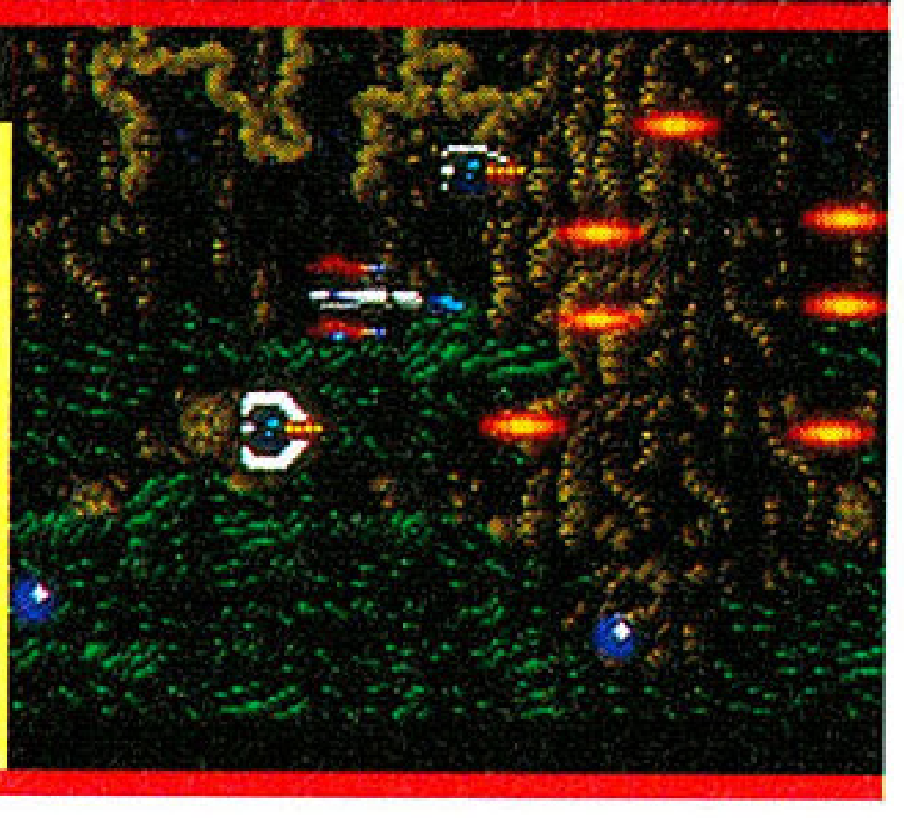
FIRE

上下に地上攻撃用のミサイルを発射できるほか、前方への攻撃も可。ミサイルは地面を這うように進むので、砲台などを壊すのにはもってこいの武器だ。



CLAW

戦闘機を中心にぐるぐる回り、敵の弾を防いでくれる。おまけに攻撃力もある。前作同様、もっとも使える武器だ。ただし、めったに出現しない貴重品。



うんちくコラム

ラインスクロールって何？

ゲームの画面が、ドット（点）で構成されていることは知っておるじゃろ？　ラインというのは、水平方向に並んだ、ドットの集まりじゃな。コンピュータのディスプレイで、〝解像度400ライン〟とかいわれるのはこのコトじゃ。

まず普通のスクロールについて考えてみようかの。この時は、画面中すべてのラインをシンクロ（同期）させなければならん。つまり1画面分が一緒にスクロールするように、ということじゃ。これによってきれいなスクロールが表現されるわけじゃ。

そこで、シンクロさせないでスクロールさせたら、ということを考えるわけじゃな。スクロールするスピードを、各ライン別々に設定してあげればよいのじゃ。これであの〝うねうねスクロール〟ができるというわけじゃのぉ。

このワザはビデオゲームはもちろん、ファミコンなどでも使われておる。ドラクエの〝旅の扉〟なんかがソレじゃ。ビデオゲームでは『ダライアスII』なんてのがあるのぉ。ファミコンで最初に使っておったのは、ワシの記憶に間違いがなければ『F1レース』というゲームじゃ。ビデオゲーム、ファミコンを問わず、3Dレースゲームでカーブを表現するには、この手法が基本的テクニックとして使われてきた。実際このテクニックを使っていないレースゲームは、ほとんどないと思うがのぉ。

そうそう、忘れるところじゃったが、我らがセガのゲームでもワザを使ったゲームがあるぞよ。マークIIIの『北斗の拳』がソレじゃ。このゲームのプログラマーはセガで一番のスゴ腕らしいからのぉ。

そんなわけで、このラインスクロール（会社によってはラスタースクロールともいう）というワザがどんなものか、少しはわかってもらえたと思うので、ワシは去るとするかの。ほっほっほ。

各面の雰囲気はこんな感じ

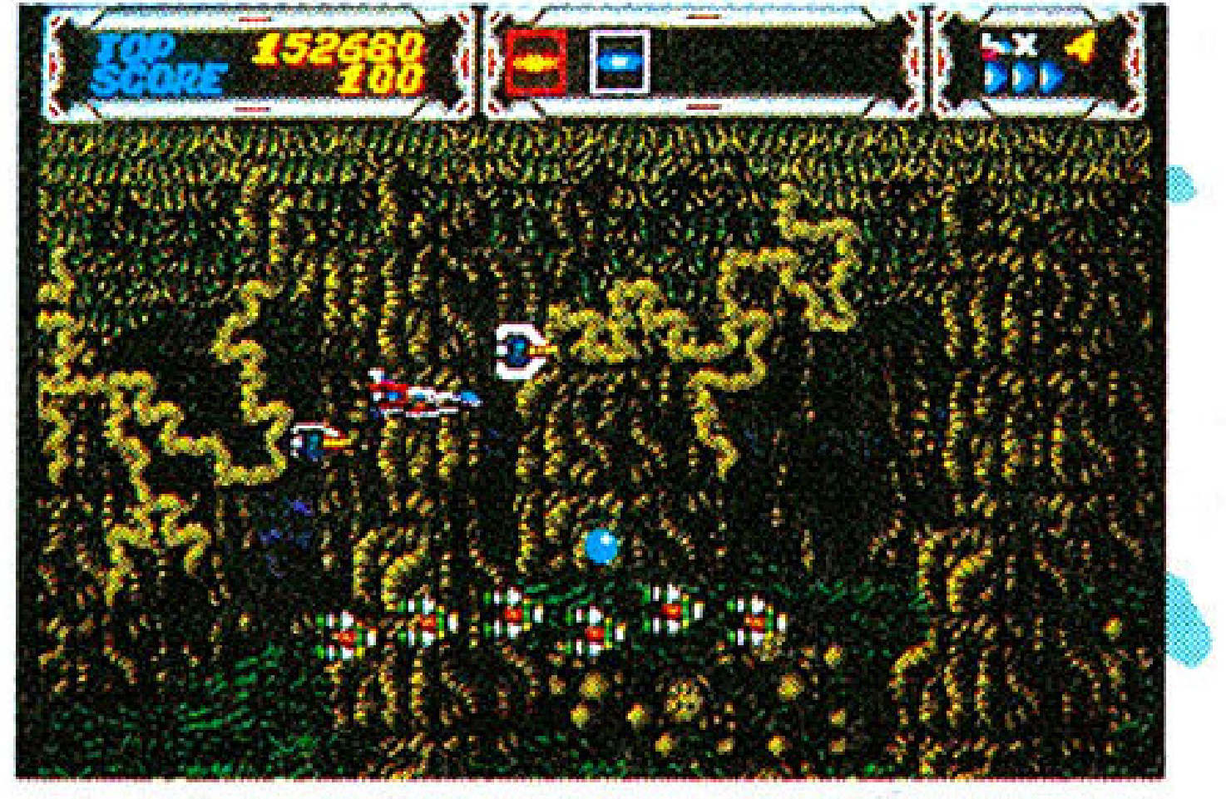
発売日がまだまだ先なので、待ちくたびれちゃいそうってなキミに、ちょっとだけ画面を見せちゃおう。全部で8つあるステージのうち、今回は2面までを紹介。続きは次の号で紹介するので、楽しみに待っていてくれ。

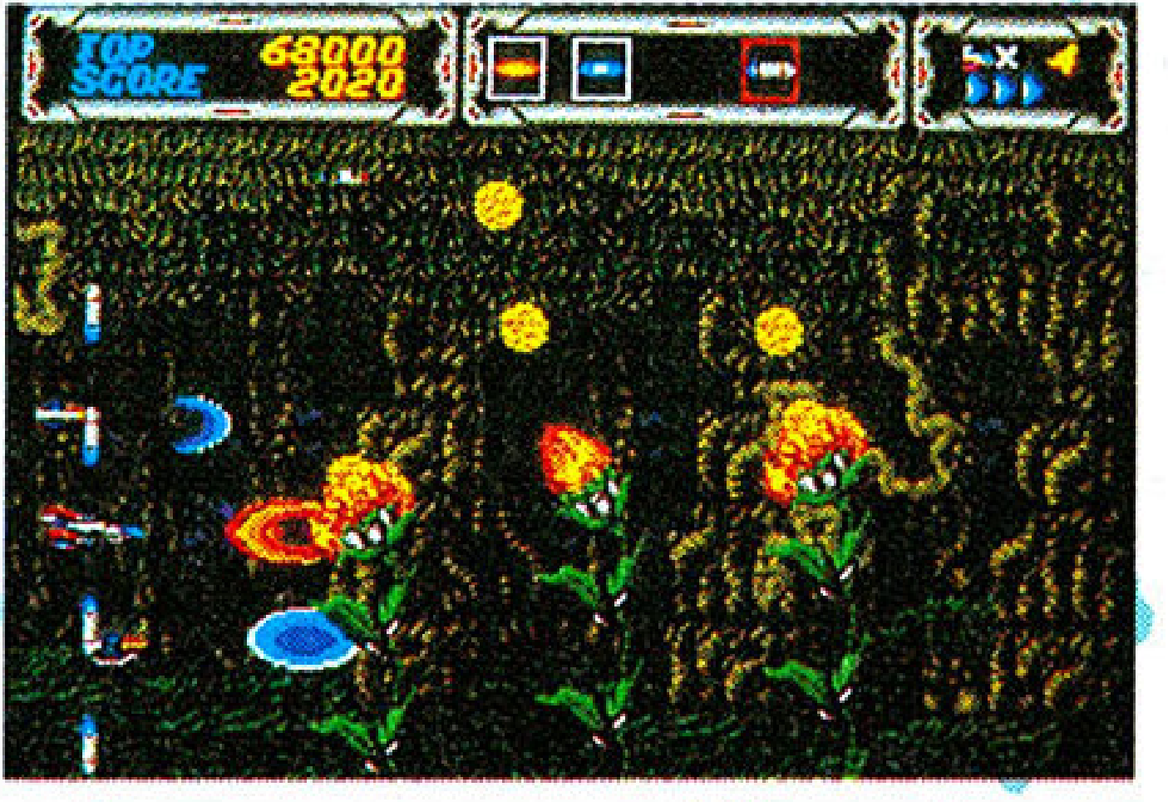
ステージ1

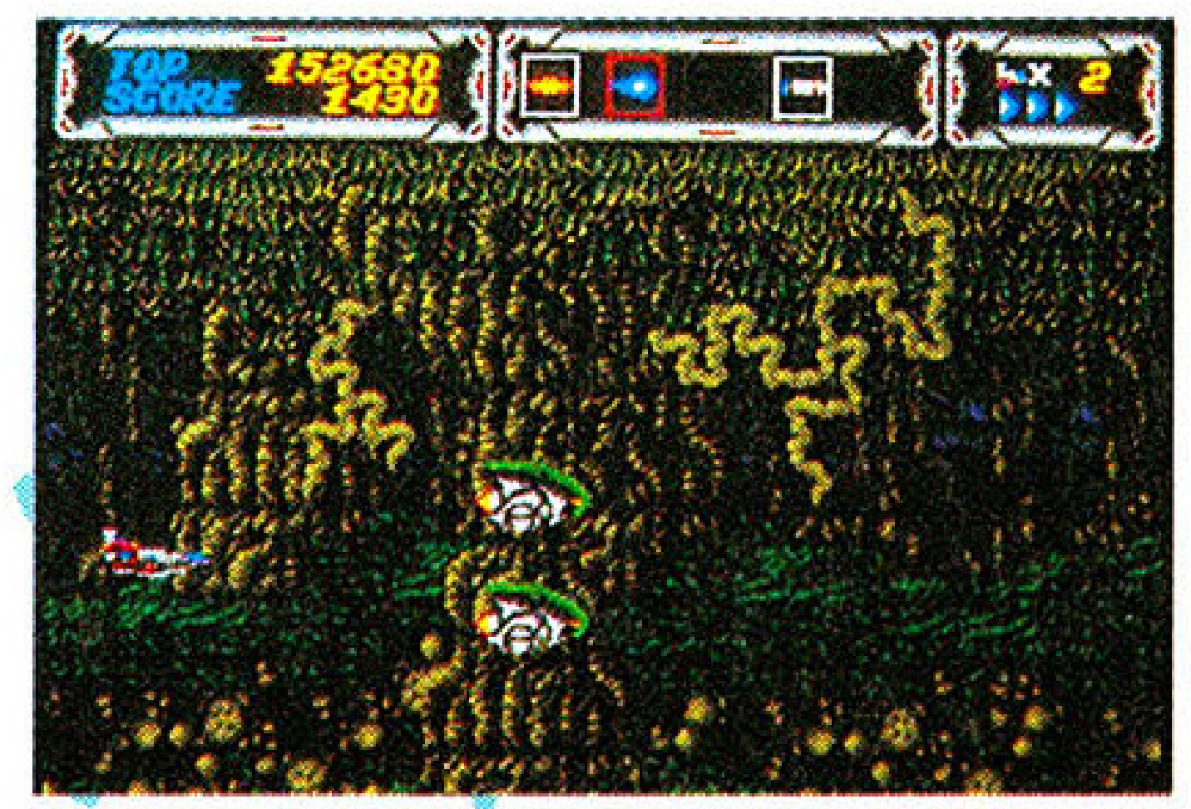
惑星ヒュードラが舞台。この星にはまだ緑が残っているが、凶暴化した植物などもいる。比較的障害物が少なく、戦いやすい地形になっている。

画面が二重スクロールするが、手前の背景が戦闘機よりも手前に表示される。つまり戦闘機が背景に隠れてしまうのだ。ちょっと見づらいかもしれないが、奥行きをうまく表現しているね。

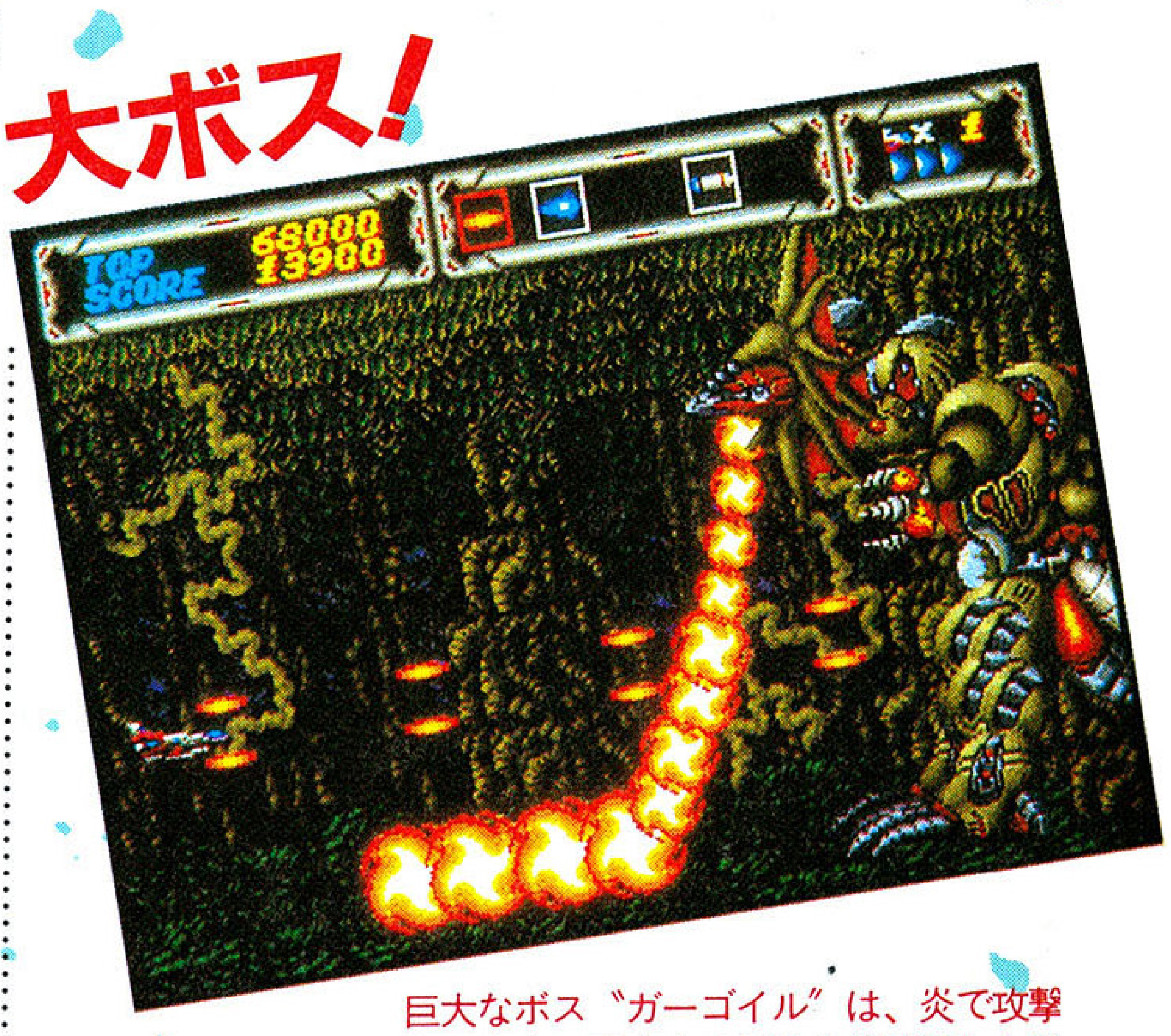
ボスは恐竜のような生き物。長い炎と火の玉を武器とする。胃が弱点というのが、ストレスがたまってるみたいでいい。

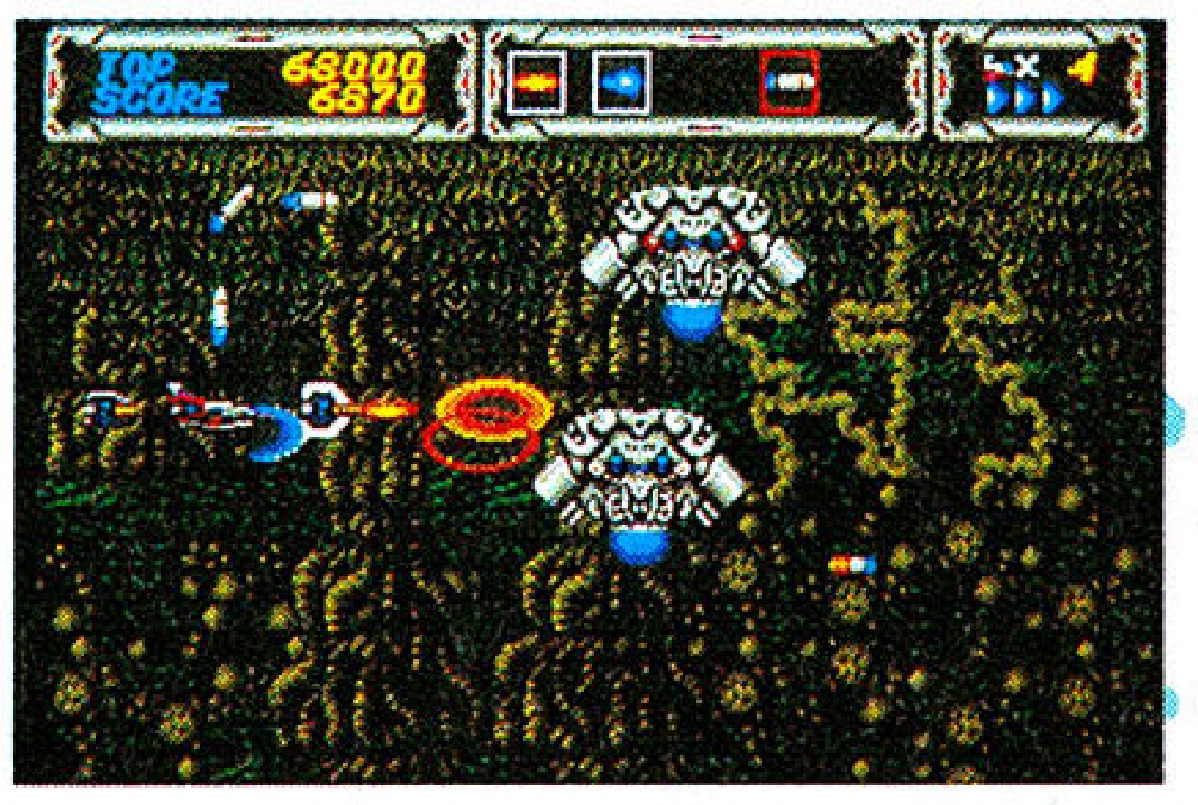

最初に出現するのが小型戦闘機〝ルーパス〟。簡単に倒せる。

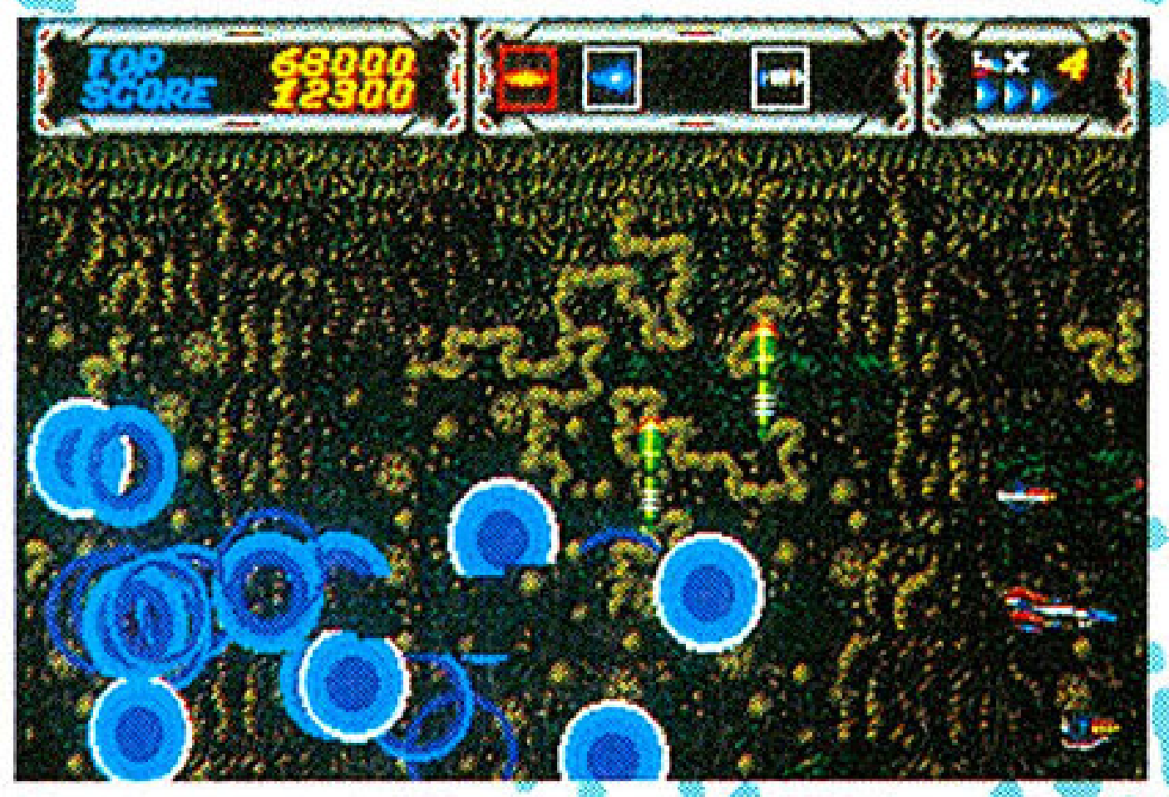

不気味な植物型バイオビースト〝カンフラワ〟。花の中央部から有毒な花粉をばらまいて、戦闘機を攻撃する。

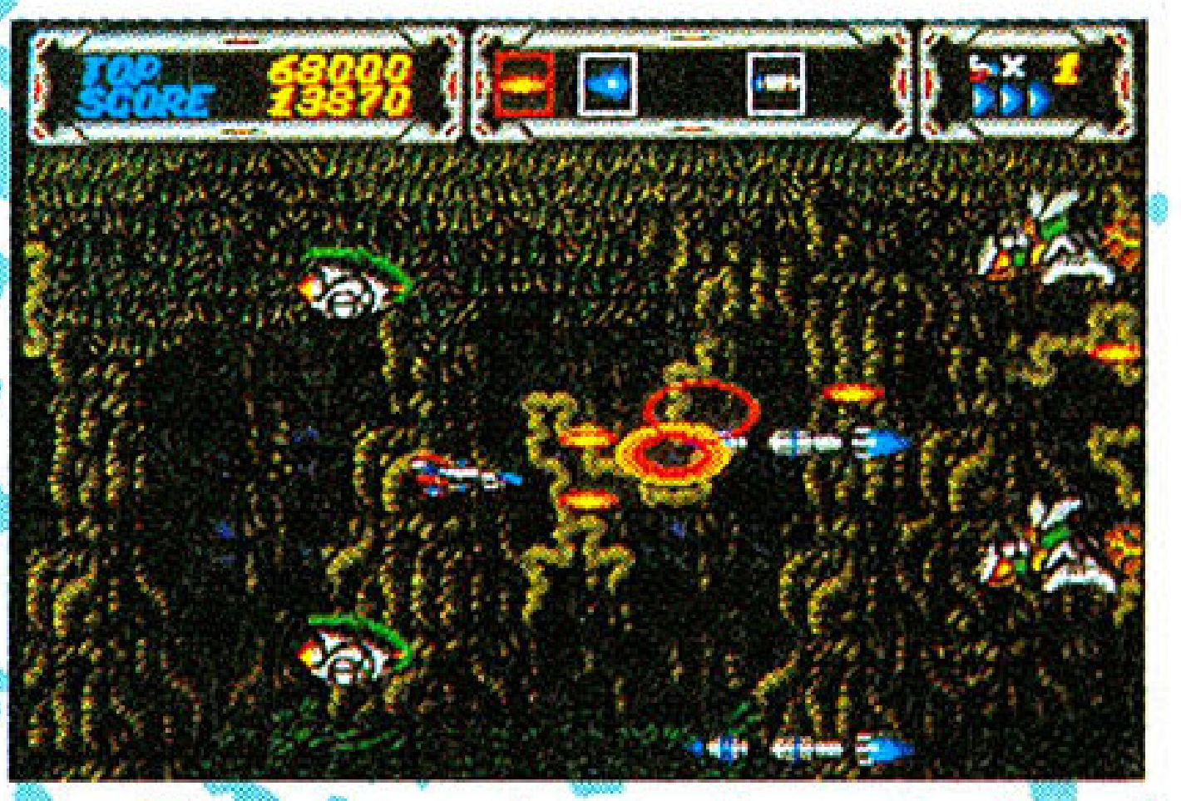

体当たり型オーラユニット〝ダウナー〟。強化された装甲とエンジンで敵に体当たりを喰らわす。

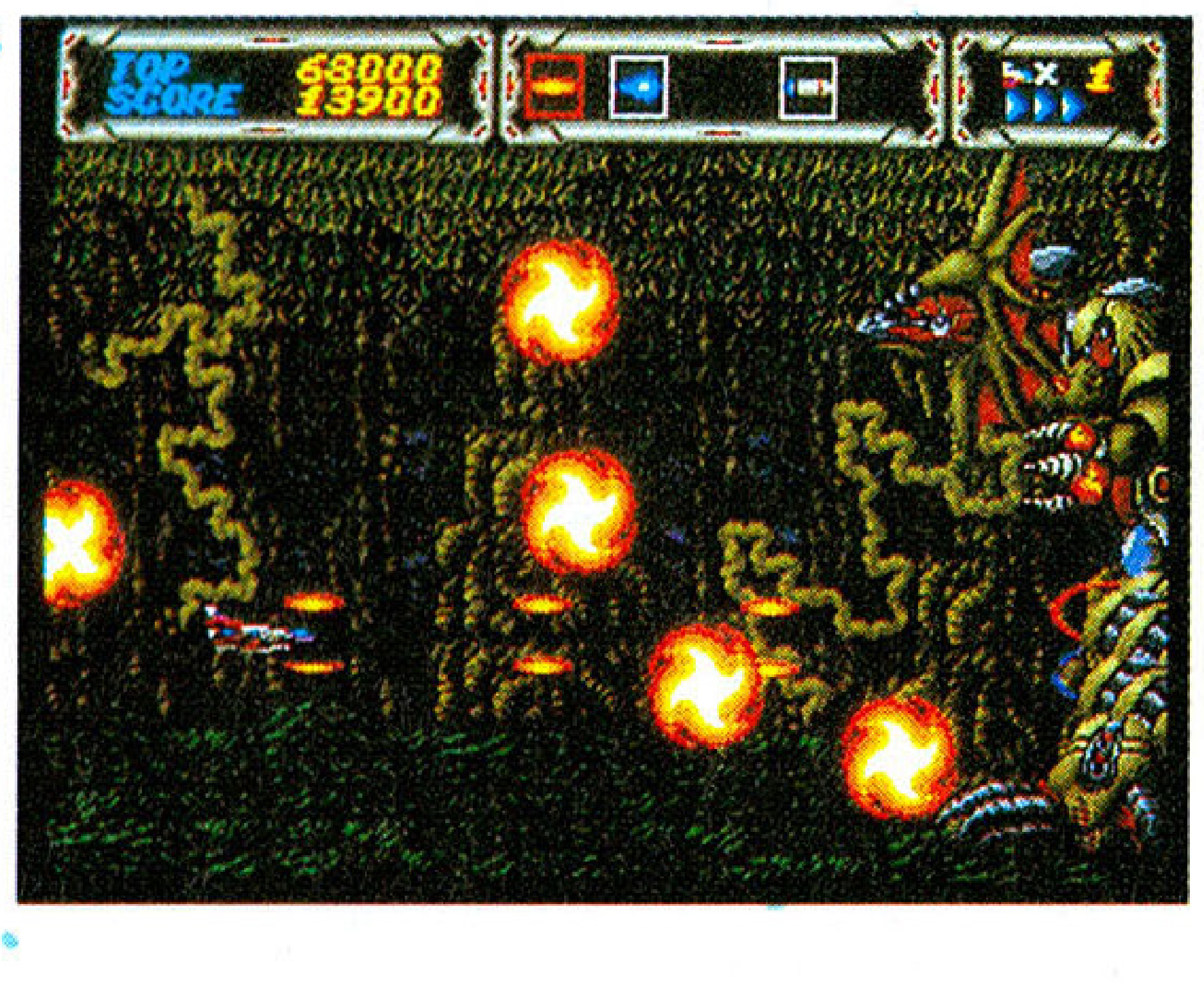
大ボス！

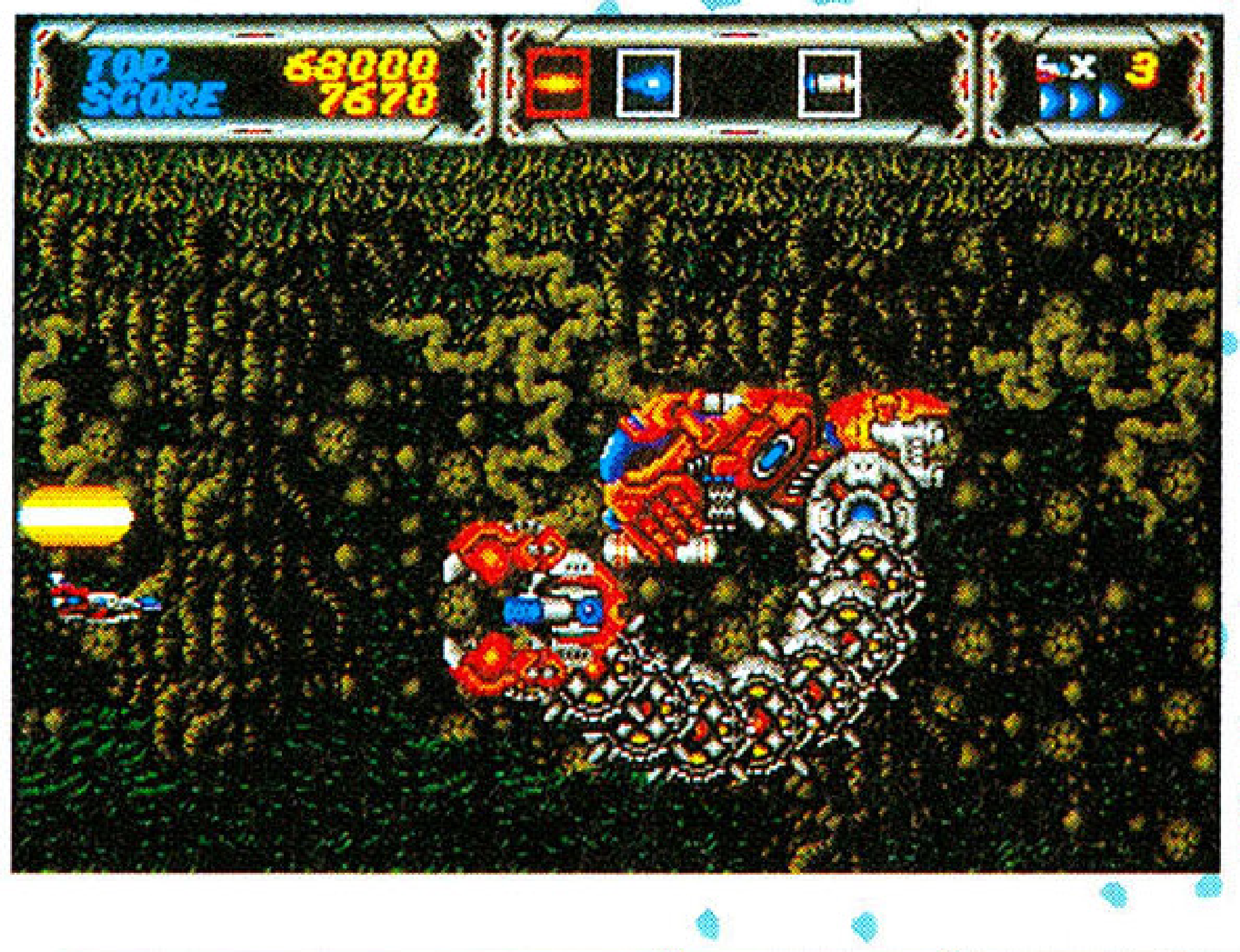

巨大なボス〝ガーゴイル〟は、炎で攻撃してくる。巨大トカゲを生体改造した強化生物。強靱な足腰を使って軽々とジャンプをやってのける。


自動追尾のミサイルを発射する浮遊型ミサイル砲台〝リカストス〟。

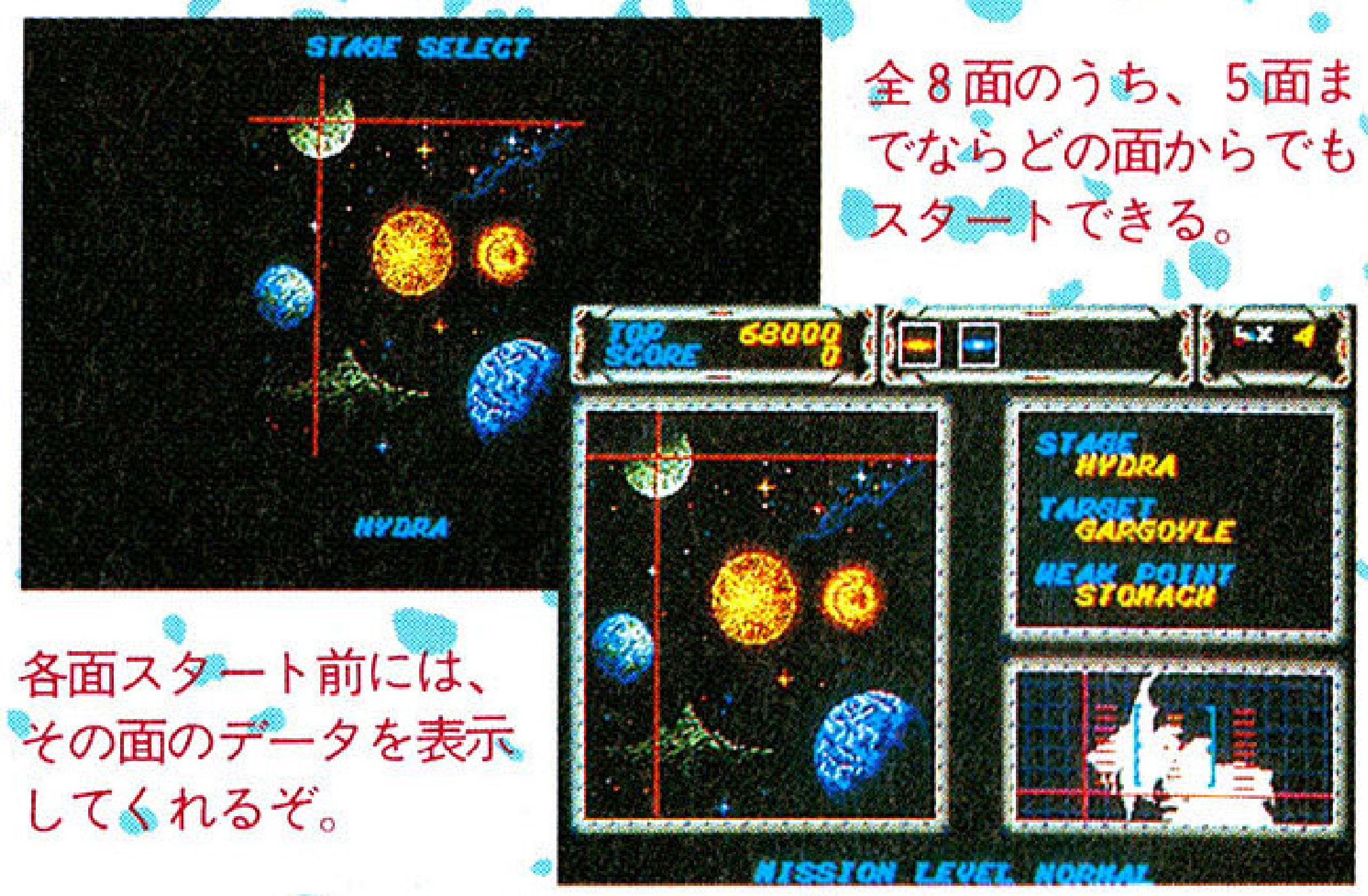

敵が近づくと爆発して、戦闘機を誘爆させる〝エクスプロイト〟。


ハチ型のバイオビースト〝キャリビーン〟。下に抱えているのは大型誘導弾。


連続して吐いてくる火の弾。すき間を抜けるようにしたいね。


中ボス！

メチャクチャな強さを誇る中ボスの中型戦艦〝ムートン〟。アームの先からビーム、機体下部の発射口からホーミング・ミサイルを放つ。



全8面のうち、5面までならどの面からでもスタートできる。

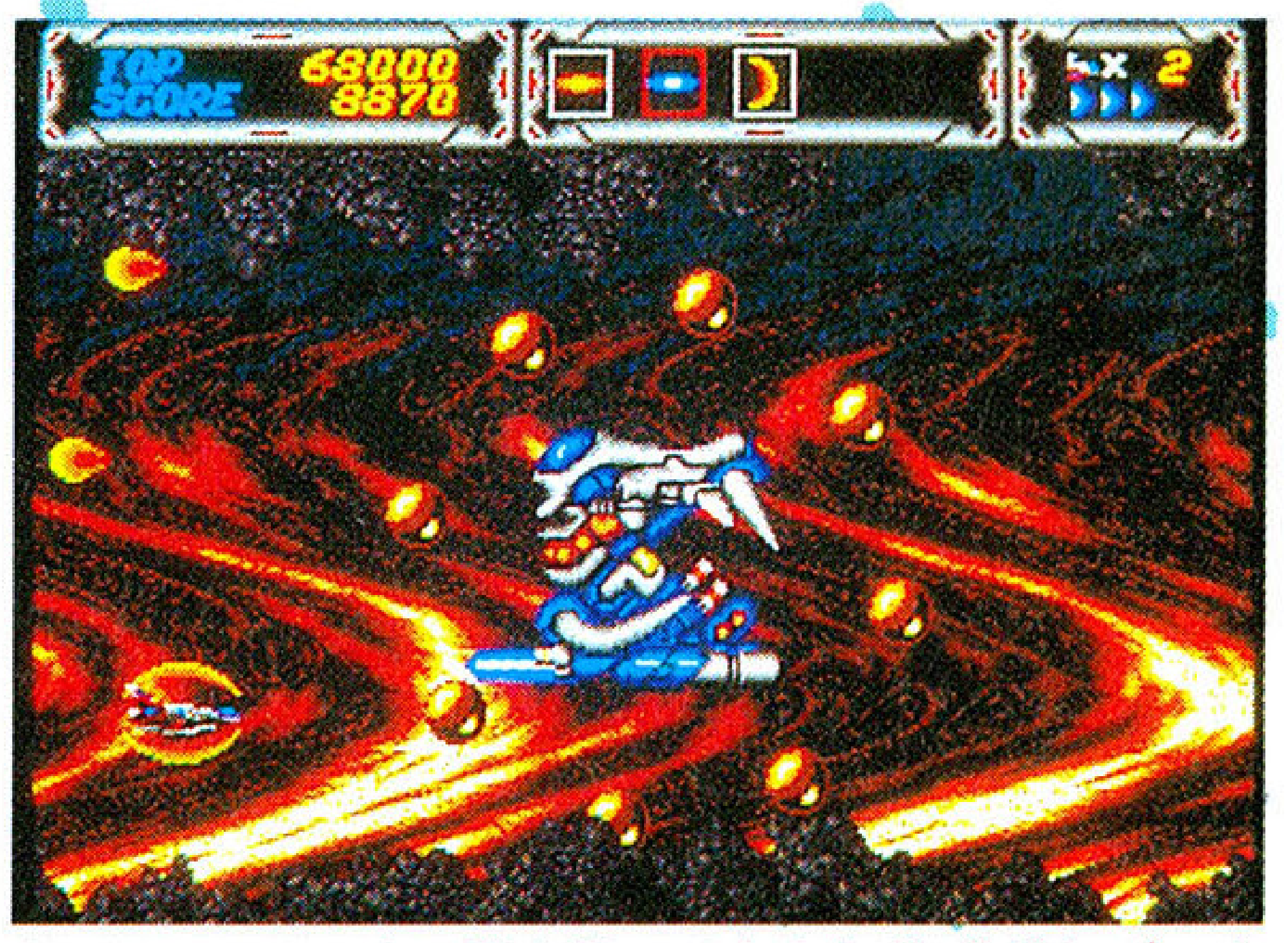
各面スタート前には、その面のデータを表示してくれるぞ。

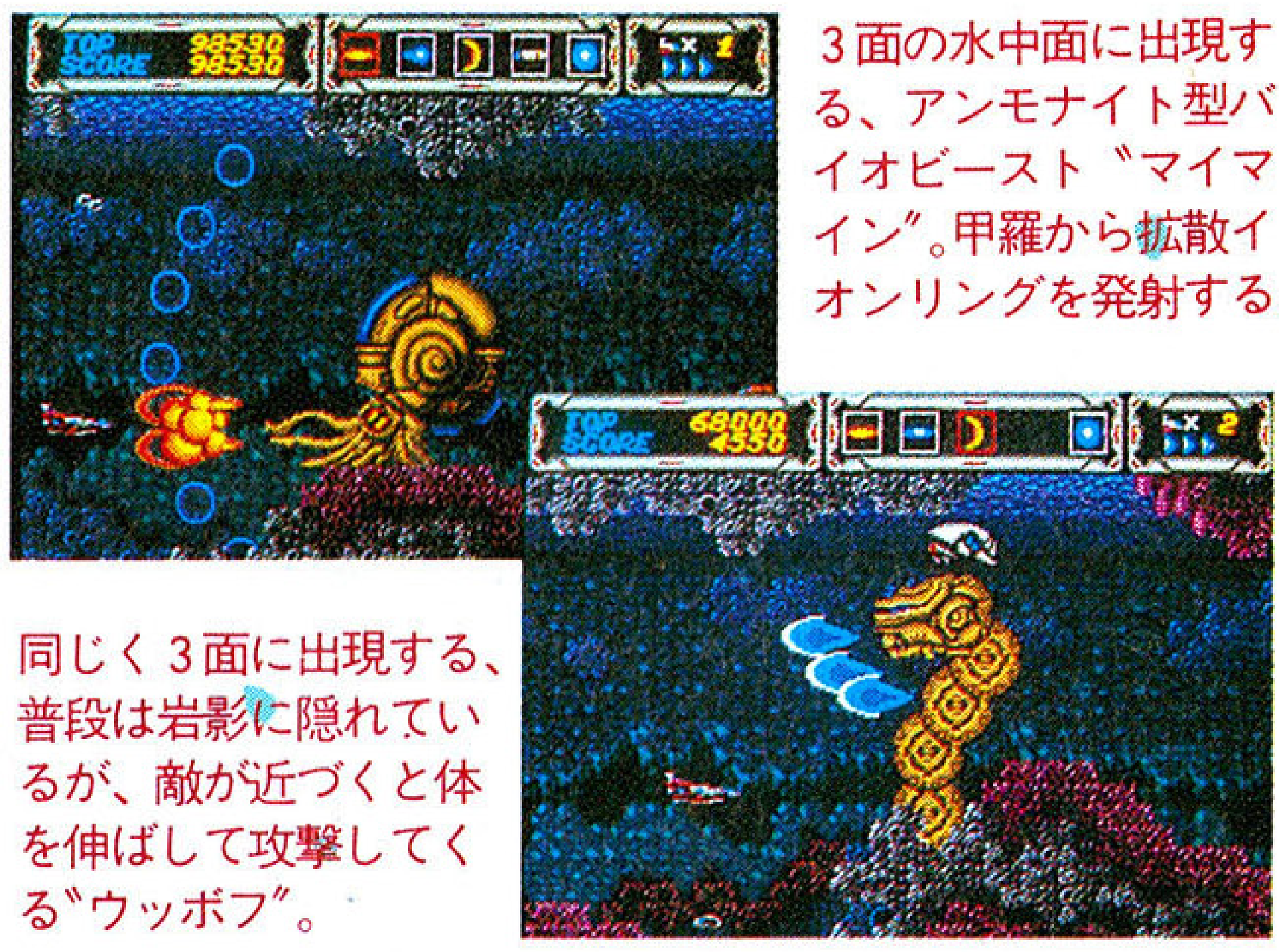
ステージ2

惑星ゴルゴンでの戦い。炎の惑星。この面で、うわさのうねうねスクロールを見ることができる。このスゴサは、実際に動いているところを見ないと味わえない。

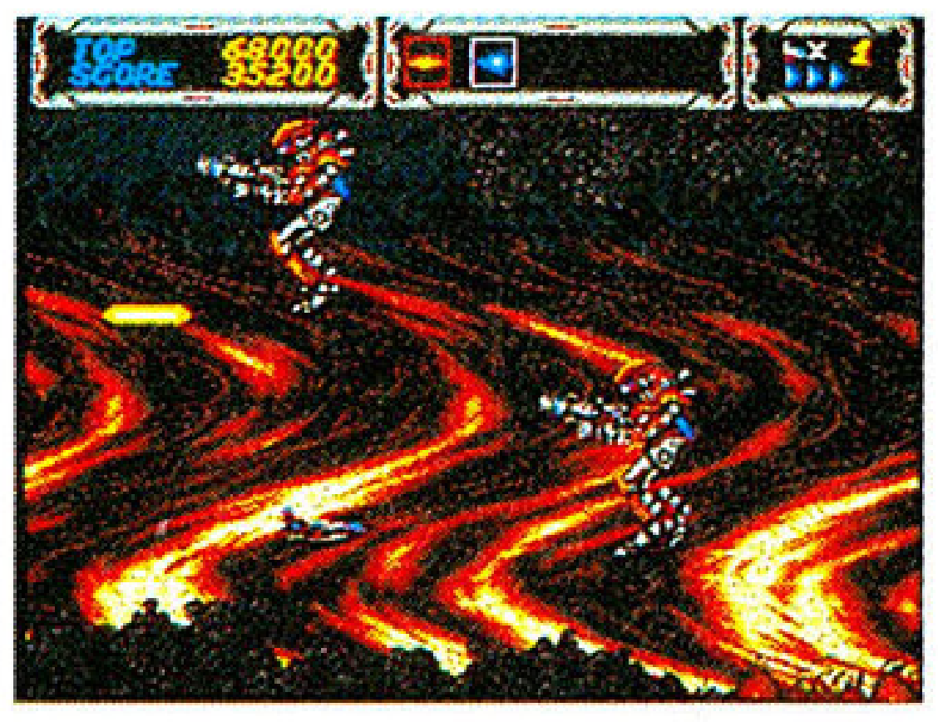
上下から突然火柱が出てくる場所がいくつかある。この場所をしっかり覚えておかないと、毎回やられてしまうぞ。途中で高速スクロールするシーンもあり、とにかくカッコいい面だ。

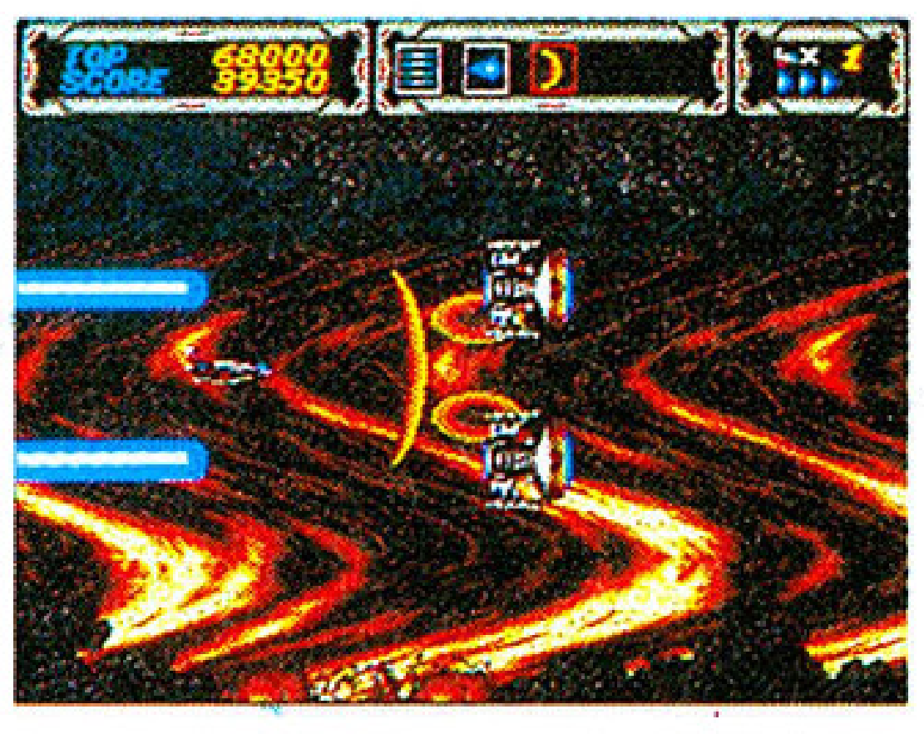
中ボス！

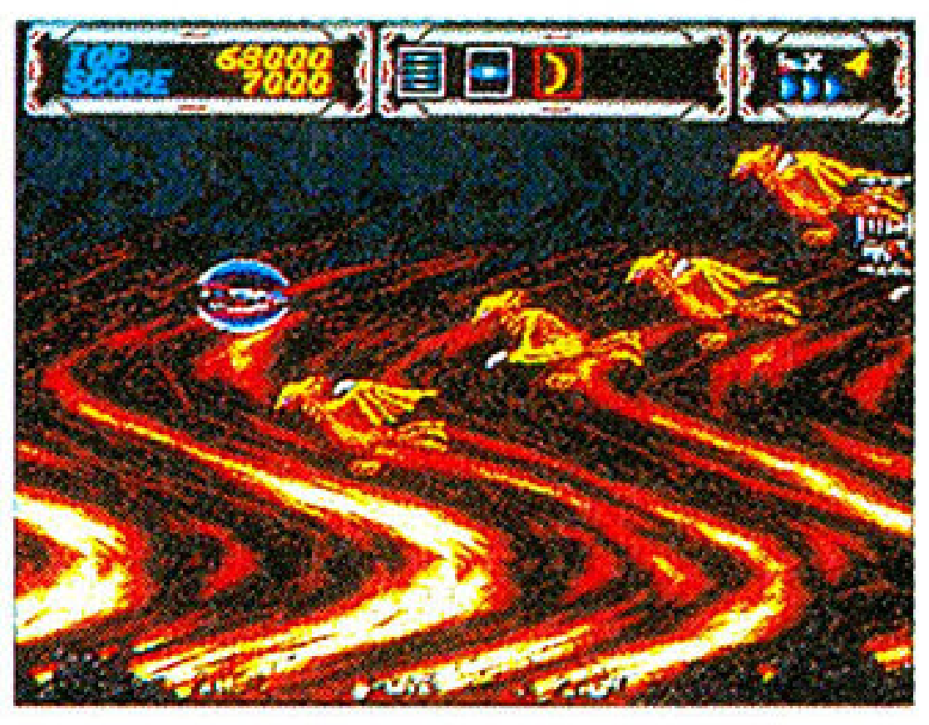

炎の面らしく、赤い弾を撃ってくる中ボス〝ダクフ〟。おまけに本体下部からエネルギー弾も発射してくる。バックファイアーが有効だ。

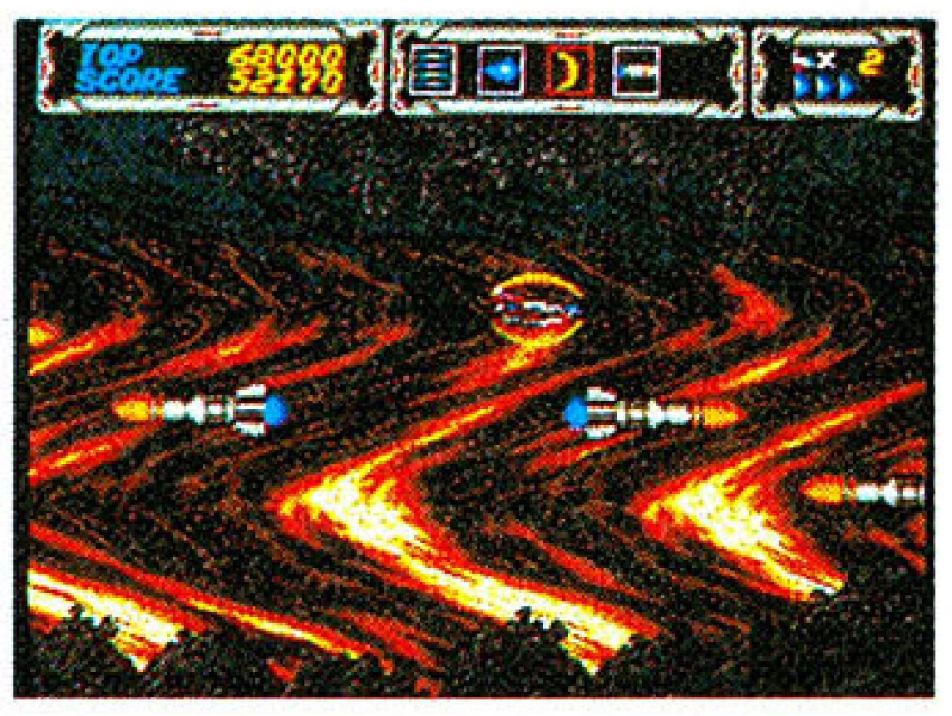

3面の水中面に出現する、アンモナイト型バイオビースト〝マイマイン〟。甲羅から拡散イオンリングを発射する。

同じく3面に出現する、普段は岩影に隠れているが、敵が近づくと体を伸ばして攻撃してくる〝ウッボフ〟。


レーザーガンを持った大型ロボット兵士〝デスト・ガナーIII〟。足を狙って攻撃するといいよ。


機体前方より美しい極太レーザーを発射する〝レーザー・ホーン〟。


始祖鳥〝オロボ〟。炎の面らしいキャラ。そんなに強くないのだ。


左右からめまぐるしく走るミサイル〝ベリイル107〟。出現場所を覚えよ。

面クリア後の画面。さて次なる星はどこか。

THUNDER FORCE III
© Tecno Soft 1990

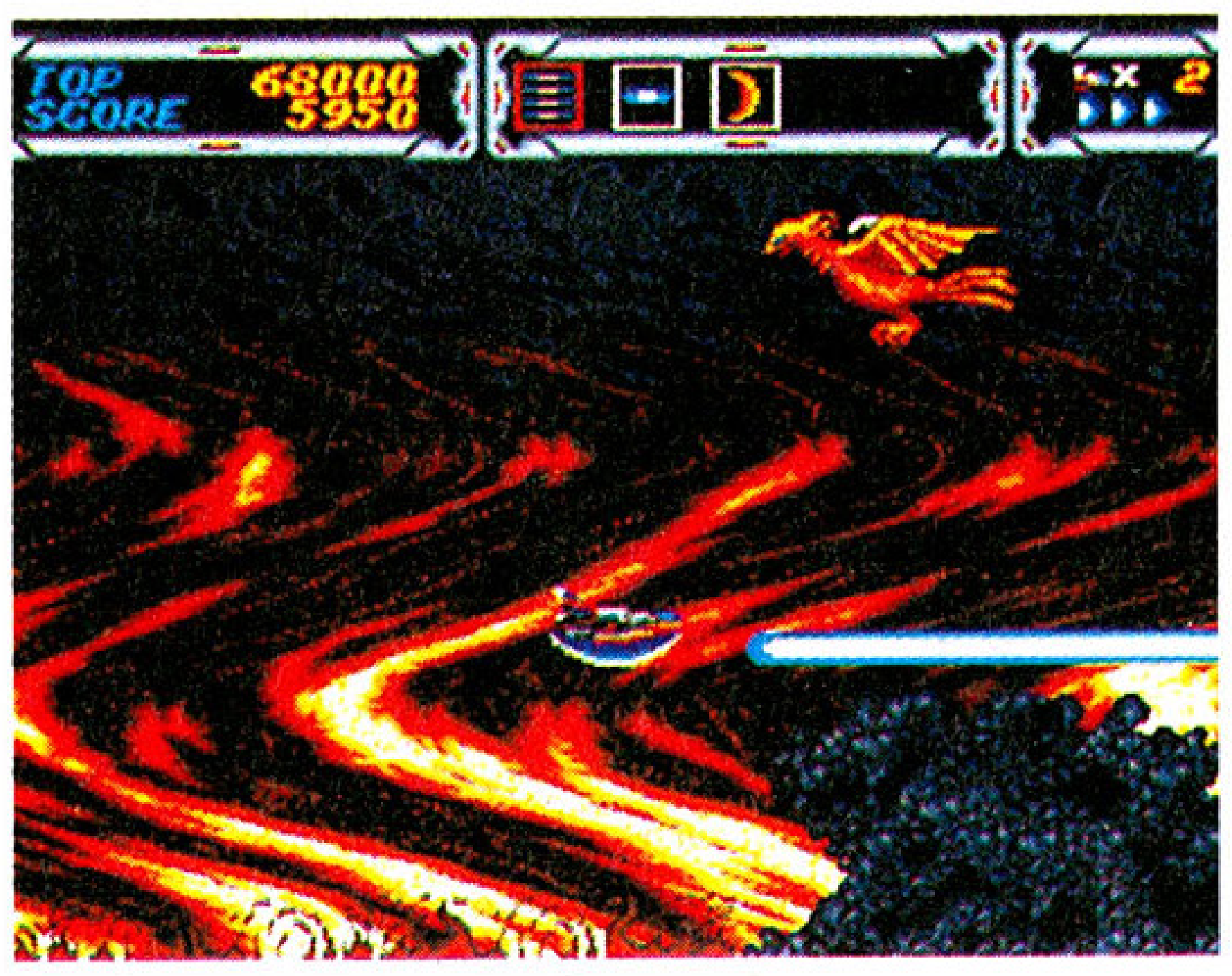
サンダーフォースⅢ

テクノソフト／6月8日発売／価格6,800円

お待たせ『サンダーフォースⅢ』の徹底紹介第1弾！　泣く子も黙る1面完全マップ付きときたもんだ。発売が待ち遠しいねぇ……。

美遊家（ゲームグルメ）必見！究極のSTG

シューティングファン待望の『サンダーフォースⅢ』がいよいよ登場だ。前作『サンダーフォースⅡＭＤ』は、X68000版からの移植だったけど、今度は完全な「メガドラのメガドラによるメガドラのためのゲーム」となっているわけだ。



今回も見どころ・遊びどころ・話どころが目いっぱい。敵味方ともグーンとグレードアップしているぞ。

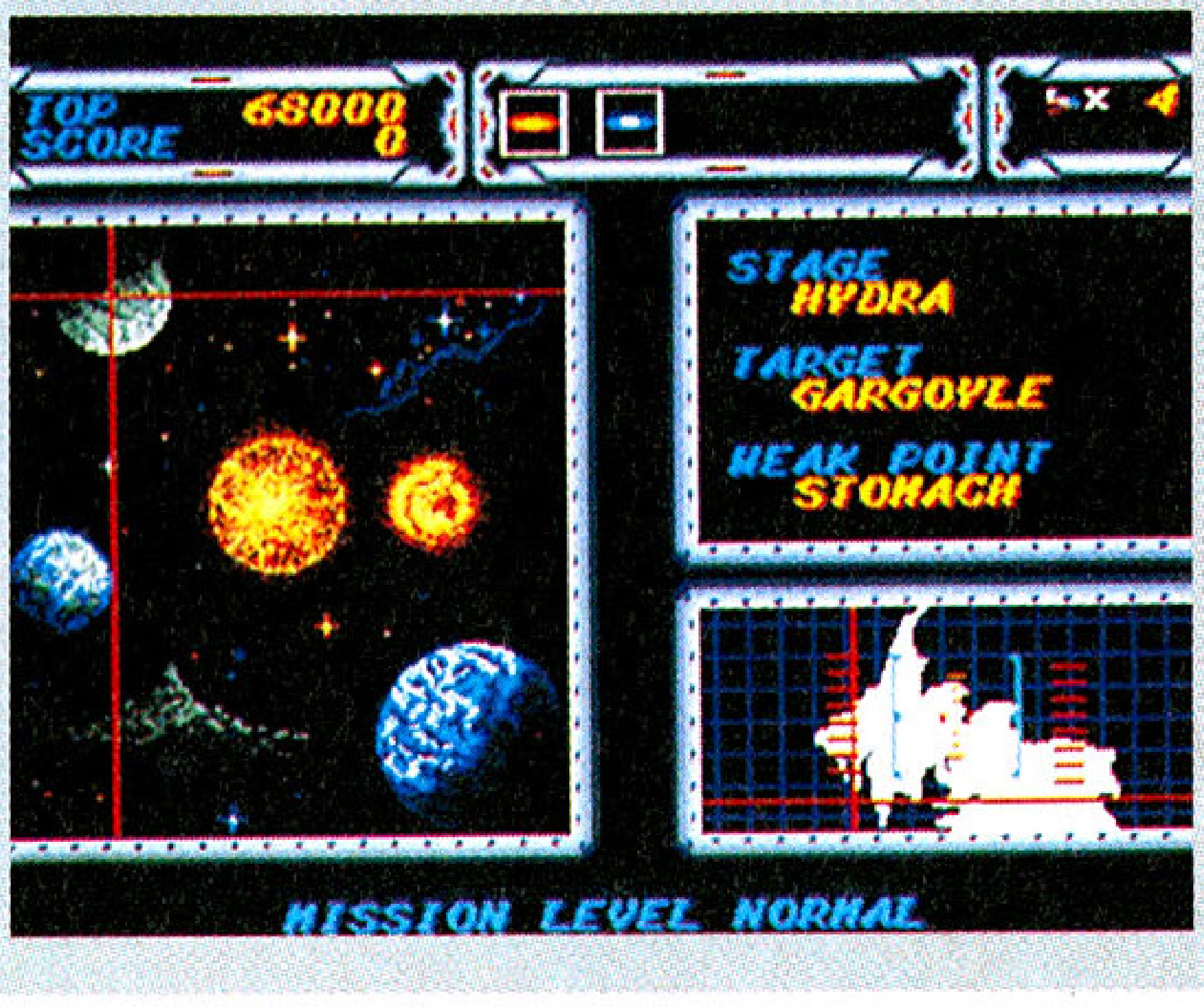
前作で好評だった横スクロールオンリーになったうえ、グロテスクなまでに綺麗なグラフィック、多段、強制、あるいは業務用ダライアス顔負けのラインスクロール（炎が揺らめくヤツね）といったさまざまな趣向を凝らしたスクロールと、おいしいところだけを凝縮したこのゲーム、90年代の幕開けにふさわしいベスト1シューティングだ！

自機「ステュクス」を操縦するのは、ダイラデイザー攻略戦（サンダーフォース）の英雄エイドラの孫とプレアレオース破壊作戦（サンダーフォースII）の英雄ライドの娘だ。もちろん敵キャラもパワーアップ。戦闘機、バイオモンスター、ミサイル、原生動物など、さまざまな形態の敵が、多彩な武器、エグイ攻撃方法、トリッキーな動きで1面から猛攻撃を加えてくるのだ。君は地球を救えるか？

基本操作は前作と同じ!!

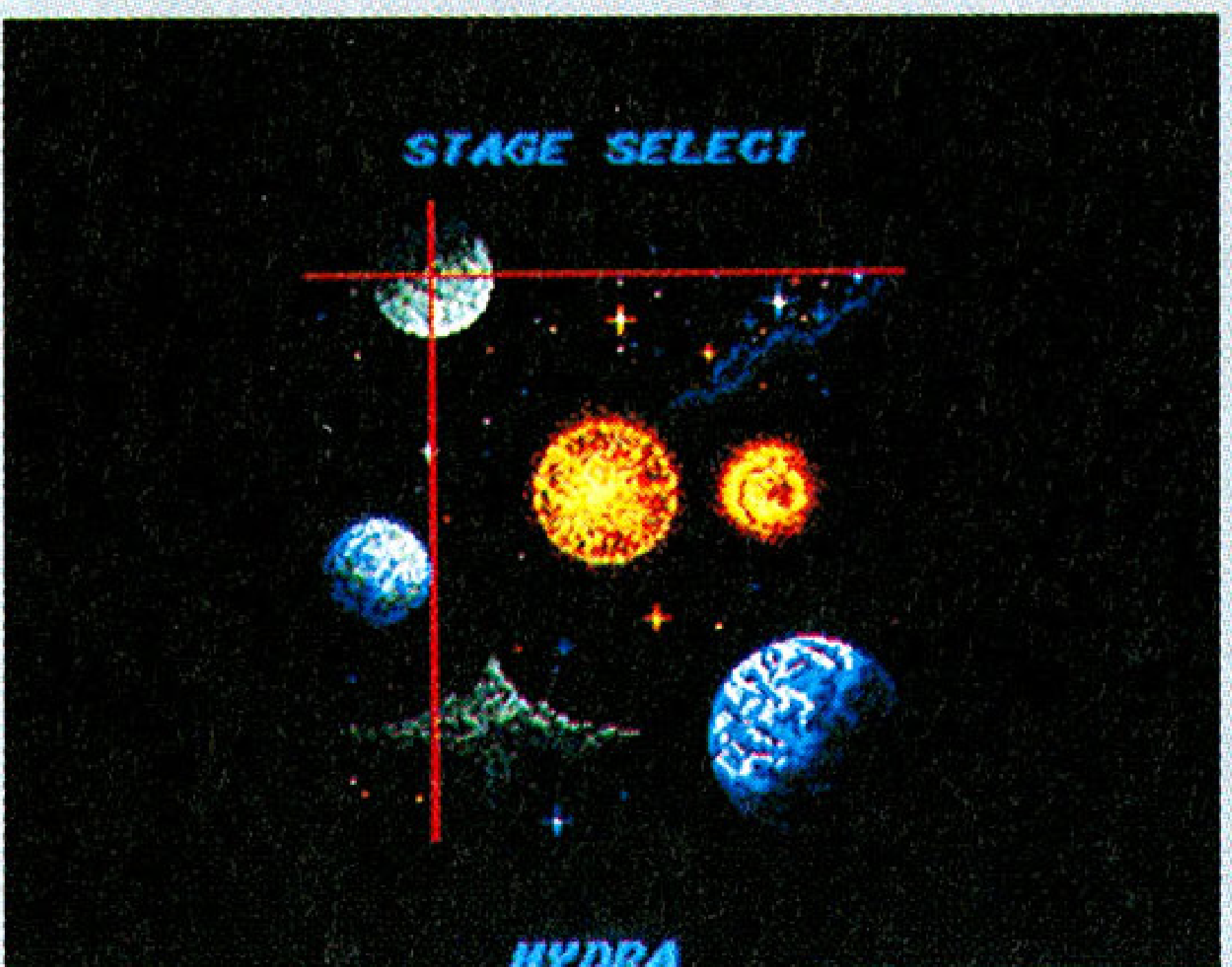
操作は前回同様、スピード、ショット、武器チェンジが、ＡＢＣそれぞれのボタンに対応している。しかし、今回は縦方向の強制スクロールがあるので、十字キーの操作には気をつけてほしい。例えば、3面の惑星セイレーンでは水中の戦いとなるわけだが、ボーッとしていると浮力により自機が浮いてしまうのだ。特に上下の幅が狭いところでは命取りになるぞ。一方うれしいのは、ステージ選択画面。それぞれ選んだステージのボスのデータが表示されるのだ。なかでも弱点に関する情報は見逃さないようにしよう。

自機に装備されている武器についての情報は隣を見てもらうことにして、気をつけたいのはスピードだ。全部で4段階になっており、ボタンを押すことで設定するわけだが、それぞれの惑星ごとに条件が違うので、上手に使い分けるようにしたい。また、敵によっては後ろに回り込んだ方が攻撃しやすい奴がいるから、部分的なスピードアップにも慣れておきたいね。



武器の選択はボヤボヤしていたらダメ。的確に、かつ迅速に行うこと。

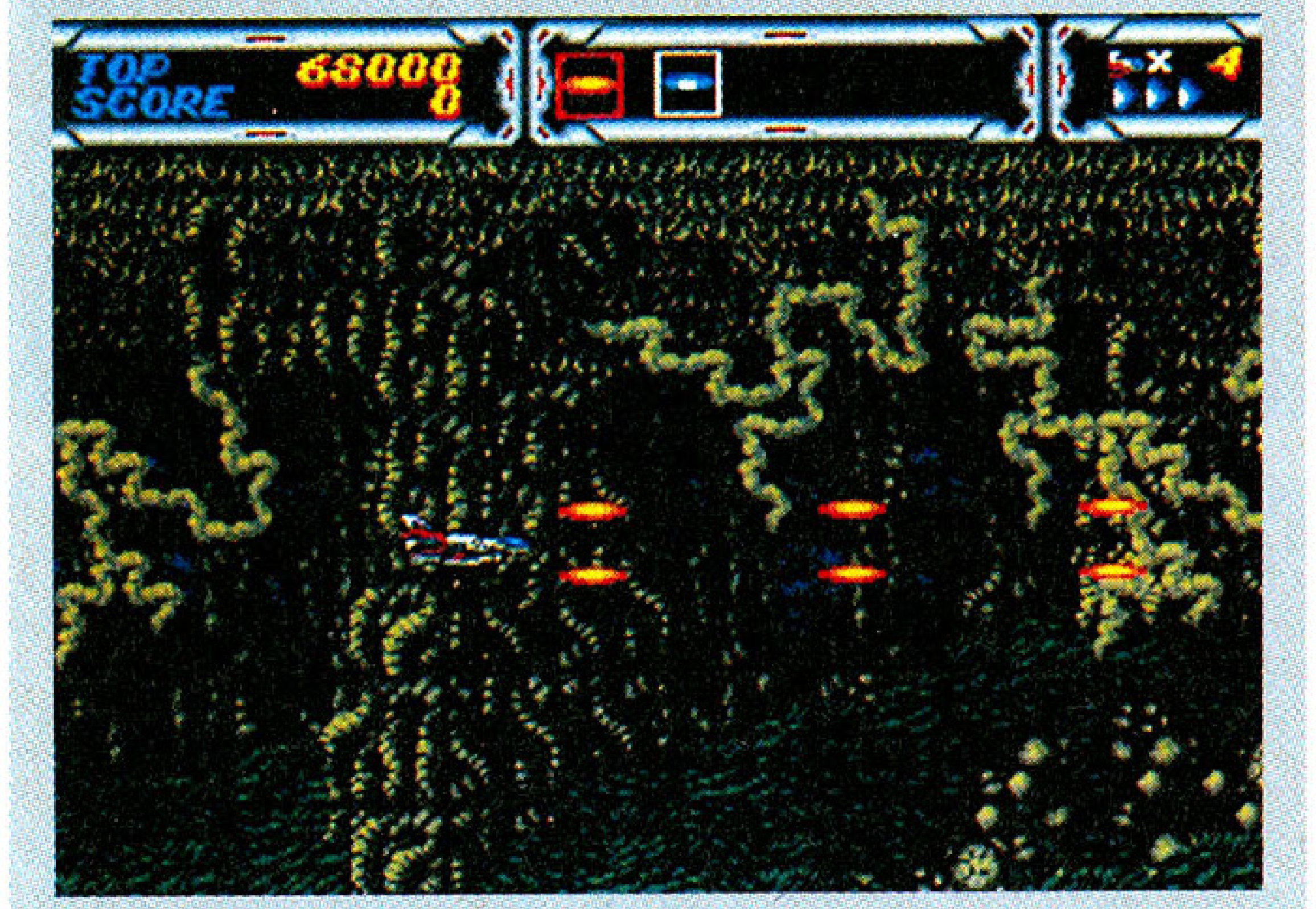
ストーリー



美しいはずの銀河も星も、実は長年に渡る戦争に血塗られているのだ。

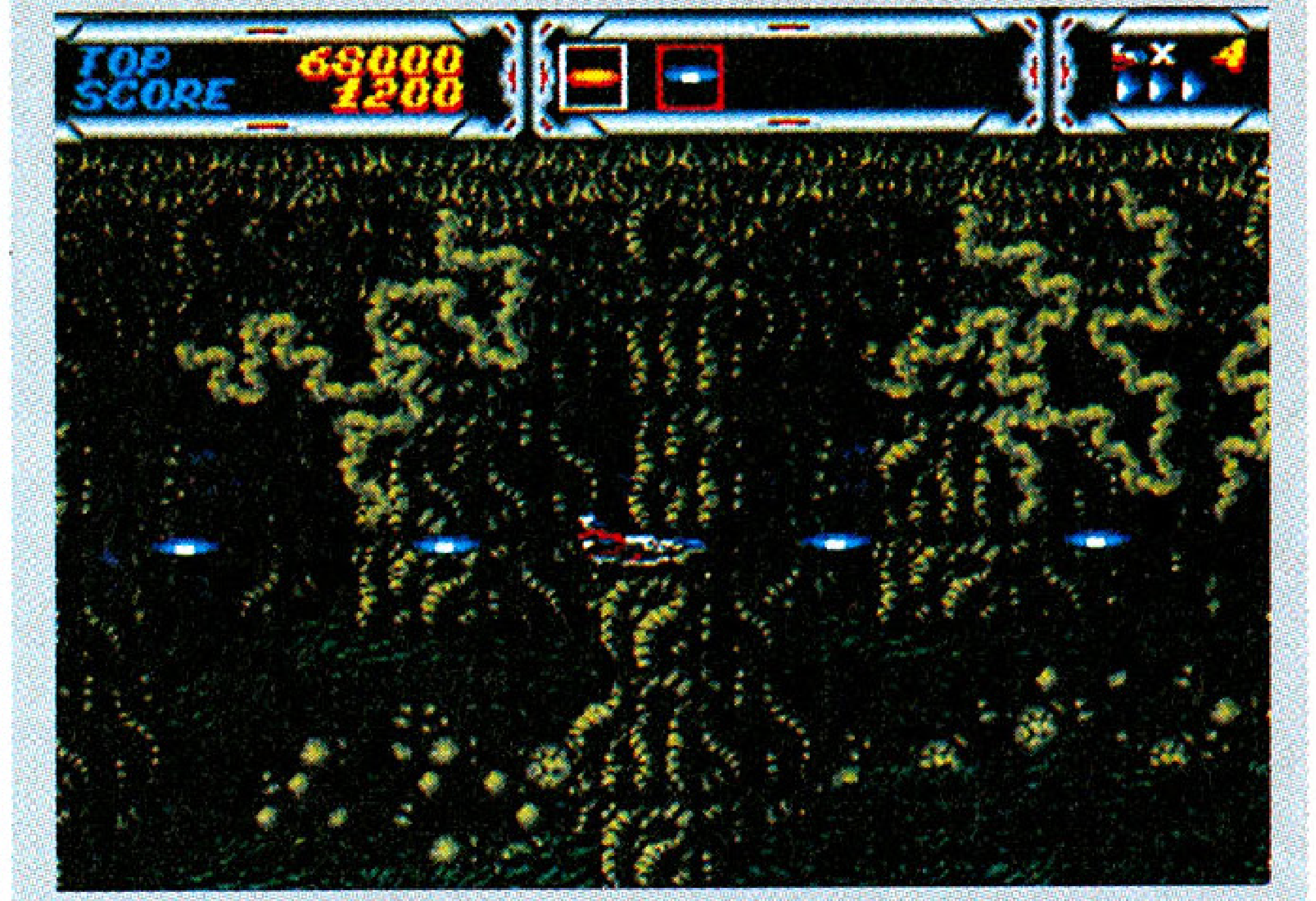
銀河暦790年から始まった銀河連邦とオーン帝国の戦争も、はや100年を迎えようとしていた。圧倒的な物量を誇るオーン帝国に対し、善戦を続けていた銀河連邦だが、もはや戦力は限界に達し、これ以上の長期戦には耐えられそうになかった。この状況を打開するには敵の本拠地を急襲し、オーン皇帝を倒すしかない。だが、敵の本拠地オーン帝星は、5つの惑星にある亜空間転移システムによって守られており、攻撃どころか発見さえできないでいた。5つの惑星はオーン最新鋭の無人防衛システム、ケルベロスによって守られており、これまでも連邦軍の攻撃をはね返してきた。そこで銀河連邦は、ケルベロスに反応しないように小さな戦闘機ステュクスを開発。最後の賭に出た。パイロットは過去の作戦で活躍した英雄の子孫「ダイラデイザーの星」エイドラの孫ジーン大尉と、「プレアレオースの虎」ライドの娘シェリー小尉が選ばれた。果して2人の、そして銀河連邦の運命やいかに!?

TWIN SHOT 破壊力4


TOP SCORE 68000
0

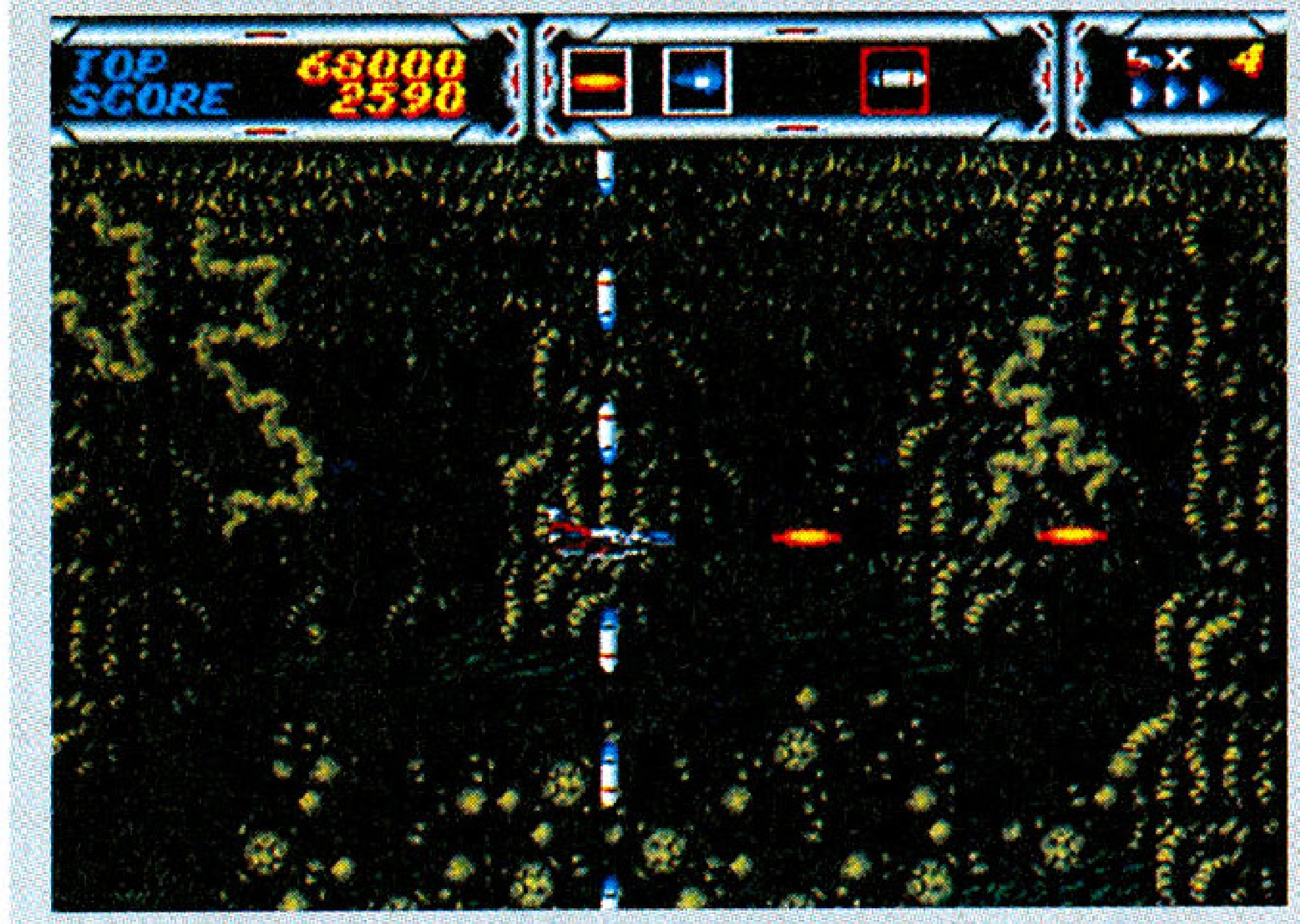
おなじみ標準装備の武器。正面前方にノーマル弾を２連装で発射。標準とはいえ、なかなか使いでのある兵器だ。

BACK FIRE 破壊力4


TOP SCORE 68000
1200

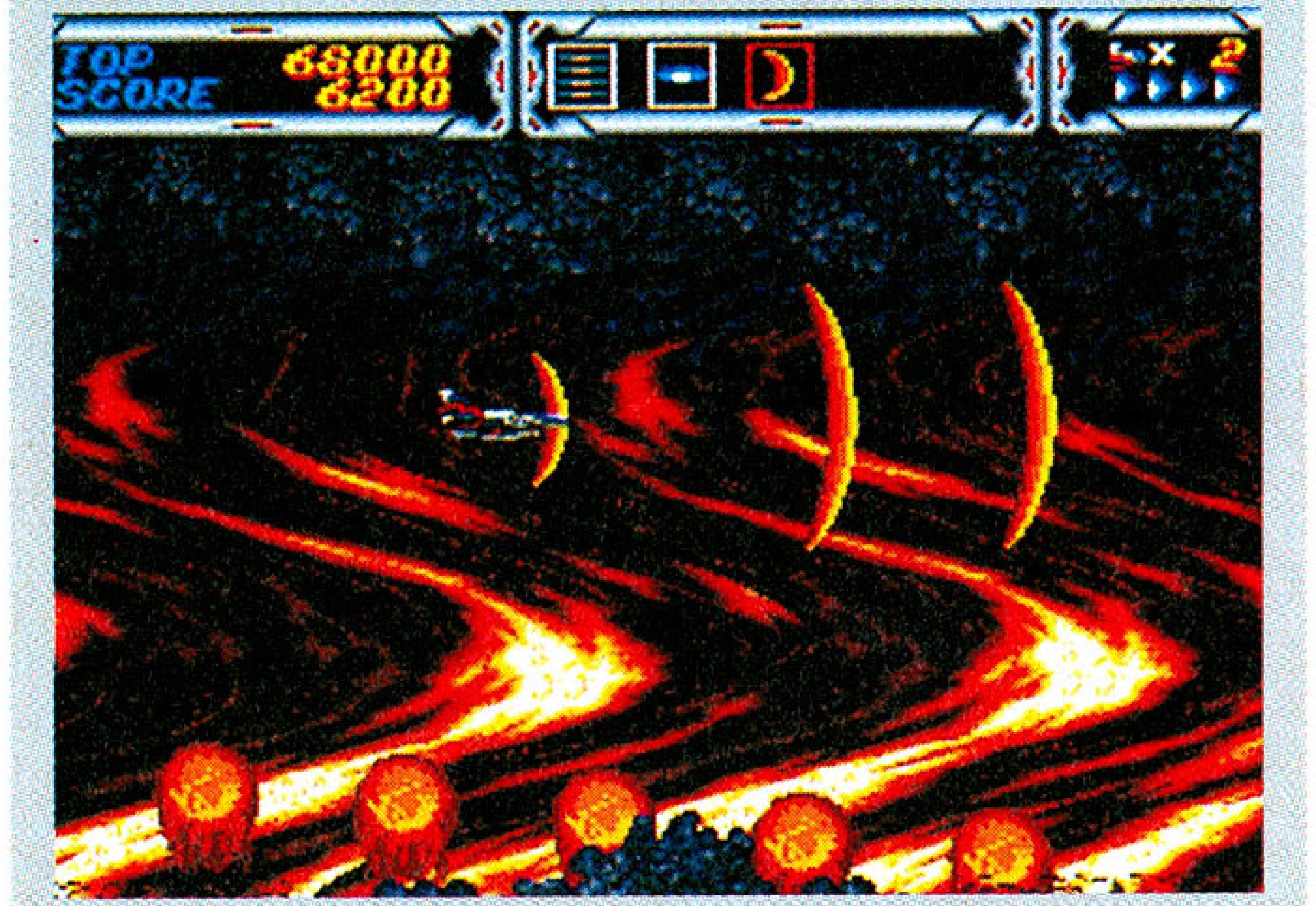
これも標準装備。単装ながら、前後にノーマル弾を発射できる。多少心もとなく感じるが、実はかなり強力なのだ。

FIRE 破壊力12


TOP SCORE 68000
2590

前方に単装ノーマル弾、上下に対地誘導ミサイルを発射する。ミサイルは破壊力があるうえ、地を這って進んでいく。

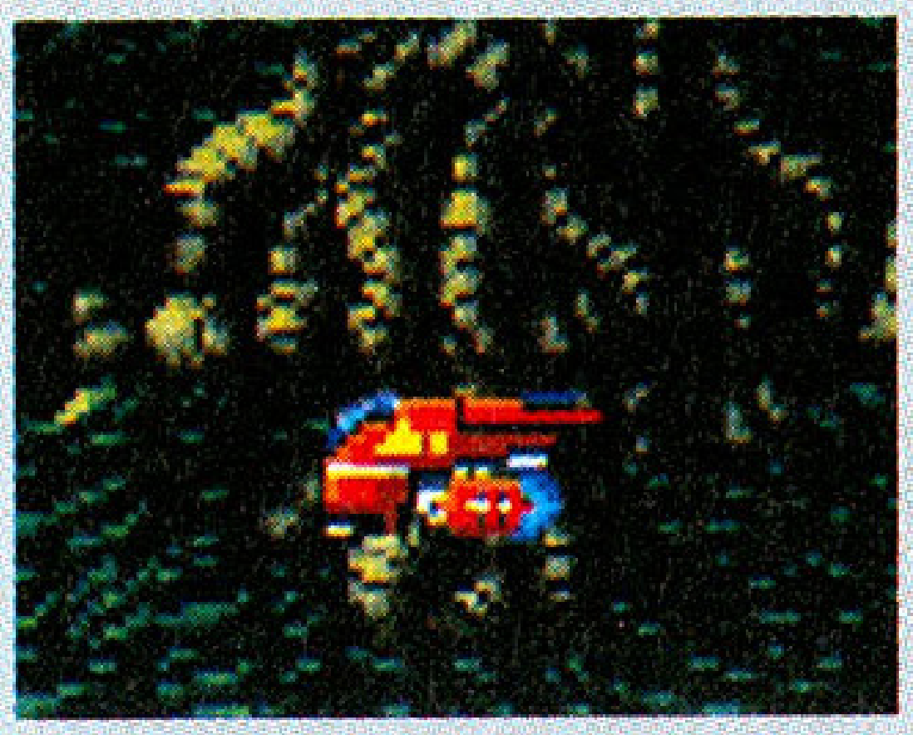
WAVE 破壊力4


TOP SCORE 68000
6200

超音波で壁を貫通する強力兵器。広範囲に攻撃が可能なため、複数の敵に有効だ。ただし、壁の破壊はできない。

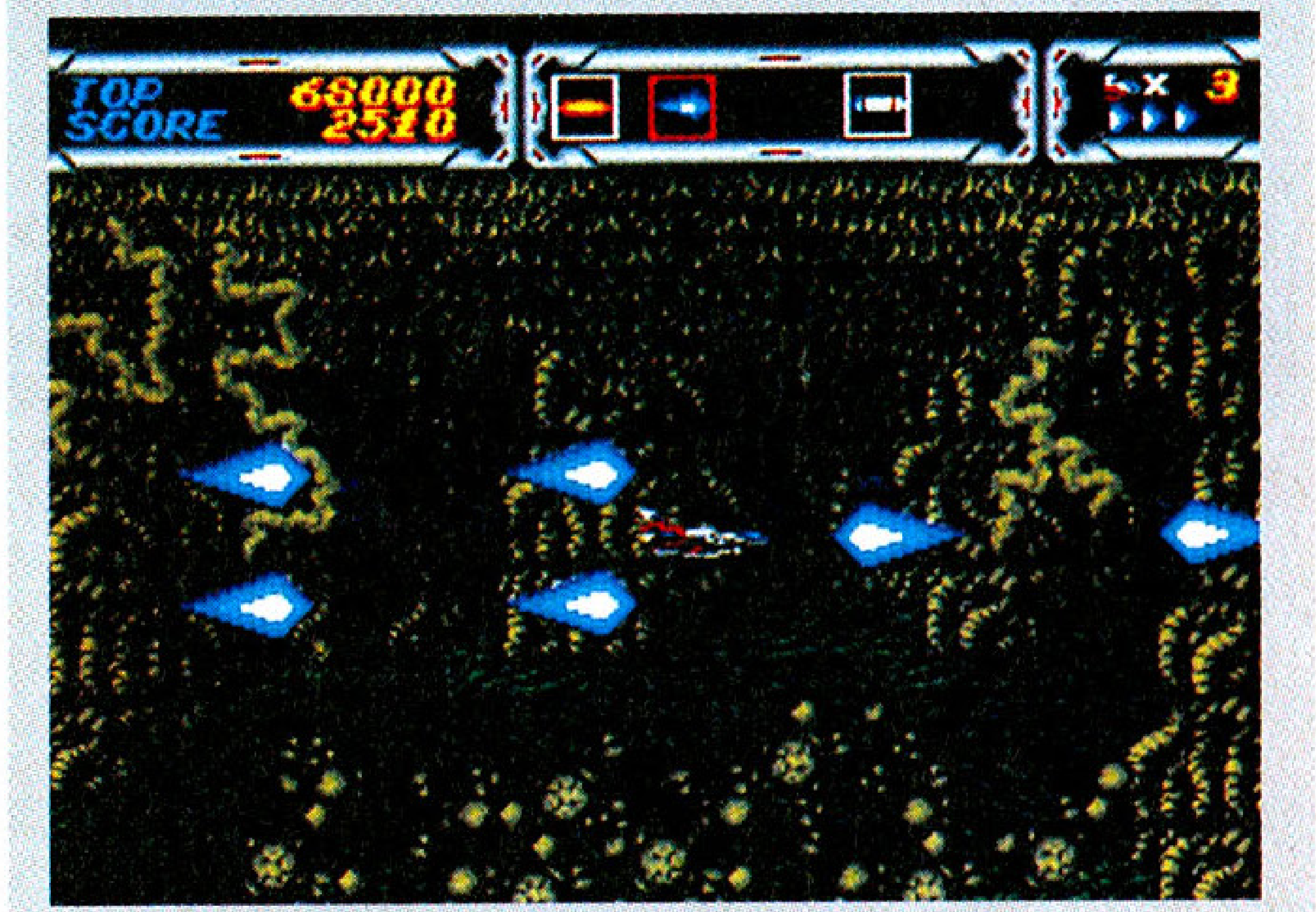
強力パワーアップアイテム

ツインショットとバックファイヤーを除く５種類のショット系アイテムと、シールドにクローといった防御系アイテム２種。計７種類のパワーアップがある。敵の輸送機なのか味方の補給機なのかわからないが左の写真の赤い小型機を破壊するとそれが出てくる仕組みだ。できる限り手に入れよう。



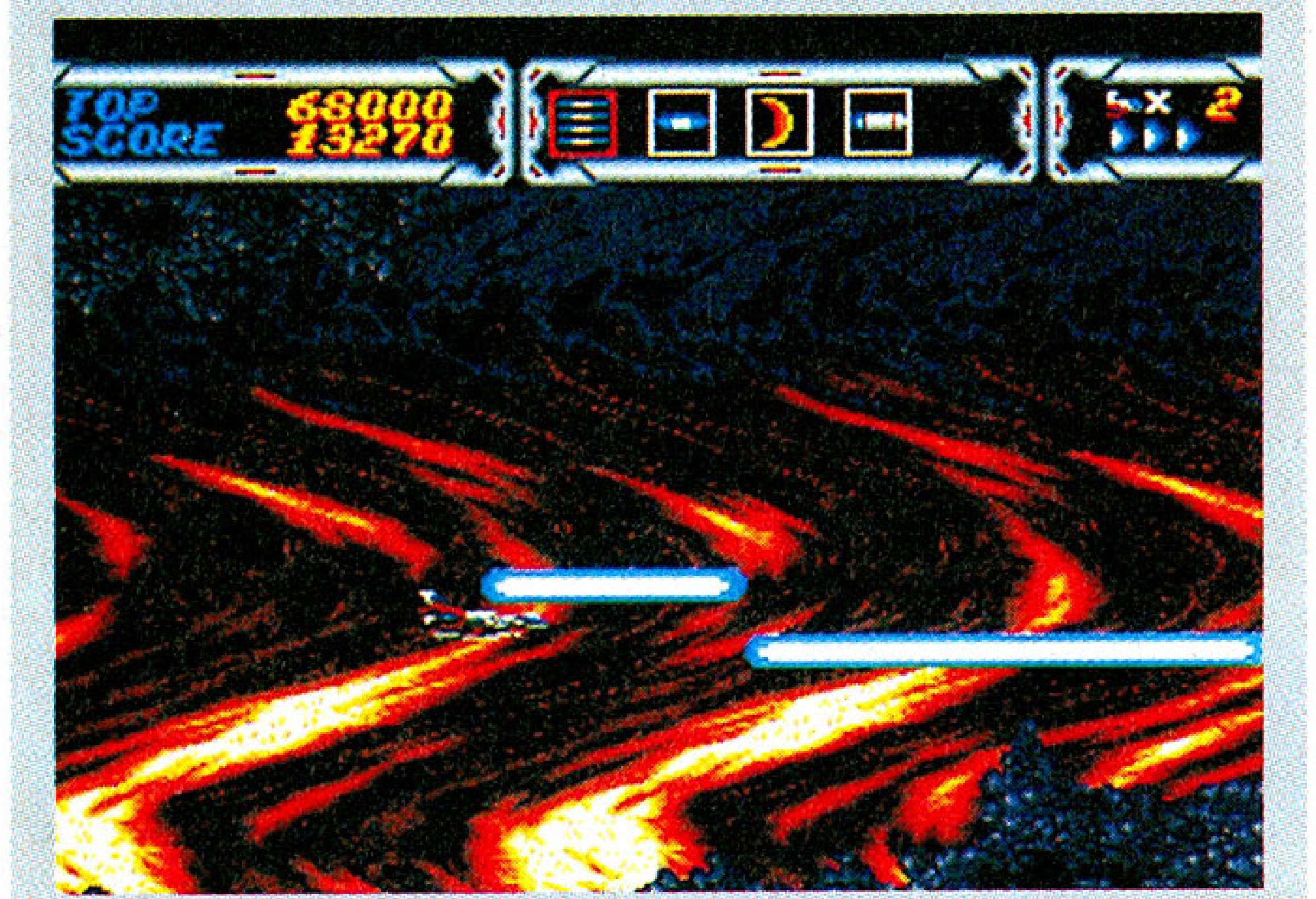
この機の出現箇所を覚えておくようにすべし。

LANCER 破壊力6


TOP SCORE 68000
2510

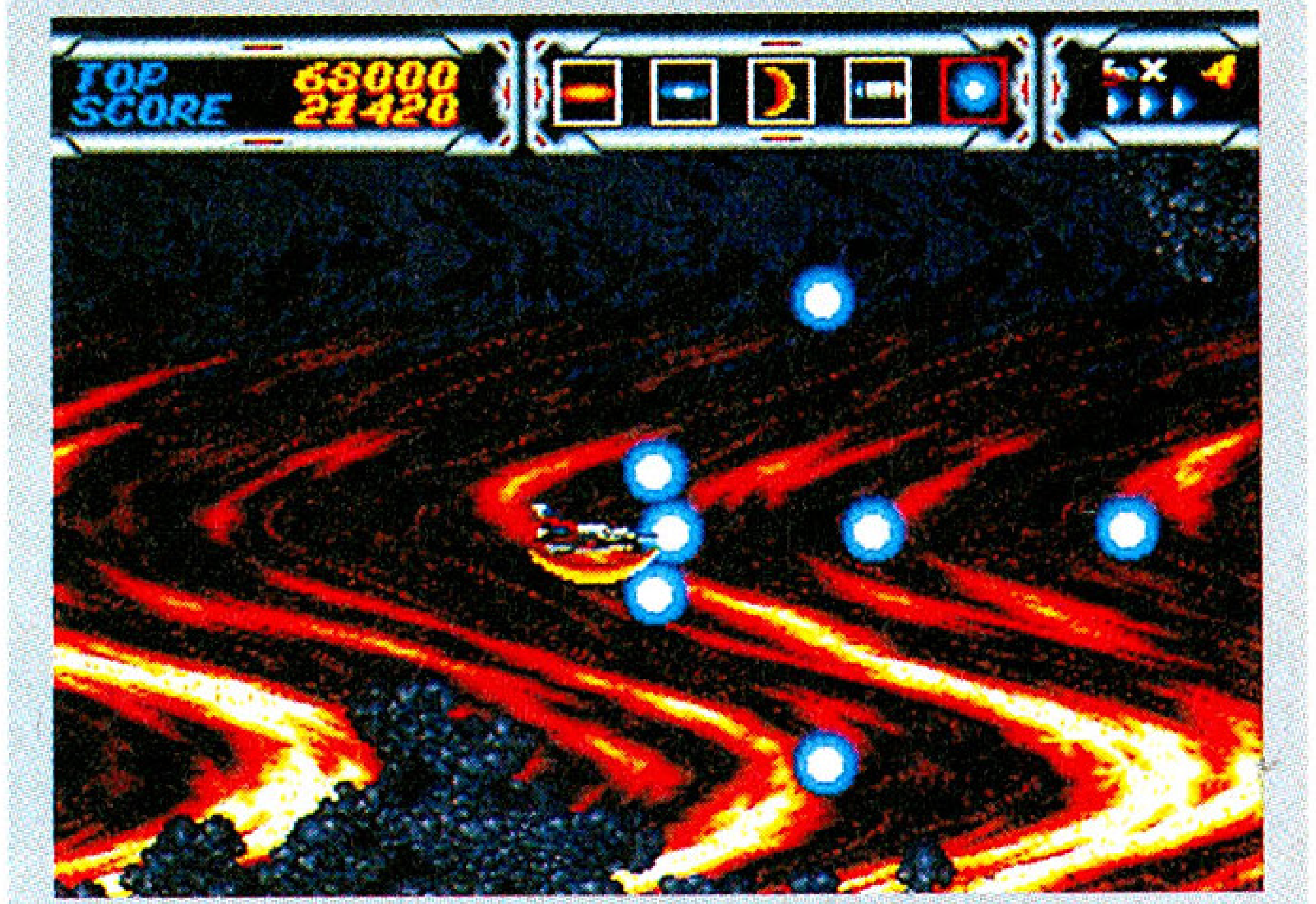
バックファイヤーの強化兵器。有効範囲の広い強化高速弾を発射する。これで後顧の憂いなしってか!?

SEVER 破壊力16


TOP SCORE 68000
13270

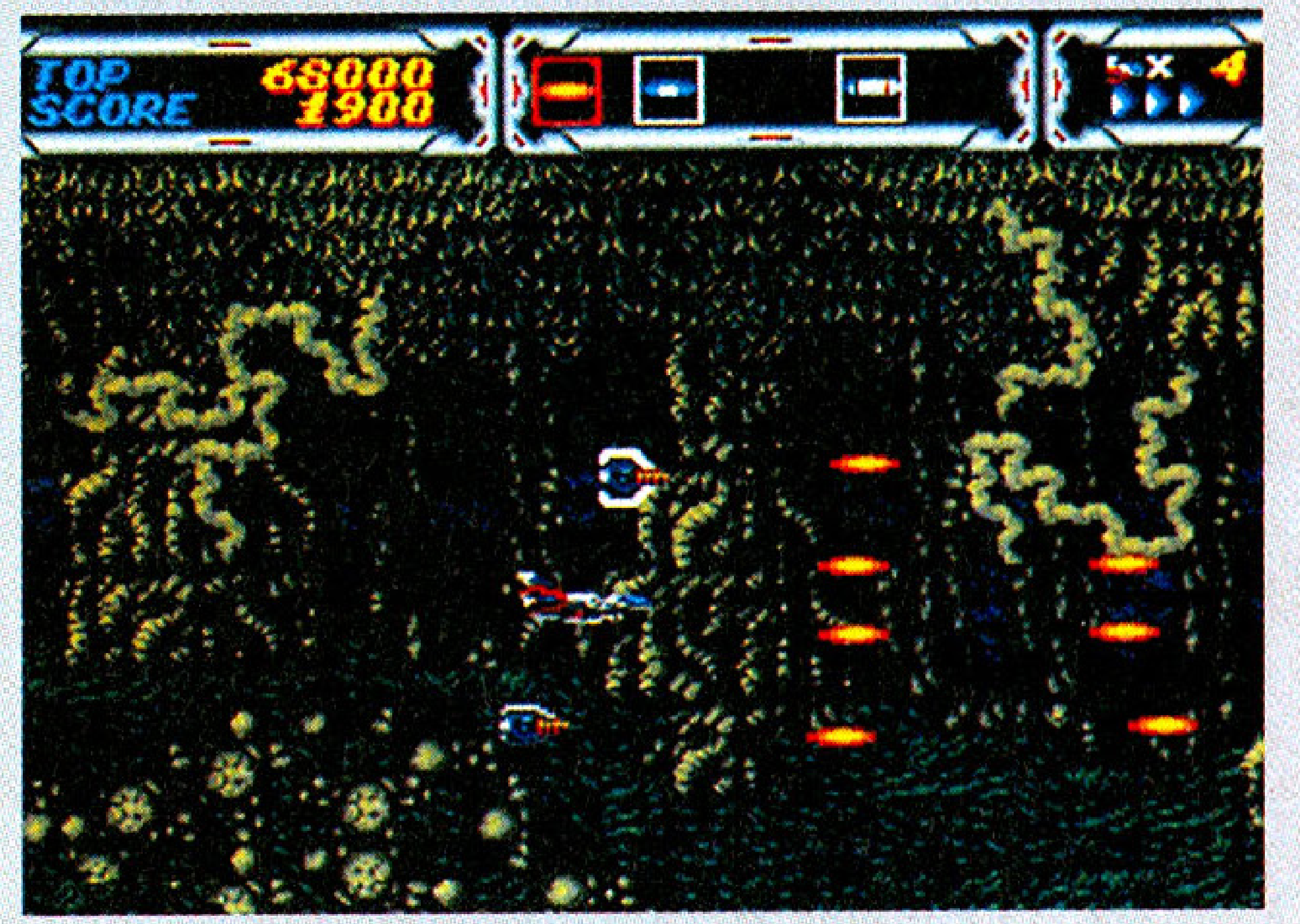
ツインショットの強化兵器。最高の破壊力を誇る貫通型レーザーを前方に発射。もちろん２連装だ。

HUNTER 破壊力2


TOP SCORE 68000
21420

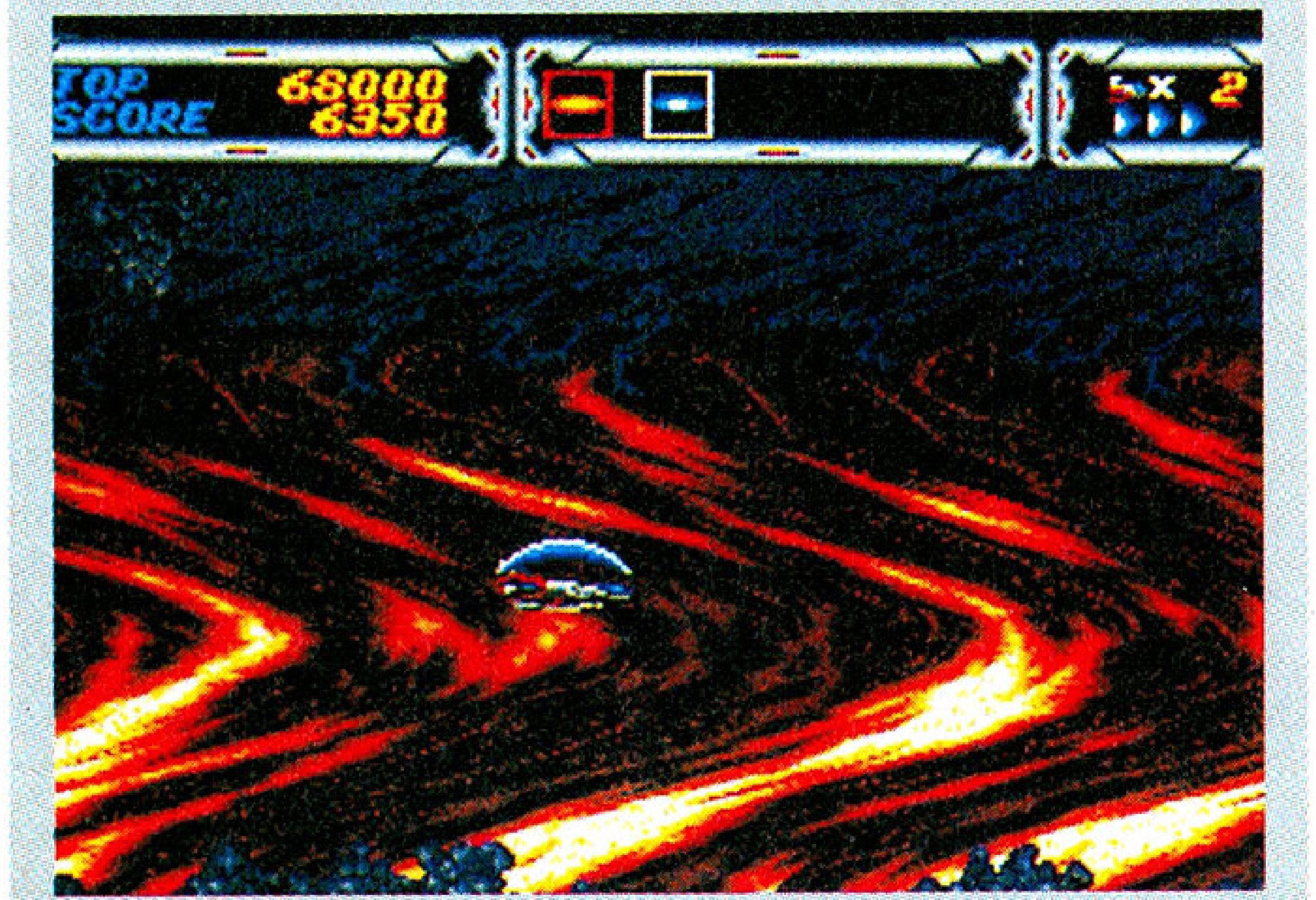
前作で最優秀兵器に輝いた(？) 高速誘導弾。敵を自動追尾するすぐれものだが、今回はちょっとパワー不足か？

CLAW 破壊力？


TOP SCORE 68000
1900

自機の周囲を廻り敵弾を防ぐとともに、弾も発射してくれるので攻撃範囲も広げてくれる、おいしいアイテムだ。

SHIELD


TOP SCORE 68000
6350

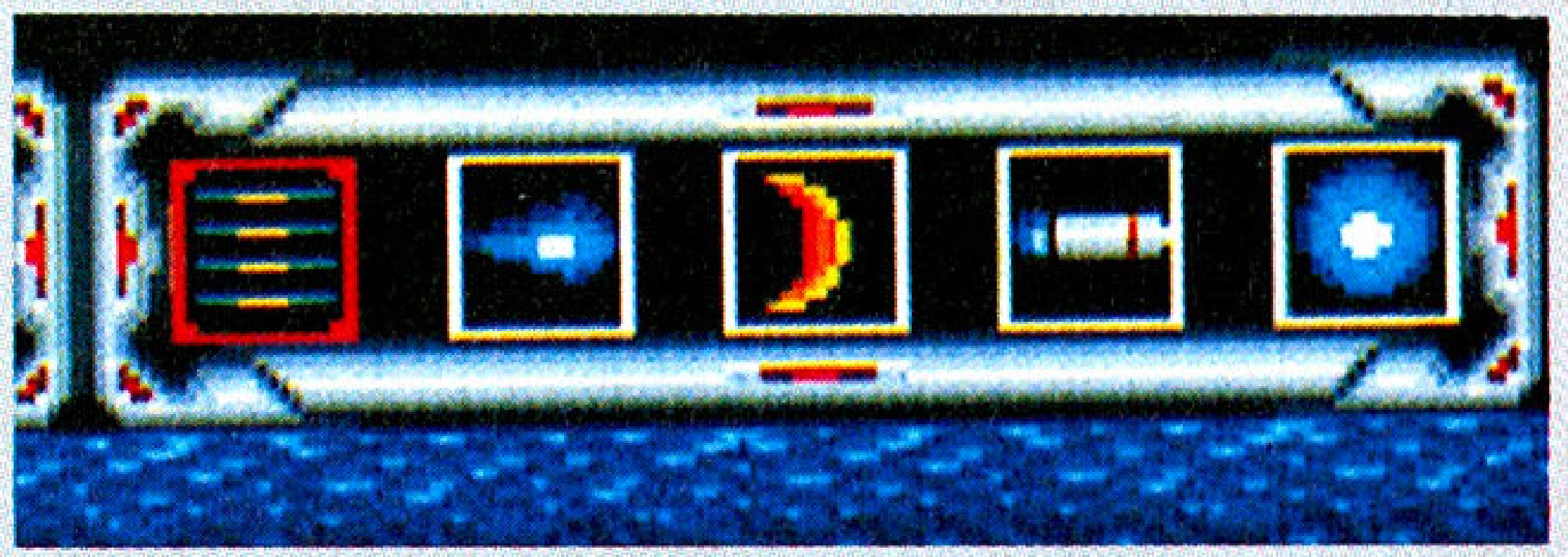
自機にバリアが張られ無敵になるが、一定量のダメージを受けると消滅してしまう。かなり取りにくい場所にあるぞ。

ウェポン選択の自由 アハハン♪

標準装備のツインショットとバックファイヤーに始まって、だんだんアイテムが増えるに従い、選択の幅も広がってくる。

といっても、ショット系の武器ならば全部で７種類。しかもランサーとセイバーは標準装備の強化タイプだから、最高でも５種類の中から選択することになる。

選択方法は、ボタンで操作するだけだが、ちょっと気をつけてほしいことがある。それは、１機やられた瞬間、その機が装備していたパワーアップアイテムは失われてしまうということだ(標準装備は関係なし)。



だから、あるアイテムが有効な場所へ行く前に、そのアイテムを失ってしまうようなヘマをしないように注意しよう。

ま、もっとも敵にやられなければいいんだけどね……。

ステージ1

惑星ヒュードラ

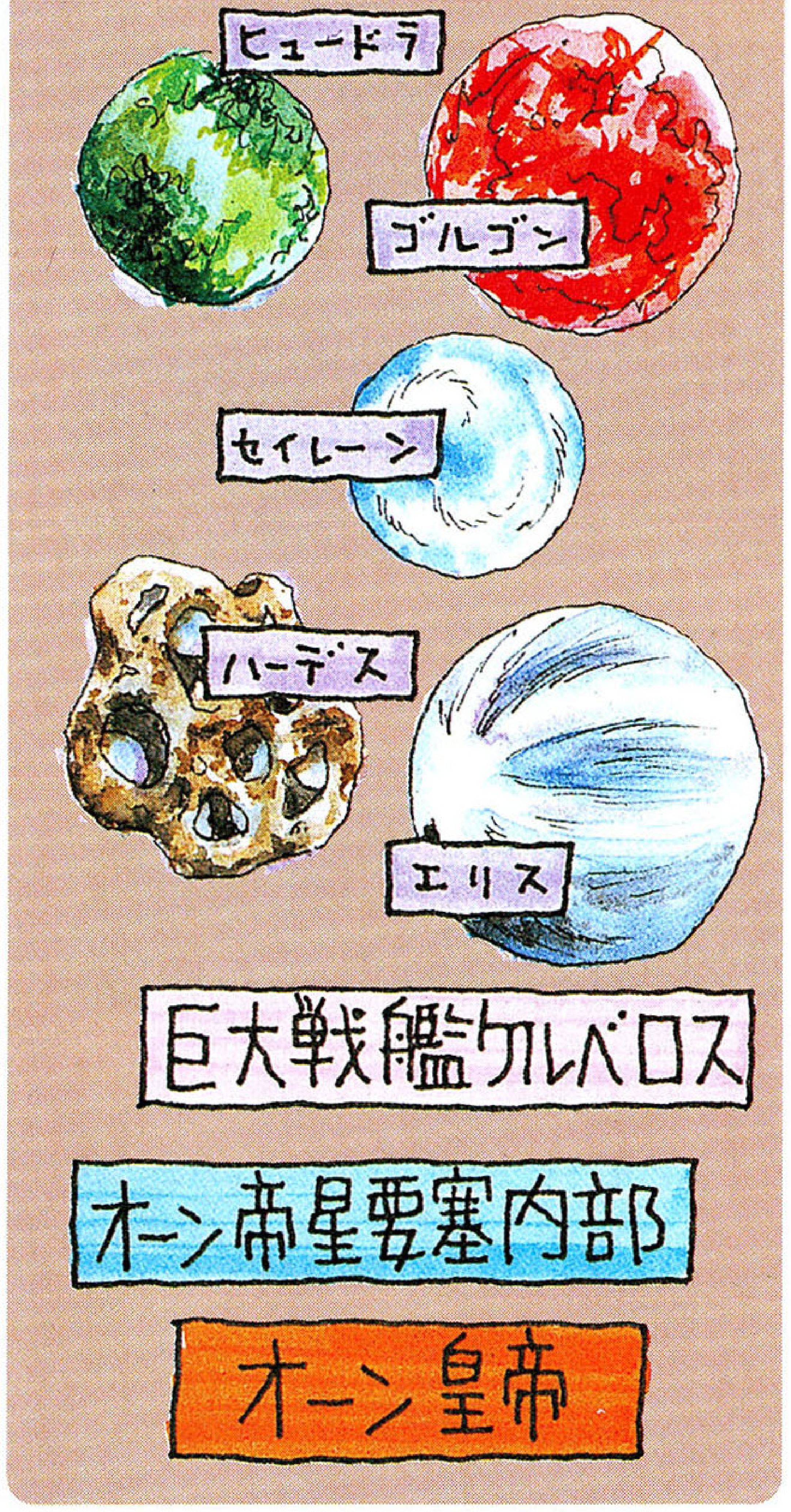
原生林に覆われた緑の多い惑星。地球に最も近い環境の星である。

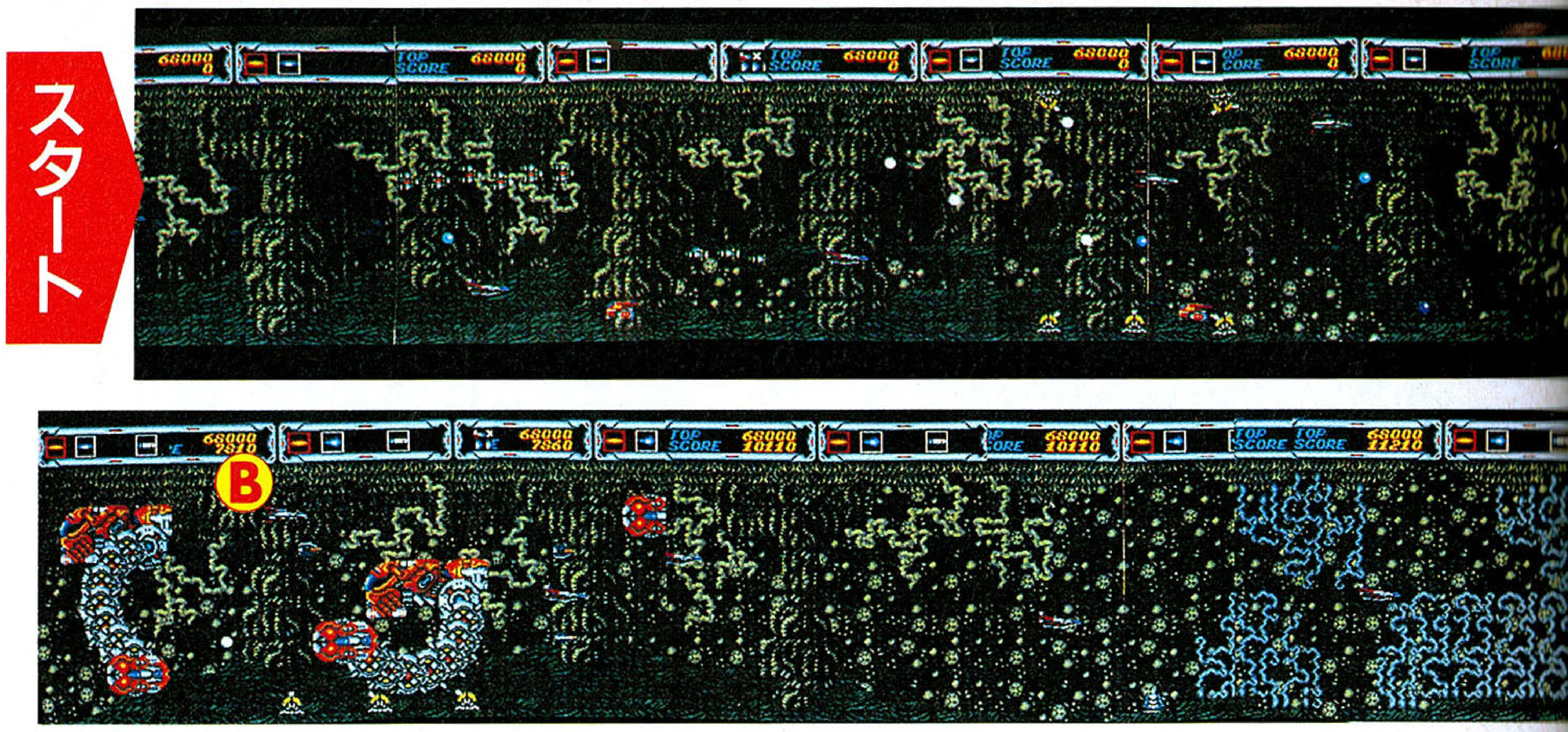
オーン系惑星の中では、最も障害物が少なく、攻略しやすそうに感じるが、この星に配属されているオーン帝国軍はかなり強力で、なかなか一筋縄ではいかないだろう。

とはいえ、機の操縦もしやすいし、中ボスやボスの攻撃もパターンがあるので、慣れれば楽になるのかも……。

どっからでもかかってこんかい

このゲーム、最初の５つの惑星のうちどれを最初に選ぶかは自由だ。それぞれ気に入った場所から攻めよう。その場合、２つ目以降は順番になる。つまり、ステージ３から始めたとすると３→４→５→１→２というふうに進んでいくわけだ。最初に手強い惑星を潰しにかかるもよし、弱いところで自信をつけるもよし、それぞれ好みに応じて自由に楽しんでくれ。


ヒュードラ
ゴルゴン
セイレーン
ハーデス
エリス
巨大戦艦ケルベロス
オーン帝星要塞内部
オーン皇帝

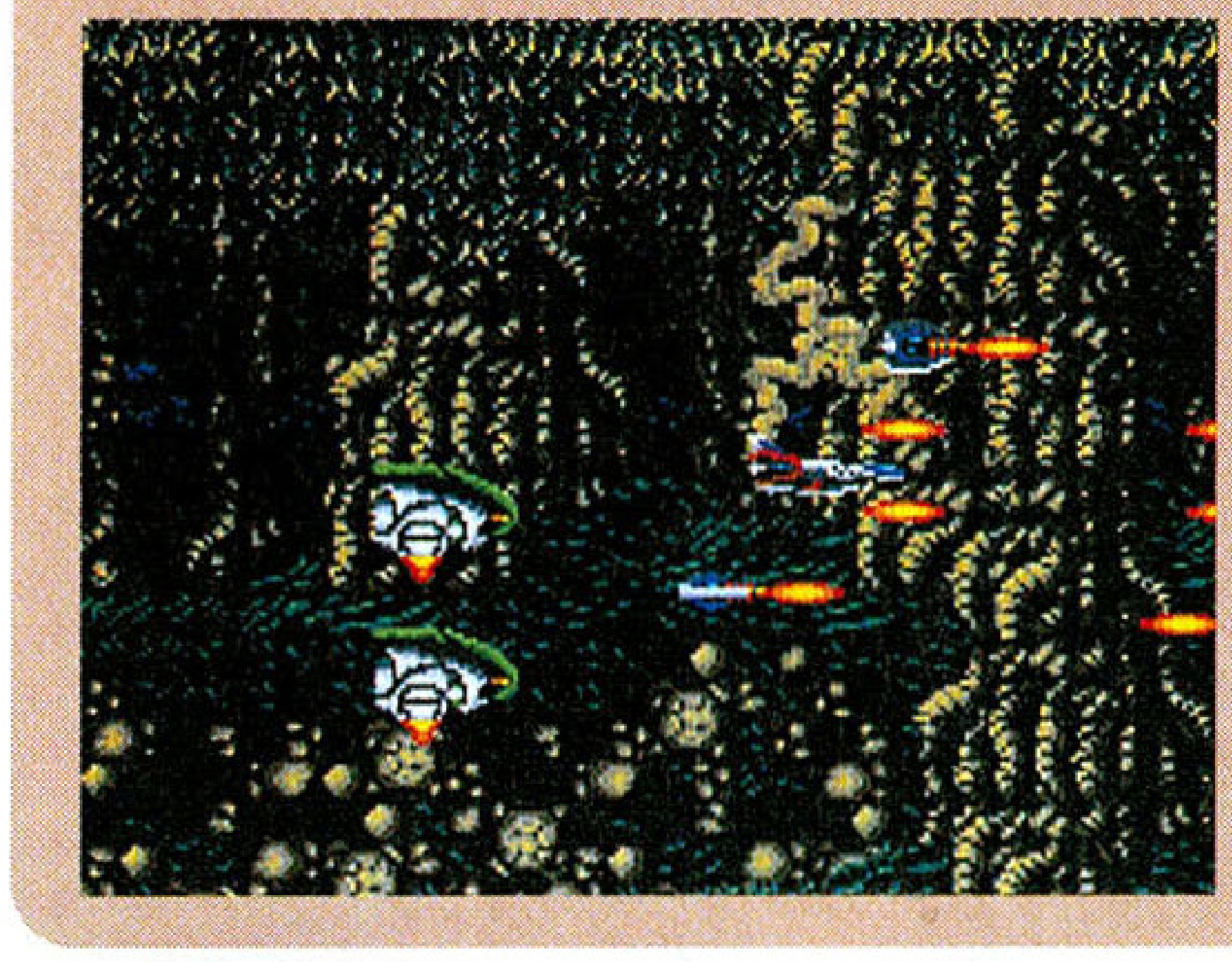


マップ紹介

原生惑星ヒュードラ攻略ルート!!

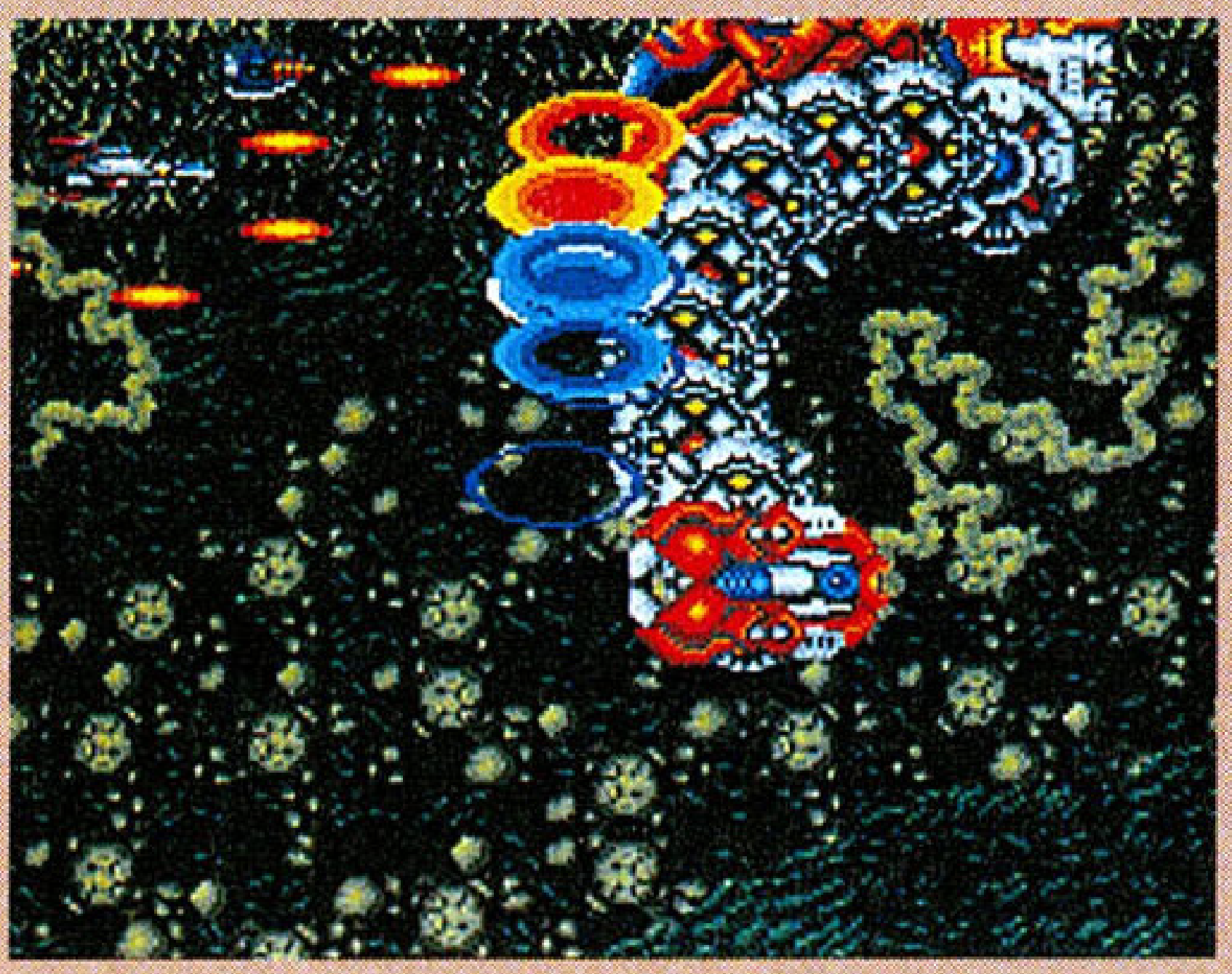
飛び出し注意!!

注意一秒、怪我一生てな言葉があるが、このＡ地点でもその教訓は生きている。何と「神風一号」のニックネームを持つ特攻機、ダウナーが後ろから猛スピードで突っ込んでくるそうな、くわばらくわばら……。



後ろからばかりでなく、上下から出てくる奴もいたりする。場所は必ず覚えておくこと。

有効弾は色で見分けろ!

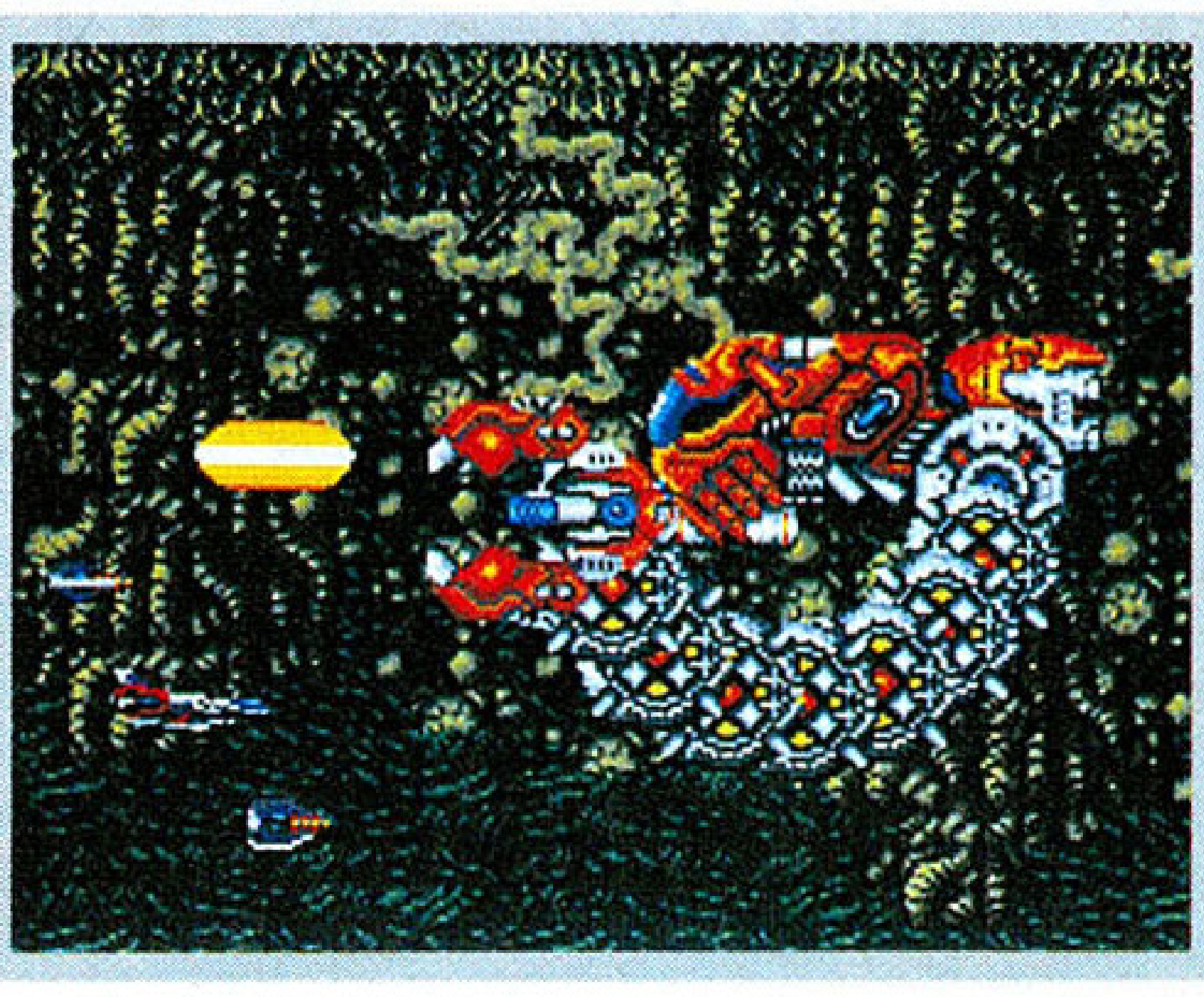


有効な部分に弾を当てなければ、どんな猛砲火も無駄というものだ。敵の弱点を狙い撃ちしよう。

弾を撃ってみると、赤く炸裂するところと青く炸裂するところがある。赤い炸裂は、敵に命中していることを示し、青い炸裂は敵以外の障害物（岩や壁など）ないしは重装甲部で効いていないことを示している。

中ボス……中型戦艦ムートン B地点

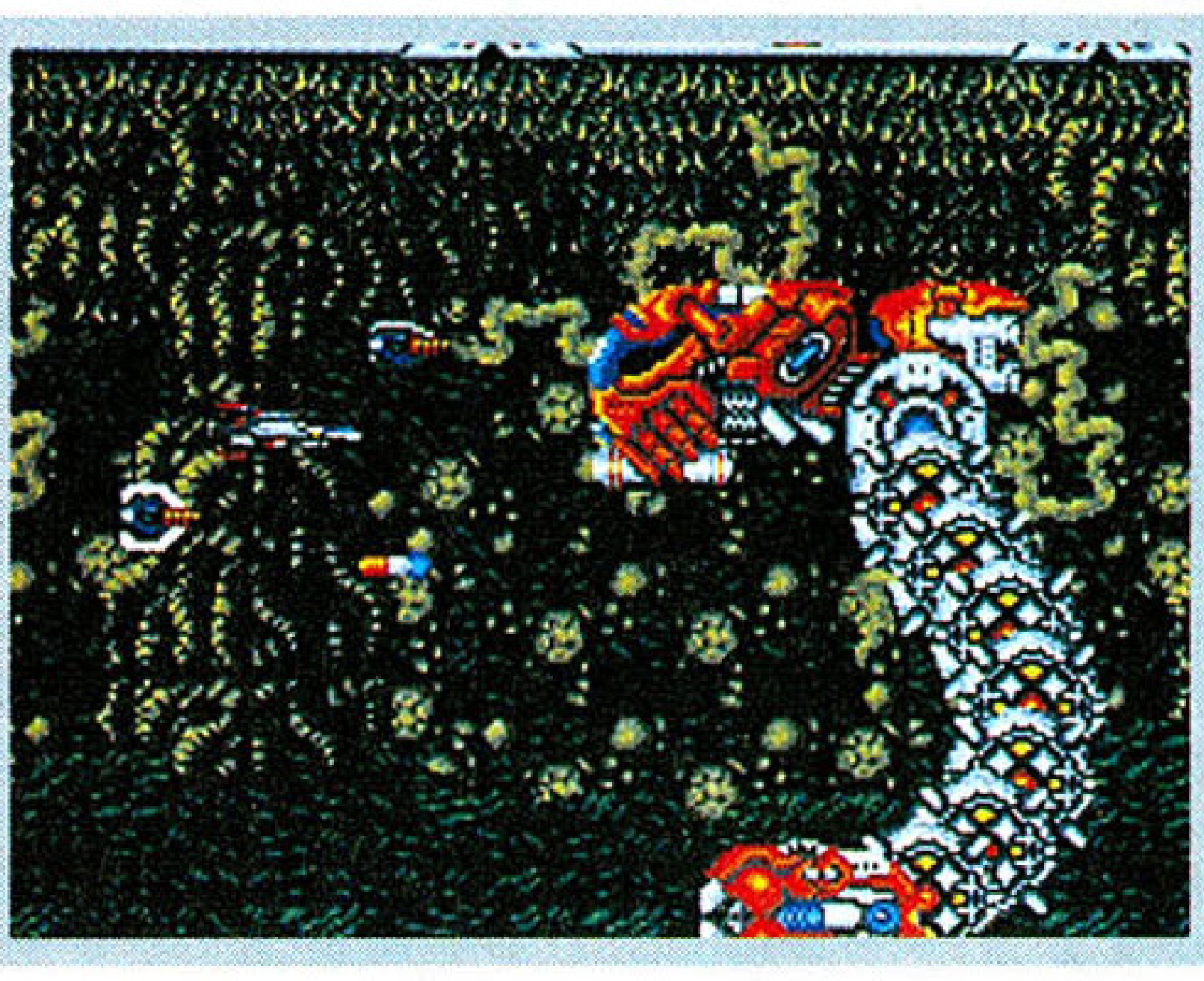
ビーム



しっぽの先から撃ち込んでくる中太のビーム。有効範囲が広いうえ、かなりスピードのある攻撃をしかけてくるので相当に手強い。

ムートンの、特にしっぽの動きを見極めて自機を操作しよう。なお、このシッポは重装甲部なため、こちらの弾は効かないぞ。ちなみに形が似ている頭部と間違えたりしないようにね。

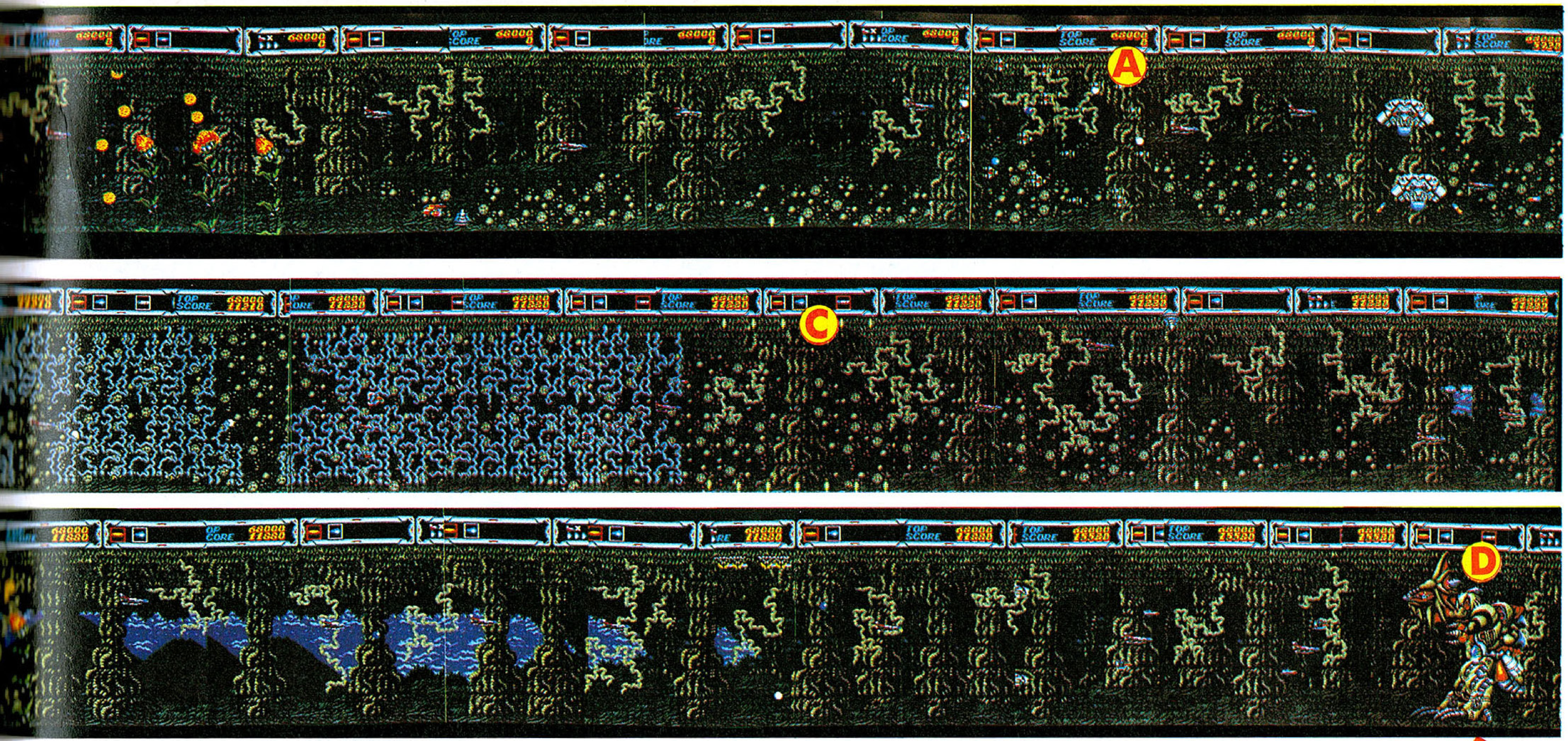
ミサイル ホーミング



頭部から発射される、この小型誘導ミサイルは、どうやら近接防御兵器的な色彩が濃いようだ。

ムートンは頭部が弱点なだけに、ついつい近づいて攻撃したくなるが、あまりうかつに接近すると、このミサイルが飛んでくる。

スピードはあまり速くないが、小回りが効くのでかなりの難敵になりそうだ。

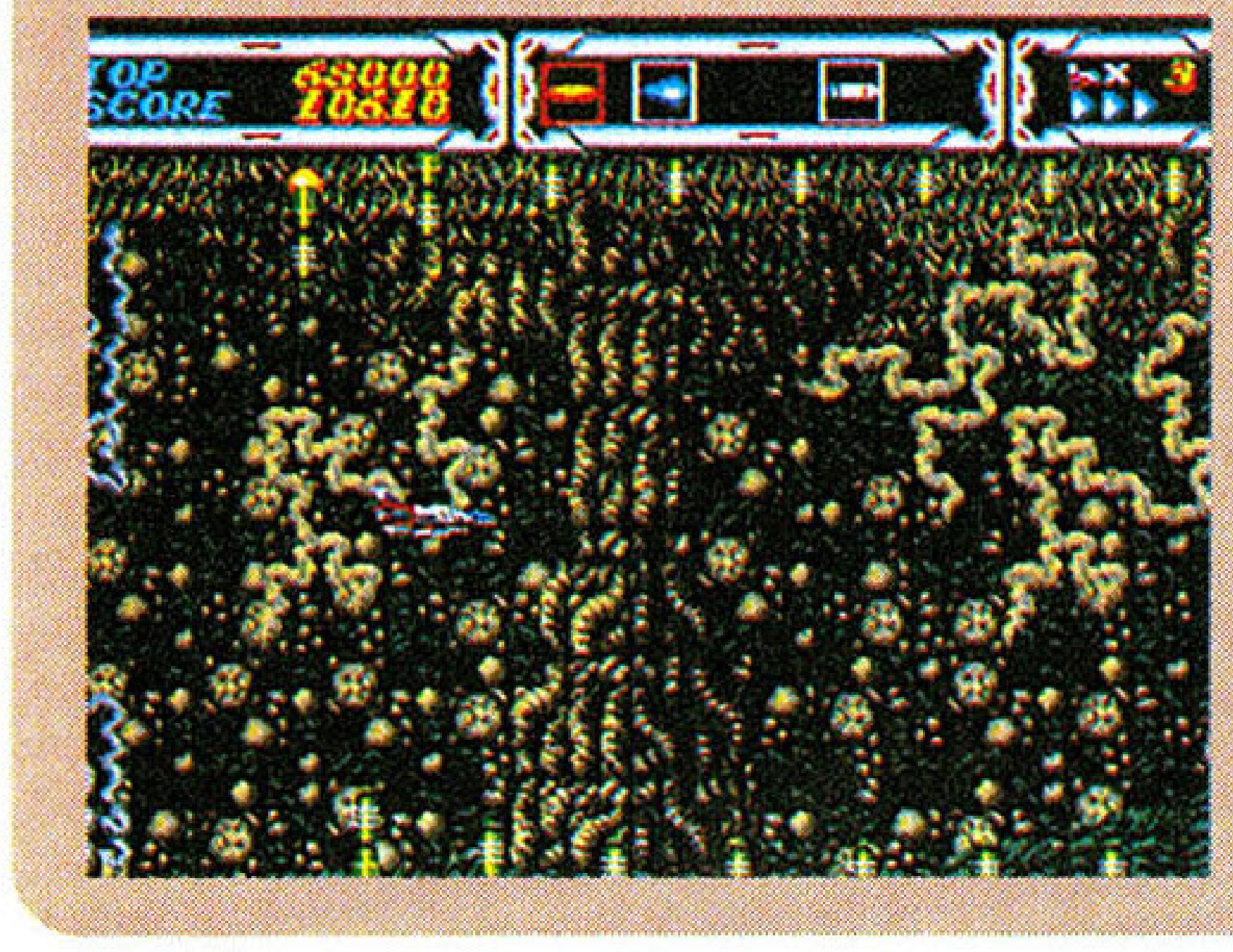


恐怖！はりねずみ陣地

C地点では対空ミサイルのエクスプロイトが、ズラーッと乱立している。

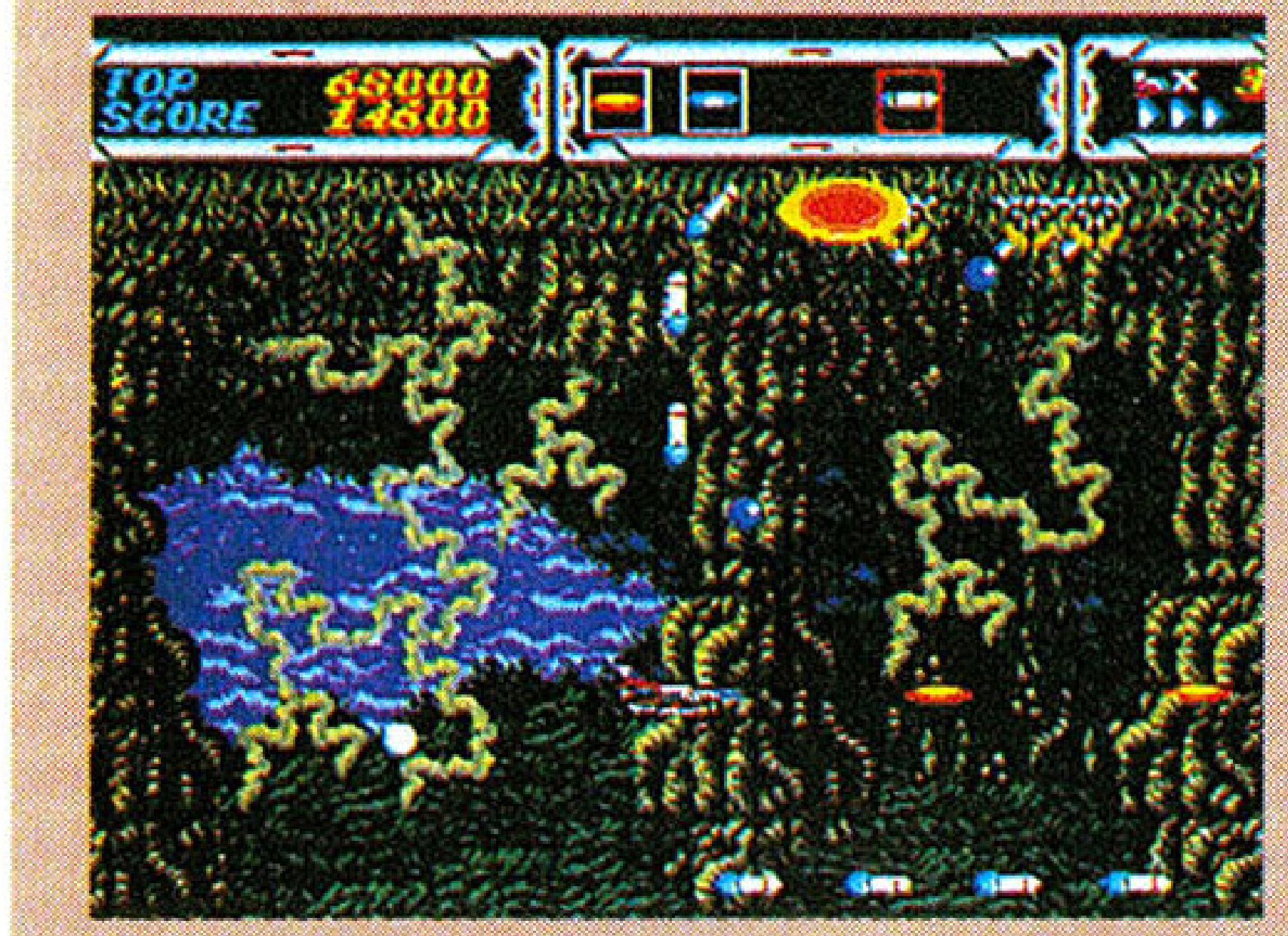
こいつは誘爆で自機を破壊させようとするので、このミサイル地帯を越えるには、スピードがポイントになる。

画面中央をできるだけ高速で強硬突破しよう。その際、上下にふらつかないように注意すること。



誘爆に負けず、一直線に突き進むこと……勝利のコツは、貴重なる人生訓にもなっていたのである。

固定兵器はファイヤーで!!



ファイヤーの上下への誘導ミサイルがあれば、恐怖の固定砲台も破壊し放題だ。レーザー砲台にも有効。

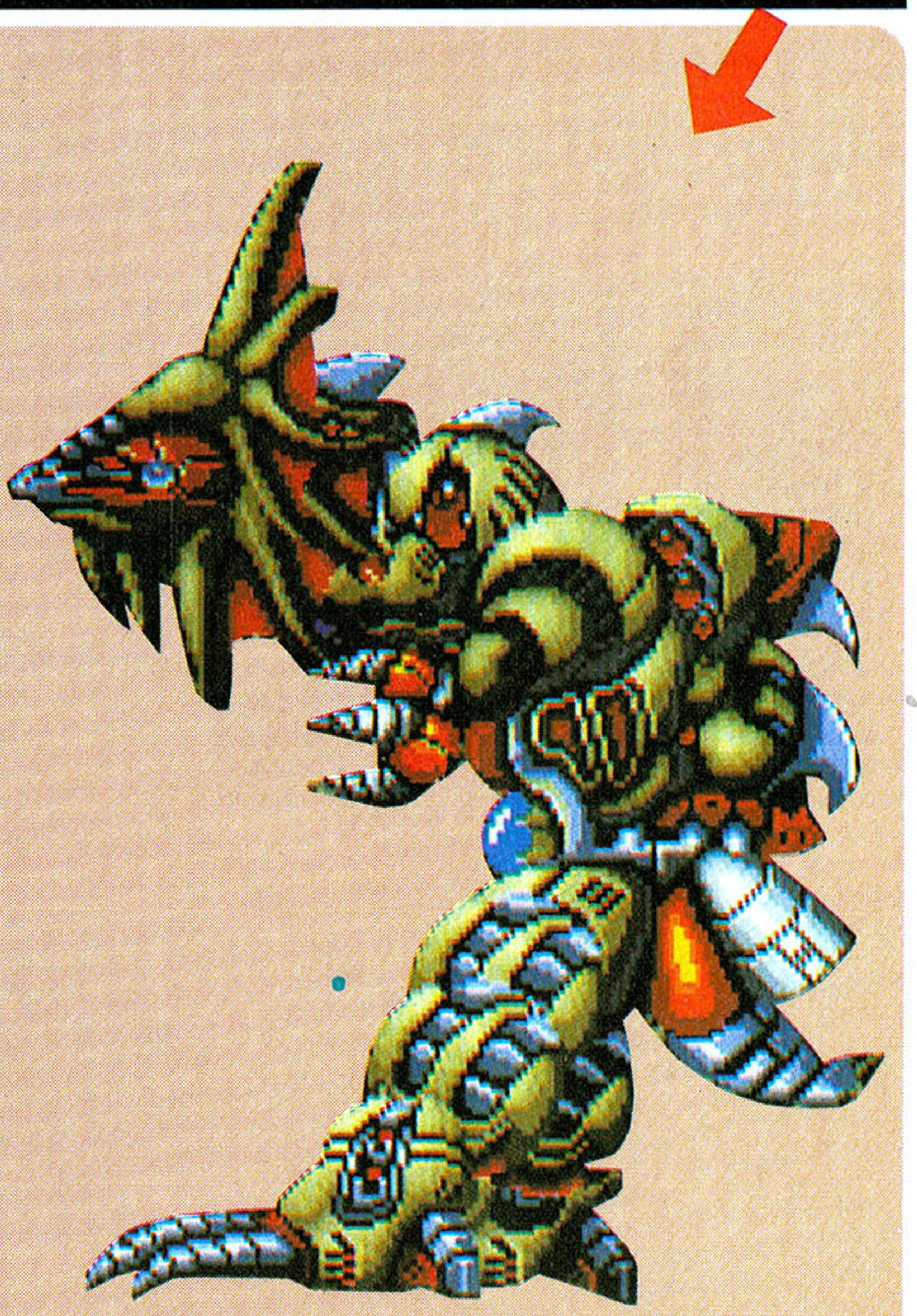
あちこちに設置されている固定対空砲台に有効なのがファイヤーだ。誘導ミサイルが壁を伝わって前進していくぞ。

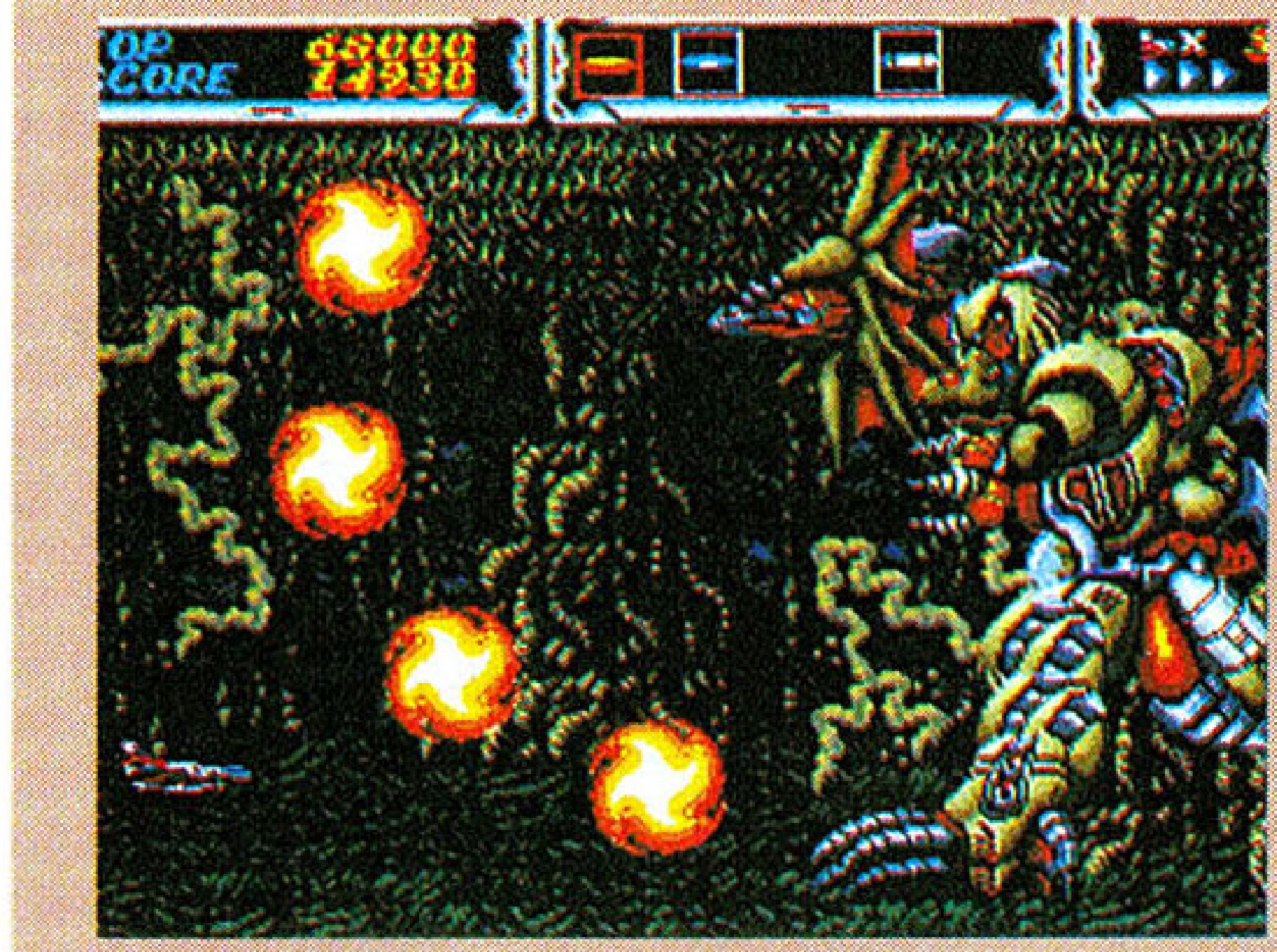
ヒュードラ 総司令官 ガーゴイル

原生惑星ヒュードラを支配する総ボスは、もともとここに住んでいた巨大トカゲを生体改造した強化生物“ガーゴイル”だ（D地点）。

武器は口から吐く火炎弾と、同じく口から発射される火炎放射。それに手に装備されているバルカン砲である。

近接戦闘は避けた方がいいね。

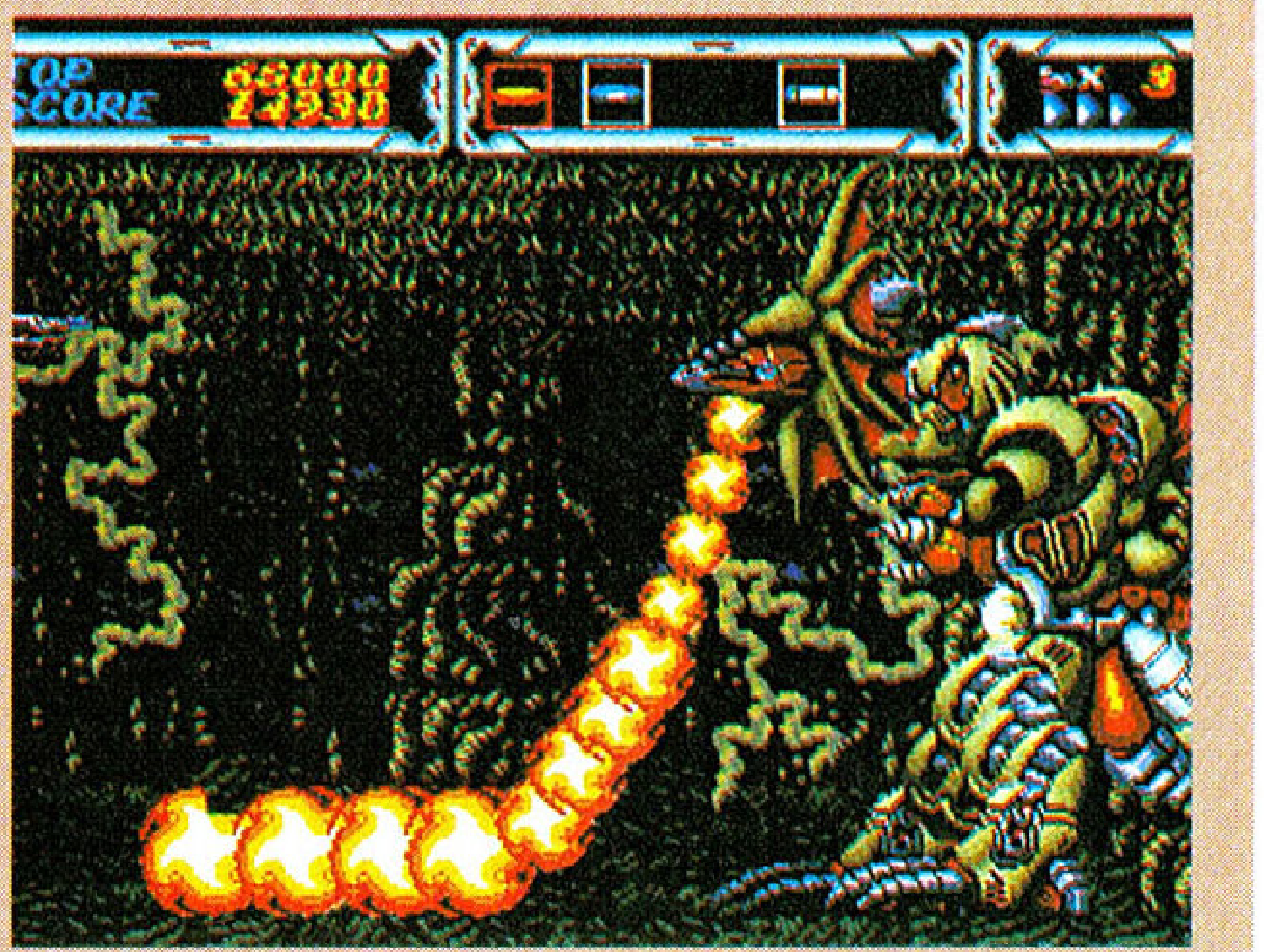




画面左隅で火炎弾をかわす。有効範囲がかなり広いので苦戦するが、上手にタイミングを合わせよう。

ガーゴイルのウィークポイントは胃。すなわち腹部である。先ほどいった炸裂の時の色で、有効箇所を確かめよう。

こいつの攻撃は3種類。火炎弾については有効範囲の大きさを考えて、うまくすき間に逃げ込むこと。火炎放射器に対しては間合いを計ること。画面左隅の最上部が安全地帯になるだろう。バルカン砲は、火炎弾に比べ発射速度がやや速いものの、有効範囲は狭いので、他の武器とのコンビネーション攻撃さえ注意すればいいだろう。



口内火炎放射器による攻撃は、自機の接近を不可能にしているといえよう。ひとまず左上隅に避難しよう。

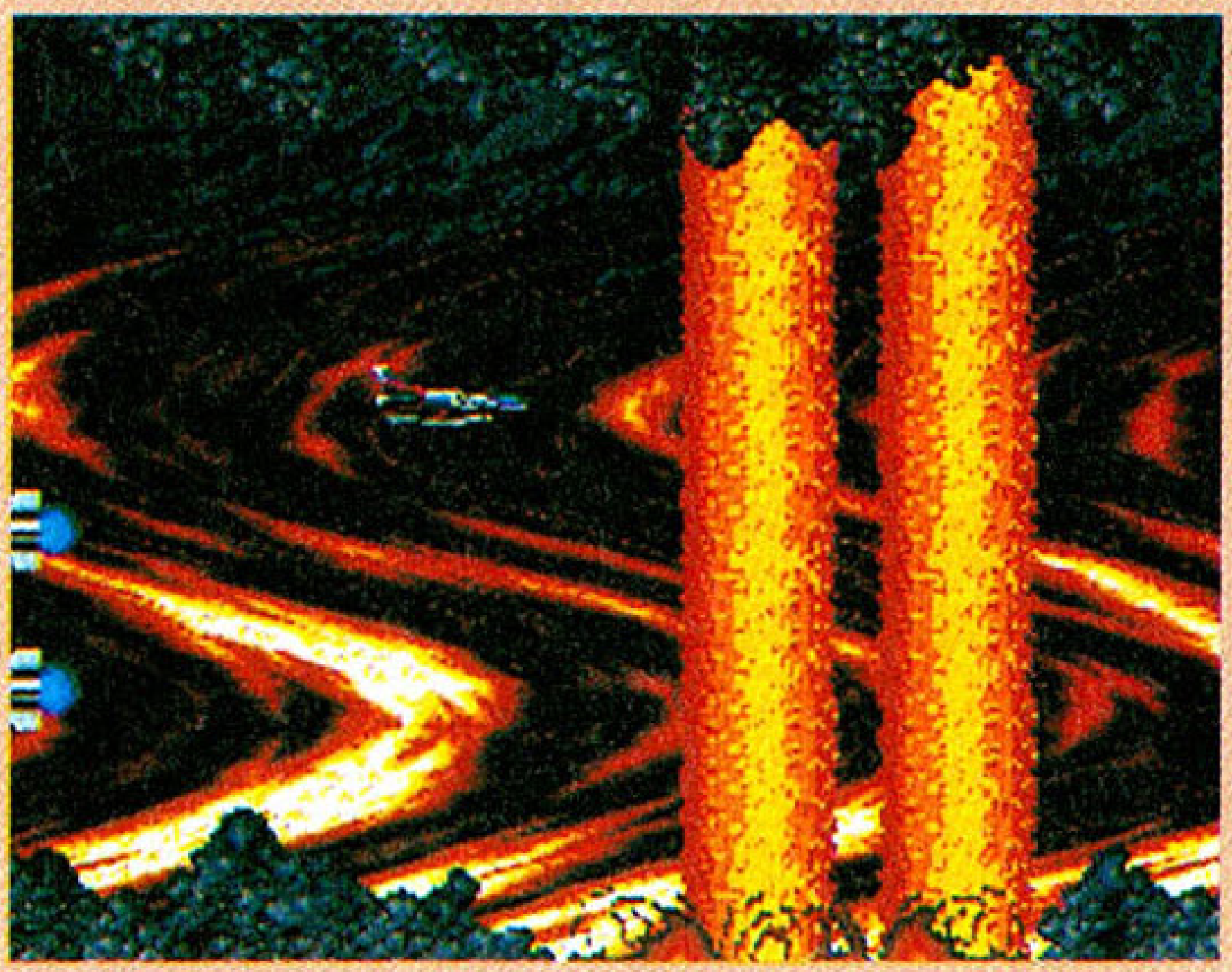
ステージ2

惑星ゴルゴン

マグマが地表にまで溢れてきている灼熱の惑星。強いていうなら太陽に近い環境の星である。

メカニカルな武器を中心としたオーン帝国軍に加え、生物の棲息を許さない、厳しい自然環境も障害物として立ちはだかる。バックに揺らめく陽炎と、突如噴き上がるマグマが、戦いに凄惨な彩りを添えてくれるだろう。ヒュードラ以上に手強くなった敵にどう立ち向かうのか!?

自然との戦い!

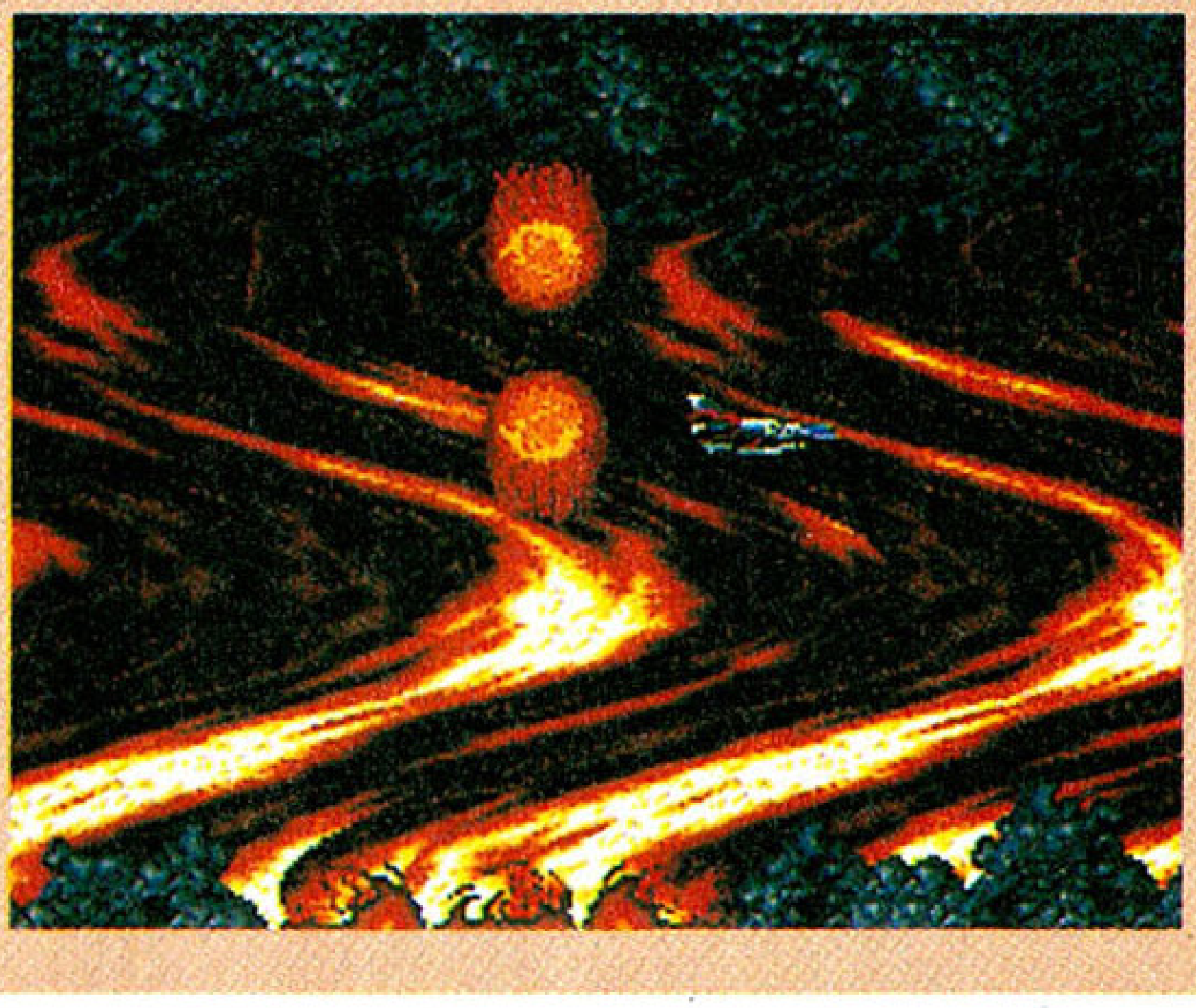


突然目の前に火柱が……。噴火の場所を覚えておかないと苦労するぞ!

噴火するマグマ、噴き上がる焼けた岩石、自機を巻き込む高速気流。ゴルゴンの自然は、何者にも手を触れることを許さない厳しいものである。

もちろん「君子危うきに近寄らず」でいければいいのだが、そういうところに限ってアイテムがあるので、簡単には無視できないのだ。

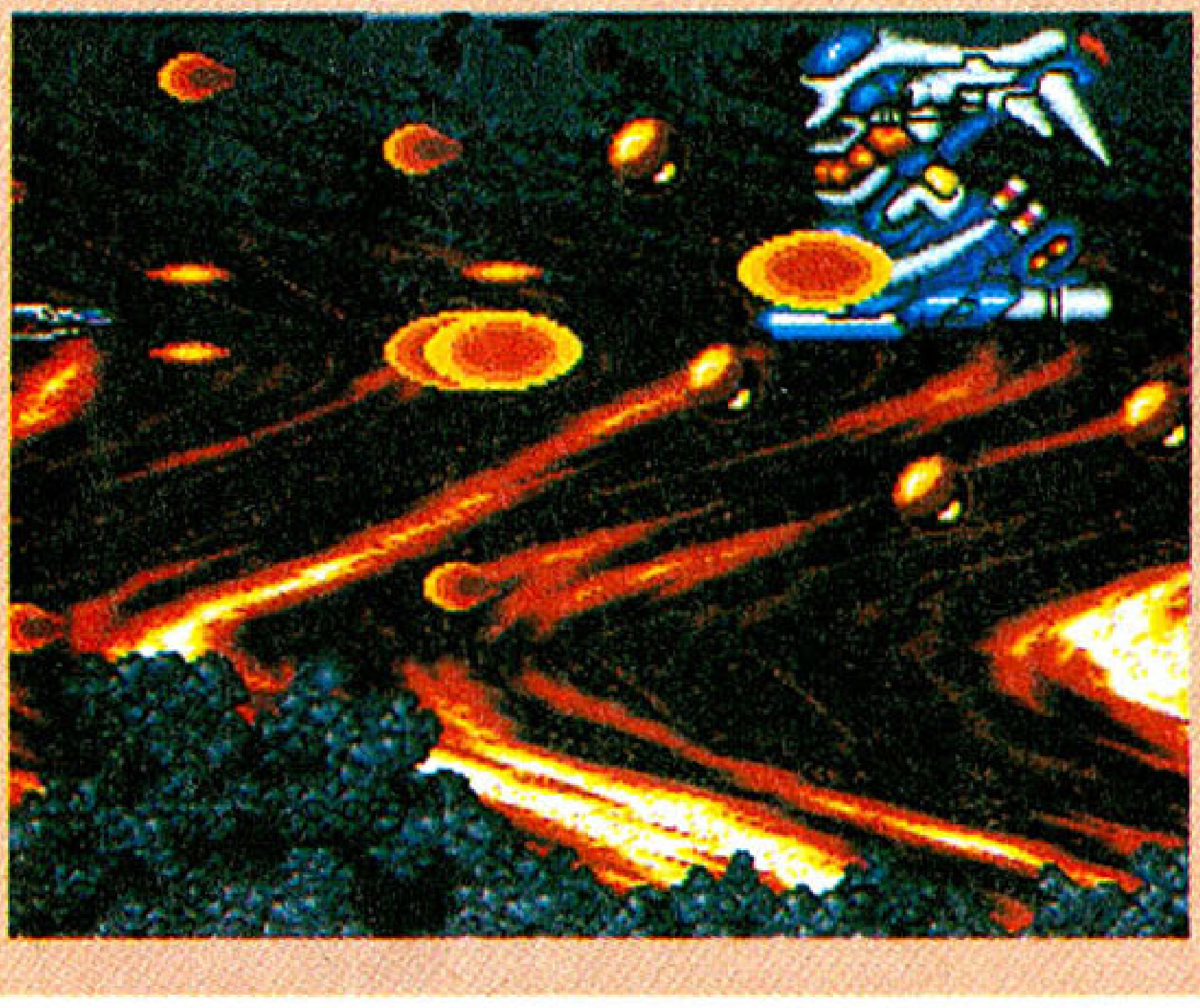
うまくタイミングをつかんで、アイテムだけ取るようにしよう。



火炎岩は、噴き上がるタイミングと高さが一定しているとはかぎらないぞ。

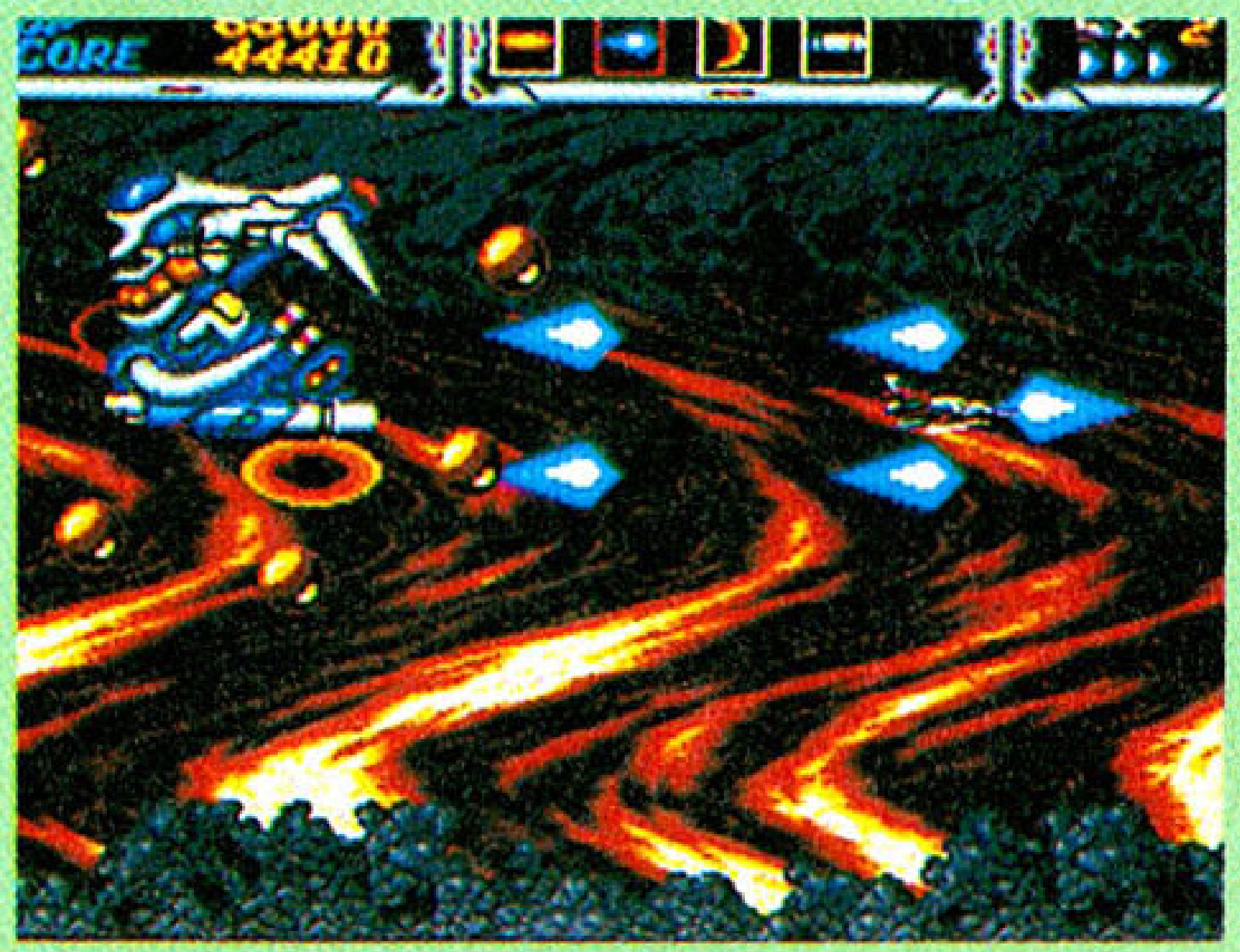
中ボスは高速スクロール中に!!

中ボス“ダクフ”は、周囲を回っている球から発射される破壊可能な弾と本体下部からのエネルギー弾で武装している。高速スクロール中の出現で、苦戦必至!?



高速スクロール中に現れるダクフ。自機を安定させて戦おう。

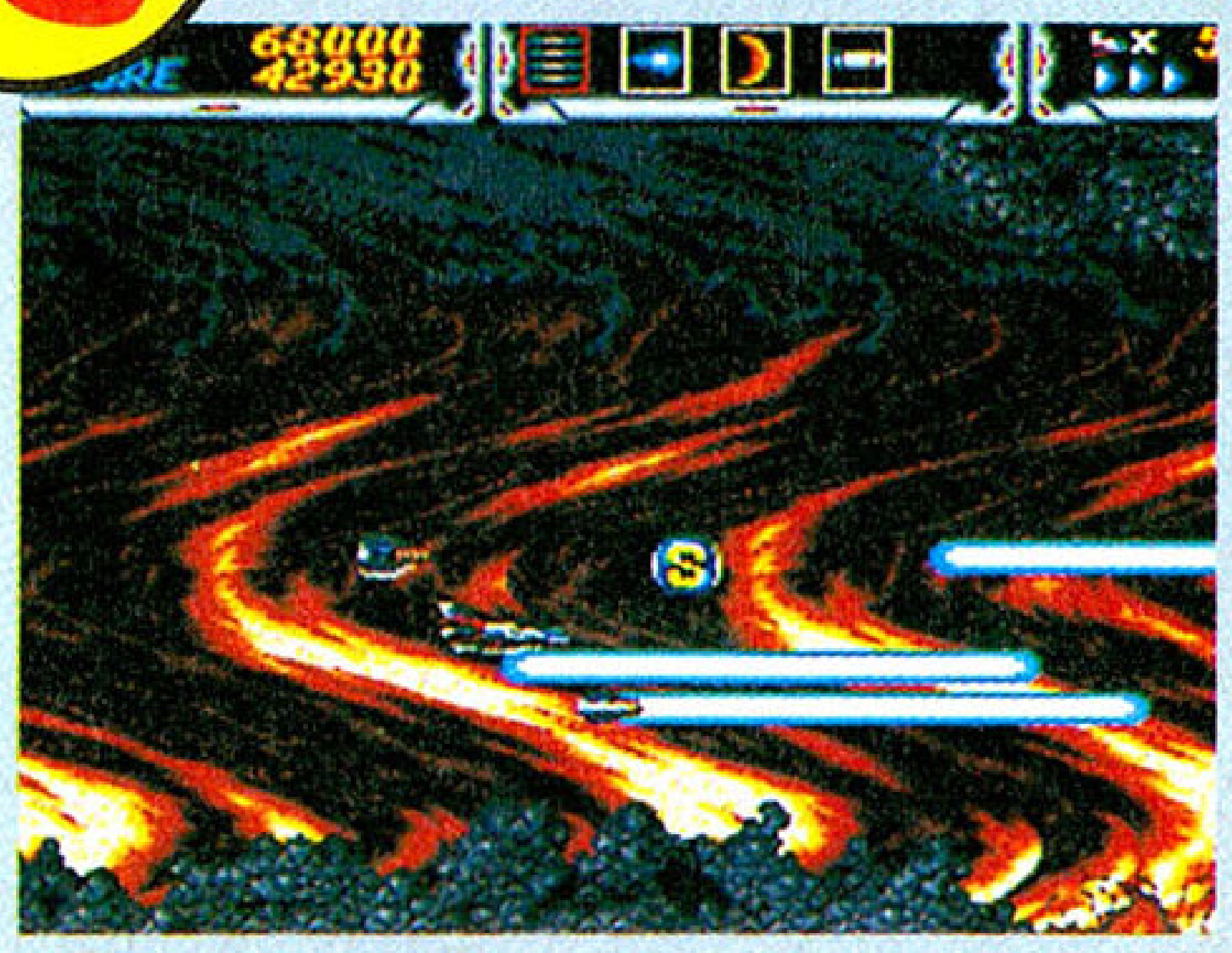
ダクフ



後ろに回り込めたらこっちのもの。やいダクフ、覚悟しな!

正面は重武装のダクフだが、背後に回ると意外や意外、武装がないのだ。だから、早めに回り込んでバックファイヤーかランサーで攻撃をしたい。だが、遅れると挟み打ちになるのだ。

得 情報!!

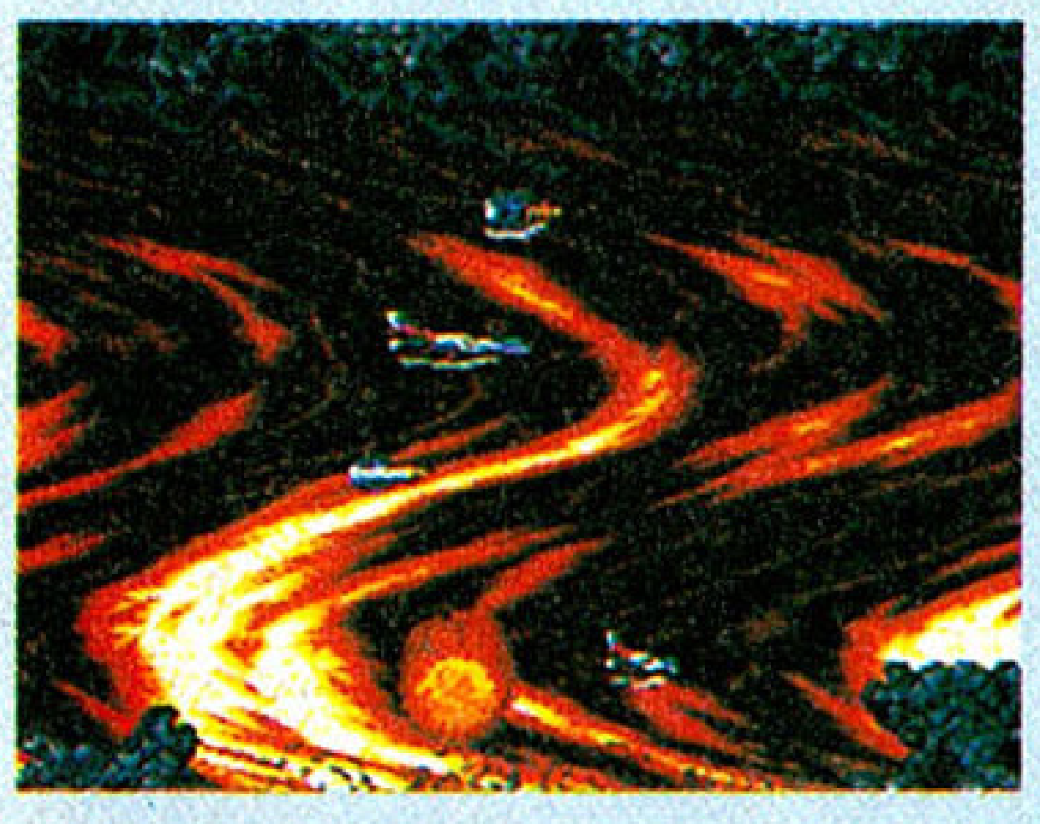


高速スクロール突入直後に出てくるシールド。ぜひ手に入れておきたいアイテムだ。

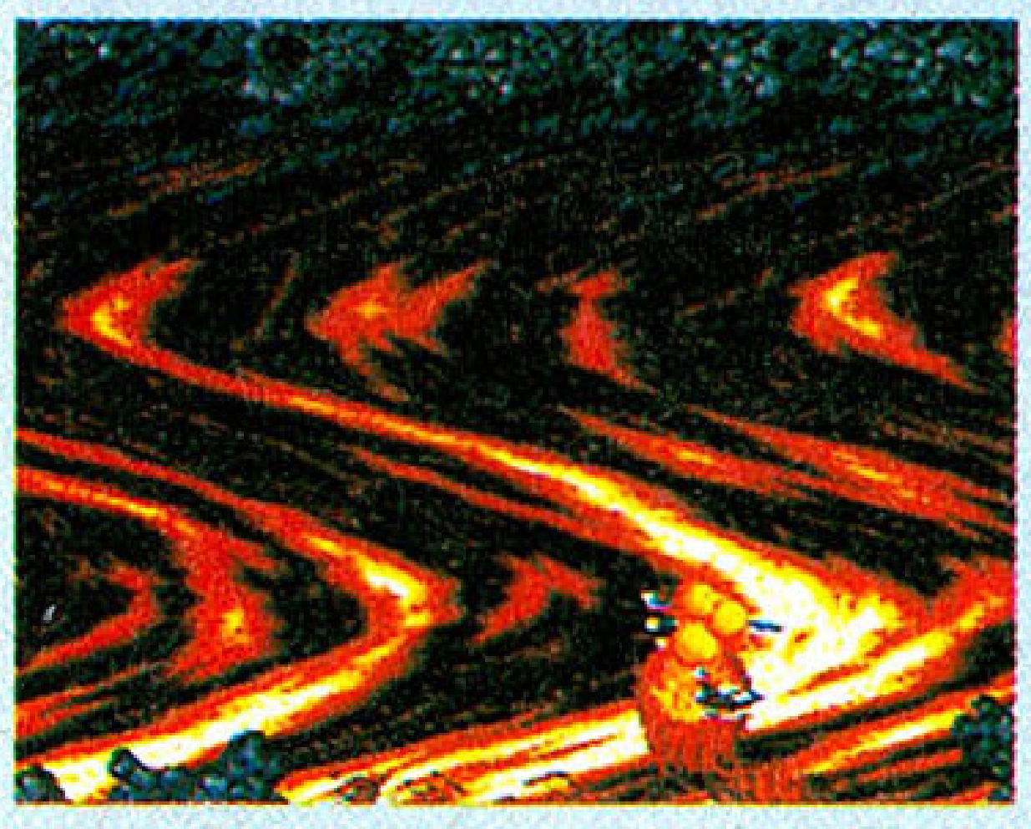
敵の攻撃がいよいよ激しくなってくる高速スクロール突入直後に無敵アイテム、シールドが手に入るのだ。スクロールが始まったら自機をやや低空に置き、できればウェーブを連射してみよう。

1UP発見しかし……

高速スクロールを抜け、岩石地帯に入ってしばらくすると、マグマの燃えたぎる噴火口に1UPが現れる。しかし油断は大敵。自機が近づいてしばらくすると突如火炎岩が高く飛び出してくるのだ。

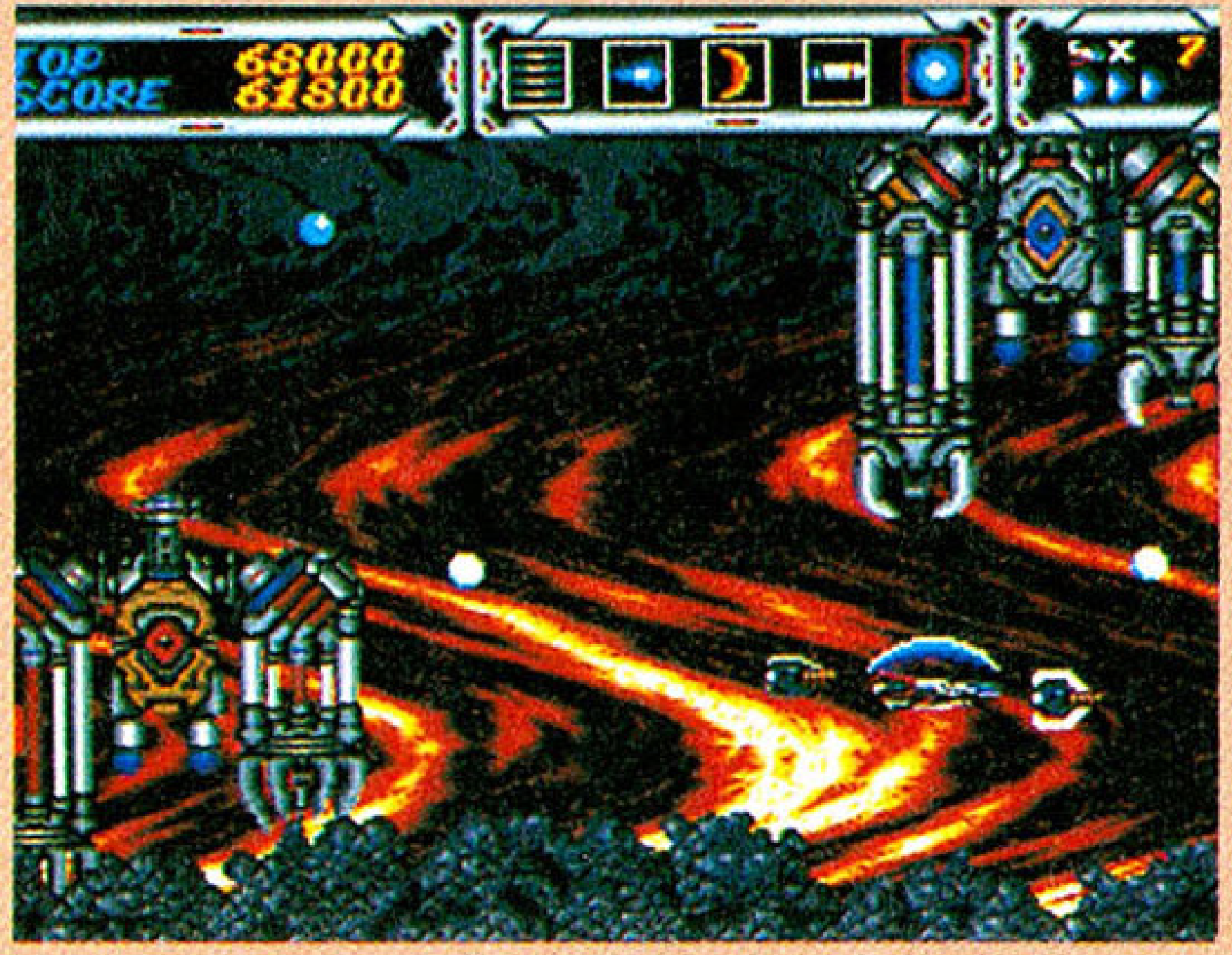


おっ! しめしめ、喉から手が出るほど欲しかった1UPアイテムが噴火口近くに浮いているぞ。火炎岩もあそこまでは噴き上がってないし、楽勝だ。



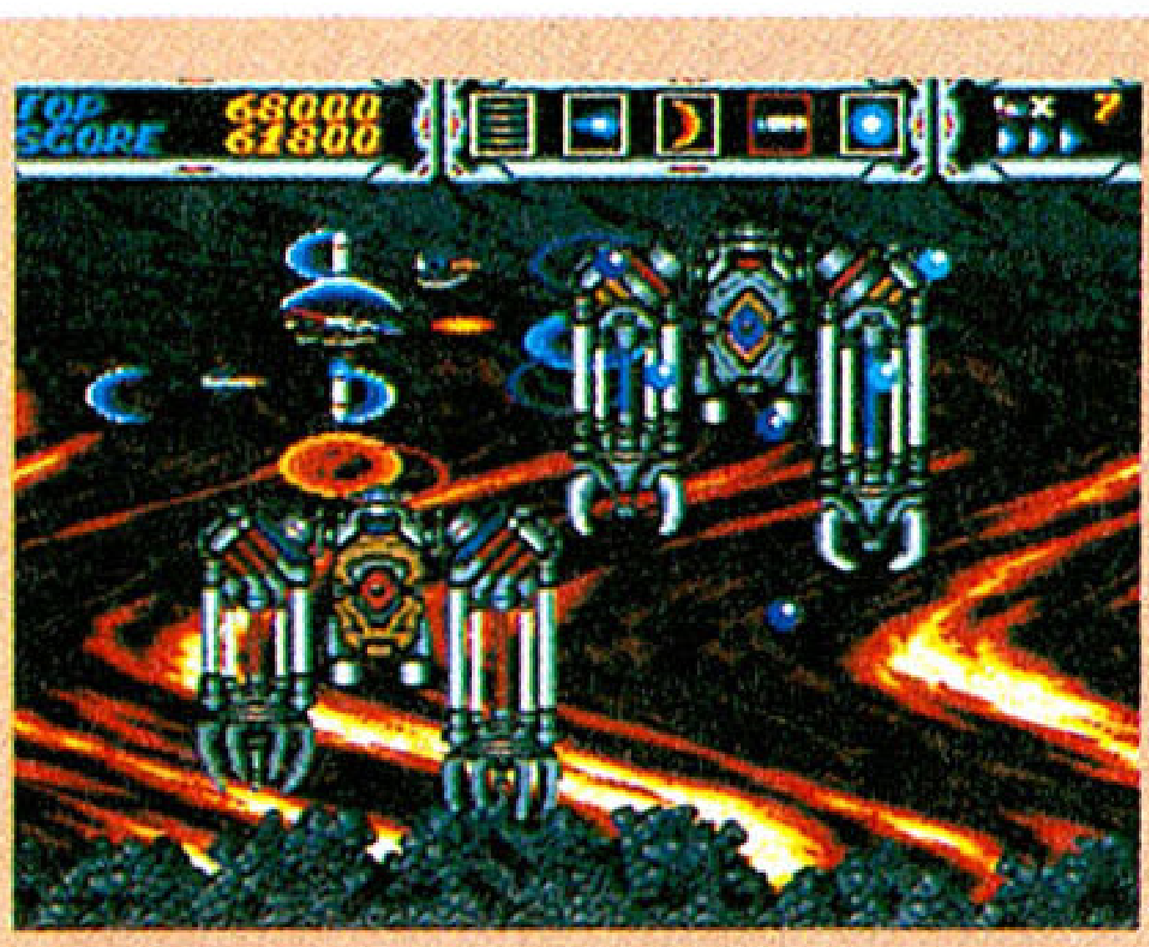
ウッギャー! なんで急に高く飛び出してきやがったんだぁ!? 欲張りすぎてバカをみたパイロットの悲惨な最後である。合掌……。

ゴルゴン星方面旗艦 ツインバルカン

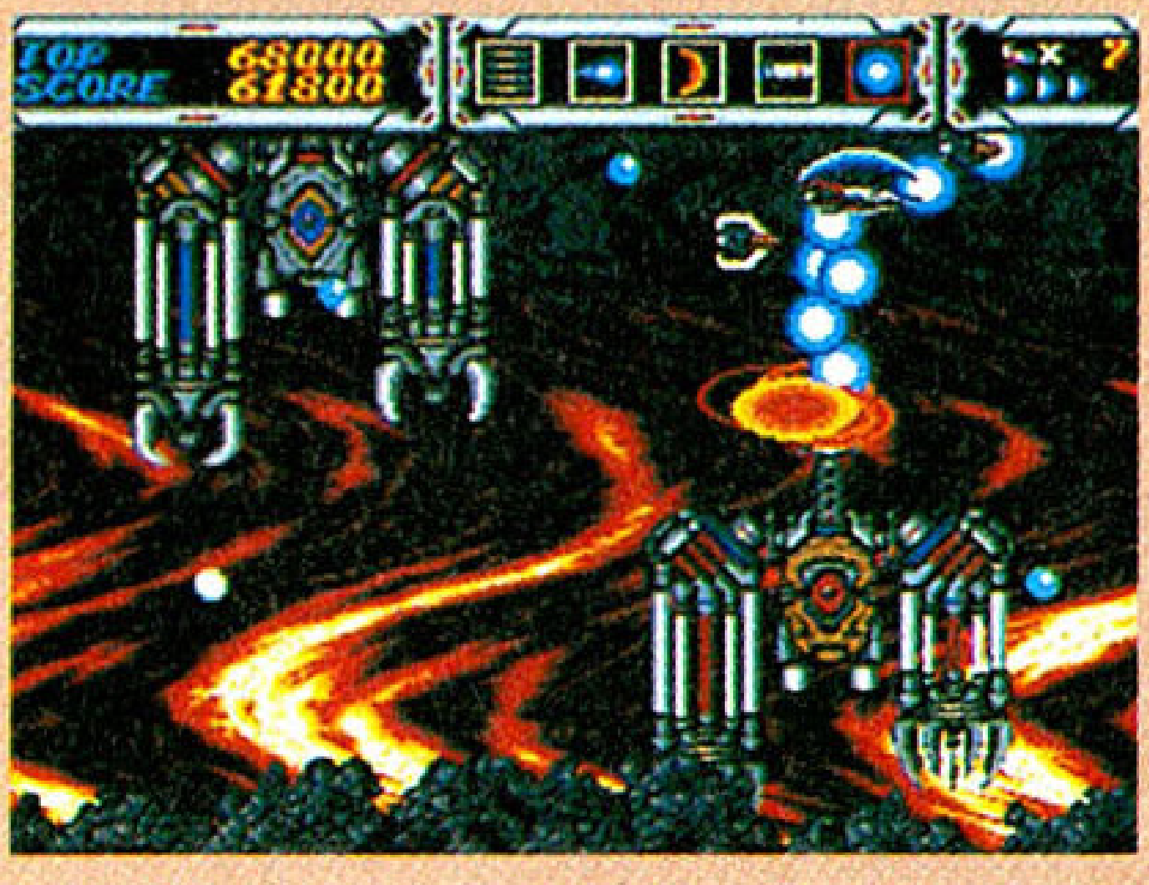


大きな図体が2機同時に画面に登場してくる。いかにも不細工な外観だ。

灼熱の惑星ゴルゴンを支配していたのは、双子のロボット兵器ツインバルカンだった。奴らは、1機の時はそれほど強くないものの、2機揃うとその巨体が与える圧迫感とすきのない対空砲火で、ほとんど無敵と言ってもいい力を発揮する。さらに弱点が頭部なので、かなり狙いにくいのだ。



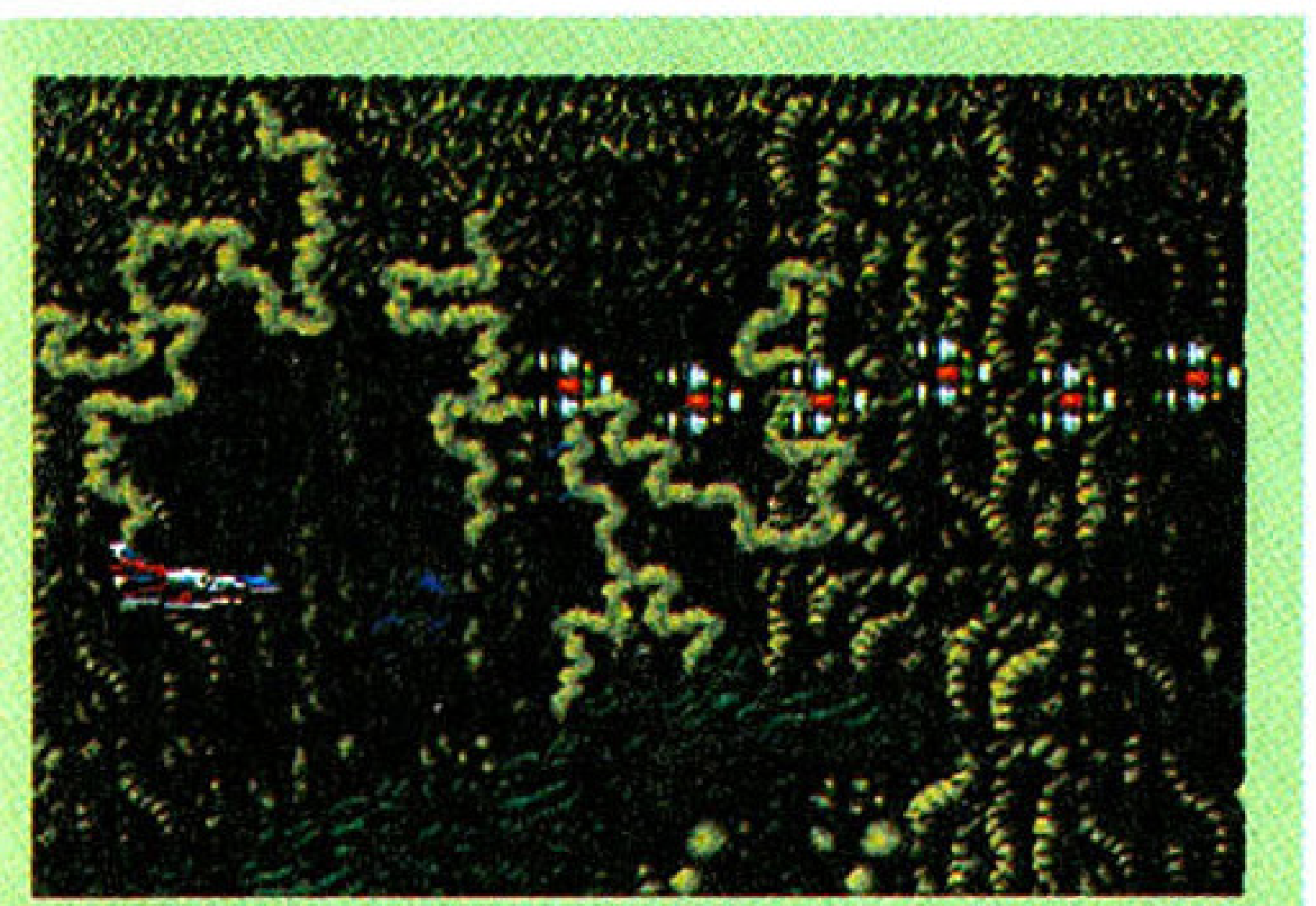
ツインバルカンに最も効果的な攻撃法は、真上から直接ファイヤーでミサイル攻撃をしかけることだ。これなら弱点であるレーダーを引っ込めても、直接攻撃できるぞ。



ファイヤーがない場合には、ハンターも有効だ。発射した弾が自動的に弱点に命中してくれるぞ。しかし、破壊力があまりないので、数多く撃たなければならないのだ。

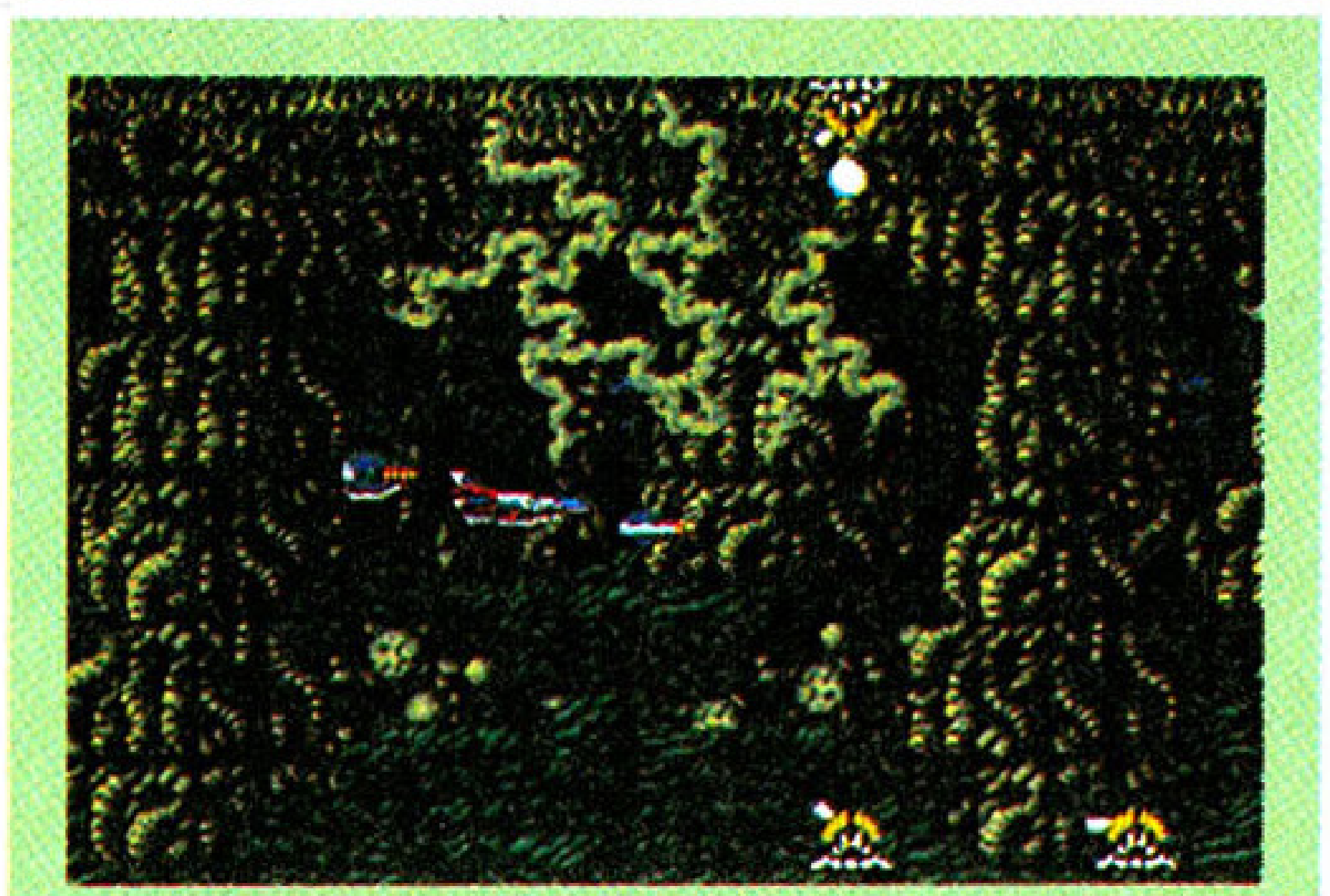
ツインバルカンの弱点、レーダーアンテナは出し入れ可能なすぐれモノで、引っ込められると横からの攻撃は不可能になってしまう。垂直攻撃可能なファイヤーや、誘導弾のハンターなどでの攻撃がベスト。他の武器では、もう少し時間がかかるだろう。

ヒュードラ・ゴルゴン星方面オーン帝国軍総戦力!!



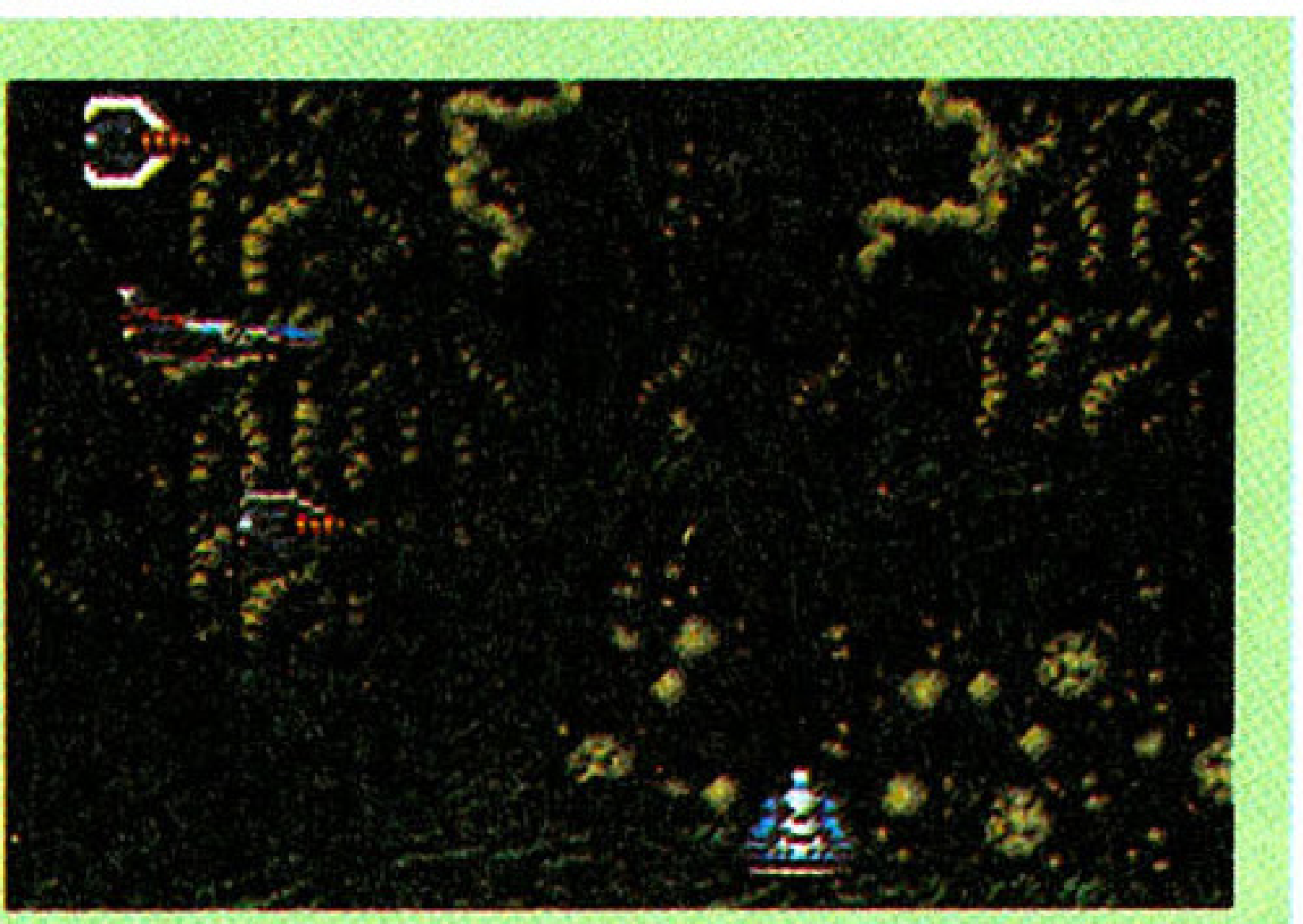
旧式の小型戦闘機。戦闘力も速力もたいしたことはないが、集団攻撃がうっとうしい。

ルーパス



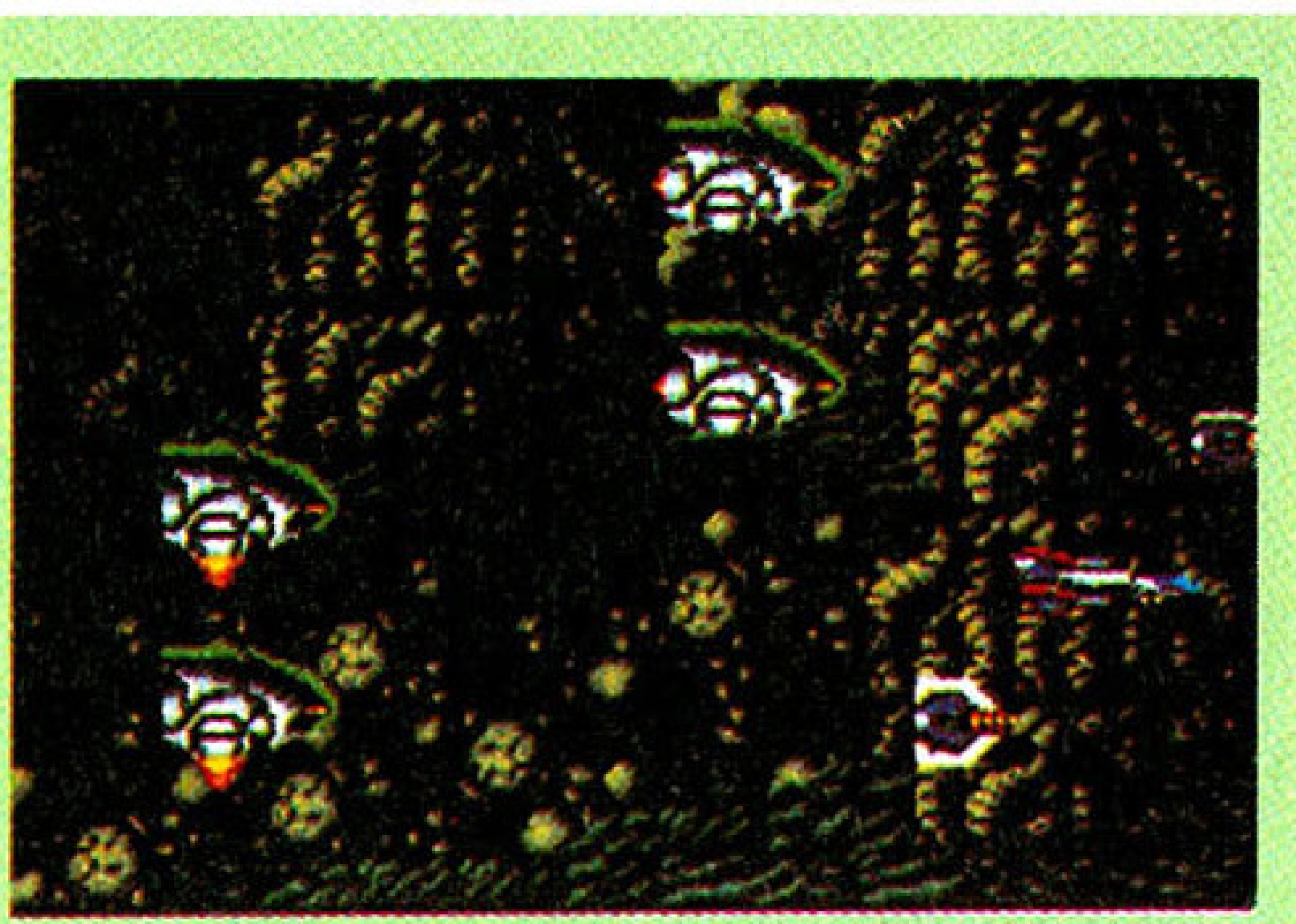
固定砲台。通常弾を撃ち上げてくるが、発射速度が遅いので問題はない。やや耐久力あり。

マカム



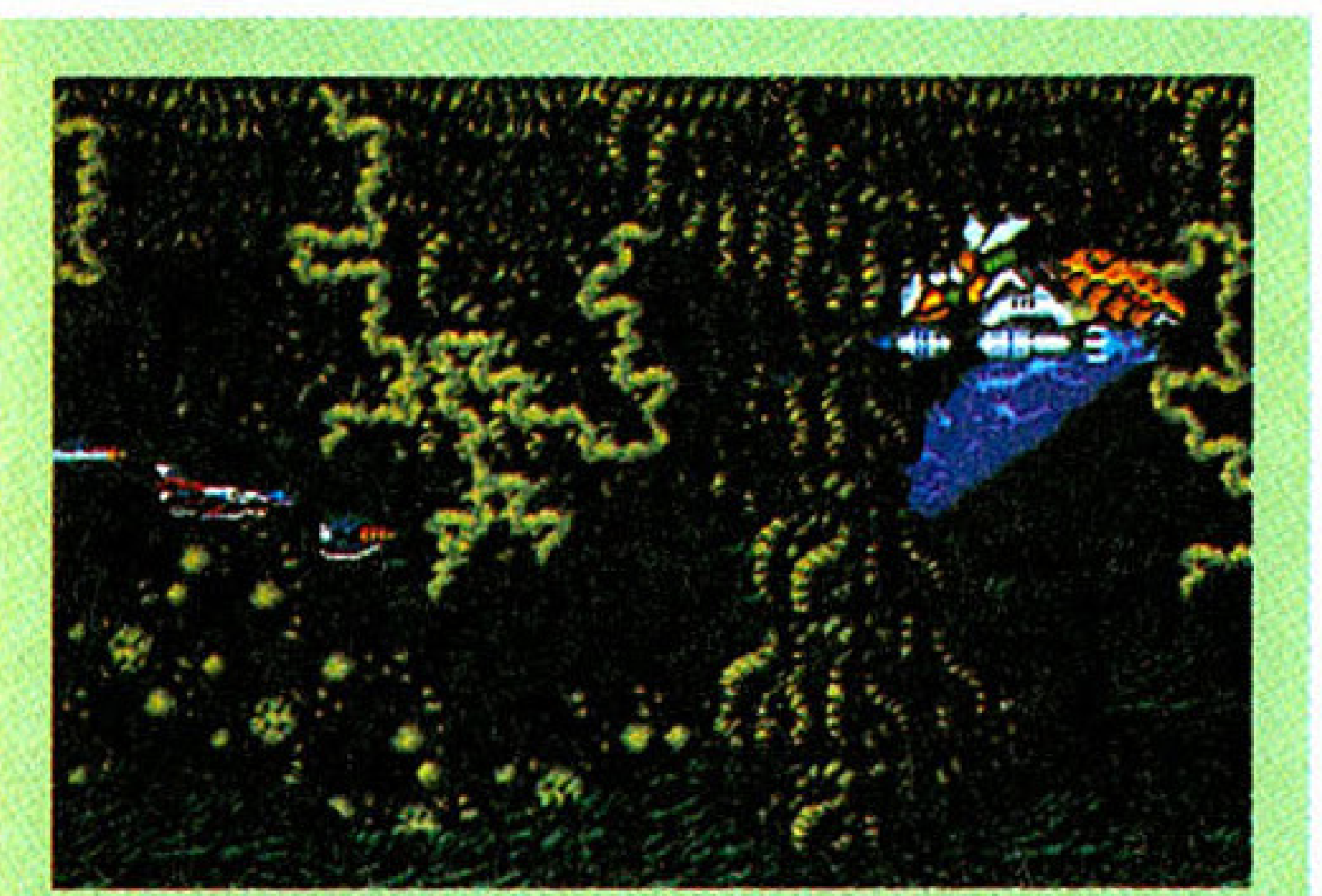
真上を横切ったとたんに反応。破壊力抜群のレーザーを放つ。耐久力も強い。

レーザー砲台



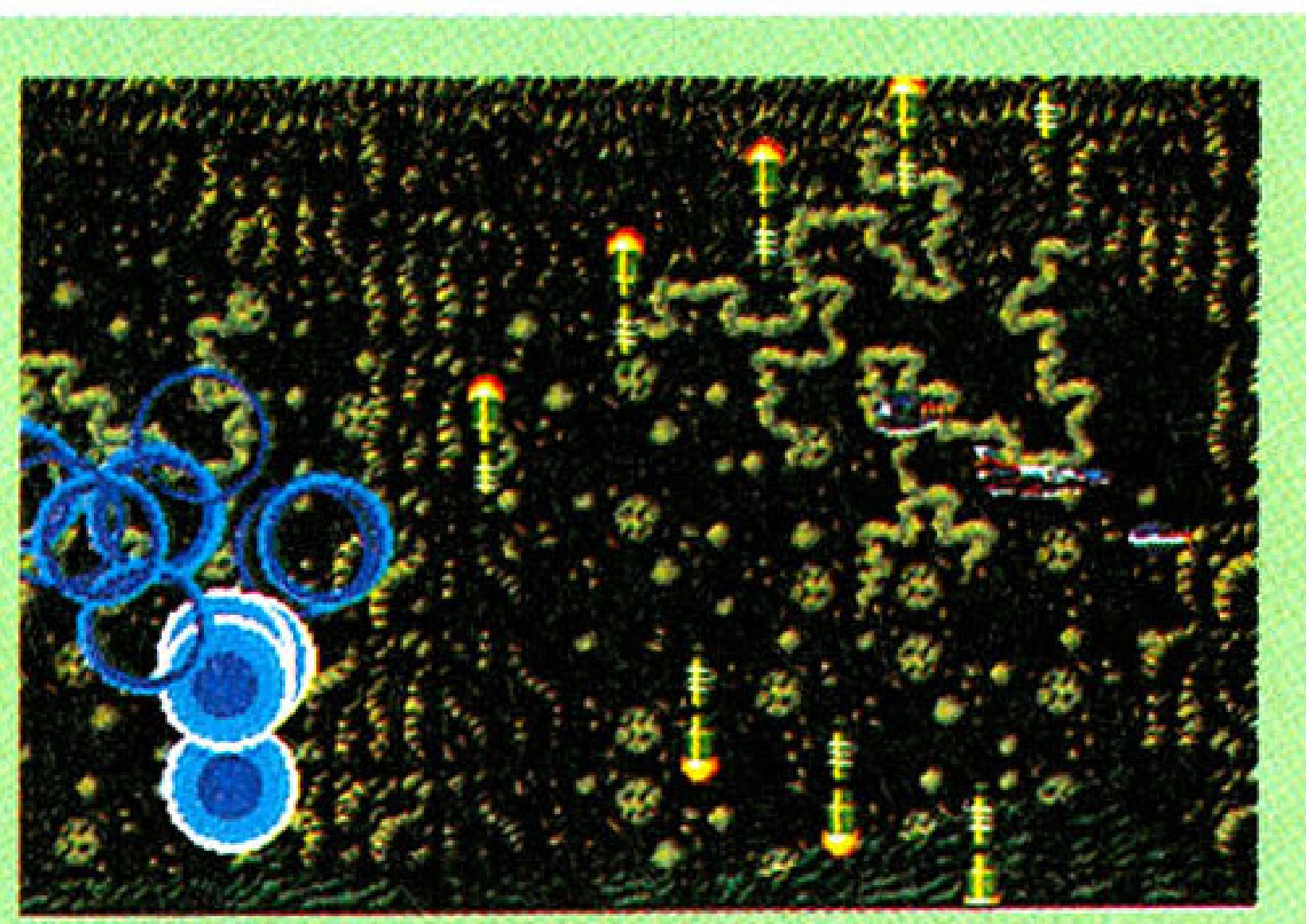
速度と装甲の厚さ(耐久力)を誇る、体当たり専用機。別名「神風1号」と呼ばれている。

ダウナー



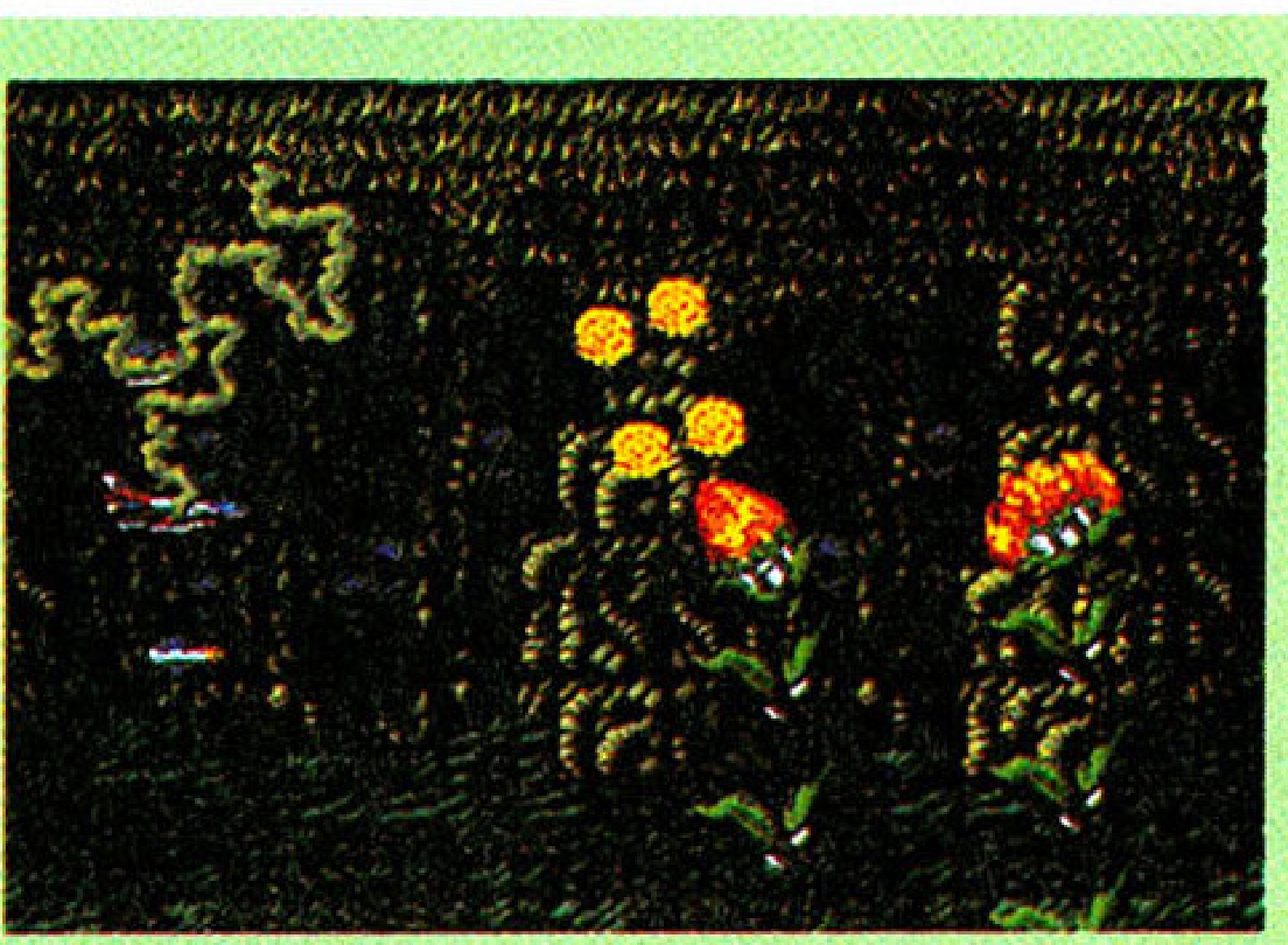
蜂型のバイオビースト。下面に大型誘導ミサイルを搭載している。耐久力はかなり強い。

キャリビーン



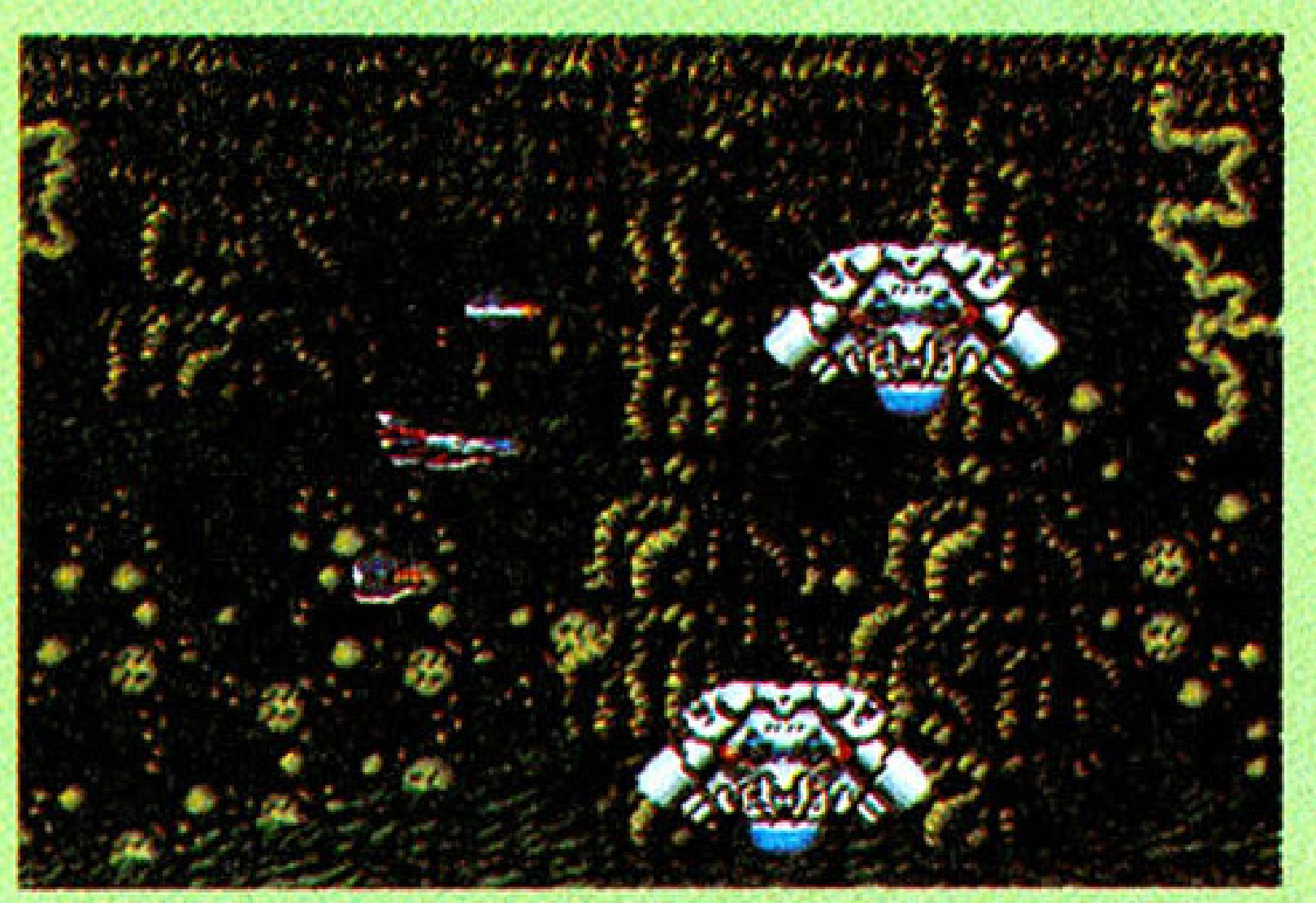
自機が近づくと飛び出し、自らの誘爆に相手を引き込む強敵だ。

エクスプロイト



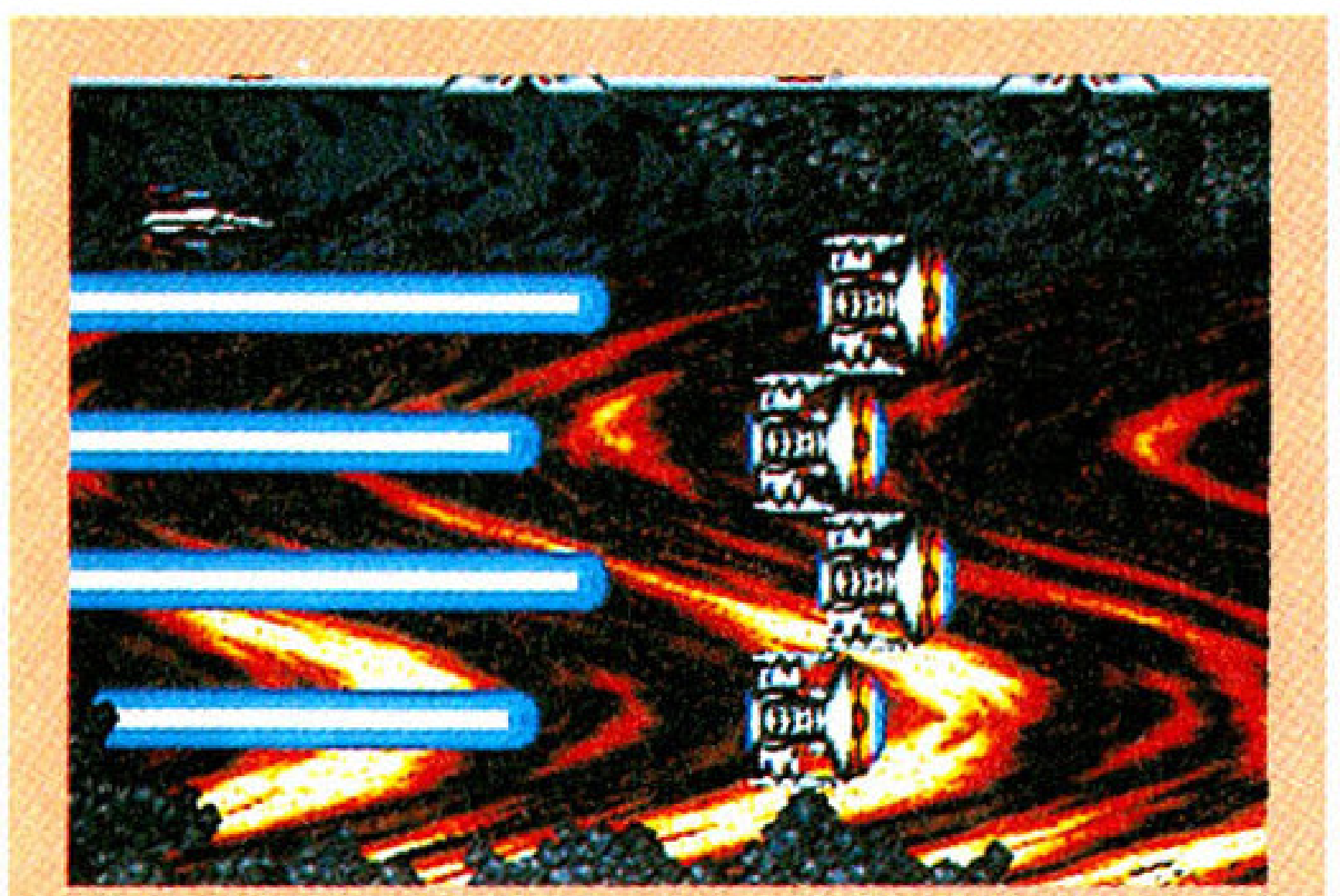
植物型バイオビースト。敵を察知すると急成長し、有毒な花粉弾をばらまいてくる。

ガンフラワ



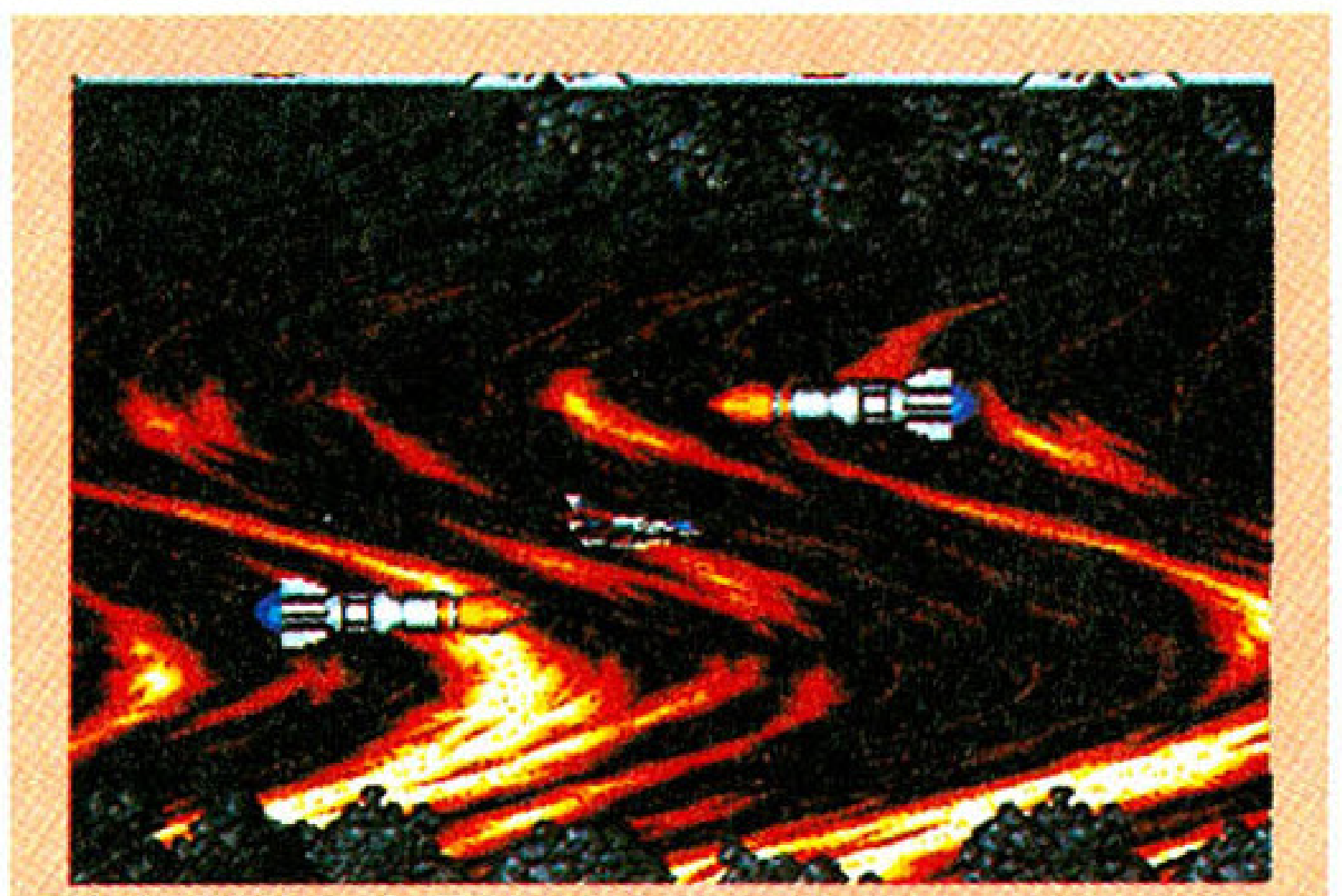
浮遊型ミサイル砲台。硬い装甲と、小型ホーミングミサイルにより最強のザコとなった!?

リカストス



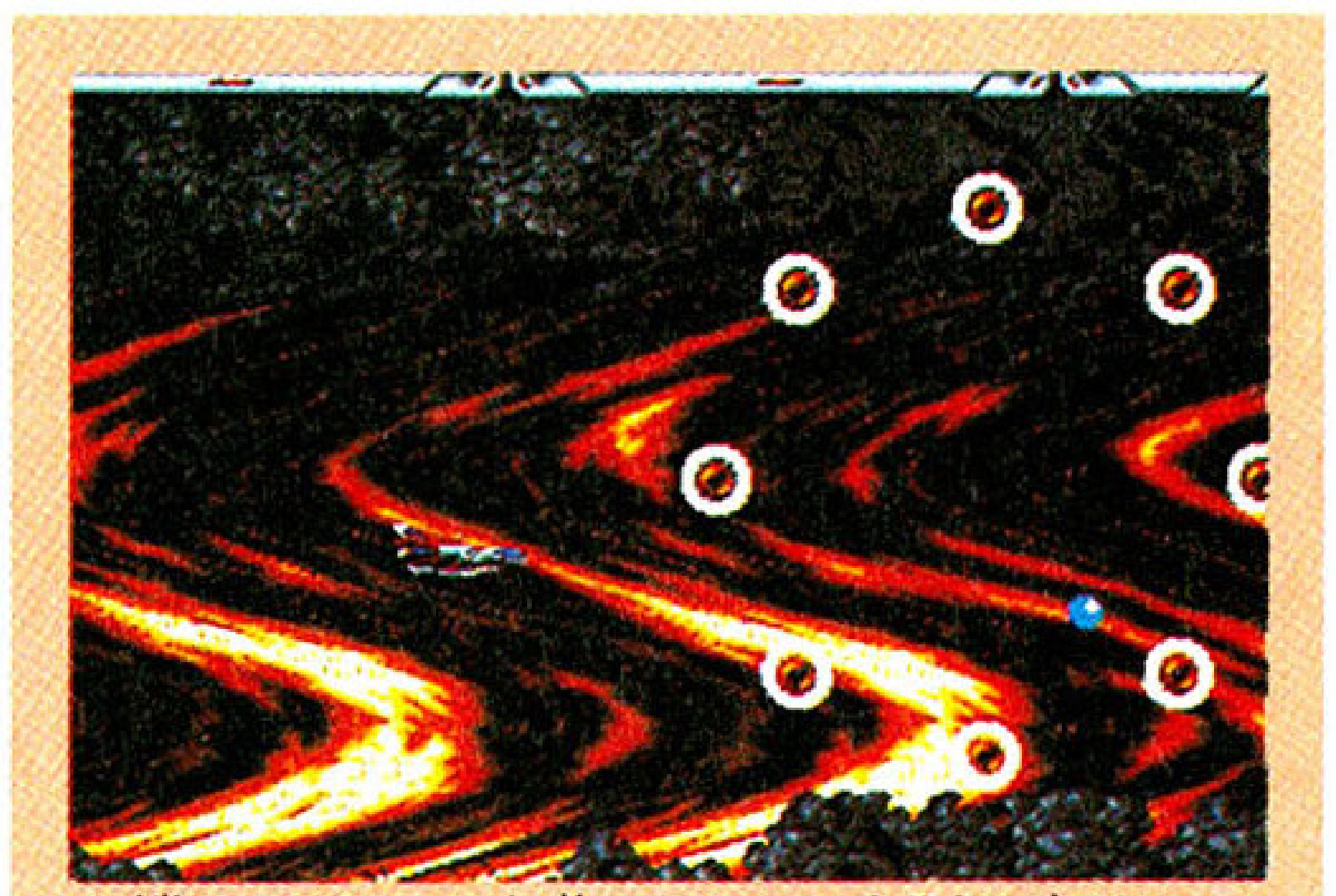
機体前方から極太レーザーを発射する。数が多いと苦労するので、早めに倒すべし。

レーザー・ボーン



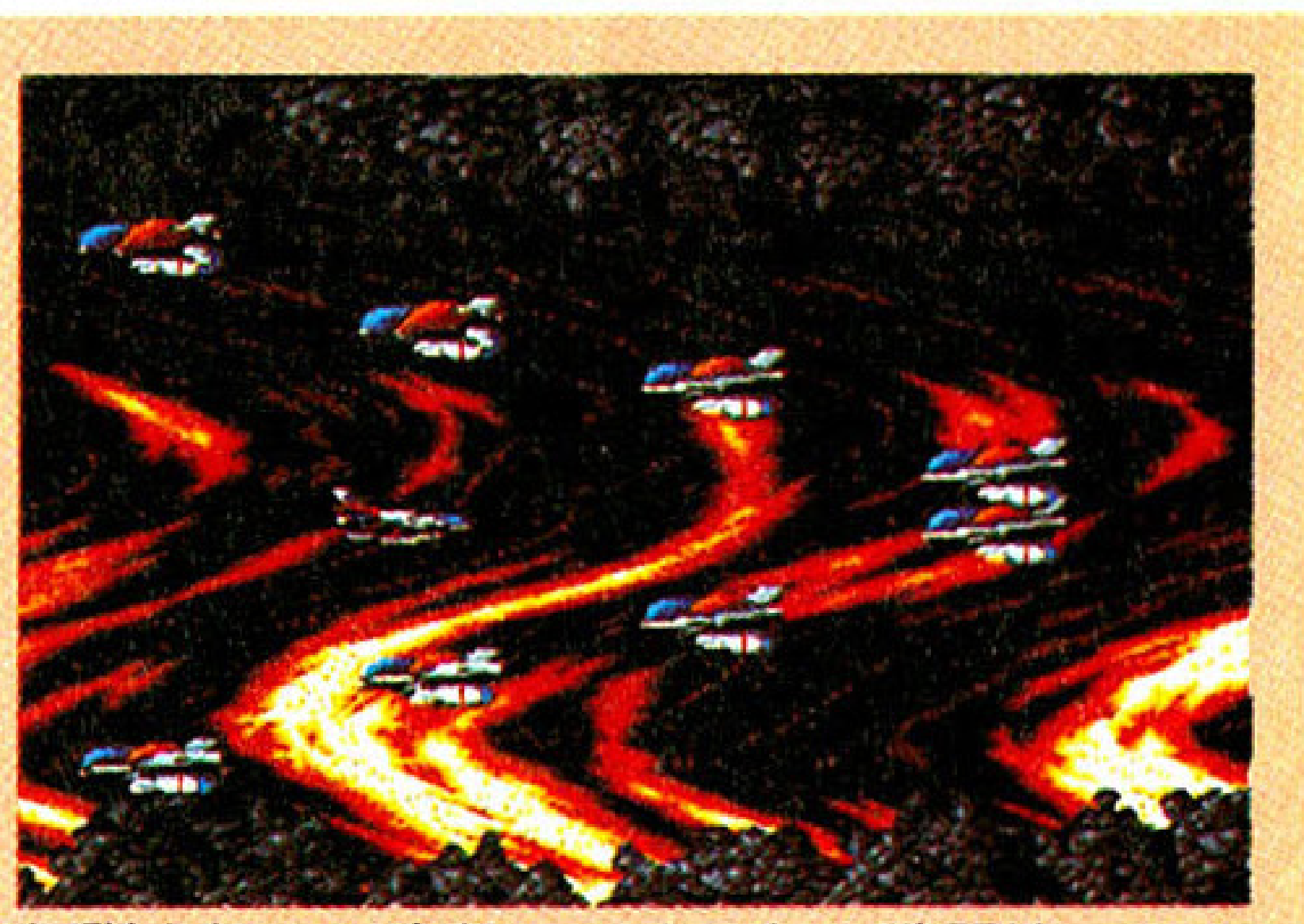
突如前後から飛んでくるミサイル。ホーミングでもないし、誘爆もしないが数が多い。

ミサイル107



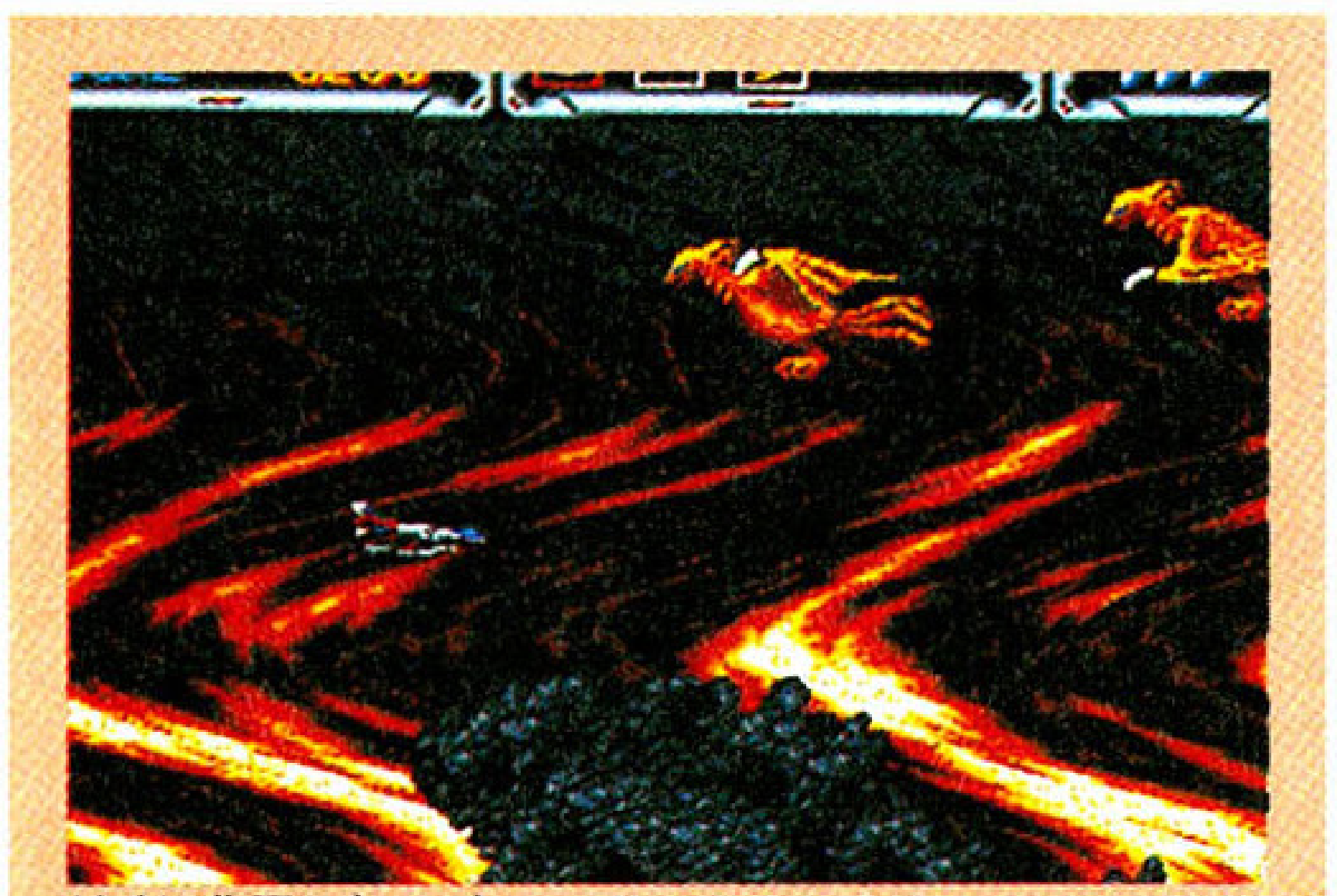
8機で1チームを作っている小型偵察機。偵察機だけに武装も耐久力も貧弱だ。

バリング



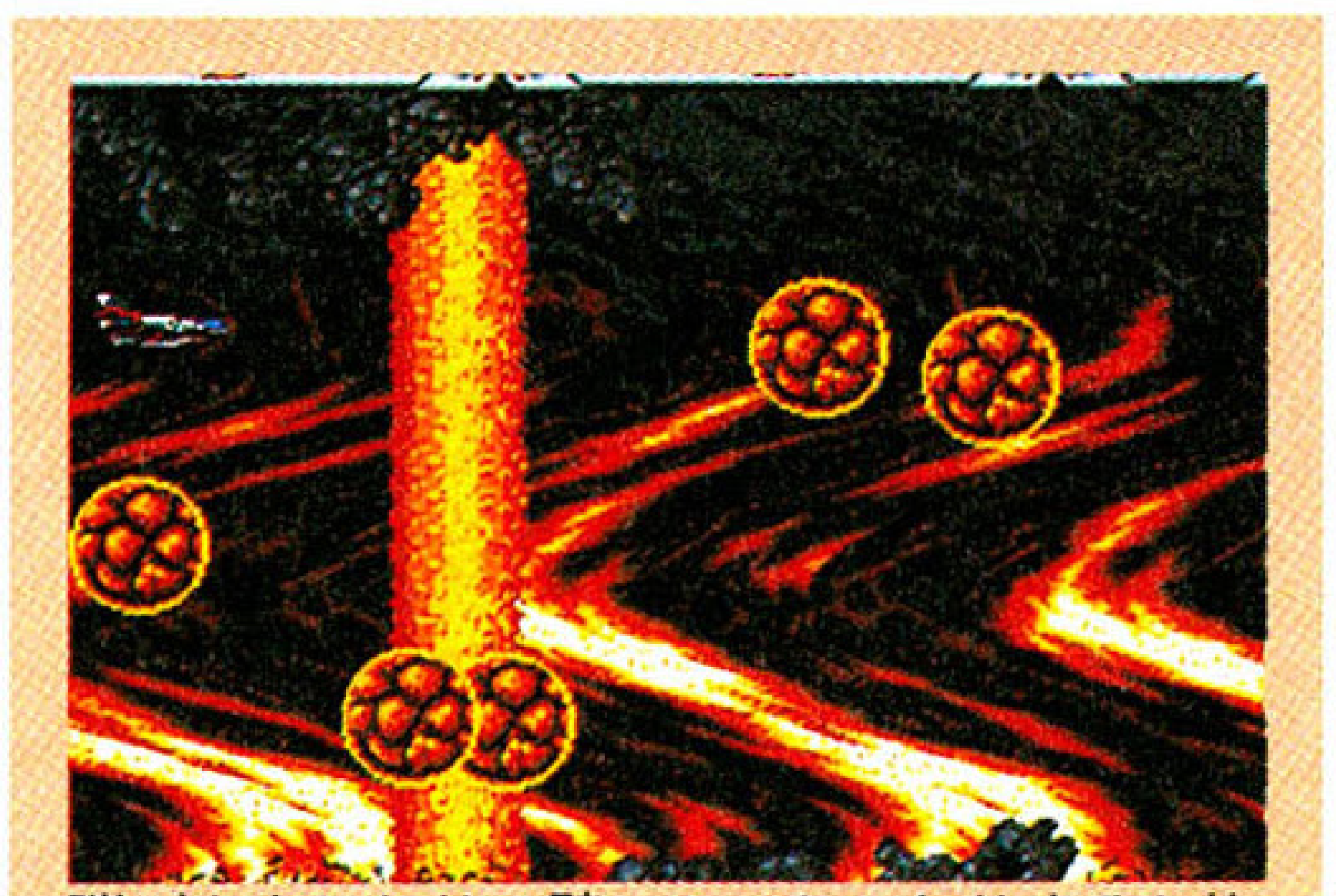
編隊を組んで突撃してくる無人戦闘機。動きがトロいのが欠点だが、こいつも数が多い。

ドスファイター



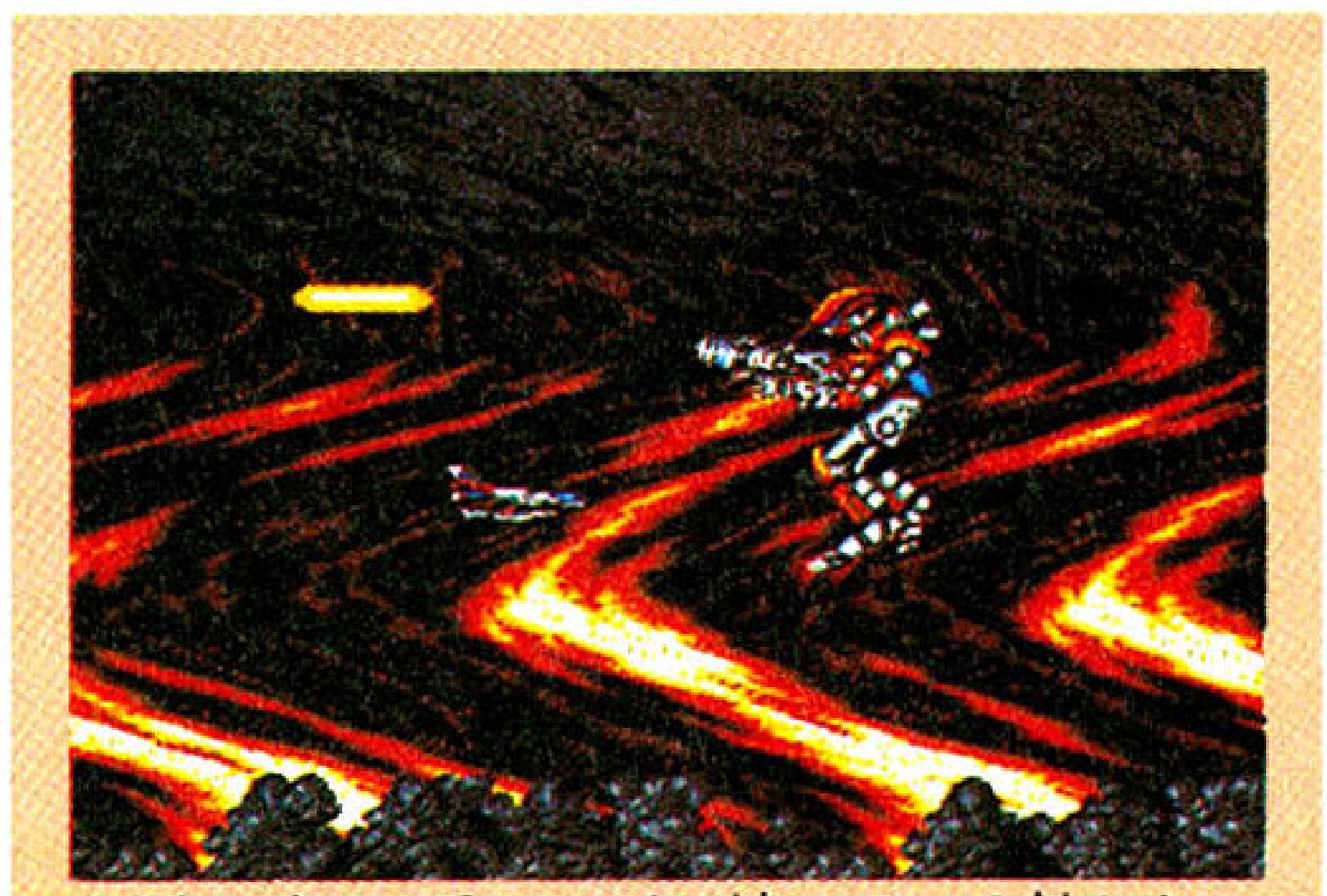
灼熱惑星ゴルゴンに住む原生動物。まさに炎の鳥だ。高速スクロール中に出現する。

オロボ



弾が命中したり、壁にぶつかったりすると炸裂する岩。あまり相手にしないほうがいい。

ウローヌ



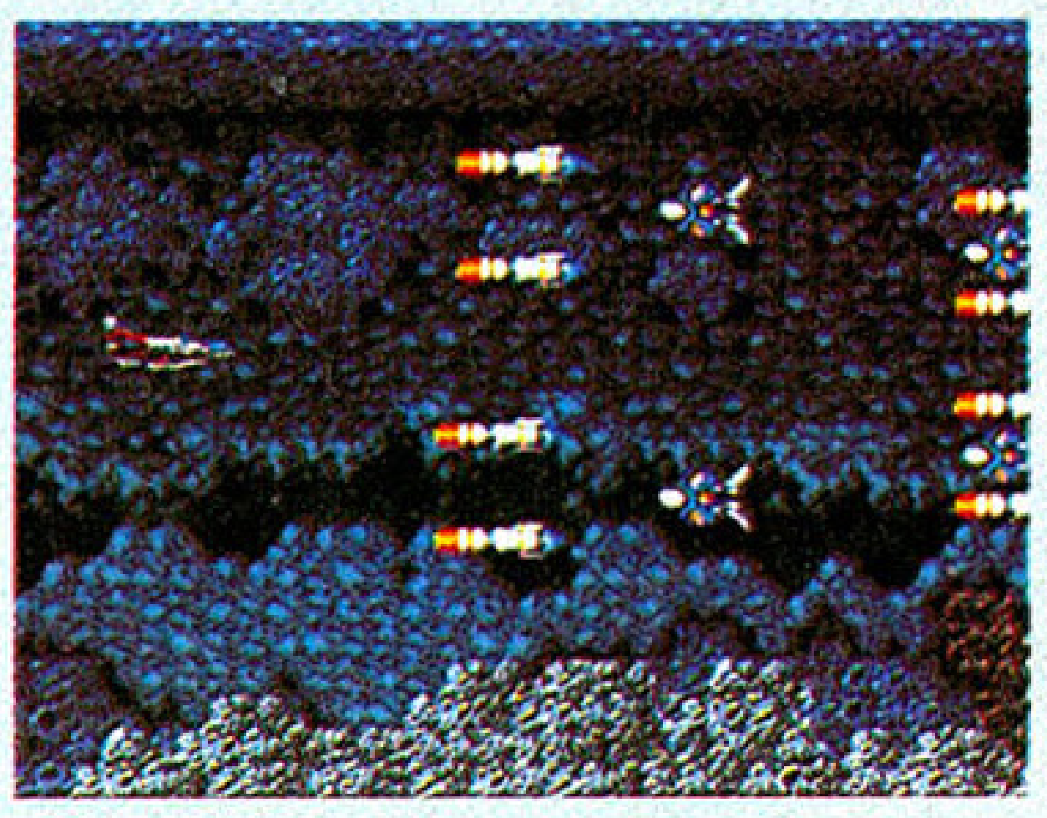
大型ロボット兵士。手に持っている銃からレーザーを乱射してくる。重装甲をもつ強敵。

デスト・ガナーⅢ

そして第3の惑星セイレーンへ…

第3の星、惑星セイレーン。かつて美しい歌声で旅人の船を引き寄せ沈めた魔女の名を冠したこの星は、地表を水に覆われた美しい外観を誇っている。

しかし、そこにいるオーン軍は、魔女セイレーンの伝説を真実のものにしようと手ぐすね引いて待ちかまえていたのである。

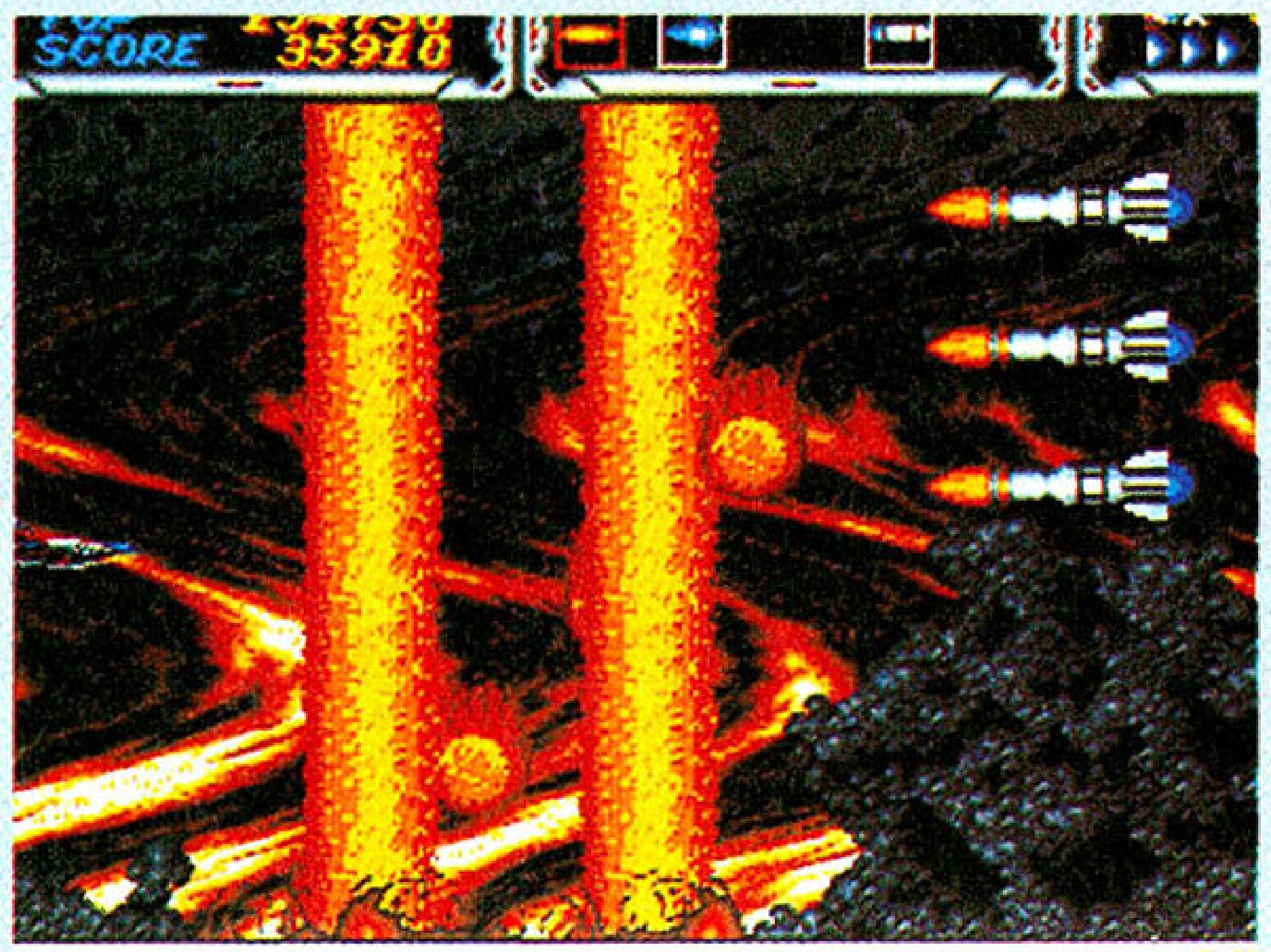


強力なオーン帝国の水中部隊相手にどう戦うのか!?

複合攻撃に注意せよ!!

前作『サンダーフォースⅡ MD』に対する批判の一つに「簡単すぎる」というのがあったけど、今回はそんな心配はしなくていいんじゃないかな？　個々の武器の強化はもちろんだけど、何といっても今回は、敵による複合攻撃に加えて、敵と環境(噴火など)という複合攻撃もあるのである。

自然にばかりは逆らえないだけに難易度急上昇だ。



巧妙に、複雑に、さまざまな複合攻撃が自機ステュクスを襲う。敵の動き、弾道、さらに噴火場所などをよく頭に叩き込もう。

THUNDER FORCE III
© Tecno Soft 1990

サンダーフォースIII

テクノソフト／6月8日発売／6,800円

前回の続きで、ステージ3から、徹底攻略していくぞ。いよいよ、敵の本拠地まであと一歩に近づき、戦闘もヒートアップしてくるのだ！

砲声鳴りやまず…

ヒュードラ、ゴルゴンと、今まで銀河連邦軍が誰一人として破壊できなかった星を突破した彼らだったが、戦闘はまだまだ半分も終わっていない。

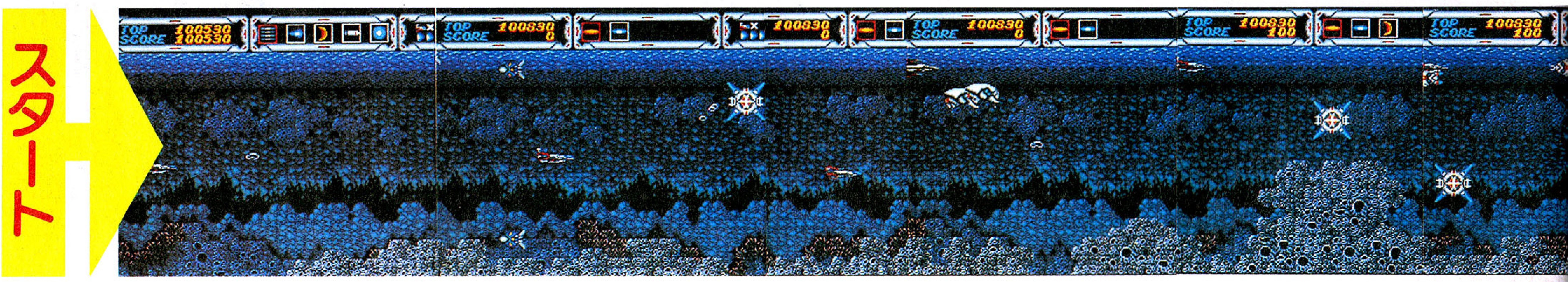
さらに3つの惑星を攻略しなければ、最終目的地、オーン帝星を見ることさえできないのだ。

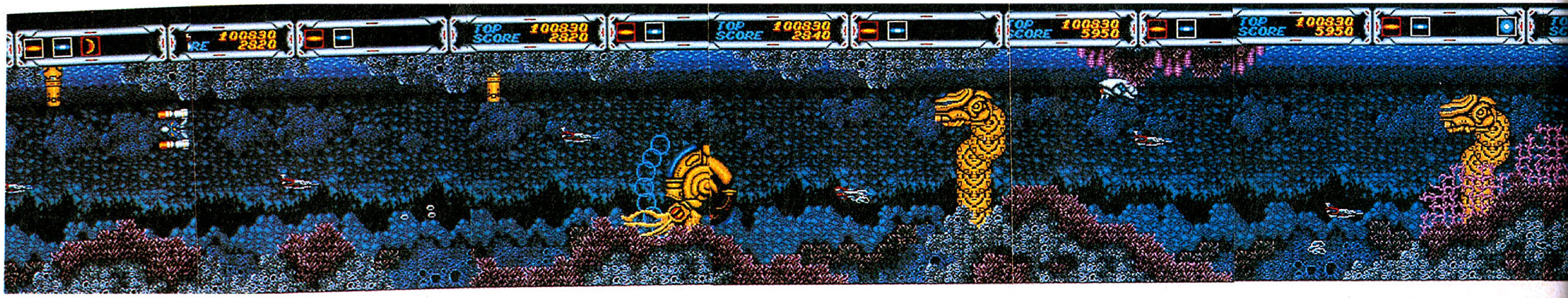
しかも敵は、不落の惑星を2つも突破されたことで、こちらの実力を評価、新兵器を次々繰り出して猛反撃を開始してきた。

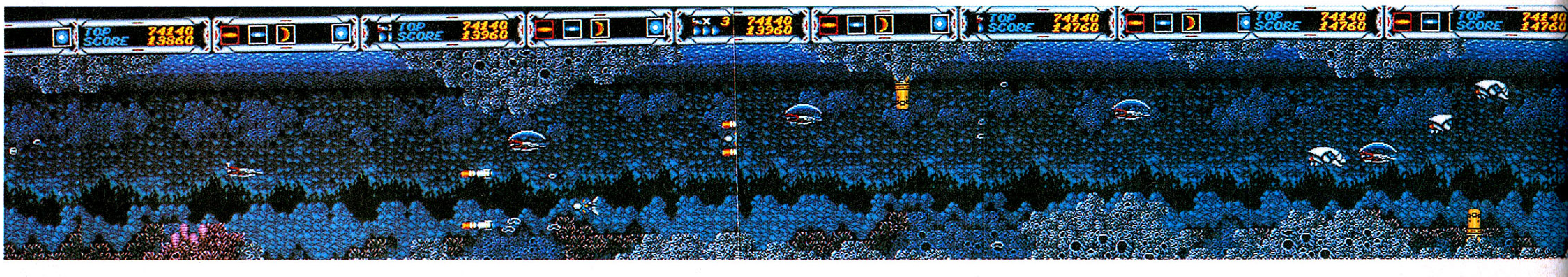
第3の惑星セイレーンでは、水中迎撃戦。第4惑星ハーデスは、激しい地殻変動が巻き起こる中での、空洞迎撃戦。さらに、最終惑星エリスでは、氷に閉ざされた世界での酷寒要撃戦であり、敵以上に大自然が戦闘の大きなポイントになってくるはずだ。

敵には地の利があるが、なにせこちらは初めての星。何が起こるか、どんな災害が噴き出してくるのかは、誰も知らない。

抜群の危機回避能力をもつパイロットでなければ、先へは進めないぞ。さあ、君はオーン帝星を見ることができるのだろうか？







ステージ・3

惑星セイレーン

地表を海で覆われている水の惑星。それがこのセイレーンだ。

ここの敵もメカニカルなものが多く、しかもきちんと水中専用に作られたり改造されているため、スピードも速いし、浮力対策（水の浮力を計算して自機の深度を一定に保つ）もバッチリだ。

だが、君の操るＳＴＹＸは、高性能機とはいえ水中専用ではないため、浮力を考慮した潜水能力は、パイロットの技量に頼らねばならない。海中での戦闘は壮絶なものとなるに違いない。ここでの強敵は機雷（自機が近づくと自動的に爆発）や水中砲といった固定兵器で、とにかくどちらも硬くて破壊が難しいのだ。

ただし、この星の敵は正々堂々正面から向かってくる、正直なヤツが多い。まさに清廉（セイレーン）潔白？

水中砲レルーザに注意

岩盤の上下に固定されている、乾電池のようなもの。

これが、オーンが誇る水中レーザー砲レルーザである。

レーザーでありながら、その光線は水中を直進する特性をもち、しかも発射速度は速い。おまけに砲の外郭は呆れるほど硬く、相当遠距離から攻撃しないと破壊できない厄介な敵なのだ！

中ボスは大型潜水艦

中ボスはマンドローミスという、大型高速潜水艦だ。敵もいよいよ最新鋭の潜水艦を投入してきたぞ。

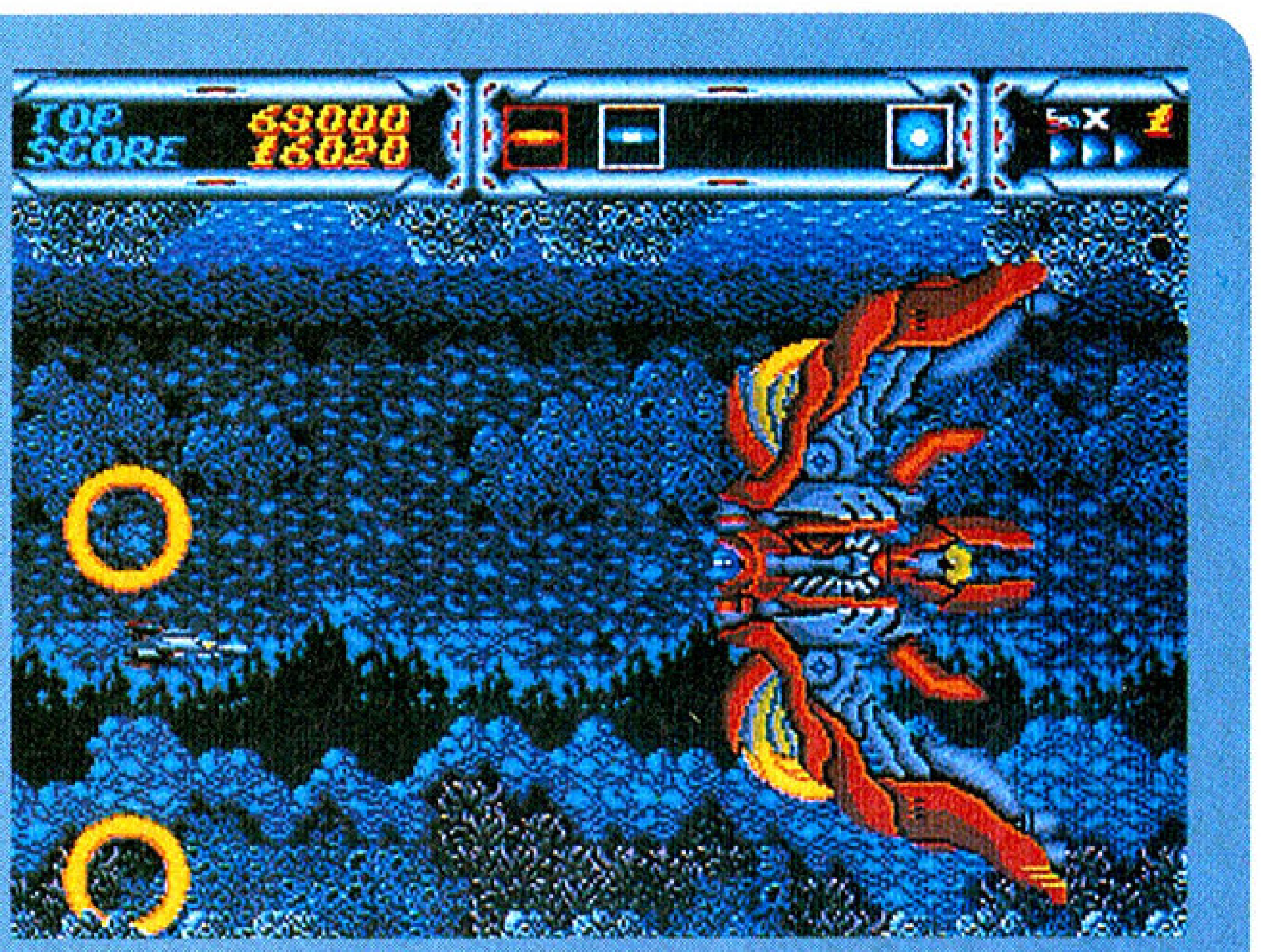
多数の泡状機雷をばらまき、ウエーブ、２連速射という２種類のレーザーで武装されたこの船は、見かけからは想像もできない300ノットの水中速度をもっているのだ。

キングフィッシュ

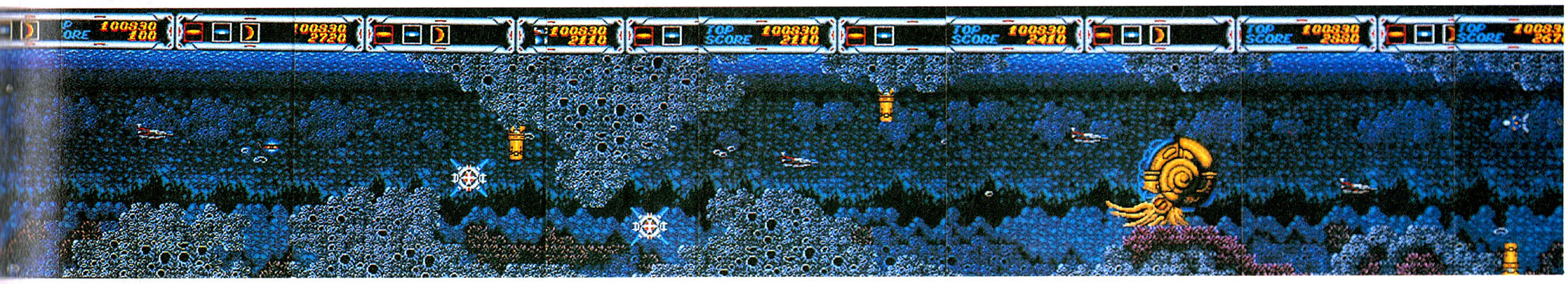
セイレーンの守護神は、美しい女性だと思ったが、グロテスク極まりない魚の化け物だった。

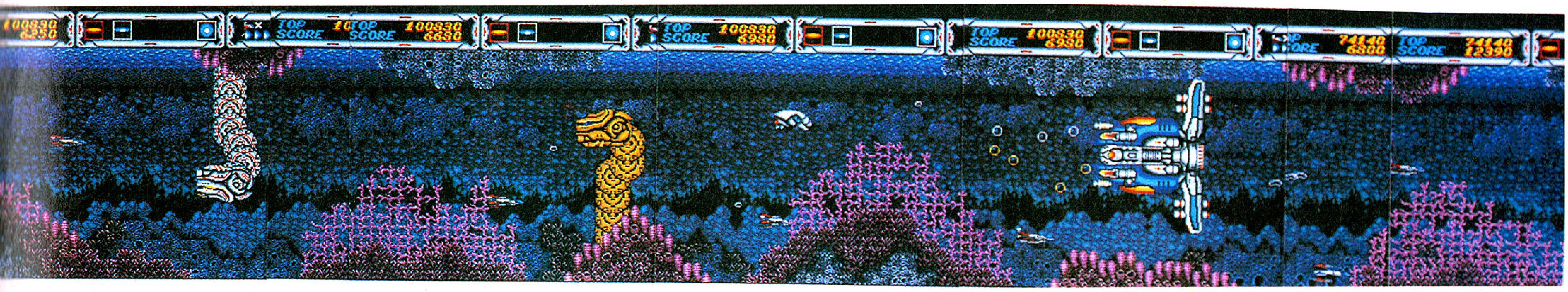
高機動イオンエンジンによる水中速度は抜群であり、武装はリングレーザーと高速水中弾という常識はずれの重武装を誇っている。

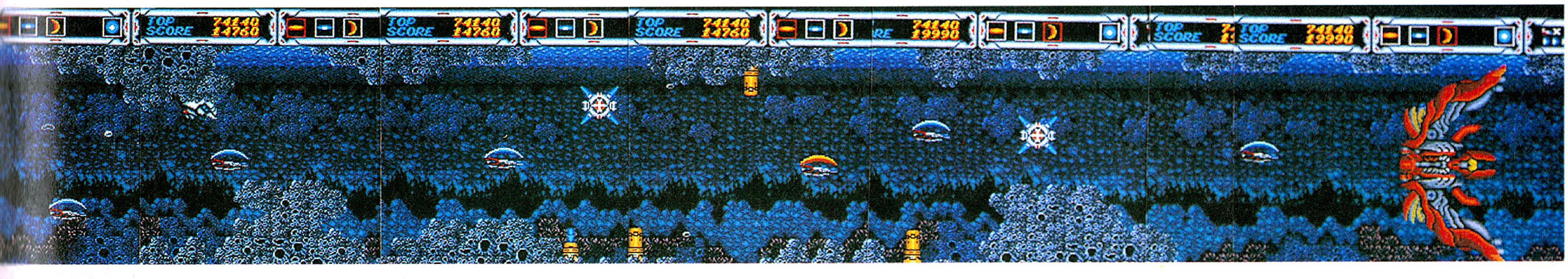
弱点は目の部分だが、命中弾を与えるのも難しい牽制攻撃が辛い。



キングフィッシュの攻撃は、リングレーザーで相手を撹乱して高速弾で狙い撃つという頭脳的なもの。
こちらとしては、ウエーブかハンターで攻撃したいところだ。焦っての正面攻撃はタブー。







ステージ・4

惑星ハーデス

空洞惑星ハーデス。かつては、地球同様何らかの生命体が生きていたと思われるが、今では、内部からの地盤震動によって、見るかげもない。

以前、ここへきたオーンの科学者達も、不安定な震動、落石、地割れなどで数人が事故死をしてしまったほどだ。

だが、この星の地殻変動に対する研究のすえ、一定の周期をつかんだオーンは、亜空間転移システムの建設に着手すると同時に、この変動を利用した、さまざまな対空兵器を設置。

準要塞ともいうべき強力な惑星として生まれ変わった。

不安定な地盤が死を招く!!

東京の地盤沈下が問題になって久しいが、このハーデスは、それどころではない。

空洞惑星であるため、地盤は上からも落ちてくる。

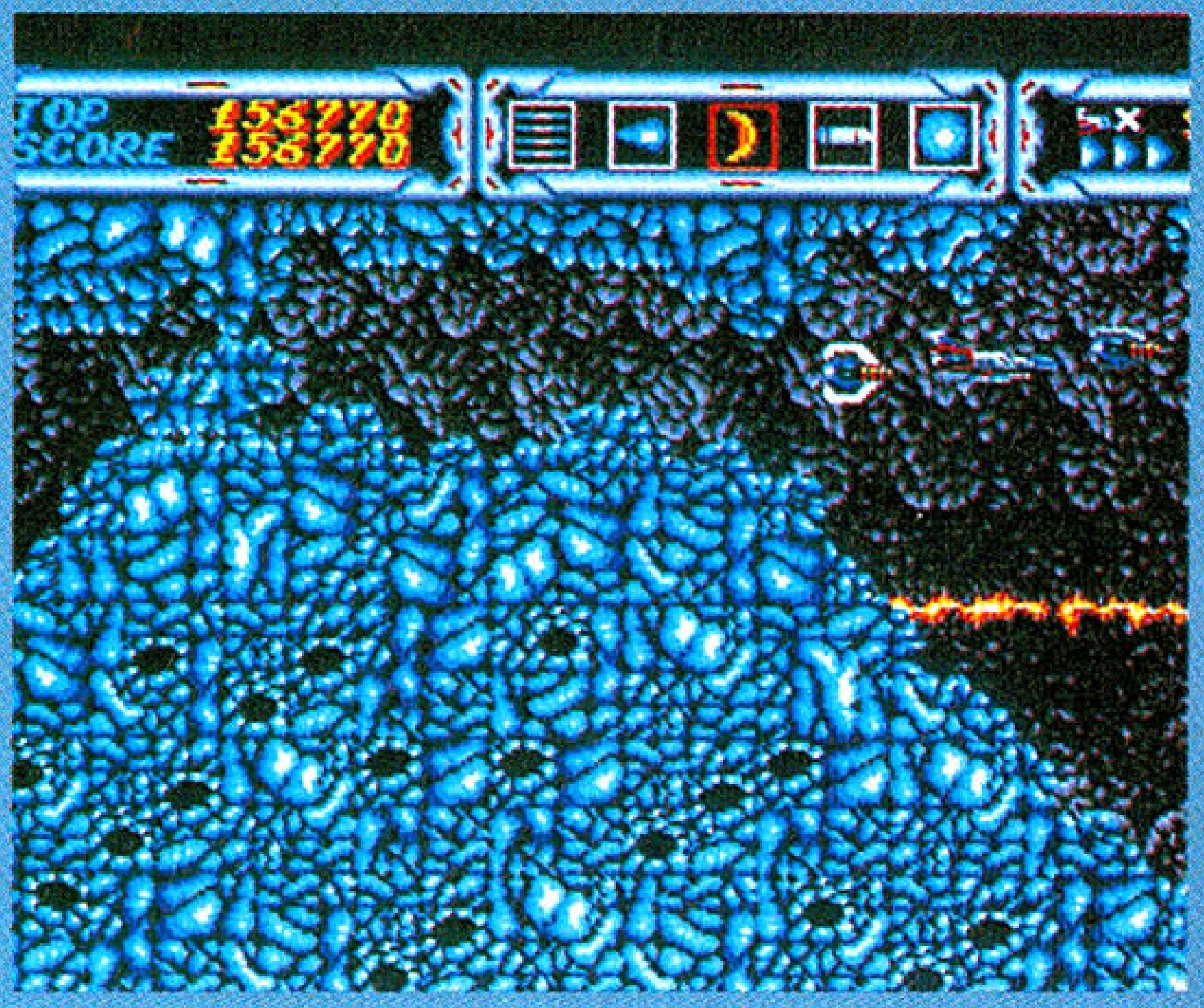
あちこちでつり天井の地獄が繰り広げられるわけだ。

さらに、巨大な落石はあるし、近づくと下から飛び上がってくる、引力を無視した強引な技まで出してくる。

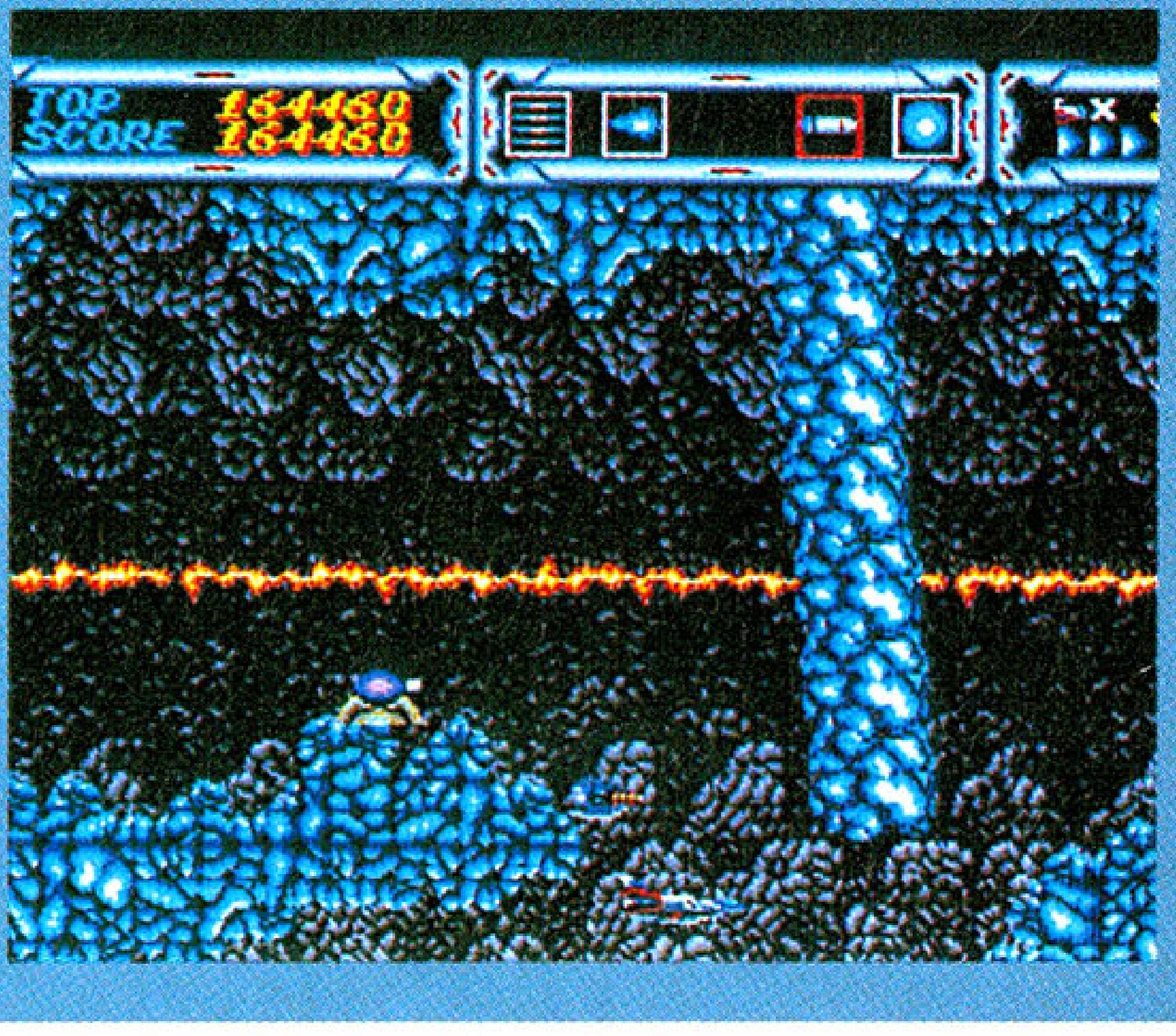
挙げ句の果ては、棒状の岩が回転して、ヌンチャクのような攻撃をしてくる場所まである。

どうやら、これは自然を武器として生物化した惑星そのものが敵なのかもしれない。

地盤の動きをよく見て、先へ先へと移動していくことが、生き残るための最低条件なのである。



おおっ、今入ってきた入口が塞がっているではないか！



ニョキってあんた、危ないなあ。わき見運転禁止ですよ。

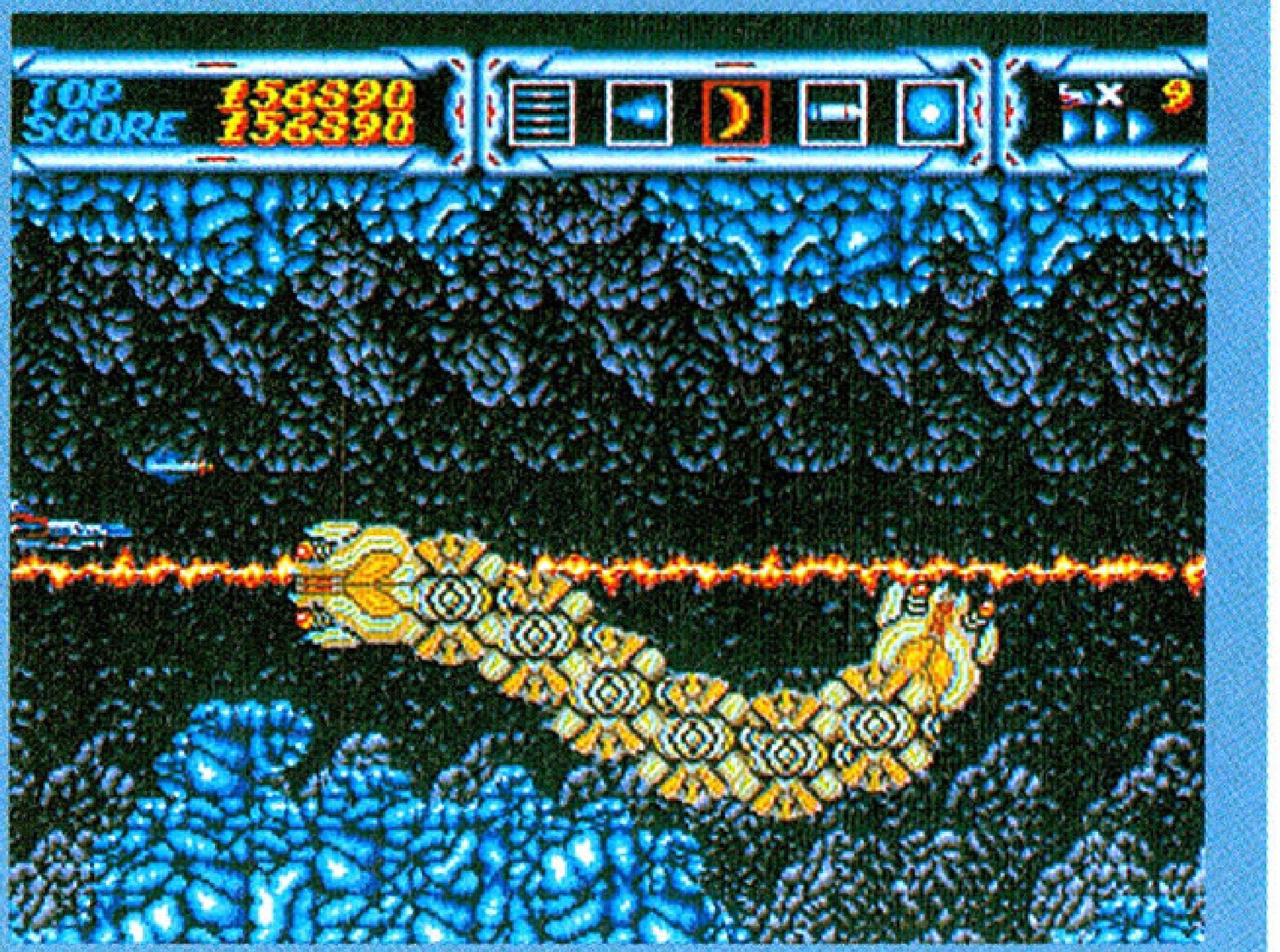
すき間を見たらイビルワームと思え

時々空洞の上下に穴が開いている場所がある。横穴かな？　なんて思っていると、突如そこから、岩でできたみみずの化け物が姿を現し襲いかかってくる。

こいつがイビルワームという岩石生命体である。

弱点は頭部であり、個々に出現するならさほど手強い敵ではないが、なにせ図体がでかいため、２匹も出てくると危くてしかたがない。

岩影から飛び出したらすぐに攻撃を加え、早めに撃ち取ってしまおう。



このいやらしい生物は、穴から出てくる瞬間を狙って、ファイヤーのミサイルを叩き込むのが有効。

破壊力の大きいミサイルならば、出現する穴が、そのまま墓穴になってくれる。

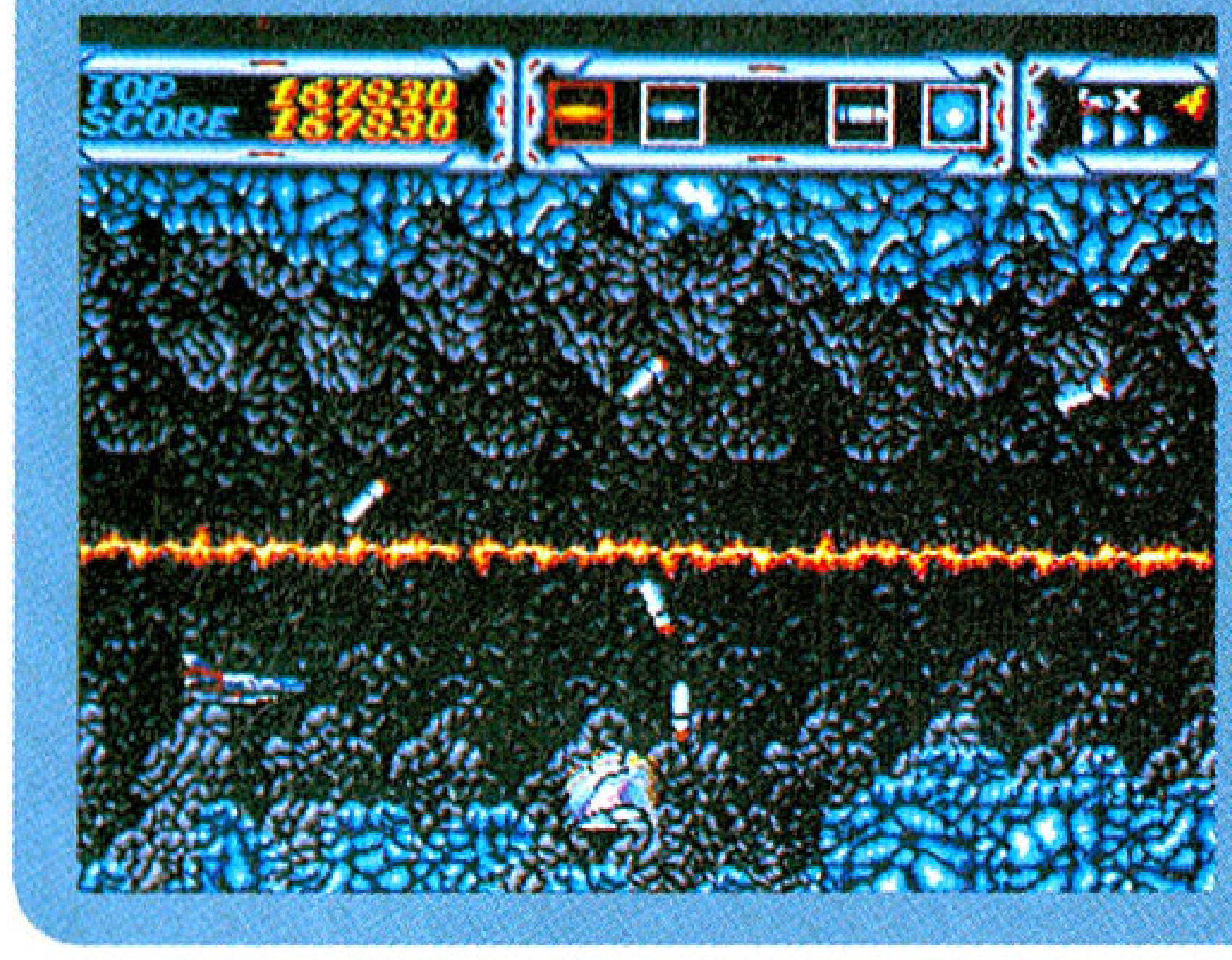
複数を相手にしてしまうと厄介だぞ。

誘導ミサイルに注意

狭くなっている場所に入る直前での、ミサイルランチャーには気をつけよう。

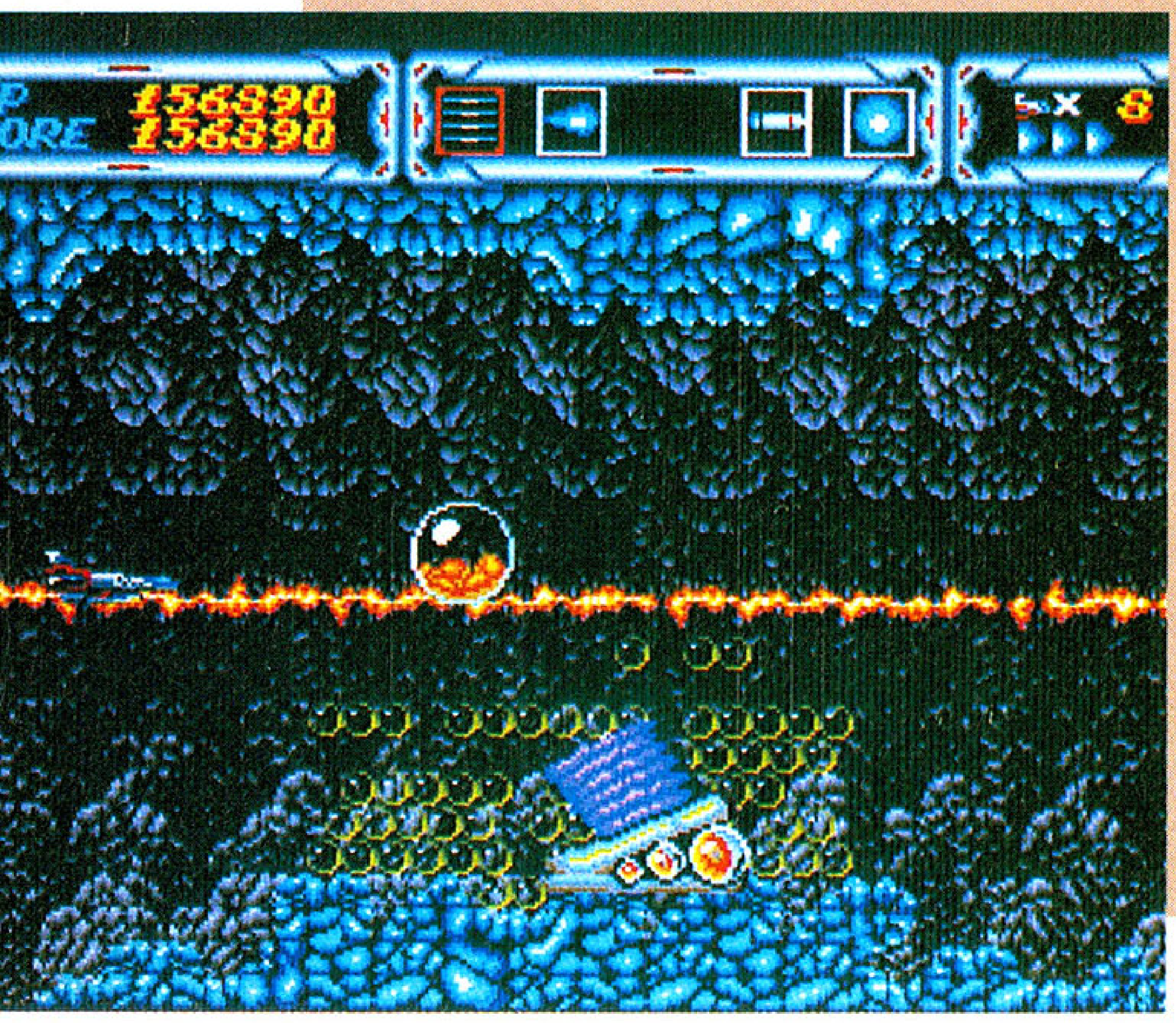
ホーミングミサイルを振り切ろうとしても狭くて自爆してしまいがちなのだ。

見つけしだい敵ランチャーを始末せよ。



この誘導ミサイルはそうとう小型なので、つい見失ってしまうこともあるのだ。

生物砲台奮戦す!!



これは物理的ダメージよりも、精神的ダメージのほうが大きい敵。罪悪感でいっぱいになるのだ。

この、小さな卵によって周りを固められているものは、一見特大型の対空砲に見えるが、実はこれ、れっきとした生物なのである。おそらく、周囲の卵を壊されて（そうしないとこっちがやられちゃうからね）悲しんでいるうえ、産卵の最中（大きな弾のようなものは、その赤ん坊なのだ）を見られてしまい、さらには殺されてしまうというかわいそうな生物だ。

産んだ卵を撃たなければ、だいたい一直線に飛んでいくのだが、撃ってしまうと中の子供が突撃してくるのだ（ぐぇ～！　想像したくない）。精神的ダメージは大きいぞ。

アイテムは豊富だ!!

難しい惑星ほどアイテムの数も多いけど、その中でもここは、ナンバー１である。

しかし、小さな分かれ道がたくさんあるうえ、ほとんどに罠が仕掛けてあったりするので、慎重にして大胆なアイテム奪取を心がけたい。

特にこうした地形ではファイヤーが有効なので、大切に取っていきたいところだ。

１ＵＰも滝の入口前にあるぞ。

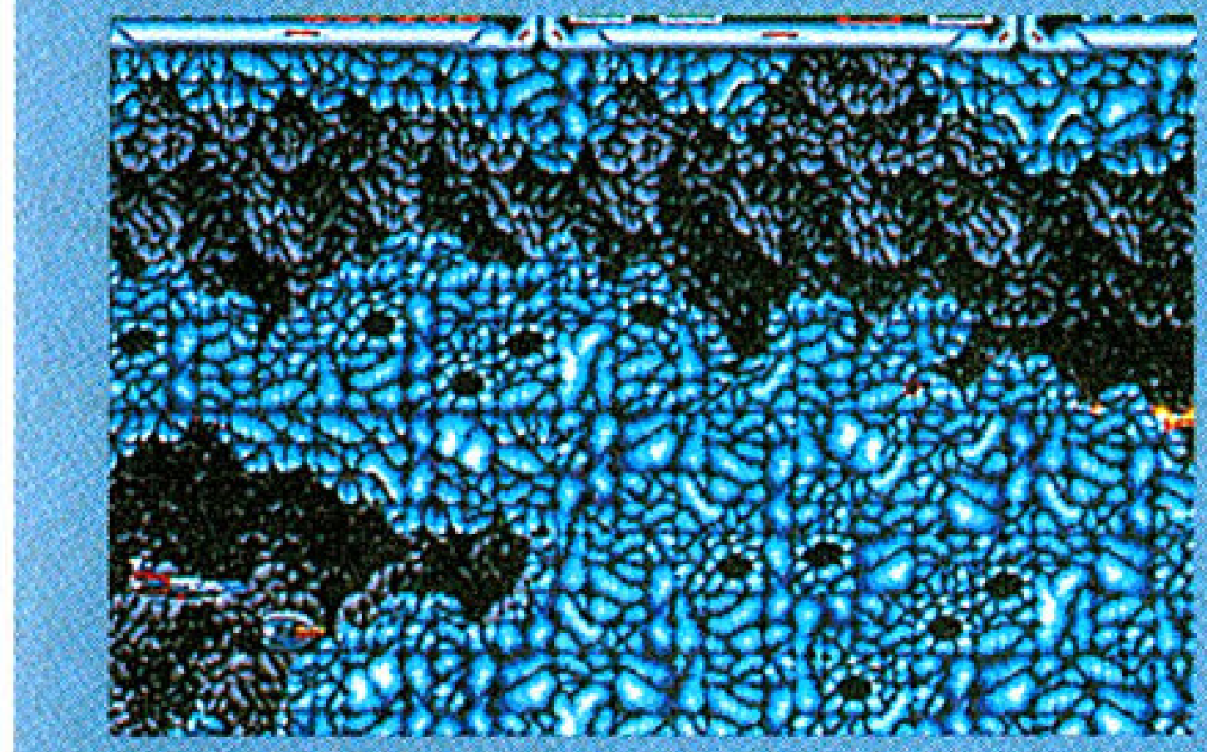
あーっと！おきて破りのバックだぁ!!

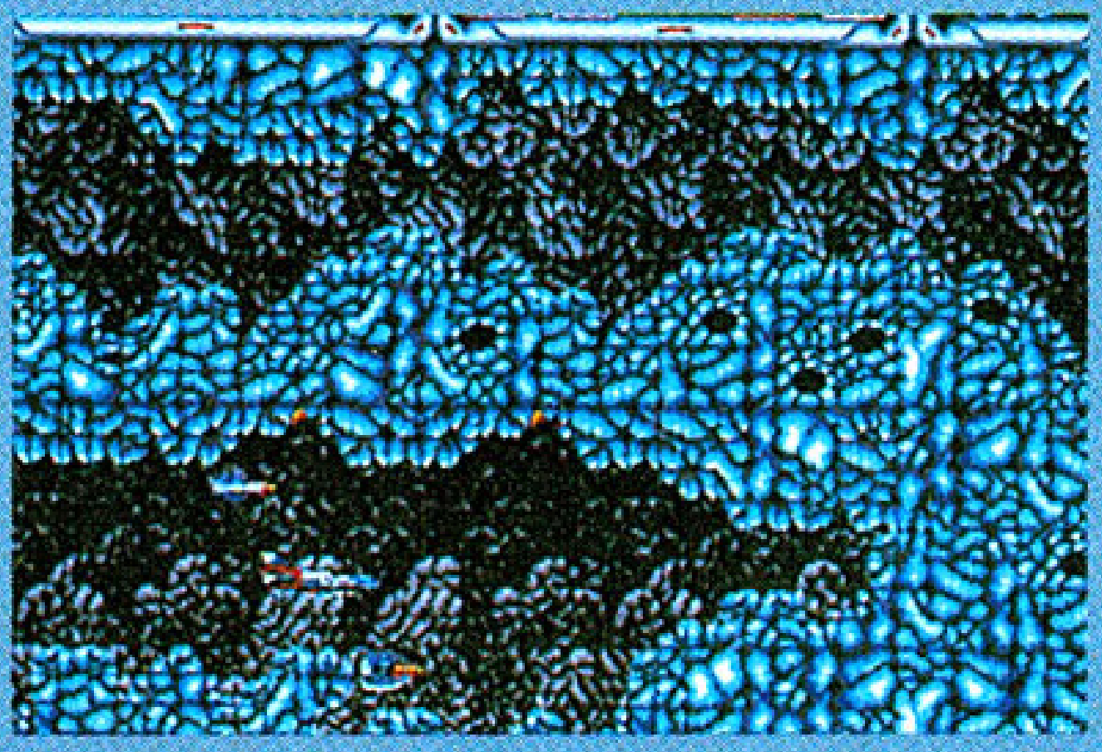
分岐点を間違えて入ったわけではないのに行き止まり。地殻がずれる気配もない。「お、俺はこんなところで死ぬのか……みんな、ごめん……」と思ったら、な、なんと自機がバックをしていくではないか！　おお、何という奇跡なのか！

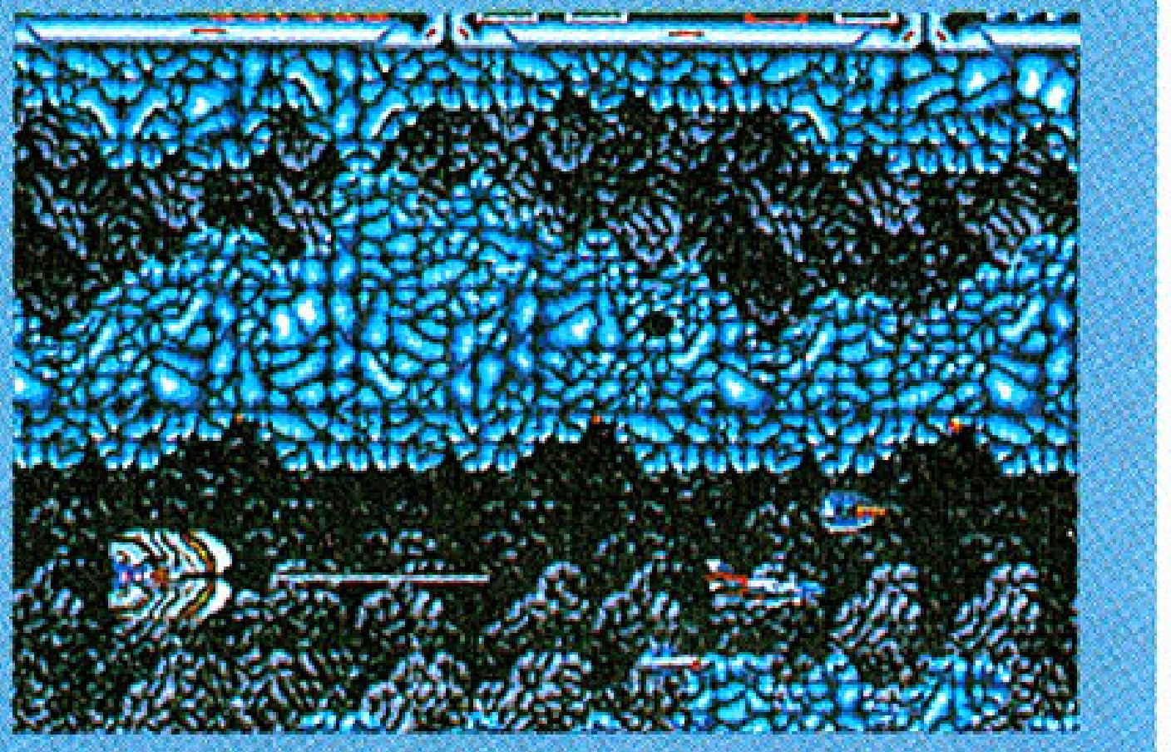
しかし、安心してはいけない。背後からしっかり敵が狙ってきていたのである。

ここでは、入って行き止まりが見えたら、バックファイヤーにして撃ちまくるのだ。

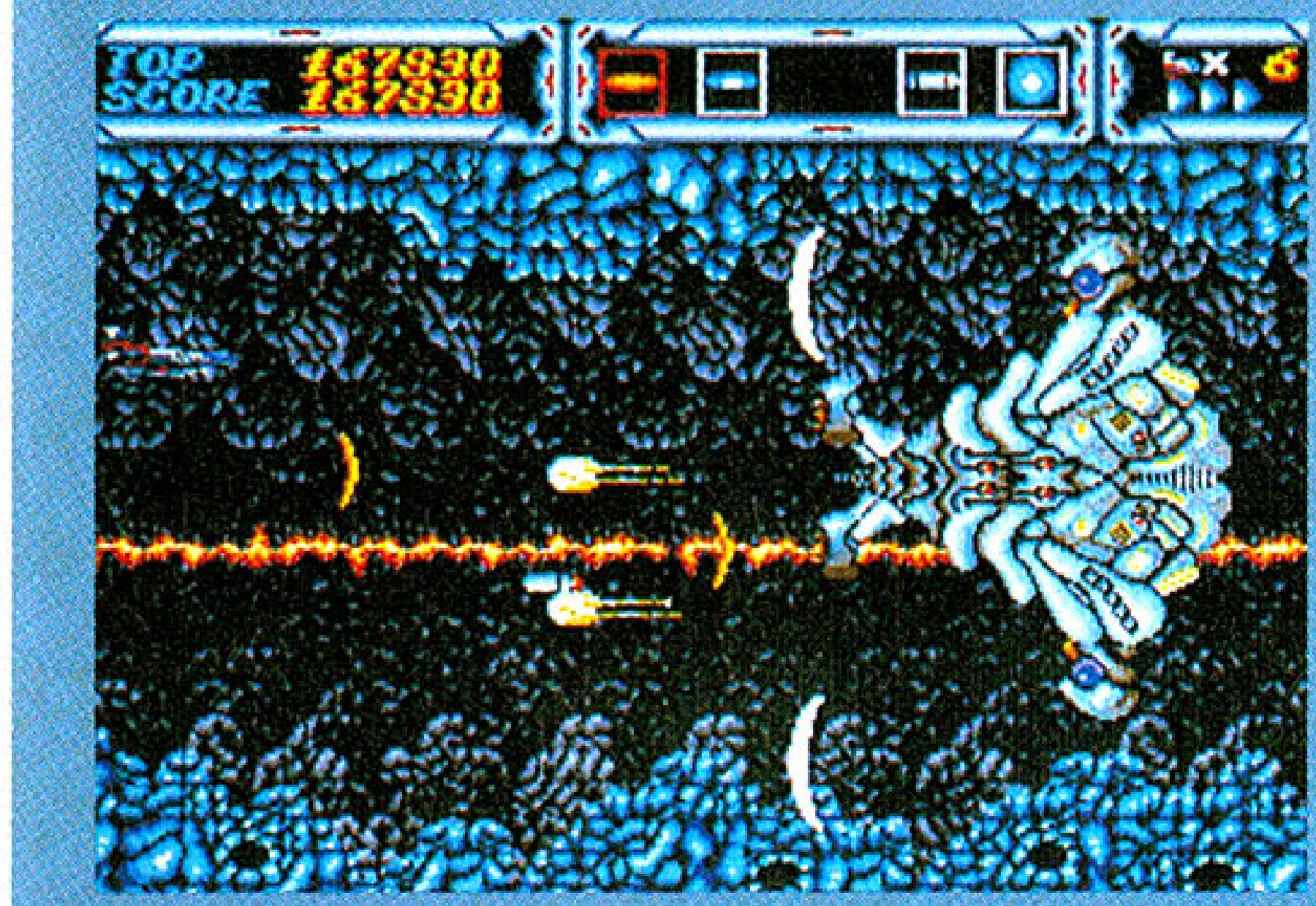
もちろんその際には、画面左にいた機を中央から右に戻すこと。

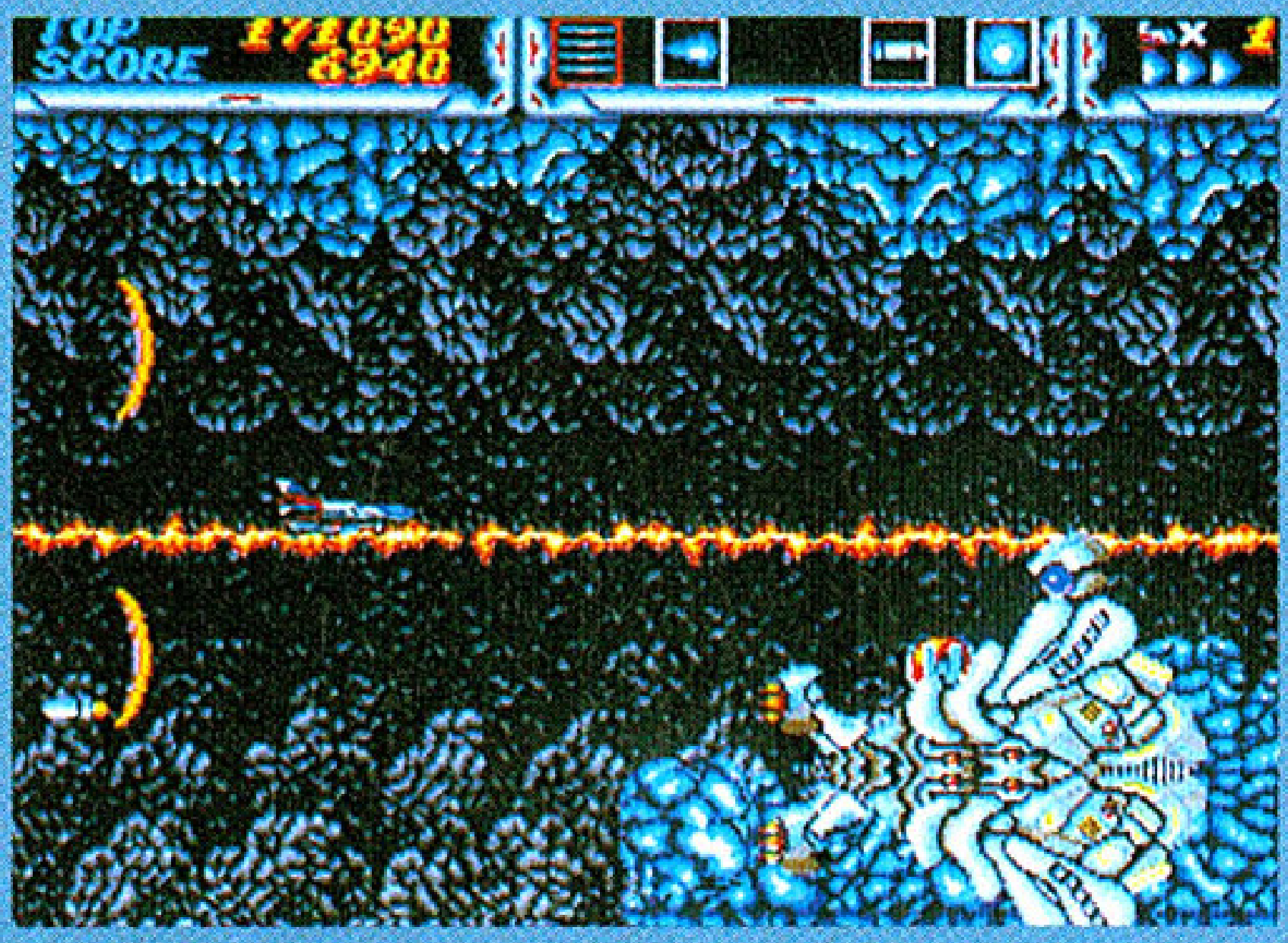

この先が行き止まりになっている。


ぶつかる直前、逆スクロールに……。


脱出できそうだが、敵に注意せよ。

中ボス　エヌージのブーメラン攻撃!!


幅の広い2つのレーザーが、ブーメランレーザーだ。正面攻撃をかわしても……。


交差しながら戻ってくる。しかもこの時、スピードもアップしているのだ。

逆スクロールの直後、ナメクジのような外観をもつ中ボス、エヌージが姿を現す。

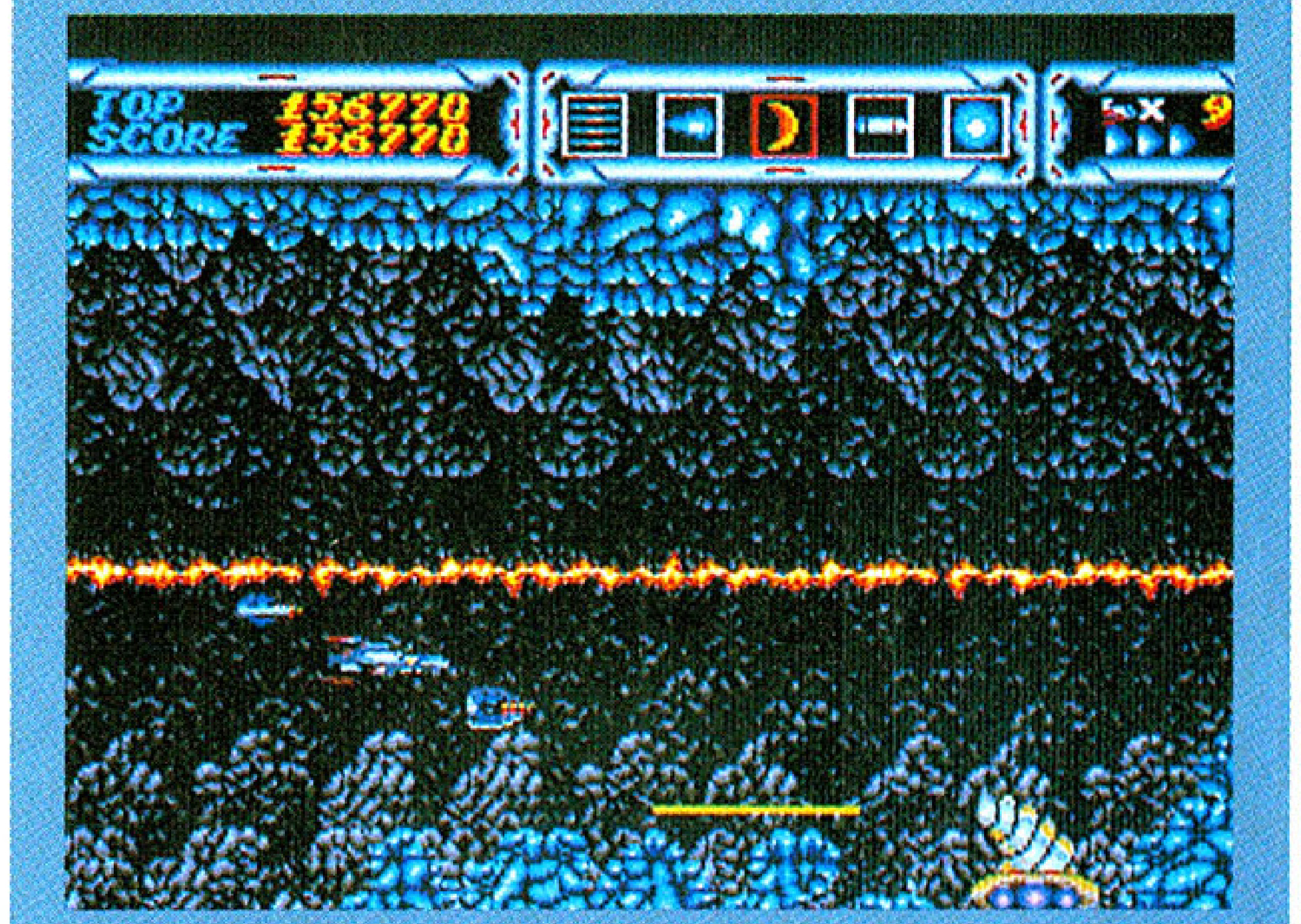
さほど威圧感のある敵ではないのだが、何ともいえない嫌らしい攻撃で、かなり手強く感じるので注意しよう。

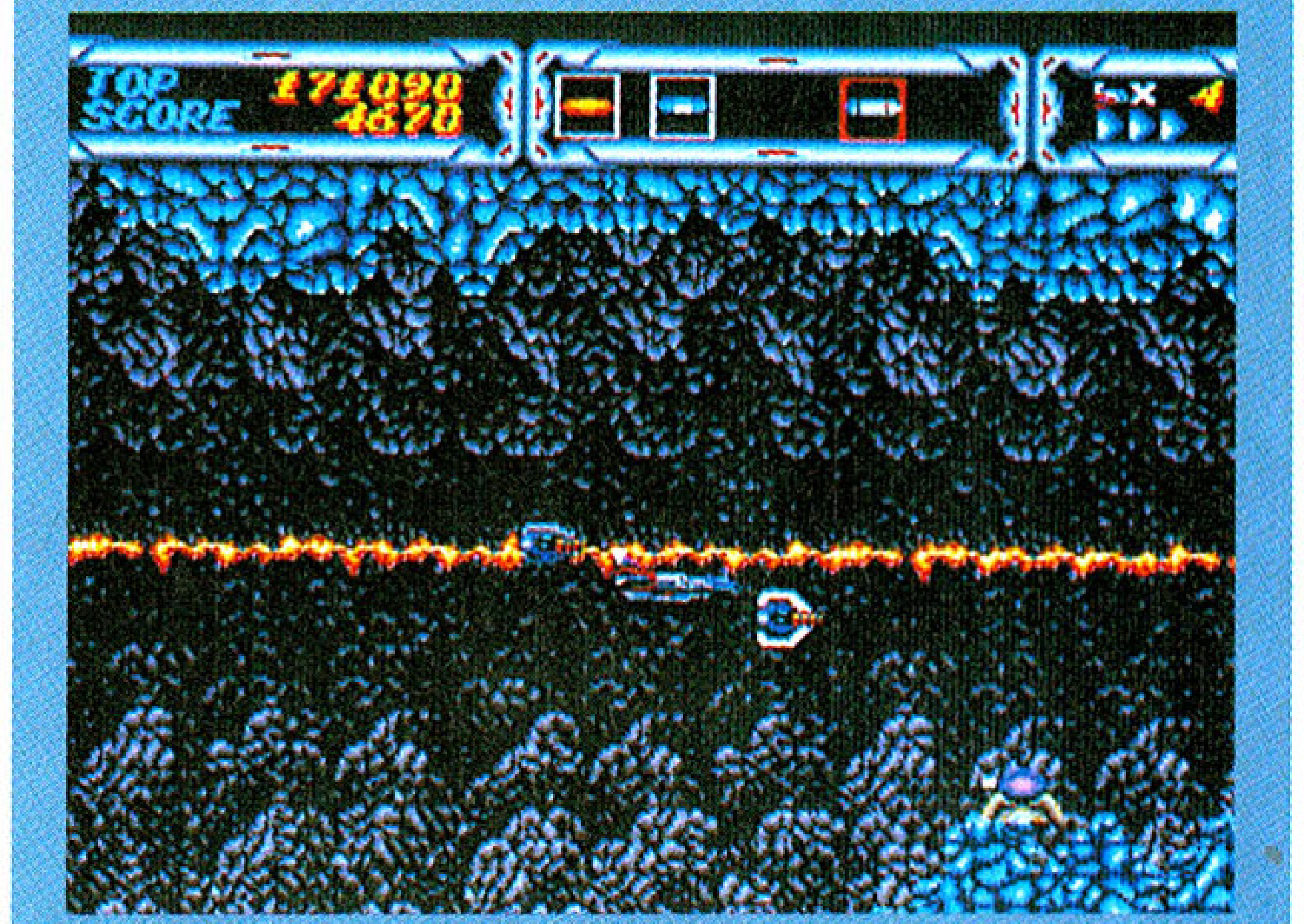
こいつのレーザーはスピードはないが、ブーメランや、川崎のぼる型ティアドロップレーザー（時計の振子のようなヤツね）など、毛色の変わった珍しい攻撃を仕掛けてくる。

手強い対空兵器!!

こういう狭い地形では、敵の航空兵器よりも、固定、移動を含めて、対空兵器のほうが厄介になってくる。

とにかく狭いので、自由にかわせないのだ。そこで、敵も対空兵器を強化してあり、こちらが簡単には攻撃できない場所にいるので、非常に厄介だ。


この対空レーザーは、砲の仰角を3段階に変えることができる。かなり硬い。

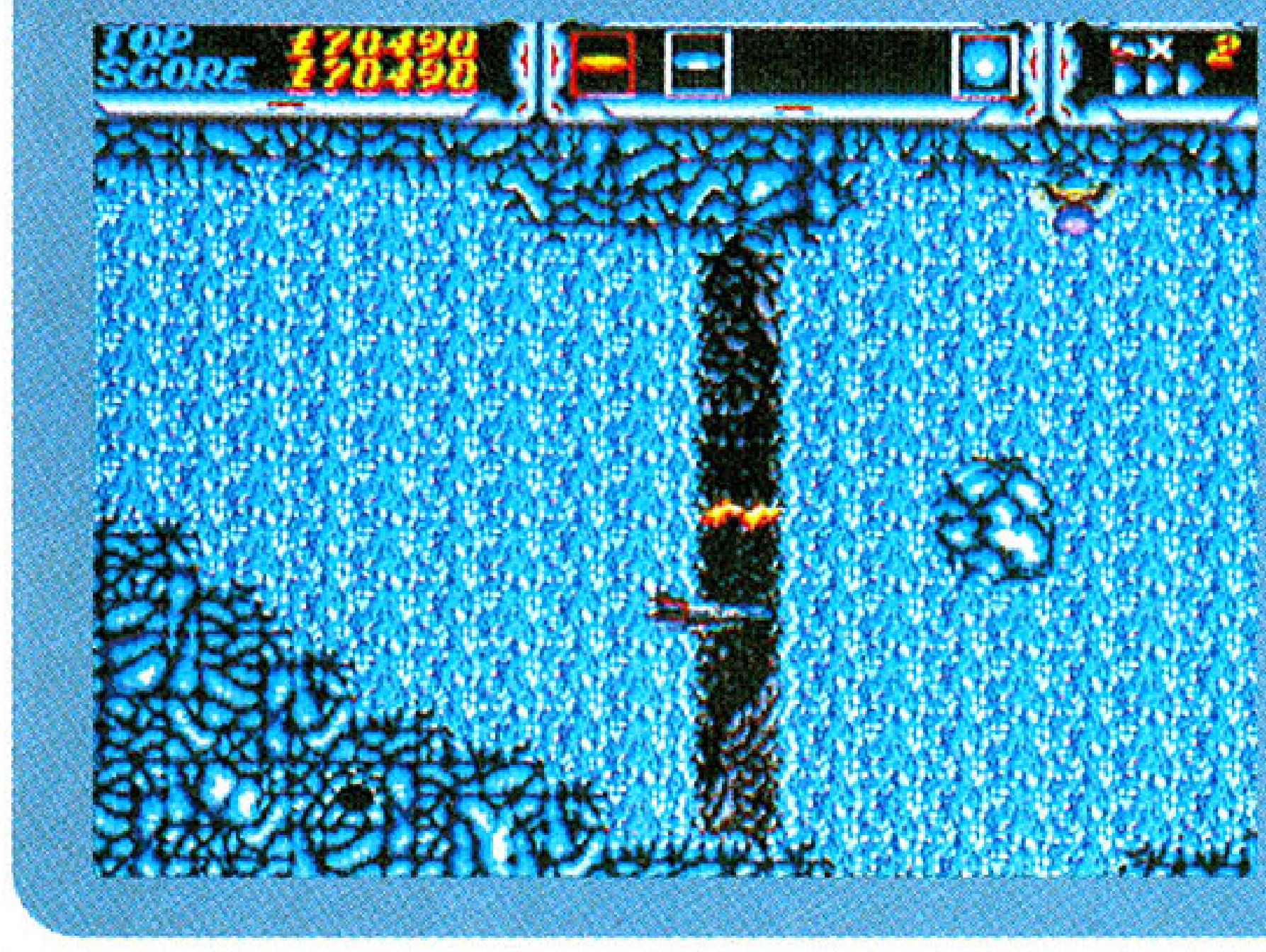

おなじみの固定砲台も、岩影に隠れていたりするうえ、数も増えており、厄介になりつつある。

岩（いわ）ンのバカ……

高速スクロール開始直後や、後半になると、落石や跳石（いきなり飛び上がってくる）が増えてくる。

特に、高速スクロールの時などは、前方の敵に気を取られている場合が多く、避けられないことが多い。

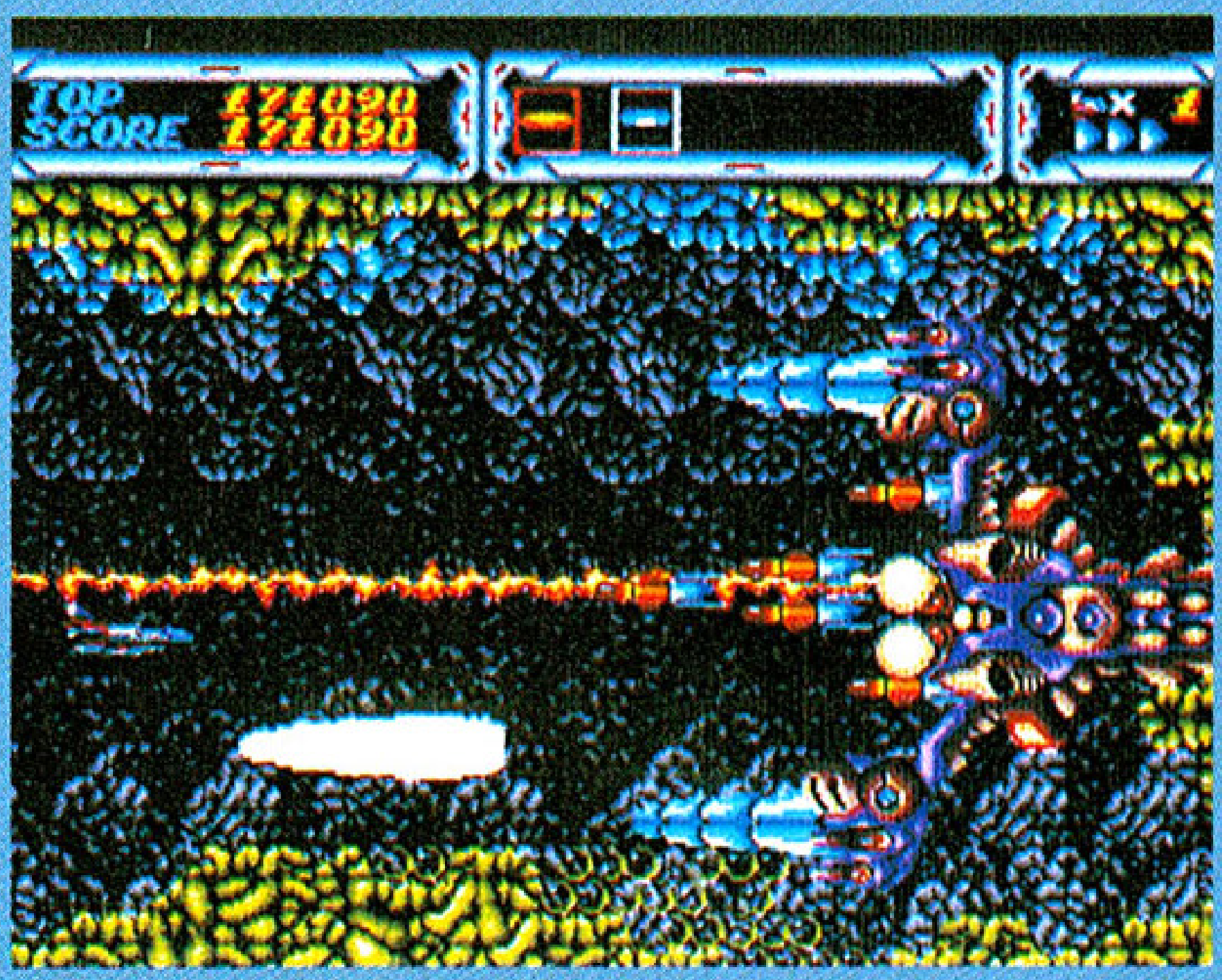
岩から離れた場所へ移動して、動きを見極めるのはいいが、後ろに余裕がない画面の左端にはいかないほうがよい。

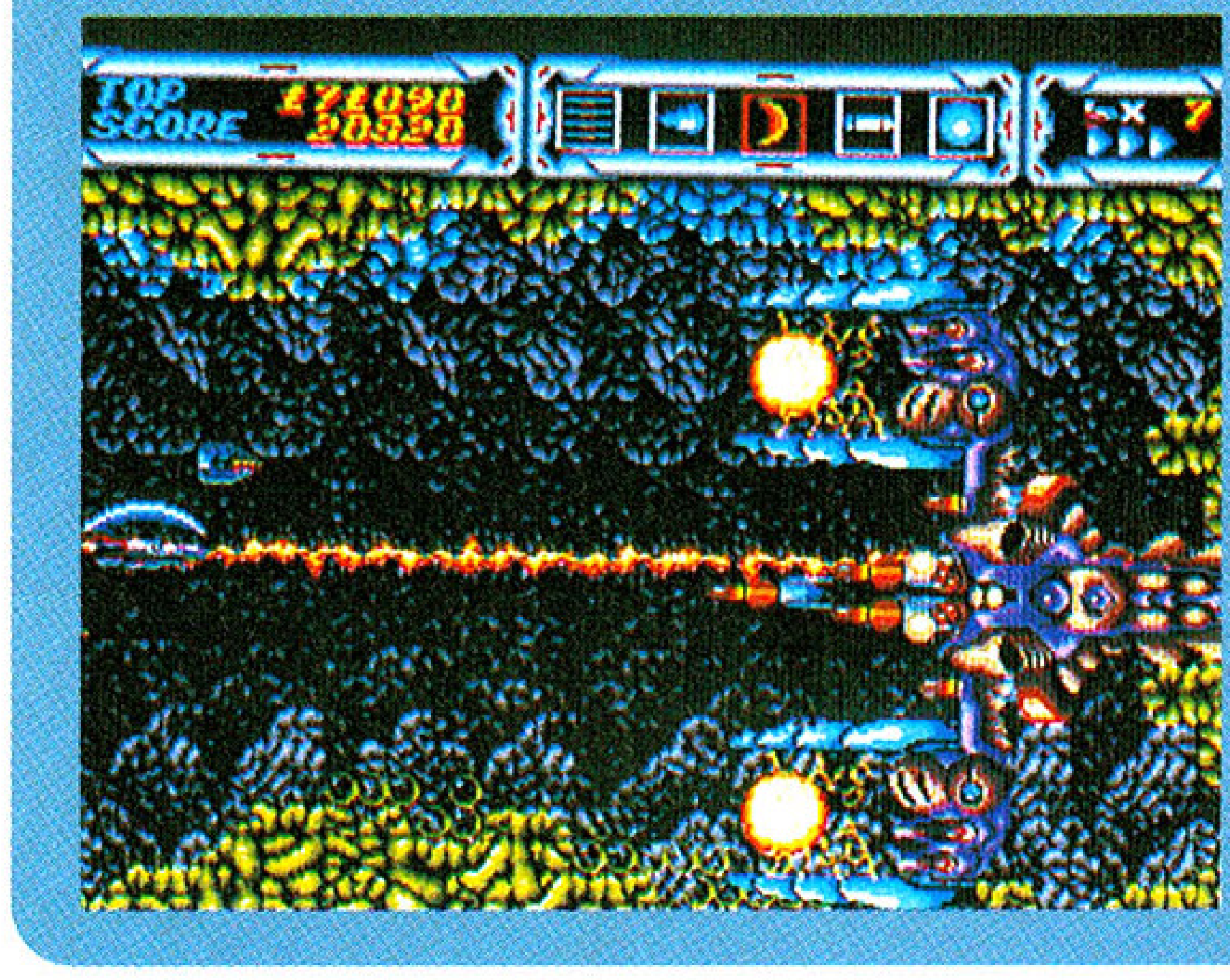

飛んだり跳ねたり、ちょこまかとうるさい岩。

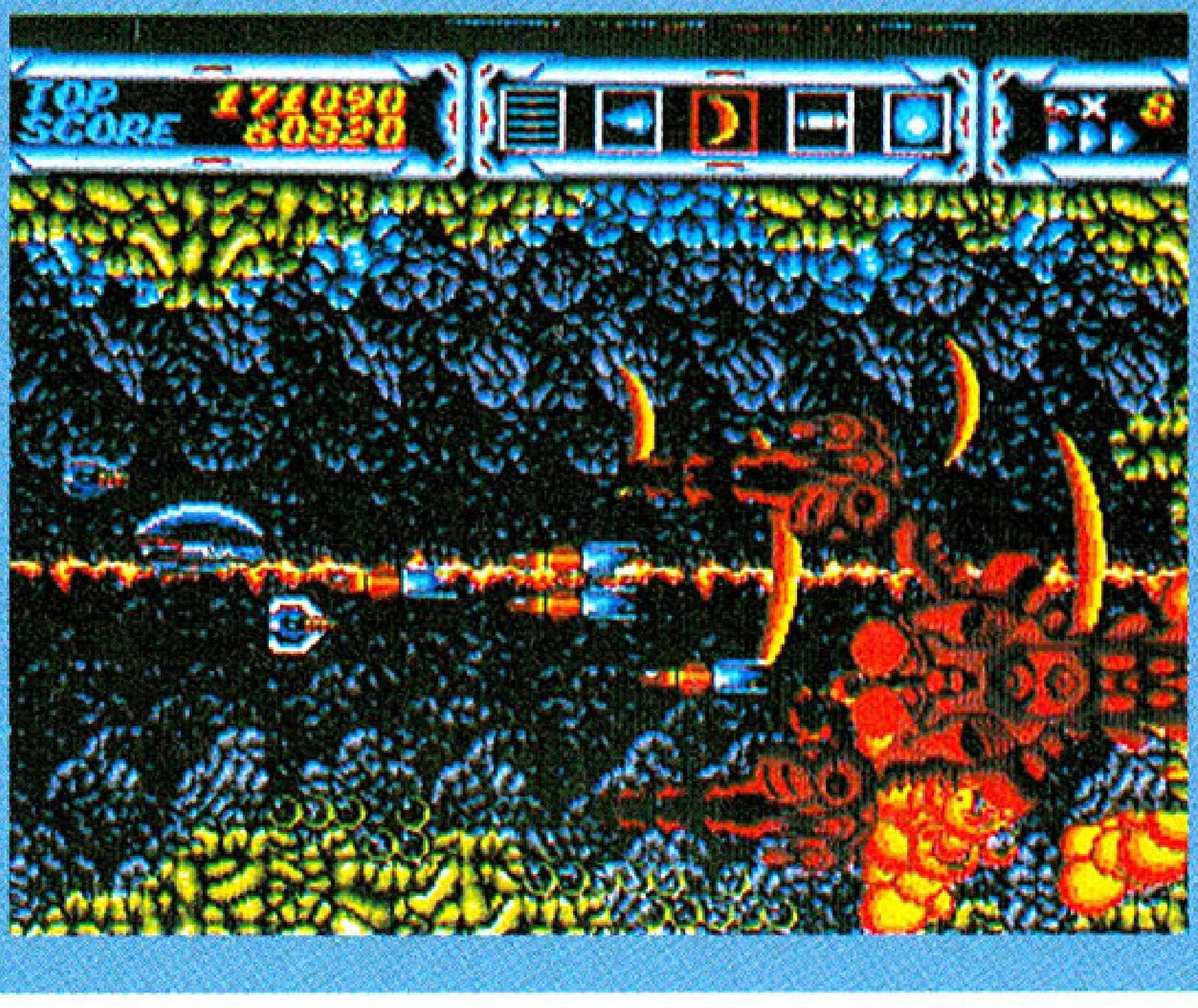
ハサミがかわいいボス　G・ロブスター

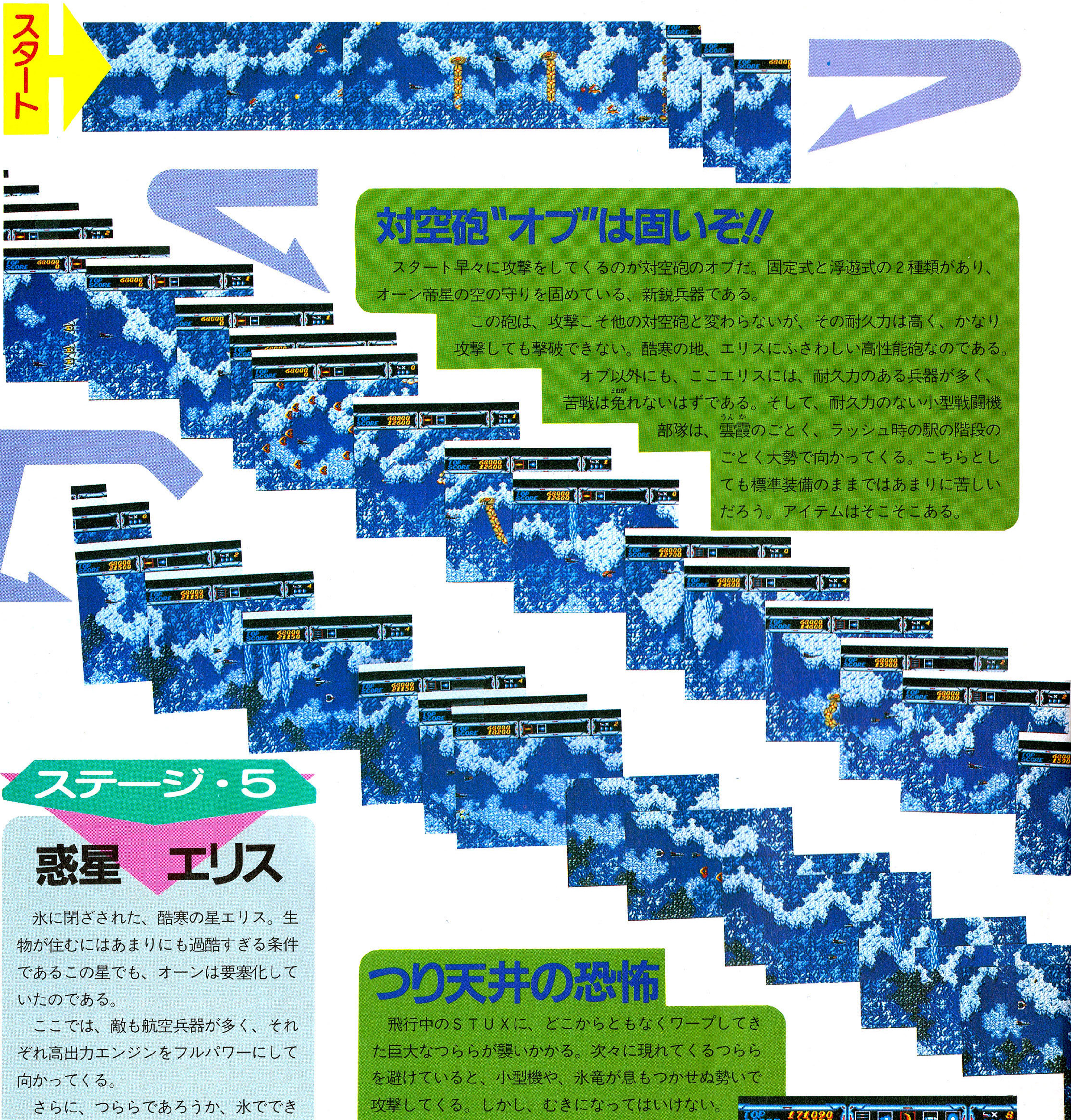
ジャイアントロブスターとは、またおいしそうな生物ではないか！

それはともかく、中型ミサイルとハサミからの円形レーザーによる攻撃は激しく、有効弾を送れる位置になかなか入れないのが難点だ。なおここに来る前、滝を抜けたところにあるシールドは取りやすいので、装備しておきたい。


ミサイルは、ホーミングではなく、普通の高速ミサイルなのだが……。


この円形レーザーはホーミング機能がついているが、破壊が可能だ。


意外と簡単に撃破できると思う。果たしてどうだったかな？



対空砲"オブ"は固いぞ!!

スタート早々に攻撃をしてくるのが対空砲のオブだ。固定式と浮遊式の２種類があり、オーン帝星の空の守りを固めている、新鋭兵器である。

この砲は、攻撃こそ他の対空砲と変わらないが、その耐久力は高く、かなり攻撃しても撃破できない。酷寒の地、エリスにふさわしい高性能砲なのである。

オブ以外にも、ここエリスには、耐久力のある兵器が多く、苦戦は免れないはずである。そして、耐久力のない小型戦闘機部隊は、雲霞のごとく、ラッシュ時の駅の階段のごとく大勢で向かってくる。こちらとしても標準装備のままではあまりに苦しいだろう。アイテムはそこそこある。

ステージ・5

惑星　エリス

氷に閉ざされた、酷寒の星エリス。生物が住むにはあまりにも過酷すぎる条件であるこの星でも、オーンは要塞化していたのである。

ここでは、敵も航空兵器が多く、それぞれ高出力エンジンをフルパワーにして向かってくる。

さらに、つららであろうか、氷でできたスティックが鋭利な刃物のごとく、上下から迫ってくる。

ここでは、どうしても何かパワーアップアイテムを装備しておきたい。

ツインショットとバックファイヤーだけでは、この星を攻めきれないだろう。硬くて早い敵が多いのが特徴だ。

つり天井の恐怖

飛行中のＳＴＵＸに、どこからともなくワープしてきた巨大なつららが襲いかかる。次々に現れてくるつららを避けていると、小型機や、氷竜が息もつかせぬ勢いで攻撃してくる。しかし、むきになってはいけない。この先にある狭い入口がつららで塞がれかかっているではないか！　攻撃によりバリケードがやや後退するので、その隙に突破しよう。

場所によっては上下同時に降りてくることもある。ファイヤーによるミサイル攻撃が最も有効だ。

とにかく、スピードとテクニックが必要。

中ボス　バルハラム!!

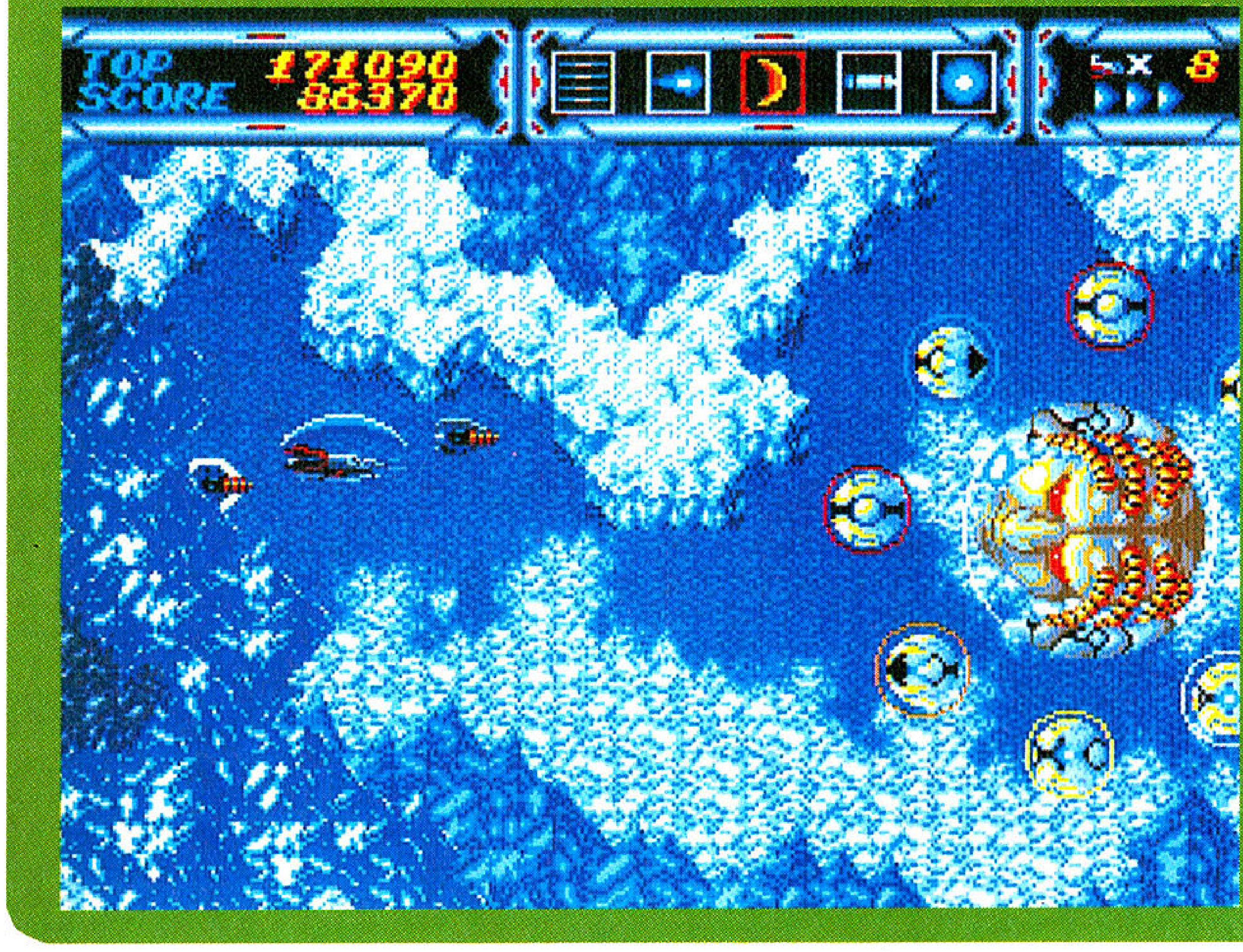
意外（でもないか……）な強敵が、この中ボス、バルハラムだ。攻撃は、バルハラムの周囲にある、ボール状の弾が飛んでくるというもの。

１つ１つのボールがかなり大きいのに加え、直線的に飛ぶのではなく、右下から左上にせり上がってくるのだからたまらない。

安全地帯があるはずもなく、何とか操縦で避けなければならない。

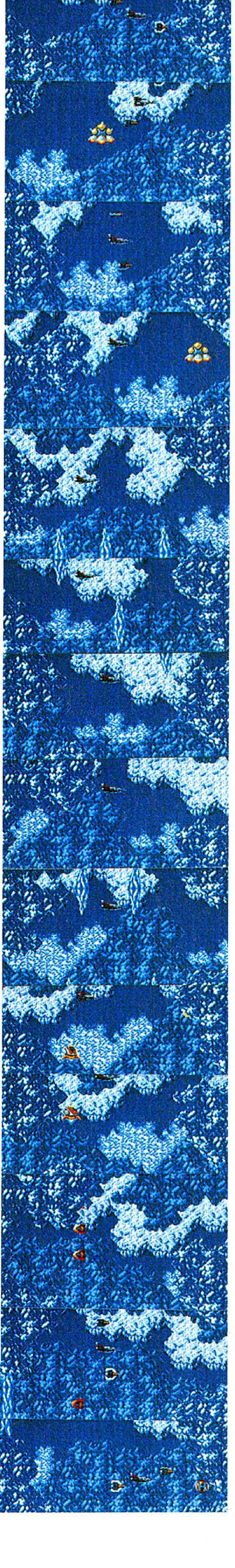
さらにこの敵は、ディフェンス面でも、しゃらくさい真似をする。

何と、ショートレンジのワープによって、細やかなフットワークを使うため、戦場はさながら、京の五条の橋の上、牛若丸と弁慶の戦いになってしまうのだ。もちろん、耐久力は非常に強く、２次、３次の波状攻撃を仕掛けてくるぞ。こいつに会う前にアイテムを装備しておかないと、かなり苦しい戦いになるだろう。

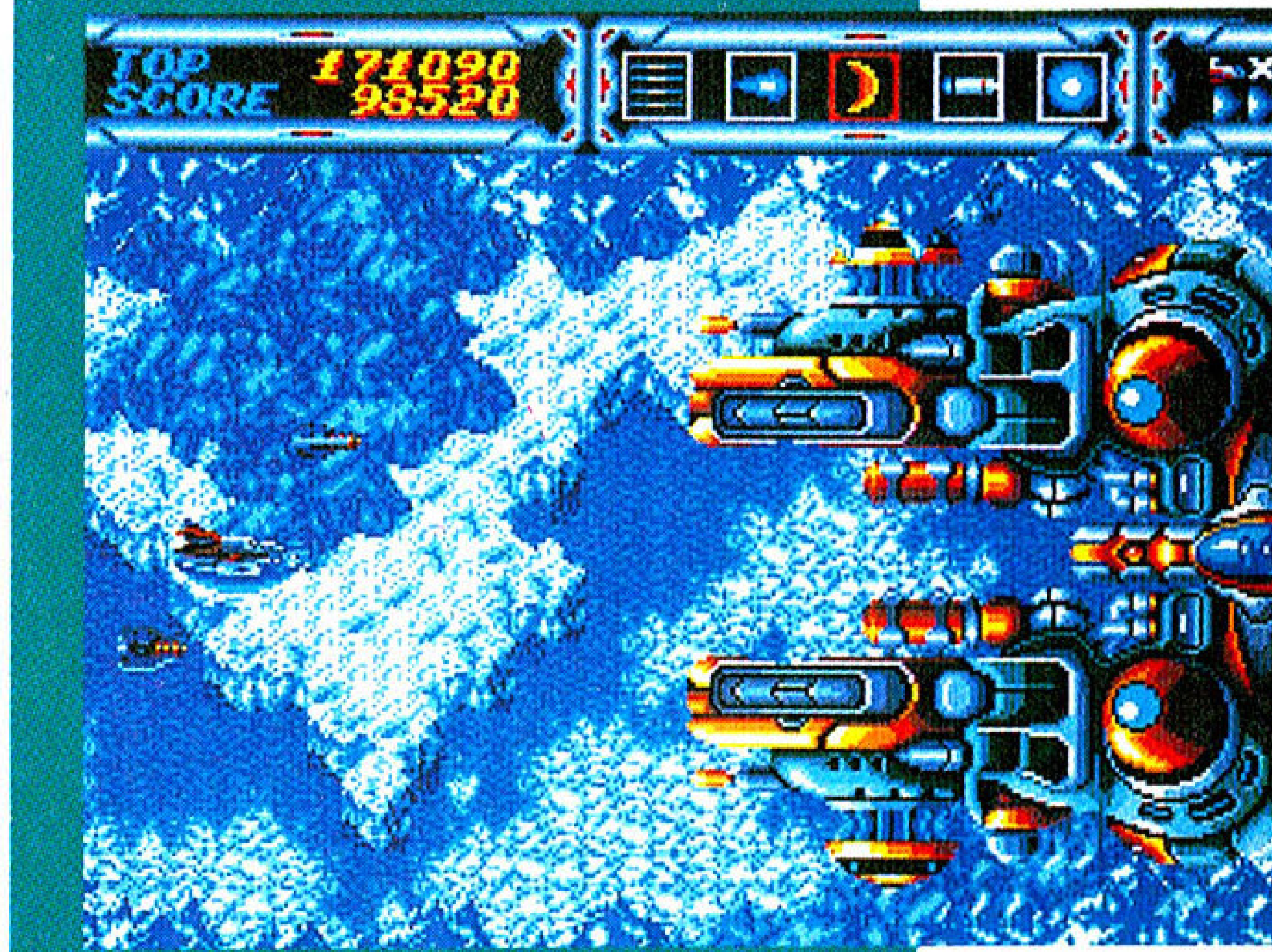


この中ボス、バルハラムの放つボール状の弾は、破壊可能である。しかし、角度的に、自機の真下から攻撃されるため、予測が非常に困難。ましてや破壊は偶然に期待するしかない状態だ。

このバルハラムの顔も非常にユニーク。哲学的な顔して、子供みたいな顔をするんじゃない。



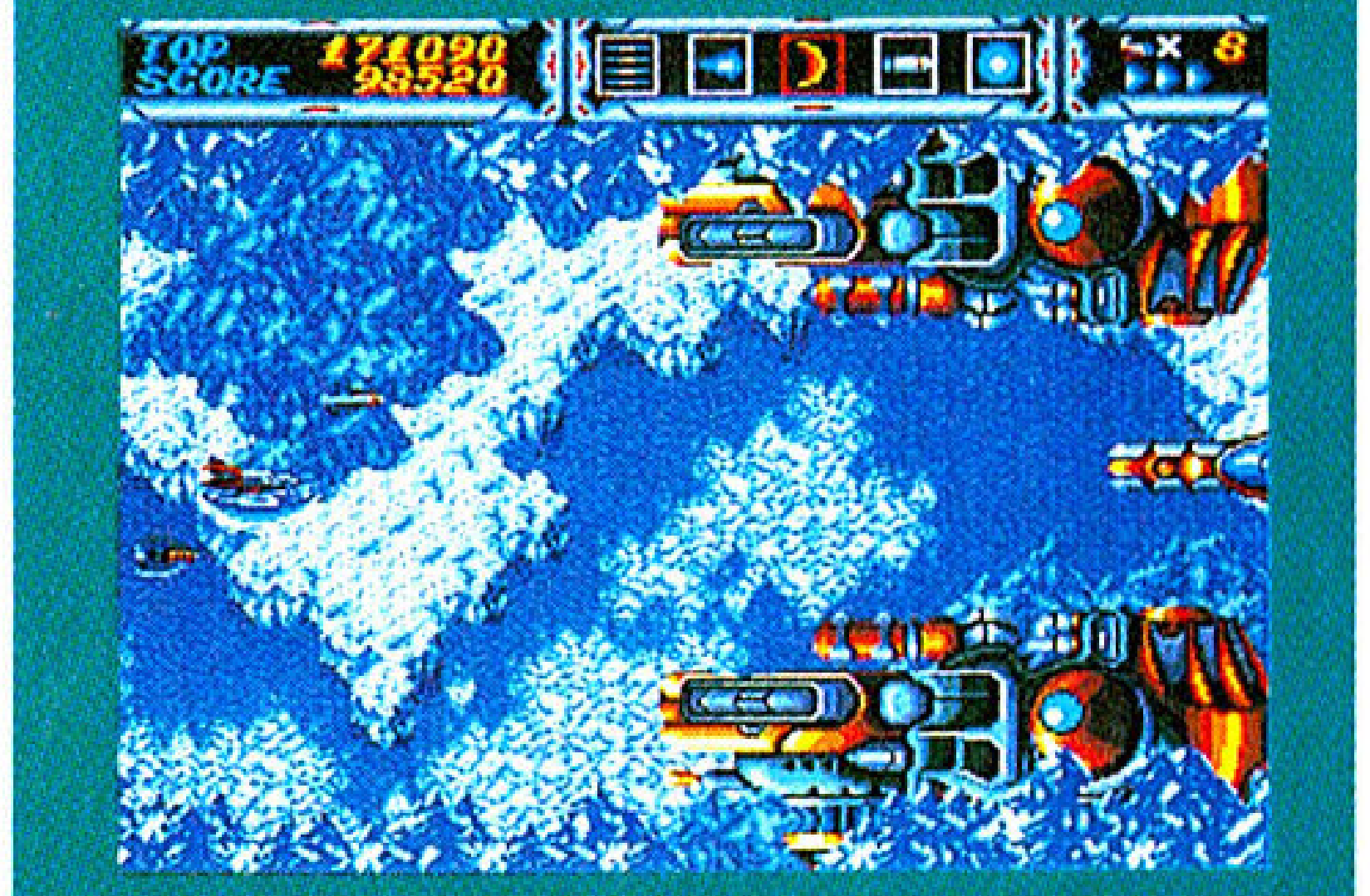
大ボス
MCBIL FORT



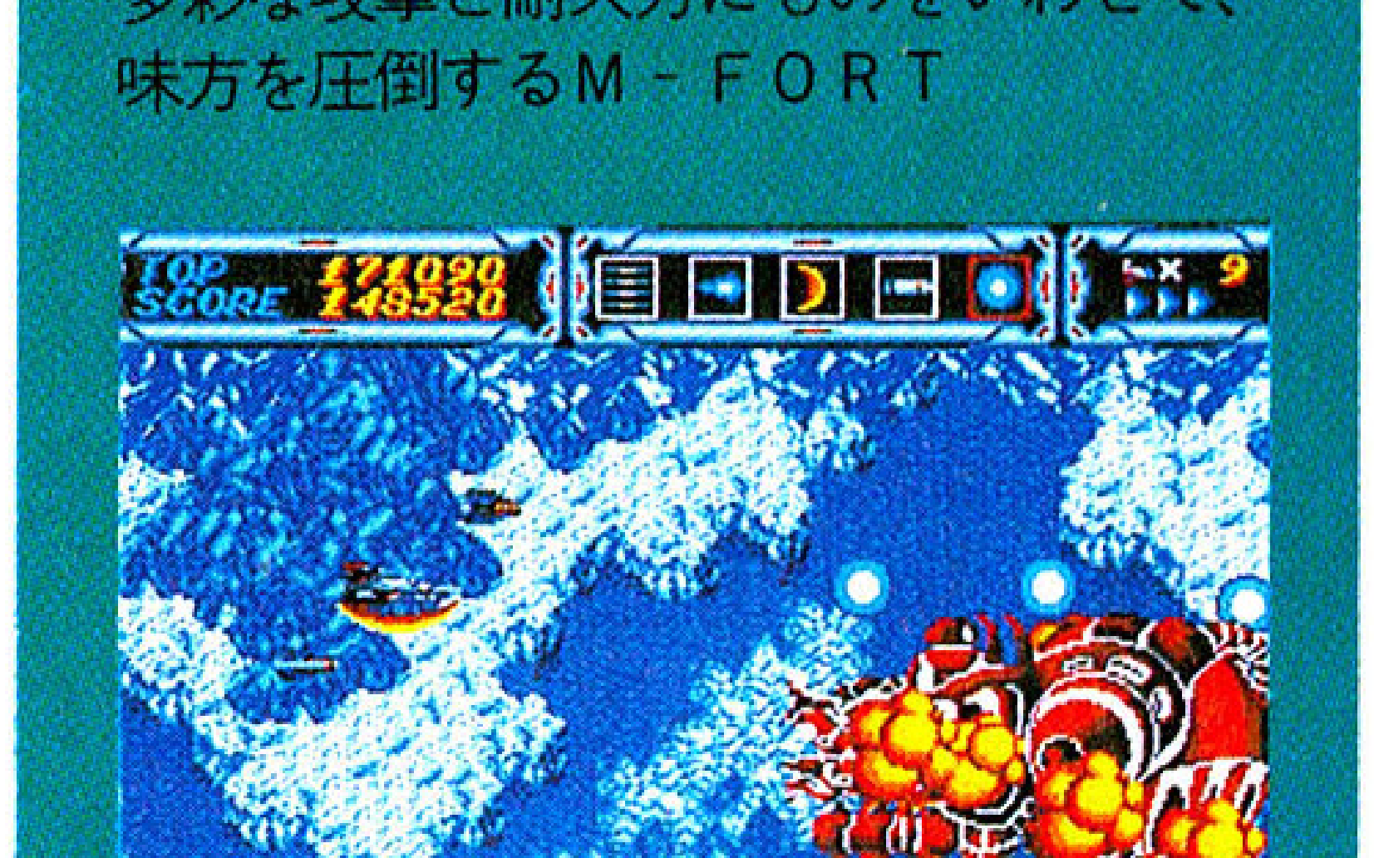
最後のボスは、３体のロボット（？）が、合体して完成するというもの。

あまりに巨大なボディのため、さぞかし動きも鈍かろうと思ったら大間違い。

さらに、左右のロボットパンチを壊しても隠れたランチャーが飛んでくる。現在のところ最強の敵であろう。



多彩な攻撃と耐久力にものをいわせて、味方を圧倒するＭ－ＦＯＲＴ

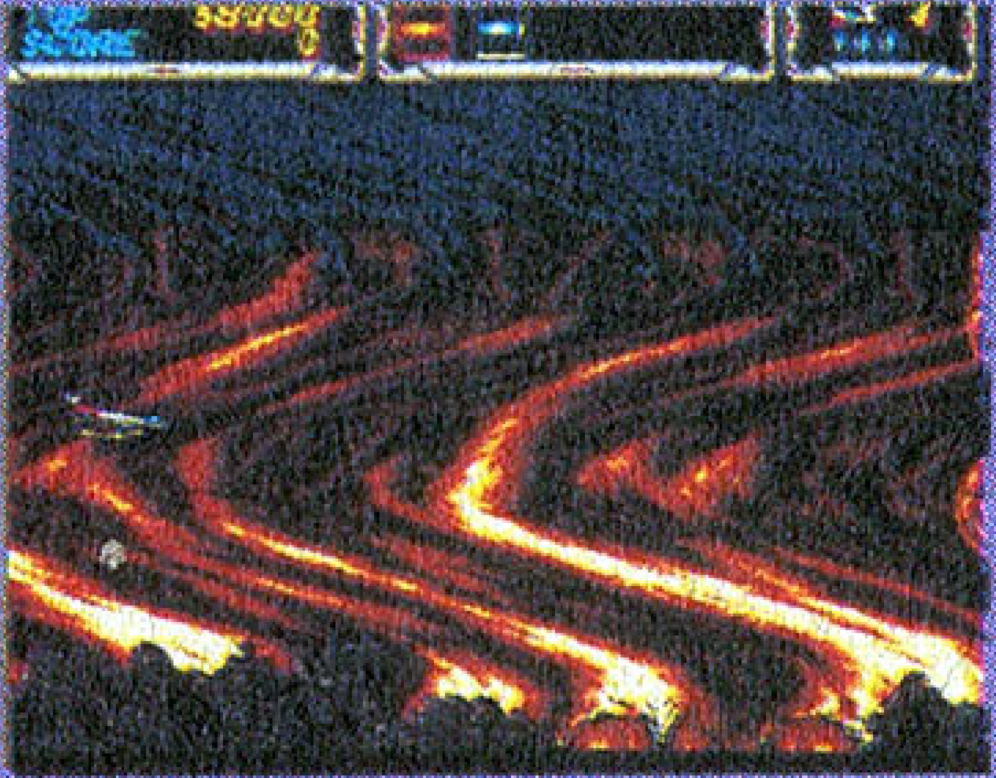


攻撃前に、何とかしてシールドを手に入れておきたい。

サンダーフォースIII

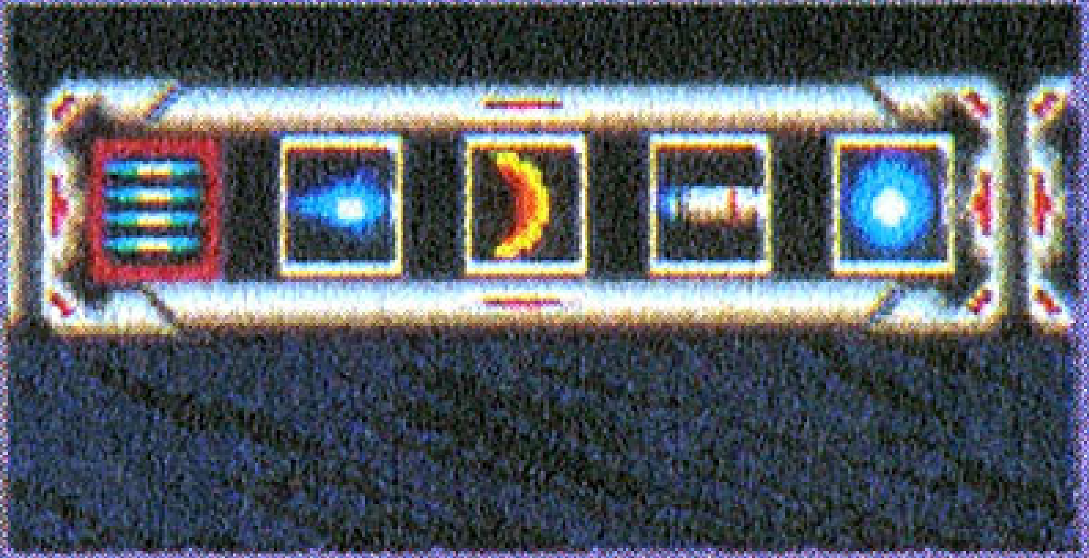
●アイテム自由増減

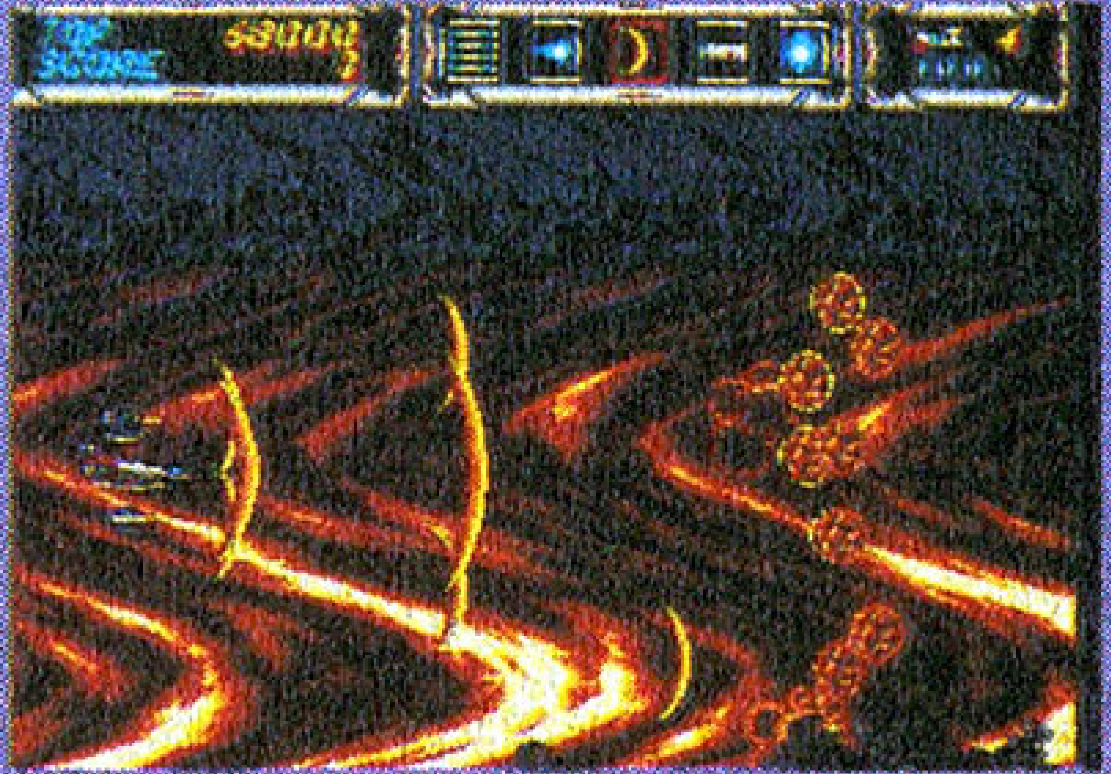
ゲーム中にスタートボタンでポーズをかけて、パッドの上とBボタンを同時に10回、そのあとに下とBボタンを同時に2回押す。そうすると、Bボタンでアイテムを増加、Cボタンでアイテム減少、Aボタンではクローを装備することができるのだ。



ポーズをかけたらコマンドを入力。

ほら、全部の武器がそろった。これならマニアモードも簡単だ。





あとはバリバリ撃ちまくろう。

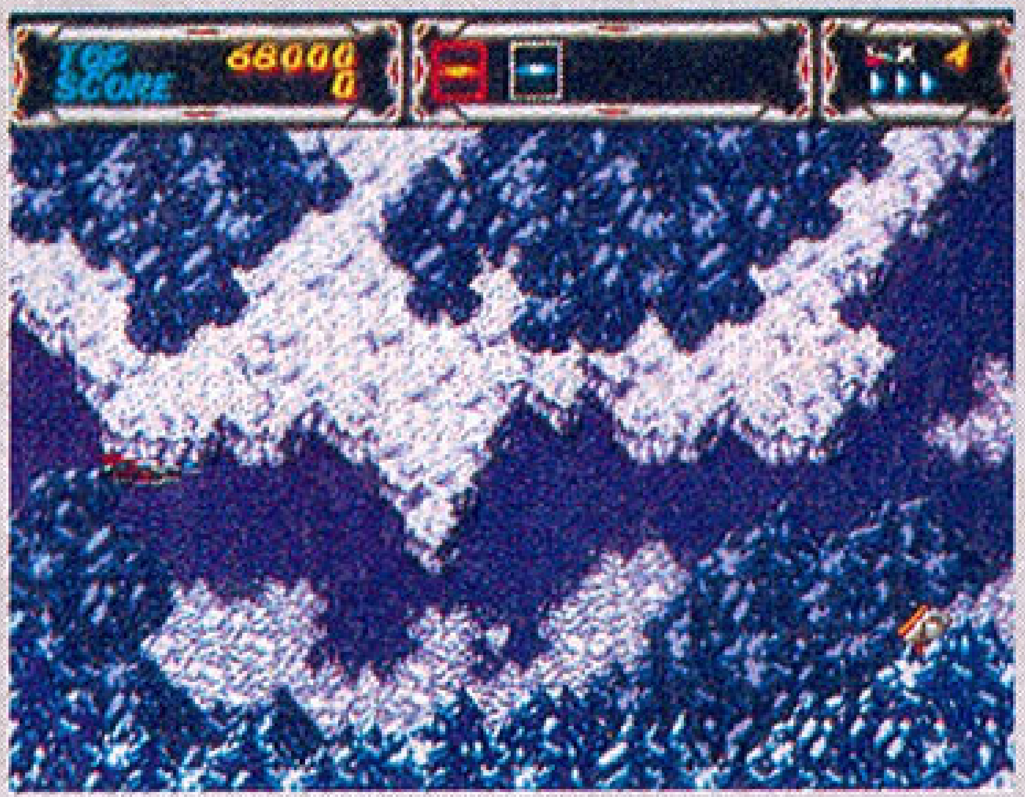
サンダーフォースIII

パワーアップアイテム自由増減

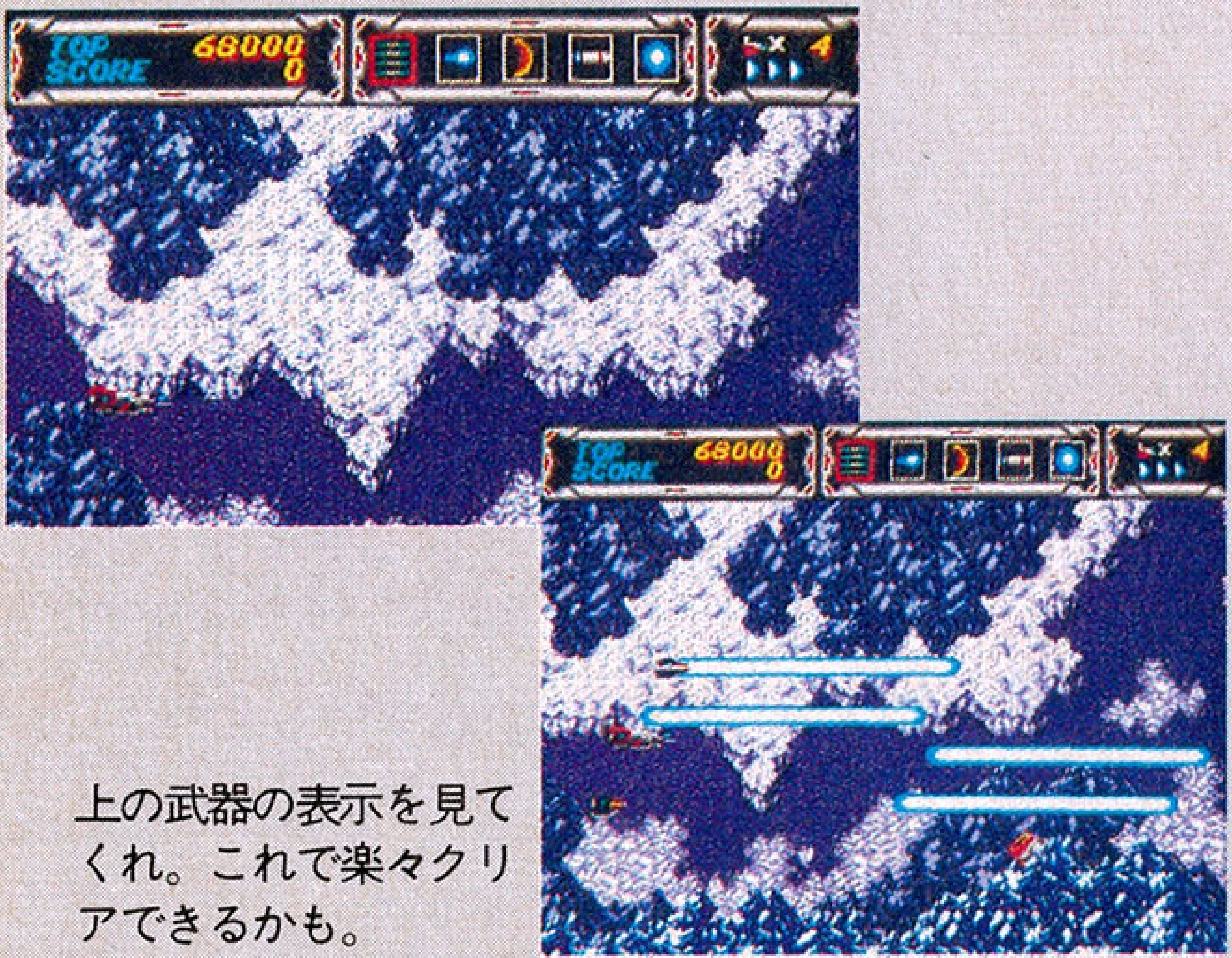
M

ゲーム中にスタートボタンを押してポーズにした時に、方向ボタンの上とBボタンを同時に10回、下とBボタンを同時に2回押す。するとBボタンでアイテムを増やし、Cボタンでアイテムを減らすことができる。またAボタンでクローを付けることもできるのだ。

（愛知県・佐野直樹・17歳）



スタートボタンでポーズをかけた後、上記した操作を行う。



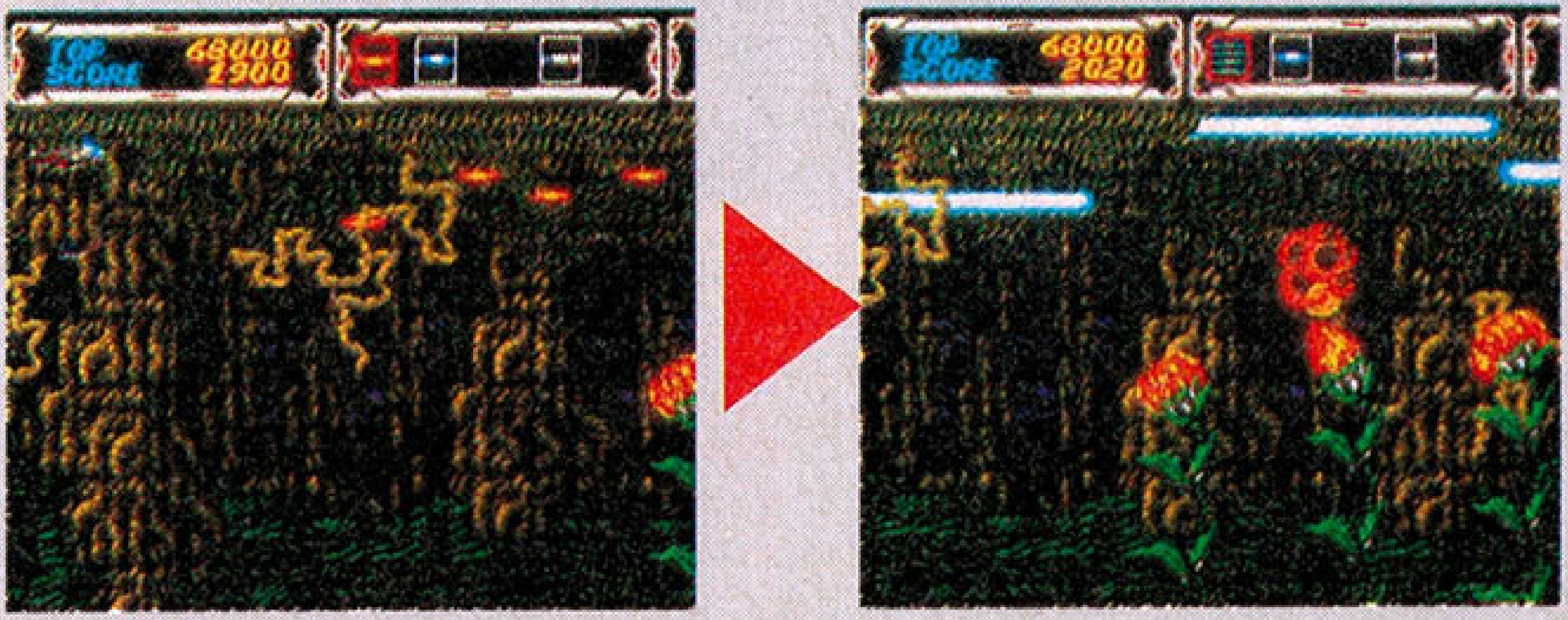
上の武器の表示を見てくれ。これで楽々クリアできるかも。

隠しパワーアップアイテム①

2A

ノーマルレベルで、惑星ヒュードラ面の最初のガンフラワの出現する手前で一番上にいると、SEVER（セーバー）が取れる。

（大阪府・石井寛之・17歳）

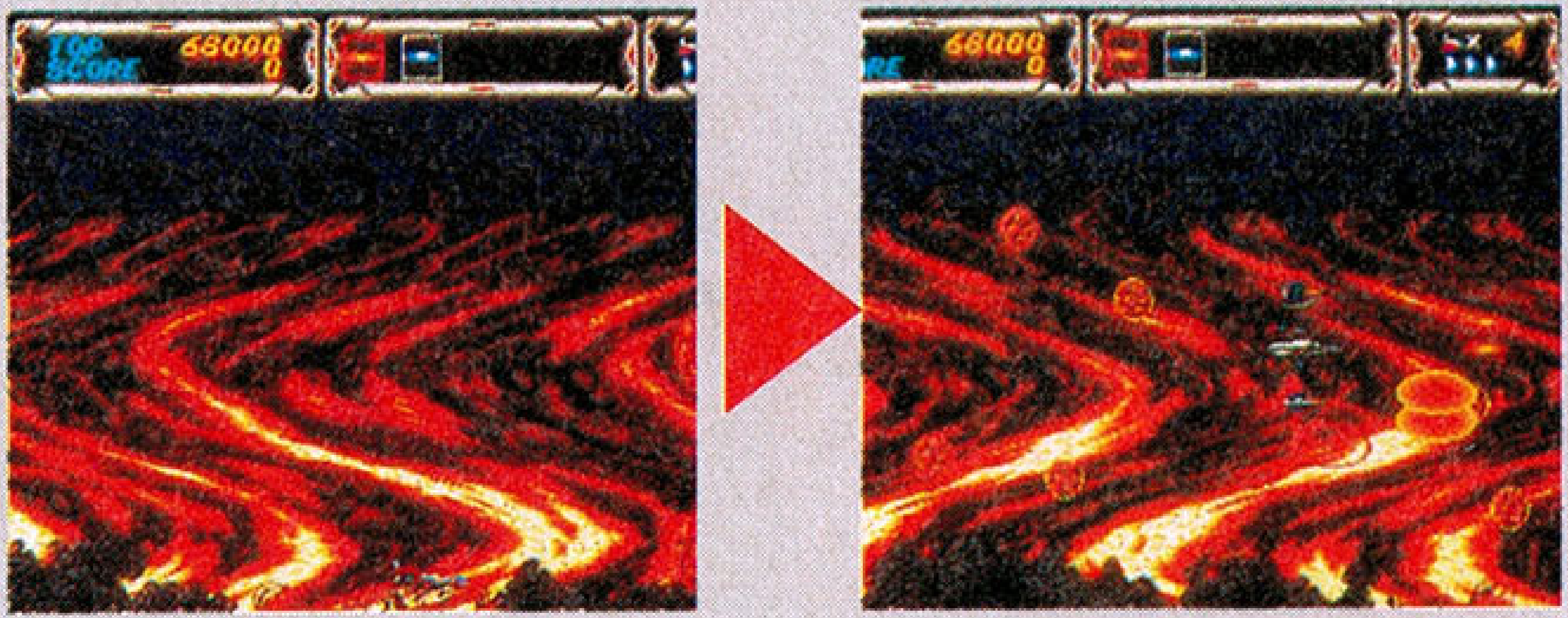


隠しパワーアップアイテム②

2A

惑星ゴルゴン面が始まったばかりの、自機が当たり判定のない状態の時、画面の一番下の岩場の所を飛んでいると、CLAW（クロー）が手に入る。なるべく前の方で取って、手に入れたらすぐ後ろの方にさがるように。

（愛知県・富松圭吾・18歳）

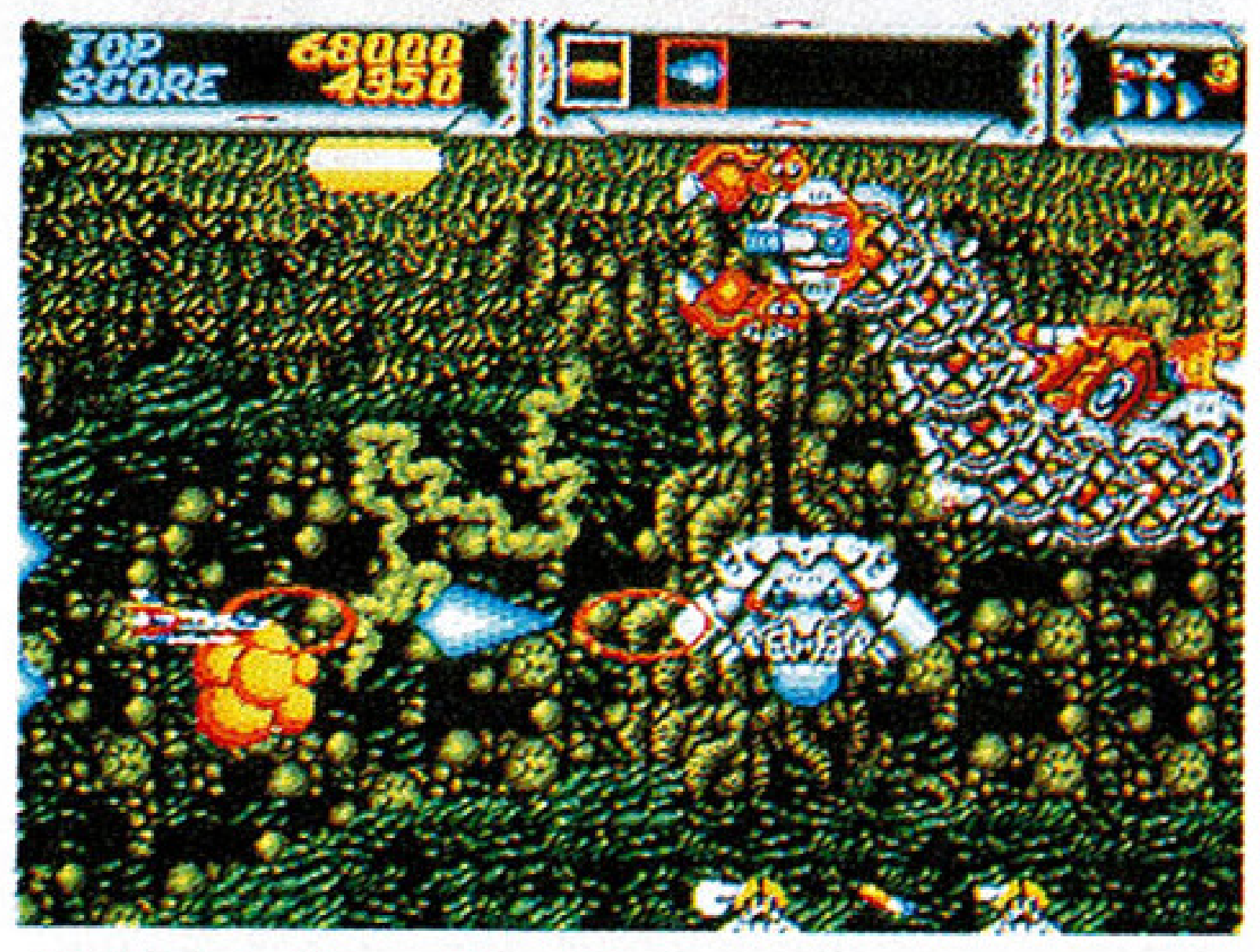


スーパーシューティングの究極パワーアップバージョン

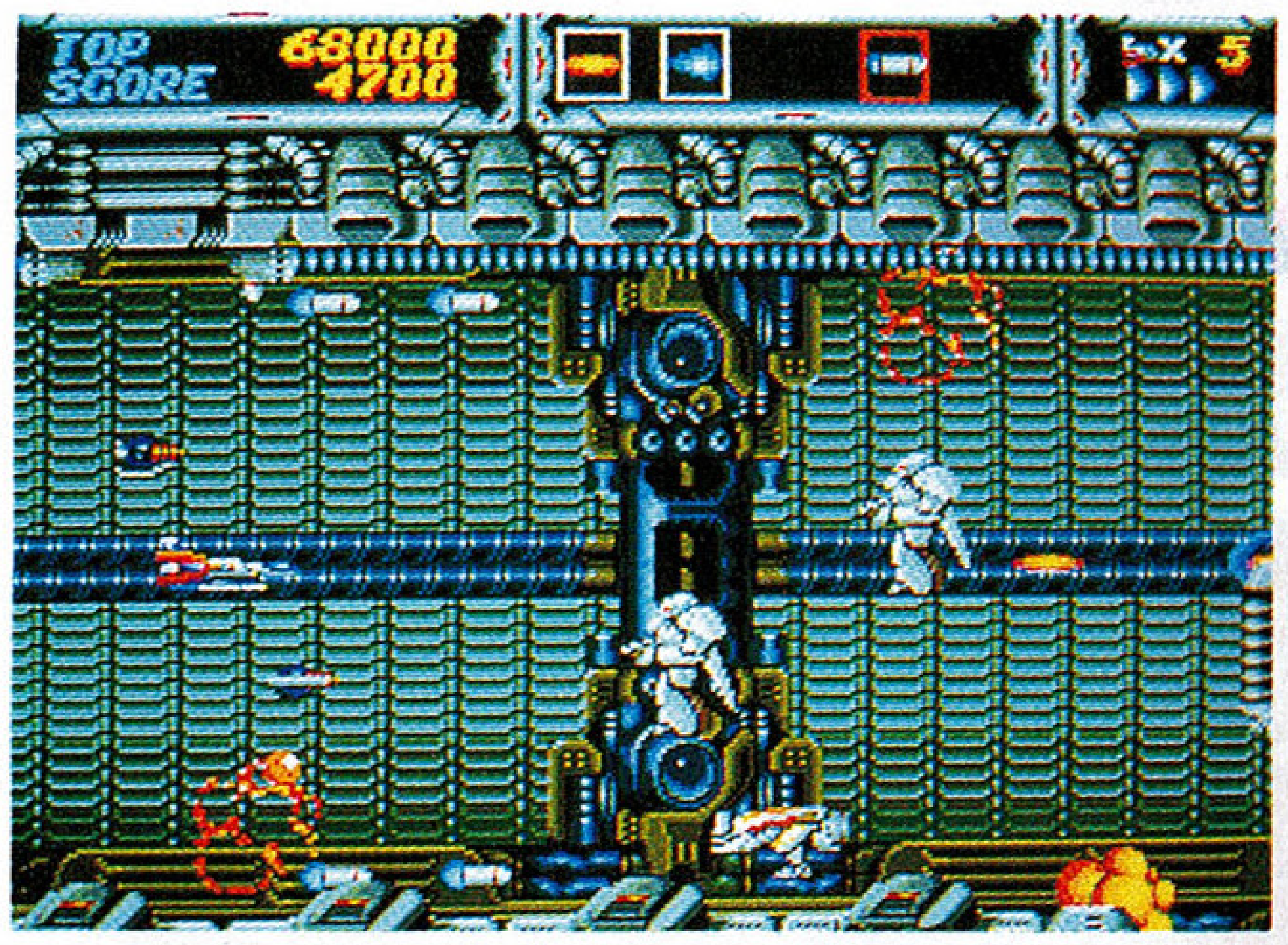
サンダーフォースⅢ

6月発売予定　テクノソフト　価格未定／容量未定

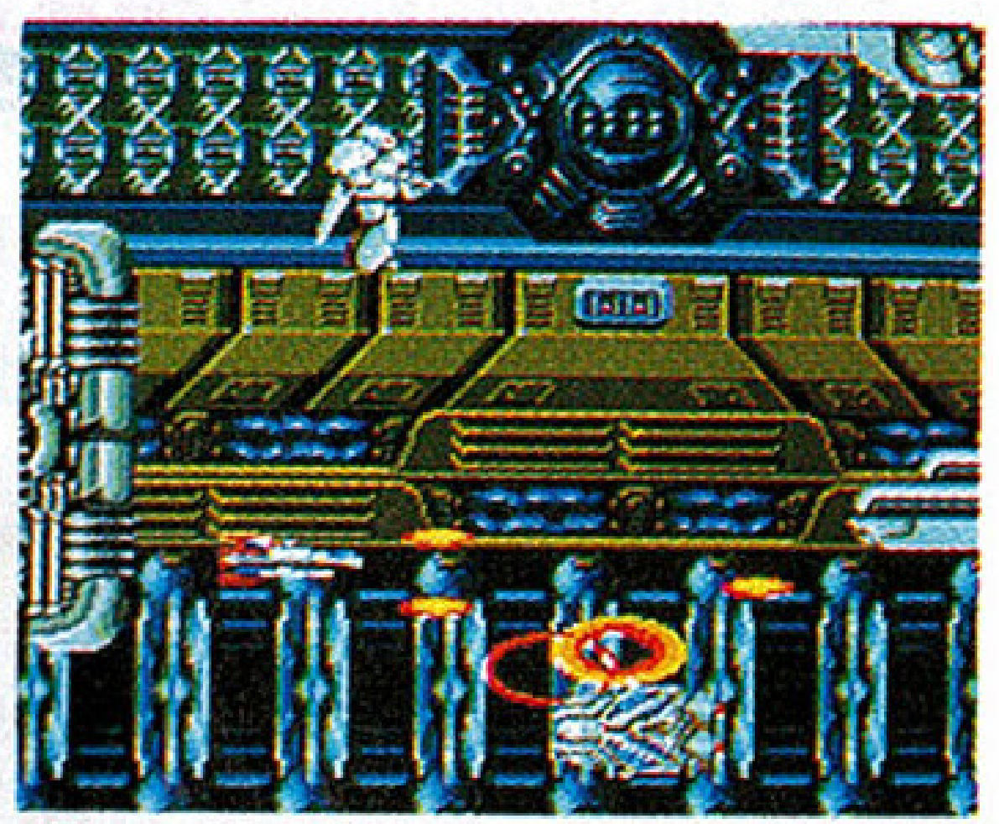
好評を博した『サンダーフォースⅡMD』の続編が堂々登場だ。前作は基本的にX68000の移植だったのだが、今回の"Ⅲ"は最初からメガドライブ対応で開発されている。そのため、自機の攻撃パターン、ボスキャラクタの大きさや動き、背景と、どこをとっても前作以上のしあがりなのだ！



⬆腕がグングン動く１面の中ボス。序盤から手強い敵がひしめく！



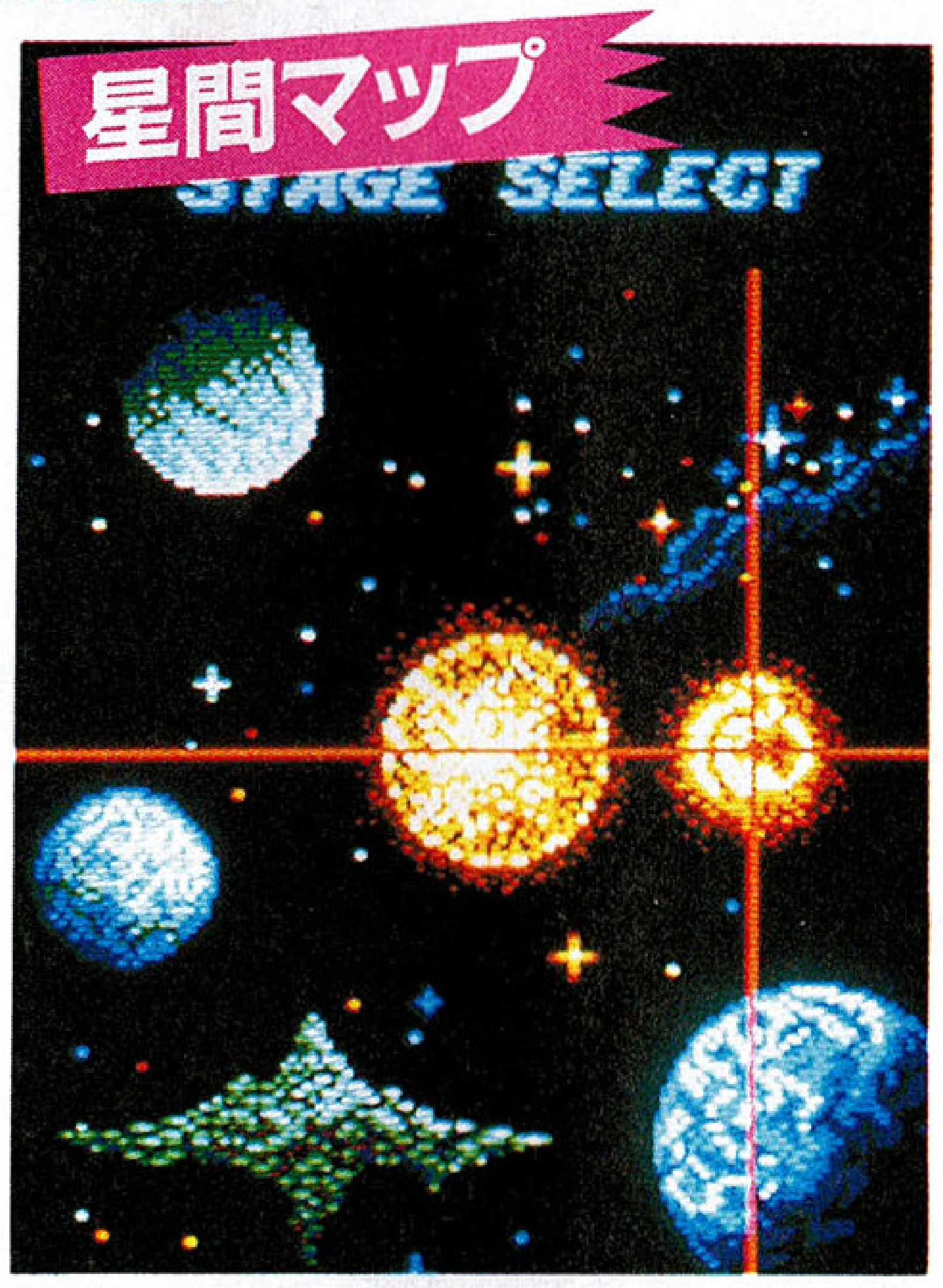
⬅メカ的な背景の面。２重スクロールをうまく使う



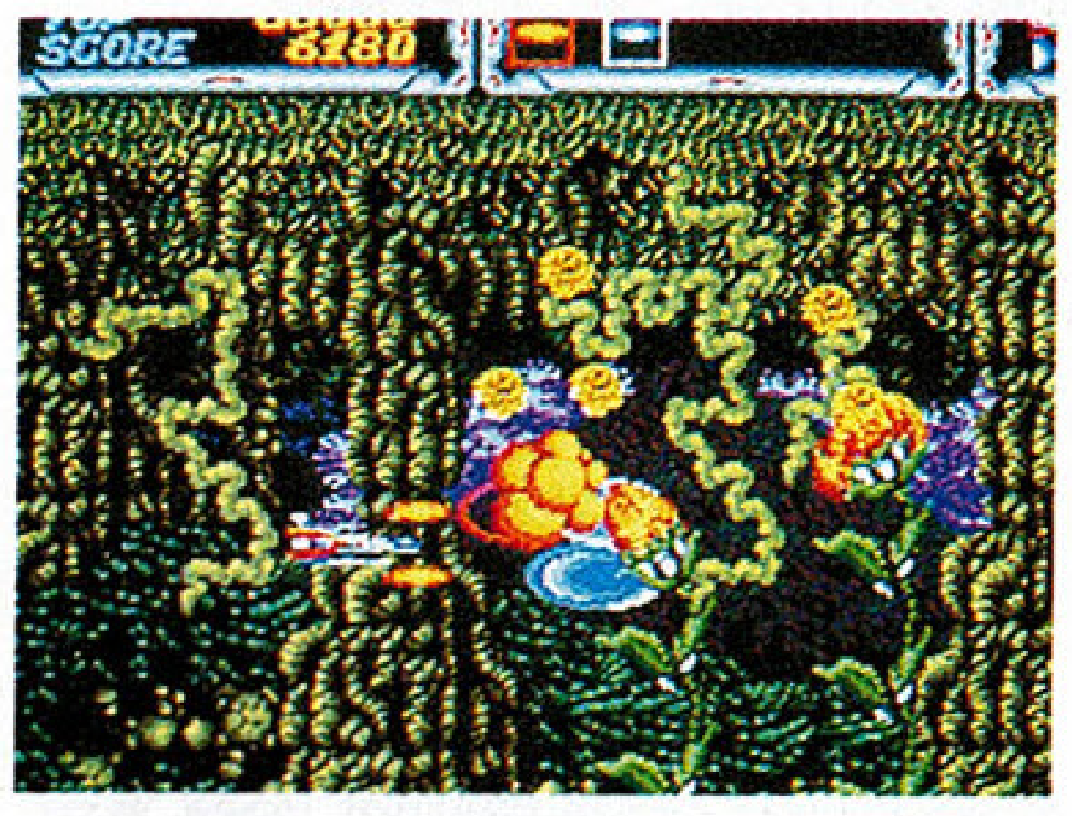
⬆ここではナナメに強制スクロール！　スゴイぞ！

前作と変わったのは…

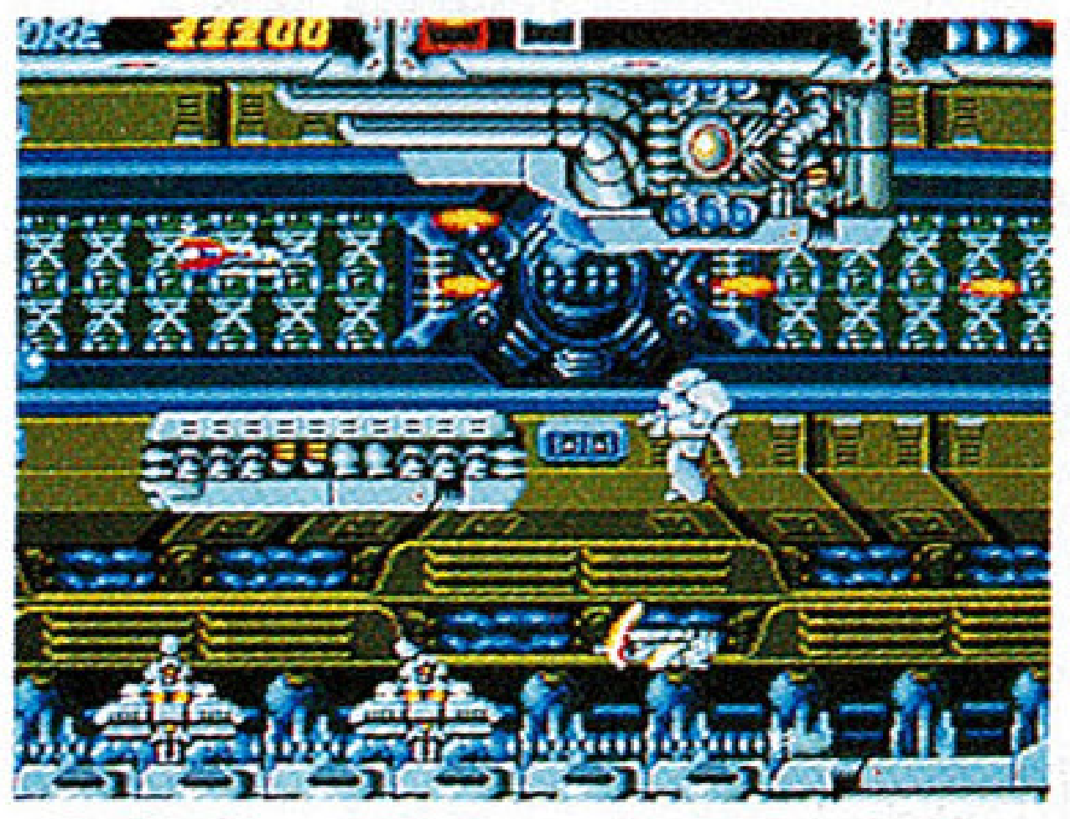
まず、8方向スクロールの面が廃止され、横スクロール面のみになったこと。横スクロール面は上下斜めに強制的にスクロールするなど変化に富み、個性的な面で戦闘が繰り広げられるようになっている。そして、なんといってもスゴイのは背景。2重スクロールと強制スクロールを効果的に使っていて場合によっては3重スクロールに見えたり、業務用の『ダライアスⅡ』のように背景が波打ったりと凝りに凝っている。



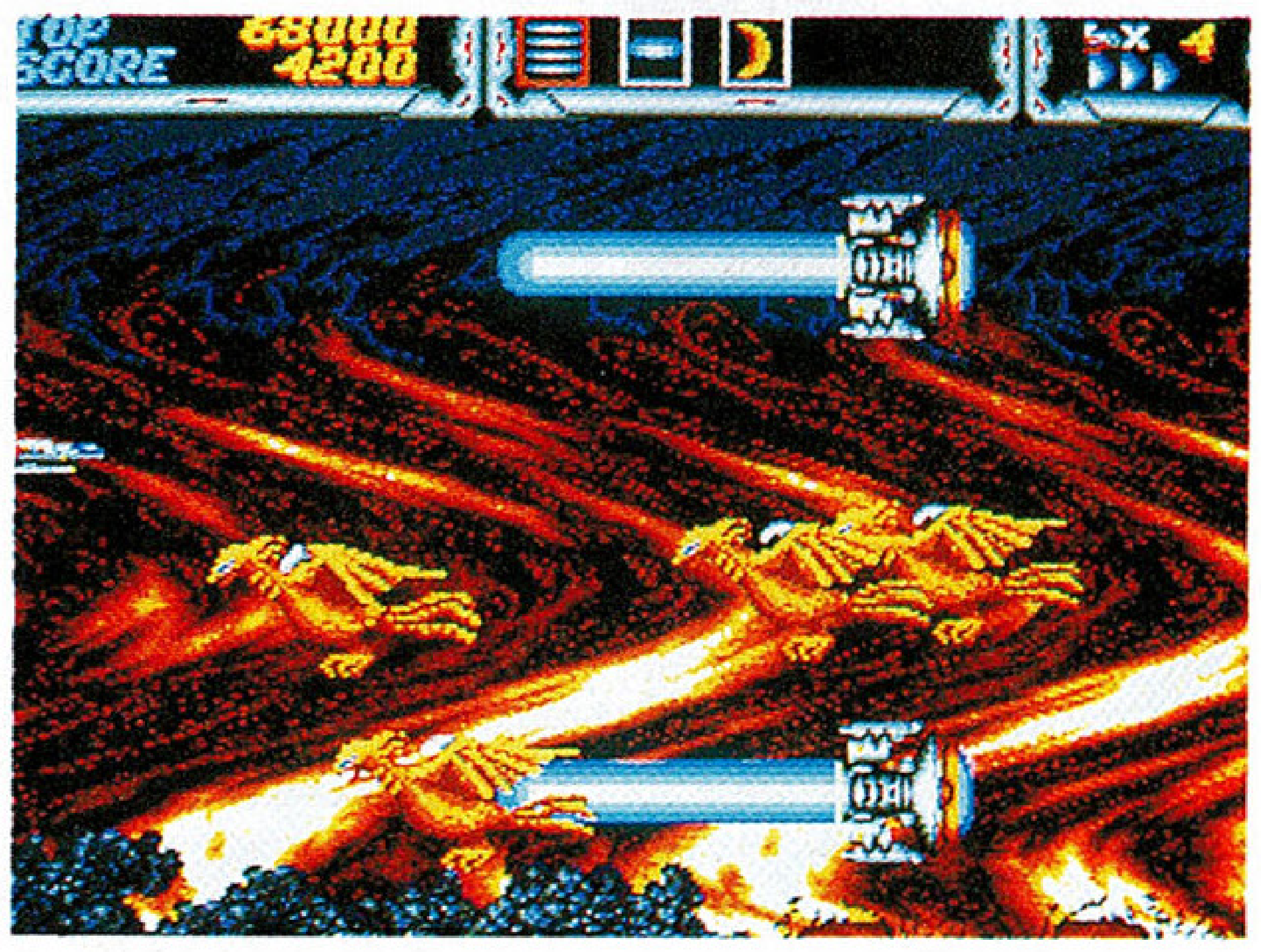
⬆クロスゲージの場所でステュクスが活躍するのだ！



⬆森林面。横スクロールのみ



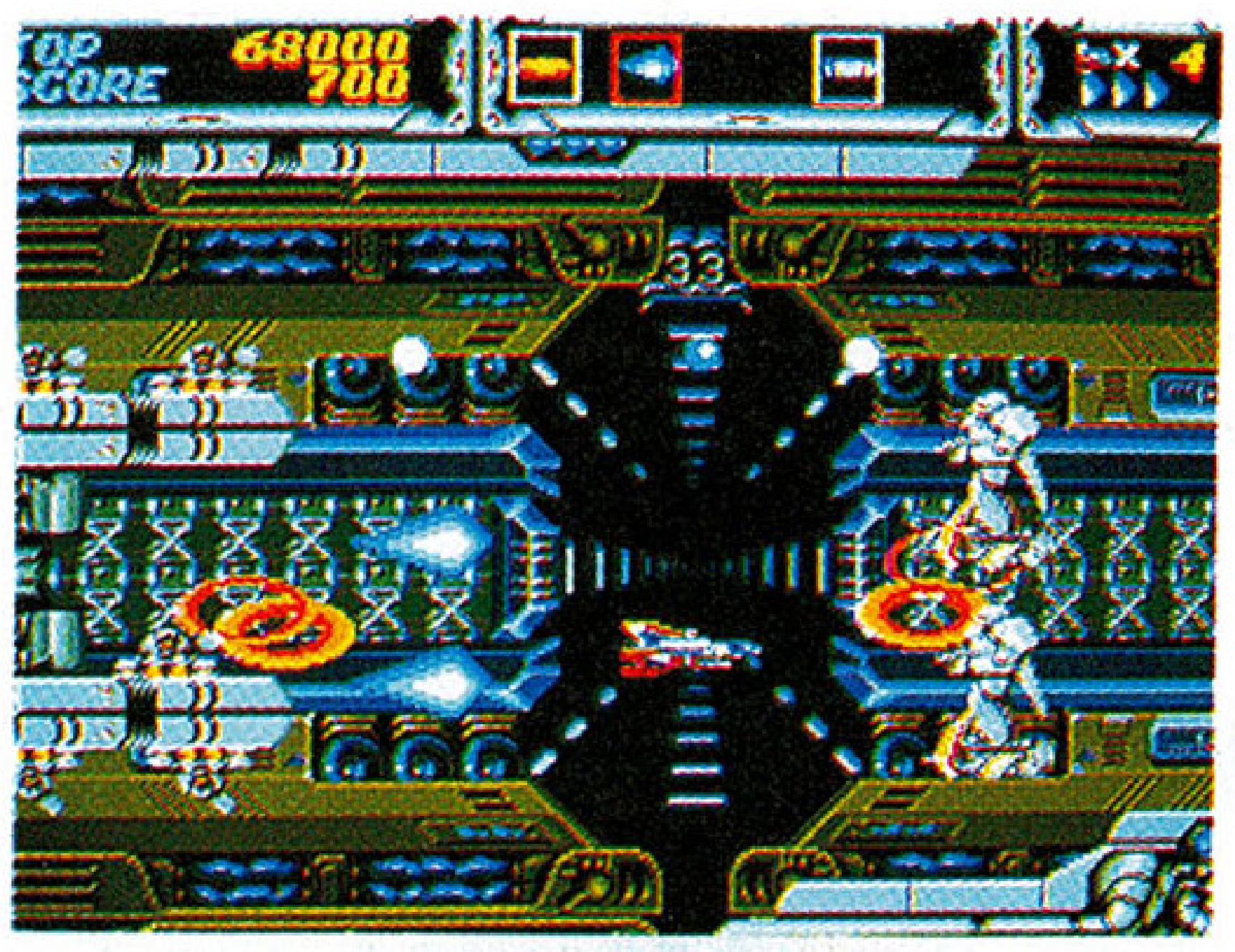
⬆背景の動きに注目しよう



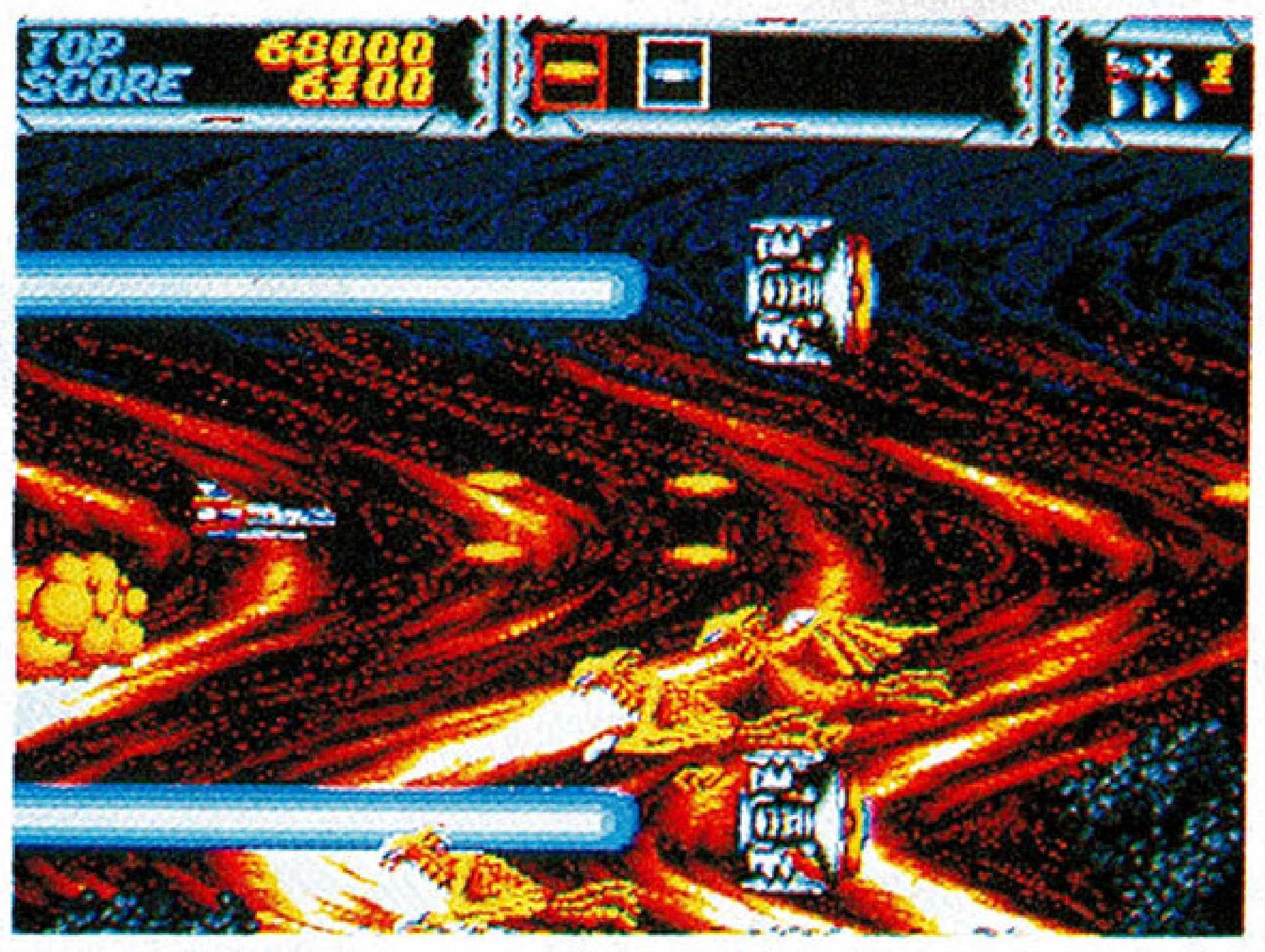
⬆この面は『ダライアスⅡ』で効果的に使われていた、通称ラインスクロールが、えんえんと続く面だ。メガドライブの性能の良さを再認識してしまう面。このように新技術が大量に詰め込まれているのだ！

敵キャラもパワーアップ

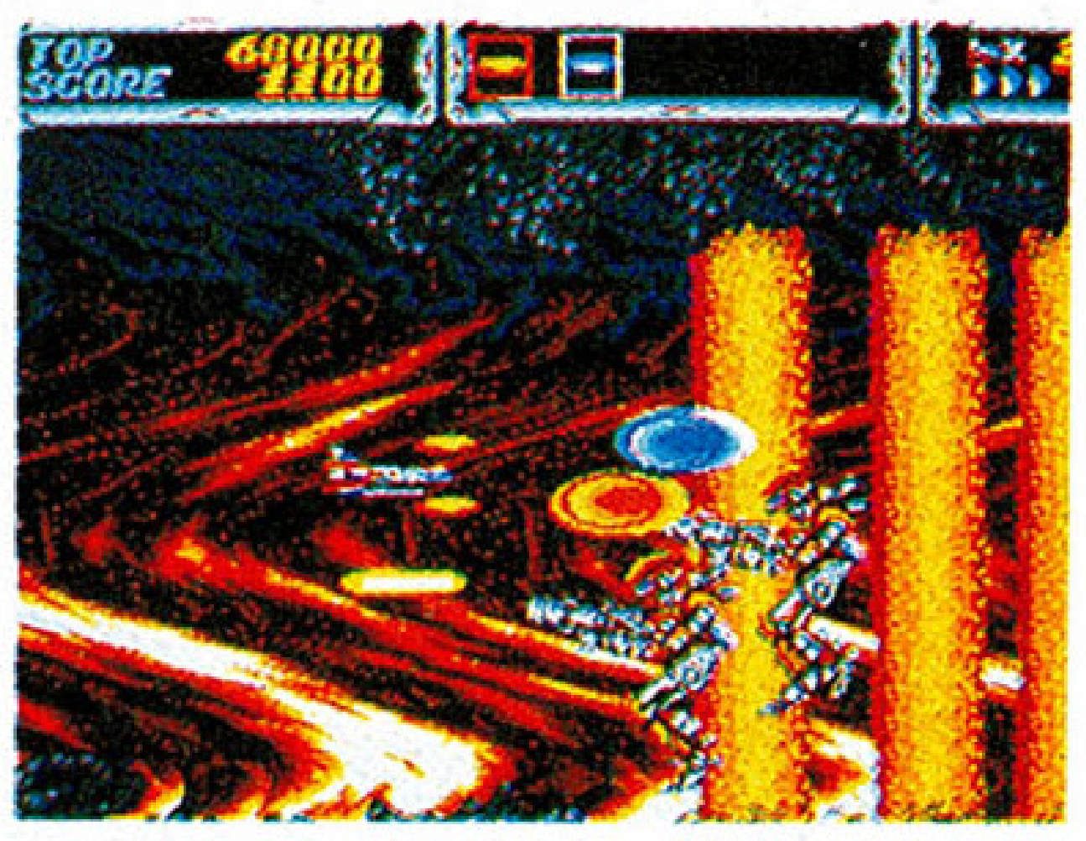
今回の『サンダーフォースⅢ』も１面につき大ボスと中ボスが１種類ずつ出現するのは変わっていない。ボスキャラの動きや出現の仕方、攻撃パターンなど良く練られていて大いに苦戦を強いられることうけあいだ。期待を大きくして待つのだ。



⬆前方後方に攻撃を加える！　武器の攻撃もド派手になっているぞ



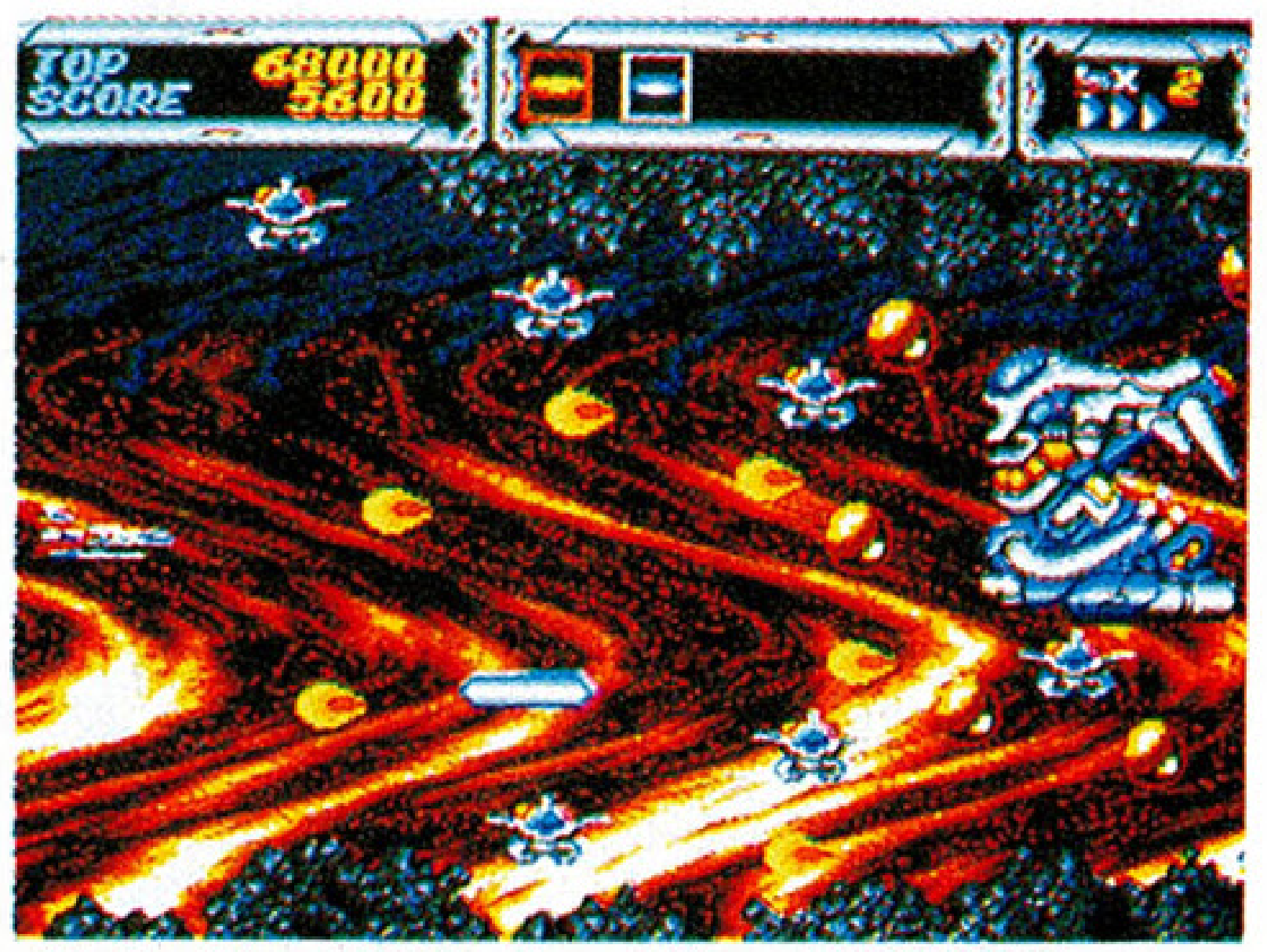
➡極太のレーザーを撃ってきた



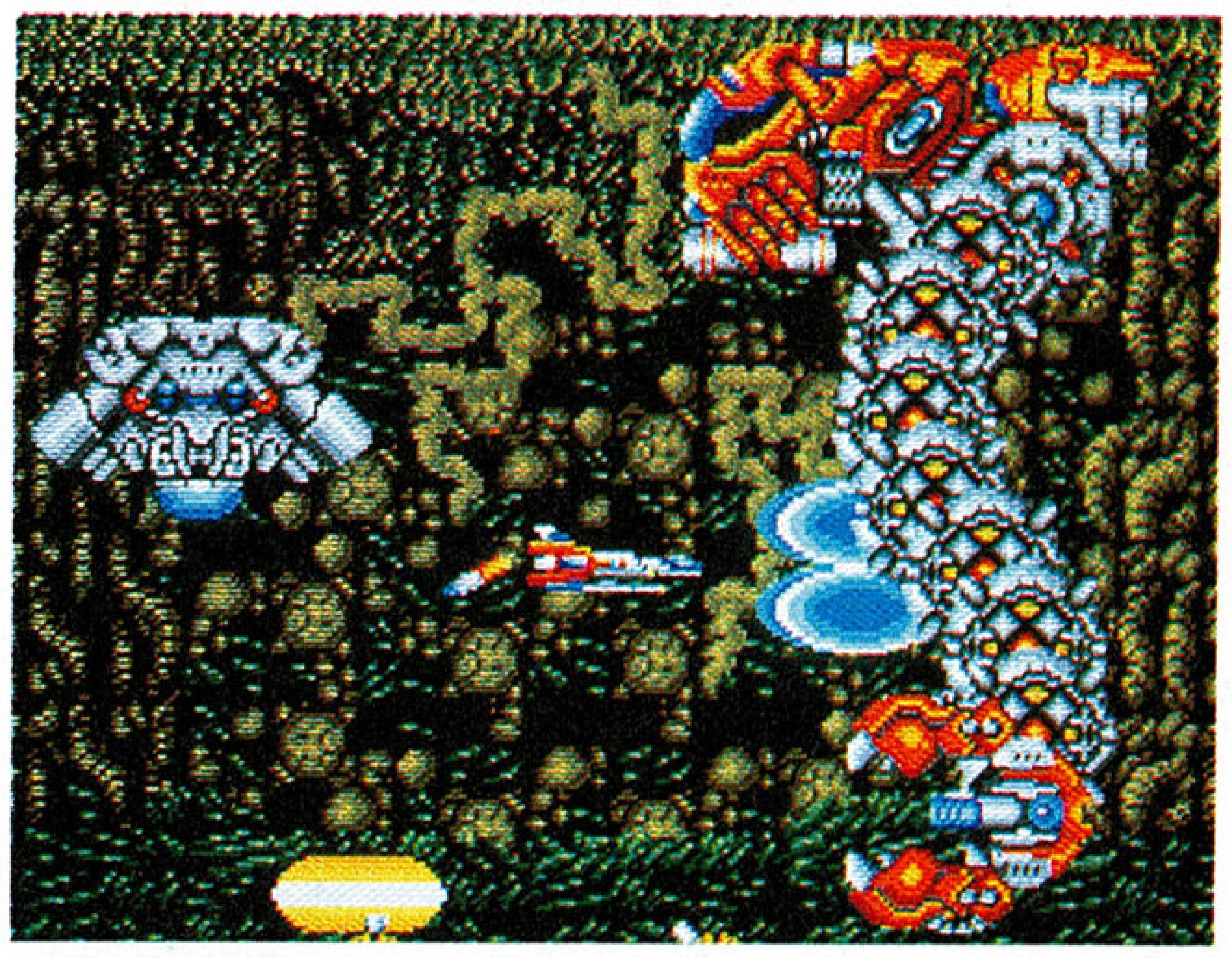
⬆波打つフレアを背景に、炎の柱とロボット２体が登場！グラフィックに見とれるな！

迫り来るボスキャラ

前作と同様にゲームの難易度を選択できるのだけれど、前作は基本的な難易度が明確でなかったけれど、今回の"Ⅲ"では敵の出現を制限することにより難易度を、より明確にしているのだ。

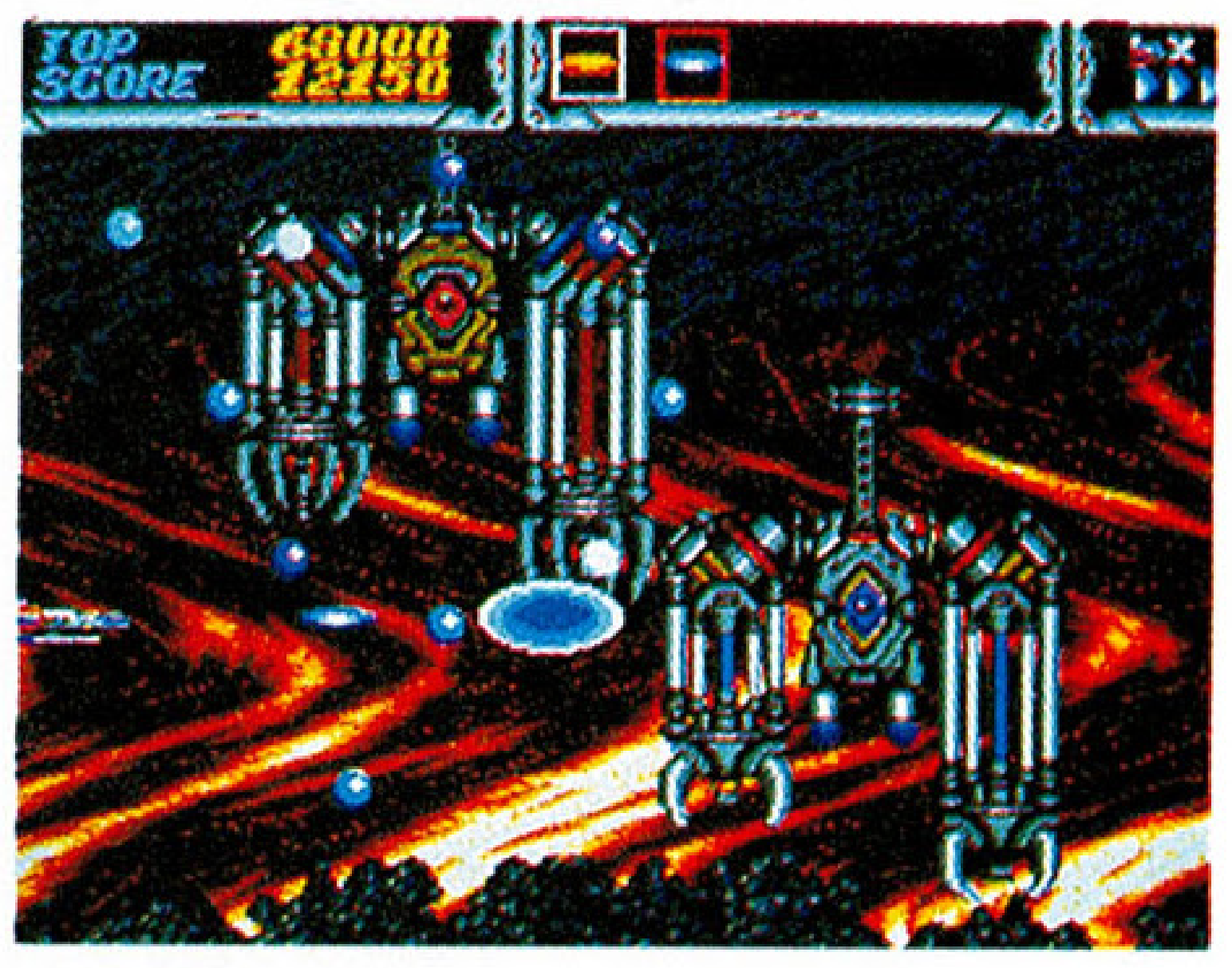


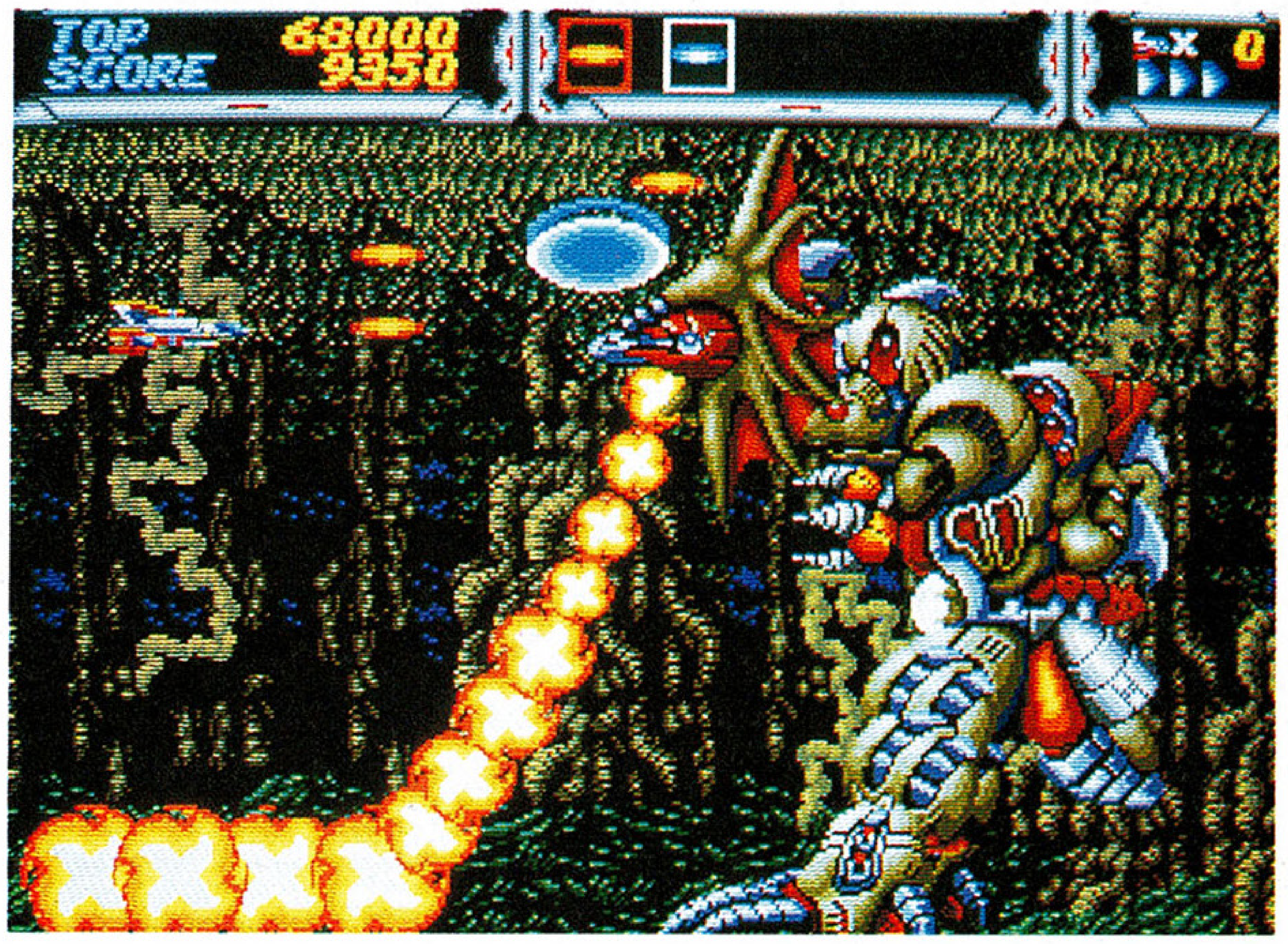
⬆中ボス登場！　ザコが邪魔だ！



⬆腕の先端から誘導弾を撃ってくる！　こいつの追跡もキツイが弾も連射してくるぞ！

⬇巨大ボスが！　２機も登場。見るからに硬そうで、なおかつ強そうなボスキャラだ

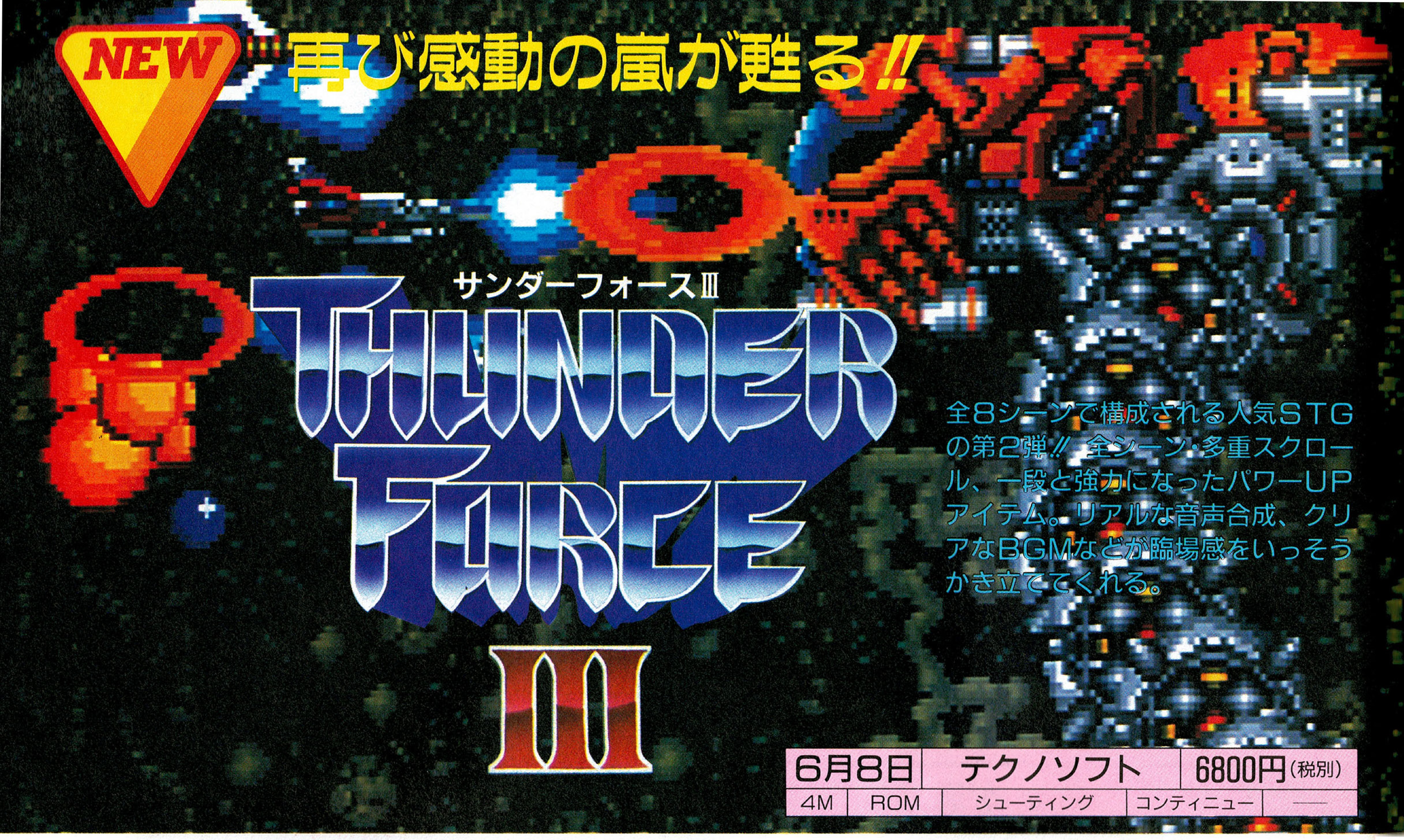




⬅炎を吹き出したり、巨大な弾を撃ってきたり、はたまた身軽にジャンプしたり…苦戦するぞ！

NEW

再び感動の嵐が甦る!!


サンダーフォースⅢ
THUNDER FORCE
III

全8シーンで構成される人気STGの第2弾!! 全シーン・多重スクロール、一段と強力になったパワーUPアイテム。リアルな音声合成、クリアなBGMなどが臨場感をいっそうかき立ててくれる。

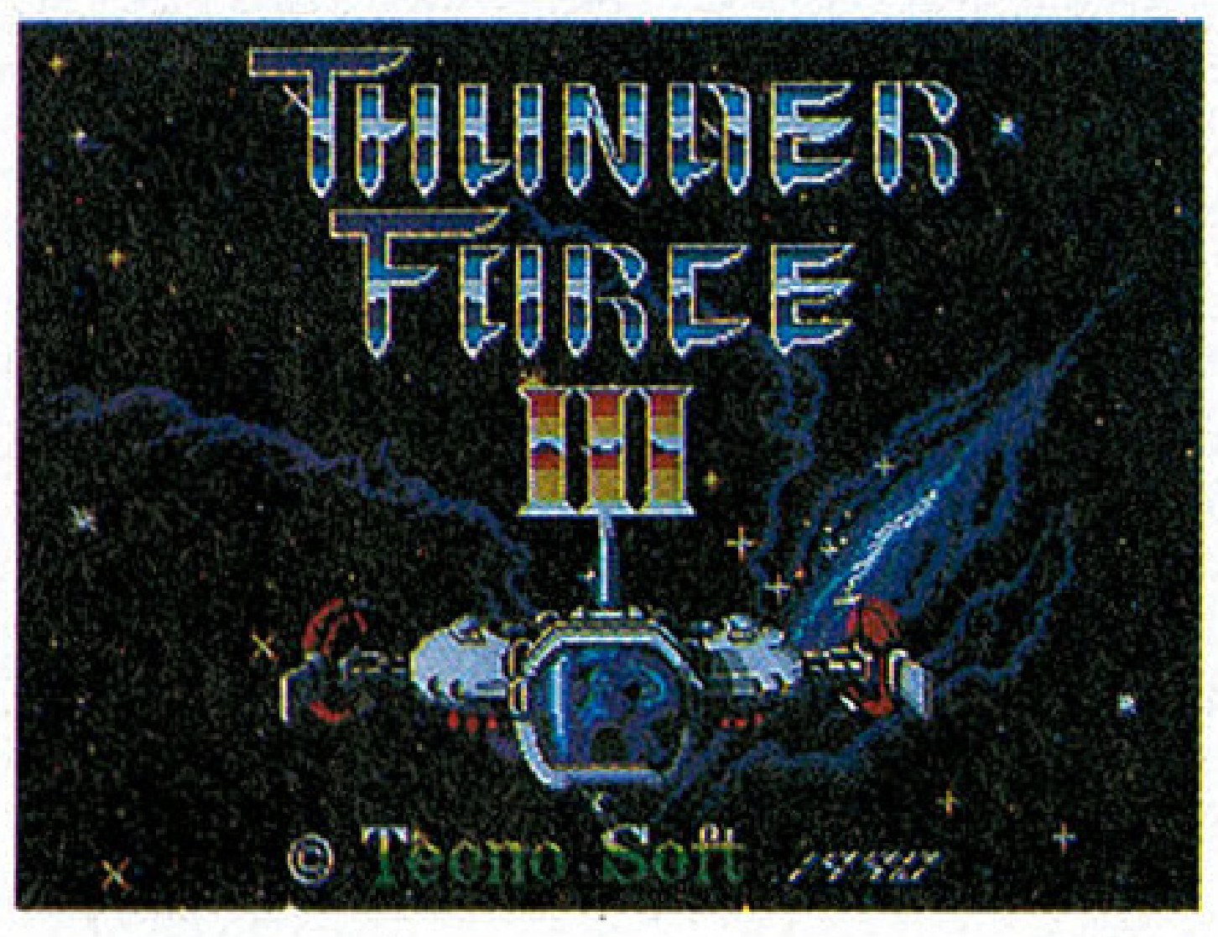
6月8日	テクノソフト		6800円（税別）	
4M	ROM	シューティング	コンティニュー	——

オーン帝国の野望を砕くため ステュクスよ、発進せよ!!

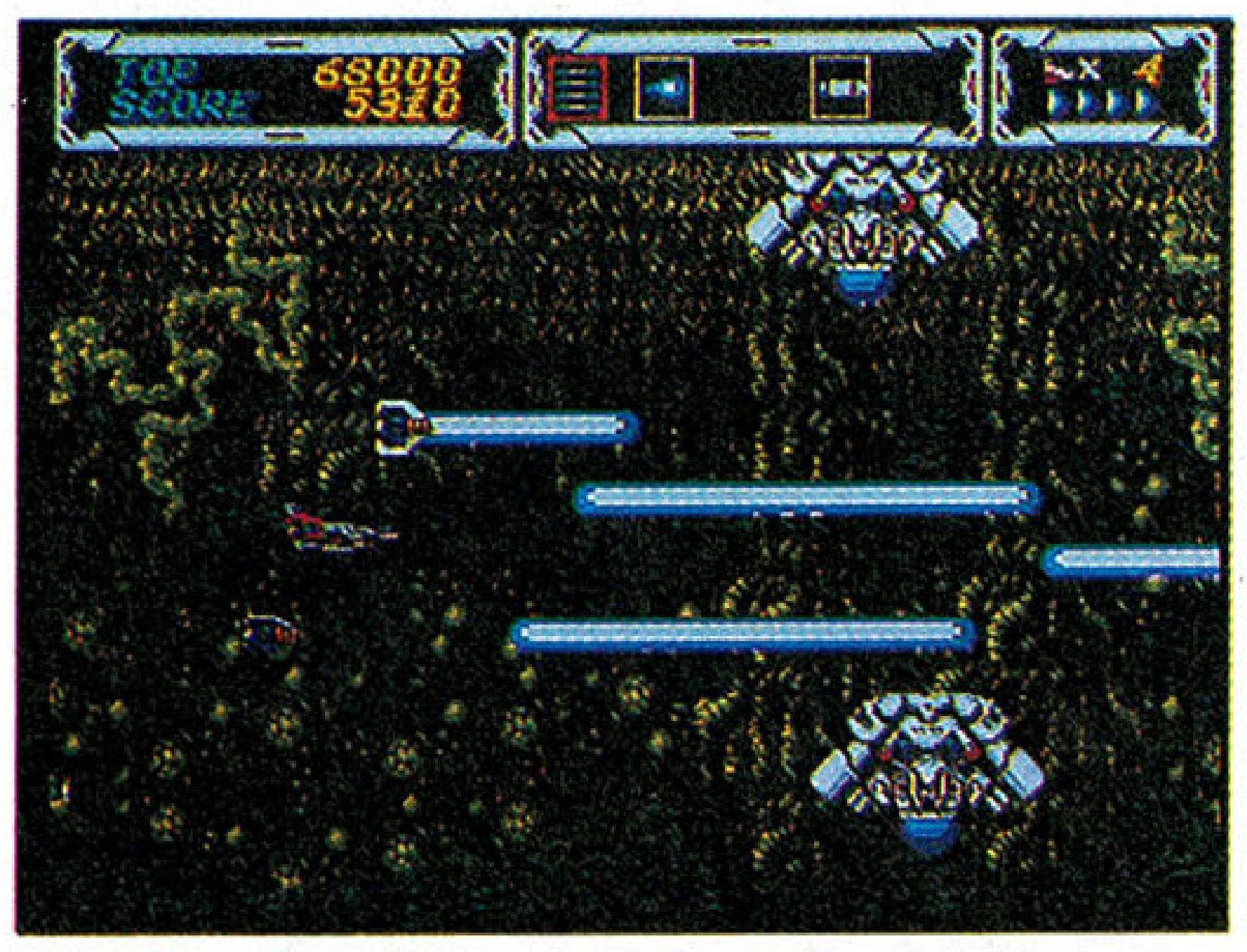
メガドライブ初の本格的STGでユーザーを魅了した、「サンダーフォースⅡMD」の続編がいよいよ登場だ。

前作はX68000の移植だったのだが、今回の「Ⅲ」に関しては、最初からメガドライブ専用として開発されている。そのため、自機の攻撃パターン、ボスキャラクタの大きさや動き、リアルな音声合成、背景の美しさと、メガドライブの性能を生かした作品となっている。

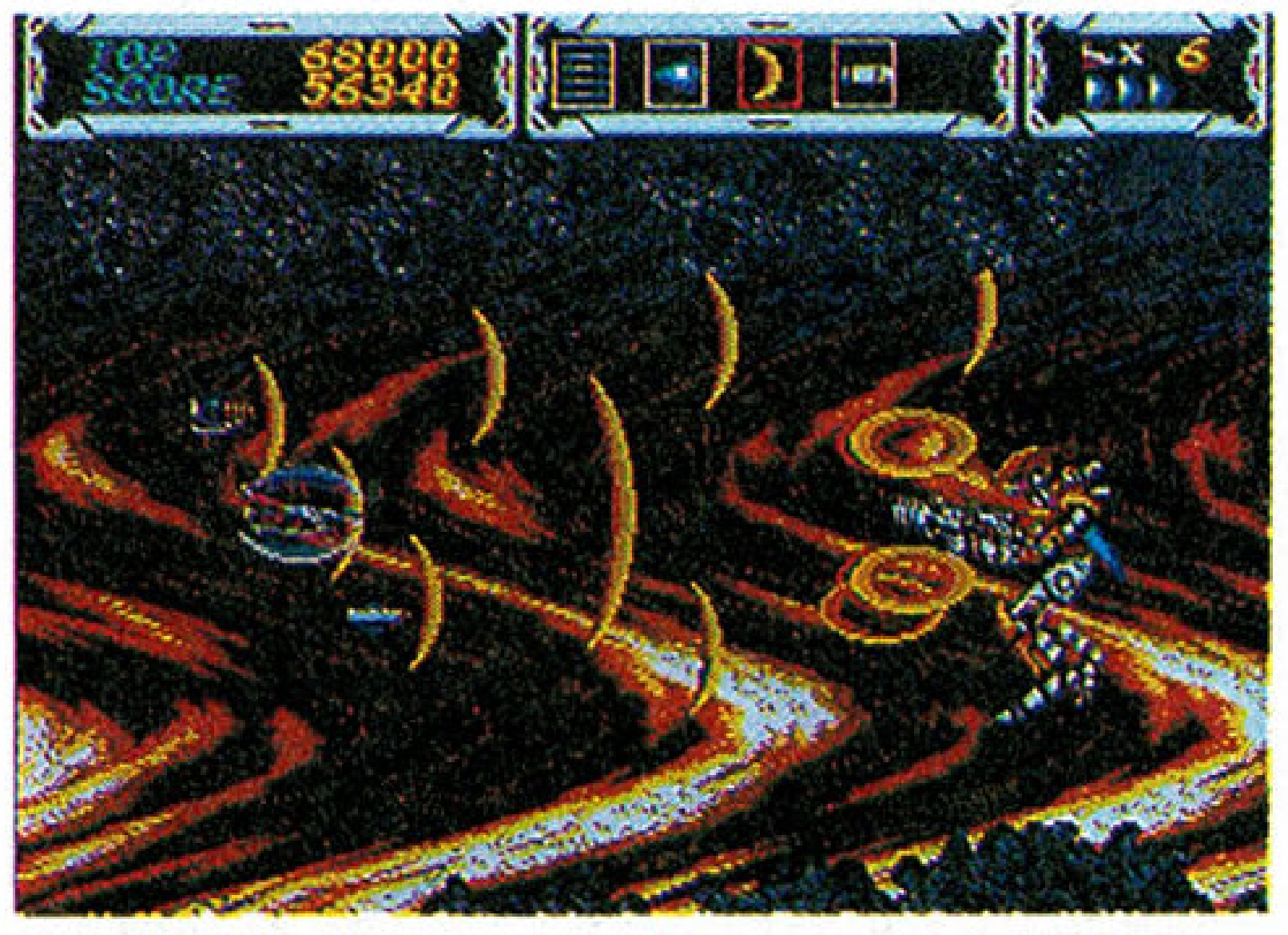
変更された点は、8方向スクロール面が廃止され、横スクロール面のみになったこと。自機の装備できるパワーアップ武器に変更がされたこと。新たに自機のスピード調節機能も追加されたことなどだ。特にスピードが変えられることによって、ハマルことが少なくなって良い。尚難易度はノーマル、ハード、マニアの3段階を選べる。


THUNDER FORCE III
© Tecno Soft

これが今回のタイトル画面だ。かっこいいね



ガンガン撃ちまくるハードなシューティングゲームが帰ってきた!!

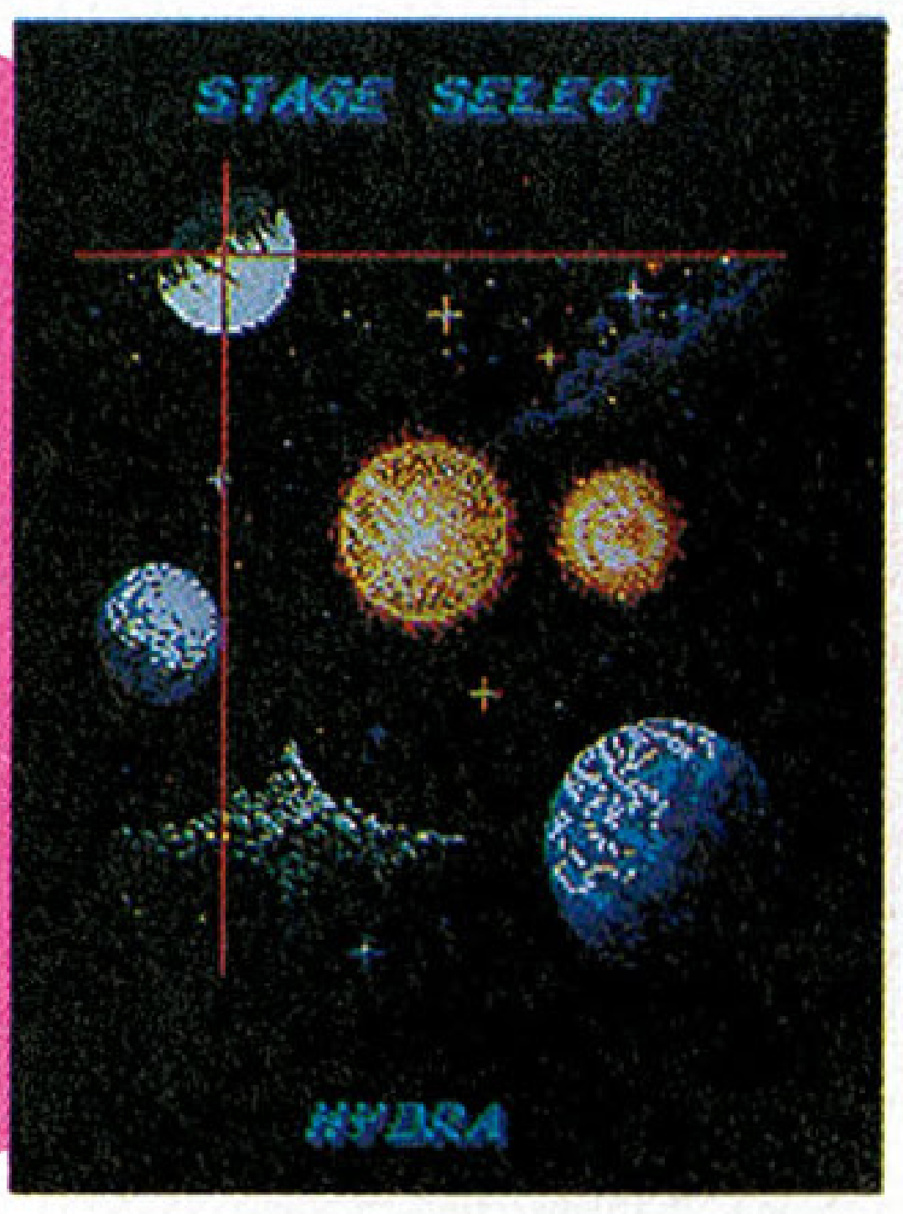


話題のラインスクロールを採用している。トレンディーだぜ

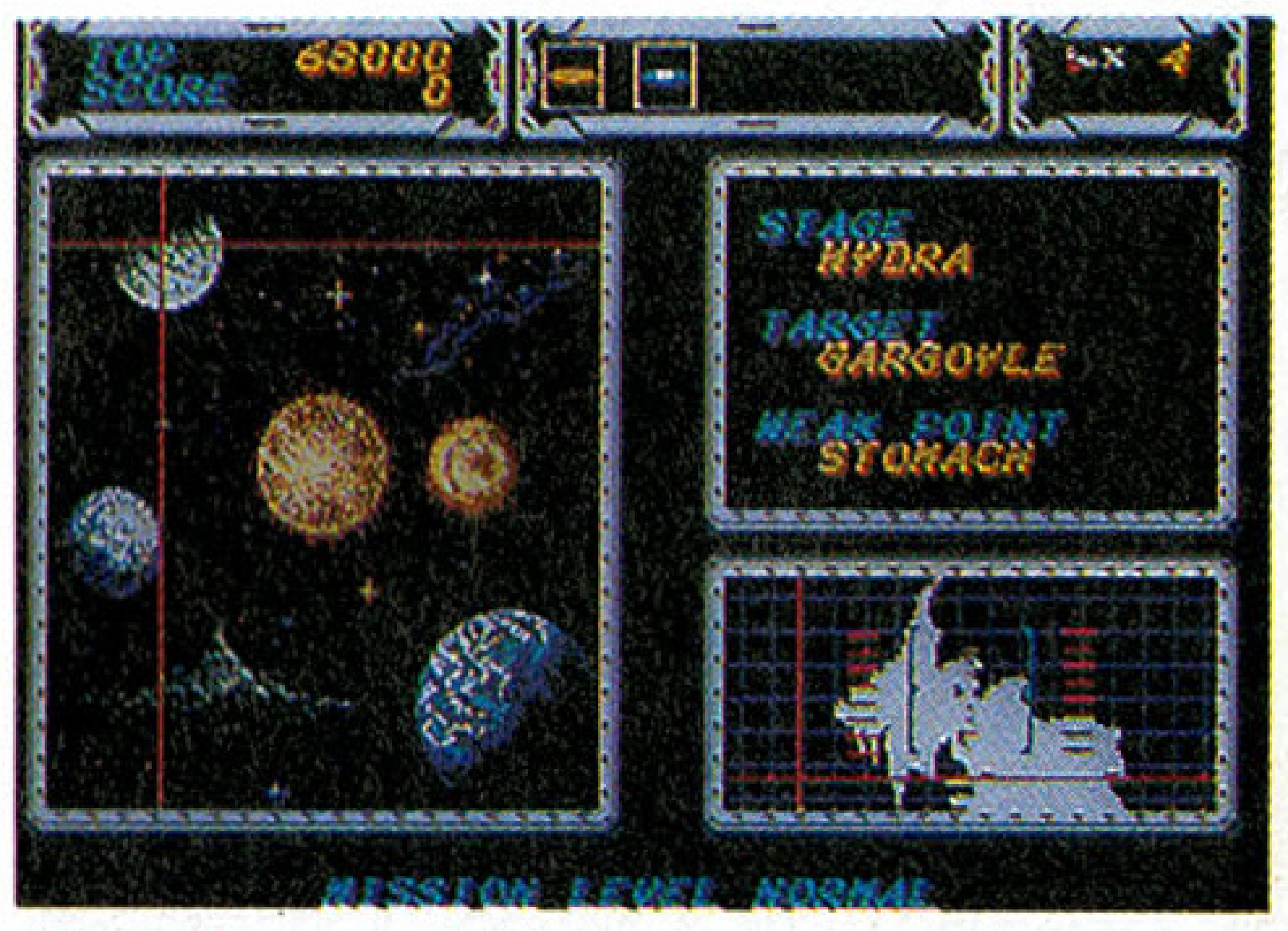
全8シーンはサイドビューのみ

今回は8方向スクロール面がなくなって、横スクロールのみとなってしまった。そのことが逆にゲーム性を面白く、かつ良くしていることは確かだ。全ステージに多彩なスクロール方式（例えば2面のライン・スクロール、3面の多重スクロール等…）を採用することによって、STGでありがちなゲーム展開が単調になるということを回避しているのだ。それにステージごとに特徴があるので飽きが来ない。だが、前作にも増して難易度が高くなっている。

ステージセレクト


STAGE SELECT
HYDRA

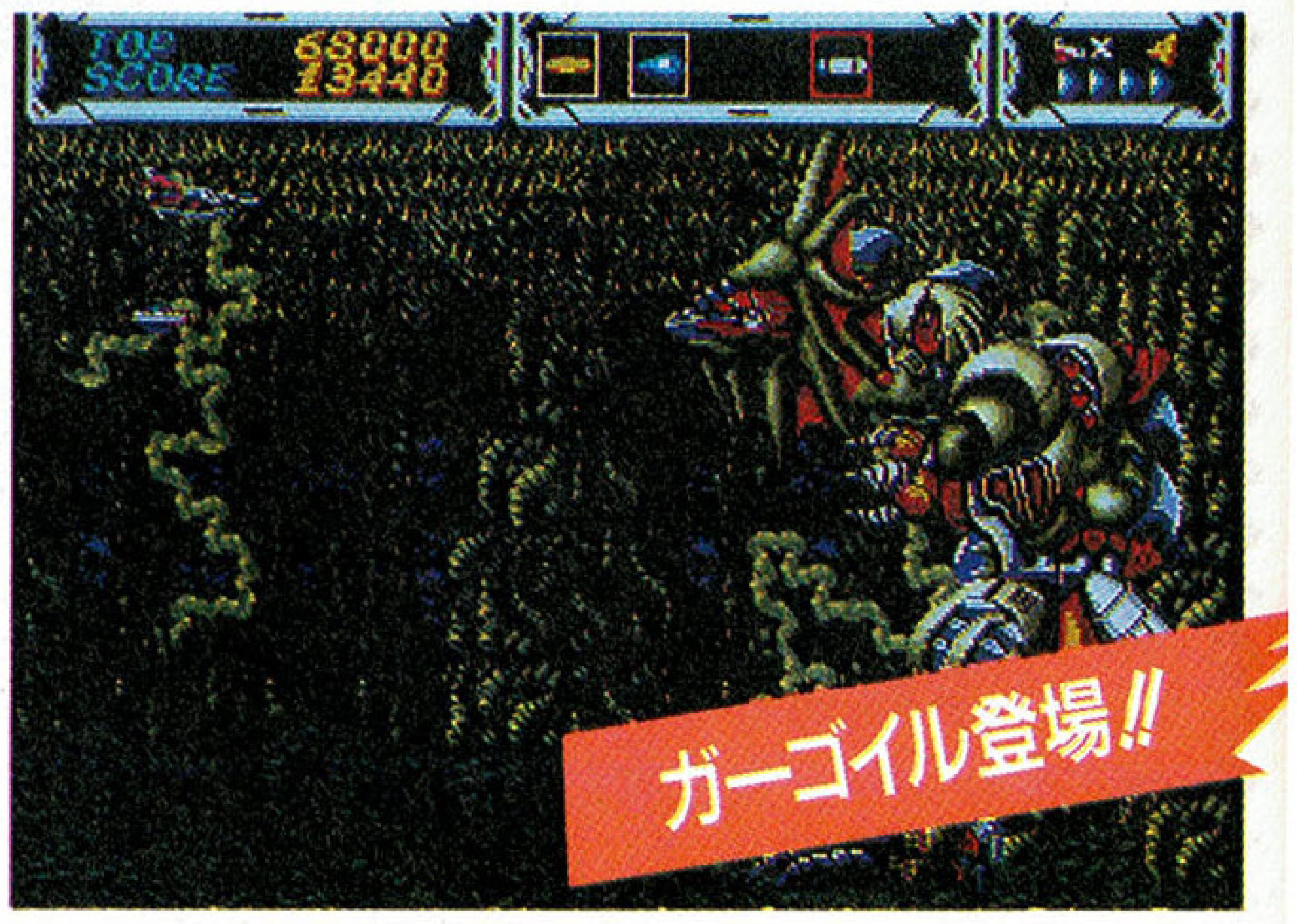
シーンを選択できる


TOP SCORE 68000
STAGE HYDRA
TARGET GARGOYLE
WEAK POINT STORACH

スタートすると、シーン名、ボス、さらにボスの弱点が表示される

TOP SCORE 68000 4050

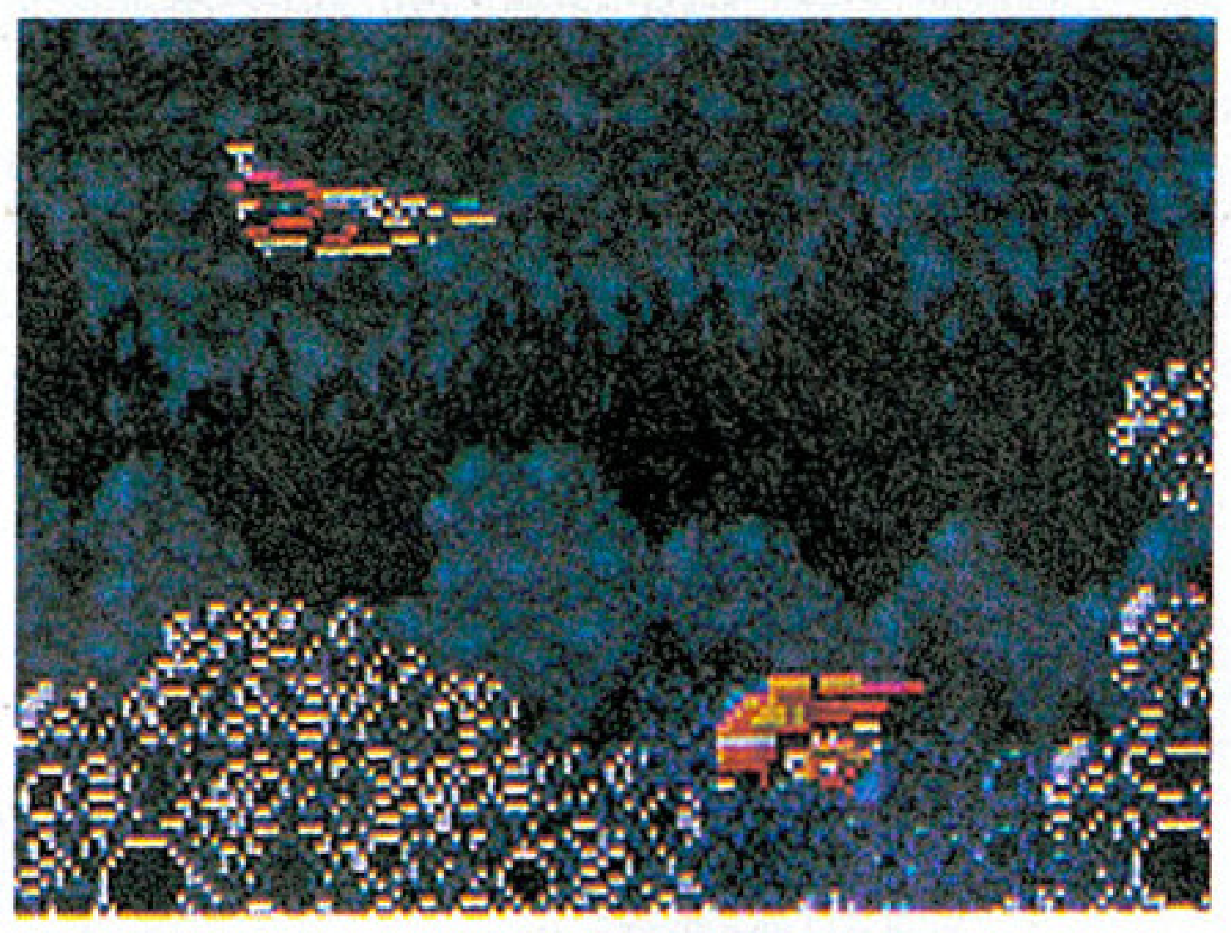
トップスコアが68000点なのがメガドラしてるぜ!!


TOP SCORE 68000 13440
ガーゴイル登場!!

シーン1からかなり手強いボスキャラが、ガサゴソと歩く姿が超リアルだ!!

より強力になったパワーアップアイテム

時々、画面内を飛んでくる赤い小型機を破壊すると、アイテムが出現する。種類は7種類あり、アイテムは好きな時に選べるがSHIELD・CLAWに関しては武器と複合が可能なので、アイテムを取ったその場で装備される。



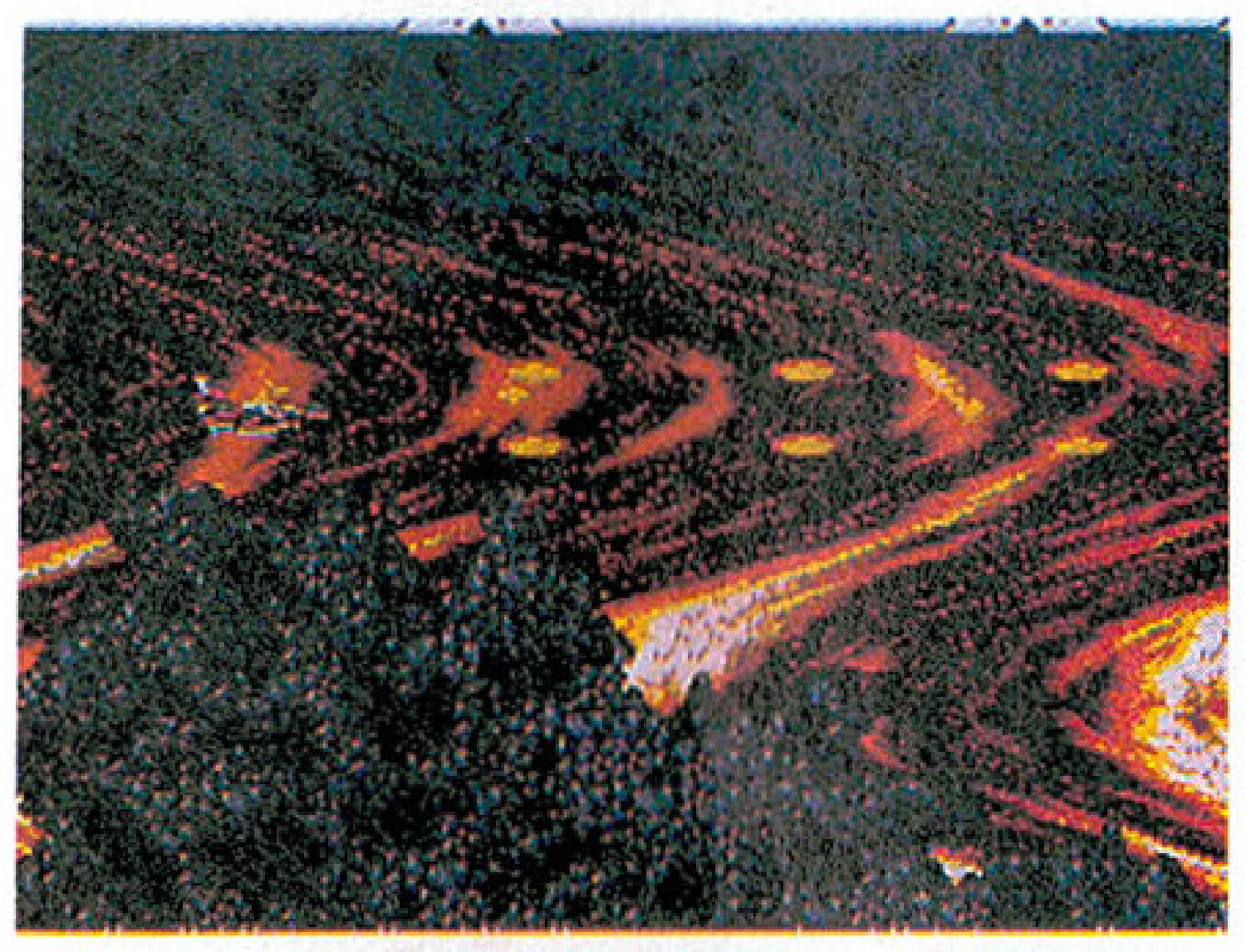
●こいつを撃てばパワーアップアイテムがでるぞ

標準装備とそのパワーアップ

TWIN SHOTとBACK FIREは、それほど威力はないのだが、アイテムを取ることによって、それぞれ、SEVER、LANCERとパワーアップさせることができる。

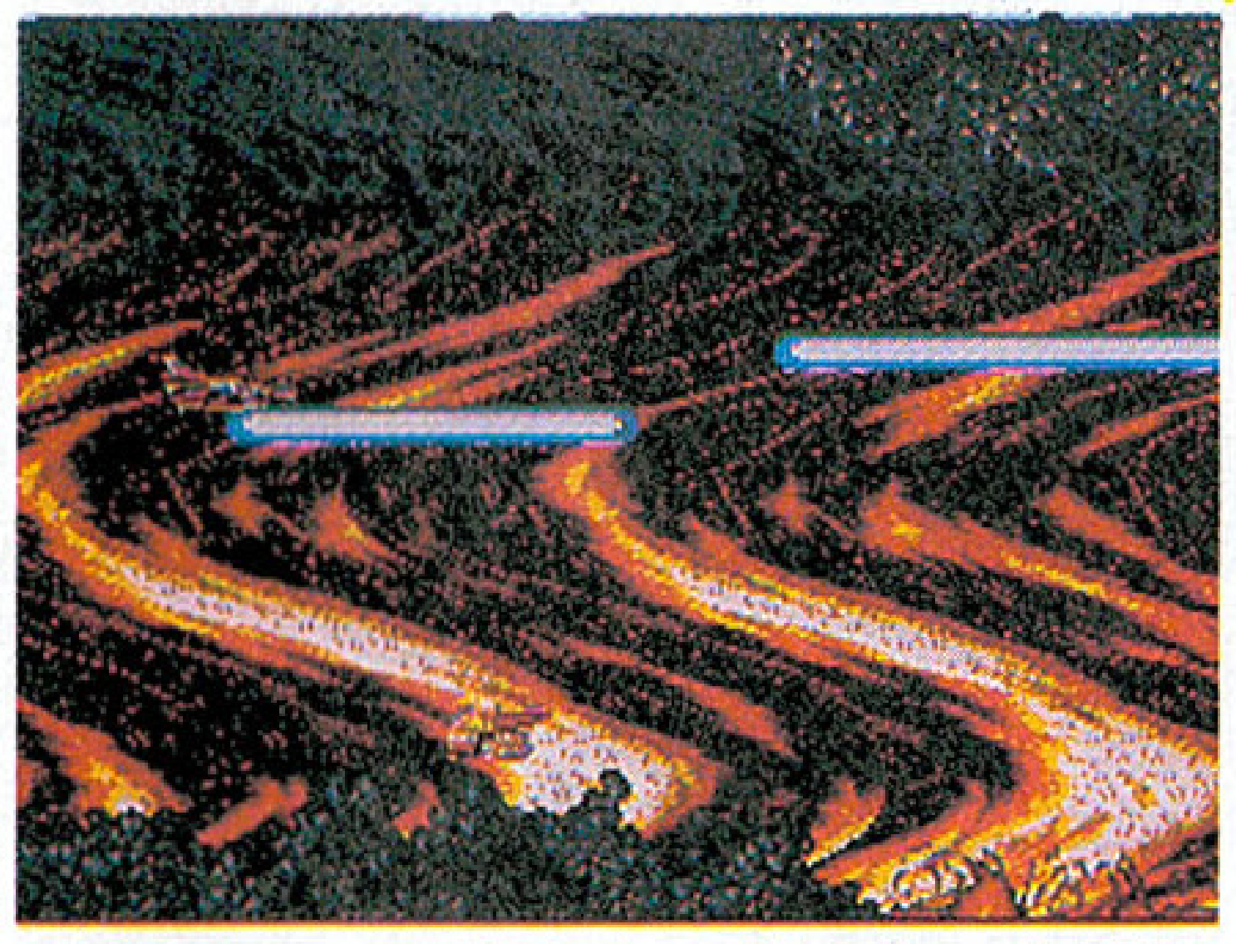
TWIN SHOT

ステュクスが標準装備している武器。ノーマル弾を前方に2連発射する。アイテムを取ることによってパワーアップが可能で、どんな敵にも効果を発揮することができる。破壊力は4。BACK FIREも同様で4。



●威力は4。使いやすい武器だ

SEVER

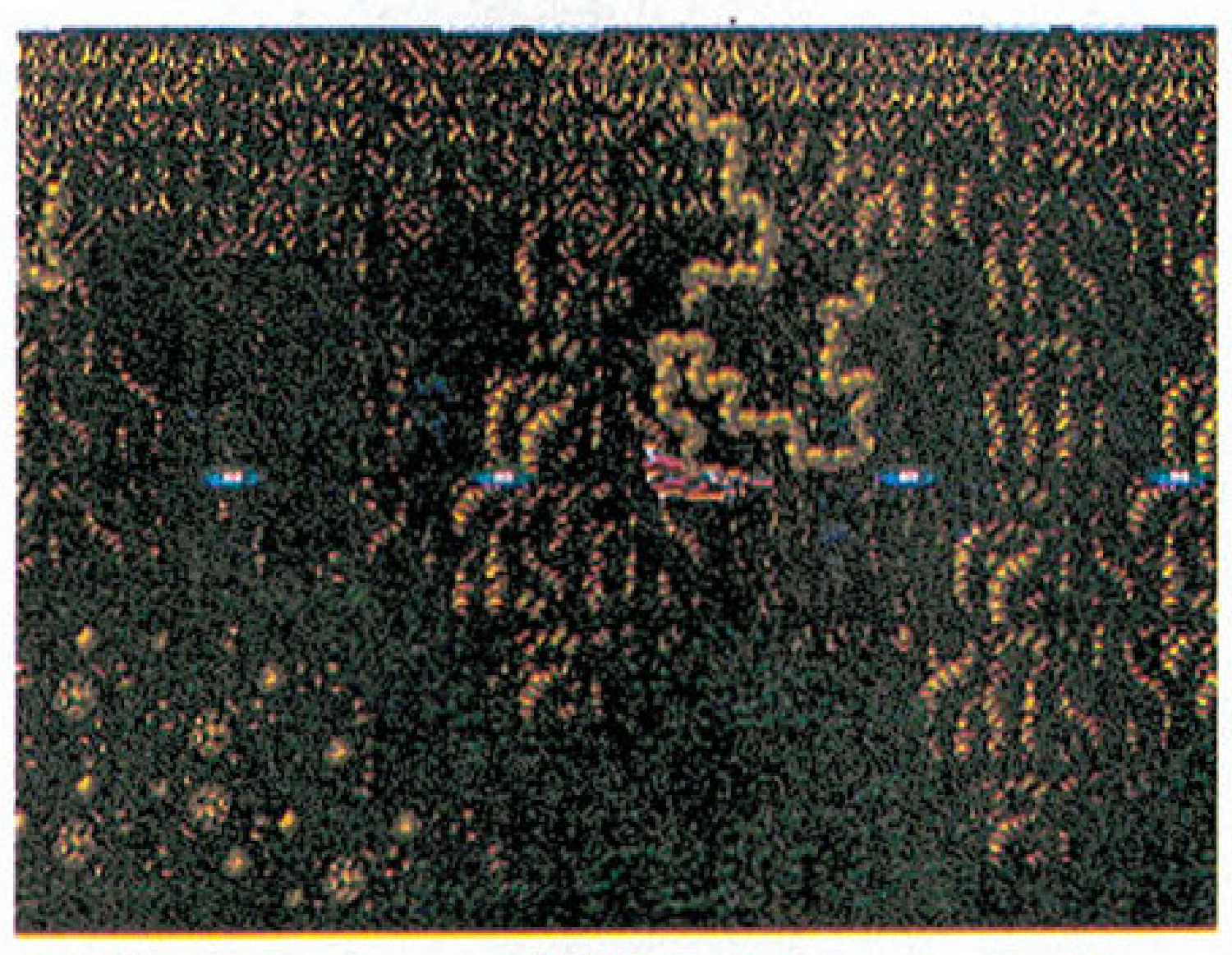


●前方への破壊力は抜群の武器だ

TWIN SHOTの強化兵器。前方に強力な貫通型レーザーを使うことができ、ボスに特に威力を発揮する。数ある特殊武器の中でもっとも攻撃力が高く、破壊力を数値で表すと16もあるので有効に使いたい。

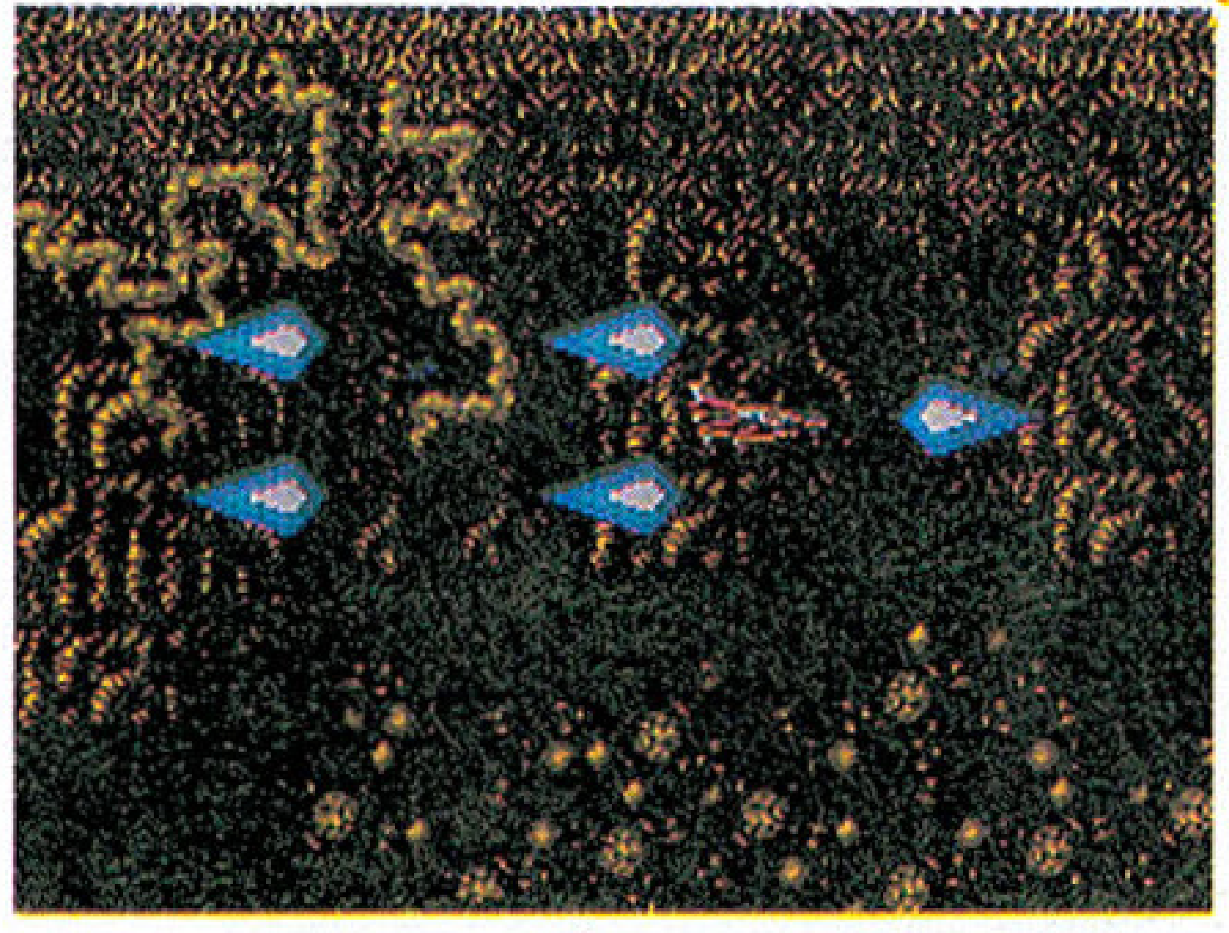
BACK FIRE

TWIN SHOTと同じく、最初から使うことができる武器。ノーマル弾を前方に発射することができる。この武器の利点は敵が後ろから襲って来た時に対処することができること。しかし弾は単発なので当たりにくい。



●後方からの攻撃にはこれだ!!

LANCER



●パワーアップすると幅も増す

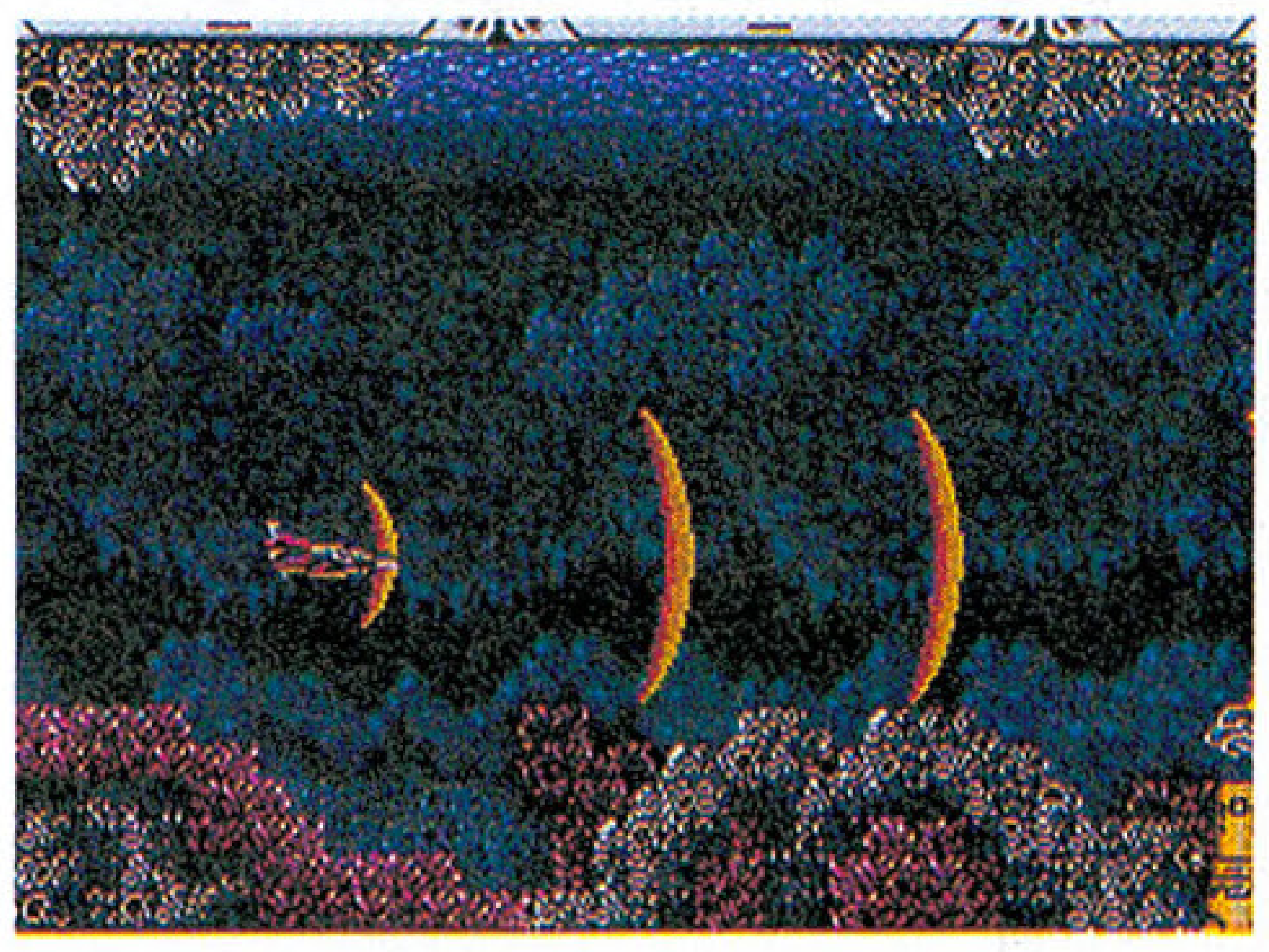
BACK FIREの強化兵器。強化高速弾になり、発射数も増える。BACK FIRE以上に後ろからくる敵に有効で、破壊力も6となかなか高い。だが欠点もある。前方の攻撃に不向きということだ。

3種の特殊武器

3種類の特殊武器はアイテムを取ることで使用可能。武器はそれぞれに特徴があるので、シーンによって使い分けることが重要となってくる。武器の説明は下でしてるので、参考にしてほしい。

WAVE

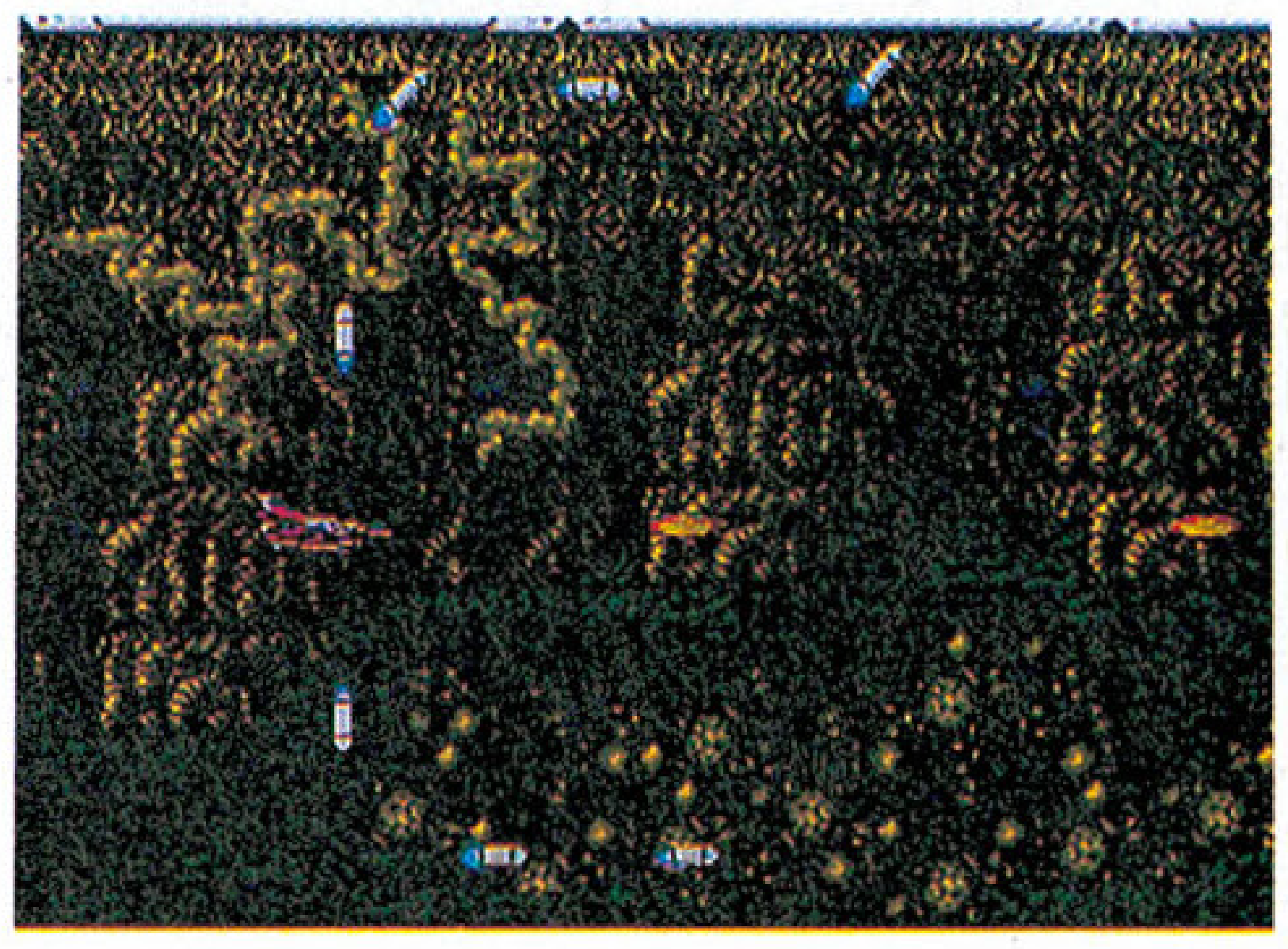
●背景も貫通するが、威力がないのでCLAWがないとあまり使えない



超音波兵器で弾は壁を貫通する。幅が広いため広範囲に攻撃が可能。だが壁の破壊などはできない。前方から向かってくる敵に絶大な威力を発揮するので、編隊を組んでやってくる敵などに特に有効な武器だ。破壊力は4とTWIN SHOTと変わらない。

FIRE

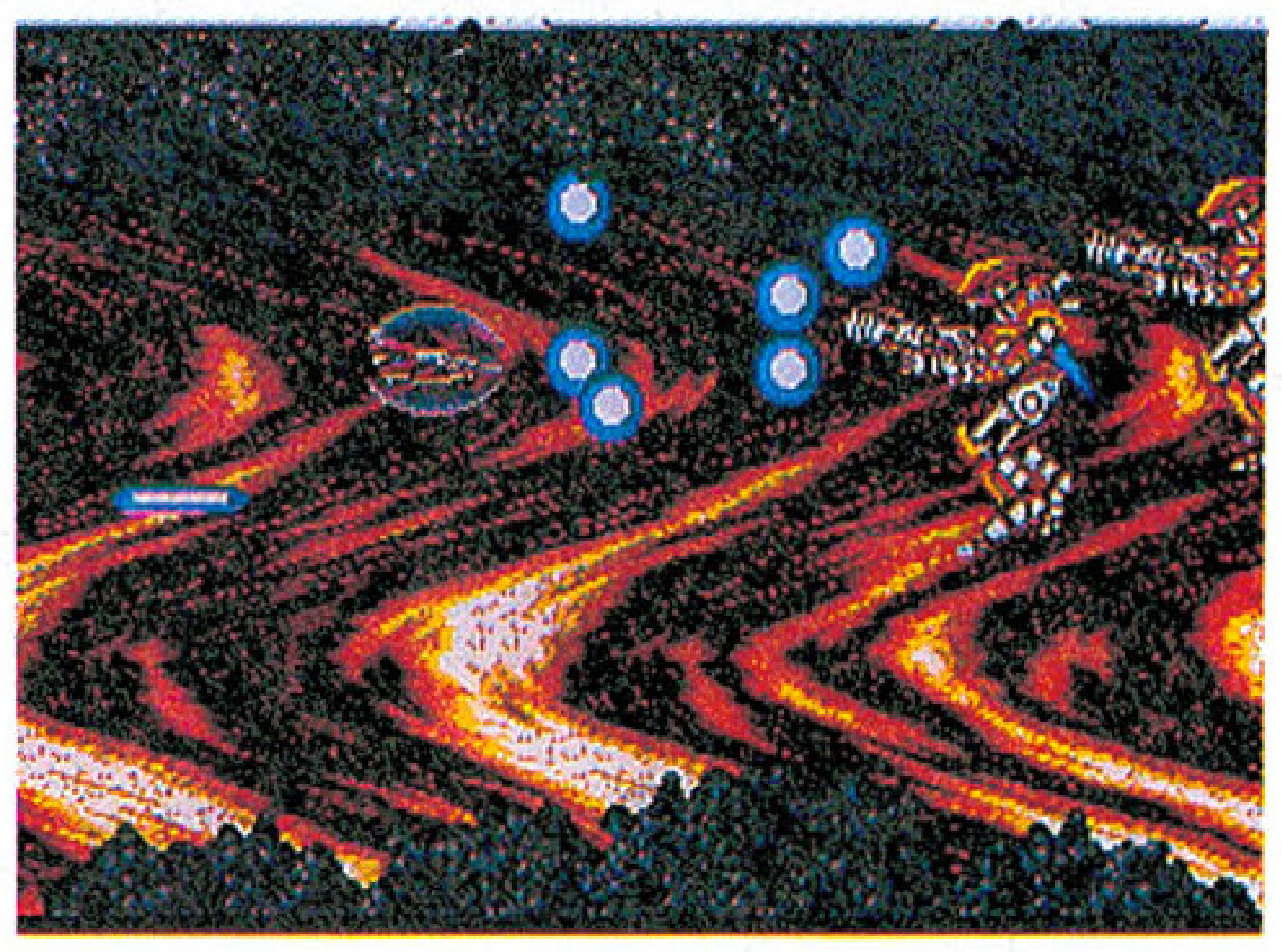
●前にSHOTと上下にミサイルが発射される。オールマイティな武器



前方にノーマル弾と、上下に地上攻撃ミサイルを発射することができる。ミサイルは地を這うようにして進んで行き、地上物を確実にヒットさせる。ミサイルの破壊力はSEVERに続く12。しかも空中物にも有効。まさに万能の武器なのだ。

HUNTER

●誘導性が良く、狙った敵は逃さない。かなり信頼できるが威力弱し

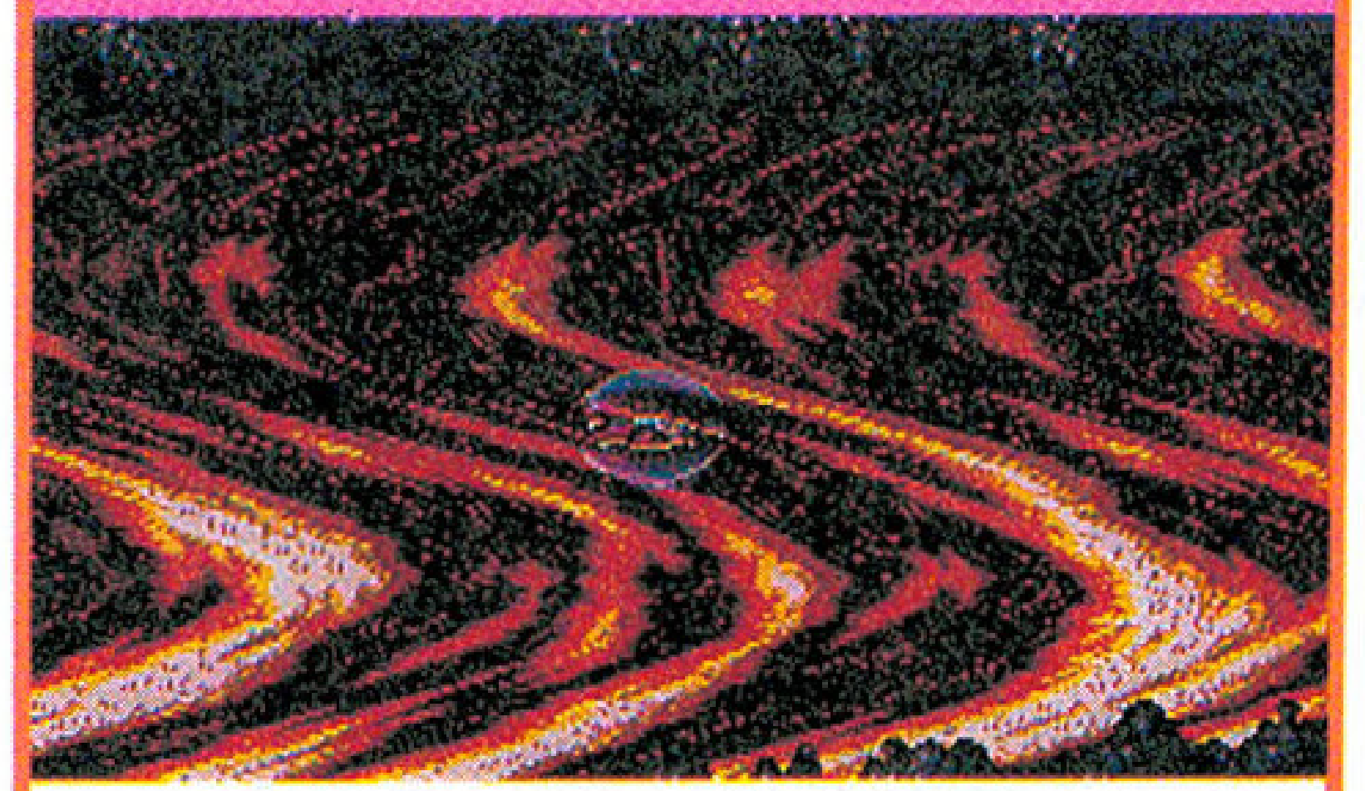


高速の誘導弾を発射する。弾は敵を追尾し、ヒットさせ、壁をも貫通させることもできる。どちらかと言えば、対ボス用で弱点を確実に狙う。だが破壊力が低いため（破壊力は2）、逆に苦労するかも知れない。この武器で壁を破壊することはできない。

防御アイテム

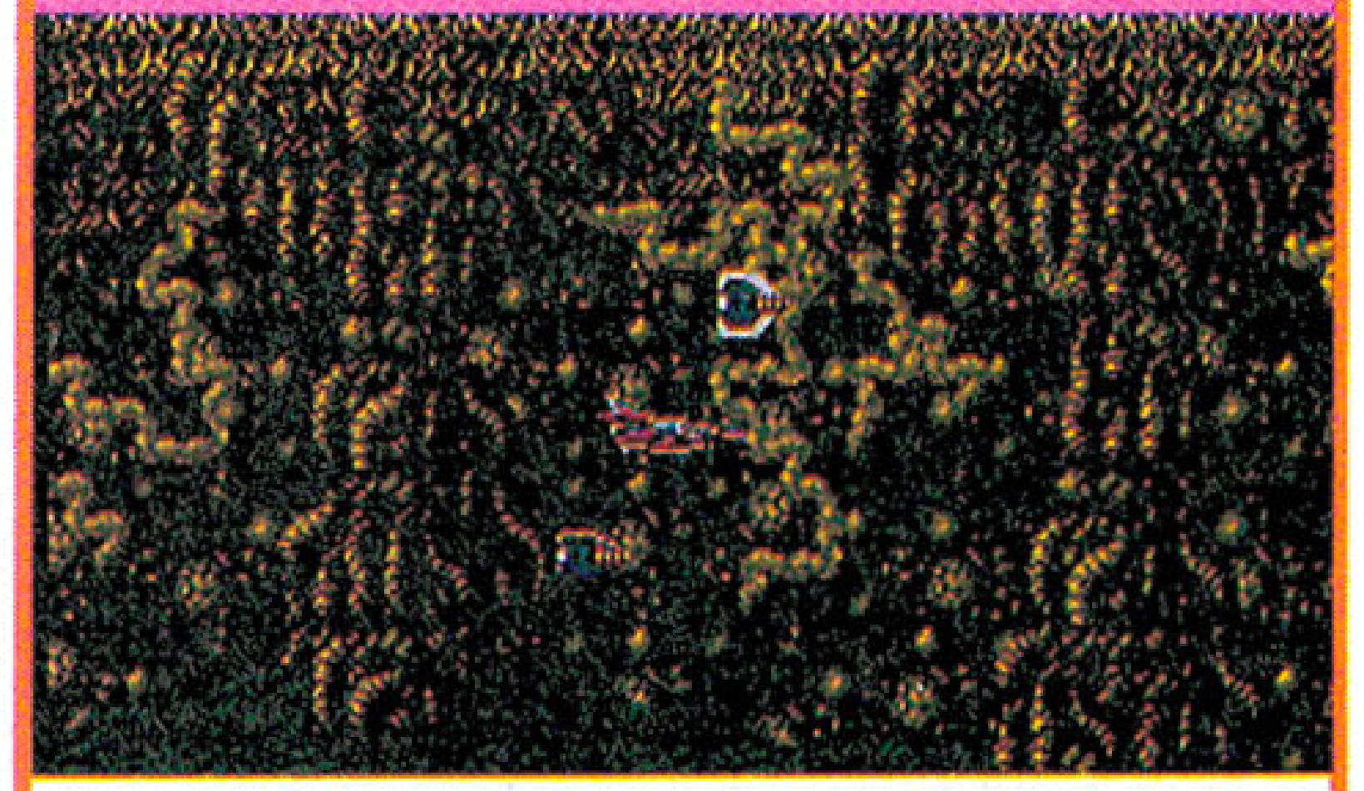
防御アイテムは2種類。1つは敵の弾や障害物から身を守るもの、もう1つは弾を防ぎつつ、特殊武器があれば攻撃もしてくれるものだ。これらの効果はアイテムを取った直後に発揮される。

SHIELD



自機にバリアが張られ無敵になるが、一定量のダメージを受けると消えてしまう。ぜひ欲しいアイテムの一つだ。

CLAW

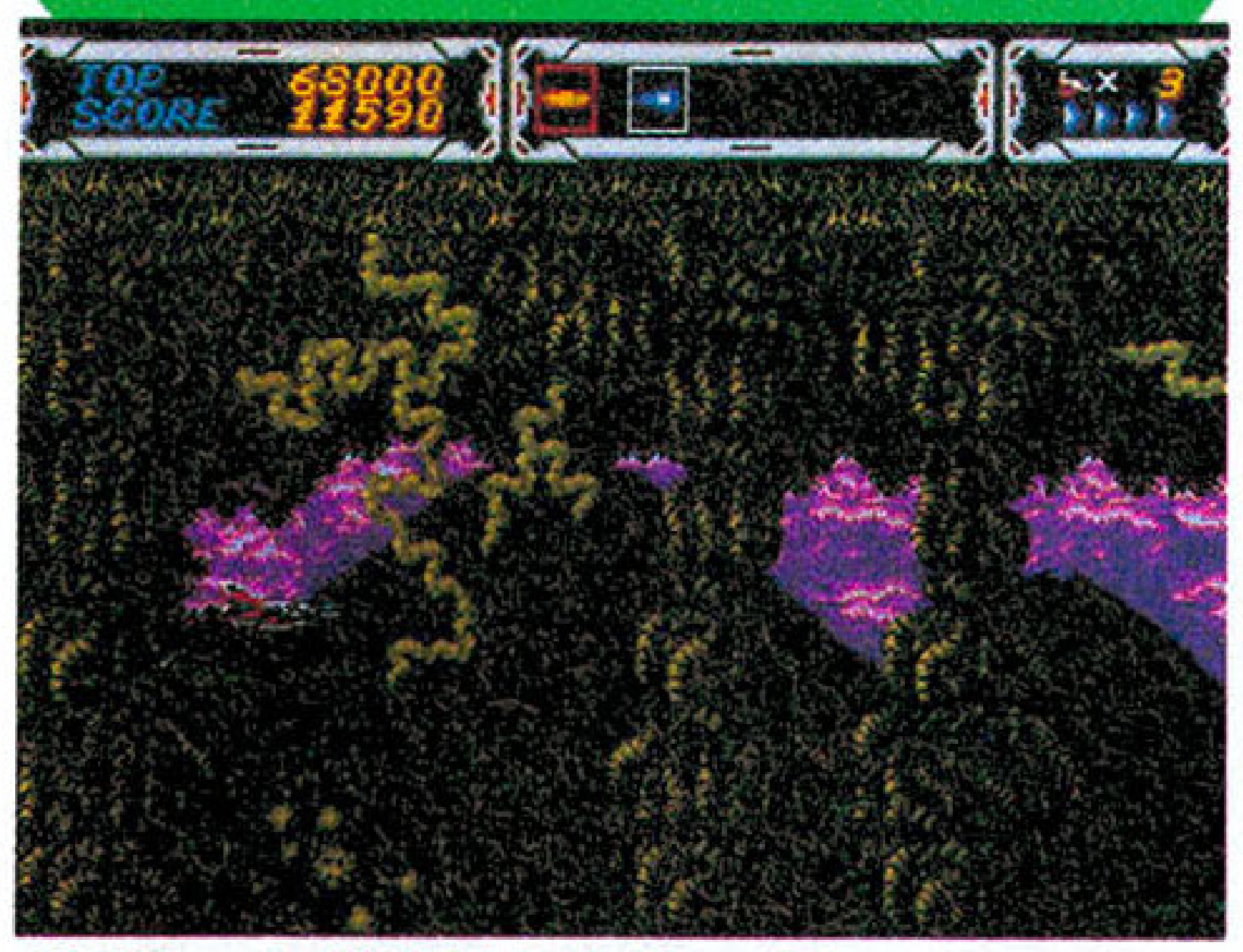


自機の周囲を回り、敵の弾を防ぐことができる。弾も撃つことができるので、攻撃範囲も広くなり、攻撃力も上がる。

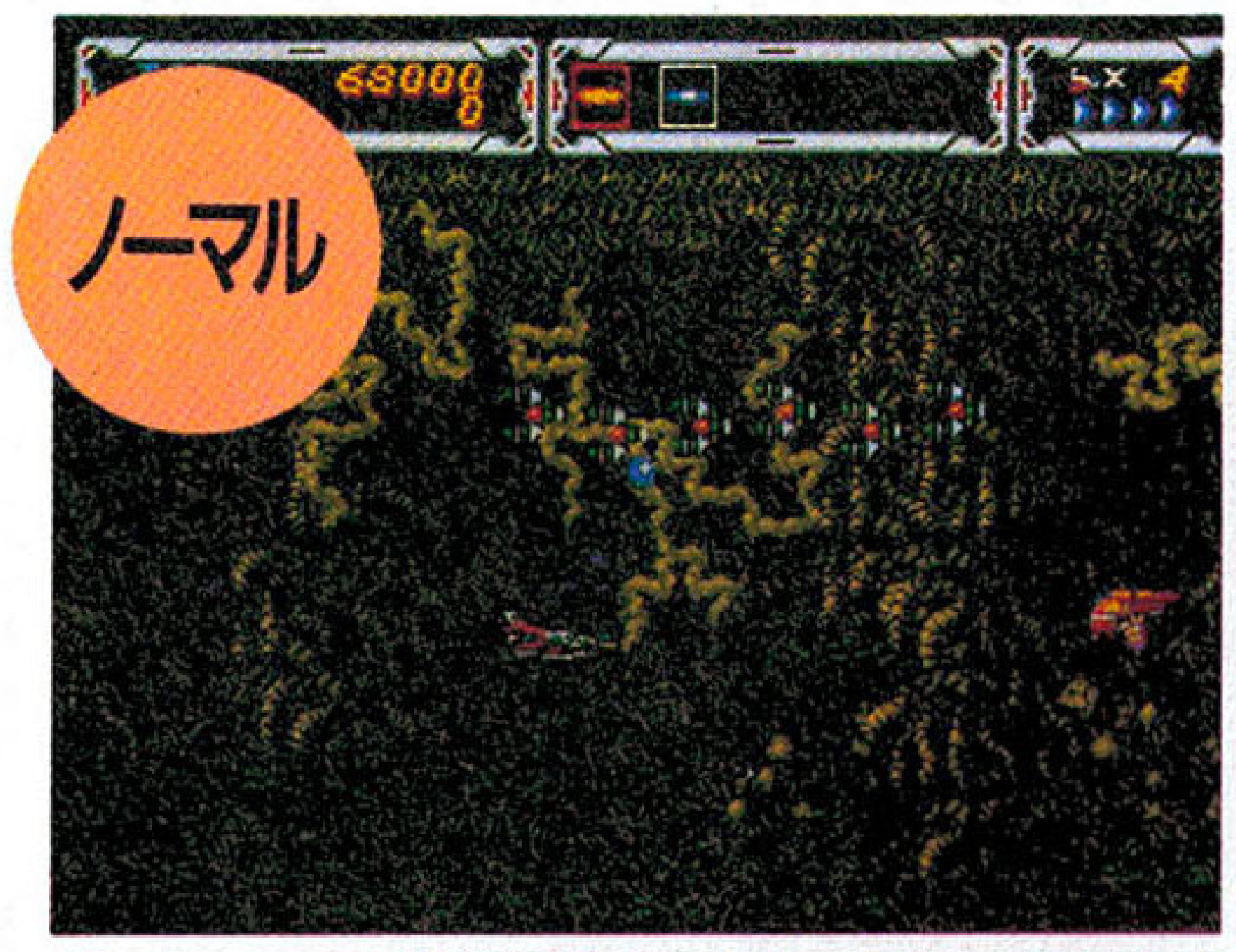
シーン１惑星ヒュードラ 原生林に覆われた星

シーン１（惑星ヒュードラ）は原生林に覆われた緑豊かな惑星である。舞台が原生林ということもあって、画面が入り乱れて、ジャングルの様になっているため、背景と敵の見分けがつかなくて、いつのまにかゲームオーバーということになりかねない。ここでは敵のパターン（動きや出現位置など）と面の特徴をいかにつかむか重要となってくる。

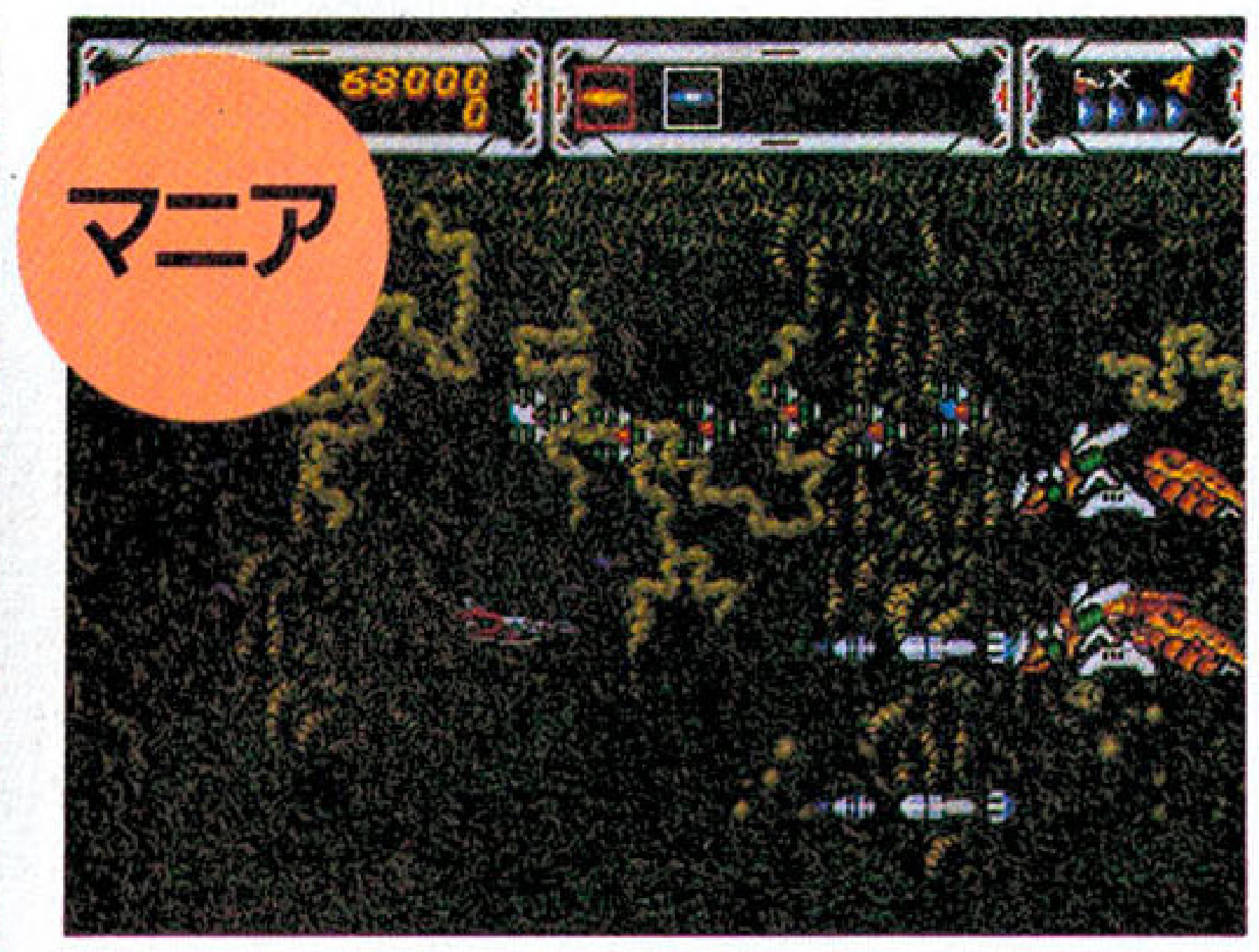
緑の多い星だ



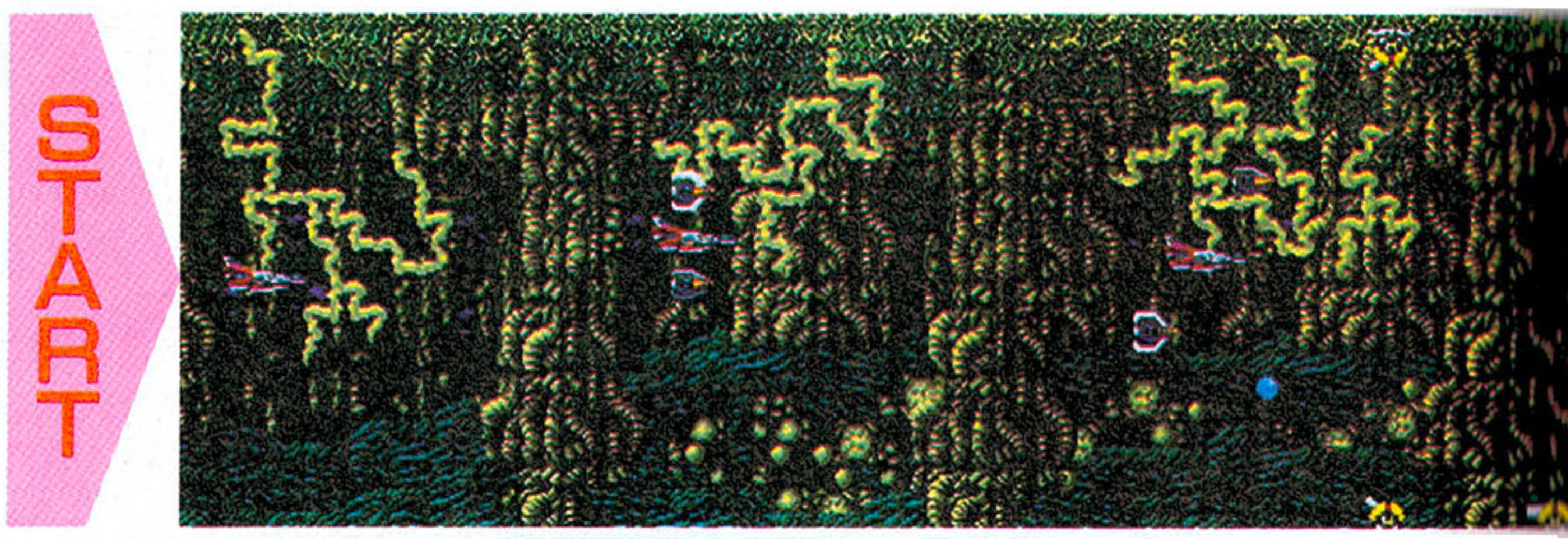
⇧凝った背景は当然２重スクロール



⇧ノーマルは弾数も少ないし、出現する敵もバランス良く配置されている

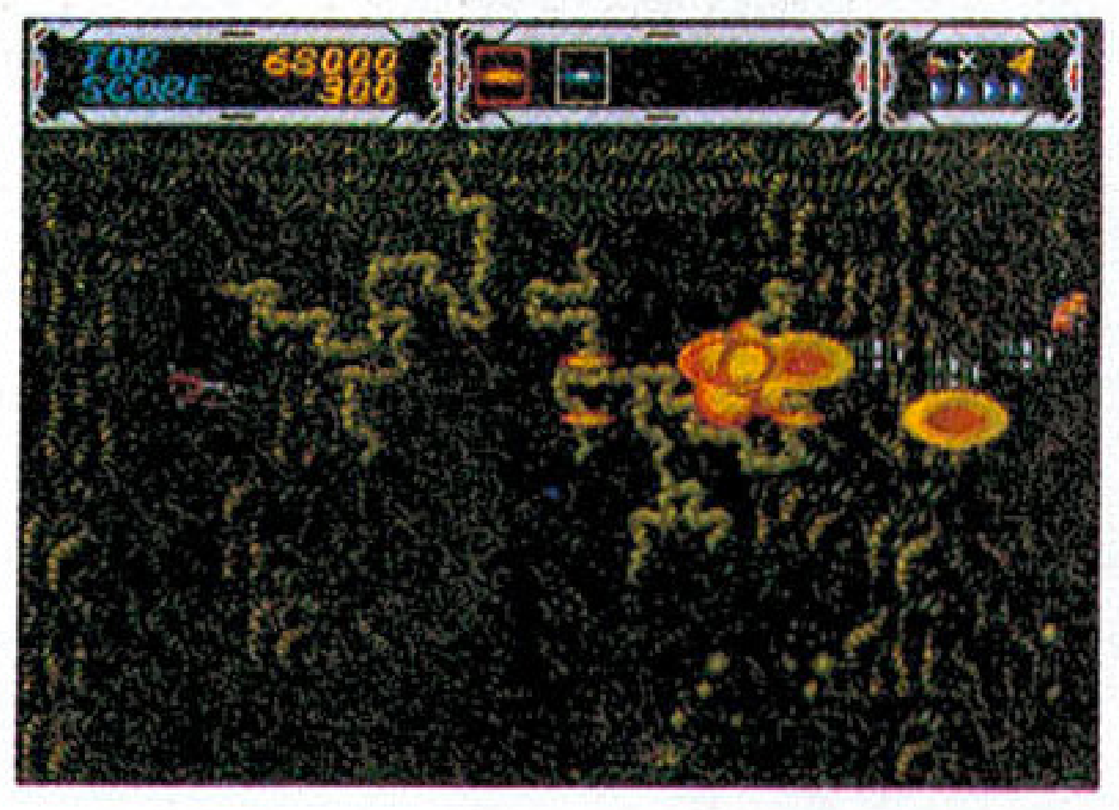


⇧マニアは狂った弾数と、ハンパじゃない敵の量。シーン１から鬼だ!!

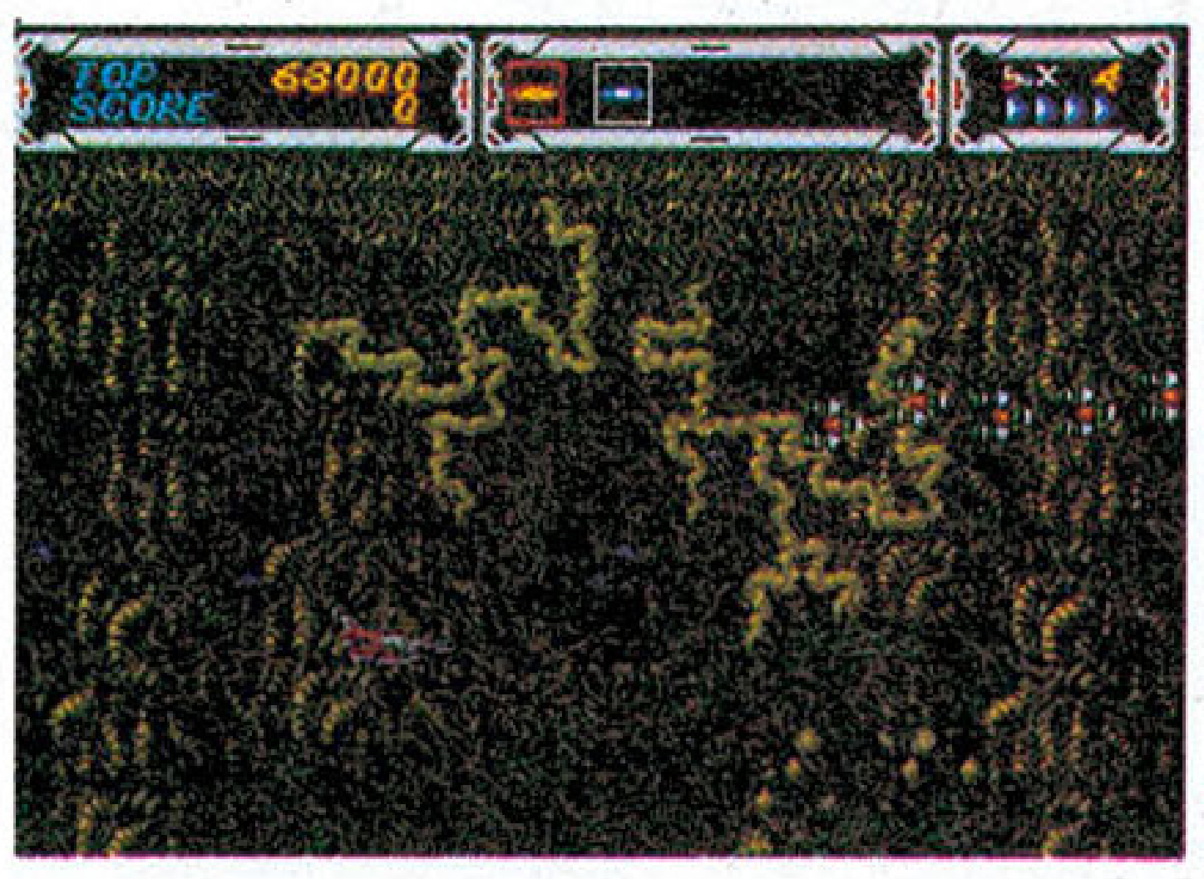


確実なパワーアップ

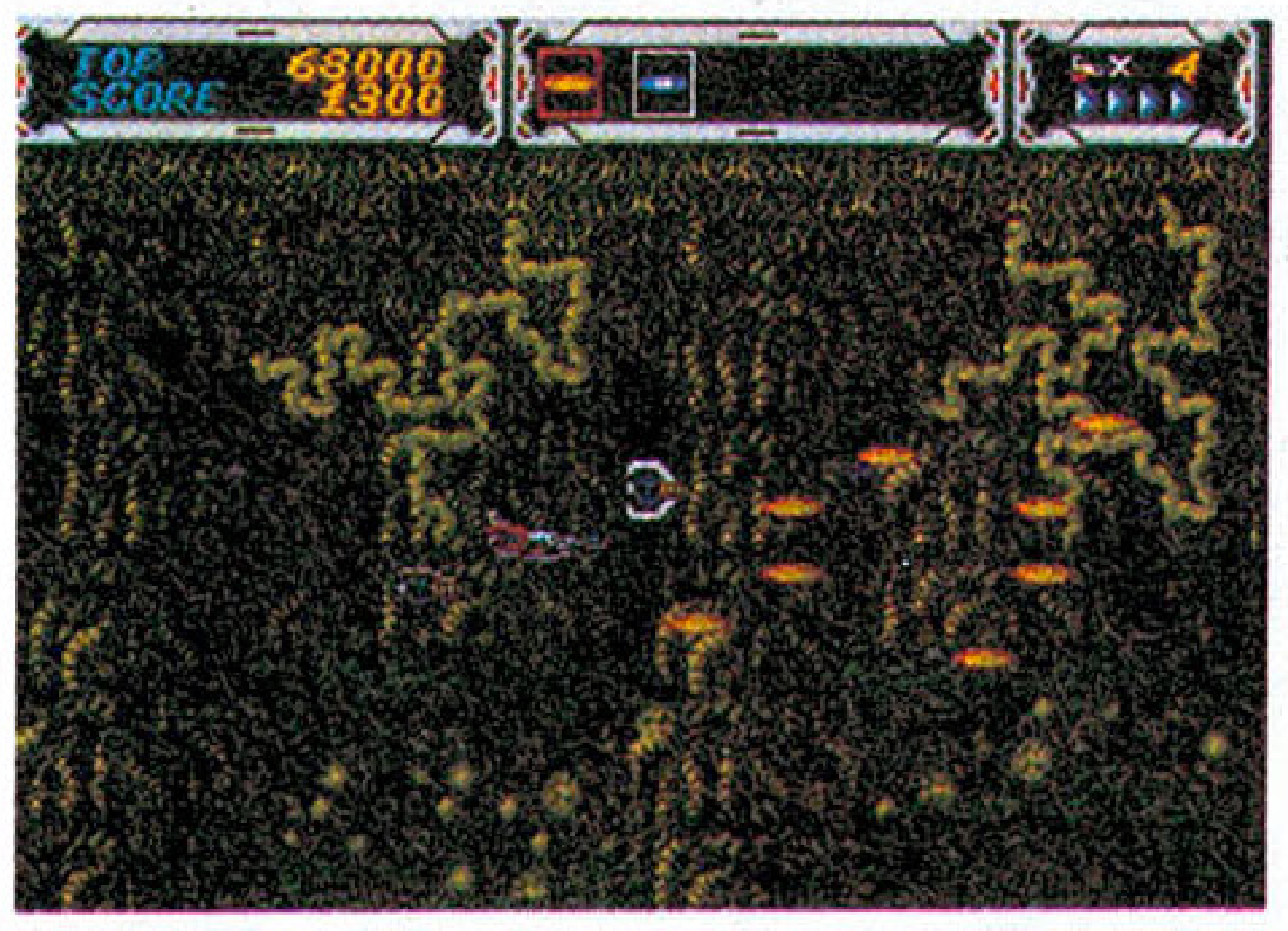
ゲーム開始直後、ルーパスが編隊を組み連続２回くるので、軽く一層してやろう。途中、ＣＬＡＷを持った小型機が現れるので、確実にパワーアップするように。ここで取れるかどうかで後半の展開が変わってくると言って過言じゃないからだ。



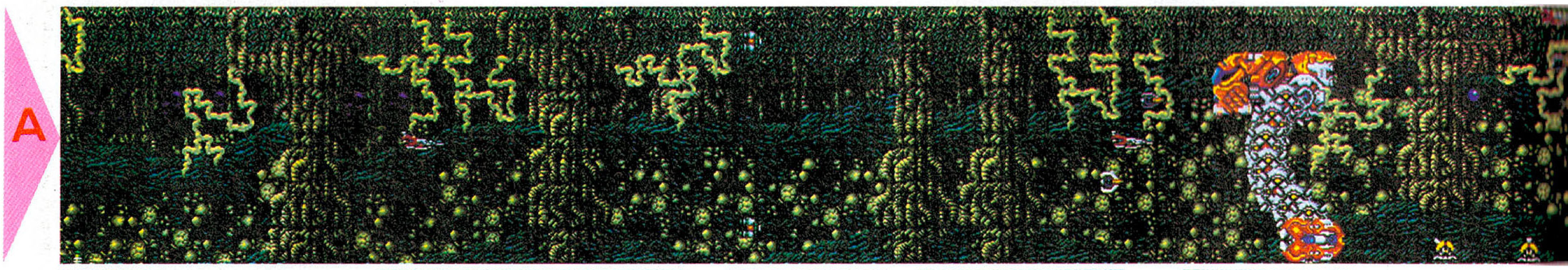
⇧この編隊は最弱だ



⇧ルーパスの編隊が出現

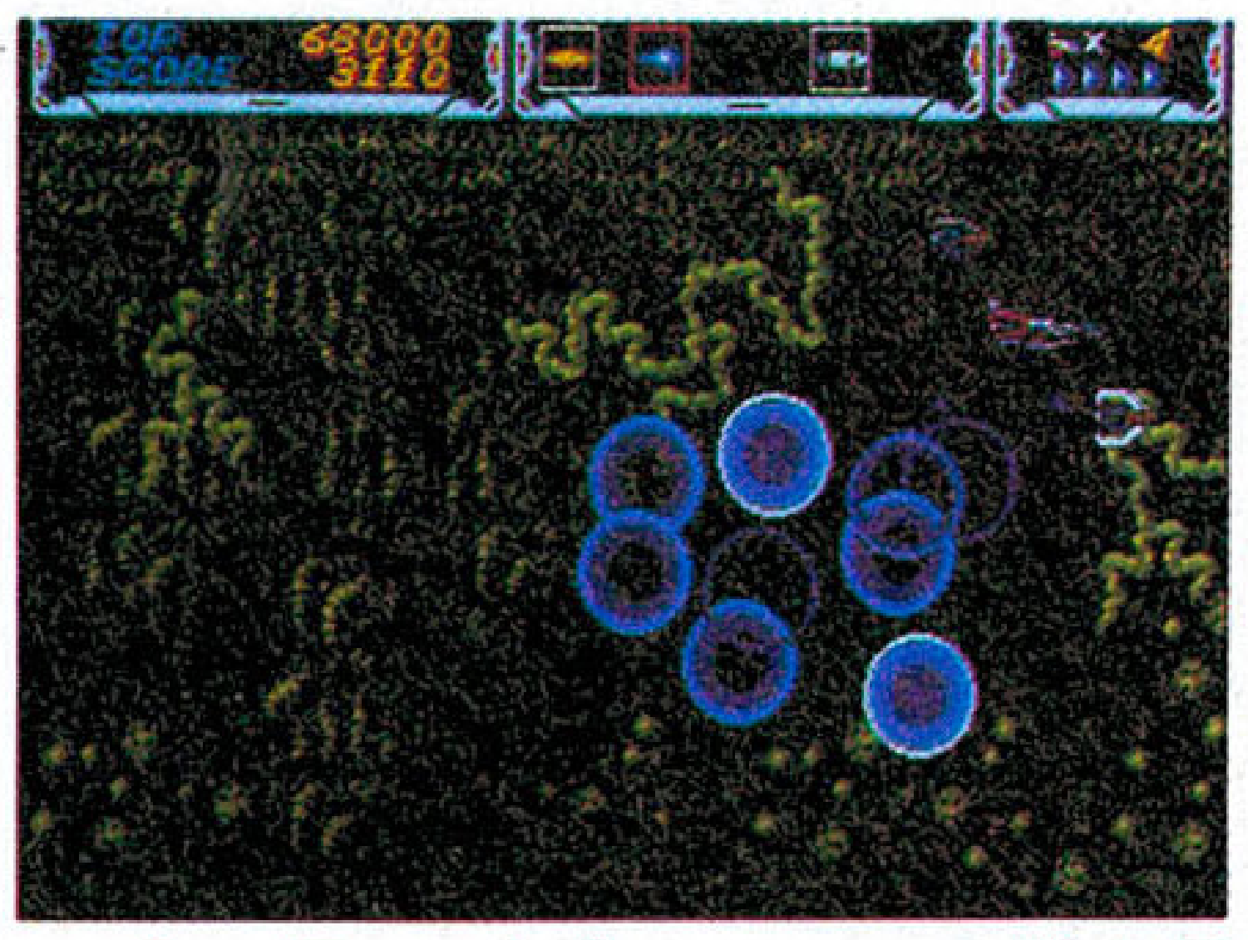


⇧編隊を倒したらパーツを取ろう



誘爆ミサイル

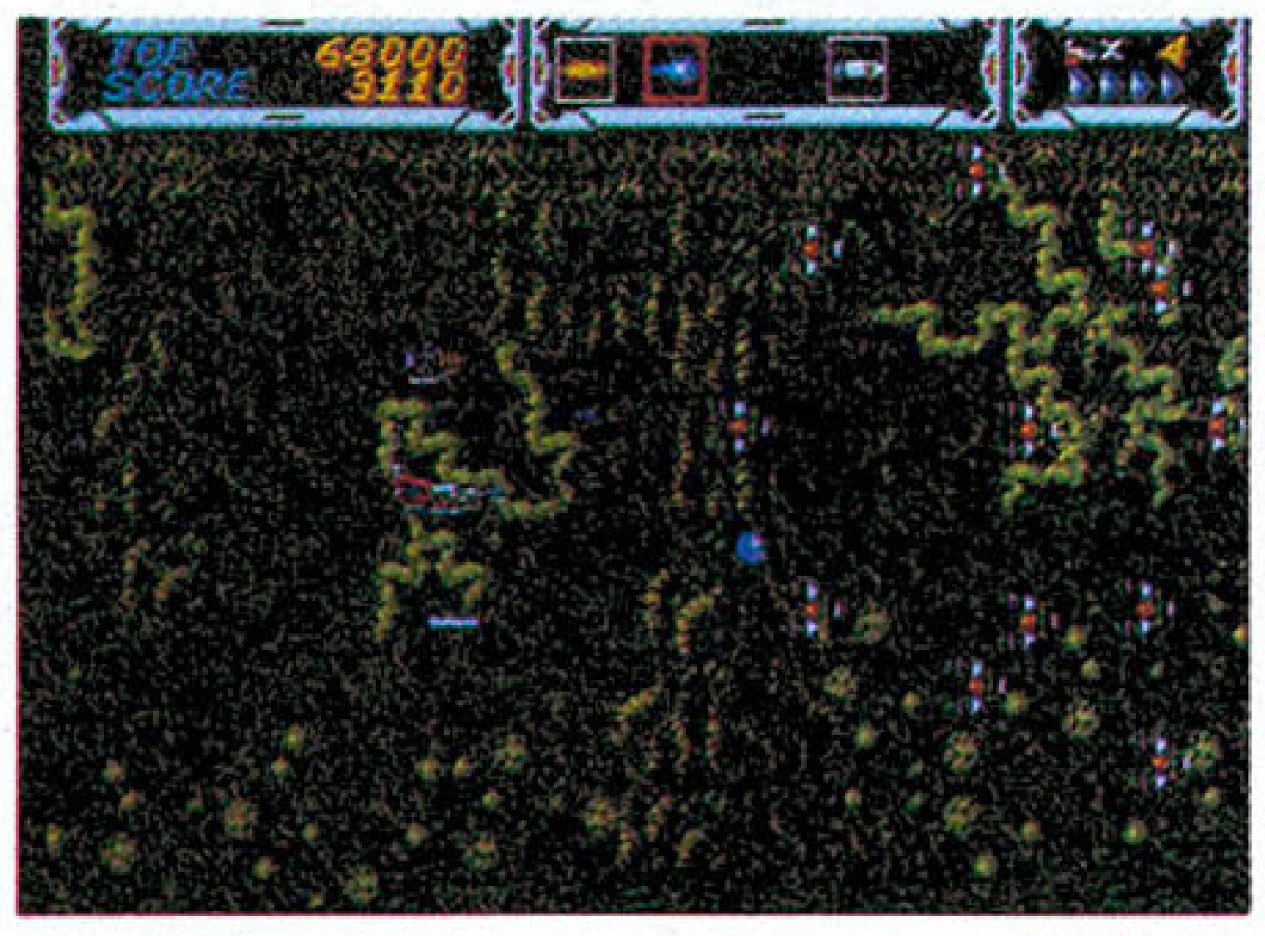
ここの地帯にあるエクスプロイト２本はかなり曲者だ。破壊しようにも固いし、避けようとすると勝手に破裂してしまう。おまけに爆風は強力だし、誘爆をさせられたりするからだ。画面に見えたらＦＩＲＥ、なければＴＷＩＮ ＳＨＯＴで確実に破壊しよう。



⇧青い爆風がプレイヤーを巻き込む。意外と広範囲を覆うので注意

ローリング部隊

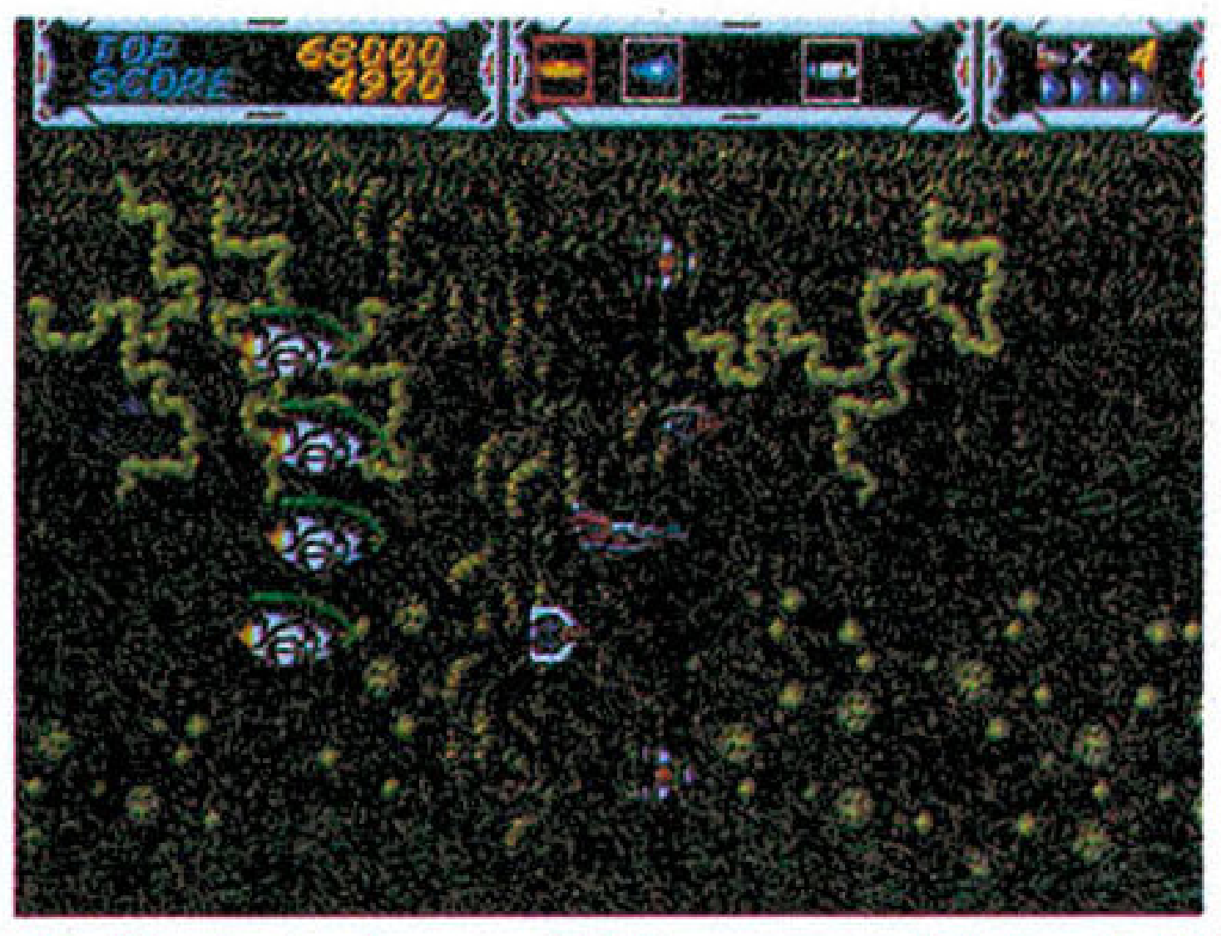
シーンの最初に出現したルーパスが、ローリング型の編隊を組んで再び登場してくる。攻略としては敵の出現と同時に倒すのが好ましい。仮に撃ち逃したとしてもじっくり動きを見ていよう。パターンが単純なので、簡単に逃げることができるはず。



⇧破壊が遅れないように、出現場所を覚えて素早く全滅させろ

後方からの攻撃・２

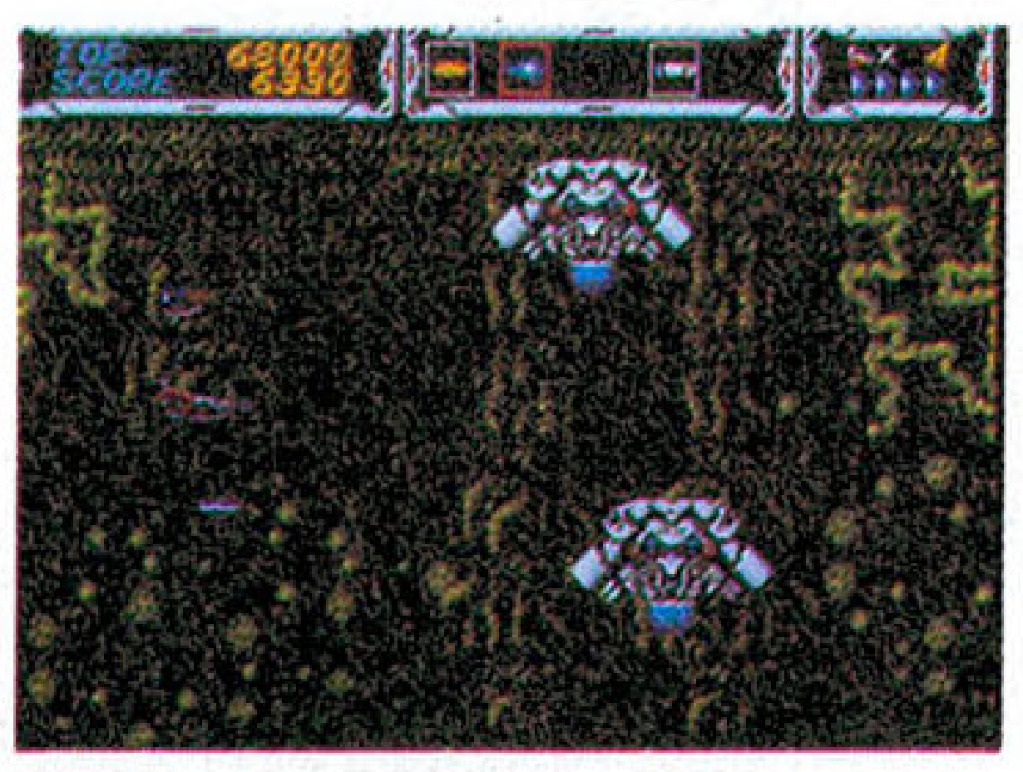
前にも出ていたダウナーが、ここでも登場する。相変わらず攻撃方法は同じなので、ＬＡＮＣＥＲで軽く一掃してやろう。それにこの場所で出現してくるのを知っているか、知らないかでは全然違うはずなので、マップを見て場所をしっかり覚えよう。



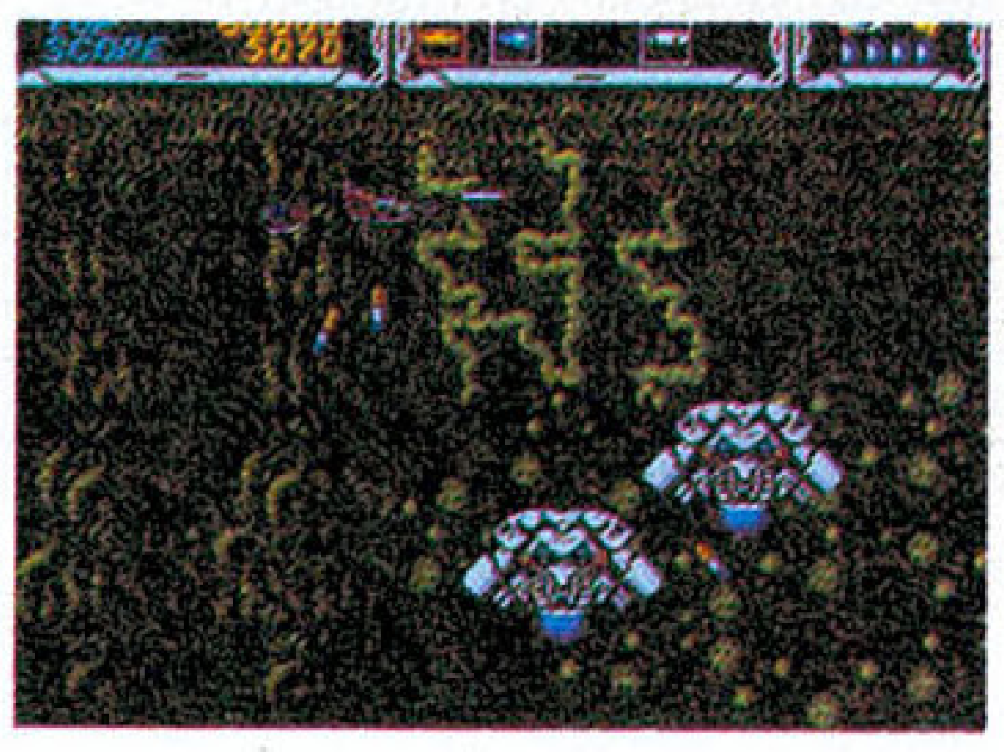
⇧後方からの攻撃。ここはＬＡＮＣＥＲで早期撃退に務めたい

リカストスのミサイル

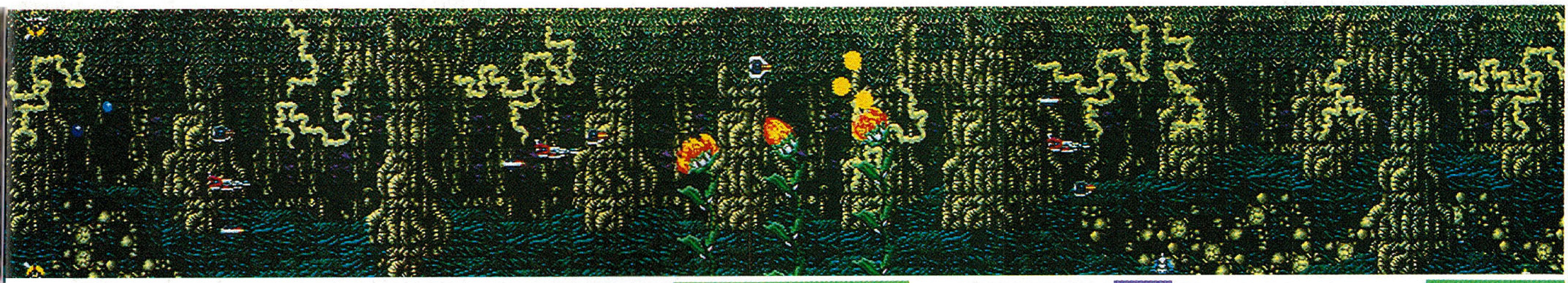
後方からの攻撃をやり過ごすとリカストスのミサイル攻撃が始まる。このミサイルは誘導弾なので落ち着いて破壊していこう。そうすれば恐れるに足らずだ!!



⇧攻撃される前に破壊するのがベスト



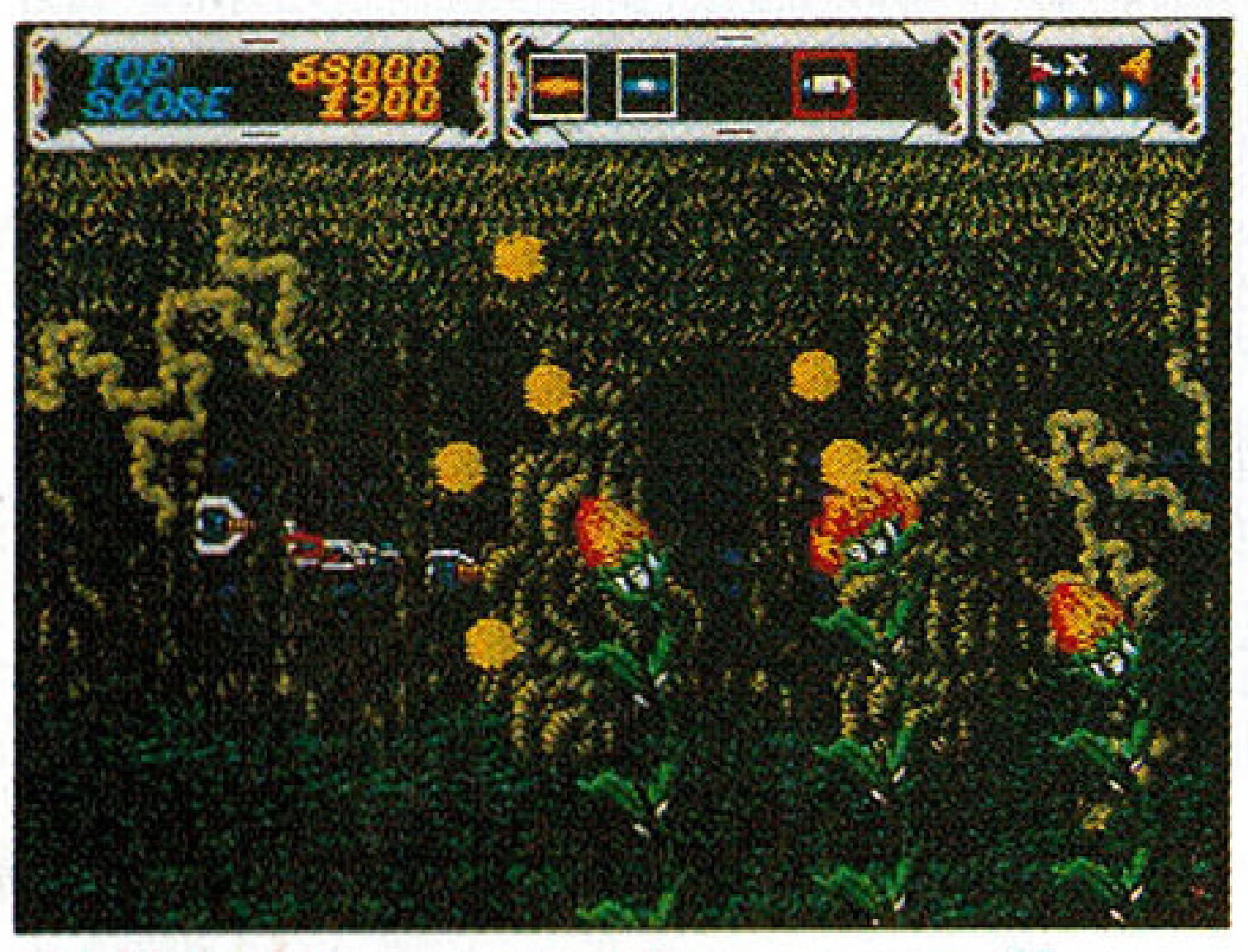
⇧この誘導ミサイルは、結構しつこいぞ



Aへ

花粉攻撃

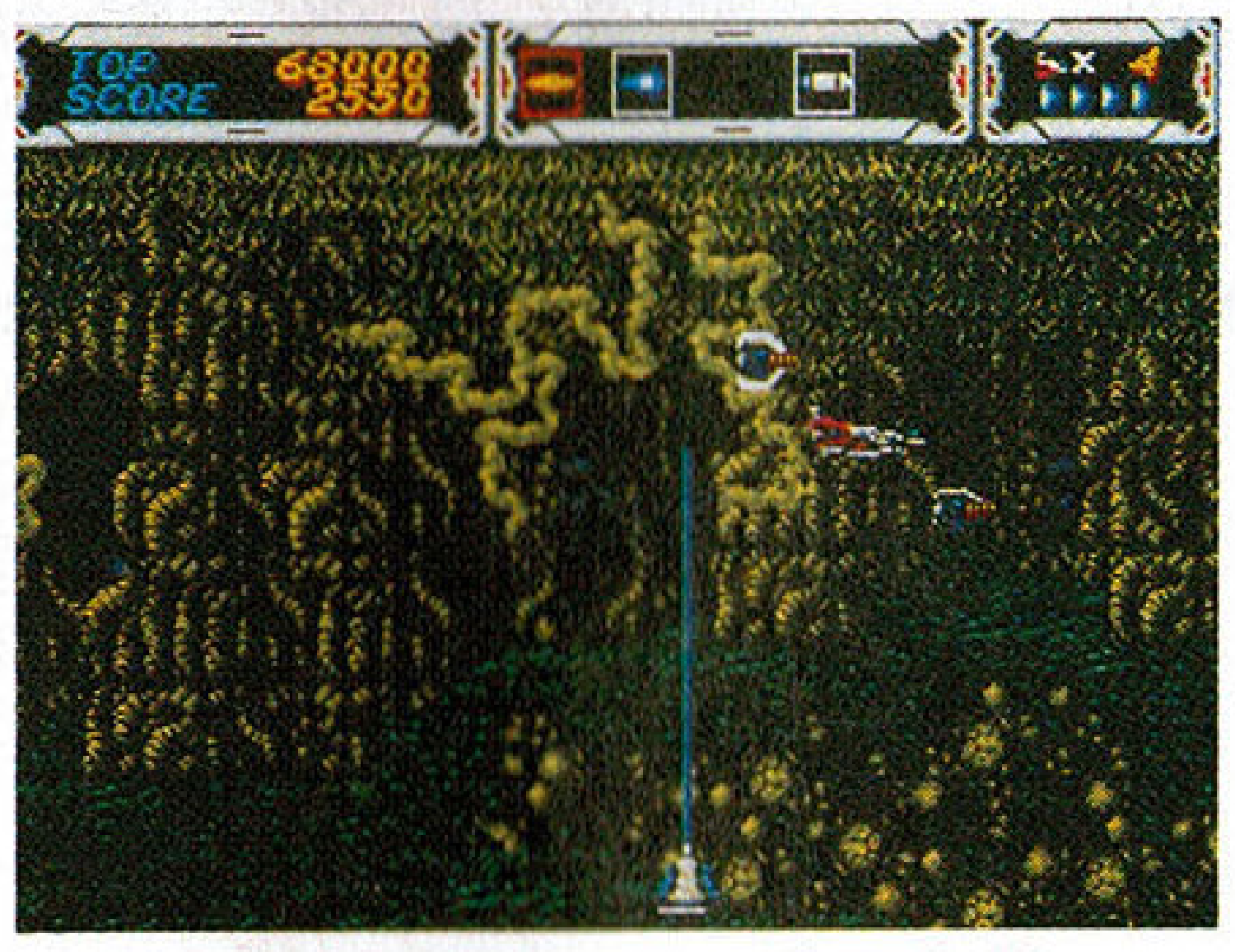
さらに進むと下方からガンフラワーが3本出現し、花粉をばらまいて攻撃してくる。その際に花ビラが開くので、すかさず弾を撃ち込め!! 尚、花粉は破壊可能なので心配しないように


TOP SCORE 68000 1900

花が開いた時がチャンス!!

レーザーに注意

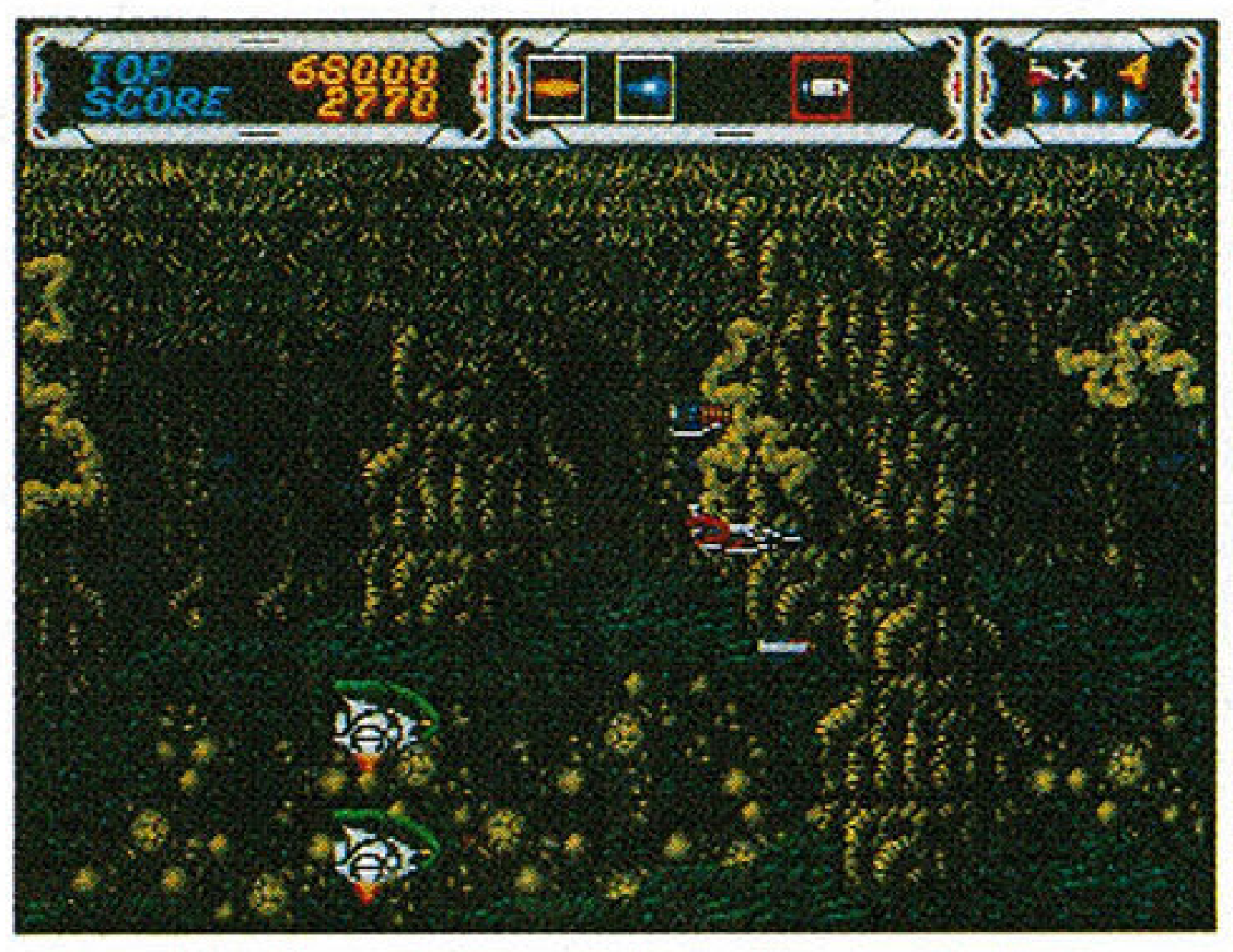
ここの場所に来たら、砲台にはかなり注意をしてくれ。普段は何気ない砲台なのだが、自機が砲台のX座標にあうたと同時に強力なレーザーを撃ってくるからだ。ひとたまりもないぞ!!


TOP SCORE 68000 2330

X軸が合うとレーザーを撃つ

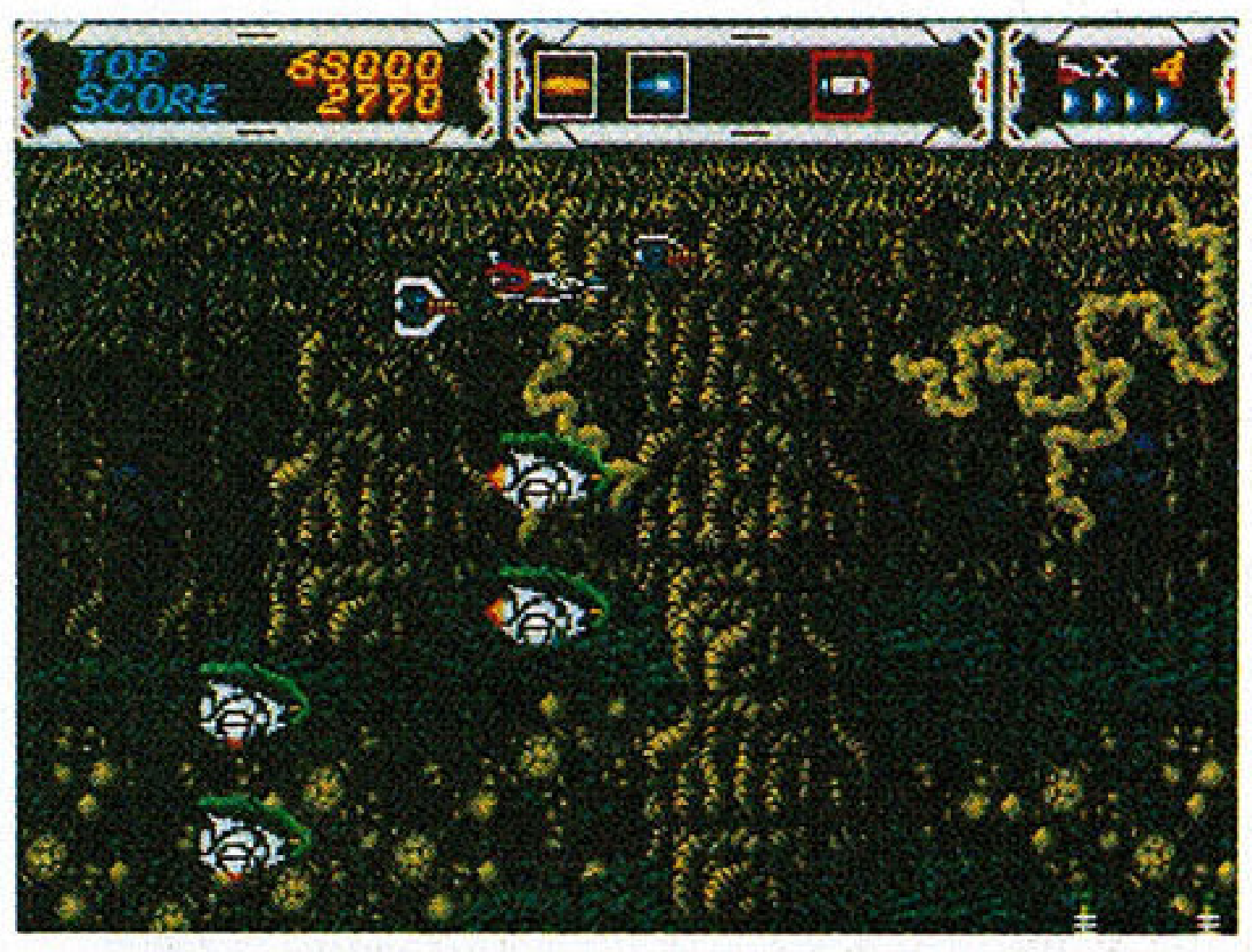
後方からの攻撃・1

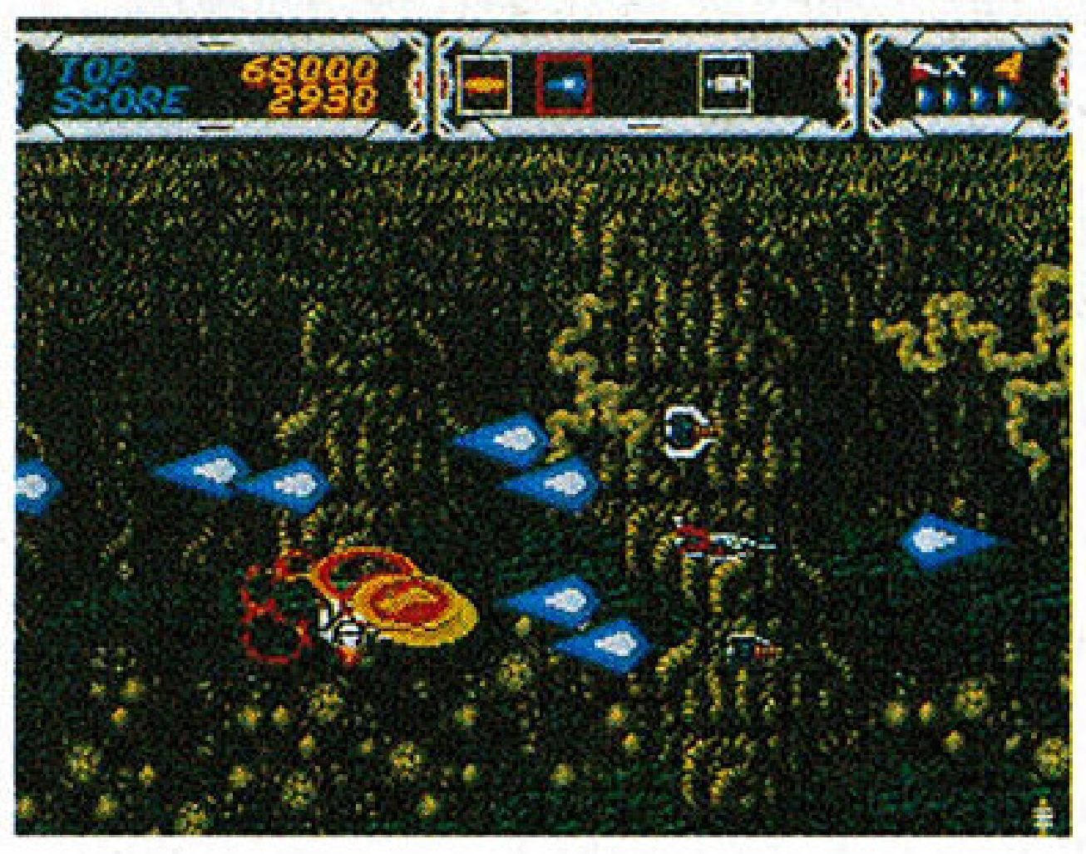
下のくぼみから再びダウナーが4機、自機に向かって後ろから飛んでくる。あわてずにLANCERを使えば楽勝なので落ち着いてプレイしよう。


TOP SCORE 68000 2270

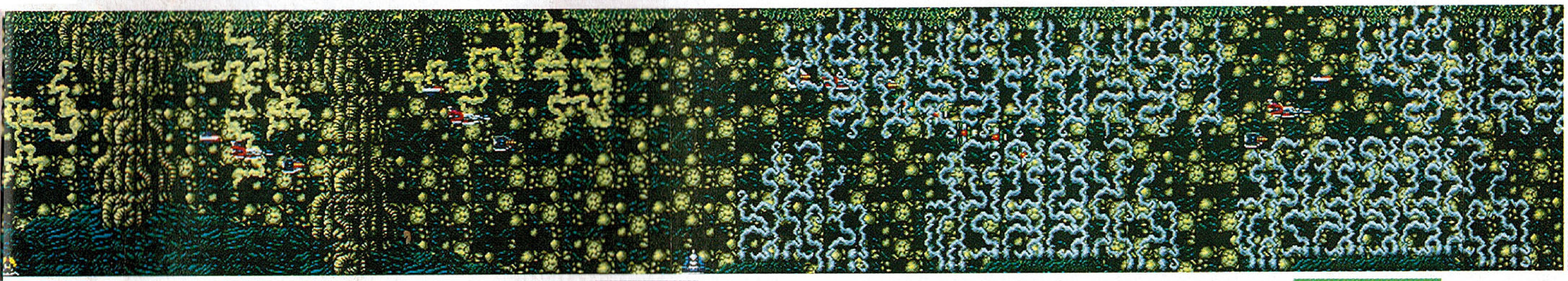
2機ずつ高速で突っ込んでくる

ここでLANCERにチェンジだ


TOP SCORE 68000 2770


TOP SCORE 68000 2930

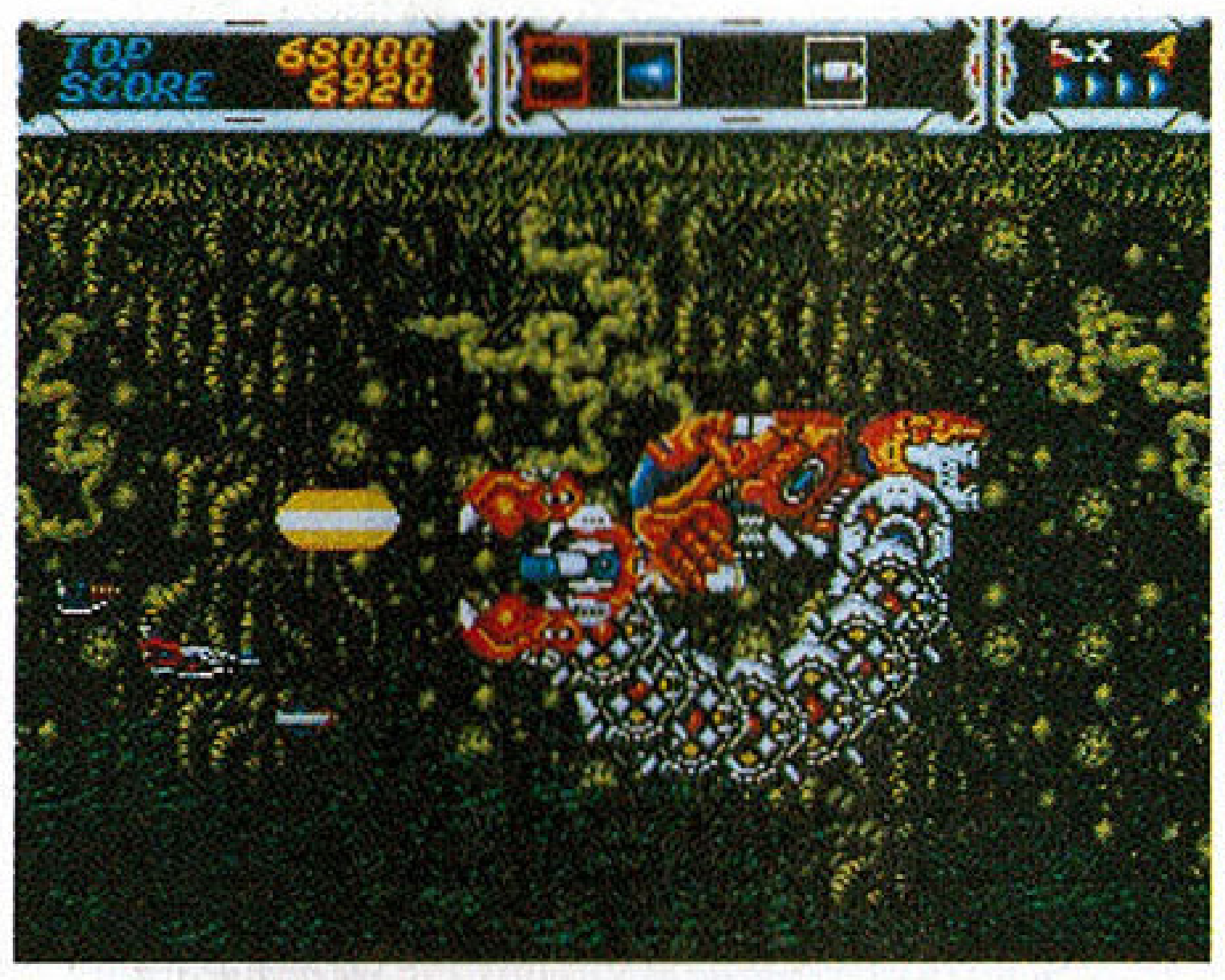
これでやっかいなこいつも一丁上がり!!



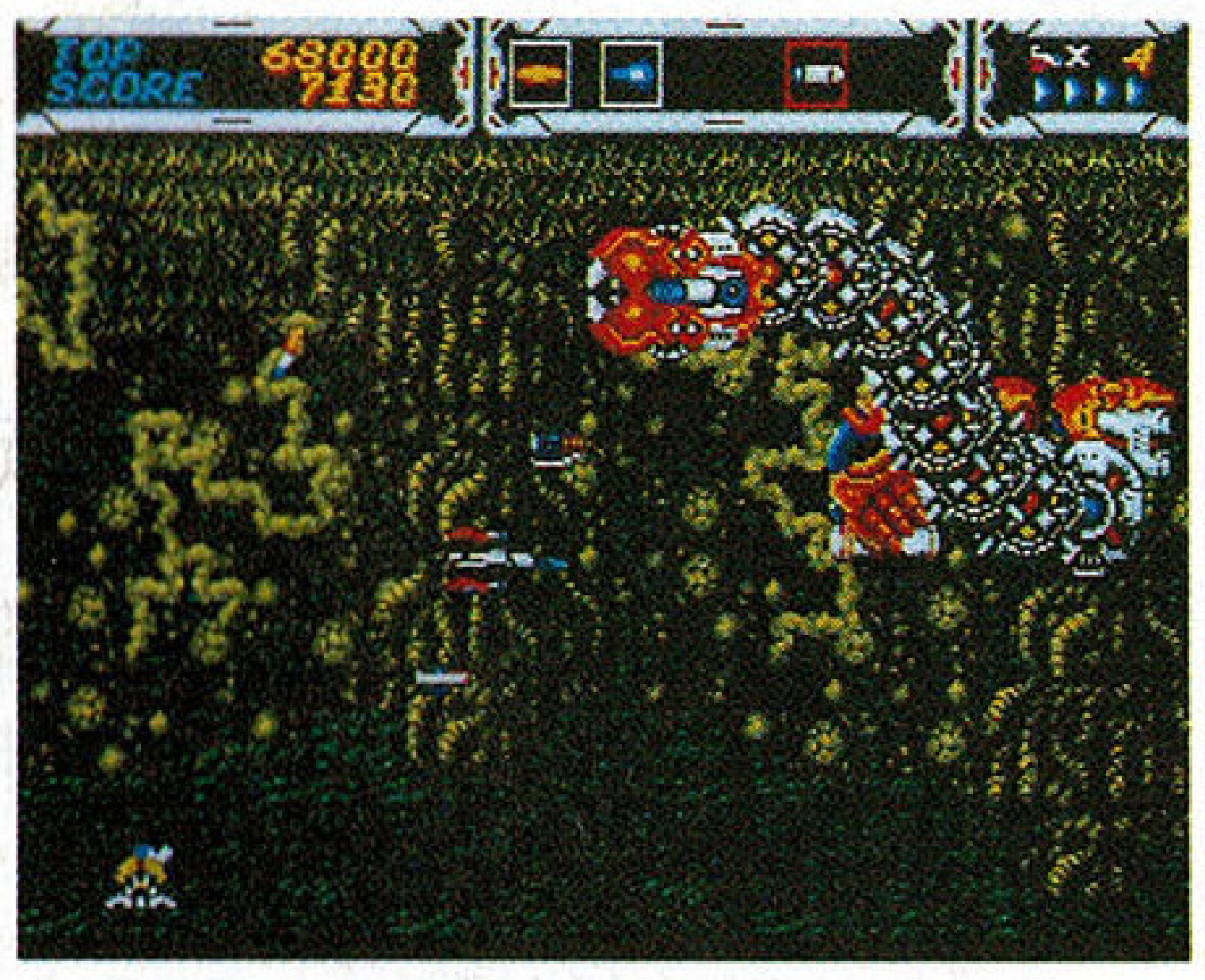
次ページBへ

中ボス・ムートン

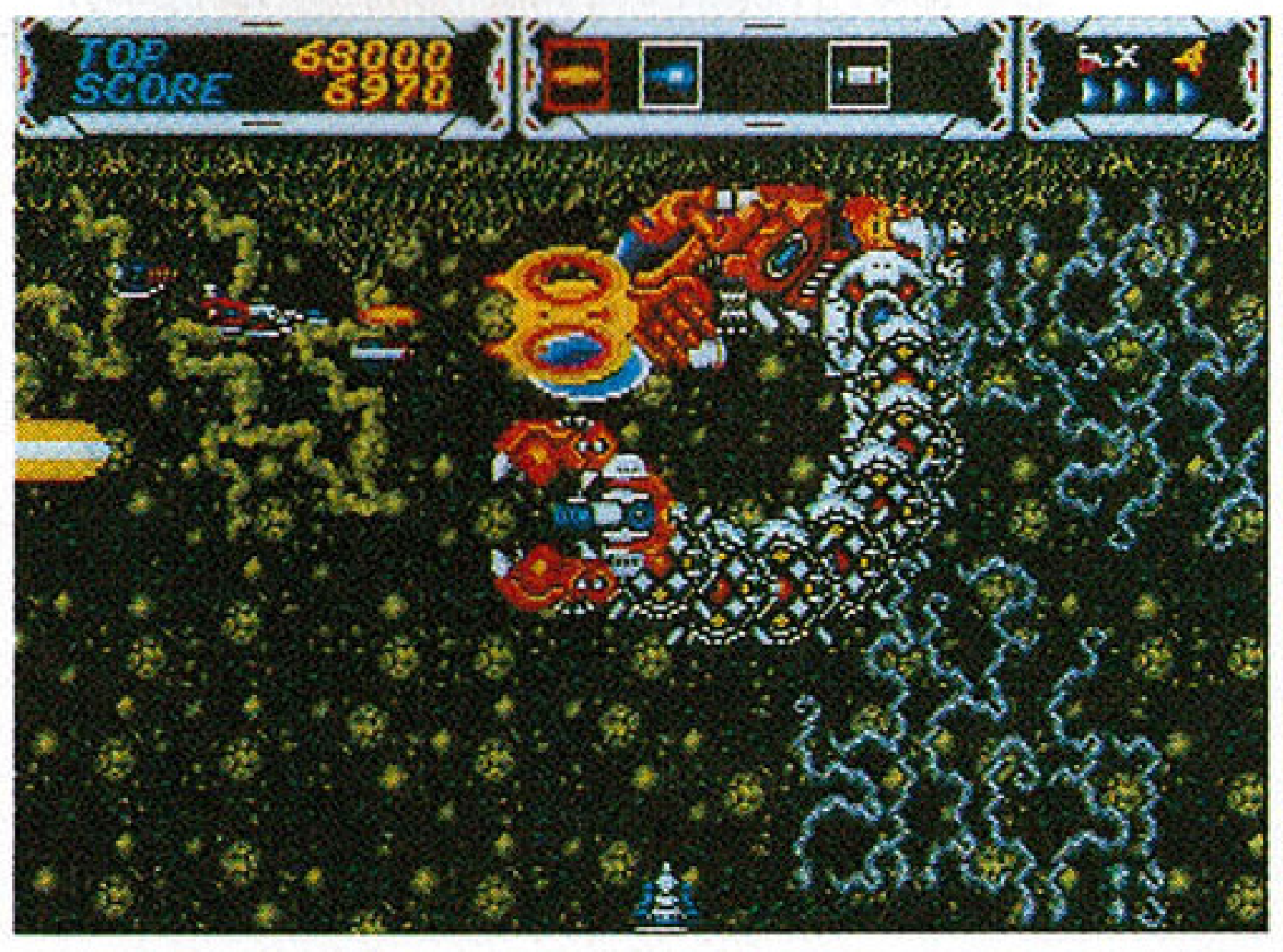
シーン1の中ボスとも言える中型戦艦ムートン。アームの先からビームを発射してくる。また、自機が一定の距離に近づくと、機体下部の発射口よりホーミング・ミサイルを撃ってくる。当然、アームに触れたらミス。弱点は頭部なので集中しよう。


TOP SCORE 68000 6920

強力なアームに注意しろ


TOP SCORE 68000 7130

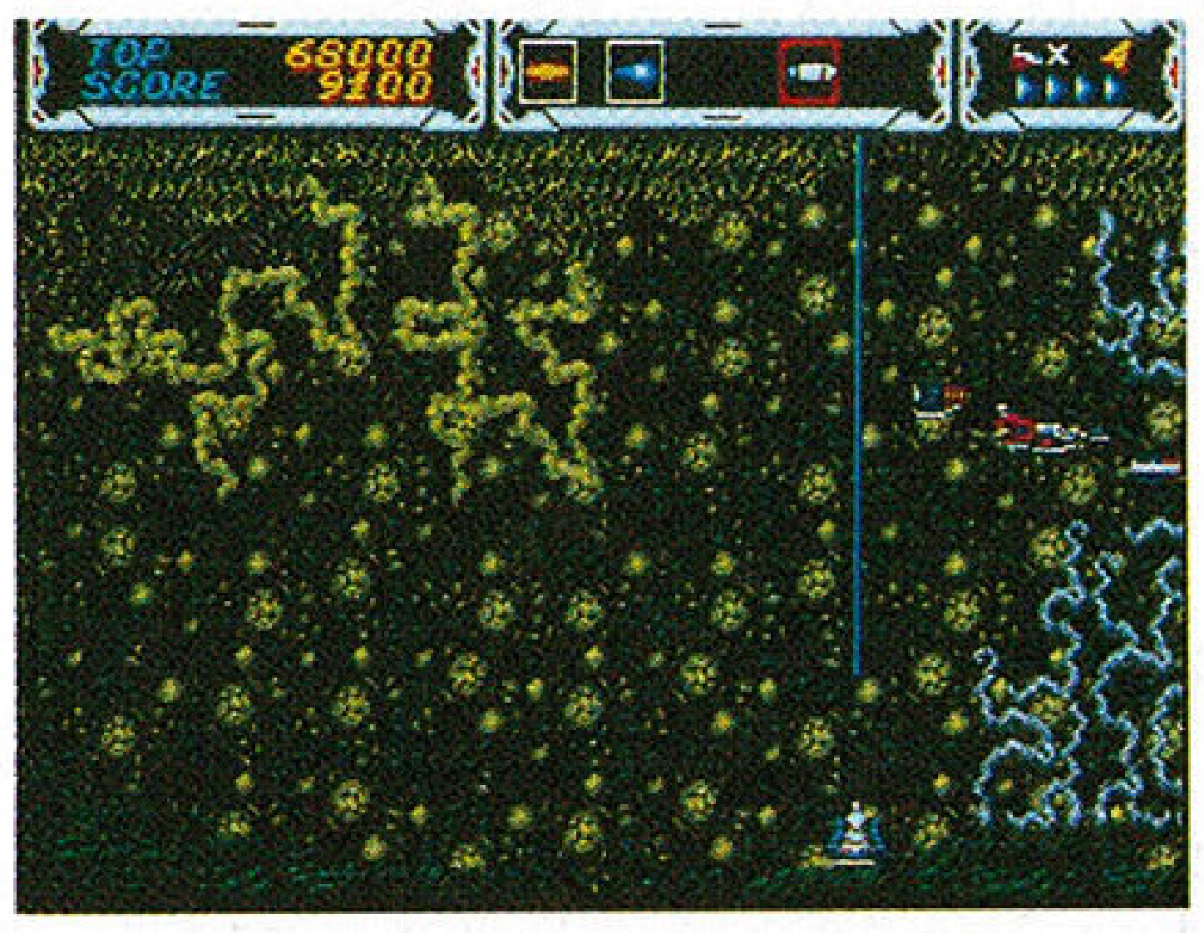
触手を動かしビームを3発撃つ


TOP SCORE 68000 6970

ムートンの弱点は頭部なので、弾をたくさん打ち込め!!

ここにもレーザーが

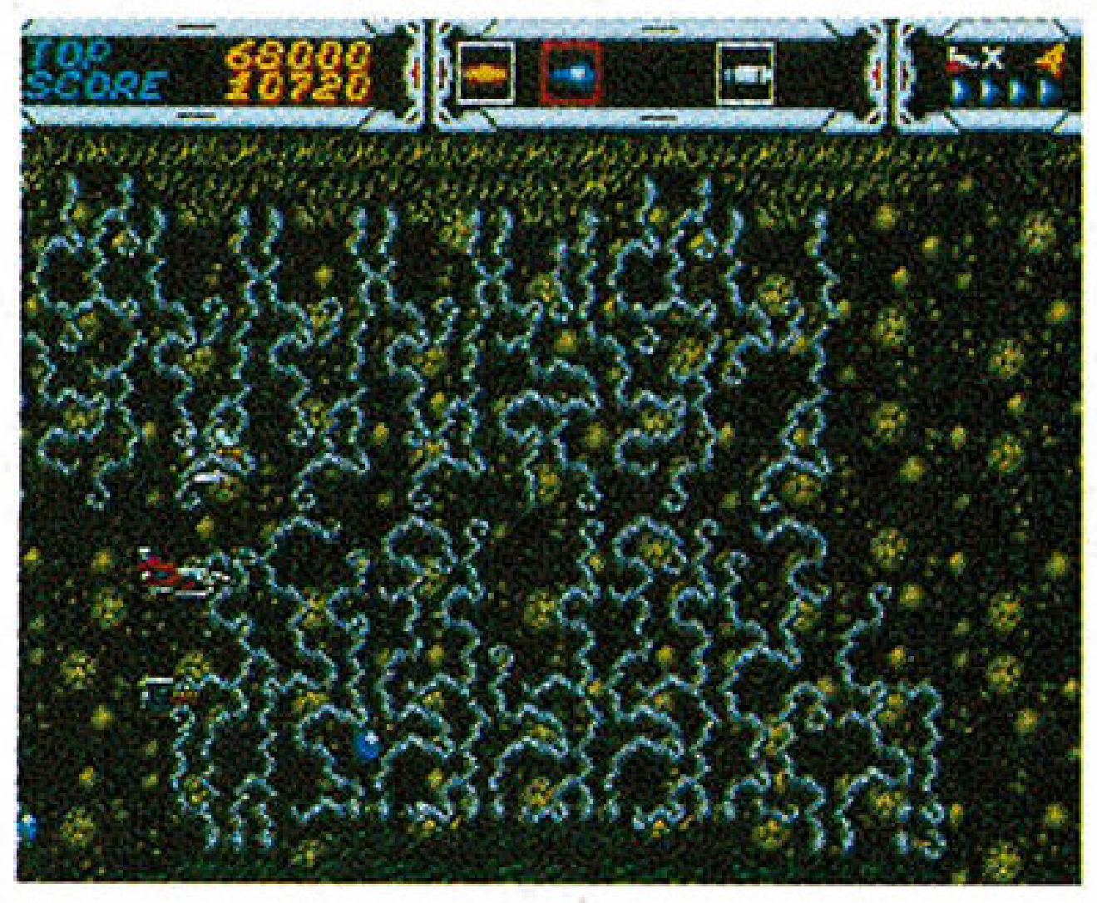
以前、登場したレーザー砲台がここでも登場し、自機の進撃を阻もうとしてくる。あいかわらずFIREとTWIN SHOTで破壊するのが理想だが、画面に現れたと同時にかわすというのも趣があって良い。どちらを選ぶかはプレイヤー次第だ。


TOP SCORE 68000 9100

気を抜いて突然撃ってくるレーザーに当たるのは悲しすぎる

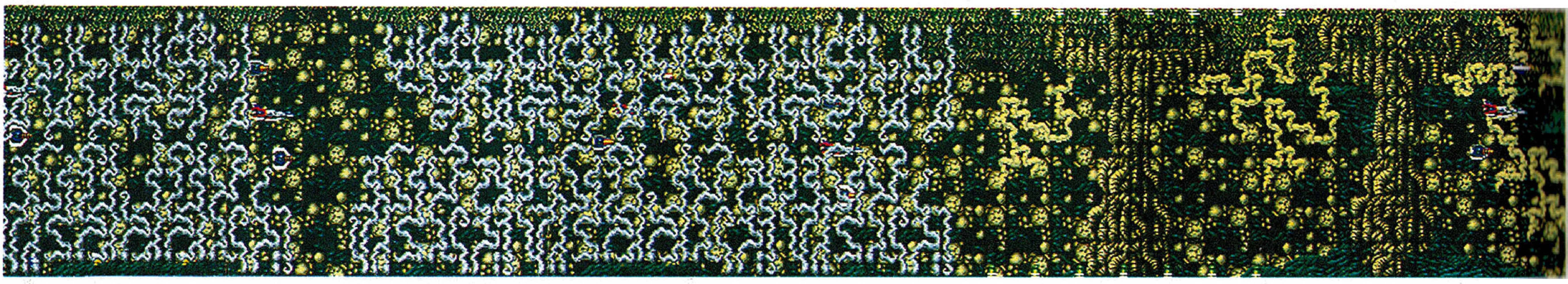
見えにくい砲台

マップも中盤に入ると背景と画面が一緒になって見にくい地帯がしばらく続く。ここの地帯で気をつけることは敵が背景に隠れているのに気付かないでいるため、やられてしまうことが多い。それにこんな所でミスったら、死んでも死に切れないからだ。ここに配置されてる砲台もそういう背景を利用してるがごとく存在している。


TOP SCORE 68000 10720

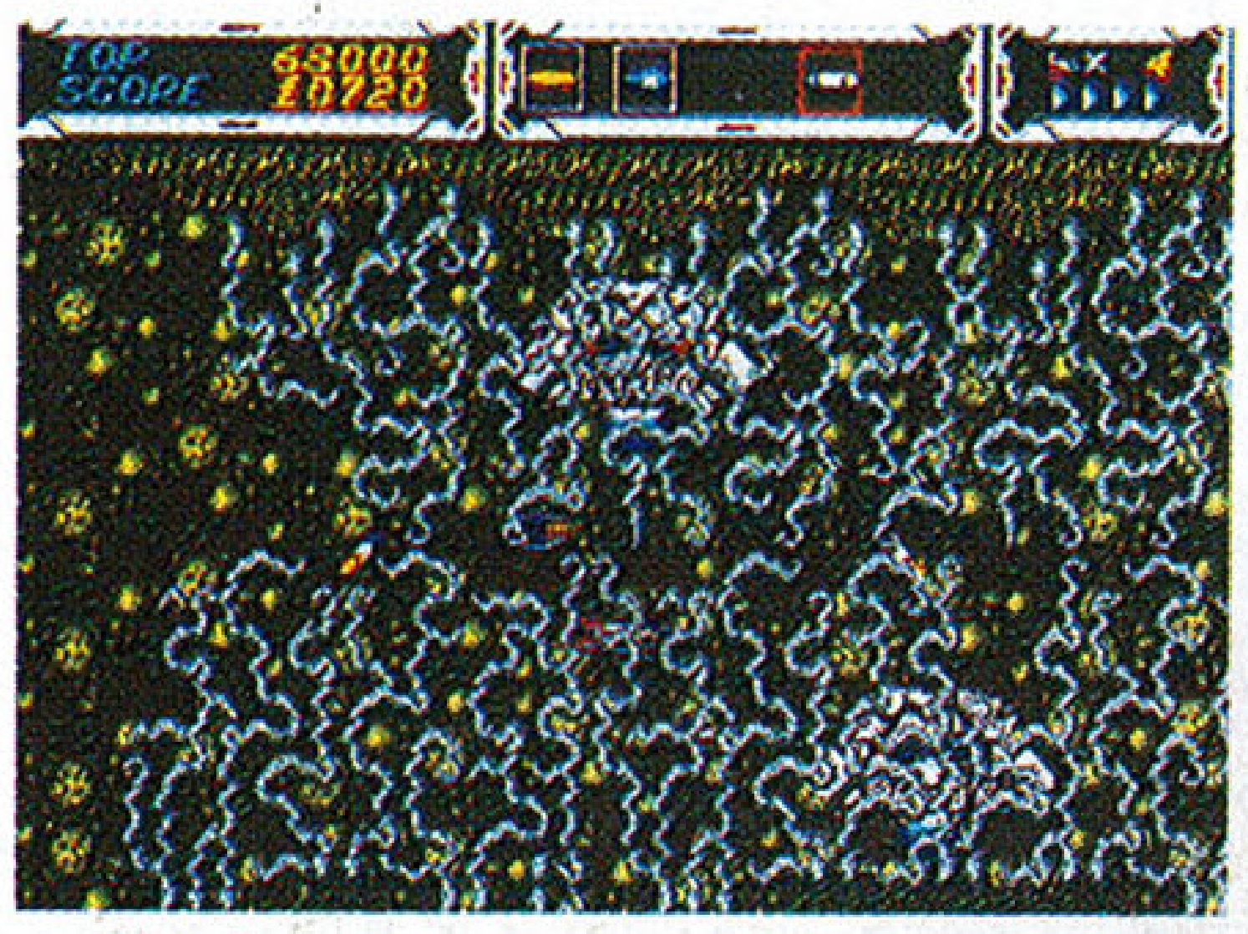
背景にカモフラージュ

B



リカストスが2機

さらに進むとリカストスが2機現れ、誘導弾を撃ってくる。誘導弾は破壊可能なので、あわてないようにプレイしよう。

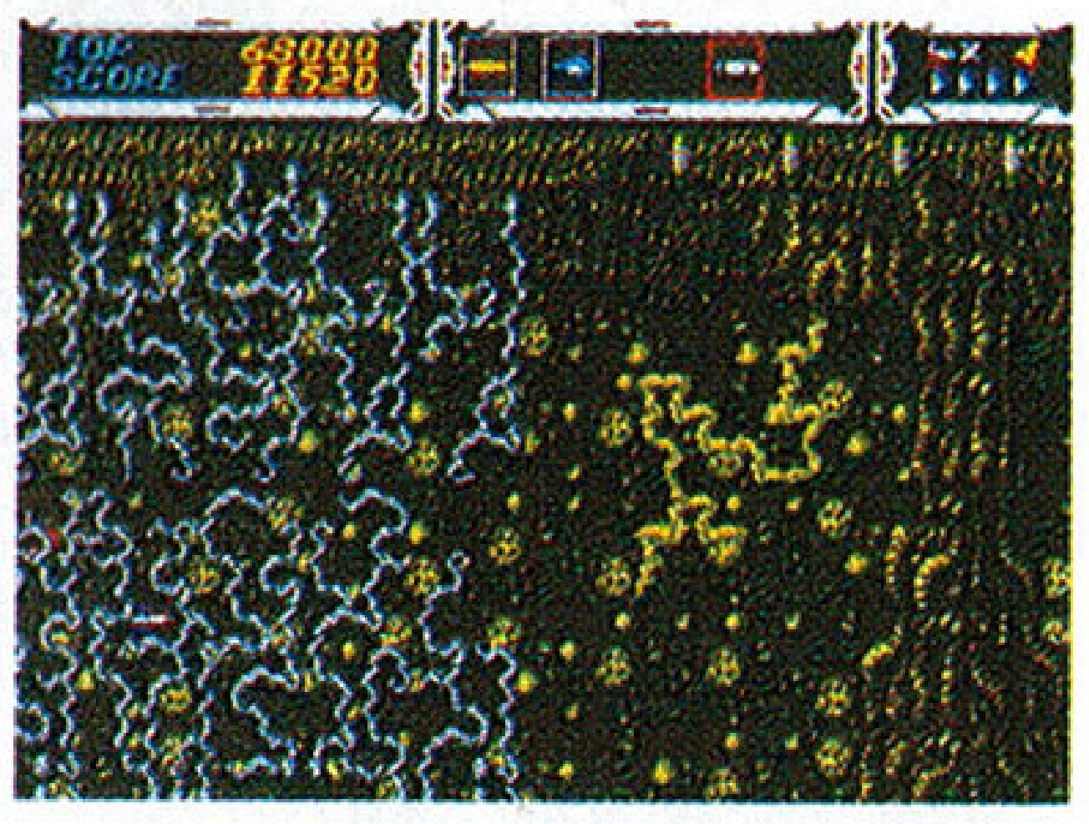


⇧数が少なくとも油断するな

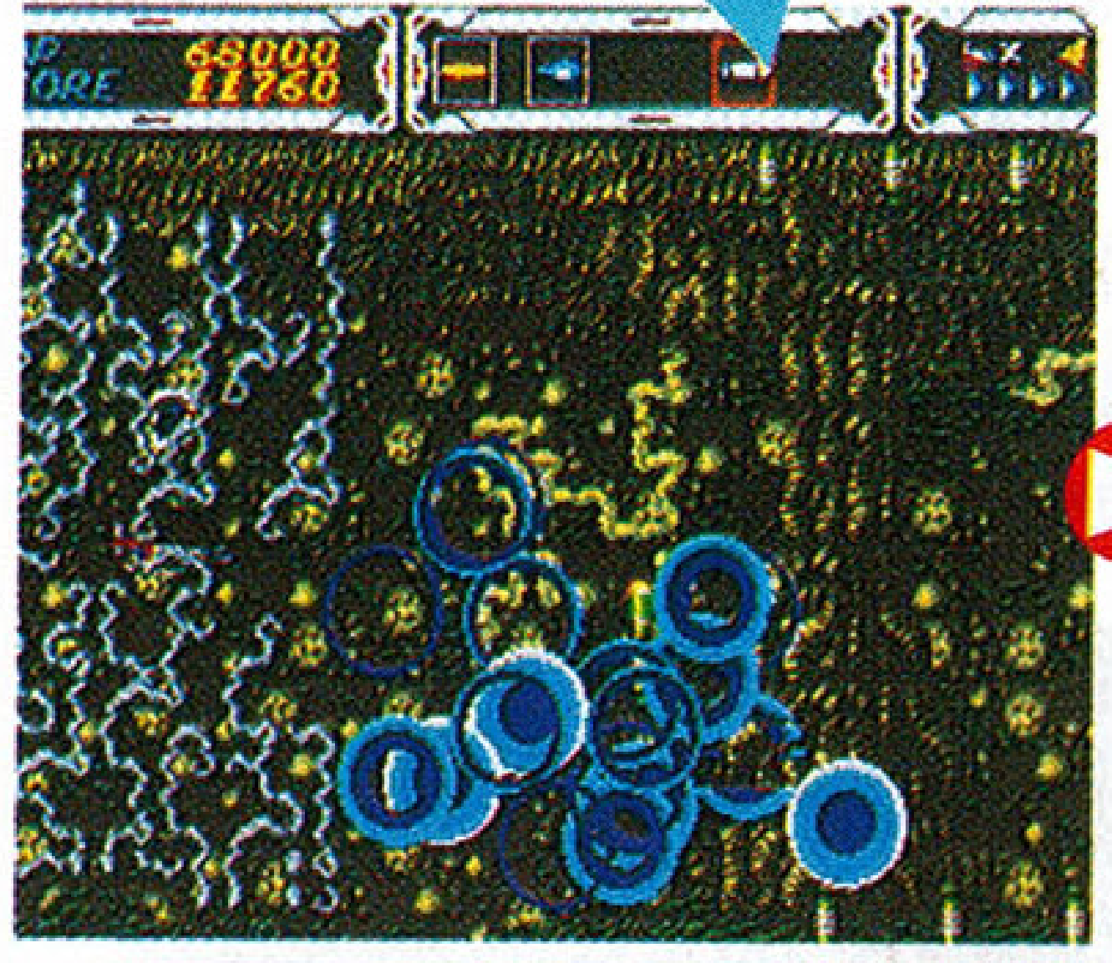
誘爆の嵐

エクスプロイトが16機も待ちかまえている。ＦＩＲＥで破壊しようにも手前にくぼみがあるので役に立たない。そんな時は手前の3、4機をうまく誘導破壊し、ギリギリまで左端にいて一気に抜けるといい。

⇨上と下に並んで待ち構えるエクスプロイト

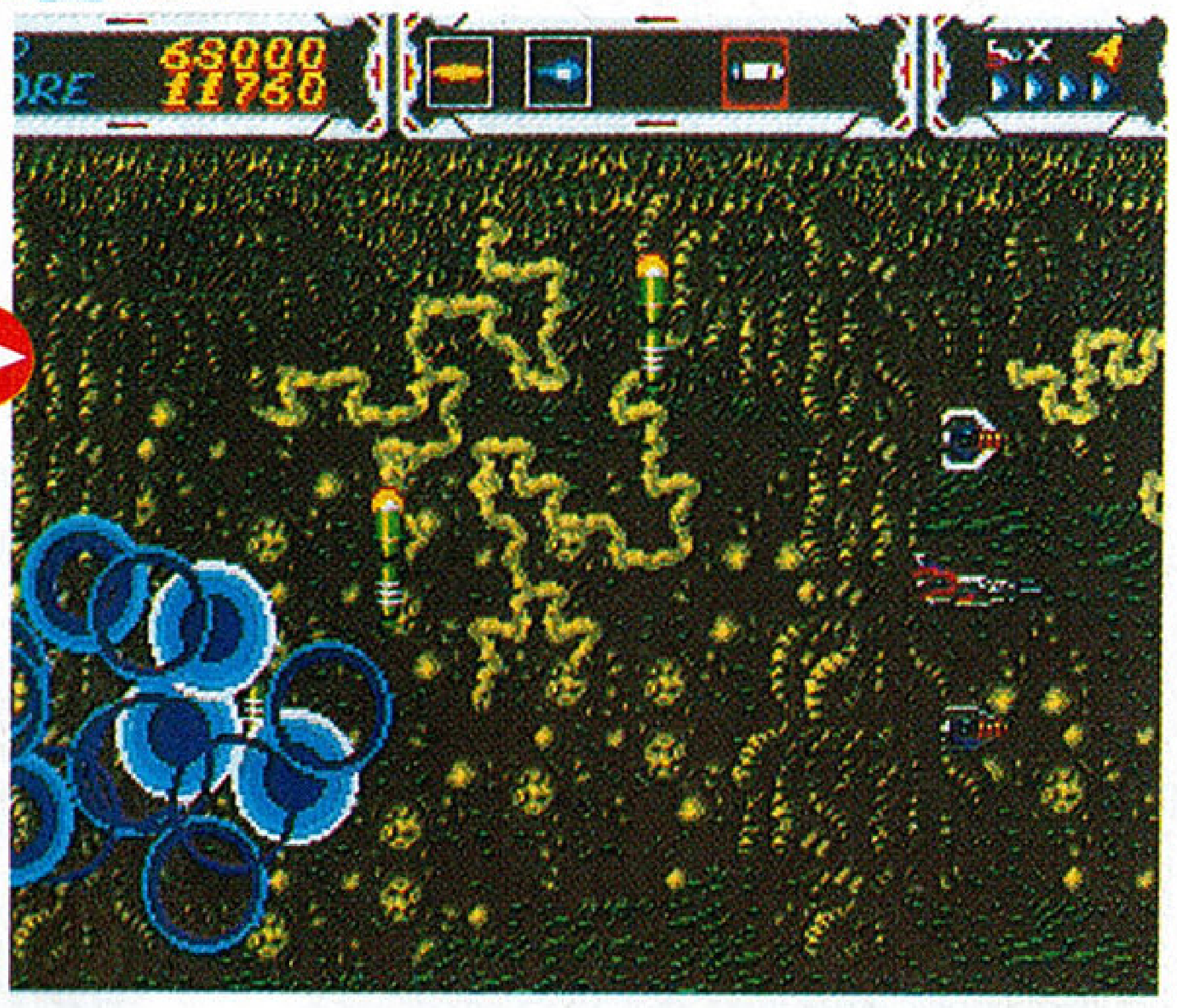


ここはこうしてよける!!

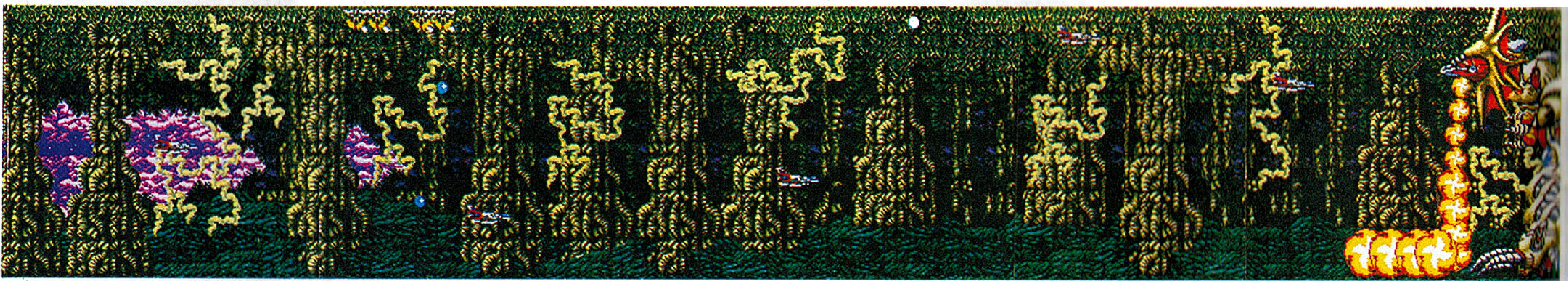


⇧Ｘ座標が近づくと発射するのを利用する。手前の２、３発を反応させて後ろに下がり、爆風が消えるまで待つ

⇩さらに画面左端で、エクスプロイトが反応するギリギリまで引きつけて一気に前にでればバッチリ

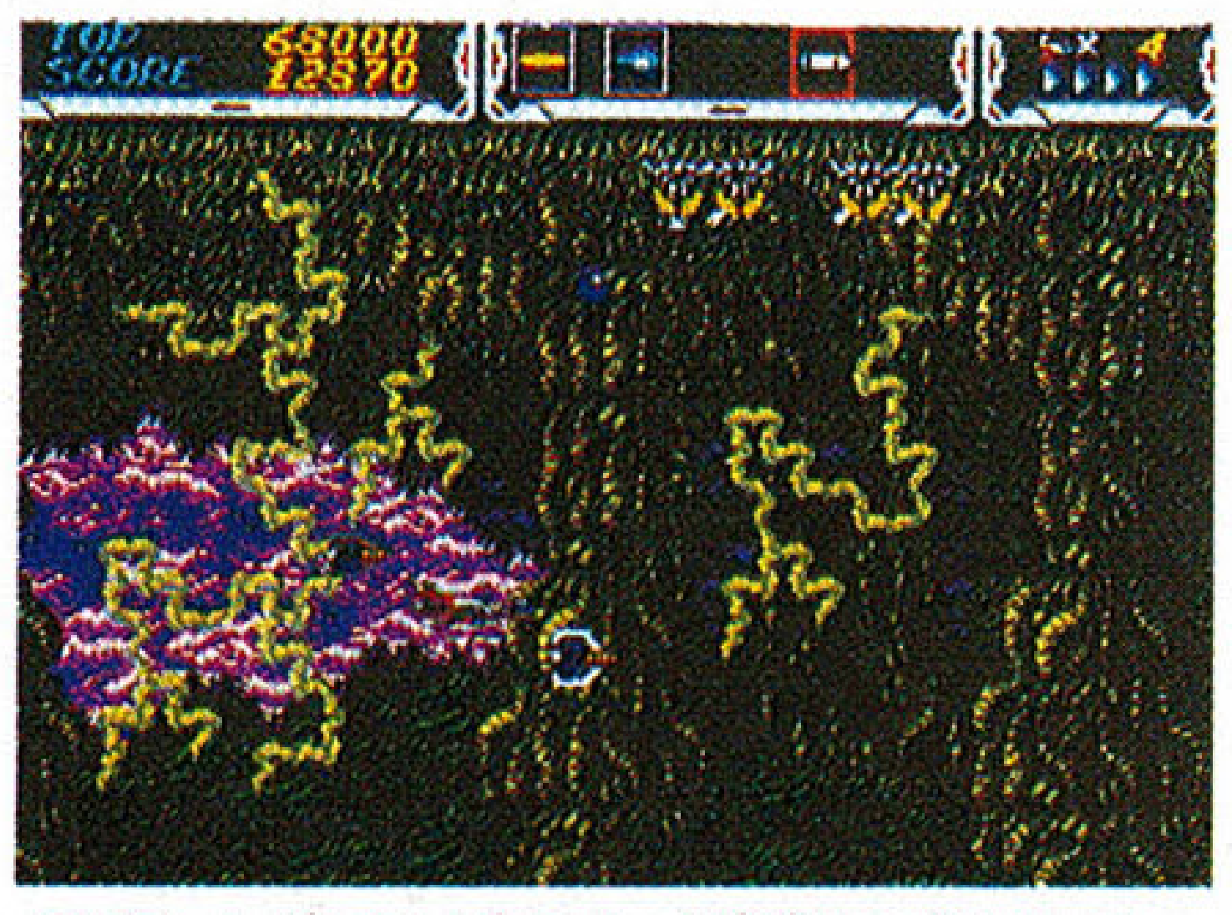


C



マカムは4つ

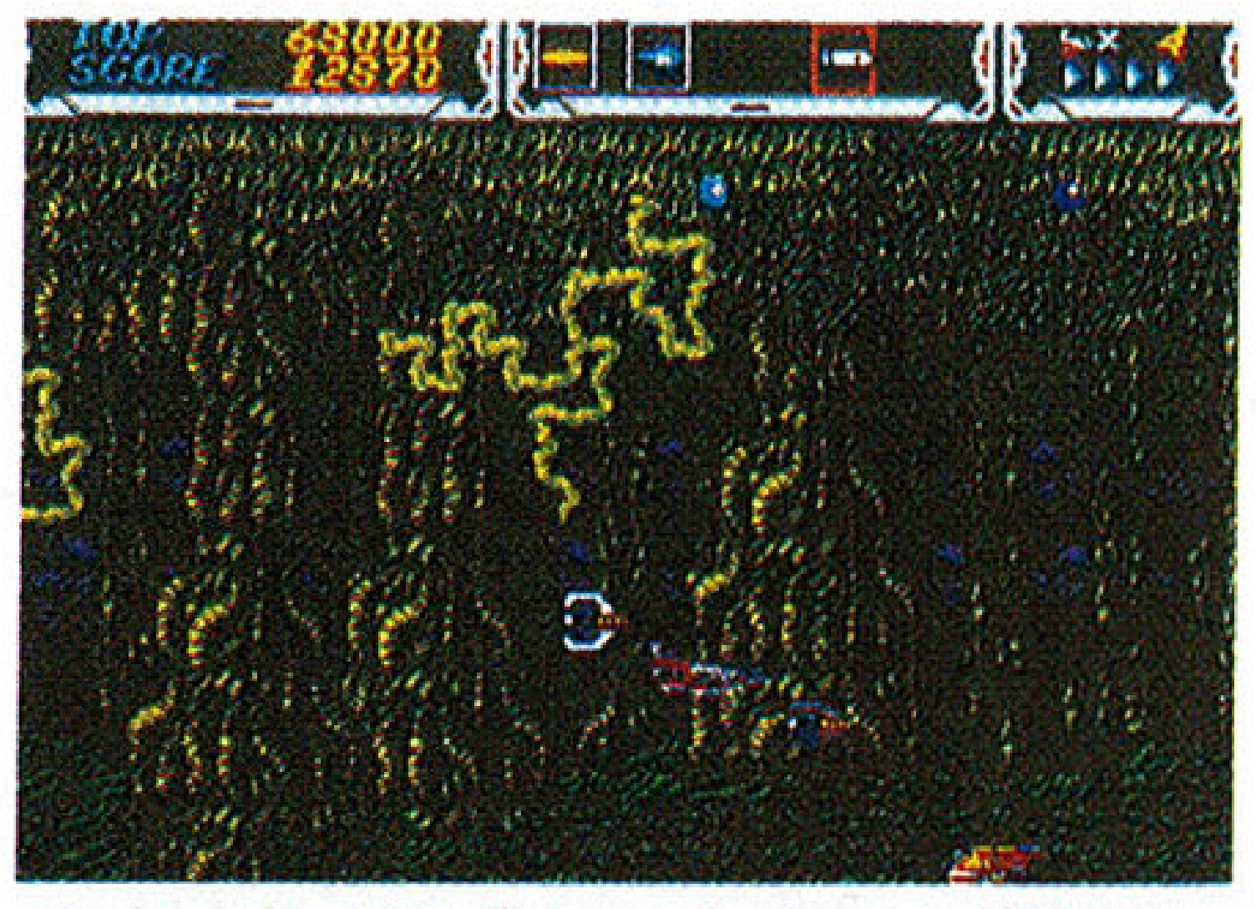
画面の上方にマカムが4つ配置されてる。自機に向かって弾を撃ってくるので、無理に破壊しようとせずに逃げるのもいい。



⇧ＦＩＲＥがあれば楽に倒せる

最後のパワーアップ

マカム地帯が過ぎたら、ステュクスを画面の下方に移動させよう。CLAWを持った小型機が出現するので確実に取ろう!!

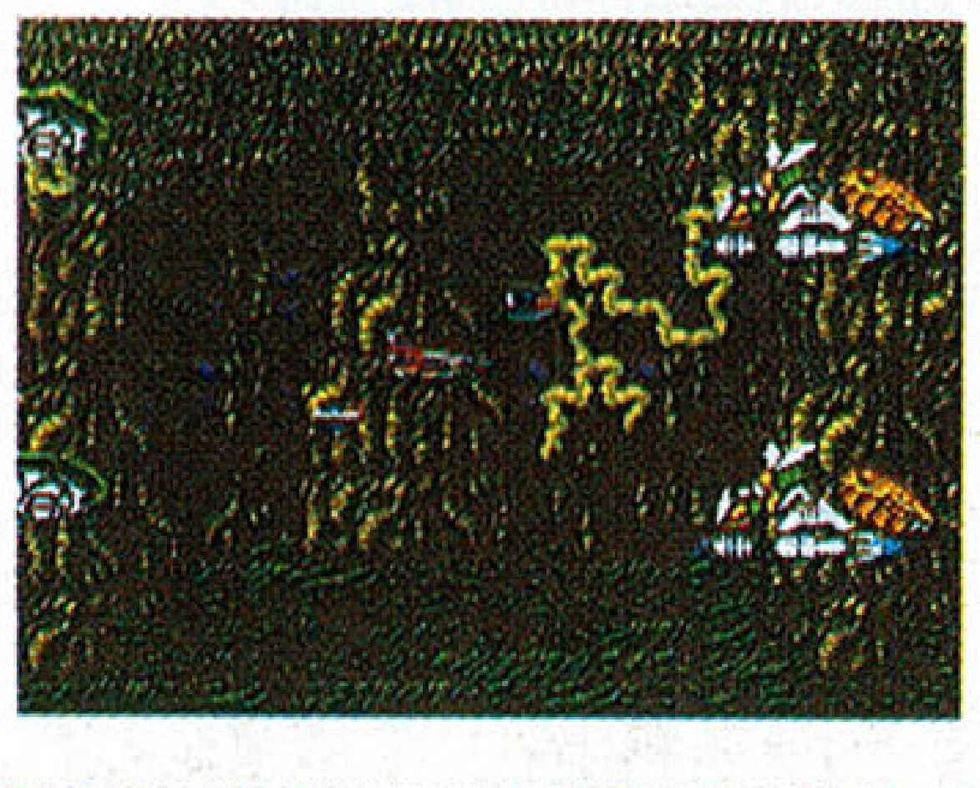


⇧すぐに逃げてしまうので注意

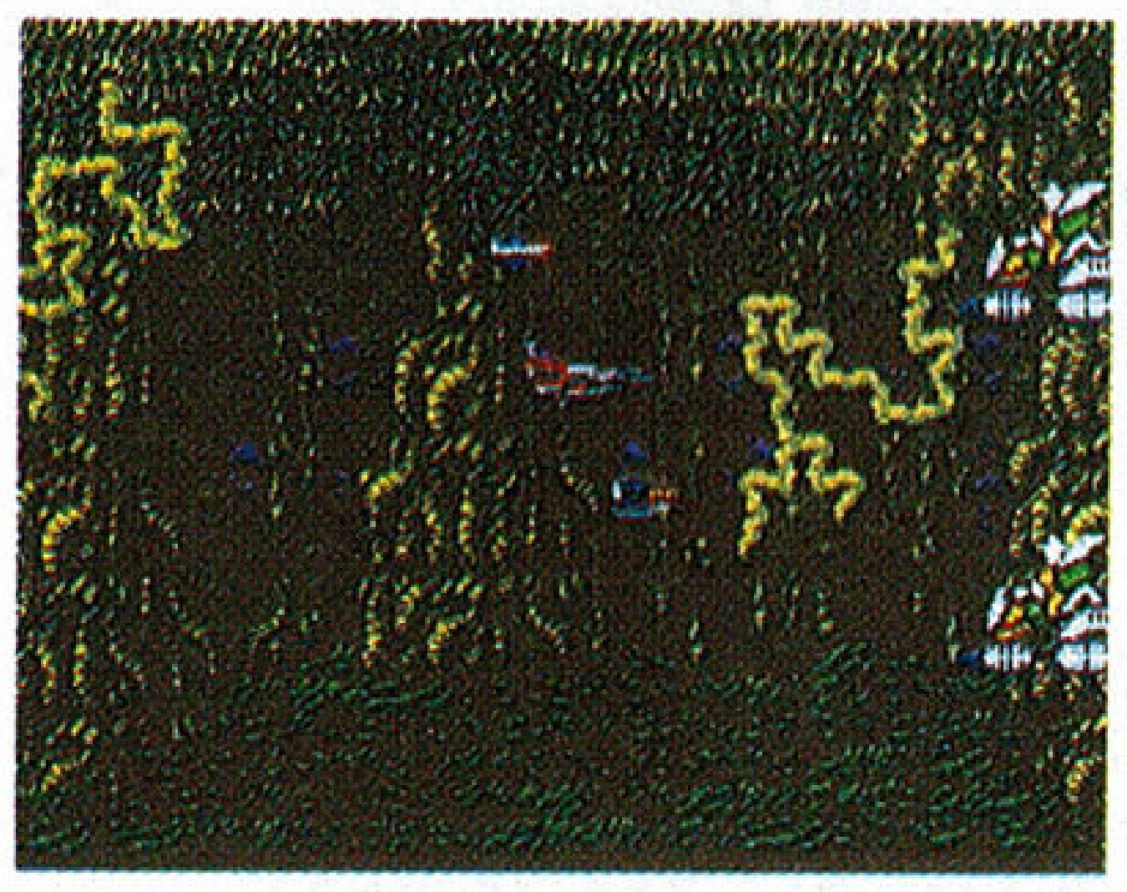
ザコキャラ最後の攻撃

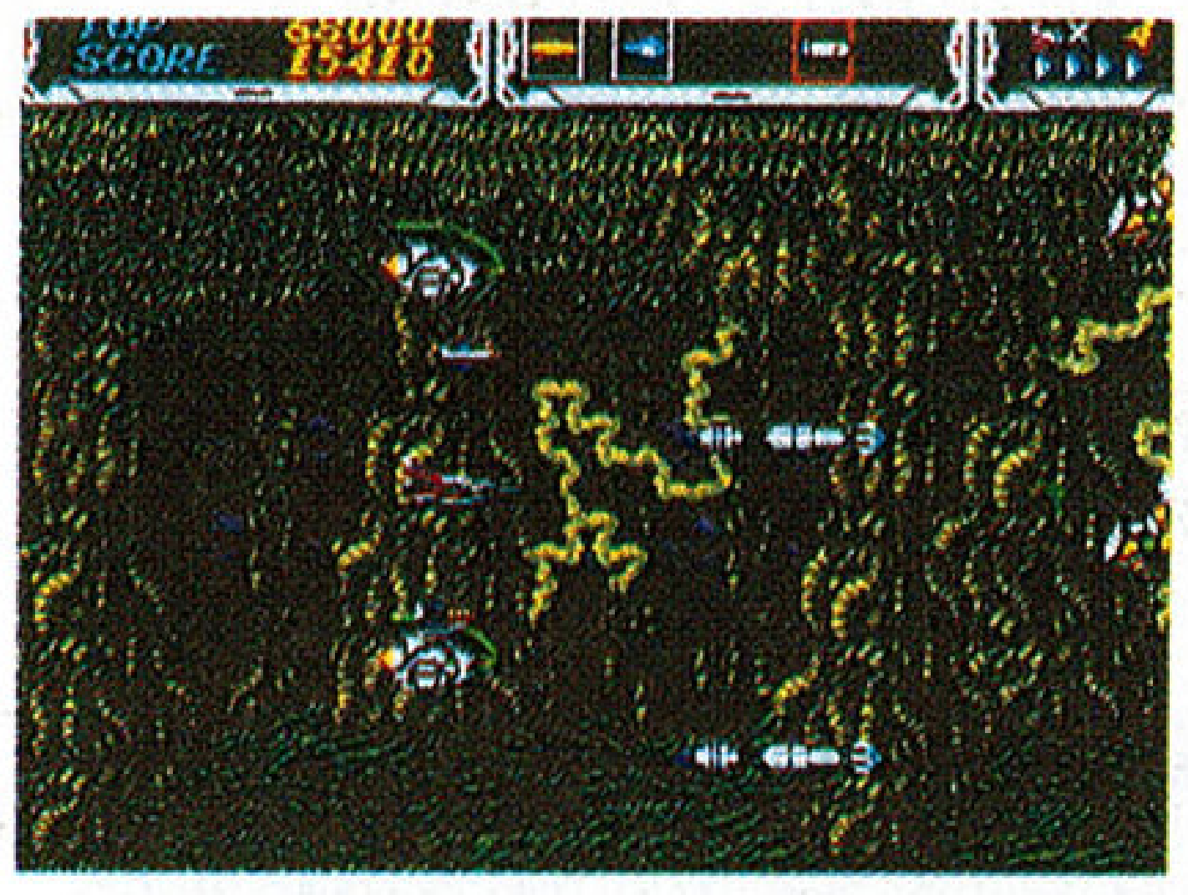
画面の右から最初にキャリビーンが2機。さらに左からダウナーが同じく2機現れ、それぞれ誘導ミサイル・体当たりの混合攻撃を仕掛けてくるのだ!!

⇨後方からダウナーも攻撃してくる



⇨キャリビーンが前方から2体現れる

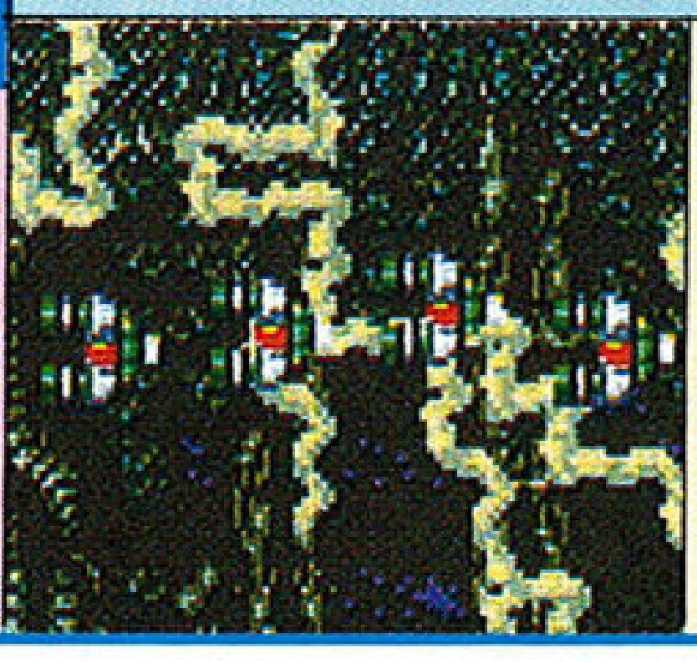
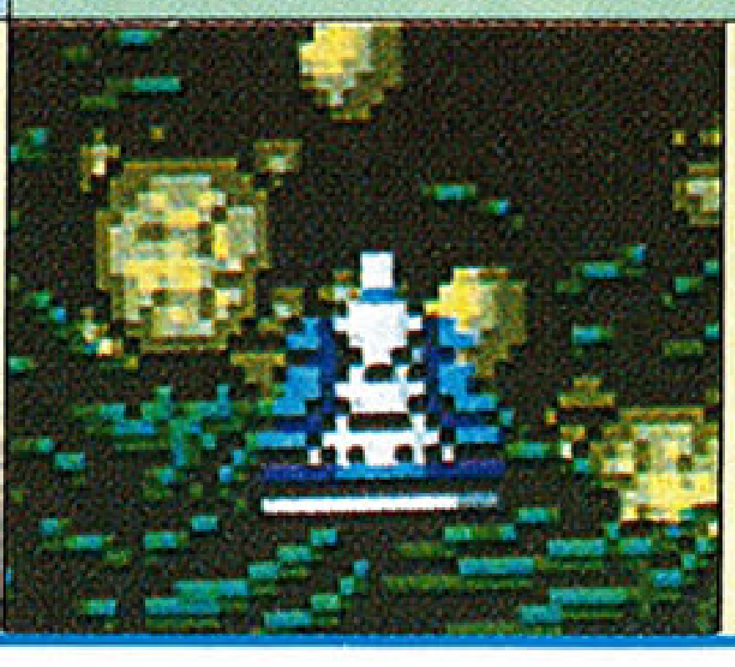
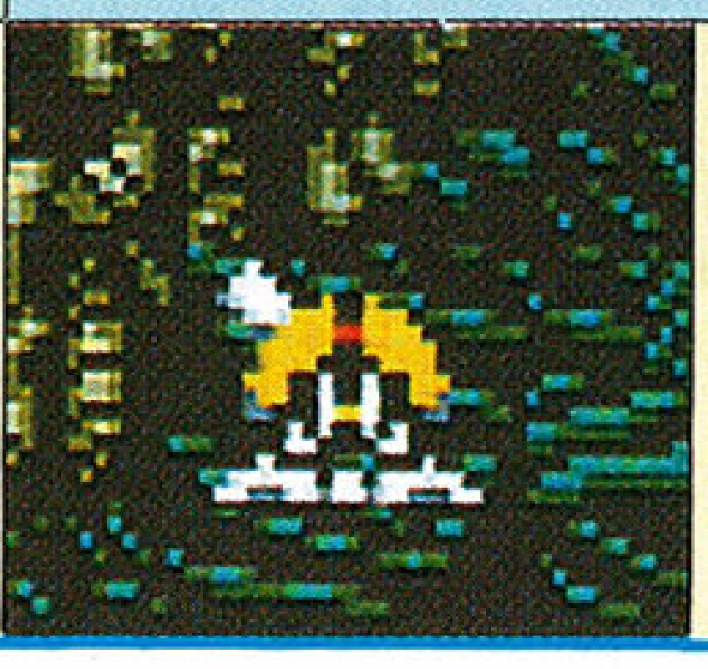
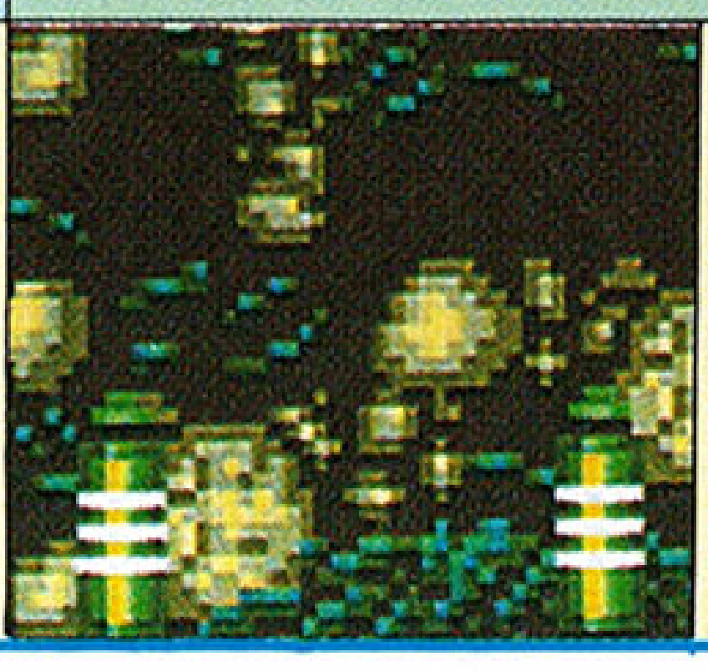


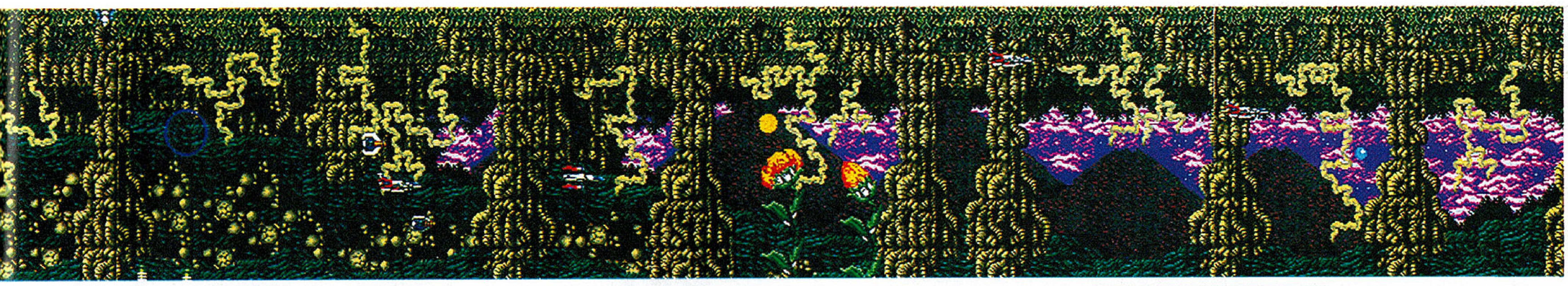


⇦4速でかわすそう

シーン１の敵キャラ

シーン1の敵キャラはボス、中ボスも含めて10種類。ザコは8種類いてどれも個性的な奴ばかりなので、けっこう手強いかも知れない。

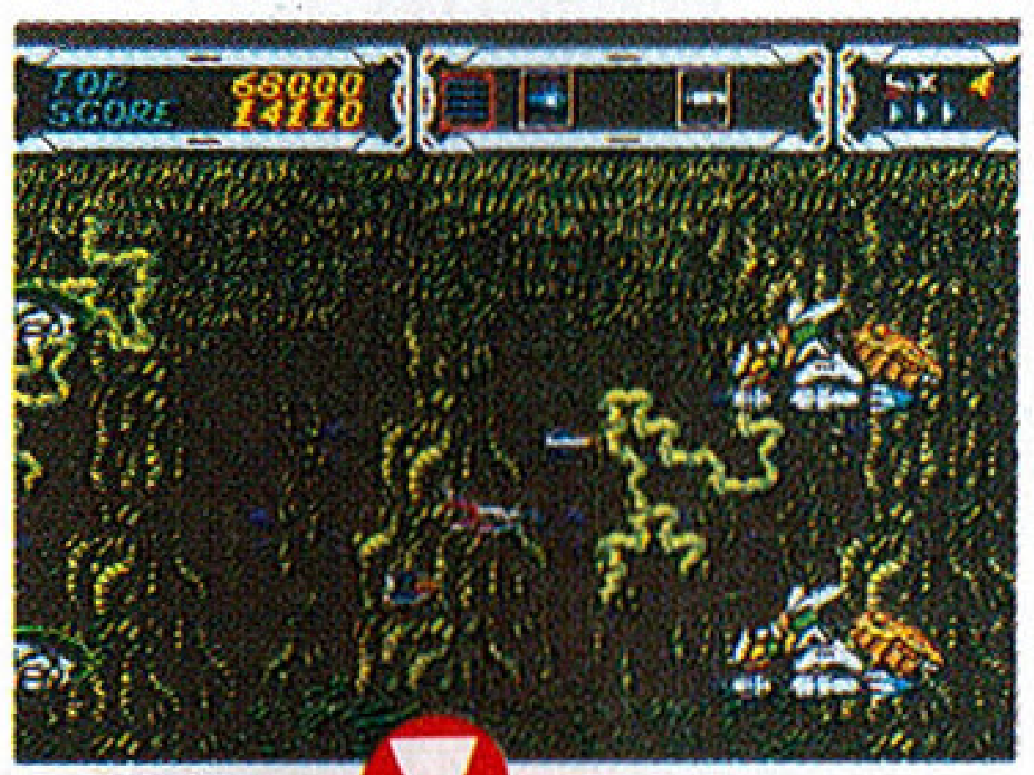
ルーパス	レーザー砲台	マカム	エクスプロイト
			
たいてい編隊で出現するが、やられ役のザコだ	自機とX軸が合うと高速のレーザーを撃つ	固定砲台。見かけはよくないが狙いは正確だ	自機とX軸が合うと発射され、誘爆する



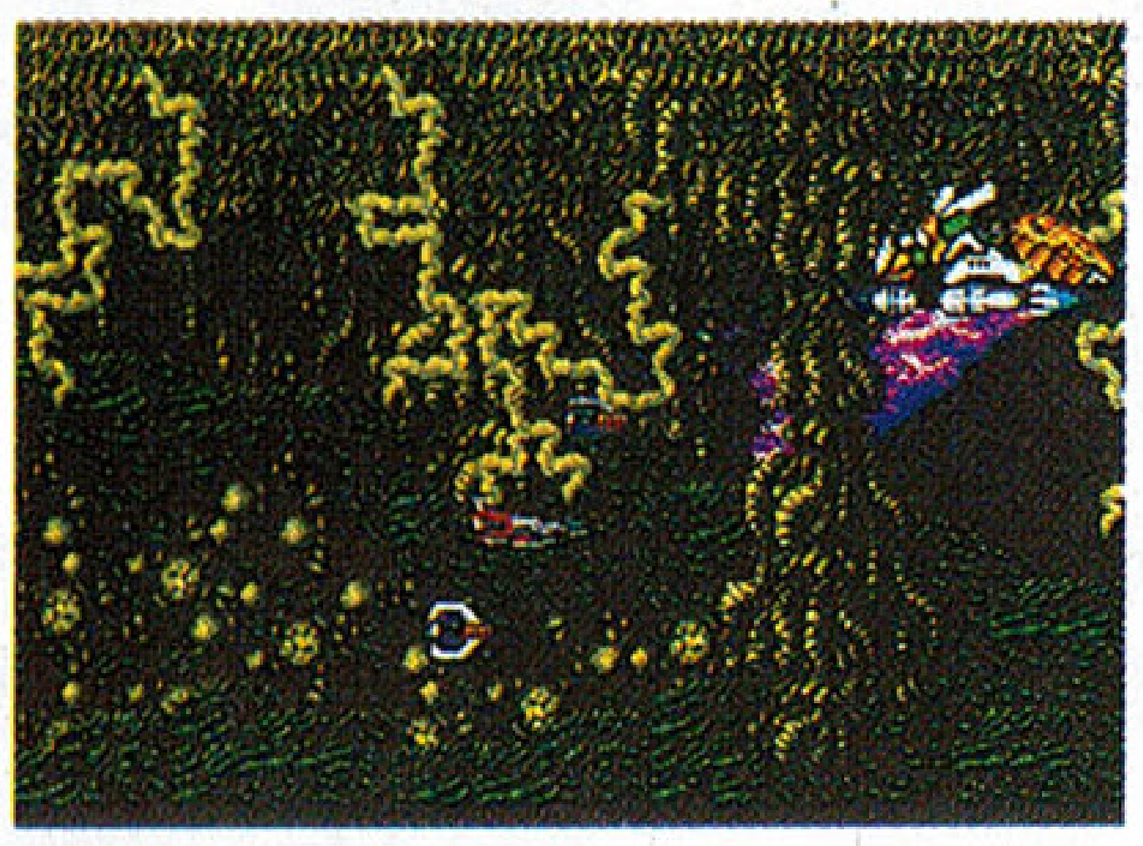
Cへ

キャリビーンのミサイル

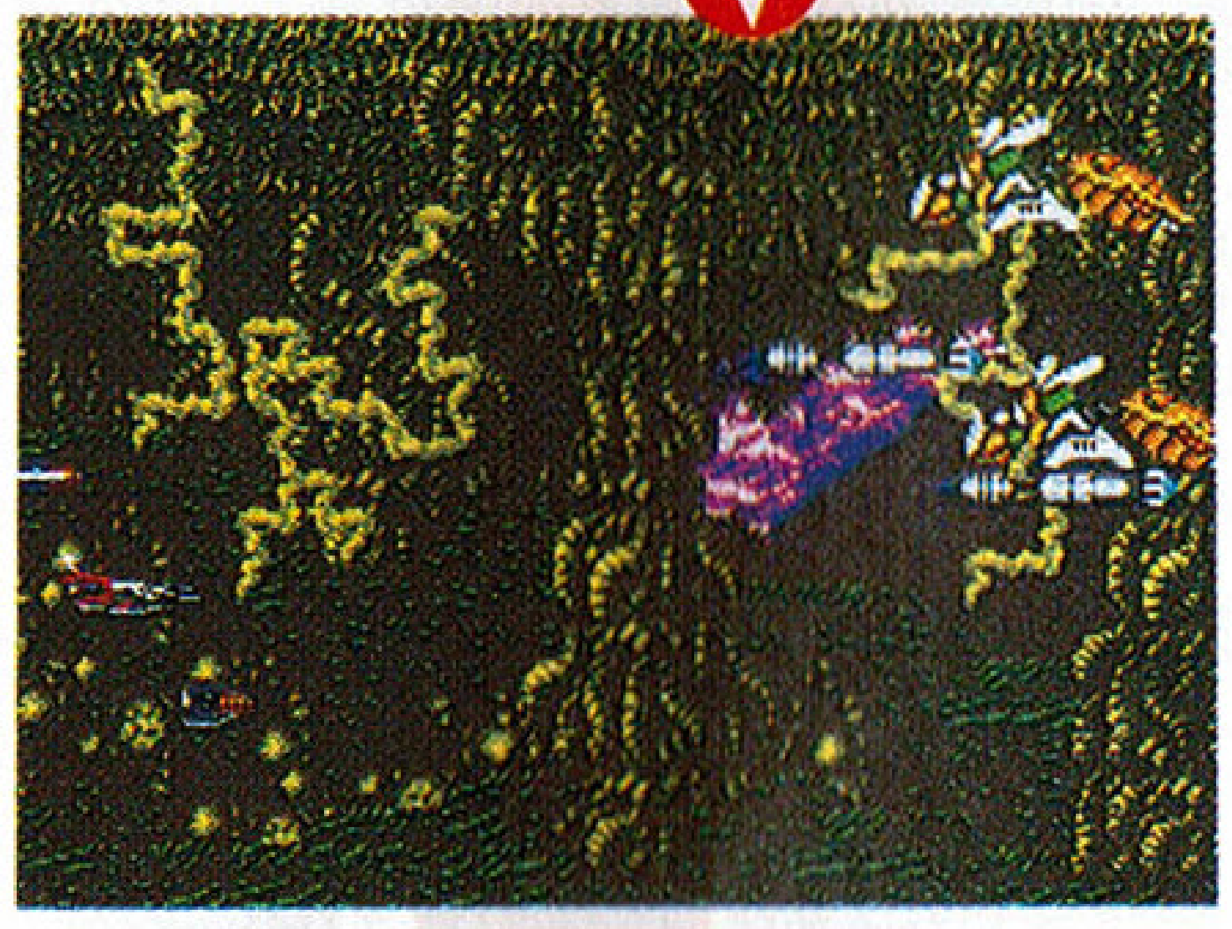
激しいエクスプロイト地帯を抜けると次はキャリビーンが2機現れる。出現と同時にCLAW+TWIN SHOTかFIREで破壊しよう。ちなみにこいつらは退却時にミサイルを撃ってくる。



このように複数出てきたら無理をせず



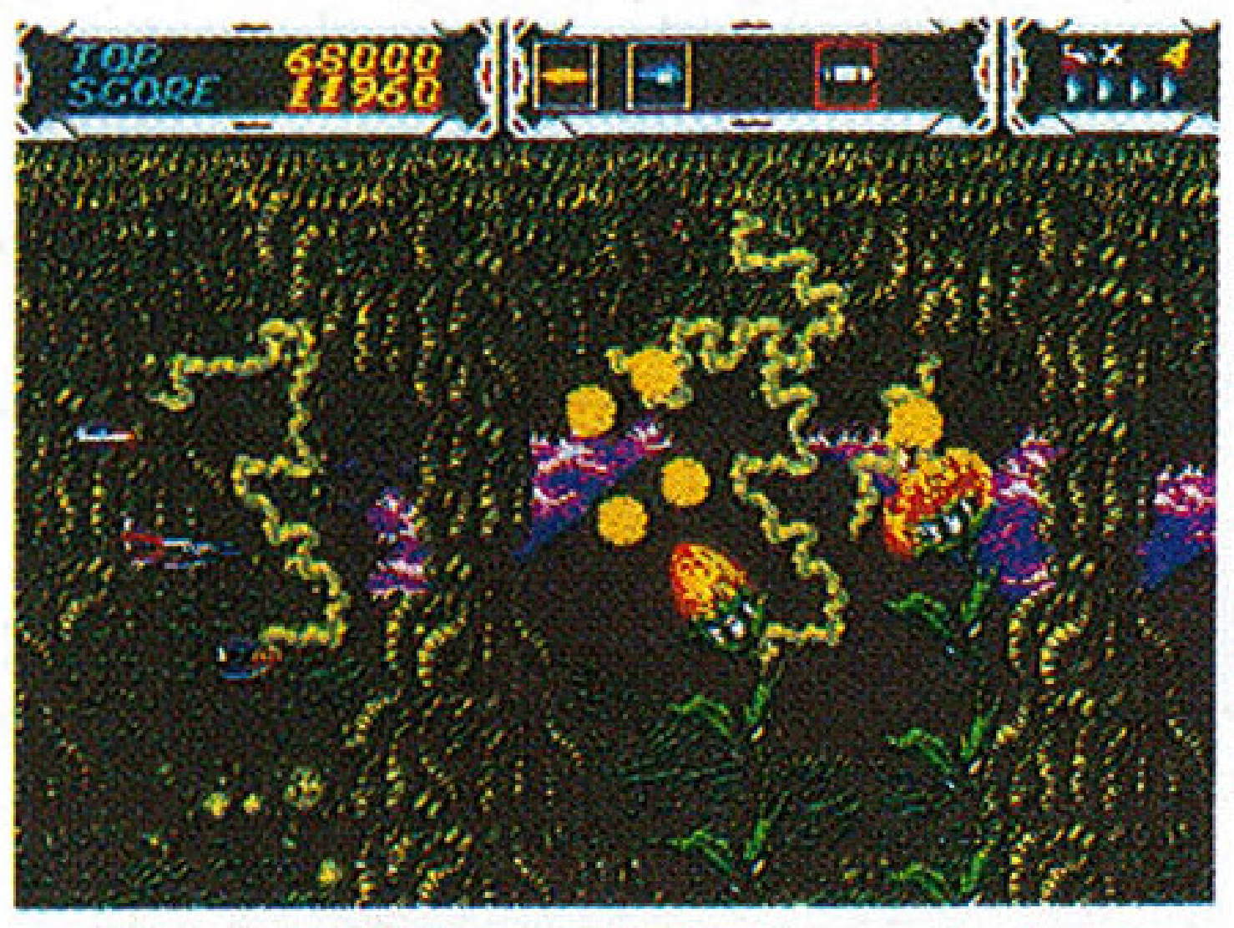
このミサイルは強力



よけてしまうのもいい

ここにもガンフラワーがある

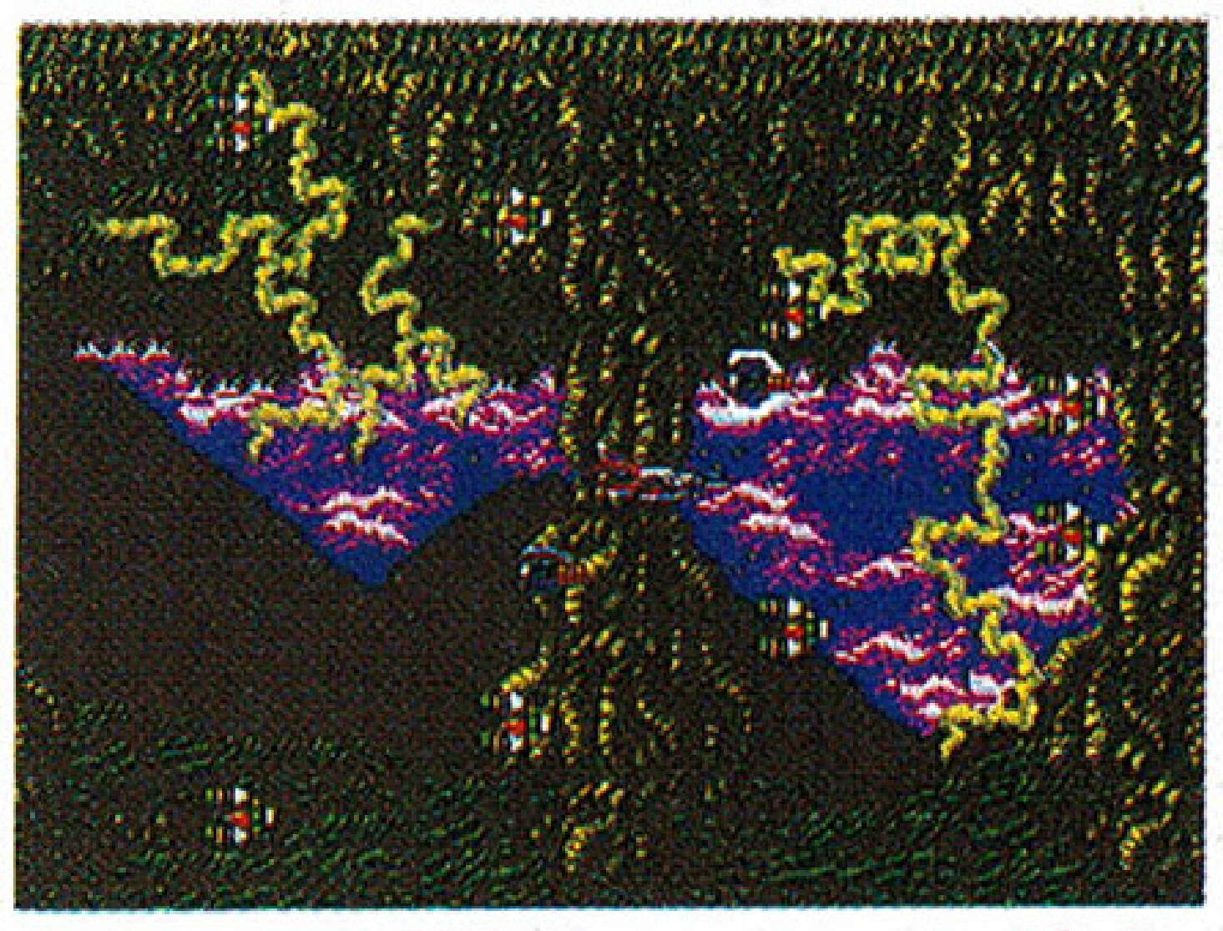
ここでもガンフラワーが2本登場する。最初が4本だったこともあってそれほど気にならない。サクサクと破壊してあげよう。



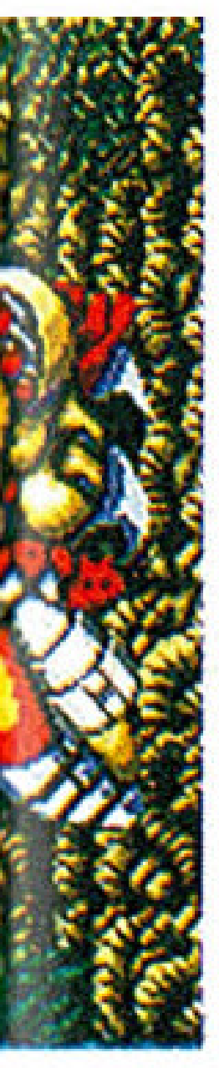
花粉を撃ちもらさないように

特殊編隊飛行

またもやルーパスが画面の左上と右上から現れ、横V形の編隊を組んで攻撃してくる。弾と体当たりに注意して!!



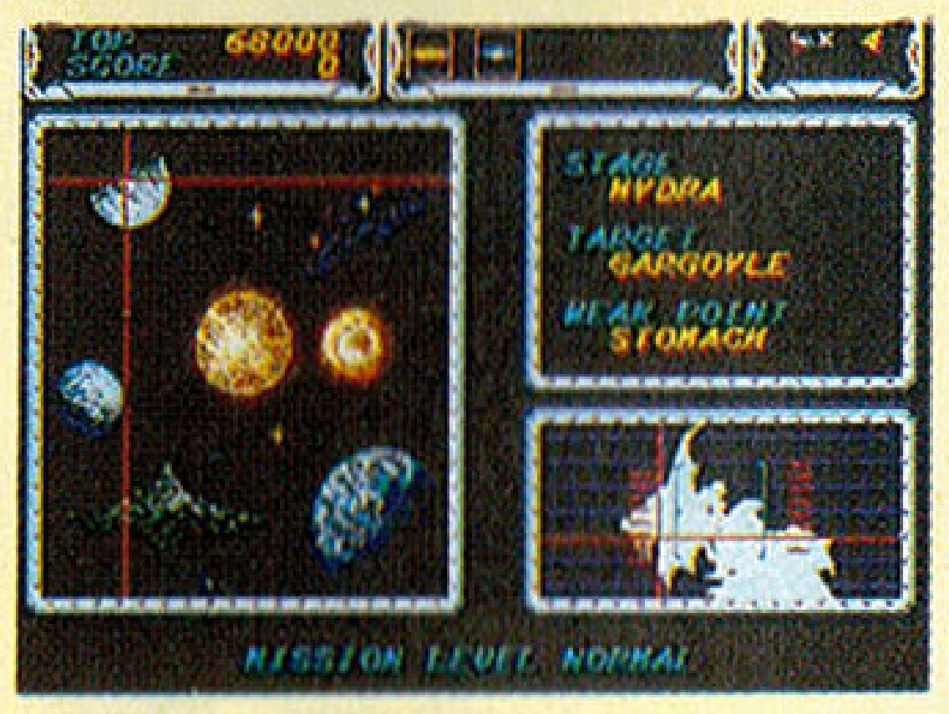
こいつは覚えていないとダメ



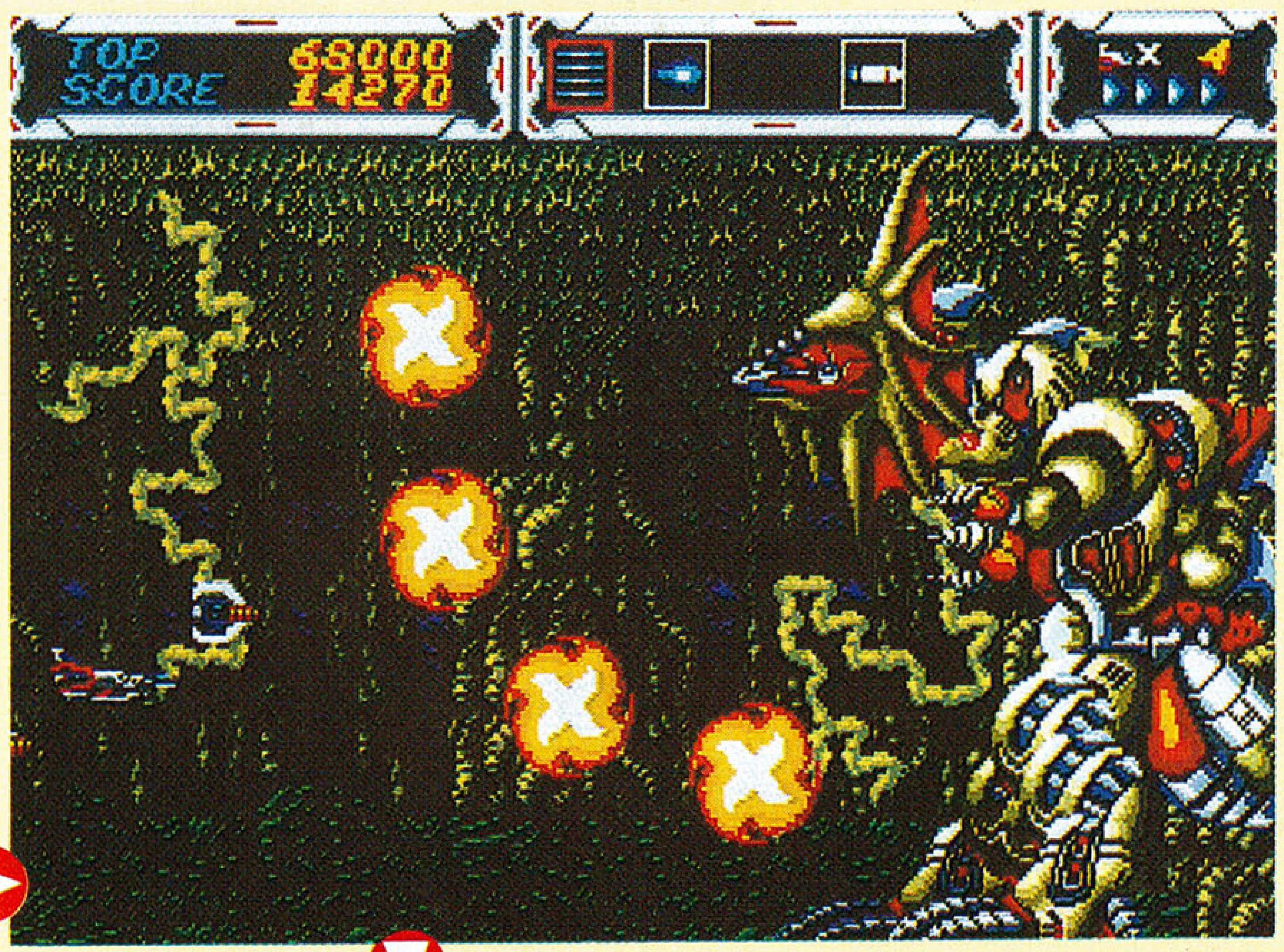
BOSS・ガーゴイル攻略!!

いよいよシーン1のボス、ガーゴイルが登場だ!!

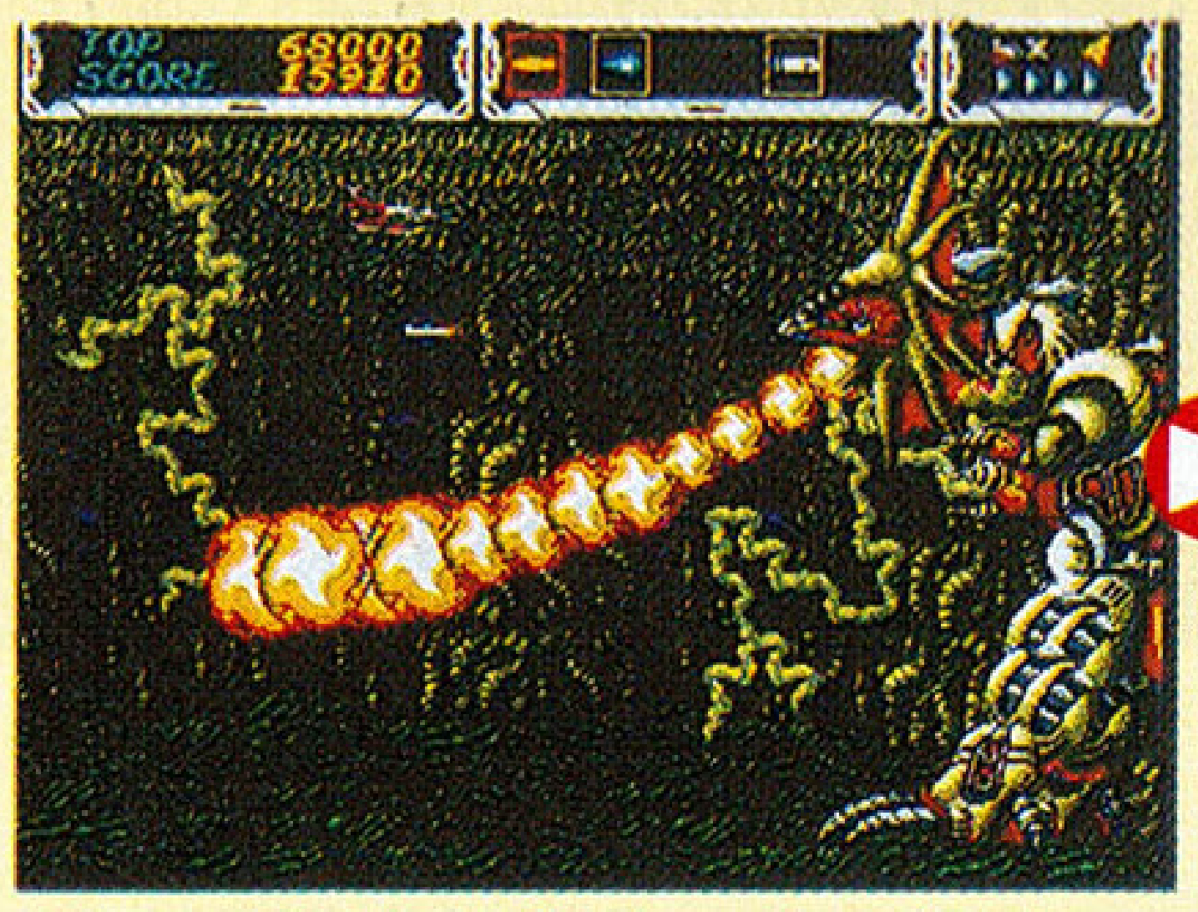
まず強力な炎を吐いてくるが、画面の左端で連射してればいい。右の写真をみてもらえば分かると思う。弱点は腹にあるコア(胃)なのでスキをみて連射しろ!!　その後に火の玉が3連発くるので落ち着いてかわそう。次に炎をまた吐いてくるが、今度の奴は左端にいても当たってしまうので左上に逃げるように。ガーゴイルは吐き終えた後、後ろにジャンプし、火の玉を4方向に吐く。たまに後ろにジャンプしても火の玉を出してこない時が、けっこうある。あとは炎を吐く所から繰り返す。



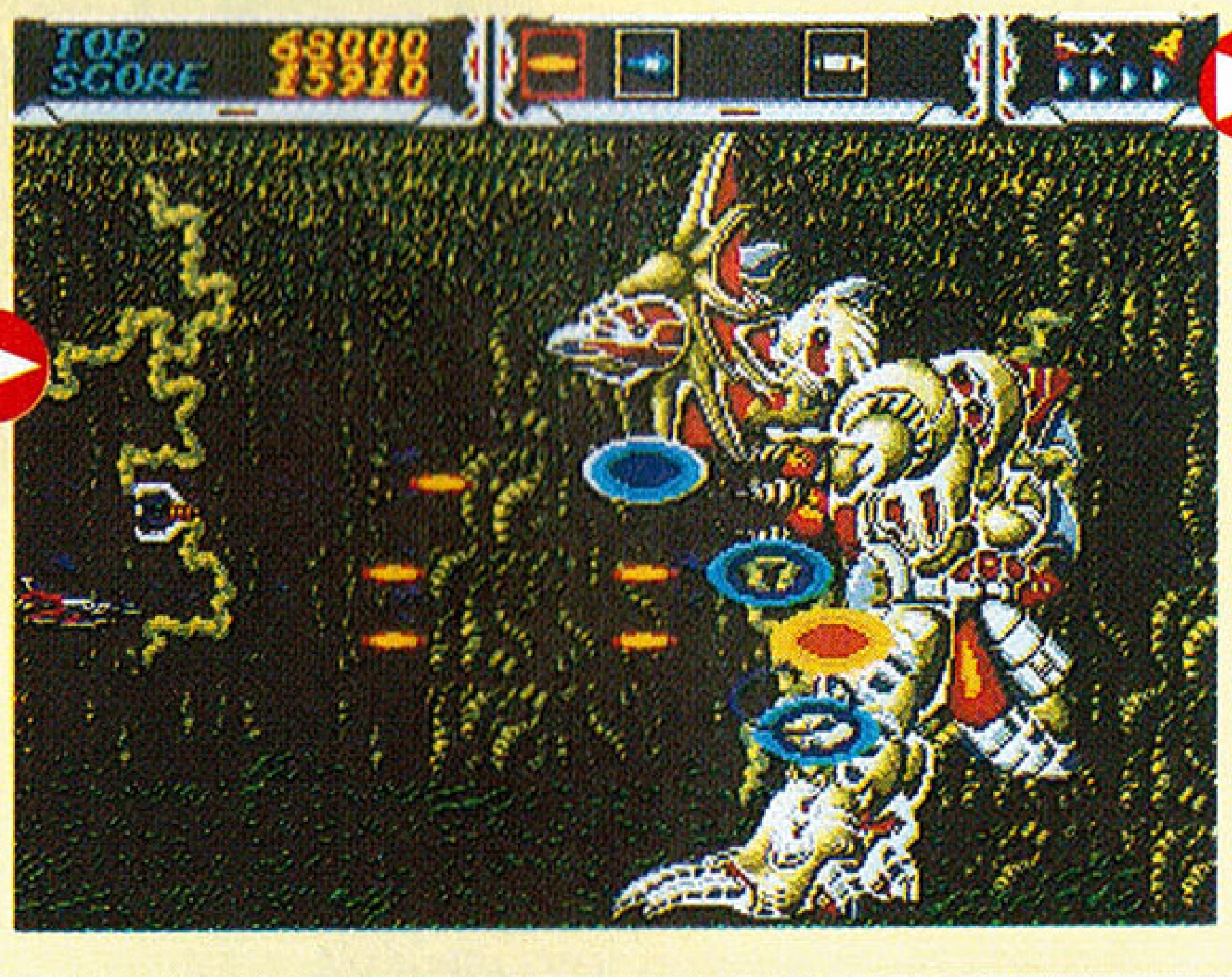
ガーゴイルの弱点はストマック。つまり胃を狙え!!



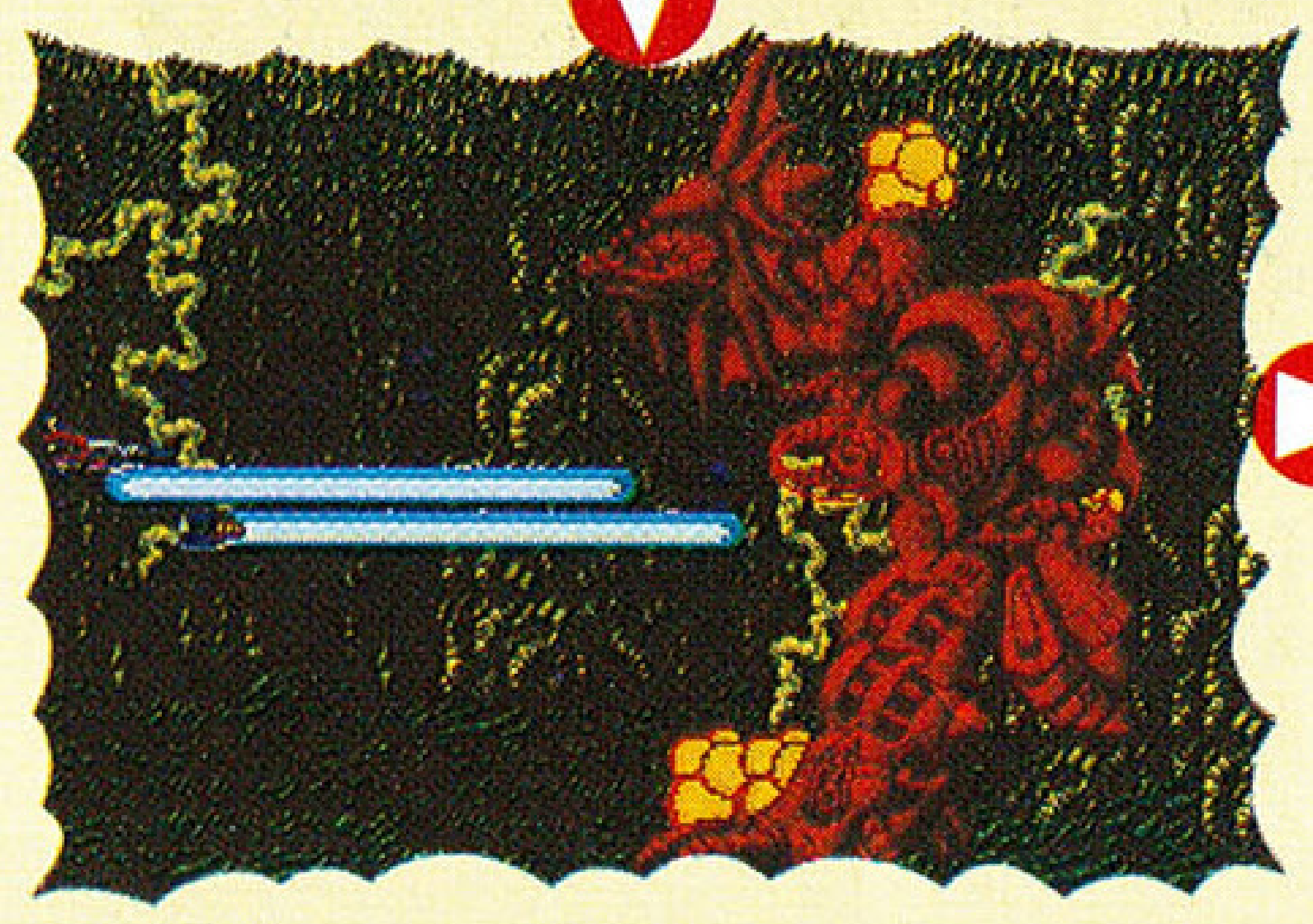
ファイヤー弾は1回か3回連続のどちらかだ。よけるのはなかなか難しいぞ!!



口から吐く炎は、上に行く

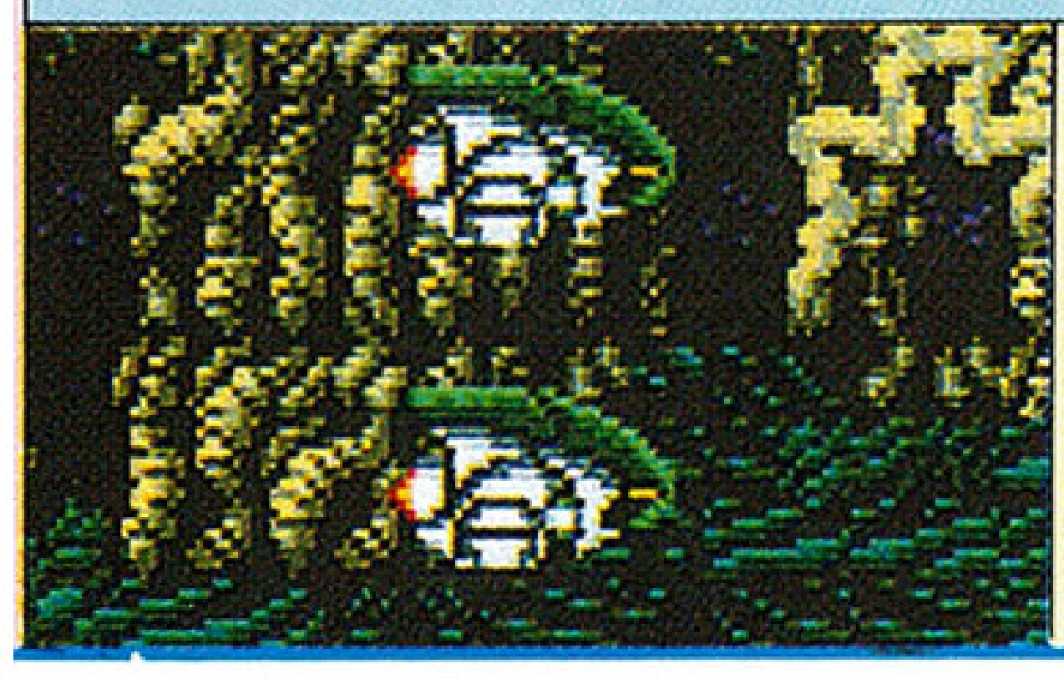
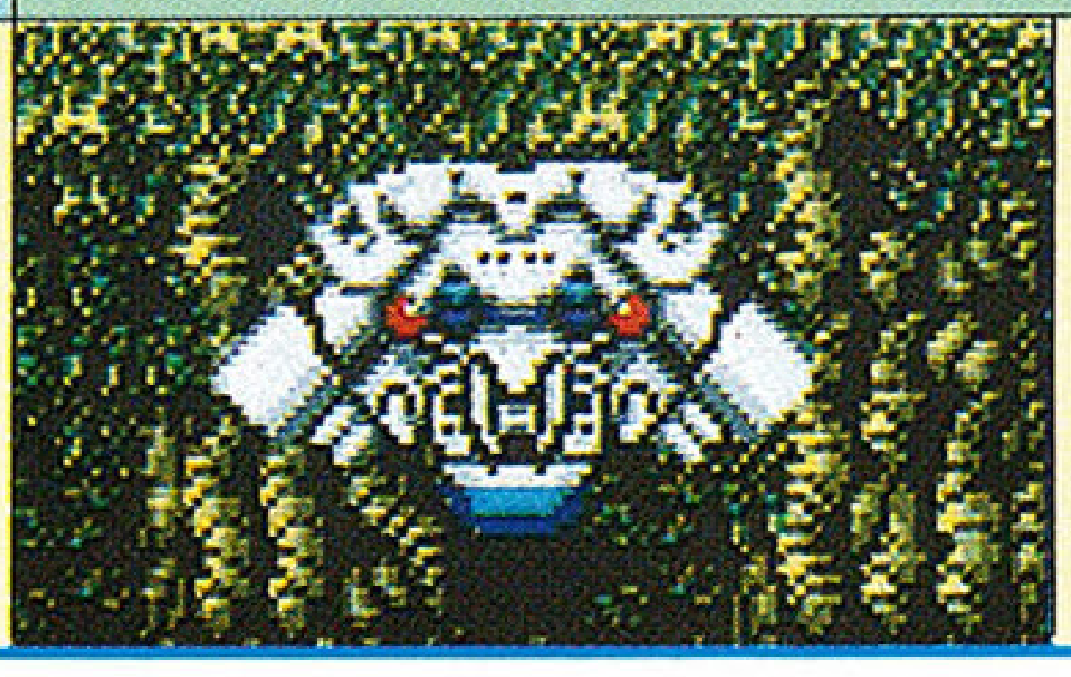
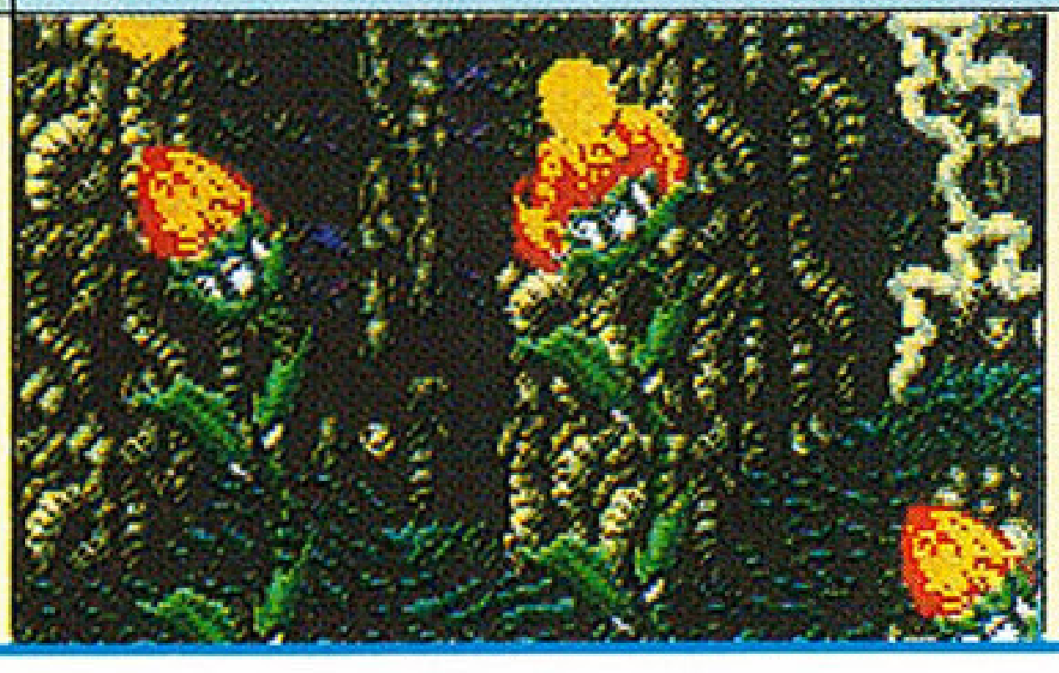
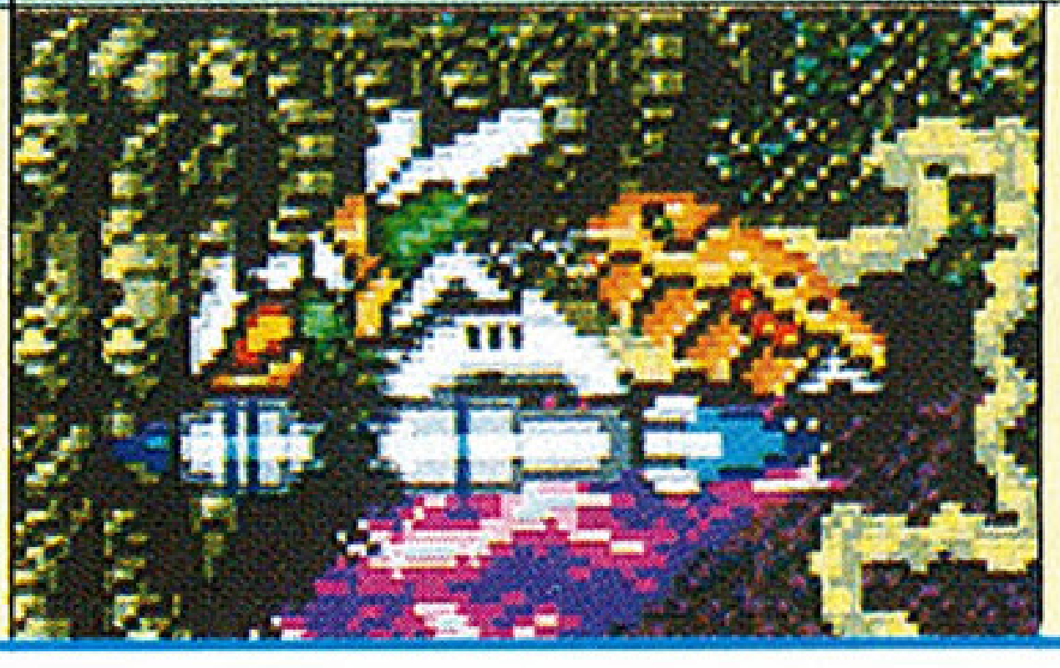


敵の攻撃のスキをみて反撃だ



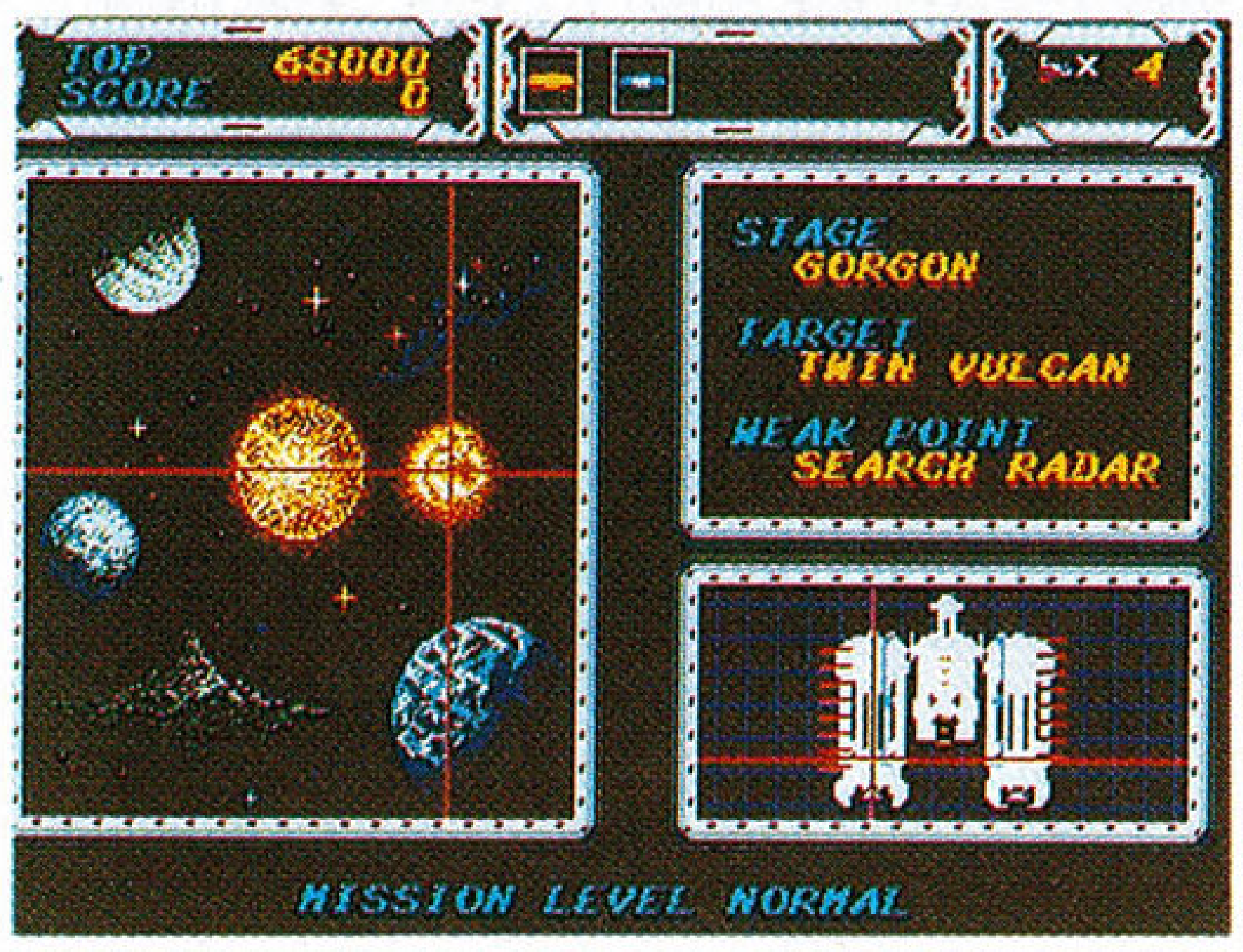
なぜかSEVER

激しい戦いに勝った後…

ダウナー	リカストス	ガンフラワー	キャリビーン
 後方から複数で現れ直線的に突っ込んでくる	 左右のハッチから2発の誘導ミサイルを撃つ	 花粉で攻撃。花が開いている時のみ破壊可能	 大型誘導弾を撃ってくる蜂に似た中型の敵

シーン2惑星ゴルゴン 灼熱地獄

マグマが地表にまで溢れている、灼熱の惑星。難易度の非常に高いシーンで、パターンを完全に覚えなければクリアは不可能に近い。難しくしている原因に障害物(火の玉・火柱等…)があげられる。特に火柱に関しては、サギ同然で何も分からずにプレイすると5分ともたないだろう。何度でもトライしてパターンを覚えよう。

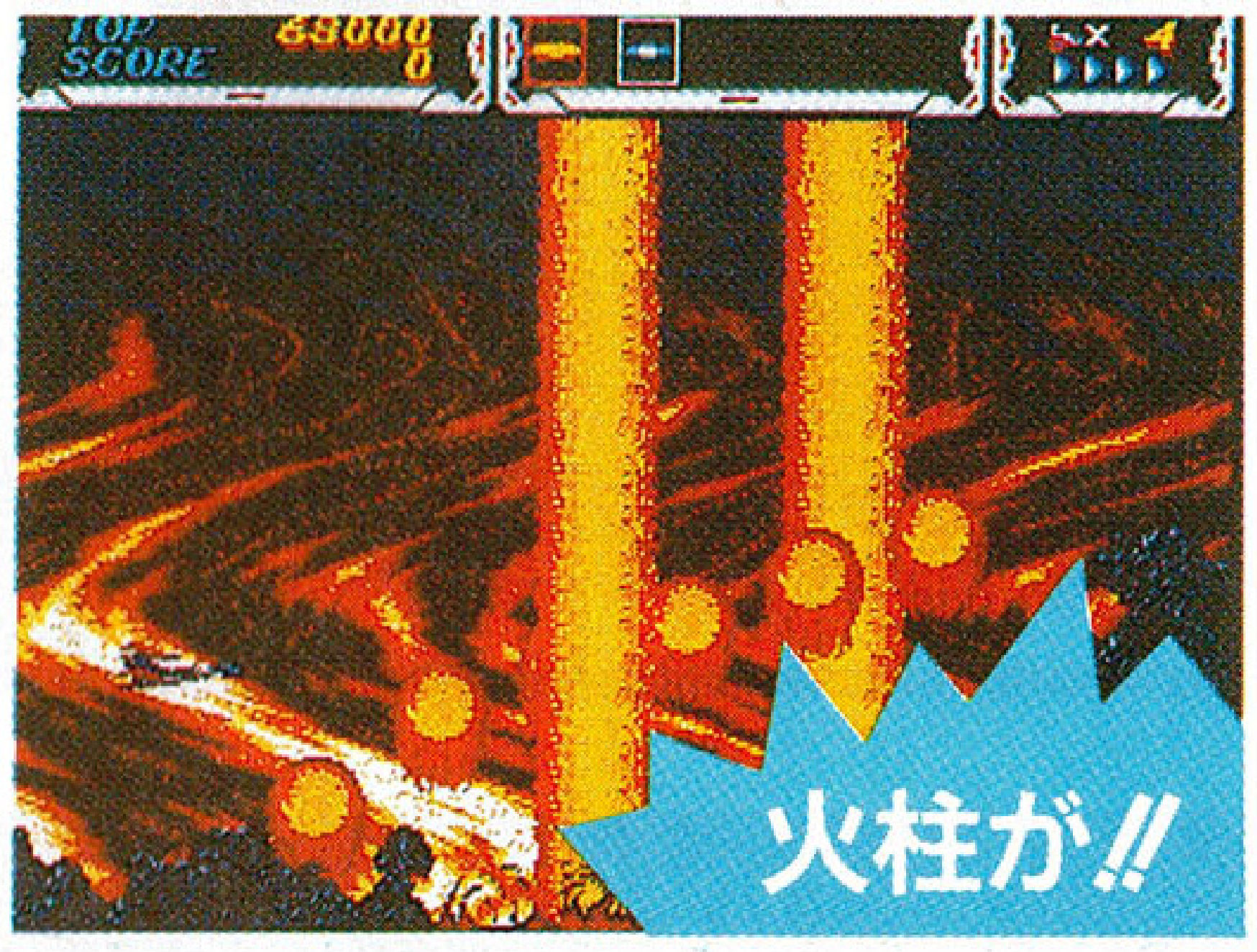


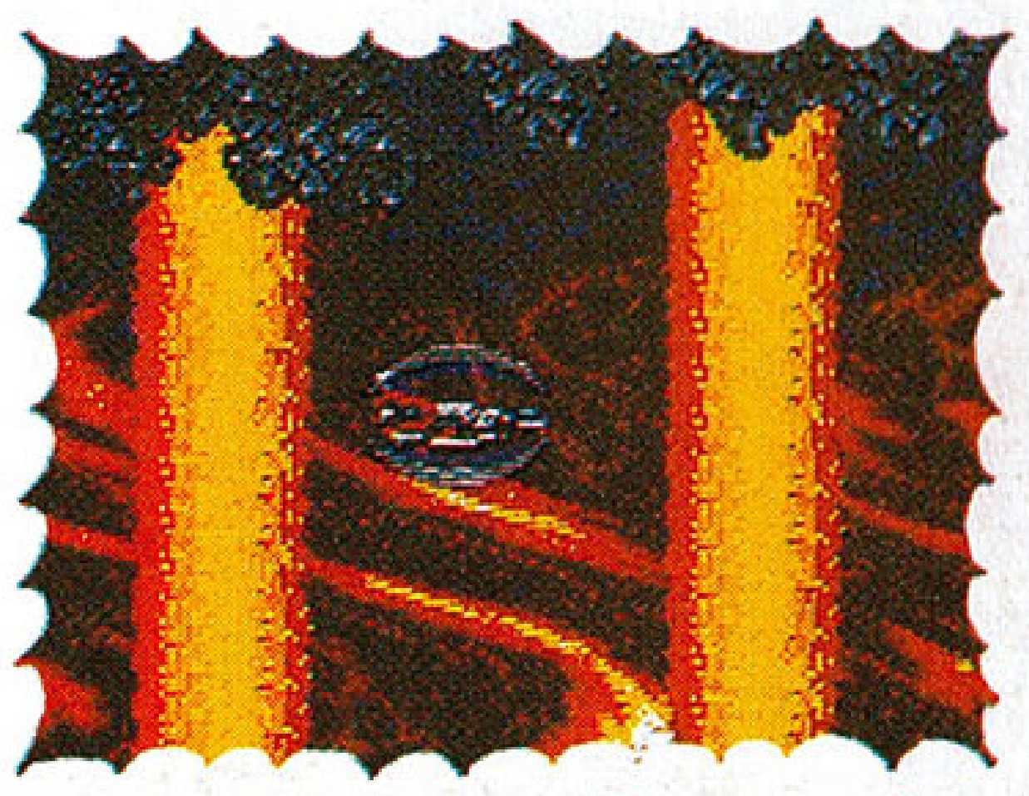
⬆このシーンは前のシーンとはガラリと変わって真っ赤な炎の面だ!!

灼熱の惑星、もう1つの敵

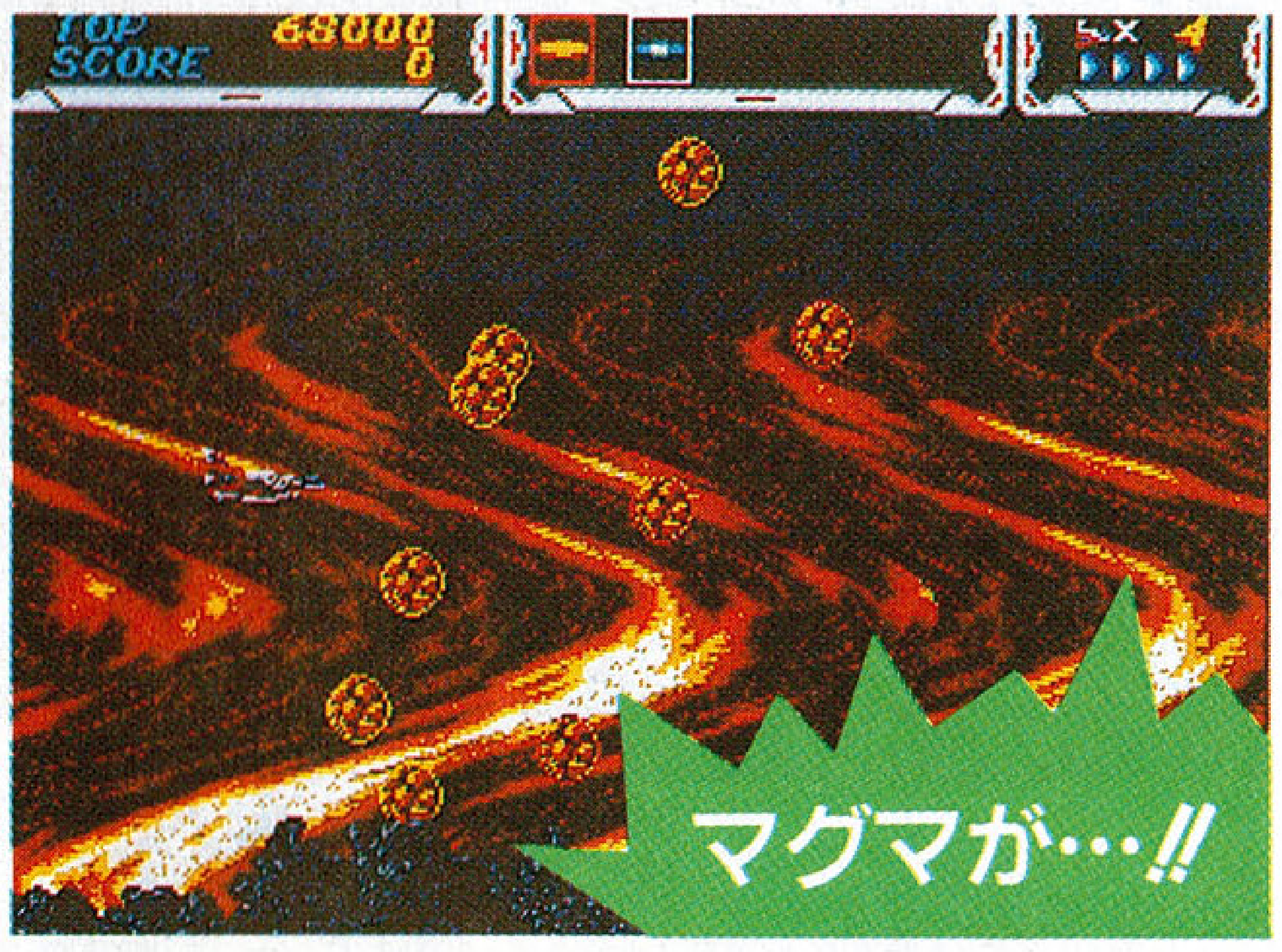
このシーンのは本当に恐ろしい。さすが「灼熱の惑星」と呼ばれているだけあって、火に関係しているものがほとんどだ。特に火柱に関しては、「もう一つの敵」と言って、差し支えないほど恐ろしいのだ。出てくる敵キャラも強力な奴ばかりでSTGが不得意としている人には生き地獄と言える。

⬇火柱がいきなり吹き上げてくるぞ





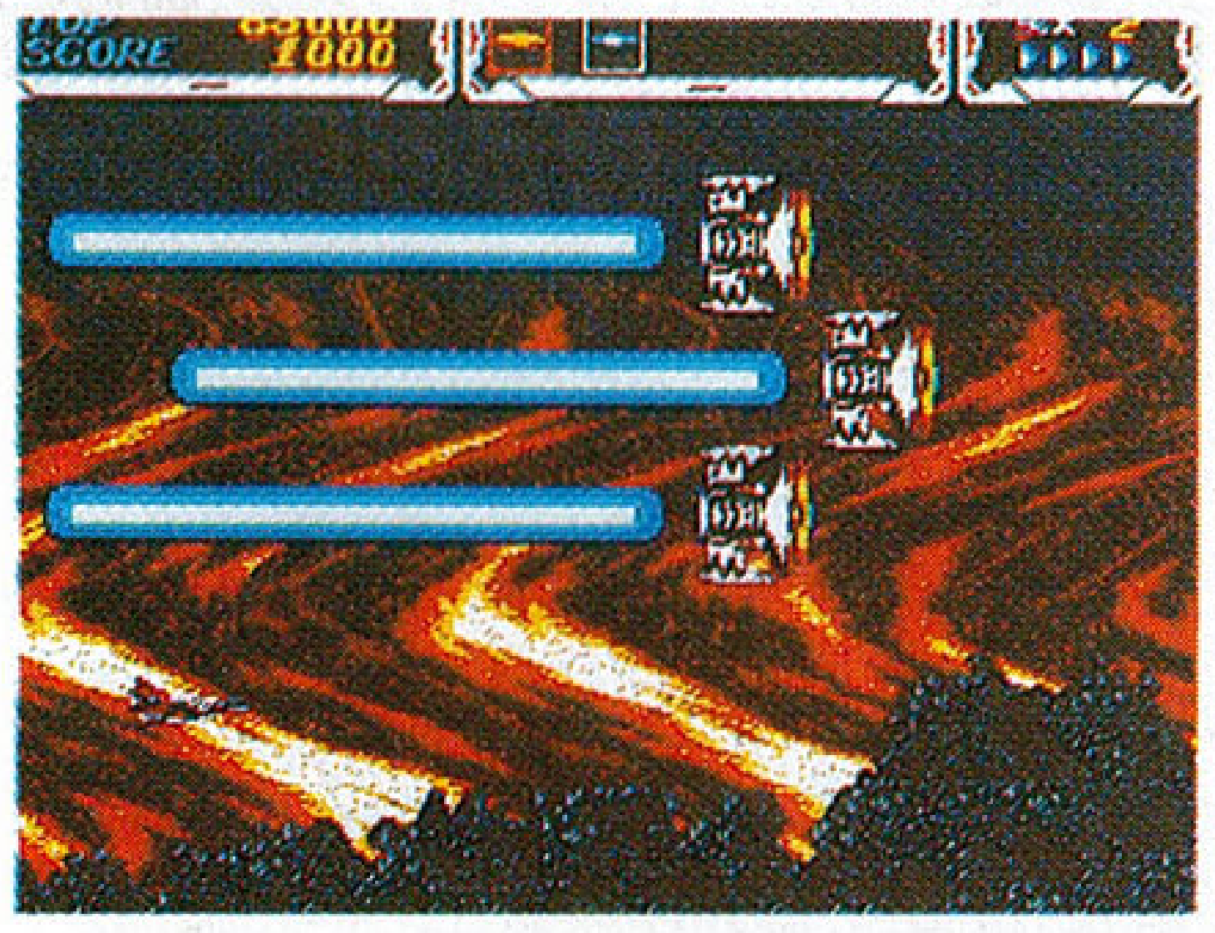
⬆火柱に挟まれ最大のピンチ。ステュクスの運命は？



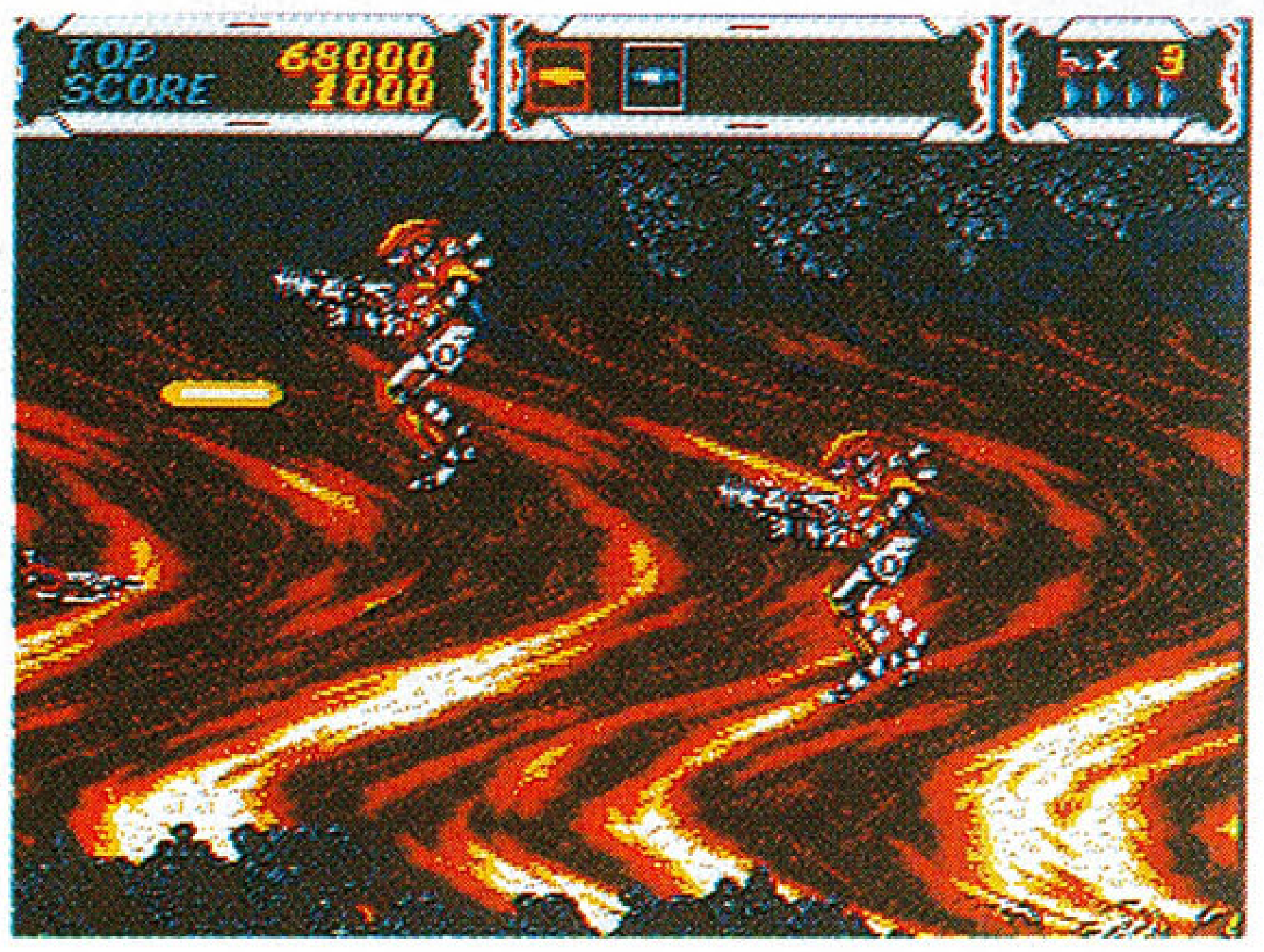
➡ウローヌは破壊可能だけれど無理は禁物。部分的に破壊してそこから抜けろ

次から次へとやって来る敵達

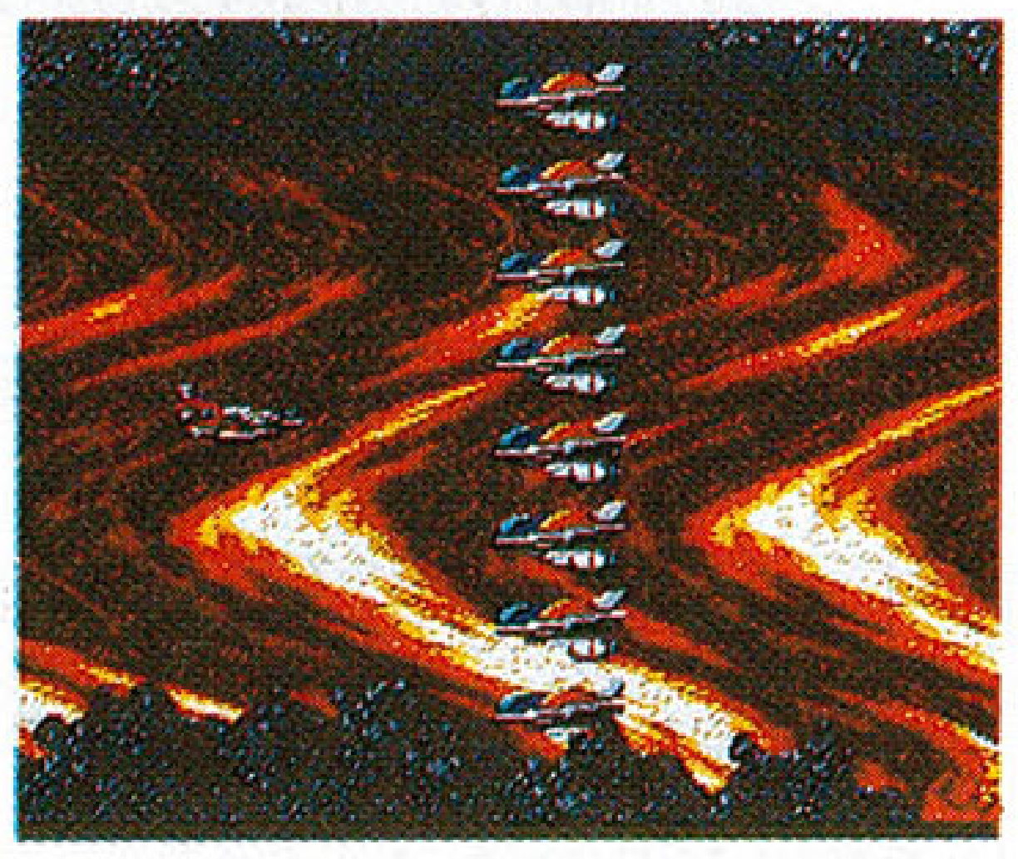
空中物も負けてはいないぞ。定期的にマグマから吹き上がり、自機を苦しめる奴。前方から突然レーザーを撃ってくる奴。また、編隊を組んで自機に襲いかかってくる奴…と、ざまざまで自機を進撃を阻もうとしてくるのだ。



⬅強力なレーザーを放つレーザー・ボーン登場



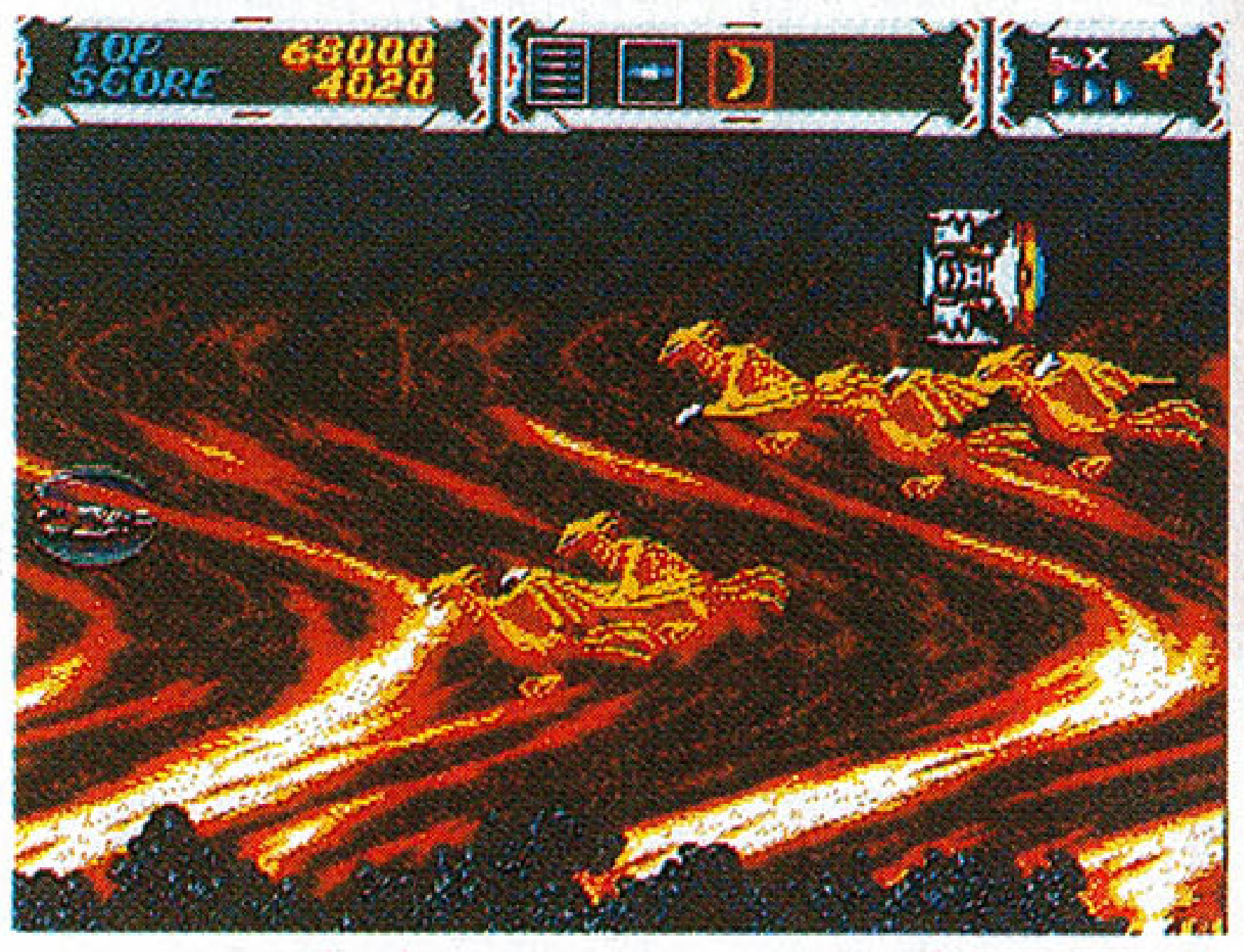
➡大型ロボットのデスト・ガナーⅢはレーザーを乱射してくる



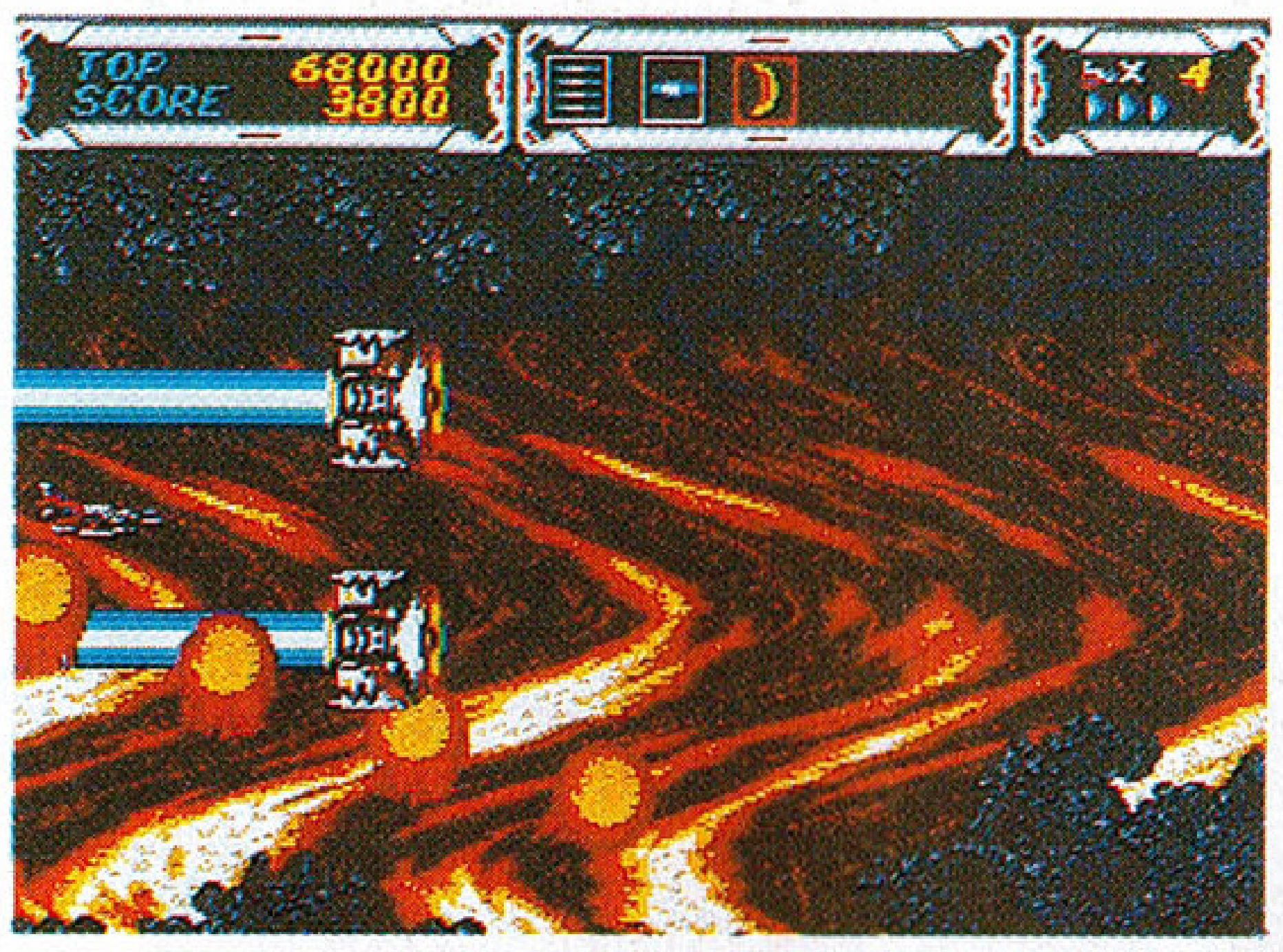
⬆ずらりと並んだドスファイター。様々な編隊を組んでトリッキーな動きをする

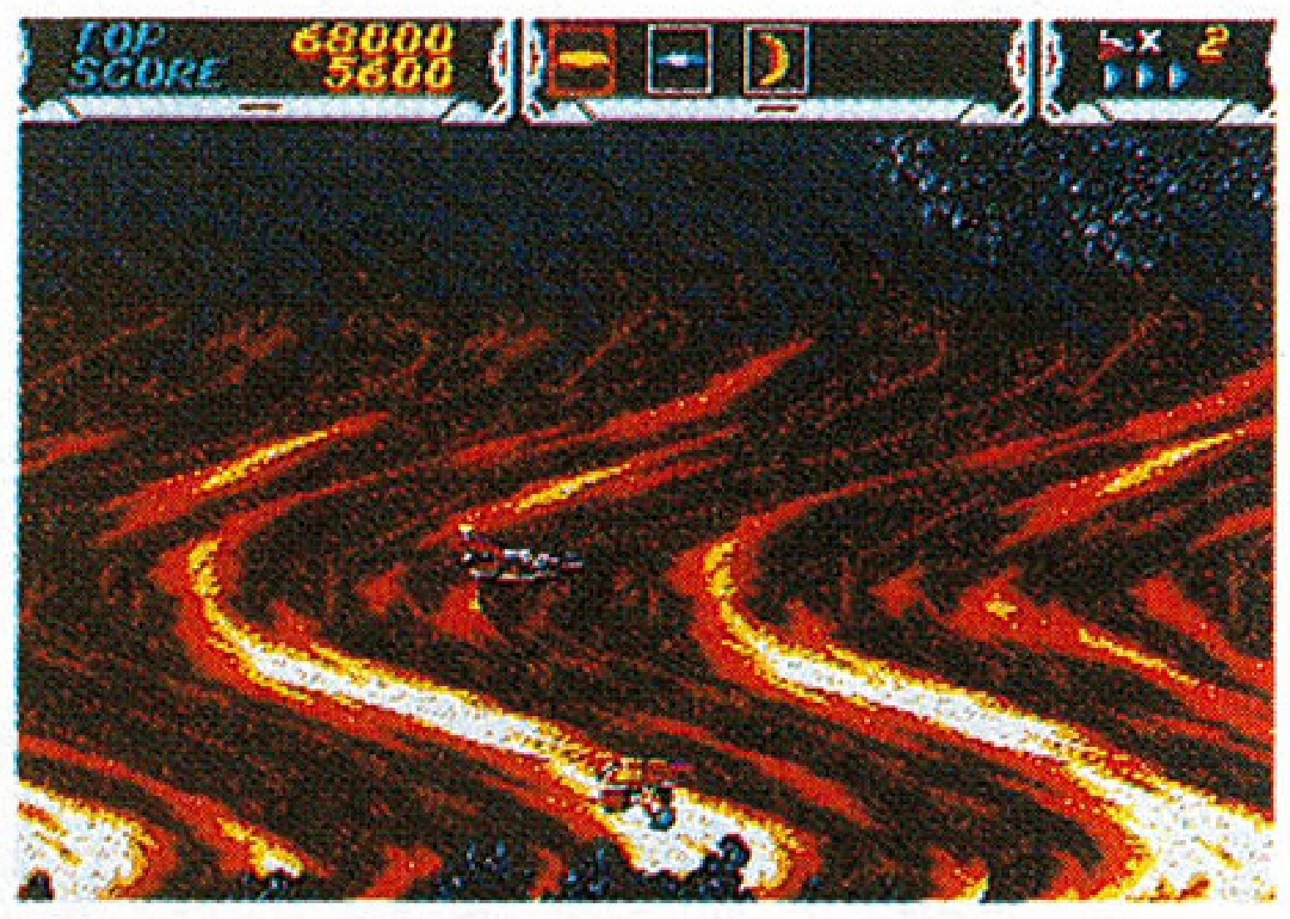
強制高速スクロール!!

シーン2が始まって、少し進むと高速スクロール面になる。その時に注意したいことは、まず障害物との衝突だろう。通常でも避けにくいのに、高速スクロールするものだから、難しくてしようがない。あと弾と敵との衝突にも気をつけたい。途中、下方でSHIELDを持った小型機が現れるぞ!!



⬆ここは高速スクロールが強敵だ

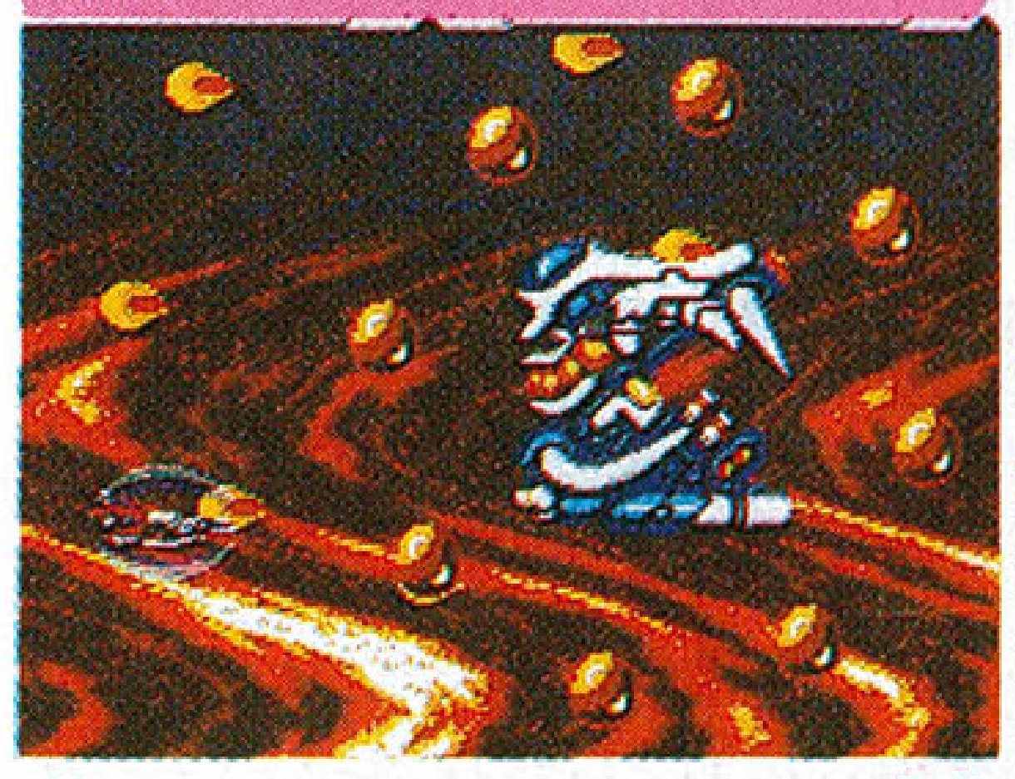




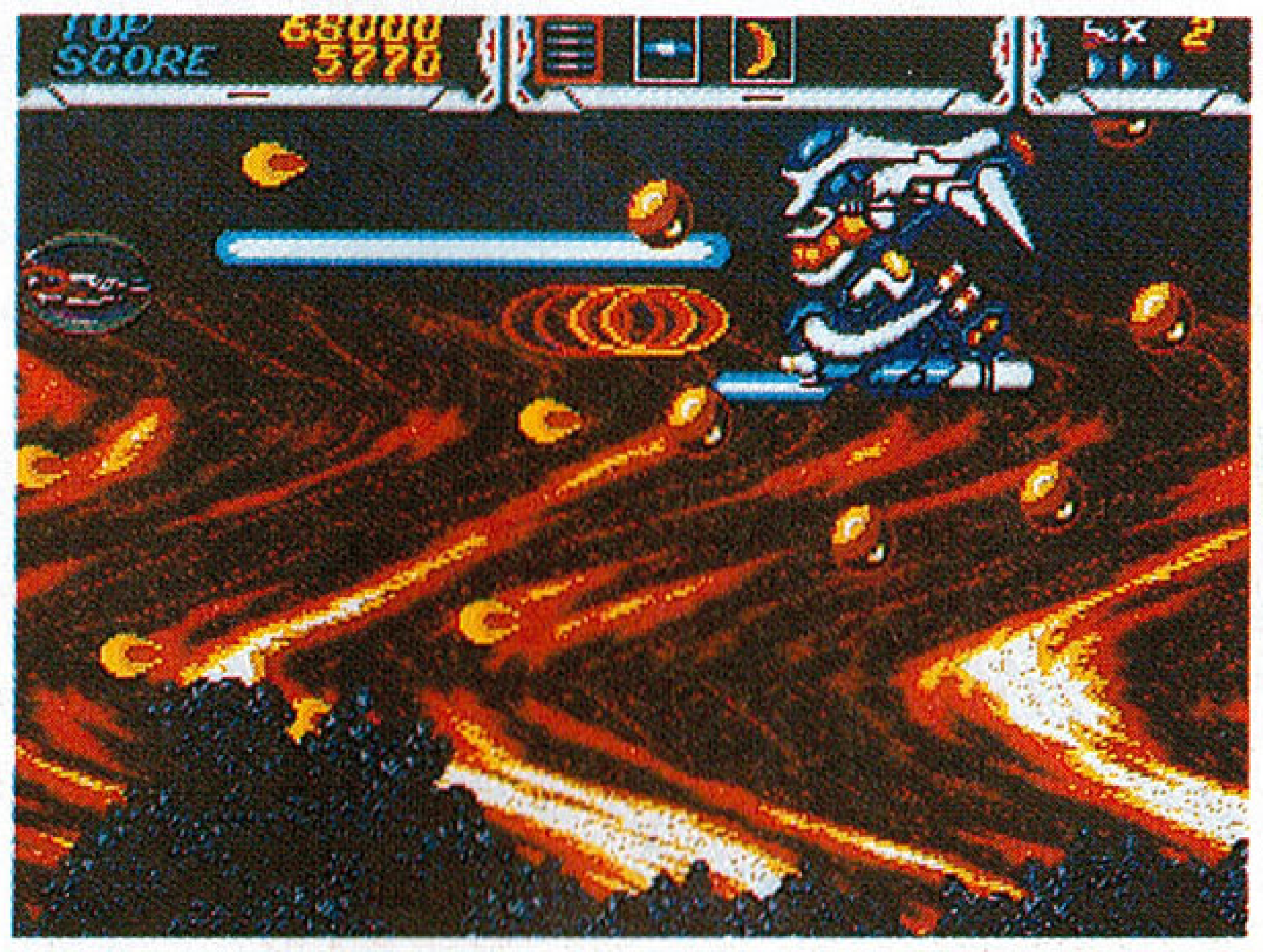
⬆こいつはSHIELDにかわる

⬅出現する敵も高速で迫ってくる

ダクフ登場!!



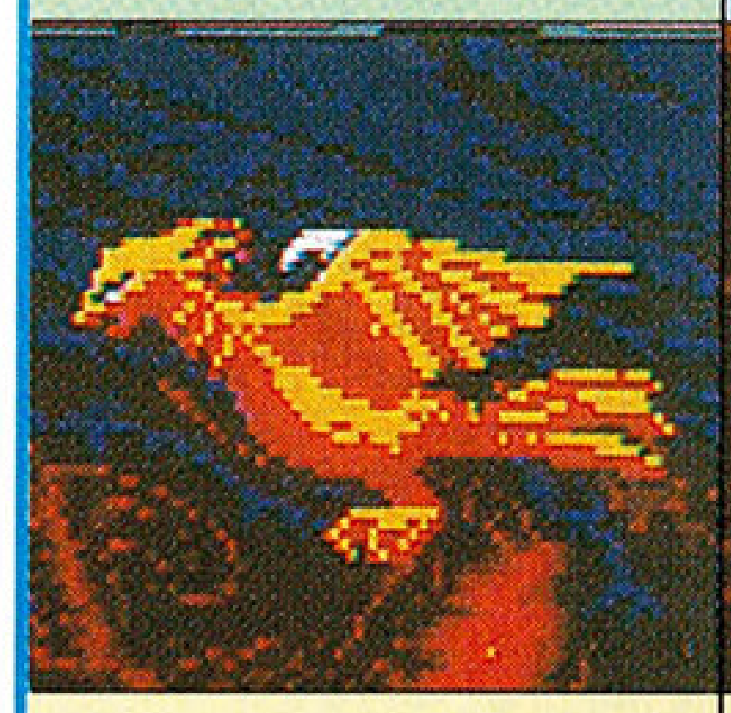
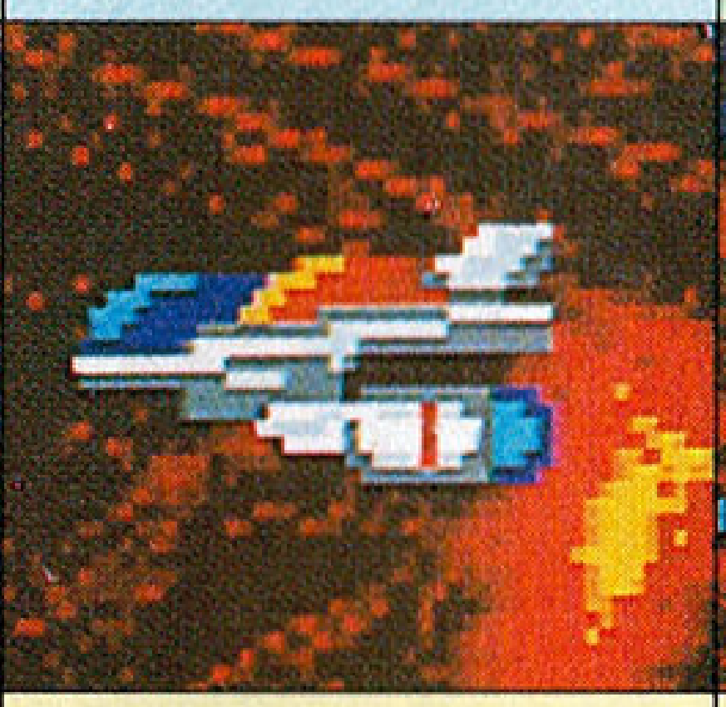
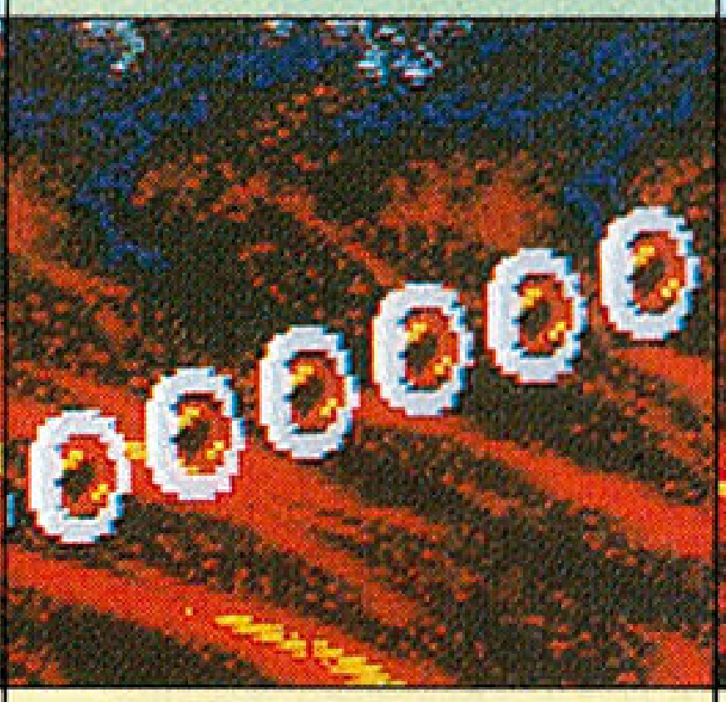
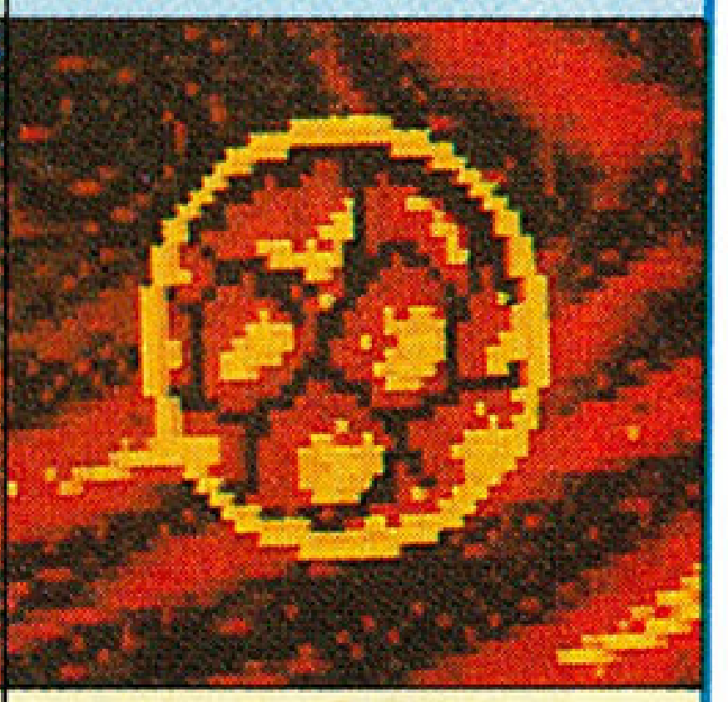
⬆ここでSHIELDが残っていればなんとかなる

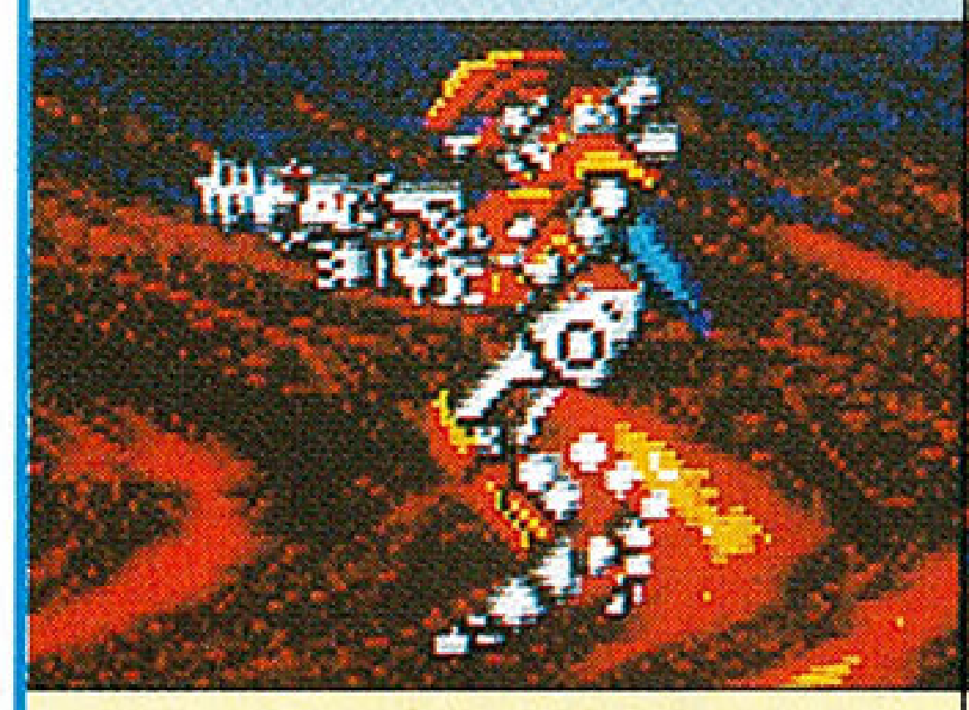
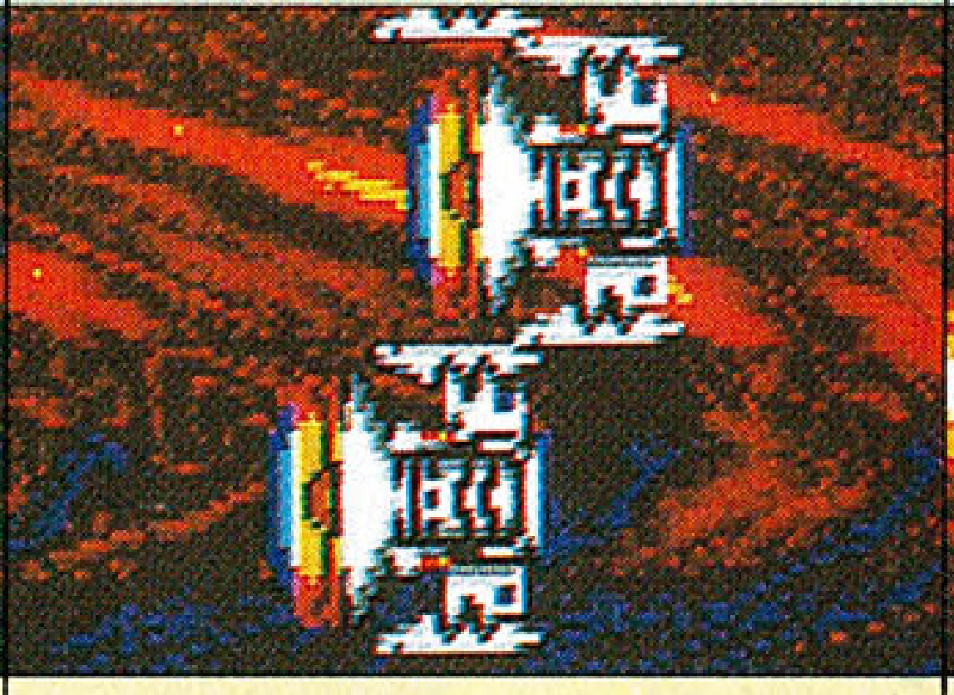
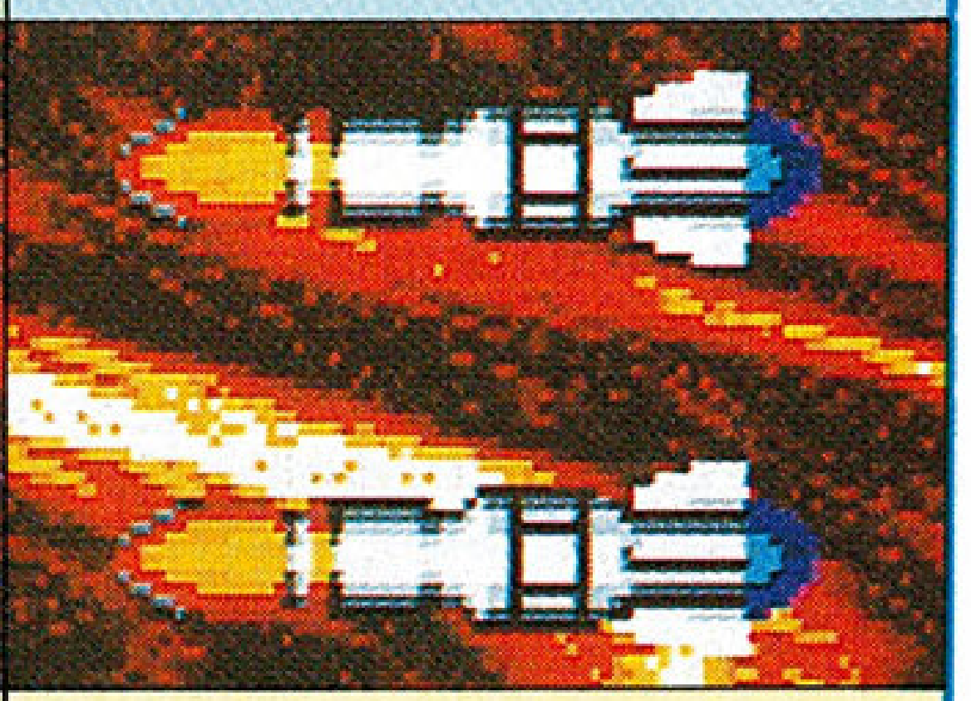


⬆SEVERで一気に決めたれ

シーン2の敵キャラ

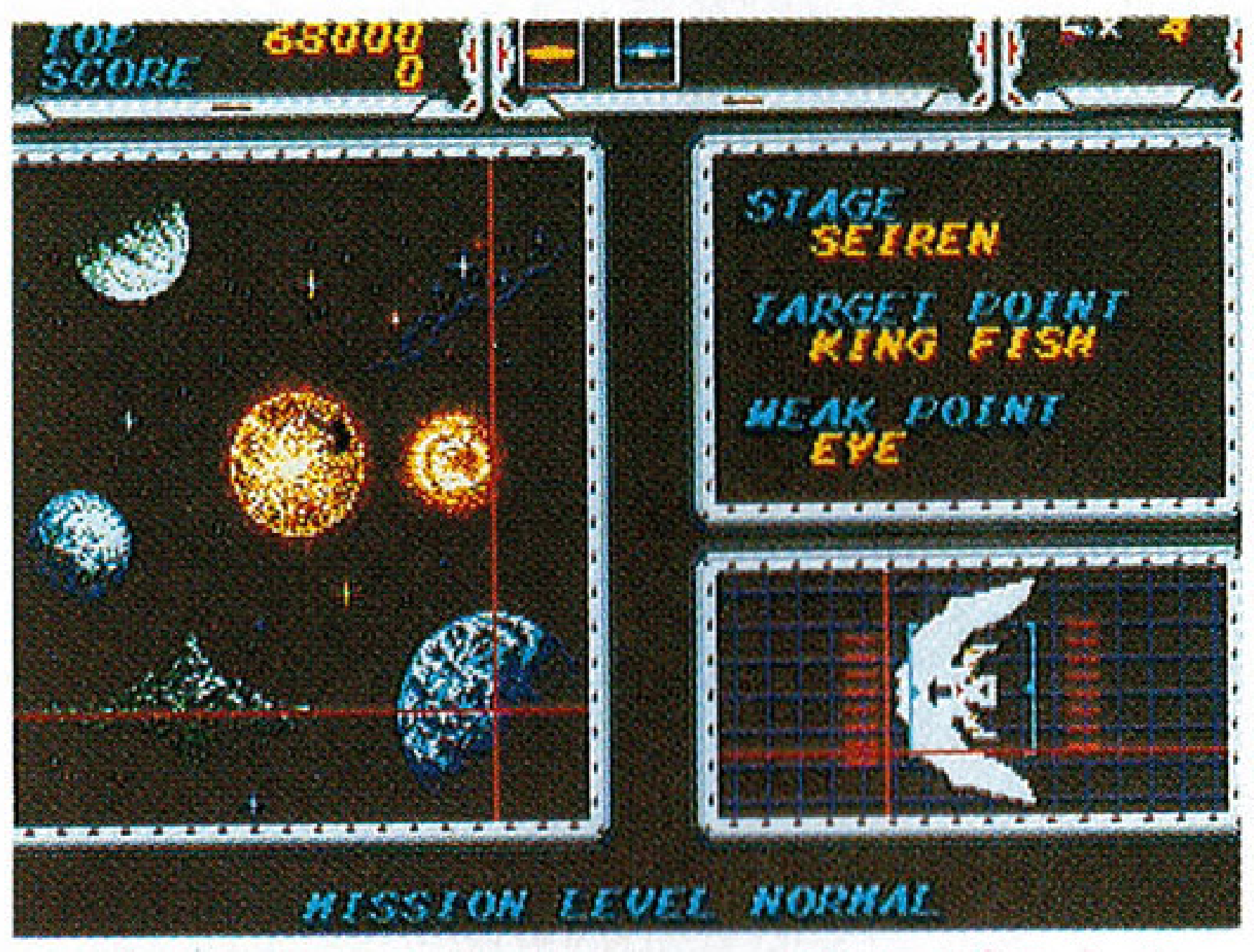
シーン2に登場するキャラはボス、中ボスを含めて9種類いる。「灼熱の惑星」と呼ばれているだけあって、前にも書いたが火に関係する奴も出てくる。特にオロボやウローヌなんかはここのシーンのふんいきにバッチリはまっている感じだ。

オロボ	ドスファイター	バリング	ウローヌ
			
耐久力はあるが特に攻撃はしてこない原生動物	編隊を組んで敵に襲いかかる無人の戦闘機だ	8機で編隊を組み回転しながら移動する偵察機	攻撃すると小さなウローヌ4つに分裂する

デスト・ガナーⅢ	レーザー・ボーン	ミサイル107
		
大型のロボット兵士で手に持った銃からレーザーを乱射してくる	小型の外見からは想像できないほど強力なレーザーを発射してくる	前後から容赦なく飛んでくる大型のミサイル。不意打ちに注意

シーン3惑星セイレーン 美しい水中での戦闘

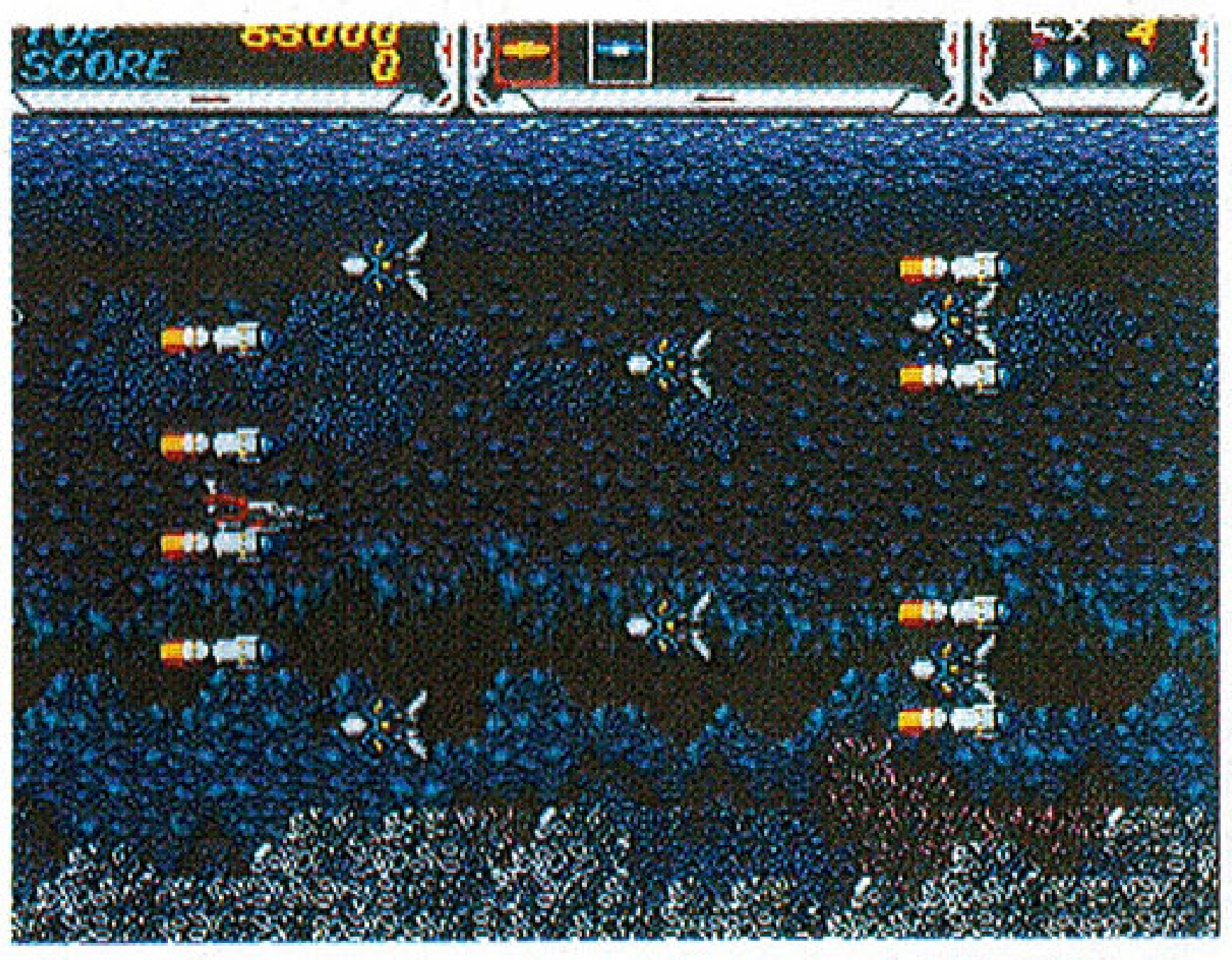
表面を水で覆われた美しい惑星。ここでは水中の戦闘となり、水の流れで自機の制御を奪われることがある。この辺から出てくる敵キャラはすべて固くなってくるので、気をつけたい。敵キャラの中には自機が近づくと爆発する奴もいるから注意。途中にある障害物（岩など）を撃ってみよう。1UPキャラが現れるはずだ。



○今度は水中戦だぁー。浮力がはたらくのでレバー操作が非常にしずらいぞ

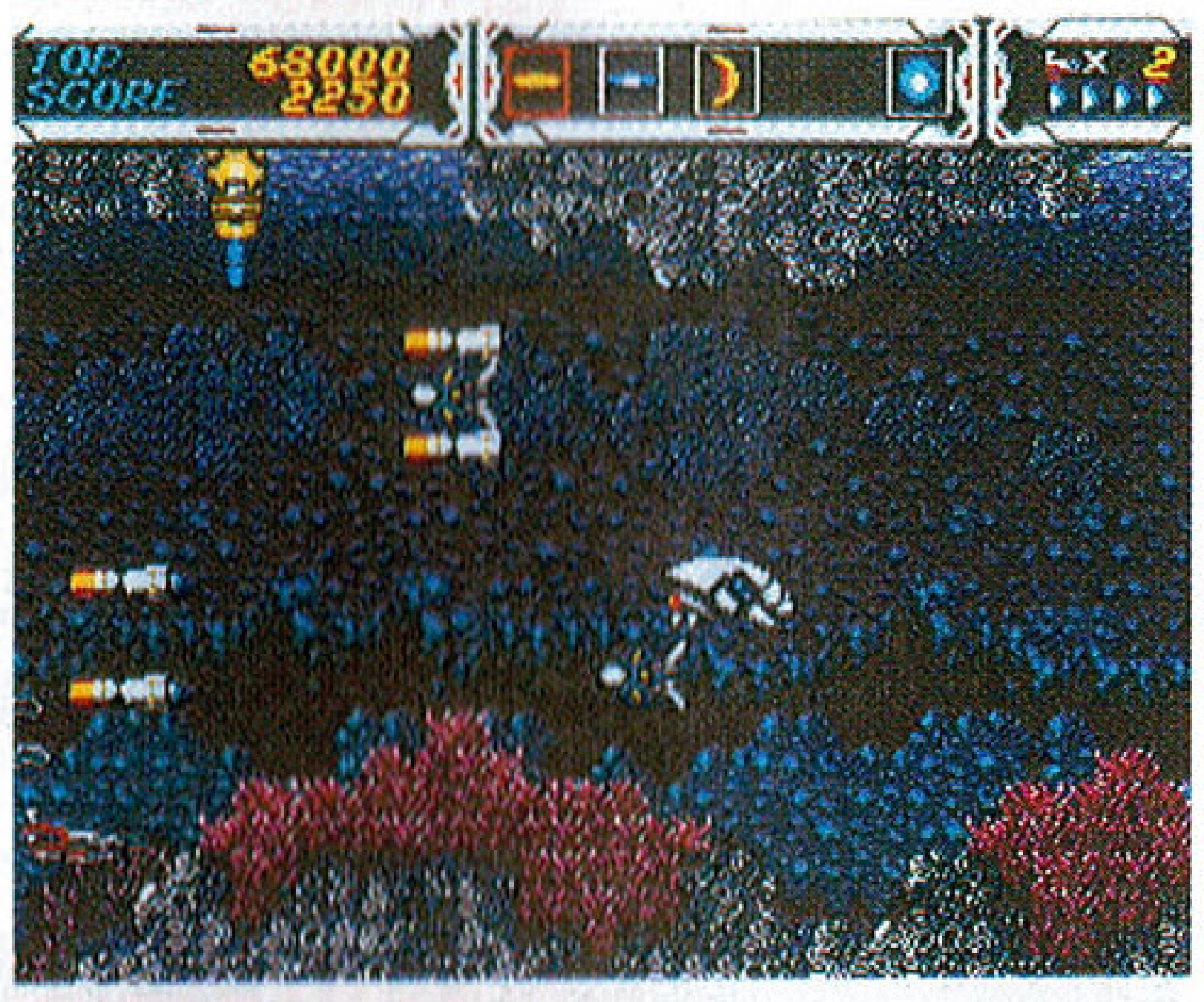
浮力が制御を奪う

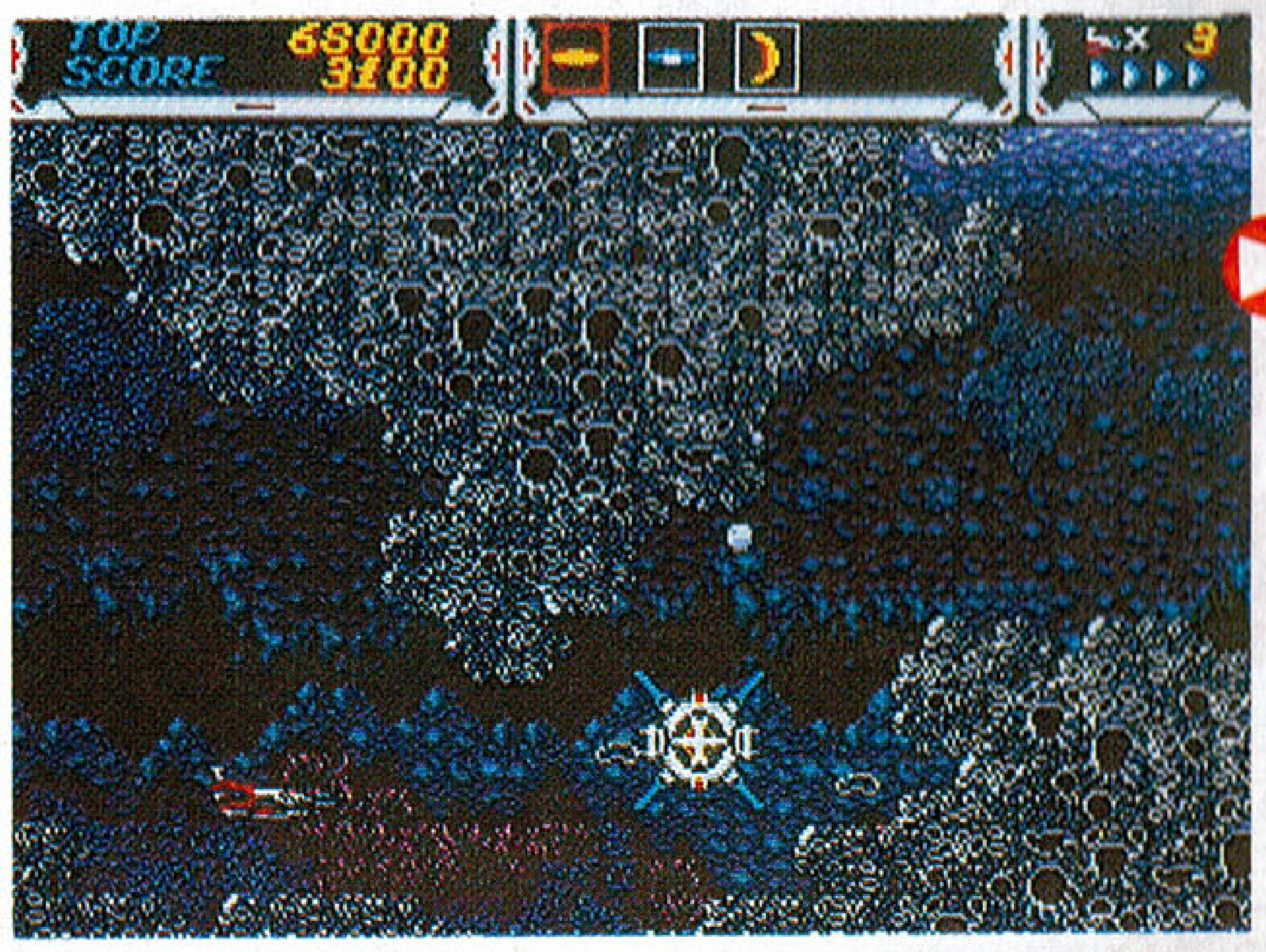
上で水の流れについて書いたが、もっと詳しく説明しよう。このシーンは所々に気泡がでており、その上を通過しようとすると浮力が働いて、自機が上に浮いてしまう。つまり障害物の間を通り抜ける様な所で、気泡がでていると避けることが難しくなってしまう。何度もプレイして独特の操作感覚になれることが大切。

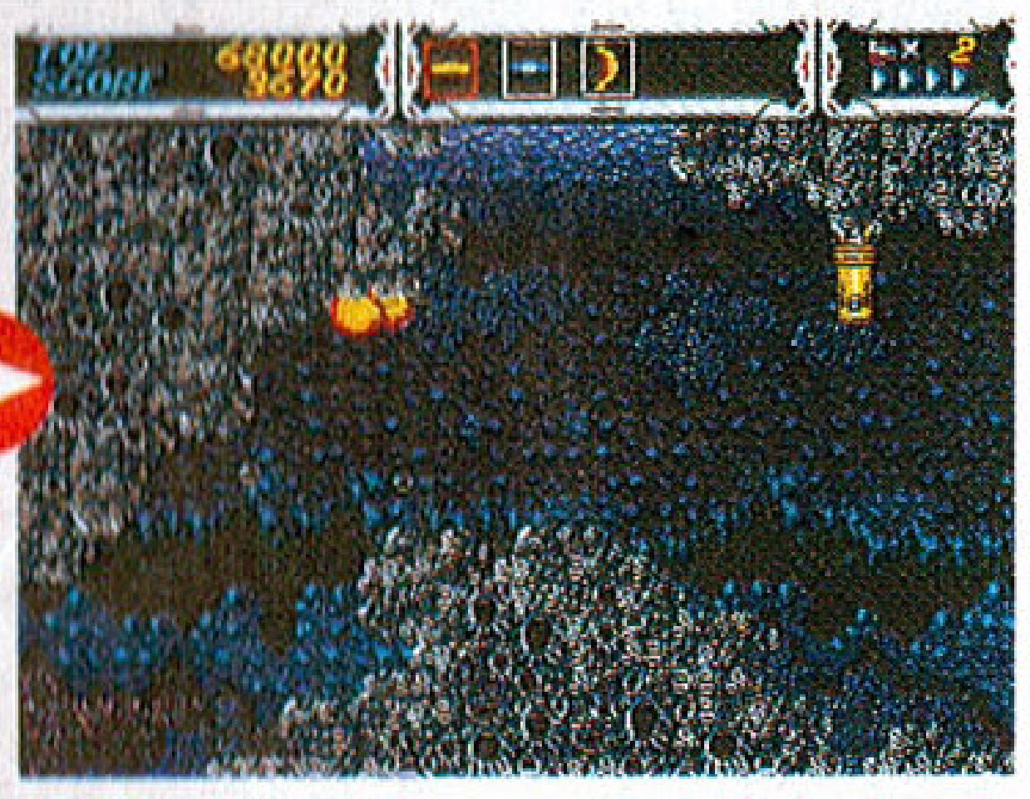


○いきなりオーターカコの大群が待ち受ける。心の準備が出来てないと大変

○浮力がはたらいているので隠れて安全策を取るのもいいだろう



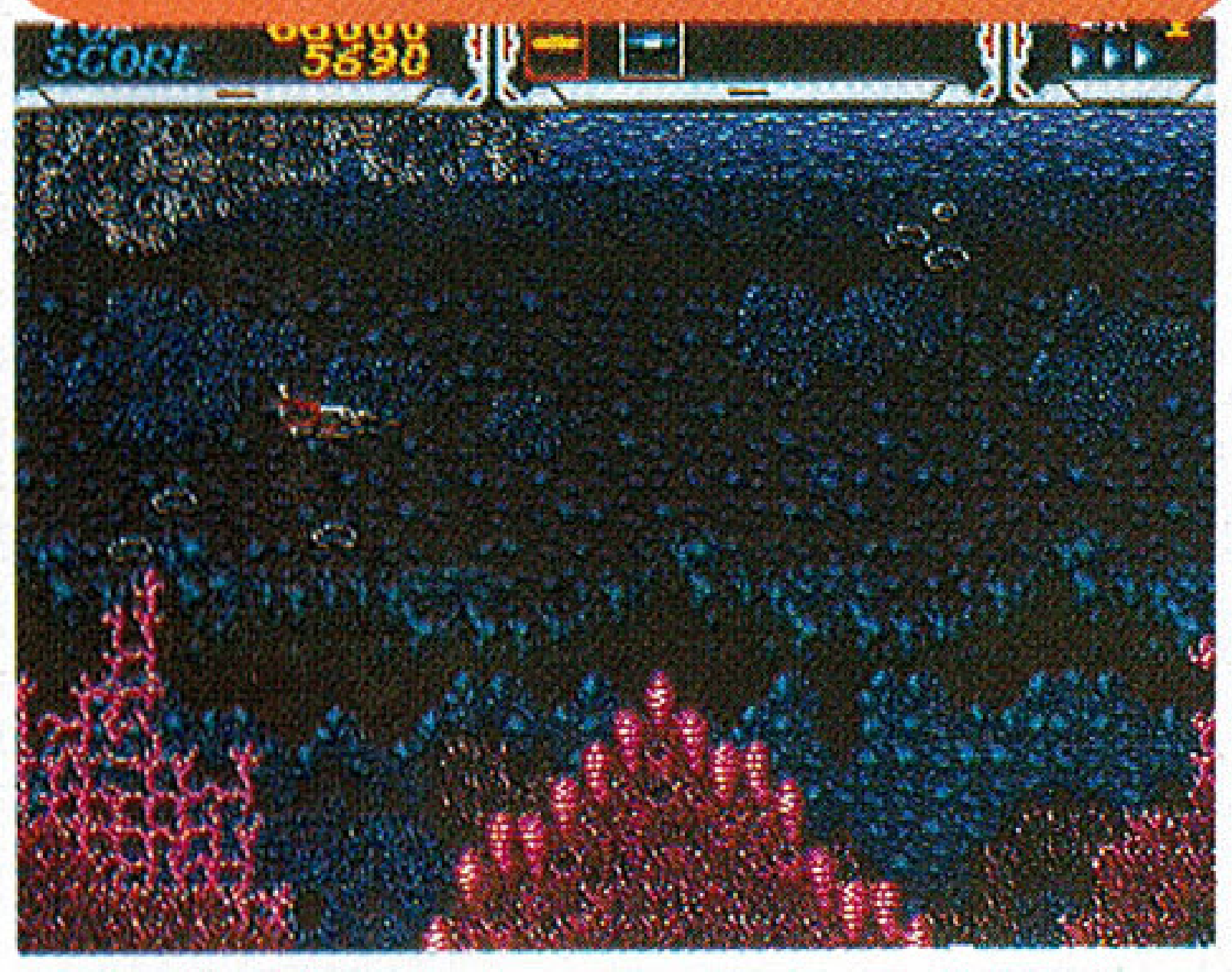




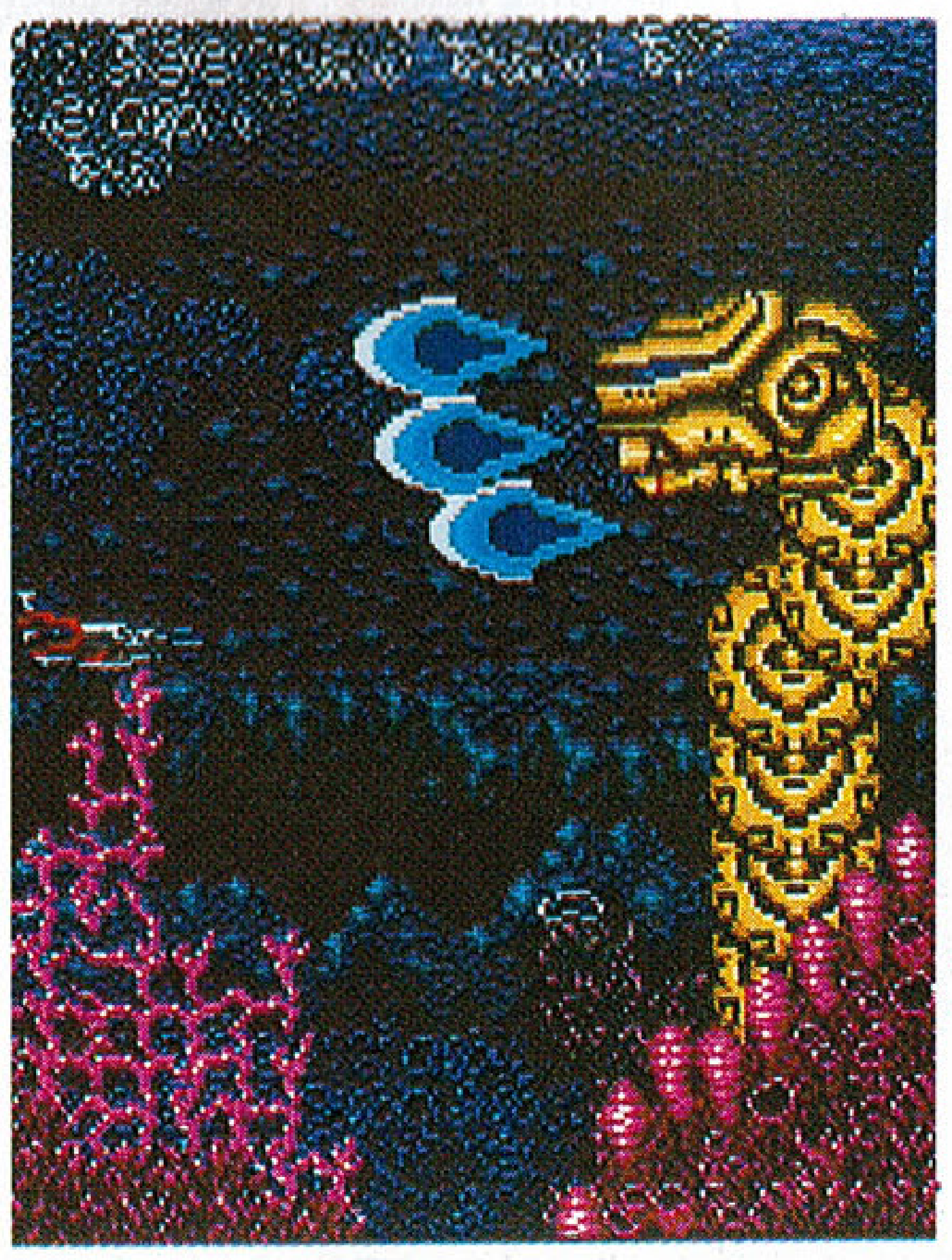
○通路が狭いのに浮力まではたらき、死にやすい場所

○ギライが進路を邪魔している。ちなみにギライの爆風はプレイヤーを巻き込む

このアブクが曲者!!



○気泡が発生しているところは必ず浮力があるので注意!!

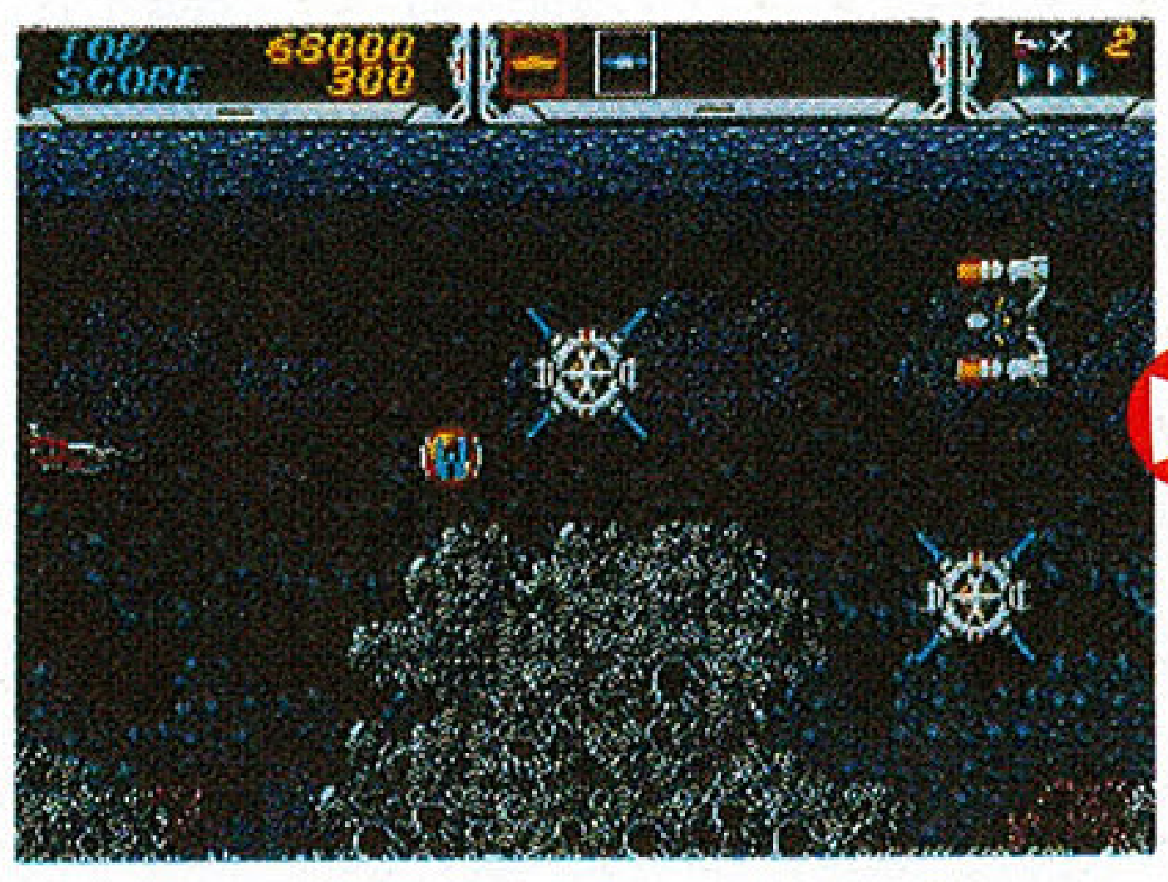


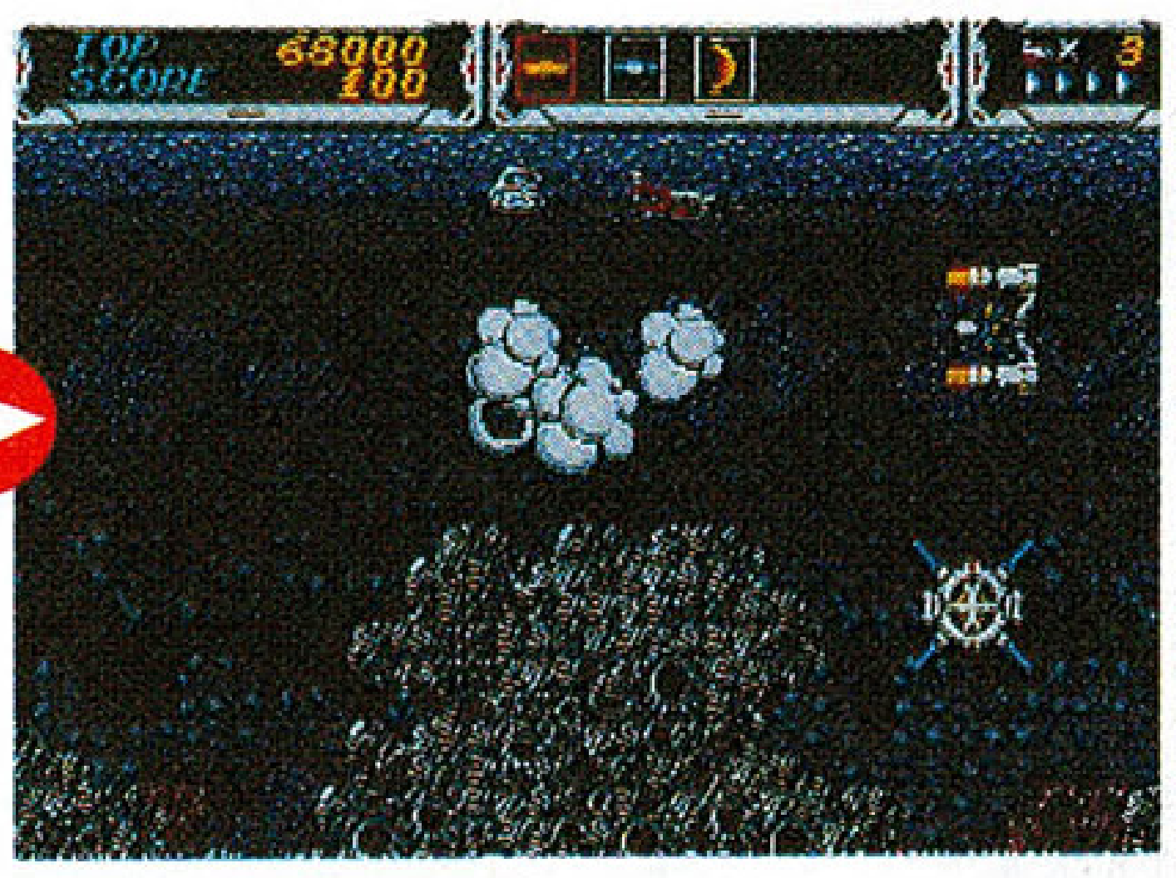
○こいつは隠れていて突然姿を現しプレイヤーを攻撃してくる。焦らず応戦しろ!!

水中での戦闘だ!!

まるで水族館に来てると錯覚させられそうなシーン3。難易度は高く、ほかのシーン同様、パターンを覚えることが必要だ。特に敵キャラの出現位置や攻撃方法は覚えておいて損はない。下の写真は特に注意がいるものなのでよく見て、じっくり研究してほしい。

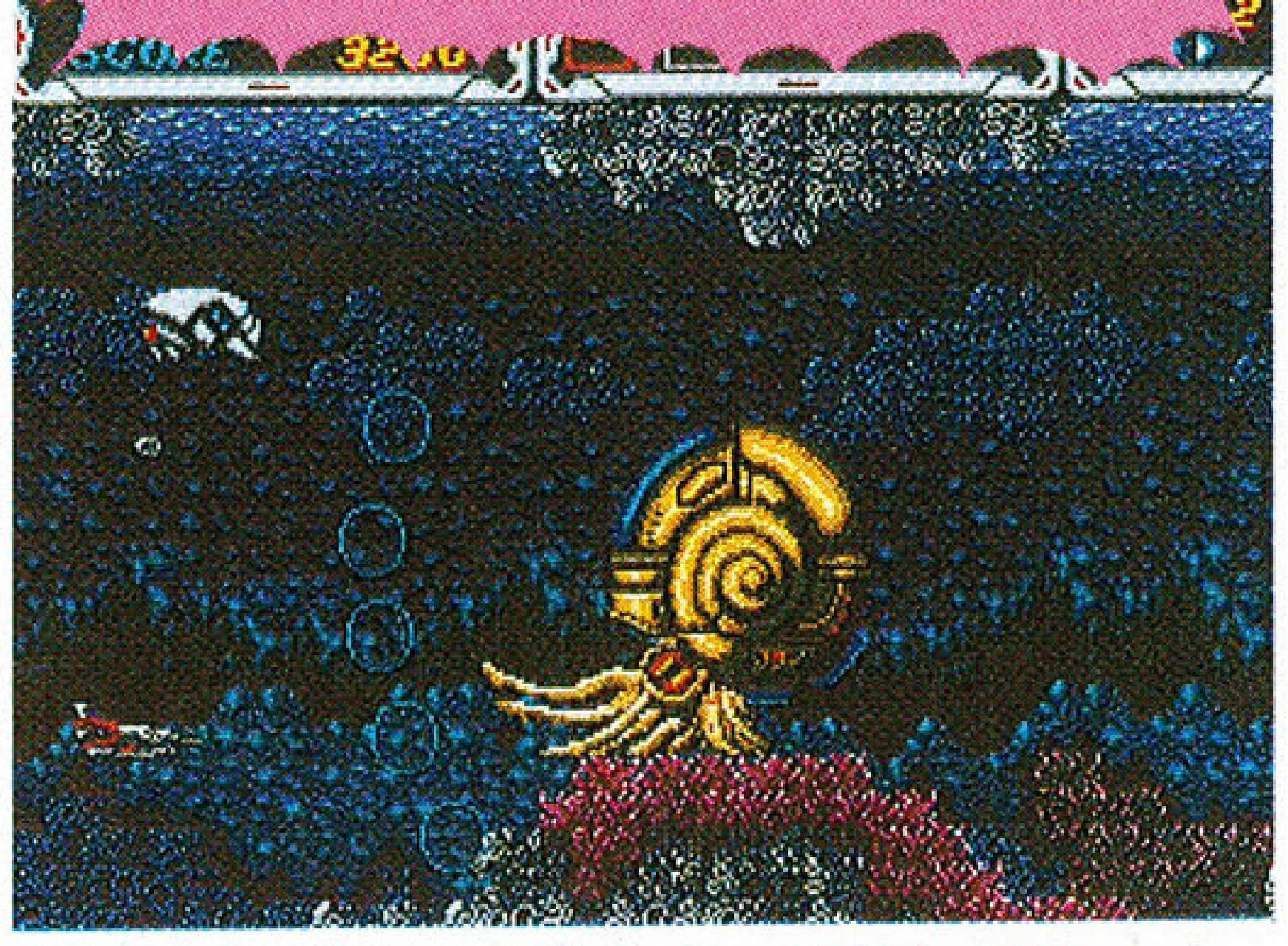
○ギライは破壊するか反応させて爆発させろ





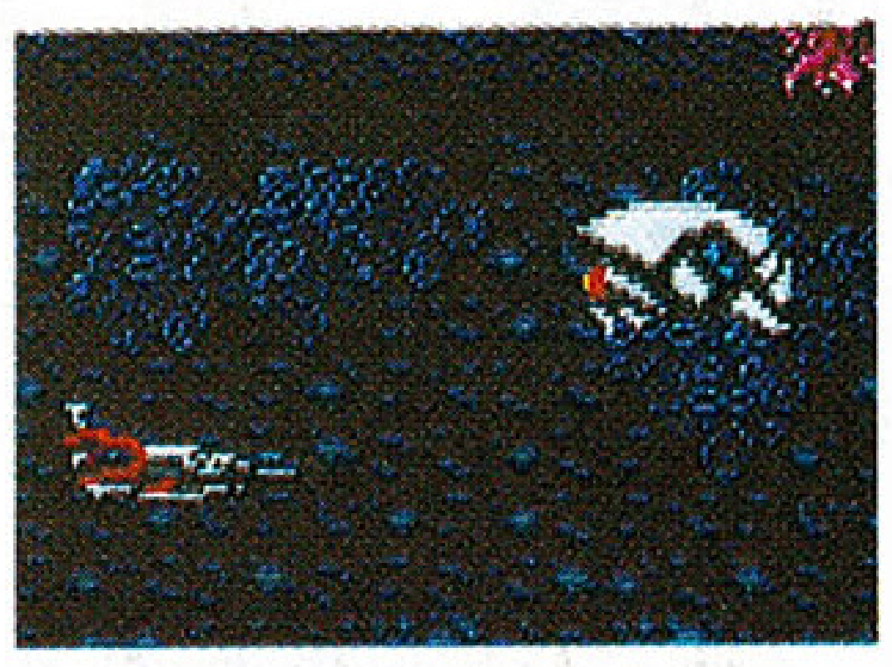
○爆風は結構広がるので大きくよけて進め!!

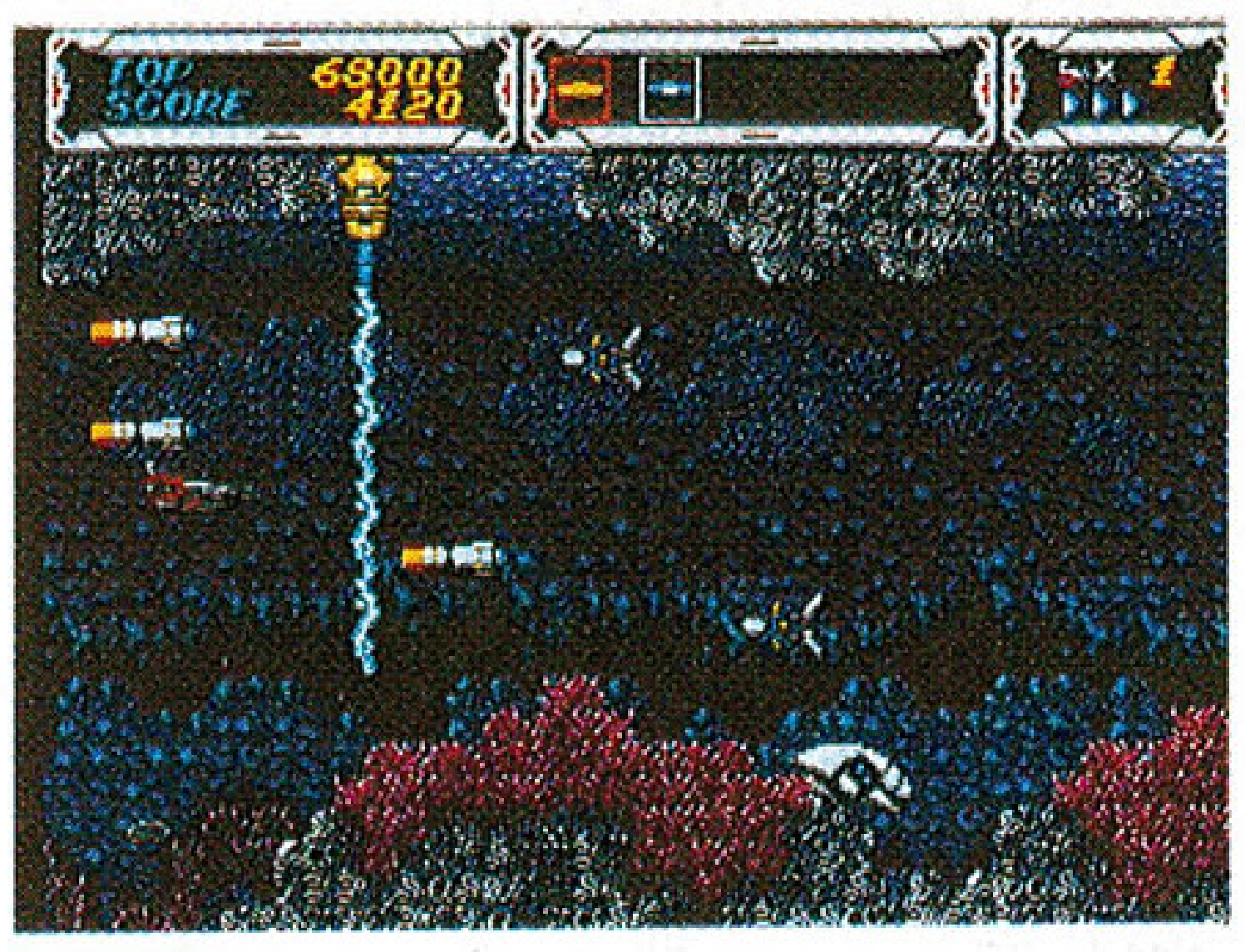
マイマインの攻撃!!



○上部の殻には当たりの判定がないから、下部を集中攻撃だ!!

○水中の敵はほとんどが固いのばかりなので気を抜くことのないように

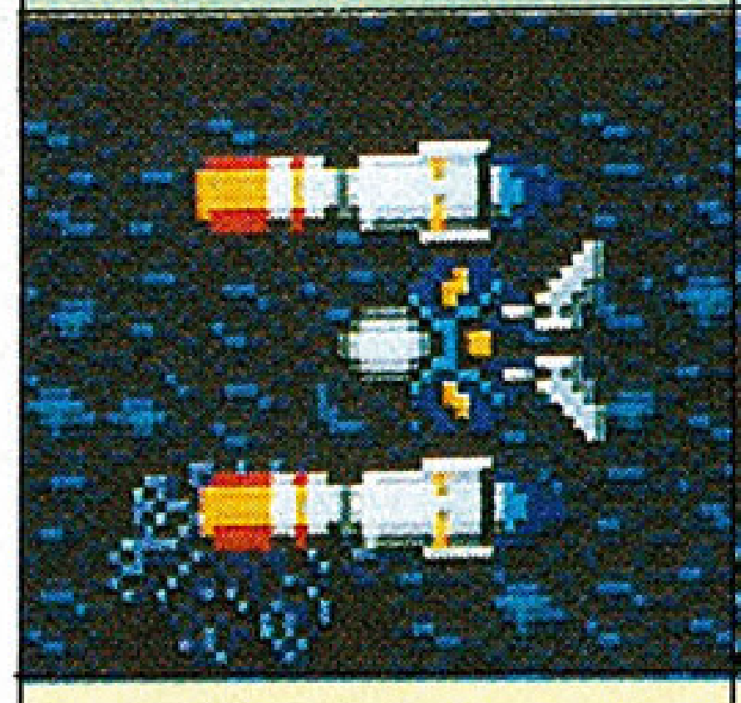
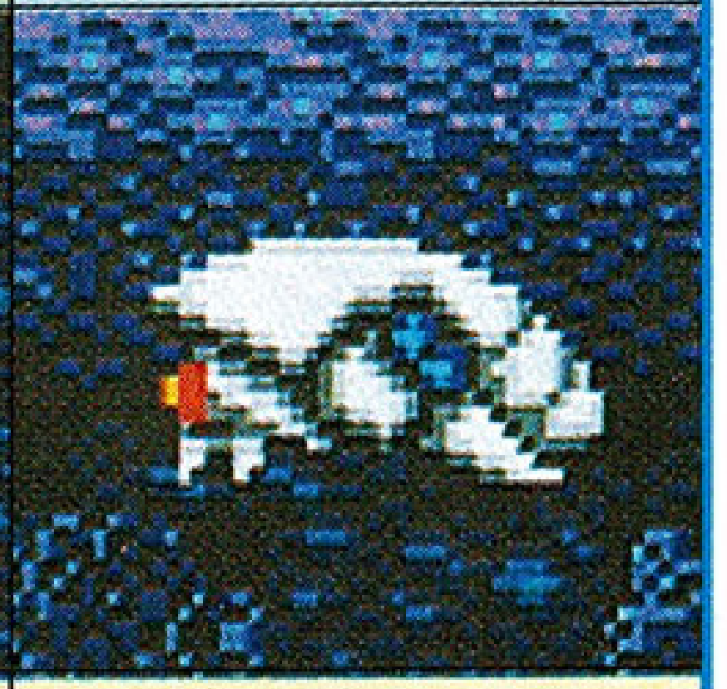


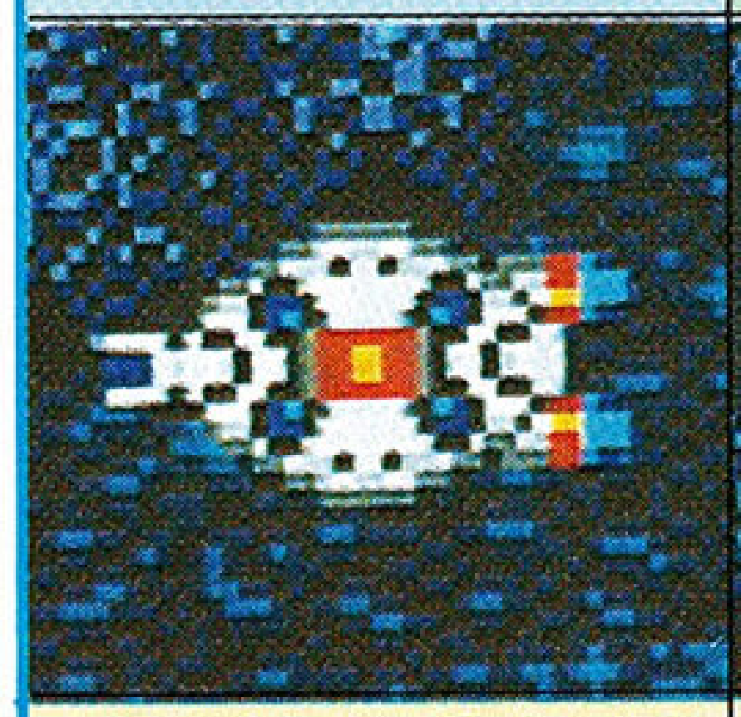
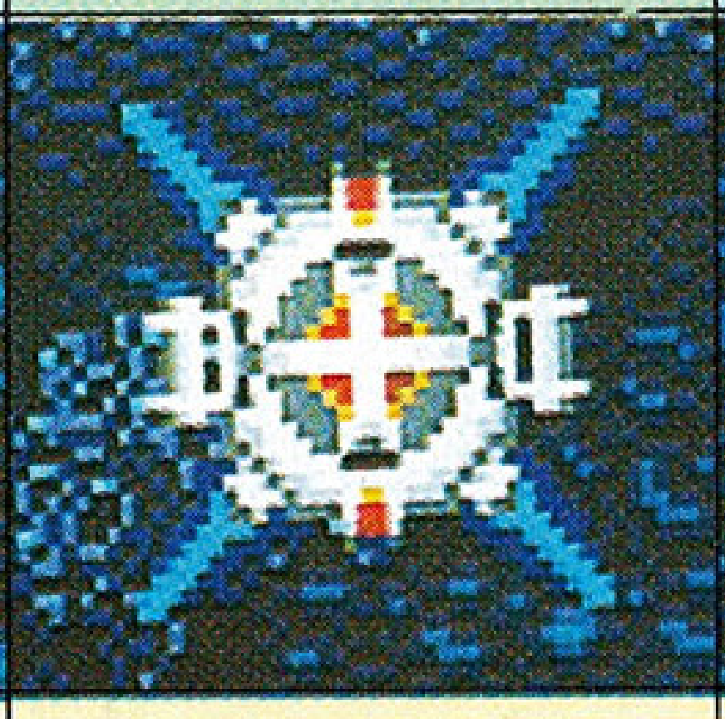
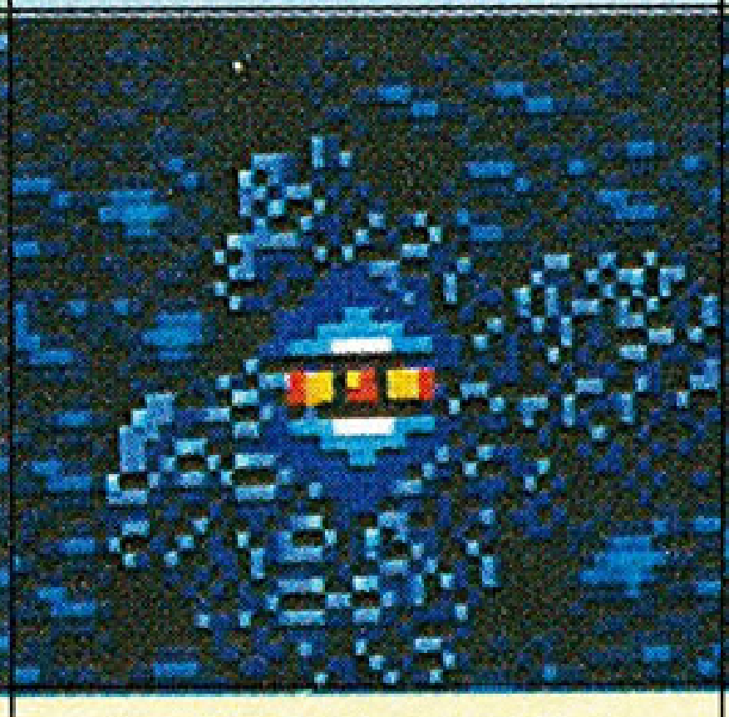
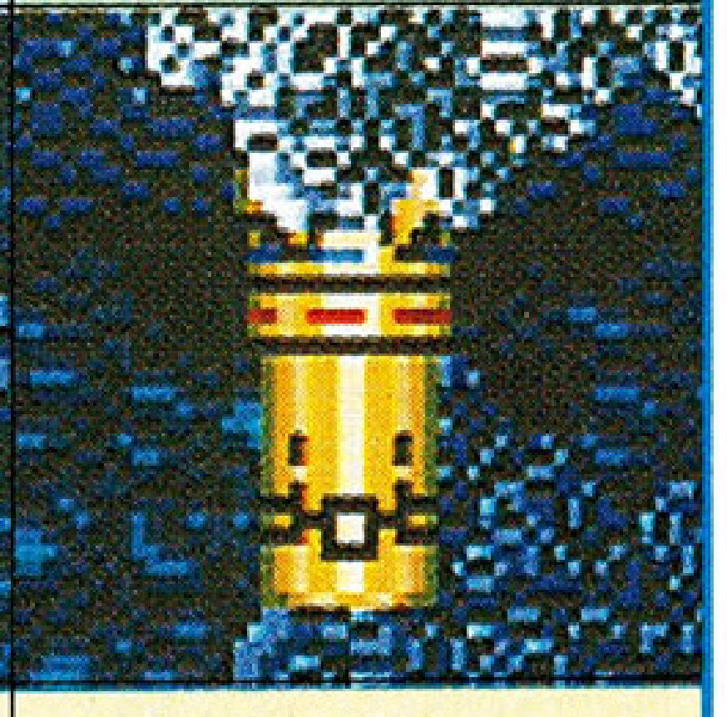


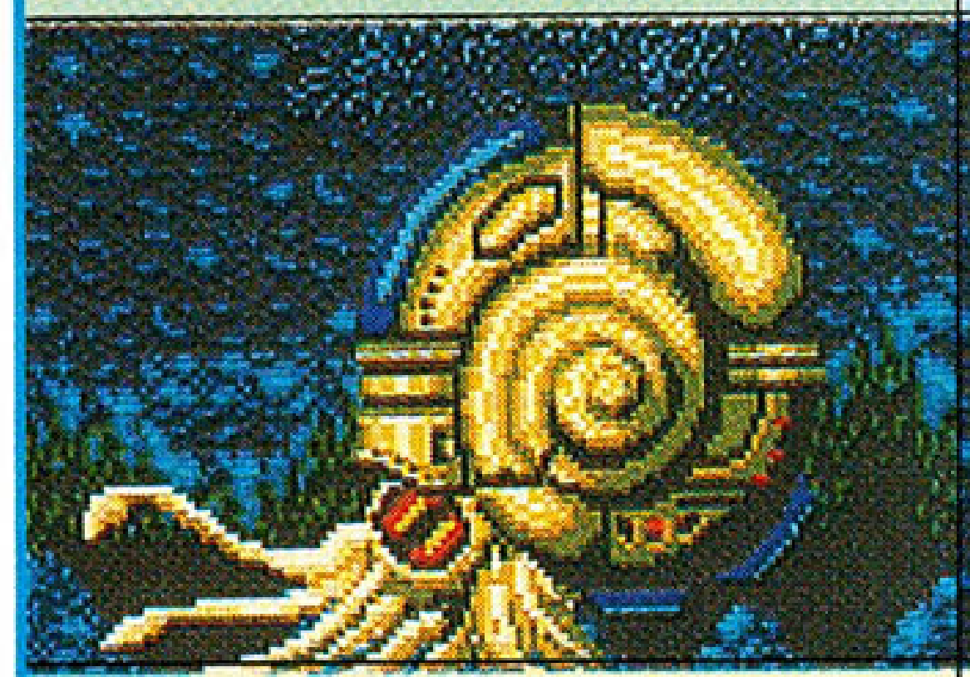
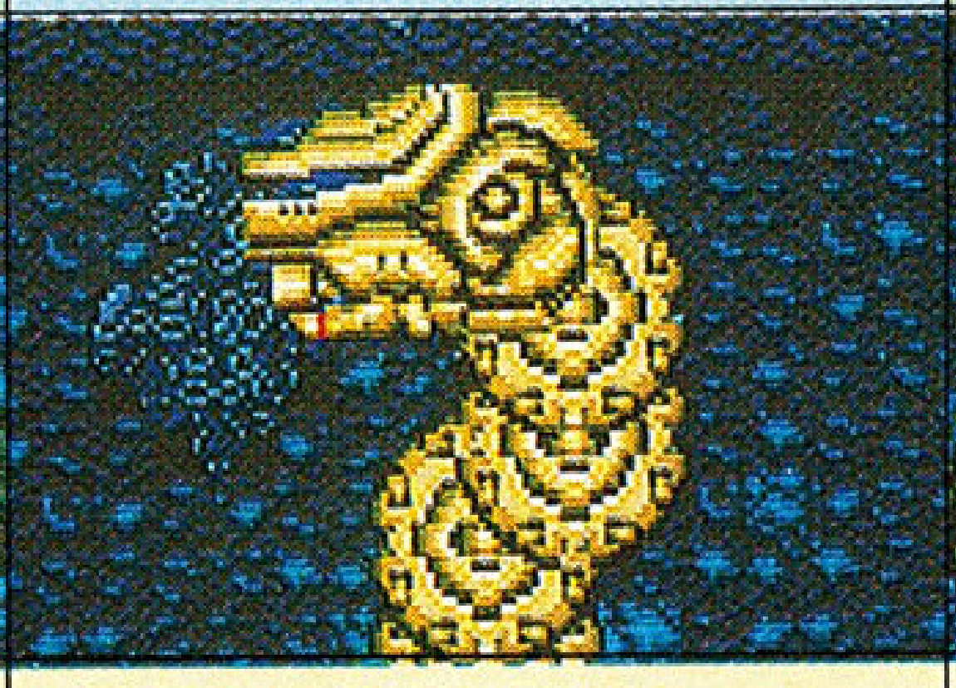
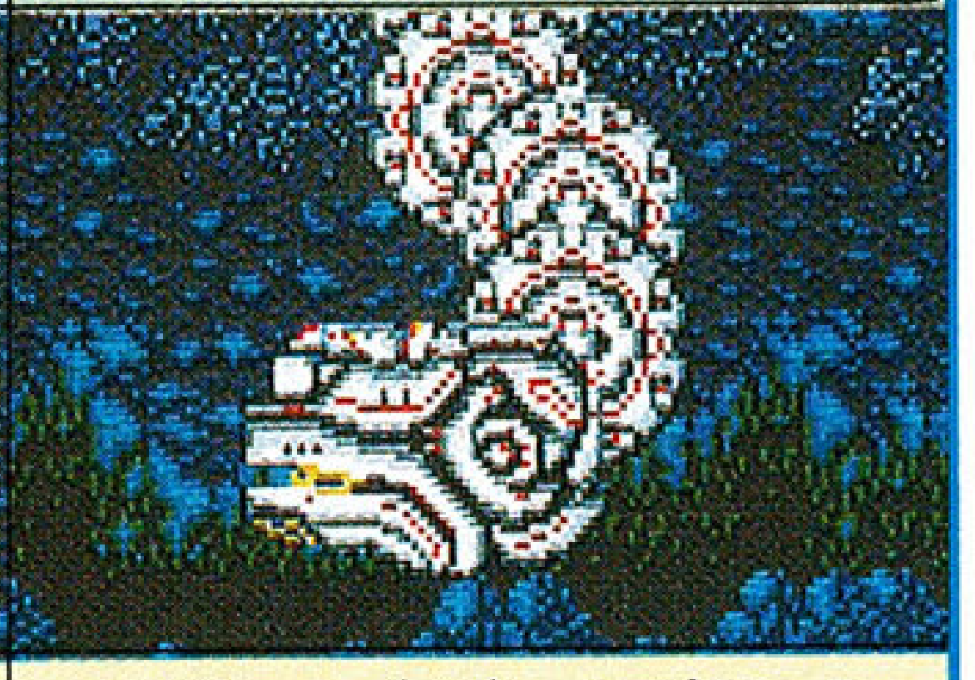
○サンダーレーザーだ!!

シーン3の敵キャラ

シーン3に登場する敵キャラはボス、中ボスを含めて11種類。ザコは9種類いるが、ほとんどが水に関した敵ばかりだ。特に注意したいキャラはジェットータス、ギライ、レルーザなどだ。攻撃方法やキャラの説明は下の表で!!

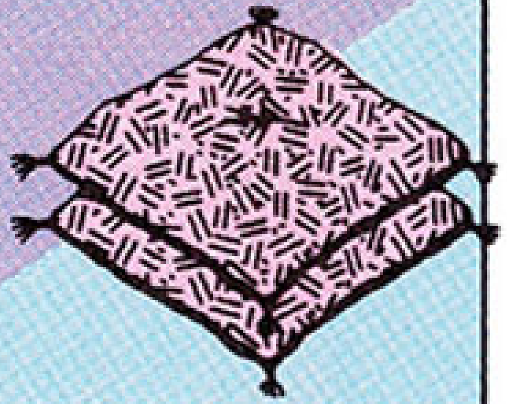
オーターカコ	ピューンスト
	
2連ミサイルを搭載している。かなり手強い敵	攻撃はしてこないが耐久力があり残すと邪魔

ジェットータス	ギライ	ファイ	レルーザ
			
ダウナーをさらに強化した敵。別名は神風2号	近づくと爆発して自機を巻き込む水中誘爆機雷	突然出現し弾をまき散らして突っ込んで来る	下方に向かってサンダーレーザーを発射する

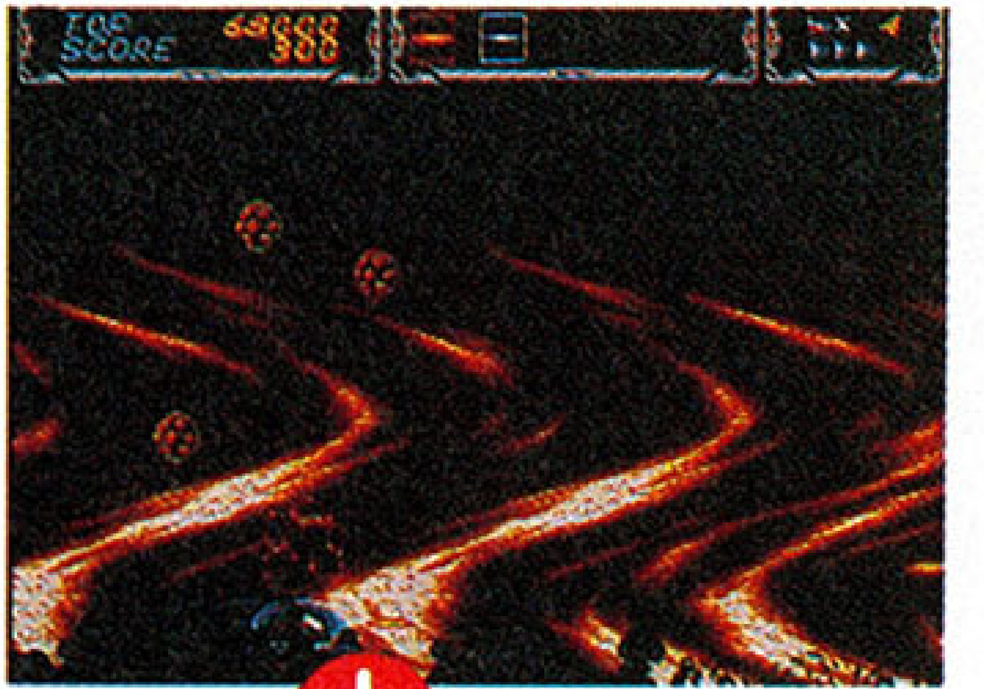
マイマイン	ウッボフ(金)	ウッボフ(銀)
		
アンモナイト型バイオビースト。甲羅からイオンリングを発射する	普段は岩陰に隠れているが、敵が近づくと体を伸ばし攻撃してくる	性能は（金）と変わらないが、色が綺麗だ。弾を3方向に放つ

サンダーフォースⅢ

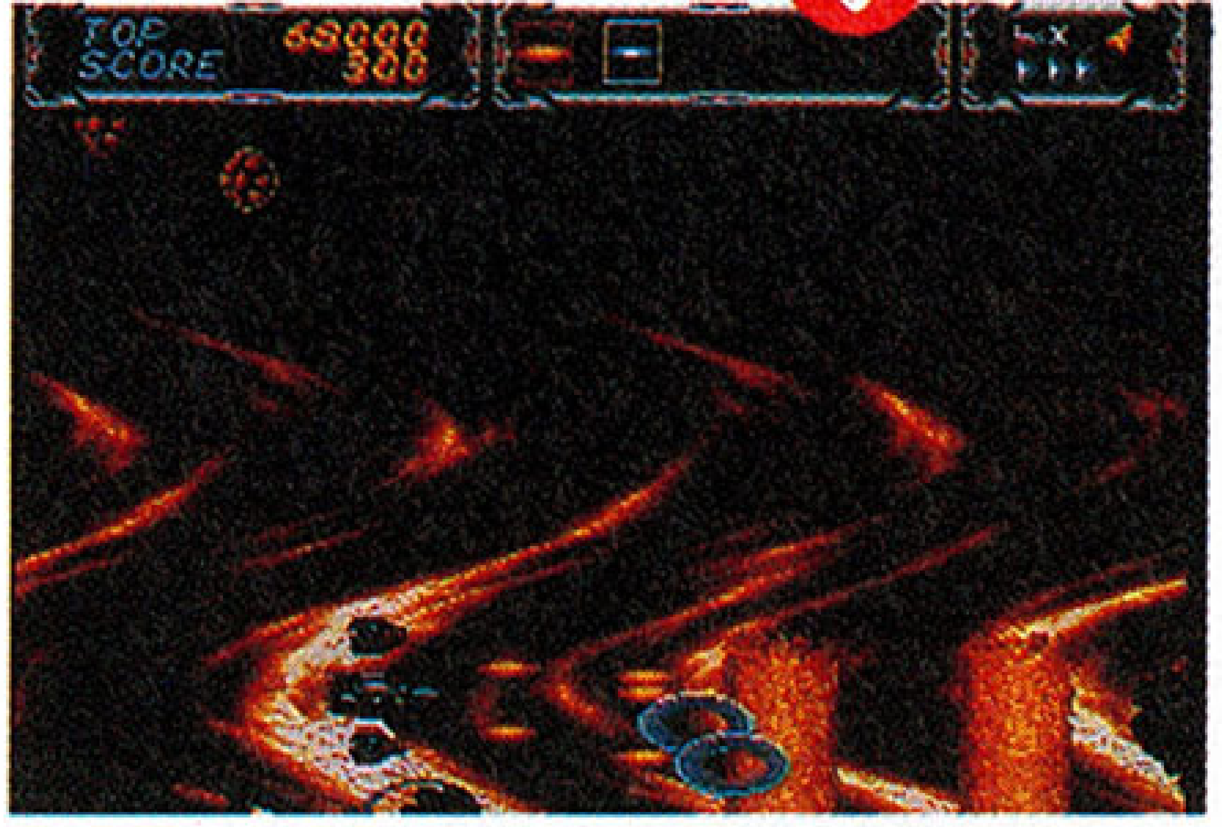
隠れCLAWがあった



サンダーフォースⅢには各シーンに隠れアイテムがある。ただシーン2ではその場所がわからなかったが、ついに発見されたぞ。場所は、スタート直後の小高い地面の中だ。自機が、半透明で無敵の間に急いで地面に突っ込んで取ろう。（埼玉県／須藤　州）



透明な間にアイテムを取るのだ。突っ込め



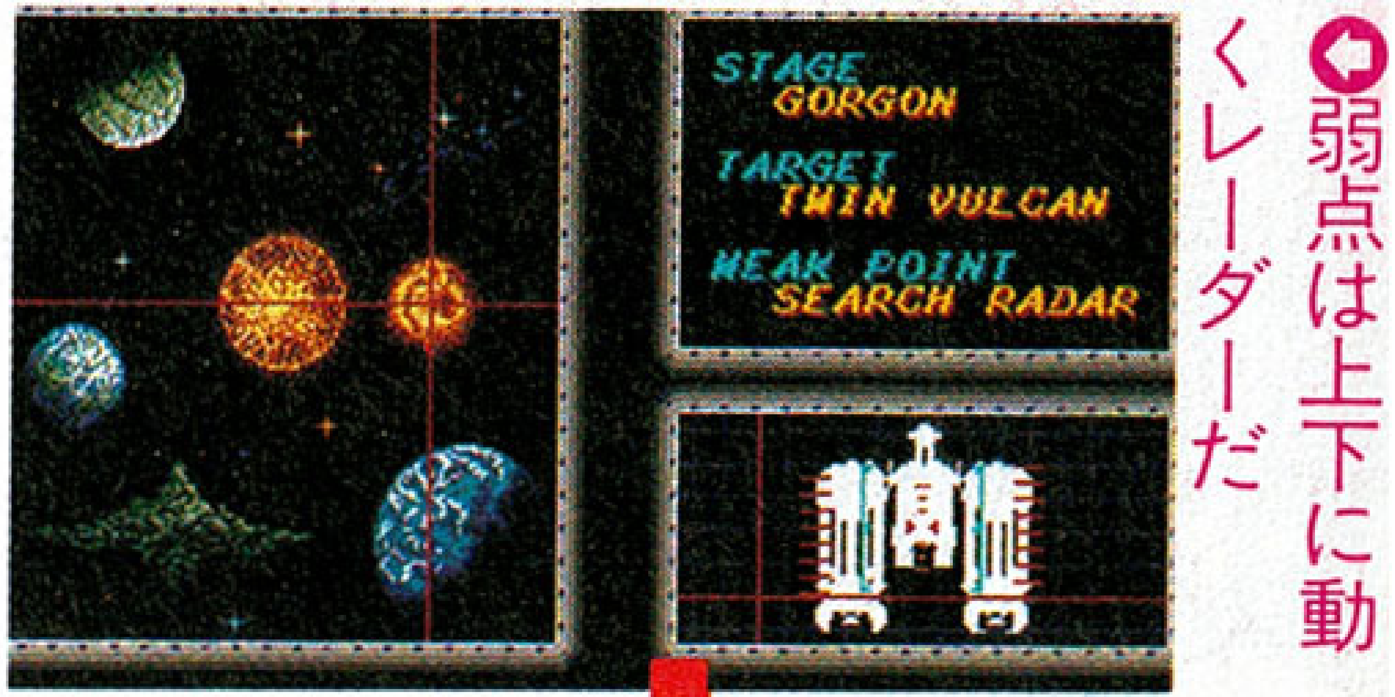
隕石と炎の柱に気をつけろ

サンダーフォースⅢ

ゴルゴンステージのボス、ツインバルカンが倒せません。

（東京都／峰不二夫）

ゴルゴンステージのボス、ツインバルカンの弱点は、体の中心にある、上下に動くレーダーだ。ここを武器のファイヤーのミサイルで攻撃する。敵に挟まれないように注意して、1体ずつ集中攻撃して、倒せばいい。

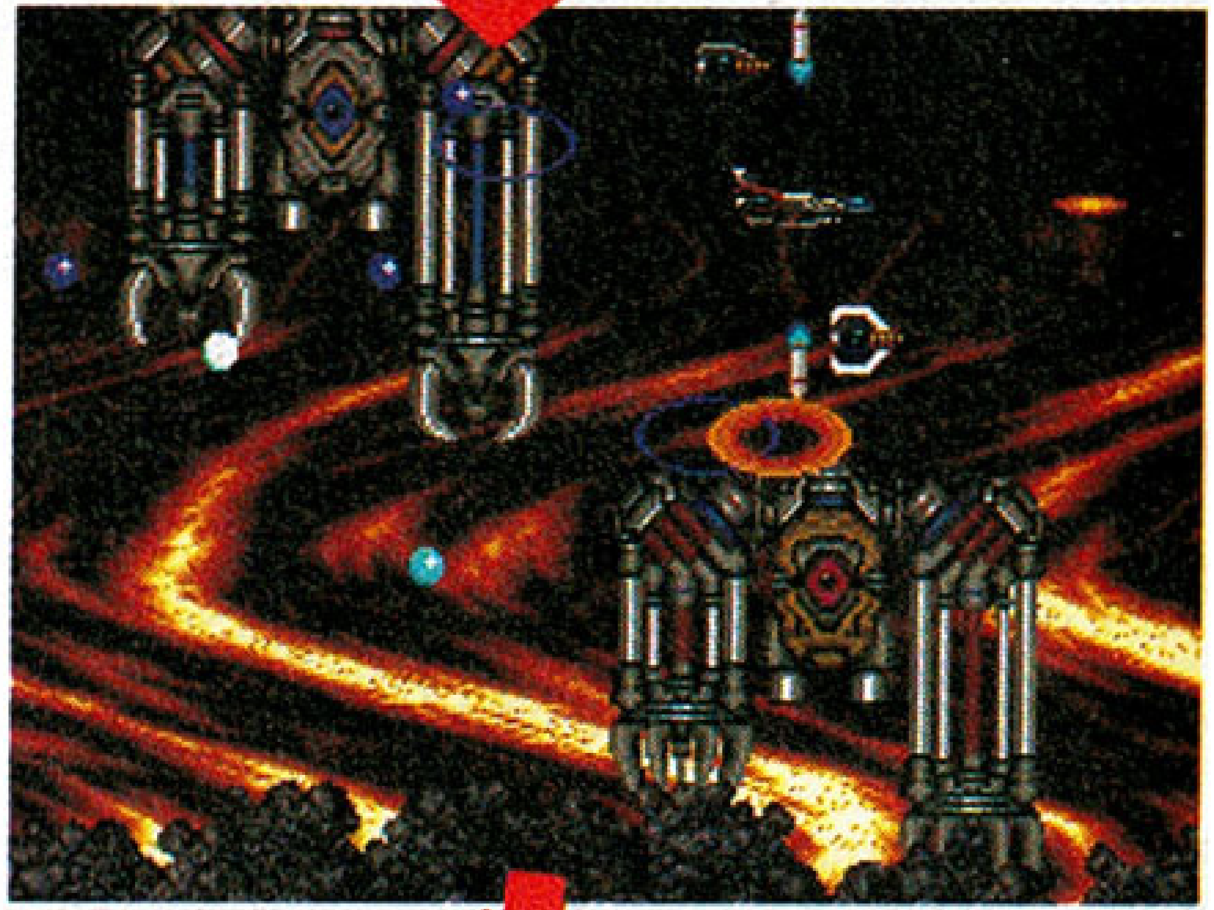


STAGE
GORGON

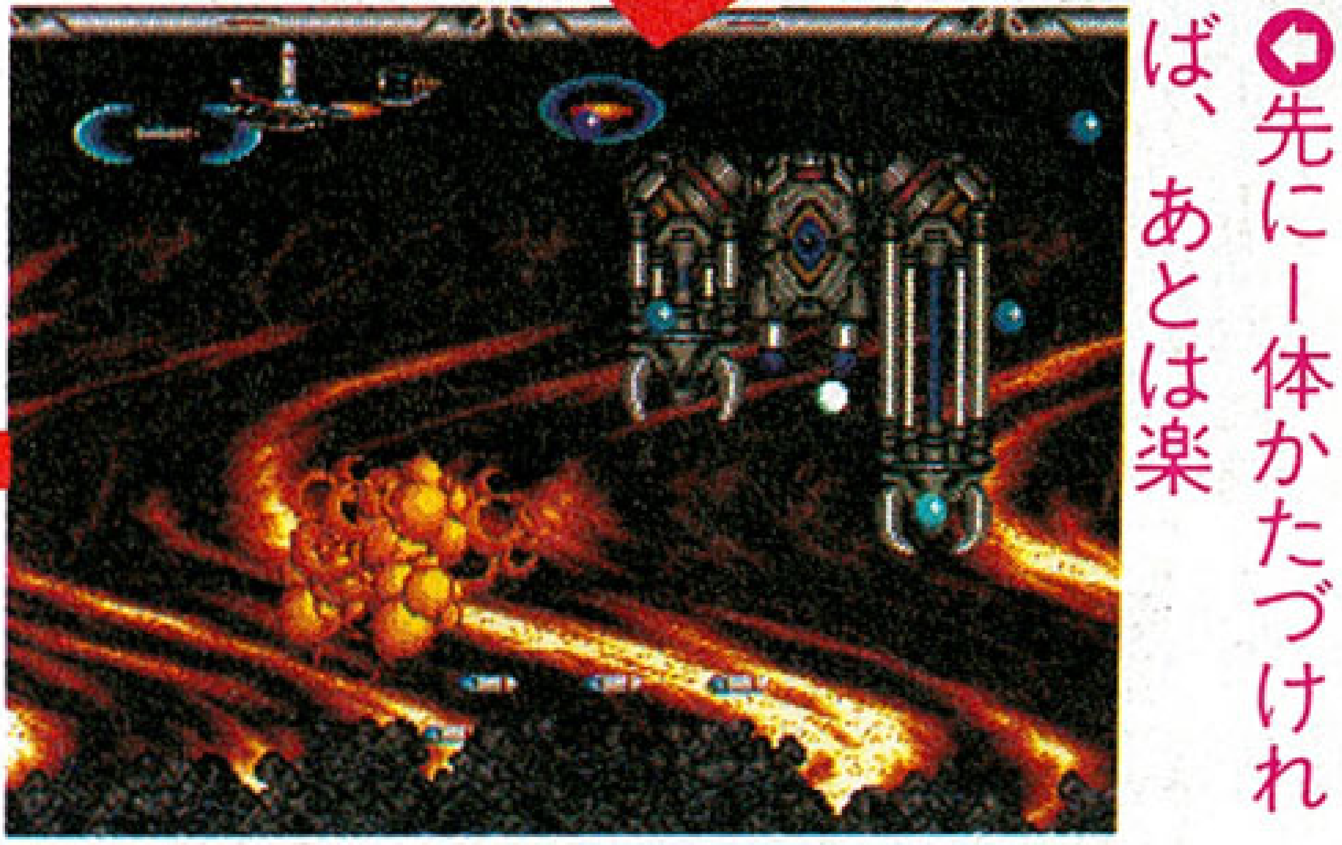
TARGET
TWIN VULCAN

WEAK POINT
SEARCH RADAR

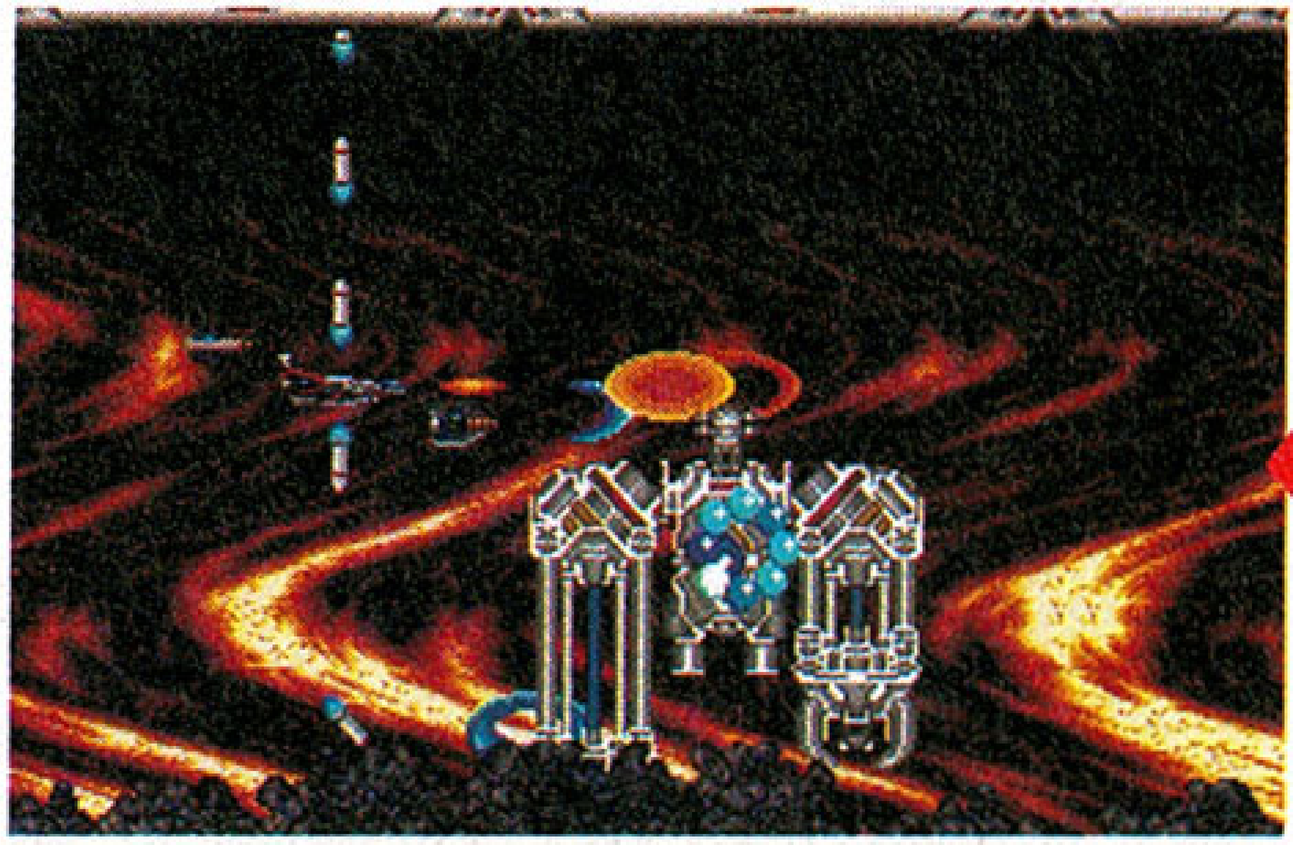
弱点は上下に動くレーダーだ



挟まれないように注意



先に1体かたづければ、あとは楽



敵の8方向弾に注意

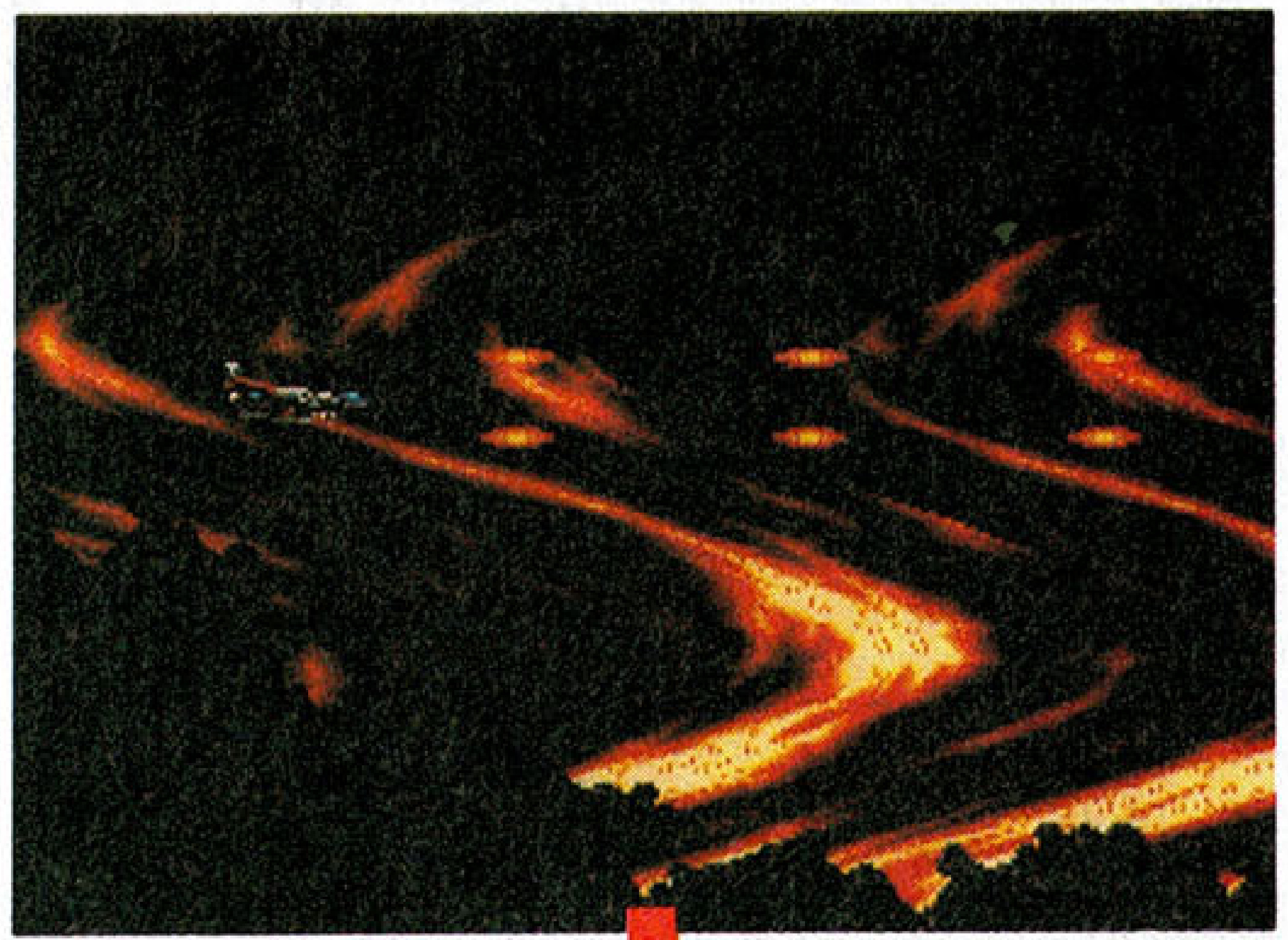
サンダーフォースIII

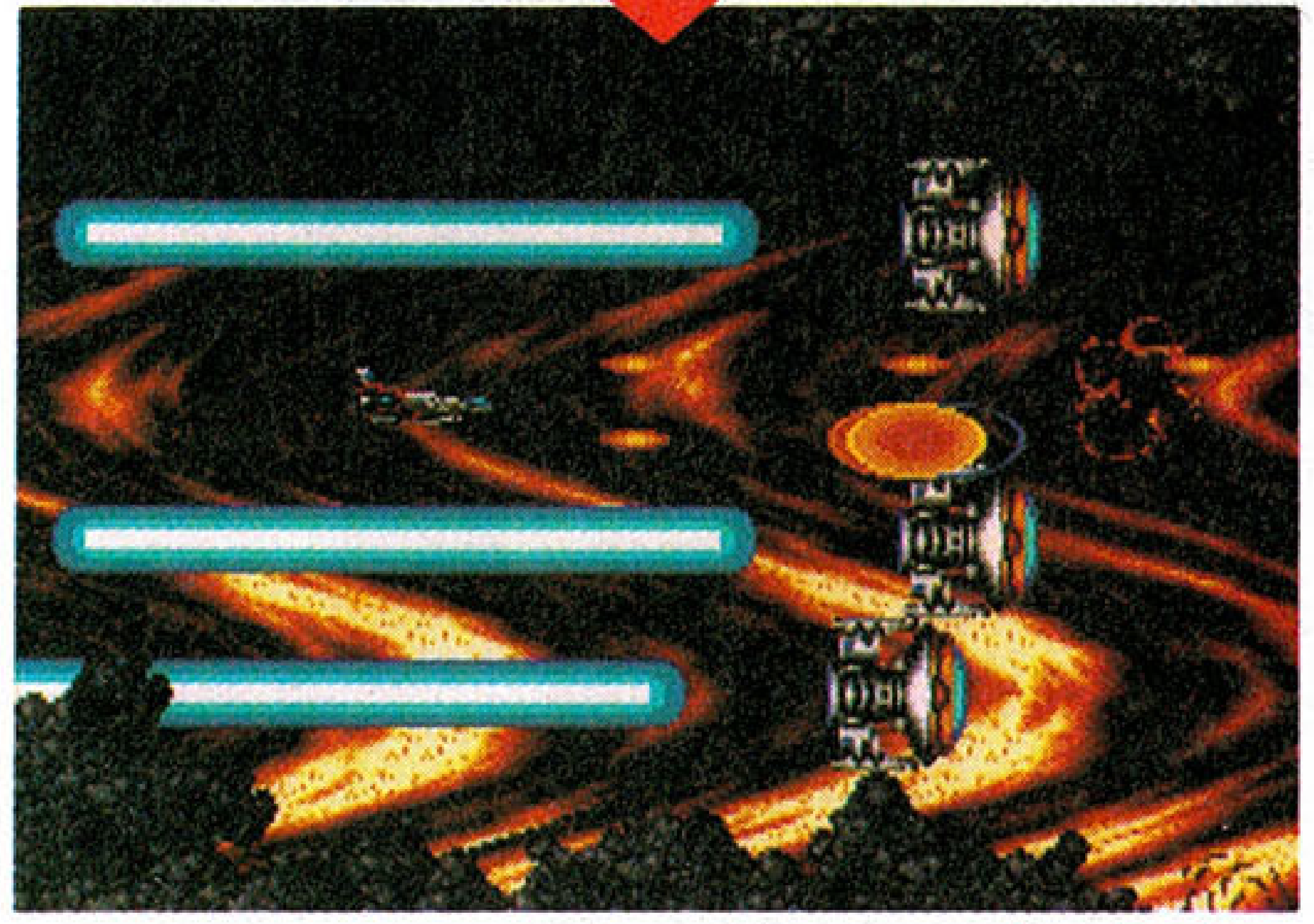
シーン2の始めの方でやられてしまい、先へ進めません。

（東京都／斎藤和之）

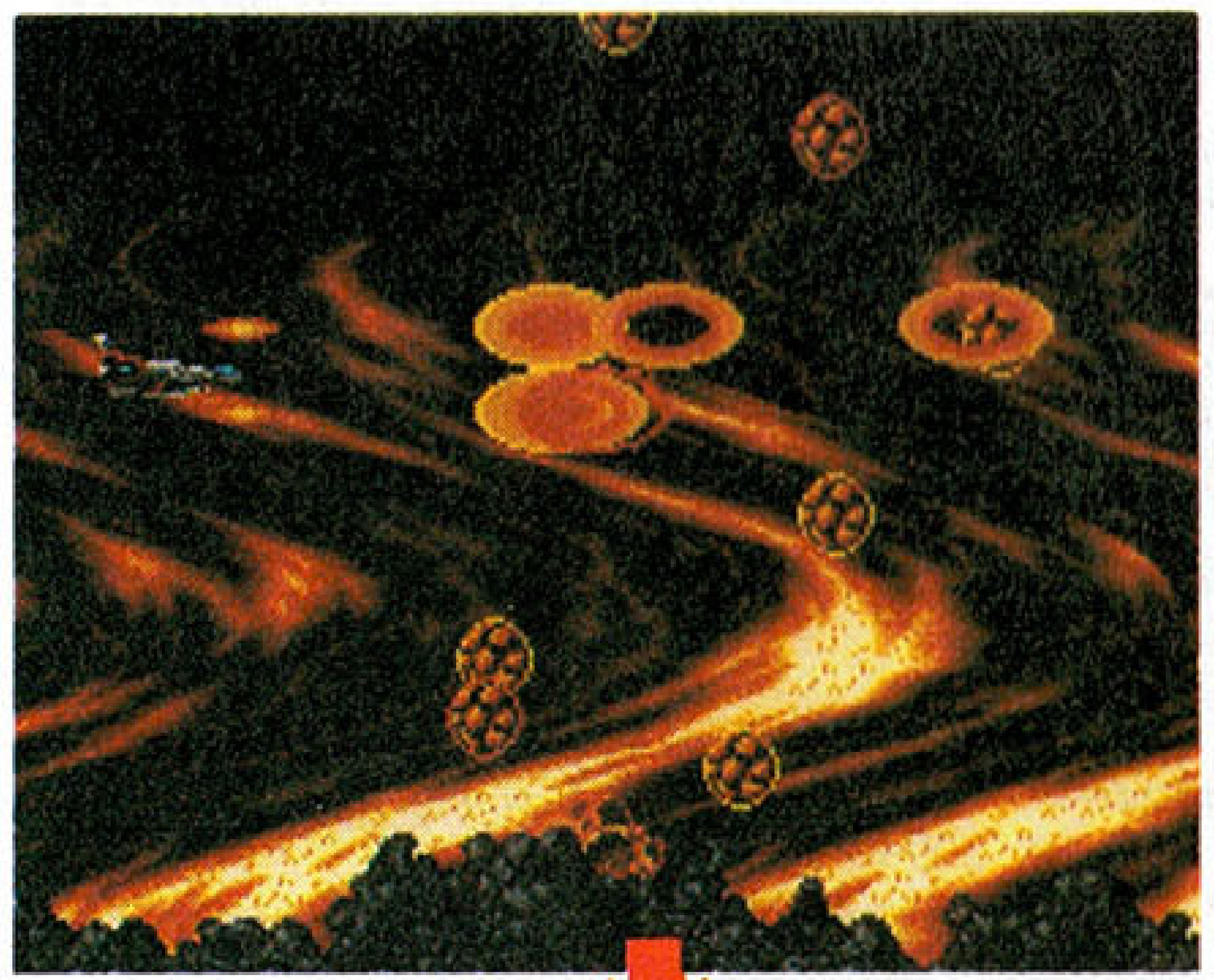
シーン2が始まったらまず、写真Aの位置で、火柱、ウローヌ、ミサイル107の攻撃を避ける。その後は、突然上がってくる火柱にやられないように、画面の中央から左側にいるようにする。そして、レーザーボーンに進路をはばまれる前に破壊するために、ツインショットを撃ち放しにしておくようにする。また、ウローヌをヘタに撃つと、分裂した破片に挟まれて逃げ場を失うことになるので注意してほしい。これらの点に注意していれば大丈夫である。

⬇ツインショットを撃ち放しにする

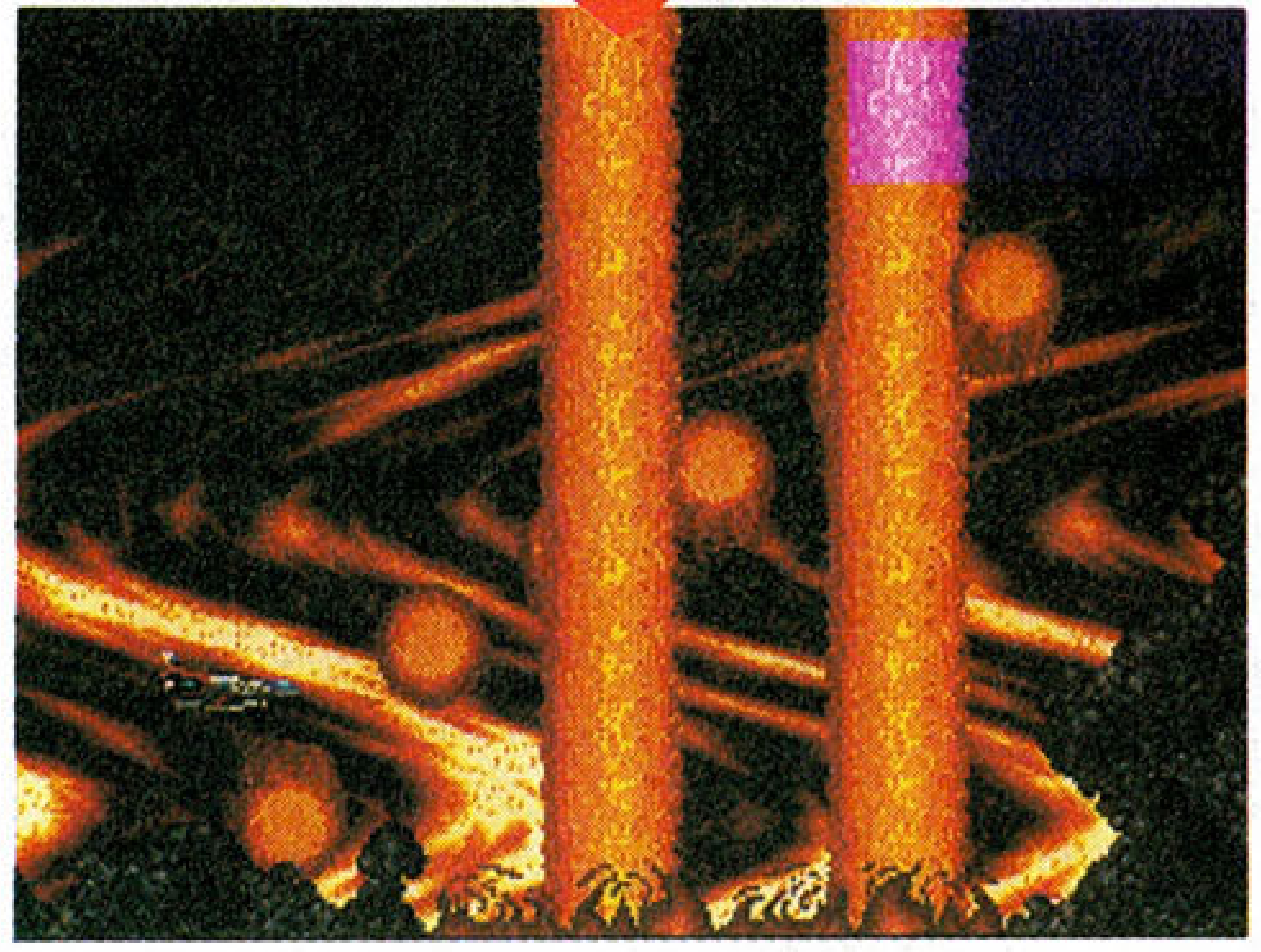




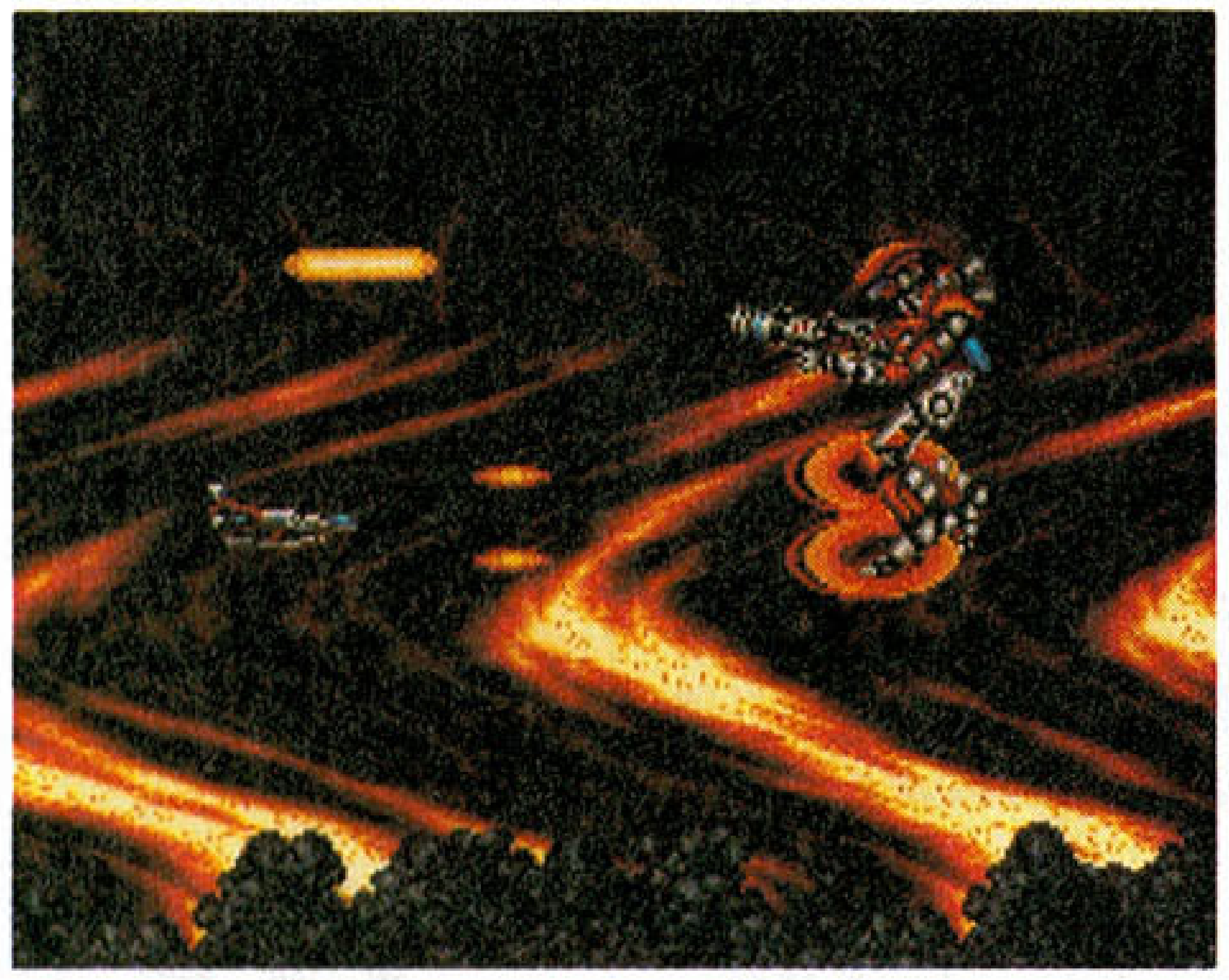
⬆なぜならレーザーボーンは姿が見えてから攻撃したのでは遅すぎるからだ



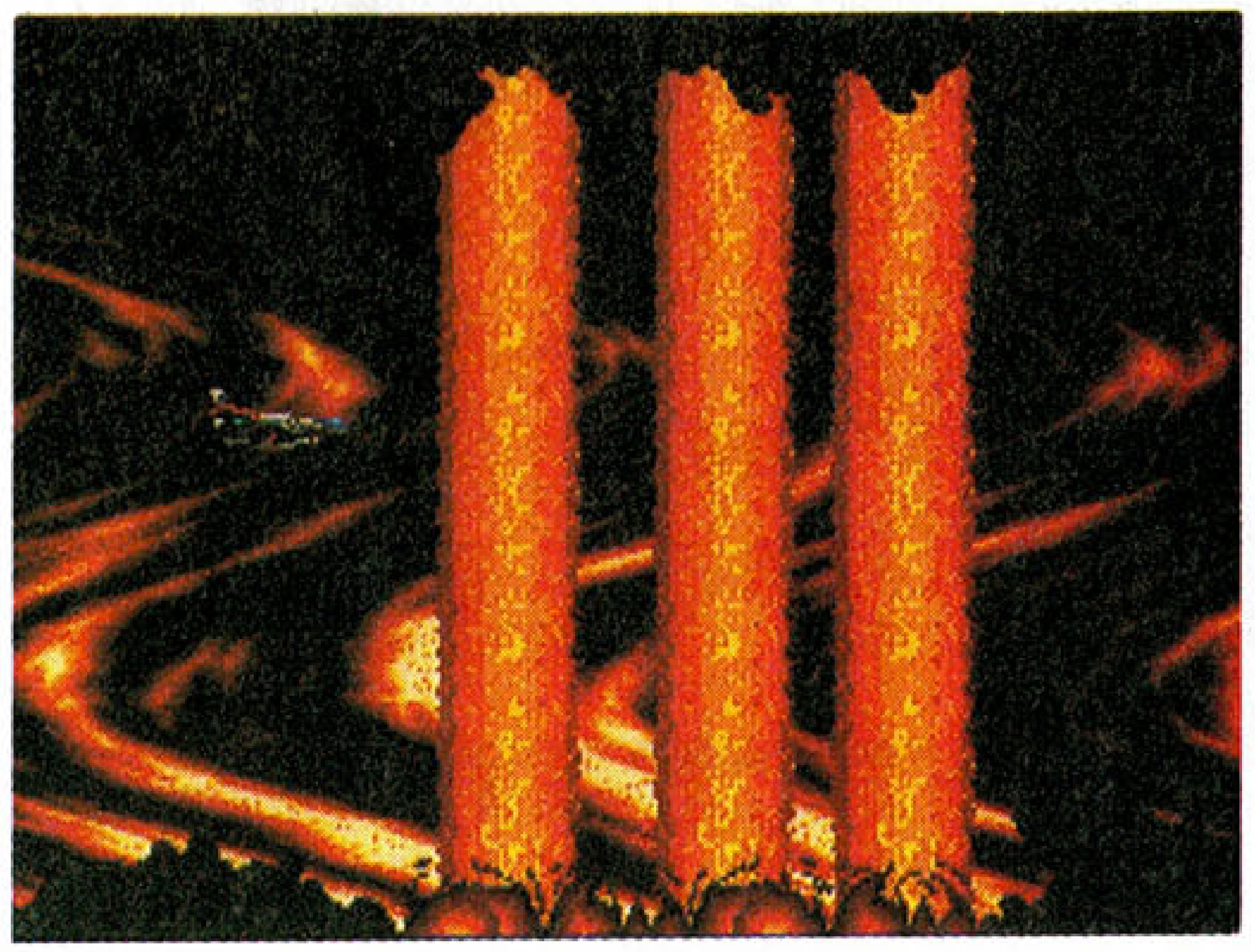
⬅始まったら、打ちまくる



⬆これで、火柱、ウローヌ、ミサイル107をかわせる。（写真A）



⬅足を狙うようにすること



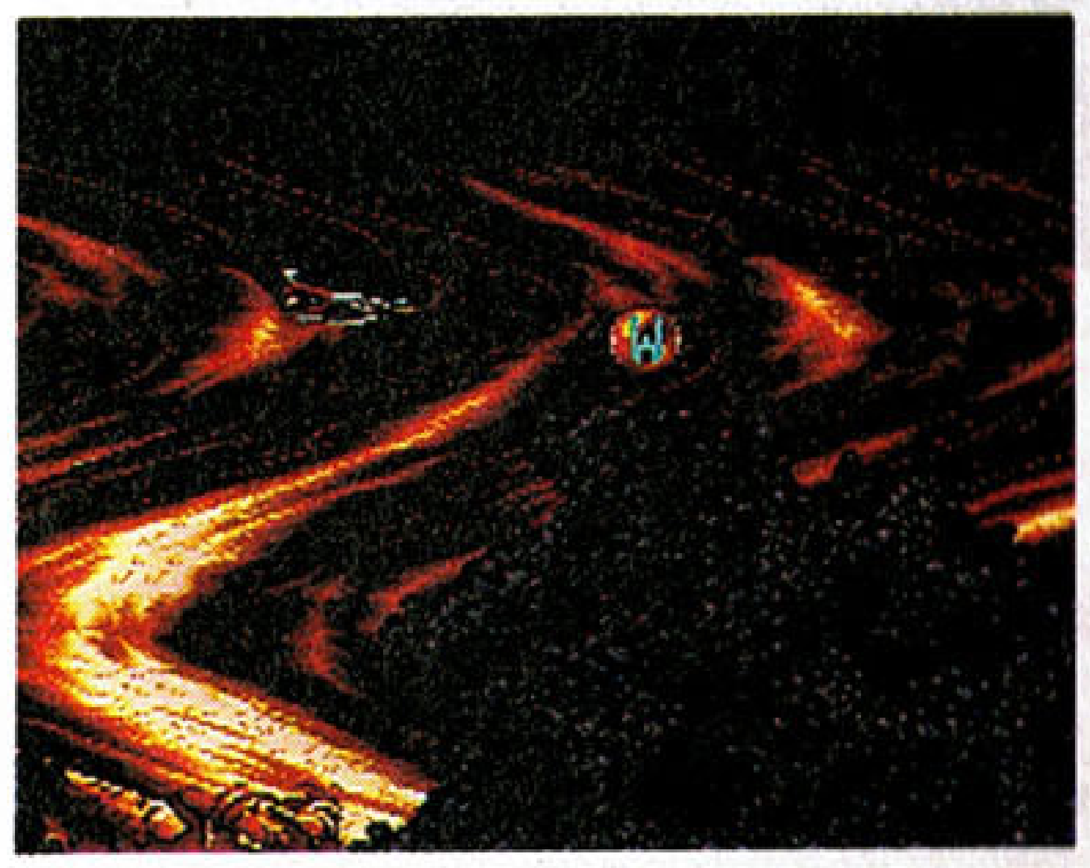
⬆あまり中央には行かないようにして不意の火柱にそなえる

サンダーフォースIII

シーン2の高速スクロールでシールドが取れない。

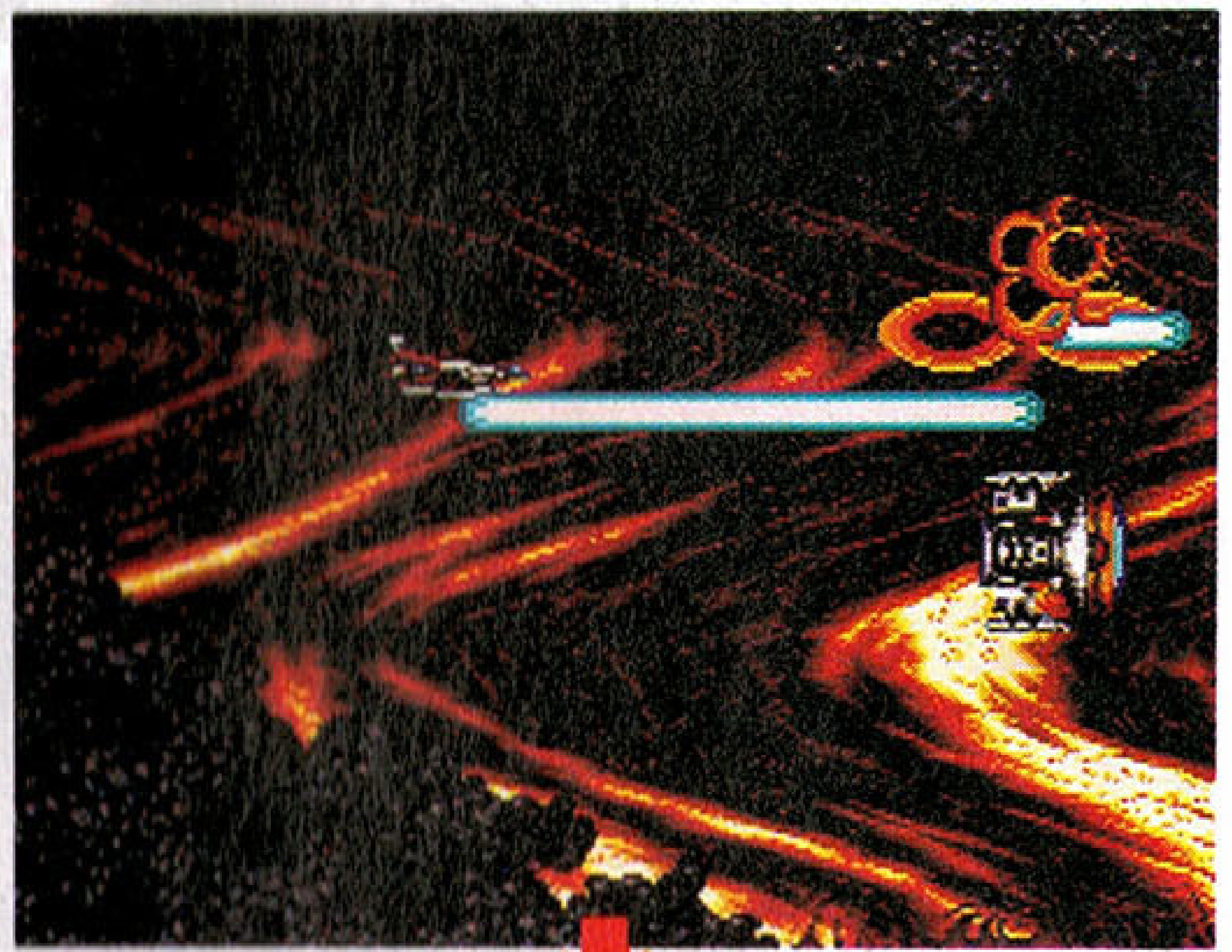
（島根県／田中悟）

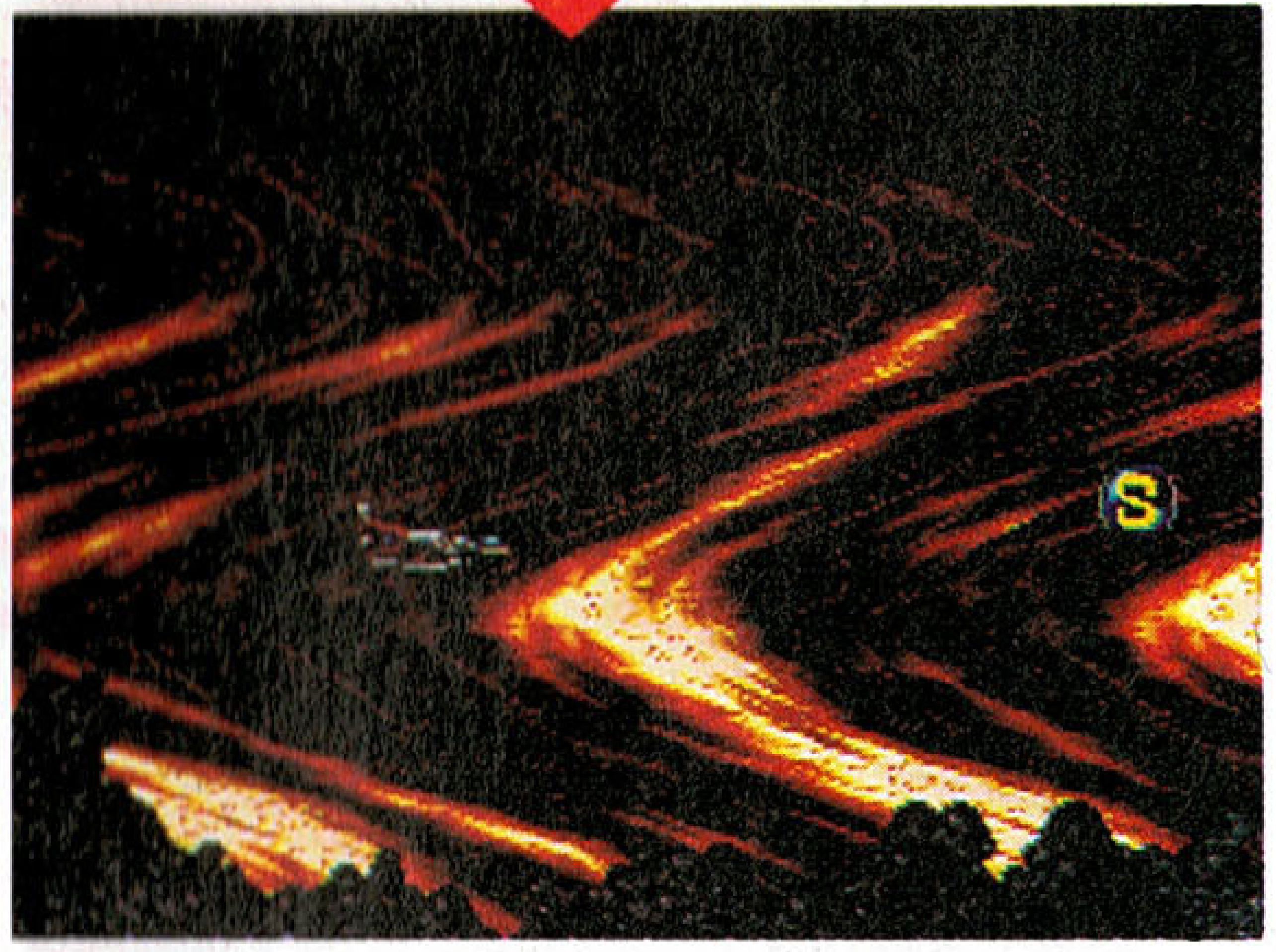
高速スクロールが始まったらセイバーを撃ち放しにして早くレーザーボーンを倒す。その後、下から火の玉が飛び出すが、あまり高くないので真ん中よりやや下に自機を持ってくれば、当たることはないので大丈夫だ。そして、この位置で撃ちまくっていればシールドを取ることができる。



⬅この地形が、高速スクロール開始の目印だ

⬇まずは、上にいる敵を全滅させる





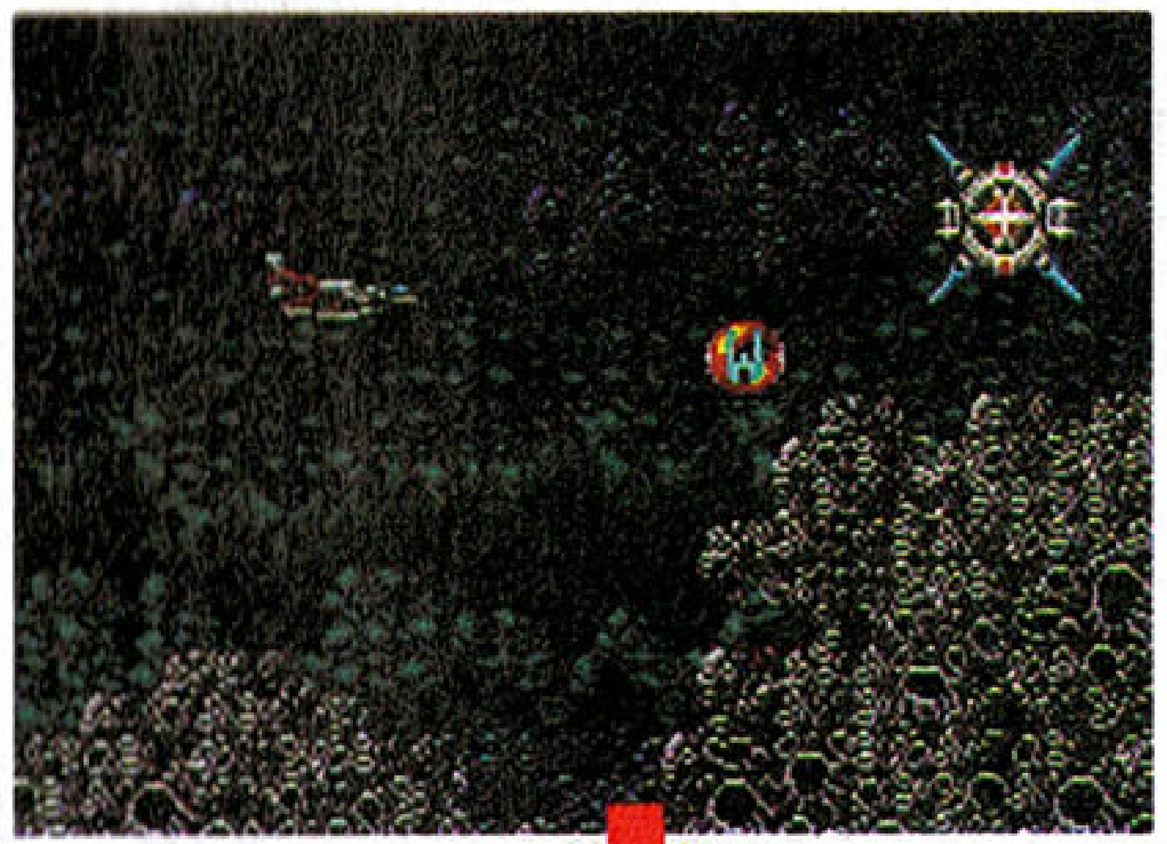
⬆そして、シールドを取り逃がさないようにするために、画面の中央より下の方に自機をもってくる

サンダーフォースIII

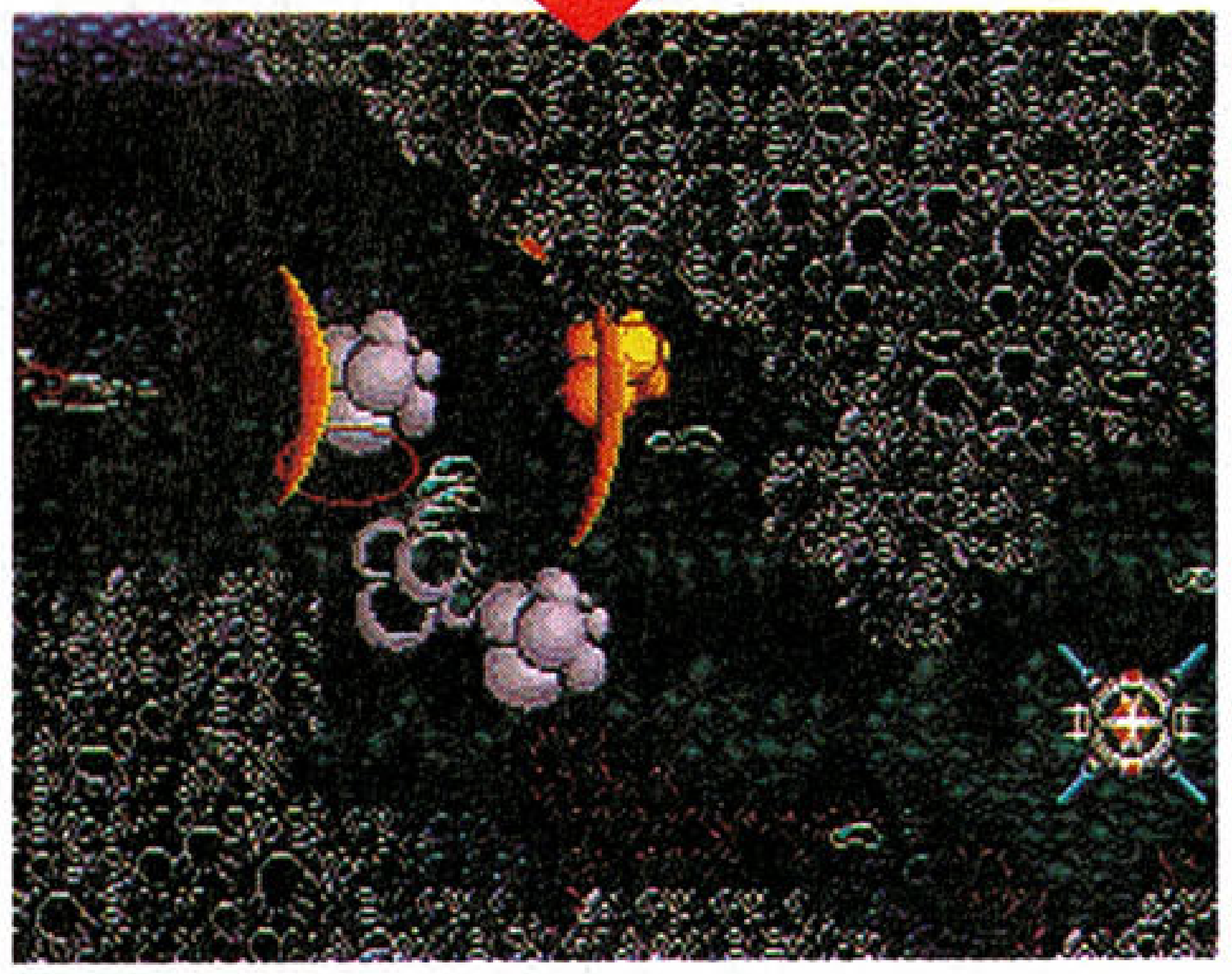
シーン3の始めの岩の間をうまく抜けられない。

（山形県／中野慎吾）

ここは狭い所にギライが2つあるだけでなく下から水流がくる。攻略としては、まず、ウェーブを取っておこう。そして、ウェーブで早めにギライを壊してしまう。その後に方向ボタンの下を連打しながら自機のバランスをとるようにする。ここでは1UPを取ることもできるぞ。



⬅ここで必ず、ウェーブを取っておくこと



⬅はやめにギライを壊せ!!

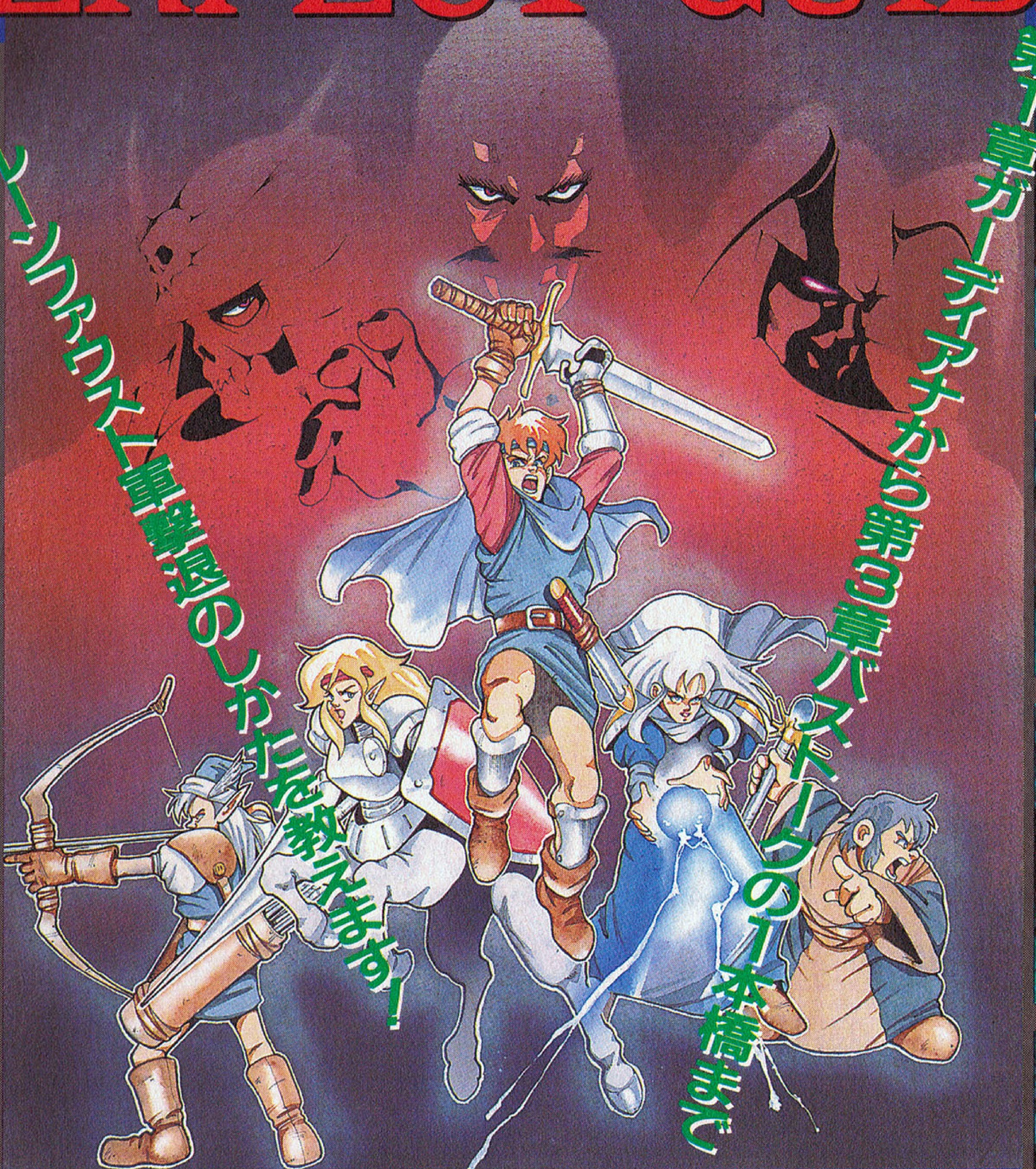
シャイニング・フォース

神々の遺産

PERFECT GUIDE

第1章ガーディアナから第3章バストークの1本橋まで

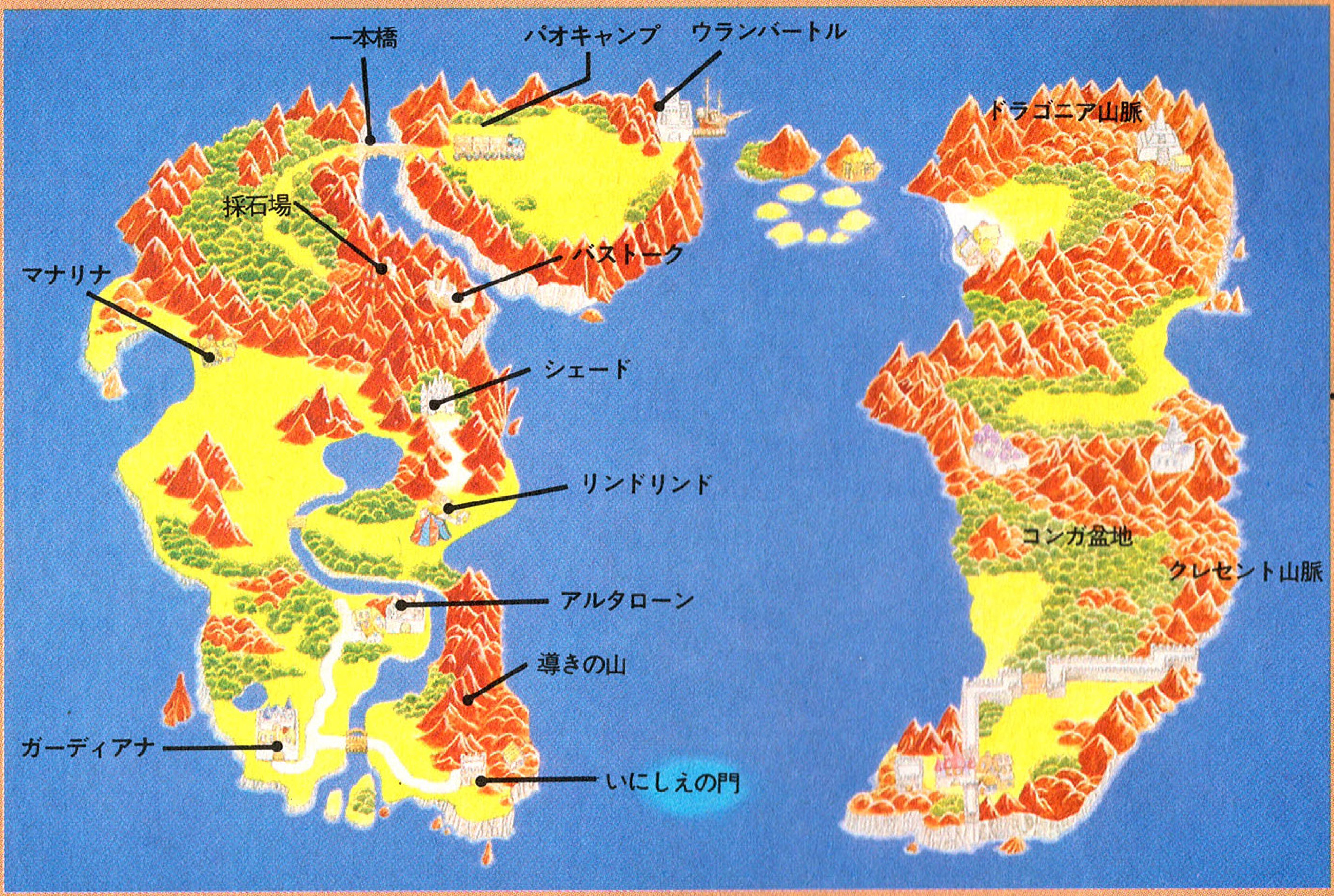
ルーンファウスト軍撃退のしかたを教えます！



P2………これがシャイニング・フォースの舞台となるルーン大陸
P3…………………………第1章　ルーンファウスト軍の侵略
P10…………………………第2章　神々の泉とその精霊
P16…………………………第3章　ルーンファウストの秘密兵器
P20…………………………第4章～第5章ダイジェスト
P22…………第3章までにそろうシャイニング・フォースなヤツら
P26…………………………タクティクスバトルをサクッと乗り切る！
P28…………………………登場魔法一覧表
P29…………………………武器とアイテムの正しい買い方
P31…………第3章までに出現するルーンファウスト御一行様案内

セガ／3月20日発売／8,700円／12M＋B・3

これが戦いの舞台となるルーン大陸だ


一本橋
パオキャンプ
ウランバートル
ドラゴニア山脈
採石場
バストーク
マナリナ
シェード
リンドリンド
コンカ盆地
クレセント山脈
アルタローン
導きの山
ガーディアナ
いにしえの門

ルーン大陸には、大小様々な国家が点在する。多少の争いはあったが、総じて人々の生活は平穏に続いていた。しかし、長く続いた平和な日々は、西大陸の大国、ルーンファウストによって終わりを告げる。強力な軍事国の前には、平和慣れした国々はなすすべもない。ルーンファウスト軍の進路を妨げるものは何もなく、彼らは着実に目的地に達しようとしていた。遠く、東大陸のガーディアナ王国へ……。

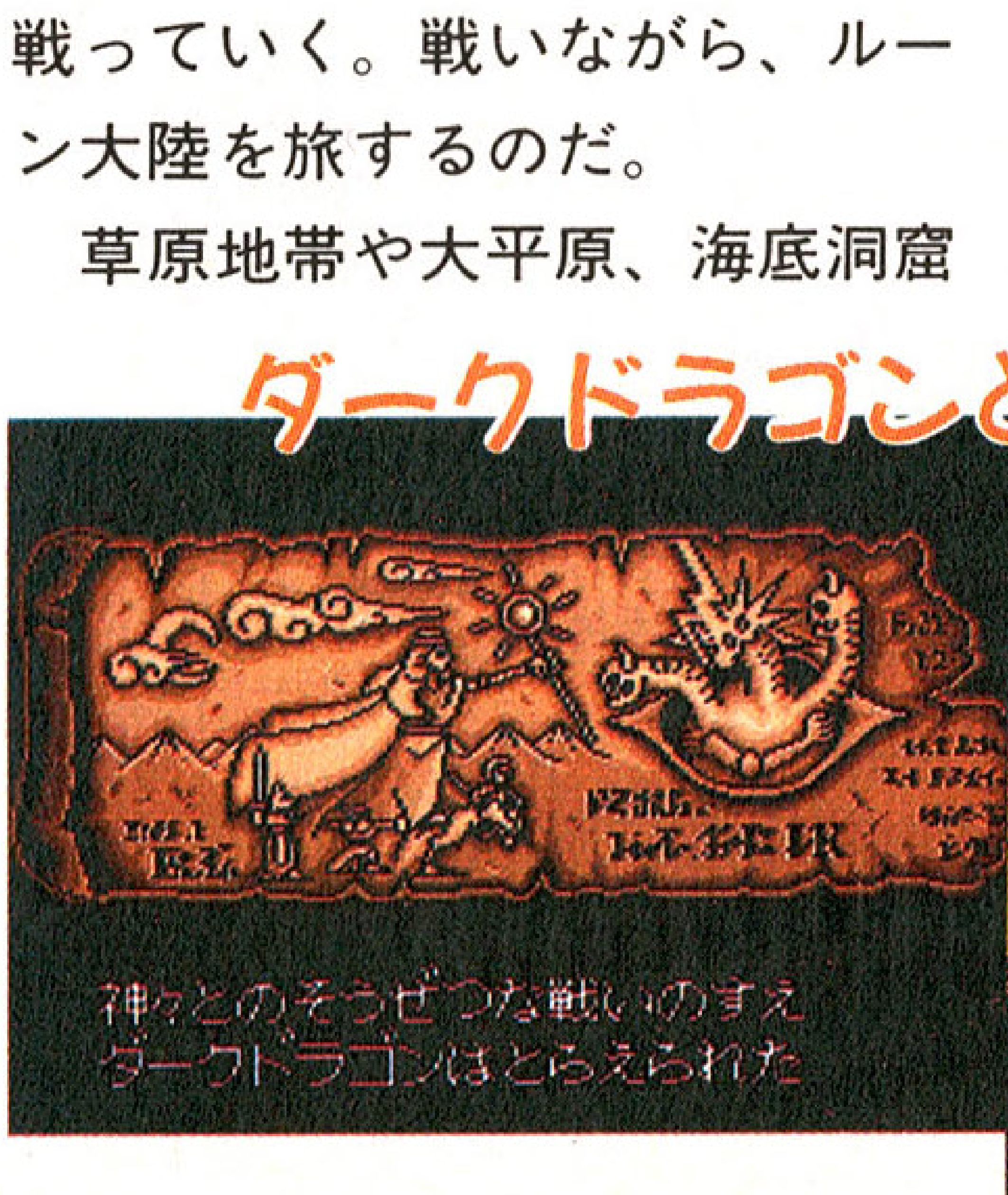
今、光の軍勢が静かに動き始めた……

主人公は、記憶を失ってガーディアナ城下で暮らしている若き剣士だ。彼は、ガーディアナ軍“シャイニング・フォース”を率いて、ルーンファウスト軍と戦っていく。戦いながら、ルーン大陸を旅するのだ。

草原地帯や大平原、海底洞窟など……。いろんな舞台が一行を待ち受けている。また、いろんな国で数多くの仲間が加わってくれる。もちろん、あっと驚くイベントも盛りだくさんだ。ストーリーに感動し、キャラクターの動きに惚れこむ。早くみんなに遊んでもらいたいものだ。

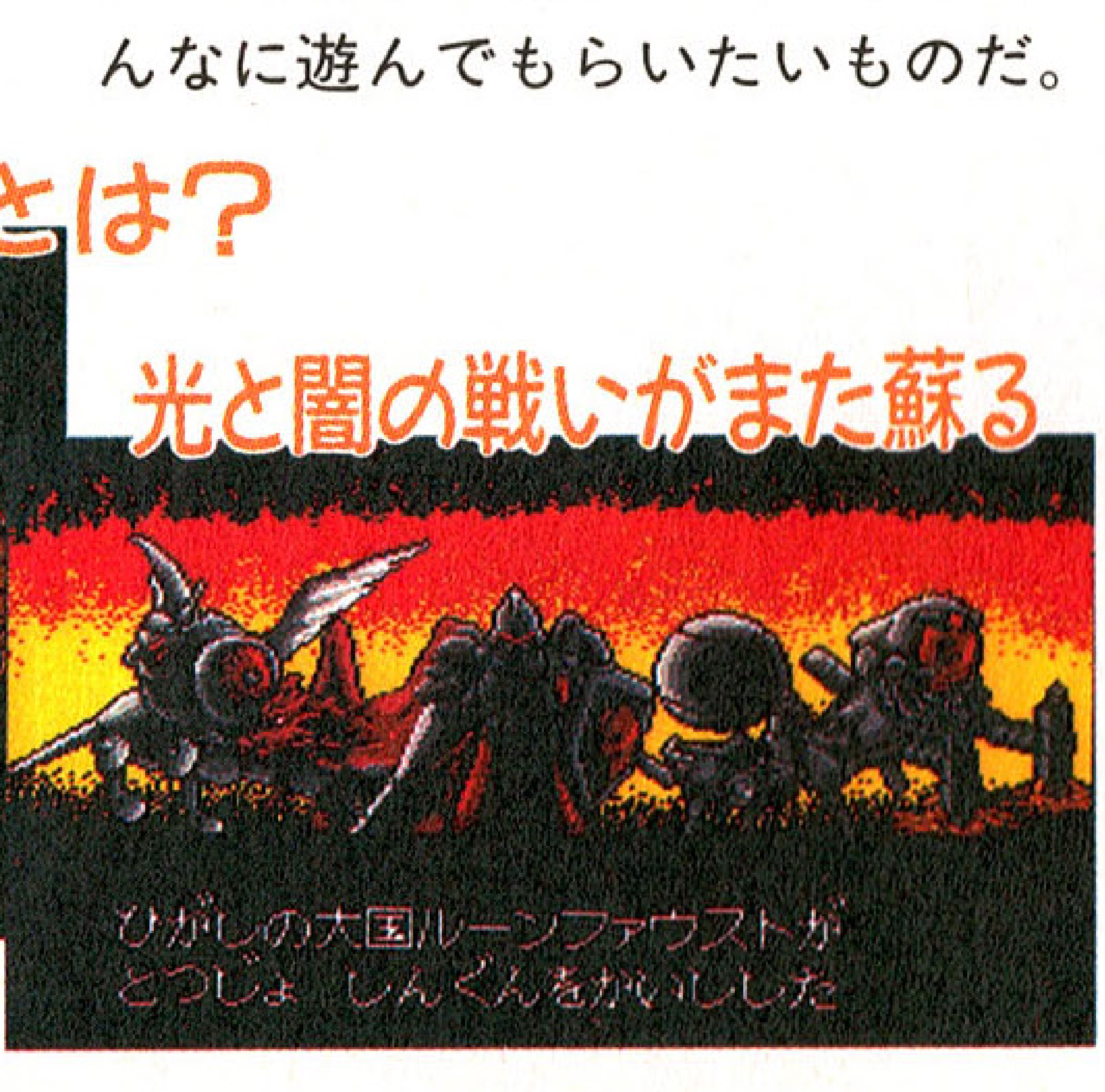
本を読む感じでゲームを楽しんでね

ダークドラゴンとは？



神々とのそうぜつな戦いのすえ
ダークドラゴンはとらえられた

光と闇の戦いがまた蘇る



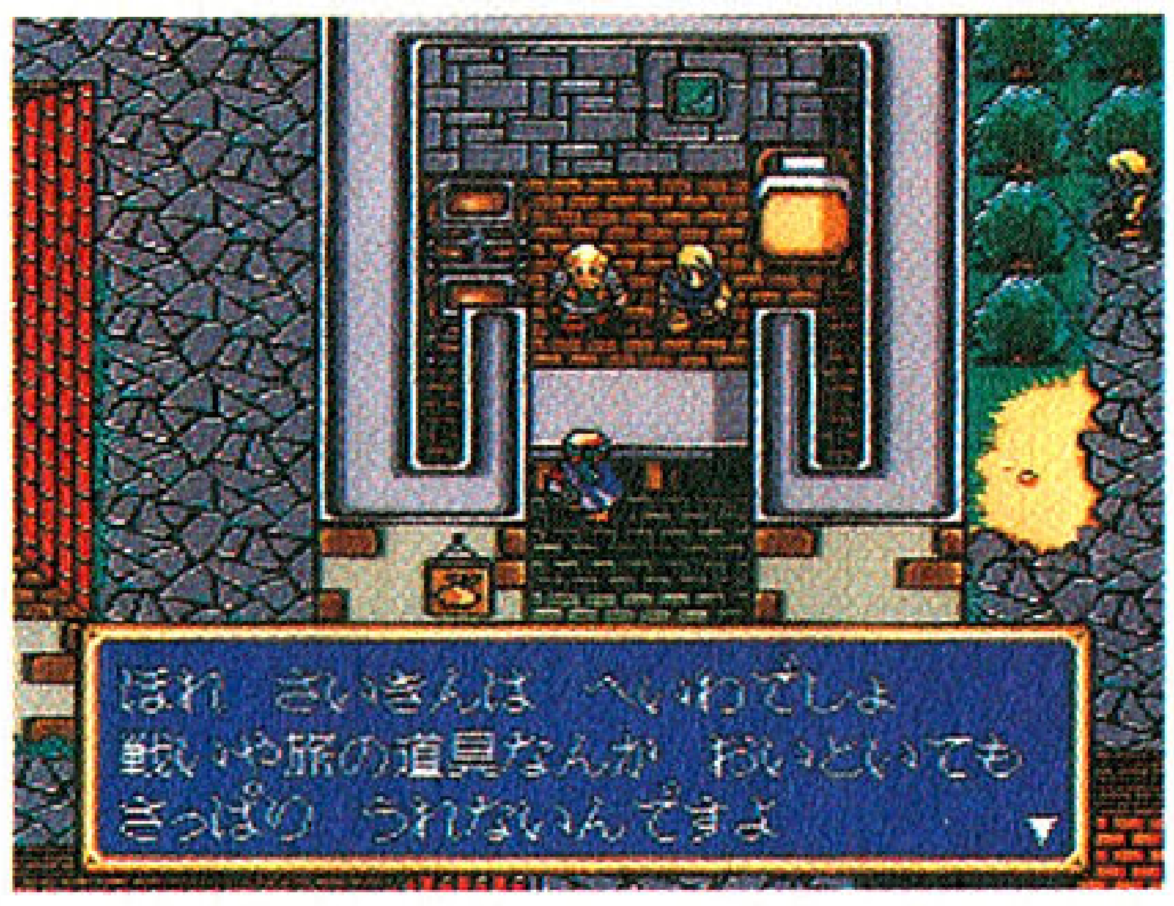
ひがしの大国ルーンファウストが
とつじょ しんぐんをかいしした

［第１章］ルーンファウスト軍の侵略

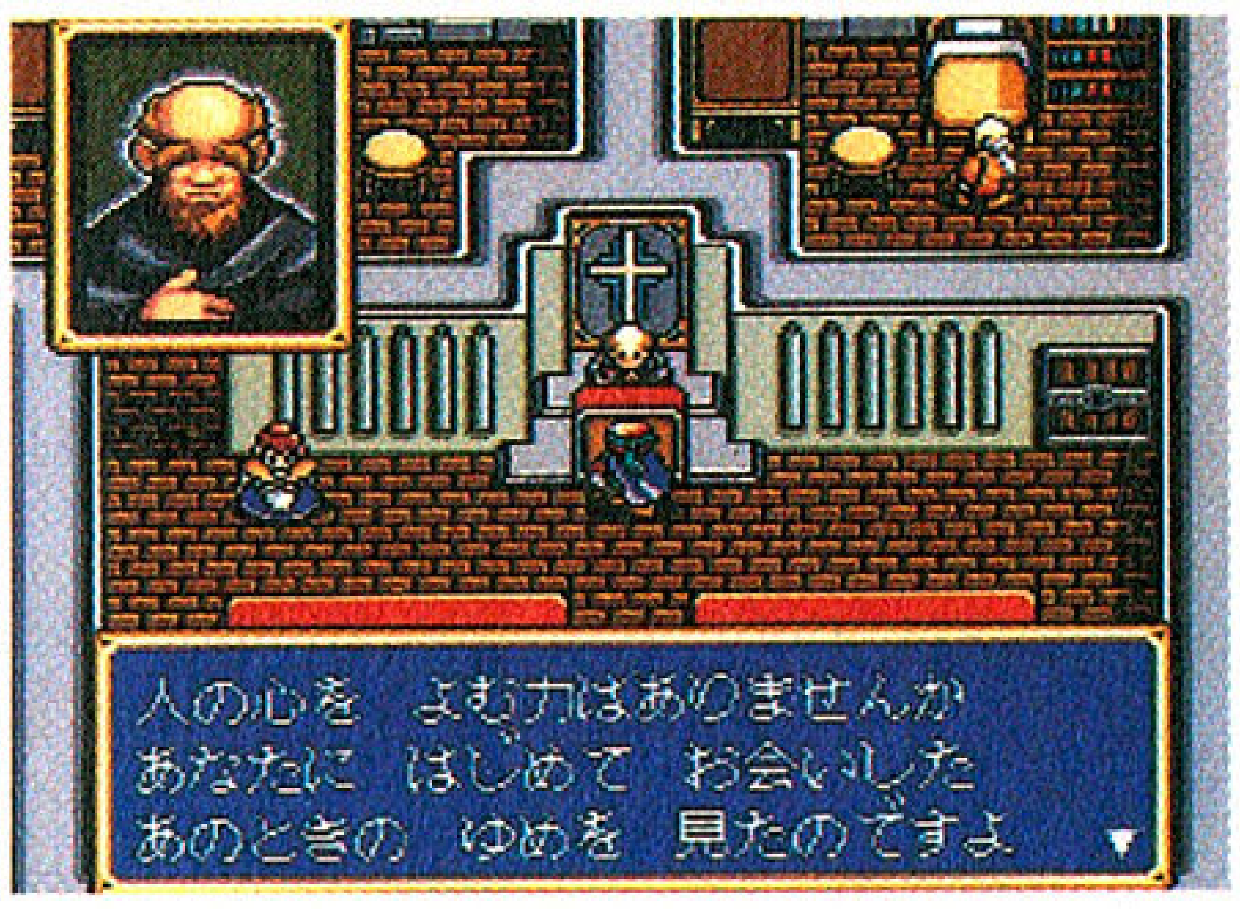
主人公の名前を決めて、ゲームを始めると、ガーディアナの町が現れる。まずは、ガーディアナ軍の騎士隊長を務めるバリオスとの稽古（けいこ）の場面から……。稽古といっても書道やそろばんではない。剣の稽古だ。主人公は記憶喪失なので、以前は何をやっていたのかよくわからない。しかし、剣の腕は天下一品。バリオスでさえ舌を巻くほどだ。いつものように２人で稽古にはげんでいると、ガーディアナ城から急ぎの使いがバリオスの元にやってくる。いったい何が起こったのか。興味津々（しんしん）である。

旅立ちの国ガーディアナ

冒険の始まりの国ガーディアナは“神々の遺産”を守る使命を受け継ぐ国だ。気風は武を尊び質実剛健。城内には装飾品も少なく王族以下、質素な生活をしている。また王族の中で魔法が使える者が生まれるのは稀である。小国なので武器の蓄えも少ない。そのためか町では武器屋が営業しておらず道具屋だけが開業中だ。だが、平和なガーディアナも建国以来の秘宝に眼をつけたルーン・ファウスト軍に攻めこまれ戦乱の巷に……。

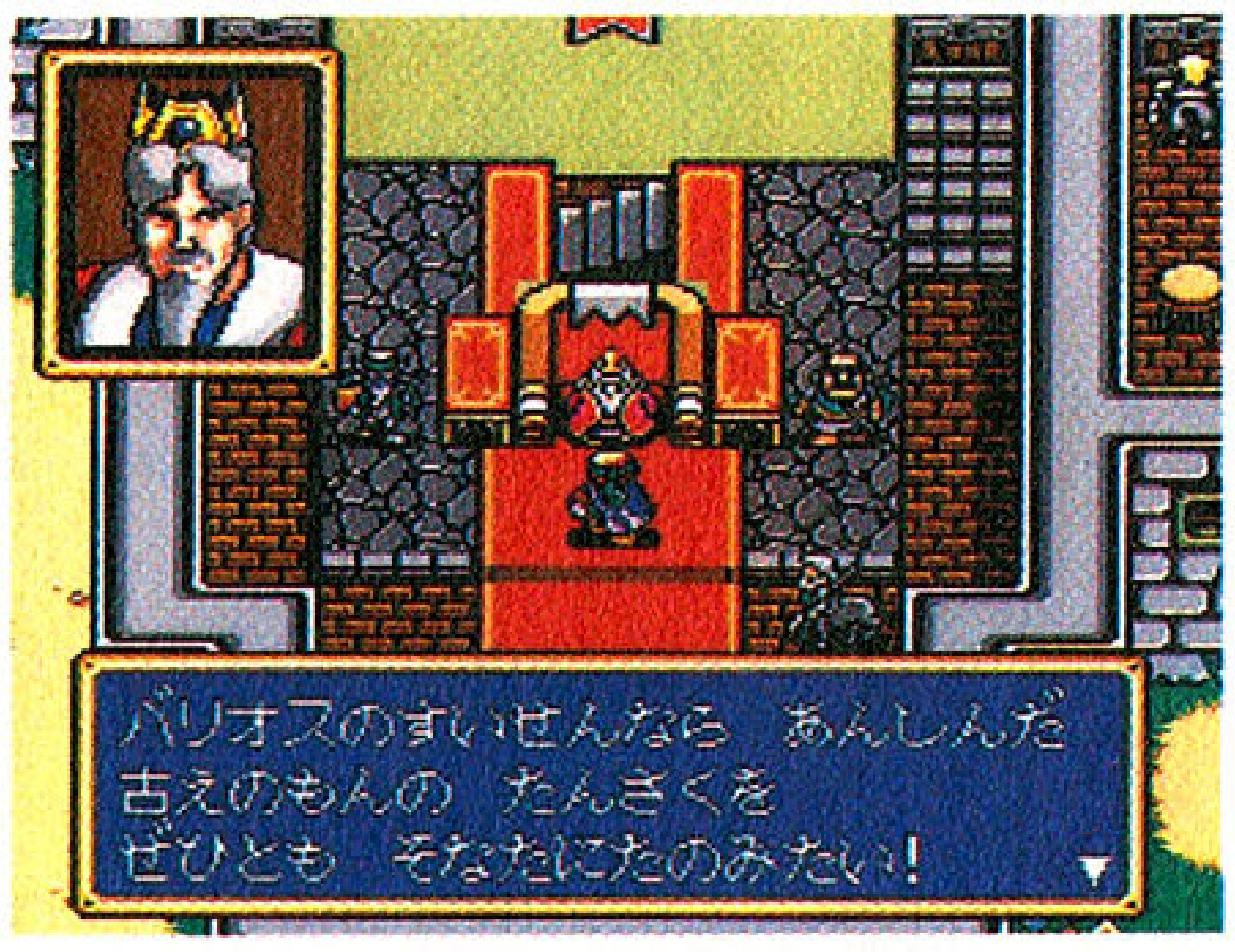

ほれ　さいきんは　へいわでしょ
戦いや旅の道具なんか　おいといても
さっぱり　うれないんですよ

平和なのもいいが、武器屋は商売あがったりだ。世の中すべてうまくいくってわけじゃないんだね。


人の心を　よむ力はありませんか
あなたに　はじめて　お会いした
あのときの　ゆめを　見たのですよ

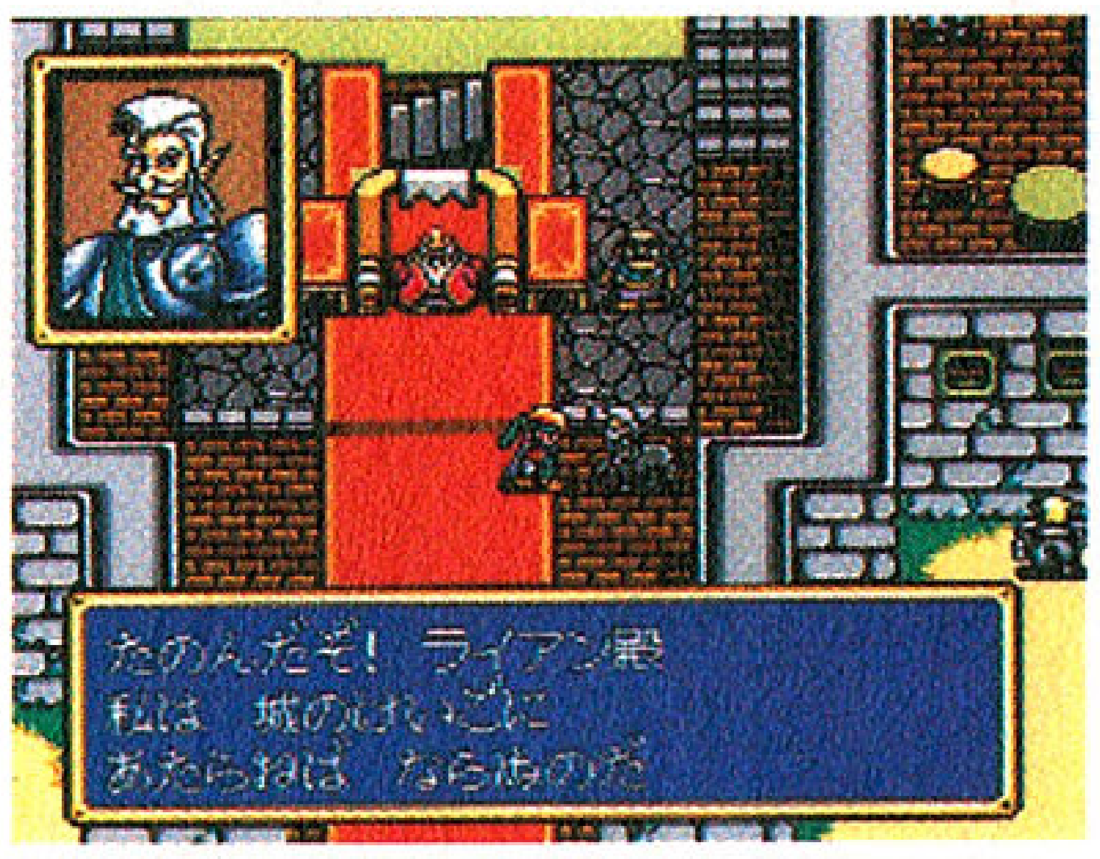
神父さんによれば、主人公はガーディアナの海岸に流れついたのだそうな。うむ。

王様に頼まれる


バリオスのすいせんなら　あんしんだ
古えのもんの　たんさくを
ぜひとも　そなたにたのみたい！

神聖な場所、いにしえの門の様子がおかしい。心配する王様に探索を頼まれるぞ。

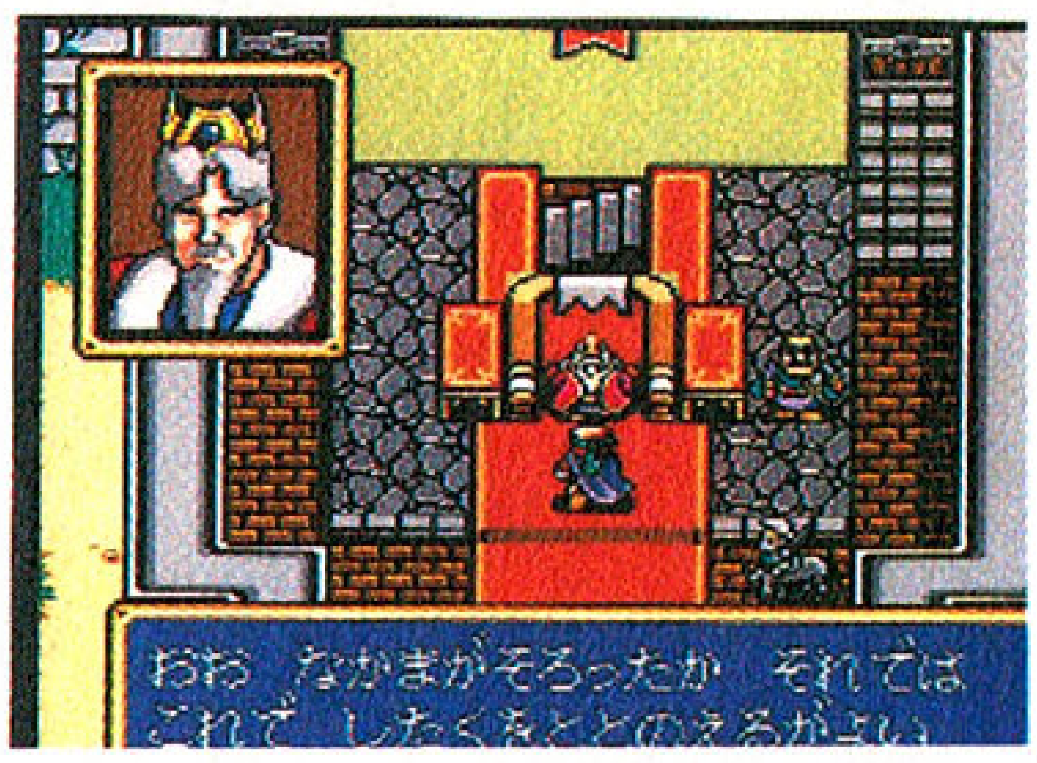
バリオスからも


たのんだぞ！　ライアン殿
私は　城のけいごに
あたらねば　ならぬのだ

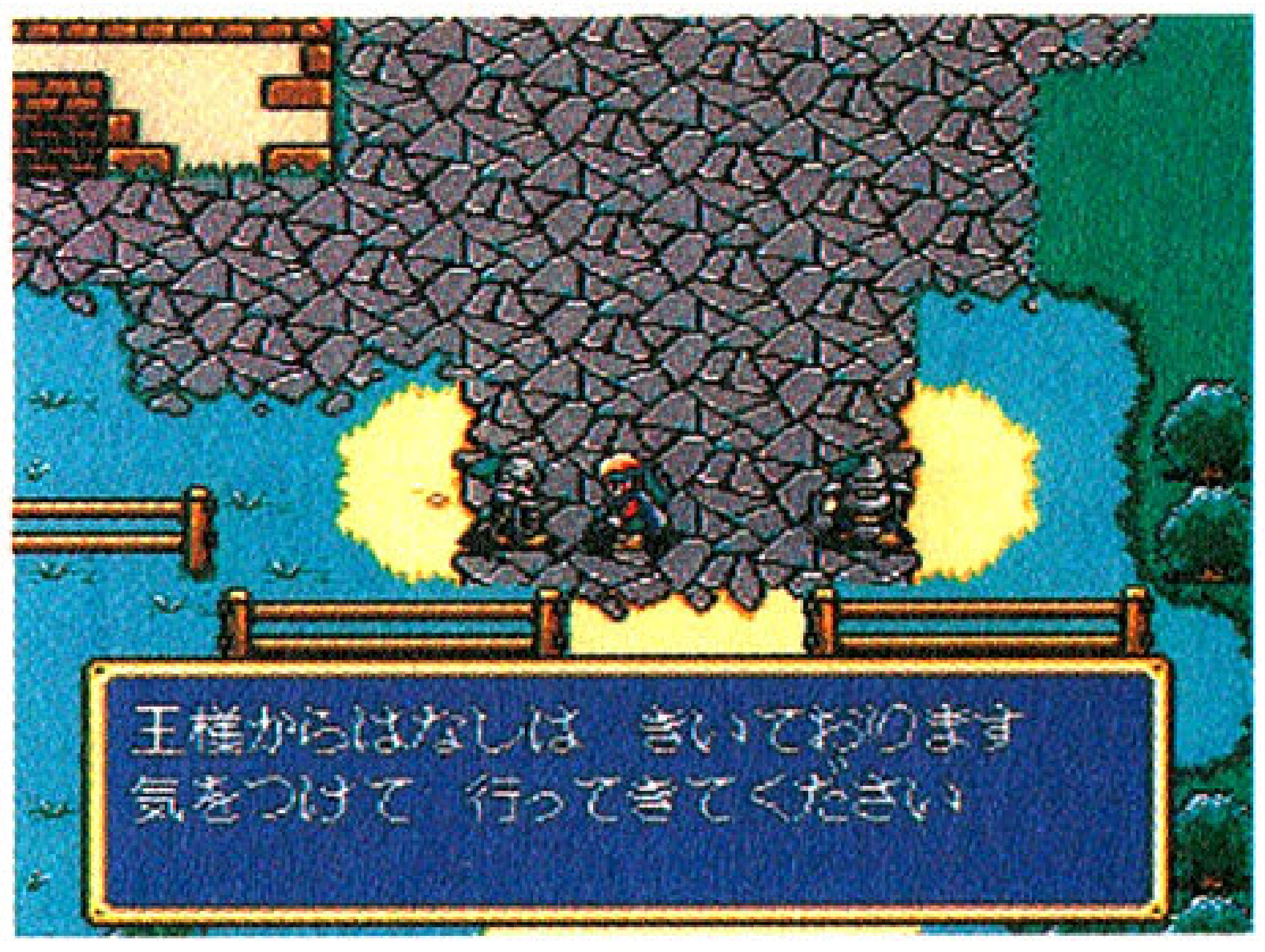
いつも稽古をつけてくれるバリオスの推薦らしい。バリオスに頼まれちゃ断れない。それが男だな。

王様に報告しよう

仲間が集まったら王様の元へ行け。支度金をくれるぞ。


おお　なかまがそろったか　それでは
これで　したくをととのえるがよい

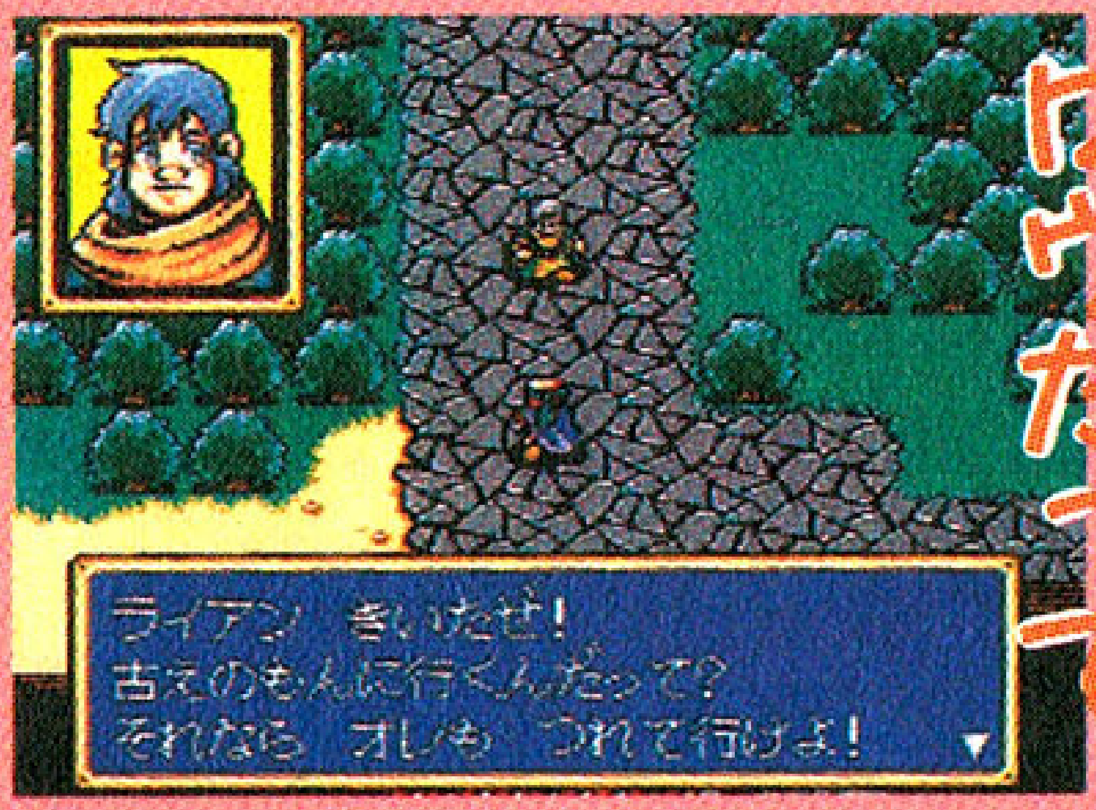
では出発


王様からはなしは　きいております
気をつけて　行ってきてください

探索に参加してくれるのは５人だ

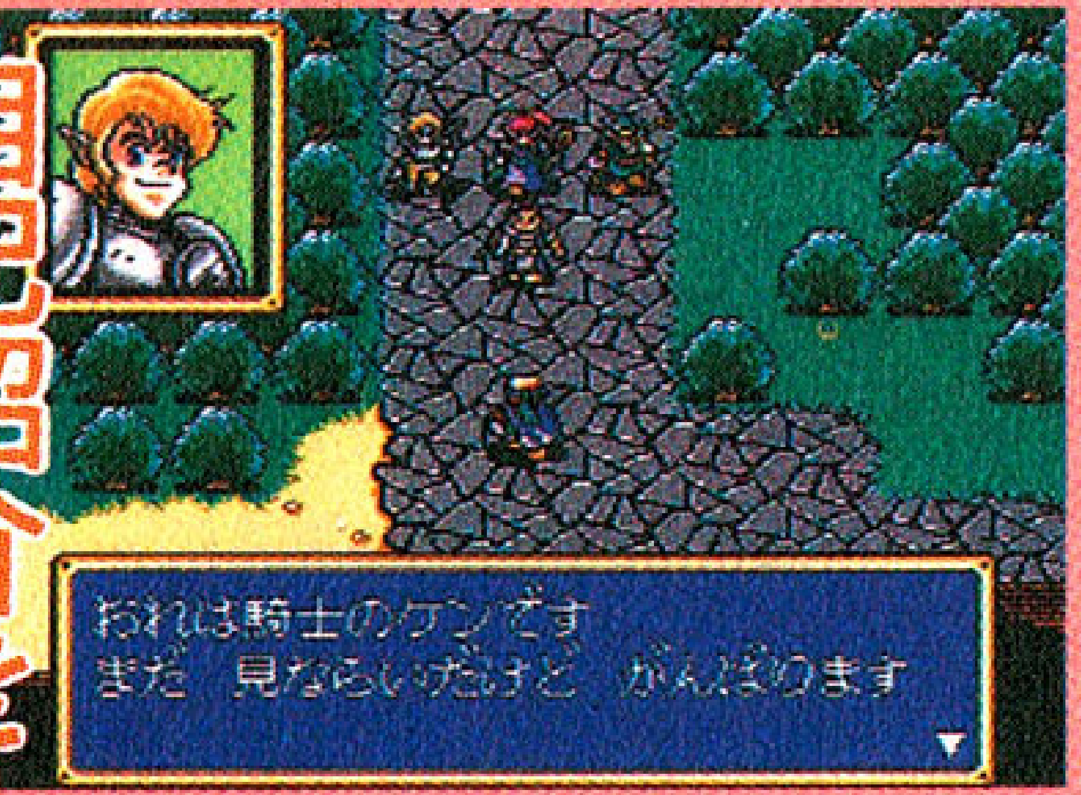
王様にいにしえの門の探索を命じられたが、一緒に探索してくれる仲間を探さねばならない。城を出て、ガーディアナの町に戻ってみると……。

ロウだって


ライアン！　きいたぜ！
古えのもんに行くんだって？
それなら　オレも　つれて行けよ！

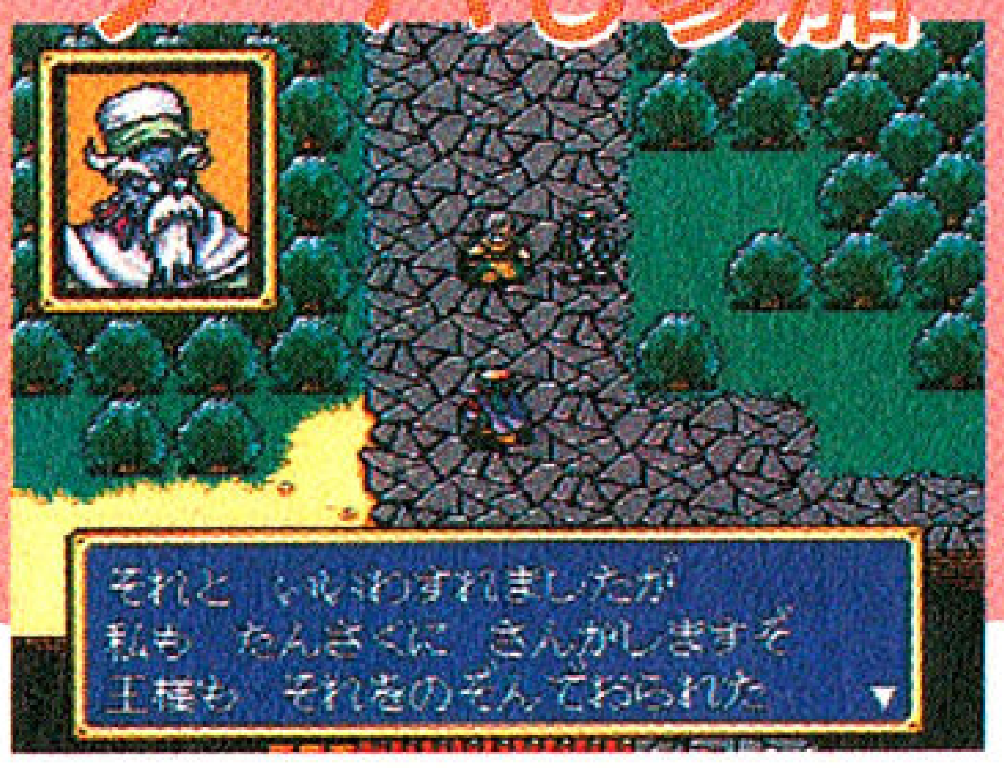
命の恩人のロウも参加してくれる。これでいつ倒れても心配ない。安心だな。

自己紹介を


おれは騎士のケンです
まだ　見ならいだけど　がんばります

主人公の後を追って、仲間がやってくる。まずは各自紹介してもらえ。

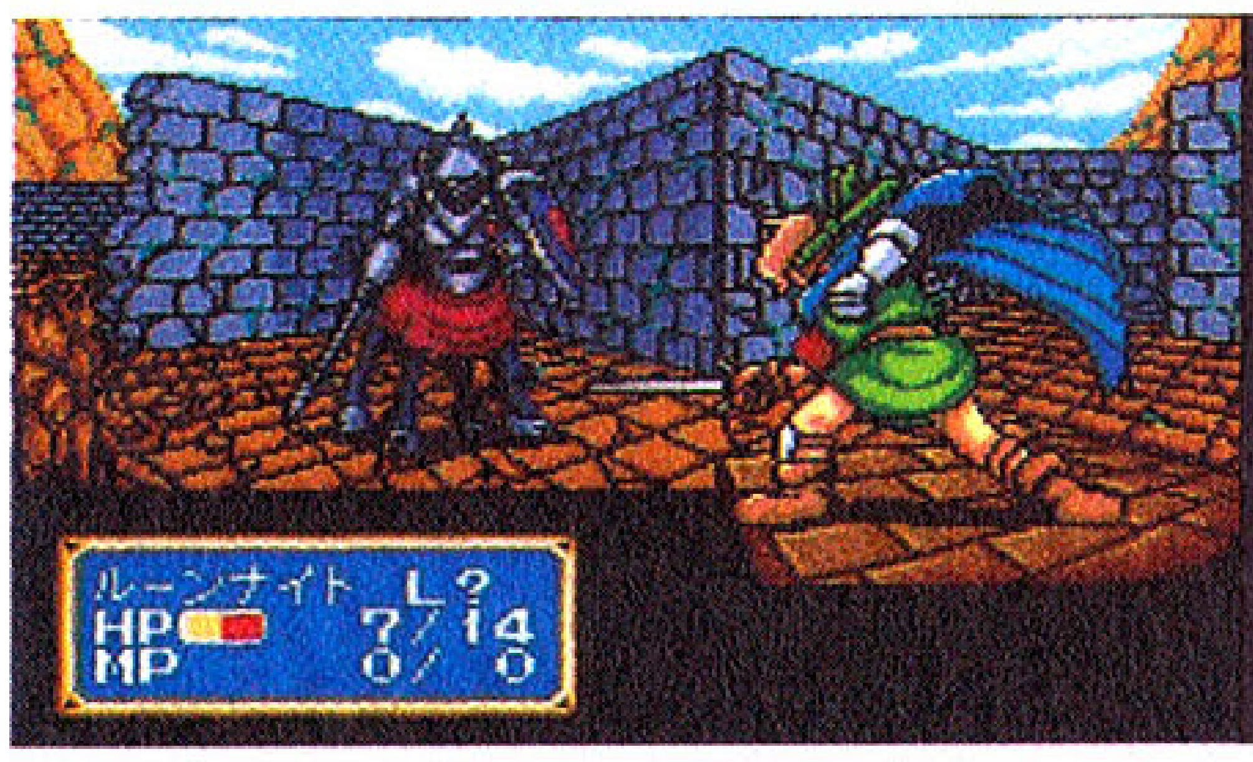
ノーバも参加


それと　いいわすれましたが
私も　たんさくに　さんかしますぞ
王様も　それをのぞんでおられた

ノーバも軍師としてついてきてくれる。助言を乞え！

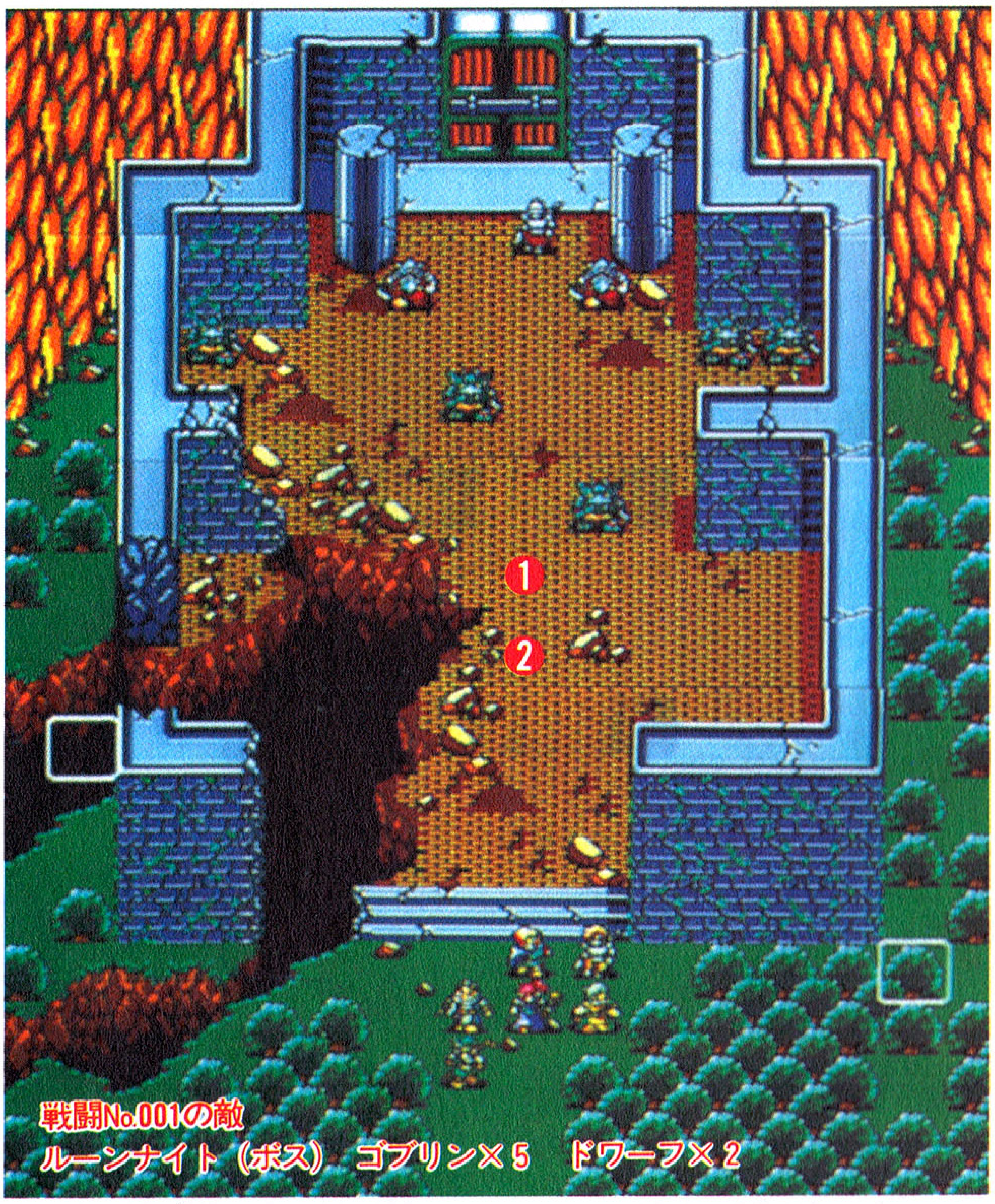
ガーディアナでの道具屋価格表

品　物	金貨枚数
薬　草	10
回復の実	200
天使の羽根	40



戦闘No. 001………… 勝利条件：ルーンナイトを倒す

いにしえの門での出会い

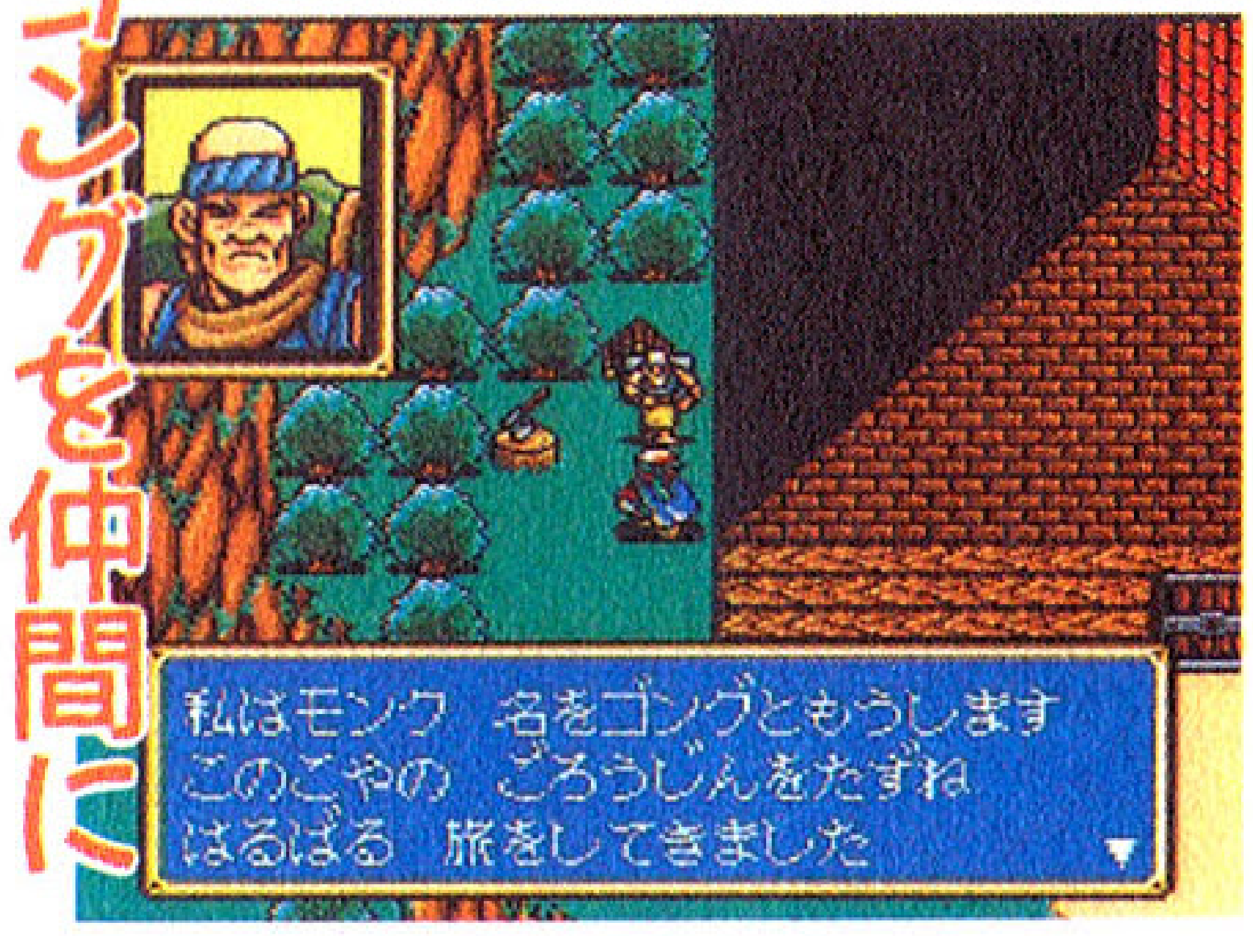


戦闘No.001の敵
ルーンナイト（ボス） ゴブリン×5 ドワーフ×2

戦う前に退却（たいきゃく）して山小屋へ

戦闘が始まったとたんに退却する。なんとも意気地（いくじ）がないように思われる作戦だ。でも、いにしえの門の東にある山小屋に行ってみよう。そこには修行中のゴングがいるぞ。話しかけて仲間になってもらえ。この後に、いにしえの門へ行ったほうが心強いってもんだ。ちなみに山小屋ではセーブもできる。便利っす。

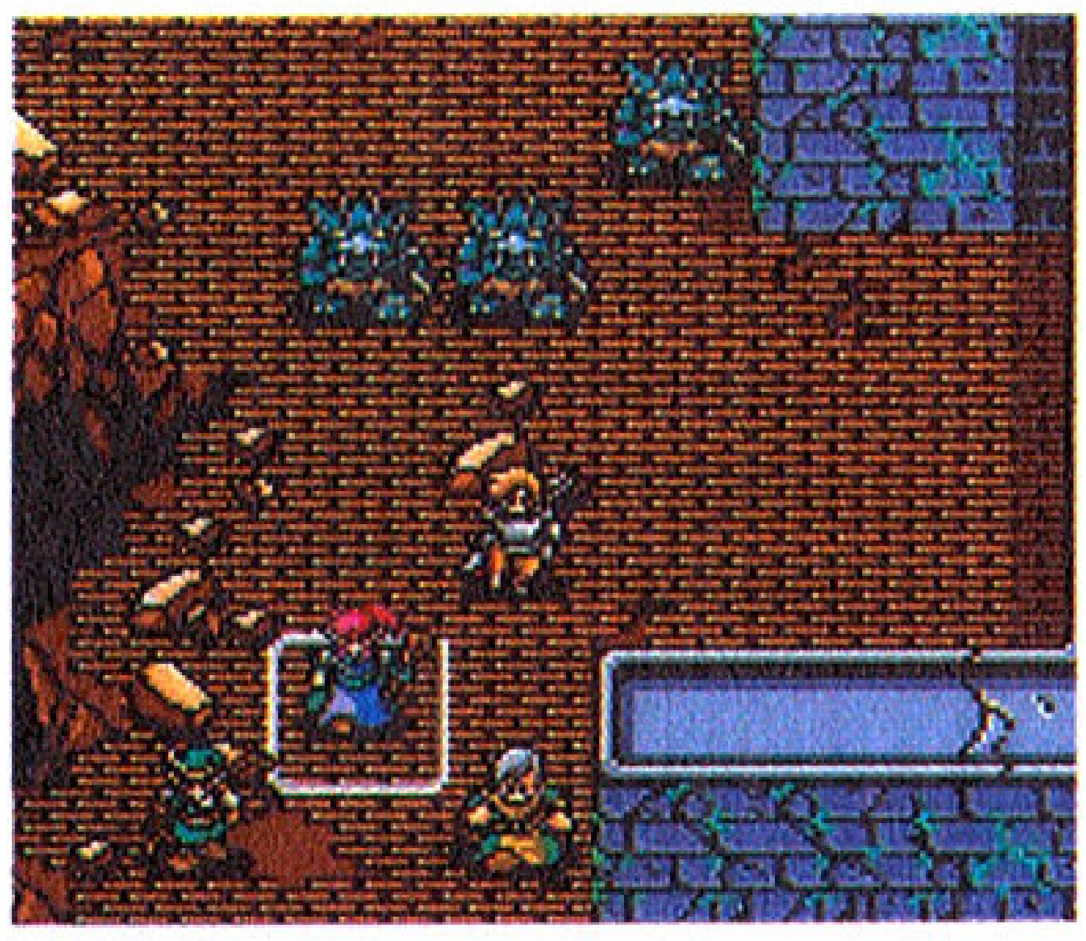
ゴングを仲間に



私はモンク 名をゴングともうします
このこやの ごろうじんをたずね
はるばる 旅をしてきました ▼

馬車で、いにしえの門に行くと探し物をしているルーンファウスト軍と出会う。そして、あれよあれよという間に戦闘が始まってしまう。最初の戦闘はタクティクスの入門コースみたいなもの。まず、主人公は①でゴブリンと戦う。そして②へ移動し、またゴブリンと。後は主人公を移動させない。ドワーフに2回攻撃されなければ大丈夫だ。

ゴブリンが3体



ここにゴブリンが3体並んだら、これ以上ゴブリンは移動しない。直接、間接攻撃を混ぜて粉砕せよ。

主人公を突進させないこと

主人公がやられると戦闘は最初からやり直し。お金も半分になるぞ。

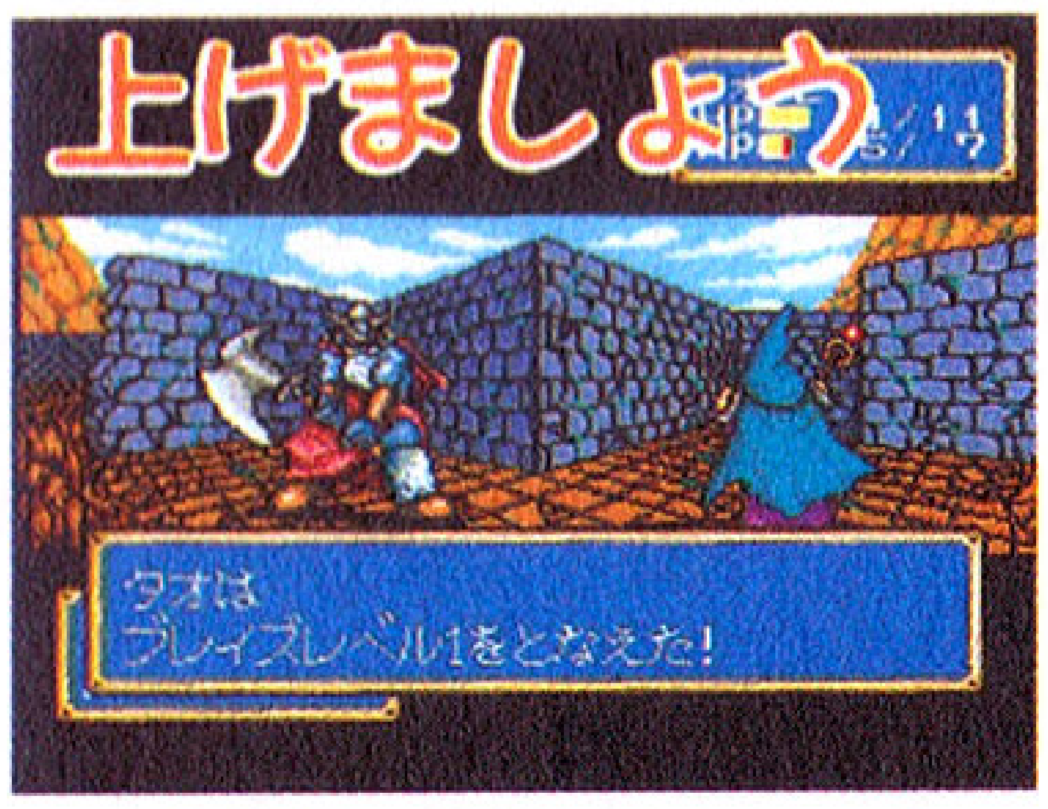
間接攻撃を有効に使え

ハンスや

ゴブリン L?
HP 5/ 12
MP 0/ 0

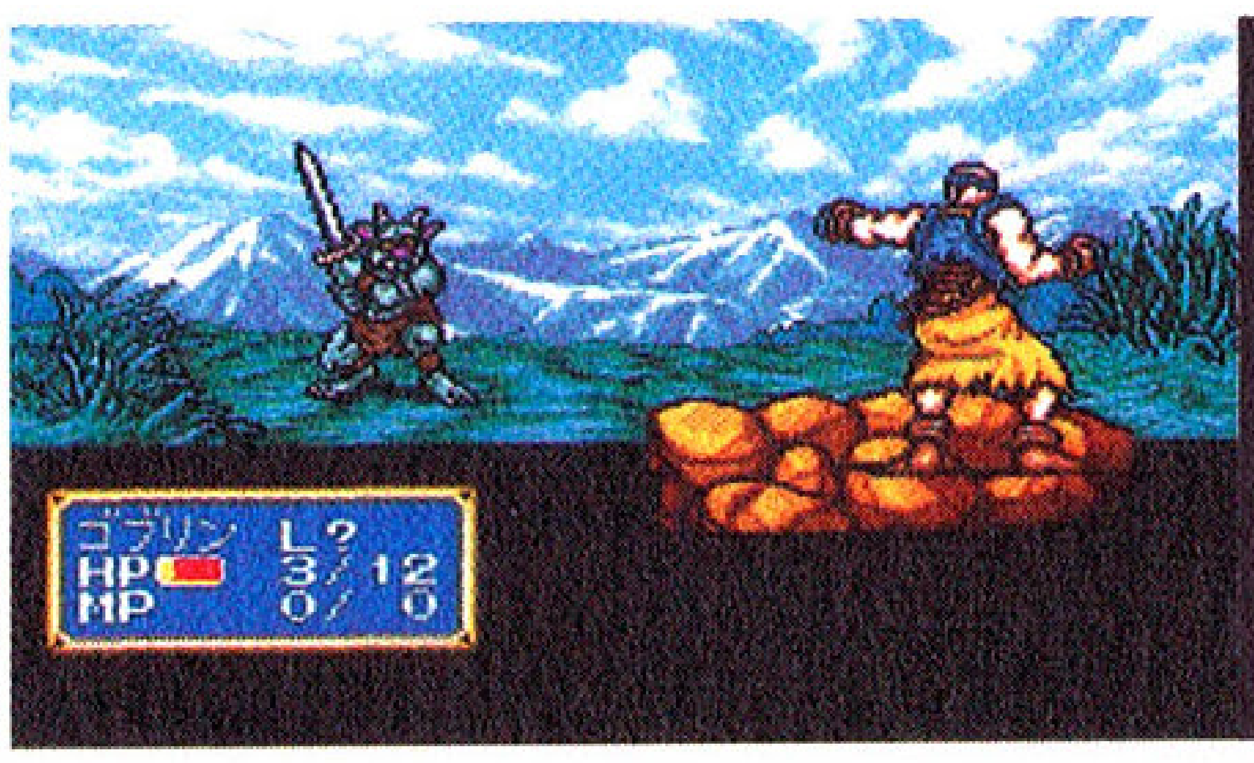
主人公とハンスでゴブリンを倒していけ。

タオのレベルを上げましょう



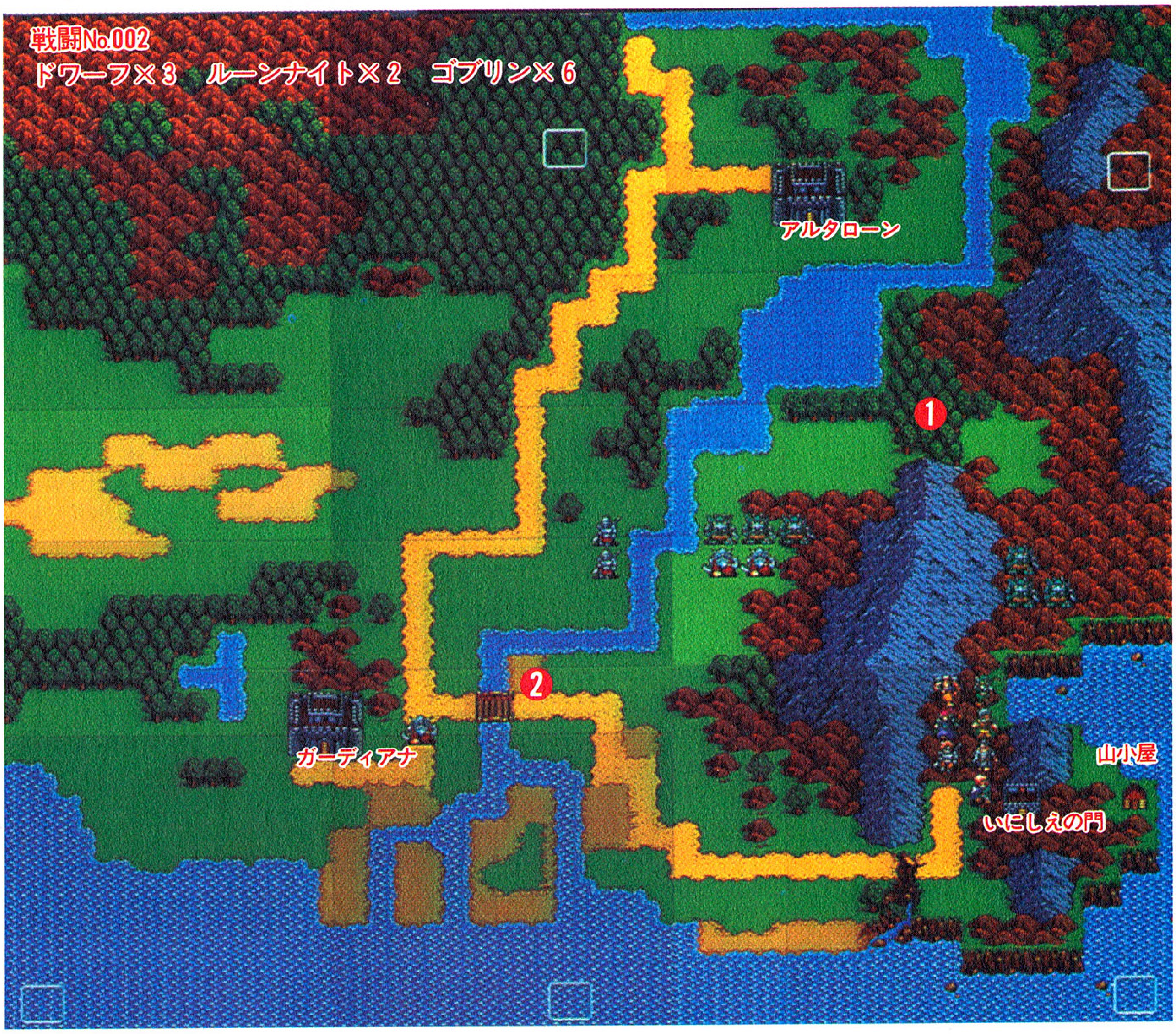
タオは
ブレイズレベル1をとなえた!

1つの戦闘につき、タオのレベルをワンランク上げておきたい。その後の展開が楽になるからだ。


ゴブリン L?
HP 3/12
MP 0/0

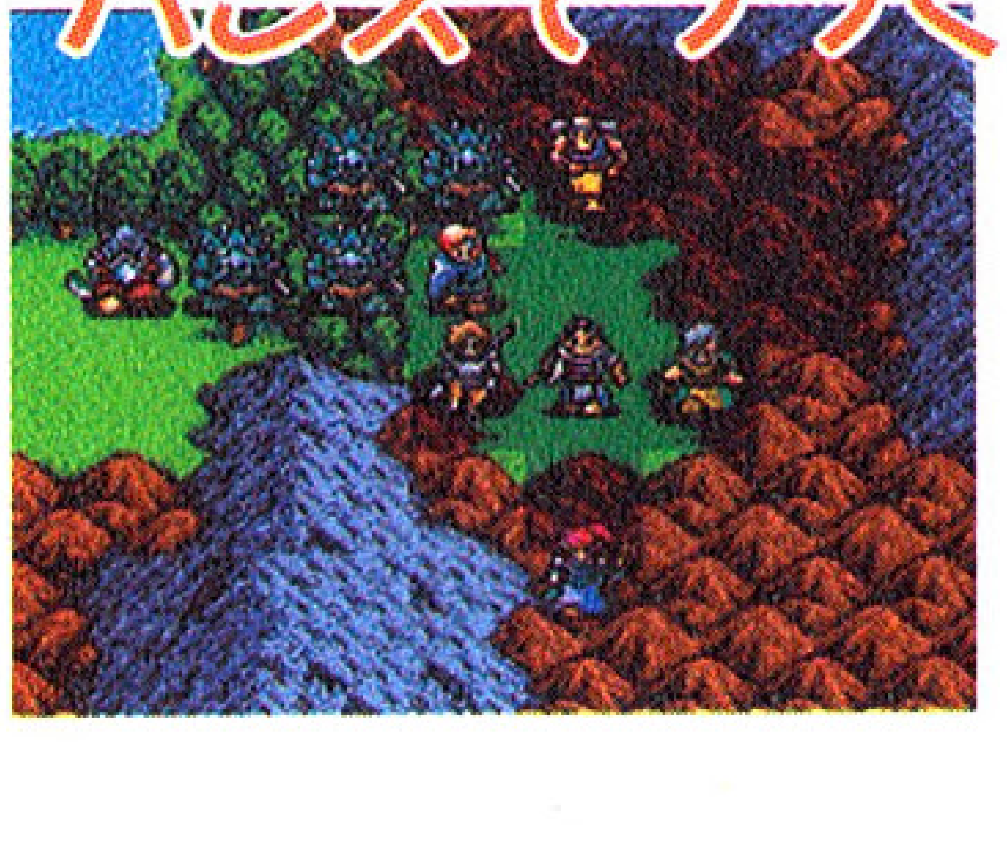
戦闘No. 002…………勝利条件：ガーディアナに戻る

ガーディアナに何が起きたのか


戦闘No.002
ドワーフ×3　ルーンナイト×2　ゴブリン×6
アルタローン
①
②
ガーディアナ
山小屋
いにしえの門

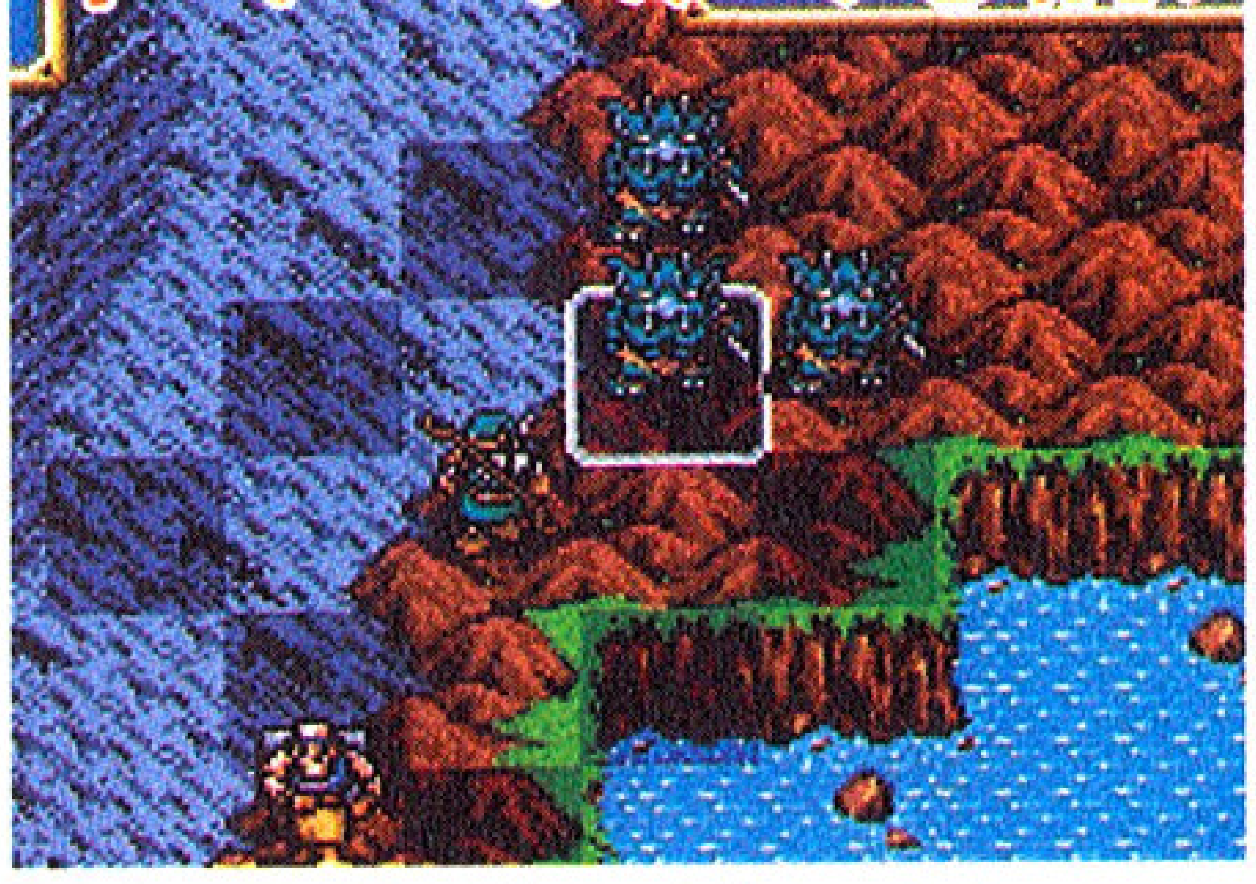
地震のため、迂回してガーディアナに戻らなければならない。山岳地帯を通過するため、軍勢の進行速度はとてつもなく遅い。しかし、戦闘が繰り広げられるのは①の地点だ。ハンスを先行させ、ゴブリンの体力を減らしてから直接攻撃すること。橋付近にいるルーンナイトは、②の地点でケンやハンスの間接攻撃、そしてタオの魔法で駆逐しよう。

ハンスでつつく



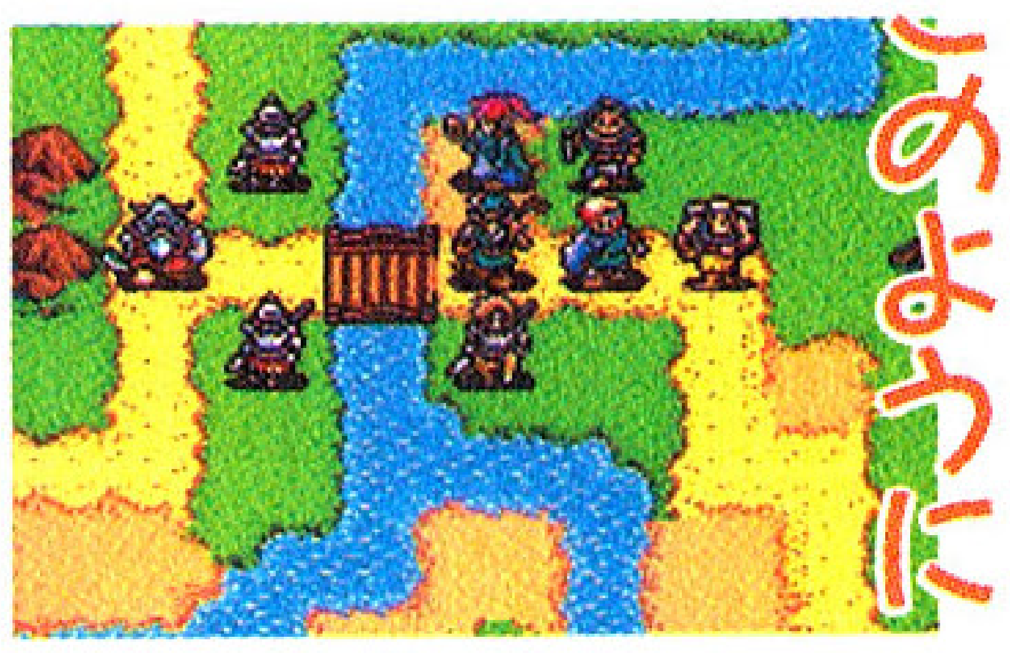
引いていくゴブリンを弓でつつきながら追撃する。ジワジワといけ。

ドワーフがくる前に

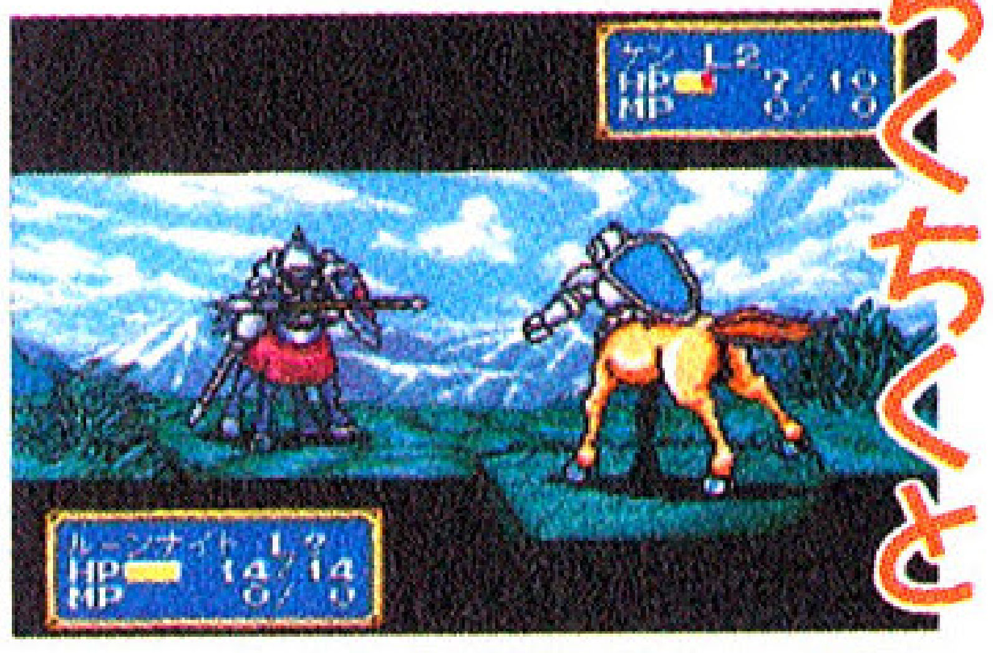


ドワーフが動く前にゴブリンはすべて倒しておきたい。あまり回りこまないようにね。

このように ちくちくと 河越しで間接攻撃を



橋を渡らなければ、ルーンナイトとドワーフは絶対に動かない。

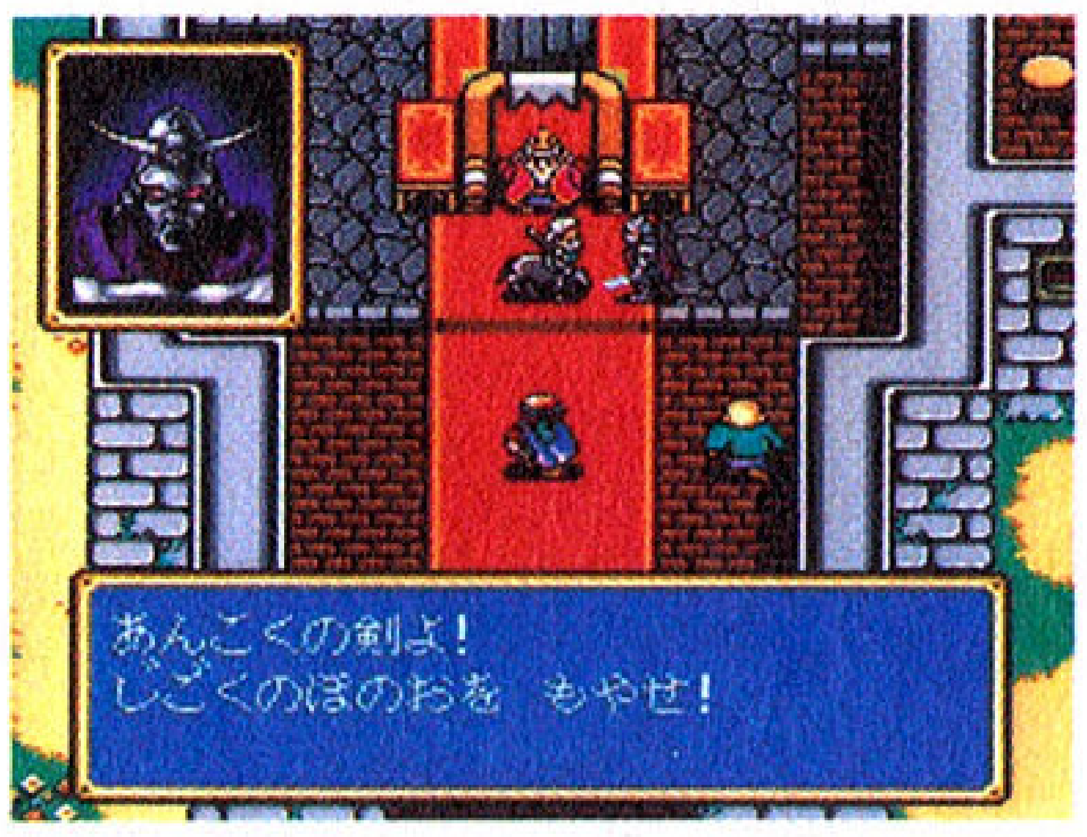


ルーンナイトを倒してからドワーフを倒しに行け。安全第一だ。

ガーディアナの町は崩壊した後だった……

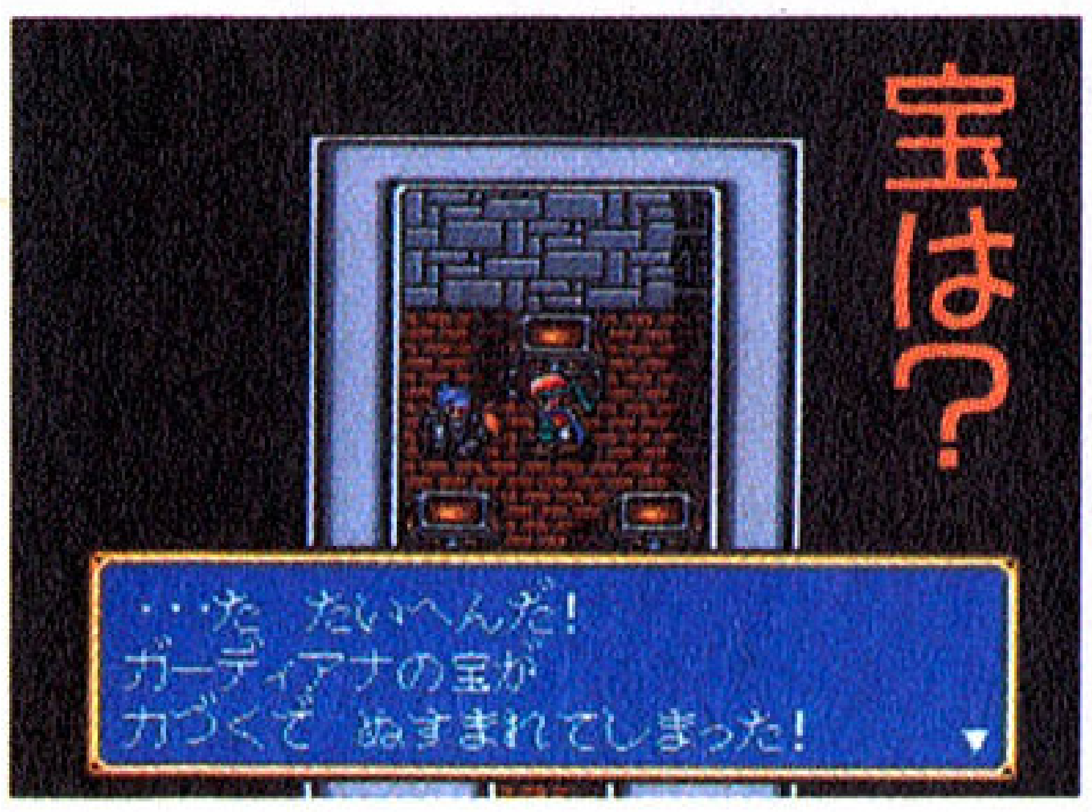
やっとこさっとこガーディアナに戻ってきた探索隊。しかし、すでにガーディアナの町はルーンファウストによってボロボロにされていた。傷ついた兵士たちや呆然とする人々など、虚脱感が漂っているガーディアナの町。城へ行くと、オードが駆け寄ってくる。まだルーンファウストの兵士が城内にいるらしい。急いで王様のところに行くと、そこにはルーンファウストの剣士カインが騎士バリオスと対峙しているまっただ中だった。

カインの威力


あんこくの剣よ!
じごくのほのおを もやせ!

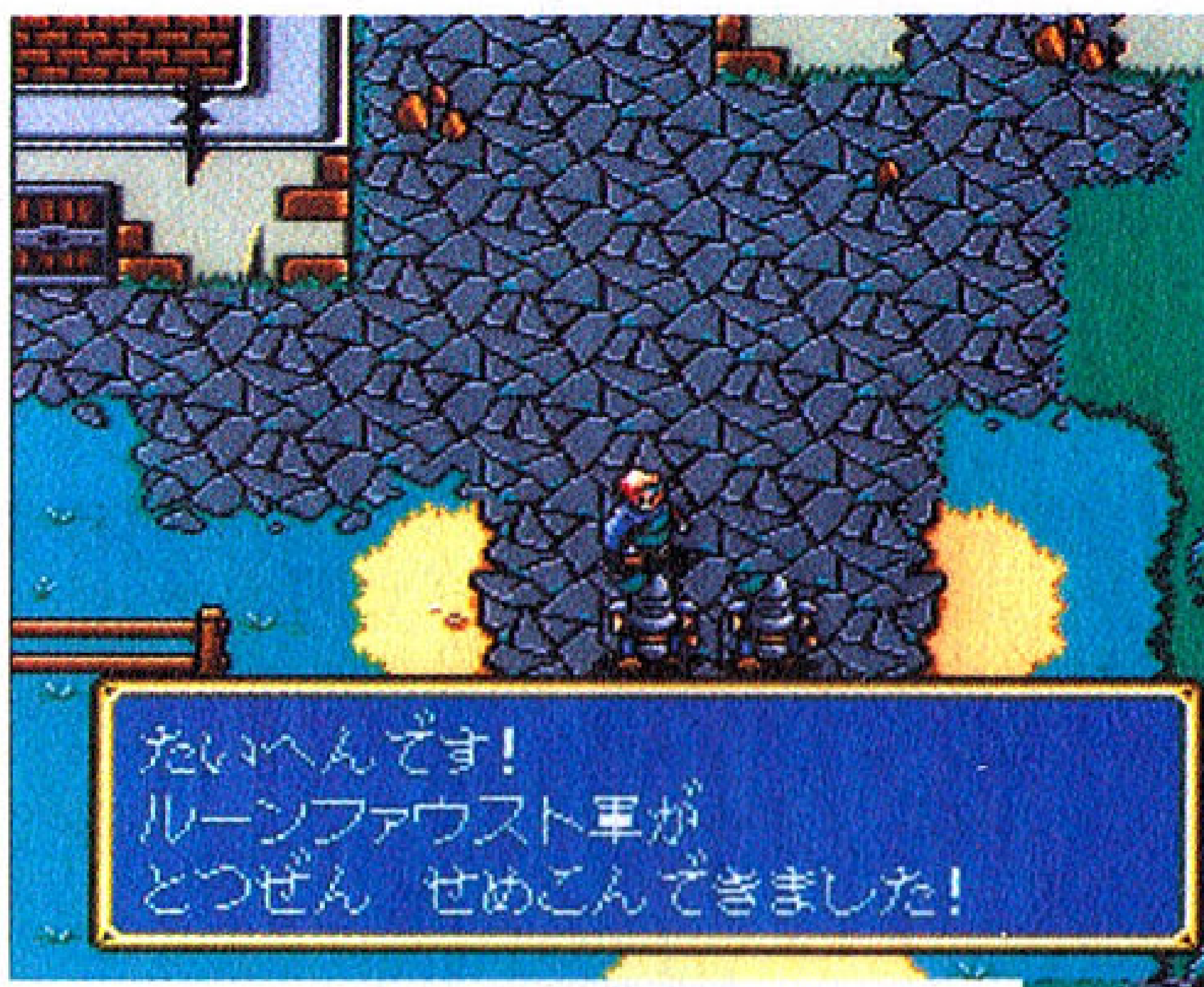
ルーンファウスト軍の猛者カインの暗黒の剣はバリオスの体を一瞬にして燃やしつくした。なんてこったい。

宝は?


・・た たいへんだ!
ガーディアナの宝が
力づくで ぬすまれてしまった!

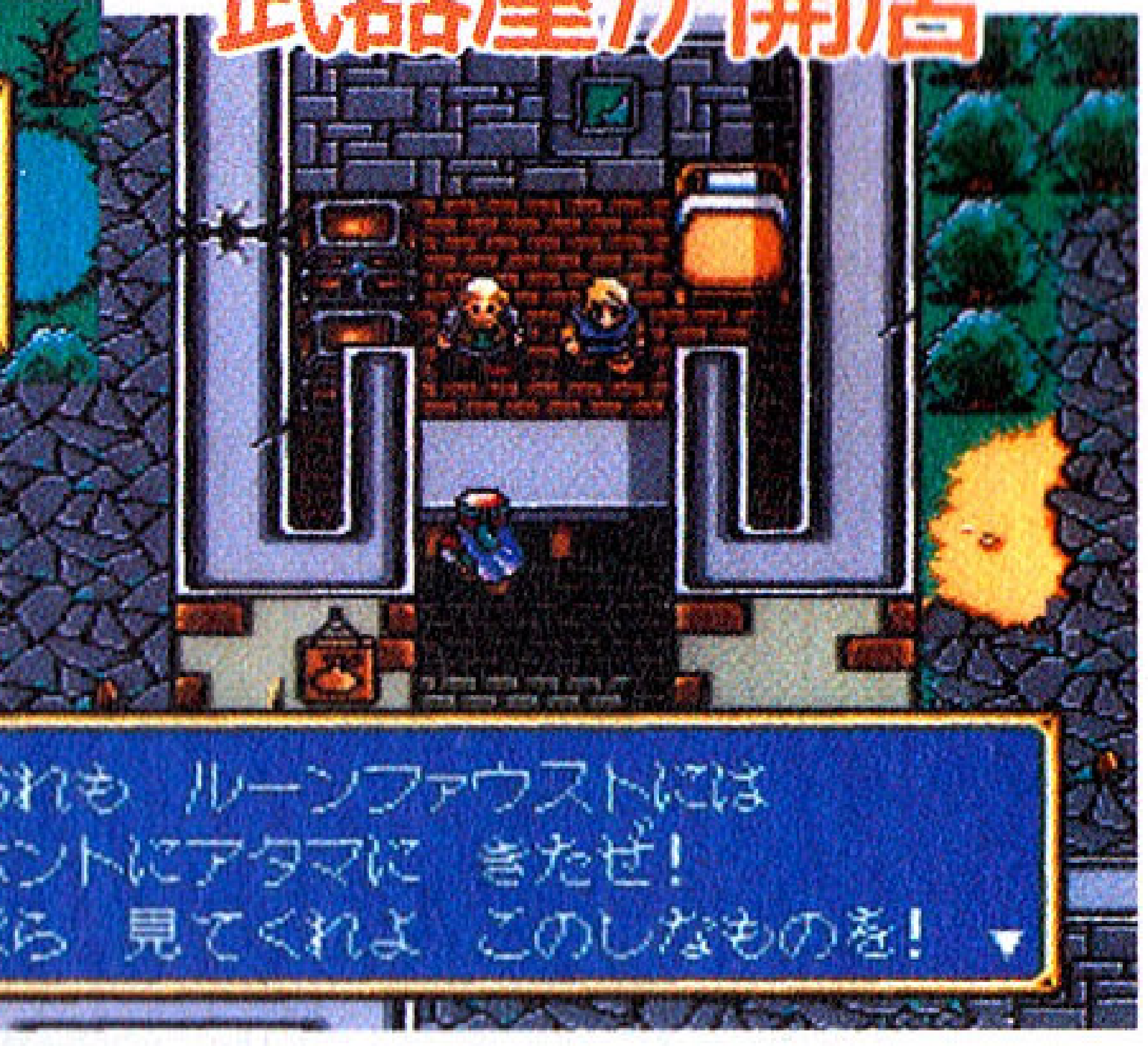
ガーディアナの宝は奪われた。中身はいったい何だったのか。他の宝箱はもらっておこう。

ルーンファウストが去った痕跡は


たいへんです!
ルーンファウスト軍が
とつぜん せめこんできました!

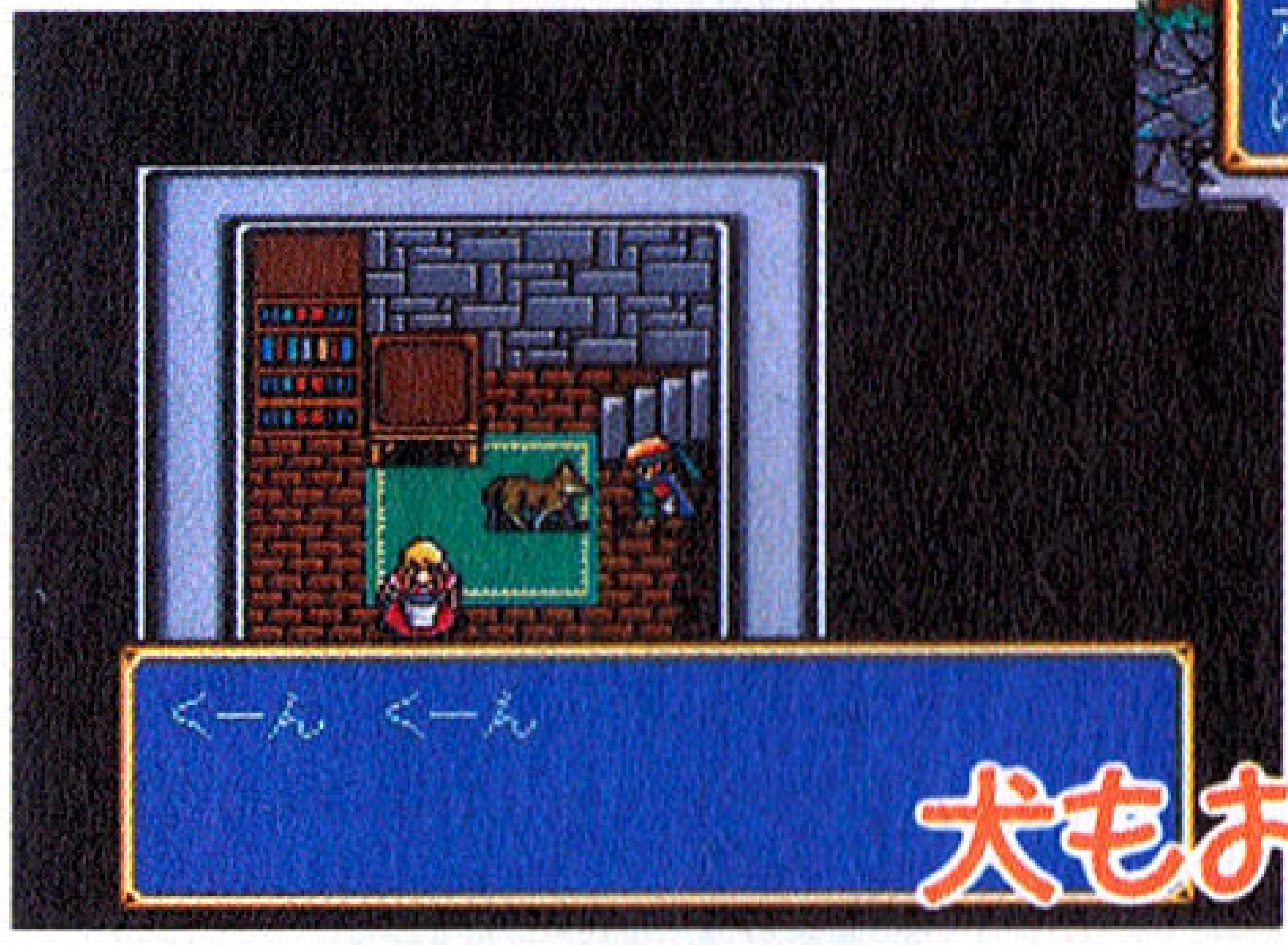
あの訓練熱心な騎士たちもことごとくやられてしまった。ルーンファウスト軍は異常に強いのでは？

武器屋が開店


おれも ルーンファウストには
ホントにアタマに きたぜ!
ほら 見てくれよ このしなものを!

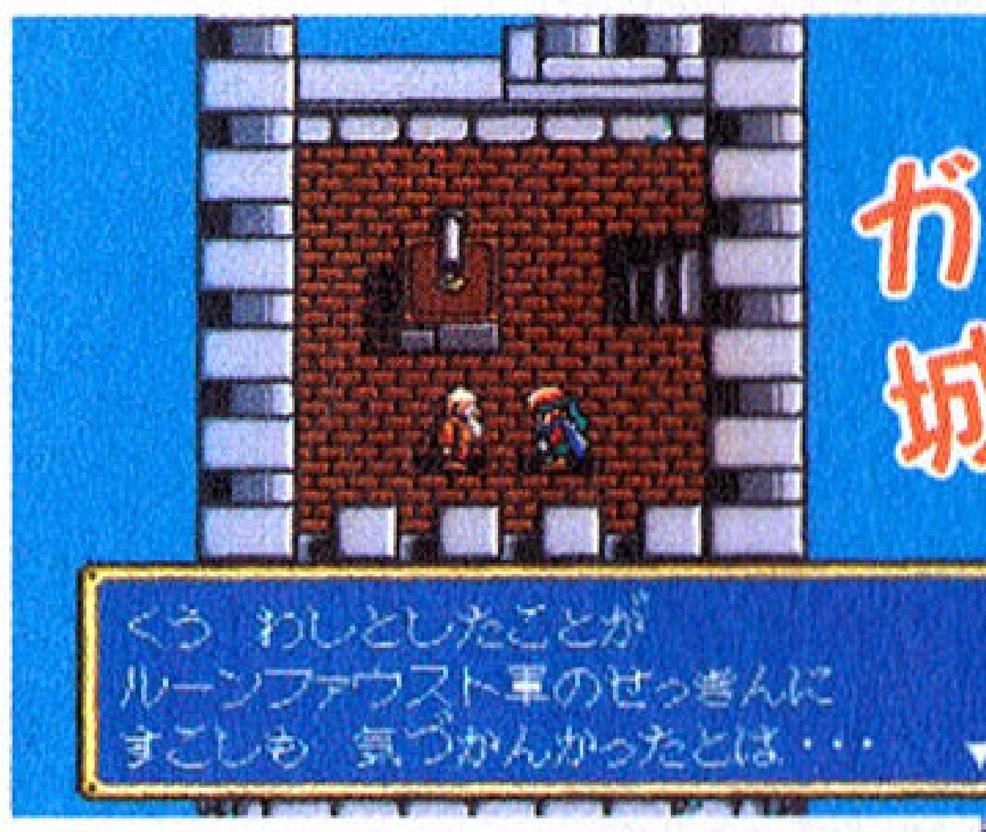
平和ムードを吹き飛ばされ、危機感をもって協力してくれるぞ。しかし、現時点で買う武器はない。

犬もおとなしくなりました

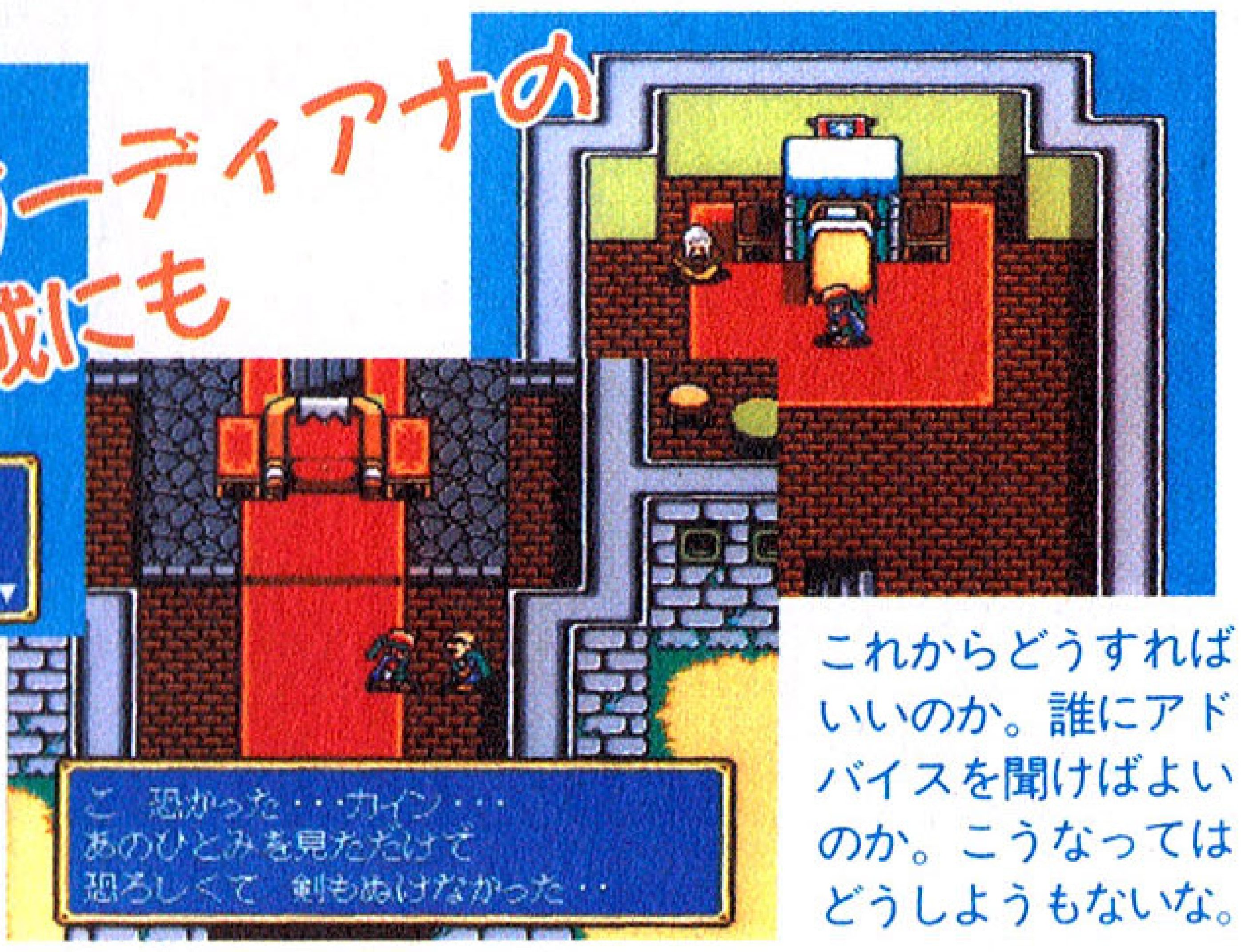

くーん くーん

ワンワン吠えていた犬もルーンファウスト軍の脅威に恐れをなしたみたいだ。おびえているのか、悲しんでいるのか……。

ガーディアナの城にも


くう わしとしたことが
ルーンファウスト軍のせっきんに
すこしも 気づかんかったとは・・・

早く気づいてもルーンファウストにはかなわないだろう。悲しいけど、現実には逆らえない。

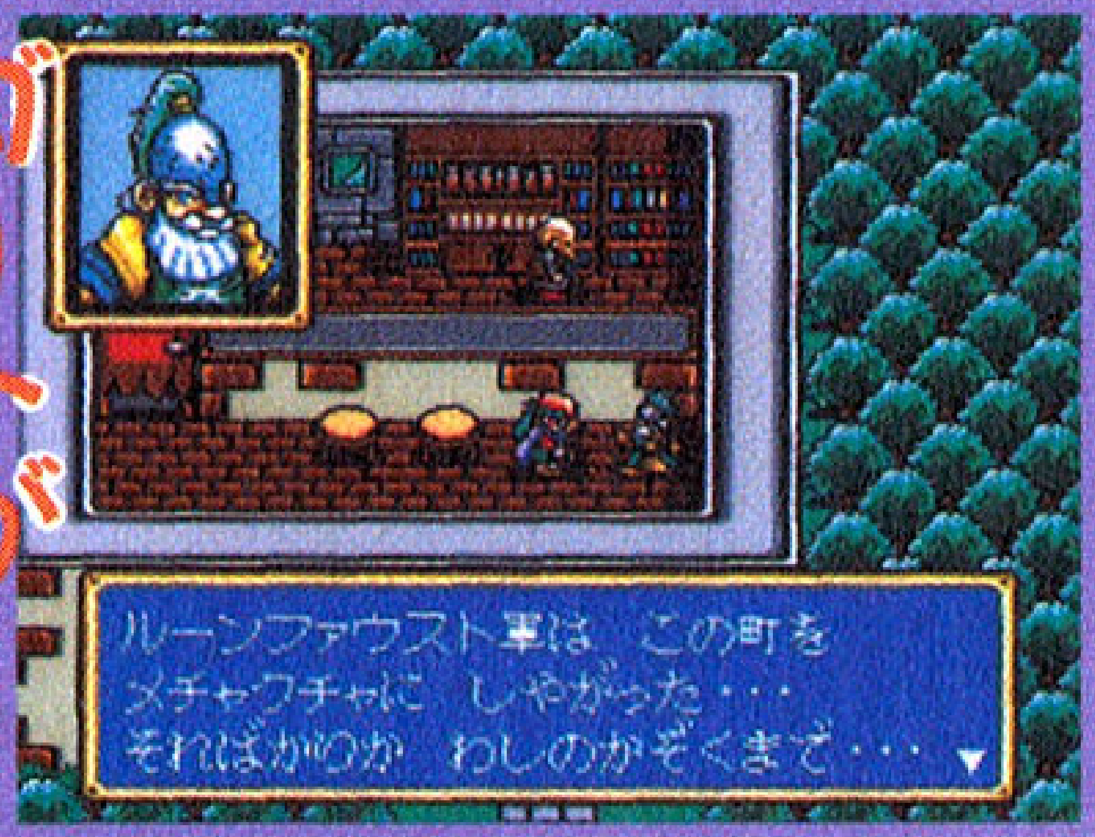

こ 恐かった・・・カイン・・・
あのひとみを見ただけで
恐ろしくて 剣もぬけなかった・・

これからどうすればいいのか。誰にアドバイスを聞けばよいのか。こうなってはどうしようもないな。

メイとゴートが仲間になる

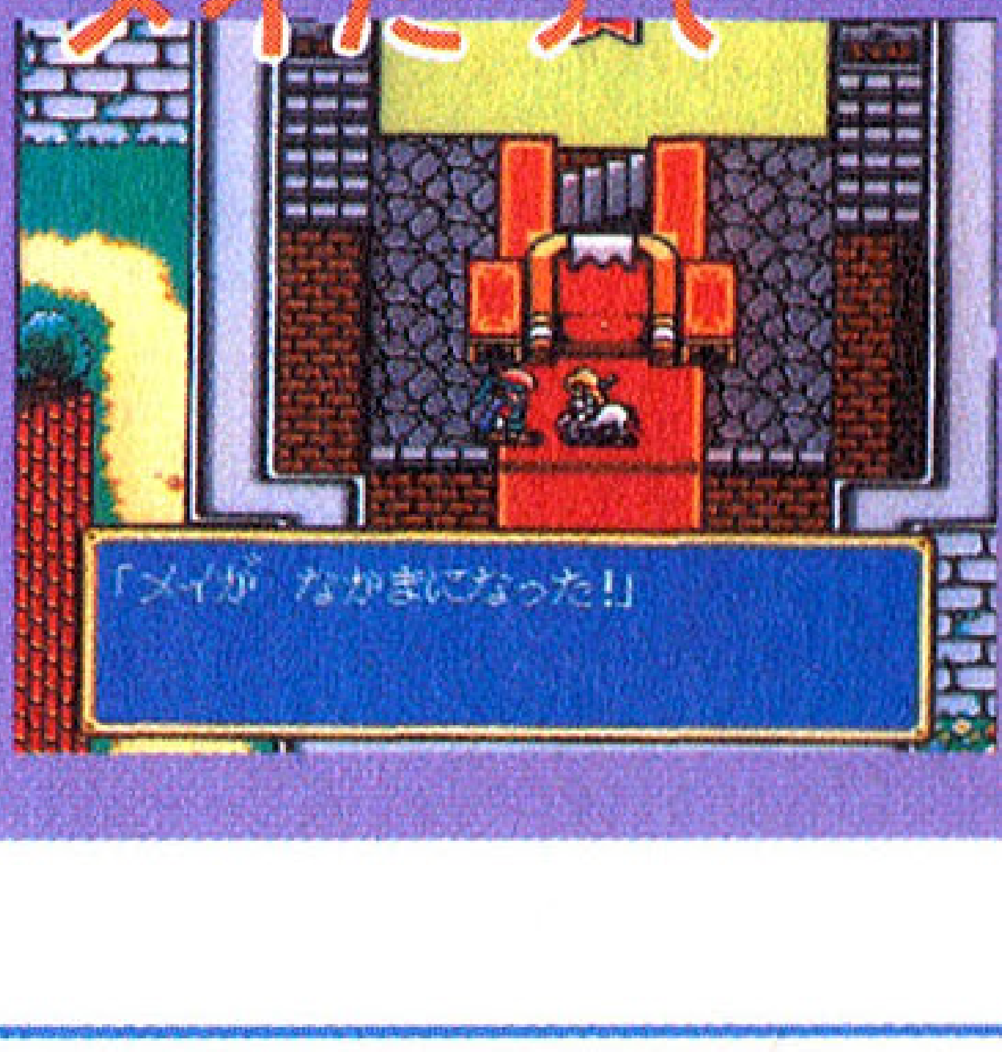
ルーンファウストの仕打ちに怒るゴートと悲しむメイ。2人も主人公に協力して打倒ルーンファウストを誓ってくれる。力強い味方が増えた。

ゴートが


ルーンファウスト軍は この町を
メチャクチャに しやがった・・・
そればかりか わしのかぞくまで・・・

酒場は守ったが、自分の家族まで守れなかった。戦士の血を燃やしてもらえ。

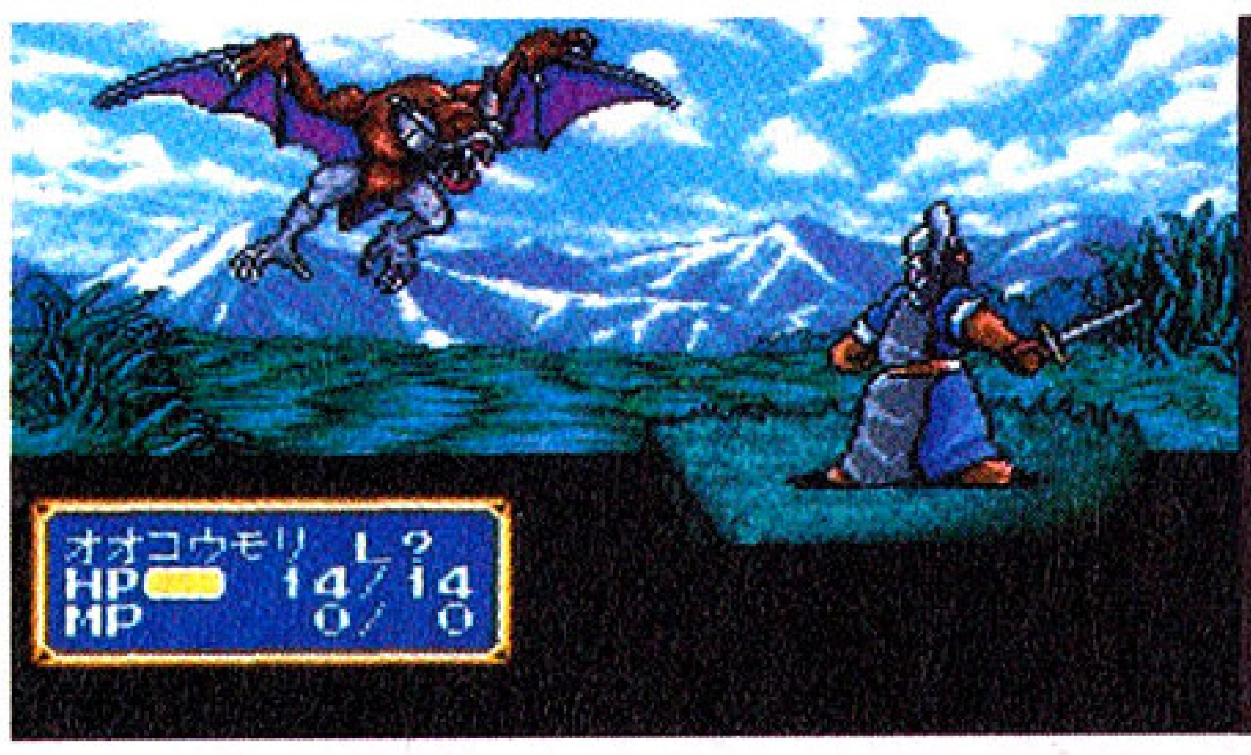
メイだって


「メイが なかまになった!」

主人公を嫌っていたメイも事情により加わるぞ。

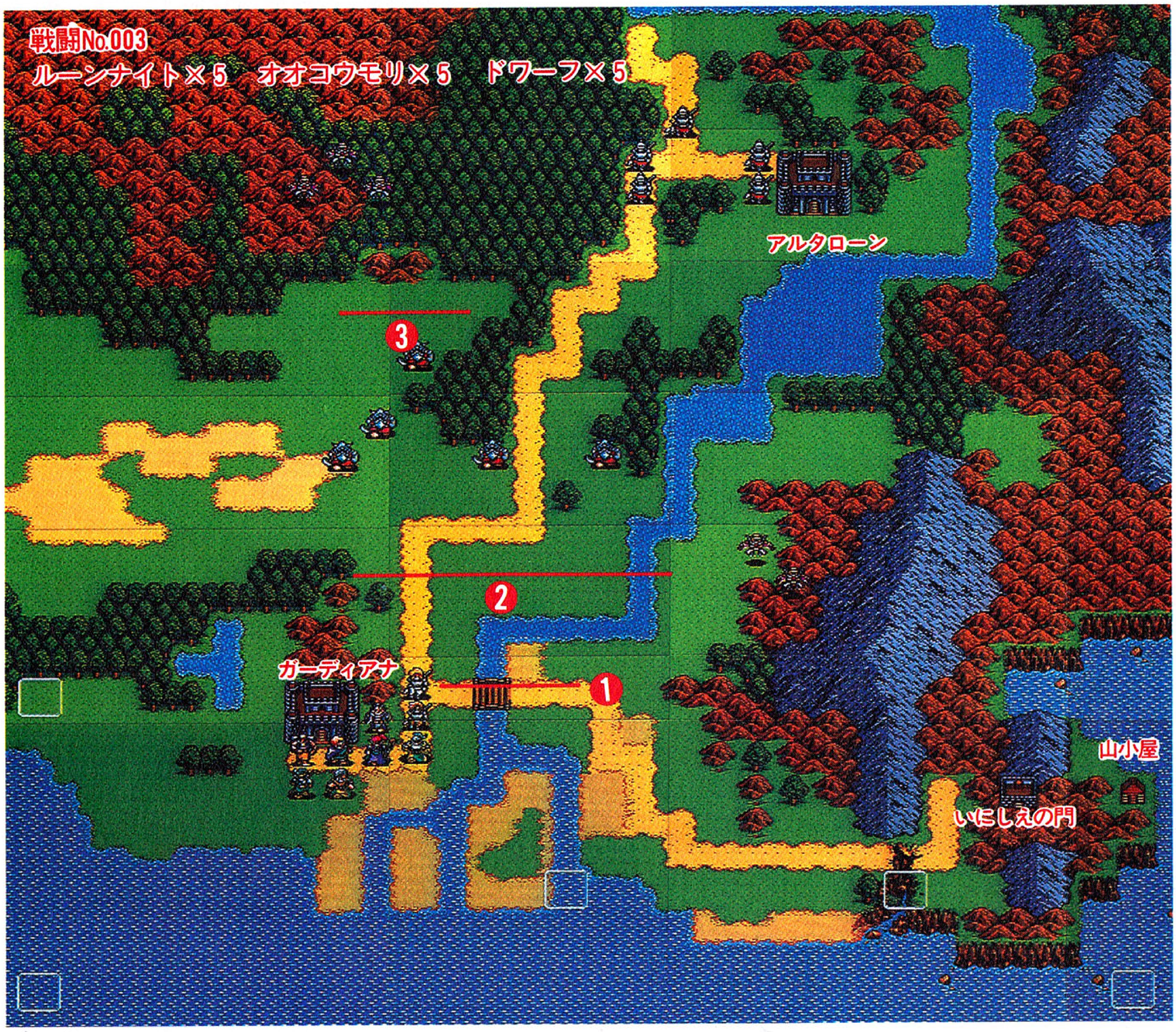
ガーディアナでの武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ショートソード	100
スピア	150
ハンドアックス	200
木の杖	80
木の矢	320


オオコウモリ L?
HP 14/14
MP 0/0

戦闘No. 003……………勝利条件：アルタローンに着く

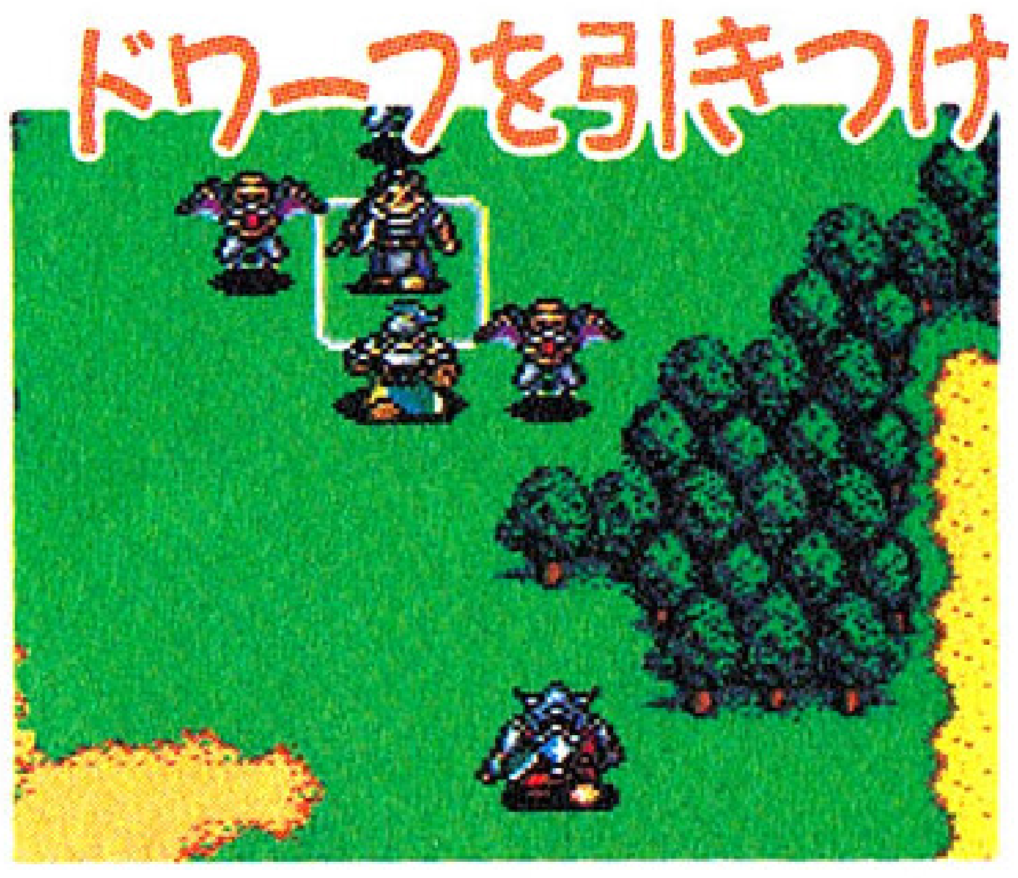
悲しみを心に秘めアルタローンへ


戦闘No.003
ルーンナイト×5　オオコウモリ×5　ドワーフ×5
アルタローン
③
②
ガーディアナ
①
山小屋
いにしえの門

ルーンファウストは封印の鍵を求めてアルタローンに行ったらしい。ここは一発追跡してみよう。しかし、ルーンナイトたちが待ち伏せしてじゃまをするぞ。

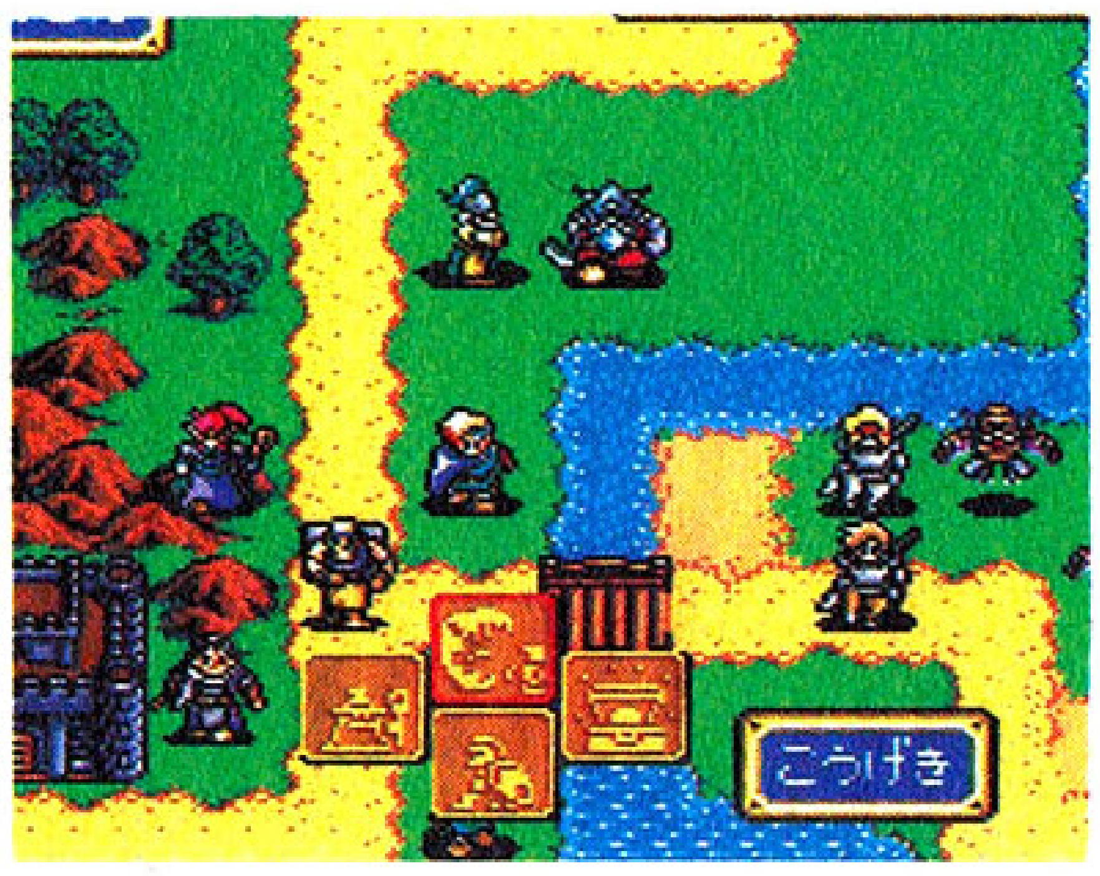
一番やっかいなのは初登場のオオコウモリだ。飛行して移動するため、地形に左右されずにバキバキ飛んでくる。そして、攻撃を受けると痛いだけでなく、睡魔に襲われることもあるのだ。東から飛んでくるヤツはメイやケンで迎撃（①）。しかし、北にいるヤツは③まで進まないと移動してこない。戦士を向かわせておびきだそう。その前に②のラインでドワーフと一戦交える。落ち着くまで②より北に行くな。

ドワーフを引きつけ



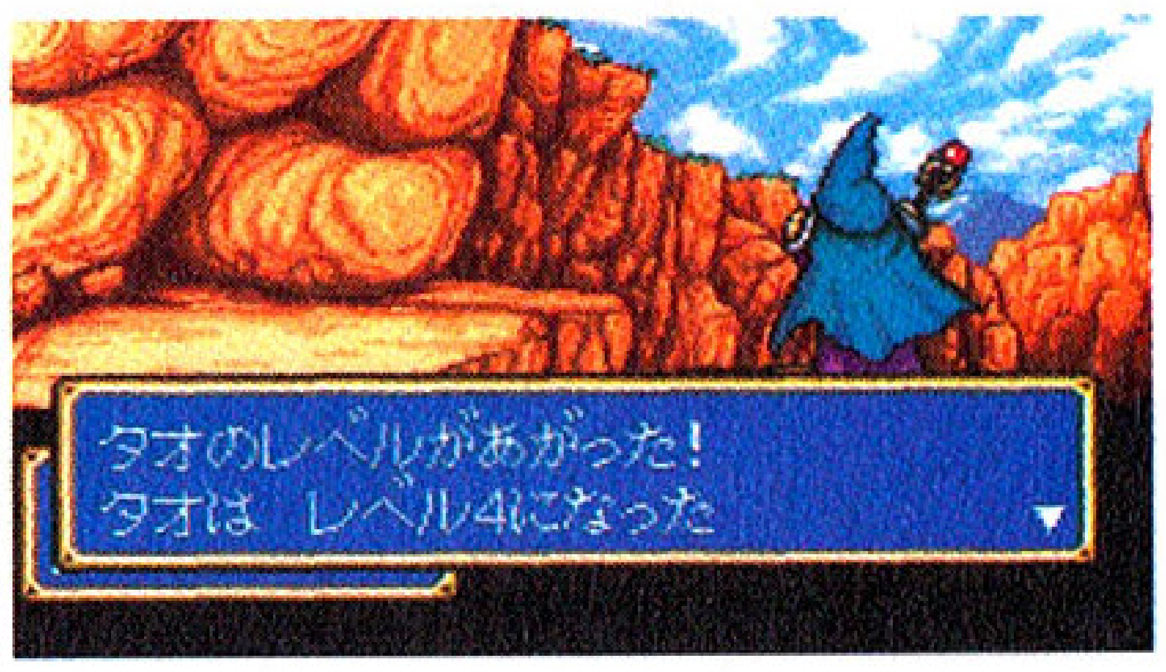
まとめて相手をせずに1匹ずつ倒して行こう。当たり前だが、特攻は危険。

コウモリは迎撃を



メイとケンの騎士コンビで迎撃。どちらか寝てしまったらハンスを使え。

魔法を使いまくる



タオのレベルがあがった！
タオは　レベル4になった

相手の体力が7ポイントだったらブレイズレベル1で燃やしてしまえ。

金満王国アルタローンに危機感の文字はない

アルタローンは鉱山から産出された鉱物によって、金余り状態になっていた。金を使うことしか考えられない人々は、ルーンファウストの侵略なんて信じられない。これではニッチもサッチもいかないので、王様に直訴して聞いてもらいましょう。

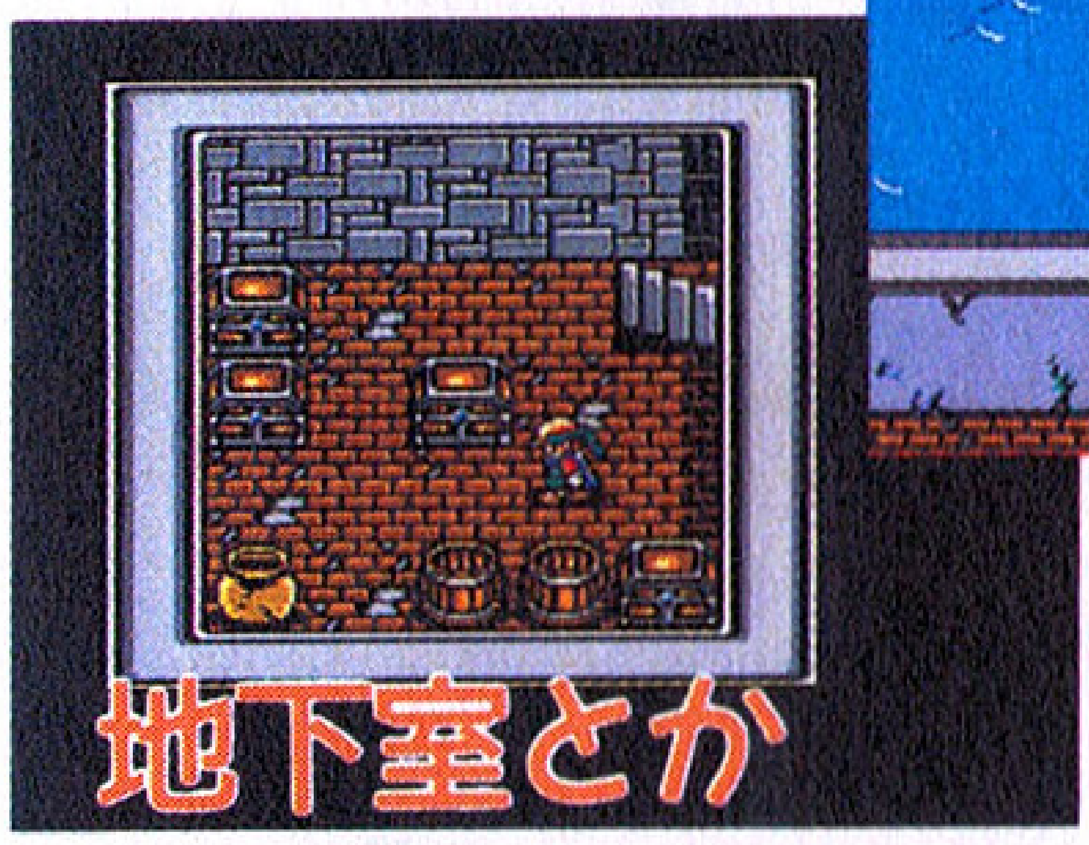
アルタローンには宝箱がたくさん放置してある。武器屋で買わずに宝箱の中身で装備を整えよう。むだ使いをしないこと。

アルタローンの国状

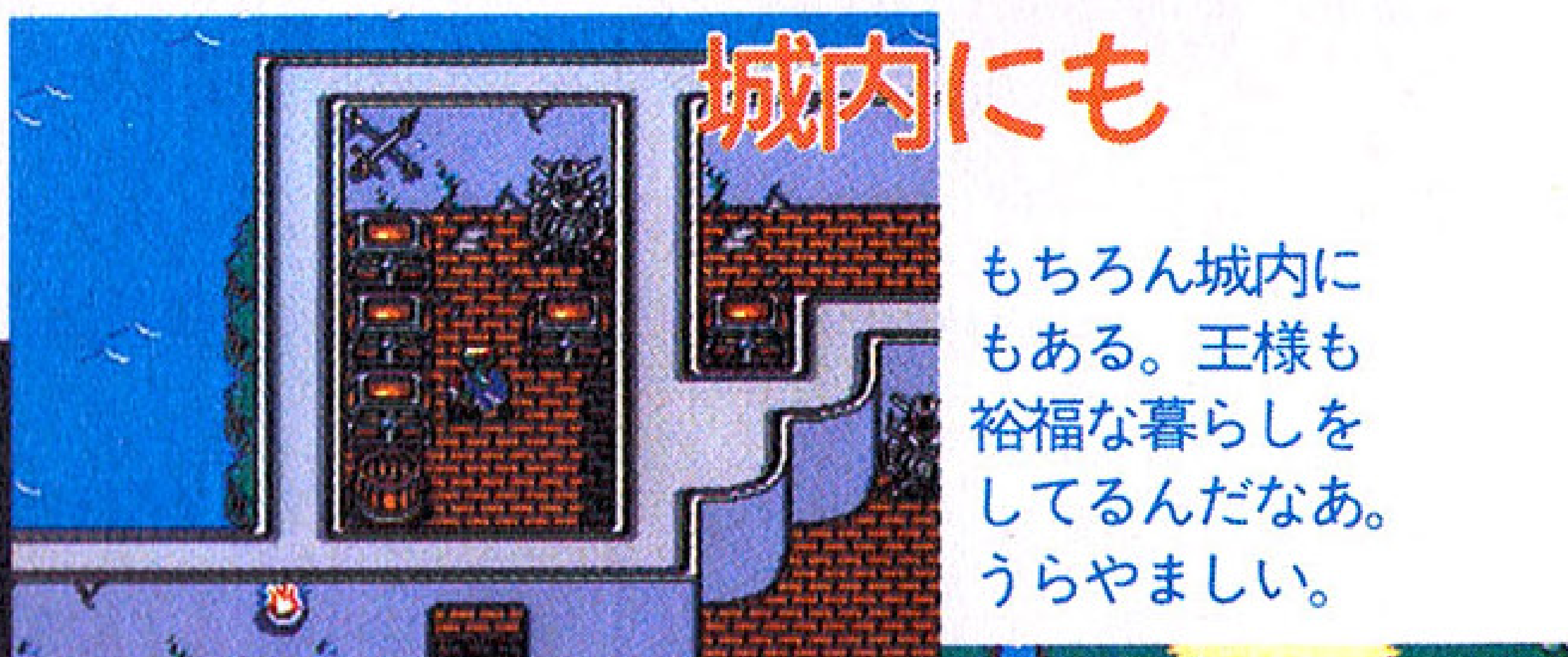
近くの鉱山から採掘される希少鉱石のため、経済的にたいへん恵まれている。王族たちの豊かな暮らしぶりを象徴するように城内はたくさんの芸術品が並べられているらしい。軍隊もわずかながら置かれている。しかし、その装備の充実ぶりとは裏腹に熟練度は低く、士気も低い。王族だけでなく、一般の人々も豊かな暮らしをしている。そのため、ネコやウマなどの動物までもが他国の人間を馬鹿にしたような態度をとっているそうだ。

宝箱を開けて

金が余っているのか、物が余っているのか。やたらと宝箱が置いてあるぞ。中身をいただきましょう。

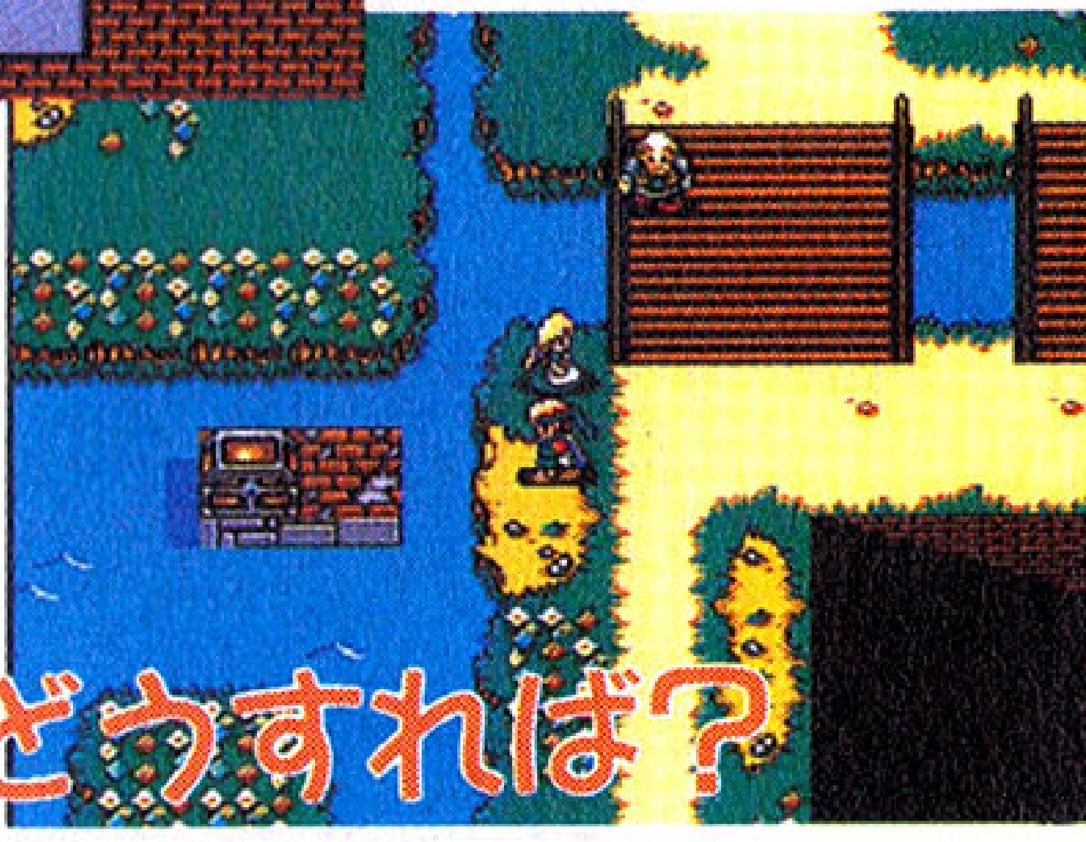


地下室とか



城内にも

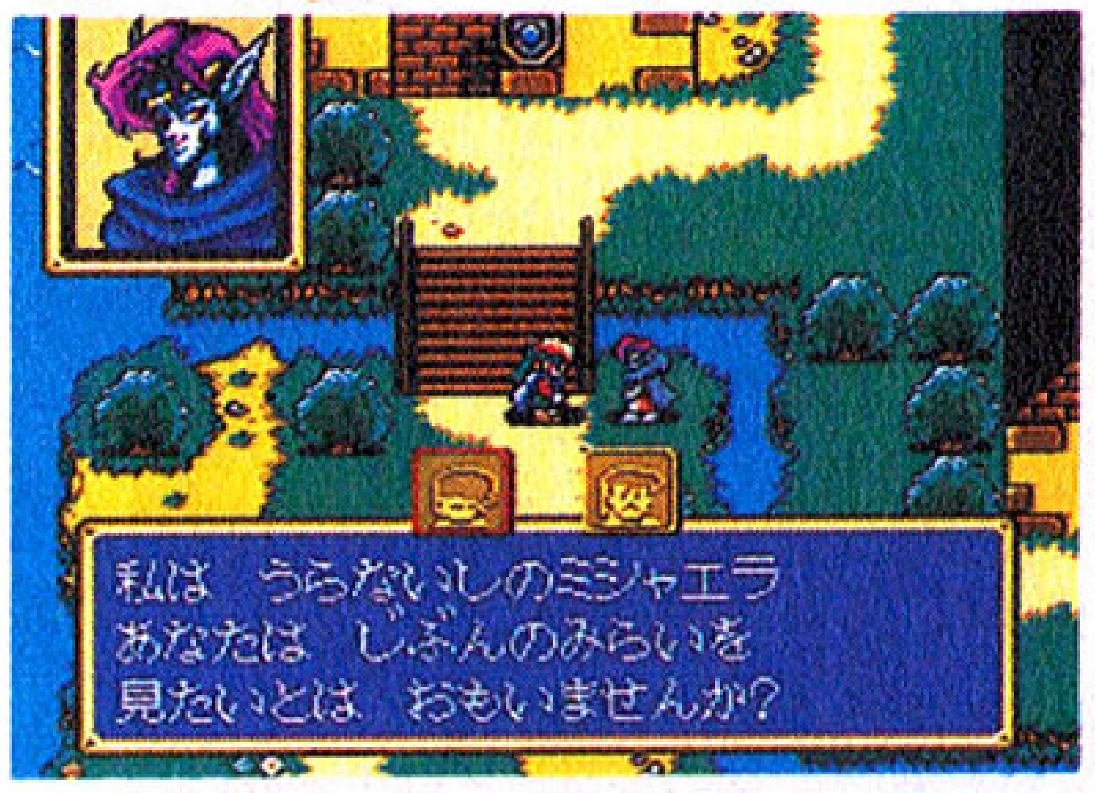
もちろん城内にもある。王様も裕福な暮らしをしてるんだなあ。うらやましい。



浮き島にも宝箱がある。自分１人の力では取れない。助けを呼べ。

ここはどうすれば？

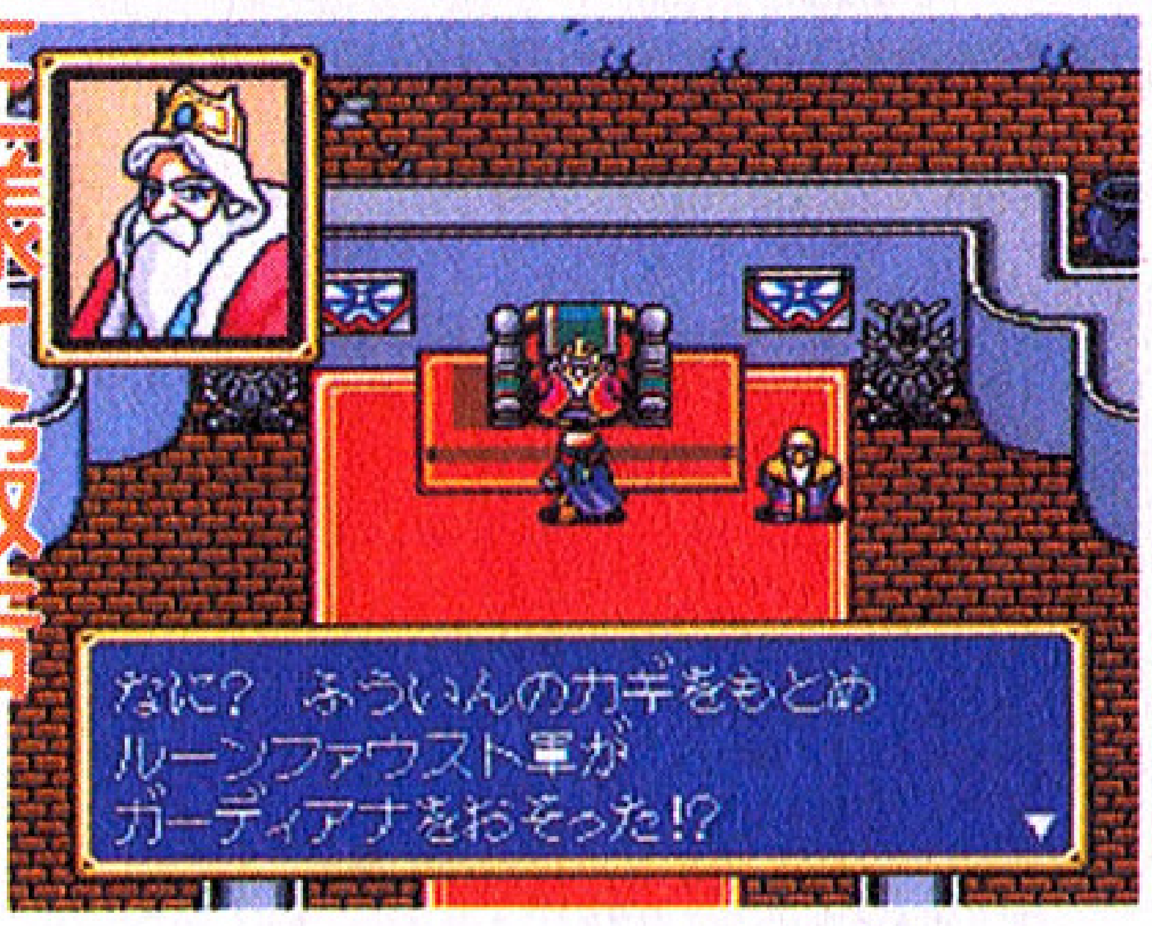
このねーちゃんは？



私は　うらないしのミシャエラ
あなたは　じぶんのみらいを
見たいとは　おもいませんか?

占い師と名乗るミシャエラ。態度が挑発的だよな。

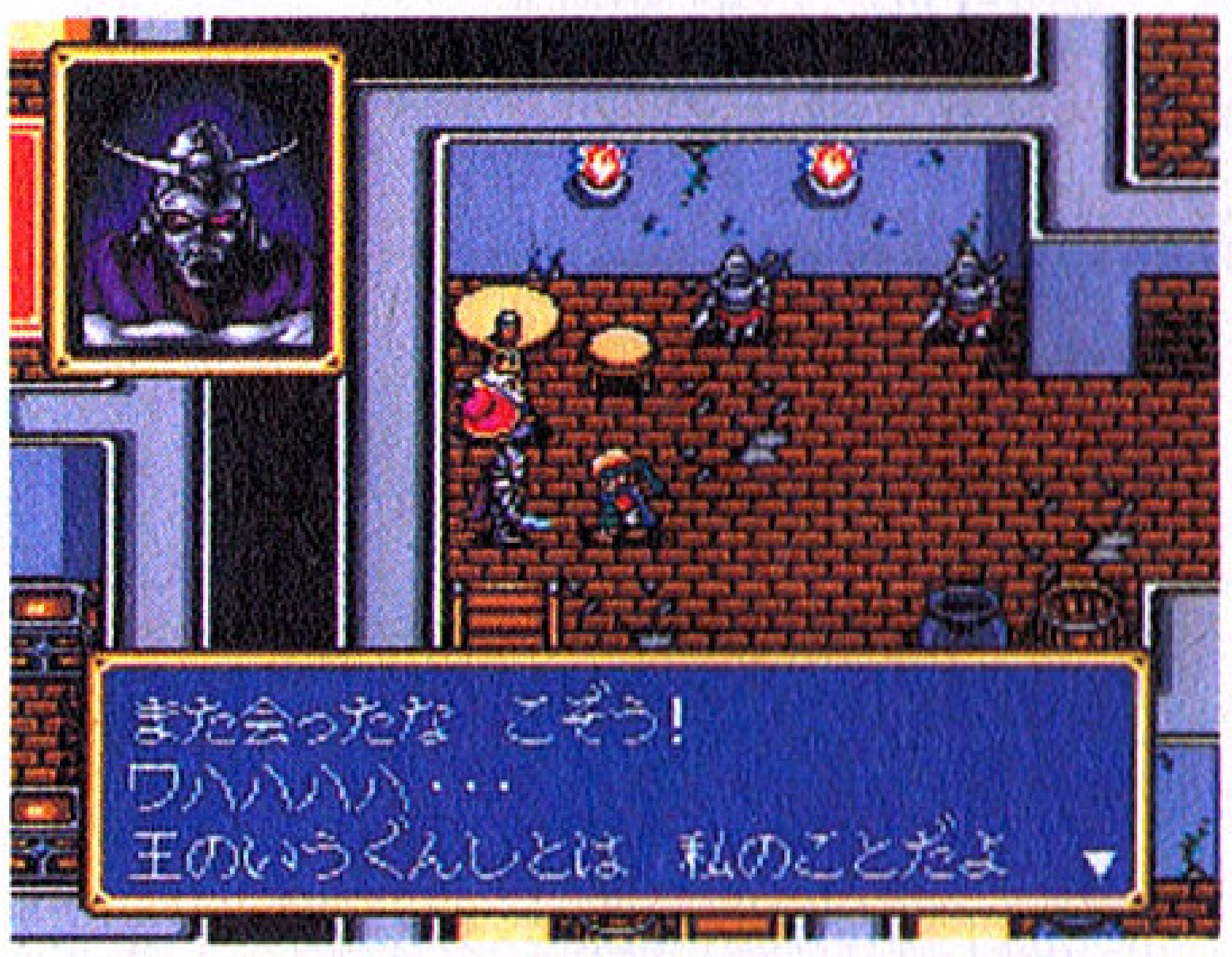
王様に報告



なに?　ふういんのカギをもとめ
ルーンファウスト軍が
ガーディアナをおそった!?

緊急事態だから、やはり国の偉い人に聞いてもらわないとね。どうにかして。

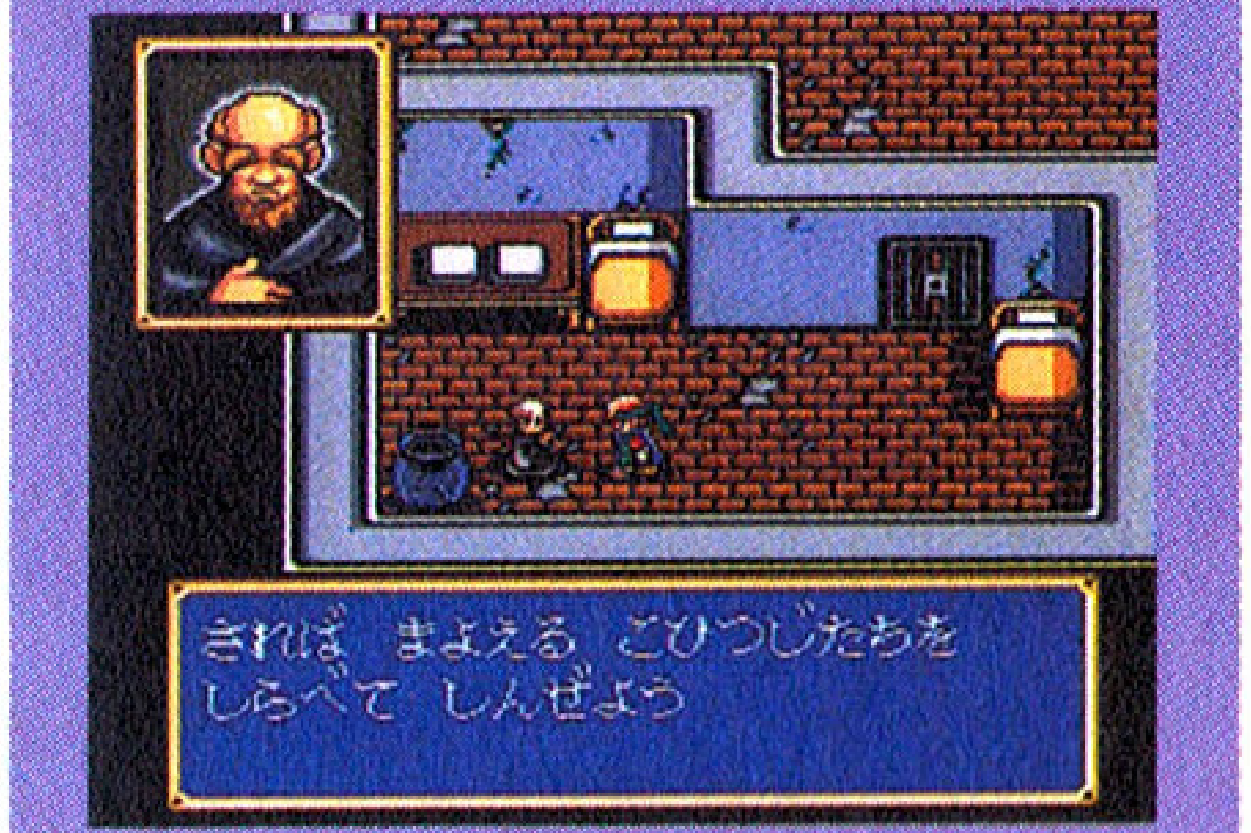
なんでカインがいるのかな？



また会ったな　こぞう!
ワハハハ・・・
王のいうぐんしとは　私のことだよ

王様に連れて行かれた場所は城の地下室だった。あれ？　どういうことなのかな？

お客さん お金が足りませんよ

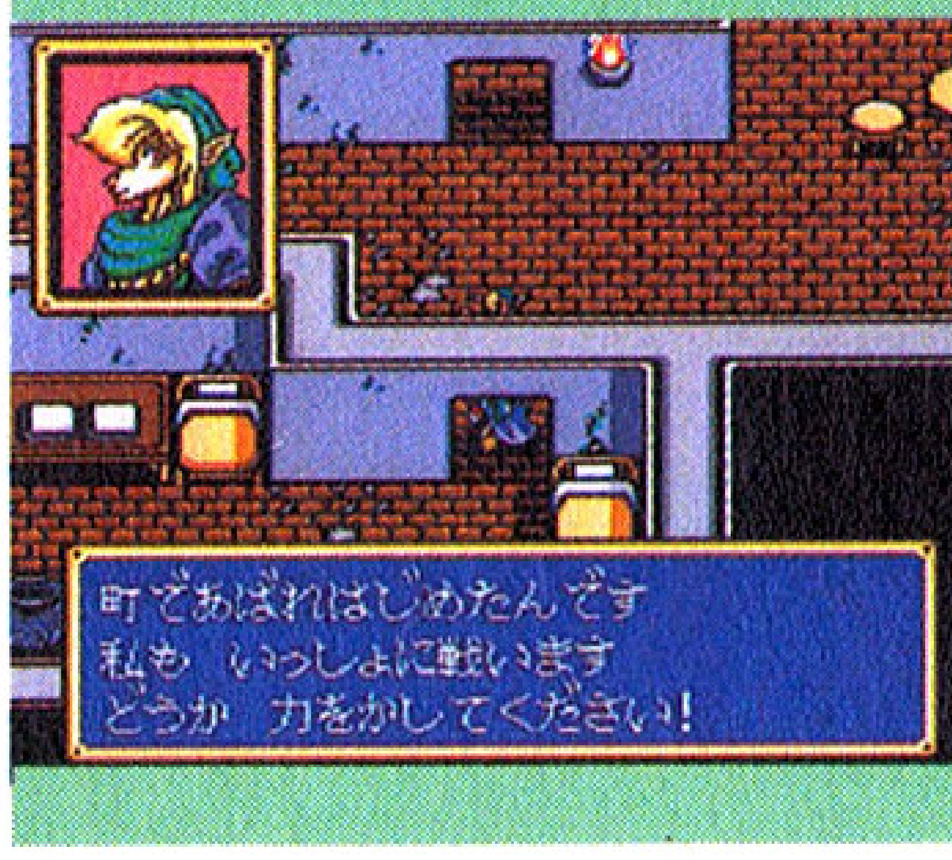


されば　まよえる　こひつじたちを
しらべて　しんぜよう

牢屋に神父がいるぞ。地獄で仏とはこのことだ。しかし、治療や蘇生に金子を要求される。ここまできてお金をとるのか……。まさしく地獄の沙汰も金しだいってヤツだな。

ここでは チップが加わるぞ

オドオドした感じの少女チップは、ここ一番勇気をふりしぼって戦いに参加してくれるぞ。職業は僧侶だ。



町であばれはじめたんです
私も　いっしょに戦います
どうか　力をかしてください!

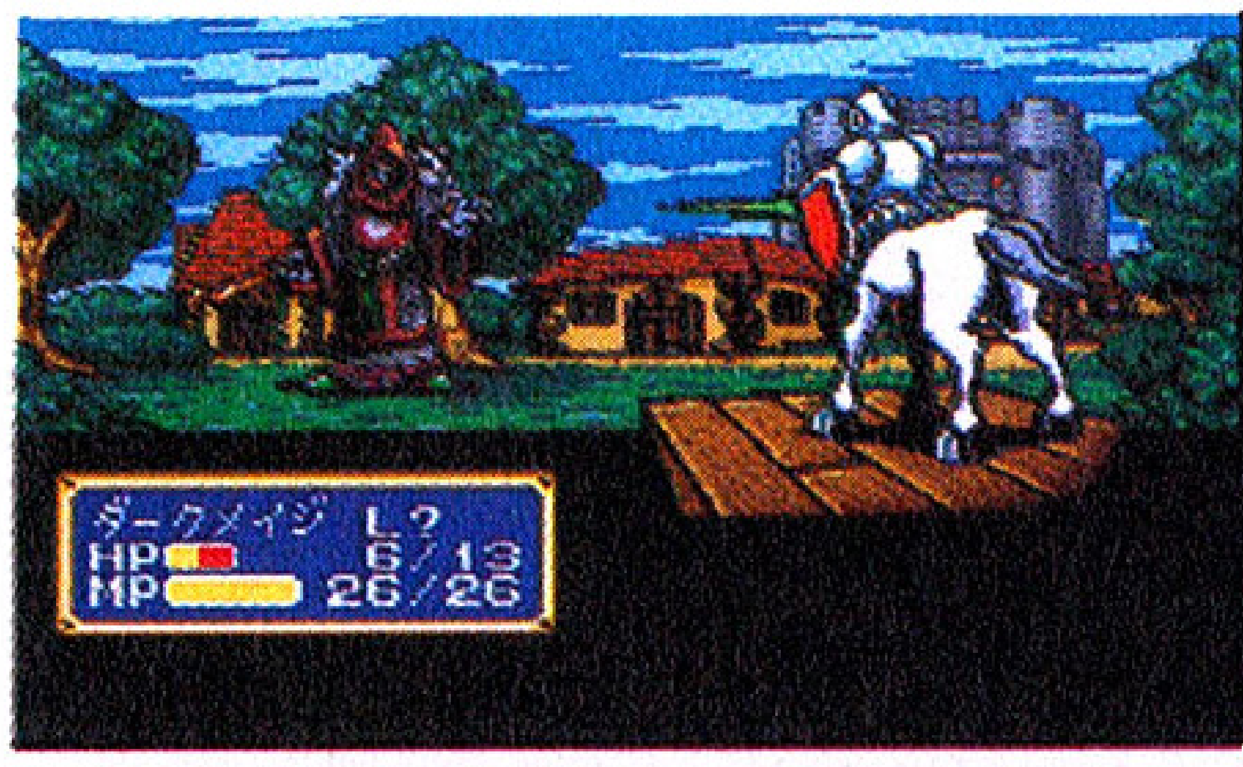
チップがいれば回復魔法の心配はいらない。安心。

アルタローンでの武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ショートソード	100
スピア	150
ハンドアックス	200
木の杖	80
木の矢	320

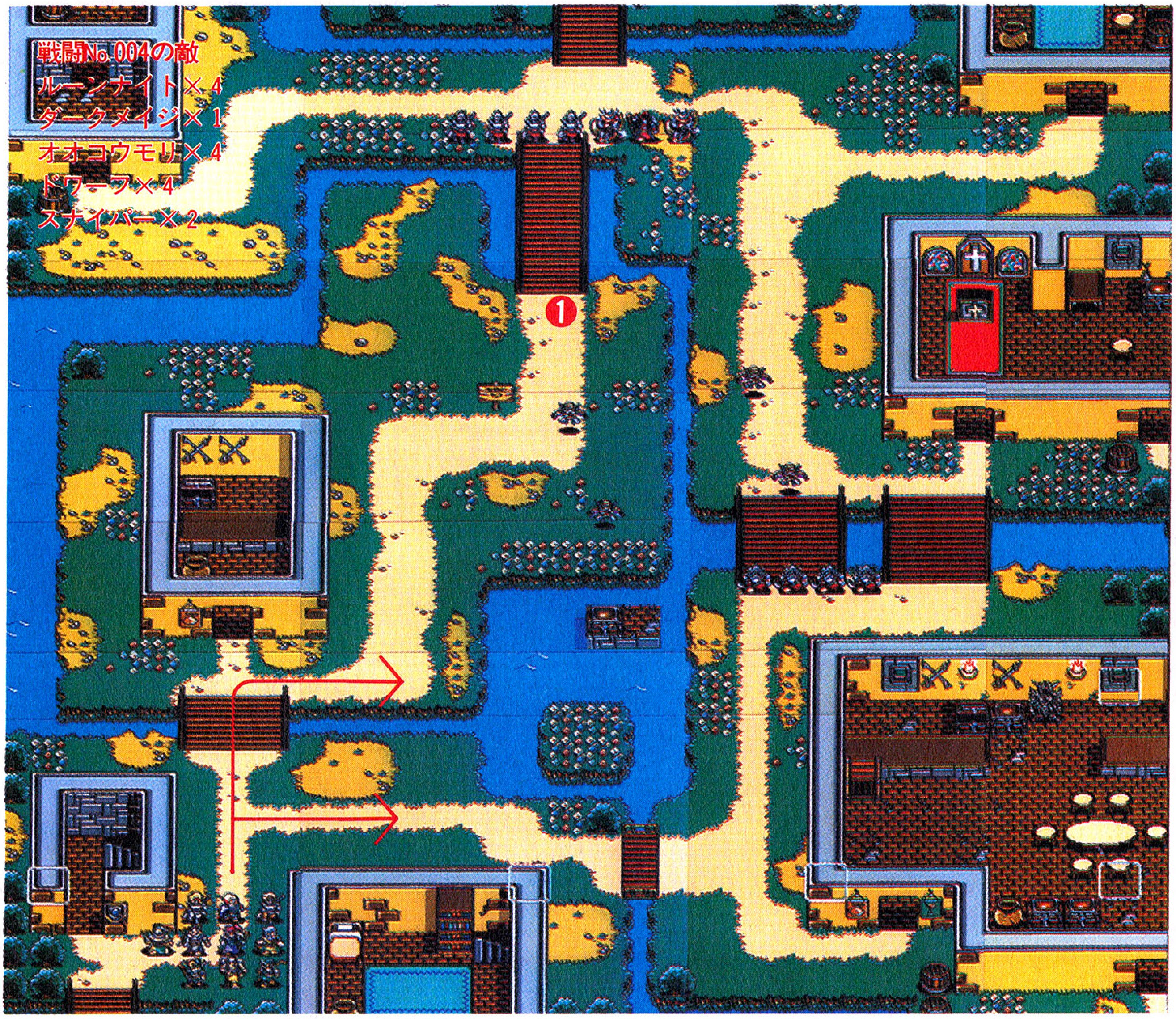
道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬草	10
回復の実	200
天使の羽根	40



戦闘No.004……………… 勝利条件：ルーンファウスト全滅

アルタローンの町に本当の平和を



戦闘No.004の敵
ルーンナイト×4
ダークメイジ×1
オオコウモリ×4
ドワーフ×4
スナイパー×2

本陣で戦闘態勢を整えて町に戻ると、カインが待っている。ガーディアナでの仕返しができると思いきや、カインは緊急の用事で帰ってしまう。悔しさを残りの部隊にぶつけよう。

戦力を均等に分けて、上へ行く部隊と右に行く部隊を編成する。最終的には、ダークメイジを挟み打ちにする作戦だ。オオコウモリは水辺で戦わずに、内陸で相手をしよう。①の地点でルーンナイトが4体かたまっていたら、タオのブレイズレベル2でまとめて燃やしてやろう。

オオコウモリは囲めるように

オオコウモリは内陸に誘いこむ。囲んで倒すためだ。１人１匹は限りなくつらいぞ。

タオでドカンと

ルーンナイト L?
HP 6/14
MP 0/0

タオのレベルが４になれば、ブレイズレベル２が使えるぞ。とっととレベルを上げておこう。いいぞ。

**勝てば
第１章が終わるぞ**

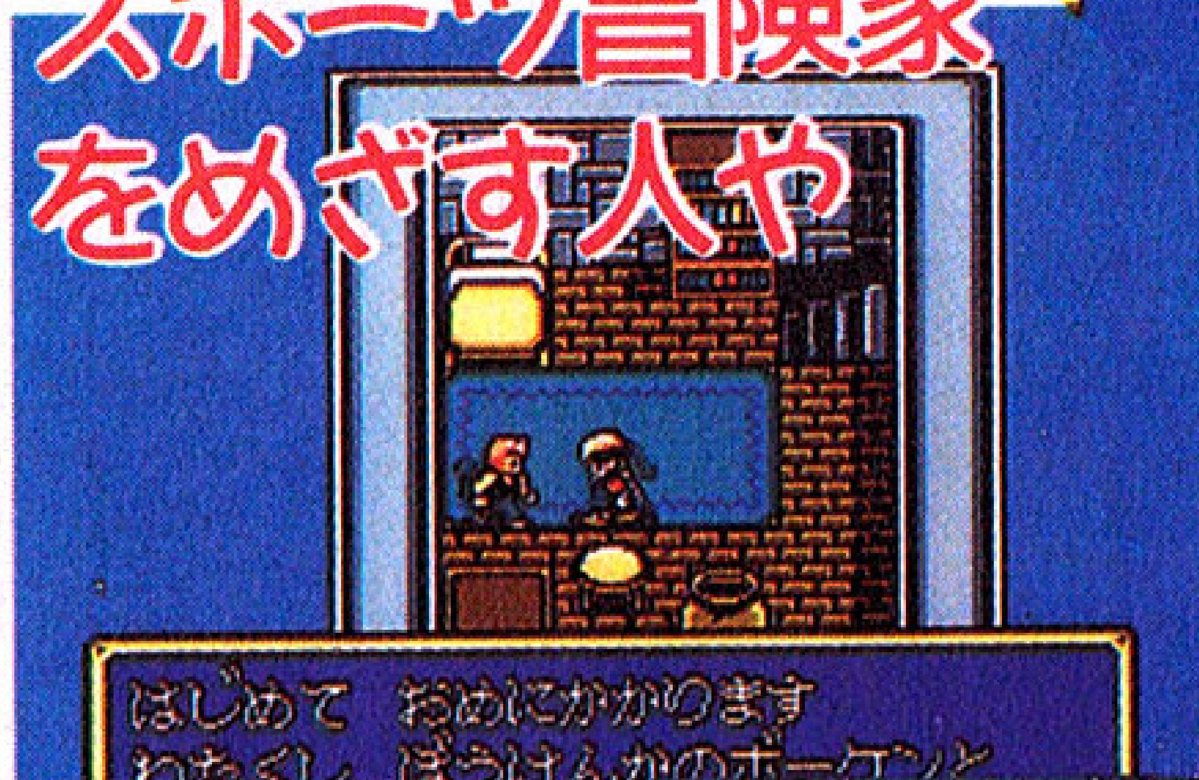
［第２章］神々の泉とその精霊

リンドリンドは貿易の盛んな場所だが、港に船は１隻しかないぞ。どうやらすでに買い手がついてしまったらしい。残りの１隻はリンドリンドの議長が所有するものだ。なんとか頼みこんで乗せてもらおう。その前に武器屋でパワースティックを買え。これで僧侶も戦力になるぞ。

▷貿易の町　リンドリンド

ルーン大陸の貿易中心地。大陸の中はもちろん、外からも珍しい物産が集まっている。町の人のほとんどが商人で、きちんと店舗を構えた店から道端の露店商まで、昼夜にぎわっている。また、店があるのは地上だけでなく、秘密の入口から入る地下街が存在し、危ない商品をそろえているという噂も。そして、港が整備されているのも特徴だ。分刻みで船が出入りし、たくさんの荷物を下ろしていく。定期的にサーカス団もやってくるぞ。

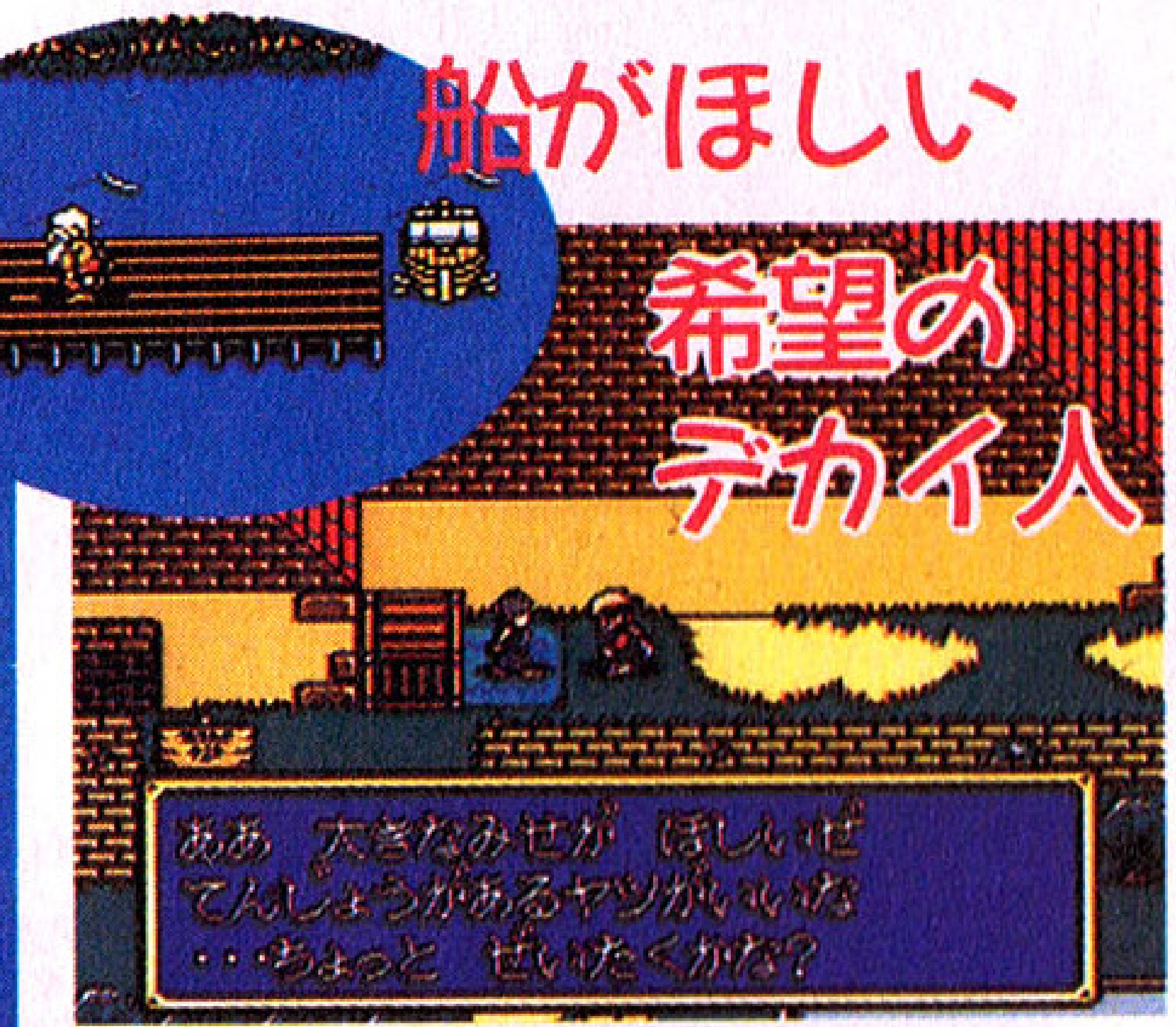
いろんな人が住んでます



スポーツ冒険家をめざす人や

はじめて　おめにかかります
わたくし　ぼうけんかのボーケンと
もうします！

退屈な生活に飽き刺激を求める若者。がんばっていただこう。

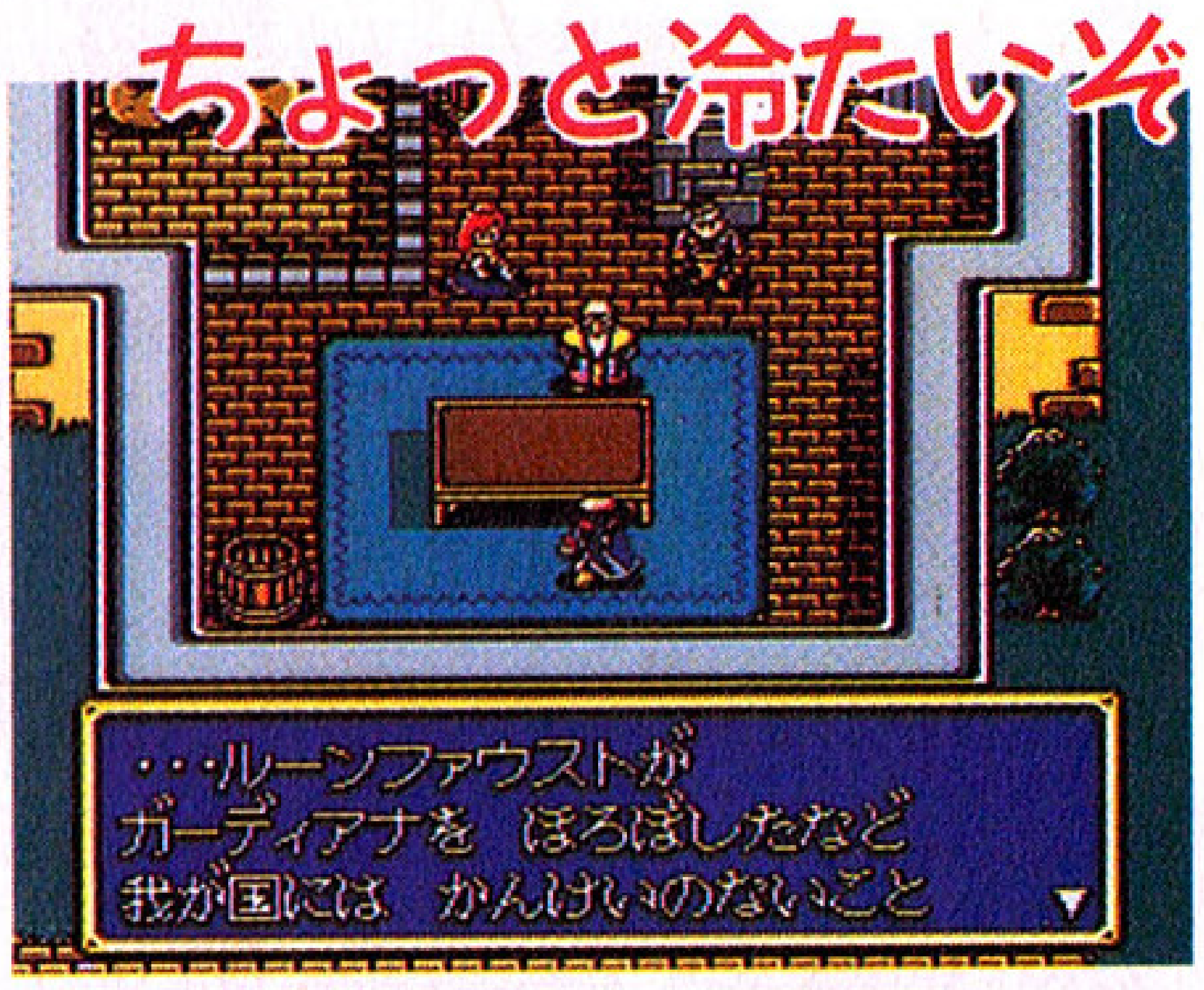


船がほしい

希望のデカイ人

ああ　大きなみせが　ほしいぜ
てんしょうがあるヤツがいいな
・・ちょっと　ぜいたくかな？

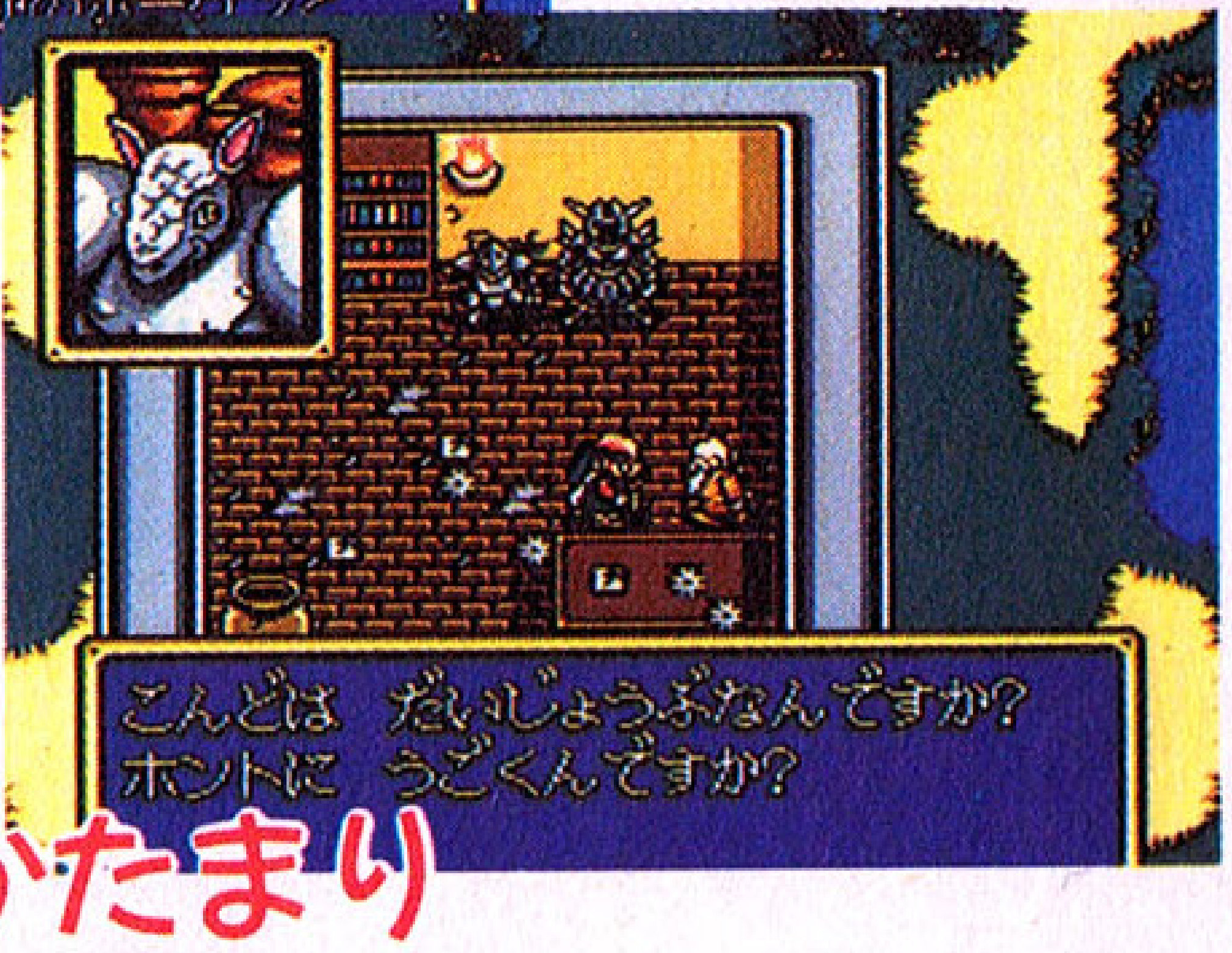
いつかは大きな店を……。人間だったら常に大きな夢を持たないとね。スケールの小さなままじゃ成長しないもんな。



議長さんはちょっと冷たいぞ

・・・ルーンファウストが
ガーディアナを　ほろぼしたなど
我が国には　かんけいのないこと　▼

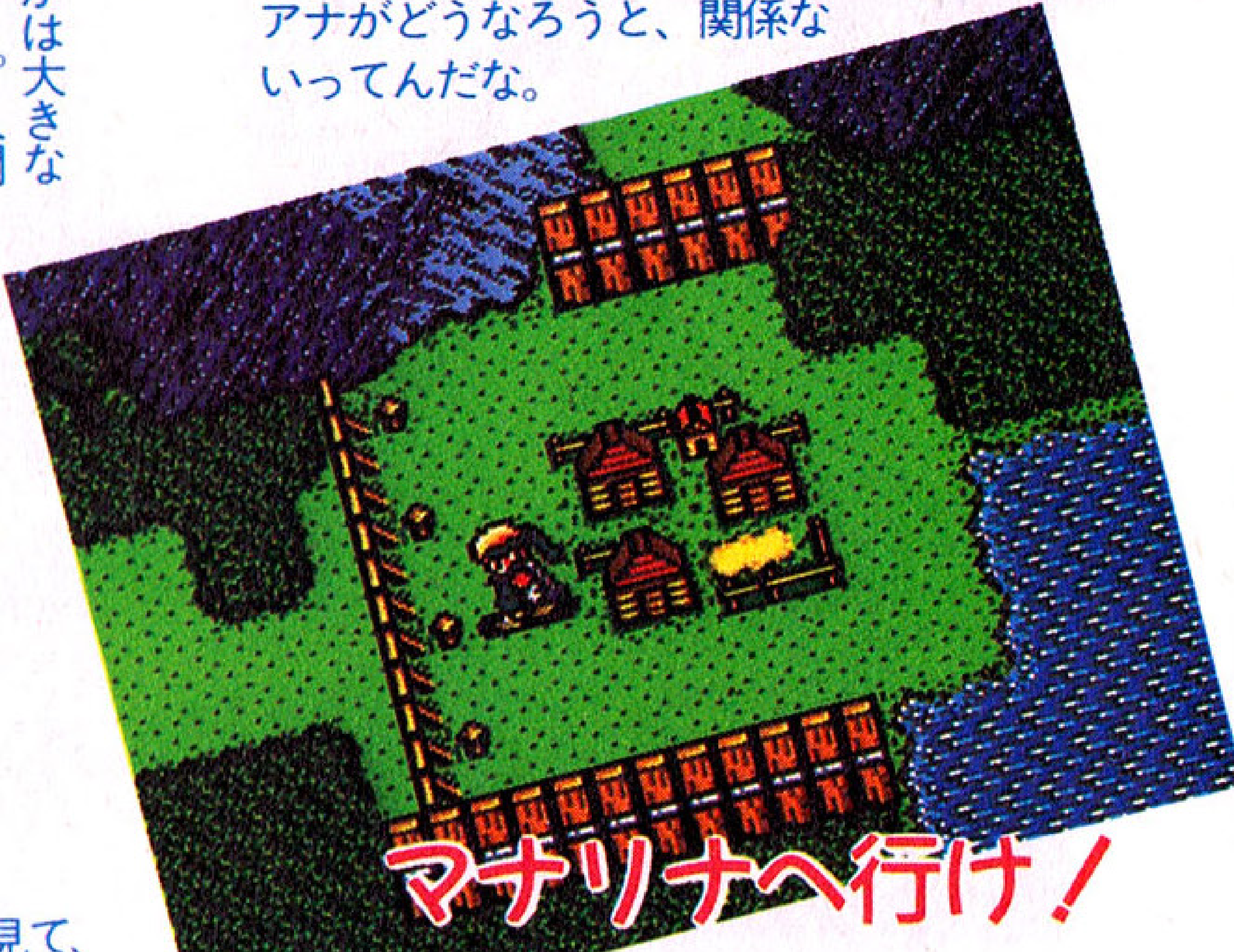
議長さんはドライな人だ。ガーディアナがどうなろうと、関係ないってんだな。



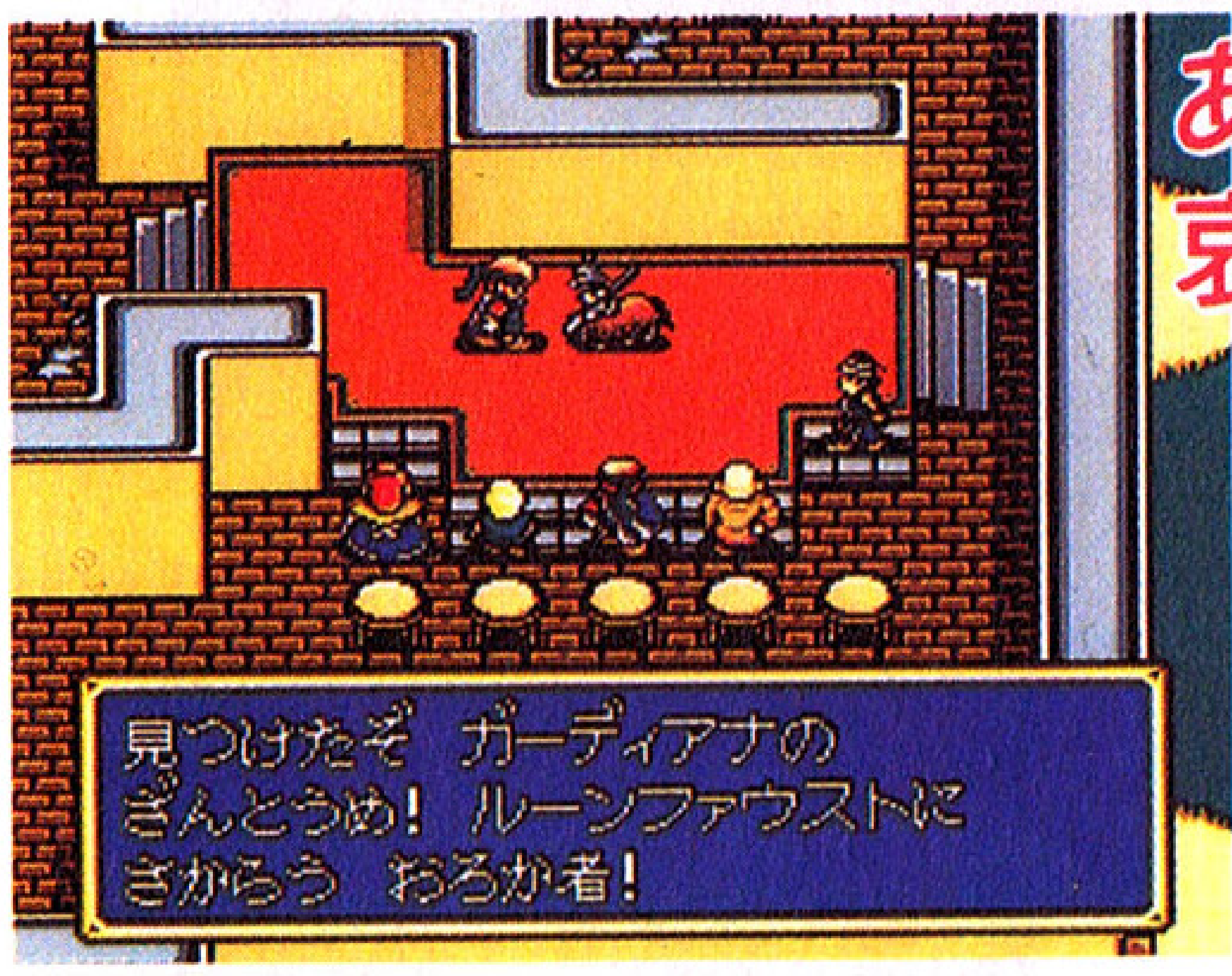
こんどは　だいじょうぶなんですか？
ホントに　うごくんですか？

いろんな品物が集まってくるので、発明するのも便利だよな。

発明品のかたまり



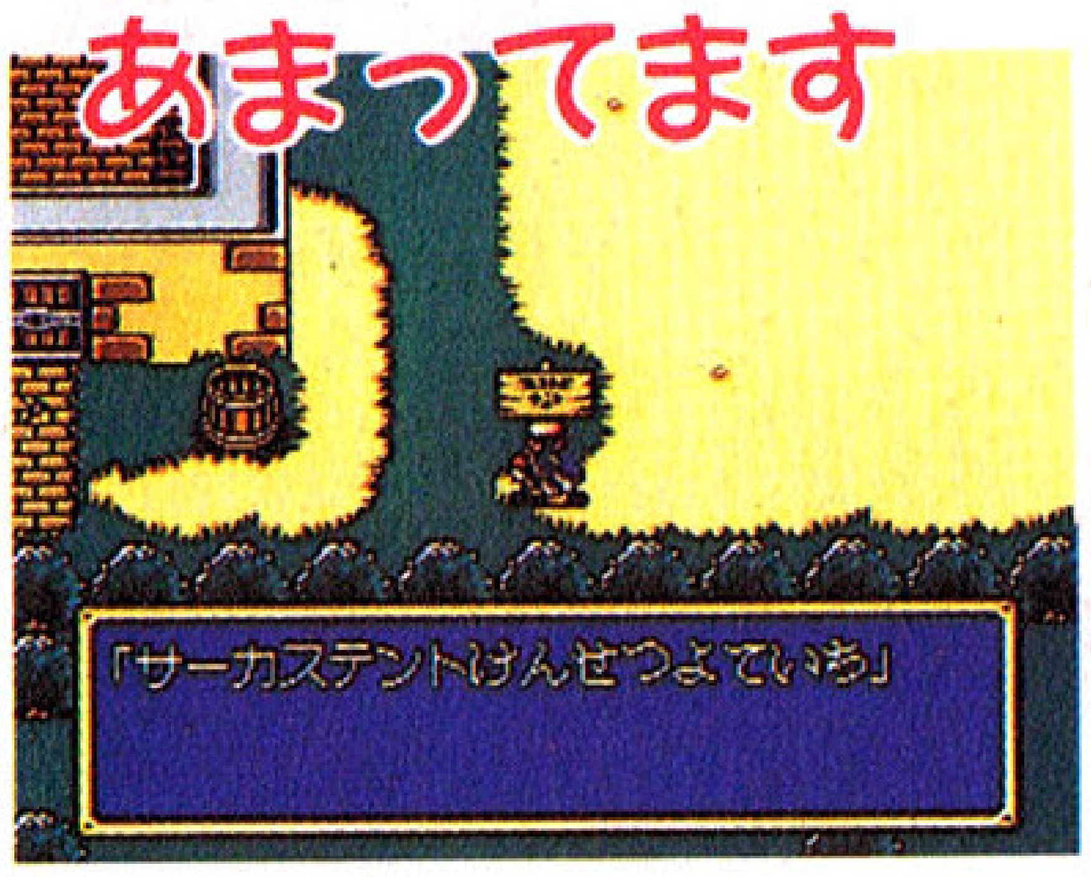
マナリナへ行け！



見つけたぞ　ガーディアナの
ざんとうめ！　ルーンファウストに
さからう　おろか者！

ああ、哀しい話だよなあ

芝居小屋でのヒトコマ。人々は芝居を見て、純粋に楽しんでいる。ならいいや、と思ってはイカンよ。なんとか逆の立場にならんとね。



土地がたっぷりあまってます

「サーカステントけんせつよていち」

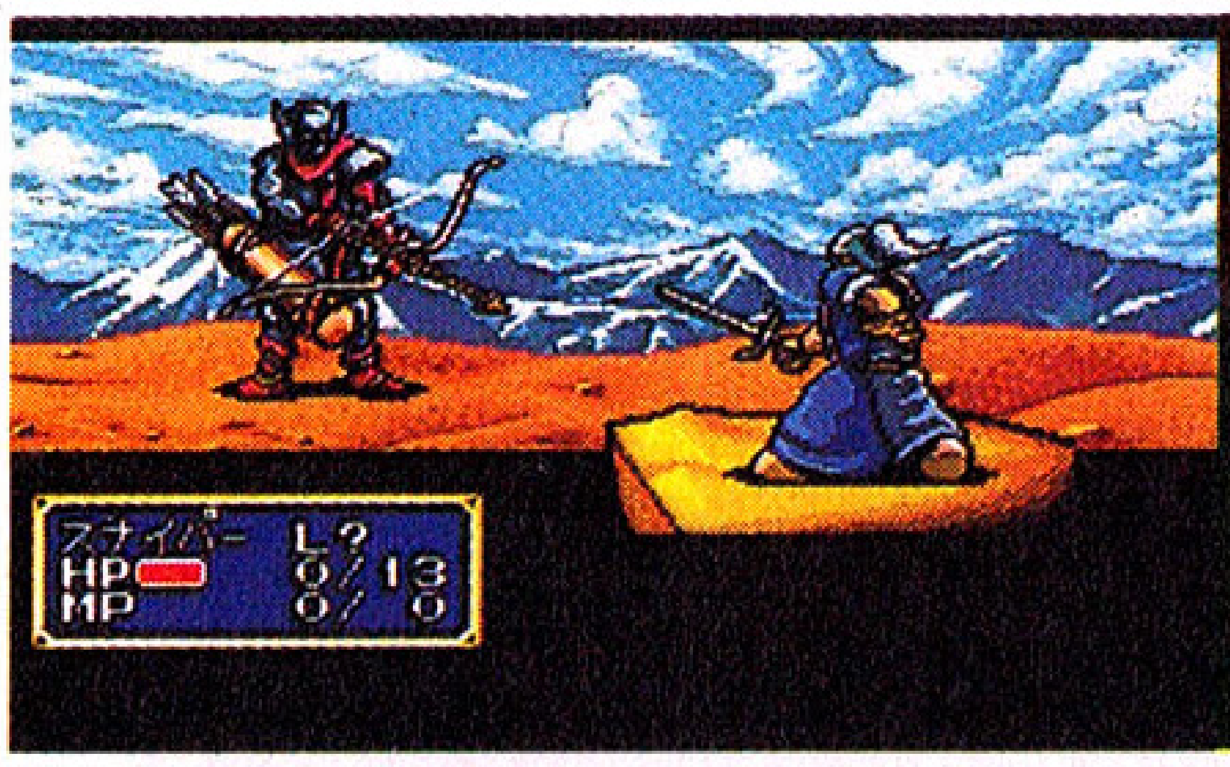
この広大な土地には、サーカスのテントが作られる。

リンドリンドでの道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬　草	10
回復の実	200
毒消し草	20
天使の羽根	40

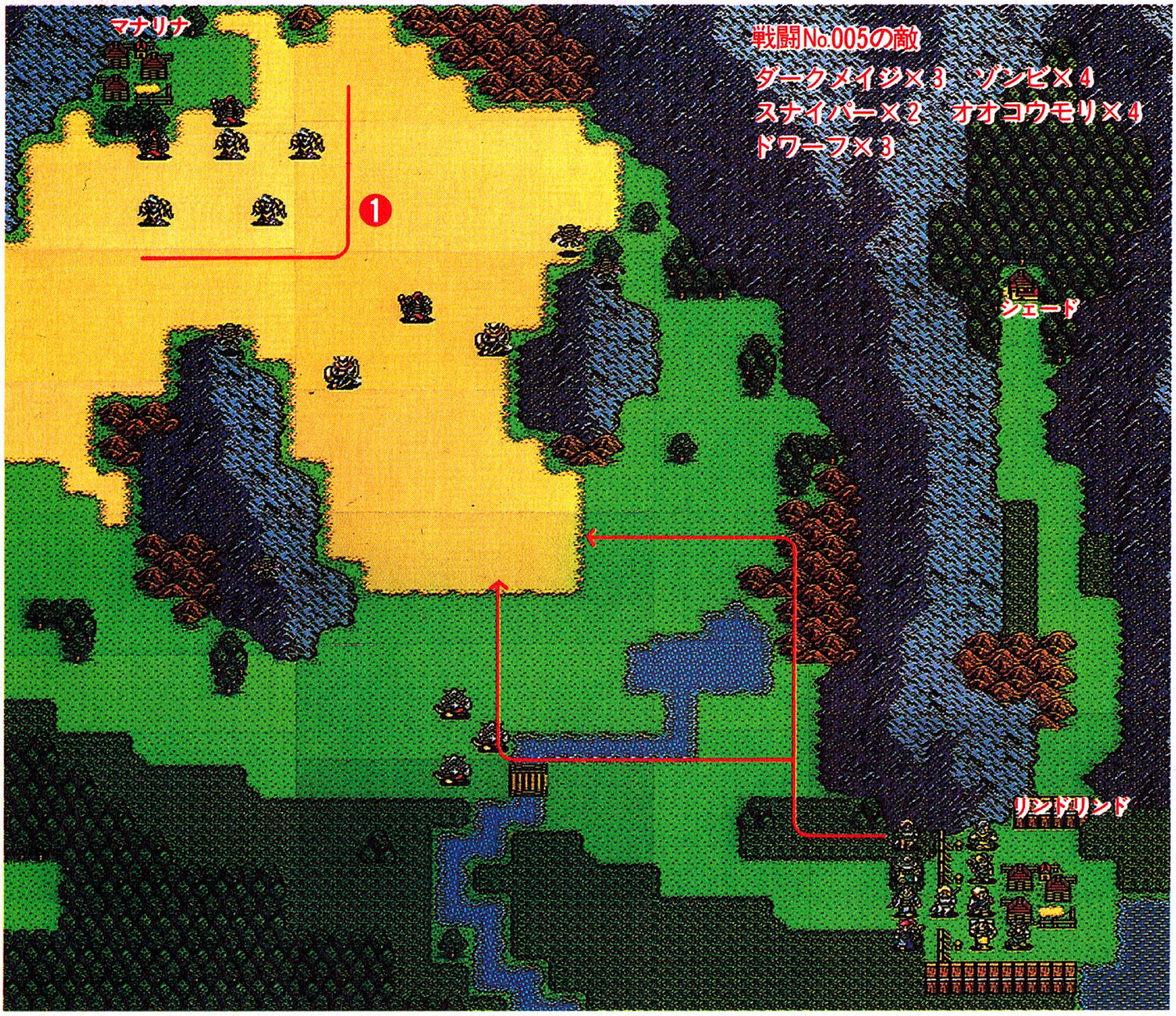
武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ミドルソード	250
スピア	150
ブロンズランス	300
パワースティック	500
木の杖	80
木の矢	320


スナイパー L?
HP 0/13
MP 0/0

戦闘No.005……………………………勝利条件：マナリナに着く

活路を求めてマナリナへ


マナリナ
①
シェード
リンドリンド

戦闘No.005の敵
ダークメイジ×3　ゾンビ×4
スナイパー×2　オオコウモリ×4
ドワーフ×3

リンドリンドの議長にソデにされた主人公たち。新しい道を求めてマナリナに向かうことになった。しかし、マナリナの周りには国を守るモンスターがいる。覚悟を決めて進もう。

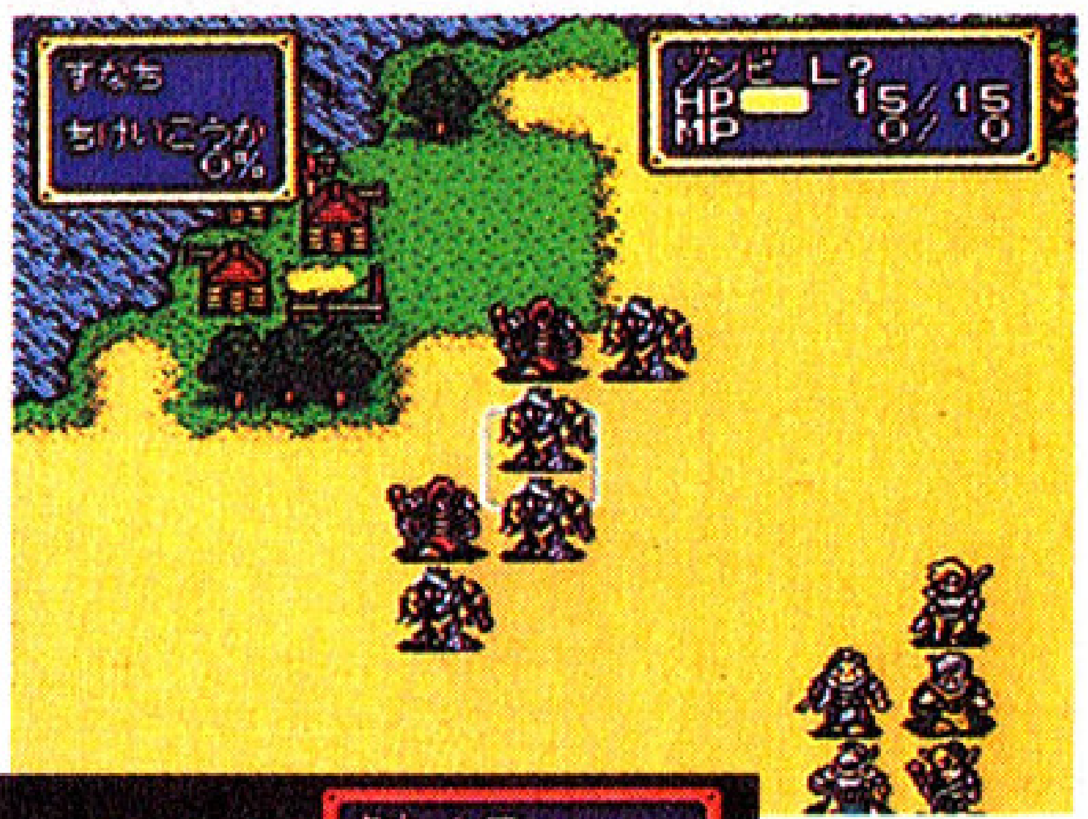
橋の向こうにはドワーフがいるぞ。ここに全軍集結させると、どうしても渋滞（じゅうたい）が起きてしまう。山岳地帯との2部隊に分け、進軍させること。山岳地帯コースは、主人公を斬りこみ隊長にすればオオコオモリはほとんど主人公によってくるぞ。タオと協力して駆除しよう。マナリナの手前にいるゾンビとダークメイジは、①のラインを踏み越えると寄ってくる。戦力がかたまるまでラインを越さないようにね。

コウモリは主人公で

ライアン L5
HP 17/18
MP 8/8
オオコウモリ L?
HP 14/14
MP 0/0

主人公をおとりにしてオオコウモリを引きつける。罠にはめるのだ。

防衛ラインに注意


すなち
ちけいこうか
0%
ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/0

ゾンビは火に弱い。タオがくるまでうかつに攻めこまないこと。

タオ L5
HP 3/12
MP 10/19

ゾンビに　11ポイントの
ダメージをあたえた

燃やせ！

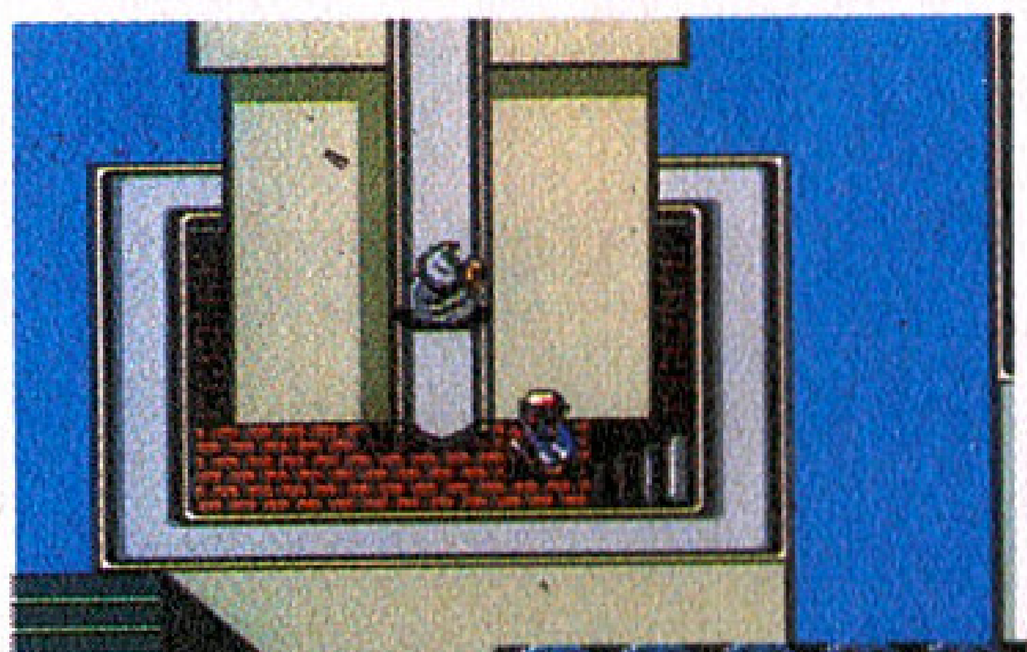
時代の最先端を行く魔導士の溜り場マナリナ

マナリナは国や町というよりも１つの建物なのだ。構造の複雑な建物にたくさんの魔法使いが暮らしている。ガーディアナ王の１人娘アンリもここにいるぞ。とにかく会ってガーディアナの現状を話し、力を貸してもらおう。そして、マナリナの実力者オトラントに会うのだ。このままリンドリンドに戻っても進展しないもんね。オトラントの話を聞くと、マナリナの地下にある暗黒洞窟に行けば、新たな道が開けるとのこと。では、行ってみましょうか。と言いたいところだが、あわてる人はもらいが少ないぞ。マナリナに住む魔法使いに話を聞きまくれ。

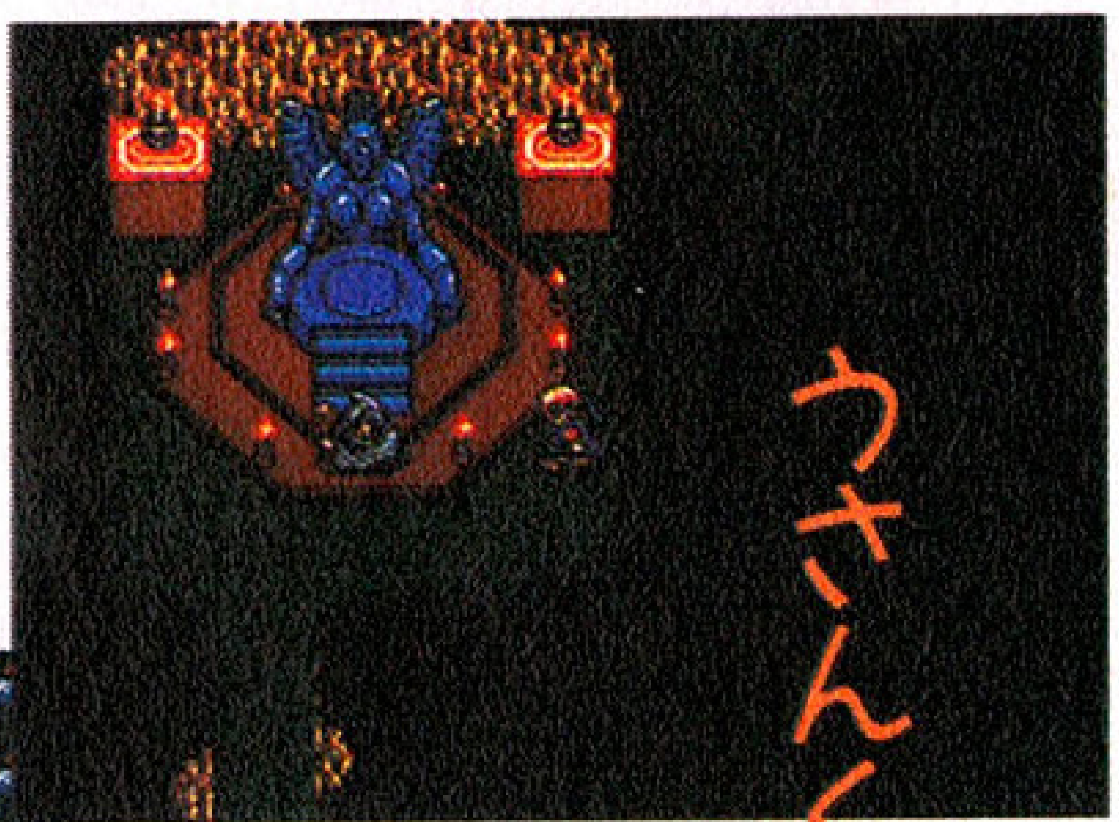
▷魔法使いたちの国マナリナ

魔法使いたちの国。国といっても小さく、すべてが１つの城の中に収まっている。魔法体系の奥義を極めることがマナリナの目的だ。そのため、城の各所に研究室が作られている。城というよりは大学、研究所といった趣が強い。優秀な魔法使いばかり集まっているはずなのだが、なかにはまるで役に立たない研究や、比類なく危険な研究をしている者もいるらしい。城の地下には、記憶の泉と呼ばれるメモリーバンクが存在する。

けったいな魔法使いが

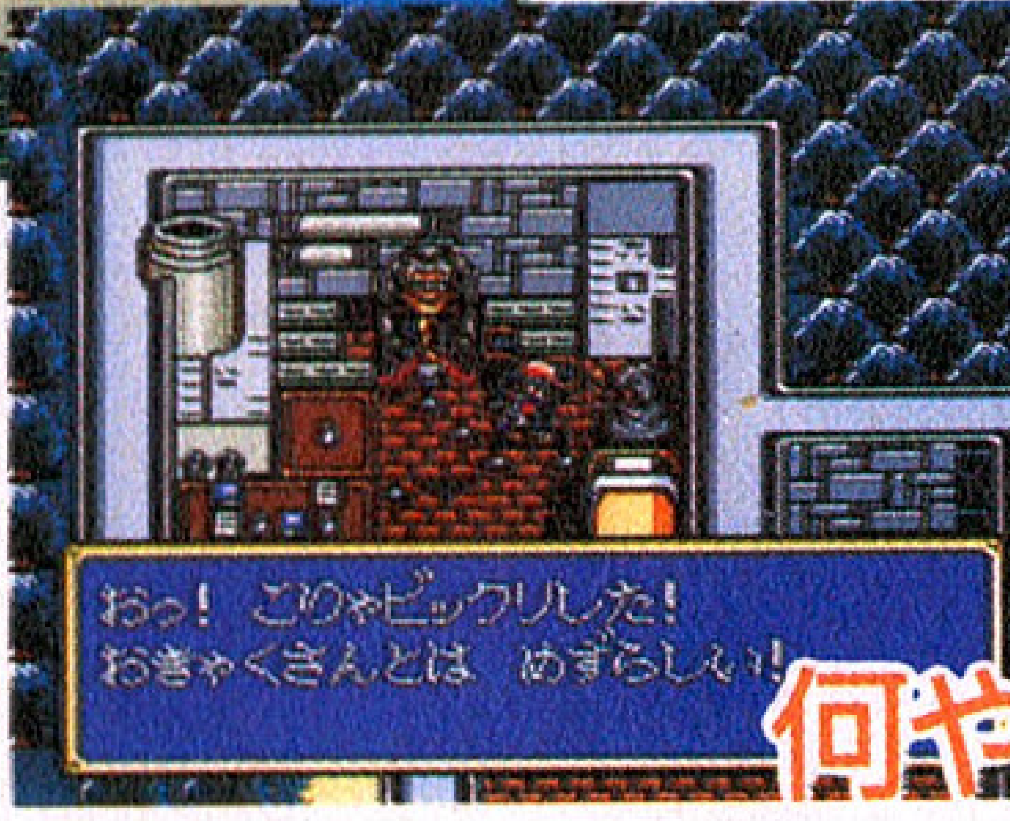


みんな上をめざしてきた。魔法使いも上をめざしているみたいね。



うさんくさいっす

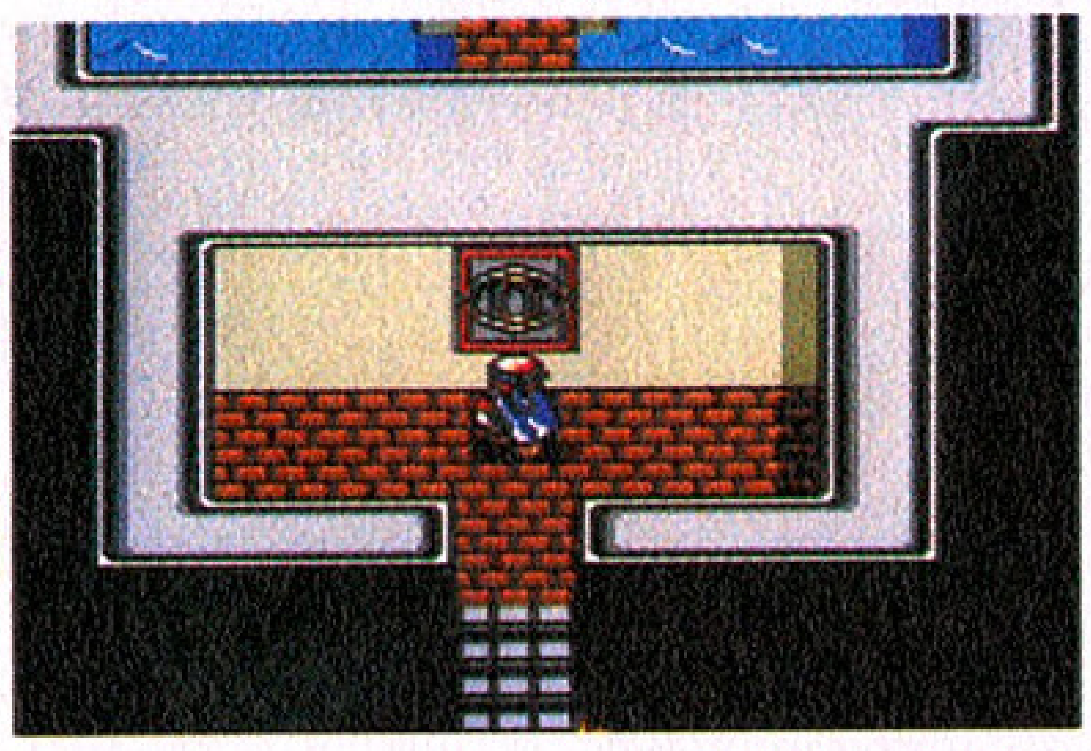
ぶっそうな機械と魔法使い。いったい何を研究してるんだろ。わくわく。



おっ！ こりゃビックリした！
おきゃくさんとは めずらしい！

何やってんの？

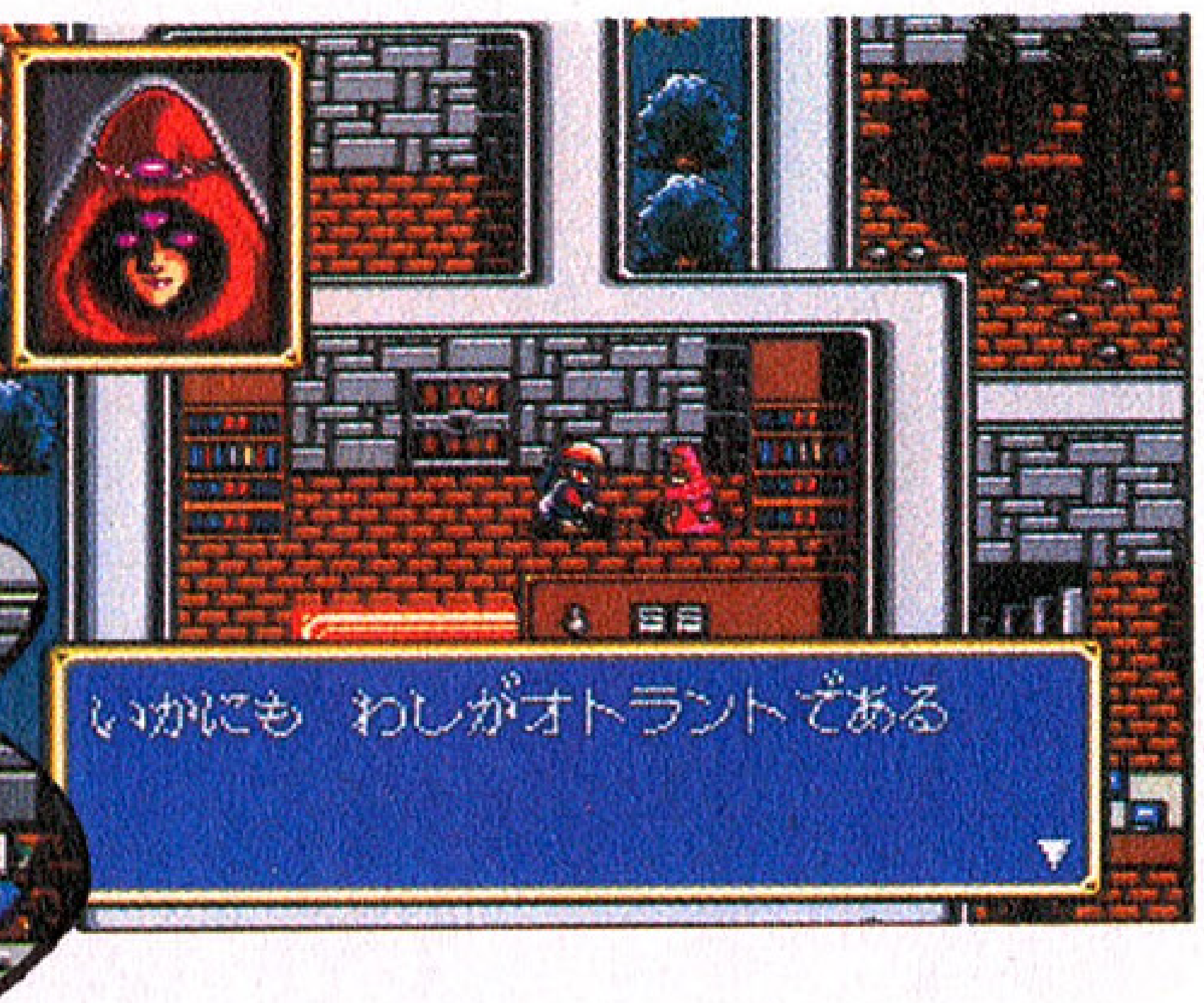
ここの魔法使いとは仲よくなっておいたほうがいいぞ。親睦を深めろ。



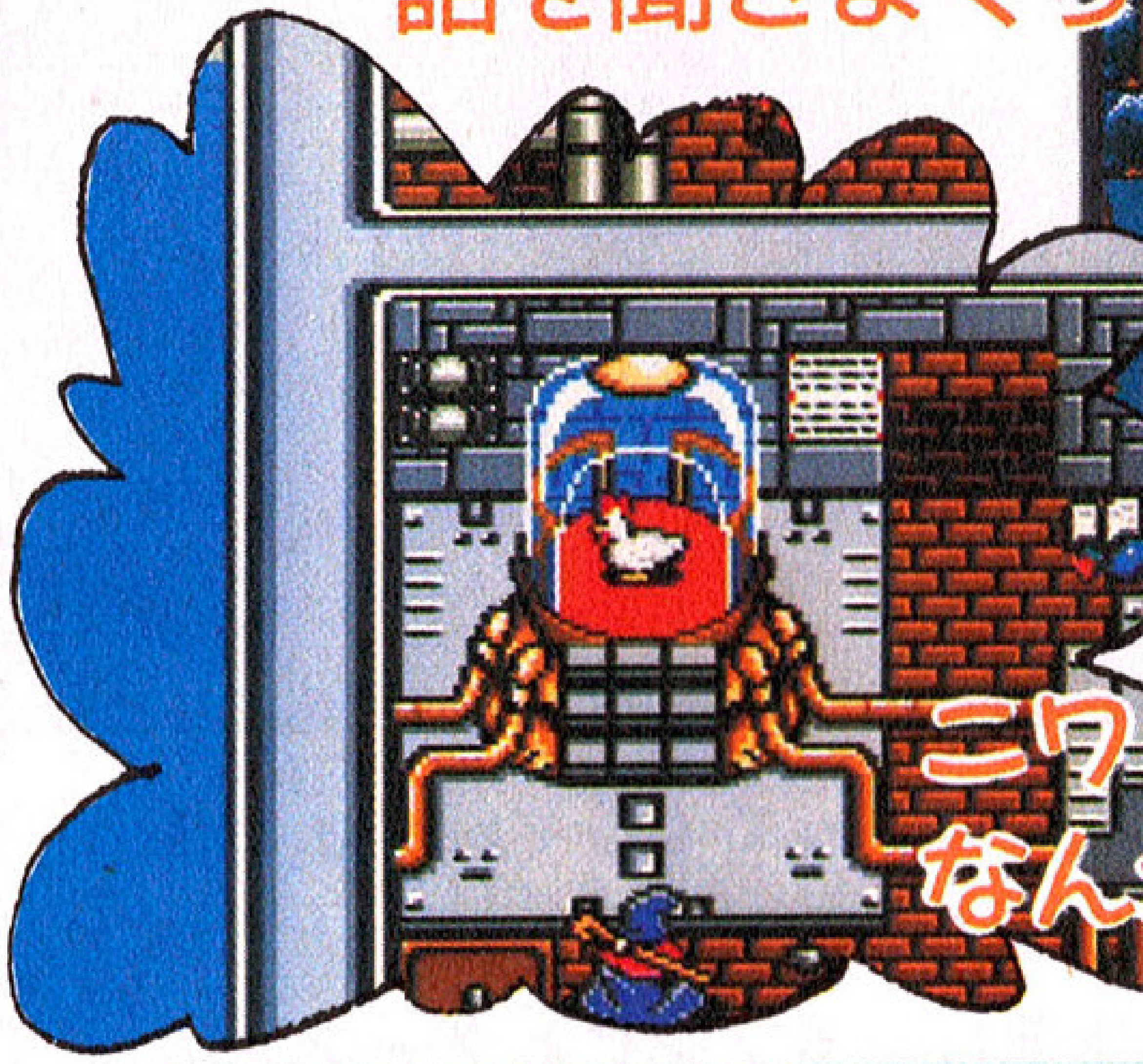
この壁の向こうに

この壁の向こうに記憶の泉があるのかな？ 早く行ってみたいぞ。

オトラント様に話を聞きまくり



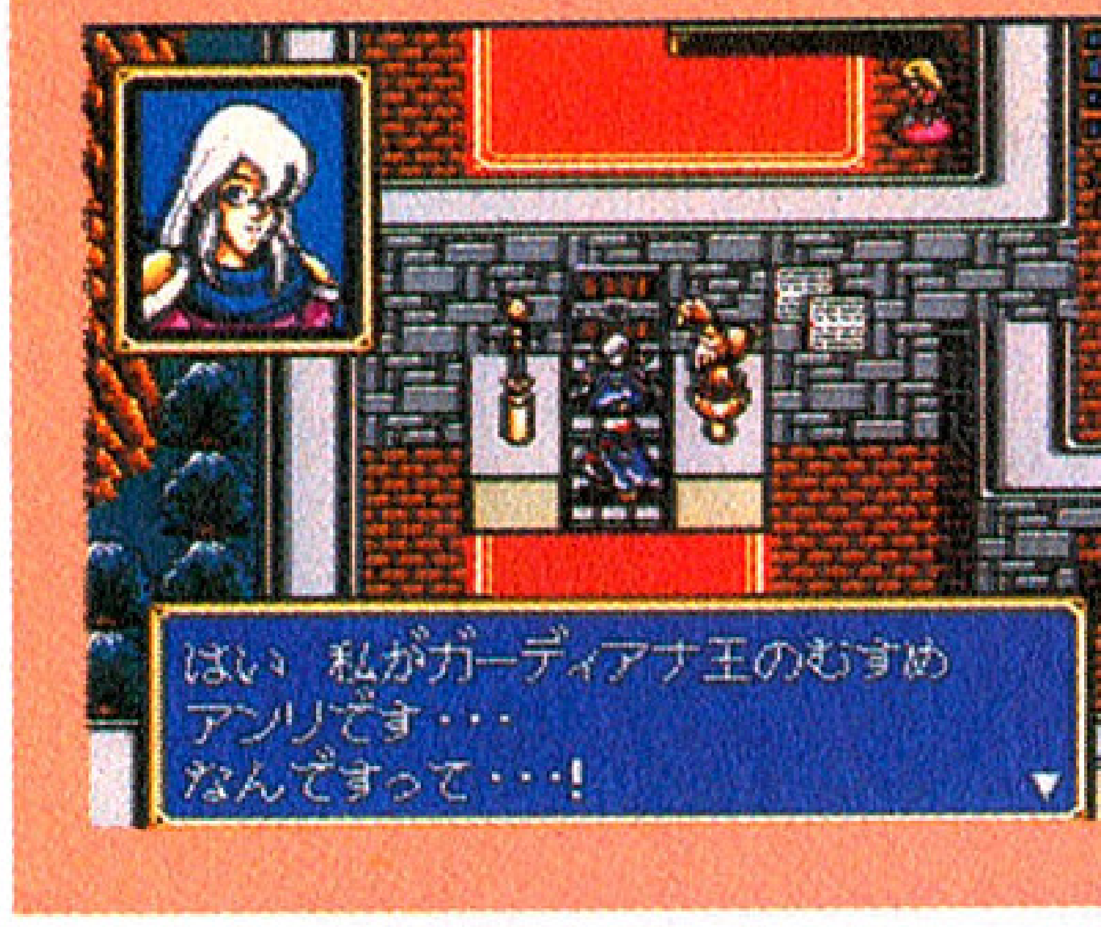
いかにも わしがオトラントである



ニワトリになっちゃったりなんかしてね、もう

アンリを仲間にしないとアカン

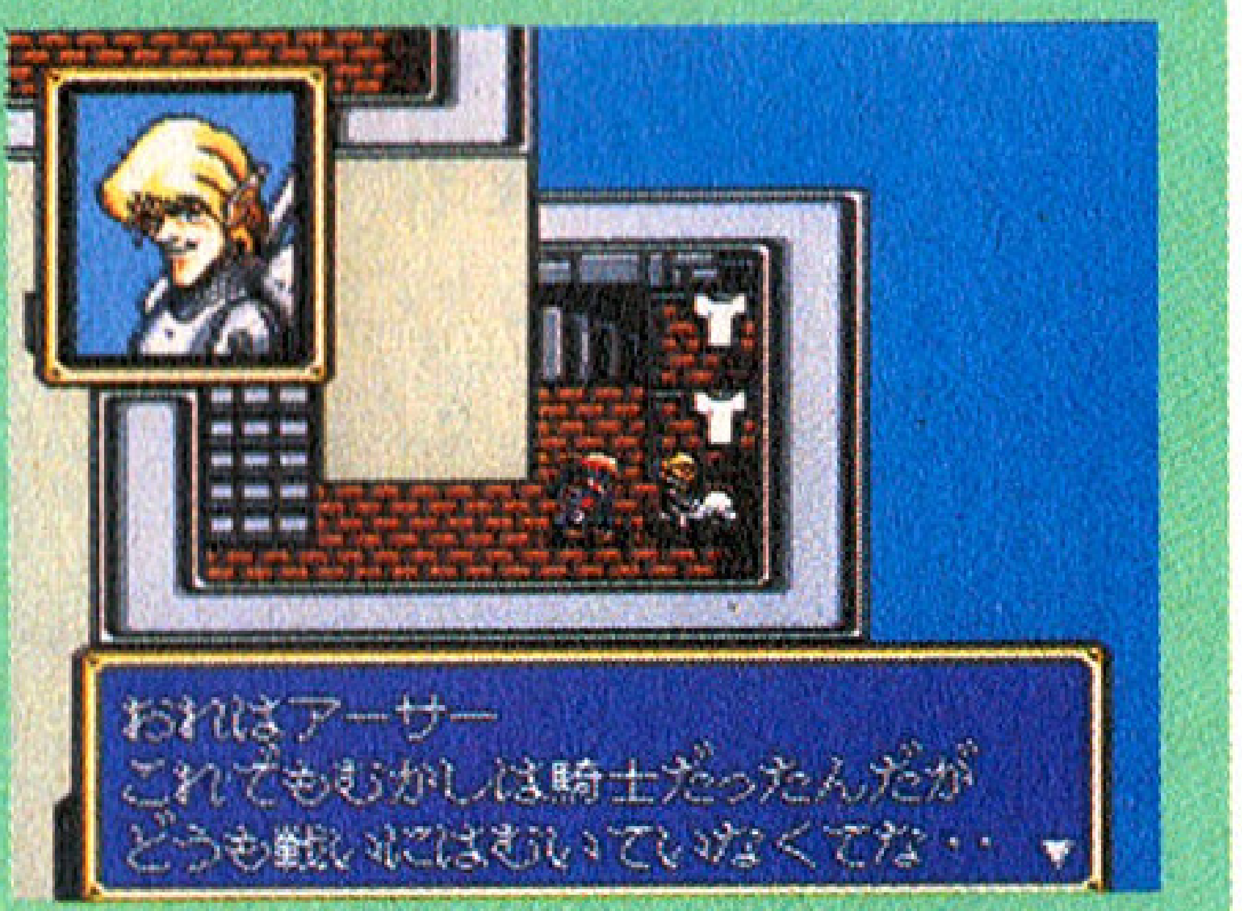
王女のアンリは、ガーディアナから魔法の修業にきている。もちろん主人公の顔は知らない。どう話したらわかってもらえるかな？ やはりここはノーバに頼れ。



はい 私がガーディアナ王のむすめ
アンリです・・・
なんですって・・・！

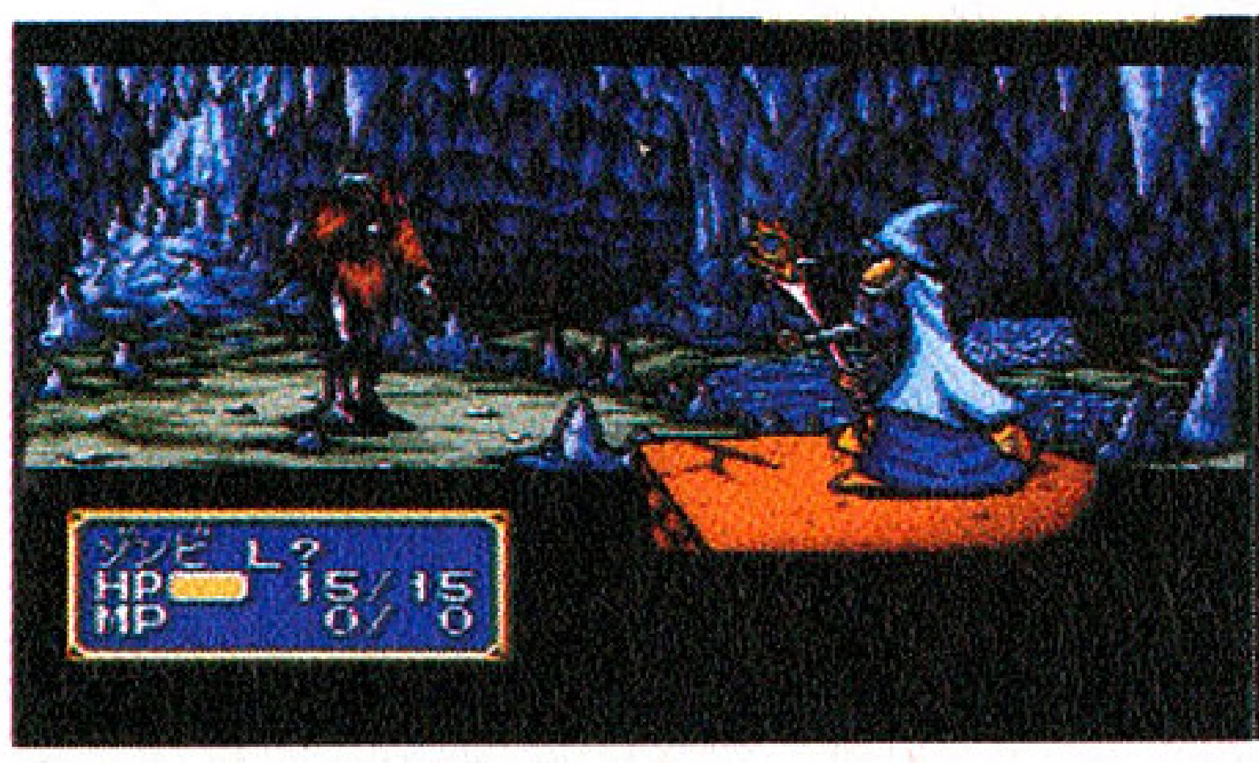
洗濯屋アーサー今ここに見参！

マナリナで洗濯係をしている騎士。それがアーサーだ。彼はやる気がなくなっているのか、騎士としての誇りがまったくない。ただ生活できればそれでいいみたいだ。どうにかして彼の騎士たる誇りを復活させてやりたい。うーむ。



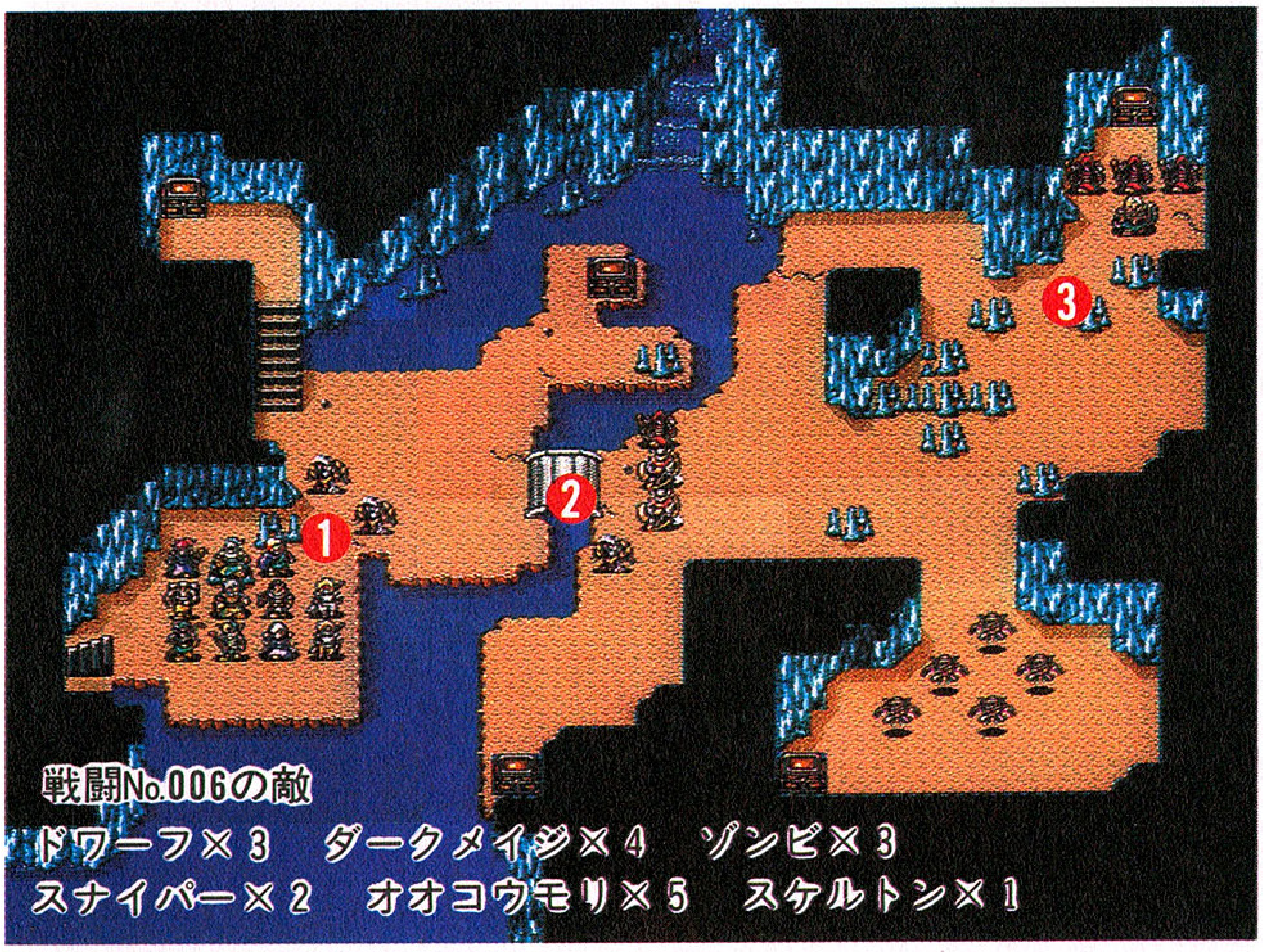
おれはアーサー
これでもむかしは騎士だったんだが
どうも戦いにはむいていなくてな・・

洗濯するヒマがあったら一緒に戦ってほしいよな 人不足状態だし……


ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/ 0

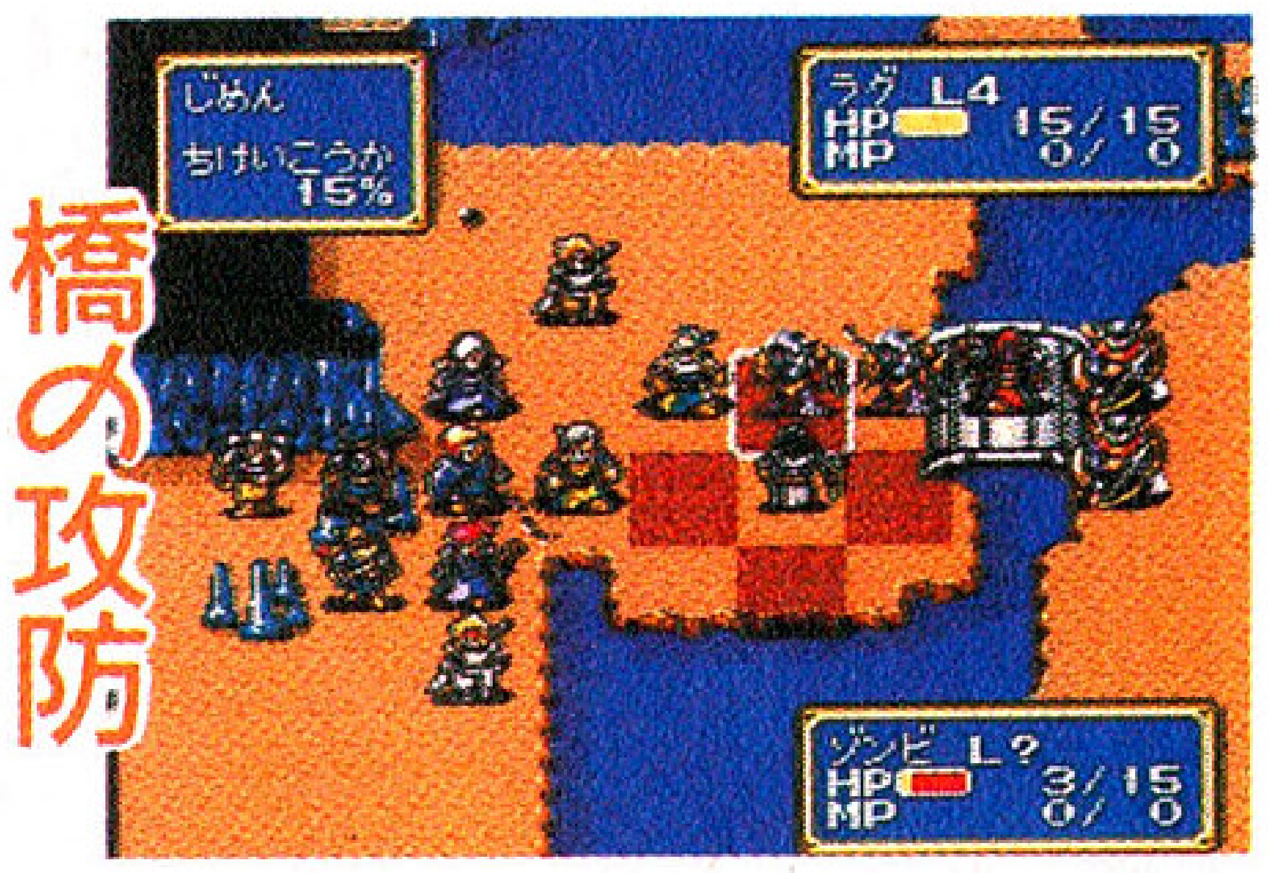
戦闘No.006……………………勝利条件：スケルトンを倒す

暗黒洞窟から輝きの玉を持ち帰れ



戦闘No.006の敵

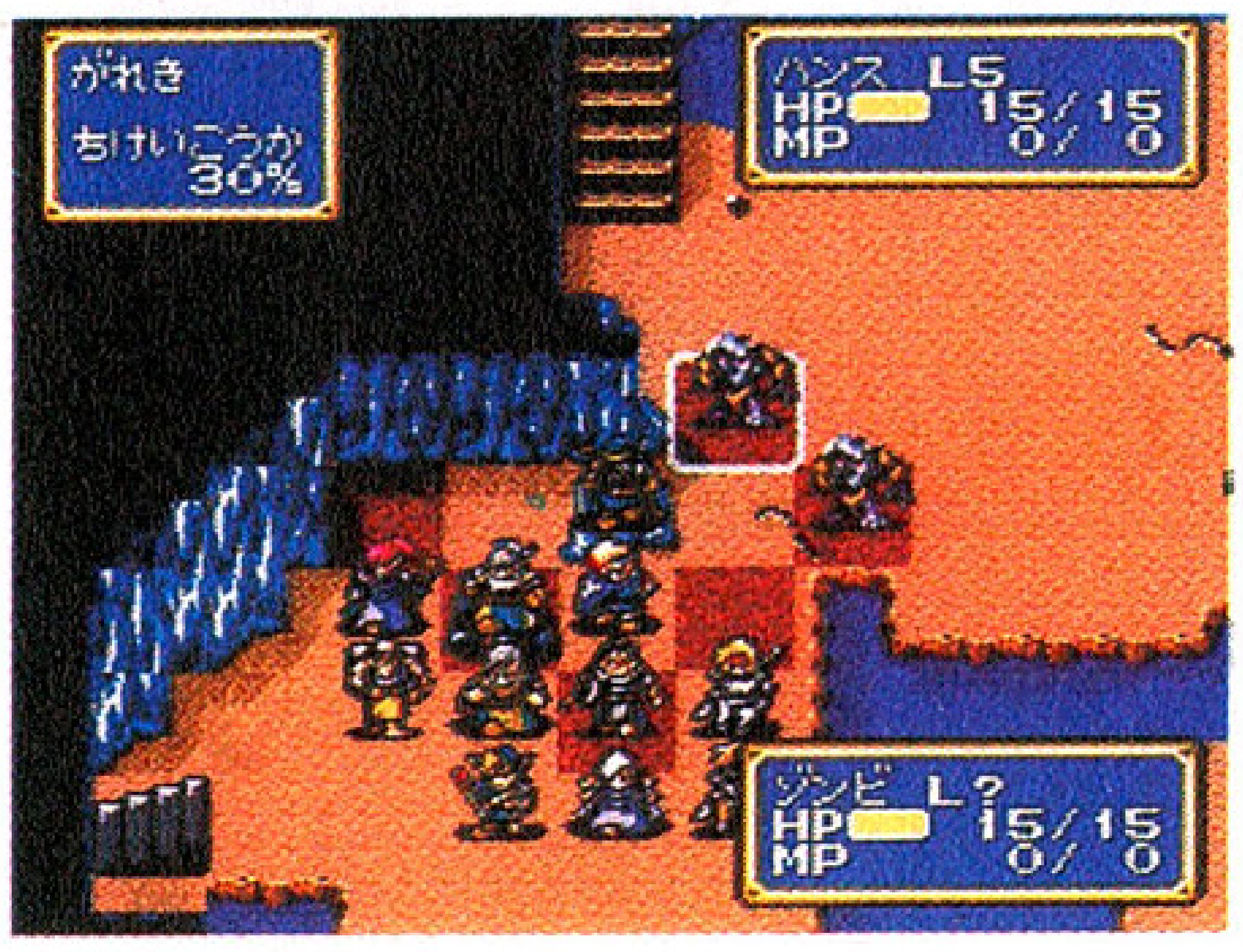
ドワーフ×3　ダークメイジ×4　ゾンビ×3
スナイパー×2　オオコウモリ×5　スケルトン×1


橋の攻防
じめん
ちけいこうか
15%
ラグ L4
HP 15/15
MP 0/ 0
ゾンビ L?
HP 3/15
MP 0/ 0

ダークメイジ対策としてユニットをまとめないようにしよう。これで安心だ。

やはりブレイズ
L6
14/14
14/21
ダークメイジ
13/13
26/26

相手は目前に立っています


がれき
ちけいこうか
30%
ハンス L5
HP 15/15
MP 0/ 0
ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/ 0

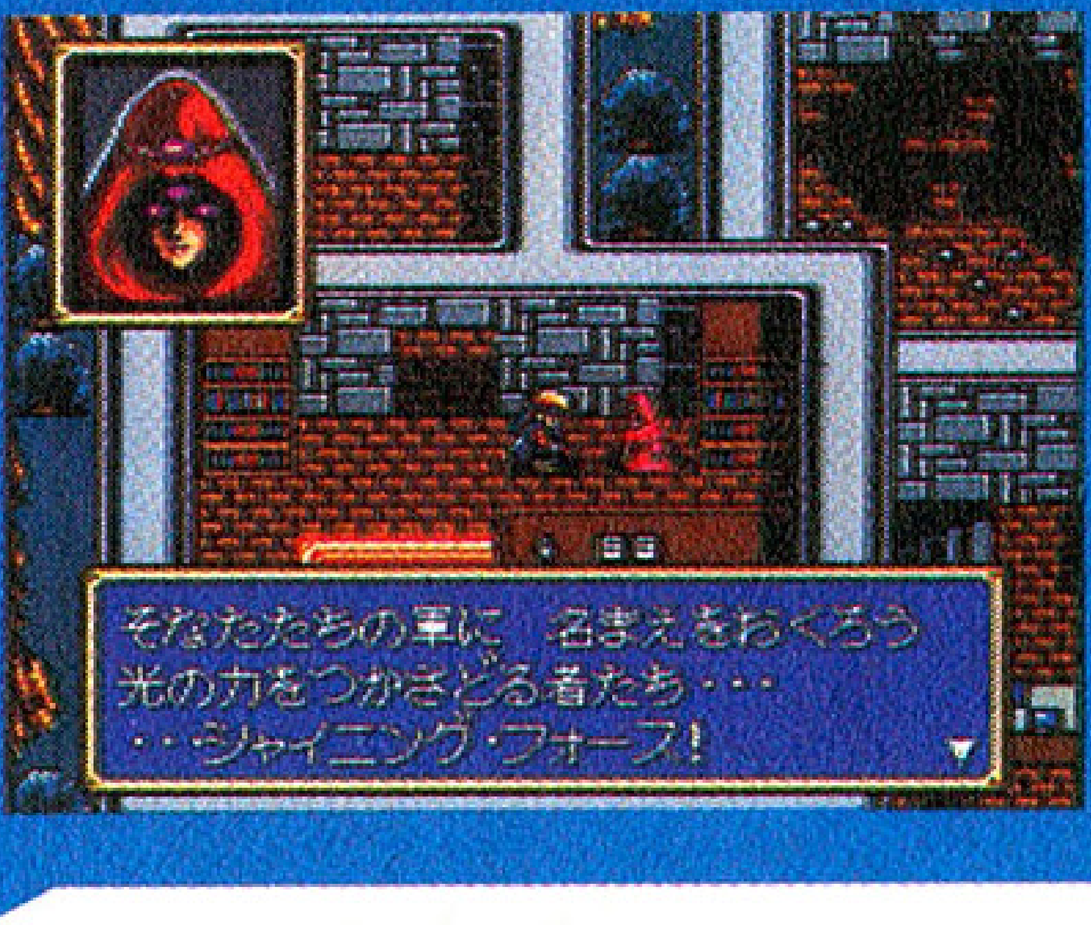
暗黒洞窟には、封じこめられた怪物たちがワンサカいるぞ。宝箱もところどころに転がっている。戦闘中でも開けることはできるが、ここでは戦闘に専念したほうが身のためだ。戦え。

いきなり①にゾンビがいる。ゾンビの順番がくる前に主人公か戦士で直接攻撃しよう。後方からは魔法使いのブレイズで支援する。倒せなければ、ハンスの弓攻撃を使え。次に②での橋戦闘だ。タオのブレイズレベル2で弱らせてから斬りかかろう。先にダークメイジを倒すこと。最後にスケルトンは主人公で直接攻撃するな。強いからね。

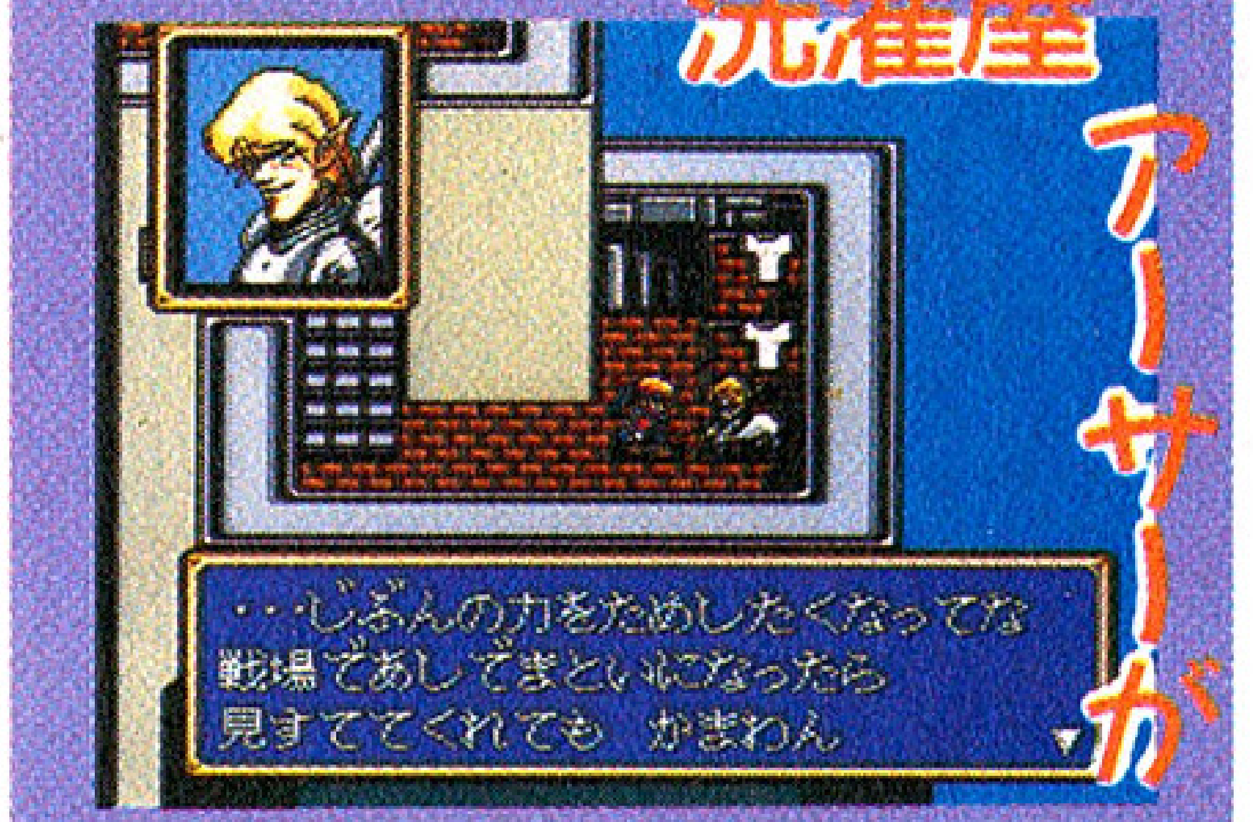
神々の遺産についてわかりかけてきた

輝きの玉を持ち帰った主人公たち。さっそくオトラントの元に戻って事情を聞こう。すると、泉の精霊に話を聞けといわれるぞ。たらいまわしにされるように、泉の精霊の元へ……。こいつの話を聞くと、その後の展開や話の筋がわかってくるぞ。しっかり脳味噌の中にたたきこんでおこう。オトラントは、主人公の軍勢に名前を授けてくれる。

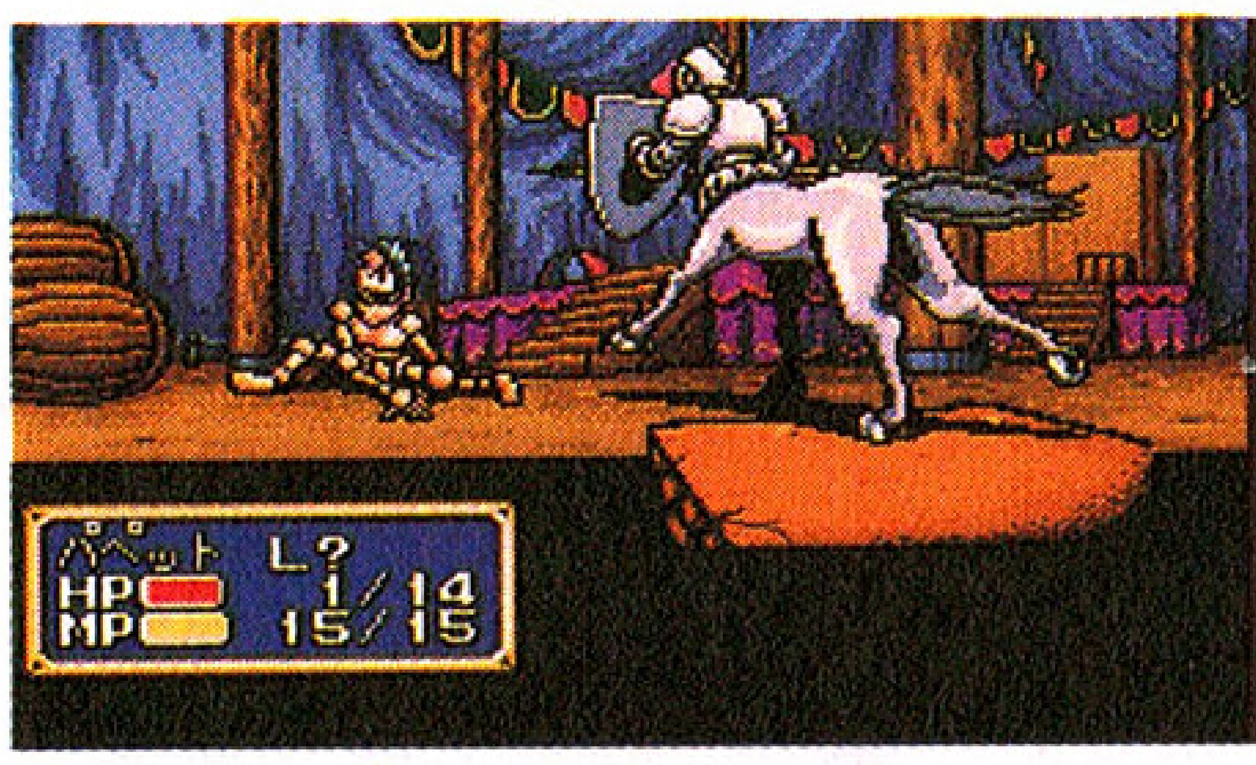
“シャイニング・フォース”これが我が軍の名前になる!!


そなたたちの軍に　名まえをおくろう
光の力をつかさどる者たち・・・
・・シャイニング・フォース！

洗濯屋アーサーが

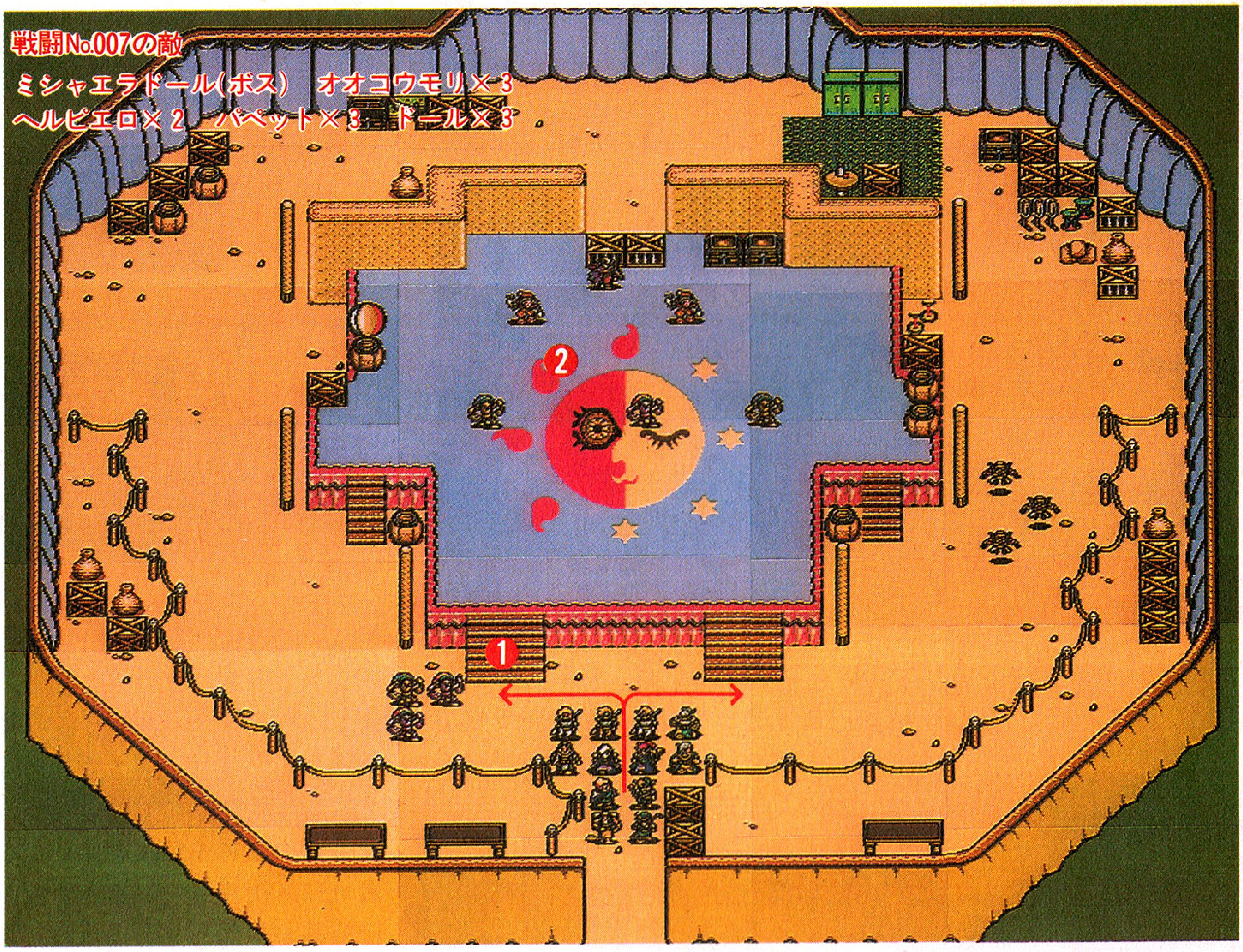

・・・じぶんの力をためしたくなってな
戦場であしでまといになったら
見すててくれても　かまわん

シャイニング・フォースの活躍を聞いたアーサーは、騎士の誇りを取り戻すぞ。そして、一緒に戦うことを誓ってくれる。これで12人。やっと定員になったぞ。長い道のりだったよな。うむ。



戦闘No.007…………勝利条件：ミシャエラドールを倒す

サーカス小屋での衝撃的な再会


戦闘No.007の敵

ミシャエラドール(ボス)　オオコウモリ×3
ヘルピエロ×2　パペット×3　ドール×3

マナリナからリンドリンドに戻ってみると、サーカステントが建っている。しかし、なかなかサーカスは始まらない。町の人々が不思議がっているときに事件が起きた。議長の孫が行方不明になったのだ。頼まれると弱い主人公たちがいろいろ探してまわる。そしてサーカステント小屋に入ると戦闘が始まる。

ここで相手するモンスターはぱっと見るとサーカスの出演者ばかり。ドールやパペット、そしてヘルピエロなどはまさにそれである。オオコウモリも飛んでいるけどね。とりあえずは左のサーカス野郎どもを相手にする部隊と、右のオオコウモリを相手にする部隊を分ける。そのとき①の壇上に上がる階段に乗ってはいけない。舞台にいるパペットが接近してくるからだ。直接、間接攻撃を折り混ぜて客席のモンスターを倒してから階段を上がること。ちなみにヘルピエロは定位置についたらまったく動かない。②に行って間接攻撃で倒すこと。接近しすぎると恐怖の攻撃が待っているのだ。

ミシャエラドールの強烈なフリーズが!!

一生同じ位置にいるミシャエラドール。どこかで聞いたような名前だが、考えているヒマがあったら倒しましょう。気をつけることは、うかつに接近しないこと。ただそれだけだ。

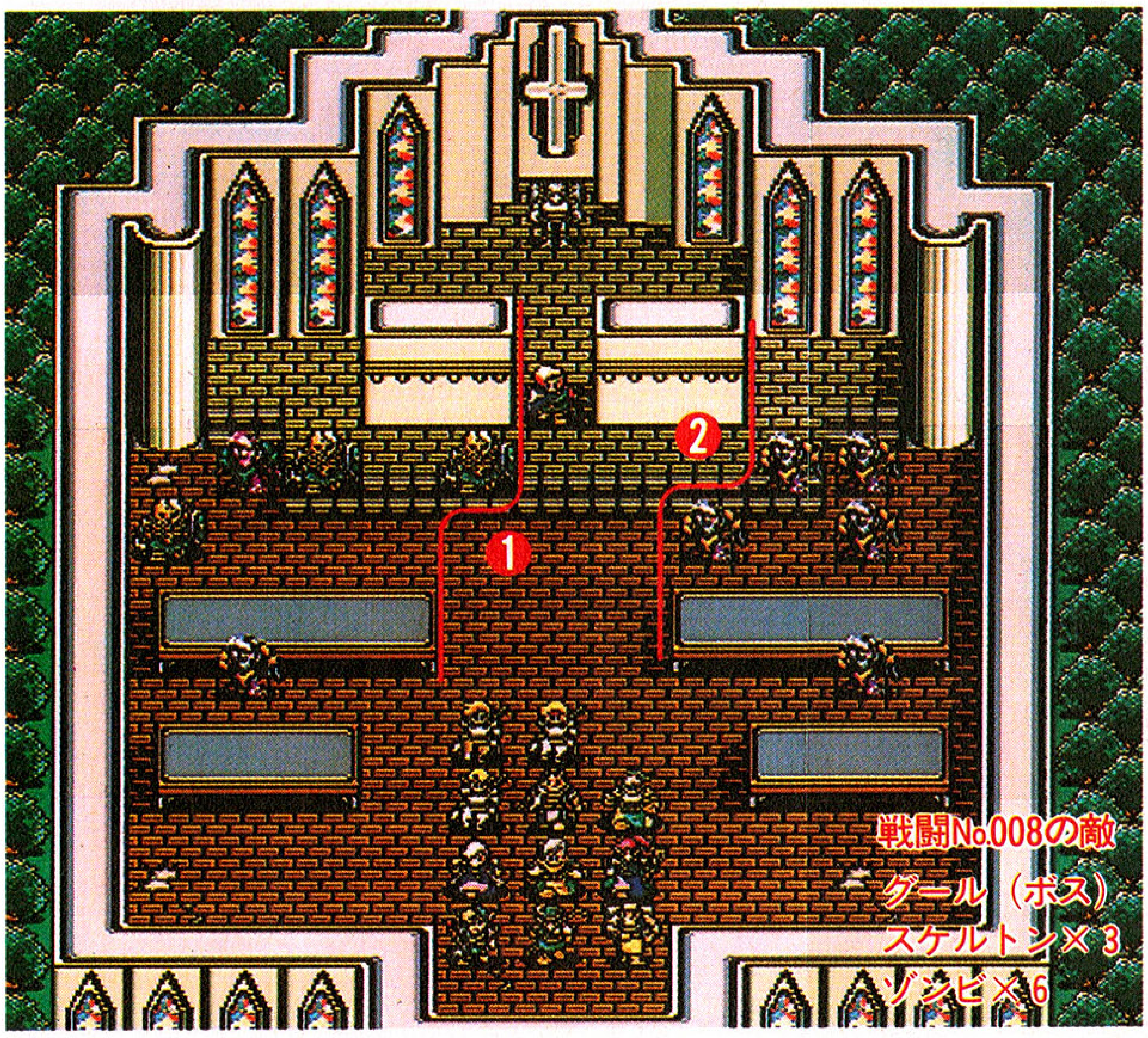
ロウは　15ポイントの
ダメージを　うけた

ロウ L4
HP 0/13
MP 3/17
さむい

グール L?
HP 6/25
MP 0/0

戦闘No.008 ……………………… 勝利条件：グールを倒す

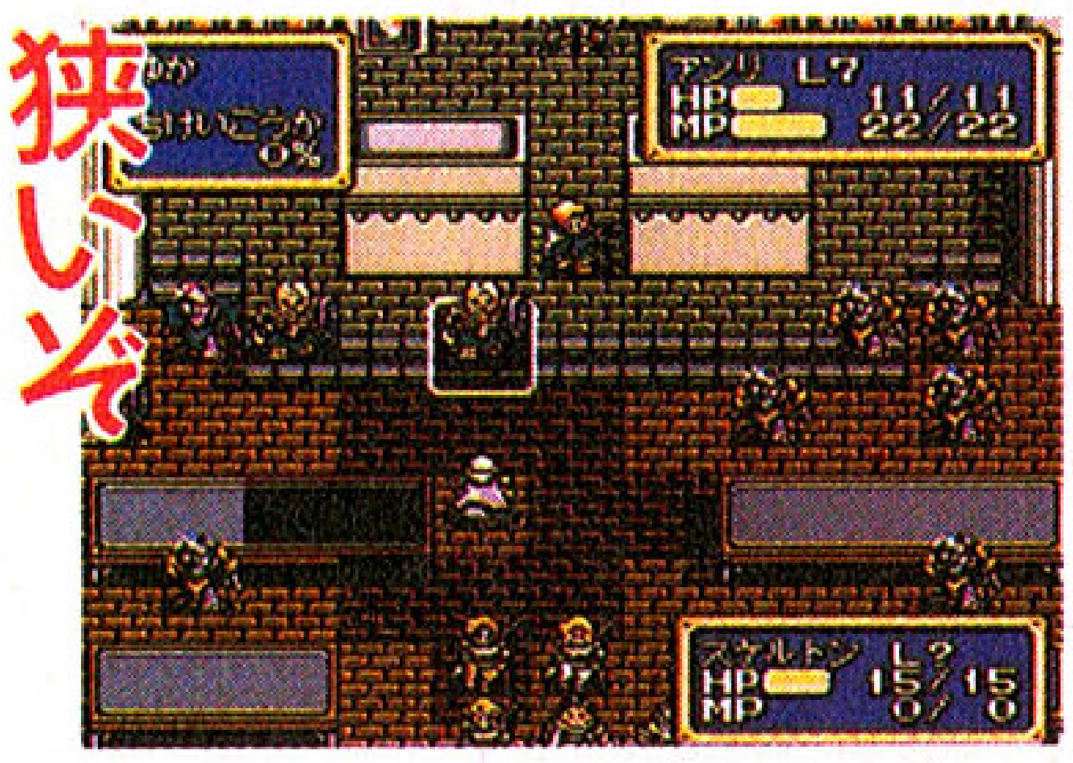
シェード教会に待ち受けるワナ


①
②
戦闘No.008の敵
グール（ボス）
スケルトン×3
ゾンビ×6

教会の中でルーンファウスト軍に囲まれてしまったシャイニング・フォース。それもスケルトンやゾンビなどのアンデッド関係なヤツばかりだ。気味悪いったらありゃしないが、倒さなければやられてしまうぞ。

①と②に防波堤を作って、スケルトン相手とゾンビ相手を別々にする。レベルが上がっていればこの作戦で対処したい。ただし、主人公のレベルが低いときはまったく動かずに1体1体相手をする作戦と、戦闘開始直後に下へ行き、仲間に守ってもらう作戦をとること。主人公はスケルトンに2回攻撃されたら体が絶対にもたないぞ。ゾンビは、集結したときにタオやアンリのブレイズレベル2で焼き払いたい。経験値稼ぎは考えるな。

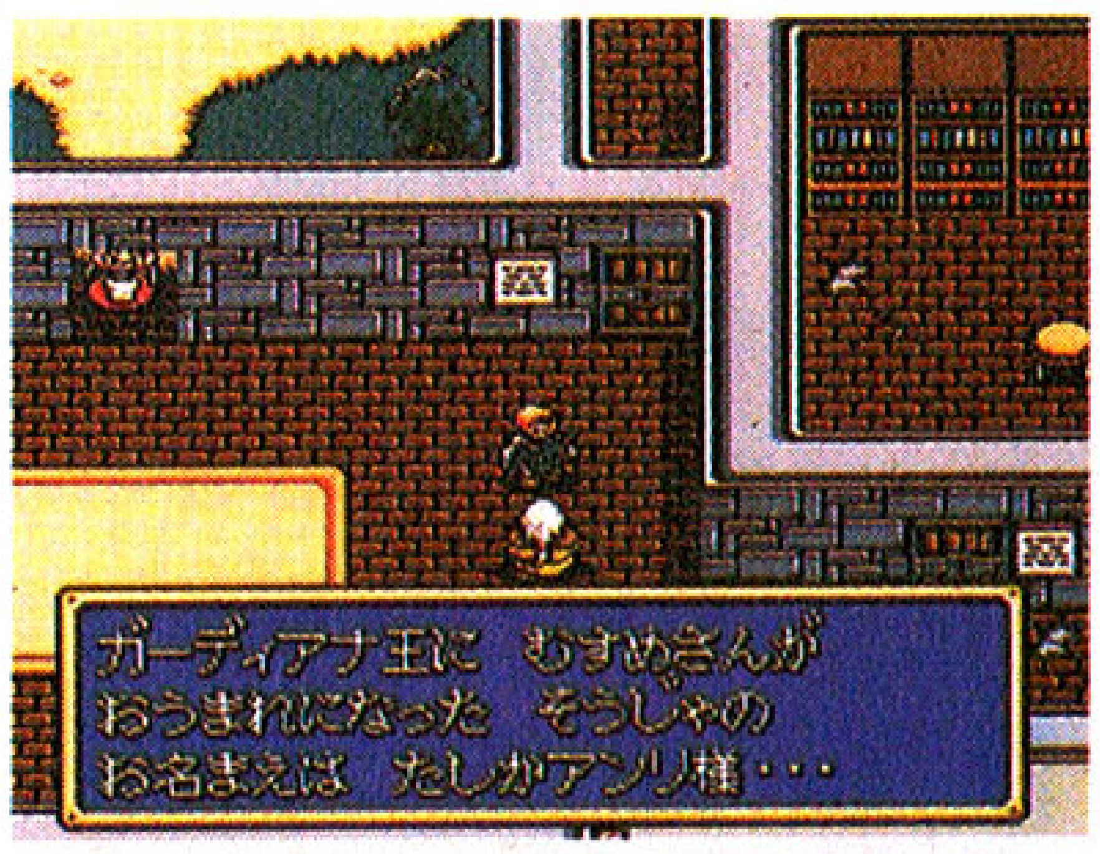
ここでは多少の犠牲には目をつぶって、バキバキ人柱を立てろ。安全のため主人公は戦闘に参加させないほうがいいかもね。


狭いぞ
ゆか
ちけいこうか
0%
アンリ L7
HP 11/11
MP 22/22
スケルトン L?
HP 15/15
MP 0/0

場所が狭いときは、それなりの作戦を立てて戦え。

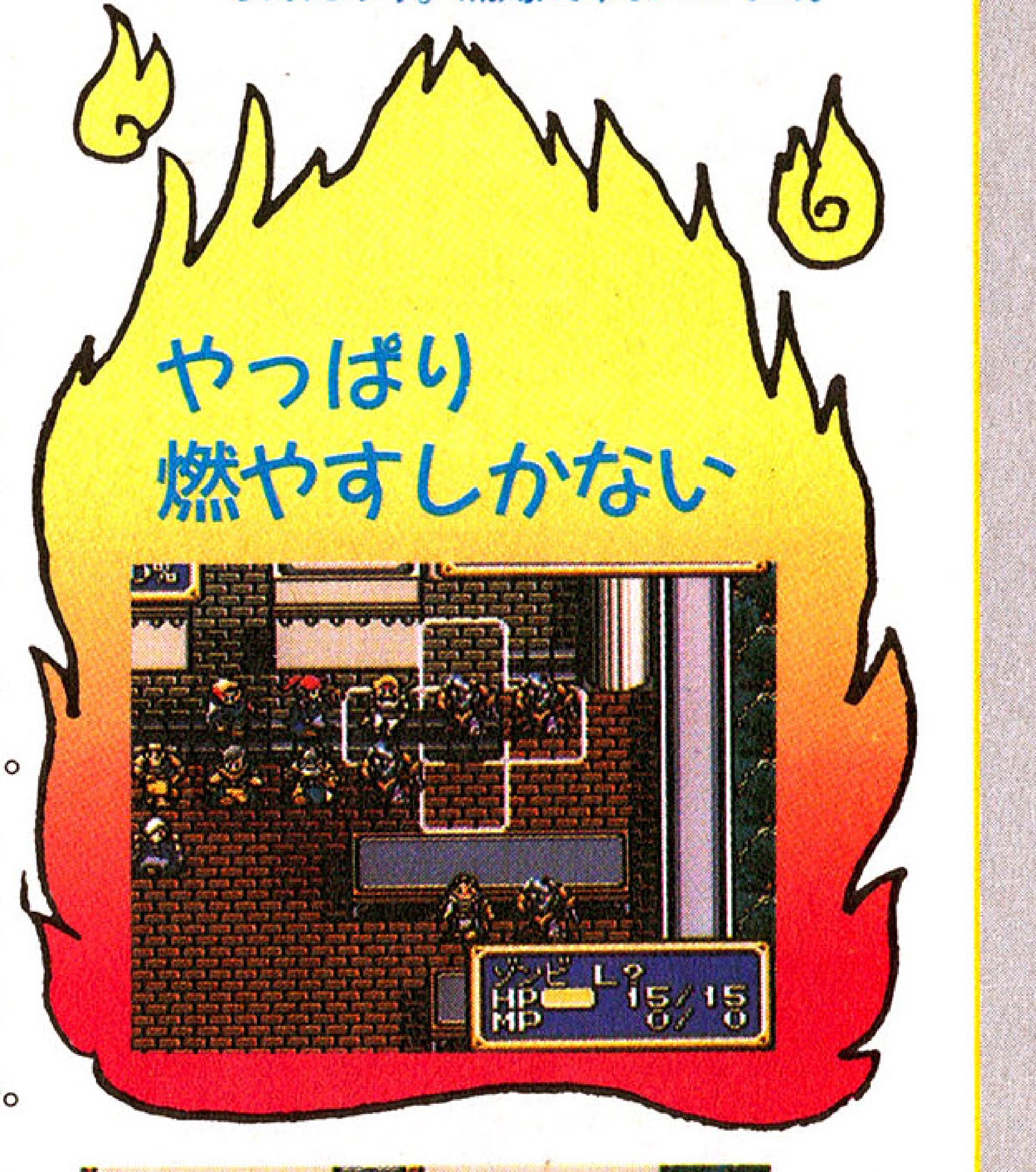
ちょっと勝手が違うような

リンドリンドの議長に教えられてシェードで案内人を探すことになった。しかし、そんな人はまったく見あたらない。それどころか人と話しても、会話がスムーズに進まない。どうなってんだ？


ガーディアナ王に むすめさんが
おうまれになった そうじゃの
お名まえは たしかアンリ様・・・

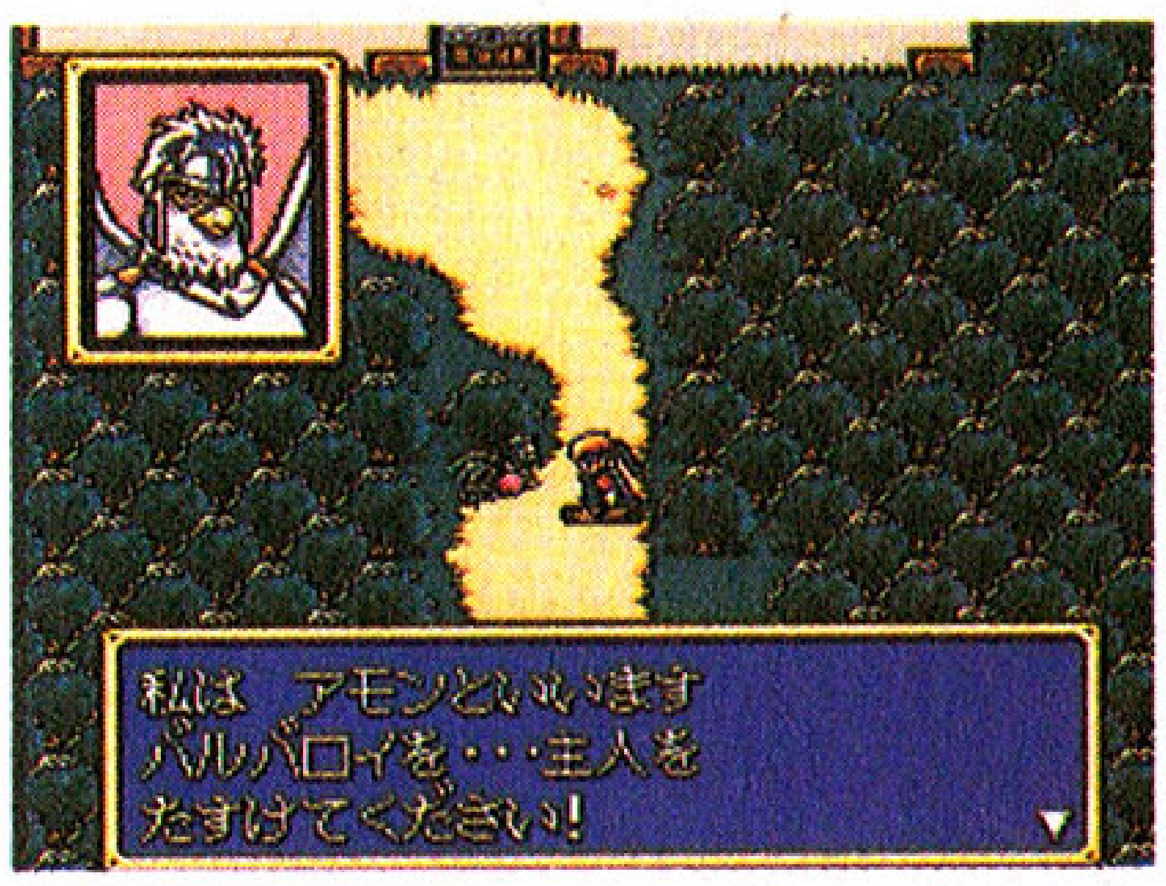
いったいいつの時代の話をしているんだろう。浦島太郎な人だなあ。

やっぱり燃やすしかない


ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/0

バルバロイとアモンが加わって第2章が終了

戦闘が終わるとバルバロイとアモンが仲間になってくれる。これで飛行ユニットが自分でも使えるってワケだ。作戦の幅が広がるぞ。楽しみだ。


私は アモンといいます
バルバロイを・・・主人を
たすけてください!

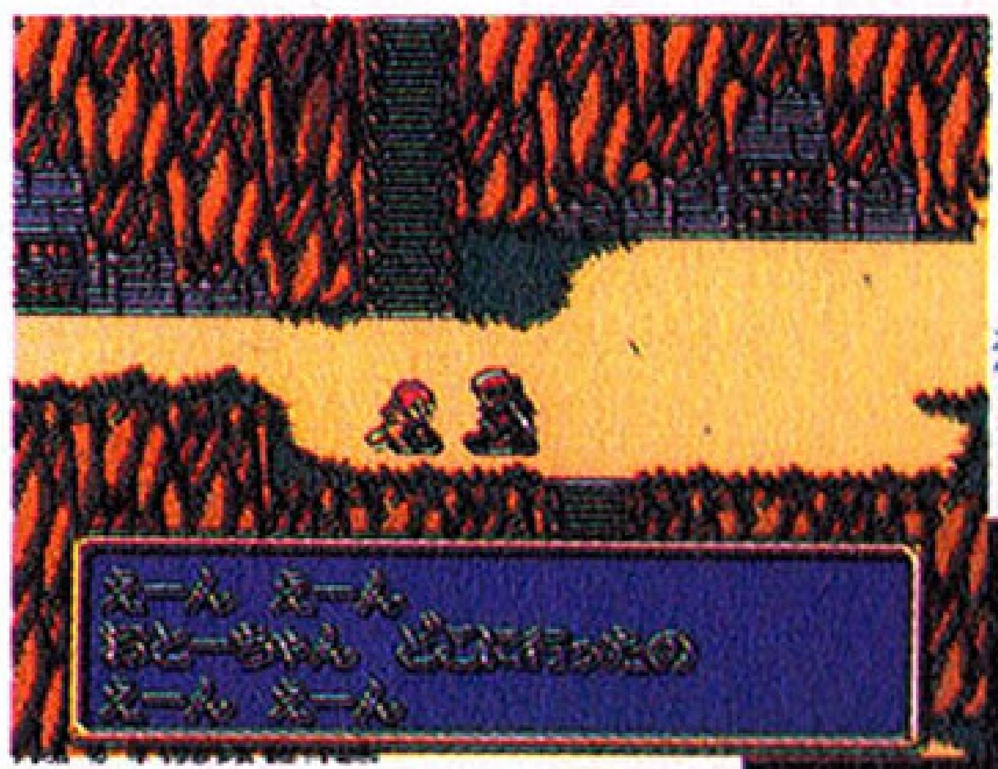
バルバロイとアモンは夫婦らしい。鳥人間万歳って感じだ。

［第３章］　ルーンファウストの秘密兵器

　バルバロイたちに案内されてバストークへやってきたシャイニング・フォース。着いた早々、いきなり泣いている女の子に会う。話によると、バストークの男たちは全員採石場に連れていかれたそうだ。それもルーンファウストのために強制労働させられているらしい。このままでは、町そのものがさびれてしまう。ルーンファウストが何を発掘させているのか気になるしね。装備を整えて採石場に出発しよう。もちろん、町のいろんな人から情報を集めることも忘れないようにね。情報第一だもんな。

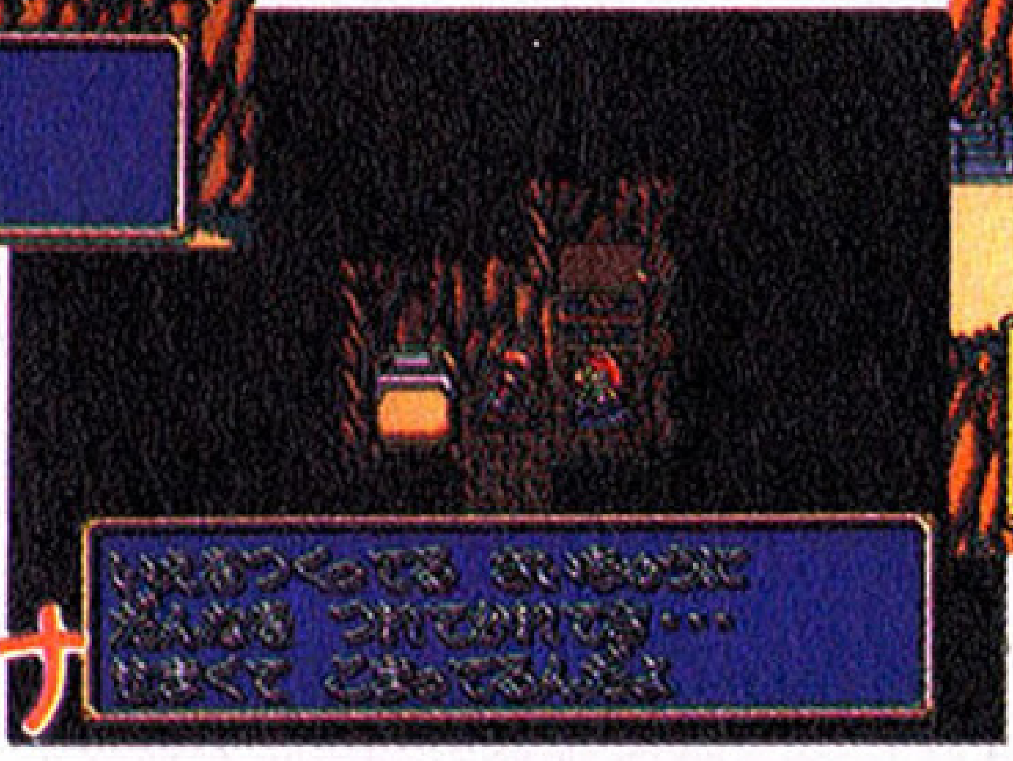
▷森林地帯を治める国バストーク

森林地帯を治めている国。国の産業は、林業と採石で成り立っている。しかし、バストークの東にある採石場から発掘されたもののためにルーンファウストから目をつけられるようになった。城や町の建物は自然の地形を生かして作られる。採石場の石はほとんど輸出してしまうため、切り立った崖に穴を掘って家を作ったり、豊富な木材を利用して作られることが多い。王家は、“聖なる山の民”。つまり半獣半人の血が流れている。



えーん　えーん
おとーちゃん　どこに行ったの
えーん　えーん

子供が泣いてるのに誰も助けてやらないのか

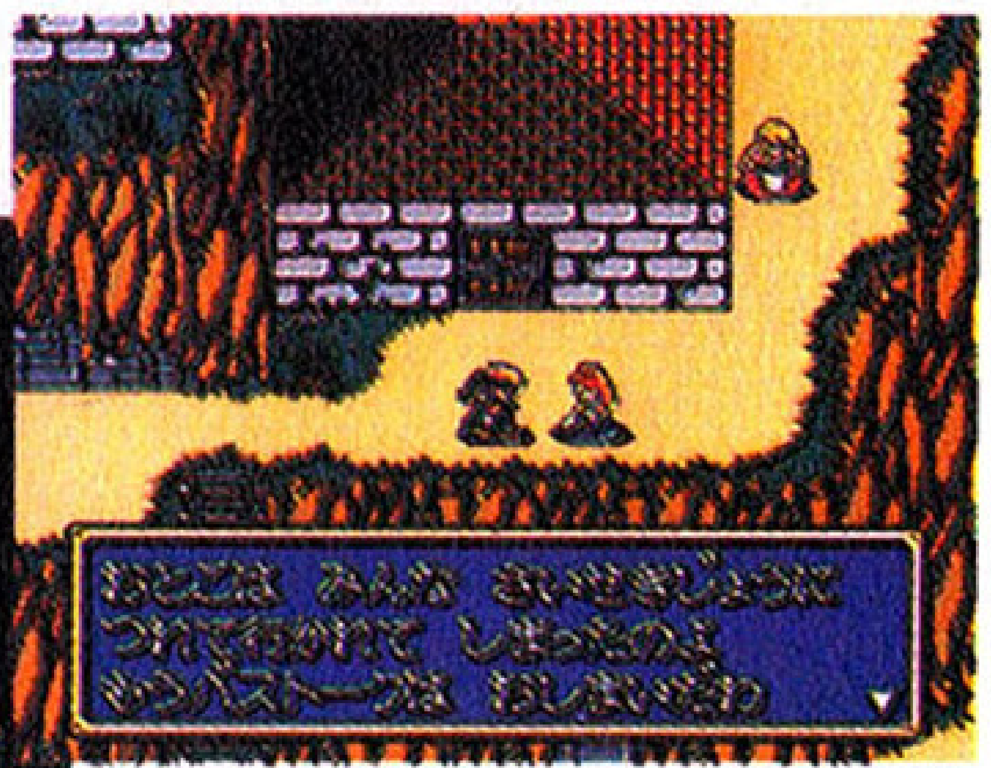


いえをつくってる　さいちゅうに
みんなを　つれていかれて…
せまくて　こまってるんだよ

家は作りかけ

狭いってのはイヤだよな。ストレスも溜るしね

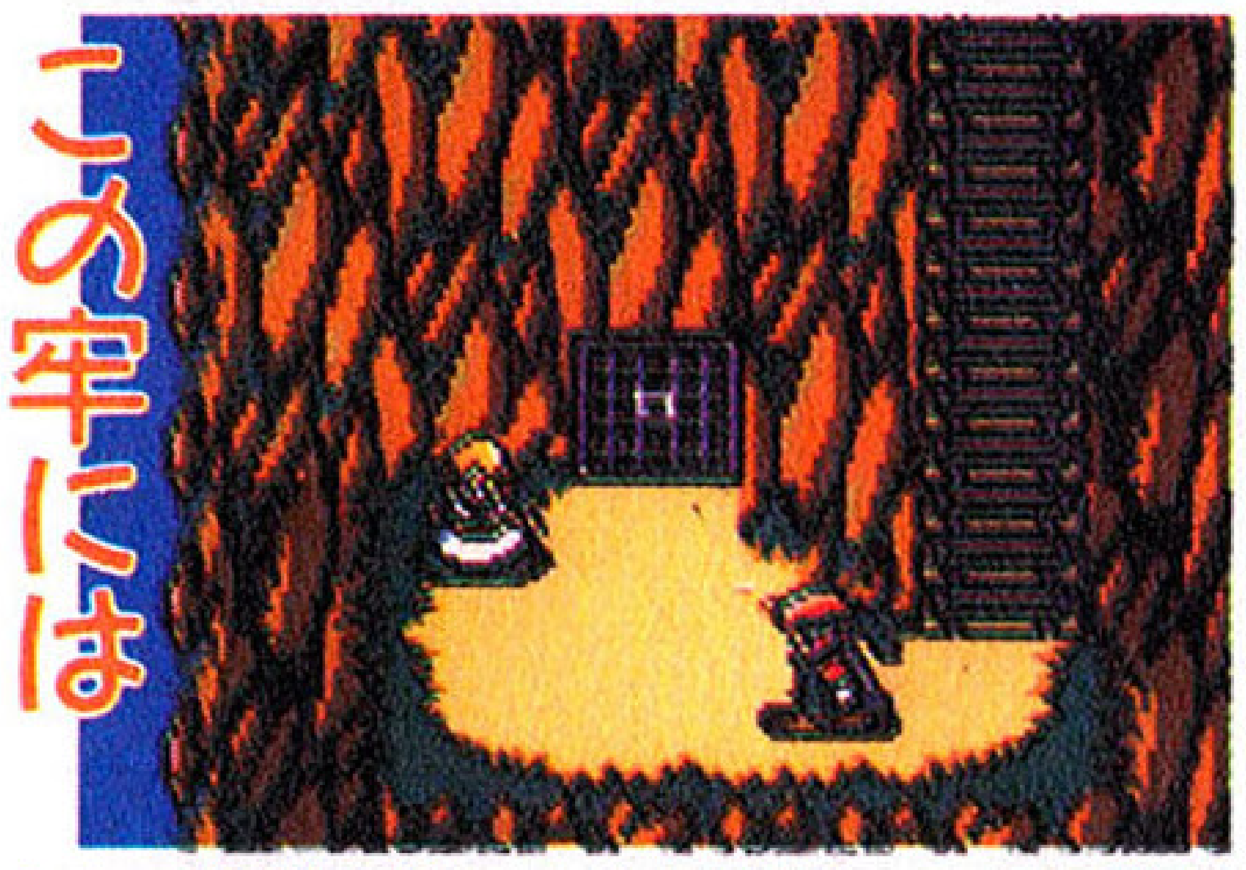
女しかいないらしい（店は除く）
なるほどね、ほい



おとこは　みんな　さいせきじょうに
つれて行かれて　しまったのよ
もうバストークは　おしまいだわ

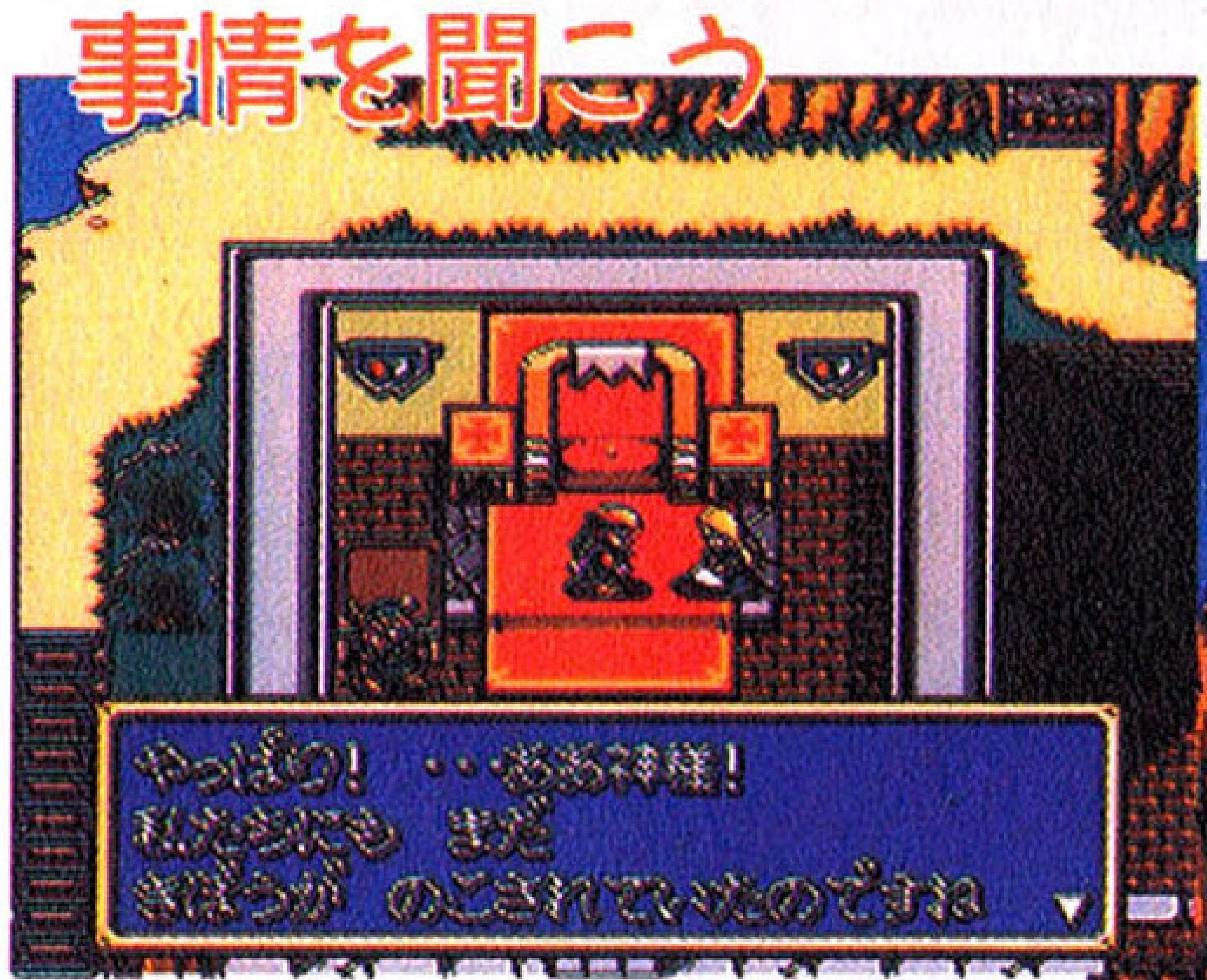
なるほどね。そういう話なんだ。とにかく話を聞きまくれ。

この牢には



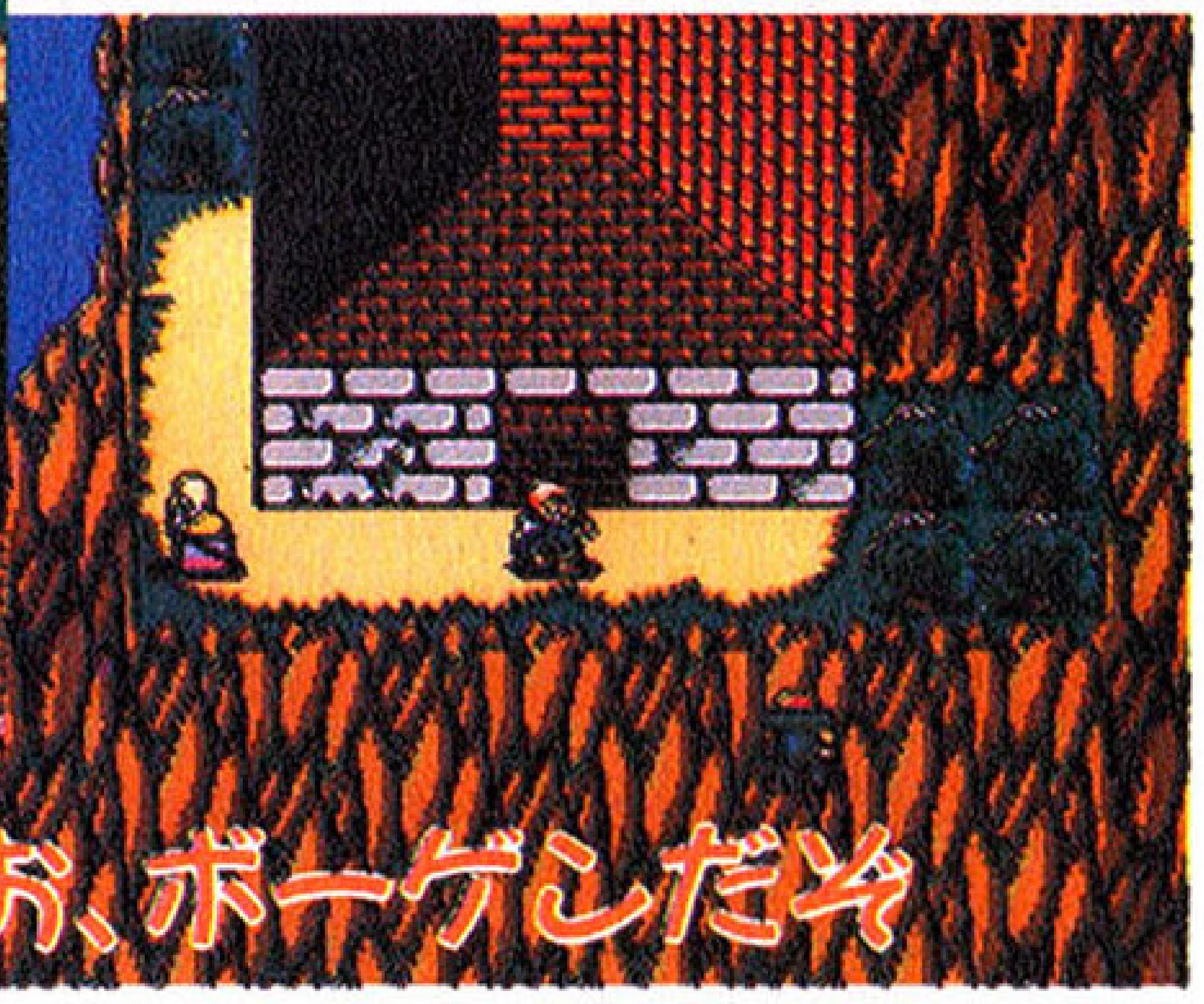
まるで隔離病棟のような牢屋。ここに誰が入れられてるのかは娘さんにたずねるべし。

事情を聞こう



やっぱり！　・・・ああ神様！
私たちにも　まだ
きぼうが　のこされていたのですね

ここが一番バストークで偉そうな部屋みたい、ってことはここにいる人に事情を聞け。

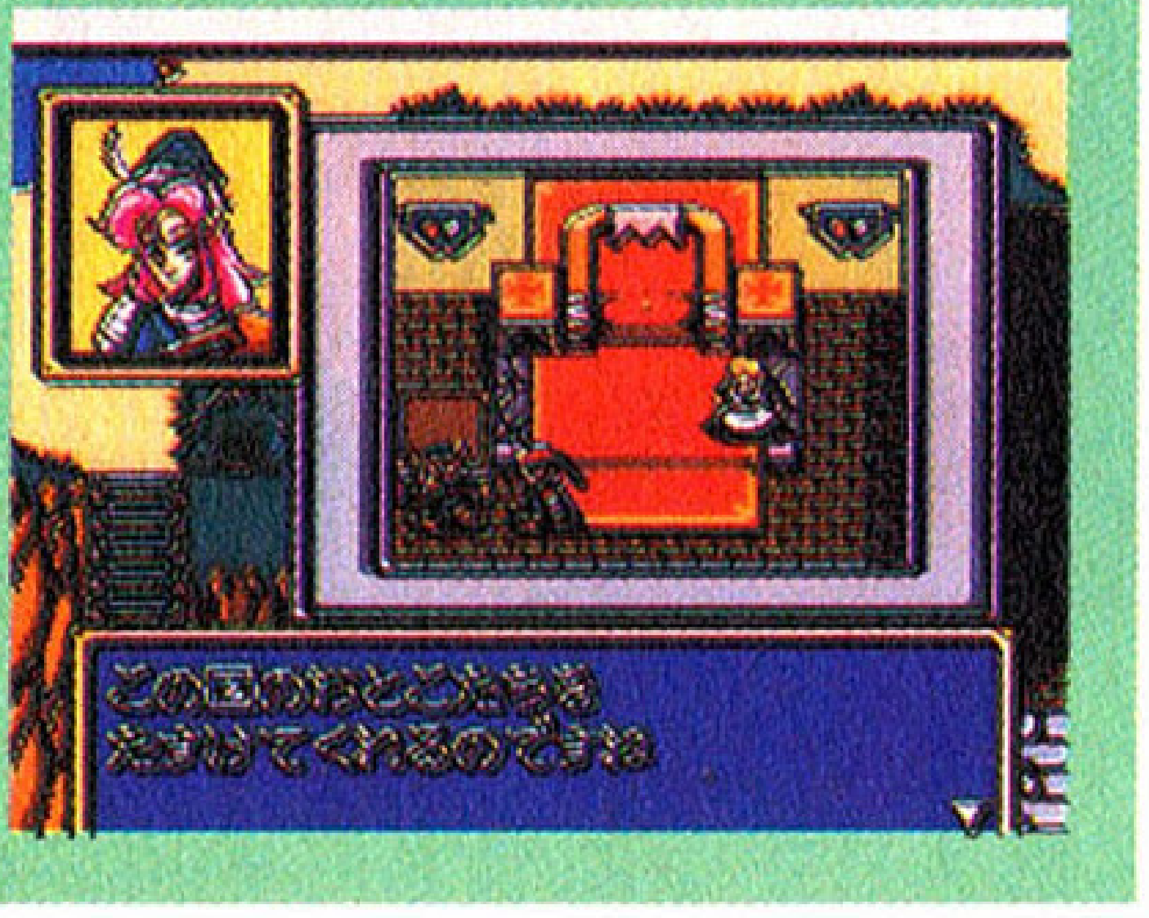


お、ボーゲンだぞ

登ってますね。ロッククライミングっていうんだっけ？　やるよなスポーツ冒険家は。

弓の使い手ディアーネが仲間に

　バストークではディアーネが協力してくれるぞ。同じアーチャーのハンスより攻撃力が高い。それにハンスと違って戦闘意欲たっぷり。つい優遇しちゃうよね。



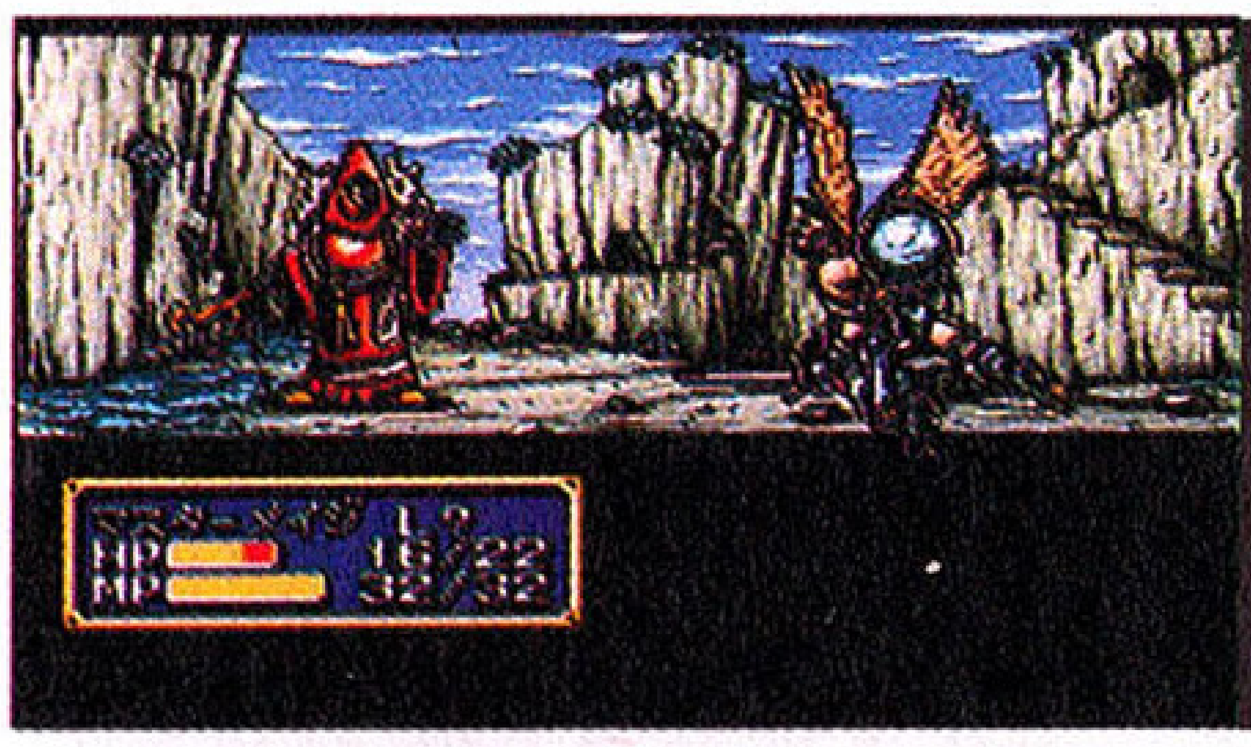
この国のおとこたちを
たすけてくれるのですね

バストークでの道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬　草	10
回復の実	200
毒消し草	20
天使の羽根	40

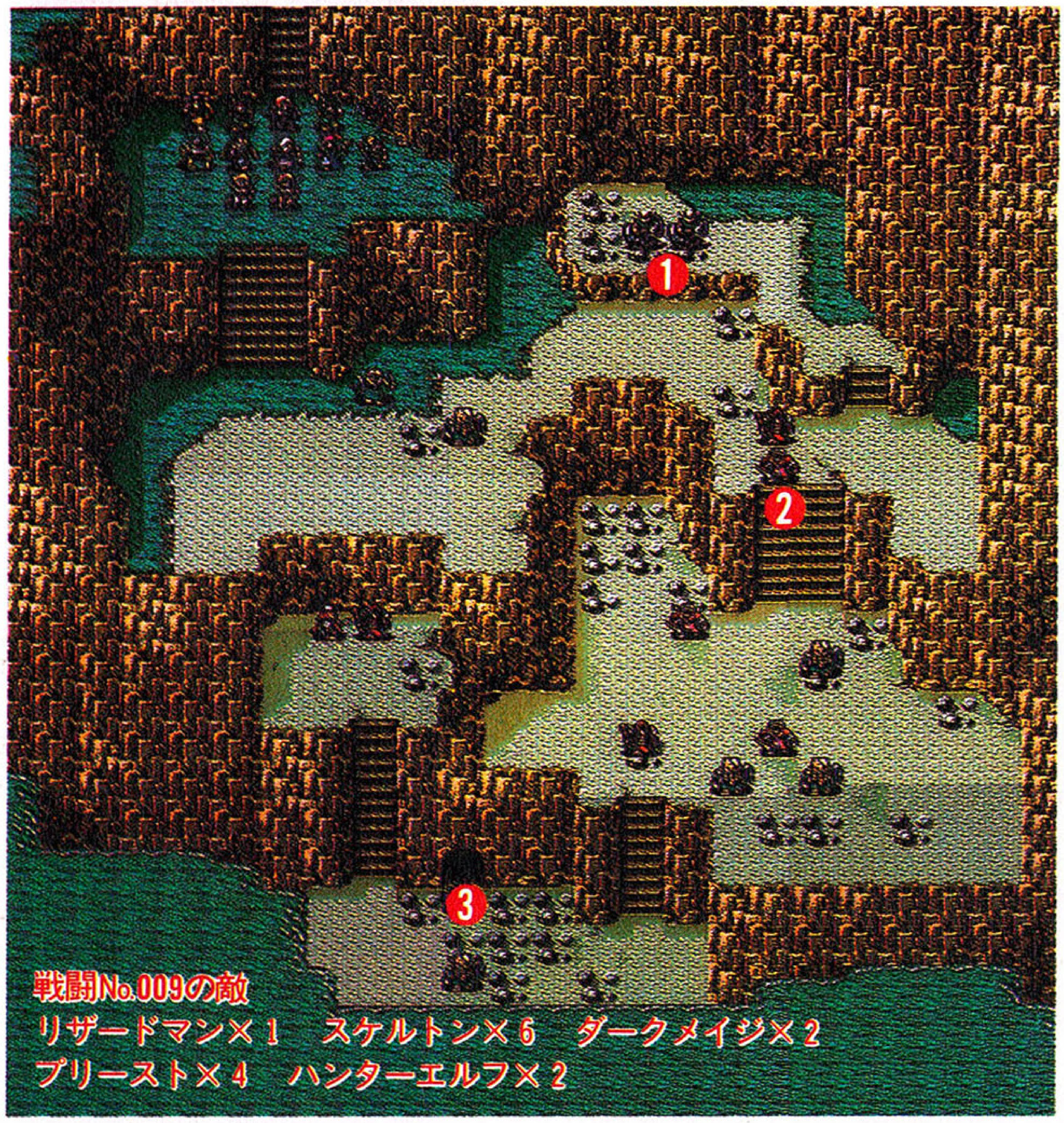
武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ミドルソード	250
パワーピアス	900
ブロンズランス	300
ミドルアックス	600
パワースティック	500
はがねの矢	1200



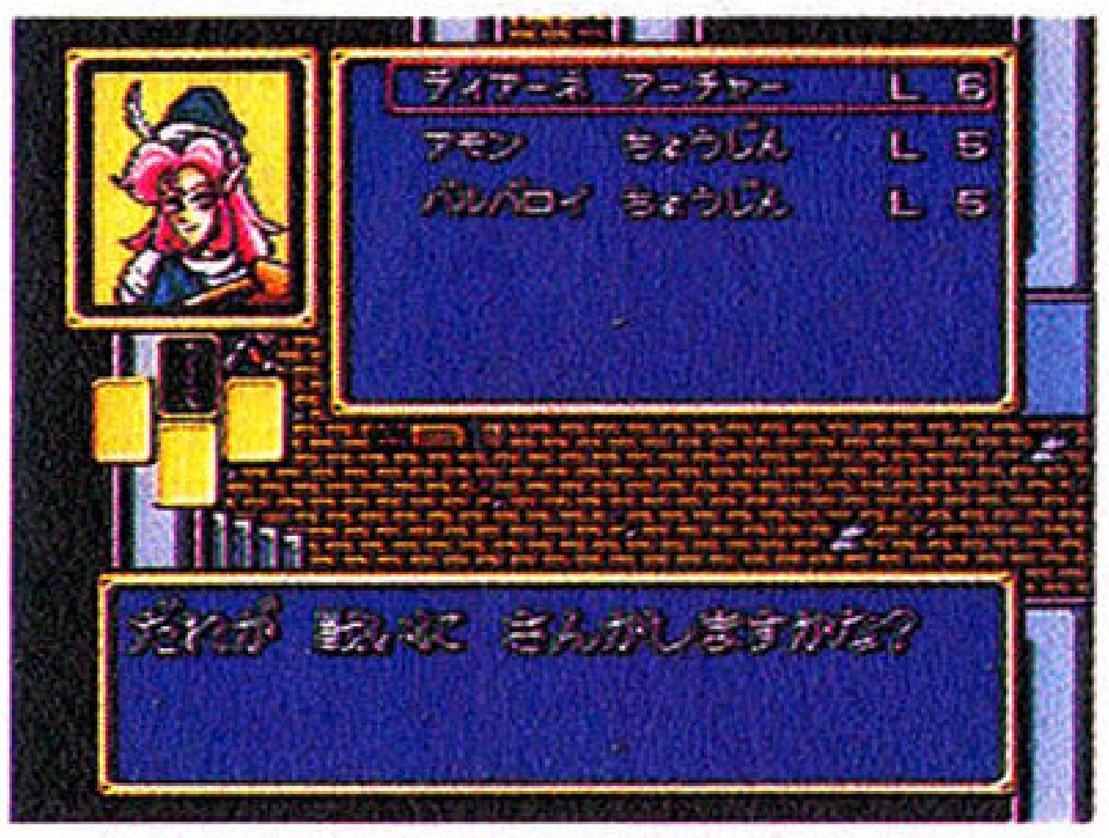
戦闘No.009 ……………… 勝利条件：マスターメイジを倒す

採石場からバストークの男たちを救え


①
②
③
戦闘No.009の敵
リザードマン×1　スケルトン×6　ダークメイジ×2
プリースト×4　ハンターエルフ×2

One point とうとう15人 誰を外すのか？

戦闘に参加できる人数は12人までだ。この戦闘からメンバーを選ぶ作業をしなければならない。この戦闘にはコイツがいないとダメ、という戦闘はほとんどないから、気に入ったキャラクターで進んでも問題ないぞ。ときには、臨機応変という言葉も必要だけど……。



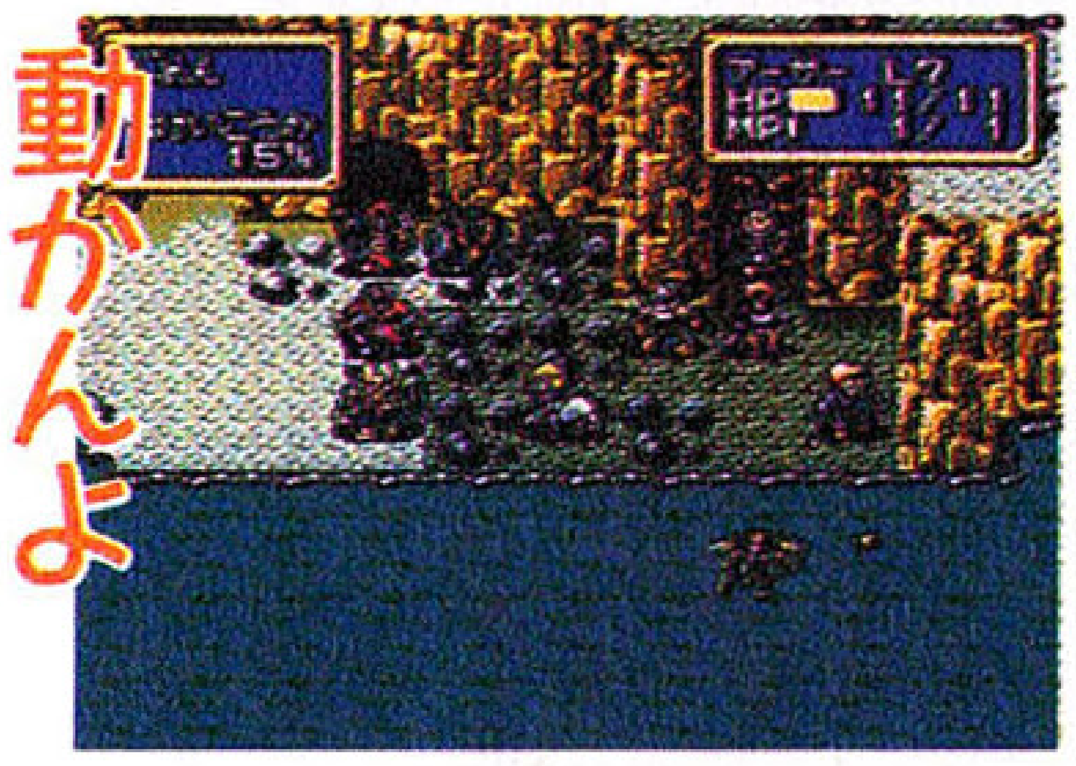
ディアーネ アーチャー L6
アモン きょうじん L5
バルバロイ きょうじん L5

だれが 戦いに さんかしますかな?

バストークに男手を戻すため、採石場にやってきた。そこでは、ルーンファウストがぶっそうなモノを発掘し、マスターメイジがご満悦（まんえつ）の表情をしていた。その表情をこわばらせるためにもガツンと一発こらしめてやろう。

採石場は一本道のマップといえるだろう。入り組んではいるけど、通り道は1つしかないからね。ただし、その道が狭いので、すぐに渋滞が起こる。そこを魔法などで狙われないようにしろ。②の地点ではとくに注意。①にいるハンターエルフはバルバロイなどの鳥人関係で駆除。③にいる4体は固定だぞ。間接攻撃でジャブを撃って倒すこと。

動かんよ

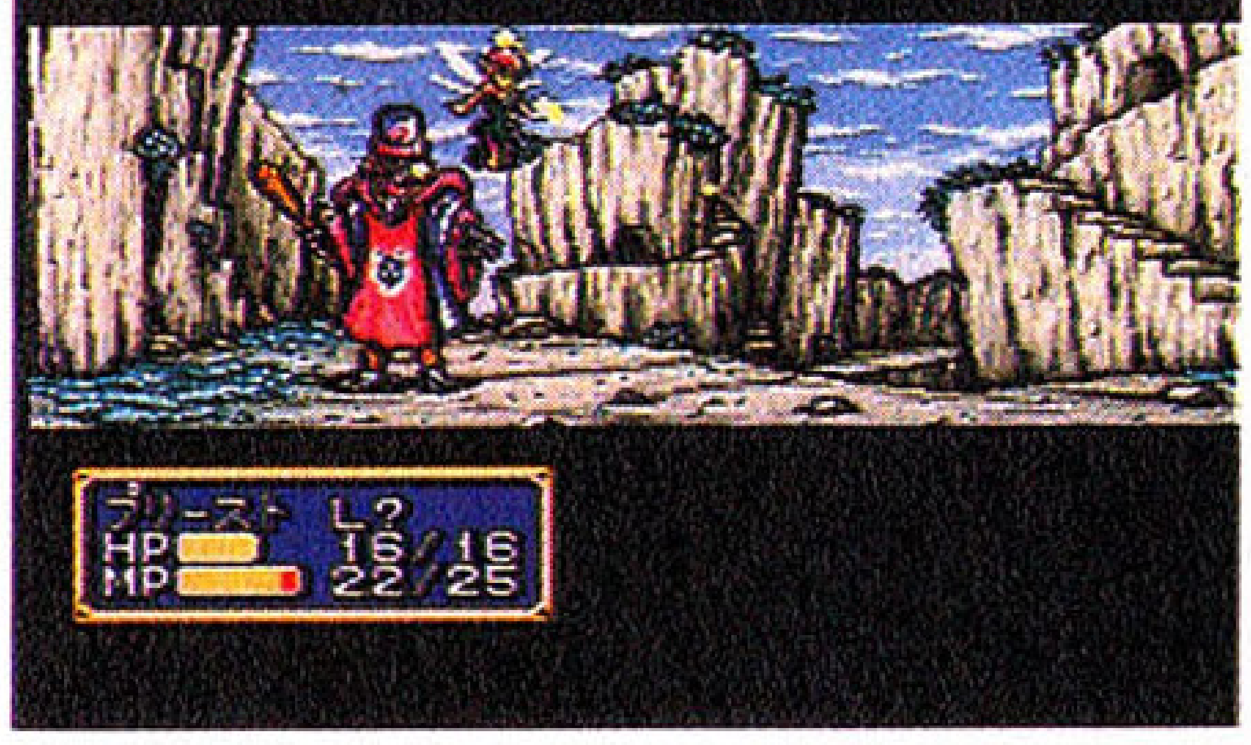


動かなければ、魔法でドカンといじめましょう。

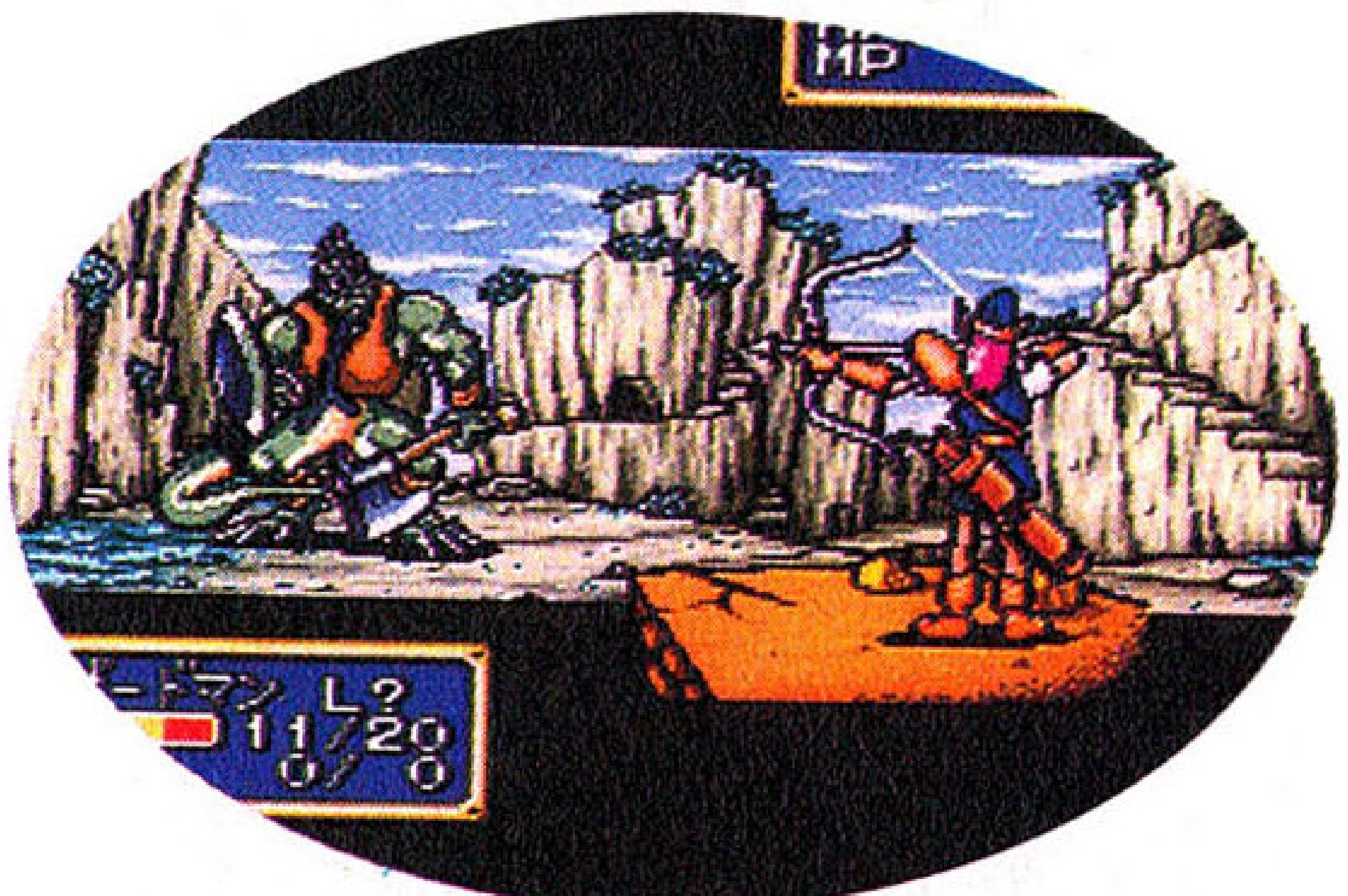
飛行ユニットを

飛行ユニットに渋滞は関係ない。先回りして通り道を確保させて進もう。

回復される前に倒せ



フリーストを先に倒しておかないと、あと一歩のところでヒールを使われてしまうぞ

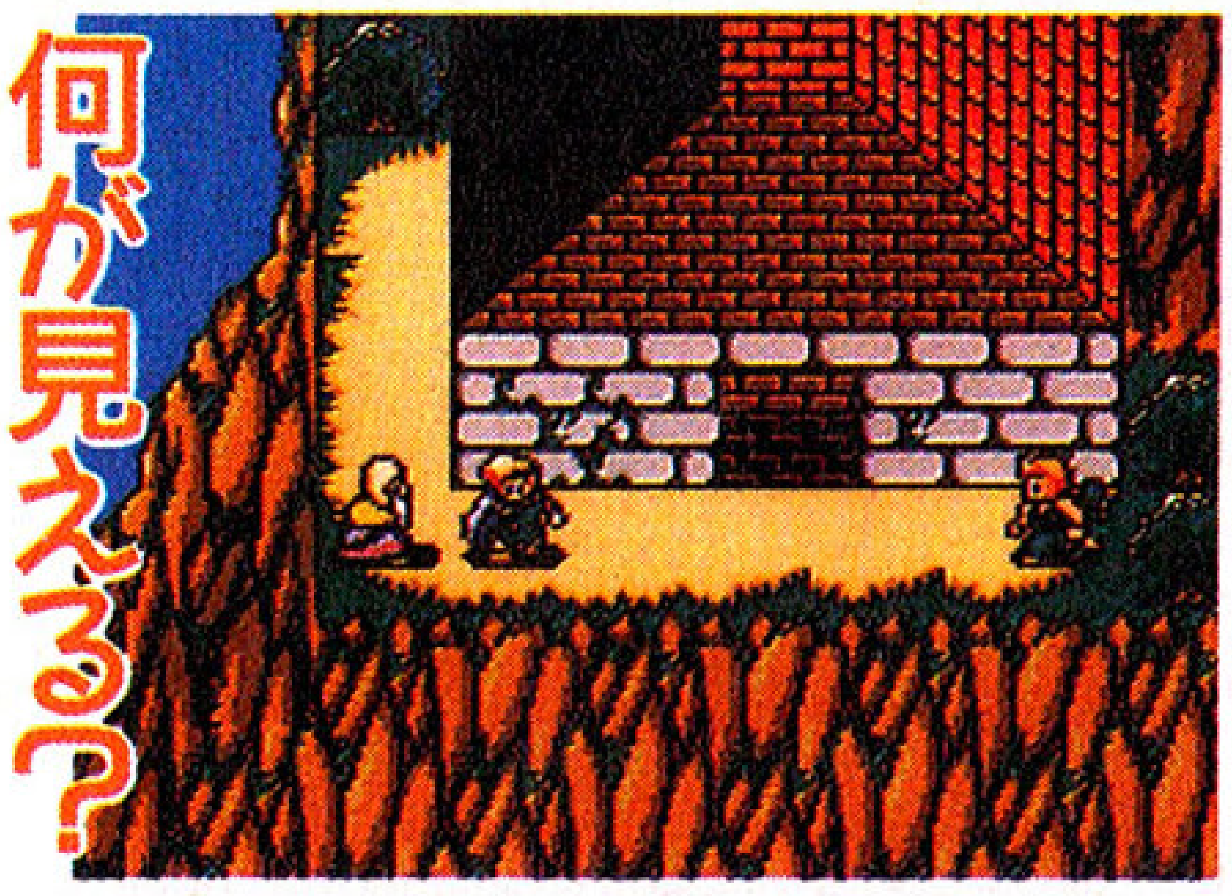


生かさぬよう殺さぬよう

そしてバストークにささやかな幸せが戻ってきた

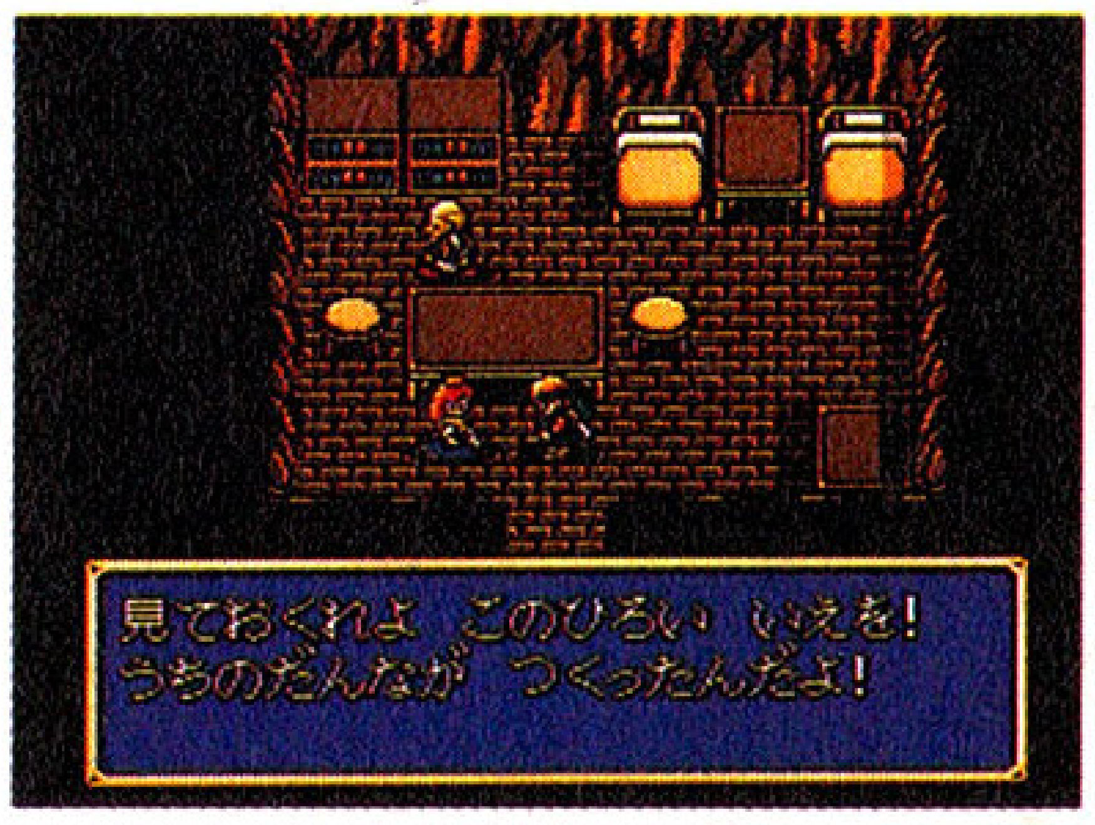
ルーンファウストの魔の手から解放された採石場。強制労働させられていたバストークの男たちも町に戻ってきた。女の人しかいなかったときと、町もだいぶ様変わりしているぞ。また、聞きこみのやりなおしをしよう。もちろん、薬作りの名人も訪ねるのだ。何かいいことがあるかもしれないからね。

ひととおり情報を整理すると、以前行けなかった場所へ行けるようになる。今度はそっちに行ってみよう。新しい展開が待っているぞ。それにしても、バストークで遠くを眺めているお爺（じい）さんの話が気にかかる。一本橋で何が起こっているのか……。


何が見える？

いつも遠くを見ているジジイ。何か恐ろしいものでも見えるのかなあ。

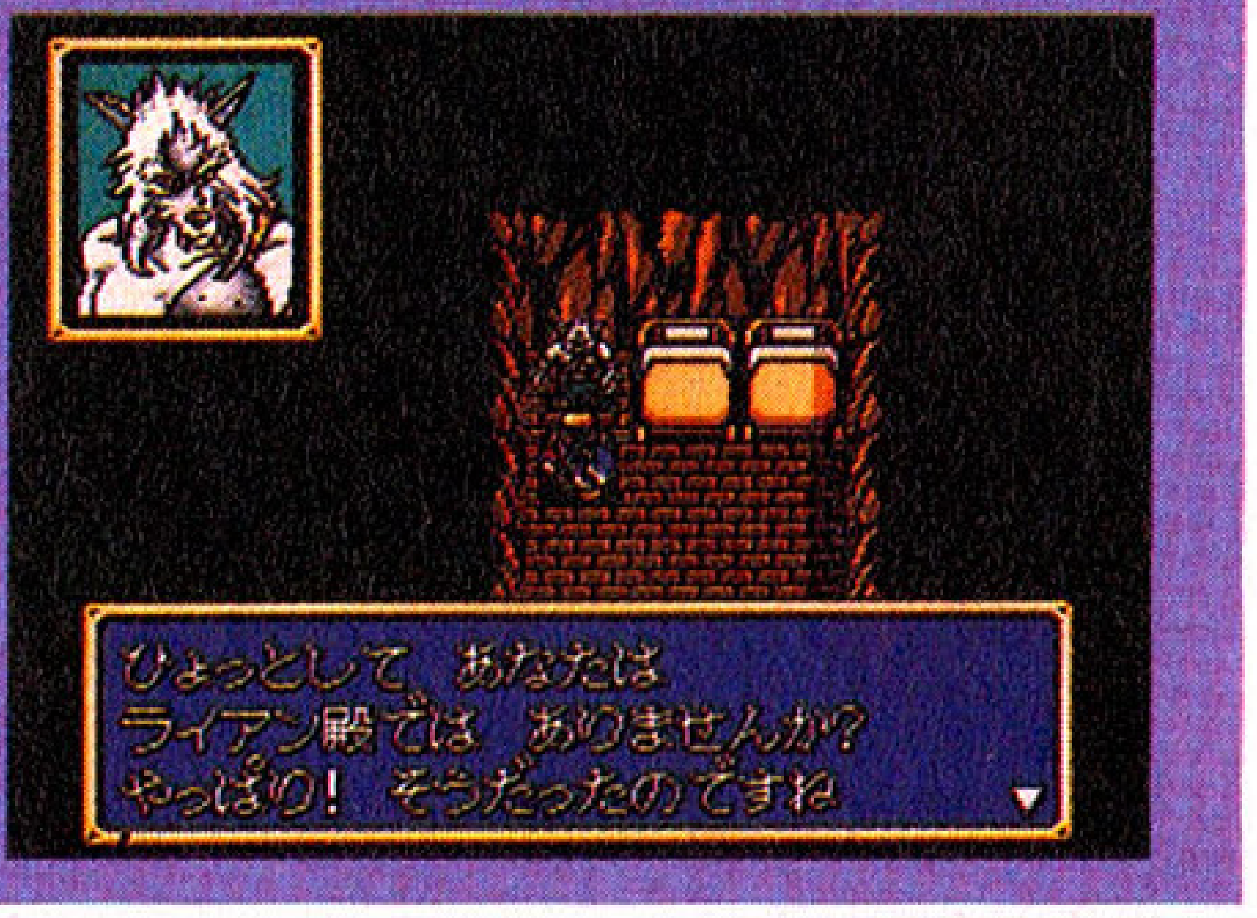
家も広く


見ておくれよ　このひろい　いえを!
うちのだんなが　つくったんだよ!

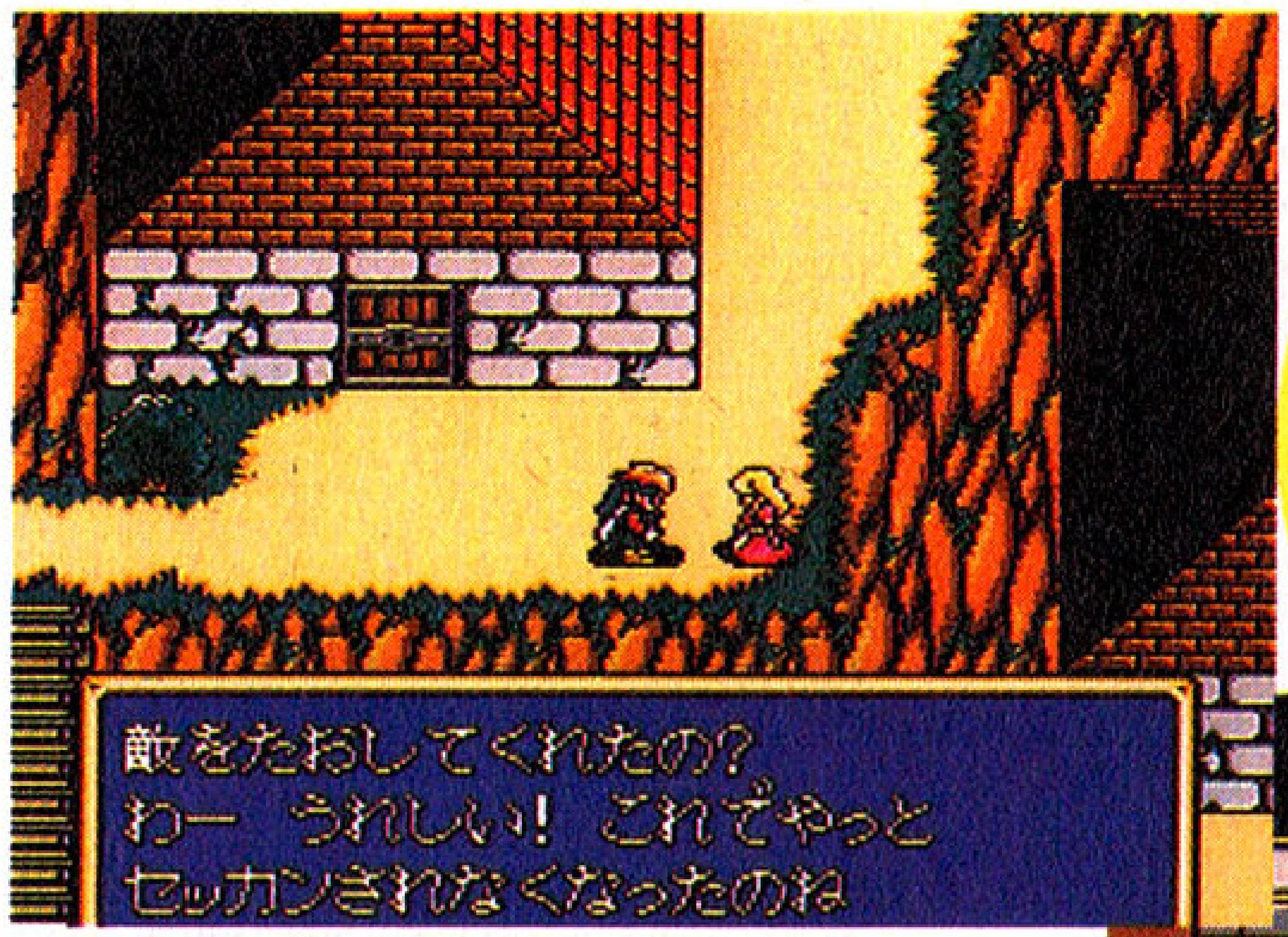
男手が戻ってきて増築工事も終わったみたい。広いっていいよな。

ザッパが仲間になってくれる

半獣半人のワーウルフ、ザッパ。彼はバストークで一番信頼が高い。そんな信望の厚いザッパが、一緒になって戦ってくれるぞ。森の中での戦闘は彼にお任せしたい。


ひょっとして　あなたは
ライアン殿では　ありませんか?
やっぱり!　そうだったのですね

にぎやかでよいよい

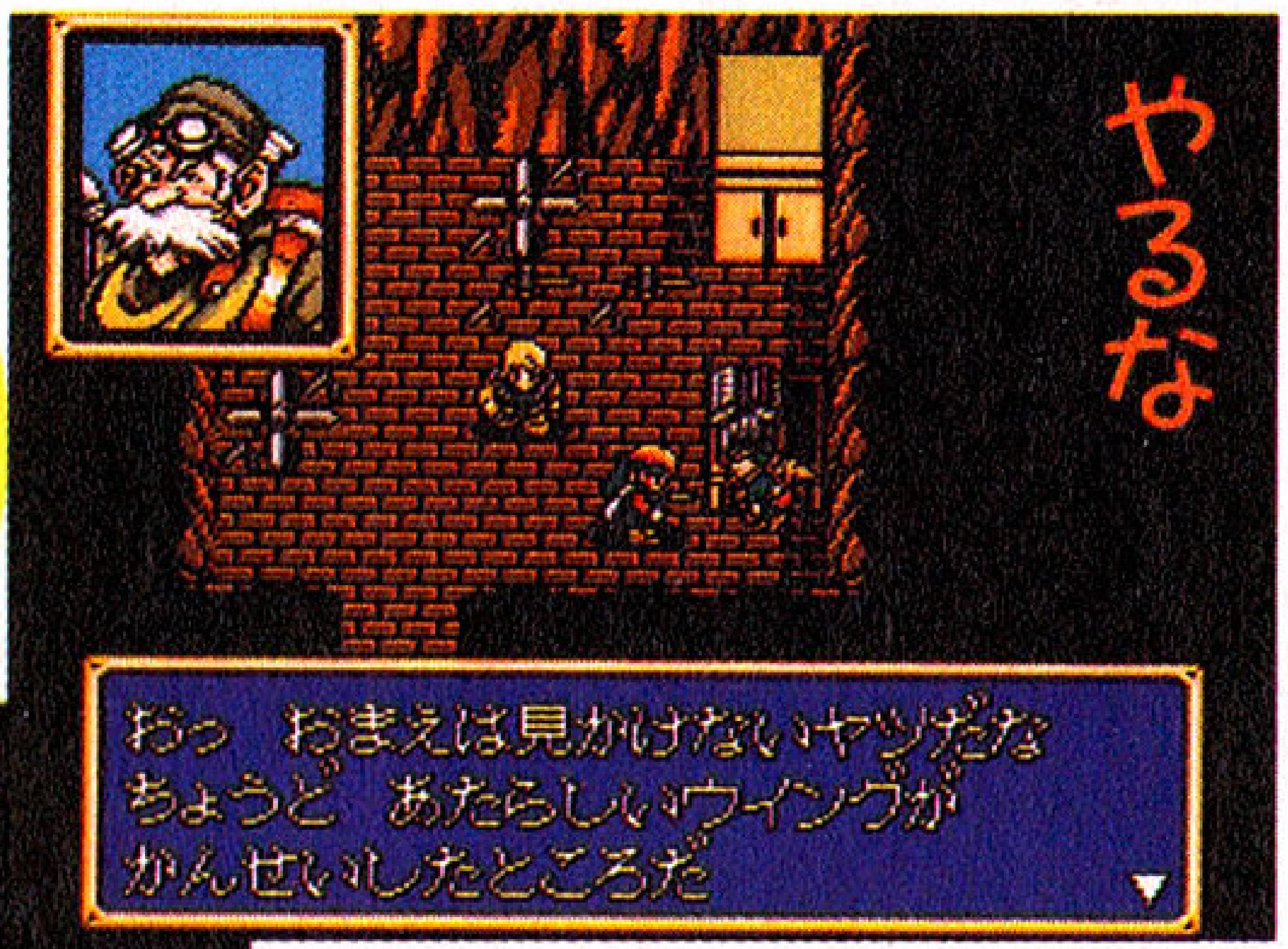

敵をたおしてくれたの?
わー　うれしい!　これでやっと
セッカンされなくなったのね

てことは
そっちに行ける？

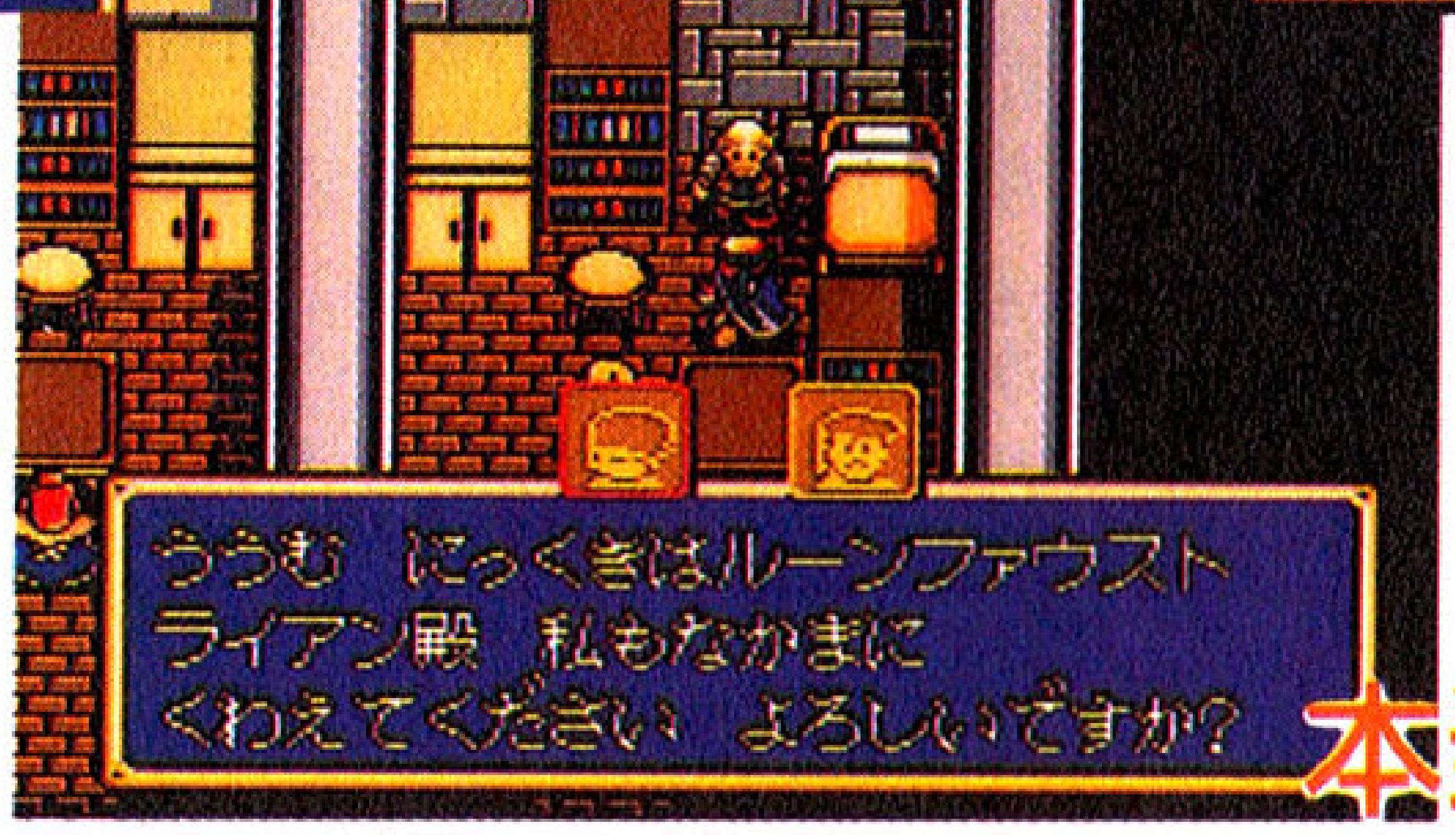
通れなかった場所が通れるようになる。新しい展開の予感がヒシヒシと伝わってくるぞ。ああ、この先には何が待ち受けているのか。

平和に
なった
もんだな

やるな


おっ　おまえは見かけないヤツだな
ちょうど　あたらしいウイングが
かんせいしたところだ

いきなり何か企んでいる人もいる。空を飛ぶことに生きがいをかけるコーキチとは、彼のことらしい。

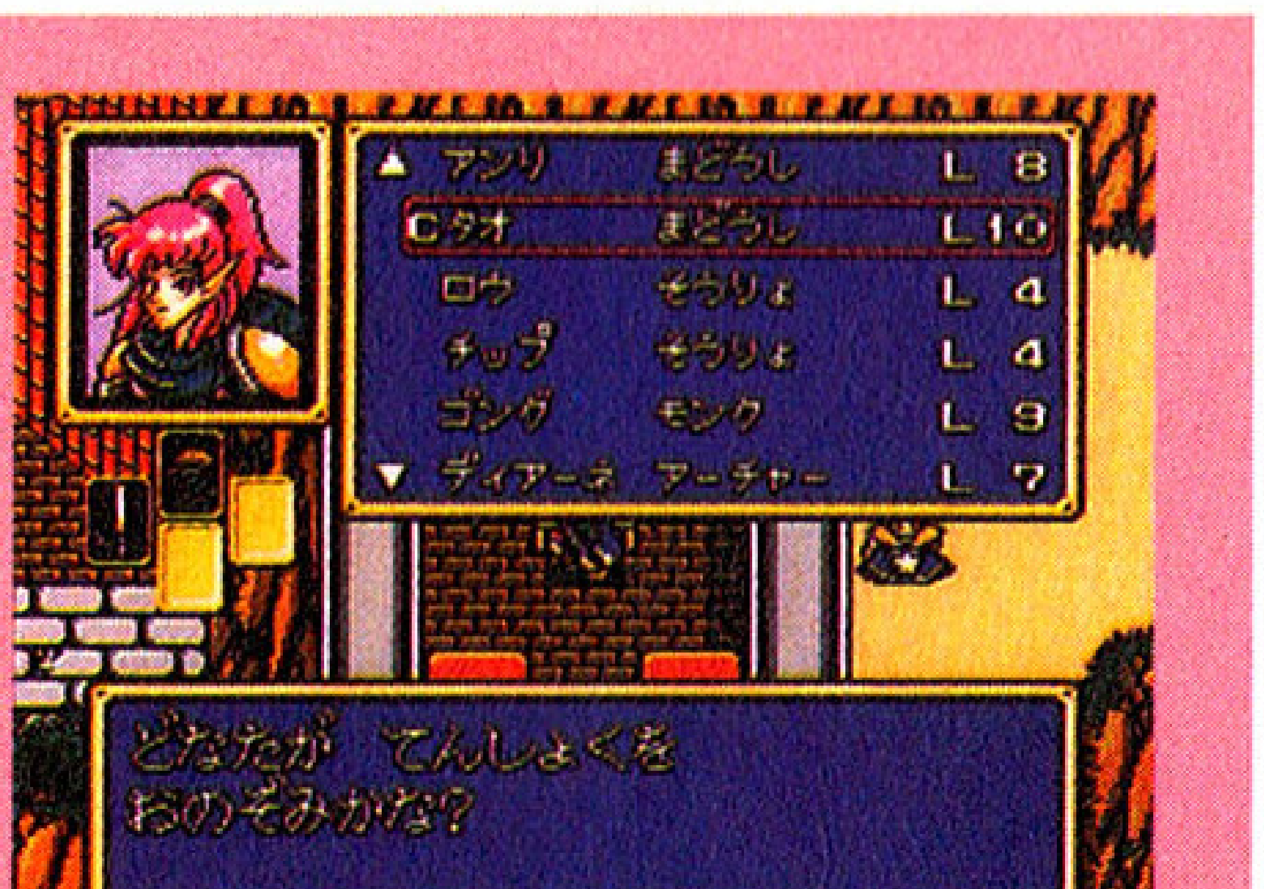

ううむ　にっくきはルーンファウスト
ライアン殿　私もなかまに
くわえてください　よろしいですか?

本当にくるの？

ホント？　一緒にきてくれるのもいいけど、せっかく町に戻れたんだから少しは休んだらどうかね。

クラスチェンジはレベル10から

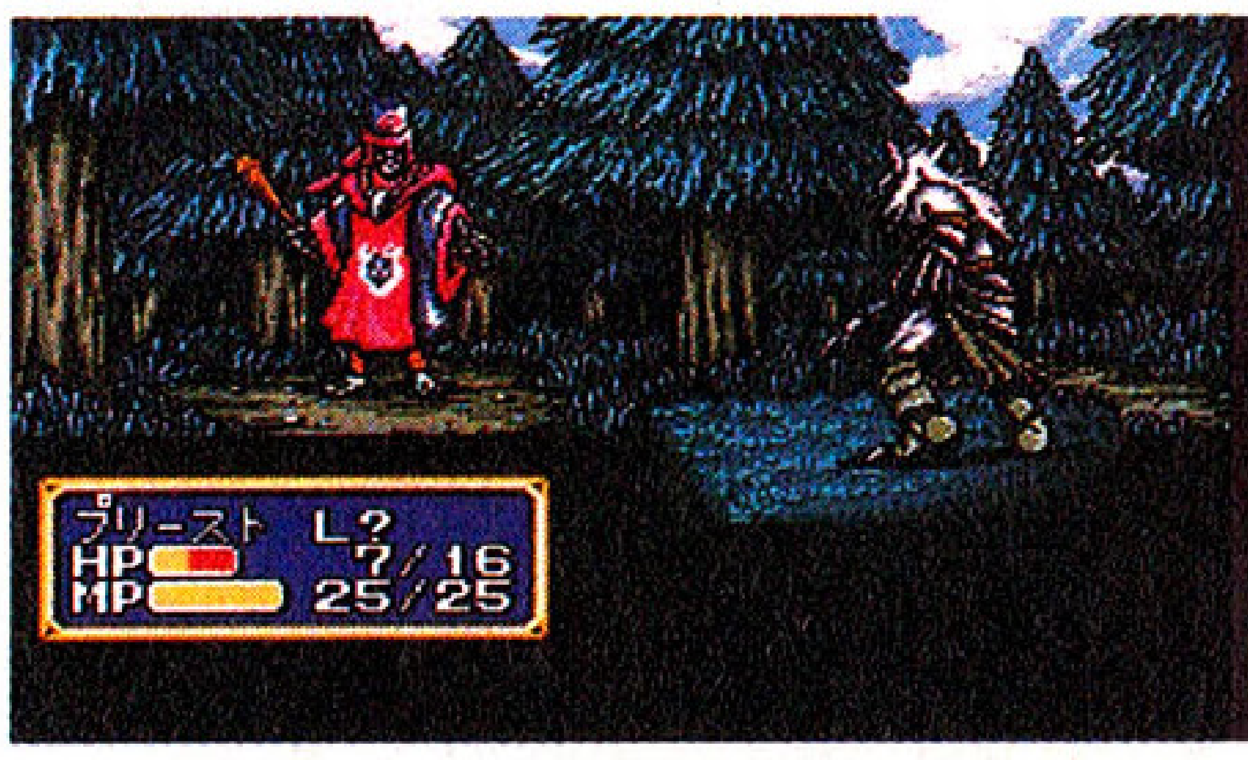
採石場の戦闘が終わる頃には、レベルが10になったヤツもいるだろう。一部のキャラクターを除けば、上級職に転職できるぞ。しかし、転職すると一時的にパラメータが下がってしまう。バキバキに強いヤツはいいが、貧弱なヤツはその後の戦闘で力つきることも少なくない。転職するなとはいわない。もうちょっとがまんして鍛えてから転職させるのも1つの手だと思うよ。



▲ アンリ	まどうし	L 8
Cタオ	まどうし	L10
ロウ	そうりょ	L 4
チップ	そうりょ	L 4
ゴング	モンク	L 9
▼ ディアーネ	アーチャー	L 7

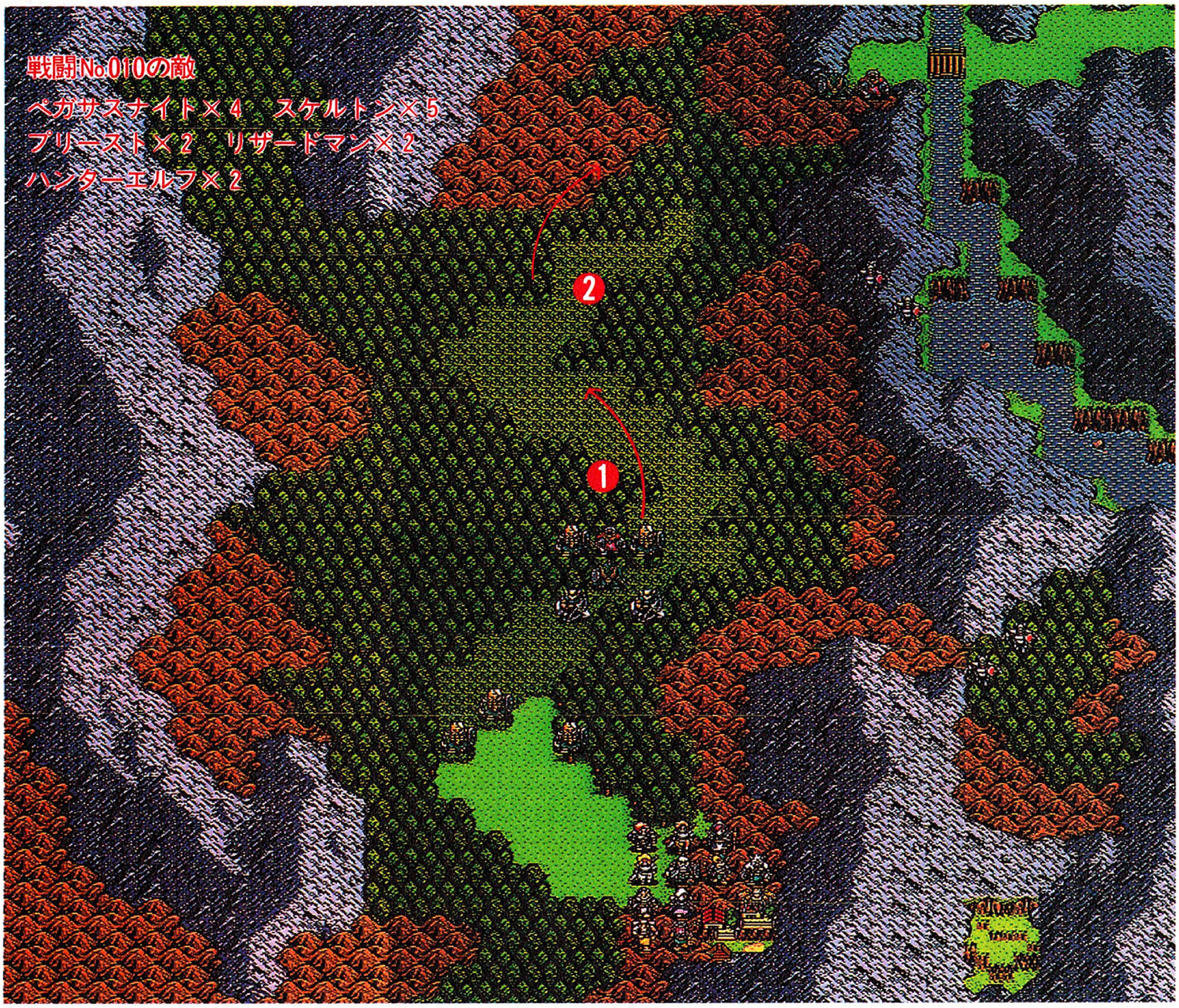
どなたが　てんしょくを
おのぞみかな?

魔導士が転職すると、大魔導になる。やっぱり大きいことはいいことだ。いいぞ。

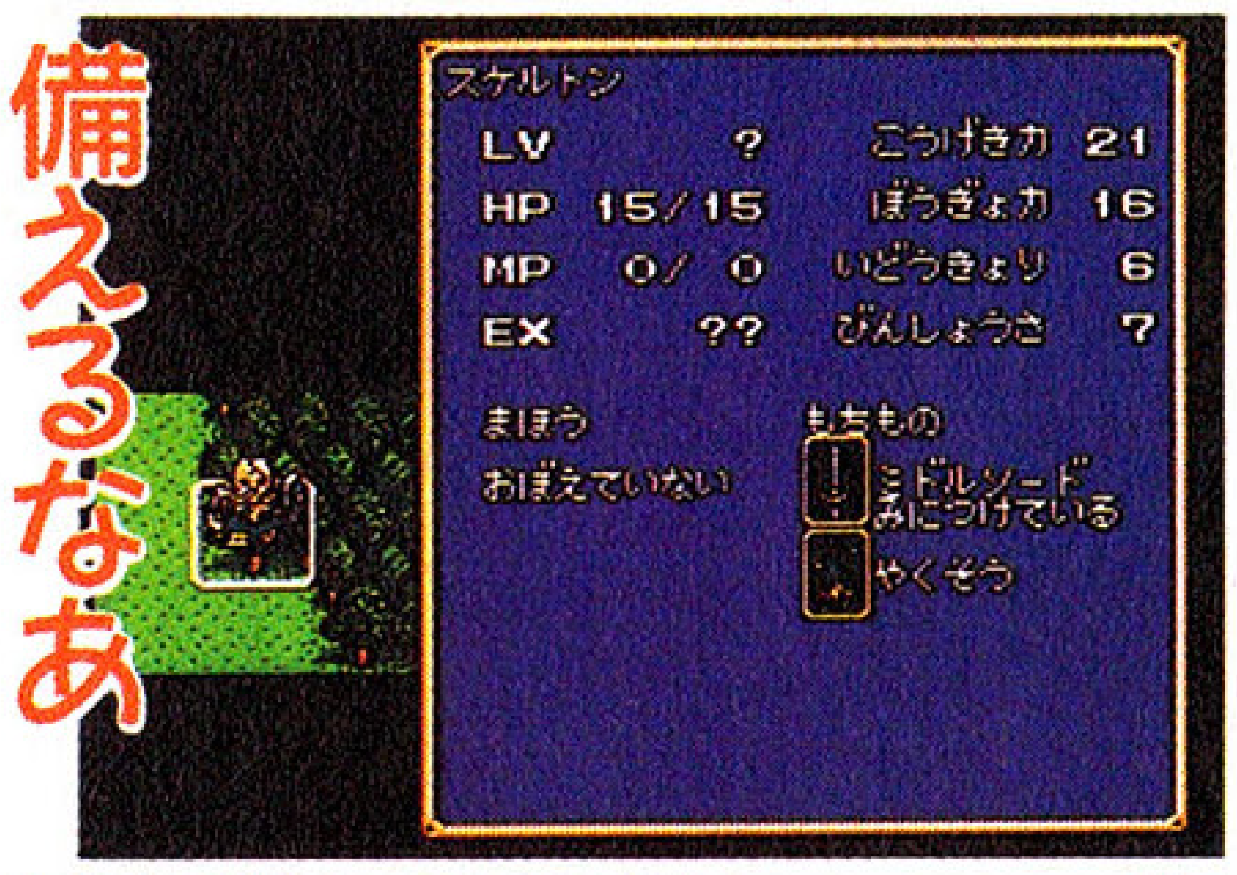


戦闘No.010 …………………………… 勝利条件：一本橋に着く

ジャマするヤツは何でも倒す


戦闘No.010の敵
ペガサスナイト×4　スケルトン×5
プリースト×2　リザードマン×2
ハンターエルフ×2

バストークを出発したシャイニング・フォース。目前に立ちはだかるのはスケルトンの集団だ。しかし、スケルトンは接近しなければ襲ってこない。ケンやメイのスピア攻撃、ディアーネやハンスの弓攻撃、タオやアンリの魔法攻撃で間接的に攻めること。ちなみにここのスケルトンは薬草を持っている。回復される前に倒しておきたい。初登場のペガサスナイトは、①のコースにいるヤツはザッパやバルバロイで相手にしよう。左にいるペガサスナイトは②のコースをザッパに通過させる。そして、ペガサスナイトをおびき出すのだ。おとり作戦ってヤツよ。



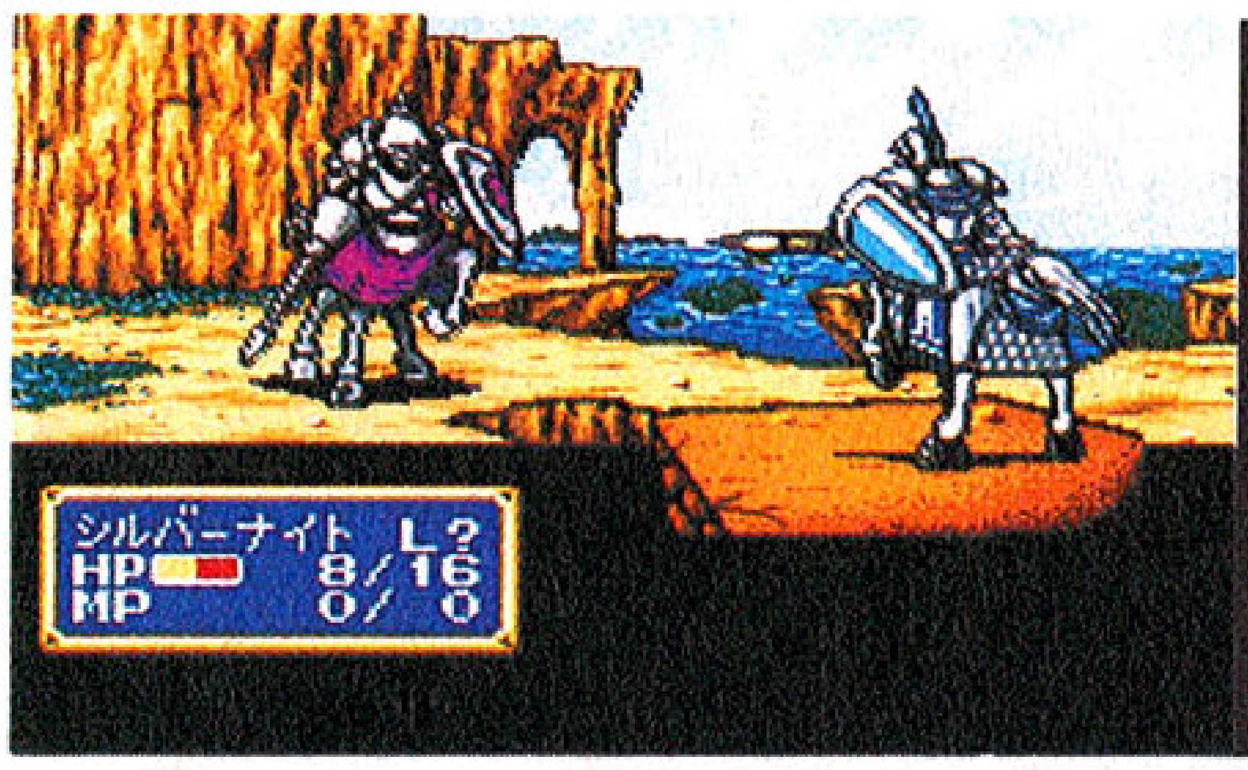
スケルトン
LV ?　こうげき力 21
HP 15/15　ぼうぎょ力 16
MP 0/ 0　いどうきょり 6
EX ??　びんしょうさ 7
まほう
おぼえていない
もちもの
ミドルソード みにつけている
やくそう

薬草を所持する用意周到さ。このマップだけでよかったよな。勘弁プリーズだもん。

森林内は ザッパにまかせろ

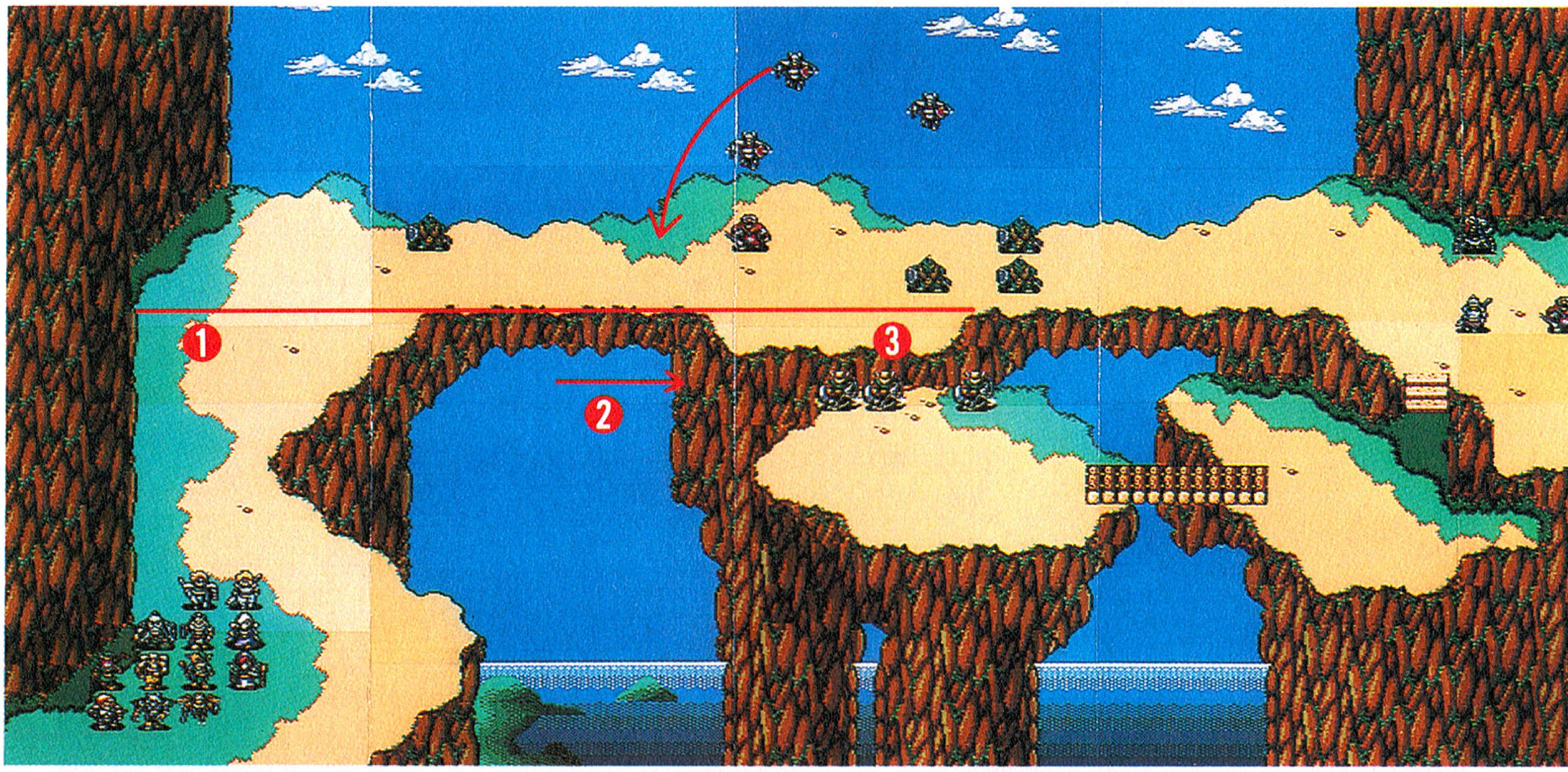
もり
ちけいこうか
30%
ザッパ L9
HP 25/25
MP 0/ 0

ザッパにとって森は庭みたいなもの。ガンガン動いて相手にダメージを与えてまわろう。とどめは他の人でね。


シルバーナイト L?
HP 8/16
MP 0/ 0

戦闘No.011………勝利条件：シルバーナイトを2体倒す

秘密兵器のシャワーを浴びて

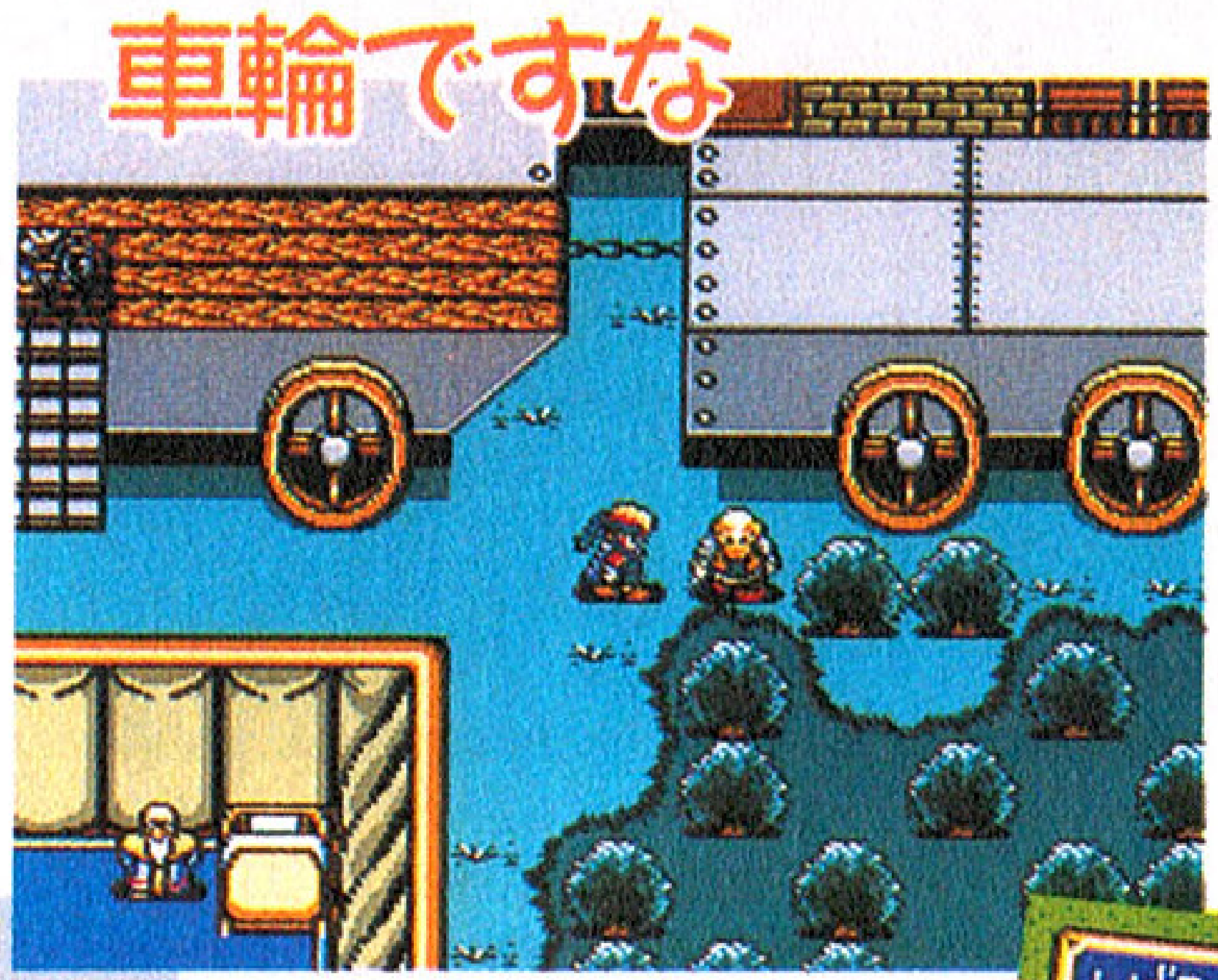


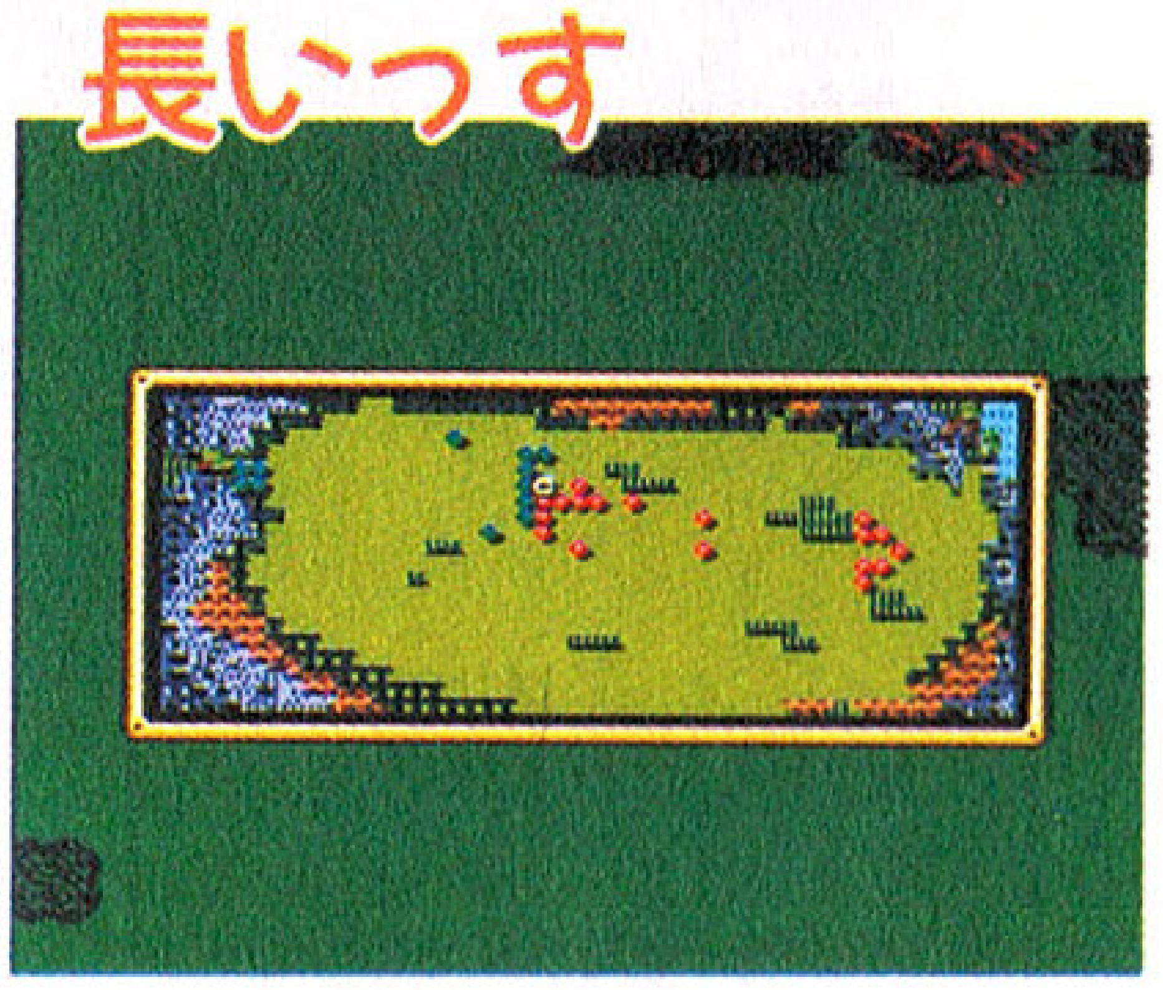
その後の展開はというと…

今回は発売前なので、第４章以降はちょっとだけね。あとは買って見ろ。

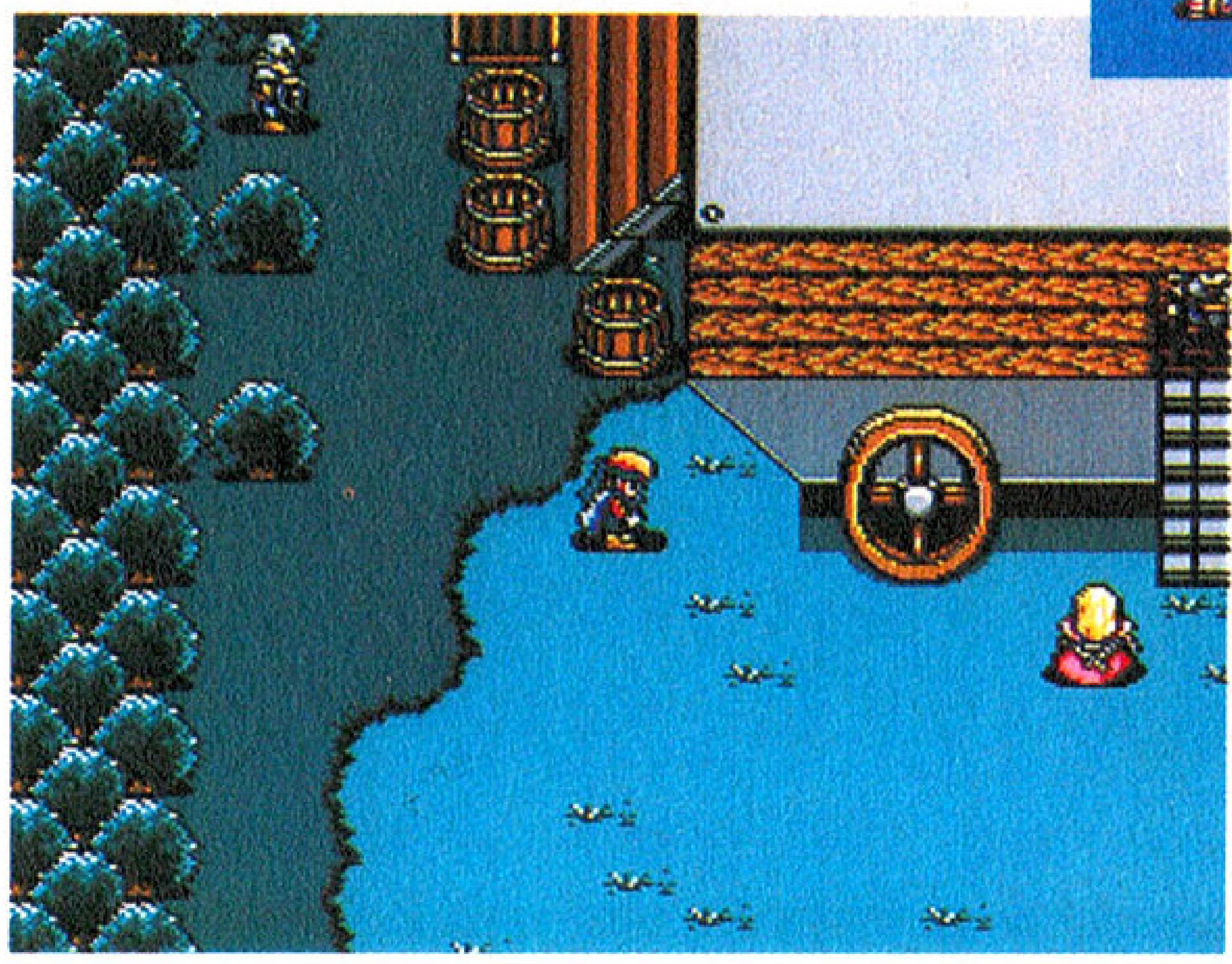
［第４章］バルバザークの大要塞

一本橋をやっとの思いで渡りきった。少しは休みたいのだが、ルーンファウストは休んでくれない。そんなわけでシャイニング・フォースにも休養の文字は、まるで見えない。東大陸めざして突き進もうじゃないの。

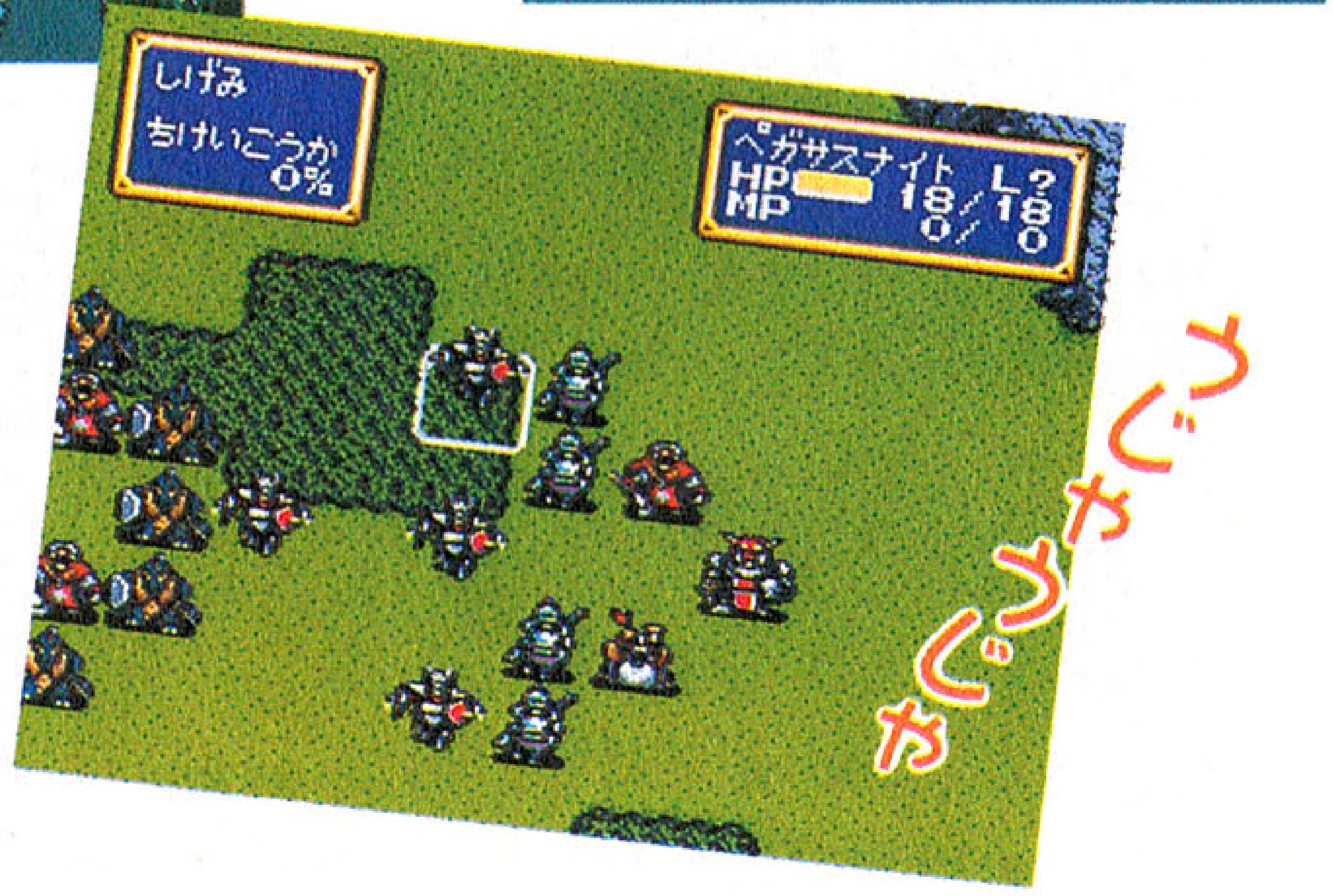




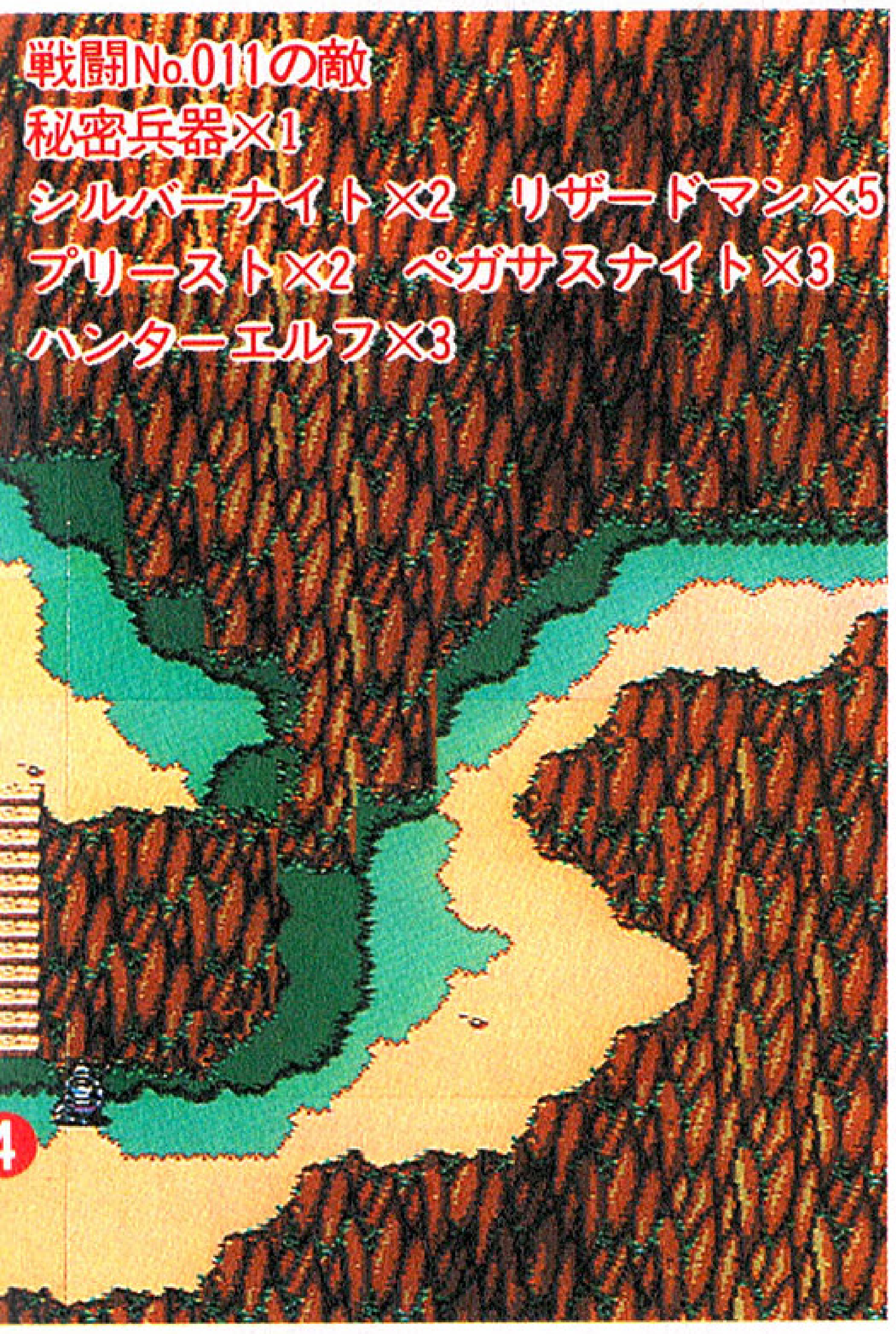
こんな横に長いマップもあるらしい。もう、移動するだけでヘトヘトになりそうだよな。

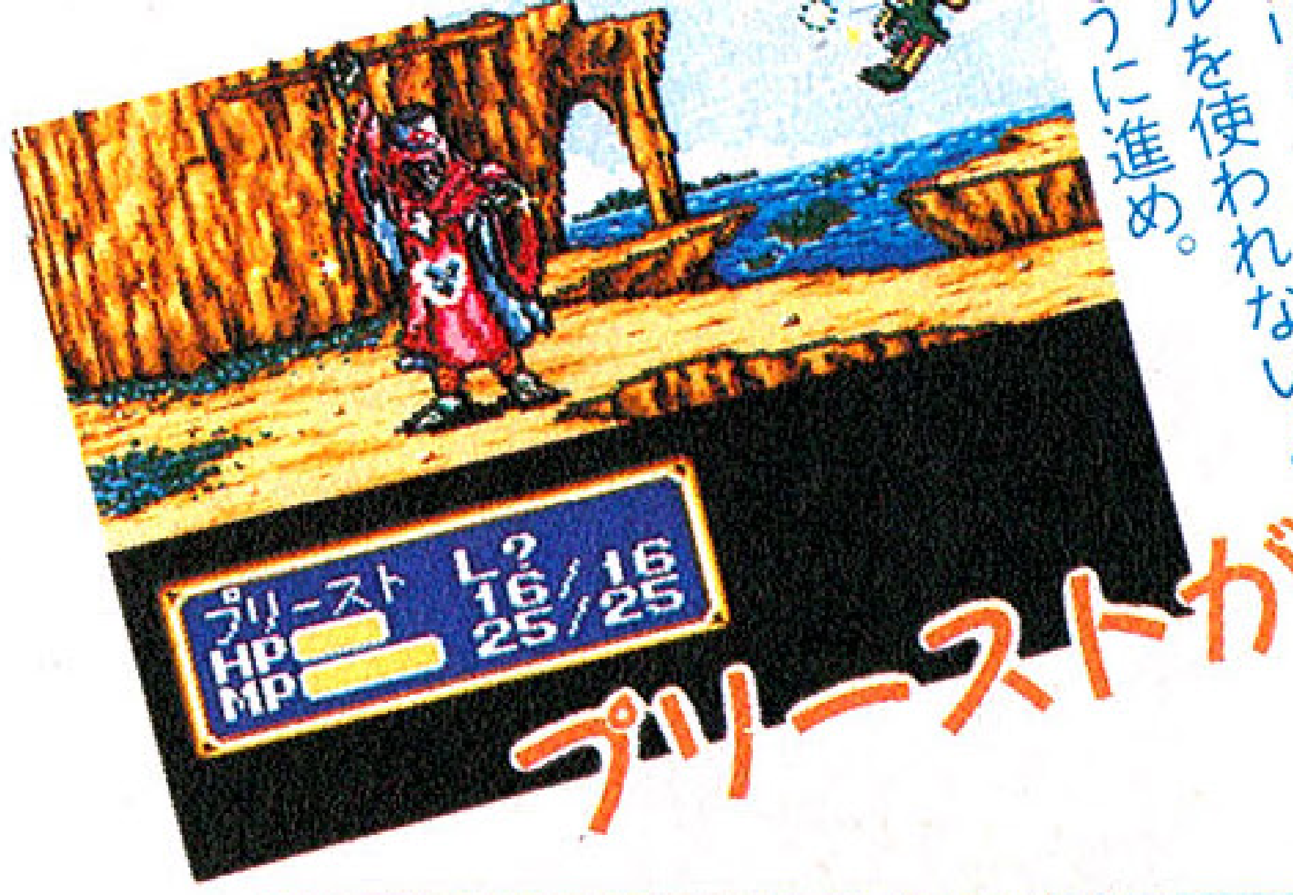


どうやら町みたいだけど、巨大な車輪が一際めだつ。いったい何のための乗り物なのか見当もつかない。でも、これに乗って移動できたらルーンファウストなんてすぐに着いてしまうだろう。戦うヒマもないってヤツだ。しかし、戦闘も手ごわそうな敵ばかりみたい。

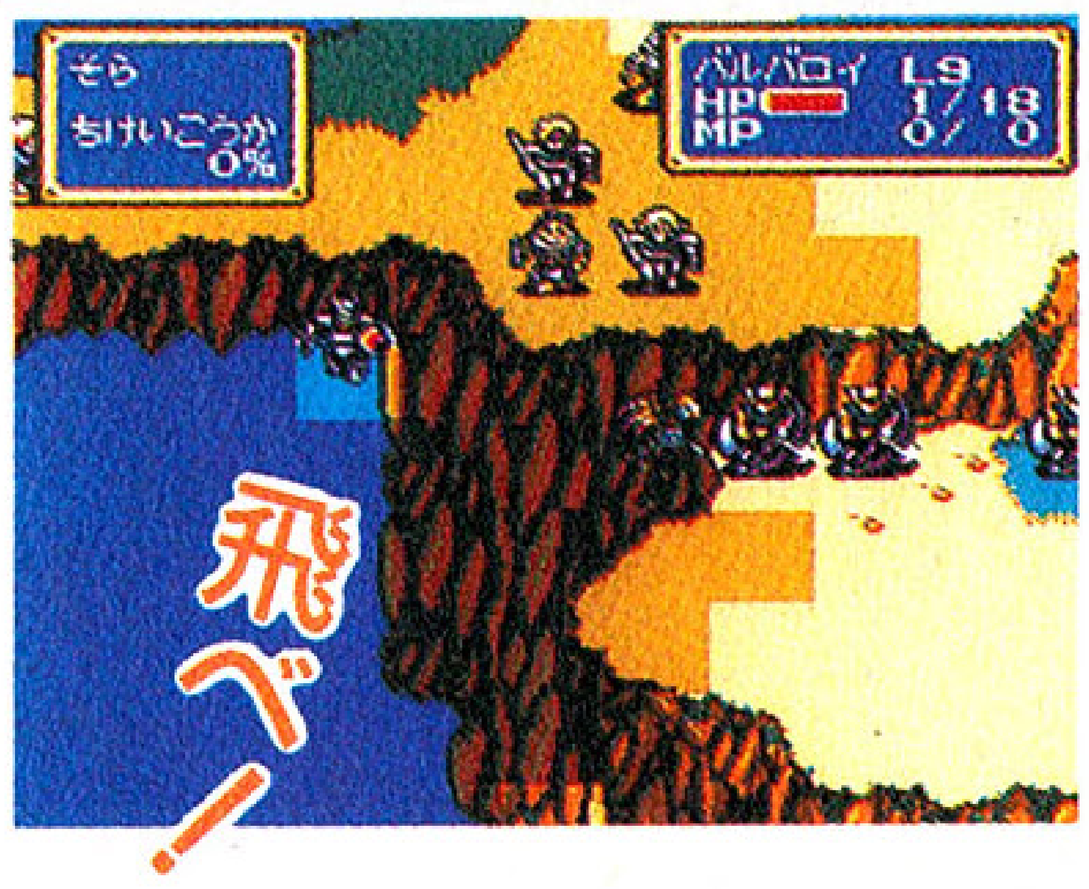

しげみ
ちけいこうか 0%
ペガサスナイト L?
HP 18/18
MP 0/ 0
うじゃうじゃ

この戦闘で重要なのは①のラインだ。詳細はいえぬが、覚えておいたほうが安全だぞ。飛び回っているペガサスナイトは、バルバロイなどの飛行キャラを②へ飛ばして誘導しよう。なるべく橋の近くに誘いこめば、地上キャラで倒せるぞ。③のハンターエルフは騎士系の間接攻撃と飛行キャラですばやく料理する。後は④の地点で動かないシルバーナイトとプリーストをまとめて倒すだけ。こうやって話すのは簡単なんだけど……。

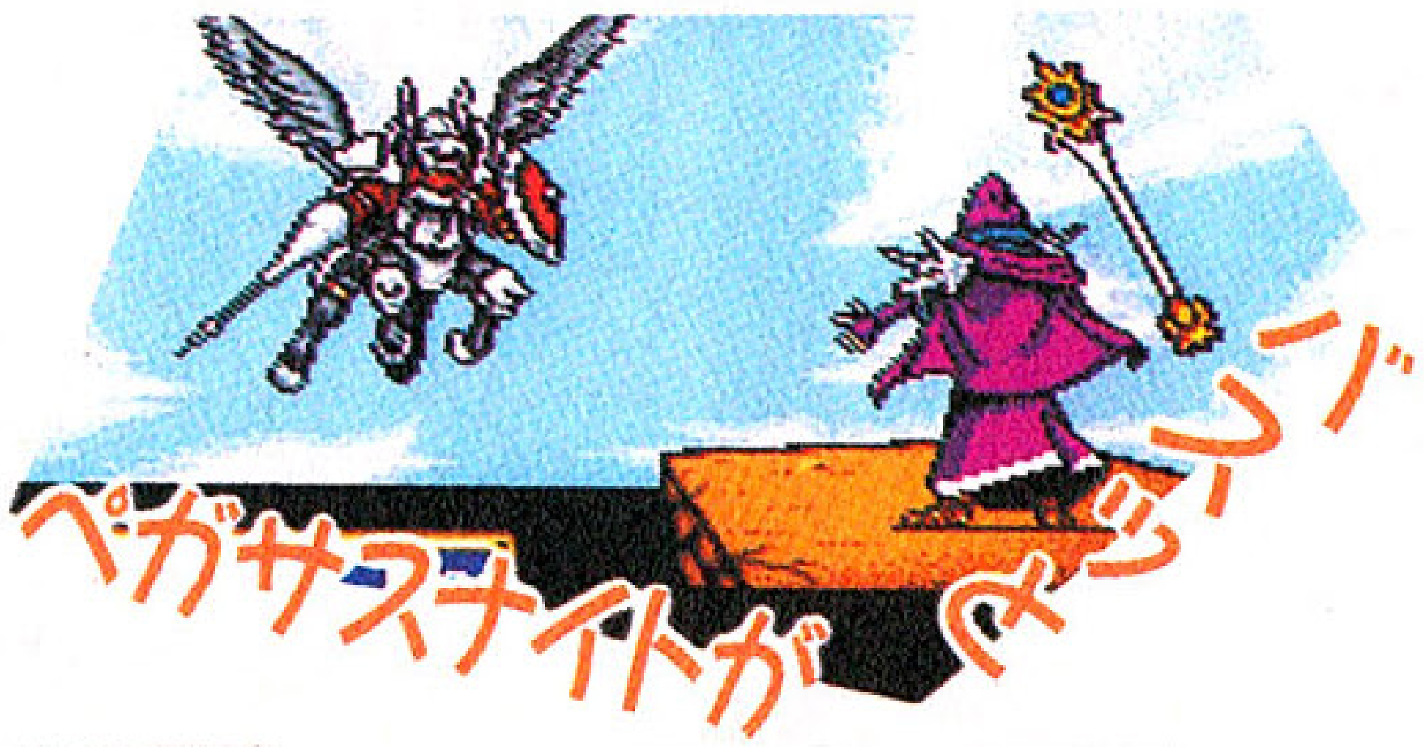

戦闘No.011の敵
秘密兵器×1
シルバーナイト×2　リザードマン×5
プリースト×2　ペガサスナイト×3
ハンターエルフ×3
4

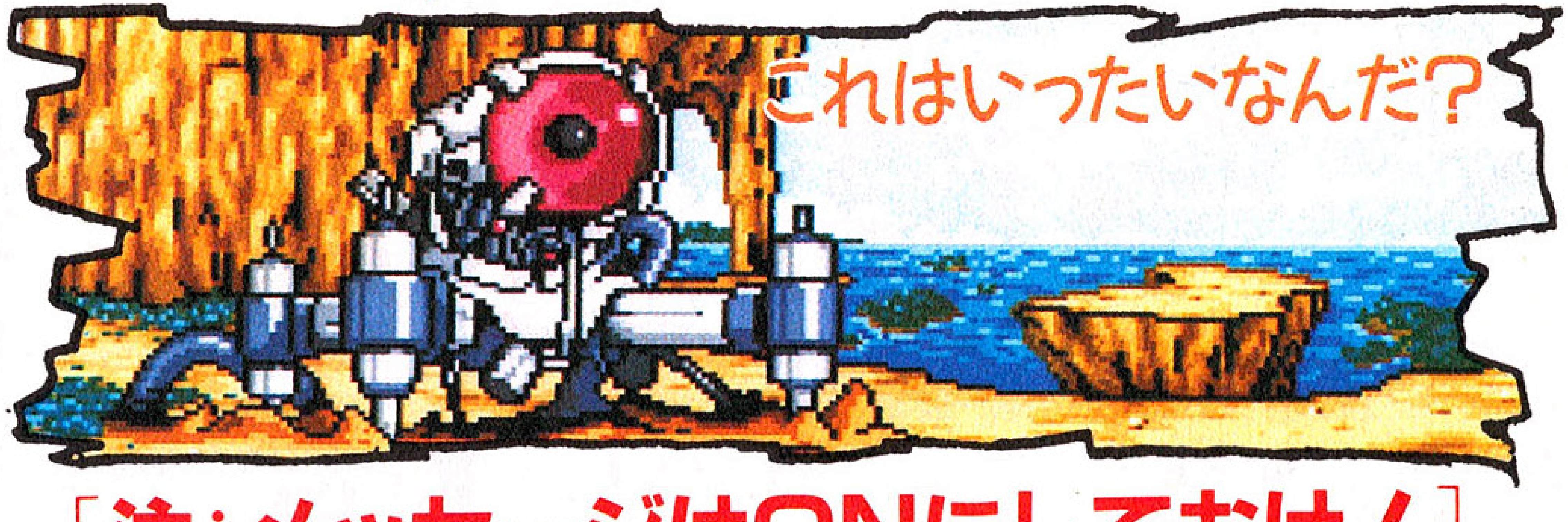

プリースト L? 16/16
HP MP 25/25
プリーストが

プリーストにヒールを使われないように進め。


そら
ちけいこうか 0%
バルバロイ L9
HP 1/18
MP 0/ 0
飛べ！

狭い通路の場所では飛行キャラが役に立つ。助かるぞ。




これはいったいなんだ？

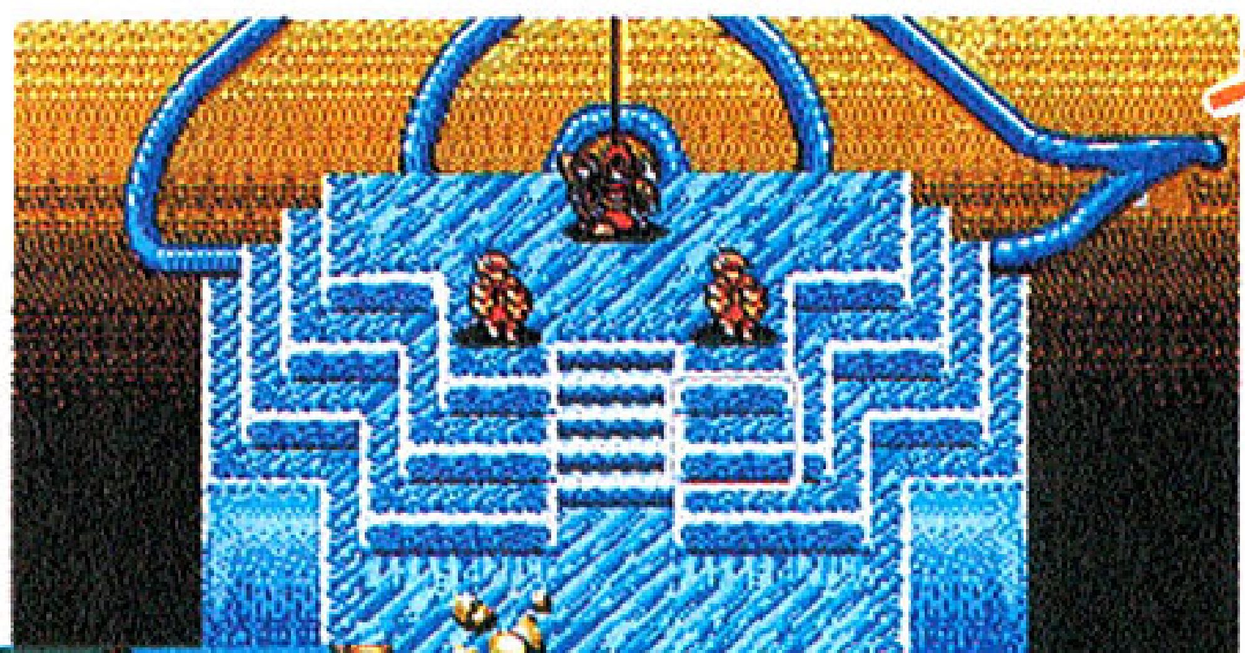
［注：メッセージはONにしておけ！］

［第5章］隠された神殿への入口

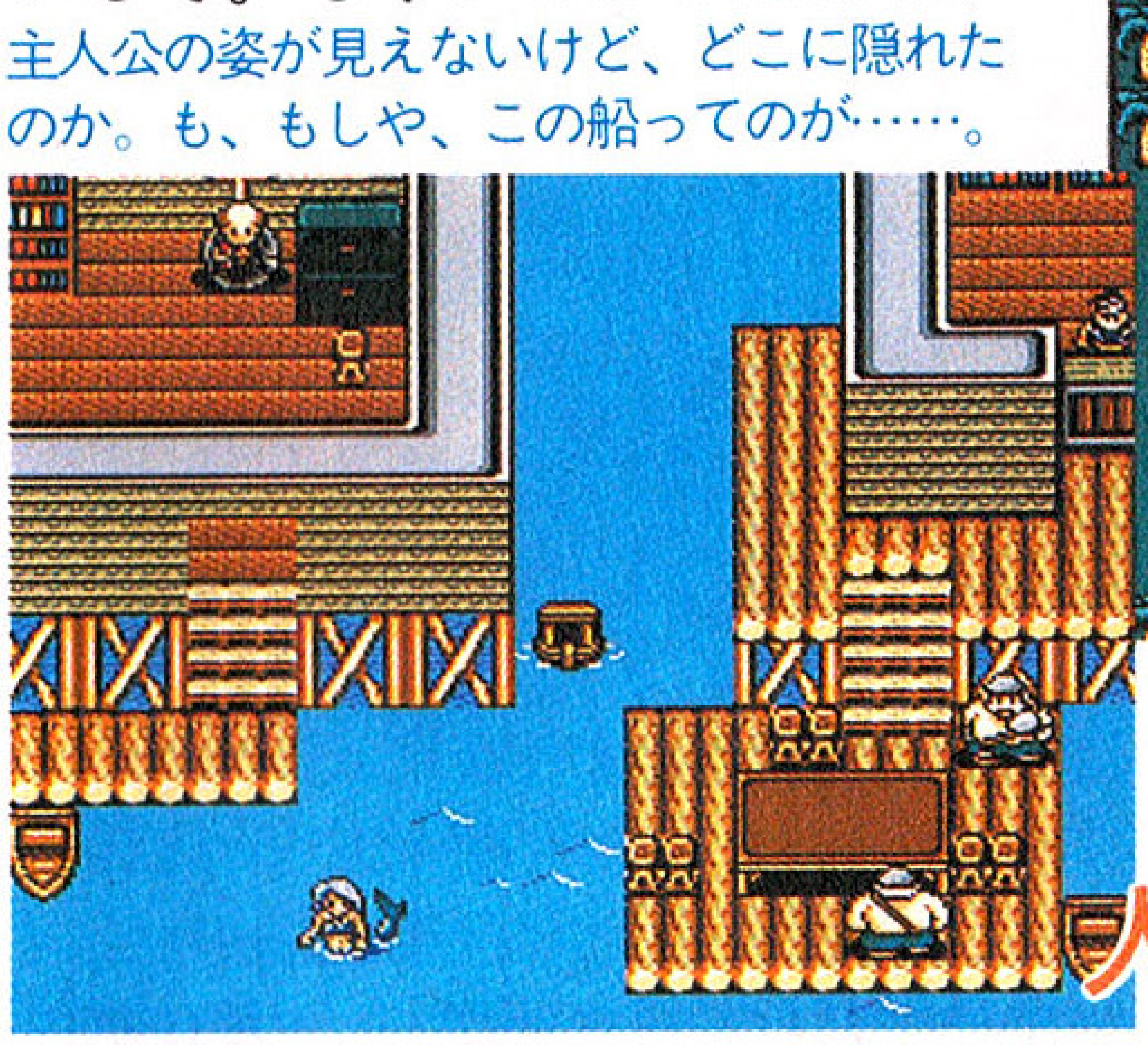
草木の繁った場所から、一転して南国のスメルを漂わせる場所へ……。しかし、日光浴をしているヒマはない。暗い場所がシャイニング・フォースを待っているぞ。もうクラクラだよな。

南の島みたいですな

主人公の姿が見えないけど、どこに隠れたのか。も、もしや、この船ってのが……。

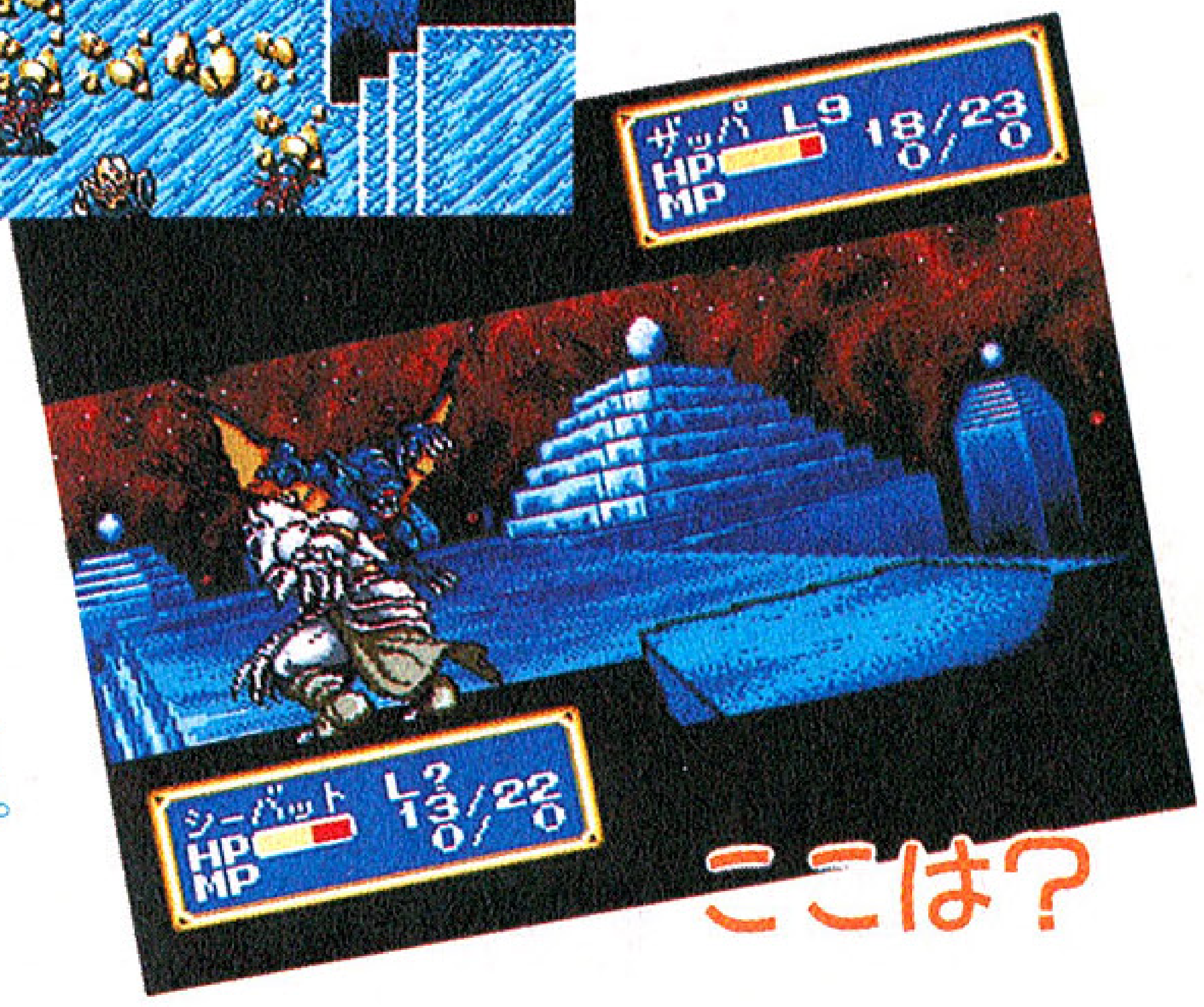


なんだかミステリアスな場所だ。でも、このマークは見覚えがあるぞ。どこだったっけ？



南国といえばハワイアン。オヤジも上半身は裸で暮らしている。日焼けしてないけど。

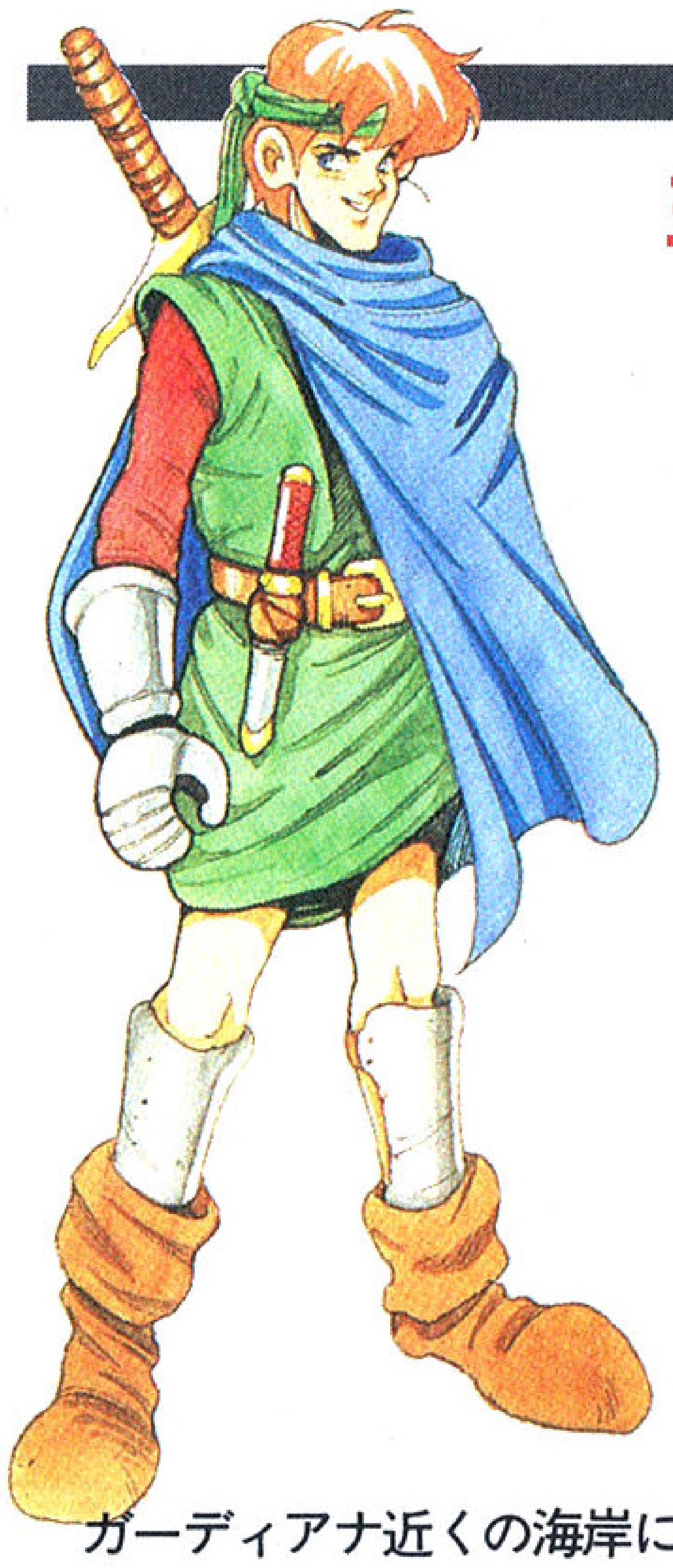
人魚もいます


ザッパ L9 18/23
HP MP 0/ 0
シーバット L? 13/22
HP MP 0/ 0
ここは？

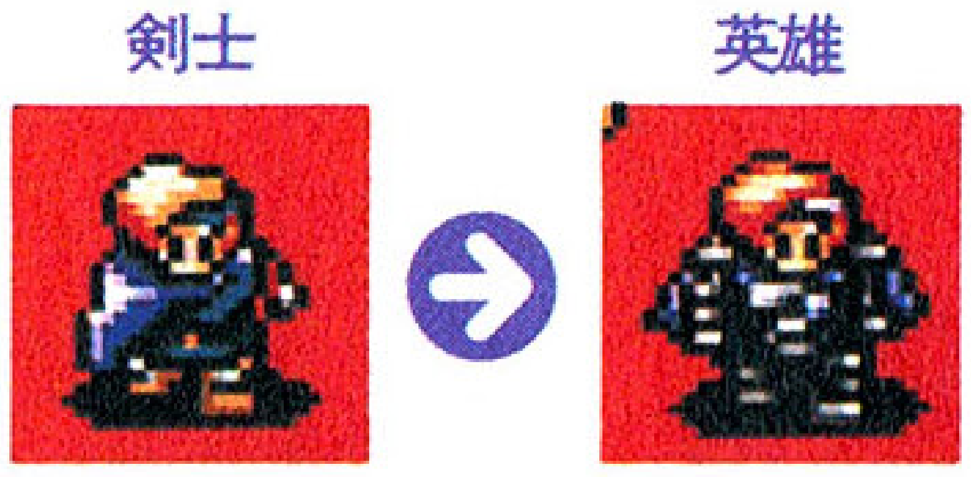
先が知りたかったら発売日にゲームを買う！

第3章までにそろうシャイニング・フォース

主人公〈人間〉

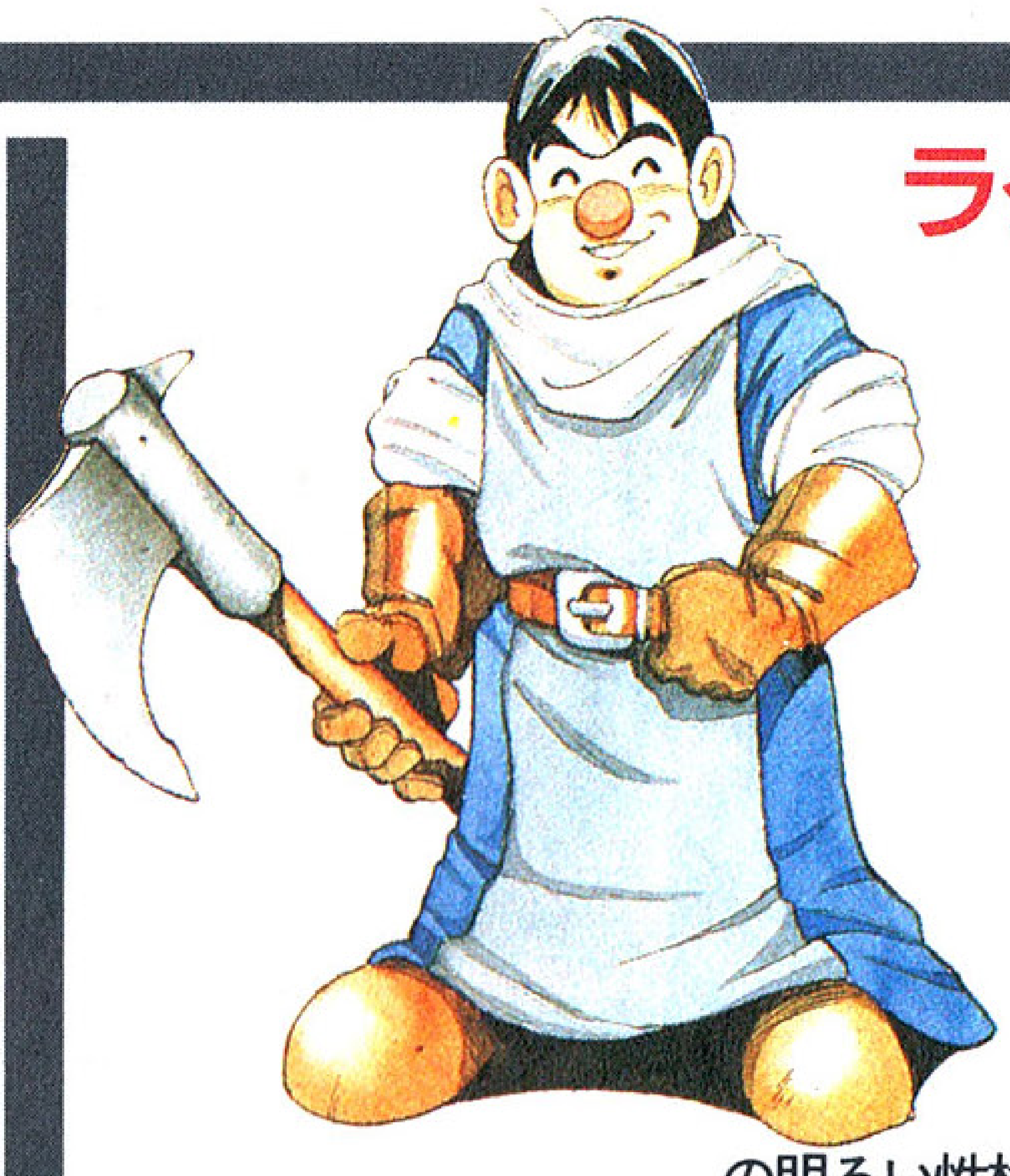


Level	1
HP 14	MP 8
攻撃力	11
防御力	4
移動速度	6
敏捷さ	4
ミドルソード	
リターン・レベル1	



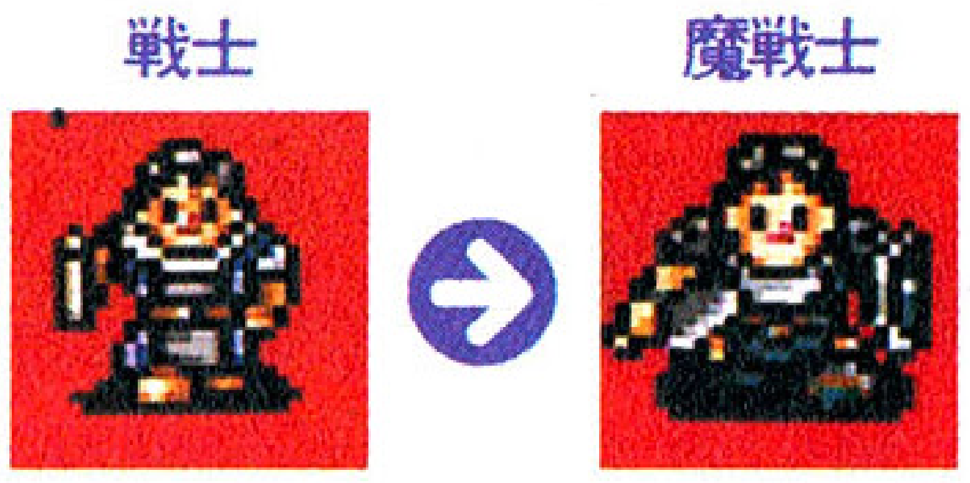
ガーディアナ近くの海岸に打ち上げられていたところを、僧侶のロウに救われた。その後、教会に預けられ、騎士団長バリオスに剣の稽古（けいこ）を受けていた。バリオスをも凌（しの）ぐほどの剣の腕を見こまれて、冒険の発端（ほったん）であるいにしえの門探索の責任者となった。剣の腕は達者だが、防御にちょっと難がある。レベル10になったらすぐに転職しよう。

ラグ〈ドワーフ〉

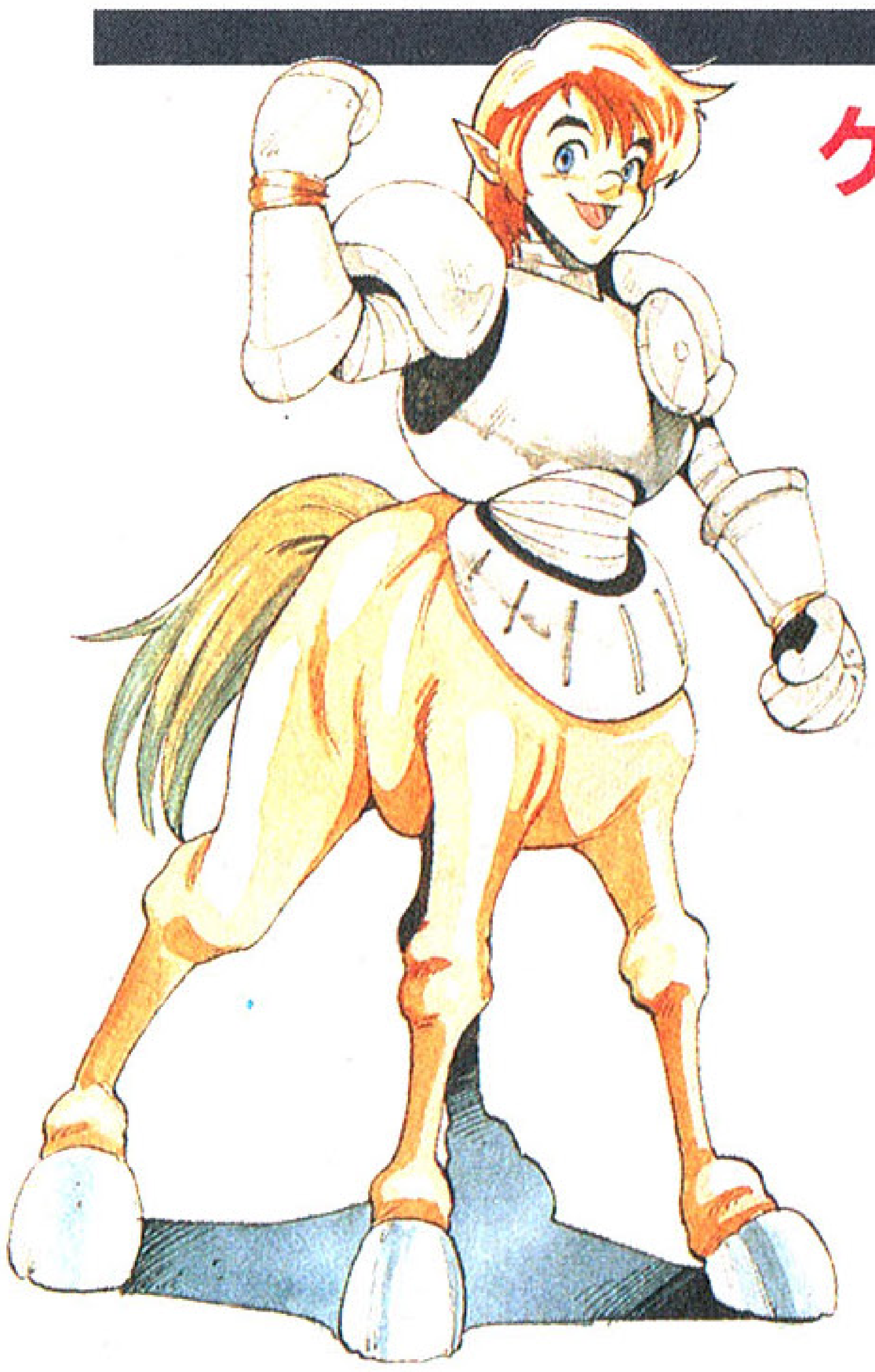


ガーディアナの戦士団正式メンバー。騎士中心のガーディアナでは、肩身の狭い思いをしている。しかし、そんな状況に置かれながらも、天真（てんしん）爛漫（らんまん）な性格を貫いている。また、その明るい性格とは裏腹に戦場では激しいファイトを信条としているのだ。戦士だけに攻撃力、守備力ともに高い。転職も早めにしたほうがいいだろう。

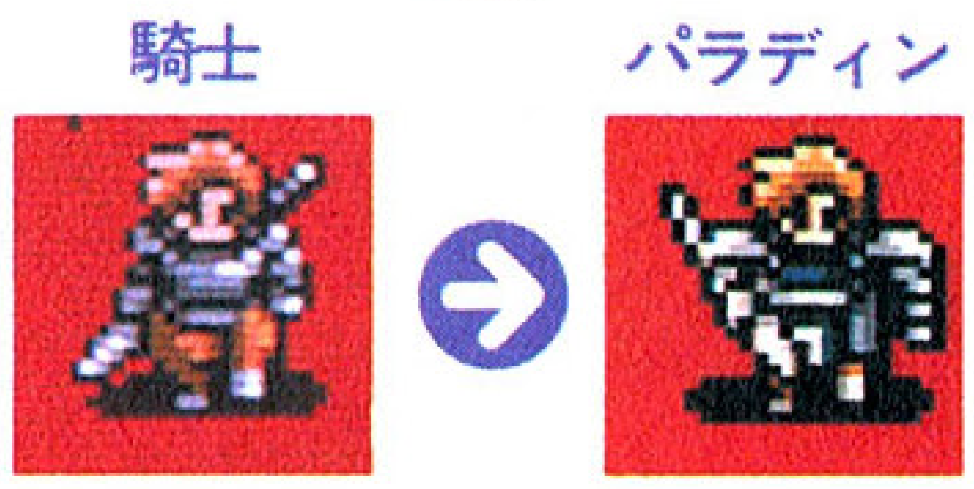
Level	1
HP 9	MP 0
攻撃力	14
防御力	7
移動速度	6
敏捷さ	4
ショートソード	
魔法は覚えない	



ケン〈ケンタウロス〉

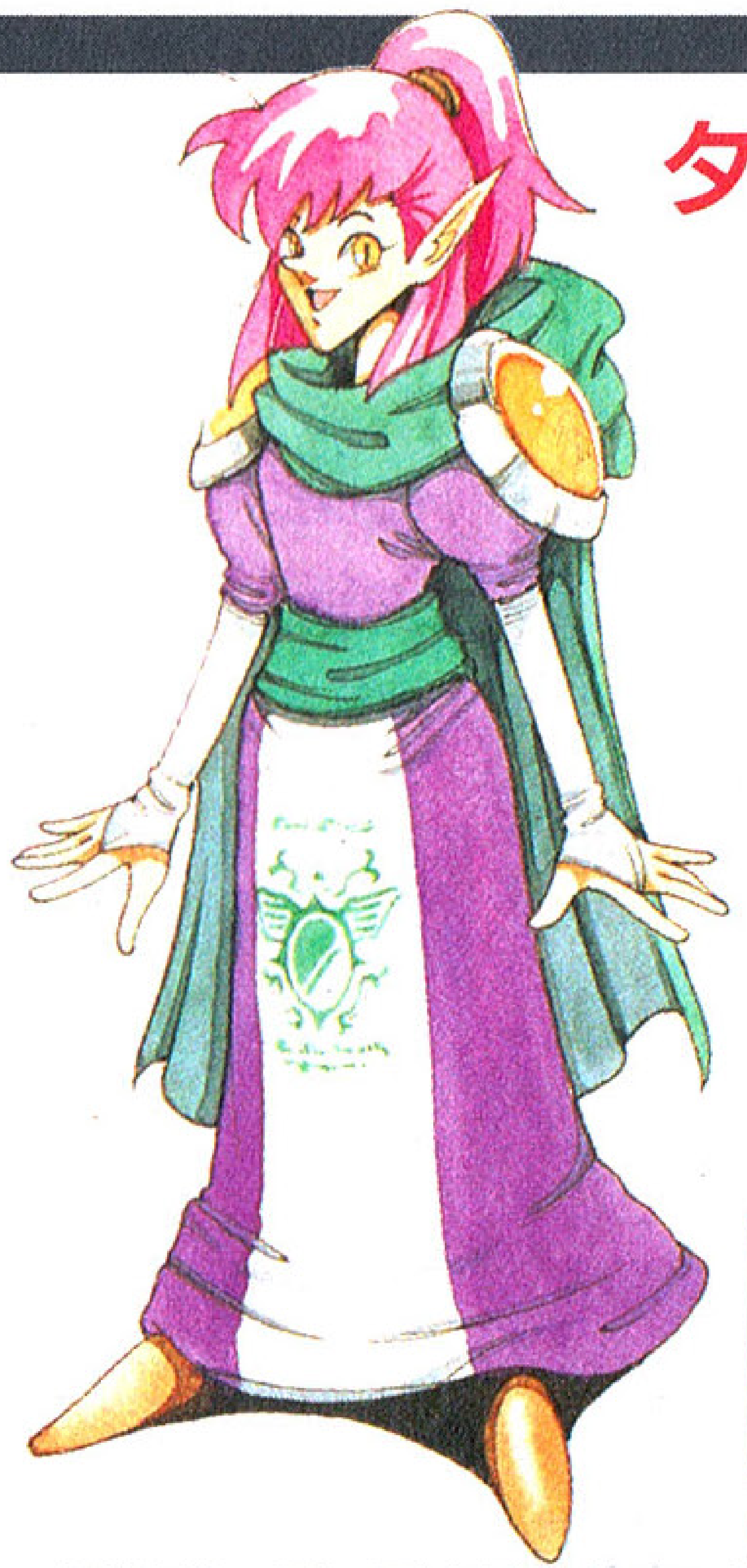


Level	1
HP 8	MP 0
攻撃力	13
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	5
スピア	
魔法は覚えない	

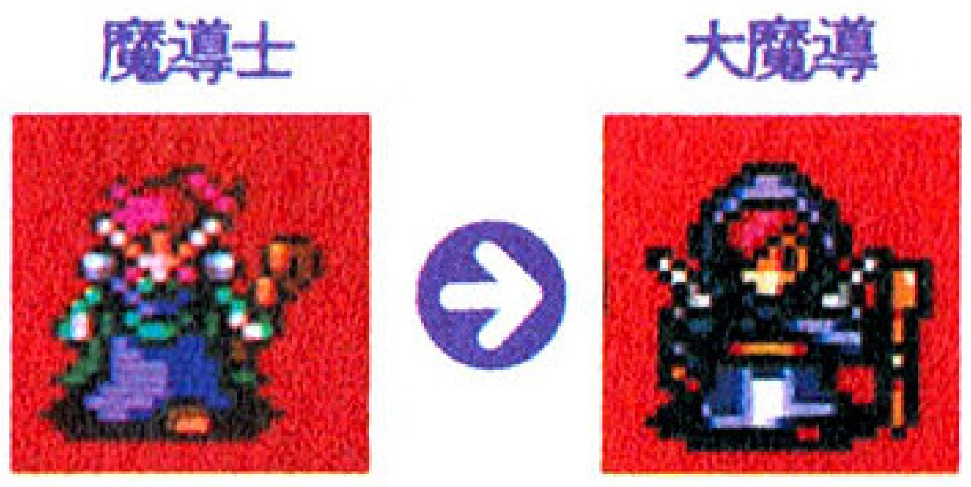


まだ見習いあつかいで、正式の騎士とは認められていない。メイに弟分あつかいされているが、その剣の腕前から、主人公を密かに尊敬している。いにしえの門探索に参加したことから、以後主人公と行動をともにすることになる。その若さゆえ、戦いの中での成長の早さは飛び抜けている。だが防御力がちょっと弱い。早めに転職して成長させよう。

タオ〈エルフ〉



Level	1
HP 10	MP 7
攻撃力	8
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	6
木の杖	
ブレイズ・レベル1	

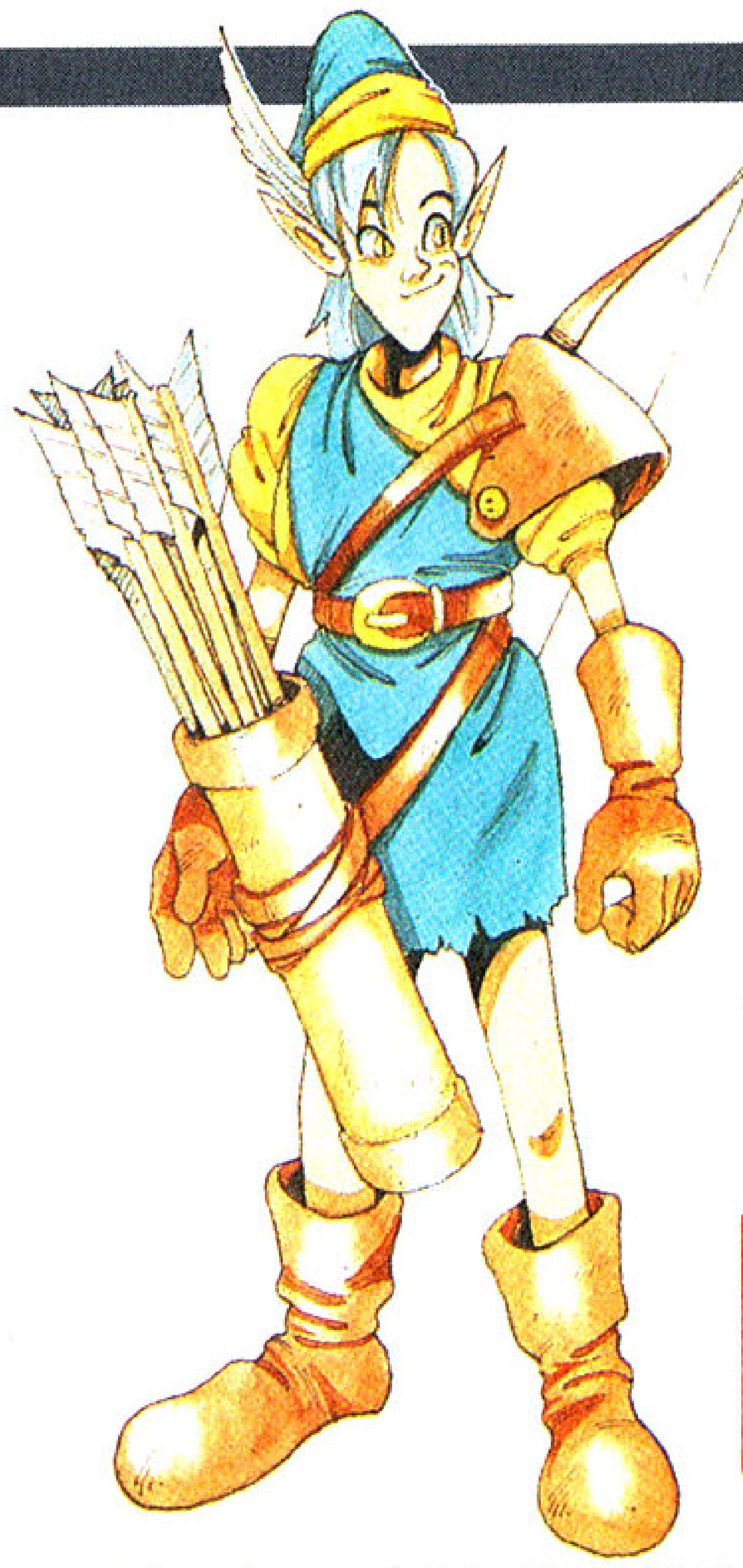


元はガーディアナ城の侍女。魔法の才能を見出され、アンリ姫とともに魔法の修業を積む。アンリがマナリナに留学した後は、城でただ１人の魔導士として、訓練を続けていた。ブレイズ系の魔法の才能に長けており、おとなしそうな性格とは裏腹に熱い情熱を秘めている。早めに転職させてもよいが、そのときは元気のパンでＨＰを補うこと。

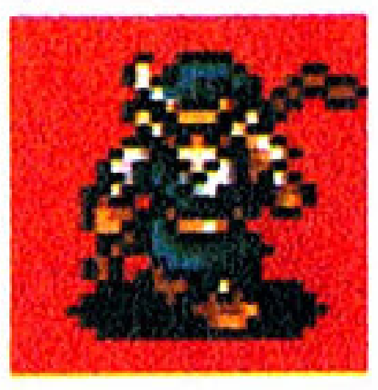
なやつら その1

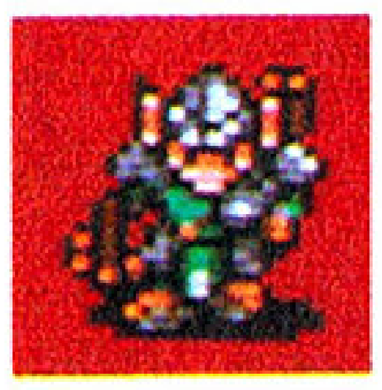
第３章までに登場し、一緒に戦ってくれるのは主人公を入れて全部で16人。彼らがどういう人なのかちょっと調べてみましょう。

ハンス〈エルフ〉



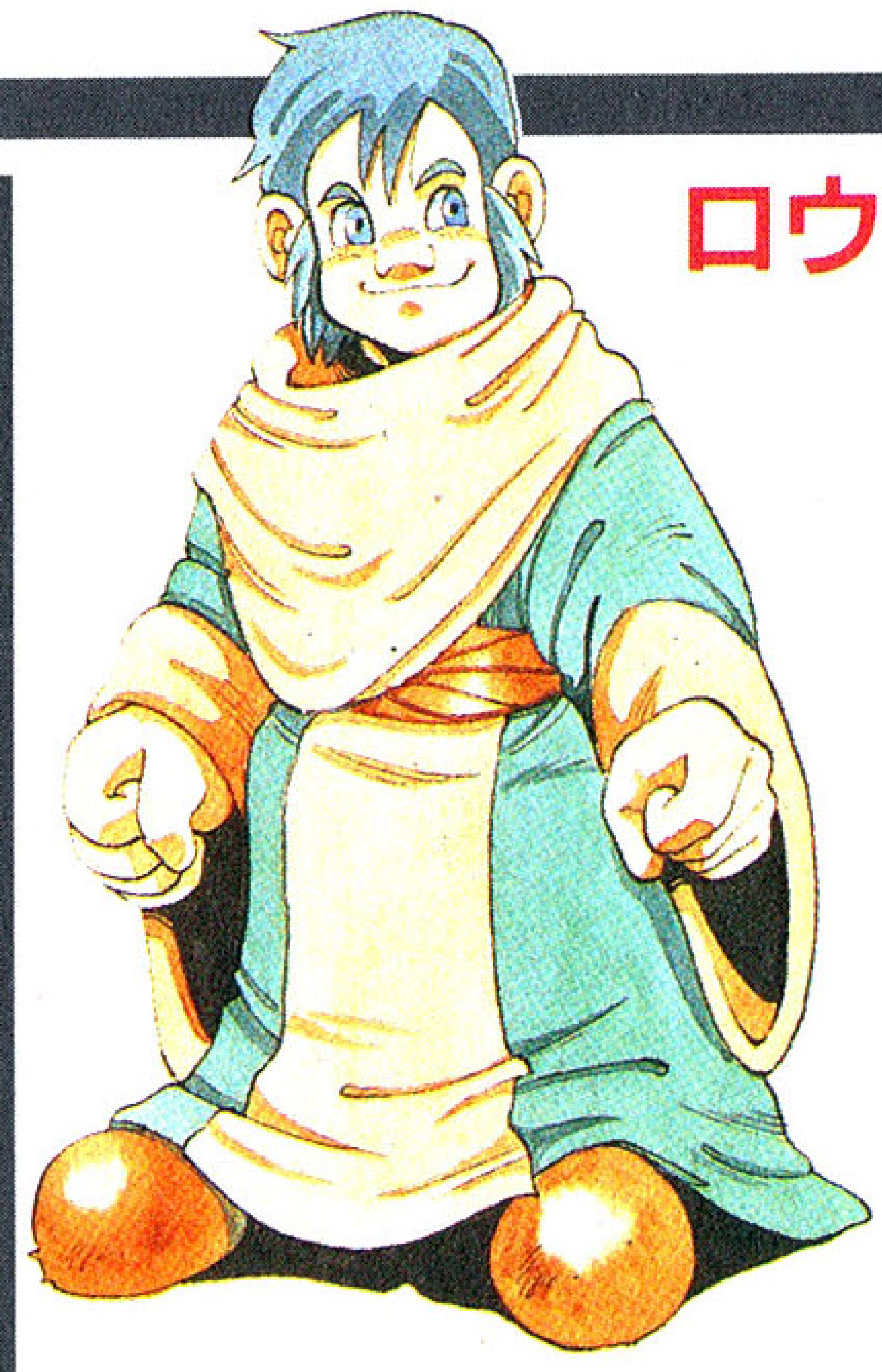
Level	1
HP 14	MP 0
攻撃力	14
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	6
木の矢	
魔法は覚えない	


アーチャー

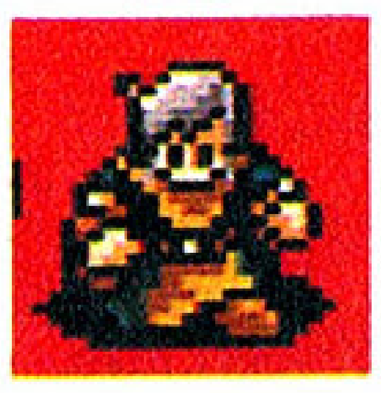

ボウマスター

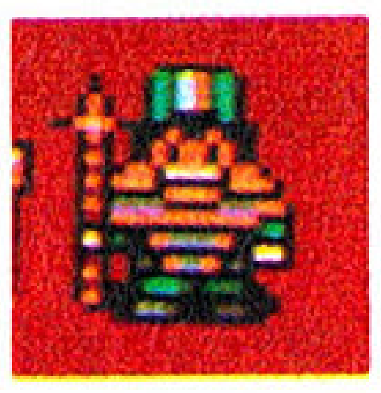
ガーディアナ軍正規の弓兵。弓の腕前は確かなのだが、戦いを好まぬ性格をしている。そのため、仲間たちから臆病者よばわりを受け馬鹿にされている。ガーディアナ王の命令により、嫌々ながらいにしえの門探索に参加した。弓兵なので、あくまでも後方支援に利用しよう。転職を急がずにじっくり育ててあげること。じっくり根気よくね。

ロウ〈ホビット〉



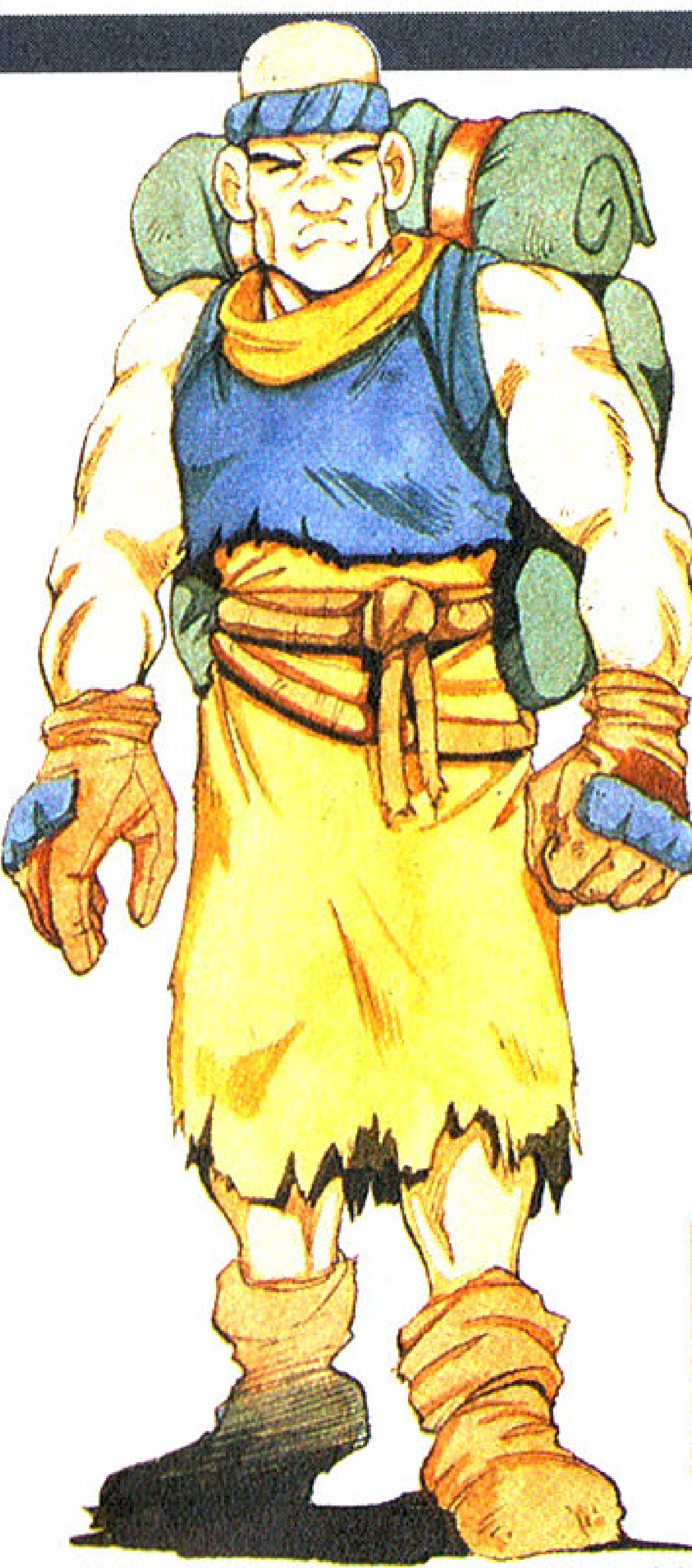
Level	1
HP 11	MP 10
攻撃力	10
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	5
木の杖	
ヒール・レベル1	


僧侶

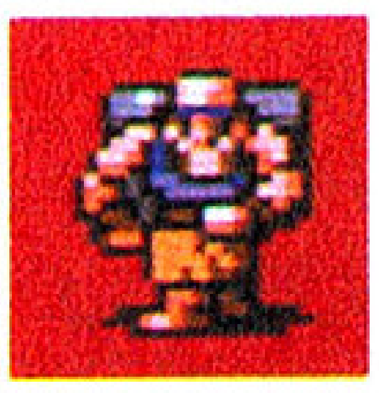

大僧正

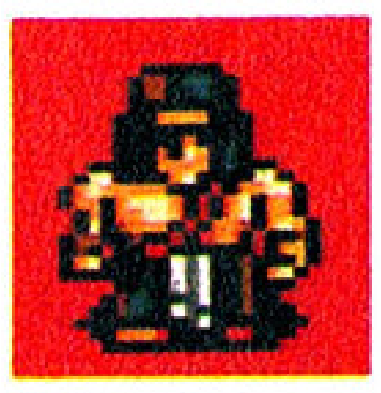
ガーディアナの教会で僧侶見習いをしていた。海岸で死にかけていた主人公を助けて以来、その親友となる。いにしえの門探索の噂を聞きつけ、自分から同行を希望。それがきっかけで、主人公とともに戦うことになる。あくまでも体力回復屋が専業。レベルが上がれば解毒のアンチドウテも覚えるようになるぞ。転職も早めにしたほうがよい。

ゴング〈巨人族〉



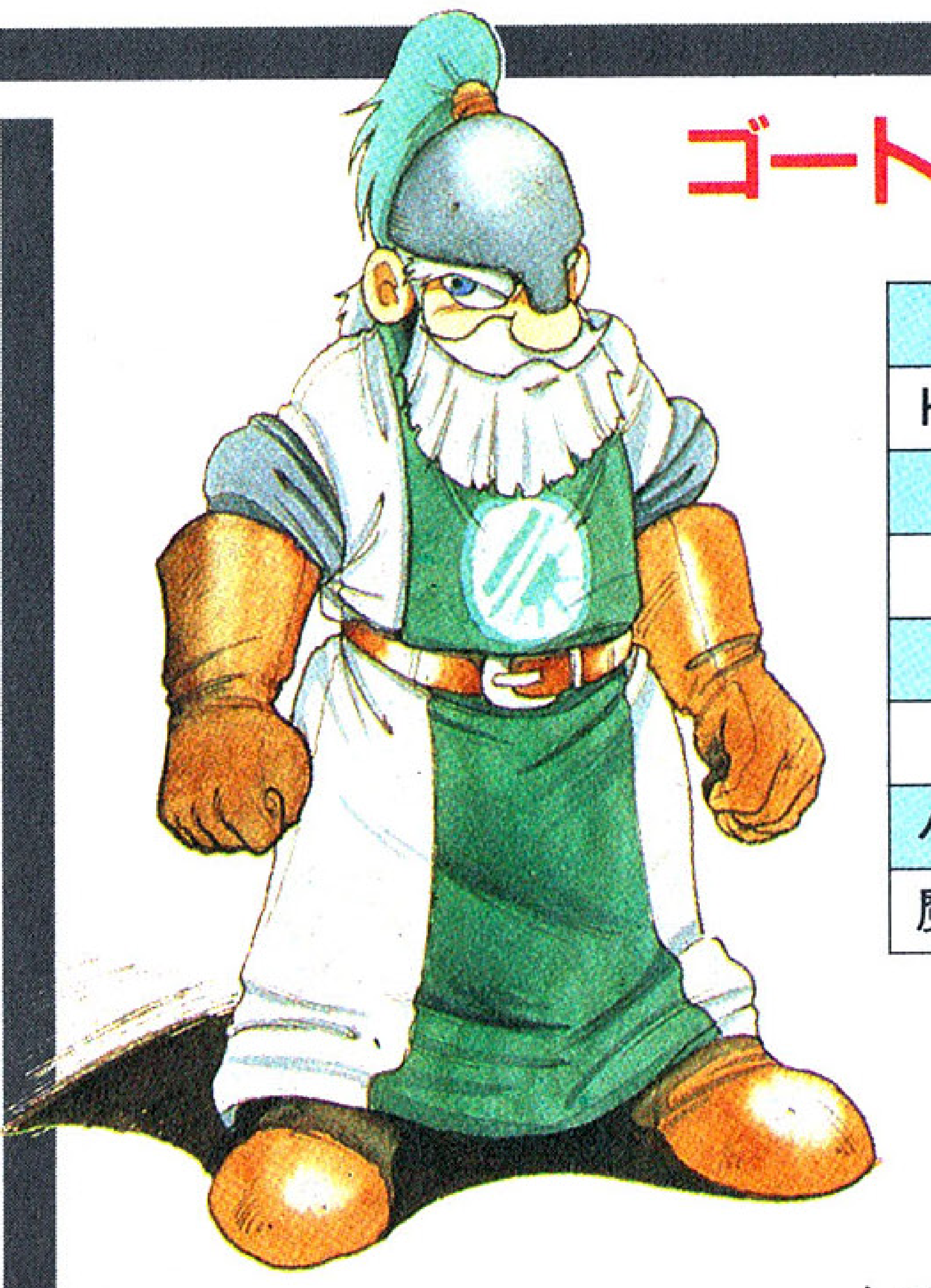
Level	1
HP 11	MP 8
攻撃力	11
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	6
何も持っていない	
ヒール・レベル1	


モンク

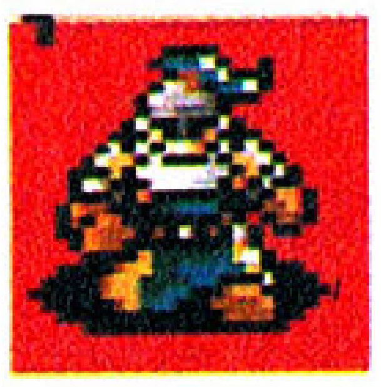

マスターモンク

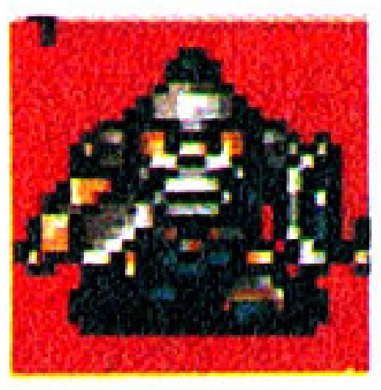
旅の修行僧。己の肉体と精神を鍛えるため、旅を続けてきた。その旅の途中、ガーディアナの東に住む老人の小屋を訪れる。そこで主人公と出会い、シャイニング・フォースの仲間に……。本職の僧侶に比べると魔法の力は劣るが、体力と攻撃力は高く、前線に出て戦うことも可能。仲間たちから大きな信頼を寄せられている。転職はレベル10で。

ゴート〈ドワーフ〉



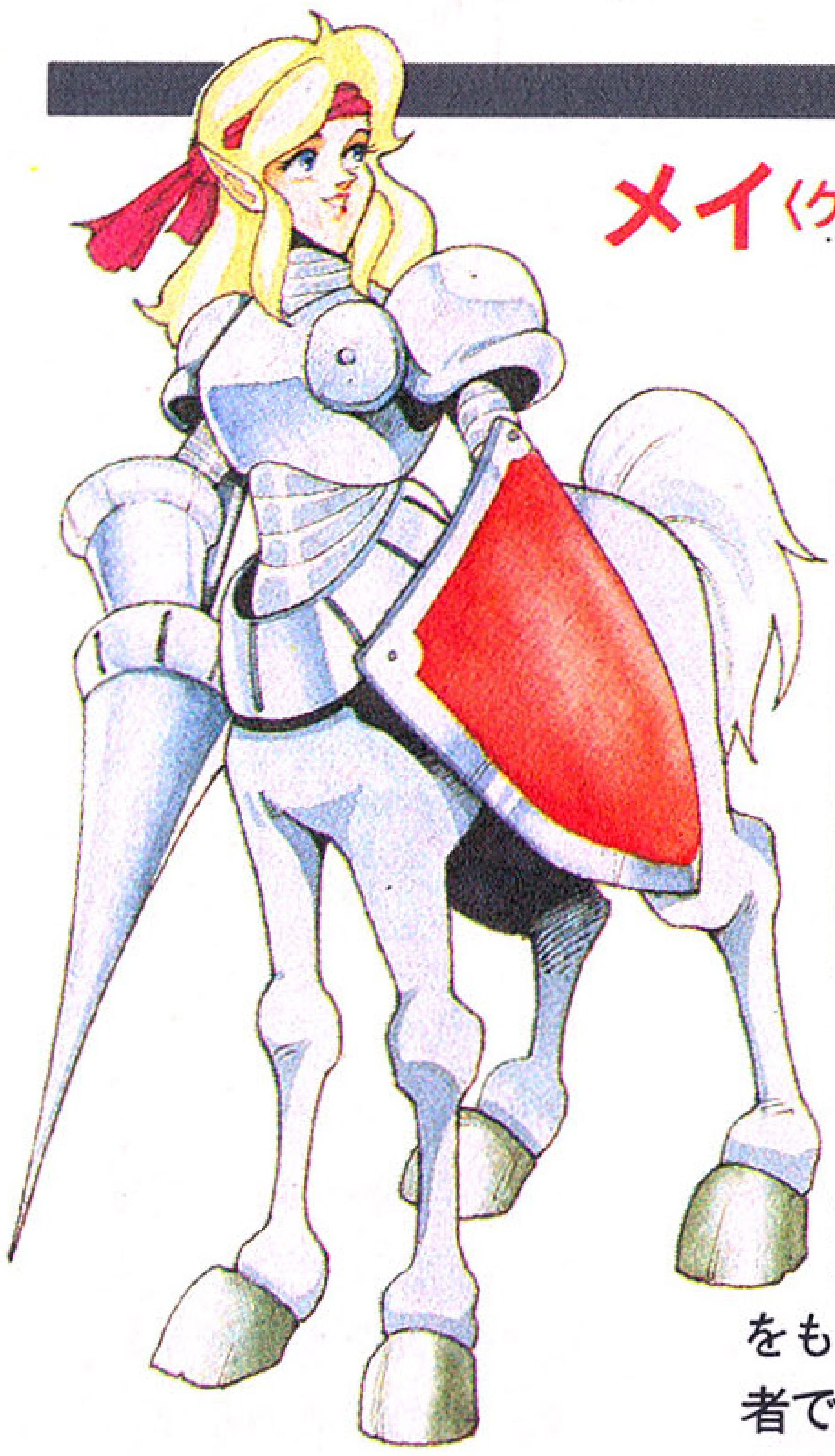
Level	2
HP 12	MP 0
攻撃力	15
防御力	8
移動速度	6
敏捷さ	4
ハンドアックス	
魔法は覚えない	


戦士


魔戦士

その昔はガーディアナでも一番の戦士だった。引退してからはガーディアナの町で娘と孫娘、そして犬と一緒に暮らしていた。しかし、戦いのことが忘れられず、昼間から酒場に入り浸り、グチをこぼす毎日を送っていた。ガーディアナ落城のとき、娘をルーンファウストに殺され、その復讐のために仲間に加わった。ジジイなので転職は早めに……。

第3章までにそろうシャイニング・フォース

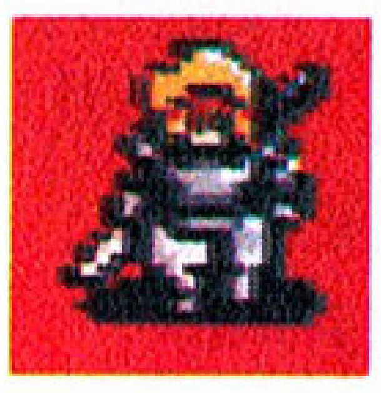


メイ〈ケンタウロス〉

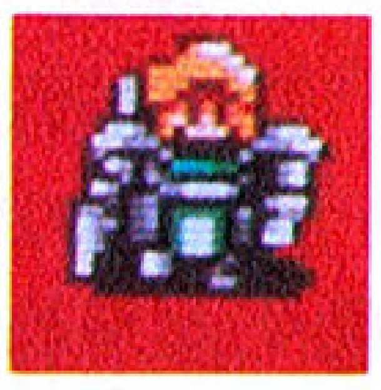
Level	2
HP 11	MP 0
攻撃力	14
防御力	7
移動速度	7
敏捷さ	7
ブロンズランス	
魔法は覚えない	

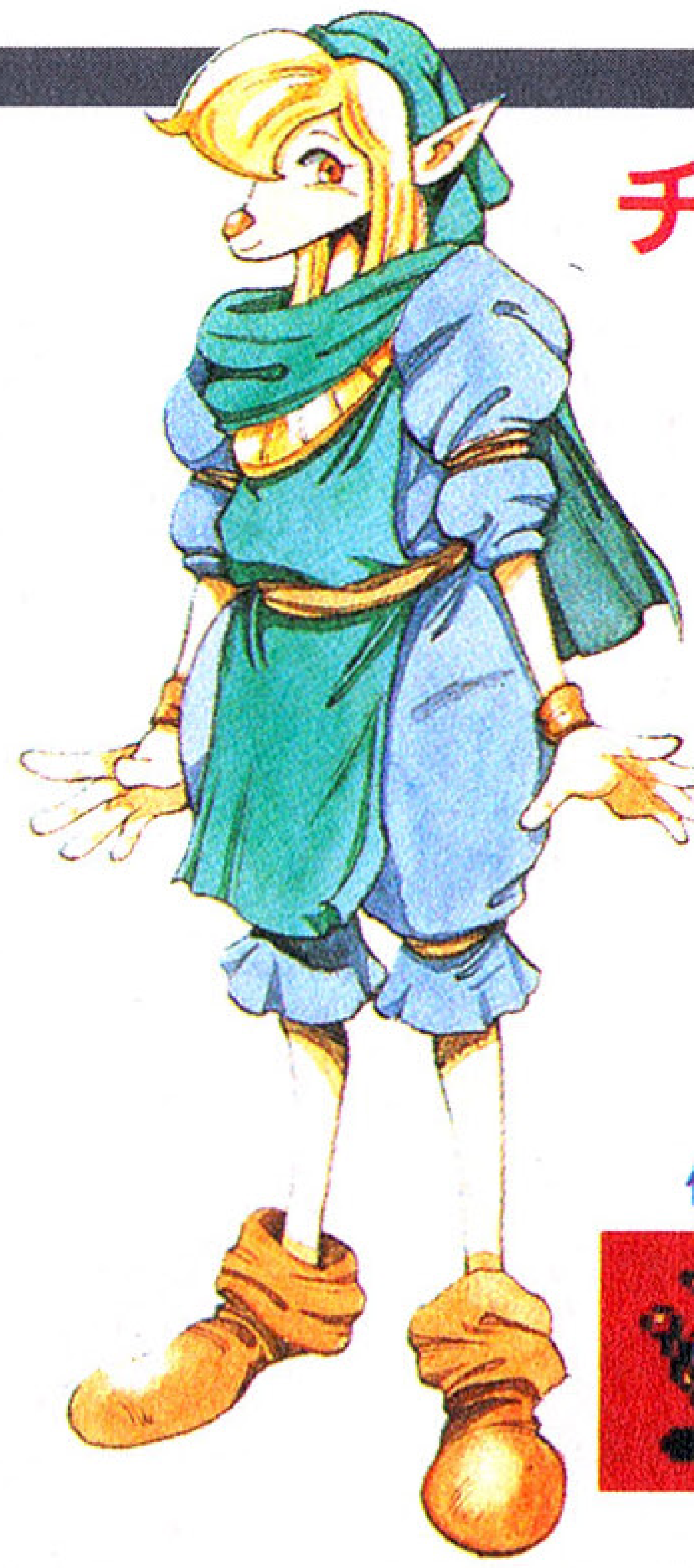
ガーディアナ騎士団長・バリオスの一人娘。勝気な性格で、自らの職業と種族に強い誇りをもっている。当初はよそ者である主人公のことをひどく嫌っていた。しかし、ガーディアナ落城の際、国王の言葉を受け、考えを改める。その後は主人公の最大の協力者に……。転職は早めにすませておこう。

騎士



パラディン

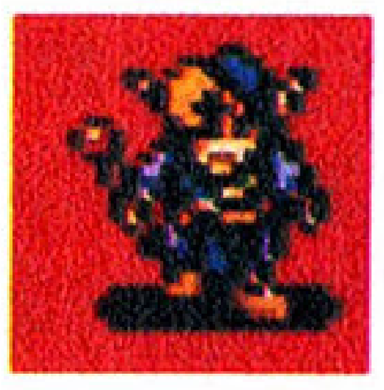




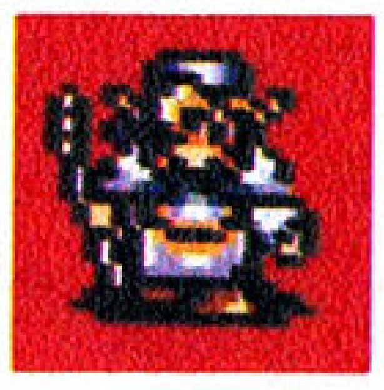
チップ〈キャントール〉

Level	2
HP 11	MP 10
攻撃力	10
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	4
木の杖	
ヒール・レベル1	

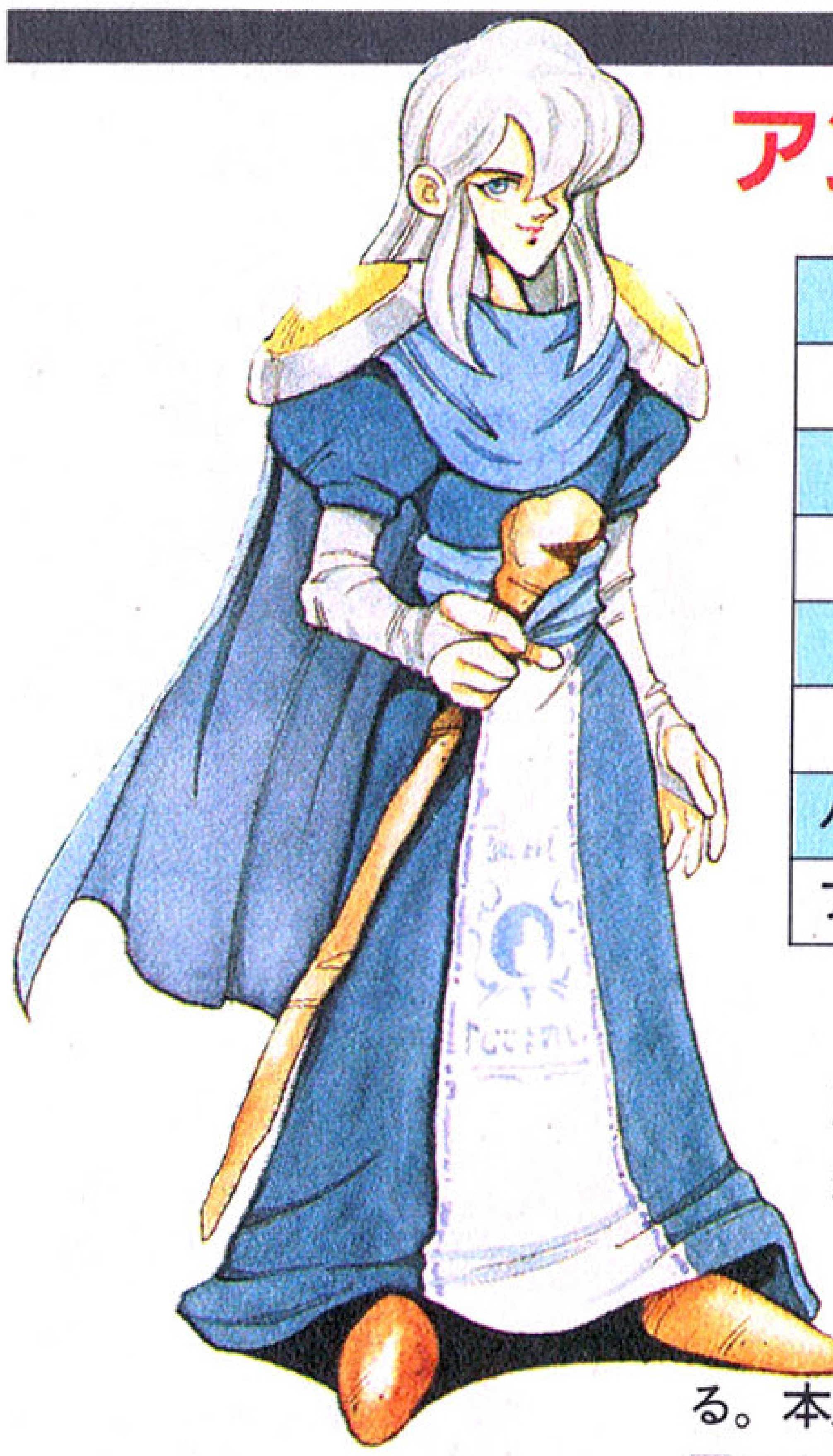
僧侶



大僧正



アルタローンでお姫様つきの僧侶(？)をしていた。アルタローン国王とルーンファウストのカインの話を聞き、決意の末、主人公に協力してくれる。お姫様にずいぶんいじめられていたためか、内向的になっていたが、本来は明るい性格の持ち主だ。きっと仲間たちを和やかな気分にしてくれるぞ。僧侶の転職は、なるべく早いほうがいいだろう。

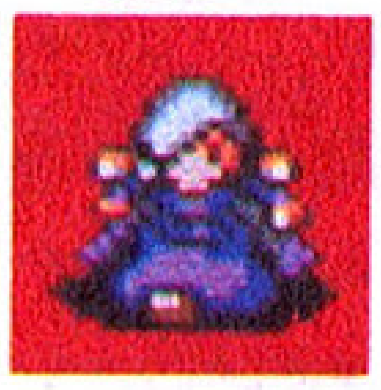


アンリ〈人間〉

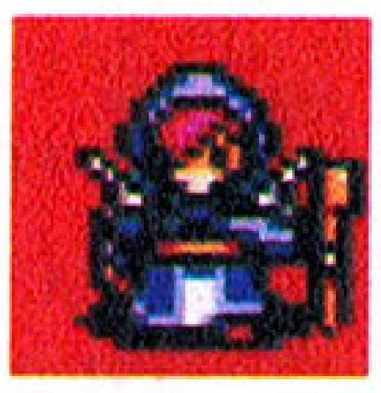
Level	3
HP 10	MP 13
攻撃力	16
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	3
パワースティック	
ブレイズ・レベル1	

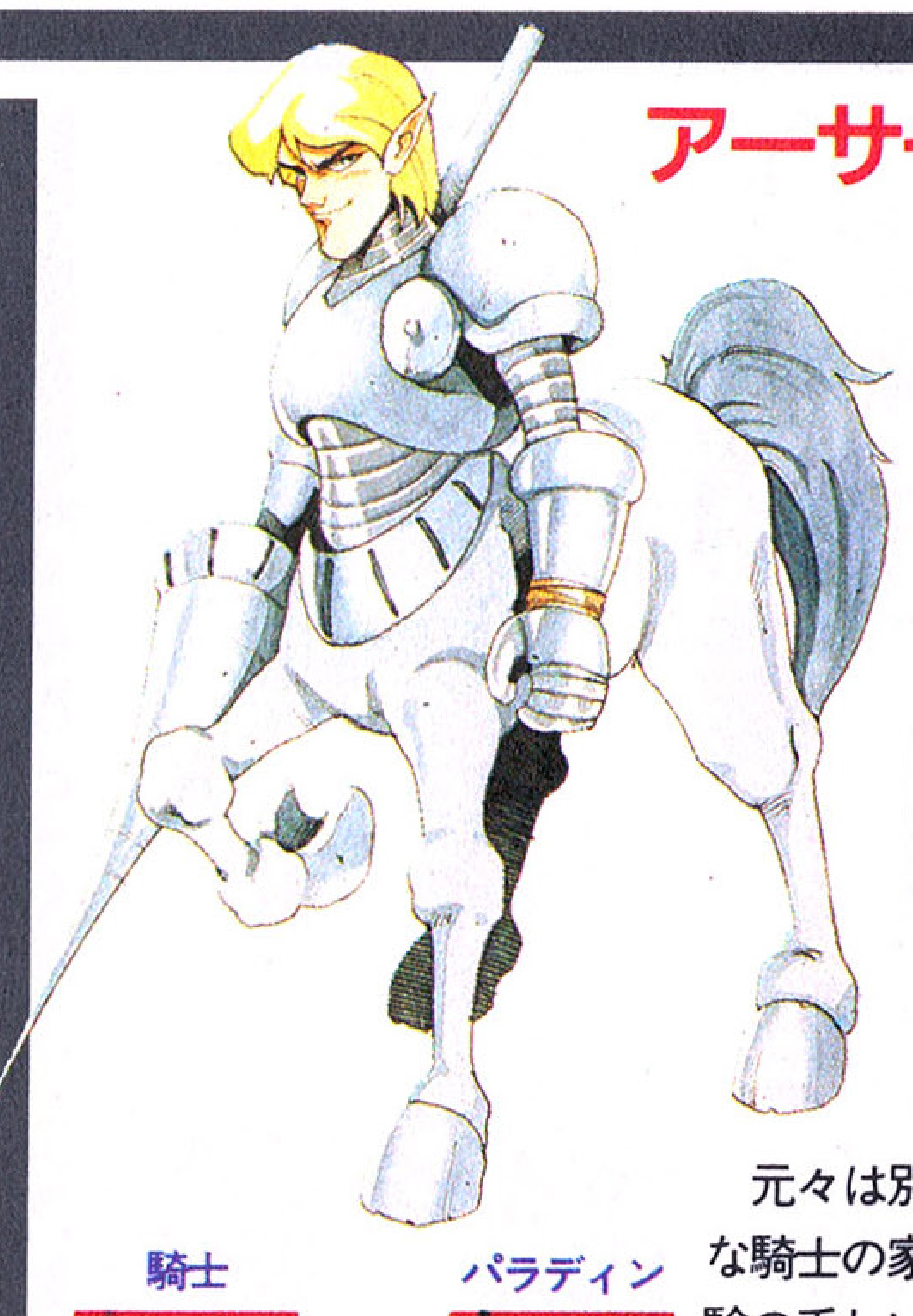
ガーディアナ国の王女で、第一王位継承権をもつ。ガーディアナの人間には珍しく魔法の才能がある。本人の希望で魔導士の国マナリナに留学していた。将来は国に戻り、魔法の学校を作ることを夢見ていた。しかし、マナリナで主人公の話を聞き、仲間に加わる。転職は急がずゆっくりとね。

魔導士



大魔導

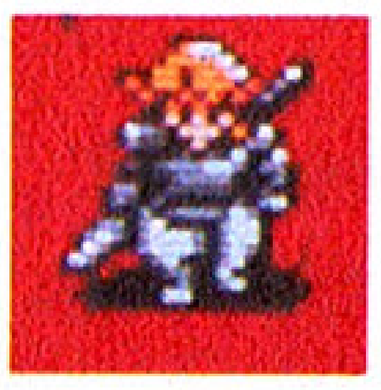




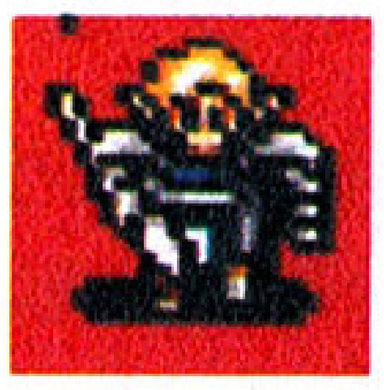
アーサー〈ケンタウロス〉

Level	5
HP 9	MP 0
攻撃力	15
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	7
ブロンズランス	
魔法はまだ覚えてない	

騎士



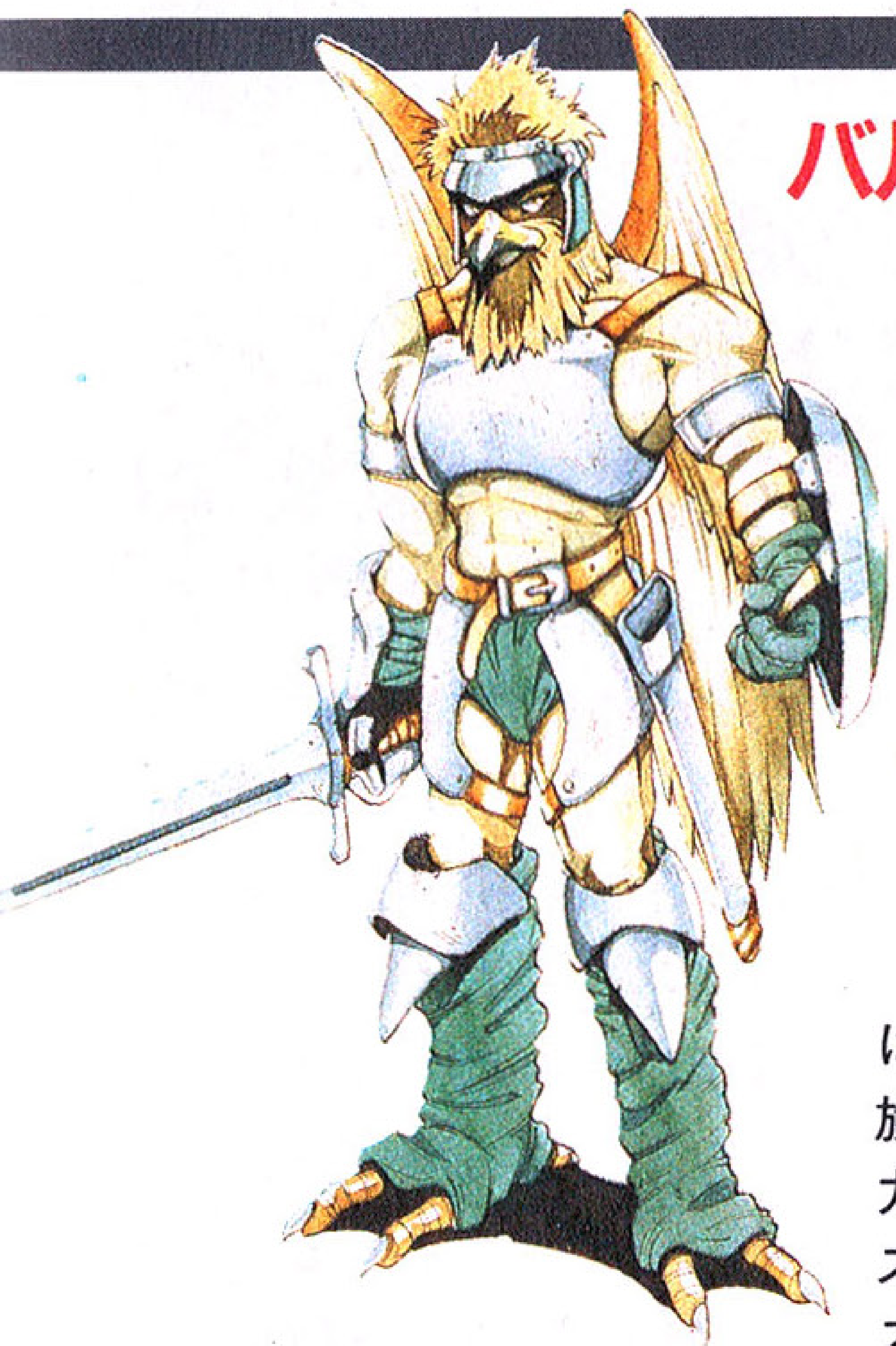
パラディン



元々は別大陸の出身。高貴な騎士の家に生まれ、実戦経験の乏しいまま若くして騎士団長の地位につく。しかし、ある作戦で指揮のミスから部下のほとんどを失ってしまう。それが元で国を飛び出し、各地を流浪していた。そして、マナリナで洗濯係をしていたとき、主人公と出会い再び戦う決意をする。体力はないが、魔法を覚える。転職はゆったりと。

なやつら その2

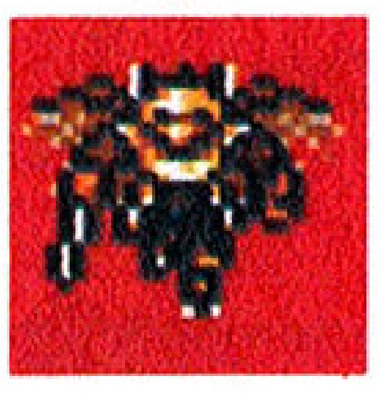
転職のタイミングにも触れているので参考にしていただきさい。キャラクターのパラメータには、人によって若干の誤差があるぞ。



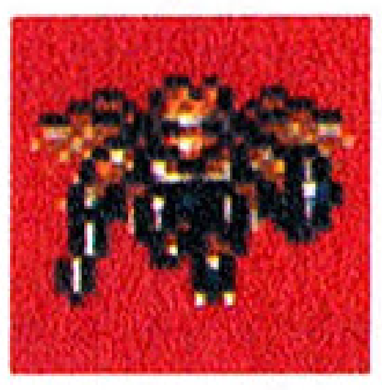
バルバロイ〈鳥人〉

Level	5
HP 16	MP 0
攻撃力	17
防御力	11
移動速度	7
敏捷さ	11
ミドルソード	
魔法は覚えない	

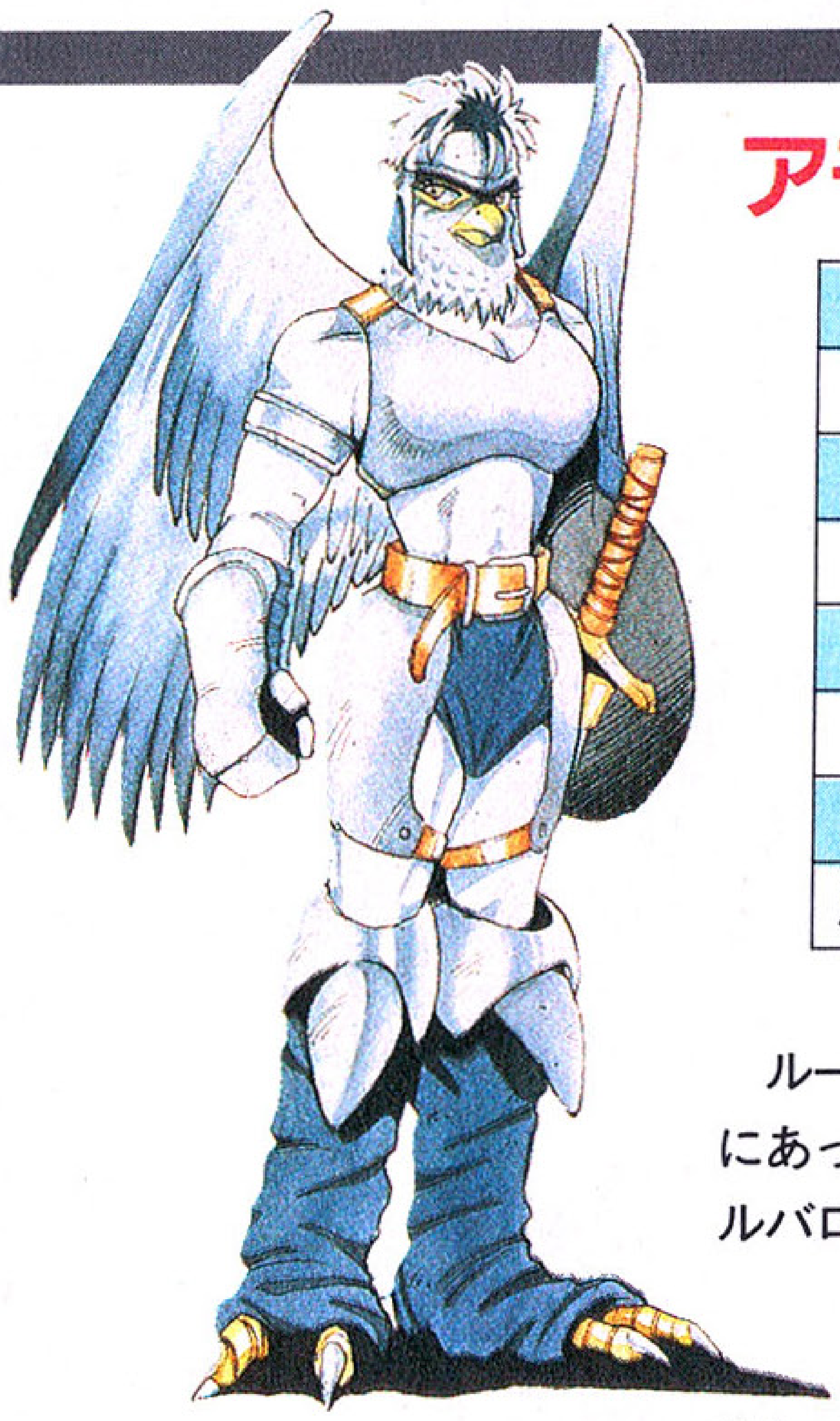
かつてルーン大陸の空は、バルバロイたち鳥人族が支配していた。その力を恐れたルーンファウスト軍は武装したペガサスナイトを派遣した。奇襲を受けた鳥人たちは次々と敗れ去り、バルバロイも大怪我を負った。そこをシェードの神父にかくまわれていた。転職はできるものなら今すぐにでもしたい。



鳥人



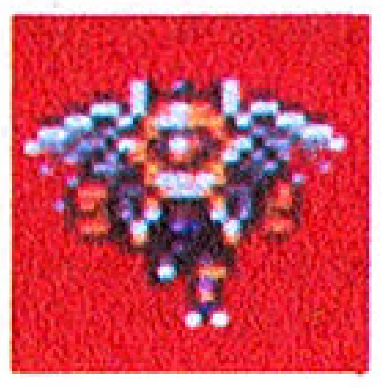
バードラー



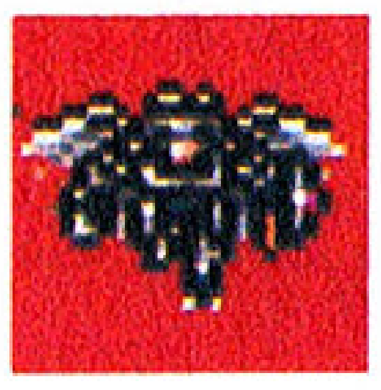
アモン〈鳥人〉

Level	6
HP 15	MP 0
攻撃力	15
防御力	8
移動速度	7
敏捷さ	11
ミドルソード	
魔法は覚えない	

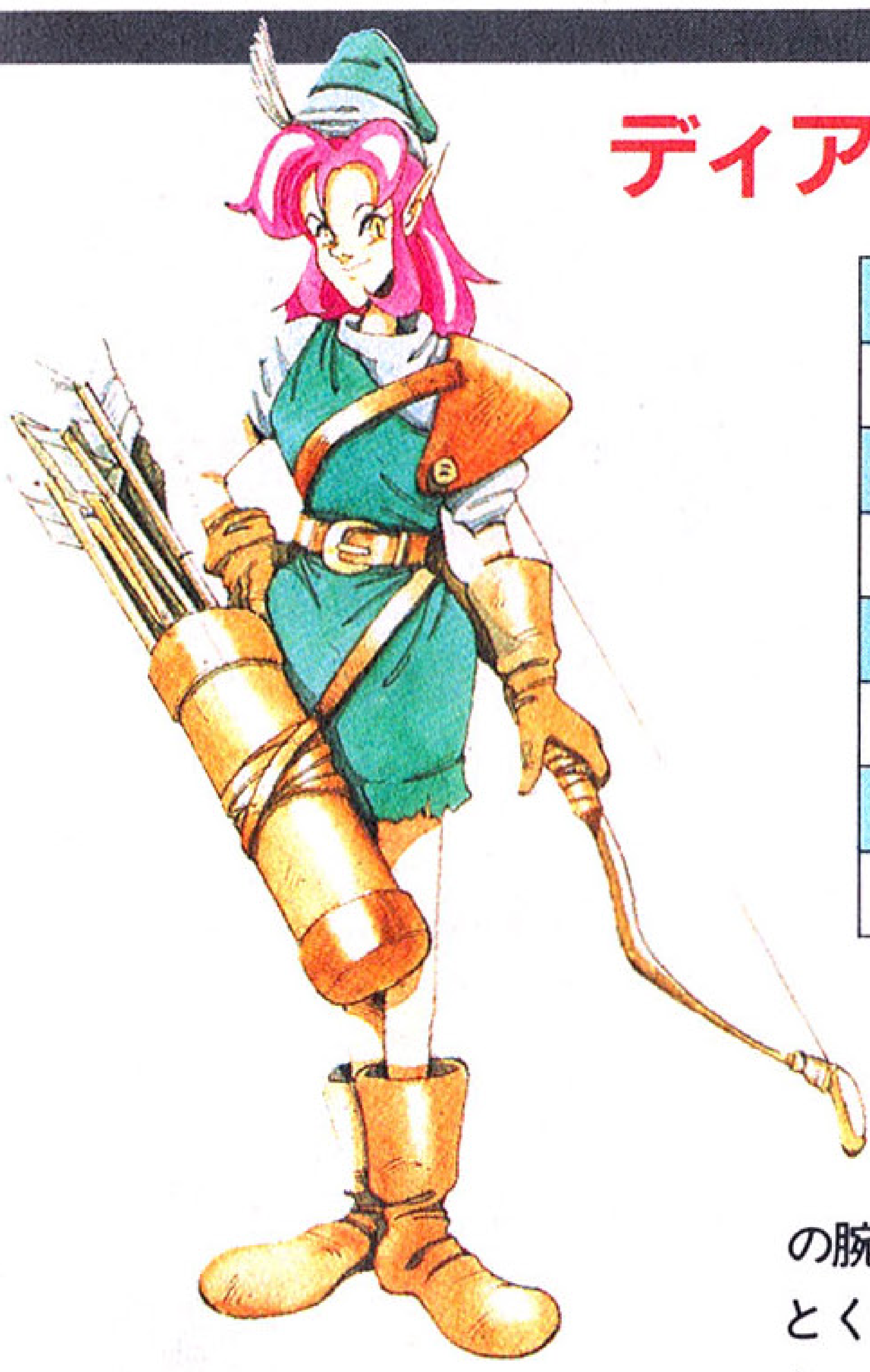
ルーンファウストの奇襲にあって大怪我を負ったバルバロイの妻。それがアモンだ。怪我をして行方不明になった夫を探して飛び回っていた。シェード教会の戦いの後、夫婦そろってシャイニング・フォースに加わってくれる。転職を急ぐ必要はなく、目安はレベル15ぐらいだろう。



鳥人



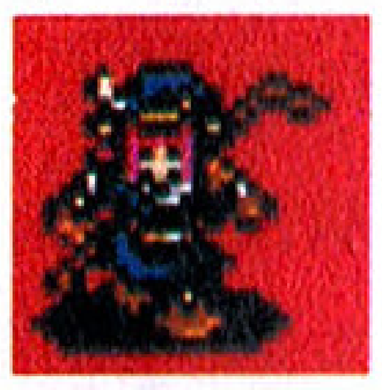
バードラー



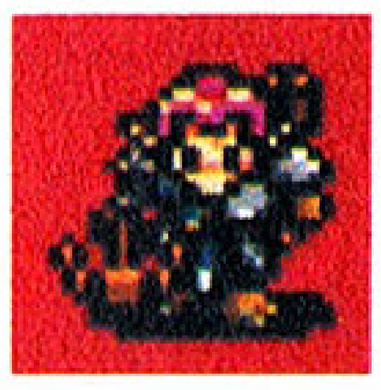
ディアーネ〈エルフ〉

Level	6
HP 14	MP 0
攻撃力	21
防御力	7
移動速度	5
敏捷さ	11
はがねの矢	
魔法は覚えない	

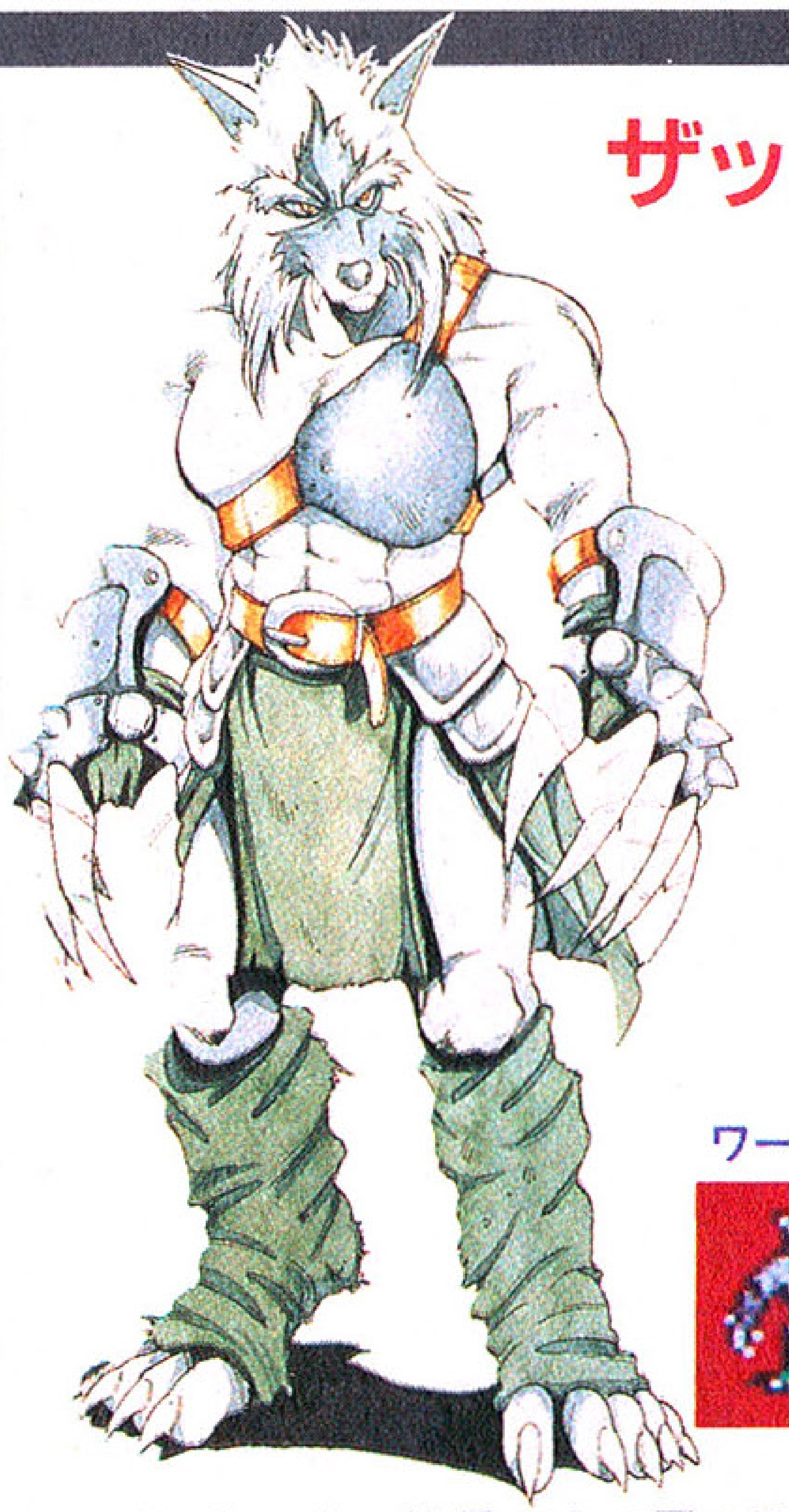
山の国バストークで生まれ育つ。幼い頃から山で狩りをして、弓の腕を磨いてきた。しかし、とくに武力をもたないバストークでは、怪物退治のときなどは彼女の弓も重要な戦力になる。バストークの男たちを助けに行く主人公のサポートをしてくれるぞ。転職は早いうちにすませてボウマスターになっておけ。



アーチャー

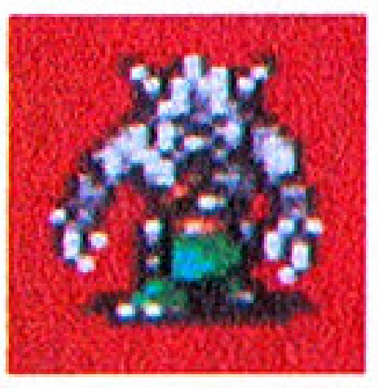


ボウマスター

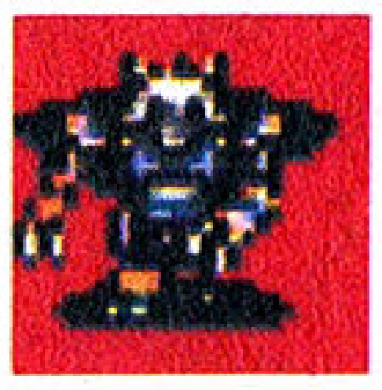


ザッパ〈ワーウルフ〉

Level	9
HP 23	MP 0
攻撃力	27
防御力	14
移動速度	7
敏捷さ	12
何も持っていない	
魔法は覚えない	



ワーウルフ



ウルフバロン

バストークの族長。山の民の王、森の精霊として人々の尊敬を集めている。マナリナの最高権威者オトラントの依頼により、主人公たちを助ける準備をして待っていた。森林戦に長け、森の中での移動力は並ぶ者がない。基本的に牙と爪で戦うが、ウルフバロンになってからは、狼の精霊の力を自由に操って戦う。転職のタイミングはレベル10で。

軍師ノーバの

タクティクスRPGをサクッと乗りきる!

私の助言をぜひ聞いてくだされ

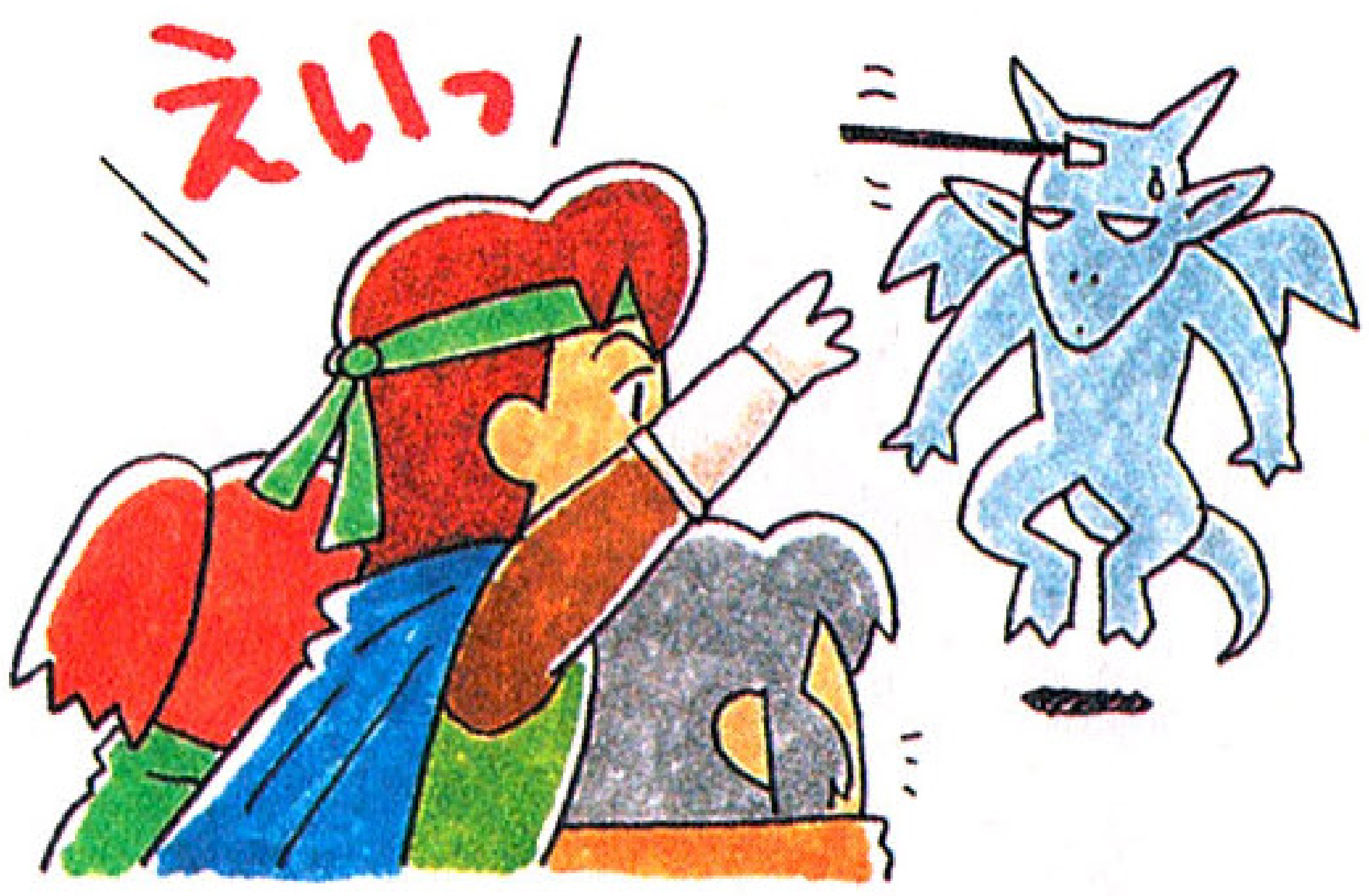
「シャイニング・フォース」の戦闘は、戦略的な考えを必要とするシミュレーションに近いものがある。シミュレーションと聞くと、難しそうな感じがしてしりごみする人がいるけれど気にするな。ここでは、シャイニング・フォースの軍師を務めるノーバに戦闘の心得を授けてもらった。心して聞くように。寝るなよ。

Point1 移動するユニットと固定ユニットを判別しろ

まず、敵がどういう行動をしてくるのか知らなくてはいけません。Aボタンで敵の情報を調べましょう。そして、しばらく状況を静観し、敵が陣形を敷き終わるのを待つのです。それから移動しても遅くはありません。敵がいきなり突撃してくるのは、狭い地形のときぐらいです。あわてず騒がず悠然と構えているのが、指導者たるものの常識ですぞ。もちろん、ある程度接近すると、突撃してくるものもいます。その場合は、敵の防衛線を調べるのがよいと思われます。臨機応変な態度が必要でしょう。

Point2 最初は間接攻撃を見舞って敵の様子をさぐれ

戦闘を先に仕掛ければ、反撃されないので有利に戦局が運べます。しかし、いきなり戦士などで直接対決を求めますと、しとめきれなかったときの反動は大きいものがあるでしょう。まずは、遠くからアーチャーで敵に傷を負わせます。その後、魔法使いなどで傷を広げるのです。それから、あなた様や戦士たちでとどめを刺しにいってください。ちなみに経験値はとどめを刺したときが一番多くもらえます。成長させたい人がいたら、その人でとどめを刺すようにしてくだされ。動かない敵は、アーチャーなどでジワジワ攻撃するのが得策といえましょうぞ。



Point3 基本はタコ殴り、まとめて囲めば高得点だ!

おらおらっ
ひーん
おら

戦闘は個人の戦いではありませぬ。ガーディアナとルーンファウスト全体の戦いです。決して個人行動を起こしてはいけません。もちろんあなた様自ら突撃するなどもってのほかですぞ。

敵は1体ずつが異常な強さを持っています。1対1の戦いではとてもかないません。必ず、2人以上で相手をするのです。さすれば、敵の攻撃を受けずに倒すことができますぞ。敵の大将クラスであれば、4人以上は必要でしょうな。そのとき、あなた様は後方で控えておいでくだされ。万が一あなた様が倒れられたら、その後指揮を取る者がいなくなってしまいますぞ。

Point4 地形効果は気にするな

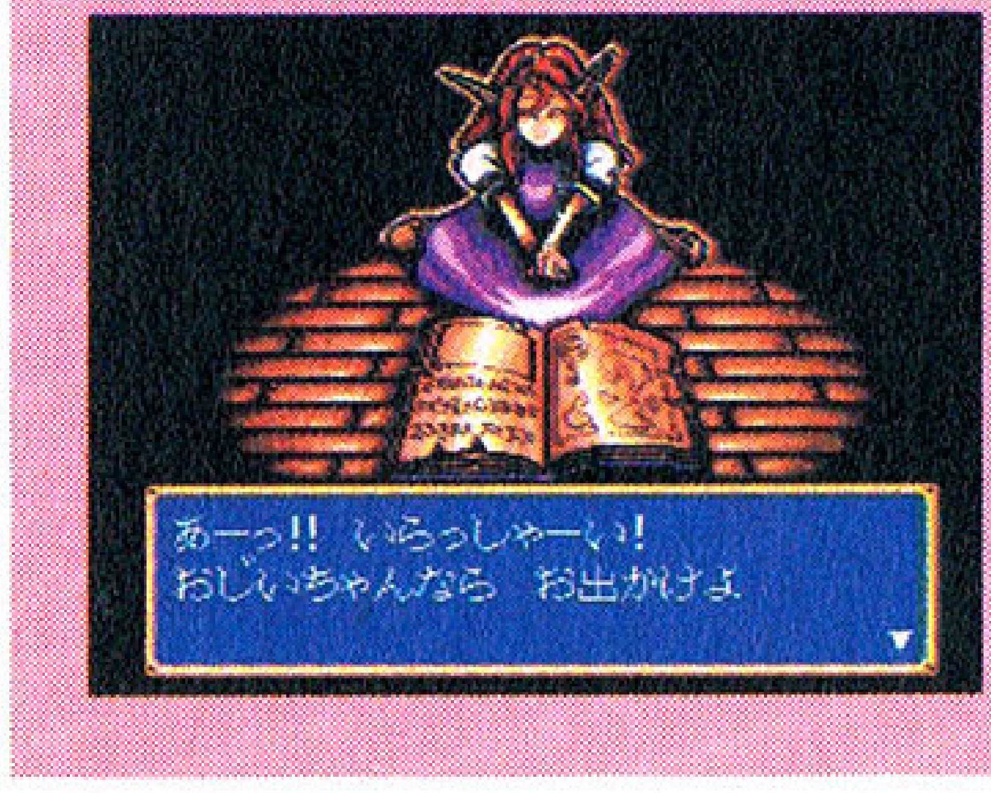
戦闘の際は、自分の有利な地形に誘いこんで戦うのが兵法の定石といわれています。しかし、地形にこだわりすぎるのもいいことではないのです。ルーン大陸での戦闘は、先に攻撃を仕掛けてもすぐに反撃されることはありません。だから、地形を優先するより、先に攻撃することを考えたほうがよろしいかと思われます。御存知とは思いますが、地形効果が表れるのは攻撃されたときだけです。ダメージの増減にかかわってくるわけです。先に倒してしまえば問題ないということですな。地形を選ぶことも必要ですが、くれぐれも考えすぎないように……。

Go!
ちけいこうか 20
Go!だ

1ビット いいはなし

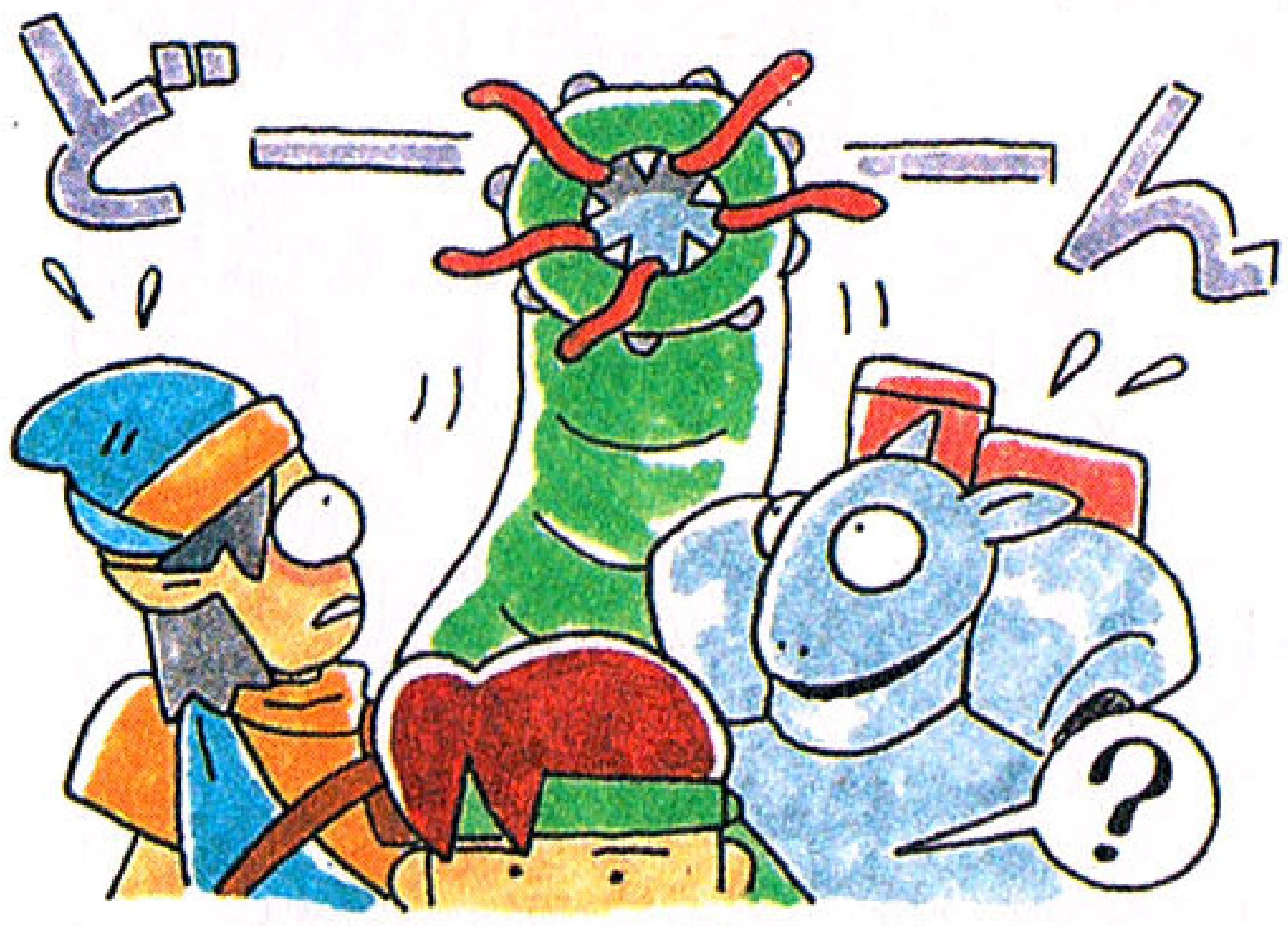
とっとと始めたいときに

お嬢さんがなかなか気づいてくれなくて、困っている人に朗報だ。Cボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームを始めよう。


あーっ!! いらっしゃーい!
おじいちゃんなら お出かけよ

ゲームが始まったとたんに顔を上げてくれるのだ。

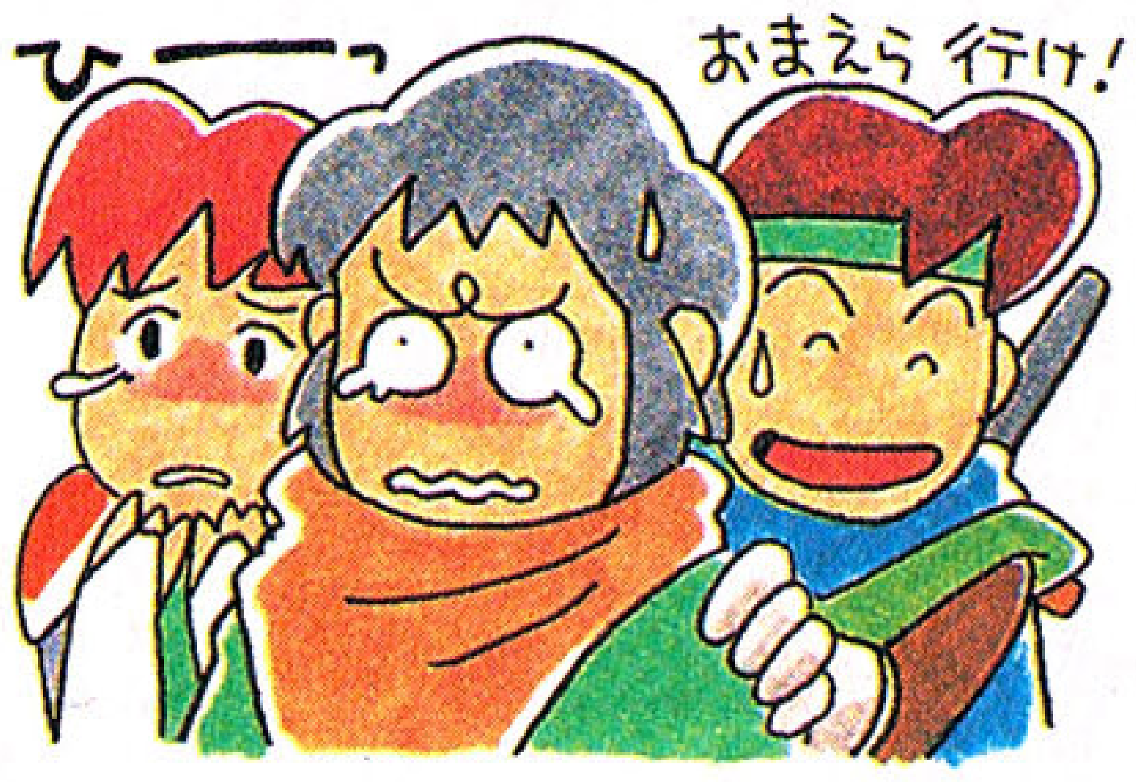
Point5 前衛が狙われやすいとは限らない



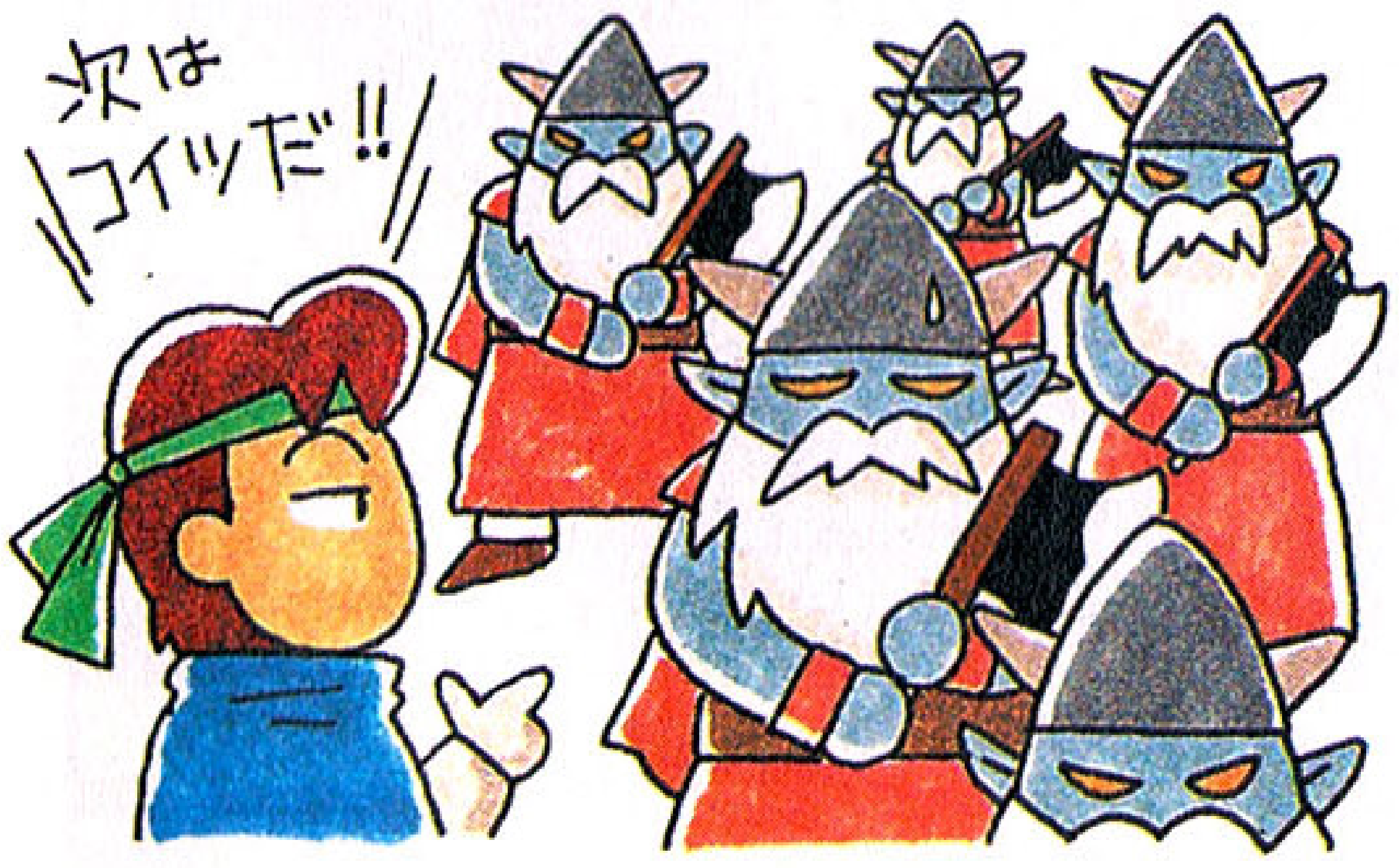
ルーンファウスト側の戦略はそれほど練られたものではありませぬ。最前線にいる人を一番に狙ってくるわけではないのです。どうやら人によって狙われやすい人がいるみたいです。このノーバが考えるところによりますと、どうやら指導者であるあなた様を一番に狙ってくるようですぞ。その次はタオ様やアンリ様など魔法使い、僧侶のロウ様やチップ様が順に狙われます。反対に戦士や騎士は狙われにくいみたいですな。敵の攻撃目標になりやすい人は、ぜひ気をつけてくだされ。

Point6 主人公さえ倒れなければいいのだ

戦闘中にあなた様が倒れると、戦闘が初めからやり直しになってしまいます。それも金貨を半分にされて……。ただし、あなた様以外の人が倒れても戦闘はつつがなく続きます。もちろん、戦闘後に教会で復活させられます。とにかくあなた様さえ健在なら問題ありません。周りを盾にしてでも生存してくだされ。


ひーーー
おまえら行け!

Point7 ターンはないが頭の中でターンを作れ



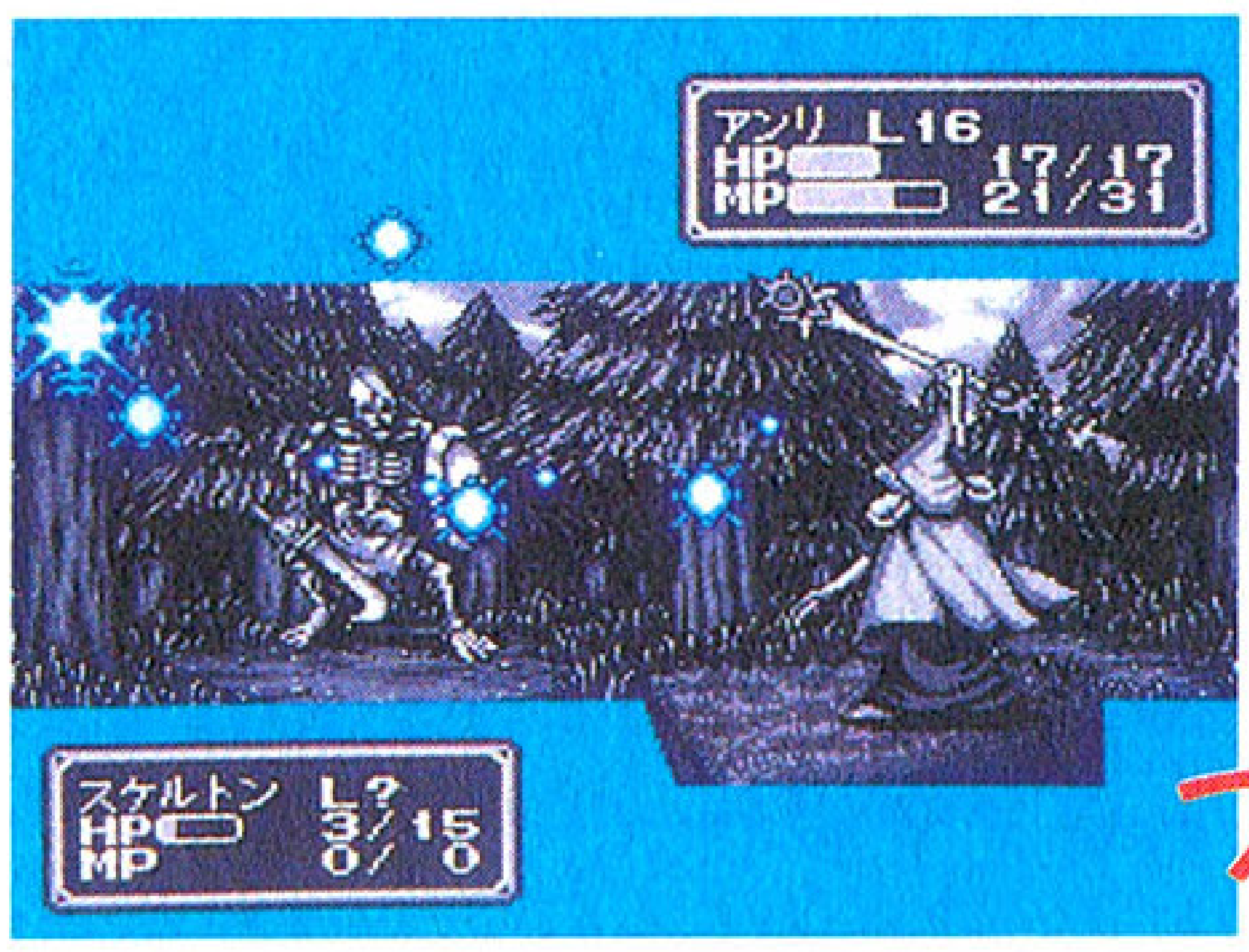
ルーン大陸の戦闘にターンという考えはありませぬ。敏捷性に長けた者から行動を起こしていきます。ある程度戦闘が進むと次は誰が動くのかわかってくるでしょう。その順番をよく覚えておくのです。さすれば、敵を囲んで倒すときに、その敵が行動をおこした後に攻撃できるように準備できるはずですぞ。くわしいことは本陣で、いつでもこのノーバに聞いてくだされ。

これで左うちわ状態

イラスト／八重樫彩蔵

登場魔法一覧表

画面を見ているだけで圧倒されてしまう魔法のエフェクト。魔法の種類も多彩だから、新しい魔法を使うたびに楽しみが増えていく。もちろん効果のほうも絶大だぞ。適度に使ってウハウハいいましょう。うはうは。



フリーズレベル3や

タオ L12
HP 17/17
MP 12/28
ペガサスナイト L8
HP 5/18
MP 0/ 0

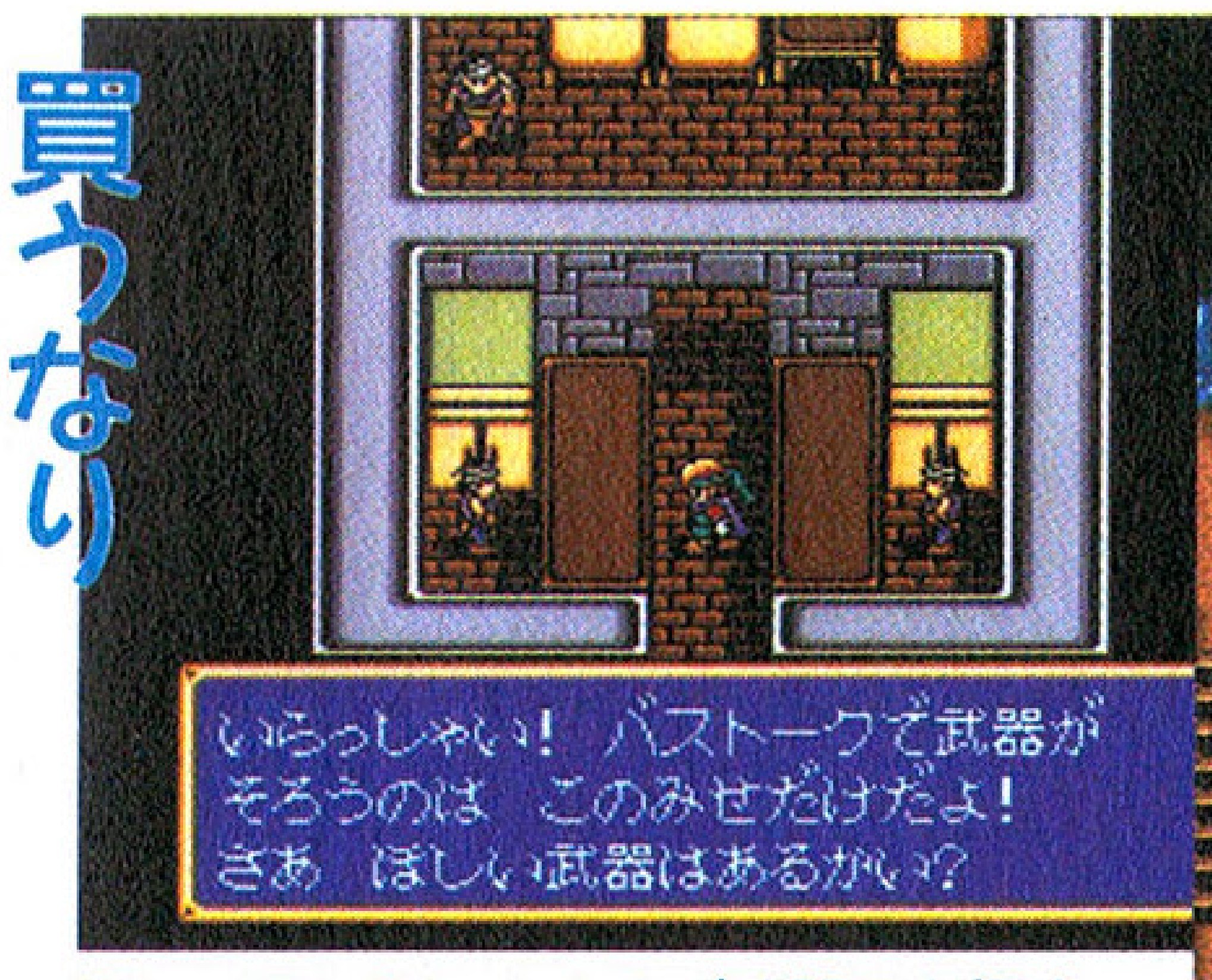
ブレイズとか

		LV	射程	範囲	効果範囲	使用効果	消費MP
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1	敵1人	MAX8のダメージ	2
		2	2	2	敵全員	MAX10のダメージ	5
		3	2	2	敵全員	MAX15のダメージ	8
		4	2	1	敵1人	MAX40のダメージ	8
	フリーズ	1	2	1	敵1人	MAX10のダメージ	3
		2	2	2	敵全員	MAX12のダメージ	7
		3	3	2	敵全員	MAX18のダメージ	10
		4	4	1	敵1人	MAX50のダメージ	10
	スパーク	1	2	2	敵全員	MAX14のダメージ	8
		2	3	3	敵全員	MAX16のダメージ	15
		3	3	3	敵全員	MAX25のダメージ	20
		4	3	1	敵1人	MAX60のダメージ	20
	ソウルスチル	1	2	1	敵1人	一定の確率で絶対死を与える	8
		2	2	2	敵全員	〃	15
回復魔法	ヒール	1	1	1	味1人	HPをMAX15ポイント回復	3
		2	2	1	味1人	HPをMAX15ポイント回復	5
		3	3	1	味1人	HPをMAX30ポイントまで回復	10
		4	1	1	味1人	HPを全回復	20
	オーラ	1	3	2	味全員	HPをMAX15ポイント回復	7
		2	3	3	味全員	HPをMAX15ポイント回復	11
		3	3	3	味全員	HPをMAX30ポイントまで回復	15
		4	―	全	味全員	HPを全回復	18
	アンチドウテ	1	1	1	味1人	毒を消す	3
間接魔法	スペルウォル	1	2	1	味1人	一定の確率で魔法が効かなくなる	5
	アンチスペル	1	2	1	敵全員	一定の確率で魔法を封じる	5
	イリュート	1	2	1	敵全員	一定の確率で命中率が下がる	6
	アタック	1	3	1	味1人	攻撃力を約15ポイント上げる	15
	クイック	1	1	1	味1人	素早さを約15ポイント上げる	5
		2	2	2	味全員	〃	16
	スロウ	1	2	1	敵1人	素早さを約15ポイント下げる	5
		2	2	2	敵全員	〃	20
	スリープ	1	2	1	敵1人	敵を眠らせる	6
他	リターン	1	主	主	味全員	戦闘を止めて最寄りの町に撤退	8

武器とアイテムの正しい購入方法

打倒ルーンファウストをめざすために手助けとなるのは、もちろん武器やアイテムの類だ。そのほとんどは金貨を払って武器屋や道具屋で買うことになるだろう。でもバキバキ買いそろえた後に宝箱の中から発掘されることもある。買う前に宝箱の有無を確認したほうがいいかもね。

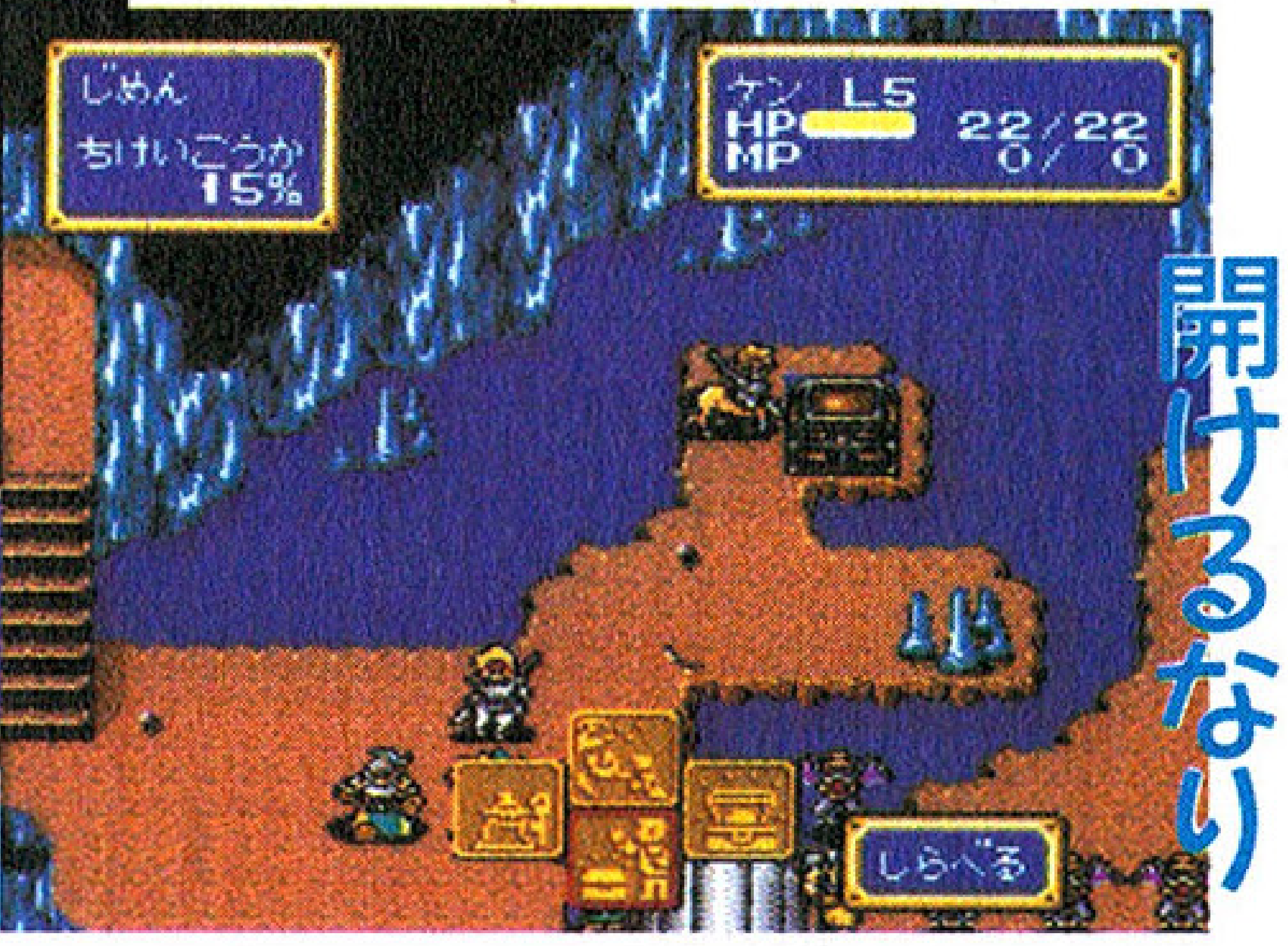
買うなり



いらっしゃい! バストークで武器が
そろうのは このみせだけだよ!
さあ ほしい武器はあるかい?

新しい町に行ったらまず武器屋を探す。道具屋をくぐることはほとんどない。

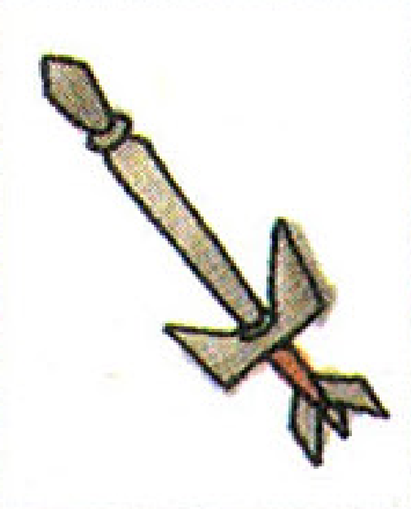
開けるなり



タダより高いものはないが、タダに越したことはない。買うより発掘しろ。

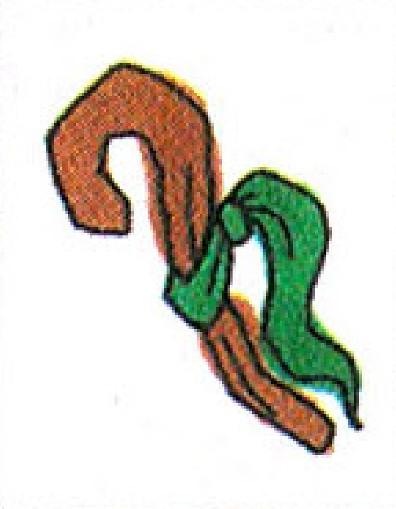
第3章までに出現する武器とアイテム

パワースピア



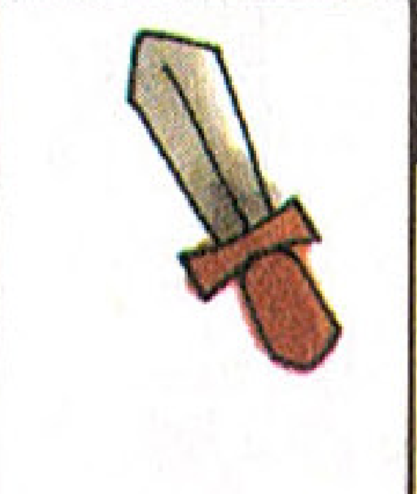
その名のとおりパワーアップしたスピア。攻撃力もスピアの2倍以上ある。中盤まで使える武器だ。 **900枚**

木の杖



樫の木でできた杖だぞ。もちろん戦闘用に作られたものではない。僧侶や魔法使いの初期装備品だ。 **80枚**

ショートソード

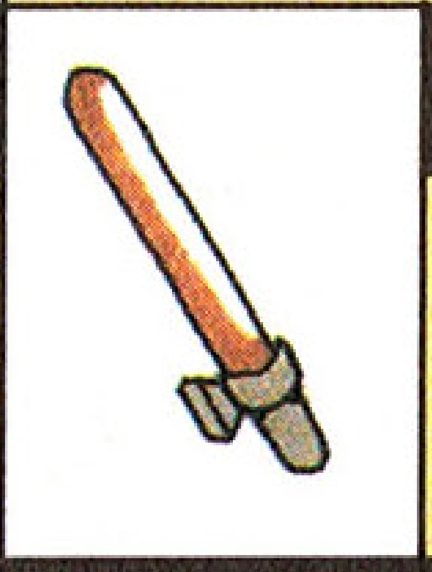


俗にいう短剣。攻撃力は微々たるものだ。早めに買い換えたほうがいい。ラグしか使ってないけど。 **100枚**

ブロンズランス

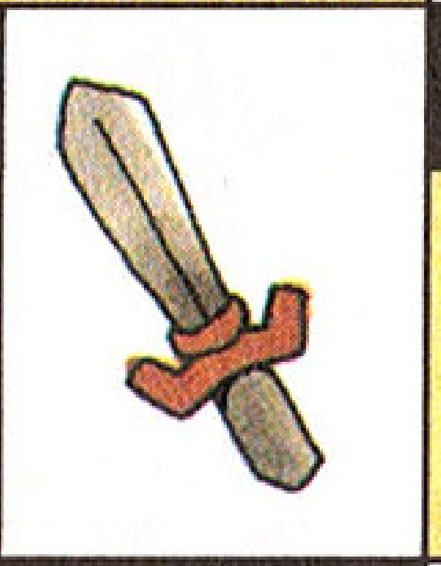
銅でできたランス。攻撃力はミドルソード程度なので、パワースピアまでの辛抱だ。我慢して使えよ。 **300枚**

パワースティック



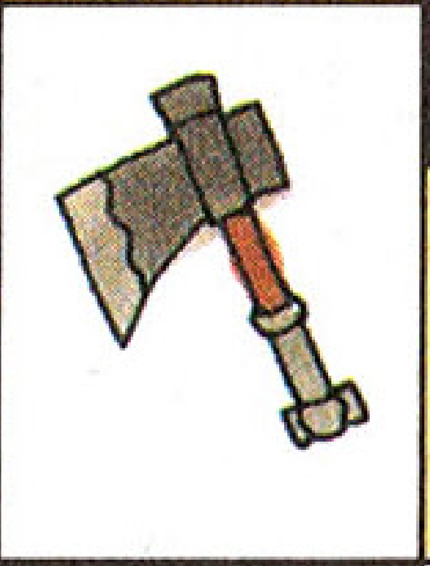
不思議な力がこめられた棒で、非力な人でも強烈なダメージを負わせられる。絶対装備しよう。 **500枚**

ミドルソード



主人公や戦士、そして鳥人が序盤にお世話になる剣。これを使いこなして一人前の剣士になろう。 **250枚**

ハンドアックス



手軽に持ち運びできる携帯用の斧で、ゴートの初期装備品だ。すぐにミドルソードに交換しよう。 **200枚**

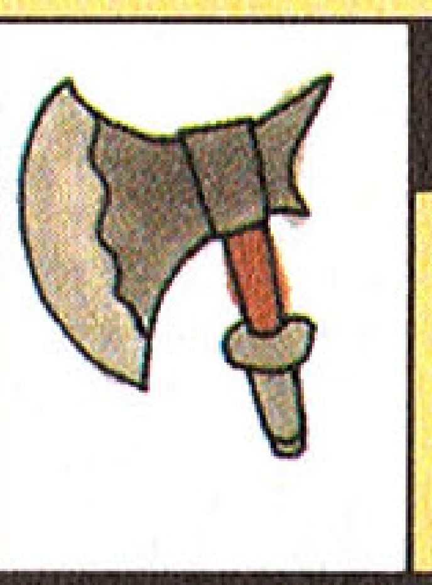
木の矢

ハンスが最初から装備している弓矢で、攻撃力はミドルソード並みだ。もちろん間接攻撃できる。 **320枚**

スピア

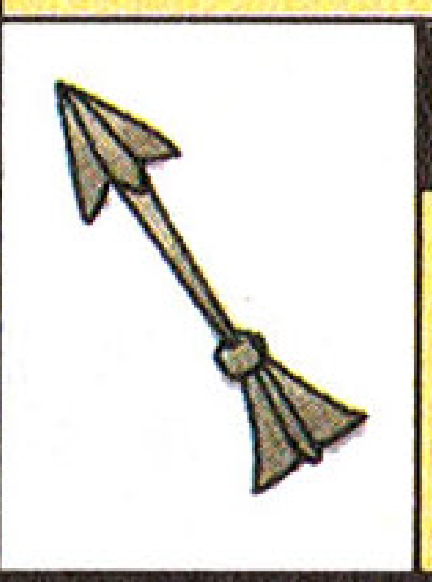
騎士系が使える投げ槍の一種。ケンの初期装備品だ。間接攻撃ができるので、重宝するだろう。 **150枚**

ミドルアックス



中型の斧。斧系統は戦士しか使いこなすことができない。もちろん攻撃力はそれなりにあるぞ。 **600枚**

はがねの矢

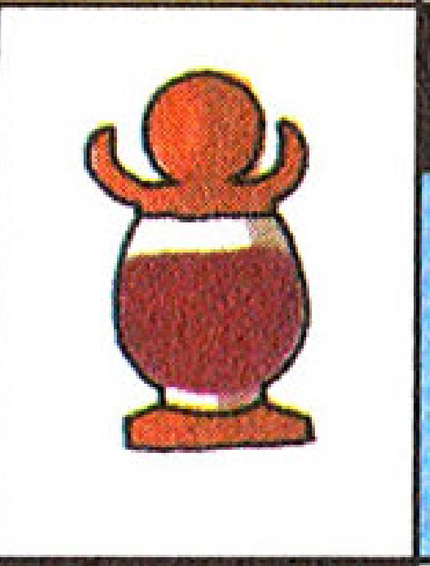


木と違って折れにくい鋼を材料にして作った弓矢。ぜひハンスに買ってあげたい武器だ。強いよ。 **1200枚**

やくそう

HPを10ポイント回復させる傷薬みたいな草。これといって買う必要はあまりない。非常時に使え。 **10枚**

ちからのワイン

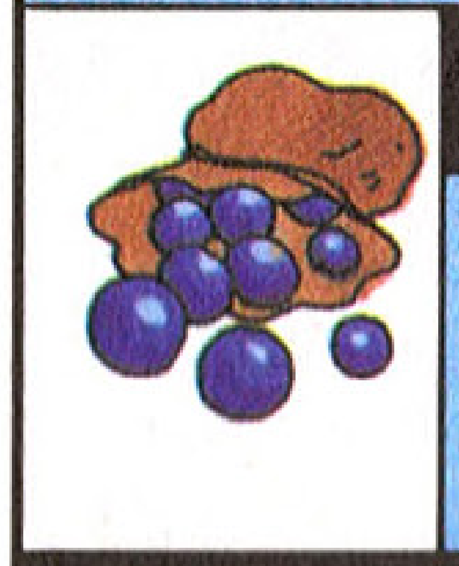


飲めば攻撃力がちょっとアップする。支援アイテムは、使うならクラスチェンジした後のがいいぞ。 **500枚**

疾風のリング

装備すれば敏捷性が4ポイントアップ。アイテムとして使えばリターンの効果が得られるぞ。 **1000枚**

回復の実

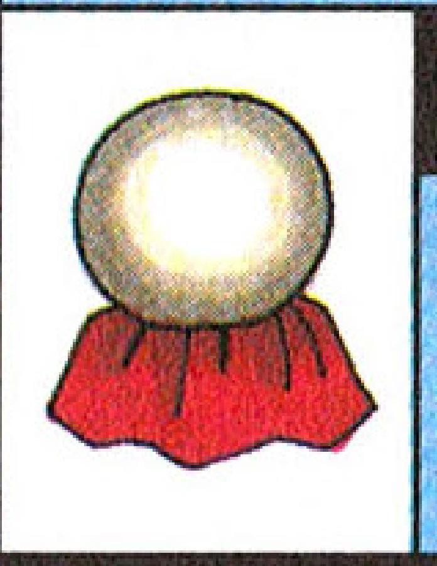


食べるとHPが20ポイント回復する。これも宝箱から拾えるだけで十分だ。ヒールに頼ろうぜ。 **200枚**

守りのミルク

守備力が若干上がる。体の貧弱なヤツに与えて、カルシウムをたくさん取らせよう。大きくなれよ。 **500枚**

輝きの玉



マナリナの暗黒洞窟にあるといわれている重要な玉。絶対に必要なので、必ず持って歩くように。 **——**

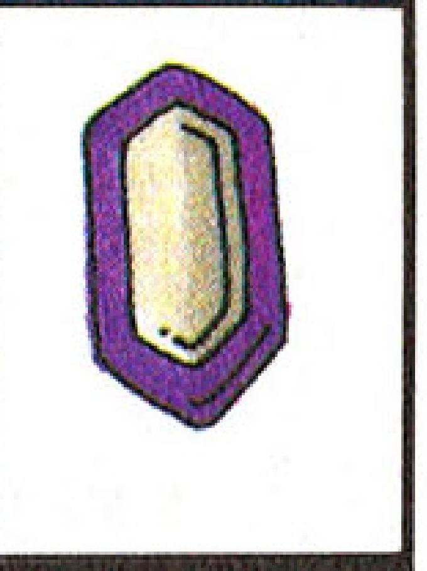
毒消し草

解毒に使う。ロウがアンチドウチを覚えてなければ常備しておきたい。ゾンビと戦うときは必携品。 **20枚**

元気のパン

食べればHPのMAXが増える。ちょっとだけだぞ。これは魔法使いなどに食べさせてあげよう。 **500枚**

月光石

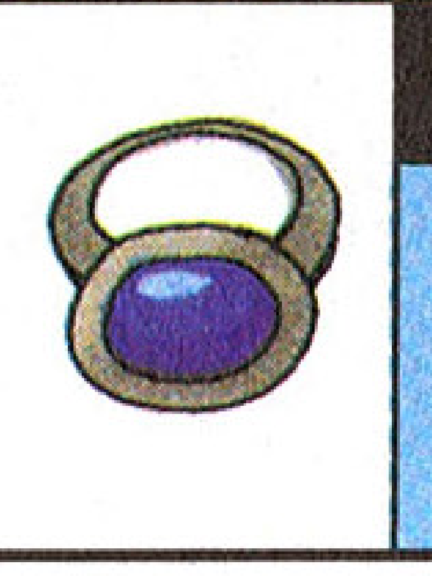


石が月の光を帯びたように輝いている幻想的な石。何かの材料になると伝えられているのだが……。 **——**

天使の羽根

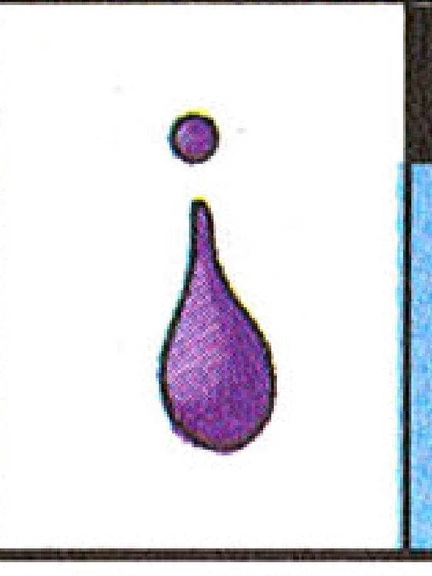
戦闘中に使えば一瞬にして教会に戻れる。要するに主人公が使えるリターンの魔法と同じ効果だ。 **40枚**

ちからのリング



装備すれば攻撃力が4ポイント上がり、アイテムとして使えばアタックレベル1の効果が……。 **1000枚**

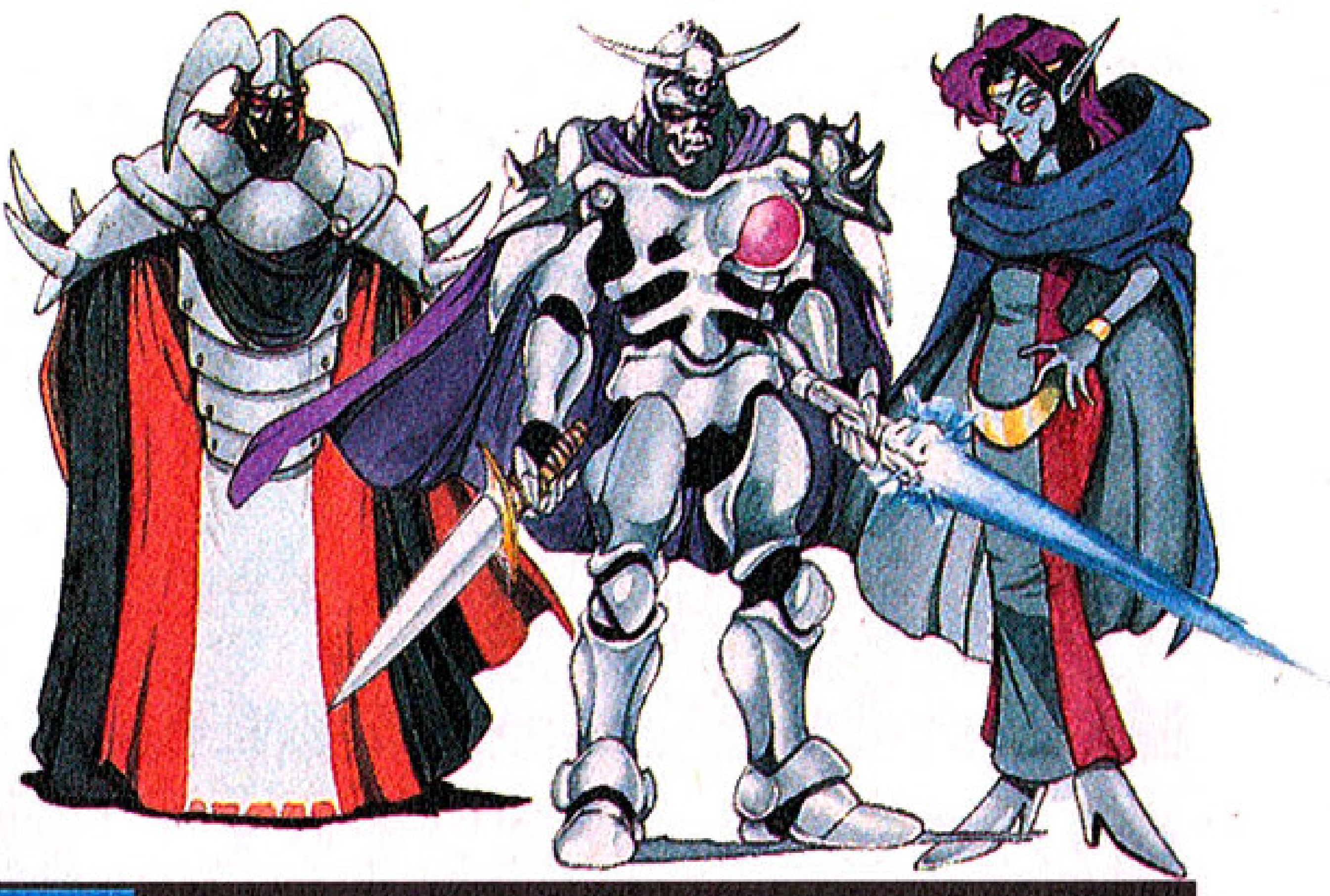
月のしずく



薬の一種で、乱れた心を一発で静める効果がある。ただし、もの凄く苦い。良薬は苦いのが定説だ。 **——**

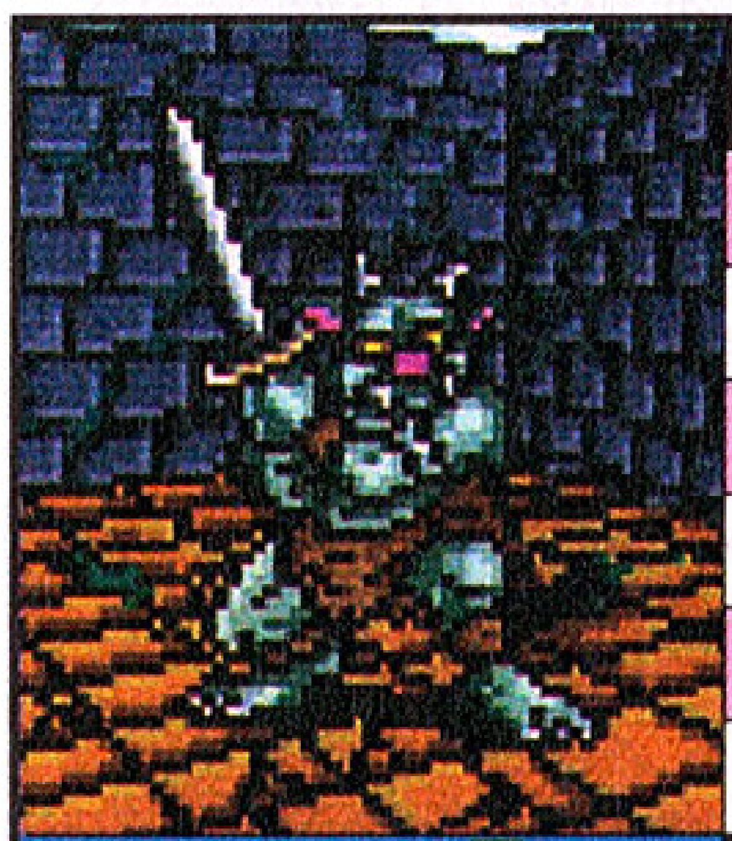
イラスト／二木志乃

第3章までに出現する ルーンファウスト御一行様案内



ルーンファウスト軍を構成する精鋭たち。彼らは、シャイニング・フォースの行く手をことあるごとにはばもうとしてくる。特徴を知ってそれなりの対処方法を考えるべし。

ゴブリン

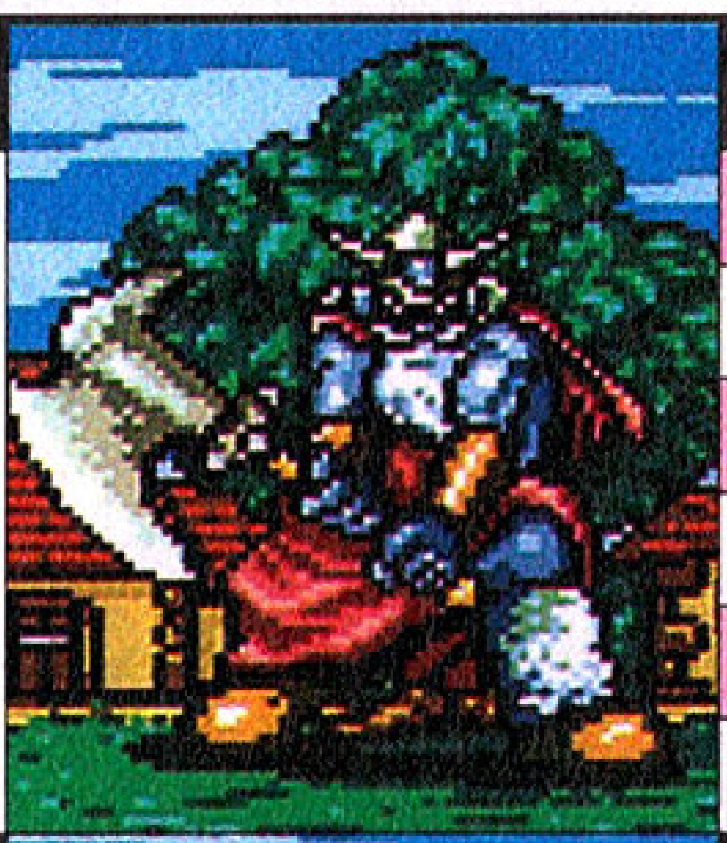


武器	ショートソード
魔法	なし
攻撃力	9
防御力	6
移動速度	5
敏捷さ	5

HP12　MP0

いにしえの門で出会う。主人公たちが初めて戦う相手だ。攻撃力はたいしてないが、2匹以上を相手にするのは避けたほうがいいぞ。

ドワーフ

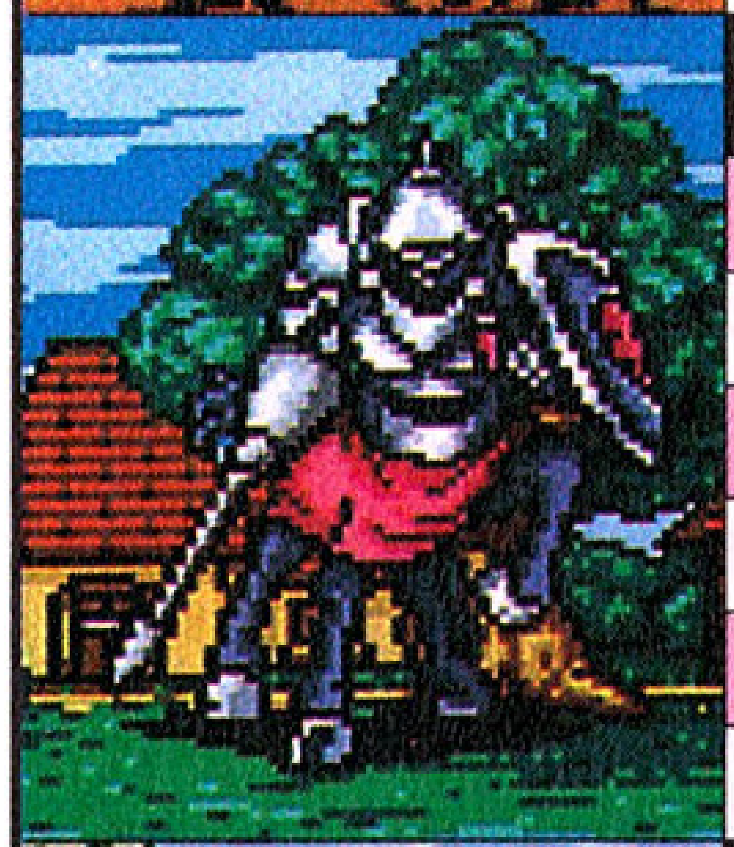


武器	ハンドアックス
魔法	なし
攻撃力	12
防御力	8
移動速度	4
敏捷さ	5

HP12　MP0

いにしえの門など第1章の主力モンスター。斧で斬りつけられると、一撃で絶命しそうな迫力をもっている。タオの魔法で対処しよう。

ルーンナイト

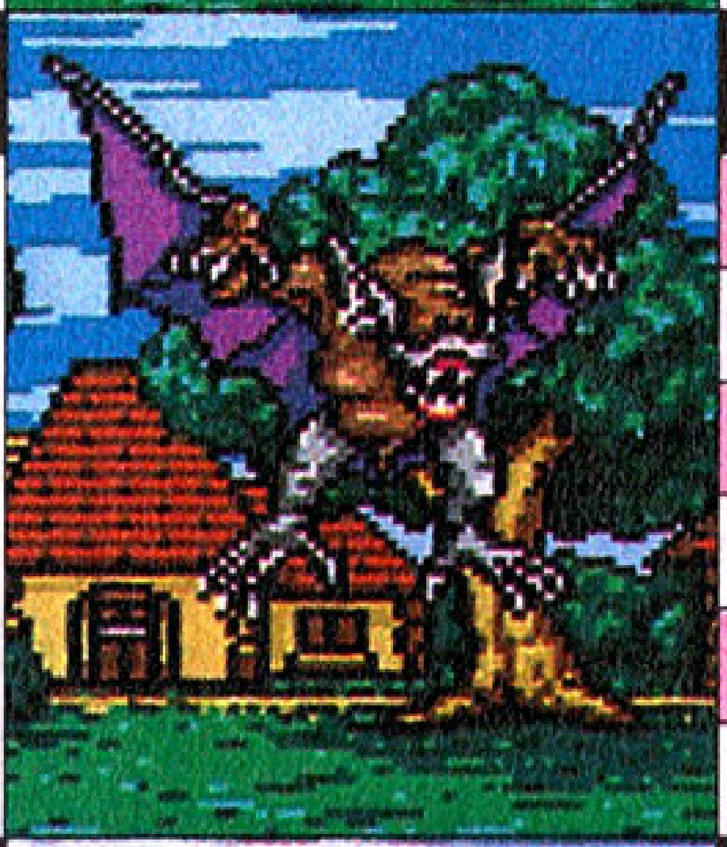


武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	16
防御力	7
移動速度	7
敏捷さ	7

HP14　MP0

いにしえの門では、ゴブリンたちに命令をしているが、ルーンファウスト軍のなかでは下っ端の部類に入る。移動速度に気をつけろ。

オオコウモリ

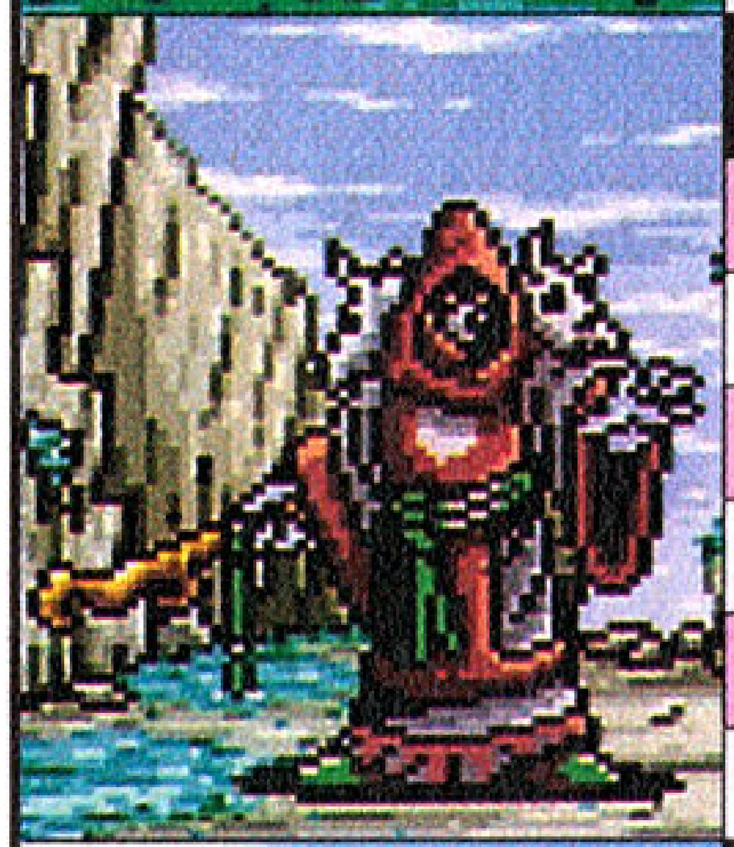


武器	なし
魔法	眠り
攻撃力	11
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	9

HP14　MP0

初めて出会う飛行モンスター。攻撃された者は深い眠りに落ちることも……。発見したら、囲まれないよう常に複数で移動すること。

ダークメイジ

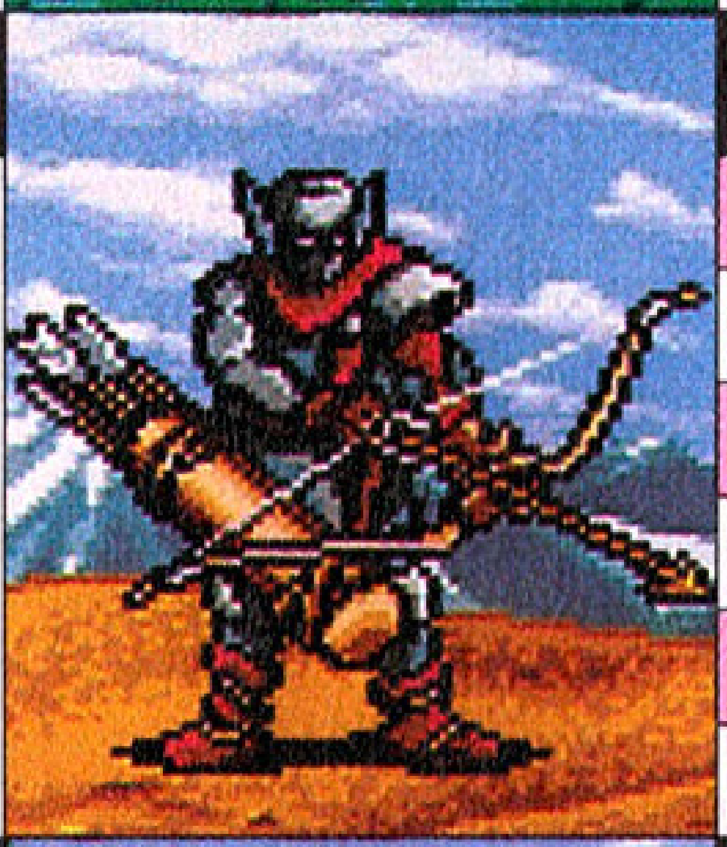


武器	木の杖
魔法	ブレイズ2
攻撃力	10
防御力	6
移動速度	5
敏捷さ	9

HP13　MP26

いわゆる悪の魔法使い。ブレイズレベル2を唱えるぞ。味方を網目のように配置して、被害を広げないように備えろ。防御力は弱い。

スナイパー

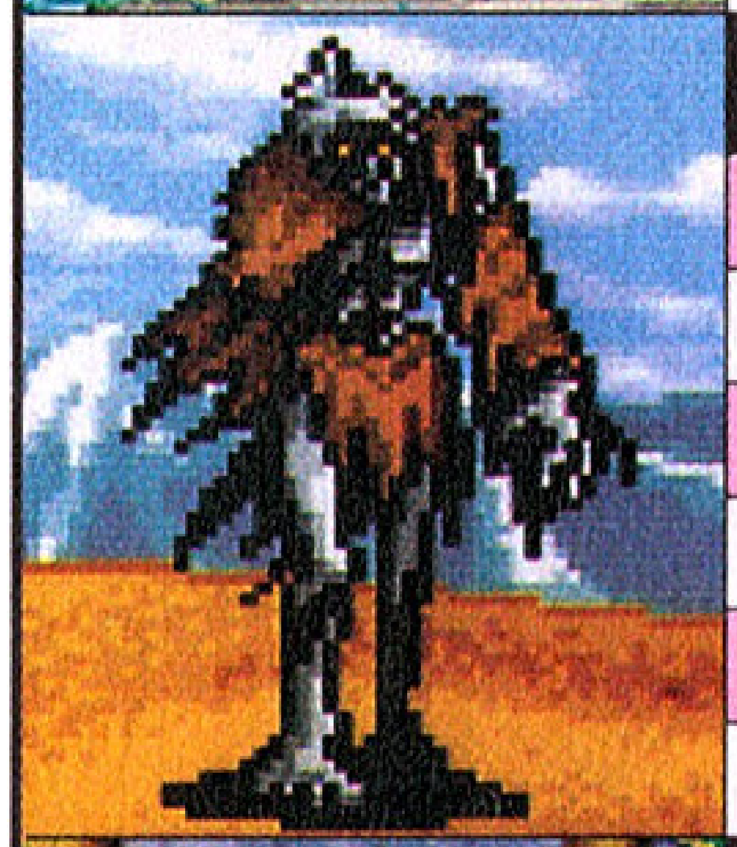


武器	木の矢
魔法	なし
攻撃力	15
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	7

HP13　MP0

味方のアーチャーと同じように間接攻撃の専門家。直接的な攻撃に弱いので、弓の射程外から一気に接近して攻撃しよう。バスッとね。

ゾンビ

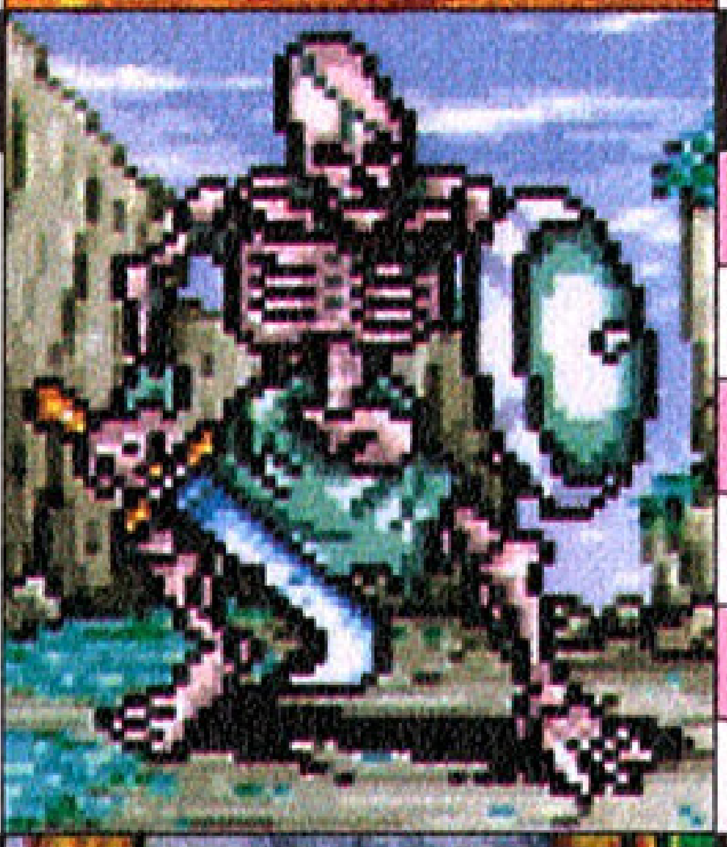


武器	なし
魔法	毒化
攻撃力	18
防御力	13
移動速度	5
敏捷さ	7

HP15　MP0

ルーンファウストの先端技術により、地獄の底から蘇ったモンスター。炎に弱いから、タオのレベルを上げて焼き払ってあげよう。

スケルトン

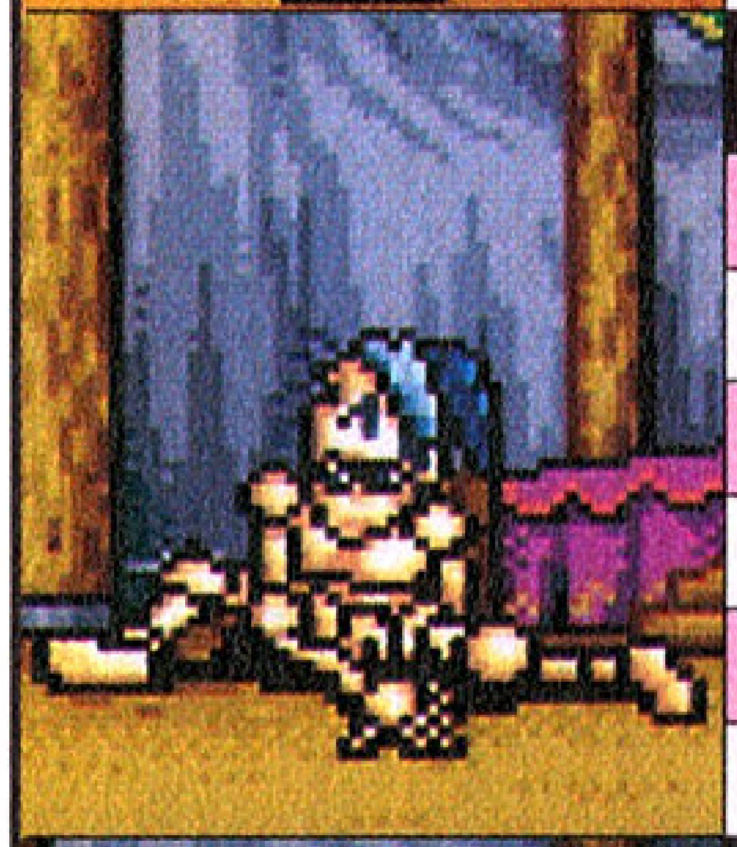


武器	ミドルソード
魔法	なし
攻撃力	21
防御力	16
移動速度	6
敏捷さ	7

HP15　MP0

ガイコツの剣士で、攻撃力が高い。主人公などは2回攻撃されたらやられてしまうだろう。魔法や防御力の高い戦士で対抗すること。

パペット

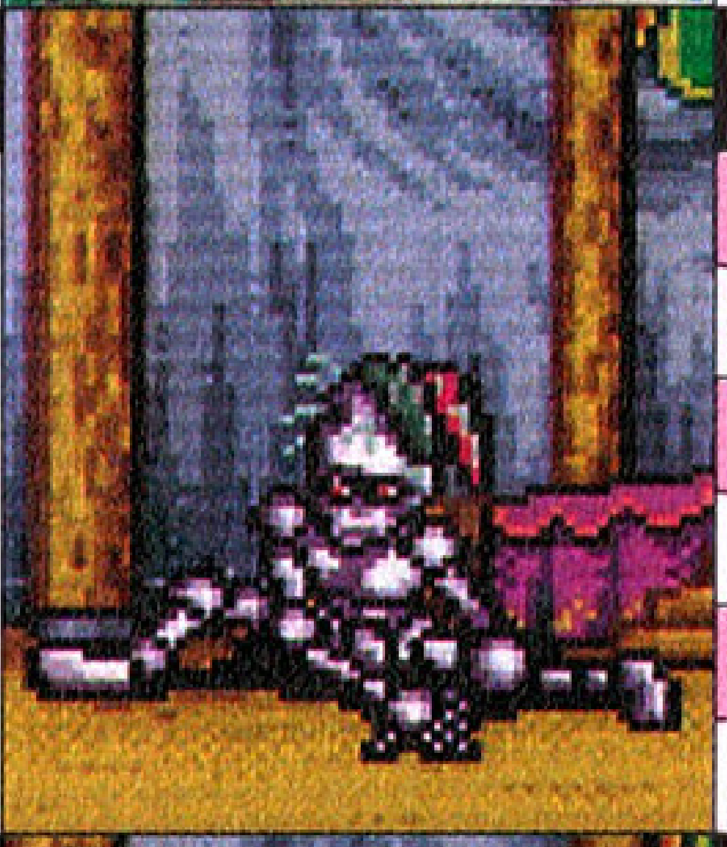


武器	なし
魔法	フリーズ1/HP吸収
攻撃力	14
防御力	10
移動速度	5
敏捷さ	7

HP14　MP15

サーカス小屋にいる操り人形。フリーズをかけてくるわ、不思議な呪文を唱えるわ。やりたい放題やってくる。やられる前に倒すべし。

ドール

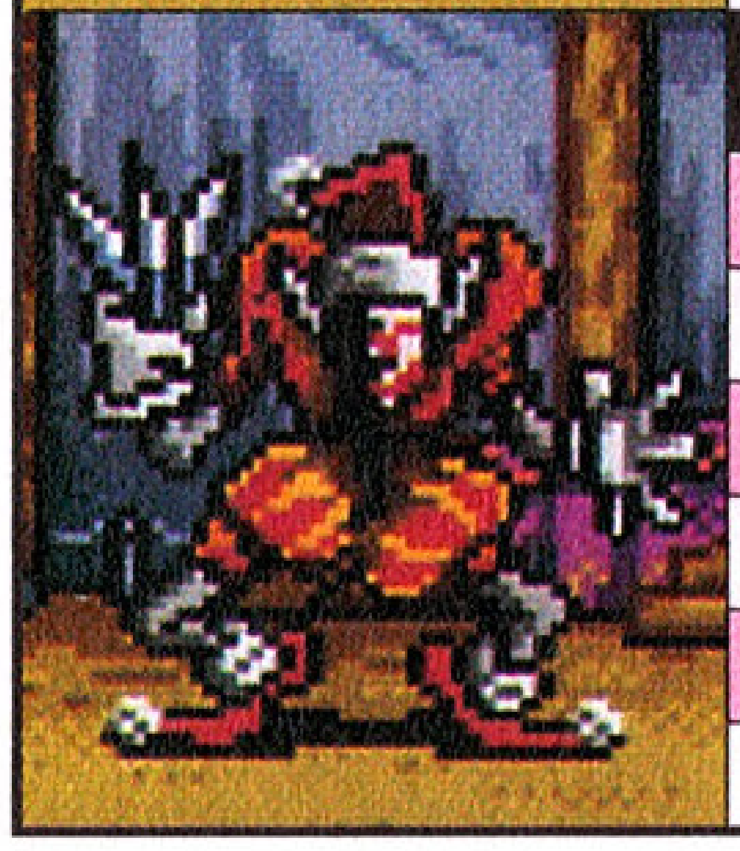


武器	なし
魔法	毒化
攻撃力	16
防御力	10
移動速度	5
敏捷さ	8

HP16　MP0

パペット同様にサーカス小屋で登場。攻撃された人は、ダメージと毒を頂ける特典がある。もらってもあんまりうれしくない。いらんよ。

ヘルピエロ

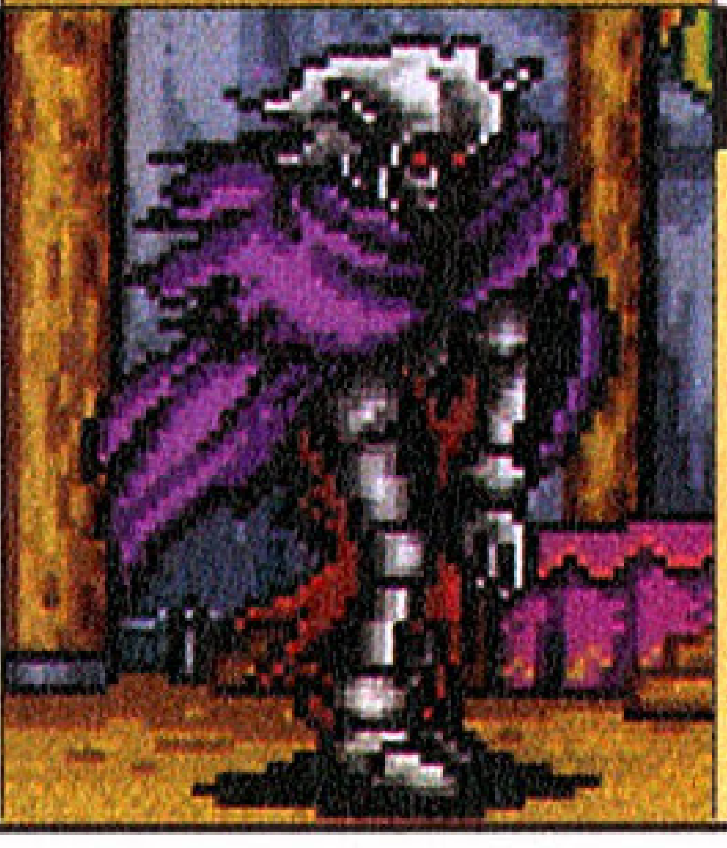


武器	なし
魔法	なし
攻撃力	18
防御力	11
移動速度	5
敏捷さ	7

HP15　MP0

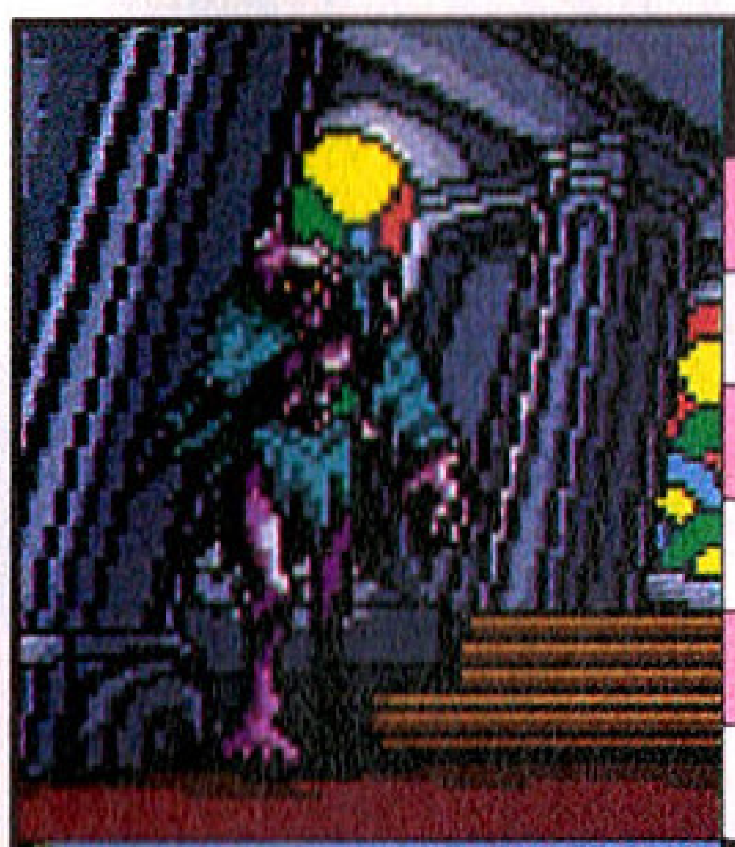
ミシャエラドールを守るピエロ。近寄らずにタオやアンリの魔法、ハンスの弓攻撃で対処しよう。プチプチやれば、楽に倒せるのだ。

ミシャエラドール



内緒だよん
スイマセン

グール

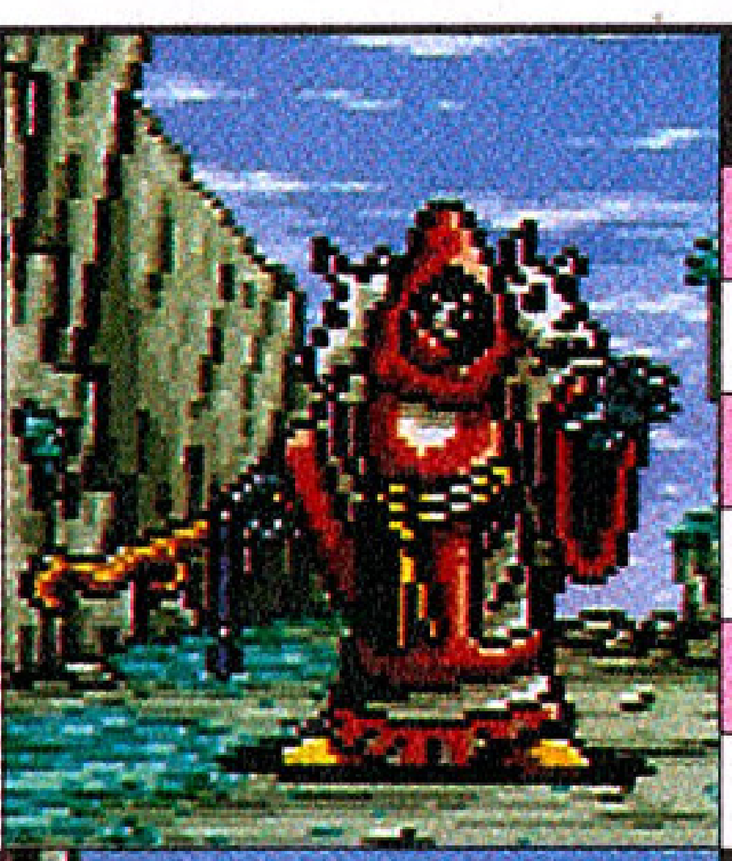


武器	なし
魔法	なし
攻撃力	23
防御力	14
移動速度	6
敏捷さ	9

HP25　MP0

シェード教会で会うアンデッドなヤツ。もちろん、ゾンビより強い。燃やして燃やして燃やしまくって、成仏させてあげよう。なーむー。

マスターメイジ

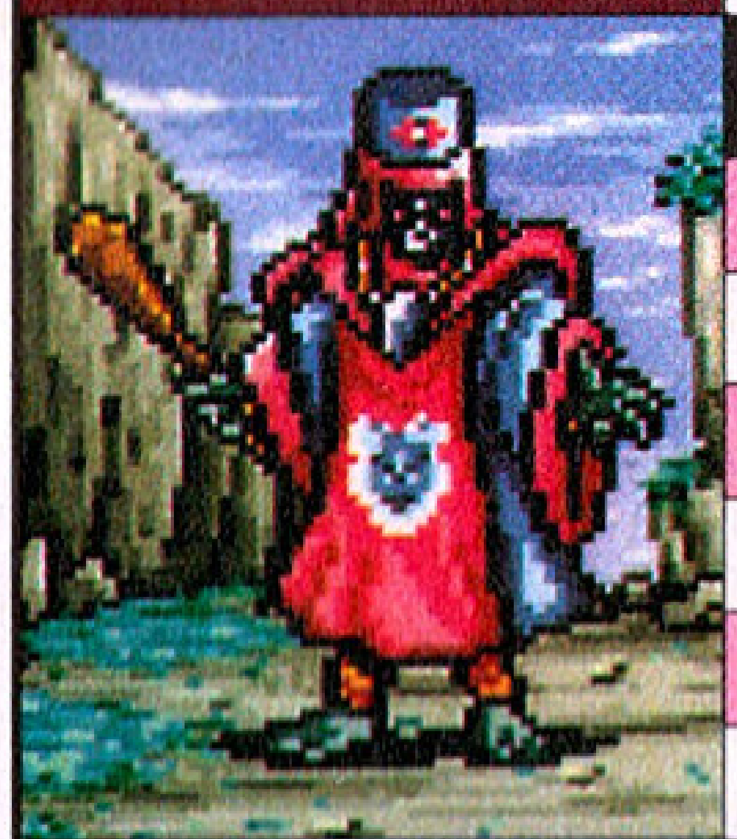


武器	聖者の杖
魔法	フリーズ2
攻撃力	7
防御力	13
移動速度	5
敏捷さ	26

HP22　MP32

バストークの採石場で偉そうにしている魔法使い。魔法は怖いけど、防御力がヘボいので直接的な攻撃でボコボコにしてやろう。叩け。

プリースト

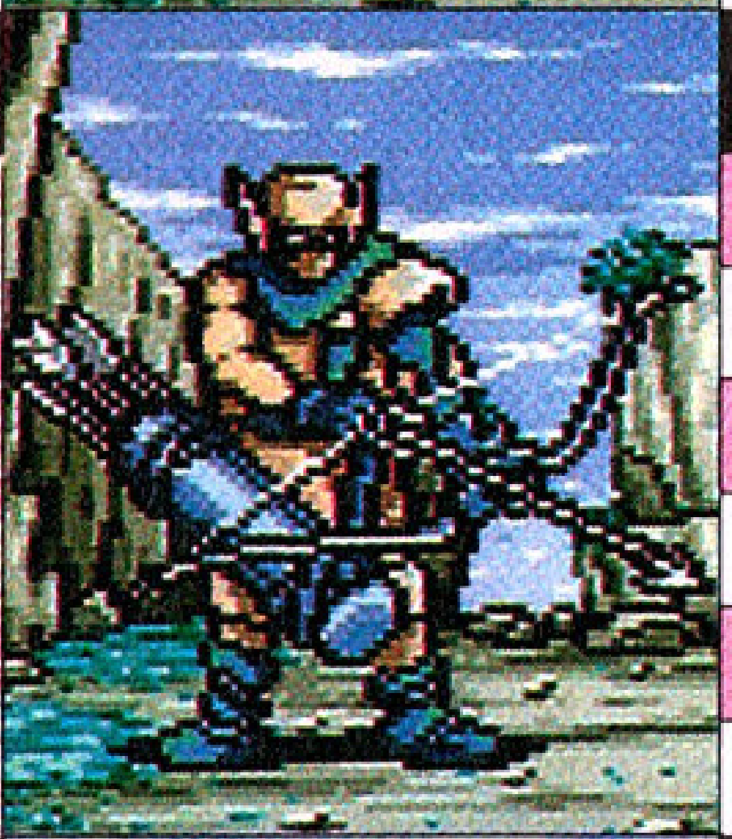


武器	パワースティック
魔法	ヒール1
攻撃力	21
防御力	9
移動速度	5
敏捷さ	10

HP16　MP25

ルーンファウスト軍の僧侶で、もっぱら体力回復役。ヒールを使われるとやっかいだ。先に狙って、倒しておこう。備えあれば憂いなしね。

ハンターエルフ

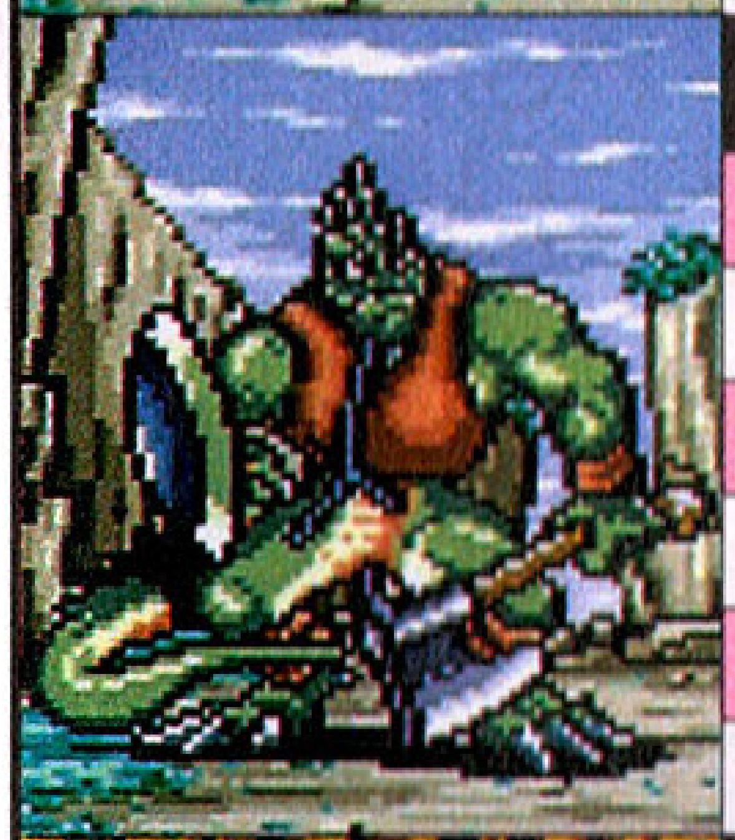


武器	はがねの矢
魔法	なし
攻撃力	26
防御力	9
移動速度	6
敏捷さ	10

HP16　MP0

第3章以降で活躍する弓兵。あんまり活躍してほしくないけど、されちゃうんだからしょうがない。コイツも直接的な攻撃に弱いぞ。

リザードマン

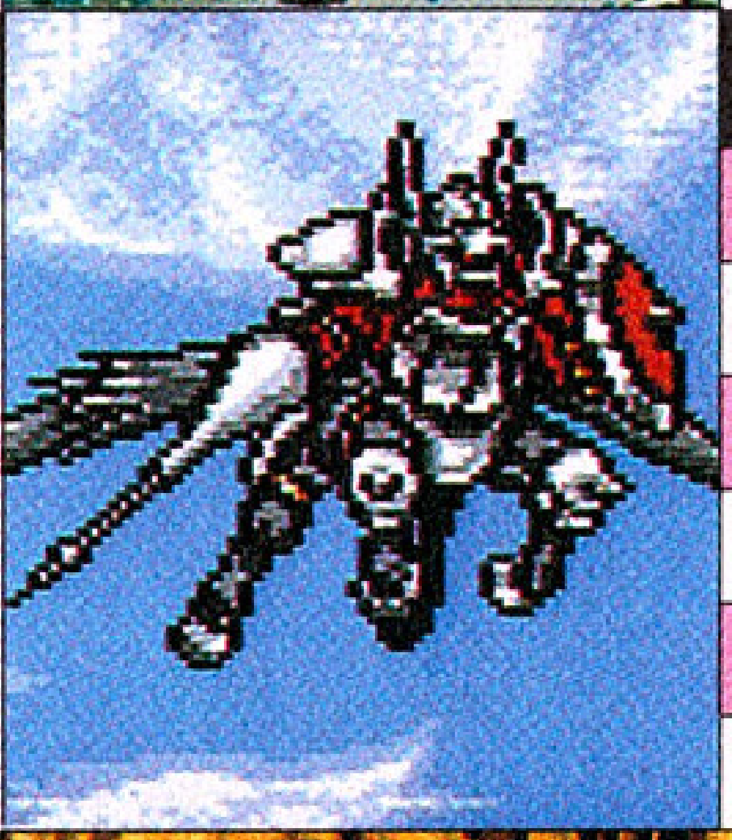


武器	ミドルアックス
魔法	なし
攻撃力	24
防御力	12
移動速度	6
敏捷さ	12

HP20　MP0

高度な知能を持ったトカゲ野郎。攻撃力が高いので、うかつに近づかないこと。アーチャーでジワジワ攻めるか、戦士で相手をするのだ。

ペガサスナイト

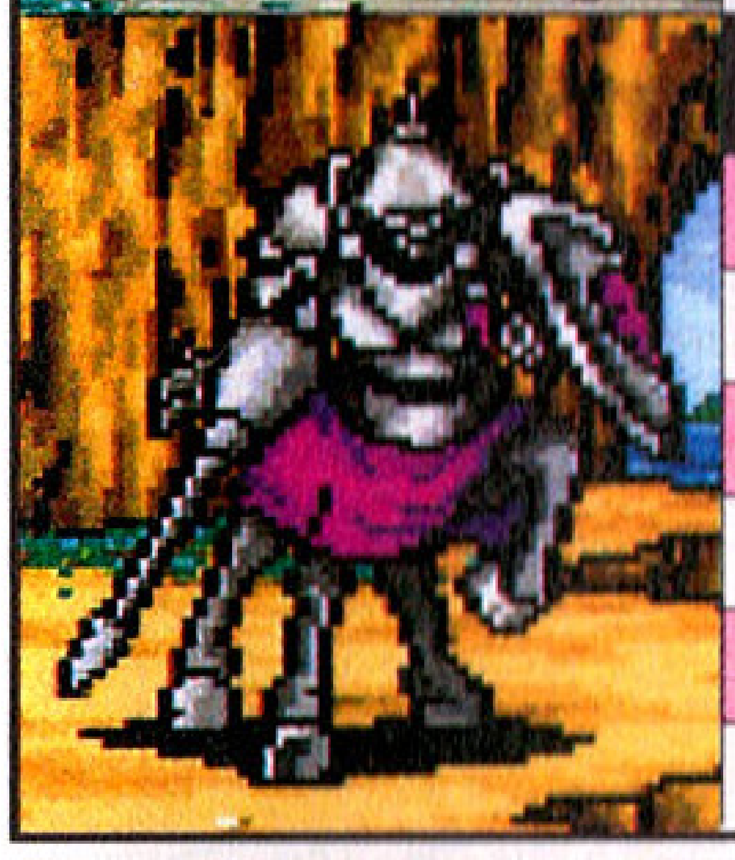


武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	21
防御力	16
移動速度	7
敏捷さ	12

HP18　MP0

第3章から出現する飛行モンスターで、攻撃力は高い。移動速度も早いため、複数に狙われるとかなり危険だ。魔法で撃ち落とそう。

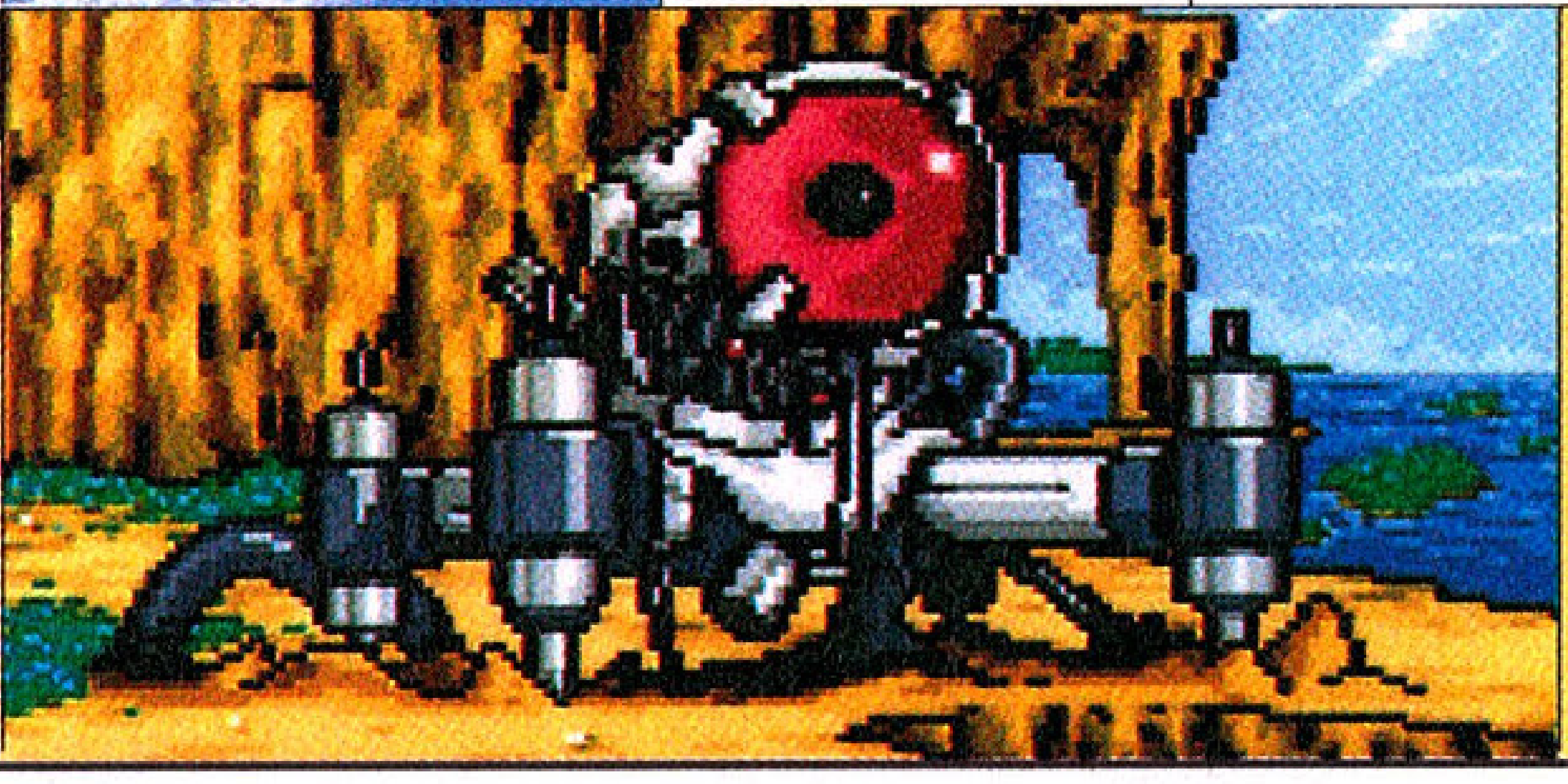
シルバーナイト



武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	18
防御力	12
移動速度	7
敏捷さ	11

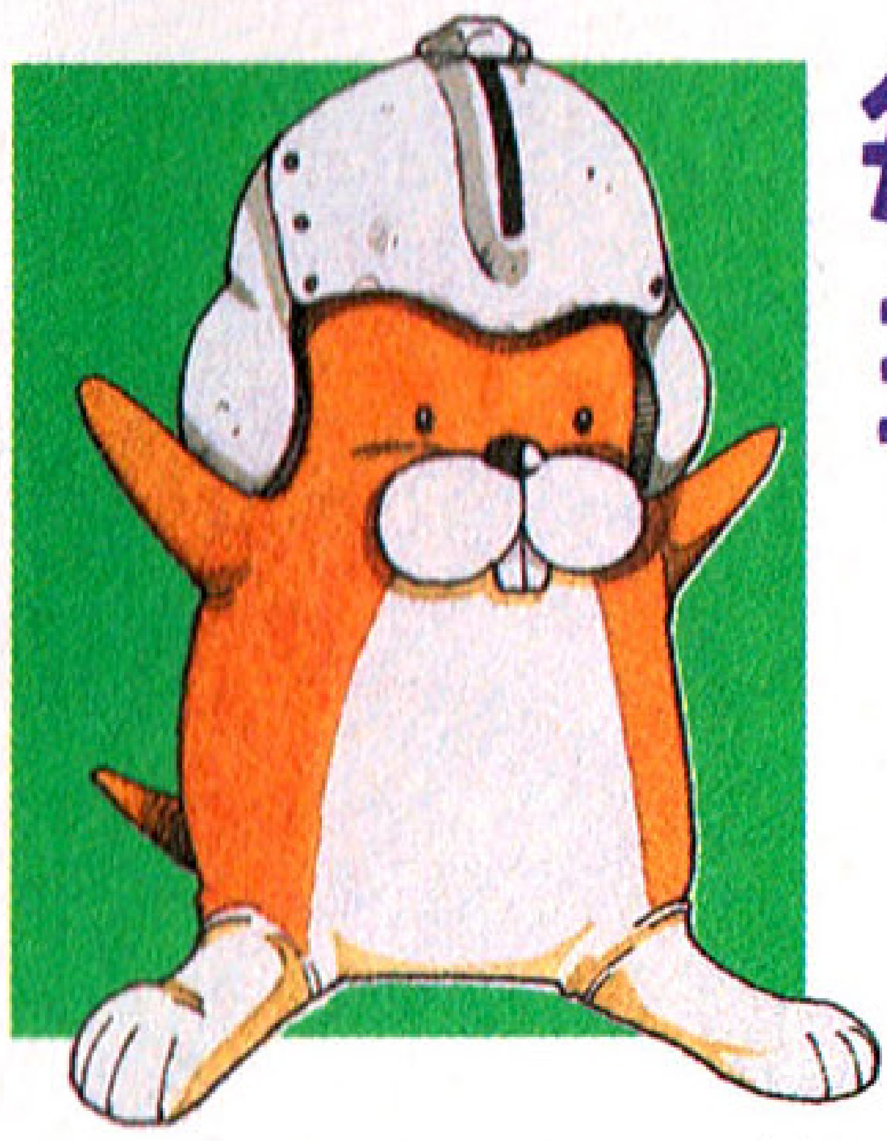
HP16　MP0

ルーンナイトの強化バージョン。初めて会うのは一本橋での戦闘だ。騎士や戦士じゃないと相手を務めるのは荷が重いのかもね。強いよ。



なんでせう？

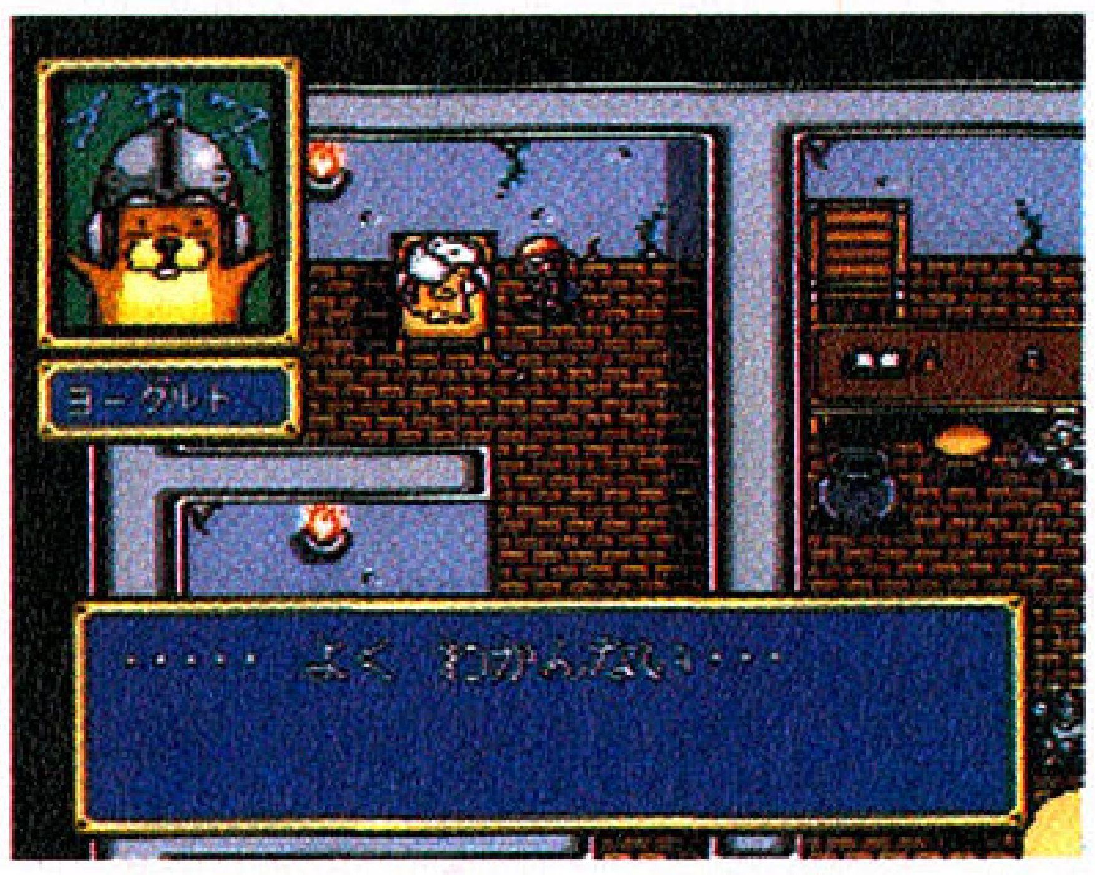
毎度オサワガセ……ヨーグルトを世間に認知させるページ



というワケでヨーグルトだ。さすがに第3章までゲームが進むと、ヨーグルトがどんなヤツか情報が入ってきてもいいハズなのだが……。実際のところ、ヨーグルトに関する情報は微々たるものだ。会えればめっけもの、会えなくて当たり前の世界らしい。あの姿を見る限りでは、謎も何もなさそうなんだけどね。どうにも神出鬼没なヤツみたいだ。先月は、山小屋での雄姿を読者さまにお届けすることができたんだけど、今月はちょっと発見できなかったということで。すまぬ。もうしわけない。

ところで、ヨーグルトリングなるアイテムがあるらしい。現物を入手したらぜひ使ってみよう。ヨーグルトとの関連性も効果も不明。うーむ、謎だ。

これが近影



ヨーグルト

…… よく わかんない……

よくわからない。それがヨーグルトなのだ。ああ、誰か教えてけれ。

巷でウワサのヨーグルトリング

たぶんイカス

BEEP！メガドライブ4月号別冊付録1992年4月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻4号通巻88号

シャイニング・フォース
～神々の遺産～
セガ／発売中／8,700円／12M＋B・3

DATA COLLECTION

BEEP！
メガドライブ
5月号別冊付録

全30人のキャラクターは、こう使え！

敵キャラ、武器、アイテム、魔法リストも徹底掲載！

P 2 DATA 1 ………………CHARACTER
P11 DATA 2 ……………WEAPON, MAGIC
P12 DATA 3 ………………………………ITEM
P13 DATA 4 ………………………………BOSS
P14 DATA 5 ……………………MONSTER
P15 DATA 6 ……………BATTLE FIELD

DATA 1 CHARACTER

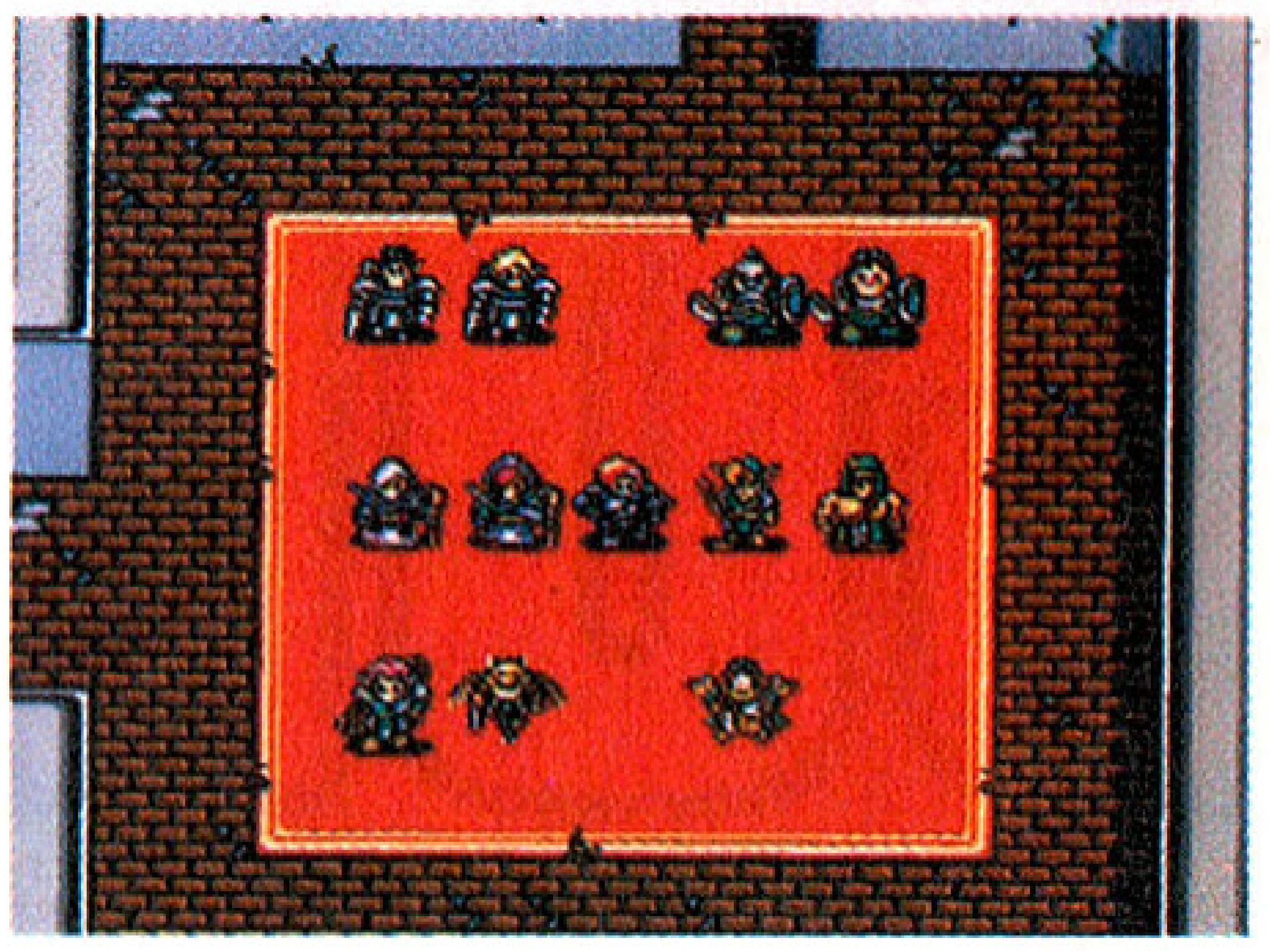
全キャラクター30人のツボにはまる使い方教えたる！

シャイニング・フォースのメンバーは全部で30人いる。しかし、実際に戦闘に参加できるのは主人公を含めて12人だけ。悩みどころだけど、バシッと決められない人はコイツを読んで参考にしよう。

パーティーのバランスを考える

いろんな種族の方々がいるし、いろんな職業の方々がいる。戦闘に参加させるメンバーを考えるとき、職業が重要な要素になるだろう。主人公の剣士に戦士、騎士が2人に魔法使いが2人、僧侶が2人(モンクも可)にアーチャーが2人、あとは飛行キャラクターが2人。この12人がいちばんバランスのとれたパーティーだ。この他にもいろんな職業のヤツがいるけど、ある程度の個人差はしょうがない。このメンツを基本にして、2、3人を適当に入れ替える程度にしておこう。

しかし、1回終わらせてしまった人やノーマルなパーティーは嫌だって人は風変わりなメンツを選んでほしい。即戦力よりも育てる楽しみに喜びを感じたり、性格で選んだり……。騎士6人がそろったパーティーも面白いかもしれないぞ。使っていけば、役立たずなキャラクターがいないことに気づくハズだ。



赤いじゅうたんに同じ職業の人が2人ずつ並ぶと、とても美しい。理想はあくまでも理想なので、強制はしないけど……。

ああ　たいくつだ　たいくつだ
いたずらでも　したくなってくるな

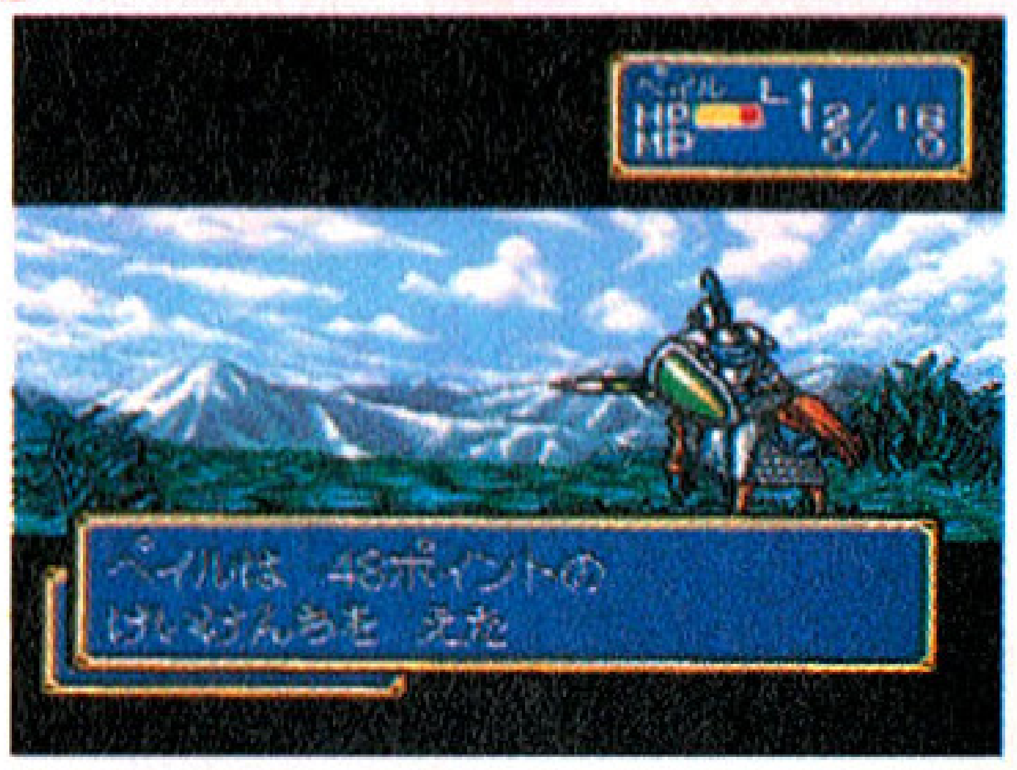
気に食わないキャラクターより好みのキャラクターで遊ぶ。やはりこれしかない。

キャラクターを効率よく育てるには？

キャラクターを成長させていくことはＲＰＧの掟。もちろん、この「シャイニング・フォース」にも必要なことだ。しかし登場キャラクター全員に均等に成長させてやる必要はない。戦闘に参加するヤツだけ成長すればゲーム進行に支障はないのだ。最低12人育ててやればいいってことだが、それではあまりにも味気ないでしょ。せっかく個性豊かな30人がそろっているんだものね。使わないと逆に損だよな。

しかし、コレと決めたヤツは確実に育ててやらないと立派な大人にはなれないぞ。キャラクターの成長に極端なばらつきが出るのはあまり好ましくないものね。攻撃力や防御力の高い戦士や騎士、それに広範囲にダメージを与えられる魔法使いは経験値稼ぎの心配はいらない。でも、双方とも低い僧侶たちは回復の呪文をかけ続けているだけではさほどたくさんの経験値はもらえないし、それほど成長しないだろう。わざとダメージを受けて、そのつど回復呪文を使わせる。戦闘が1回終わったときにはMPが残ってない。このようにして僧侶を成長させる方法もあるけど、ツライ作業である。やはりHPが1ぐらいになった敵に攻撃して48ポイントいただいたほうが前向きだと思うけど……。まあ、好きにしませう。

EXP 48
もらい〜♪
ぼこっ
うっ



ペイルは　48ポイントの
けいけんちを　えた

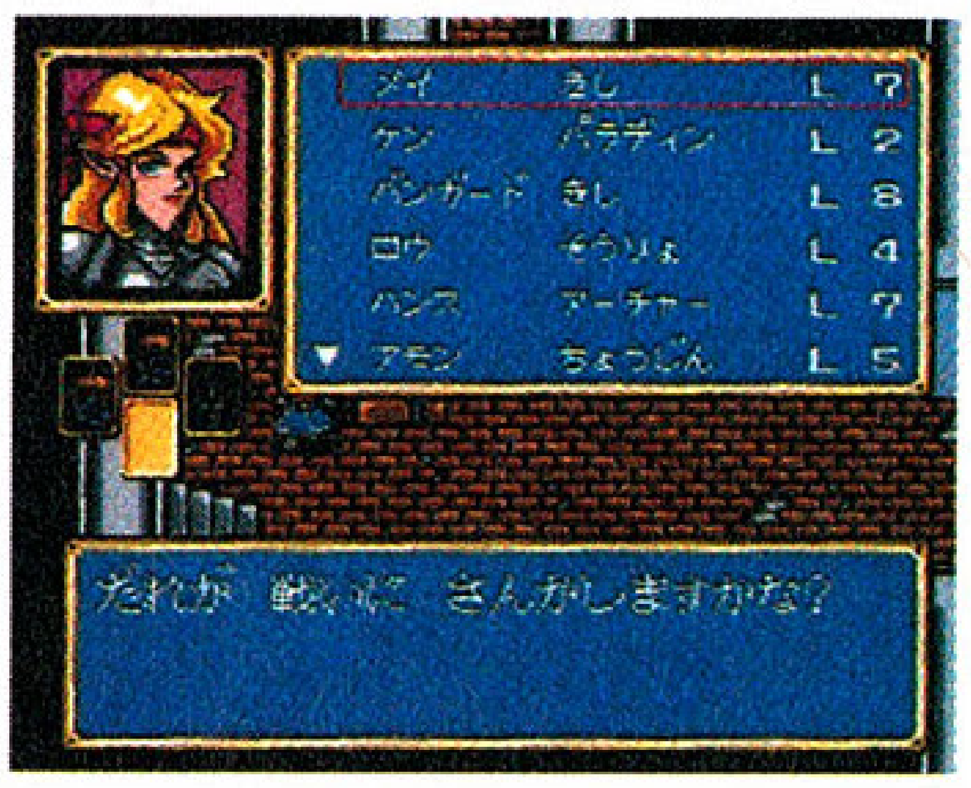
傷つけるより、倒したほうが経験値をたくさん頂ける。これだけは覚えておこう。

キャラクターの交代は必要か？

最初から苦楽をともにしてきたキャラクターは、新しい仲間が入ってきても心情的に外（はず）しにくい。しかし、パラメータなどを比較すると交代も当然の措置に思えるのだが……。

キャラクターがたくさんいると、新しい仲間が加わるたびに交代すべきかどうか悩んでしまう。ちょっと使ってみて、結果で考えるという手もある。しかし、成長させなければ大成しないヤツもいるし、一概には判断できないだろう。それにその間の経験値ももったいない。そんなヒマがあったらジャンジャン育てたいヤツもいるしね。

他の方法として、戦闘によって使いわけるというのもある。船上だったら騎士を下げて飛行キャラクターを使い、森の中だったらザッパを使うなど。それでも地形に左右されるだけ。キャラクターどうしの相性はほとんどないので、気に入ったキャラクターで爆進するほうが後悔が少ないのかもね。後悔したら、もう1回最初からゲームをやればいいだけだ。



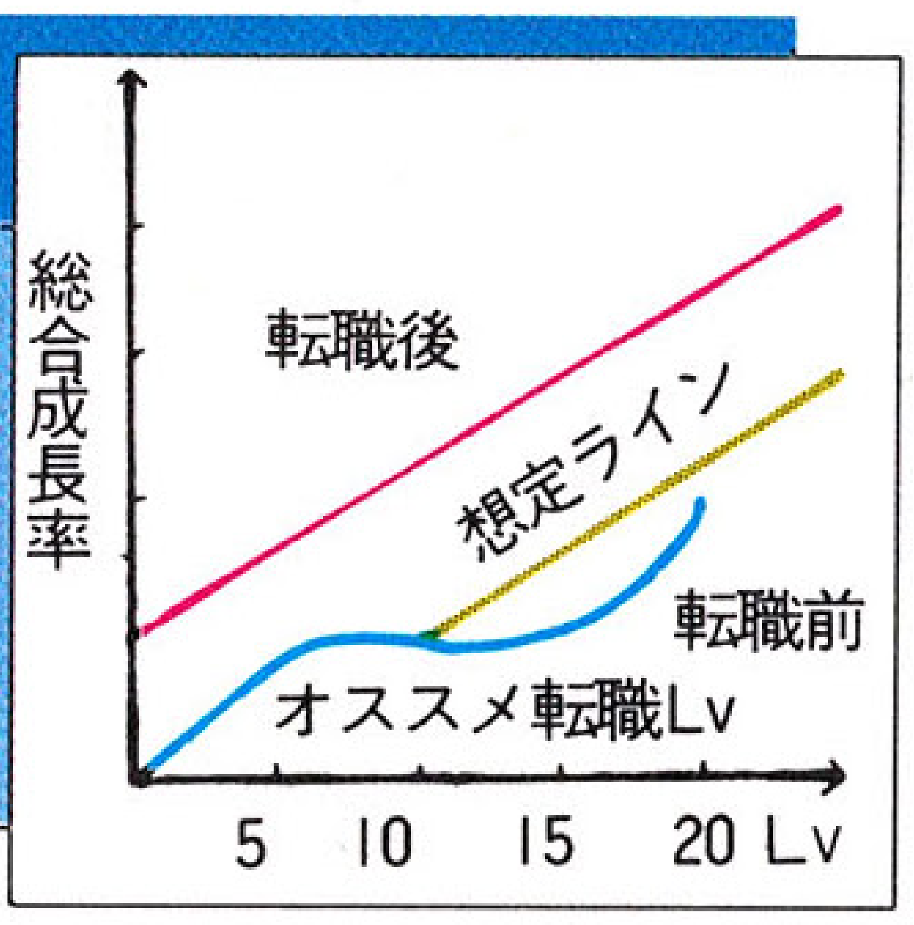
メイ　きし　L 7
ケン　パラディン　L 2
バンガード　きし　L 8
ロウ　そうりょ　L 4
ハンス　アーチャー　L 7
アモン　ちょうじん　L 5

だれが 戦いに さんかしますかな?

本陣で待機している人に話を聞いて、参考にするのもいい。話が役に立てばね。

成長曲線はこう見る！

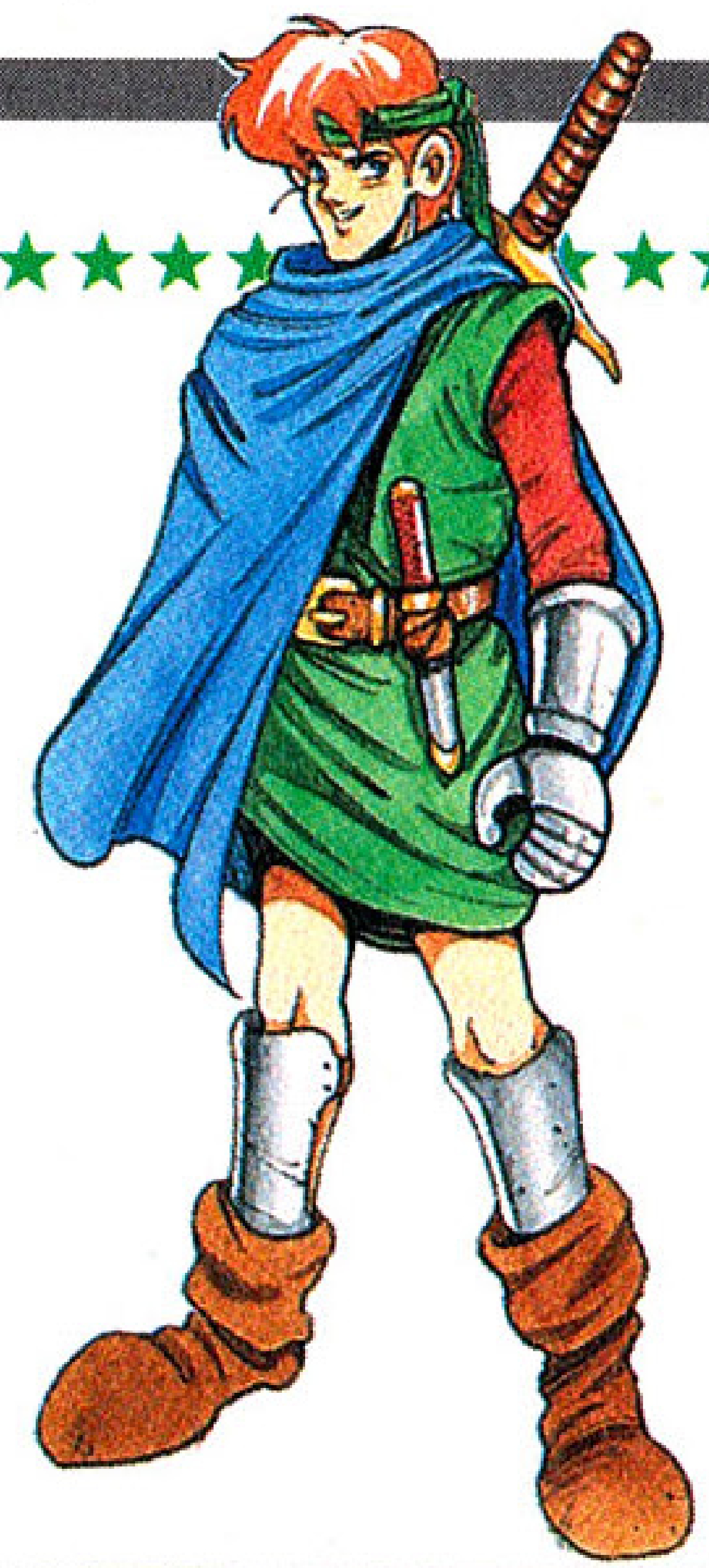
各キャラクターの紹介に入れられている成長曲線は、転職前と後の総合的な成長の様子を示している。転職前の曲線に表示されているレベルは、転職のお勧めタイミングなのだ。



主人公〈人間〉★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

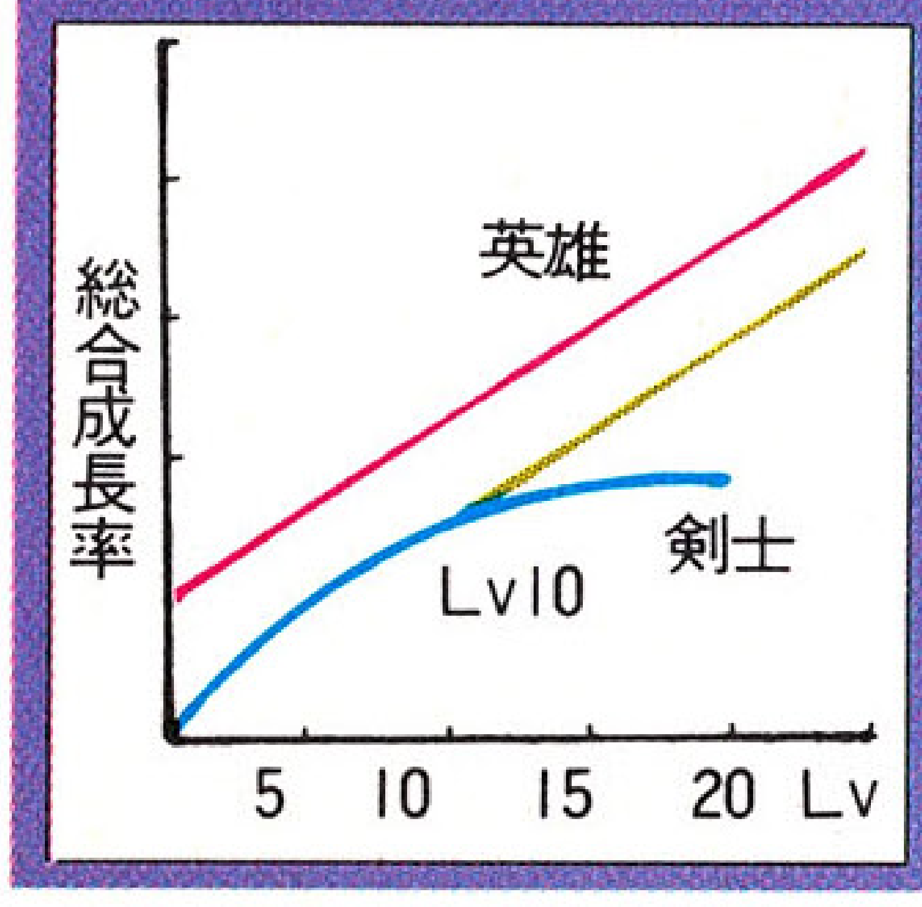
職業／剣士→英雄

トドメはコイツで



シャイニング・フォースを率いる剣士。それが主人公の役割だが、先頭を突き進めるほどの防御力はない。序盤は、ちと情けないがみんなで周囲を守ってあげながら戦闘に参加させる。それもトドメを刺すときだけ。自由奔放に動けるようになるのは、英雄になってから。そして、さらにレベルが10前後までいかないとツライ。

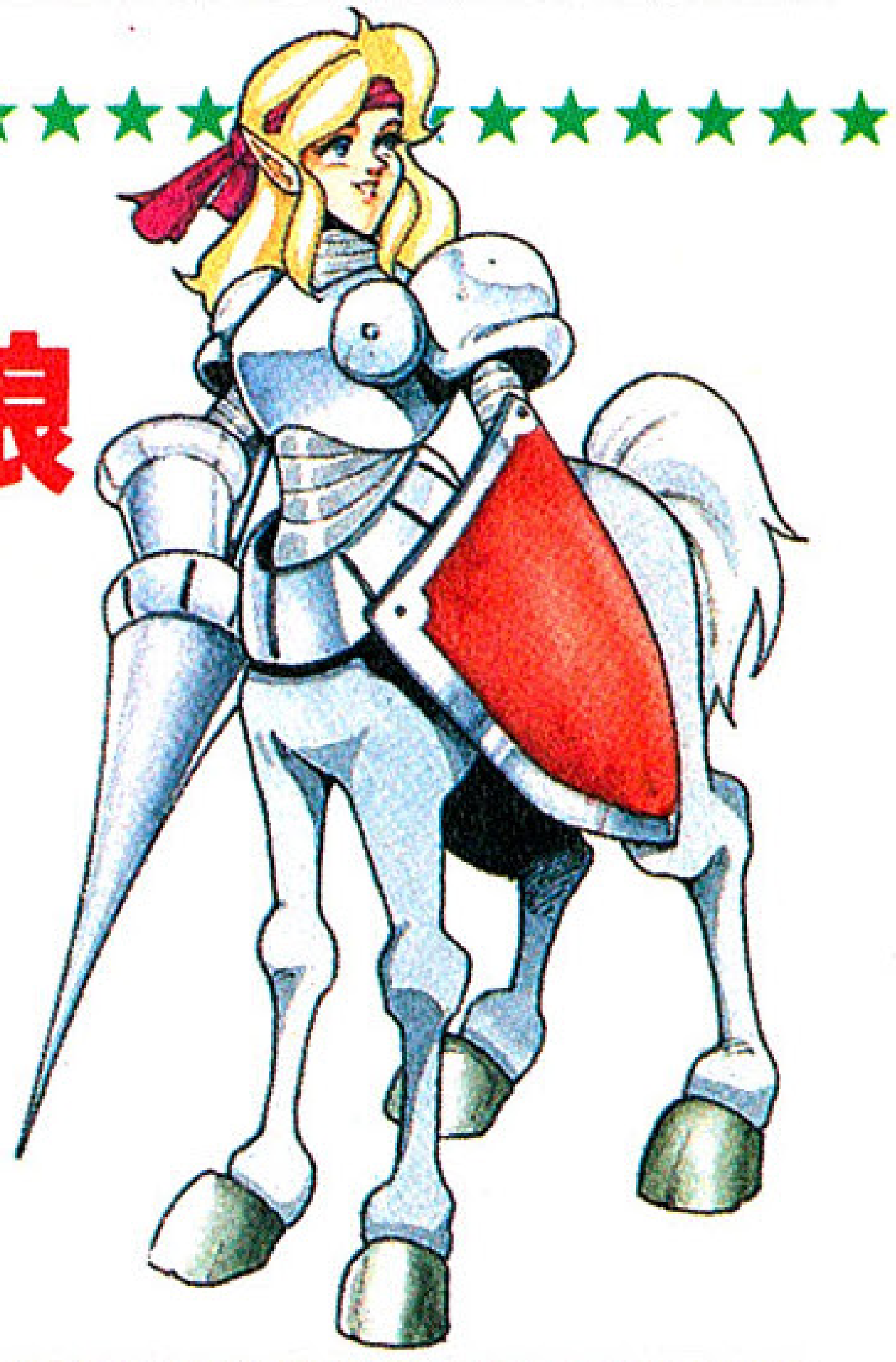
Level 1	HP 14	MP 8
攻撃力 11	防御力 4	
移動速度 6	敏捷さ 4	
武器	ミドルソード	
魔法	最初からリターン・レベル1を使える。それ以外の魔法は覚えない。	
性格	無口で男らしい。多くの戦士たちが彼を慕って仲間に加わっている。	
特技	シャイニングフォースの猛者たちに退却を命令できるのは彼だけだ。	



メイ〈ケンタウロス〉★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

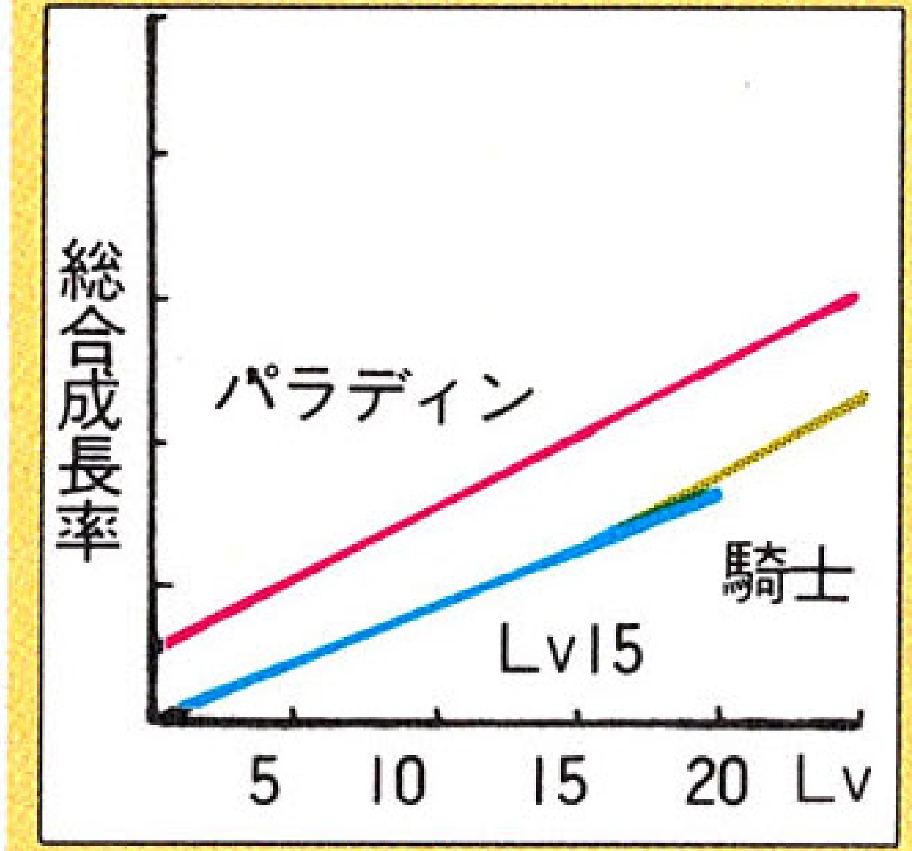
職業／騎士→パラディン

騎士団長の娘広野を駆ける



ランスを持てば強力な直接攻撃、スピアを持てば間接攻撃。騎士は攻撃の万能キャラクターだ。メイの他にも5人いるため、誰を使えばいいのか判断に迷うだろう。メイを使っていくときは、トドメを刺しまくって経験値を稼ぎ、とっととパラディンにする。そして、その他大勢の1人として使っていこう。大事にせよ。

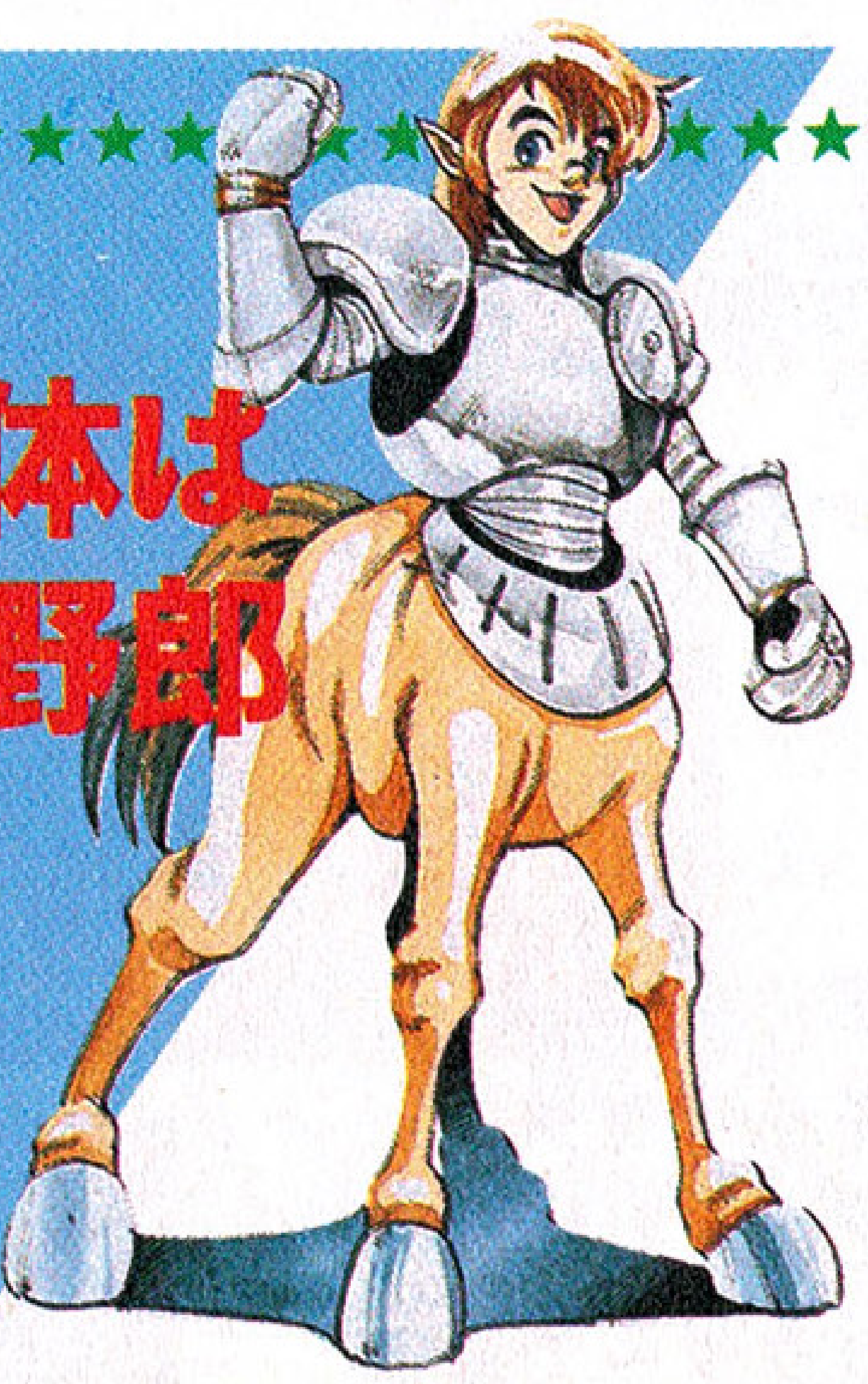
Level 2	HP 11	MP 0
攻撃力 14	防御力 7	
移動速度 7	敏捷さ 7	
武器	ブロンズランス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	とてもキツイ。お姫様育ちのえうに騎士なのだからしかたないけど。	
特徴	父は騎士団長バリオス。騎士としての血統のよさはピカイチだろう。	



協力／和智正喜

ケン〈ケンタウロス〉

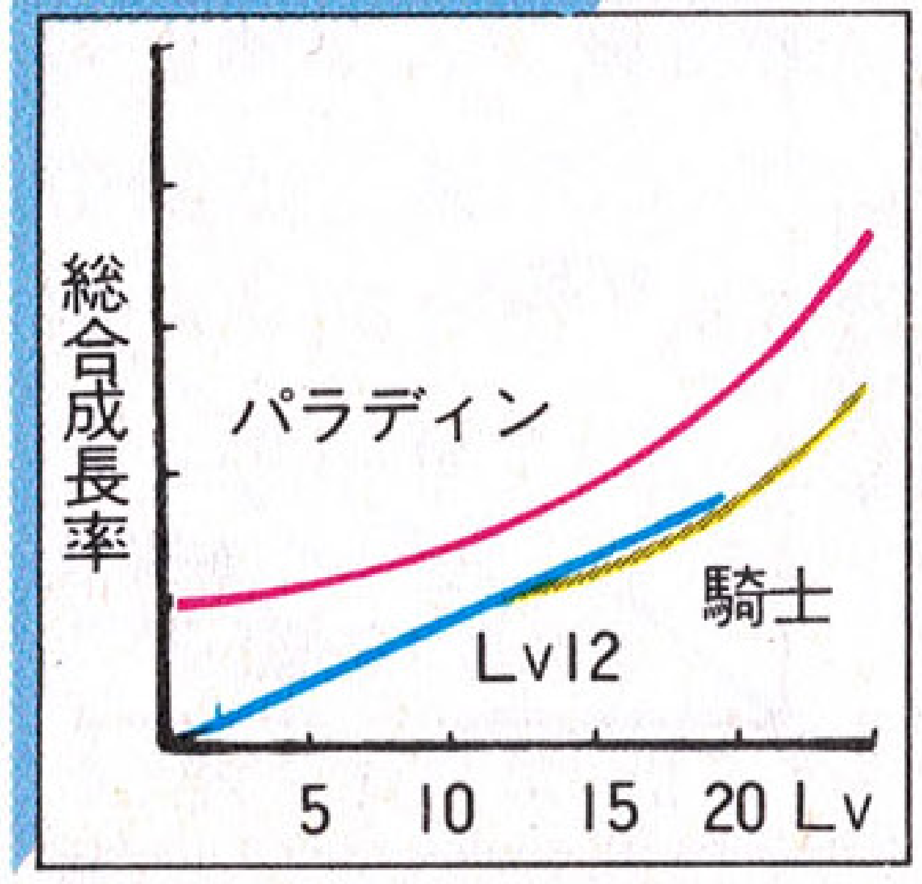
職業／騎士→パラディン



優等生の正体は急成長体力野郎

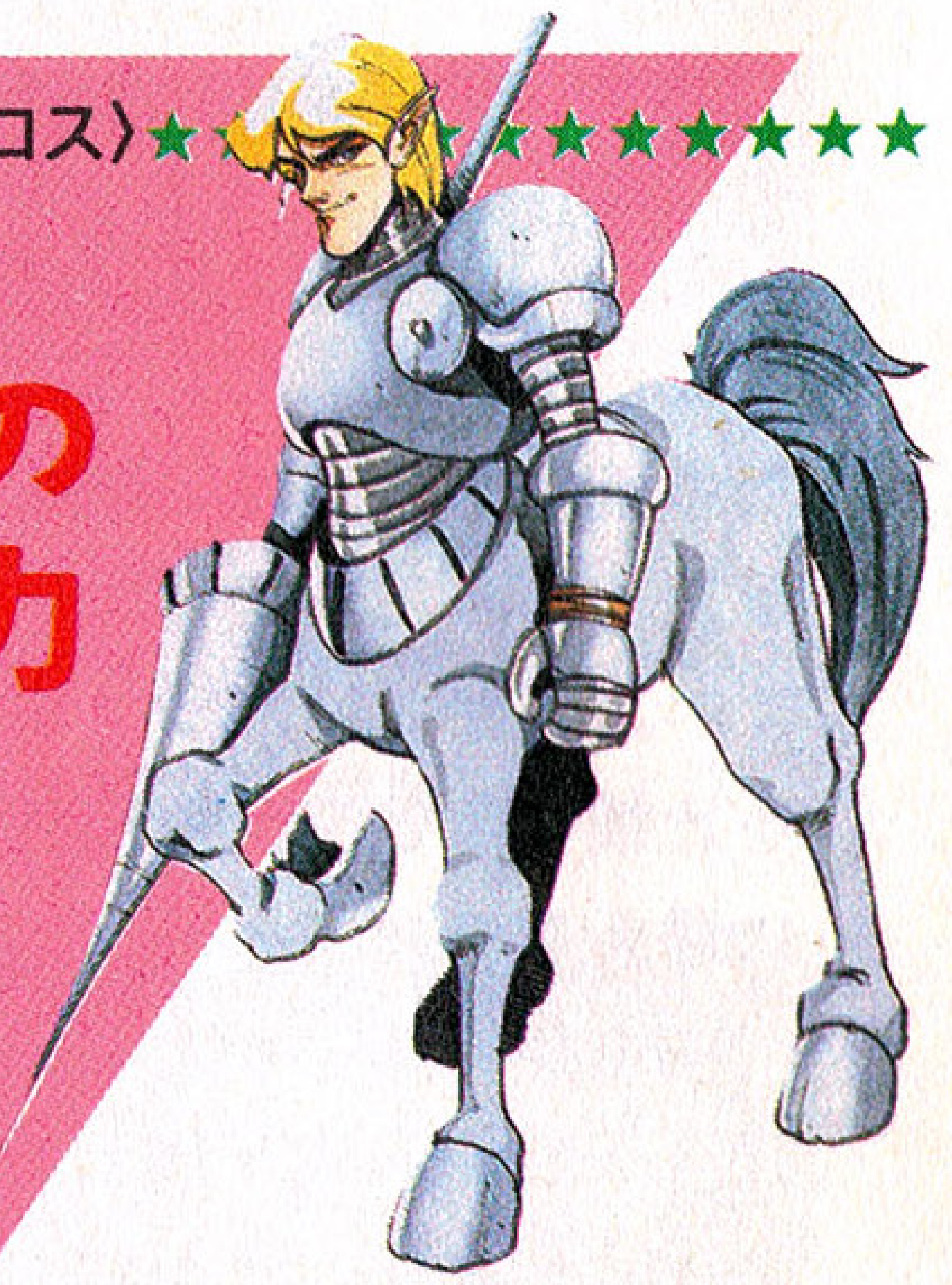
いにしえの城門探索から戦闘に参加するケン。彼はその若さゆえ、経験を積んでの成長の早さが飛び抜けている。特に体力の伸びはよく、グングンたくましくなるが、いかんせん防御力がついてこない。前線にもっていくと、あっという間に豊満な体力がなくなるだろう。スピア系を持たせて、間接攻撃のプロに育てよう。

Level	1	HP	8	MP	0
攻撃力	13	防御力	6		
移動速度	7	敏捷さ	5		
武器	スピア				
魔法	まったく覚えない。				
性格	素直。人によっては、嫌味に感じるほどだ。いいことなんだけどね。				
特徴	若さが武器。見習い騎士とはいえ、実戦での成長はけた外れだ。				



アーサー〈ケンタウロス〉

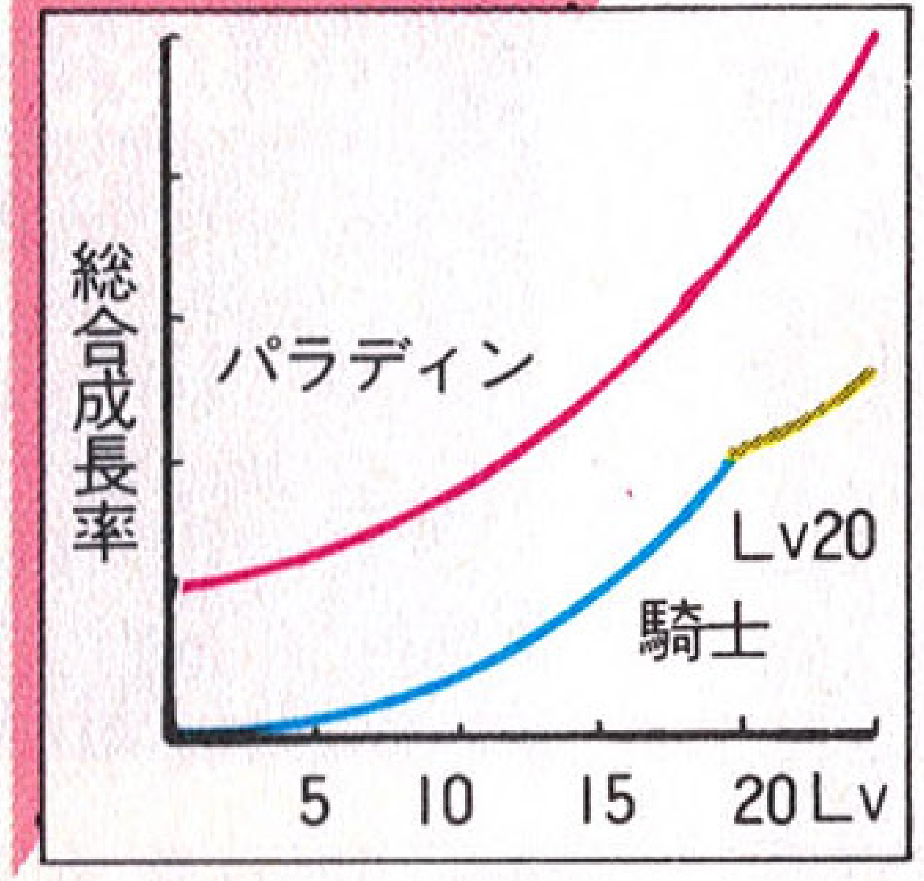
職業／騎士→パラディン



洗濯屋さんの隠された実力

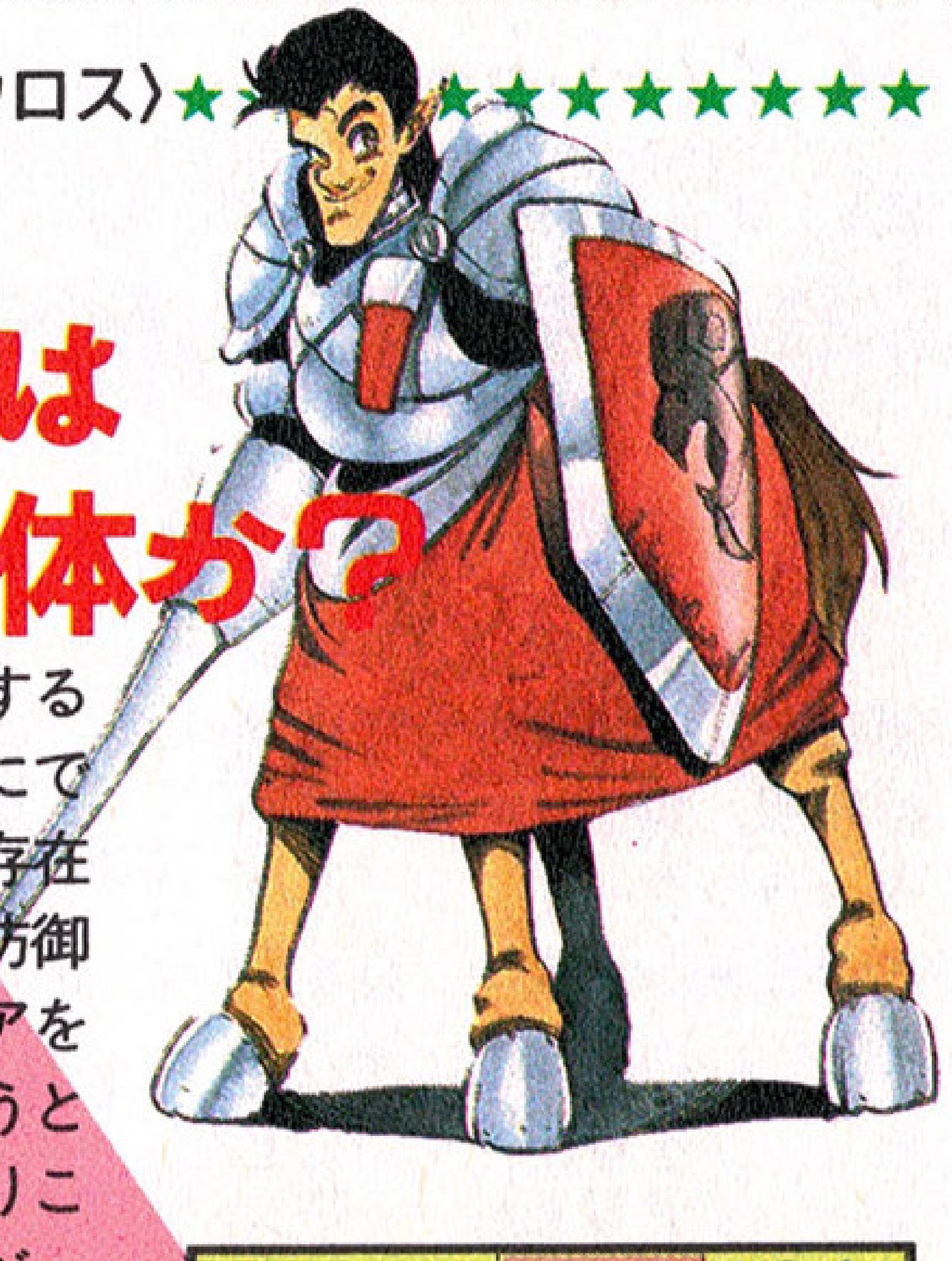
仲間にした直後にパラメータを見たときや、実際に戦闘に参加してもらったとき。アーサーについて初めに驚かされるのはこんなときだろう。育てるには、もう箱入り娘状態にして、極端な話、相手のHPが1にでもならない限り戦わせない。そこまでして、と思われるが、その苦労は魔法を覚えることで報われるだろう。

Level	5	HP	9	MP	0
攻撃力	15	防御力	6		
移動速度	7	敏捷さ	7		
武器	ブロンズランス				
魔法	騎士のなかで魔法を覚える唯一のキャラ。スパークまで覚えるぞ。				
性格	とても生真面目。すぐに悩んでしまうのが、欠点でもある。				
特徴	唯一、魔法も使える騎士である。さすがはマナリナの洗濯係か？				



ペイル〈ケンタウロス〉

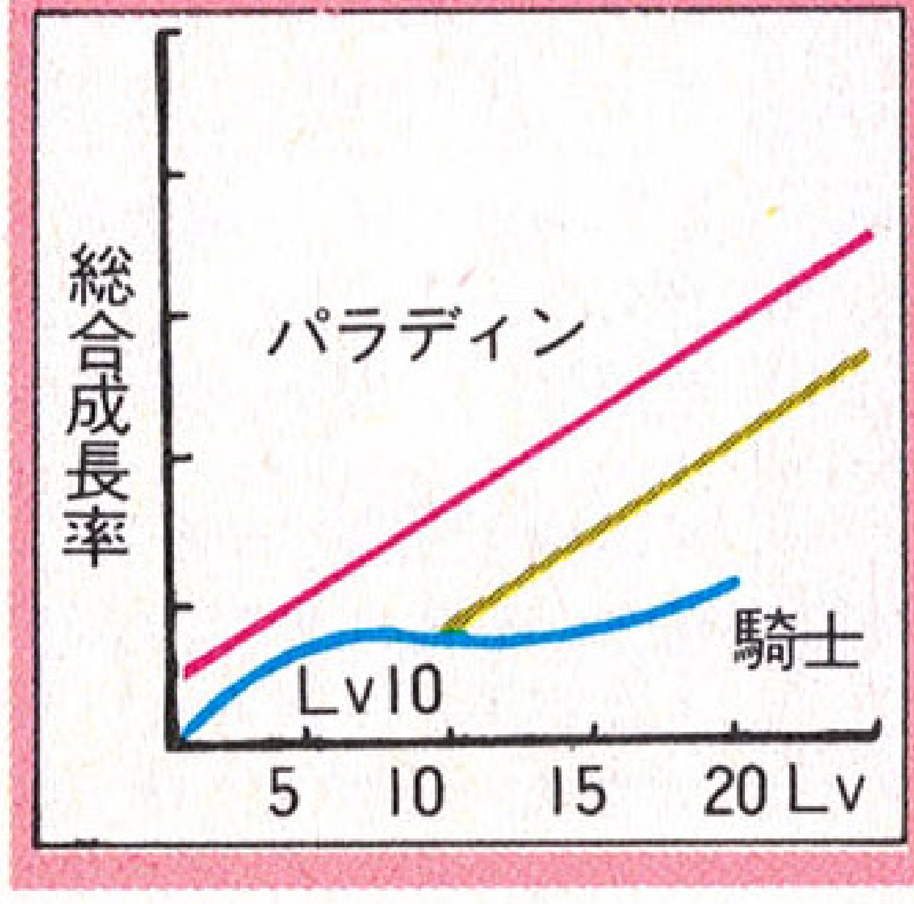
職業／騎士→パラディン



傭兵（ようへい）騎士は不死身の体か？

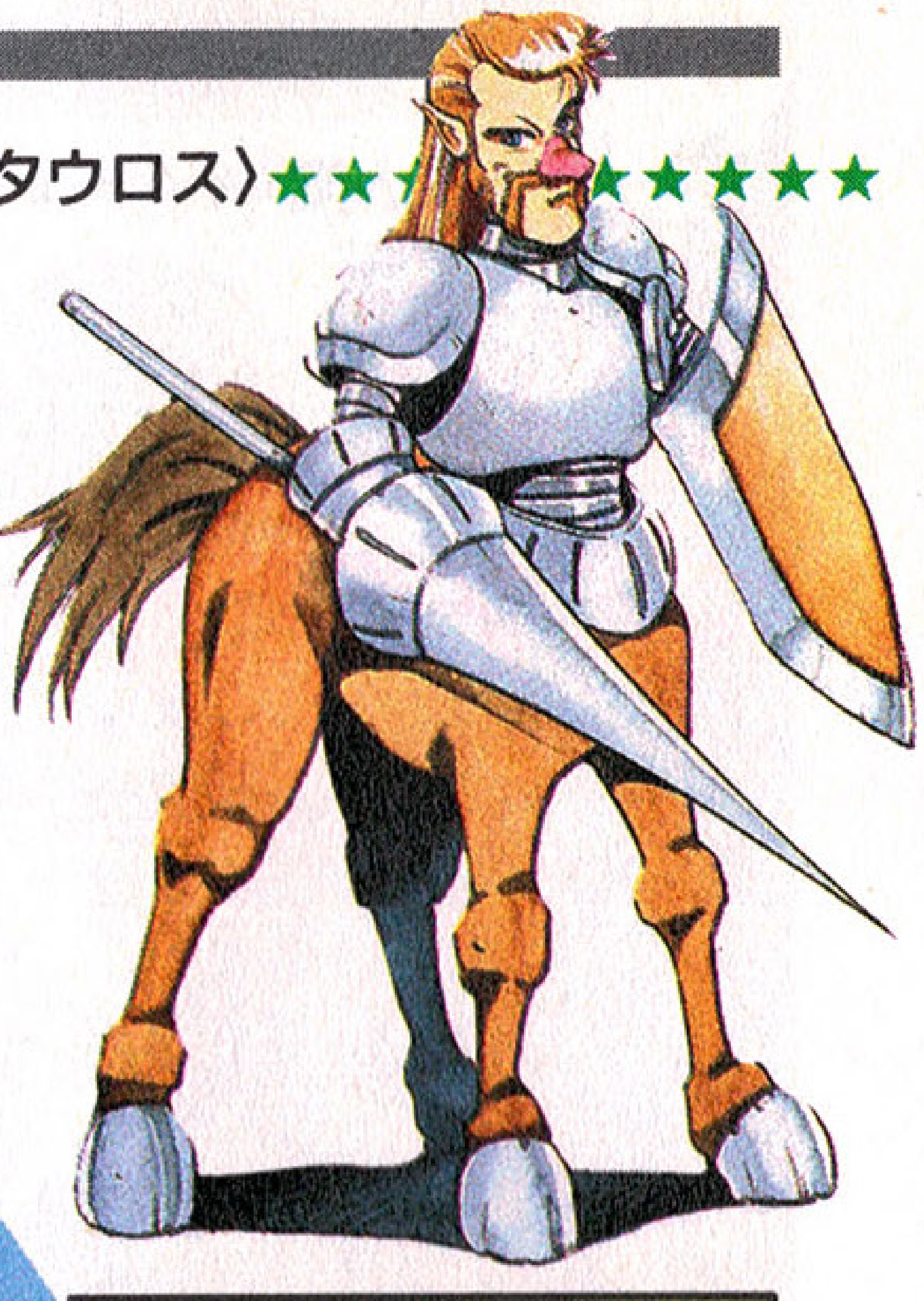
4章から戦闘に参加する傭兵のペイルは、すぐにでも前線に持っていける存在だ。攻撃力もあるし、防御力もある。パワースピアを持たせてやれば、向かうところ敵なしだろう。斬りこみ隊長にはもってこいだ。しかし、成長力から考えると、ペイルは他の騎士より劣る。劣るといっても、深刻なほどではないが……。

Level	8	HP	19	MP	0
攻撃力	24	防御力	20		
移動速度	7	敏捷さ	15		
武器	ブロンズランス				
魔法	まったく覚えない。				
性格	熱血漢。その分だまされやすいのか、奇襲にはからっきし弱い。				
特徴	断崖を登るほどの根性。傭兵上がりのたくましさは伊達じゃない。				



バンガード〈ケンタウロス〉

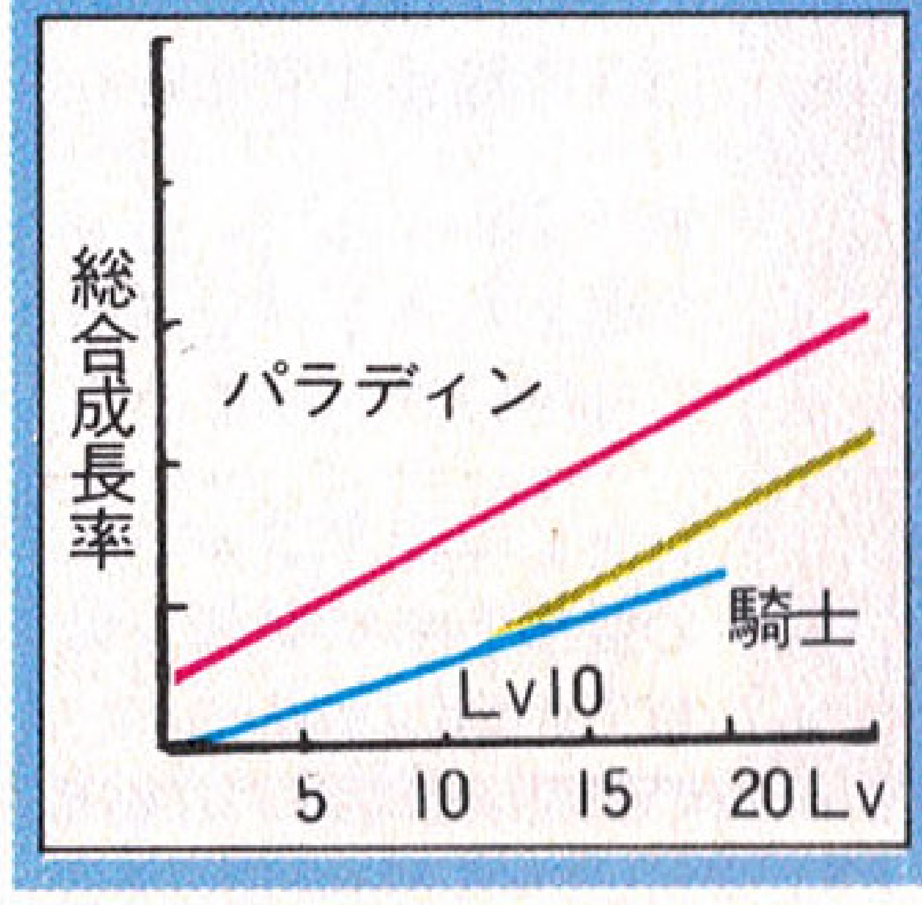
職業／騎士→パラディン



酒飲みでは終わらない

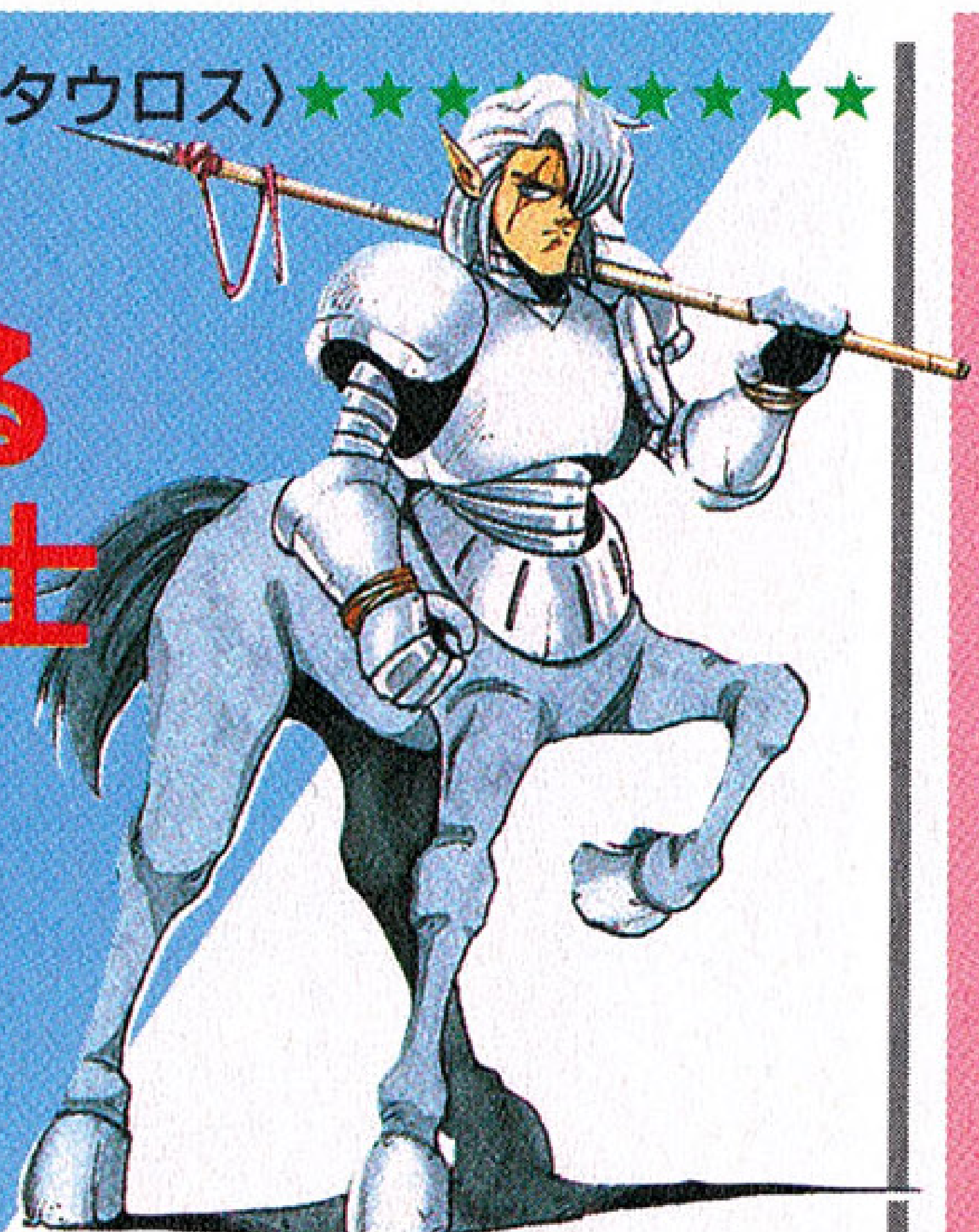
パオ列車が去ったあとに現われるバンガードは、ソコソコの強さを持つ歴戦の強者だ。だが、同じ時期に出現するペイルに比べると若干見劣りがする。どちらを使うかは個人の自由だが、思い入れがなければペイルを選んだほうがいいだろう。戦列に加えるときは、斬りこみ隊長の役を与え、存分に活躍してもらえ。強いよ。

Level	8	HP	30	MP	0
攻撃力	20	防御力	12		
移動速度	7	敏捷さ	11		
武器	ブロンズランス				
魔法	まったく覚えない。				
性格	酒と自由と戦いを愛する。大人の魅力が体からあふれている感じだ。				
特徴	1対1の正面きっての力と力のぶつかりあい。誇り高き傭兵騎士だ。				



アーネスト〈ケンタウロス〉

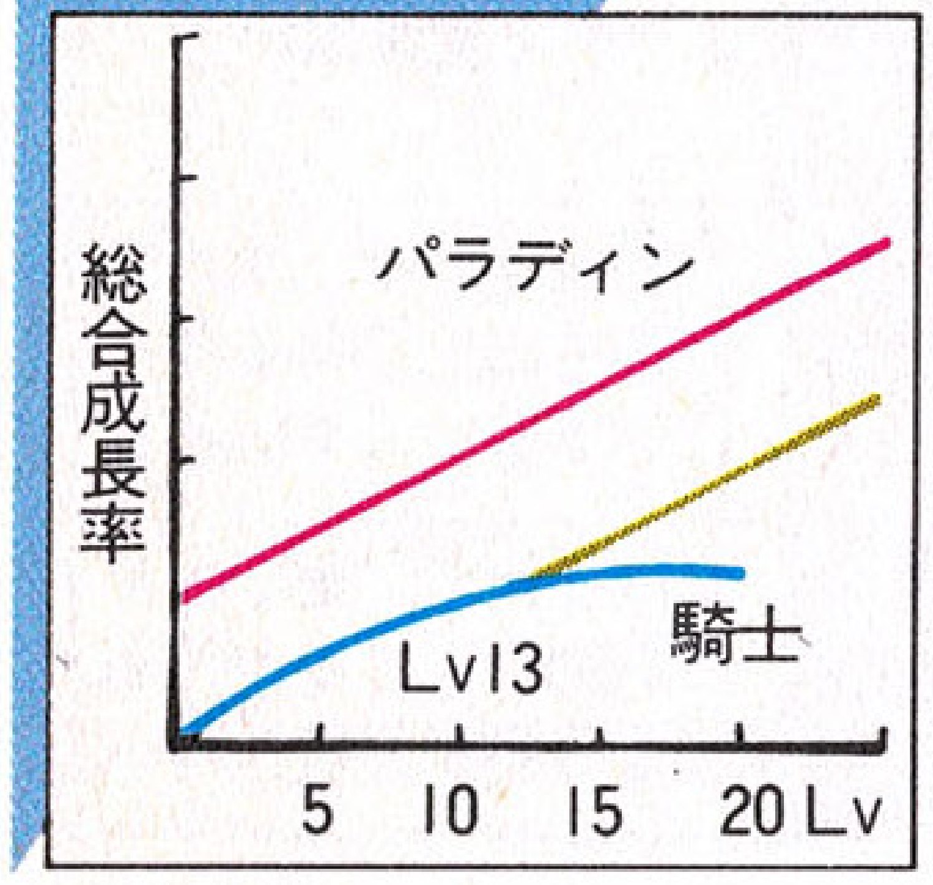
職業／騎士→パラディン



復讐に生きる影のある騎士

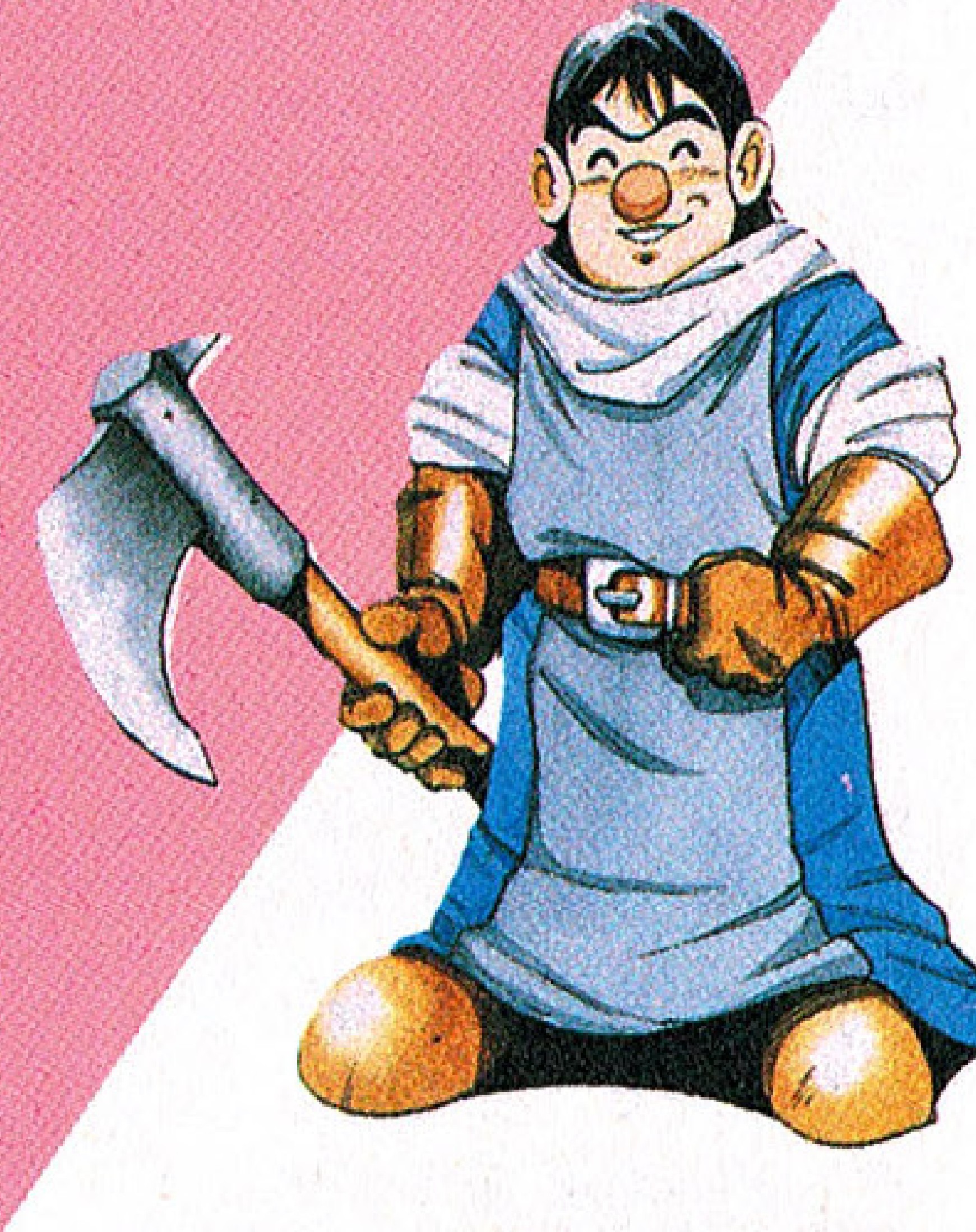
バルバザークを倒すために戦い続けてきたアーネスト。実力のほどはバンガードと同じレベルだ。騎士は数が多いため、誰を使えばよいのかわからなくなることが多い。途中から仲間になるペイルとバンガードとアーネストは、好みがなければペイルを選ぼう。前線で働ける人材を優遇したいものだ。そんなもんでしょ。

Level	8	HP	20	MP	0
攻撃力	23	防御力	12		
移動速度	7	敏捷さ	11		
武器	ブロンズランス				
魔法	まったく覚えない。				
性格	目的を果たすためならどんな危険もかえりみない信念の男ってヤツ。				
特徴	少数の兵を率いての要塞攻略など、ゲリラ戦を得意としている。				



ラグ〈ドワーフ〉

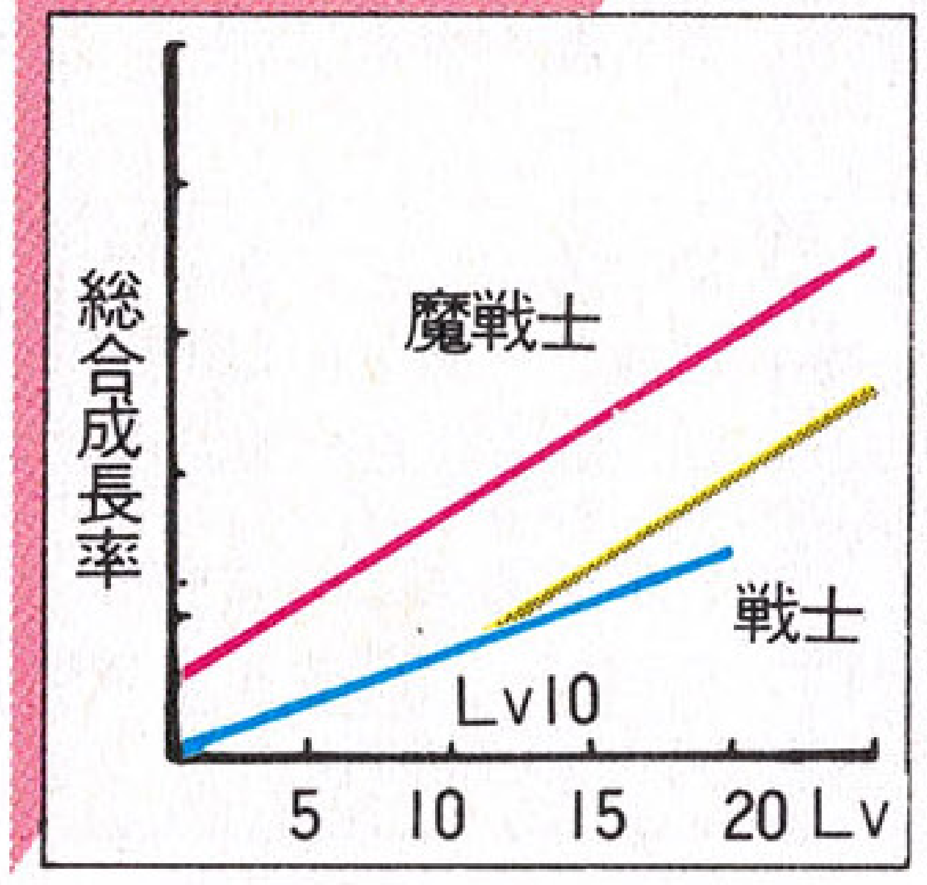
職業／戦士→魔戦士



団子鼻した突貫小僧！

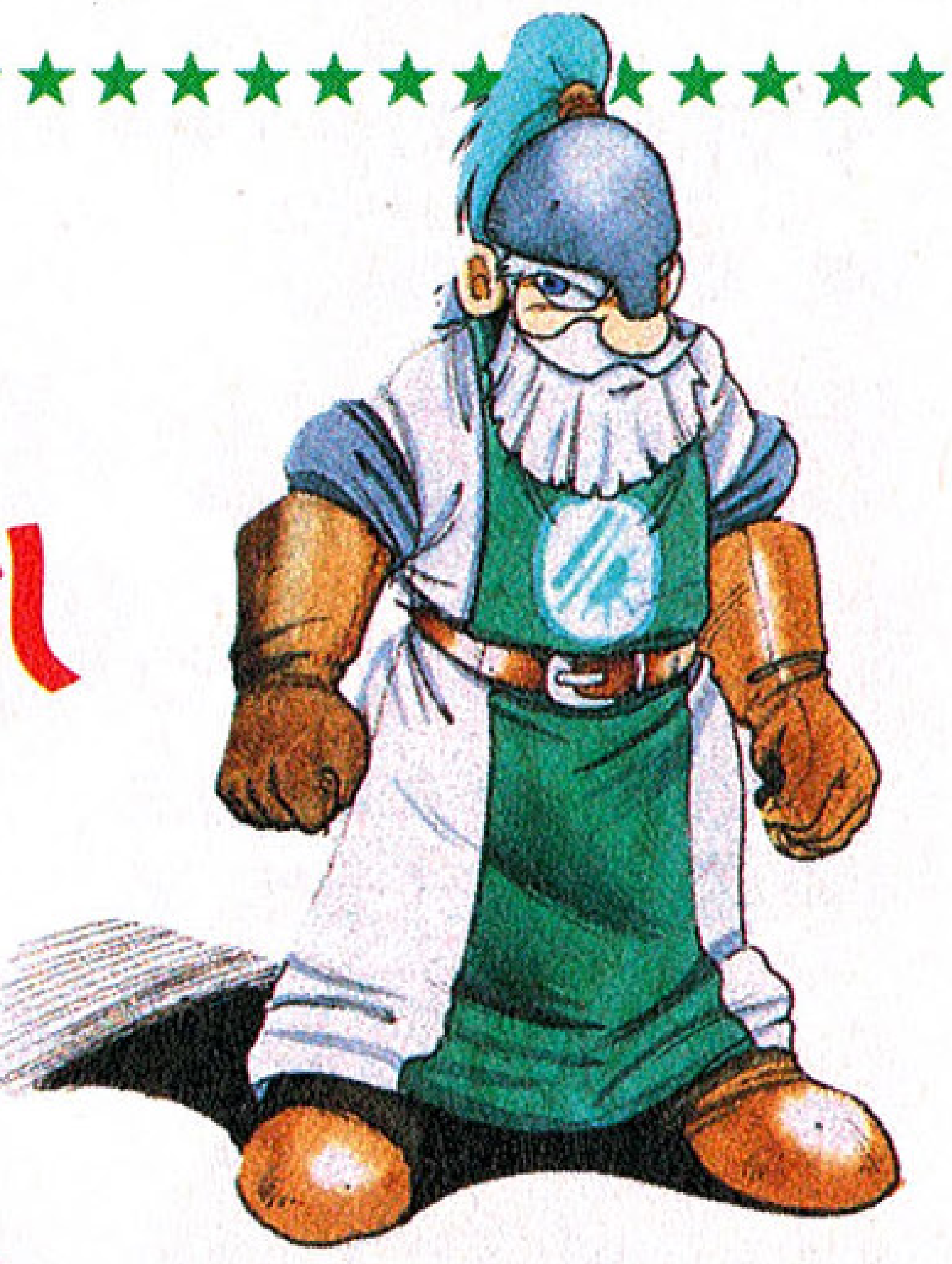
ショートソードを装備している頃は、その攻撃力に安心感がついてこないものだ。しかし、武器を強いものに持ち換えるごとに着々と信頼できる心強さがかね備えられてくるだろう。戦士と名がつくだけに前線で活躍させなければ真価は発揮されない。バキバキ経験を積ませてやろう。でも、ゴートとの選択は悩むぞ。

Level	1	HP	9	MP	0
攻撃力	14	防御力	7		
移動速度	6	敏捷さ	4		
武器	ショートソード				
魔法	まったく覚えない。				
性格	戦いを愛する生粋の戦士。しかし、普段は心やさしい男なのだ。				
特徴	パワーあふれる肉弾攻撃。騎士道とは一味違う戦いを見せてくれる。				



ゴート〈ドワーフ〉

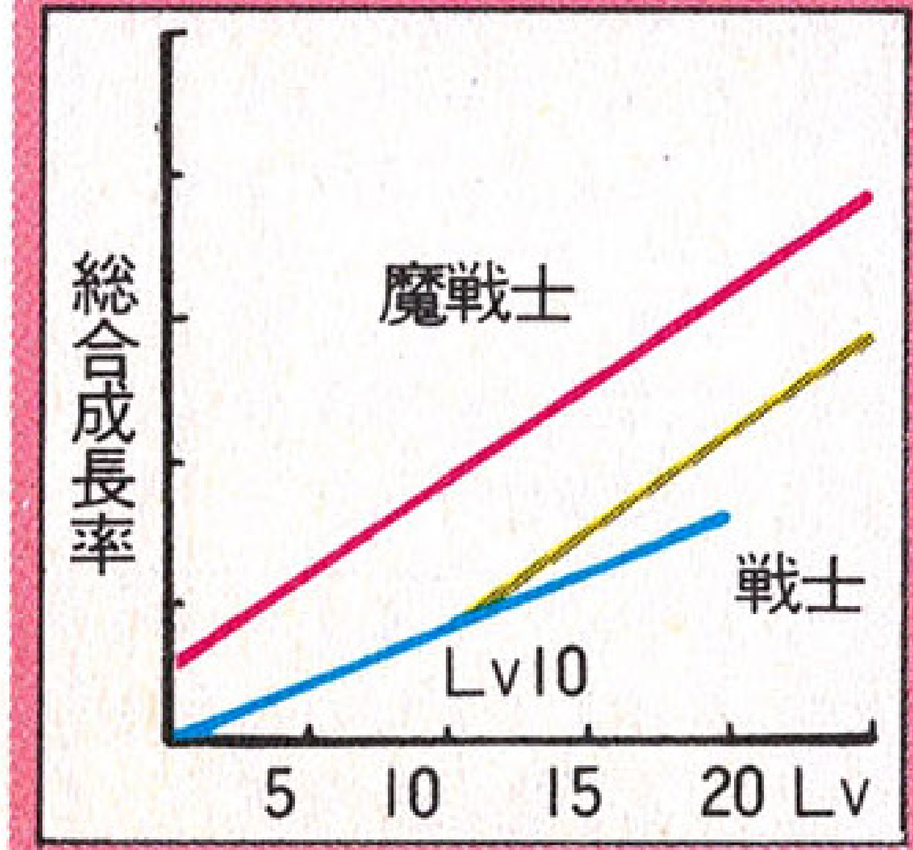
職業／戦士→魔戦士



熱血ジジイ戦場に敵なし

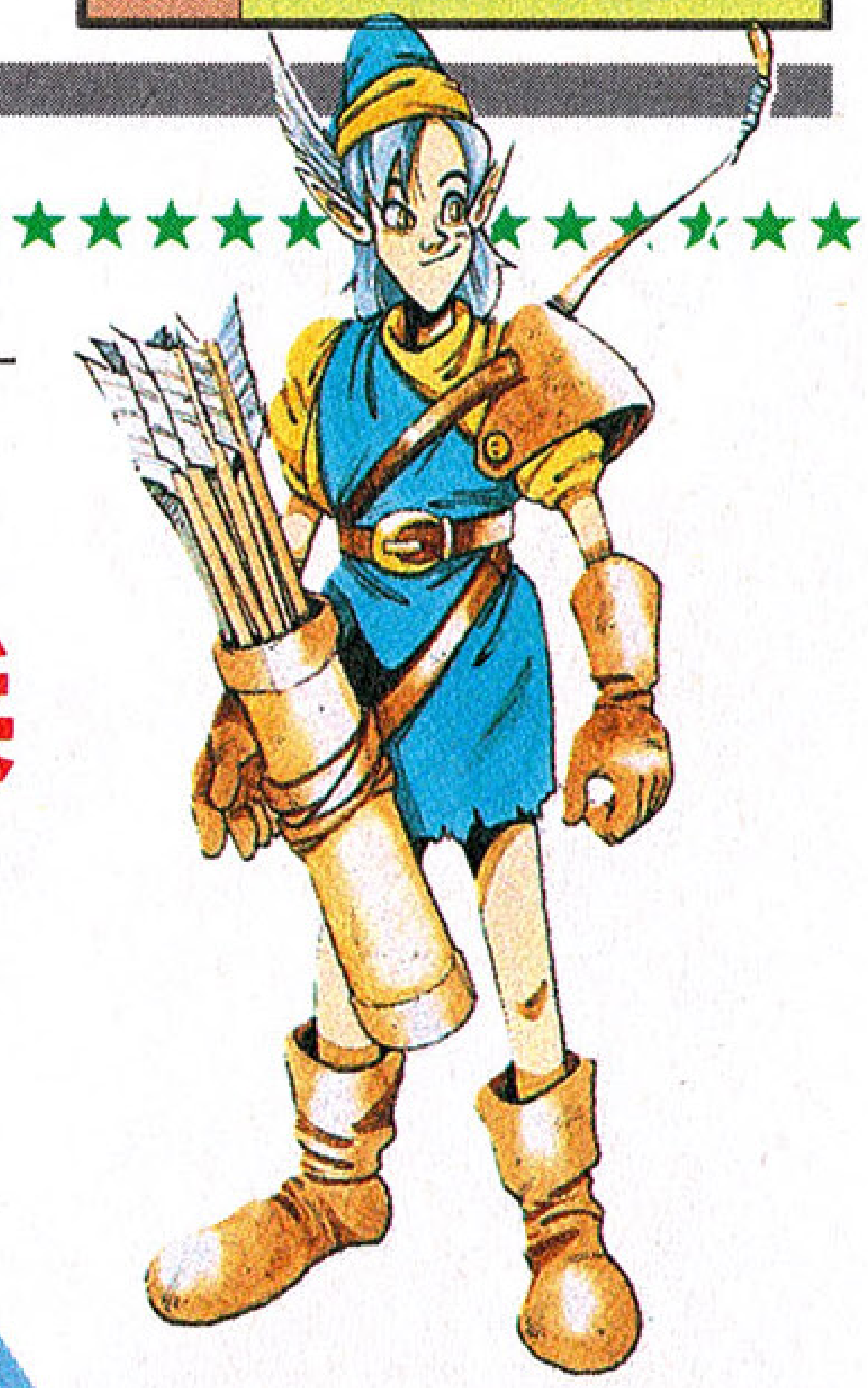
アルタローンに向かうときから仲間になるゴート。一度は引退してたものの、その攻撃力に衰えは感じられない。そして、さらに成長していくのだ。戦わせていると、ジジイということを忘れさせてしまうだろう。もちろん、同じ戦士のラグより優れていると思われる。敵に向かって突進あるのみ。下がることは考えるな。

Level	2	HP	12	MP	0
攻撃力	15	防御力	8		
移動速度	6	敏捷さ	4		
武器	ハンドアックス				
魔法	まったく覚えない。				
性格	家族を愛し、故郷を愛する心優しき戦士。いぶし銀の魅力だ。				
特徴	力よりも巧みな技を武器とする。若いラグとは対象的だ。				



ハンス〈エルフ〉

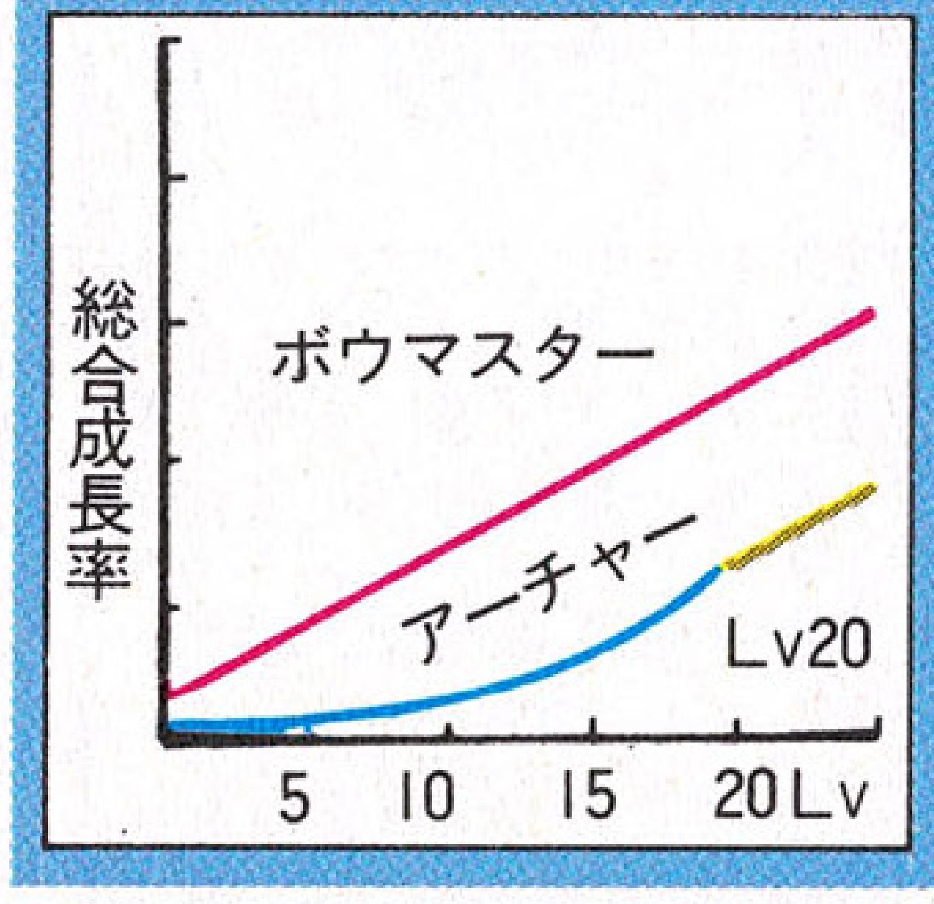
職業／アーチャ→ボウマスター



戦闘を嫌う有能な弓兵

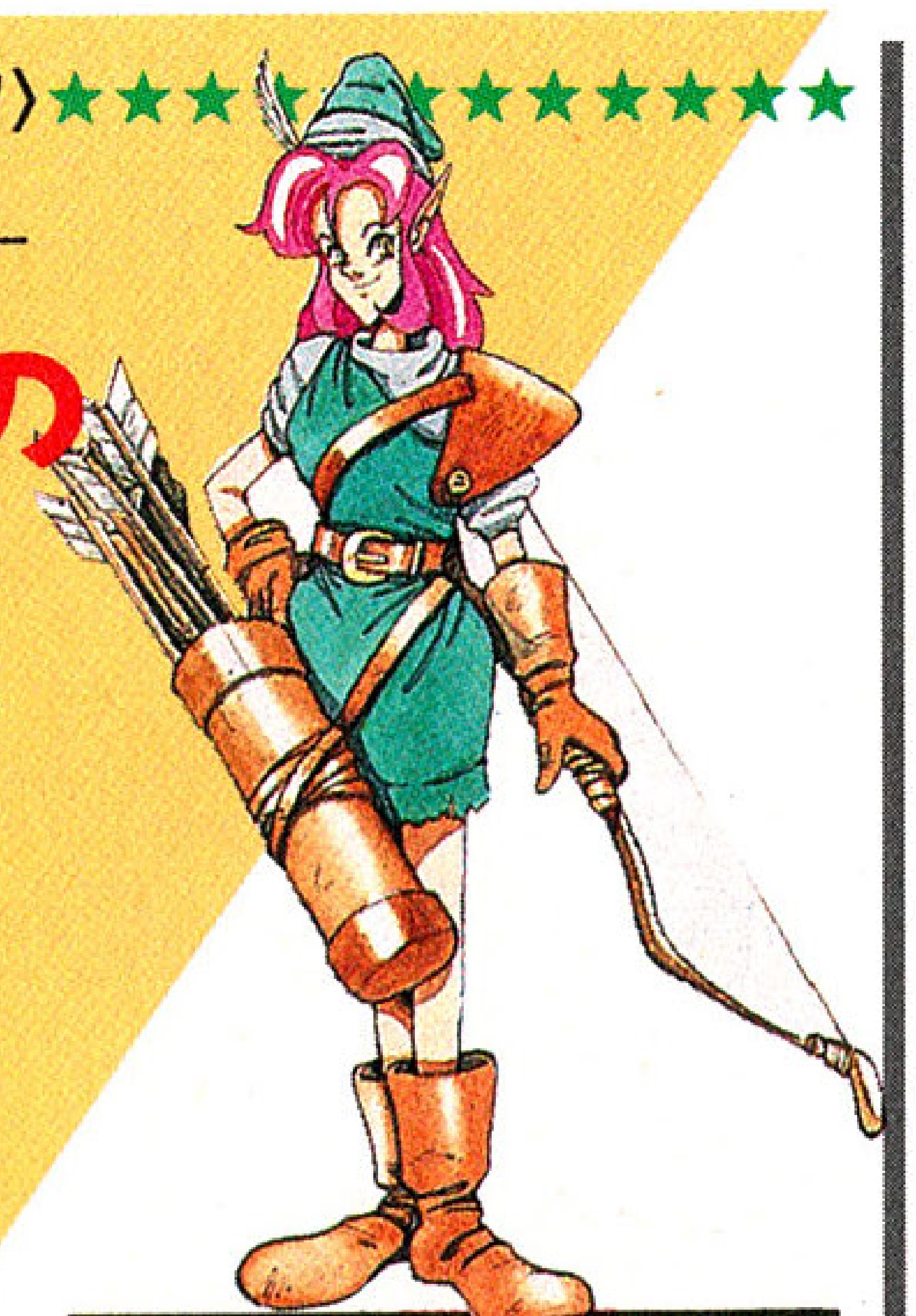
間接攻撃専門のアーチャー。序盤でその重要な役割を果たすハンスは、ディアーネの出現により本陣で待機させられがちになる。しかし、転職すればディアーネより優れたボウマスターに出世するだろう。必殺の一撃を連発されると、彼を育てた苦労もふっ飛ぶぞ。もちろん強くなっても、後方支援の役割は変わらない。

Level	1	HP	14	MP	0
攻撃力	14	防御力	5		
移動速度	5	敏捷さ	6		
武器	木の矢				
魔法	まったく覚えない。				
性格	平和主義者。マイペースで弱音も吐くが、やるときはビシッとやる。				
特徴	精密機械のような弓さばき。狙った獲物は決して外さない。				



ディアーネ〈エルフ〉

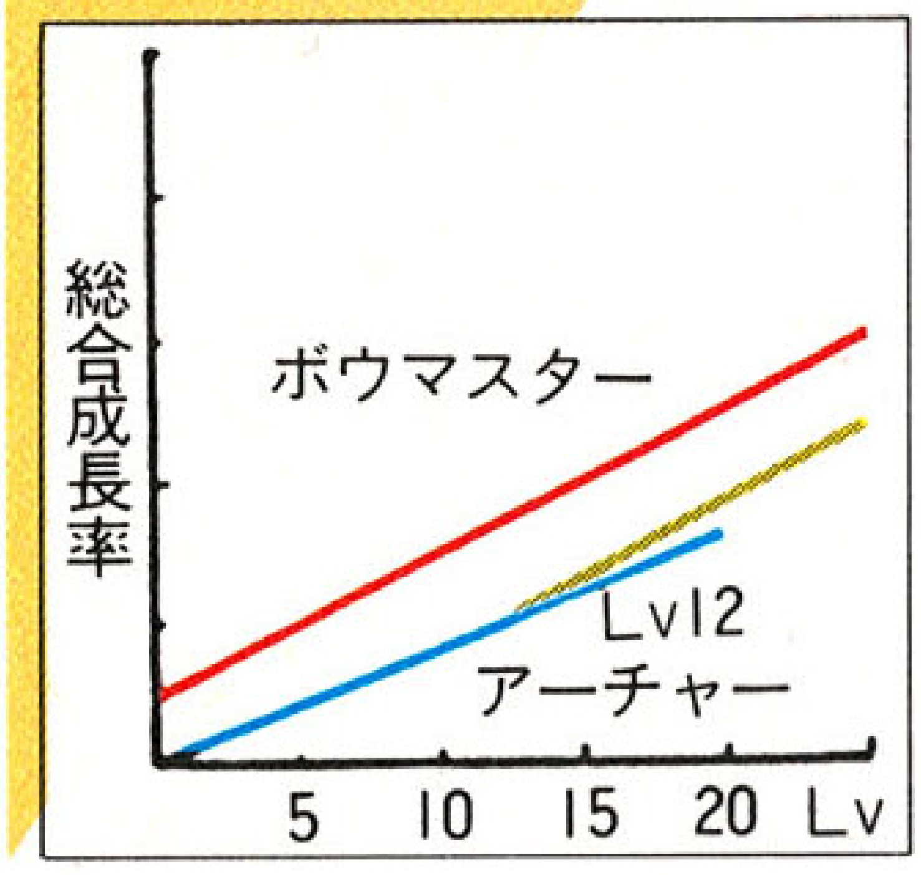
職業／アーチャー→ボウマスター



山の国育ちの一撃必殺女

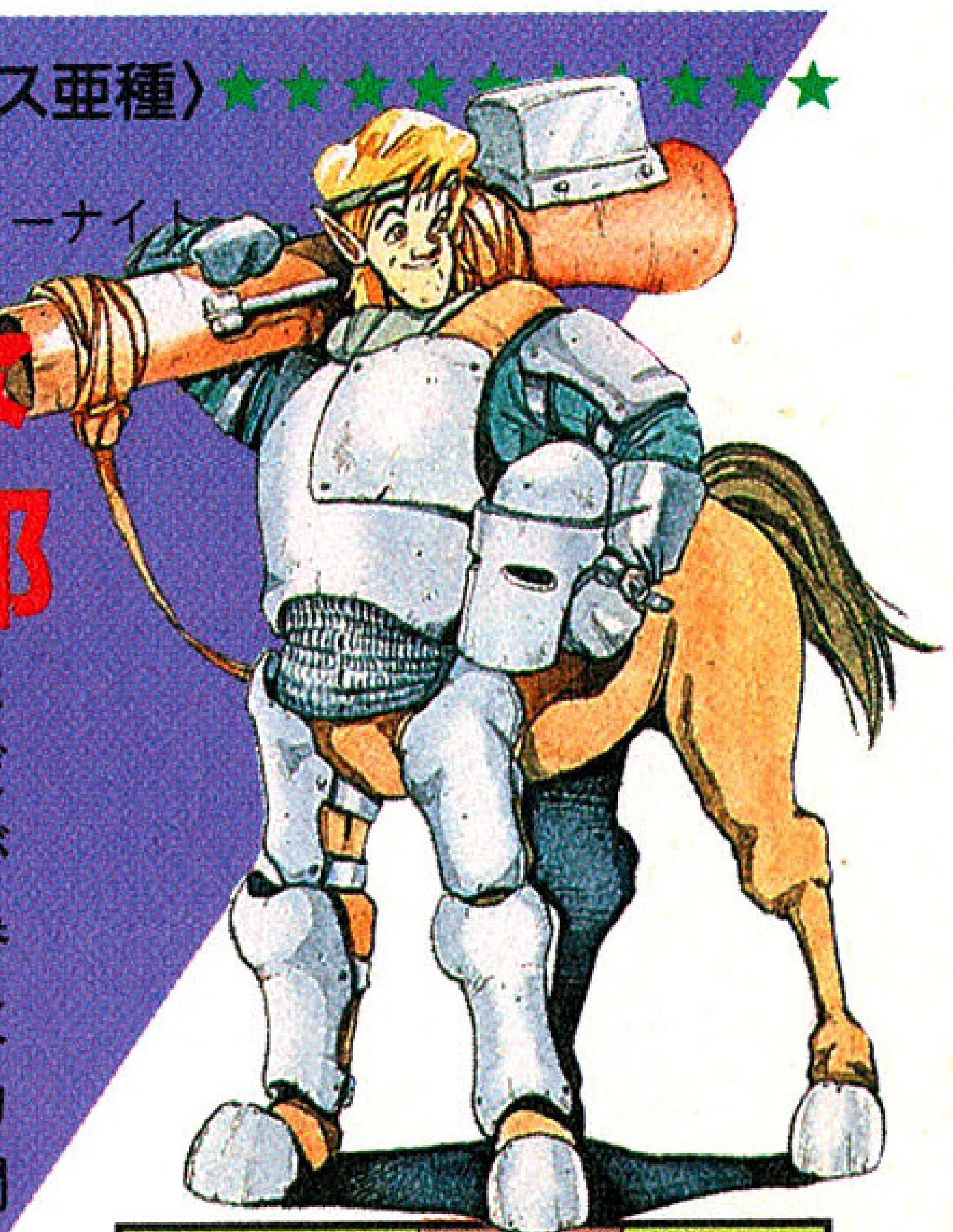
バストークの採石場へ行くとき、一緒に戦ってくれるディアーネ。彼女が参加すると、同じアーチャーのハンスが2軍落ちすることが多々ある。その時点では、ディアーネのほうが強い。でも、育てていくと実はハンスのほうが強かったってことになるのだ。ただし、ディアーネじゃダメってことではない。安心せよ。

Level	6	HP 14	MP 0
攻撃力	21	防御力	7
移動速度	5	敏捷さ	11
武器	はがねの矢		
魔法	まったく覚えない。		
性格	幼い頃から狩りをして暮らし、自立心は旺盛だ。生活力もたっぷり。		
特徴	野生の獣のように野山を走り、どこまでも獲物を追い詰める。		



ライル〈ケンタウロス亜種〉

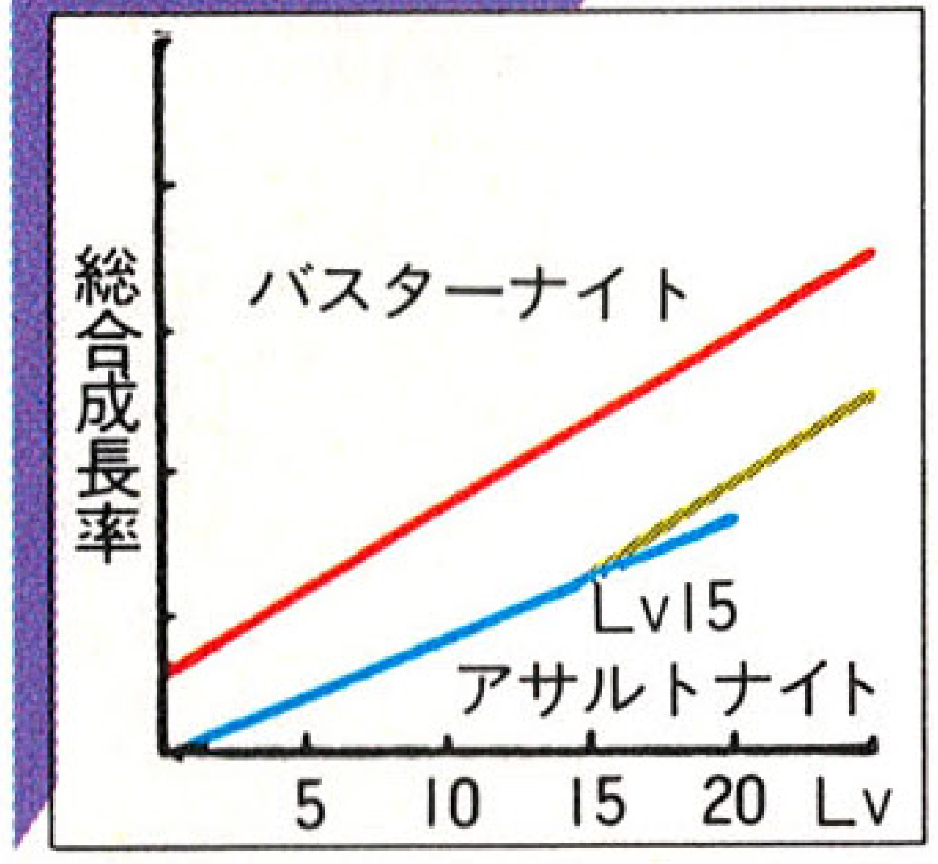
職業／アサルトナイト→バスターナイト



方向音痴な銃火器野郎

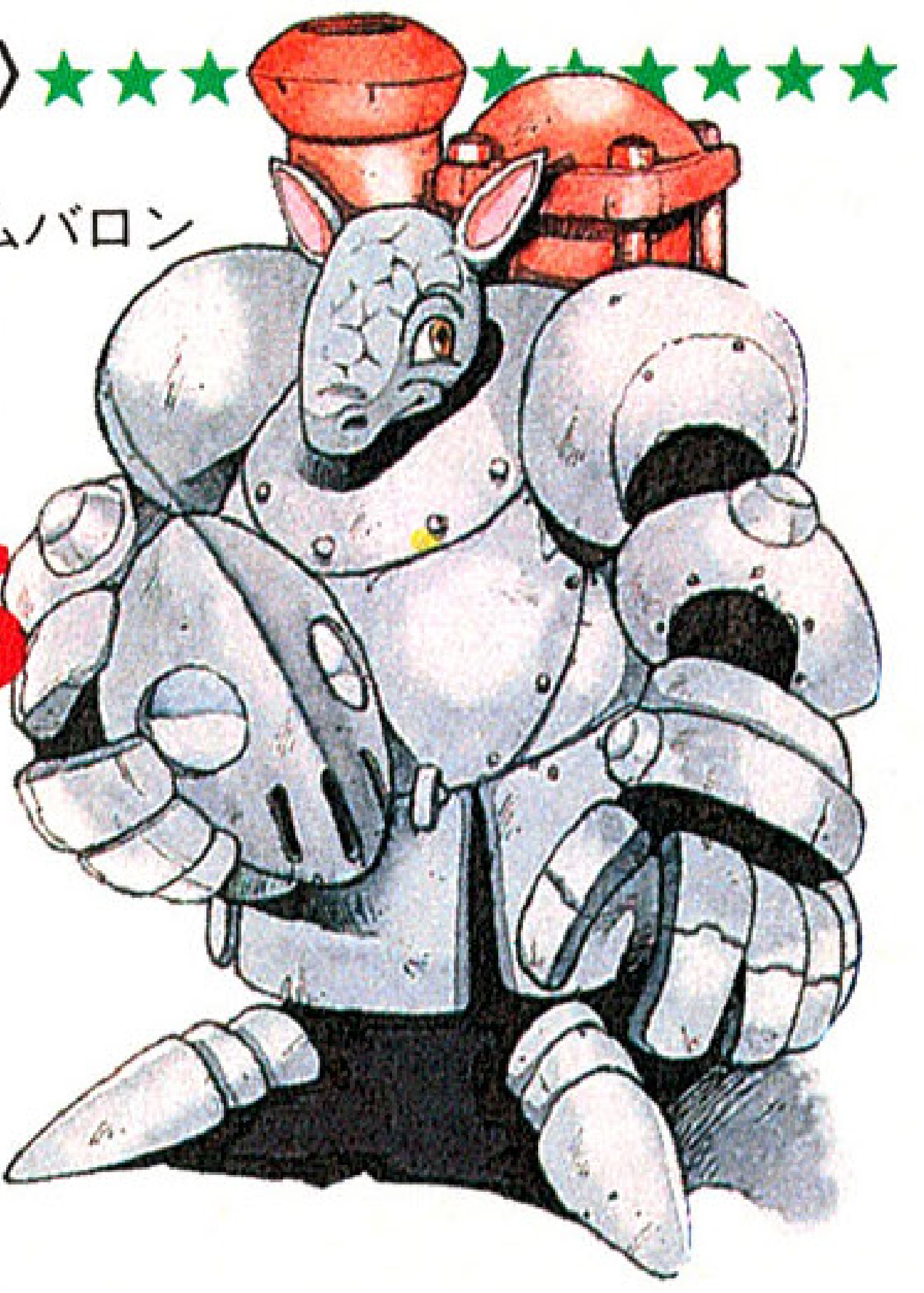
ホントはガンツと一緒にパオから仲間になるはずだったライルは、方向音痴が災いしてルドル村からの参戦となる。肩に担いだ銃火器は飾りではなく、攻撃力はハンスやディアーネを問題としないだろう。残念なのは、終盤からの参加によりあまり成長させられないことと、森や山岳地帯では足が遅いこと。ちょっとね。

Level	8	HP 14	MP 0
攻撃力	30	防御力	9
移動速度	7	敏捷さ	8
武器	ロビンの矢		
魔法	まったく覚えない。		
性格	大ざっぱだが、憎めない存在だ。方向音痴と自分でもいっている。		
特徴	ずばり体力。重いキャノン砲を抱えながらも弱音は絶対に吐かない。		



ガンツ〈アルマジロ?〉

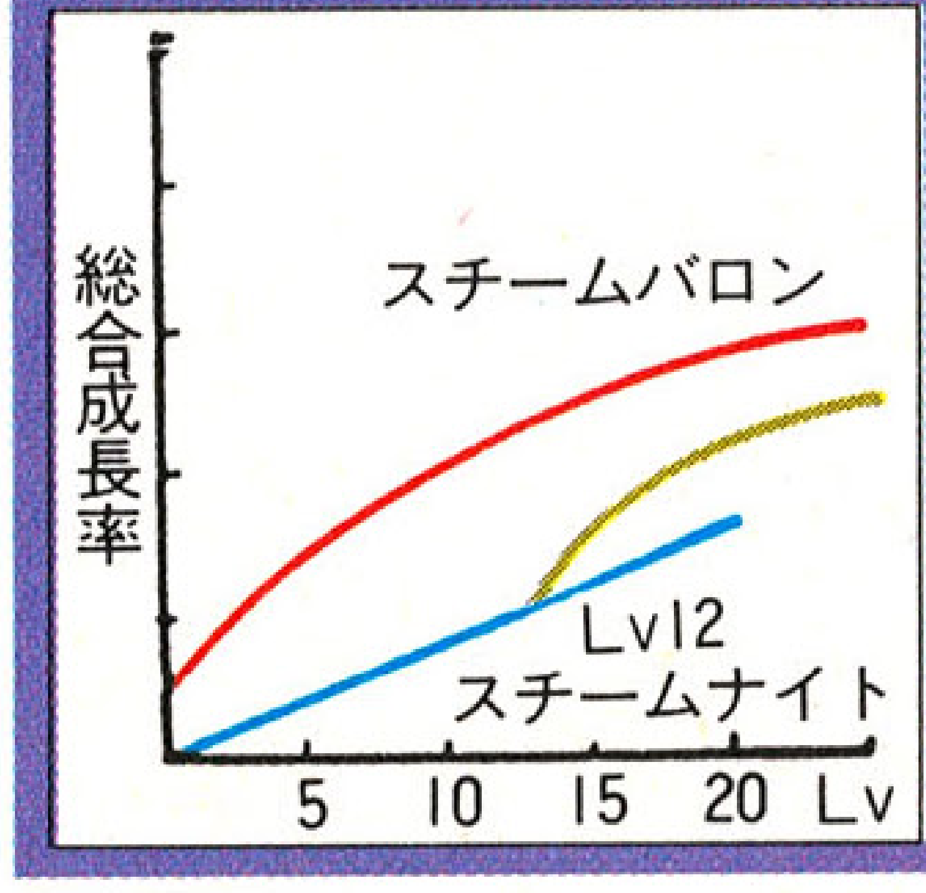
職業／スチームナイト→スチームバロン



発明の塊が戦場を駆ける

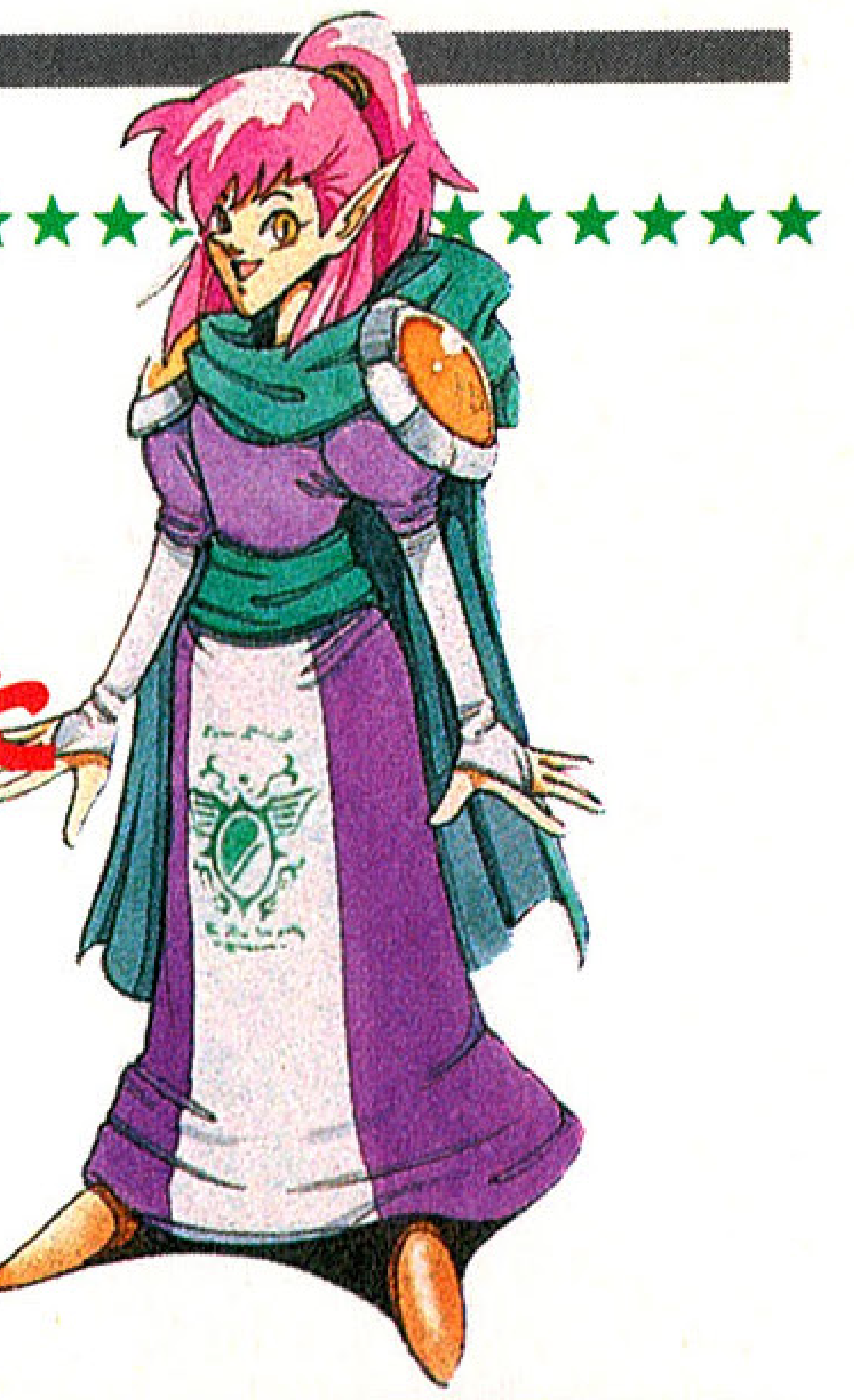
リンドリンドでお目見えするが、仲間になるのはパオからだ。誰と比較したらいいのかわからぬが、転職した後の防御力は特筆もの。さすがはクロック博士といった感じだ。さっさと転職させて、戦闘の激しい前線に送り込もう。スピア系を持たせれば間接攻撃も可能。必殺の一撃もよく出るぞ。やはり男はエンジンらしい。

Level	8	HP 14	MP 0
攻撃力	24	防御力	10
移動速度	4	敏捷さ	5
武器	8		
魔法	まったく覚えない。		
性格	見た目に似合わず、意外に神経質。周囲へも気を配るほうらしい。		
特徴	手先が器用だ。スチームスーツの修理ぐらいは自分でやってしまう。		



タオ〈エルフ〉

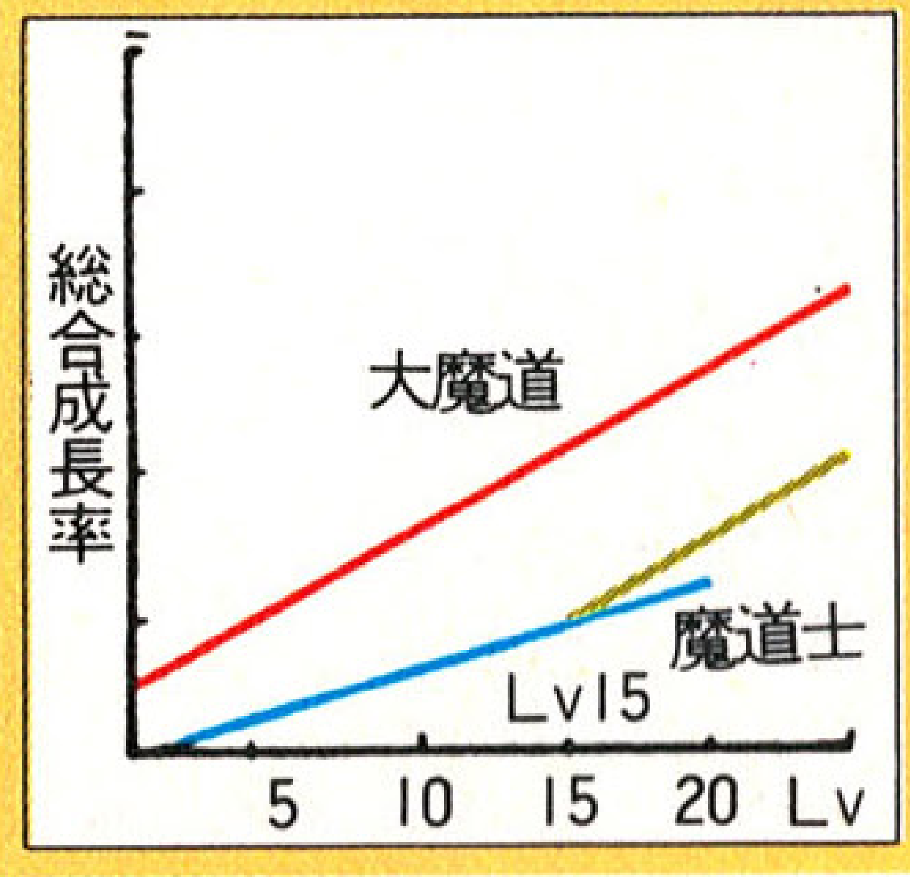
職業／魔道士→大魔道



燃える女は献身的だった

タオはブレイズ系の魔法を得意とする魔道士だ。アンデッドなゾンビやグール相手にはタオのブレイズがとても助かる存在だろう。魔道士は他にも2人いるけど、タオがいちばん成長するぞ。攻撃力で見劣るが、魔道士は魔法を使うことが多いので物理的な攻撃をすることは少ない。まるで問題ないぞ。末永く育てよう。

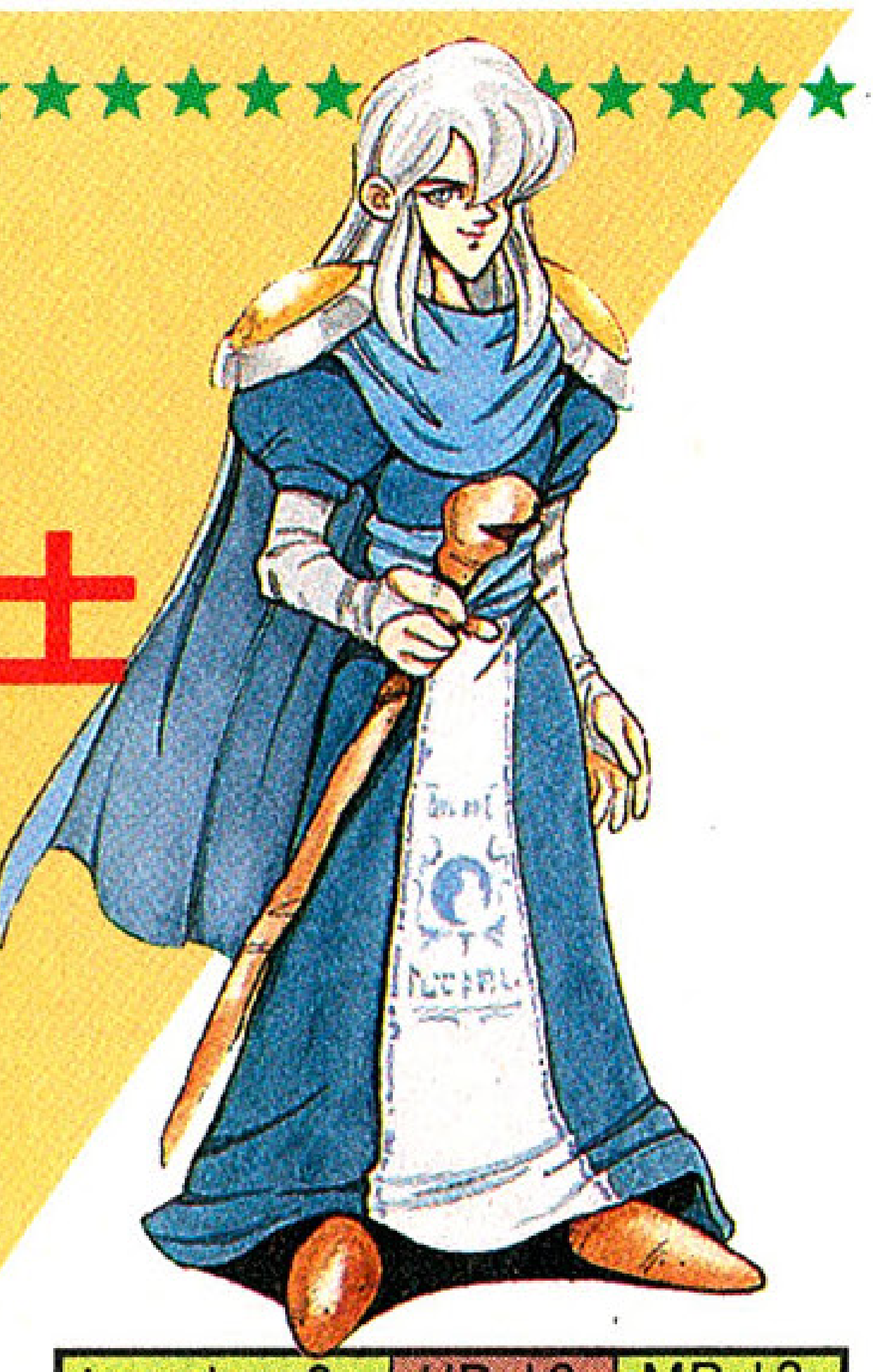
Level	1	HP 10	MP 7
攻撃力	8	防御力	4
移動速度	5	敏捷さ	6
武器	木の杖		
魔法	ブレイズレベル1が使える。ブレイズ系はレベル4まで覚えるぞ。		
性格	一見おとなしそうだが、芯は強い。さすがは炎の魔道士だな。		
特徴	アンデッド系のモンスターをこんがり焼き上げる。魔物料理人だ。		



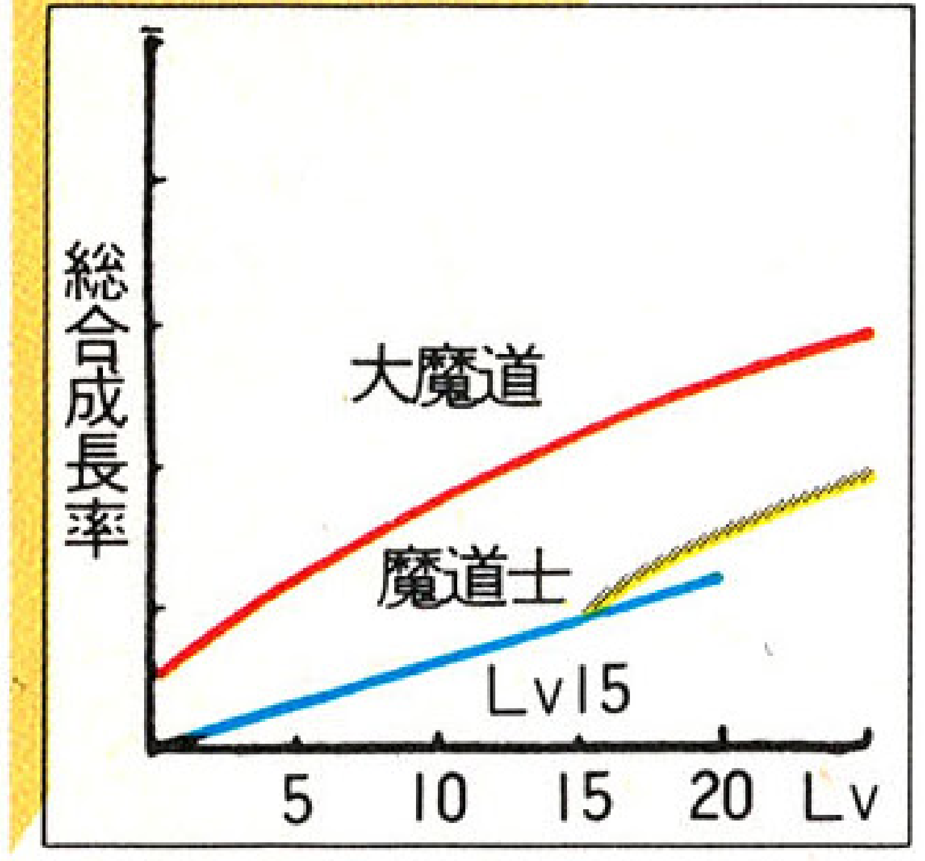
アンリ〈人間〉

職業／魔道士→大魔道

王女さまは銀髪の魔道士



マナリナの暗黒洞窟から一緒に戦ってくれるガーディアナ王女。しかし、彼女に王女ということで遠慮することはない。パラメータから見ると魔道士のなかで一番劣るのだ。利点はフリーズ系の魔法が得意でスパークレベル2まで覚えること。でもフリーズ系に弱い相手はあまり多くない。思い切って待機させる？

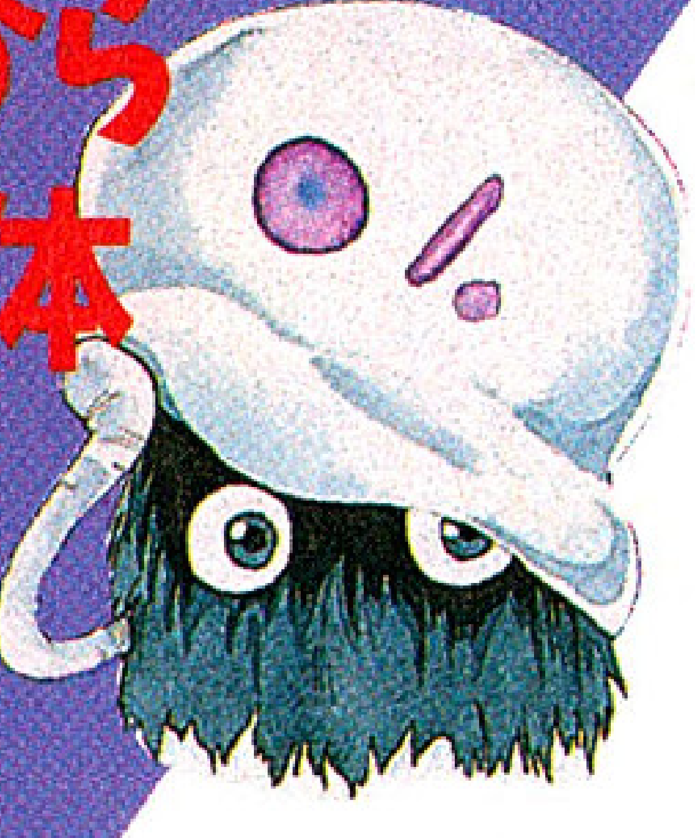


Level	3	HP 10	MP 13
攻撃力	16	防御力	4
移動速度	5	敏捷さ	3
武器	パワースティック		
魔法	フリーズ系が得意。スパークもレベル2まで覚える。育てがいあり。		
性格	お姫様だがマナリナで暮らせたりと、意外と環境適応能力がある？		
特徴	氷の魔法を武器とする王女様は、少し怖いイメージを持たれる。		

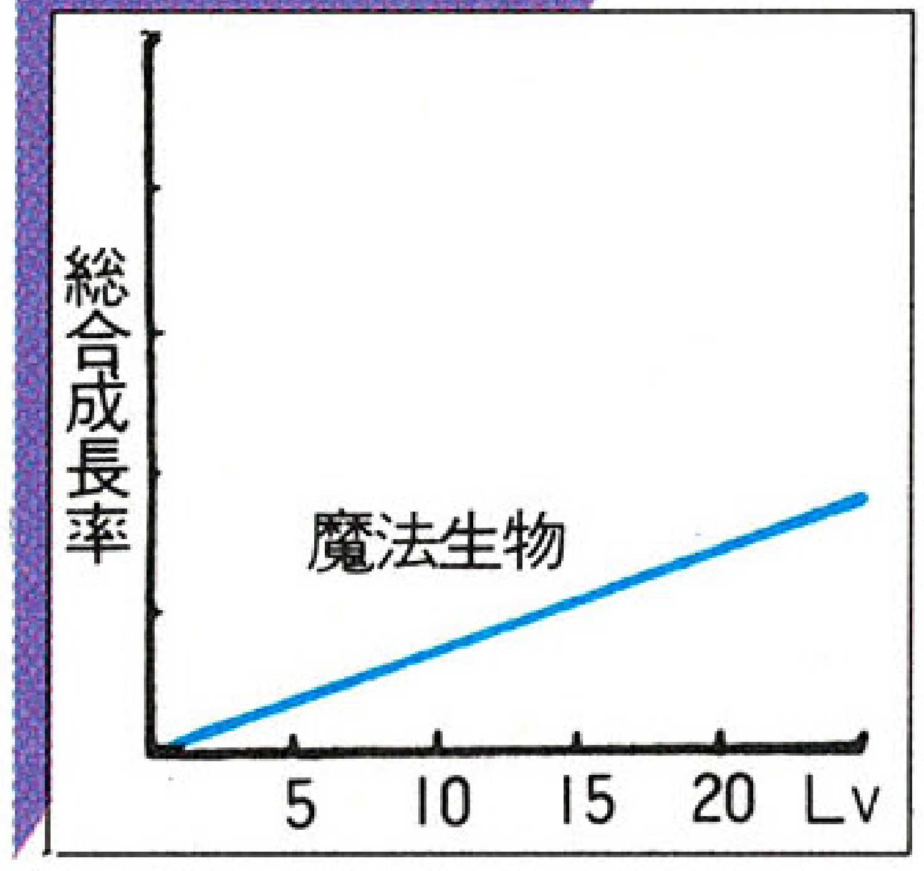
ドミンゴ〈魔法生物〉

職業→魔法生物

孵化した頃から生意気な物体



魔法生物のドミンゴは転職しない。一生魔法生物のままだ。だからといって成長しないわけではないぞ。特筆すべきなのは防御力の高さ。ぷよぷよした体がその秘密かもしれないが、打たれ強いのだ。それに攻撃回避率（敏捷さとは違う）も高い。相手に狙われやすいことを利用して、おとりに使えるぞ。便利なヤツだよ。

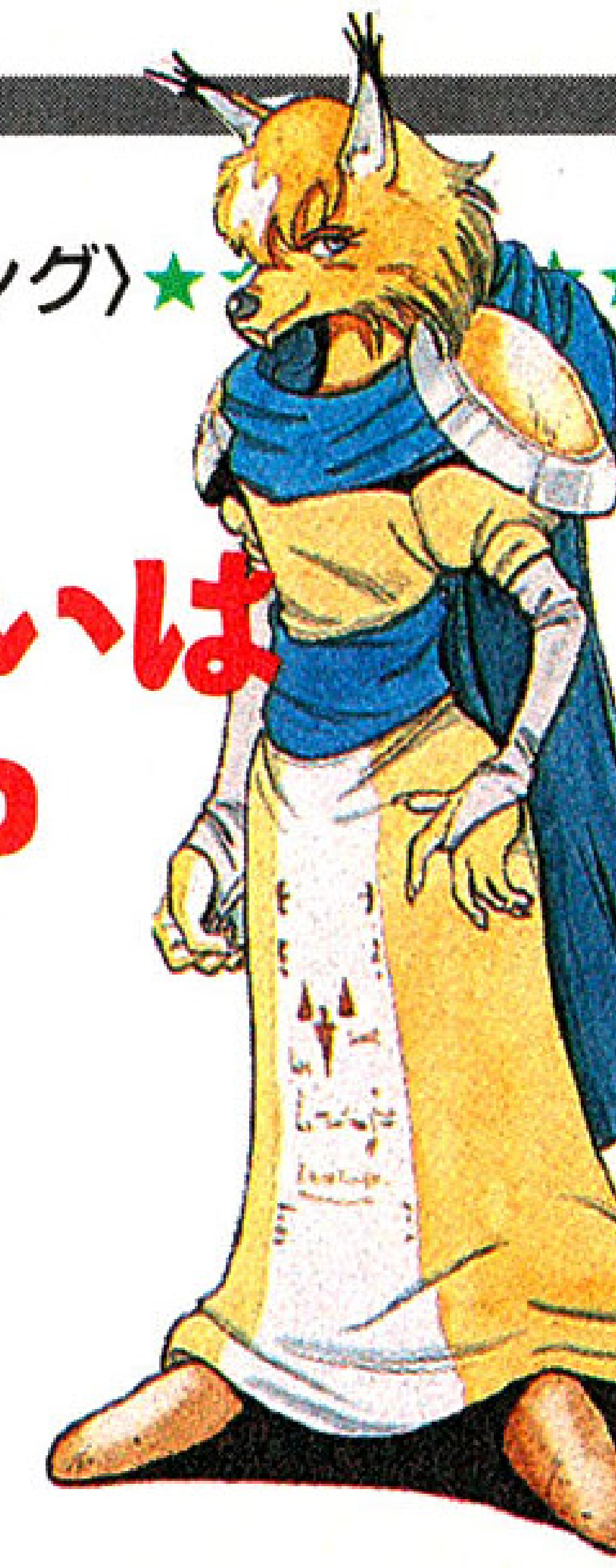


Level	1	HP 24	MP 15
攻撃力	10	防御力	16
移動速度	4	敏捷さ	13
武器	持ってない		
魔法	フリーズレベル1を使う。フリーズ系が得意。ソウルスチルも覚える。		
性格	ひどいオシャベリ。孵化の方法がまずかったのかもしれないね。		
特徴	ゲル状の身体は敵の攻撃を受けても傷つきにくい。丈夫なのである。		

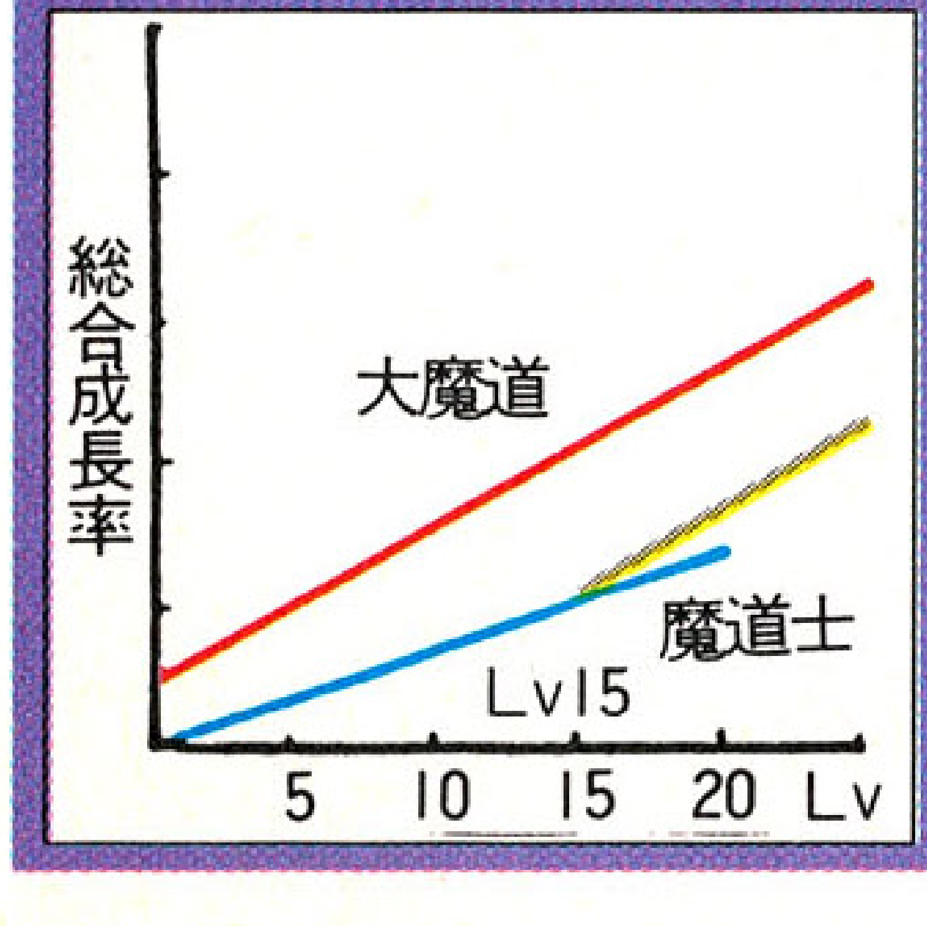
アレフ〈フォックスリング〉

職業／魔道士→大魔道

雷撃魔法使いはロウが嫌い？



終盤で戦いに参加するアレフは、いきなり転職できるほどのレベルに達している。仲間になったらすぐに転職しよう。魔法は満遍なく使えるけど、特にスパークが得意でレベル4まで覚える。それにソウルスチルも修得する。ぜひパーティーに加えて、活躍させたい。シャイニングシリーズならやはり魔法はスパークだな。

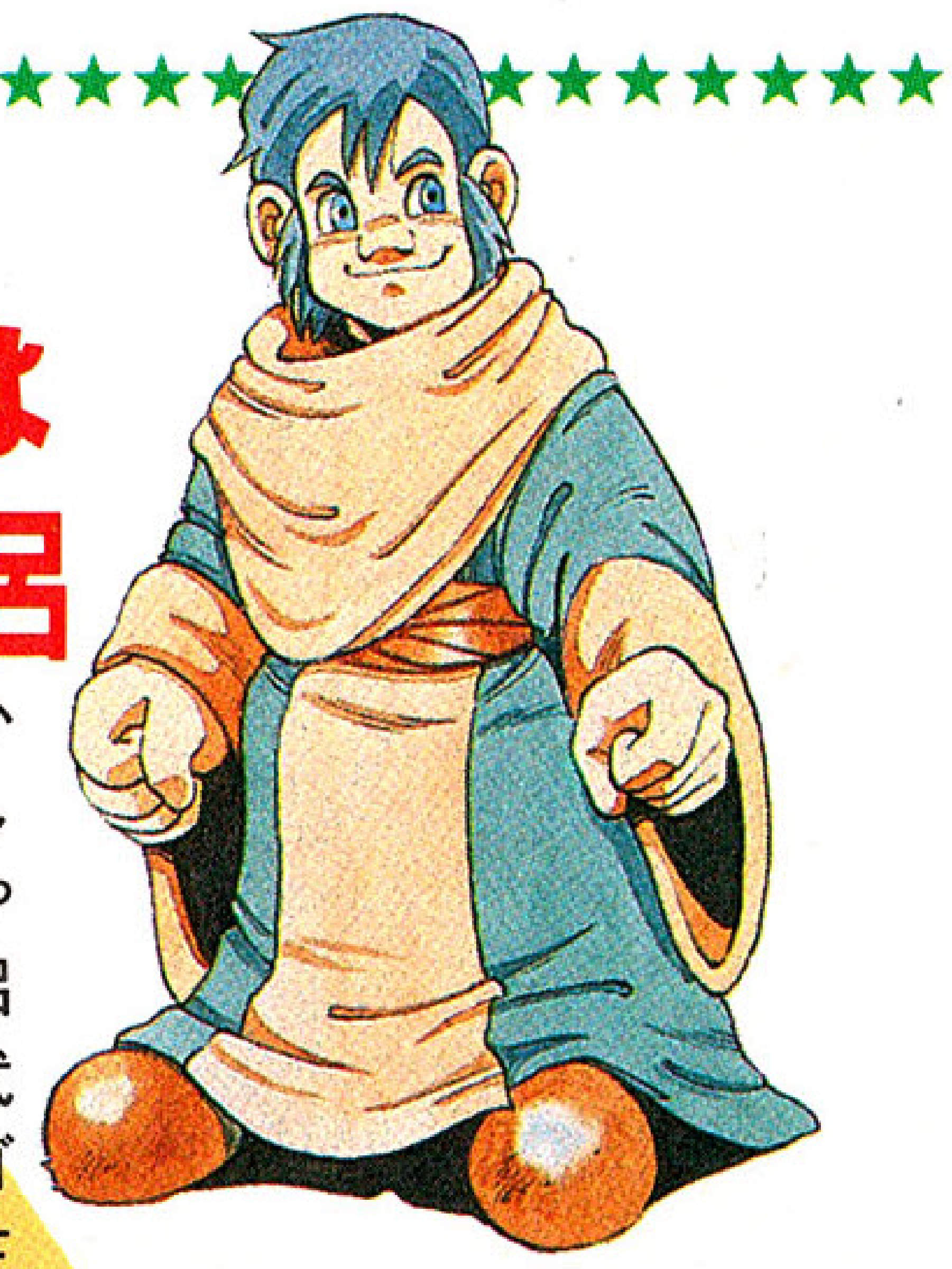


Level	15	HP 16	MP 29
攻撃力	22	防御力	11
移動速度	5	敏捷さ	19
武器	パワースティック		
魔法	ブレイズ、フリーズ、スパークすべて使いこなす。スパークが得意。		
性格	味方では唯一大人の雰囲気を持つ女性(？)。色っぽいでしょ……。		
特徴	体毛を逆立てて雷雲を呼ぶスパークの魔法。威力は抜群だぞ。		

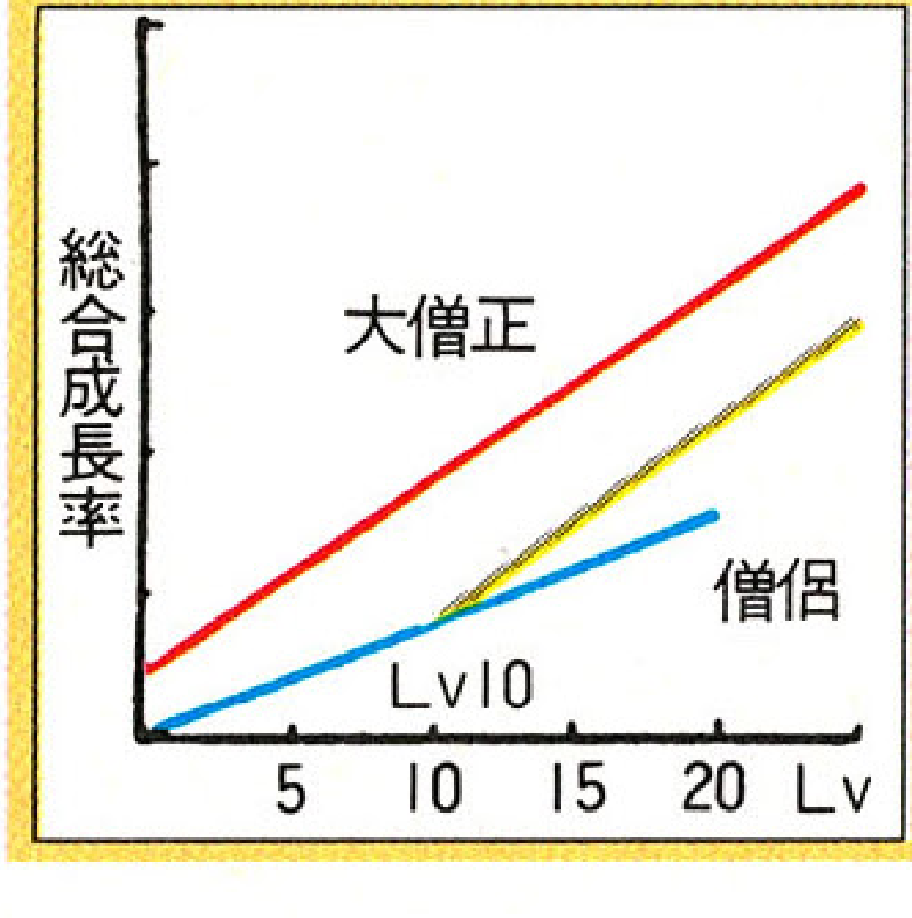
ロウ〈ホビット〉

職業／僧侶→大僧正

命の恩人は見習い僧侶



いにしえの城門探索前から主人公と苦楽をともにしてきたロウ。パラメータや成長過程を見ると他の僧侶たちに劣ることはない。武器さえ持てば、もちろんゴングより強いのだ。大僧正に転職させれば、微力ではあるが必殺の一撃を多発する。魔法もヒールは完璧に覚えるし……。ホントに問題ない。やはり性格か……。

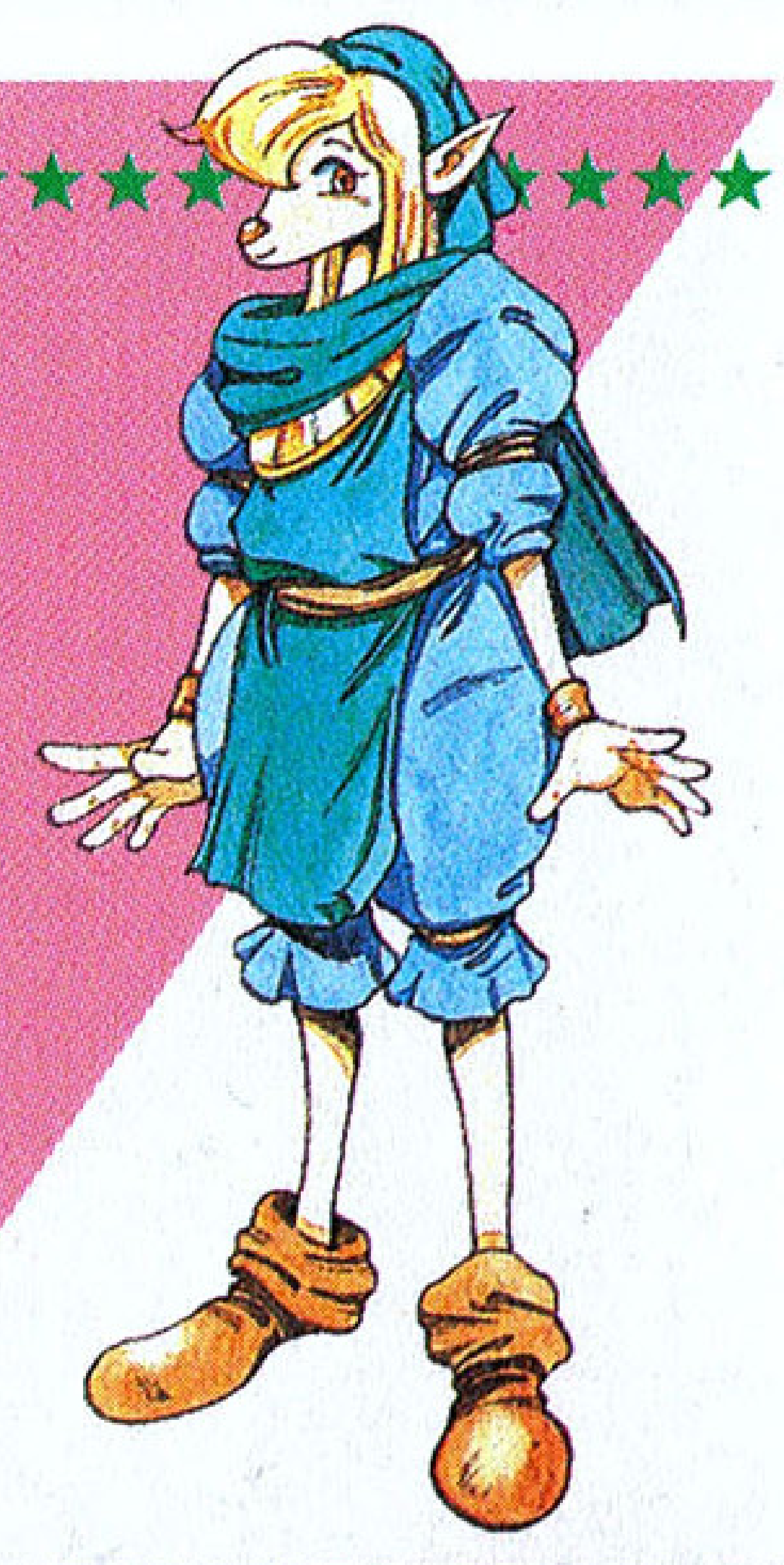


Level	1	HP 11	MP 10
攻撃力	10	防御力	5
移動速度	5	敏捷さ	5
武器	木の杖		
魔法	ヒールは使える。解毒のアンチドウテは彼しか使うチャンスがない。		
性格	おせっかいで好奇心たっぷり。でも、憎めない感じではある。		
特徴	僧侶なので当然、回復魔法。女の子の傷の治療には特にはりきる。		

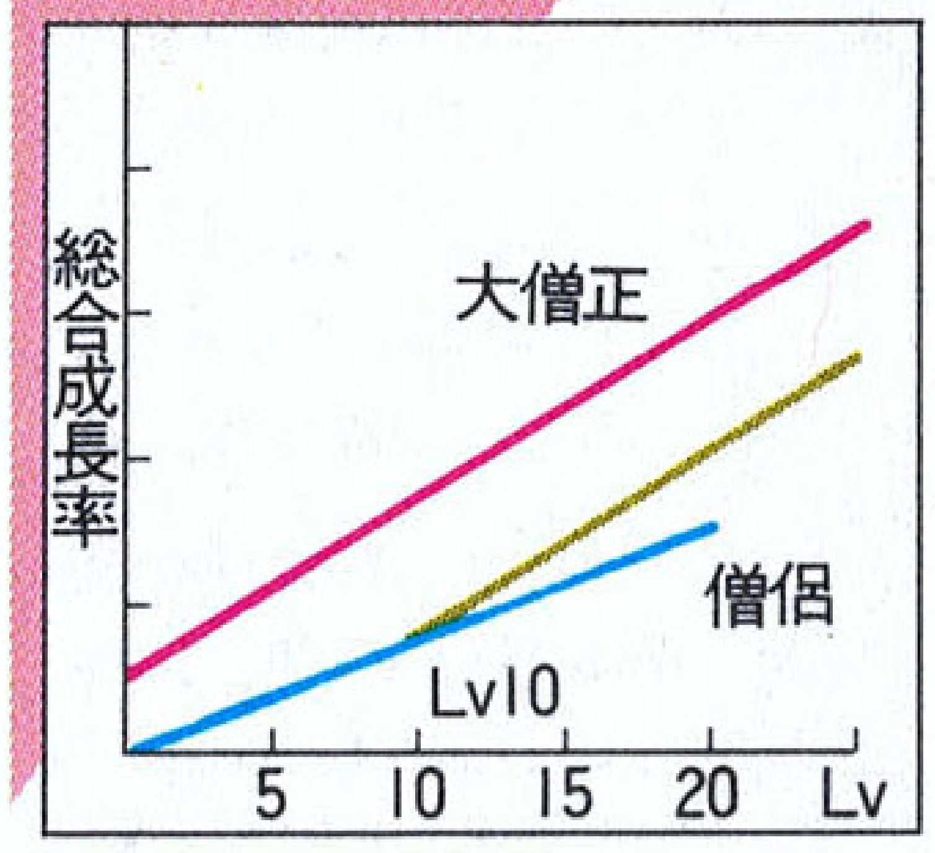
チップ〈キャントール〉★★★★★★★★★★★★★

職業／僧侶→大僧正

見かけと正反対 隠された戦闘力



アルタローンでの戦闘から同行する内気な彼女は、みんなの体力を回復させるがんばり屋さんだ。成長、パラメータともにロウと同じ程度だが、武器を持たせて戦わせると評価が変わってくる。攻撃の信頼性はチップのが高い（と思われる）。ハンターエルフなどの防御力が低い相手なら一撃で倒してしまうぞ。服も違うしね。

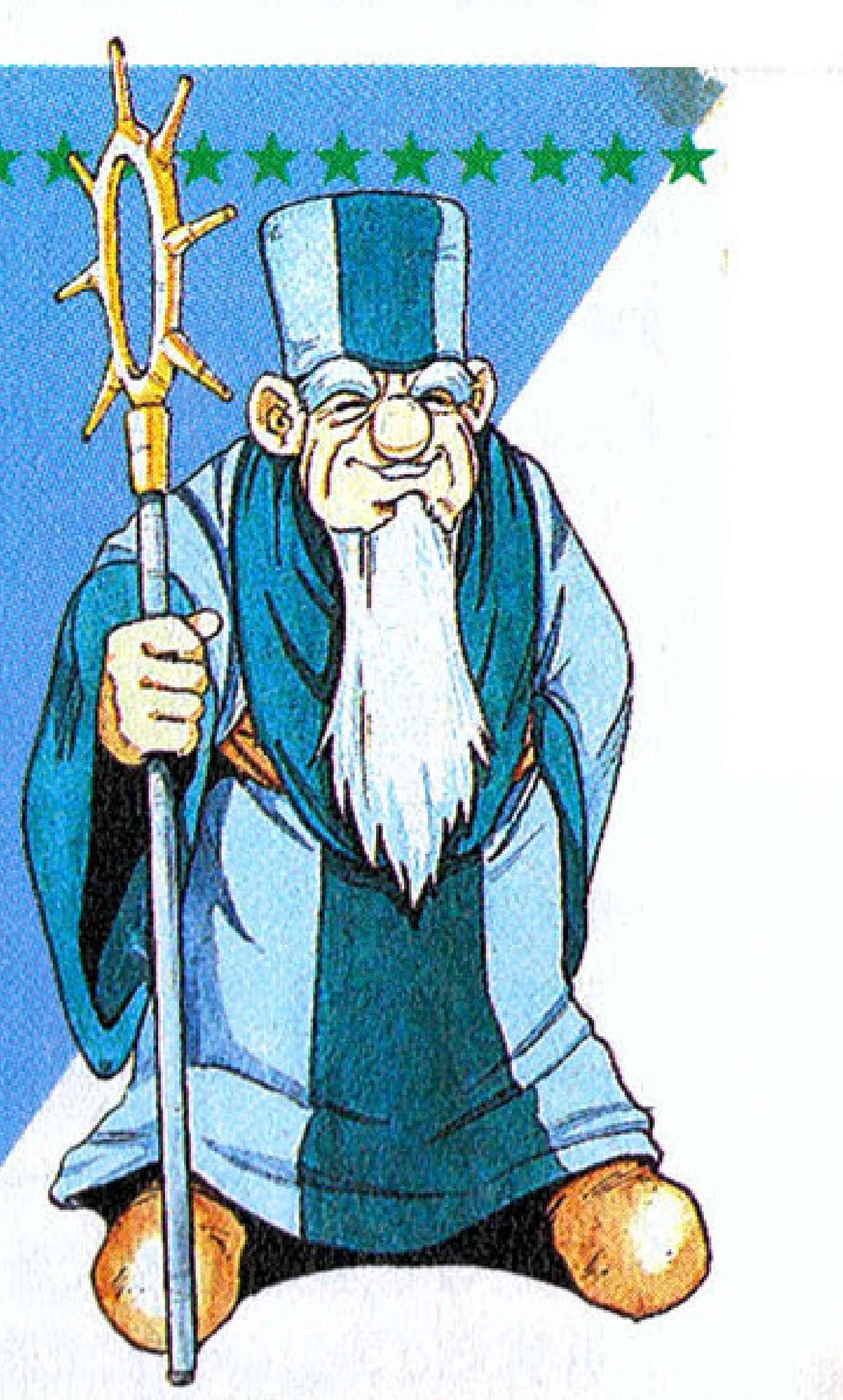


Level	2
HP	11
MP	10
攻撃力	10
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	4
武器	木の杖
魔法	ヒールの他にクイックやスロウ、そしてオーラを覚える。助かるぞ。
性格	お姫様付きが長かったためか、控え目でとてもおとなしいのだ。
特徴	経験を積むと肉弾戦でも、かなり強くなる。少し淋しい気もするな。

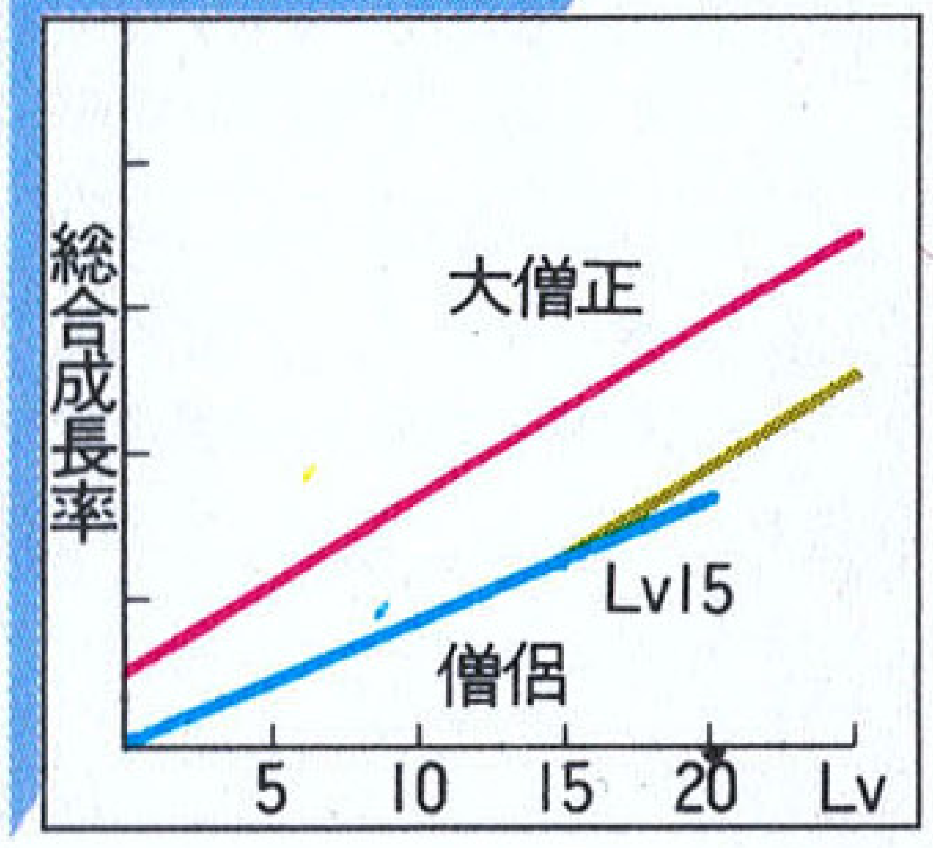
トーラス〈ホビット〉★★★★★★★★★★★★★

職業／僧侶→大僧正

オーラだったら 誰にも負けない



アレフと一緒に終盤から戦いに参加するトーラス。コイツもアレフと同様、仲間にした直後から転職できる。迷わず転職させてやろう。セールスポイントは、オーラがレベル4まで使えることだ。集団回復魔法で彼の右に出る者はいない。終盤のせわしないときにまとめて体力回復できる彼の存在はとても重宝なのだ。

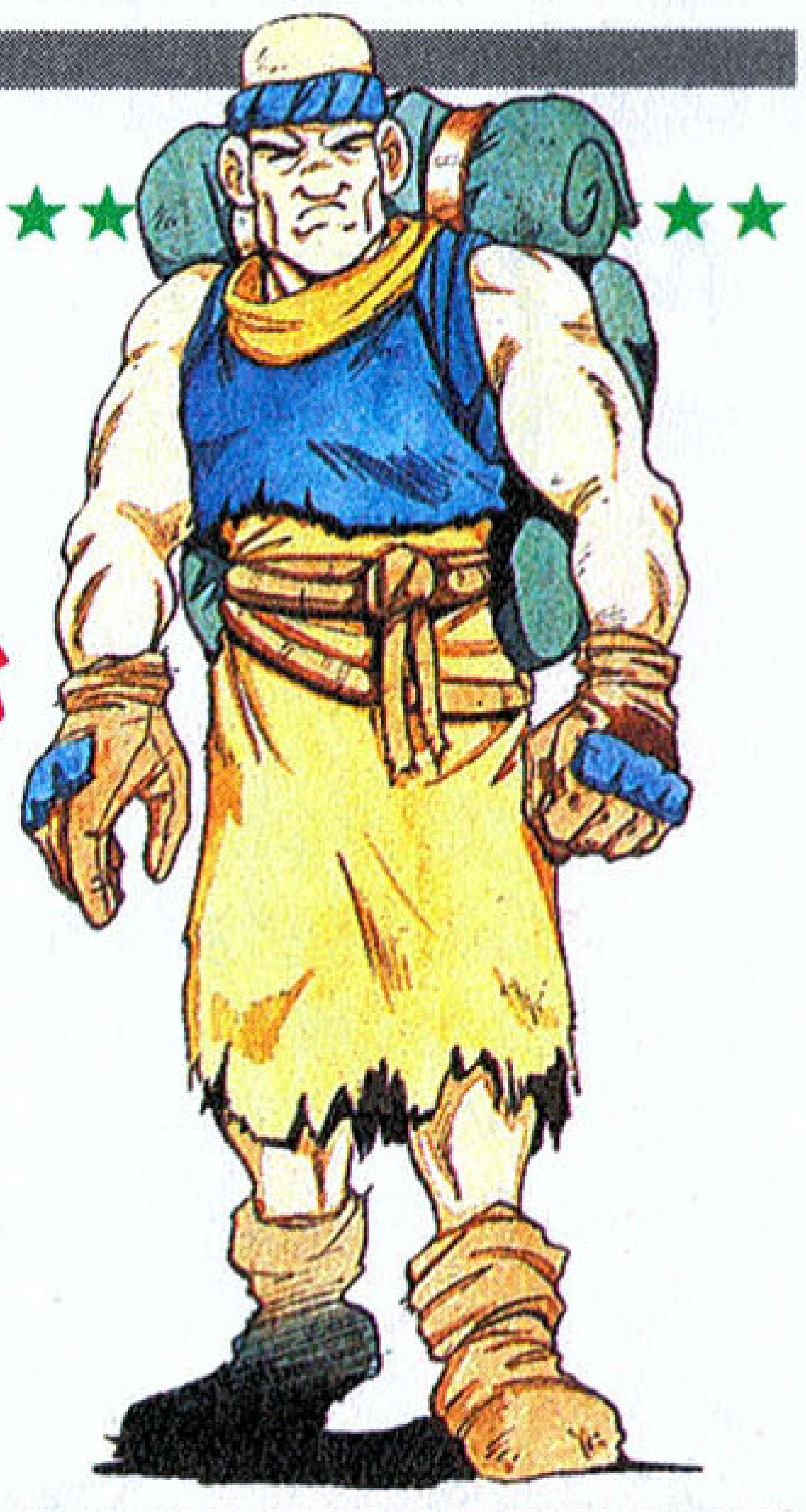


Level	15
HP	23
MP	25
攻撃力	24
防御力	12
移動速度	5
敏捷さ	15
武器	パワースティック
魔法	ヒールやオーラが仲間になったときから使える。やはりオーラだ。
性格	味方の中では最年長。意外にひょうきんな面を持っているのだ。
特徴	長生きしただけあって、回復関係の魔法は豊富である。物知りだ。

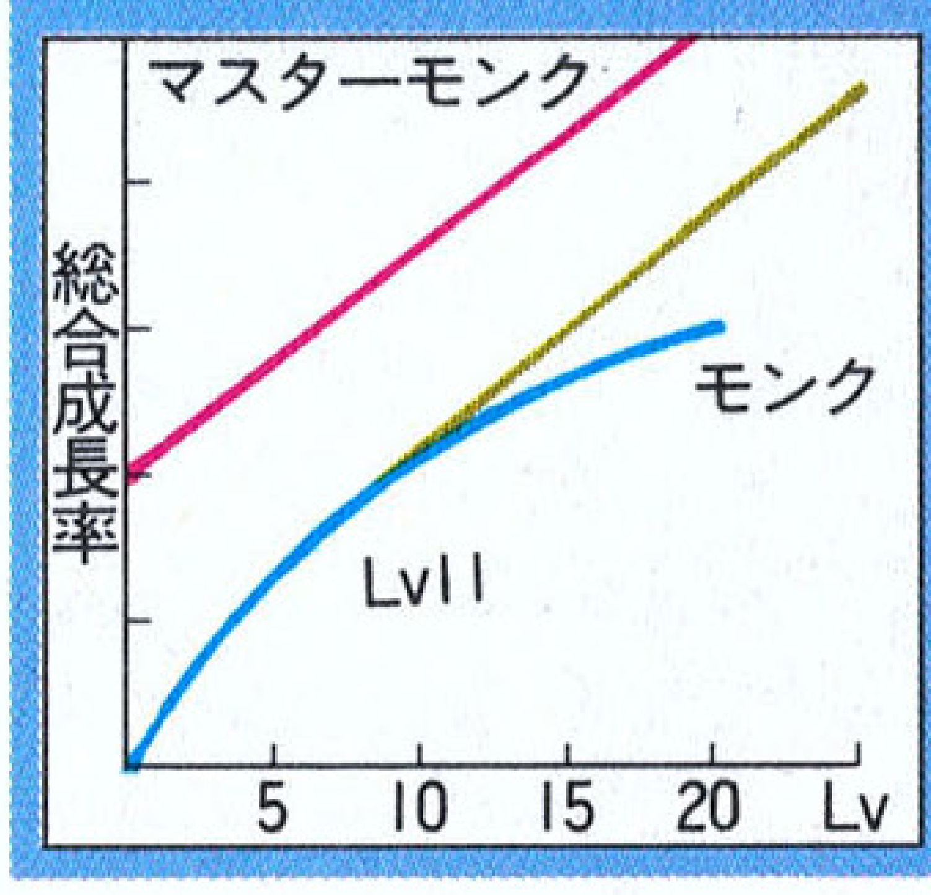
ゴング〈巨人族〉★★★★★★★★★★★★★

職業／モンク→マスターモンク

鍛えていれば 全身これエッジ



機転をきかせればいにしえの城門での戦闘から一緒に戦ってくれるゴング。武器を持たずに己の肉体だけで相手に突っこんでいく。中途半端なヤツだと思うな。序盤では体力回復屋にしか使われないが、成長さえすれば攻撃も回復もできるスーパーなヤツに育つ。オーラまで覚えるし……。苦労してでも連れていきたい。

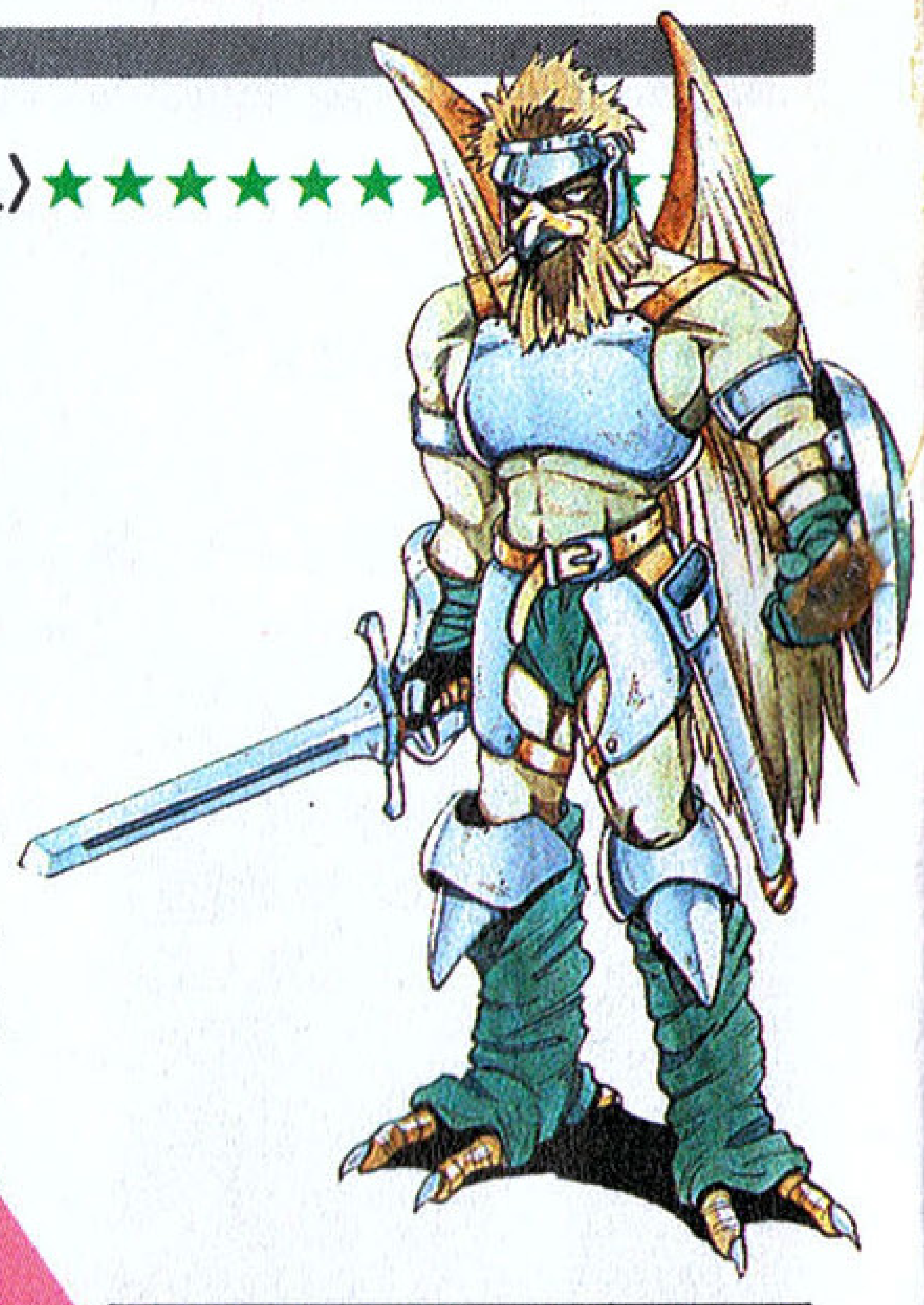


Level	1
HP	11
MP	8
攻撃力	11
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	6
武器	持ってない。
魔法	ヒールはレベル4まで、さらにオーラレベル1も覚える。すごい。
性格	放浪を続けて己を鍛えている。ストイックな生き方のお坊さん。
特徴	力強い正拳突きのポーズでヒールの妖精を呼ぶ。これを見るべし。

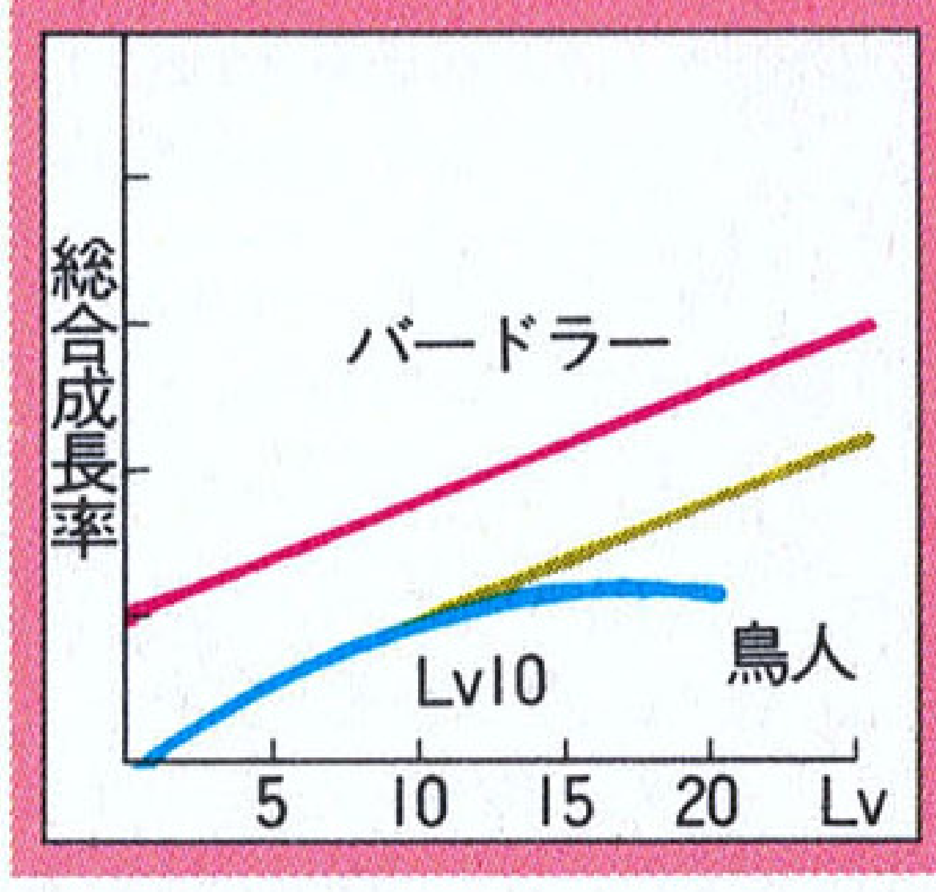
バルバロイ〈鳥人〉★★★★★★★★★★★★★

職業／鳥人→バードラー

蝶のように舞い 蜂のように刺す



初めて仲間になる飛行キャラクターは、頼もしいヤツだ。地形に左右されないため、狭い通路などでは真価を発揮するだろう。アーチャーに弱いわけではないしね。無謀な単独行動さえ控えれば問題ないだろう。転職は早いほうがよい。でも、転職直後だけはふがいなくて苦労するだろう。それが嫌ならアモンを使おう。

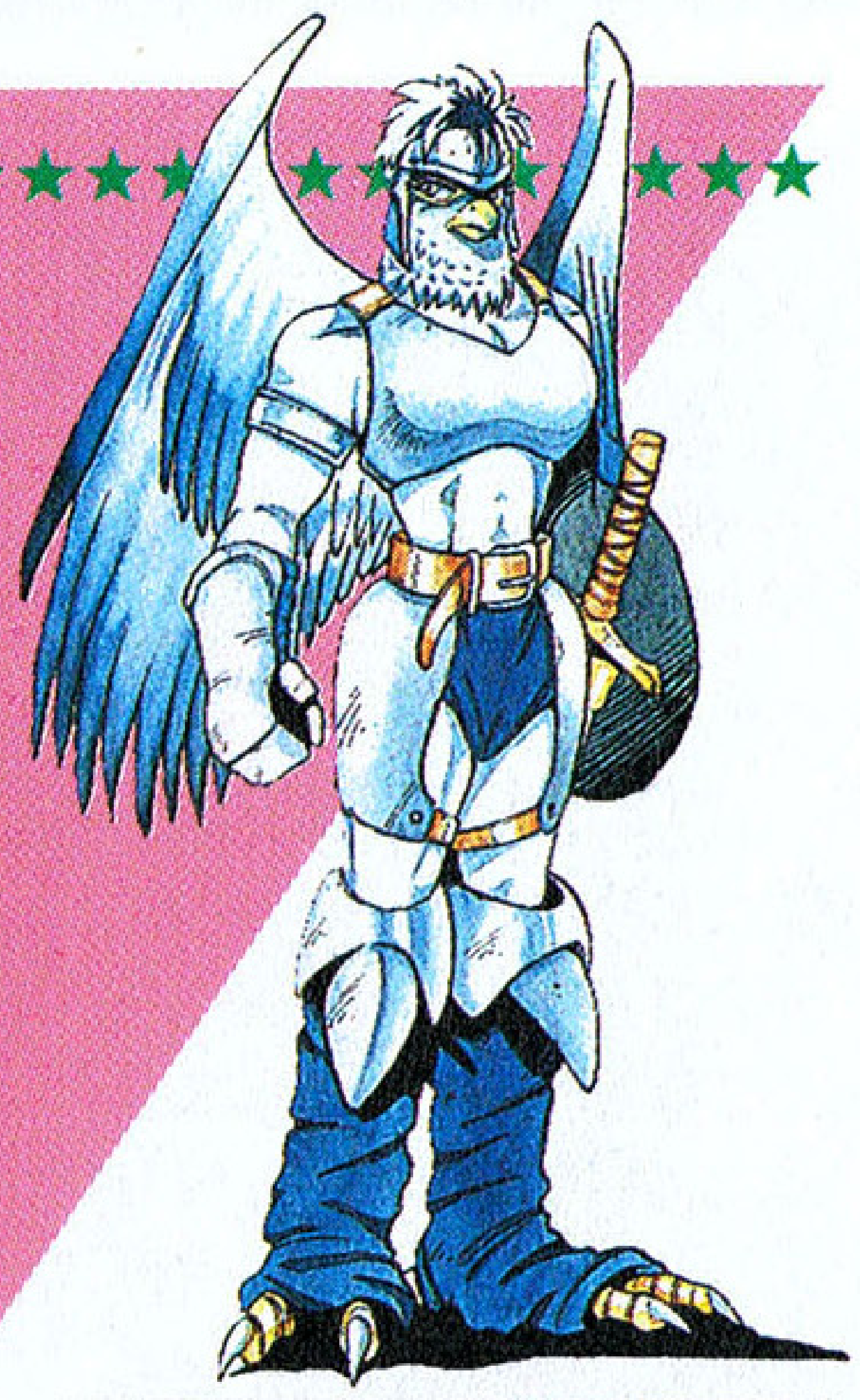


Level	5
HP	16
MP	0
攻撃力	17
防御力	11
移動速度	7
敏捷さ	11
武器	ミドルソード
魔法	まったく覚えない。
性格	義理堅い。世話になったシェードの司祭を守るために戦った。
特徴	空を飛べる貴重な戦力。戦闘力が多少低いのはしかたないことか……。

アモン〈鳥人〉★★★★★★★★★★★★★★

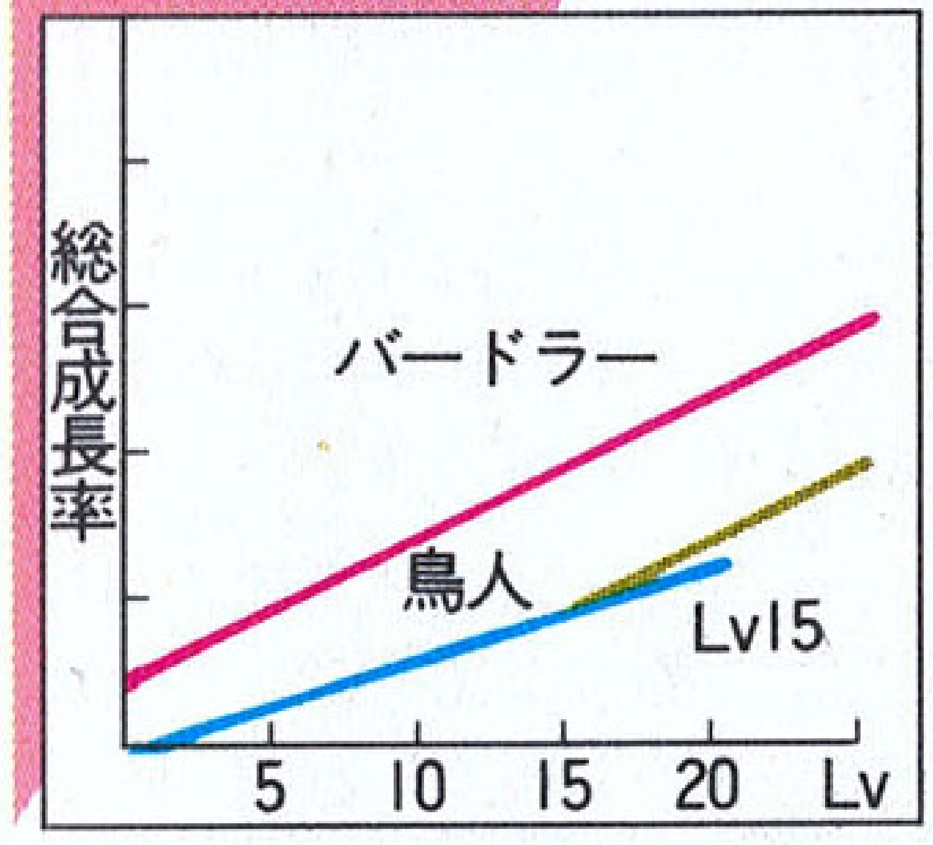
職業／鳥人→バードラー

鳥人夫婦は使い分ける？



シェード教会の戦闘終了後に加わるアモンは、夫のバルバロイ同様重宝な飛行キャラクターだ。夫婦ともに使ってやるのもいいが戦列に並ぶのは、実際はどちらかになるだろう。他に参加させたいヤツもいるしね。仲間になった直後は、バルバロイのほうがパラメータ的に勝っている。でもほんとにうまく育てると……。

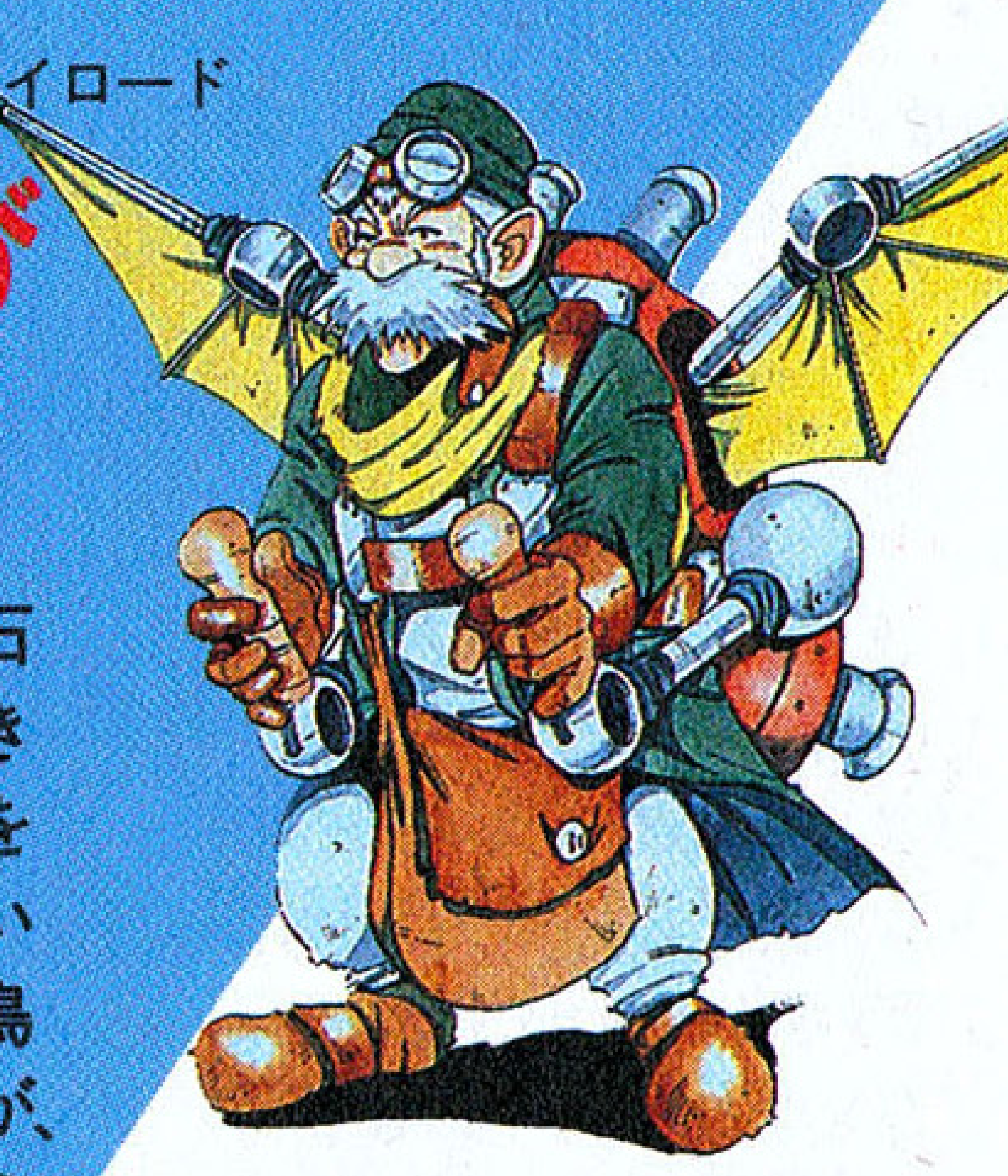
Level	5	HP	15
MP	0		
攻撃力	15	防御力	8
移動速度	7	敏捷さ	11
武器	ミドルソード		
魔法	まったく覚えない。		
性格	夫想いのやさしい奥さんだ。彼女の願いは何でも応えてあげたい。		
特徴	夫とそろって空を飛ぶ。戦場の偵察なら２人にお任せモードだろう。		



コーキチ〈人間〉★★★★★★★★★★★★★★★★★

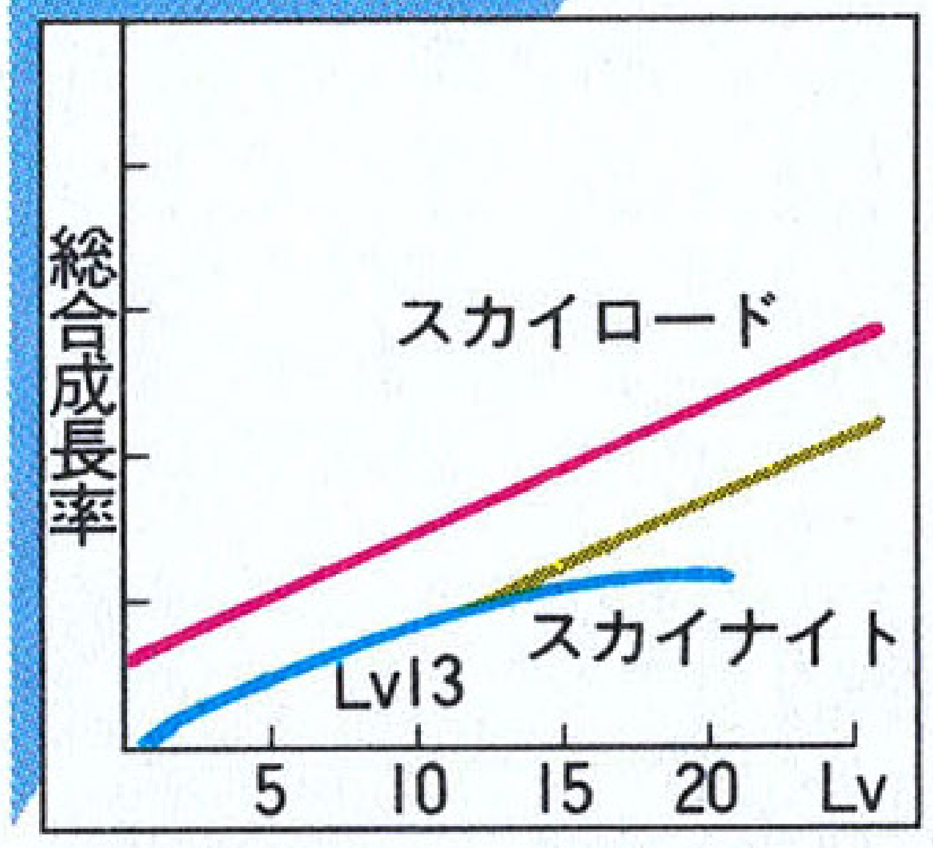
職業／ウイングナイト→スカイロード

空を飛ぶのが人生のすべて



ルーンファウストに採石場へ駆り出されていたときを除くと、人生のすべてを飛ぶことの研究に使っていると思われるコーキチ。鳥人に比べると数値は劣るが、飛べて騎士系の武器を使えるという利点は捨て難い。戦場での使いかたは、鳥人と同様にゲリラ戦あるのみ。地形に影響されないので、かなりの活躍が期待できる。

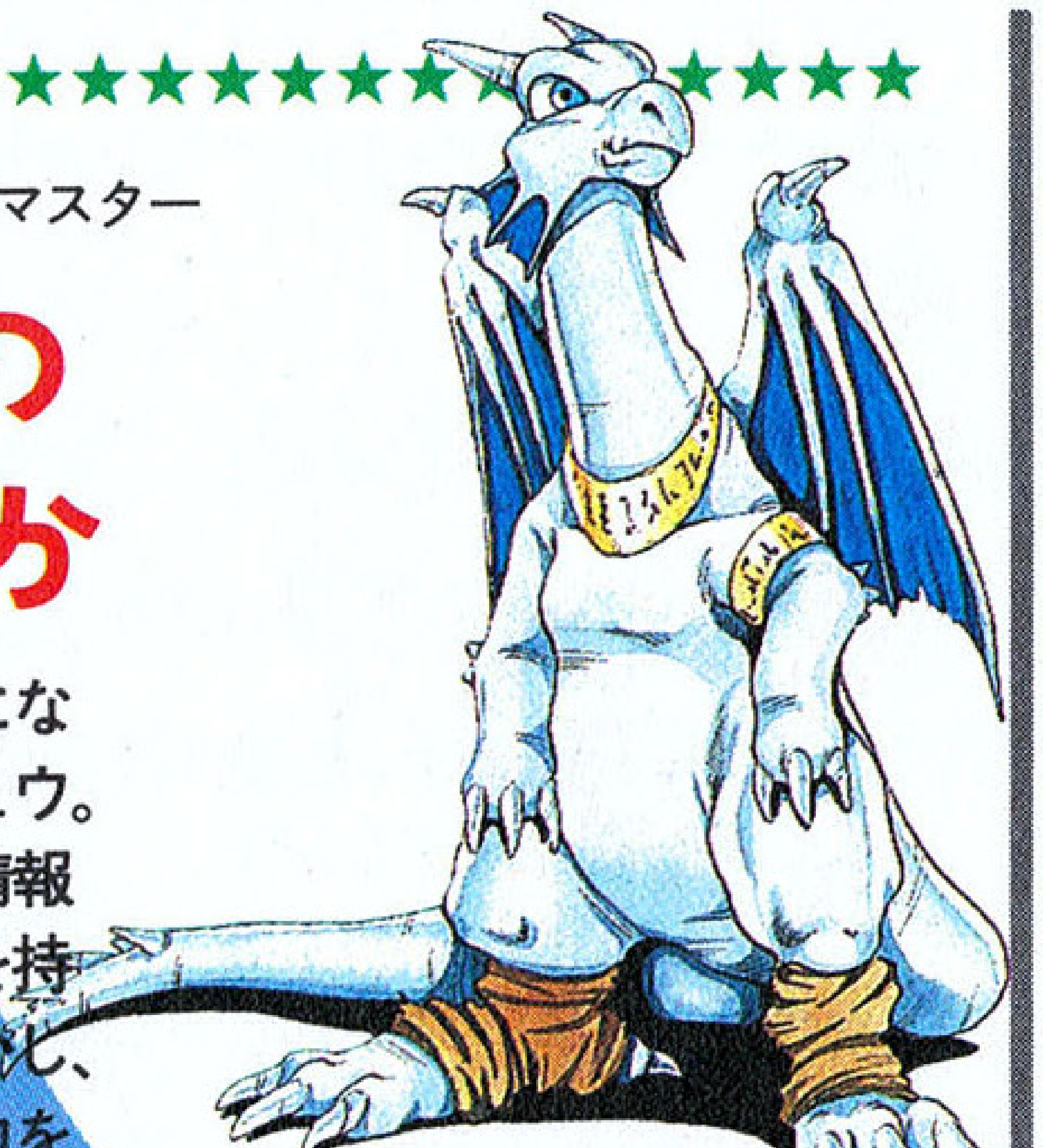
Level	7	HP	14
MP	0		
攻撃力	21	防御力	10
移動速度	6	敏捷さ	12
武器	ブロンズランス		
魔法	まったく覚えない。		
性格	50年も飛行機械の実験を続けてきたほどの粘り強さ。性格も同様だ。		
特徴	空を飛べる人間は、ルーン大陸でもコーキチ１人だけ。偉いのだ。		



バリュウ〈神竜〉★★★★★★★★★★★★★★

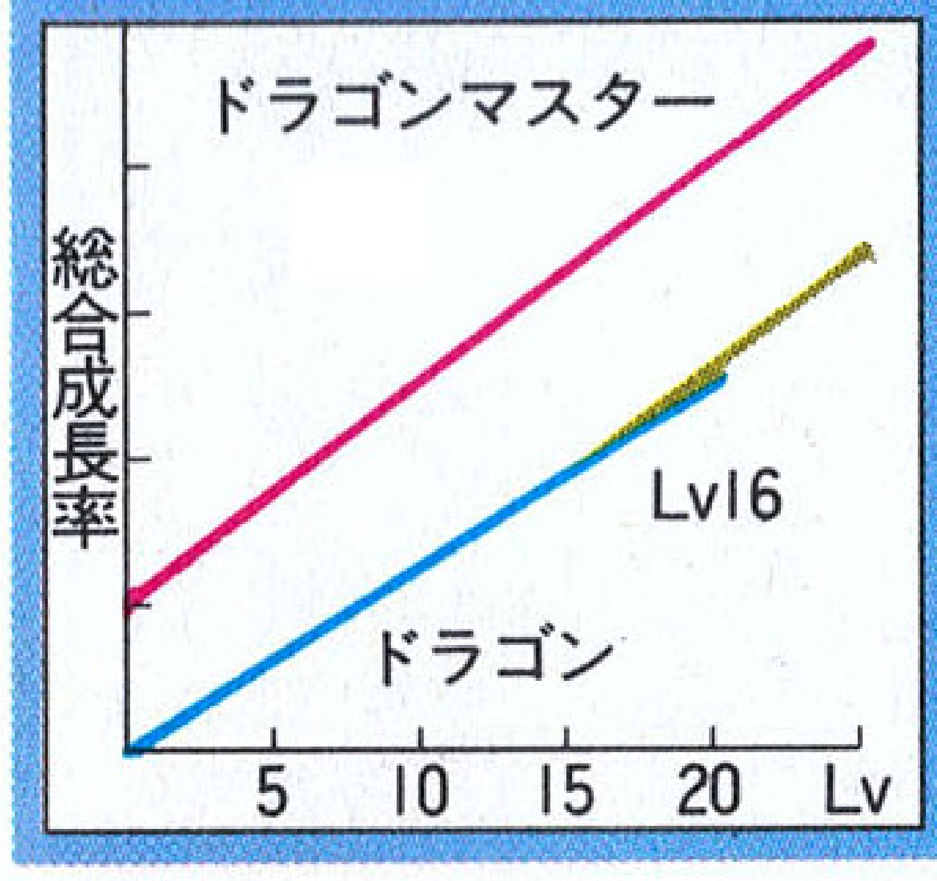
職業／ドラゴン→ドラゴンマスター

これが噂の神竜なのか



ドラゴニアから仲間になる神竜の生き残りバリュウ。ルドル村までに聞いた情報だと、神竜は強大な力を持っているとのこと。しかし、バリュウにはまだその力を発揮することはできない。成長させなければいけないのだ。戦いも終盤が近いと感じられる局面で、彼を育てる余裕などないかもしれない。でも長い目で見てね。

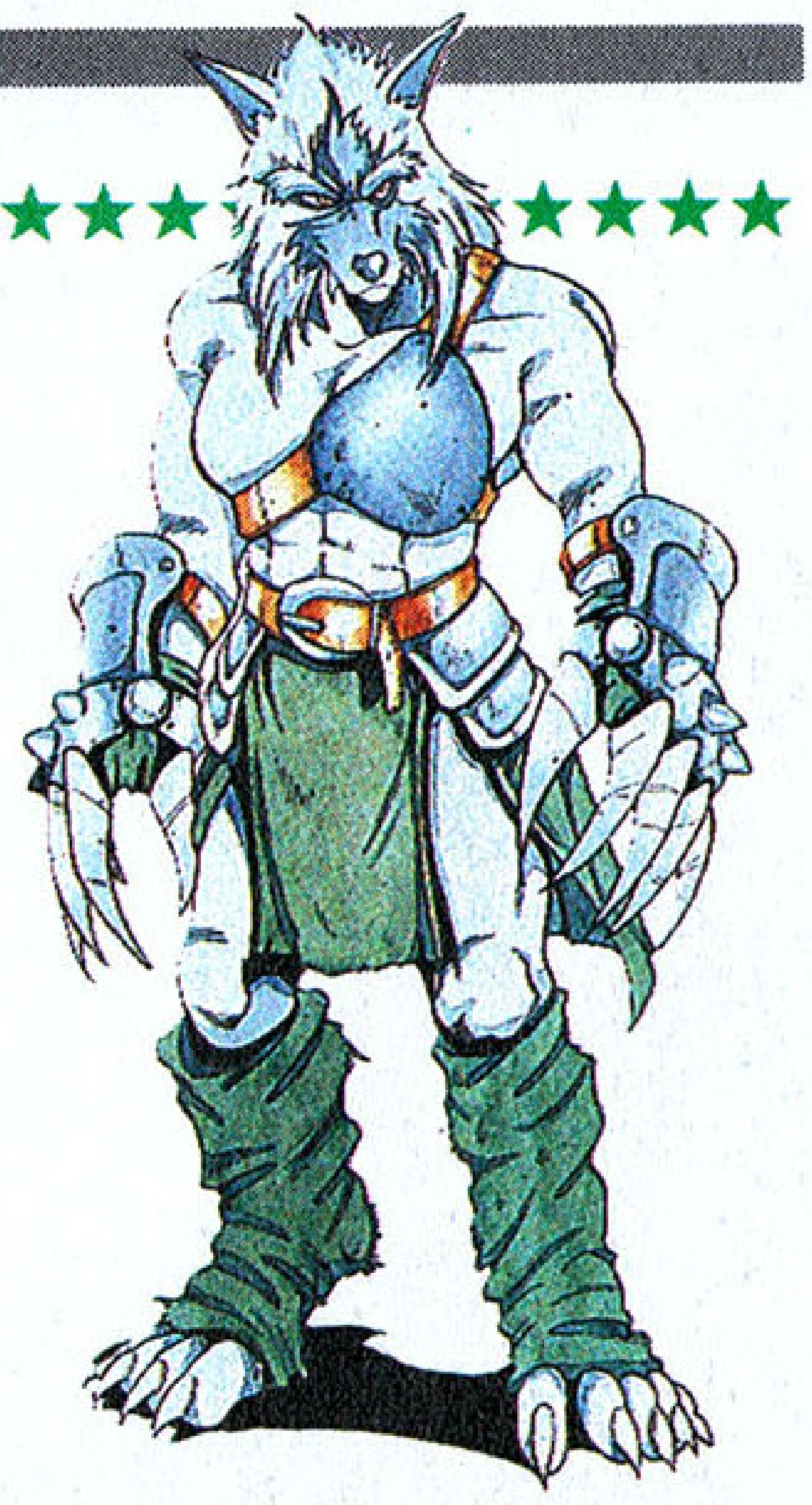
Level	9	HP	19
MP	0		
攻撃力	29	防御力	17
移動速度	5	敏捷さ	10
武器	持ってない。		
魔法	まったく覚えない。		
性格	弱虫だけど、友達を思う気持ちは人間以上だろう。カリンが好き。		
特徴	まだまだ子供のバリュウ。神竜の力が発揮されるのはこれからだ。		



ザッパ〈ウルフリング〉★★★★★★★★★★

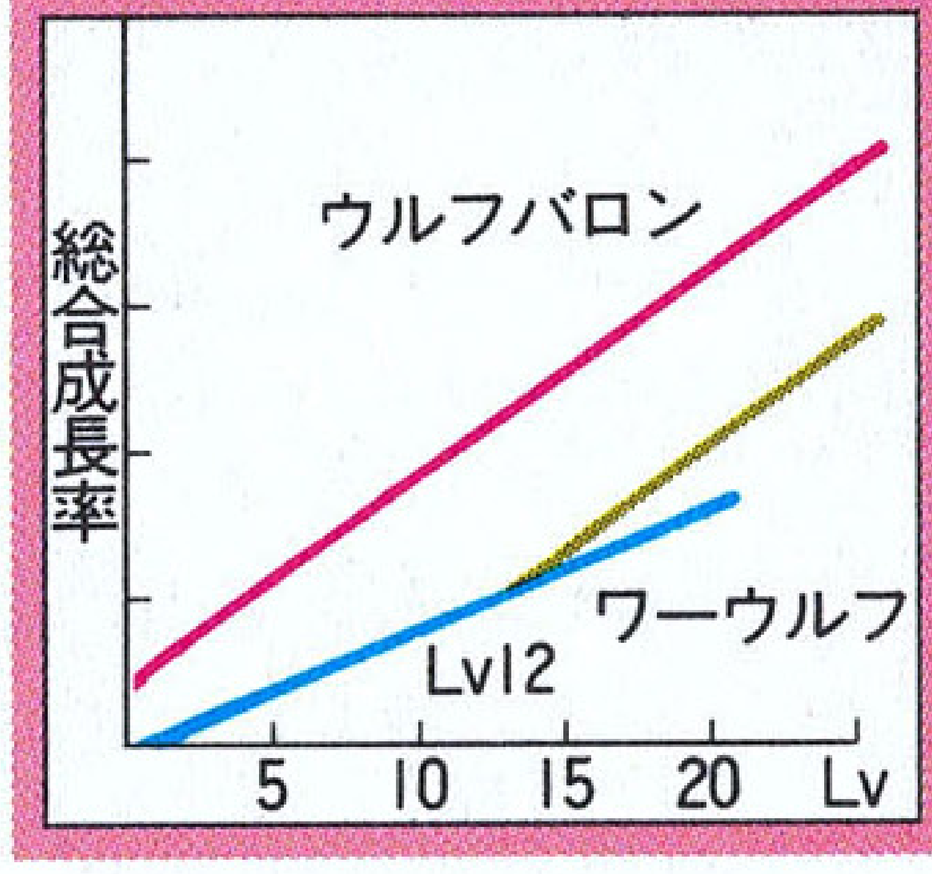
職業／ワーウルフ→ウルフバロン

森林の戦闘は彼しかいない



一本橋へ向かうときから獅子奮迅の活躍をしてくれるザッパ。彼はバストークを治めていたからか、森での移動力は人並み外れたものがある。攻撃力も高く、戦う姿は獲物を一発でしとめてくれそうな安心感が漂っているぞ。森での戦闘だけでなく、どんどん使って強化しよう。転職後は成長が楽しみになるほど育つ。

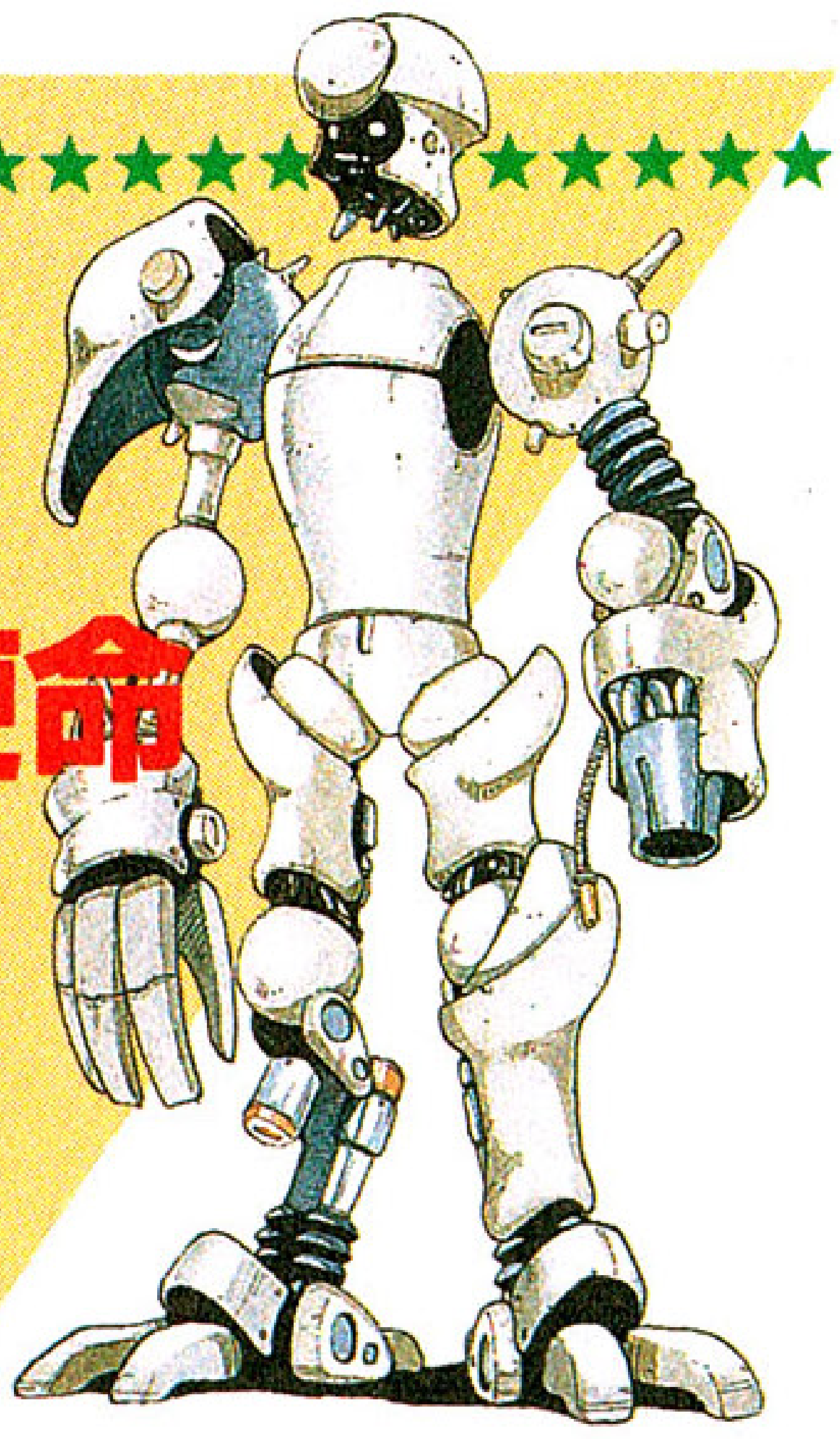
Level	9	HP	23
MP	0		
攻撃力	27	防御力	14
移動速度	7	敏捷さ	12
武器	持ってない。		
魔法	まったく覚えない。		
性格	獣人とはいえ、バストークの王様なのだ。気高く優しい王様だぞ。		
特徴	森の精霊だ。森にいる限り、彼の戦闘力がつきることはない。		



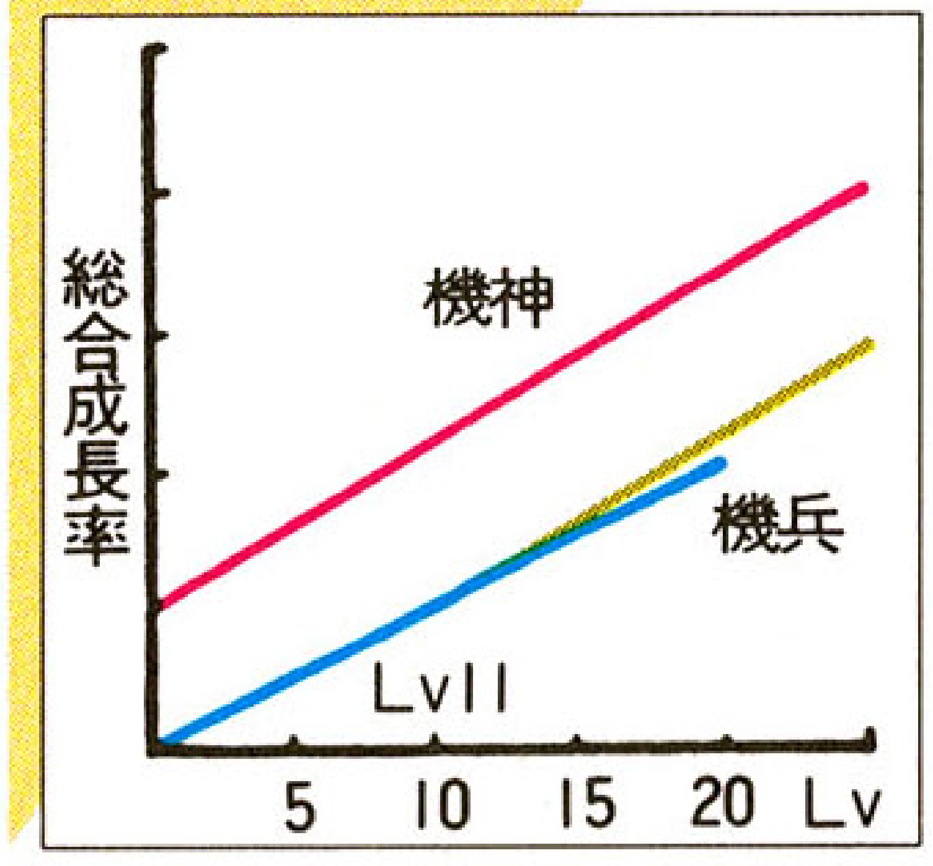
アダム〈機械人〉

職業／機械兵→機神

ロボットに課せられた使命



いよいよルーンファウストが見えてきた。その頃に仲間となるのが機械兵のアダムだ。すぐにでも転職できるのだが、一度戦わせて様子を見たほうが無難だろう。戦闘後は、バリュウを初めて戦わせたときと同じ思いがするかもしれない。コイツも温かく見守ってやらなければいけないキャラクターだ。心を広くもて。

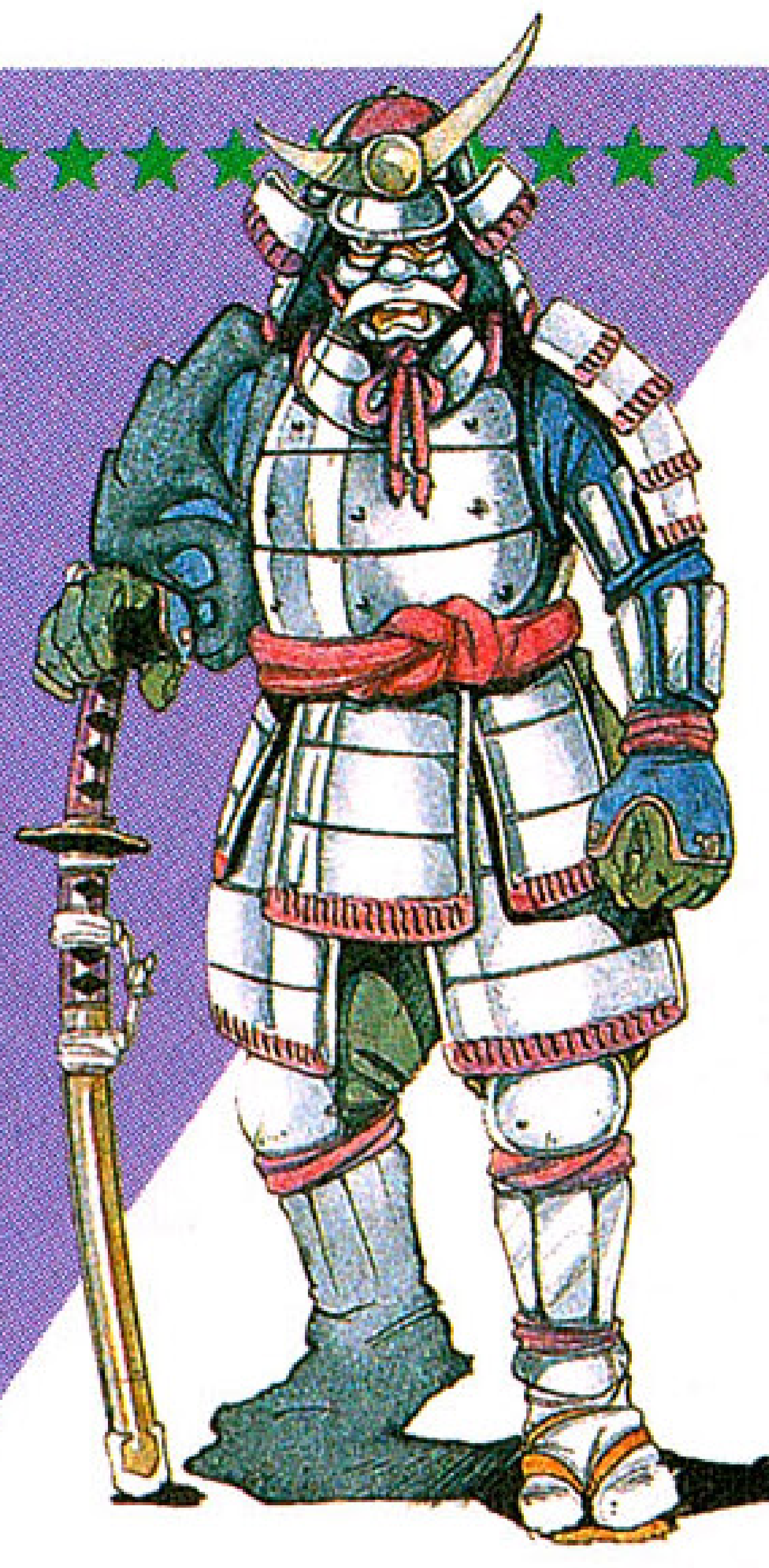


Level	10	HP 35	MP 0
攻撃力	23	防御力	24
移動速度	4	敏捷さ	12
武器	持ってない		
魔法	まったく覚えない。		
性格	主人公の忠実なしもべ。そのために彼は作られたのだ。はるか昔に。		
特徴	全身が武器。経験を積むことで、その能力も明かされるのだろうか。		

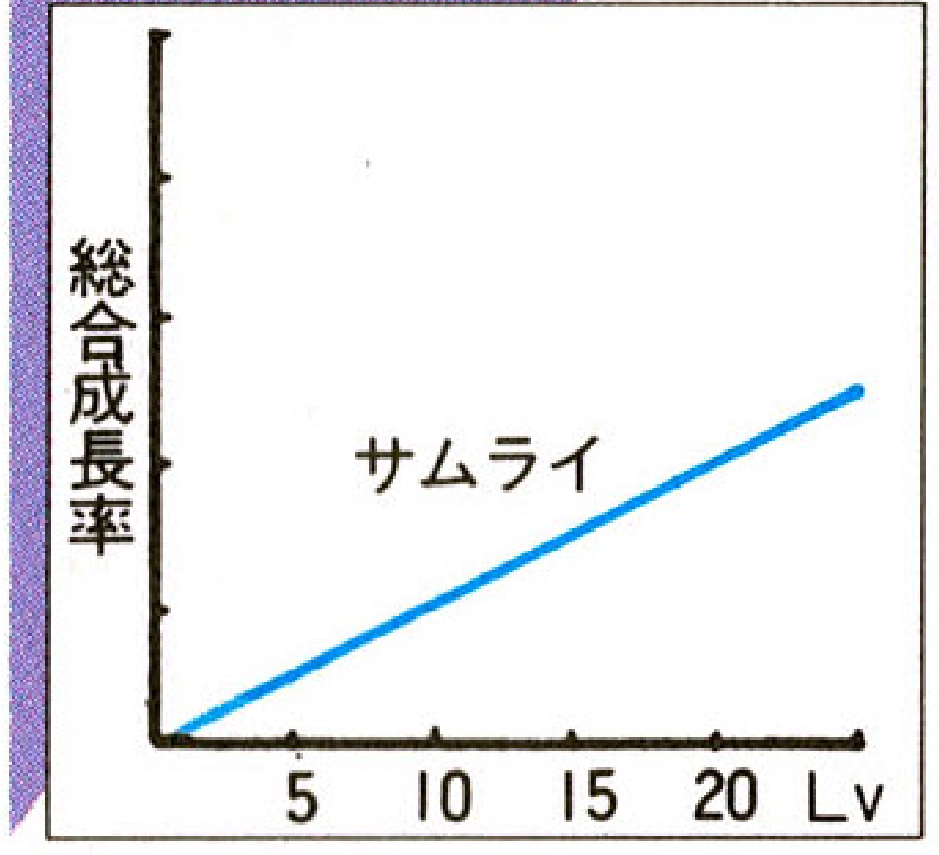
ムサシ〈人間〉

職業／サムライ

東の国から訪れた強者



ルーンファウストの底力がスパークするプロンプト以降に燦然と現われるムサシ。武者修行中だが、あまりの強さにあきれかえるだろう。同じ修行中のゴングをまるで問題にしない。戦闘中の役割も何もその強さのために他のキャラクターに経験値がまわらなくなってしまう。手ごわいヤツにガンガンぶつけて楽をせよ。

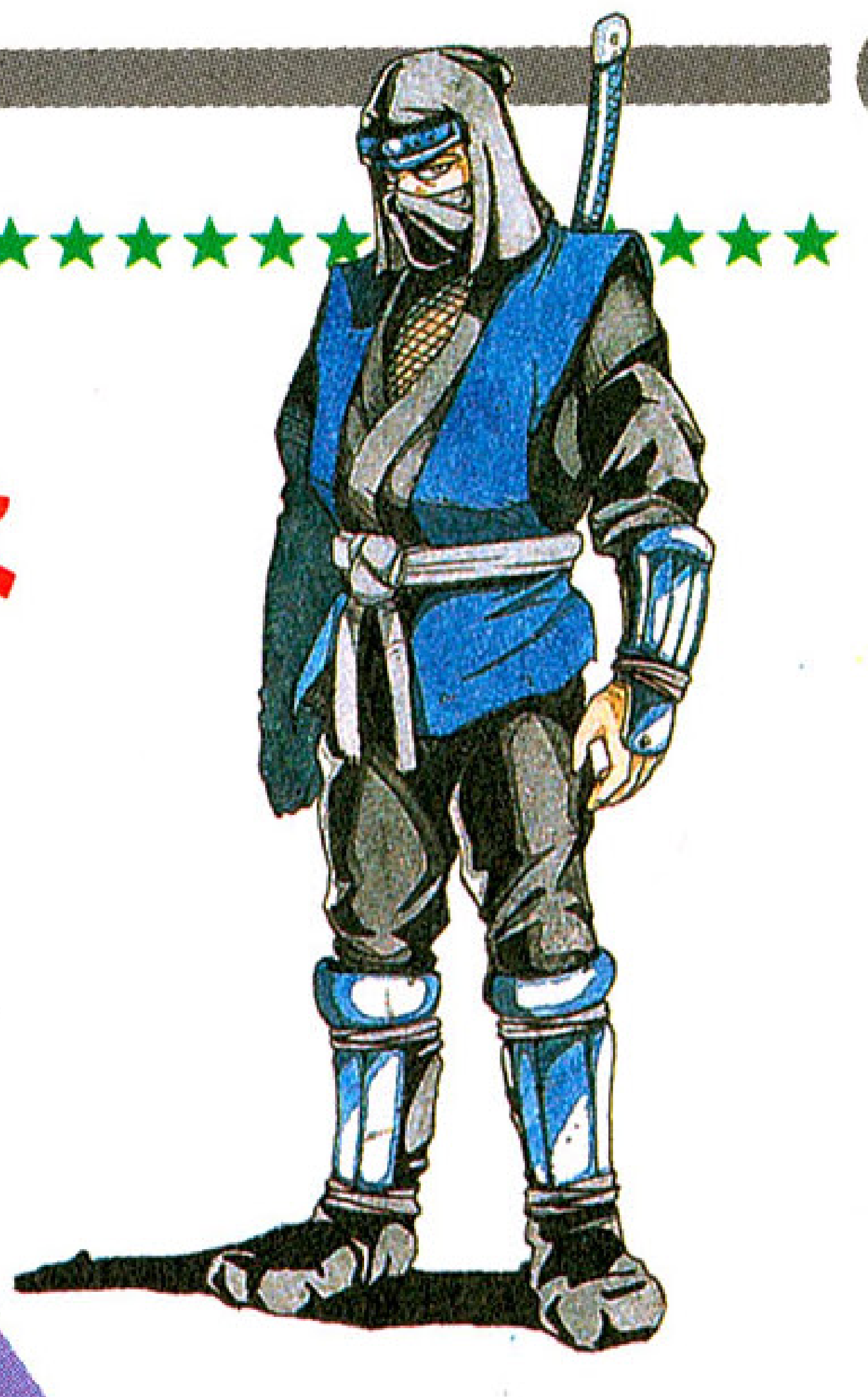


Level	10	HP 28	MP 0
攻撃力	49	防御力	18
移動速度	5	敏捷さ	16
武器	菊一文字		
魔法	まったく覚えない。		
性格	武士道精神の権化。どんなささいな悪も見逃すことはできない。		
特徴	刀を一閃！ 空気さえも斬り裂く技の冴えは主人公以上かもしれぬ。		

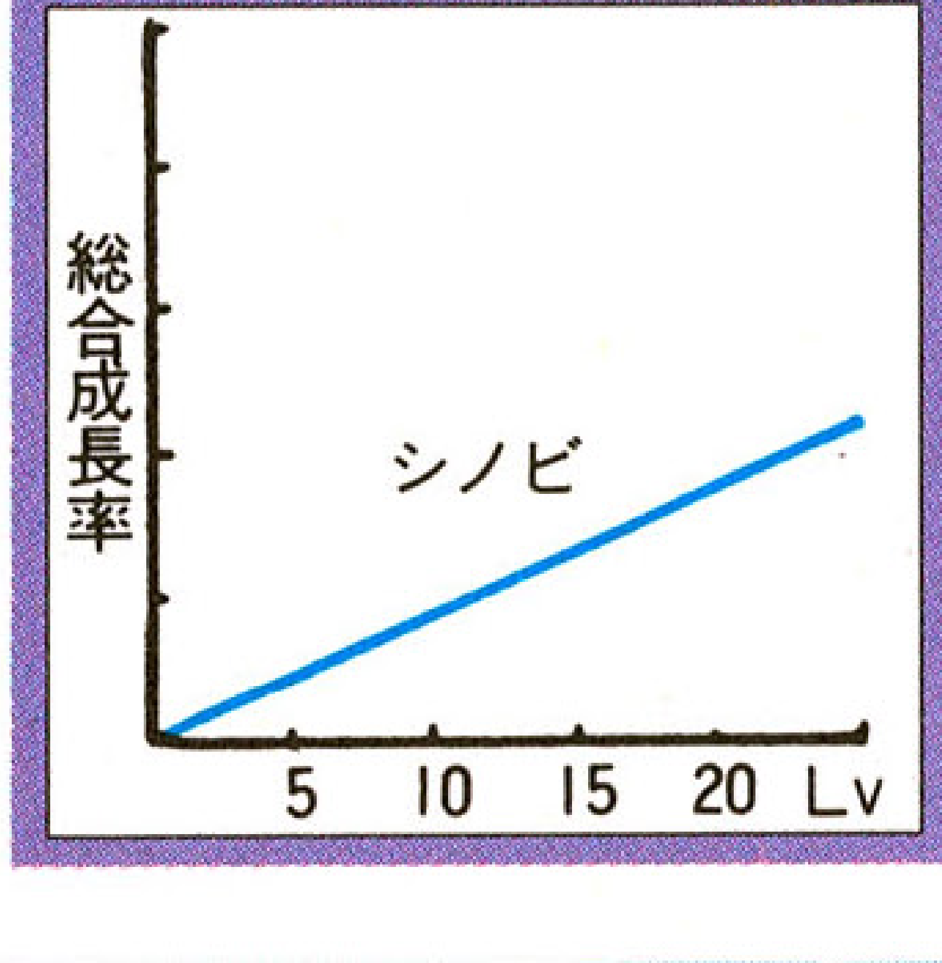
ハンゾウ〈人間〉

職業／シノビ

忍法使いは剣を逆手に



シャイニング・フォースの30人のなかで一番最後に仲間になるのが、このハンゾウだ。彼もムサシと同じように東の大陸から渡ってきた人である。もちろん、ムサシ同様強い。強いうえに魔法まで使ってしまう。こんな強者に戦闘の役割など考えるのも失礼だ。ほっといたら全員倒してしまいそうだもんな。どうする？

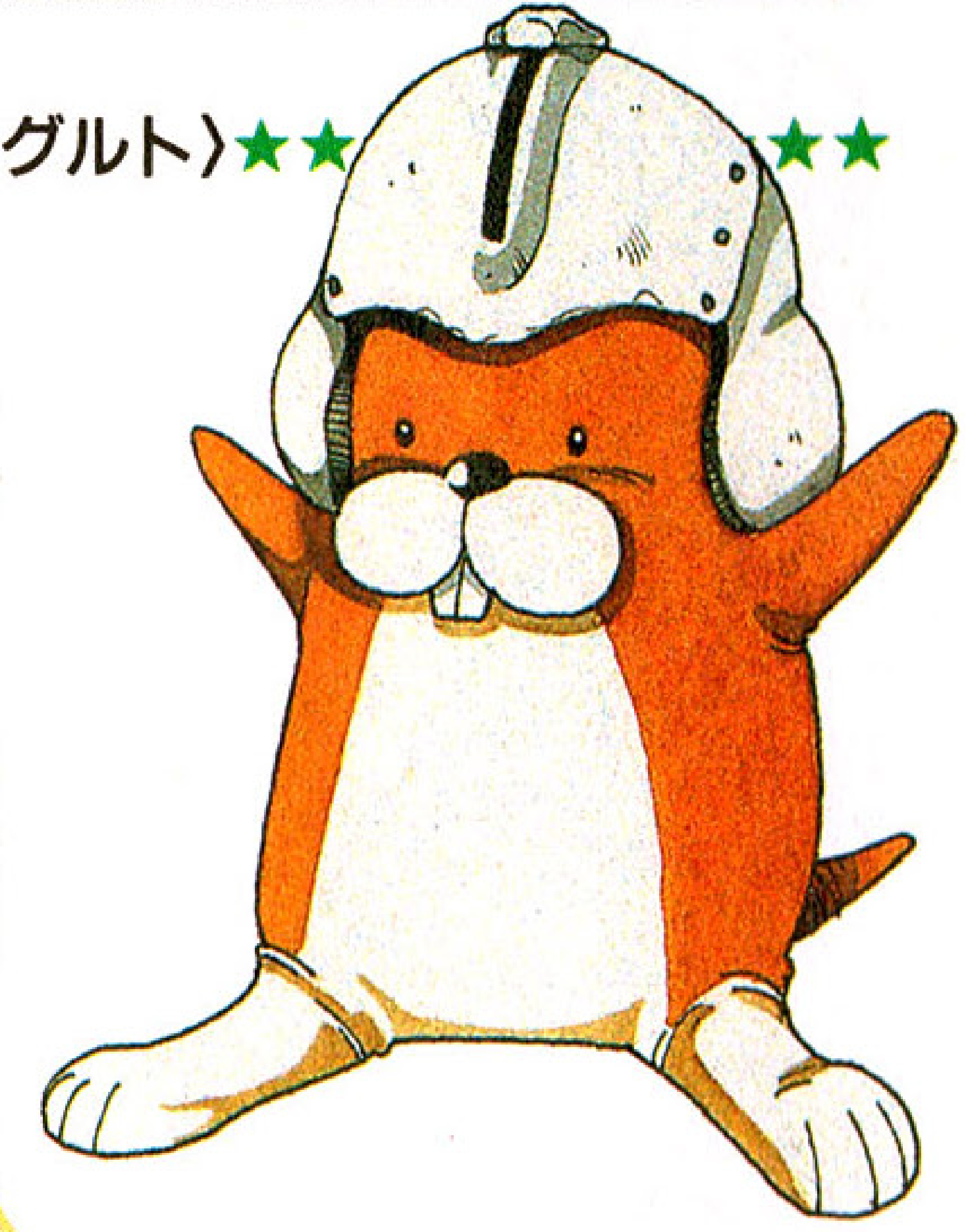


Level	10	HP 42	MP 25
攻撃力	53	防御力	35
移動速度	7	敏捷さ	39
武器	必殺のつるぎ		
魔法	最初からスリープとアンチスペル、それにソウルスチルが使える。		
性格	すべてが謎。当然、性格もわからない。文字どおりの戦闘機械か？		
特徴	秘伝の隠形の術。さあ、どこにいるかじっくり探してみましょう。		

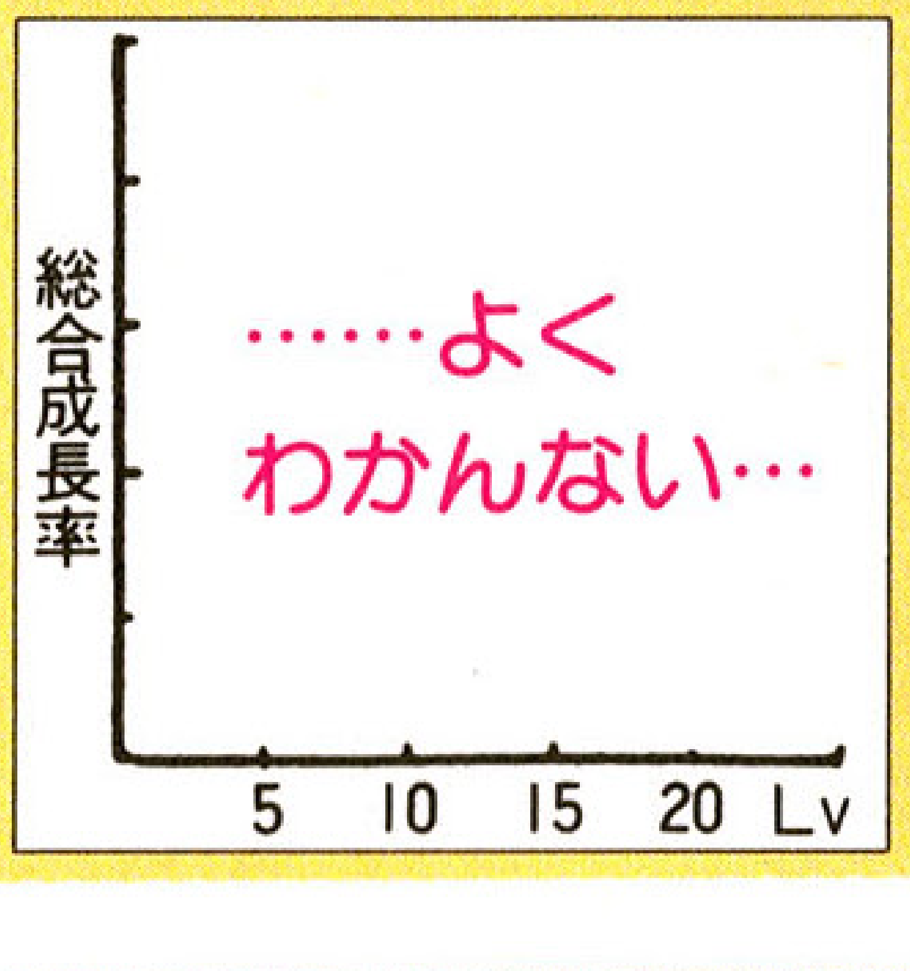
ヨーグルト〈ヨーグルト〉

職業／ヨーグルト

何のために戦うのか？



ヨーグルトだ。彼は仲間にして戦ってもらっても戦力として期待できない。パラメータを見ればわかると思うけど、ニッチもサッチもいかないのだ。攻撃回避率は高いようだが、当たってしまえば終わり。もうマスコットとしての役割しか彼の取る道はない。でも、それでいいのだ。だってそれがヨーグルトなのだから。



Level	1	HP 1	MP 0
攻撃力	1	防御力	1
移動速度	7	敏捷さ	1
武器	持ってない		
魔法	まったく覚えない。		
性格	「よくわかんない……」		
特徴	走る。頭突き。ひっくり返る。意外に芸は多いらしい。ホント意外。		

DATA2 WEAPON、MAGIC

★★★★★★★★★★★★★★スペシャルな武器と魔法

表は存在するすべての武器一覧表と各キャラクターが魔法を覚えるレベルだ。転職後は転職直前のレベルを足して考えよう。

ゴート L2
HP 2/
MP 0/

ゴートは
ヒートアックスをつかった!

アイテムとしても使えるっす

武器

	名 称	価格	使用効果	装 備
剣	ショートソード	100	攻撃力＋5	主NC・戦NC・鳥NC
	ミドルソード	250	攻撃力＋8	主NC・戦NC・鳥NC
	ロングソード	750	攻撃力＋12	主NC・鳥NC
	スチールソード	2500	攻撃力＋16	主C・鳥C・忍・侍
	ブロードソード	4800	攻撃力＋20	主C・鳥C・忍・侍
	必殺の剣	—	攻撃力＋25	主C・鳥C・忍・侍
	菊一文字	—	攻撃力＋30	主C・鳥C・忍・侍
	光の剣	—	?	主C
	暗黒の剣	—	?	主C・鳥C
	カオスブレイカー	—	?	主C
矢	木の矢	320	攻撃力＋8 ・射程2	弓NC
	はがねの矢	1200	攻撃力＋13 ・射程2	弓NC
	ロビンの矢	3200	攻撃力＋18 ・射程2～3	弓NC
	アサルトシェル	—	攻撃力＋27 ・射程2～3	弓C
	バスターショット	—	?	弓C

	名 称	価格	使用効果	装 備
ランス	ブロンズランス	300	攻撃力＋9	騎NC
	スチールランス	3000	攻撃力＋18	騎C
	クロムランス	—	攻撃力＋22	騎C
	ハルバート	8500	攻撃力＋25	騎C
	デビルランス	—	?	騎C
スピア	スピア	150	攻撃力＋6 ・射程1～2	騎NC
	パワースピア	900	攻撃力＋15 ・射程1～2	騎NC
	バルキリー	—	?	騎C
斧	ハンドアックス	200	攻撃力＋7	戦NC
	ミドルアックス	600	攻撃力＋11	戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力＋16	戦C
	ヒートアックス	6500	攻撃力＋22	戦C
	グレートアックス	10000	攻撃力＋26	戦C
	アトラスの斧	—	?	戦C
杖	木の杖	80	攻撃力＋4	魔・僧NC
	パワースティック	500	攻撃力＋12	魔・僧NC
	守りの杖	3200	攻撃力＋18	魔・僧C
	聖者の杖	—	攻撃力＋26	僧C
	デーモンロッド	—	?	魔・僧C

●装備はクラスチェンジ前（N）とクラスチェンジ後（C）。
また、騎士にはスチームナイト、ウイングナイトが含まれる。

魔法レベル

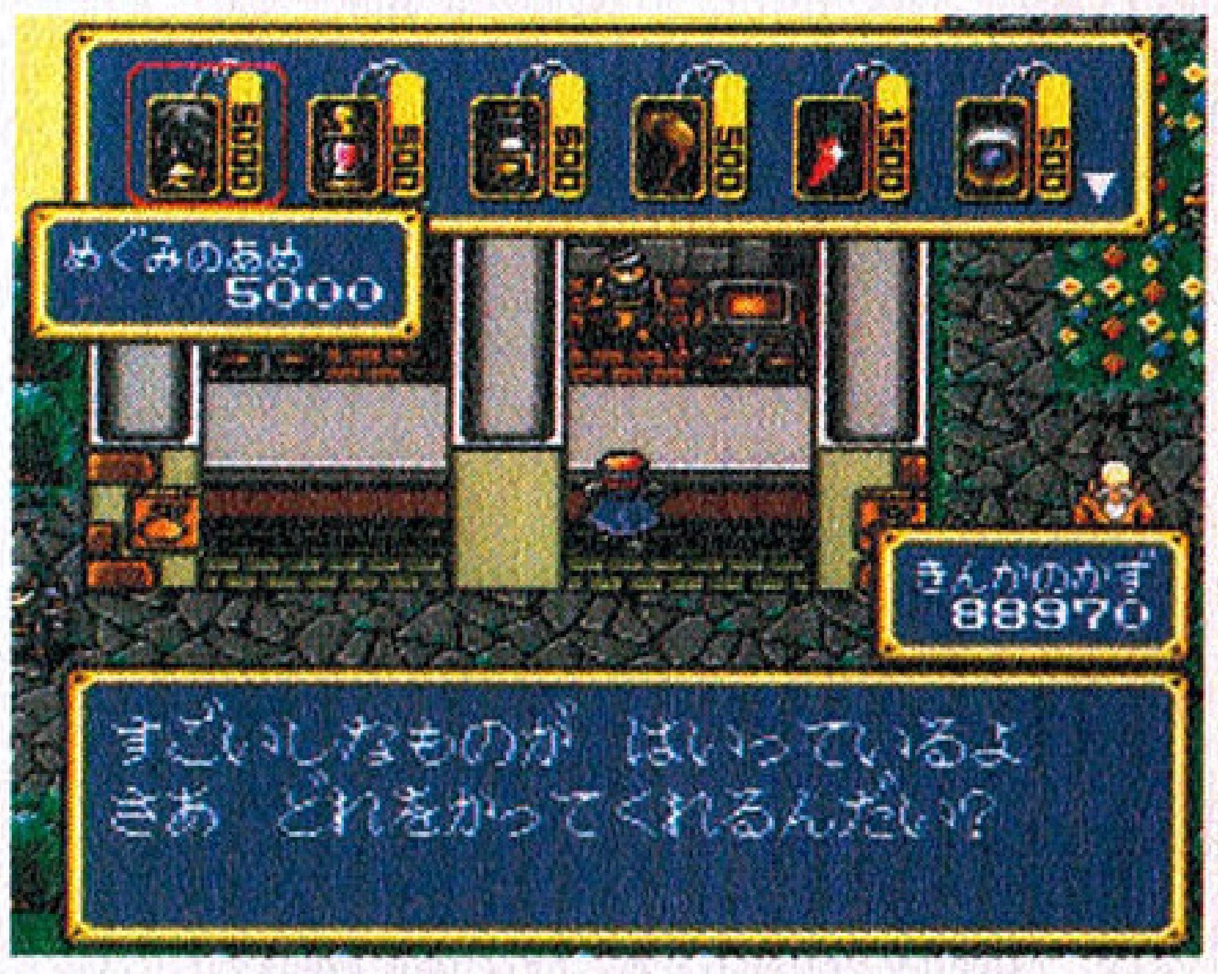
LV	アンリ	アレフ	タオ	ロウ	チップ	トーラス	ゴング	ドミンゴ	アーサー
1	ブレイズ1	ブレイズ1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	フリーズ1	
2									
3		フリーズ1							
4			ブレイズ2	アンチドウテ1		アンチドウテ1		フリーズ2	
5	フリーズ1				ヒール2				
6		ブレイズ2							
7				ヒール2		ヒール2		イリュート1	
8	ブレイズ2		スリープ1		スロウ1		ヒール2		
9		フリーズ2							
10	イリュート1			スロウ1					
11									
12		スパーク1	ブレイズ3		クイック1	スペルウォル1			
13	フリーズ2			クイック1				フリーズ3	
14									
15									ブレイズ1
16	フリーズ3		アンチスペル1	ヒール3	ヒール3	オーラ1	ヒール3		
17		スパーク2						ソウルスチル1	
18									
19	スパーク1			スロウ2					
20			ブレイズ4		オーラ1	オーラ2		アタック1	フリーズ1
21					ヒール4				
22		スパーク3		ヒール4					
23	フリーズ4								
24						オーラ3	ヒール4		
25				クイック2					スパーク1
26	スパーク2	ソウルスチル1						フリーズ4	
27			アタック1						
28					オーラ2	オーラ4			
29									
30		スパーク4					オーラ1		

DATA3 ITEM

★★★★★★スーパーに助かるアイテムたち

ルーンファウスト討伐になくてはならないもの、それは勇気と元気、そしてアイテムである。ここでは、ゲーム中に出現するすべてのアイテムを網羅した。普通にゲームを進めていては見つけられない隠しアイテムの類も名前だけ紹介しよう。どこにあるかはあくまでも〝隠し〟なので、自分で探しましょうね。

並べませう


めぐみのあめ
5000

きんかのかず
88970

すごいしなものが はいっているよ
さあ どれをかってくれるんだい？

店では売ってないアイテムは道具屋に売ってみろ。預かり所として利用するのだ。

	名称	値段	備考
通常	やくそう	10	ＨＰを10ポイント回復させる。道具屋ならどこにでも売っている。
	かいふくのみ	200	ＨＰを20ポイント回復させる。終盤まで世話になる人もいるだろう。
	どくけしそう	20	毒に蝕まれた体を浄化させる。アンチドウテが使えれば必要ない。
	てんしのはね	40	使うと、戦闘をその時点で放棄。そして最寄りの町へ撤退する。
	めぐみのあめ	5000	戦闘中に使うと、味方全員のＨＰを最大45ポイントまで回復させる。

	名称	値段	備考
支援	ちからのワイン	500	飲めば攻撃力が最大２ポイントアップする。筋力増強剤の類らしい。
	まもりのミルク	500	飲むと防御力が最大２ポイント上がる。カルシウムを取らないとね。
	はやてのチキン	500	食べると敏捷さが最大２ポイントアップする不思議な食べ物だ。
	いだてんピーマン	1500	食べれば移動速度が２ポイント増加。強くなるには好き嫌いはダメ。
	げんきのパン	500	食べることで最大ＨＰが１～２アップする。イースト菌効果爆発だ。

	名称	値段	備考
リング	ちからのリング	1000	装備すると攻撃力が４アップし、使うとアタック１の効果がある。
	まもりのリング	1000	装備すると防御力４ポイントアップ。使えばクイック１の効果あり。
	はやてのリング	1200	装備すれば敏捷さが４アップ。使うとリターン１の効果が得られる。
	いだてんリング	1000	装備すると、移動速度が２ポイントアップする。遅いヤツに使え。
	しろのリング	20000	装備すれば防御力６ポイントアップで、使うとオーラ２の効果あり。
	くろのリング	8500	使うとブレイズ２の効果。装備すると攻撃力が６上がる。呪いあり。
	イビルリング	15000	使うとスパーク３の効果。装備すれば攻撃力が８アップ。呪いあり。
	ヨーグルトリング	39	詳細は不明。名前からしてヨーグルトに関係あるみたいだが……。

	名称	値段	備考
その他	かがやきのたま	――	冒険にはなくてはならない重要な玉。マナリナの暗黒洞窟にある。
	げっこうせき	――	採石場で発掘される不思議な石。何かの材料になるらしいが……。
	つきのしずく	――	特殊な薬。飲むと気分が落ち着くのだが、非常に苦いことで有名だ。
	ドミンゴたまご	2000	生物のタマゴ。特殊な孵化装置がないとかえすことができないぞ。
	すごいみずぎ	？	すごいと名がつくのだからすごいに違いない。誰が着るのだろう？
	きついふく	？	スピードスケートの選手が着るやつ。それではないことは確かだ。
	けんじ	？	わからぬ。まったく想像もつかないから何とも言えない。スマン。
	てっぽう	？	武器ではなくアイテムとして分類されている。どう使うのかは不明。
	かくちゃん	？	これもまったく見当つかない。てなわけで効果も全然わからない。
	ようじ	？	「武士は喰わねど高楊子」の楊子だろうか。自分で見つけて調べよう。

※赤字は、呪いアイテム

DATA4 BOSS

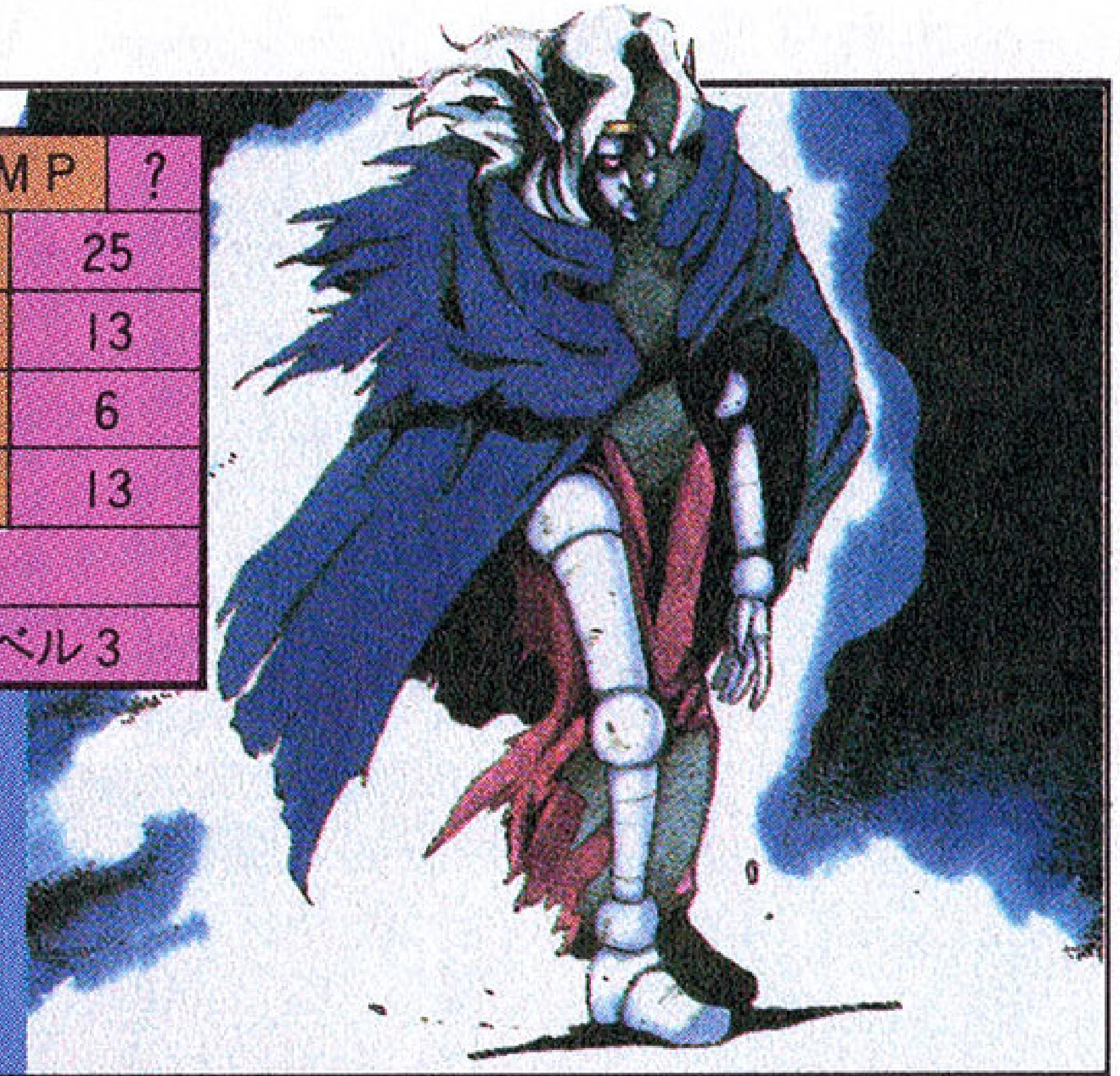
★★ルーンファウストの強者4人

ルーンファウスト軍の層は、とにかくぶ厚い。どうってことないザコから、ストーリーに深く絡んだボスキャラまで多彩。そんなわけで、ストーリーに関わりのある指揮官級のボスをまとめてみたぞ。

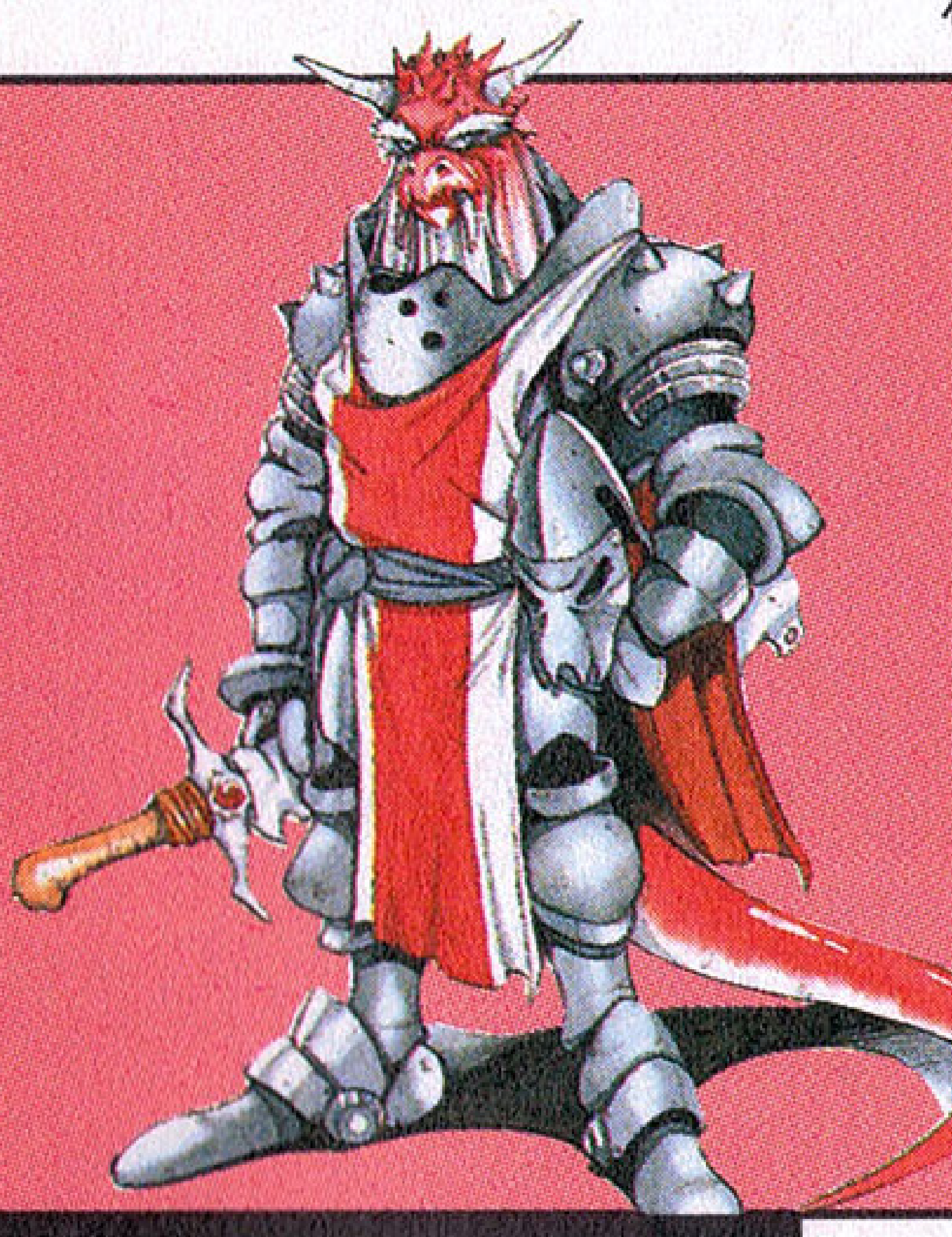
ミシャエラドール

リンドリンドのサーカス小屋に出現するミシャエラドールは、広範囲に冷気を送るフリーズレベル３を使いこなす。射程２まではうかつに近づいちゃいけない。倒す段取りとして、脇を固めるヘルピエロを倒すのが先決だ。ヘルピエロは移動しないので、スピアや弓、そして魔法を使って間接攻撃で倒す。それからすべてのキャラクターをミシャエラドールの付近まで移動させよう。そして、ミシャエラドールの順番がすぎた直後、攻撃を開始するのだ。直接攻撃は、戦士と騎士(ランス系)。間接攻撃は魔道士２人とアーチャーと騎士(スピア系)。主人公は安全のため遠くで見物させよう。攻撃を外しさえしなければ、１ターンで倒せる。ミシャエラドールの自然回復は、ミシャエラドールの順番になる直前に行なわれるので、何も問題はない。

HP	35	MP	?
攻撃力	25		
防御力	13		
移動速度	6		
敏捷さ	13		
なし			
フリーズレベル3			



エリオット



HP	60	MP	0
攻撃力	20		
防御力	17		
移動速度	5		
敏捷さ	16		
ロングソード			
なし			

パオ大平原で真っ向から勝負を挑んでくるのはエリオット将軍だ。彼はルーン大陸では名の知れた武人だが、評判よりも実際に戦ってみると強さが身をもってわかるだろう。ひとつ気をつけておきたいのは、このパオ大平原では転職直後のキャラクターが多いことだ。直接攻撃を行う戦士や騎士は、我慢してこの戦闘が終わったら転職したほうが楽かもしれない。

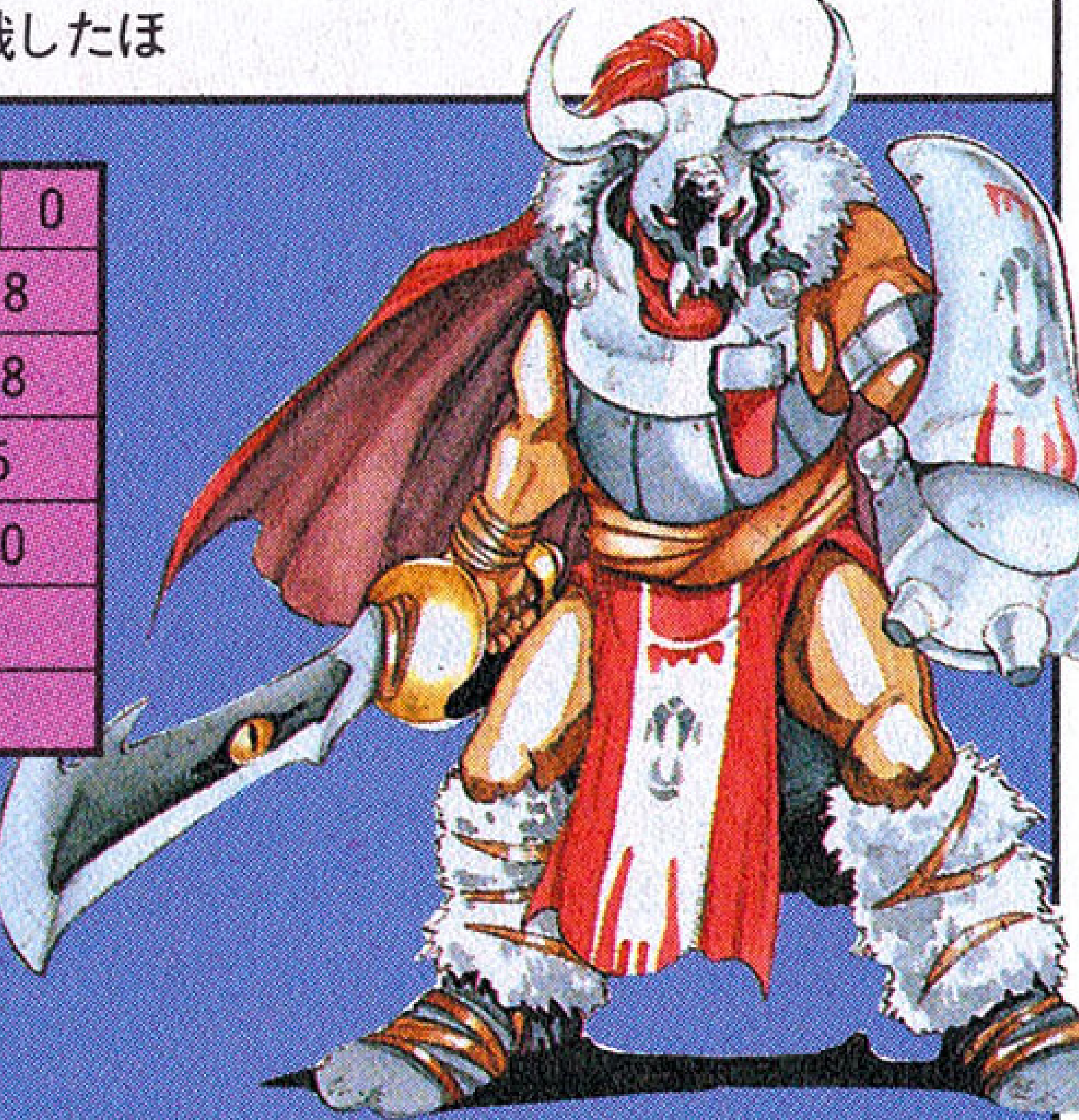
エリオットはブラスローダーとプリーストがセットになっている。まずは間接攻撃でじゃま者を駆除しよう。直接攻撃するとエリオットが移動してくるので注意。エリオット攻略の基本はエリオットの順番がすぎた後戦士や騎士で攻撃しながら周囲を囲んでしまうことだ。その周囲からは弓や魔法でジワジワいたぶる。犠牲が出るかもしれぬが、倒せばこっちのものでしょ。

バルバザーク

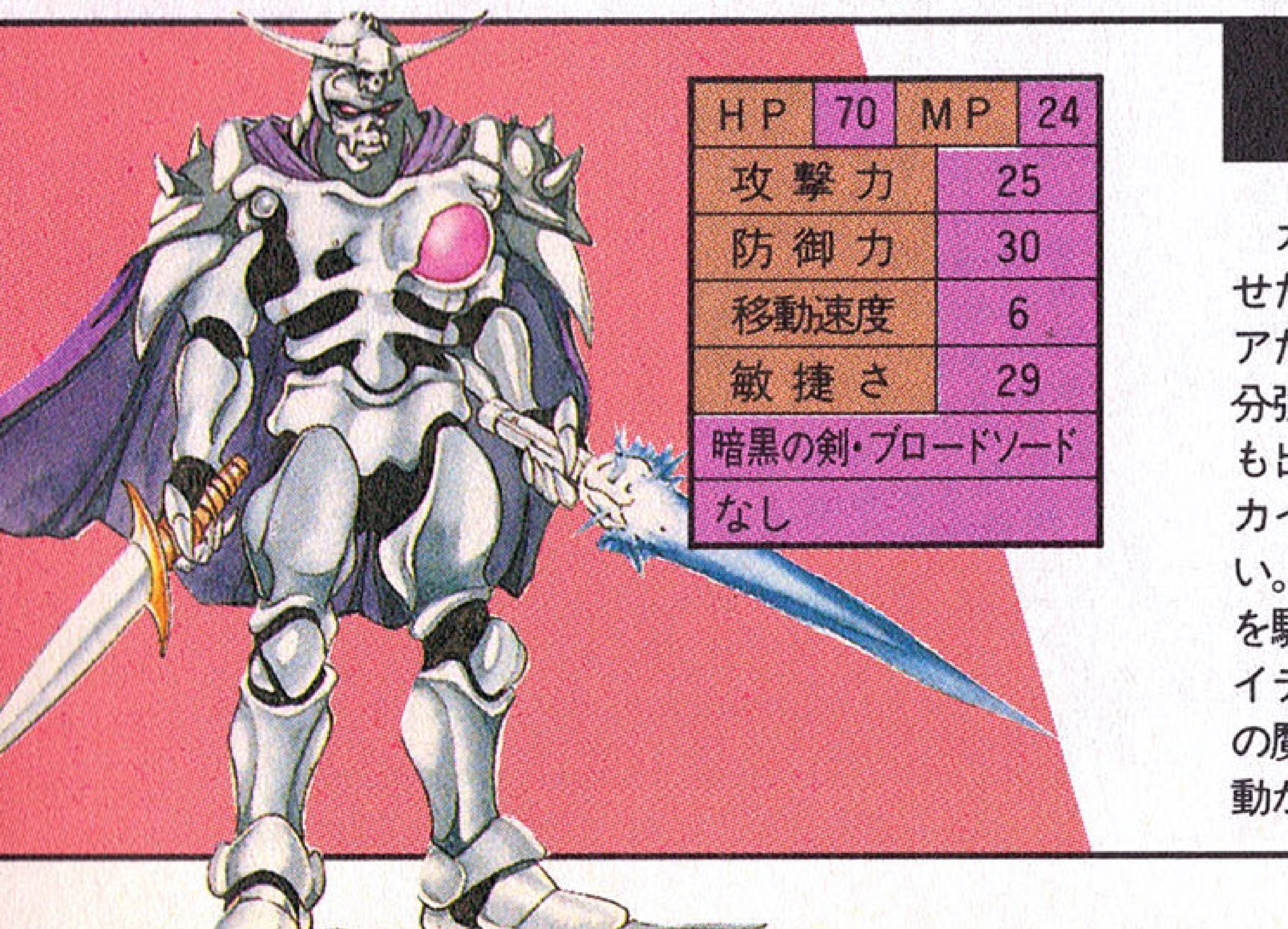
ウランバートル要塞の陥落で逃亡を計ろうとするバルバザーク。彼を攻撃する前にとりまきのパペットとプリーストを間接攻撃で倒す。動かない相手には無傷で倒せる間接攻撃を多用するのが生活の基本だ。

そしていよいよバルバザークだ。彼は自然回復で16ポイントの体力回復をする。それに主人公が接近しない限り移動しない。簡単に倒すには、常套手段の包囲作戦になるのだが、今回は間接攻撃キャラクターのレベルアップにバルバザークを利用したい。ダメージが16ポイント以下ならボタンを連射にして放置しておけば、勝手にレベルが上がる。経験値の稼ぎにくいアーサーはここでレベルアップさせよう。でも、とどめは心情的にアーネストにやらせたい。まあ、アーネストにもスピア系の武器を渡せば無傷で倒せるけど……。

HP	65	MP	0
攻撃力	18		
防御力	18		
移動速度	5		
敏捷さ	20		
ブロードソード			
なし			



カイン



HP	70	MP	24
攻撃力	25		
防御力	30		
移動速度	6		
敏捷さ	29		
暗黒の剣・ブロードソード			
なし			

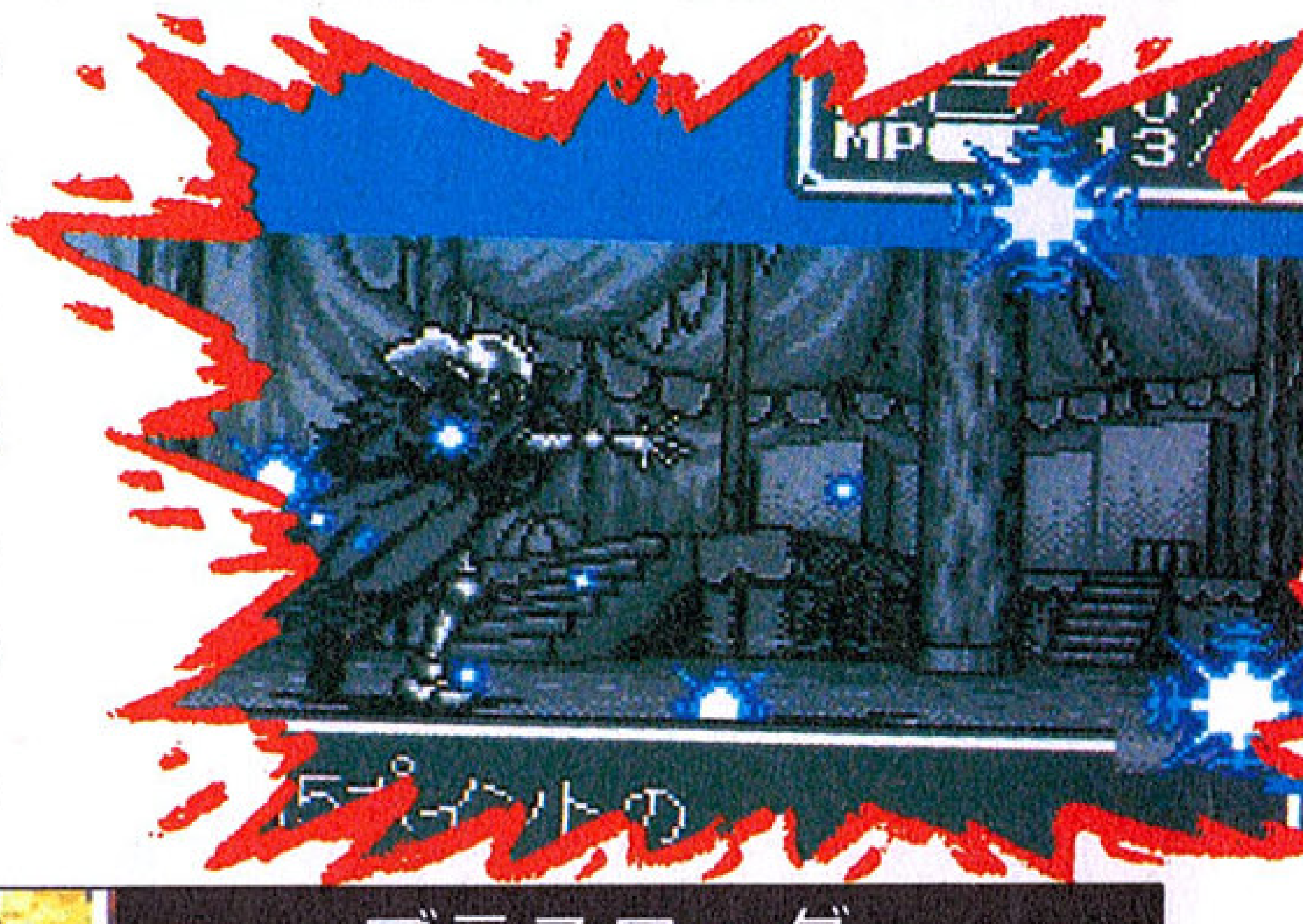
ガーディアナに不幸をもたらせたカインとの対決はドラゴニアだ。このあたりまでくると十分強いと思われるキャラクターも出てくることだろう。しかし、カインと比較の対象にもならない。暗黒の剣とブロードソードを駆使し、たまに暗黒の剣をアイテムとして使いソウルスチルの魔法を使ってくる。さらに、動かないと思わせといて移動距離内に相手がくると迎撃にくる。デュラハンやハイプリーストなどのとりまき連中が４体もいる。ツライことばかりだ。唯一の救いは自然回復しないことだけ。どのように対処すれば……。

ここは人柱作戦。バルバロイなどをおとりにしてカインを誘い出す。それから囲んで攻撃しよう。このときドミンゴを入れ、カインの注意をそらすのもいい。主人公はいつもどおり傍観しているのが無難だろう。怖いしね。

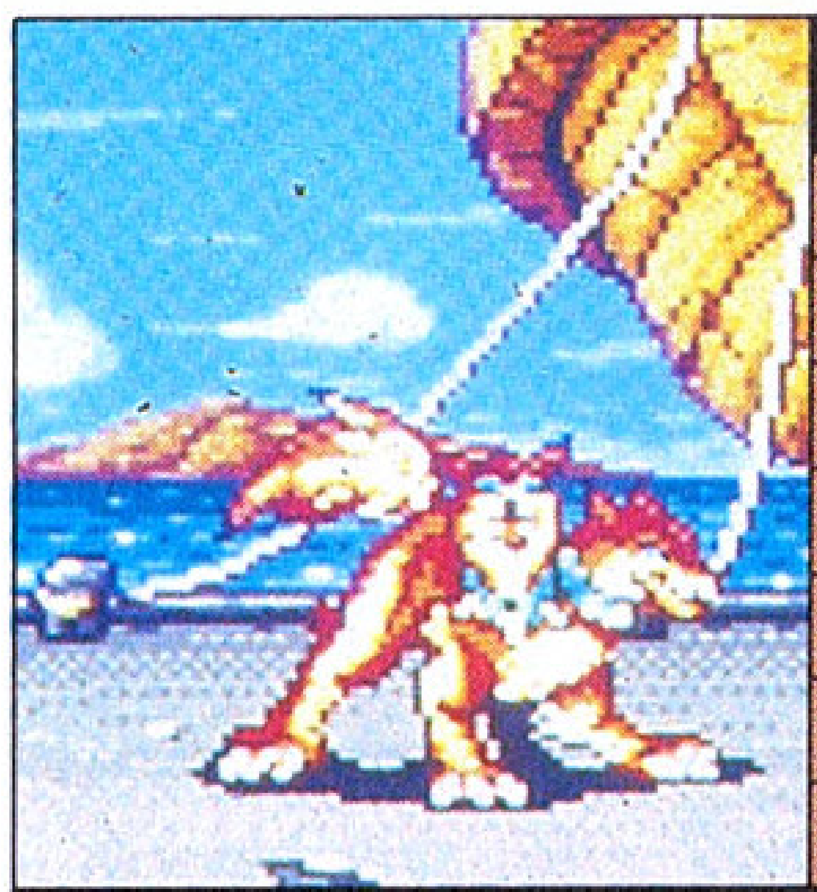
DATA5 MONSTER

★★★★★★★★★★★★★★★★ カイン遭遇までに出現する敵御一行様案内

パオ大平原を進み、ウランバートル要塞を陥落（かんらく）させる。そして、船を手に入れ東大陸をめざす。着いたら着いたで先を急ぐ。この短いようで長い旅の間にいろんなルーンファウスト軍のヤツに出会うだろう。未知の出会いを楽しむのも旅の醍醐味のひとつだが、やられてしまっては意味がないよな。ここらでちと予習をして、知識を脳味噌に埋め込んでおこう。ザコ敵といっても油断してはならない、いつかは役にたつハズだ。たぶんね。



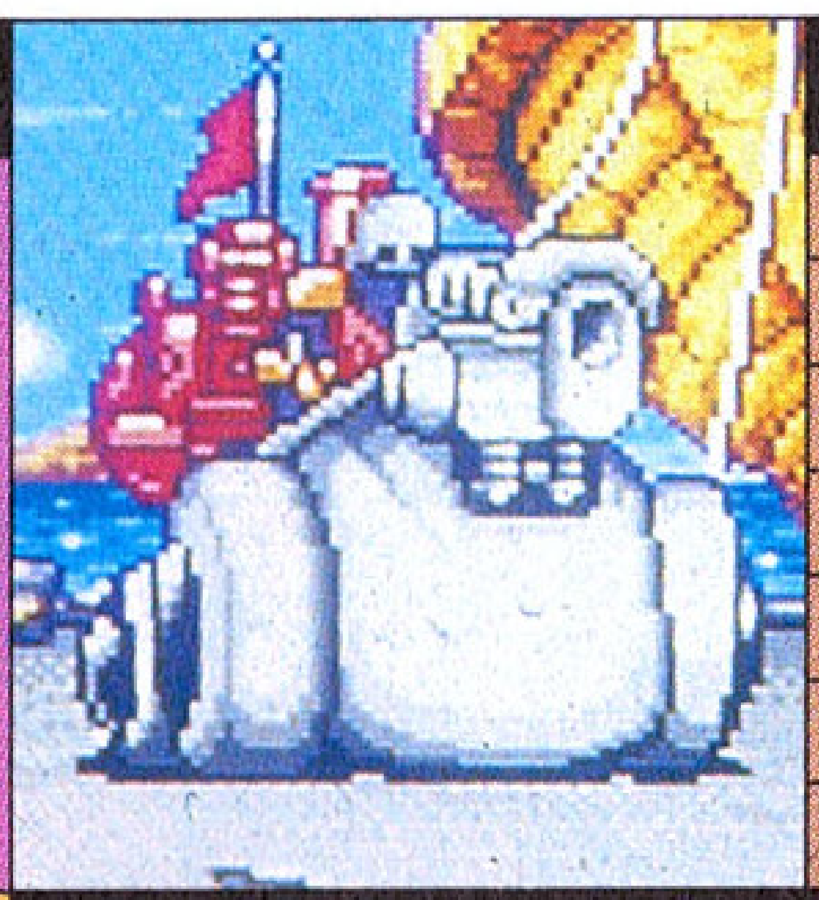
ヘルハウンド



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	10
防御力	13
移動速度	7
敏捷さ	13
MP	19
MP	0

ウランバートル要塞から登場する双頭の狂犬。ブレイズレベル3に値するブレス攻撃は、ホントに熱い。注意せよ。

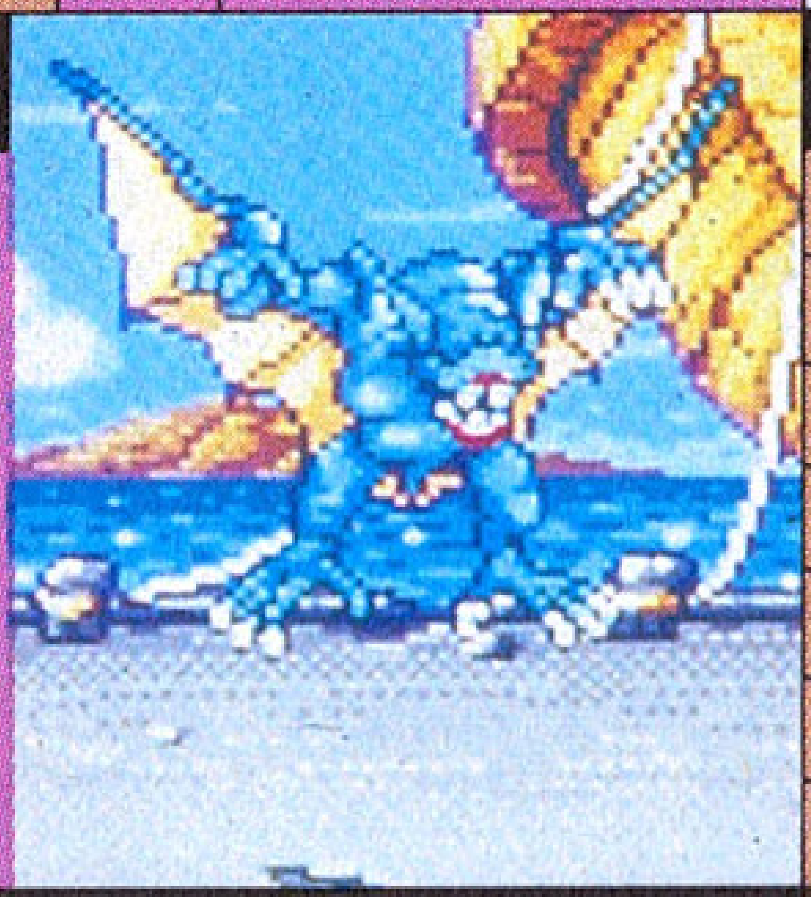
ブラスローダー



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	24
防御力	15
移動速度	4
敏捷さ	14
HP	14
MP	0

移動距離は短いけど、攻撃力の高い間接攻撃は脅威である。接近するときは一気に懐に飛びこんで、破壊しよう。

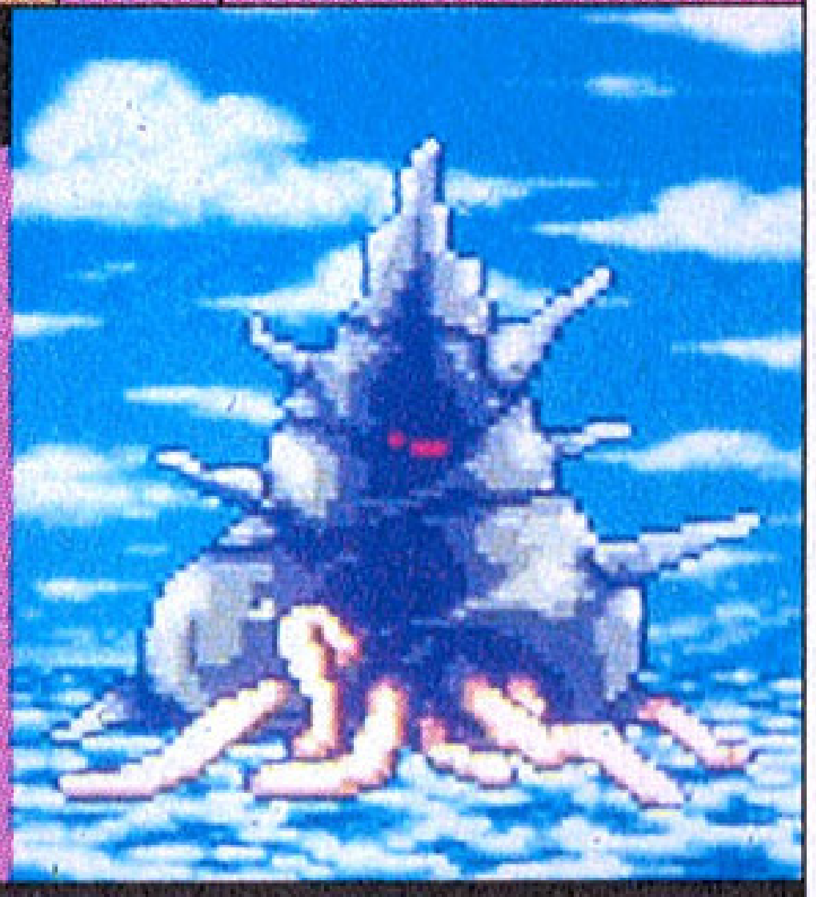
シーバット



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	20
防御力	14
移動速度	7
敏捷さ	14
HP	22
MP	0

集団で押し寄せてくる習性をもつ海コウモリ。集中攻撃をしてくるので単独行動はさせないようにしたほうがいい。

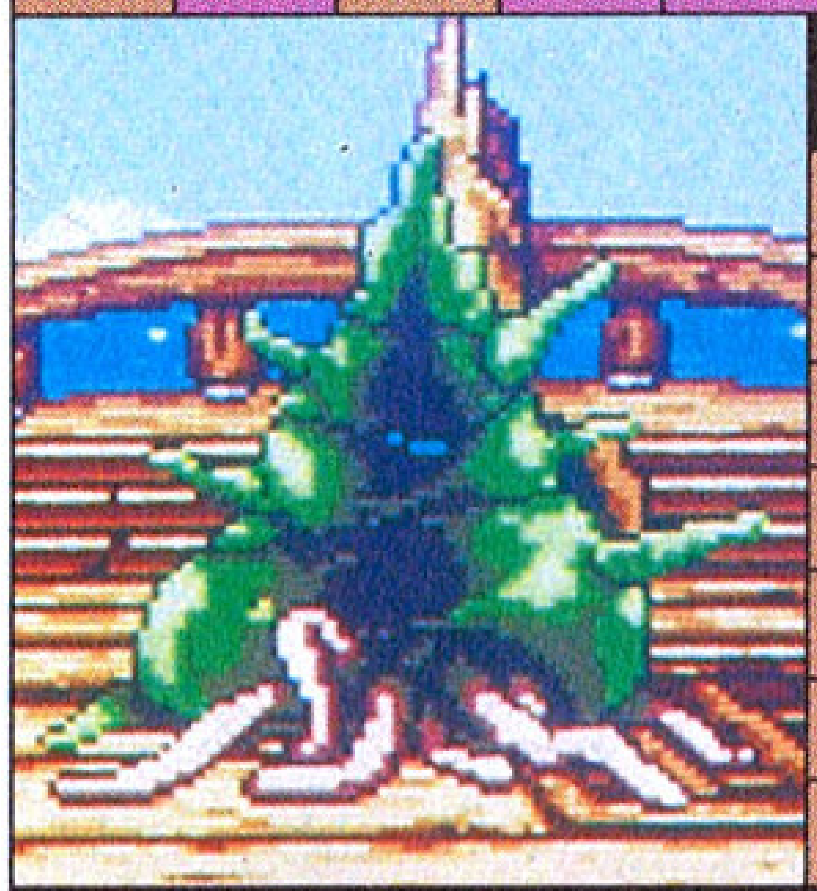
ミサイルシェル



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	11
防御力	15
移動速度	6
敏捷さ	16
HP	21
MP	0

第5章の船上戦闘で登場。このくらいのパラメータであれば、よほどのことでもない限り苦にすることはない。

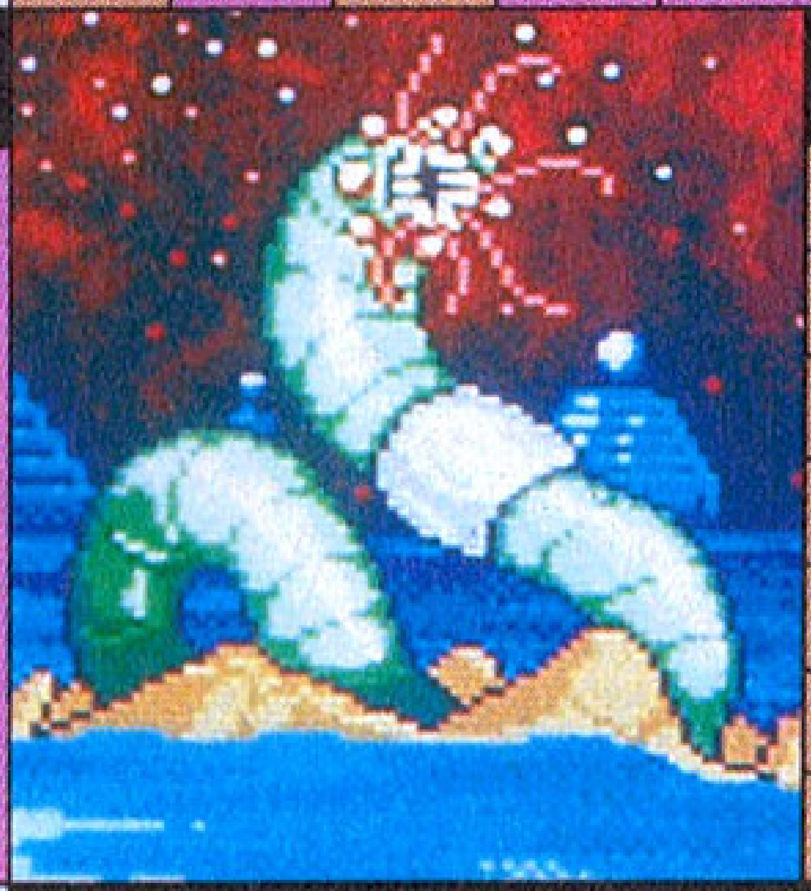
ストームローパー



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	13
防御力	16
移動速度	6
敏捷さ	23
HP	25
MP	0

ワーラル海域に棲息するヤドカリらしき魔物。毒をまき散らすので、アンチドウテが使えるロウを参加させたい。

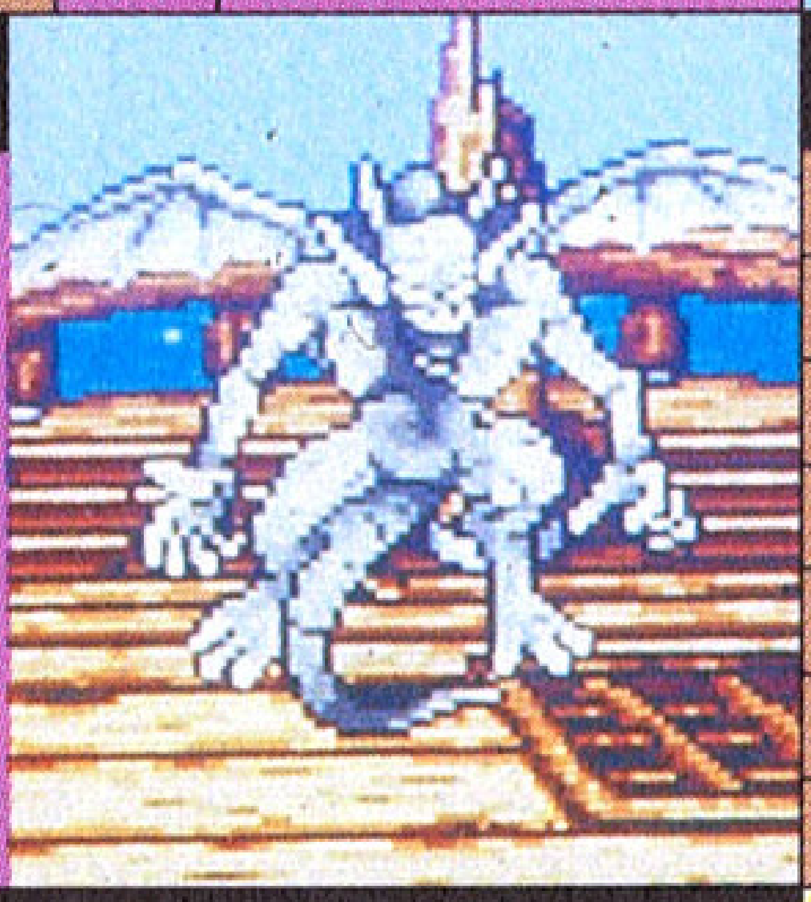
ウォーム



武器	なし
魔法	なし
攻撃力	20
防御力	16
移動速度	4
敏捷さ	16
HP	17
MP	0

ワーラルの海底洞窟に出現するミミズ野郎。睡眠効果のある攻撃を食らう前に倒しておきたい。先手必勝だぞ。

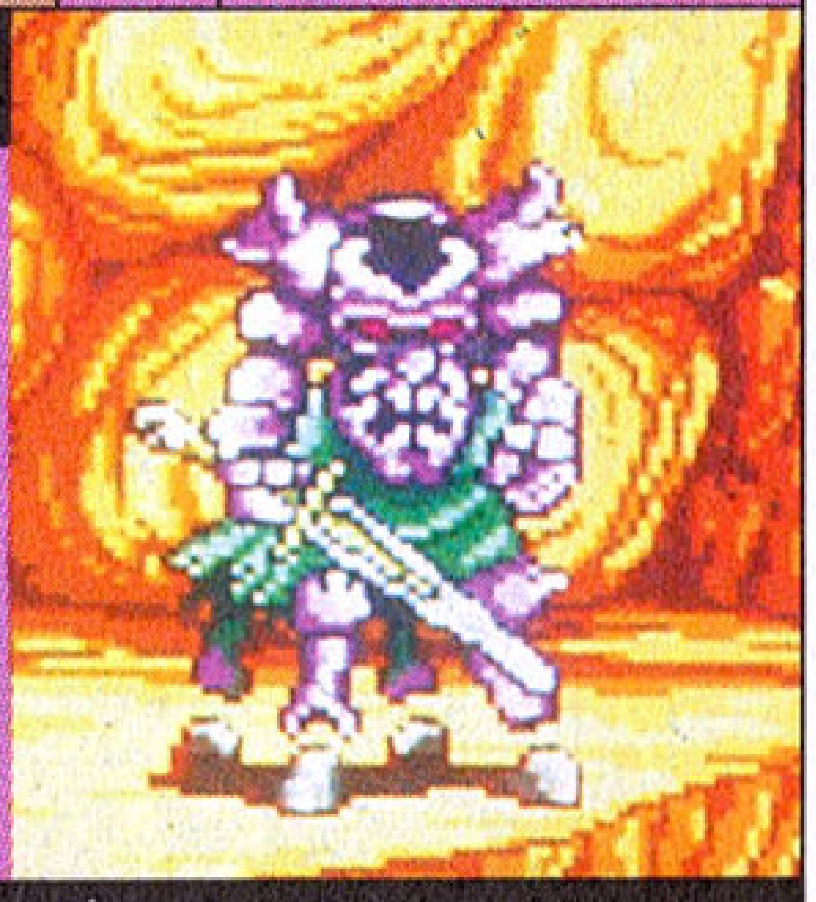
ガーゴイル



武器	なし
魔法	イリュート1
攻撃力	26
防御力	15
移動速度	6
敏捷さ	20
HP	18
MP	20

船上戦闘の2度目に登場する。イリュートレベル1をかけてから攻撃するのが常套手段だ。主人公をしつこく狙う。

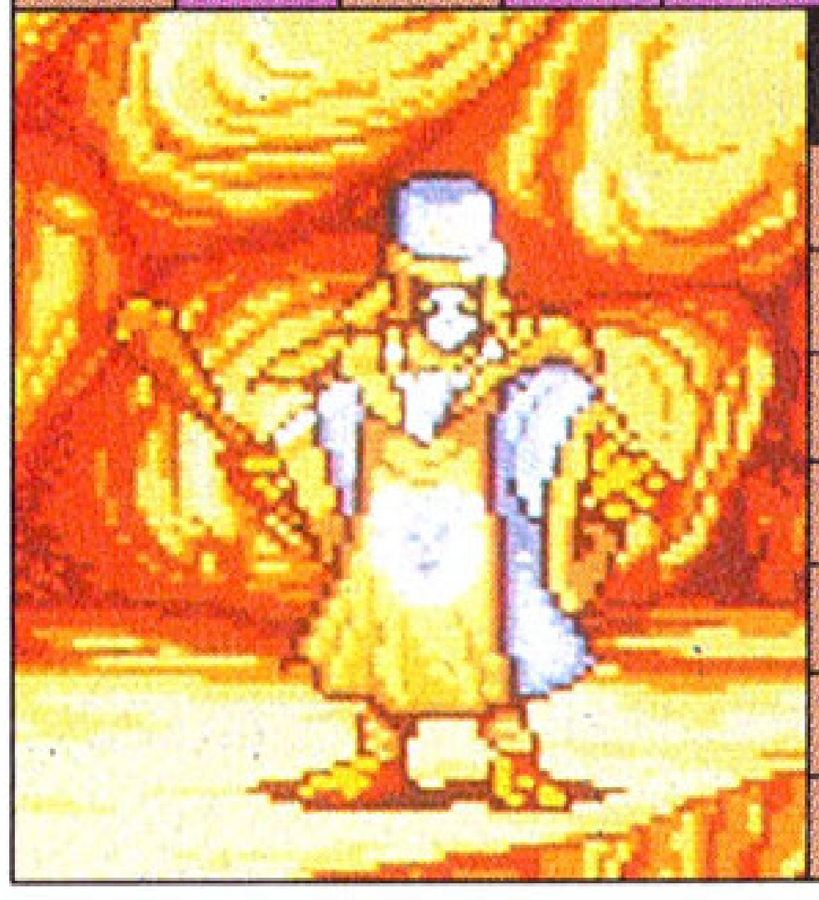
デュラハン



武器	ブロードソード
魔法	なし
攻撃力	39
防御力	28
移動速度	5
敏捷さ	13
HP	22
MP	0

防御力も高く、ブロードソードによる攻撃は破壊的だ。中盤に登場する嫌な魔物の1つ。弓やスピアはあまり効かない。

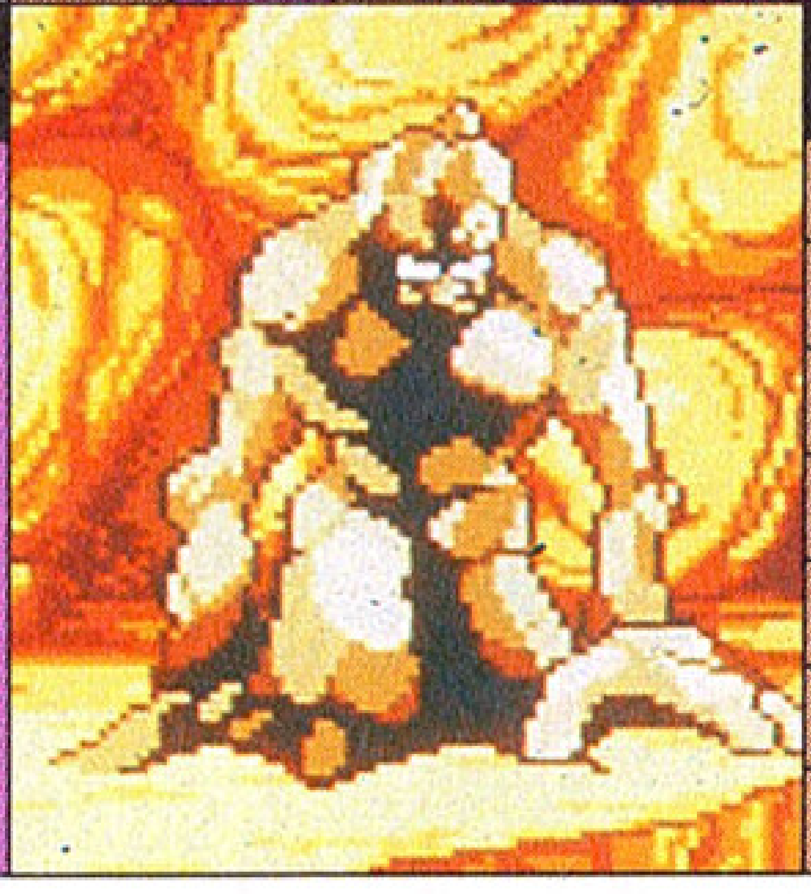
ハイプリースト



武器	聖者の杖
魔法	ヒール4
攻撃力	13
防御力	14
移動速度	6
敏捷さ	13
HP	20
MP	33

ヒールレベル4を使う僧侶。ささいな傷でもヒールレベル4を使うマヌケ野郎なので、さっさとMPを消費させろ。

ゴーレム

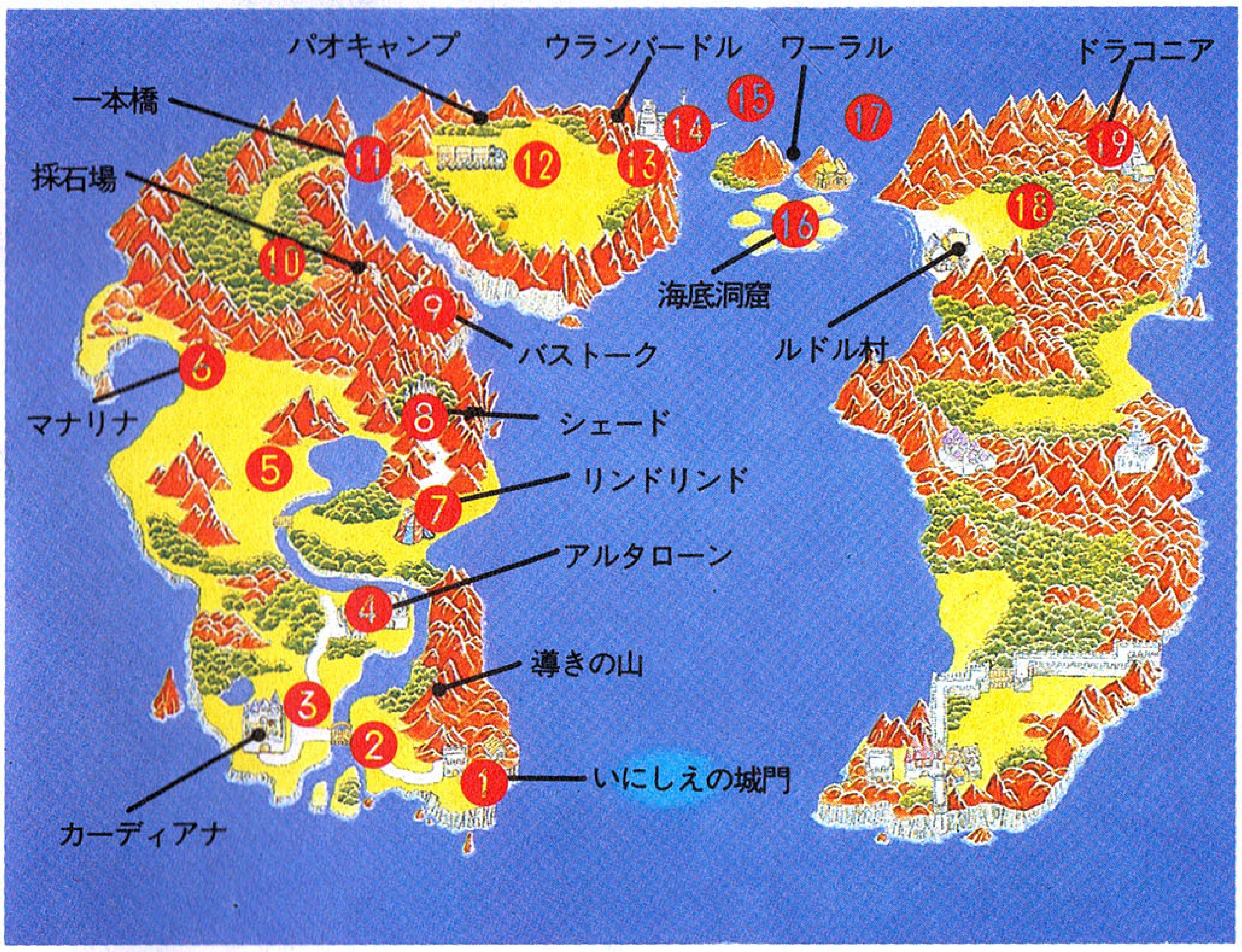


武器	なし
魔法	なし
攻撃力	28
防御力	28
移動速度	4
敏捷さ	16
HP	17
MP	0

ドラゴニアに向かう途中、突如出現する石野郎。石だけに防御力は高い。殴るより魔法で攻撃するのがよいと思われる。

DATA6 BATTLE FIELD

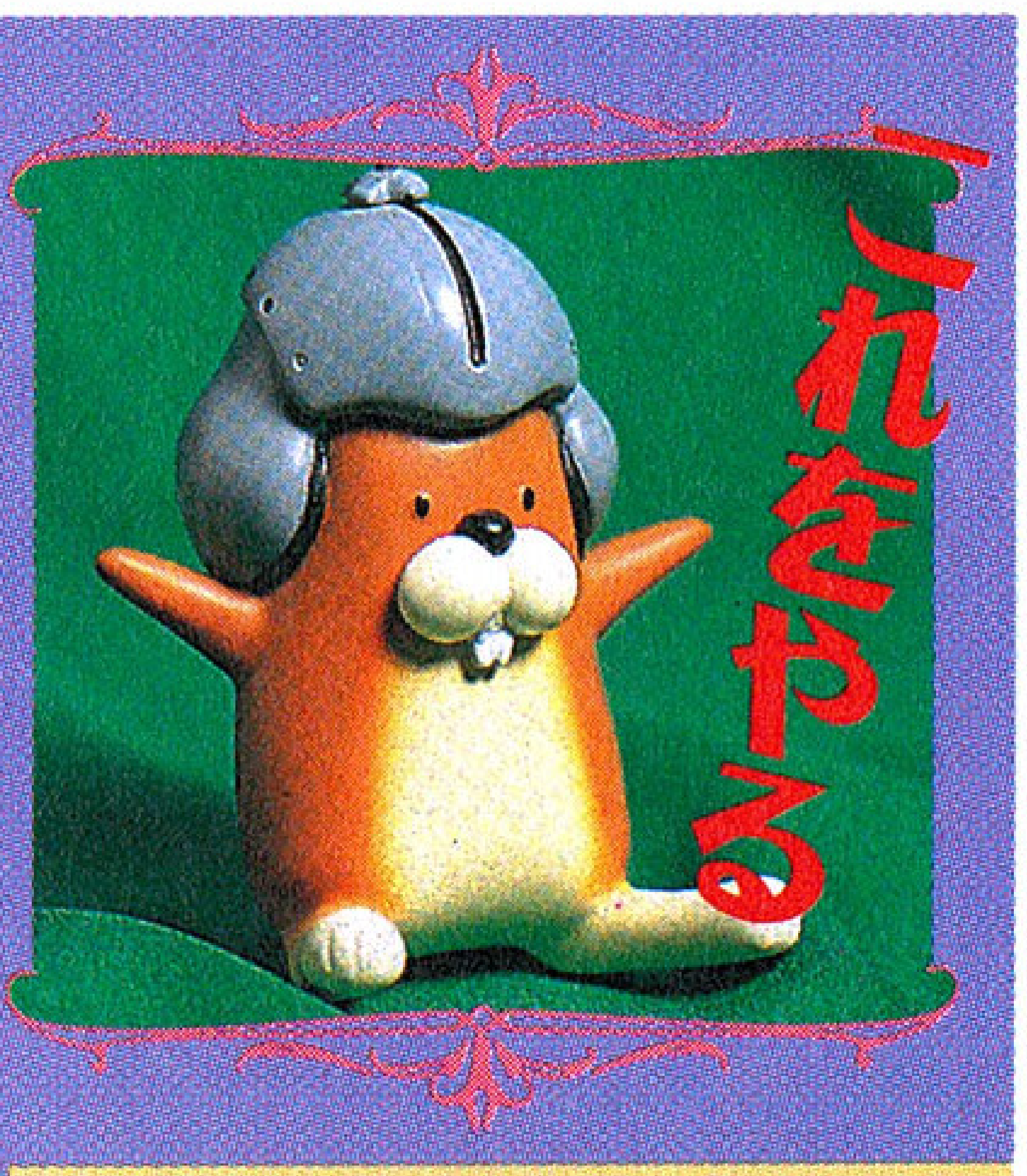
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ルーンファウストまでは遠い……


パオキャンプ
ウランバードル
ワーラル
ドラゴニア
一本橋
採石場
海底洞窟
バストーク
ルドル村
マナリナ
シェード
リンドリンド
アルタローン
導きの山
いにしえの城門
ガーディアナ
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲

	勝利条件
①	ルーンナイトを倒す
②	ガーディアナに戻る
③	アルタローンに着く
④	敵全滅
⑤	マナリナに着く
⑥	スケルトンを倒す
⑦	ミシャエラドールを倒す
⑧	グールを倒す
⑨	マスターメイジを倒す
⑩	一本橋に着く
⑪	シルバーナイトを２体倒す
⑫	エリオットを倒す
⑬	扉の前のブラスローダーを倒す
⑭	バルバザークを倒す
⑮	敵全滅
⑯	マスターメイジを倒す
⑰	敵全滅
⑱	デュラハンを倒す
⑲	カインを倒す

シャイニング・フォース発売御礼企画

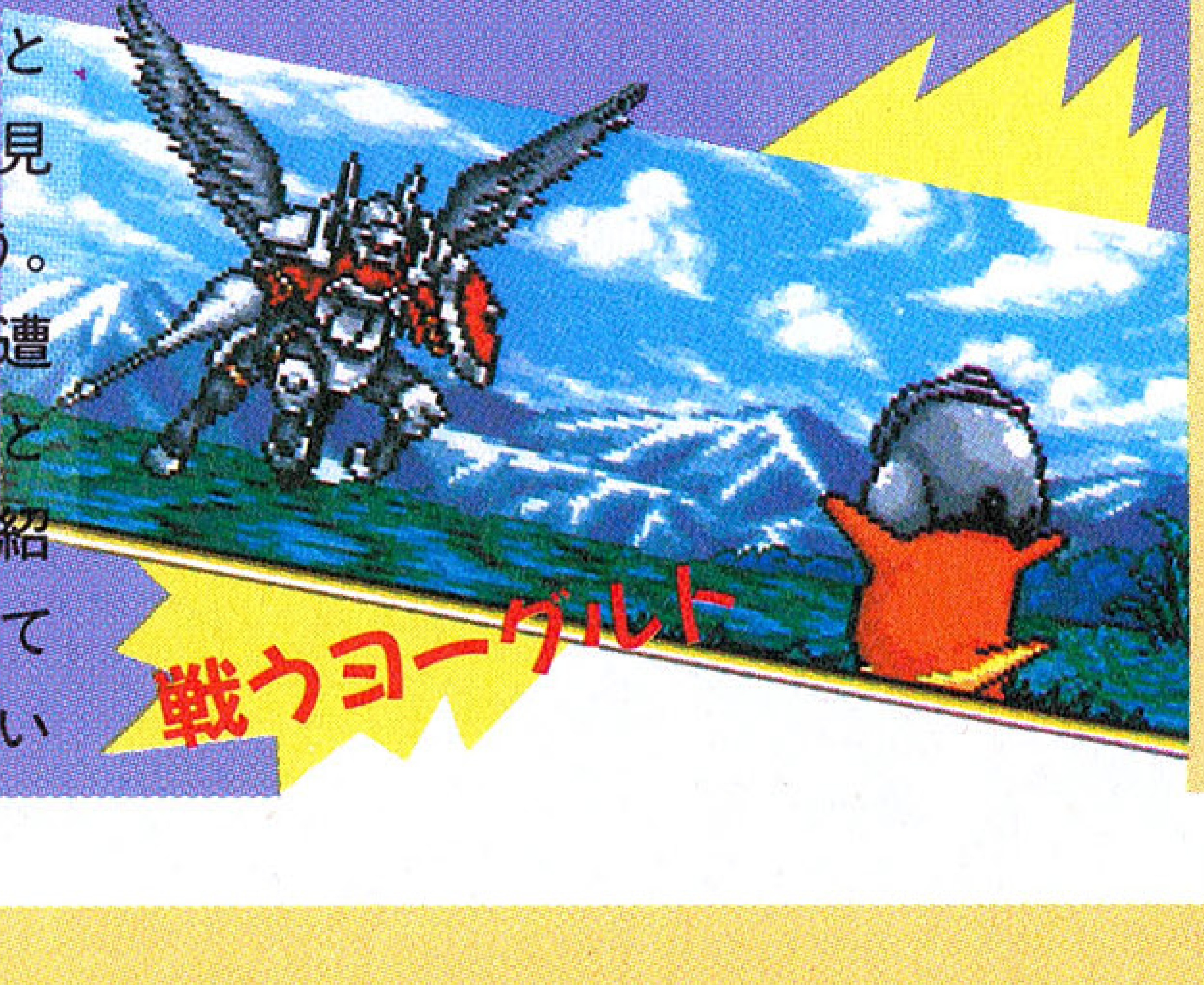
ヨーグルトクエスト（仮題）



[redacted]

やっと「シャイニング・フォース」が発売されましたな。これで誰もがヨーグルトに出会える環境が整ったワケだ。てなわけで唐突に話を進めていくが、「ヨーグルトクエスト（仮題）」を行うことが決定した。いまさっきだけどね。詳細を説明しよう。

ヨーグルトを探す。ただそれだけのクイズ。「簡単じゃん」と思った人もいるだろう。「もう見つけた」という人もいるだろう。しかし今回はヨーグルトとの遭遇地点を全部あげてもらうことにする。ただし、いままでに紹介された山小屋で海を見つめているヤツや、本陣にいるとかいうのはナシということで。「この町のどこどこにいた」と感じにハガキへ遭遇地点をすべて書いていただきたい。賞品は一家に1つ応接間の置き物として重宝なヨーグルトのガレージキットだ。抽選で10人に進呈。ひとことゲームの感想もそえてくれるとありがたい。健闘を祈る。



SHINING FORCE

BEEP！メガドライブ5月号別冊付録

BEEP！メガドライブ５月号別冊付録1992年５月１日発行(毎月１回１日発行)第８巻５月通巻89号

ATTACK SPECIAL

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

～神々の遺産～

完全攻略ガイド

第1章から第3章までを全マップと

フローチャートで解説!!

目次

レベルアップのための基本戦術……3

第1章　ルーンファウスト軍の侵略……5

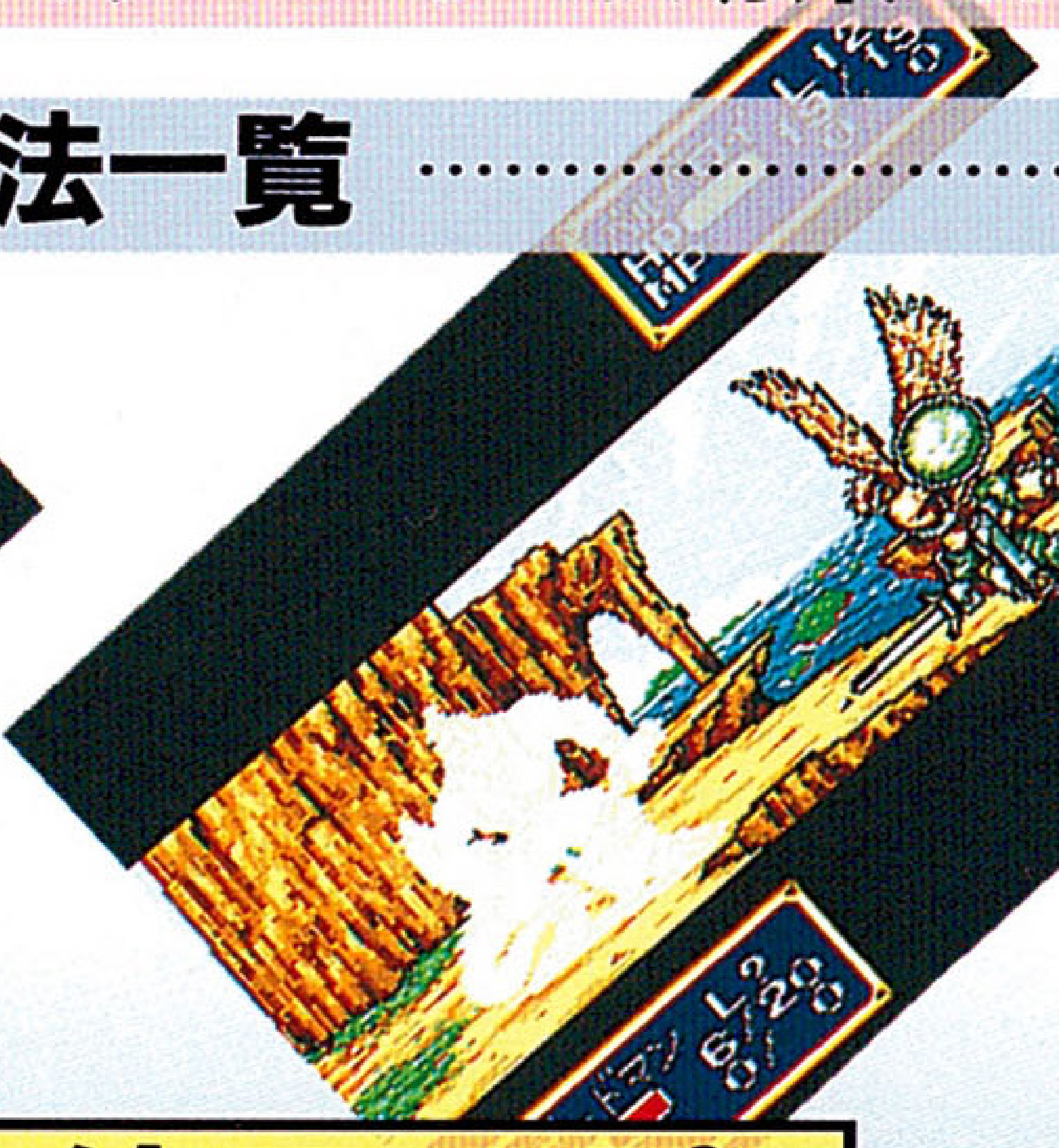
第2章　神々の泉とその精霊……15

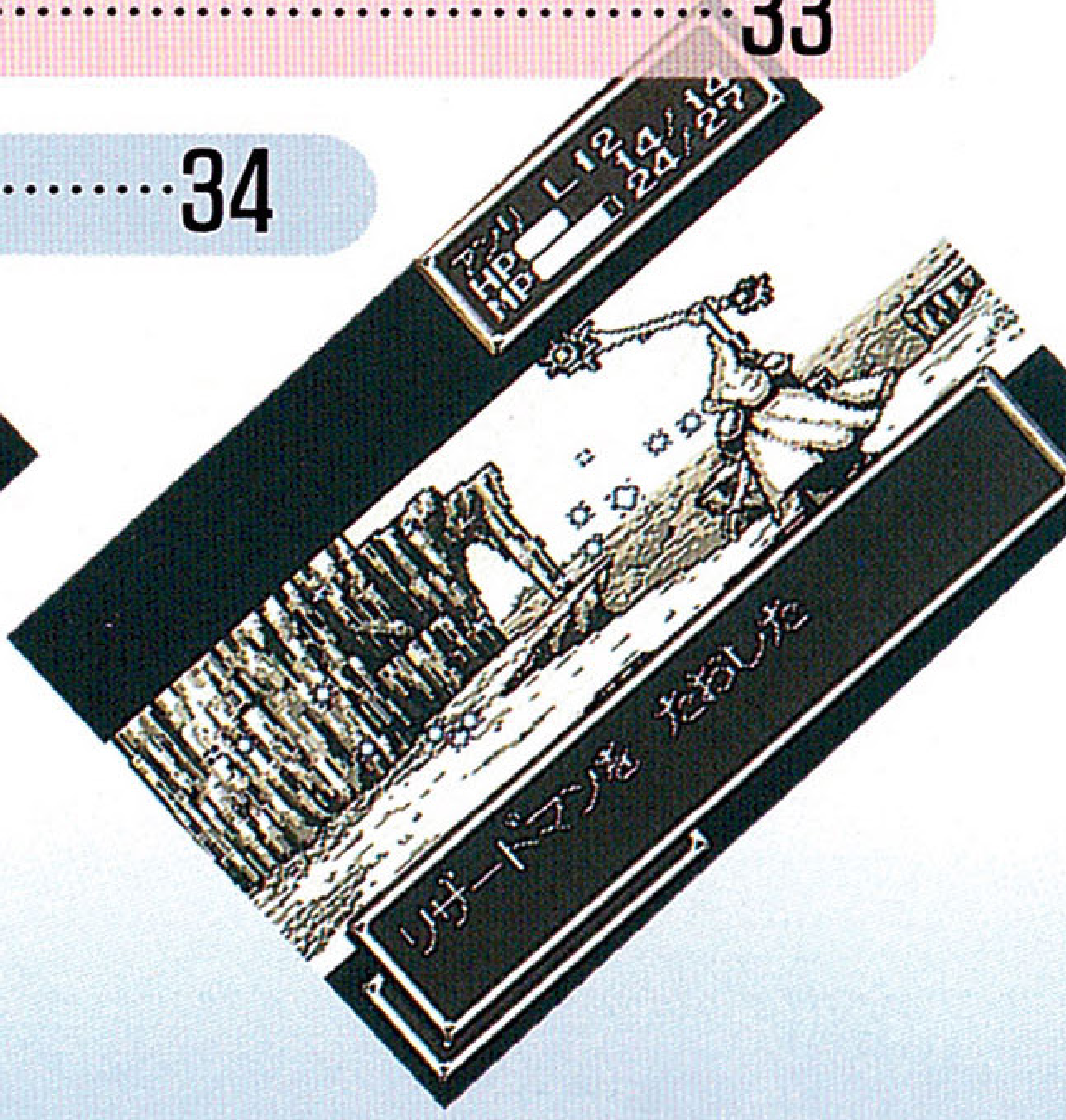
第3章　ルーンファウストの秘密兵器……24

これからの展開は………32

クラスチェンジの効果と時期……33

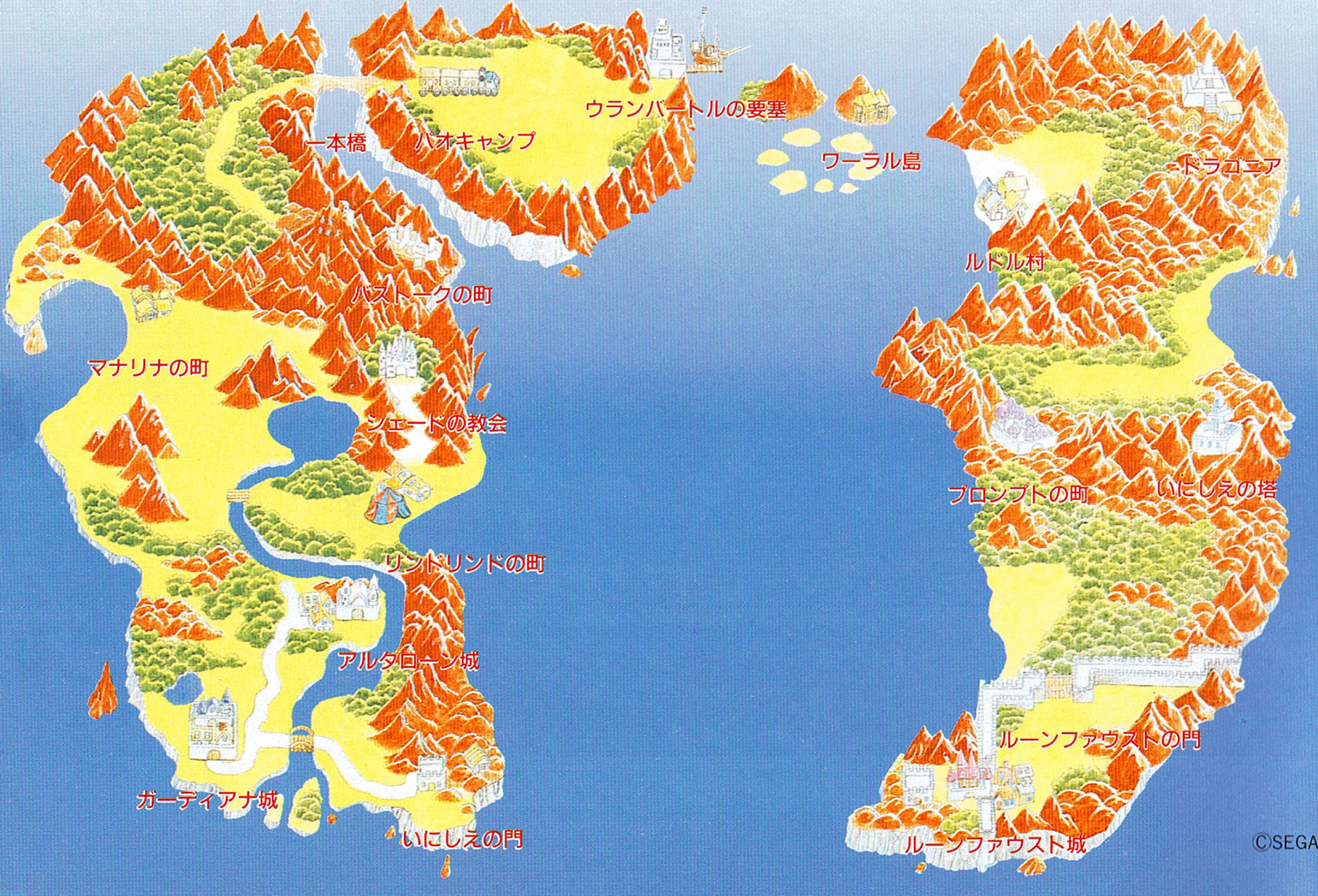
武器・アイテム・魔法一覧……34





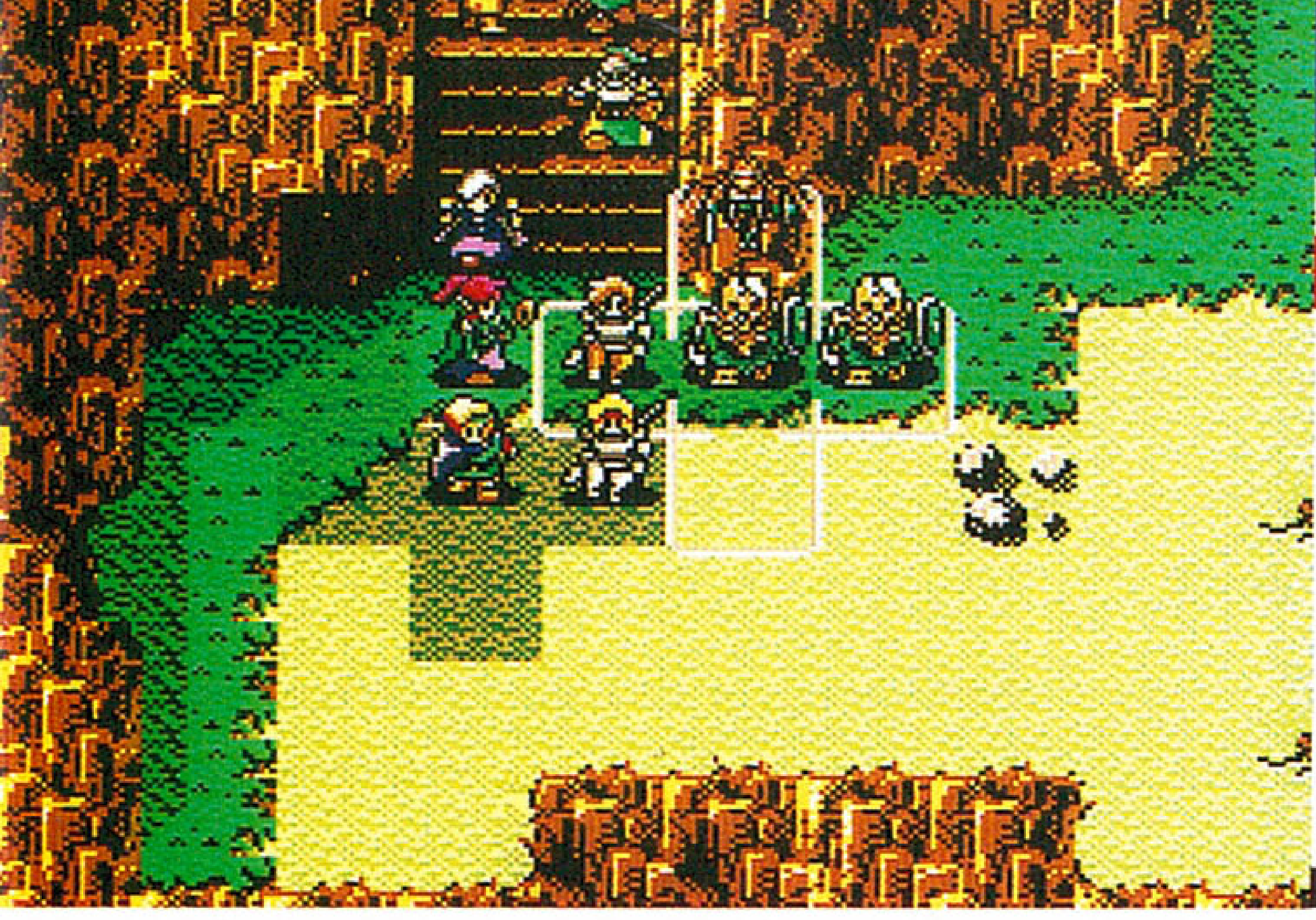
リザードマンを　たおした

ルーン大陸全体マップ



ウランバートルの要塞
一本橋
パオキャンプ
ワーラル島
ドラゴニア
ルドル村
バストークの町
マナリナの町
シェードの教会
プロンプトの町
いにしえの塔
リンドリンドの町
アルタローン城
ルーンファウストの門
ガーディアナ城
いにしえの門
ルーンファウスト城

©SEGA



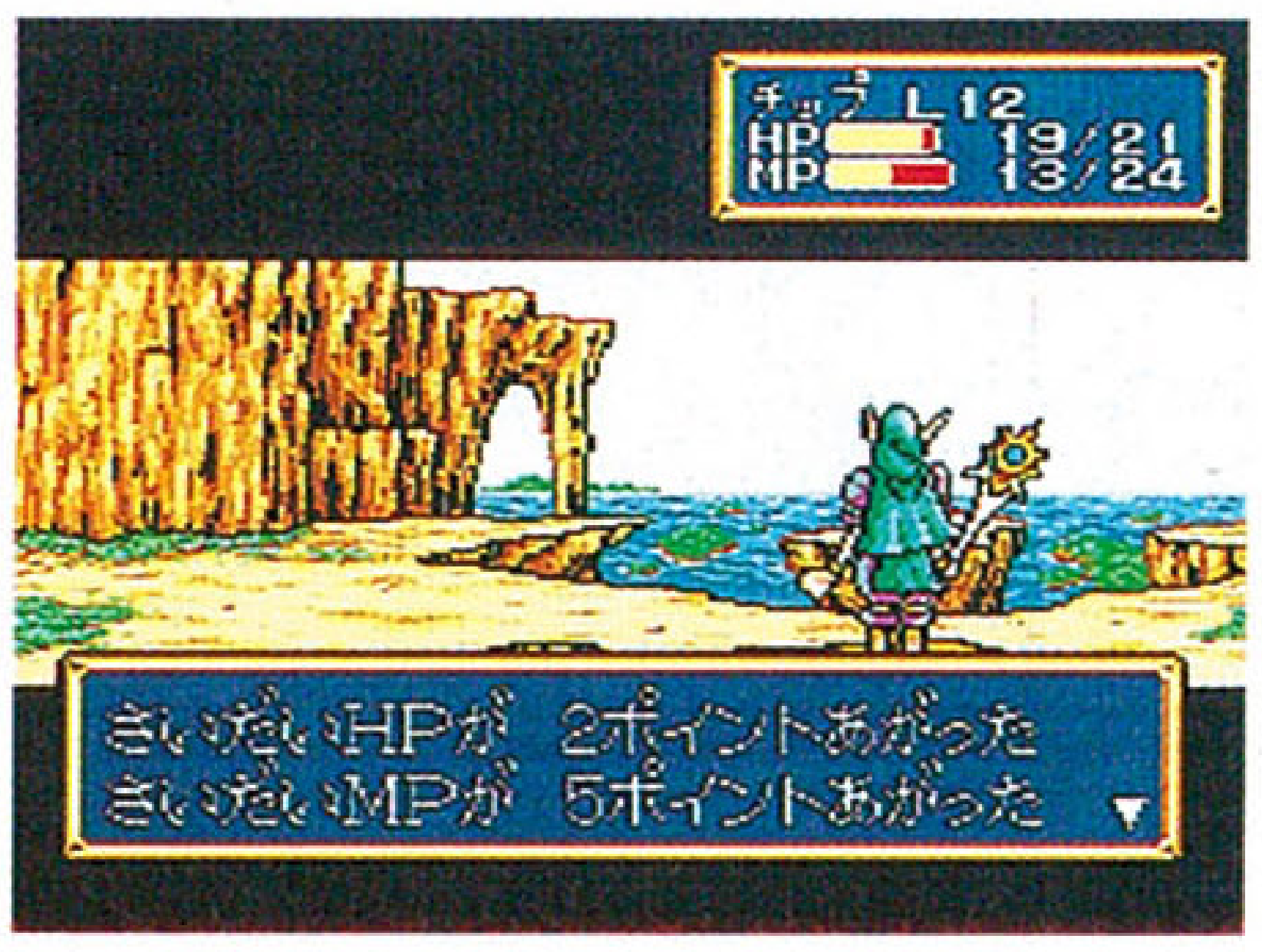
バランスよくキャラを育てよう

レベルアップのための基本戦術

自軍のキャラのレベルを上げておけば、多少強引に攻めても何とかなる。まず最初に、キャラのレベルアップをはかるため、戦闘時に考えるべきいくつかの項目を1つずつチェックしていく。これを読んで、効率よくレベルを上げていこう。

敵と自軍の能力を把握し戦いを有利に展開する

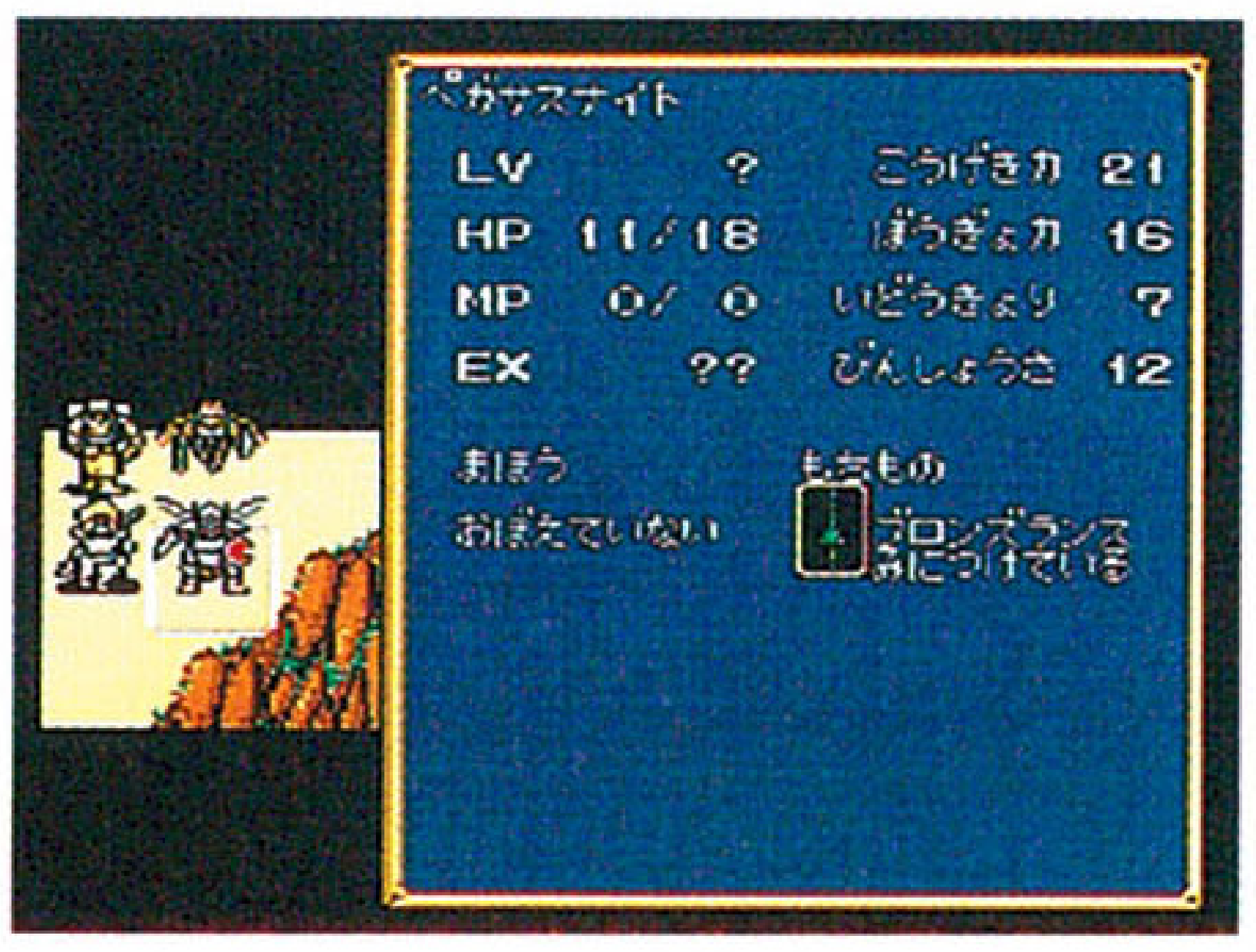
戦闘中に敵や自キャラにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと各々のパラメータを見ることができる。戦う相手と自軍のキャラのパラメータをチェックして、有利に戦闘を進めよう。敵の移動距離は特に気をつけるべき。どの付近まで進んでくるかの目やすになる。



チップ L12
HP 19/21
MP 13/24

さいだいHPが 2ポイントあがった
さいだいMPが 5ポイントあがった ▼

レベルアップしたら、キャラのステータスをチェックしよう



ペガサスナイト

LV ?　こうげき力 21
HP 11/18　ぼうぎょ力 16
MP 0/ 0　いどうきょり 7
EX ??　びんしょうさ 12

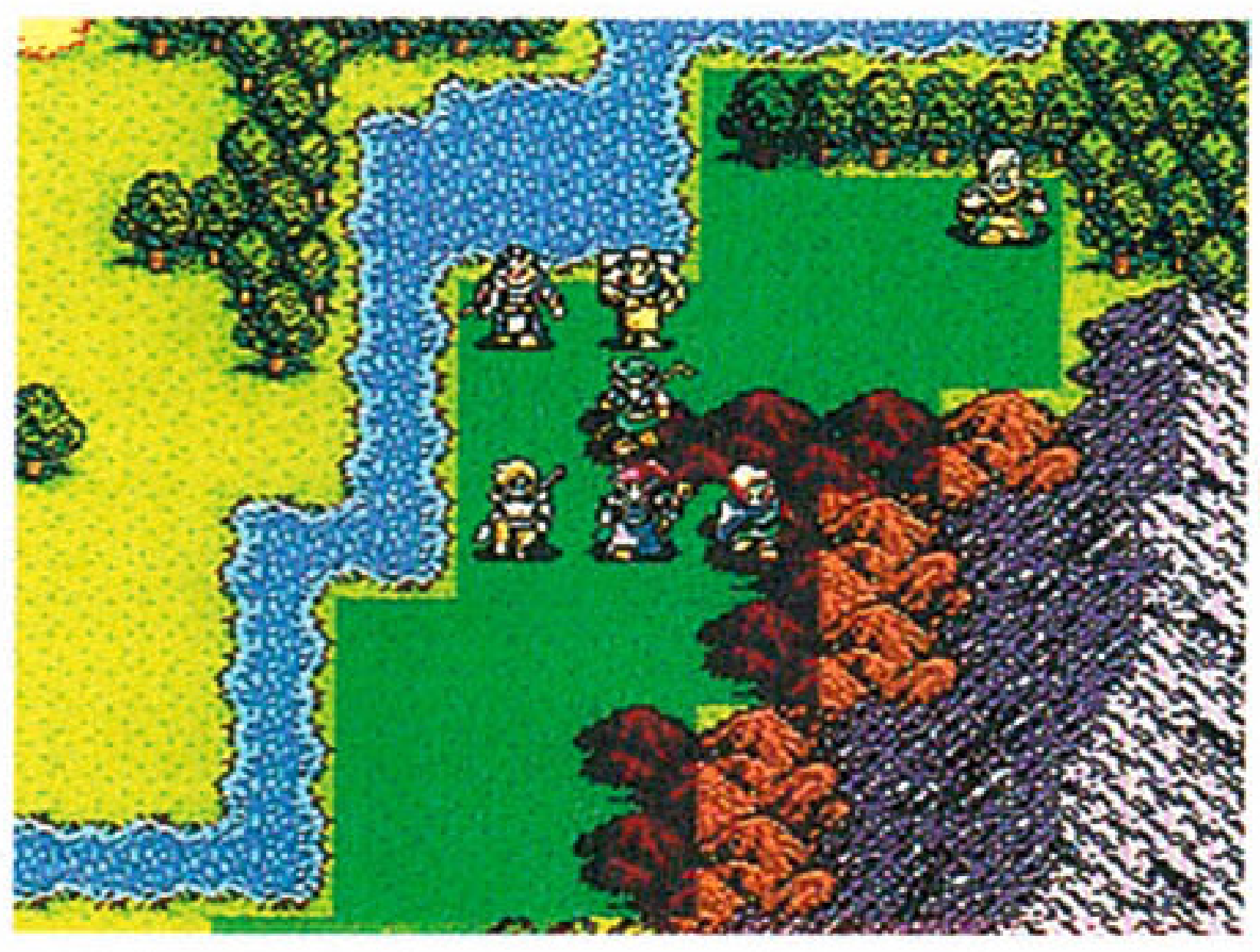
まほう
おぼえていない

もちもの
ブロンズランス
みにつけている

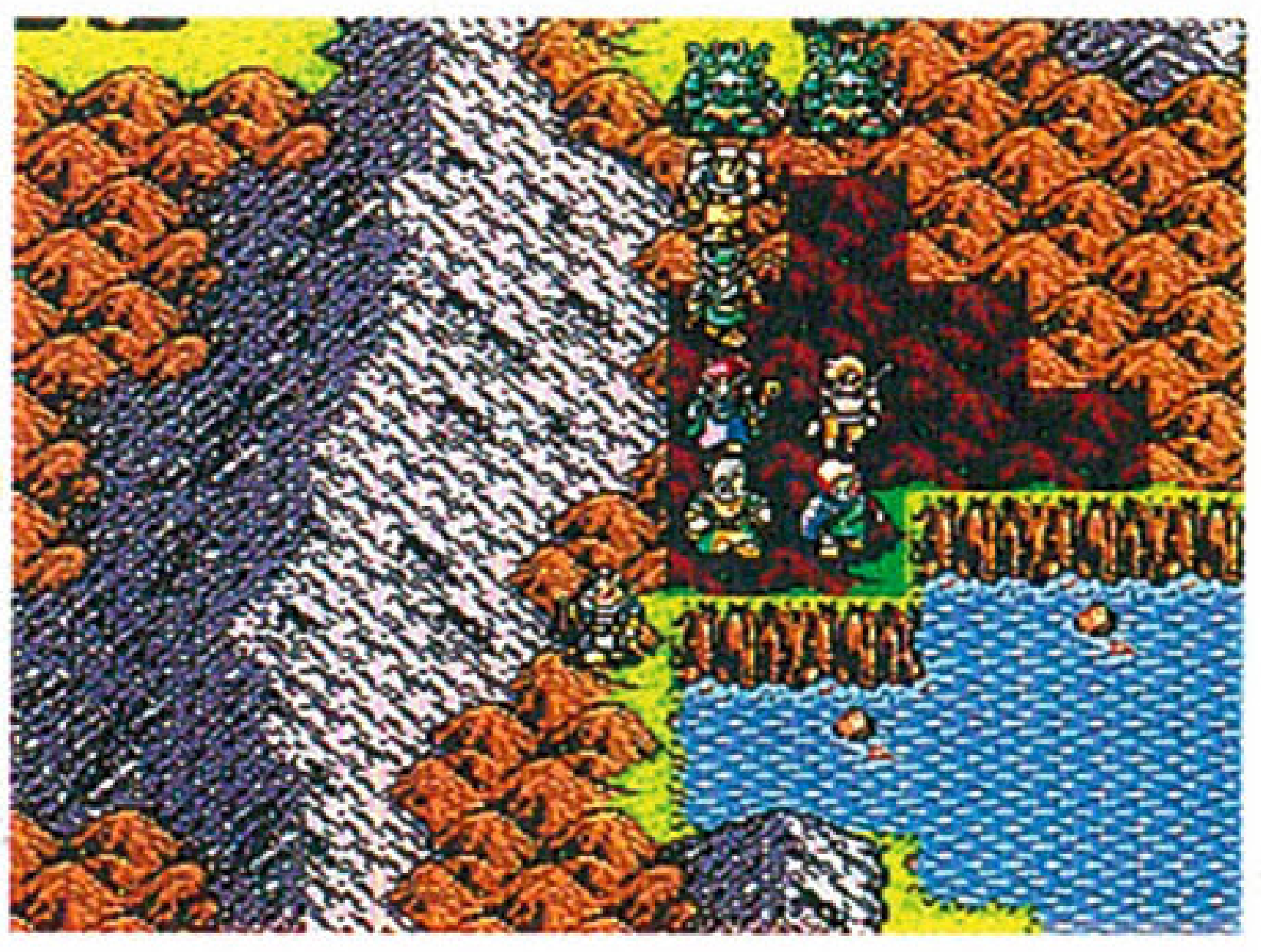
敵のステータスで、気を付けたいのは移動距離の部分である

地形効果と移動距離を考えよう

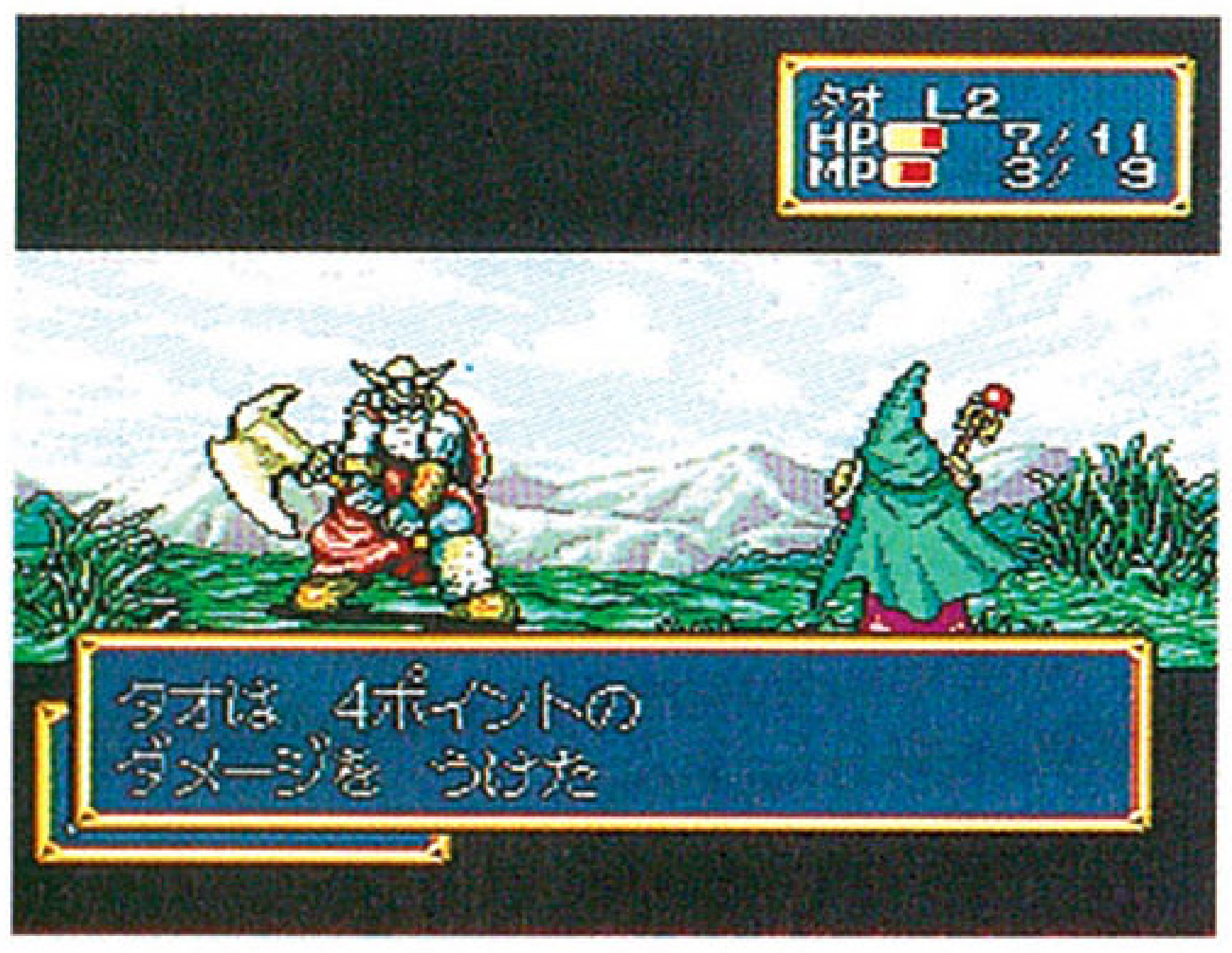
戦闘フィールドは、さまざまな地形から成り立っている。草原、砂地、森…。それぞれに地形効果があり、地形が違えば同じ攻撃力と防御力がぶつかっても、ダメージが変わってくる。防御力が低いキャラは、なるべく地形効果の高い地形を選んで移動したい。しかし、地形効果の高い地形は、キャラの移動距離も著しく低下させることがある。状況に合わせた地形を選択していこう。



草原や平地では移動距離が大きく、強力なキャラでも…



森や山ではその移動距離が、相当少なくなってしまうのだ



タオ L2
HP 7/11
MP 3/9

タオは 4ポイントの
ダメージを うけた

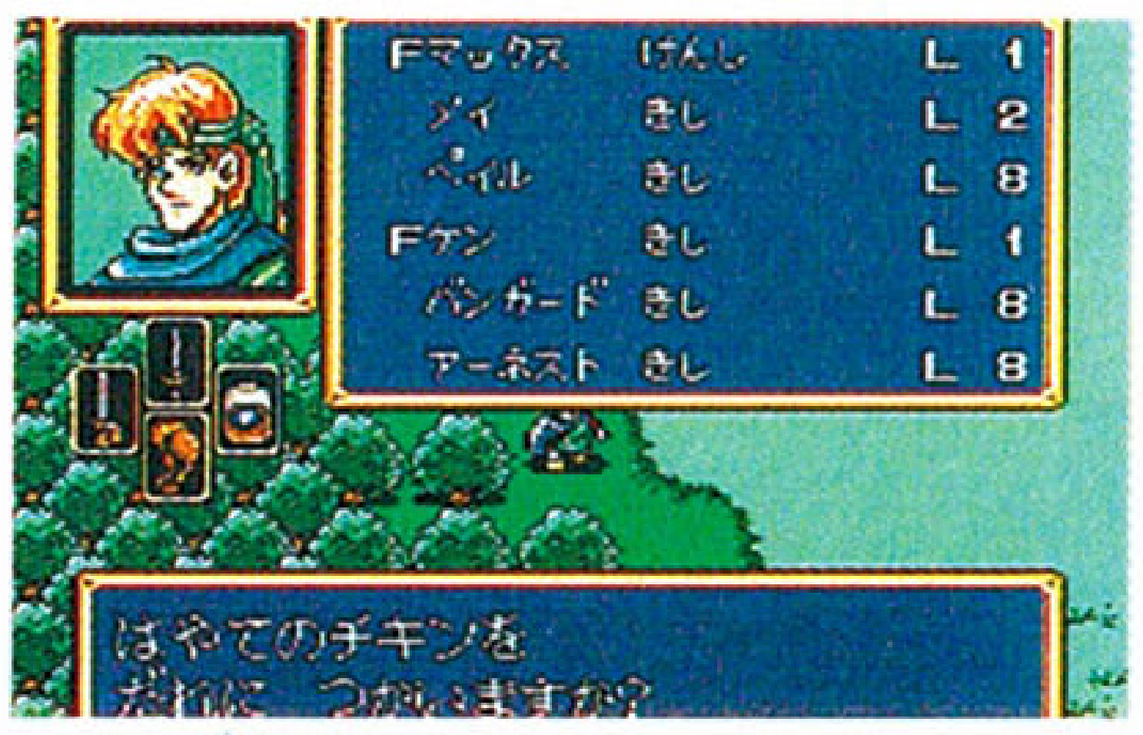
地形効果が高ければ、ダメージも少ない

地形効果一覧

名　称	床	草　原	地　面
写　真 地形効果	▨ 0%	▨ 15%	▨ 15%
解　説	室内に多い。移動距離への影響なし。	移動距離には影響がない。	草原と見た目が違う程度。
がれき	茂　み	森	砂　地
▨ 15%	▨ 30%	▨ 30%	▨ 0%
洞くつなどにある。影響は少ない。	移動距離への影響は少ない。	キャラによっては影響を受けない。	移動距離への影響が大きい。厄介だ。

敏捷さが行動順番を決定する

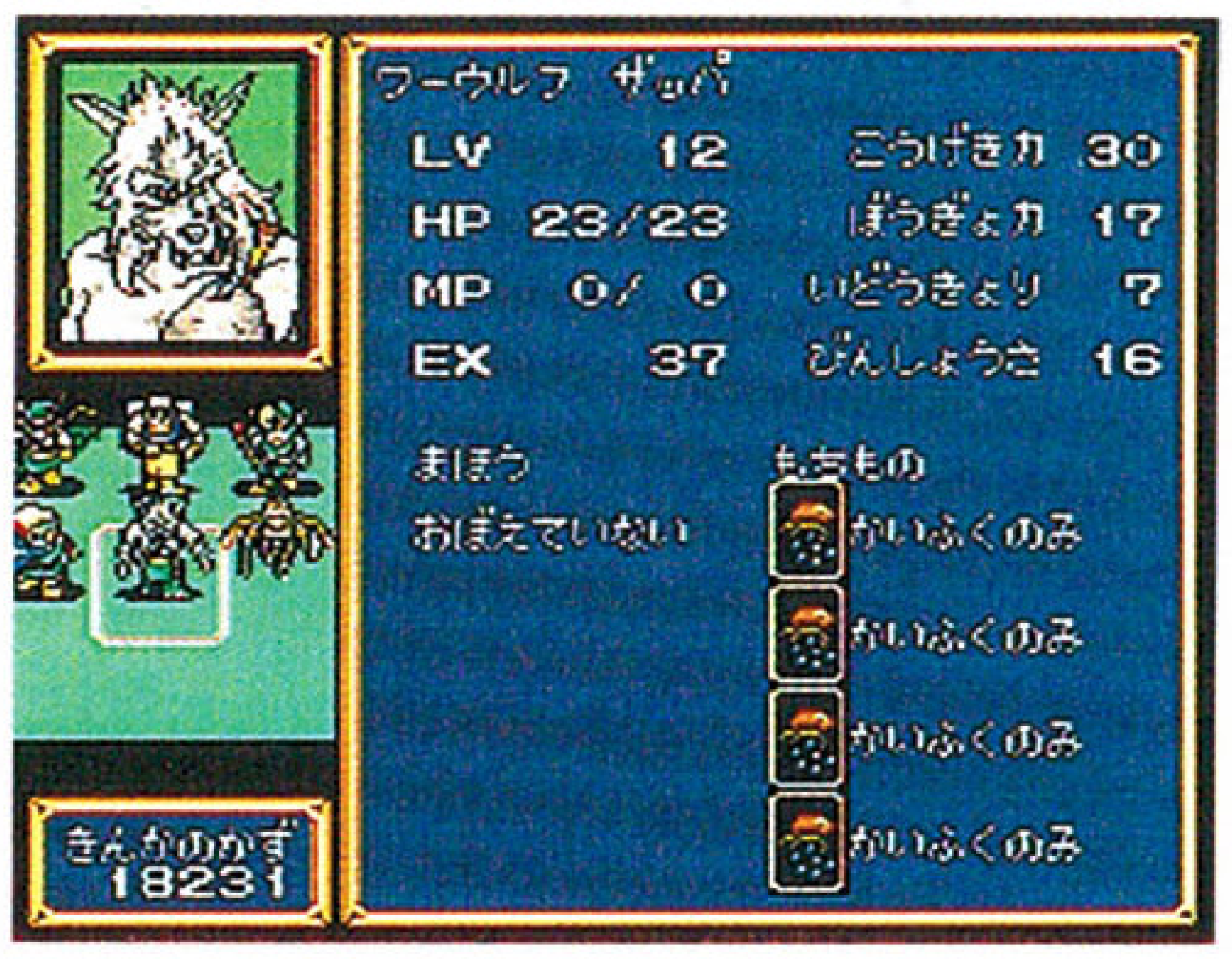
戦闘時にキャラを動かす順番は、敏捷さにかかっている。敏捷さの数値が高いキャラが先に動かせるのだ。このことを頭に入れていないと、敏捷さの高いキャラばかりが成長してしまい、バランスの取れた軍を作り上げることができない。このゲームでは、先に動いた方が必ずしも有利とは限らない。ヘタに動いた所に、敵が集中してしまうこともあるからだ。わざと待機して、敵の動きを見てから自軍を動かすのも作戦のひとつ。どちらにしても、先制攻撃していくのが鉄則なので、強いキャラはリングなどで敏捷さをアップしておくといいだろう。なお、敵と自軍の敏捷さの数値が同一の場合、自軍のキャラを先に動かすことができる。



Fマックス　けんし　L 1
メイ　きし　L 2
ペイル　きし　L 8
Fケン　きし　L 1
バンガード　きし　L 8
アーネスト　きし　L 8

はやてのチキンを
だれに つかいますか?

疾風のチキンは敏捷さのステータスを上げる



ワーウルフ ザッパ

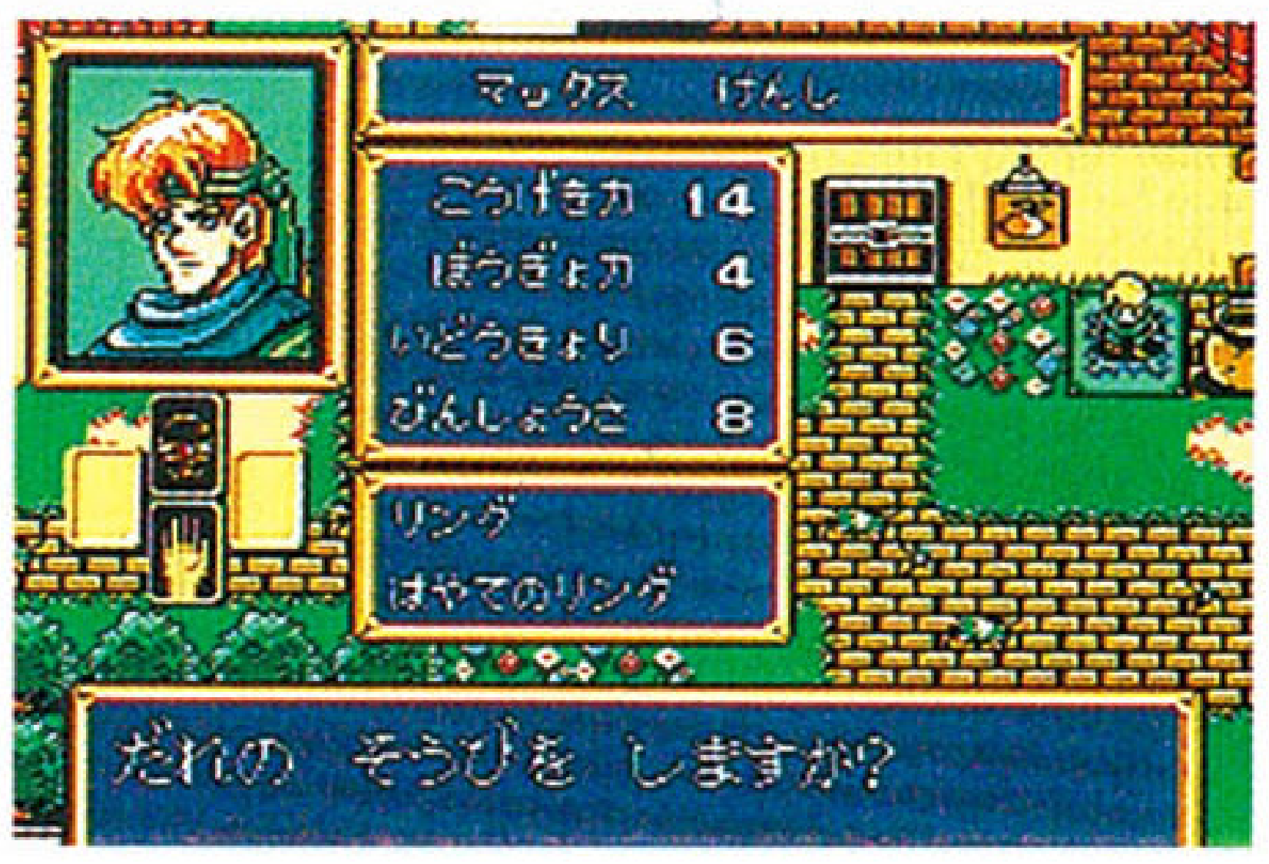
LV 12　こうげき力 30
HP 23/23　ぼうぎょ力 17
MP 0/ 0　いどうきょり 7
EX 37　びんしょうさ 16

まほう
おぼえていない

もちもの
かいふくのみ
かいふくのみ
かいふくのみ
かいふくのみ

きんかのかず
18231

敏捷さのステータスが高ければ、早く動ける



マックス　けんし

こうげき力 14
ぼうぎょ力 4
いどうきょり 6
びんしょうさ 8

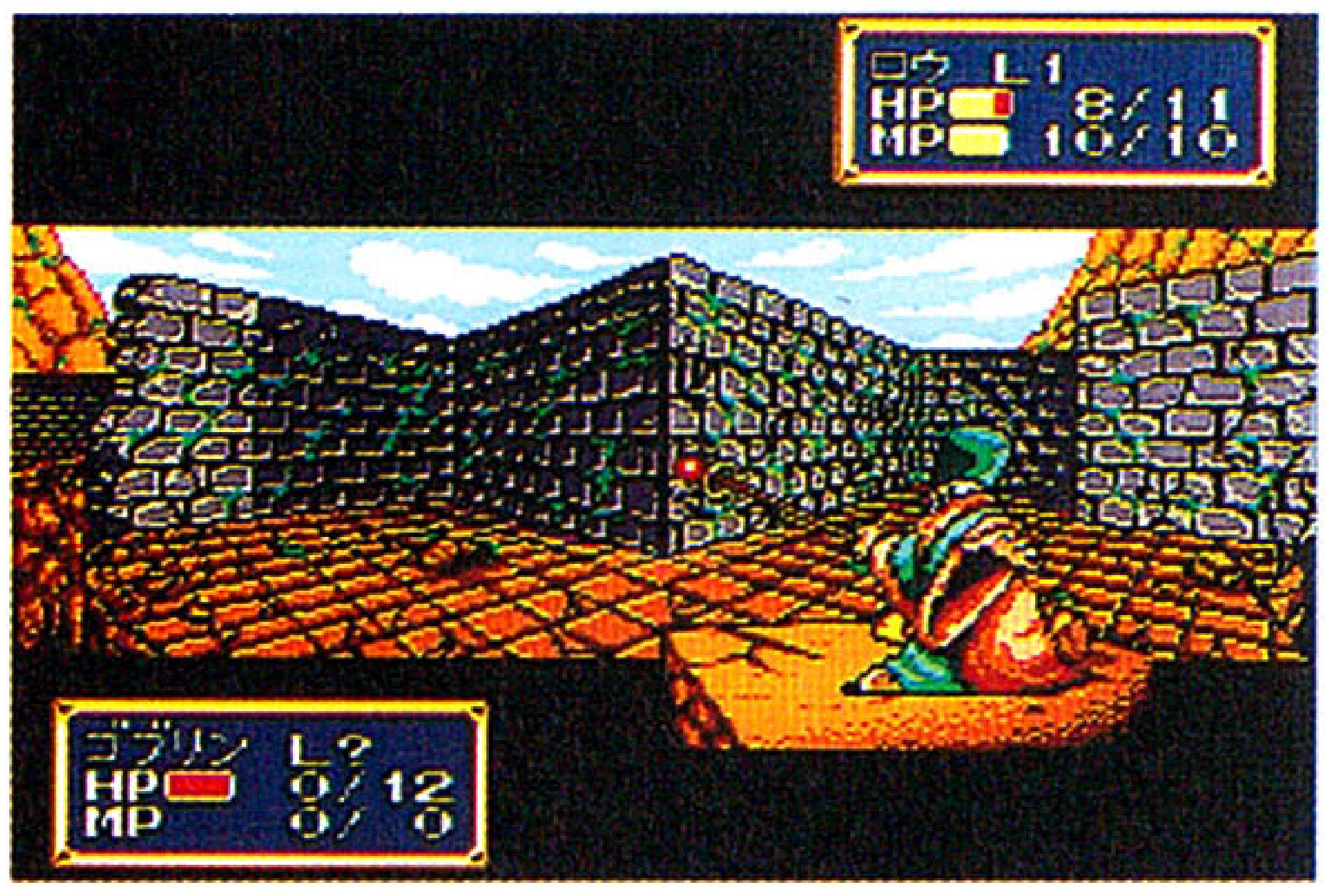
リング
はやてのリング

だれの そうびを しますか?

疾風のリングを装備すると、敏捷さは4もアップする

レベルの低いキャラを重点的に育てよう

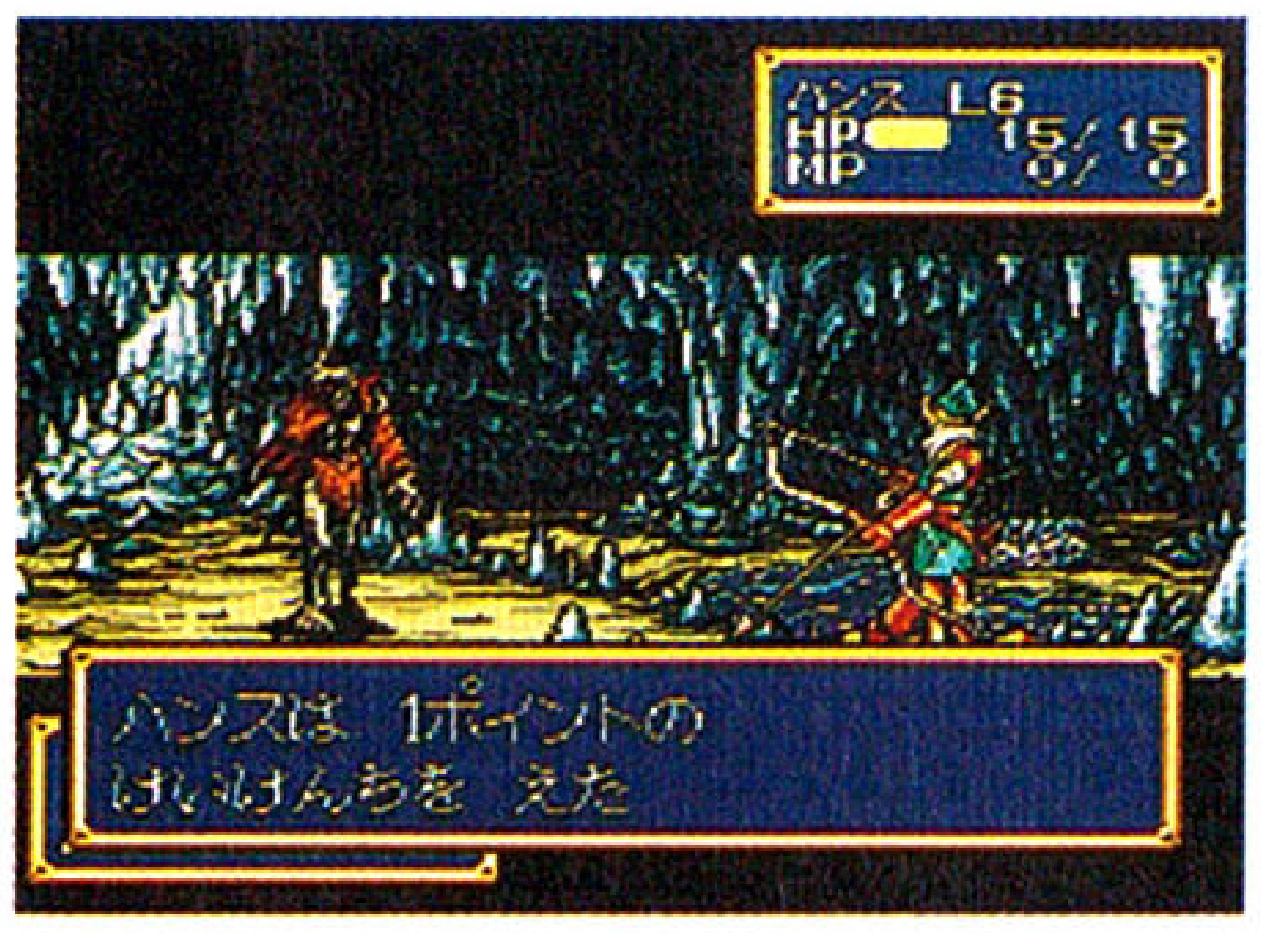
僧侶など攻撃力の低いキャラや、中盤以降に仲間になるキャラは、なかなかレベルを上げることができない。ゆえに防御力の低い敵を狙ったり、ほかのキャラでフォローしたりする必要がある。



⇧敵のＨＰが１なら僧侶でも倒せる

ほかのキャラをフォローする

特定のキャラだけを育てていると、人数の少ない序盤戦ではかなりの苦戦を強いられてしまう。また、ある程度レベルの上がったキャラは、弱い敵を倒しても大量の経験値を得ることができなくなる。キャラの行動順番や移動距離にもよるが、レベルの高いキャラで敵にダメージを与え、低いキャラでとどめを刺すようにしよう。その際、経験値を与えたいキャラが、敵を攻撃するスペースを確保することも忘れてはならない。各キャラの攻撃が、間接か直接かを把握しておこう。



ハンスは 1ポイントの
けいけんちを えた

⇨レベルの突出したキャラは、経験値が稼ぎにくくなる

魔法を使えるキャラは…

魔導師の攻撃魔法は、レベルの低い段階から敵にかなりのダメージを与えることができる。序盤戦は魔法をガンガン使って、魔導師のレベルを先に上げておく。また僧侶は、回復魔法をかけて地道に経験値を稼いでおこう。また、下の表に各キャラの魔法を覚えるレベルを載せたので、レベルアップの目安にしよう。

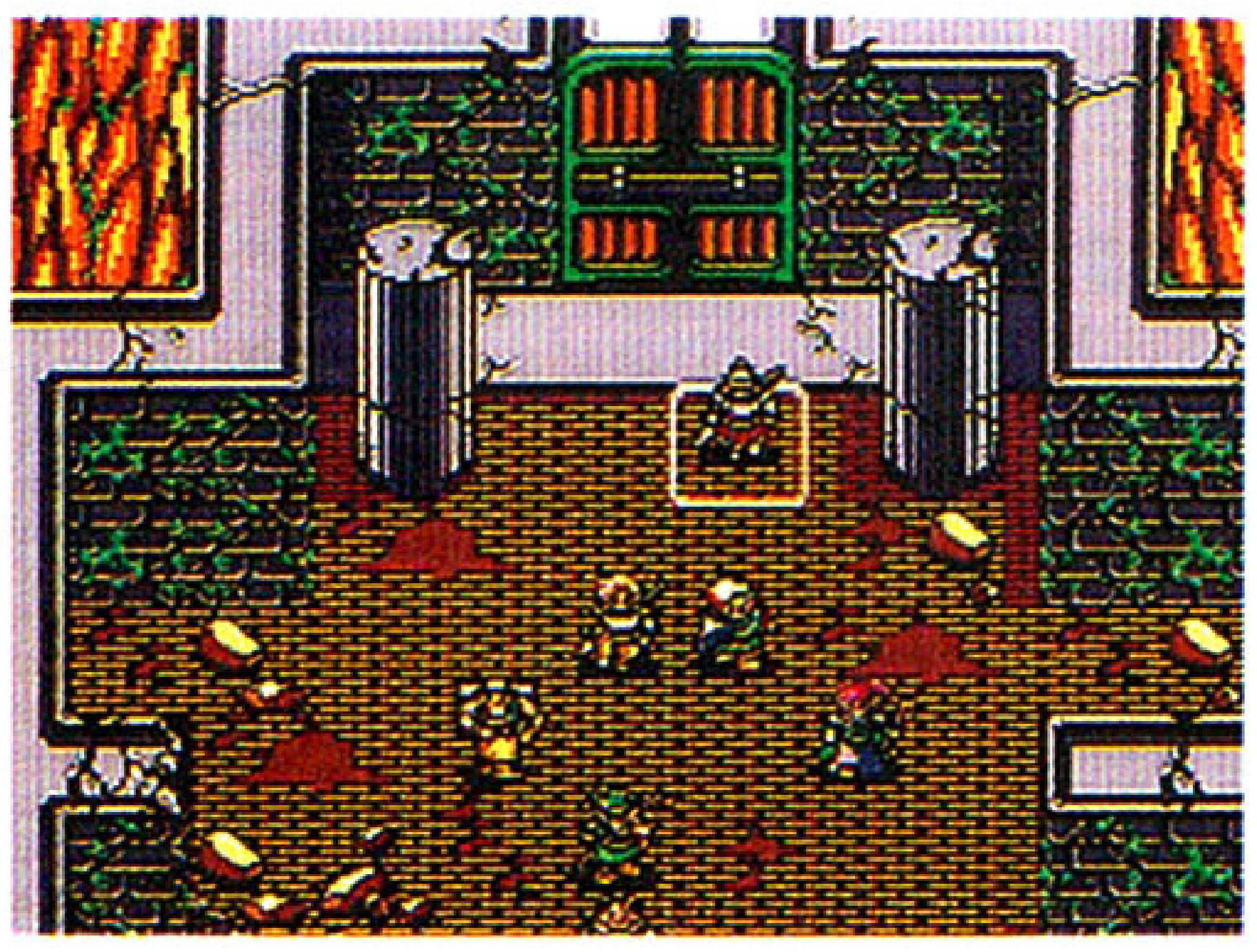
3章までに仲間になるキャラが使える魔法

レベル	タオ	ロウ	ゴング	チップ	アンリ	アーサー
1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ブレイズ1	
2						
3						
4	ブレイズ2	アンチドウテ				
5				ヒール2	フリーズ1	
6						
7		ヒール2				
8	スリープ1		ヒール2	スロウ1	ブレイズ2	
9						
10		スロウ1			イリュート	
11						
12	ブレイズ3			クイック1		
13		クイック1			フリーズ2	
14						
15						ブレイズ1
16	アンチスペル	ヒール3	ヒール3	ヒール3	フリーズ3	
17						
18						
19	ブレイズ4	スロウ2			スパーク1	
20				オーラ1		フリーズ1
21				ヒール4		
22		ヒール4				
23					フリーズ4	
24			ヒール4			
25		クイック2				スパーク1
26					スパーク2	
27	アタック					
28				オーラ2		
29						
30			オーラ1			

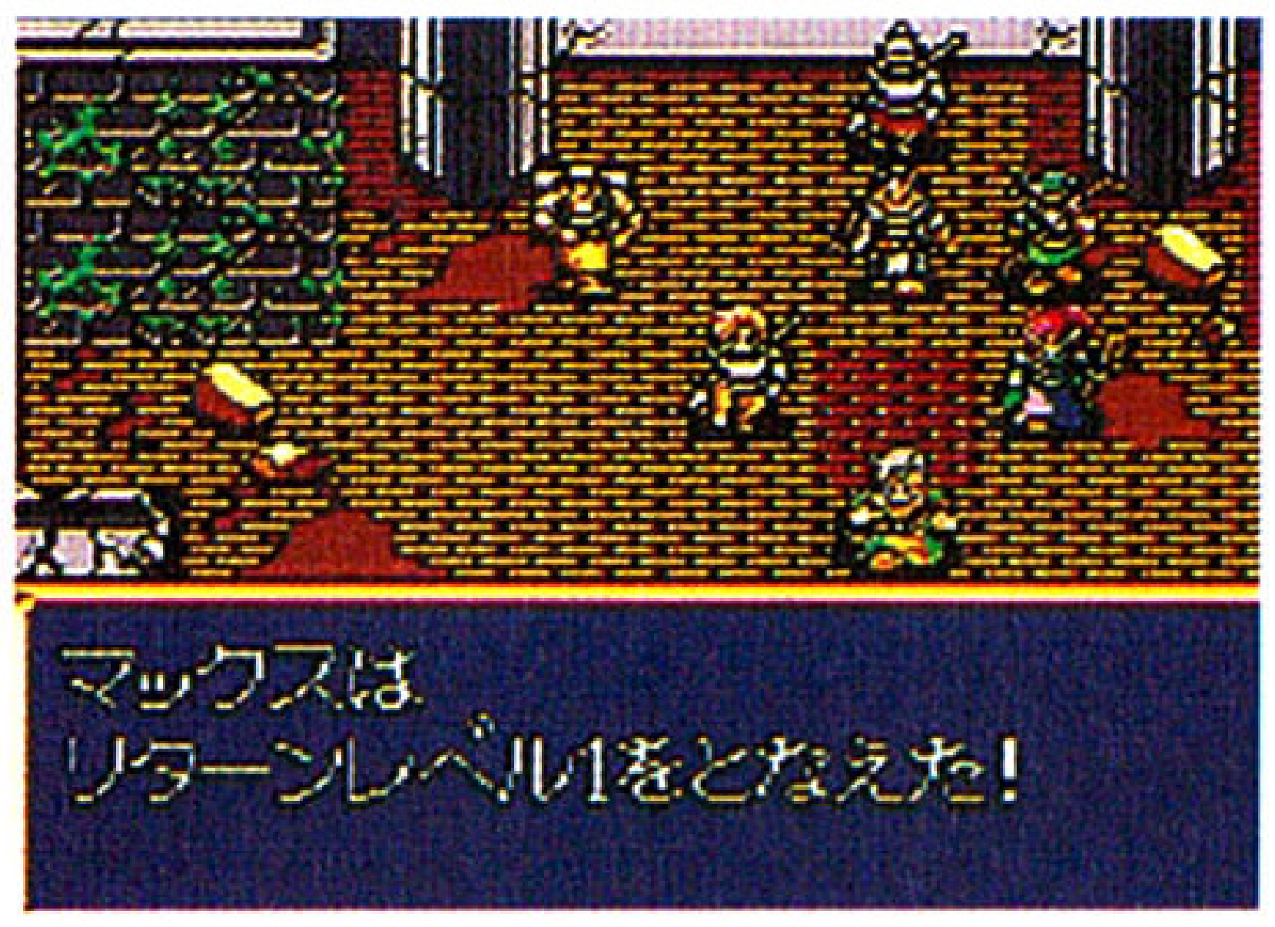
※レベルの数値はクラスチェンジ前後の合計値。主人公はリターン以外の魔法を覚えないので除外してある。

全滅させずに繰り返し戦う

戦闘モードの敵を全滅させずに、リターンの魔法などで退却すると、次に戦うときすべて復活する。これを利用して同じ敵と繰り返し戦えば、序盤からレベルを上げられる。また、戦うたびに戦略を変えれば、有効な手段も見つかりやすい。



⇨あと一体倒せばクリアになる。こんなとき…



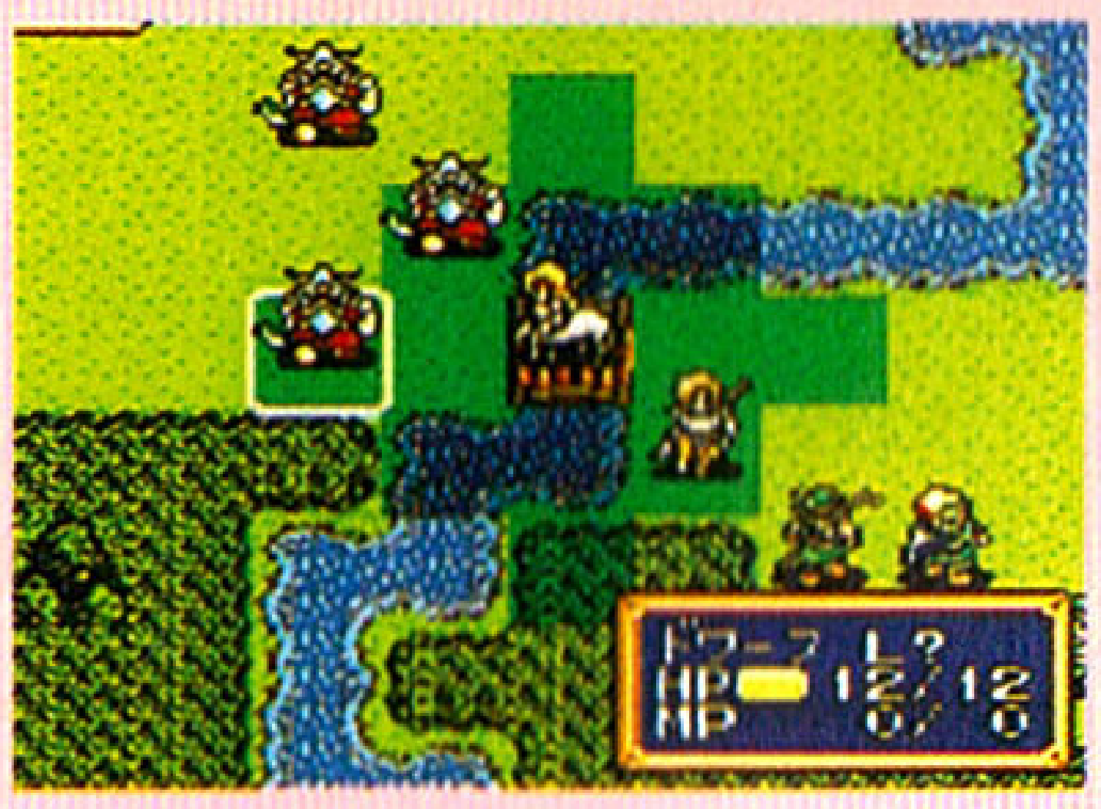
マックスは
リターンレベル1をとなえた!

⇨主人公の持つリターンの魔法などで、いったん退却する

⇨敵がすべて復活している。何度でもできるのでレベルを上げよう

ランスとスピア

騎士が装備できる武器として、直接攻撃専用で攻撃力が高いブロンズランスと、直接と間接の両方の攻撃が可能で攻撃力がやや落ちるスピアがある。ゲーム序盤ではこの2種類の武器を、敵との位置関係に応じて使い分けると便利である。

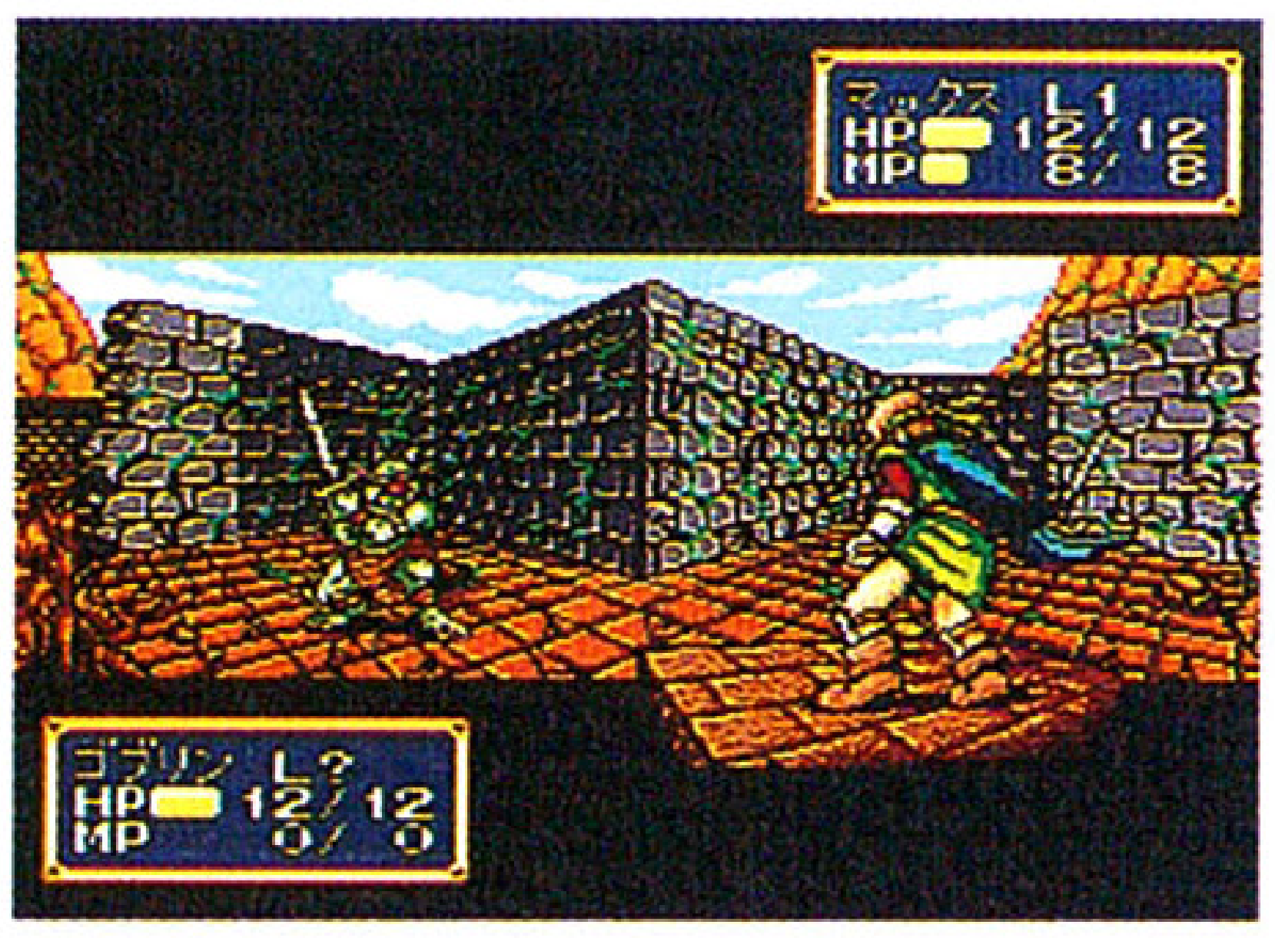


⇨スピアを装備していると、直接、間接どちらの攻撃も可

ガーディアナ地方を完全分析

第1章 ルーンファウスト軍の侵略

このゲームの第１章は、ガーディアナ地方を舞台に繰り広げられる。第１章の戦闘モードは全部で４つ。出現する敵モンスターは6種類。序盤戦とあって、これといった強敵はいない。しかし自軍のレベルも最低なので、決して楽に進むことはできないだろう。右のフローチャートを基に、じっくりと進んでいこう。



➡出現する敵も、さほど強敵ではない。じっくりレベルを上げよう

第１章　フローチャート

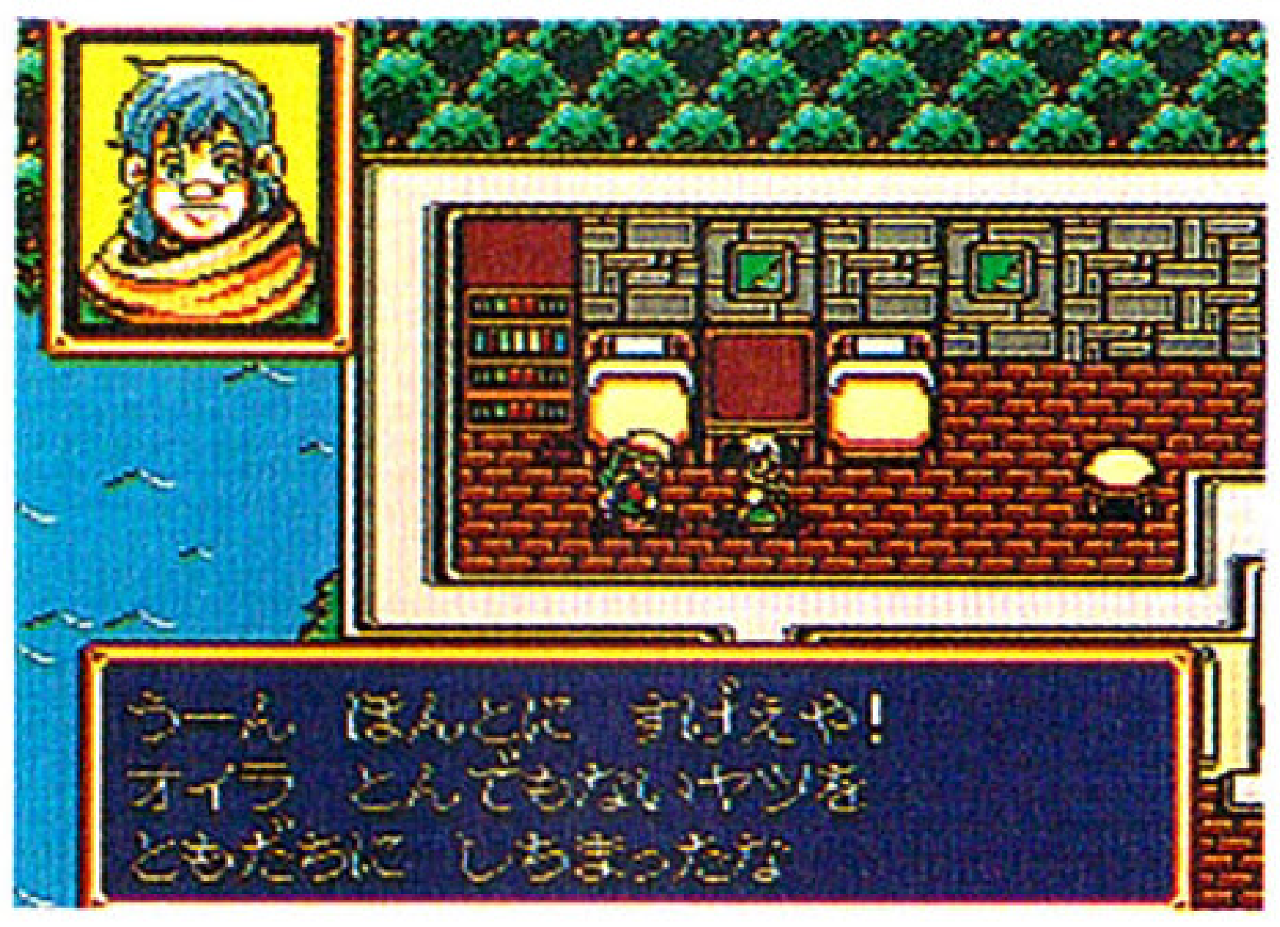
- ガーディアナ城下町の、教会内部からスタートする。（P5）
- ガーディアナの王様に、いにしえの門探索を依頼される。（P6）
- いにしえの門で、ルーンファウスト軍と戦闘１。（P7）
- 東の山小屋に行き、モンクのゴングを仲間にする。（P7）
- いにしえの門から、ガーディアナ城に帰る道で戦闘2。（P8）
- ガーディアナ城で王様に会い、メイとゴートを仲間にする。（P9）
- ガーディアナから、アルタローンに向かう道で戦闘3。（P10）
- アルタローン城で王様に会い捕まる。ここでチップを仲間にする。（P11）
- アルタローンの城下町で、ルーンファウスト軍と戦闘4。（P12）
- アルタローンの王様に会い、地下道を通ってリンドリンドへ。（P14）

ガーディアナ城からいにしえの門へ

ゲームのスタート地点ガーディアナから、第１の目標地、いにしえの門までを解説する。ルーン大陸の南端に位置するガーディアナは、辺境の小国。ガーディアナの城下町には、武器屋、道具屋、パブ、教会などがあり、人々は平和に暮らしている。しかし、すでに異変の前兆は周辺地域のあちこちに、見え隠れしているようだ。

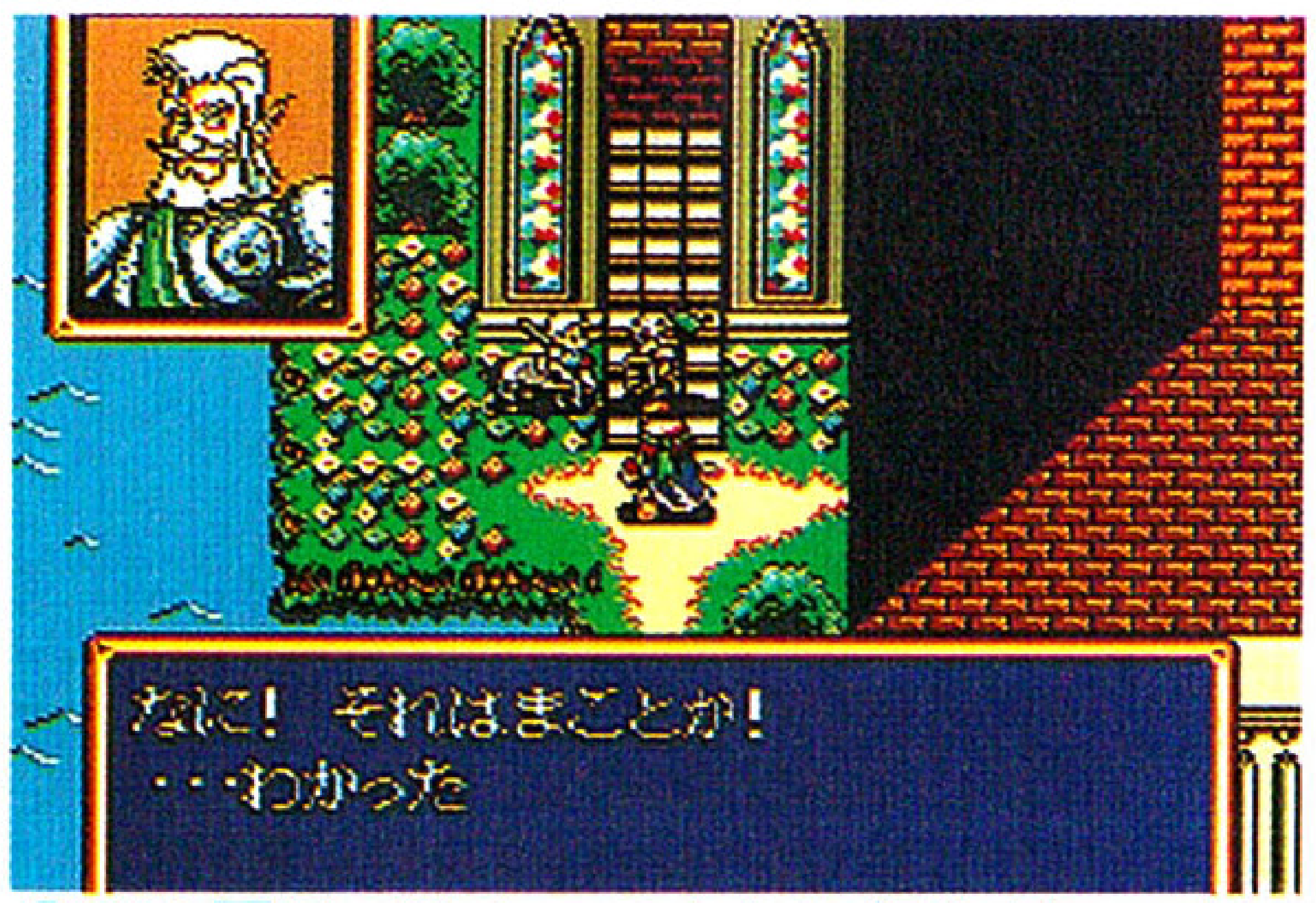
ガーディアナ城と城下町

ガーディアナ城下町の教会から物語は始まる。ここではバリオス、ロウ、バリオスの順に話しかければ、教会の外に出ることができる。まず、城下町に出て情報収集に努めてからガーディアナ王の待つ城へ向かおう。



うーん ほんとに すげえや！
オイラ とんでもないヤツを
ともだちに しちまったな

➡ガーディアナ城下町の教会からスタート。ロウは主人公の親友だ



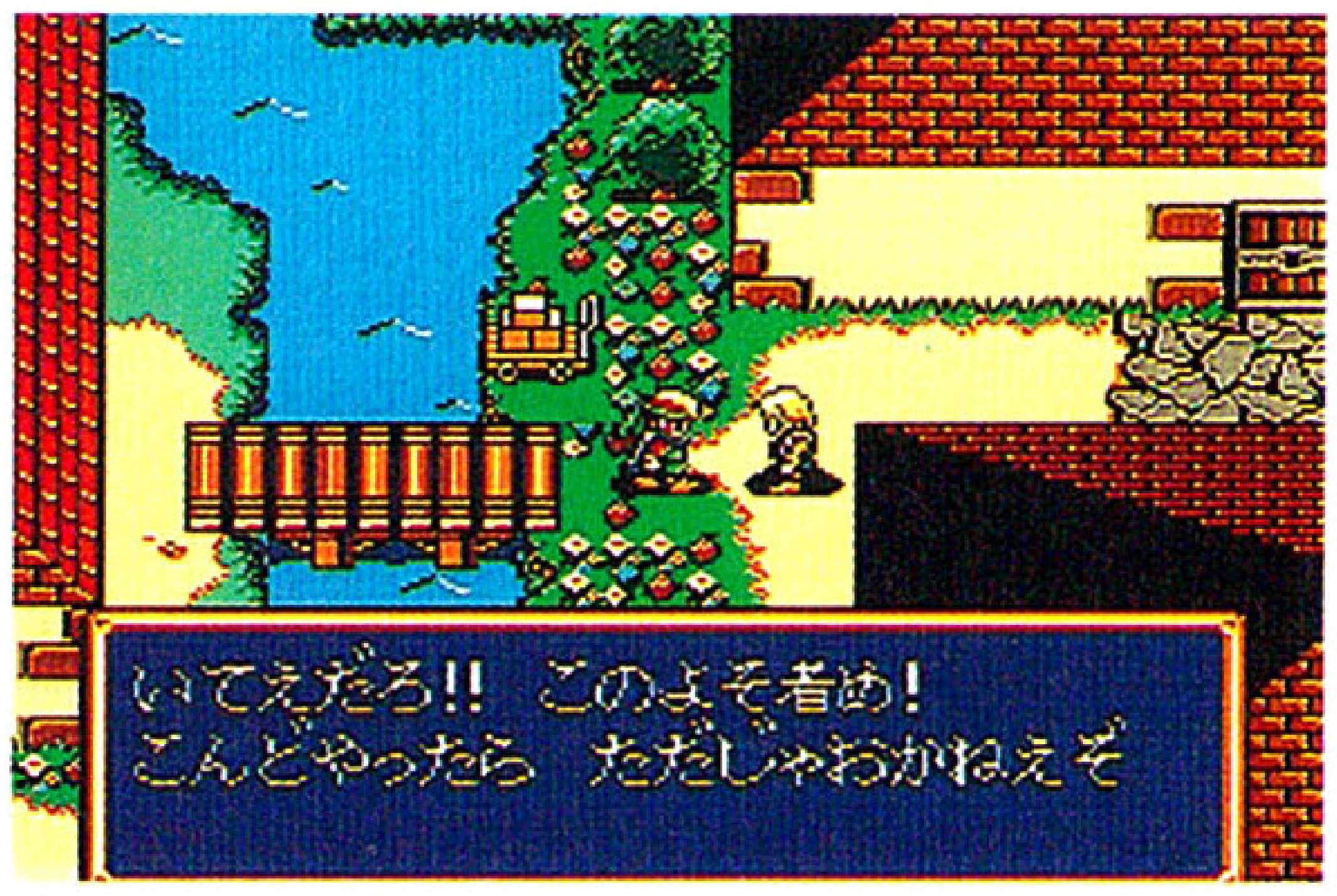
なに！ それはまことか！
・・・わかった

⬆騎士団長バリウスのもとに伝令が…。何か重大なことが起こったらしい

城　下　町

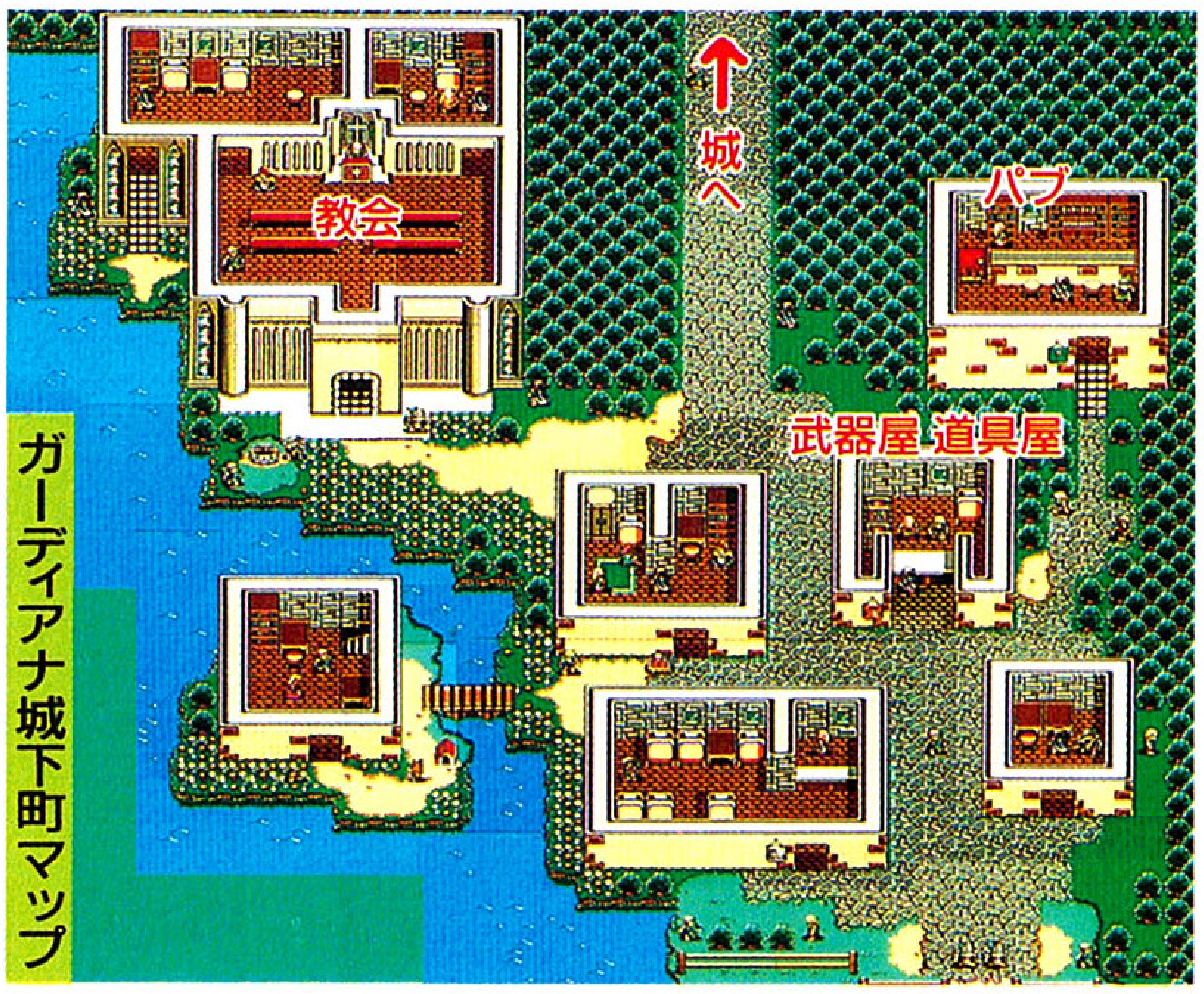
城下町で営業をしている店は、現段階では道具屋だけ。しかし主人公はお金を持っていないので、まだ買い物はできない。また、この時点で主人公が町の外に出ようとすると、兵士に止められて出ることができないのだ。町の中、民家、パブ、宿屋などにいる人々と会話をしてみると、ガーディアナの周辺地域に怪しい動きがあることが、ぼんやりとわかるが、町はまだ平和そのもの。町の北側中央にある道をまっすぐに行くと、ガーディアナの城に出る。城に行って王様に謁見しよう。

道具屋商品リスト	
薬草	10G
回復の実	200G
天使の羽根	40G



いてえだろ!! このよそ者め！
こんどやったら ただじゃおかねえぞ

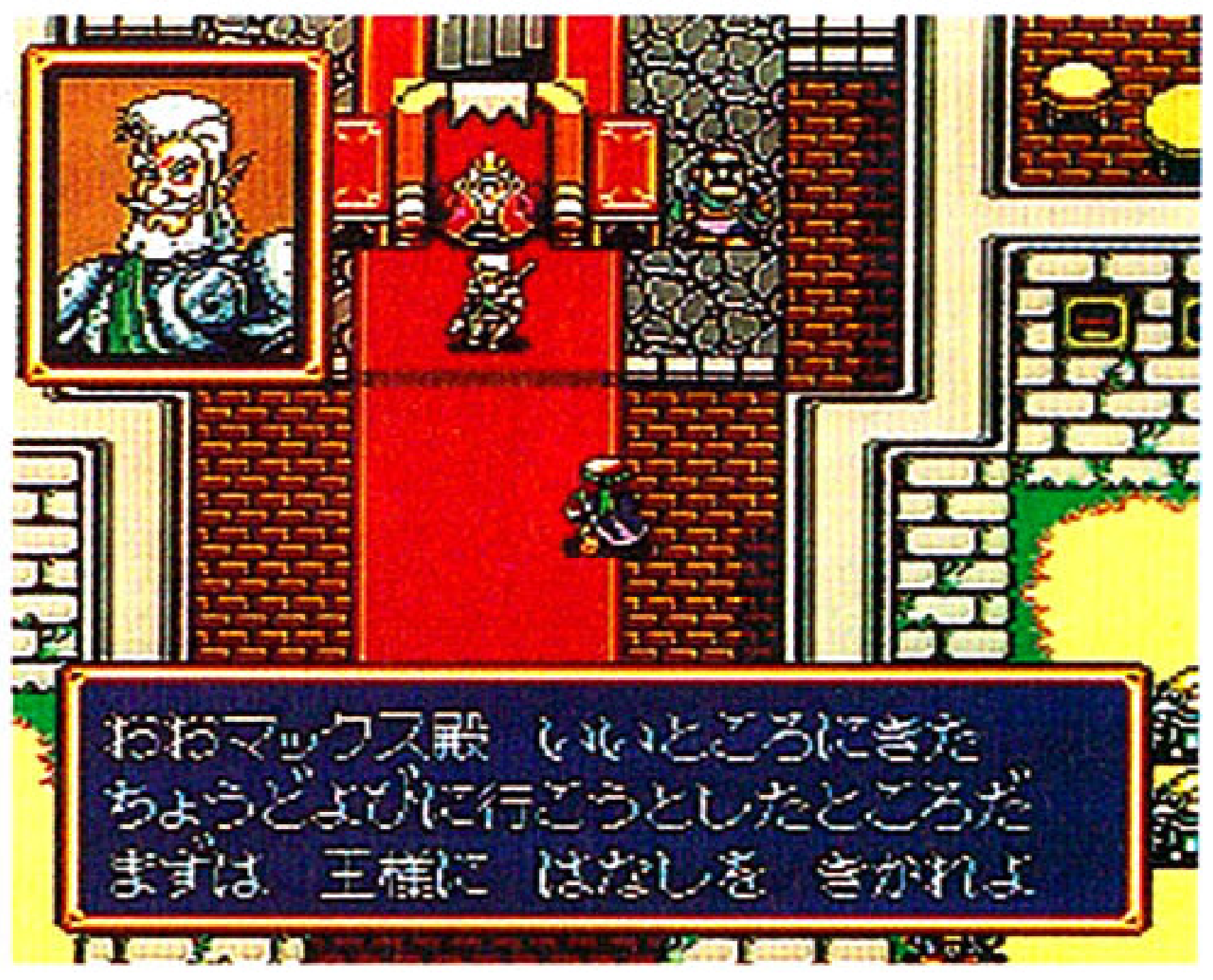
⬆主人公をうさん臭く思う人もいる



ガーディアナ城下町マップ

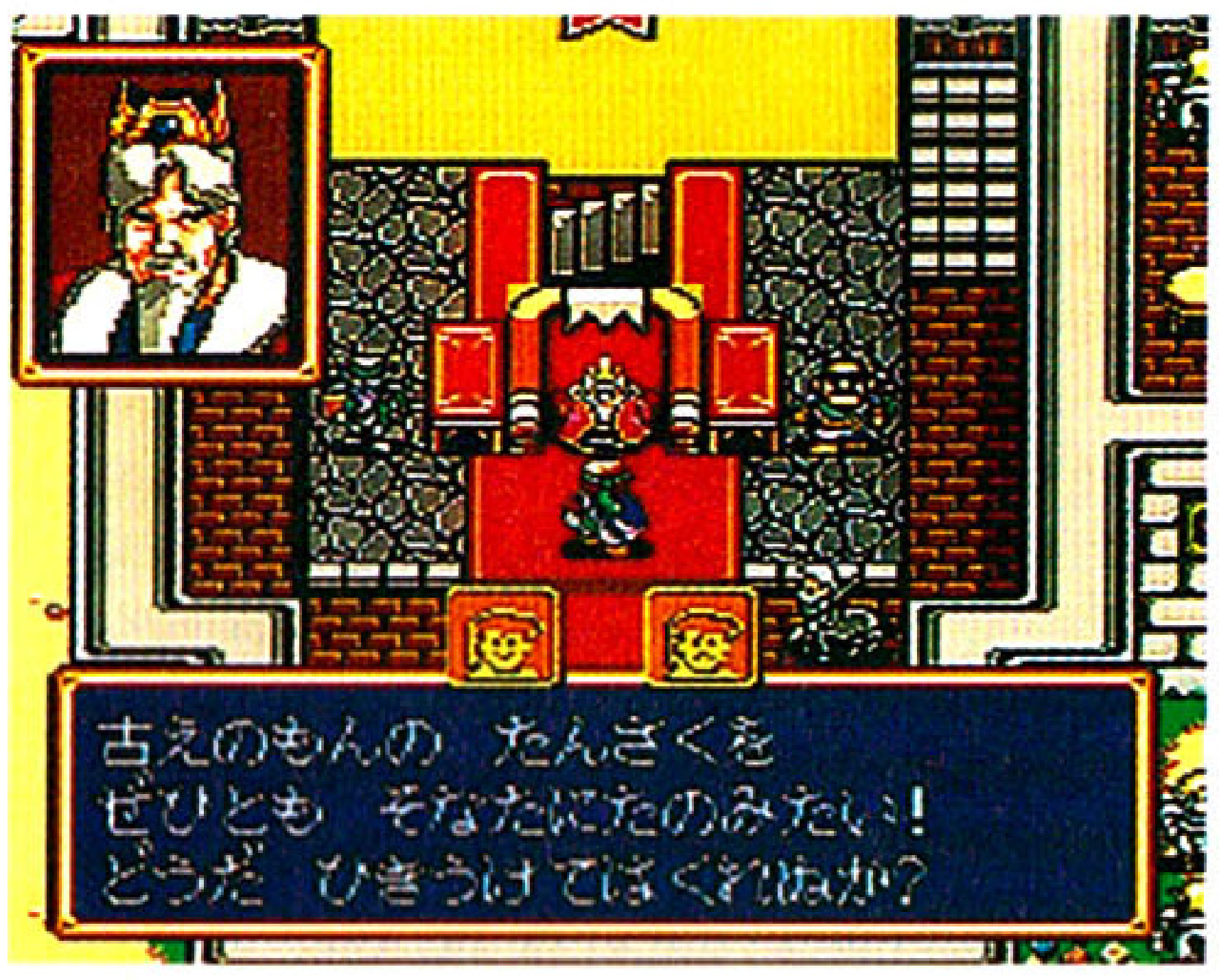
王との謁見

城内にある王の間に入ると、バリオスに王様に話しかけるようにいわれる。王様に話しかけると、城の東にあるいにしえの門の探索を依頼される。そして、探索のための仲間を町に出て集めるようにいわれる。



おおマックス殿　いいところにきた
ちょうどよびに行こうとしたところだ
まずは　王様に　はなしを　きかれよ

王様の部屋に入ると、勝手にストーリーが進行する

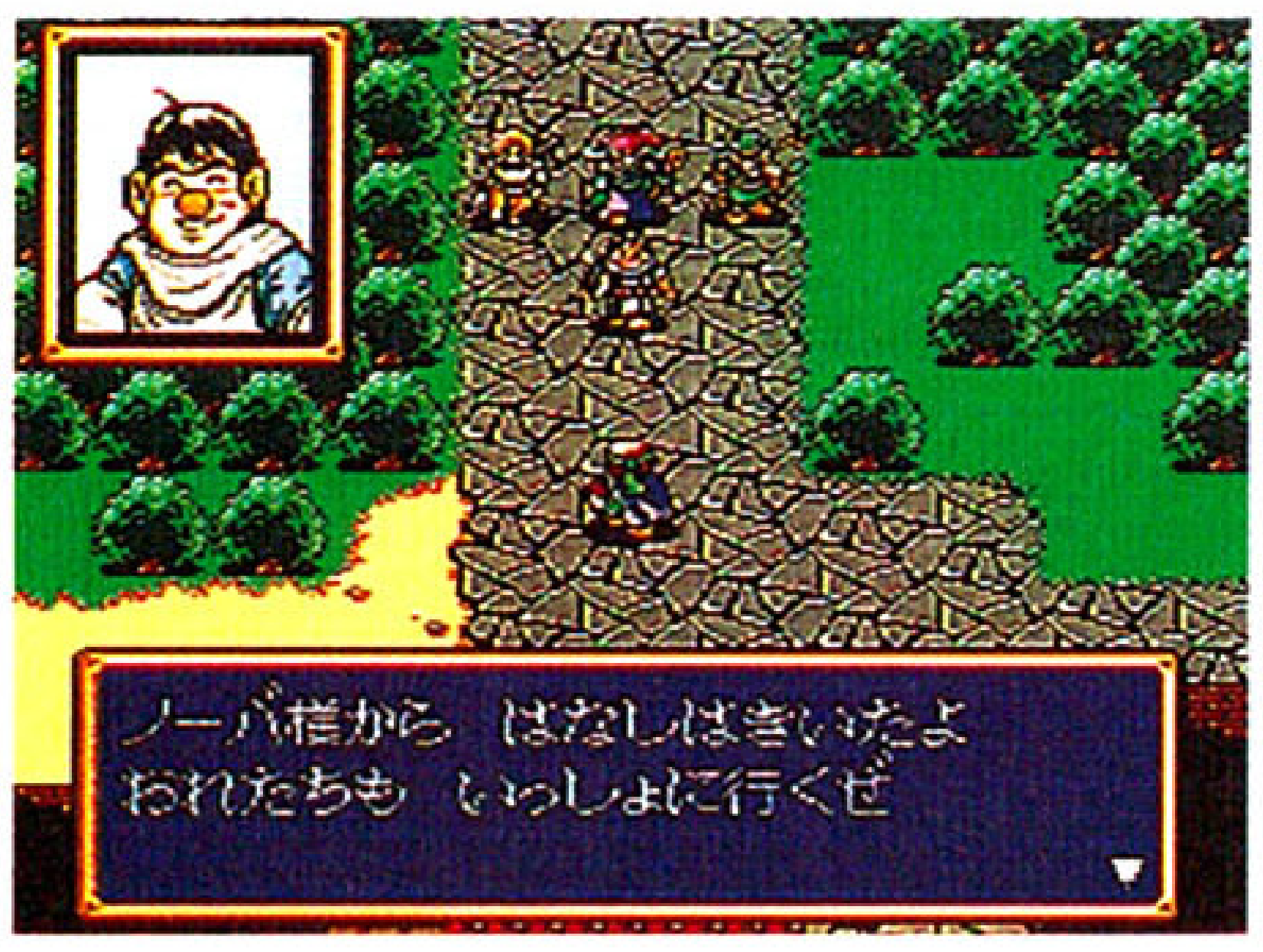


古えのもんの　たんさくを
ぜひとも　そなたにたのみたい！
どうだ　ひきうけてはくれぬか？

王様にいにしえの門の探索を依頼される

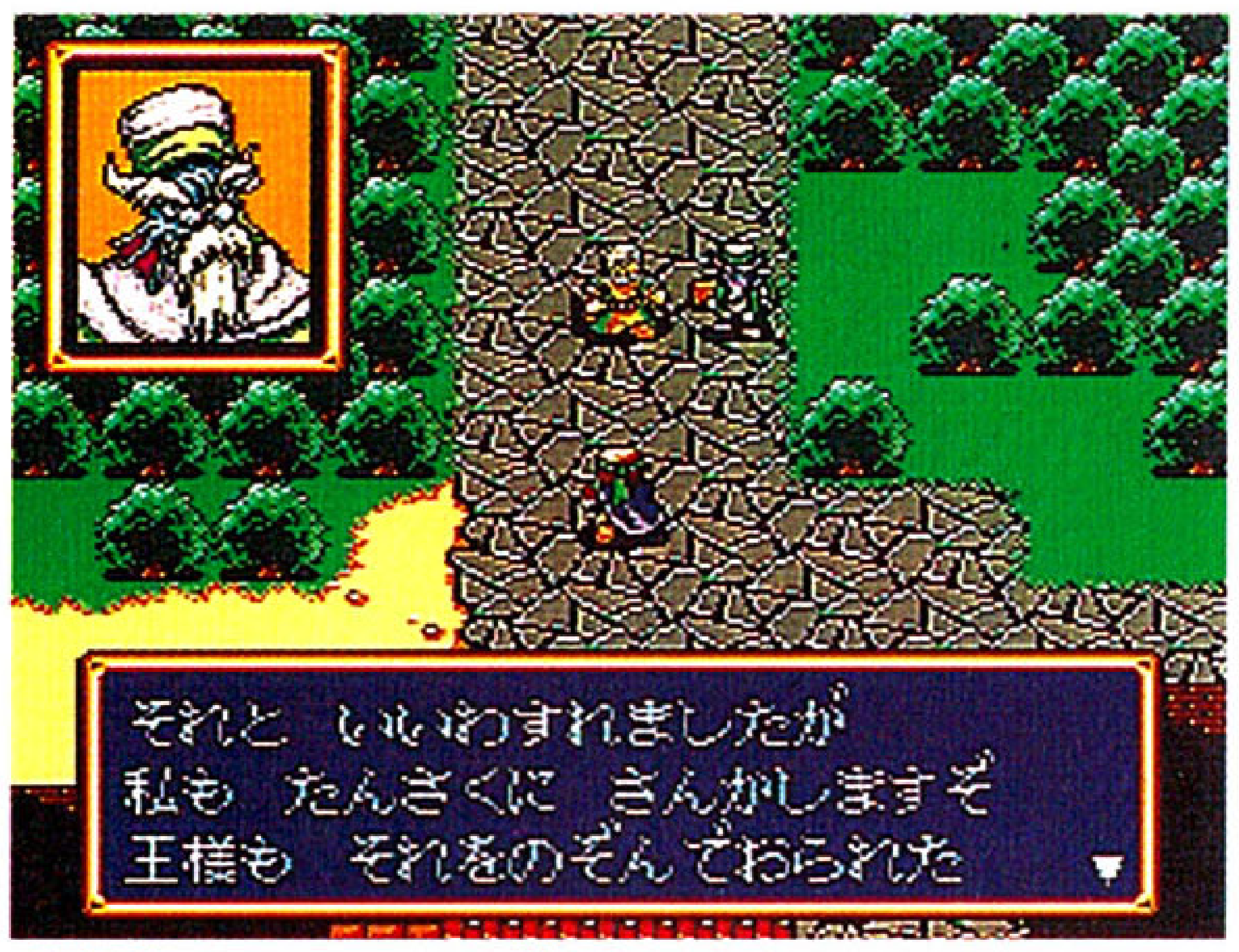
仲間とともにいにしえの門へ

王様との謁見ののち、城内で情報収集を行い町に戻ると、自動的に5人の仲間と軍師のノーバが現れる。彼らとの会話を終わらせれば、城にある本陣を使うことができるようになる。ここで町に戻っても、これ以上仲間は増えない。そのまま城に戻る方がいいだろう。ちなみに、この時点でもまだ町の外に出ることはできない。



ノーバ様から　はなしはきいたよ
おれたちも　いっしょに行くぜ

城を出たところで、探索のメンバーが登場。全部で5人だ

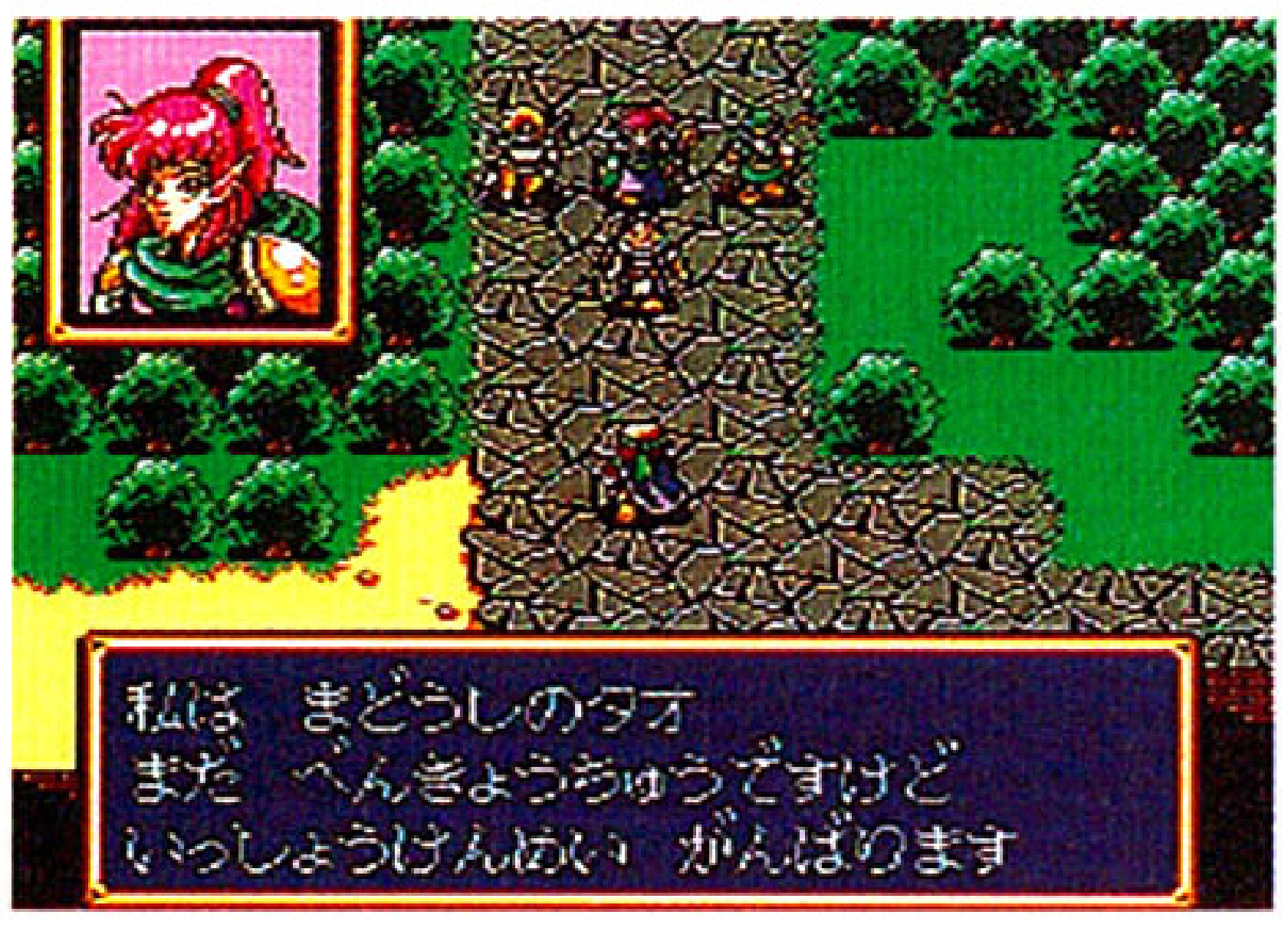


それと　いいわすれましたが
私も　たんさくに　さんかしますぞ
王様も　それをのぞんでおられた

軍師のノーバも仲間になる

軍師と5人の仲間

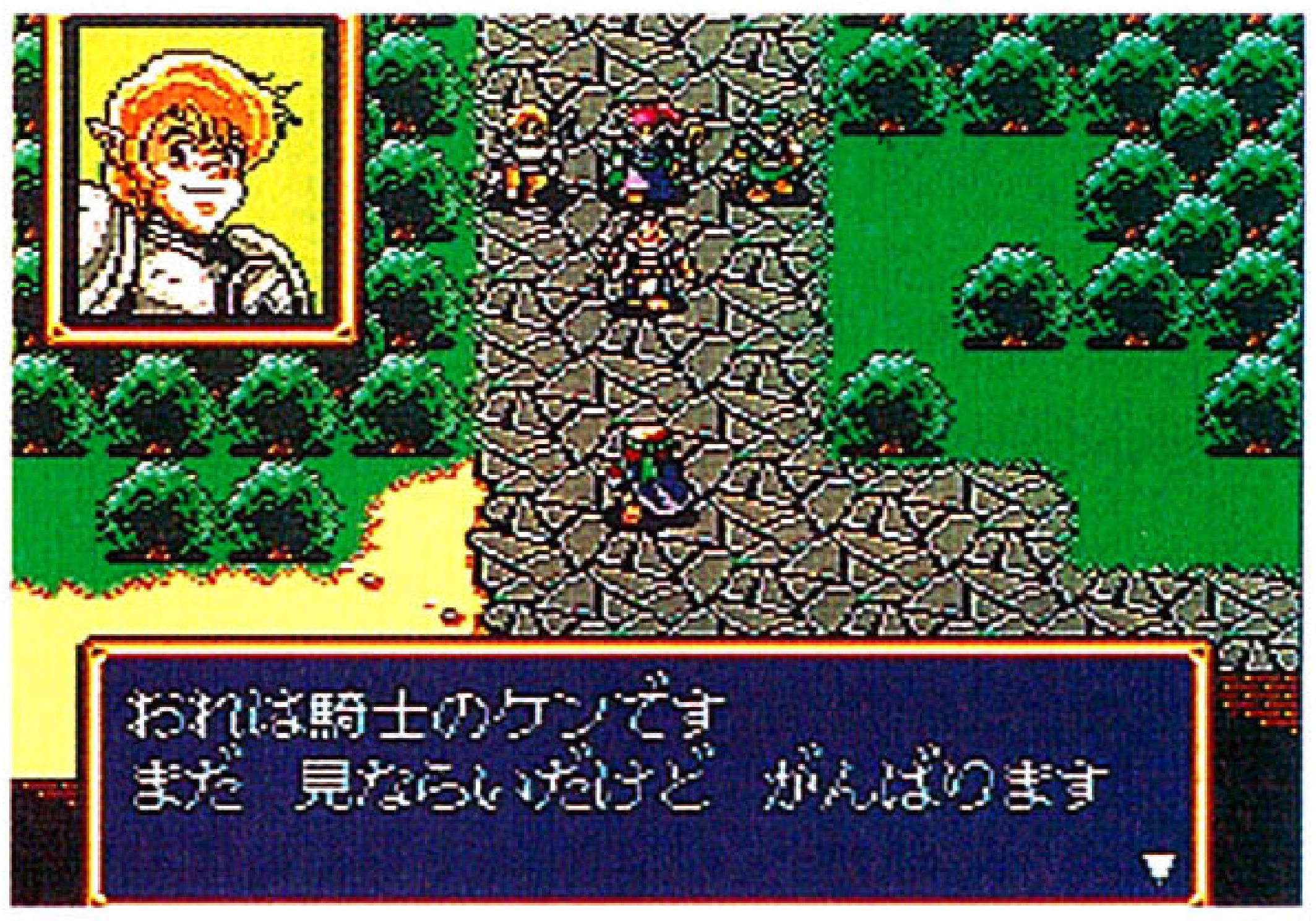
ここで仲間になるのは、戦士のラグ、騎士のケン、魔導師のタオ、アーチャーのハンス、僧侶のロウの5人。主人公も含めて、全員レベルは1である。細かいパラメータは、右の表に載せてあるので参照してもらいたい。また、軍師のノーバは戦闘に参加せず、本陣で助言などの形で主人公を補佐してくれる。



私は　まどうしのタオ
まだ　べんきょうちゅうですけど
いっしょうけんめい　がんばります

魔導師のタオ。彼女の攻撃魔法は、序盤戦から役に立つ

騎士のケン。まだまだ若いがレベルアップするごとに、たくましく成長する

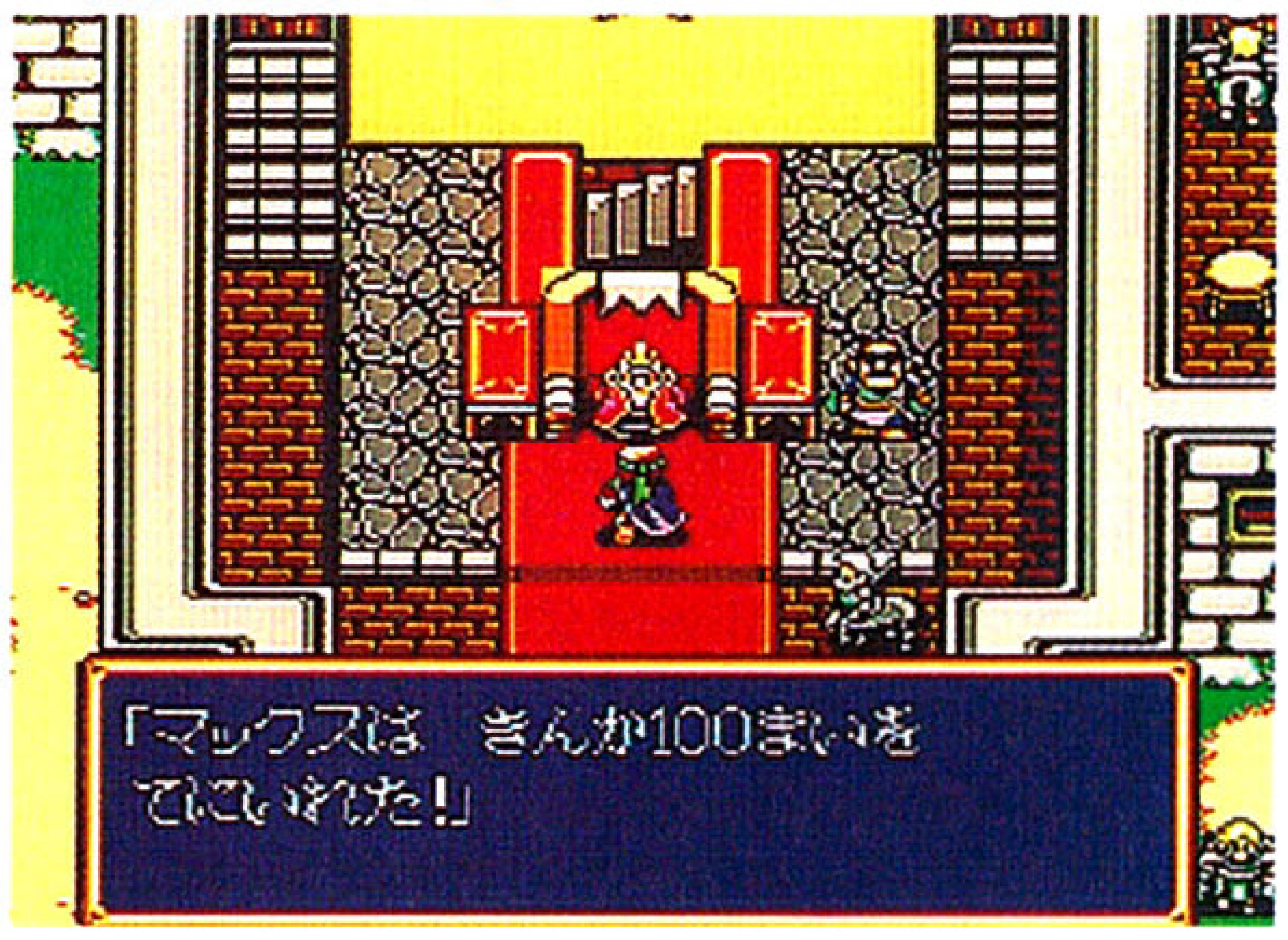


おれは騎士のケンです
まだ　見ならいだけど　がんばります

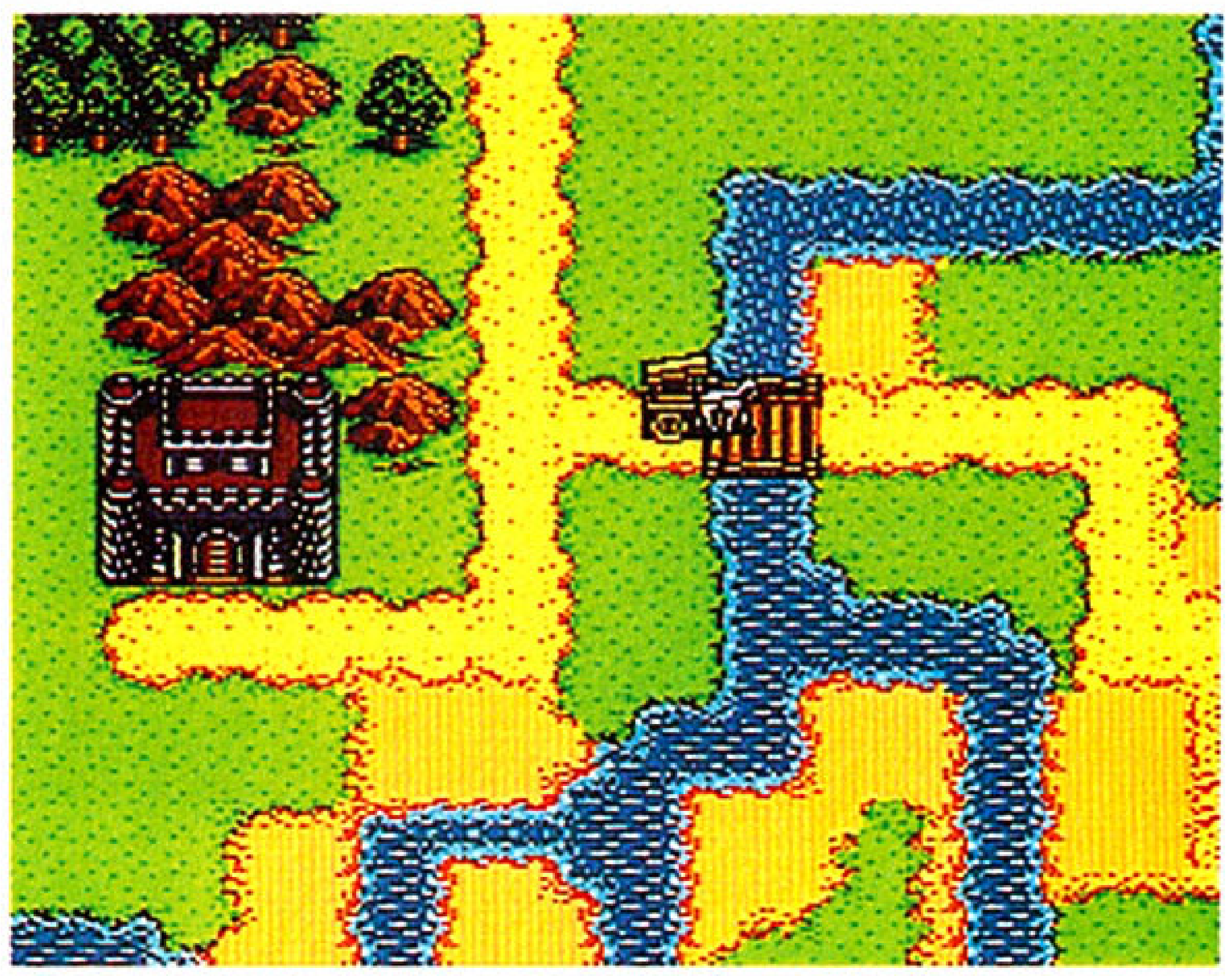
再び王と謁見

仲間がそろい、準備ができたら再び王様に謁見しよう。いにしえの門探索の命令が出て、町から出られるようになる。また、王様から100枚の金貨がもらえるので、道具屋で薬草を2～3個買い僧侶のロウに持たせておくといいだろう。また、念のため天使の羽根も誰かに持たせておこう。町を出ると王様の用意してくれた馬車が、いにしえの門まで自動的に連れていってくれる。

王様から100枚の金貨がもらえる。これで装備を整えよう

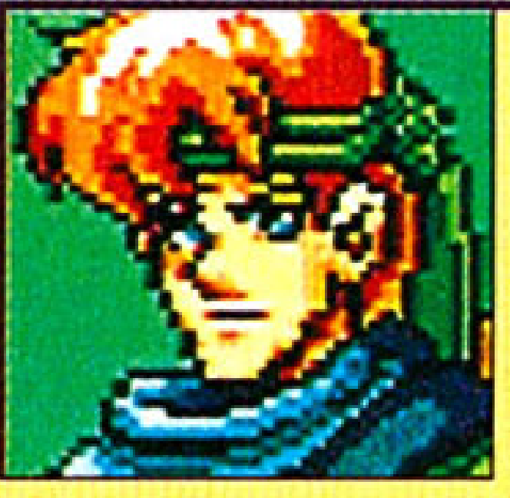
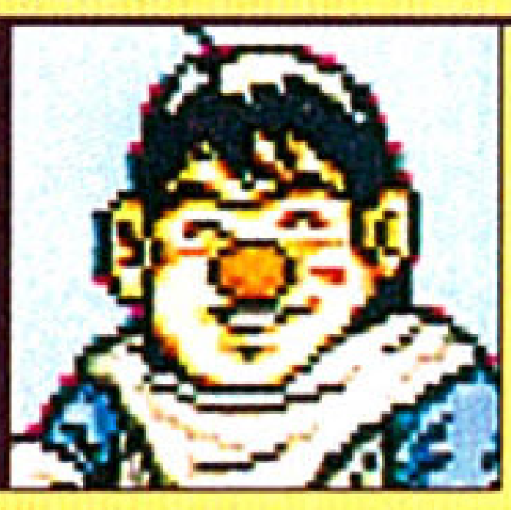
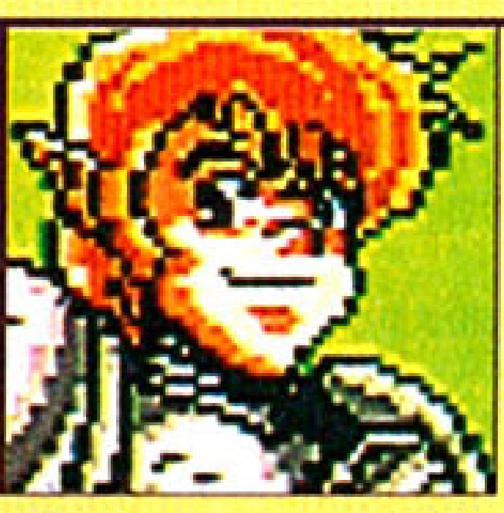
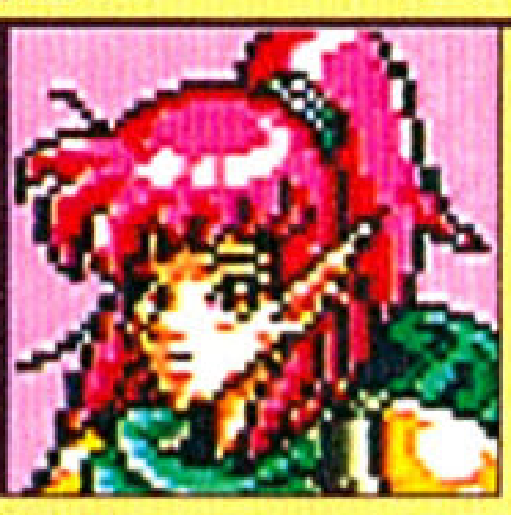
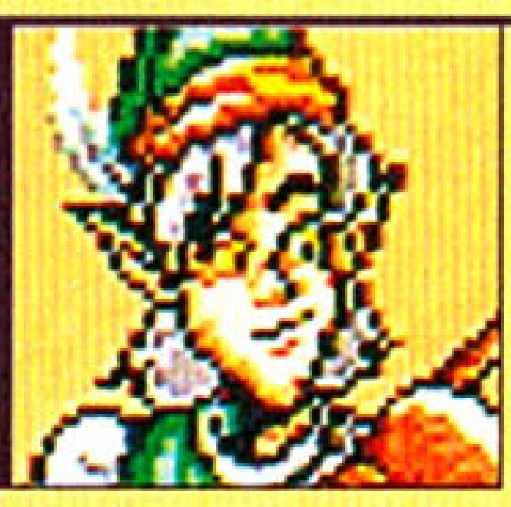
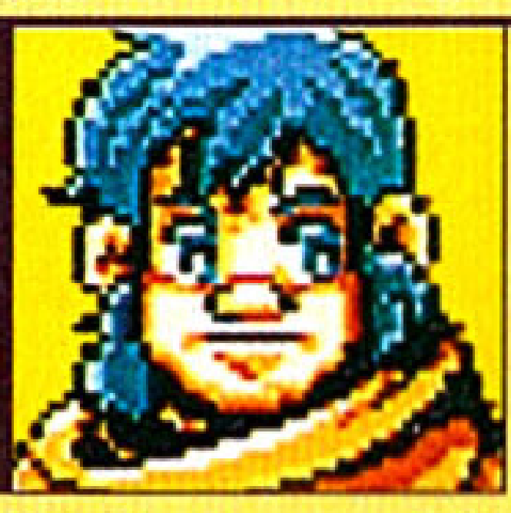


「マックスは　きんか100まいを
てにいれた！」



いにしえの門へは、馬車で移動する

主人公とその仲間になるキャラ

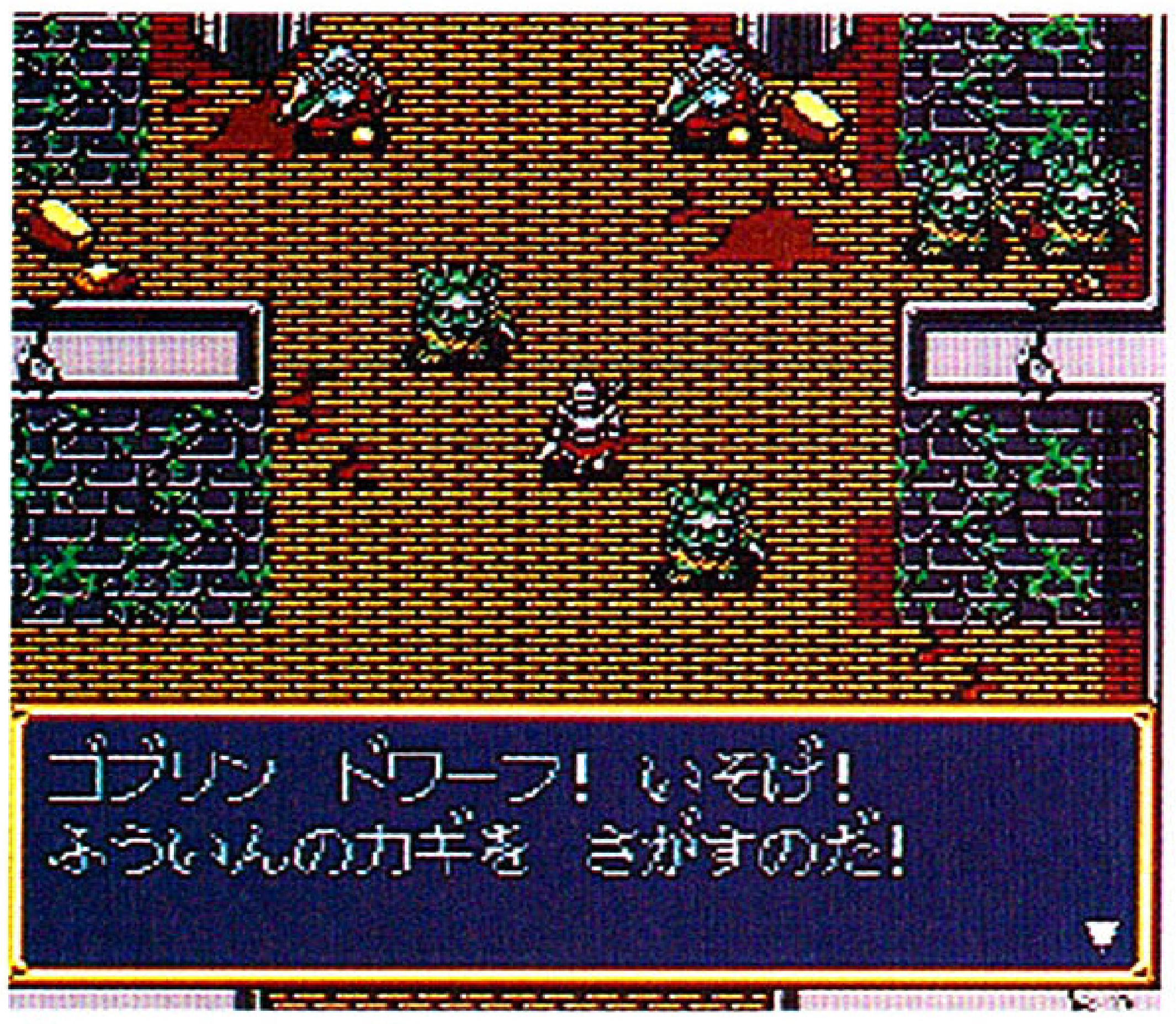
	主人公	ラグ	ケン	タオ	ハンス	ロウ
						
職業	剣士	戦士	騎士	魔導師	アーチャー	僧侶
レベル	1	1	1	1	1	1
最大HP	13	9	8	11	12	12
最大MP	8	0	0	7	0	10
攻撃力	14	14	13	8	14	10
防御力	4	7	6	4	5	5
移動距離	6	6	7	5	5	5
敏捷さ	4	4	5	6	6	5
持ち物	ミドルソード	ショートソード	スピア	木の杖	木の矢	木の杖
魔法	リターン	覚えていない	覚えていない	ブレイズ1	覚えていない	ヒール1

戦闘1　いにしえの門

馬車がいにしえの門に到着すると、すぐにイベントが起こり、建物の中に亀裂が走る。このマップは壁、木、亀裂などの障害物が多いので、かなり行動を制限される。見た目以上に狭いと思っていいだろう。敵の数はゴブリンが4、ドワーフが2、ルーンナイトが1。敵のボス、ルーンナイトを倒すと、ほかの敵も全滅してクリアになる。

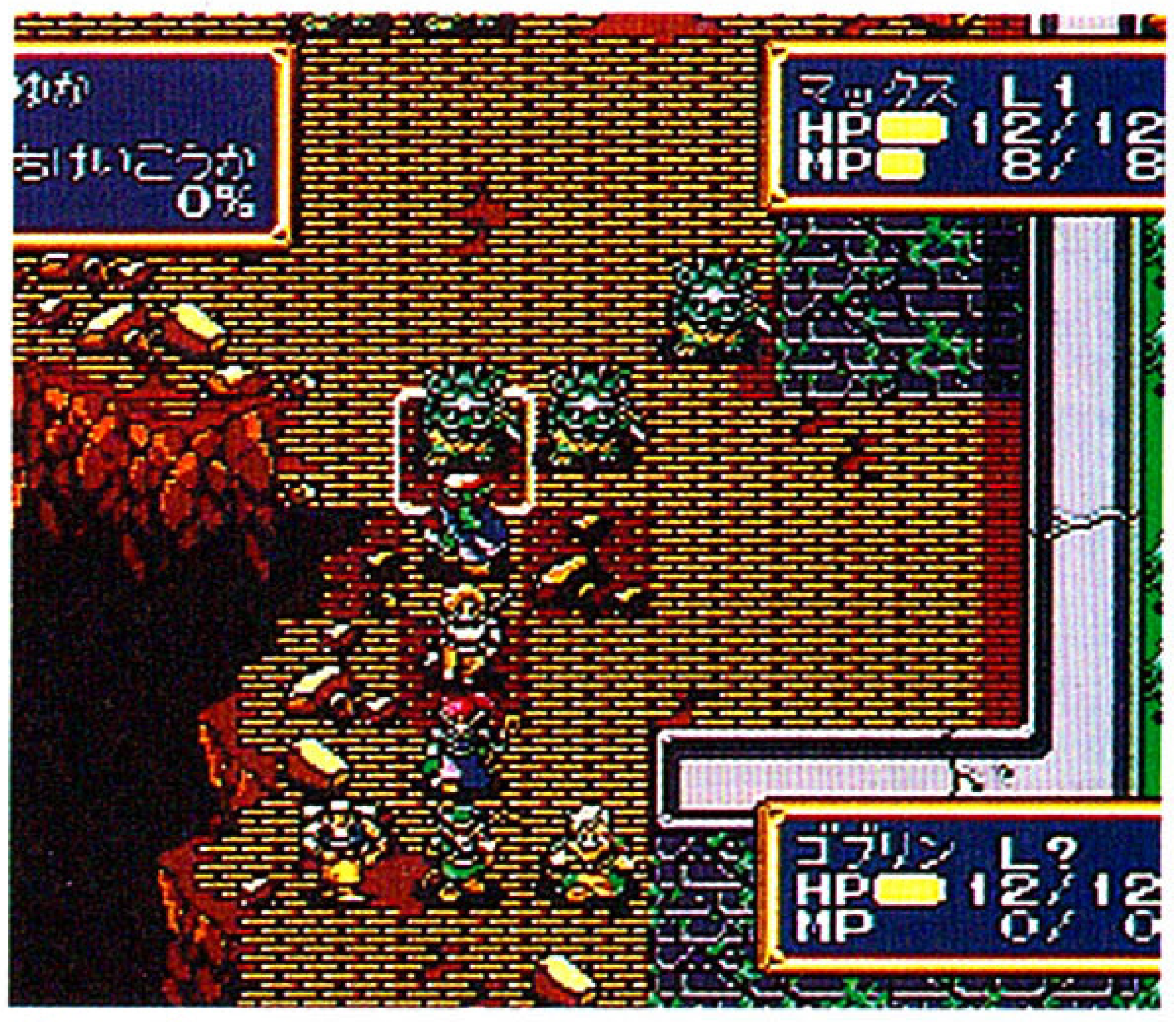
ジワジワ進んで確実に敵を倒す

マップの左側に亀裂があるために、敵に近づくルートはかなり狭い。まず、A地点にタオ、ハンスなどを動かして、目の前のゴブリンに間接攻撃をかける。その際、主人公やラグなどが直接攻撃をかけられるスペースを開けておくこと。ここで進みすぎると、前衛のゴブリンを倒す前に後方のドワーフやゴブリンが進んできて囲まれてしまう。まず、前衛のゴブリンをすべて倒してから、ジワジワと進んでいこう。ダメージを受けたキャラは後方に下げ、魔法や薬草で回復させる。



ゴブリン　ドワーフ！　いそげ！
ふういんのカギを　さがすのだ！

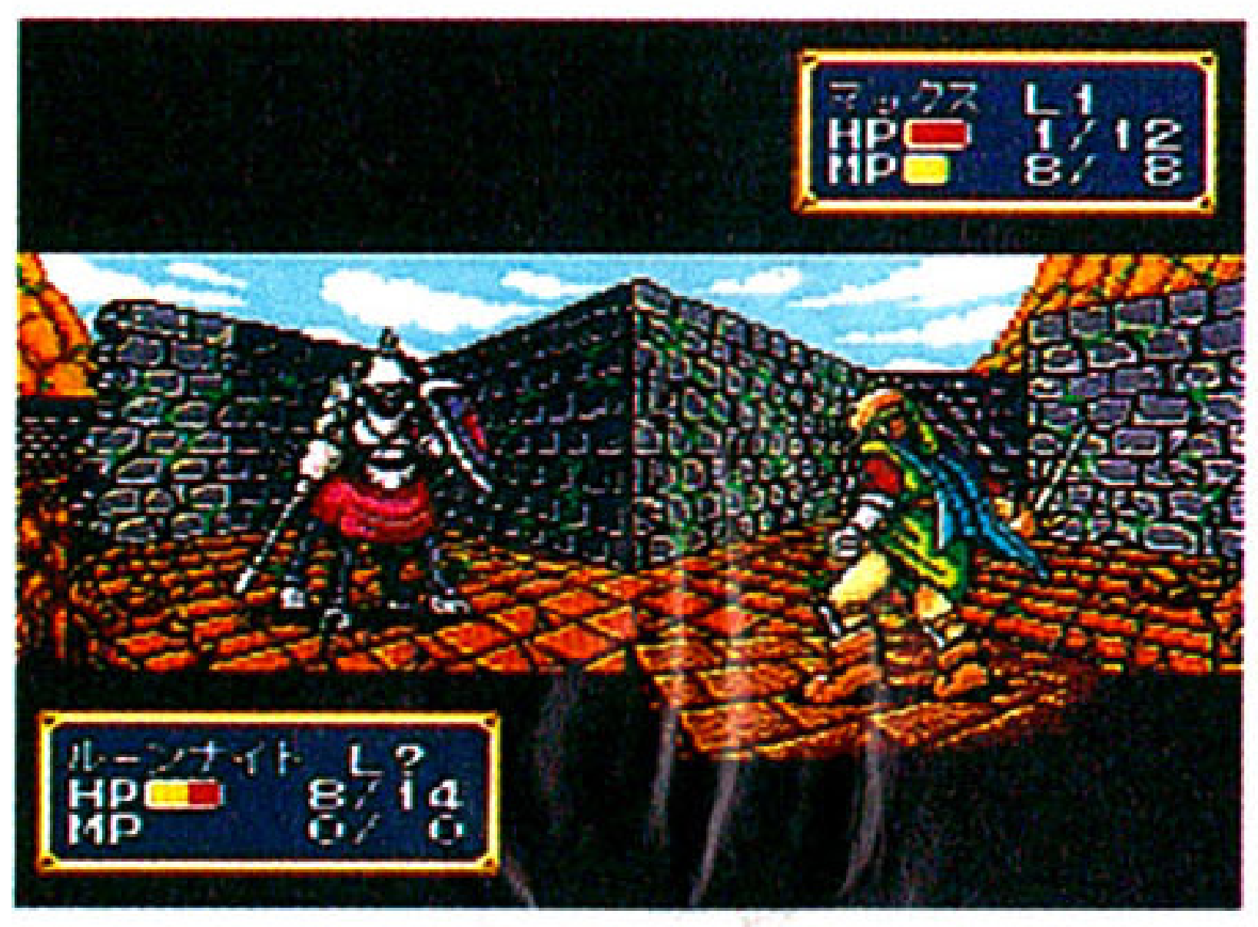
⇧いにしえの門では、ルーンファウストの軍勢が何かを探していた



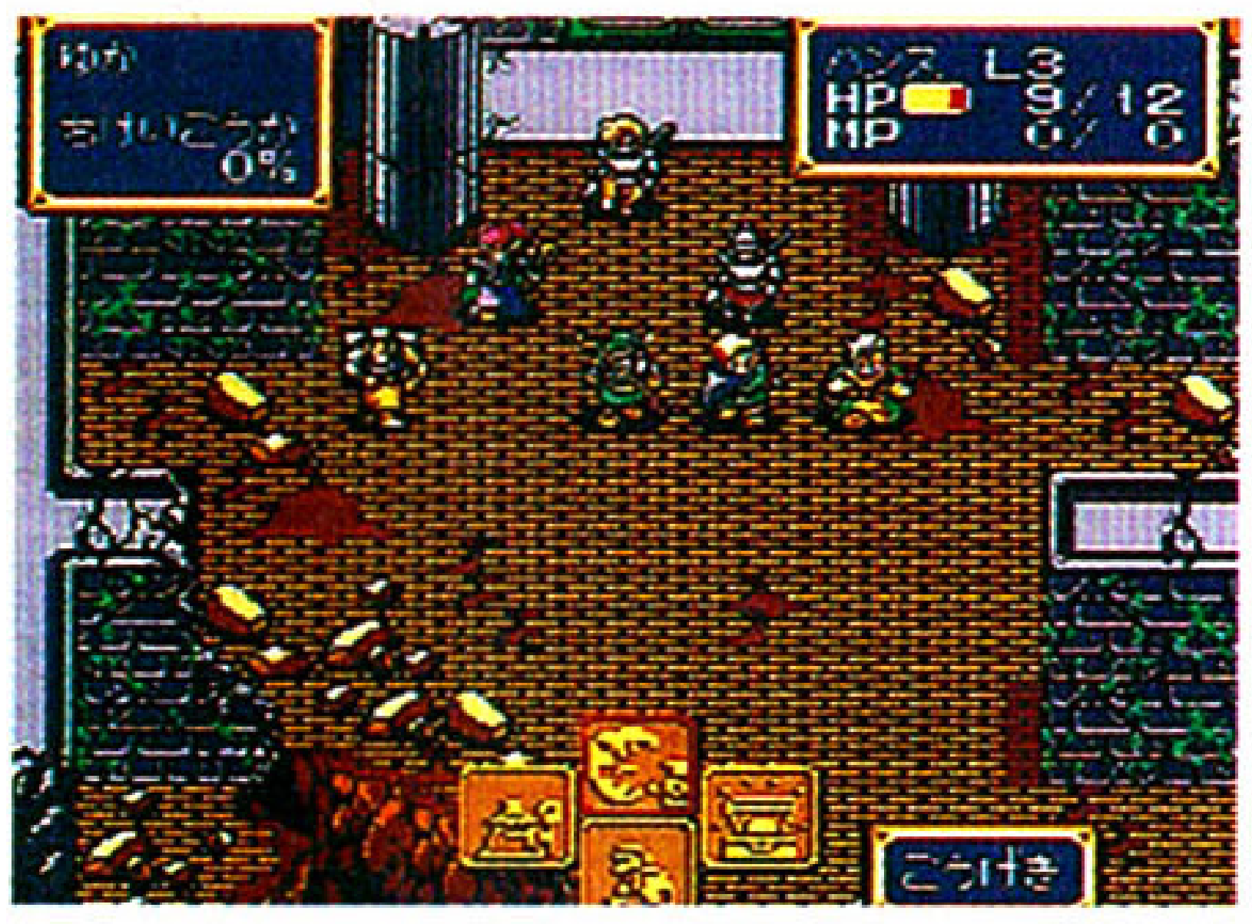
⇧まず、A地点まで進んで待機。ここなら先制攻撃をしかけられる

ボス　ルーンナイト

ルーンナイトとは、ザコをすべて倒してから戦おう。隣接でもしない限り、積極的に動き出さないので、間接攻撃を織り交ぜて戦えば容易に倒せるハズだ。ただし、ルーンナイトの行動前に主人公を近づけると、いきなり動いて先制攻撃をしかけてくることもある。



⇦攻撃力がかなり高いので、うかつには近づくことができないが…



⇨隣接でもしない限り、ほとんど動かない。何人かで囲んでしまおう

いにしえの門全体マップ

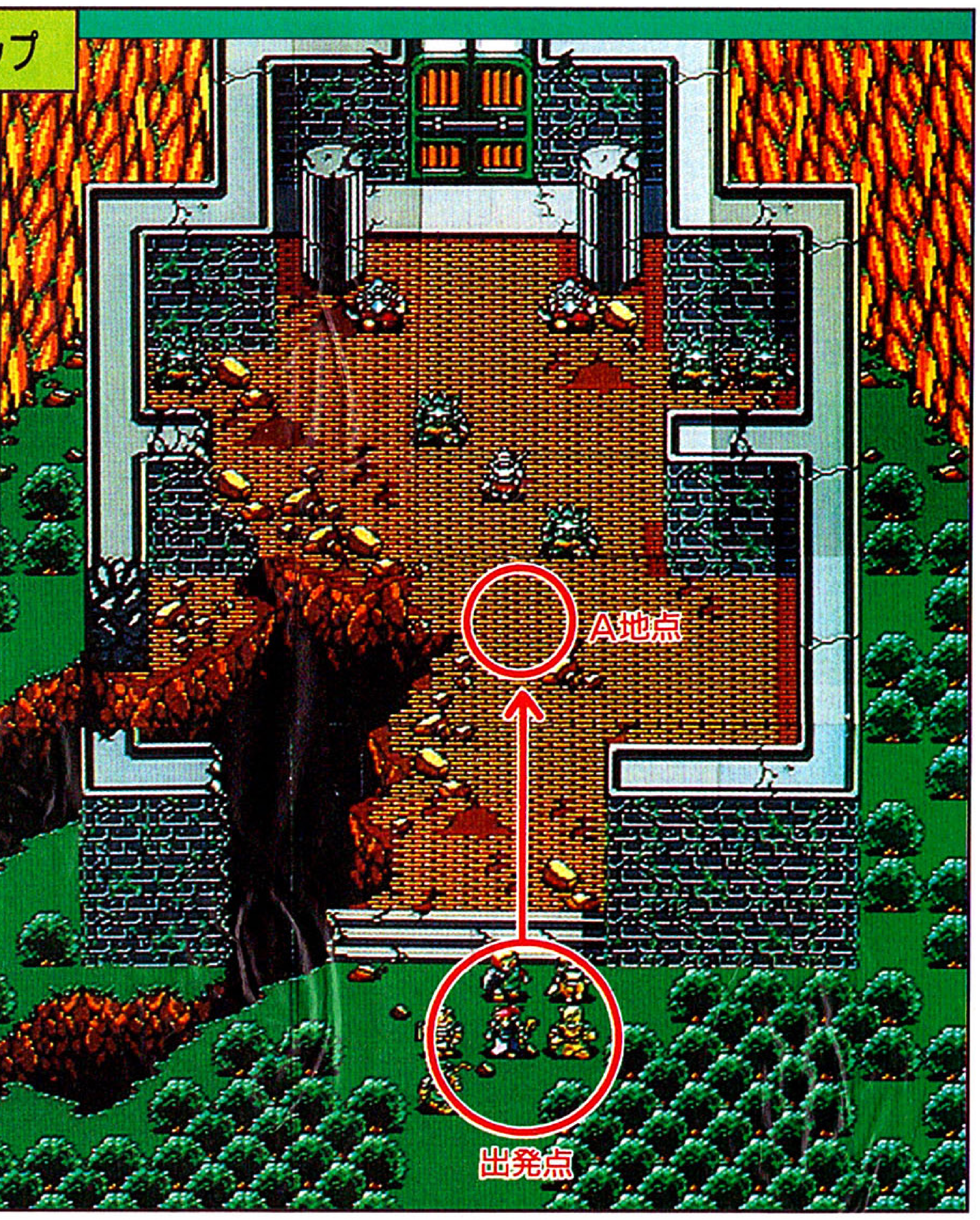
勝利条件＝ボスを倒す

敵の数

ルーンナイト	×1
ドワーフ	×2
ゴブリン	×4

初登場の敵パラメータ

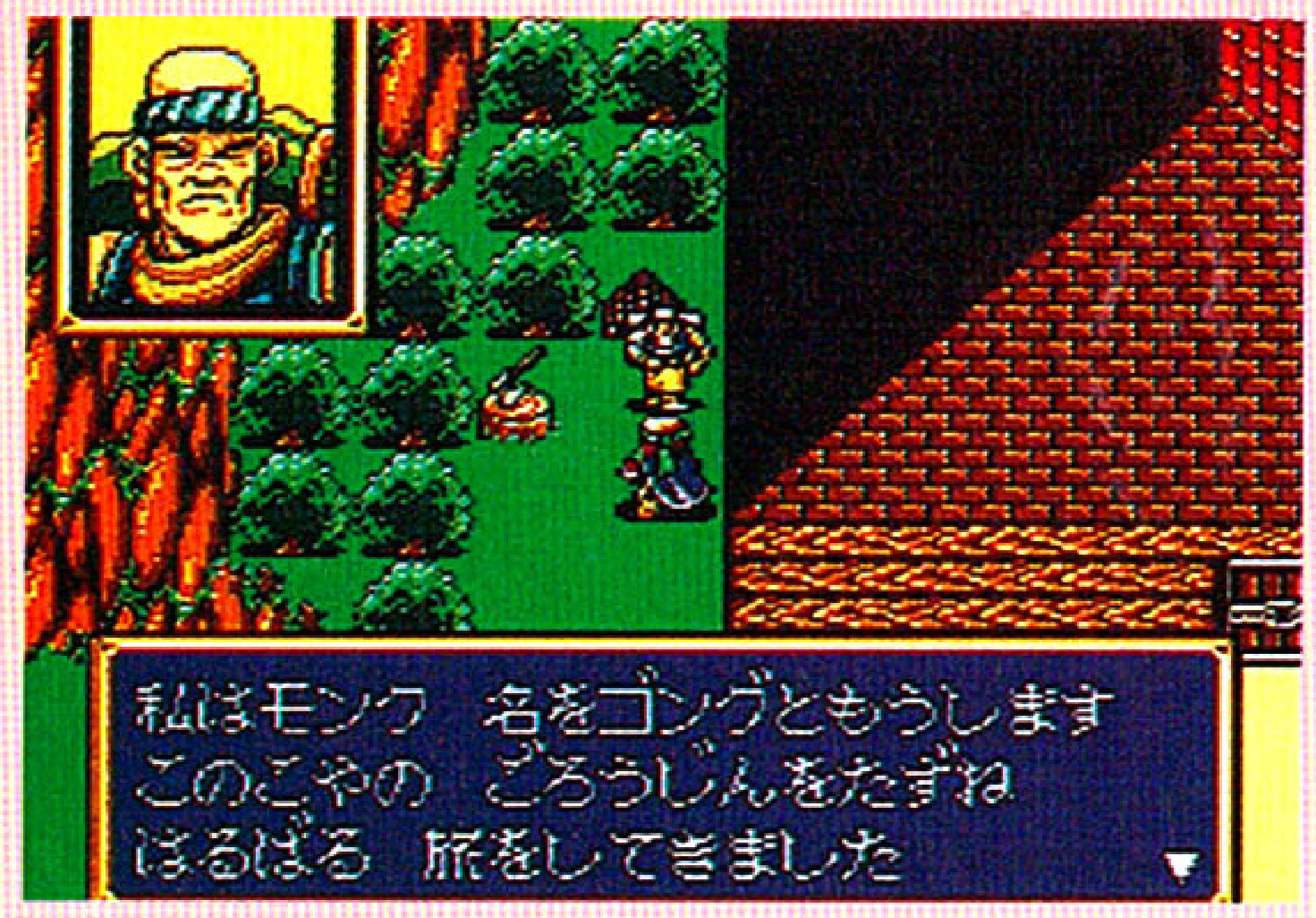
	ルーンナイト	ドワーフ	ゴブリン
HP	14	12	12
MP	0	0	0
攻撃力	16	12	9
防御力	7	8	6
移動距離	7	4	5
敏捷さ	7	5	5



山小屋に行くと…

いにしえの門での戦闘が始まったら、すぐに退却して東にある山小屋に行ってみよう。山小屋の老人は神父の代わりをしてくれる。また小屋の外にはモンクのゴングがいて、話しかければ仲間になる。ゴングはヒールが使えるうえに、レベルが上がれば攻撃力が高くなる頼もしいキャラだ。

⇩山小屋のわきにはゴングがいる



私はモンク　名をゴングともうします
このこやの　ごろうじんをたずね
はるばる　旅をしてきました

仲間になるキャラ

ゴング

職業	モンク
レベル	1
最大HP	11
最大MP	8
攻撃力	11
防御力	4
移動距離	5
敏捷さ	6
持ち物	何も持っていない
魔法	ヒール1

戦闘2　いにしえの門〜ガーディアナ城

ガーディアナ城から、いにしえの門に続く道が地割れで進めなくなっているので、山側を回って進むことになる。マップ上の川を挟んで北側と西側は、ここでの戦闘にはほとんど使用されない。敵はゴブリン、ドワーフ、ルーンナイトで、最初の戦闘と同じ。敵を全滅させればクリア。また、ゴングを仲間にしていないときは、必ず山小屋に立ち寄ろう。

山岳地帯を抜けて敵中突破

出発点からマップ上のA地点までは、地形が山なので、移動にかなりの制限がある。その上ルートが狭いので、キャラを思うように進めることができない。敵と隣接しなければ攻撃を受けないので、いったん体制を整えておくべきだろう。

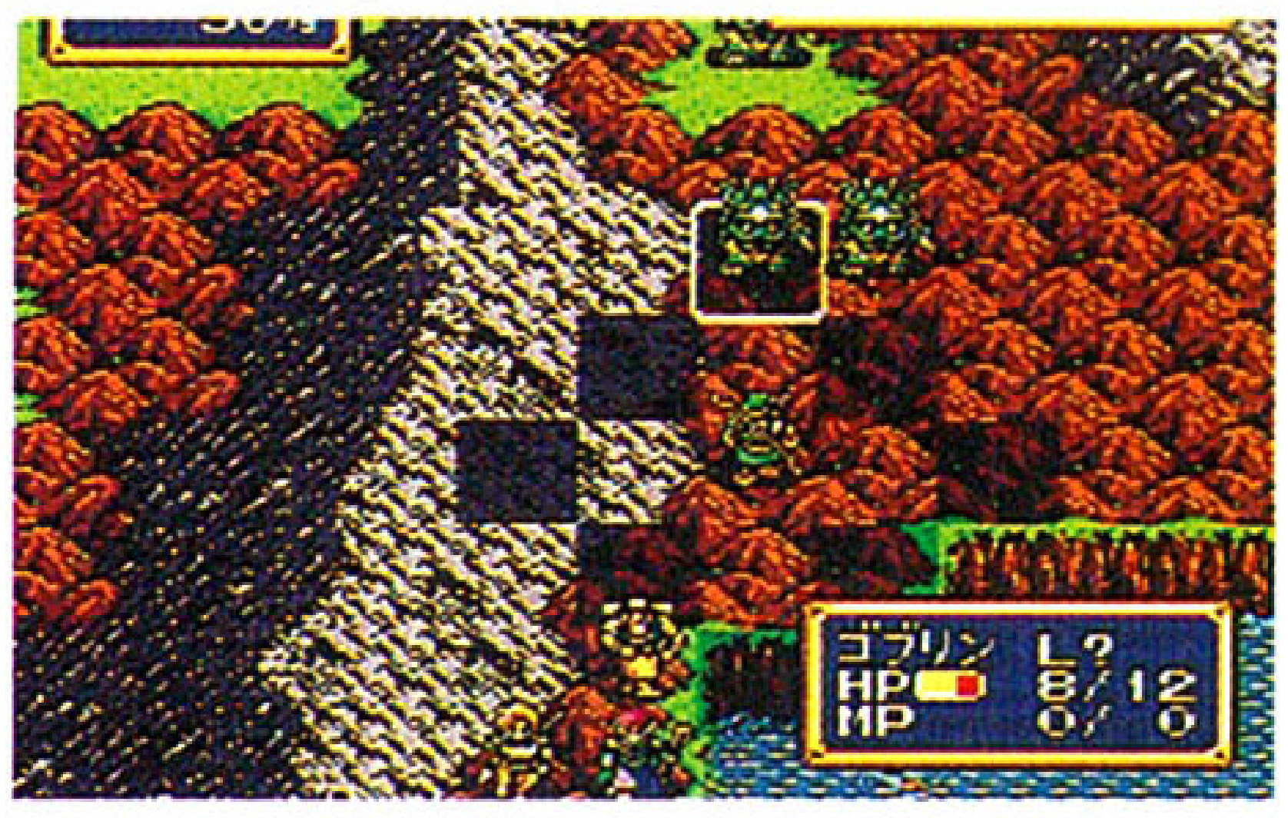
ガーディアナ地方全体マップ

勝利の条件＝敵の全滅

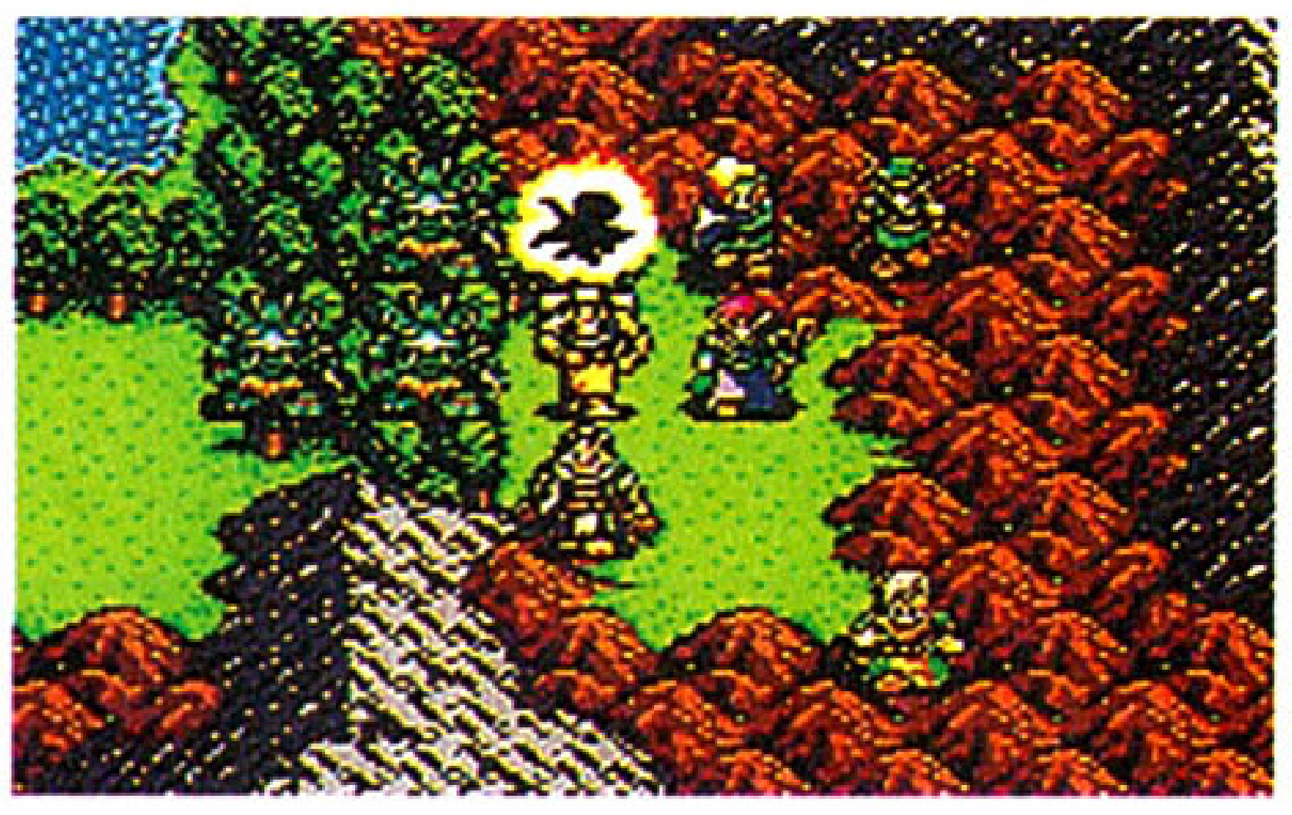
敵の数
ルーンナイト×2　ゴブリン×6
ドワーフ×3

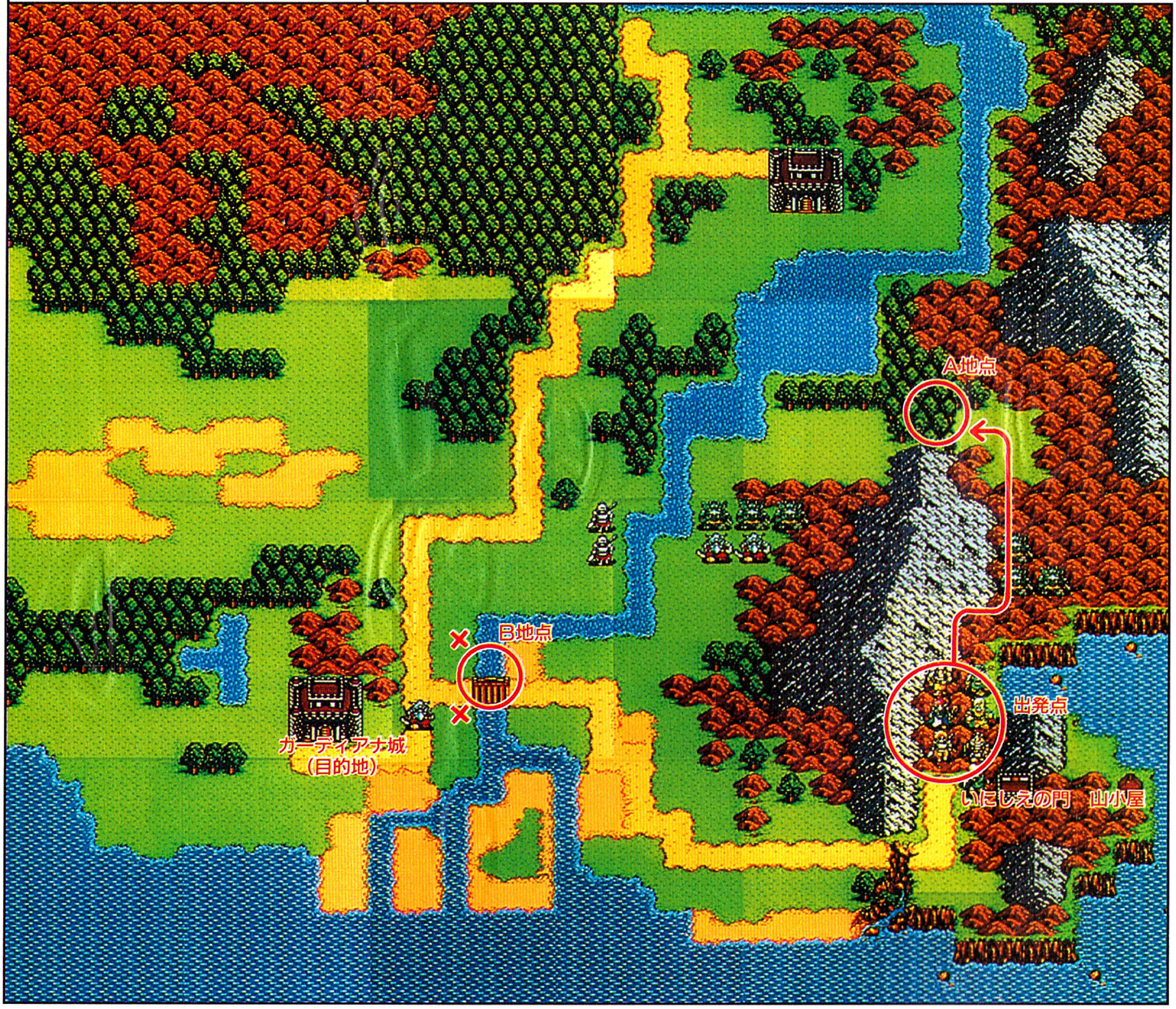
谷間での攻防

出発地点のすぐ近くにいる3体のゴブリンは、A地点まで移動していくので、ハンスで追撃しながら進む。集結しているゴブリンは、その後ほとんど移動しないので、攻撃力の高いキャラがA地点にたどり着いたら、端から順番に切り崩していこう。A地点に集結しているゴブリンをすべて倒したら、ドワーフと戦う。ゴブリンを残しておくと、囲まれてしまう恐れがある。



◐ハンスの間接攻撃で、ゴブリンを追撃しながら進む

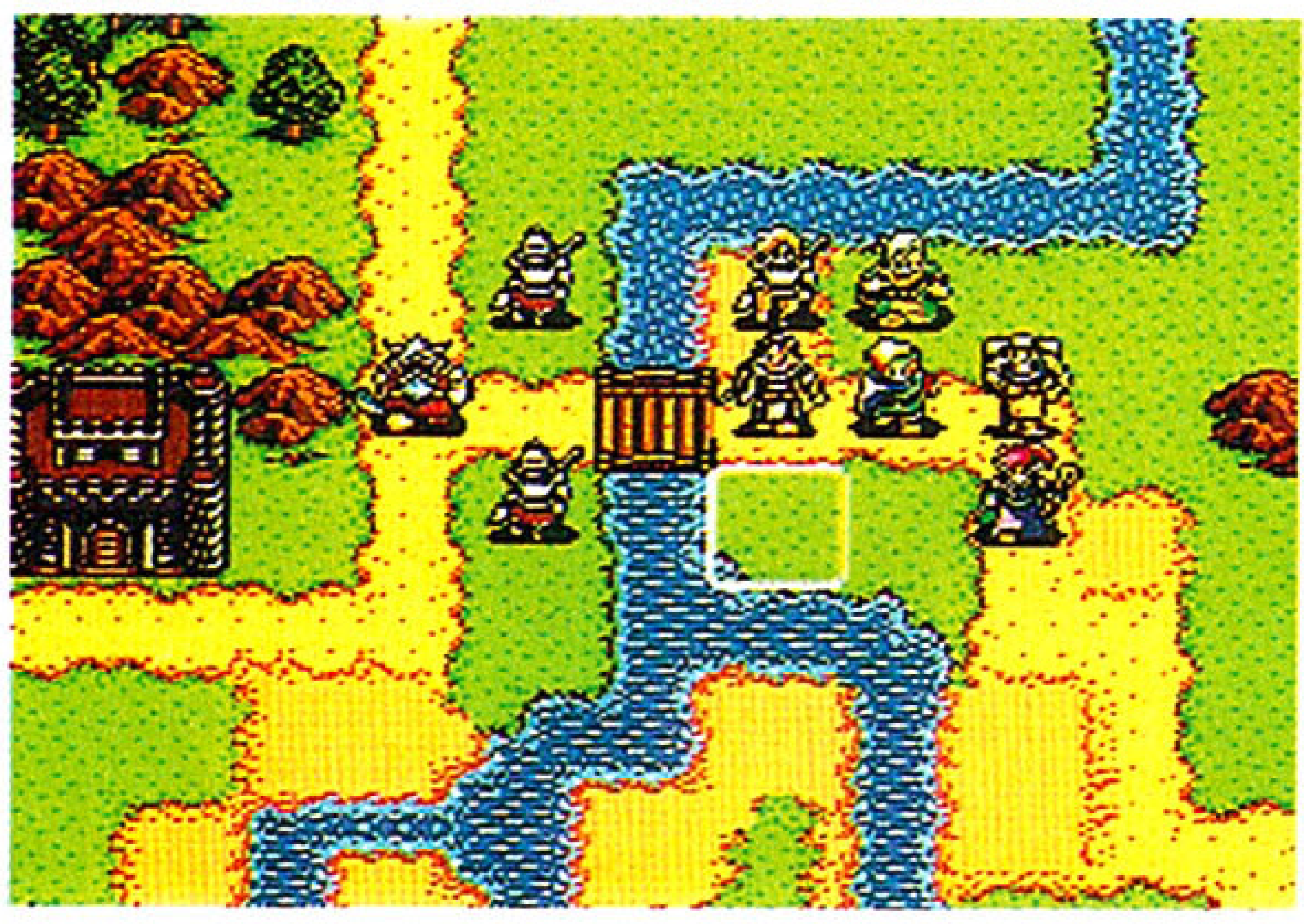

◐A地点に集結しているゴブリンを切り崩していく

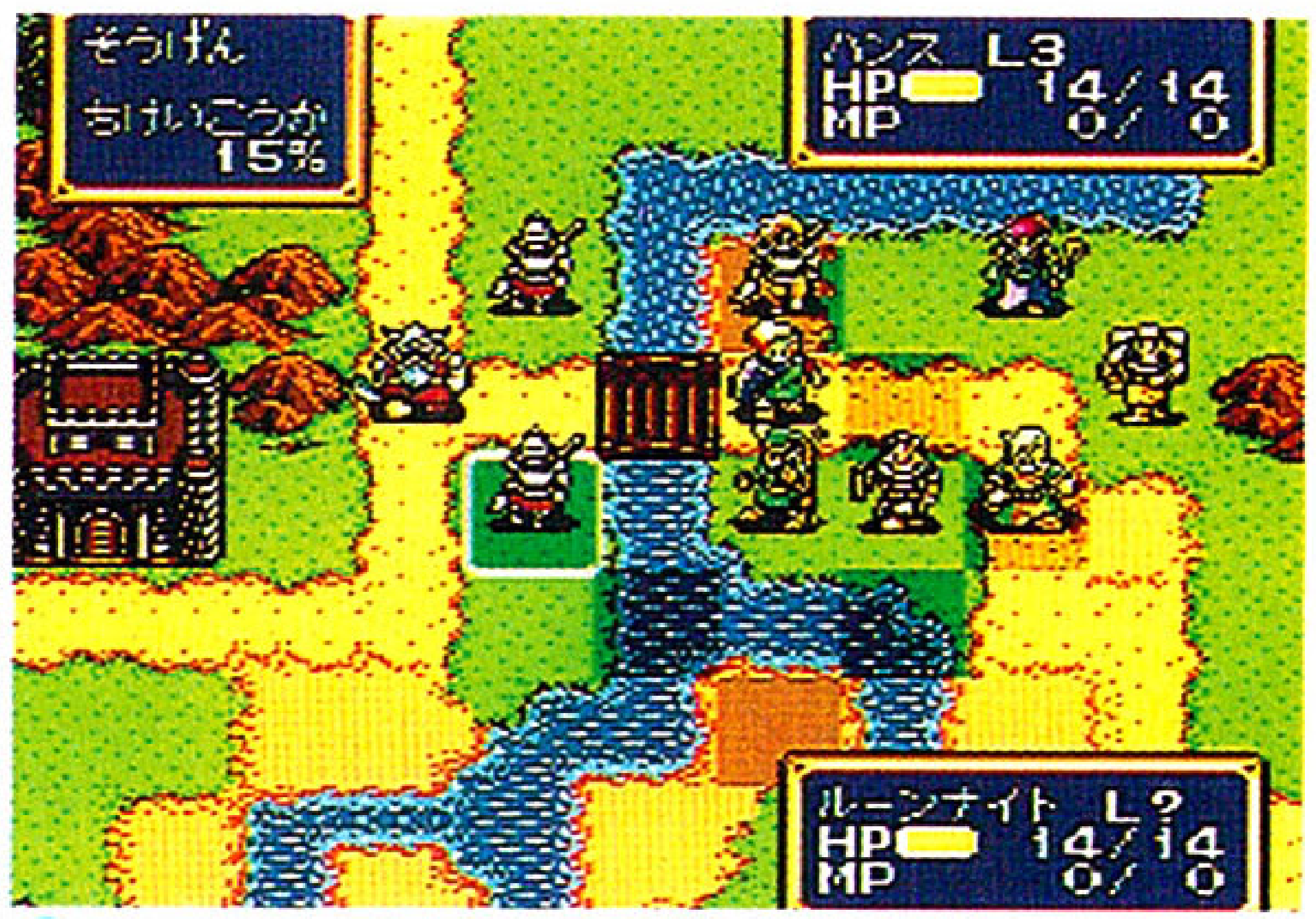


対岸から間接攻撃

城の前にいるドワーフと、マップの×印まで移動したルーンナイトは、味方のキャラがB地点の橋を渡らなければ移動しない。そこで、自軍のキャラを集結させて川の対岸と橋の上から、ルーンナイトをハンスやタオの間接攻撃で倒してしまう。そのあとで、ゆっくりドワーフを始末してしまえばいい。

⇩橋を渡らない限り、ルーンナイトはこの位置から動かない。対岸から間接攻撃だ





⇧ルーンナイトは、間接攻撃を繰り返して倒す。ドワーフだけなら問題ない

ガーディアナへの帰還

主人公たちがガーディアナに帰還すると、町はルーンファウスト軍の攻撃でボロボロになっている。ここでは、帰還したガーディアナでの行動を解説する。城下町はガレキの山と化し、騎士団は壊滅状態に落ち入っている。また、城の宝物庫にある宝箱が取れるようになっている。このガーディアナでは、メイとゴートの2人が新たに仲間に加わる。

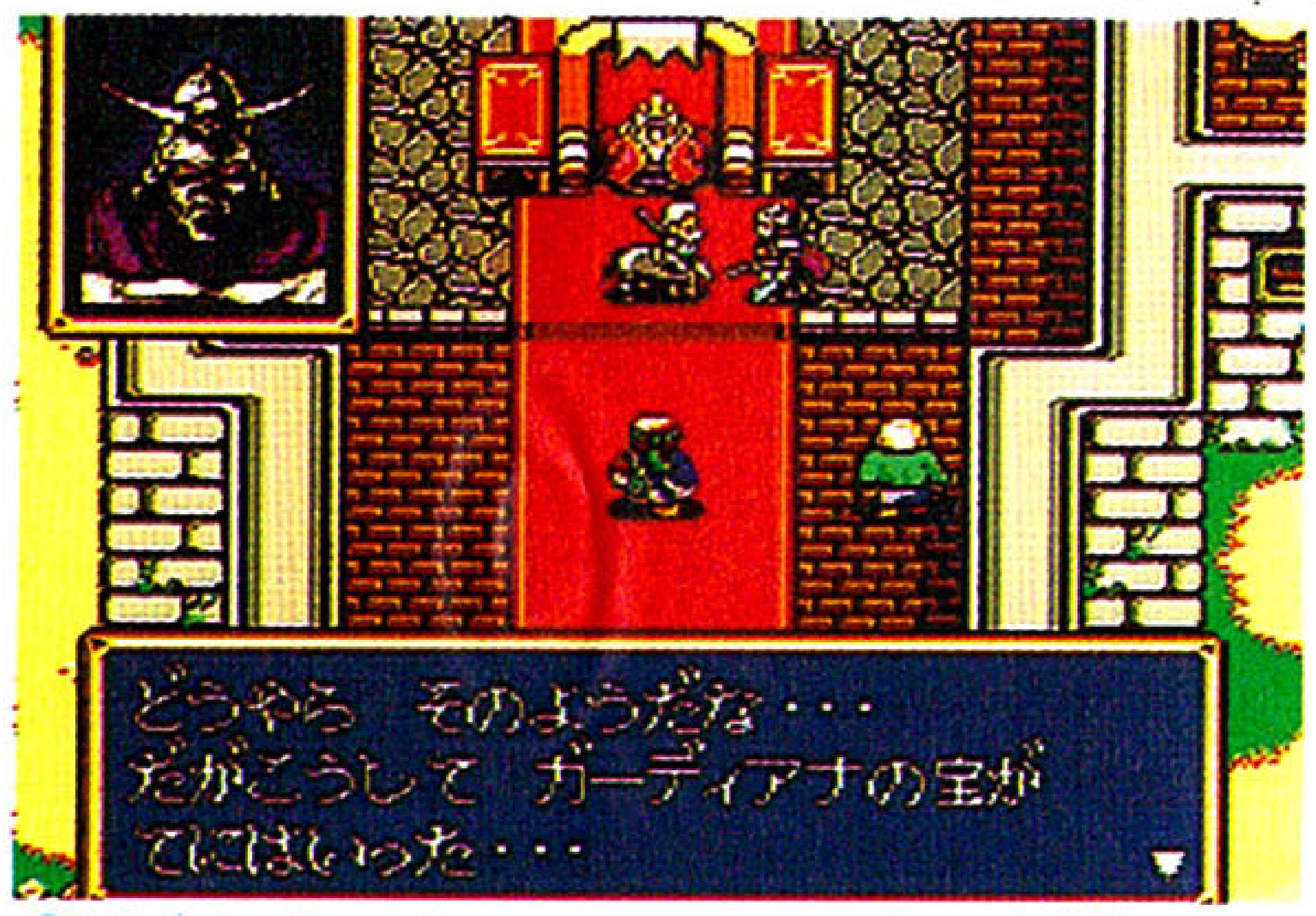
仲間を増やしルーンファウスト軍を追撃する

武器屋に行くと、やる気をなくしていた主人が営業を再開している。ここでラグに、ハンドアックスを買ってやろう。また、教会の奥にいる老人が、国を出るときもう一度たずねてくれという。

⇨美しいガーディアナの城下町が、ボロボロにされてしまった

城へ急げ！

城の中には、まだ敵の騎士がいるらしい。王様の下へ急いで行くと、ルーンファウスト軍のカインが、バリオスと対峙している。カインはいにしえの門を開けるための、封印のカギを探しているらしい。封印のカギがここにないと分かると、カインはガーディアナの宝を奪い、バリオスを殺して去っていく。主人公は、王様から封印のカギを探し出し、ルーンファウストより先に始末することを依頼される。ここで騎士のメイが仲間に加わる。

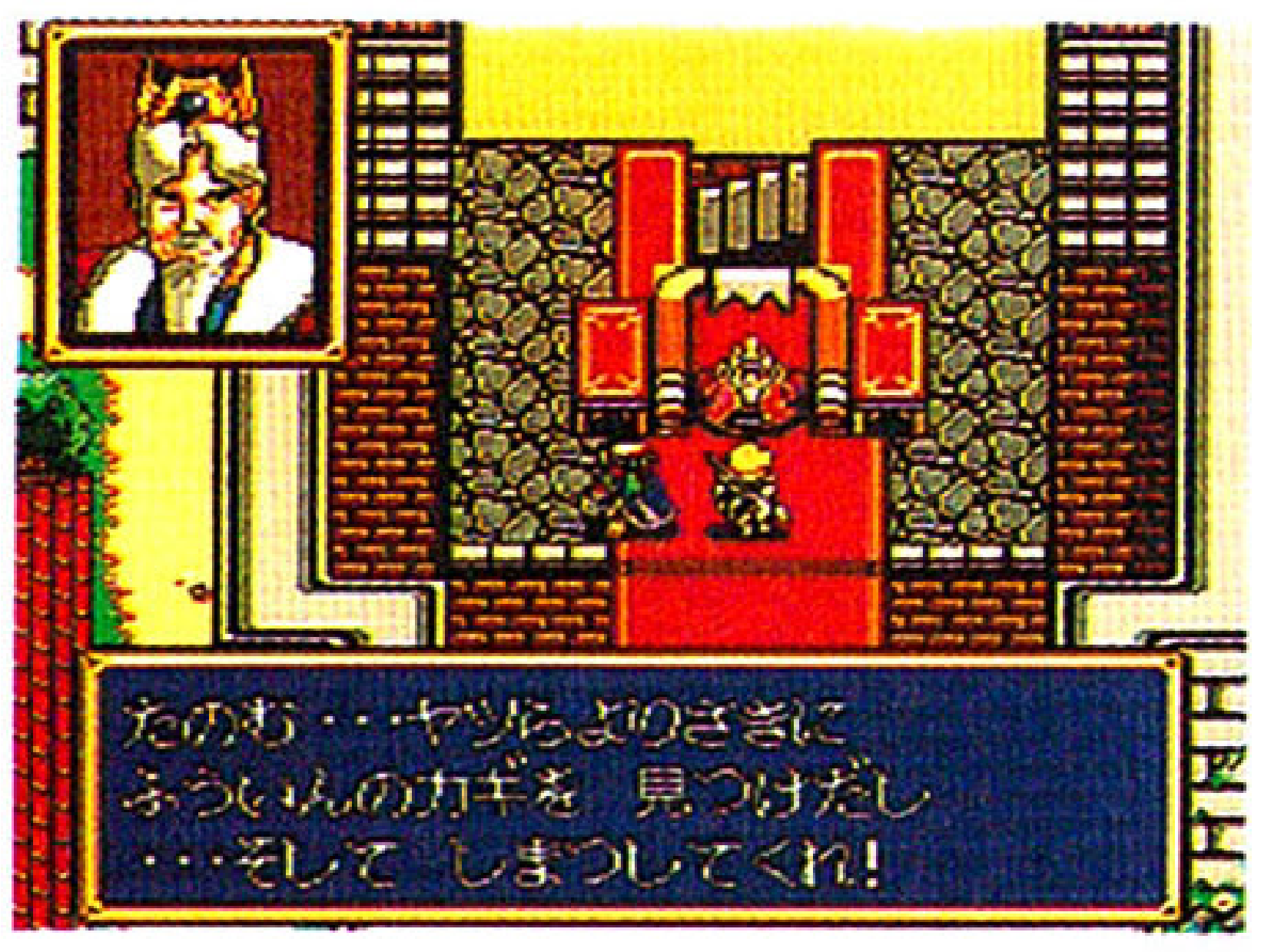


どうやら　そのようだな・・・
だがこうして　ガーディアナの宝が
てにはいった・・・

⇧城内に入ると、ルーンファウスト軍のカインがいる。王様が危ない!!

ぐわあぁーっ!!

⇨騎士団長バリオスの最期。カインは相当の使い手のようだ



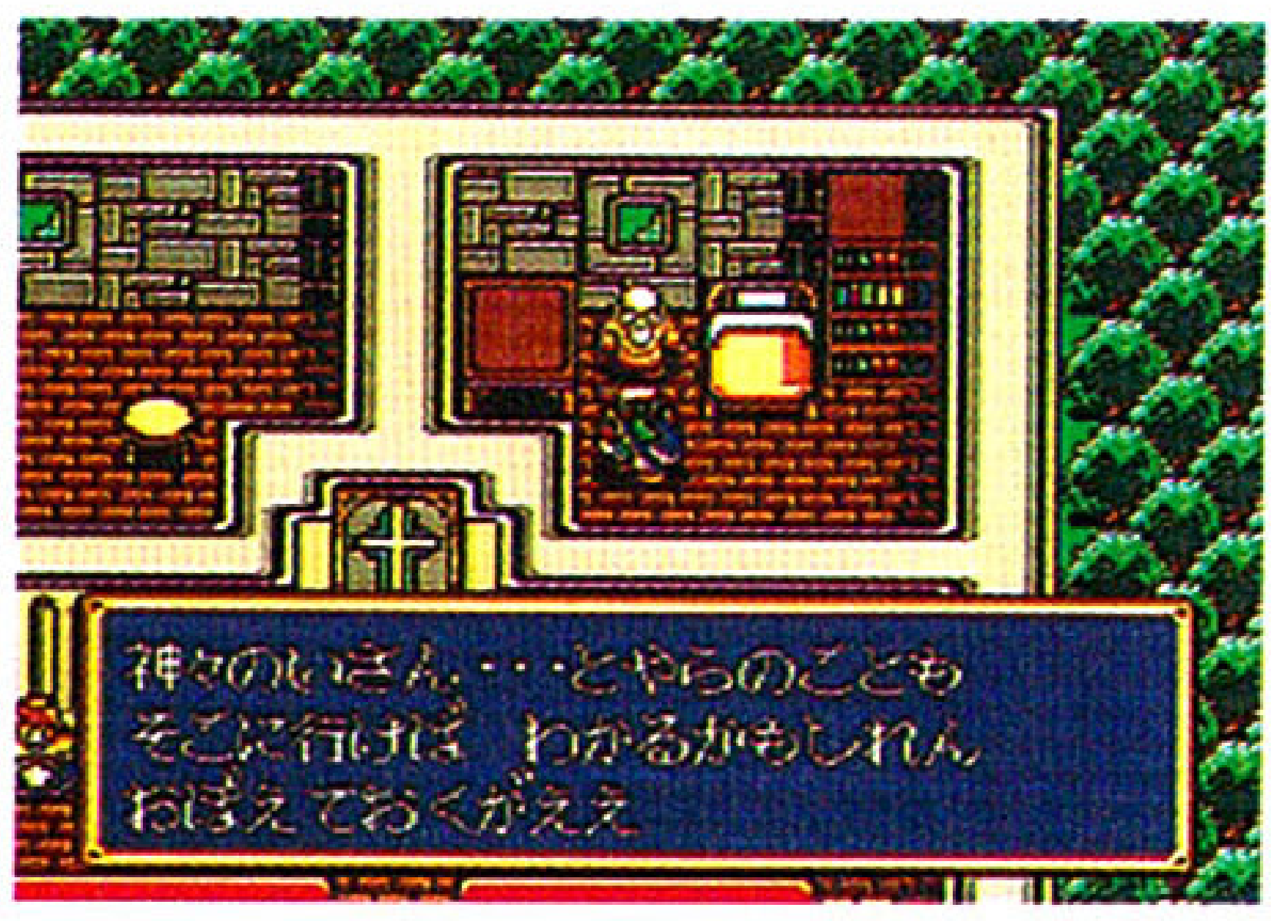
たのむ・・・ヤツらよりさきに
ふういんのカギを　見つけだし
・・・そして　しまつしてくれ!

⇦王様から、封印のカギを探すように依頼される。ここでメイが仲間に

町でゴートを仲間に

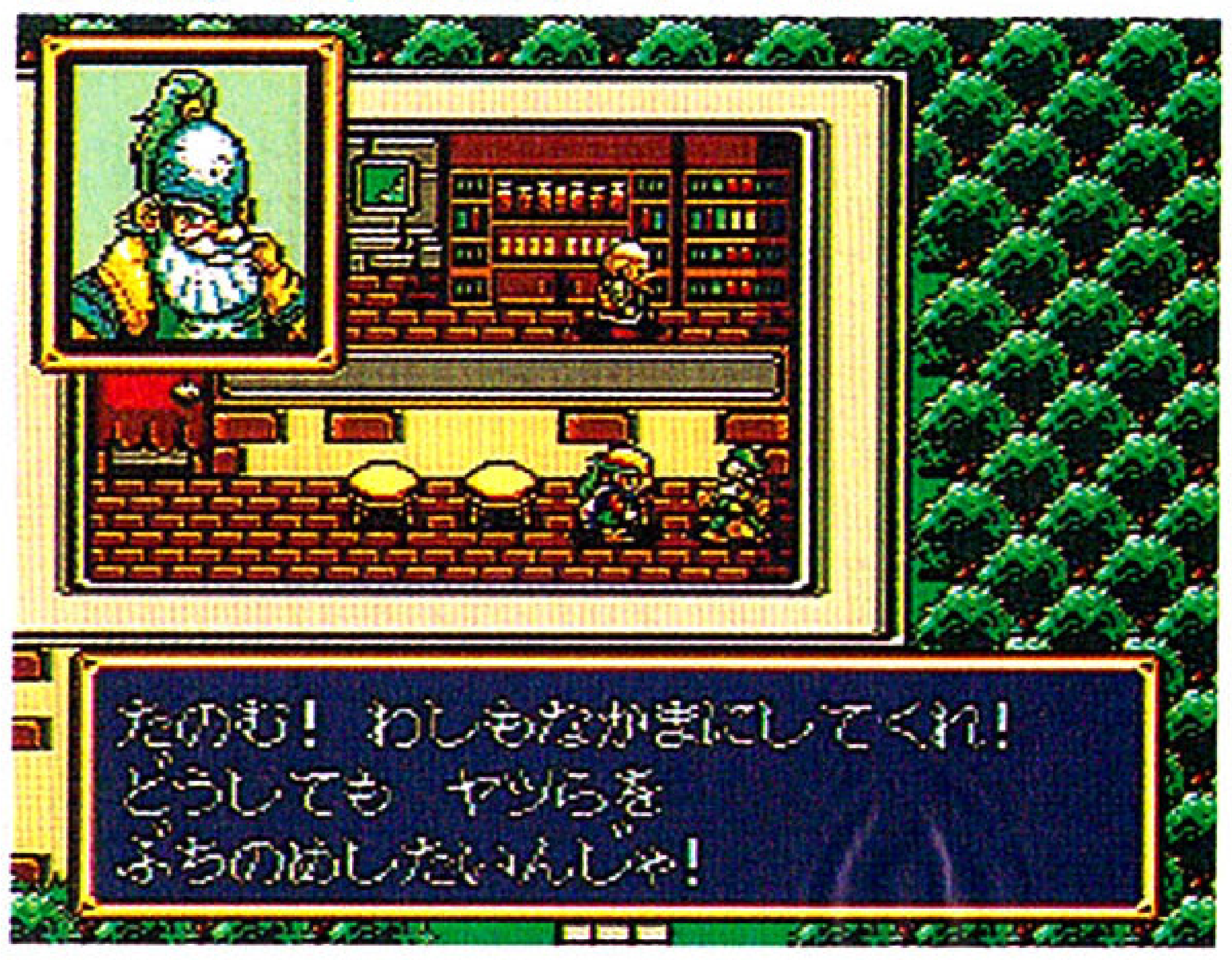
メイの情報によると、ルーンファウスト軍は隣国のアルタローンに向かったらしい。ヤツらを追う前に、情報を集めよう。城内では、王様の娘アンリの居場所などについての情報が得られるほか、城の地下にある小部屋で、封印のカギのことは教会の老人に聞くようにいわれる。そこで教会に行くと、奥の部屋の老人が封印のカギについての情報をほんの少しだけ教えてくれる。また、町の中にあるパブに行くと、戦士のゴートがいる。話しかけるとゴートは仲間になる。

⇨教会の老人は、封印のカギに関する情報を教えてくれる



神々のいさん・・・とやらのことも
そこに行けば　わかるかもしれん
おぼえておくがええ

⇩パブにいるゴートに話しかければ、仲間になる。攻撃力の高いキャラだ



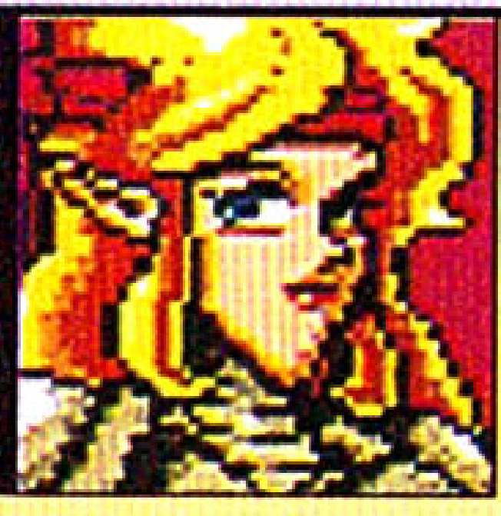
たのむ！　わしもなかまにしてくれ!
どうしても　ヤツらを
ぶちのめしたいんじゃ!

武器屋商品リスト

ショートソード	100G
スピア	150G
ハンドアックス	200G
木の杖	80G
木の矢	320G

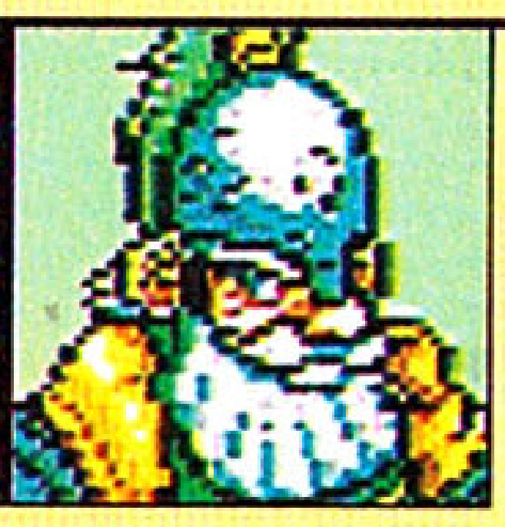
仲間になるキャラ

メイ



		職業	騎士
		レベル	2
		最大HP	12
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	
防御力	7		ブロンズランス
移動距離	7	魔法	
敏捷さ	7		覚えていない

ゴート



		職業	戦士
		レベル	2
		最大HP	14
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	
防御力	8		ハンドアックス
移動距離	6	魔法	
敏捷さ	4		覚えていない

戦闘3　ガーディアナ城～アルタローン城

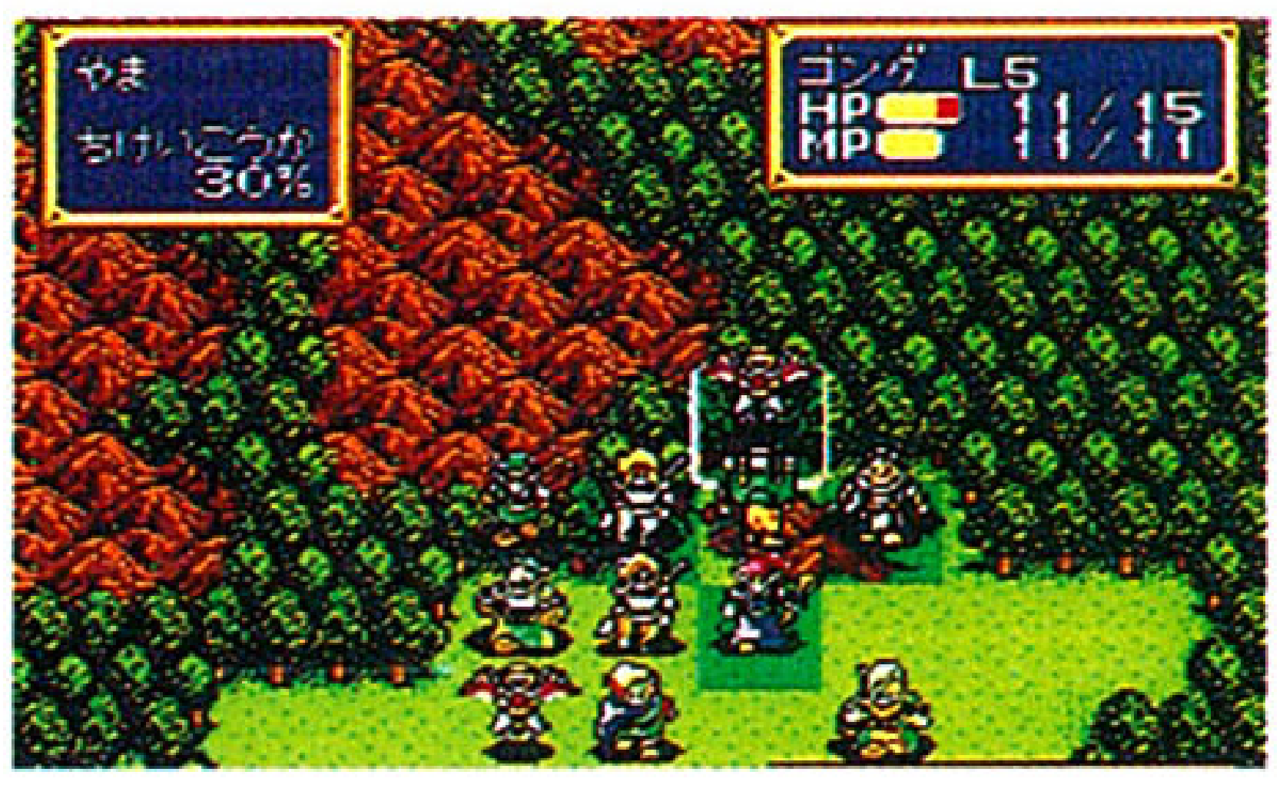
ここでの目的はガーディアナ城の北部にある、アルタローン城にたどり着くこと。したがって南東のいにしえの門付近はほとんど関係がない。登場する敵の総数は15。内訳はオオコウモリが5にドワーフが5、そしてルーンナイトが5。強敵のルーンナイトとは、戦力の消耗した後半に戦うはめになるので、レベルが低いとつらい戦いとなる。

ルーンファウスト軍を追ってアルタローン城へ

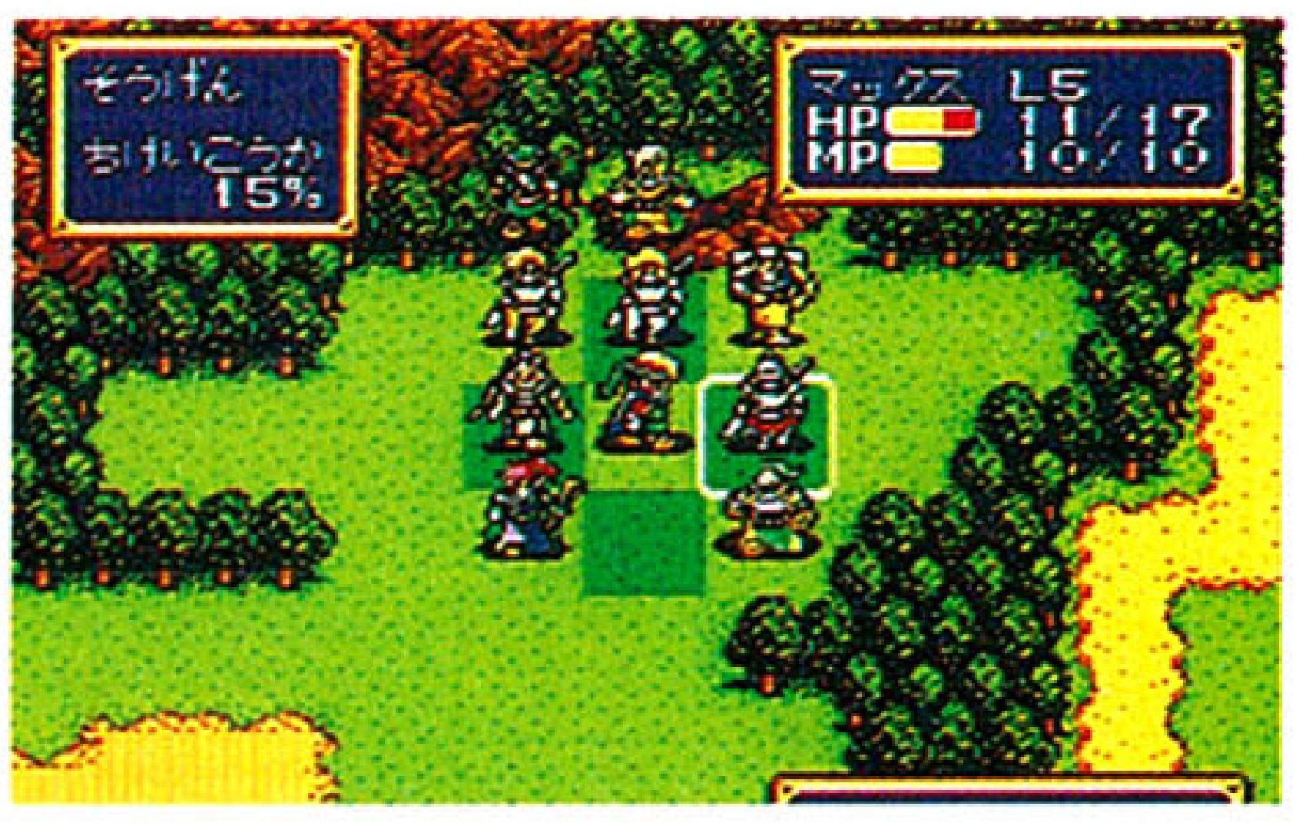
ゲームがスタートすると、まずは東にいる2体のオオコウモリが接近してくるので、これを出発地点付近で倒す。次は北に進行しつつドワーフの一団を倒す。そうしたら、A地点で3体のオオコウモリを倒し、ルーンナイトがくるのを待つ。

不用意に進行しないこと

ルーンナイトは強敵。先手を取って攻撃したい気持ちは分かるが、足の長いキャラだけ先行させるのはまずい。総力戦で1体ずつ確実に倒すようにしよう。


やま
ちけいこうか 30%
ゴング L5
HP 11/15
MP 11/11

A地点でオオコウモリを撃破。東に進みすぎると…


そうげん
ちけいこうか 15%
マックス L5
HP 11/17
MP 10/10

ルーンナイトがやってくる。一人ずつ倒せ!!

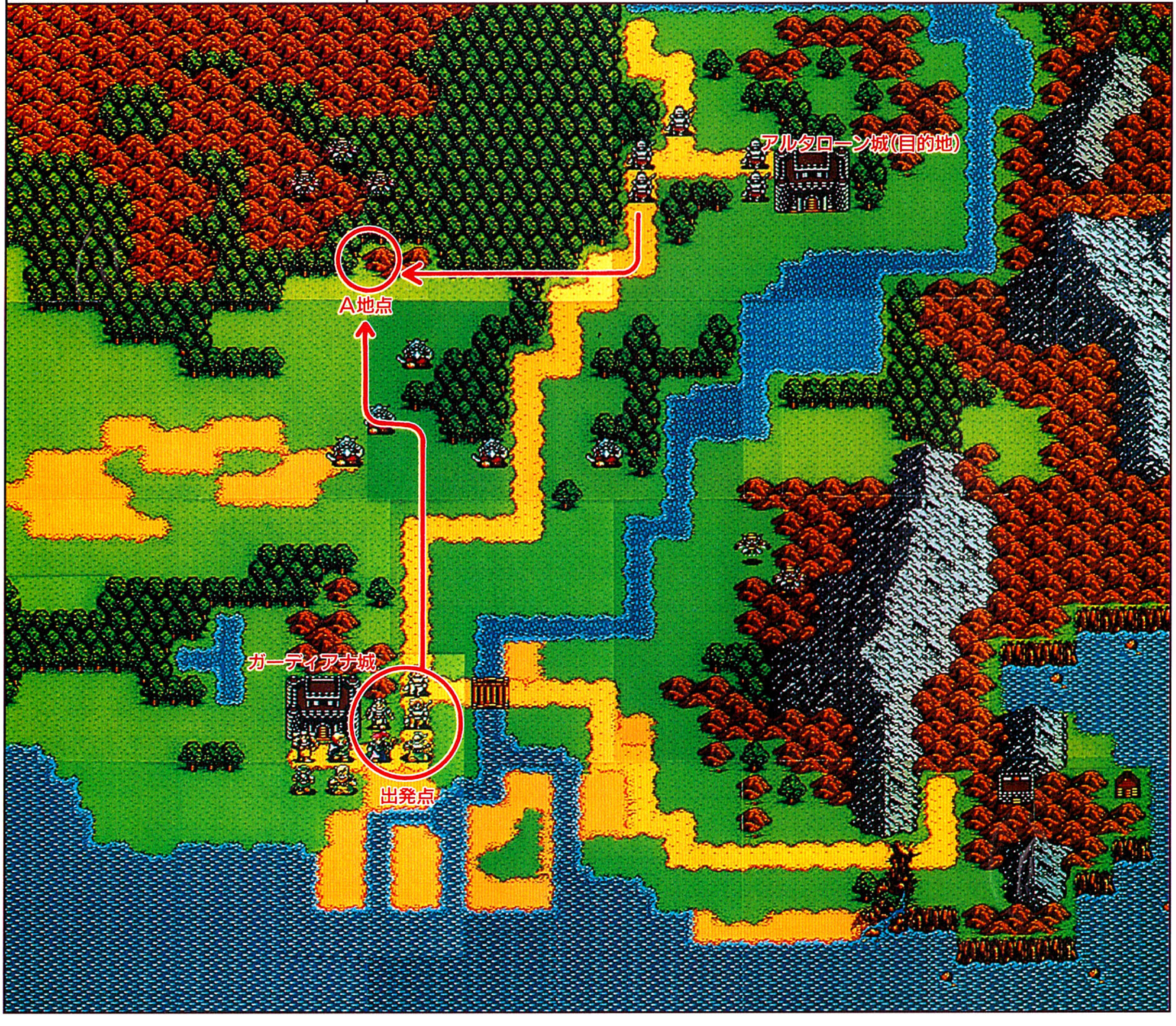
ガーディア地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数
ルーンナイト×5　ドワーフ　×5
オオコウモリ×5

初登場の敵パラメータ

オオコウモリ			
		攻撃力	11
		防御力	6
HP	14	移動距離	7
MP	0	敏捷さ	9

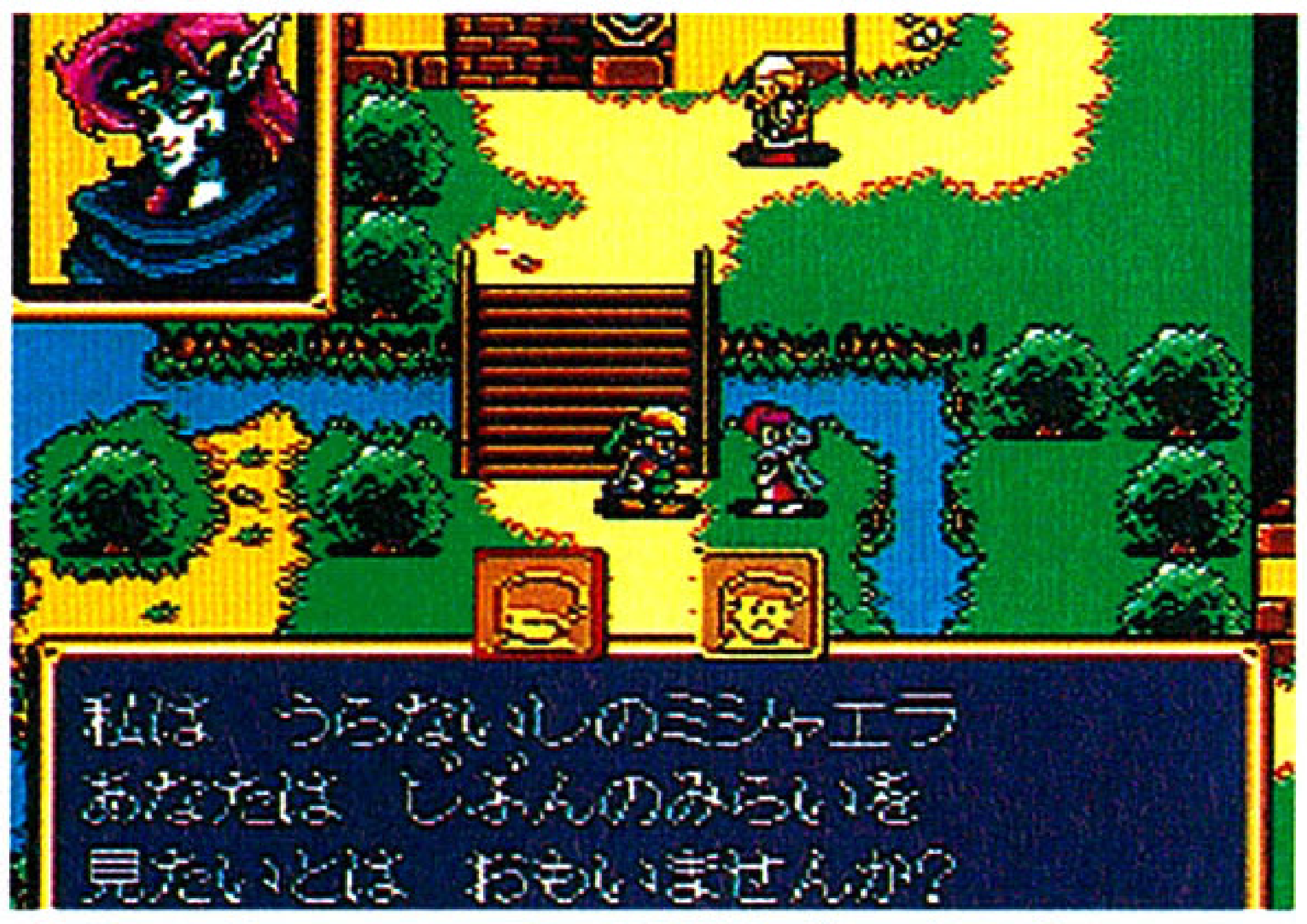

アルタローン城(目的地)
A地点
ガーディアナ城
出発点

隣国アルタローンの城

ここでは、9人目の仲間となる僧侶のチップが登場する。イベントはアルタローン王と話せば自然と進むので、特に迷うような場所はない。城内には宝箱がたくさんあり、中には貴重なアイテムが収められている。地下室へは初めは入れないが、後半の戦闘が終われば行けるようになる。ここにも宝箱があるので、取り忘れのないように。

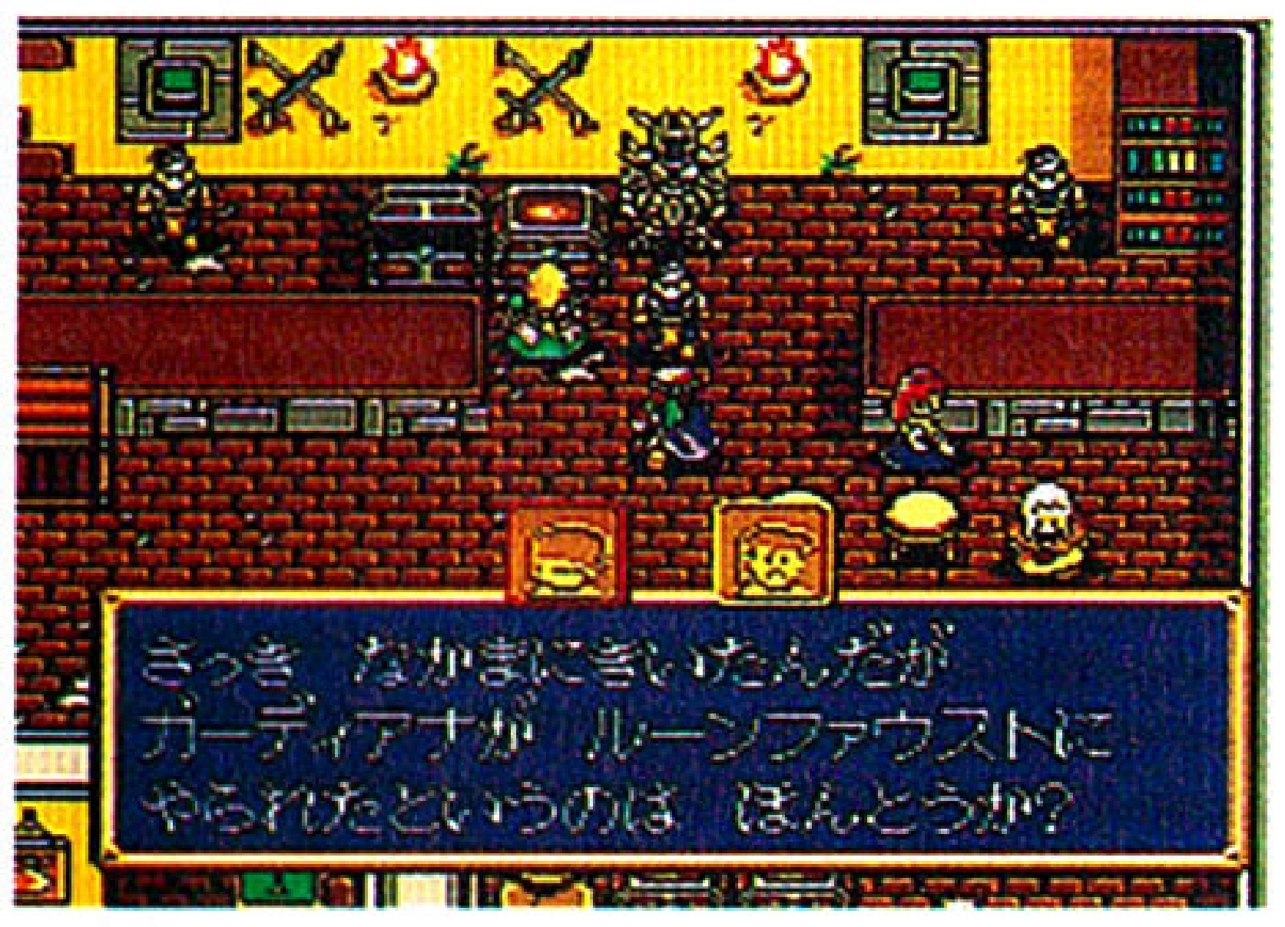
ルーンファウスト軍の待ち伏せ

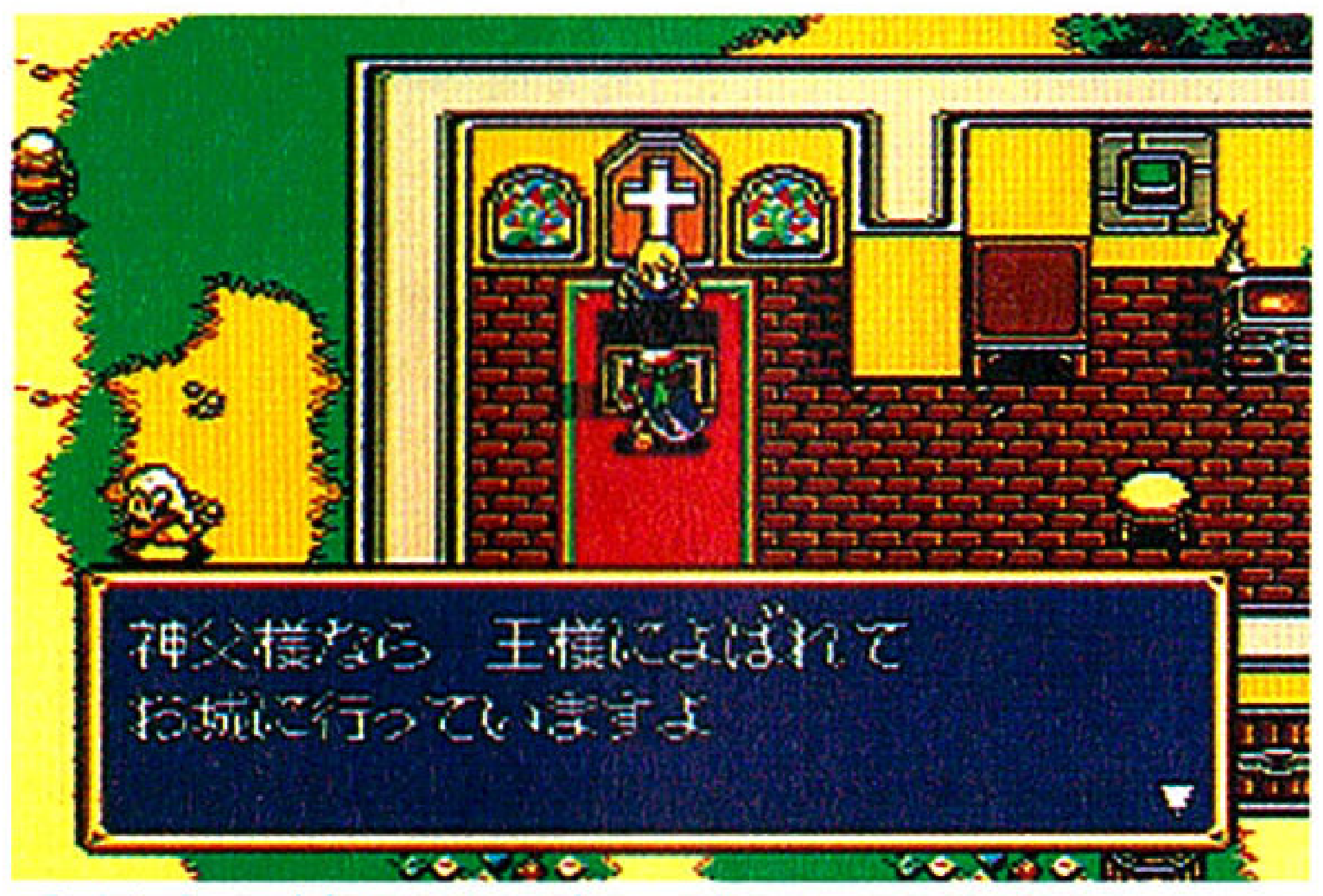
アルタローン城内には直接行っても入れない。町のパブにいる昔ガーディアナ城で下働きをしていたという、男の話を聞かなければならない。城内でアルタローン王に話しかけるとイベントが始まり、一気に戦闘まで進んでしまうので、この時点で買い物は済ませておこう。


私は　うらないしのミシャエラ
あなたは　じぶんのみらいを
見たいとは　おもいませんか?

町の入口には、不思議な占い師が…

パブでこの男と会話しなければ、城に入ることができない


さっき　なかまにきいたんだが
ガーディアナが　ルーンファウストに
やられたというのは　ほんとうか?


神父様なら　王様によばれて
お城に行っていますよ

教会の神父は不在。城にいるらしい

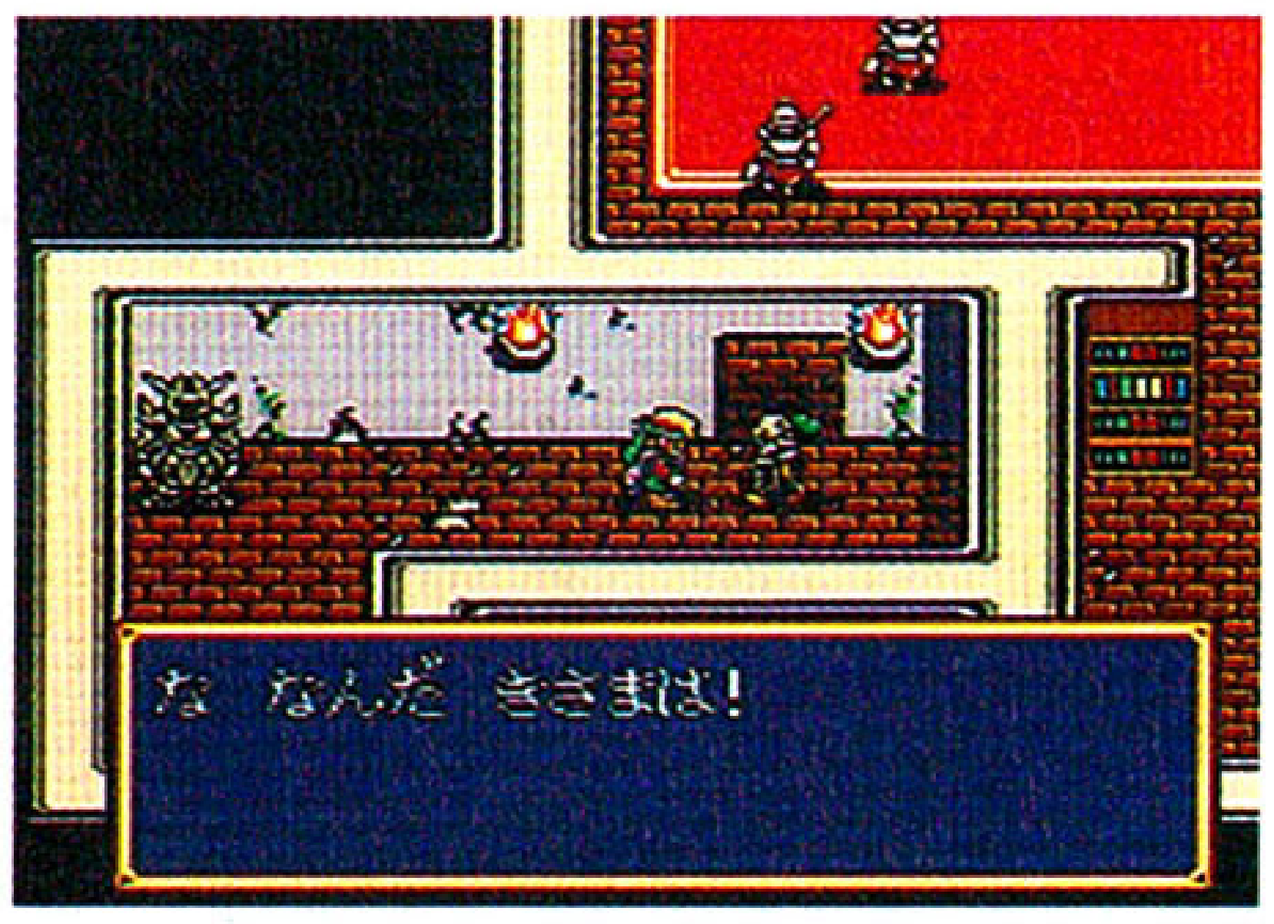
道具屋商品リスト	
薬草	10G
毒消し	20G
回復の実	200G
天使の羽根	40G

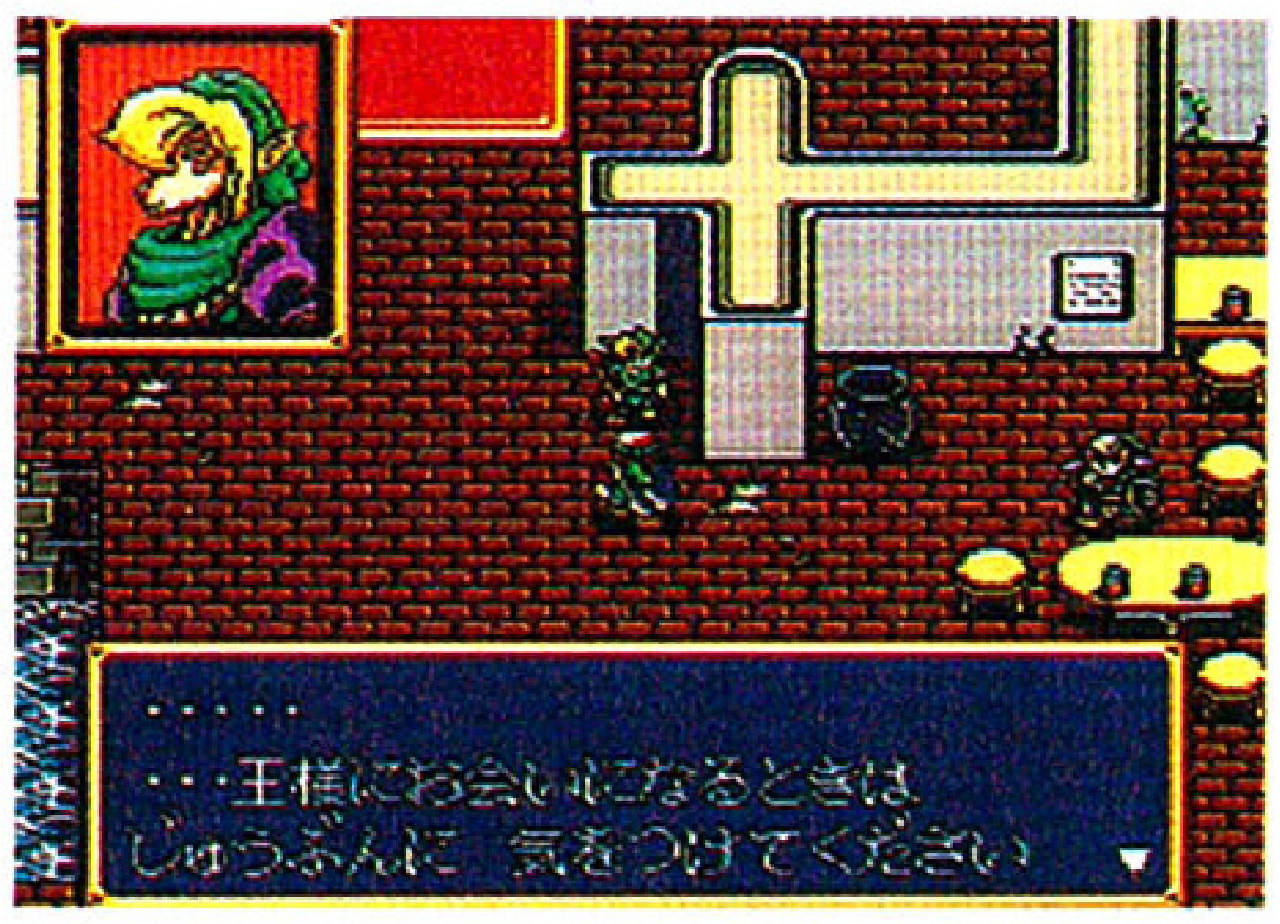
武器屋商品リスト	
ショートソード	100G
スピア	150G
ハンドアックス	200G
木の杖	80G
木の矢	320G

アルタローン王の裏切り

城内にいたチップという僧侶に話を聞くと、「王様と会うときは十分注意してください」と謎めいた忠告を受ける。そして、アルタローン王にガーディアナの事情を話すと、「軍師を交えて検討するので、私のあとについてきてくれ」といわれ、後を追うとある一室に着く。そこには、ルーンファウストのカインがルーンナイトを従えアルタローン王とともに立っている。アルタローン王は自国を守るために、同盟国のガーディアナを裏切ったのだ。このあと牢獄へ連れていかれる。

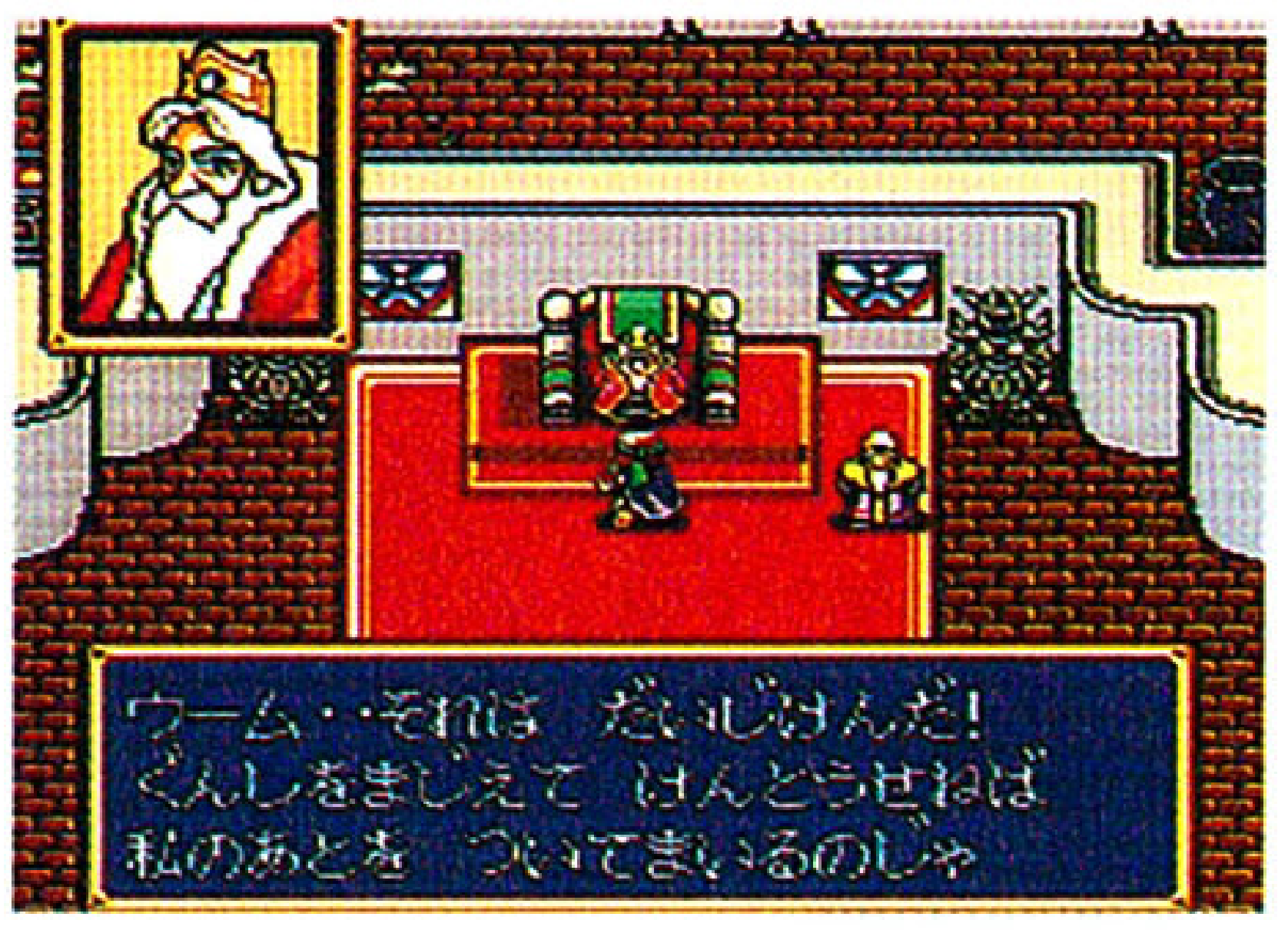
城内にも怪しい動きが見える。ルーンファウストの影が…

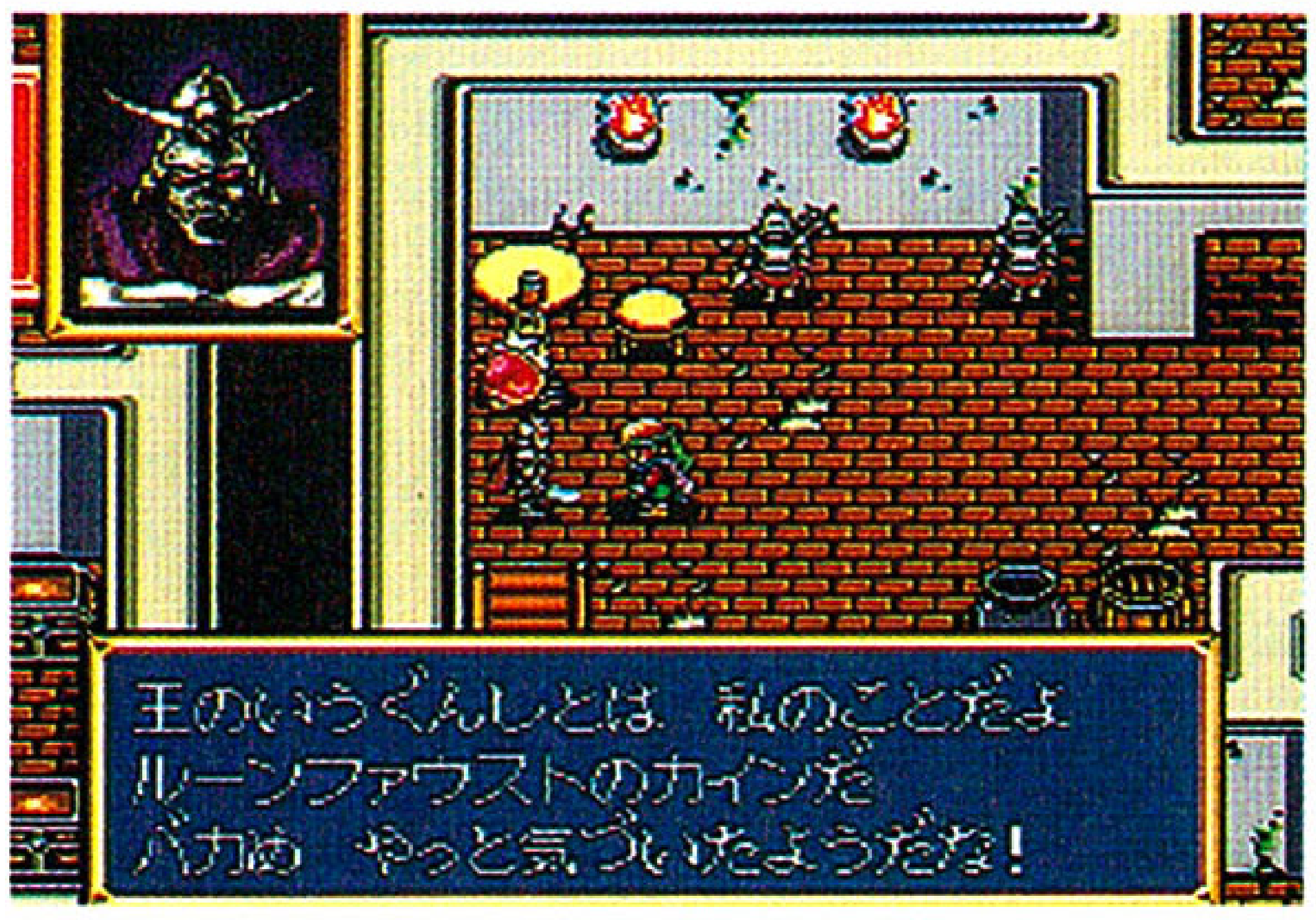

な　なんだ　きさまは!


・・・・・・
・・・王様にお会いになるときは
じゅうぶんに　気をつけてください

主人公にさり気なく忠告してくれる女の子。彼女は…？

王様に話しかける。協力的な態度を取っているようだが


ウーム・・それは　だいじけんだ!
ぐんしをまじえて　けんとうせねば
私のあとを　ついてまいるのじゃ

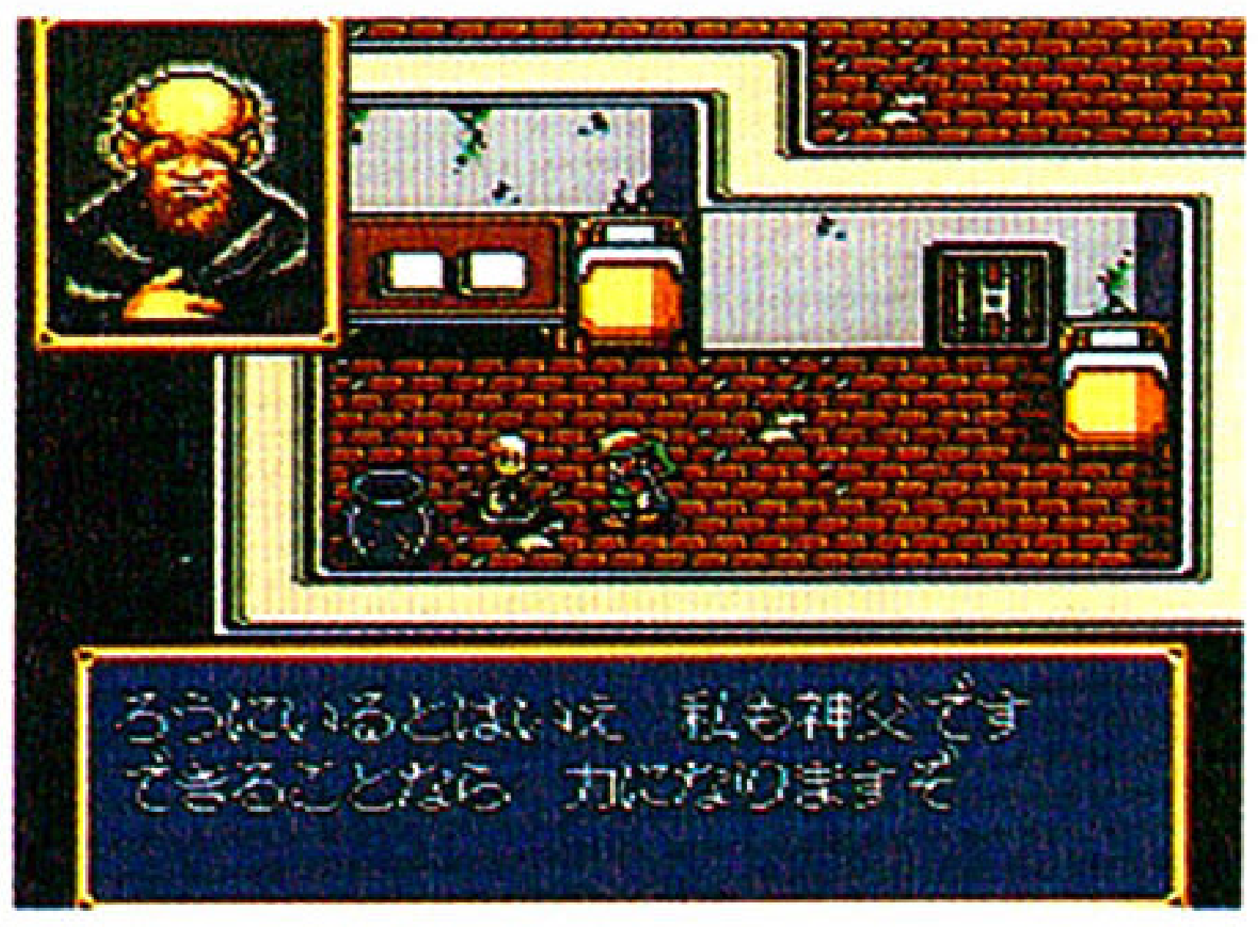

王のいうぐんしとは　私のことだよ
ルーンファウストのカインだ
バカめ　やっと気づいたようだな!

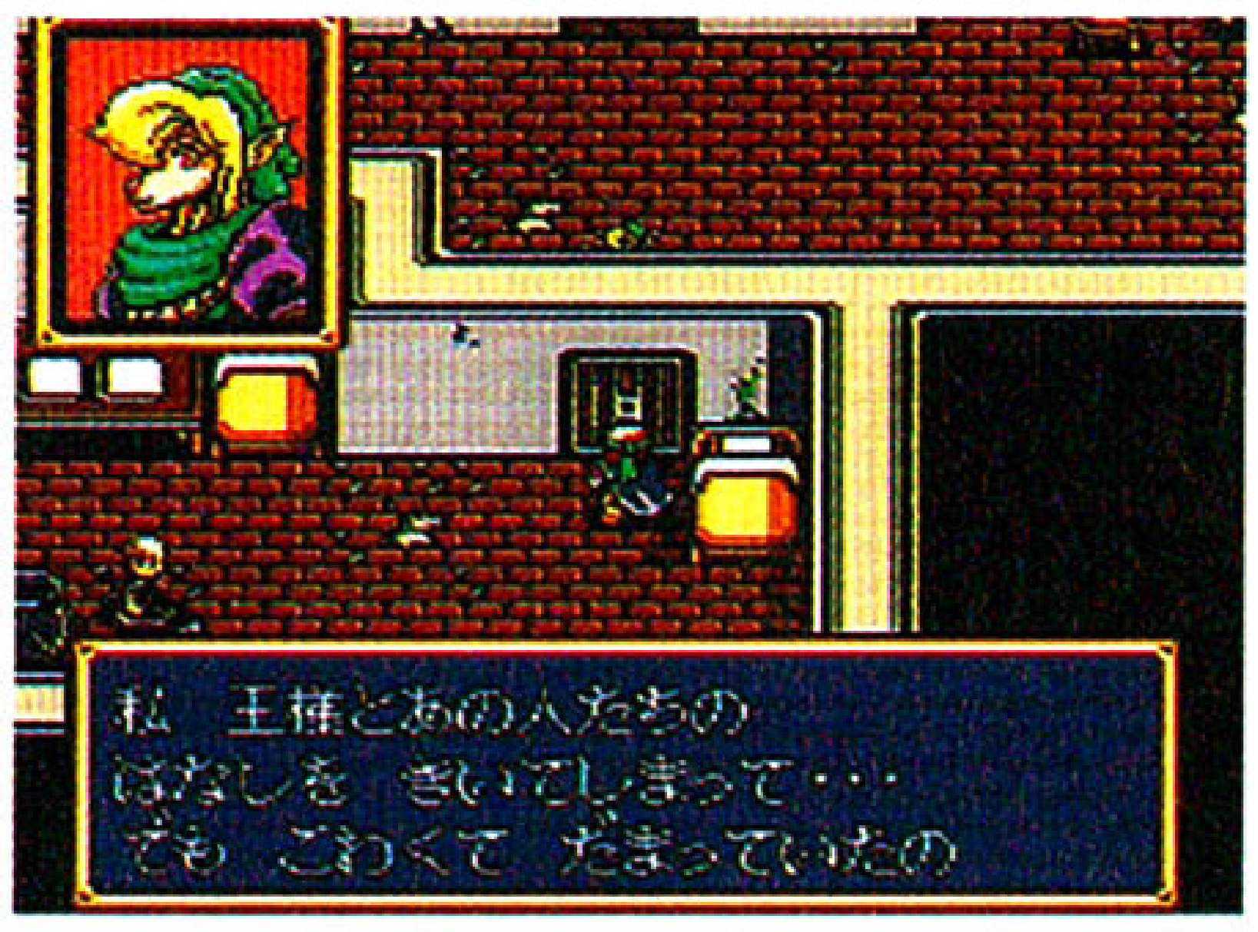
やはりカインが待ち伏せしていた。あっさりと捕まってしまう

牢獄からの脱出

連れていかれた牢獄には、この町の神父が閉じ込められていた。アルタローン王にルーンファウスト軍のことについて忠告をしにいったとき、カインに見つかりここに入れられたという。牢獄には窓もなく扉も頑丈で脱出できそうにない。扉を調べると、城内でアルタローン王のことについて忠告してきたチップという名の僧侶が助けにきてくれる。チップの情報によると町でルーンファウスト軍が暴れているらしい。ここでチップが仲間になり、牢獄の隠し通路の場所を教えてくれる。ここを通って脱出だ。

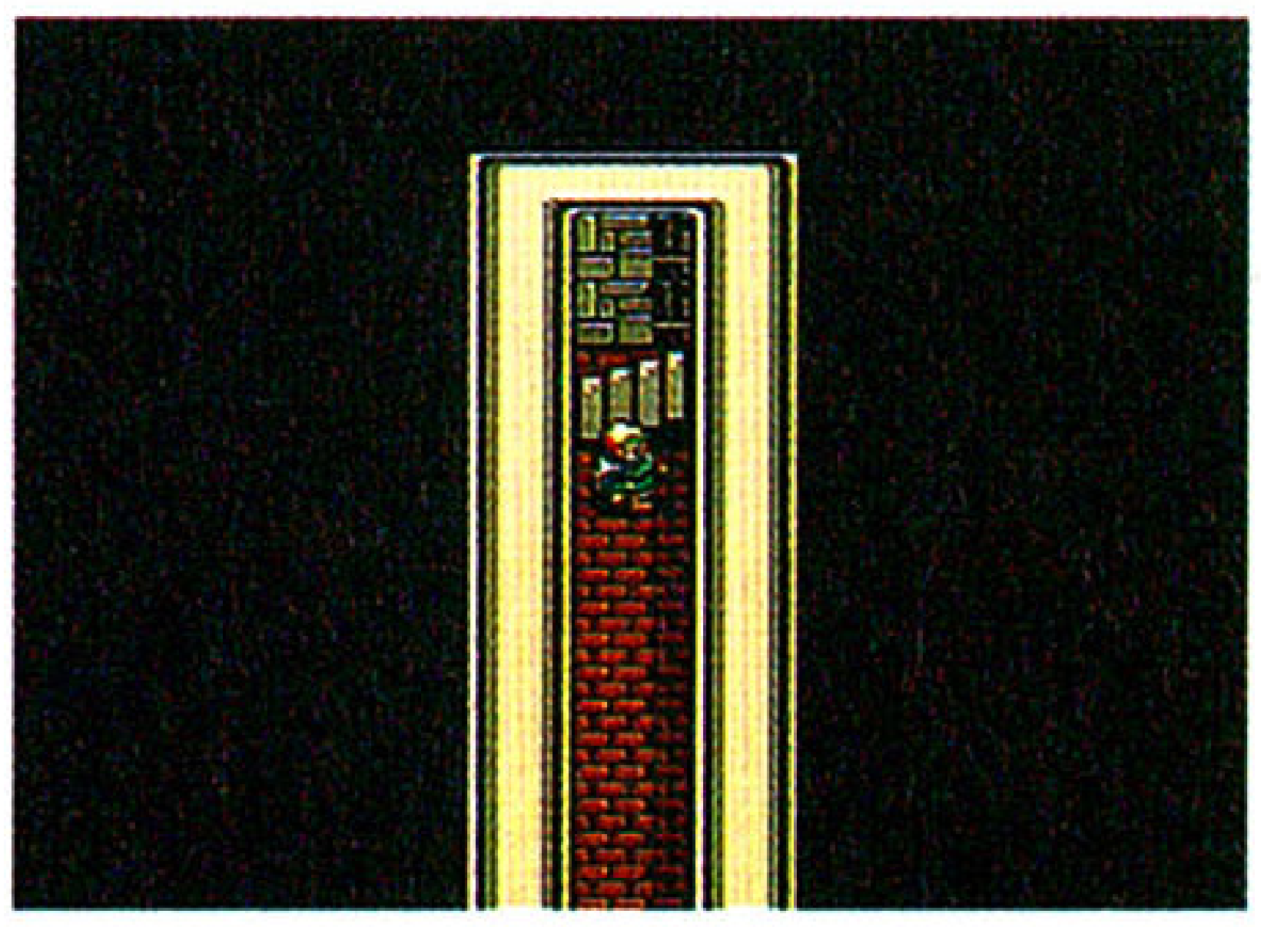
神父が地下の牢獄に幽閉されていた。ここでセーブもできる


ろうにいるとはいえ　私も神父です
できることなら　力になりますぞ


私　王様とあの人たちの
はなしを　きいてしまって・・・
でも　こわくて　だまっていたの

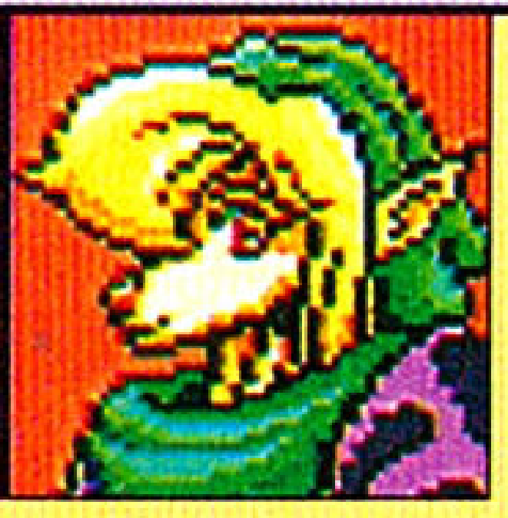
牢獄の扉を調べると、僧侶のチップがやってきて助けてくれる

秘密の抜け道を通って脱出。この道は本陣へと続いている



仲間になるキャラ

チップ



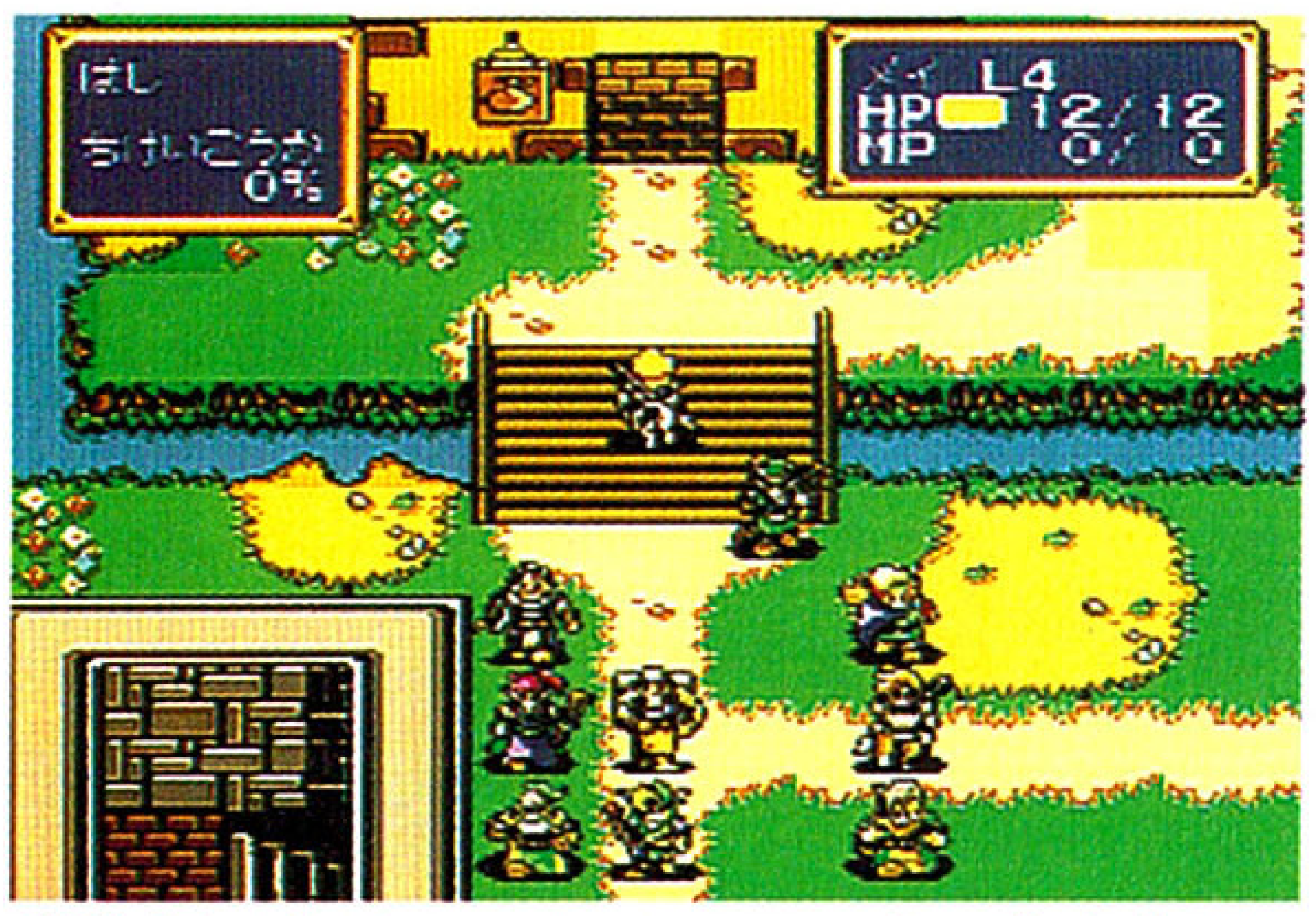
攻撃力	10	職業	僧侶
防御力	5	レベル	2
移動距離	5	最大HP	11
敏捷さ	4	最大MP	9
		持ち物	木の杖
		魔法	ヒール1

戦闘4　アルタローン城下町

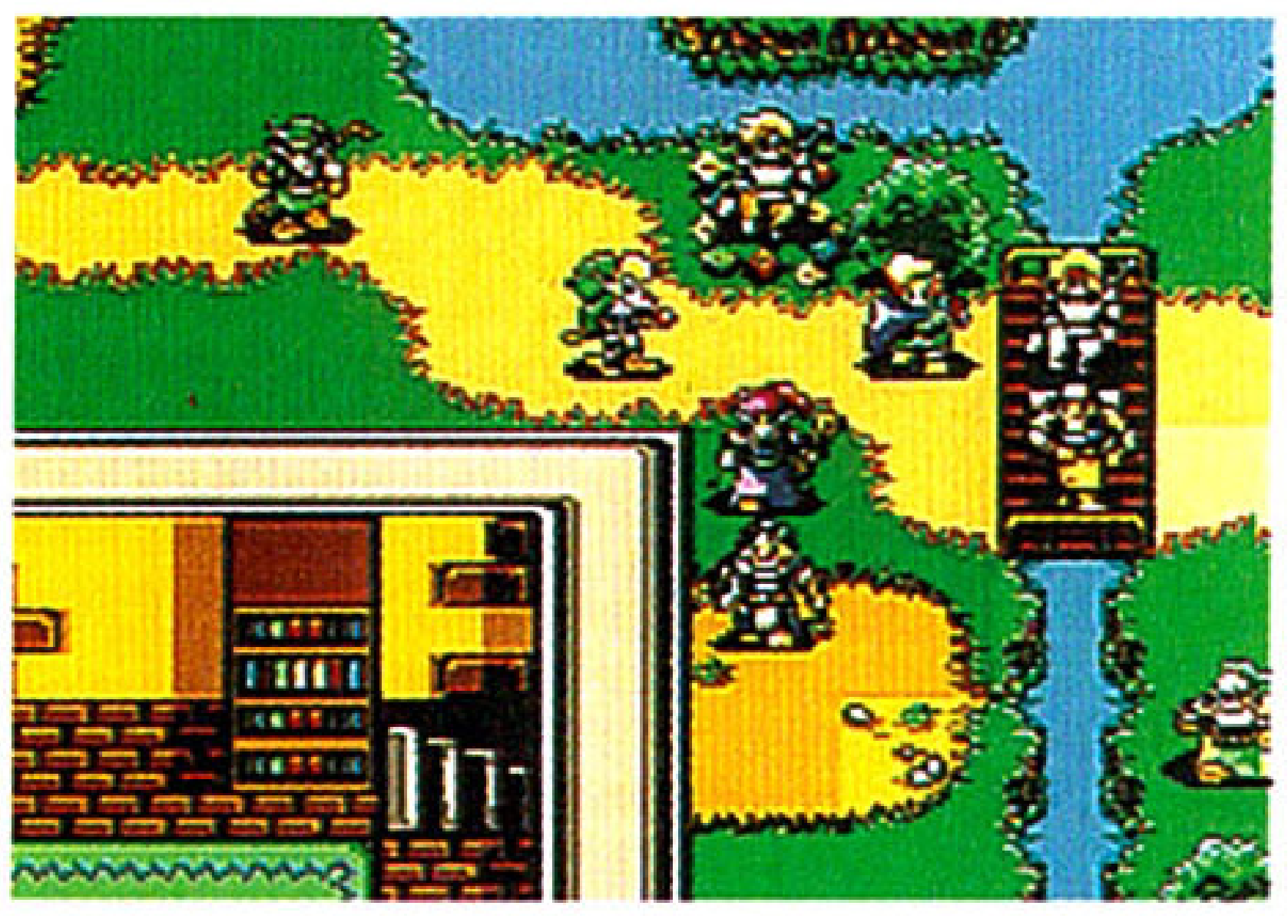
この戦闘の目的は敵を全滅させること。敵の総数は15。内訳はオオコウモリが4、ドワーフが4、ルーンナイト4、スナイパーが2、ダークメイジが1。町中という狭い場所での戦闘なので、これまで以上に間接攻撃の重要性が増してくる。騎士のケンとメイにはスピアとランスの両方を持たせて、その場の状況に応じた攻撃をさせよう。

戦力を分けずに攻め込む

出発地点のすぐ上でちょうど敵の軍勢に向かって、道がふたつに分かれている。キャラを二手にわけて攻めるのが理想的のように思えるが、戦力的に考えても無理があるので、戦力を分けずに東回りで北へ進もう。こうすれば強敵を一度に相手にしなくて済む。


はし
ちけいこうか 0%
メイ L4
HP 12/ 12
MP 0/ 0

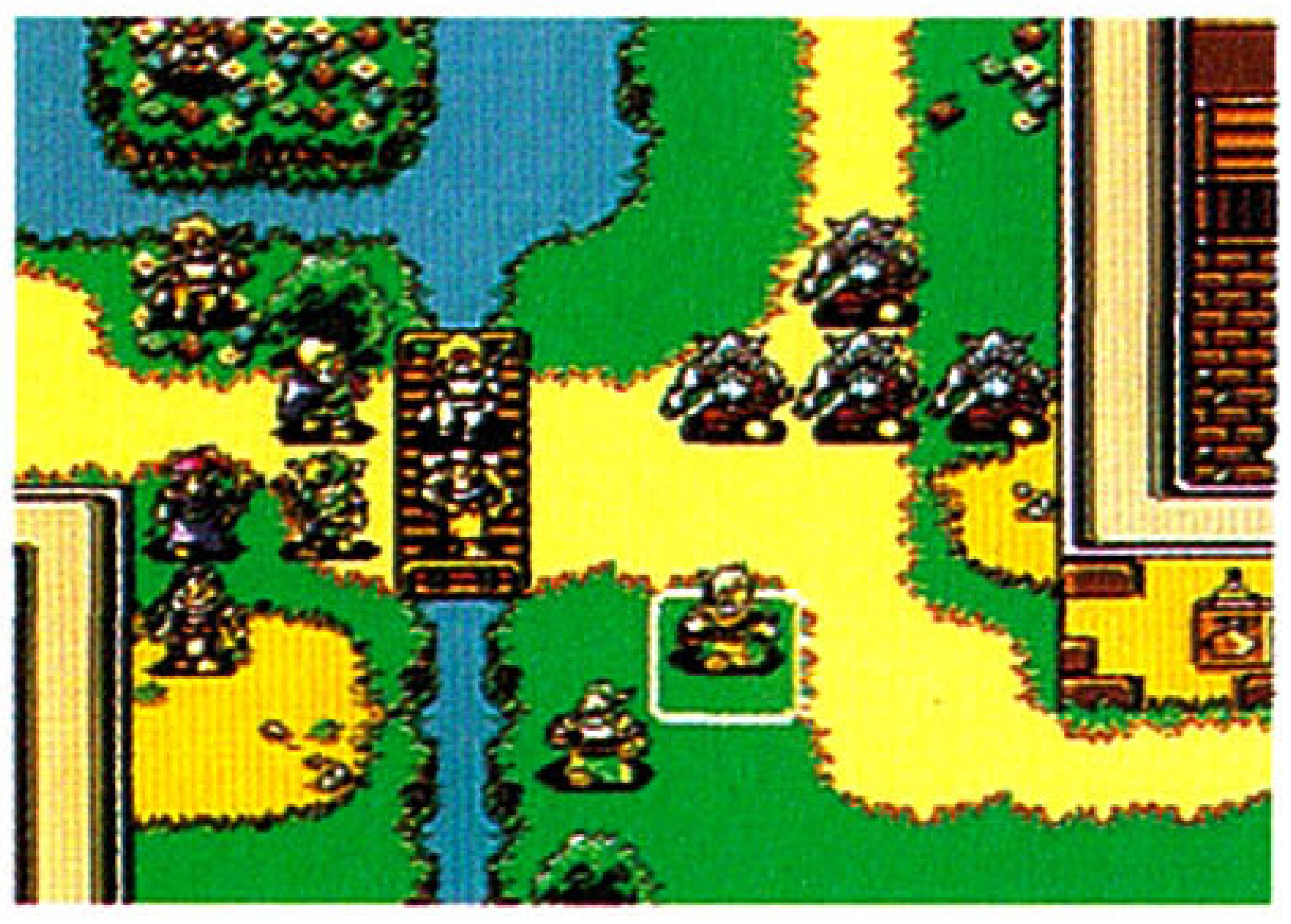
進行できるルートは2つ。まっすぐ北に向かうと、かなり苦戦する



東回りのルートを取るのがベスト。一丸となって進むのだ

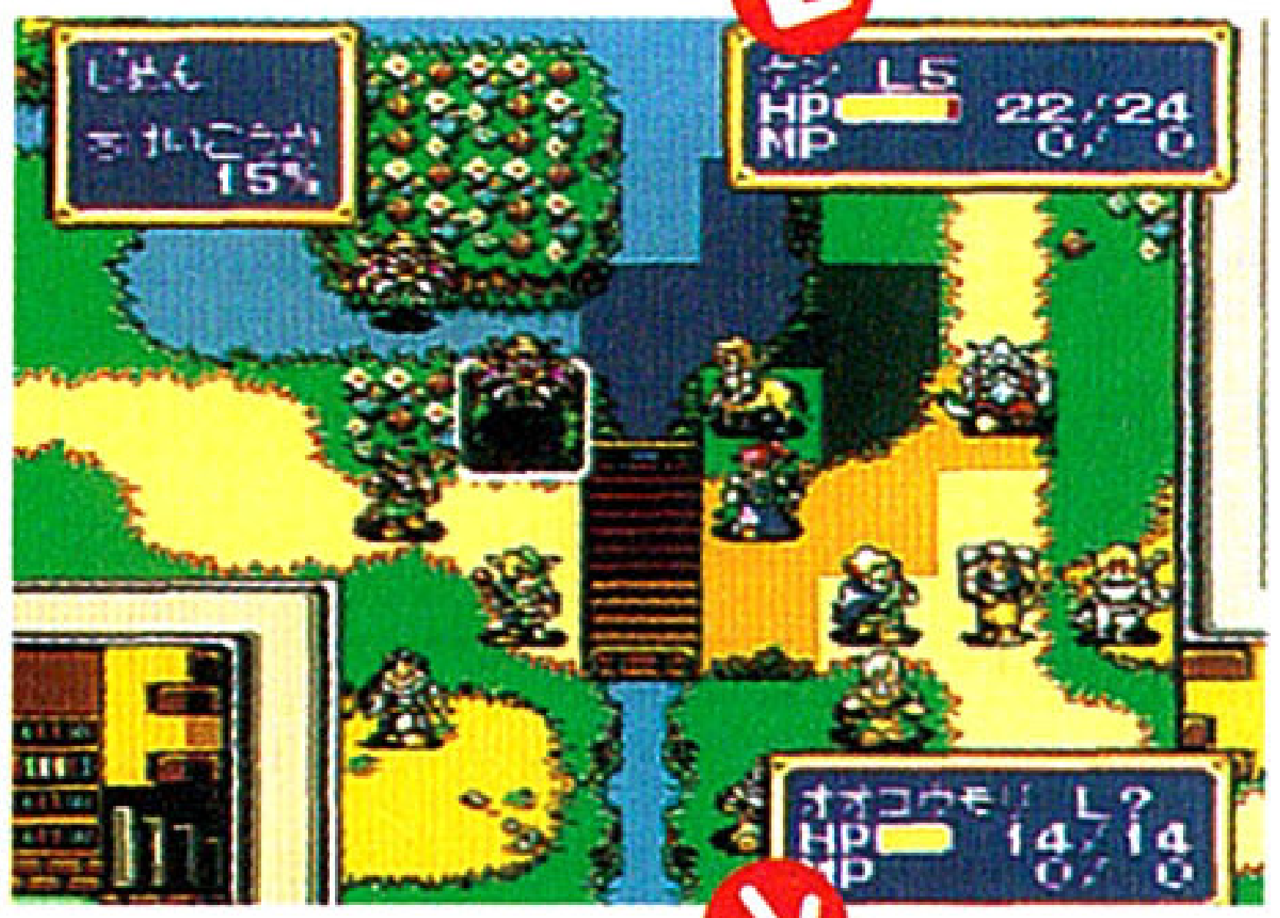
南側中央で迎撃

出発地点から東へ進みA地点へ。この橋の上にキャラが移動すると、ドワーフとオオコウモリが行動を開始する。最初に接触するのがドワーフの一団。まずは攻撃力の高いドワーフを優先的に倒す。チップやタオが攻撃を受けないように注意していれば、オオコウモリに受けるダメージはたかが知れている。放っておいても問題はない。狭い路上での戦いなので、ケンやメイはできるだけ間接攻撃を使用して、ほかのキャラの攻撃の邪魔にならないようにしよう。

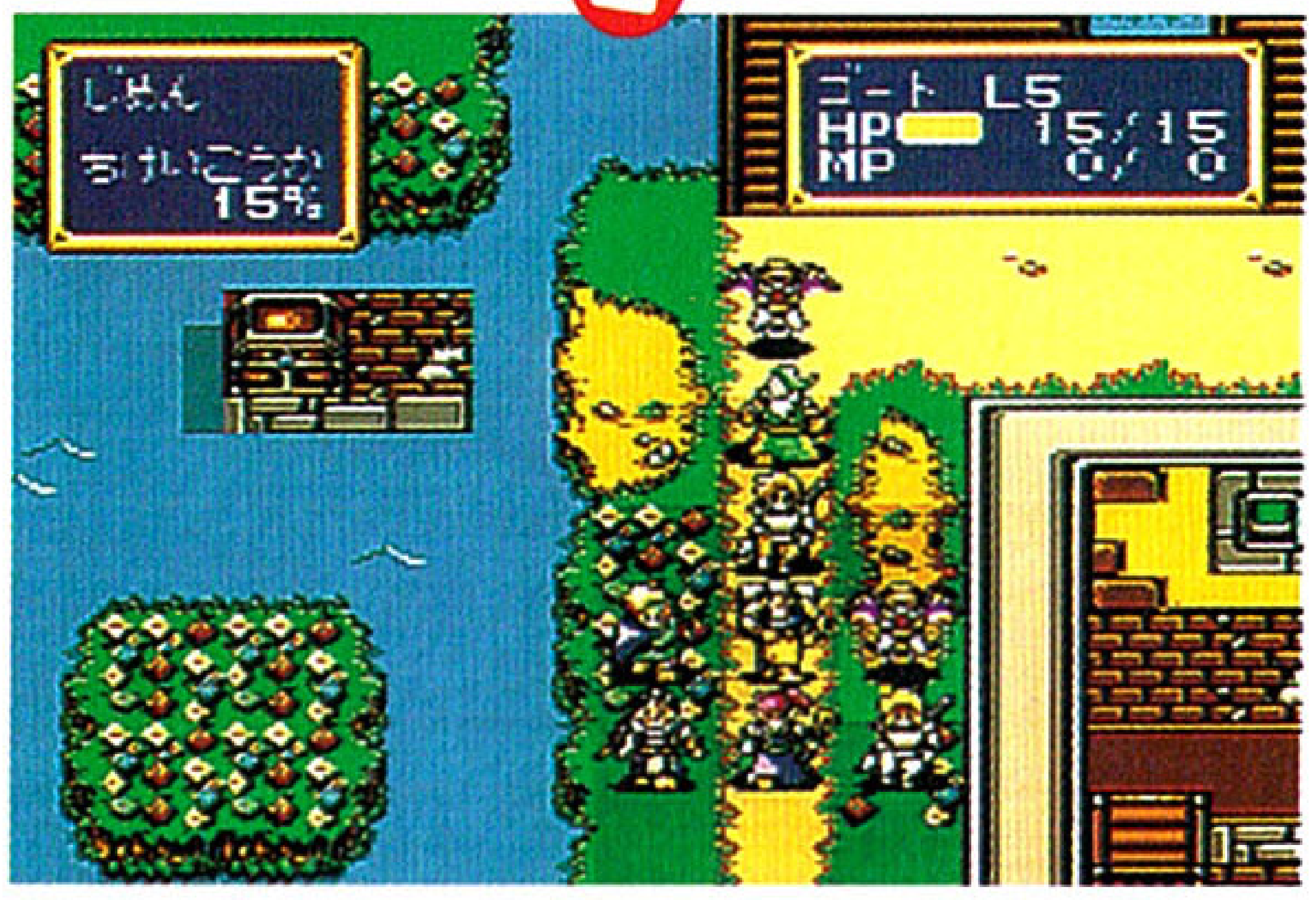


A地点の橋。ここまでくると、敵の軍勢が動き始める

攻撃力の高い、ドワーフから片づけよう。主人公が囲まれないように


じめん
ちけいこうか 15%
L5
HP 22/ 24
オオコウモリ L?
HP 14/ 14

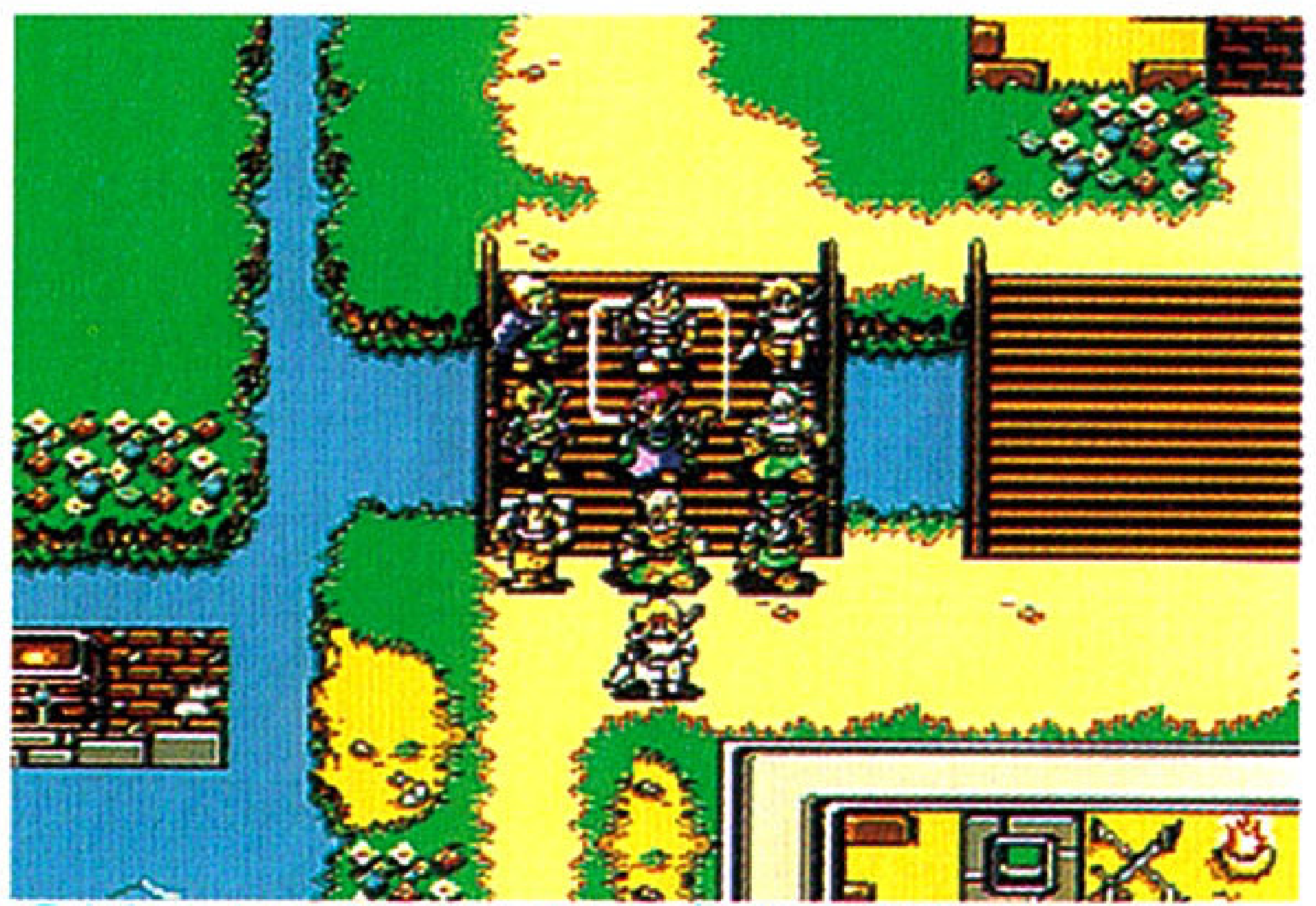
側面からオオコウモリがくる。間接攻撃をうまく使って倒せ


じめん
ちけいこうか 15%
ゴート L5
HP 15/ 15
MP 0/ 0

ゆっくりと1匹ずつ敵をつぶしながら、B地点の橋に向かおう

東側の橋で待機

B地点の橋を越えてしまうとルーンナイトが行動を開始し、こちらへ移動してきてしまう。ドワーフとオオコウモリとの戦いで、自軍が散開したままルーンナイトとの戦闘に突入すれば、苦戦するのは目に見えている。橋の手前で自軍を集結させ、傷ついたキャラの治療をこの時点ですべて済ませておき、強敵ルーンナイトとの戦いに万全の体制で臨もう。

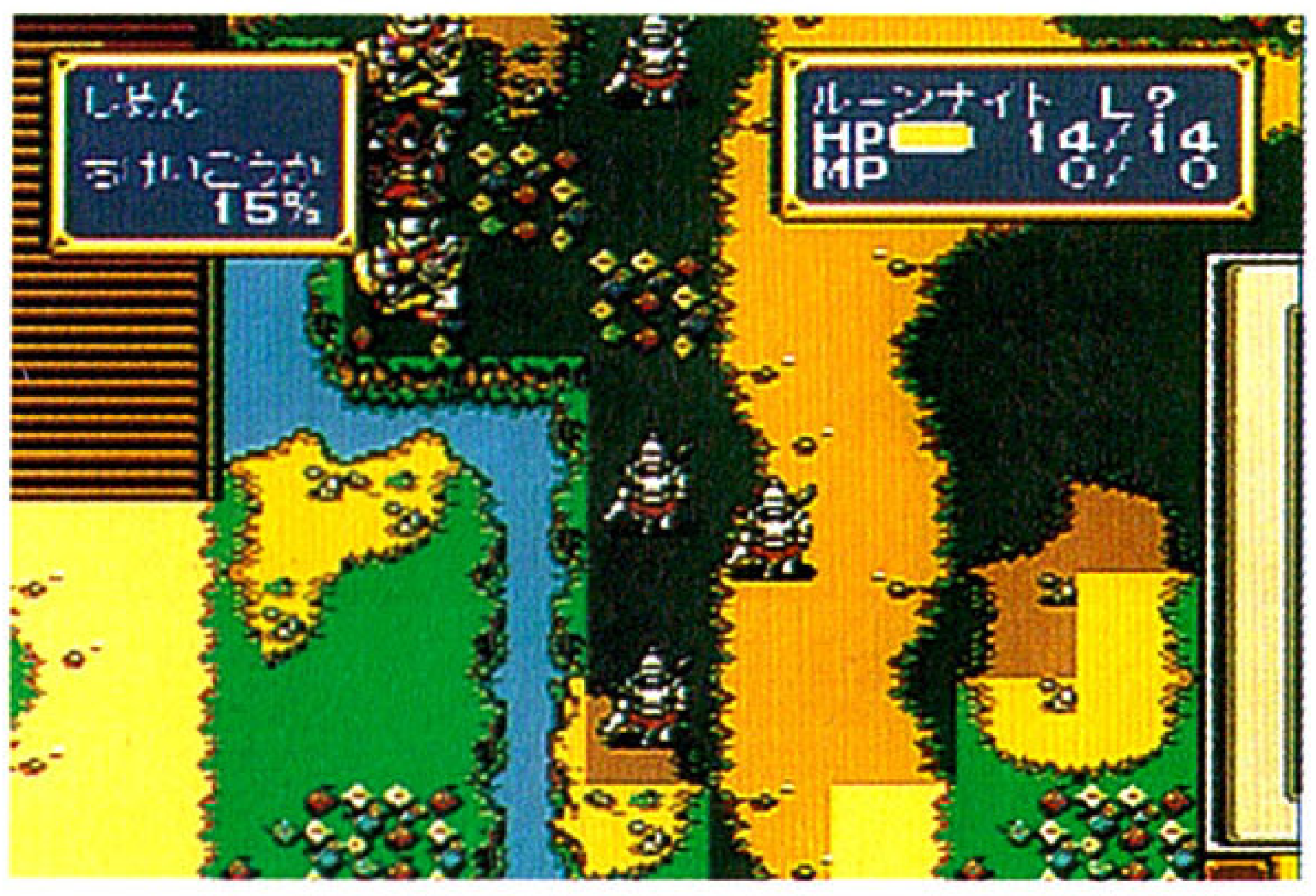


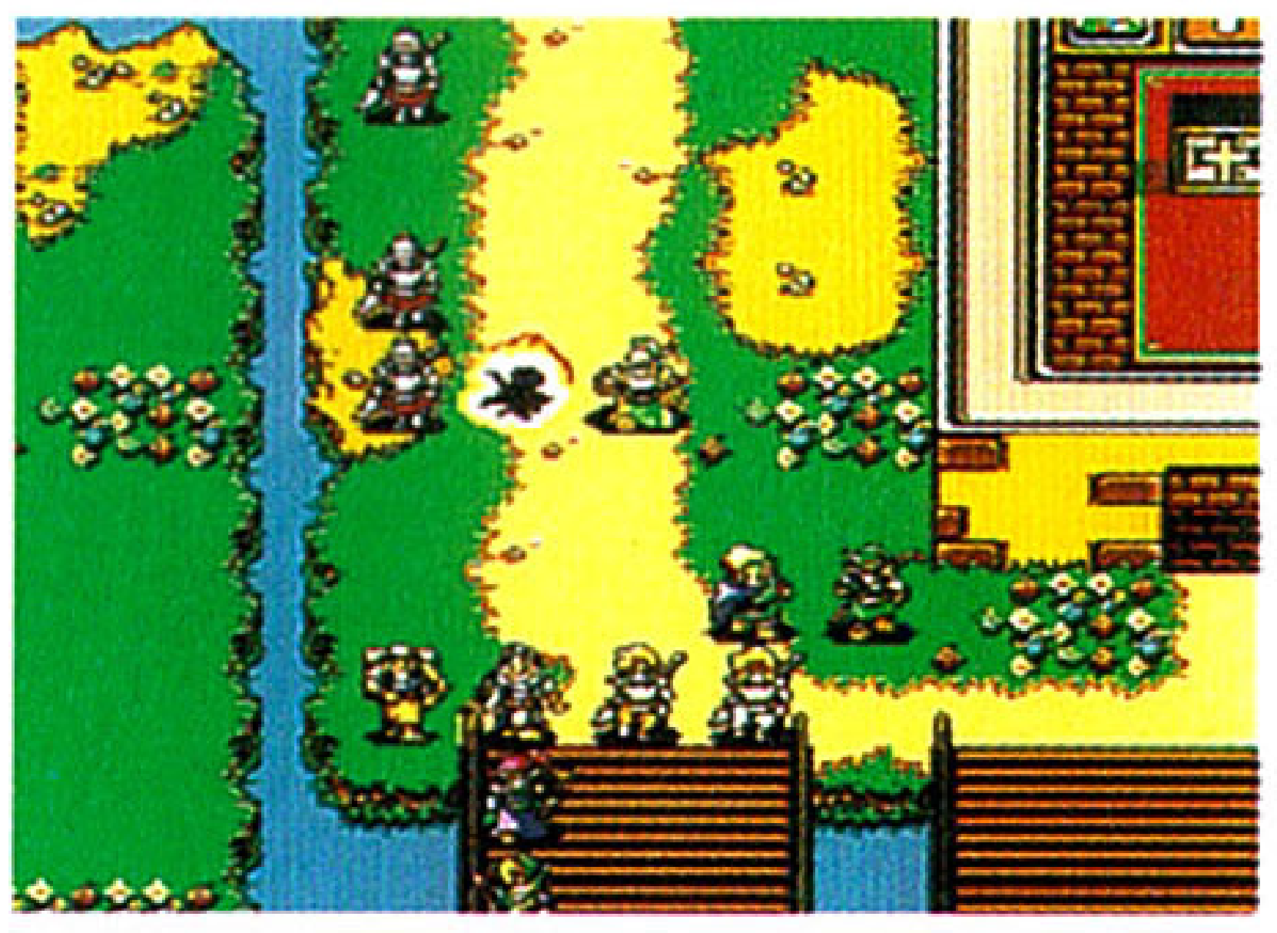
橋の上で隊列を組み直す。橋を越えなければ、ルーンナイトは来ない

ルーンナイトをおびき寄せる

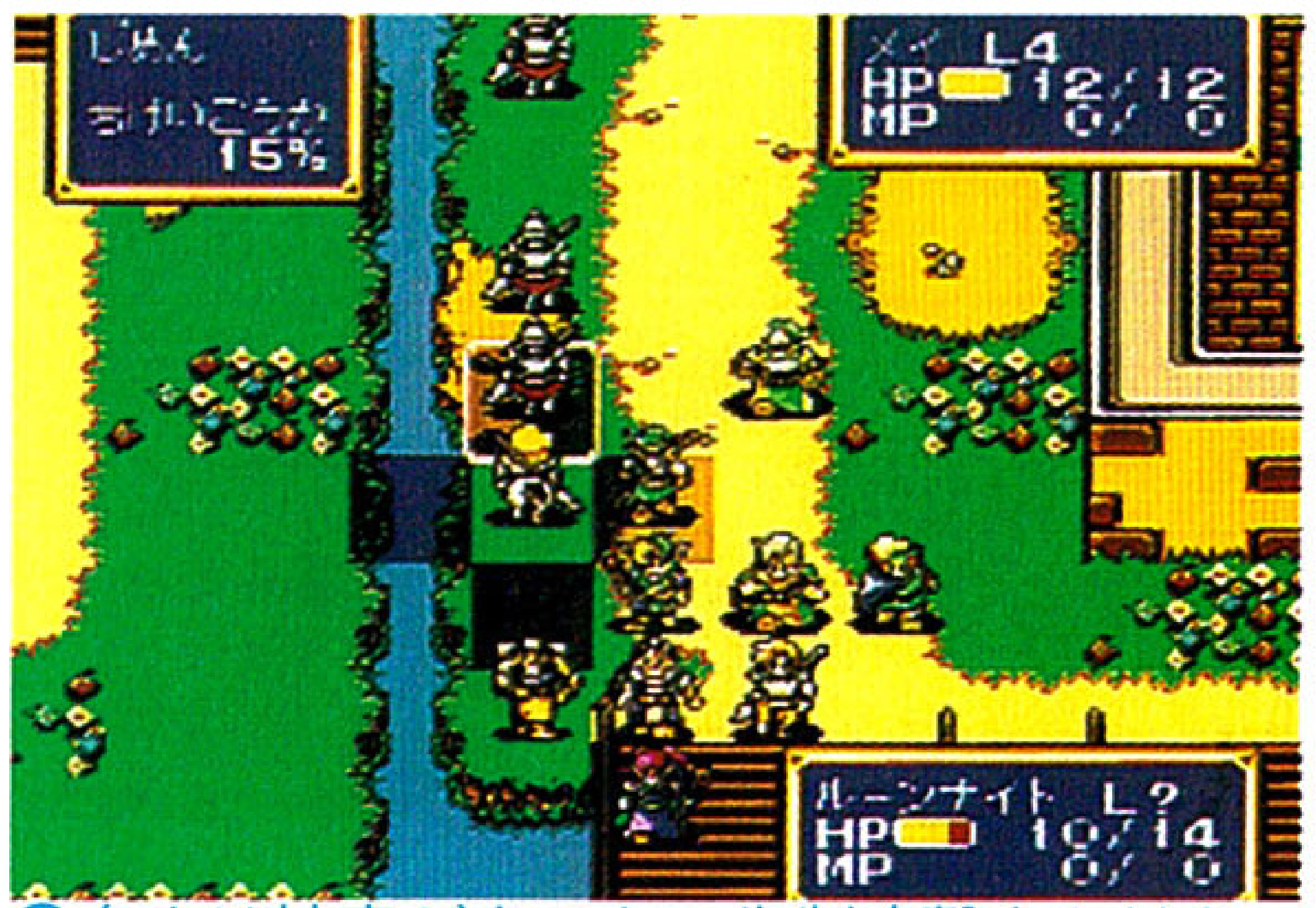
自軍がB地点の橋を1歩でも越えるとルーンナイトの一団が行動を開始する。ルーンナイトは橋の手前まで一気にやってくるが、橋を1歩越えた場所にキャラを配置しておけば、大抵の場合先手を取って攻撃することができる。ルーンナイトは堀にそって一列に並ぶので、先頭の敵から順々に倒していこう。しかし、橋を越えて大きく進むと、逆に先手を取られて苦戦を強いられるので、くれぐれも進み過ぎないように。また、ルーンナイトは攻撃力が高いので、防御力の高い戦士系のキャラを前面に配置し、僧侶や魔導師系のキャラを守ってやろう。またタオの魔法は、この時点では温存しておくべきだろう。

橋を1歩だけ越えると、ルーンナイトが動き出す。すぐに攻撃を受けることはない


じめん
ちけいこうか 15%
ルーンナイト L?
HP 14/ 14
MP 0/ 0



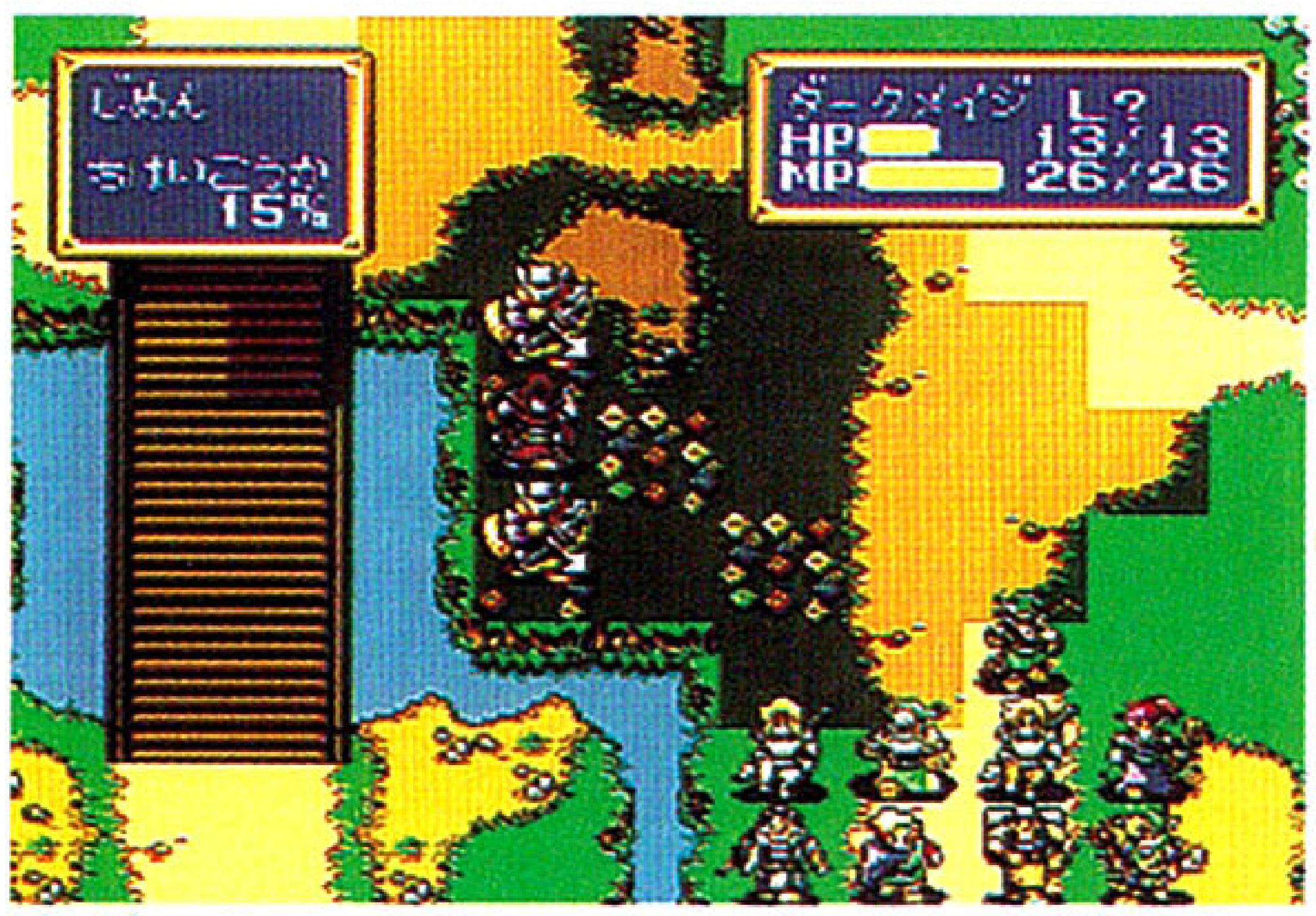
ルーンナイトは、堀にそって並ぶ。順番にたたくのだ


じめん
ちけいこうか 15%
メイ L4
HP 12/ 12
MP 0/ 0
ルーンナイト L?
HP 10/ 14
MP 0/ 0

多少は被害が出ても、先制攻撃をかけられる分こちらが有利

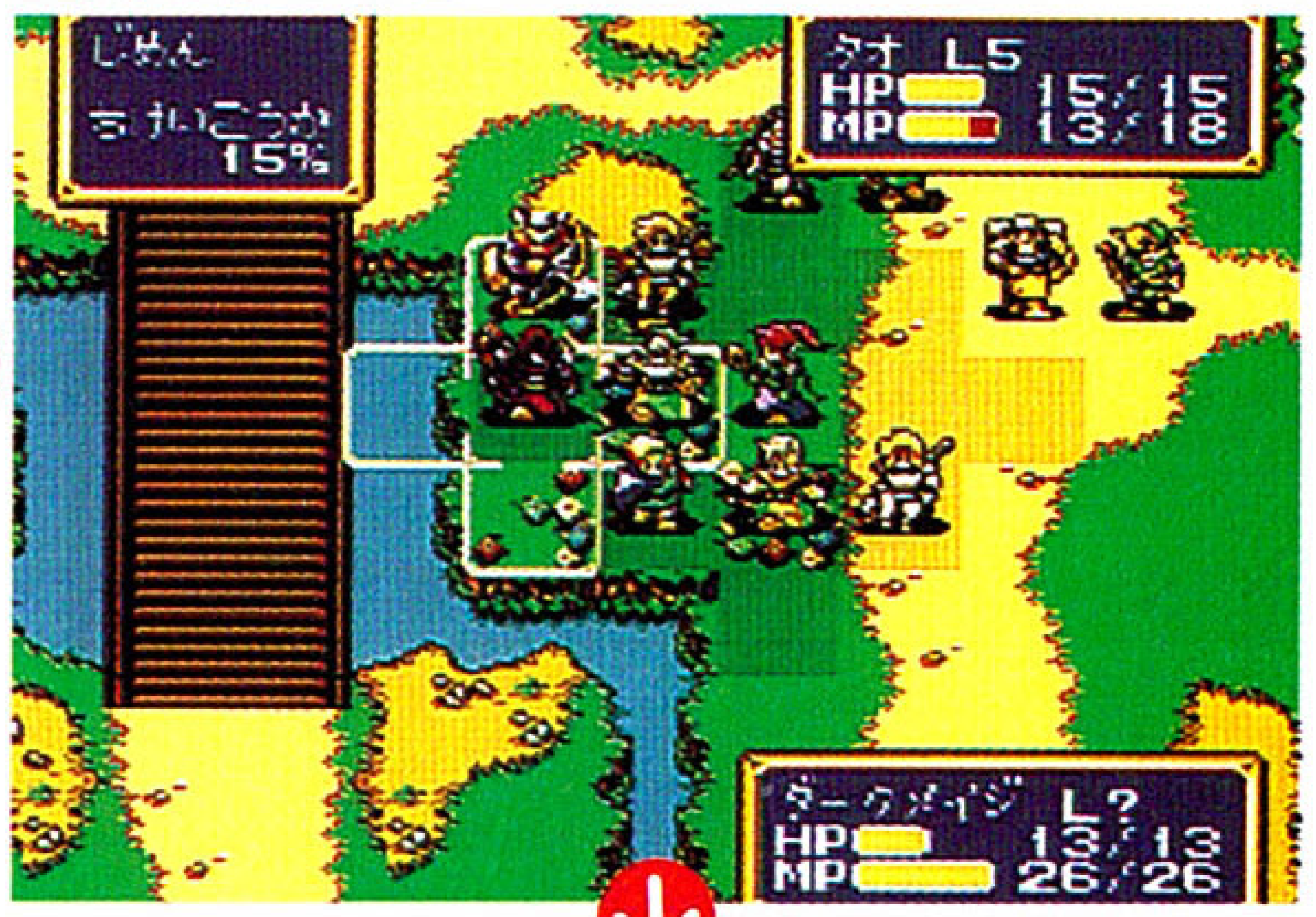
残り3人一気に攻める

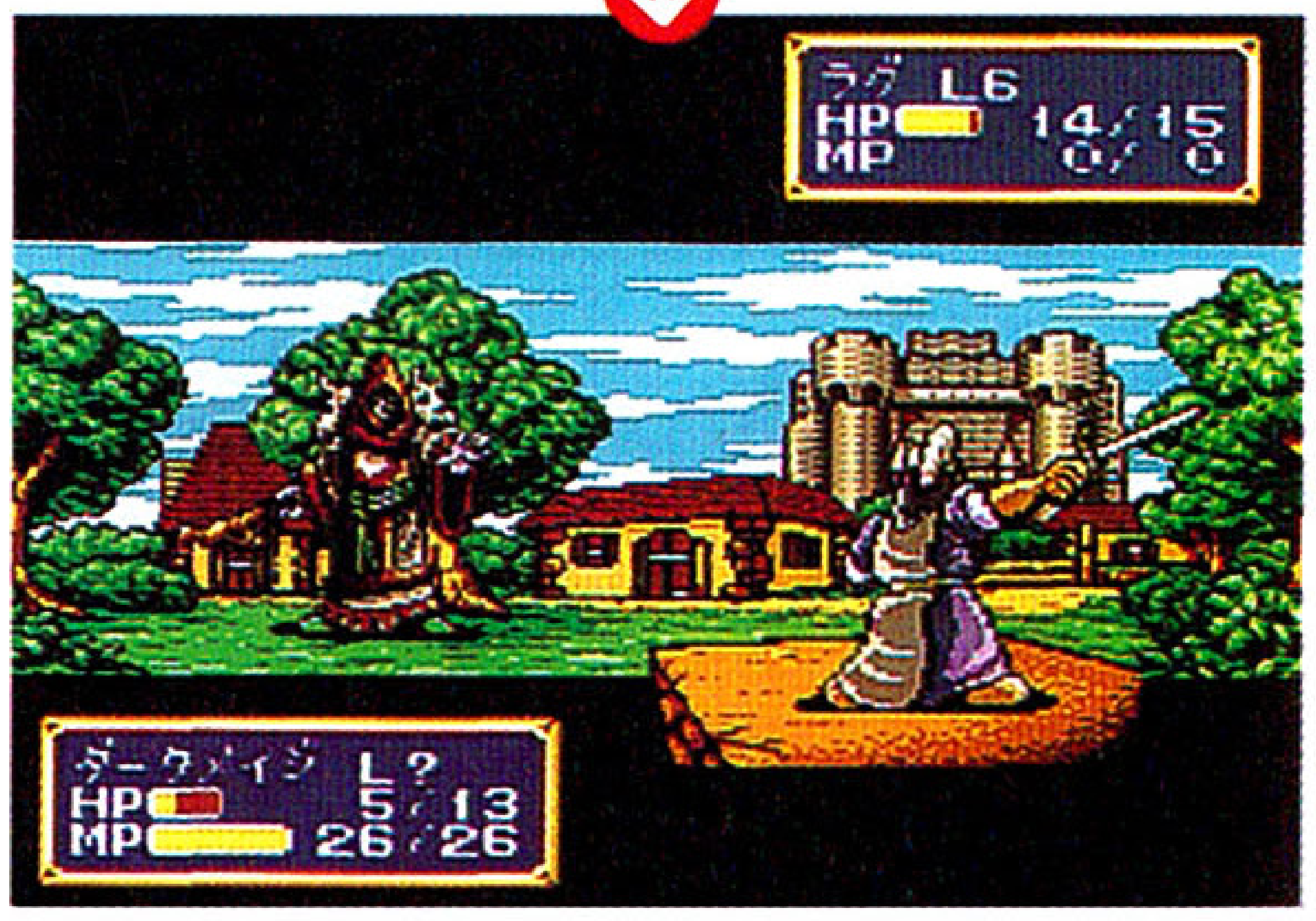
最後に残る敵がC地点のダークメイジ1人とスナイパー2人。それぞれ間接攻撃をしてくる強敵だ。中途半端に接近すると魔法や弓矢の攻撃を食らってしまうことになるので、ここは魔法と弓矢の攻撃が届かない間合いから、移動距離の大きいキャラを使って一気に懐に飛び込もう。それぞれ防御力は低いので、戦士系のキャラが2人がかりで攻撃すれば確実に1人は倒すことができる。タオの魔法の援護があればかなり楽に勝てる。


じめん
ちけいこうか 15%
ダークメイジ L?
HP 13/13
MP 26/26

⬆ダークメイジとスナイパーは、C地点から動かない。射程内に入らないように…

⬇タオがブレイズ2を使えれば、かなり楽に倒せるハズだ


じめん
ちけいこうか 15%
タオ L5
HP 15/15
MP 13/18
ダークメイジ L?
HP 13/13
MP 26/26


ラグ L6
HP 14/15
MP 0/0
ダークメイジ L?
HP 5/13
MP 26/26

⬆どちらも防御力は高くない。一気に3人とも倒してしまおう

初登場の敵パラメータ

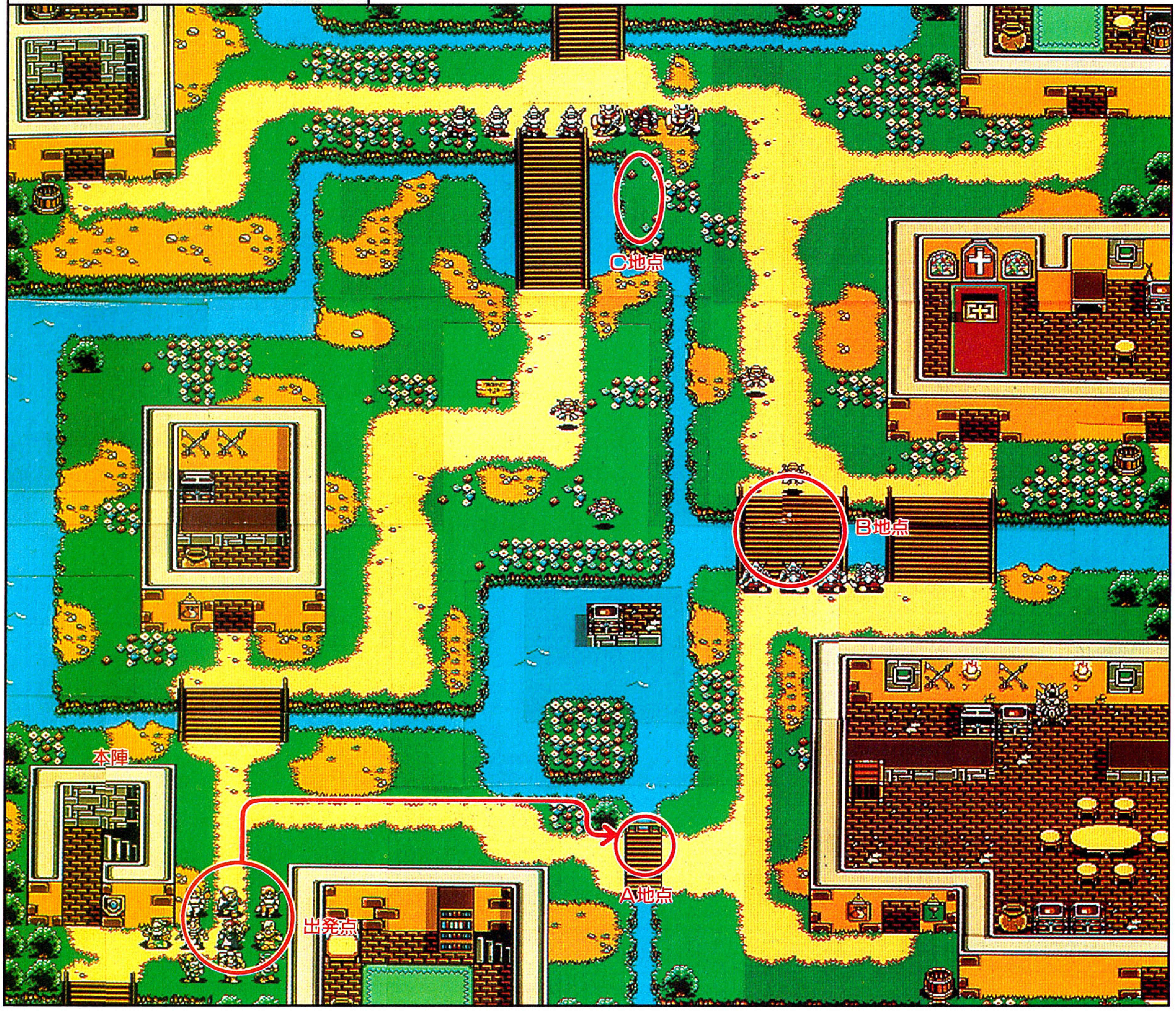
ダークメイジ		スナイパー	
HP	13	HP	14
MP	26	MP	0
攻撃力	10	攻撃力	15
防御力	6	防御力	5
移動距離	5	移動距離	5
敏捷さ	9	敏捷さ	7
魔法	レイズ2	（間接攻撃のみ）	

アルタローン城下町戦闘マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数

ダークメイジ×1	オオコウモリ×4
スナイパー ×2	ドワーフ ×4
ルーンナイト×4	

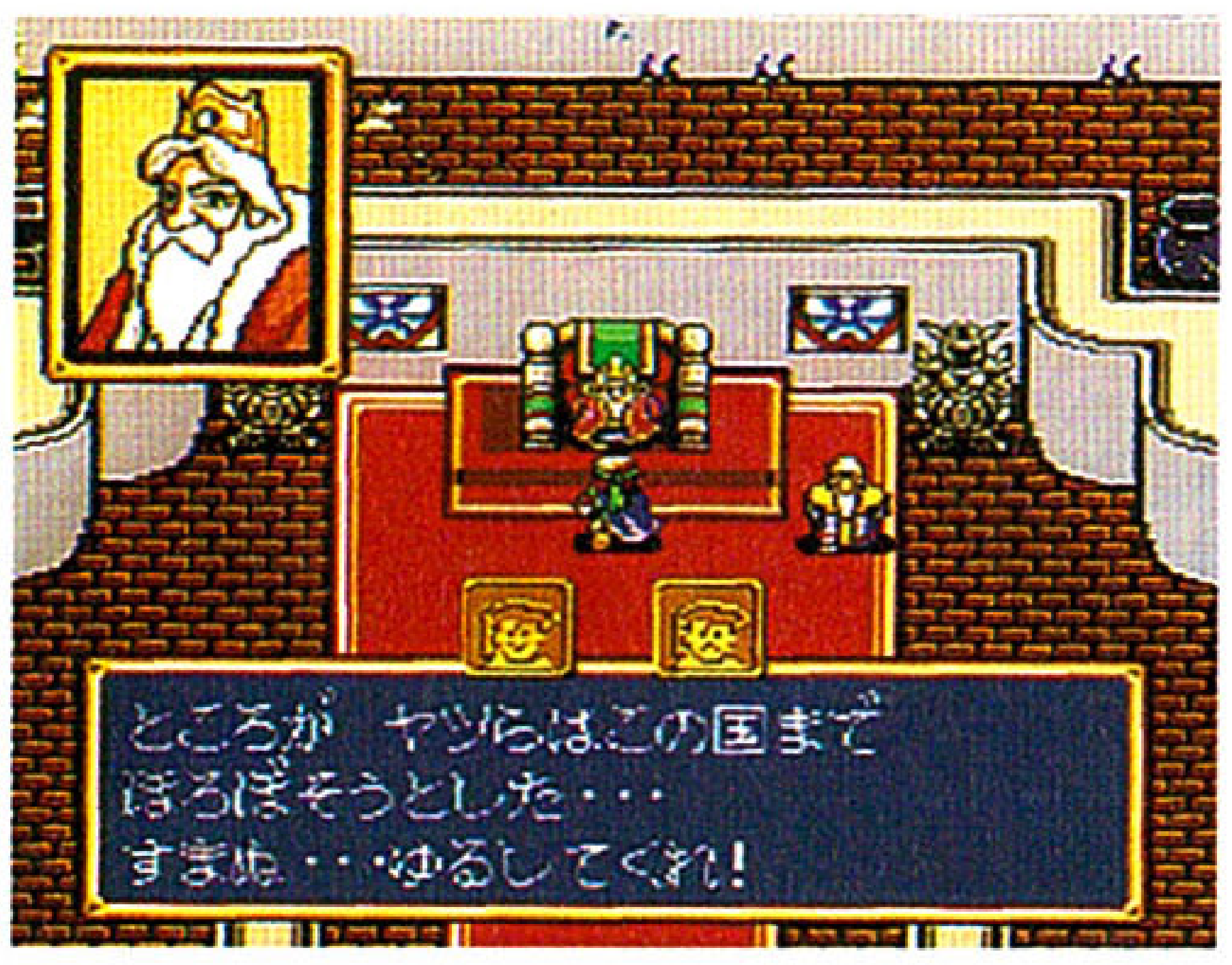

C地点
B地点
本陣
A地点
出発点

アルタローン王の謝罪

町での戦闘を終えた主人公たちはルーンファウスト軍とカインの行方を知るために、城へアルタローン王に会いにいく。アルタローン王は国を守るためにカインと手を組んでいたようだ。謝罪する王を許してやると、カインの目的と行き先の手がかり、そしてカインを追うための隠し通路を教えてくれる。通路を抜ければ次の章へと進む。

そして　リンドリンドへ

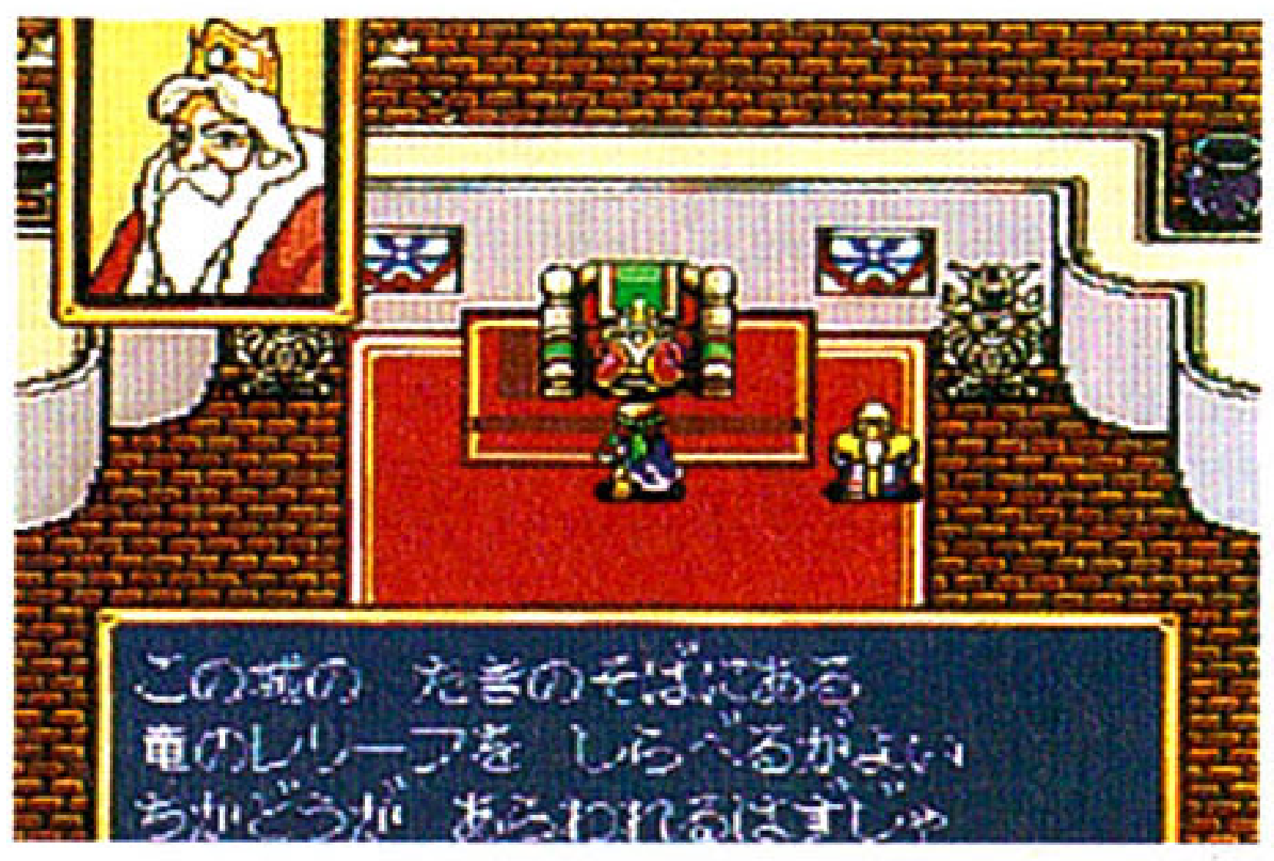
アルタローン王の情報によると、カインとルーンファウスト軍は船を入手するために、リンドリンドの町へ向かったらしい。一刻も早くリンドリンドへ向かわなければならない。


ところが　ヤツらはこの国まで
ほろぼそうとした・・・
すまぬ・・・ゆるしてくれ！

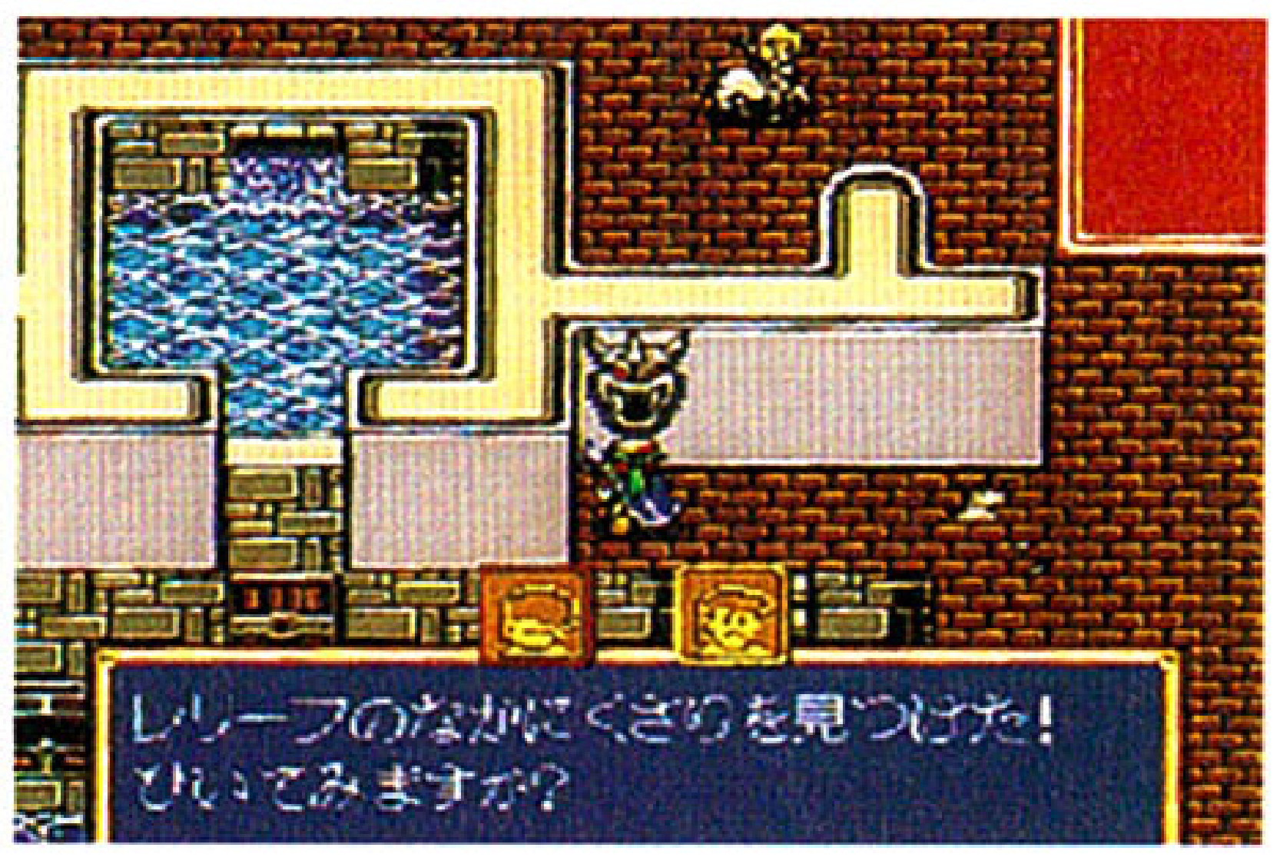
ルーンファウストに協力したことをわびる王様

隠し通路を通って

リンドリンドに向かったカインとルーンファウスト軍を、アルタローン王が作らせたという、隠し通路を使って追うことになる。隠し通路の入口は城内にある滝の中にあり、近くの壁に設置してある竜のレリーフのスイッチを作動させると入口が現れる仕掛けになっている。隠し通路を抜けるとすぐに次の章に進んでしまい、もうこの城には戻ってくることができなくなってしまうので、買い物などを済ませてから出発しよう。


この城の　たきのそばにある
竜のレリーフを　しらべるがよい
ちかどうが　あらわれるはずじゃ

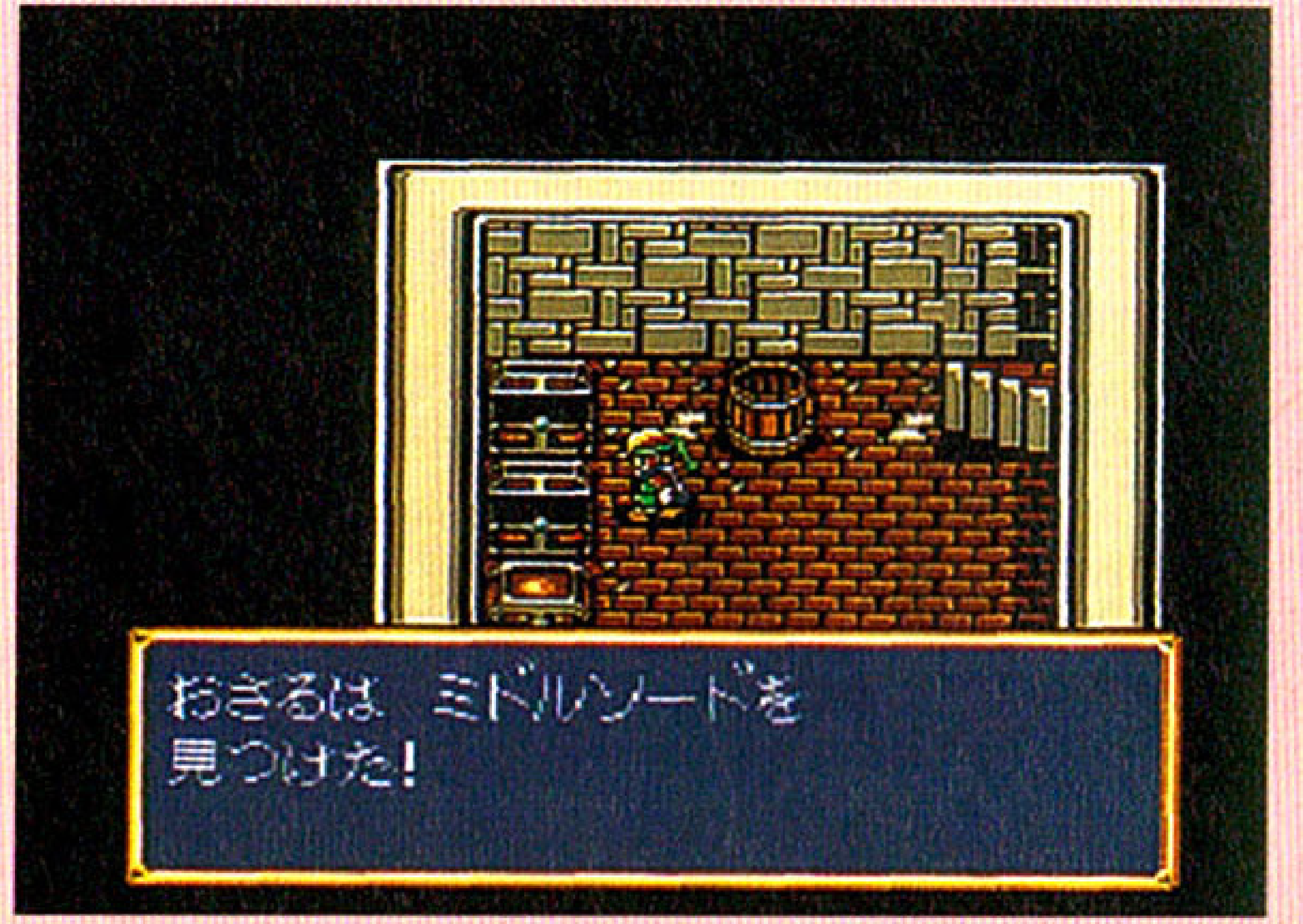
王様が、リンドリンドへの近道を教えてくれる


レリーフのなかにくさりを見つけた！
ひいてみますか？

竜のかざりを調べると、滝の中から秘密の通路が現れる

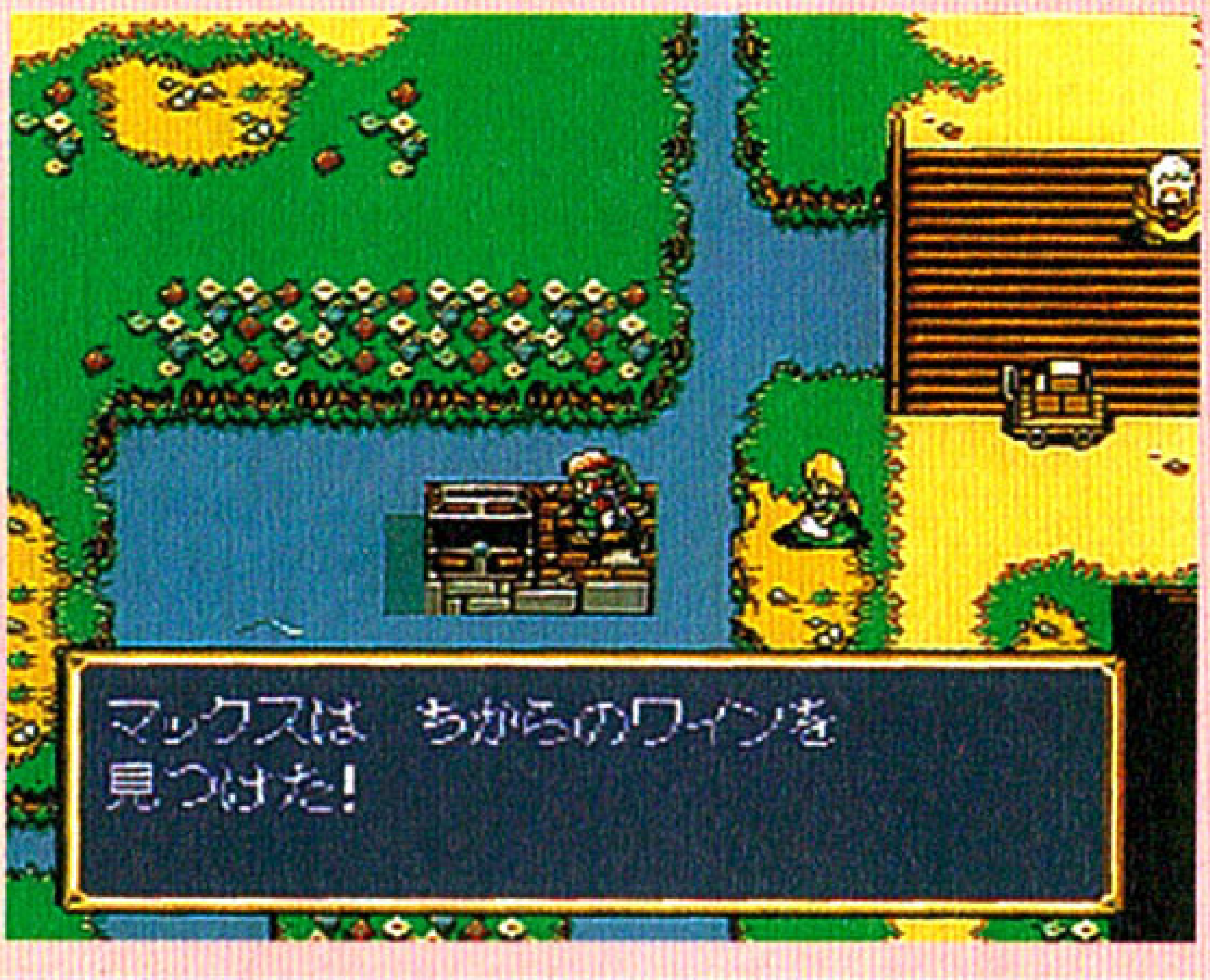
アルタローンは宝の山

アルタローンは城内、町中ともに宝箱がたくさんある。下にそれぞれどんなアイテムがあるかを載せた。役に立つアイテムが多いので、くまなく探してすべての宝箱を開けよう。特に武器は、まだ店では手に入らないものが多い。ブロンズランスはケンに、ミドルソードはラグとゴートにそれぞれ装備させよう。またステータスを上げるアイテムも必ず取ろう。


おきるは　ミドルソードを
見つけた！

この時点で、店では手に入らない武器もある。必ず取って装備しよう

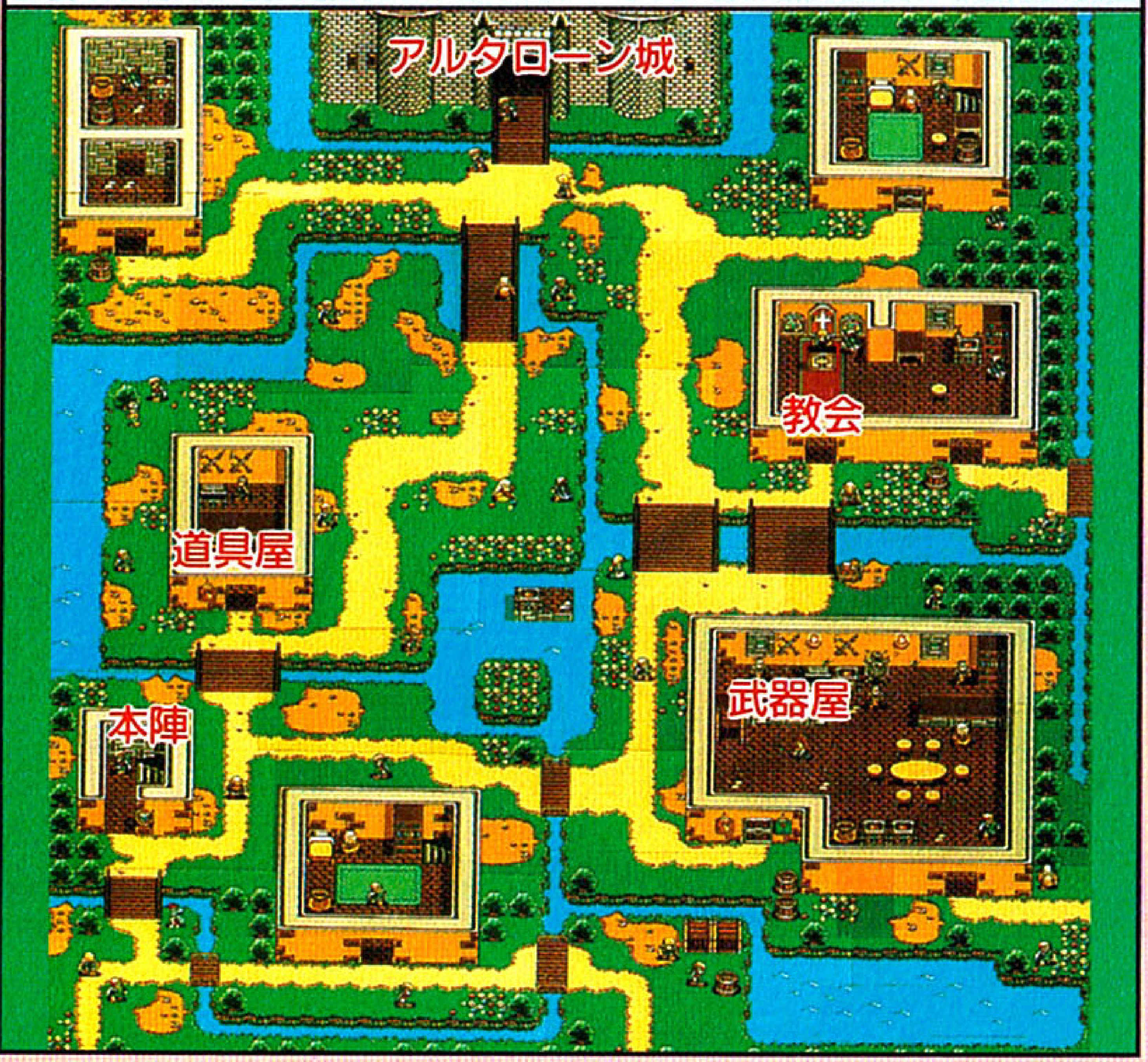
池の中の島には、力のステータスを上げる力のワインがある


マックスは　ちからのワインを
見つけた！

アルタローンの町全体マップ

宝箱リスト

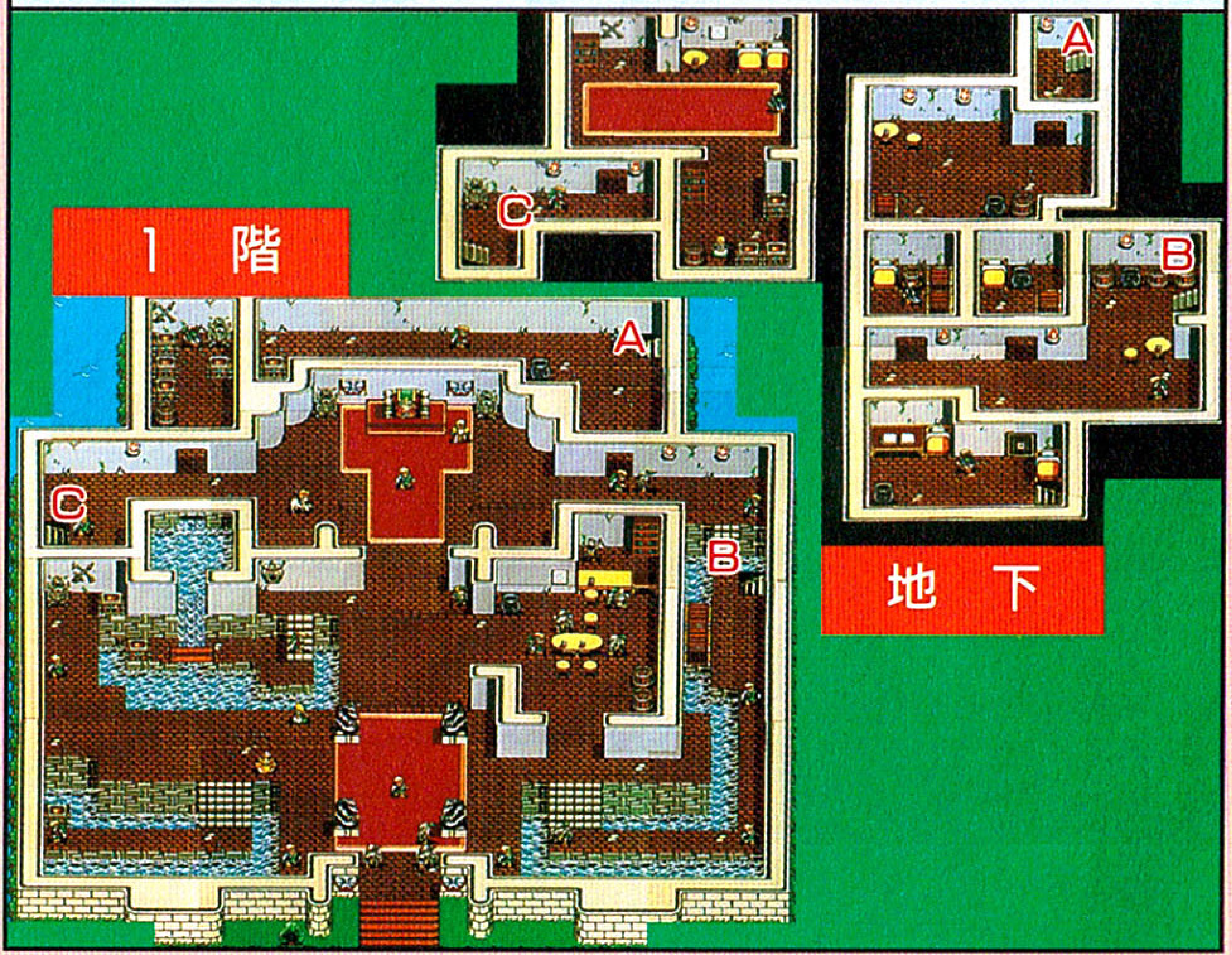
金貨50×２、金貨70×１、ブロンズランス×１、回復の実×２、薬草×２、ミドルソード×１、力のワイン×１



アルタローン城全体マップ

宝箱リスト

金貨50×１、金貨100×１、まもりのミルク×１、元気のパン×１、ミドルソード×１、木の杖×１、木の矢×１

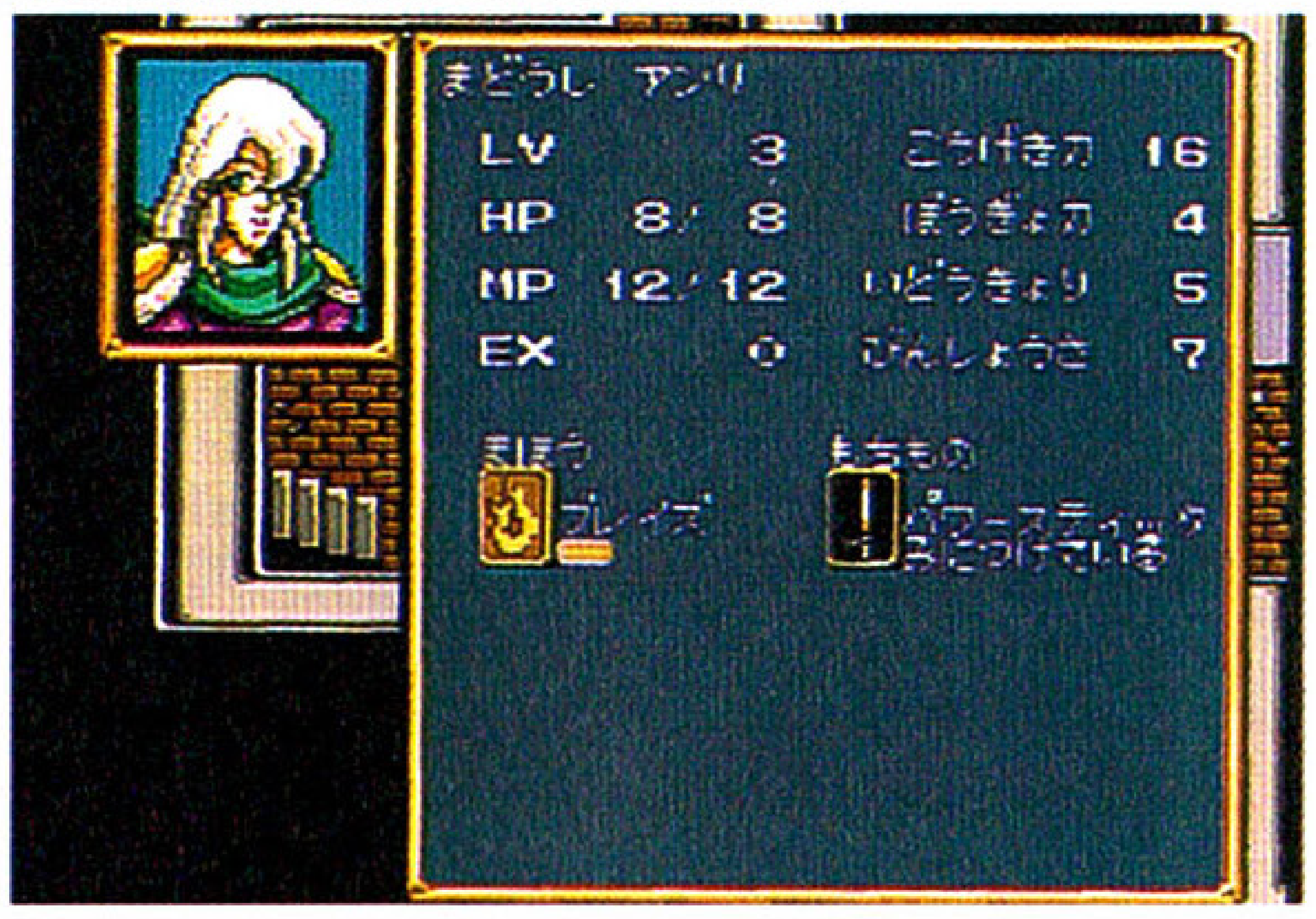


※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

リンドリンドとマナリナを解説

第2章　神々の泉とその精霊

第2章はリンドリンドの町を中心に展開していく。第2章の戦闘は全部で4回。ゾンビなどのアンデットモンスターが多いのが特徴だ。防御力が異様に高いので、攻撃魔法を中心とした戦闘が繰り広げられる。この章ではガーディアナ王の娘、魔導師のアンリと騎士のアーサー、鳥人のバルバロイとアモンの4人が仲間になる。フローチャートを参考にしながら、謎を解き明かしていこう。



まどうし　アンリ
LV　3　こうげき力　16
HP　8/　8　ぼうぎょ力　4
MP　12/12　いどうきょり　5
EX　0　びんしょうさ　7
まほう　ブレイズ
もちもの　パワースティック

⬆第２章で仲間になる、魔導師のアンリ。レベルアップするとフリーズの魔法を使う

第2章　フローチャート

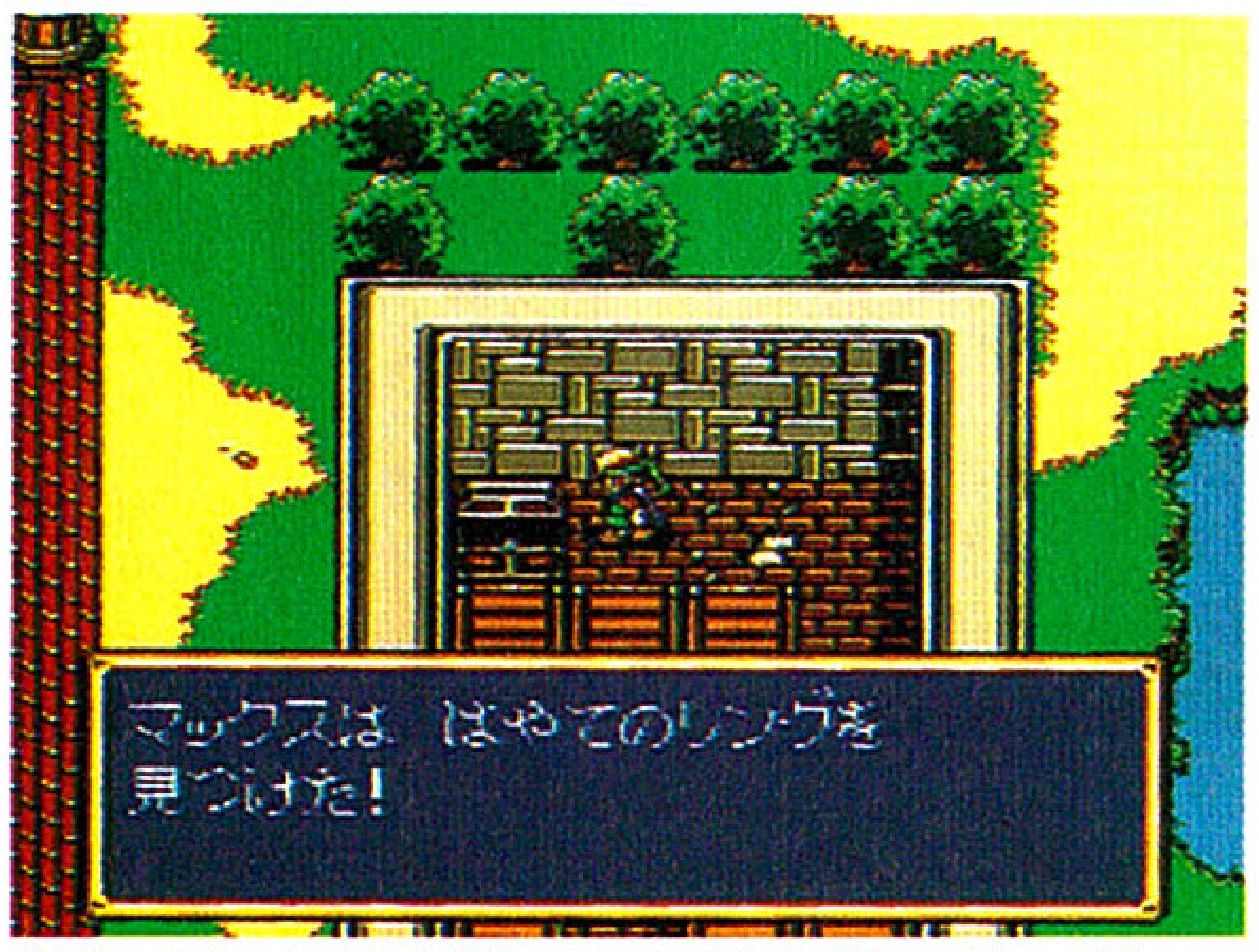
- リンドリンドの議長に会い、マナリナへの関所を開けてもらう。（P15）
- マナリナへの道で、マナリナの魔導師が操るモンスターと戦闘5。（P16）
- ガーディアナ王の娘、魔導師のアンリを仲間にする。（P18）
- 魔導師オトラントと会話をし、暗黒洞くつへ向かう。（P18）
- 暗黒洞くつで戦闘6。戦闘終了後、輝きの玉を入手する。（P19）
- 再びオトラントと会話。地下の泉で輝きの玉を使えといわれる。（P20）
- 地下の泉で輝きの玉を使い、泉の精霊のメッセージを聞く。（P20）
- マナリナの町中にいる、騎士のアーサーを仲間にする。（P20）
- 再びリンドリンドに戻る。すると、町中にサーカスができている。（P20）
- リンドリンドの議長に、行方不明の孫の捜索を依頼される。（P20）
- 議長の孫の足取りを追ってサーカスへ。サーカスで戦闘7。（P21）
- 議長と会話すると、シェードの教会への関所が開く。（P22）
- シェードの教会で、神父と会話。礼拝堂に行く。（P22）
- 礼拝堂で戦闘8。戦い終了後、バルバロイとアモンが仲間になる。（P23）

産業の町　リンドリンド

リンドリンドへカインを追ってやってきたが、すでにカインは船で母国へと出発した後だった。リンドリンドの議長に北西にある魔法使いの町、マナリナに行ってみたらどうだと勧められ、マナリナへ向かうことになる。

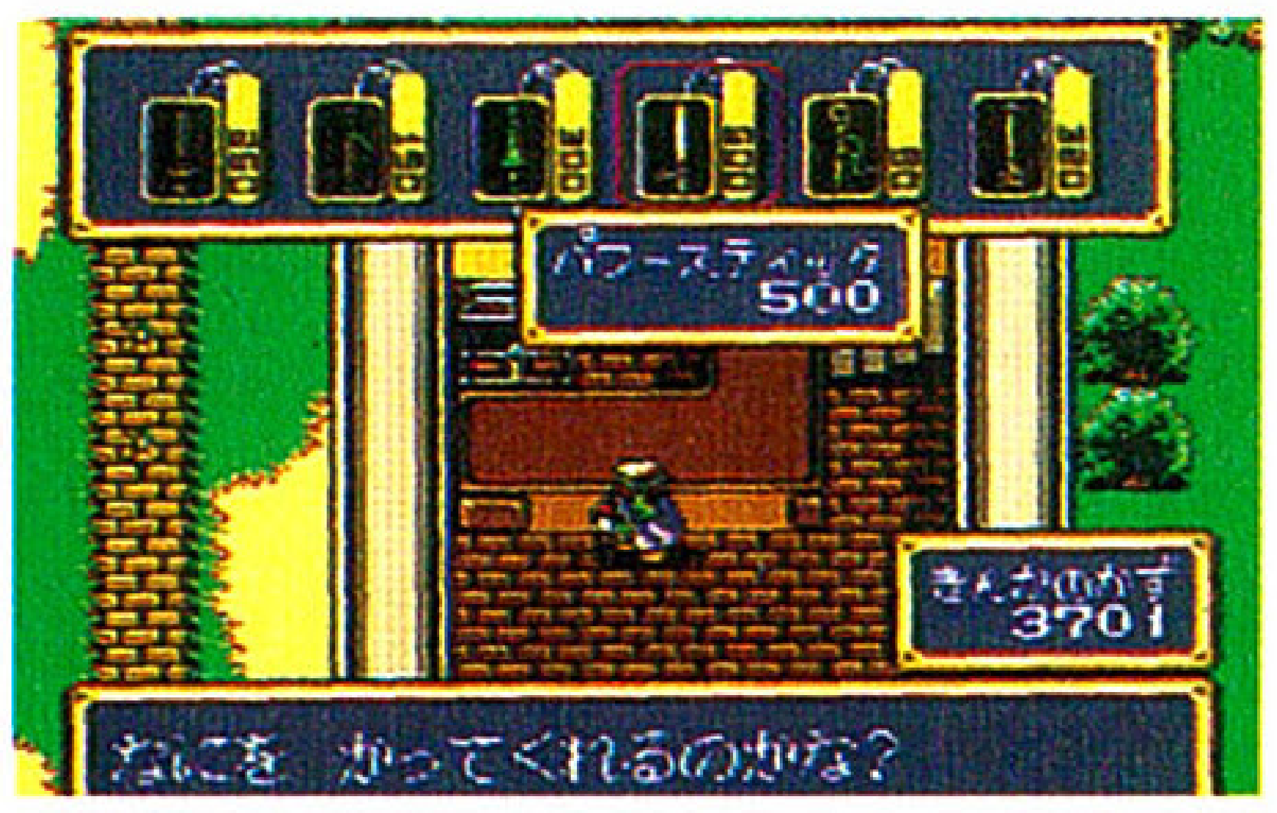
関所を開いてマナリナへ向かう

この町で絶対に買っておきたいのが、僧侶などが装備できる、パワースティック。これを装備するとかなり攻撃力が上がる。海沿いの倉庫にある宝箱には、すばやさを上げる、疾風のリングが入っているので必ず取ろう。また、港の近くの空き地には、マナリナでのイベントを済ませてから行くと、サーカスのテントが建っている。



マックスは　はやてのリングを
見つけた！

⬆町中にある宝箱の中には疾風のリング



パワースティック
500
きんかのかず
3701
なにを　かってくれるのかな？

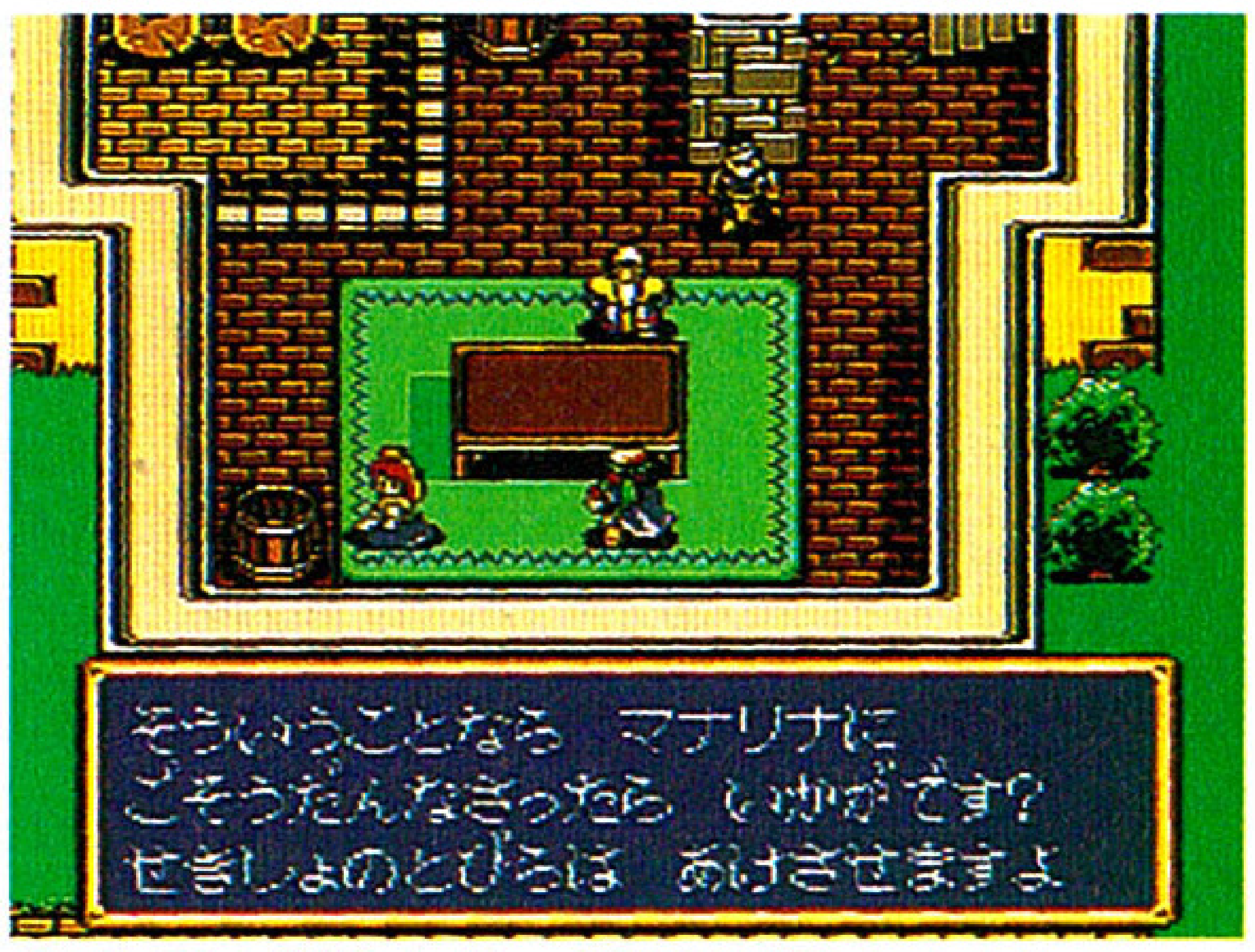
⬅武器屋でパワースティックを買おう。攻撃力がアップする

道具屋商品リスト	
薬草	10G
毒消し草	20G
回復の実	200G
天使の羽根	40G

武器屋商品リスト	
ミドルソード	250G
スピア	150G
ブロンズランス	300G
パワースティック	500G
木の杖	80G
木の矢	320G

議長の家

リンドリンド議長にカインとルーンファウスト軍のことを尋ねると、リンドリンドの船をすべて買って母国へ戻ったという。船は議長が持っているものがあるが、貸してもらえそうにない。議長にマナリナへ向かうことを勧められ、関所を開けてもらえる。



そういうことなら　マナリナに
ごそうだんなさったら　いかがです？
せきしょのとびらは　あけさせますよ

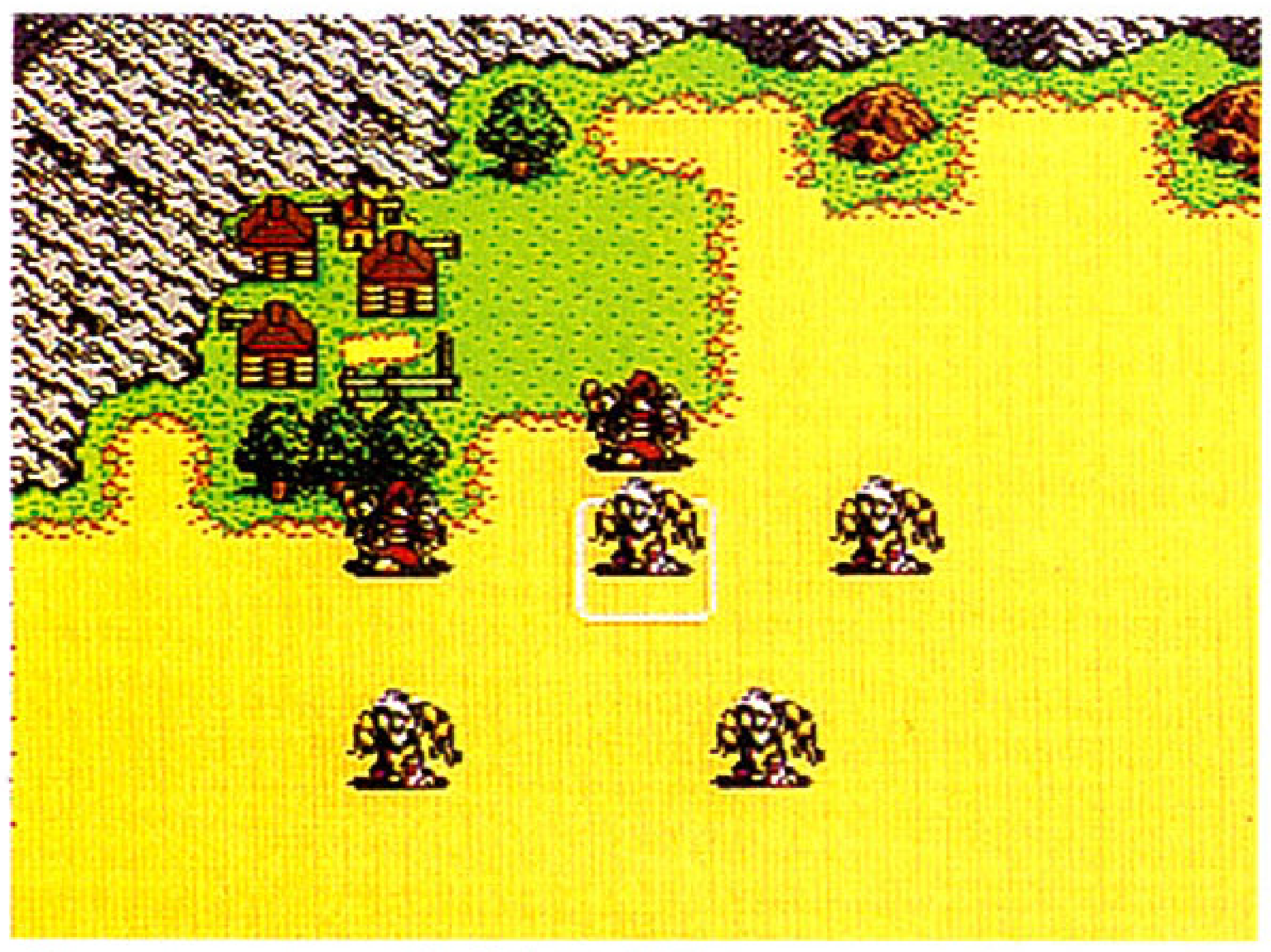
⬆議長は非協力的。関所は開けてくれる

戦闘5　リンドリンド～マナリナ

リンドリンドからマナリナへ向かうフィールド上には、マナリナの魔導師が操るモンスターがいる。ここに初登場するゾンビは攻撃力、守備力ともに高い強敵。また戦場の大部分が、砂地になっている。砂地はキャラの移動距離がガタ落ちになり、防御効果も最低になっている。砂地でどう戦うかが、このマップをクリアするポイントといえるだろう。

マナリナを守る怪物たち

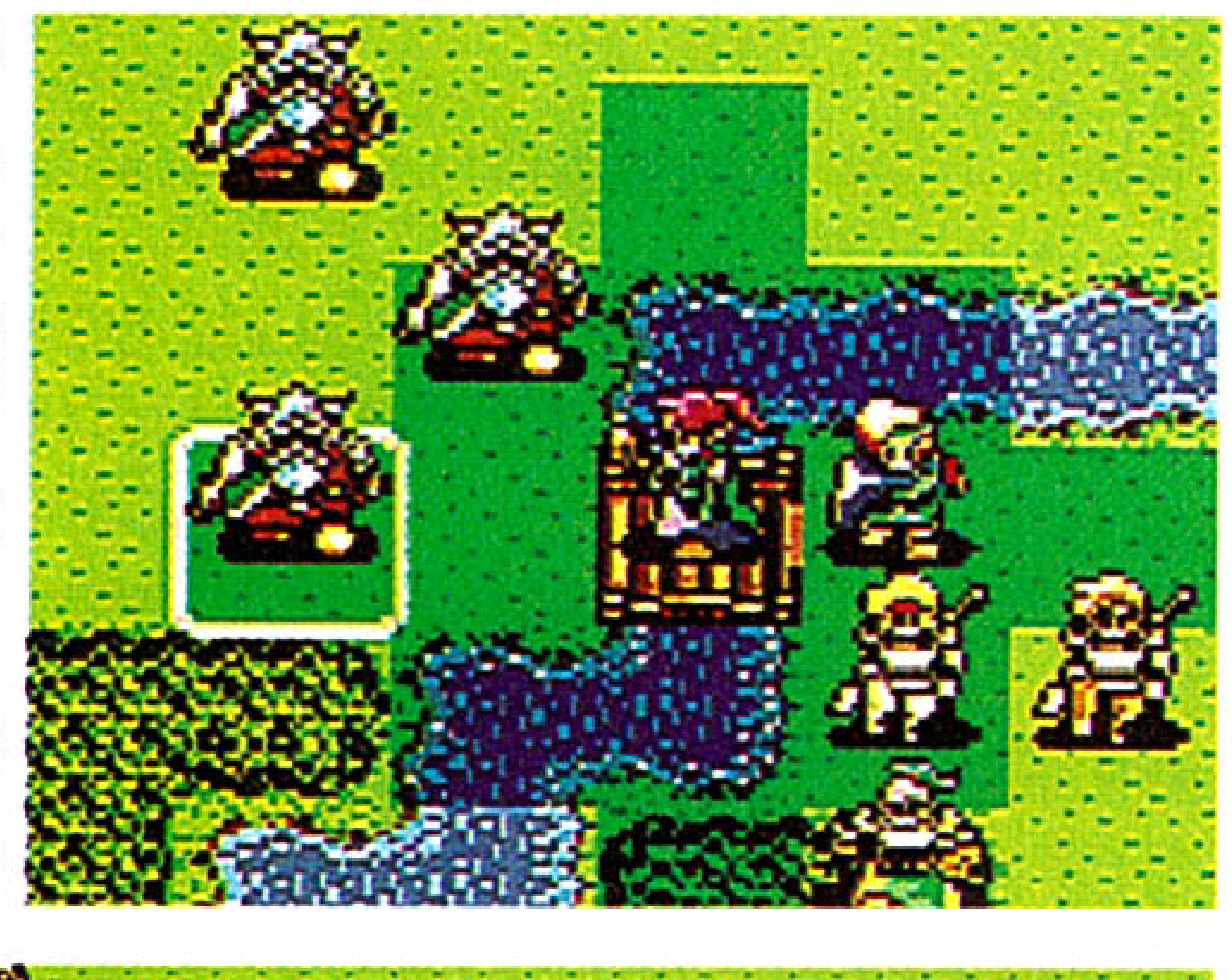
このマップに登場する敵は、全部で16体。前衛にドワーフ、中盤にダークメイジ、スナイパーとオオコウモリ、最後尾にダークメイジとゾンビを配している。ここの敵はオオコウモリを除くと、ほとんど動かない。各ポイントでそれぞれの敵を確実に倒していこう。



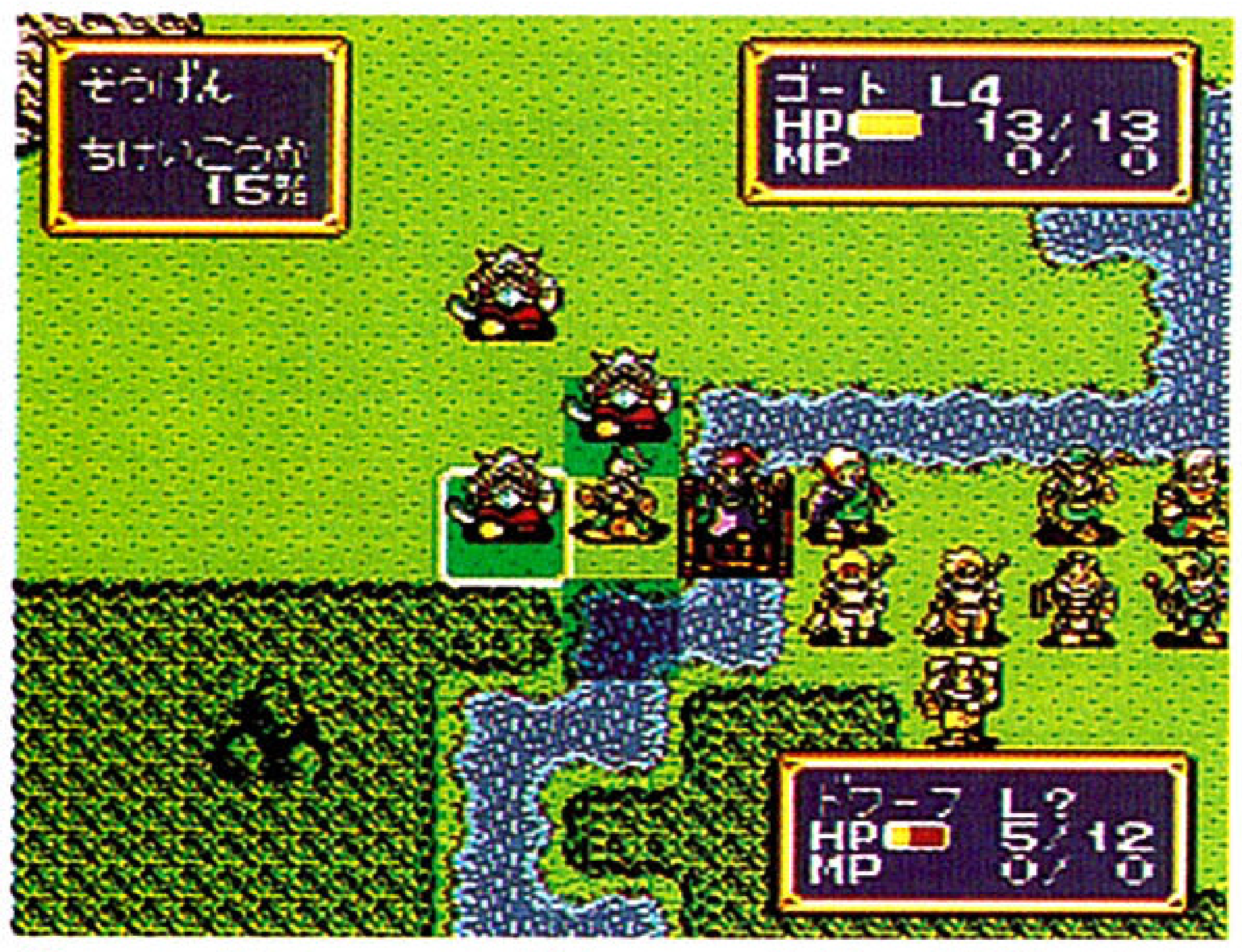
⬆マナリナの魔導師が操るモンスター

橋でドワーフと対決

自軍がA地点の橋を渡るまで、敵に大きな動きはない。橋の手前で隊列を整え、ドワーフを攻撃しよう。そのとき直接攻撃と間接攻撃を織り交ぜて、橋の出口にいるドワーフを必ず倒し、後続の戦力を抜けさせる。橋を渡ると、B地点で旋回しているオオコウモリが近づいてくる。



➡まず、橋の上から間接攻撃をかける

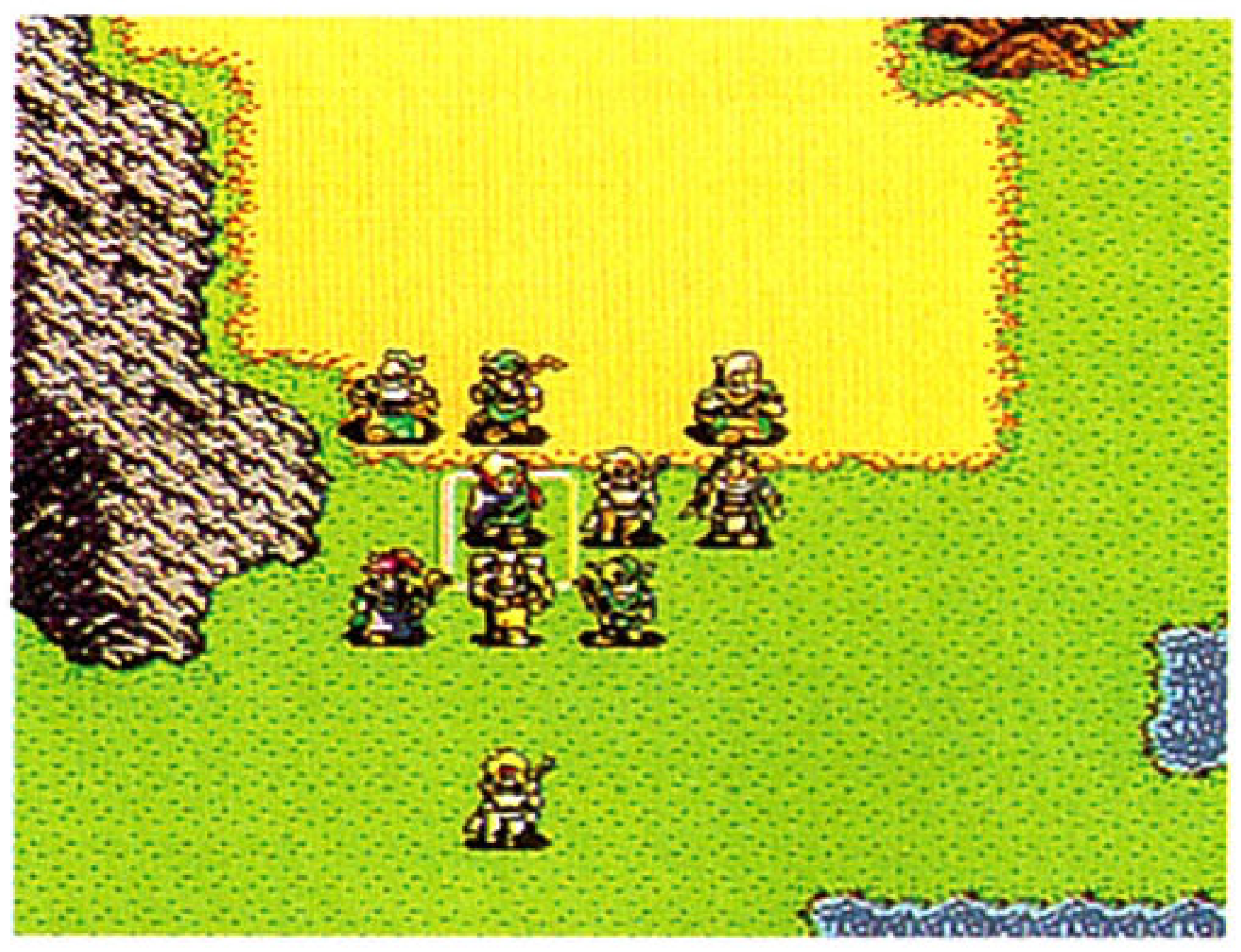


そうげん
ちけいこうか 15%
ゴート L4
HP 13/13
MP 0/0
ドワーフ L?
HP 5/12
MP 0/0

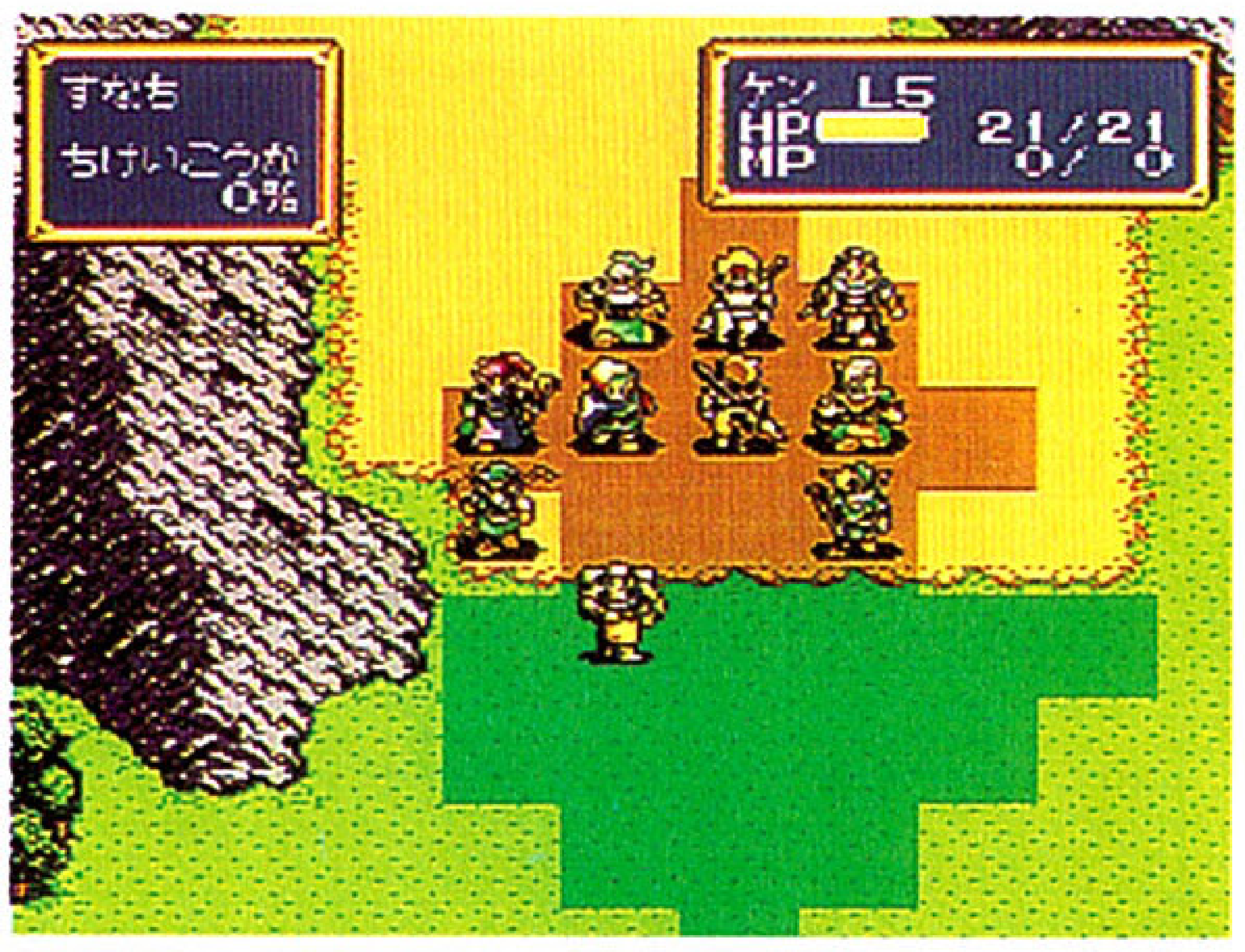
⬆このドワーフを倒して、後続の軍勢を送り込む必要がある

砂地の始まり

オオコウモリは散開した状態のまま近づいてくるので、個別に撃破していけば問題はない。B地点の手前からマナリナまでは、砂地が続く。砂地では特に騎士の移動距離が落ちるので、間接攻撃を使う敵との距離に気をつけよう。また戦士のラグとゴートは、比較的砂地の影響を受けないので、この2人を中心にして戦略を立てよう。

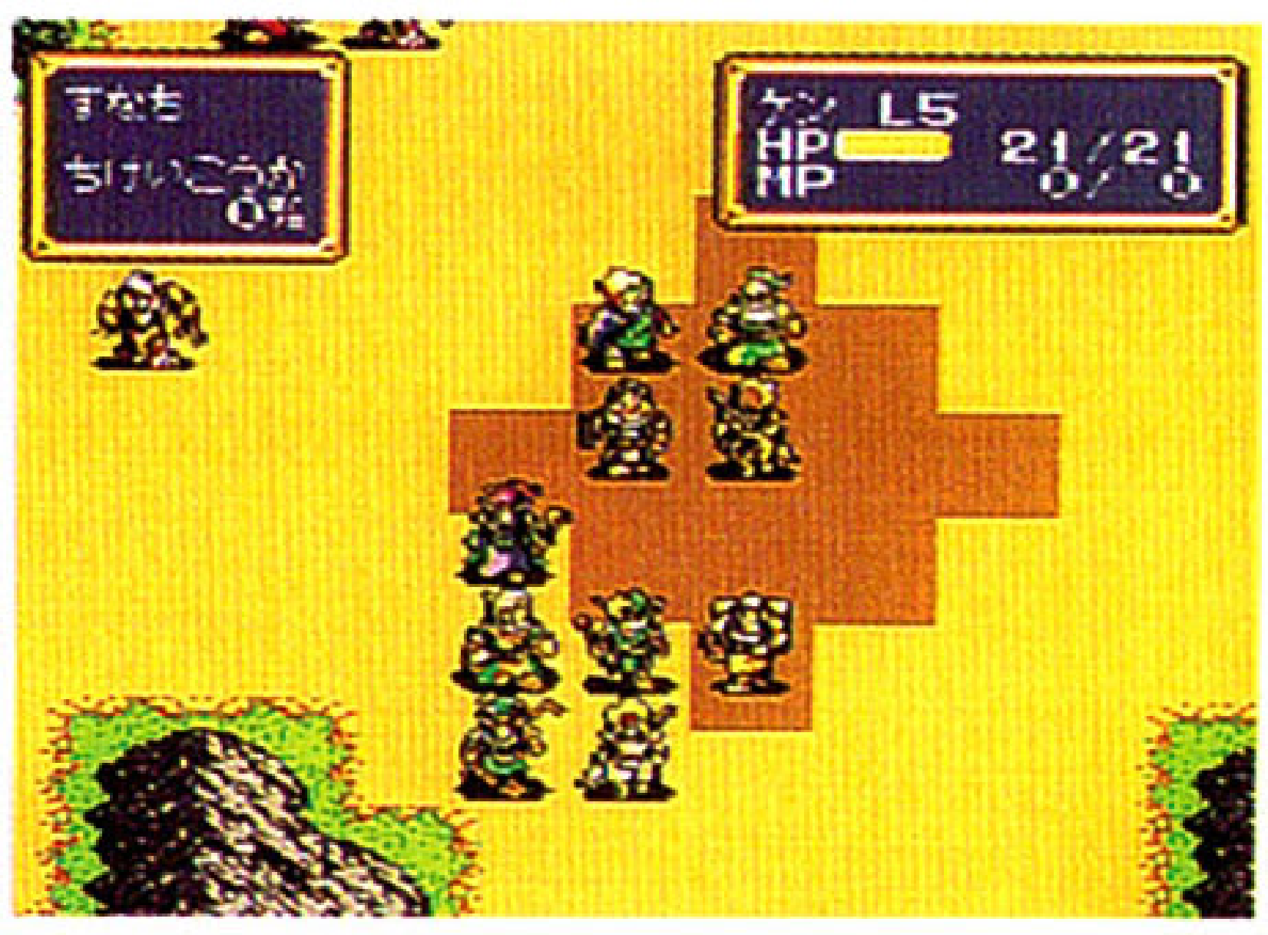


⬅砂地が始まる。移動距離が落ち、防御効果も低い



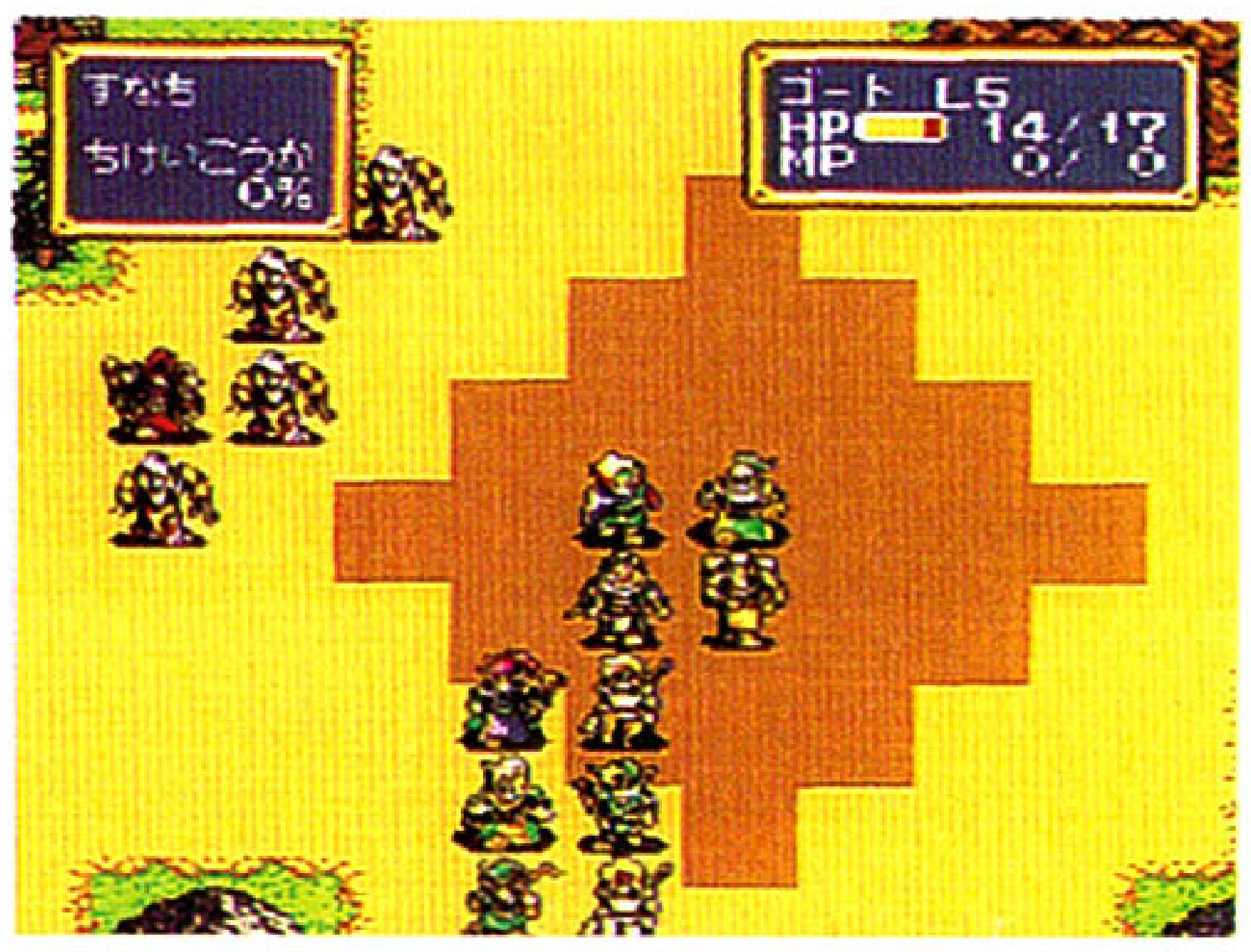
すなち
ちけいこうか 0%
ケン L5
HP 21/21
MP 0/0

⬆砂地と草原では、移動距離がまったく違ってくる。敵との距離を測ろう



すなち
ちけいこうか 0%
ケン L5
HP 21/21
MP 0/0

⬅移動距離の大きい騎士も砂地ではアウト。少ししか進めない

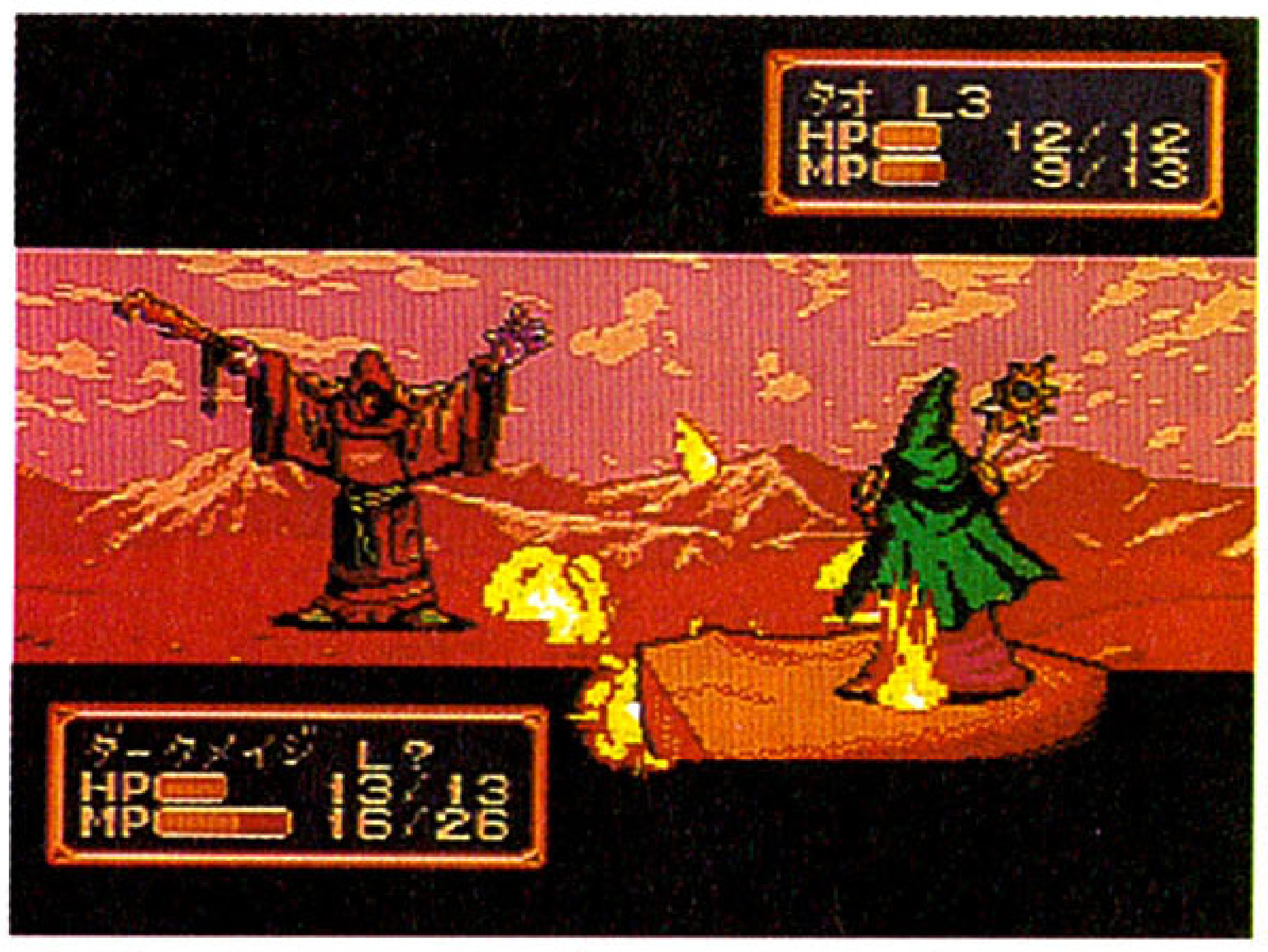


すなち
ちけいこうか 0%
ゴート L5
HP 14/17
MP 0/0

➡比較的影響を受けない、戦士のゴート

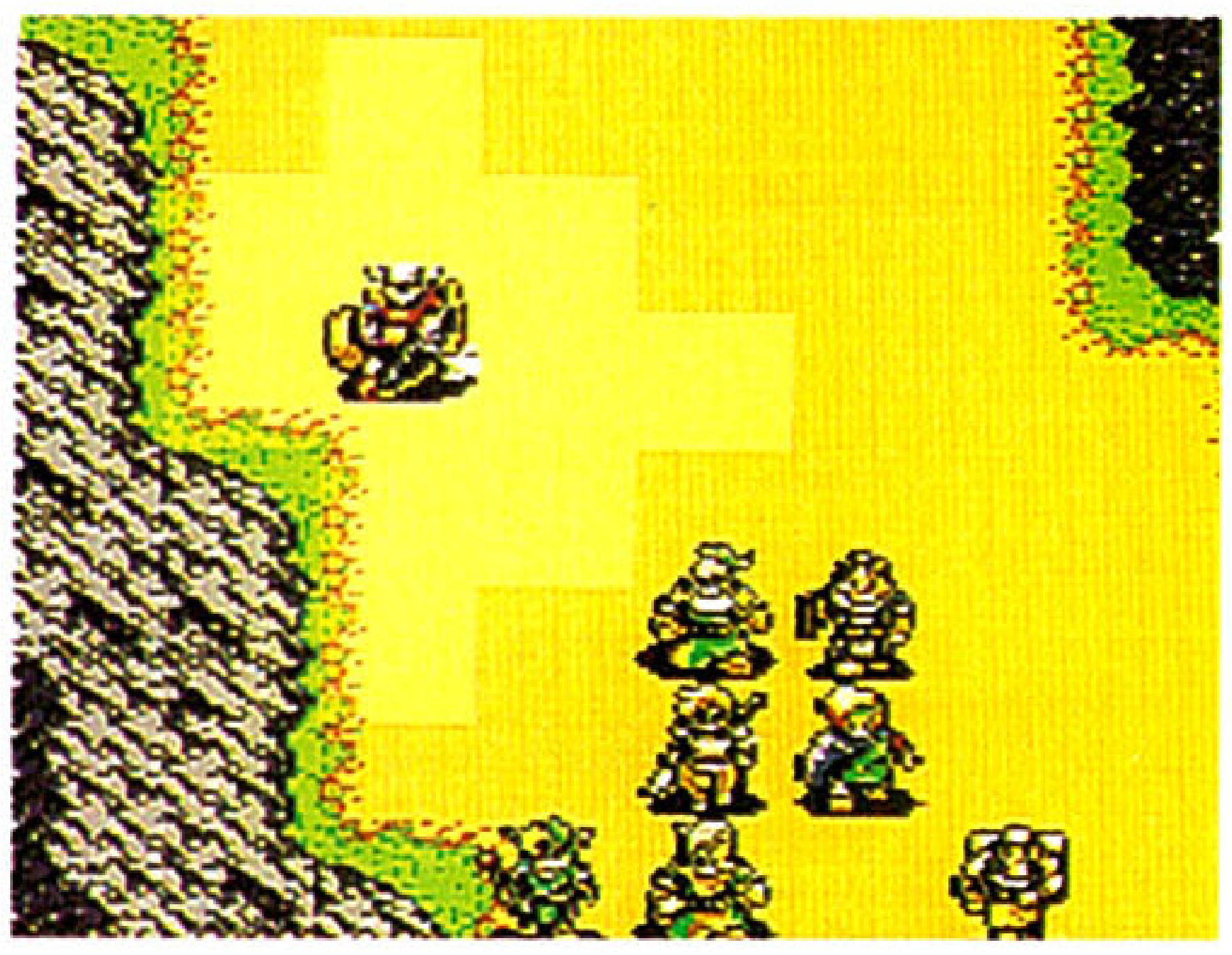
射程内に入らない

B地点のやや北側にいるダークメイジとスナイパーは、自軍のキャラが移動距離＋射程の範囲内に入るまで動かない。その射程距離を読み取って、自軍を集結しておく。攻撃をしかけるときは、西側のスナイパーから順番に狙うといいだろう。どちらも防御力はさほど高くないので、倒すのはたやすいハズだ。ただし、ダークメイジはブレイズ2の魔法を使うので、討ちもらすと自軍に莫大な被害が出てしまう。

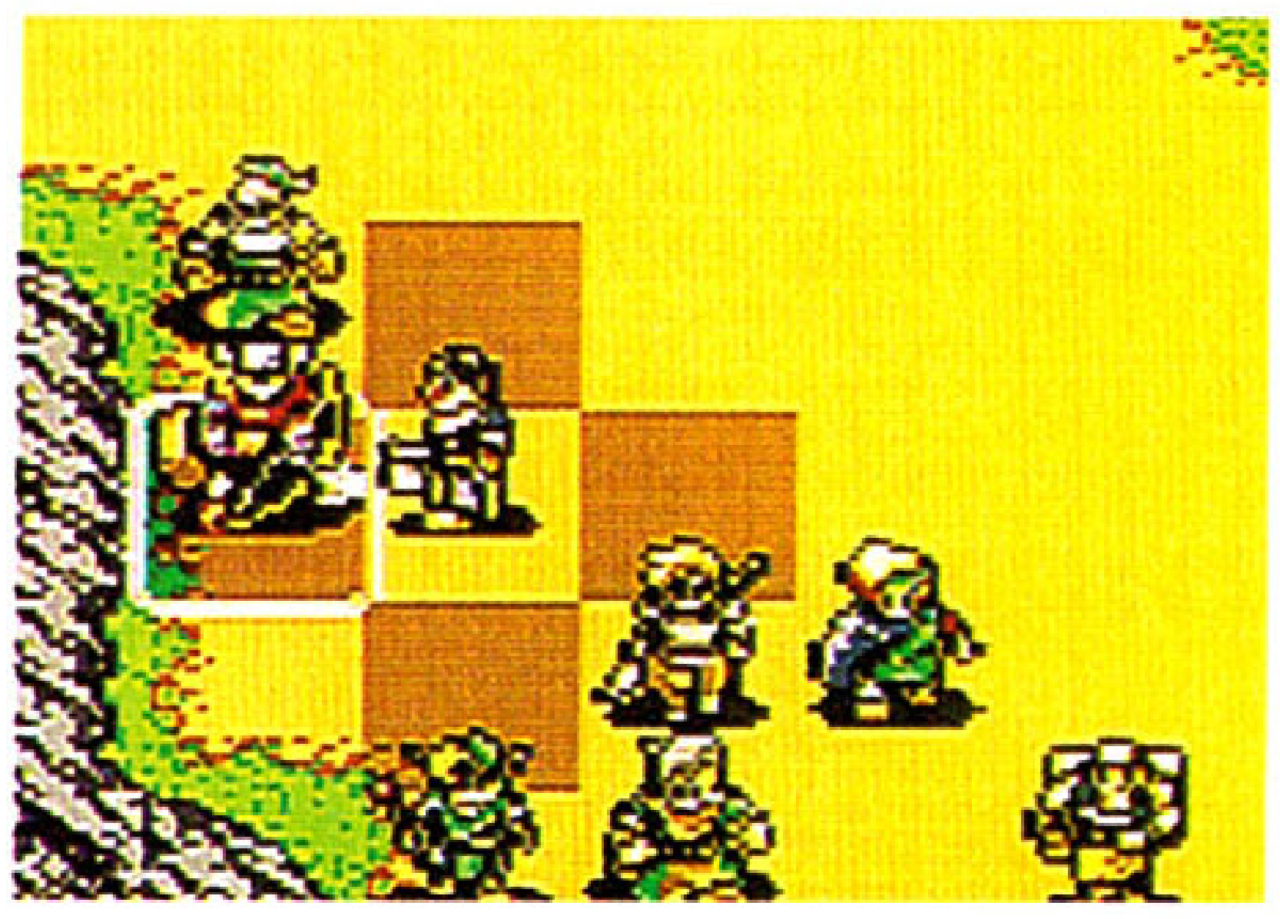


タオ L3
HP 12/12
MP 9/13
ダークメイジ L?
HP 13/13
MP 16/26

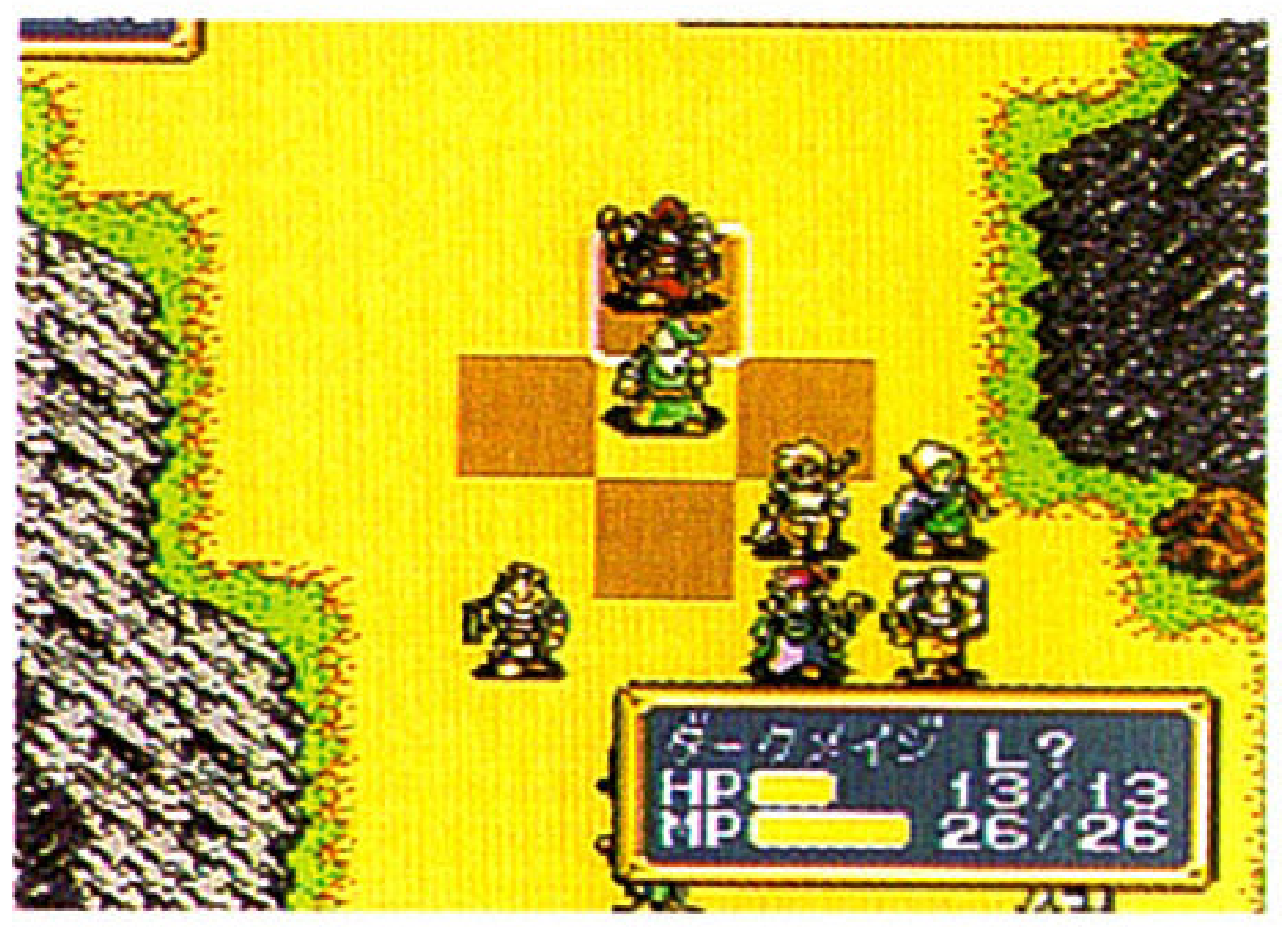
⬆ダークメイジはブレイズ２を使う



➡間接攻撃の範囲外に、自軍を集結させておく



⬅狙いは西側のスナイパー。討ちもらさないようにしよう

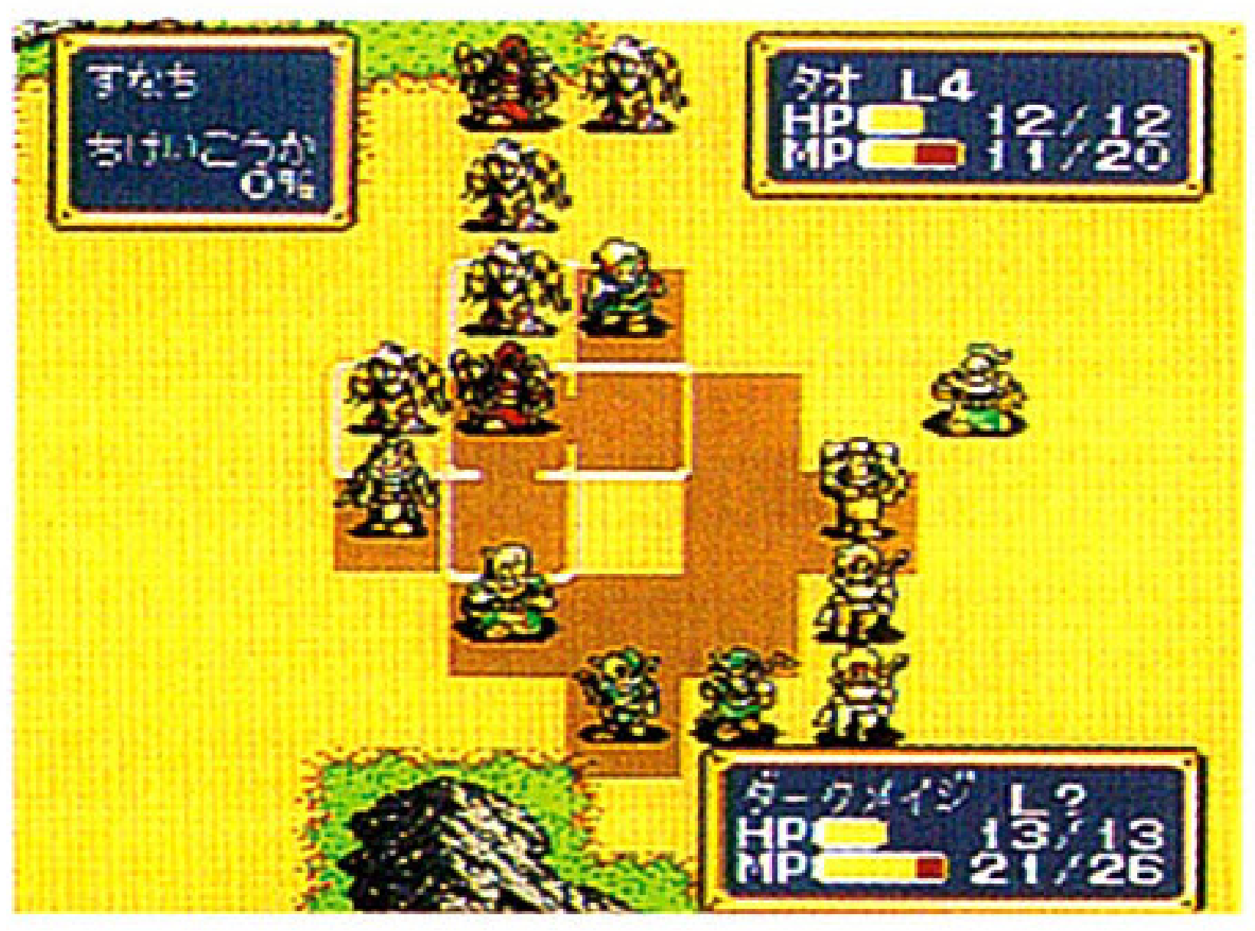


ダークメイジ L?
HP 13/13
MP 26/26

➡続いて中央のダークメイジを狙う。敵に攻撃順が回る前に倒す

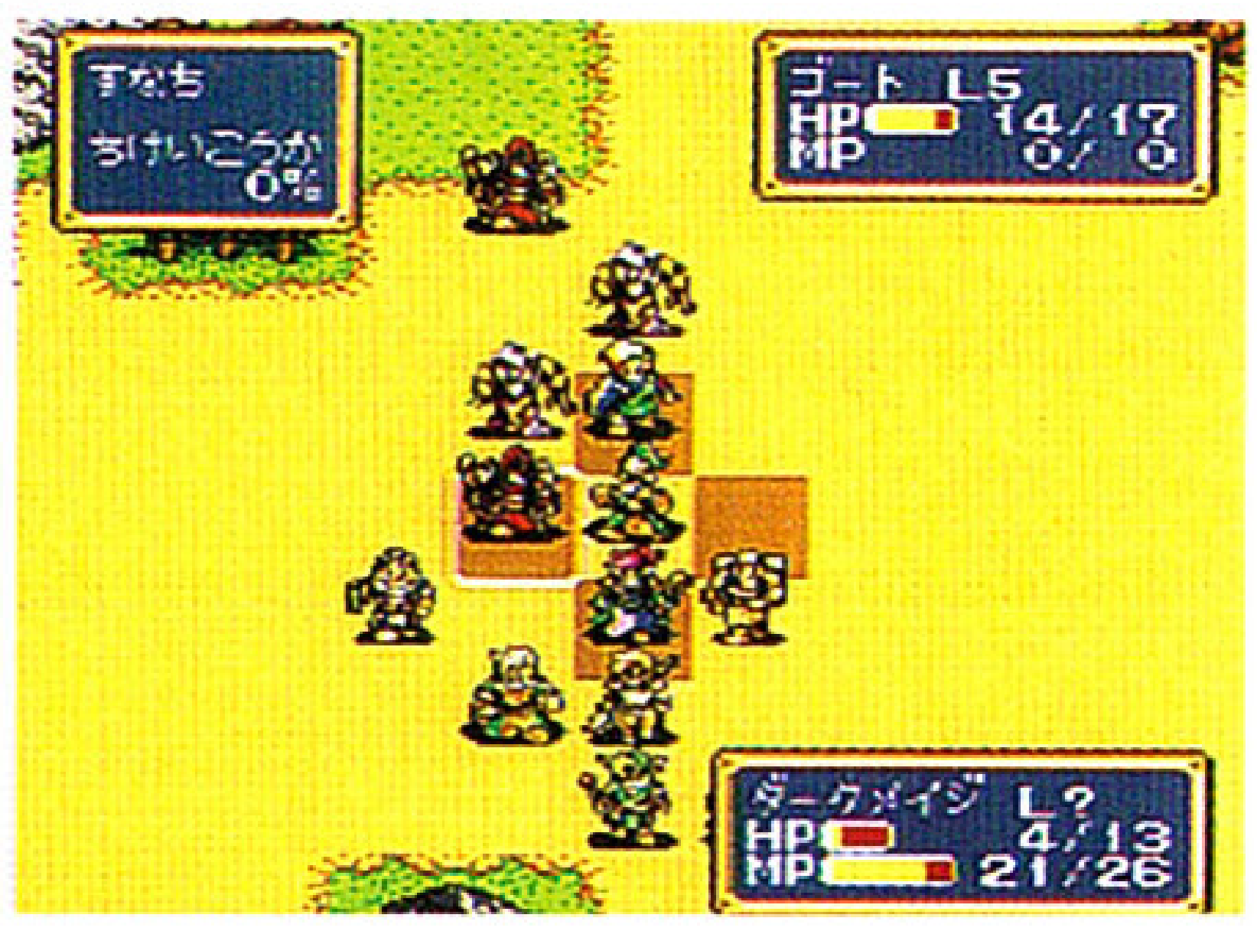
フォーメーションを崩す

C地点には間接攻撃をしてくるダークメイジ2体が、4体のゾンビの陰に隠れている。正面からぶつかっていっても、このフォーメーションは簡単には突破できない。そこで、ダークメイジ2体のどちらかにマトを絞り、タオのブレイズ2でゾンビごと攻撃。ダメージを受けたゾンビを片づけたら、残ったダークメイジを倒す。攻撃できるキャラが残っていたら、もう片方のダークメイジを狙おう。その際、僧侶などの防御力の低いキャラは、後方に下げておいた方が無難。



すなち ちけいこうか 0%
タオ L4 HP 12/12 MP 11/20
ダークメイジ L? HP 13/13 MP 21/26

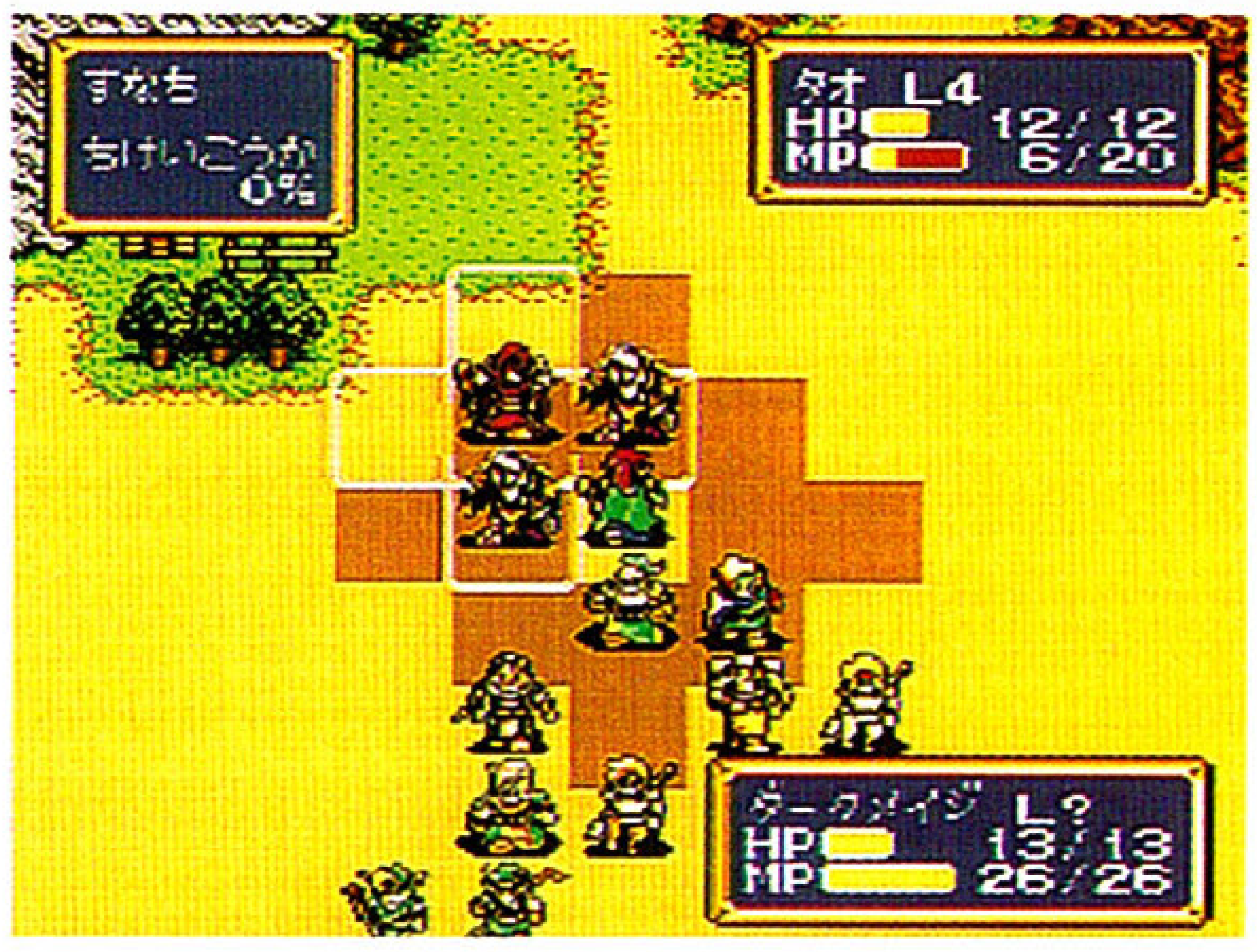
⬅ダークメイジ1体、ゾンビ2体をブレイズ2で狙う



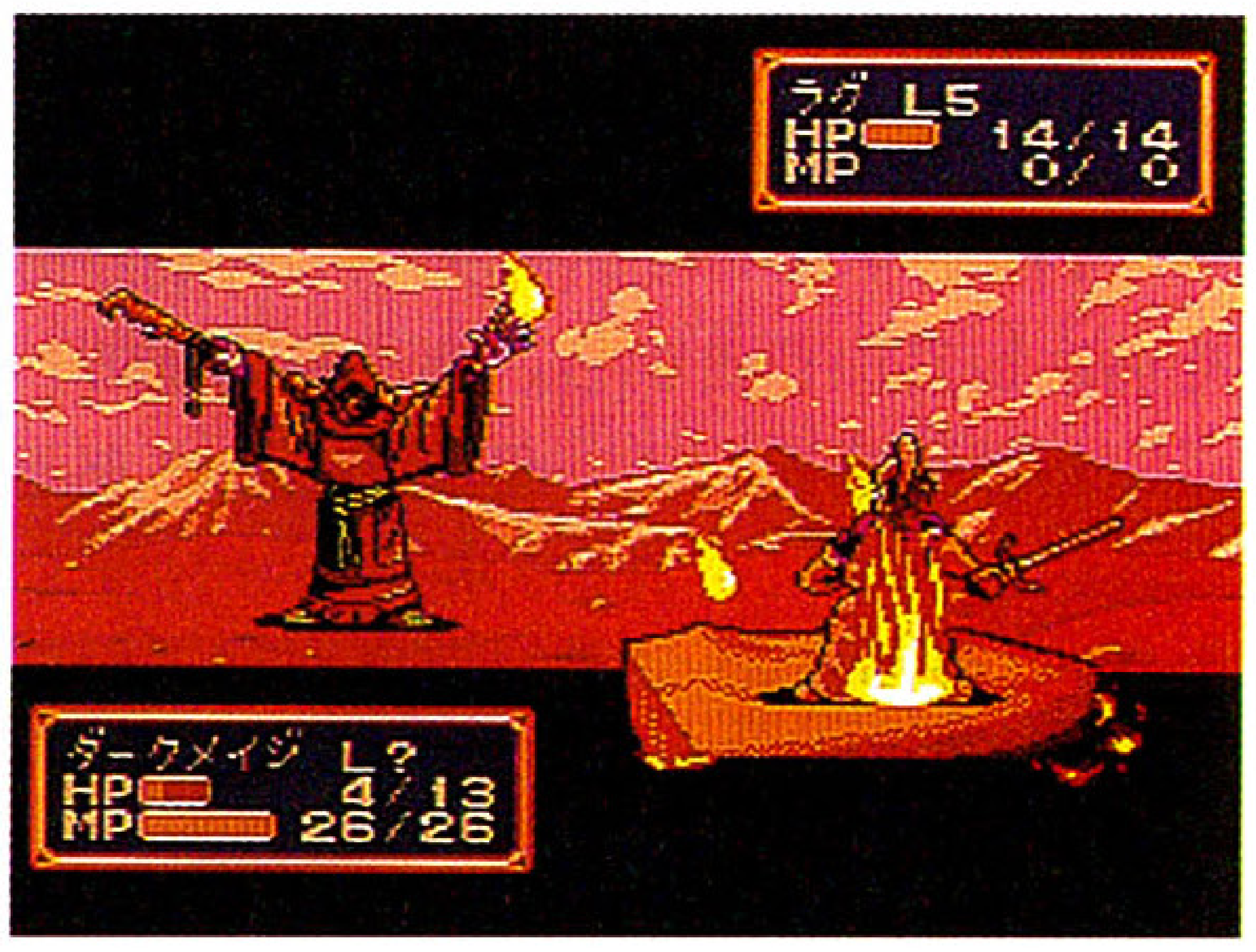
すなち ちけいこうか 0%
ゴート L5 HP 14/17 MP 0/ 0
ダークメイジ L? HP 4/13 MP 21/26

➡ゾンビを1体倒して、ダークメイジを攻撃。絶対に倒したい

⬇もう一方のゾンビを倒す



すなち ちけいこうか 0%
タオ L4 HP 12/12 MP 6/20
ダークメイジ L? HP 13/13 MP 26/26



ラグ L5 HP 14/14 MP 0/ 0
ダークメイジ L? HP 4/13 MP 26/26

⬆ダークメイジを残すとかなり辛くなる

リンドリンド地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

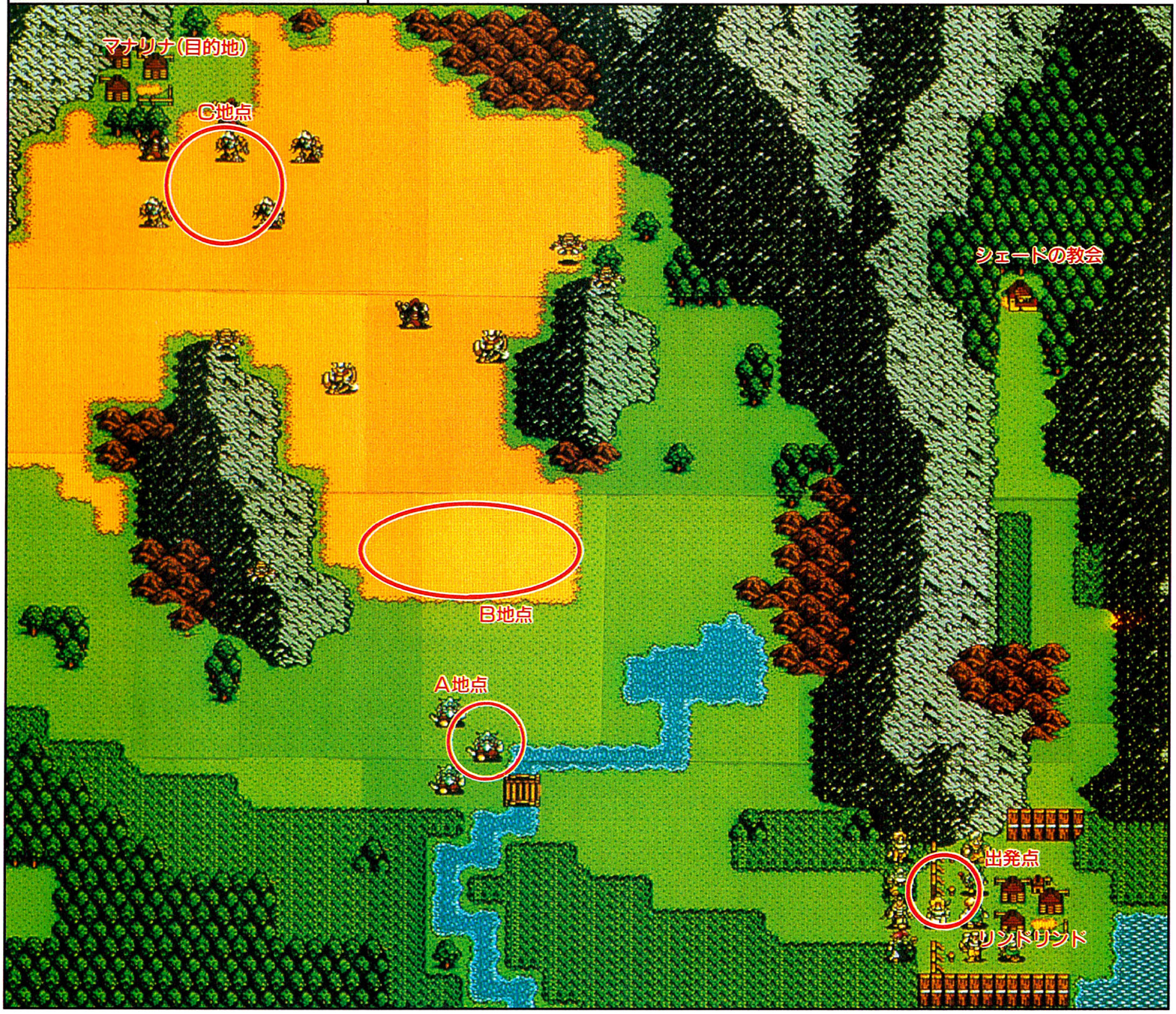
敵の数

ダークメイジ	×3	スナイパー	×2
ゾンビ	×4	オオコウモリ	×4
		ドワーフ	×3

初登場の敵パラメータ

ゾンビ

HP	15	防御力	13
MP	0	移動距離	5
攻撃力	17	敏捷さ	7



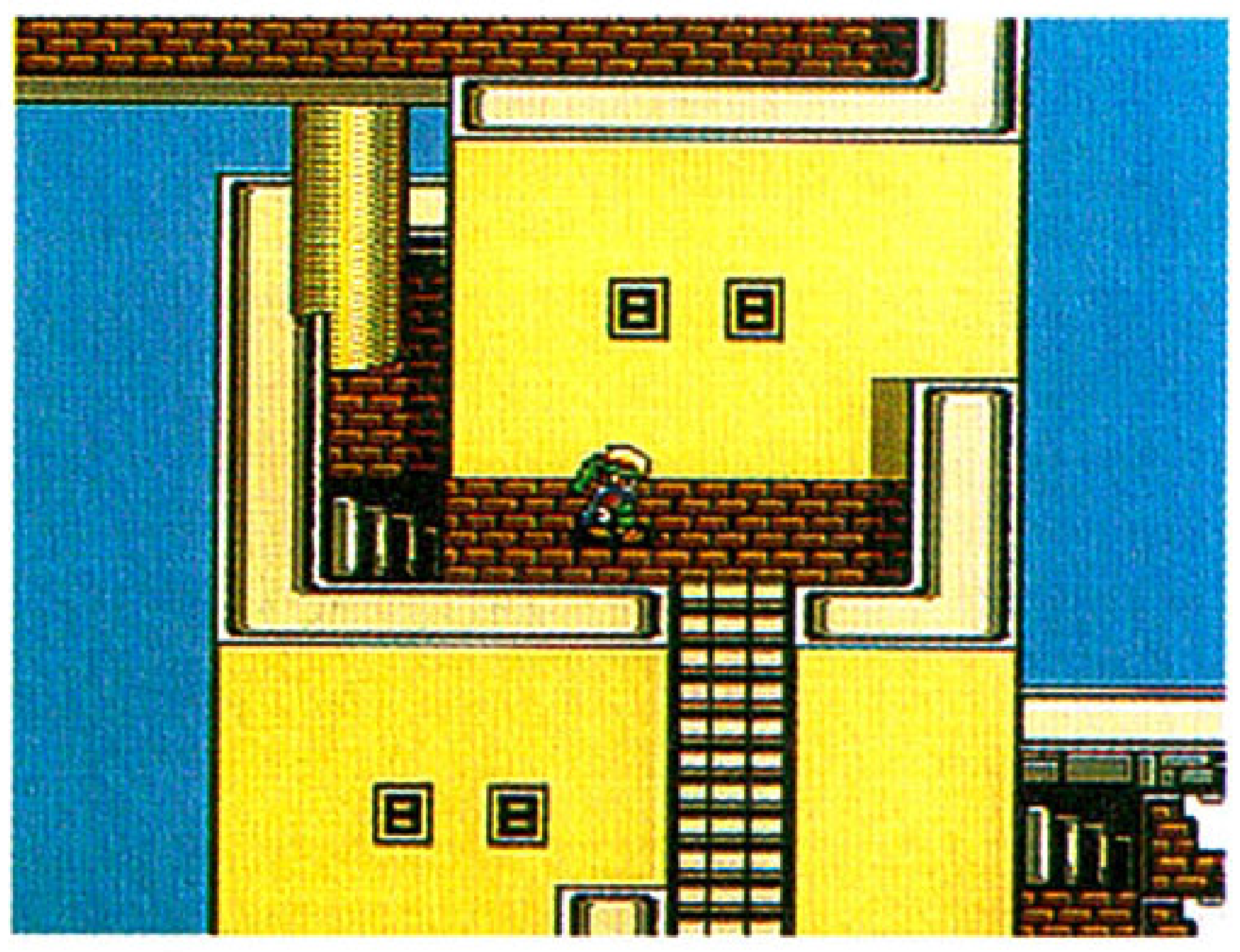
マナリナ(目的地)
C地点
シェードの教会
B地点
A地点
出発点
リンドリンド

魔導師の町マナリナ

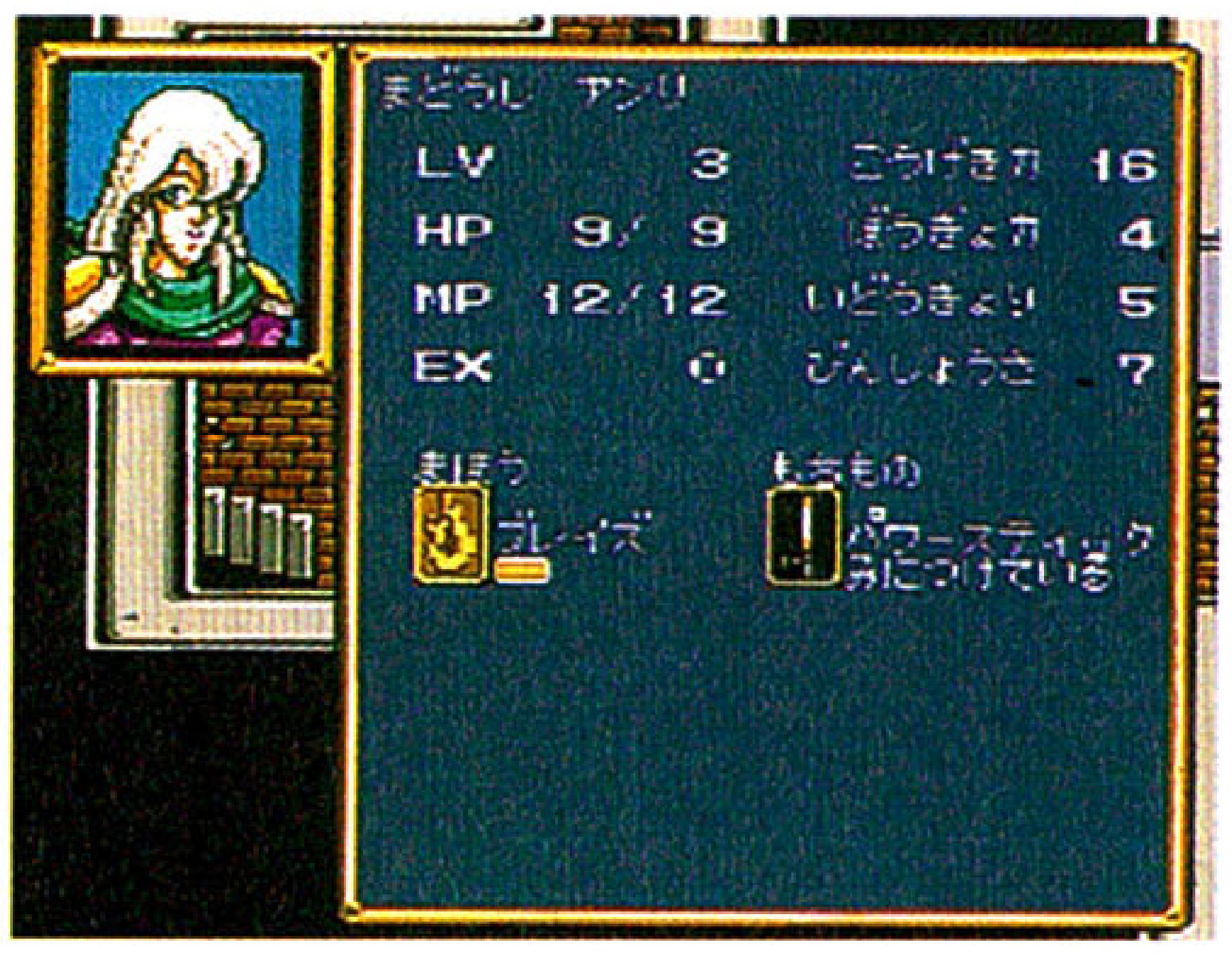
マナリナの町は1つの建物になっていて、階段と部屋が複雑に絡み合い、さながら迷路のような造りになっている。その中には、たくさんの個性的な魔導師が住んでいる。道具屋や武器屋はないが、ストーリーに関係するもの、しないもの、楽しいイベントが盛りだくさん。ここではガーディアナ国王の娘、アンリを仲間にし、暗黒洞くつに入るまでを解説する。

謎の暗黒洞くつとは…

マナリナでは、建物の地下にある暗黒洞くつで輝きの玉を入手し、地下の泉で精霊からのメッセージを聞かなければならない。暗黒洞くつには無数のモンスターが封印されていて、何人もの人間が命を落としているという。高位魔導師オトラントと会話をして、暗黒洞くつにある輝きの玉を手に入れるのだ。マナリナでは新たな武器は入手できないので、アンリを見つけ出し戦力をアップしよう。



マナリナは町自体が一つの建物になっている



まどうし　アンリ
LV　3　こうげきカ　16
HP　9/ 9　ぼうぎょカ　4
MP　12/12　いどうきょり　5
EX　0　びんしょうさ　7
まほう　ブレイズ
もちもの　パワースティック　みにつけている

ガーディアナ国王の娘アンリは、結構簡単に見つかる

アンリを仲間にする

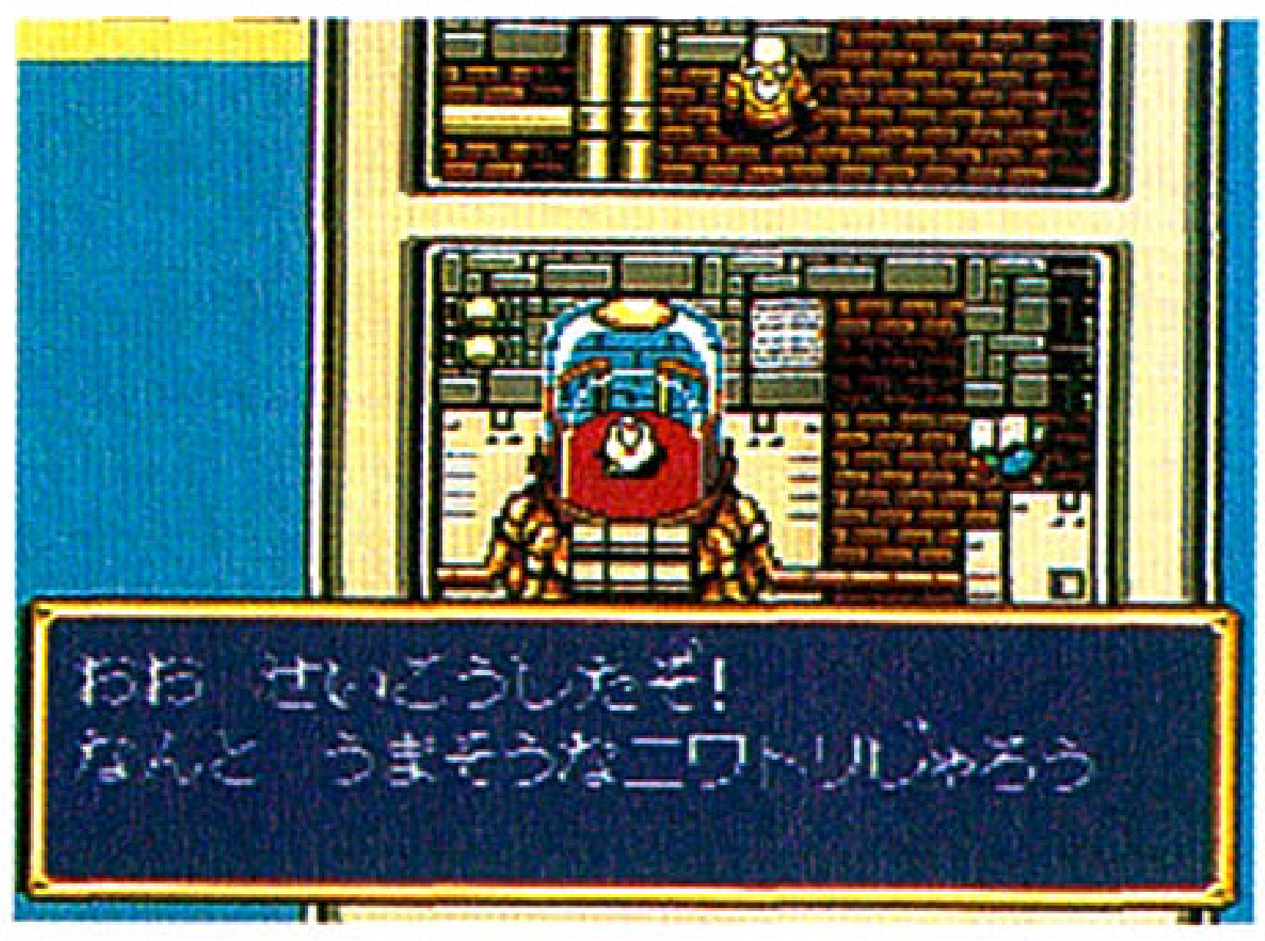
ガーディアナ国王の娘アンリは、マナリナの魔法を学ぶために留学している。建物の中を探せば、簡単に見つけることができるはずだ。ここで主人公は、アンリに悲報を届けなければならない。魔導師のアンリは、成長するとフリーズの魔法を覚えていく。攻撃魔法が使えるキャラは貴重なので、必ず見つけ出そう。

仲間になるキャラ

アンリ		職業	魔導師
		レベル	3
		最大HP	9
		最大MP	12
攻撃力	16	持ち物	パワースティック
防御力	4		
移動距離	5	魔法	ブレイズ1
敏捷さ	7		

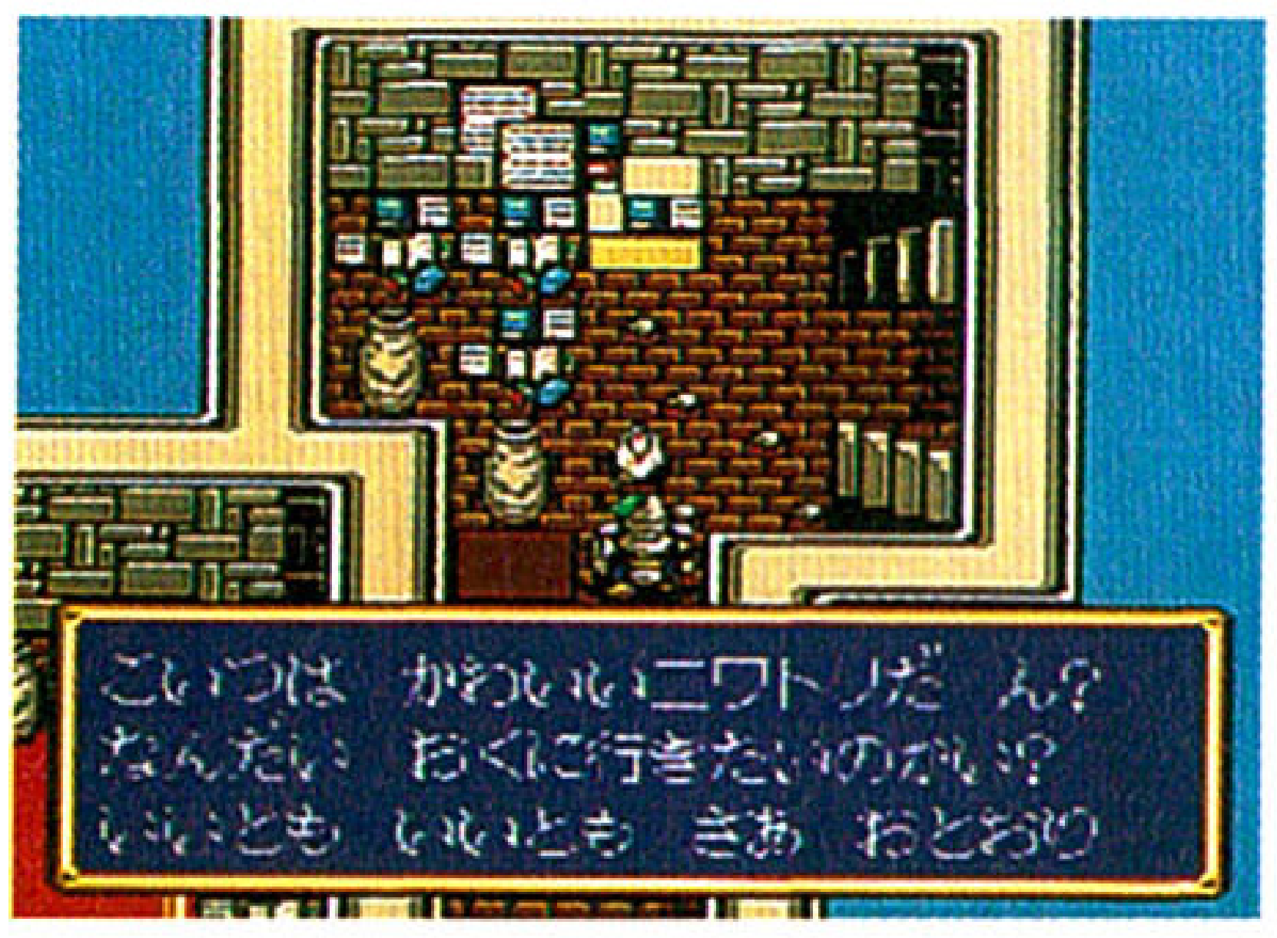
奥の部屋に入るには…

建物の2階の奥には、屈強な兵士が番をして通れない場所がある。実験バーサンの所で自分の姿をニワトリにしてみよう。ニワトリの姿で番兵に話しかければ、通してくれるのだ。通路の奥の部屋にいる魔導師に話しかけると、シェードの教会に関する情報が得られる。



おお　せいこうしたぞ!
なんと　うまそうなニワトリじゃろう

実験バーサンを見つけて、自分の姿をニワトリにする

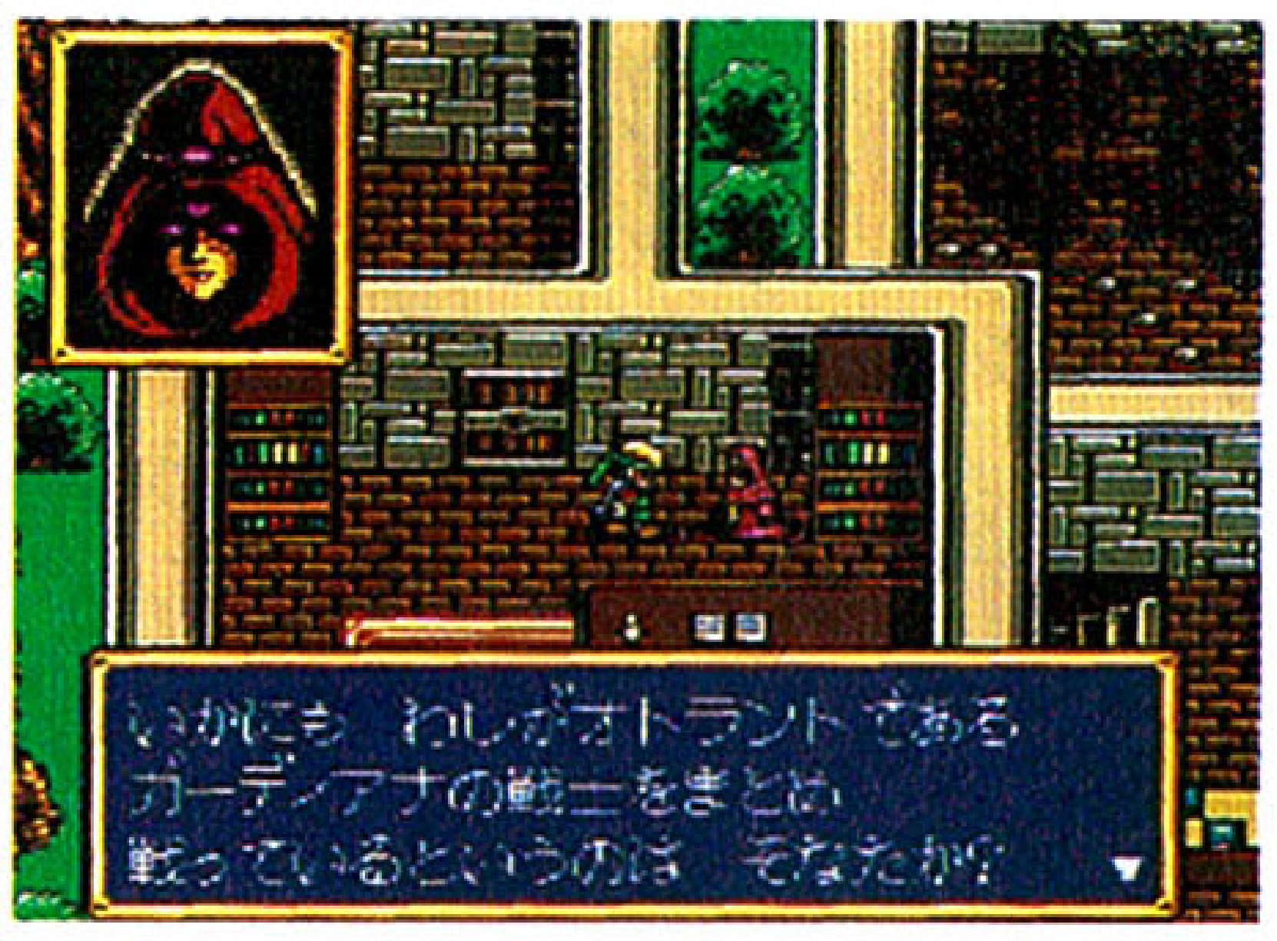


こいつは　かわいいニワトリだ　ん?
なんだい　おくに行きたいのかい?
いいとも　いいとも　さあ　おとおり

ニワトリの姿だと、番兵が通してくれる。奥には偉い魔導師がいる

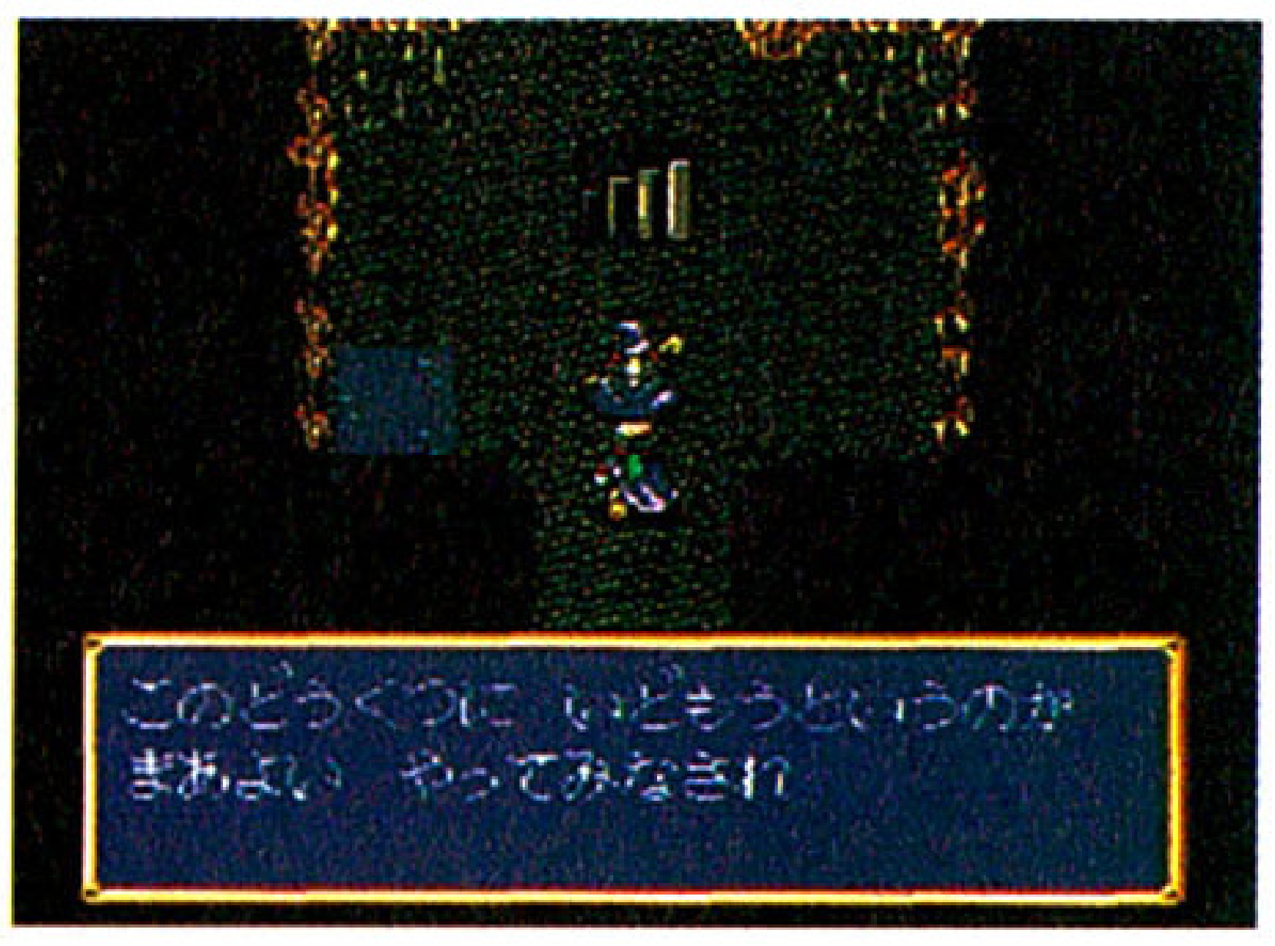
オトラントに会う

建物の1階には、高位魔導師オトラントがいる。彼女に話しかけると、地下の泉の精霊からメッセージを聞くようにいわれる。そのためには、地下にある暗黒洞くつの中から輝きの玉を取ってくる必要がある。暗黒洞くつに突入し、輝きの玉を入手するのだ。



いかにも　わしがオトラントである
ガーディアナの戦士をまとめ
戦っているというのは　そなたか?

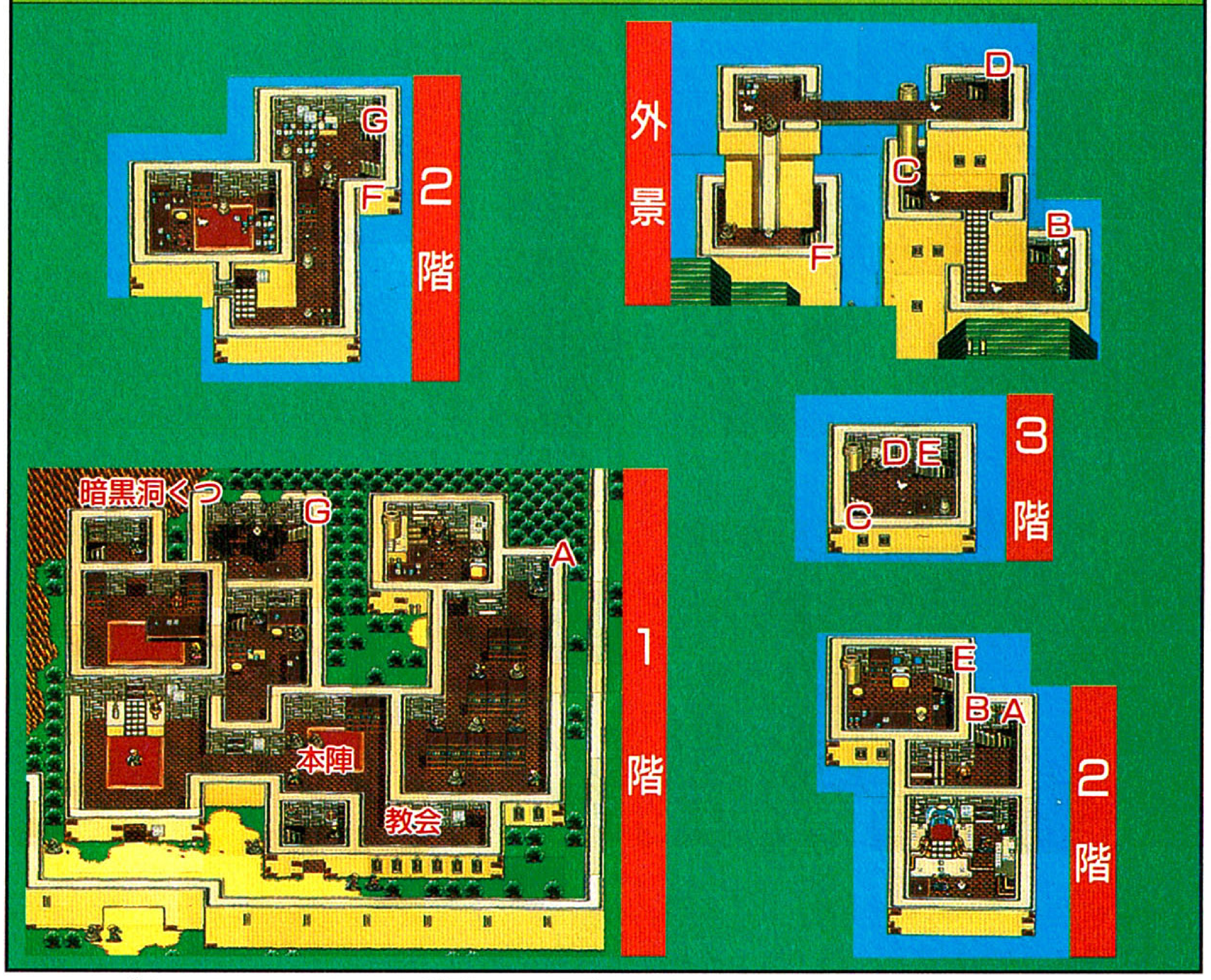
高位魔導師オトラントに話しかける。輝きの玉を入手するのだ



このどうくつに　いどもうというのか
まあよい　やってみなされ

番人に話しかけると、中に入れてくれる。暗黒洞くつに突入

マナリナの町全体マップ



※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

戦闘6　暗黒洞くつ

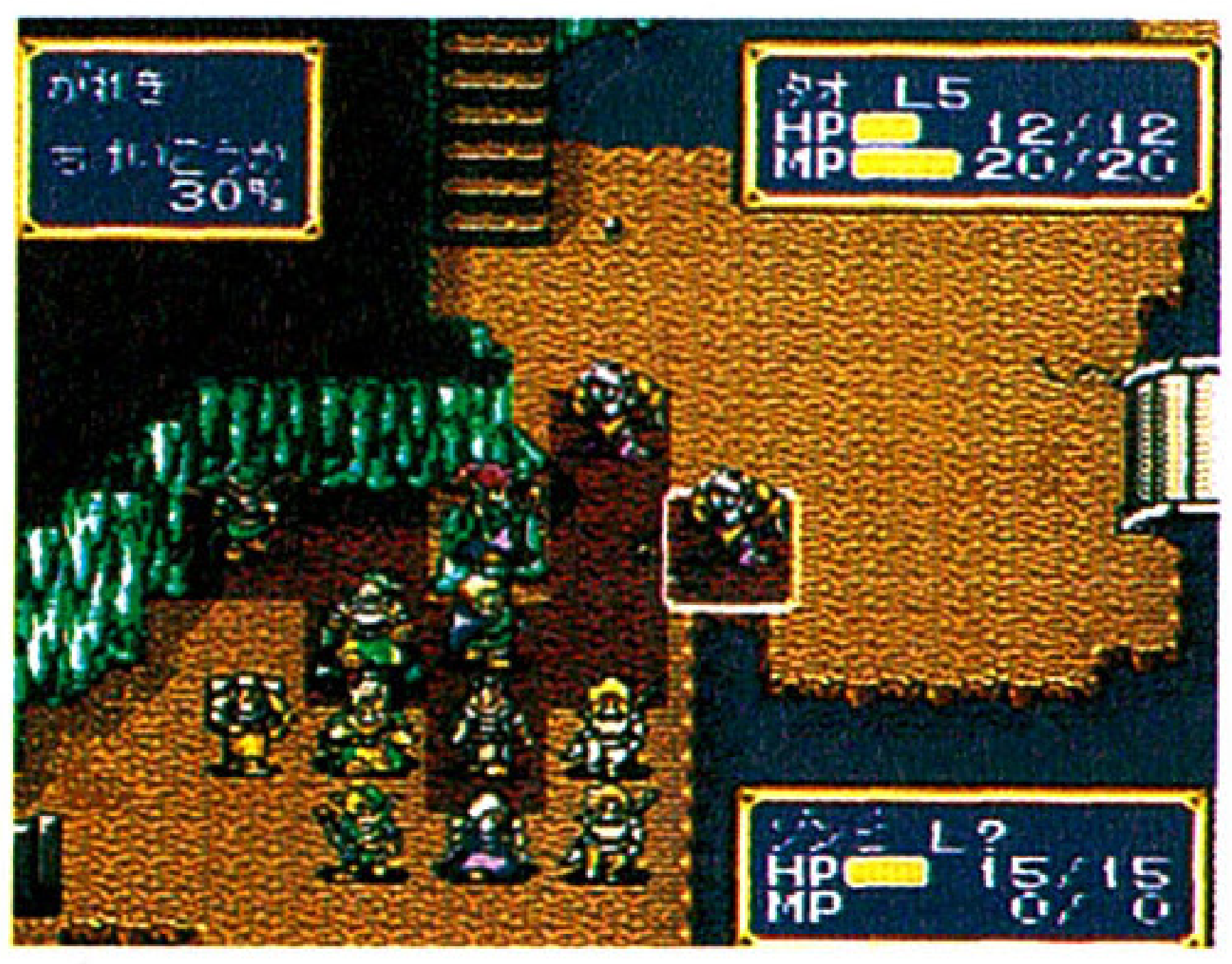
暗黒洞くつ内には、15体のモンスターがいる。中でも要注意なのは、ゾンビとダークメイジ。ゾンビは出発地点のすぐそばにいるので自軍の進行の妨げになる。また、ダークメイジのうち3体は、並んで配置されているため、攻撃魔法を連発される可能性がある。洞くつ内には宝箱が全部で5つあるが、戦闘中でも、戦闘終了後でも開けることができる。

障害物を利用しよう

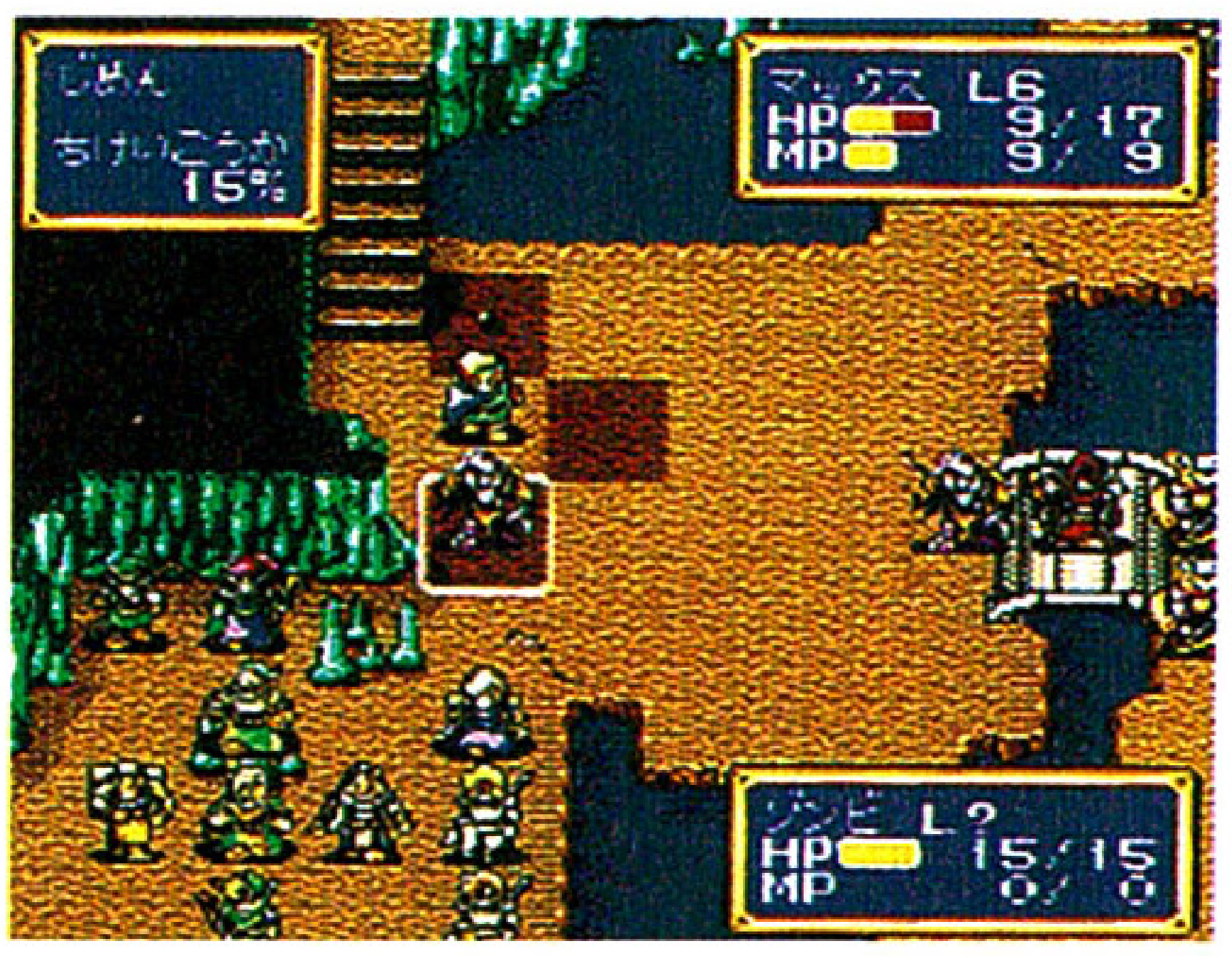
洞くつ内には鍾乳石のようながれきの地形が随所にある。移動距離には影響があるが、防御効果が高いので防御力の低いキャラは、ここに待機しているといいだろう。

目前のゾンビ

出発地点のすぐそばのA地点に2体のゾンビがいる。このゾンビは、どちらか1体を魔導師のブレイズなどで片づける。もう1体は背後にも自軍を回り込ませて、囲んでやっつける。少なくとも1体を倒しておかないと、直接攻撃をしかけたキャラがやられてしまうかもしれない。


かれき
ちけいこうか 30%
タオ L5
HP 12/12
MP 20/20
ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/ 0

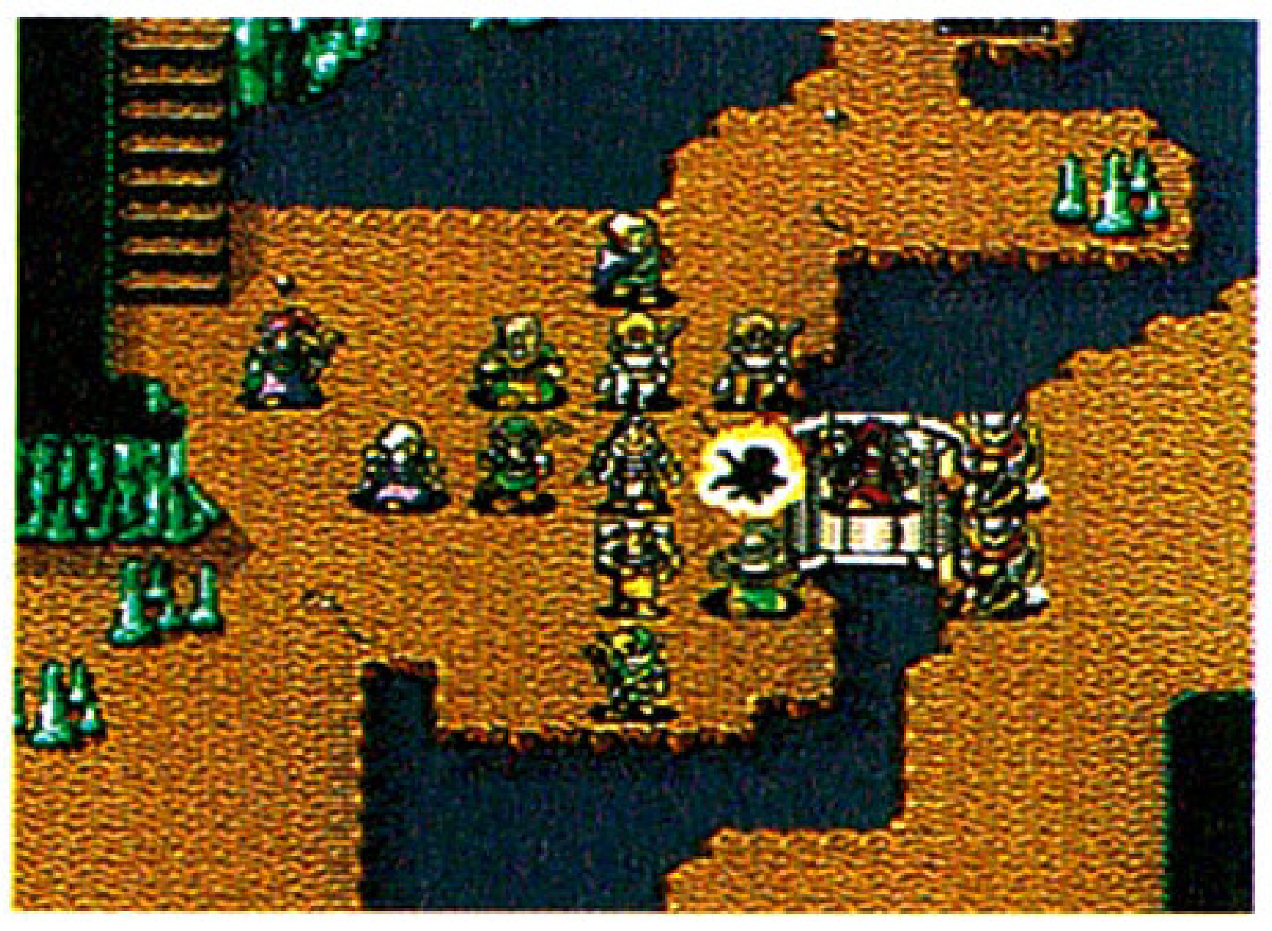
攻撃力の高いキャラ、魔法の使えるキャラで…


じめん
ちけいこうか 15%
マックス L6
HP 9/17
MP 3/ 3
ゾンビ L?
HP 15/15
MP 0/ 0

1体倒せば、もう1体の背後に回れる

橋付近は交代で

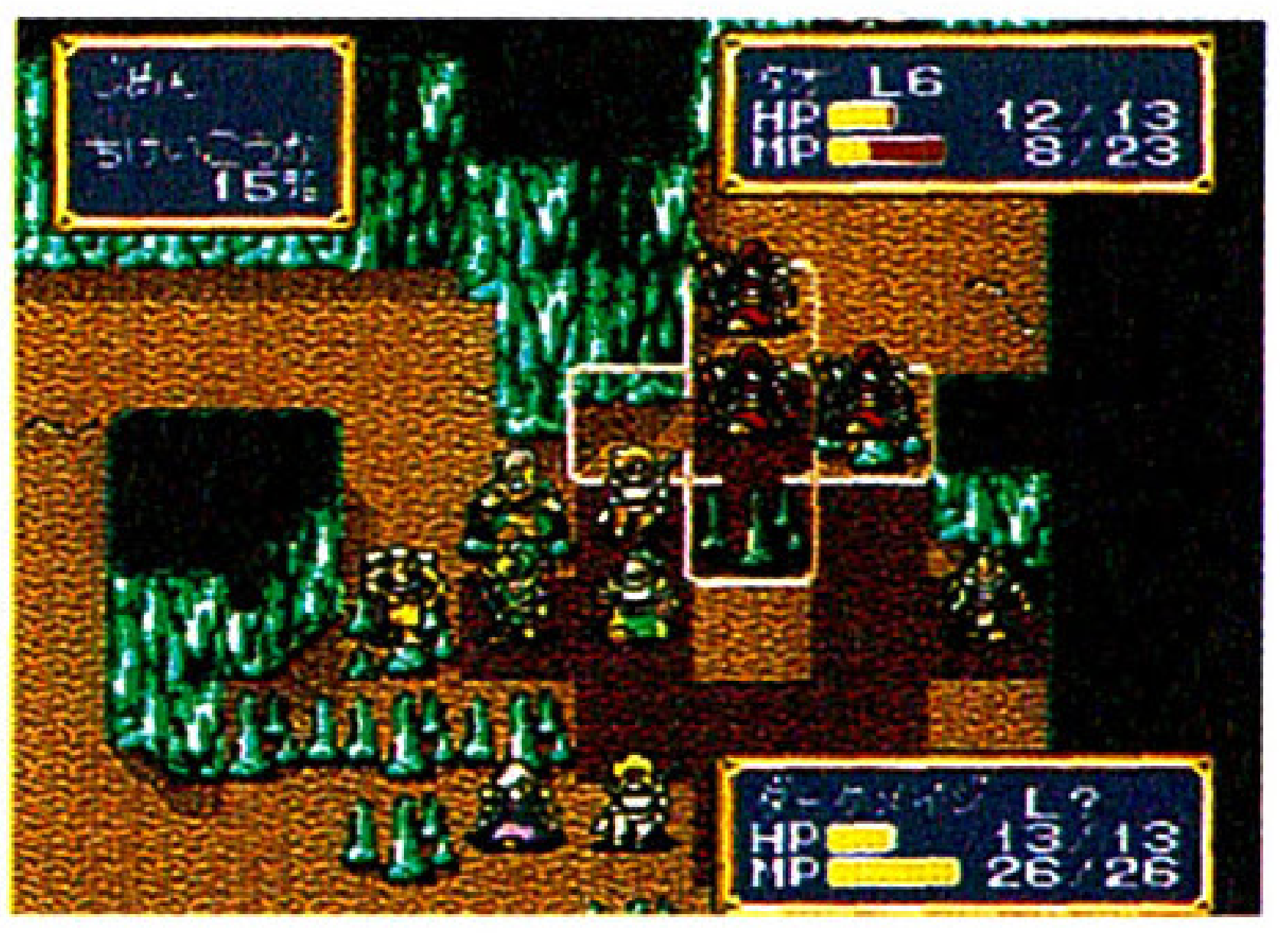
B地点の橋付近には、あらかじめ配置されている敵に加えて、奥から5体のオオコウモリも飛んでくる。一気にカタをつけるのは難しいので、攻撃するキャラを交代させながら1体ずつ倒そう。



敵が橋の周辺に集中する。順番に1体ずつ倒していこう

魔導師を使う

C地点にはスケルトンのほかに、3体のダークメイジがいる。狭い地形なので、大軍では攻められない。そこで、攻撃力の高いキャラと、タオのブレイズ2を使い、4体を一気に片づけてしまうつもりで勝負をかけよう。


じめん
ちけいこうか 15%
タオ L6
HP 12/13
MP 8/23
HP 13/13
MP 26/26

直接攻撃のスペースを開けて、タオの ブレイズ2で敵全員を攻撃する

ウ…ゴオオオオーン!!
た…宝が…

とにかくダークメイジを全員倒す。そして、スケルトンを倒す

暗黒洞くつ全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

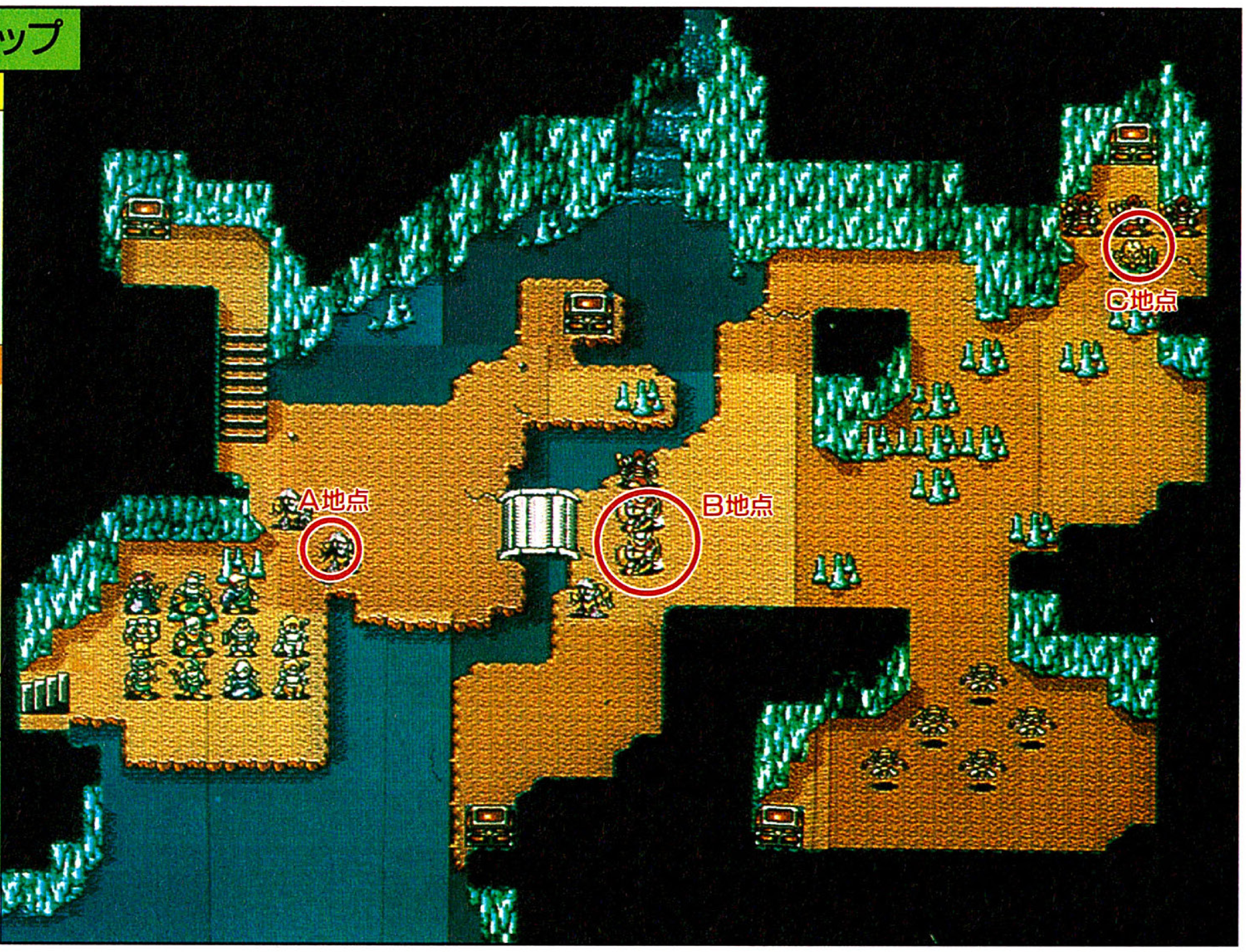
敵の数	
ダークメイジ	×4
ゾンビ	×3
スナイパー	×2
オオコウモリ	×5
スケルトン	×1

初登場の敵パラメータ

スケルトン	
HP	15
MP	0
攻撃力	19
防御力	15
移動距離	6
敏捷さ	7

宝箱の中身

- 輝きの玉
- 薬草
- パワースティック
- 木の杖
- 力のリング



マナリナから再びリンドリンドへ

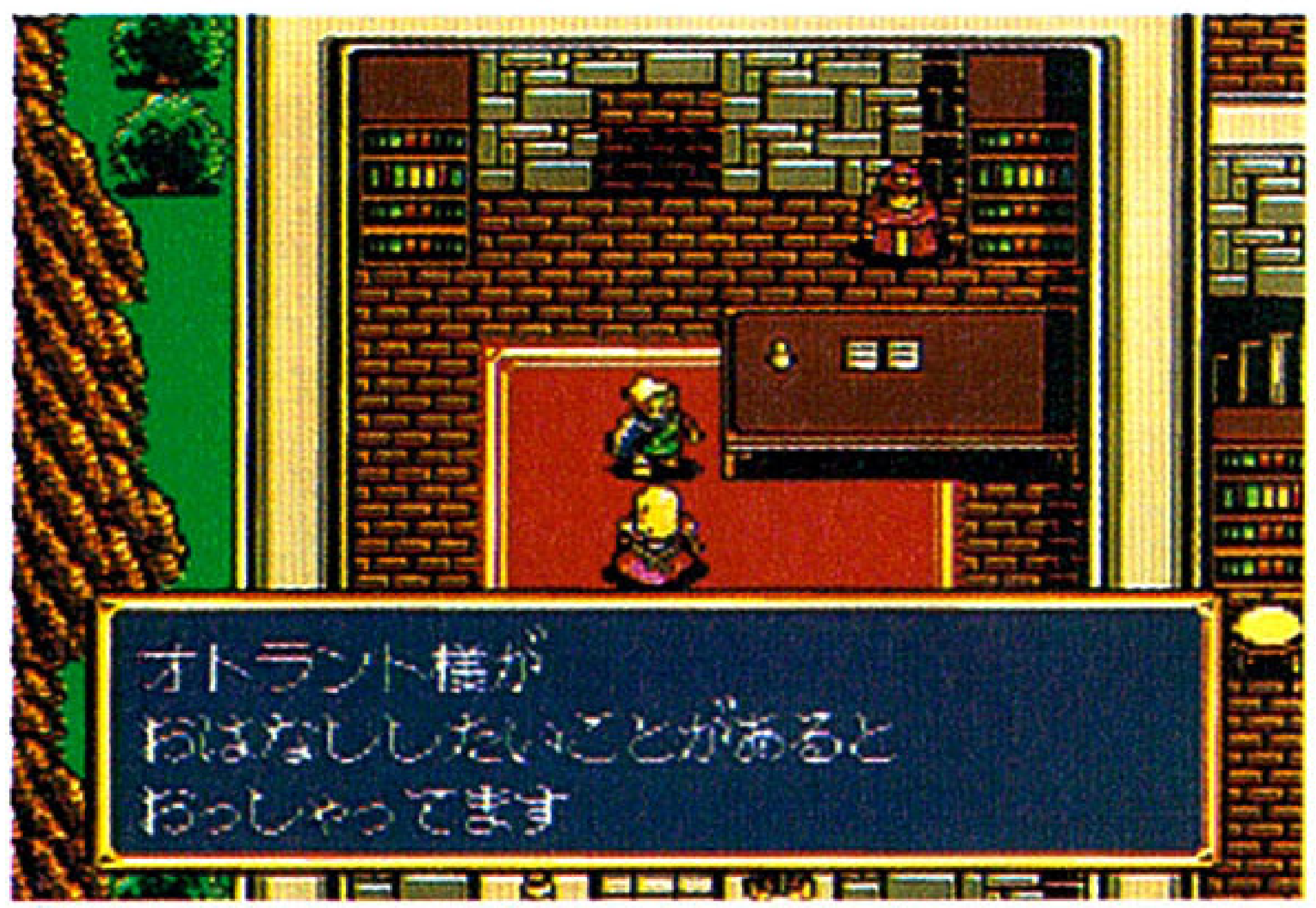
暗黒洞くつを突破して、輝きの玉を手に入れると、泉の精霊に会えるようになる。泉の精霊は封印のカギに関する情報をくれるのだ。その後舞台は再びリンドリンドに戻る。ここでは、暗黒洞くつ突破後のマナリナと、再び訪れるリンドリンドの町で成すべきことを述べていく。なお、暗黒洞くつを突破すると、マナリナで騎士のアーサーを仲間にできる。

泉の精霊に会い、アーサーを仲間にする

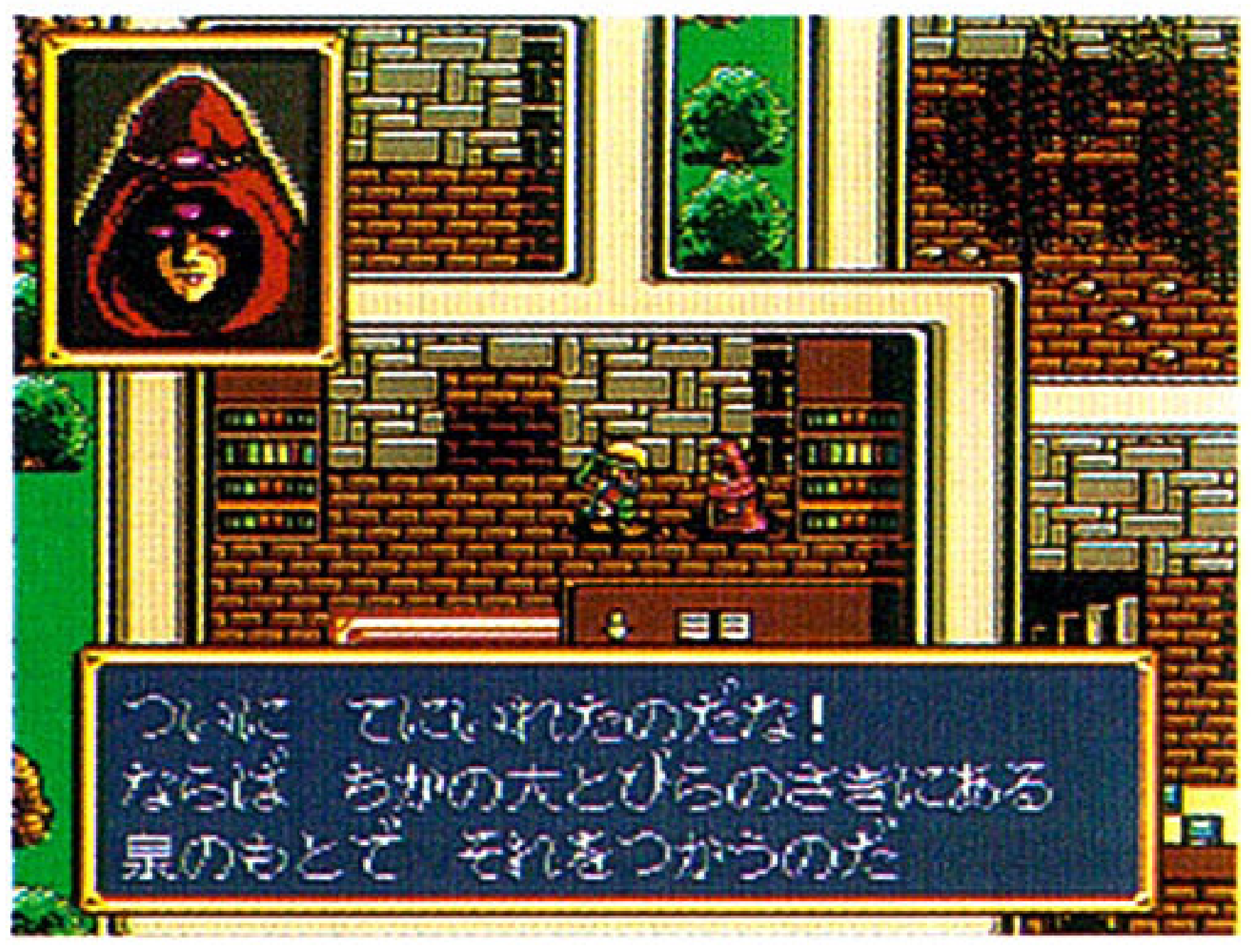
暗黒洞くつを突破したら、またオトラントに会いにいこう。オトラントは、地下の泉に行けという。

泉の精霊とは…

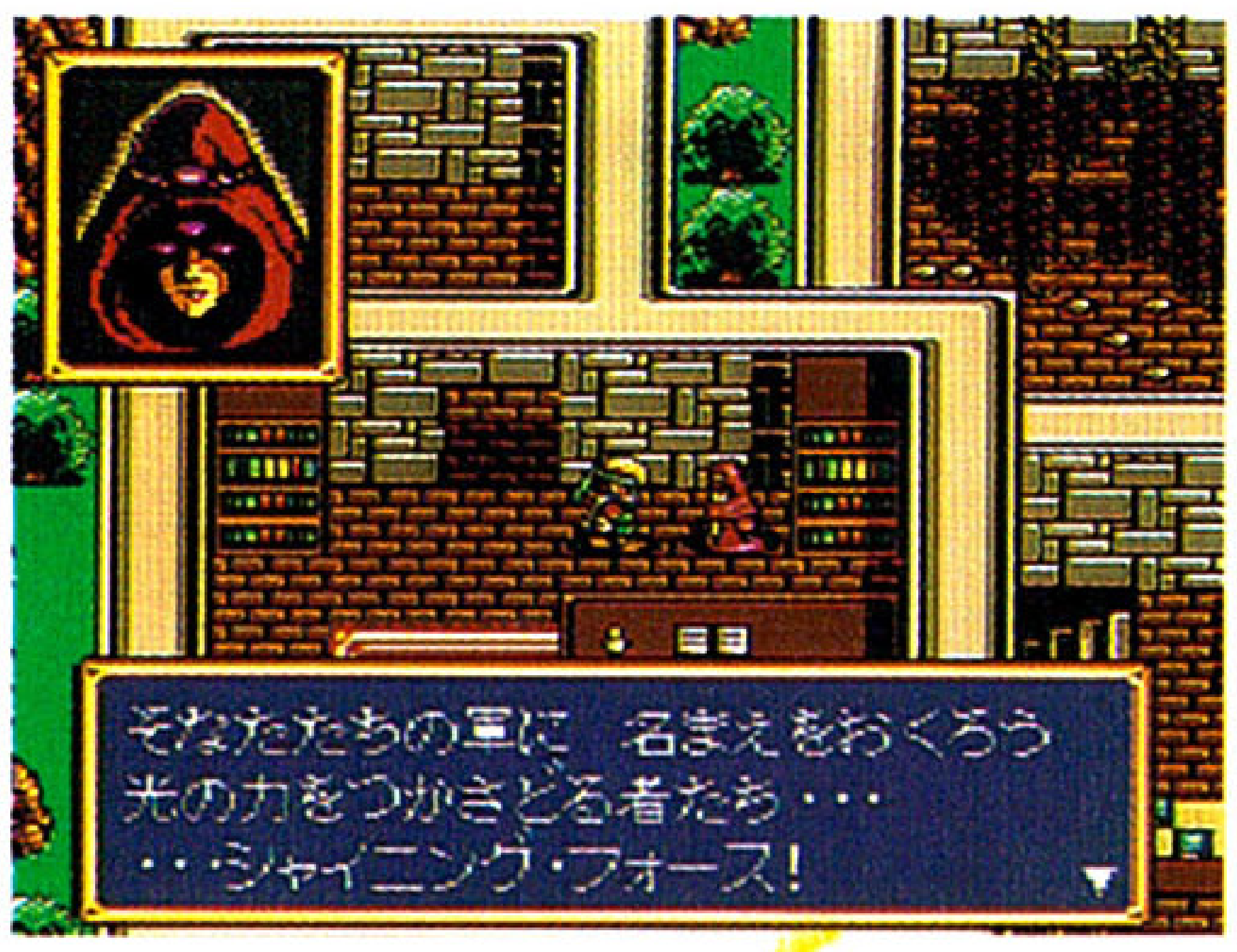
オトラントの言葉に従って地下の泉に行き、輝きの玉を使うと泉の精霊が現れる。精霊は封印された神々の遺産に関する情報を教えてくれる。階上に行くと、部屋から出られない。そこでオトラントに話しかけると、主人公たちの軍を「光の軍勢、シャイニングフォース」と名付けてくれる。また、リンドリンドから海を渡って、東の大陸に向かえという。


オトラント様が
おはなししたいことがあると
おっしゃってます

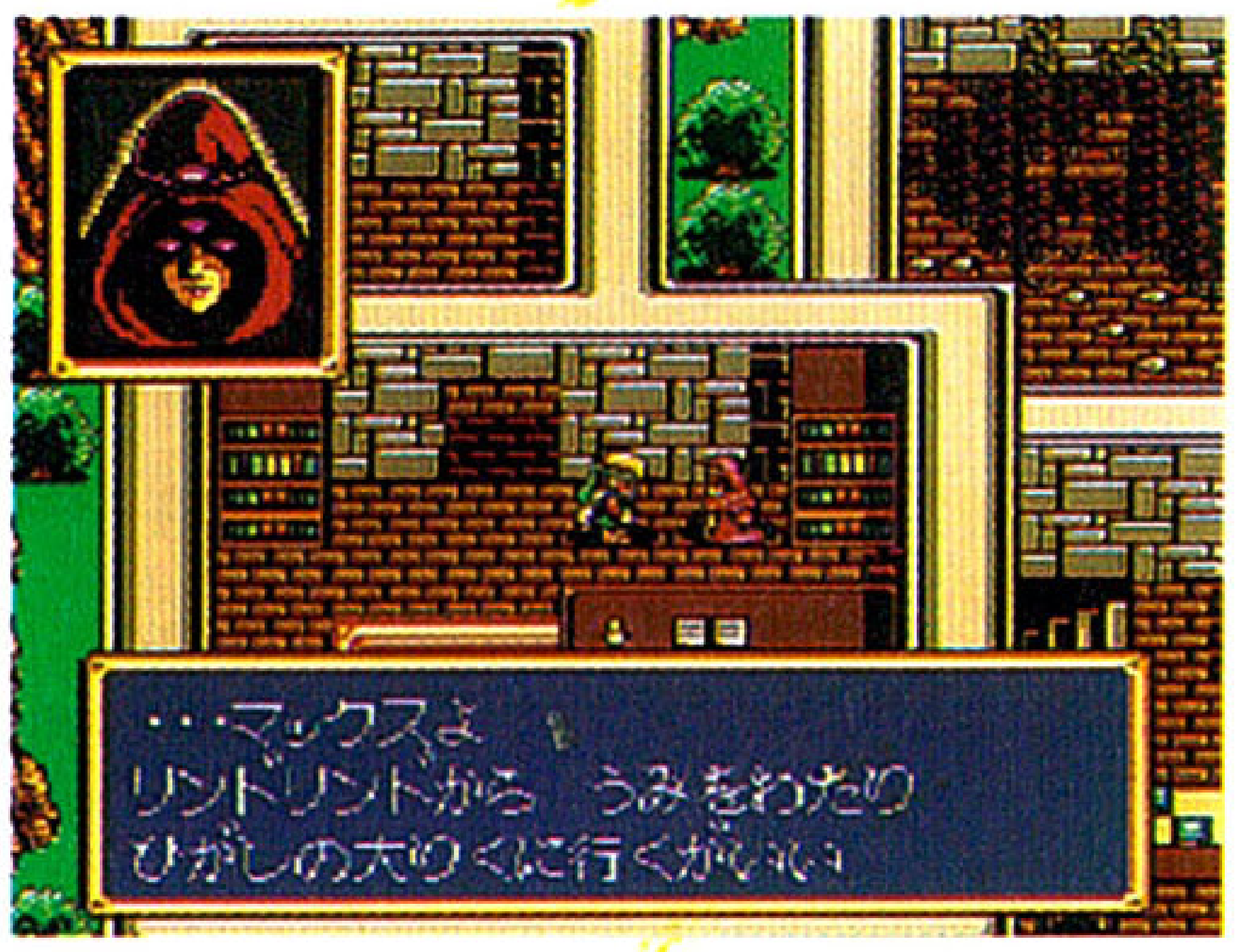
暗黒洞くつを抜けても、すぐには外に出られないのだ


ついに てにいれたのだな！
ならば ちかの大とびらのさきにある
泉のもとで それをつかうのだ

再びオトラントに話しかける


そなたたちの軍に 名まえをおくろう
光の力をつかさどる者たち・・・
・・シャイニング・フォース！

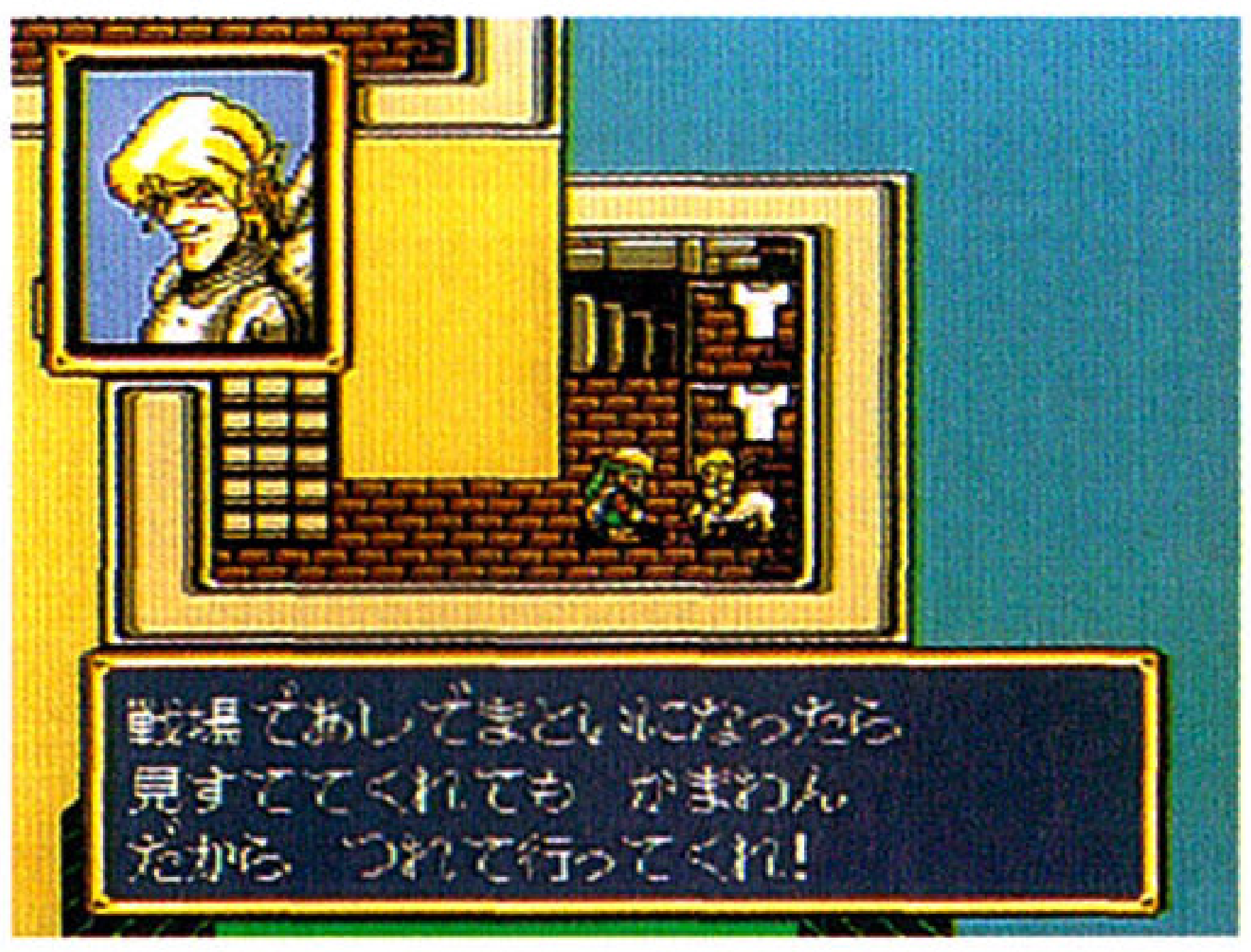
主人公たちをシャイニングフォースと名付ける


・・マックスよ
リンドリンドから うみをわたり
ひがしの大りくに行くがいい

リンドリンドに戻って、船を入手しなければ…

アーサーを仲間に

オトラントの部屋から出て、建物を上がっていくと、騎士のアーサーがいる。ここで話しかけると、アーサーが仲間になる。アーサーは大して強くないが、レベルが上がると魔法が使えるようになる。


戦場であしでまといになったら
見すててくれても かまわん
だから つれて行ってくれ！

話しかけるだけで、アーサーは仲間になる

仲間になるキャラ

アーサー

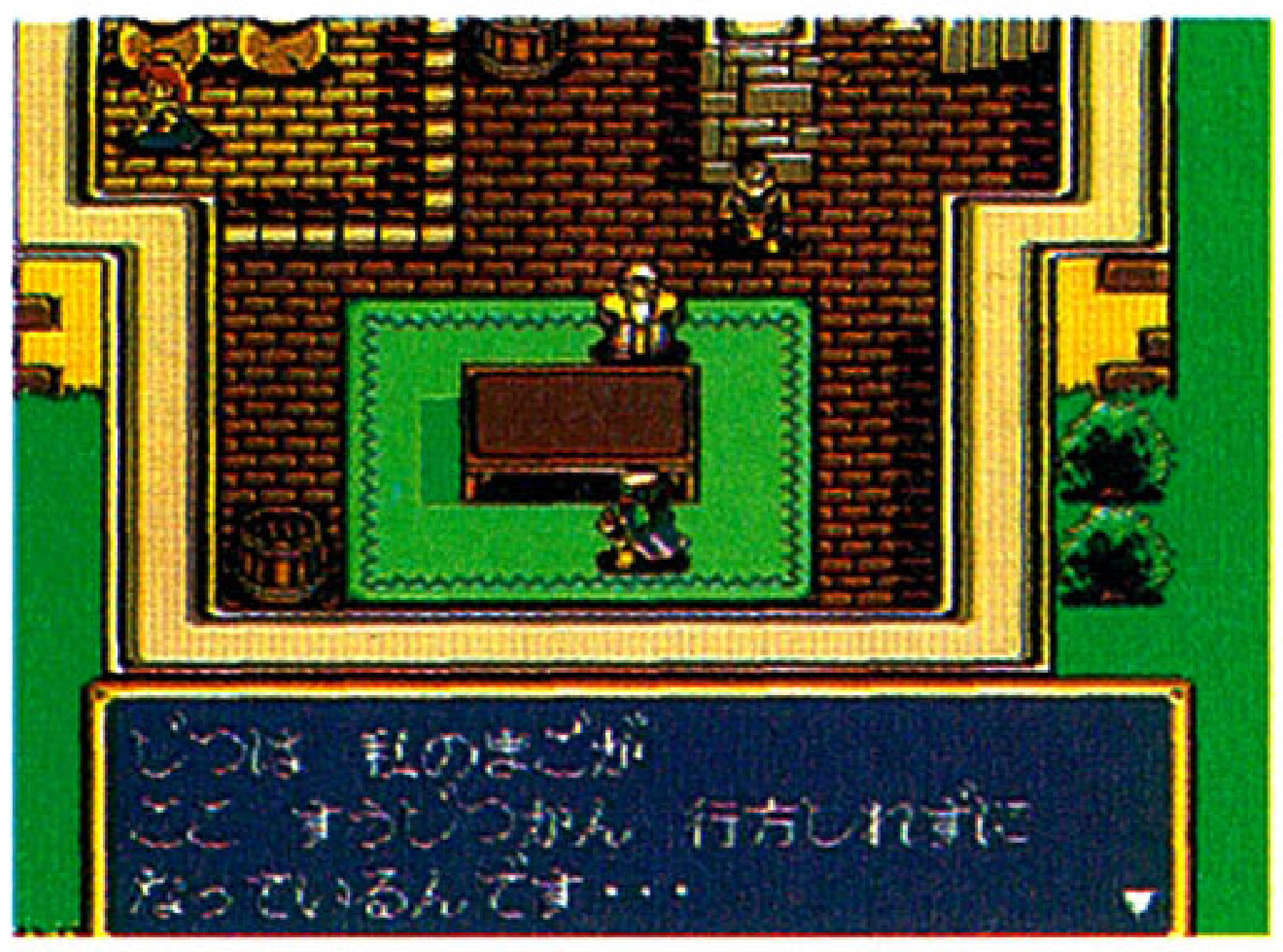
		職業	騎士
		レベル	4
		最大HP	10
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	ブロンズランス
防御力	6		
移動距離	7	魔法	覚えていない
敏捷さ	7		

サーカスが町にやってきた

再びリンドリンドに戻ると、町の広場にはサーカスができている。だが、この時点で入ることはできない。

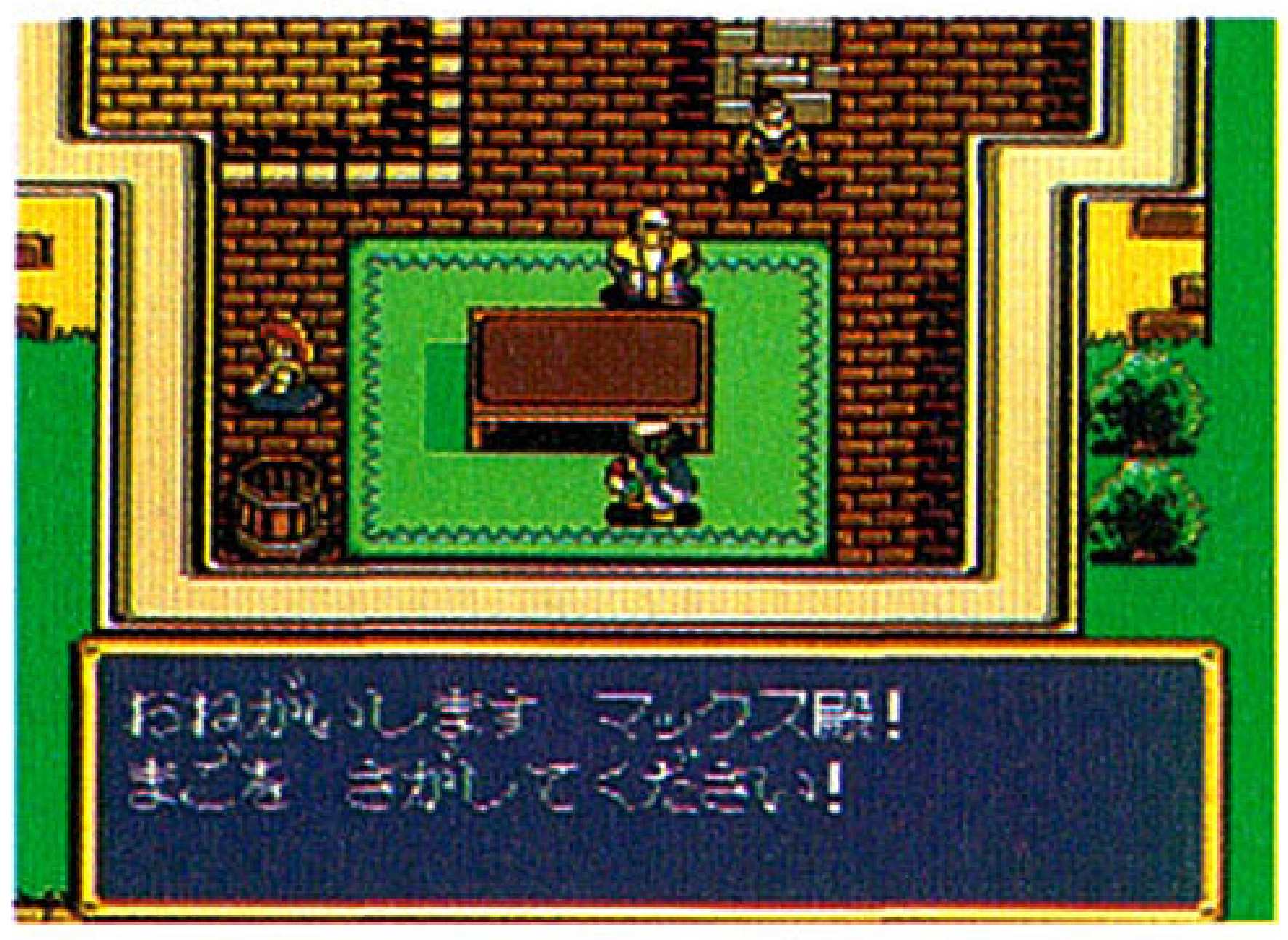
議長の孫が行方不明

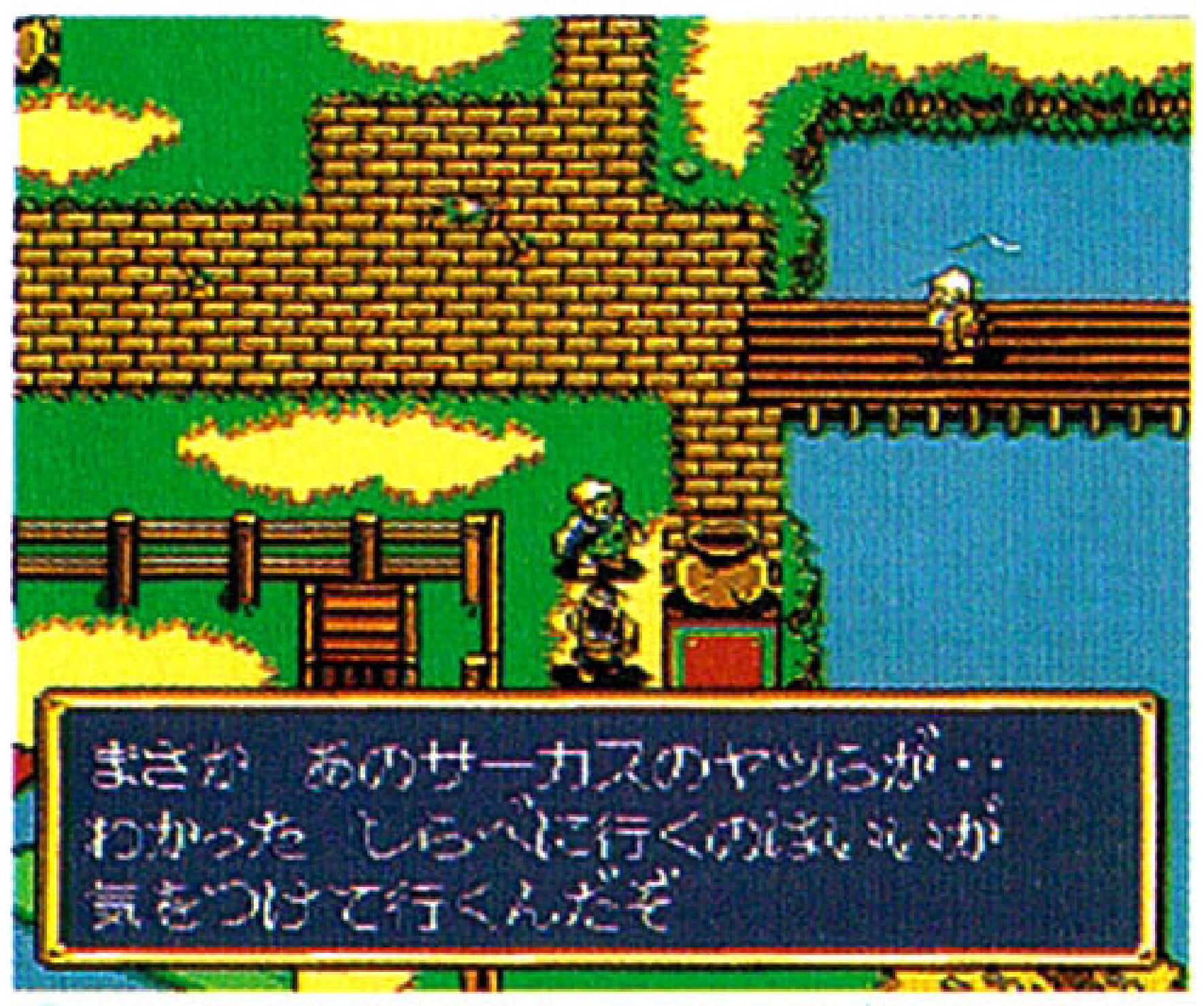
船を借りるため議長の家に行くと、議長の孫が行方不明になっている。議長から捜索を依頼されたら、サーカスに向かう。入口をふさいでいる男に話しかければ、中に入れてくれる。サーカスのテントに入ると、戦闘になる。


じつは 私のまごが
ここ すうじつかん 行方しれずに
なっているんです・・・

議長の孫が行方不明になっている

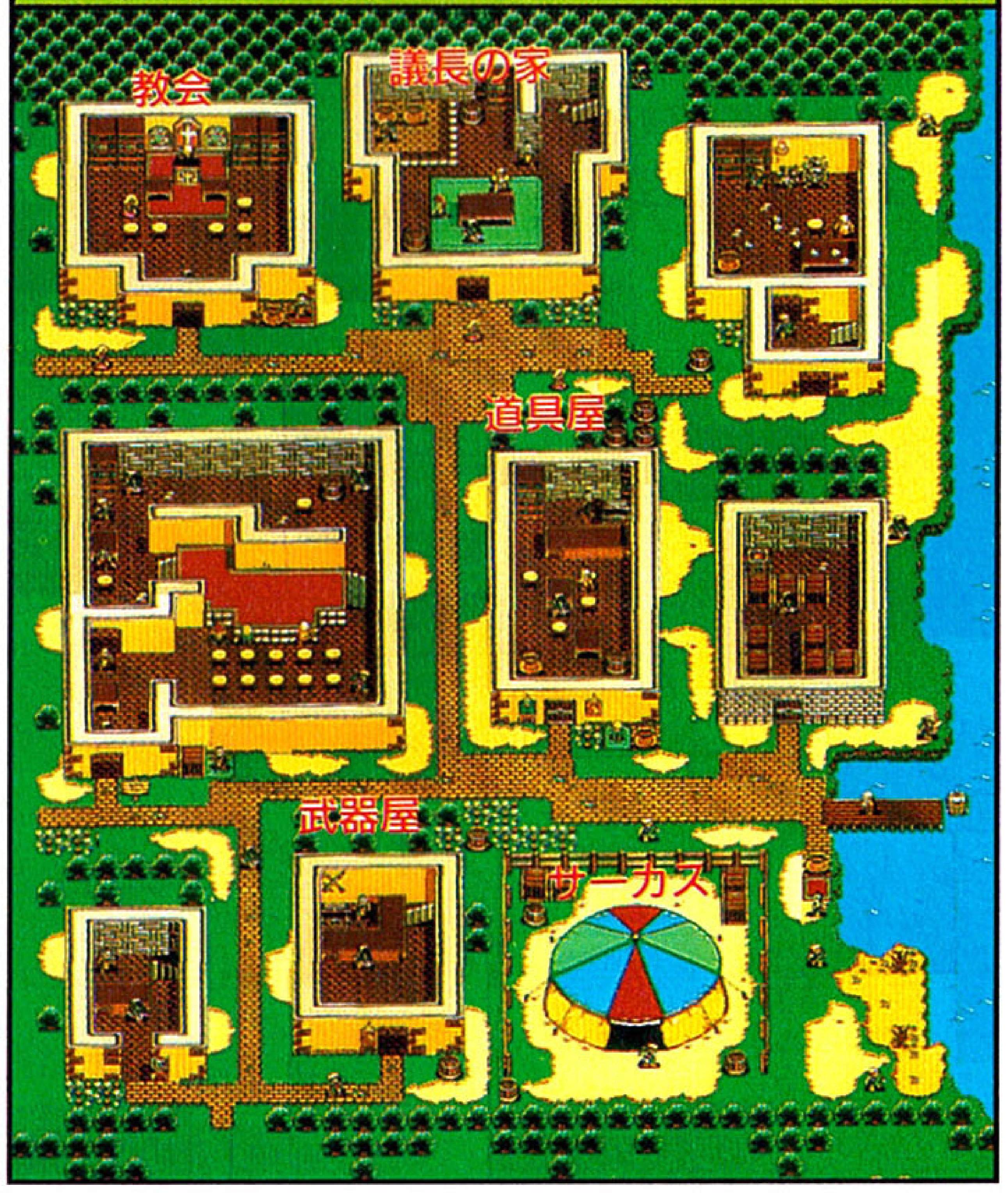
議長の頼みを聞いてあげよう。孫を捜すのだ


おねがいします マックス殿！
まごを さがしてください！


まさか あのサーカスのやつらが・・
わかった しらべに行くのはいいが
気をつけて行くんだぞ

入口の男に話しかければ、あっさり中に入れてくれる

リンドリンドの町全体マップ

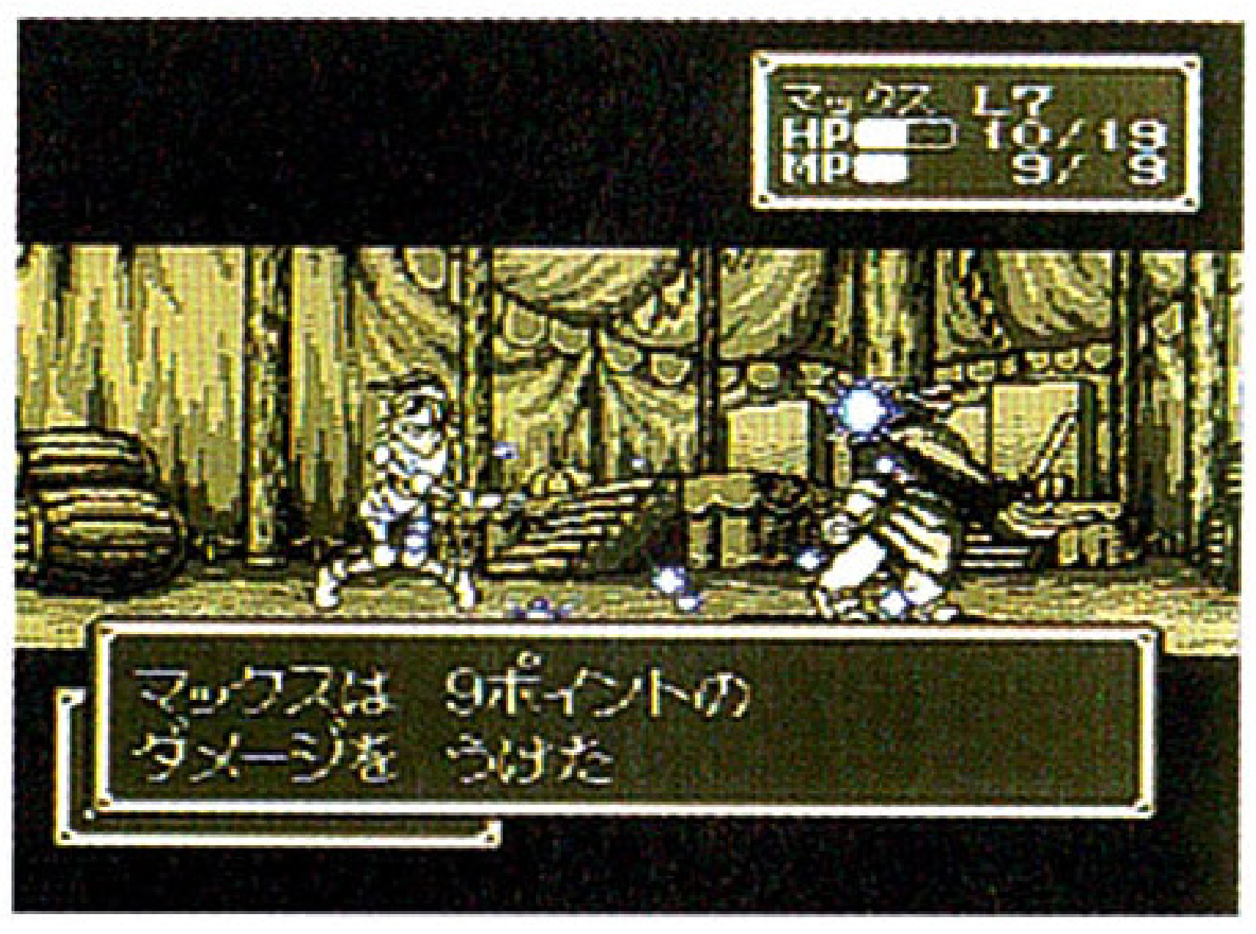


戦闘7　リンドリンドのサーカス

サーカスの中に入ると、自動的にイベントが進み戦闘が始まる。ここには特有のモンスターが4種類もいて、それぞれに手強い。特にボスのミシャエラドールは、これまでのレベルを超越した強敵。苦戦は避けられないだろう。ここの勝利条件はボスを倒すこと。なおサーカス内にある宝箱は、戦闘中でも戦闘後でも開けることができる。

機動力を生かして先制攻撃!!

サーカス特有のモンスターは、敏捷さに欠けるところがある。まず左側の3体を先制攻撃で片づける。舞台上のドールとパペットは、階段を上がると動き出す。

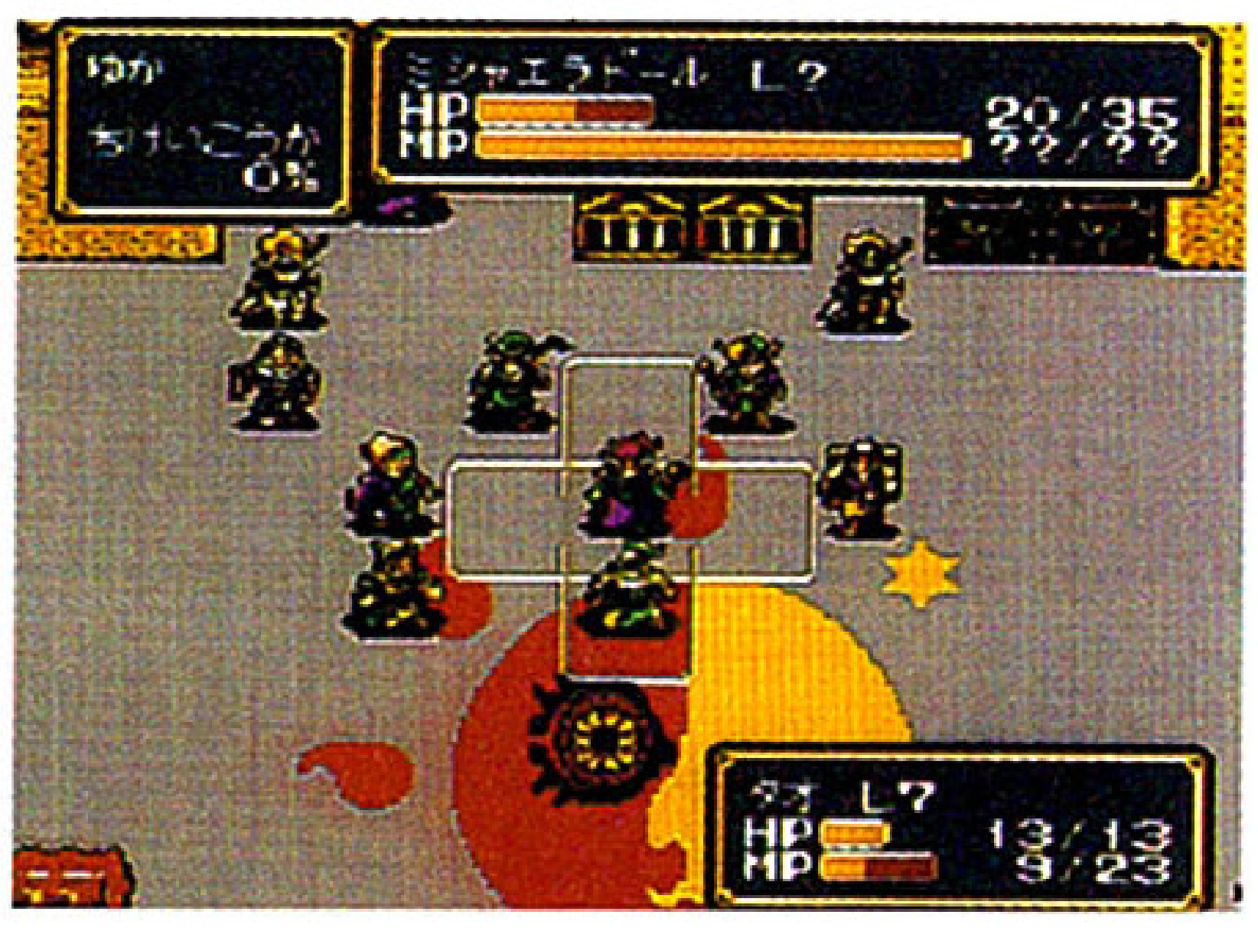


マックスは 9ポイントの
ダメージを うけた

○パペットは魔法を使う。できる限り先に倒しておこう

ボス　ミシャエラドール

ボスの両サイドを固めるヘルピエロに不用意に近づくと、ボスのフリーズ3の射程に入ってしまう。まず、フリーズの射程外から間接攻撃でヘルピエロを倒し、ボスには総力戦で臨もう。フリーズの射程内で自軍のキャラが隣接していると、複数のキャラがダメージを受ける。近づくキャラが互いに隣接しないように。また、ミシャエラドールは、HPや攻撃力が高いうえに、時間とともに受けたダメージを回復していく。



○フリーズ3の射程距離は長い。自軍のキャラを隣接させないように

初登場の敵のパラメータ

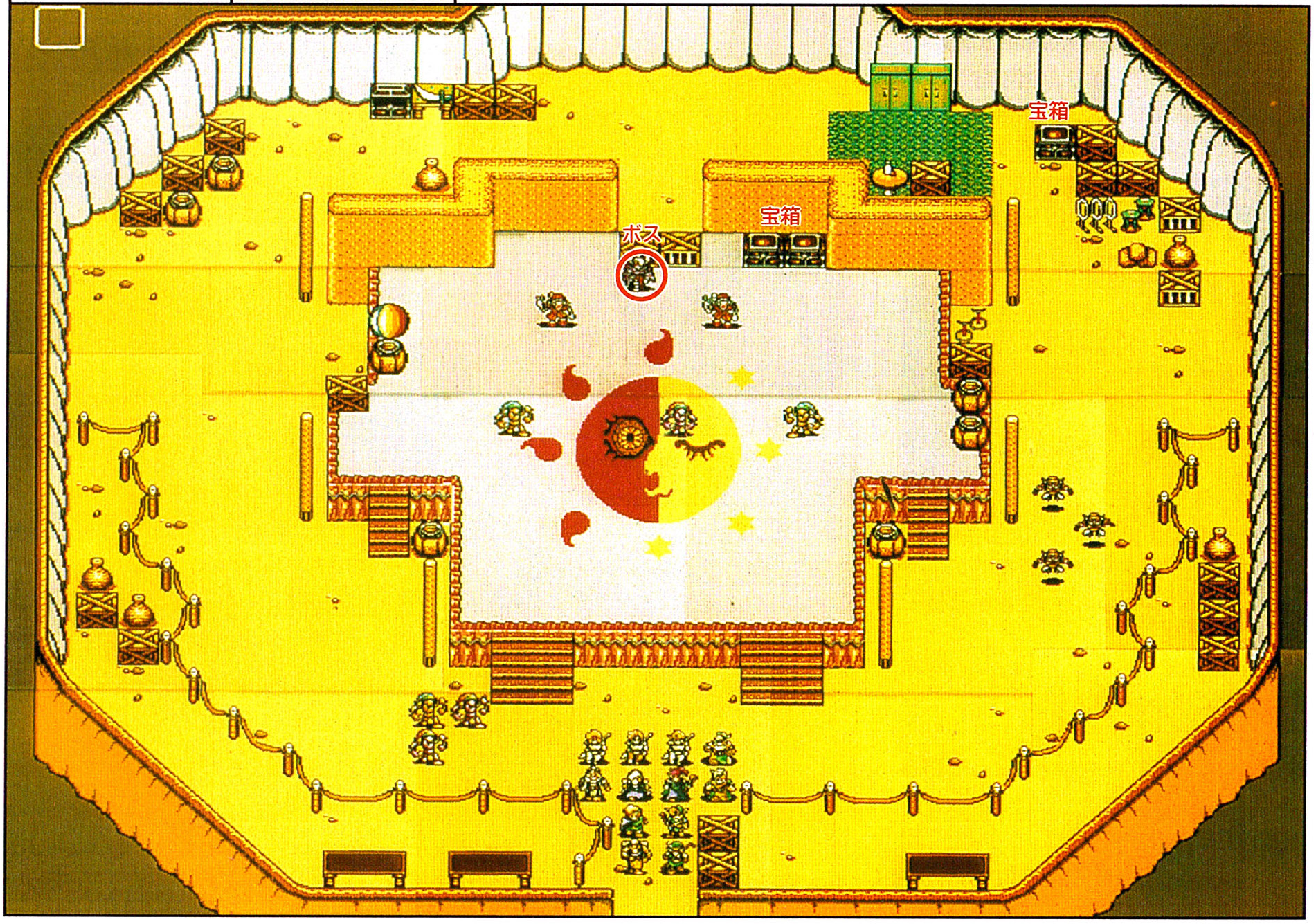
ミシャエラドール		ヘルピエロ		パペット		ドール	
HP	40	HP	15	HP	14	HP	16
MP	?	MP	0	MP	15	MP	0
攻撃力	25	攻撃力	18	攻撃力	14	攻撃力	16
防御力	11	防御力	11	防御力	10	防御力	10
移動距離	6	移動距離	5	移動距離	5	移動距離	5
敏捷さ	13	敏捷さ	7	敏捷さ	7	敏捷さ	8
魔法	フリーズ3			魔法	フリーズ1		

サーカスの全体マップ

勝利条件＝ボスを倒す

宝箱の中身
守りのミルク
はがねの矢
金貨50

敵の数	
ミシャエラドール	×1
ヘルピエロ	×2
パペット	×3
ドール	×3
オオコウモリ	×3

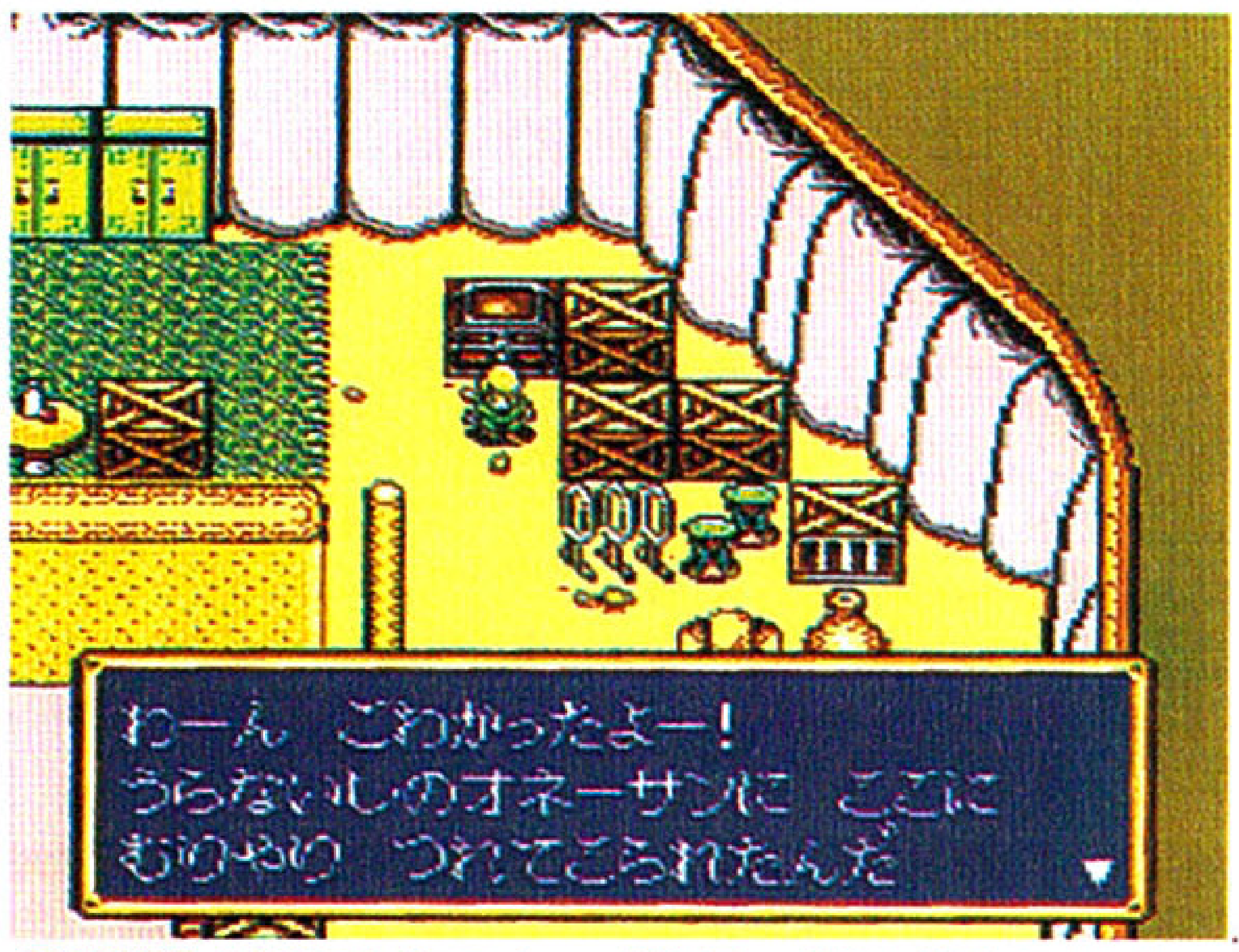


リンドリンドからシェードの教会へ

サーカスの戦闘に勝利すると、議長の孫を救出することができる。これで船を手に入れることができるのだが、思わぬアクシデントが…。シャイニングフォースの一行は、リンドリンドの北にあるシェードの教会に向かうことになる。ここではサーカスでの戦闘終了後のリンドリンドでの行動、そしてシェードの教会での動きを追いかける。

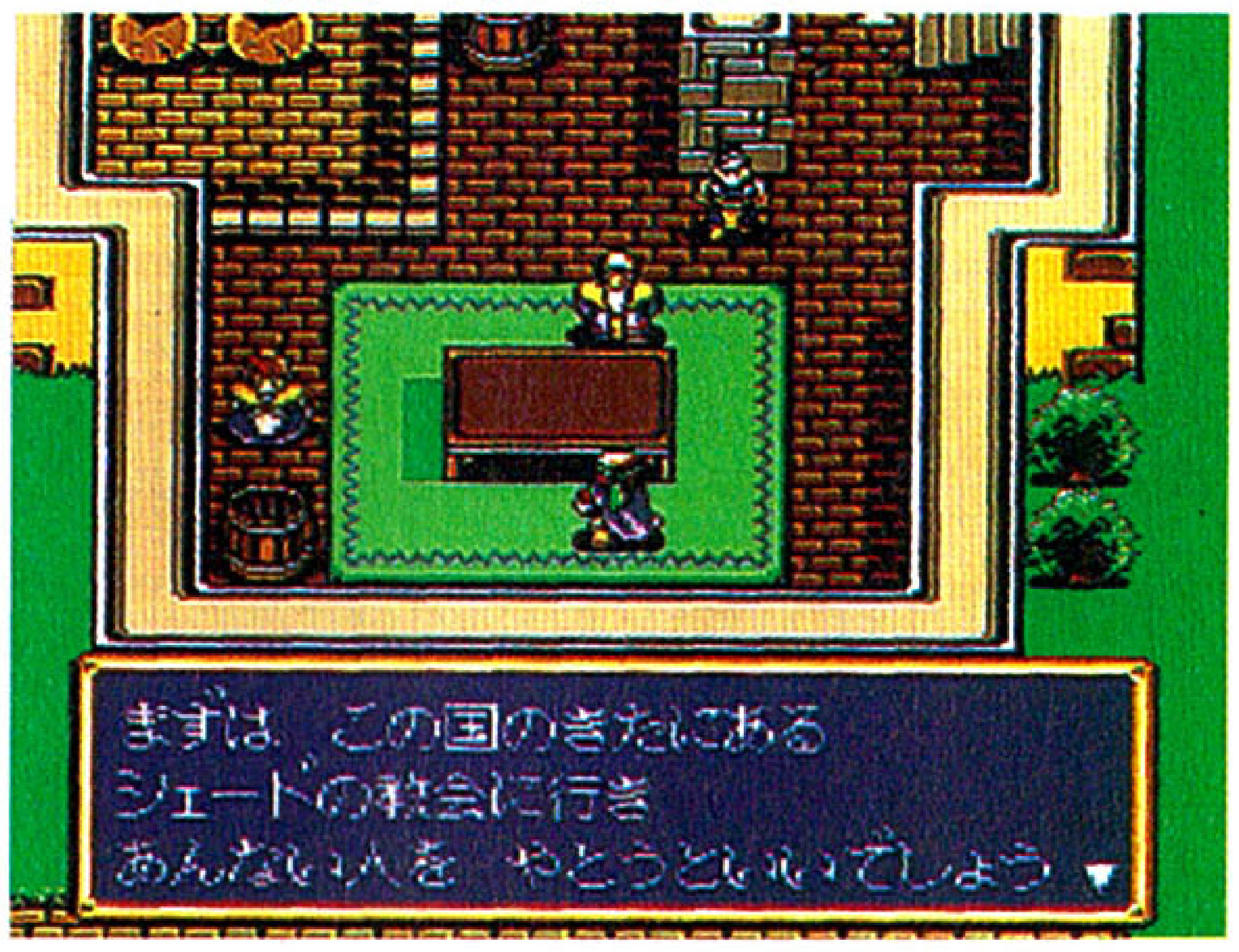
船を入手する　しかし…

議長の孫を救出したら、議長の家に行こう。ただ1隻残っていた船を借りることができる。しかし、ここで思わぬアクシデントが起こり、船を使用することができなくなってしまう。そこで再び議長に相談すると、船ははるか北東の国ウランバートルにしかないという。まず、シェードの教会に行き、案内人を雇うことを勧められる。なお、ここで町にいる発明家のクロックに会っておくと、あとでいいことがある。


わーん　こわかったよー！
うらないしのオネーサンに　ここに
むりやり　つれてこられたんだ ▼

戦闘が終了すると、議長の孫が見つかる。また議長の家に行くのだ

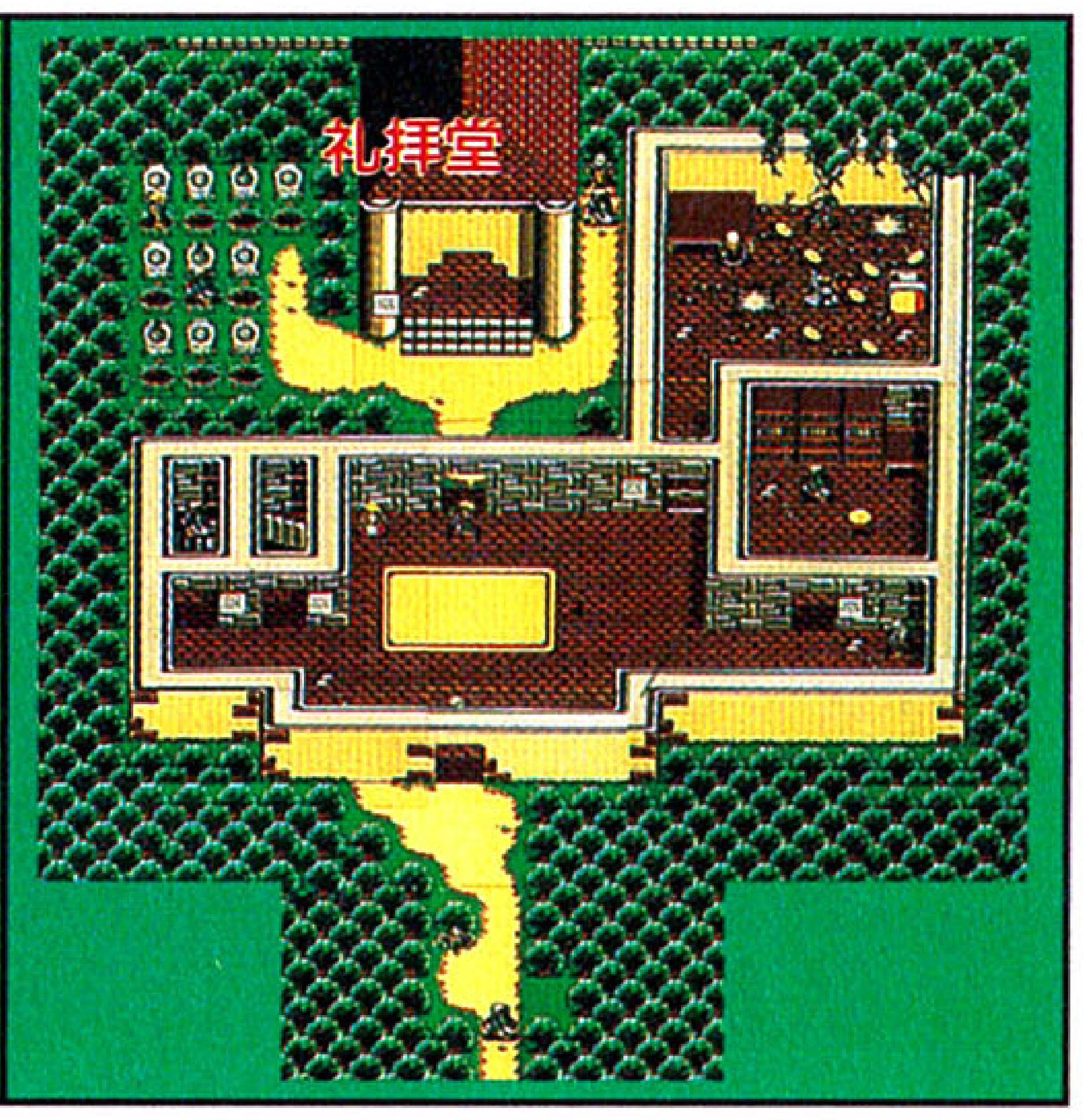
意外な展開で船が使えなくなる。北のシェードの教会に向かうしかない


まずは、この国のきたにある
シェードの教会に行き
あんない人を　やとうとよいでしょう ▼

不気味なシェードの教会

リンドリンドの北にあるシェードの教会に行くと、鳥人のアモンがいる。彼女に話しかけると、夫のバルバロイを助けてほしいという。シェードの教会に入りその書庫を調べると、神々の遺産に関する書物がある。しかし、肝心な部分は破り取られている。教会内には何人かの人がいるのだが、彼らの話は何かおかしな感じがする。アモンの夫バルバロイはどこにいるのだろうか。

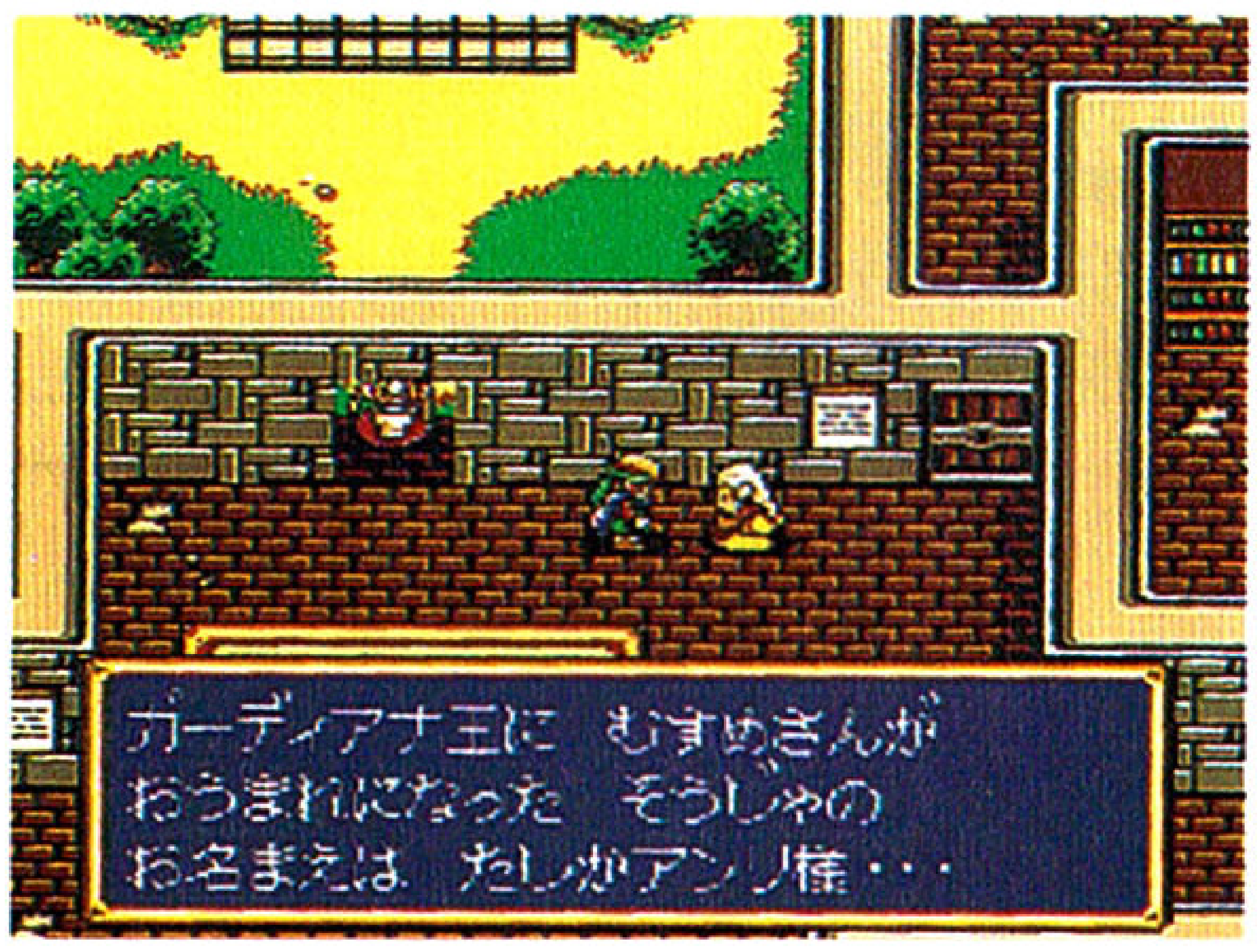
シェードの教会全体マップ

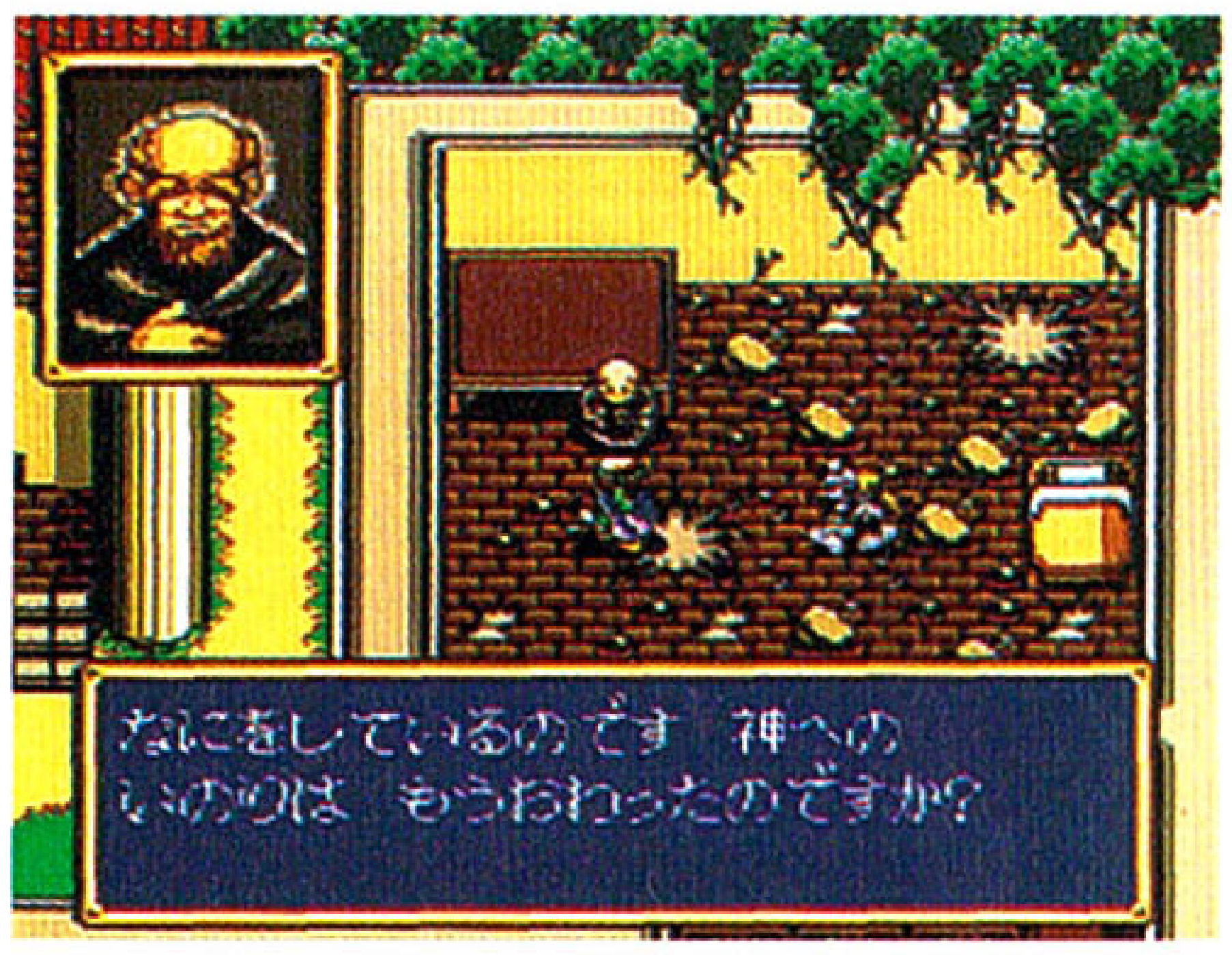


不自然な人々

教会内には何年も前の話をする人、自分が誰だか分からない人、何を話しかけても笑ってばかりいる人など、どこか妙な人ばかり。奥の部屋にいる神父に話しかけても、まず礼拝堂に行くようにいわれるだけだ。神父に話しかけると、通路を塞いでいた人が移動して、礼拝堂に行けるようになる。礼拝堂に向かうと、なぜか人々が後ろをついてくる。

アンリが生まれた？　何か変だ!!


ガーディアナ王に　むすめさんが
おうまれになった　そうじゃの
お名まえは　たしかアンリ様・・・

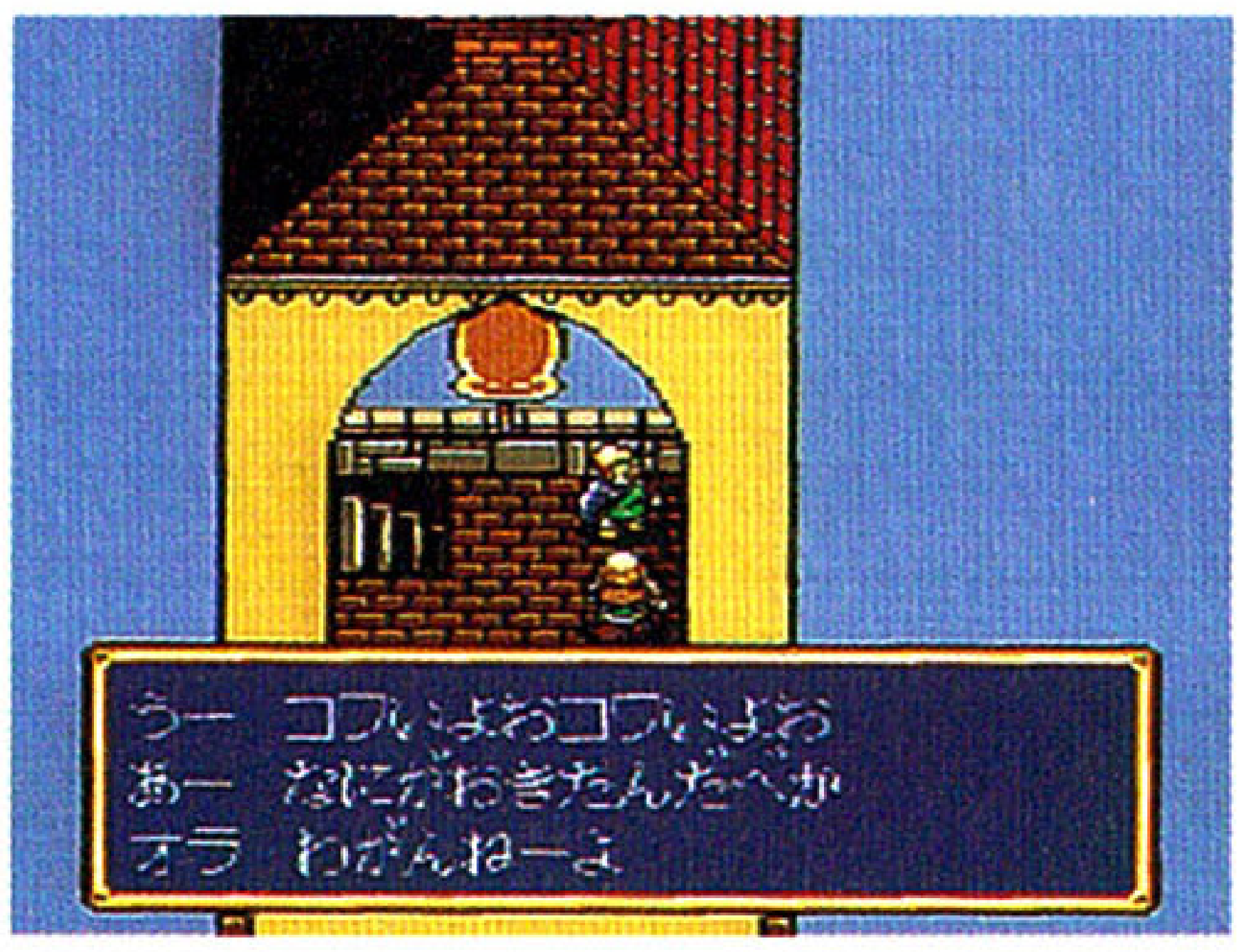

なにをしているのです　神への
いのりは　もうおわったのですか？

神父に話しかけると、礼拝堂にうながされる

塔の男

礼拝堂に向かう前に、教会内の階段で塔の最上階まで上がる。そこには1人の男がいるが、何かにおびえているらしく、詳しいことを話してくれない。

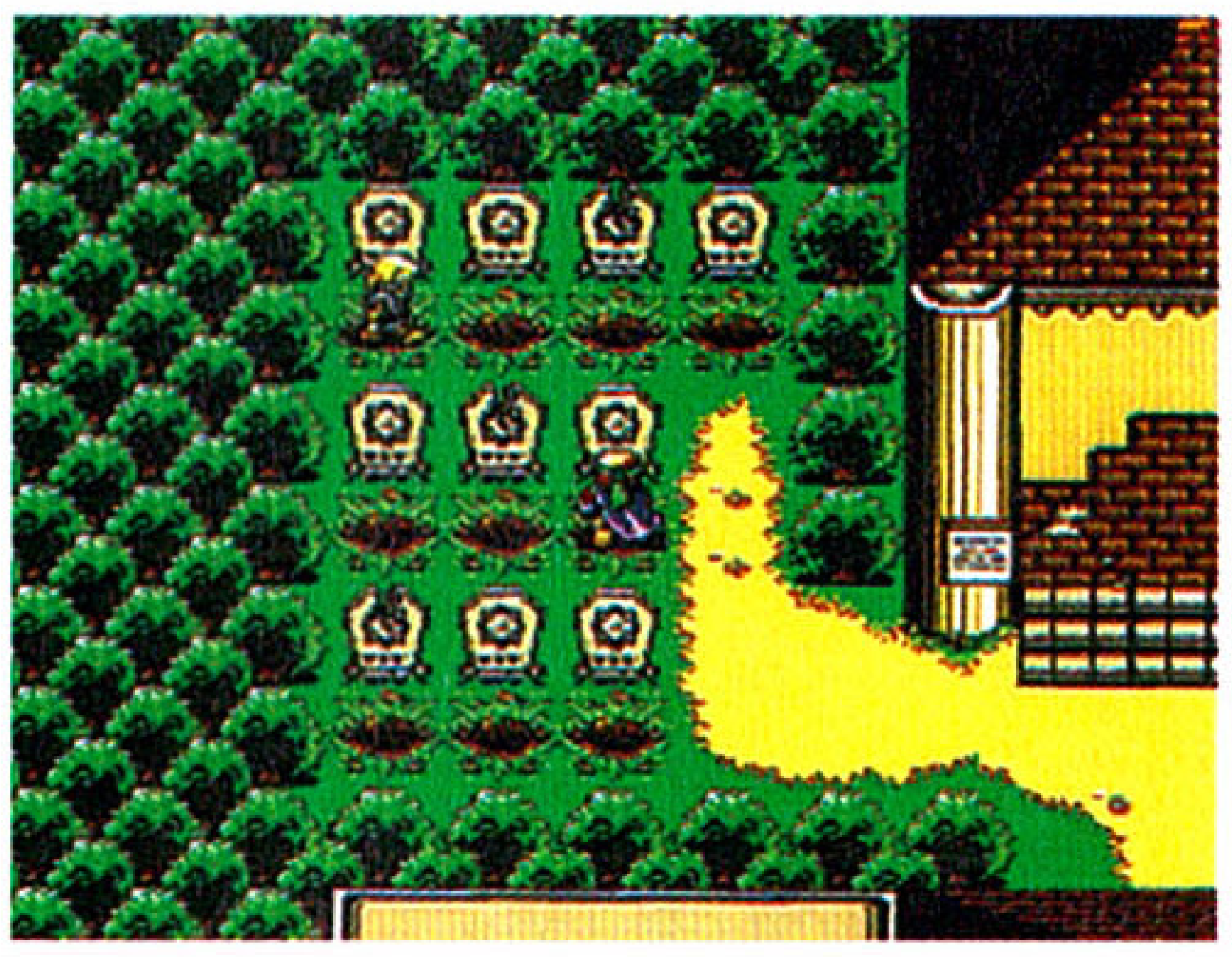
塔の最上階にいる男は、何かにおびえている

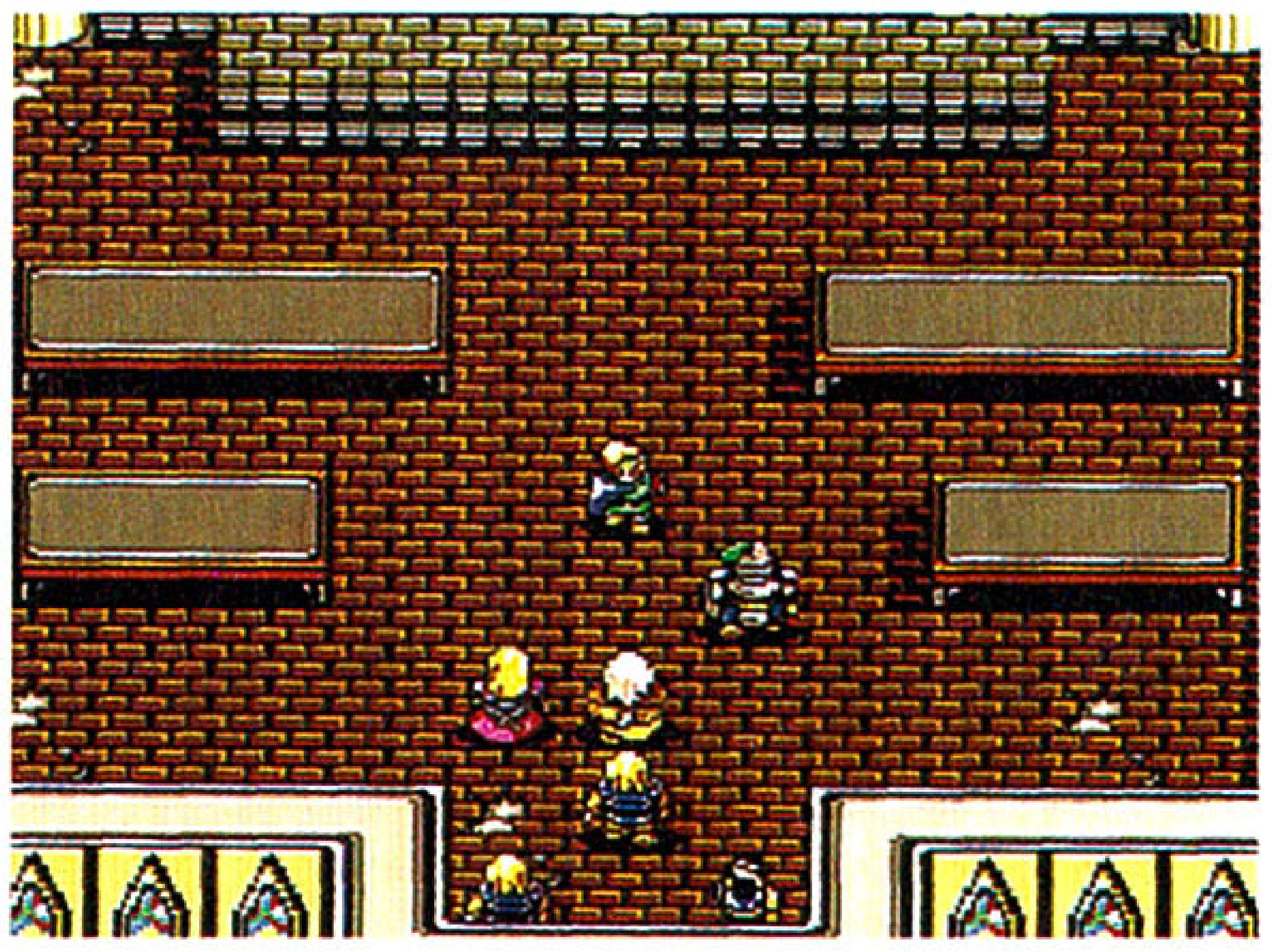

うー　コワいよおコワいよお
あー　なにがおきたんだべか
オラ　わがんねーよ

礼拝堂へ

礼拝堂の左側にある墓地を調べると、すべての墓が最近掘り返されている。周囲にいる人も、教会内にいた人々と同じで何か不自然な感じがする。礼拝堂の中に入っていくと、後ろからついてきた人人に邪魔されて、戻ることができなくなっている。ここは前に進むしかないのだ。礼拝堂の奥まで進むと、そこで石像にされているバルバロイが、ワナだと叫ぶがもう遅い。神父に化けたルーンファウストの兵が現れ、戦闘になる。

礼拝堂の左側にある墓地は、みな荒らされていた





礼拝堂の奥に進むと、人々がついてきて戻れなくなってしまう

戦闘8　シェードの礼拝堂

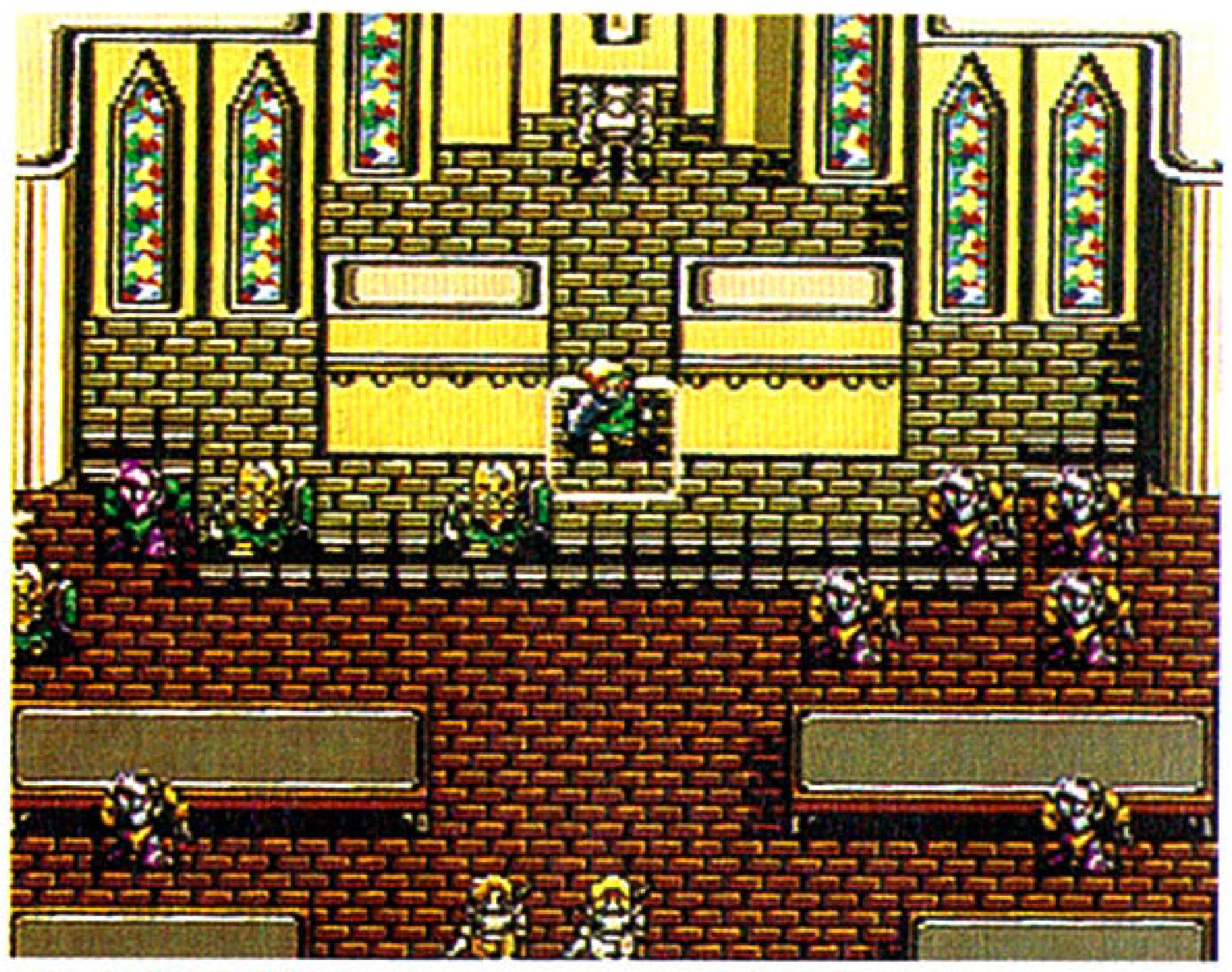
ここに登場する敵のモンスターは、ゾンビやスケルトンなど、すべてアンデット系ばかり。内訳は、グール1、スケルトン3、ゾンビ6の合計10体。これらの敵にはブレイズ系の魔法が威力を発揮する。ここでの勝利条件は、敵の全滅だ。また、マップ自体が狭いうえに、障害物で通れないところが多いので、間接攻撃をうまく使っていこう。

波状攻撃をかわそう

このマップは、前にいるモンスターを倒さなければ、奥のモンスターを攻撃できないような配置になっている。また、主人公1人だけが孤立しているので、ヘタに攻め込むと、袋だたきにあってしまう。モンスターは4つのルートから、波状攻撃をしかけてくるので、あまり戦力を分散させずに1方向ずつ確実に敵をつぶしていきたい。

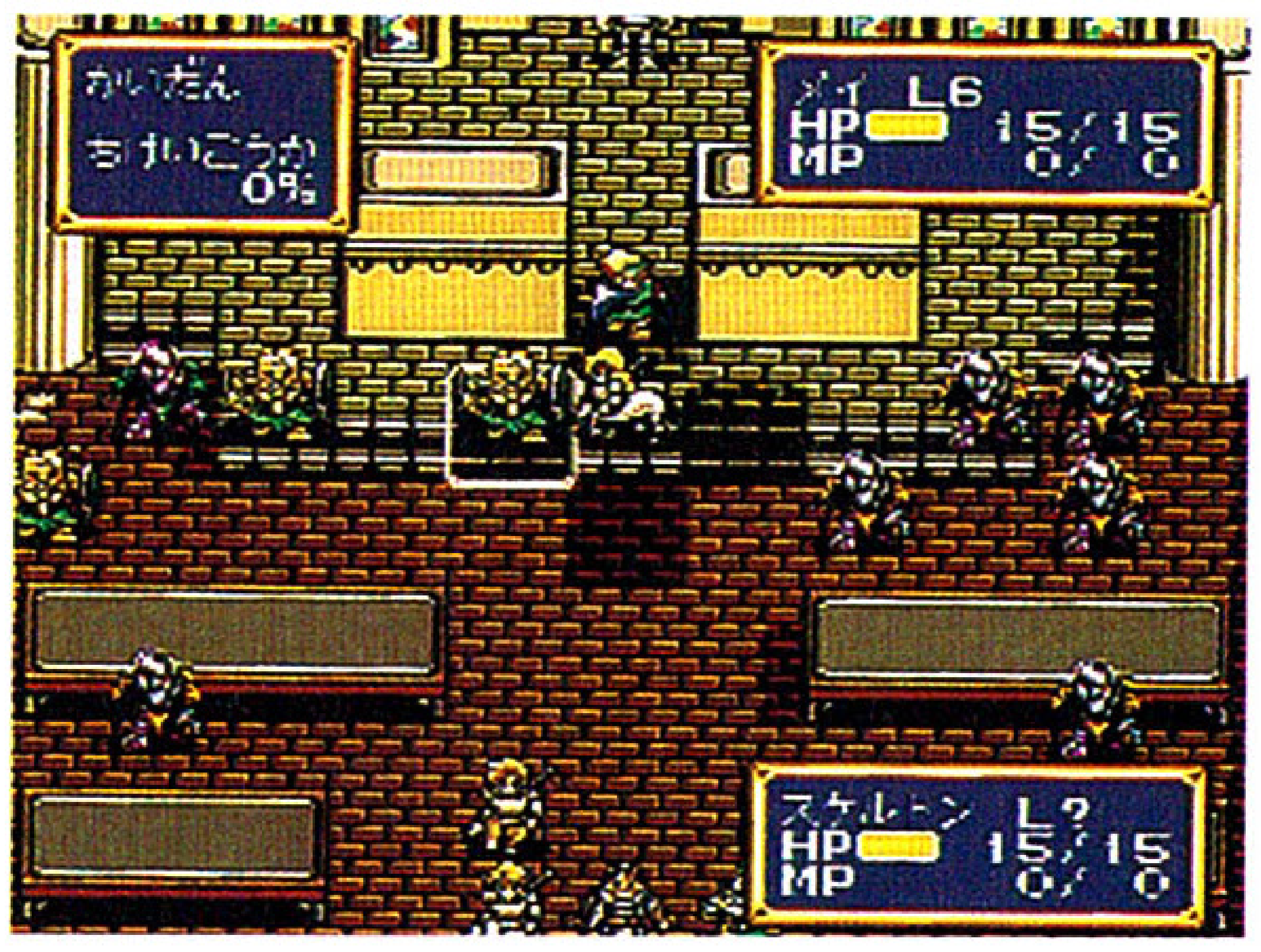
主人公と合流する

まず、左右の障害物の間にいる2体のゾンビは、その出口を塞いでしまえば出てこれなくなる。孤立している主人公を援護する形でキャラを動かし、右側のゾンビ4体から倒そう。このゾンビは固まった状態のままなので、ブレイズの魔法などで一掃できる。



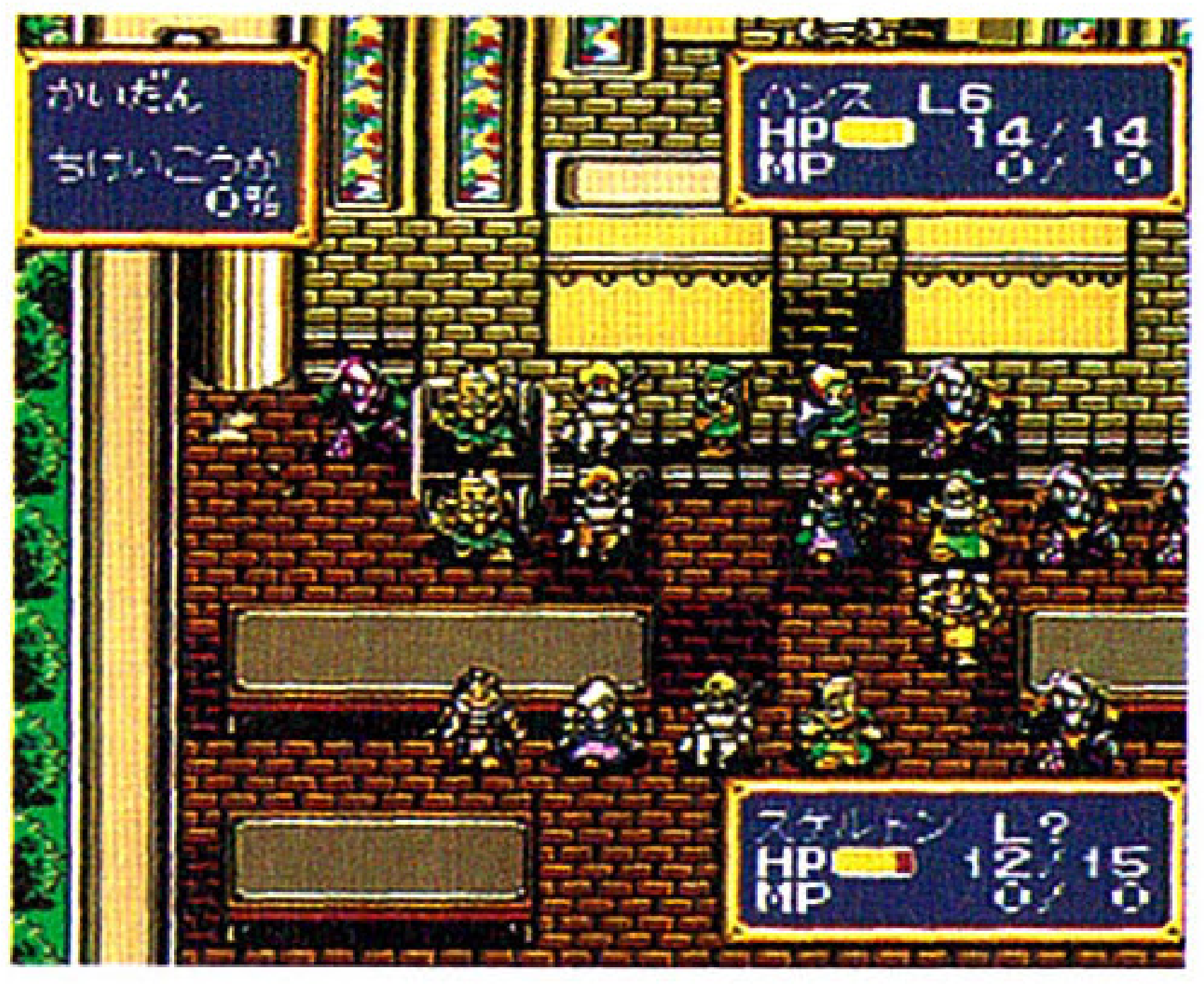
⬆戦闘が始まると、主人公は孤立状態

⬇とりあえず、主人公を援護する


かいだん
ちけいこうか 0%
メイ L6
HP 15/15
MP 0/0
スケルトン L?
HP 15/15
MP 0/0

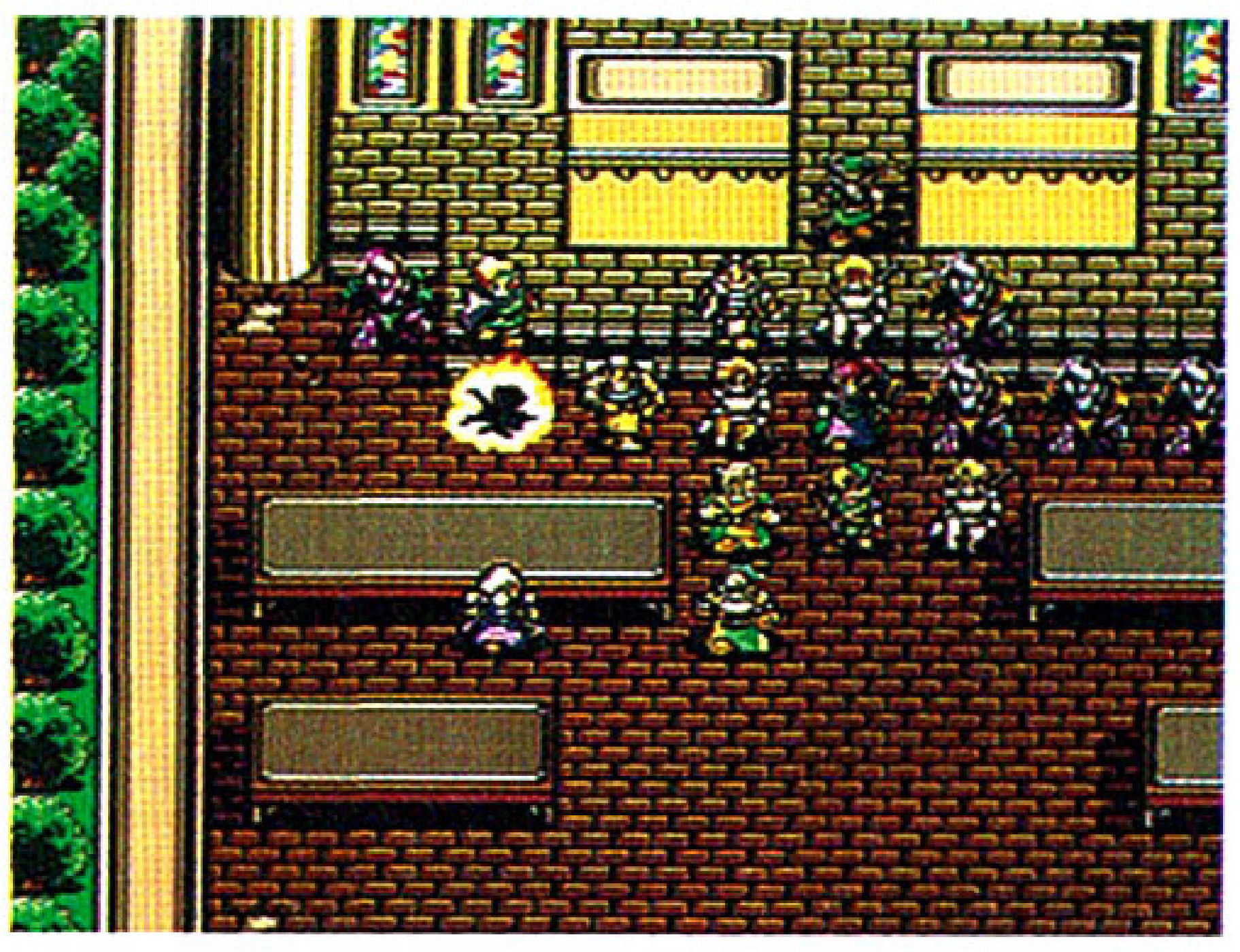
ボス　グール

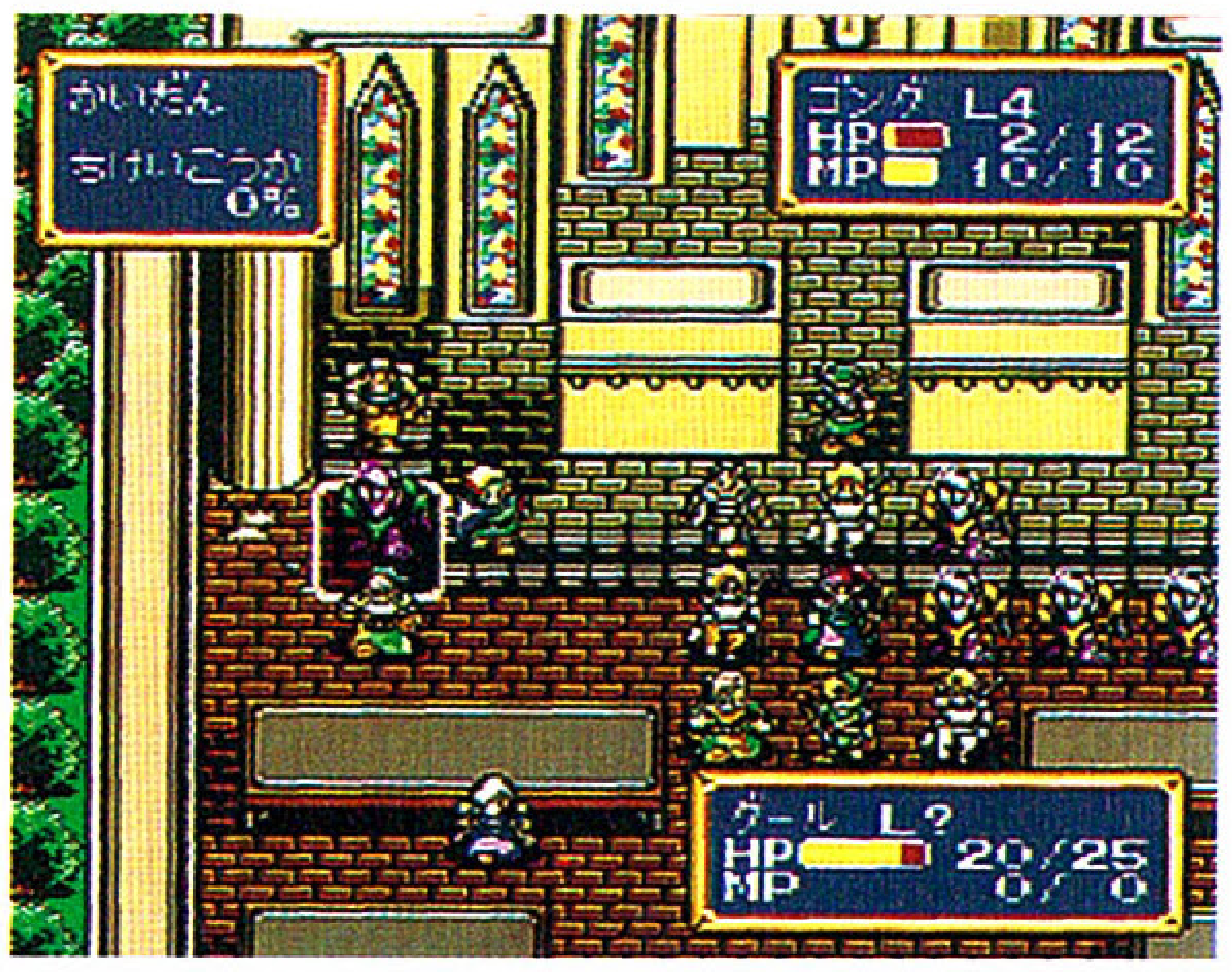
ボスのグールはほとんど動かないので、攻撃するためにはスケルトンを片づけなければならない。しかし、特殊な攻撃法を持つモンスターはいないので、回復魔法をこまめに使いながら戦えば問題なく倒せる。グール自体もHPはやや高めだが、さほど強敵ではないので、防御力の低いキャラで攻めない限り心配はない。


かいだん
ちけいこうか 0%
ハンス L6
HP 14/14
MP 0/0
スケルトン L?
HP 12/15
MP 0/0

➡まず、周囲にいるスケルトンから片づける

➡複数のキャラで一斉に攻撃するだけだ



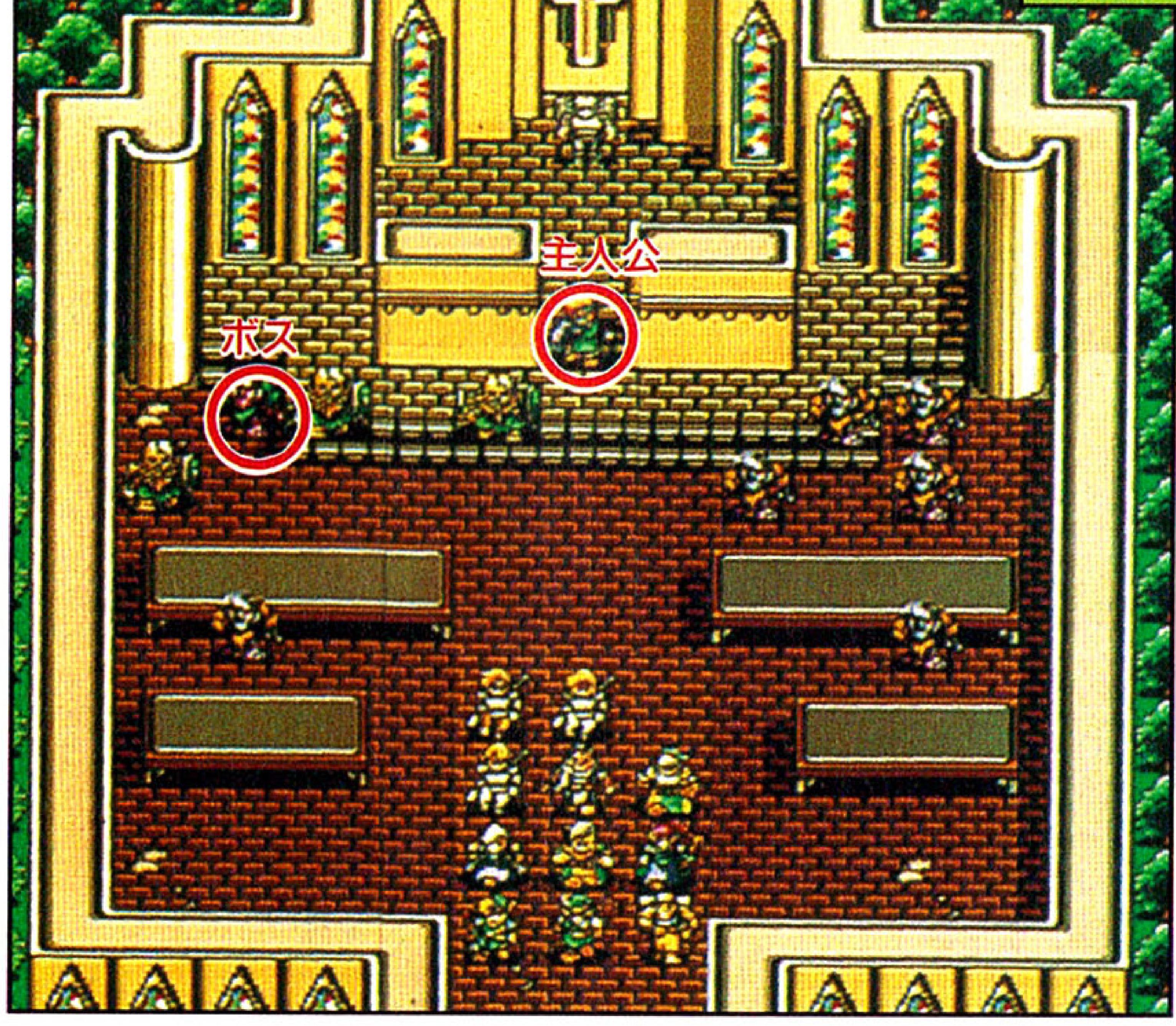

かいだん
ちけいこうか 0%
ゴンタ L4
HP 2/12
MP 10/10
グール L?
HP 20/25
MP 0/0

⬆グールを倒せば戦闘終了

仲間が増える

戦闘で勝利すると、バルバロイとアモンの2人を仲間にすることができる。この2人の案内で、鉱山の国バストークを通ってウランバートルに行けることになる。バルバロイとアモンは鳥人で、空を飛んで地形に関係なく移動することができる。この先戦闘では、メンバーの中から13人を選んで戦うことになる。

シェードの礼拝堂全体マップ



勝利条件＝敵の全滅

敵の数	
グール	×1
スケルトル	×3
ゾンビ	×6

初登場の敵パラメータ

グール	
HP	25
MP	0
攻撃力	19
防御力	13
移動距離	6
敏捷さ	9

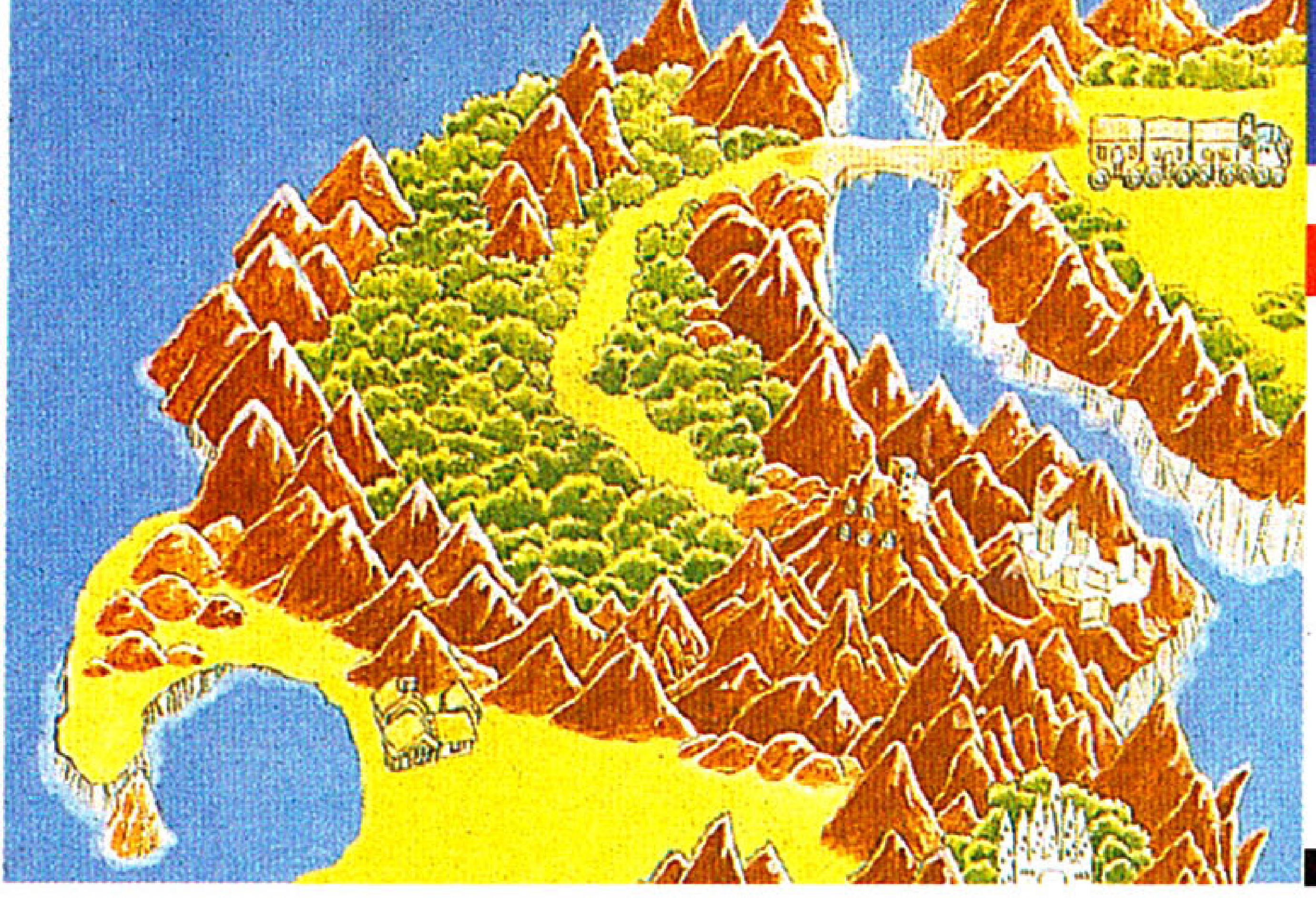
仲間になるキャラ

バルバロイ

職業	鳥人
レベル	5
最大HP	13
最大MP	0
攻撃力	18
防御力	11
移動距離	7
敏捷さ	12
持ち物	ミドルソード
魔法	覚えていない

アモン

職業	鳥人
レベル	5
最大HP	16
最大MP	0
攻撃力	16
防御力	7
移動距離	7
敏捷さ	7
持ち物	ミドルソード
魔法	覚えていない



バストーク地方を解放せよ

第3章 ルーンファウストの秘密兵器

バルバロイとアモンの道案内で、シャイニングフォースは鉱山の町バストークに到着する。第3章は、このバストーク地方で展開される。ここでの戦闘は3回で、アーチャーのディアーネ、ワーウルフのザッパ、騎士のペイルが仲間になる。また、これまでに登場した味方のキャラを、1人も残さず集めていると、第3章からは戦闘に使えるキャラを選択できるようになる。そのときどきに有利と思われるキャラをチョイスし、レベルアップさせていこう。

第3章　フローチャート

バストークの町で、ザッパに関する情報を集める。（P25）

アーチャーのディアーネを仲間にして、採石場に向かう。（P25）

バストークの採石場で戦闘9。終了後洞くつで宝箱を開ける。（P26）

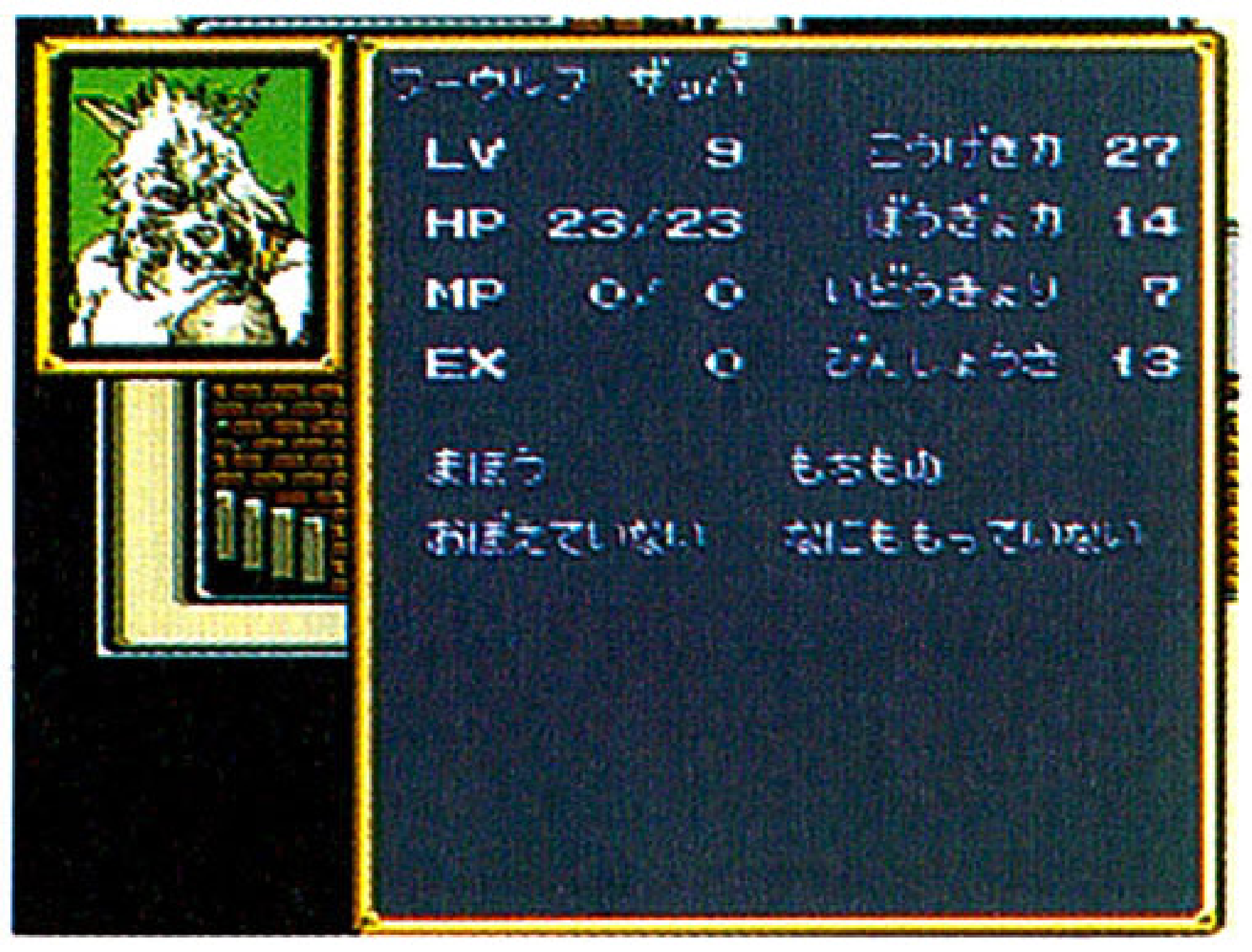
ワーウルフのザッパの状態を元にもどし、仲間にする。（P27）

コーキチと話をし、彼の飛行実験を見物していく。（P27）

バストーク地方で戦闘10。終了後一本橋へ向かう。（P28）

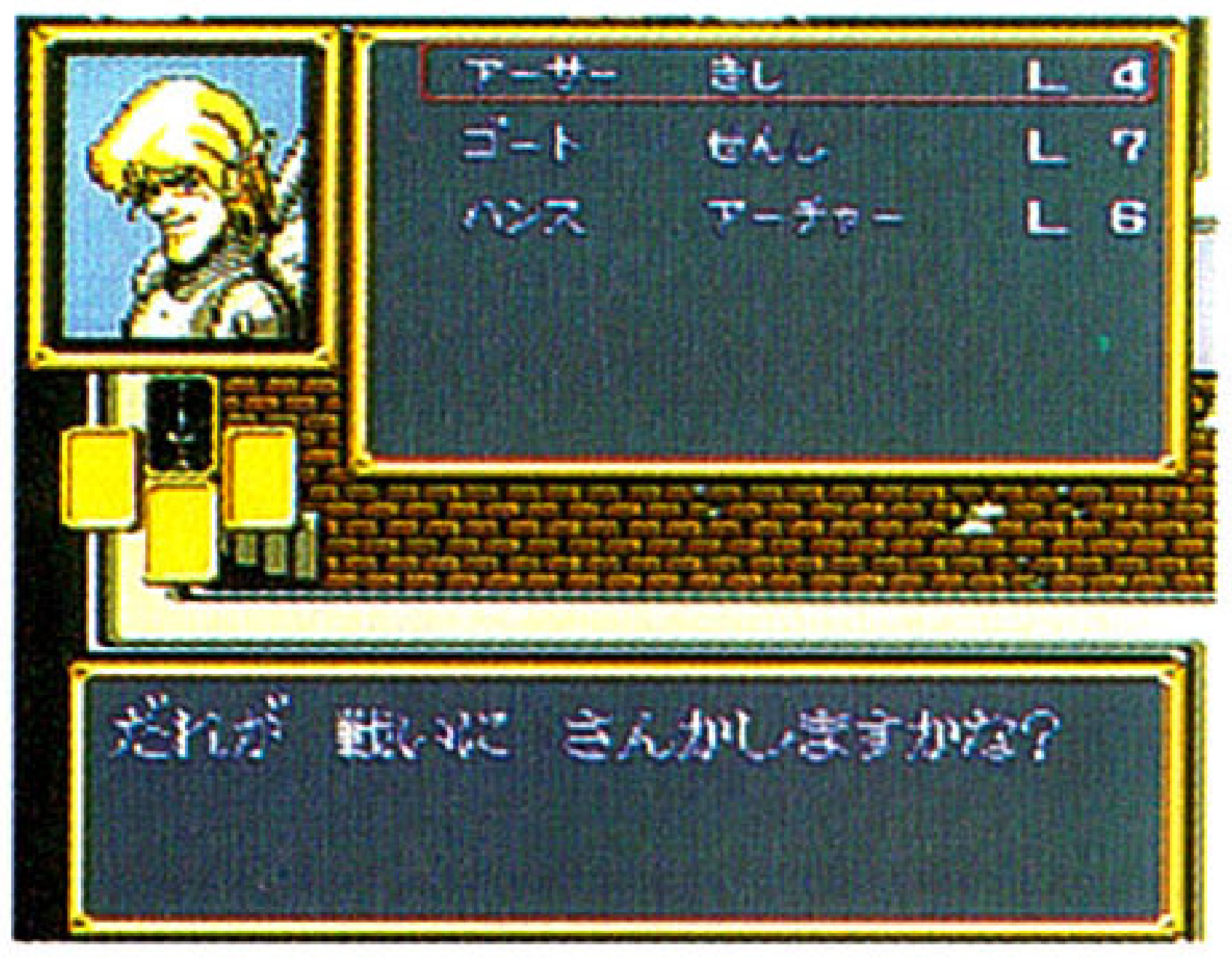
一本橋で戦闘11。戦闘に勝つとペイルが仲間になる。（P30）

そして第4章へと続く…。



ワーウルフ　ザッパ
LV　9　こうげきカ　27
HP　23/23　ぼうぎょカ　14
MP　0/　0　いどうきょり　7
EX　0　びんしょうさ　13
まほう　もちもの
おぼえていない　なにももっていない

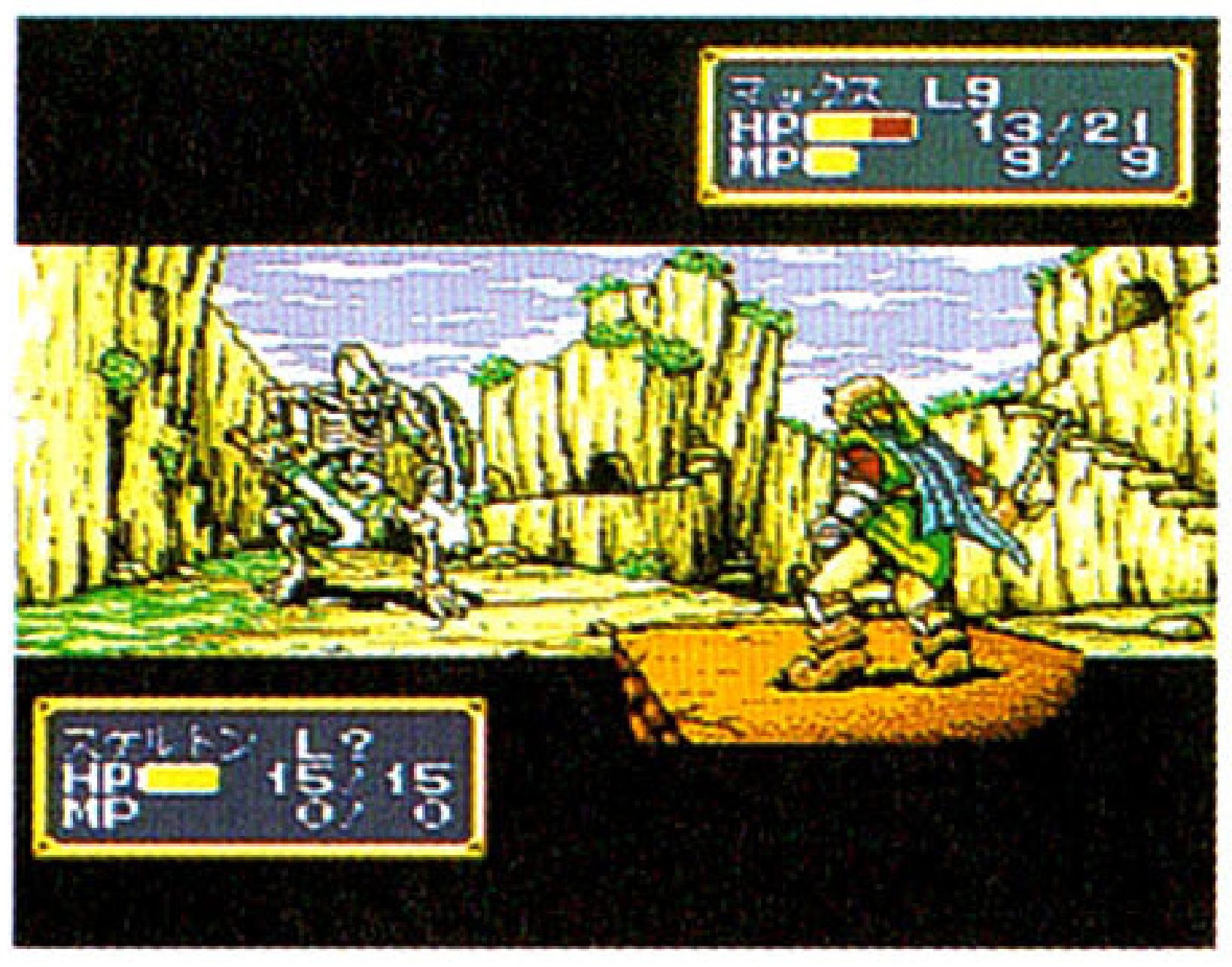
➡ワーウルフのザッパ。強力な仲間だ



アーサー　きし　L　4
ゴート　せんし　L　7
ハンス　アーチャー　L　6

だれが　戦いに　さんかしますかな?

➡本陣で戦うメンバーを選択できるようになる。ノーバの忠告を聞こう



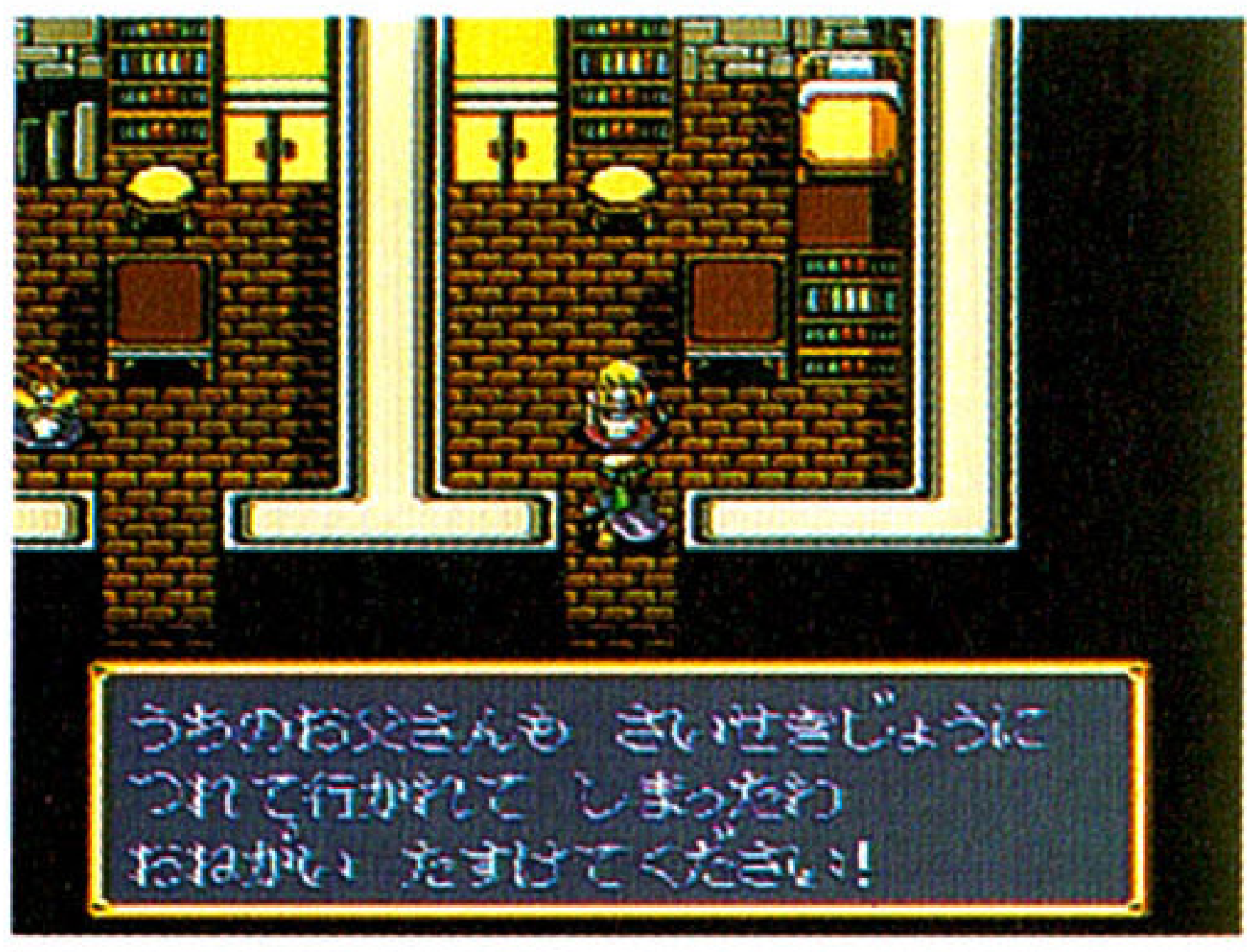
マックス　L9
HP　13/21
MP　9/　9

スケルトン　L?
HP　15/15
MP　0/　0

➡敵のモンスターもドンドン強力になってくる。苦戦必至か

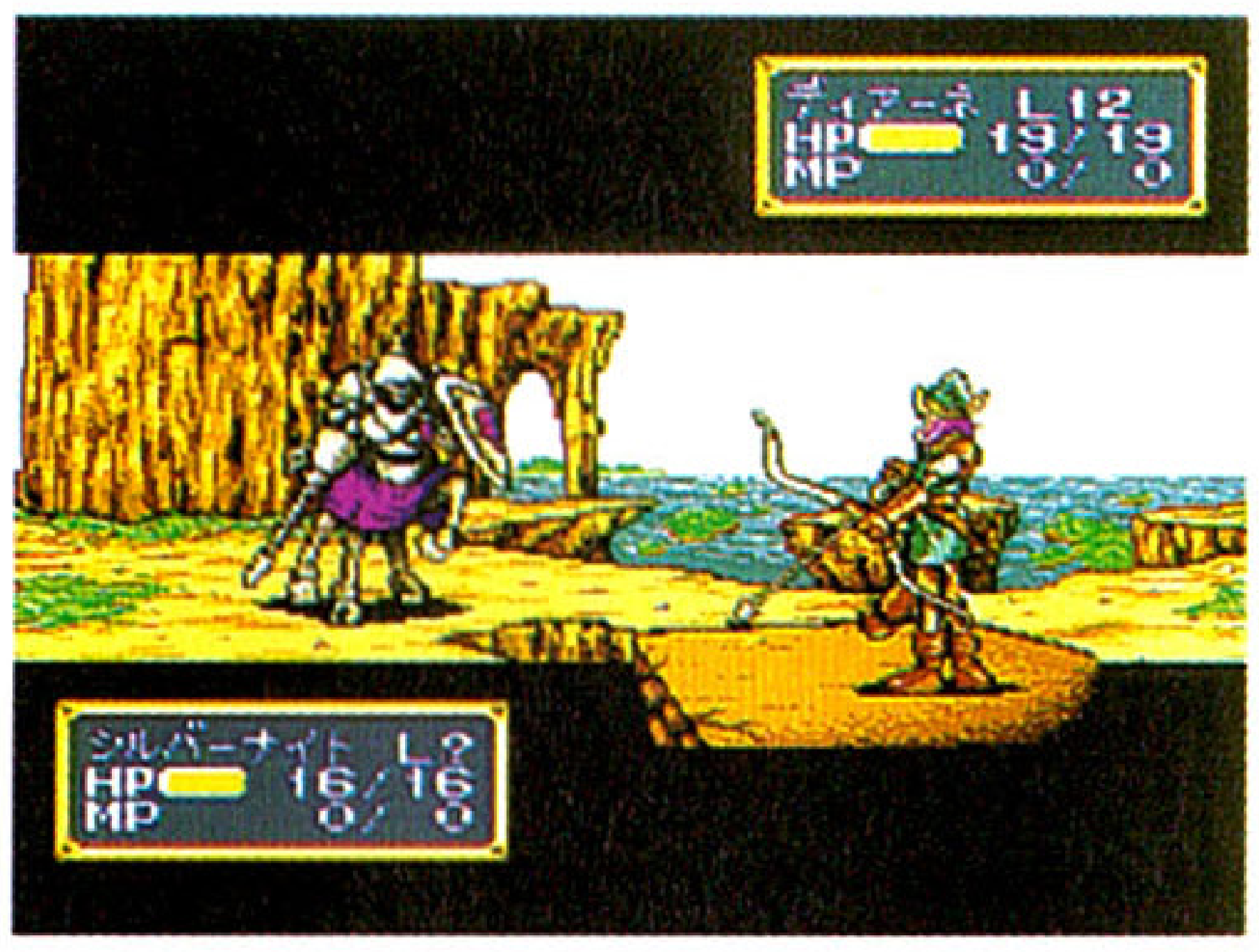
鉱山の町　バストーク

バストークの町は山の中腹にあり、ほとんどの家が崖をくり抜いて造ってある。この地にもルーンファウスト軍の手が及んでおり、人々が苦しめられている。この時点で仲間になるキャラは、エルフのアーチャー、ディアーネ。ここでは、バストークの町から採石場の戦いまでを解説していく。



うちのお父さんも　さいせきじょうに
つれて行かれて　しまったわ
おねがい　たすけてください!

➡人々はルーンファウストに苦しめられている



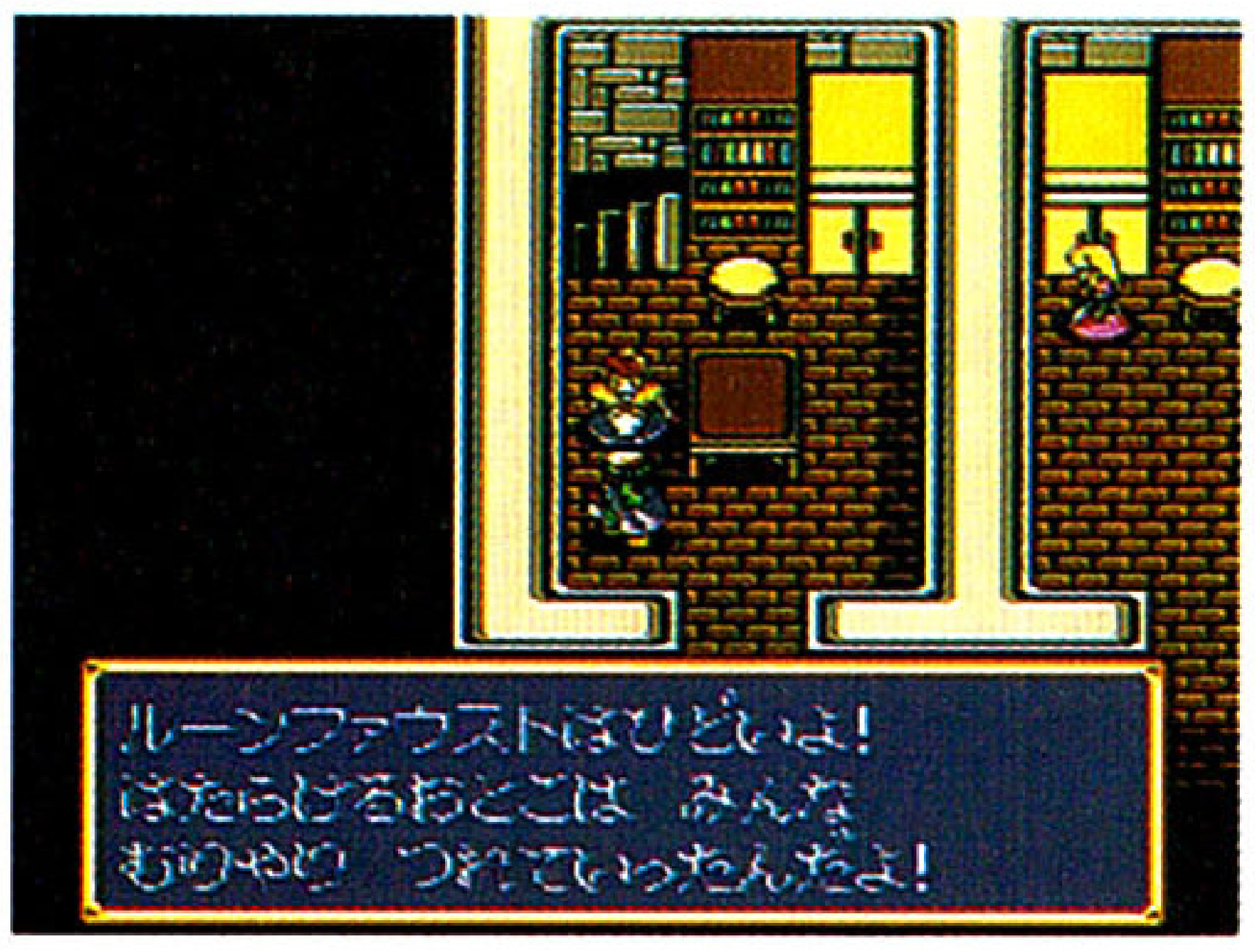
ディアーネ　L12
HP　19/19
MP　0/　0

シルバーナイト　L?
HP　16/16
MP　0/　0

➡アーチャーのディアーネ。使い勝手がいいキャラだ

男たちはすべて採石場へ

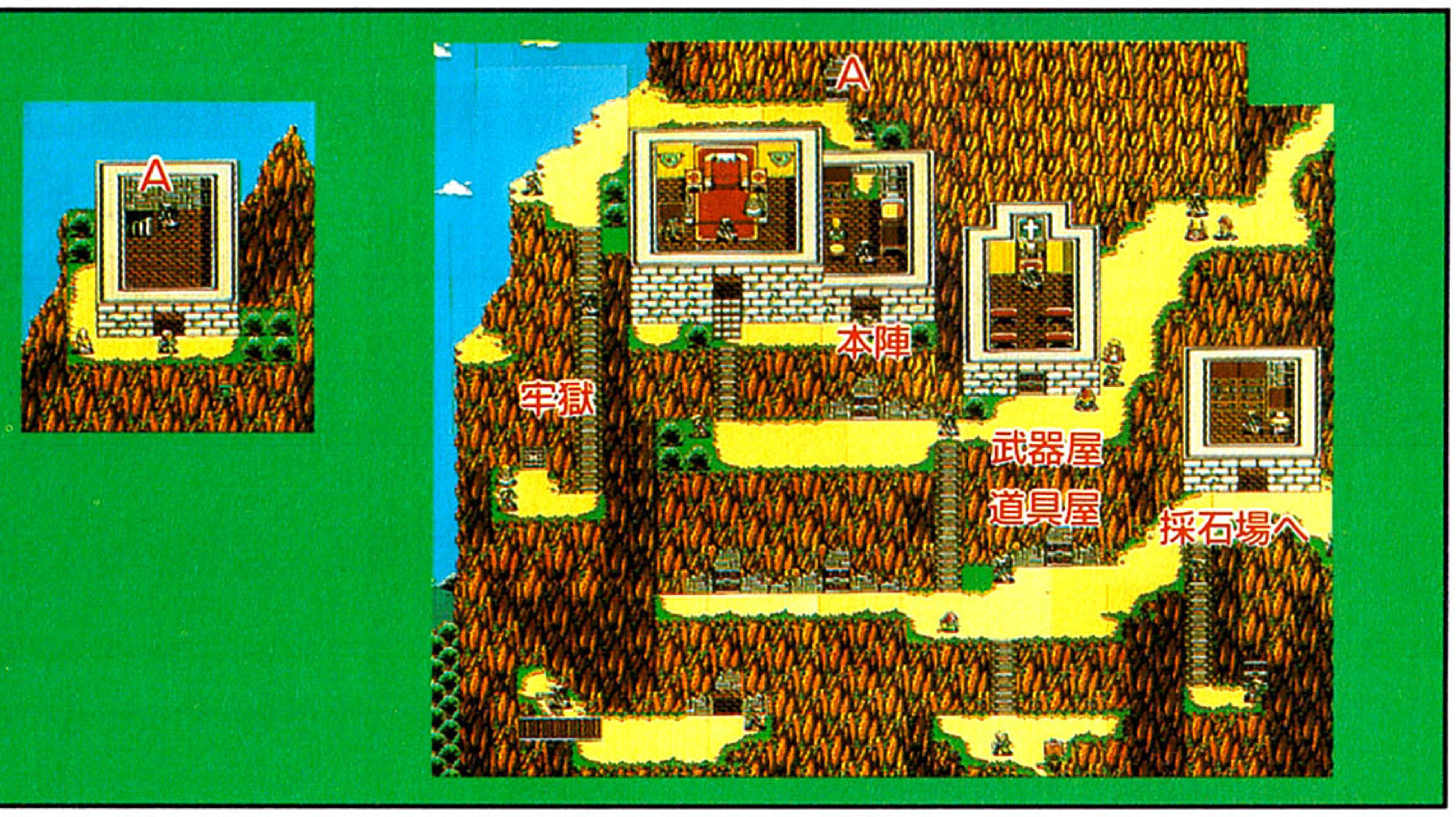
バストークの町の中には、男の姿がほとんど見えない。ルーンファウスト軍が鉱山から兵器を掘り出すために、強制労働させているらしい。この町を守っていたザッパも、ワナにはまったという。



ルーンファウストはひどいよ!
はたらけるおとこは　みんな
むりやり　つれていったんだよ!

➡男たちはみんな、強制労働させられている

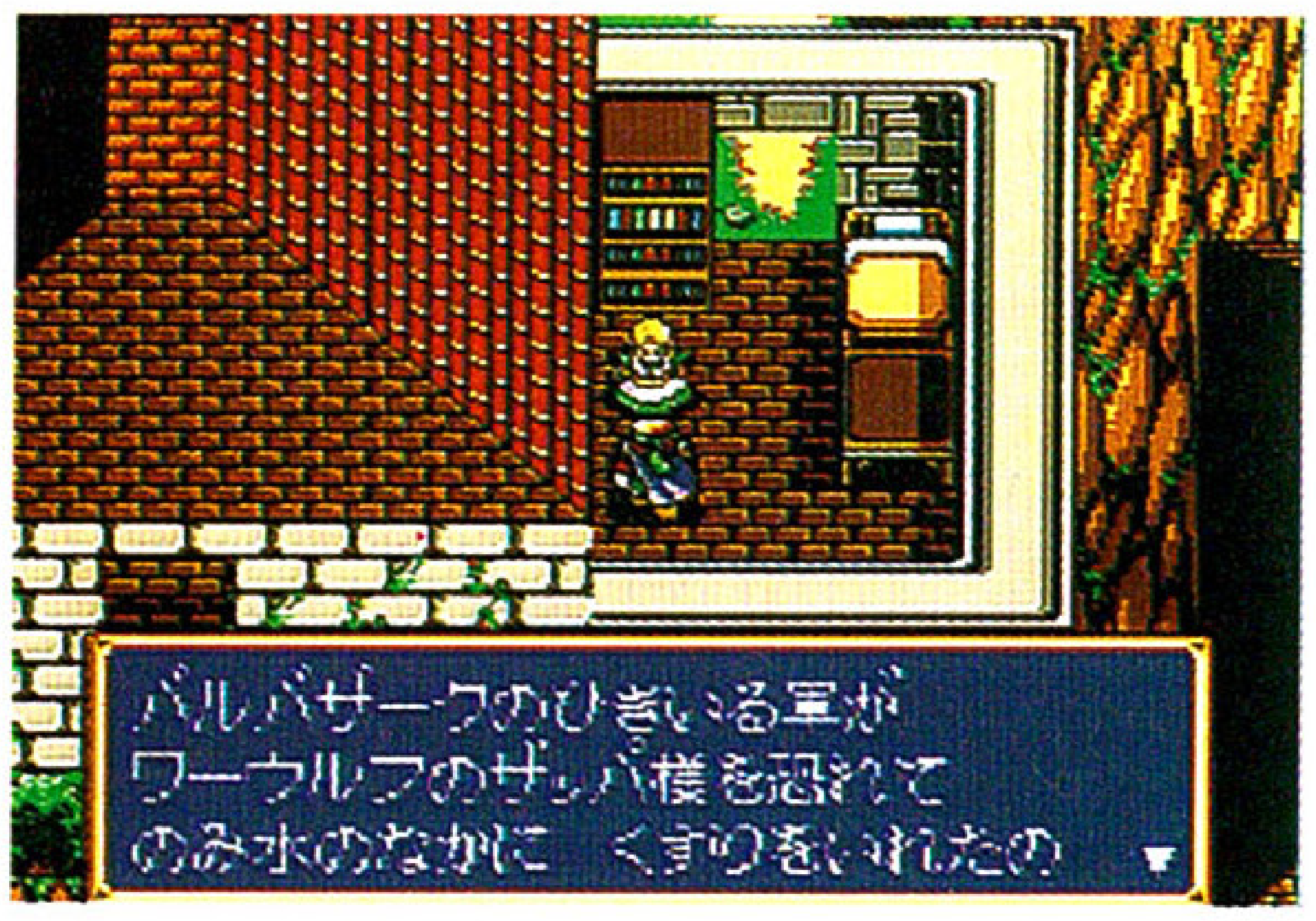
バストークの町全体マップ



※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

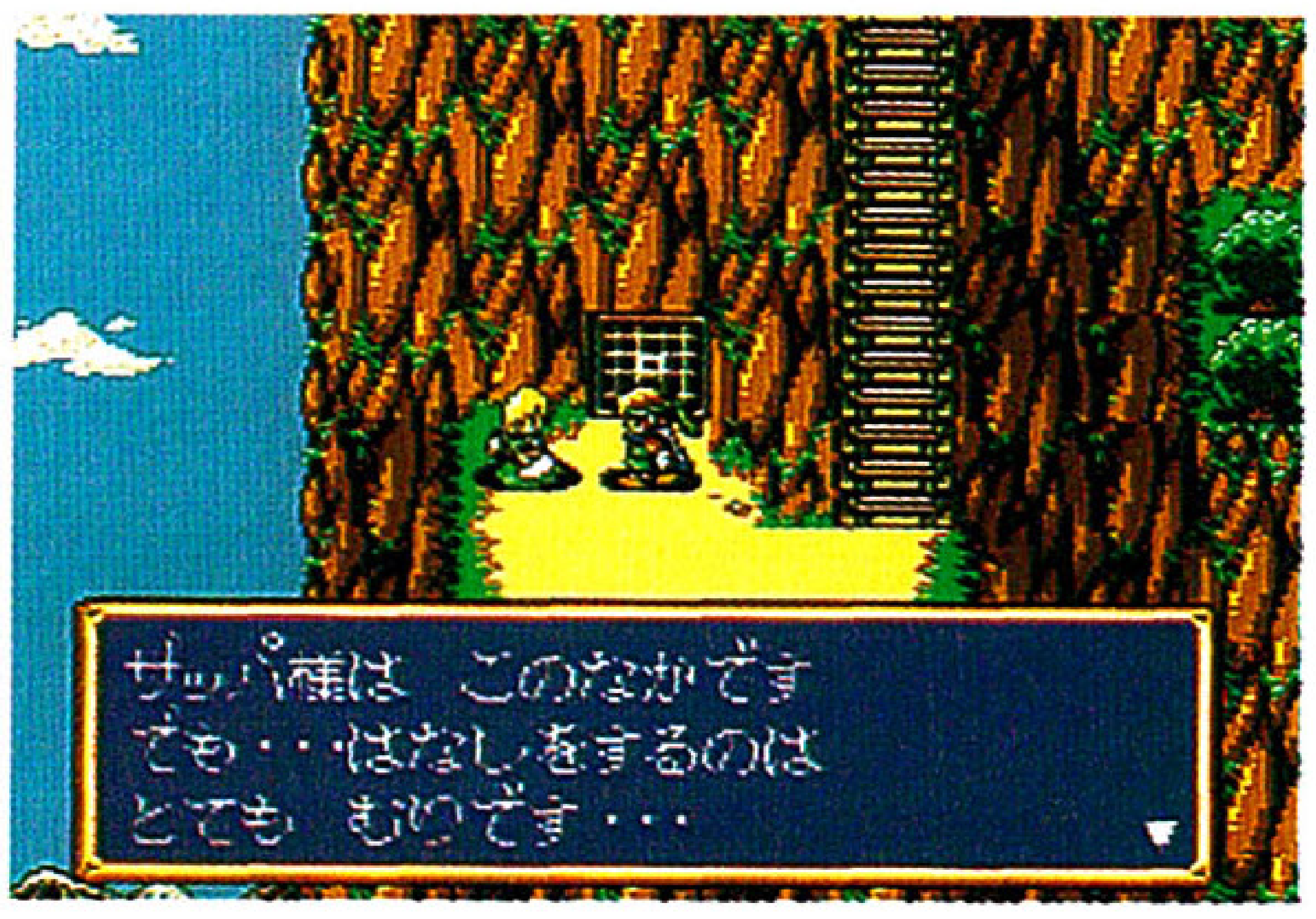
ワナにはまったザッパ

バルバザークの率いる軍勢が、町を守っていたザッパを恐れ、飲み水の中に薬を入れた。薬のせいで、けものの心を抑えられなくなったザッパは、自ら牢獄に入り会うことすらできない。ザッパの状態を元に戻さない限り、仲間にすることはできないようだ。どうすればザッパを元にもどせるのだろうか。


バルバザークのひきいる軍が
ワーウルフのザッパ様を恐れて
のみ水のなかに　くすりをいれたの

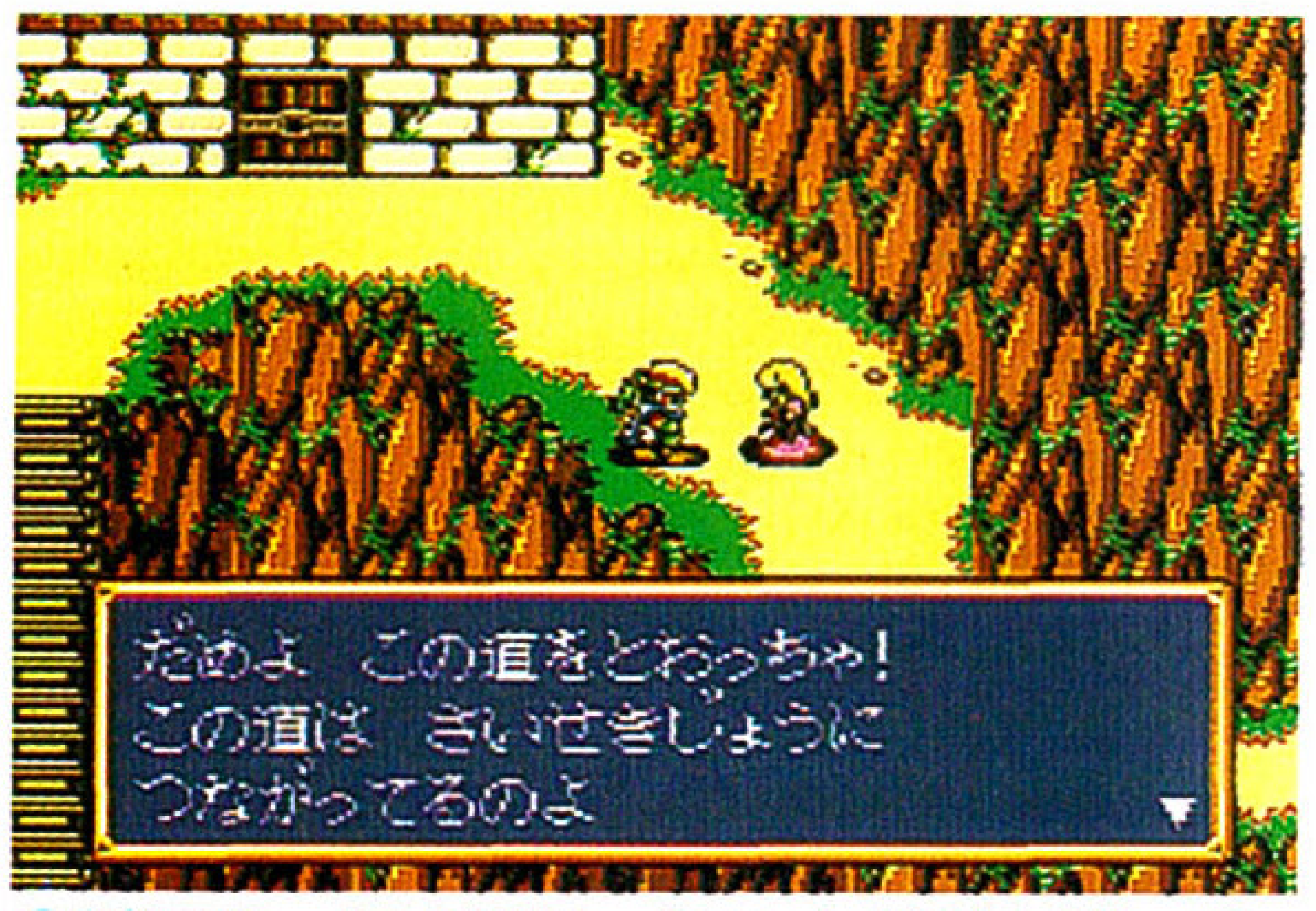
⇧ザッパはルーンファウスト軍のしかけたワナに、まんまとはまってしまった

⇩自ら牢獄に入ってしまったザッパ。はたして彼を助けることができるのか…


ザッパ様は　このなかです
でも・・はなしをするのは
とても　むりです・・・

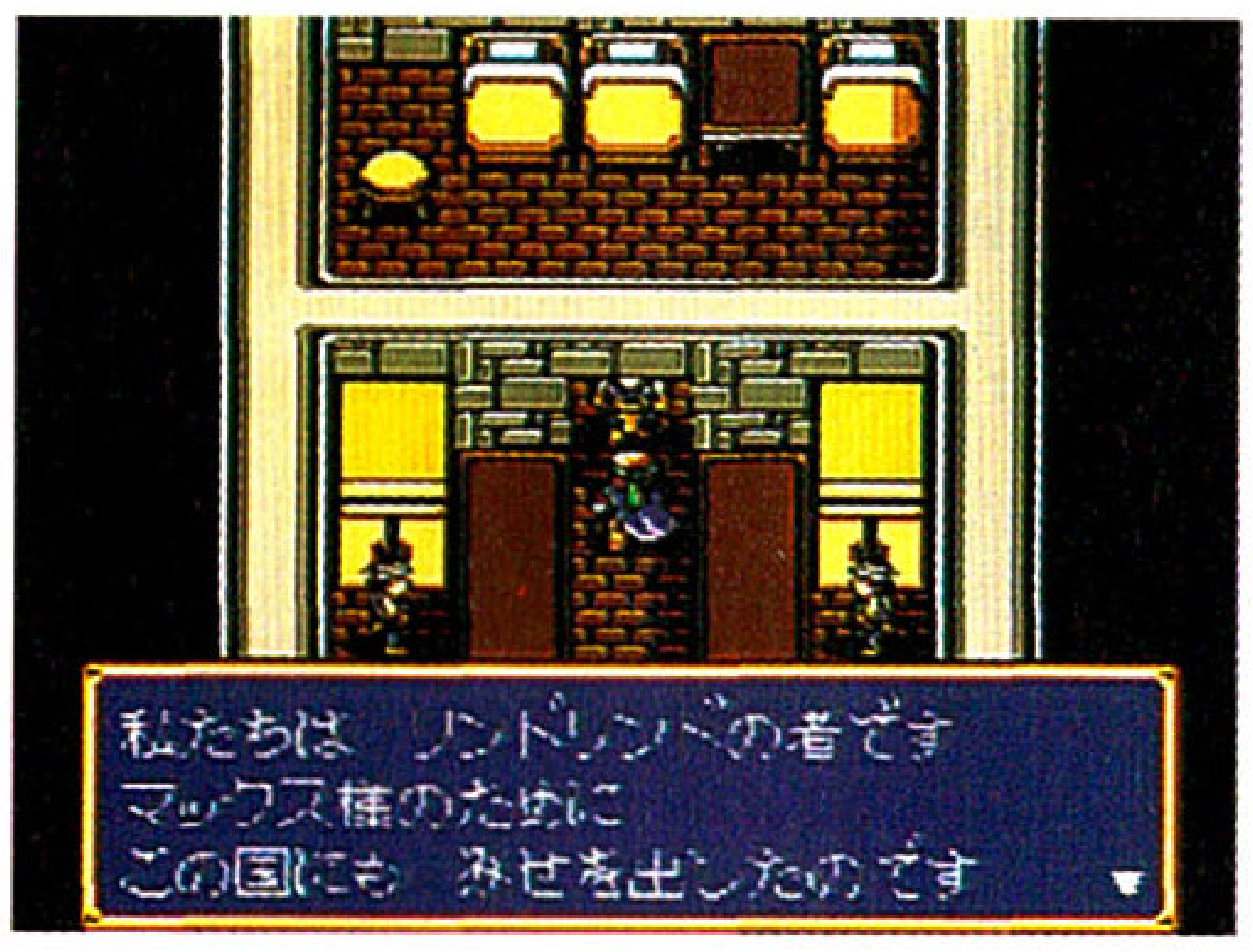
ディアーネとともに採石場へ

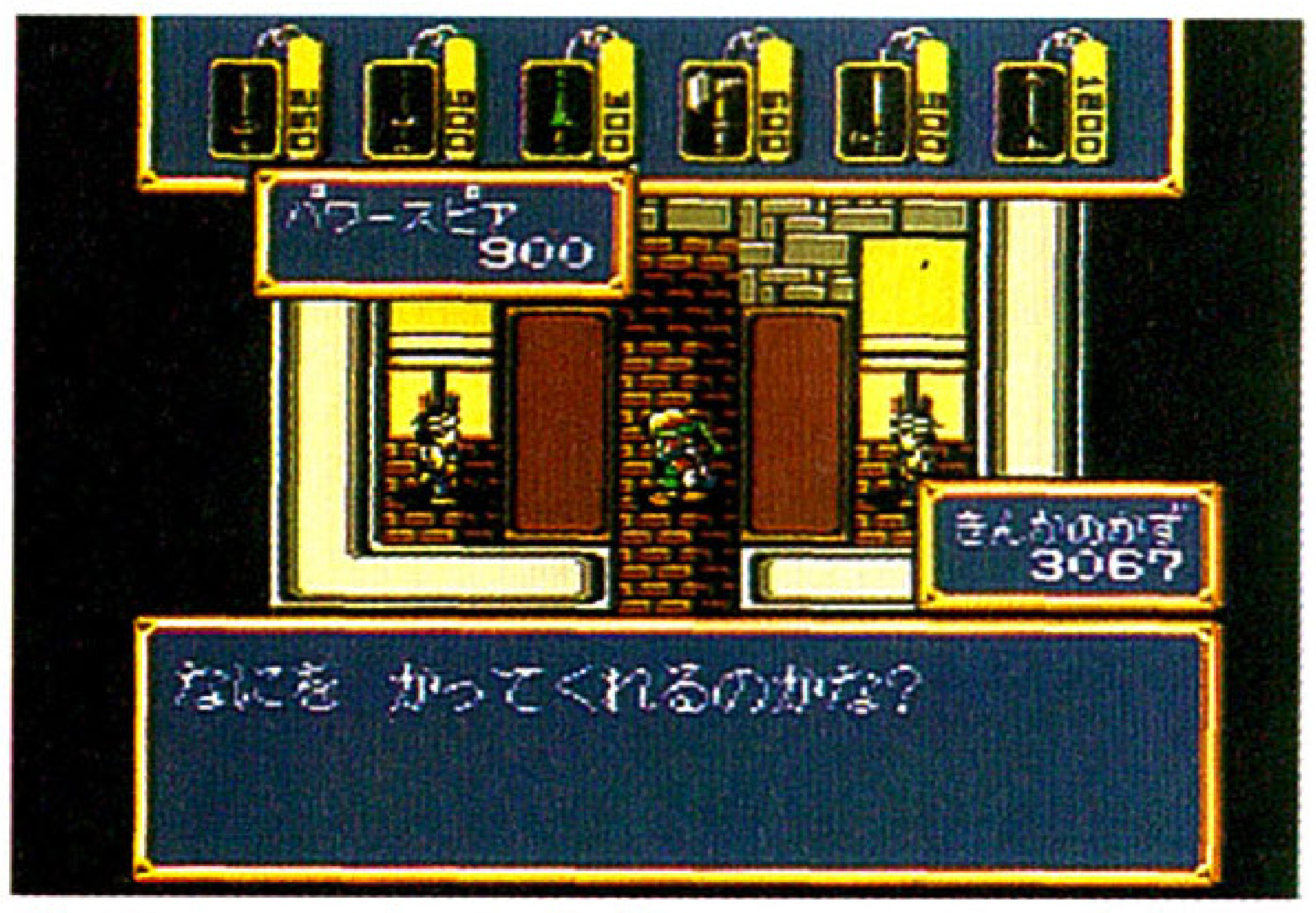
町を解放するためには、採石場にいる敵を蹴散らさなければならない。しかし、採石場へ続く道と町の外に出る道は、町の女がふさいでいて通ることができない。まず、アーチャーのディアーネを探し出して話を聞こう。また、リンドリンドの商人が、シャイニングフォースのために武器屋と道具屋を開いてくれている。道具屋には目新しいものはないが、武器屋では騎士にパワースピア、戦士にミドルアックスを買ってやろう。もしハンスの装備が木の矢だったら、はがねの矢も買ってやること。


だめよ　この道をとおっちゃ！
この道は　さいせきじょうに
つながってるのよ

⇧採石場へ行く道は、町の女ががんばっているので通れない

⇨リンドリンドの商人が店を開いている


私たちは　リンドリンドの者です
マックス様のために
この国にも　みせを出したのです


パワースピア
900

きんかのかず
3067

なにを　かってくれるのかな？

⇧パワースピアを装備していれば、直接攻撃と間接攻撃の両方が可能

武器屋商品リスト

ミドルソード	250G
パワースピア	900G
ブロンズランス	300G
ミドルアックス	600G
パワースティック	500G
はがねの矢	1200G

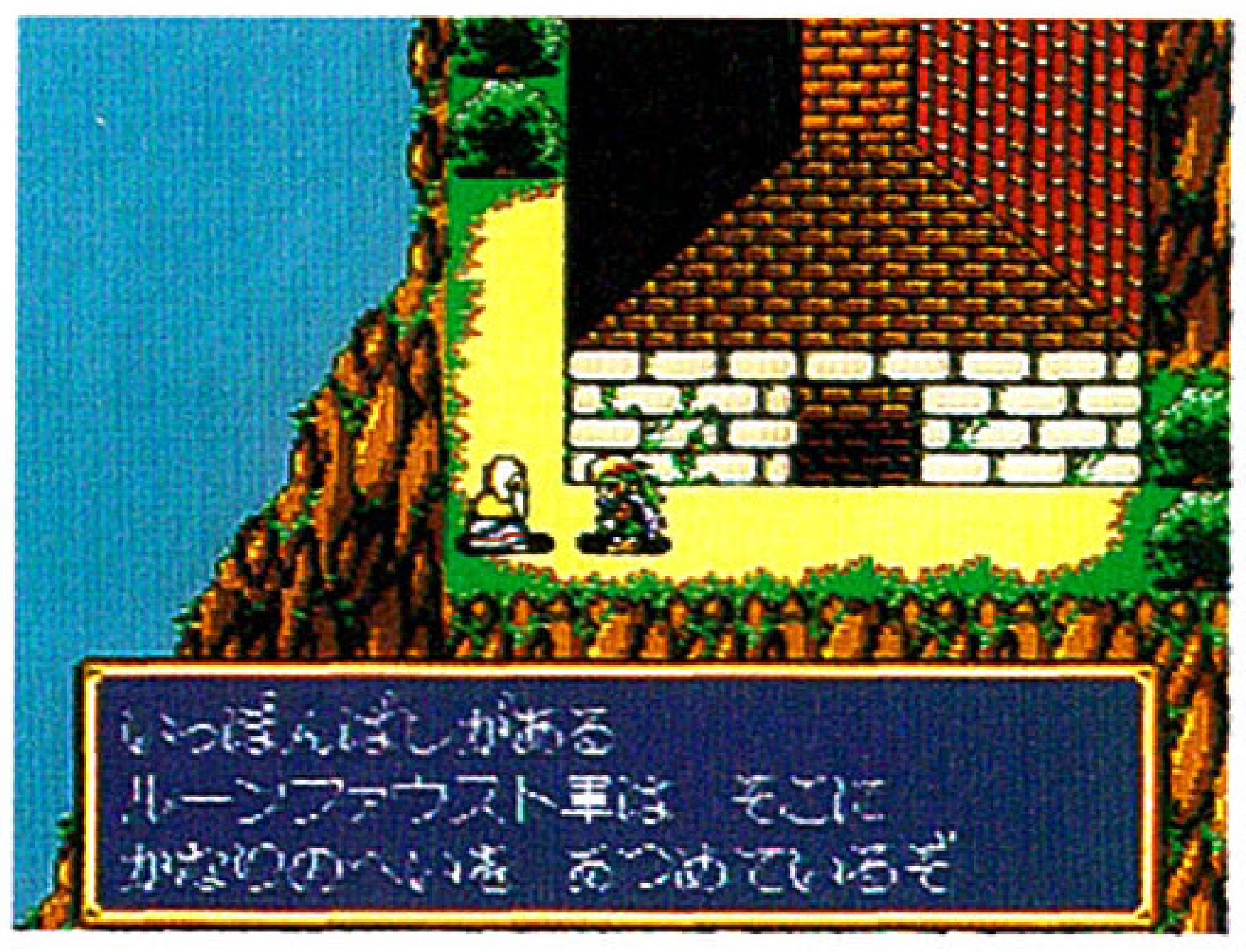
道具屋商品リスト

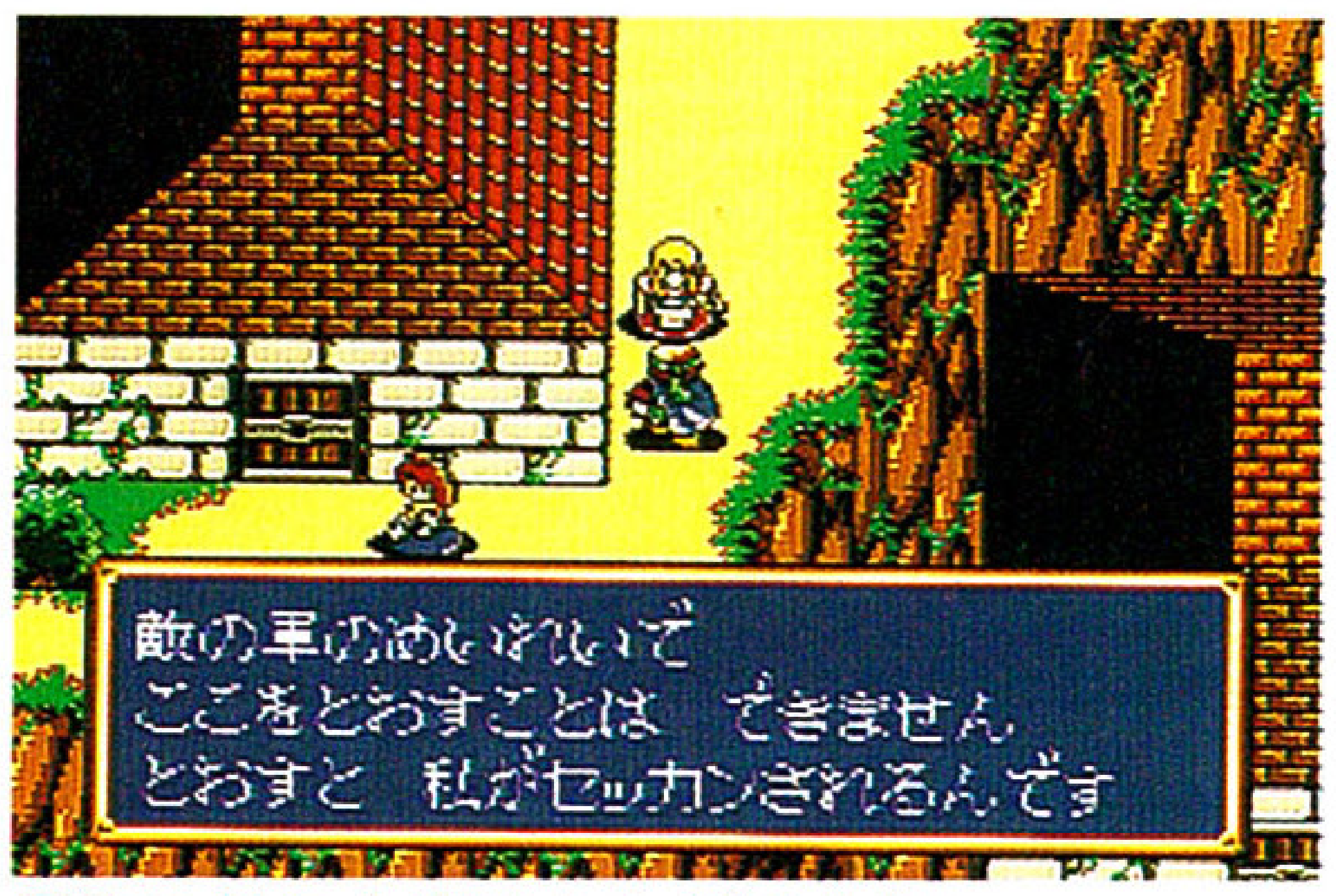
薬草	10G
回復の実	200G
毒消し草	20G
天使の羽根	40G

町と人々は…

町の奥にある扉を抜けて山頂に登ると、そこにいる老人が町の外にいるルーンファウスト軍の動きを教えてくれる。町の外に出るための道は、採石場での戦闘を終わらせないと通ることができない。また、町にいる薬作りの名人ステトラは、ある薬を作るための材料を、心底ほしがっている。男たちは強制労働のため連れていかれ、女たちは不安そうだ。

⇨山頂の老人に、話しかけてみよう

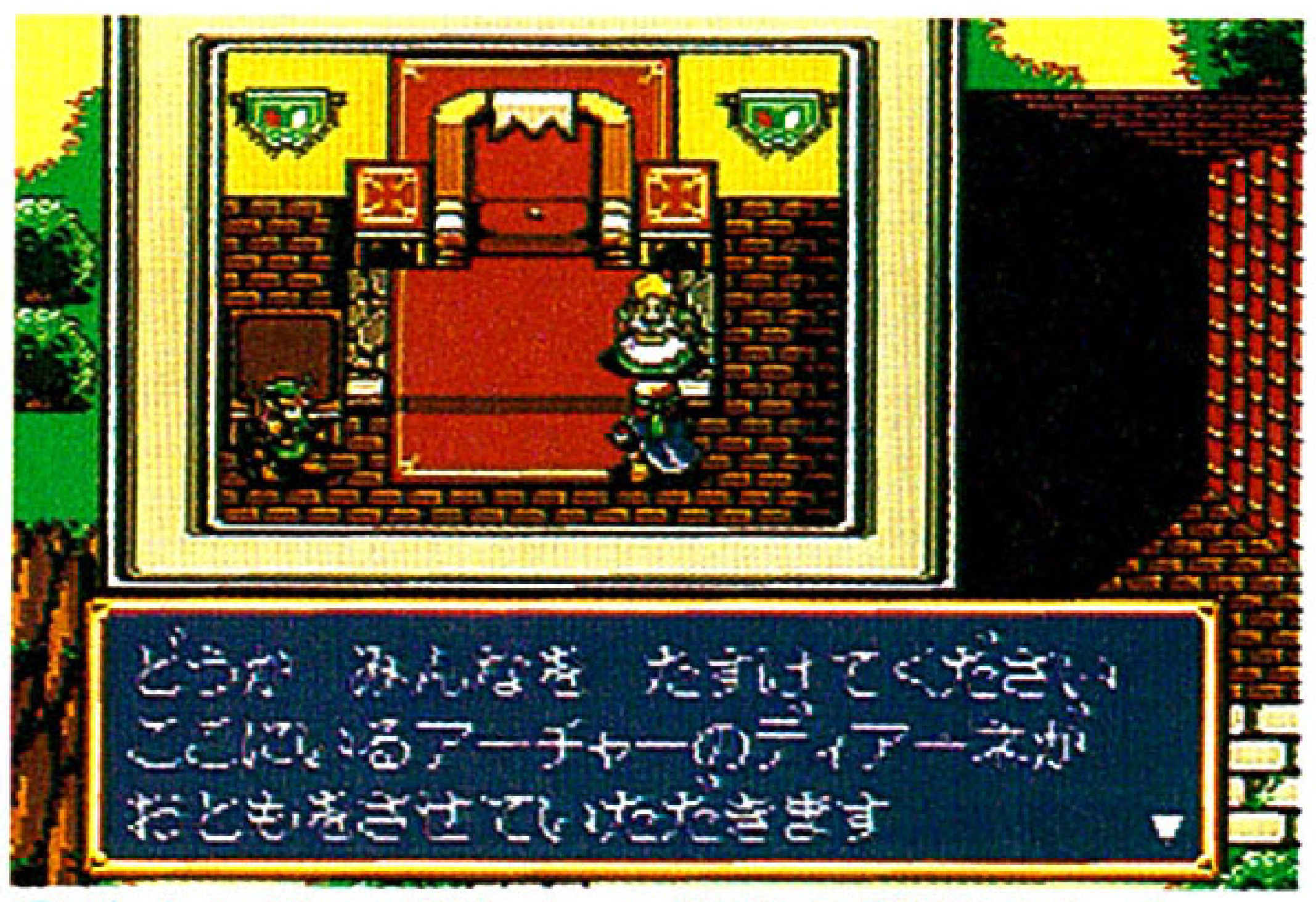

いっぽんばしがある
ルーンファウスト軍は　そこに
かなりのへいを　あつめているぞ


敵の軍のめいれいで
ここをとおすことは　できません
とおすと　私がセッカンされるんです

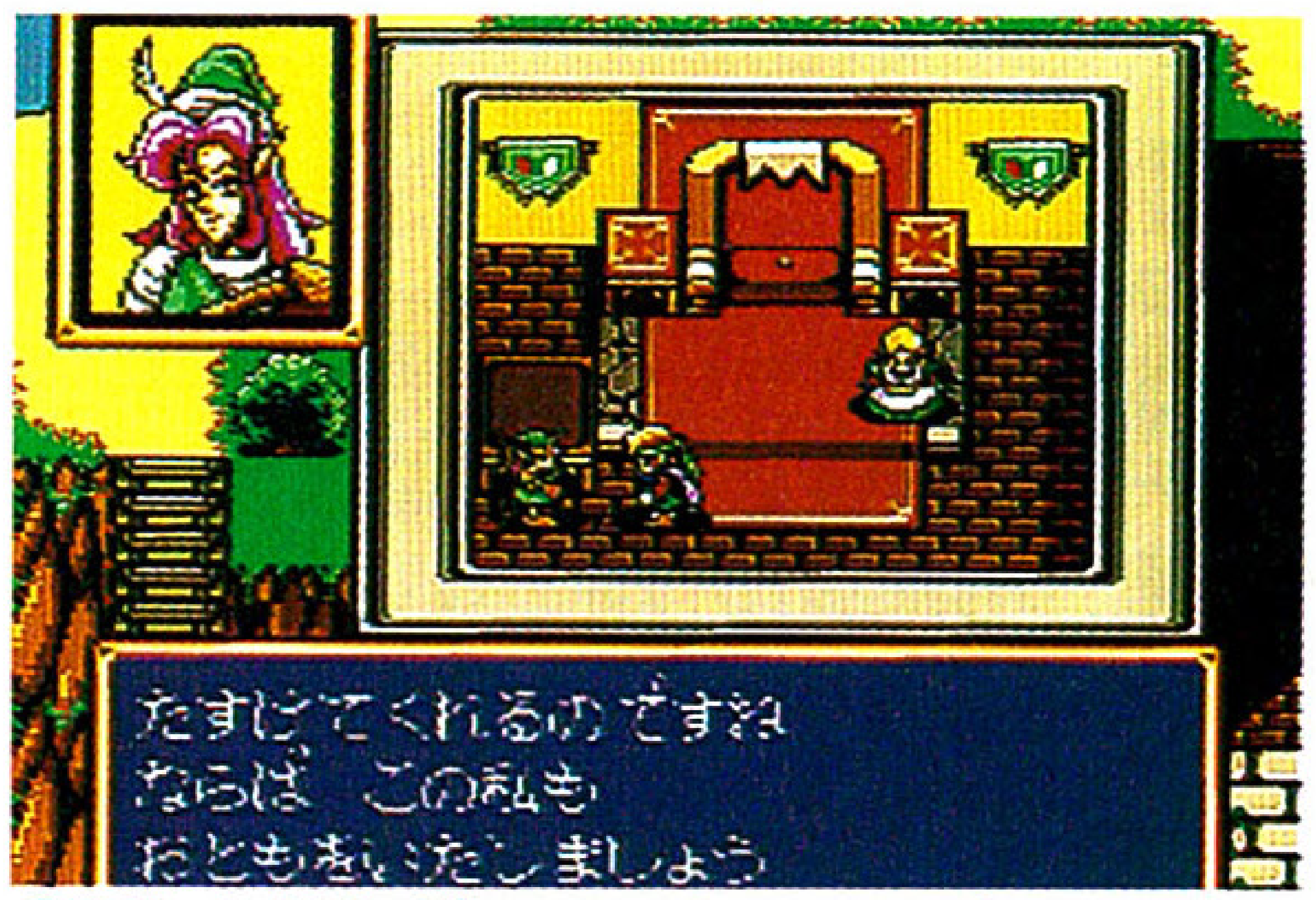
⇧町の外にも出ることができない

ディアーネを仲間に

ディアーネを見つけて話しかけると、まず、侍女の話を聞くようにいわれる。そこで侍女に話を聞くと、採石場のルーンファウスト軍の撃破を依頼される。これを承知して、ディアーネに話しかけると、ディアーネが仲間になる。アーチャーのディアーネは、この時点でも強力な攻撃力を持っている。そして、ディアーネを仲間にすると、採石場への道が通れるようになる。


どうか　みんなを　たすけてください
ここにいるアーチャーのディアーネが
おともをさせていただきます

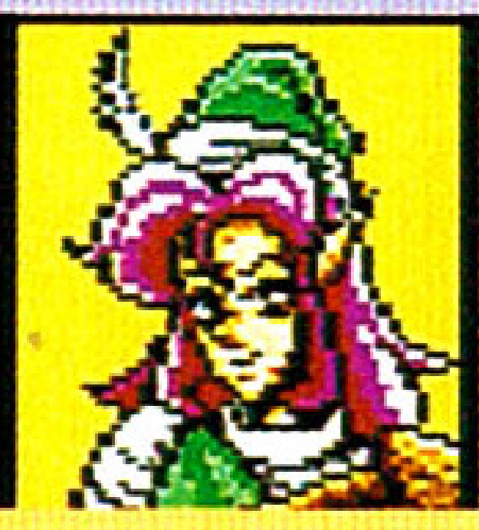
⇧侍女に町の男たちの救出を懇願される。素直に引き受けよう


たすけてくれるのですね
ならば　この私も
おともいたしましょう

⇧話しかければ、アーチャーのディアーネが仲間入りする

仲間になるキャラ

ディアーネ



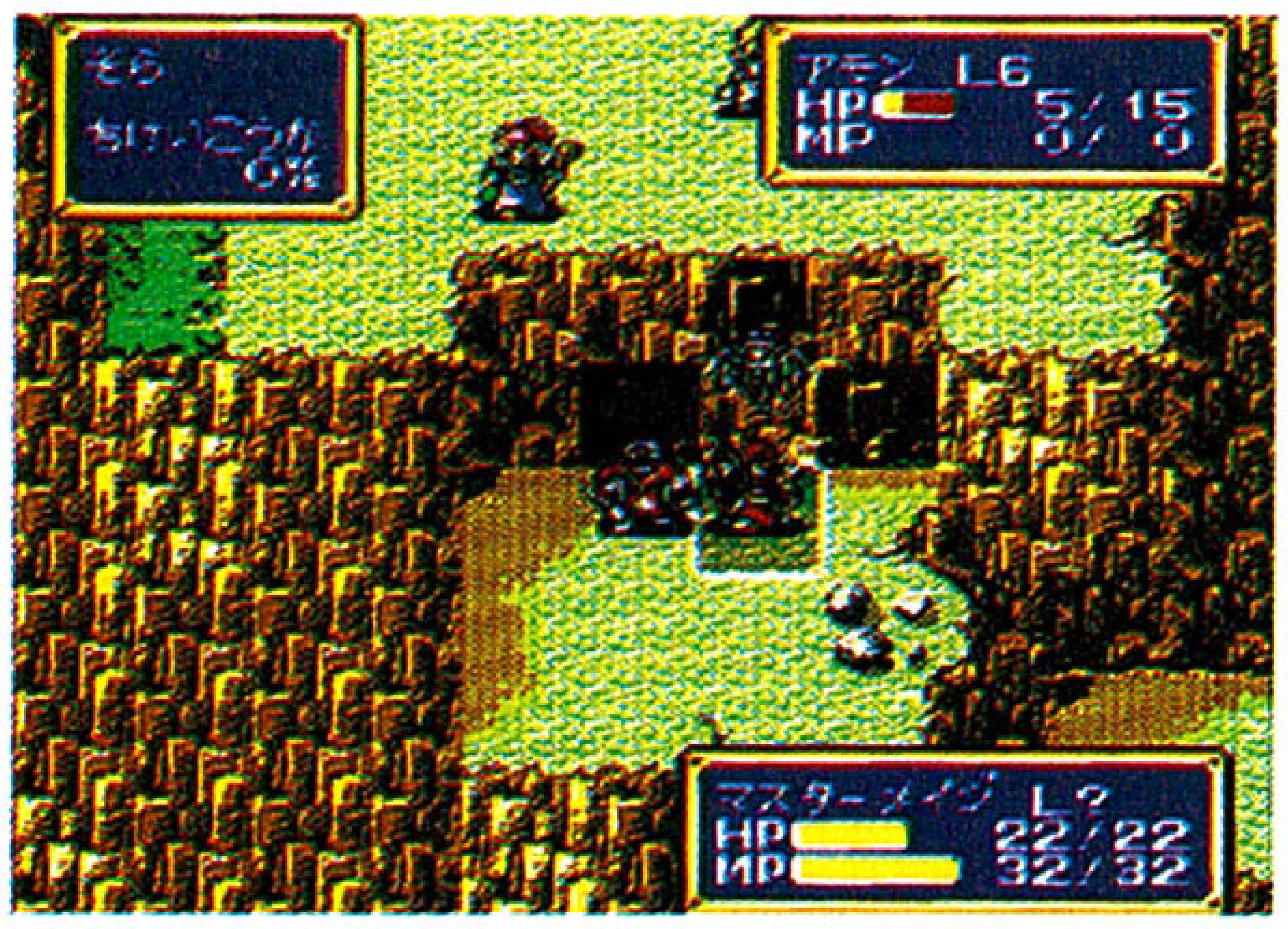
		職業	アーチャー
		レベル	6
		最大HP	12
		最大MP	0
攻撃力	21	持ち物	
防御力	7		はがねの矢
移動距離	5	魔法	
敏捷さ	11		覚えていない

戦闘9　採石場

初登場する敵が一挙に4種類、それも強敵ぞろいである。敵の内訳は、マスターメイジ1体、リザードマン1体、プリースト4体、ダークメイジ2体、ハンターエルフ2体、スケルトン6体の合計16体。勝利条件はボスのマスターメイジを倒すことで、洞くつが目的地になっている。段差のある細い地形が続くので、誰を先頭に進むかが難しいところ。

細い通路で制限される行動を鳥人が援護する

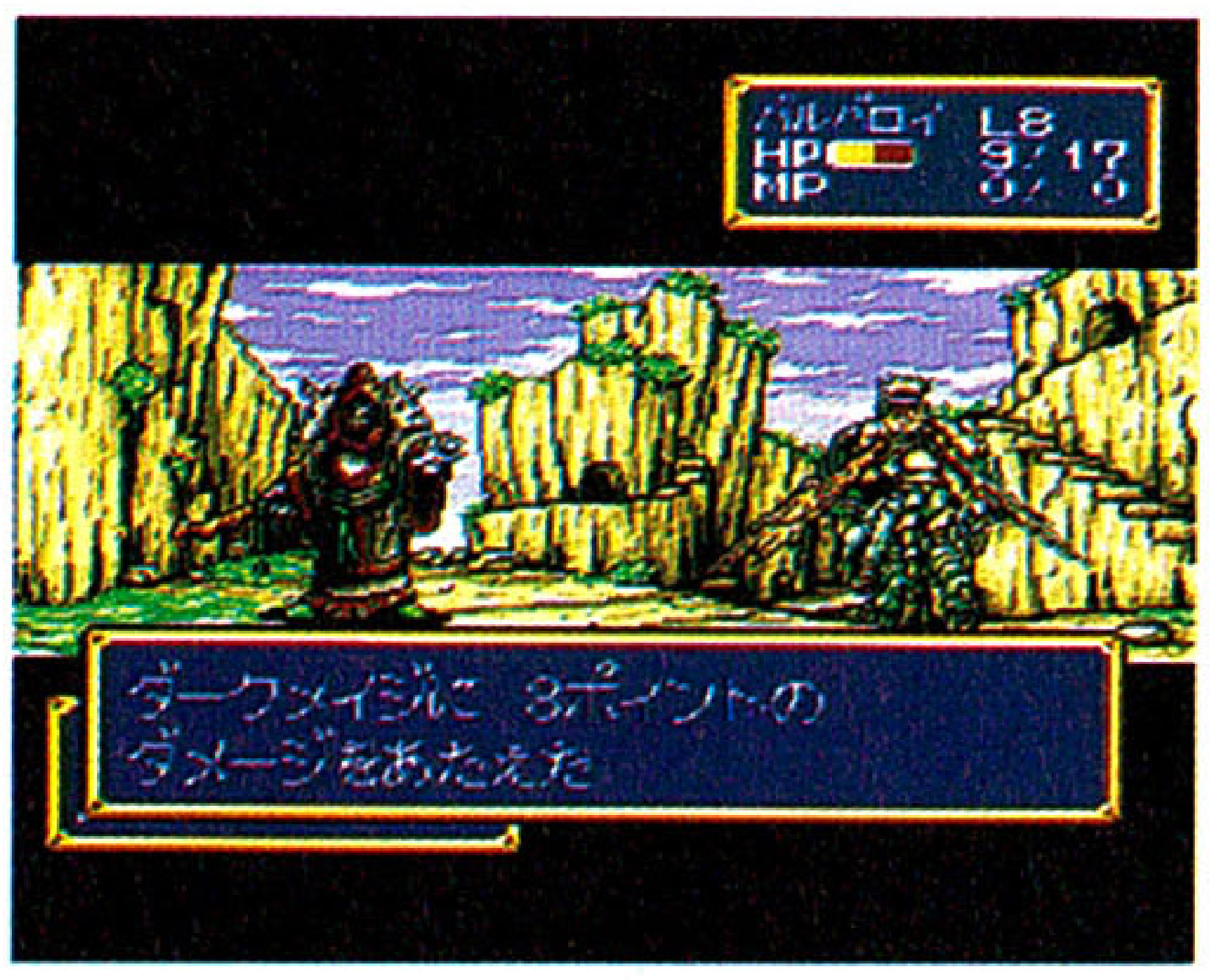
このマップは、要所要所が細くなっていて、そこを敵に抑えられると進軍が思うようにならない。その不自由さをフォローするのが2人の鳥人だ。ほかのキャラが通れない場所も、関係なく進むことができる。また、いきなりA地点のマスターメイジを襲うという作戦もある。


そら
ちけいこうか 0%
アモン L6
HP 5/15
MP 0/0
マスターメイジ L?
HP 22/22
MP 32/32

↑鳥人でいきなりボスを攻撃。しかし、倒せる確率はかなり低い

プリーストから倒す

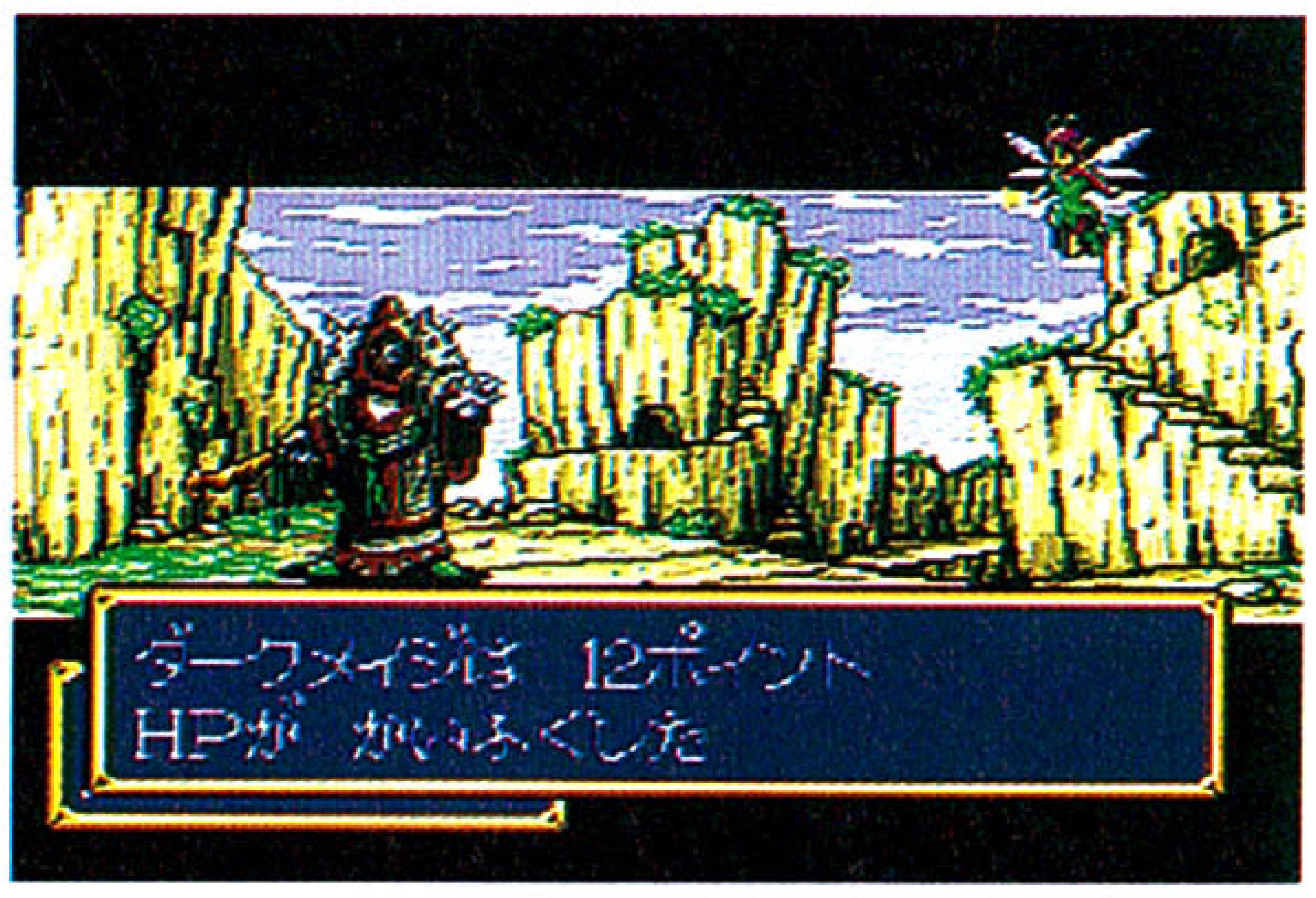
B地点は通路が細くなっているので、そこをふさいでいる敵を倒さないと先に進めない。しかし、控えているプリーストに、ヒールを唱えられるとラチがあかない。ここはとにかくプリーストを先に始末すること。3体いるプリーストをすべて倒せば、展開は楽になる。


バルバロイ L8
HP 9/17
MP 0/0

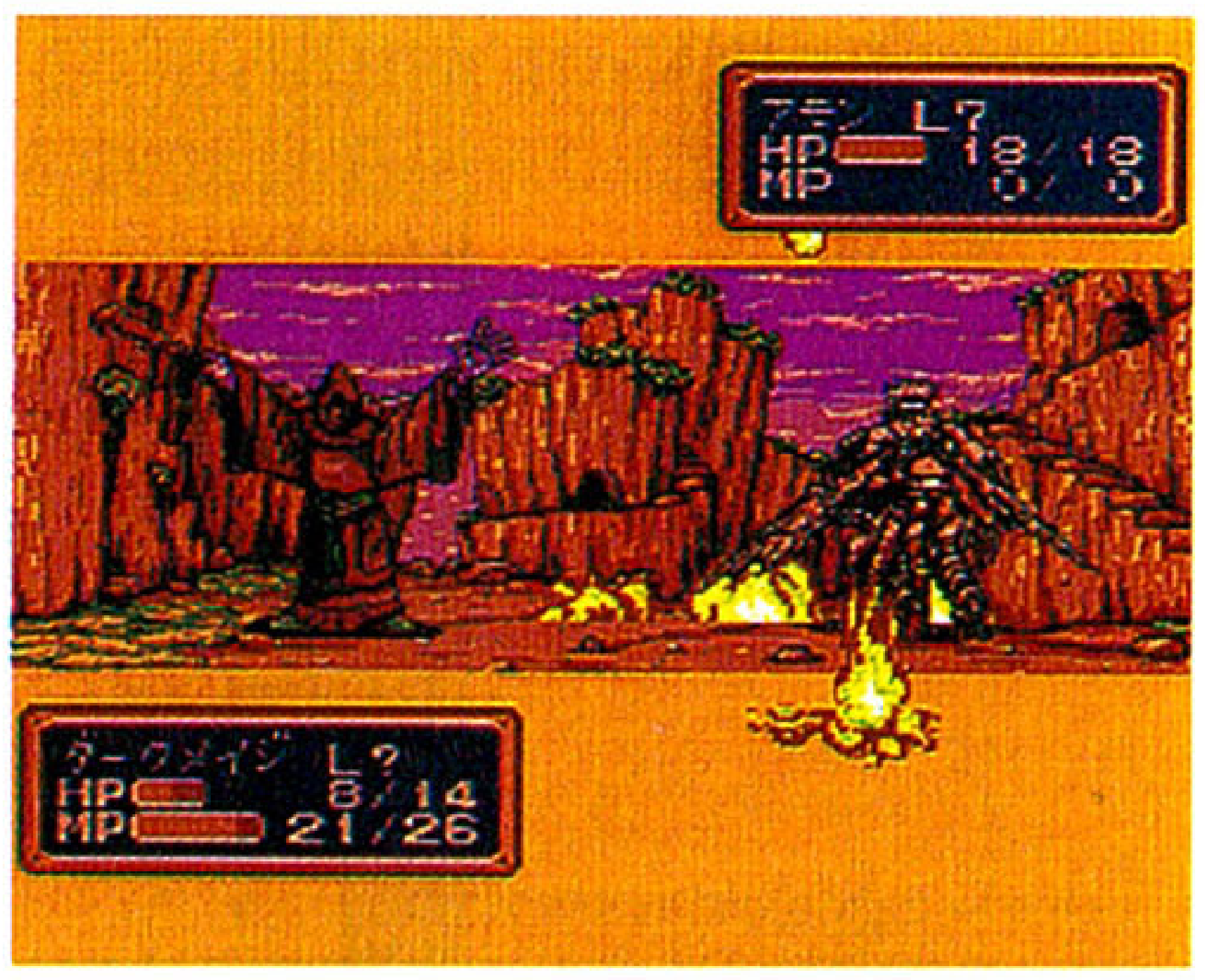
ダークメイジに 8ポイントの
ダメージをあたえた

→ダメージを与えても、倒せないでいると…

↓ヒールを使って回復してしまう



ダークメイジは 12ポイント
HPが かいふくした

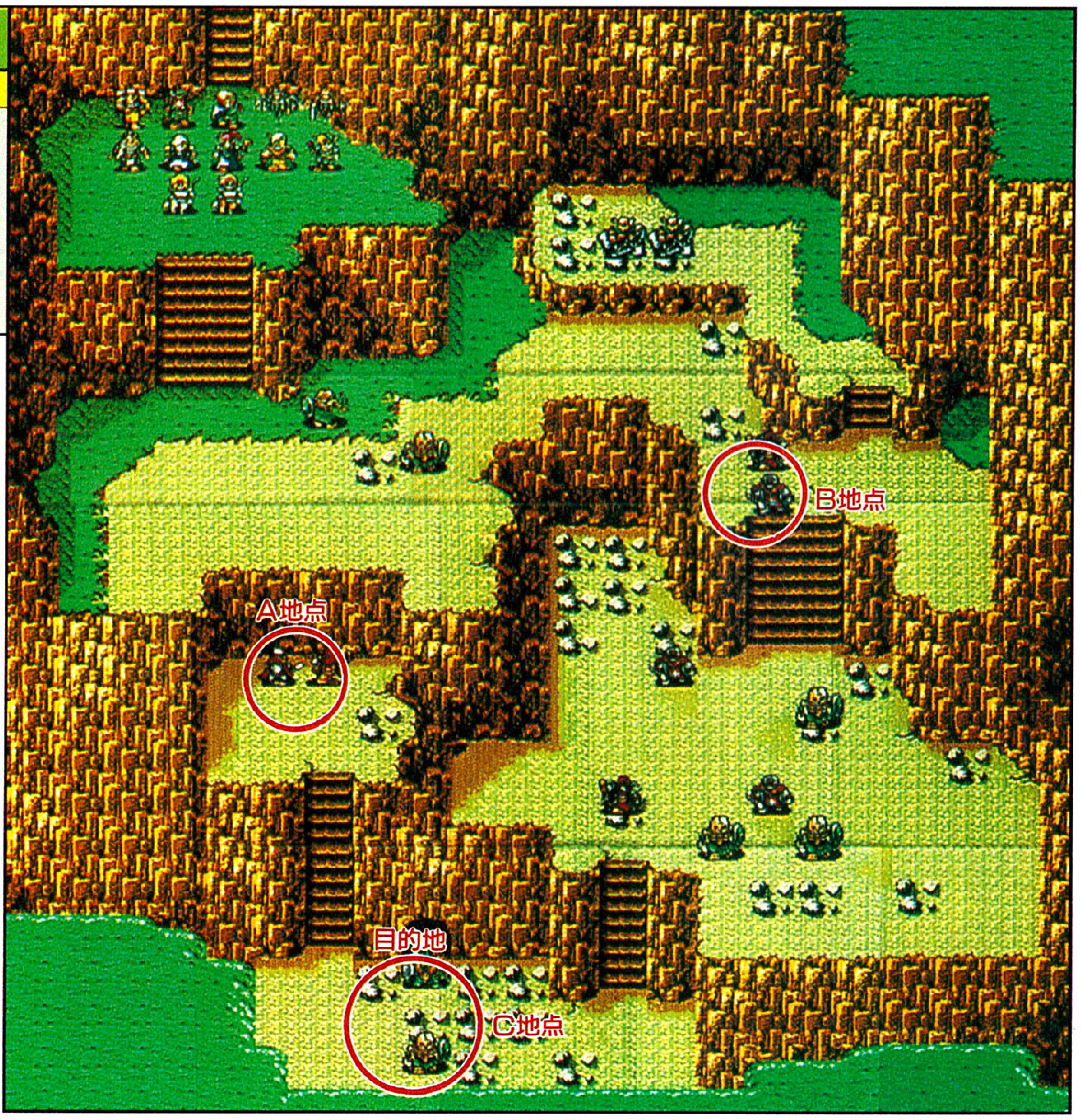

アモン L7
HP 18/18
MP 0/0
ダークメイジ L?
HP 8/14
MP 21/26

←ダークメイジの魔法も強烈。突破しなければ…

採石場全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数	
マスターメイジ	×1
リザードマン	×1
プリースト	×4
ダークメイジ	×2
ハンターエルフ	×2
スケルトン	×6

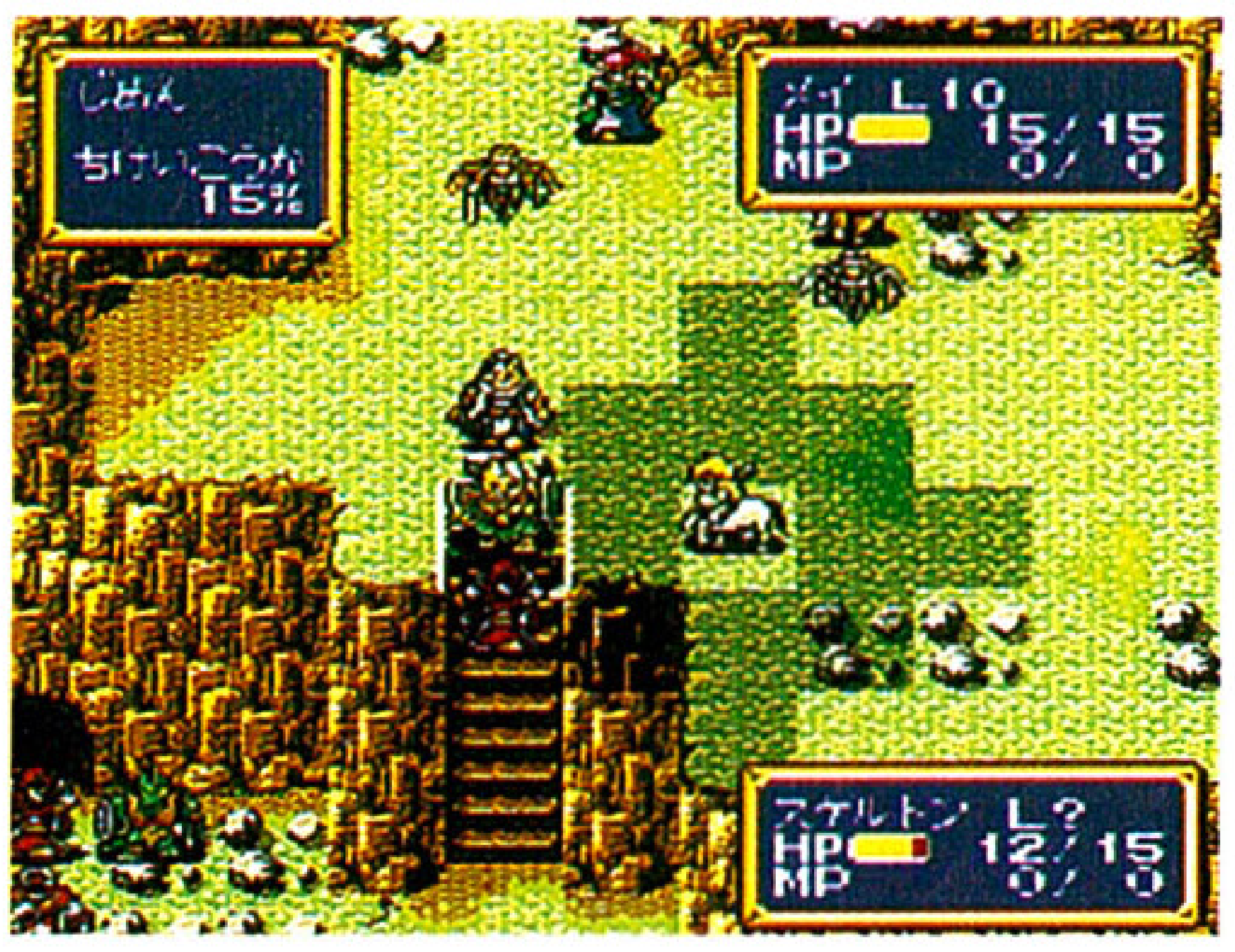

A地点
B地点
目的地
C地点

初登場の敵パラメータ

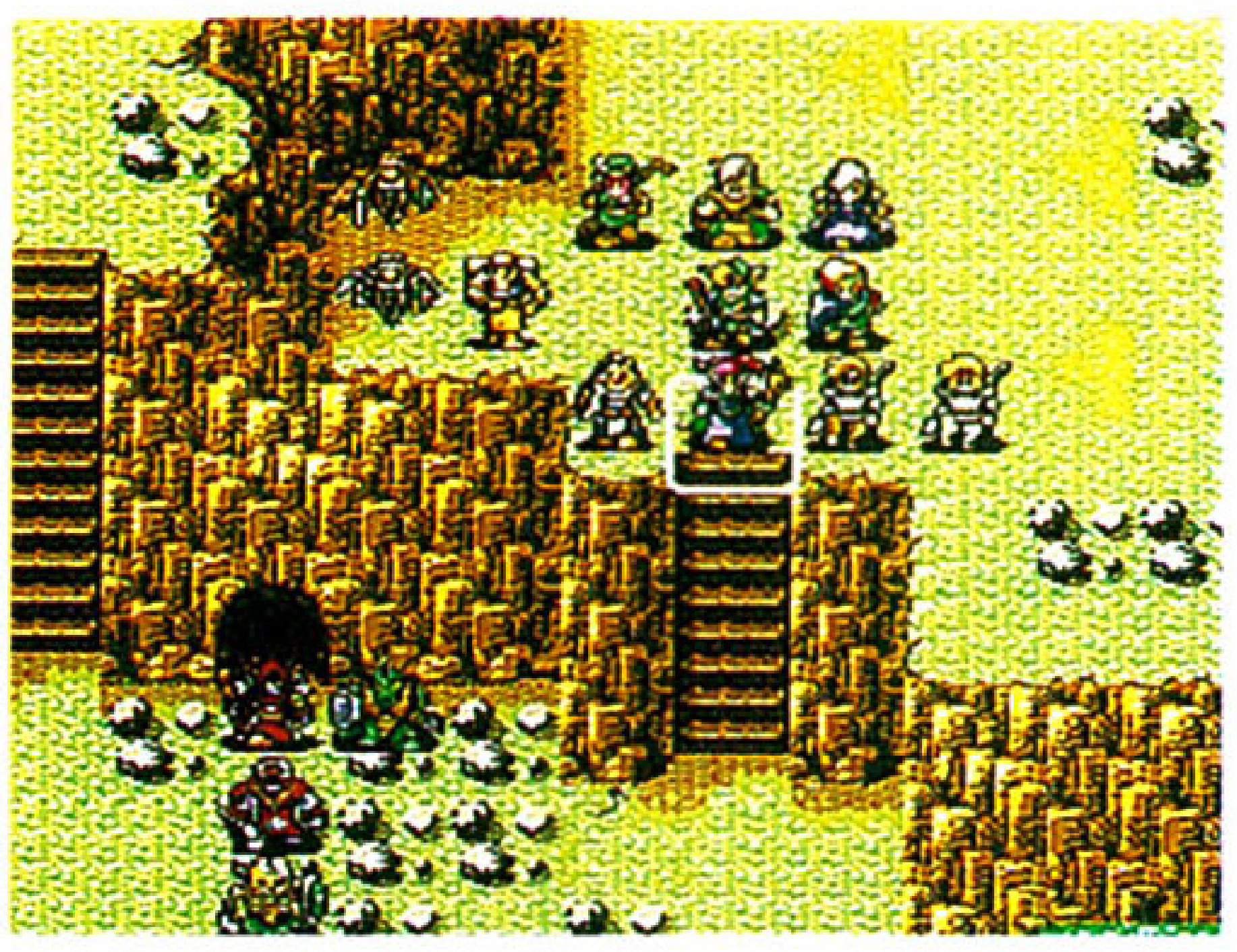
マスターメイジ		攻撃力	33
		防御力	13
HP	22	移動距離	5
MP	32	敏捷さ	26
		魔法	フリーズ2
リザードマン		攻撃力	22
		防御力	11
HP	17	移動距離	6
MP	0	敏捷さ	12
プリースト		攻撃力	21
		防御力	9
HP	16	移動距離	5
MP	25	敏捷さ	10
		魔法	ヒール1
ハンターエルフ		攻撃力	26
		防御力	9
HP	16	移動距離	6
MP	0	敏捷さ	10

勢力を整えながら洞くつへ

B地点さえ突破できれば、2つの階段の間は広いのでかなりの戦力を注ぎ込める。問題は下の階段からC地点へ進める順番。この先は狭くて、あまり近づきすぎると敵の魔法を受けるなど、リスクが大きい。騎士と魔導師を最優先で下ろし、僧侶や戦士がそれに続くといいだろう。

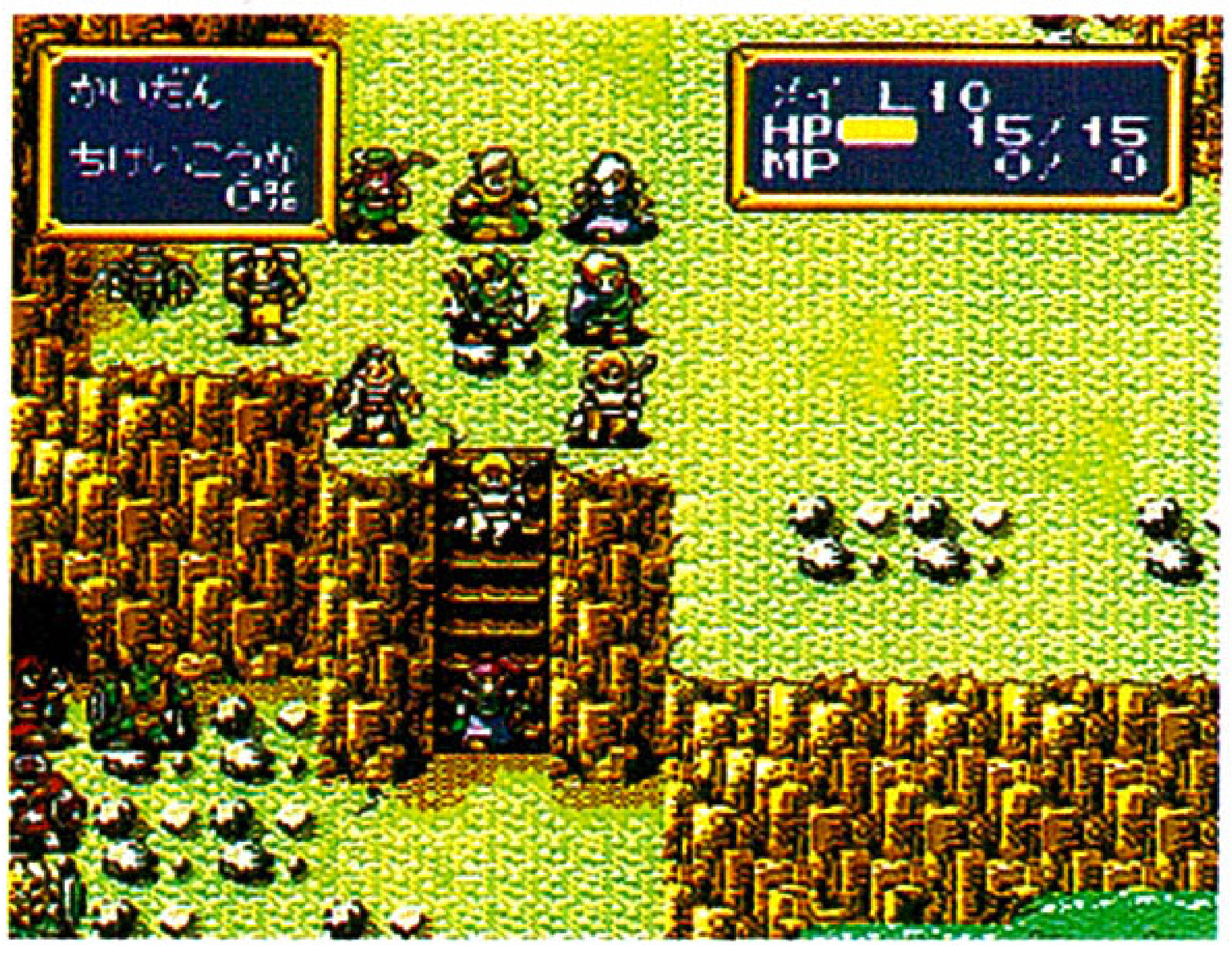

じめん
ちけいこうか
15%
メイ L10
HP 15/15
MP 0/ 0
スケルトン L?
HP 12/15
MP 0/ 0

足の長いキャラでスケルトンなどを一掃する



階段を下りる順番に近づけていく

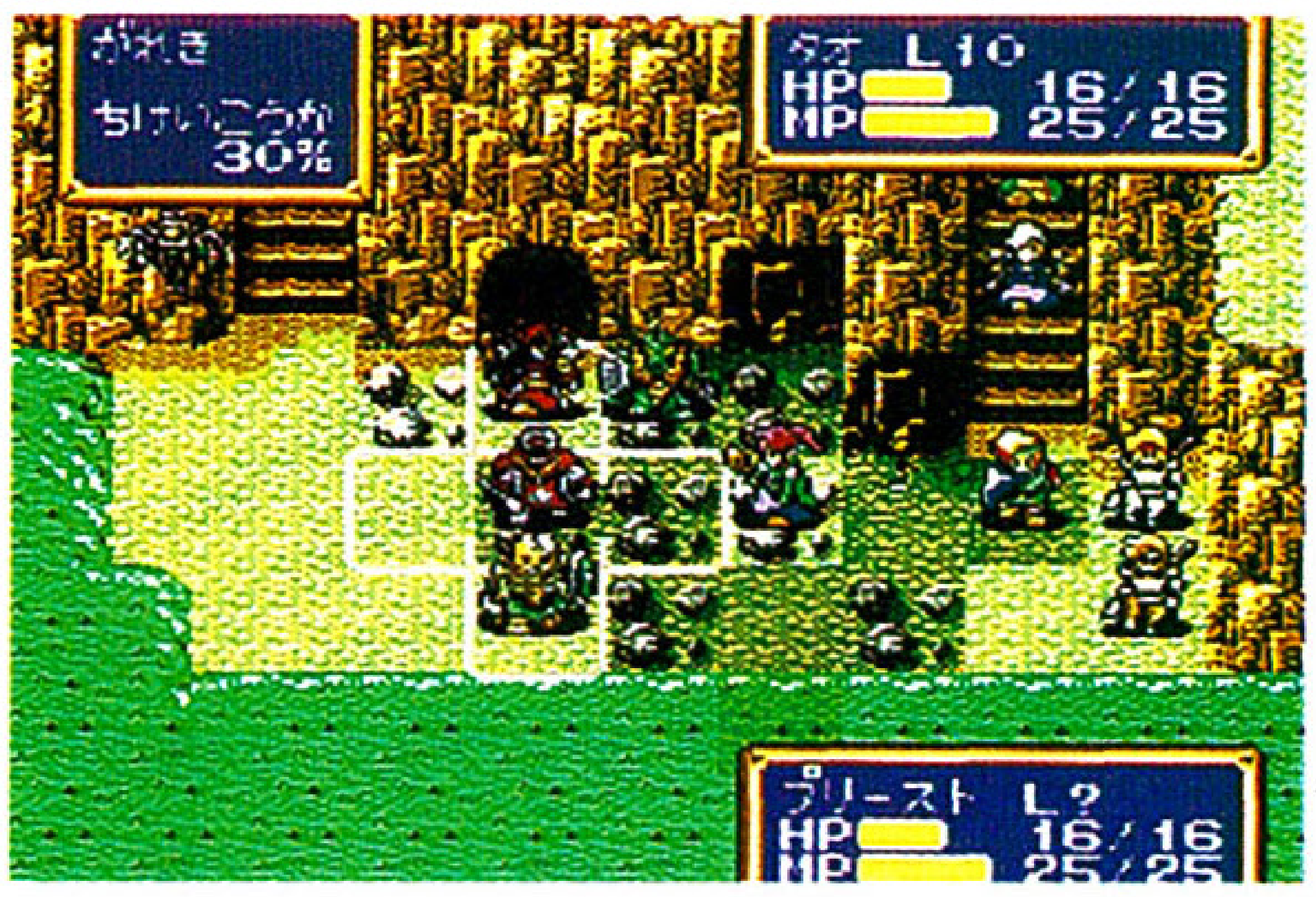
騎士や魔導師を先に下ろす

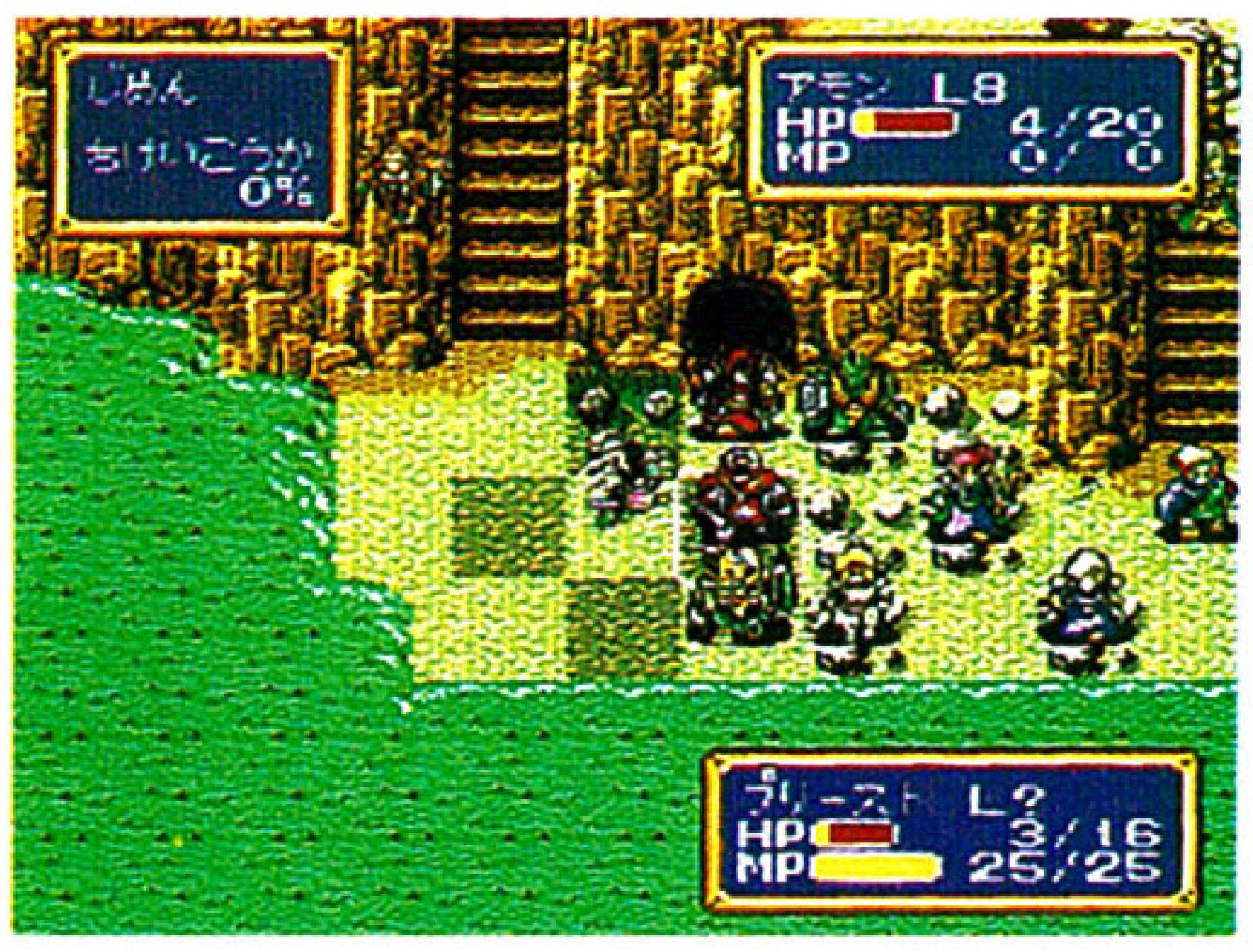

かいだん
ちけいこうか
0%
メイ L10
HP 15/15
MP 0/ 0

端から切り崩していく

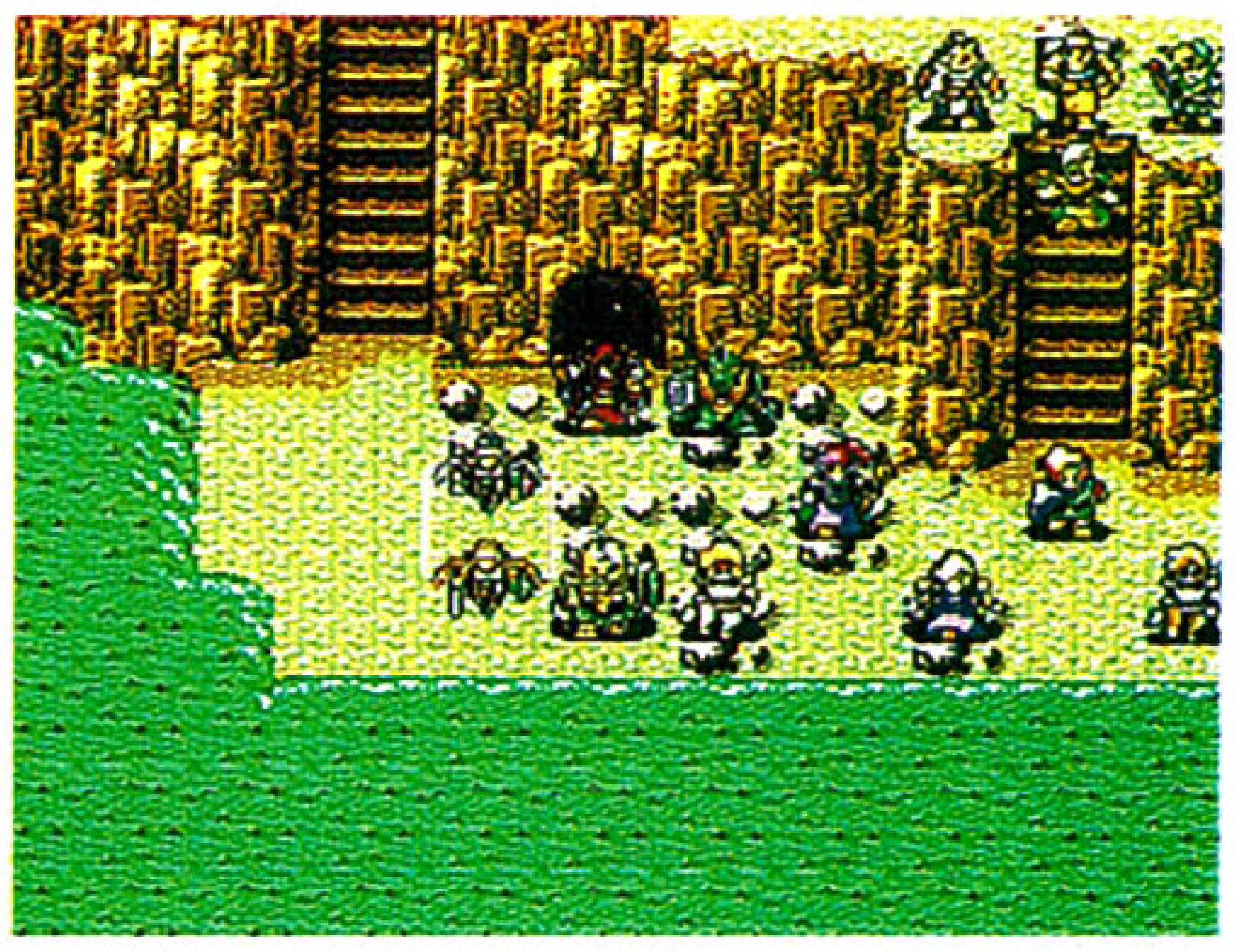
C地点には、A地点からマスターメイジとプリーストがくるので、4体の敵が集まる。ここでもプリーストの存在が一番やっかい。まず、リザードマンを倒してから、鳥人を背後に回す。攻撃魔法で3体すべてにダメージを与え、プリーストから倒していこう。鳥人は攻撃力がやや低いので、スケルトン以外を狙う。これらの行動は、敵に行動順番を回さないうちに終わらせたい。さもないと、自軍が集結しているところに、フリーズ2を受けてしまう。通路が狭いので、回復に手間がかかるのが痛いところだ。

まず魔導師で攻撃をかける


がれき
ちけいこうか
30%
タオ L10
HP 16/16
MP 25/25
プリースト L?
HP 16/16
MP 25/25


じめん
ちけいこうか
0%
アモン L8
HP 4/20
MP 0/ 0
プリースト L?
HP 3/16
MP 25/25

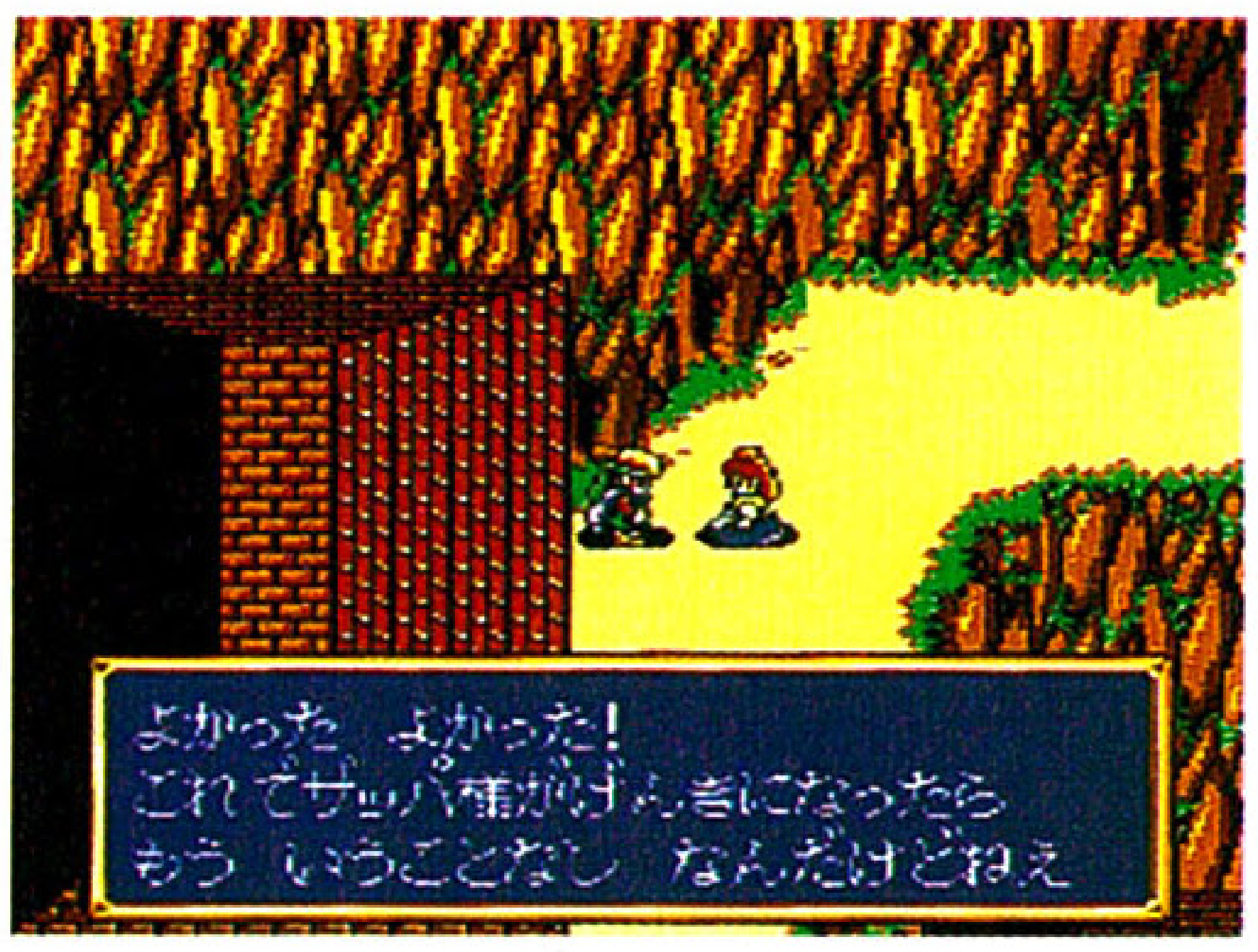
鳥人は迂回して、背後から攻撃する



プリーストがいなければ、もう回復されることはない

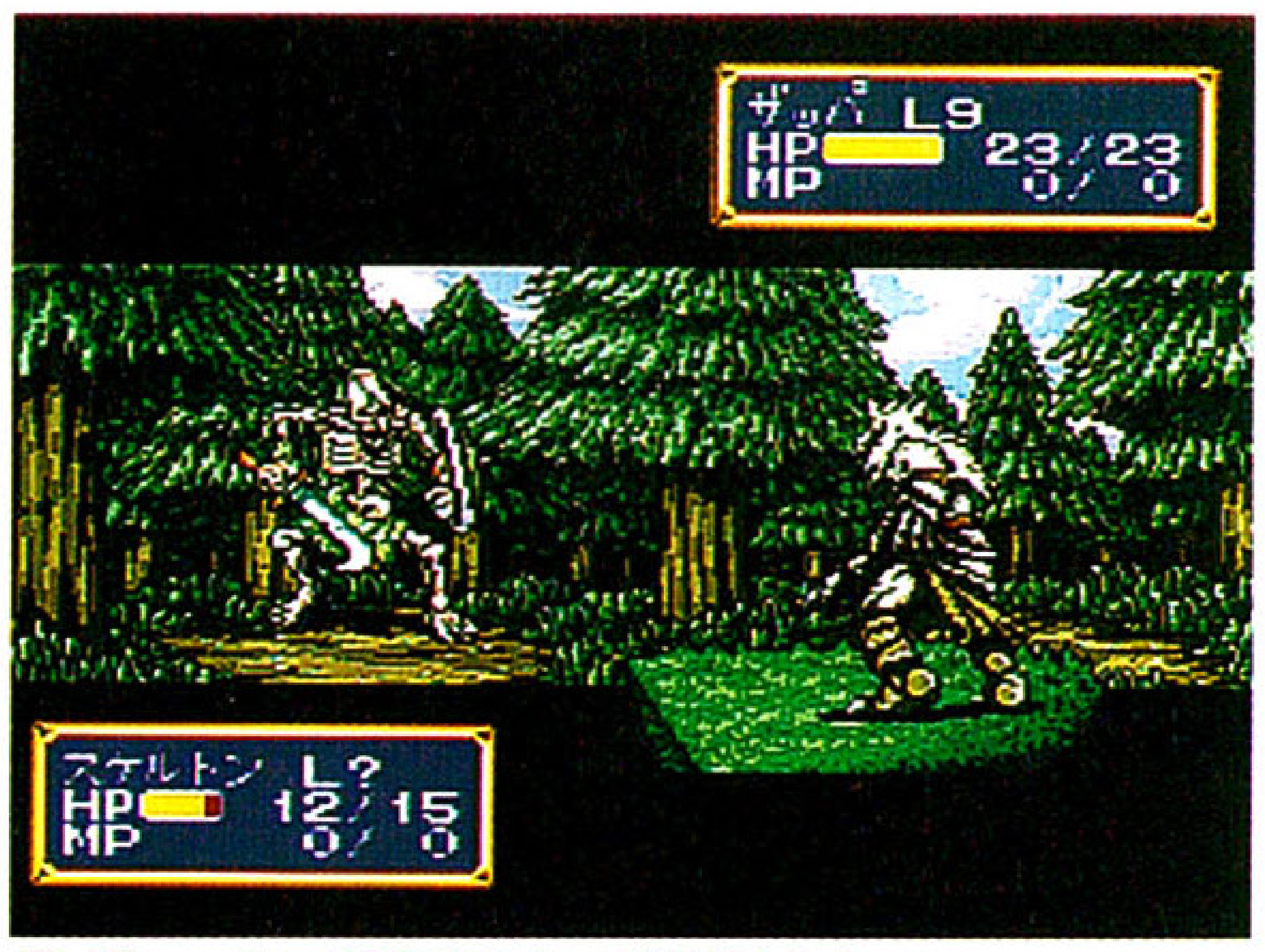
はたしてザッパを助けられるか？

採石場での戦闘が終われば、ザッパを助けることができるハズだ。町の人の話の中に、そのヒントは隠されている。ワーウルフのザッパは、仲間になる時点でかなりレベルが高い。今後の戦闘では主軸になっていくだろう。また、その最大の特徴は、森の地形で移動距離がまったく落ちないことにある。



よかった よかった!
これでザッパ殿がげん気になったら
もう いうことなし なんだけどねえ

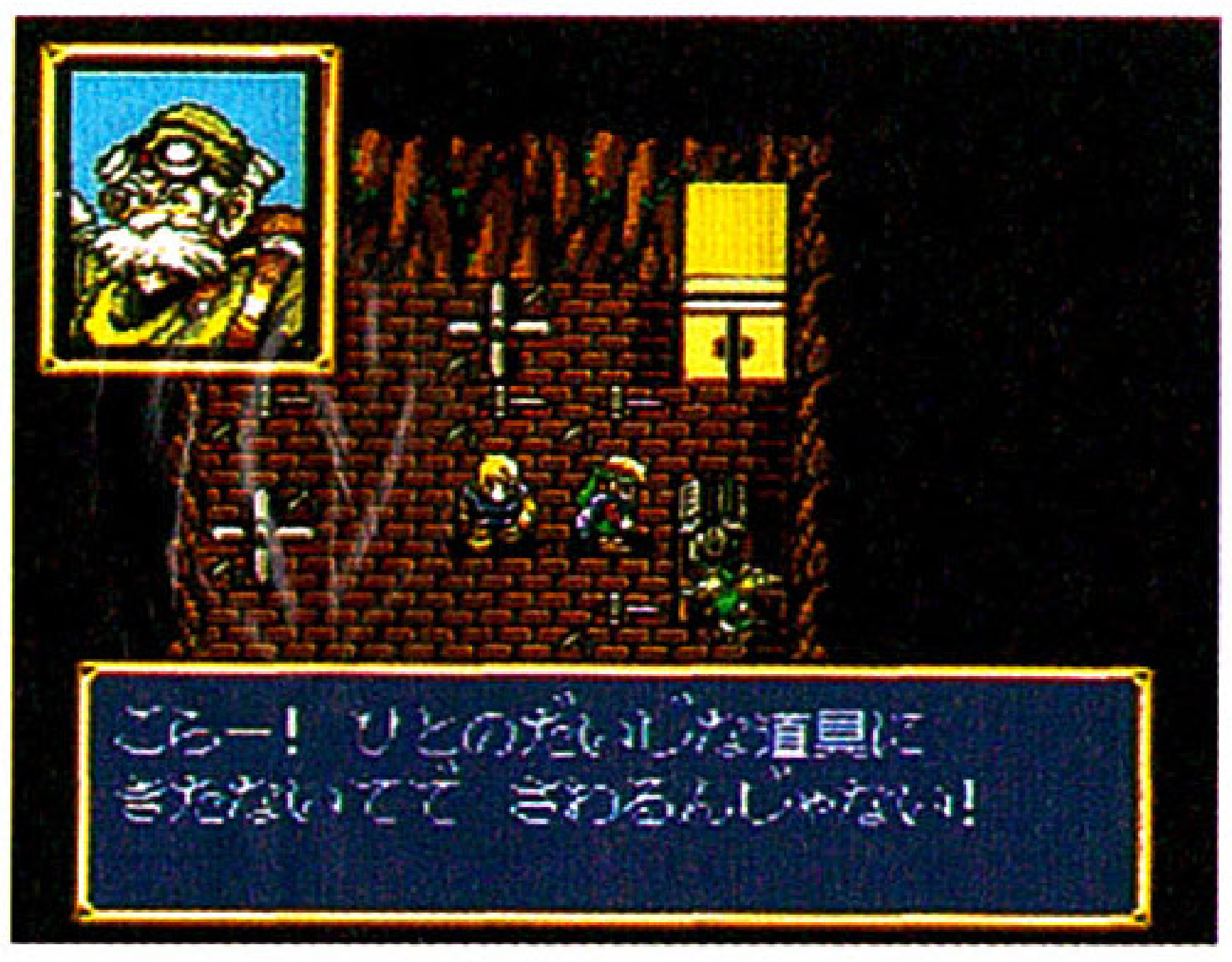
町の人々もザッパの身を案じている


ザッパ L9
HP 23/23
MP 0/ 0
スケルトン L?
HP 12/15
MP 0/ 0

ザッパの真価は森で発揮される

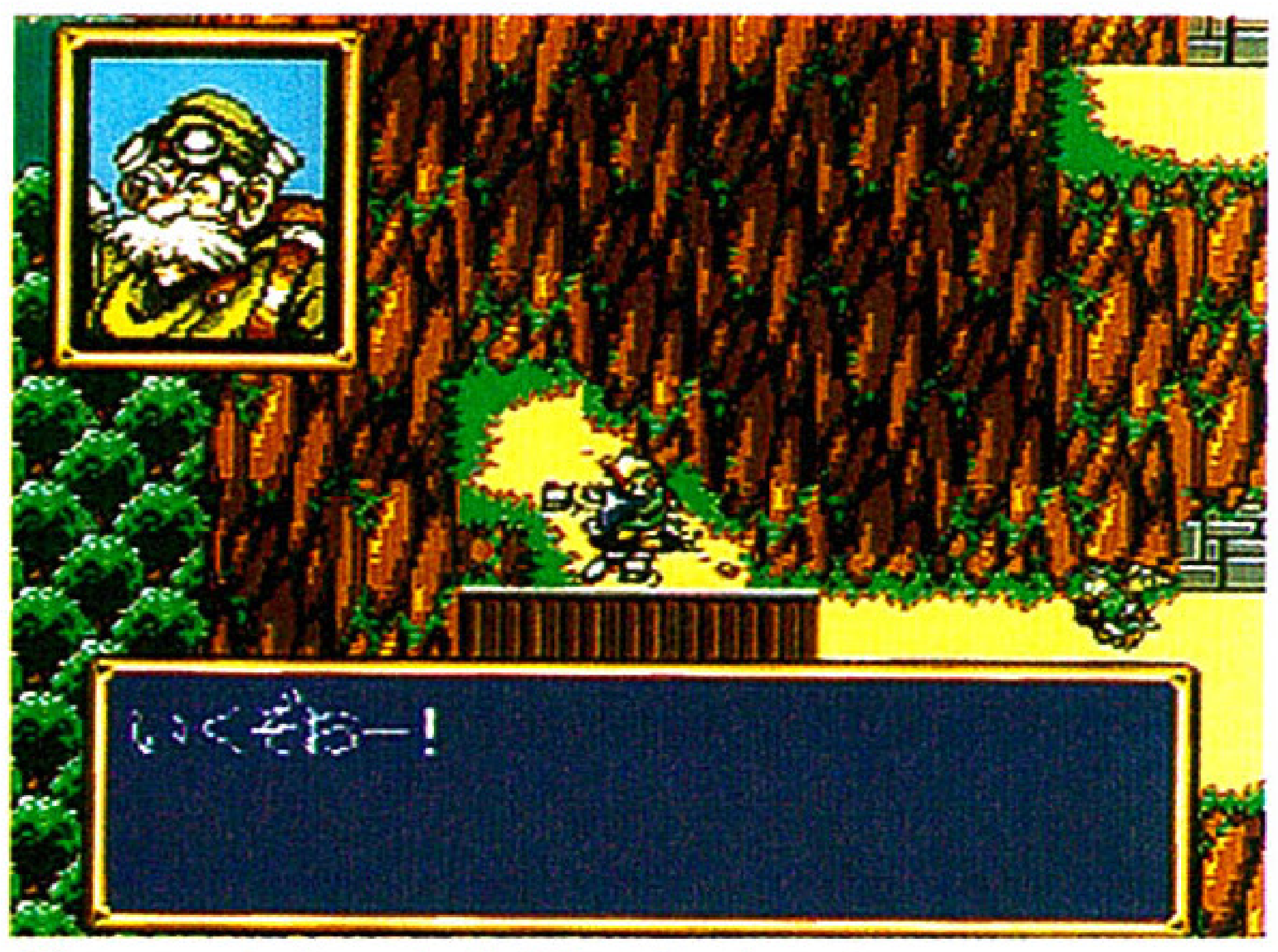
コーキチに会おう

町に戻ると男たちが解放されている。ここで必ずコーキチに会い、彼の飛行実験を見物しておこう。コーキチのいじっている機械を調べてから話しかけるのだ。ここでコーキチに会わずに先に進むと、必ず後悔することになる。



こらー! ひとのだいじな道具に
きたないてで さわるんじゃない!

機械を調べてから、コーキチに話しかける

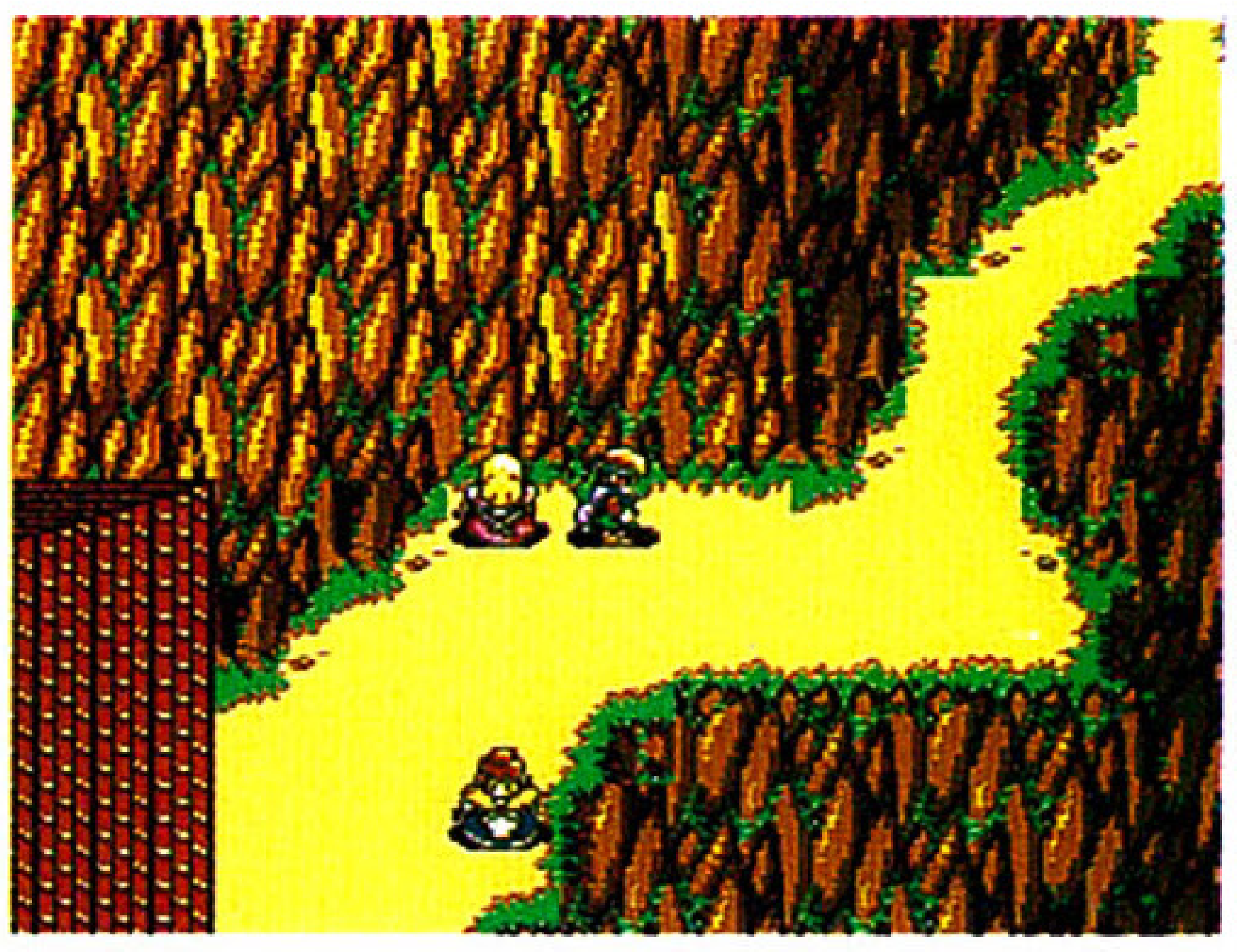


いくぞおー!

このイベントを見ておくこと

追撃!!ルーンファウスト軍

いったん山頂に登り、そこにいる老人に話しかけると、ルーンファウストが巨大な兵器を運んでいることが分かる。本陣で次に出撃するメンバーを決めたら、町の外に出よう。ふさがれていた通路も自由に通れるようになっている。ルーンファウストを追撃するのだ。



町の外にも出られるようになっている

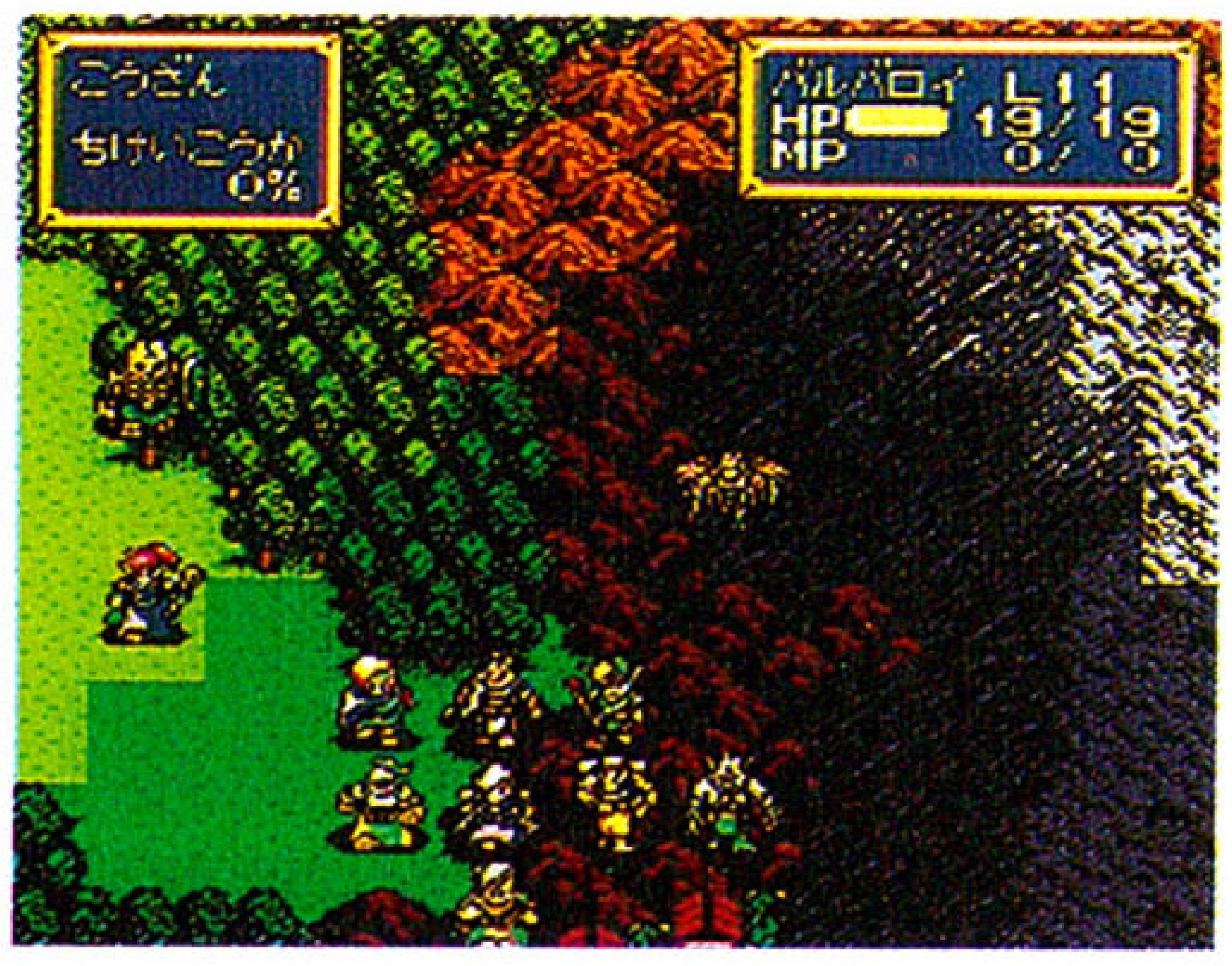
仲間になるキャラ

ザッパ

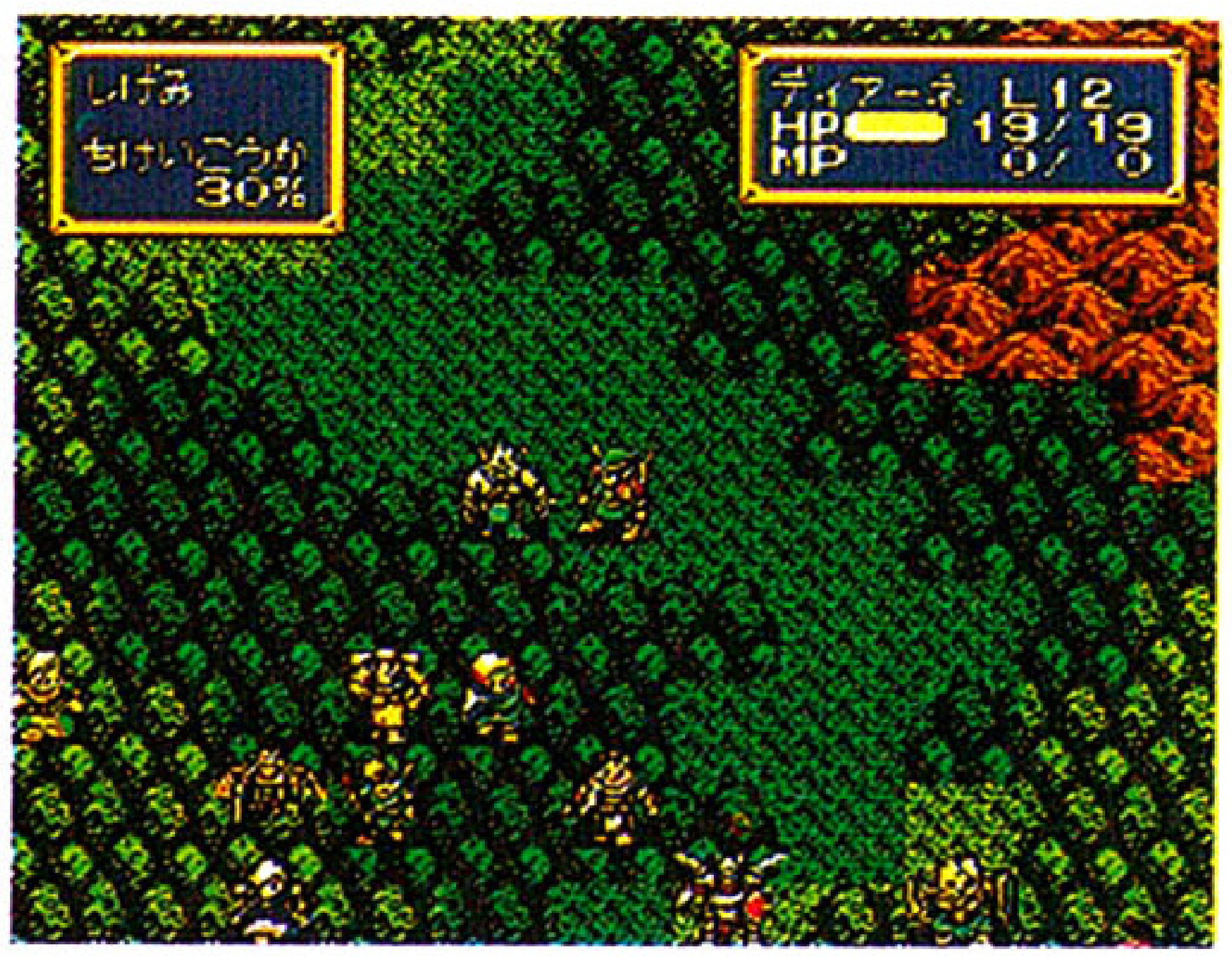
		職業	ワーウルフ
		レベル	9
		最大HP	22
		最大MP	0
攻撃力	30	持ち物	
防御力	14		何も持っていない
移動距離	7	魔法	
敏捷さ	12		覚えていない

戦闘10　バストーク～一本橋

このマップでは、森が大部分を占めている。防御効果は高くなるが、敵にも同じことが当てはまる。また森では、ほとんどのキャラの移動距離が落ちる。森を得意とするザッパ、ディアーネ、ハンスと空を飛べるバルバロイ、アモンは、出撃メンバーから外せないだろう。勝利条件は敵の全滅。


こうざん
ちけいこうか
0%
バルバロイ L11
HP 19/19
MP 0/ 0

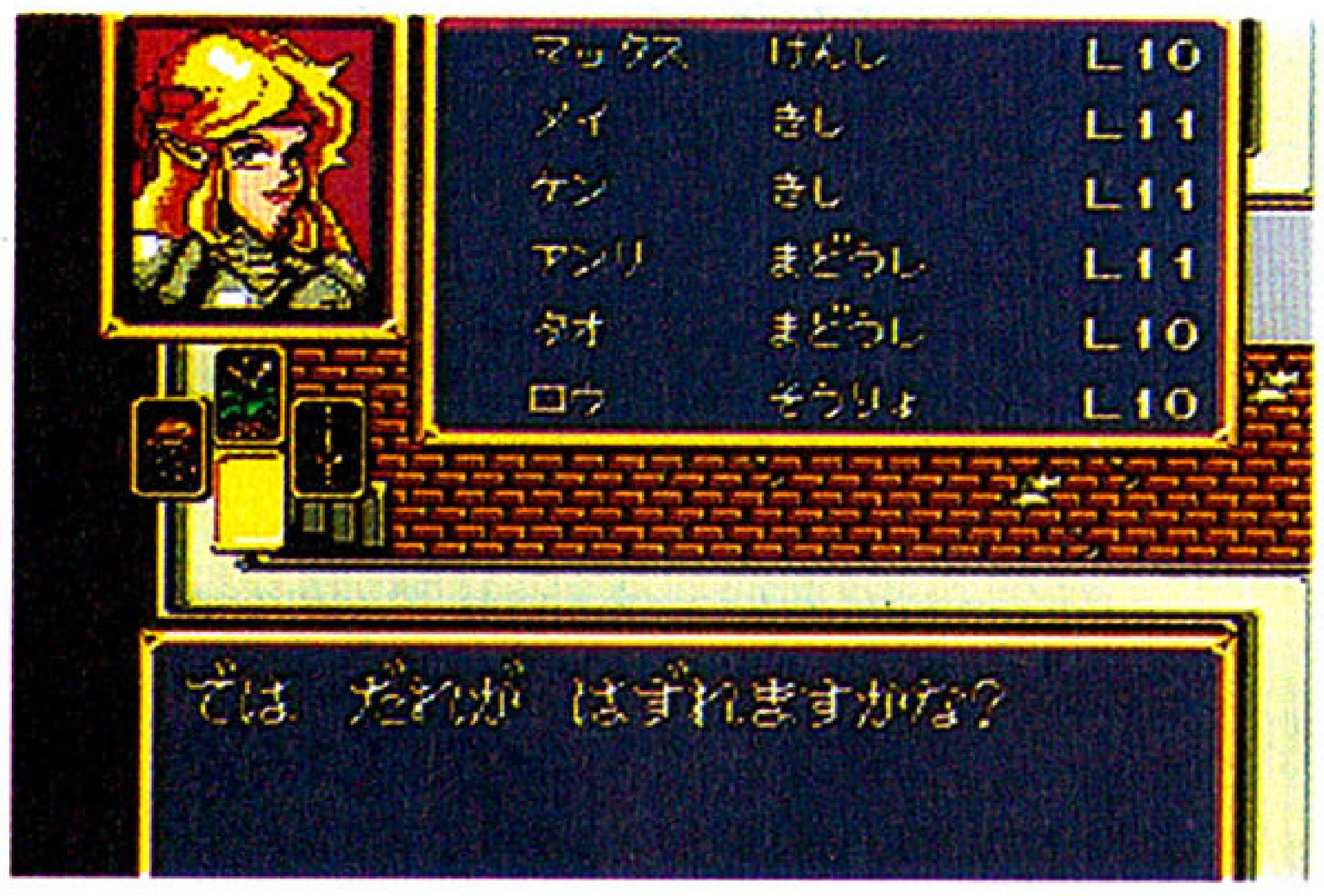
空を飛ぶ鳥人にとって、地形効果は意味をなさない


しげみ
ちけいこうか
30%
ディアーネ L12
HP 19/19
MP 0/ 0

ディアーネは森の地形効果に影響を受けない

森林地帯を突破する

森の地形効果で、騎士や戦士は思うように進むことができない。戦力の中核だとしても、メンバーから外してもいいだろう。敵の主力を占めるペガサスナイトは、空を飛んでいるので地形効果を受けない。移動距離をよく読んでおこう。



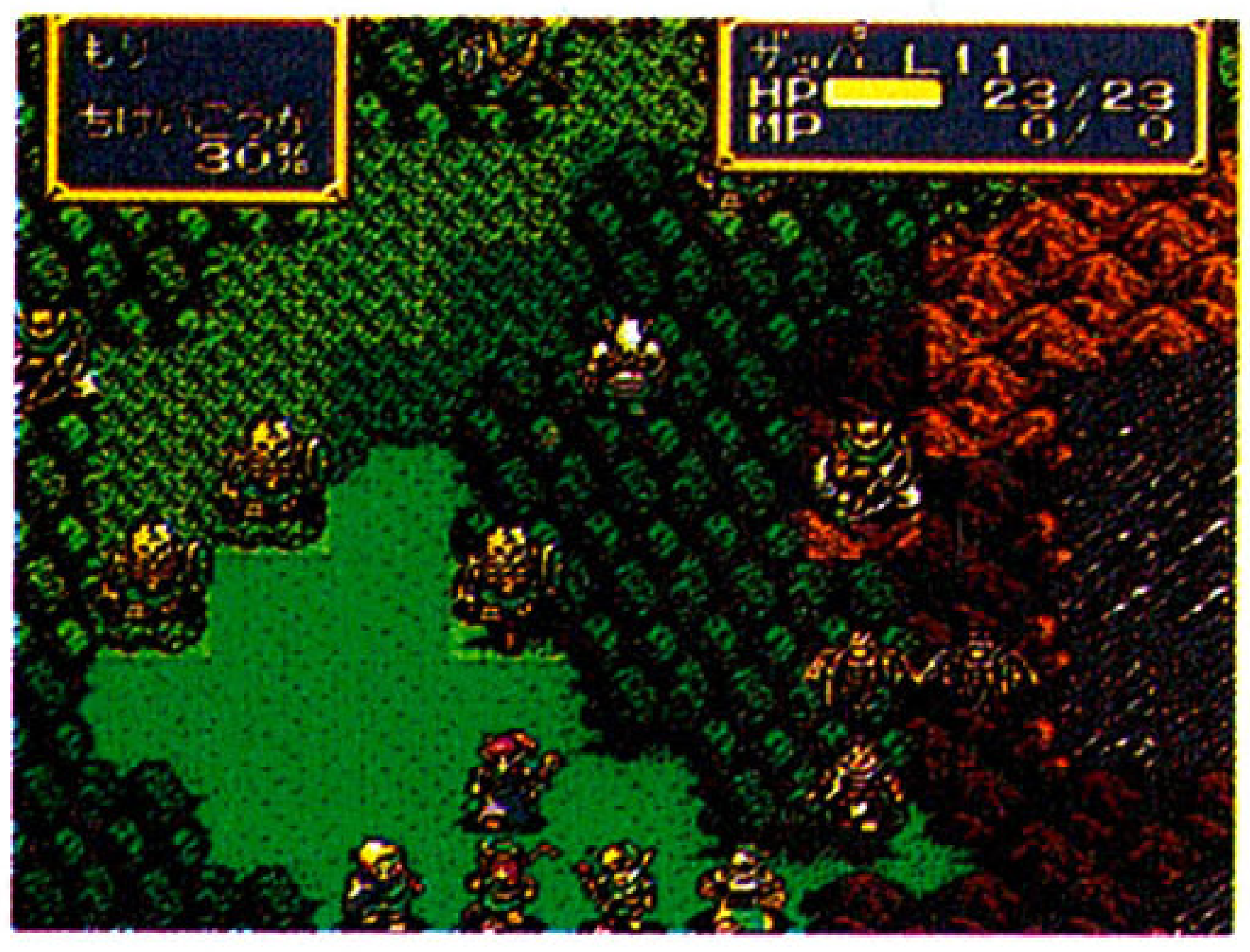
マックス	けんし	L10
メイ	きし	L11
ケン	きし	L11
アンリ	まどうし	L11
タオ	まどうし	L10
ロウ	そうりょ	L10

では　だれが　はずれますかな？

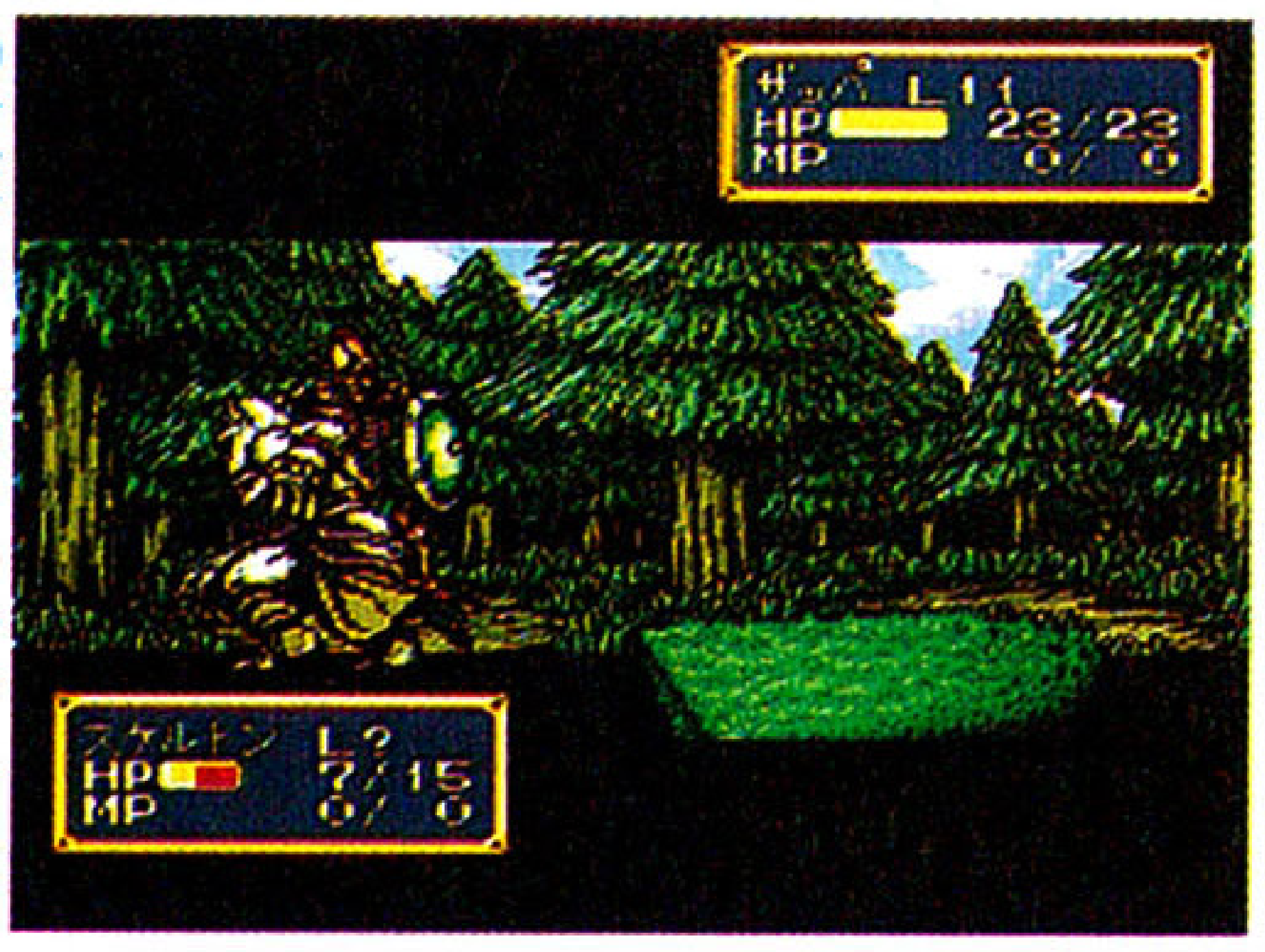
騎士はメンバーから外してもいい

切り込み隊長ザッパ

ワーウルフのザッパは森の中にあってこそ、その真価を発揮する。初めからレベル9なので、攻撃力やHPも高い。単独でガンガン攻めていっても、心配はないだろう。ザッパを前面に押し出して、背後から間接攻撃を加えれば、防御力の低いキャラが狙われる可能性も下がる。


もり
ちけいこうか
30%
ザッパ L11
HP 23/23
MP 0/ 0

森の中でも移動距離が落ちないザッパ


ザッパ L11
HP 23/23
MP 0/ 0
スケルトン L?
HP 7/15
MP 0/ 0

攻撃力も高いので、今後の主力になる

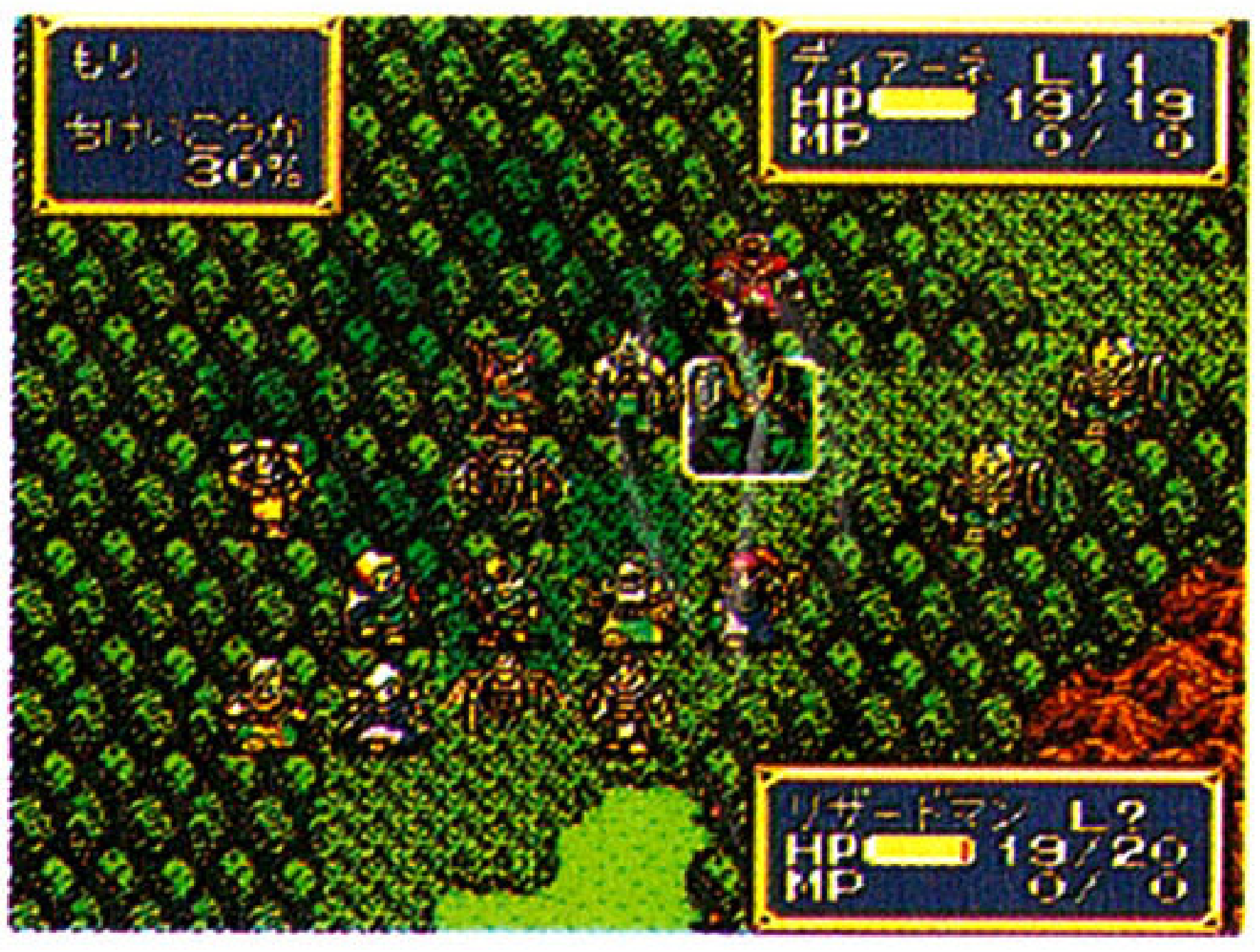
ザッパ L11
HP 22/23
MP 0/ 0

スケルトンに　12ポイントの
ダメージをあたえた

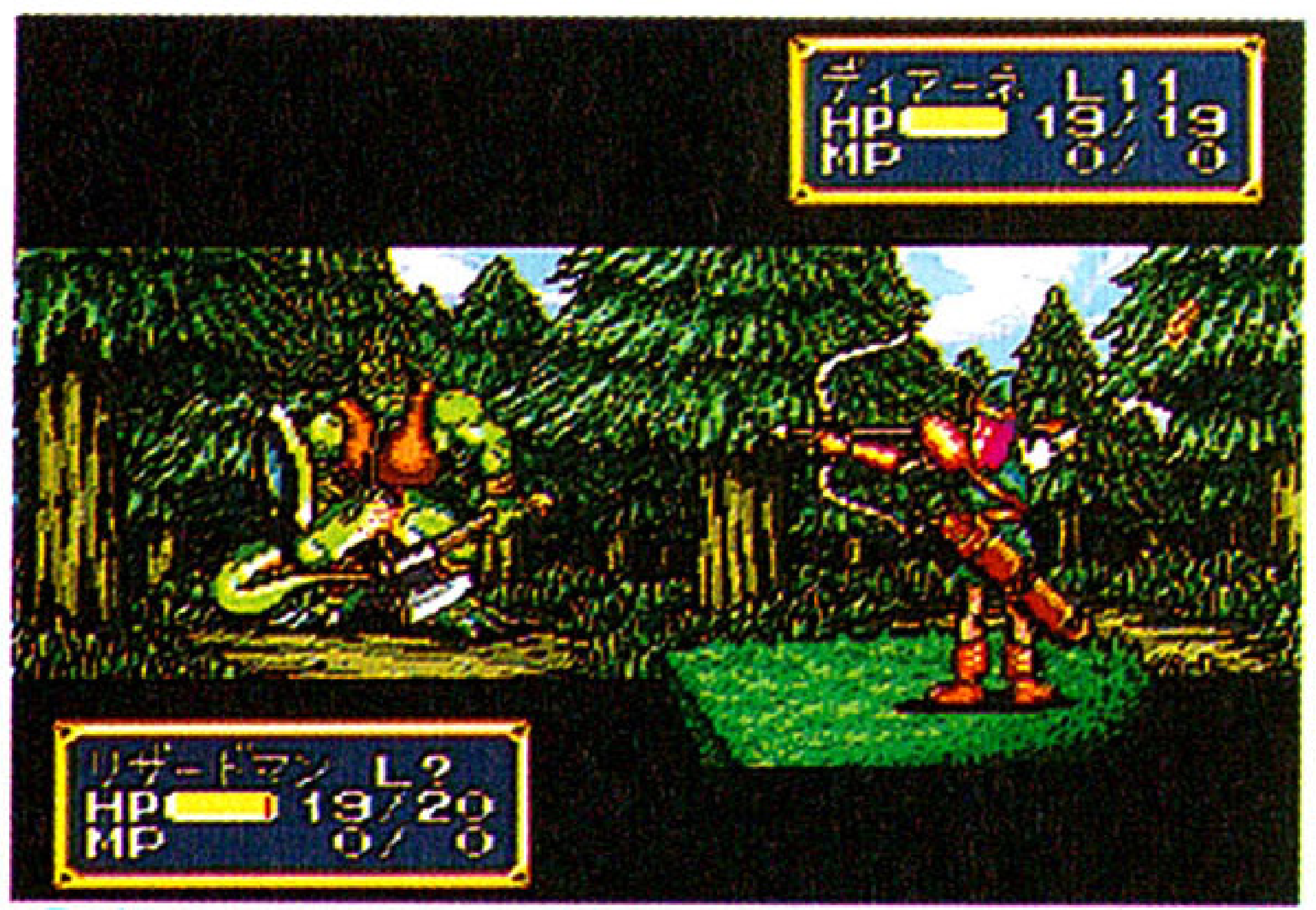
敵に与えるダメージも大きい

鳥人とアーチャー

鳥人は空を飛んでいるので地形効果を受けず、アーチャーは森の地形効果を受けない。どちらもこのマップでは、かなり楽に動くことができる。しかし、防御力や攻撃力はやや低めなので、基本的にはザッパのフォロー役をさせよう。そして、ハンターエルフやプリーストといった防御力の低い敵を狙っていくようにする。特に鳥人は防御力に難がある。移動距離が大きいからといって、単独で敵中に攻め込むことは避けよう。


もり
ちけいこうか
30%
ディアーネ L11
HP 19/19
MP 0/ 0
リザードマン L?
HP 19/20
MP 0/ 0

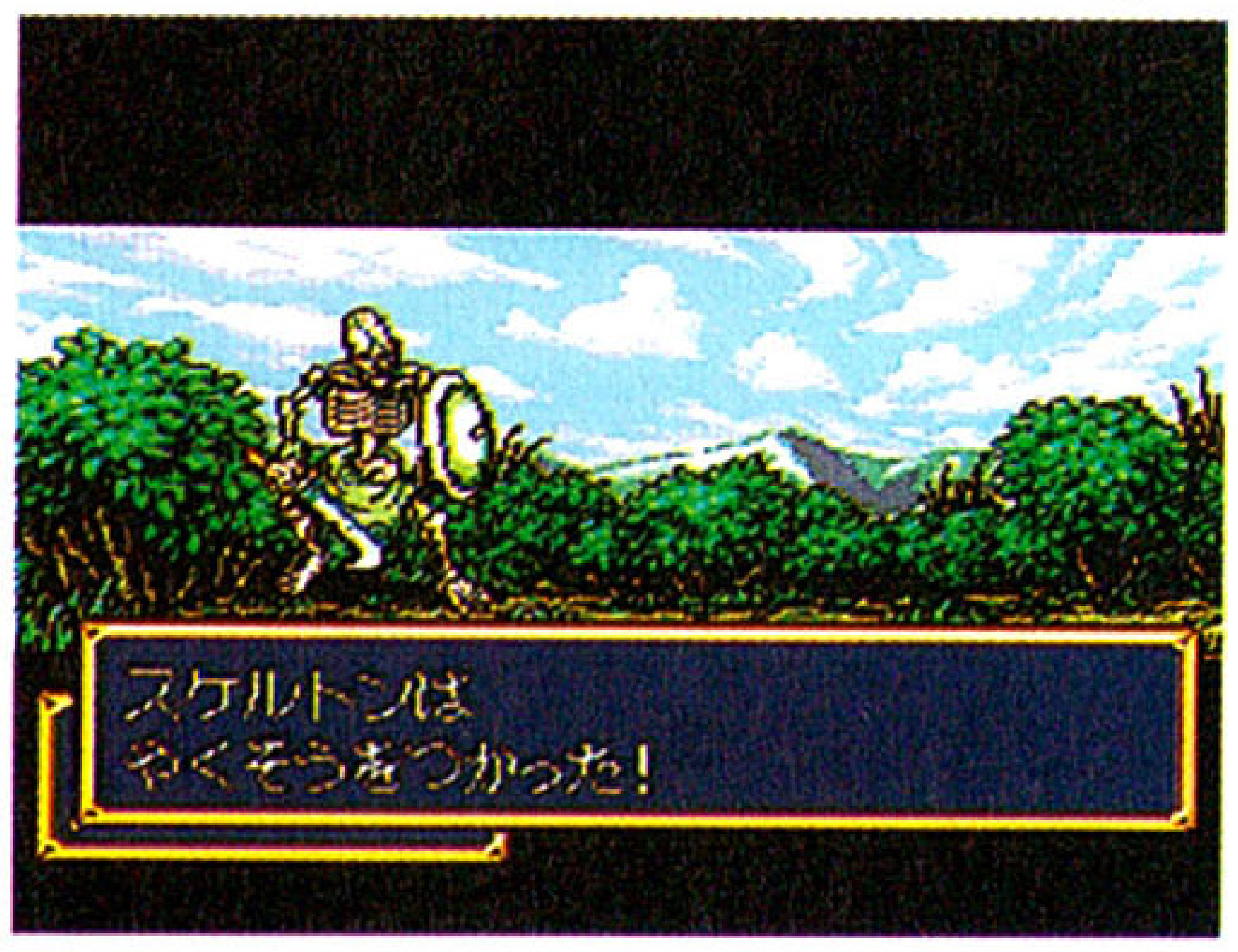
敵との間にザッパを挟んでおけば、攻撃も受けない


ディアーネ L11
HP 19/19
MP 0/ 0
リザードマン L?
HP 19/20
MP 0/ 0

安全な場所から敵を攻撃。レベルアップも容易になってくる

前線のスケルトン

このマップにいるスケルトンは、みんな薬草を持っている。だからダメージを受けても、自分の行動順番がくると回復してしまう。A地点の前線にいる3体のスケルトンは、この位置から動かない。最初にこのスケルトンを倒しておこう。タオやアンリのブレイズでダメージを与えておけば、楽に倒せるだろう。ただし魔導師単体で近づかないように。

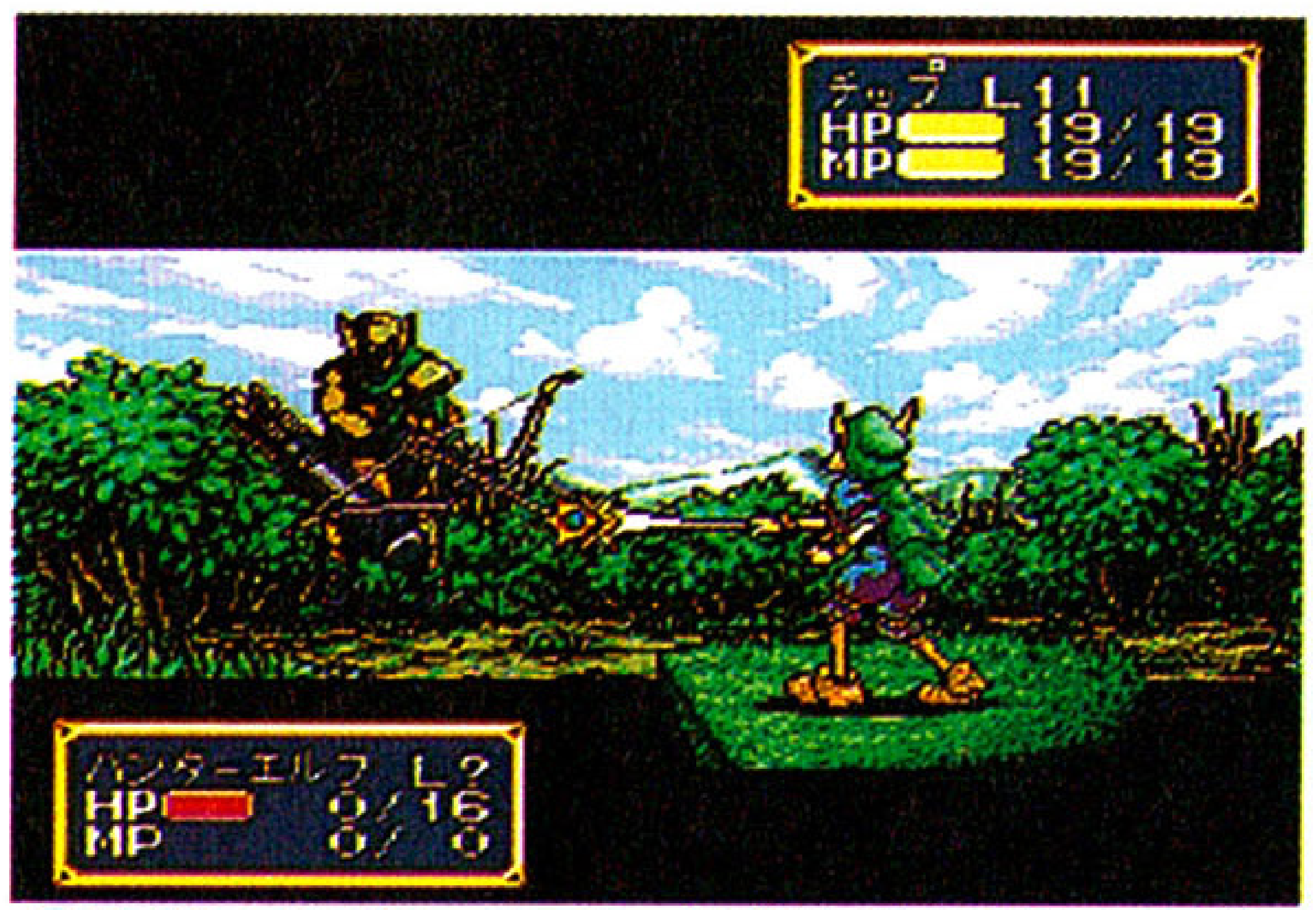


スケルトンは
やくそうをつかった！

薬草を使うスケルトン。魔法をからめて攻撃だ

ハンターエルフをつぶす

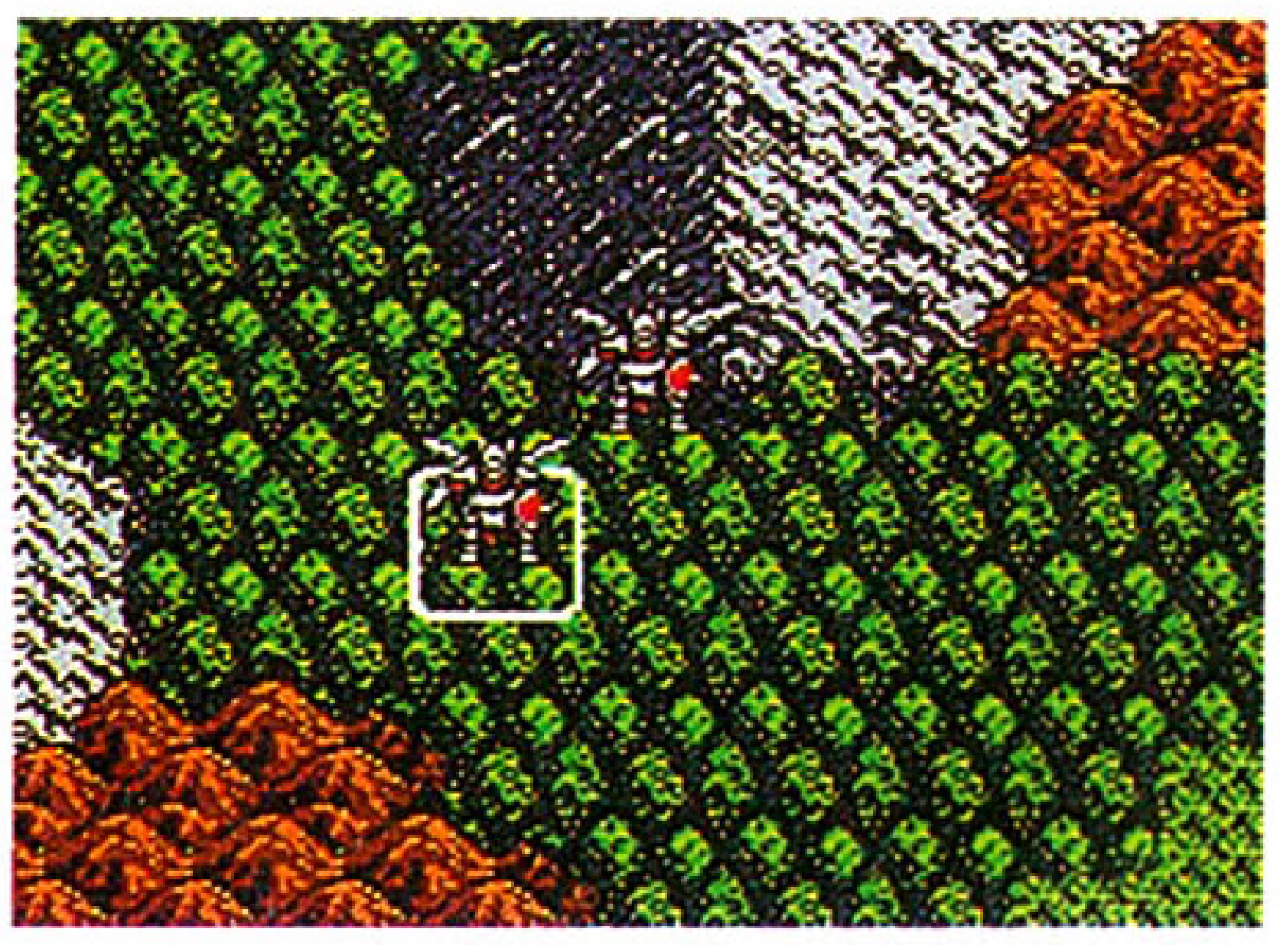
ハンターエルフは、B地点から1体ずつ左右に展開する。このハンターエルフも、森の地形効果に影響されずに移動でき、攻撃力が高い。山や森がほとんどを占めるこのマップでは、かなりの強敵になる。かなり積極的に攻めてくるので、できる限り先手を取りたい。右のハンターエルフは鳥人で、左は戦士や主人公で片づけよう。


チップ L11
HP 19/19
MP 19/19
ハンターエルフ L?
HP 0/16
MP 0/ 0

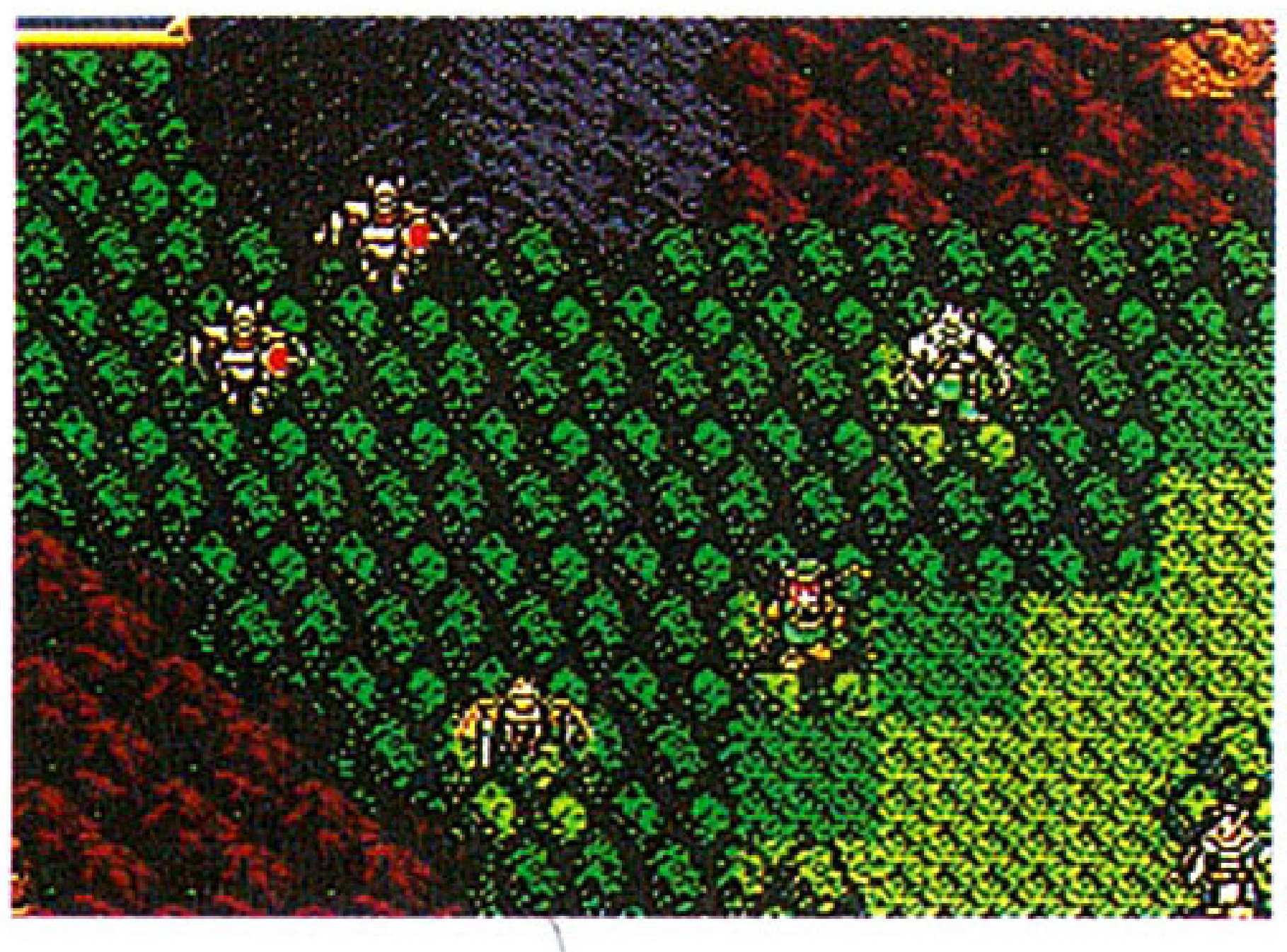
防御力は低いので、僧侶や魔導師でも倒せる。しかし、攻撃力は強力

強敵ペガサスナイト

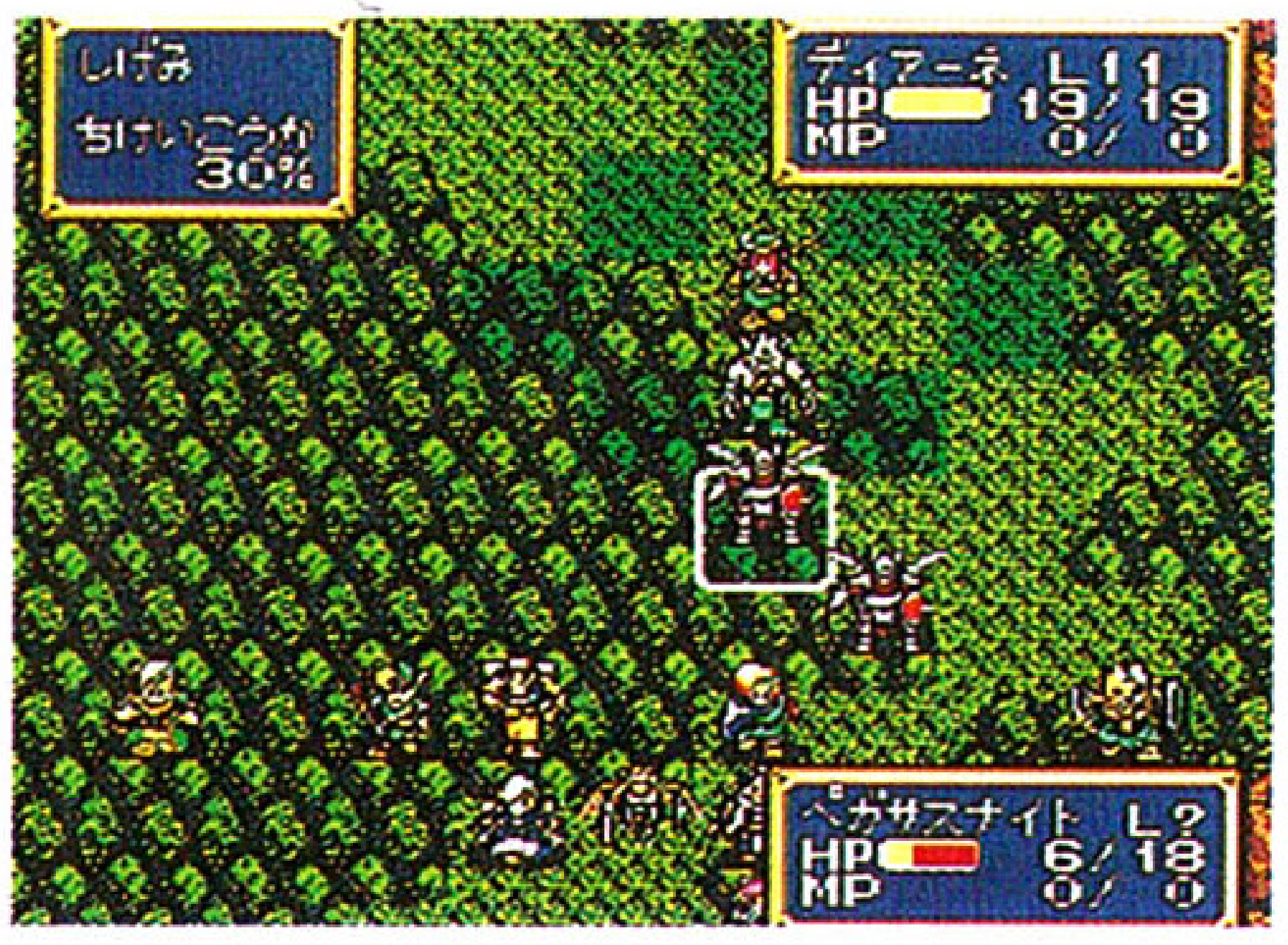
ペガサスナイトは自軍の展開の仕方によって、移動位置を変えてくる。また、必ず2体ずつまとまって移動する。ザッパとディアーネか、ハンスをコンビにしていけば何とか倒せるが、討ちもらしたときは鳥人でフォローしよう。



➡必ず2体ずつ行動する。2体同時に倒せ



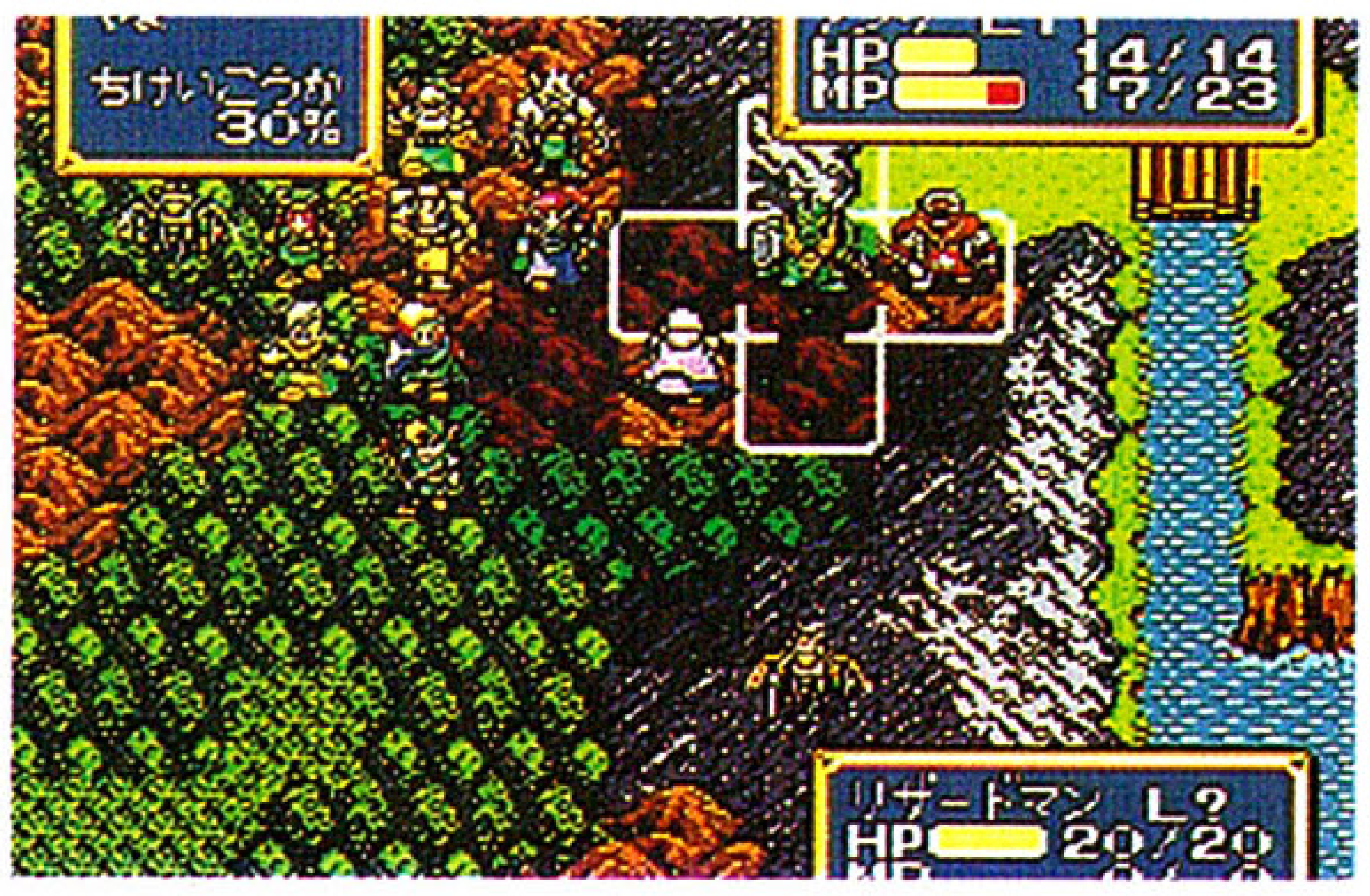
⬆移動距離も大きく、地形の影響も受けない


しげみ
ちけいこうか 30%
ディアーネ L11
HP 19/19
MP 0/ 0
ペガサスナイト L9
HP 6/18
MP 0/ 0

➡ザッパとコンビでぶつかろう

集結して倒す

A地点と橋の手前には、HPの高いリザードマンと、ヒールを使うプリーストのコンビがいる。この2組は、どちらのコンビも初めにいる位置から動かないが、リザードマンの攻撃力は高いので、魔導師や鳥人を近づけると簡単に倒されてしまう。そこで、魔法での攻撃をからめ、自軍の攻撃力の高いキャラを集結して2体一緒に倒そう。


ちけいこうか 30%
HP 14/14
MP 17/23
リザードマン L9
HP 20/20

⬆魔導師で両方を攻撃する。最悪の場合でも、プリーストだけは倒そう

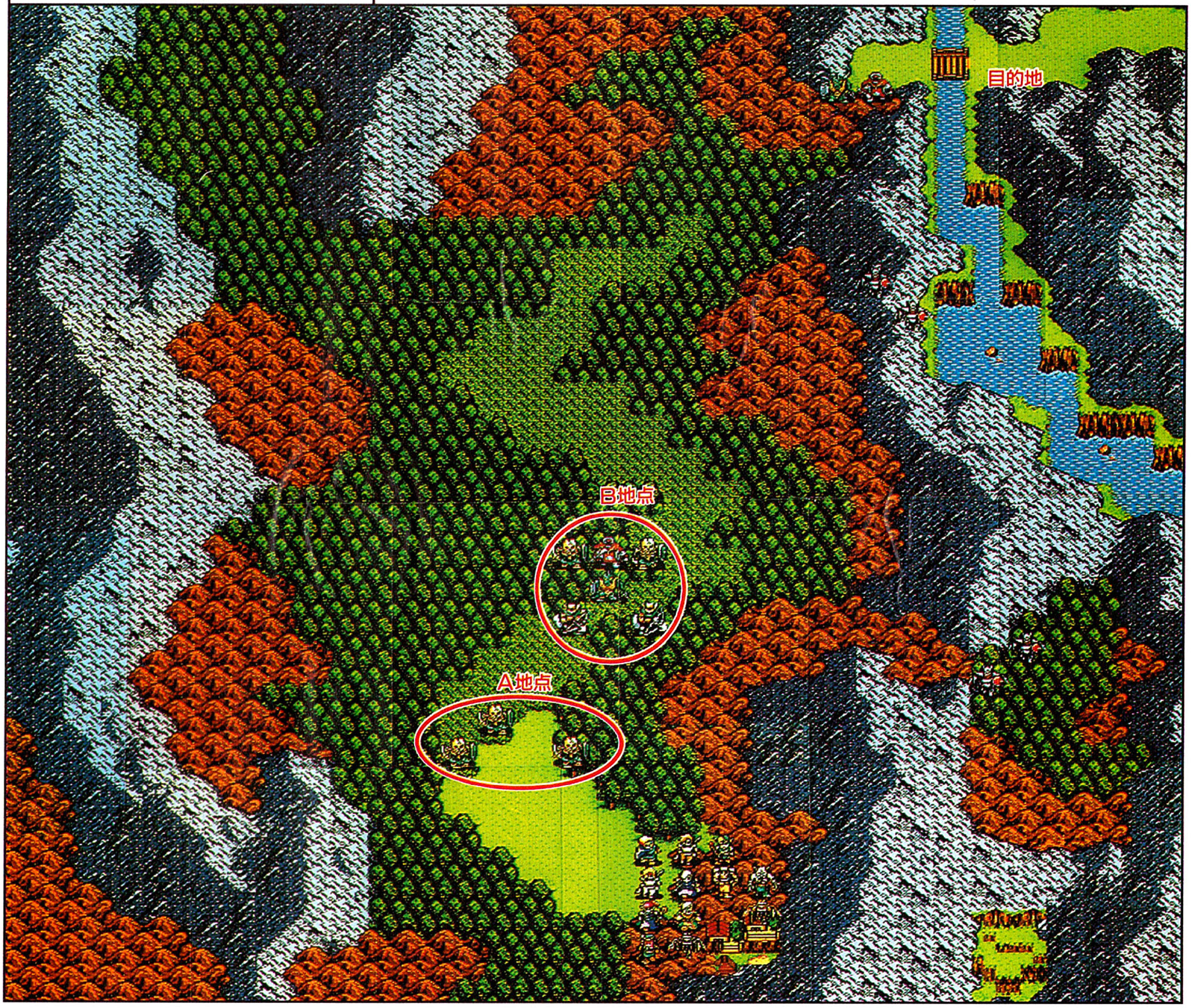
バストーク地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数		プリースト	×2
ペガサスナイト	×4	ハンターエルフ	×2
リザードマン	×2	スケルトン	×3

初登場の敵キャラ

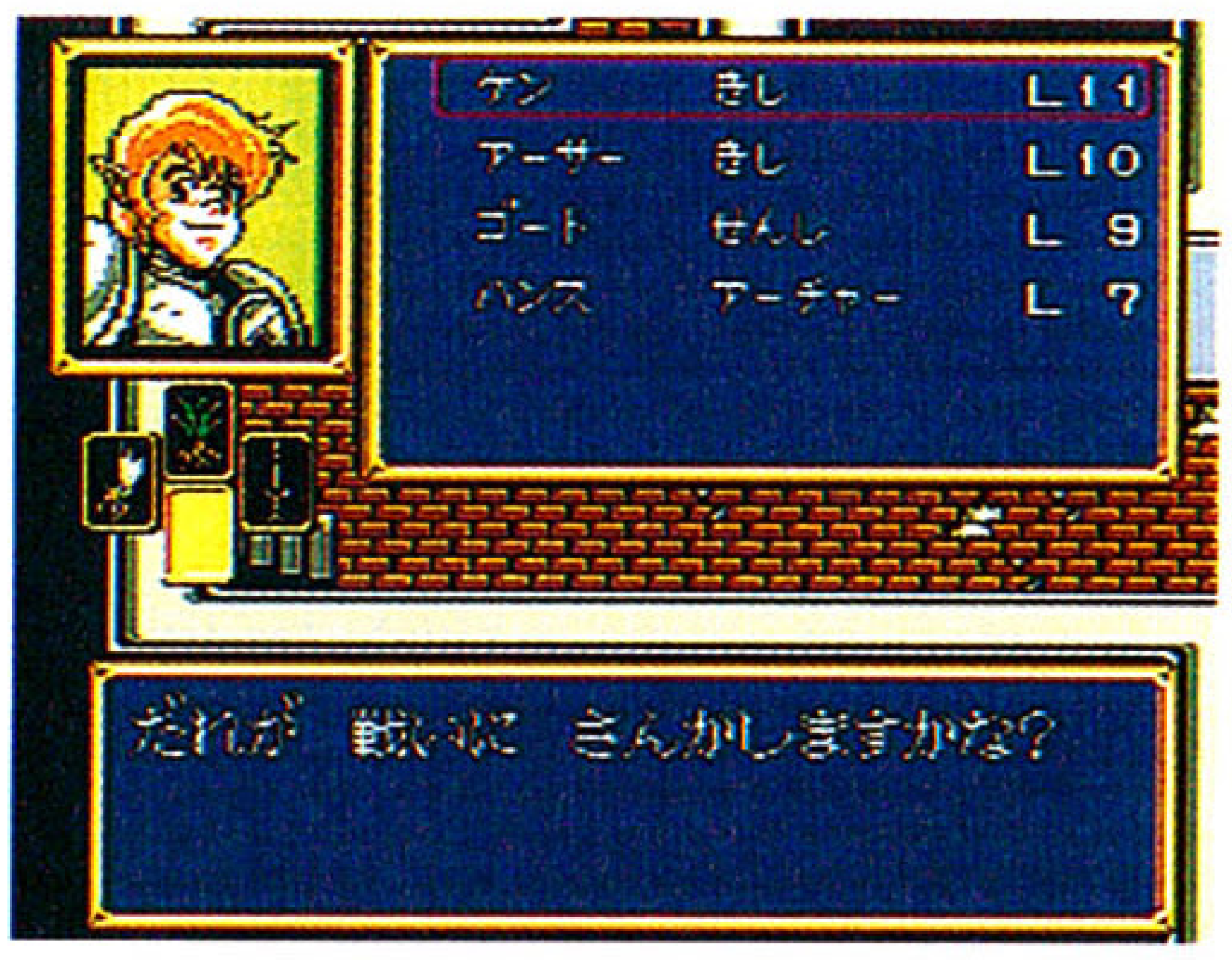
ハンターエルフ		攻撃力	19
		防御力	15
HP	18	移動距離	7
MP	0	敏捷さ	12



戦闘11　一本橋の秘密兵器

戦闘11は、戦闘10をクリアするとすぐに始まる。ここでは何よりも移動距離の大きなキャラが必要になる。戦闘10で主力の騎士を外していたら、必ず退却してメンバーチェンジしよう。また、鳥人がキーマンなので、メンバーには必ず入れておこう。ここの勝利条件は、ボスのシルバーナイトを倒すことである。

⬆戦闘10とは、うって変わった地形



だれが 戦いに さんかしますかな?

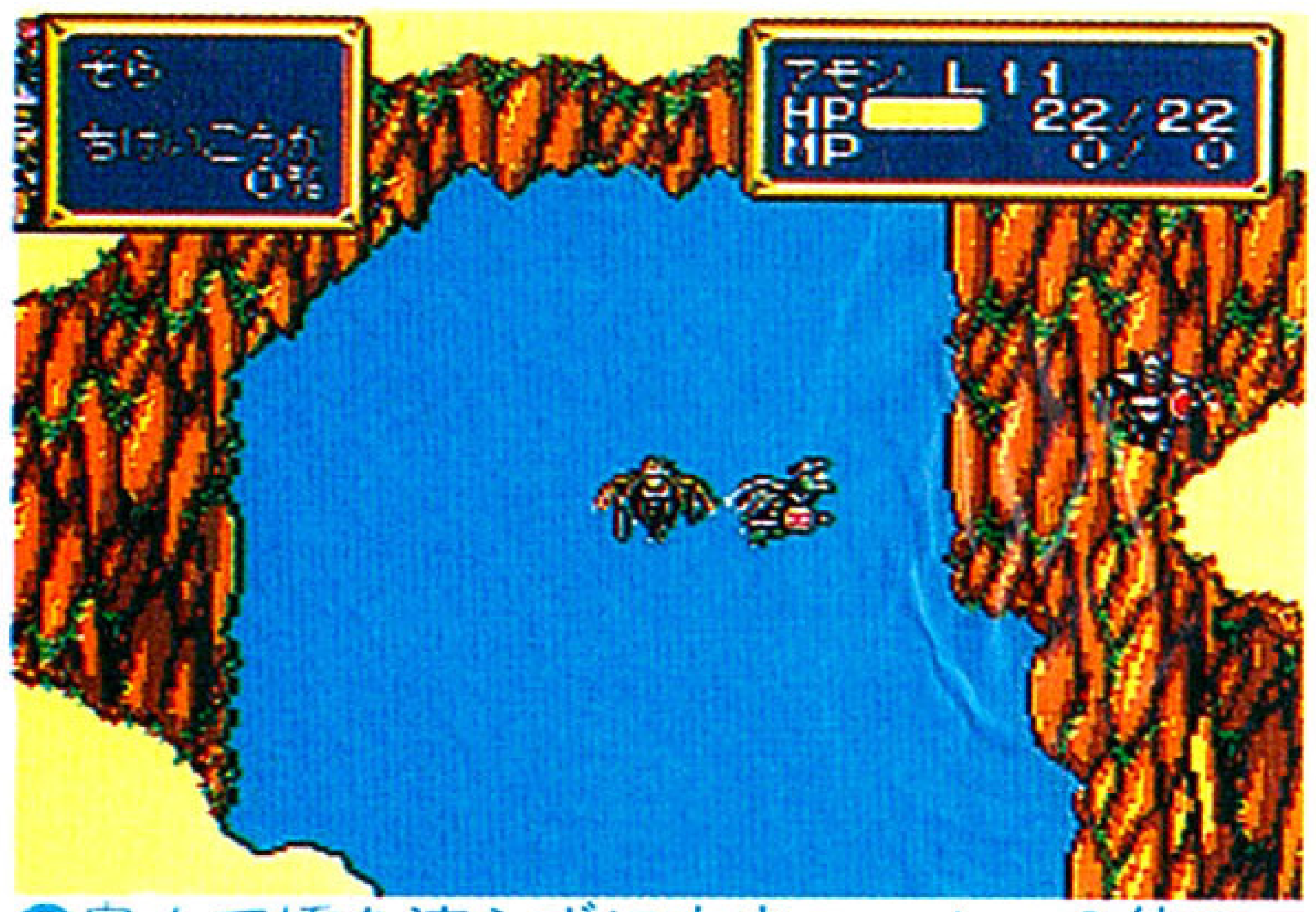
⬆メンバーを、組み換える必要がある

鳥人を使って敵をかく乱する

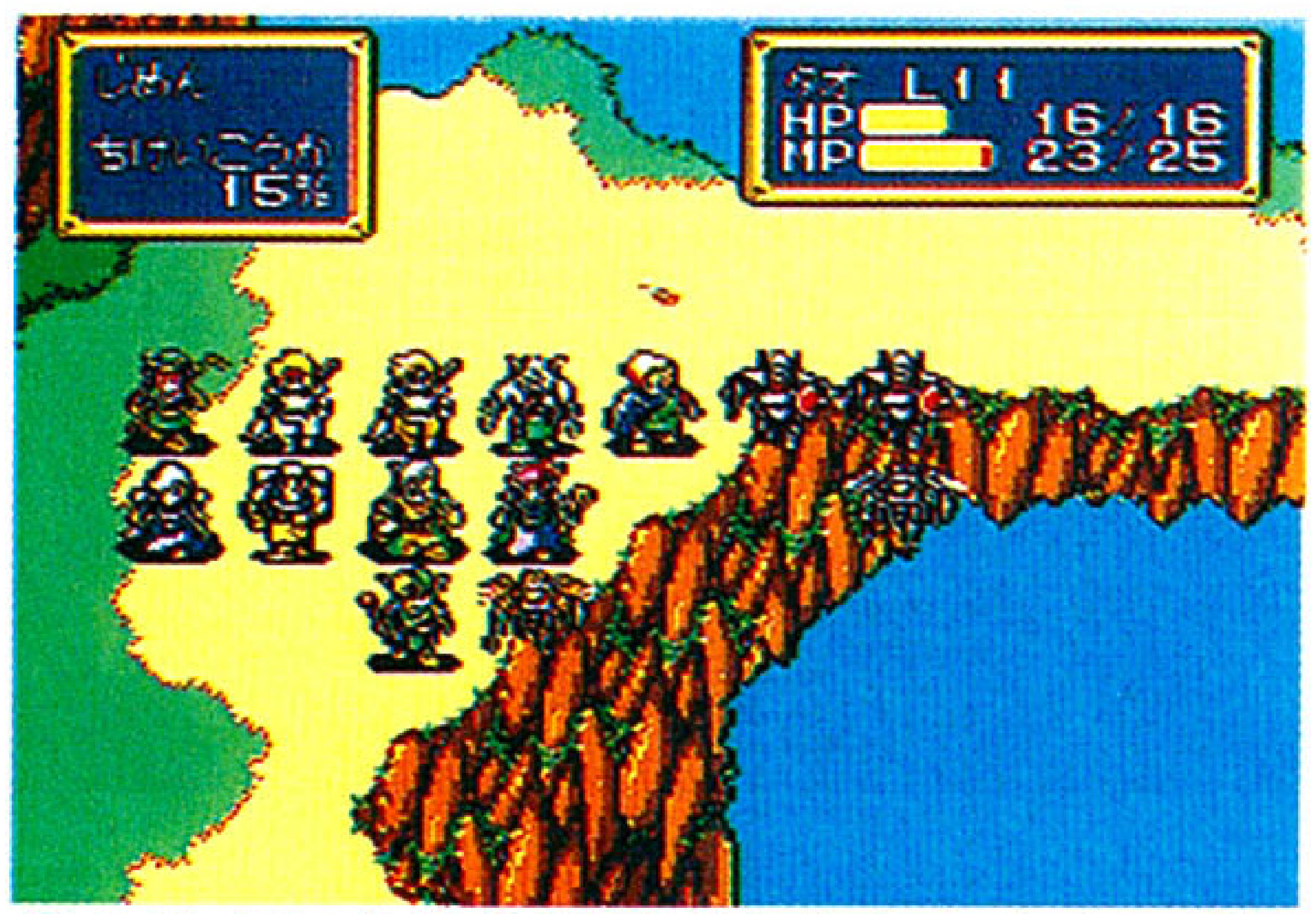
このマップは、広さの割に移動できる範囲が狭い。その不自由さをおぎなうのが鳥人だ。ただし、鳥人はあくまでもオトリ役のかく乱要員なので、深く入り込み過ぎてはならない。陸上のルートは一本道で選択の余地はない。しかし、全軍を挙げて攻め込むと、思わぬことが起こるかもしれない…。

橋の手前で待機

まず、自軍の戦力をマップ上のA地点まで移動する。そこで、すぐ近くにいるリザードマンを撃退する。鳥人は橋方向には進まず、いきなり谷を越えていく。すると、ペガサスナイト1～2体を引っ張り出すことができるはずだ。そのまま一本橋の中央付近まで攻め込みたいところだが、ある条件がそろうまで待機することをお勧めする。ここで、ペガサスナイトの迎撃体制を整えよう。



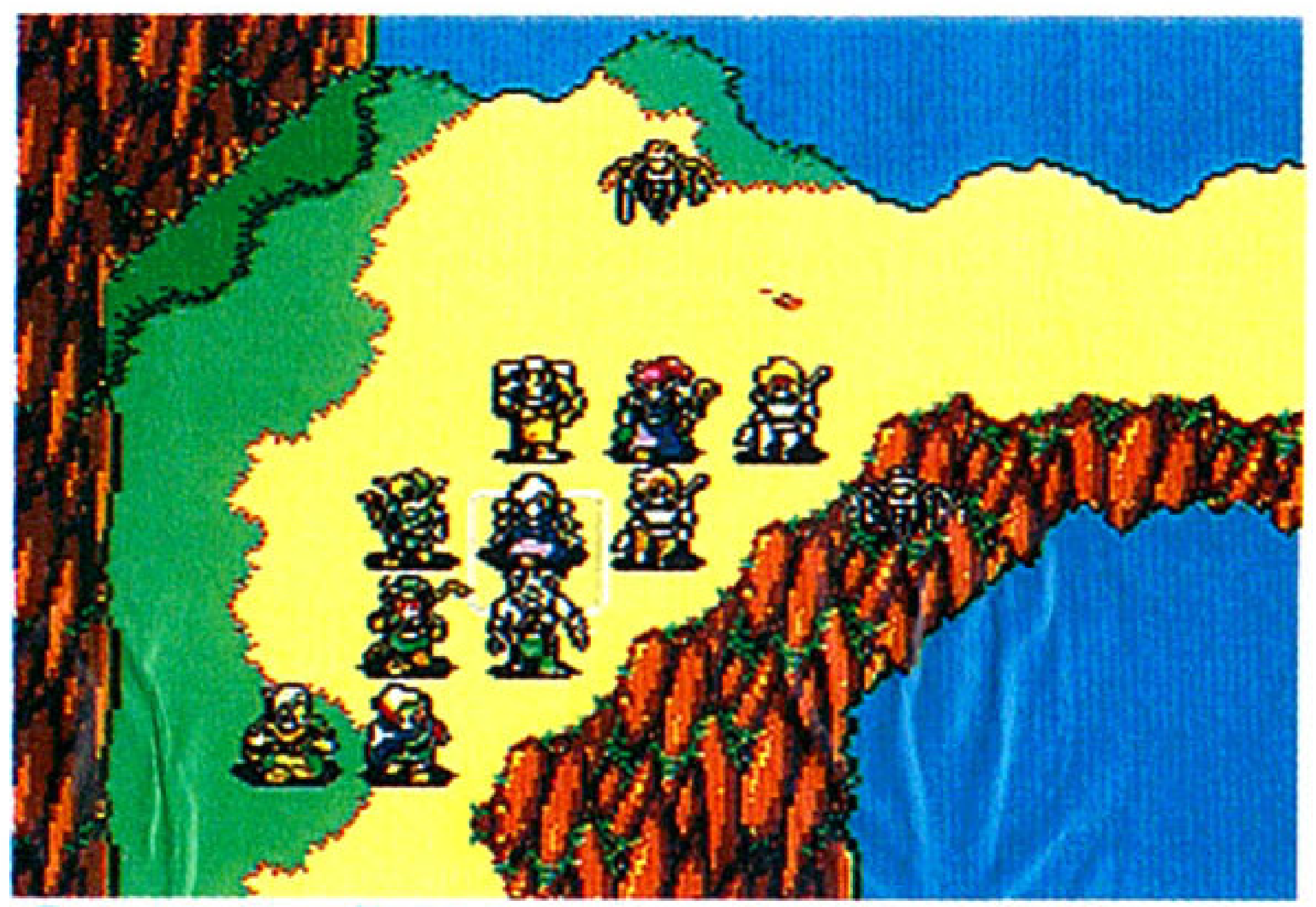
⬆鳥人で橋を渡らずに中央へ。1～2体のペガサスナイトを引きつける



⬆A地点に向かう軍勢でこれをたたく。魔導師や僧侶は下げておく

ペガサスナイトを引きつける

A地点付近に集結したら、僧侶や魔導師を下げ、騎士などでペガサスナイトを迎撃する。全部のペガサスナイトが引きつけられないときは、鳥人を一本橋の北側に送り込み、すぐ引き返す。これで残りのペガサスナイトもついてくるハズなので、A地点を越えないようにしながら迎撃する。B地点付近の敵は、かなり近づかない限り動かない。



⬆A地点に集結したら、しばらく待機。ここで先に進むと、とんでもないことに…

一本橋全体マップ

勝利条件＝ボスを倒す

敵の数

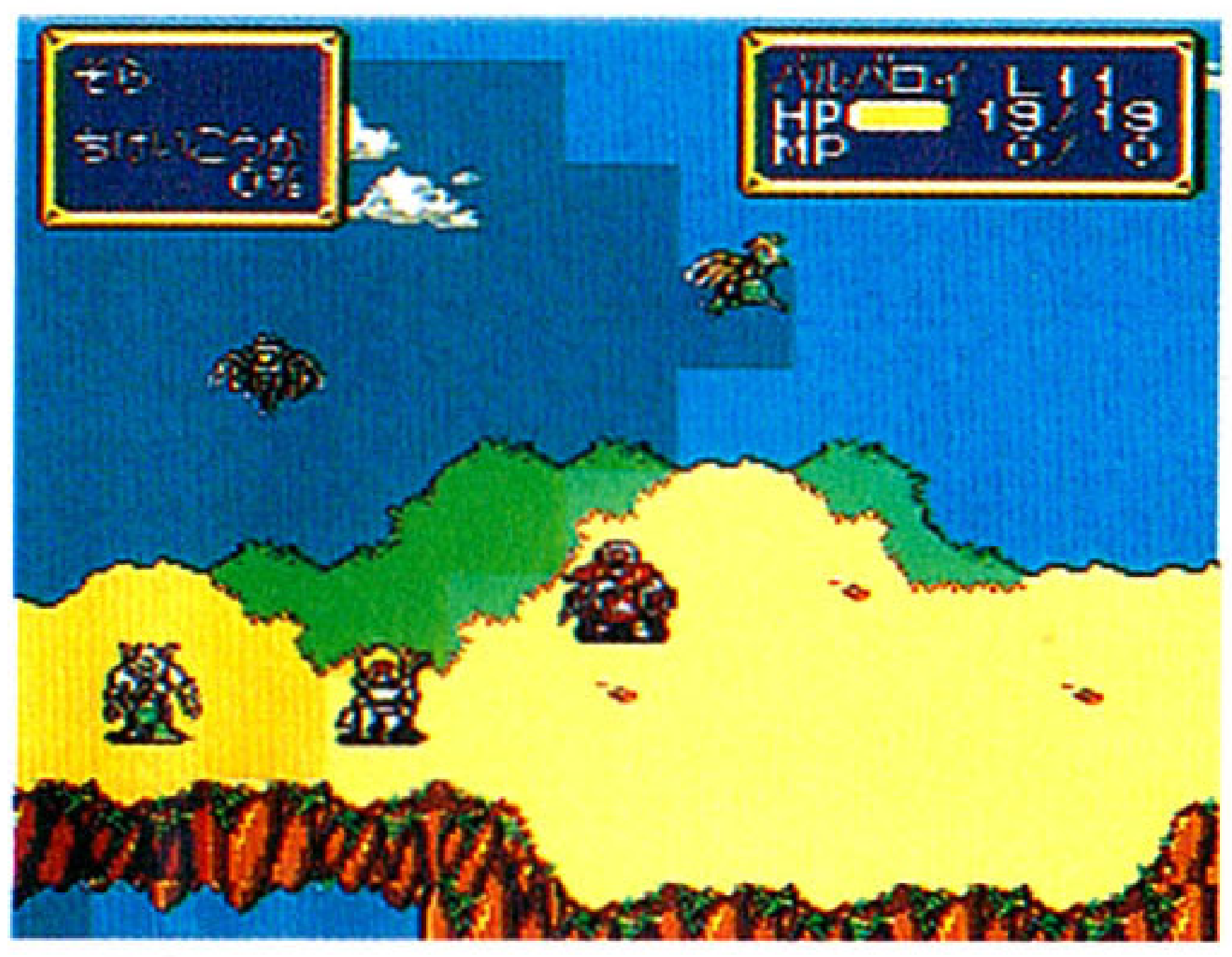
レーザーアイ	×1	プリースト	×2
シルバーナイト	×2	ペガサスナイト	×3
リザードマン	×5	ハンターエルフ	×3

初登場の敵パラメータ

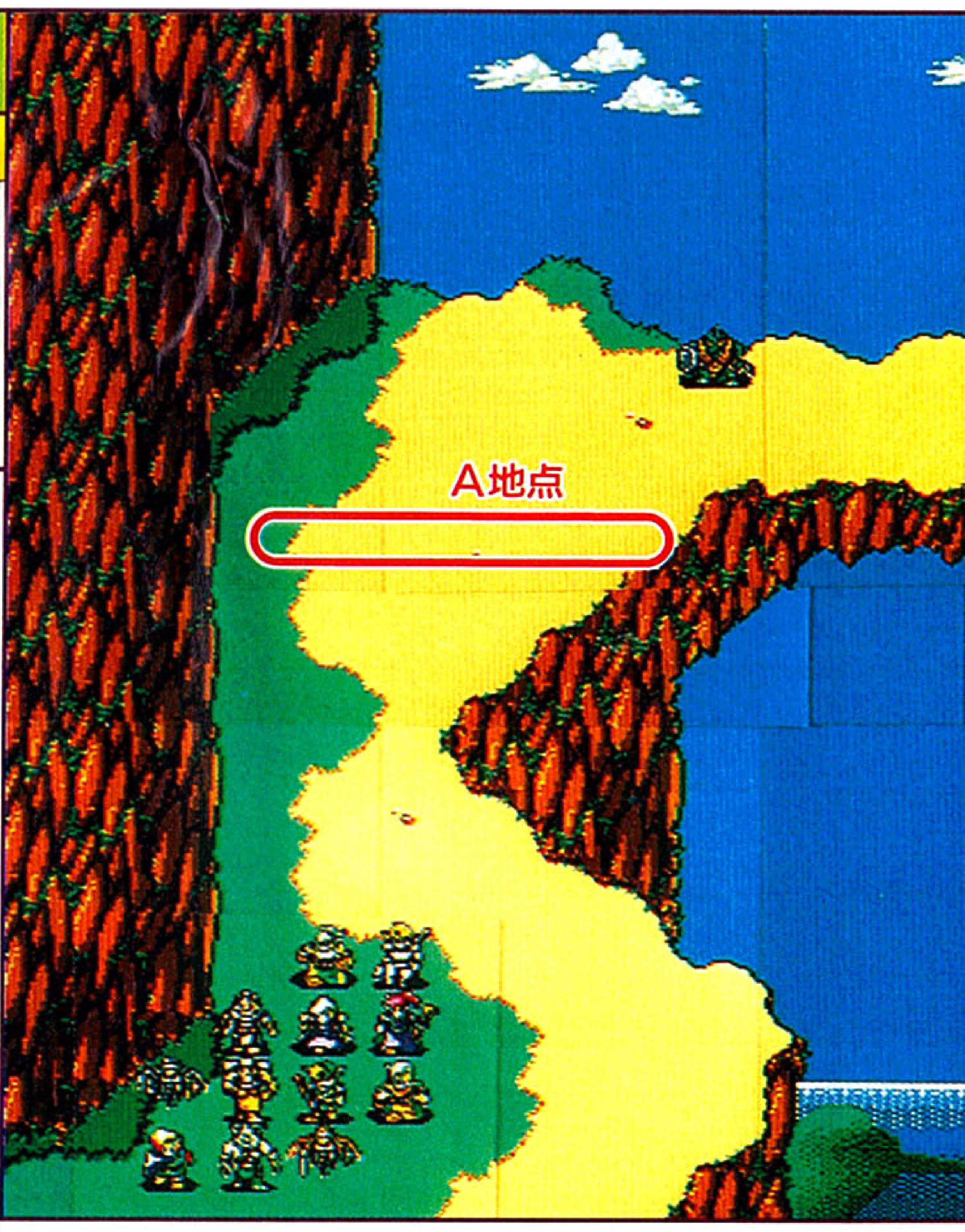
	シルバーナイト		レーザーアイ
HP	16	HP	?
MP	0	MP	?
攻撃力	18	攻撃力	?
防御力	12	防御力	?
移動距離	7	移動距離	0
敏捷さ	11	敏捷さ	27

足の長いキャラで中央突破

そうこうしている内に、この橋の上で驚くべきイベントが起こるはず。そのイベントは、一定の間隔で繰り返される。そこでメイ、ケン、ザッパなどの移動力の大きなキャラで、B地点付近にいる敵を突破する。ここでは無理に敵を全滅させる必要はない。通路ができたら、一気に渡りきってしまおう。このとき鳥人は北側から大回りして反対側を目指す。なお、残ったキャラはそのままA地点で待機しておく。

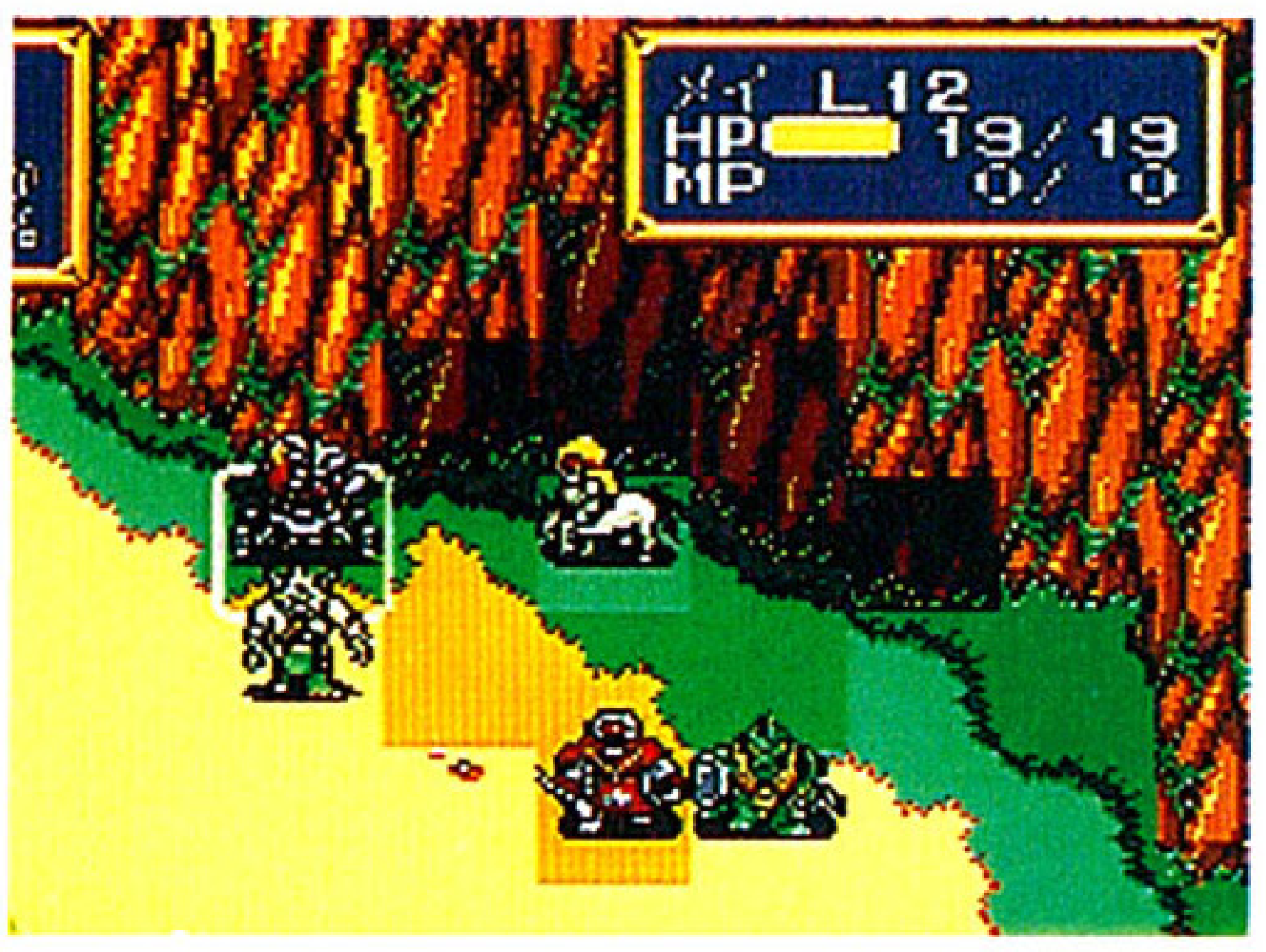


⬆鳥人は橋を迂回して飛んでいくこと

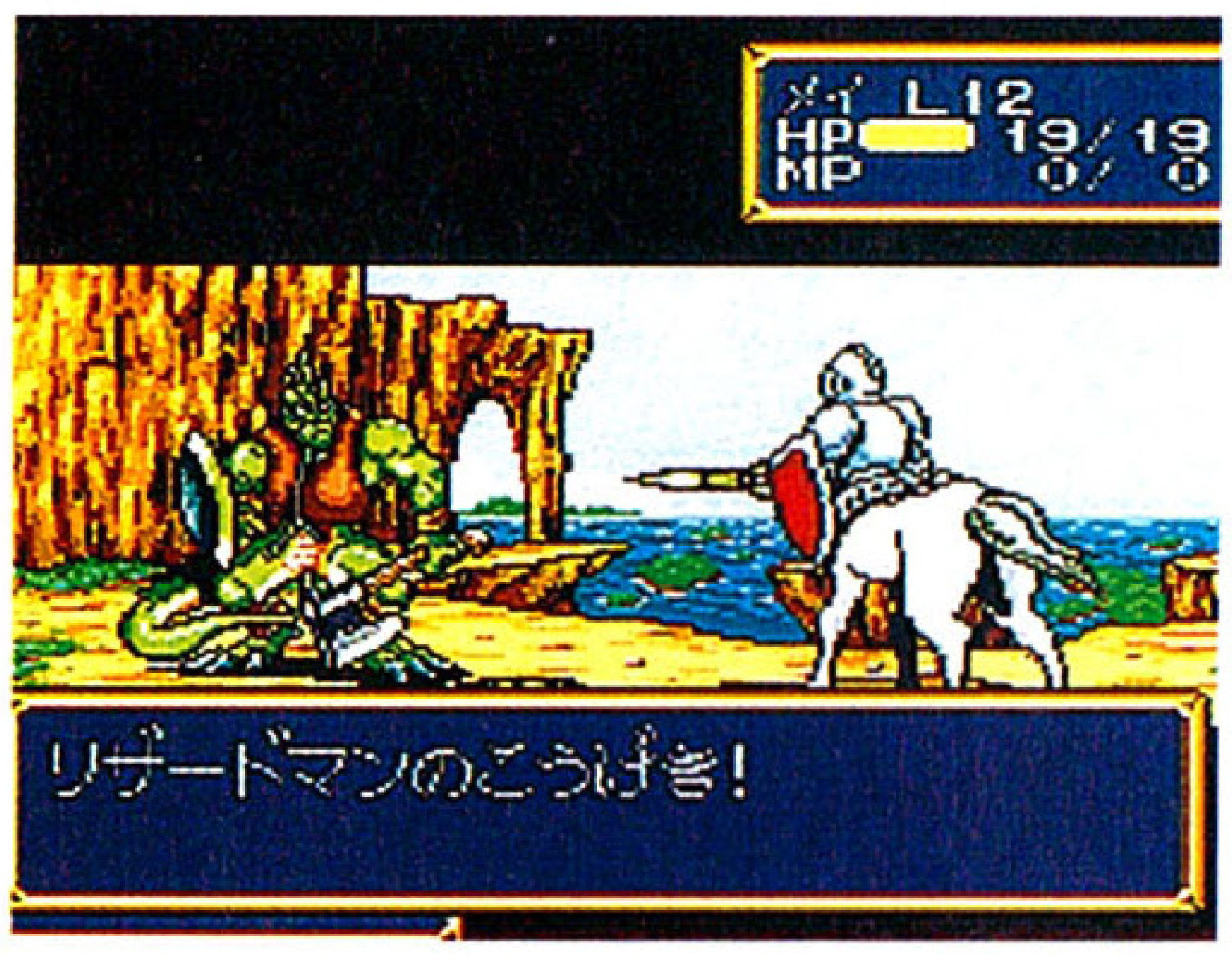


レーザーアイをつぶせ

橋を渡りきったら、すぐにレーザーアイを狙おう。近くにいるシルバーナイトやリザードマンが襲ってくるが、レーザーアイだけを狙った方がいい。レーザーアイを倒してから、相手をしよう。


メイ L12
HP 19/ 19
MP 0/ 0

橋を渡りきったら、レーザーアイを攻撃

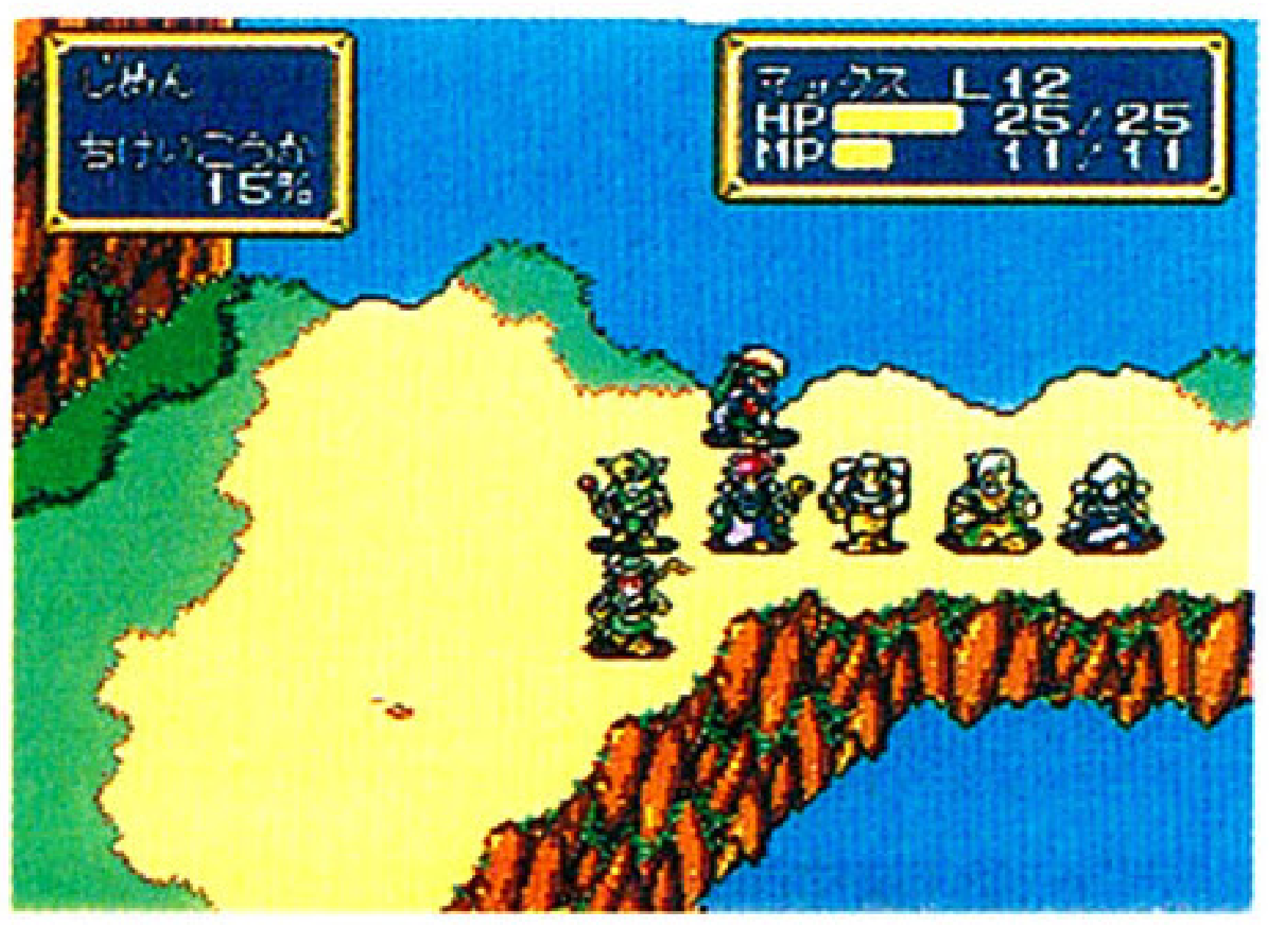

メイ L12
HP 19/ 19
MP 0/ 0

リザードマンのこうげき!

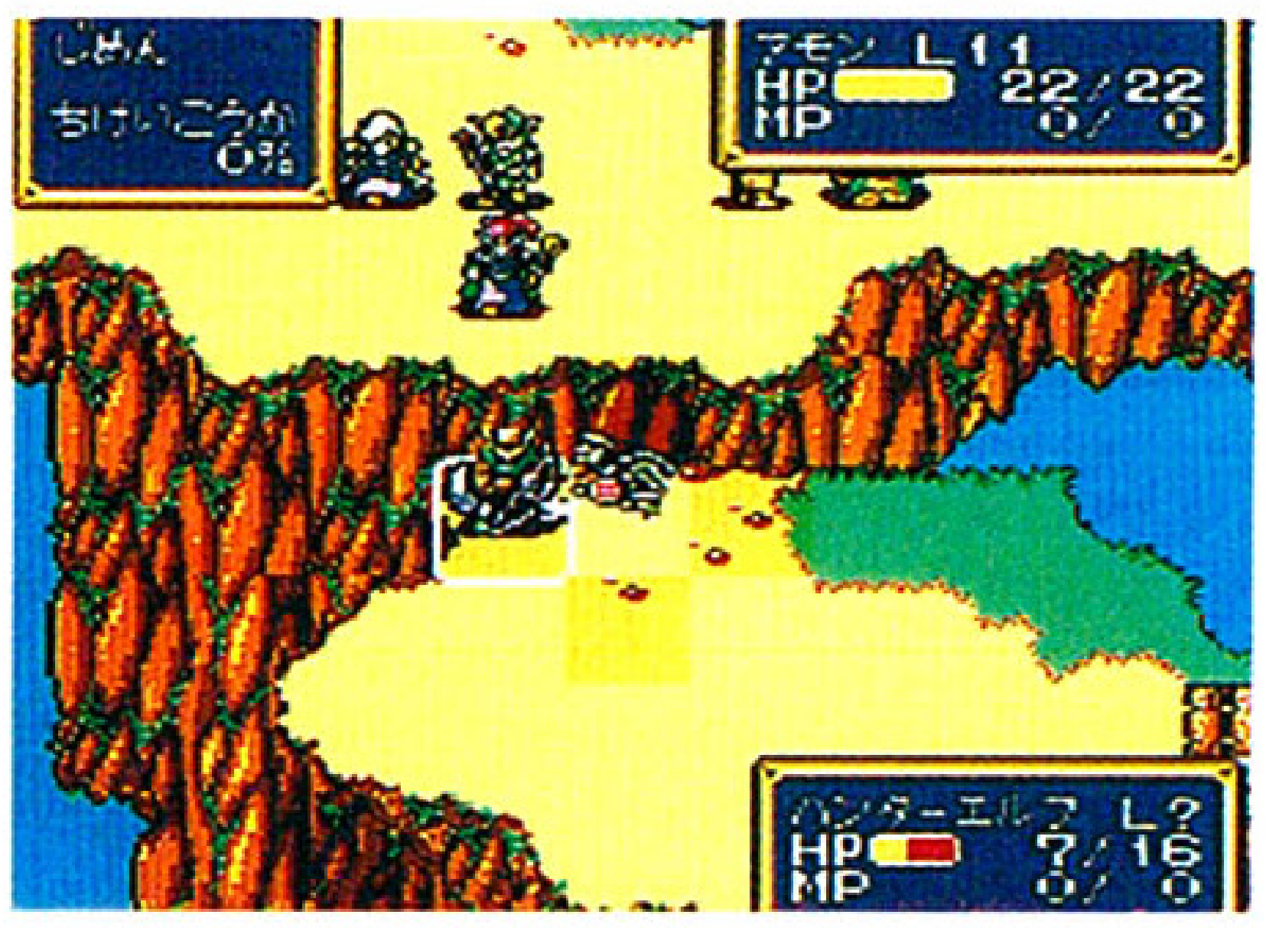
リザードマンなどは、後回しにするのだ

ハンターエルフをたたく

レーザーアイを破壊したら、残存勢力をまとめて橋を渡る。そのときにB地点で、ハンターエルフをたたき潰す。間接攻撃を使ってダメージを与え、鳥人で側面から援護する。また、リザードマンやプリーストが残っていたら、１体残らず撃破しておこう。先行していたザッパやメイたちが傷ついていたら、ここまで戻してダメージを回復してやろう。


じめん
ちけいこうか
15%
マックス L12
HP 25/25
MP 11/11

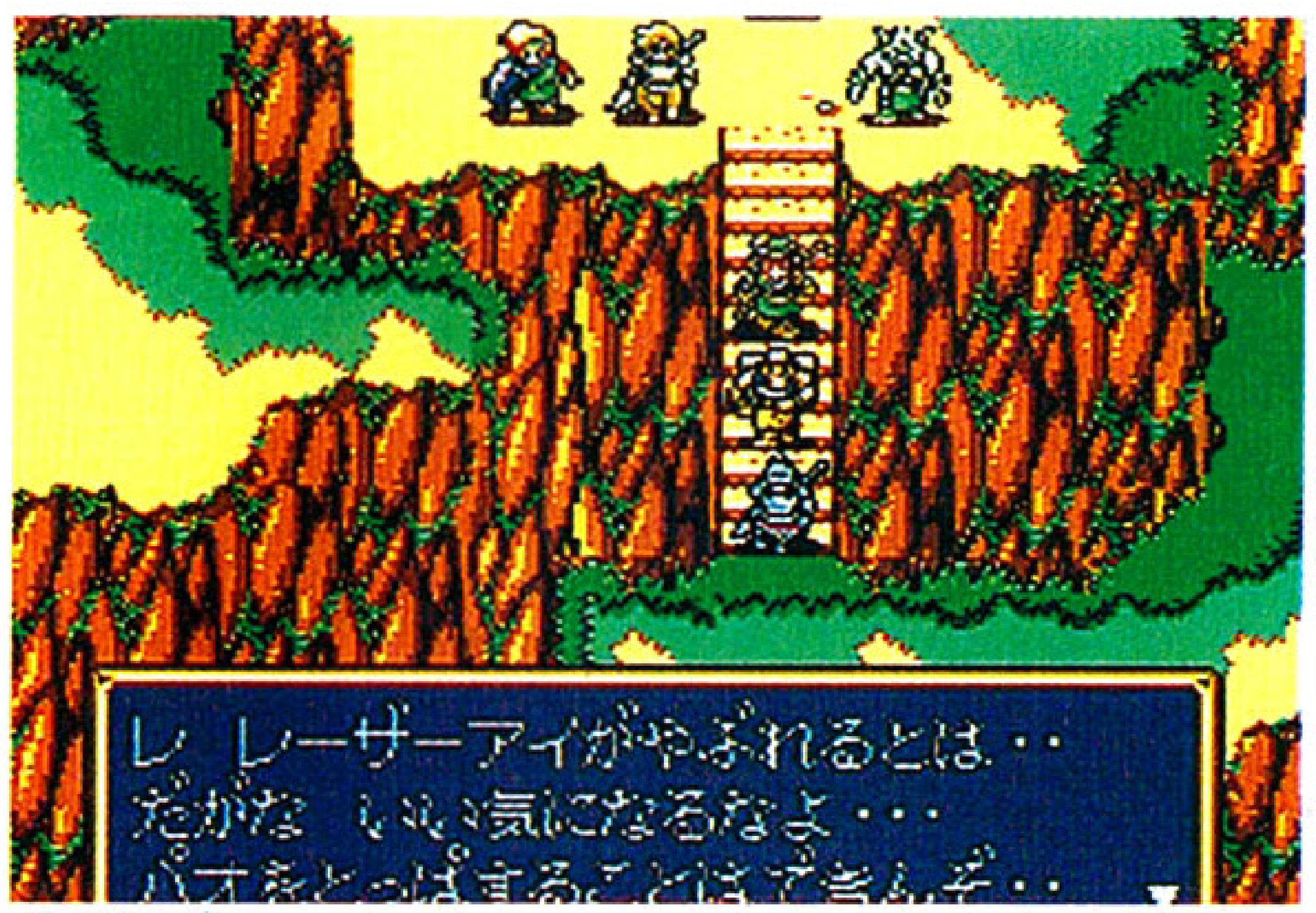
A地点で待機していたキャラを渡らせる。敵を倒しながら進む


じめん
ちけいこうか
0%
アモン L11
HP 22/22
MP 0/ 0
ハンターエルフ L?
HP 7/16
MP 0/ 0

B地点で、ハンターエルフを攻撃。鳥人は側面から援護する

ボス・シルバーナイト

ボスのシルバーナイトはレーザーアイの周辺までできているが、自軍のキャラが橋を渡ると北側の階段付近まで逃げ出してしまう。橋の先にいるリザードマンや、B地点で討ちもらしたハンターエルフなどを先に片づけてから追撃しよう。シルバーナイトは、ペガサスナイトよりも弱いので、苦もなく倒せるだろう。

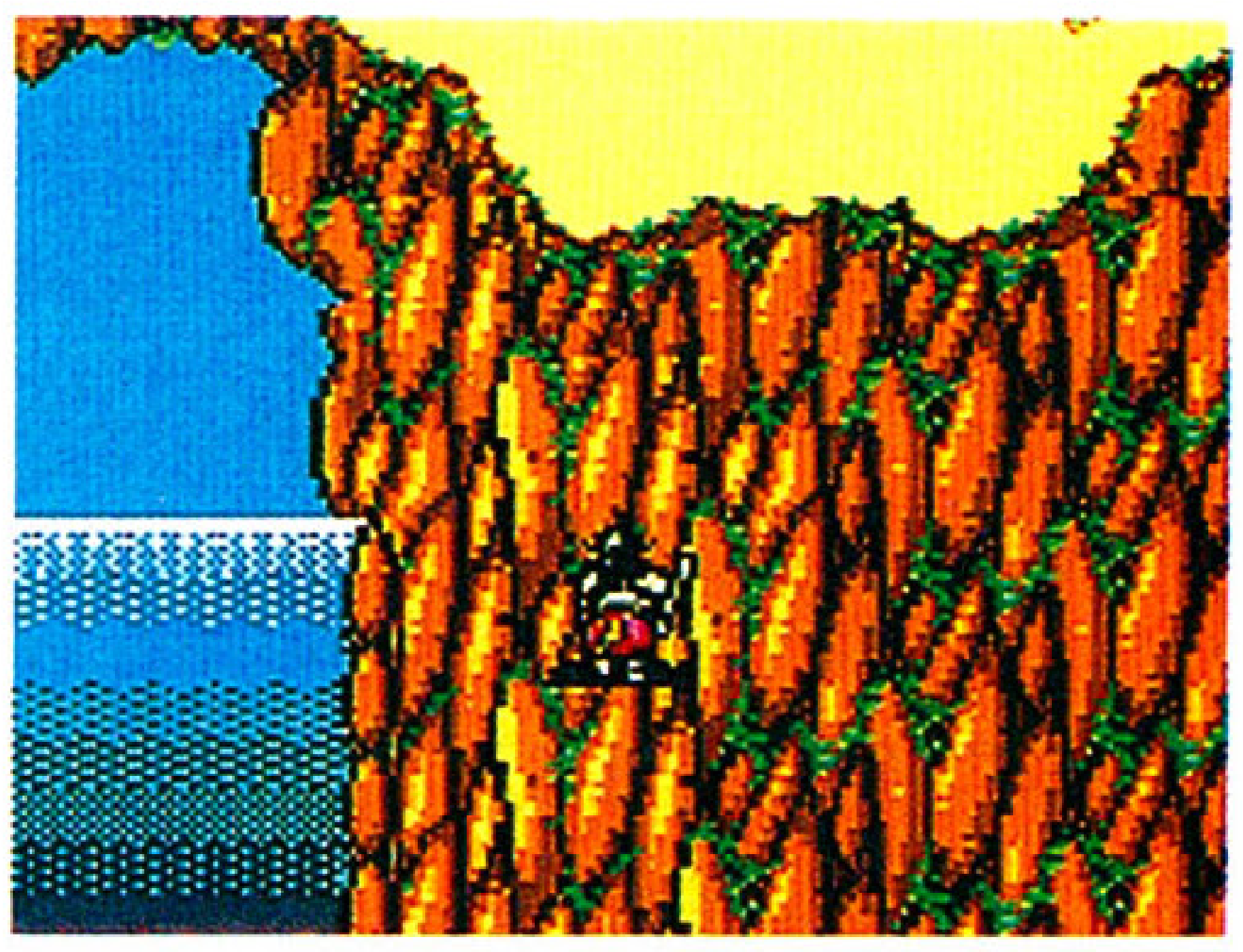


レ レーザーアイがやぶれるとは・・
だがな いい気になるなよ・・・
パオをとっぱすることはできんぞ・・

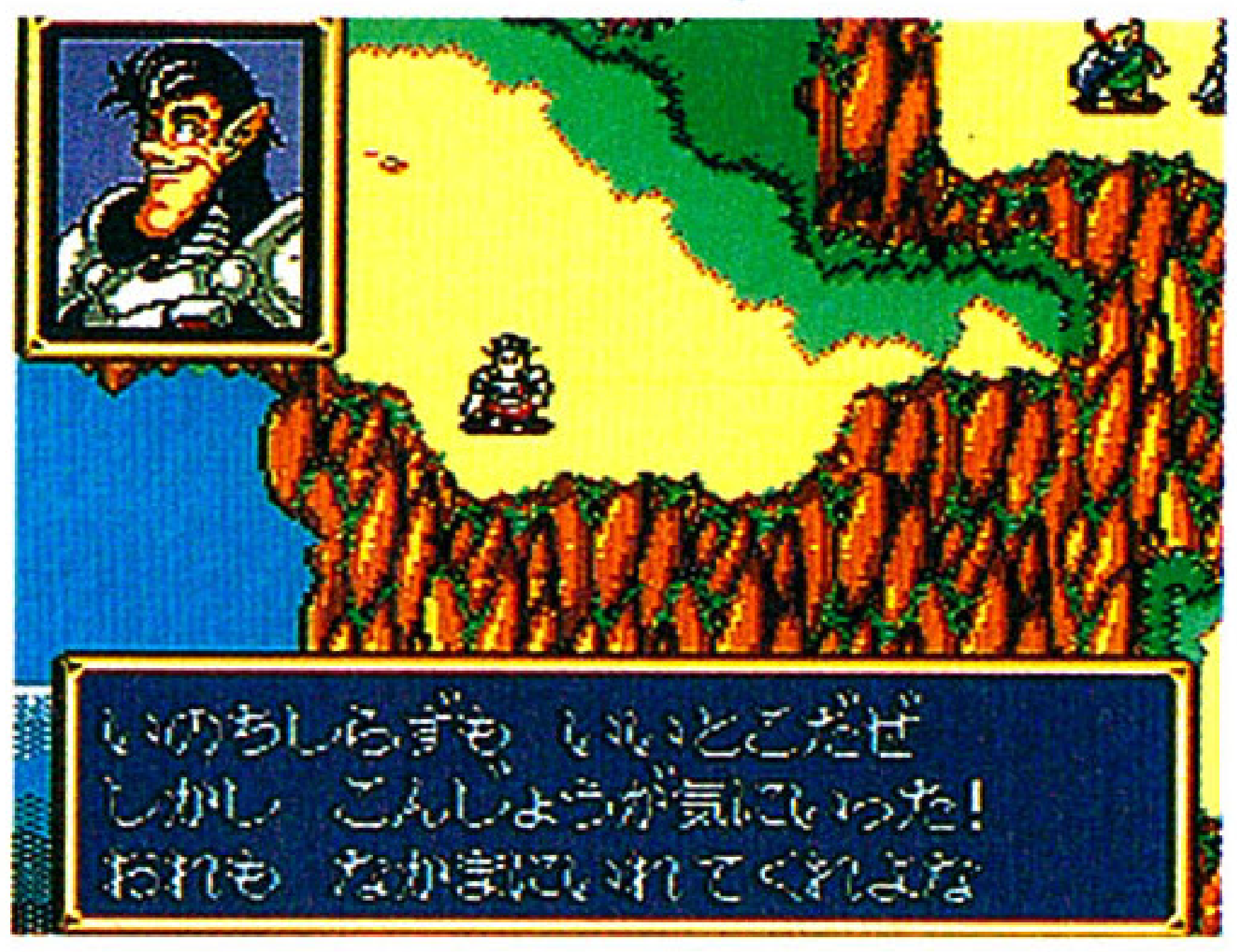
逃げていくボスのシルバーナイトを倒せば、戦闘が終了する

ベイルが参戦

ボスのシルバーナイトを倒すと、戦闘が終了する。すると、崖下から騎士のペイルが現れて仲間になる。ペイルはやや防御力が高いが、これといった特徴はない。騎士を中心にメンバーを組むには都合がいいだろう。ペイルを仲間にすると第3章が終了する。



ボスを倒すと、ガケを登ってくる男がいる

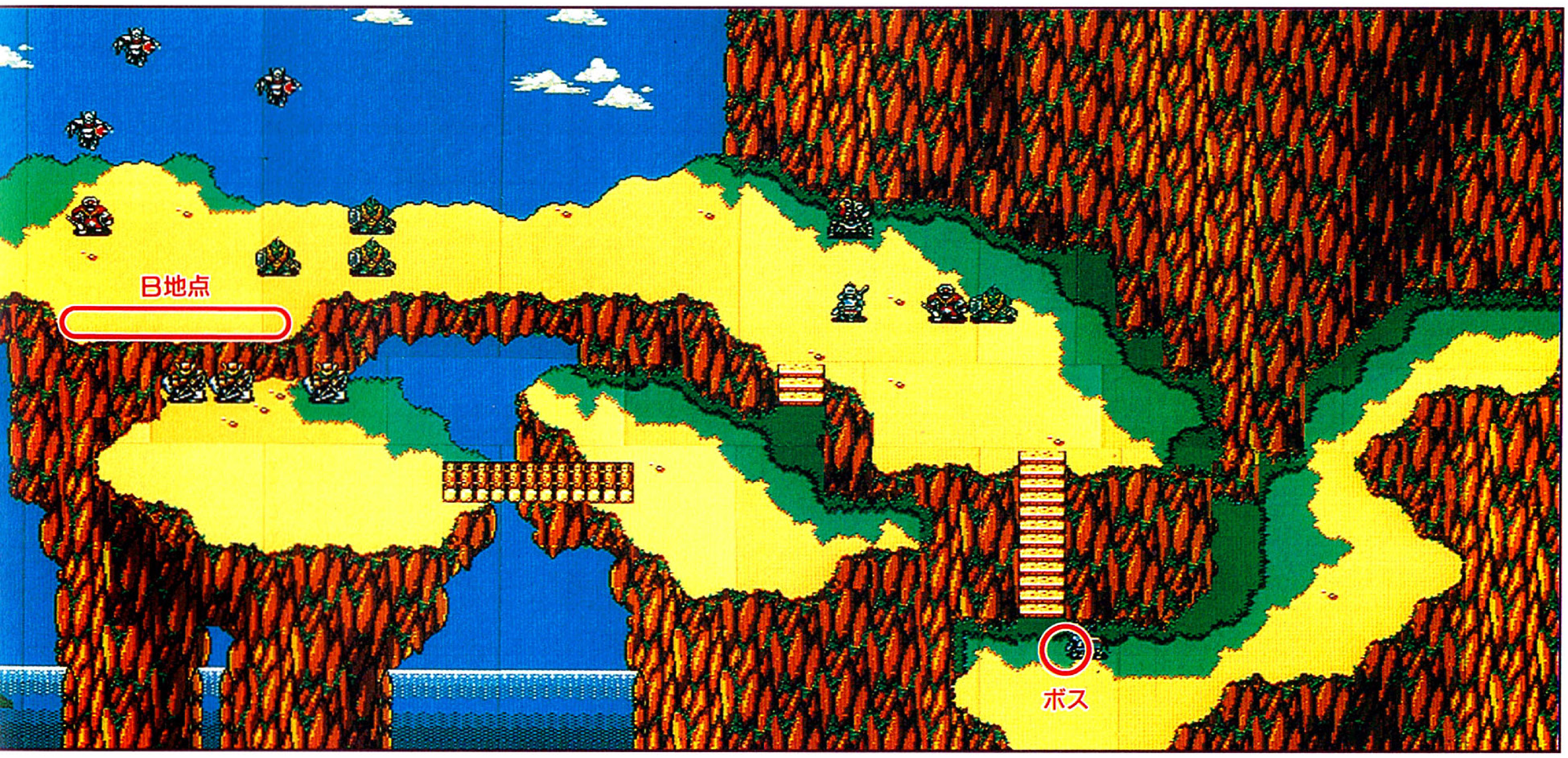


いのちしらずも いいとこだぜ
しかし こんじょうが気にいった!
おれも なかまにいれてくれよな

騎士のペイルが、仲間になるのだ

仲間になるキャラ

ペイル			
		職業	騎士
		レベル	9
		最大HP	22
		最大MP	0
攻撃力	30	持ち物	
防御力	14	ブロンズランス	
移動距離	7	魔法	
敏捷さ	12	覚えていない	



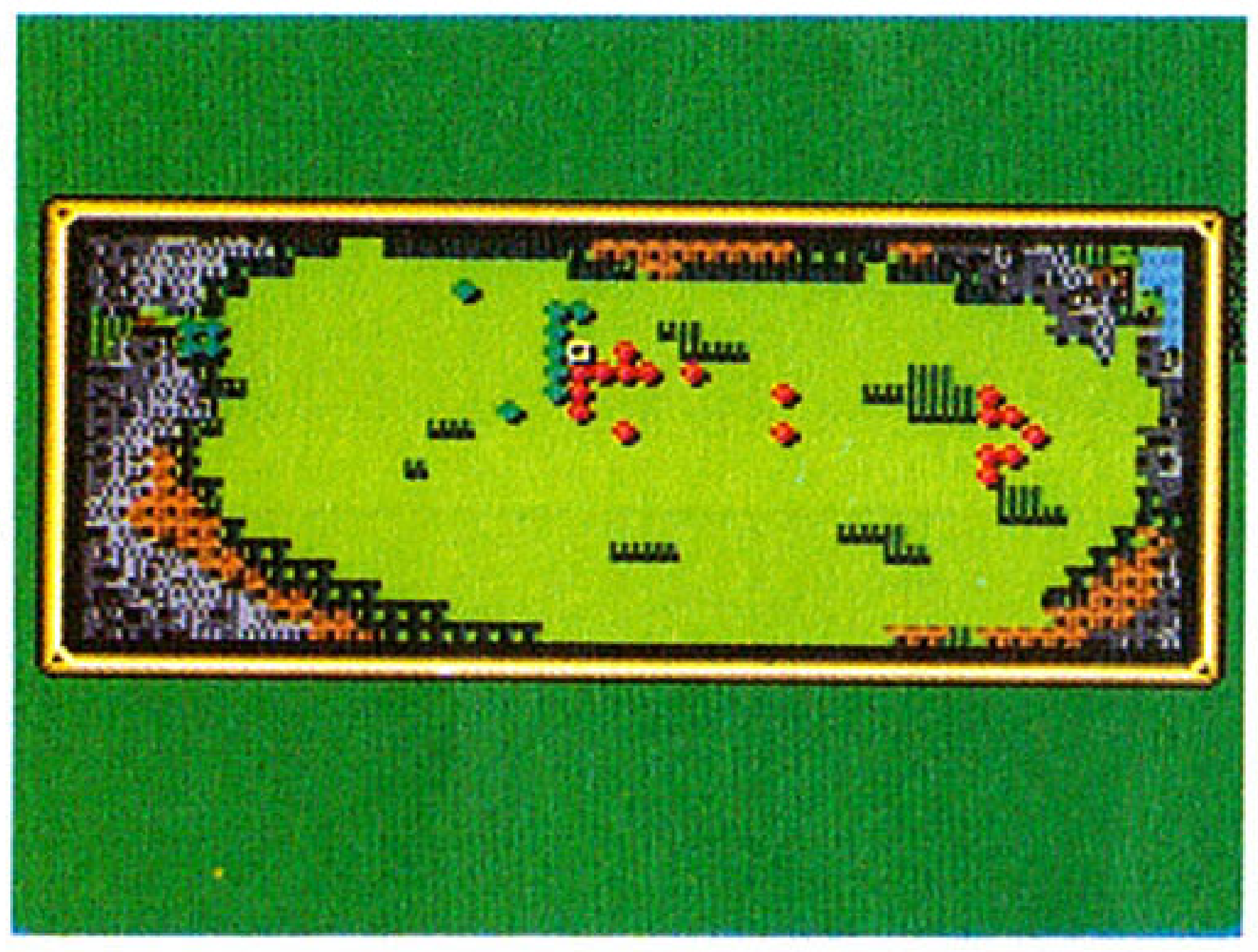
HP 24/24
MP 0/ 0
シーバット L?
HP 22/22
MP 0/ 0

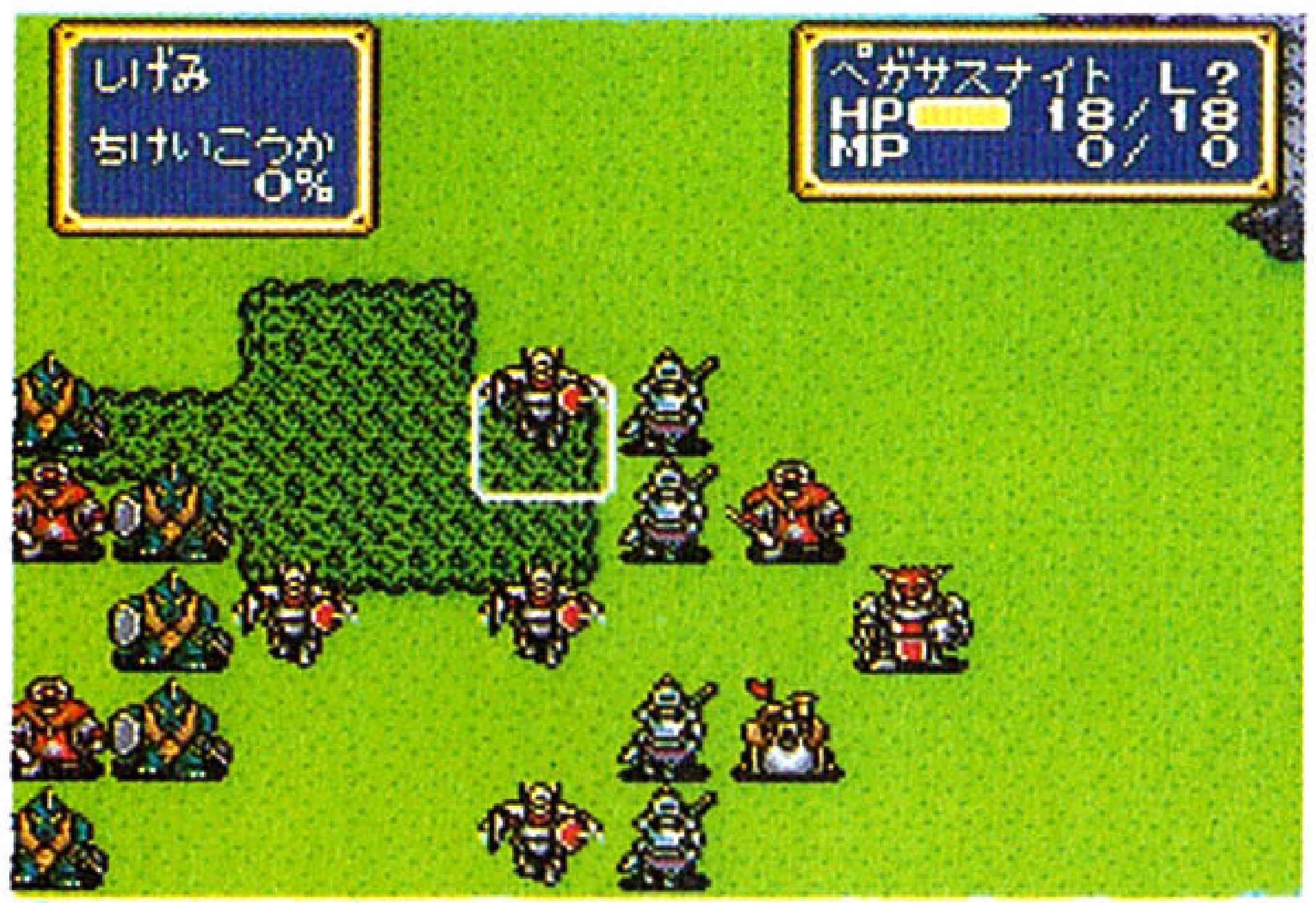
第4章以降を少しだけ…

これからの展開は…

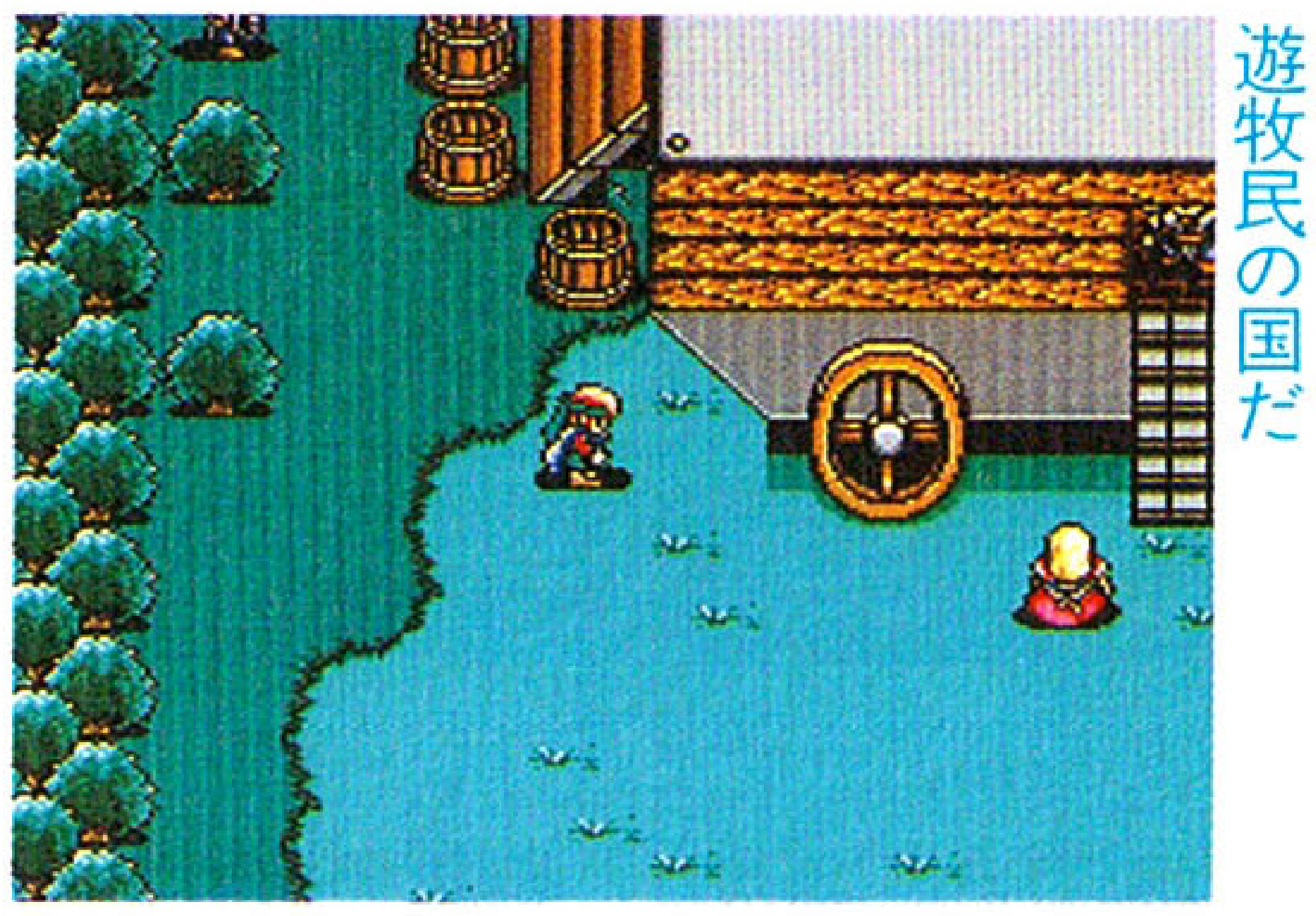
第4章　バルバザークの大要塞

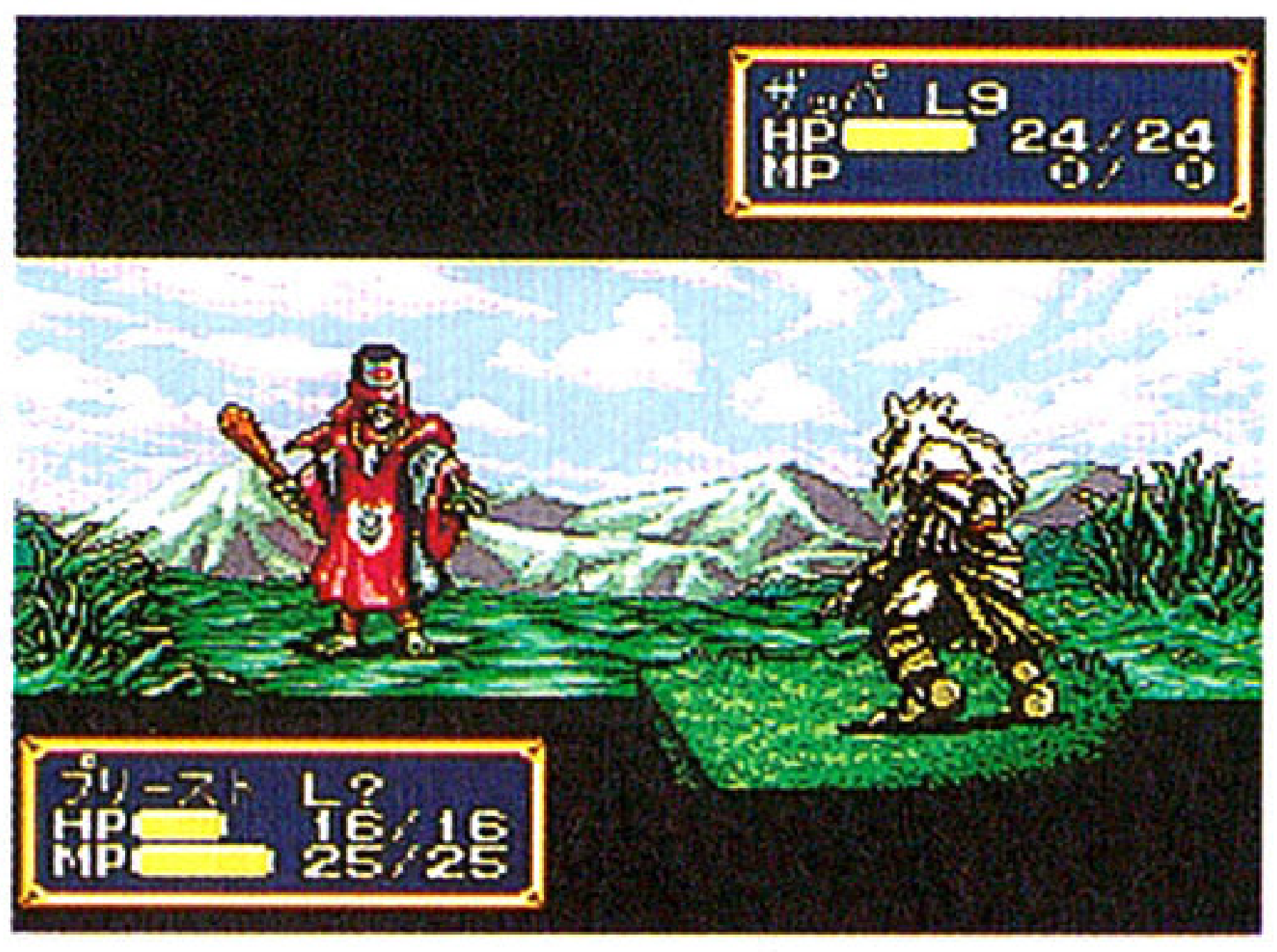
それではここで、第4章と第5章の展開に関して触れておこう。第4章は移動キャンプ、パオに到着するところから始まる。ここでシャイニングフォースの一行は、敵の将軍エリオットに会う。その後いくつかの戦闘を経て、ウランバートルへとたどり着くことに…。はたして、すんなりと船を手にいれ、東の大陸に渡ることができるだろうか。なお第4章で仲間になるキャラを、右下の表に挙げておく。それぞれ見つけ出してほしい。


戦闘用のマップも、かなり広くなってきた



登場する敵の、数も種類もドンドン増えてくる。強力な軍勢だ

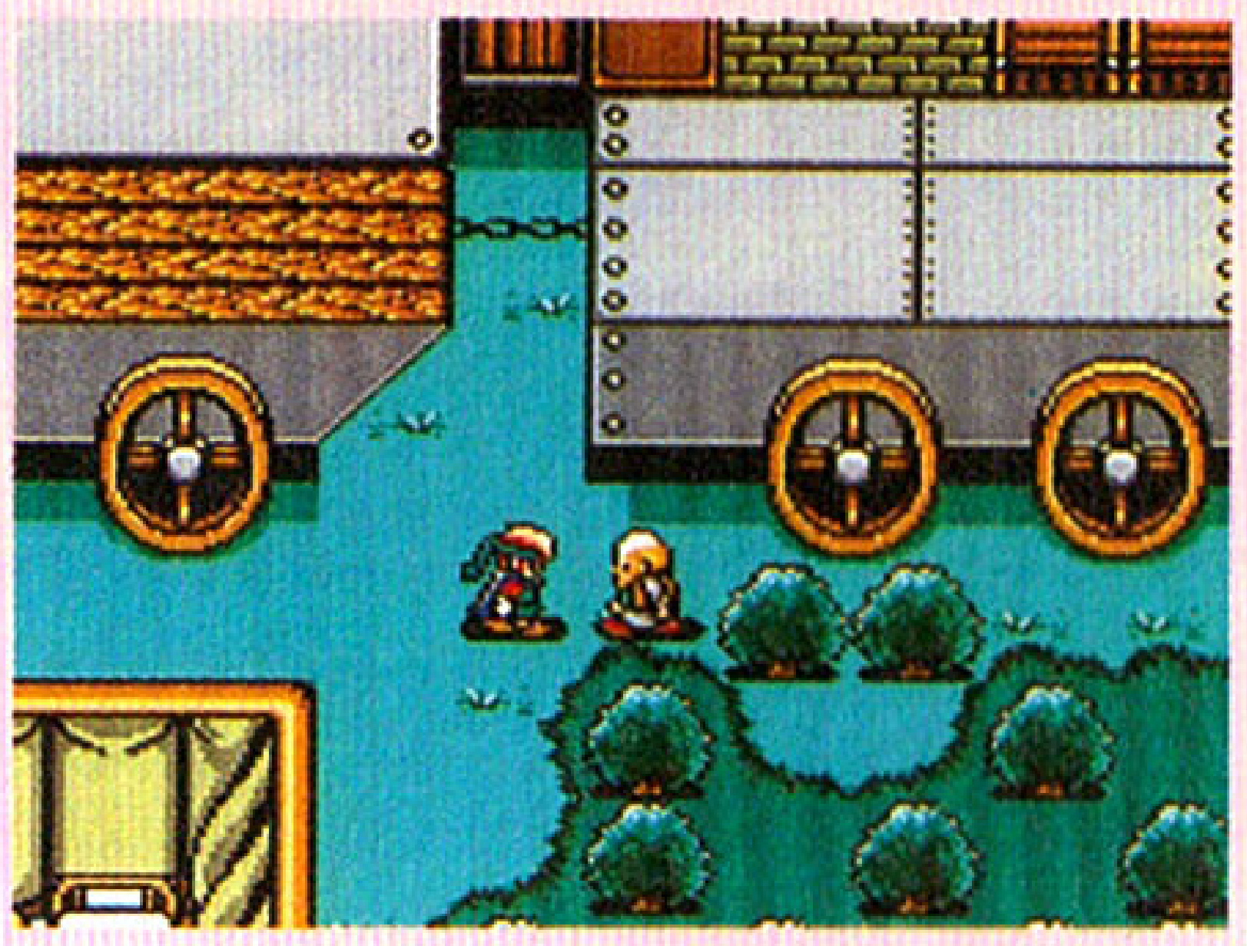

草原のキャンプ、パオ。遊牧民の国だ



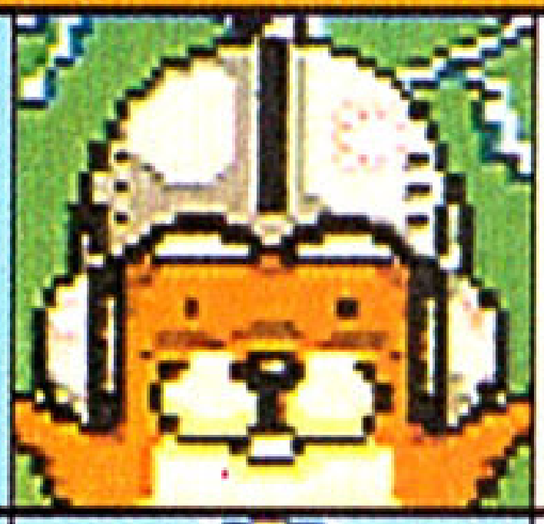
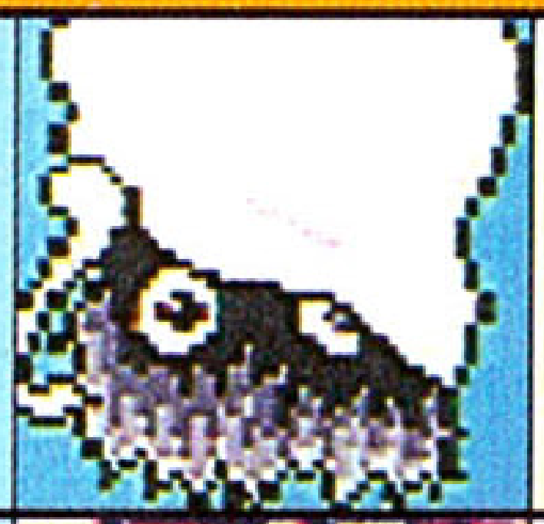
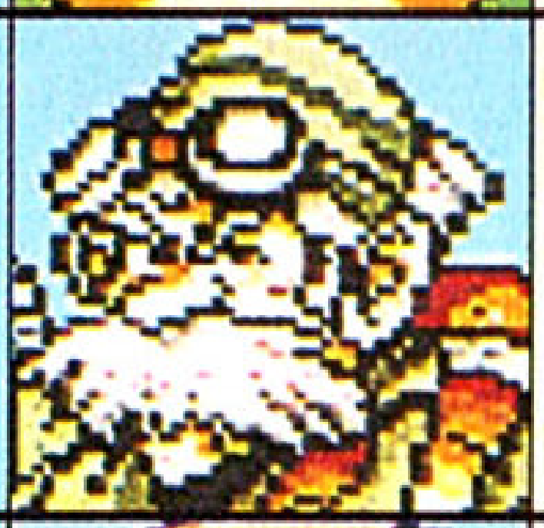
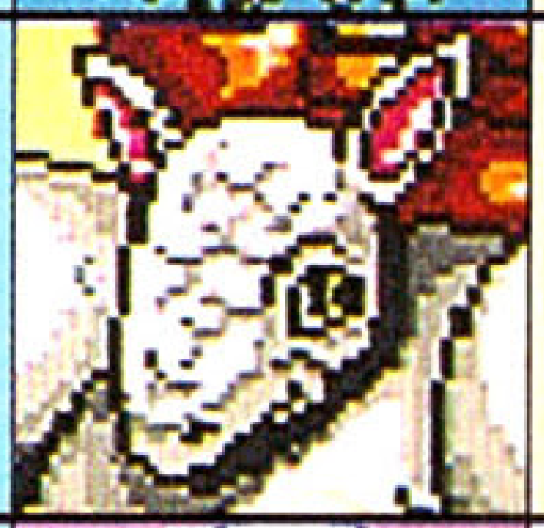
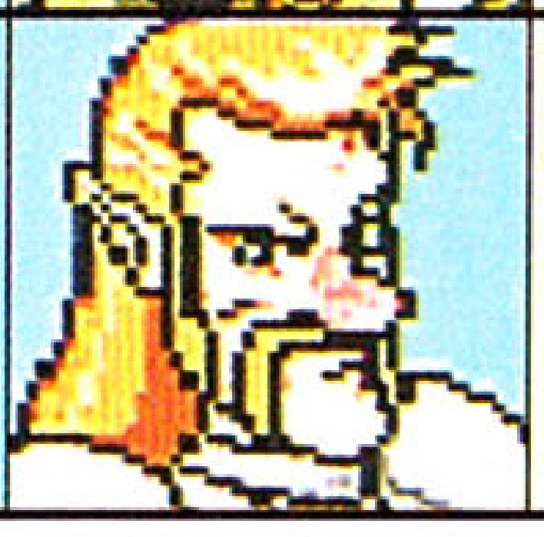
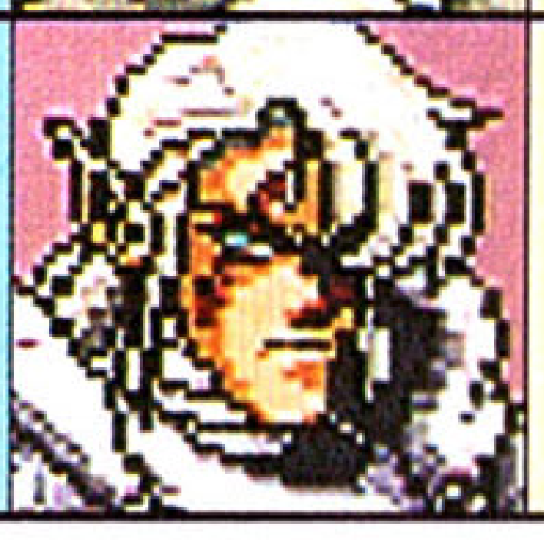
第3章までに登場した敵も出現する

移動キャンプ　パオ

パオの大草原を移動する、遊牧民のキャンプ。キャンプでは羊のような生き物パオパブを飼育している。第4章では姿を変えて2回登場する。あまり積極的とはいえないが、陰ながらシャイニングフォースを支援してくれるのだ。ここでは情報のほかに、仲間も増える？。

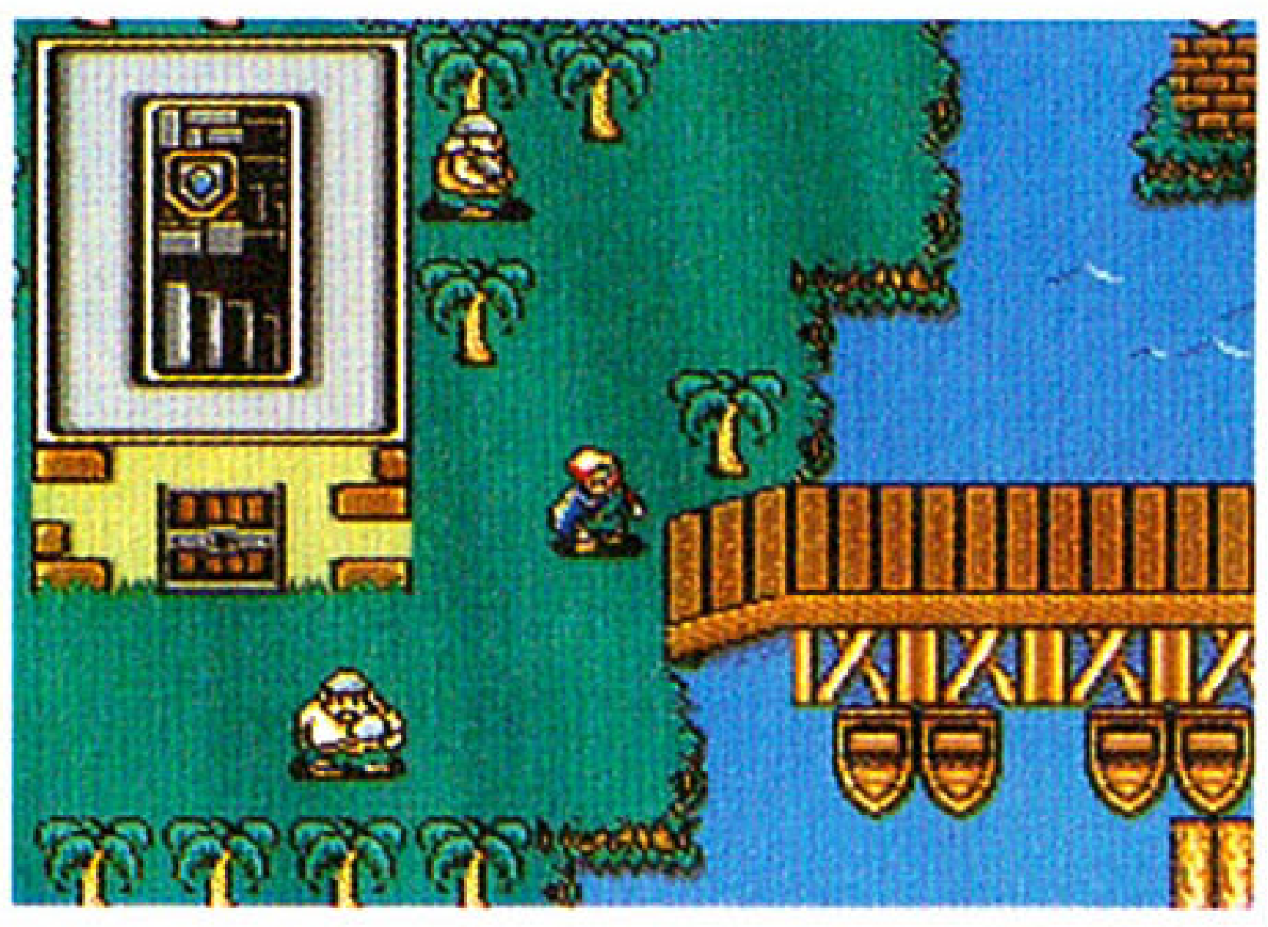

この建物には、車輪がついている。これは…？

第4章で仲間になるキャラ

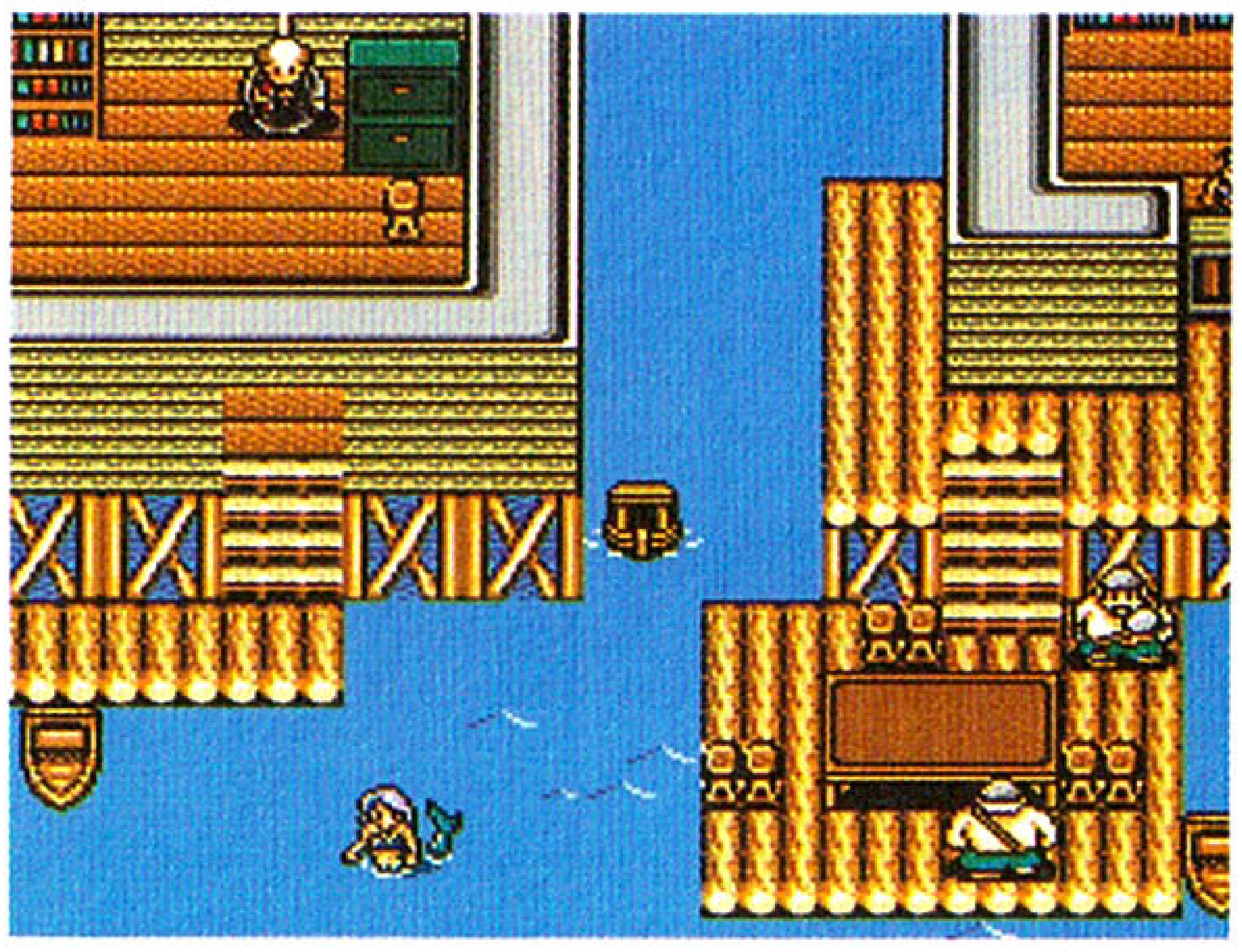
ヨーグルト		謎の生き物ヨーグルト。第4章のどこかで、運がよければ仲間になるらしい。はたして…。	ドミンゴ		マナリナの魔導師が、魔法で生み出した生き物。どうやら卵生らしいが、その卵は…。
コーキチ		バストークにいた、空を飛ぶことを夢見る老人。バストークで飛行実験に立ち会っていれば…。	ガンツ		リンドリンドの発明家、クロックの弟子。第2章で1回登場している。第4章のどこかにいる。
バンガード		若い頃はある大国の騎士だったらしい。パオの族長に命じられ、仲間になってくれる。	アーネスト		故国サーマルをルーンファウストに滅ぼされ、復讐に燃える。ルーンファウストと戦っていた。

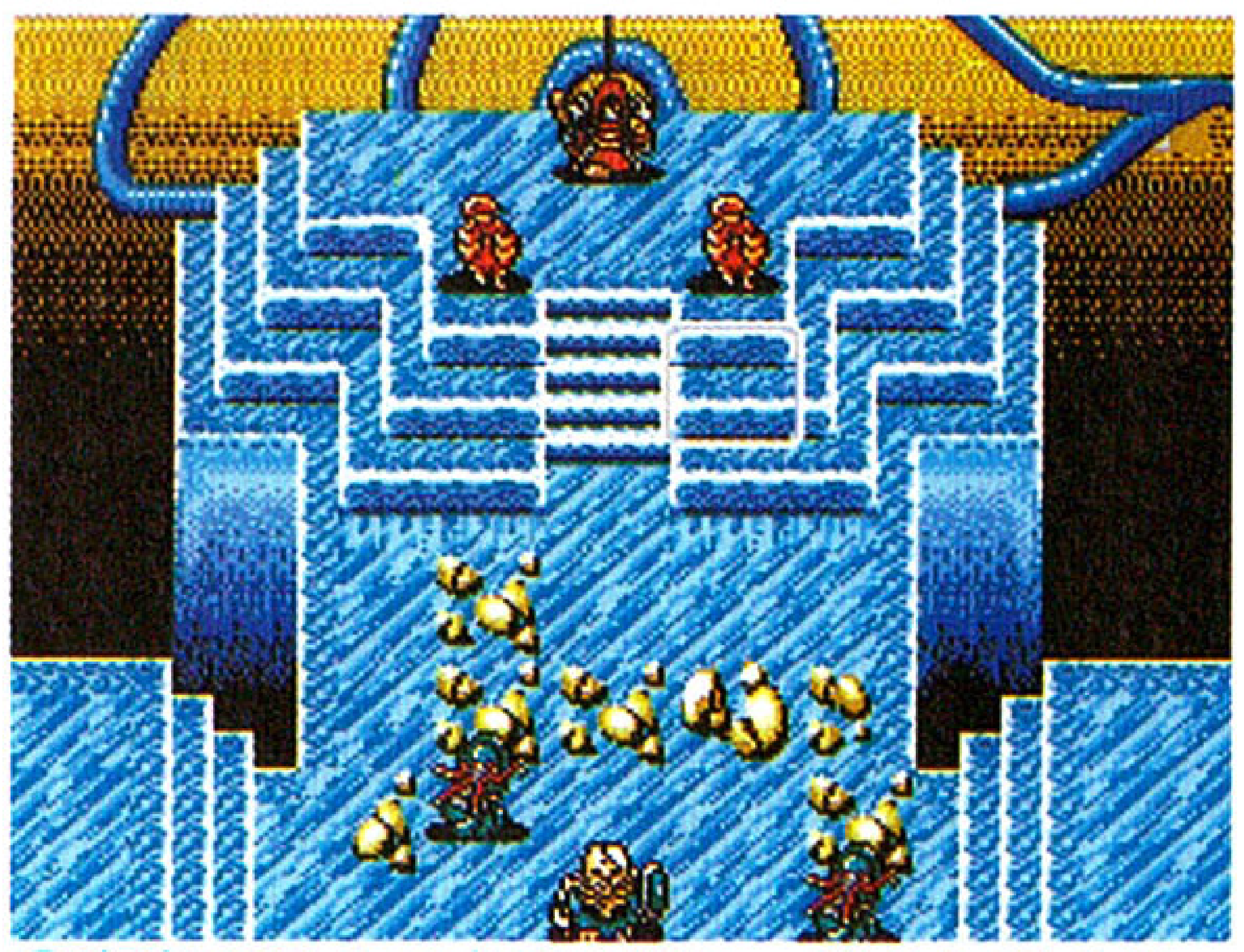
第5章　隠された神殿の入口

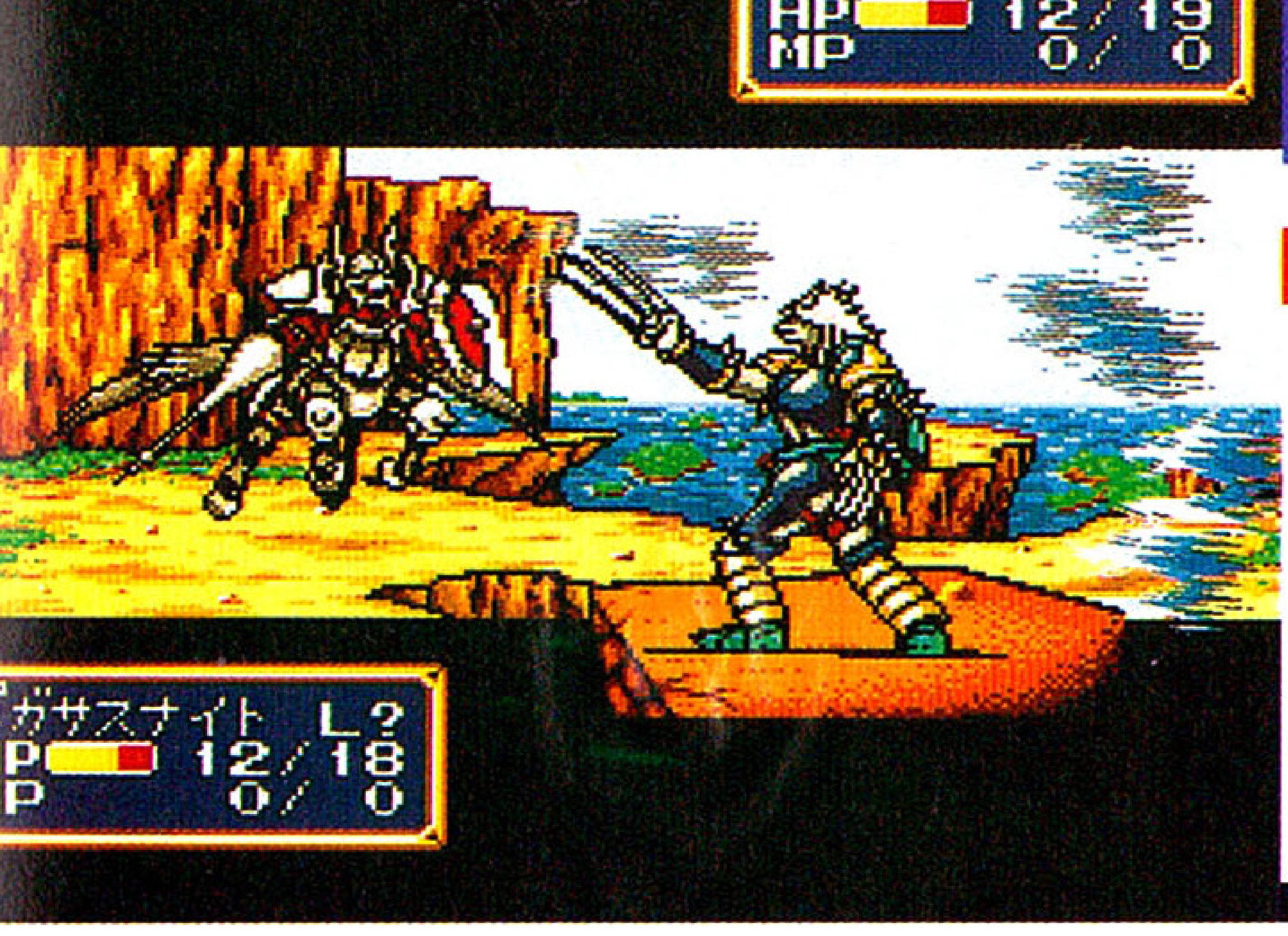
第5章では舞台が海になる。船の上での戦い、孤島ワーラルでのイベント。そして、主人公の使命が明らかに…。そして、冒険の旅はまだまだ続く。


孤島の国ワーラル。シャイニングフォースの噂は、ここまで届いている

ワーラルの町中は、船で移動するところも…。これは人魚？




海底の洞くつ内での戦い。後ろに見えるあの紋章は、確かにどこかで…

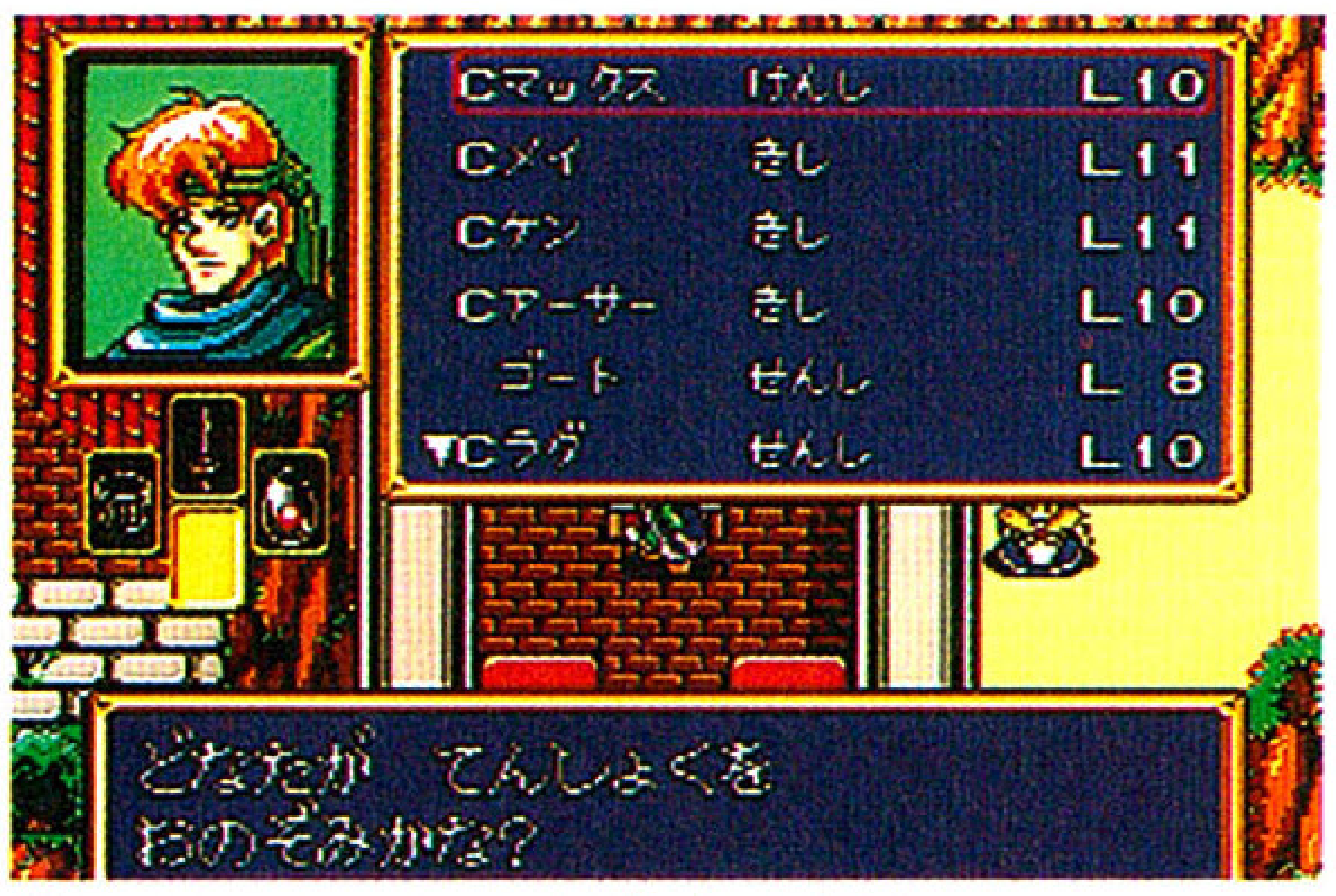


より一層のパワーアップ!!

クラスチェンジの効果と時期

クラスチェンジとは…

一部のキャラを除いて、レベルが10以上まで上がったキャラは、教会でクラスチェンジを行うことができる。クラスチェンジをすると、チェンジ前は20だったレベルの上限が99になる。また、職業もランクアップし、今まで装備できなかった武器なども装備可能になる。



Cマックス　けんし　L10
Cメイ　きし　L11
Cケン　きし　L11
Cアーサー　きし　L10
ゴート　せんし　L 8
▼Cラグ　せんし　L10

どなたが　てんしょくを
おのぞみかな?

⇧クラスチェンジは教会で行う

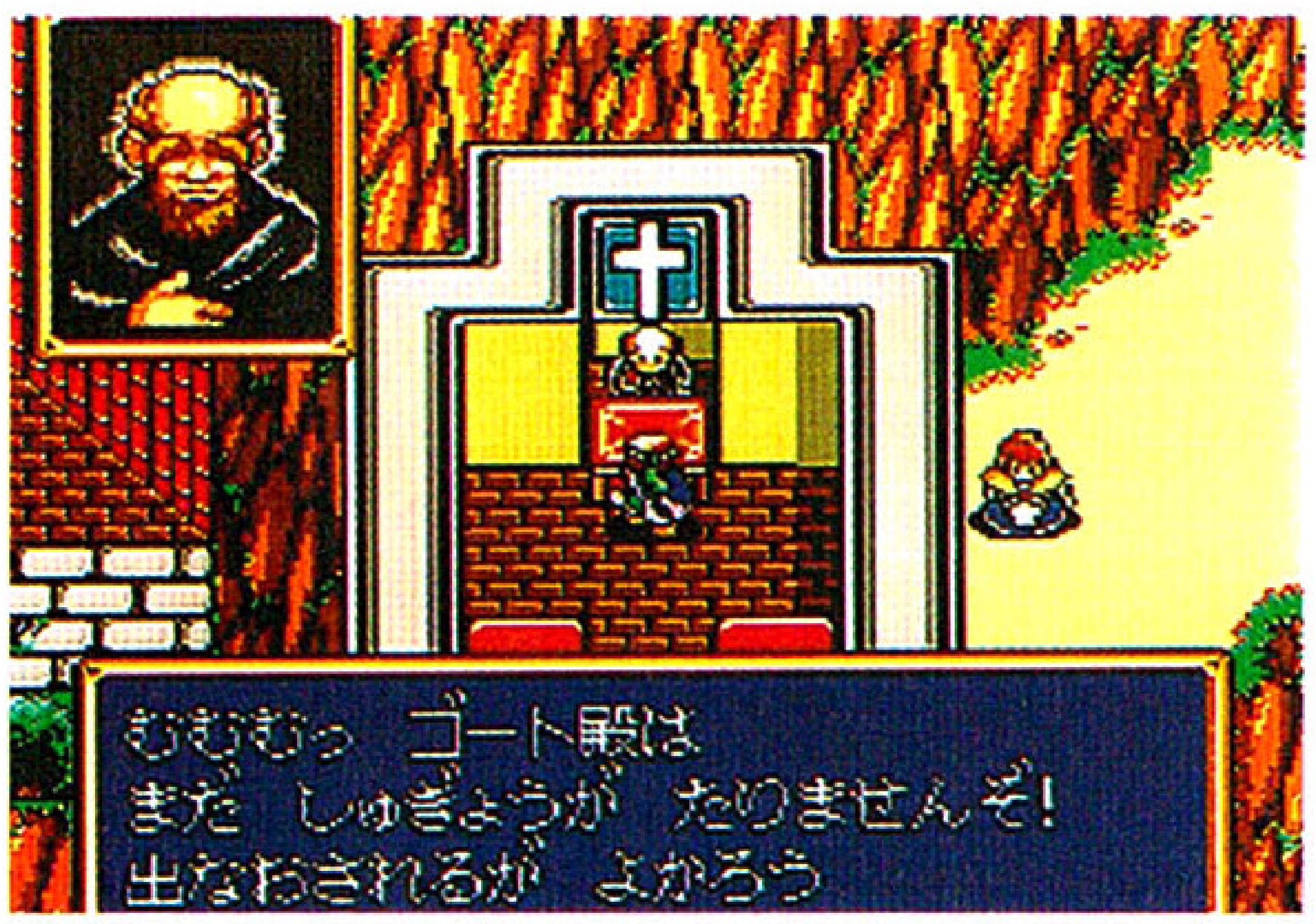
クラスチェンジ一覧			
主人公	剣士⇨英雄	ザッパ	ワーウルフ⇨ウルフバロン
ラグ	戦士⇨魔戦士	ペイル	騎士⇨パラディン
ケン	騎士⇨パラディン	コーキチ	ウイングナイト⇨スカイロード
タオ	魔導師⇨大魔導	バンガード	騎士⇨パラディン
ハンス	アーチャー⇨ボウマスター	ヨーグルト	ヨーグルト⇨クラスチェンジなし
ロウ	僧侶⇨大僧正	ガンツ	スチームナイト⇨スチームバロン
ゴング	モンク⇨マスターモンク	ドミンゴ	魔法生物⇨クラスチェンジなし
メイ	騎士⇨パラディン	アーネスト	騎士⇨パラディン
ゴート	戦士⇨魔戦士	ライル	アサルトナイト⇨バスターナイト
チップ	僧侶⇨大僧正	バリュウ	ドラゴン⇨ドラゴンマスター
アンリ	魔導師⇨大魔導	アレフ	魔導師⇨大魔導
アーサー	騎士⇨パラディン	トーラス	僧侶⇨大僧正
バルバロイ	鳥人⇨バードラー	アダム	機械兵⇨機神
アモン	鳥人⇨バードラー	ムサシ	サムライ⇨クラスチェンジなし
ディアーネ	アーチャー⇨ボウマスター	ハンゾウ	シノビ⇨クラスチェンジなし

じっくり育てるか早めにクラスチェンジするか

クラスチェンジすべき時期は、キャラによって違っているらしい。ただレベル20になったら、迷わずチェンジすること。それ以上レベルは上がらない。

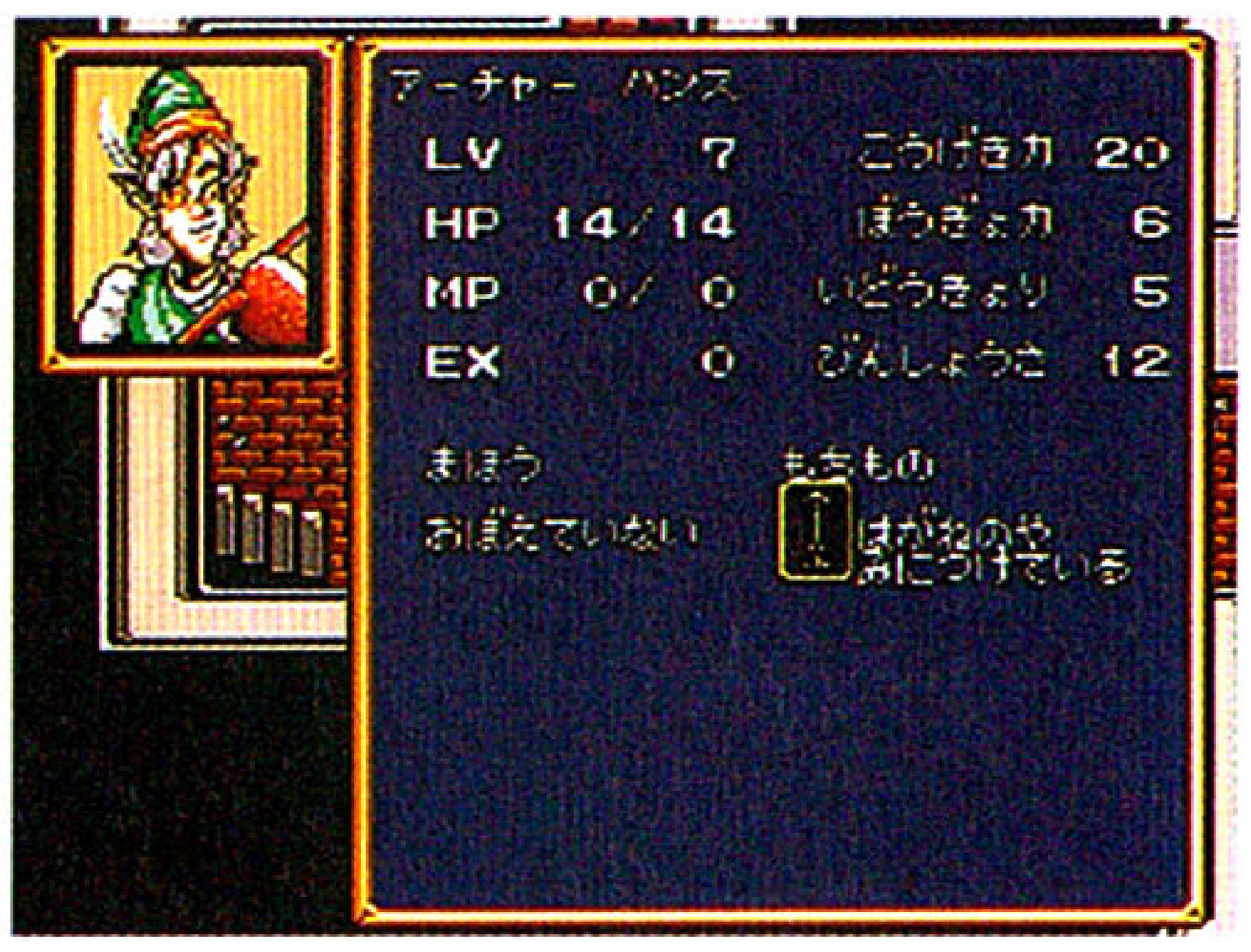
じっくり育てる

じっくり育てるべきキャラは、アーサーやハンス。ただでさえ育てにくいキャラなので、繰り返し戦うことが必要になるだろう。というのも、クラスチェンジ直後は、一時的に最大HPやそのほかのパラメータが下がってしまうからだ。ガマンにガマンを重ね、じっくりと育てないとクラスチェンジ後のレベル上げが、さらに難しくなってしまう。



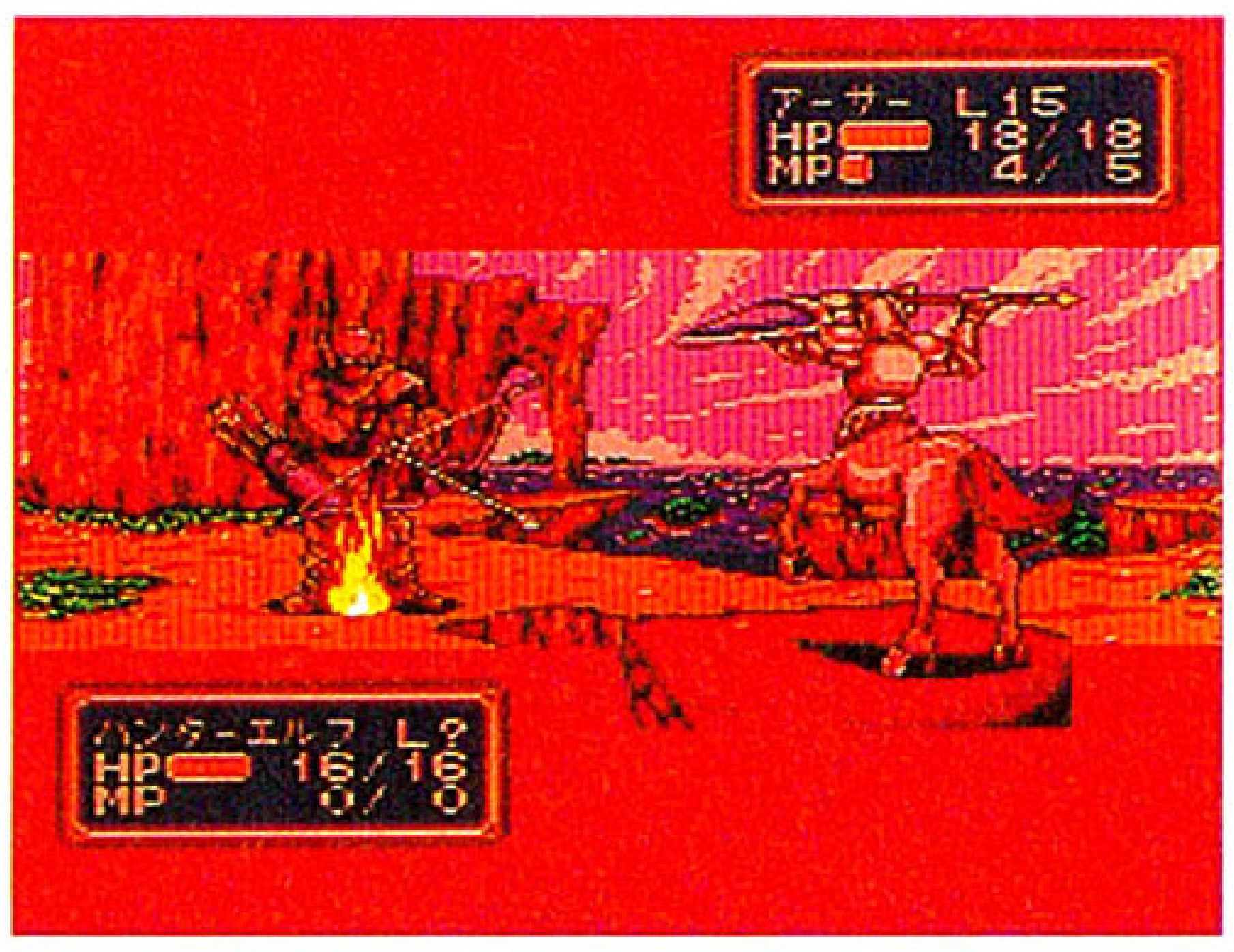
むむむっ　ゴート殿は
まだ　しゅぎょうが　たりませんぞ!
出なおされるが　よかろう

⇧どのキャラでもいえることだが、レベル10を越えないとクラスチェンジできない



アーチャー　ハンス
LV 7　こうげきカ 20
HP 14/14　ぼうぎょカ 6
MP 0/ 0　いどうきょり 5
EX 0　びんしょうさ 12
まほう
おぼえていない
もちもの
はがねのや
みにつけている

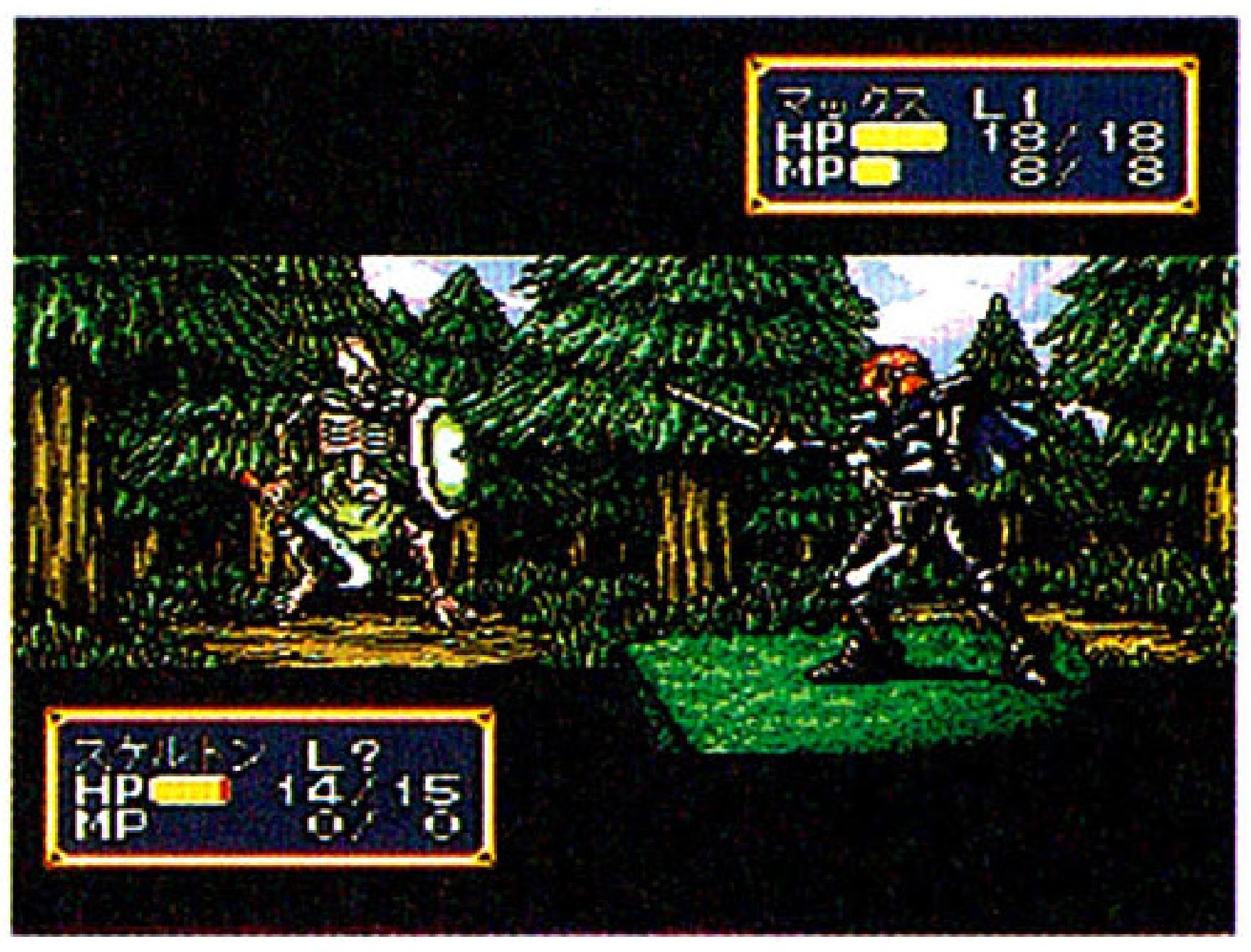
⇨ハンスは、なかなか成長しないキャラ



⇦アーサーは、魔法が使えるようになってから

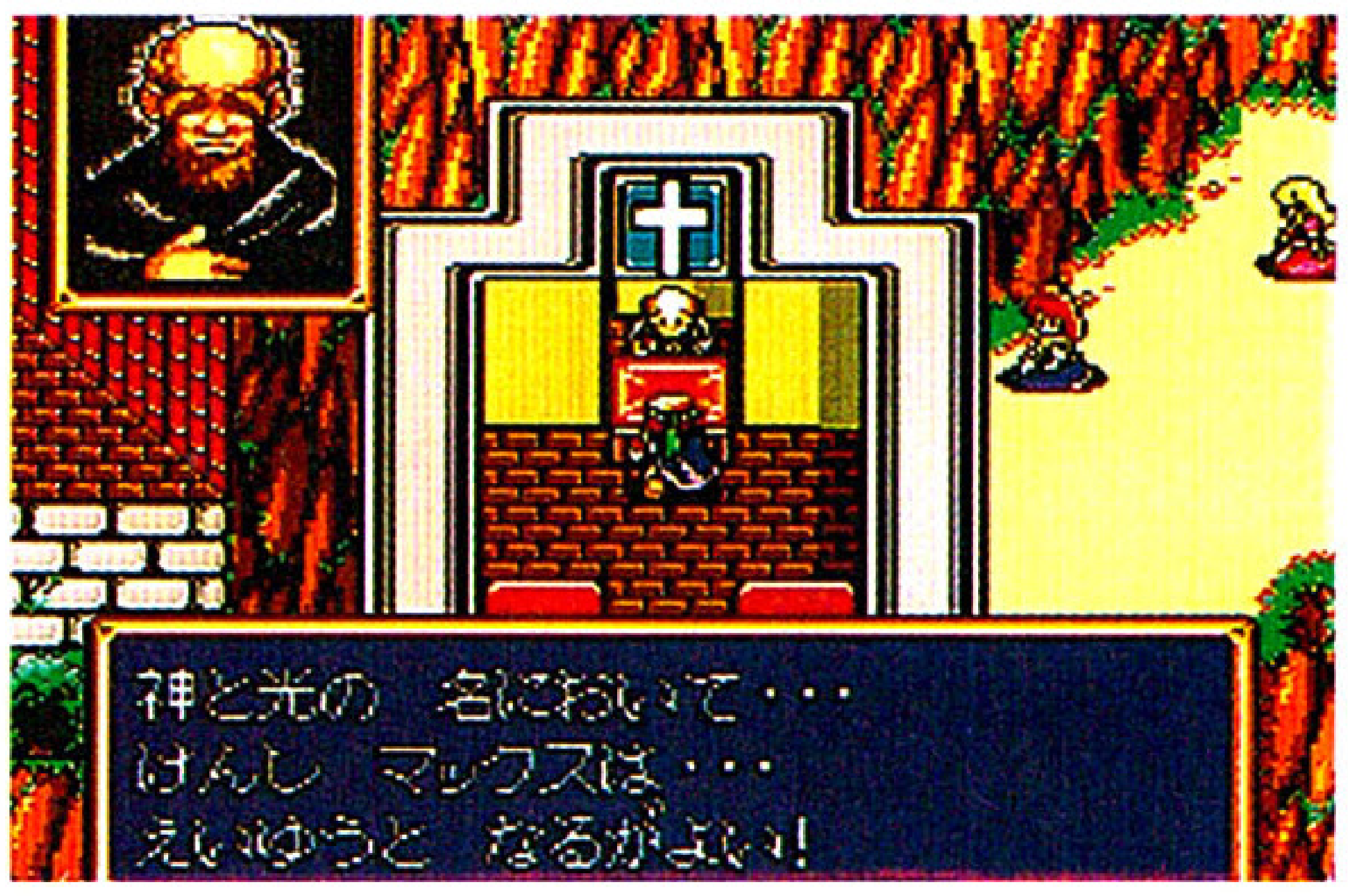
早めに育てる

逆に早めにチェンジするべきなのは、主人公、ペイル、バルバロイ、アーネスト、コーキチなど。かといって、レベル10になった直後は避けるべき。あと2～3レベルを上げてからチェンジすることを勧める。クラスチェンジすると、戦闘シーンのグラフィックも変わるのだ。



⇨クラスチェンジすると、グラフィックも変わる

⇦戦闘フィールド上でも、キャラの姿が違うのだ



神と光の　名において・・・
けんし　マックスは・・・
えいゆうと　なるがよい!

⇧さっそく主人公をクラスチェンジ

HP 16/16
MP 12/28
ペガサスナイト L?
HP 18/18
MP 0/ 0

項目別に完全分類

武器・アイテム・魔法一覧

各アイテムや魔法の効果を把握しよう

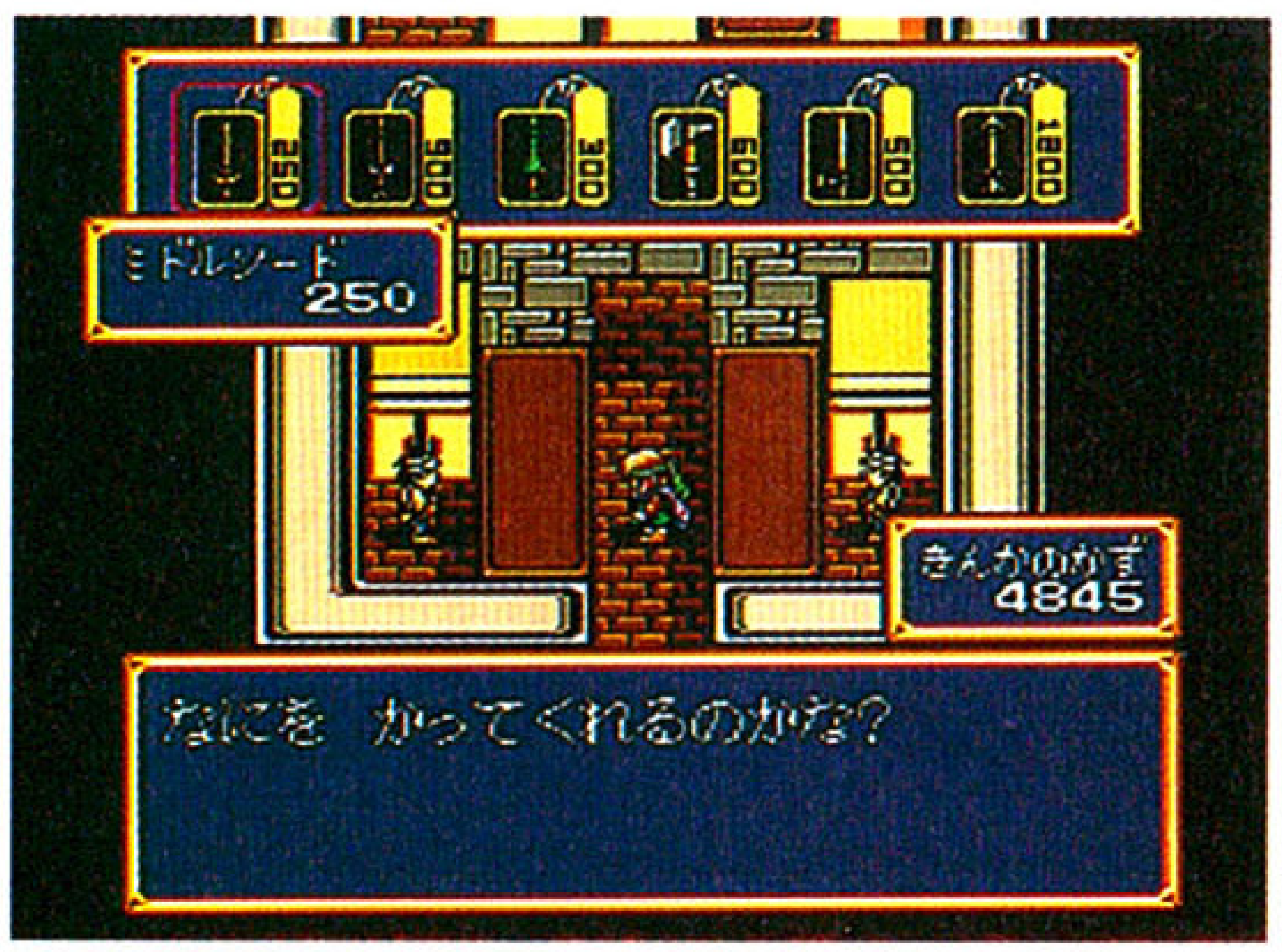
最後になるが、このゲームに登場するすべての武器、アイテム、魔法のリストを掲載する。それぞれ、冒険の旅に役立ててほしい。武器は剣、矢、ランス、スピア、斧、杖の6系統に分類され、武器ごとに装備できるキャラの職業が違っている。その他のアイテムは通常、支援、リングの3系統に分類され、使えるキャラ、装備できるキャラに制限はない。魔法は攻撃魔法、回復魔法、間接魔法の3系統に分類され、キャラによって覚える魔法が違っている。

武器アイテム一覧

ゲームに登場する、装備可能なすべての武器の一覧だ。これらの武器は、店で売っているとは限らない。各地にある宝箱は、くまなく中を確かめていこう。また、暗黒の剣、デビルランス、デーモンロッドの3アイテムは呪いがかかっている。なお装備欄の略語は、主＝主人公、戦＝戦士、騎＝騎士、鳥＝鳥人、弓＝アーチャー、魔＝魔導師、僧＝僧侶になっている。

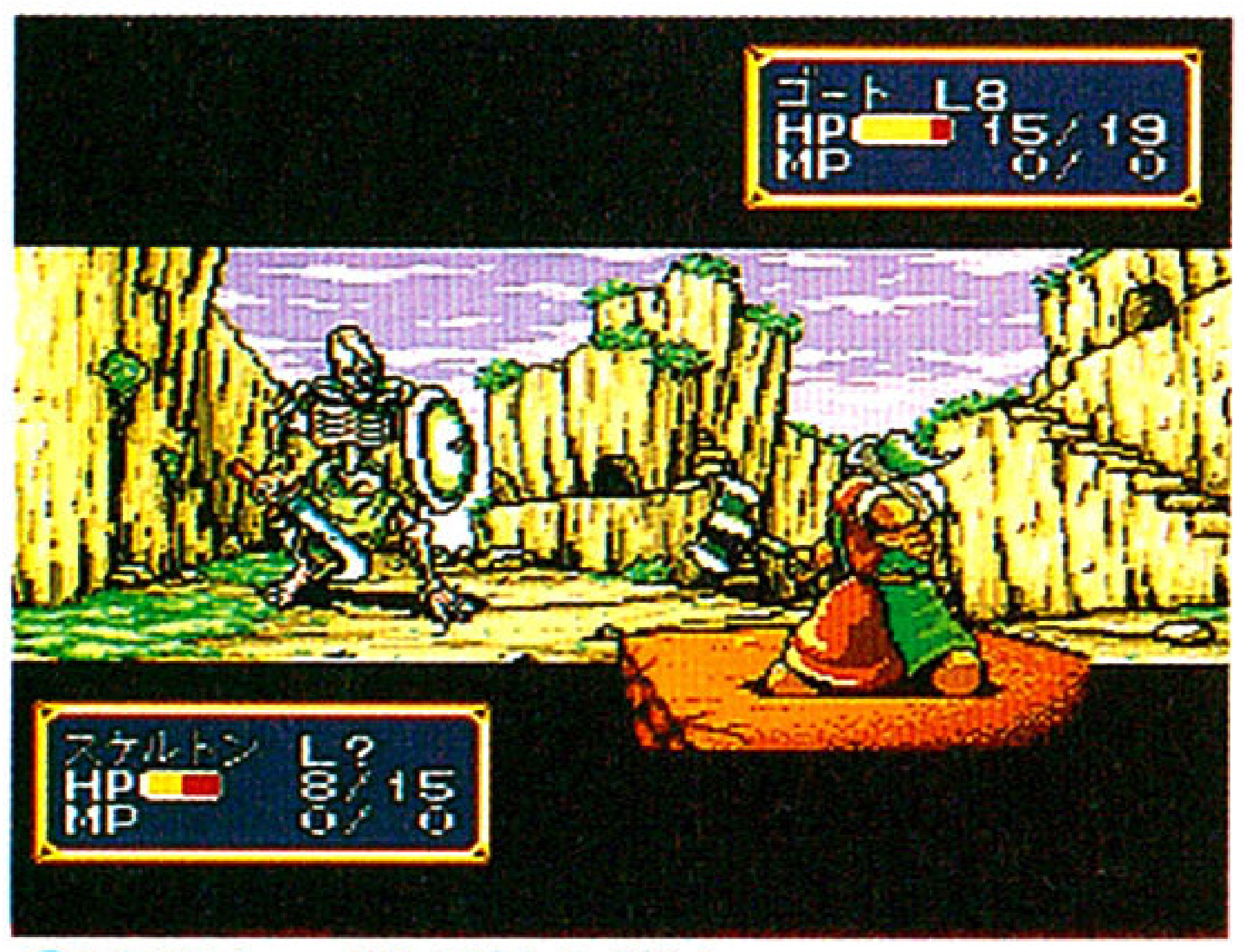
おきるは、ブロンズランスを
見つけた！

宝箱に隠されている武器



なにを かってくれるのかな？

序盤戦では自軍の武器も貧弱。新しい店は必ずチェックする



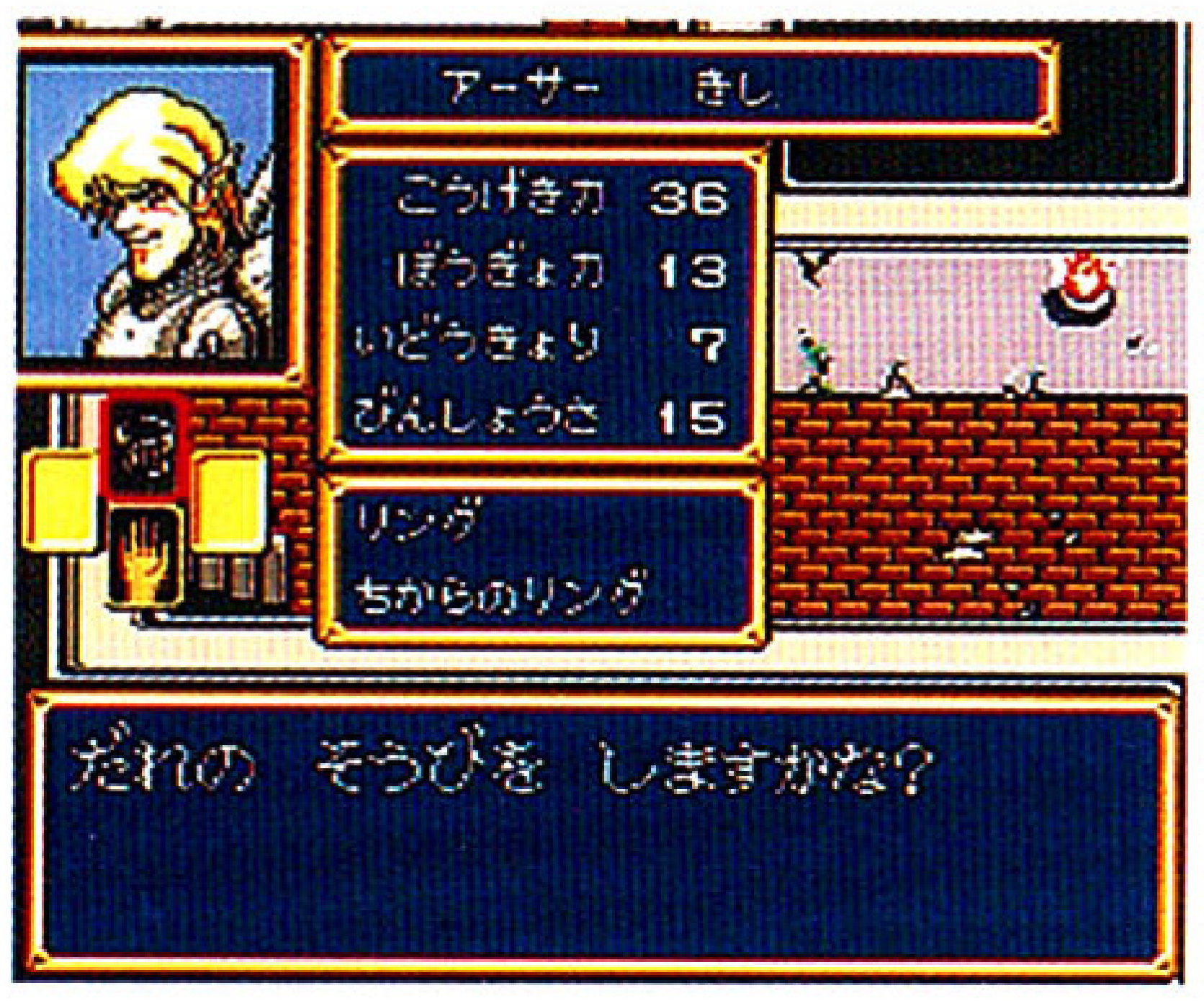
強烈な一撃が敵を襲う

	名称	価格	使用効果	備考	装備
剣	ショートソード	100	攻撃力+5		主NC・戦NC・鳥NC
	ミドルソード	250	攻撃力+8		主NC・戦NC・鳥NC
	ロングソード	750	攻撃力+12		主NC・鳥NC
	スチールソード	2500	攻撃力+16		主C・鳥C・忍・侍
	ブロードソード	4800	攻撃力+20		主C・鳥C・忍・侍
	必殺の剣	−	?		主C・鳥C・忍・侍
	菊一文字	−	?	会心の確率UP	主C・鳥C・忍・侍
	光の剣	−	?	?	主C
	暗黒の剣	−	?	?	主C・鳥C
	カオスブレイカー	−	?	?	主C
矢	木の矢	250	攻撃力+8・射程2		弓NC
	はがねの矢	1200	攻撃力+13・射程2		弓NC
	ロビンの矢	3200	攻撃力+18・射程2〜3	1/8の確率で即死	弓NC
	アサルトシェル	−	?		弓C
	バスターショット	−	?		弓C
ランス	ブロンズランス	300	攻撃力+9		騎NC
	スチールランス	3000	攻撃力+18		騎C
	クロムランス	−	攻撃力+22		騎C
	ハルバート	8500	?	?	騎C
	デビルランス	−	?	?	騎C
スピア	スピア	150	攻撃力+6・射程1〜2		騎NC
	パワースピア	900	攻撃力+15・射程1〜2		騎NC
	バルキリー	−	?	?	騎C
斧	ハンドアックス	200	攻撃力+7		戦NC
	ミドルアックス	600	攻撃力+11		戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力+16		戦C
	ヒートアックス	6500	?	?	戦C
	グレートアックス	10000	?		戦C
	アトラスの斧	−	?		戦C
杖	木の杖	80	攻撃力+4		魔・僧NC
	パワースティック	500	攻撃力+12		魔・僧NC
	守りの杖	3200	攻撃力+18・守備力+5		魔・僧C
	聖者の杖	−	?	?	僧C
	デーモンロッド	−	?	?	魔・僧NC

・装備＝クラスチェンジ前（N）とクラスチェンジ後（C）
・騎士にはスチームナイト 、ウイングナイトが含まれる。

その他のアイテム一覧

各アイテムの効果や値段をすべて記した。通常アイテムは、キャラのステータスを回復したりする。支援アイテムはステータスをアップできる。リングは装備品でステータスをアップするほか、戦闘中に使うと魔法の効果が出るものがある。



だれの　そうびを　しますかな?

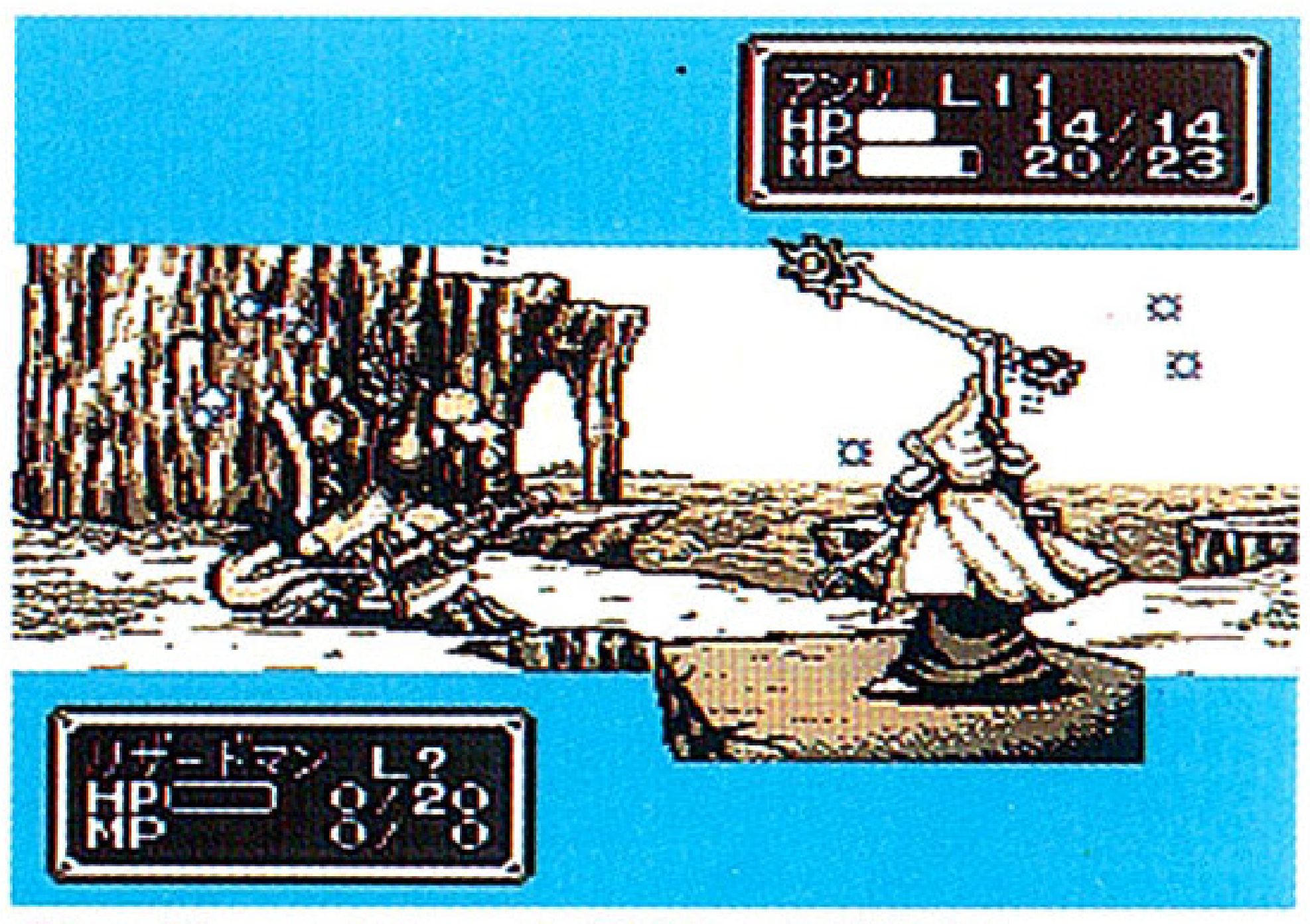
◯各種のリングを装備して、ステータスを上げる

	名　称	価　格	使用効果	備　考
通常	薬草	10	HPを10ポイント回復	使うとなくなる
	回復の実	200	HPを20ポイント回復	使うとなくなる
	毒消し草	20	毒の治療	使うとなくなる
	天使の羽根	40	リターンの魔法の効果	使うとなくなる
	恵みの雨	—	全員のHPを最大45回復	使うとなくなる
支援	力のワイン	—	攻撃力＋1〜2	使うとなくなる
	守りのミルク	—	守備力＋1〜2	使うとなくなる
	疾風のチキン	—	すばやさ＋1〜2	使うとなくなる
	イダテンピーマン	—	移動力＋2	使うとなくなる
	元気のパン	—	最大HP1〜2UP	使うとなくなる
リング	力のリング	—	攻撃力＋4	使うとアタック1の効果
	守りのリング	—	守備力＋4	使うとクイック1の効果
	疾風のリング	—	すばやさ＋4	使うとリターンの効果
	韋駄天リング	—	移動力＋2	
	白のリング	—	?	?
	黒のリング	—	?	?
	イビルリング	—	?	?

全魔法一覧

各魔法の効果や消費MPなどをすべて記してある。

タオ L11
HP 16/16
MP 20/25
◯アンチドウテは解毒の魔法だ



◯フリーズ1。氷系統の魔法だ

タオ L11
HP 16/16
MP 20/25
リザードマンに　8ポイントの
ダメージをあたえた

◯ブレイズの魔法。レベルは4まで

タオ L12
HP 16/16
MP 22/28
タオは　1ポイントの
けいけんちを　えた

◯スリープがかかった敵は寝てしまう

	名　称	レベル	射程	範囲	効果対象	使用効果	消費MP
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1	敵1体	最大8のダメージ	2
		2	2	2	敵全部	最大10のダメージ	5
		3	2	2	敵全部	最大15のダメージ	8
		4	2	1	敵1体	最大40のダメージ	8
	フリーズ	1	2	1	敵1体	最大10のダメージ	3
		2	2	2	敵全部	最大12のダメージ	7
		3	3	2	敵全部	最大18のダメージ	10
		4	4	1	敵1体	最大50のダメージ	10
	スパーク	1	2	2	敵全部	最大14のダメージ	8
		2	3	3	敵全部	最大16のダメージ	15
		3	3	3	敵全部	最大25のダメージ	20
		4	3	1	敵1体	最大60のダメージ	20
	ソウルスチル	1	2	1	敵1体	一定の確率で絶対死を与える	8
		2	2	2	敵全部	一定の確率で絶対死を与える	15
回復魔法	ヒール	1	1	1	味方1体	HPを最大15ポイント回復	3
		2	2	1	味方1体	HPを最大15ポイント回復	5
		3	3	1	味方1体	HPを最大30ポイント回復	10
		4	1	1	味方1体	HPを全回復	20
	オーラ	1	3	2	味方全部	HPを最大15ポイント回復	7
		2	3	3	味方全部	HPを最大15ポイント回復	11
		3	3	3	味方全部	HPを最大30ポイント回復	15
		4	—	全	味方全部	HPを全回復	18
	アンチドウテ	1	1	1	味方1体	毒を消す	3
間接魔法	スペルウォル	1	2	1	味方1体	一定の確率で魔法を効かなくする	5
	アンチスペル	1	2	1	敵全部	一定の確率で魔法を封じる	5
	イリュート	1	2	1	敵全部	一定の確率で命中率が下がる	6
	アタック	1	3	1	味方1体	攻撃力を約15ポイント上げる	15
	クイック	1	1	1	味方1体	すばやさを約15ポイント上げる	5
		2	2	2	味方全部	すばやさを約15ポイント上げる	16
	スロウ	1	2	1	敵1体	すばやさを約15ポイント下げる	5
		2	2	2	敵全部	すばやさを約15ポイント下げる	20
	スリープ	1	2	1	敵1体	一定の確率で敵を眠らせる	6
	リターン	1	—	全	味方全部	戦闘を放棄し最寄りの町に撤退	8

※範囲の全はフィールド内すべてに対して有効ということ。

平成4年4月15日発行（毎月1回15日発行）第4巻第4号（通巻26号）

ATTACK SPECIAL

シャイニング・フォース
～神々の遺産～

完全攻略ガイド

メガドライブFAN
4月号特別付録

BE・メガHOT-MENU SPECIAL

速報！

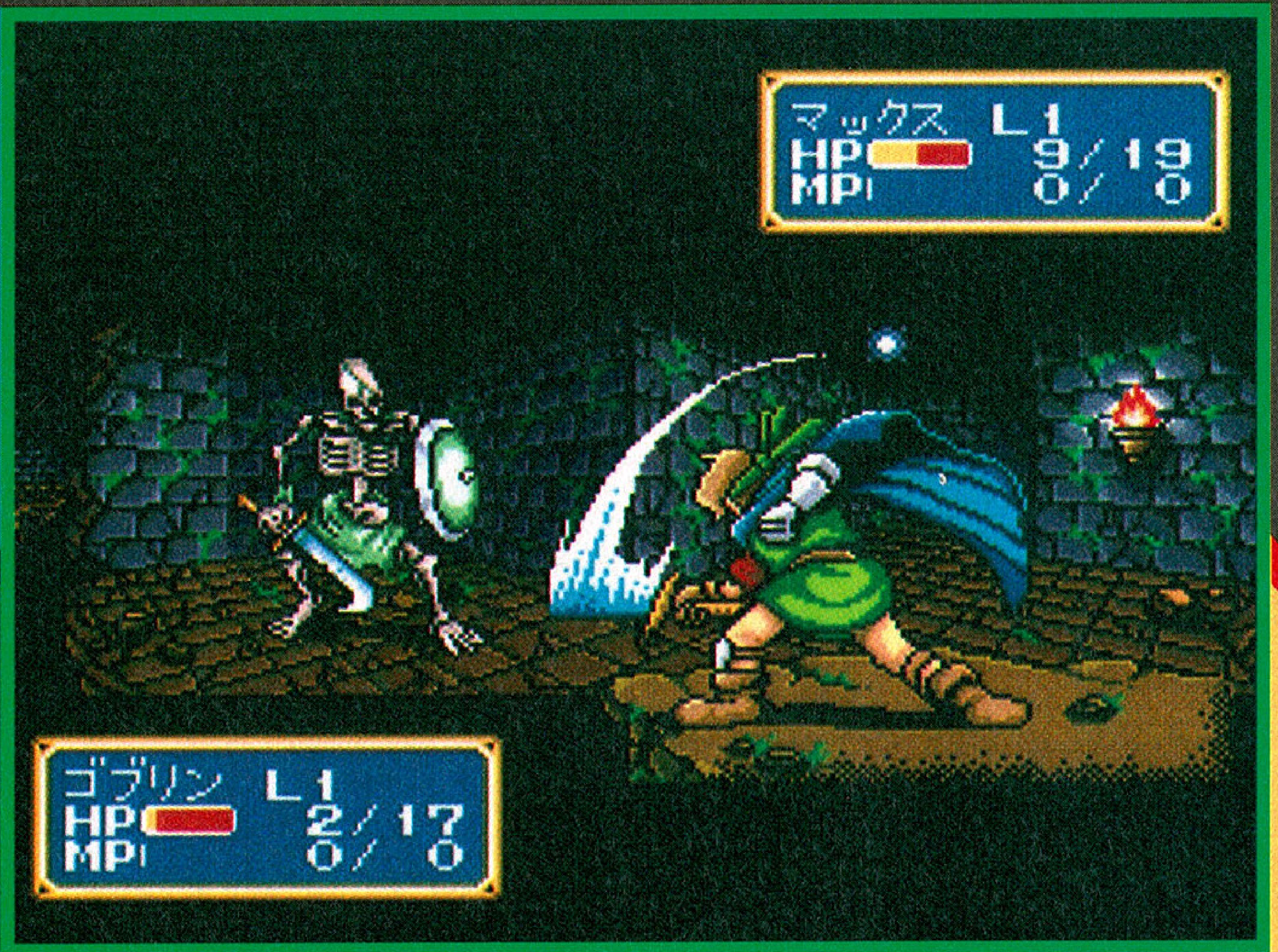
クライマックスとソニックが贈る話題の新作！

シャイニング・フォース

～神々の遺産～

●セガ/来春発売予定/RPG/12M、B・B

「シャイニング＆ザ・ダクネス」から半年………。あのクライマックスが新会社ソニックとともに、超期待の新作「シャイニング・フォース」をひっさげて帰ってきた！シャイニングワールドを舞台に展開されるニューゲームの全貌が、いま明らかに!!



クライマックスとソニックが新たなジャンル挑戦！その名もT-RPG!!

前作「シャイニング＆ザ・ダクネス」が体感ＲＰＧと呼ばれたのに対し、最新作「シャイニング・フォース」はオーソドックスな２Ｄタイプのマップでありながら、戦闘システムにおける戦略性がより前面に打ち出されたゲームに仕上げられているのだ。Ｔ－ＲＰＧ（タクティクスＲＰＧ）と名づけられたこのゲームは、まさに従来の経験値アップ型のＲＰＧに飽きたユーザーを満足させうるものになる予感でいっぱいだ。

たしかに、パーティを組み、町で人々の話に耳を傾け、冒険をこなしていくという正統派タイプのＲＰＧに、シミュレーションゲームの戦略性加えるのは最近の流行。だが、「シャイニング・フォース」は、ただそれだけではすまないエッセンスがぷんぷん匂ってくる。あのクライマックスのこと、きっとまたプレイヤーをあっといわせる数々のアイデアがフィーチャーされてるに違いない。

多くの人が「シャイダクⅡ」を予想していたなか、いきなり登場したこの最新作は、高橋社長がいっていたようにいい意味でみんなの期待を裏切るはずだぞ。

S T O R Y

「シャイニング＆ザ・ダクネス」のメフィストの反乱が起きた時代より、数百年前……。ストームサングのはるか東にある“ルーン大陸”では大小さまざまな国がひしめき、平和な日々が続いていた。だがそんななか、このルーン大陸を制覇しようとしていた大国ルーン・ファウストは“ガーディアナ国”に古くから伝承されている“神々の遺産”を手に入れようと画策していた。

超兵器とも恐ろしい怪物ともいわれ、それを手にした者は神にも悪魔にもなれるという“神々の遺産”……。だが、大陸制覇のためにガーディアナ国へ侵攻し、国を滅亡させてしまったルーン・ファウスト軍も、ついにその“神々の遺産”を発見することはできなかった……。

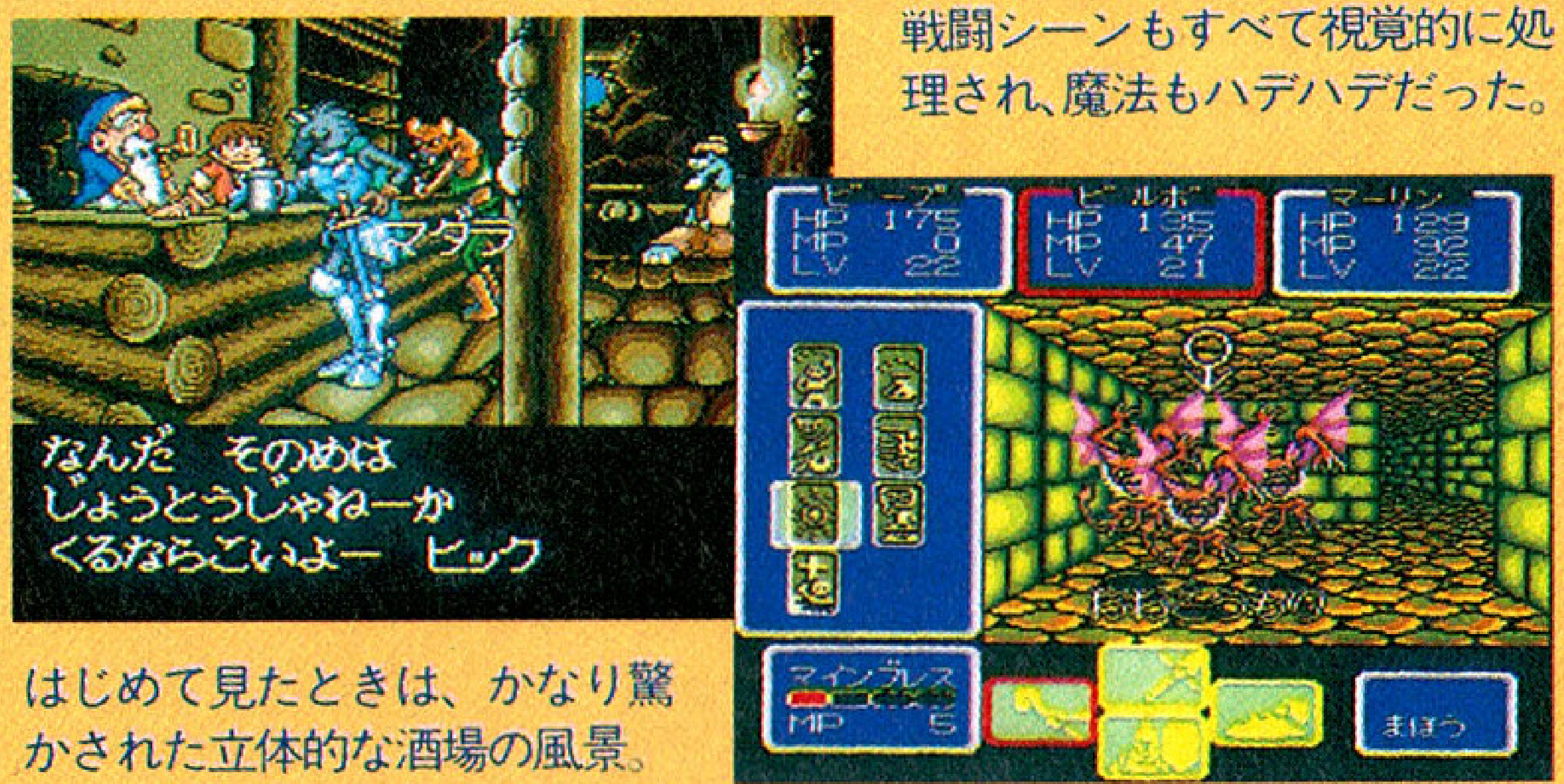
一方、ルーン・ファウスト軍に国を滅ぼされ、流浪生活を強いられていたガーディアナ国の兵士たちは、互いにルーン・ファウストを倒すべく立ち上がりつつあった。そしていつしか闇の力に操られるルーン・ファウストに対抗し、戦う彼らのことを人々はこう呼ぶようになった。“光の軍勢―シャイニング・フォース”と……。

ガーディアナ国の草原地帯、断崖絶壁の山々、ジャングル、死の砂漠、食人魚が棲む大河など、多くの舞台が主人公たちを待っている。

はたして闇の力を操る者とは？　そして、“神々の遺産”の正体とは？　さまざまな謎を秘めつつ、いま新たな伝説が展開される!!

シャイニング＆ザ・ダクネス

とにかくリアルなＲＰＧを目指して登場した「シャイダク」は、「体感ＲＰＧ」の名のもとにすべての画面がプレイヤーの視点にあわされて構成されていた。

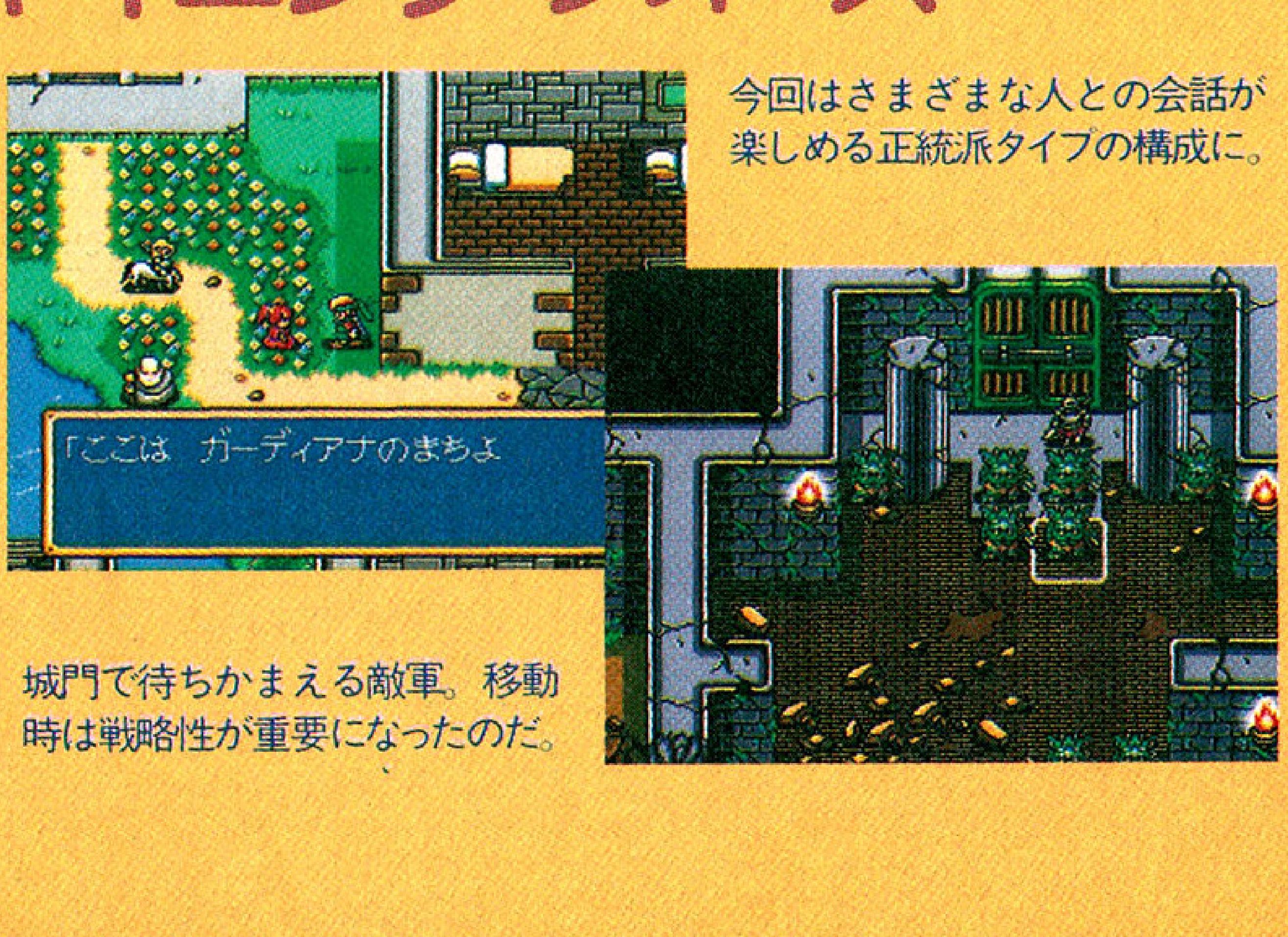

なんだ　そのめは
じょうとうじゃねーか
くるならこいよー　ヒック

戦闘シーンもすべて視覚的に処理され、魔法もハデハデだった。

はじめて見たときは、かなり驚かされた立体的な酒場の風景。

シャイニング・フォース

前作と違い、基本的な画面構成はよくあるフィールドマップにされ、移動はシミュレーションぽい感じになっている。１本で２つのゲームが楽しめるぞ。

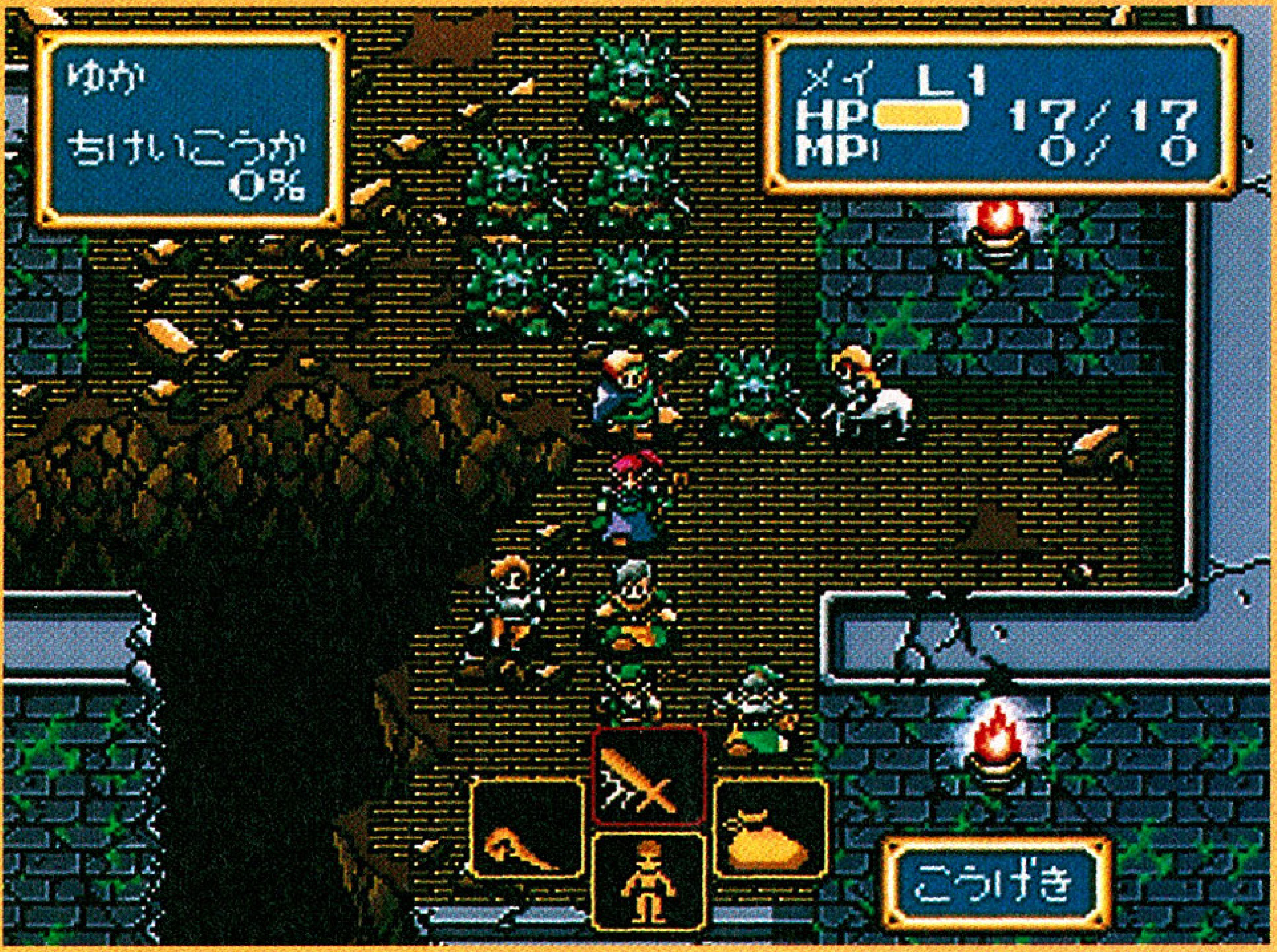

「ここは　ガーディアナのまちよ

今回はさまざまな人との会話が楽しめる正統派タイプの構成に。

城門で待ちかまえる敵軍。移動時は戦略性が重要になったのだ。

家庭用初の12メガパワーが爆発！シナリオと戦略性がより本格化

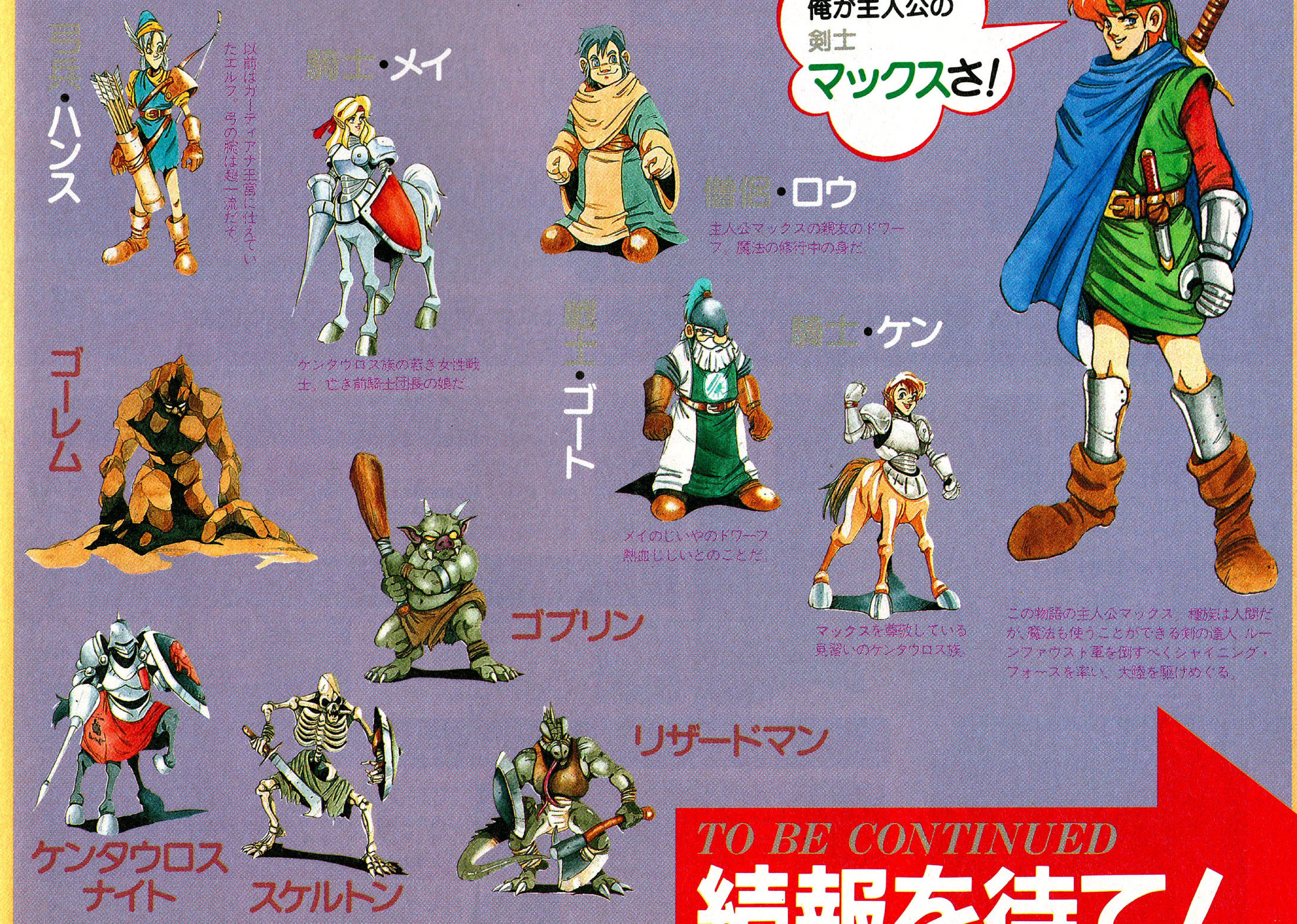
この「シャイニング・フォース」のセールスポイントはもちろんゲームシステムの新しさだけではない。なんとこのゲームは家庭用テレビゲームで初めて12メガのＲＯＭが採用されているのである。これによって前作のシャイダクでは弱かったとされているシナリオ性や戦略的要素などがより強化され、プレイヤーをたっぷりとシャイニングワールドで楽しめるようにされているのだ。また、前作では大好評だった視覚的な戦闘シーンも、左の写真のようによりリアルになってみんながプレイする日を待っている。とにかく、最新作「シャイニング・フォース」はすべての面で前作をしのぎそうだ。



魅力的なキャラクターも続々登場！いまから期待大だ!!

また、登場キャラも前作よりずっと多くなっているぞ。パーティじたいのメンバーが“光の軍勢”としてどんどん増えていくのだ。下のメンバーはほんの一部だけど、ファンタジー色豊かなキャラたちには感情移入しまくれそうだぜ！みんなで期待して待とうぜ！

これが光の軍勢“シャイニング・フォース”だ！


俺が主人公の
剣士
マックスさ！

弓兵・ハンス

以前はガーディアナ王宮に仕えていたエルフ。弓の腕は超一流だぞ

騎士・メイ

ケンタウロス族の若き女性戦士，亡き前騎士団長の娘だ

僧侶・ロウ

主人公マックスの親友のドワーフ，魔法の修行中の身だ

戦士・ゴート

メイのじいやのドワーフ熱血じじいとのことだ

騎士・ケン

マックスを尊敬している見習いのケンタウロス族

この物語の主人公マックス，種族は人間だが，魔法も使うことができる剣の達人。ルーンファウスト軍を倒すべくシャイニング・フォースを率い，大陸を駆けめぐる。

ゴーレム

ゴブリン

リザードマン

ケンタウロスナイト

スケルトン

大陸制覇を画策するルーンファウスト軍

TO BE CONTINUED

続報を待て！

シャイニング・フォース
神々の遺産

あの「シャイニング&ザ・ダクネス」を制作したクライマックスと新会社ソニックが、12メガのRPGを作る！　メガドラ界に衝撃を走らせた「シャイニング・フォース」の詳細は、依然闇の中。そこで今回は、スタッフにいきなりインタビューなのだ！

SHINING FORCE
神々の遺産

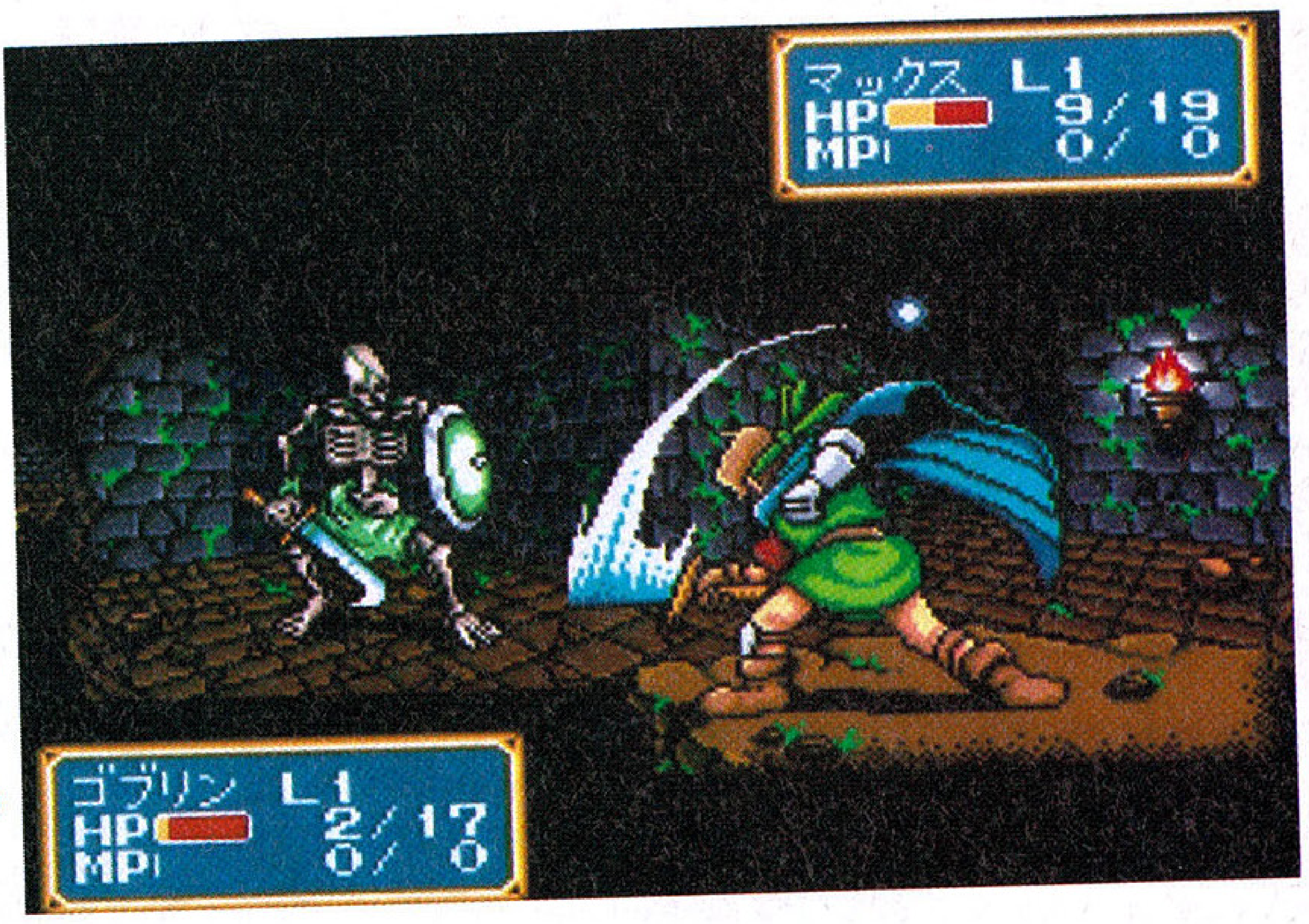
セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／12M+BB

体感からタクティクスRPG、その実態は!?

本邦初の12メガRPGしかも、システムは従来のRPGのワクを超えたシミュレーション要素を取り込んだニュータヵプ。制作は、いうまでもなく高橋社長以下、シャイダクを開発したクライマックスの面々だ。体感RPGのシャイダクを生み出したクライマックスのスタッフのこと、今回の「シャイニング・フォース」でもユーザーの想像を超えた驚きを与えてくれそうな予感がしようというものだ。

とにもかくにも「シャイニング・フォース」とはいったいいかなるゲームか、またシャイダクとの関わりはどうなっているのか、といったところをスタッフの方々に集まっていただいてお話をうかがってみた。行間から少しでも「シャイニング・フォース」の核心に迫っていただけたら幸いに思う。スタッフの方々に感謝しつつ、そんじゃ早速いってみようか！

春まで待てない



CHECK1 シャイニングワールドの真相に迫る!?

シャイダクの数百年前の世界！

さて本題に入る前にスタッフの方々に「シャイニング・フォース」制作の目標をうかがってみよう。シャイダクとは違った今回のゲームの方向性が見えてくるかもしれない。まずは今回の作品のメインプログラムを担当している田口さんから……。

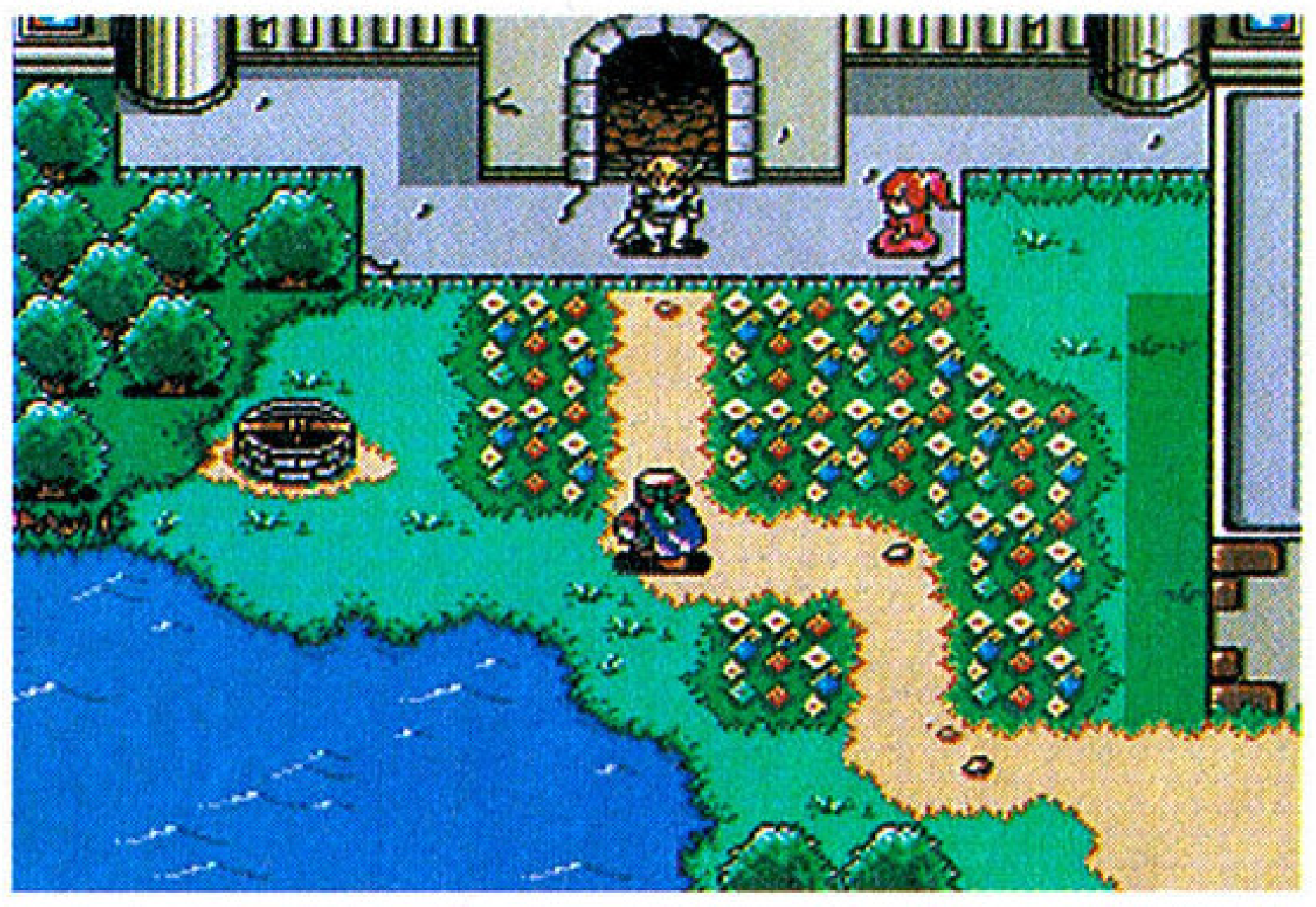
田口　シャイダクでは戦闘と音楽担当でしたが、今回はメインプログラムです。みんなも知っていると思いますが、シャイダクのときには容量の問題で泣く泣く削ったイベントが山ほどあるんです。今回はシャイダクとは違うシステムですが、イベントやストーリー部分を充実させたいというのも目的の１つです。とはいえ「シャイニング・フォース」もデータの量が膨大なんですよ。圧縮しなければ30メガぐらい平気でくっちゃそうです。それをいかに小さくまとめるかが今回の仕事の一番の問題ですね。

そして、シャイダクに引続いてグラフィックを担当している吉田さん。

田口康宏
メインプログラム担当

とにかく圧縮しなければ30メガ相当のゲーム。データ量が膨大で、これから地獄が待ってるような気がして…。

吉田　今回は、容量が増えたこともあってシャイダクに比べ絵の枚数が驚くほどあります。でも量に負けないぐらい質も追求していきたいですね。シャイダク以上にでかいキャラも動きます。スタッフ一同がんばっていますし、期待してもらっても大丈夫だと思います。

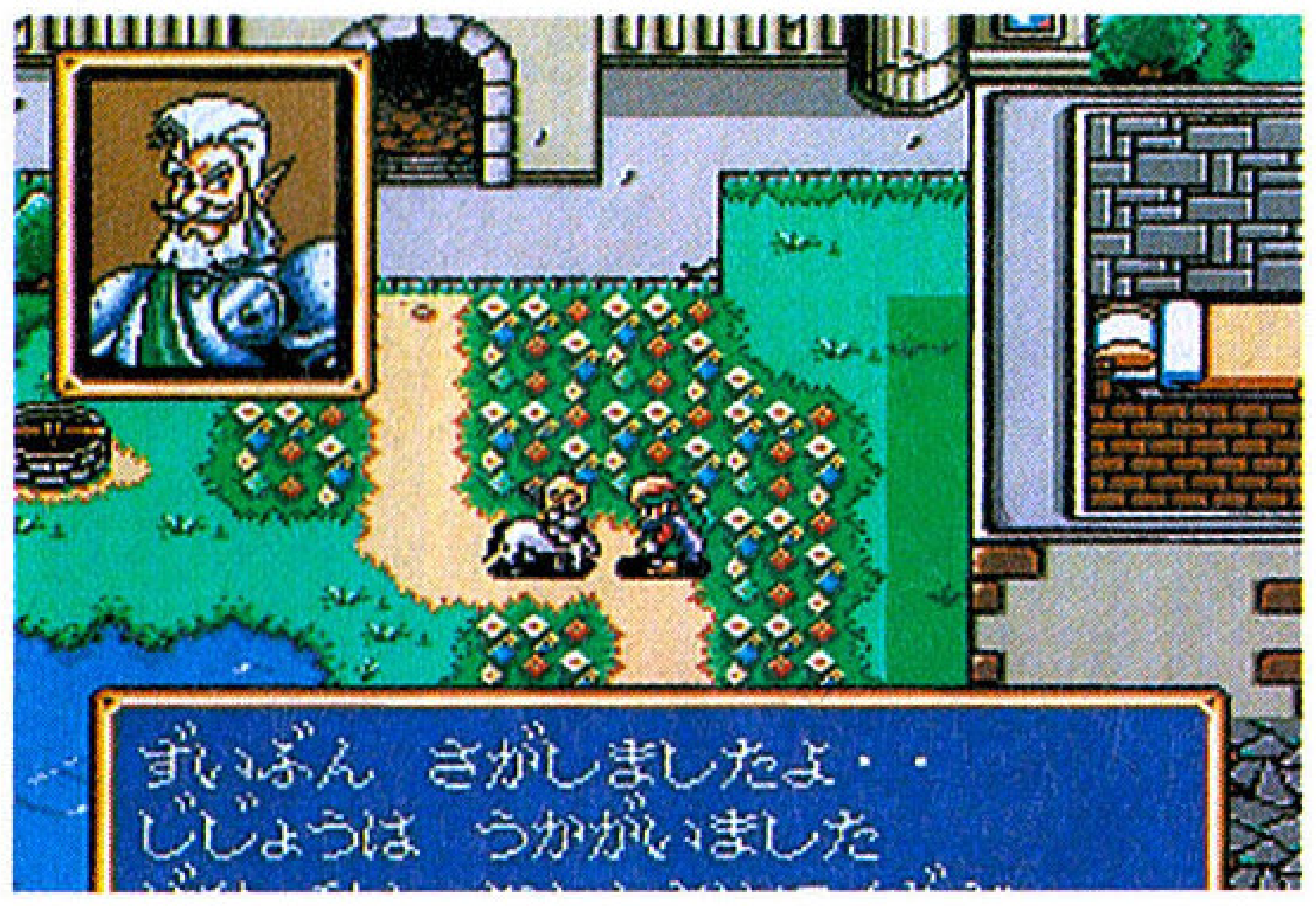


これが今回の舞台のはじまりとなるガーディアナ国。フィールド画面の構成は一般的なRPG風だ。

お次は思考ルーチン担当の田川さん。

田川　ボクは目に見えないところや耳に聞こえないところが受持ちなんです。シャイダクのときは時間と戦いでしたが、今回は量との戦い。どっちも大変です。

そして、シナリオの和智さんに一言。



ずいぶん　さがしましたよ・・
じじょうは　うかがいました

前作では、街中の会話がほとんどなかったけど、今回はいろいろな人との出会いが待っているようだ。

アルタローン国

ガーディアナ国の隣にある国。もともと、背後に迫るビーグル山塊から産出される希少金属や魔法金属を採掘しにやってきた人々が作った鉱山の町から発展した国だ。アルタローンから採掘される鉱物は、高額で取り引きされるため国自体は栄えている。庶民の暮しも豊かで、他国を小馬鹿にするような風潮すらある。もちろん王族もぜいたく品や芸術品を城にしこたまためこんでおり、練度は低いが豪華な装備の軍隊を小数もっている。歴史が浅く国民の文化レベルは、いま一歩。成り上がりの金持ち国家といったところか。なんとなく金余り状態の今の日本に似てるような気もしないでもないけど、気のせい？

ガーディアナ国

西大陸では最古の歴史を誇る国である。言い伝えではこの国は、「神々の遺産」を守護する使命をもつ正当な継承者として建国されたという。そのため“武”を尊ぶ気風が伝統となっており、ガーディアナの王族たちも質素な生活が信条で、城の装飾品やぜいたくな作りは見受けられない。しかし長い平和な生活が部族たる伝統を風化させてしまい、ルーンファーストの野望を阻止できずに滅んでしまう……。

規模の小さな国なので武器などの蓄えは少ないが、肥沃な土地に恵まれ農作物は豊富だ。どうやら「シャイニング・フォース」の物語はこの国の近辺から始まるようだ。

和智　シャイダクの場合は３Ｄダンジョンだったので、マップのパターンは基本的にみんな同じでしたけど、今回はシナリオに合わせたマップ作りということで作業も大変ですね。

というように、とにかくシャイダク以上にグラフィック、システム、シナリオすべてにおいて大規模なゲームになることは、間違いなさそうだ。さてこれからが本題。「シャイニング・フォース」の舞台はずばりシャイダク

BEEPメガドラ読者の方々へ高橋社長初心表明コーナー

「ドラクエⅢ、Ⅳ」「シャイダク」など大作のプロデュースをした高橋氏。今回の作品ではどんなことを見せてくれる？

いよいよ、クライマックス作品第２弾「シャイニング・フォース」が発表されました。

読者がいま、このゲームのことをどんなふうに見ているのか、興味深いところです。

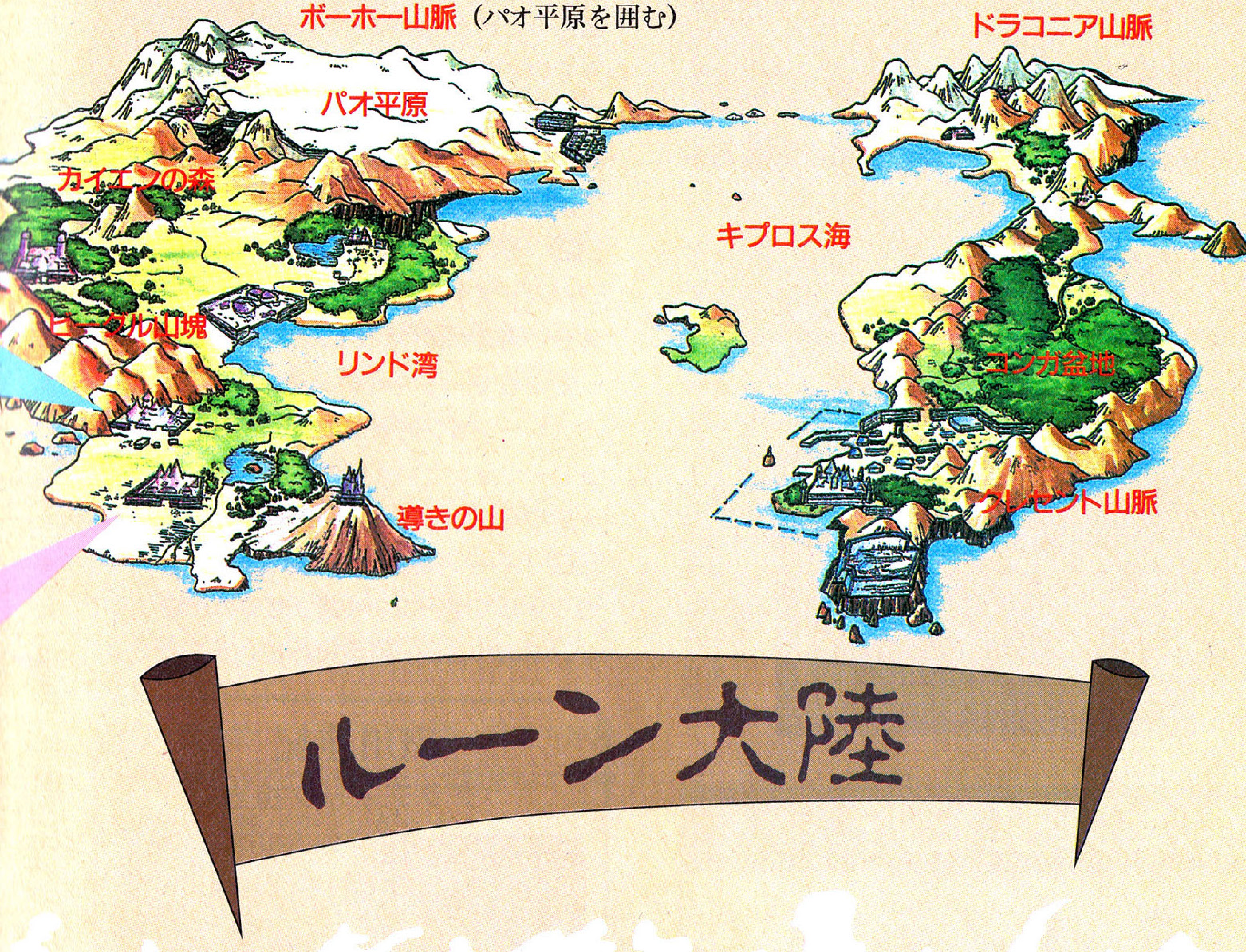
読者の中には、単にお話のあるシミュレーションという見方もあるかもしれませんが、今後公開していくにしたがって違いのわかることでしょう。まず、容量のことについてですが、12メガというとてつもない規模に関わらず、なぜCDでやらないか？というと、クライマックスの作品はロム！なるべく多くの人にプレイしてもらいたいからです（CDを買う人にはごめんなさい）。

さて、このゲームはターン方式のテキストタイプのRPGを進化させたものを！ということをコンセプトに企画したゲームです。

今の段階では、時期早尚なのであまりお話できないのが残念ですが、開発が進行すればするほど、スタッフ一同「このゲームは面白い！」という確信を深めている今日この頃です。

キャラクターやアニメーションのバリエーションなど、失望させないようにがんばりますので、ご声援をよろしく！

これがシャイニング・フォースの舞台となるルーン大陸



「シャイニング・フォース」の世界は、シャイダクに比べ比較にならないぐらい広い。山脈あり都市あり、大きな海洋、そして島まで存在する。冒険の旅は、西大陸の南端ガーディアナ国から始まり、時計回りに西大陸を北上し、謎を秘めた東大陸に移動して行くと思われる。東大陸南端部が、ルーンファウストなのだろうか？……。

東大陸と西大陸

東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海をひっくるめてルーン大陸とよばれているが、この２つ大陸は、数百年後「シャイダク」の舞台となるストームサング王国ができるはずの地の、はるか東に位置している。

旅の始まりの地となるガーディアナは、西大陸にある。西大陸は、東大陸に比べ文明が発達していて、それぞれの国々も豊かな暮しを平和に営んでいる。

その対岸にあたる東大陸は、先史文明があったともいわれているが、現在ではルーンファウスト以外の国はなく、険しい山脈や不気味な森林地帯が広がっている。

東大陸はルーンファウストの存在をもふくめて、西大陸の人々にとって謎が多く秘められた暗黒の地なのである。

でのメフィストの反乱から数百年遡った世界だというのだが、果してシャイダクのストーリーと直接関係があるのか？　そしてシャイダクのメフィストは登場するのだろうか？

和智　関係はあります！　あ、いっちゃった（笑）。確かにけっこう大きな仕掛はありますが、メフィストやシャイダクのラストとの関連は、まだノーコメント。ただ前作の世界のニオイを残しつつグラフィックの玉木君と協力して僕なりに色をつけていったという感じですね。

折茂　直接関係するのはシャイダクIIだと思います（笑）。シャイダクのときもそうだったんですが、いわいるオーソドックスなRPGからちょっと外れた独自の架空世界を作れたらいいなということです。今回はシャイダクで作られた世界をもう少し大きく捉えて、細かい設定を作っていきました。逆にいうと「シャイニング・フォース」からシャイダクとは違ったシャイニングワールドが生まれる可能性があります。今後シャイダクIIも当然、作るだろうし「シャイニング・フォース」のIIだって作っていきたい。そういう重層的な展開がシャイニングワールドなんです。

話は変わるが、シャイダクIIの企画も当然上がっているとのこと。シャイニングワールドの今後の広がりには期待度大だ。このへんで「シャイニング・フォース」の舞台となるルーン大陸について聞いてみよう。マップを見る限り変化に富み海もある。船などの移動手段はどうなっているんだろう？

和智　うーん、船ですか。あるかも知れません、空も飛ぶかもしれません、地下通路があるかもしれません。そのへんは、いずれまた。

折茂　とにかく地形を非常に意識して、マップを作っています。地形効果もかなり考慮していますよ。

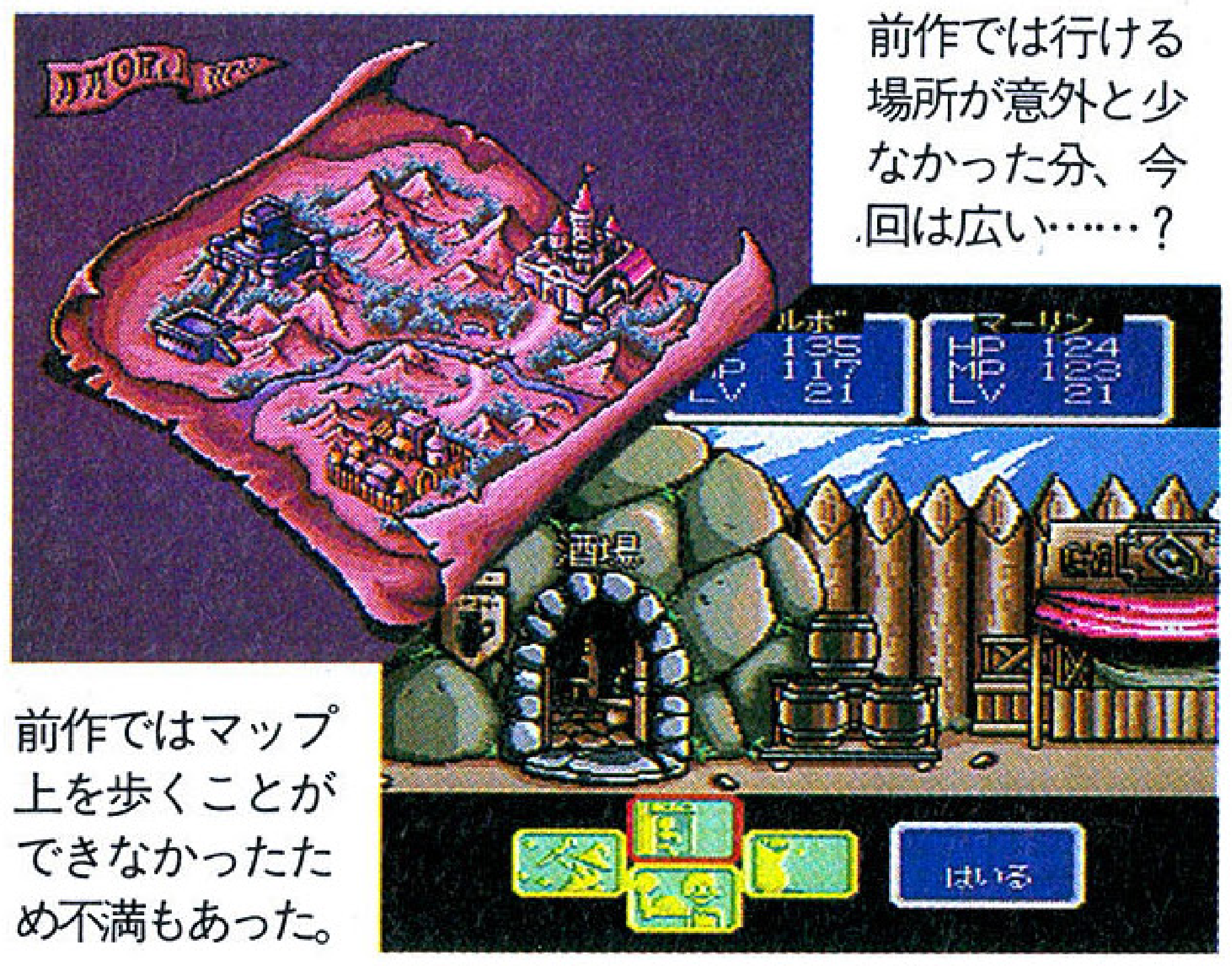
和智正喜

シナリオ担当

[redacted]

シャイダクが、お化け屋敷のような楽しさなら「シャイニング・フォース」は遊園地ってとこですね。

シャイダクとの違いは!?



前作では行ける場所が意外と少なかった分、今回は広い……？

前作ではマップ上を歩くことができなかったため不満もあった。

シャイダクが、フィールドマップなしの城、町、神殿を行き来する「ウィザードリィ」的な構造だったのに比べ、「シャイニング・フォース」には、フィールドマップが存在する。しかし、まったく新しいタクティクスRPGというシステム上、今までのRPGのようにフィールドマップ上をただ単に歩いて移動していくだけではなさそうだ。果してどんなシステムに!?

CHECK2 データの膨大さは、多彩なキャラクターに生きる

光VS闇のキャラを見よ

先月でも、ちらっと載せたキャラクター。シャイダク以上に種族の豊富さが目につく。シャイニングワールドで活躍するキャラの特徴について聞いてみた。

吉田　シャイダクで登場しなかった系統の種族が、出てきます。ゲームが進むうちにもっと増えてきますよ。こんなの出していいんだろうかって意外に思うような種族もですね。玉木君の腕が上がったということもありますが、グラフィックもリアルになりましたね。

田口　ケンタウロス系のキャラは、ぱかぱかアニメで走りますよ。

折茂　ちょっと問題なのが、メイみたいなケンタウロスのお姫さま。下半分、ウマなんですが下半身裸でいいのかって（笑）。

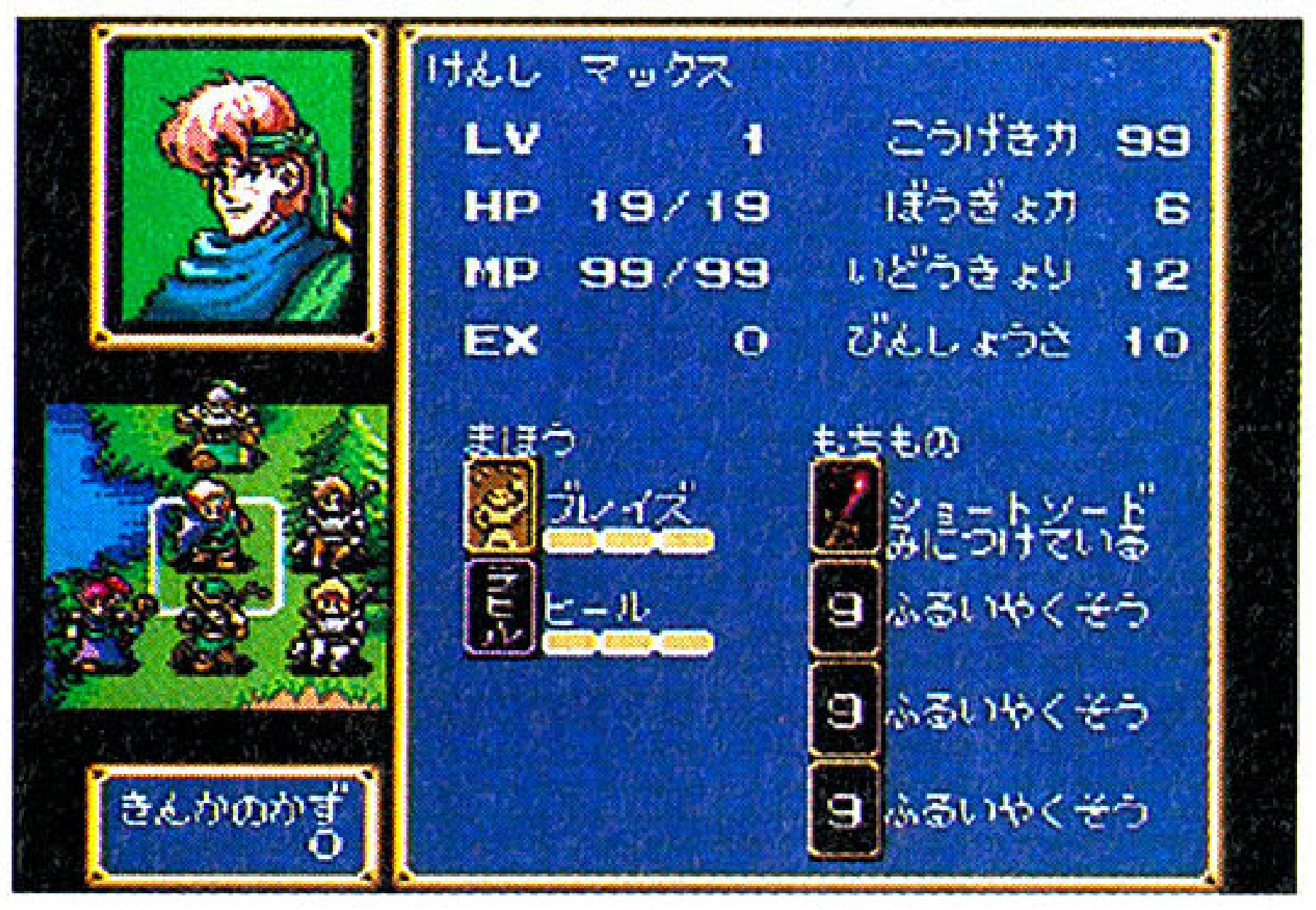
吉田　味方の光の軍勢ーシャイニングフォースのキャラ数もゲームが進むうちにどんどん増えていきます。キャラの総勢は、いっちゃっていいのかな……。

折茂　敵にしろ味方にしろ増やすのはわりと簡単なんですが、アニメの戦闘シーンの関係で前作より少なめかな。

田口　その代わりアニメの多彩な攻撃パターンが入ります。その動き1つ1つを前作の1体分と考えれば、もうとんでもない数ですね。

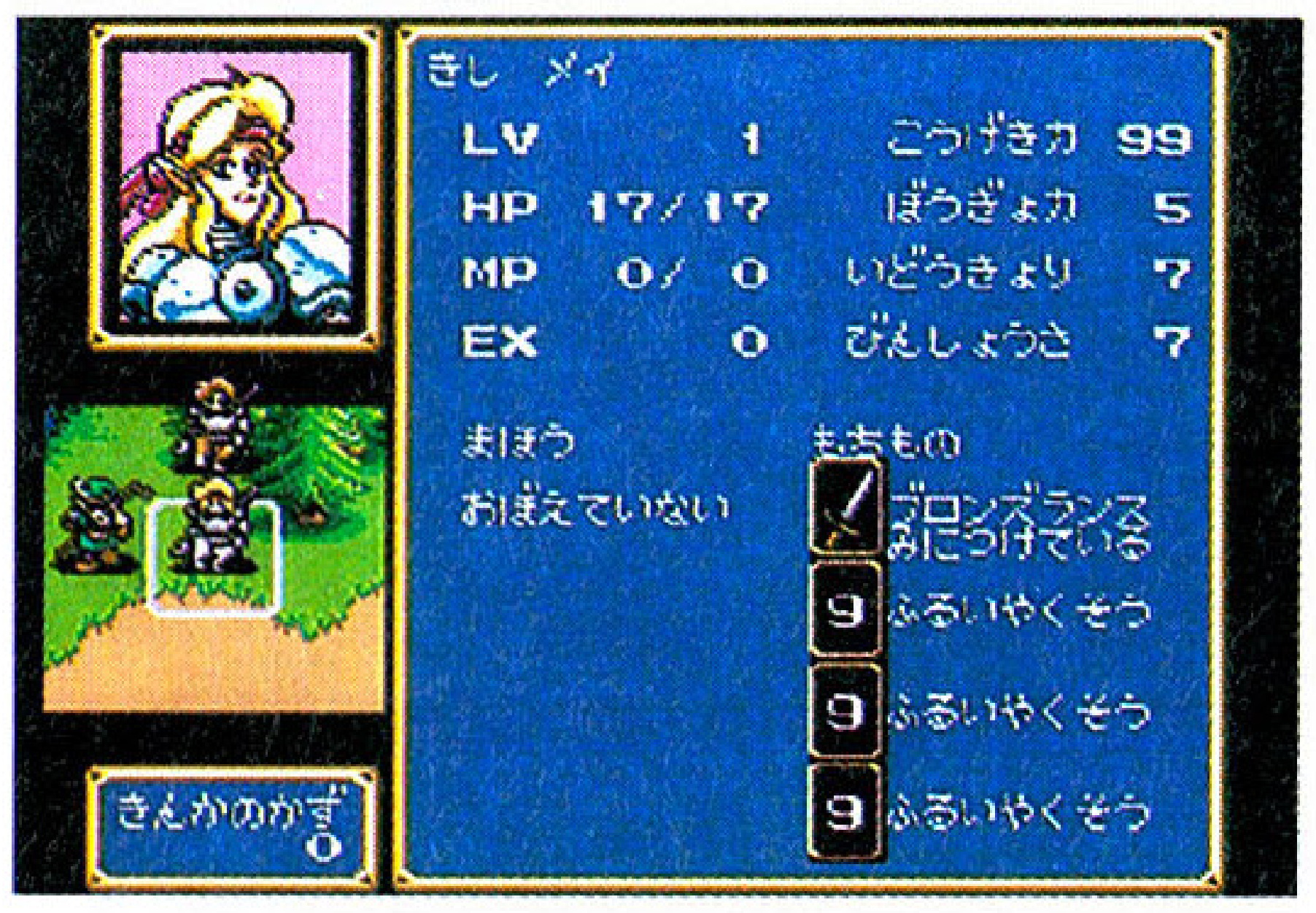
ところで、「シャイニング・フォース」はシミュレーション的要素の強いRPG。普通シミュレーションといえばユニット（キャラ）は、一度やられれば復活しない。そのへんは？

田口　キャラ復活の救済策は、あります。リセットしてゲームを中断させるのが嫌なんです。そのへんは、親切設計ということで。



けんし　マックス
LV 1　こうげき力 99
HP 19/19　ぼうぎょ力 6
MP 99/99　いどうきょり 12
EX 0　びんしょうさ 10
まほう
ブレイズ
ヒール
もちもの
ショートソード みにつけている
ふるいやくそう
ふるいやくそう
ふるいやくそう
きんかのかず 0

ステータス画面は前作の雰囲気が残っているが、各キャラの顔が出てくるので感情移入もしやすい？



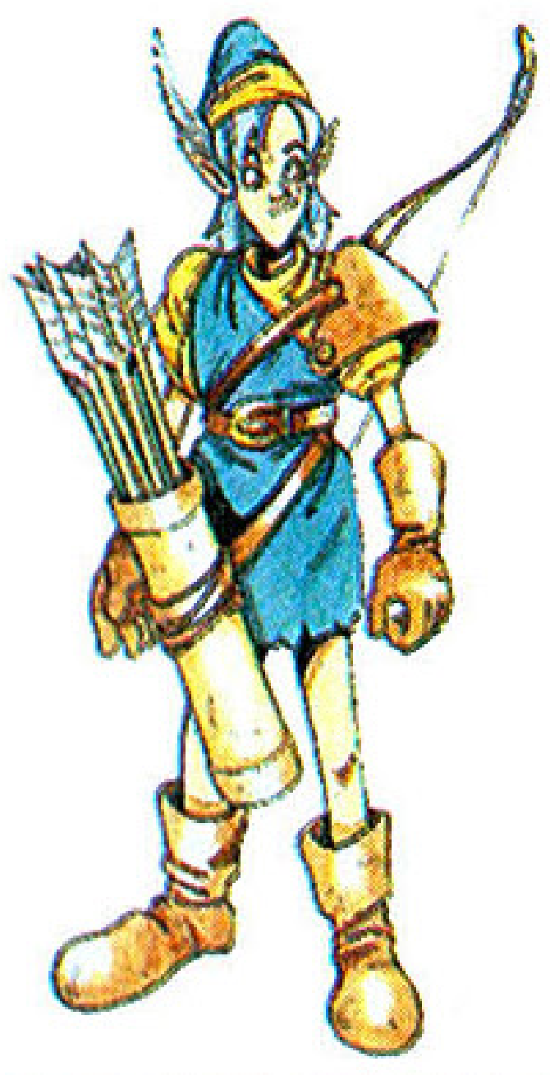
きし　メイ
LV 1　こうげき力 99
HP 17/17　ぼうぎょ力 5
MP 0/ 0　いどうきょり 7
EX 0　びんしょうさ 7
まほう
おぼえていない
もちもの
ブロンズランス みにつけている
ふるいやくそう
ふるいやくそう
ふるいやくそう
きんかのかず 0

シャイニング・フォースの面々がどんどん増えてくるのも楽しみ。なかには変わった種族もいるぞ。

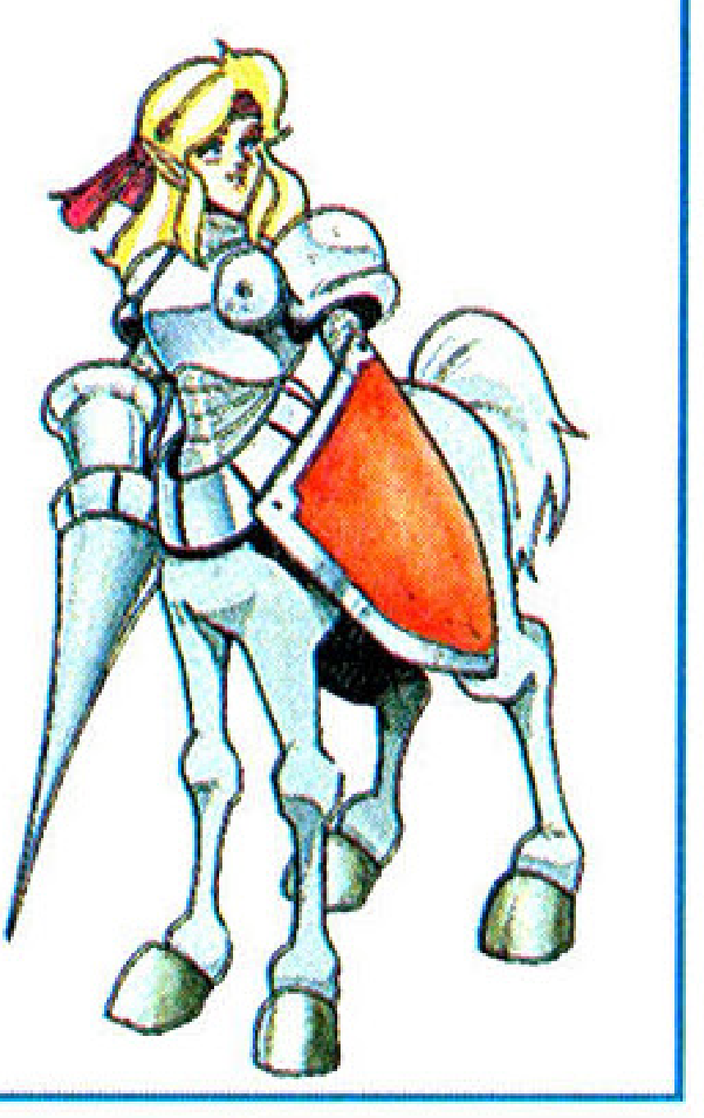
ルーン大陸の種族は、いろいろ!?

ルーン大陸に住む種族は、かなりバラエティに富み種々雑多なものになりそう。インタビューの様子では、なにやら東洋系や日本系の種族も出てきそうな予感がするが、果してどうなる？

また、味方主要キャラのクラスチェンジなんてのもありそうだ。



弓兵ハンス（エルフ族）



騎士メイ（ケンタウロス族）

田川佳紀

グラフィック担当

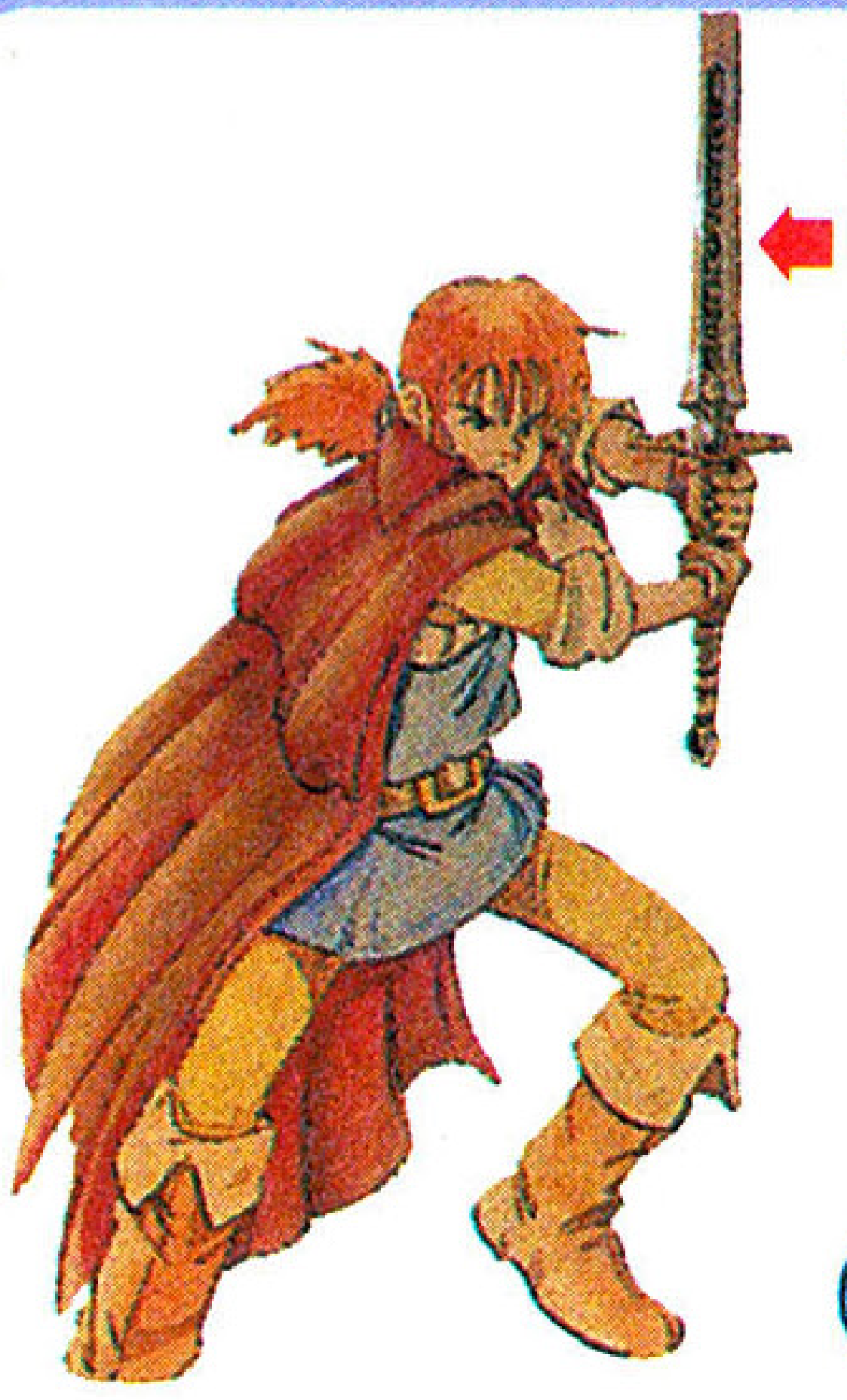
グラフィックとして、見栄えがよくて派手な画面を心掛けて作ってます。デカキャラも動きますよ。

シャイダクからシャイニング・フォースへ、グラフィックの玉木氏

わけがあって顔は出せない玉木氏。けっしてレンタヒーローではない（あたりまえか）。彼の作る新キャラには期待も高い（ホント）。

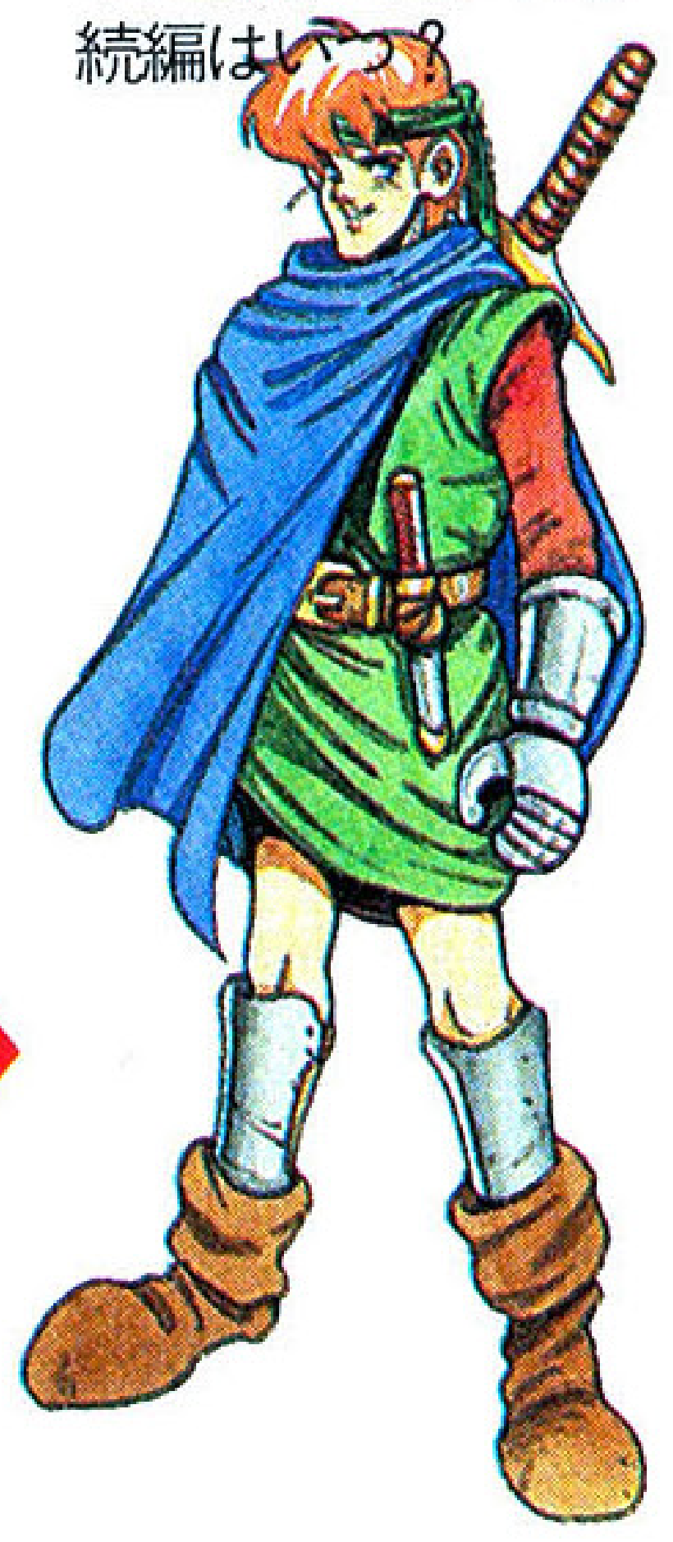
見るとわかると思うけど、「シャイニング・フォース」のキャラクターたちっていうのはシャイダクのキャラよりも、ちょっとリアルなタッチにしようという意識があったんです。どっちかというとシャイダクは、冒険活劇映画みたいなノリがありましたし、ダンジョンがメインでなんとなく硬質な感じがありましたよね。だからキャラのデザインはけっこうディフォルメしていたんですよ。

だけど、「シャイニング・フォース」のほうはシャイダクよりも行ける場所が広いし、人間関係もかなり複雑になってる。まあ前作が冒険つきの"おとぎ話"みたいな感じだったとすれば今回は"戦争スペクタクル"みたいな雰囲気とでもいいますか……。だから、敵のモンスターなんかでも後半のほうにはいままでに見たこともないような恐いキャラもいますよ。こんなのありかってヤツがね。あと、戦闘シーンも後半にいくほどハデになってくるから期待しててほしいですね。



シャイニング＆ザ・ダクネス

いまいち印象の薄かった前作の主人公。続編はいつ？



シャイニング・フォース

今回は仲間も多いので、役どころが気になるが‥。前作よりワイルドかな？

CHECK3 グラフィックの凝りようもシャイダク以上！

とにかく多彩な攻撃パターン

「シャイニング・フォース」の見せ場の１つが、戦闘シーンのアニメ処理だ。シャイダクのプレイヤーが歩く視点、そのままの戦闘や魔法のエフェクトなどもすごかったが「シャイニング・フォース」では敵と遭遇すると、フィールド画面から戦闘画面に切り替わる。それでは、戦闘シーンの見せ場をうかがってみよう。

折茂　戦闘シーンに関しては、先ほどもいったように敵キャラの種類で見せるよりも、多彩な攻撃パターンを楽しんでもらうということを考えています。特殊攻撃はシャイダクよりすごいですよ。

田口　具体的にいうと１つのキャラでも単純に武器をもっての攻撃、そして魔法などの特殊攻撃と攻撃パターンがたくさんあるんです。武器にしても剣を振ったり、弓を打ったりと大変なんです。だから１体キャラを増やすとパターンをなん種類も増やさなければならないんですね。

田川　キャラのパターンだけでシャイダクの数十倍ありますから。

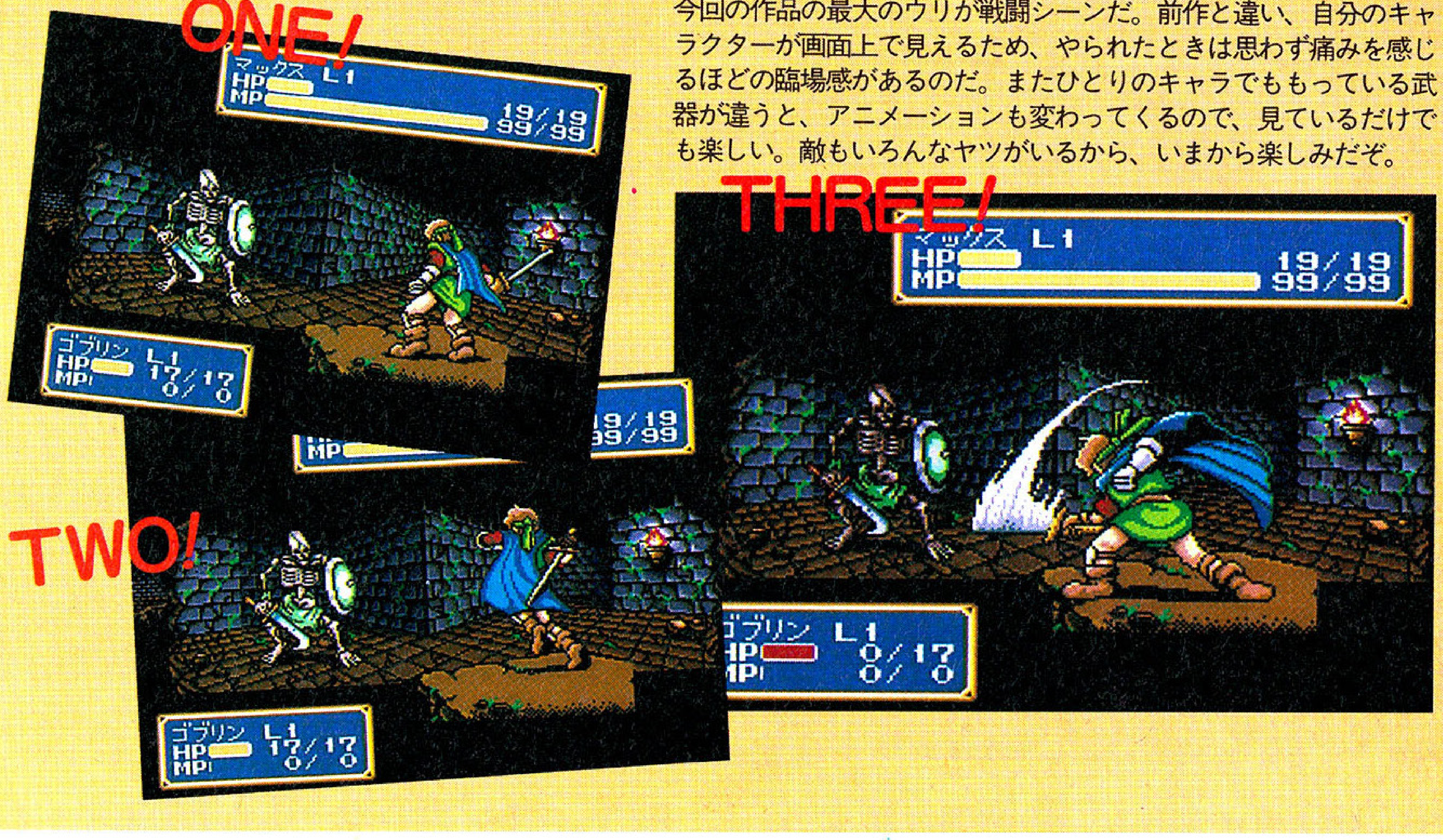
吉田　あと今回の戦闘画面の特徴としては、でかいキャラのアニメーションですね。口パクや体の一部がちょこちょこっと動くだけで、アニメーションだといっていたゲームが多いんですけど、「シャイニング・フォース」は全身が動きます。全身でジャンプして斬りつけたり炎を吐く、といった派手な演出が、一番の見せ場です。

といったぐあいに、戦闘シーンのアニメ処理や魔法効果など、ビジュアル的に相当力の入った演出が準備されていそうだ。真にメガドラならでは、といえるような戦闘シーンに仕上がることを期待していていいんじゃないかな。

吉田英博
思考ルーチン担当

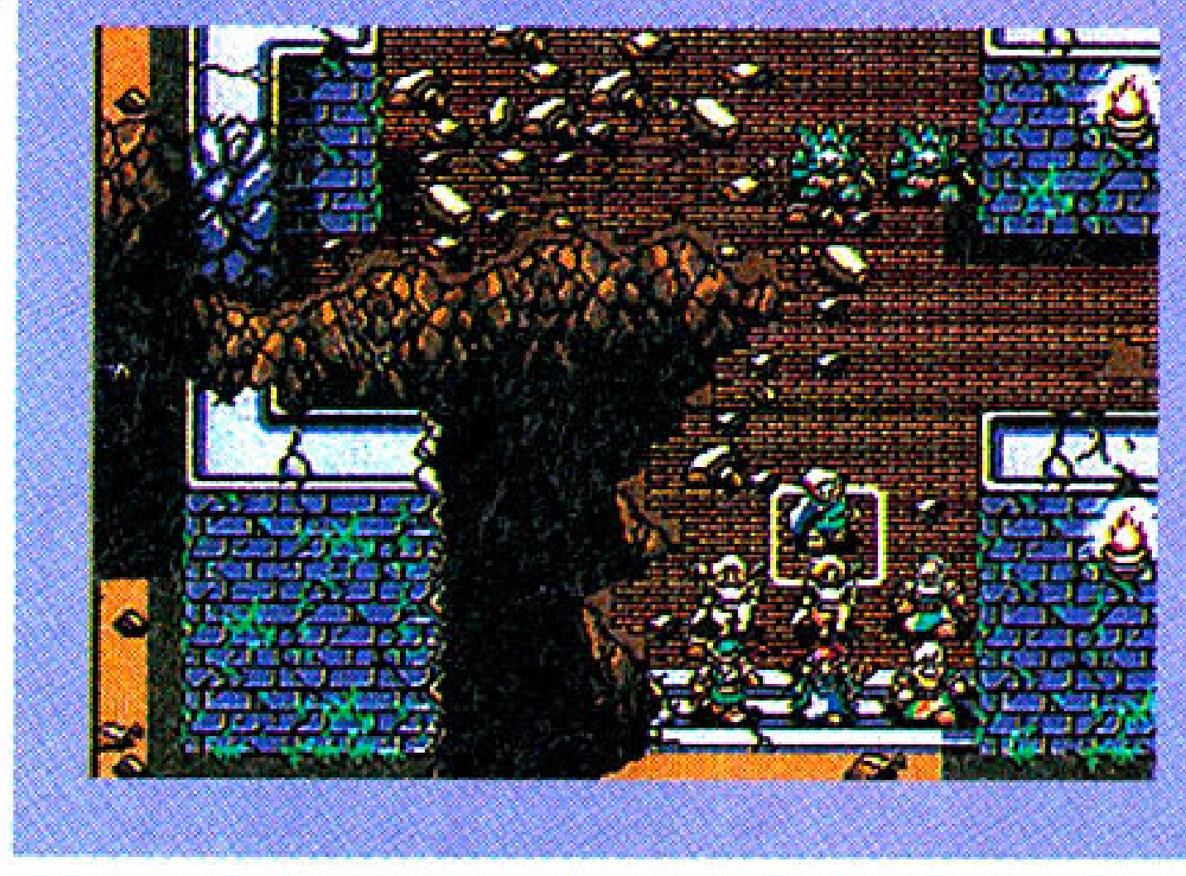
モンスターの頭脳をウラで操っています。つまり私がこのゲームの敵ボスといえるでしょう。フッフッフッ。

1-2-3でぶった斬れ‼



今回の作品の最大のウリが戦闘シーンだ。前作と違い、自分のキャラクターが画面上で見えるため、やられたときは思わず痛みを感じるほどの臨場感があるのだ。またひとりのキャラでももっている武器が違うと、アニメーションも変わってくるので、見ているだけでも楽しい。敵もいろんなヤツがいるから、いまから楽しみだぞ。

1人は1人、1匹は1匹

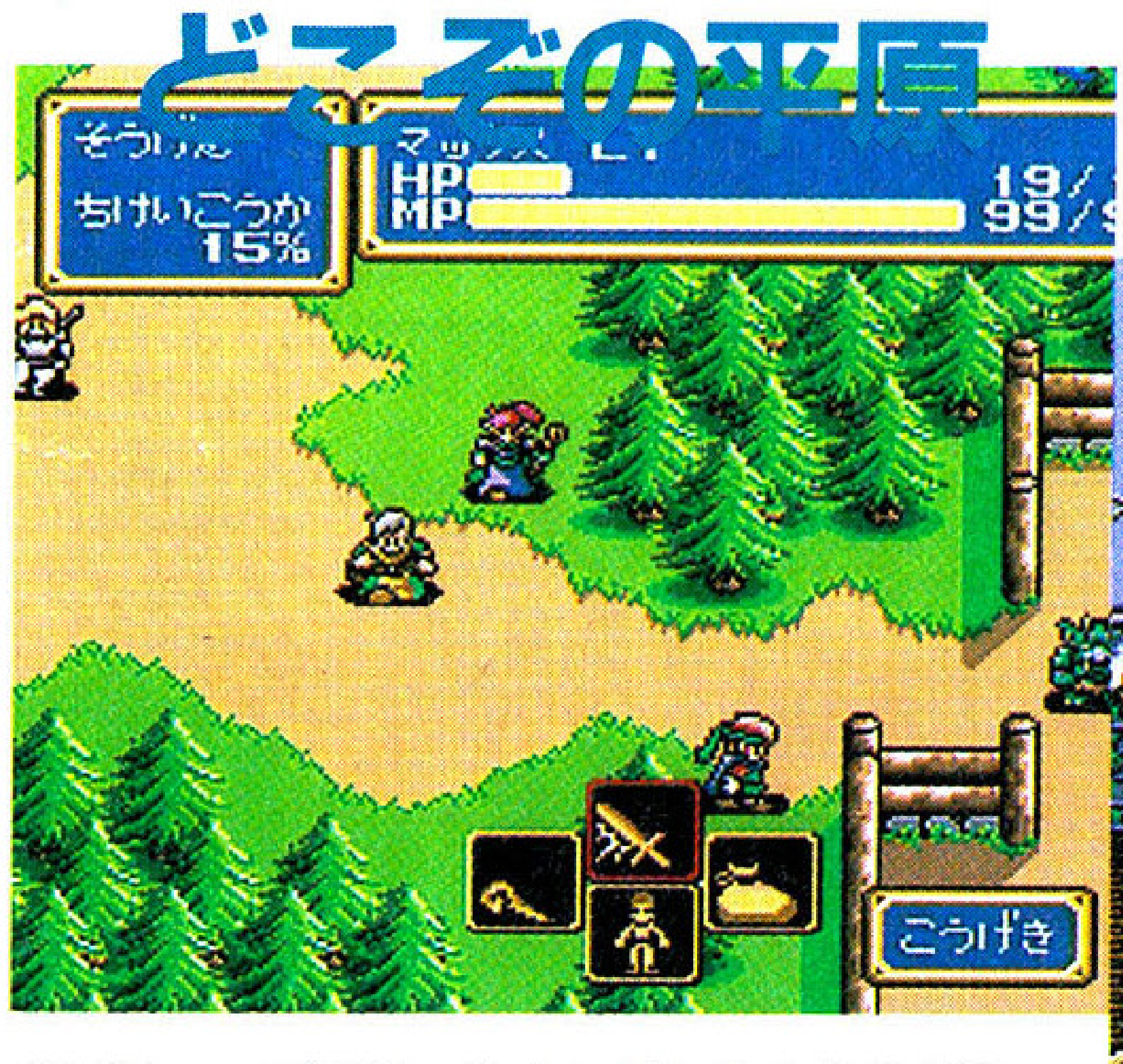


フィールド上のキャラは、ヘックスタイプのSLGによくある何体かのユニットの集まりではなく敵も味方も１体のキャラを表している。

シャイニング・フォースの画面はバラエティに富んでいるのだ

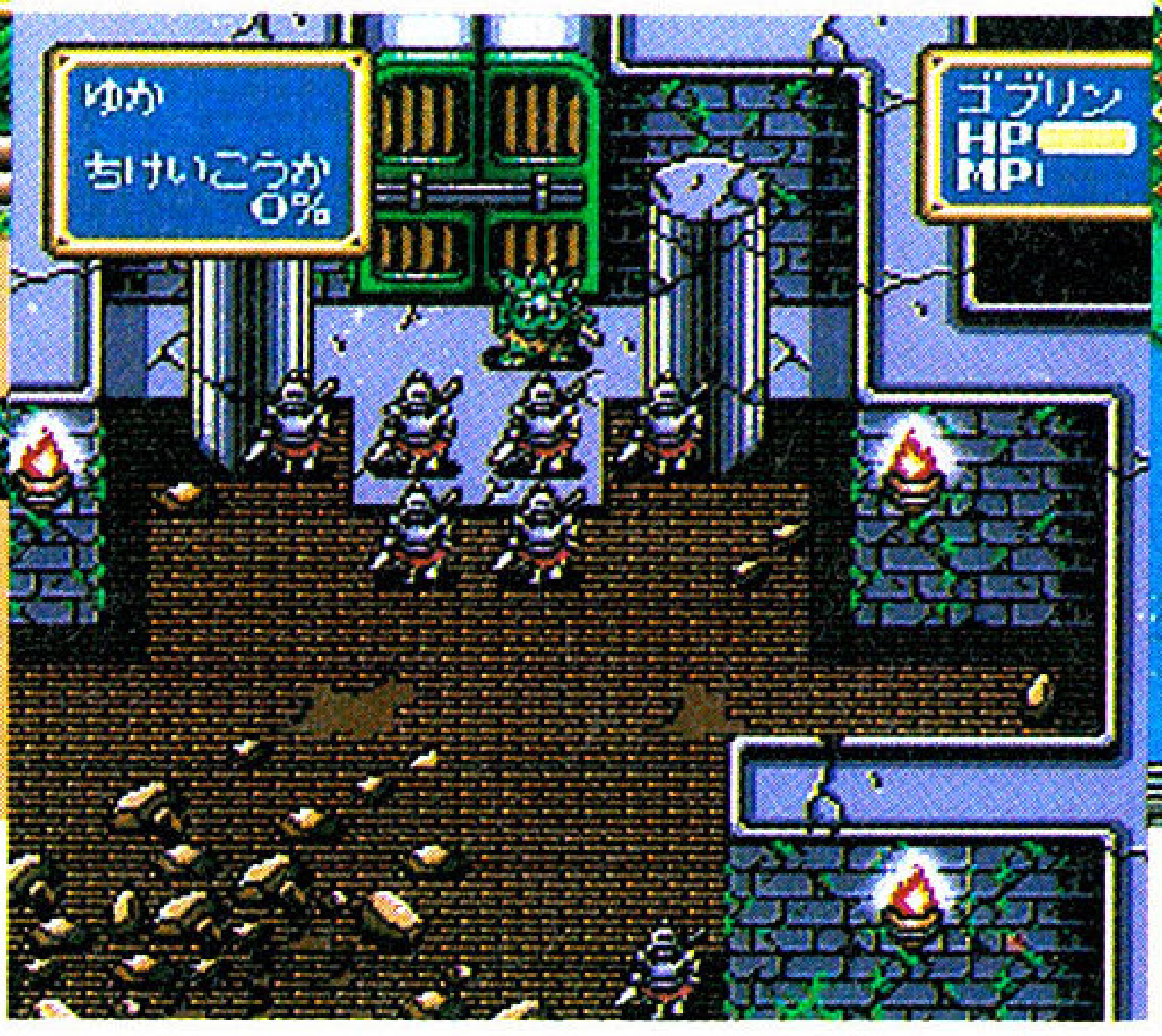
シャイダクでは行ける場所がダンジョンと３Dパノラマの街中、およびお城の謁見の間だけだったため、ユーザーからは不満の声も多かったようだ。そこで今回の作品では、そうした声に応えるためにいろんな場所やイベントが用意された。これは楽しみ。

どこぞの平原

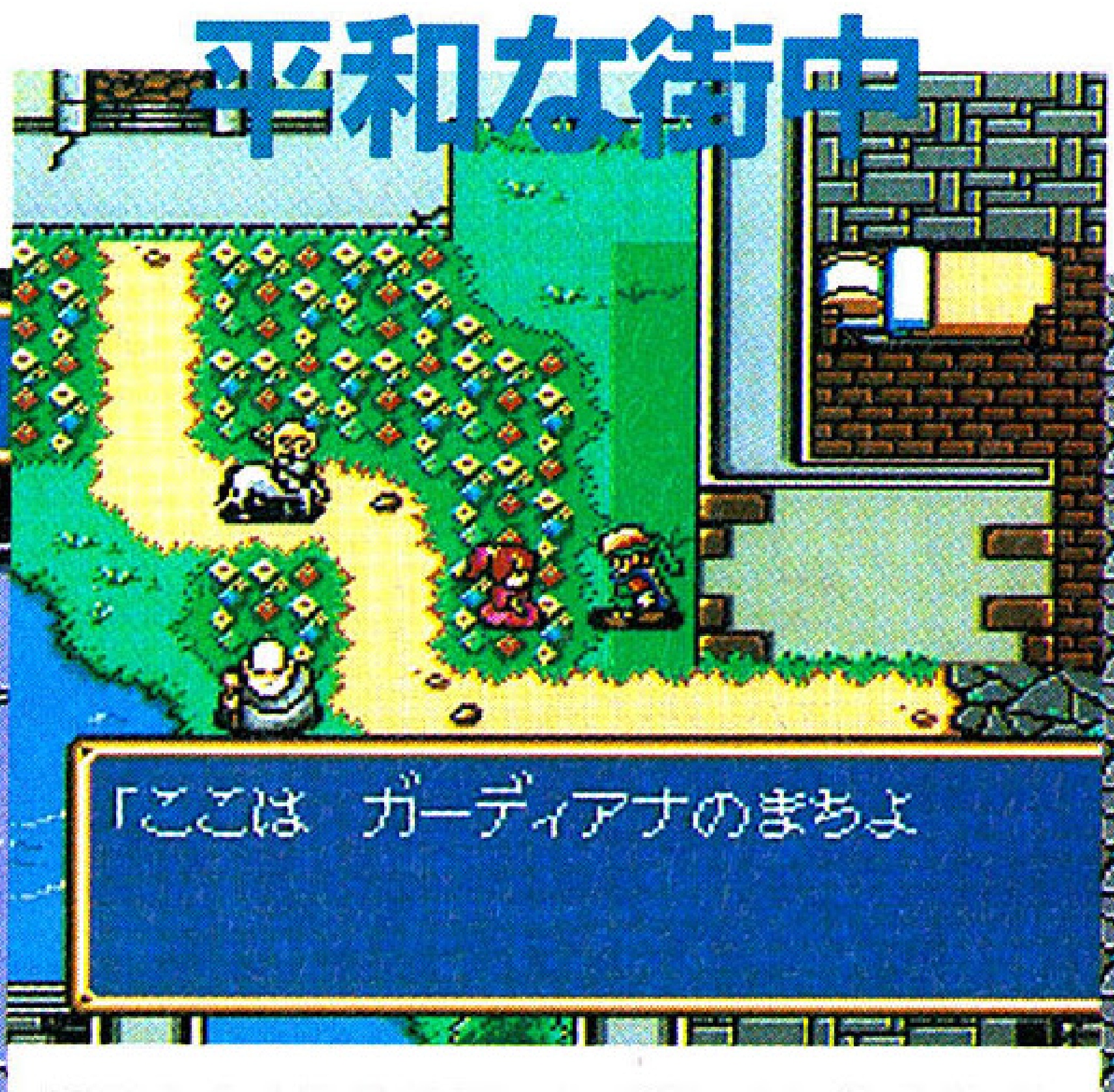


今回のマップでは、たんに見た目のよさだけでなく地形効果も考慮されているのがスゴイ。

ダンジョン内



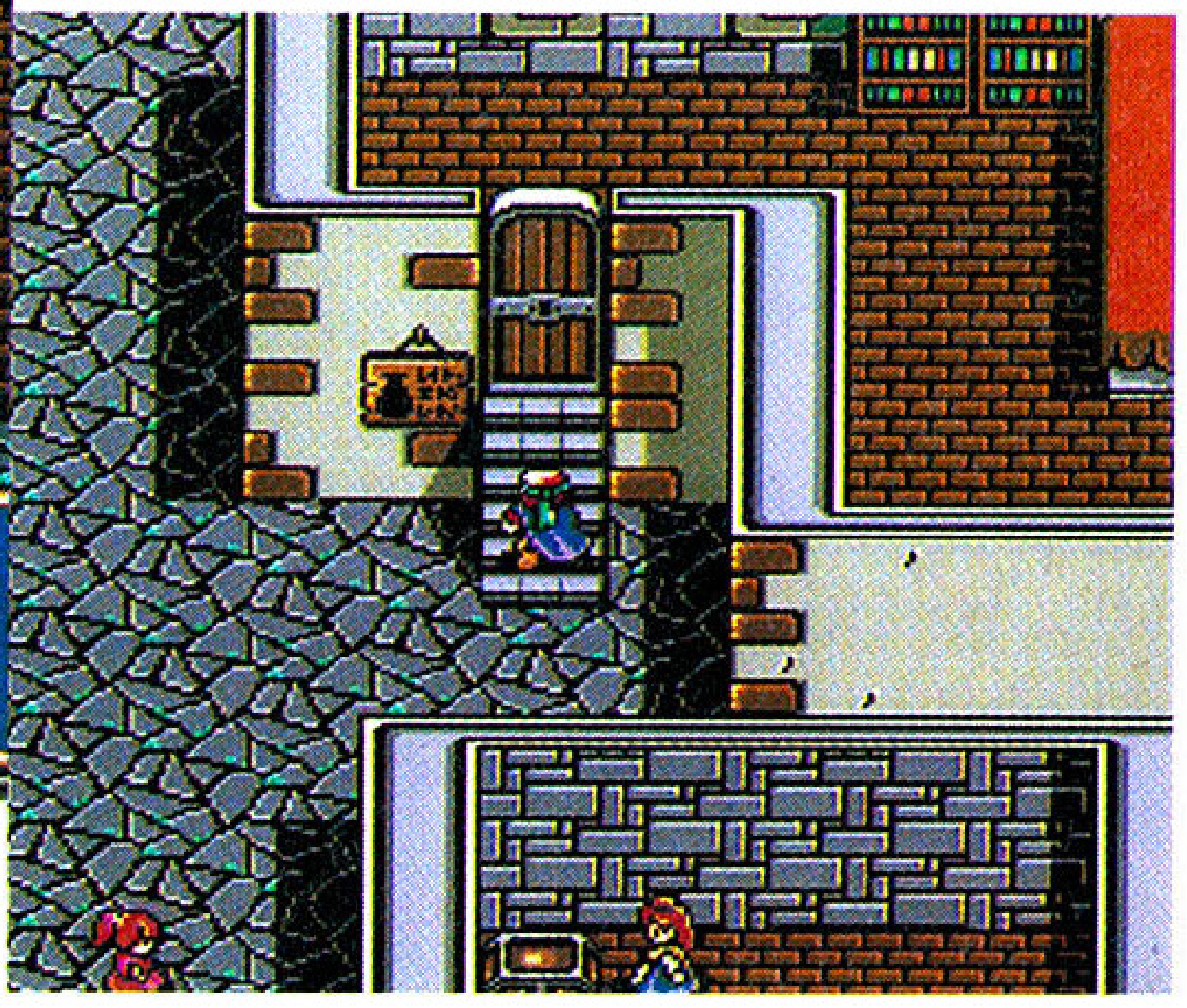
平和な街中



「ここは　ガーディアナのまちよ

戦闘をくぐり抜け街にたどりつけば、新たな出会いが。苦労のあとだけにより嬉しい。

当然、店屋もある



CHECK4 タクティクスRPGのシステムに迫る!?

タクティクス、しかしフェーズの概念なし

タクティクスRPGが、キャッチコピーの「シャイニング・フォース」。一見すると、「ラングリッサー」や「ファイアーエムブレム」に似ているようにも見えるが、その決定的な違いとは？

田口　通常のシミュレーションのように敵と味方が交互にコマンドを入力するフェイズ制では、ないことです。味方全員にコマンドして次に敵方というのではなく、敵味方入り乱れての戦いになります。

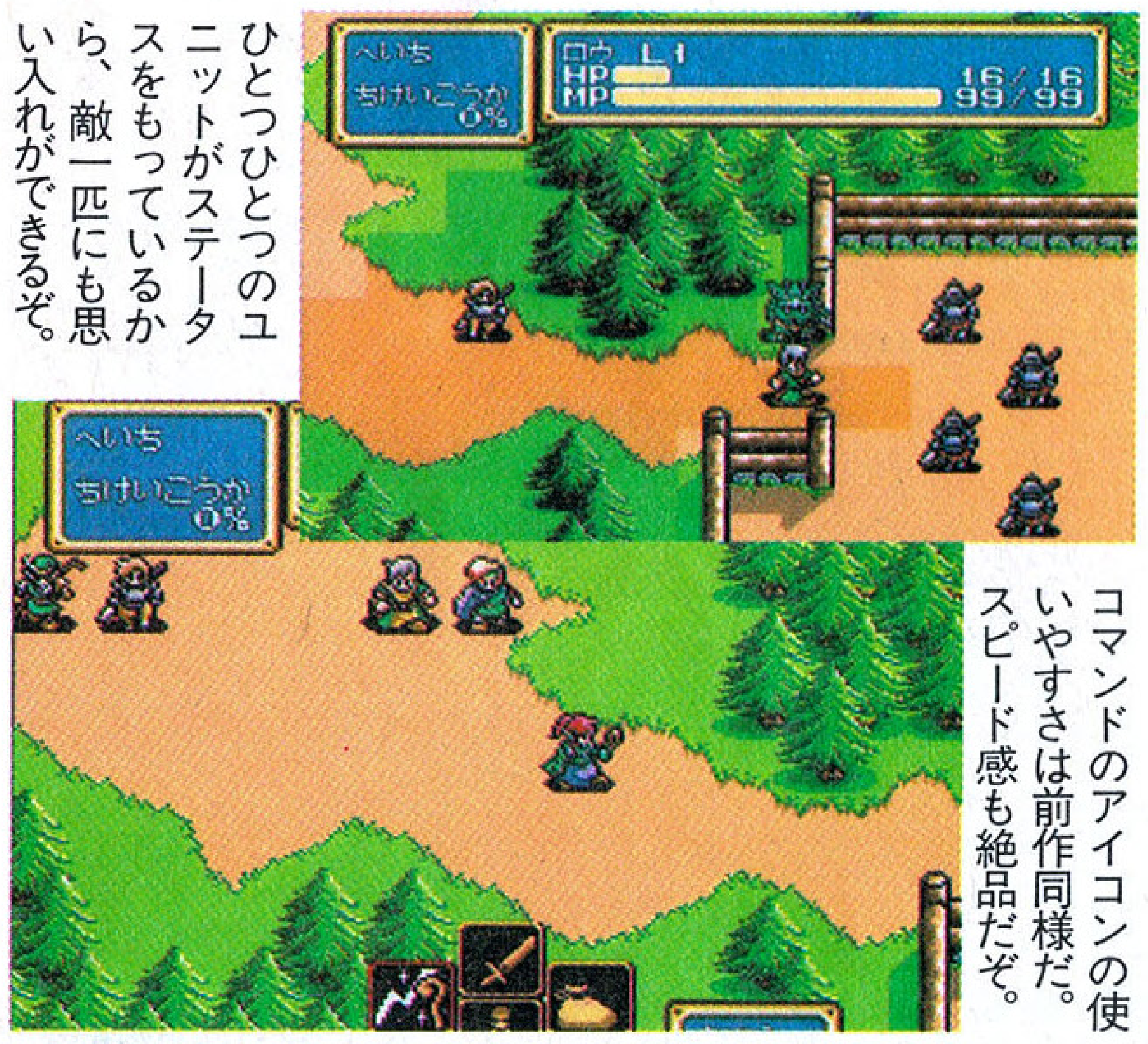
吉田　リアルタイムでもないんですけど、今のところはご想像におまかせですね。

折茂　そうすると、どうなるかというと普通のSLGのように弱いユニットを取り囲んで集中攻撃するということができない。

田川　敵１体１体の思考時間も短くするようにしています。敵も味方もまったく同じパラメーターをもっているので、ときどきとんでもない行動をしてくる敵なんてのもいますよ。

田口　「ラングリッサー」などに似てるように見えるかもしれませんが、今回のシステムは、今までにないものなんです。つまりお手本がないわけですよ。どうしたら一番面白く見えるかという試行錯誤の繰返しといったところです。

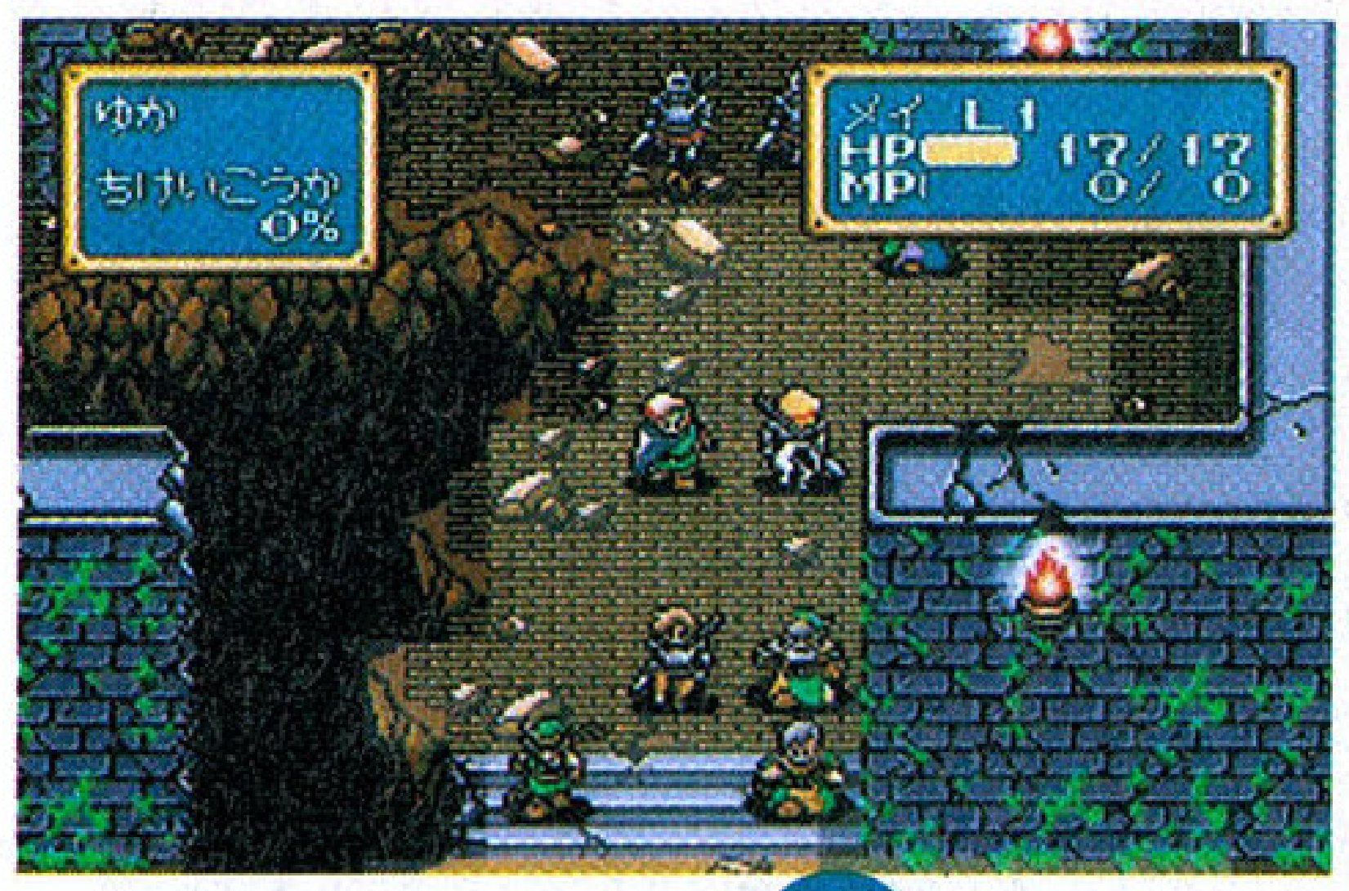
タクティクスRPGの戦闘システムは、フェーズなしの敵味方入り乱れての戦闘になるという。しかして、その実態はーー!?　といったところで、次号の「シャイニング・フォース」の紹介記事に乞うご期待……!



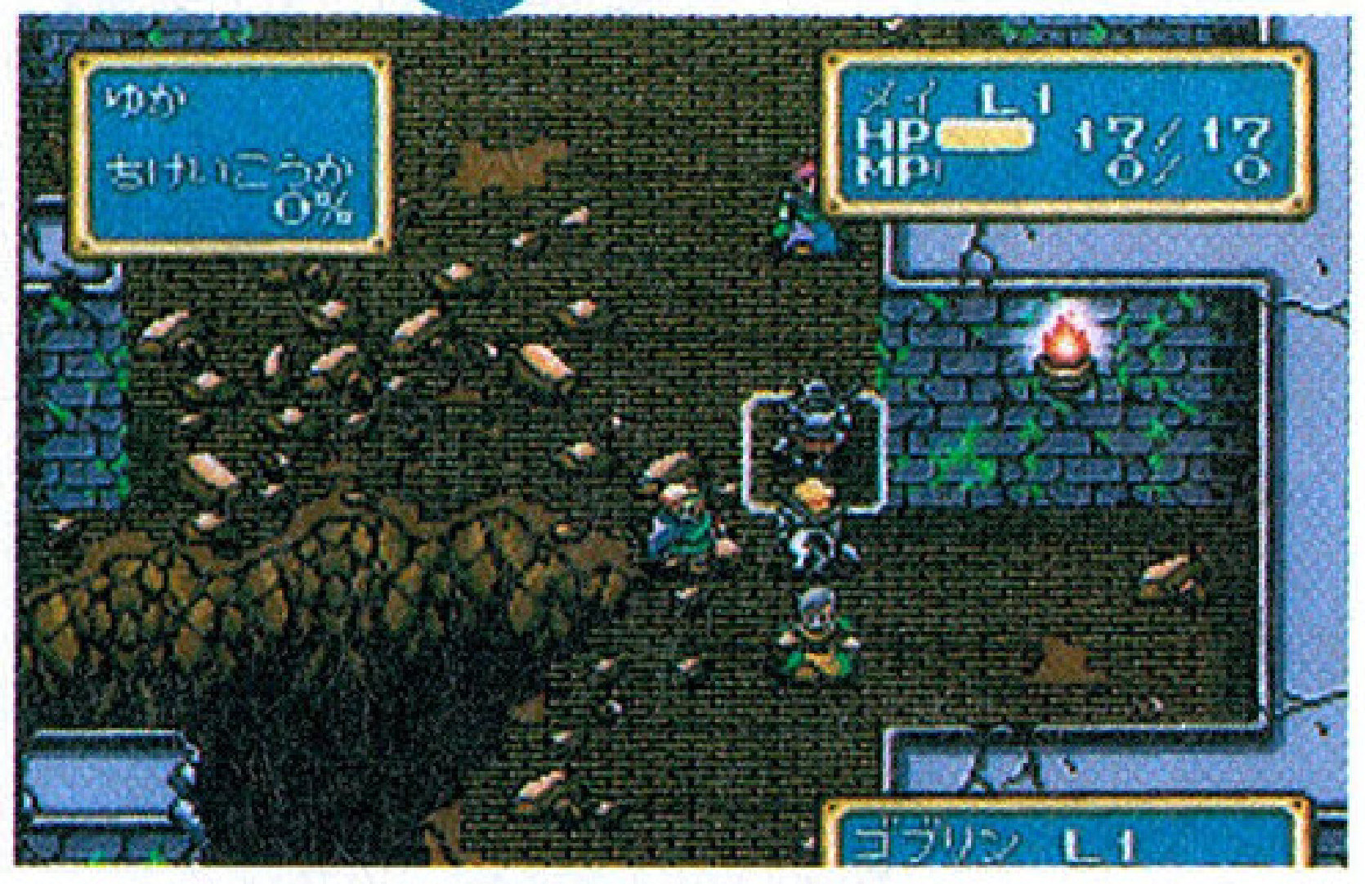
ひとつひとつのユニットがステータスをもっているから、敵一匹にも思い入れができるぞ。

コマンドのアイコンの使いやすさは前作同様だ。スピード感も絶品だぞ。

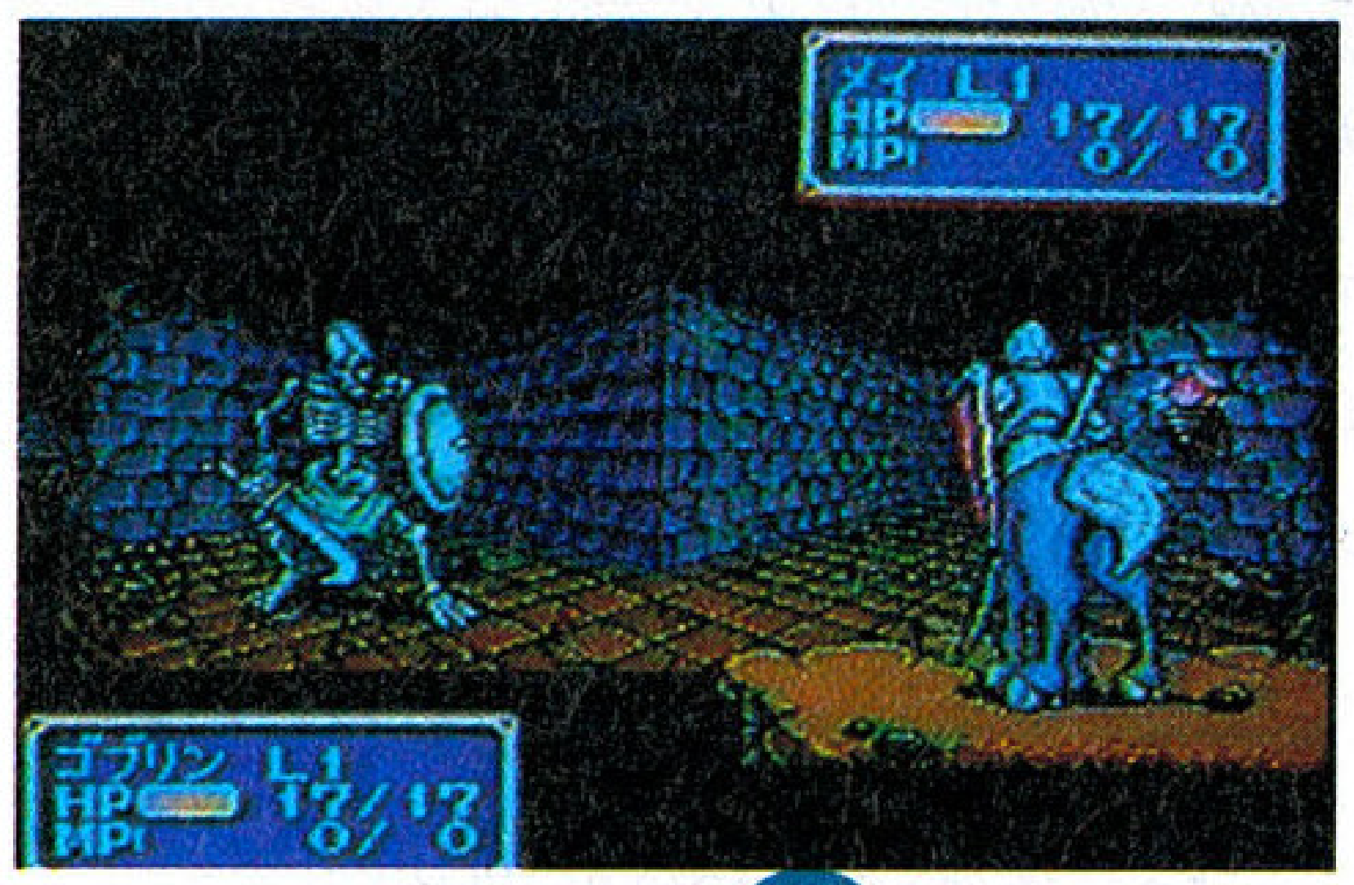
タクティクスバトルをじっくり見てみたい



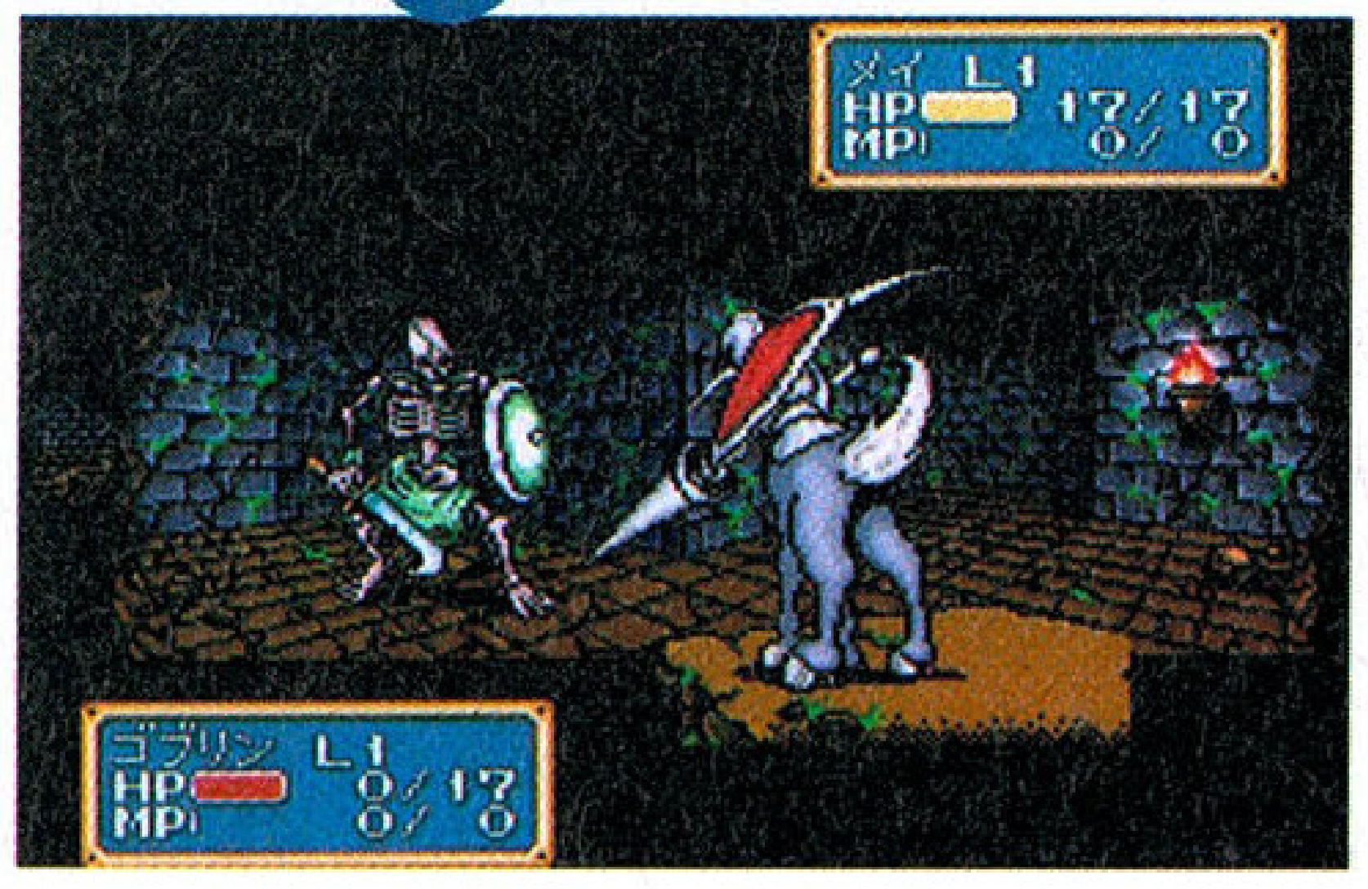
まずはそれぞれのキャラを移動させる。もちろんそのときには移動可能な範囲も示される。地形効果も忘れるな！



両軍が移動していって、敵と接触すると戦闘開始。移動時は常にシミュレーション的な戦闘が絡むので最新の注意を。

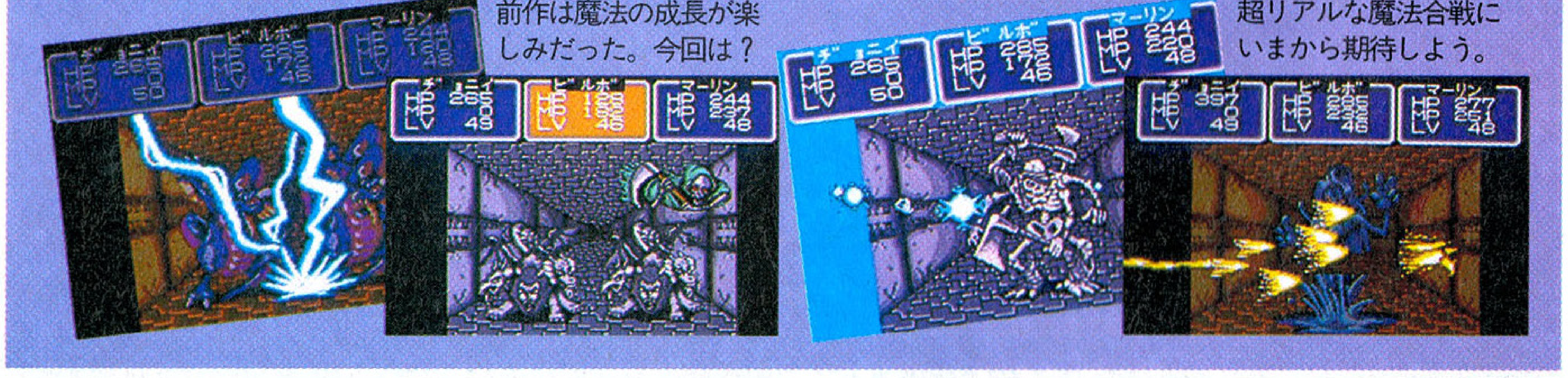


敵と接触して戦闘態勢に入ると、このような画面に切り替わる。キャラが全体的に入っているので臨場感はバツグン。



戦闘画面になったら、攻撃側がドーンと敵に襲いかかる。もってる武器によってパターンも違うから見るのが楽しみ。

魔法も、もっとハデになるぞ



前作は魔法の成長が楽しみだった。今回は？

超リアルな魔法合戦にいまから期待しよう。

ところで、今回クライマックスとソニックの関係は――!?

新会社ソニックの取締役をやっている折茂賢司氏。今回の作品では進行役をしているが、じつはソニックを影で支える実力者。彼とソニックの動向には今後も要注意だ。

今回の「シャイニング・フォース」は、シャイダクを制作したクライマックスと新会社ソニックとの協同制作だ。そこで協同制作ののメリットなどを㈱ソニック取締役の折茂賢司さんにうかがった。

折茂　そもそもソニックという会社は、シナリオを考えたり、アイデアなどを出しプロデュースするのがおもな仕事です。もっとおもしろいゲームを作るため、これからのゲーム業界に大きな影響を与えていくのが目的で設立された会社ですね。そこで、まず第一弾作品として、「シャインニング・フォース」をクライマックスと共同開発するというわけです。もちろんそのほかにも、いろいろな企画をセガと共同で行なう予定です。セガやクライマックスだけでは実現できなかったことを、私たちソニックがサポートし、より強力になったところでそれを実現させていきたいと思います。とにかくクライマックスとソニックのチームワーク、ひとつよろしくお願いします。

シャイニング・フォース　神々の遺産

SHINING FORCE
神々の遺産

12メガの戦略RPG「シャイニング・フォース」。その容量をもってしてもデータを圧縮して小さくまとめなければ入らないそうだ。やはりキャラのアニメーションが、膨大な量を占めているのだろうか？　てなわけで今回は敵味方キャラを紹介するっす。

セガ／3月27日発売予定／価格未定／RPG／12M+B.B

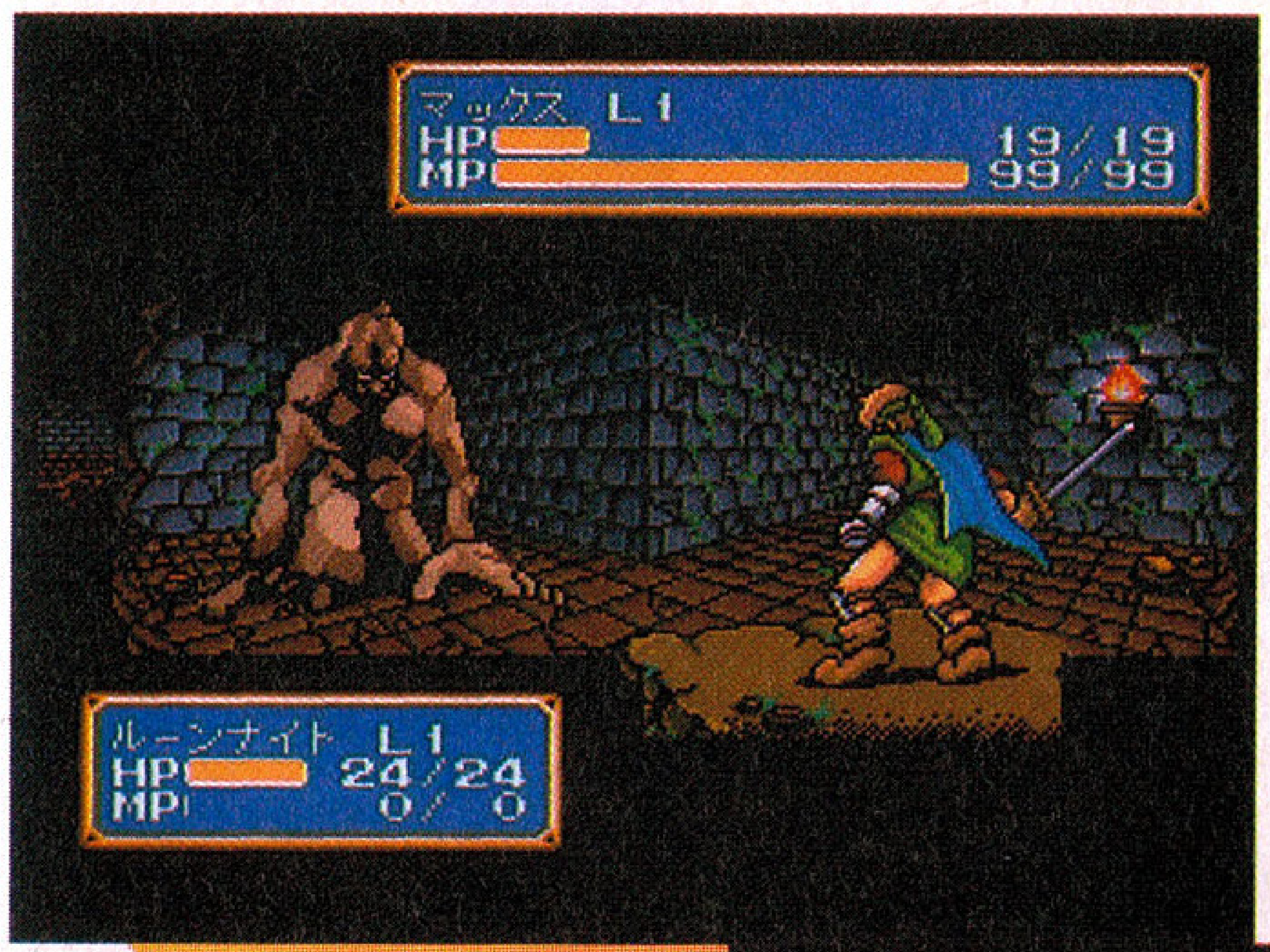
個性豊かなキャラクターをバキッと大公開！

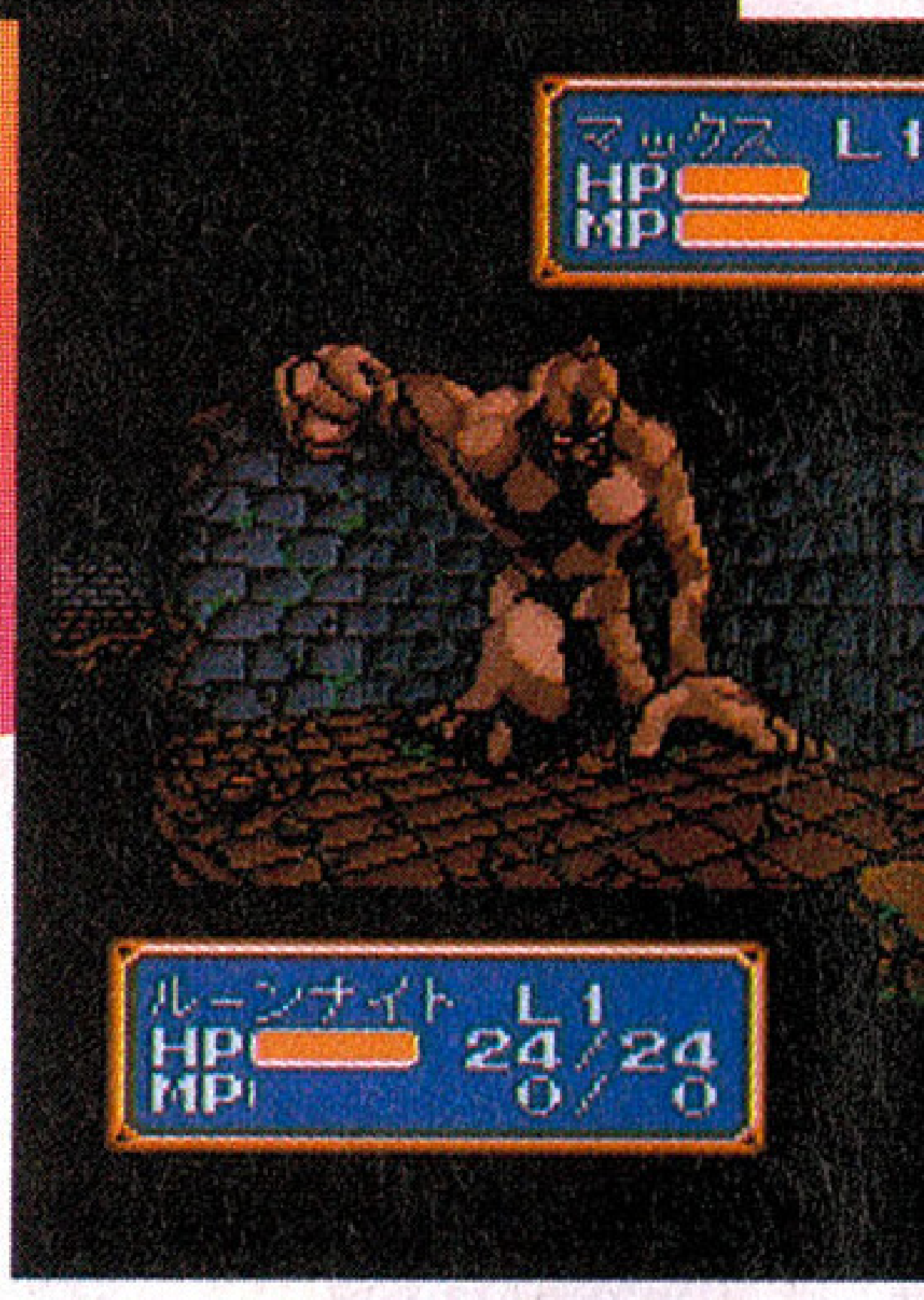
先月号の開発者インタビューはいかがなもんだったでしょうか？　それぞれ担当ならではの苦労話とか、意気ごみなどがヒシヒシと読者の方々にも伝わったコトだろう。開発も順調なので、とにかく期待して待っていよう。

ここで、突然だが「シャイニング・フォース」の世界について整理してみよう。舞台になるのはルーン大陸。先月号でも掲載したが、全体マップは東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海を含めてルーン大陸と呼ばれている。

旅の始まりは、西大陸最古の歴史を誇るガーディアナ国からだ。ガーディアナ国は、〝神々の遺産〞を守護する使命を持つ、正当な継承者として建国された。しかし、長い間続いた平和な生活のため部族たる伝統を風化させてしまい、今では規模の小さな国になってしまった。そのため、武器などの蓄えも微々たるものだが、肥沃（ひよく）な土地に恵まれ農作物は豊富だ。対するルーンファウストは東大陸にあるらしい。東大陸には先史文明があったとされてるが、ルーンファウストの存在も含めて謎の多い暗黒の地である。ガーディアナの光の軍勢はその東大陸に向かっていくのだろう。

広大なルーン大陸に展開される光と闇の戦い。今回は、その戦闘を繰り広げるキャラクターたちにスポットを当ててみた。敵味方分け隔てなく紹介するので、読んで「シャイニング・フォース」のイメージを膨らまそう！



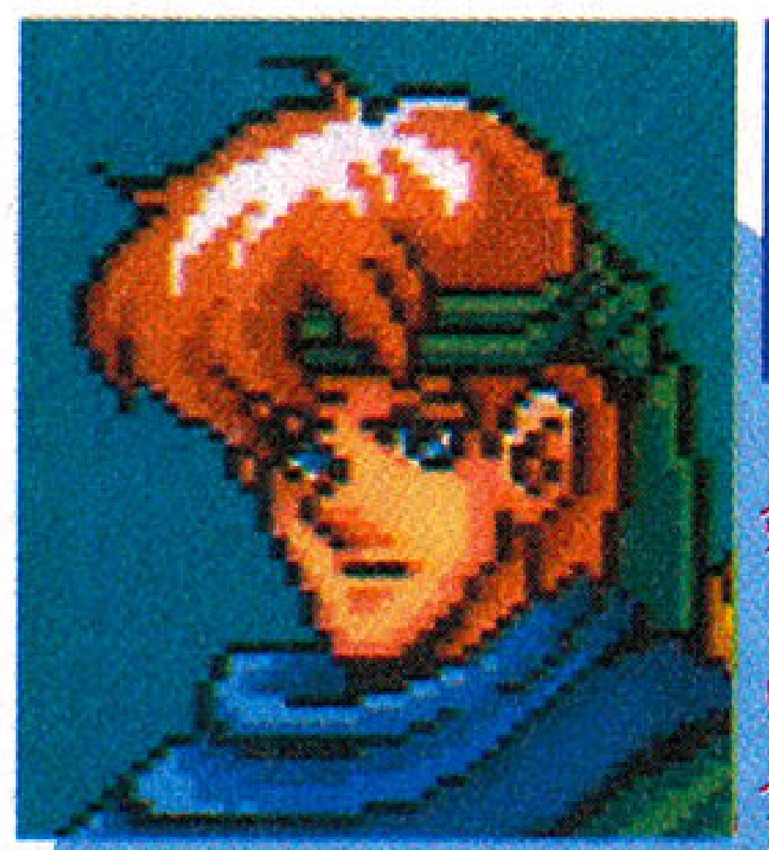


光VS闇！主要キャラ激突

光と闇の決闘。正反対のものが衝突した場合、どういう結果が後に残るのだろうか……。興味津々である。考えると夜も眠れないなあ。

ガーディアナ"光の軍勢"の精鋭たち

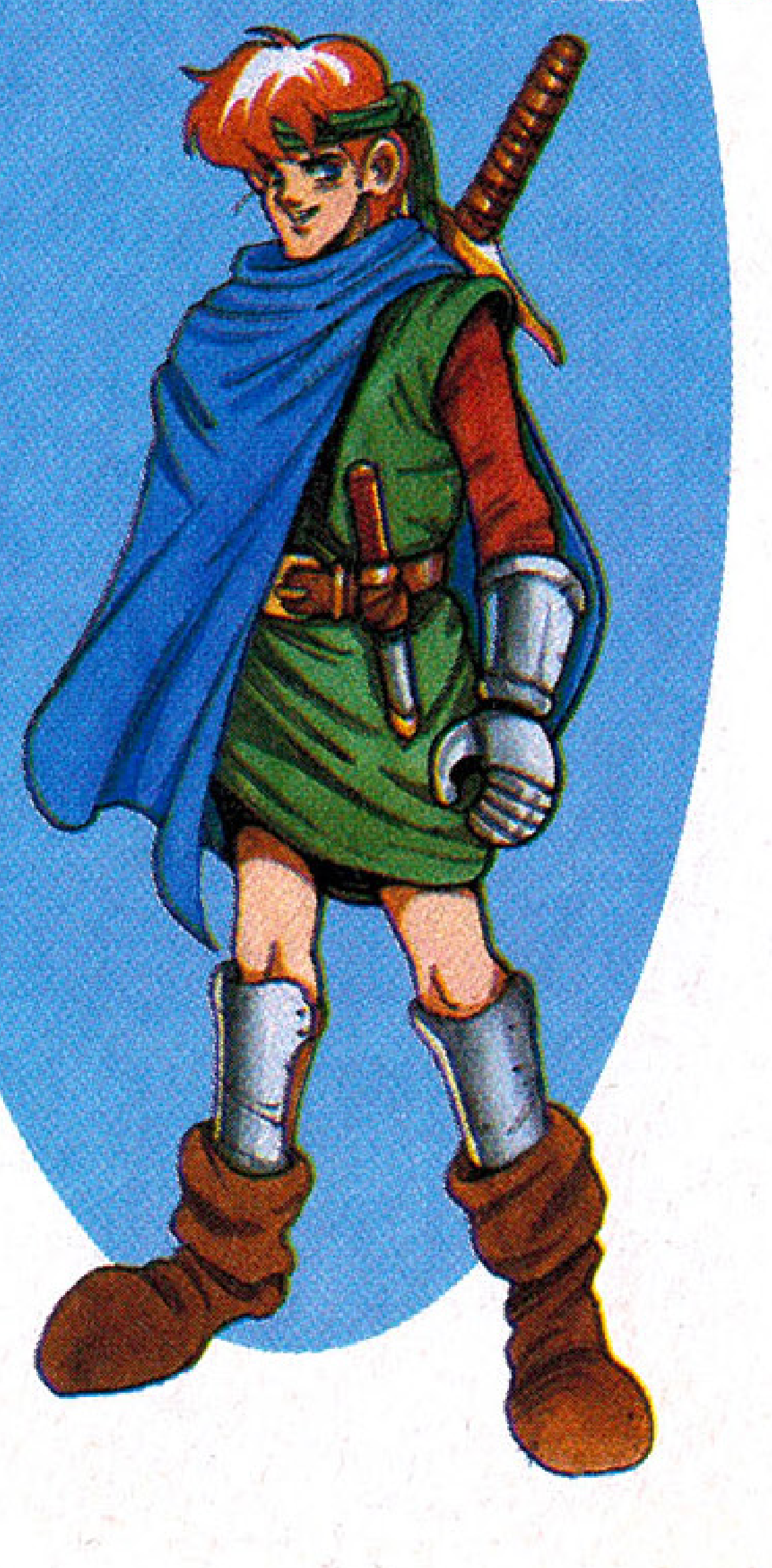
光の軍勢―シャイニングフォース。総勢30名の精鋭たちは、実際にフィールド上で戦闘を行なうとき、12名に絞られる。主人公以外は、自由にパーティーを編成できるので、戦闘力のあるキャラクターで組織したり、魔法が得意なキャラクターで組織したり、楽しみ無限大の世界になるぞ。また、キャラクターによってはレベルを上げて成長すると上級職へクラスチェンジできる。ジャンジャン経験を積ませて立派な姿にしてやろう。



マックス

職業：戦士
種族：人間

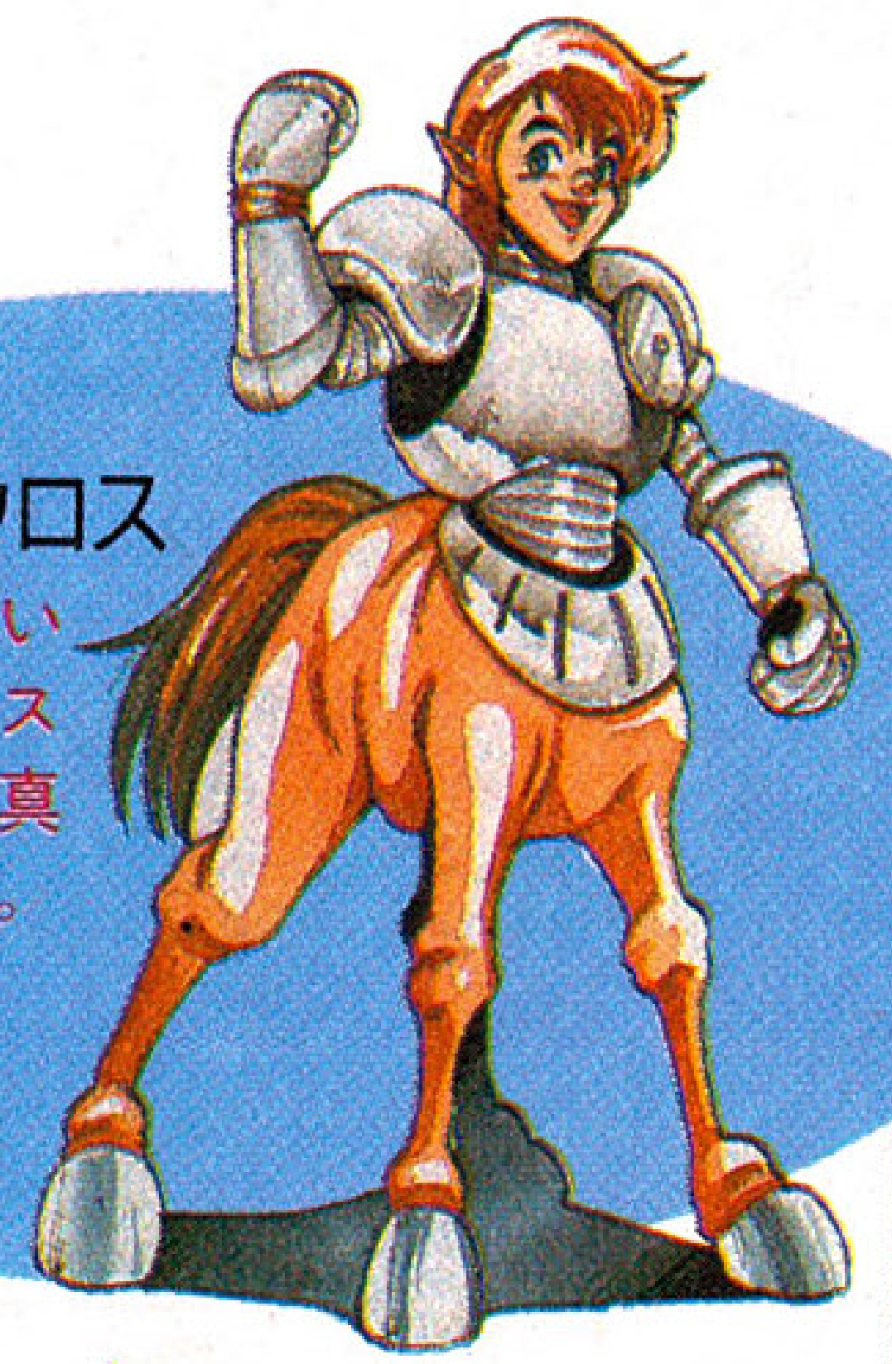
このゲームの主人公で、剣の達人。魔法も使うことができる。マックスという名前は仮の名で、自分で勝手に名前はつけられる。主人公だもんね。

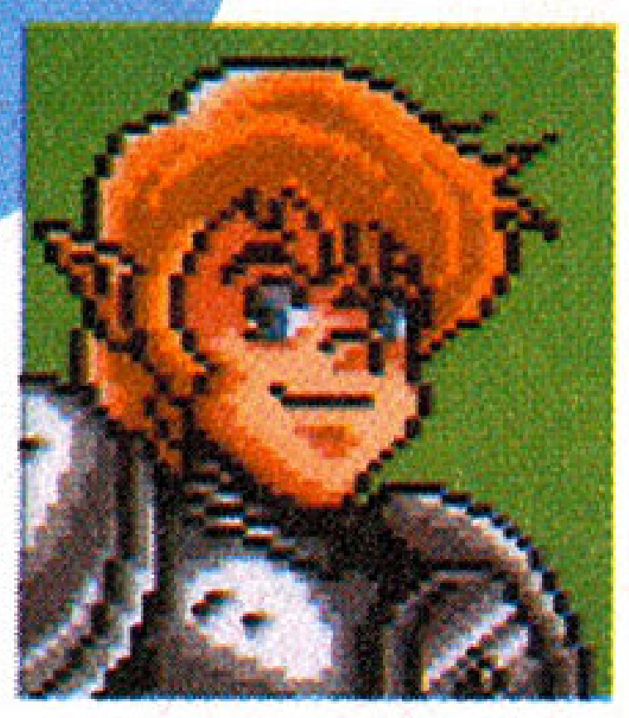


ケン

職業：騎士
種族：ケンタウロス

騎士としてはまだ見習いの部類に入る。マックスを尊敬してやまない純真なケンタウロスである。

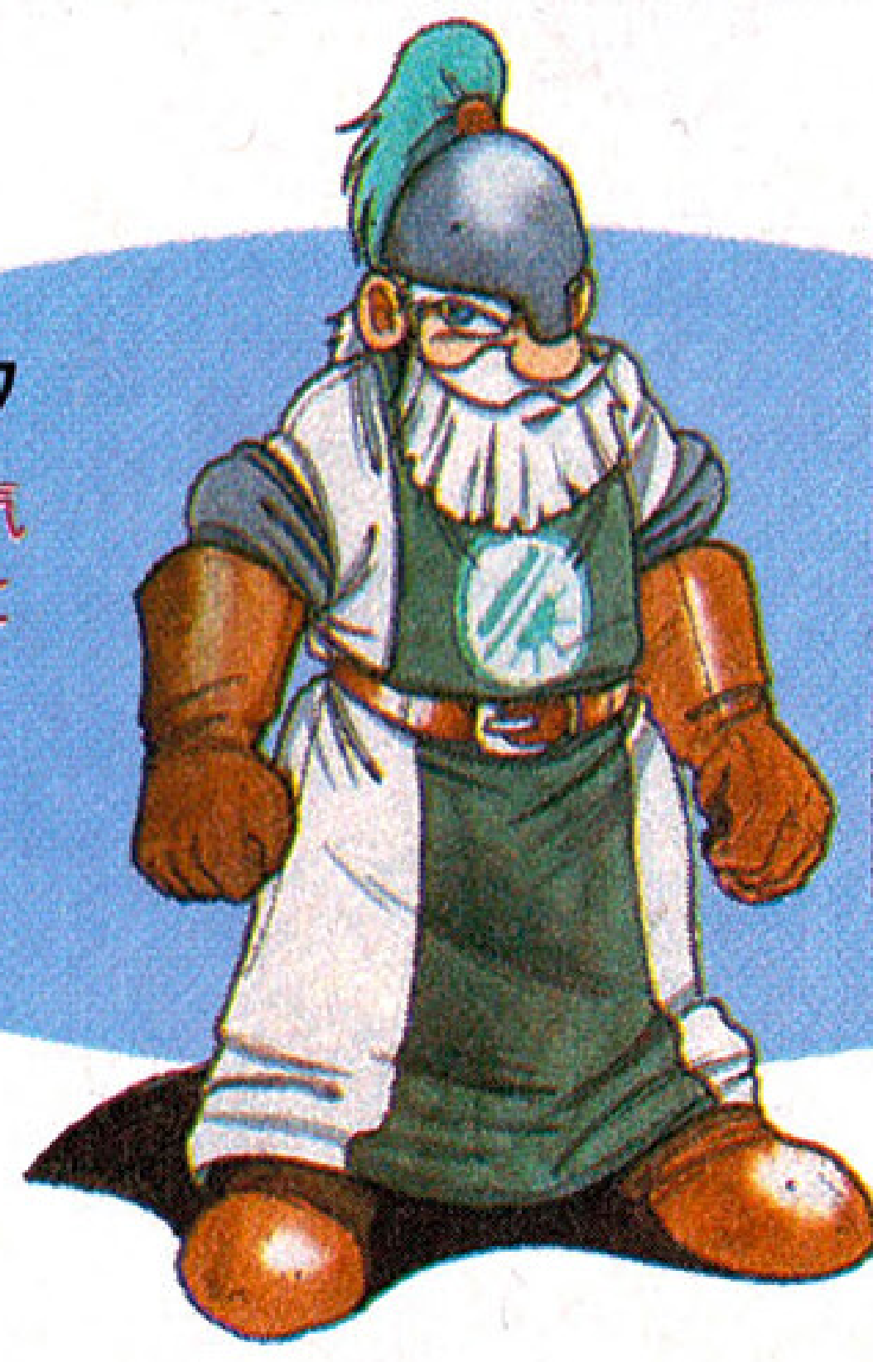


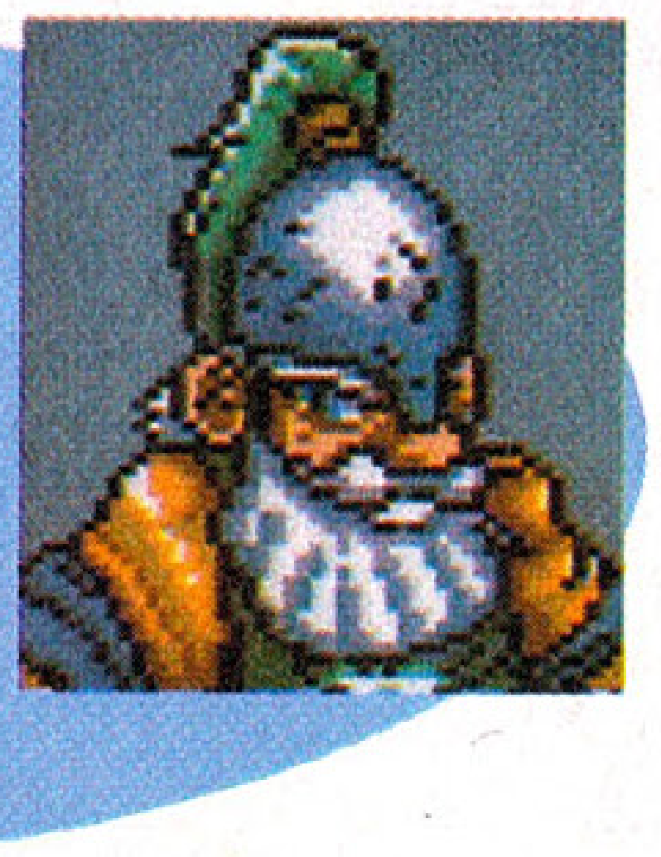


ゴート

職業：戦士
種族：ドワーフ

見かけはジジイだが、気だけは若い。嵐を呼ぶと恐れられた熱血野郎だ。メイのじいやだった人。

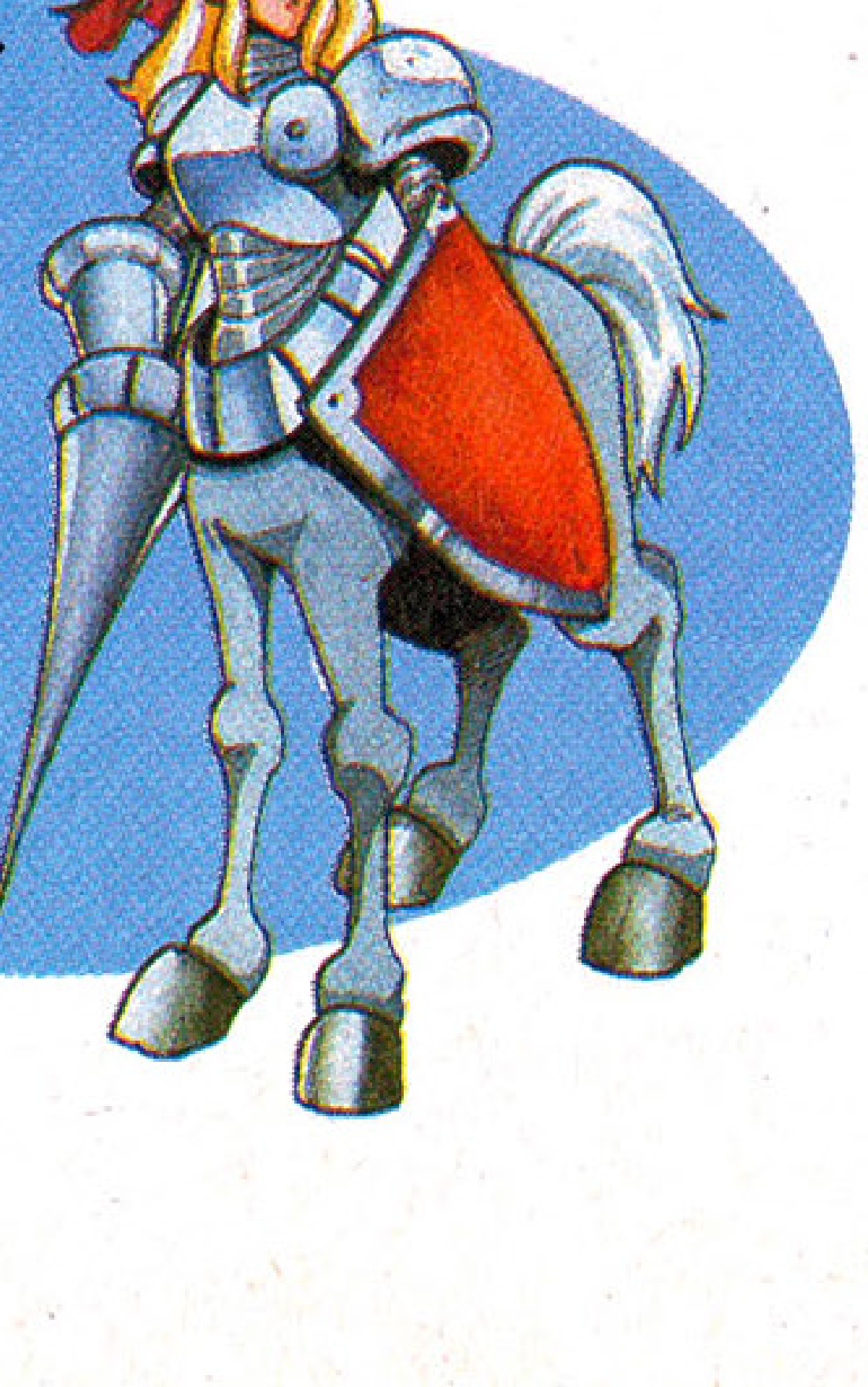


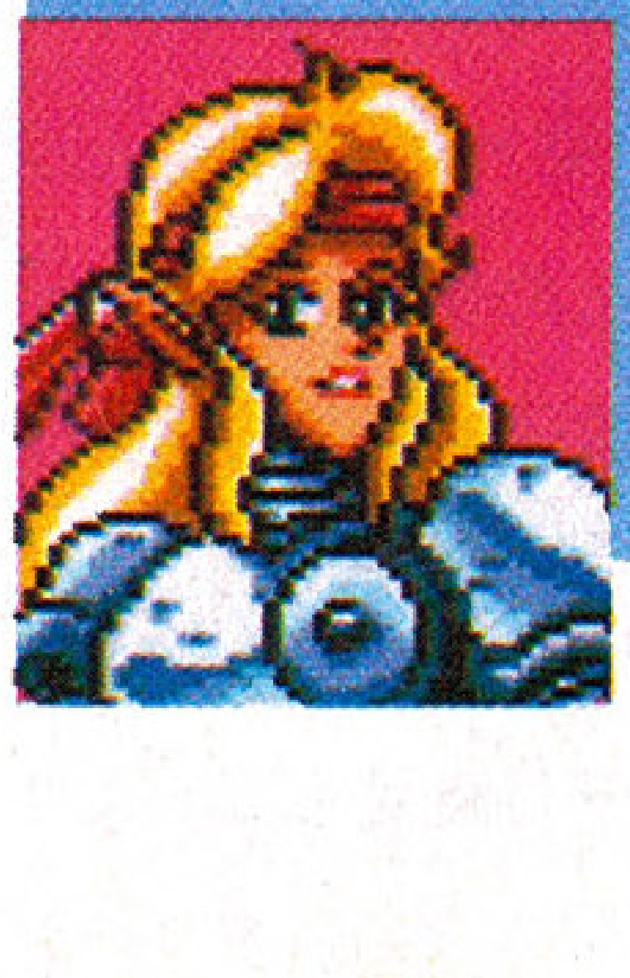


メイ

職業：騎士
種族：ケンタウロス

ケンタウロス族のうら若き女性騎士。死んだ前騎士団長の娘にあたる。遺志を継いだのだろうか？

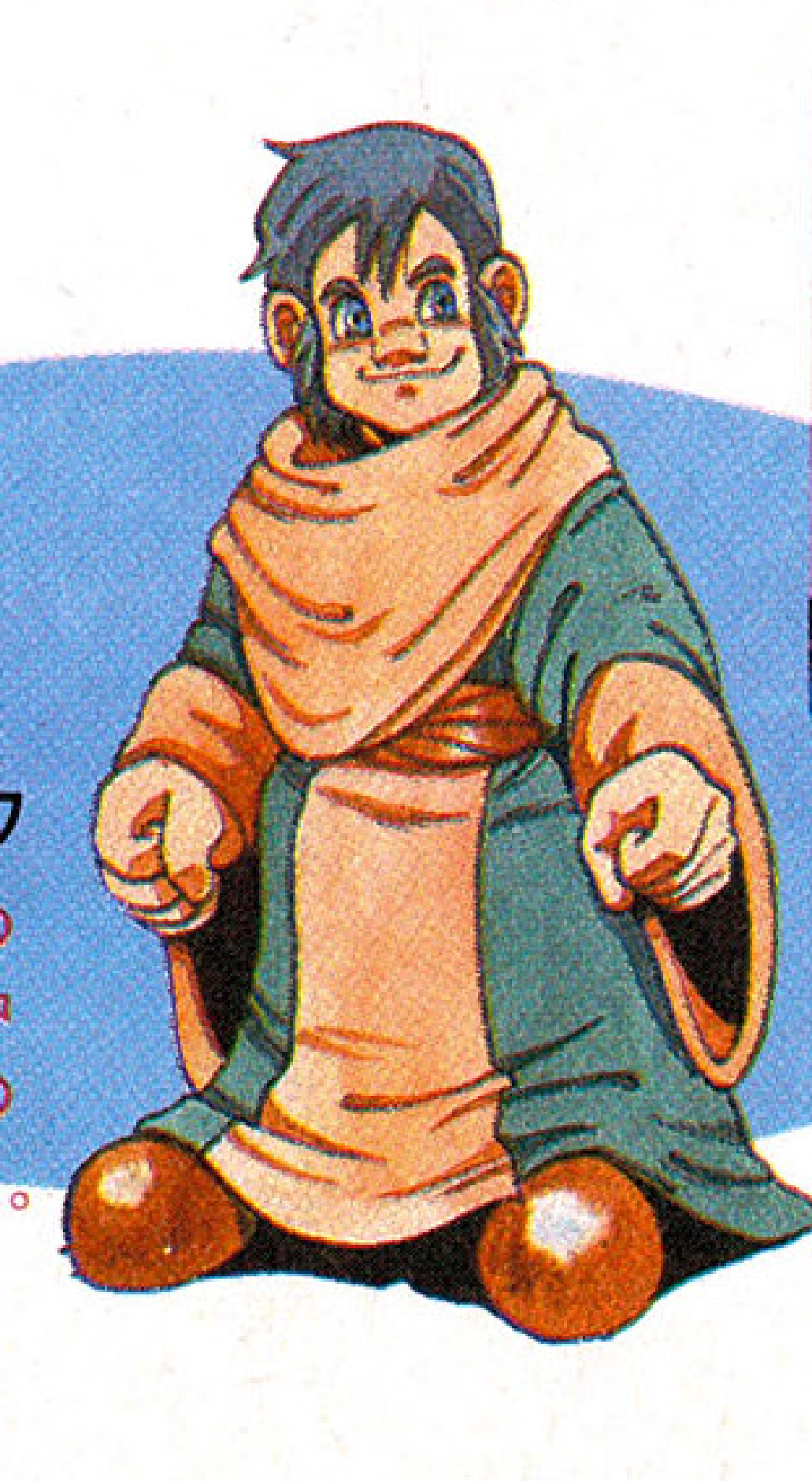


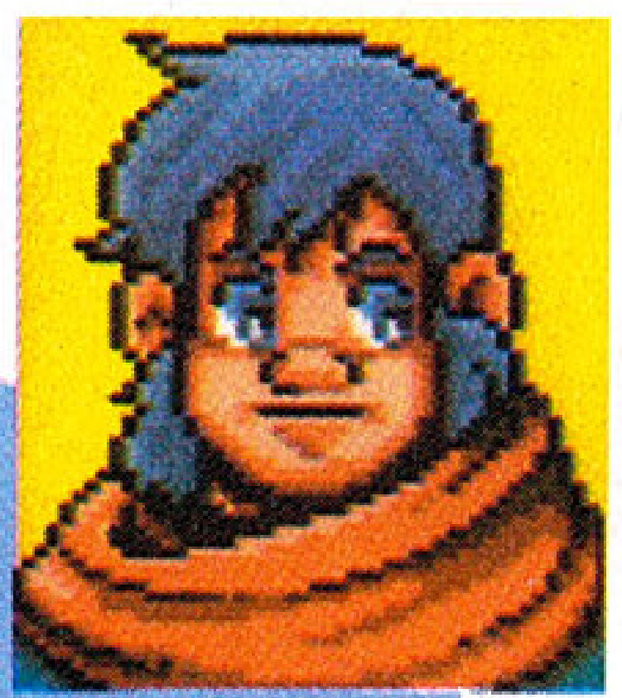


ロウ

職業：僧侶
種族：ドワーフ

主人公マックスの無二の親友。魔法はまだ修行中の身だが、才能はあるので期待して待っていよう。

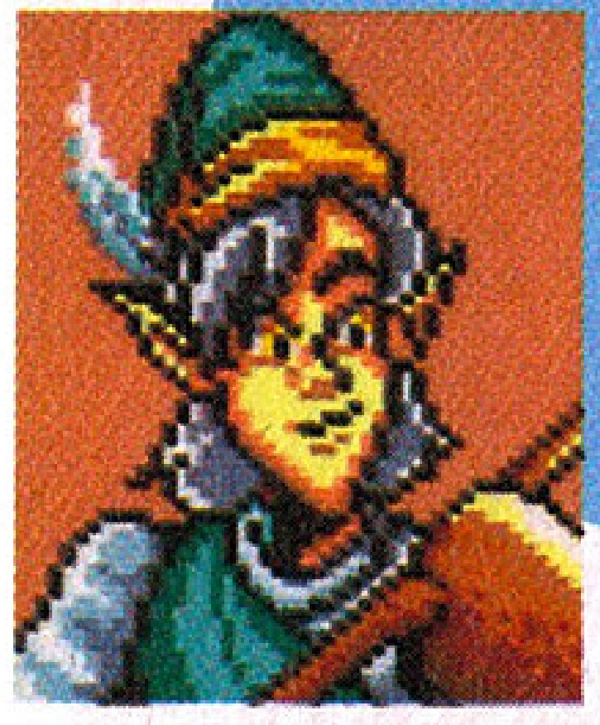


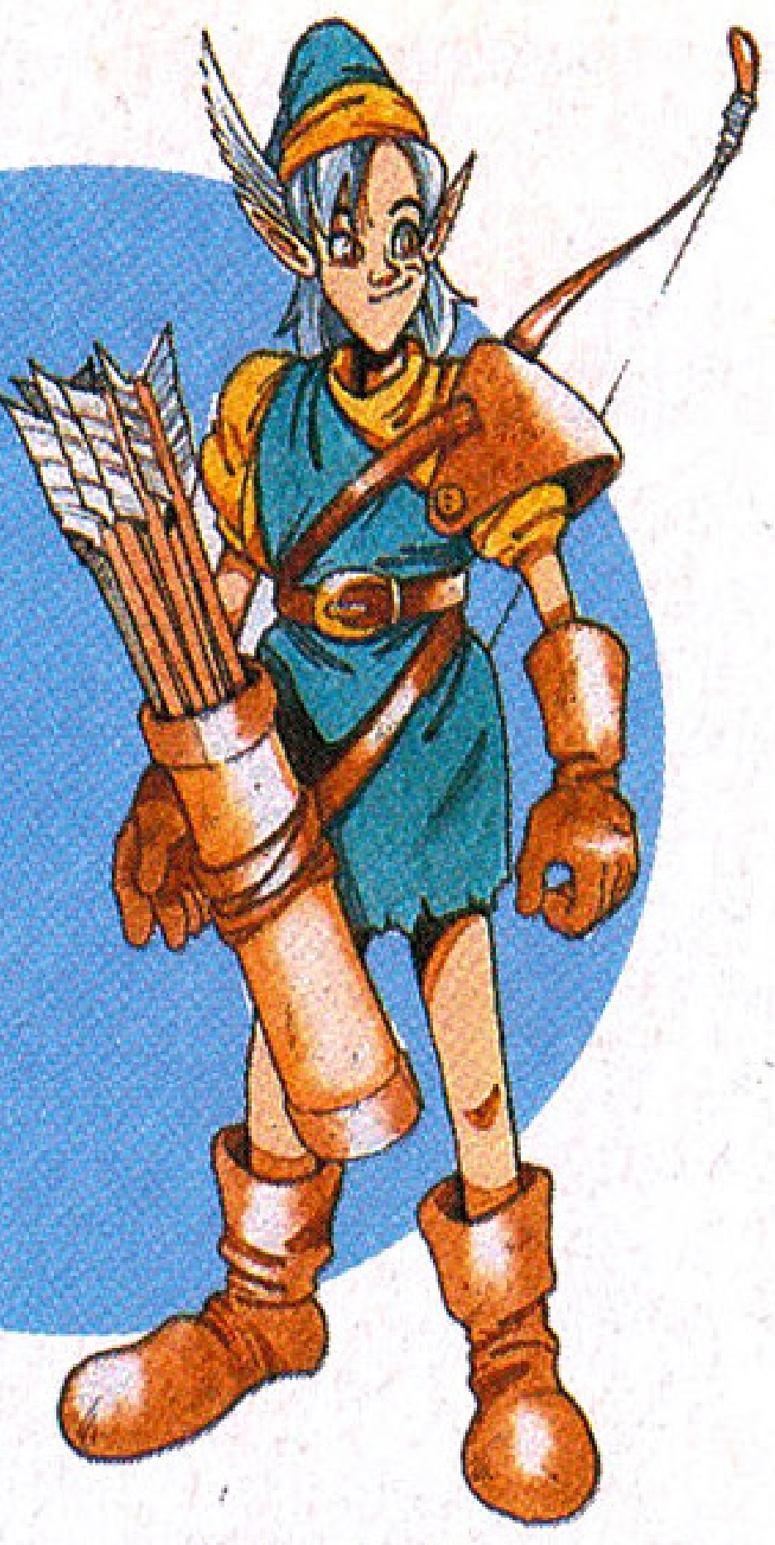


ハンス

職業：弓兵
種族：エルフ

ガーディアナ王宮に仕えていたエルフ。弓を引かせたら右に出る者はいない。

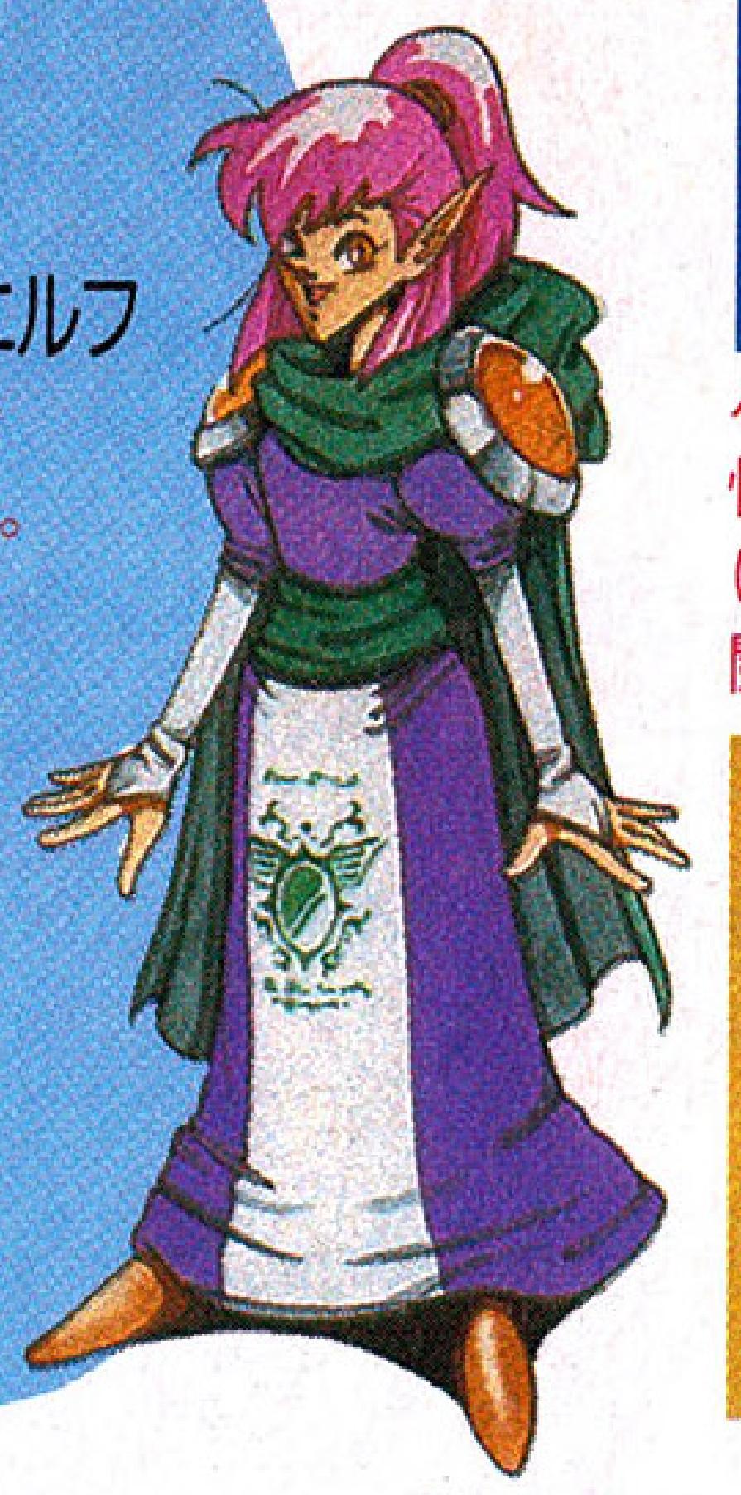




タオ

職業：魔導士
種族：フォレストエルフ

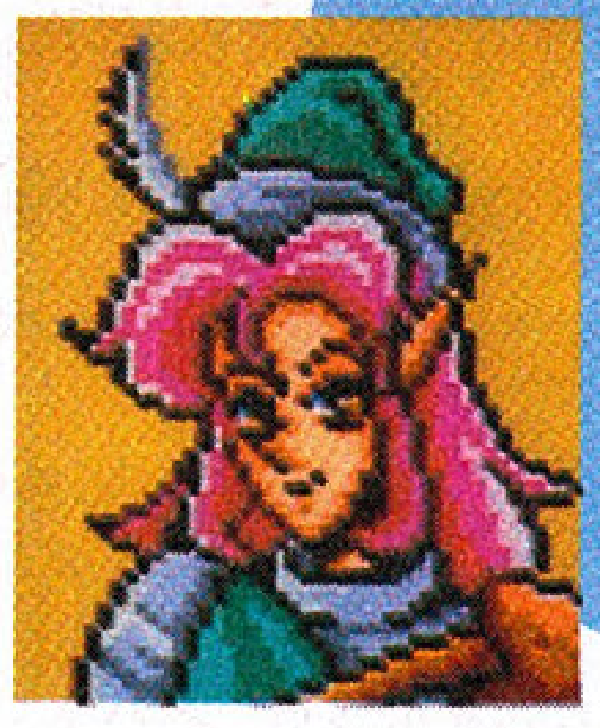
修行中の魔導士だが、素質は高く評価されている。ガーディアナ王女のアンリと親しい仲なのだ。

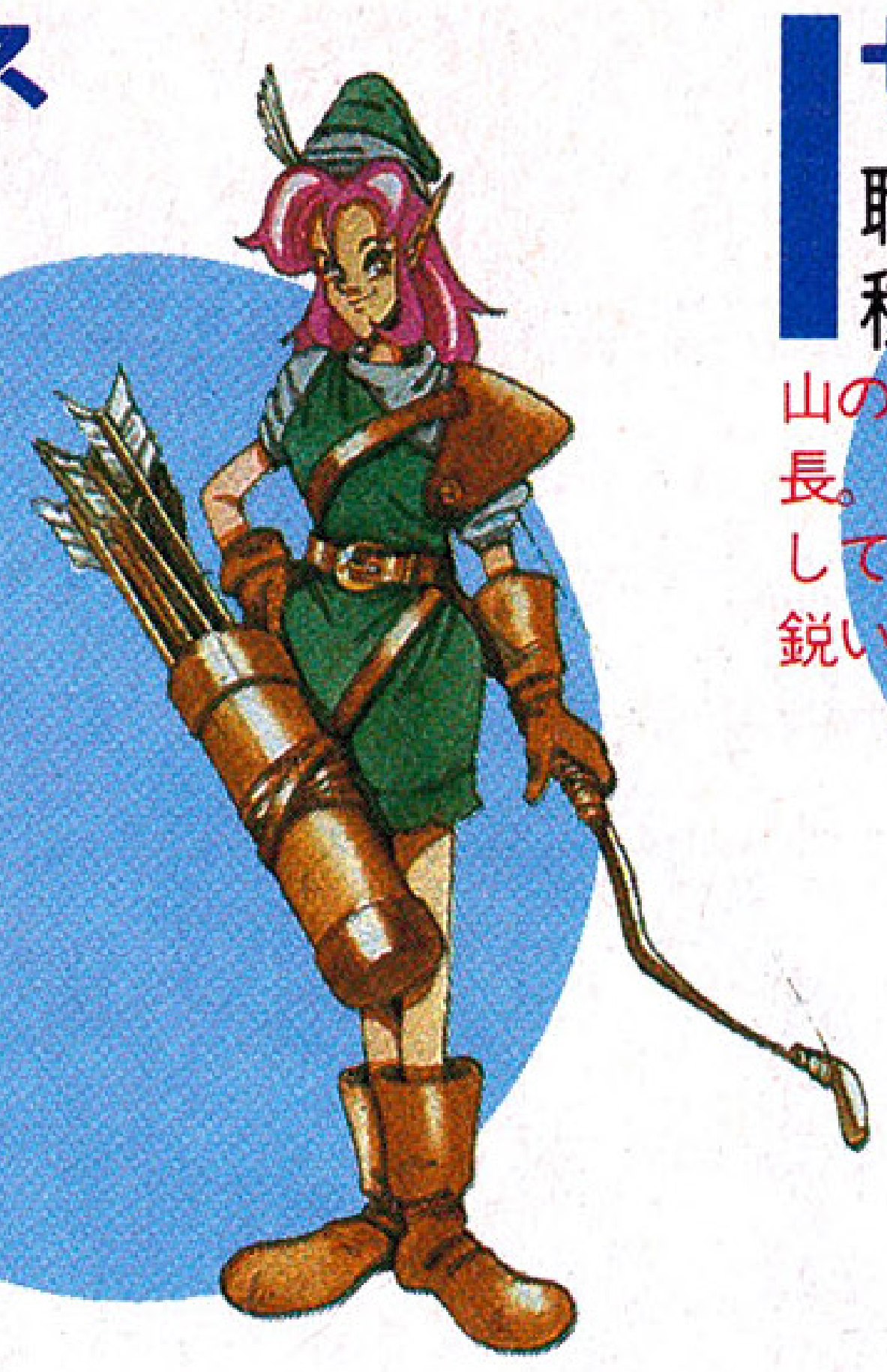


ディアーネ

職業：弓兵
種族：エルフ

バストークに暮らす野性的な少女。山育ちだけにダイナミックな戦闘を見せる。怖いよ。

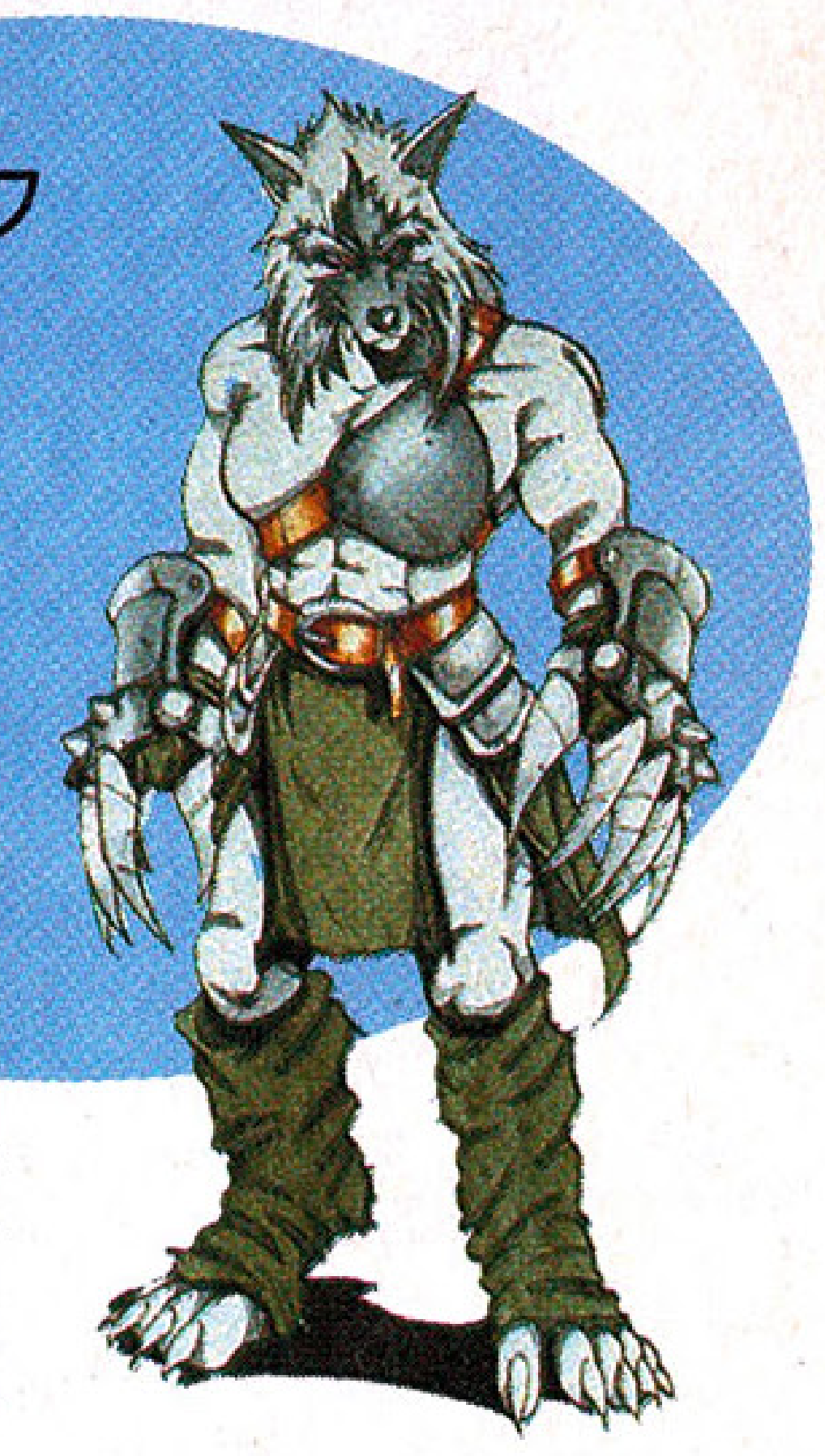




ザッパ

職業：ワーウルフ
種族：獣人

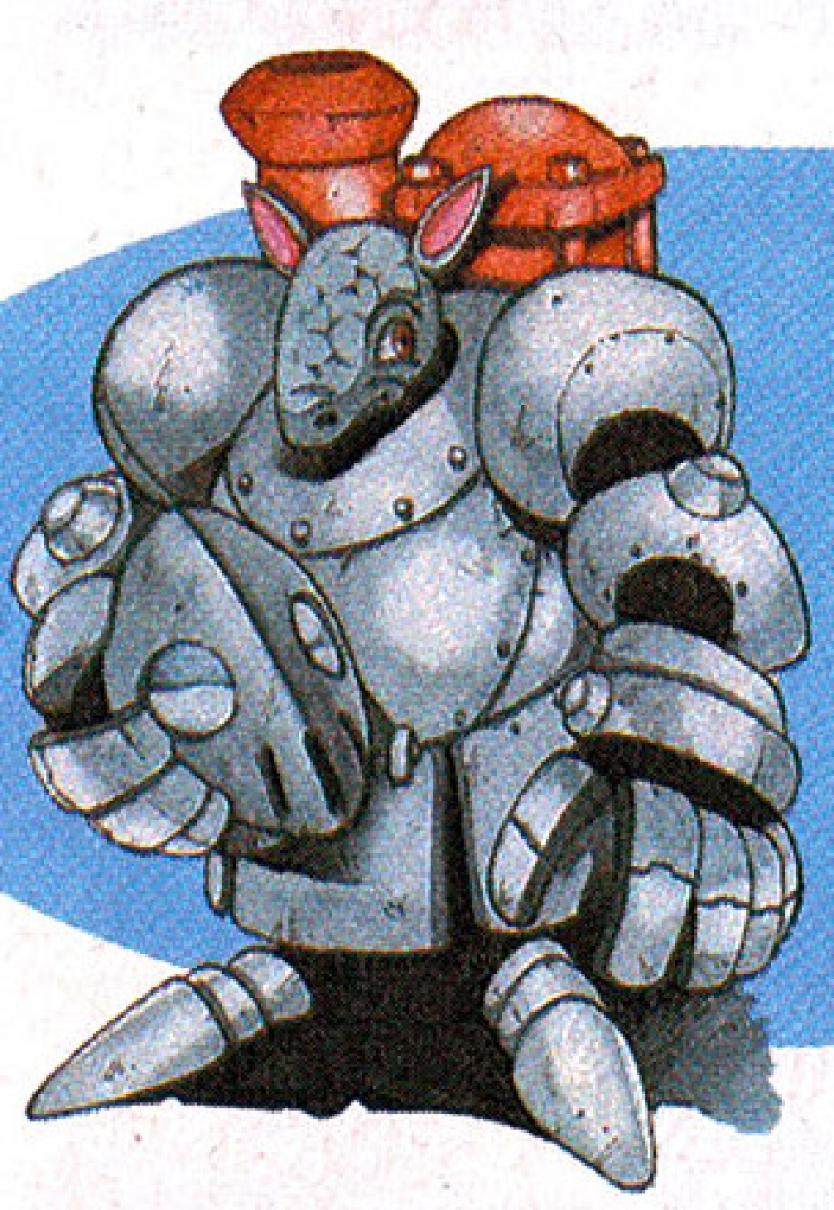
山の民、バストークの族長。肉弾戦をモットーとして、武器を装備せず、鋭い爪などで攻撃する。

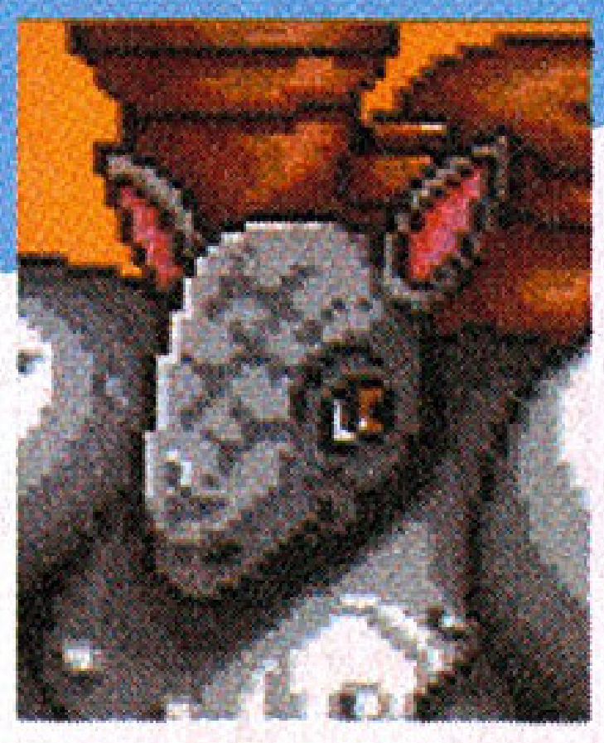


ガンツ

職業：スチームナイト
種族：獣人

蒸気機関を動力とした鎧を着る重装動力騎士。城攻めのエキスパートとして世に名高い傭兵なのだ。

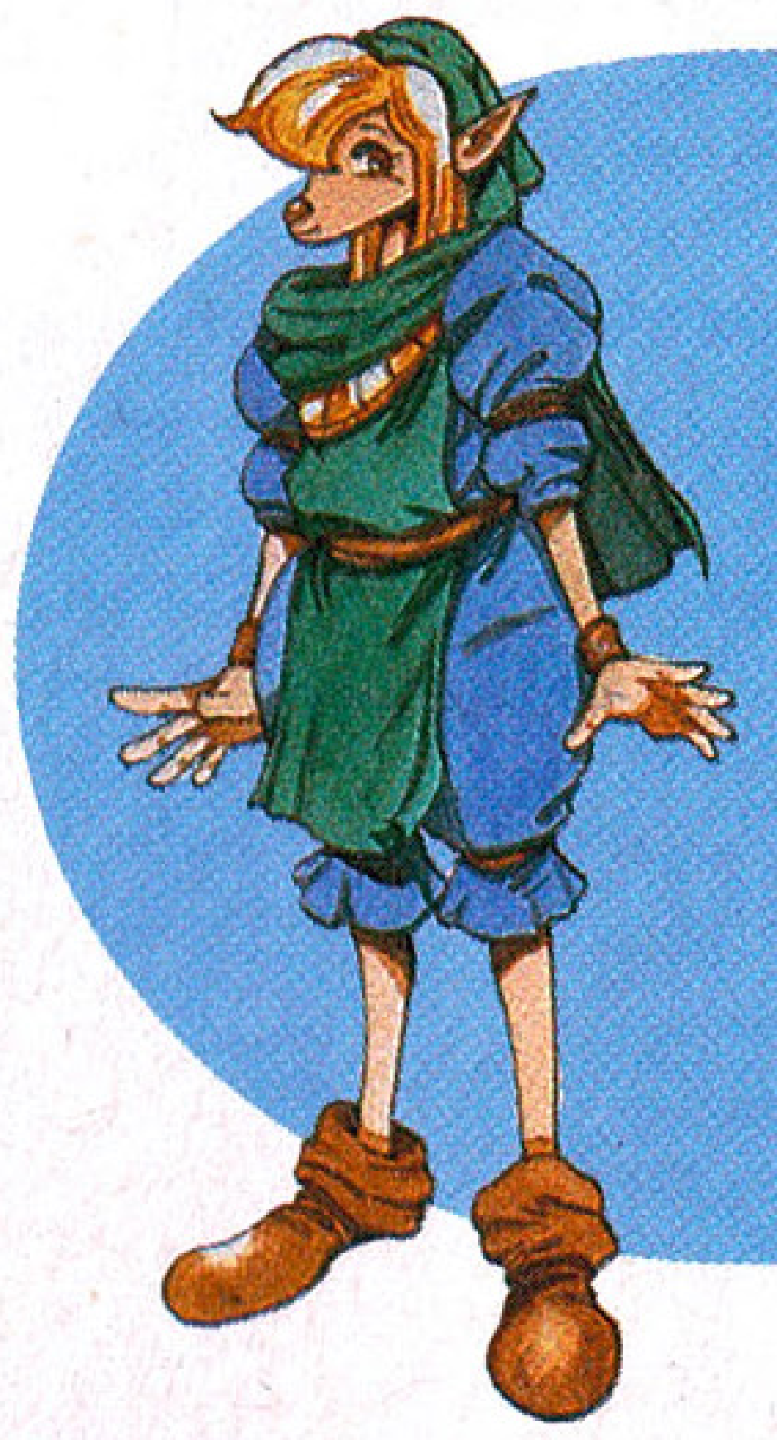




チップ

職業：僧侶
種族：キャントール

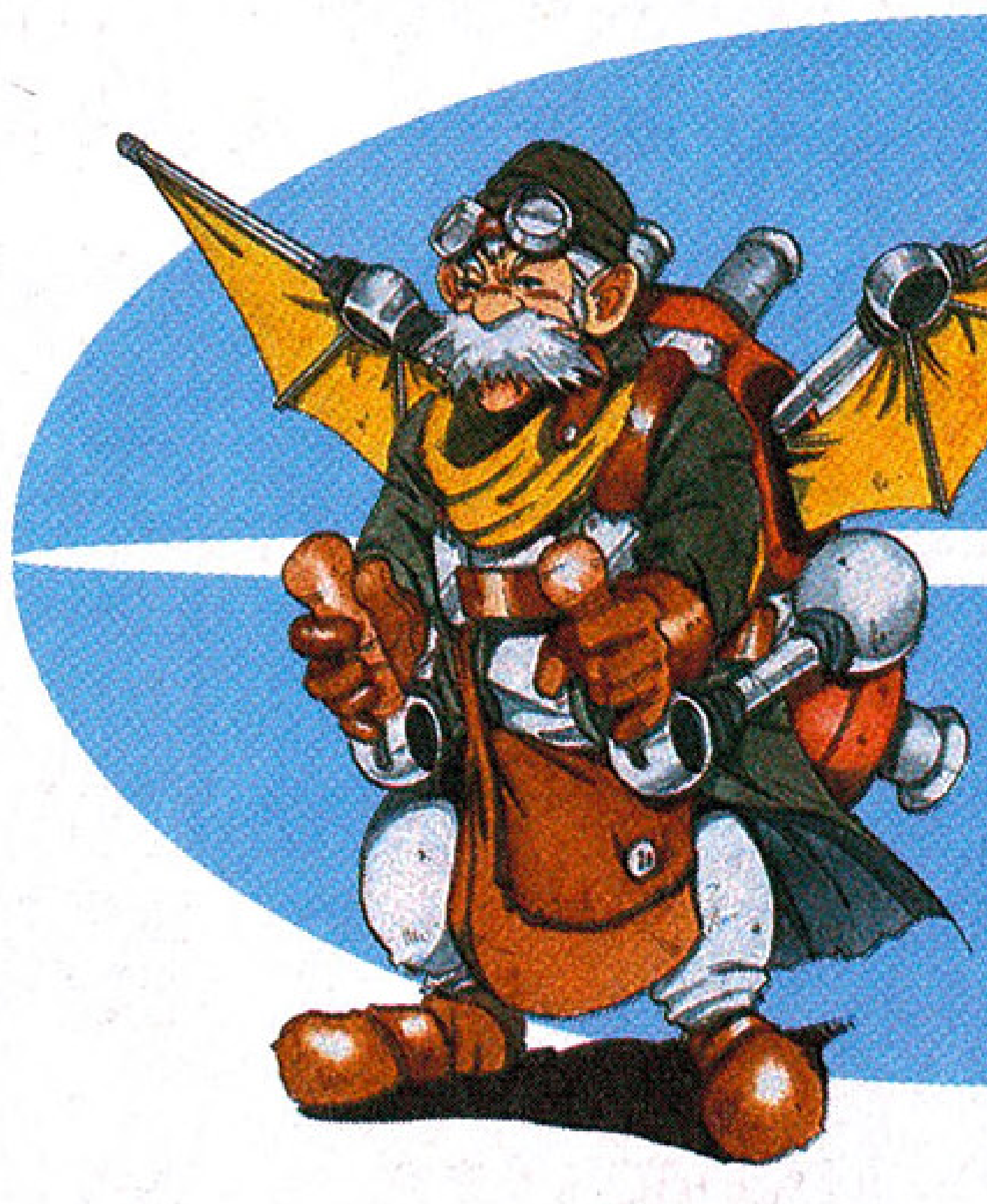
元々アルタローンに仕えていた僧侶である。同じ僧侶だが、ロウと比較すると戦闘力は劣る。魔法で勝負させよう。

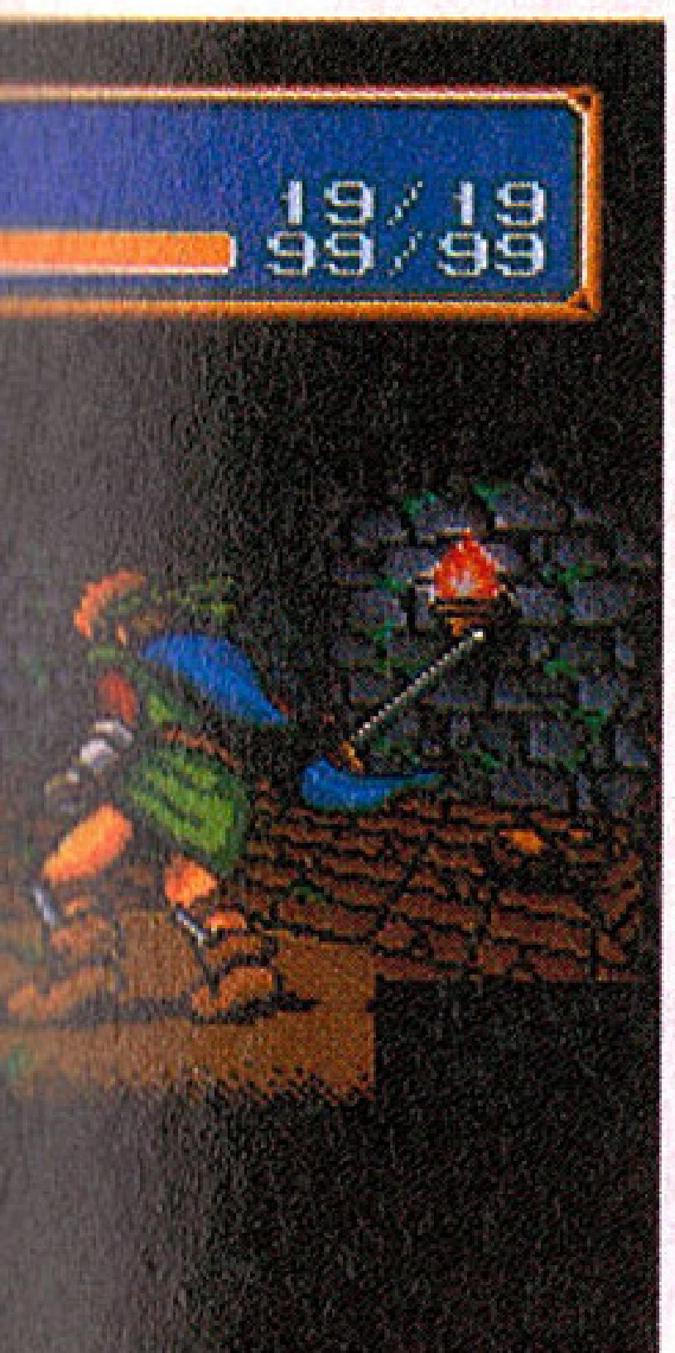


コーキチ

職業：ウイングナイト
種族：人間

由緒正しい騎士の血筋を引くジジイ。飛ぶ夢に取りつかれ、50年の歳月をかけて飛行機械の研究をしている。

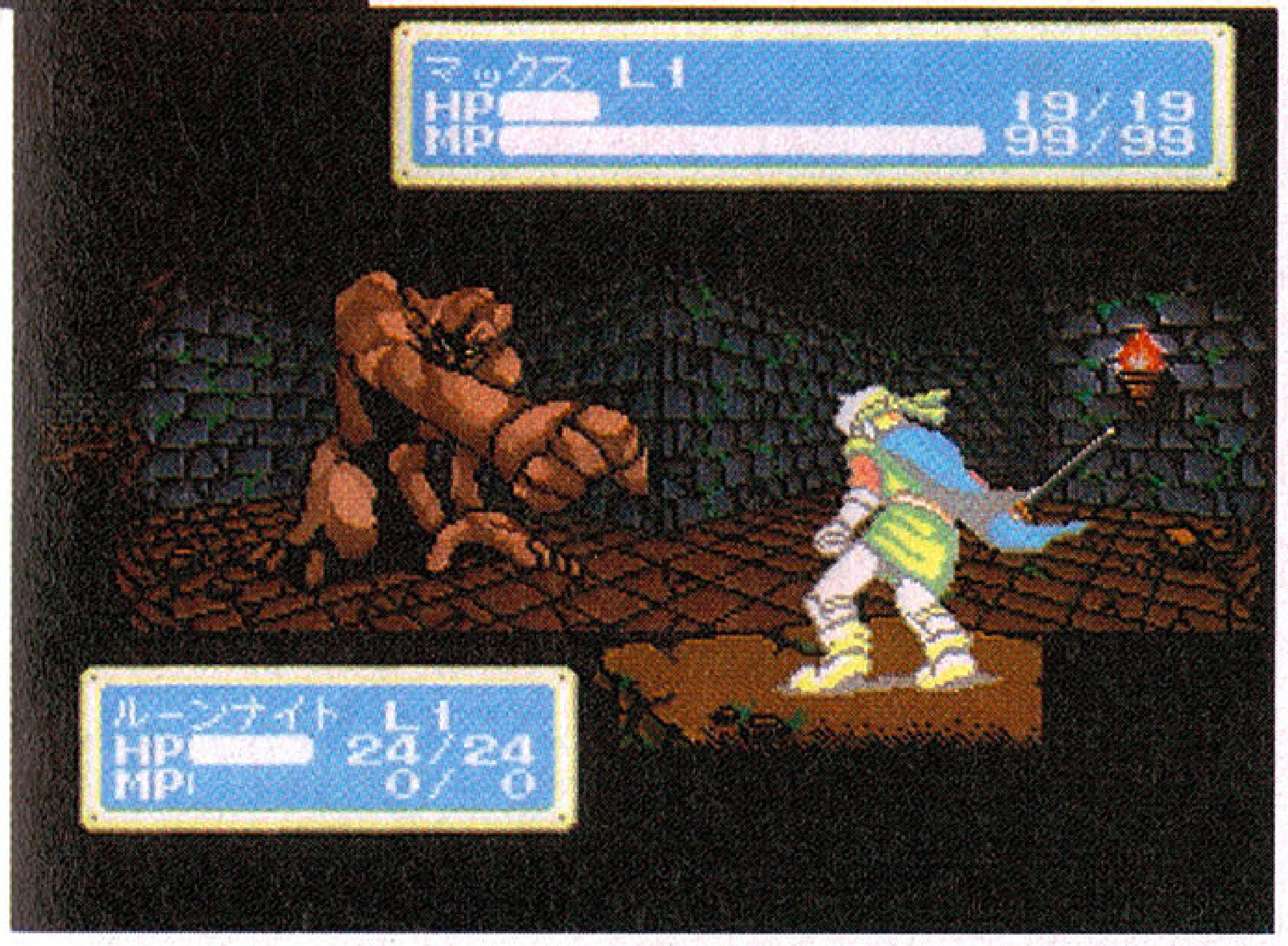




19/19
99/99

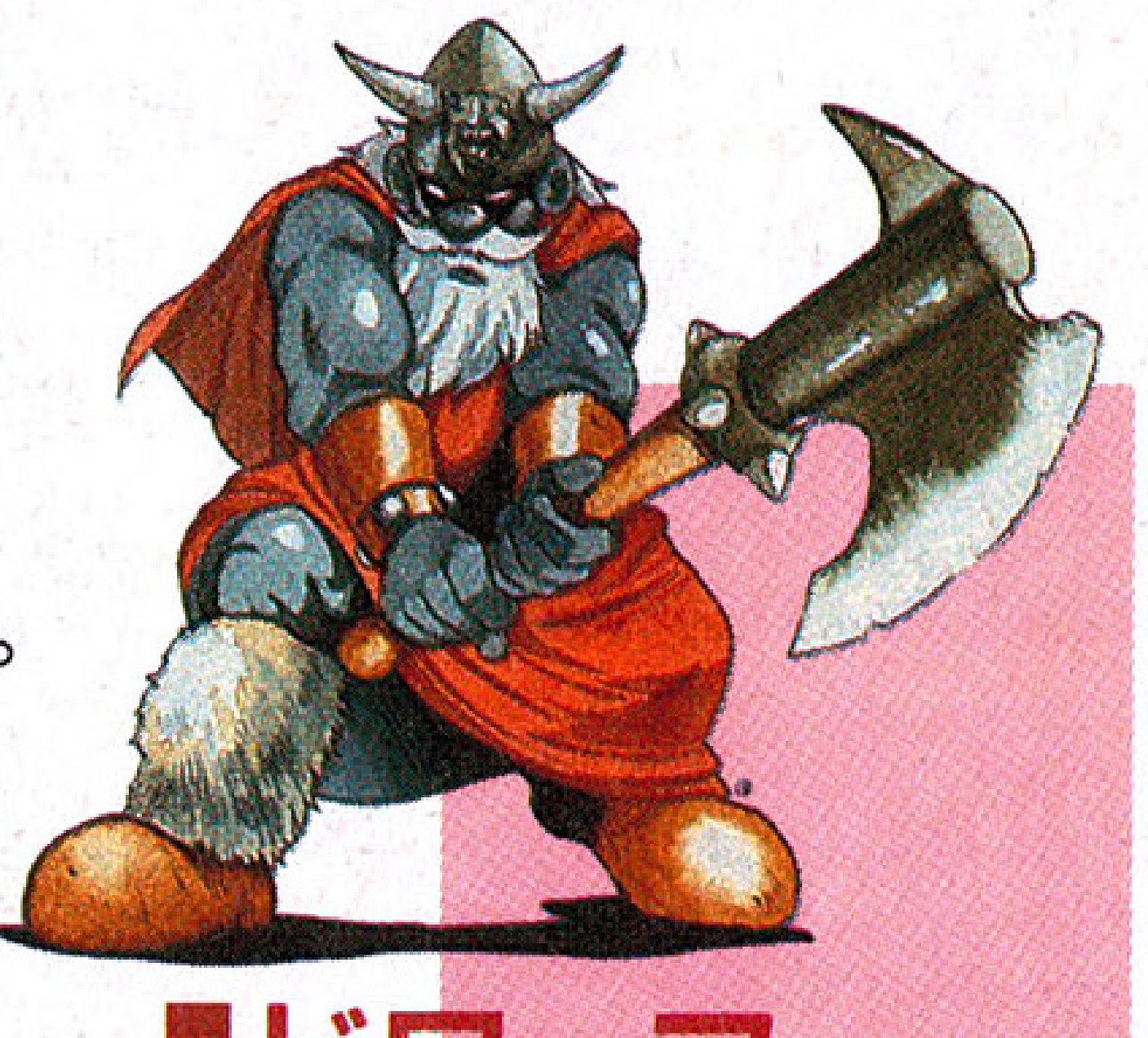
ルーンファウスト"闇の軍勢"の猛者

ルーンファウスト側のキャラクターはほとんどモンスターだ。元々ルーンファウストは、謎に包まれた部分が多すぎる。そういうワケだから闇の軍勢がモンスターだけではないと思われる。とりあえず続報を期待してもらうしかないだろう。全貌が明らかになるのはいつだろうか？



マックス L1
HP 19/19
MP 99/99

ルーンナイト L1
HP 24/24
MP 0/ 0

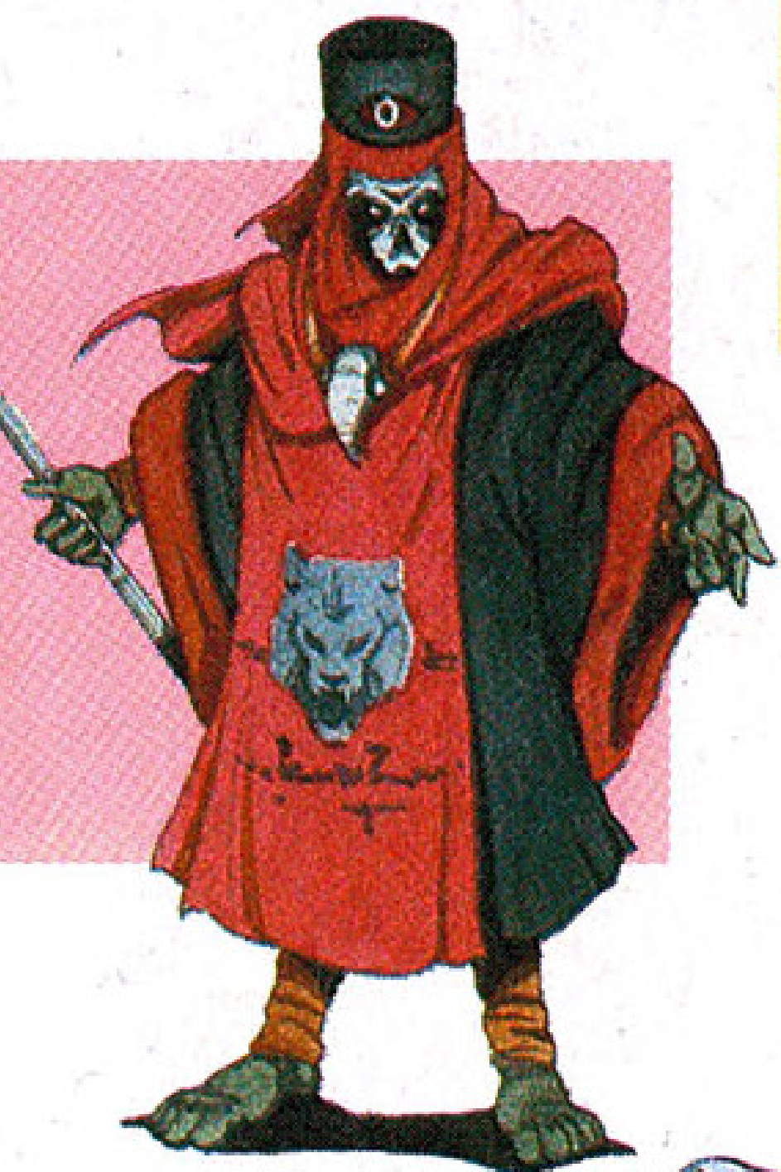


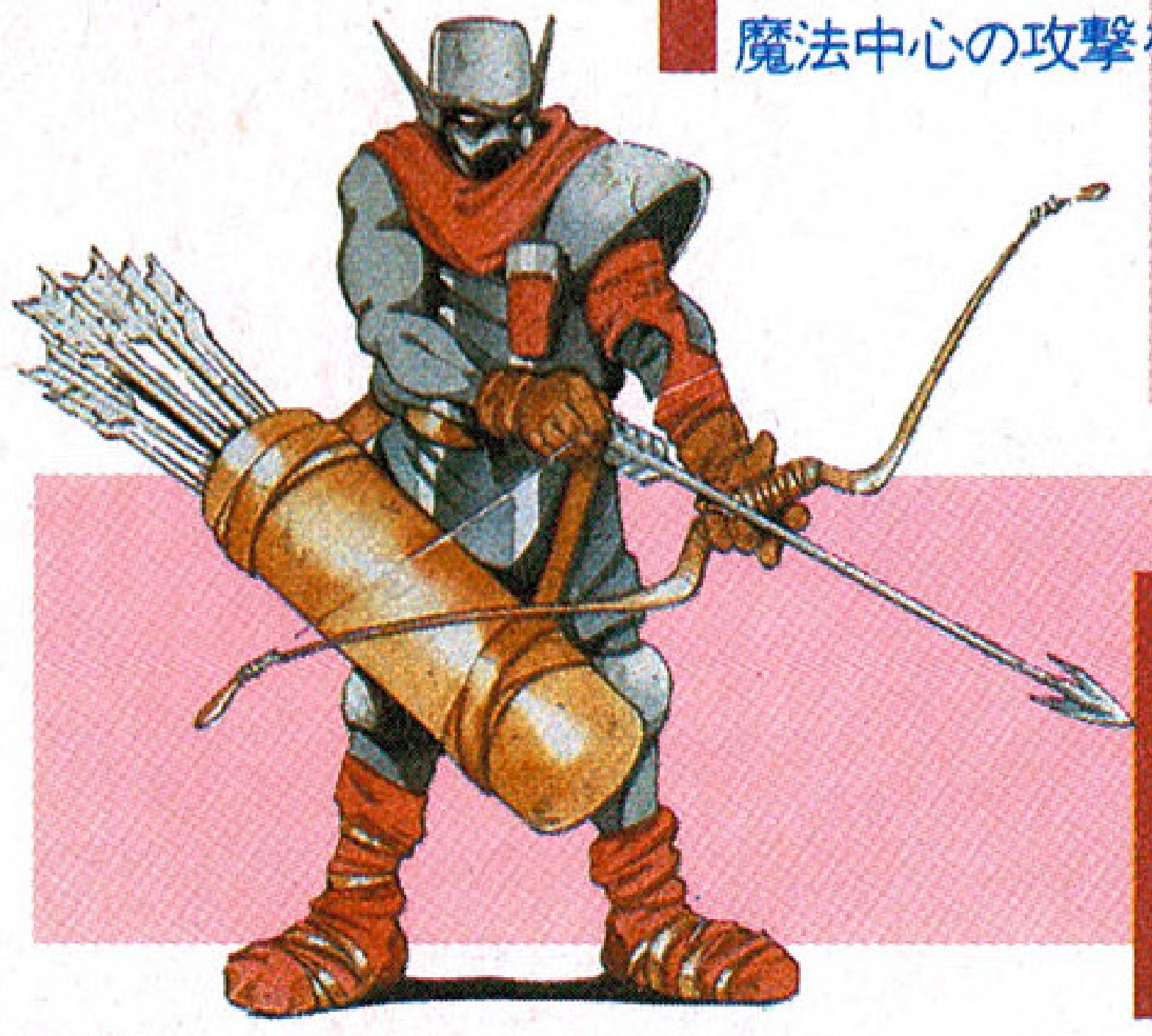
ドワーフ

強靱な肉体を生かした肉弾戦を得意としているが、防御力は低い。一撃必殺の斧は脅威の存在。

ダークプリースト

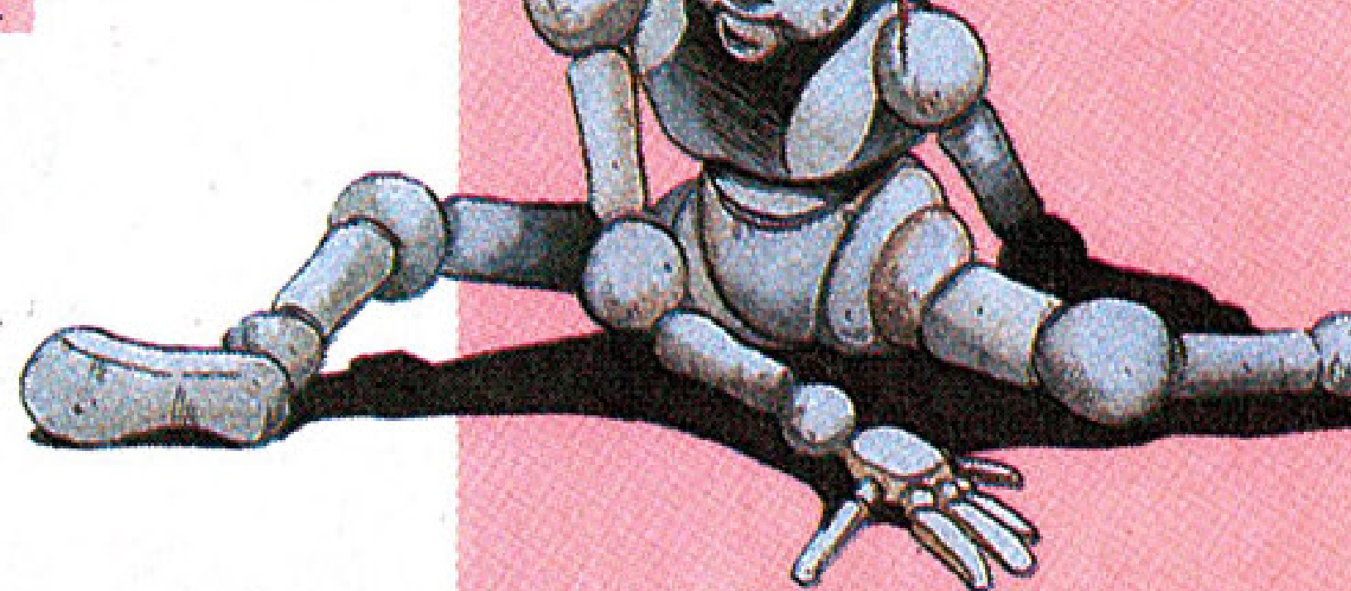
ルーンファウストの僧侶で、軍規に従って白い仮面で顔を隠している。魔法中心の攻撃を展開してくるぞ。





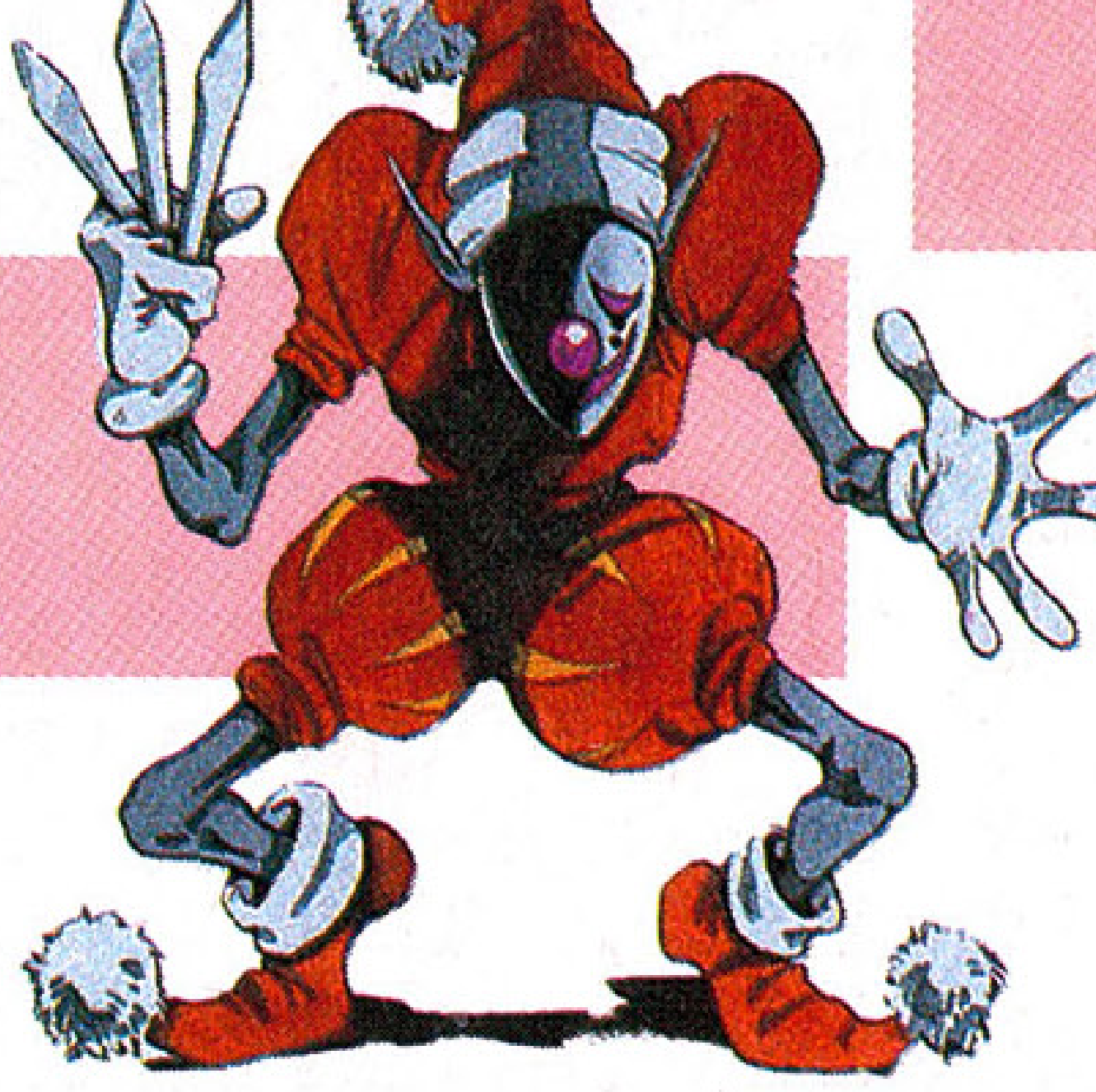
スナイパー

フットワークに優れ、遠隔から弓で攻撃してくる。ルーンナイトとペアで行動するツープラトン野郎。



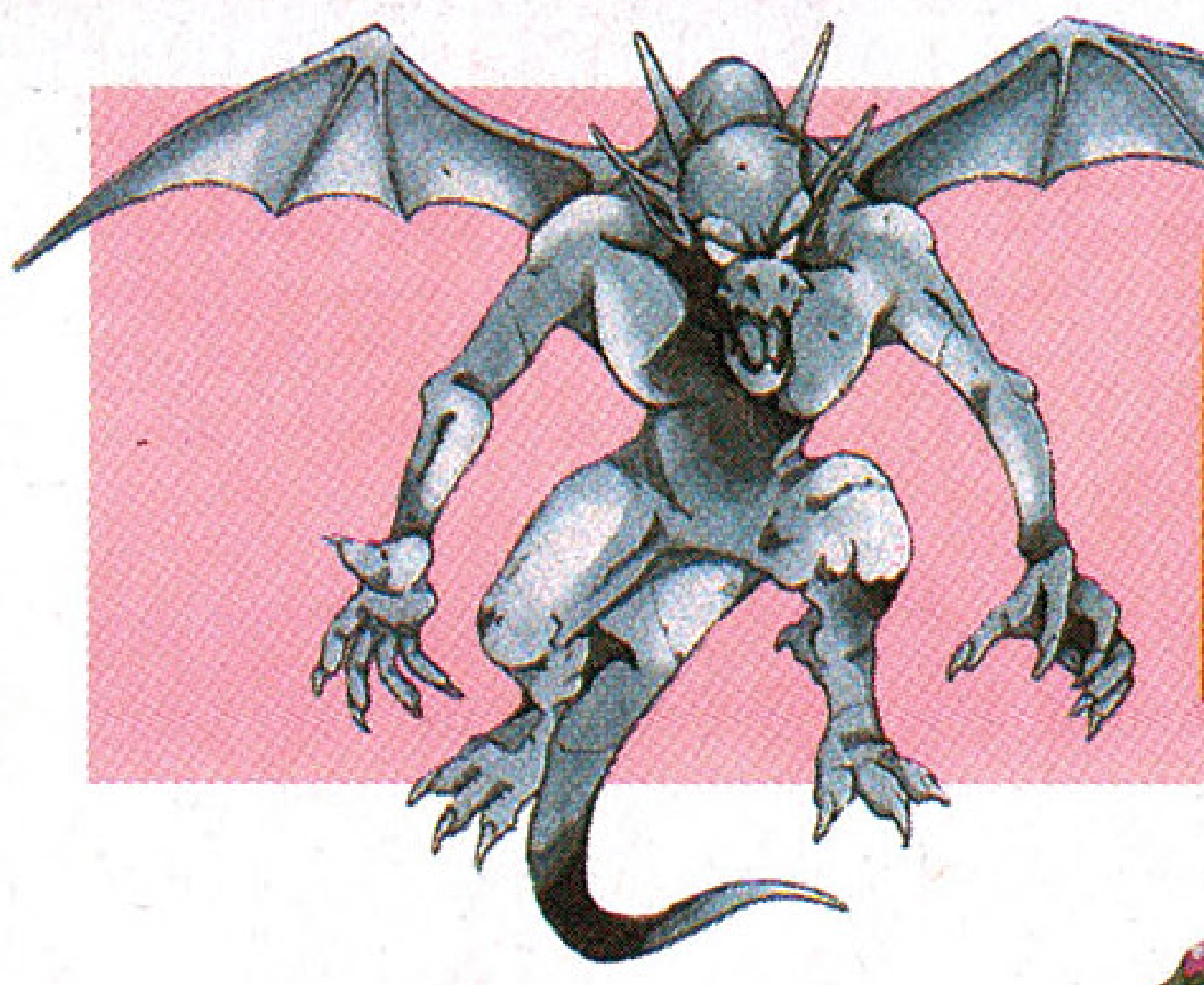
パペット

邪悪な操り人形で、意志をもっているかは不明。妖魔軍団に属し、剣を振り回して攻撃してくるぞ。



ヘルピエロ

ピエロは実体ではなく、変装しているだけらしい。だまされてうかつに近づくと怪我をしてしまうぞ。

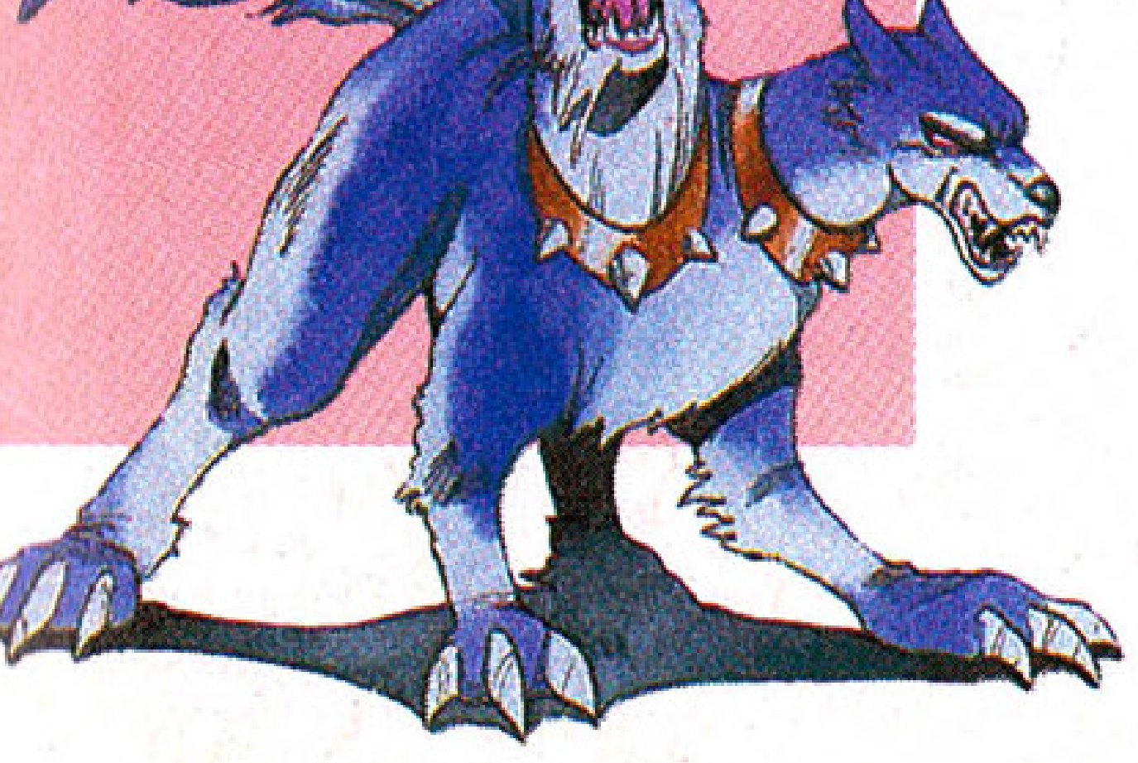


ガーゴイル

石像だが、魔法により仮初めの命を吹きこまれた。完全に肉体化しておらず、一部は石のままらしい。

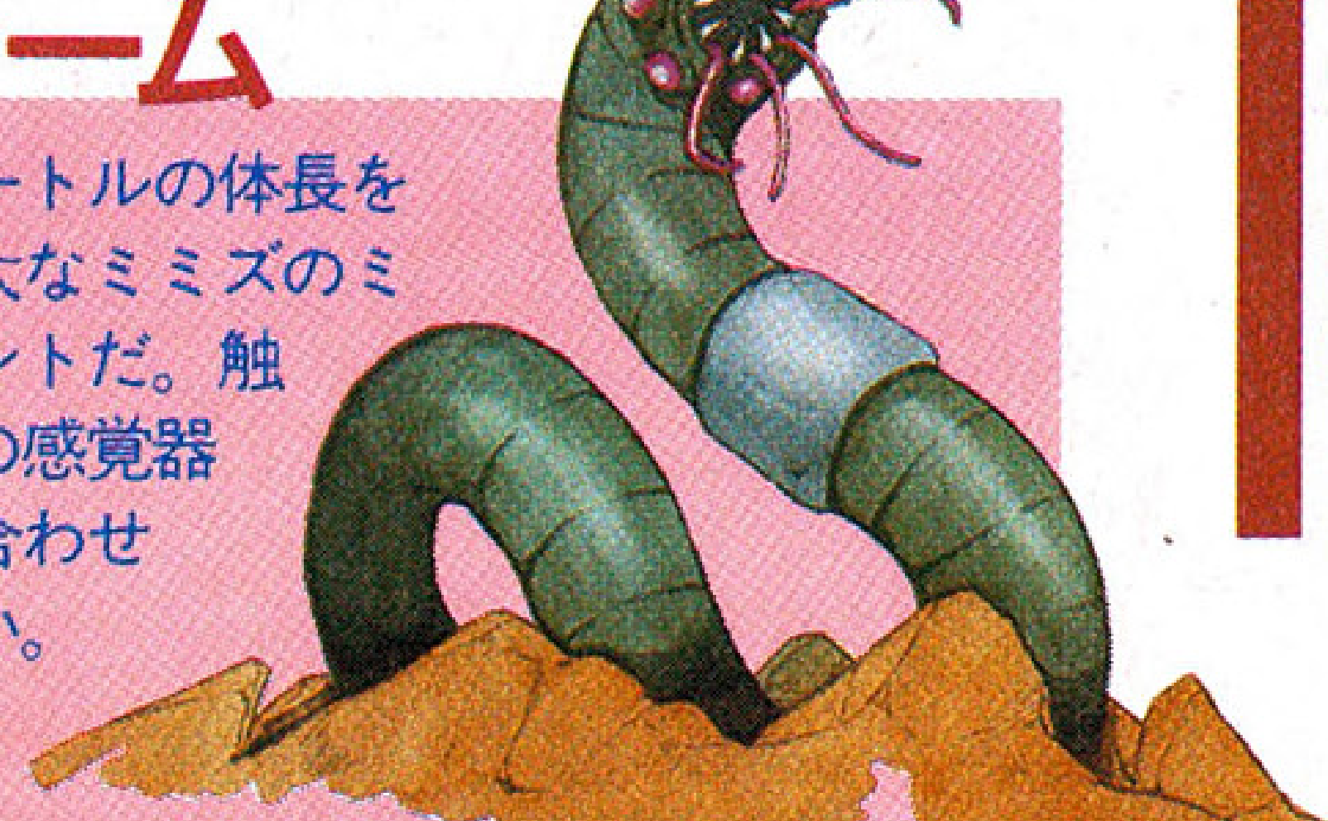
ケルベロス

アルタローンの地下洞窟で長い眠りについていた地獄の番犬だ。ルーンファウスト軍に調教された。



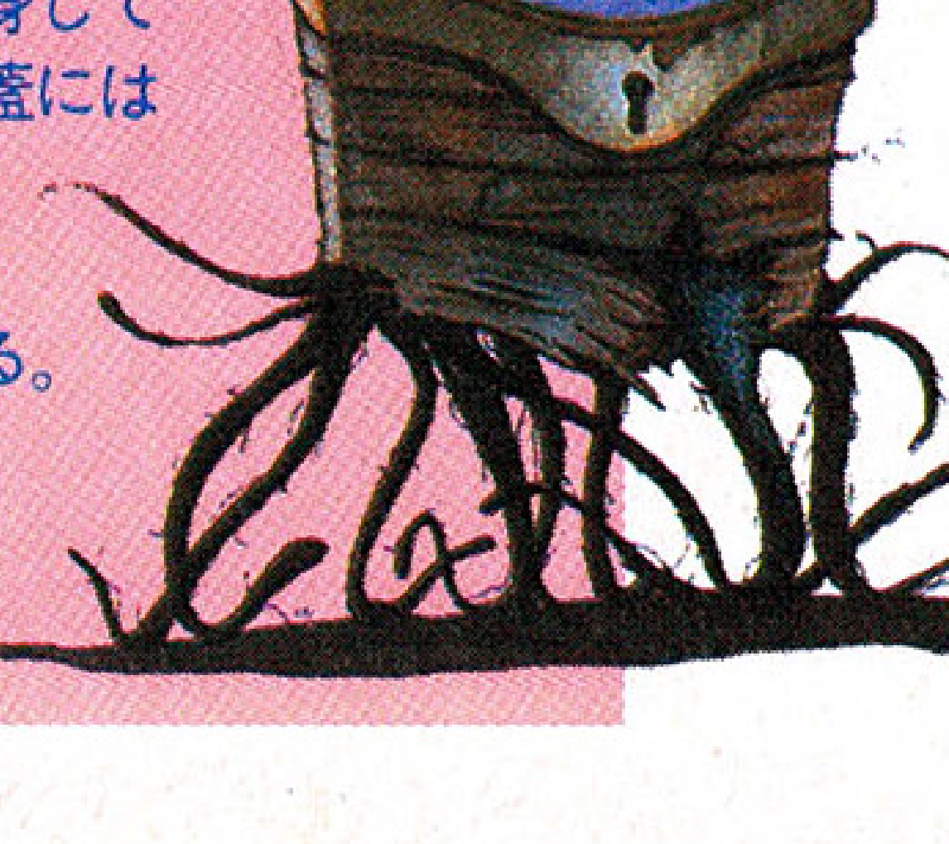
ウォーム

数十メートルの体長を持つ巨大なミミズのミュータントだ。触覚以外の感覚器は持ち合わせていない。



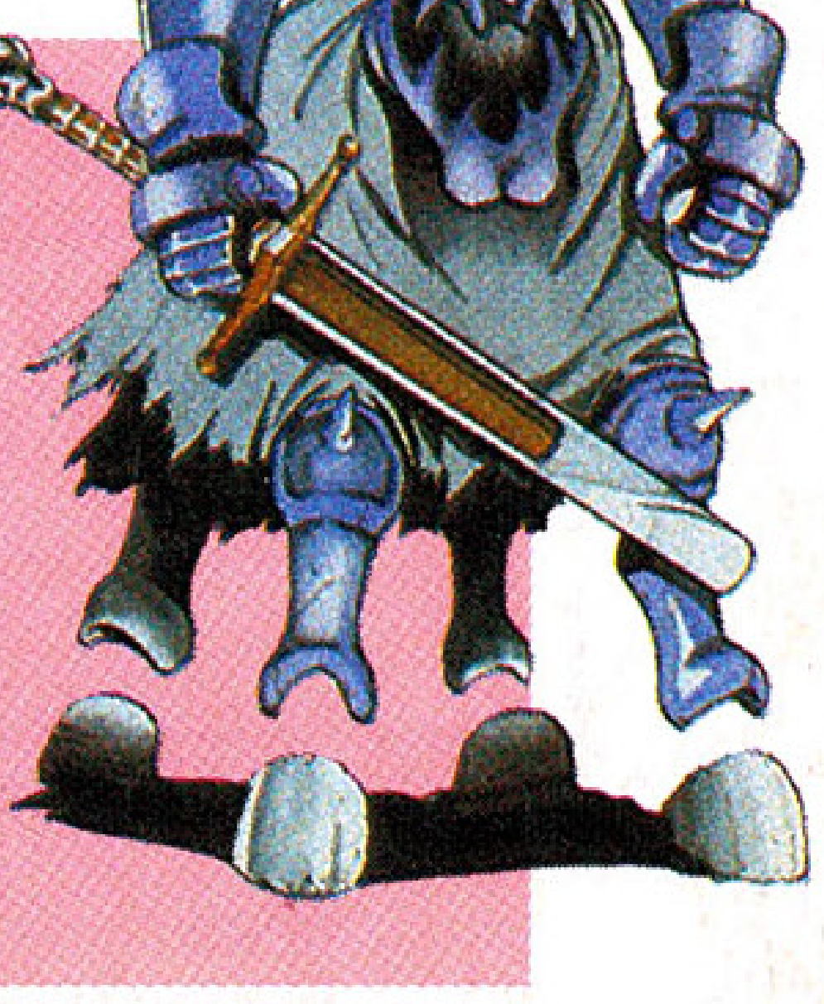
ミミック

宝箱と思って開けると、途端に変身して姿を現わす。蓋には鋭い牙が生えて、脚を出して移動する。



デュラハン

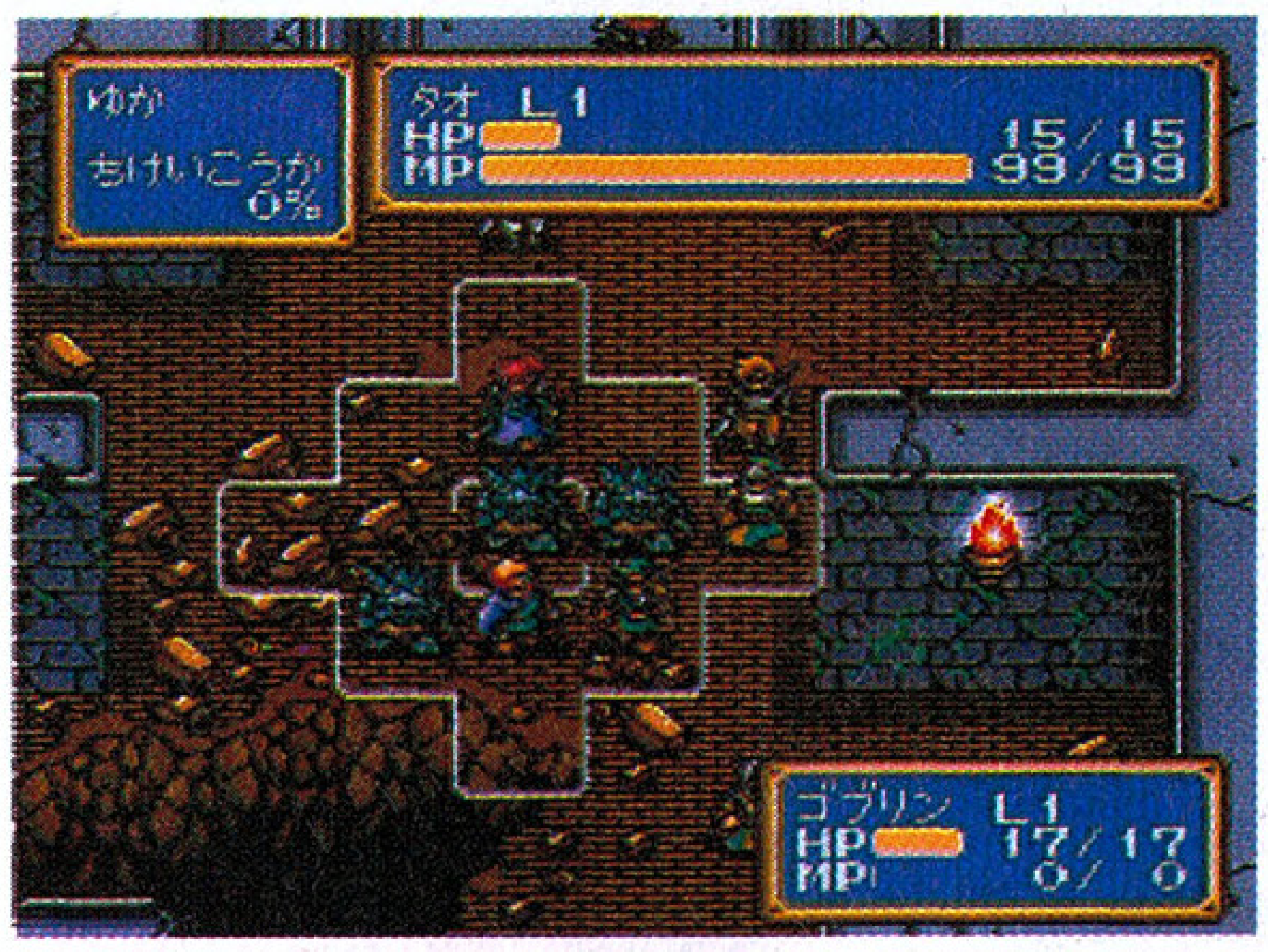
首のない幽霊騎士で元はルーンナイトだった。戦闘力はルーンナイトと比べものにならないらしい。



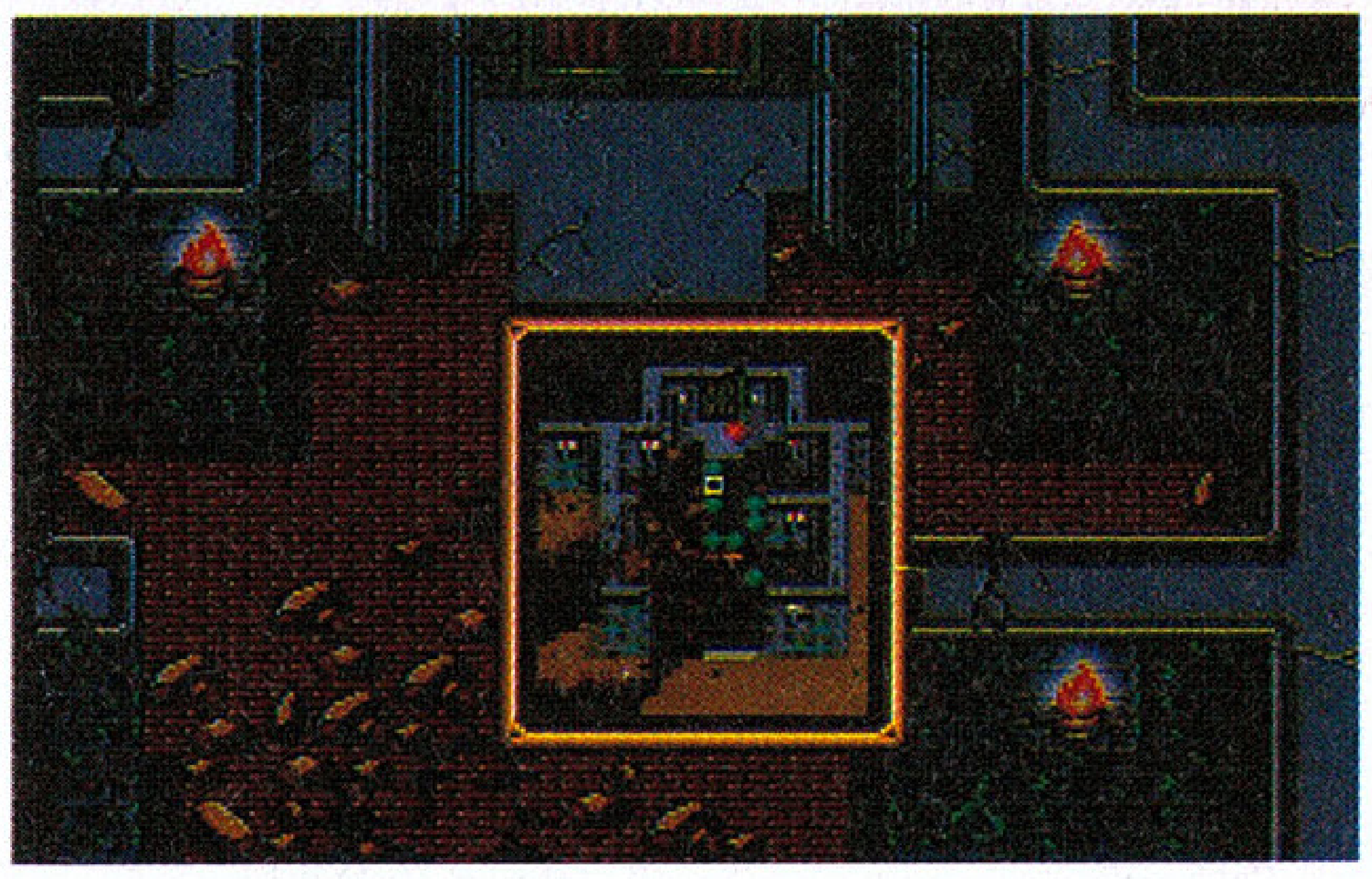
操作系統は手慣れたシステムを継承

RPGやシミュレーションのとっつきにくい理由のひとつとして、操作系統のややこしさがあげられるだろう。いくら斬新なシステムを用いても、そのシステムを扱うための操作がわからなければゲームは何も進行しない。斬新なシステムはただのキャッチコピーになり下がってしまうのだ。操作系統は、遊んだ人にはわかるというものより、誰でも入りこめるようなとっつき安さをもったもののほうがよい。そのゲームが、たくさんの人に触れるのではなく、遊ばれる。ゲームにとってもそのほうが幸せなのではないか……。

しかし、「シャイニング・フォース」にそんな心配はいらない。「シャイニング＆ザ・ダクネス」で好評だった飛び出すアイコンを、さらに改良を加えて採用しているのだ。コマンドを呼び出すのが病みつきになるくらいの威力を誇る操作系統。そんなゲームがいままでにあったであろうか？　いやない(反語)。ちょっと大ゲサな話になってしまったが、そのくらいゲームの進行テンポを、さらに加速させる操作系統と思っていただきたい。ほんとだよ。


ゆか
ちけいこうか
0%
タオ　L1
HP　15/15
MP　99/99
ゴブリン　L1
HP　17/17
MP　0/0

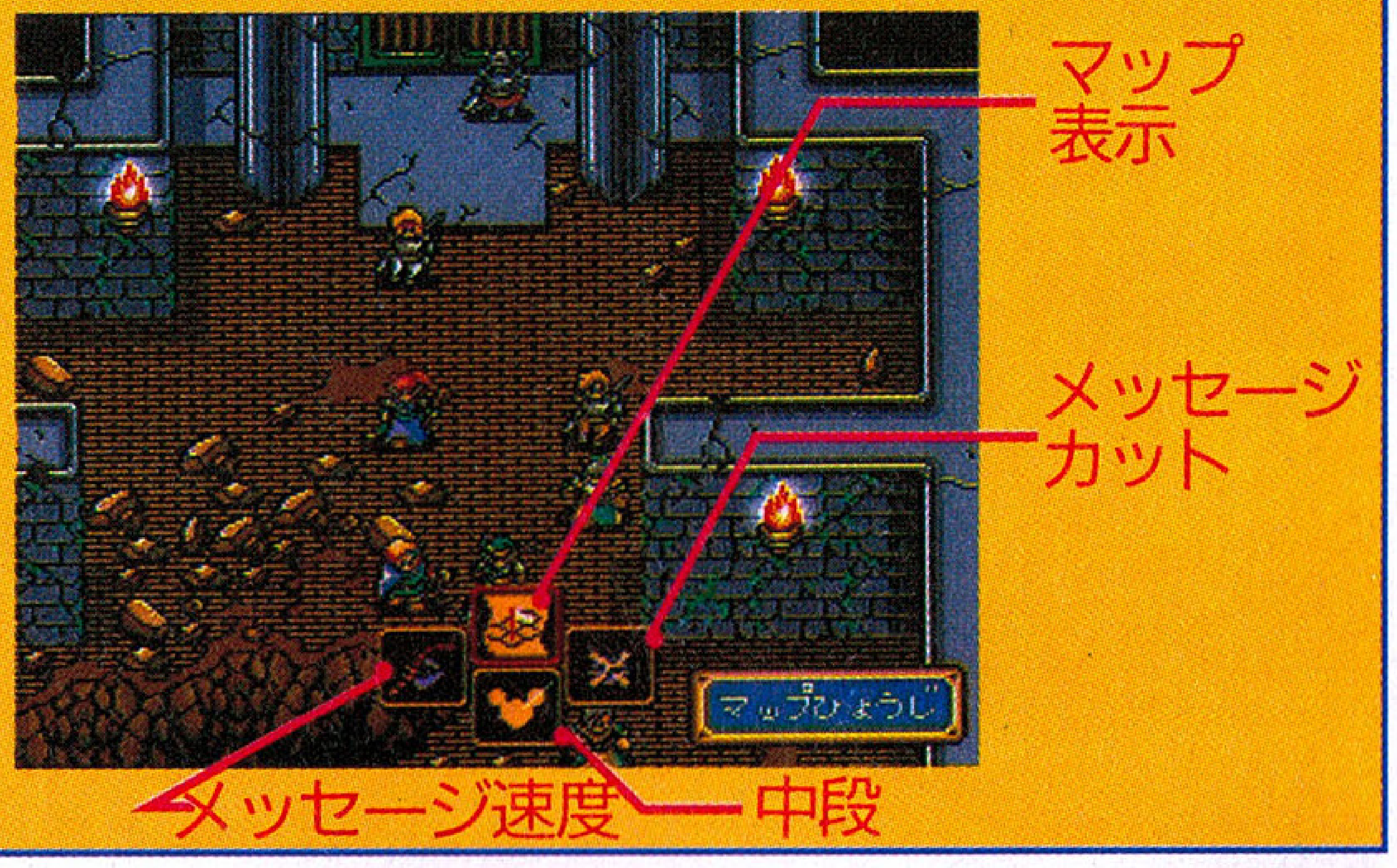
ゴブリンの背後に回りこみ、攻撃魔法を仕掛けようとしているタオ。一気に行け。



マップ表示のアイコンを操作すると全体マップが現れる。敵味方色分けされたユニットも表示されて超便利。

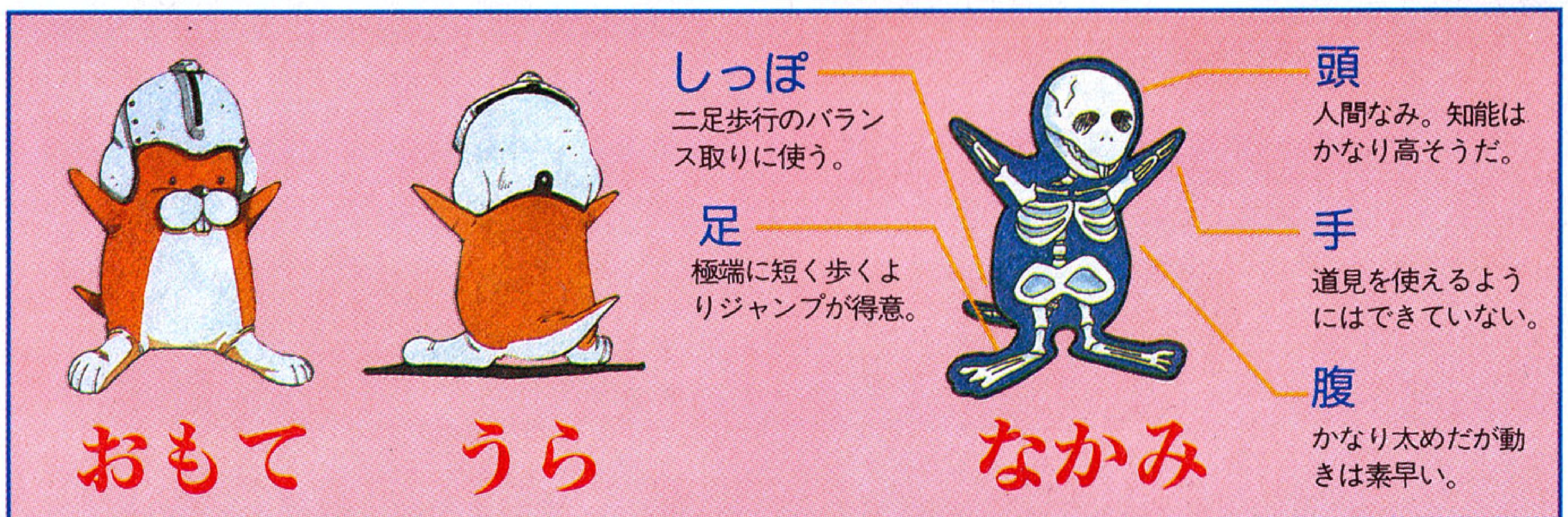
アイコン関係もさらなる進化を

「シャイニング・フォース」にも採用されているアイコン。アイコンの中身は、まだ確定していない。現時点では、ダジャレ系統のものが使われている。これもけっこう捨て難いんだけどね……。ただ、マップを表示するなどのコマンド内容に関してはこのまま開発が進められるらしい。楽しみだね。


マップ表示
メッセージカット
マップひょうじ
メッセージ速度
中段

ヨーグルトっていったい何者なんだ？

ガーディアナ側にいつの間にか加わっているかと思うと、いきなり敵と遊んでいたりする謎のキャラクター、ヨーグルト。敵なのか味方なのかまったく謎だらけなヤツだか、憎めない存在であるコトは確かで、かわいいとまでいわれてるそうだ。ペットとして飼われるほど従順ではなく、すばしっこい気分屋らしい。出現するたびに変わった行動パターンを示す。端から見れば芸達者なヤツだよな。



しっぽ 二足歩行のバランス取りに使う。

足 極端に短く歩くよりジャンプが得意。

頭 人間なみ。知能はかなり高そうだ。

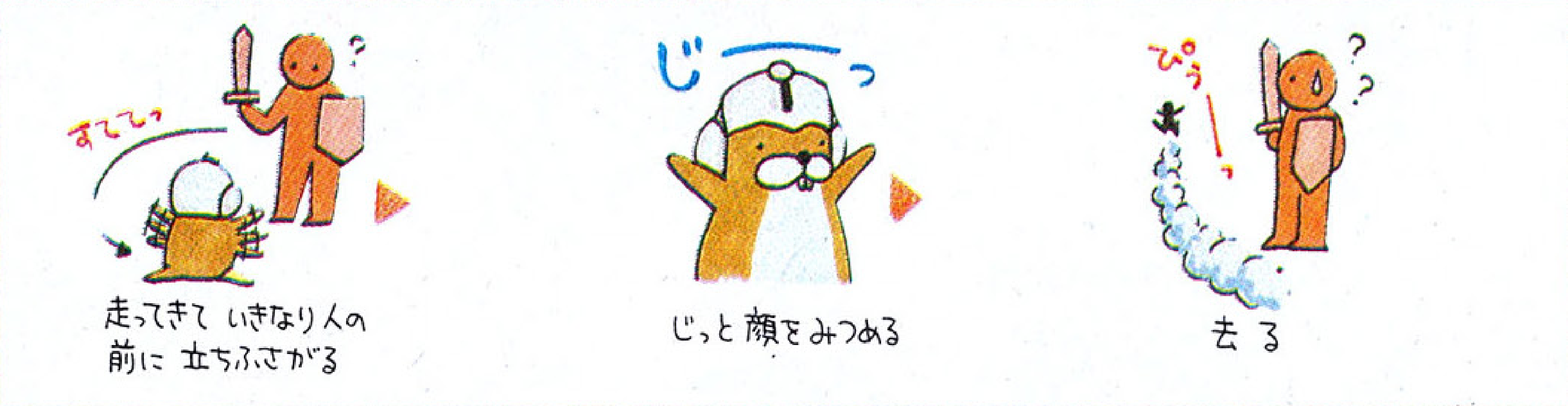
手 道見を使えるようにはできていない。

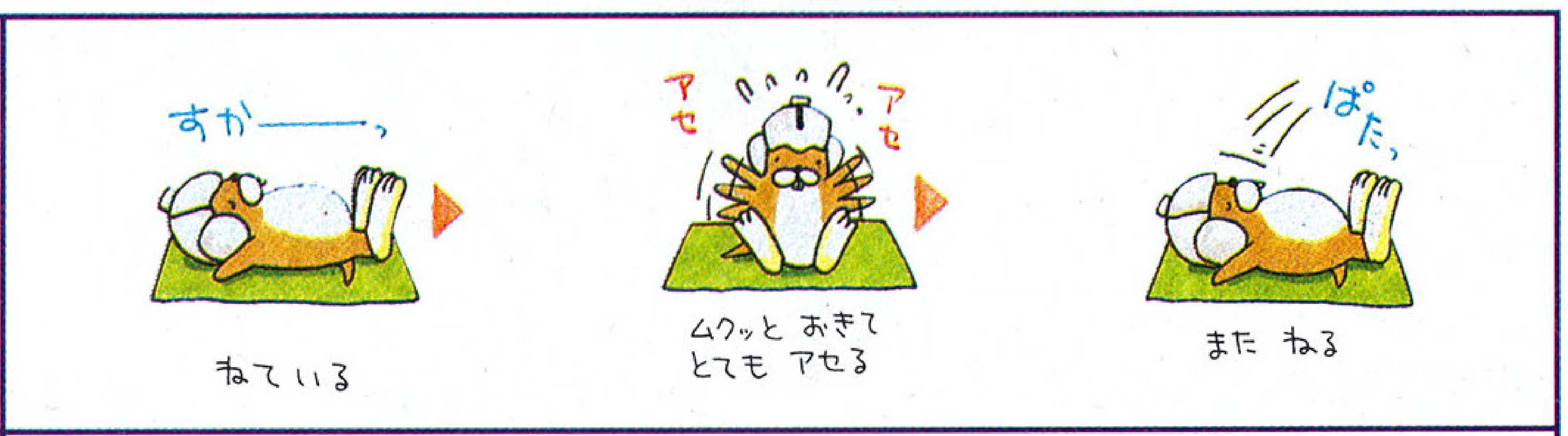
腹 かなり太めだが動きは素早い。

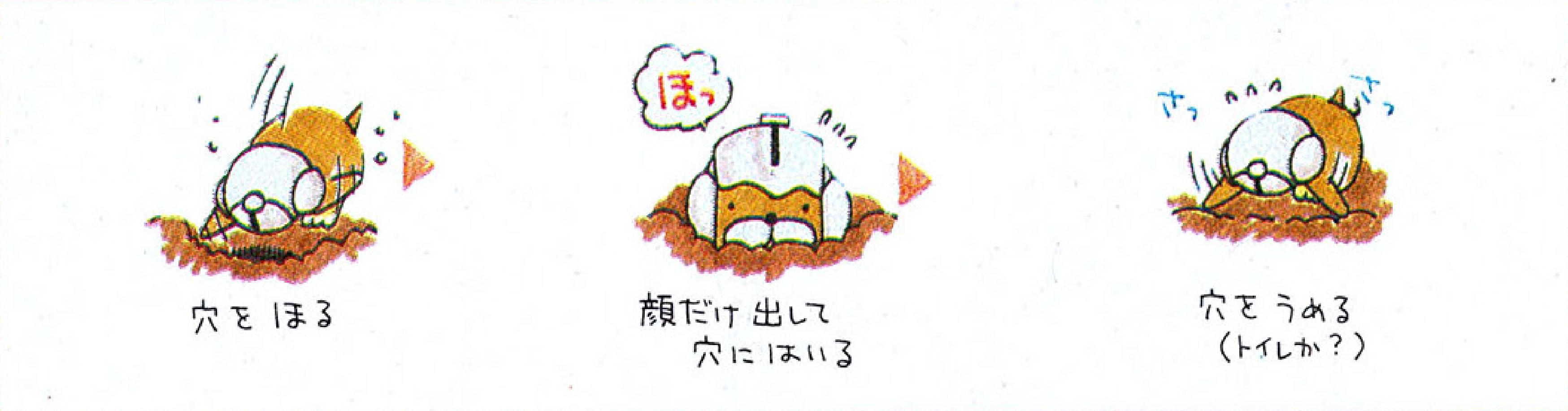
ヨーグルトのデータ

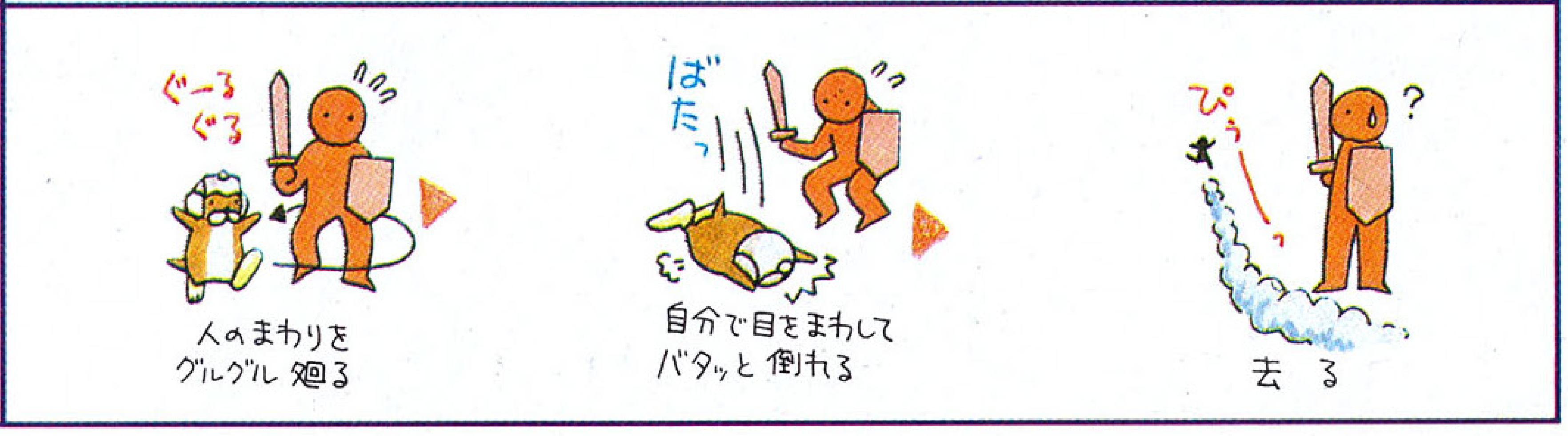
体長は80センチで、体重は10キロ前後。2本足で歩き、前足は退化して短くなっている。主に木の実を食べるそうだが、結局は雑食らしい。観察によると、泳ぎが得意ですばしこさももち合わせて、ジャンプ力もあるそうだ。頭にかぶっているヘルメットは、いつから身につけているか不明。その中身については、外したところを見た人がいないので謎らしいな。

特異な生態を探る


すてでっ
走ってきて いきなり人の前に 立ちふさがる
じーっ
じっと顔をみつめる
ぴうーっ
去る


すかーっ
ねている
アセ アセ
ムクッと おきて とても アセる
ぱたっ
また ねる


穴を ほる
ほっ
顔だけ 出して 穴に はいる
さっ さっ
穴を うめる （トイレか？）


ぐーるぐる
人のまわりを グルグル 廻る
ばたっ
自分で目をまわして バタッと 倒れる
ぴうーっ
去る

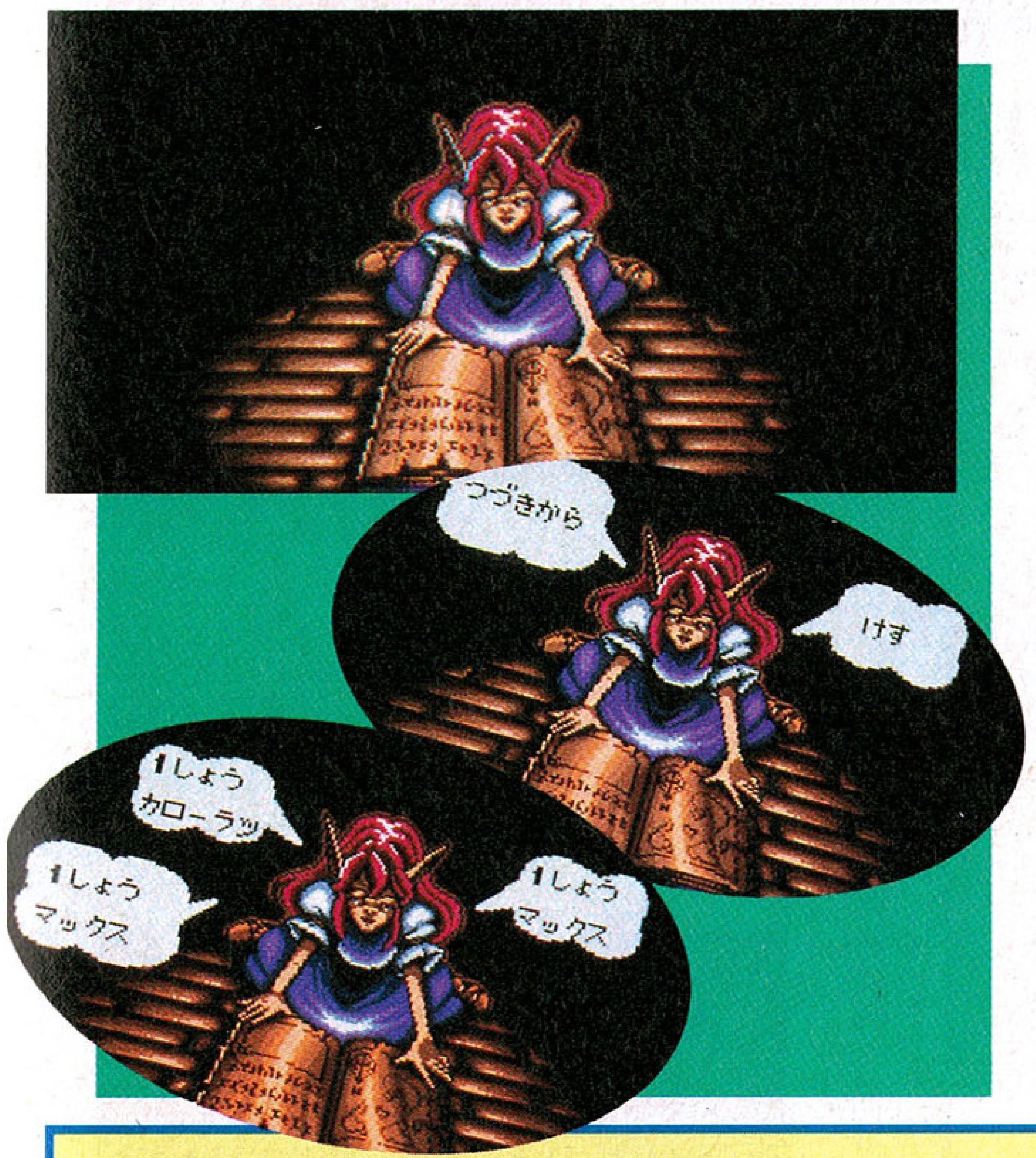
シャイニング・フォース　神々の遺産

SHINING FORCE
神々の遺産

発売日に向けて徐々に制作ピッチも上がっている「シャイニング・フォース」。これまで、その世界観やひと味違った敵味方のキャラについて紹介してきたが、今月あたりから、その謎に包まれたゲームシステムについて探ってみたいと思ってんだけど！

セガ／92年3月27日発売／価格未定／RPG／12M+BB

◆ゲームストーリーは一冊の本に収められている…

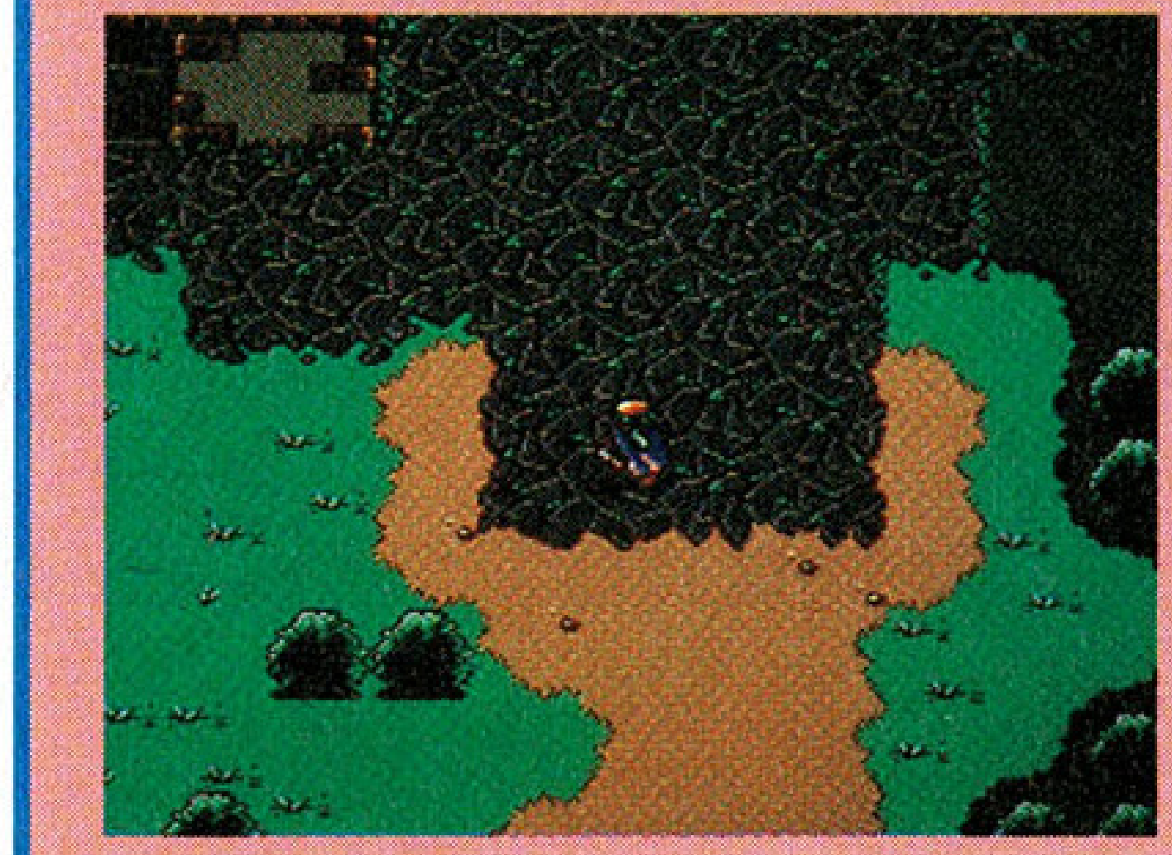


光の軍勢—シャイニングフォース—と、闇の軍勢—ルーンファウスト—の戦い……。その壮大な戦歴は、古い一冊の本にすべて書き残されている。とはいっても、これはゲームの中での話。実際には存在しない本なのだ。「シャイニング・フォース」のオープニングは、１人の女の子がプレイヤーとの出会いから始まる。そして女の子が広げている本をプレイヤーが読んであげる。そんな感じで壮大な物語「シャイニング・フォース」の扉が開かれるってワケだ。電源を入れるとタイトル画面が現れて、スタートボタンを押せといわれる。そんなゲームより何百倍も情緒あふれるオープニングでしょ。シャイダクの爺さんもほのぼのとさせるオープニングだった。爺さんのときに比べると、年齢がガクンと下がったけど、それはそれ。また、違う味があっていいもんだよ。ゲームを始めるたびに味わってほしいものだ。

そしてゲームはガーディアナの街から始まる。光の軍勢はココから出発するのだ。今回はこのガーディアナの街のようすも紹介するぞ。とはいっても完成版ではないので、雰囲気を重点に見ていただけるとありがたい。注目したいところは、家の中に入った瞬間、屋根が消えて、家の中にいながらまわりのようすが見られるコトだ。画面の切り替えもないからテンポがよい。街の中もサクサク行ける。

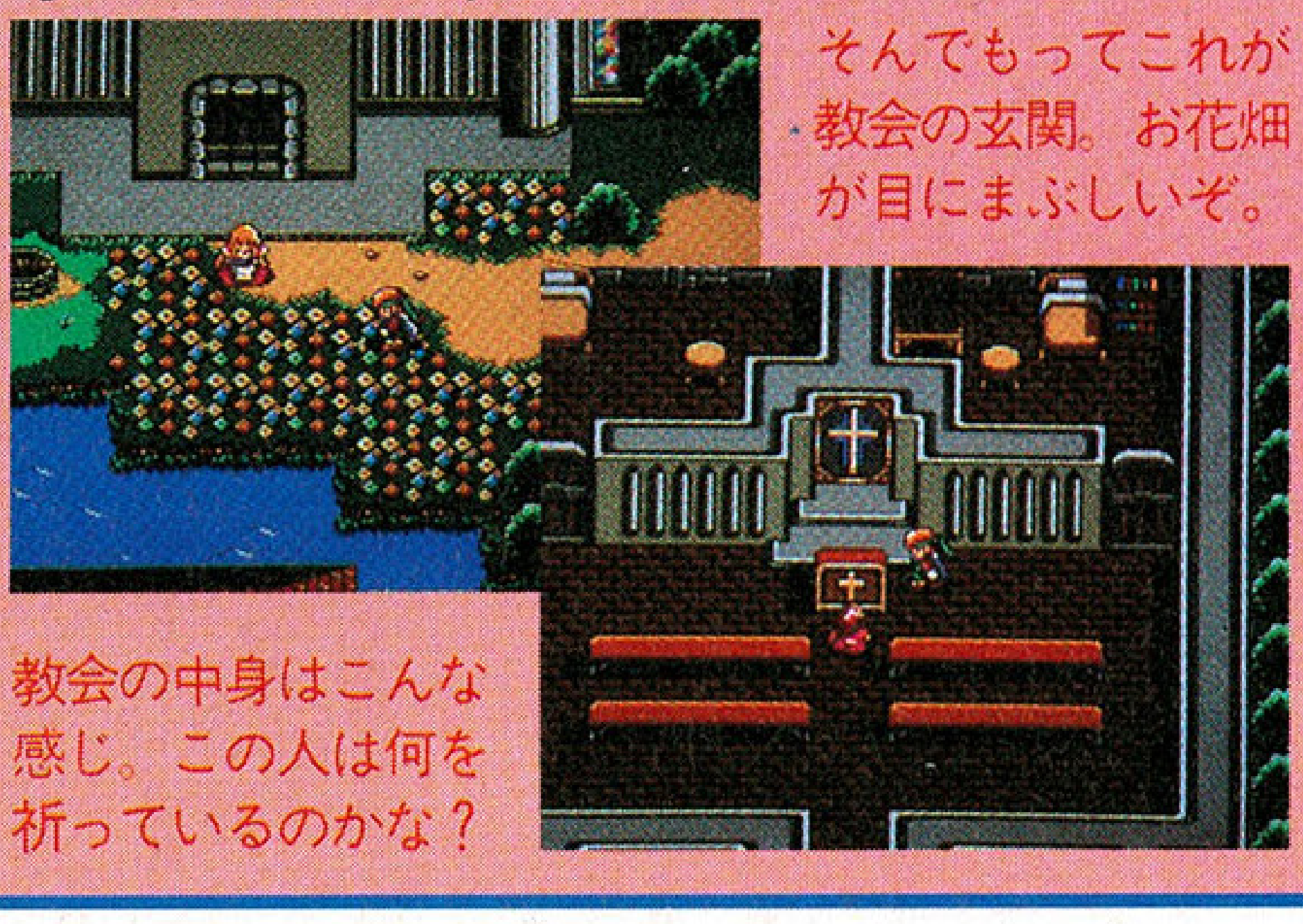
光の軍勢出発地点、ガーディアナの街はこんな風景になっているぞ

これが入り口



ガーディアナの玄関だ。門などはなく、開かれた街を想像させてくれる。

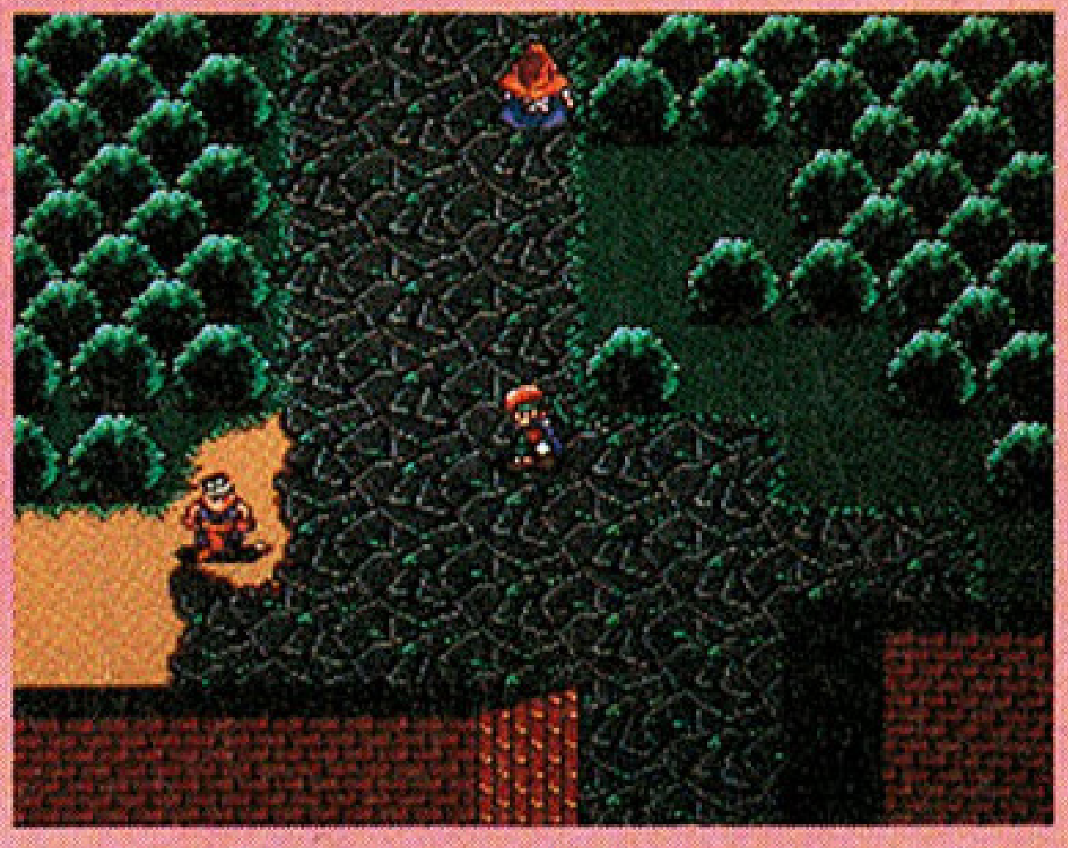
教会の鐘がなる？



そんでもってこれが教会の玄関。お花畑が目にまぶしいぞ。

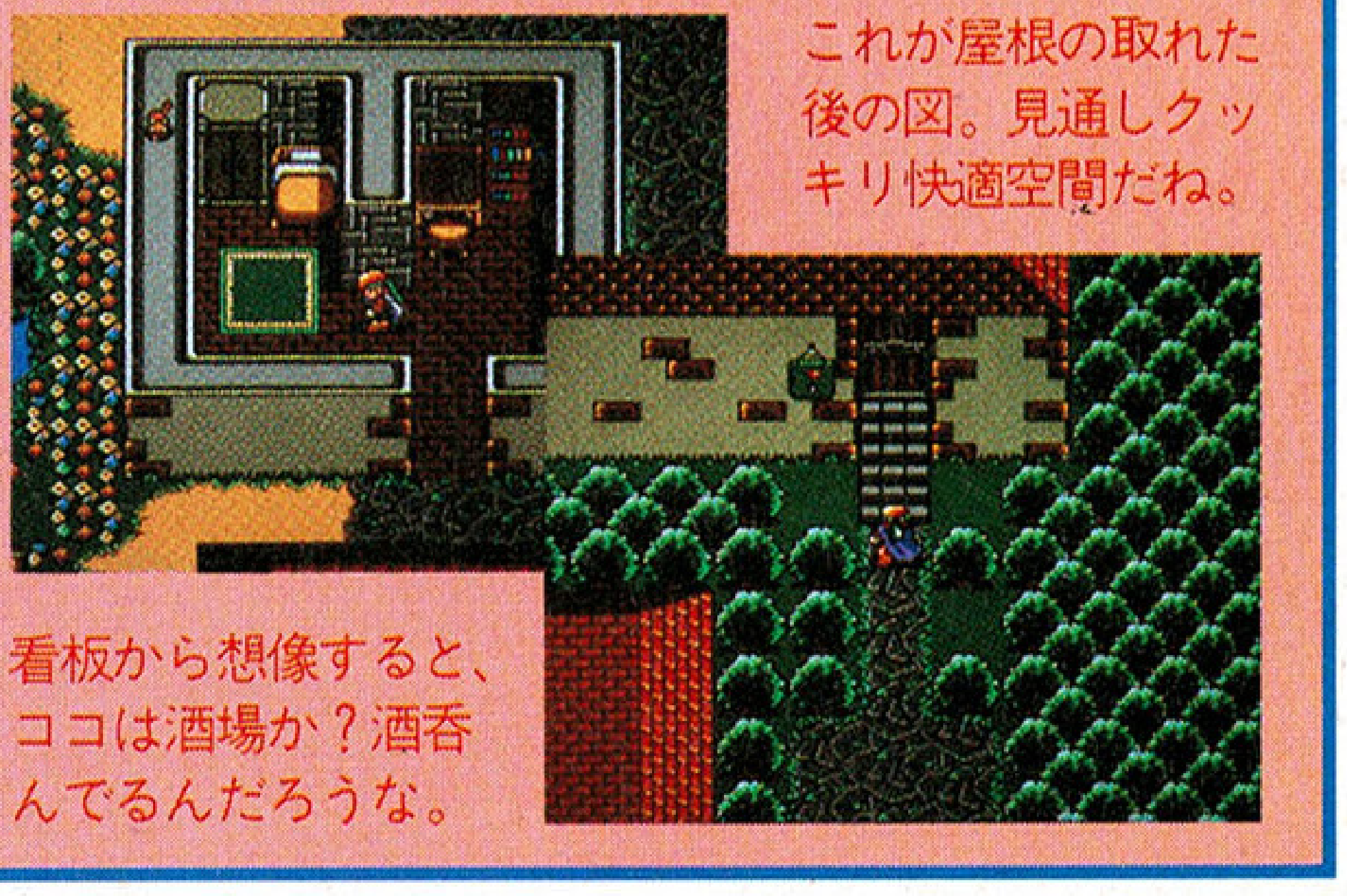
教会の中身はこんな感じ。この人は何を祈っているのかな？

人もいます



栄えた街には人が集う。会話関係は残念ながら今回はパスってコトで。

屋根が取れるのだ



これが屋根の取れた後の図。見通しクッキリ快適空間だね。

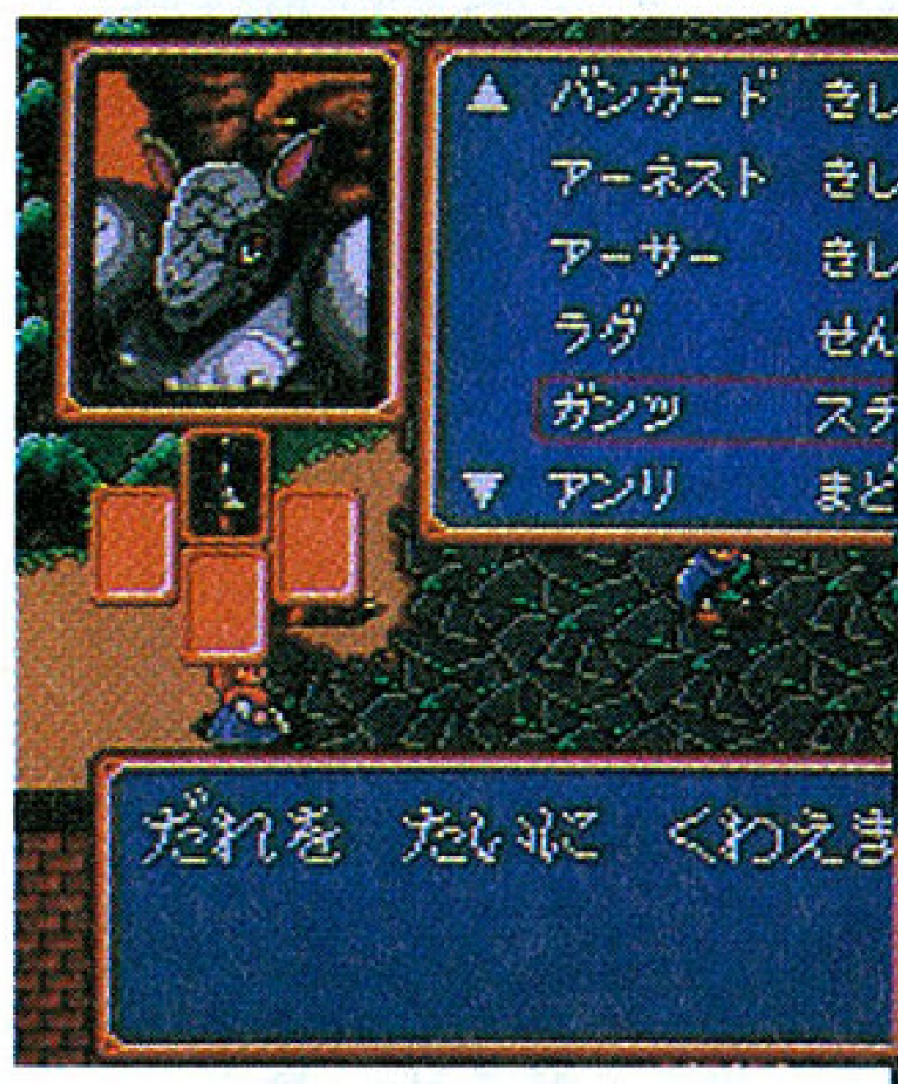
看板から想像すると、ココは酒場か？酒呑んでるんだろうな。

システムをちょっと紹介

ゲーム自体はまだ完成には至っていない。現在開発中なので、これから話すシステムも変わってしまうかもしれないのだ。だから、「こんな感じのゲームになりそうだ」という雰囲気を感じとるぐらいに聞いていただきたい。

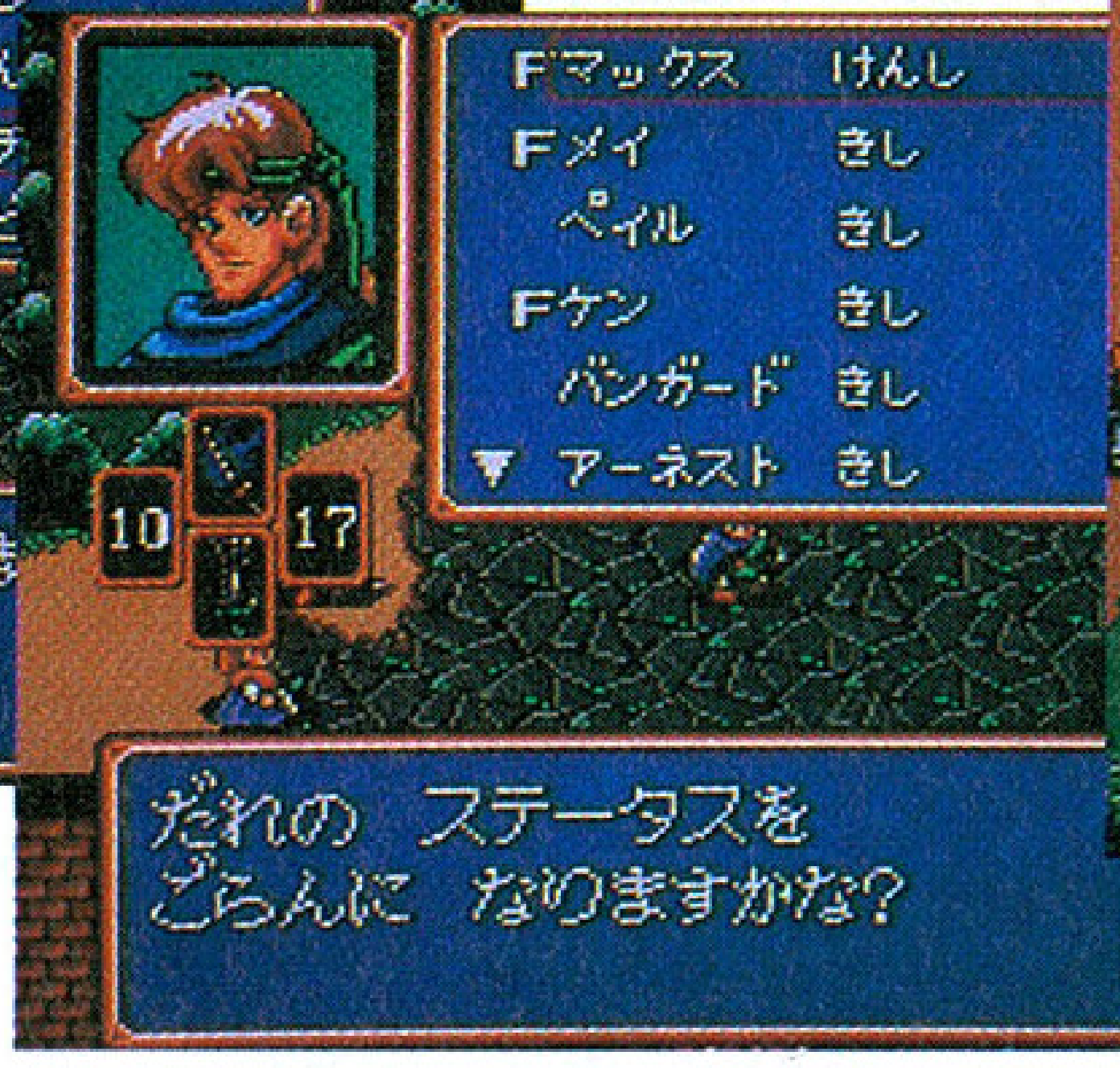
「シャイニング・フォース」はぱっと見で、シナリオの合い間に会話シーンのあるシミュレーションに見えないコトもない。でも、基本的には、フィールドタイプのRPGなのだ。ストーリーに沿って戦闘をし、イベントをこなしていくと新しいストーリーが展開していく。細かいところをあげつらうと、そこまで単純な一本道なシナリオはないけどね。とにかく普通のRPGなのだ。ただ、その普通の RPGにバキバキ新しいエッセンスをふりかけてしまったってワケ。その結果、誕生したのがこのT-RPG(タクティクスロールプレイングゲーム)。戦闘に特徴づけされたRPGだ。

戦闘については後で詳しく触れるコトにする。キャラクターは、戦闘に参加できるのは全部で12人だけ。キャラクターの数が増えると、戦闘から外れるキャラクターも出てきてしまう。そんなキャラクターは、主人公のキャンプ地(本陣)で待機する。それが〝本陣システム〟だ。主人公はこの本陣で、助言を聞いたり、道具の受け渡しをしたり、メンバーチェンジをしたりする。まあ、本陣には味方の軍勢がすべて集まっているってコトだ。豪華絢爛、大名気分が味わえるってわけだ？


▲バンガード きし
アーネスト きし
アーサー きし
ラグ せん
ガンツ ステ
▼アンリ まど

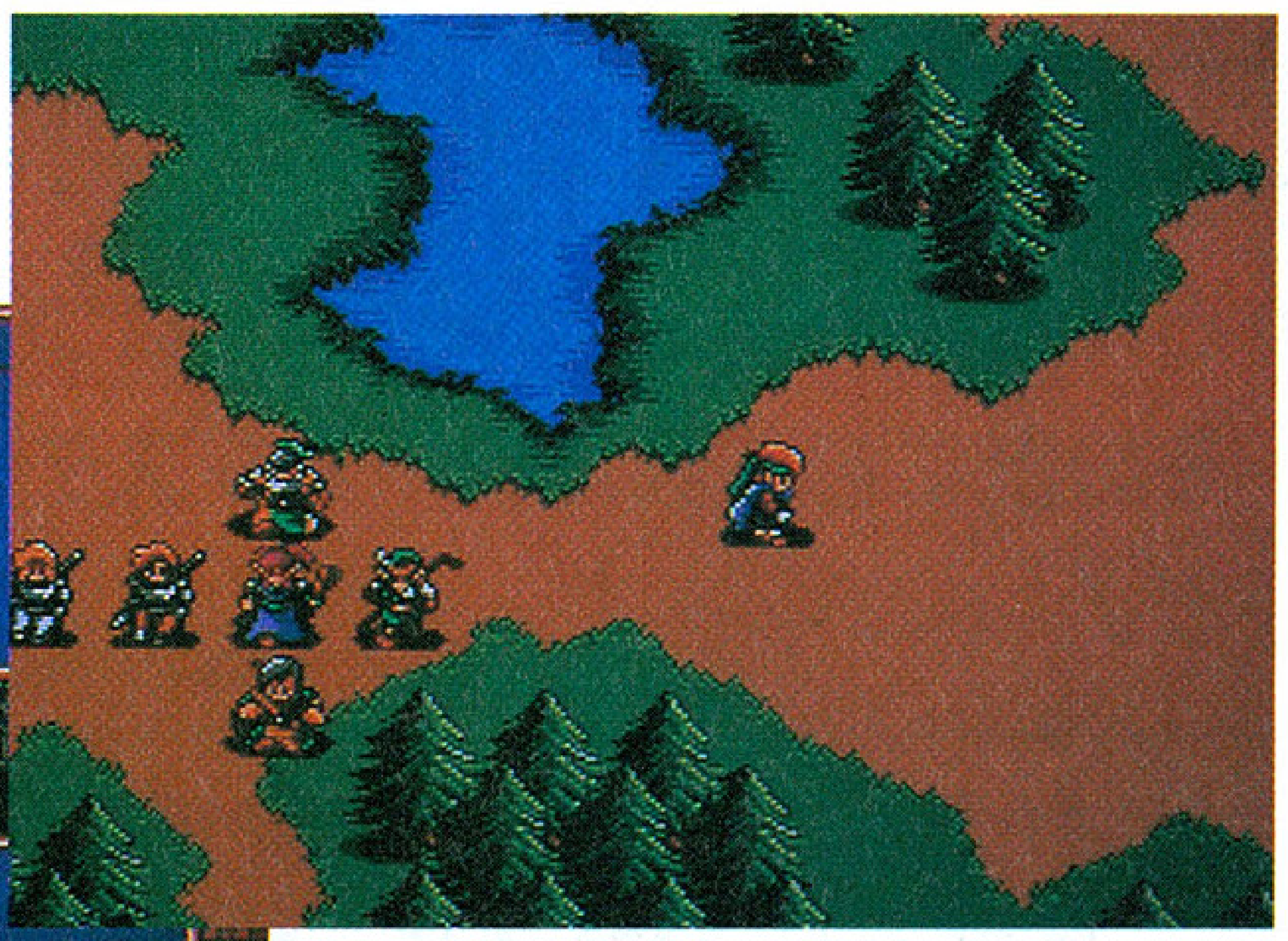
だれを たいに くわえま

次の戦闘に連れていくキャラクターを選ぶ。何通りのパーティーが組めるのだろう。


Fマックス けんし
Fメイ きし
ペイル きし
Fケン きし
バンガード きし
▼アーネスト きし

だれの ステータスを
ごらんに なりますかな?

Fマークのついているキャラクターは戦闘に参加する。



パーティーを編成したら、テクテク目的地を目指す。残りは前の街の本陣に残されている。

これが戦闘モードだ！

たいがいのRPGの場合では、戦闘は場所に応じてある一定の確率で、敵が前触れもなく出現する。「シャイニング・フォース」では、この戦闘の部分がシミュレーションになっていてフィールド上、もしくはダンジョンの中で、敵味方が入り交じって戦いを始めるってわけだ。

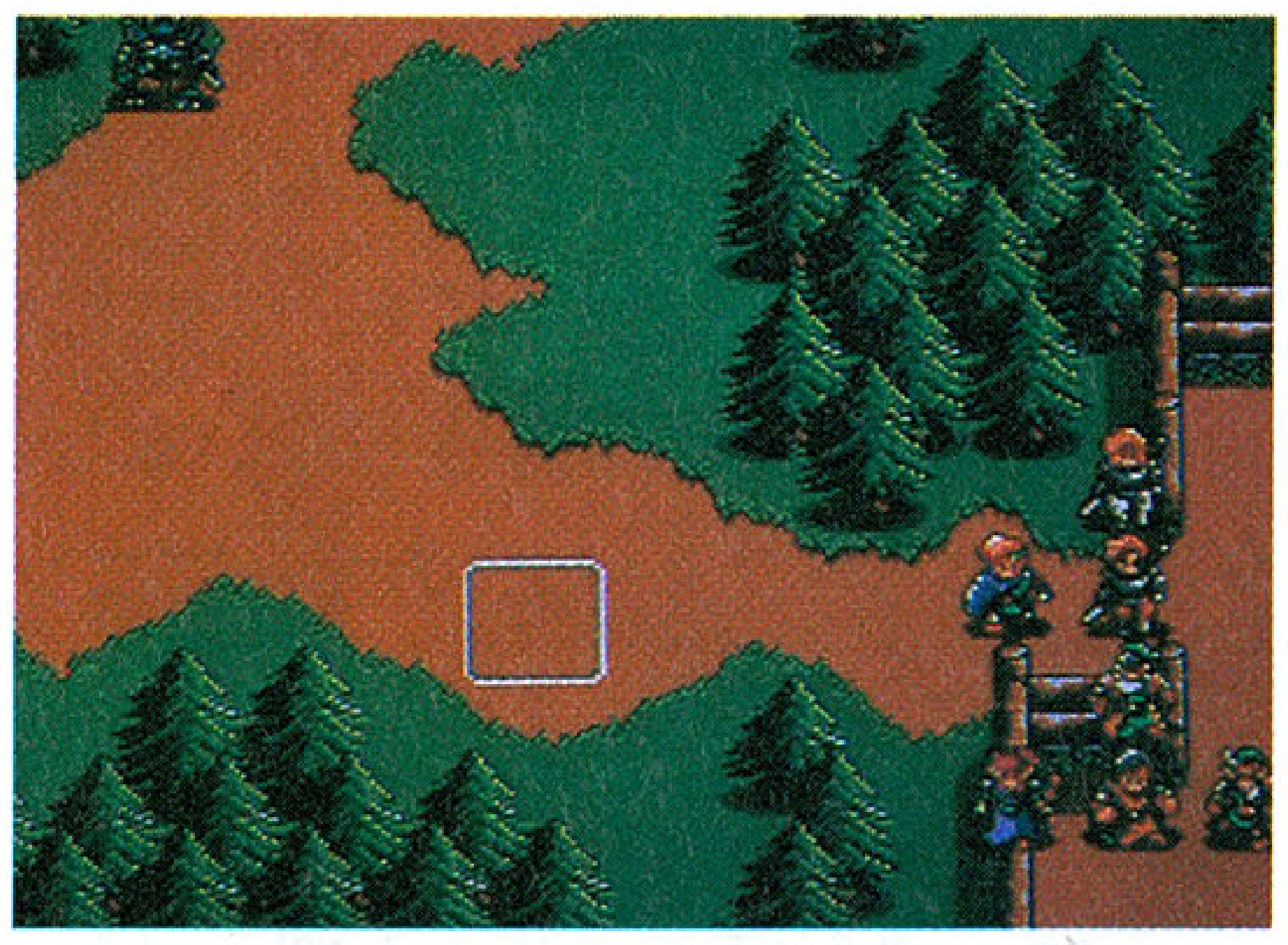
具体的な感じは、右のフローチャートを見てくれれば一目瞭然。たいていのシミュレーションゲームは、自分のターンと敵のターンにはっきり分かれて戦闘するものが多い。

だが、「シャイニング・フォース」はちと違う。自分のターンとか敵のターンとかの概念が最初っからない。１ターン内で各キャラの“すばやさ”の値が大きい順にカーソルで攻撃可能キャラが指定されていく。要するに敵味方交代交代でもランダムでもなく“すばやさ”の順で敵味方のユニットに攻撃がまわってくるのがミソ。そしてカーソルが味方のキャラに合ったらプレイヤーはコマンドを入力するというわけだ。敵のターンのときただ漫然と待っている時間はない。先の読めない手探り状態の緊迫した戦闘が楽しめるわけだ。

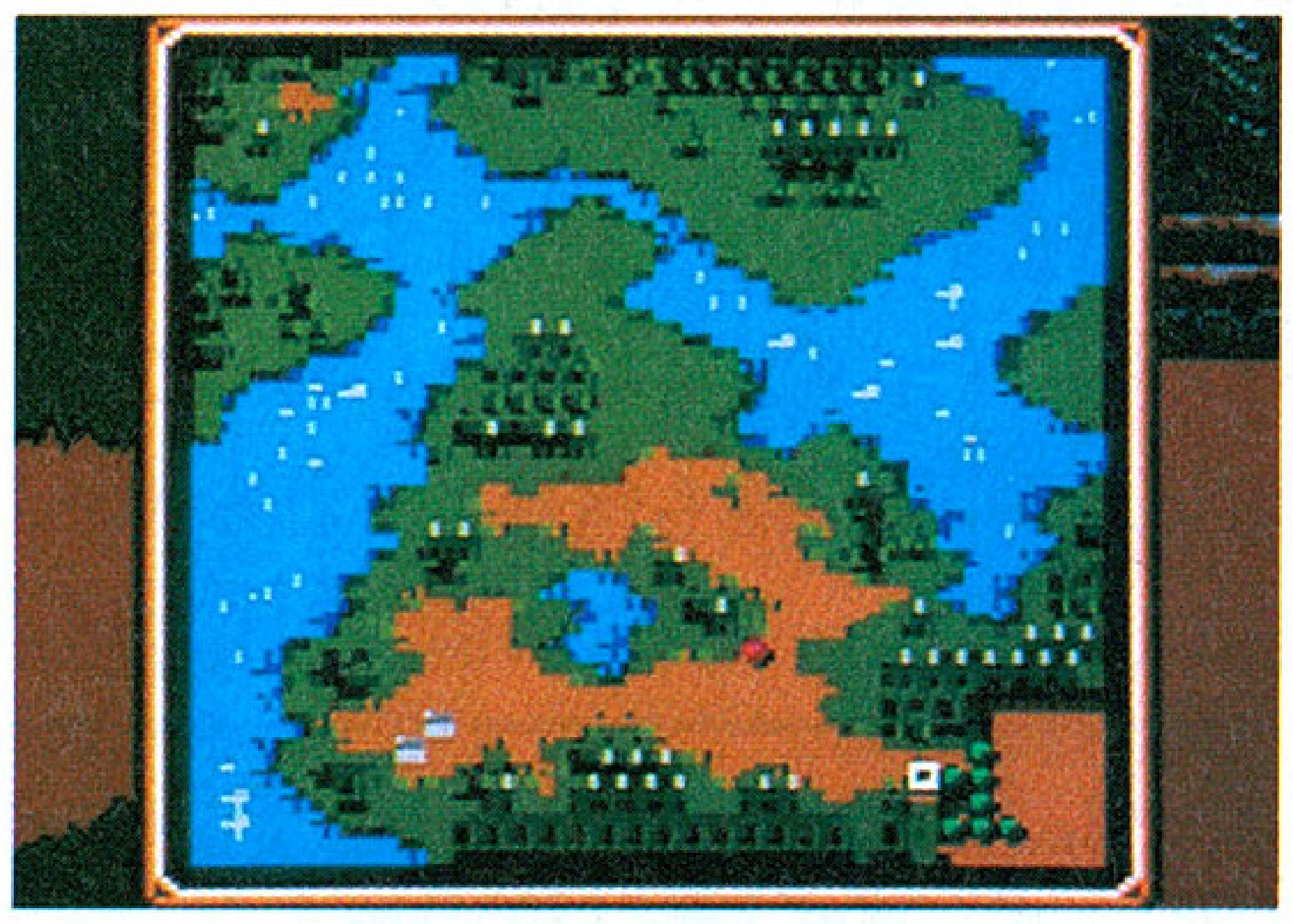
戦闘時のコマンドは？

戦闘時のサブコマンド(直接、戦闘には関係ないヤツ)は、前号で未確定のアイコンを紹介した。とりあえずアイコンの中身は置いといて、コマンドの内容を突きつめていこう。

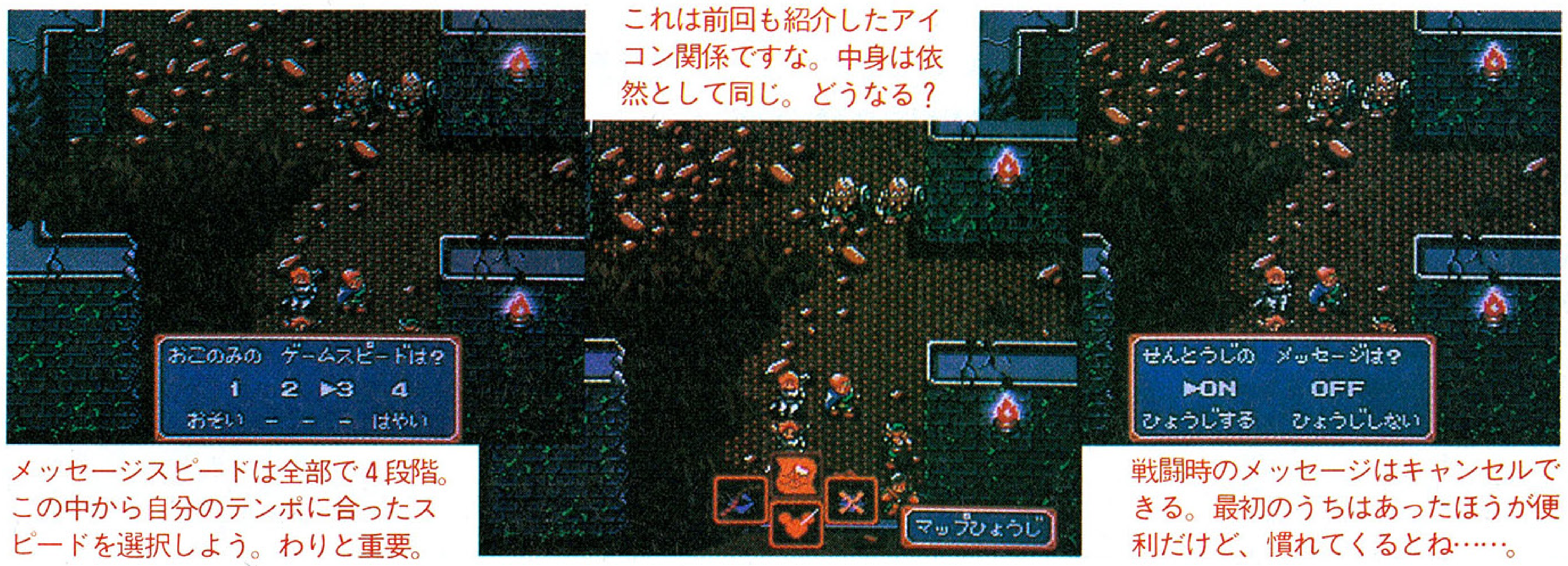
戦闘モードに入っているとき、フィールド上(キャラクター上ではない)にカーソルを持っていく。そこでボタンを押すと、現在の戦況が一目でわかるマップ、メッセージの選択、メッセージのスピード、などを選択できる。これが、戦闘中いつでも自由自在に選択できるというコトだ。このなかでもマップ表示は便利な機能なので、世話になる回数は多いだろう。



この状態でポンとボタンを押せば、アイコンが鬼のような素早さで出現する。あまりの速さにビビりまくるかもね。



これがフィールド上でのマップ画面。緑が自分のキャラクターで、赤は敵のキャラクター。絶対間違えるなよ。


おこのみの ゲームスピードは？
1 2 ▶3 4
おそい ー ー ー はやい

せんとうじの メッセージは？
▶ON OFF
ひょうじする ひょうじしない

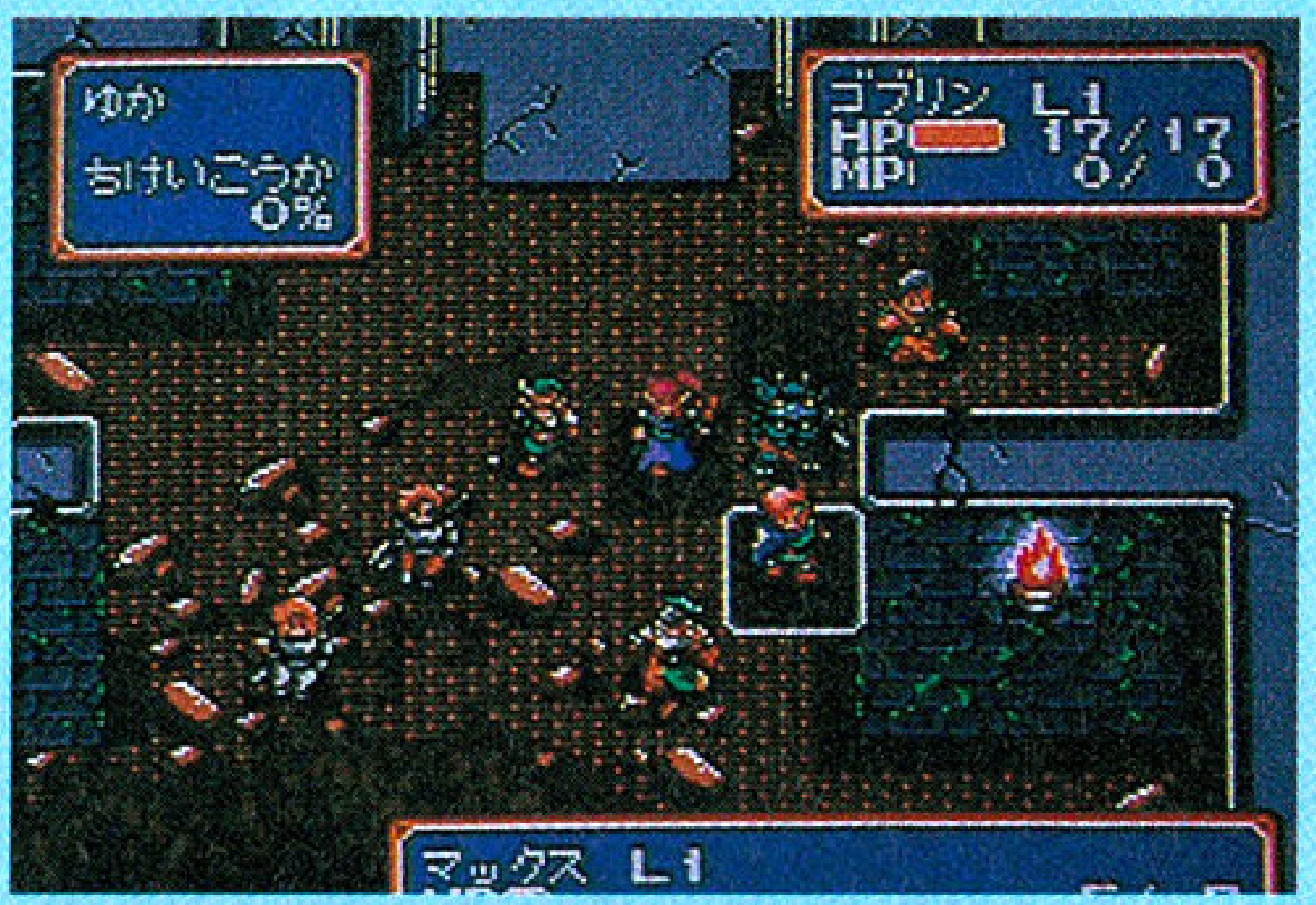
これは前回も紹介したアイコン関係ですな。中身は依然として同じ。どうなる？

メッセージスピードは全部で４段階。この中から自分のテンポに合ったスピードを選択しよう。わりと重要。

戦闘時のメッセージはキャンセルできる。最初のうちはあったほうが便利だけど、慣れてくるとね……。

敵もなかなか考えます

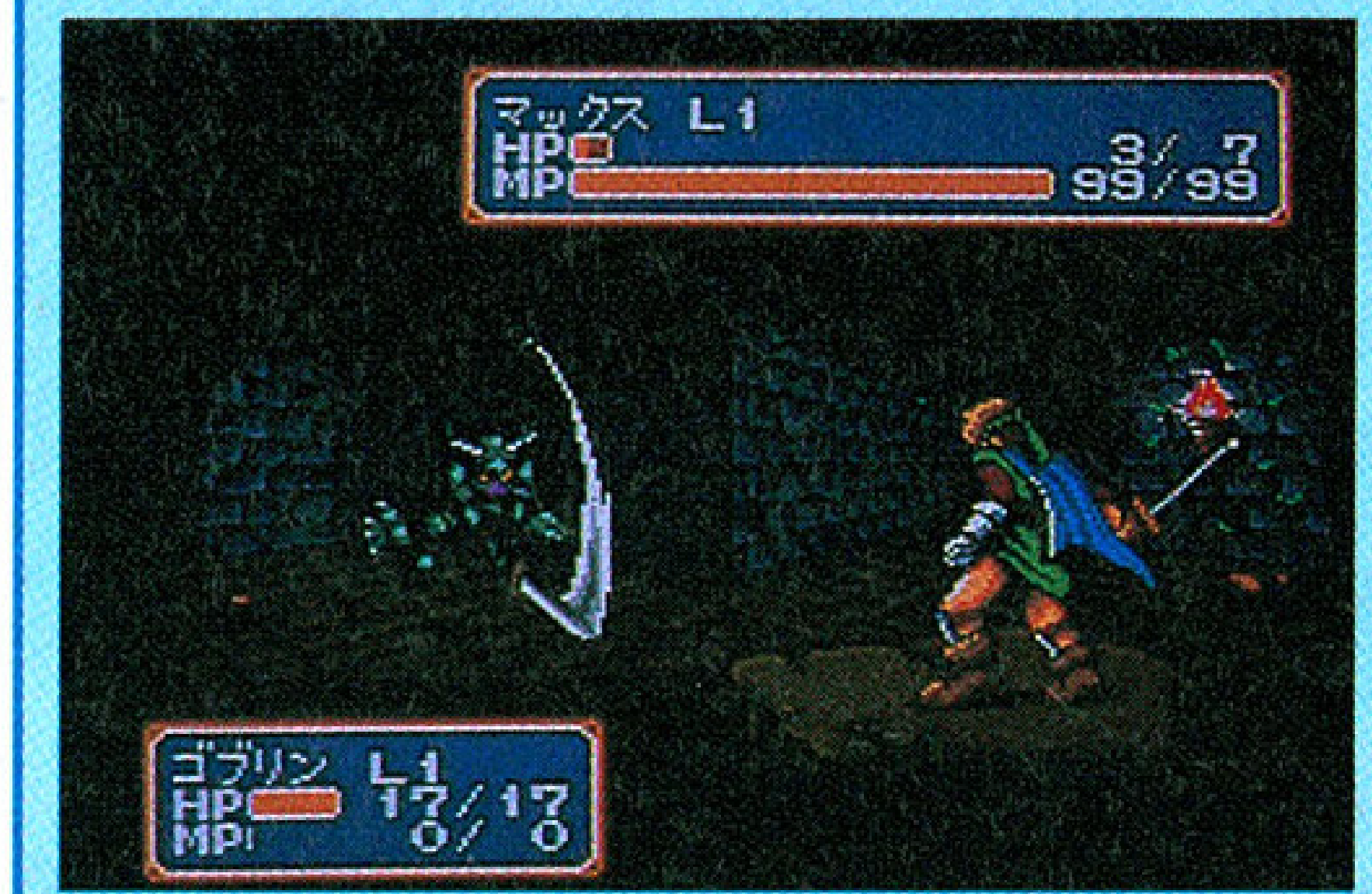
従来のシミュレーションでは、間抜けな動きや手にとるようにわかる動きをする敵キャラクターが多かった。でも、このゲームはそんなに甘くない。ときおり、あっと声を上げてしまうようなツボを押えた動きをする。一番やってほしくない動きから予想のできない動きまで、なんでもござれなのだ。これだけでも十分堪能できるぞ。


ゆか
ちけいこうか
0%

ゴブリン L1
HP 17/17
MP 0/ 0

マックス L1

ノソノソ歩いてきて、マックスに標的を合わせるゴブリン。近場のヤツを狙えばいいのに……。


マックス L1
HP 3/ 7
MP 99/99

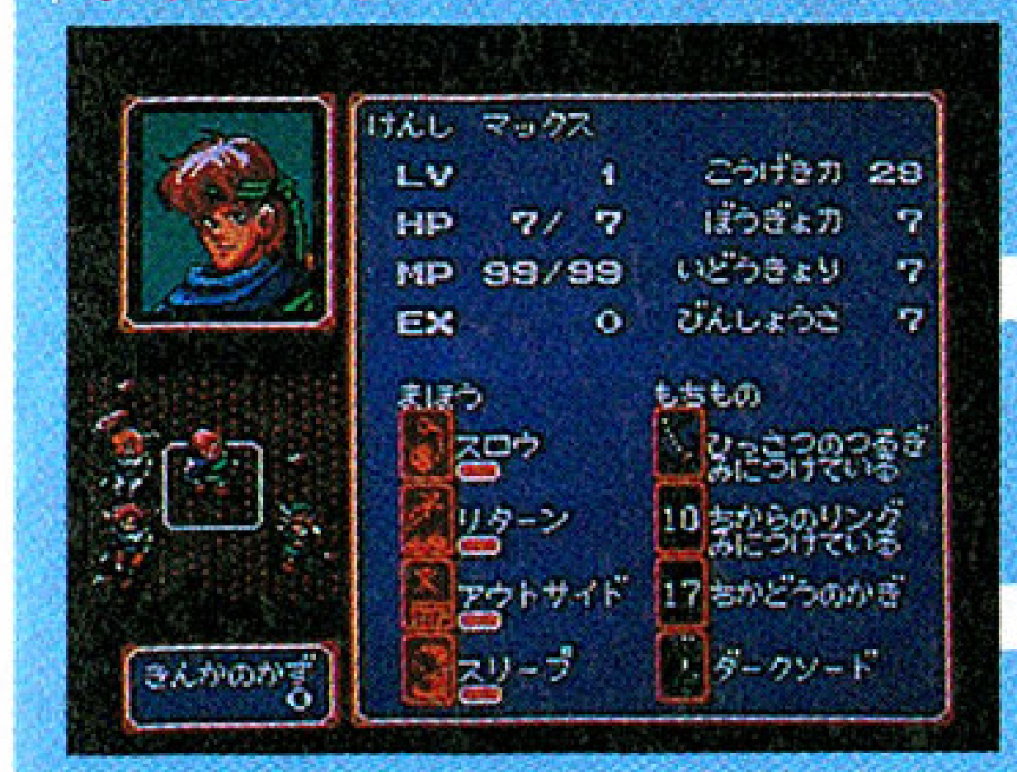
ゴブリン L1
HP 17/17
MP 0/ 0

でもってグッサリやられる。体力のないキャラクターへの集中攻撃もあるので注意したいね。

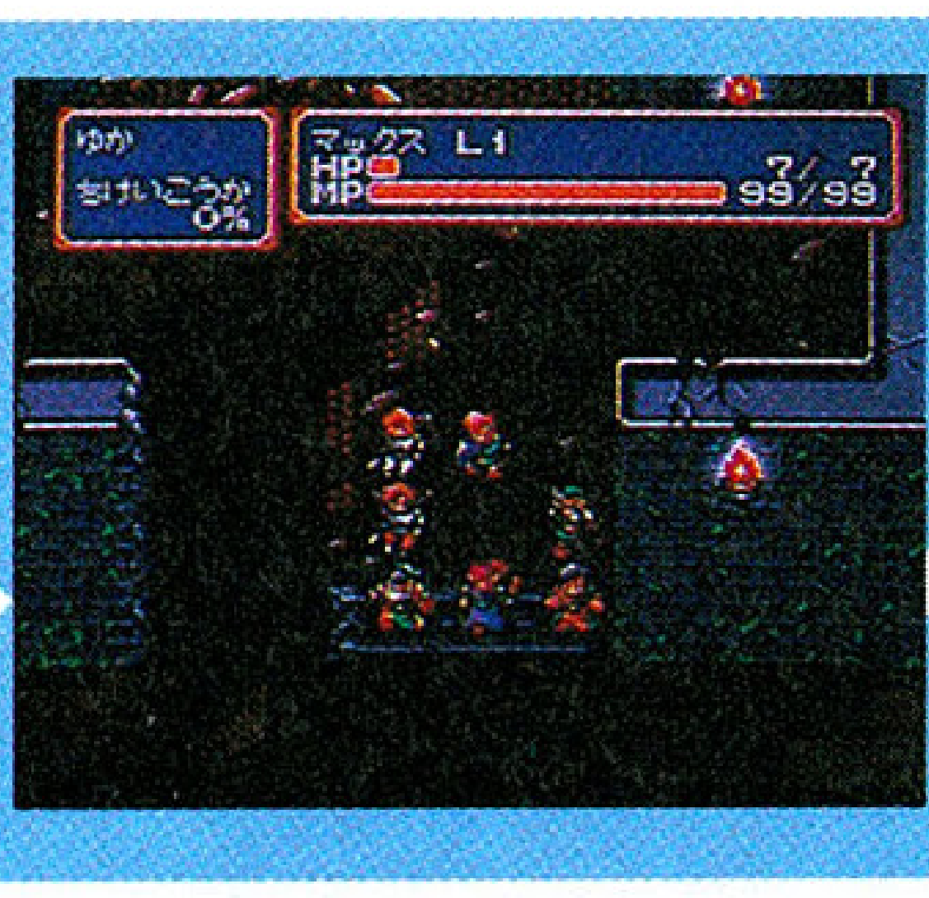
徹夜明けでも大丈夫　これが攻撃行動だ！

攻撃行動をわかりやすくすると、だいたいこんな感じになる。もちろん敵も同じ行動をしている んだけどね。思考時間は速い。負けちゃイカンな。

攻撃キャラの指定

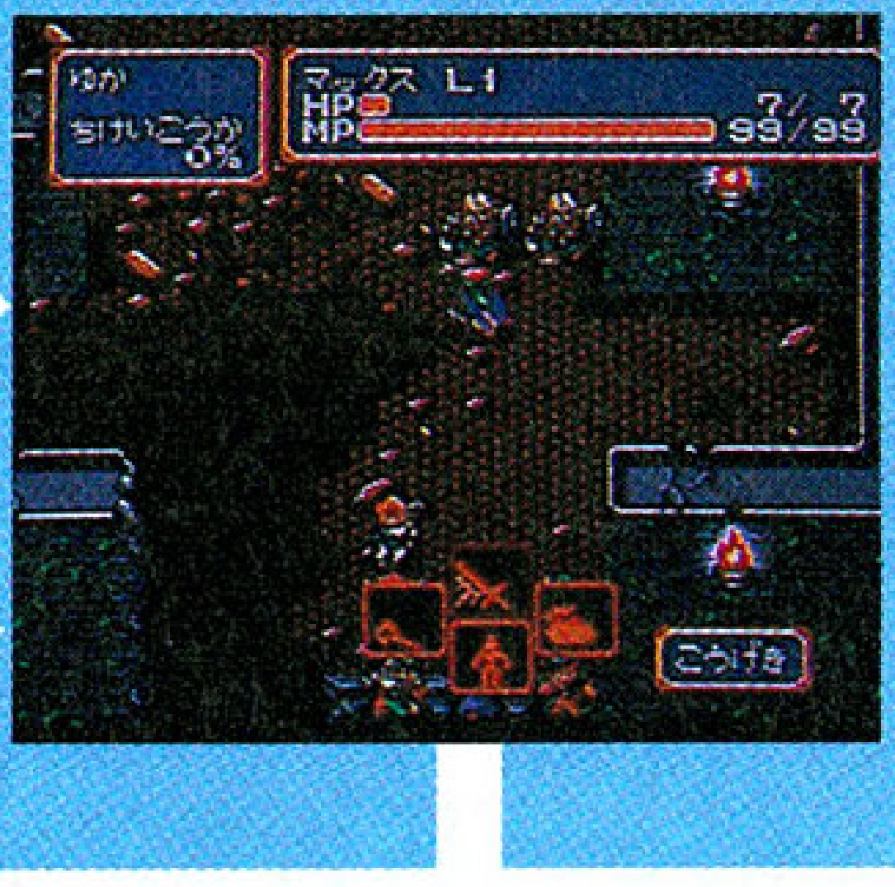

けんし　マックス
LV　1　こうげき力　28
HP　7/ 7　ぼうぎょ力　7
MP　99/99　いどうきょり　7
EX　0　びんしょうさ　7
まほう　もちもの
スロウ　ひっさつのつるぎ みにつけている
リターン　10 ちからのリング みにつけている
アウトサイド　17 ちかどうのかぎ
スリープ　ダークソード
きんかのかず 0

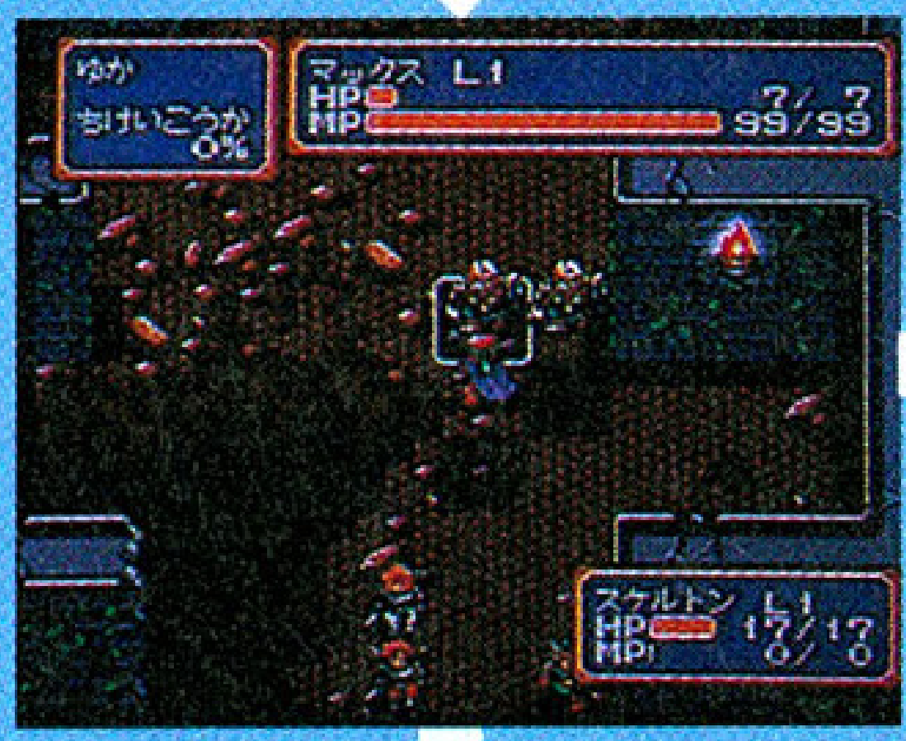
移動


ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99

移動せずその場で攻撃

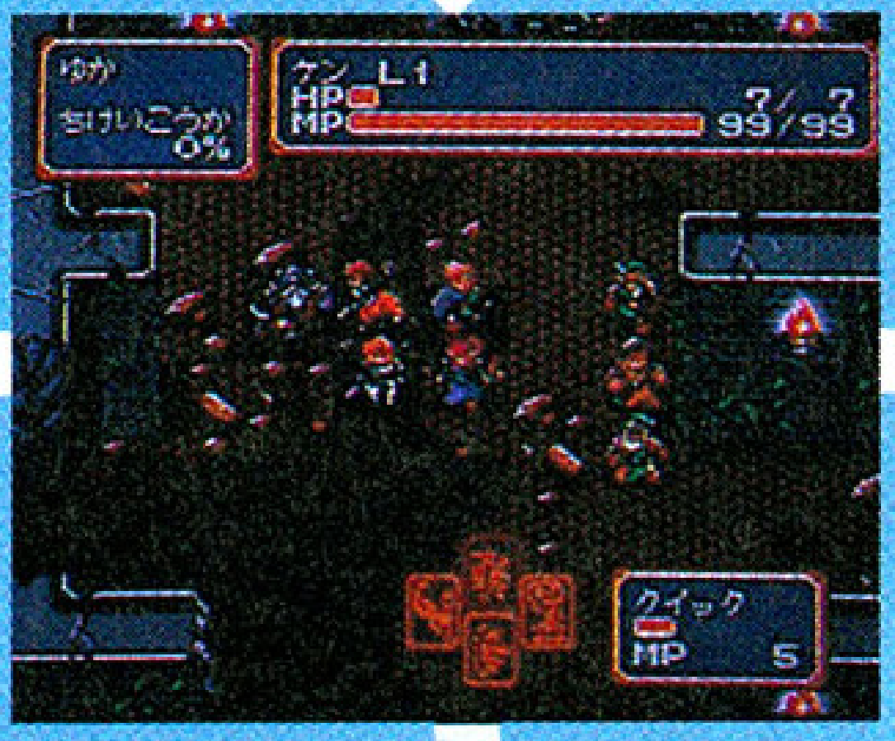
行動を選択


ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
こうげき


ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
スケルトン L1
HP 17/17
MP 0/ 0

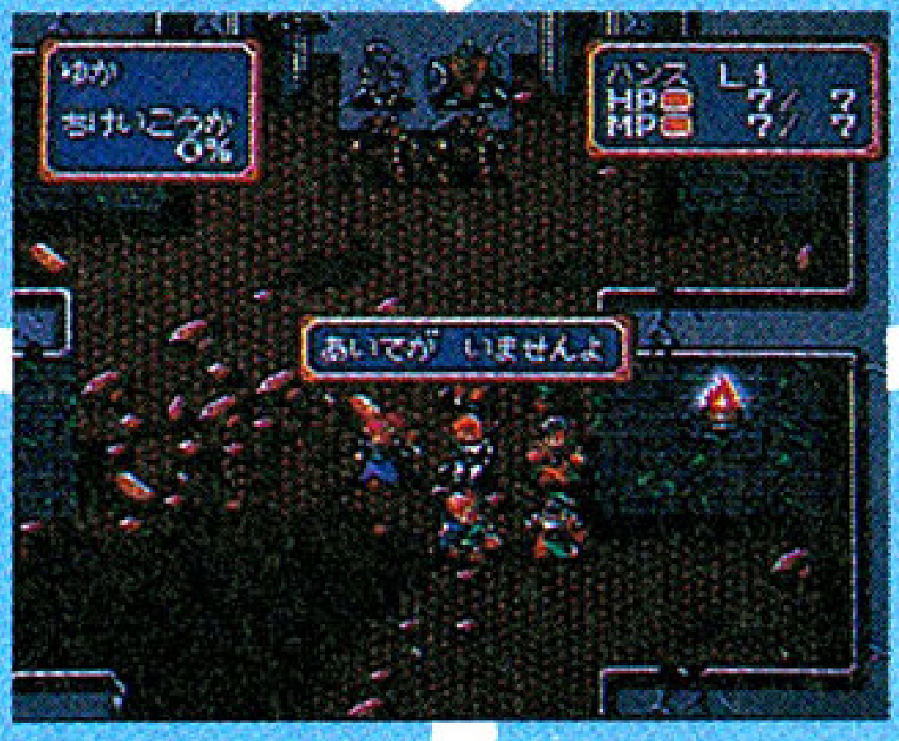
たたかう

剣などの直接攻撃から弓の間接攻撃まで。いろいろあるよ。


ゆか
ちけいこうか 0%
ケン L1
HP 7/ 7
MP 99/99
クイック
MP 5

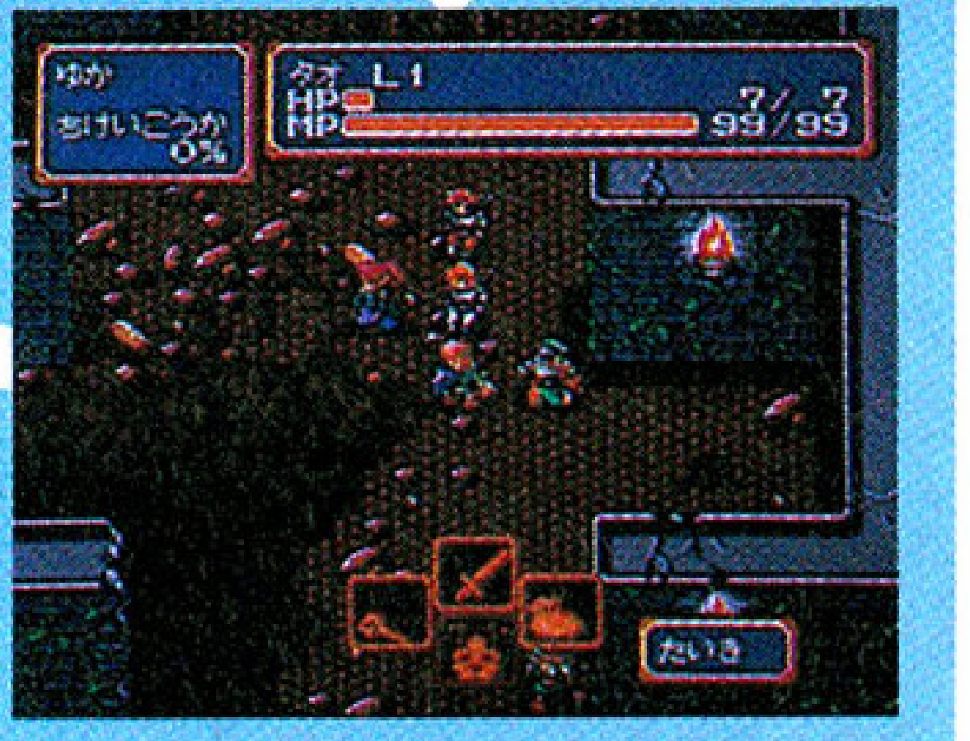
まほう

魔法は、単体に効くものから広範囲に効くものまであるぞ。

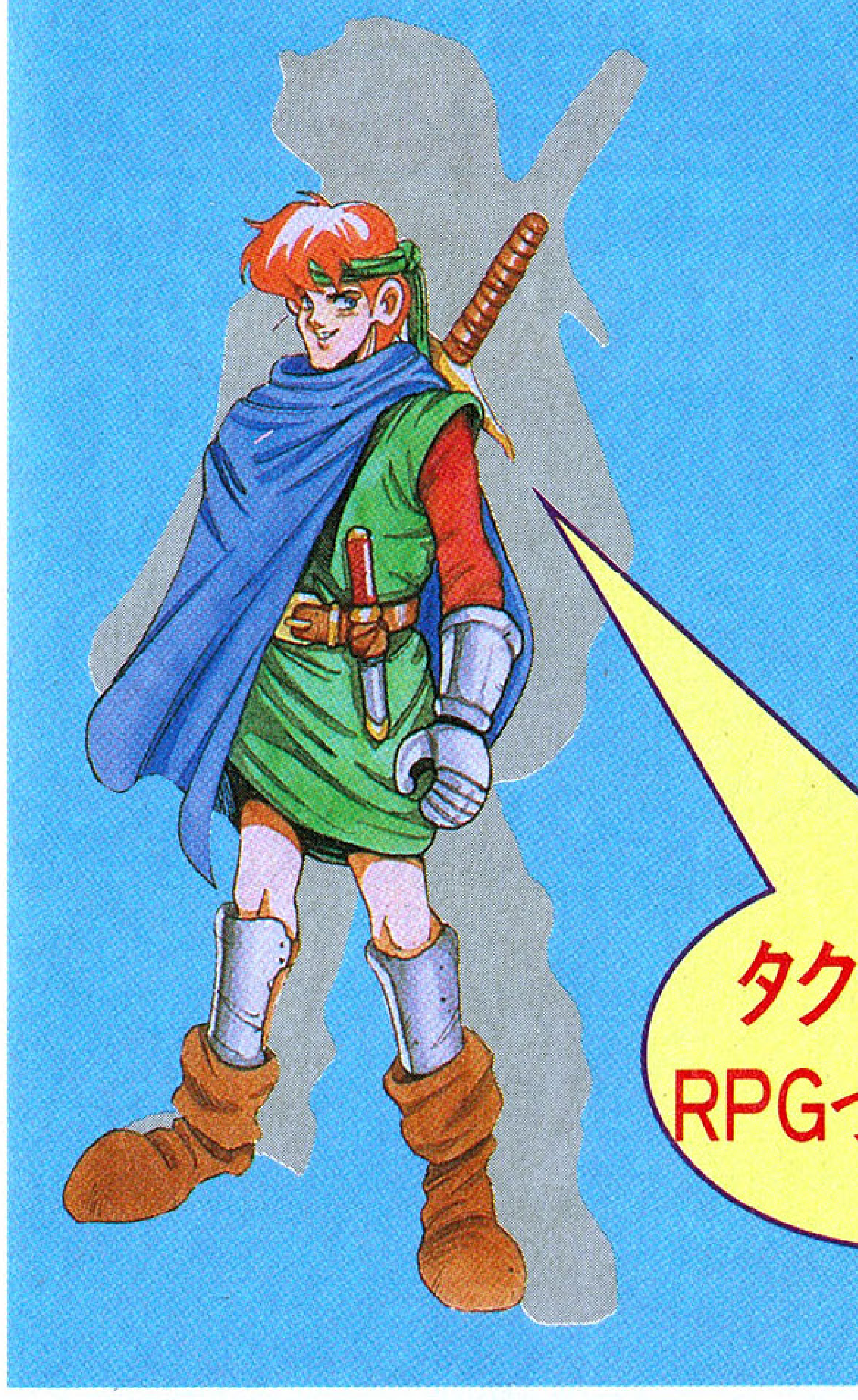

あいてが　いませんよ
ゆか
ちけいこうか 0%
ハンス L1
HP 7/ 7
MP 7/ 7

もちもの

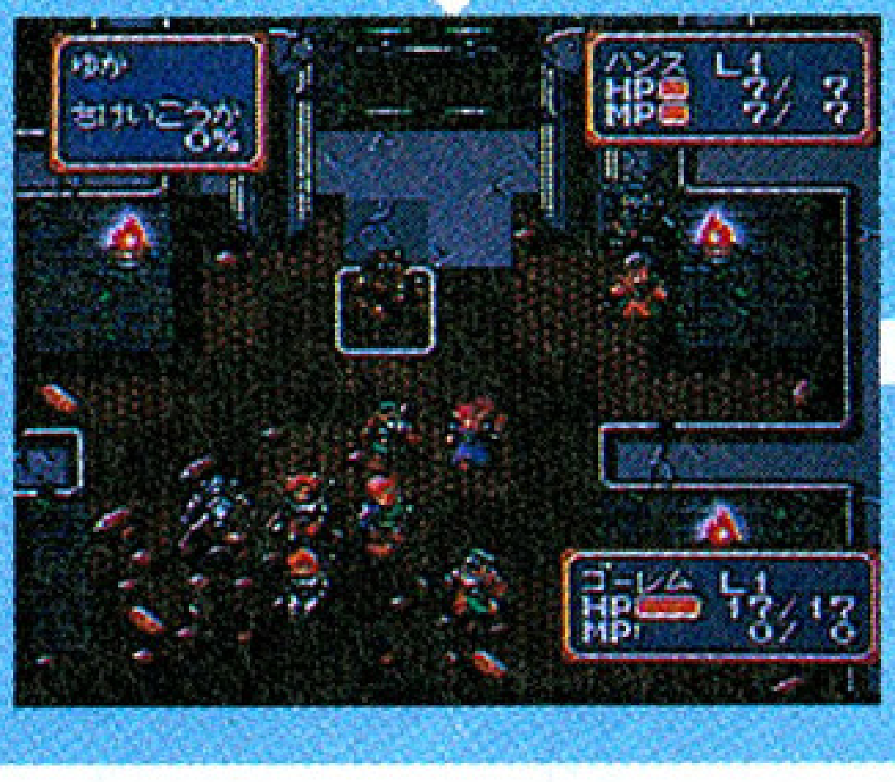
道具を使って魔法を起こしたり、体力を回復したり……。


ゆか
ちけいこうか 0%
タオ L1
HP 7/ 7
MP 99/99
たいき

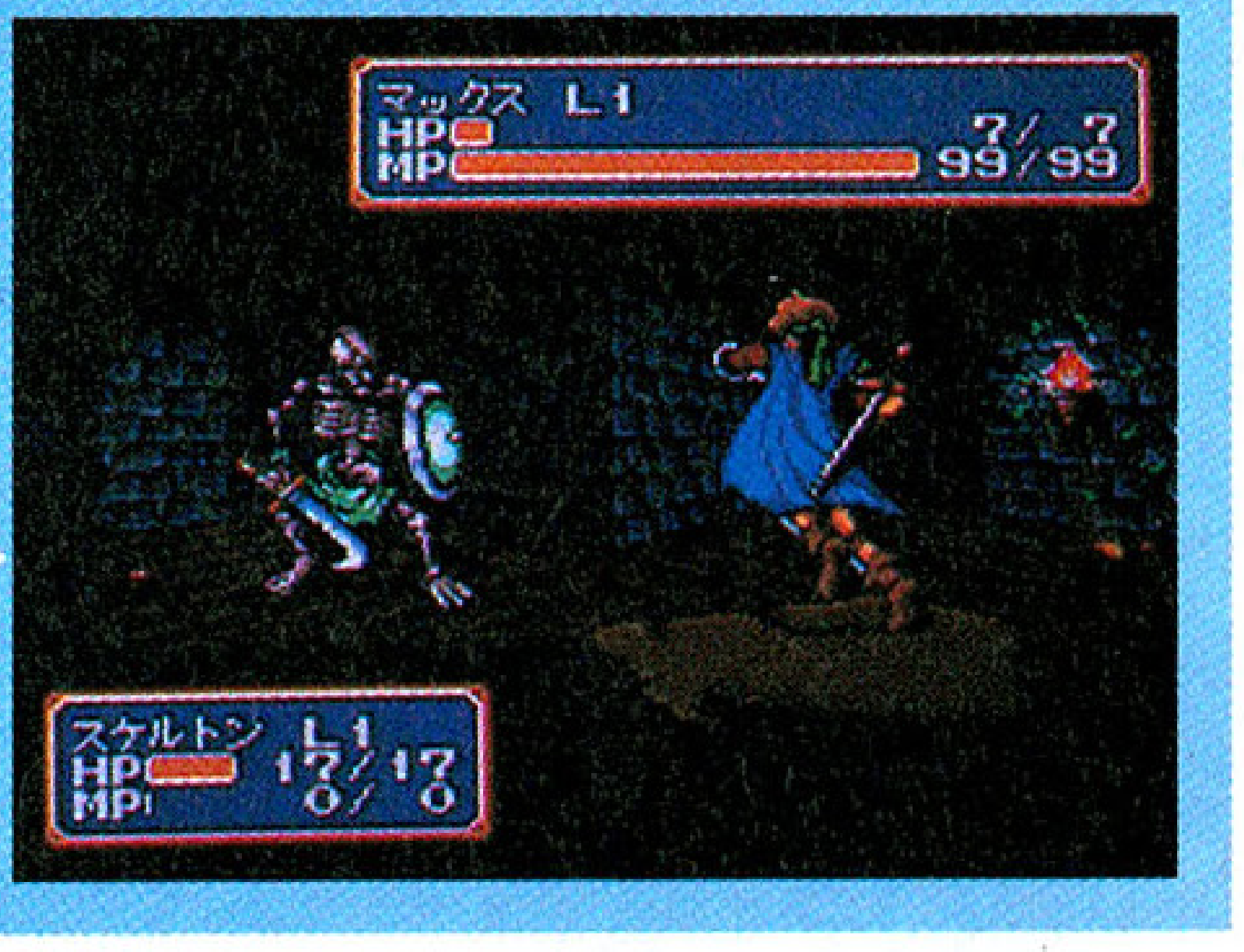
たいき


タクティクス
RPGっワケだ！

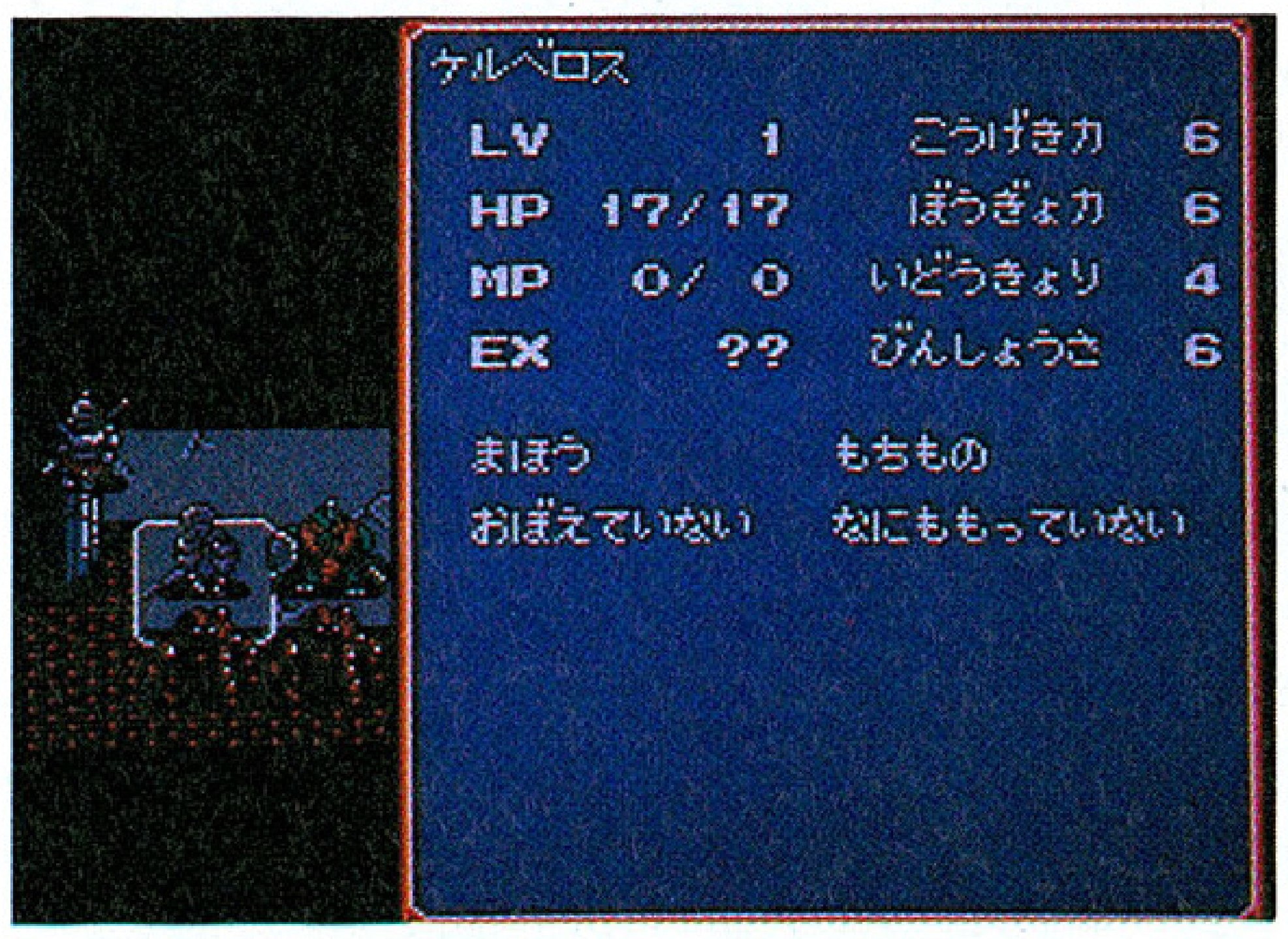
敵を選ぶ


ゆか
ちけいこうか 0%
ハンス L1
HP 7/ 7
MP 7/ 7

撃退！


マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
スケルトン L1
HP 17/17
MP 0/ 0

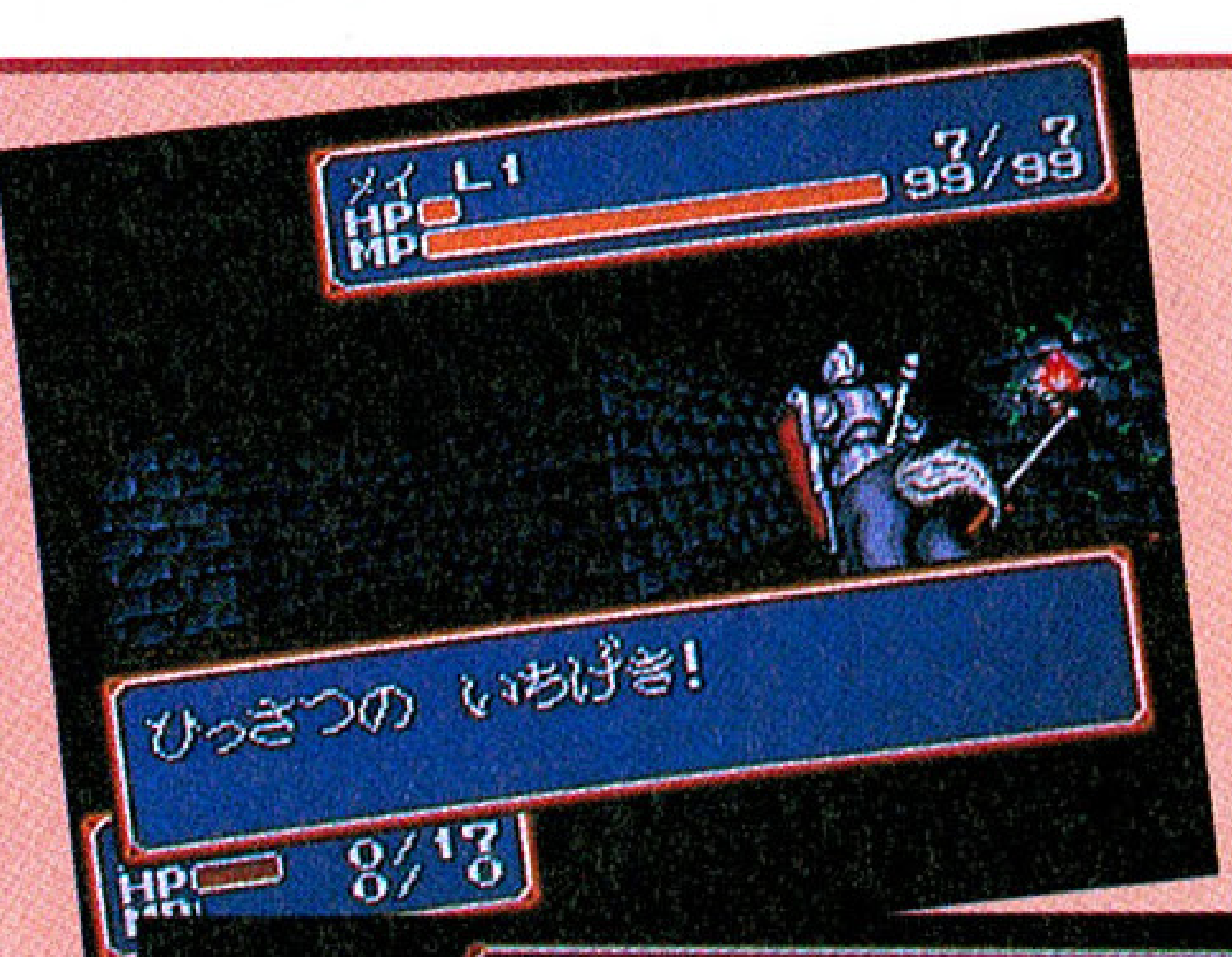
敵のパラメータもわかります

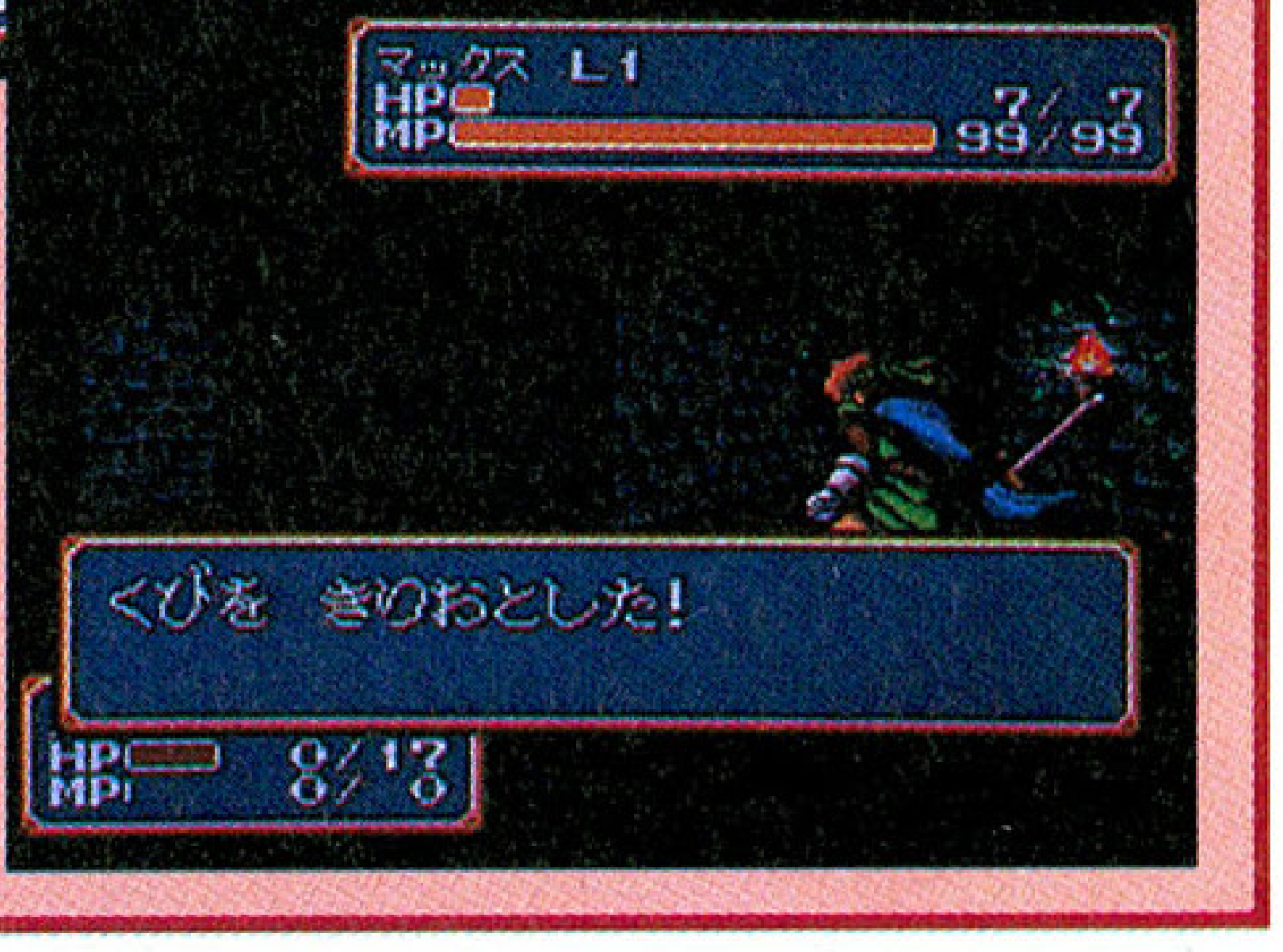

ケルベロス
LV　1　こうげき力　6
HP　17/17　ぼうぎょ力　6
MP　0/ 0　いどうきょり　4
EX　??　びんしょうさ　6
まほう　もちもの
おぼえていない　なにももっていない

敵のキャラクターにカーソルを合わせて、ボタンを押してみよう。すると、自分のキャラクターと同じように敵のパラメータも見るコトができるのだ。これで予習し戦うようにすれば、火傷をするコトもないでしょ。

一撃必殺！クリティカルヒットの類

RPG の戦闘ではなじみの深いクリティカルヒット。威力絶大だが、めったにできないし、やろうと思ってできるものでもない。それだけに敵を一撃で粉砕してしまったときは、何物にも変えられない快感が体中にほとばしる。しかし、一般的にシミュレーションの戦闘ではクリティカルヒットを採用しているのはほとんどない。とりあえず採用されているので、うれしい話だ。さらに必殺の一撃や、首を斬り落とすなどとクリティカルヒットの効果も多彩である。しょっちゅう出てほしいが、それじゃありがたみがない。難しいところだが、あるだけ幸せだろう。

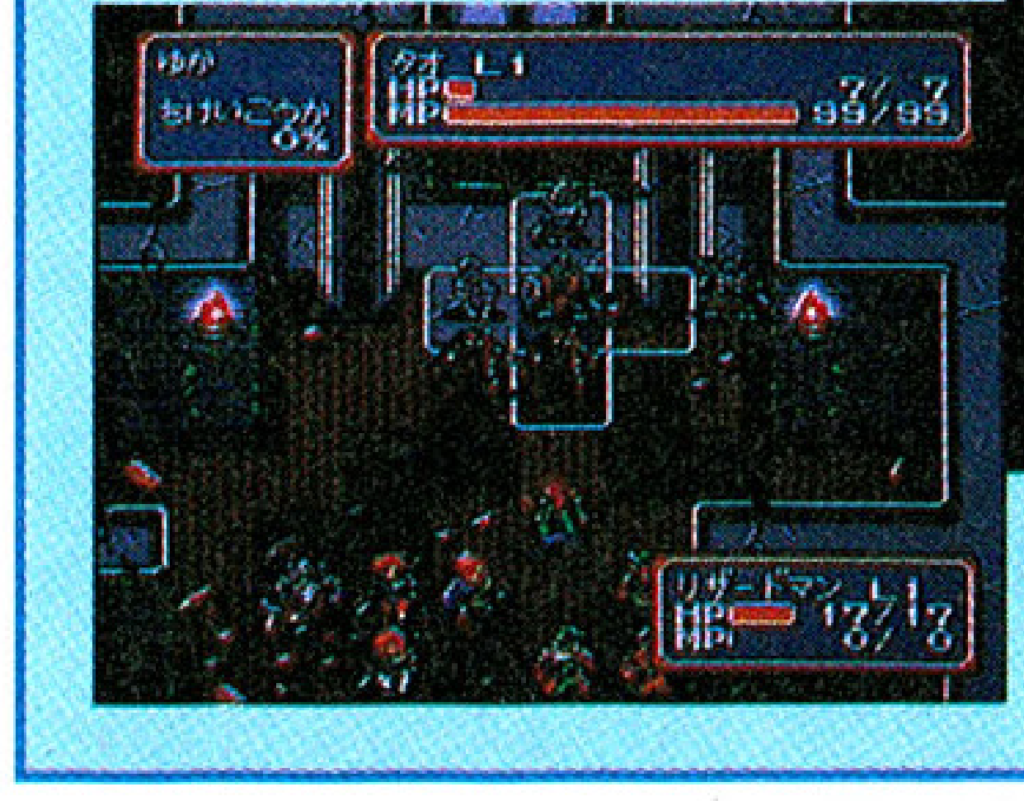

ひっさつの　いちげき！
メイ L1
HP 7/ 7
MP 99/99
HP 8/17
MP 0/ 0


くびを　きりおとした！
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
HP 8/17
MP 0/ 0

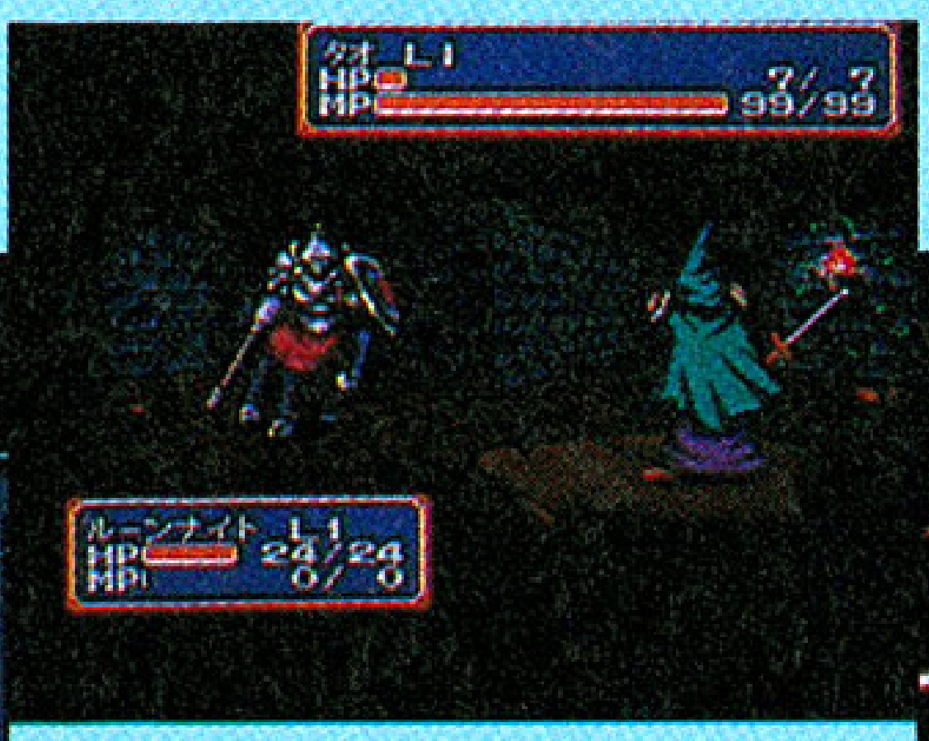
魔法の威力はハンパじゃないっすよ

選択して

まずは魔法の対象となる敵のキャラクターを選ぶ。やれ。


ゆか
ちけいこうか 0%
タオ L1
HP 7/ 7
MP 99/99
リザードマン L1
HP 17/17
MP 0/ 0

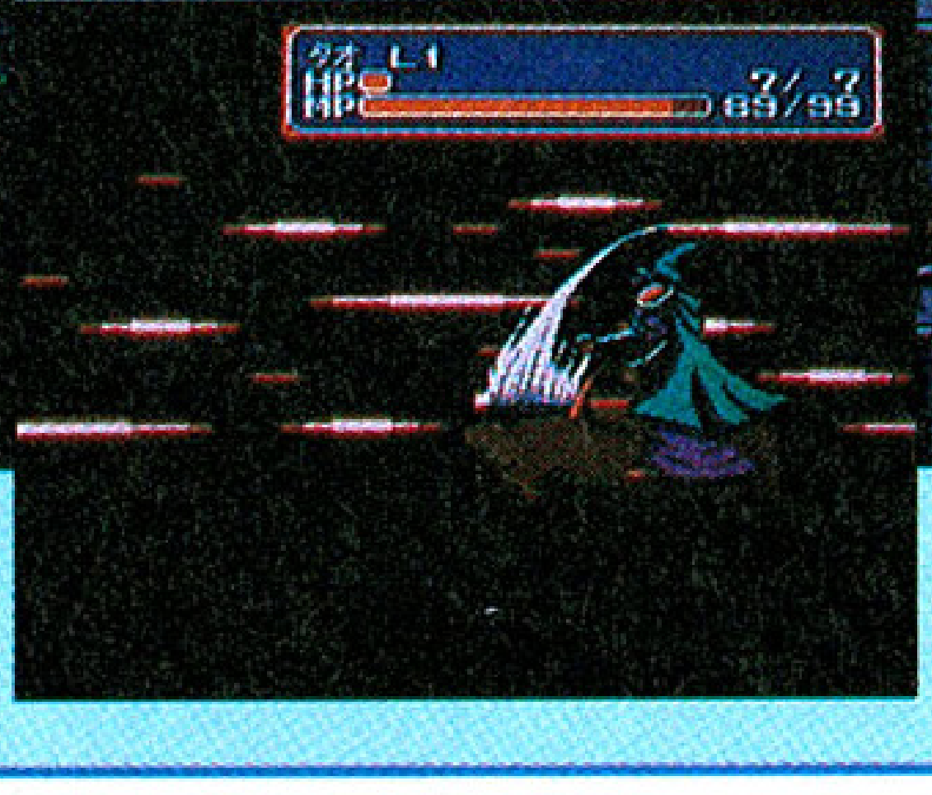
対峙して


タオ L1
HP 7/ 7
MP 99/99
ルーンナイト L1
HP 24/24
MP 0/ 0

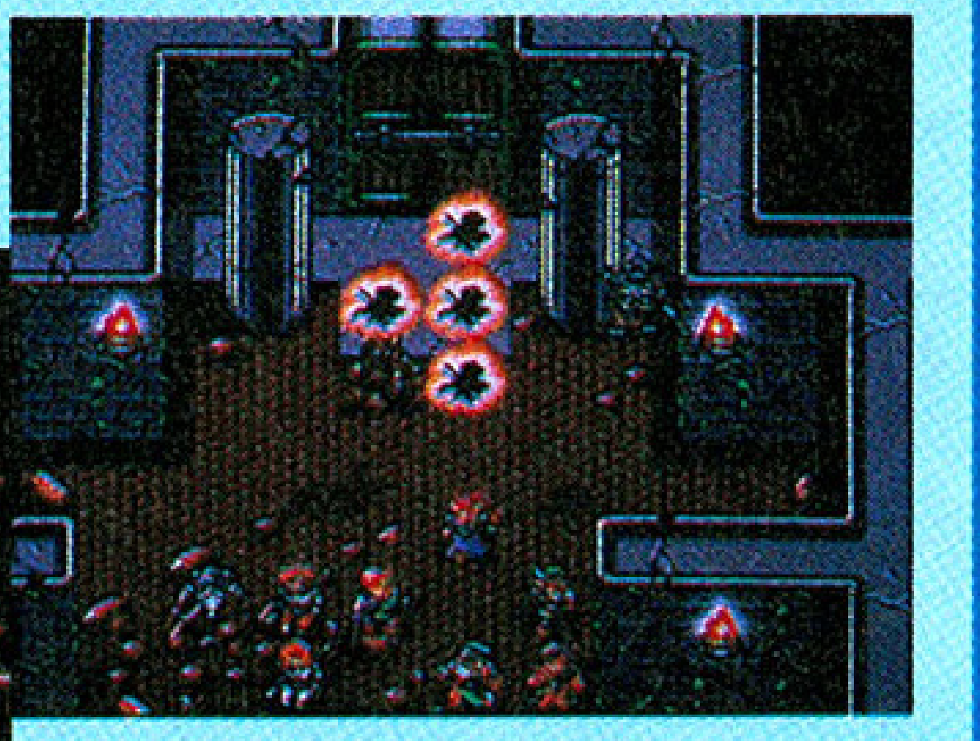
あとは戦闘シーンに突入するだけ。さあ、どうなる？

ちぇすと

魔法のビジュアルは確定ではない。でも臨場感爆発！


タオ L1
HP 7/ 7
MP 89/99

どど～ん



このとーり。時代は魔法でしょと、思わざるを得ないね。

いつも元気にヨーグルト

プレーンヨーグルト
（ホルスタイン）
ノンホモ生乳100%

イカしたナイスガイとは一生よばれないヨーグルト。でもいいんだ。ホント。

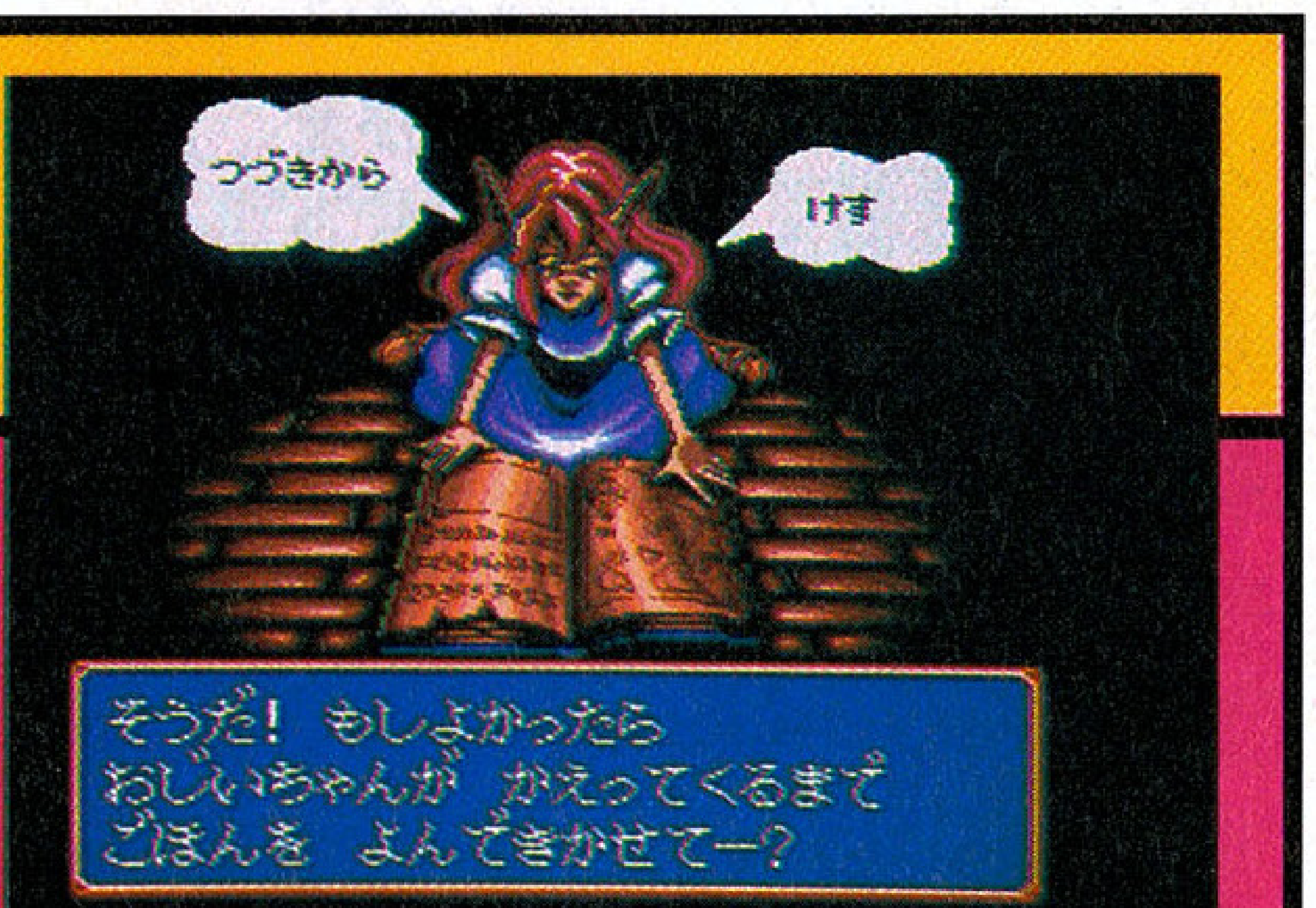
最新作のホットメニューを宅配します

BE MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART1
シャイニング・フォース
P52

シャイニング・フォース 神々の遺産



そうだ! もしよかったら
おじいちゃんが かえってくるまで
ごほんを よんできかせてー?

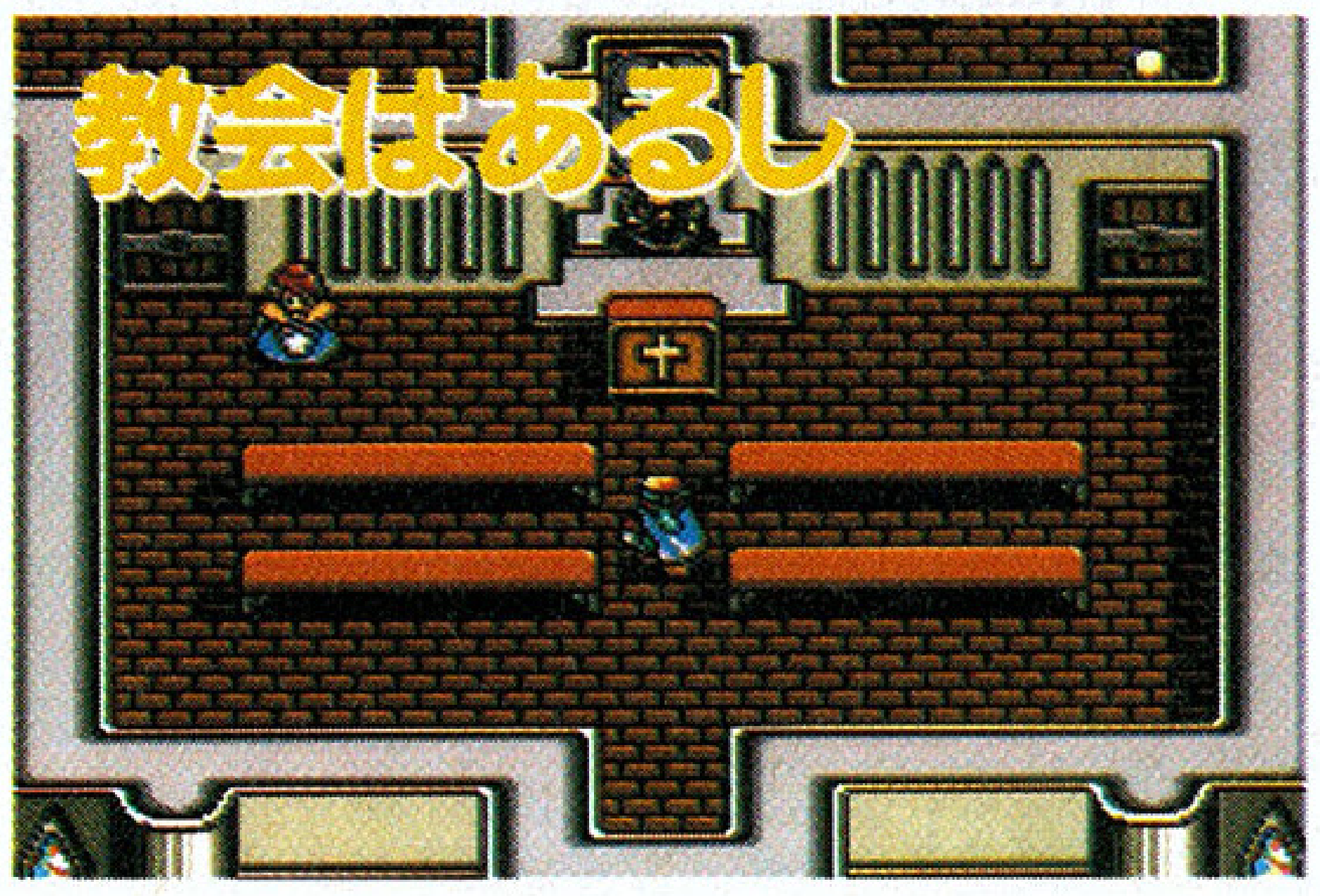
着々と完成の道をたどる「シャイニングフォース」。3月27日の発売日に向けて、開発のお兄さんたちは、がんばっているのだ。冬の寒さで風邪をひかないように祈りつつ、発売日を待ちましょう。風邪ひくと開発が遅れるってワケじゃないけどね。健康第一だ。

セガ/3月27日発売/価格未定/RPG/12M+B.B

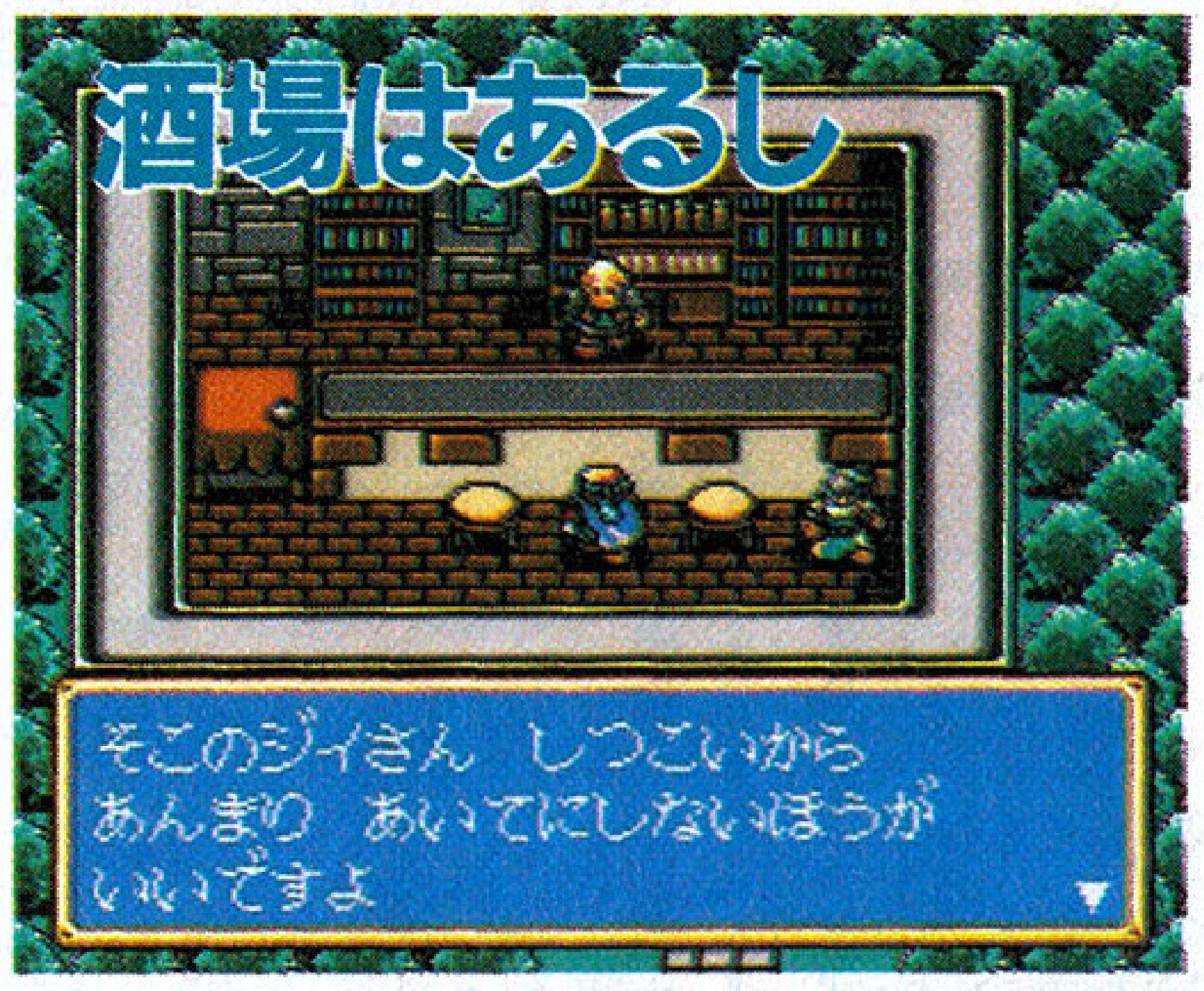
ガーディアナの街をさらにくわしく紹介する

先月号で、光の軍勢─シャイニングフォースーの出発地点であるガーディアナの町を紹介した。紹介とはいっても画面写真が数点あっただけなんだけどね。今月は、先月を上回るガーディアナの街についての情報が続々と入ってきている。とにかく写真を見てくれ。

ガーディアナの街は、ガーディアナの城とつながっている。城と城下町の関係だ。城のようすは次のページで説明しよう。街には、道具屋、酒場、教会などがあり、一般庶民の家も多数存在する。先月紹介したと思うが、家にはすべて屋根がついているのだ。中に入ると屋根がスパッと消える。画面を切り換えているワケではない。まばたきする間もなく消えるので、ちょくちょく出入りしたくなるほどの心地よさだ。単純なコトだけど、実際に見るとドキドキするかもね、ホント。

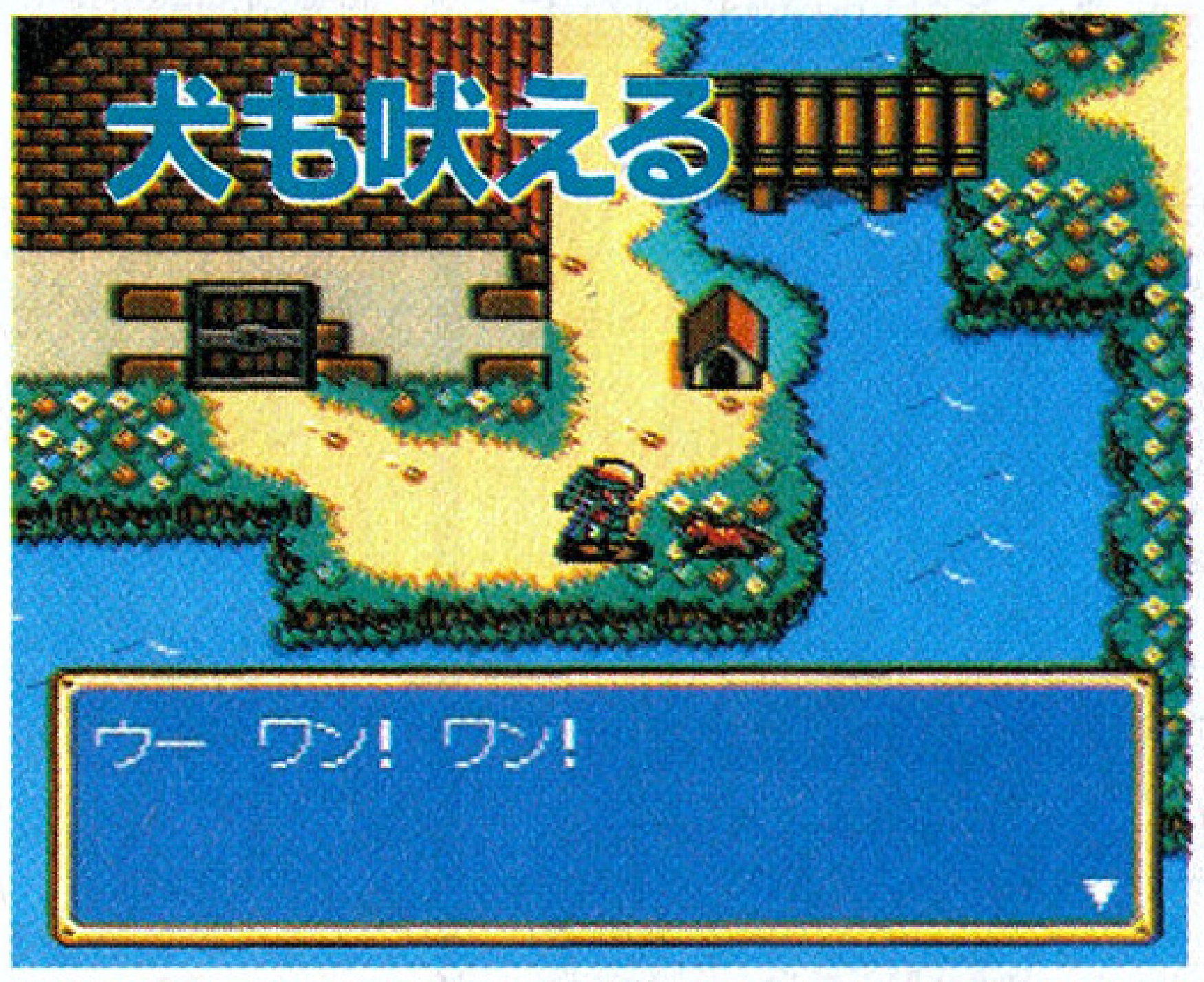


チャーチってヤツよ。ここでお祈りとかするんだろうな。いいぞ。



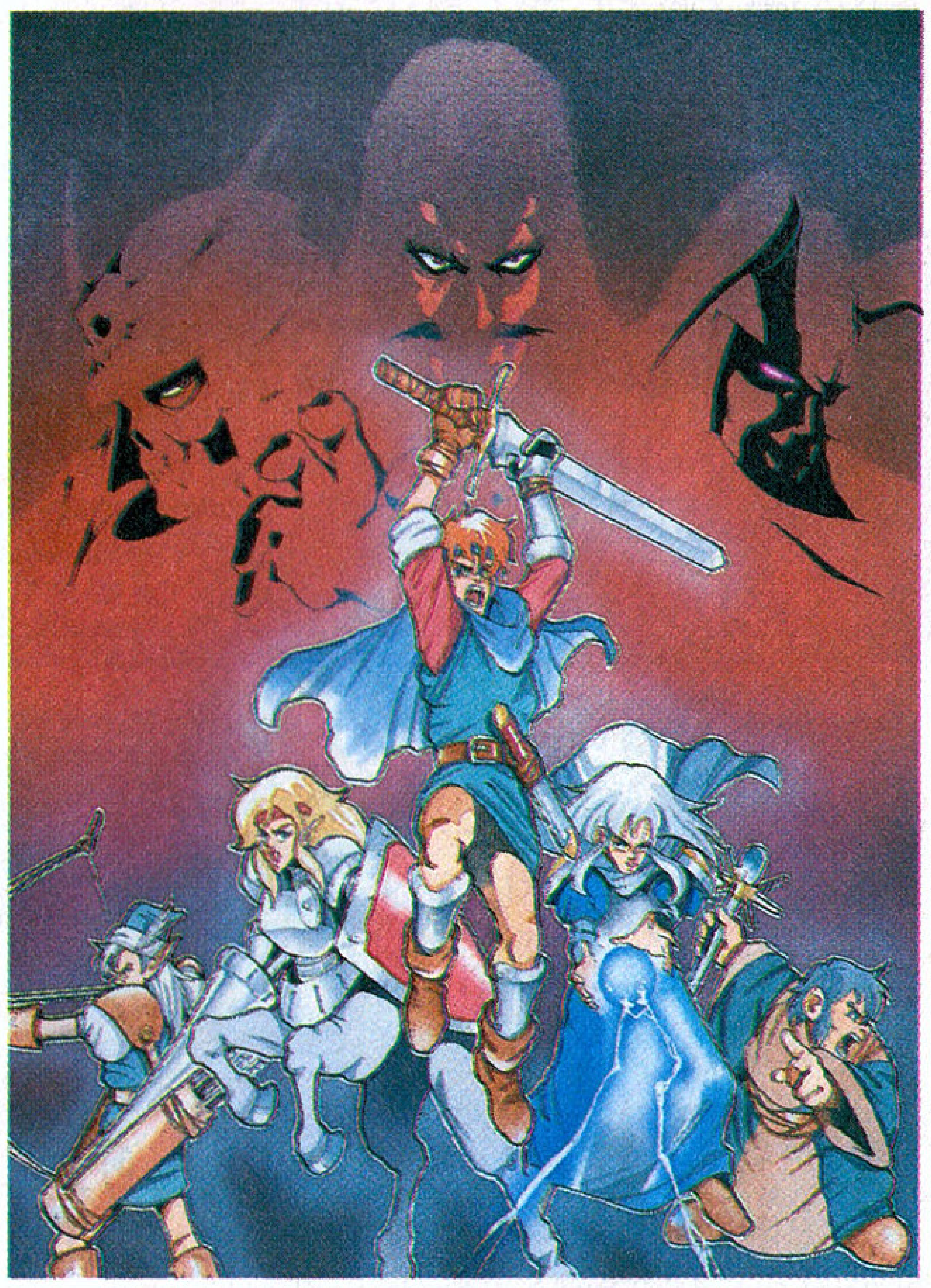
そこのジイさん しつこいから
あんまり あいてにしないほうが
いいですよ

大人の社交場といえば、酒場。呑んだくれてるジイも一緒に酒を呑めば兄弟同然だ。

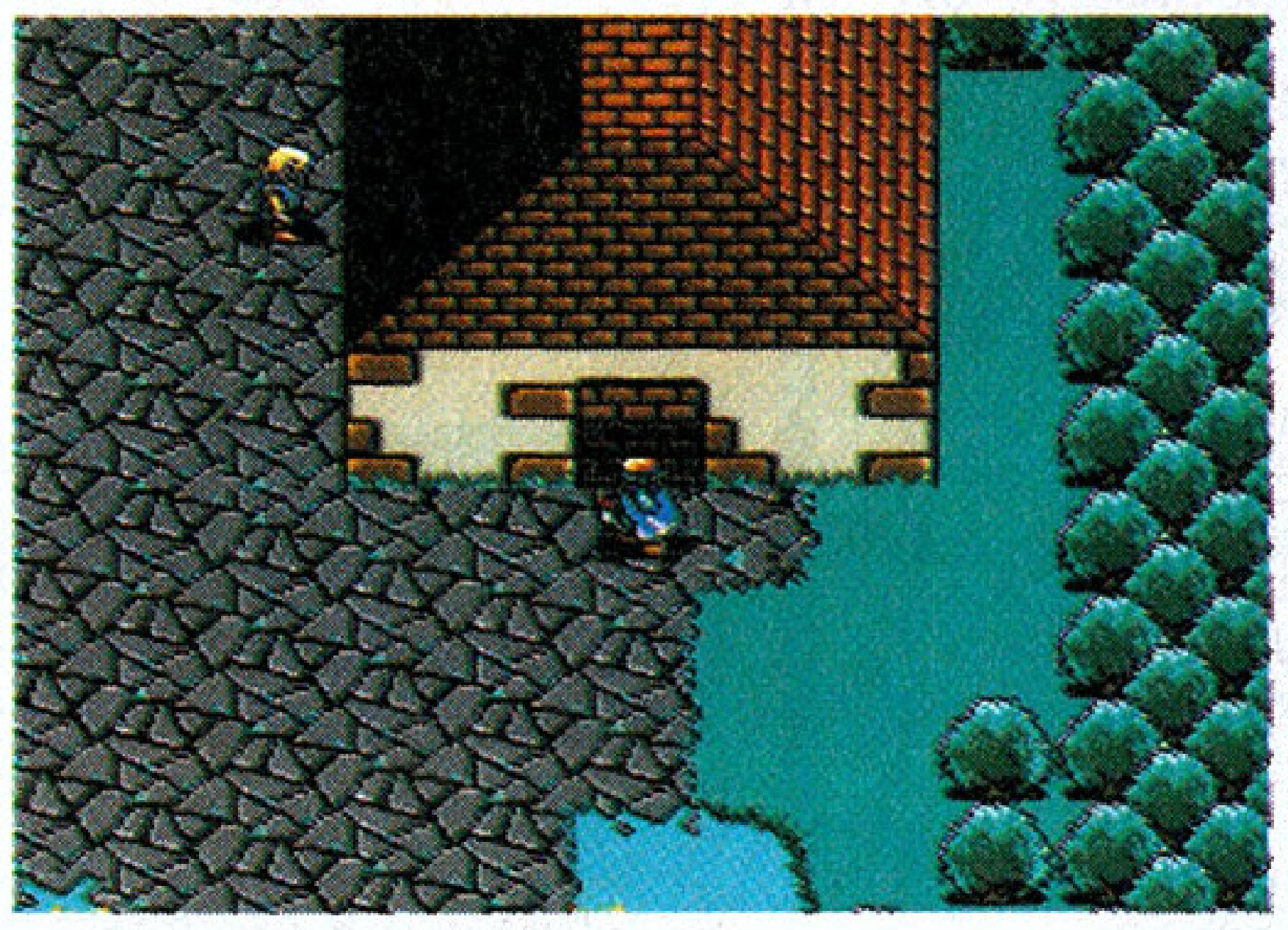


ウー ワン! ワン!

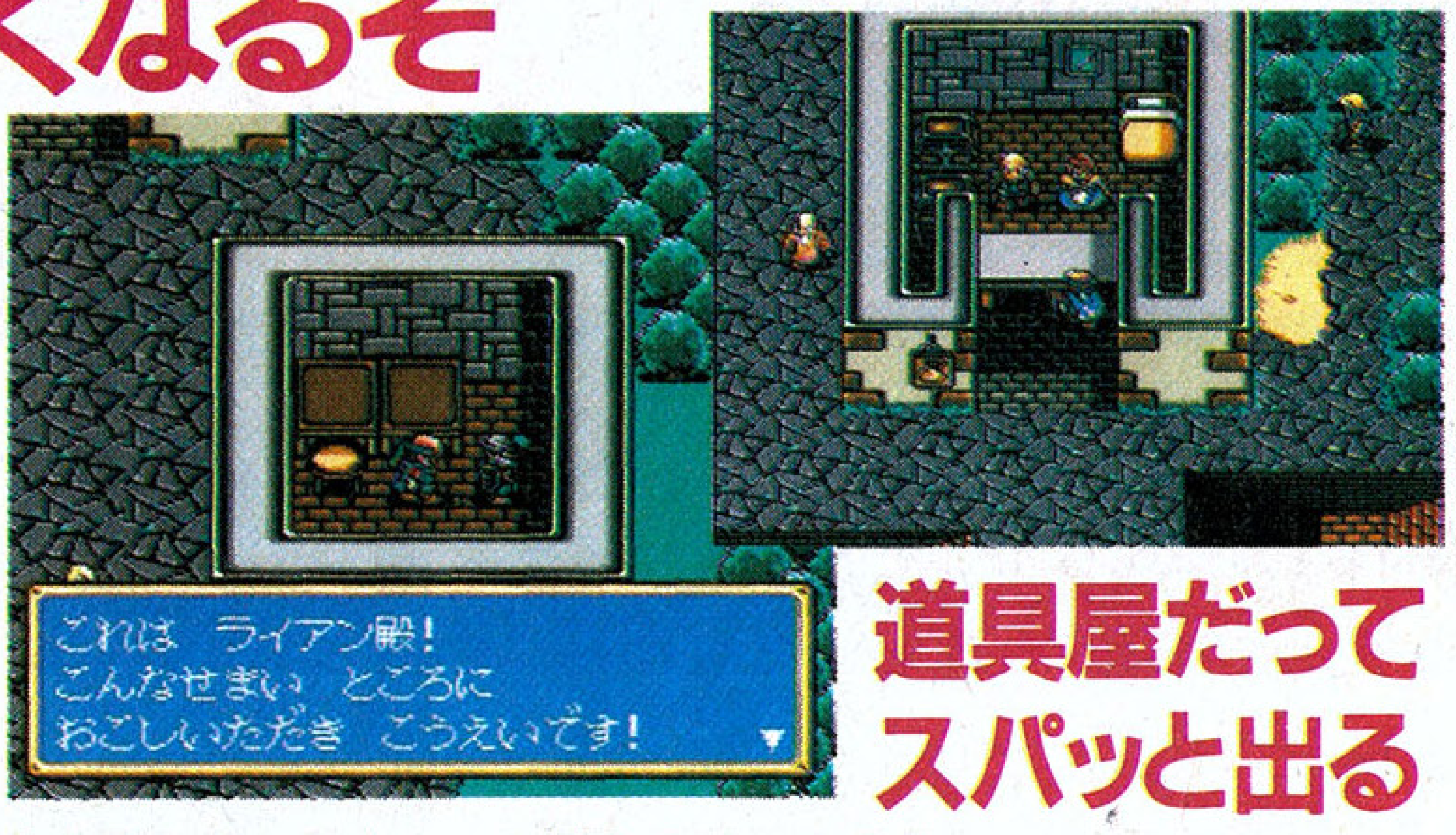
お約束といったらナニだが、動物に話しかけると鳴き声で返事してくれる。



屋根はスパッとなくなるぞ



とにかく手近の家に入ってみよう。入れないときは、玄関口に人が立っているからだ。どいてー。



これは ライアン殿!
こんなせまい ところに
おこしいただき こうえいです!

なかはこんなぐあい。1階なら外のようすもわかる。どこの家でも屋根は取れるぞ。小さくてもだ。

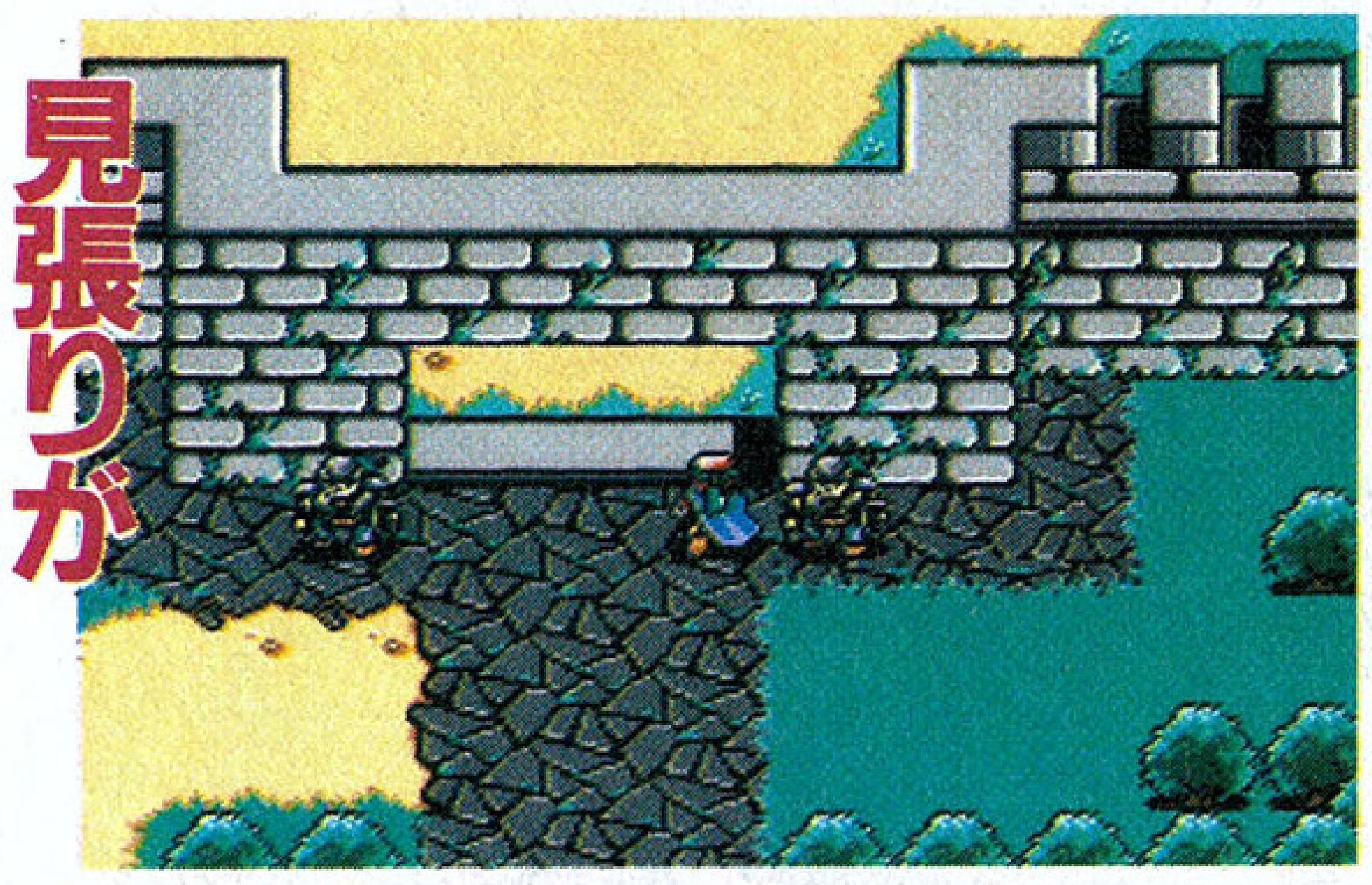
ガーディアナの城はどうなっているのか

ガーディアナの街から北に行くとガーディアナの城がある。街と城はつながっているのだ。フィールド上から見ると、同じ場所にあるからね。まずは、のぞいてみましょう。

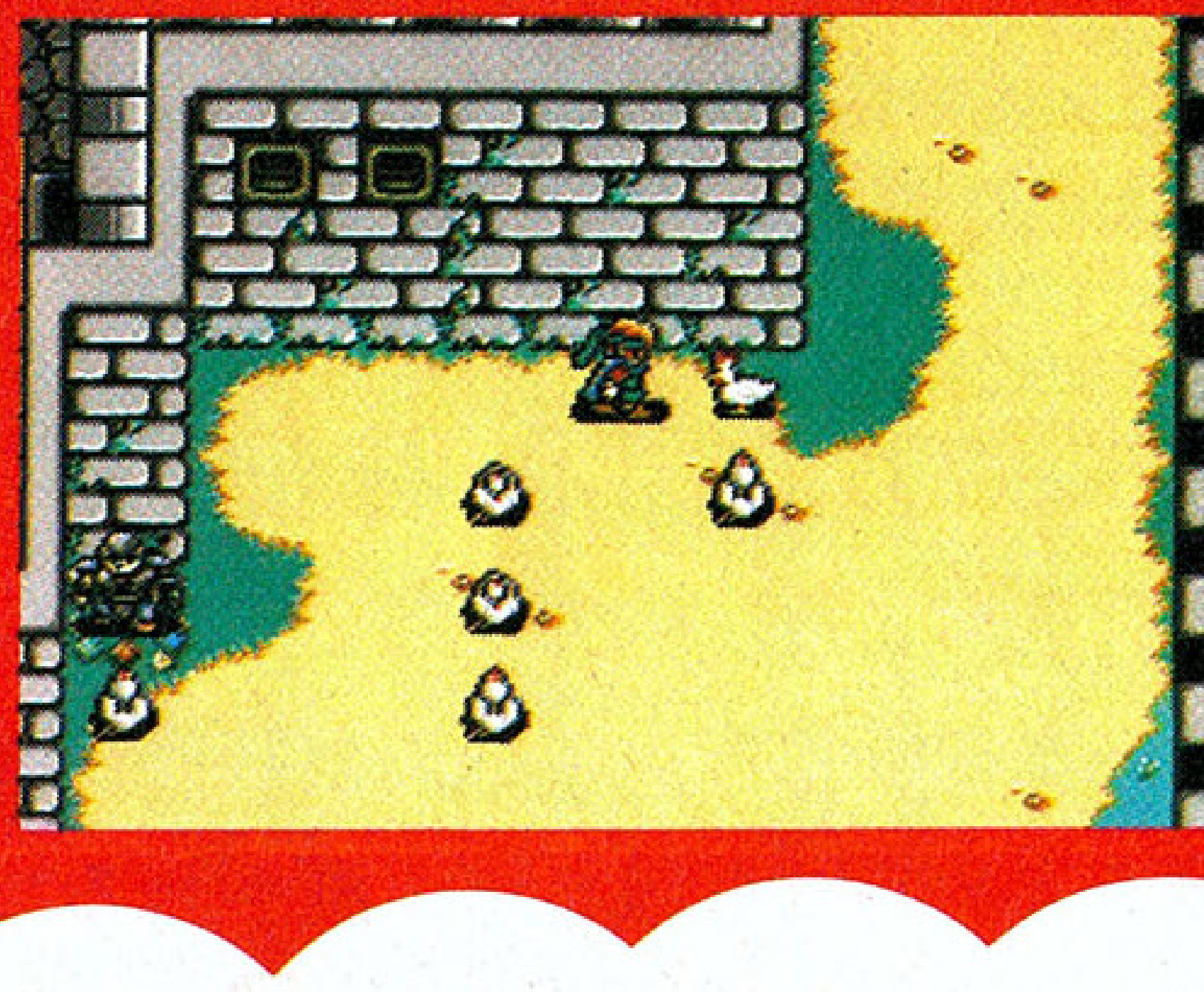
城のつくりは古風で、風格さえも感じる立派なものだ。見た目は2階建てだが、地下もあるし、塔もついている。城の玄関である城門は、木造だけどちょっとやそっとじゃ崩れない丈夫なものだぞ。ここに籠城してルーンファウストの攻撃に耐えても大丈夫なのでは？

城の中には王様がいる。今回はお目通りできなかったので、お話を聞けなかった。しかし、実際には王様の話を聞いてから出発するコトになるだろう。そのあたりの細かい話は次回ってコトで許してね。

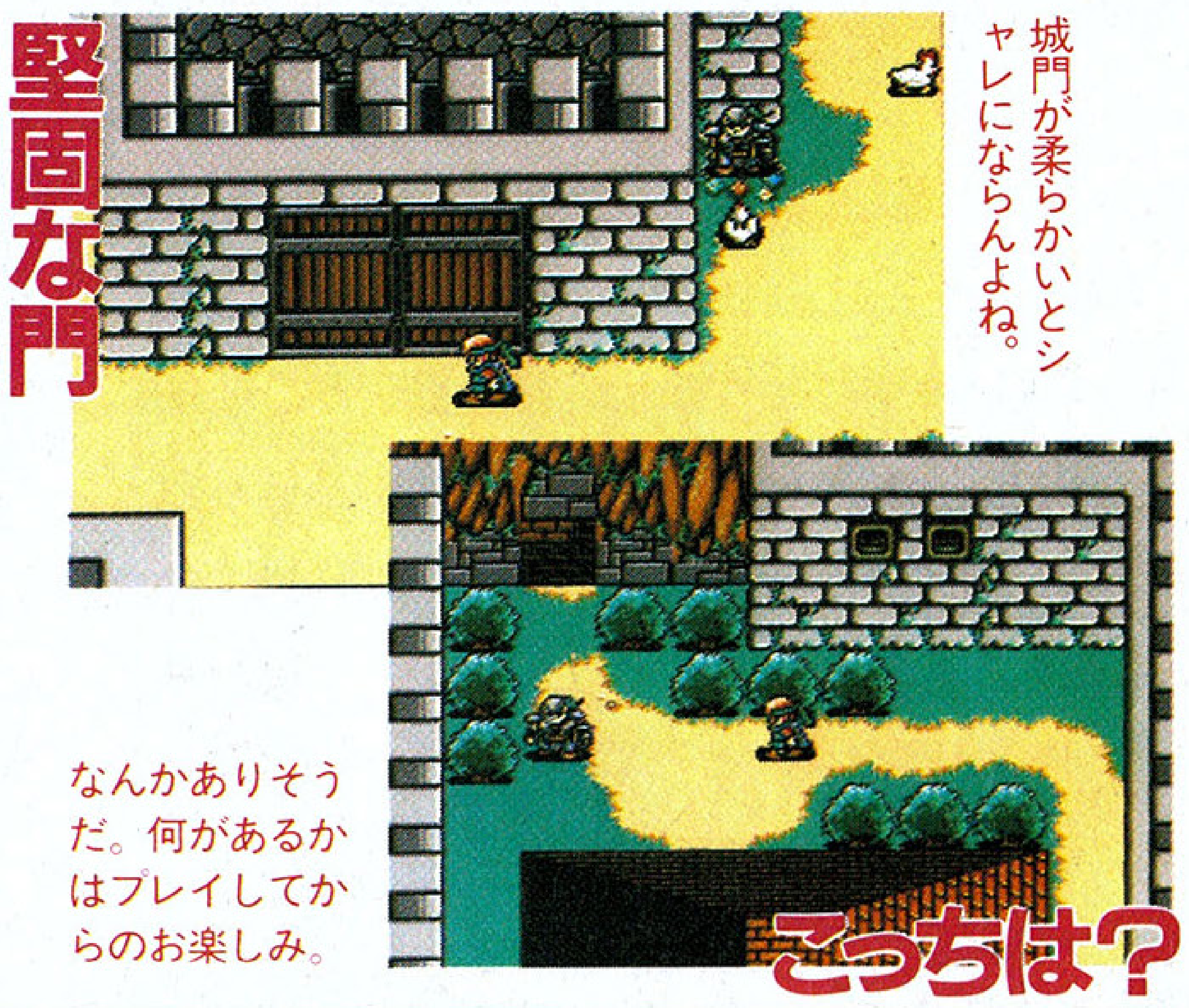
とにかく広い。広すぎて困るものではないが、行けるところは多い。めんどうがらずに行ってみよう。いいコトあるかもよ……。


見張りが

城の門番。2人配置されているが、どの世界でもそうなんだよな。


鳥をイジメるな！

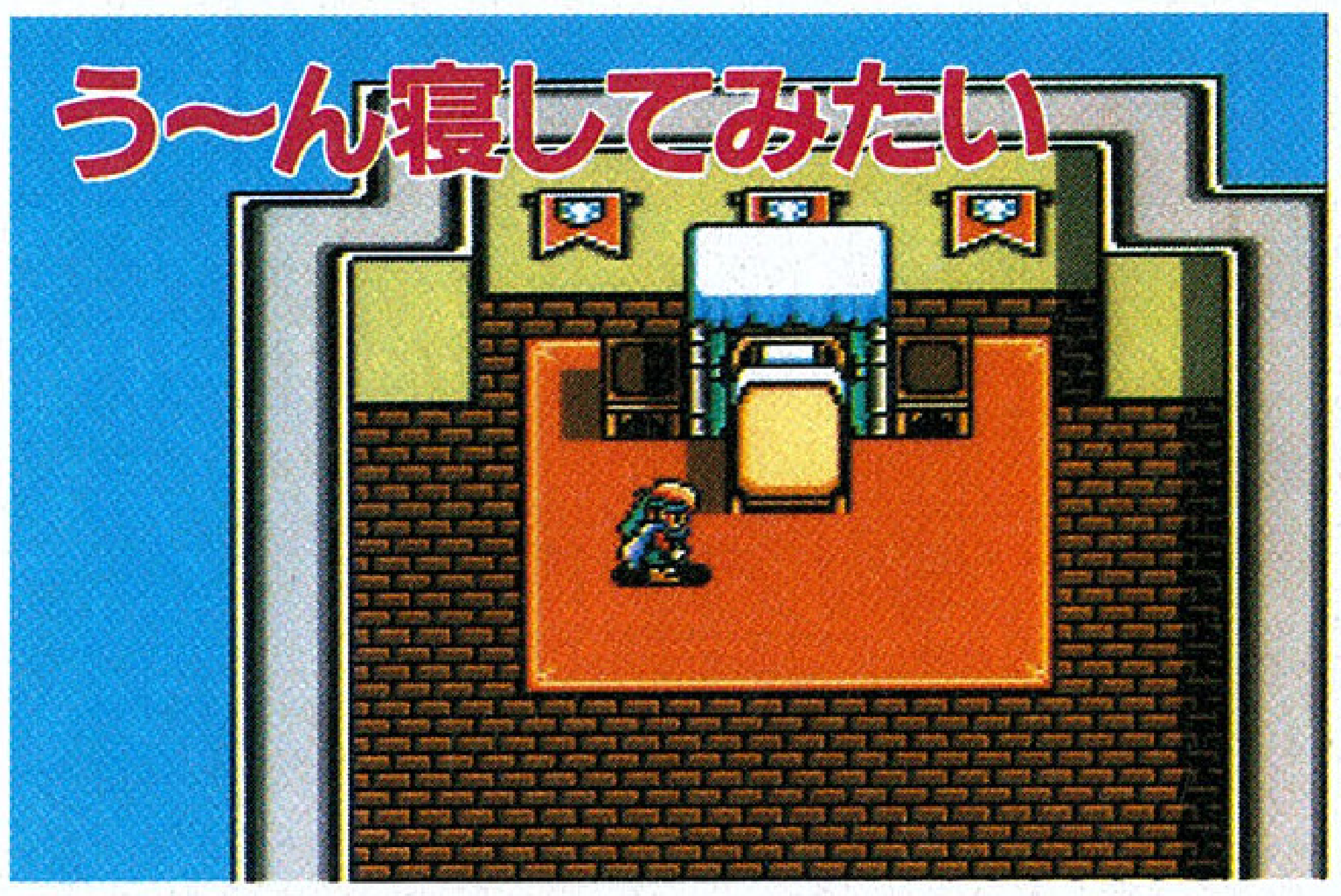
30回以上攻撃しても襲われるのだ。それはゲームが違うってばさ。


堅固な門

城門が柔らかいとシャレにならんよね。

こっちは？

なんかありそうだ。何があるかはプレイしてからのお楽しみ。


う〜ん寝してみたい

これが王様の寝室である。なぜかベッドが異様にデカイ。ベッドを見ると寝てみたくなるのが人情だ。みんなそうだよな。

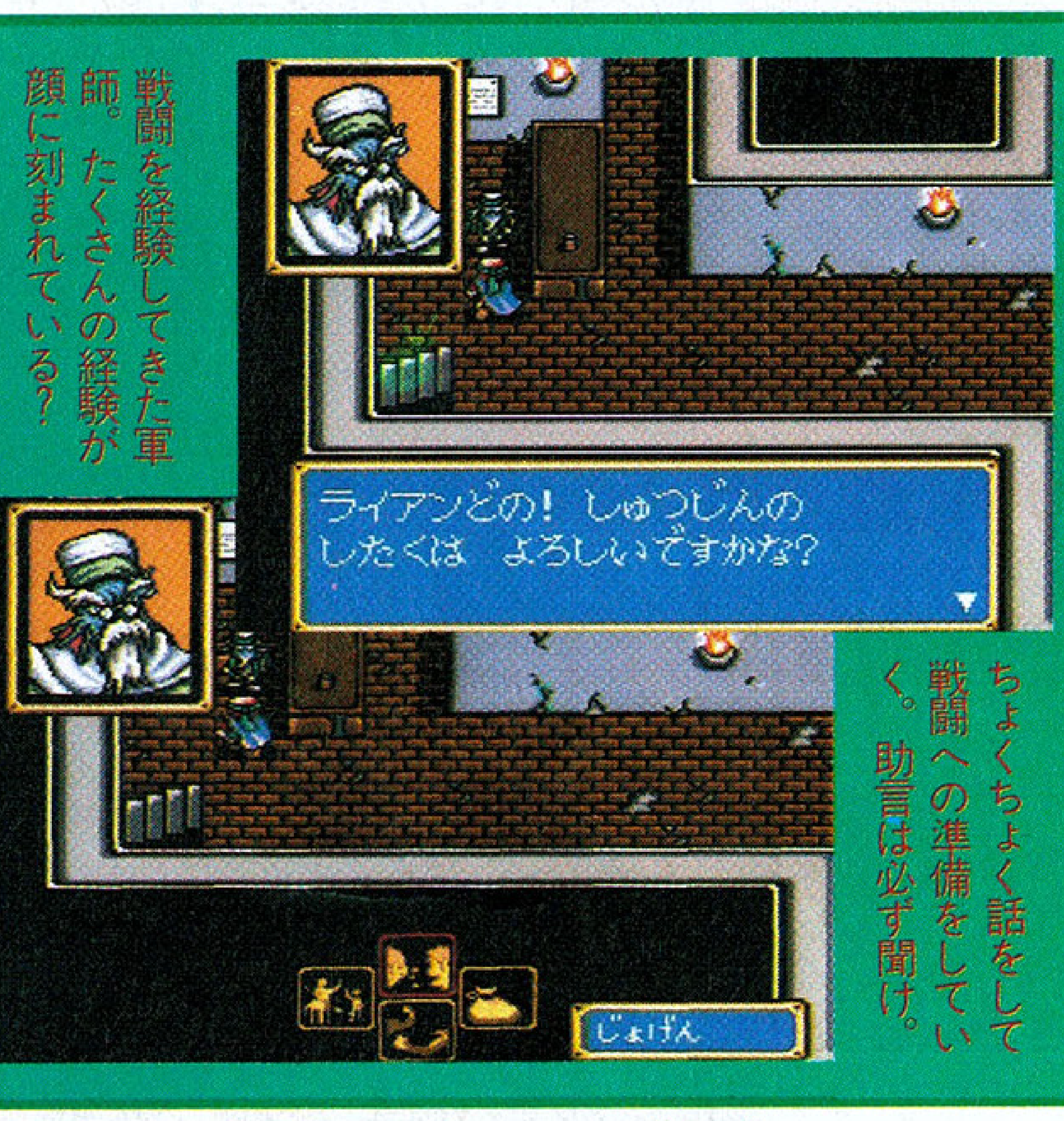
本陣システムの続報が入ってきたってコトで

光の軍勢―シャイニングフォース―がすべて一堂に介する場所、それが本陣である。本陣システムの話はちょこっとだけ前回話したが、今回はさらに詳しい話が飛びこんできた。

本陣のある場所は、ガーディアナの城。城門から中に入らず、左に行くと得体の知れない入り口が……。そこからコンニチワして入り、階段を降りる。すると、本陣に到着するぞ。そこには、軍師がいる。今度の戦闘に出発するキャラクターが準備している。今度の戦闘からは外されたキャラクターが休息している。そんな世界が広がっているだろう。戦闘前には必ず本陣に寄る。それが掟である。

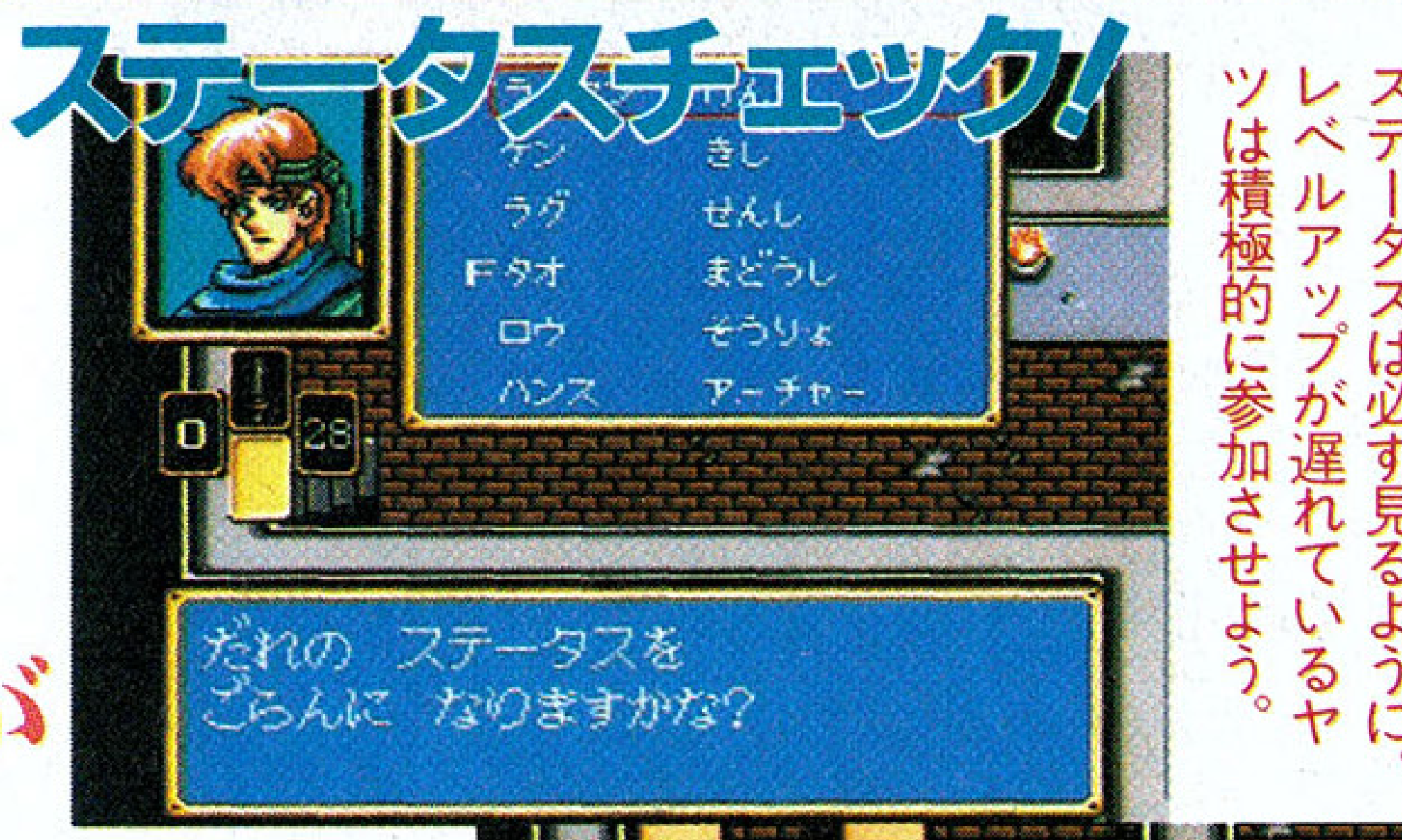
軍師にゃあさからえない

本陣には長老みたいな軍師がいる。その軍師相手に、今度の戦闘に参加させるメンバーを決めたり、各キャラクターのステータスをチェックしたりするのだ。助言もしてくれるので、戦闘初心者でも安心だろう。戦闘前になったら必ず本陣により、軍師と会う。戦闘に参加するメンバーを決め、助言をこう。これで出発完了だ。進軍しよう。


ライアンどの！ しゅつじんの
したくは よろしいですかな？

戦闘を経験してきた軍師。たくさんの経験が顔に刻まれている？

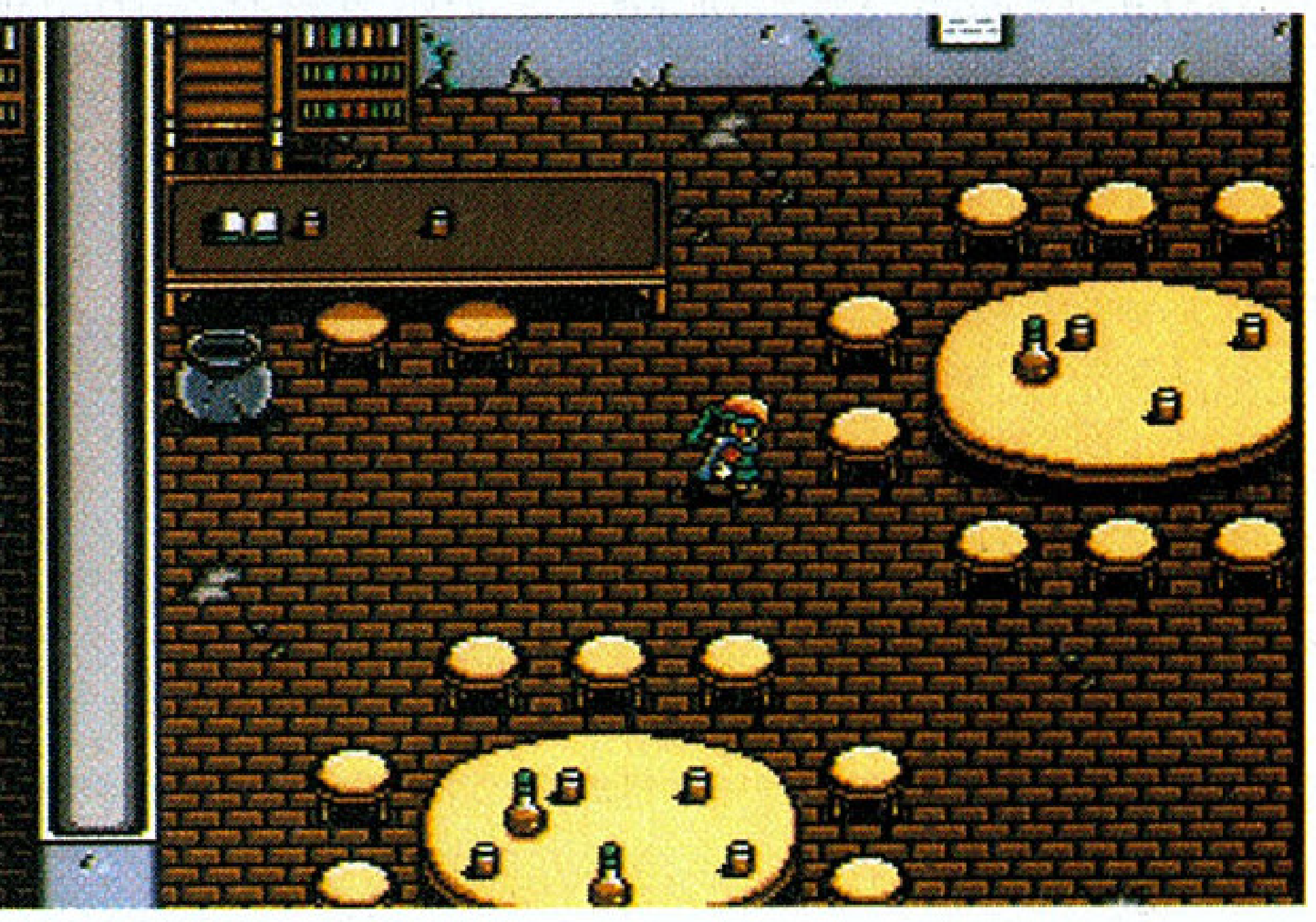
ちょくちょく話をして戦闘への準備をしていく。助言は必ず聞け。


ステータスチェック！

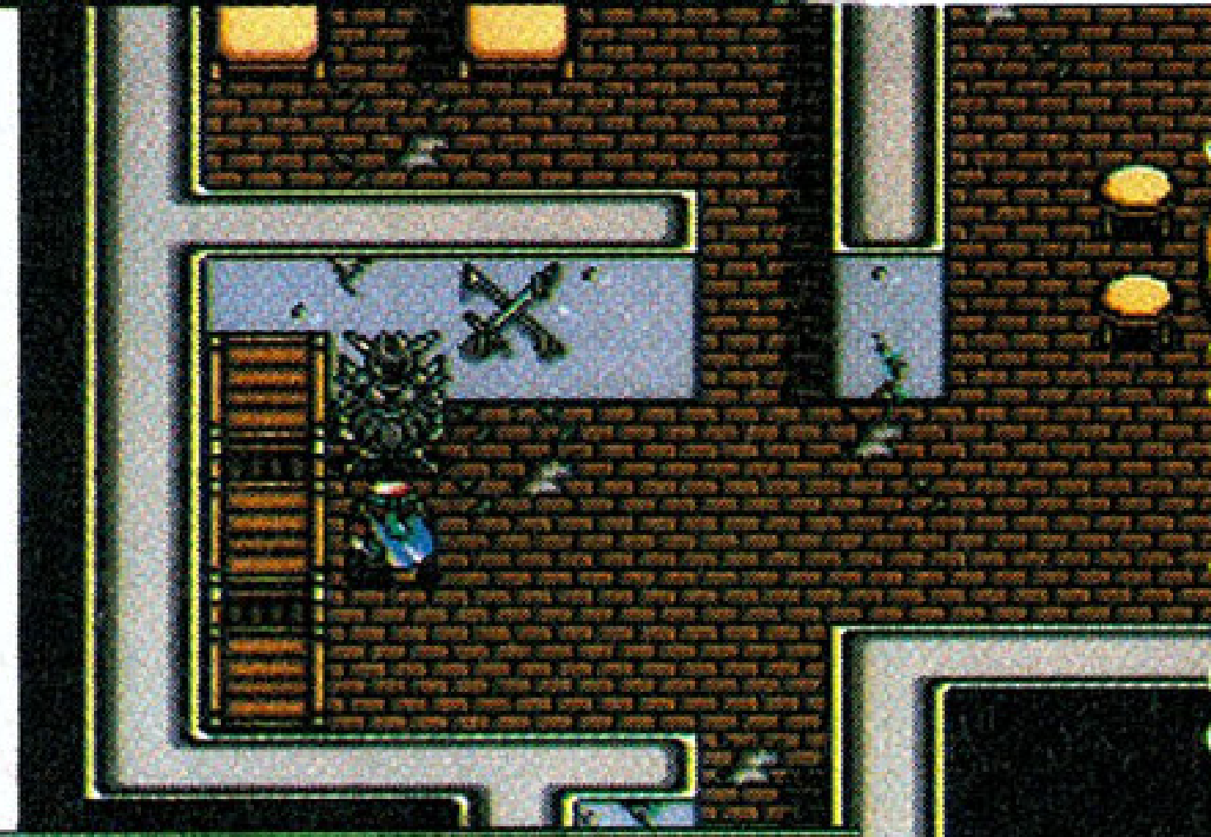
ケン　きし
ラグ　せんし
Fタオ　まどうし
ロウ　そうりょ
ハンス　アーチャー

だれの ステータスを
ごらんに なりますかな？

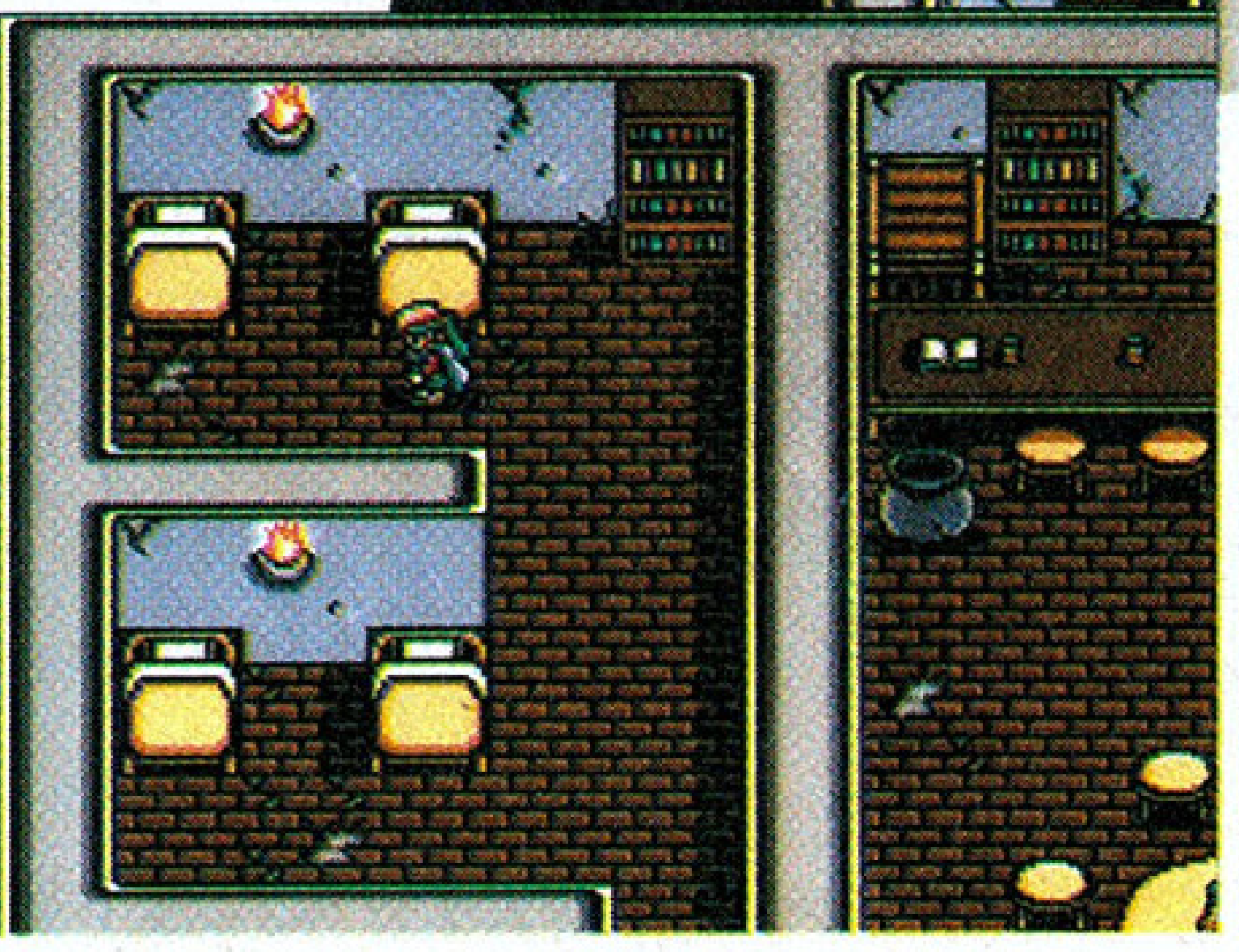
ステータスは必ず見るように。レベルアップが遅れているヤツは積極的に参加させよう。


たまり場(予定地)

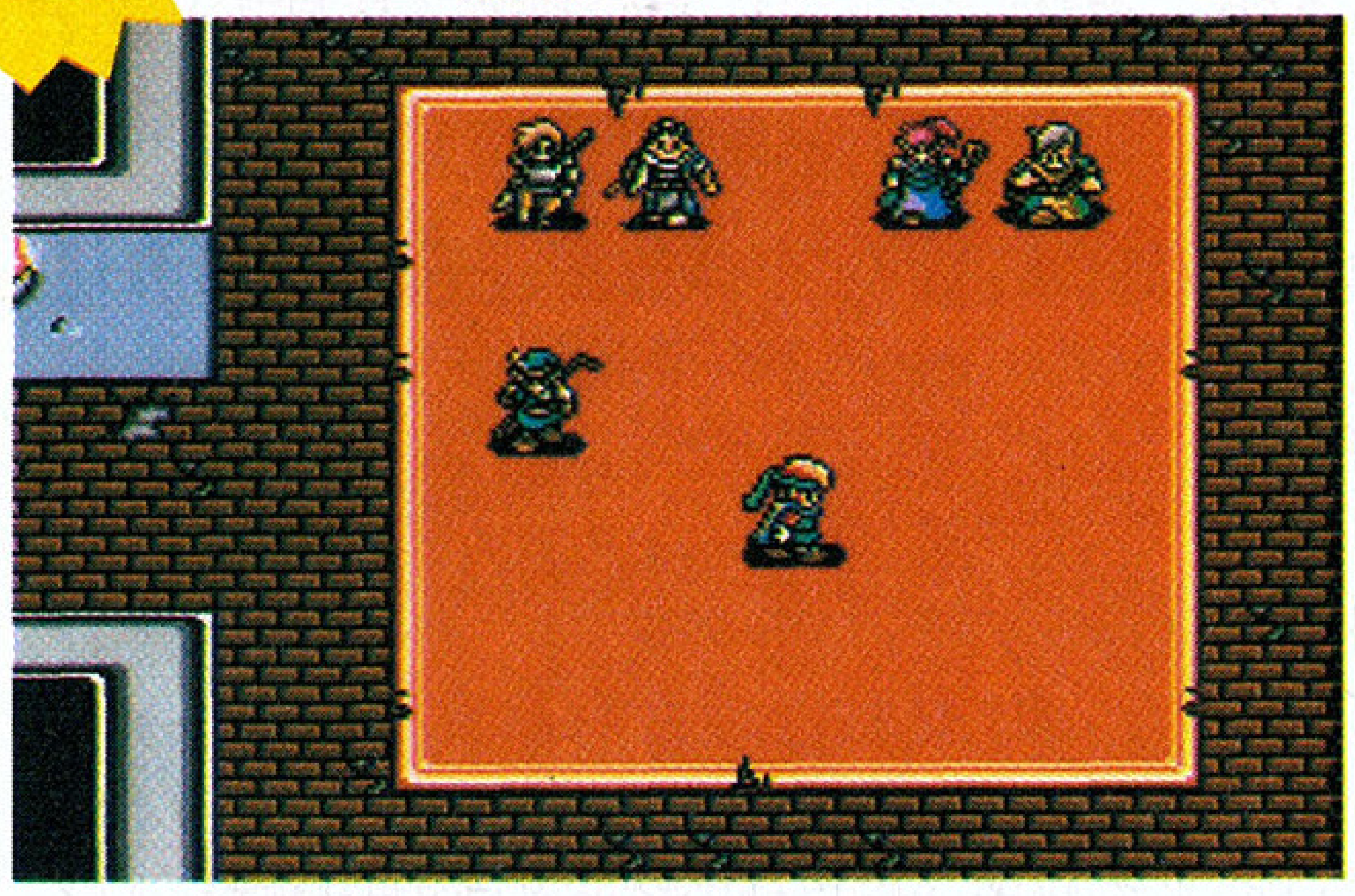
次の戦闘に参加できないキャラクターは、ここで休息している。話かけると、今度は連れて行けとうるさい。元気なのね。


イカツイね

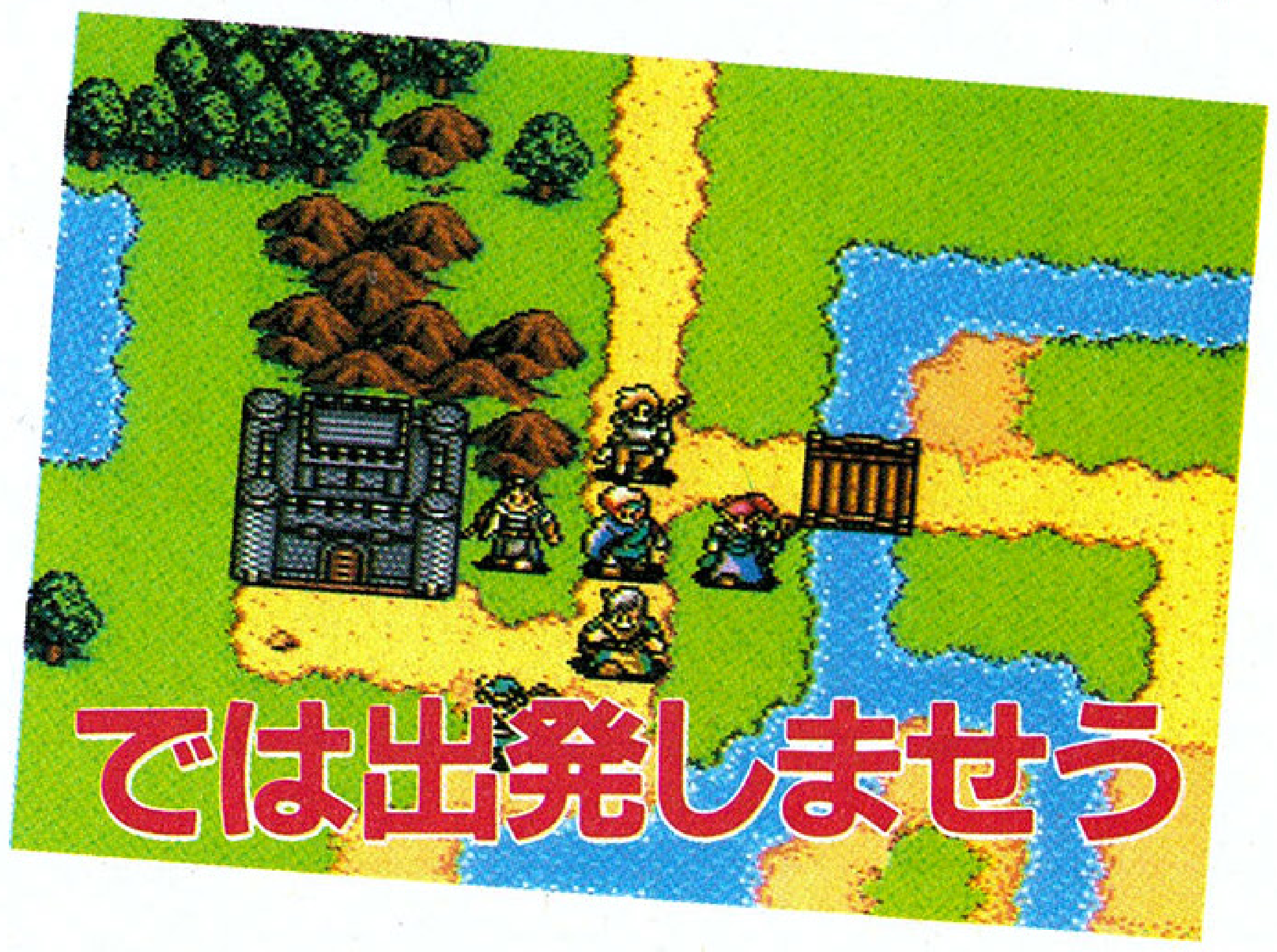
ココはなんだろう。この鎧を背負って戦闘に参加するのかなあ。やるね。


また寝ます

またもや寝室。またもや寝てみたくなる。人間の本能はこんなもんだ。しゃあないわな。


重要 この絨毯の上にいる人が

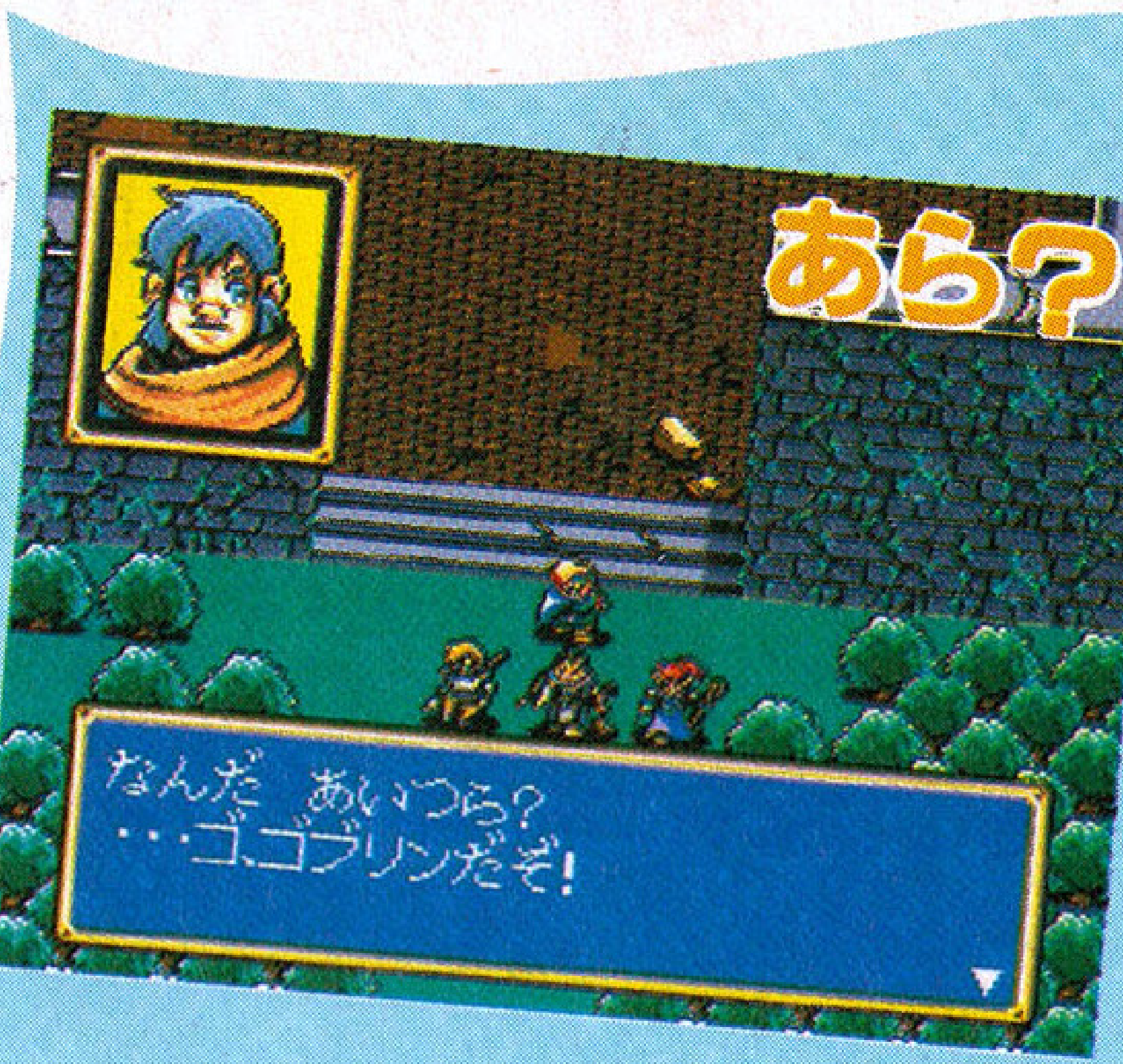
本陣にある赤い絨毯。この上に多数のキャラクターが待機している。これとは別に奥の部屋にたくさんのキャラクターがいるんだけどね。なんでわざわざ絨毯の上にいるかというと、この人たちは次の戦闘に出発するキャラクターなのだ。それで準備を整えて、待機しているのだ。その人たちと会話もできるので次の戦闘の話でもしてみよう。なんかいい知恵が浮かぶかもね。


では出発しませう

ダンジョン内での戦闘 狭いスペースを効率よく

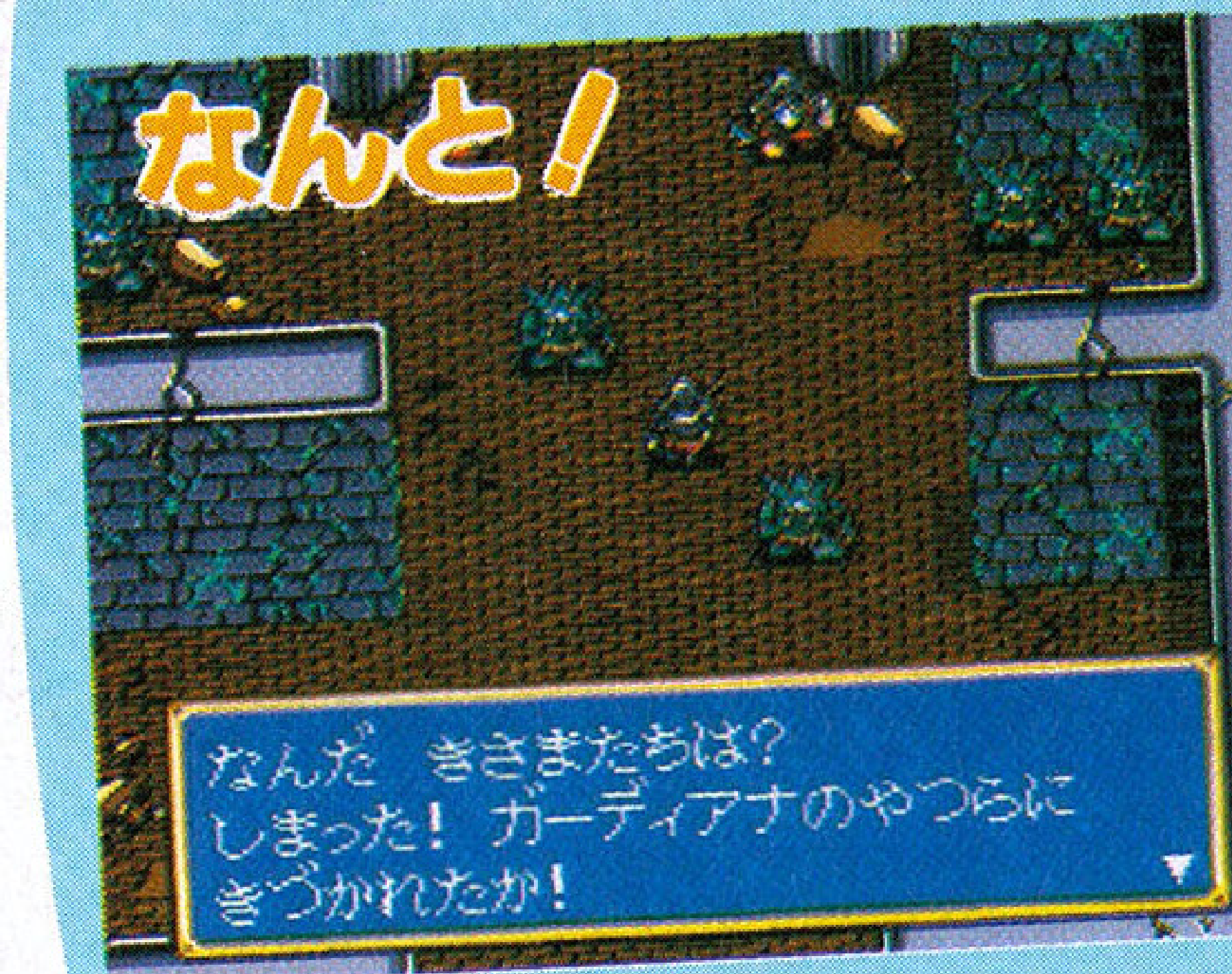
ダンジョンというより廃墟といったほうが正確だろうか。そんな場所での戦闘は、わーっと広がって進むより、体力があって丈夫なキャラクターを前面に置いて進んだほうがよい。主人公さえやられなければ、戻されるコトはないので、主人公だけは大事にしてあげよう。もう箱入り息子みたいにしてやらなければダメ。強くなるまで我慢だ。

戦闘はイキナリ始まるのではない。最初に何らかのやりとりがあって、そのあと戦闘になるのだ。戦闘の前振れは、会話があったり、イベントが起こったり、何が起こるかはわからない。そのときのお楽しみってワケ。期待して待ってましょう。待ちきれないけどね。



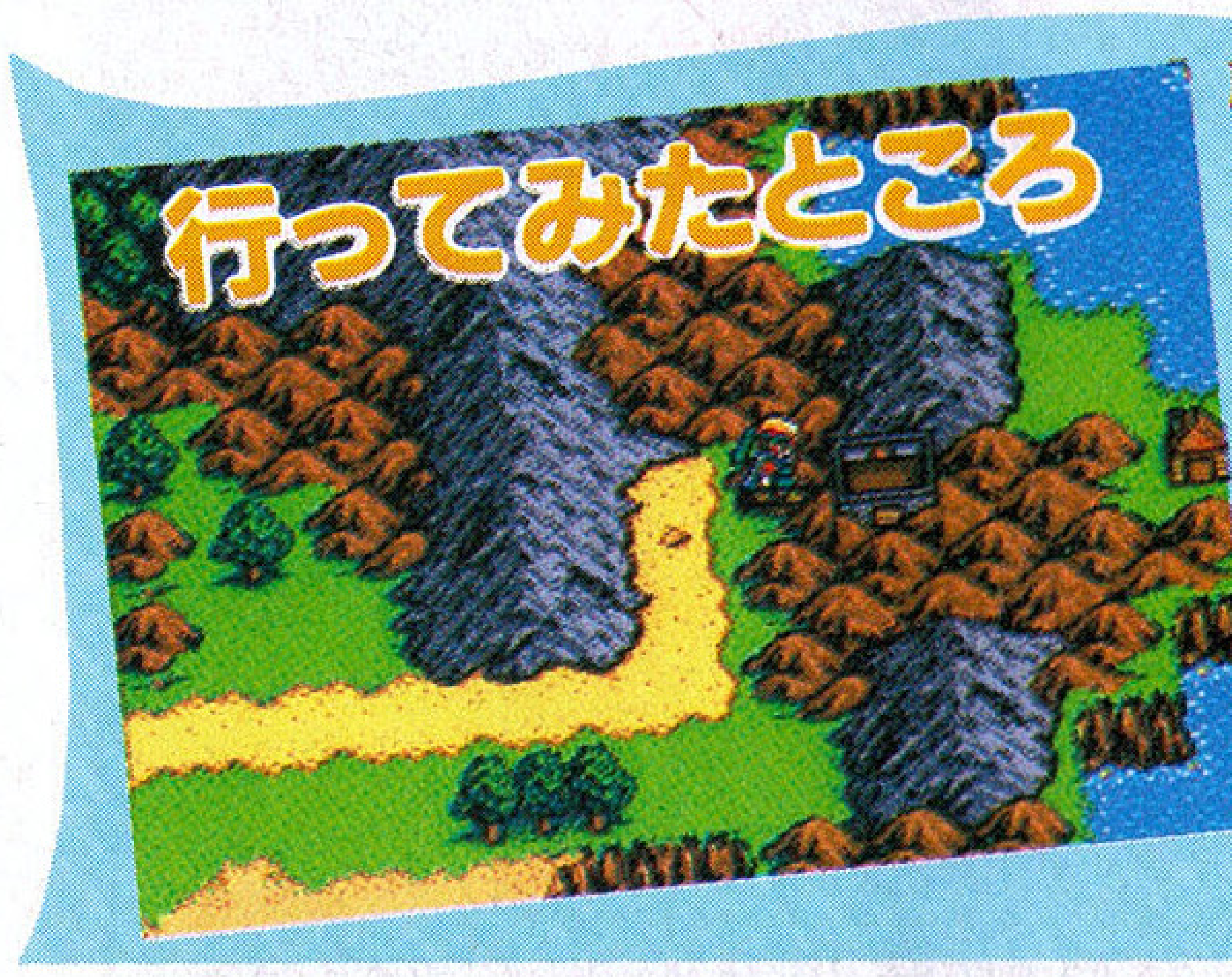
なんだ あいつら？
・・ゴゴブリンだぞ！

遠方にゴブリンを発見。戦闘の始まりを予感させる。ああ、ドキドキしてきた。

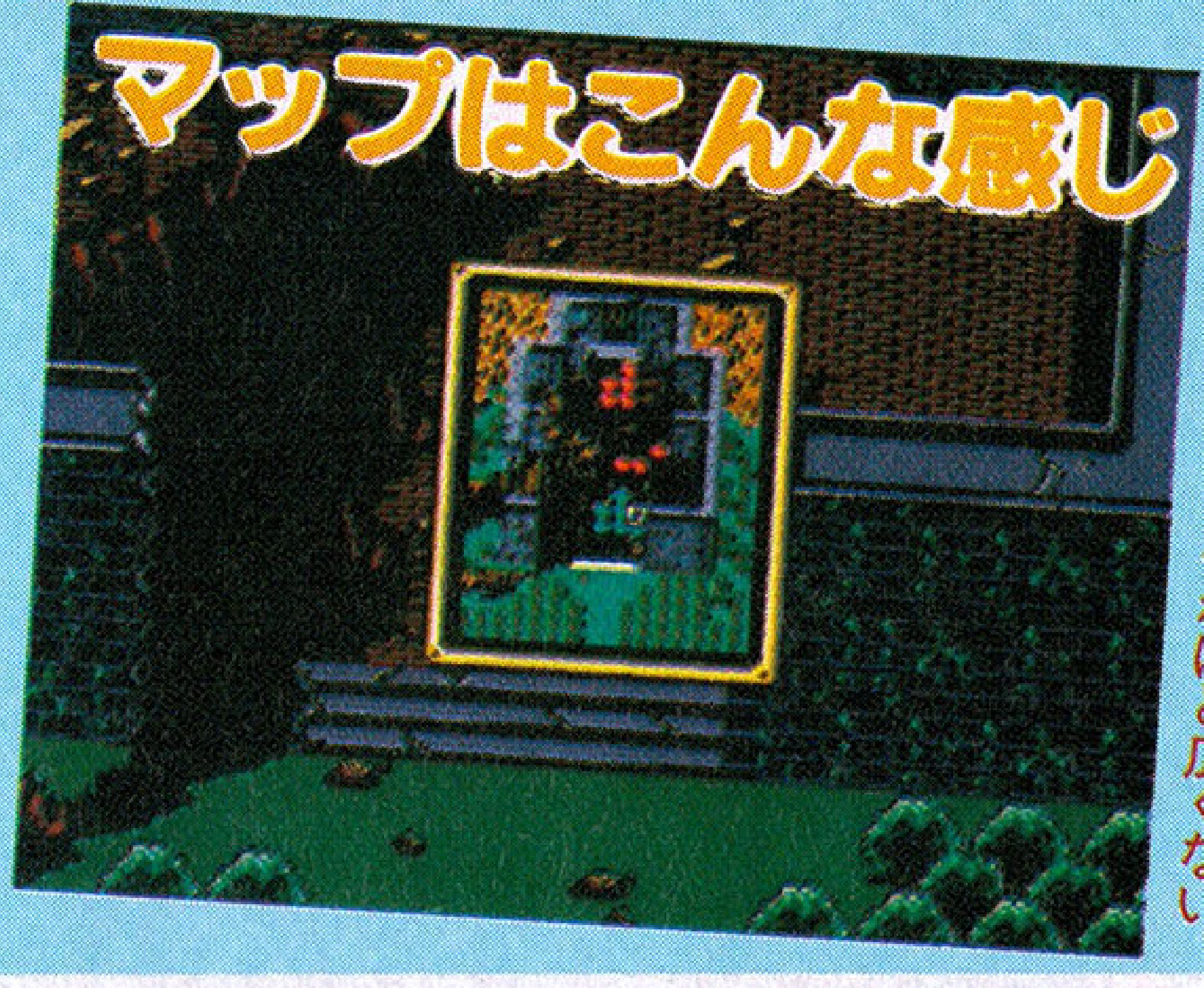


なんだ きさまたちは？
しまった！ ガーディアナのやつらに
きづかれたか！

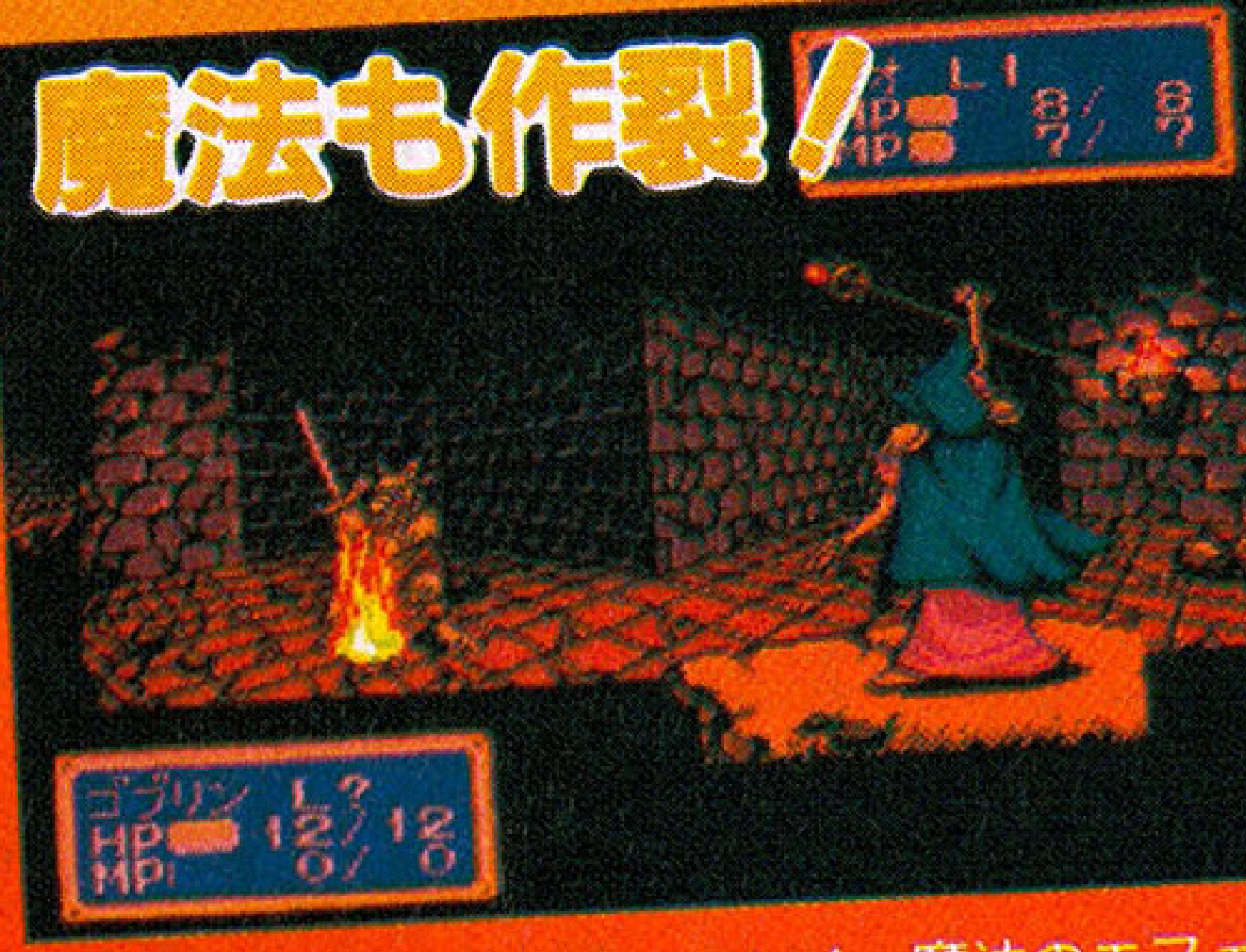
ルーンファウスト側もこっちの存在を知る。こんな感じのやりとりが起こるのだ。



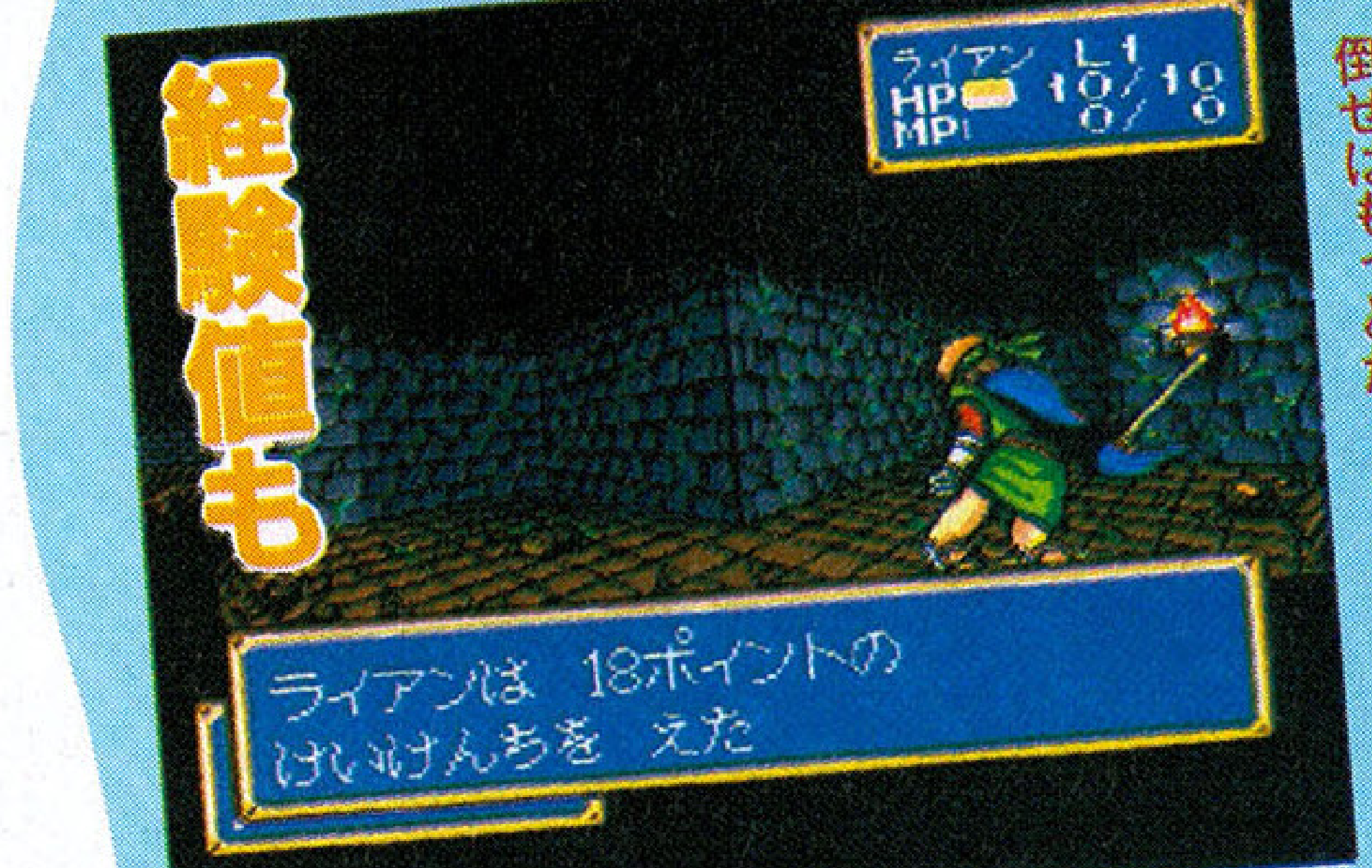
フィールド上から見るとこんな場所。遺跡というか古城のようだ。



全体図はマップ画面を呼び出して理解しよう。建物の中だからそれほど広くない。

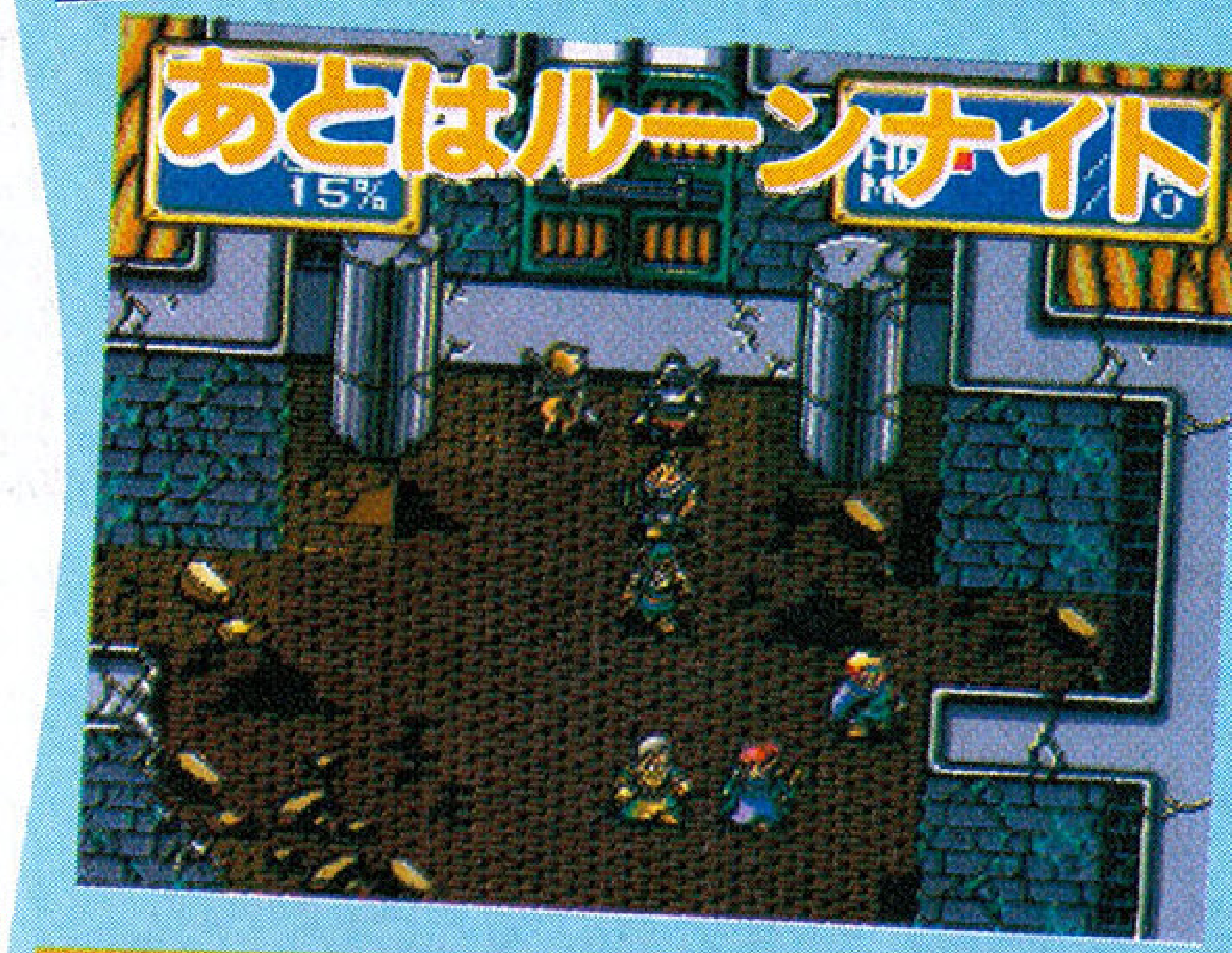

魔法も作裂！
オ L1
HP 8/ 8
MP 7/ 7
ゴブリン L?
HP 12/12
MP 0/ 0

ブレイズのレベル１がヒット！　魔法のエフェクト関係も着々と完成している。なかなか強そうだ。

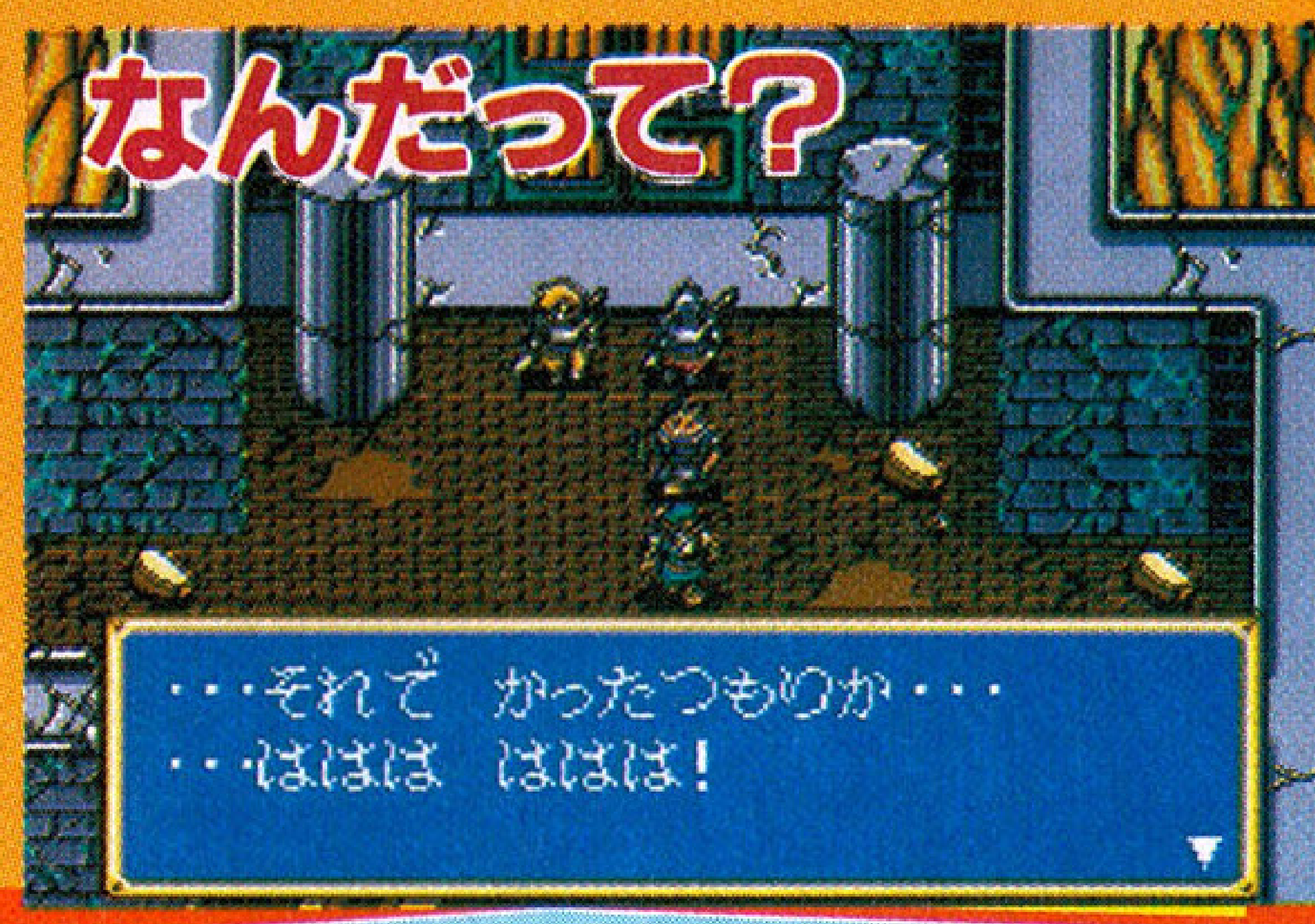

経験値も
ライアン L1
HP 10/10
MP 0/ 0

ライアンは 18ポイントの
けいけんちを えた

敵にダメージを与えれば経験値がもらえる。倒せばもっとたくさん手に入るぞ。


あとはルーンナイト
15%

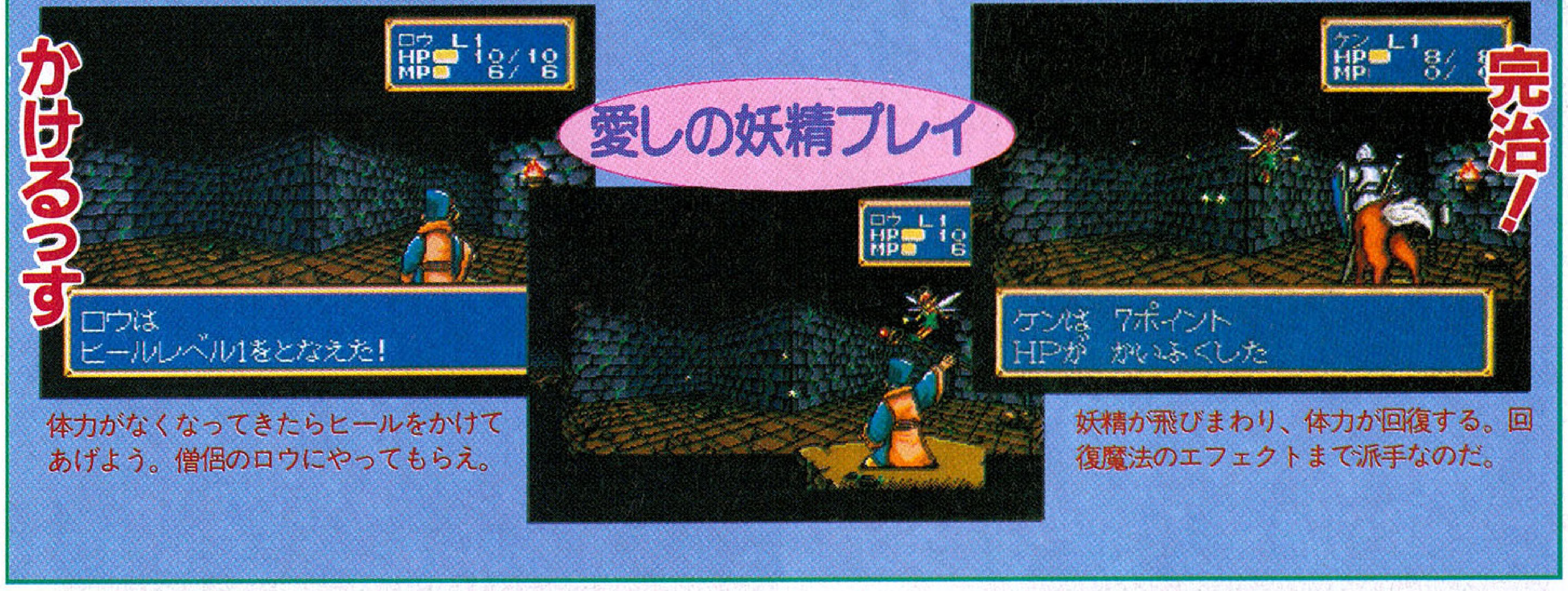
バキバキ粉砕して残りはルーンナイトただ一人。主人公は死なないようにね。



・・・それで かったつもりか・・・
・・ははは ははは！

負け惜しみを吐いてルーンナイトは昇天。だが、ホントにただの負け惜しみなのか？　うーん、謎である。

ヒールの魔法は飛びまわる？


かけるっす
愛しの妖精プレイ
完治！
ロウ L1
HP 10/10
MP 6/ 6
ケン L1
HP 8/ 8
MP 0/ 0

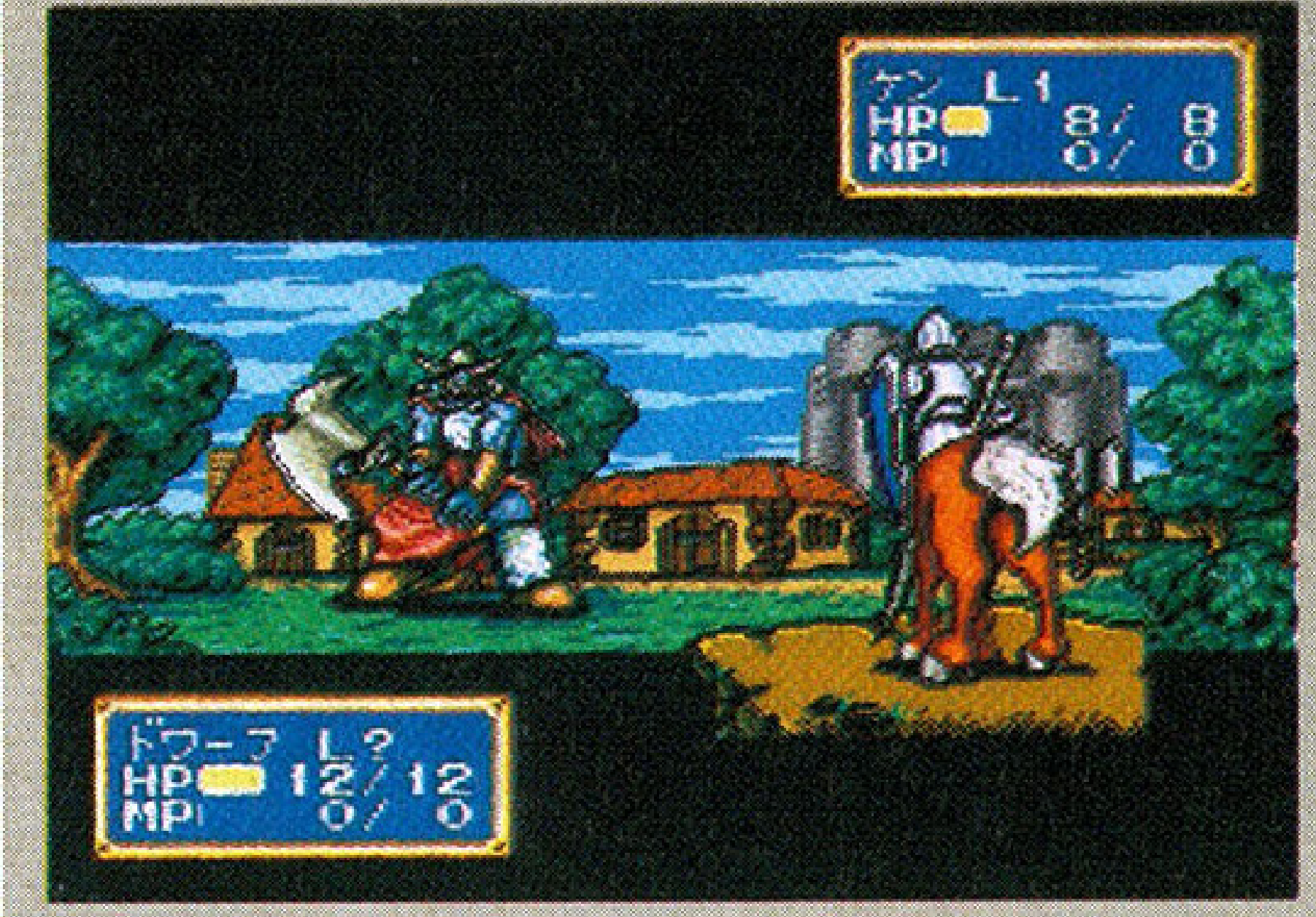
ロウは
ヒールレベル1をとなえた！

ケンは 7ポイント
HPが かいふくした

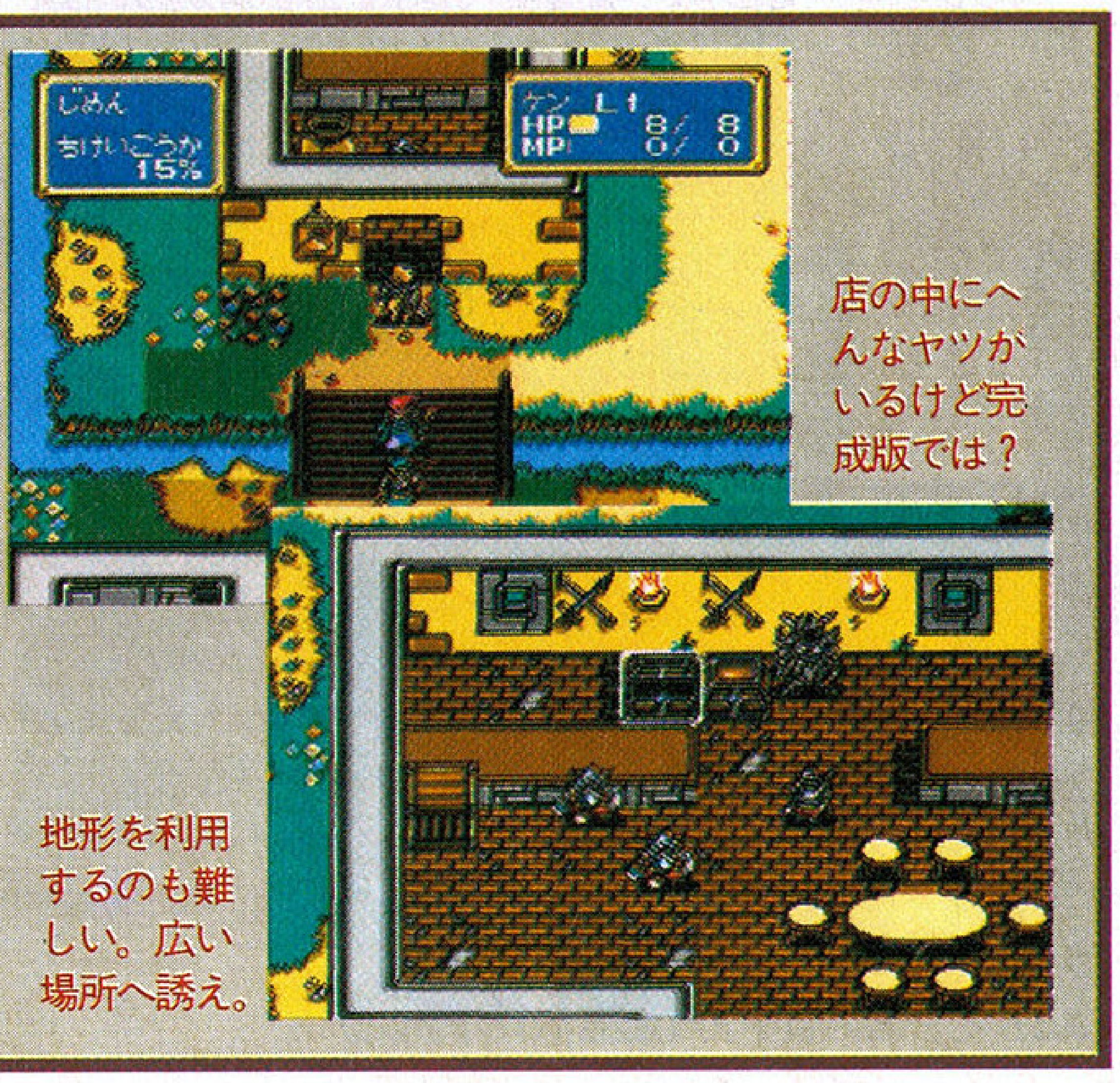
体力がなくなってきたらヒールをかけてあげよう。僧侶のロウにやってもらえ。

妖精が飛びまわり、体力が回復する。回復魔法のエフェクトまで派手なのだ。

町中での戦闘は こんな感じですな


ケン L1
HP 8/ 8
MP 0/ 0
ドワーフ L?
HP 12/12
MP 0/ 0

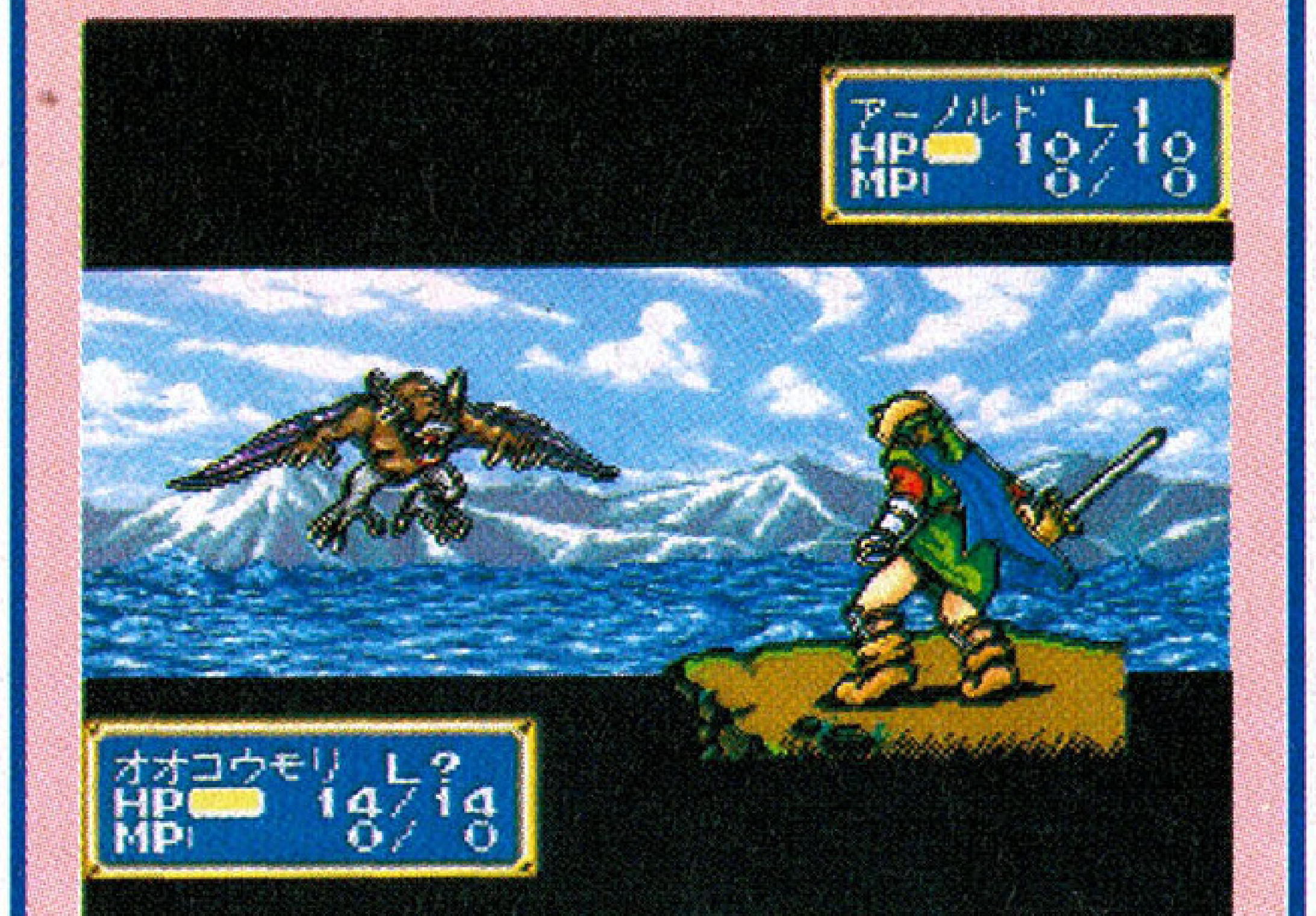
街のなかだ。イカスなあ、ホントに。街のなかではもちろん背景も街の


じめん
ちけいこうか
15%
ケン L1
HP 8/ 8
MP 0/ 0

店の中にへんなヤツがいるけど完成版では？

地形を利用するのも難しい。広い場所へ誘え。

飛行ユニットは手ごわい

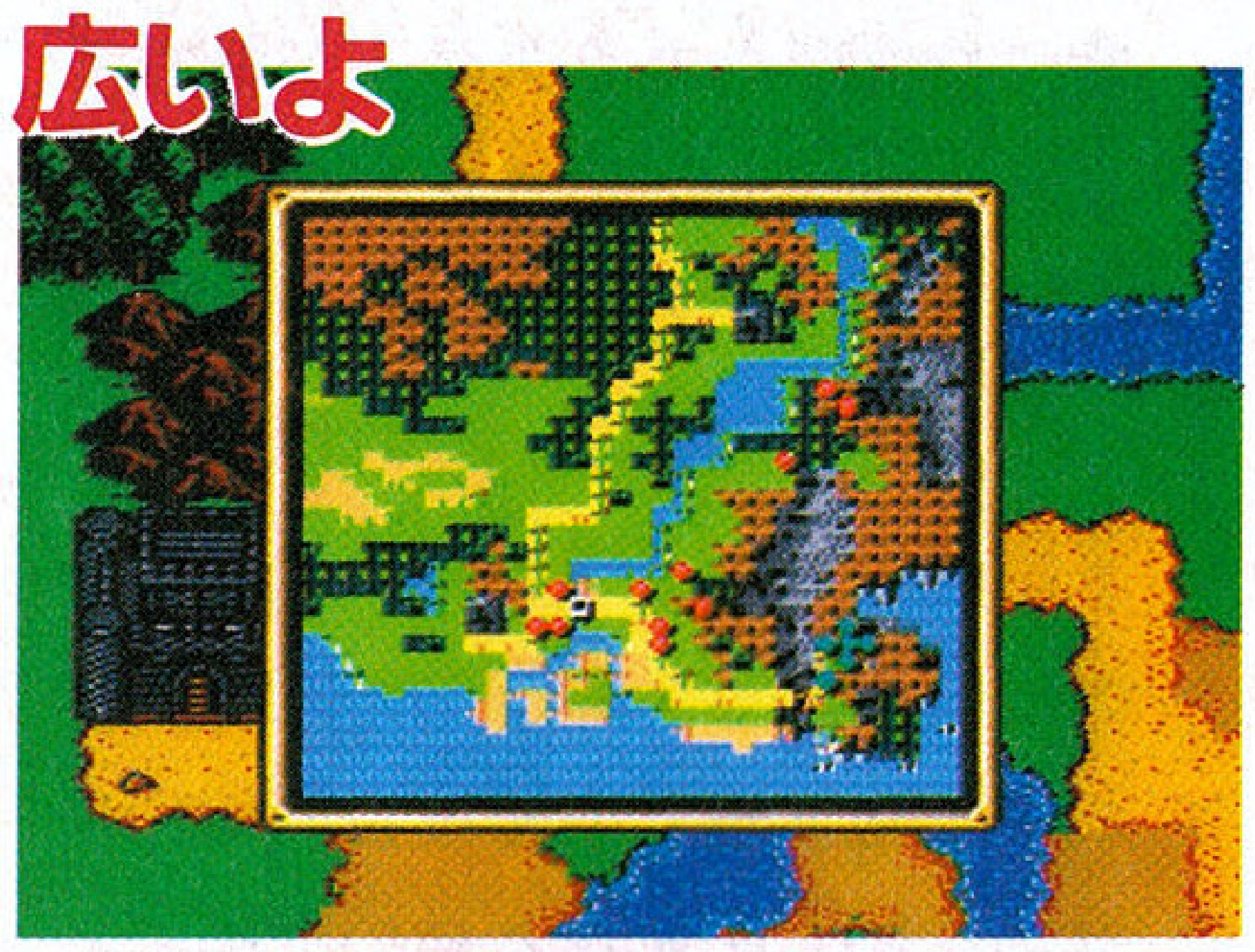

アーノルド L1
HP 10/10
MP 0/ 0
オオコウモリ L?
HP 14/14
MP 0/ 0

コウモリなどの飛行型モンスターは移動力がべらぼうにデカイ。あっという間に接近してくるぞ。あらかじめ接近してくるコトを察知して、待ちかまえて応戦しよう。

フィールド上での戦闘 地形効果を利用せよ！

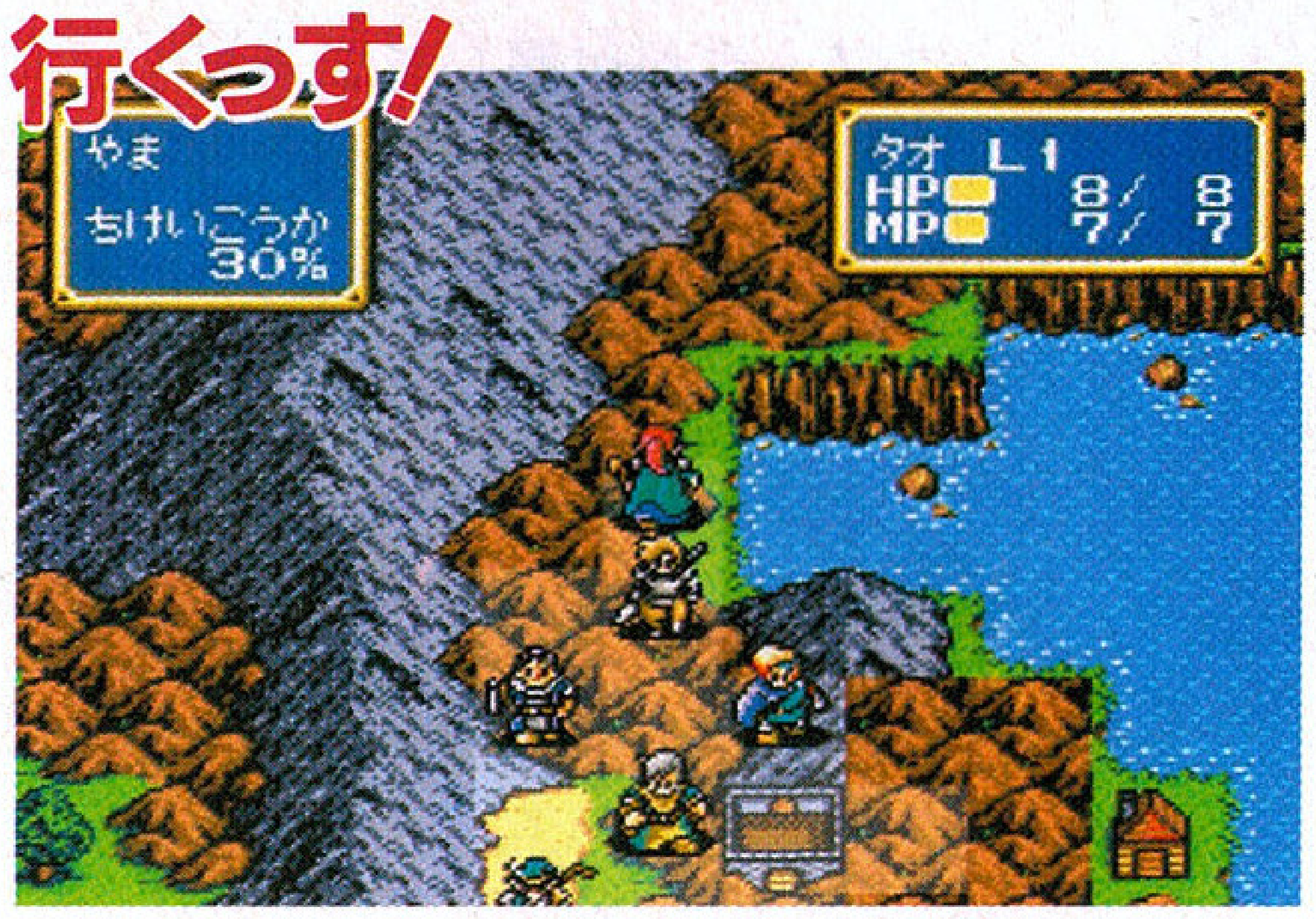
戦闘は、いろんな場所で突然発生する。もちろんフィールド上でもだ。廃墟などの限られた狭いスペースとは違い、ルーンファウストの軍勢がいる場所まで行かなければならない。あちらもノコノコ出かけてくるほど馬鹿ではない。自分に有利になるよう、戦闘を進めていく。ある程度こちらが近づくと接近してくるのだ。自分からルーンファウストの策にはまっていく必要はない。引きつけてから自分は、山や草原などに逃げこむ。地形効果を考えて有利にもっていく作戦だ。よってこない場合は、ハンスの弓攻撃や魔法を使って間接攻撃を操り返す。これで万事大丈夫かな？

広いよ



廃墟のマップよりデカイぞ。移動する場所は限られているけどデカイ。

行くっす！

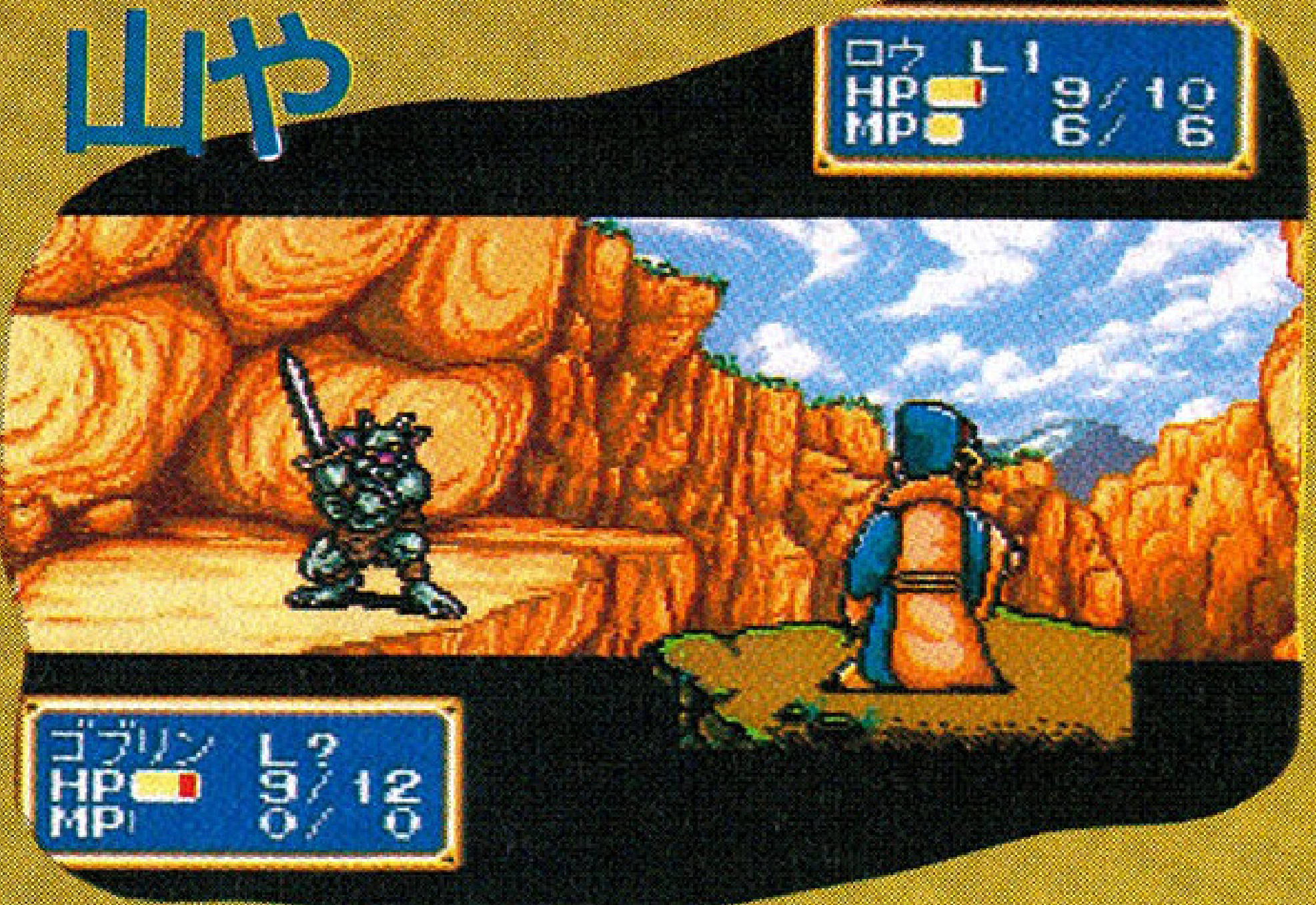

やま
ちけいこうか
30%
タオ L1
HP 8/ 8
MP 7/ 7

とにかく出発。山岳地帯なので、移動速度が遅い。ハンスがなぜか取り残されるんだよね。なんでだかわからないけどさ。

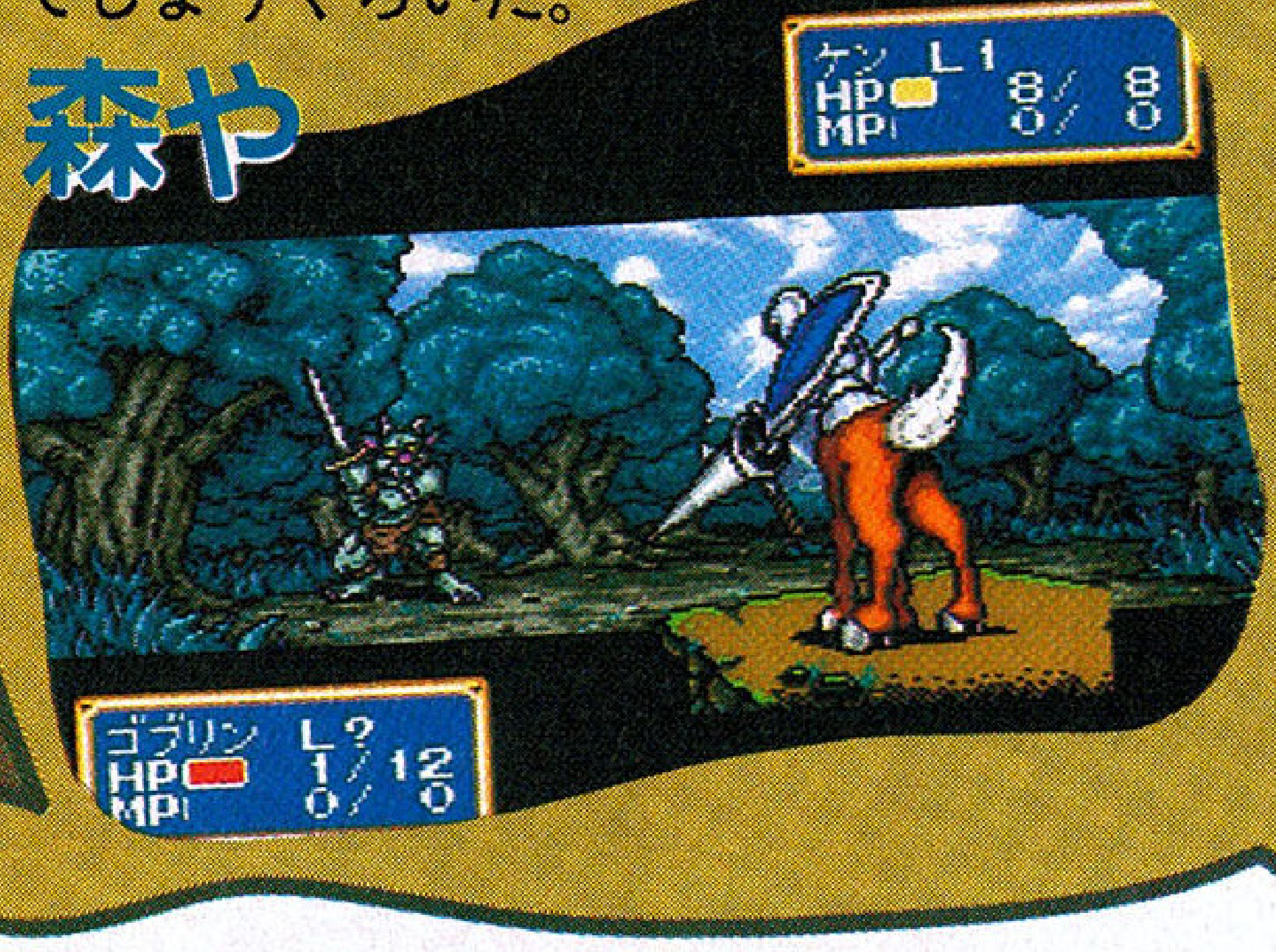
ところ変われば背景も変わります

先月まで紹介していた戦闘画面は、すべて廃墟でのものだった。そのため、1対1の写真も背景はすべて廃墟。戦闘画面の背景はこれだけと誤解している人もいるだろう。でも、そんなコトはない。敵のユニットがいる場所が変わるだけで背景はまったく違ってくる。その種類は全部でいくつあるか不明だけど、たくさんありすぎて困ってしまうぐらいだ。

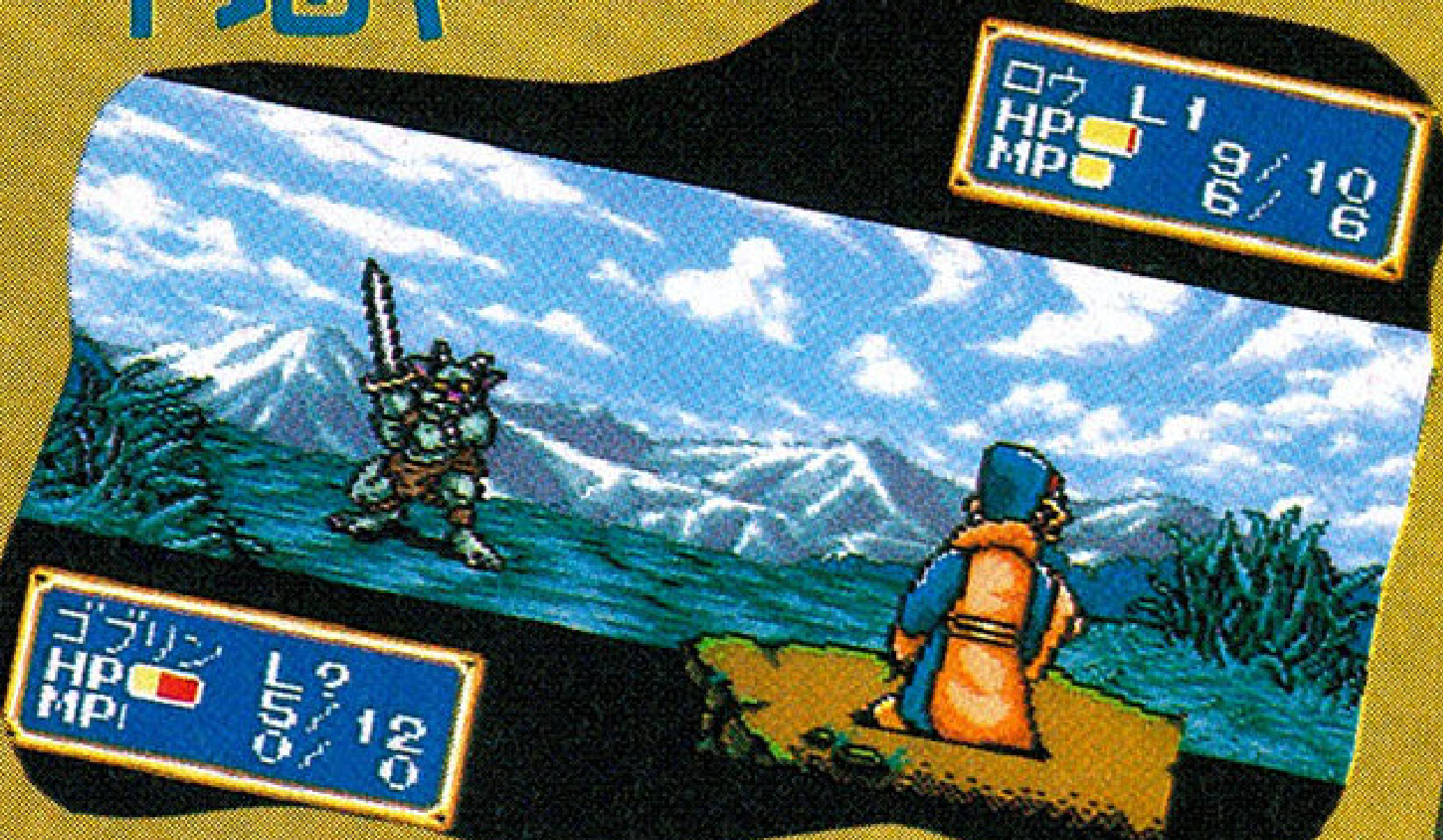
山や


ロウ L1
HP 9/10
MP 6/ 6
ゴブリン L?
HP 9/12
MP 0/ 0

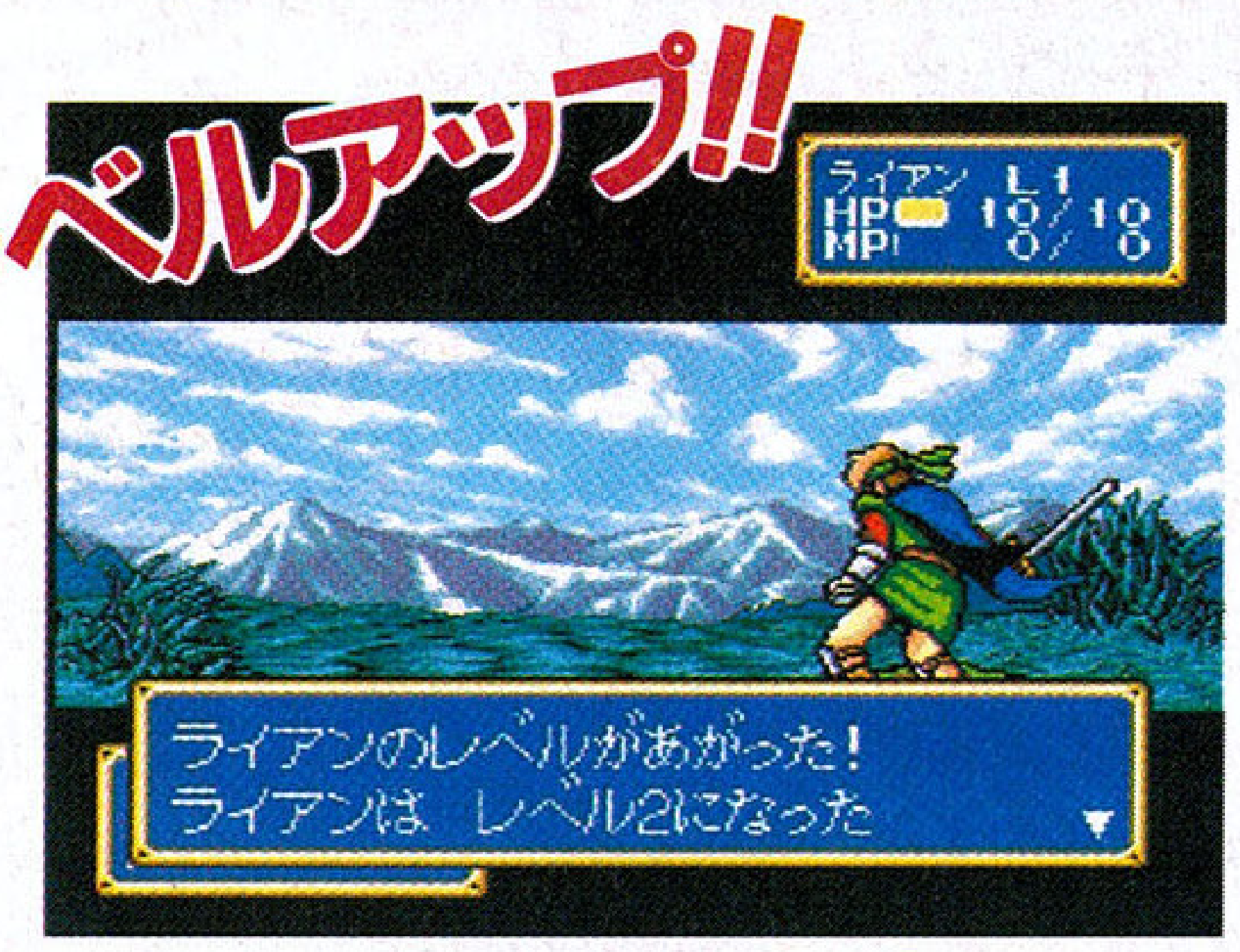
森や


ケン L1
HP 8/ 8
MP 0/ 0
ゴブリン L?
HP 1/12
MP 0/ 0

平地や


ロウ L1
HP 9/10
MP 6/ 6
ゴブリン L?
HP 5/12
MP 0/ 0

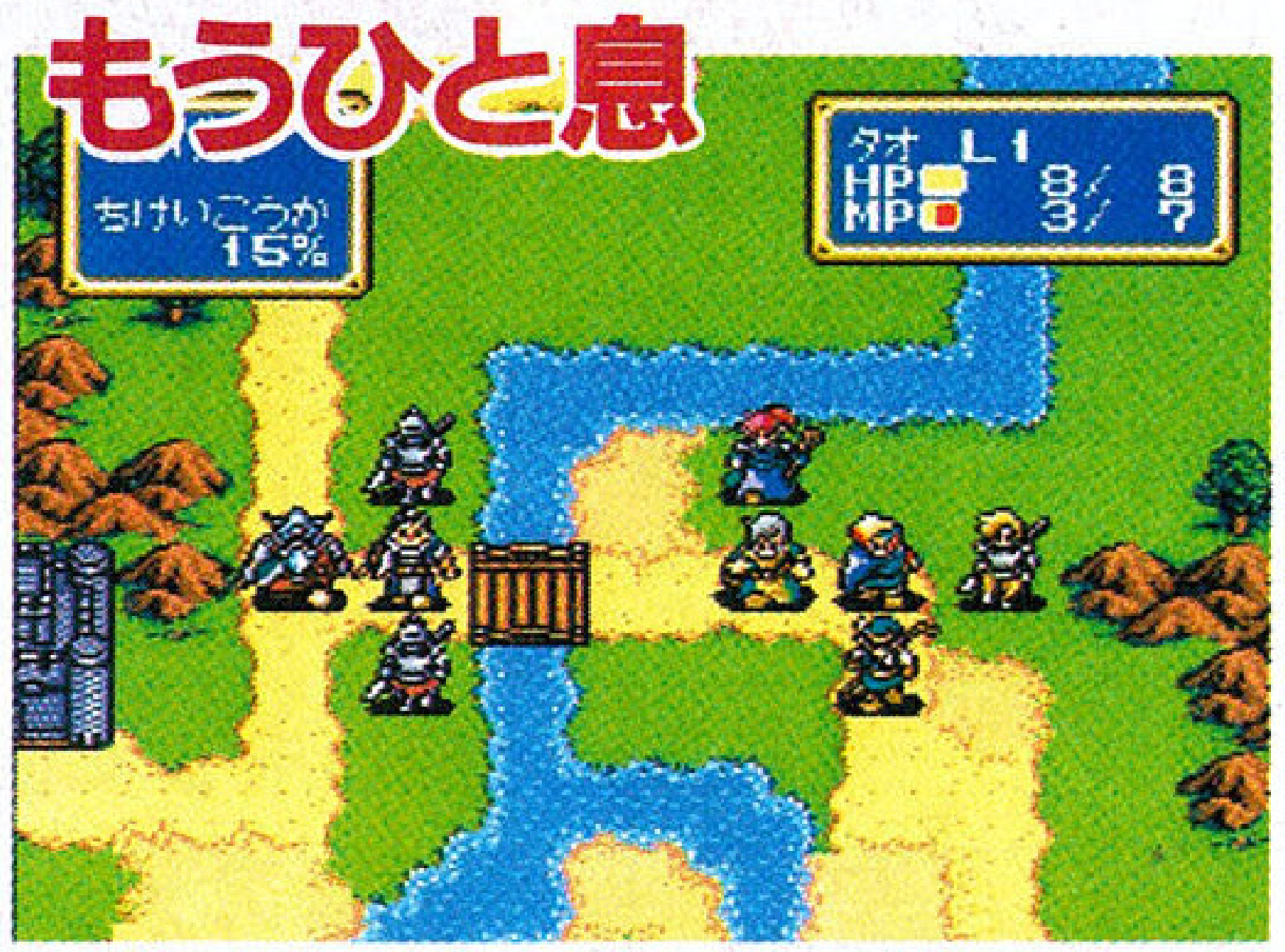
レベルアップ!!


ライアン L1
HP 10/10
MP 0/ 0

ライアンのレベルがあがった！
ライアンは レベル2になった

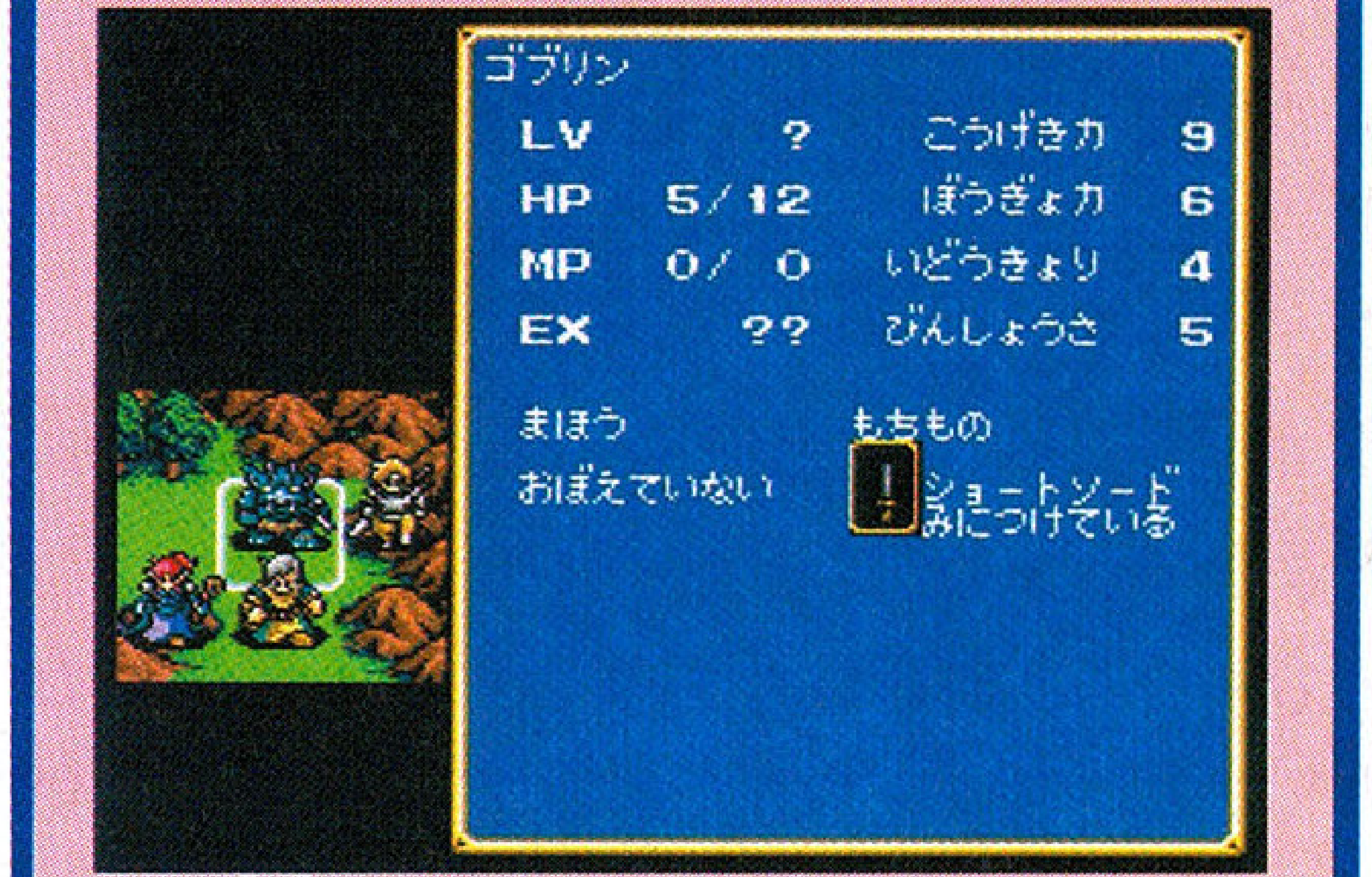
経験値がたまればレベルアップするぞ。早く強くなりたいっすよ。

もうひと息


ちけいこうか
15%
タオ L1
HP 8/ 8
MP 3/ 7

この橋を越せば、戦闘の終わりも近い。河越しの間接攻撃でいけ！

こうなったら 笑うしかない



ゴブリン

LV	?	こうげきカ	9
HP	5/12	ぼうぎょカ	6
MP	0/ 0	いどうきょり	4
EX	??	びんしょうさ	5

まほう
おぼえていない

もちもの
ショートソード
みにつけている

ルーンファウスト側のステータスもチェックできる。ゴブリンが強い武器を持ってたり、レベルの高い魔法を知ってたら困るよね。そのときは笑ってごまかそう。

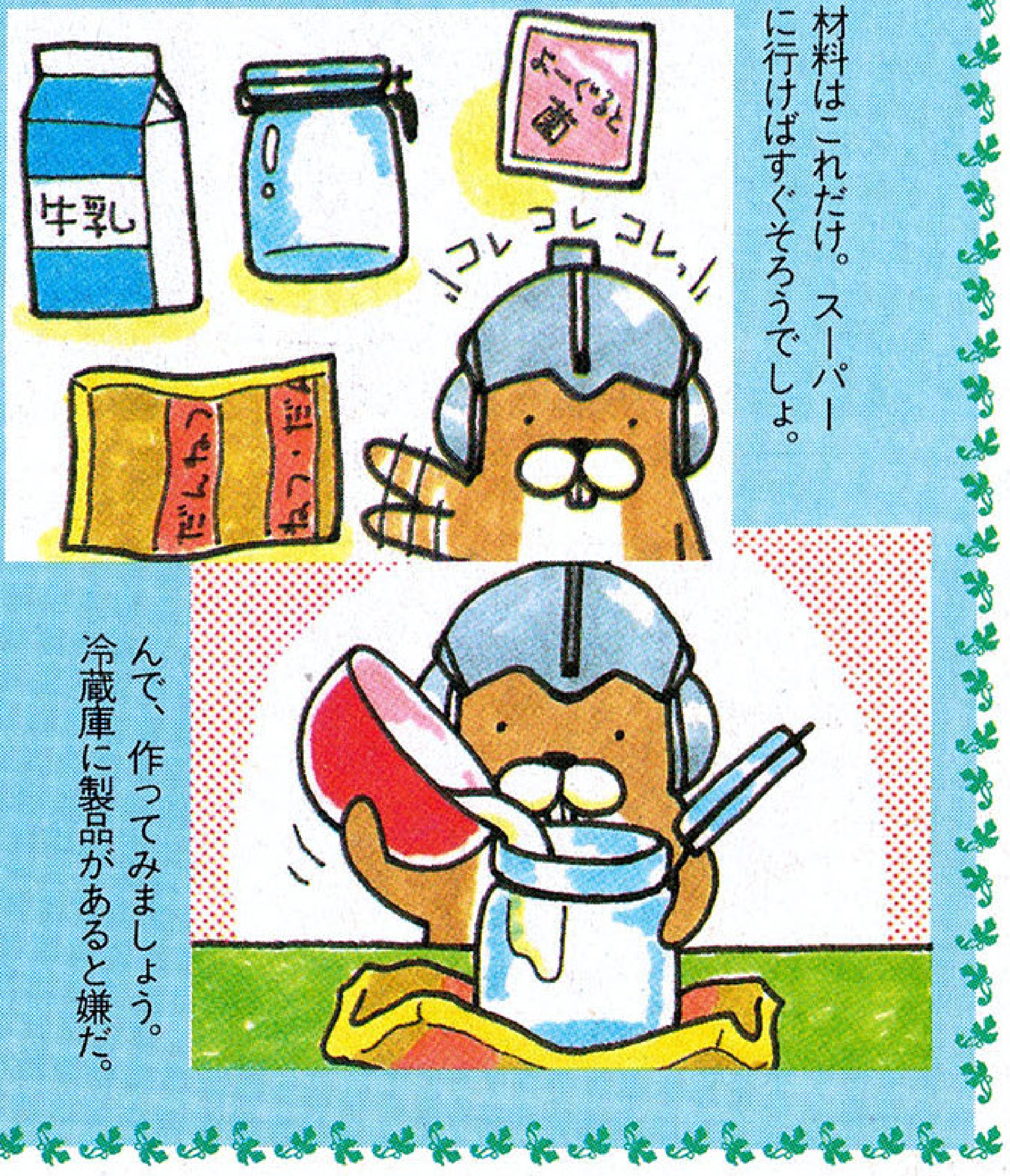
〈ヨーグルト生誕特別企画〉 家庭でのかんたんなヨーグルト製造法

なんでこんなコトをやってんのかわかんない。わからないけど、今月はヨーグルトの作りかたを説明しましょう。

まずは、牛乳を火にかける。煮沸したら火を消して、人肌ぐらいになるまで冷ます。冷めたら、その牛乳にスーパーで買ってきたヨーグルト菌を入れる。そして、インスタントコーヒーなどのビンに入れて、周りをバスタオルなどでくるむ。そのビンを、今度はコタツの中に入れる。はじっこがベストポジション。温ったかい程度に保っておく。一晩たてば完成。買ったほうが早いかもな。

材料

●牛乳	1パック
●ヨーグルト菌	適量
●密閉できるビンとそれをくるむ断熱材	


牛乳
よーぐると菌
コレ コレ コレ
だんねつ・ざい

材料はこれだけ。スーパーに行けばすぐそろうでしょ。

んで、作ってみましょう。冷蔵庫に製品があると嫌だ。

シャイニング・フォース～神々の遺産～

セガ／3月20日発売／8,700円／RPG／12M+B・3

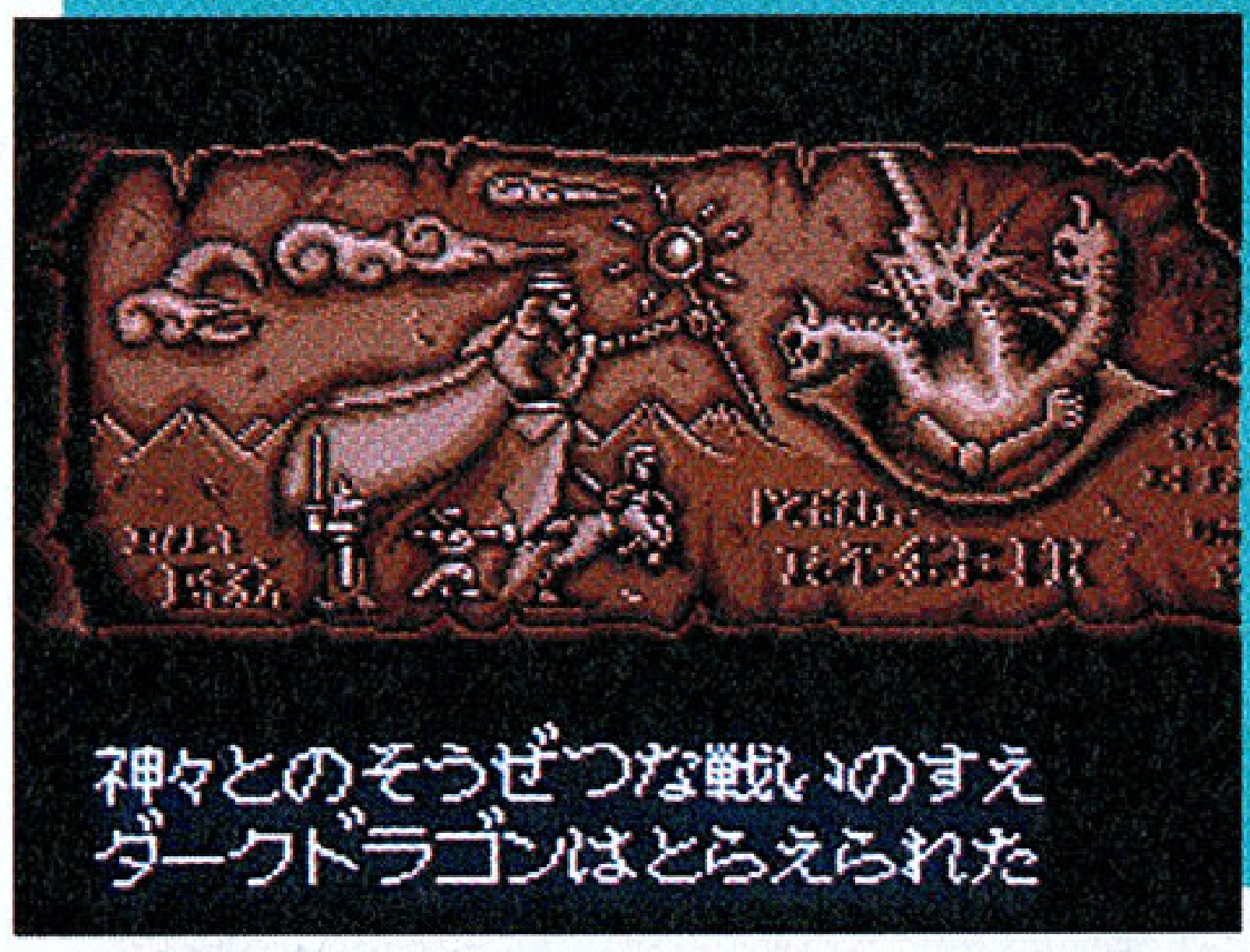
第1章〝ルーンファウスト軍の侵略〟を紹介！

SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
© 1992 SEGA ENTERPRISES
CLIMAX/SONIC

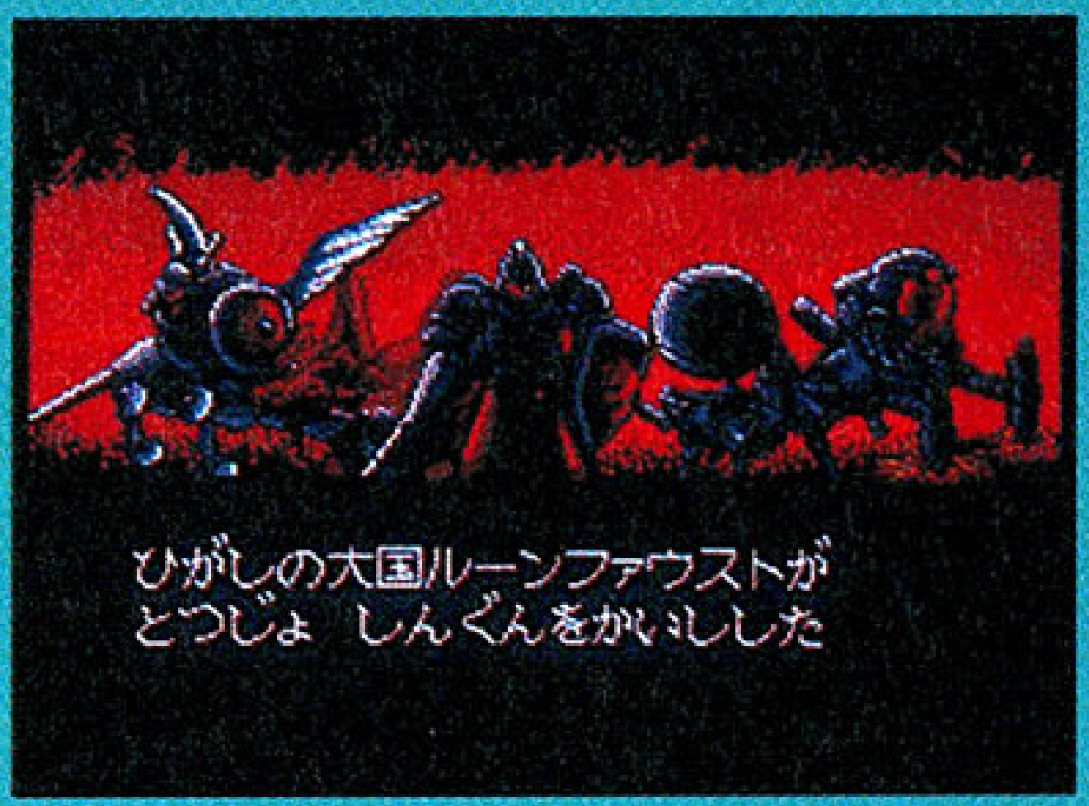
オープニングも完成し いよいよ冒険の出発だ

無事に完成を迎えた「シャイニング・フォース」だが、発売日も1週間ほど早くなった。これで連休を生かして遊べるぞ。あとはソフトと……、なんて歌っていないでとっとと遊びたいところだ。しかし、発売前に予習をしておくのも大切なことだろう。ゲームは全8章で構成されているが、今回ははじめの1歩の第1章〝ルーンファウスト軍の侵略〟を紹介するぞ。ちゃんと章ごとにタイトルがついているのだ。第8章までタイトルを教えてしまってもよいのだが、それは次回ってことで許していただきたい。とにかく話を進めてみましょう。始まりはガーディアナの町からだ。

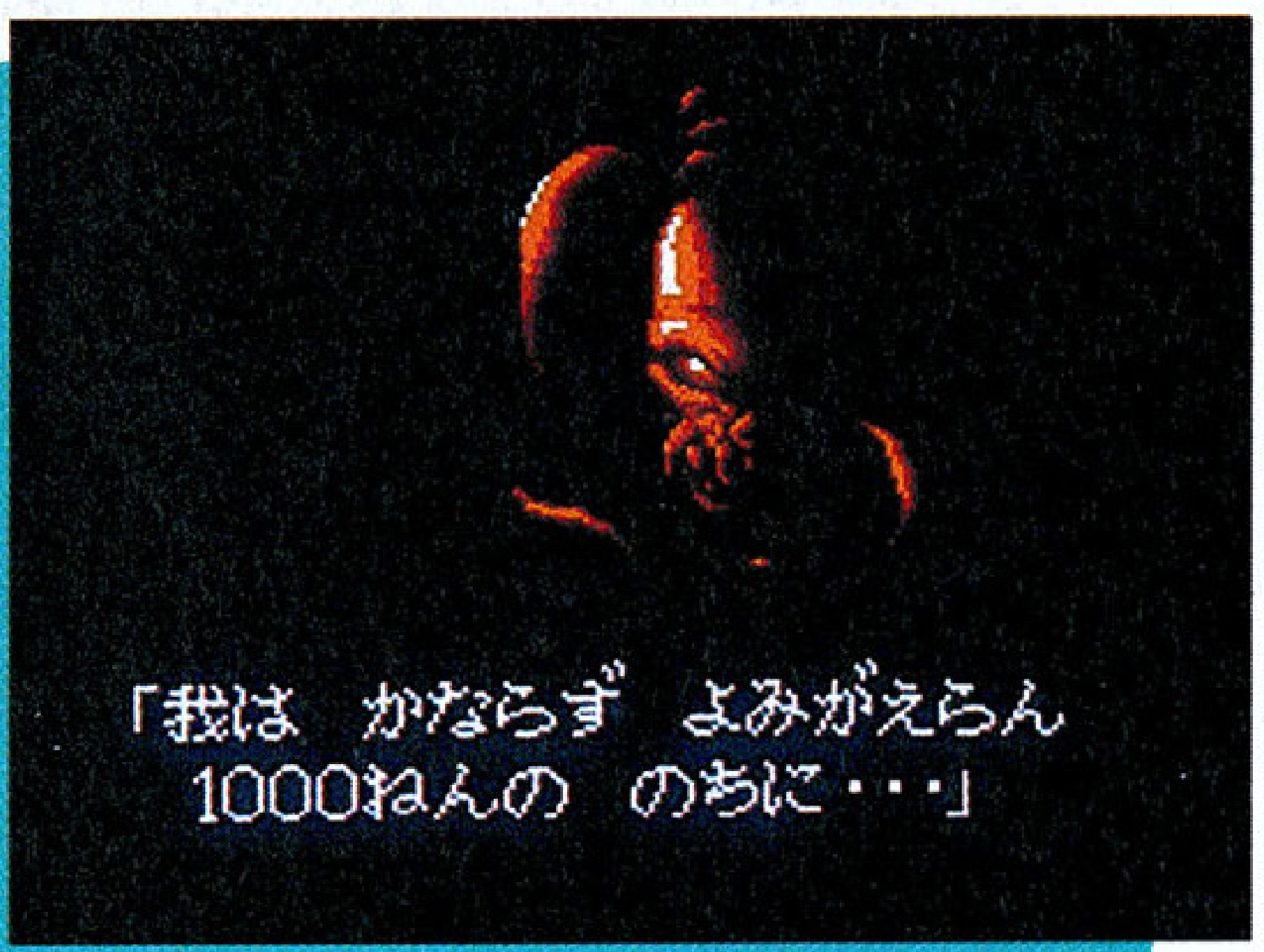
見応え十分のオープニングを堪能（たんのう）しろ



神々とのそうぜつな戦いのすえ
ダークドラゴンはとらえられた

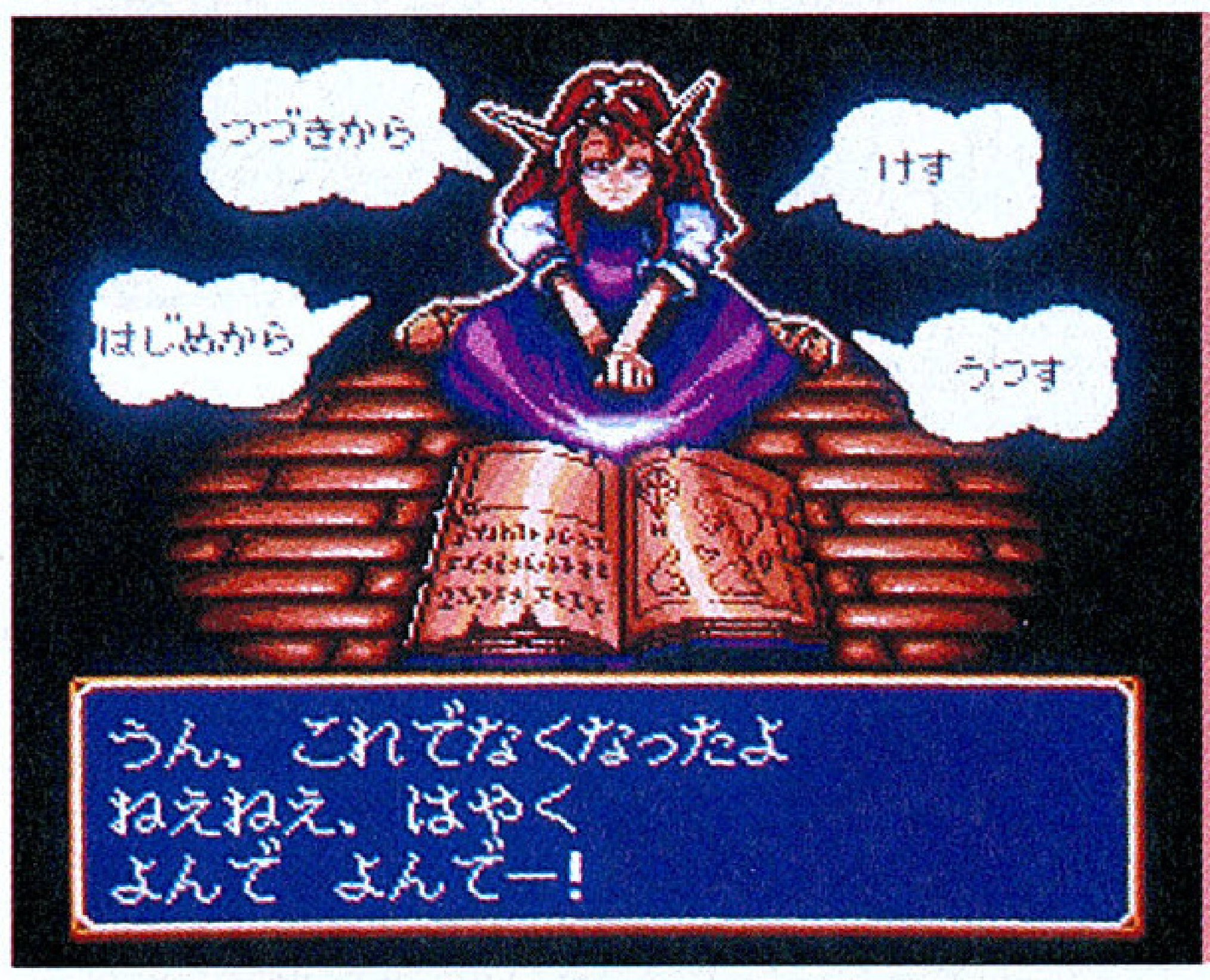


ひがしの大国ルーンファウストが
とつじょ しんぐんをかいしした



「我は かならず よみがえらん
1000ねんの のちに・・・」

さすが12メガの「シャイニング・フォース」。シャイダクとは大違いの豪華絢爛オープニングシーンが繰り広げられるわけだね。

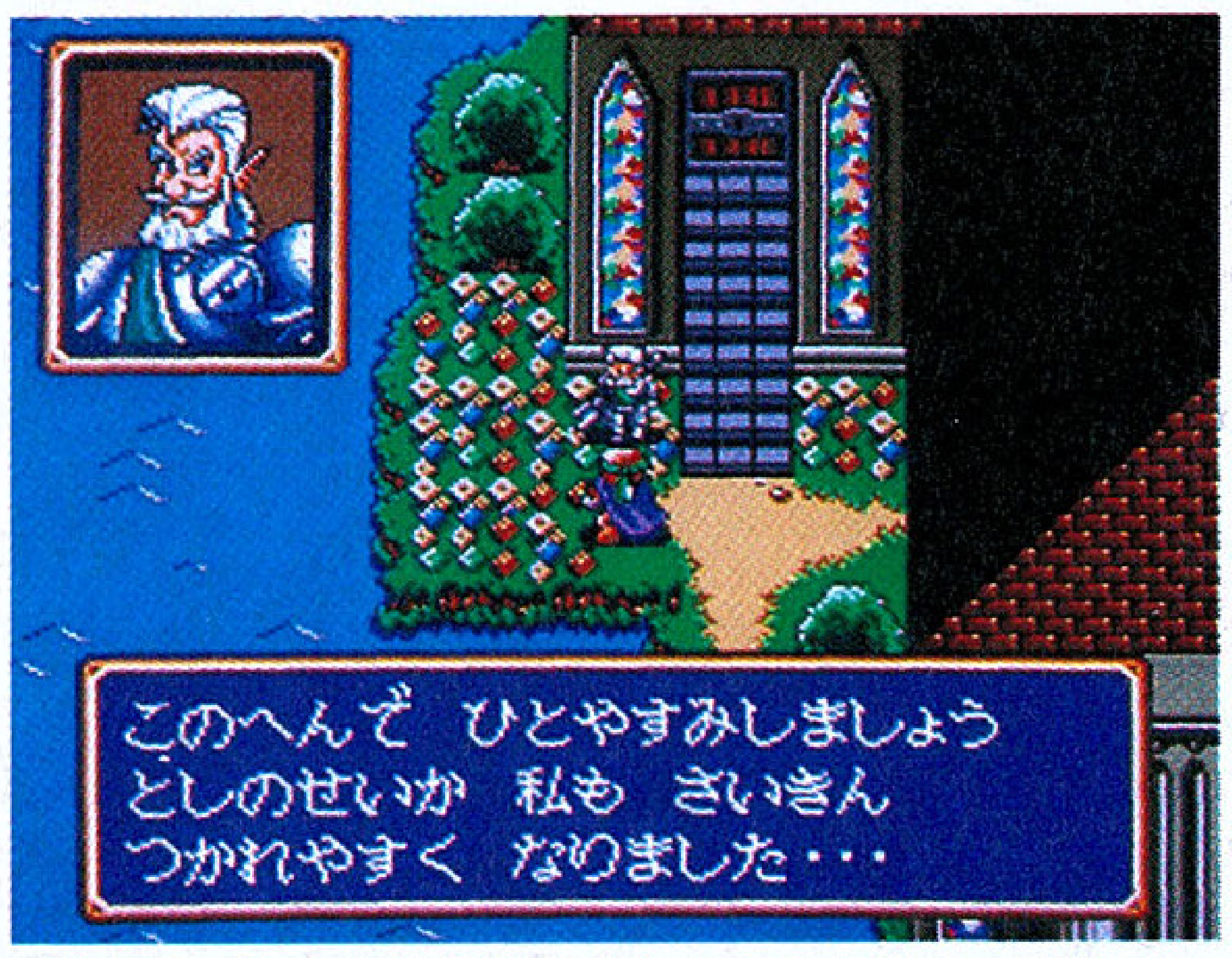


うん。これでなくなったよ
ねえねえ。はやく
よんで よんでー！

お嬢さんは温和な顔へ……

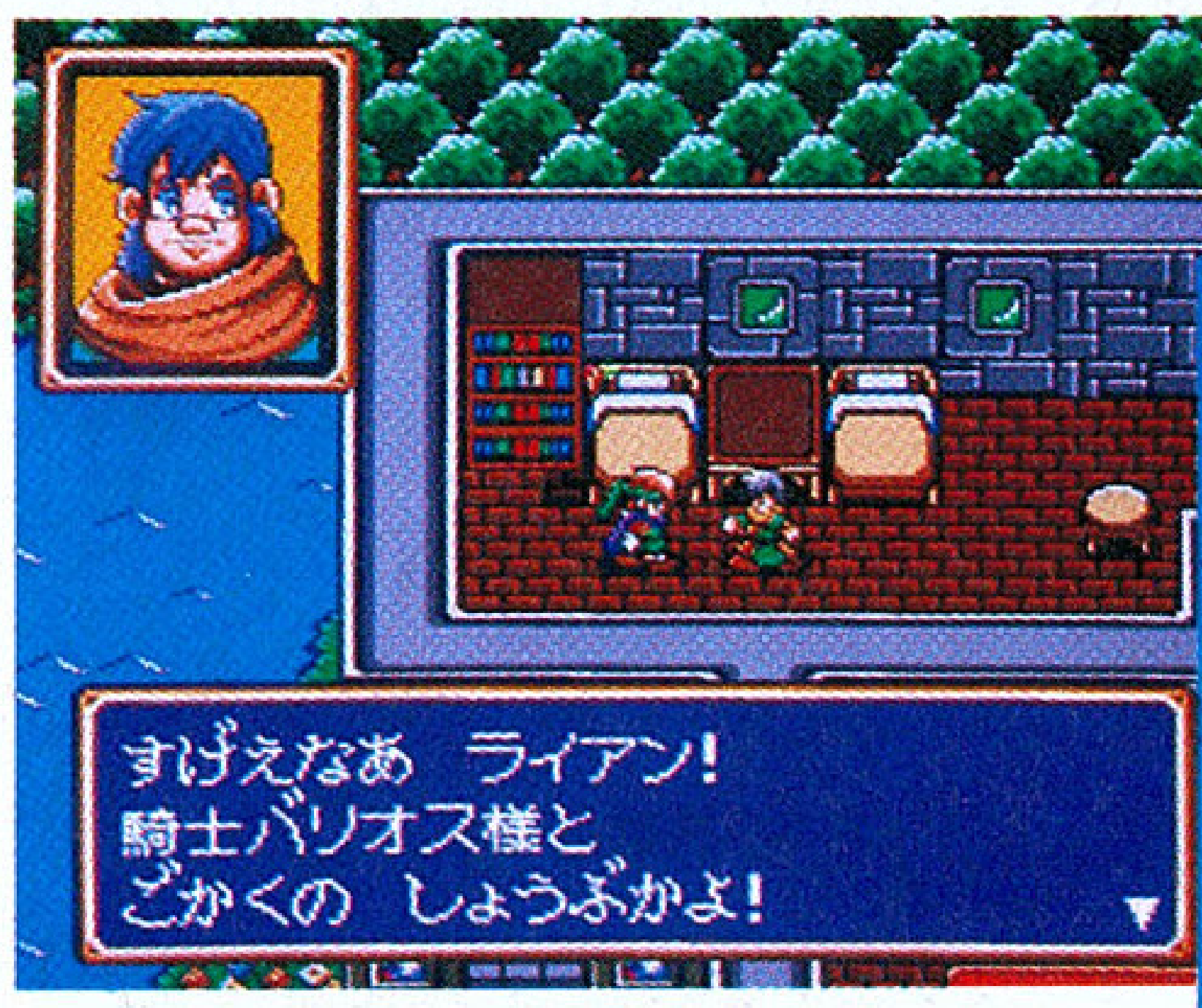
オープニングで案内役を務める少女。以前写真を掲載したときは、表情がこわばっていてちょっと怖かった。しかし、月日が経ってゲームの完成を迎えると、表情が柔らかくなったようだ。ゲームを始める前にプレイヤーがビビッちゃいけないと思ったのだろうか？ その辺の真偽（しんぎ）は定かでない。ちなみにセーブできるデータは、3個までだ。

バリオスとの稽古から



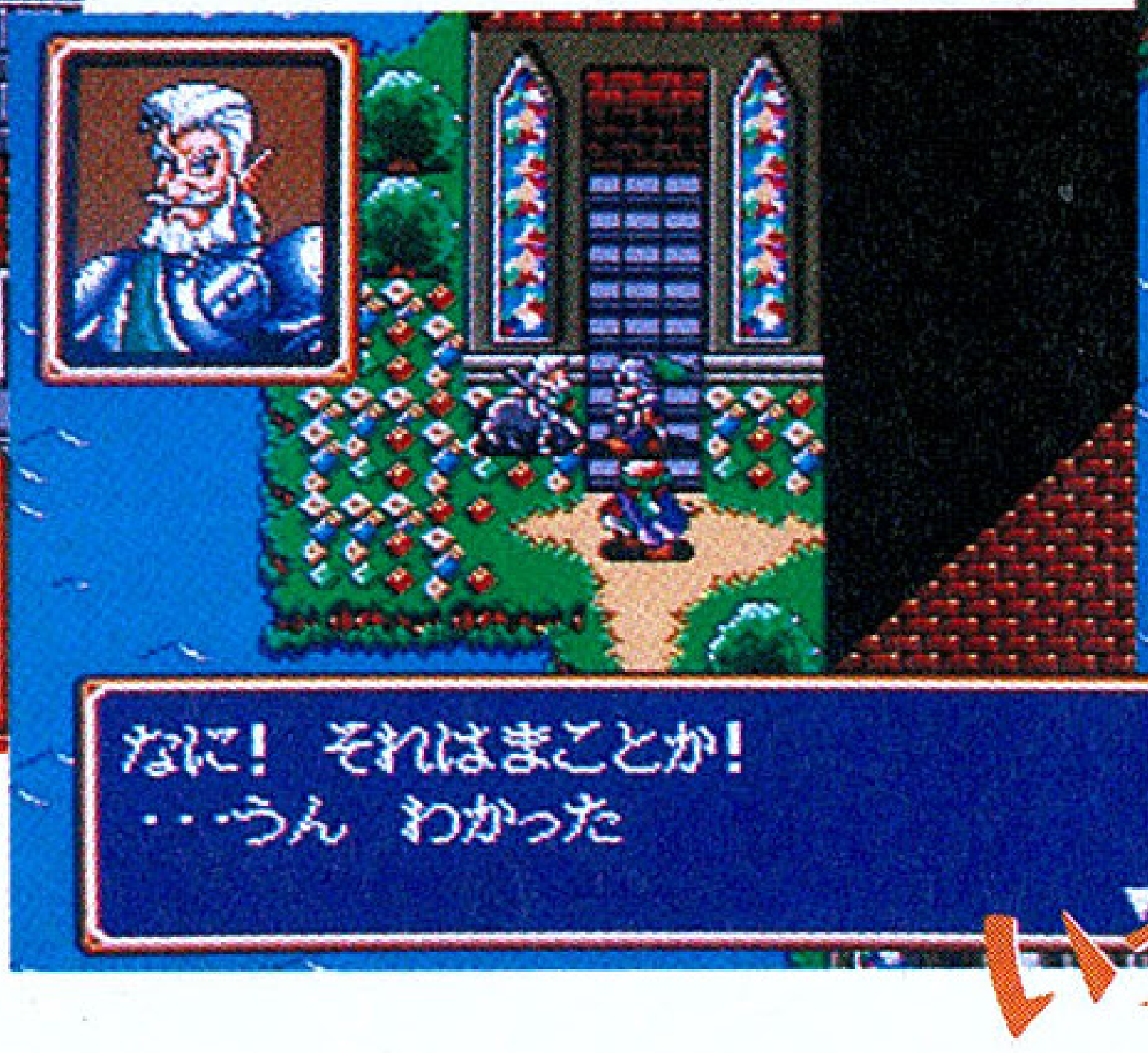
このへんで ひとやすみしましょう
としのせいか 私も さいきん
つかれやすく なりました・・・

騎士のバリオスと稽古に励む主人公の剣士。記憶喪失のため、自分の過去がわからない。うーむ、謎だ。



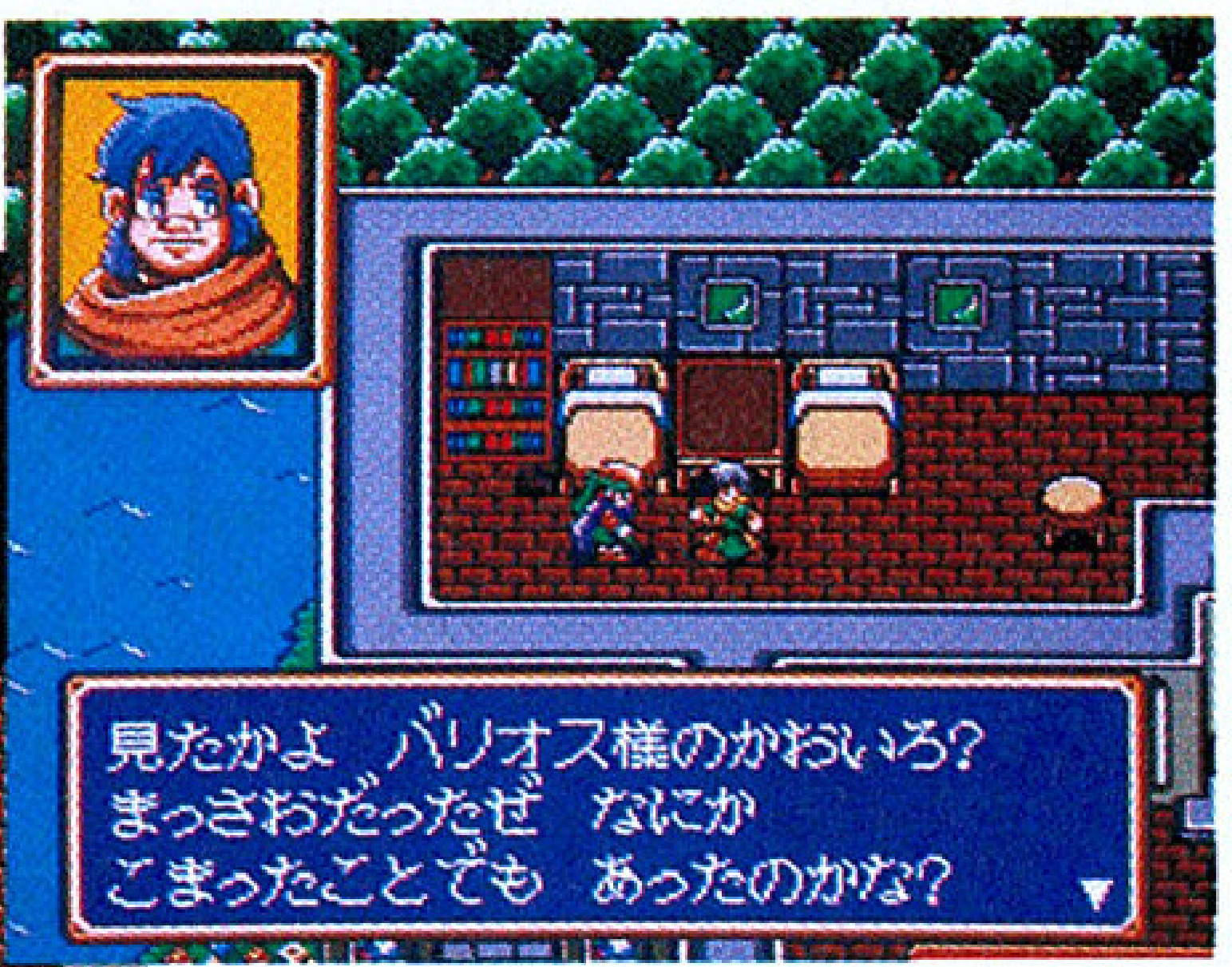
すげえなあ ライアン！
騎士バリオス様と
ごかくの しょうぶかよ！

親友のロウに誉め讃えられる。自分のことのように喜んでくれる気遣いが実にうれしい。いいヤツだな。



なに！ それはまことか！
・・・うん わかった

バリオスの元に兵士が駆け寄ってくる。ガーディアナの城で何か起こったらしい。気になるぞ。



見たかよ バリオス様のかおいろ？
まっさおだったぜ なにか
こまったことでも あったのかな？

いったい何が起きた？

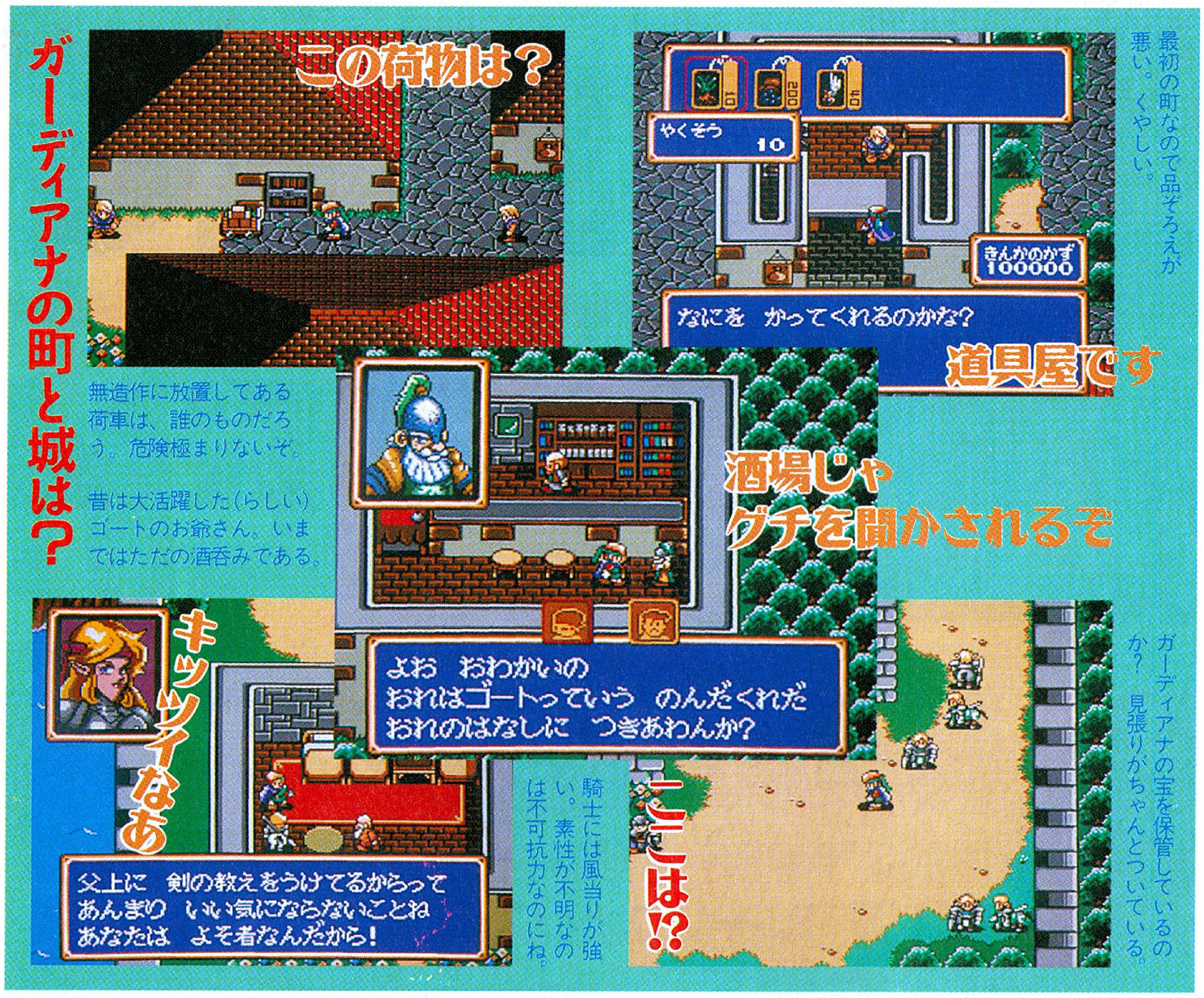
ガーディアナの王様から いにしえの城門探索を…

一見すると平和にみえるガーディアナの町だが、城からの命令により町の中から出られない。いったい町の外で何が起こっているのか。気になるけど、いずれわかることだ。調べる前にガーディアナの町を散策（さんさく）しよう。

ガーディアナの町は城のすぐ近くにある。そのためか、人々は外敵から守られ平和に暮らしている。教会もあるし、道具屋もある。ホテルもあれば、酒場もあるぞ。すべて看板がかかげてあるので、調べてみよう。建物に入れば、屋根が消えて内部が見える。人々の話に耳を傾けてみよう。何かわかるかもね。

ガーディアナの町から北に歩くと、そこはガーディアナ城だ。城門をくぐると騎士たちが訓練している。騎士は愛想が悪いので相手にせず、王様のところに行ってみよう。

ガーディアナの町と城は？



この荷物は？

無造作に放置してある荷車は、誰のものだろう。危険極まりないぞ。

やくそう 10

きんかのかず 100000

なにを　かってくれるのかな？

道具屋です

最初の町なので品ぞろえが悪い。くやしい。

酒場じゃグチを聞かされるぞ

昔は大活躍した（らしい）ゴートのお爺さん。いまではただの酒呑みである。

よお　おわかいの
おれはゴートっていう　のんだくれだ
おれのはなしに　つきあわんか？

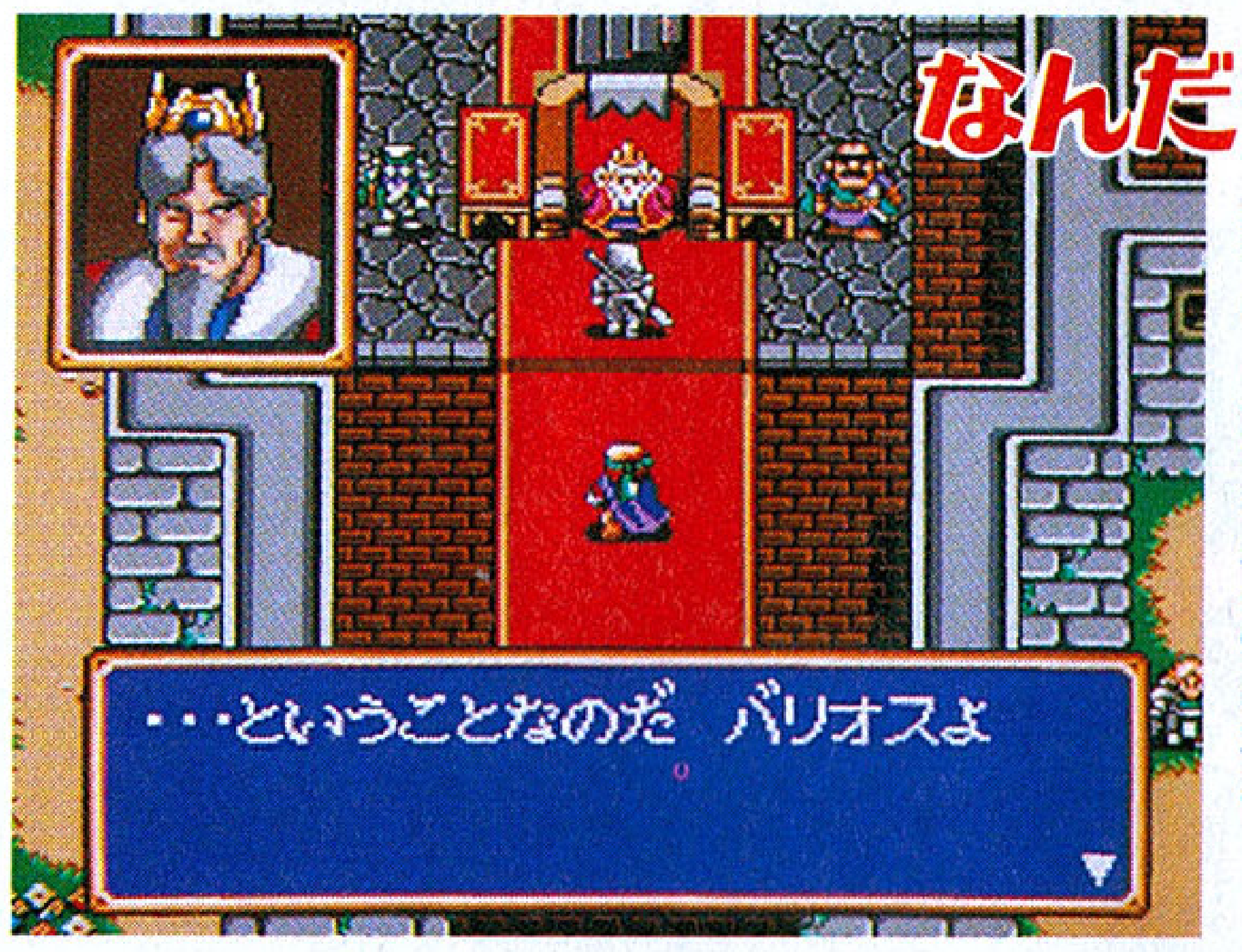
キツイなあ

父上に　剣の教えをうけてるからって
あんまり　いい気にならないことね
あなたは　よそ者なんだから！

騎士には風当りが強い。素性が不明なのは不可抗力なのにね。

ここは!?

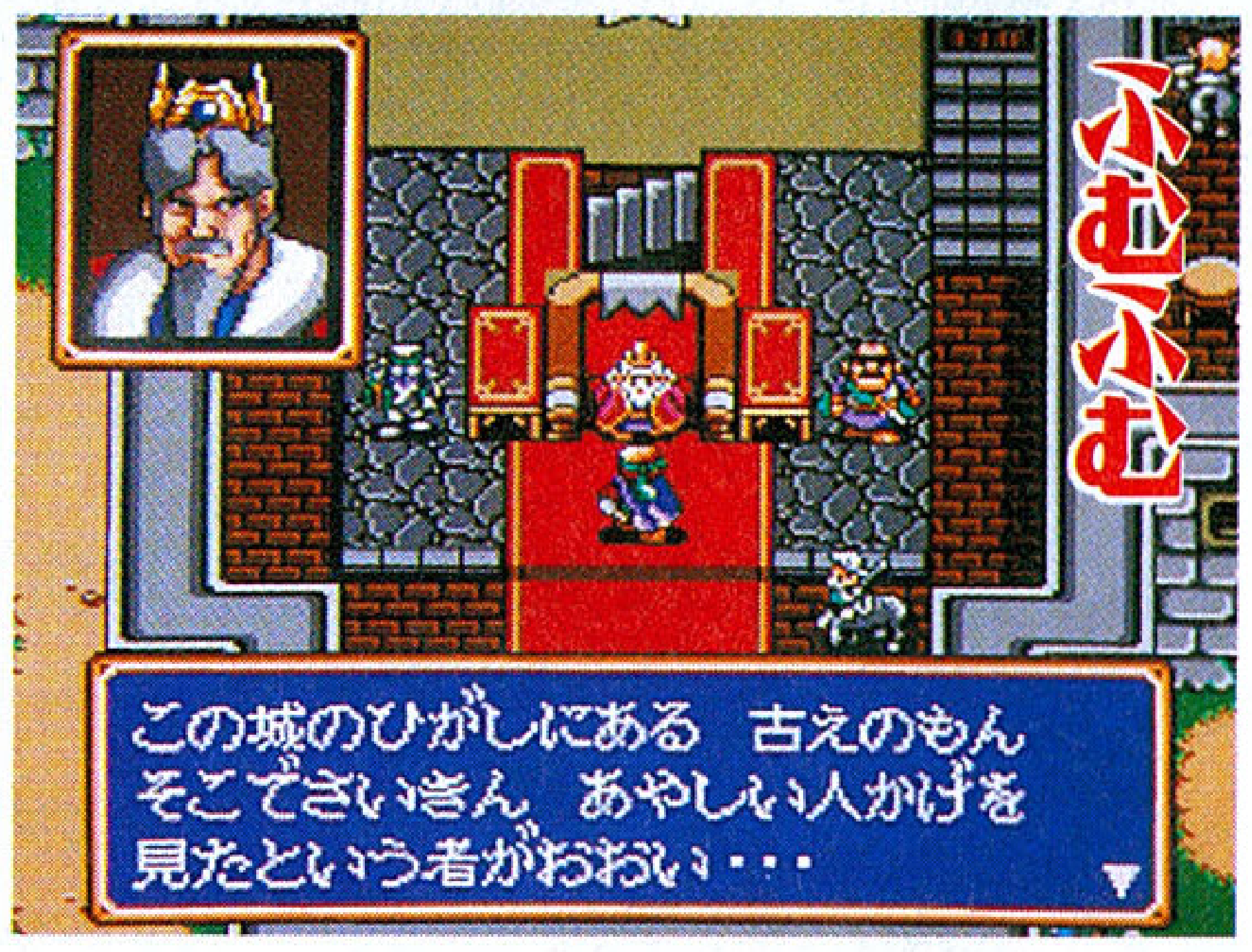
ガーディアナの宝を保管しているのか？　見張りがちゃんとついている。



なんだろう

…というこ となのだ　バリオスよ

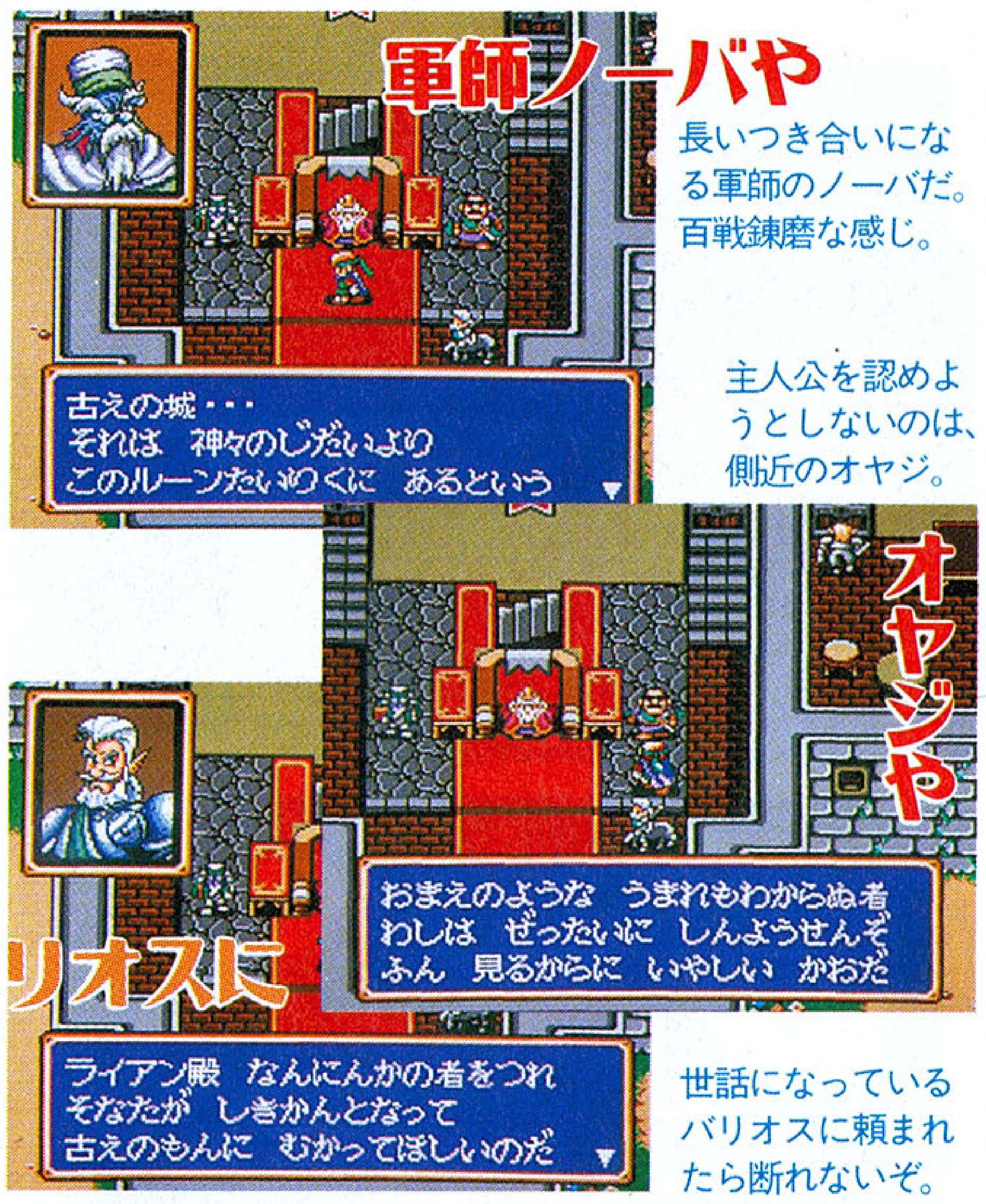
王様とバリオスが話しているぞ。飛んで火に入る夏の虫かあ？



ふむふむ

この城のひがしにある　古えのもん
そこでさいきん　あやしい人かげを
見たという者がおおい…

いにしえの城門で不穏な動きがあるらしい。探索を頼まれるってことは隠密行動ってことかな。イカスぜ。



軍師ノーバや

古えの城…
それは　神々のじだいより
このルーンたいりくに　あるという

長いつき合いになる軍師のノーバだ。百戦錬磨な感じ。

オヤジや

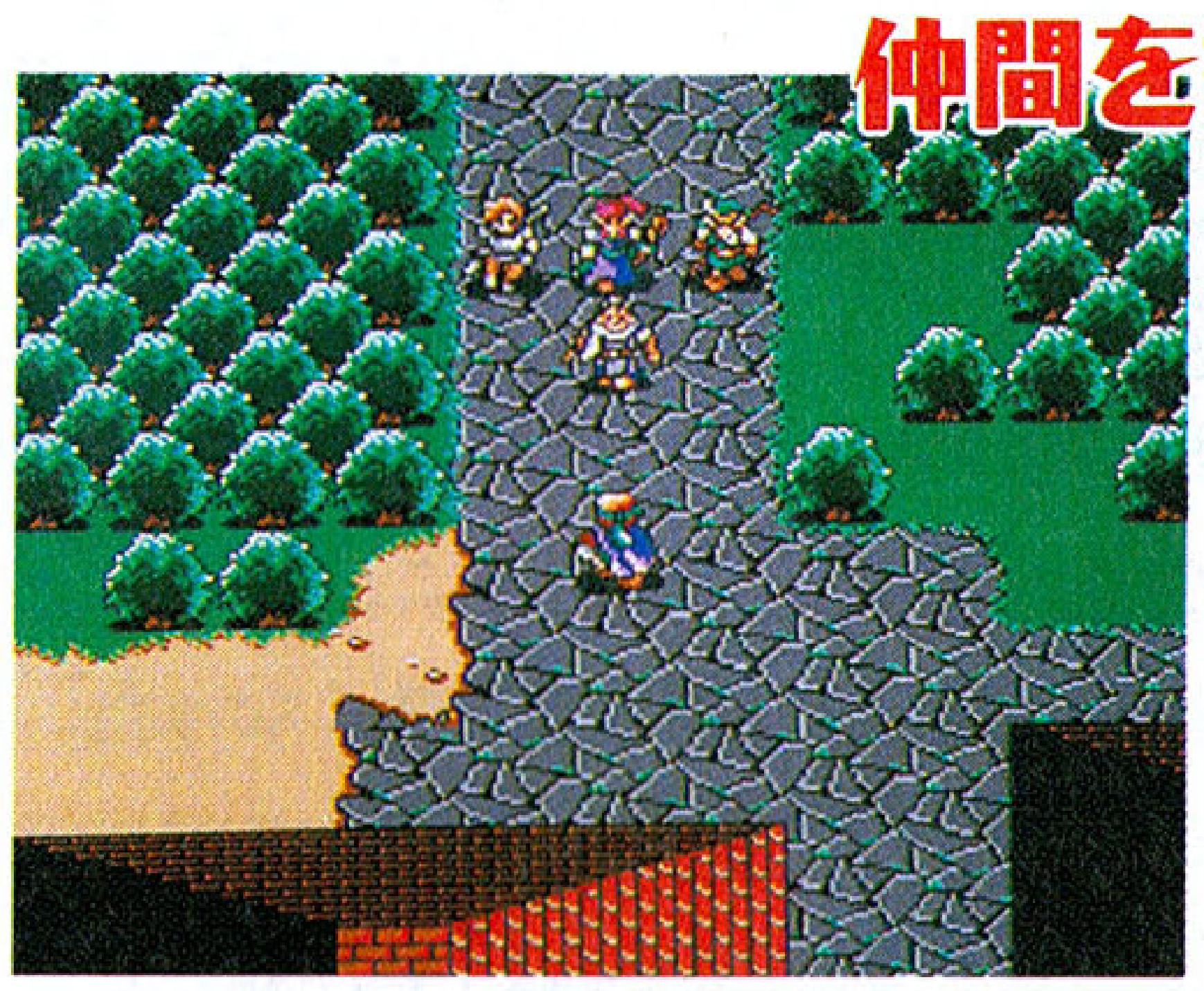
おまえのような　うまれもわからぬ者
わしは　ぜったいに　しんようせんぞ
ふん　見るからに　いやしい　かおだ

主人公を認めようとしないのは、側近のオヤジ。

バリオスに

ライアン殿　なんにんかの者をつれ
そなたが　しきかんとなって
古えのもんに　むかってほしいのだ

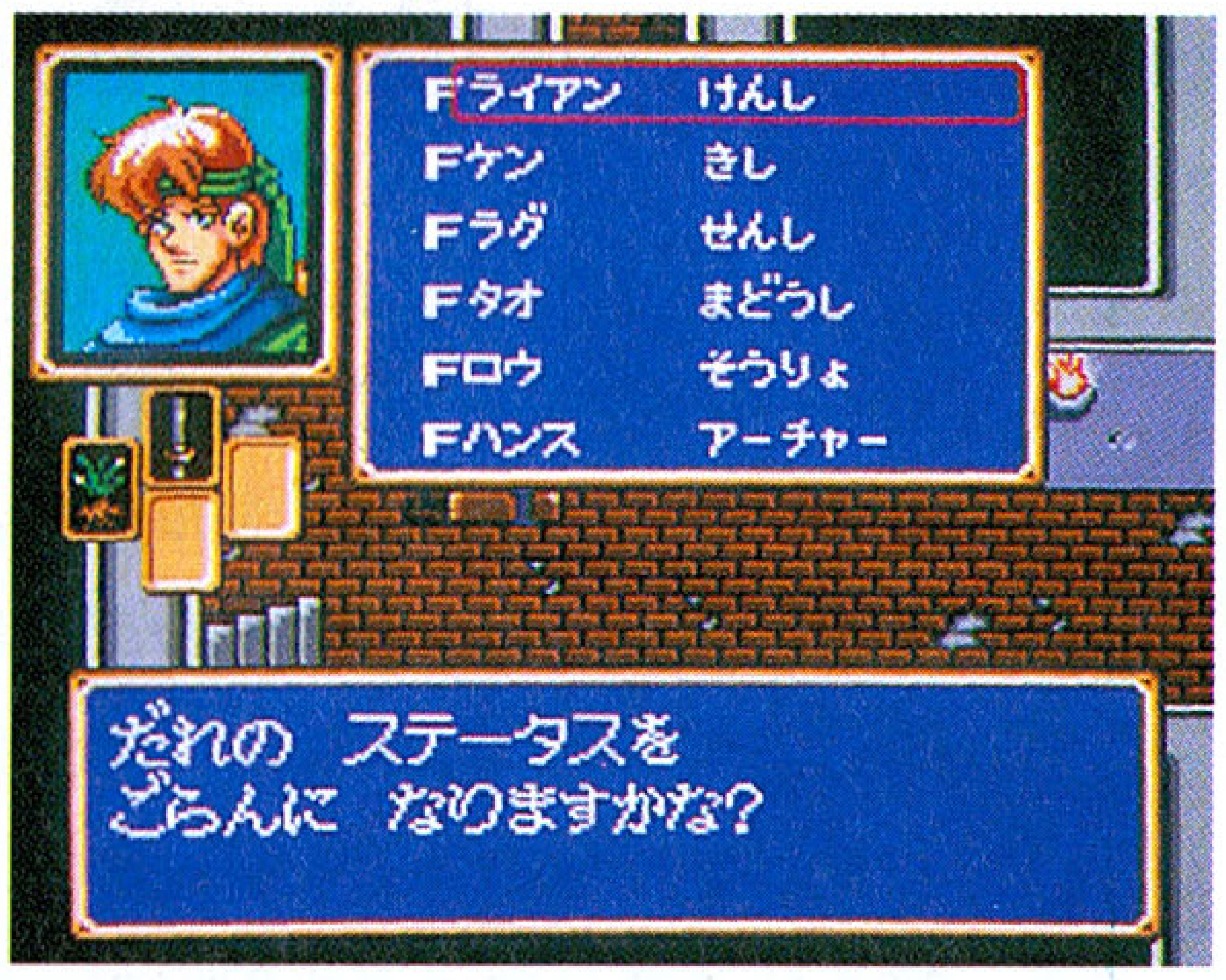
世話になっているバリオスに頼まれたら断れないぞ。



仲間を探す

仲間を探しに行くと、仲間のほうから寄ってきてくれる。いい仲間を持って幸せだな。ほんと。

本陣でチェック



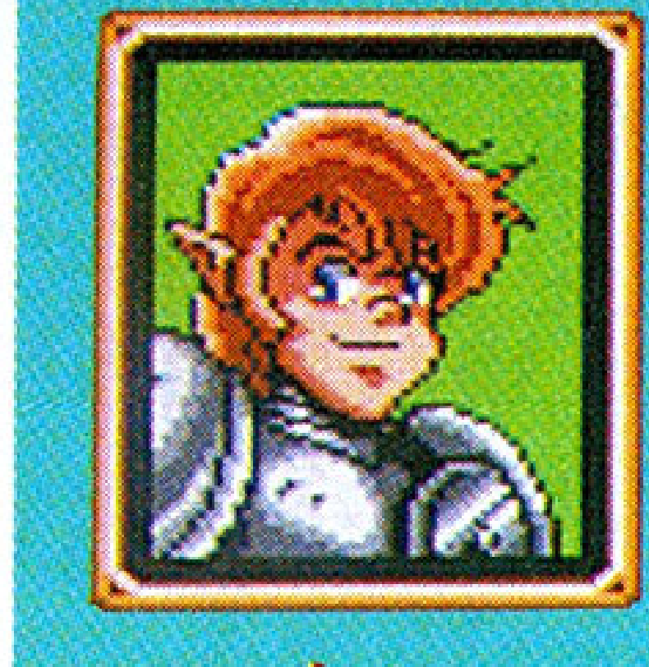
```
Fライアン　　けんし
Fケン　　　　きし
Fラグ　　　　せんし
Fタオ　　　　まどうし
Fロウ　　　　そうりょ
Fハンス　　　アーチャー
```

だれの　ステータスを
ごらんに　なりますかな？

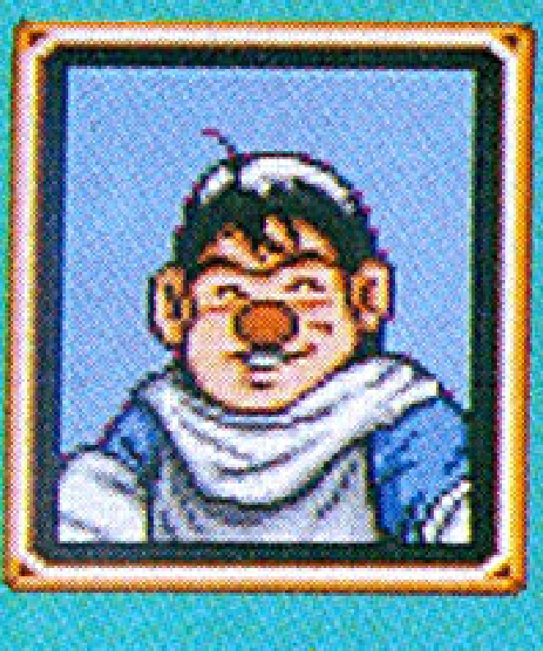
これが噂の本陣だ。戦闘前にはここで準備をすること。軍師ノーバの助言は聞いておいて損はないだろう。聞け。

仲間になってくれるのは この5人である!!

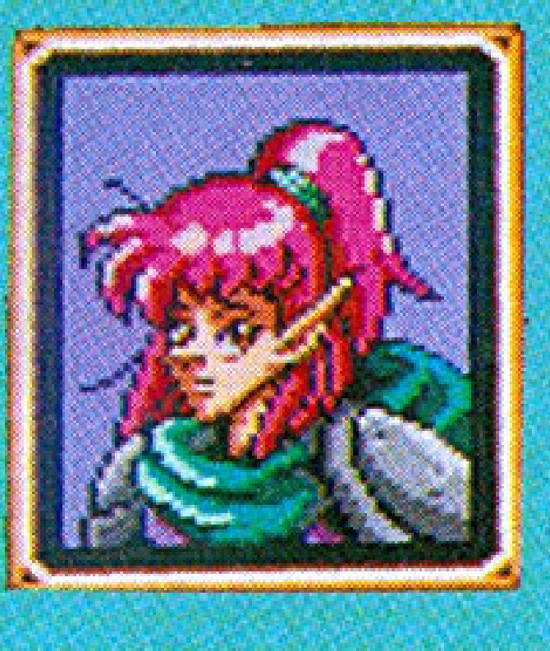
王様の命により、いにしえの城門を探索することになった。しかし、仲間を集めなければならない。適当な人材を探しに町へ戻ろうとしていたとき、数名の男女が主人公を呼び止める。そう、彼らが仲間になってくれる人たちだ。戦士に騎士、魔法使いにアーチャー。いろんな職業の方々が仲間になってくれるぞ。もちろん親友の僧侶、ロウも仲間になる。これで万事安心だな。



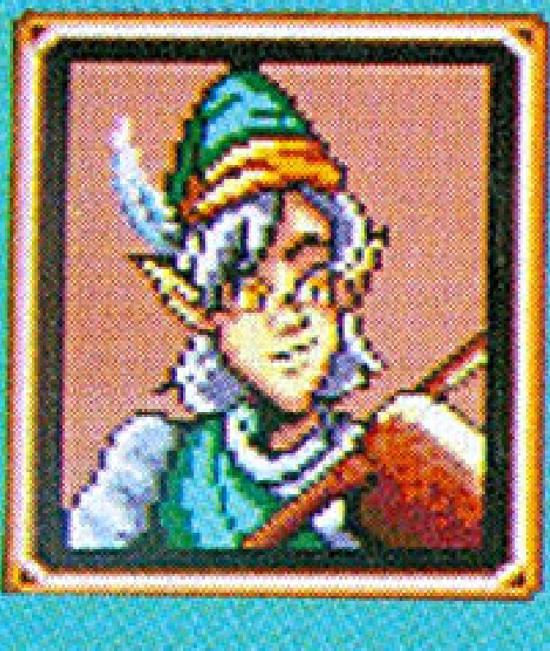
ケン
（騎士）



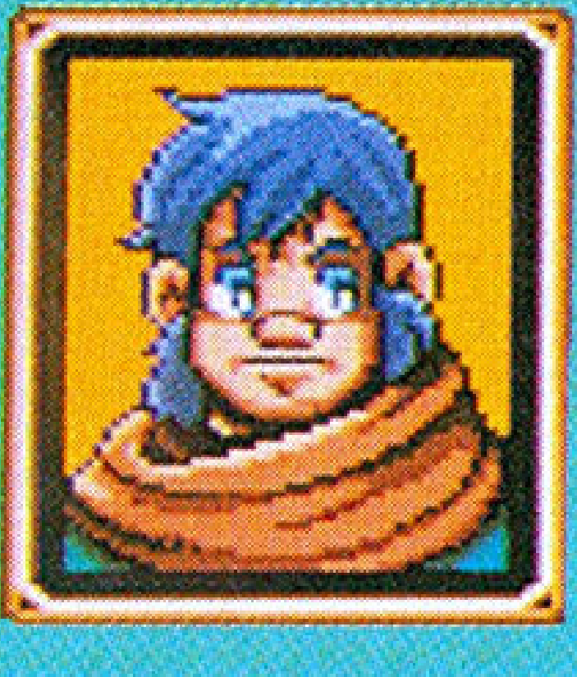
ラグ
（戦士）



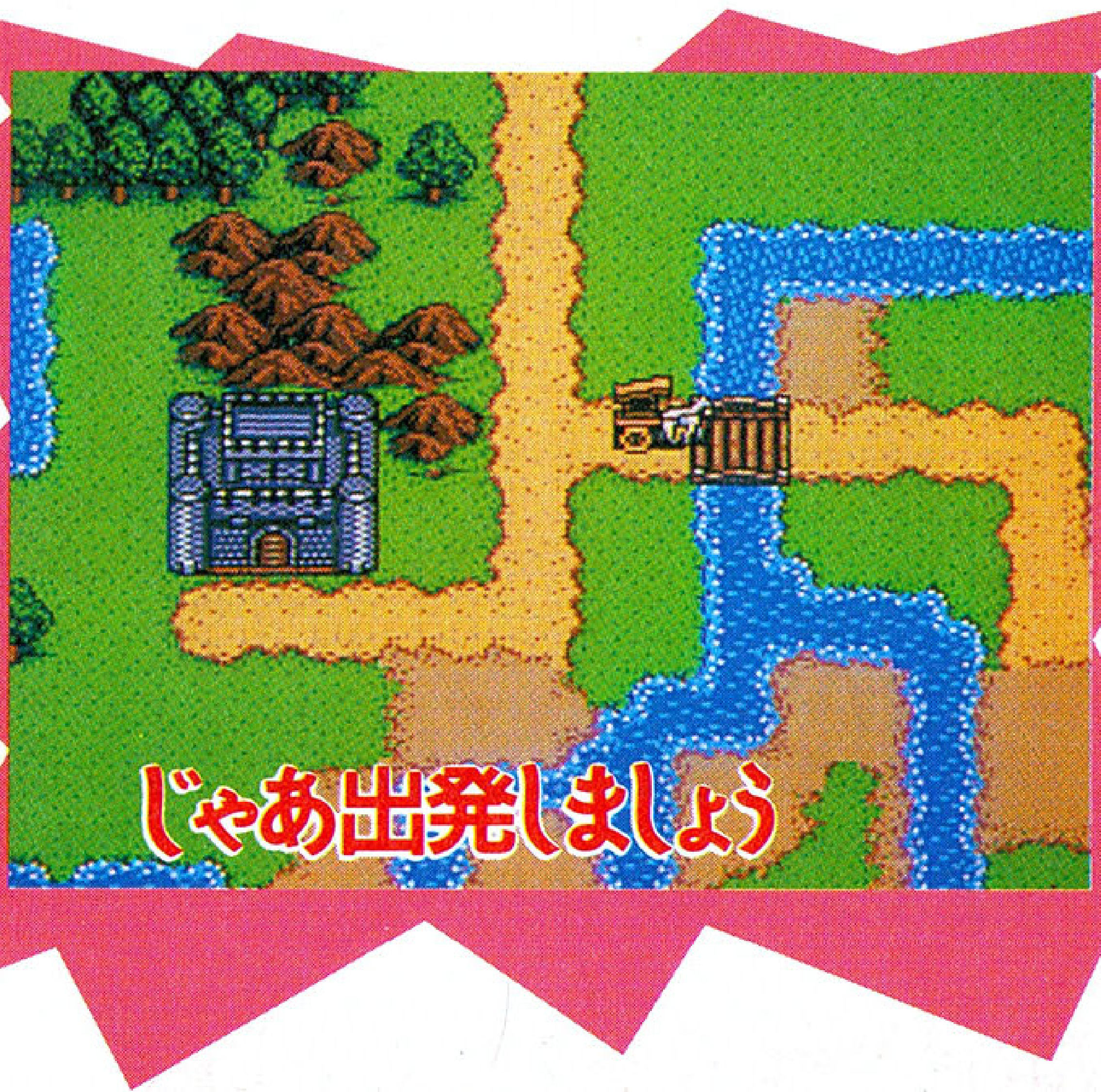
タオ
（魔法使い）



ハンス
（アーチャー）



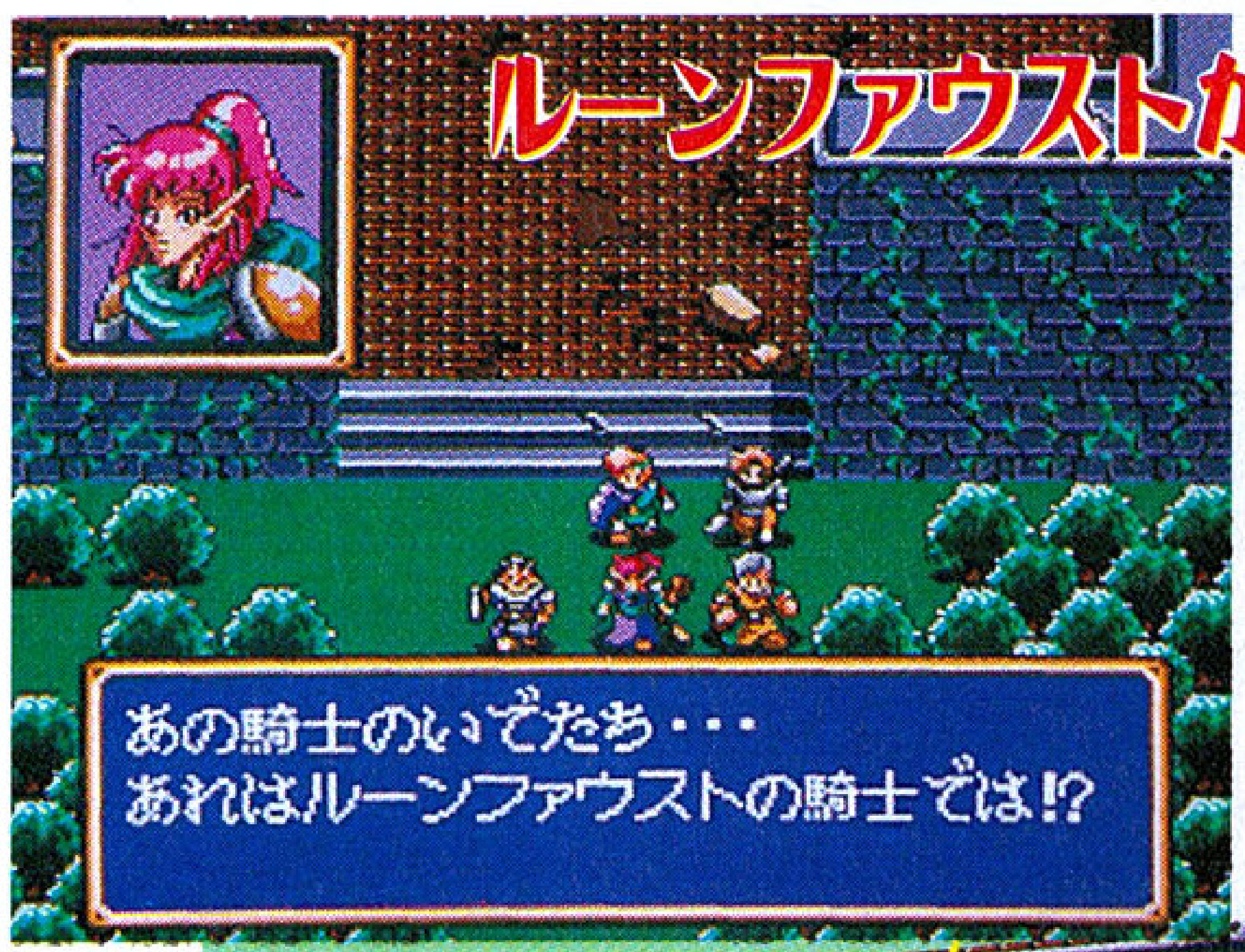
ロウ
（僧侶）



じゃあ出発しましょう

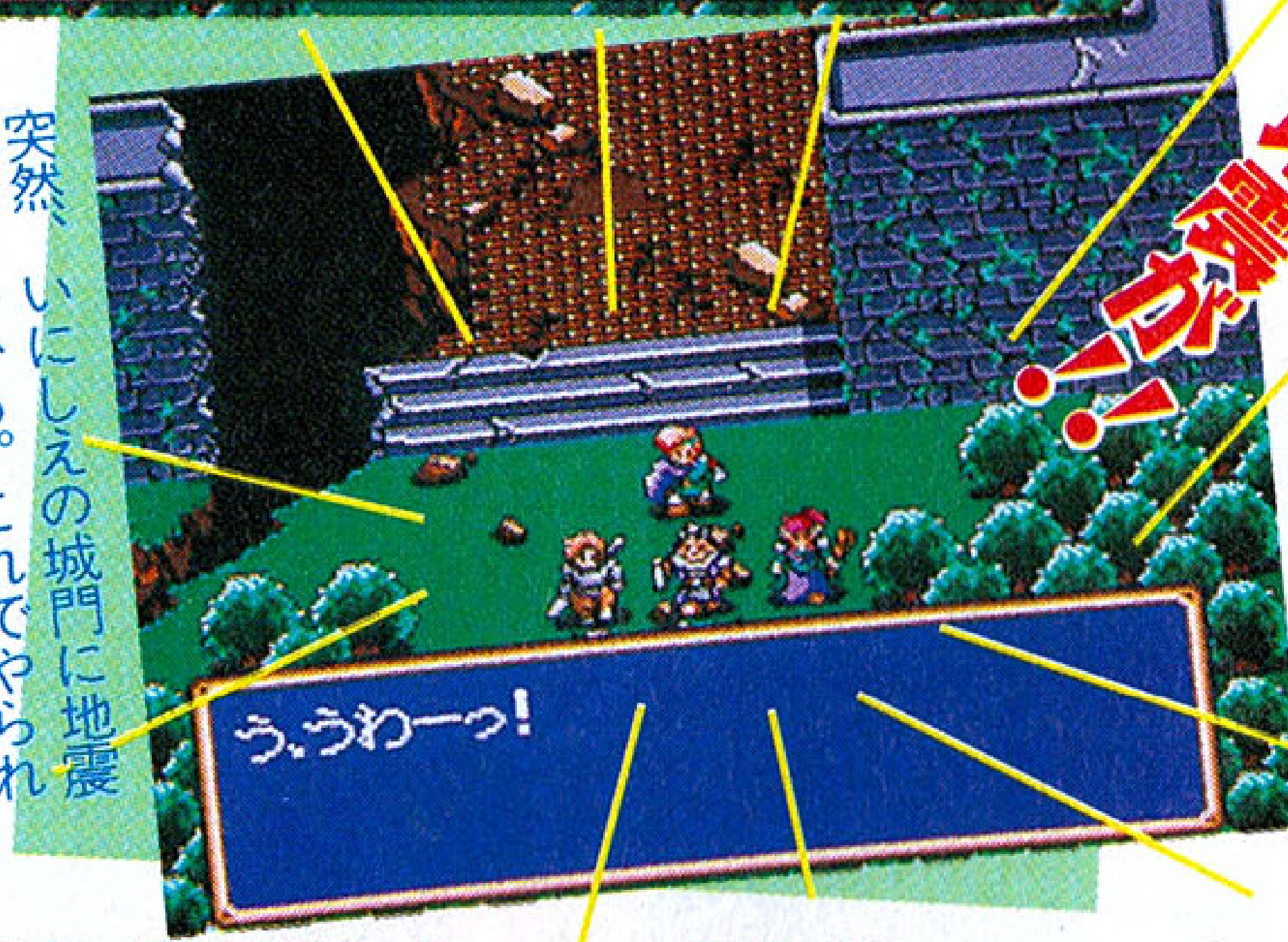
【戦闘その1】いにしえの城門

いにしえの城門まで、馬車に乗ってゆったりやってきた一行。そこで見たものは何かを必死になって探しているルーンファウストの一味だった。一触即発状態になったとき、突然地震が起こり地割れが発生する。何かが起こりそうな予感のなか、戦闘が開始される。戦闘時に注意したいのは、主人公を死なせないようにすることだ。特にドワーフ相手のときは細心の注意をはらうようにしよう。たんと経験値を稼いでいただきたい。健闘を祈る。


ルーンファウストかあ？

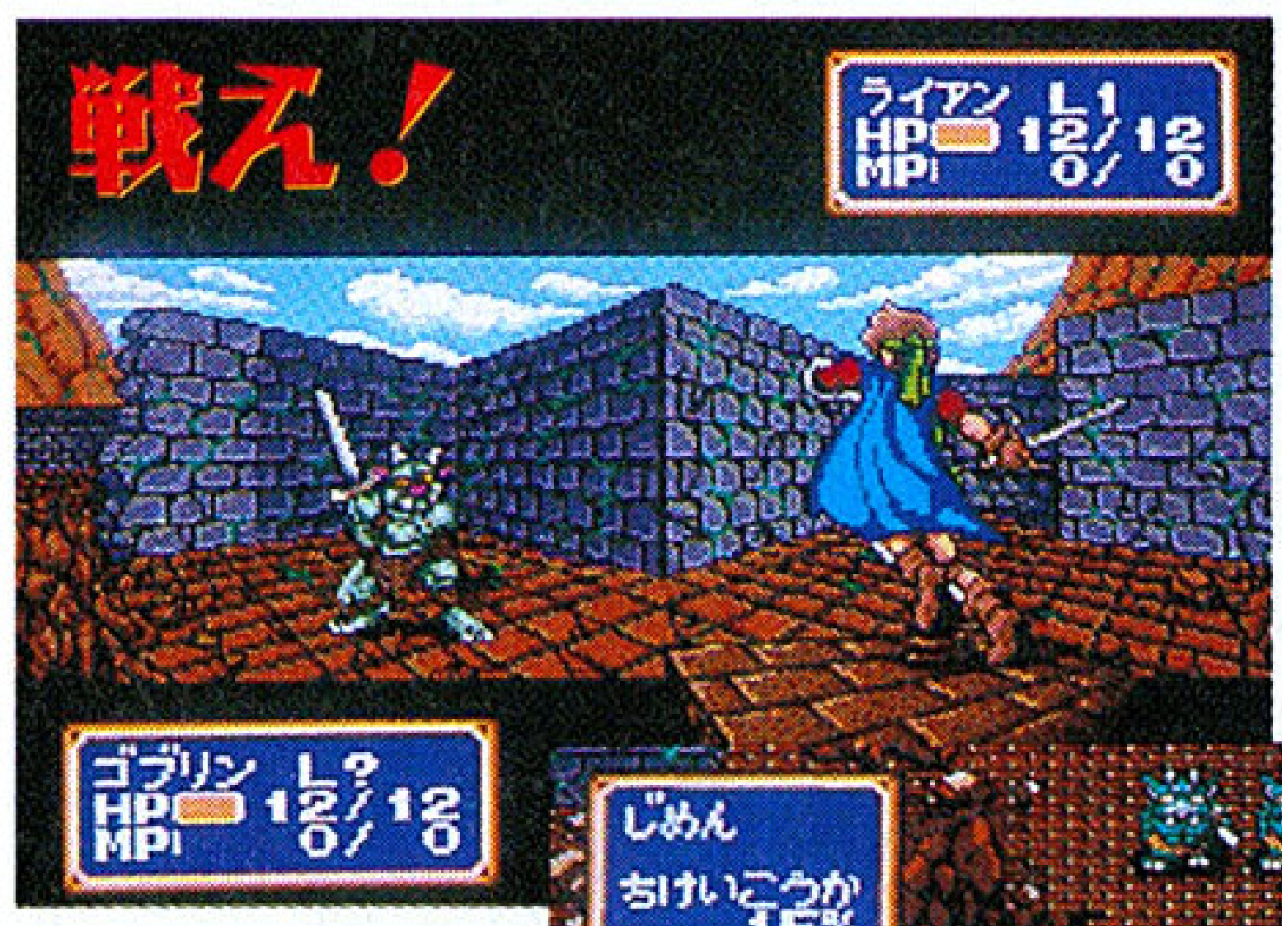
あの騎士のいでたち・・・
あれはルーンファウストの騎士では!?

探し物は何ですかと、ルーンファウストの方々に聞きつつ、戦闘体勢に入る。大人だよな。

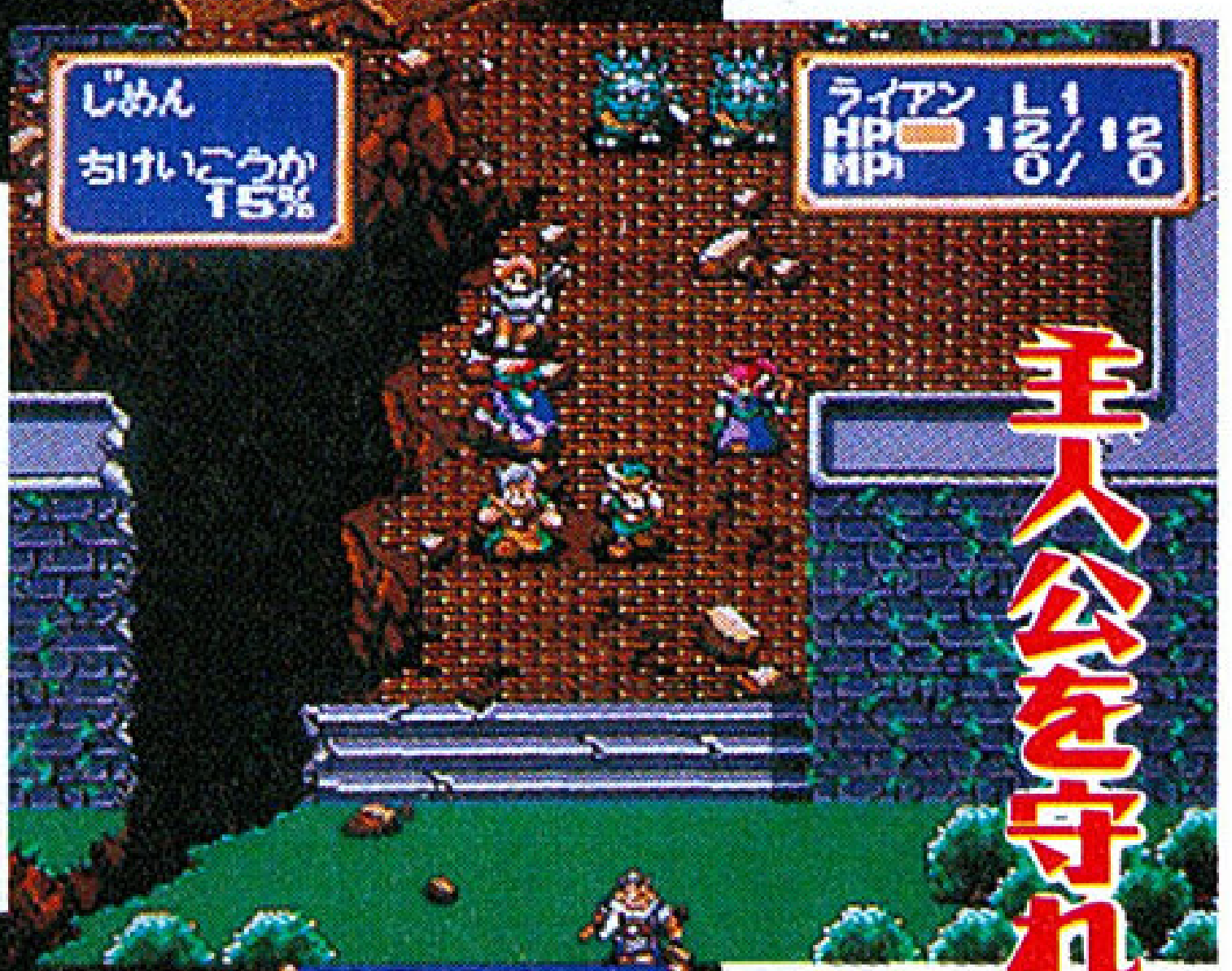

地震が!!

う、うわーっ!

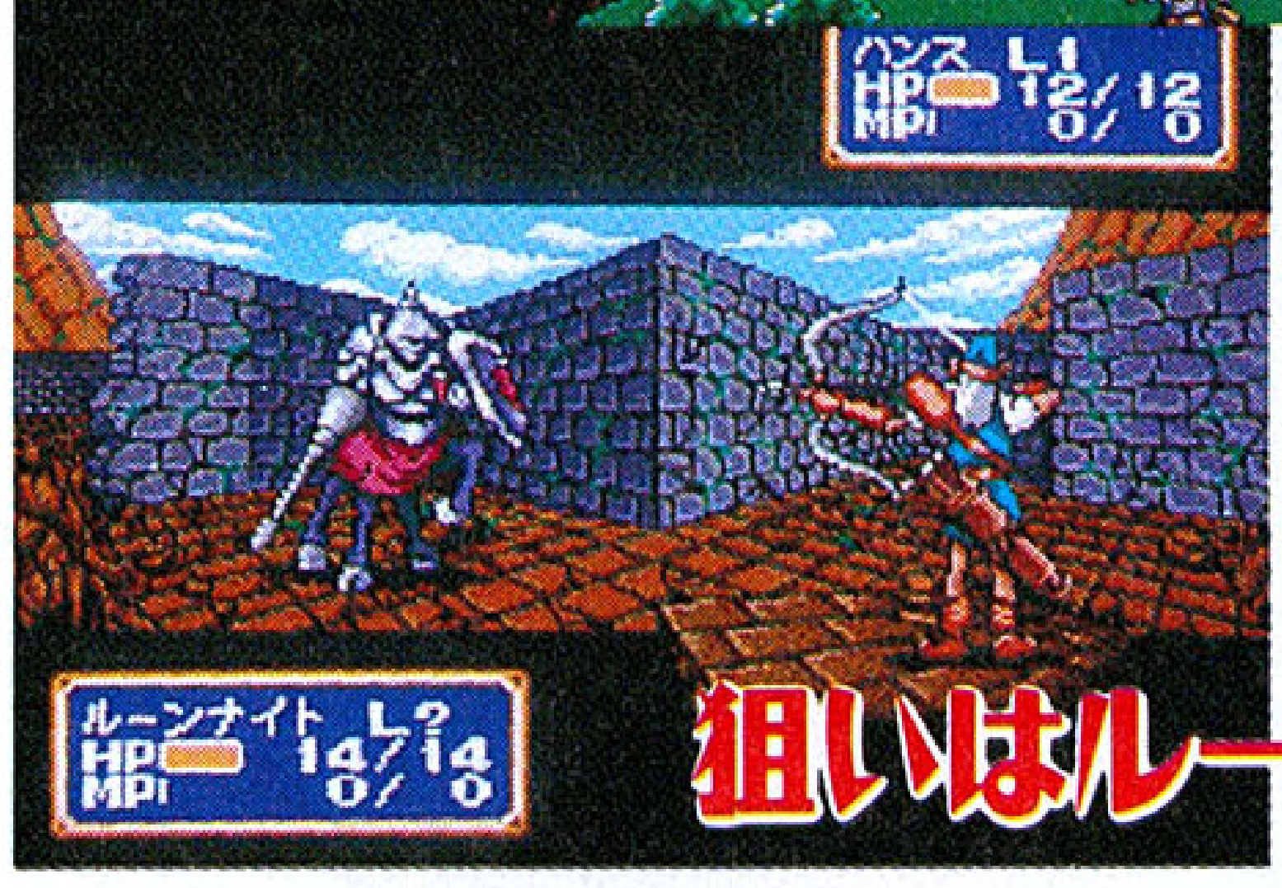
突然、いにしえの城門に地震が襲いかかる。これでやられたら、死んでも死にきれない。


戦え!
ライアン L1
HP 12/12
MP 0/ 0
ゴブリン L?
HP 12/12
MP 0/ 0

目の前に現われる物体は親でも倒す。これくらいの意気込みを持ってないと戦乱の世は渡れないぞ。たぶんね。

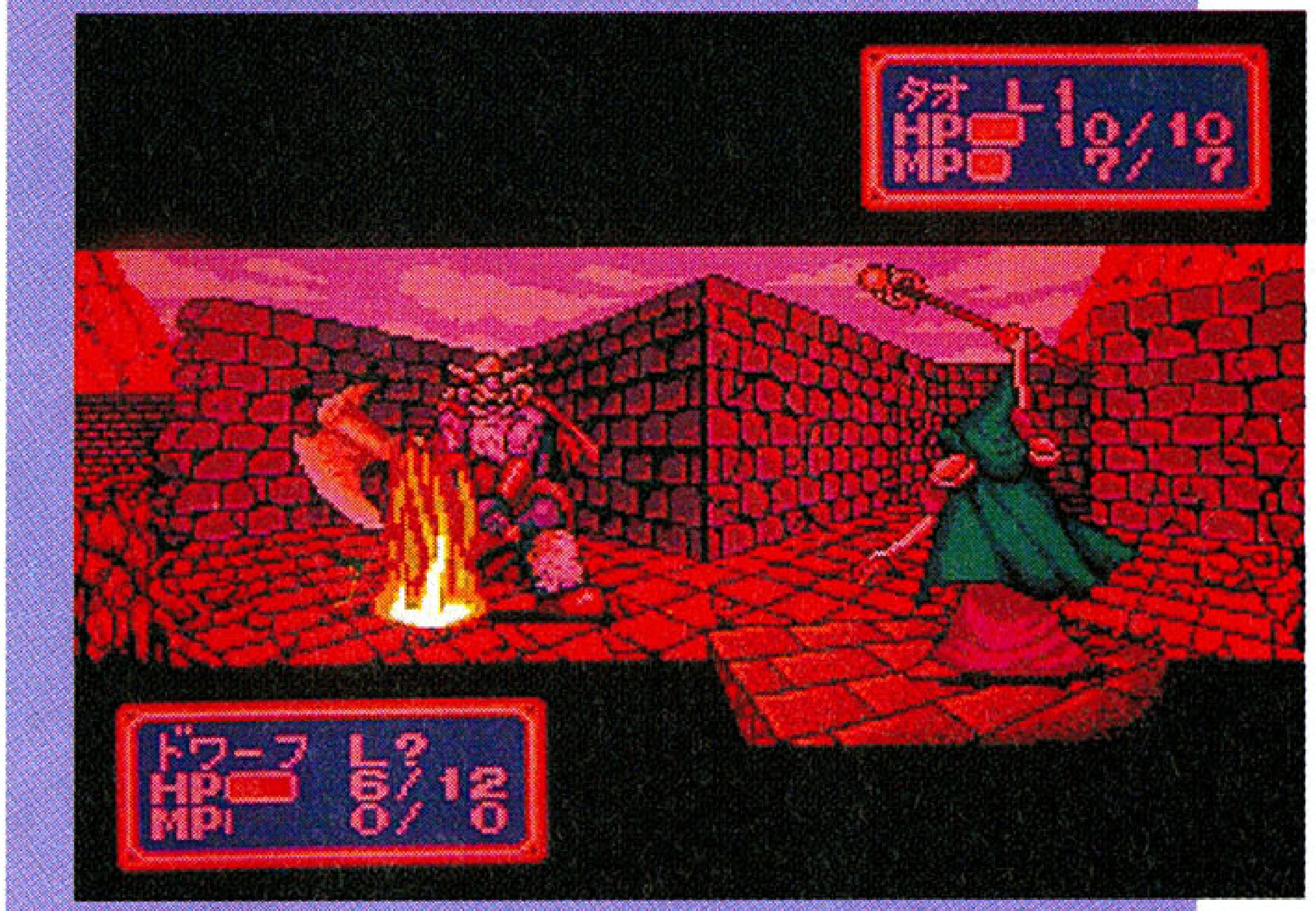

主人公を守れ
じめん
ちけいこうか
15%
ライアン L1
HP 12/12
MP 0/ 0

主人公の剣さばきは感服するが、防御力は弱すぎる。とどめを刺すとき以外は前面に出さないことだな。


狙いはルーンナイト
ハンス L1
HP 12/12
MP 0/ 0
ルーンナイト L?
HP 14/14
MP 0/ 0

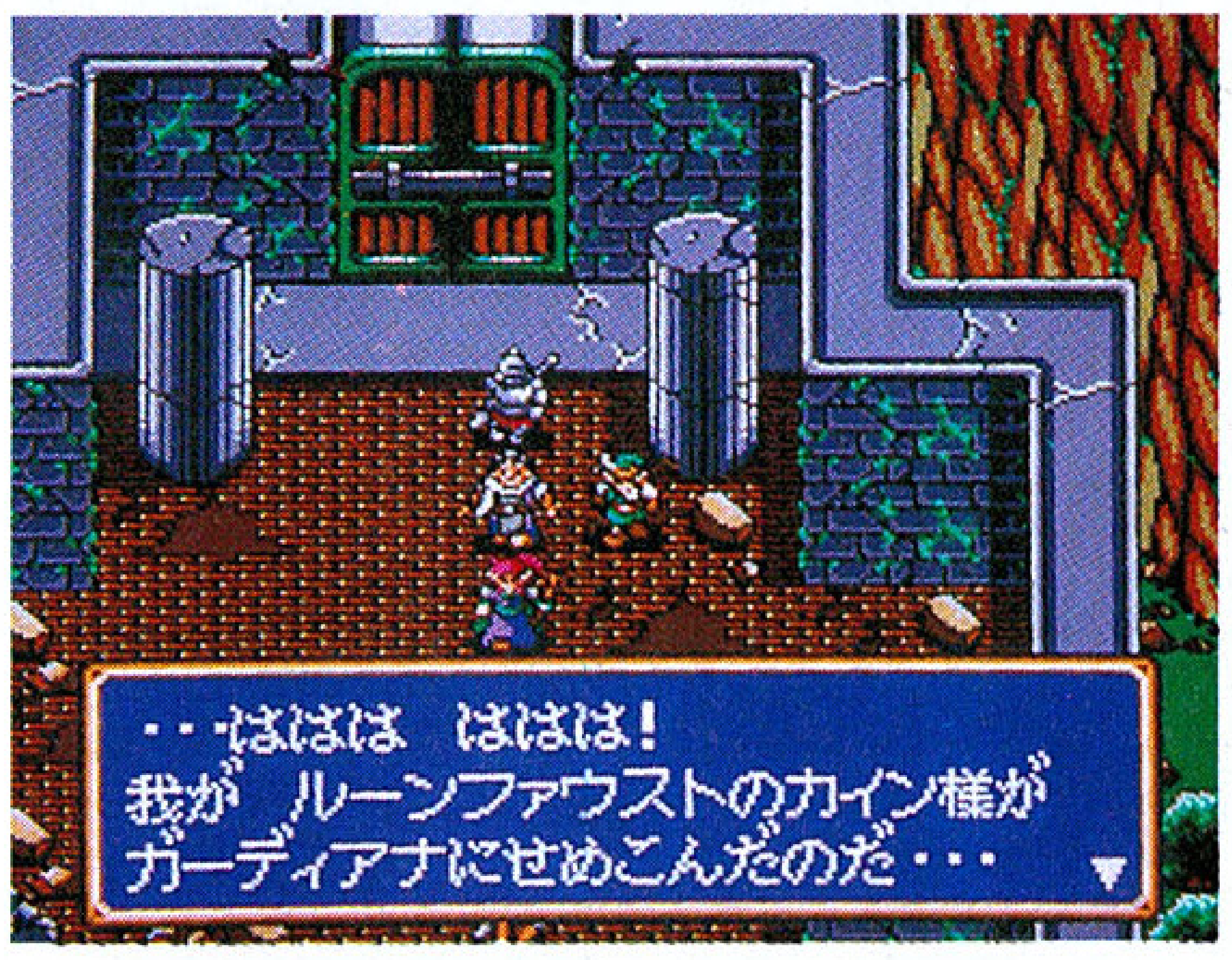
ザコがたっぷり残っていても、ルーンナイトさえ倒せば戦闘終了だ。指揮官がいなければまるでダメらしい。

one point 戦闘時のアニメーションは省略できません!


タオ L1
HP 10/10
MP 7/ 7
ドワーフ L?
HP 6/12
MP 0/ 0

戦闘時のメッセージは省略できる。しかしアニメーションは一生ついてくるぞ。ゆっくり観賞してくれ。

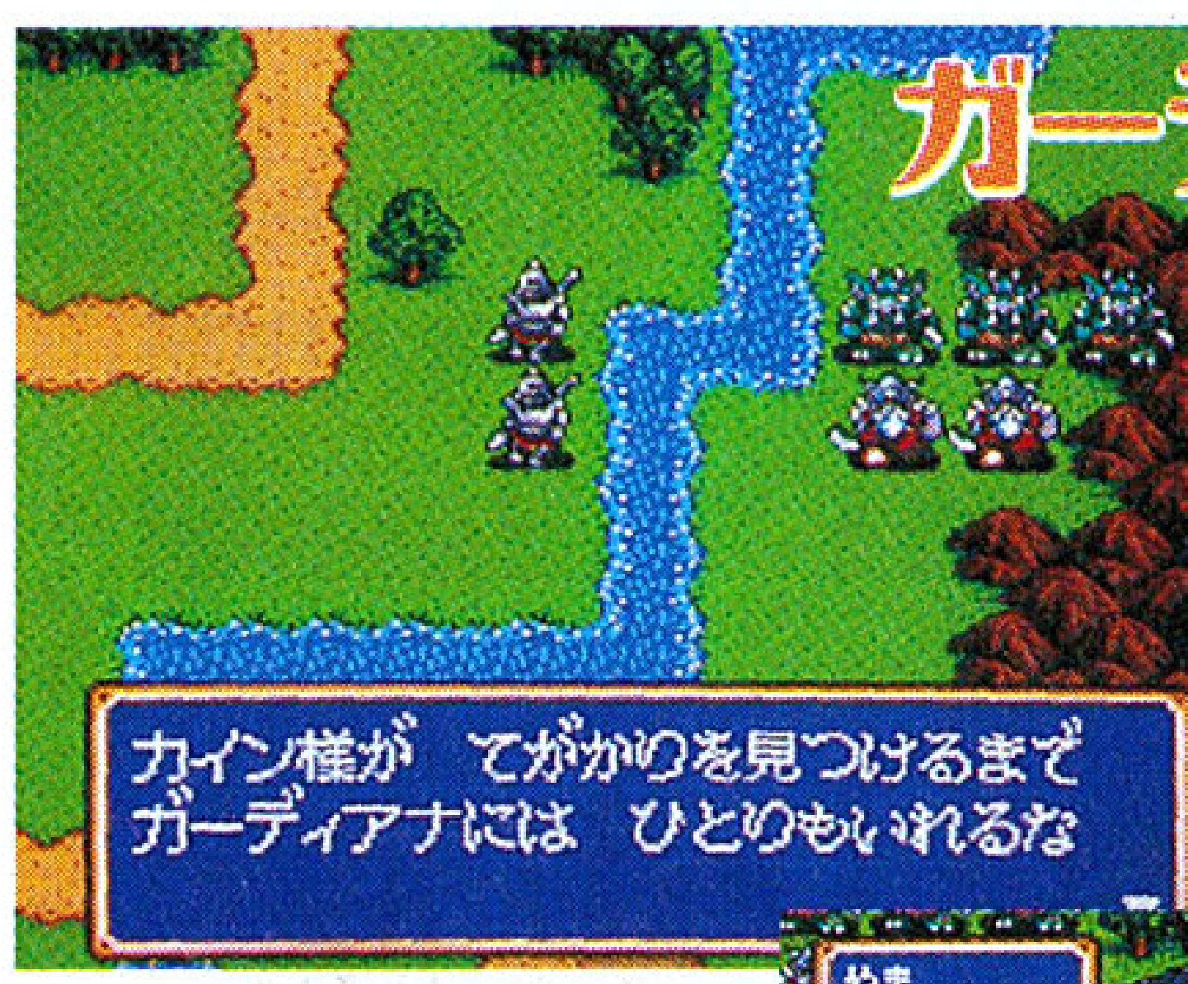
ガーディアナが危ない？


・・ははは　ははは!
我が　ルーンファウストのカイン様が
ガーディアナにせめこんだのだ・・・

捨てゼリフを残してルーンナイトは他界する。はたしてガーディアナは無事なのか。それが心配ですな。

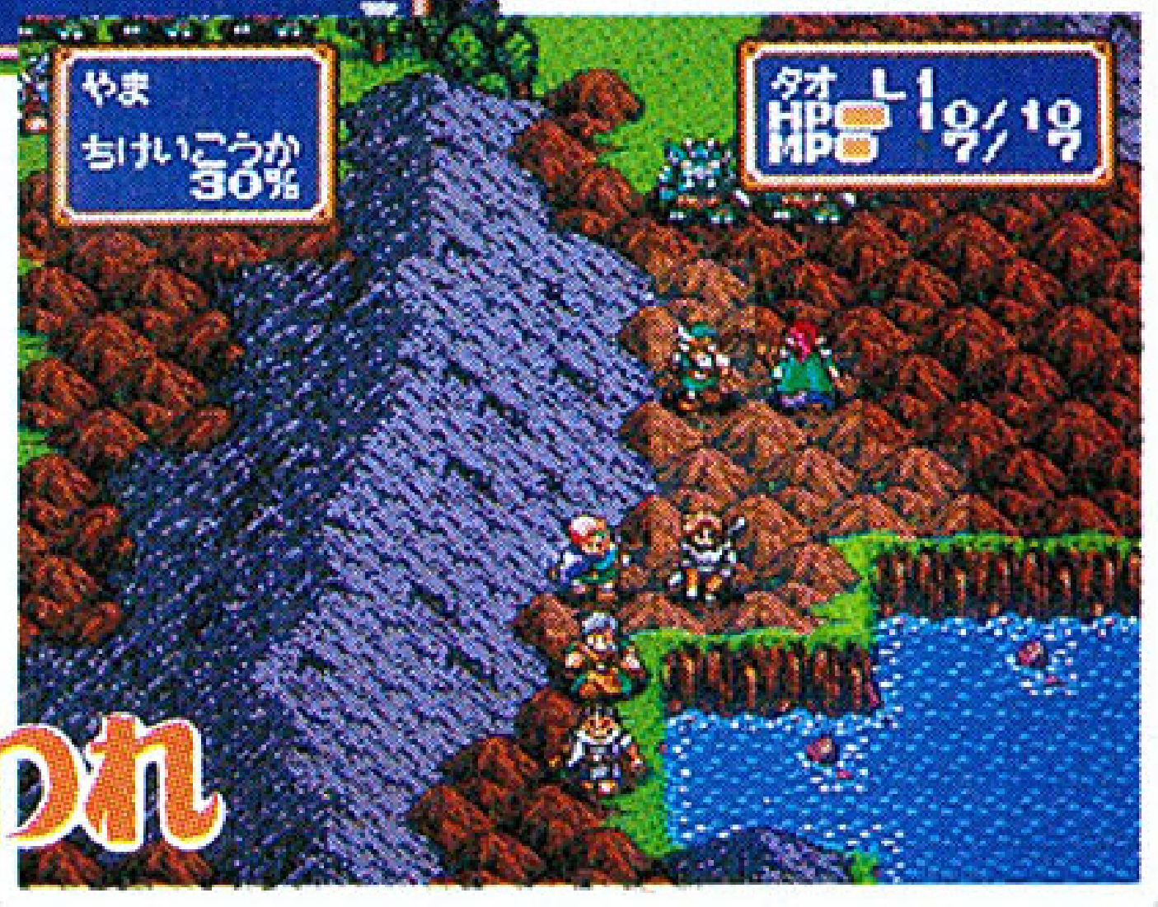
【戦闘その2】ガーディアナに戻る

いにしえの城門にいたルーンファウスト軍はおとりだったのか。とにかくガーディアナが心配だ。地形が変わって迂回(うかい)しなければならないが、ルーンファウスト軍を蹴散(けち)らして進軍しよう。山岳地帯はどうしても移動速度が遅くなる。間接攻撃のできるハンスを前面に出して、引き下がるゴブリンにダメージを与えよう。この戦闘ではハンスやタオに活躍していただくと、楽に進めるぞ。間接攻撃でいたぶり、他のキャラクターでとどめを刺せ。


ガーディアナが

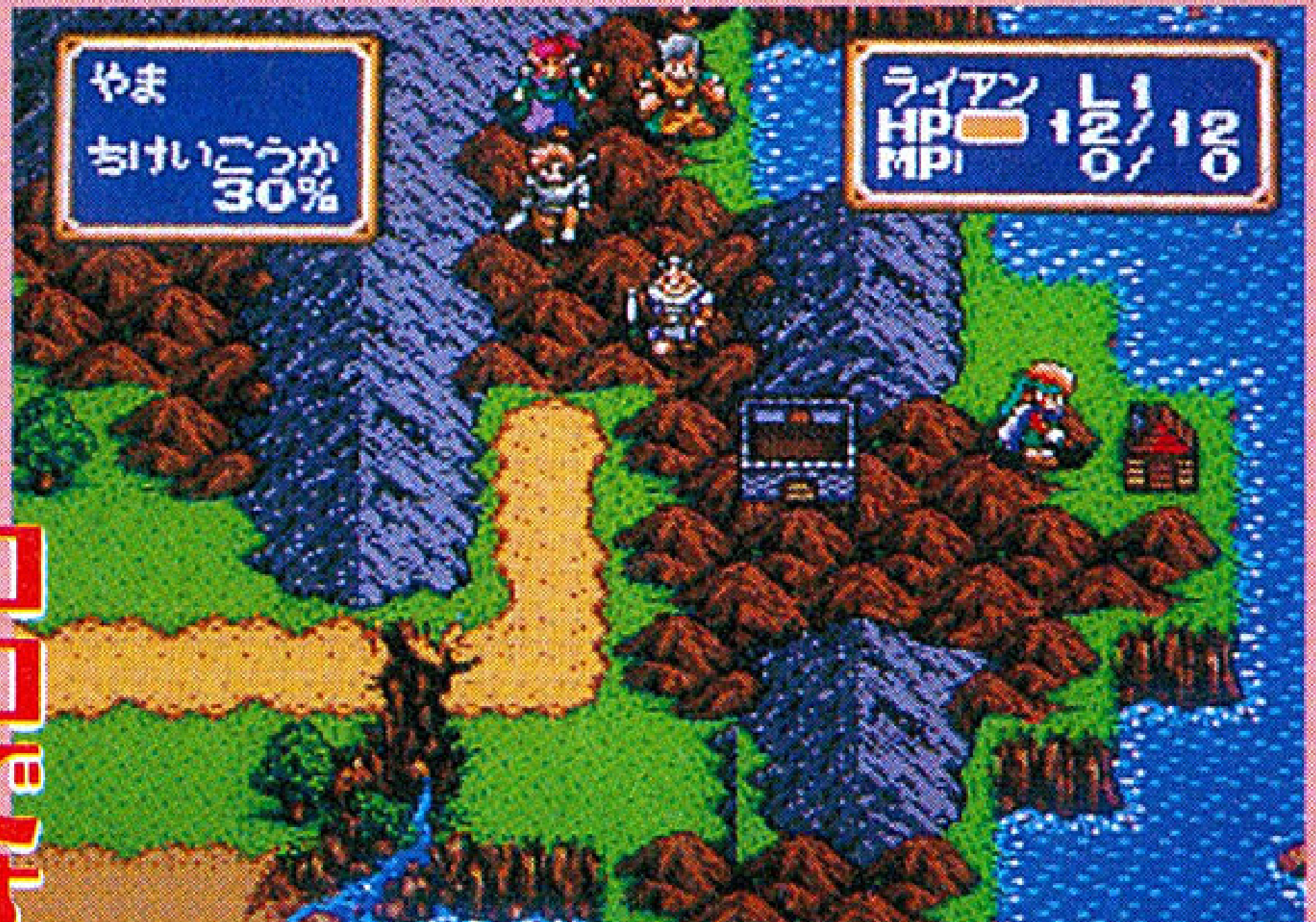
カイン様が　てがかりを見つけるまで
ガーディアナには　ひとりもいれるな

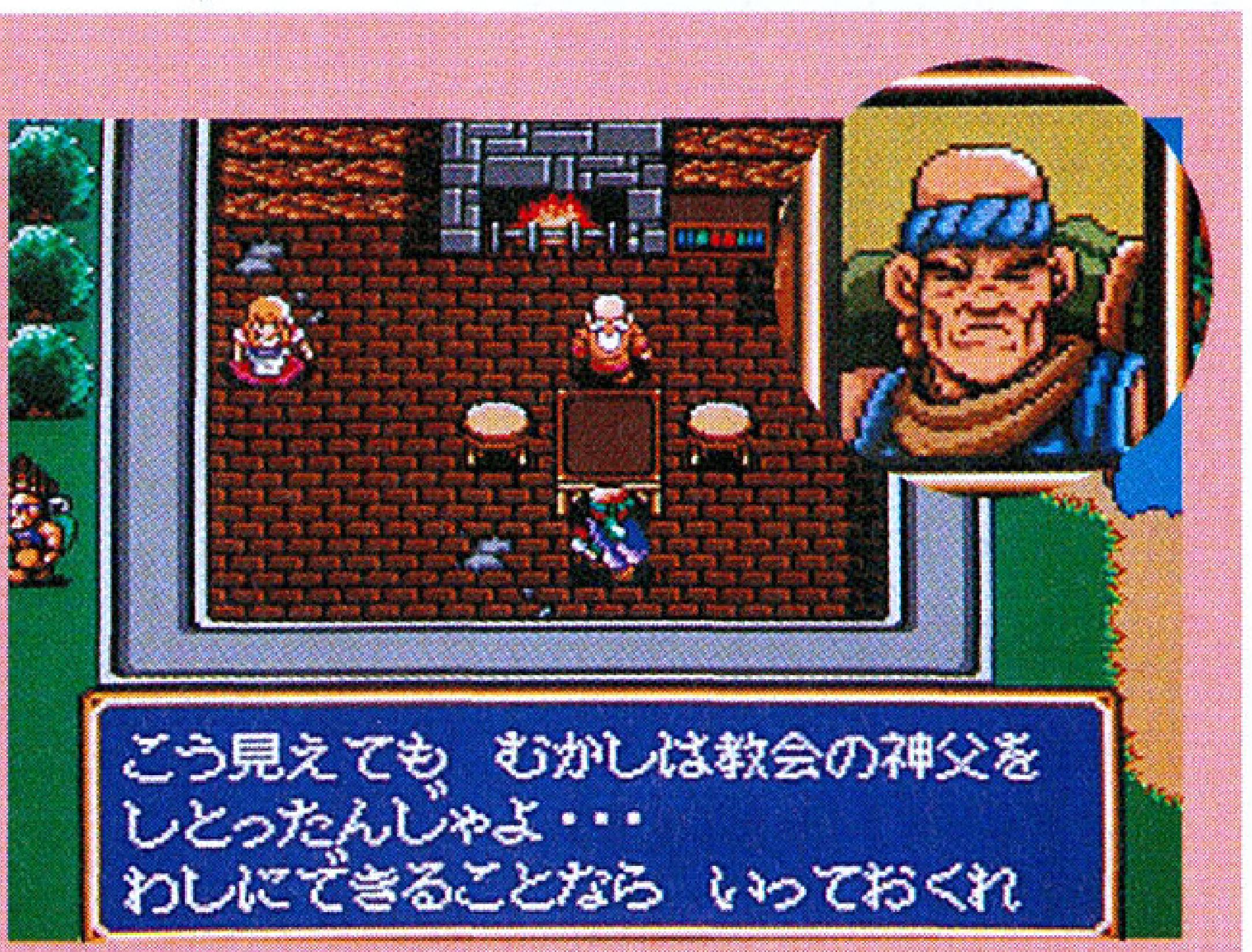
どうやらガーディアナへの進行を邪魔する部隊が相手らしい。では、ガーディアナの町にはすでに誰かが侵入しているのだろうか？


ぐるっとまわれ
やま
ちけいこうか
30%
タオ L1
HP 10/10
MP 7/ 7

地殻変動のため迂回して戻らなければダメだぞ。使った馬車はどこにいってしまったのかなあ。使わせてよ。

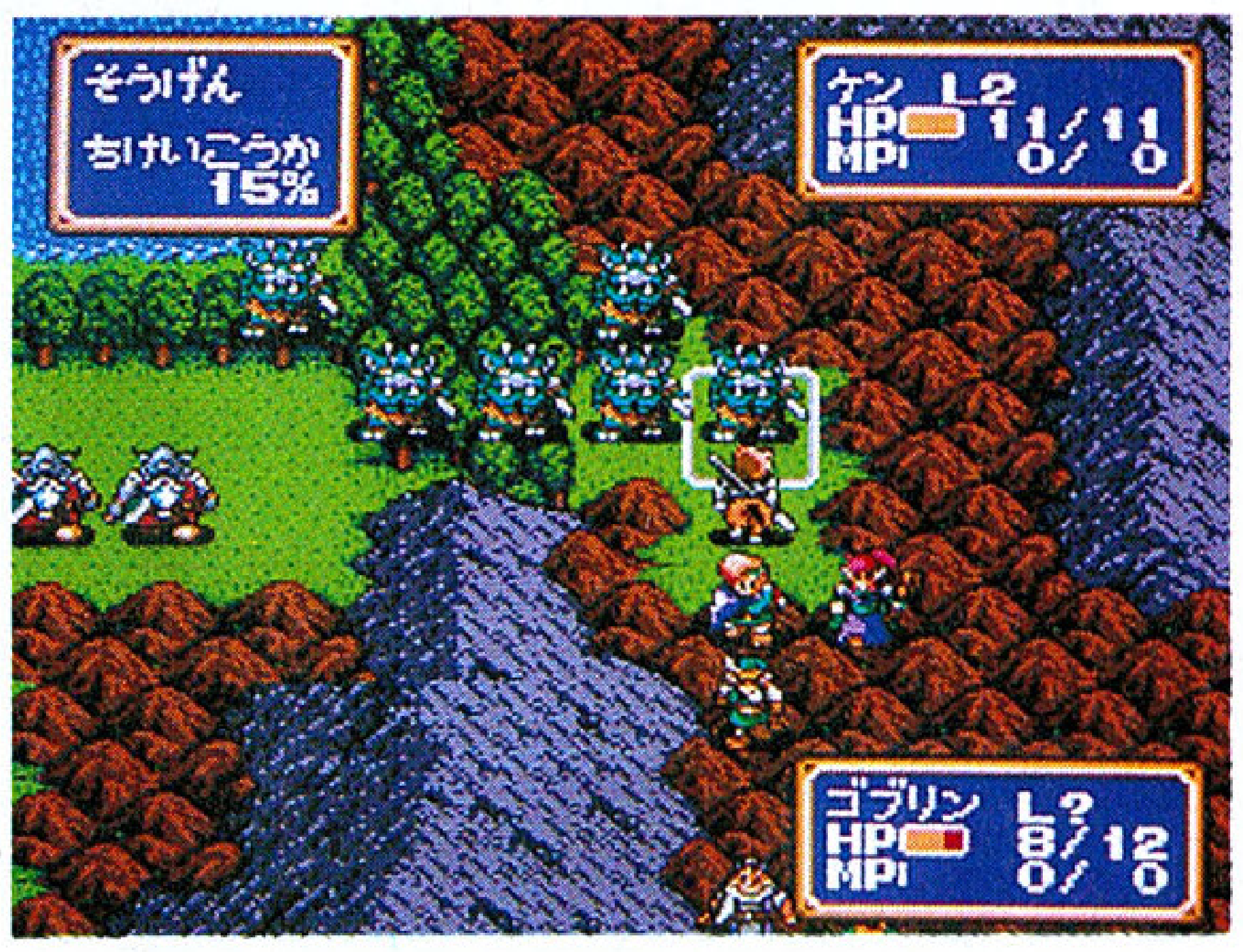
one point 山小屋で体勢を整えろ


ココです
やま
ちけいこうか
30%
ライアン L1
HP 12/12
MP 0/ 0


こう見えても　むかしは教会の神父を
しとったんじゃよ・・・
わしにできることなら　いっておくれ

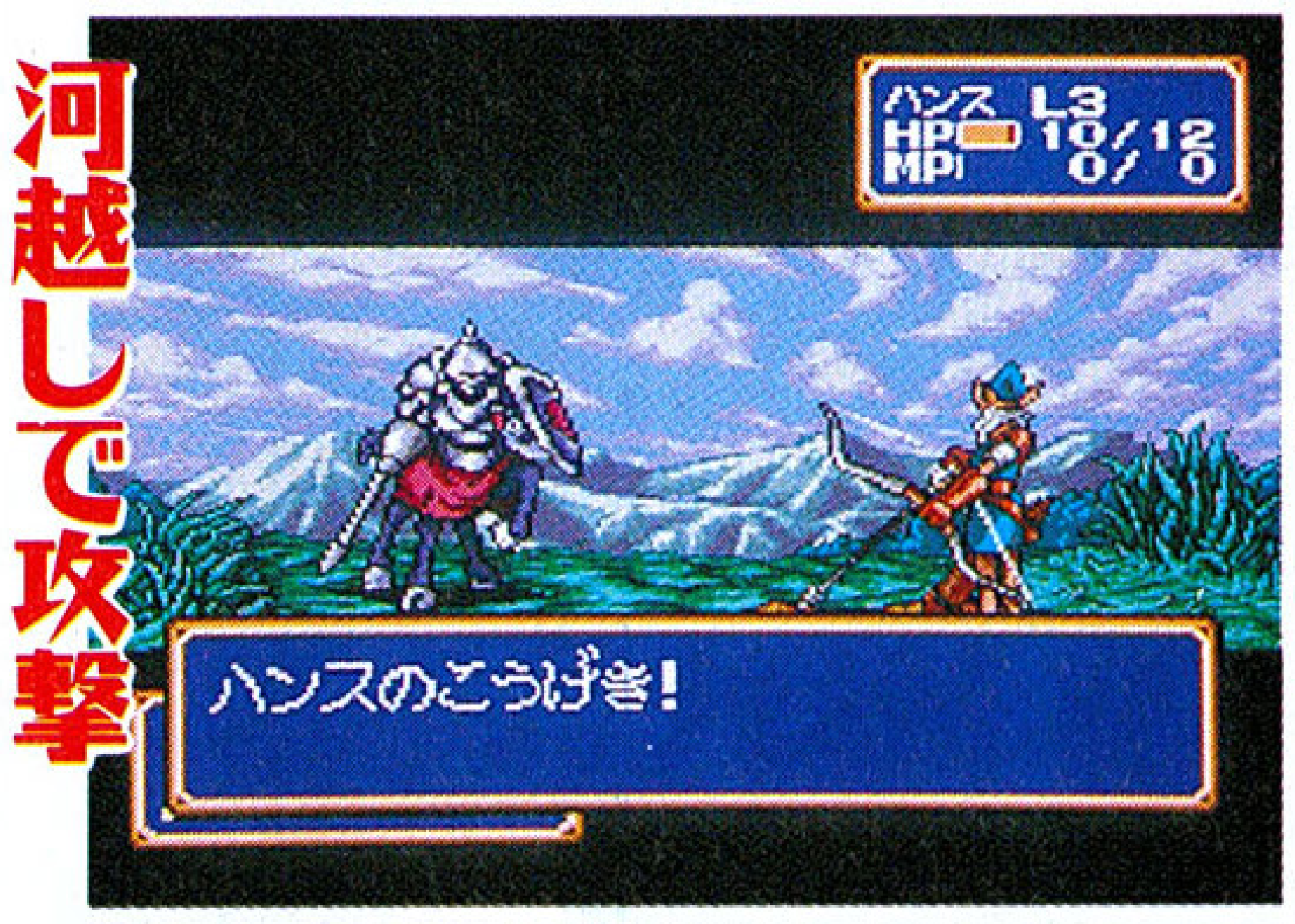
山小屋で教会と同じことができる。戦闘で死んだ人がいたら生き返しておけ。山小屋の外にはゴングがいる。

ポイントになるのは


そうげん
ちけいこうか
15%
ケン L2
HP 11/11
MP 0/ 0
ゴブリン L?
HP 8/12
MP 0/ 0

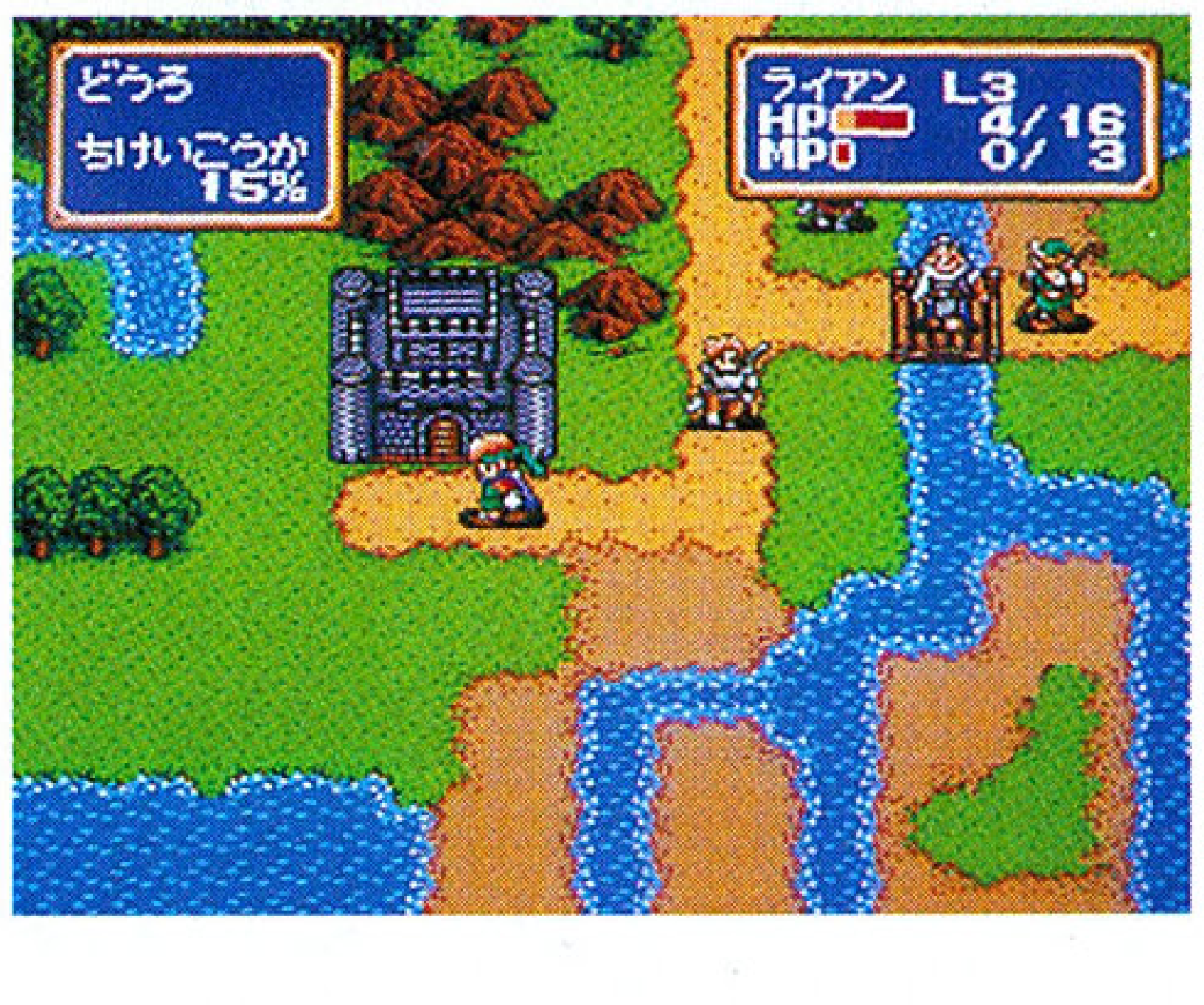
この辺りで激しい戦闘が交わされる。地形効果を生かしつつ戦いたい。ドワーフが出てくる前にゴブリンを倒せ。

河越しで攻撃


ハンス L3
HP 10/12
MP 0/ 0

ハンスのこうげき!

橋を渡る前に弓や魔法でルーンナイトを倒しておこう。あとはドワーフだけだ。敵じゃないでしょ。

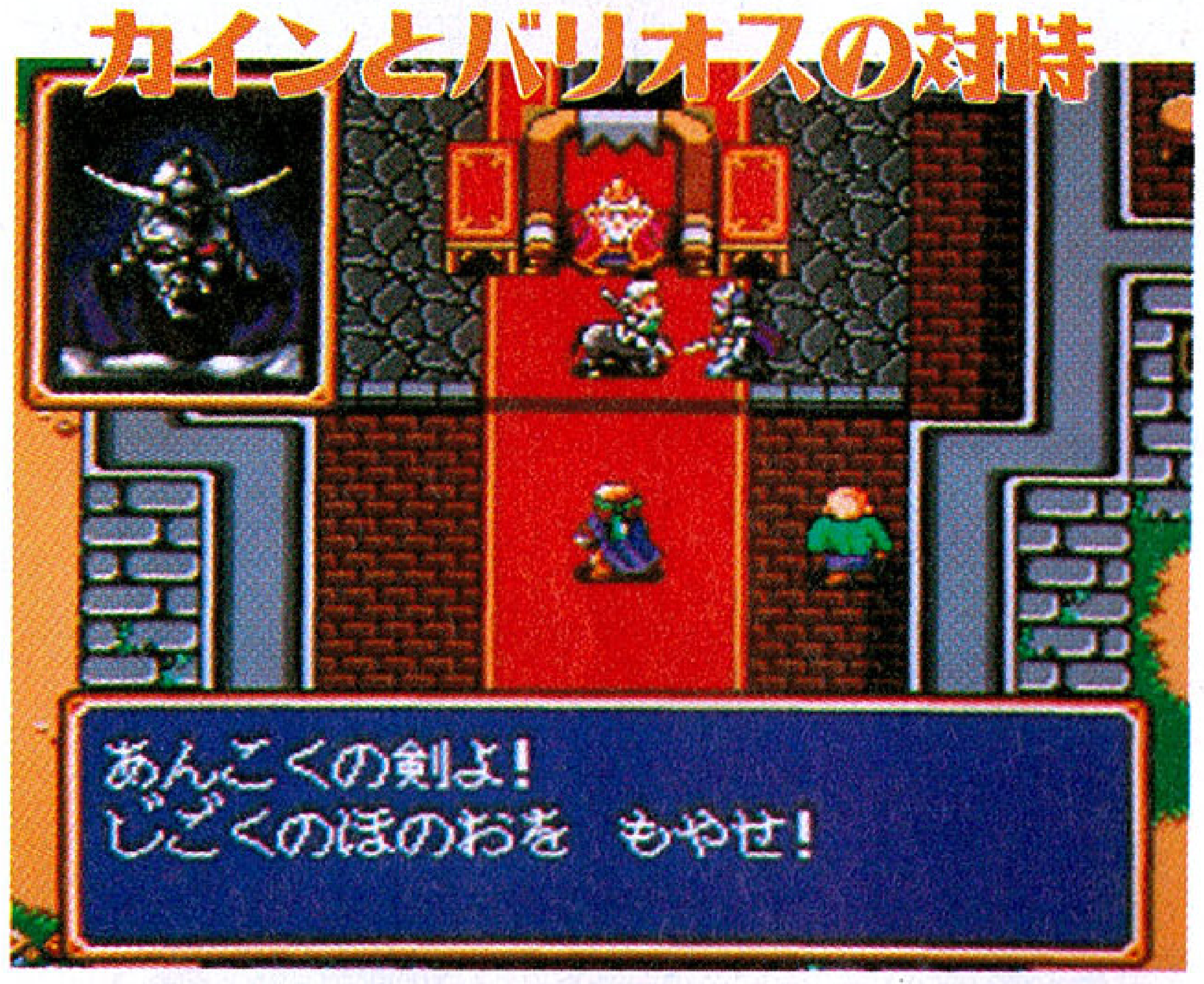

どうろ
ちけいこうか
15%
ライアン L3
HP 4/16
MP 0/ 3

ガーディアナに戻ると……

ガーディアナの町はボロボロ状態に……

ガーディアナに戻ったときにはすでに遅かった。ルーンファウストの襲撃を受けた後で、町の建物はほとんど崩壊（ほうかい）していた。ガーディアナ城に行くと、ルーンファウストのカインが騎士バリオスと対決している姿が……。カインは圧倒的な強さを誇示（こじ）して去って行く。バリオスや王様にも災難が……。悲しみにくれるひまもなく、一行は味方を増やすためにアルタローンへ向かう。出発する前にメイとゴートが仲間になってくれるハズだぞ。

カインとバリオスの対峙



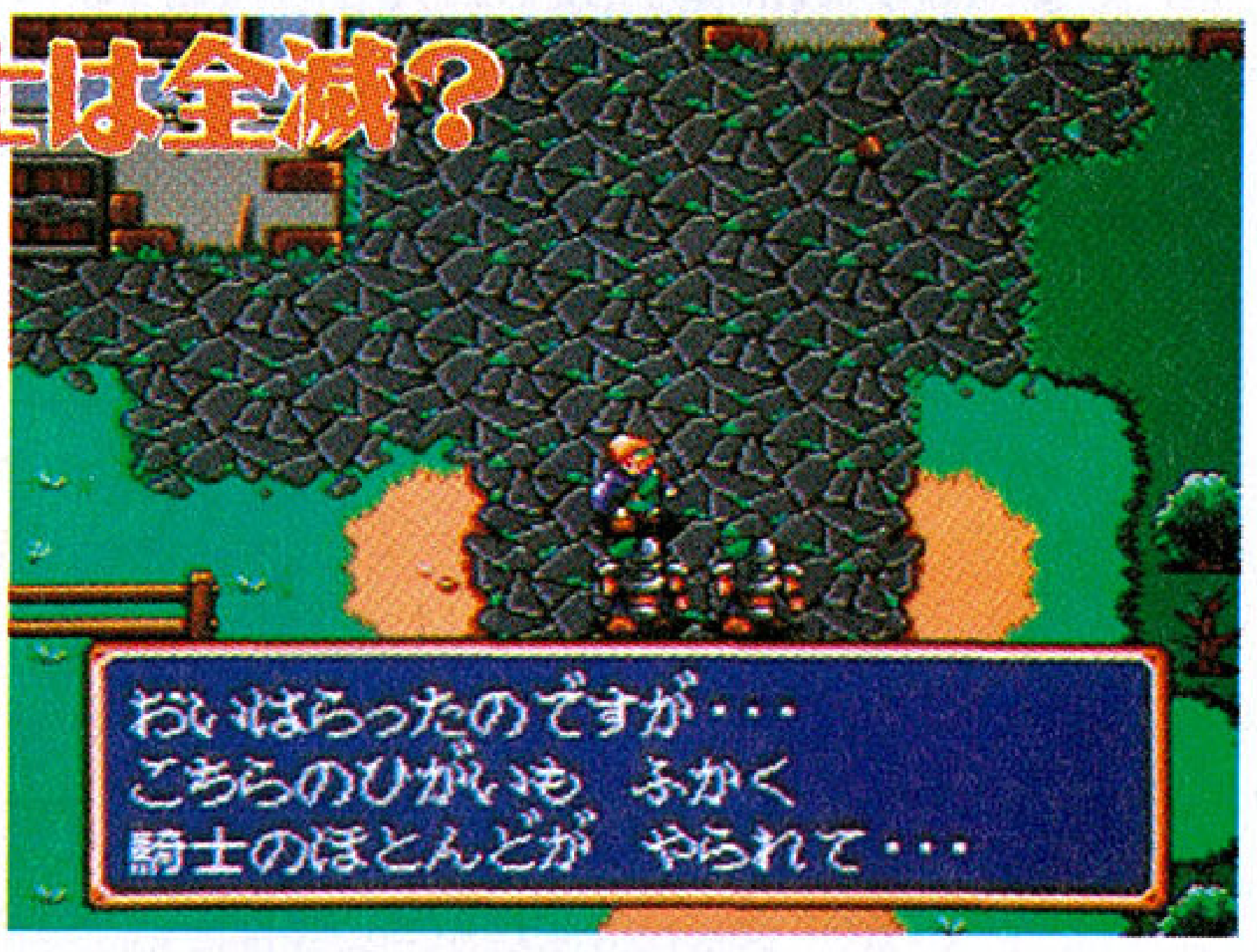
あんこくの剣よ！
じごくのほのおを　もやせ！

王様の目前で行なわれる戦闘は、圧倒的なカインの強さを知らされる。メイの心中やいかに……。

無惨

屋根はなく、壁も崩れかかっている。それでもホテルは営業しているみたいだ。たくましいもんだ。

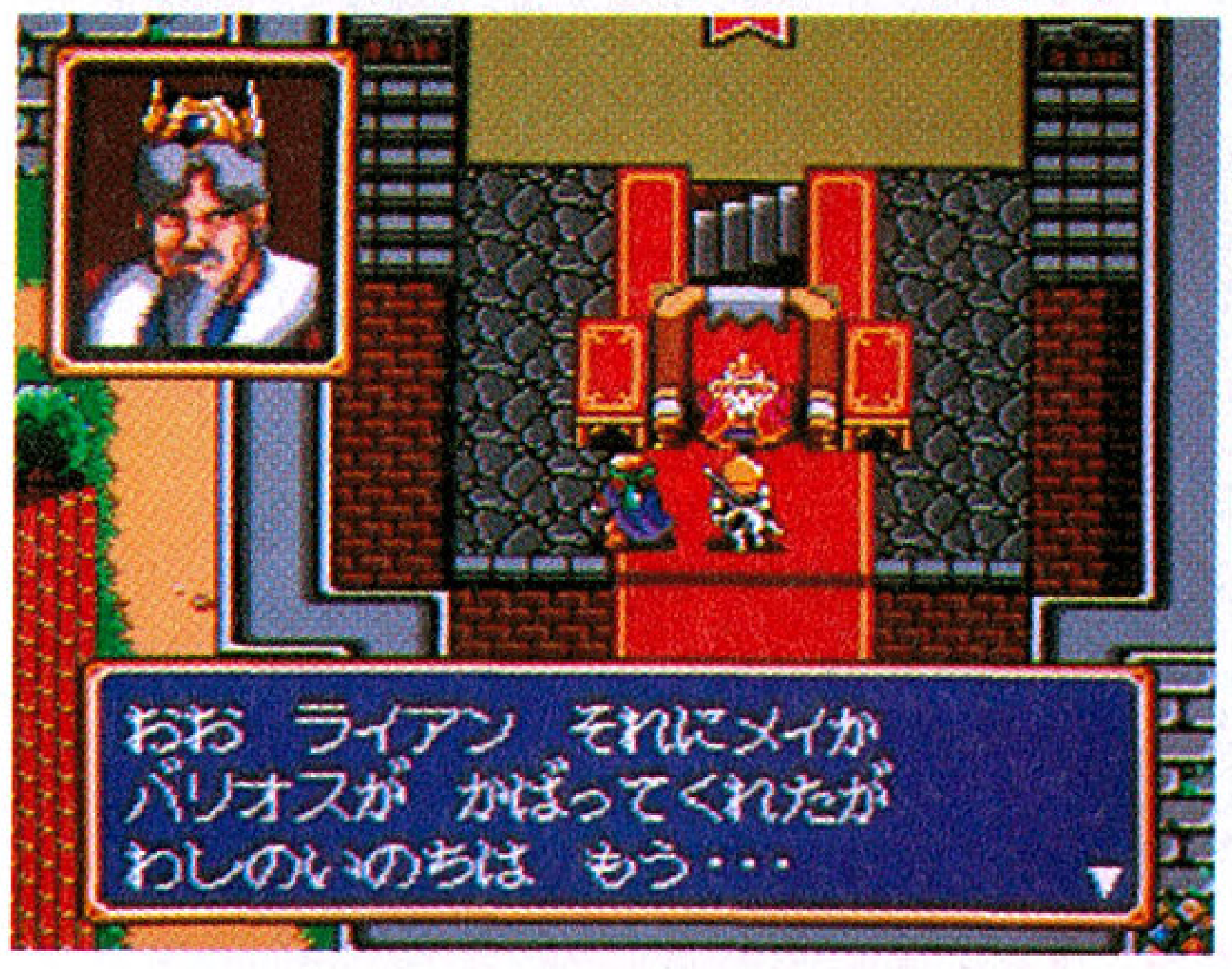
騎士は全滅？



おいはらったのですが･･･
こちらのひがいも　ふかく
騎士のほとんどが　やられて･･･

あの騎士部隊が全滅？　信じられないことだが、事実には逆らえない。強すぎないか？

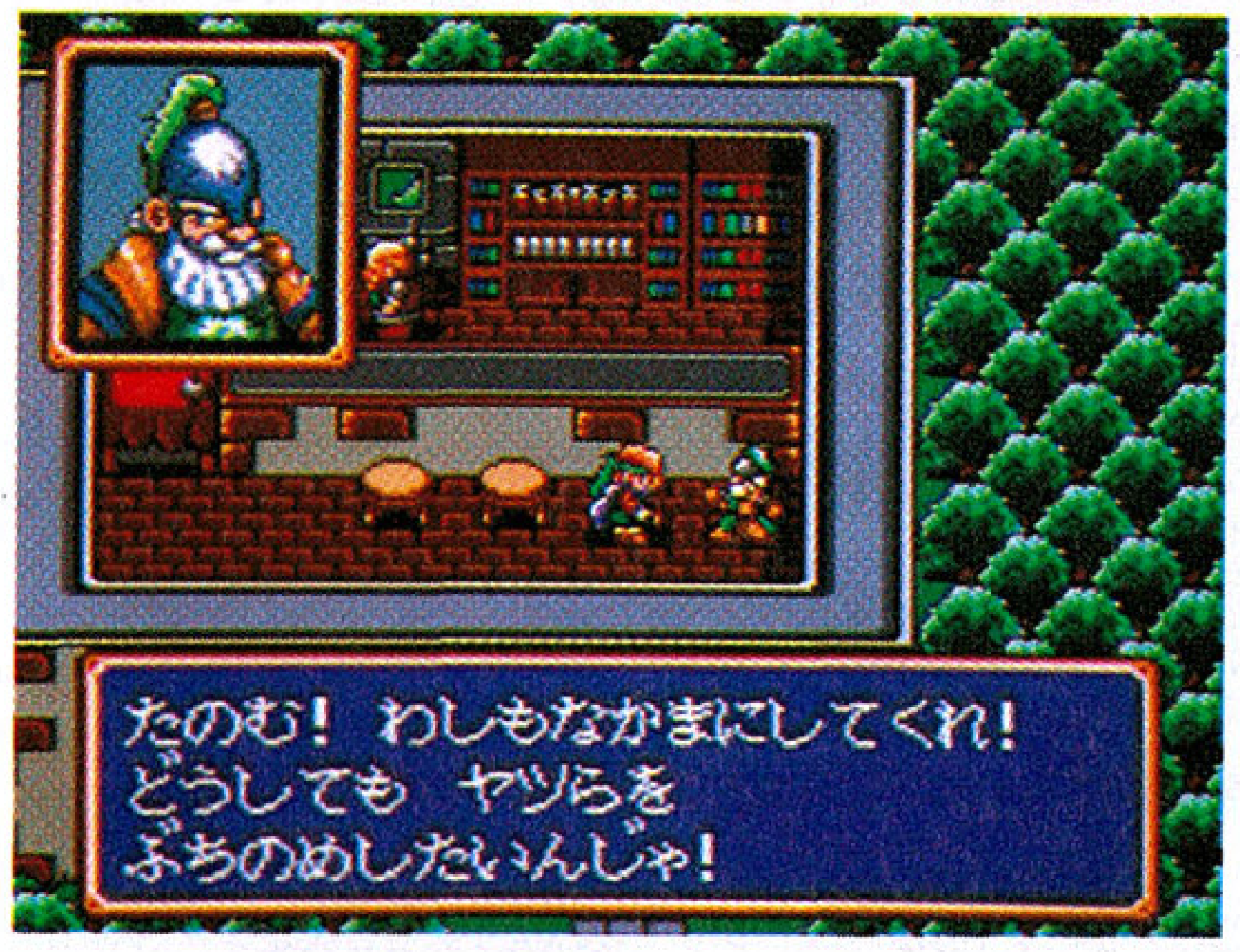
王様に何が起こったか



おお　ライアン　それにメイか
バリオスが　かばってくれたが
わしのいのちは　もう･･･

王女アンリのことを心配しつつ、王様はいろいろ話をしてくれる。ガーディアナの宝についても話してくれるぞ。

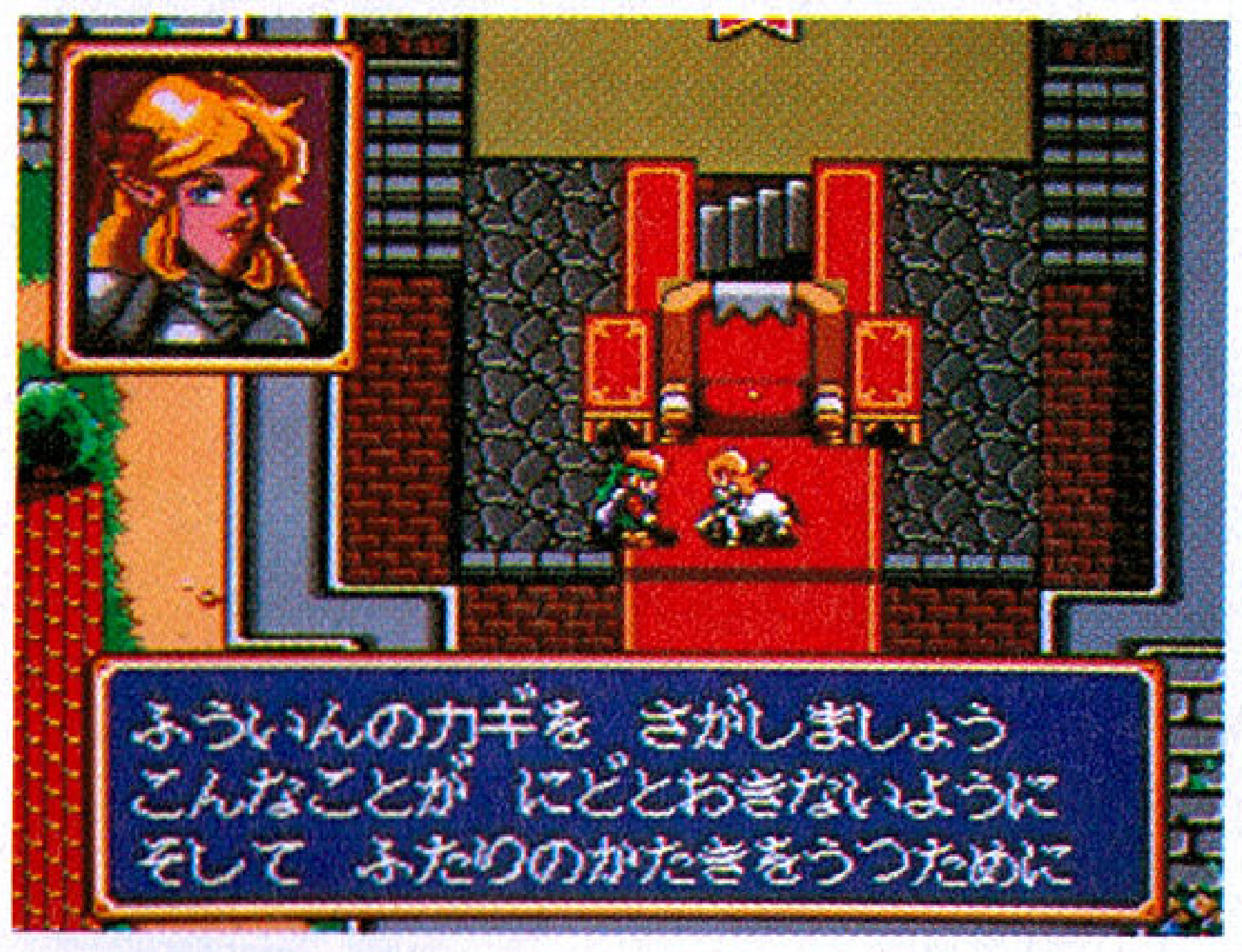
立ち上がる熱血ジジイ



たのむ！　わしもなかまにしてくれ！
どうしても　ヤツらを
ぶちのめしたいんじゃ！

大切なガーディアナの町を破壊されて怒りパワーが充塡されるゴート。パーティーに加わって無念を晴らせ。

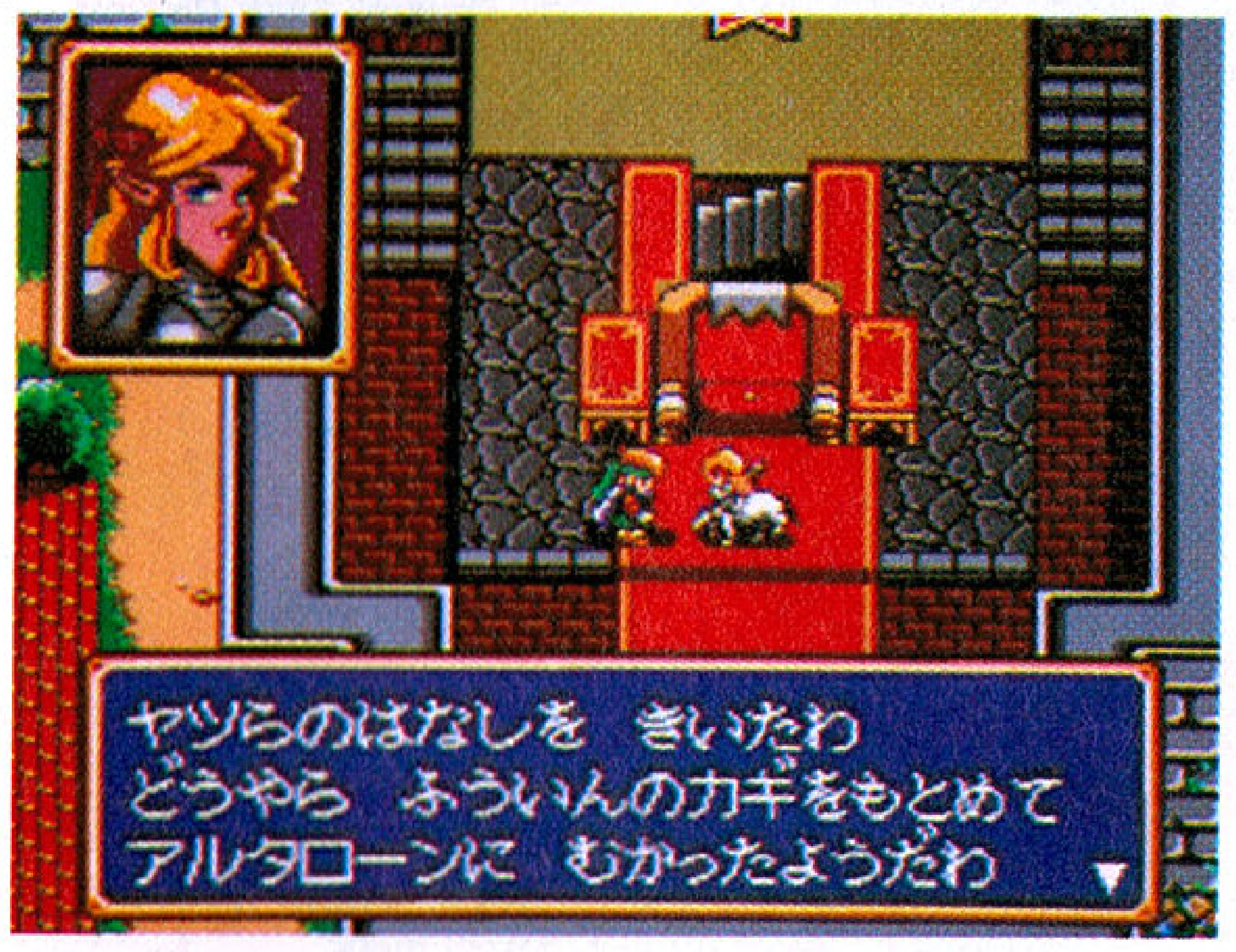
メイも仲間に



ふういんのカギを　さがしましょう
こんなことが　にどとおきないように
そして　ふたりのかたきをうつために

王様の言葉を聞いて、メイも仲間になってくれる。騎士隊長の娘が加わってくれれば怖いものなしだな。

アルタローンへ



ヤツらのはなしを　きいたわ
どうやら　ふういんのカギをもとめて
アルタローンに　むかったようだわ

【戦闘その3】アルタローンに向かう

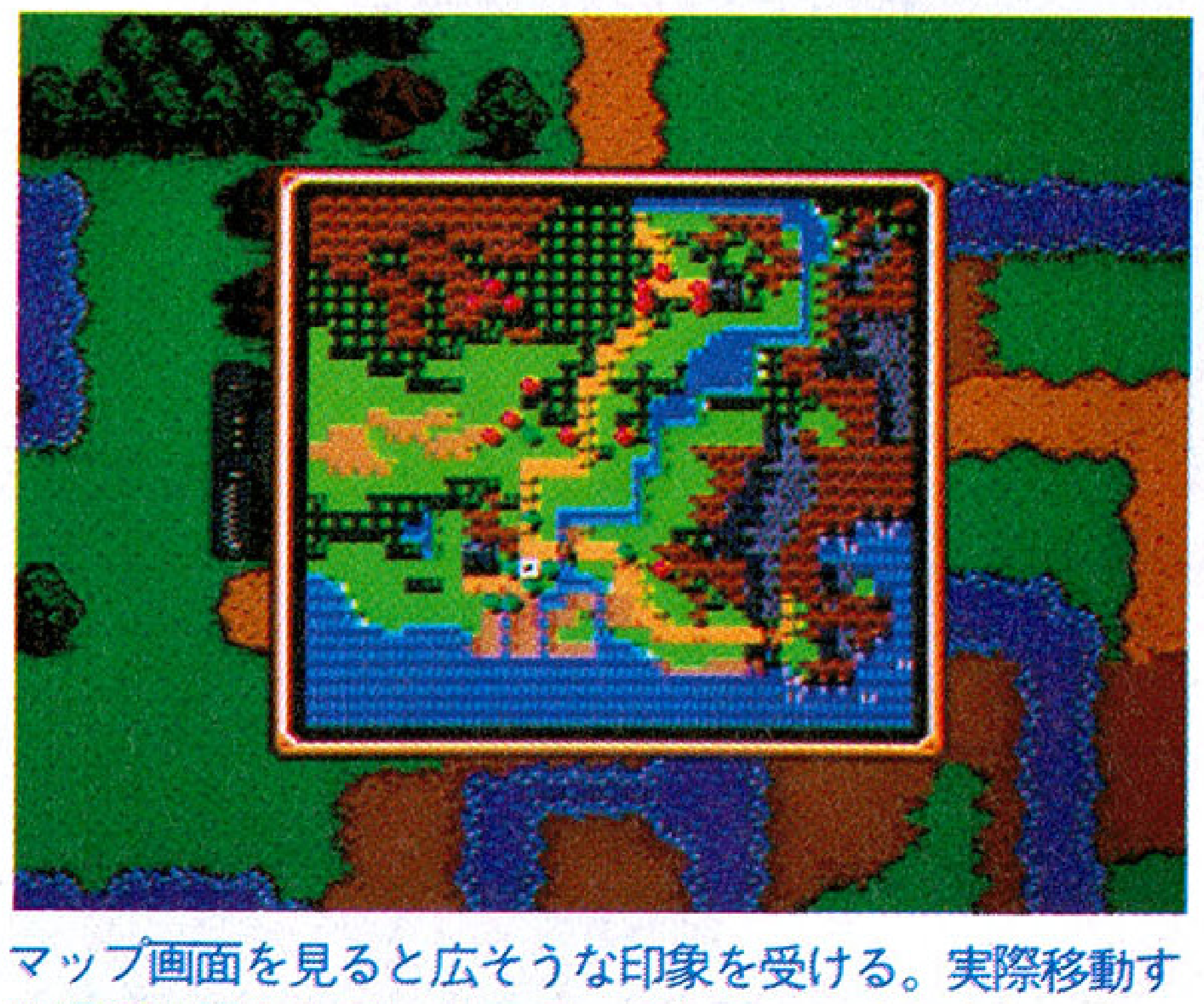
アルタローンはガーディアナの北東にある。普通に進めばすぐ着くけど、ルーンファウストのじゃまが入るぞ。移動距離の長いオオコウモリの餌食（えじき）にならないように敵を引き付けて相手をしよう。ゴートが強いから大丈夫だ。

One Point リセットボタンを押してはいけない

ケン L3
HP 0/16
MP 0/ 0
ルーンナイト L?
HP 14/14
MP 0/ 0

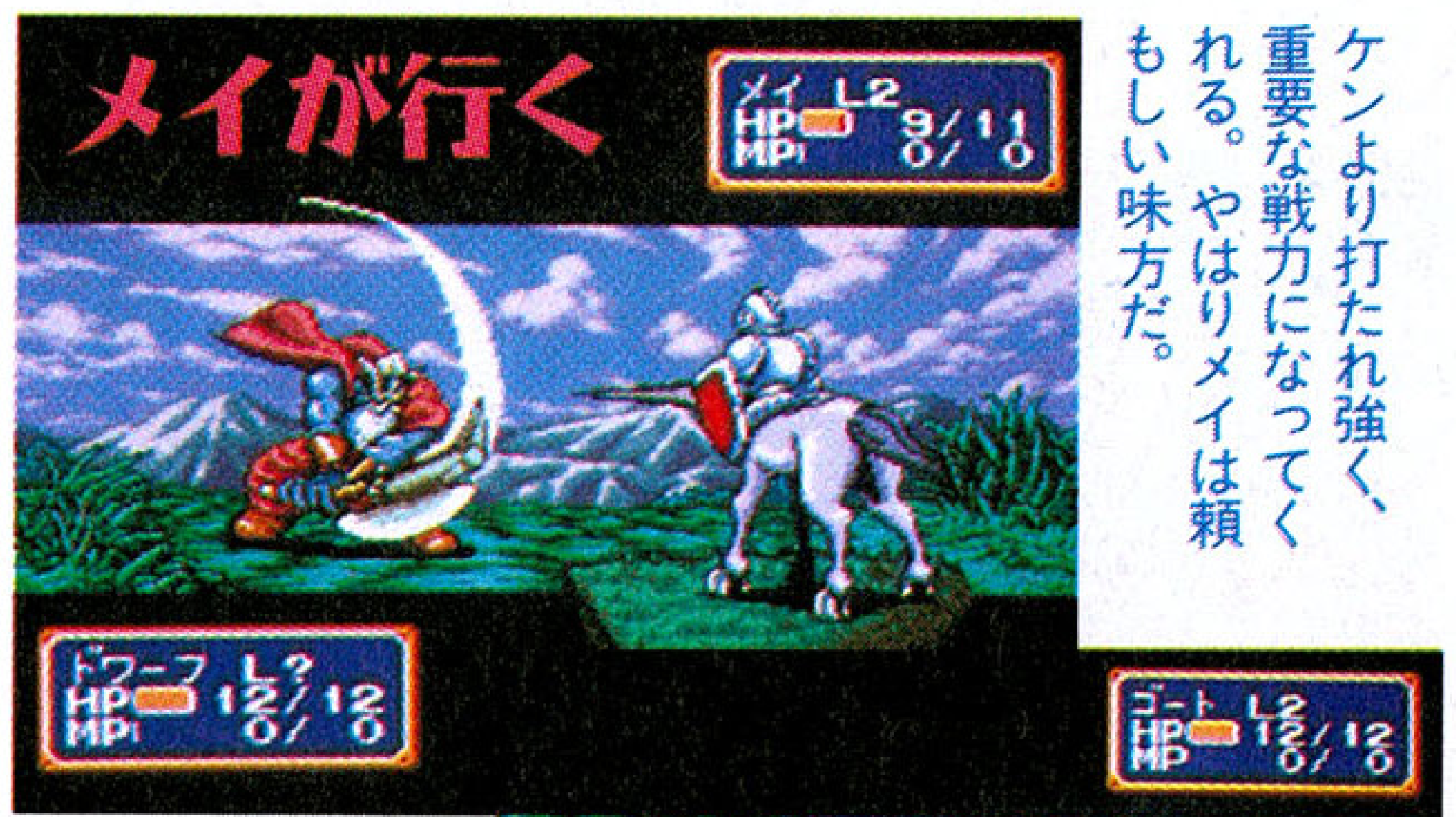
味方のキャラクターがやられてしまうとリセットボタンを押してしまう。そんなクセがついている人は、いますぐ治さなければイカンよ。「シャイニング・フォース」は、味方が殉死しても教会などで生き返らせることができる。主人公が死ぬと、お金が半分になってしまうけど……。

マップは広い



マップ画面を見ると広そうな印象を受ける。実際移動する場所は限られているので、見た目にごまかされるな。

メイが行く



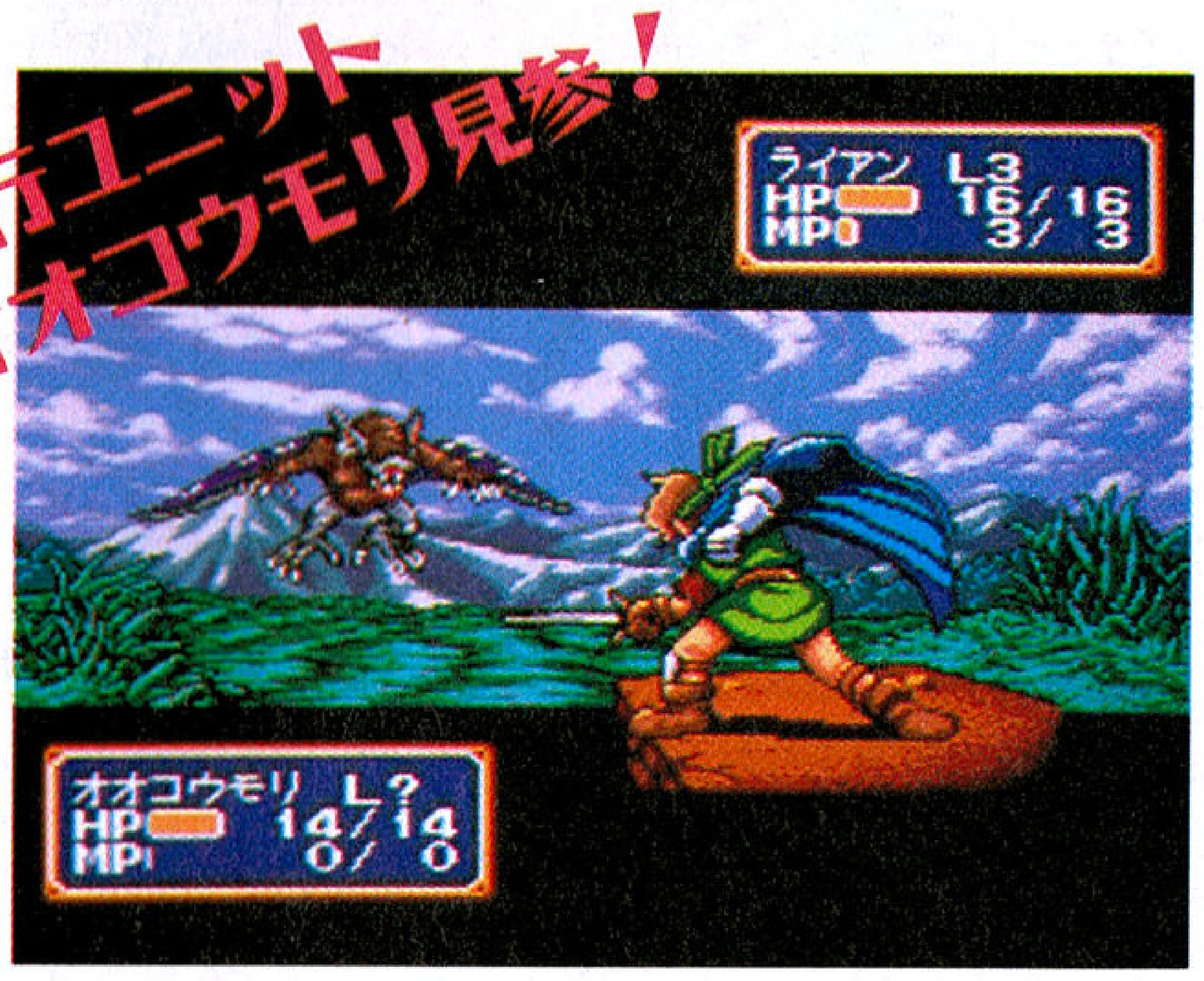
ケンより打たれ強く、重要な戦力になってくれる。やはりメイは頼もしい味方だ。

ゴート L2
HP 12/12
MP 0/ 0
ルーンナイト L?
HP 10/14
MP 0/ 0

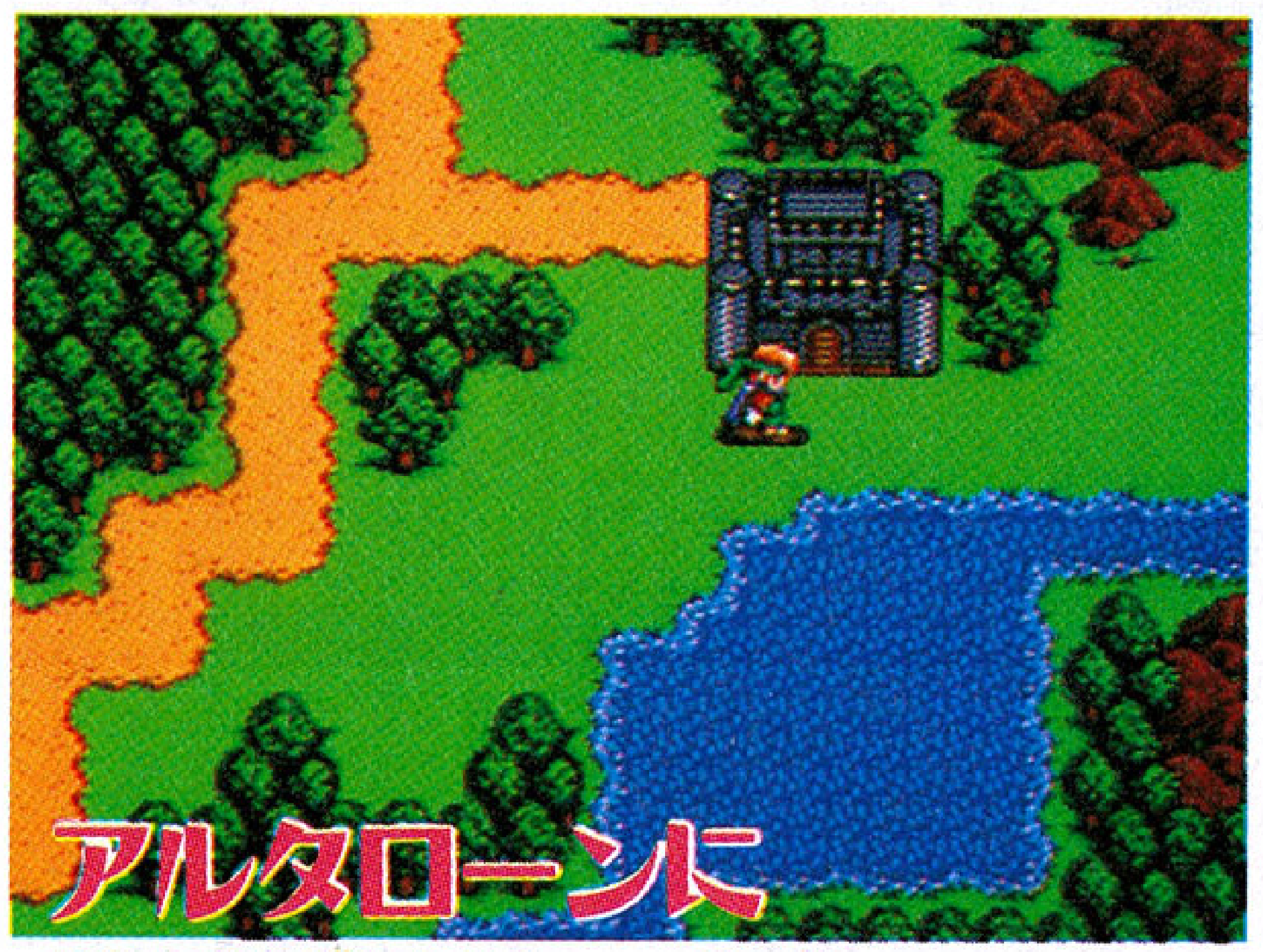
ゴートは酒さえ飲まなければ強いかもね。突貫小僧のように活躍してくれるだろう。

ゴートが戦う

飛行ユニット オオコウモリ見参！



この戦闘で注意するのはオオコウモリの存在だ。あらかじめ自分に都合のよい地形で待ち伏せて迎撃しよう。



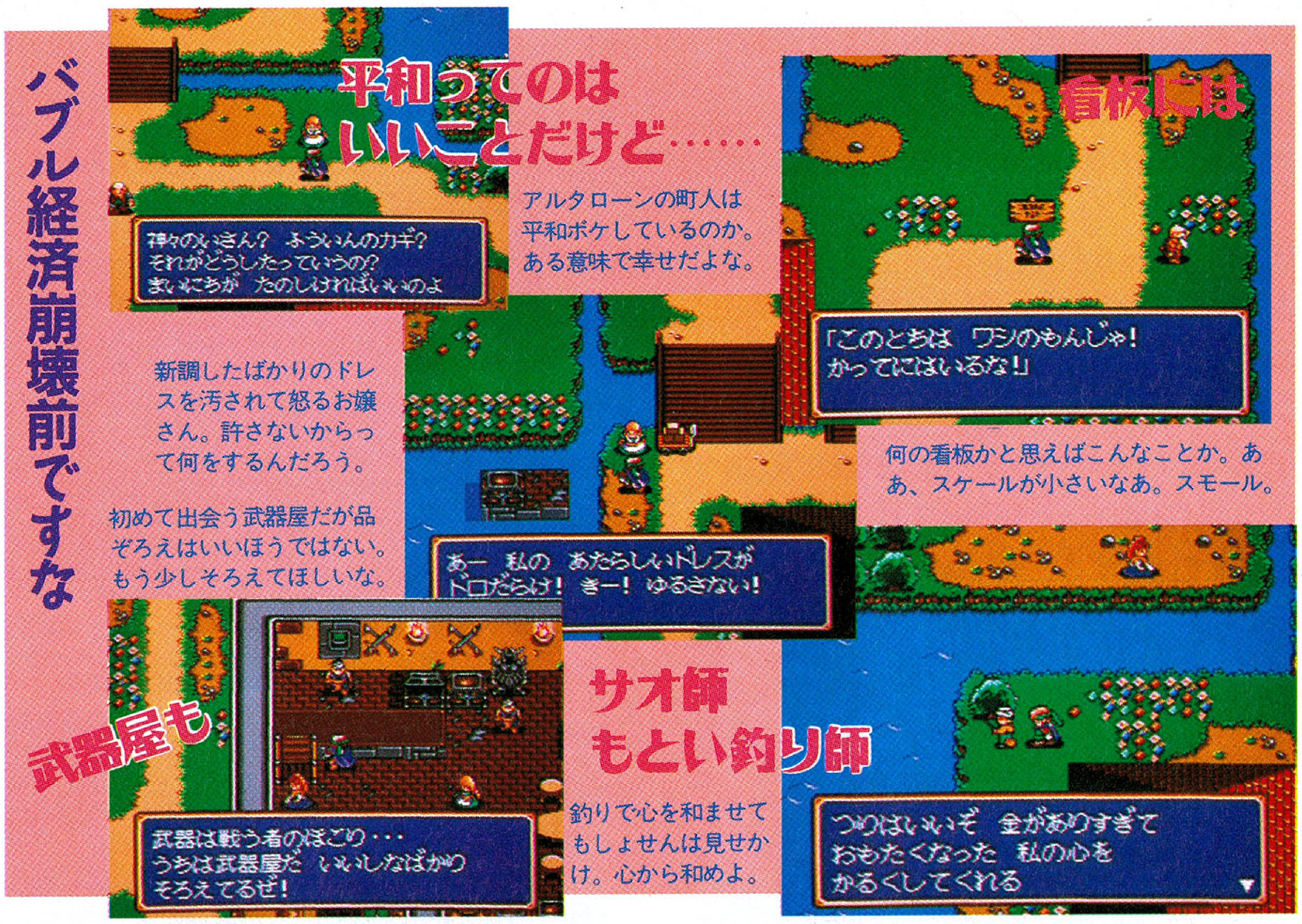
アルタローンに着けばいいっすよ

平和な町アルタローン その本当の姿とは？

オオコウモリに悩まされながら、やっとの思いでアルタローンに到着する。外の激しい戦闘からは想像できないほど、アルタローンの人々は平和に暮らしているぞ。いくらルーンファウストの侵略について説（と）き回っても誰ひとり信じてくれない。贅沢三昧（ぜいたくざんまい）にすごすだけだ。これではラチが開（あ）かない。アルタローンの王様に話して、どうにかしてもらおう。

アルタローンには武器屋があるぞ。金満状態のわりには品ぞろえが少ない。高級な武器はさばけてしまったのかもね、。戦士系統のゴートやラグの武器を新調してあげよう。他の人は次の町にある武器屋に期待ってことで。道具屋も忘れずにのぞけ。

バブル経済崩壊前ですな



平和ってのはいいことだけど……

神々のいさん？ ふういんのカギ？
それがどうしたっていうの？
まいにちが たのしければいいのよ

アルタローンの町人は平和ボケしているのか。ある意味で幸せだよな。

看板には

「このとちは ワシのもんじゃ！
かってにはいるな！」

何の看板かと思えばこんなことか。ああ、スケールが小さいなあ。スモール。

新調したばかりのドレスを汚されて怒るお嬢さん。許さないからって何をするんだろう。

あー 私の あたらしいドレスが
ドロだらけ！ きー！ ゆるさない！

武器屋も

初めて出会う武器屋だが品ぞろえはいいほうではない。もう少しそろえてほしいな。

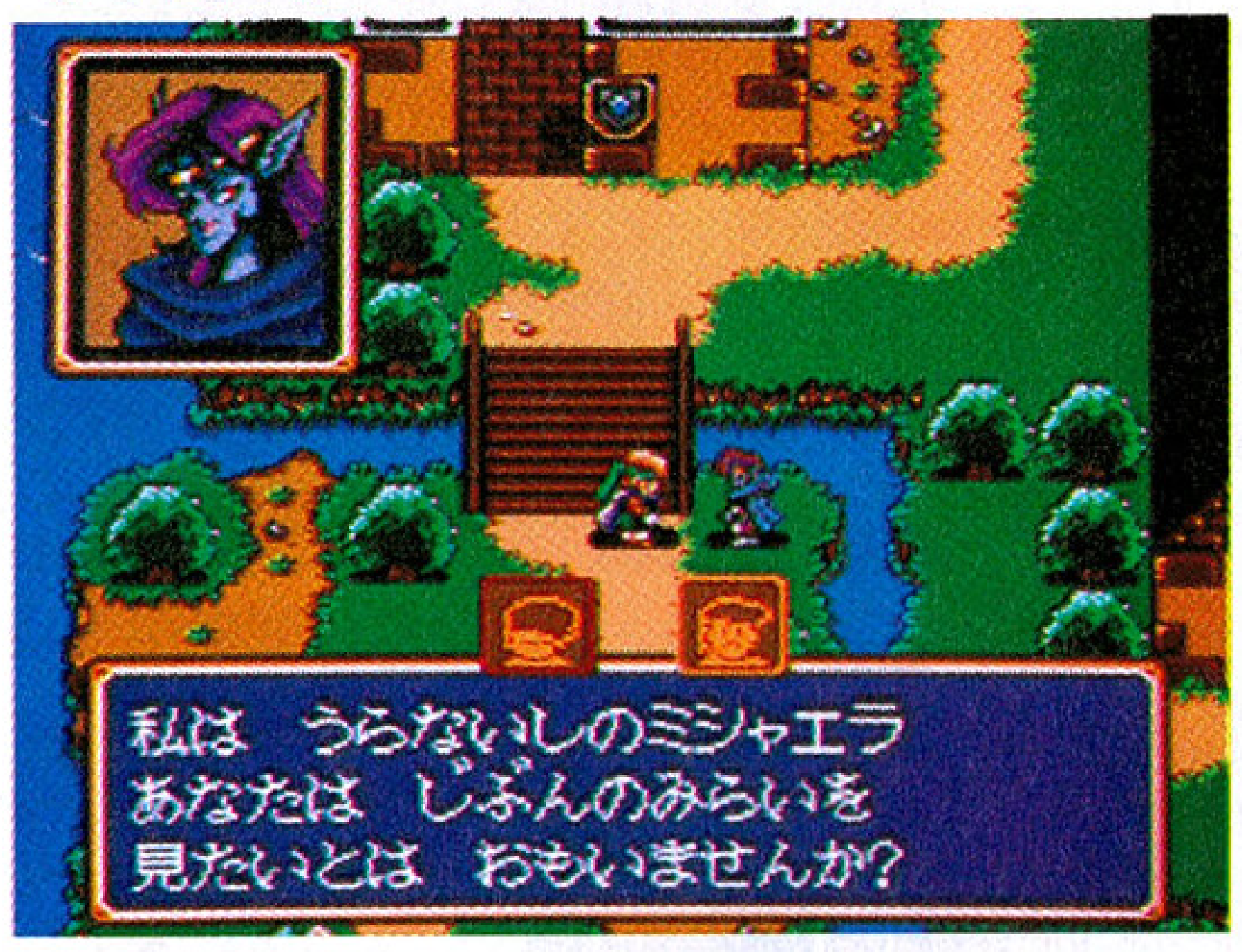
武器は戦う者のほこり・・・
うちは武器屋だ いいしなばかり
そろえてるぜ！

サオ師もとい釣り師

釣りで心を和ませてもしょせんは見せかけ。心から和めよ。

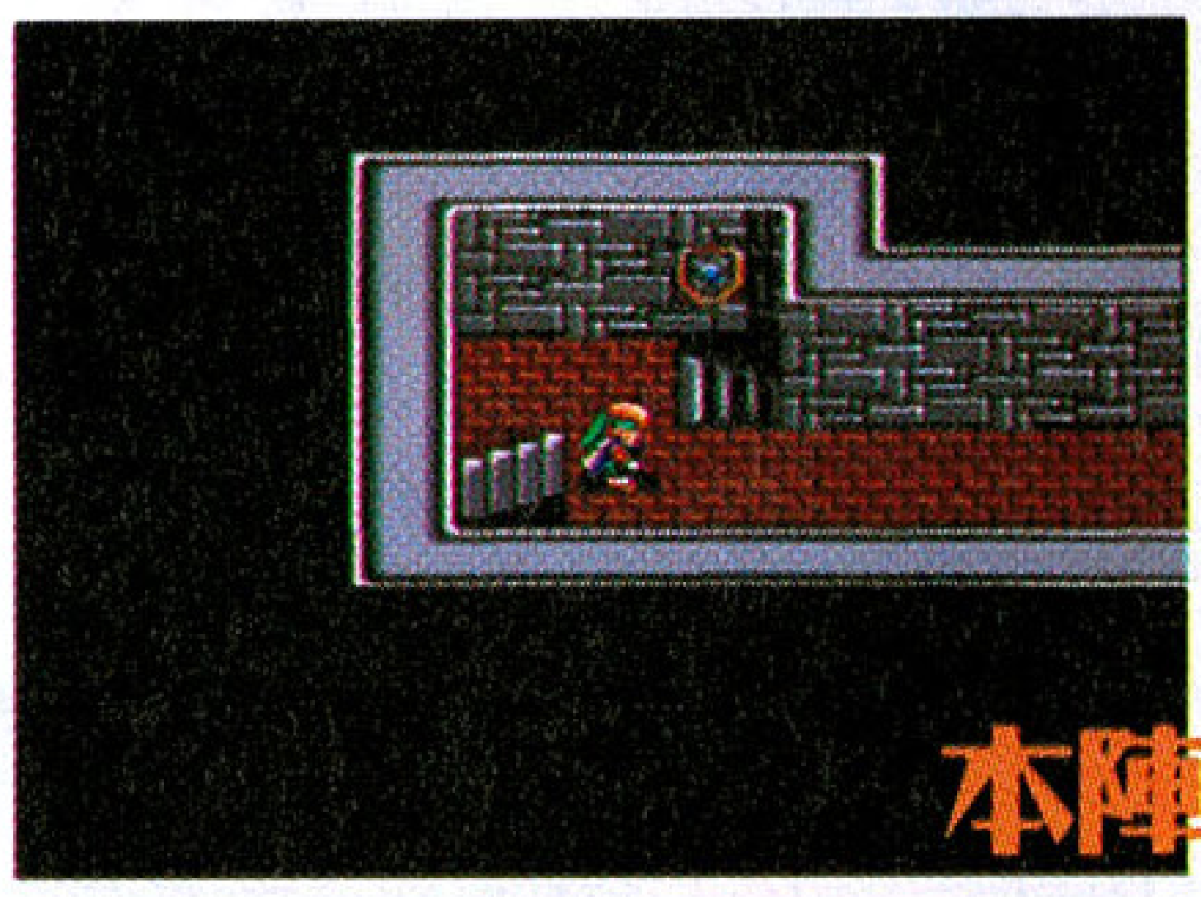
つりはいいぞ 金がありすぎて
おもたくなった 私の心を
かるくしてくれる ▼

不気味なおねーさま



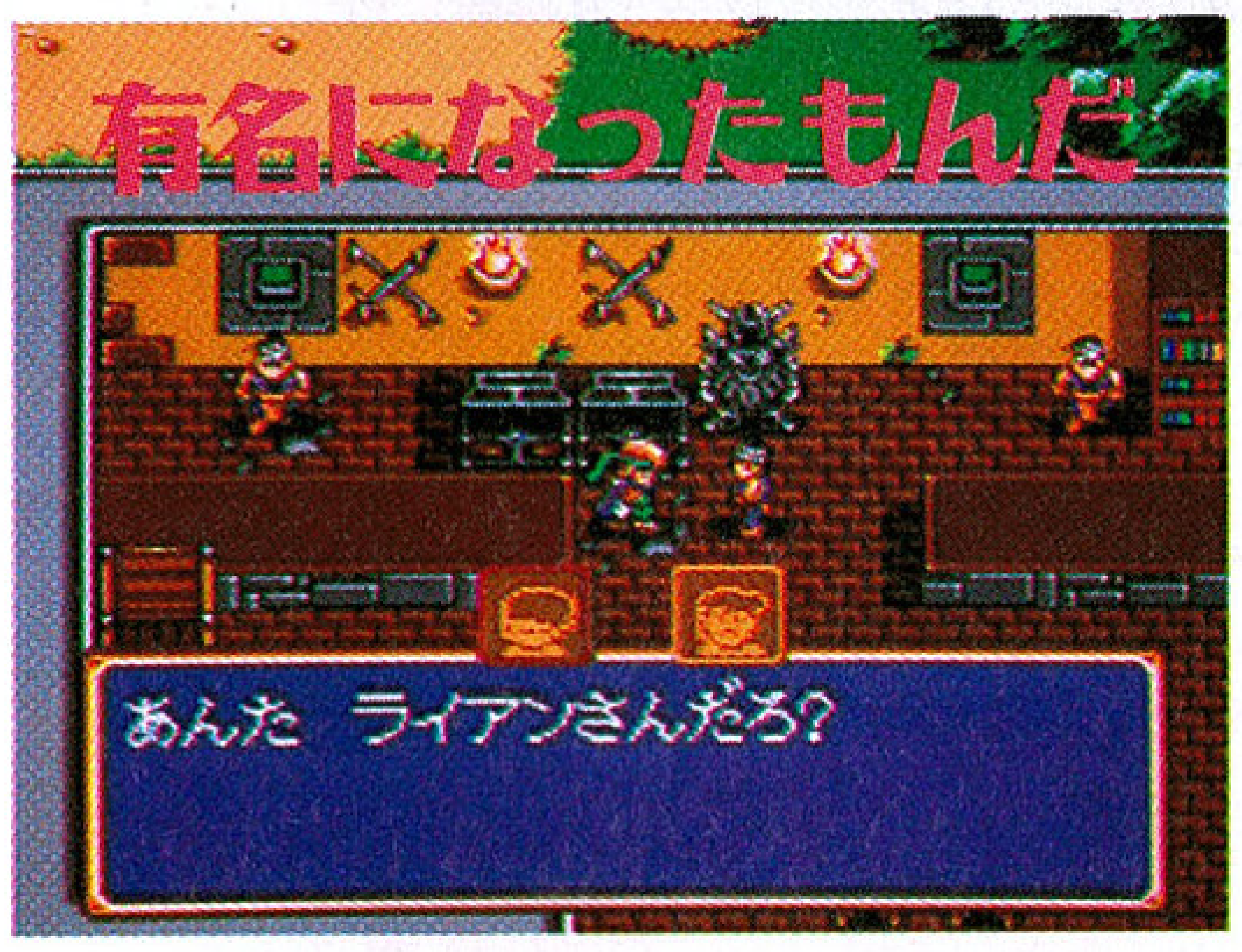
私は うらないしのミシャエラ
あなたは じぶんのみらいを
見たいとは おもいませんか？

占い師となのるミシャエラ。ミステリアスな女性だが、景気の悪い結果しか話してくれない。いったい何者なのか。



本陣もあるよ

この町にも本陣がある。本陣はキャンプみたいなものだから、どこに行っても存在するのだ。細かいことは気にするなよ。



有名になったもんだ

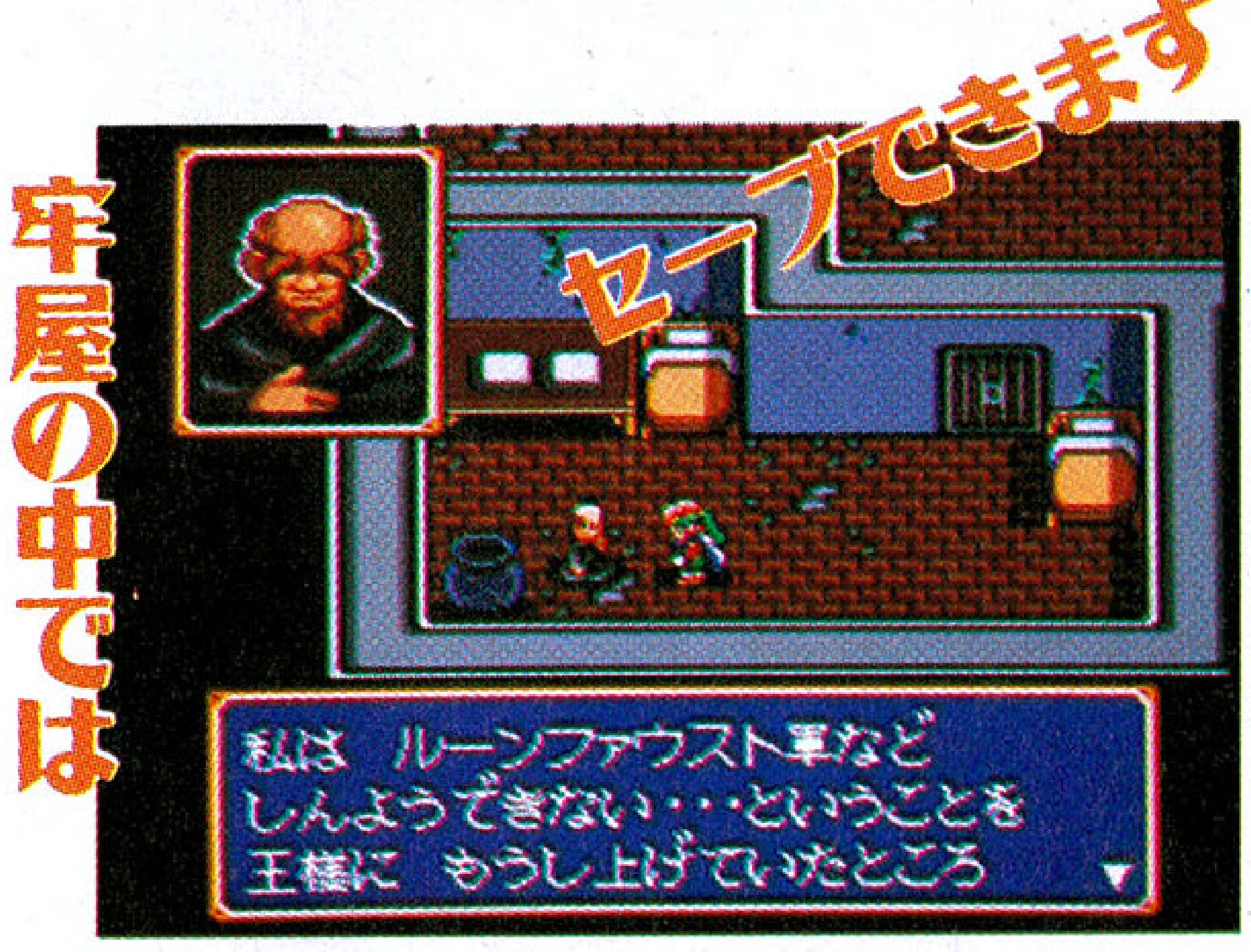
あんた ライアンさんだろ？

ガーディアナでのできごとがもう伝わっているぞ。これなら話が早い。みんなわかってくれるだろう。

じゃあ城の中へ

アルタローンにもガーディアナの情報が入っている。きっと王様の耳にも入っただろう。城へ行け。

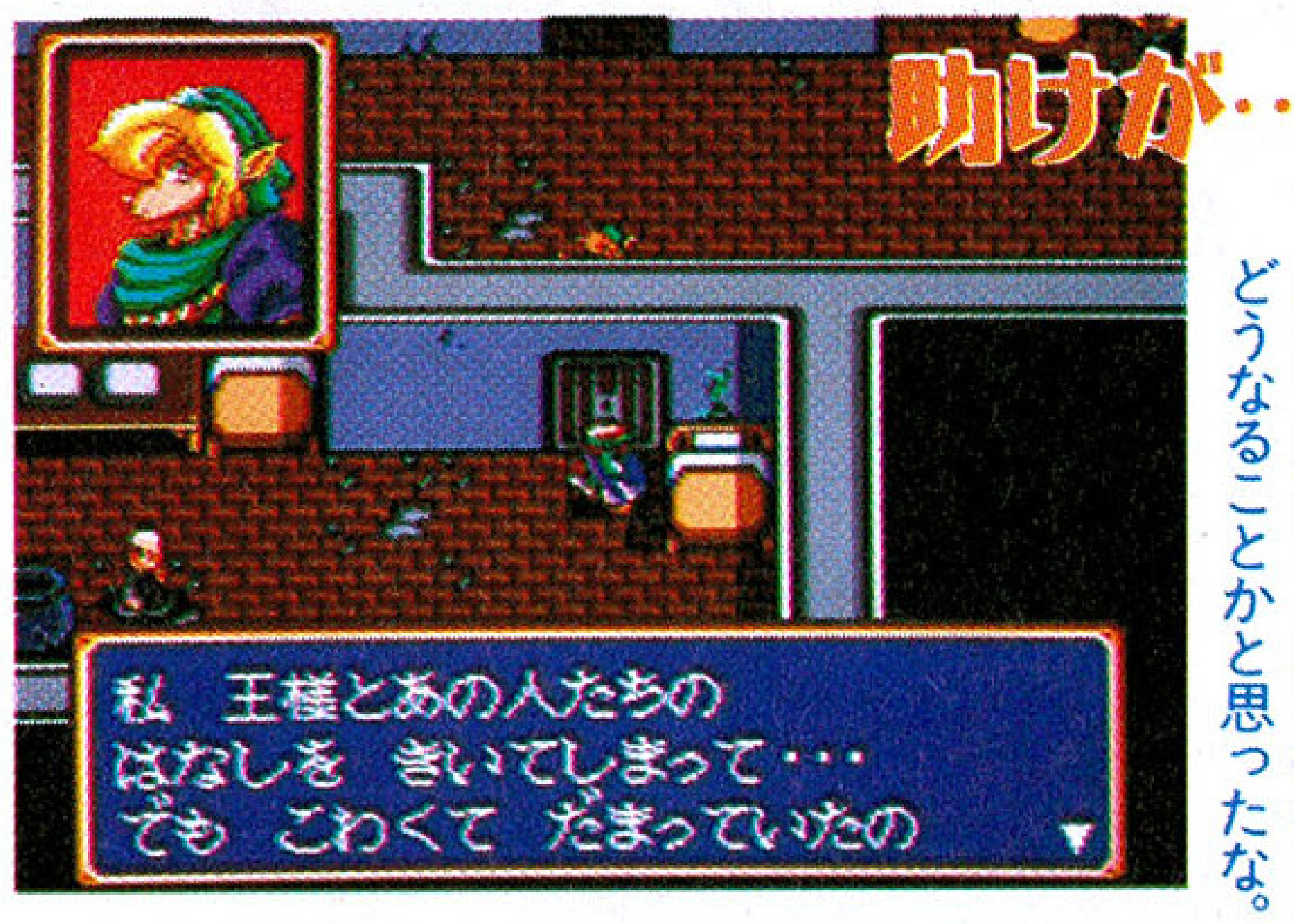
牢屋の中では



セーブできます

私は ルーンファウスト軍など
しんようできない・・・ということを
王様に もうし上げていたところ ▼

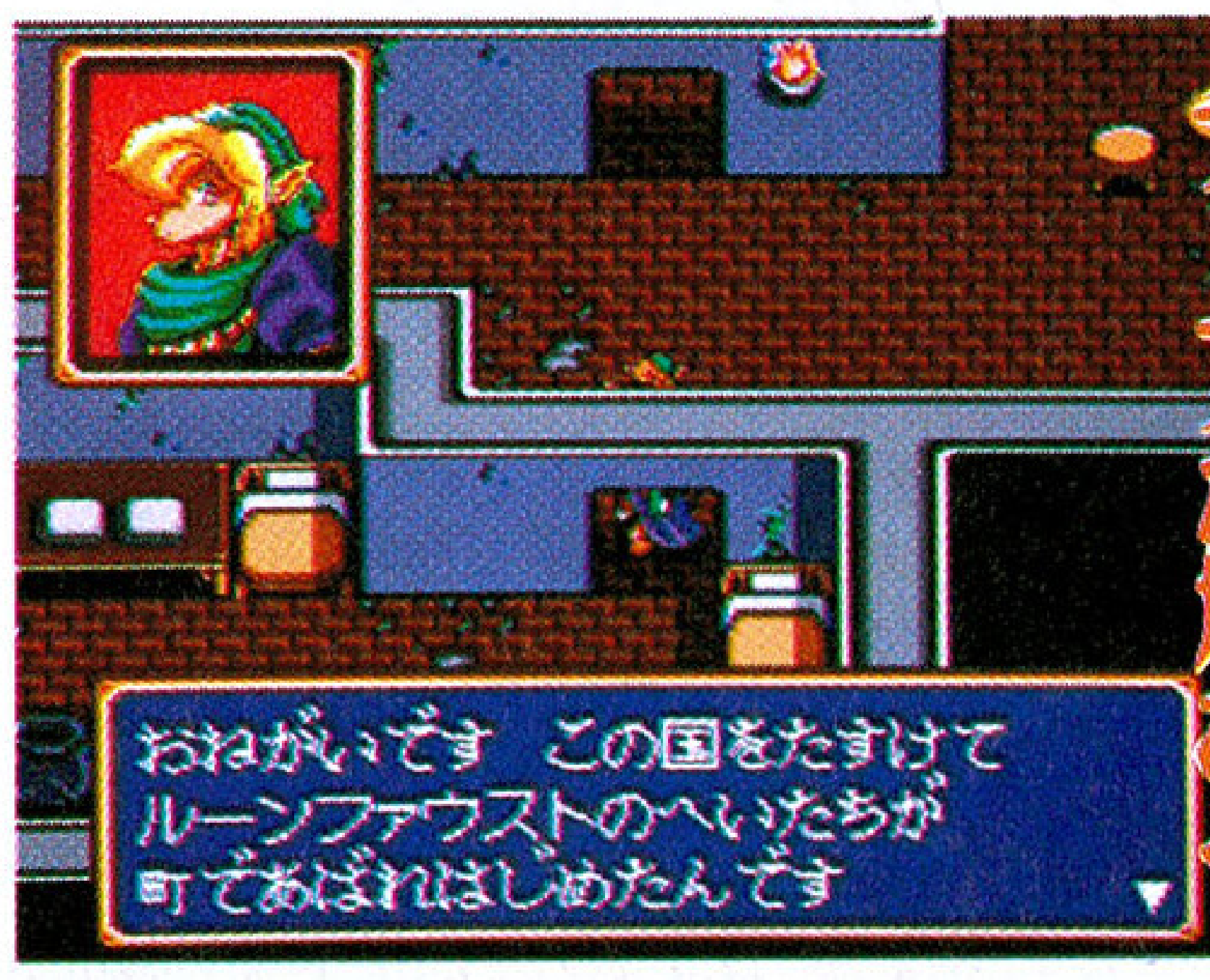
神父さんも囚われの身になっている。ここでセーブすることも……。



助けが……

私 王様とあの人たちの
はなしを きいてしまって・・・
でも こわくて だまっていたの ▼

牢屋の中で困っていると、誰かの足音がする。チップがきて助けてくれるのだ。どうなることかと思ったな。



チップが加わる

おねがいです この国をたすけて
ルーンファウストのへいたちが
町であばれはじめたんです ▼

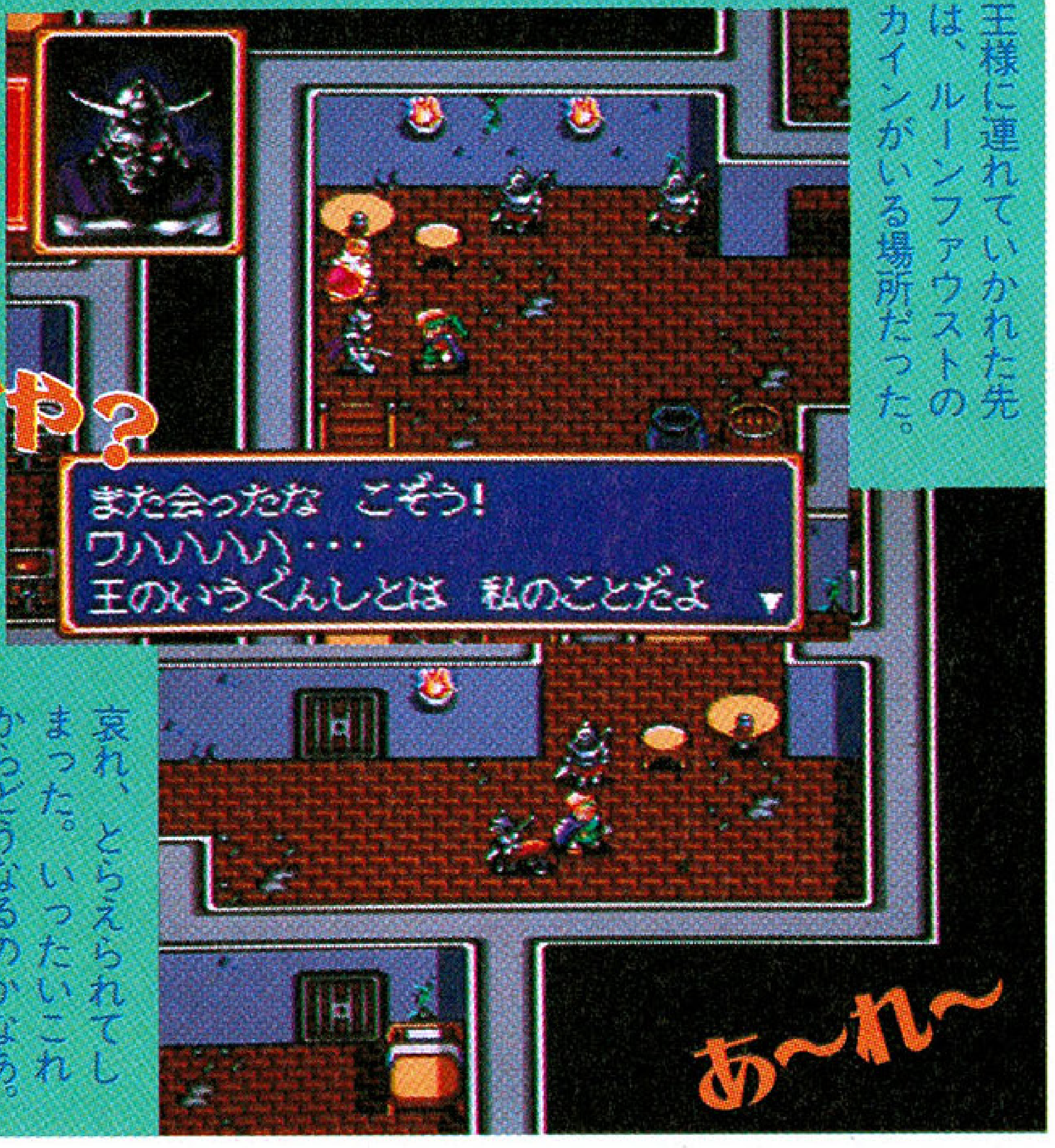
脱獄に協力してくれたチップも仲間になってくれるぞ。これで僧侶が2人。体力回復屋が増えたね。

戦闘体勢完了!!

牢屋を抜けて本陣へ行こう。軍師ノーバの助言を聞いて、戦闘体勢に入る。さあ、平和を取り戻せ。

アルタローンの城ではたいそうなもてなしが

王様に話しをすると、地下室へ連れていかされる。なんかいいものでもくれるかと思えば、行ってびっくり見てびっくり。そこにはガーディアナをめちゃくちゃにした敵の姿が……。これはいったいどういうことかな？ まさか王様も仲間なの？



おや？

また会ったな こぞう！
ワハハハハ・・・
王のいうくんしとは 私のことだよ ▼

王様に連れていかれた先は、ルーンファウストのカインがいる場所だった。

あ～れ～

哀れ、とらえられてしまった。いったいこれからどうなるのかなあ。

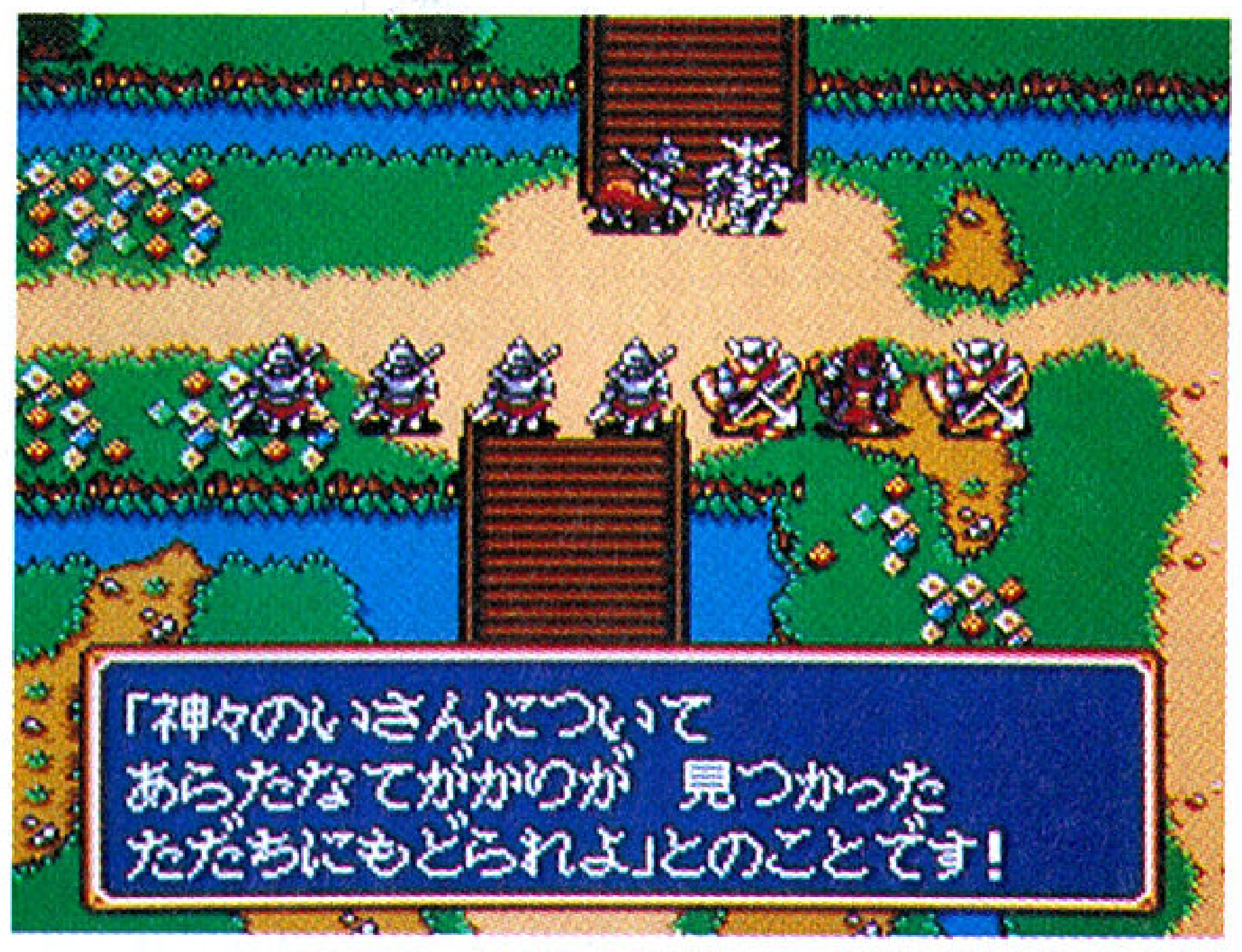
これが王様

あれがアルタローンの王様か。平和な国の王様だけにおっとりしているみたい。

【戦闘その4】アルタローンでの市街戦

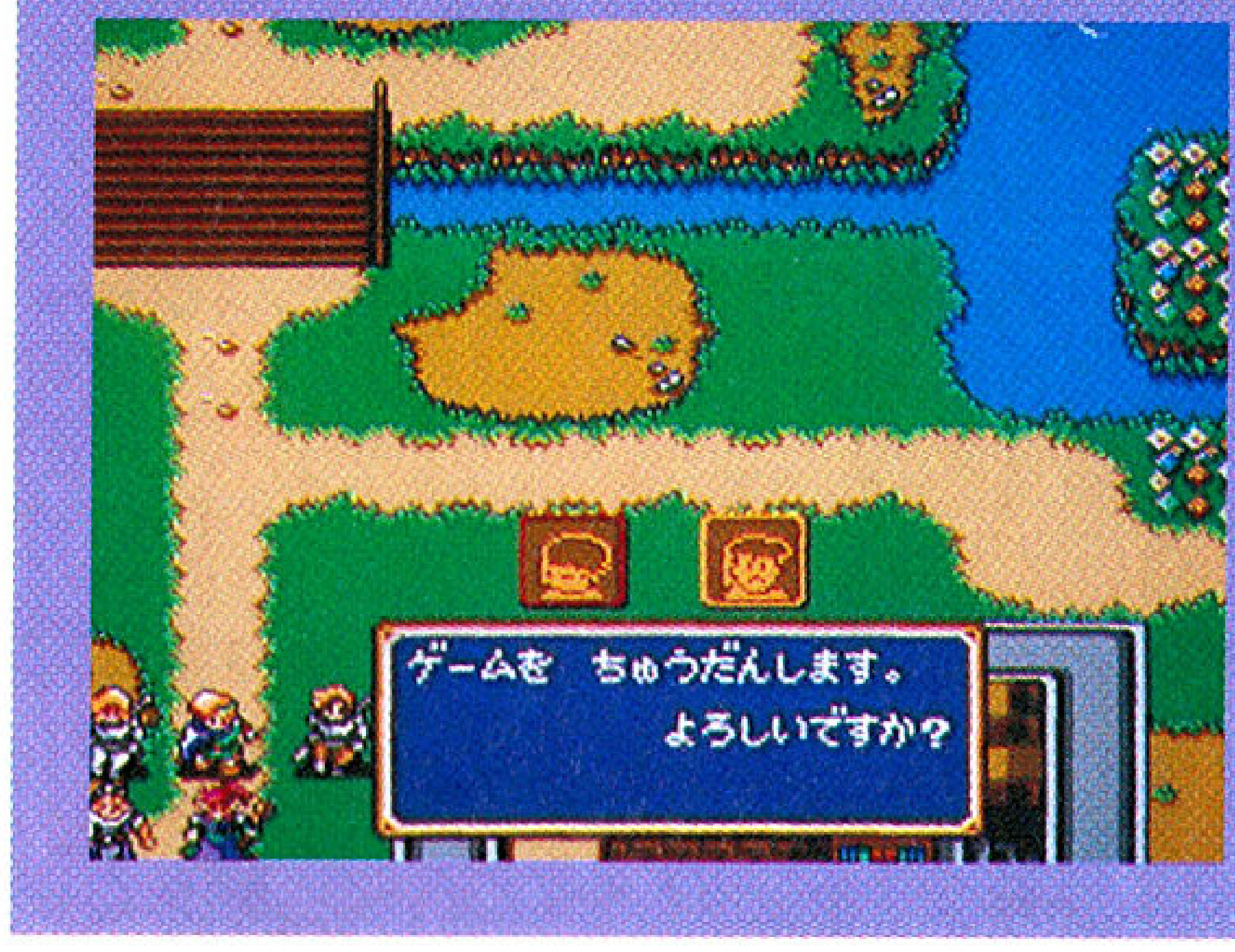
アルタローンの町の中で、ガーディアナの残党狩りを始めたルーンファウスト軍。このままでは町が危ない。追い払わなければ……。カインとの対決を予感させるが、ルーンファウストの使者に呼ばれて帰還してしまう。残りはスナイパーやダークメイジなどのザコだけだ。ピシピシっとやつけてしまえ。二手に分かれて進軍すると楽に進めるぞ。

なんなんだ


「神々のいさんについて
あらたなてがかりが 見つかった
ただちにもどられよ」とのことです！

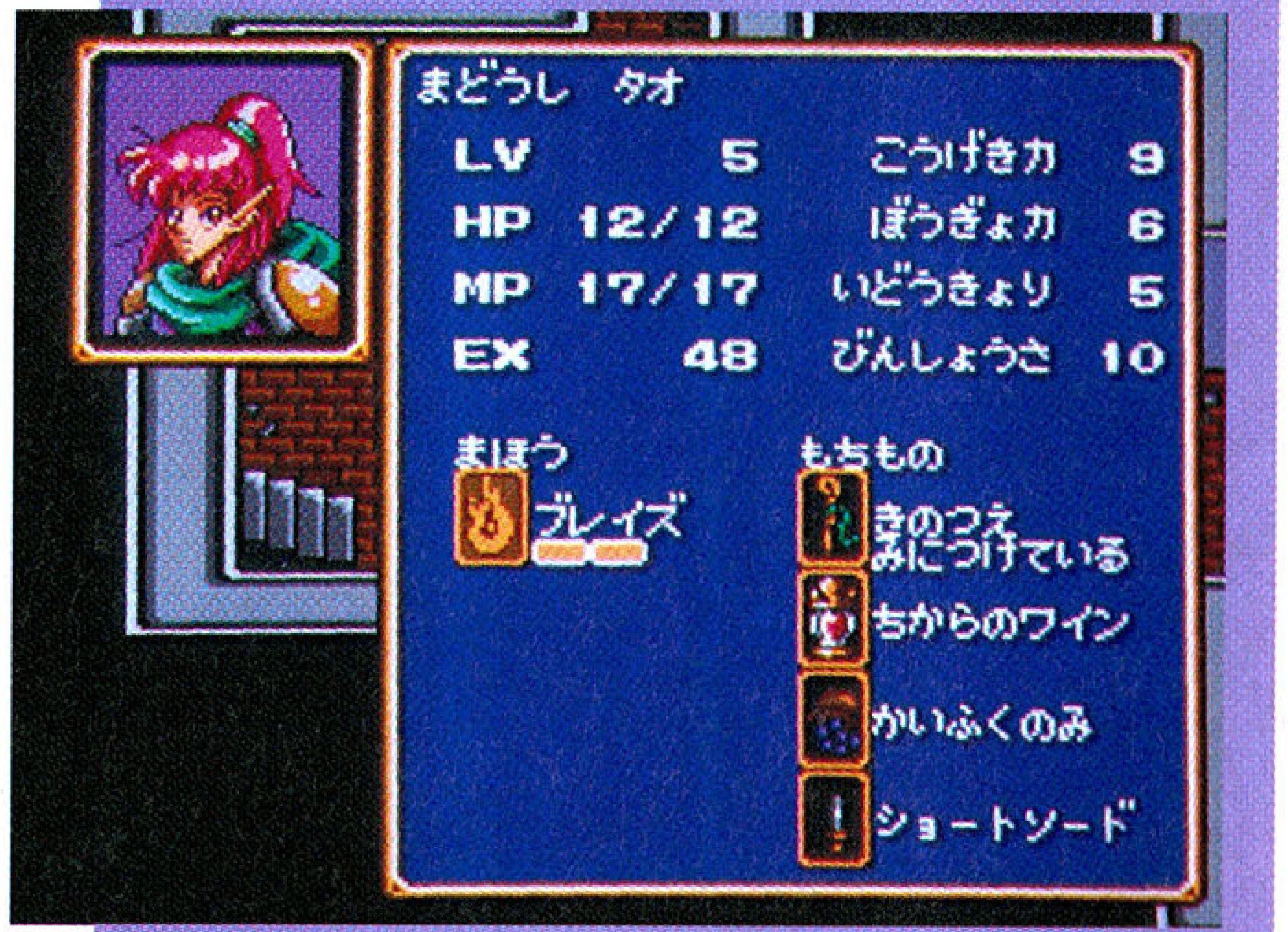
カインの元に新しい情報が入ったらしい。詳しくはわからないけど重要な話みたいだ。ぜひ詳しく知りたいなあ。

one point 戦闘途中だってセーブできますよ


ゲームを ちゅうだんします。
よろしいですか？

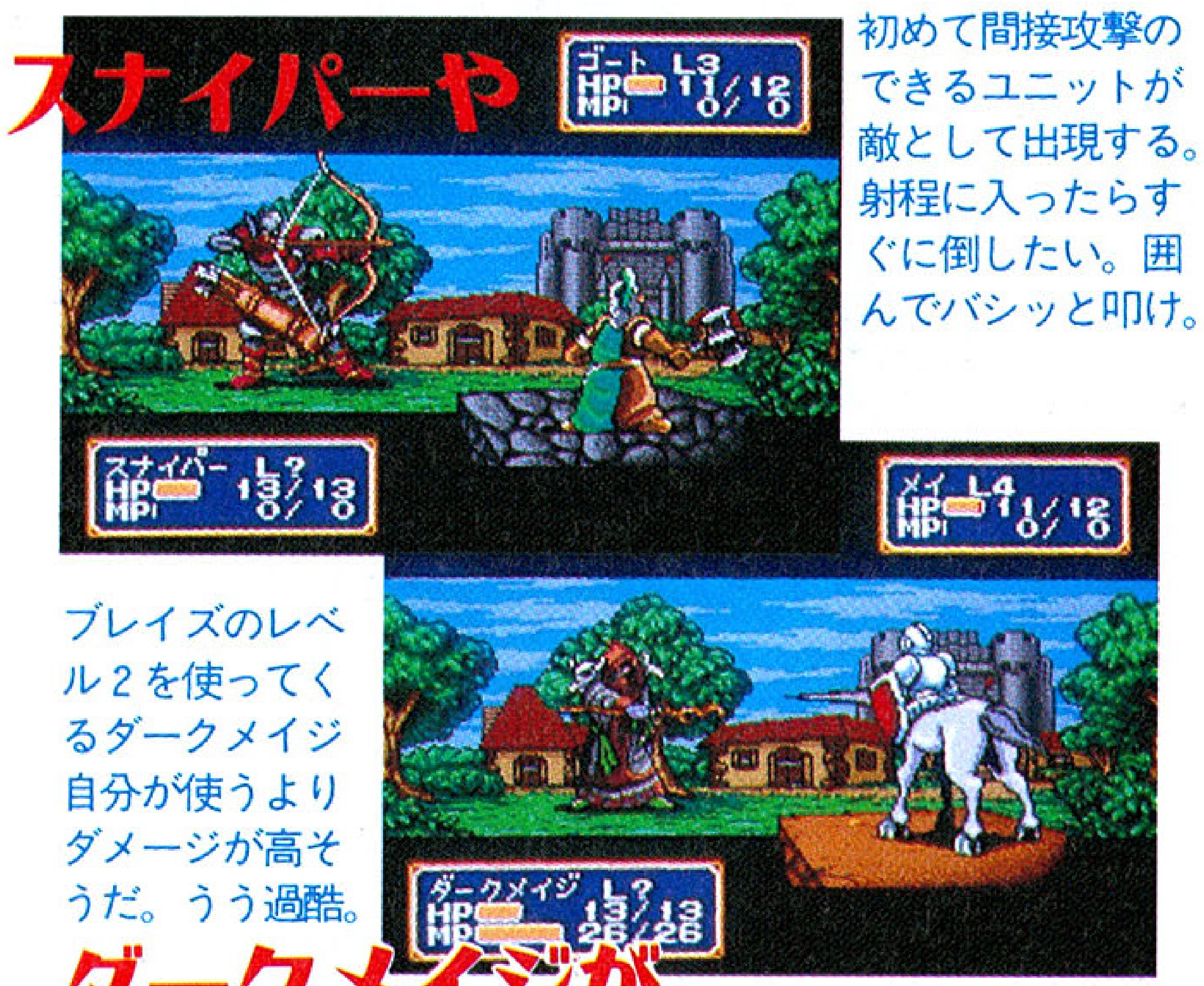
所用ができたら中断でゲームを終了しよう。戦闘中でも大丈夫だぞ。

one point 所持できるアイテムは1人4つまでだぞ


まどうし タオ
LV 5 こうげき力 9
HP 12/12 ぼうぎょ力 6
MP 17/17 いどうきょり 5
EX 48 びんしょうさ 10
まほう
ブレイズ
もちもの
きのつえ みにつけている
ちからのワイン
かいふくのみ
ショートソード

所持できるアイテムは武器も含めて4つまでだ。主人公にはいつも空きを作っておけ。作業上の問題ってヤツだ。

スナイパーや

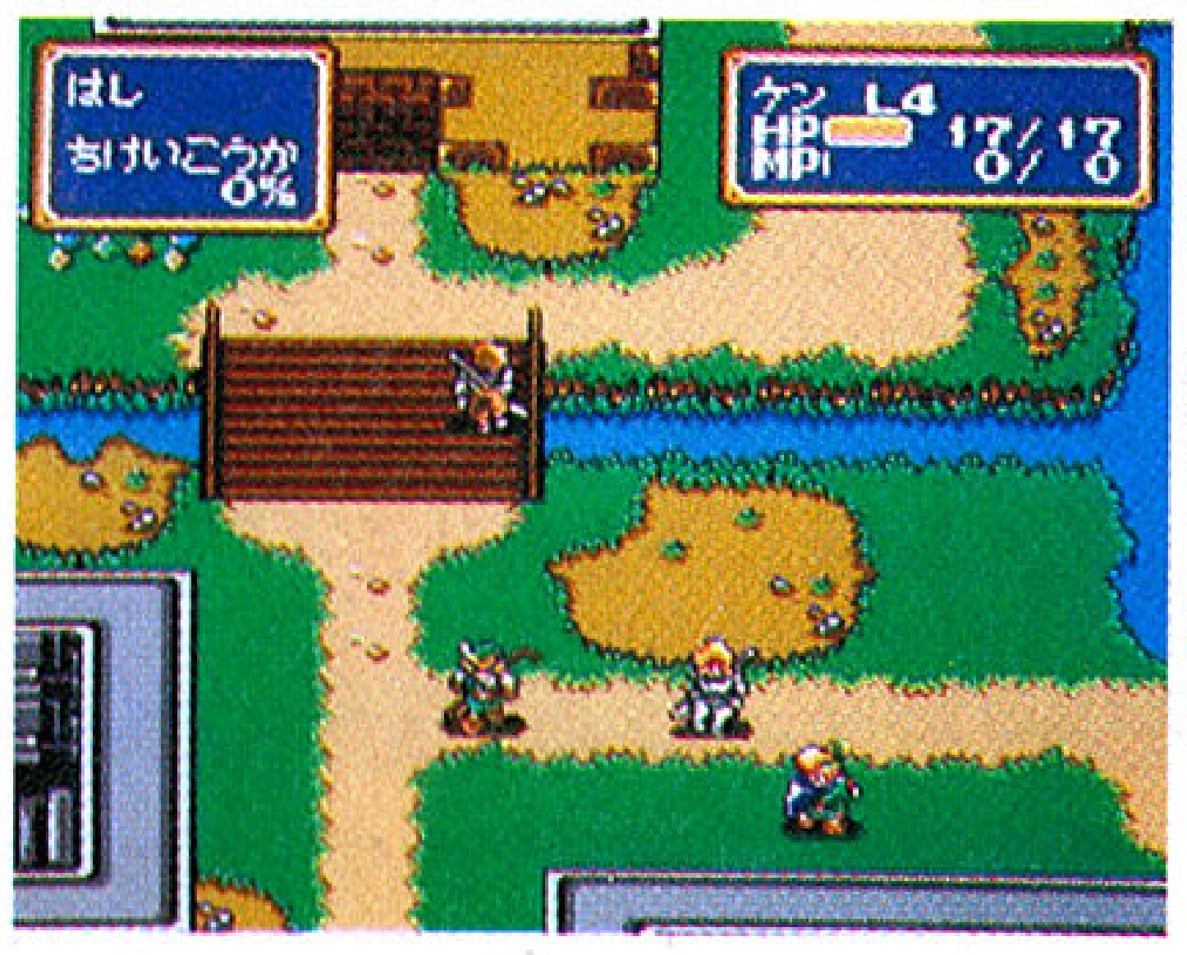


初めて間接攻撃のできるユニットが敵として出現する。射程に入ったらすぐに倒したい。囲んでバシッと叩け。

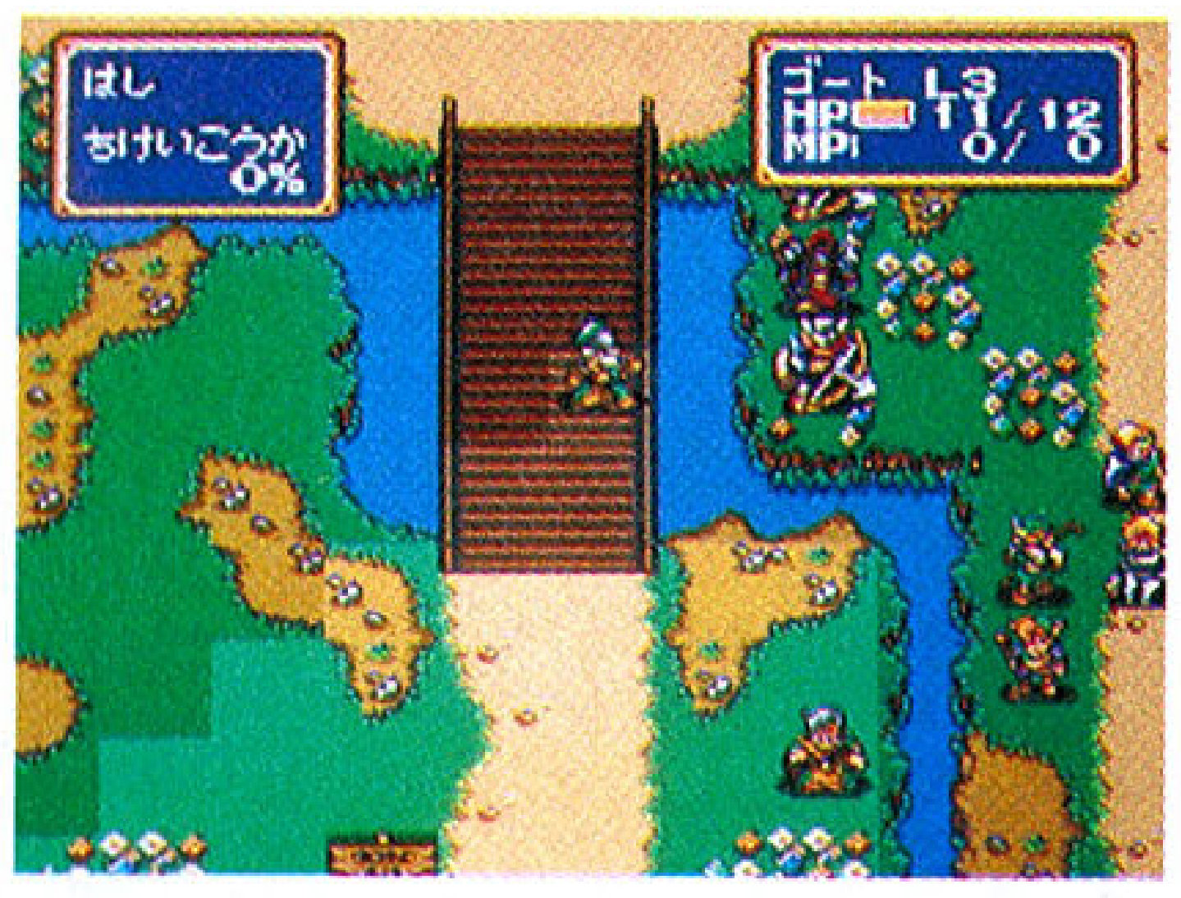
ブレイズのレベル2を使ってくるダークメイジ自分が使うよりダメージが高そうだ。うう過酷。

ダークメイジが

二手に分かれて壊滅せよ



アルタローン中央の川を挟んで二手に分かれる。最終的には、挟みうちにしたいのよ。理想的な戦法でしょ。

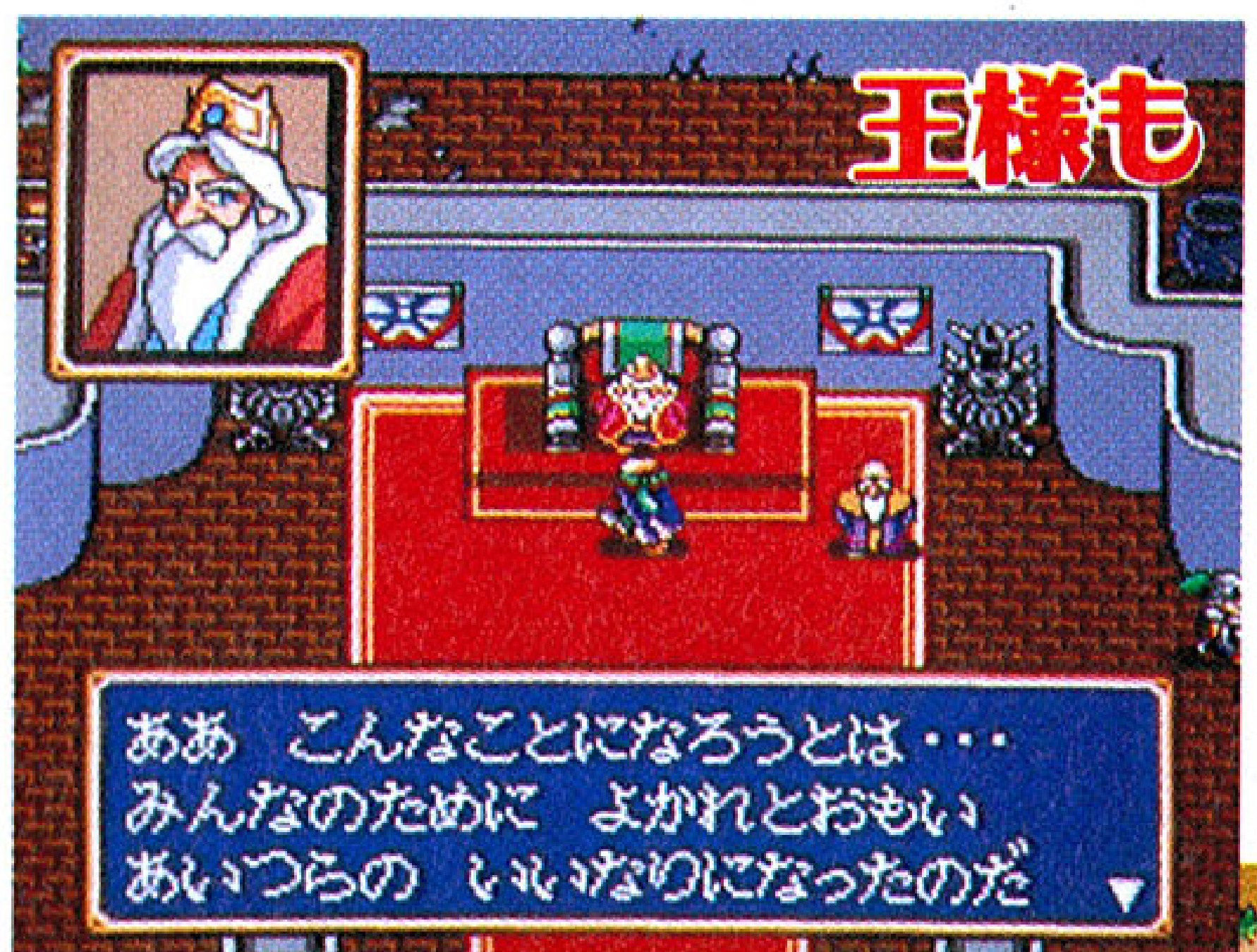


こちら側の部隊は橋の前にいるルーンナイトがポインツだ。タオの魔法を使え。

そしてアルタローンに本当の平和が戻った

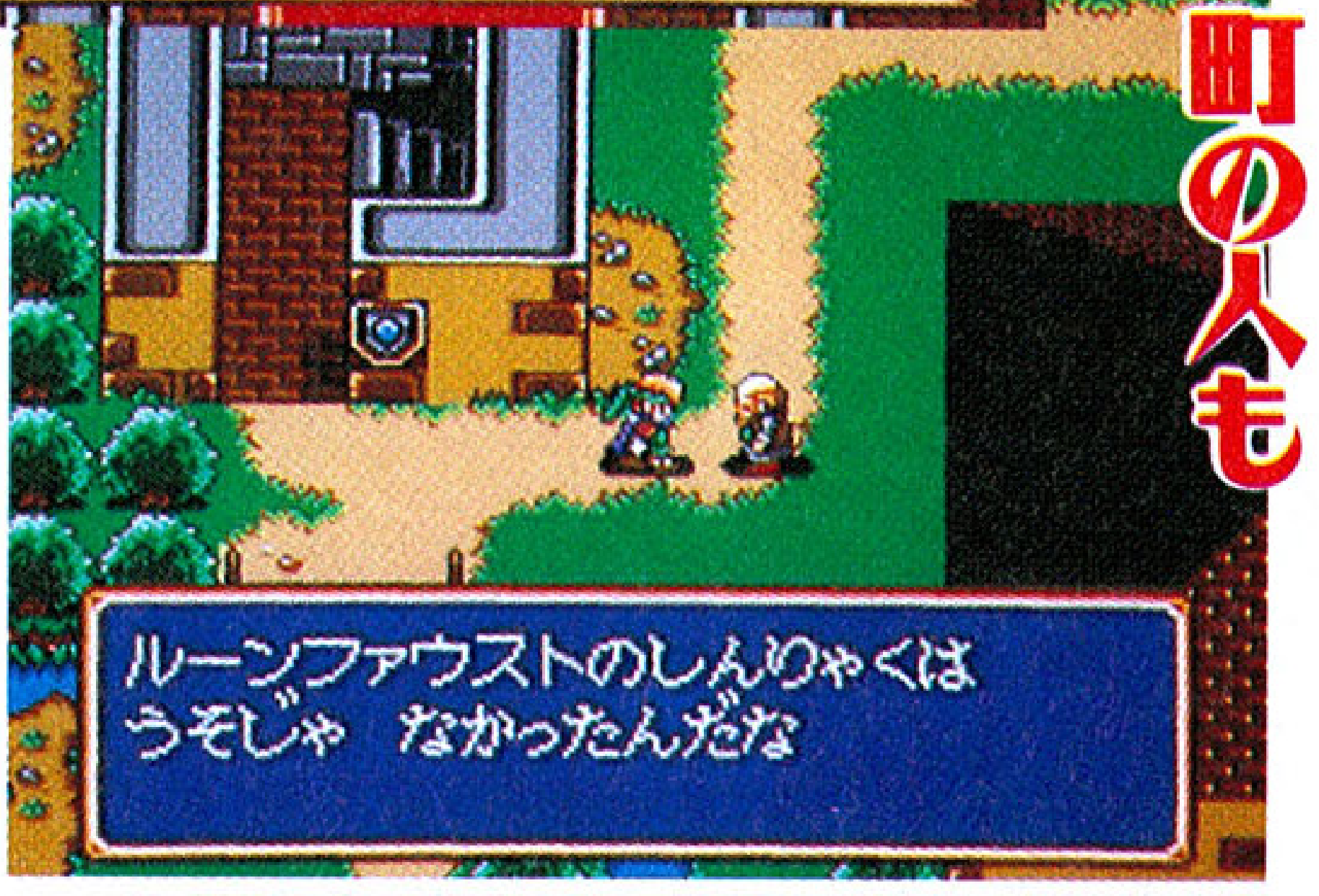
ルーンファウスト軍を撃破すれば、アルタローンはまた元どおりに戻る。そして平和ボケしていた人々もルーンファウスト軍の魔の手がここまで伸びてきていることを理解してくれるようになった。それだけでも大きな収穫だ。王様も改心してくれたのだが、いままで贅沢三昧な生活をしていたので何も援助してもらえないとのこと。しかし、新しい道は開けるだろう。その道を突き進むのだ。進め。

王様も


ああ こんなことになろうとは・・・
みんなのために よかれとおもい
あいつらの いいなりになったのだ

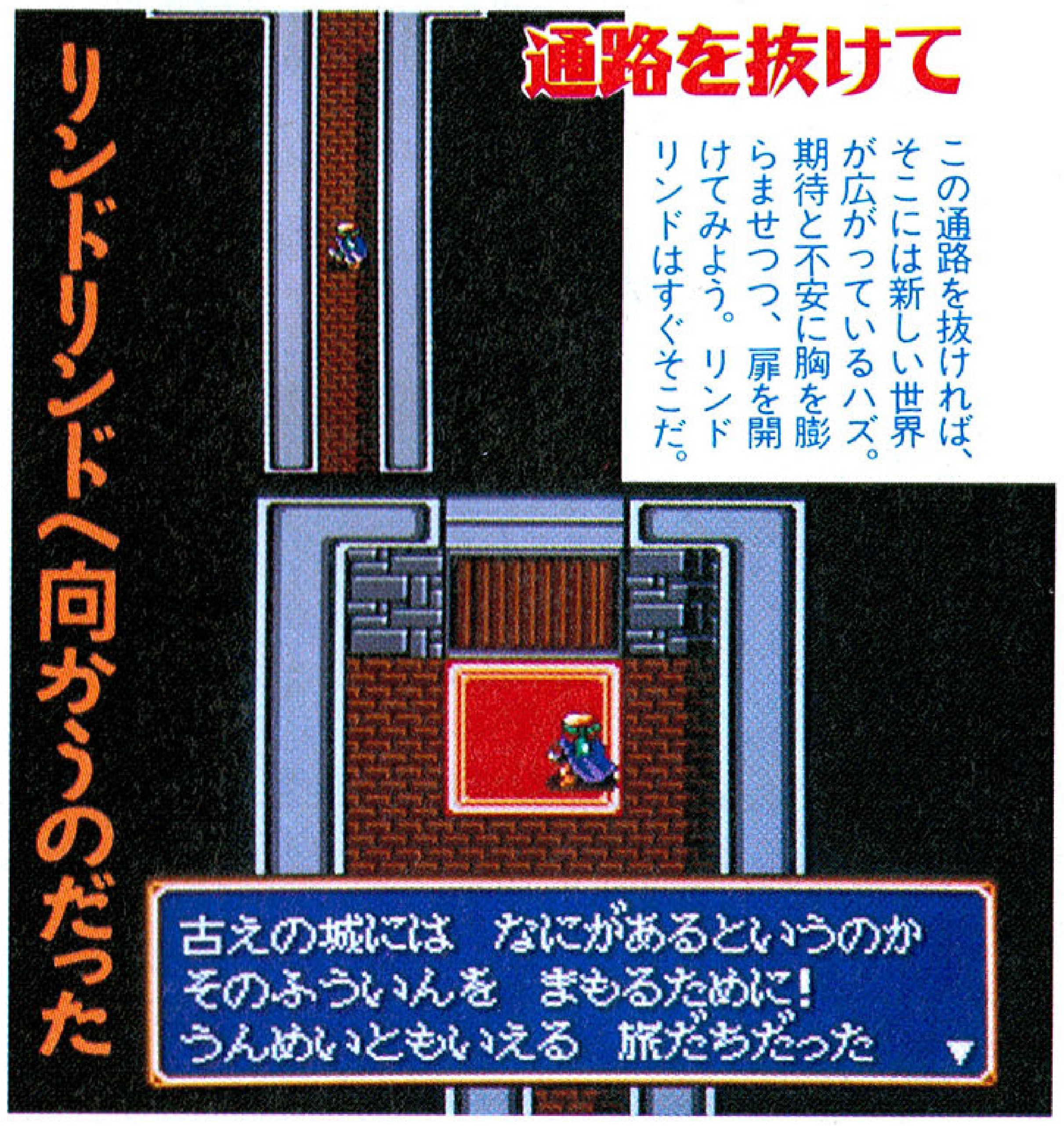
アルタローンの王様もよかれと思ってやったことだから許してあげましょう。心の広いところを見せろよ。

町の人も


ルーンファウストのしんりゃくは
うそじゃ なかったんだな

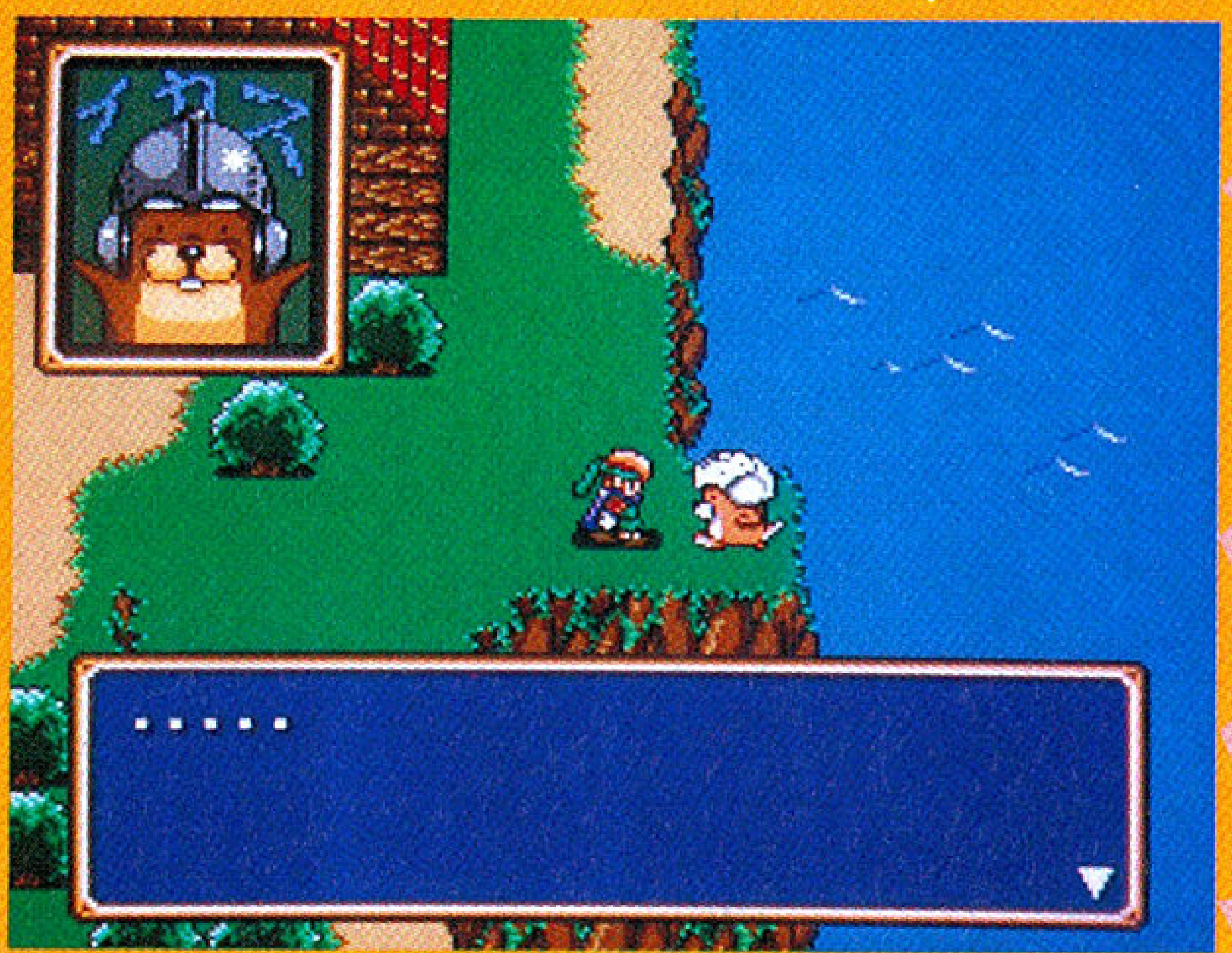
町の人にも危機感がでてきたみたい。とりあえず自覚を持ってくれればうれしいっす。

通路を抜けて


古えの城には なにがあるというのか
そのふういんを まもるために！
うんめいともいえる 旅だちだった

この通路を抜ければ、そこには新しい世界が広がっているハズ。期待と不安に胸を膨らませつつ、扉を開けてみよう。リンドリンドはすぐそこだ。

リンドリンドへ向かうのだった



……

ヨーグルト、満を持して登場する!!

イカス印のヨーグルト。いままで生態や行動パターンしか明らかにされていなかった。今回は、ヨーグルトの新しい写真が手に入ったぞ。ぜひ左の写真を見ていただきたい。懸命な読者様は気づいていると思う。これはいにしえの城門の右にある山小屋だ。この外にヨーグルトは立っている。それも海を眺めてだ(笑)。話かけると振り向いてくれるが、何も話してはくれない。また元どおりに海を眺めている姿に戻ってしまう。なんともイカしたリアクションをしてくれるヤツだ。彼が光の軍勢として参加してくれるのはいつだろうか？　詳細はまたの機会に。

続報を待て！

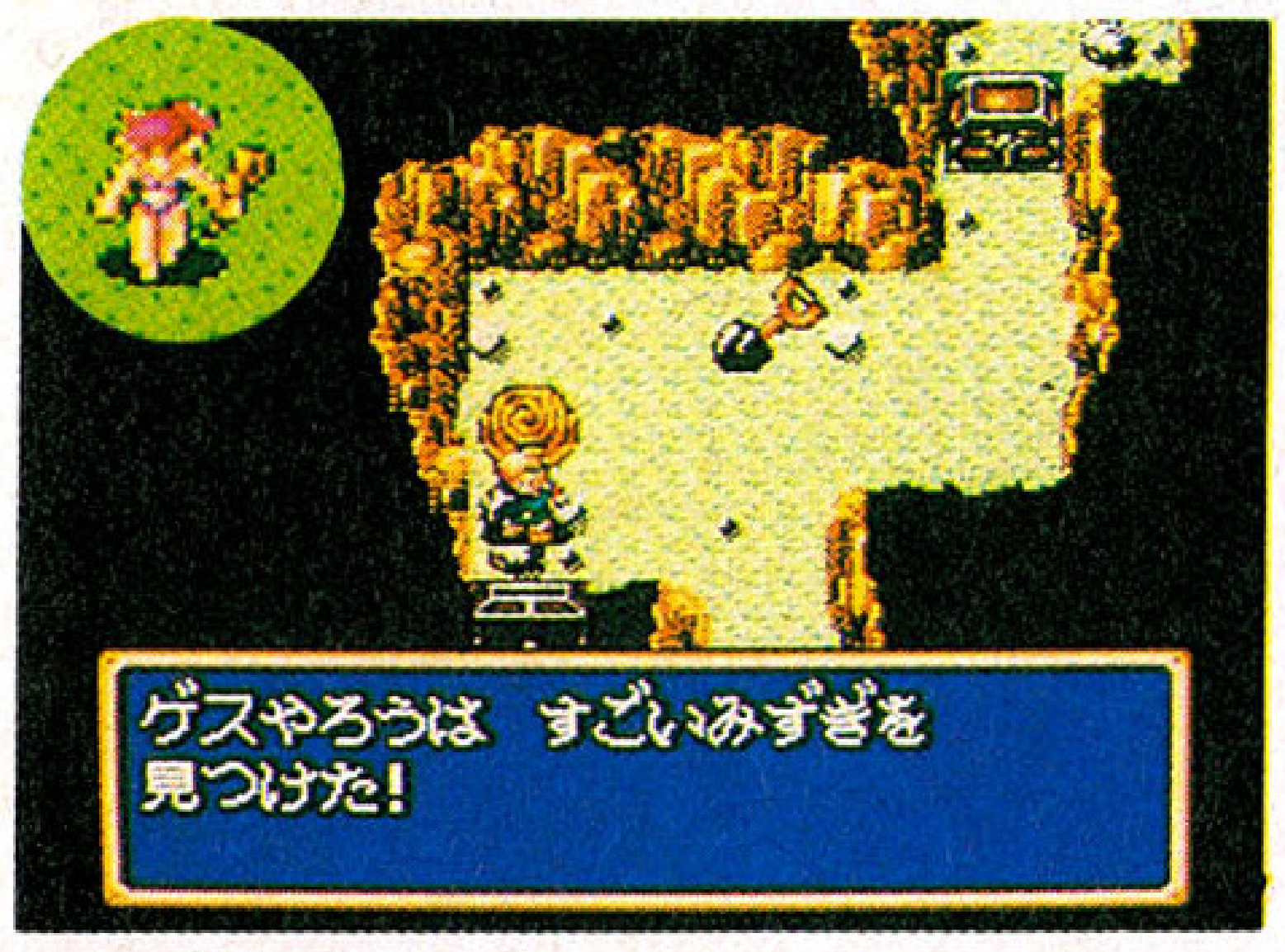
シャイニング・フォース

補欠

タオ専用の「すごい水着」

第3章の「バストークの採石場」で、戦闘終了時にほら穴の中に入って、左下の壁を調べると「すごいみずぎ」が手に入る。このアイテムをタオに持たせると、フィールド画面のタオのグラフィックが水着姿になるぞ。

（東京都・橋本直明・19歳）


ゲスやろうは　すごいみずぎを
見つけた！

水着は「月のしずく」がある洞窟の、この場所に隠されている。タオに持たせてやれば、グラフィックが変わるよ。

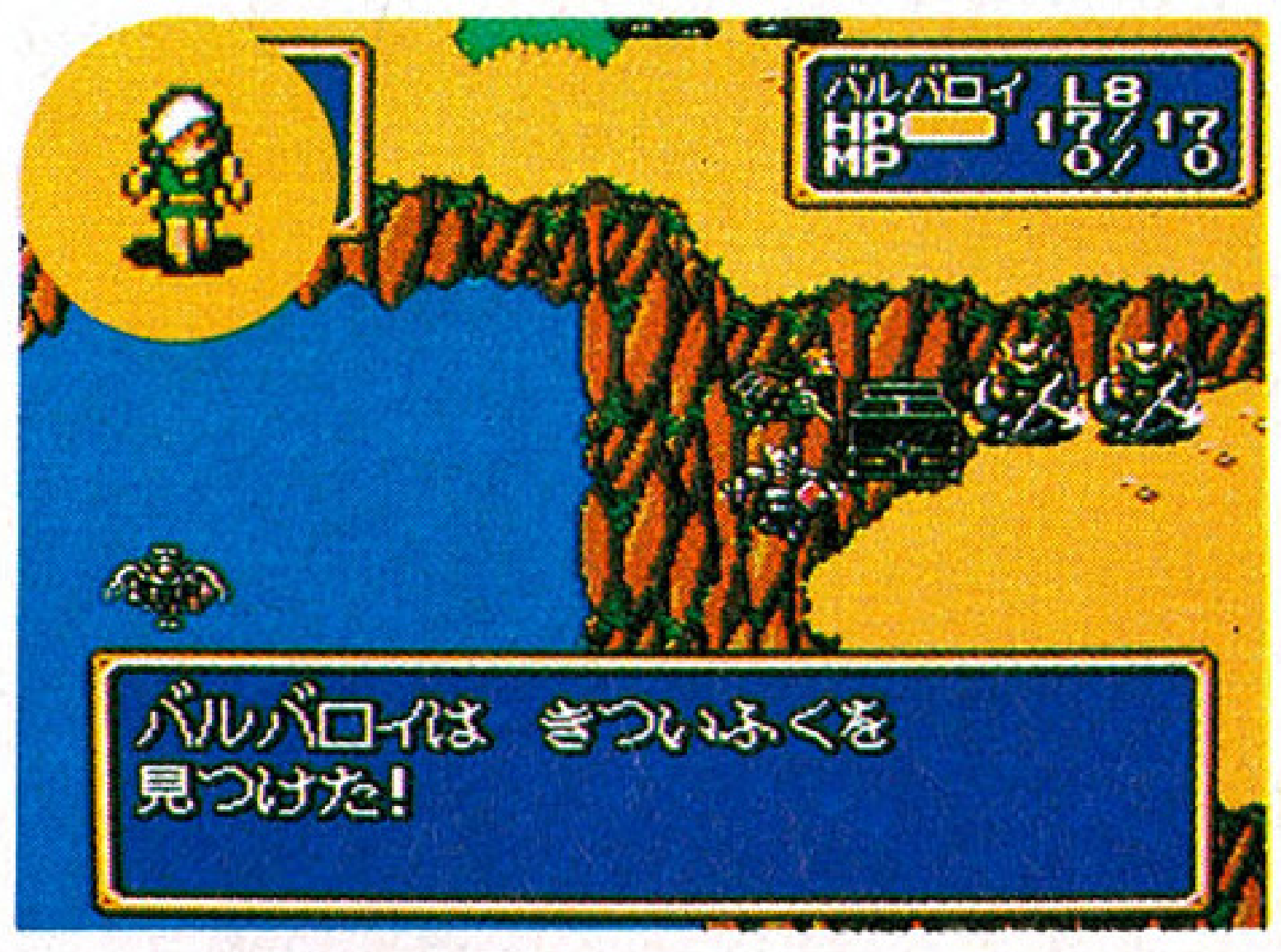
補欠

アンリ専用の「きついふく」

第3章の最後の戦闘中（一本橋）に、ハンターエルフが3人いる場所の左のほうを調べてみると、「きついふく」を入手できる。

これをアンリに持たせると、フィールド画面のアンリがボディコン姿に変わるぞ。

（東京都・辻田信亨・16歳）


バルバロイ L8
HP 17/17
MP 0/ 0
バルバロイは　きついふくを
見つけた！

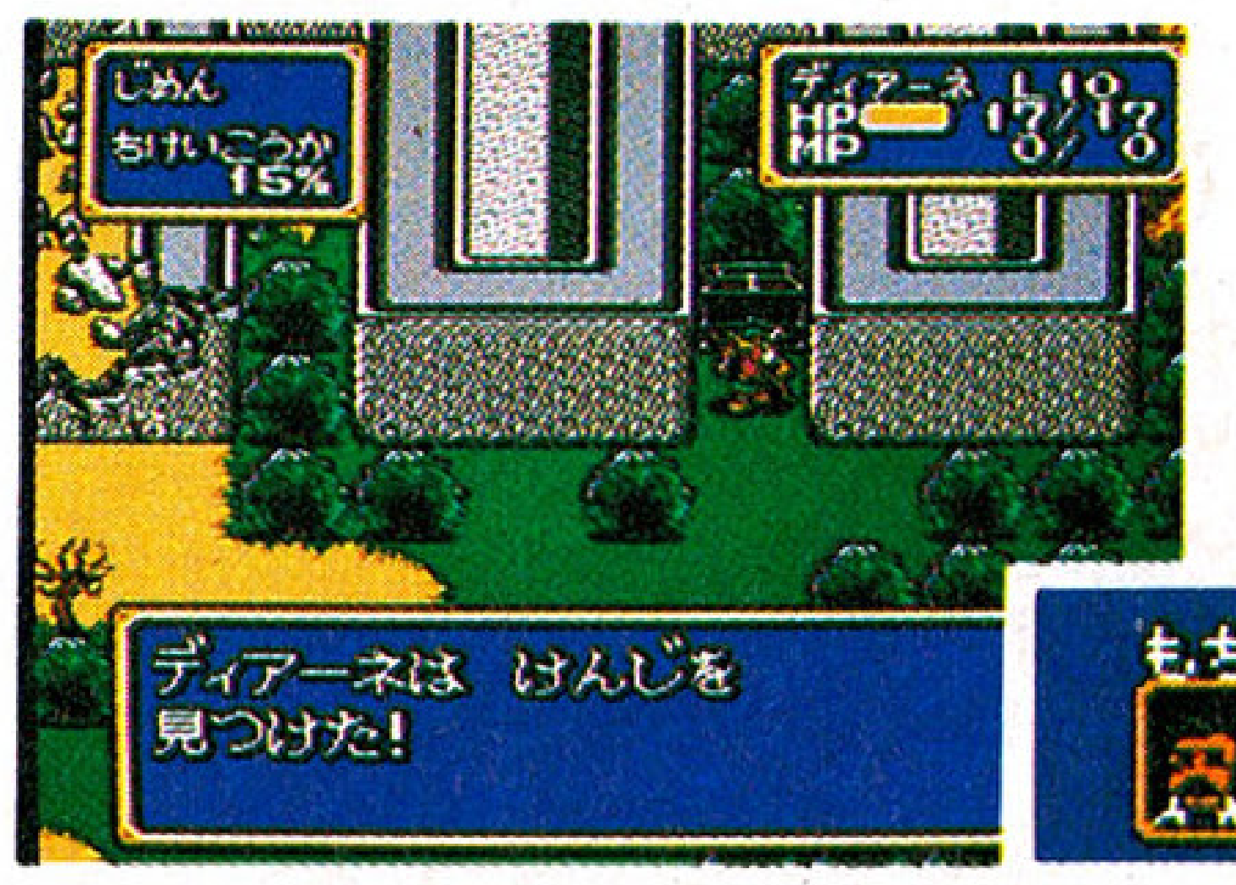
「きついふく」はここだ。敵を全滅させる前に取ってしまおう。役に立つモノではないが、せっかくだからアンリに渡してね。

補欠

「けんじ」を発見

第4章の「ウランバートルの砦」での戦闘中に、右下の城壁のすきまに生えている木を調べると、「けんじ」が見つかる。ただし、このアイテムは使っても何の効果もない。

（広島県・中村洋一郎・14歳）


じめん
ちけいこうか
15%
ディアーネ L10
HP 13/13
MP 0/ 0
もちもの
けんじ
ディアーネは　けんじを
見つけた！

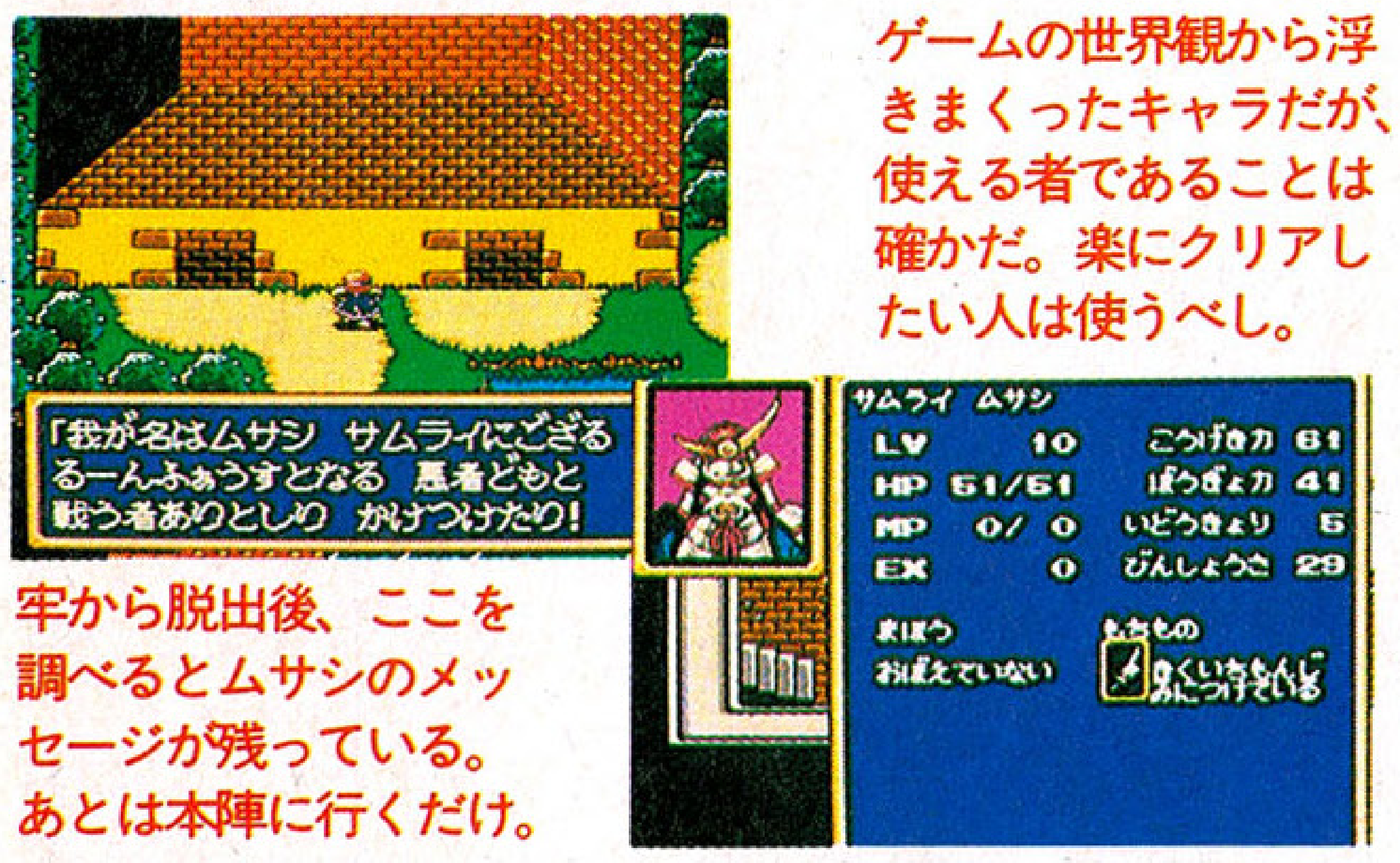
4章の砦で、戦闘中（必ず）にここを調べると「けんじ」がある。これはソニックの折茂さんだ。内輪ウケのアイテムだから効果はないよ。

2軍

ムサシとハンゾウの見つけ方

●「ムサシ」の見つけ方

第7章のプロンプトで、王様に閉じ込められた牢から脱出できたら、いったん街に戻ろう。そのあと扉が2つある建物（本陣のそばにある）の壁の中央を調べてみると、ムサシが書き残したメッセージがあるはずだ。これを読めばムサシが仲間になってくれるぞ。


「我が名はムサシ　サムライにござる
るーんふぁうすとなる　愚者どもと
戦う者ありとしり　かけつけたり！

サムライ ムサシ
LV 10　こうげき力 61
HP 51/51　ぼうぎょ力 41
MP 0/ 0　いどうきょり 5
EX 0　びんしょうさ 29
まほう
おぼえていない
もちもの

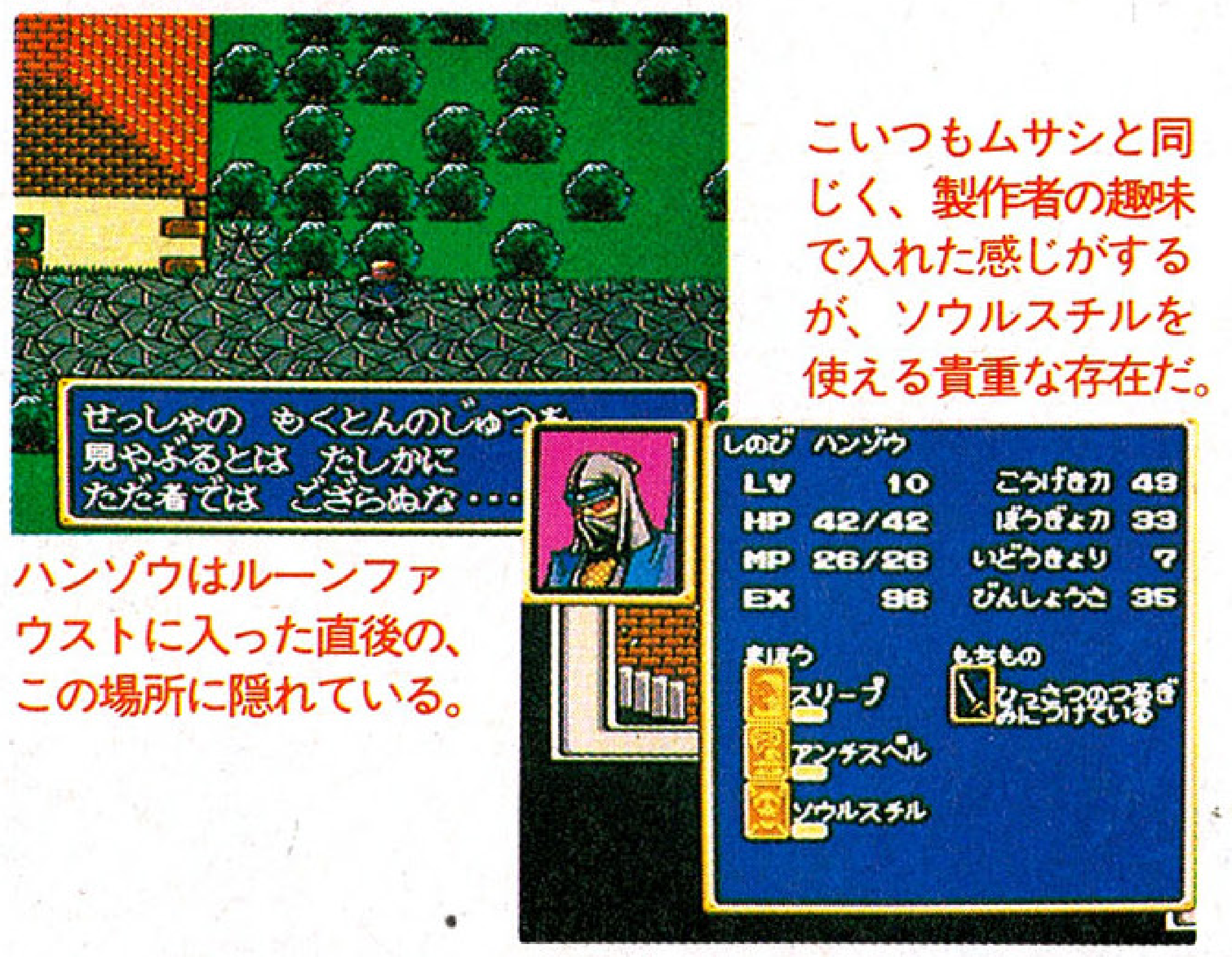
ゲームの世界観から浮きまくったキャラだが、使える者であることは確かだ。楽にクリアしたい人は使うべし。

牢から脱出後、ここを調べるとムサシのメッセージが残っている。あとは本陣に行くだけ。

●「ハンゾウ」の隠れ場所

第8章のルーンファウストで、街に入ってすぐの場所にある木を調べると、なんとそこには忍者のハンゾウが隠れている。

（宮城県・笹岡勝・22歳）


せっしゃの　もくとんのじゅつを
見やぶるとは　たしかに
ただ者では　ござらぬな…

しのび ハンゾウ
LV 10　こうげき力 49
HP 42/42　ぼうぎょ力 33
MP 26/26　いどうきょり 7
EX 96　びんしょうさ 35
まほう
スリープ
アンチスペル
ソウルスチル
もちもの

こいつもムサシと同じく、製作者の趣味で入れた感じがするが、ソウルスチルを使える貴重な存在だ。

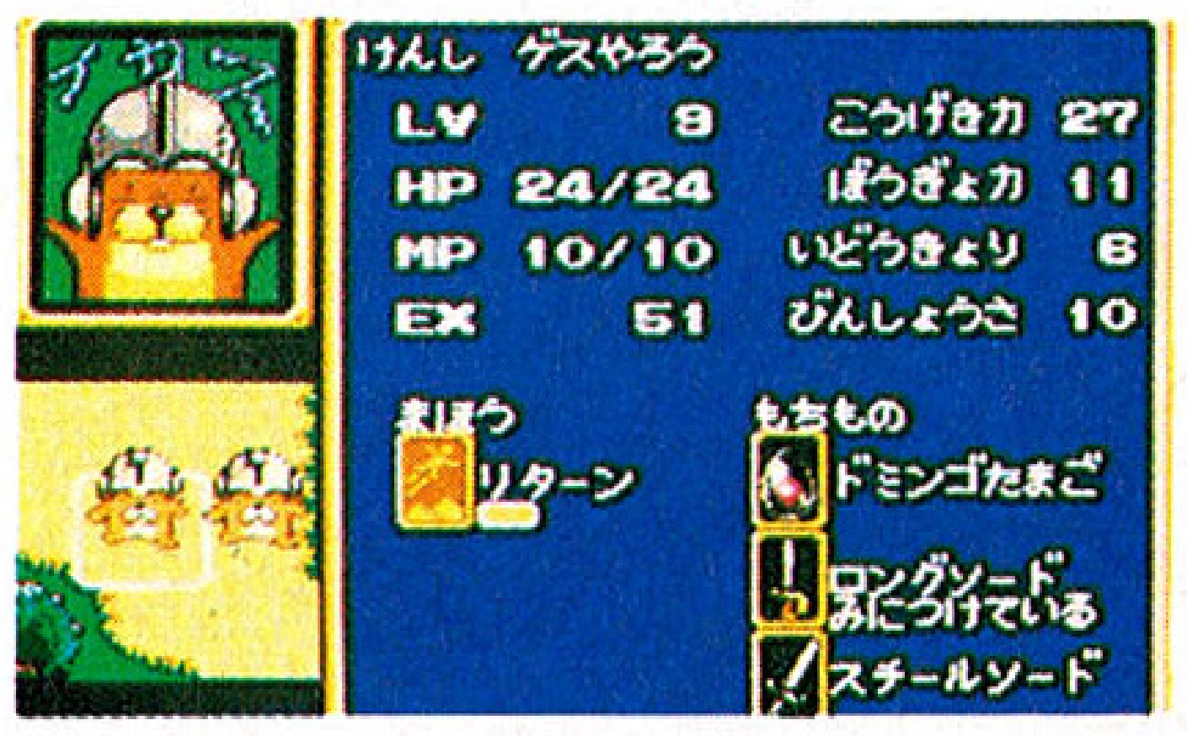
ハンゾウはルーンファウストに入った直後の、この場所に隠れている。

補欠

謎の「ヨーグルトリング」

パオの教会の近くでヨーグルトを仲間に入れたら、さっそく戦闘に加えて敵を倒させてみよう。すると、ヨーグルトは戦闘後に自分でヨーグルトリングを落として（一定の確率らしいので、落とさないときもある）、すぐにそれを拾うので、あとは誰かにリングを渡そう。ちなみにこのリングは戦闘中に使うと経験値1ポイントを得ると同時に、使ったキャラクターの姿がヨーグルトになってしまうという、恐ろしい（？）アイテムなのだ。

（福岡県・ヨープレイト・16歳）


けんし ゲスやろう
LV 9　こうげき力 27
HP 24/24　ぼうぎょ力 11
MP 10/10　いどうきょり 6
EX 51　びんしょうさ 10
まほう
リターン
もちもの
ドミンゴたまご
ロングソード
みにつけている
スチールソード

ヨーグルトリングを使った結果、主人公の姿がヨーグルトに。でも、戦闘を終わらせればもとに戻る。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その中から抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名（未発売は除く）も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪2－19－13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【一度エンディングを見たら、最初のメニューで適当なデータをロードする。そして「はやくよんで～」の表示になったら、下＋スタートを押しながらA、B、Cボタンのどれかを押すとサウンドテストに。】（東京都・ＥＤ）←これはセガネットなどですでに知っていた人も多いみたいだ。補欠に認定。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【新しくゲームを始めて主人公に名前をつけたら、カーソルを「おわる」に合わせる。そして2P側パッドの、スタート＋A、B、Cボタンを押したまま、1P側パッドのAボタンを押すと、味方の名前までもつけかえられるモードになる。】（東京都・高尾弘幸）↑だけど、ヨーグルトだけは名前を変更できないのだよ。アマに認定。

シャイニング・フォース

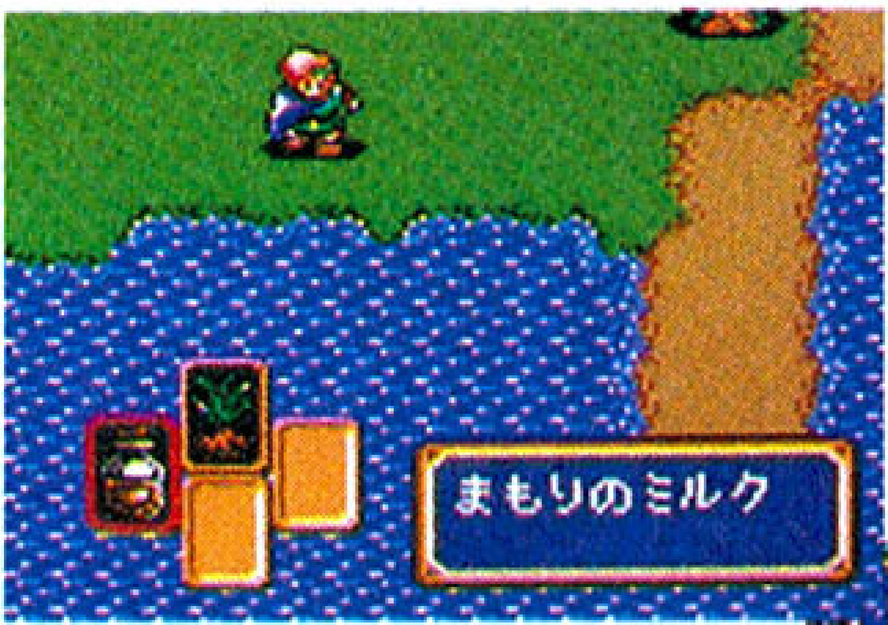
2軍

特殊アイテムを増やす

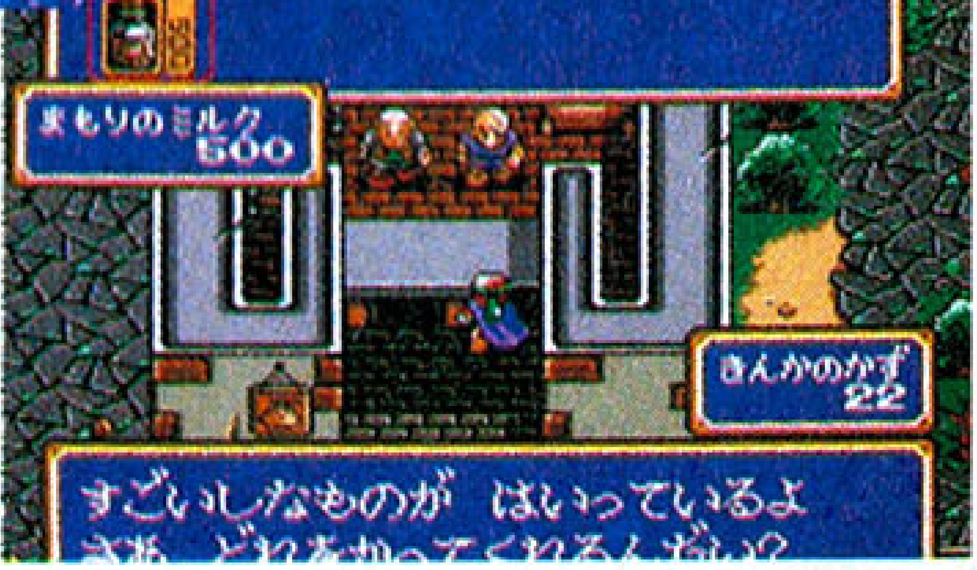
まず、誰でもいいから、戦闘時に表示されるアイテムウィンドウの左の位置に「バルキリー」や「白のリング」などの特殊アイテムがくるように持たせる。そしてウィンドウの上に位置しているアイテムを捨ててから、リターンの魔法で街に戻る。

すると、ウィンドウの左にあったアイテムと同じものが、店の掘り出し物に並んでいるのだ。この方法を使えば、ほとんどのアイテムを増やすことができるぞ。

（東京都・縄文棚）



本来はいくつも入手できないアイテムが、掘り出し物に並ぶのだ。お金さえあればいくらでも増やせるぞ。



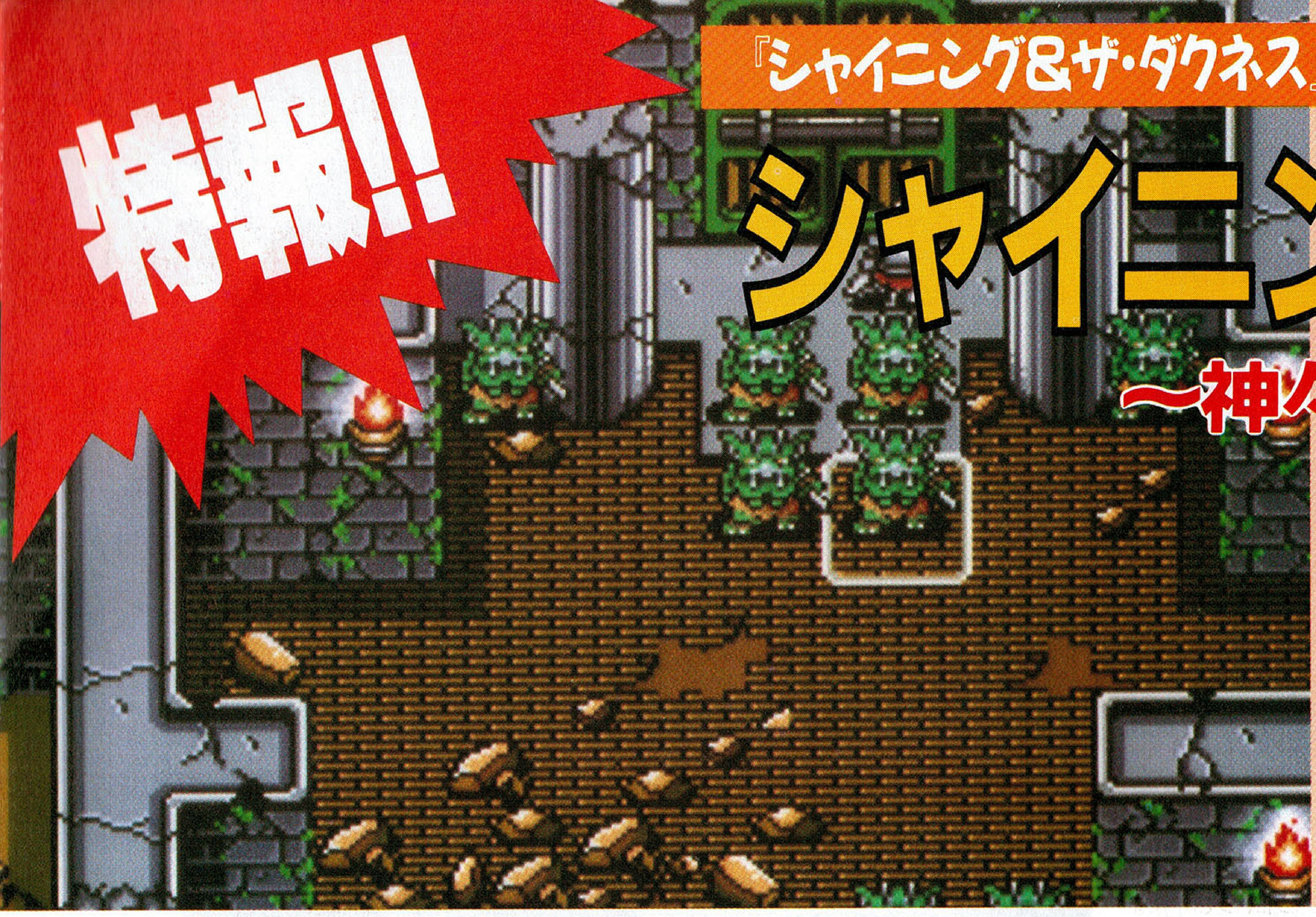
すごいしなものが　はいっているよ

このように、増やしたいアイテムをウィンドウの左に持たせて、ウィンドウの上にあるアイテムを捨てる。あとはリターンで街に戻る。

特報!!

『シャイニング&ザ・ダクネス』に続くクライマックス制作第2弾!!

シャイニング・フォース
～神々の遺産～



『シャイニング&ザ・ダクネス』に続くクライマックス制作第2弾は、シミュレーションの良さを採り入れたRPGだ!!

発売日	'92年春	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	RPG
価 格	未定	継続機能	バッテリーバックアップ
容 量	12M	モデム対応	――――――

大容量12メガのタクティカル(!?)RPG

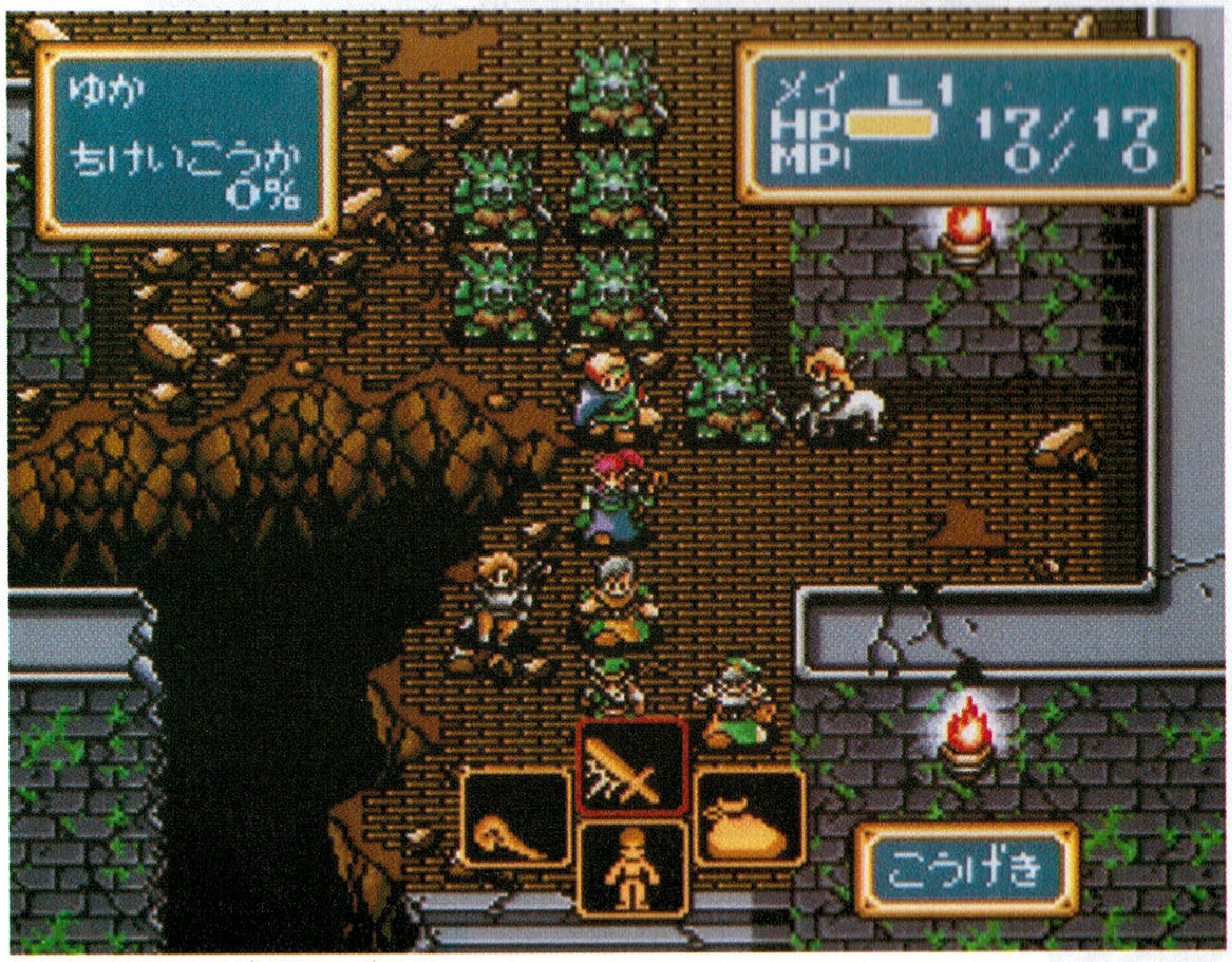
⬆8月27日に行われた「セガ戦略発表会」で初公開。注目の第2弾だ!!

『シャイニング&ザ・ダクネス』を制作したクライマックスの新作は、シミュレーション的な戦闘シーンを採り入れたRPG『シャイニング・フォース』。

『シャイニング』というタイトルからも想像されるように、舞台は『シャイニング&ザ・ダクネス』と同じ。といっても、時代は古く、ストームサング王国が建国される前、数百年昔の話になるらしい。町やマップなど、全体的な雰囲気は普通のRPGだが、戦闘シーンはまるでシミュレーション。クライマックスではこのゲームを、戦略（タクティクス）要素を加えたRPGということで、タクティクスRPGとよんでいる。

『シャイニング・フォース』はゲーム機本邦初の大容量、12メガROMを採用し、来年の春頃に発売される予定だ。

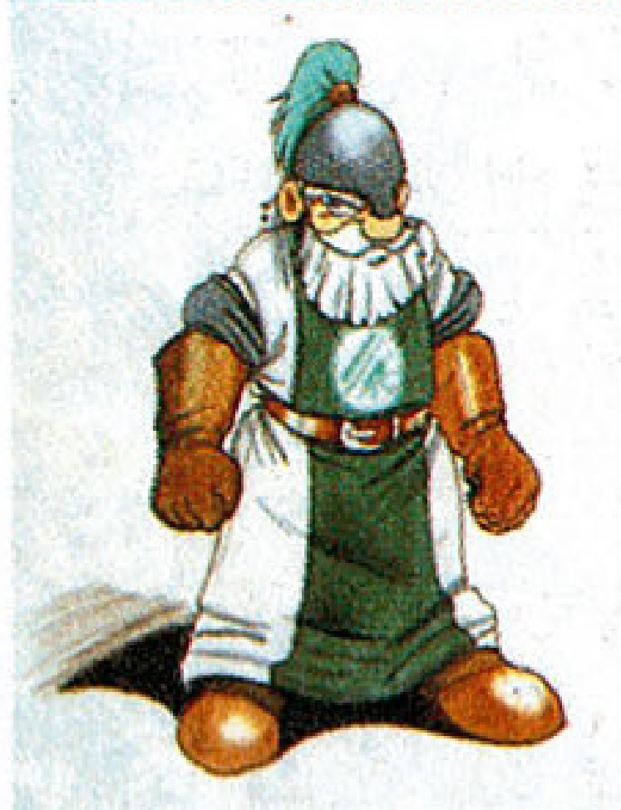
⬇いにしえの城に向かって強行突破!!　操作系は前作を踏襲、改良されている



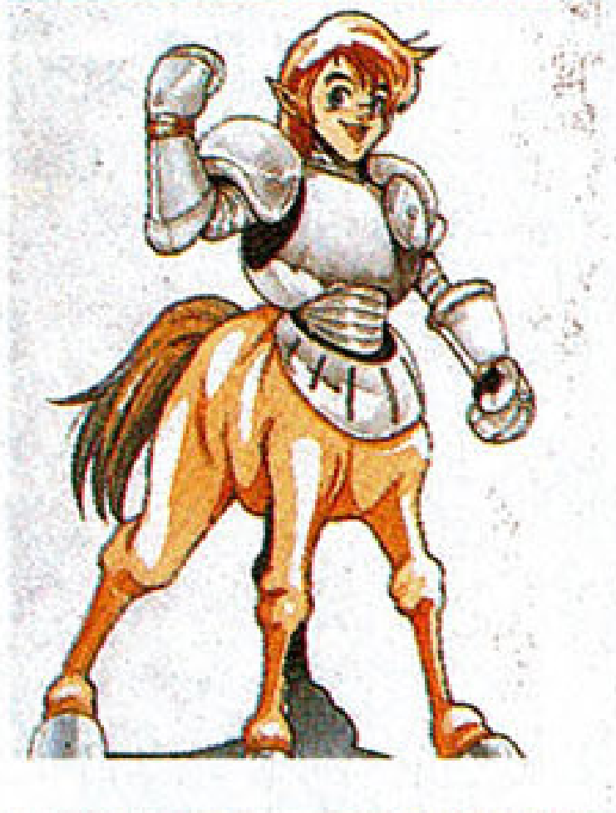
ガーディアナ軍

プレイヤー側は、ルーンファウスト軍に滅亡されたガーディアナ国の生き残りたち、通称光の軍勢シャイニング・フォース。主人公は記憶を失った若き剣士、マックス。ちなみに主人公の名前はプレイヤーが命名することも可能だ。

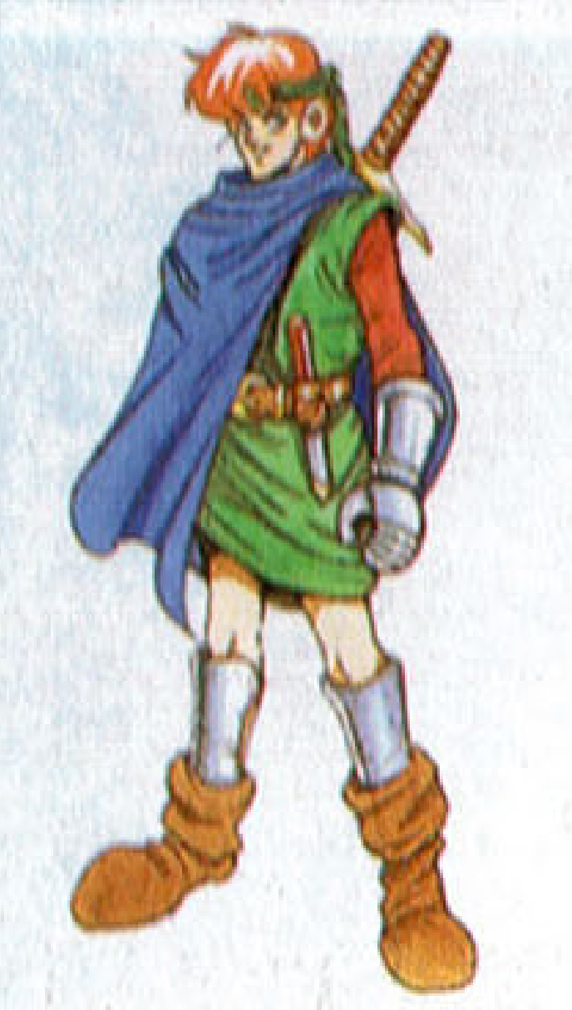
戦士ゴート



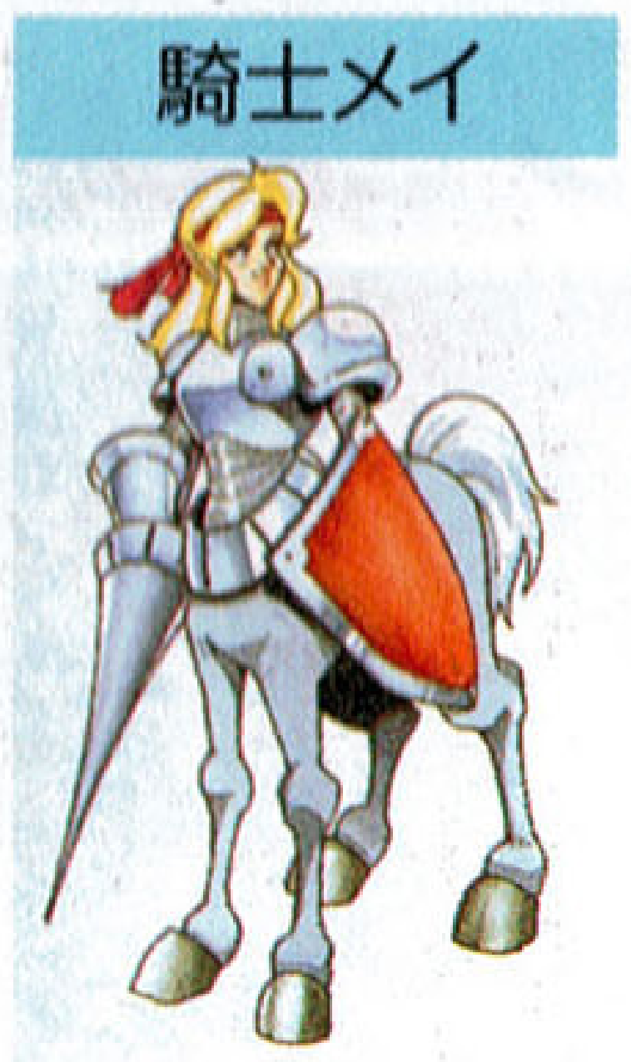
騎士ケン



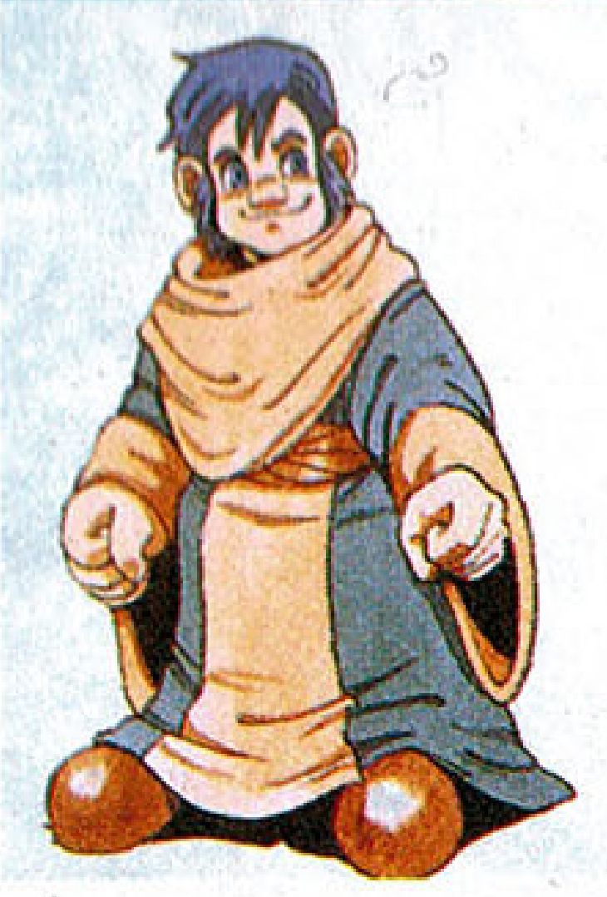
剣士マックス



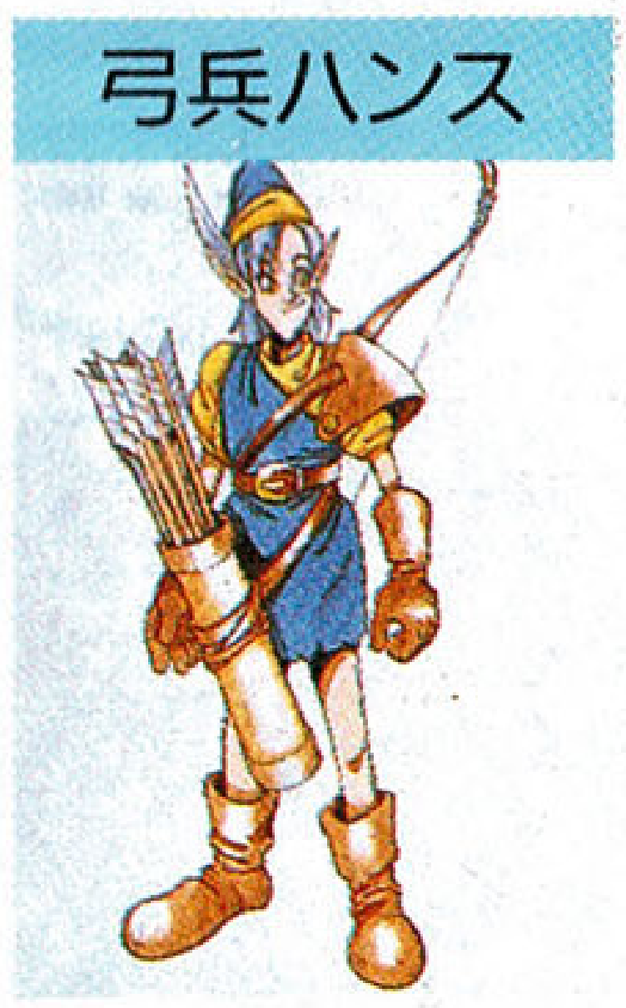
騎士メイ



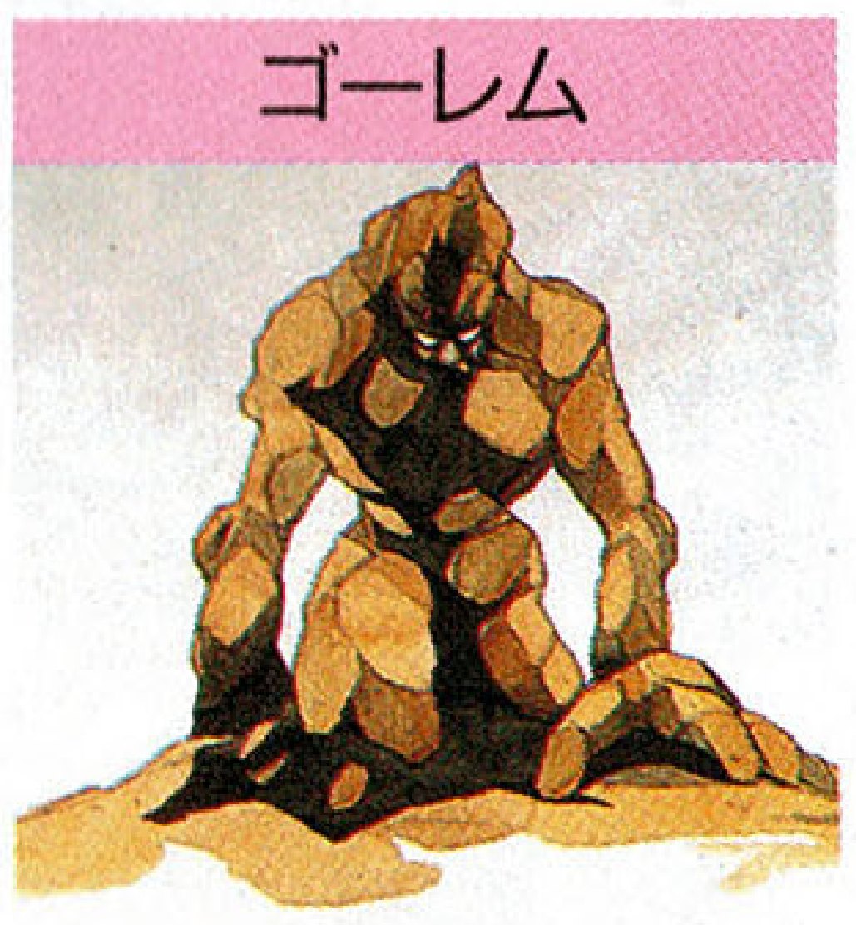
僧侶ロウ



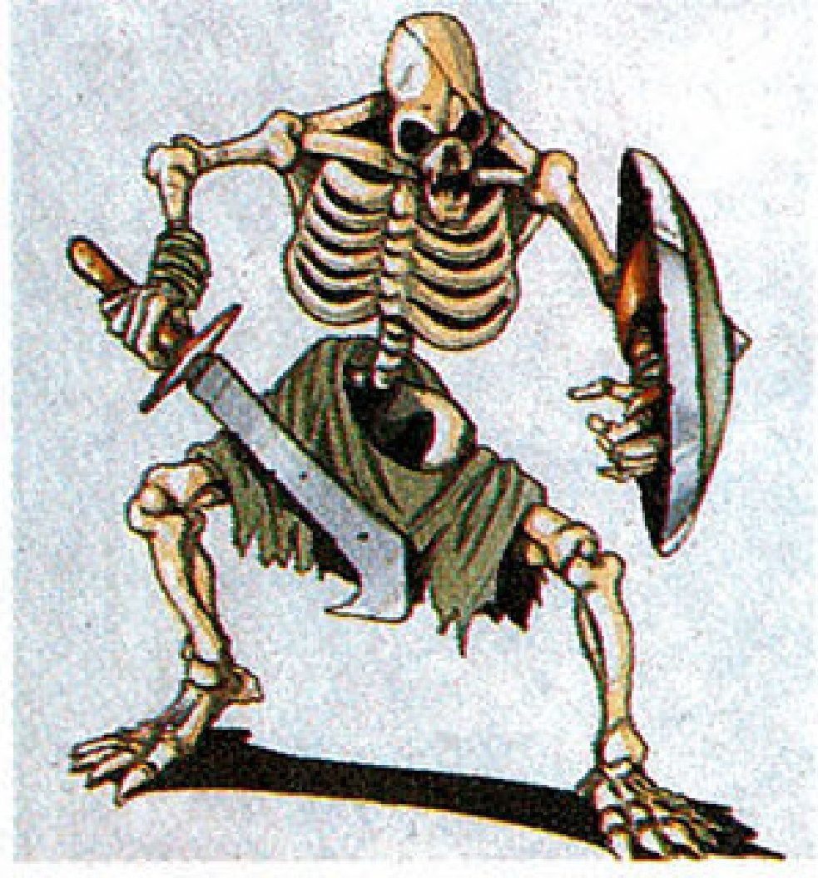
弓兵ハンス



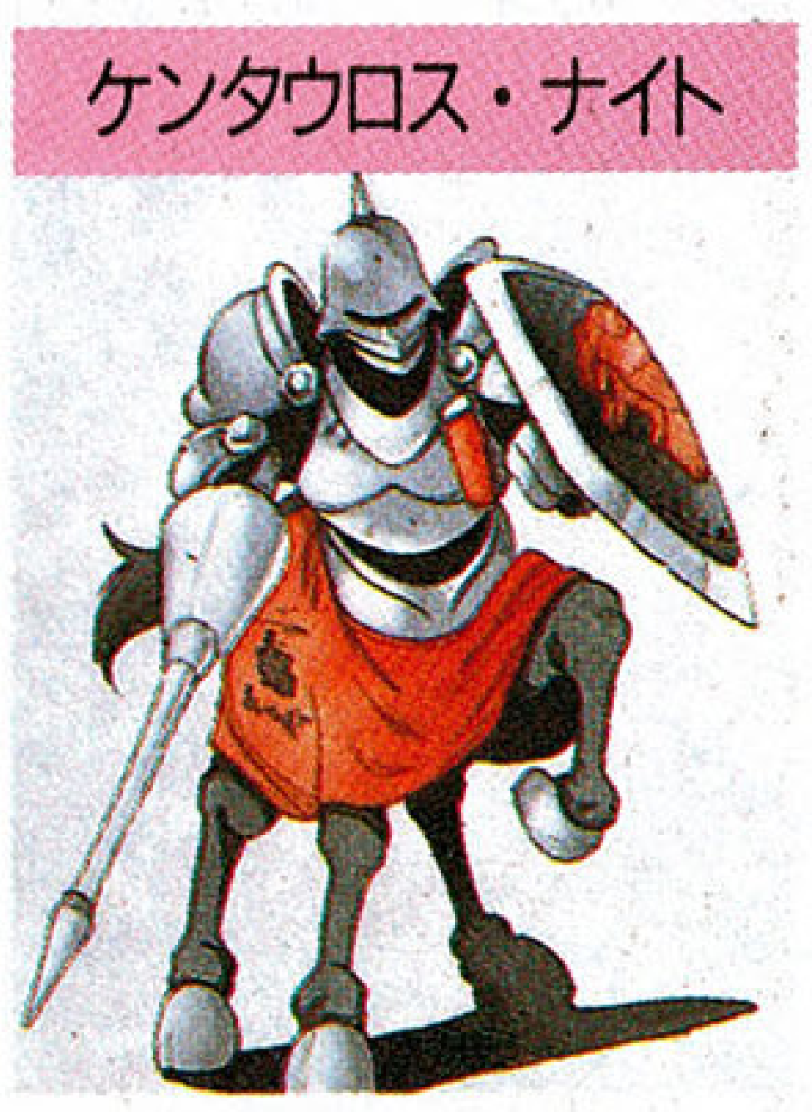
ゴーレム



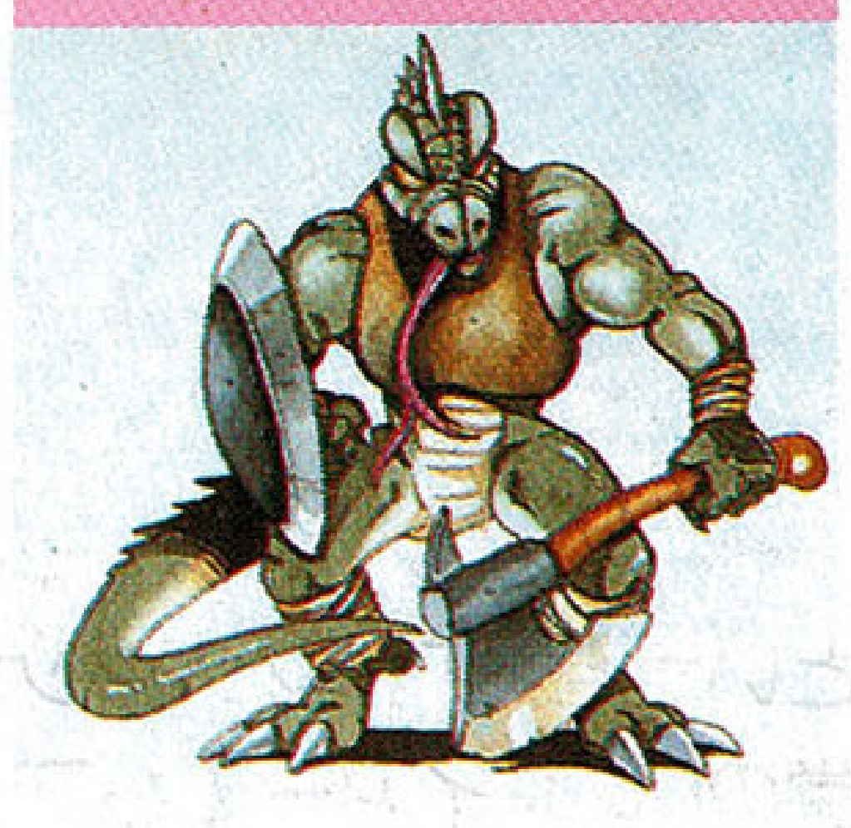
スケルトン



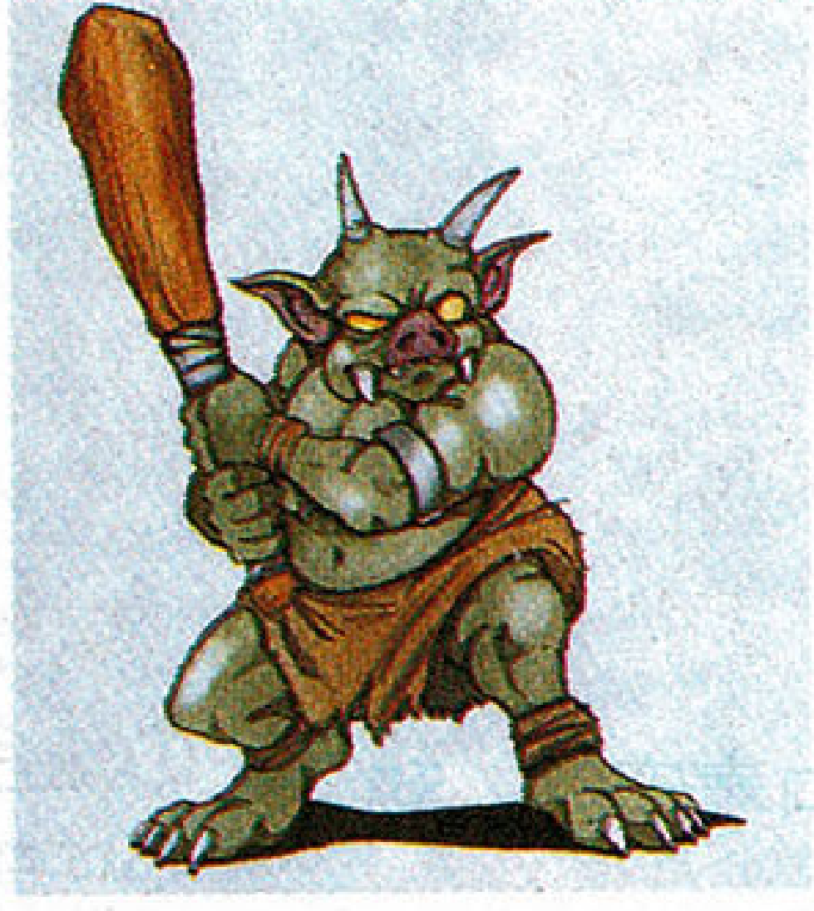
ケンタウロス・ナイト



リザードマン



ゴブリン



敵となるルーンファウスト軍のキャラの一部。圧倒的な武力で、ルーン大陸を進軍している。闇の力に操られ、古くからガーディアナ国に伝わる、神々の遺産を捜している。

ルーンファウスト軍

『ドラクエ』ファンに新しい楽しさを!!

『シャイニング・フォース』は、クライマックスとソニックの共同制作による作品。

ソニックとは、詳しくは163ページを見て欲しいが、セガとクライマックスが共同出資して作った会社で、その主な業務は、ゲームの企画・制作から宣伝などを行うこと。

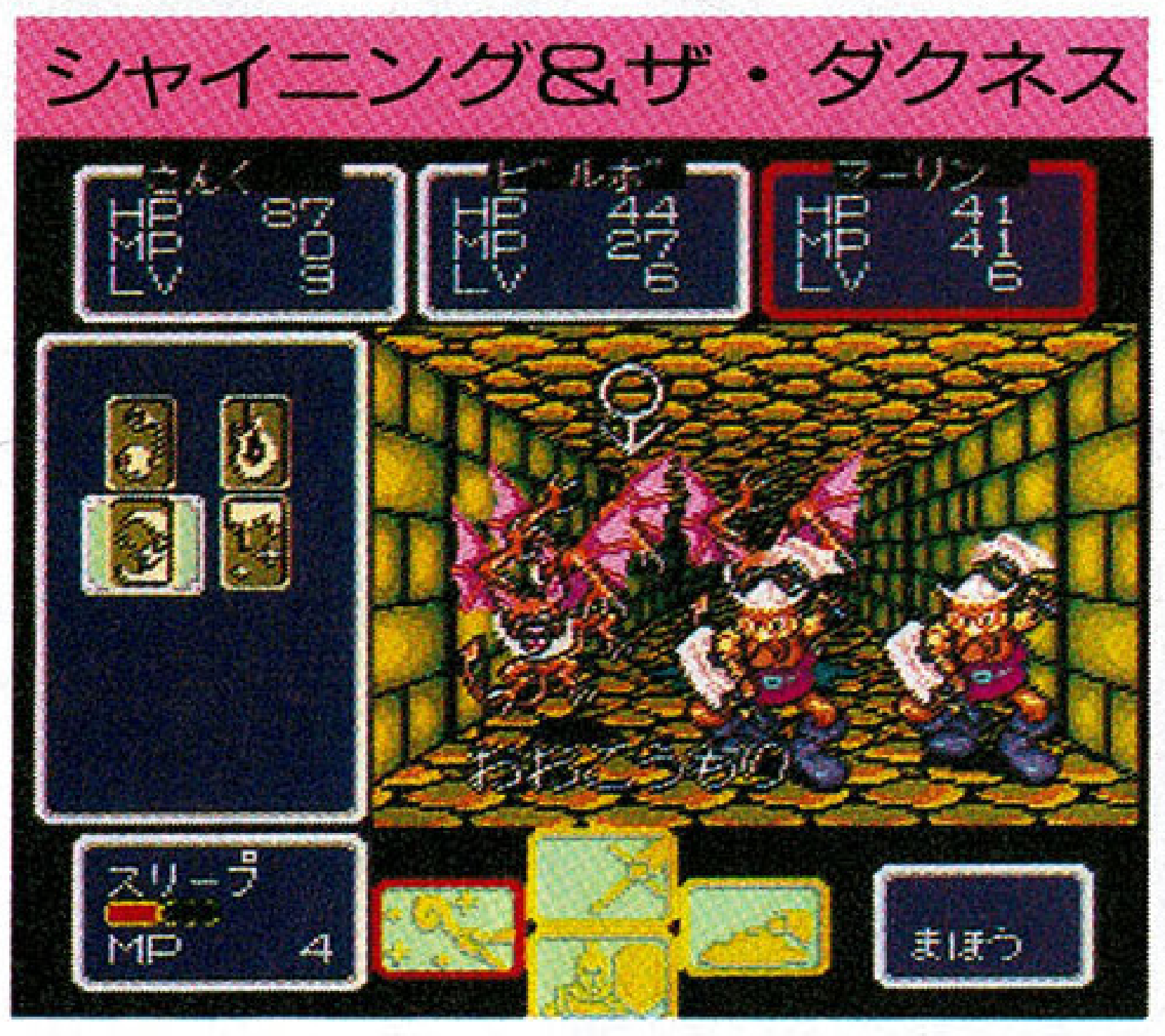
『シャイニング・フォース』の原案を考えた、クライマックスの社長も兼任しているソニックの高橋社長によれば、『シャイニング・フォース』は『ドラゴンクエスト』のファンにこそプレイしてもらいたい!! とのこと。『ドラクエ』の好きな人に『ドラクエ』とは、また違った要素でお話世界を冒険して欲しいし、目に見えているモンスターをどう倒していくかといった高度な戦闘などその興奮を伝えたい!! とのこと。

プレイヤーは、ストームサング王国のできる場所からはるか東にあったルーン大陸の小国、ガーディアナ国の生き残り、通称、光の軍勢「シャイニング・フォース」となり、大陸制覇のために、ガーディアナ国に古くから伝わる、恐ろしい怪物とも超兵器ともいわれる「神々の遺産」を狙うルーンファウスト軍と戦っていく。

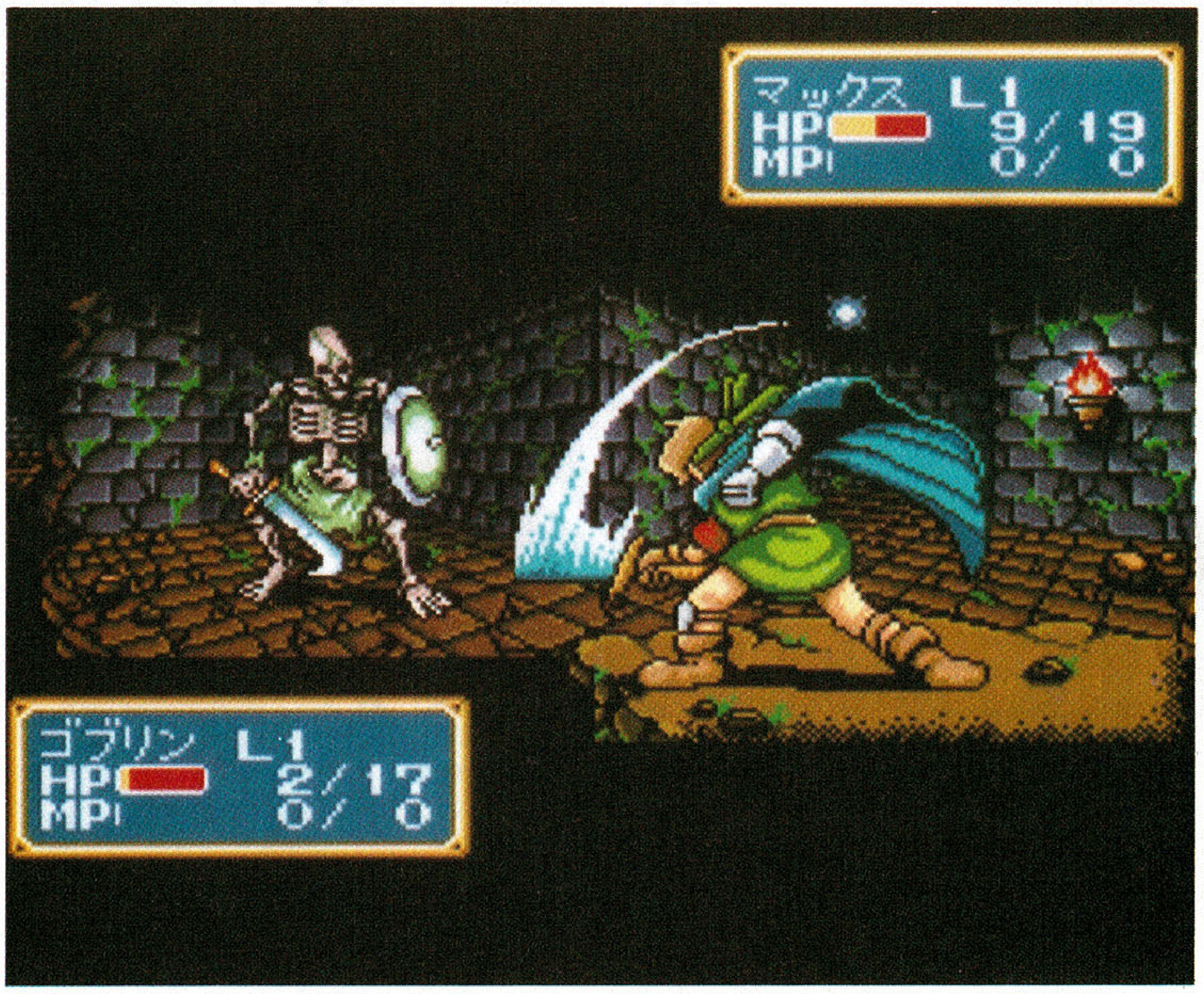
『シャイニング&ザ・ダクネス』の世界観と優れた操作性はそのままに、ストーリー性を強化して、よりリアルで戦略的な戦闘を加えたのが、『シャイニング・フォース』といえよう。

現在の開発状況は約15%。まるでMEGA-CDのような（!?）戦闘のアニメは必見だぞ!!

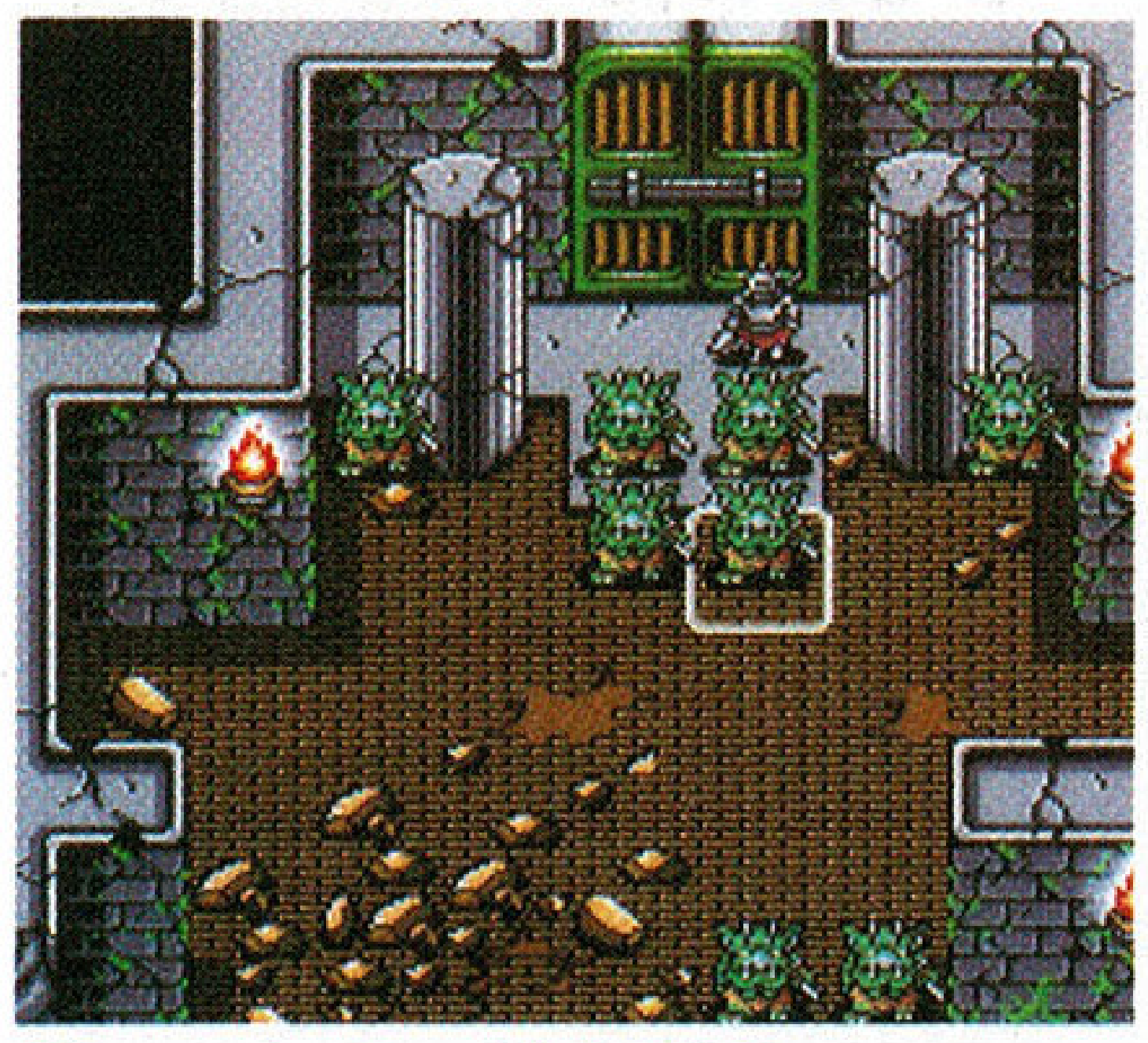
シャイニング&ザ・ダクネス



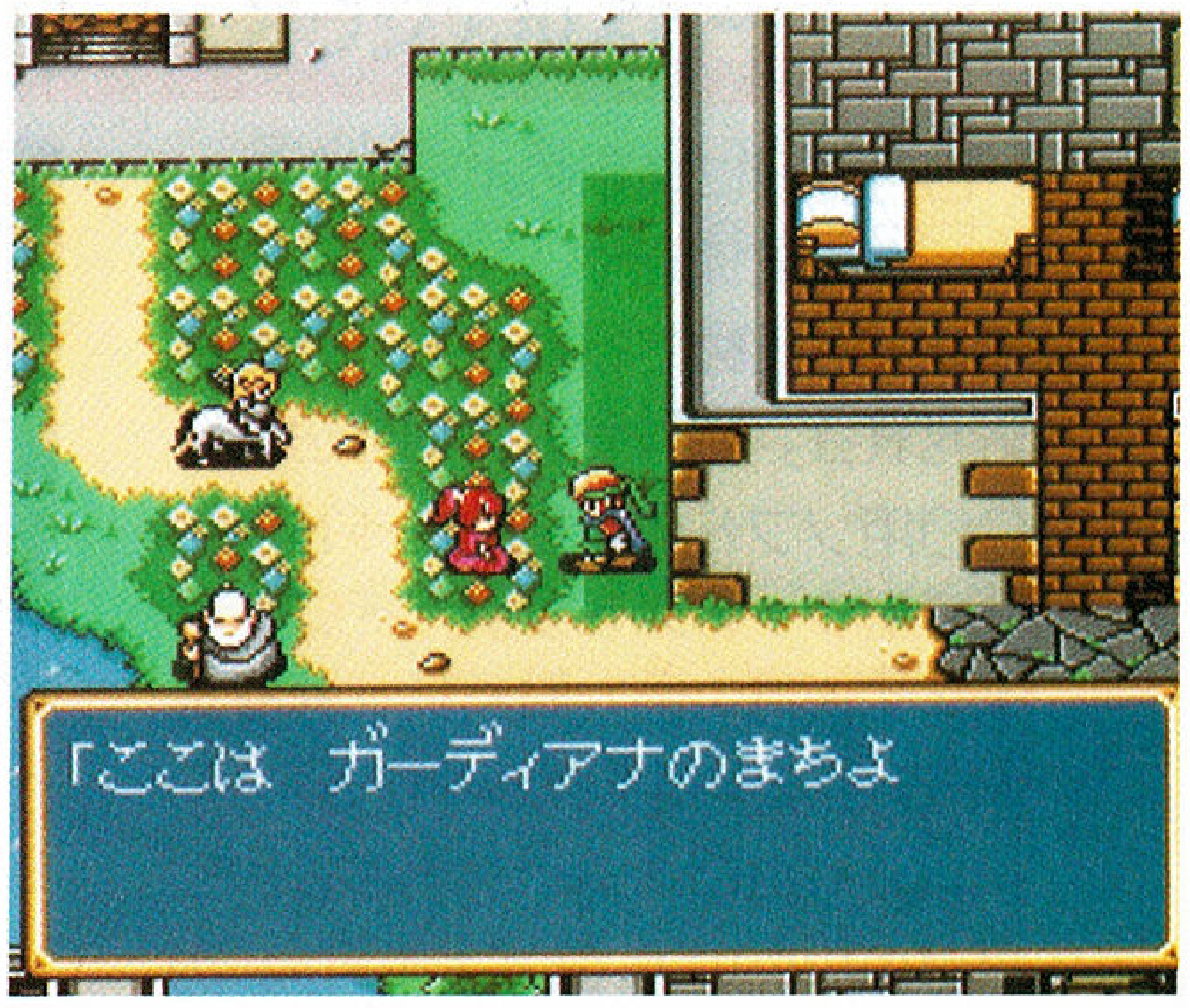
『シャイニング＆ザ・ダクネス』も戦闘シーンは派手だったが……



前作以上にド派手で新しい戦闘のアニメ!! 豊富な動きで盛り上げる!!



いにしえの城を守るルーンファウスト軍のゴブリンたち



「ここは ガーディアナのまちよ

町に着いた主人公マックス。町はＲＰＧとしての楽しみの一つだ

チーフプログラマー・田口氏インタビュー

『シャイニング&ザ・ダクネス』では戦闘シーンやサウンドなどのプログラムを担当した田口泰宏氏が、『シャイニング・フォース』のチーフプログラマーを担当。その特徴などを語ってもらった。

編集部　『シャイニング・フォース』の特徴はなんでしょうか？

田口　新しいシステムが満載!! 特に戦闘シーンのアニメは、構図、演出ともに、今までとは違う超派手なものになります。

編集部　ストーリーについては？

田口　前作では残念ながら表現し尽くせなかった部分もあるので、今回はよりストーリーに重点をおきました。ドラマチックな展開が次々とおこりますよ!! 専門に外部スタッフとして、アドベンチャーゲームなどで、数々の実績のある和智正喜氏にシナリオを担当してもらってます。

編集部　12メガということですが？

田口　どうしても8メガじゃおさまらなかったんです。普通につくると30メガから40メガくらいになるものをつめ込んでいるんですよ!!

編集部　30メガ!! NEO・GEO並みですね!! 一体値段は？

田口　未定ですが、1万円を越えることはないと思いますよ。

編集部　RPGとシミュレーションの融合というと、『ラングリッサー』や任天堂の『ファイアーエムブレム』を想像してしまうんですが？

田口　いわゆるRPG風シミュレーションですね。写真だけ見るとそう感じるかもしれませんが、実は全く逆なんです。『シャイニング・フォース』は、戦略RPG、つまり、シミュレーションのおもしろさを取り入れたRPGなんです。だから、街の人々との会話や買い物、ストーリー性などなど、RPGそのものなんですよ。

編集部　ところで『シャイニング&ザ・ダクネス』のチーフプログラマーである内藤さんの担当は？

田口　お手伝いしてもらってます。

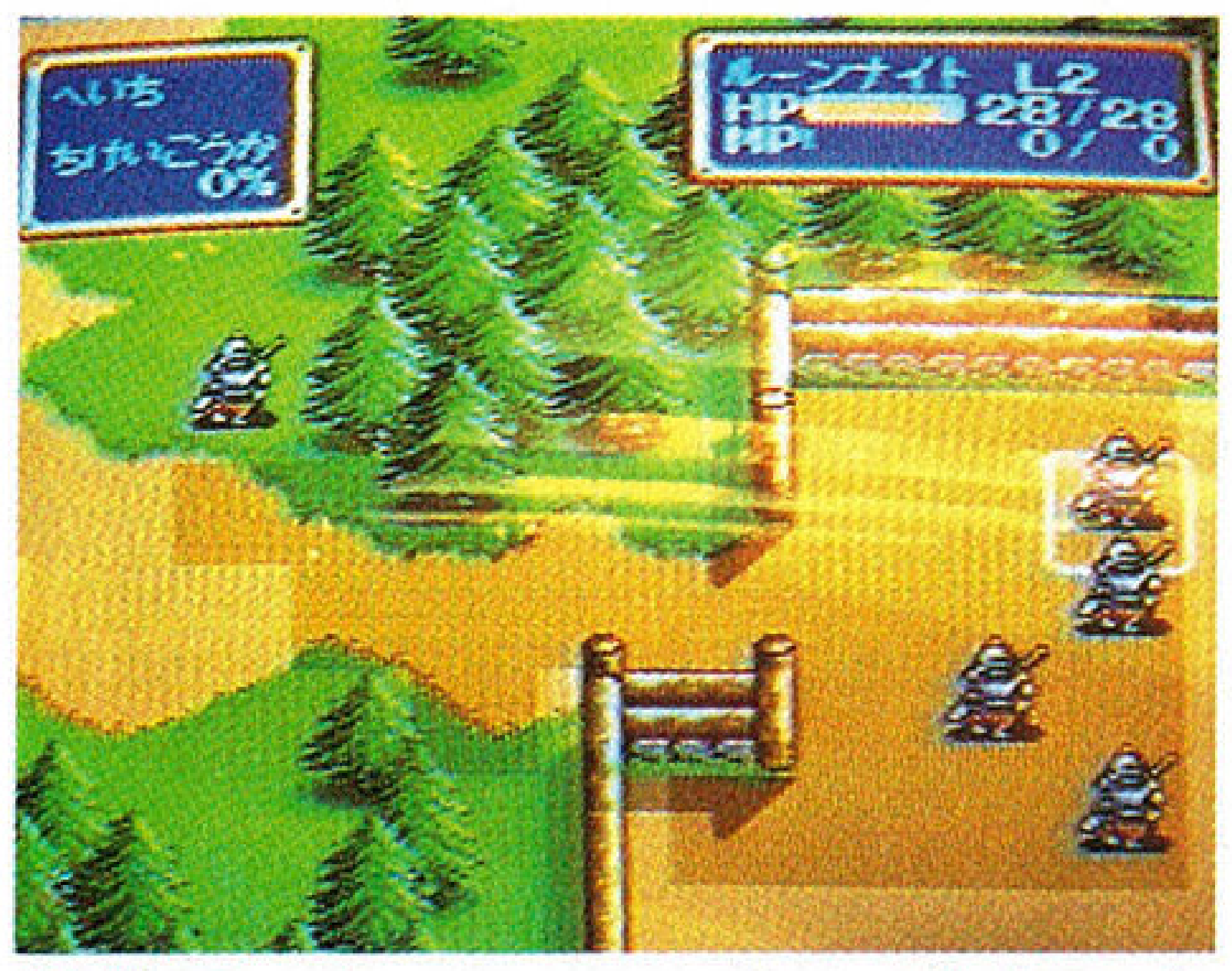
編集部　怪しい!! なぜチーフじゃないんです？ 『シャイニング&ザ・ダクネス2』をやってるのでは？

田口　さあ？ でも、いろいろな新技術の研究開発をしてるようですよ。

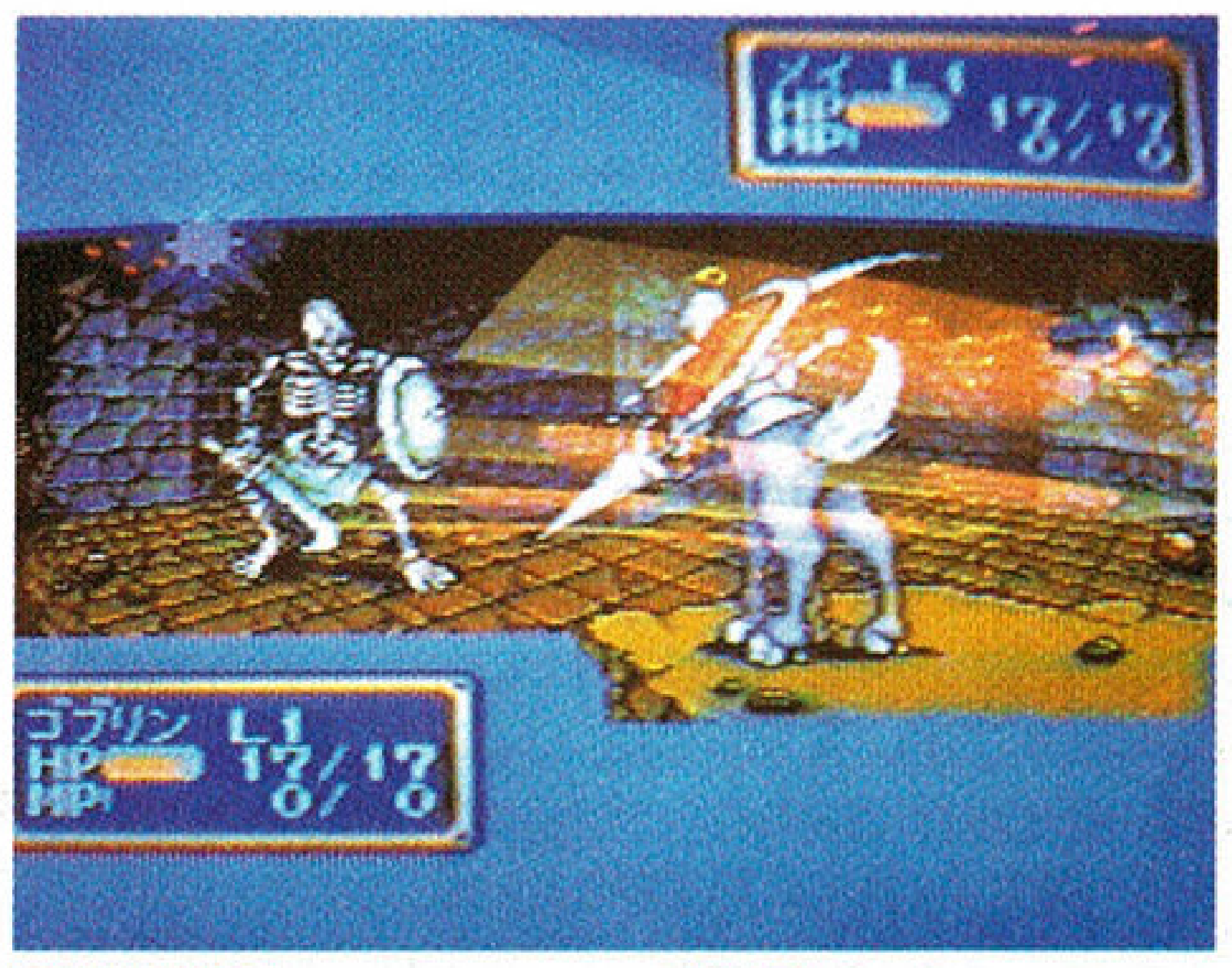
編集部　読者にメッセージを!!

田口　クライマックスは常に新しい楽しさを追求していきます。発売は先ですが、期待してください!!

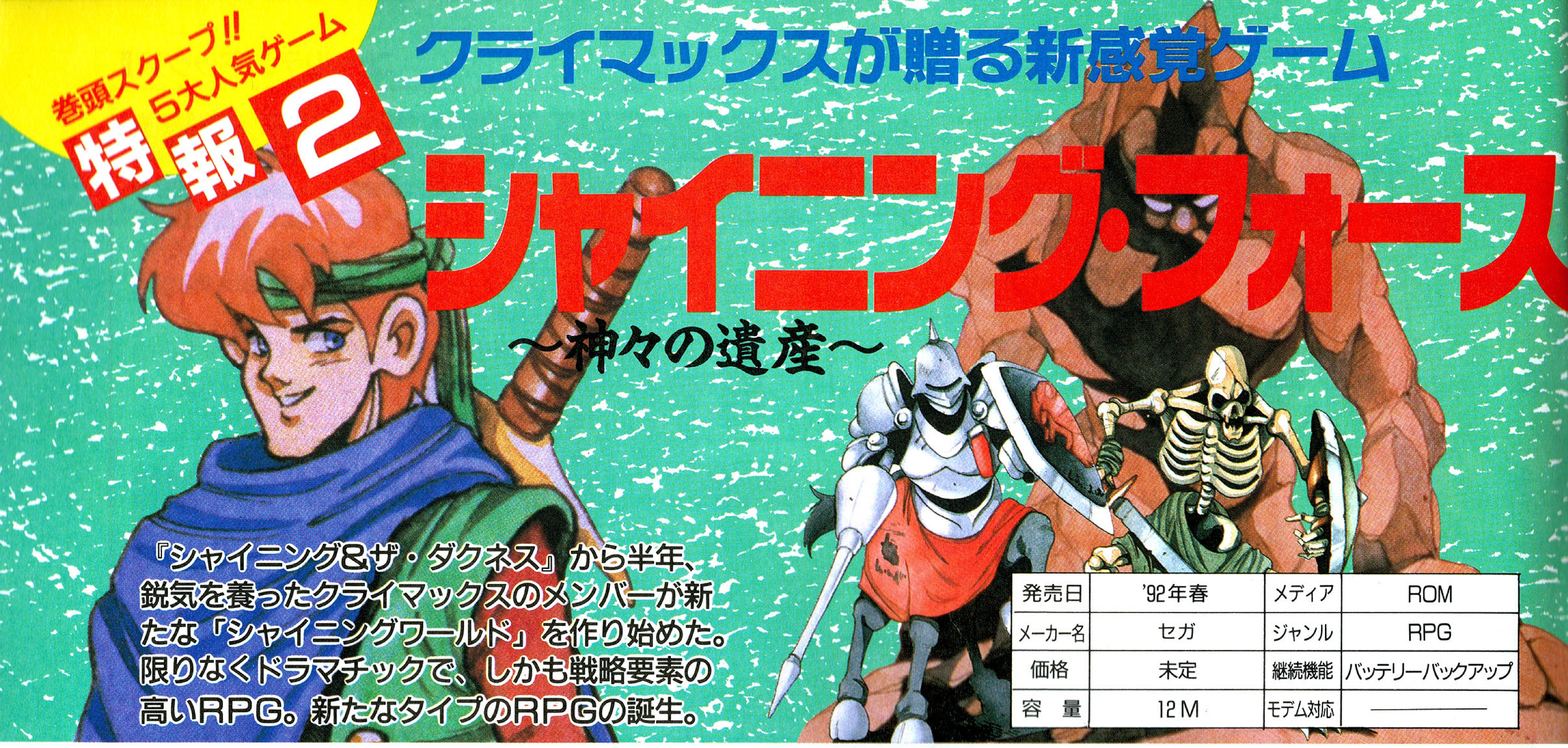
『シャイニング・フォース』の主要スタッフ。左から田口泰宏氏、和智正喜氏、高橋宏之氏



草原、山、ジャングル、海底洞窟、地下都市など冒険の舞台はさまざま。



戦闘時のアニメの背景やキャラデータは膨大。30～40メガにもなる!!



巻頭スクープ!! 5大人気ゲーム

特報 2

クライマックスが贈る新感覚ゲーム

シャイニング・フォース

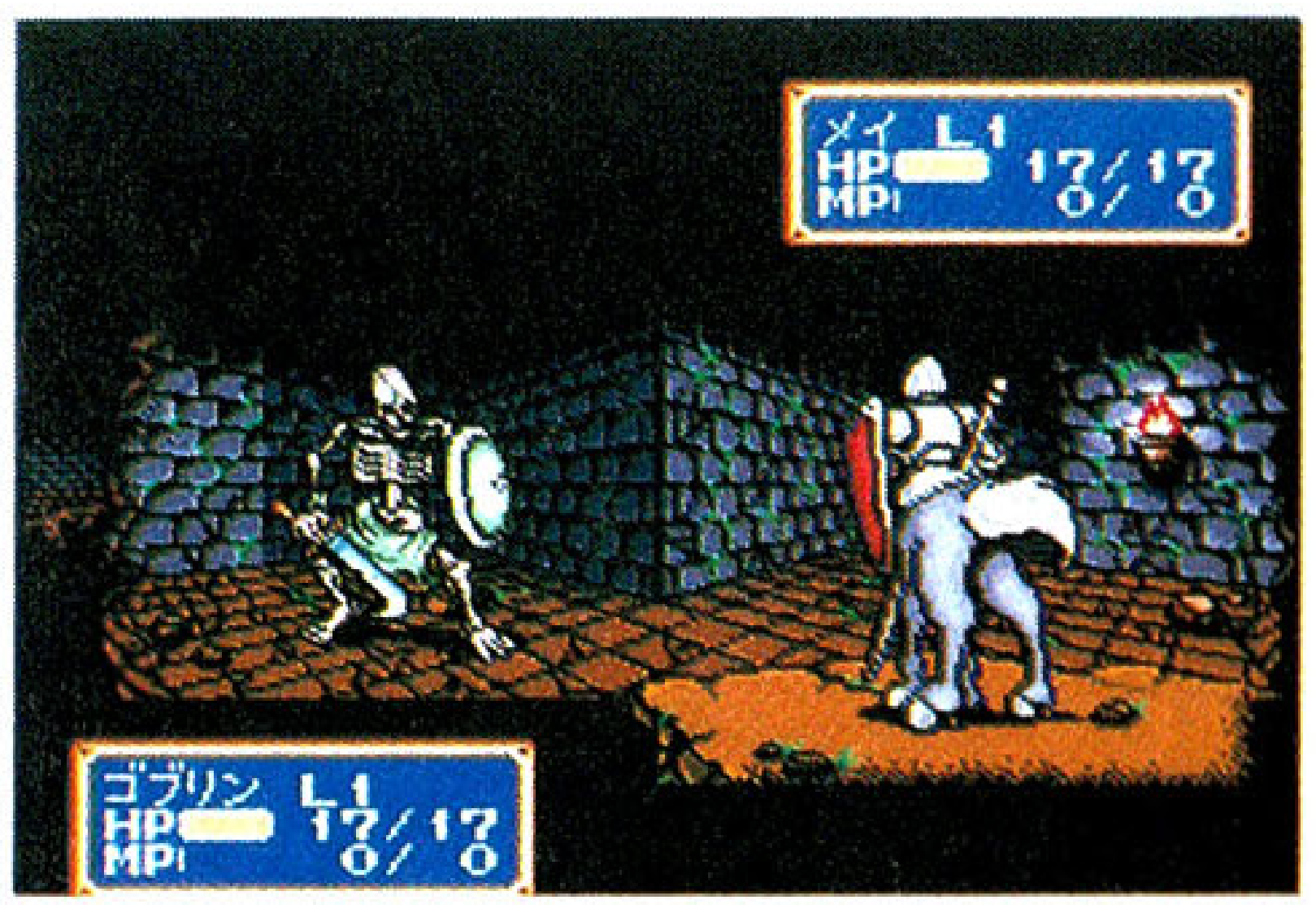
～神々の遺産～

『シャイニング&ザ・ダクネス』から半年、鋭気を養ったクライマックスのメンバーが新たな「シャイニングワールド」を作り始めた。限りなくドラマチックで、しかも戦略要素の高いRPG。新たなタイプのRPGの誕生。

発売日	'92年春	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	RPG
価格	未定	継続機能	バッテリーバックアップ
容　量	12M	モデム対応	――――――

ストーリー性を重視し、戦略要素を持つRPGとは

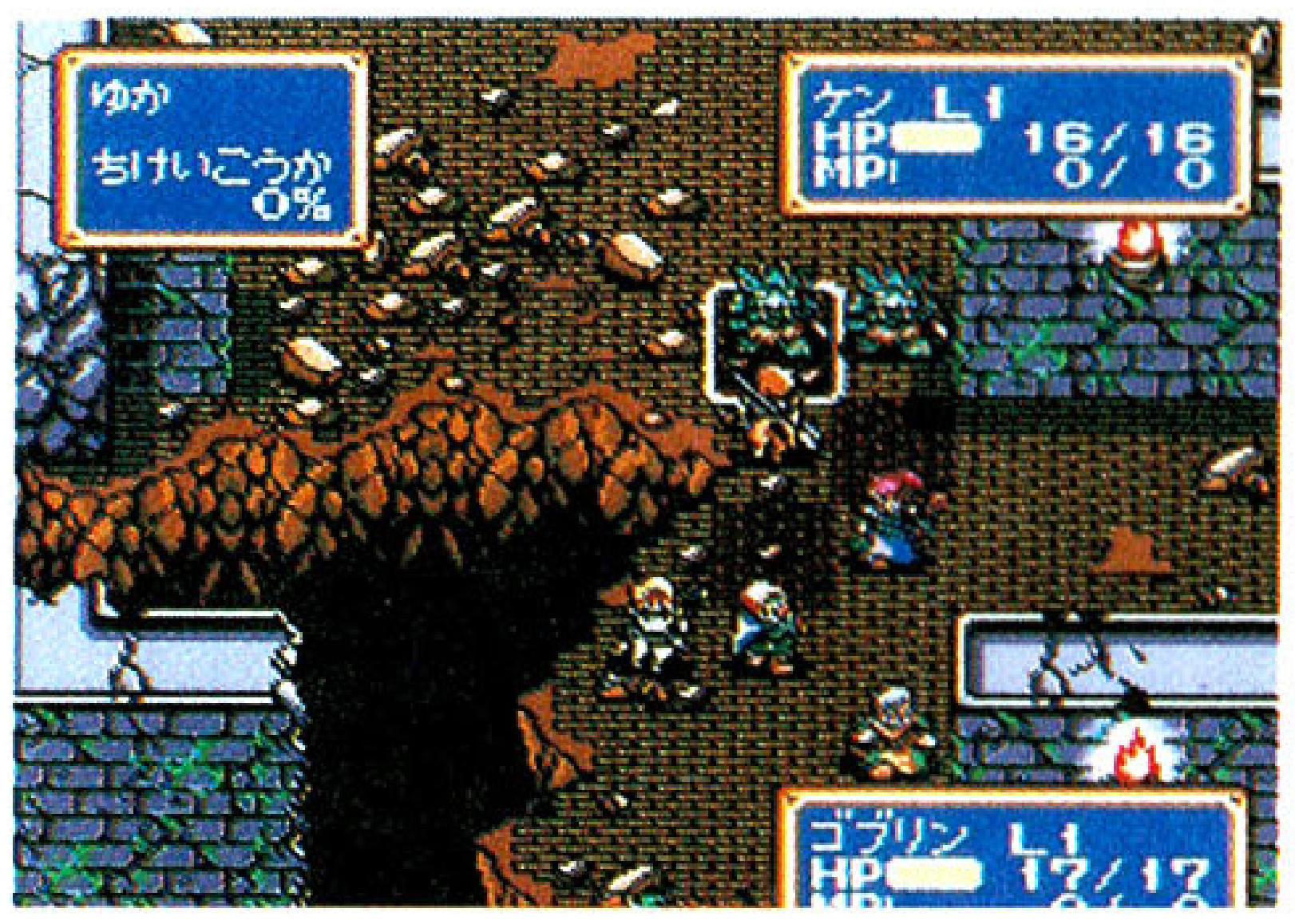
前号で初公開した『シャイニング・フォース』。今月は新たに、世界設定とシステムやキャラクタといった点を重点的に紹介していこう。特に従来のRPGにはない戦略要素を含む特殊なシステムは、RPGのファン以外もゲームに興味を持つこと間違いなし！


メイ L1
HP 17/17
MP 0/0
ゴブリン L1
HP 17/17
MP 0/0

ユーザーの期待を一身に!?

普通のRPGとはチョット違うぞ！

このRPGのシステムは戦略要素を持つのでタクティクスRPGと呼ばれている。画面はシミュレーションのように見えるが、街での情報収集や劇的なイベント、キャラクタの成長など中身はまんまRPG。これがクライマックスの作る新しいRPGの形なのだ。

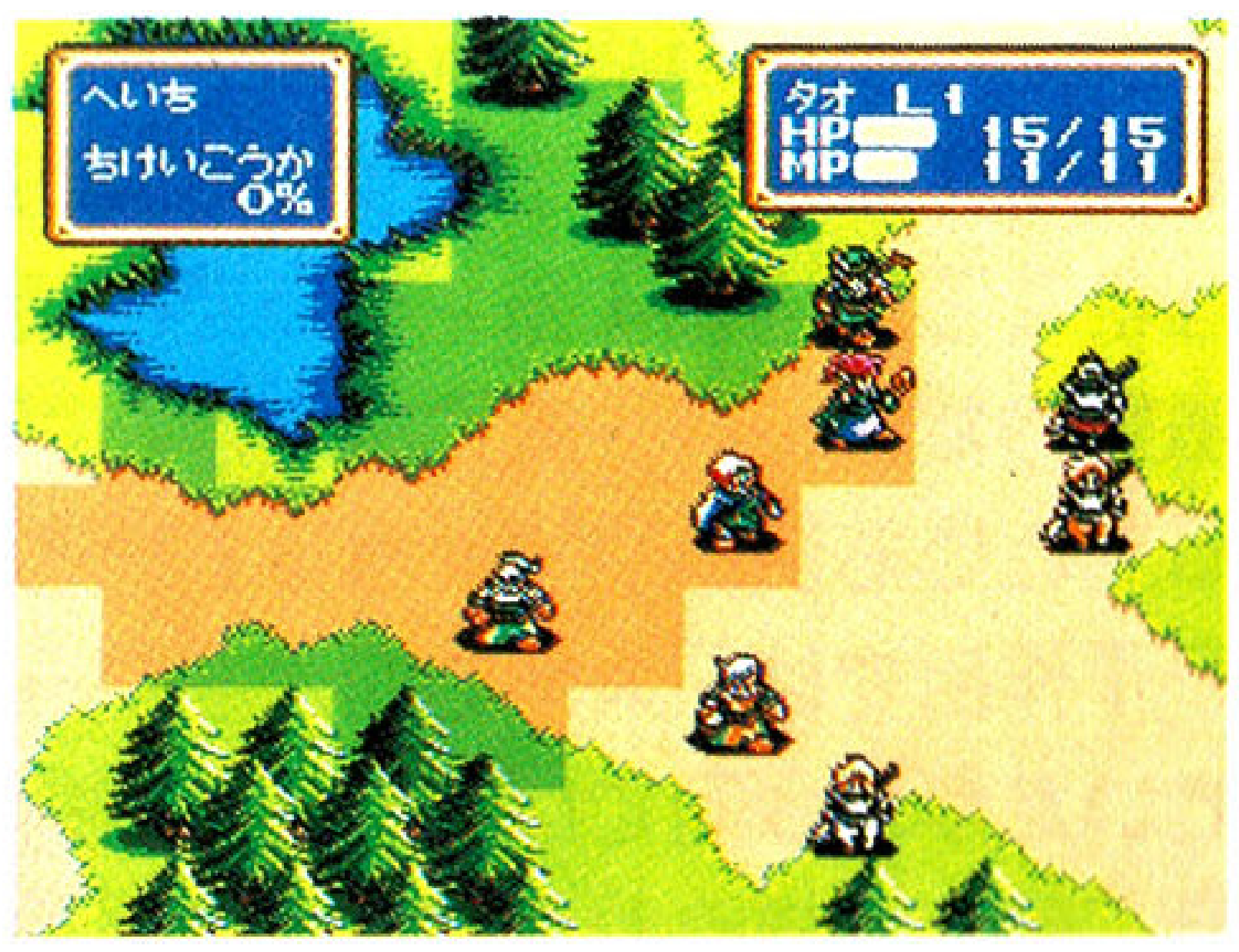

ゆか
ちけいこうか 0%
ケン L1
HP 16/16
MP 0/0
ゴブリン L1
HP 17/17

見た目はシミュレーションに近い

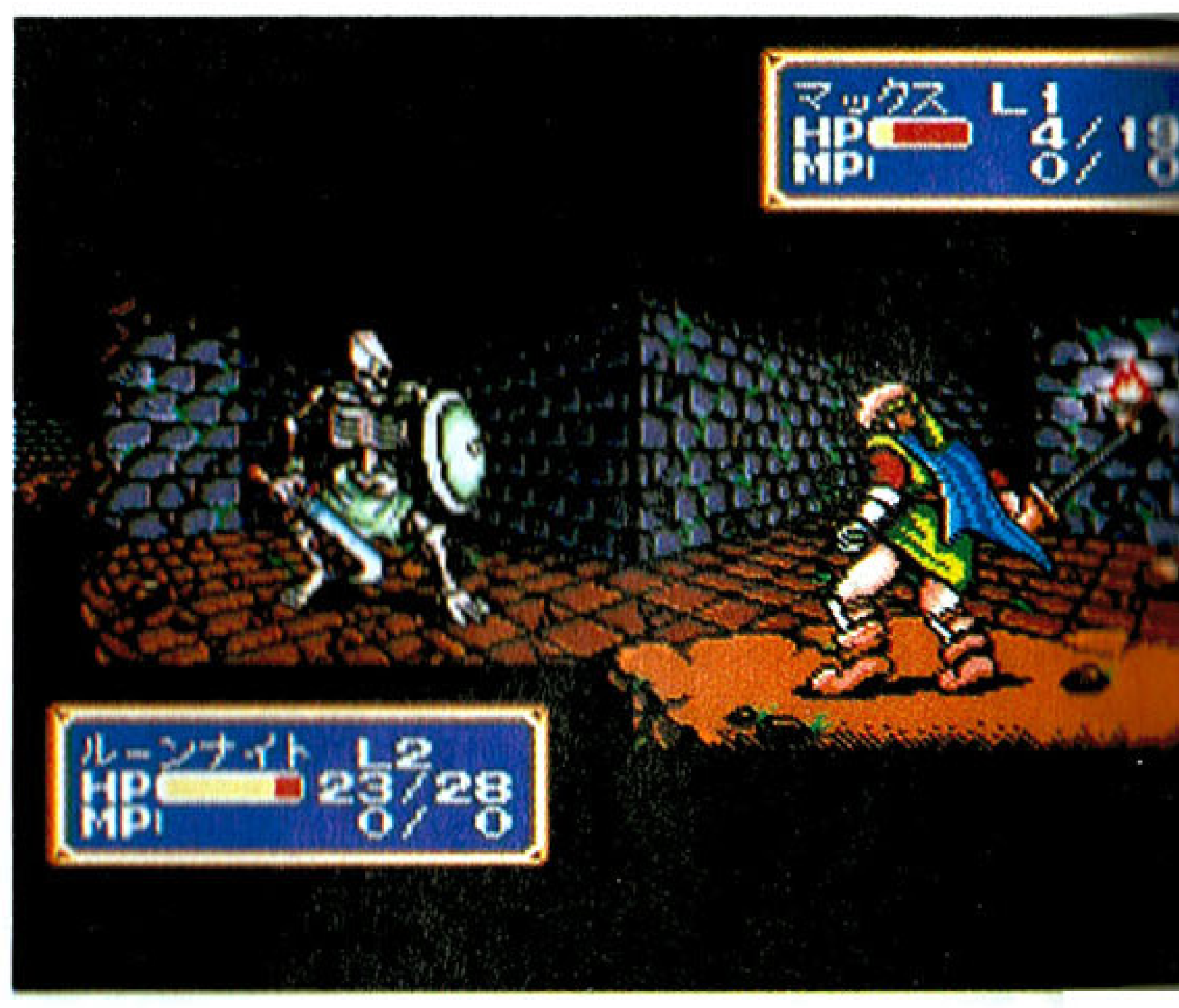
ストーリーを重視したわけは？

特にこのゲームで制作陣が重視しているのが「ストーリー性」だ。これは前作の『シャイニング&ザ・ダクネス』がリアルさと臨場感を重視した作りで、ストーリーが今ひとつ弱かったことを反省したため。

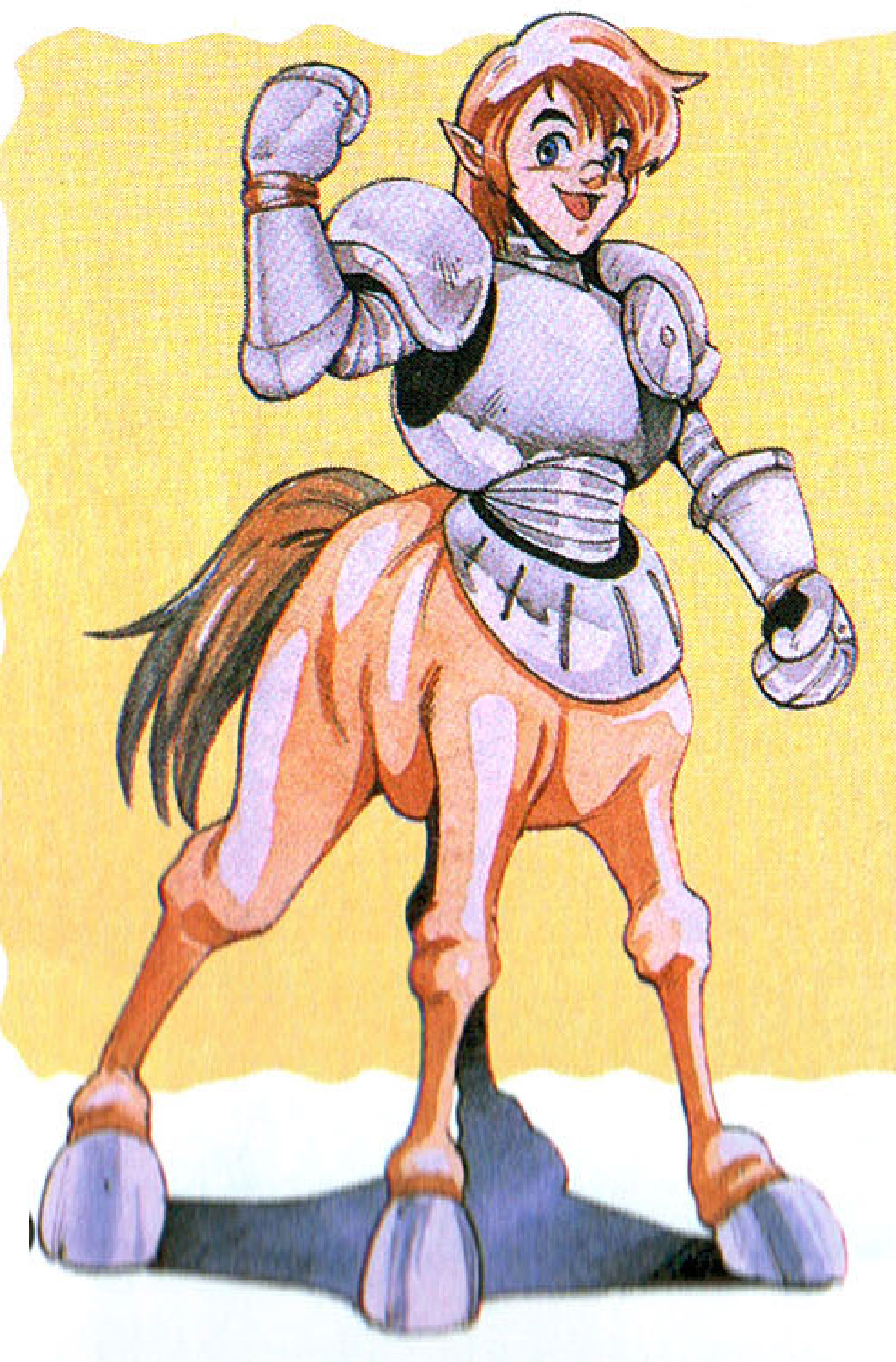
クライマックスが力を入れるストーリーなのだから半端なものができる訳がない。光と闇の軍団の激突の中に起こる数々のドラマがたっぷりと堪能できそうだ。こういうところは本当に正統派のRPGといった感じだ。

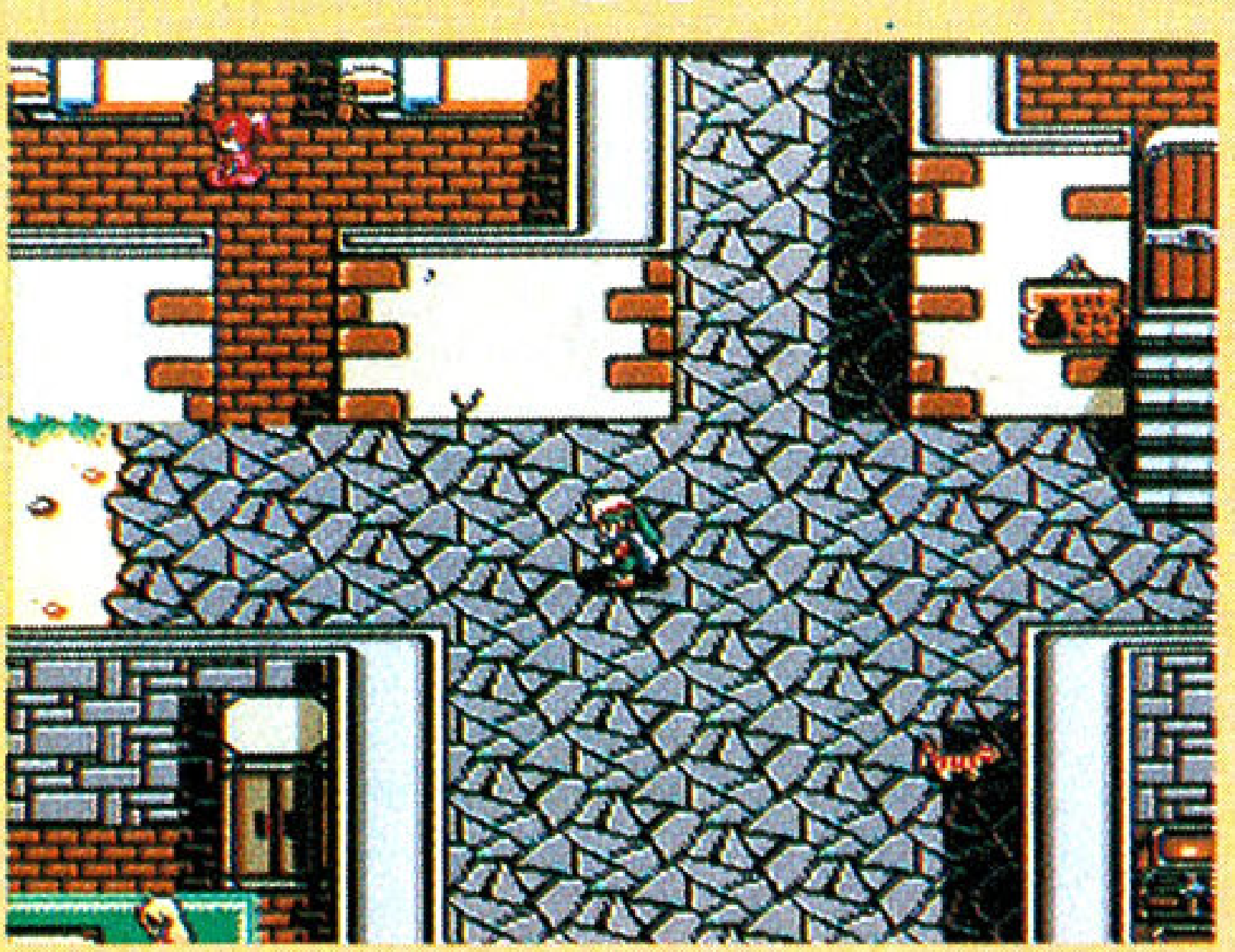

へいち
ちけいこうか 0%
タオ L1
HP 15/15
MP 11/11

とにかくぜったい飽きさせないストーリーが用意されているそうだ


マックス L1
HP 4/1
MP 0/
ルーンナイト L2
HP 23/28
MP 0/0

この美しいグラフィックもゲームの世界に引き込む役目をしている



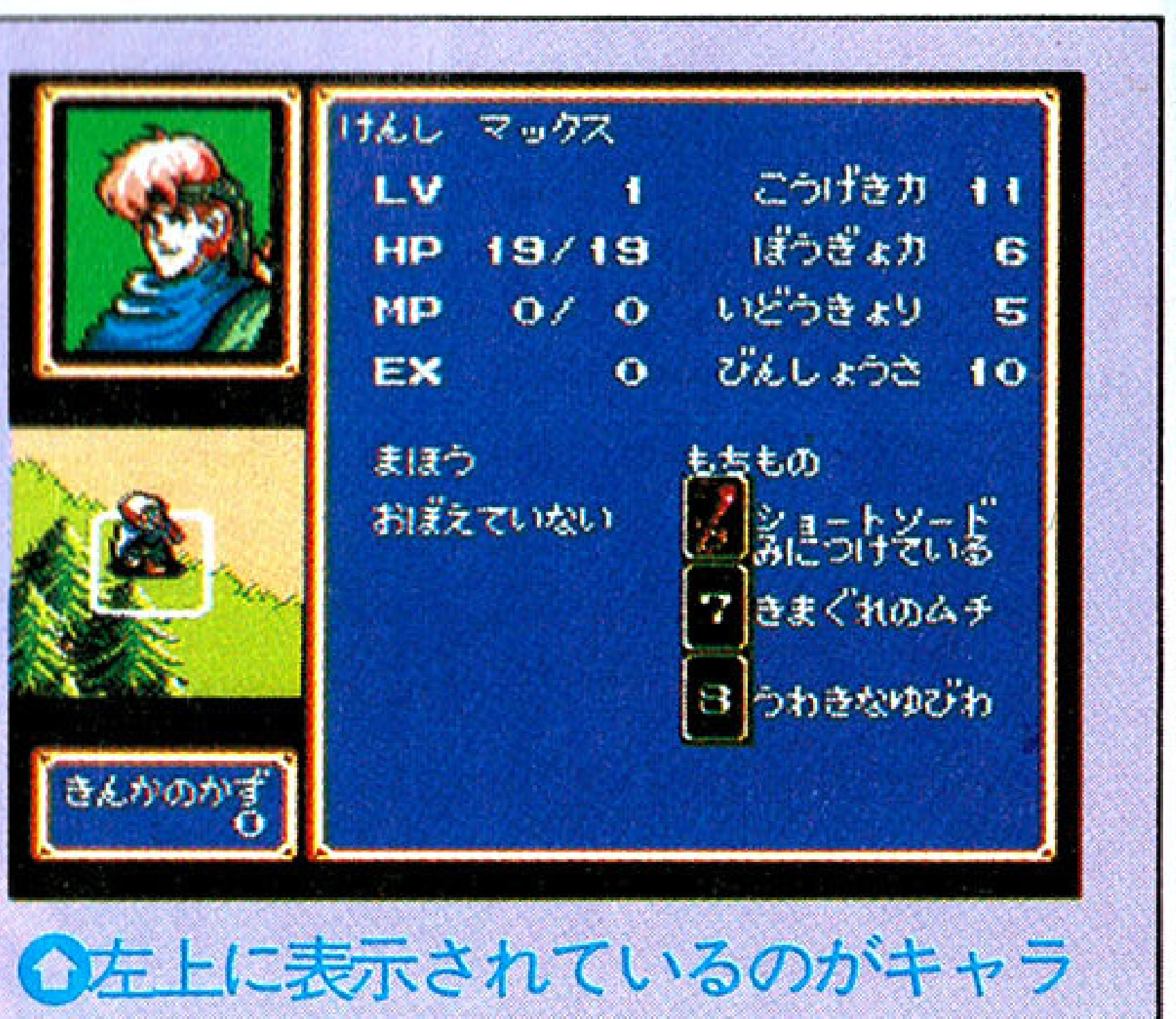


街の中をウロウロしている。この画面だとRPGだ

個性的なキャラクタが次々と登場してプレイヤーをゲームへ引き込む

キャラクタの顔に注目！

今回のステータス表示ではキャラクタの顔がキチンと画面に表示されるようになった。前作では影になっていたのでちょっと寂しかったが、今度はバッチリだ。しかも、登場するキャラクタがとても多いので、この子は美人かなとか、こいつはハンサムだとか言えるようになったわけ。ますますゲームにハマッてしまうぞ。

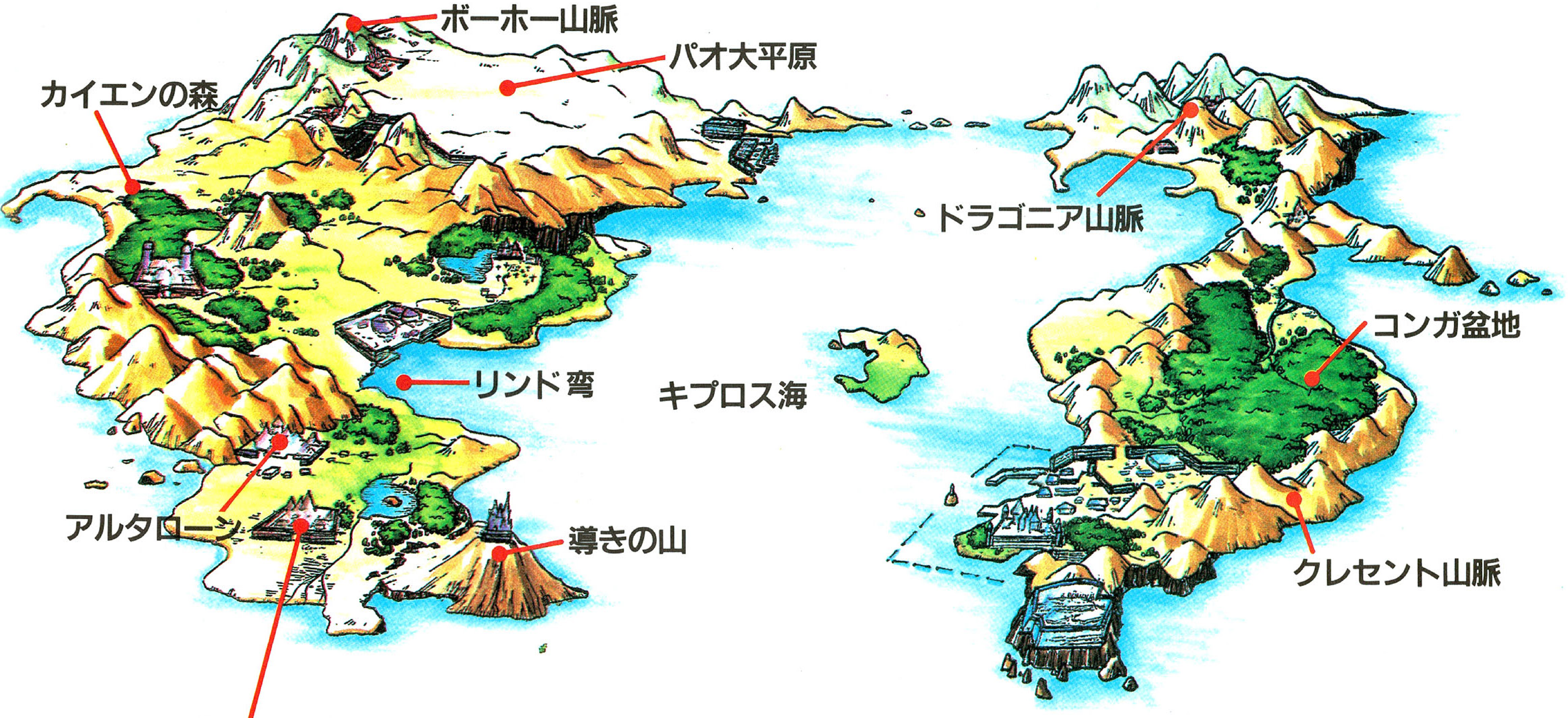


けんし　マックス
LV 1　こうげきカ 11
HP 19/19　ぼうぎょカ 6
MP 0/ 0　いどうきょり 5
EX 0　びんしょうさ 10
まほう
おぼえていない
もちもの
ショートソード　みにつけている
きまぐれのムチ
うわきなゆびわ
きんかのかず 0

左上に表示されているのがキャラの顔。凛々しいマックスの表情！

ついに明かされた。これが冒険の舞台ルーン大陸だ！

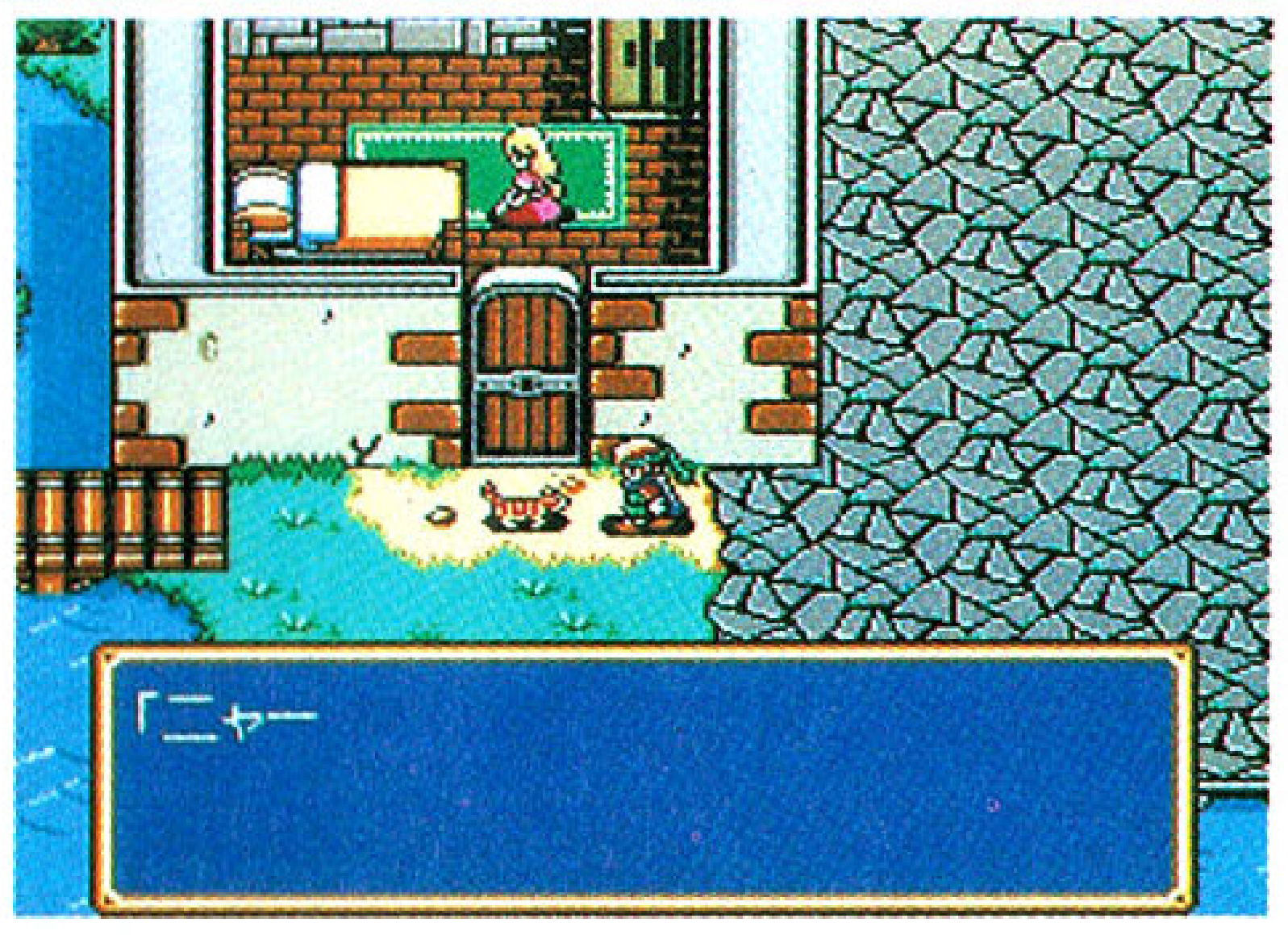
下に紹介したのが今回の冒険の舞台「ルーン大陸」だ。この大陸はストームサング王国の遥か東に存在する。大陸の中には大小様々な国がひしめきあっている。地形も断崖絶壁で切りたった山々やジャングル、灼熱の太陽が照りつける死の砂漠に危険な魚が棲む大河などが入り組んでいて変化に富んでいるぞ。ガーディアナ軍が決起するのはマップの左下にあるガーディアナの街だ。



ゲームで最初に登場する街ガーディアナ

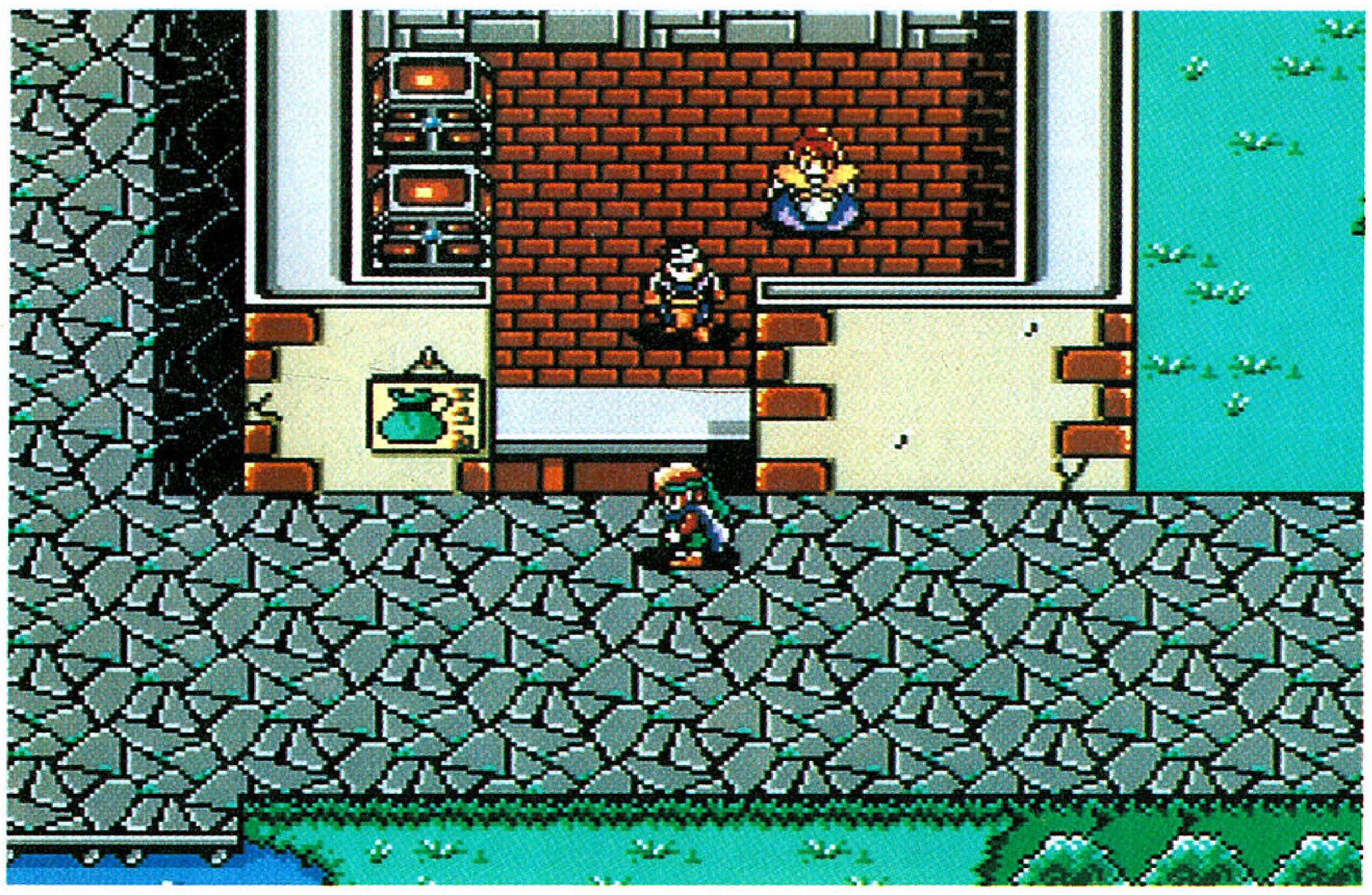
光の軍勢がルーンファウスト軍に対抗するために立ち上がる街。それがこのガーディアナの街だ。

まだ、ここまで戦火は伸びてきてはいない。だが、もたもたしていればこの平和な街にも、いずれ敵の侵略の魔の手が押し寄せるであろう。一刻も早く装備を整え出発しなければならないのだ。



「ニャー

⇧人（猫）と話すこともできる

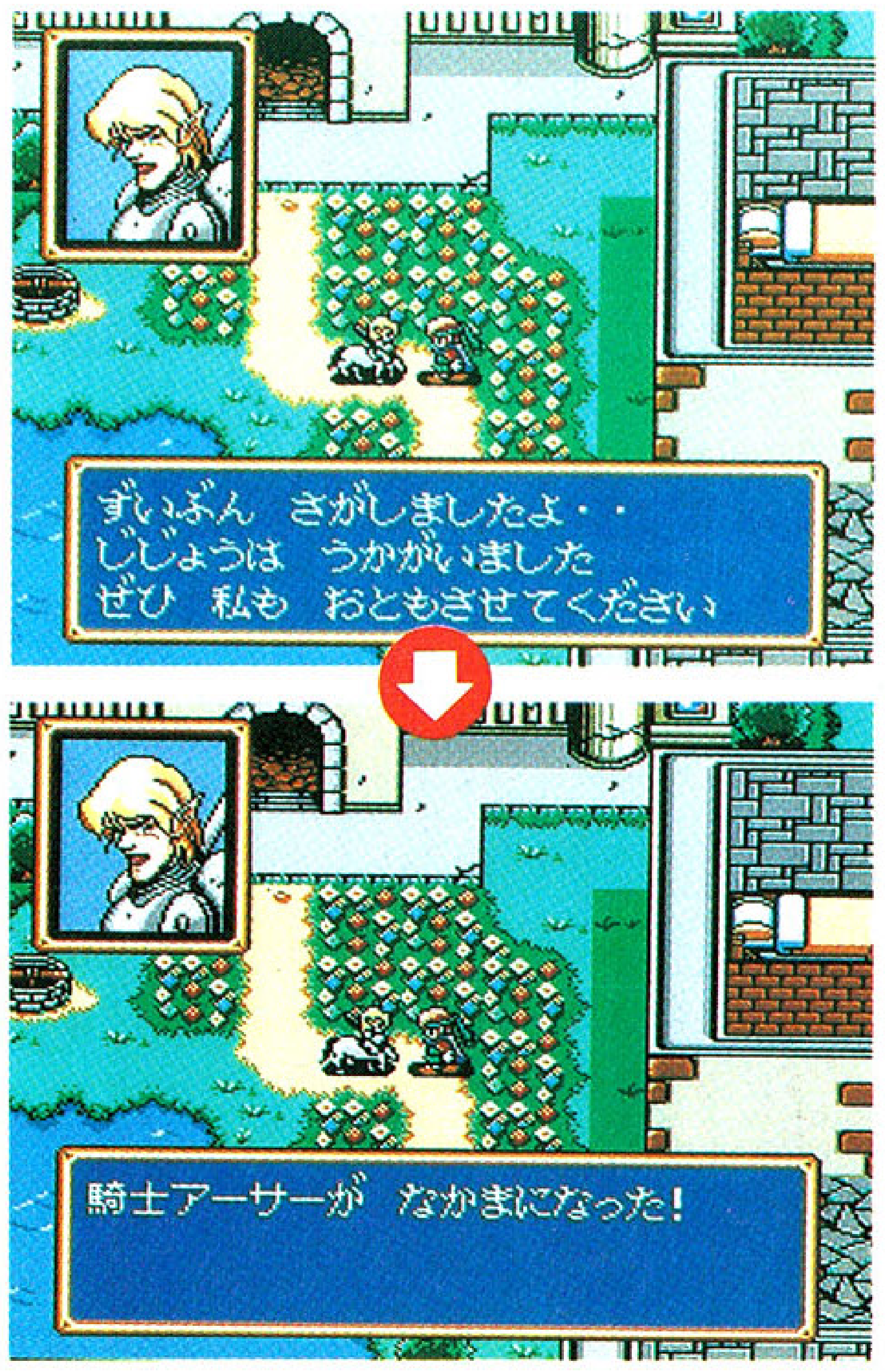


⇧この店は道具屋だろうか？　何か役立つ品が手に入るかな

イベントも用意されている

街の中はとても広い。しかもいろいろな人やいろいろなお店があってにぎやかだ。今の段階では街の人との会話はできていないが、いずれ重要な情報や笑える話なども聞かせてもらえるようになるだろう。

⇩いきなり話しかけてきたぞ！

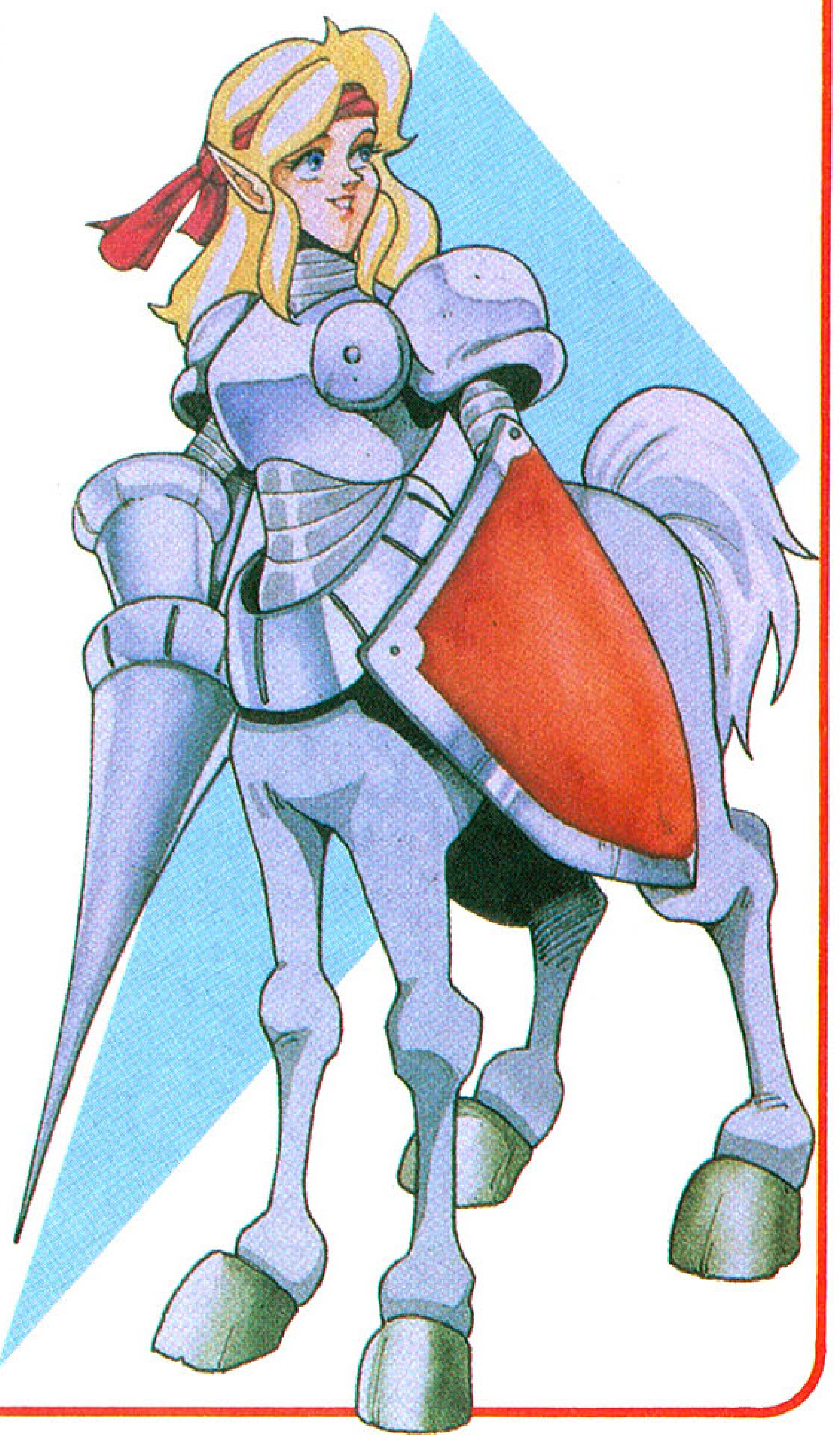


ずいぶん　さがしましたよ・・
じじょうは　うかがいました
ぜひ　私も　おともさせてください

騎士アーサーが　なかまになった！

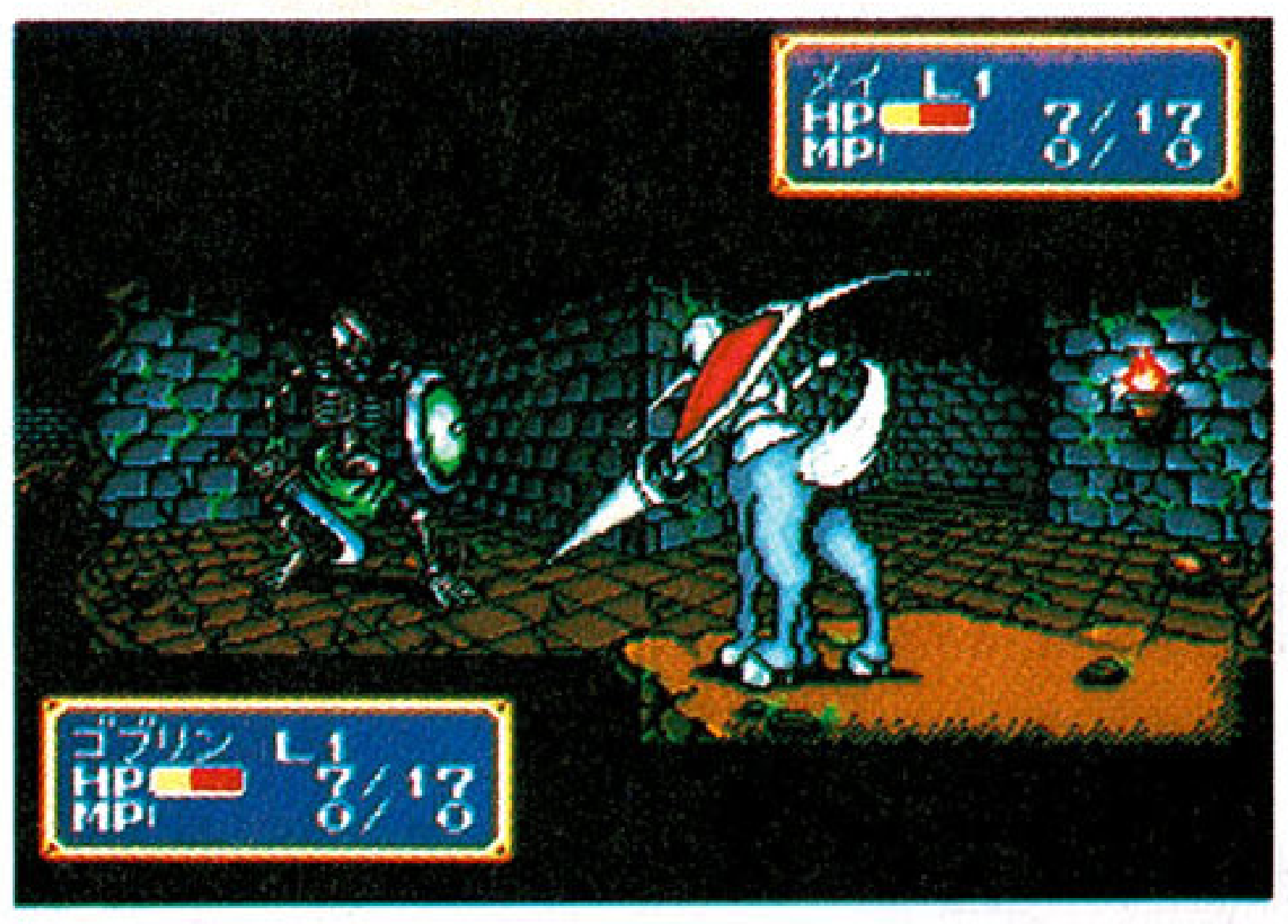
⇧反乱軍の勇士が１人増えたぞ！

さらにクライマックスの高橋社長に取材したところ、「街の中の思わぬところで戦闘が始まったり、みんなが考えたこともないようなイベントを用意しています」と自信たっぷりに語ってくれたぞ。



激突する光と闇の軍勢！ グラフィックで「見せる」戦闘シーン

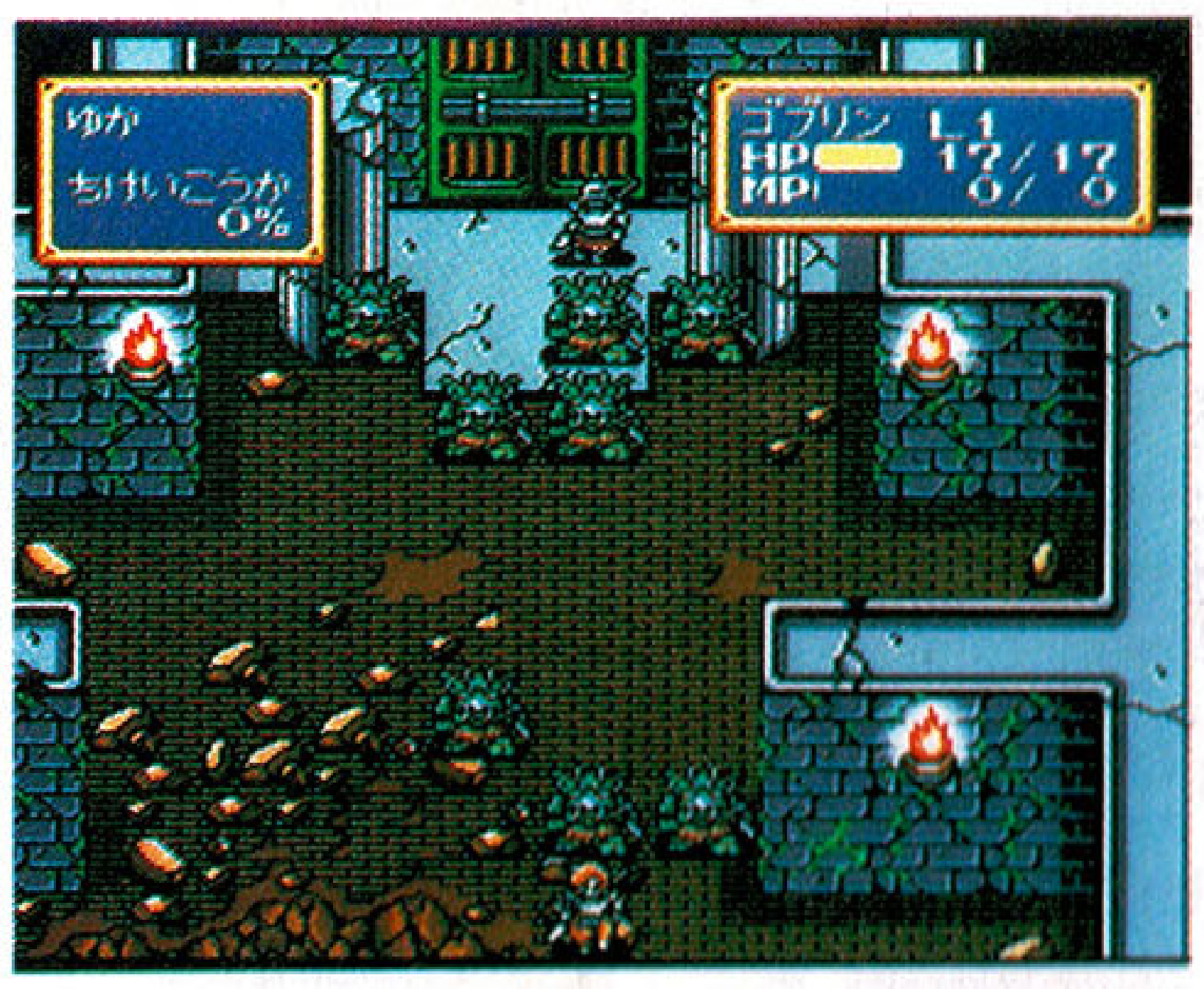
このゲームでの一番派手なシーン。それはやはり戦闘シーンだろう。圧縮しなければ30メガをはるかに超えるという容量を存分に使ったグラフィックはまさに見応え十分。敵も戦闘モードでは頭を使って攻撃してくるので軽く見るわけにはいかないぞ。



⇧戦闘シーンが最大の魅力だ

ターン制を廃止した戦闘モード

戦闘モードは、一見シミュレーションのようだが、ターン制ではない。ターン制とは自軍が行動したあとに、敵軍が行動するといった、交代でゲームを進めていく方法。だが今回は戦略要素を持ちながらもターン制を廃止した。行動できるキャラクタの順番はステータスの素早さに関係があるのでは。

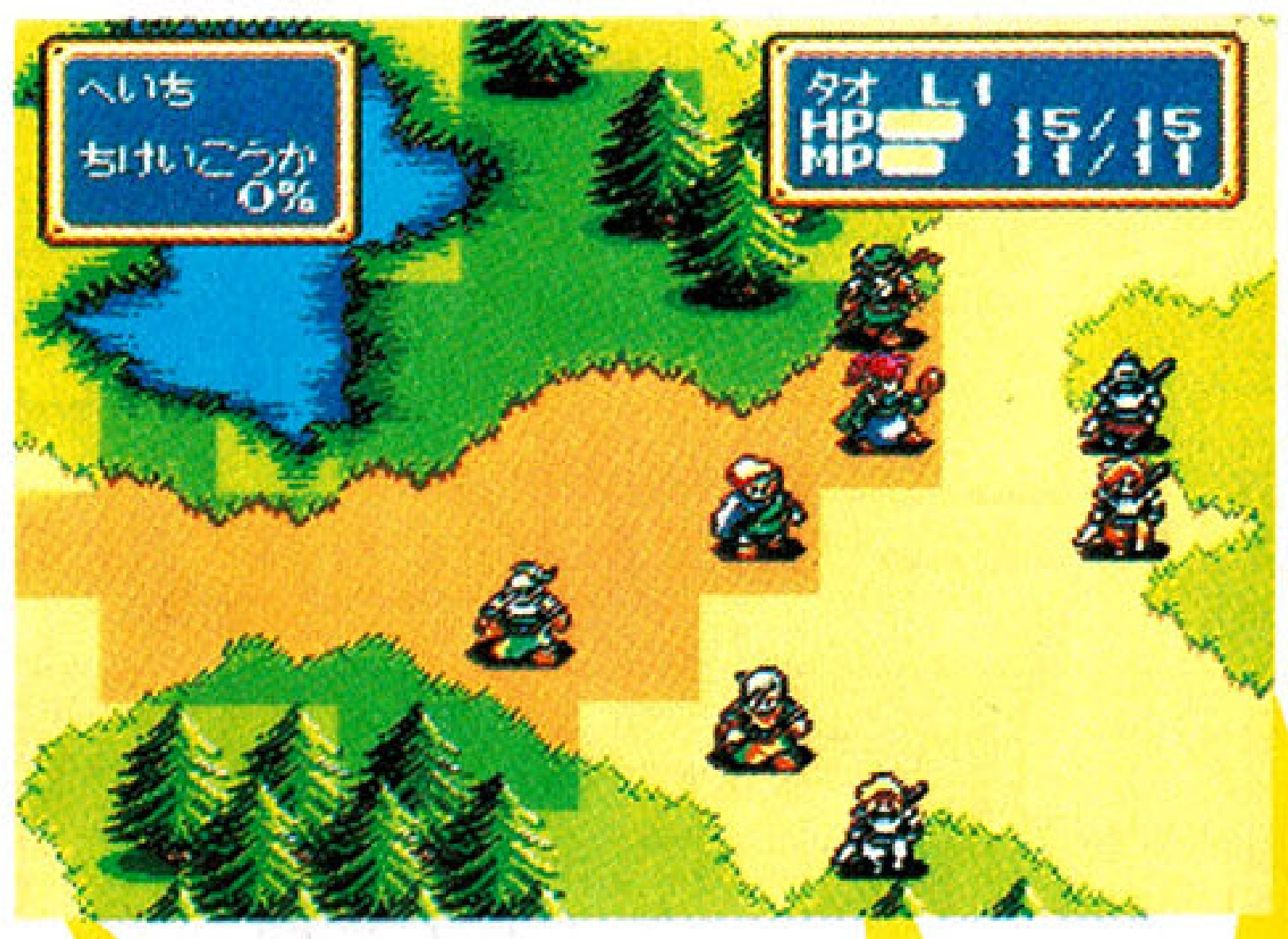


⇧門を死守する敵軍。作戦は？

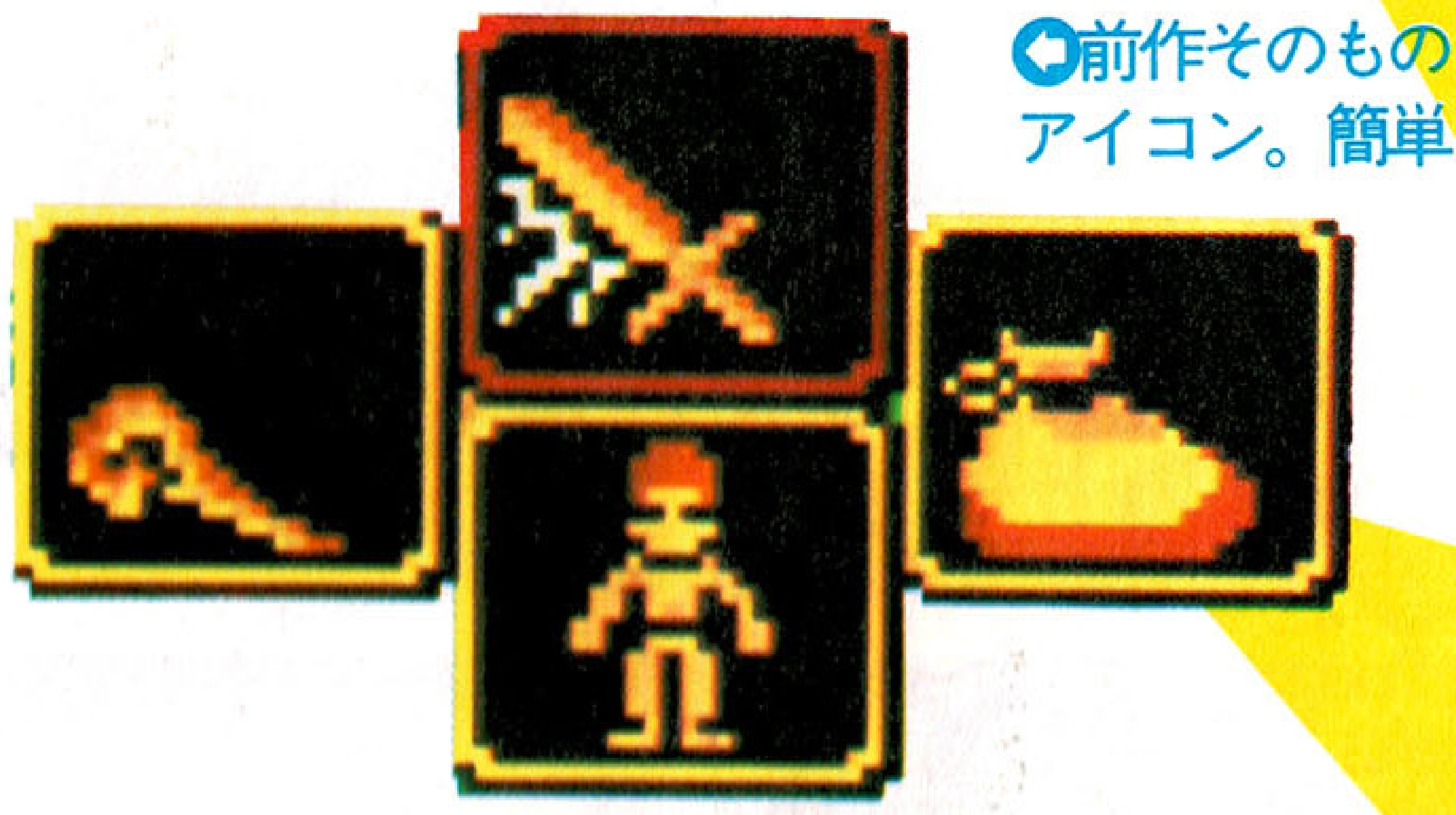
アイコンで楽々操作

下の写真を見て『シャイニング&ザ・ダクネス』のコマンドと勘違いする人もいるだろう。これが戦闘モードでの『シャイニング・フォース』のコマンドだ。

前作の雰囲気をそのまま受け継ぎ、簡単に操作できるアイコンでゲームにドンドンのめり込めるようになっている。



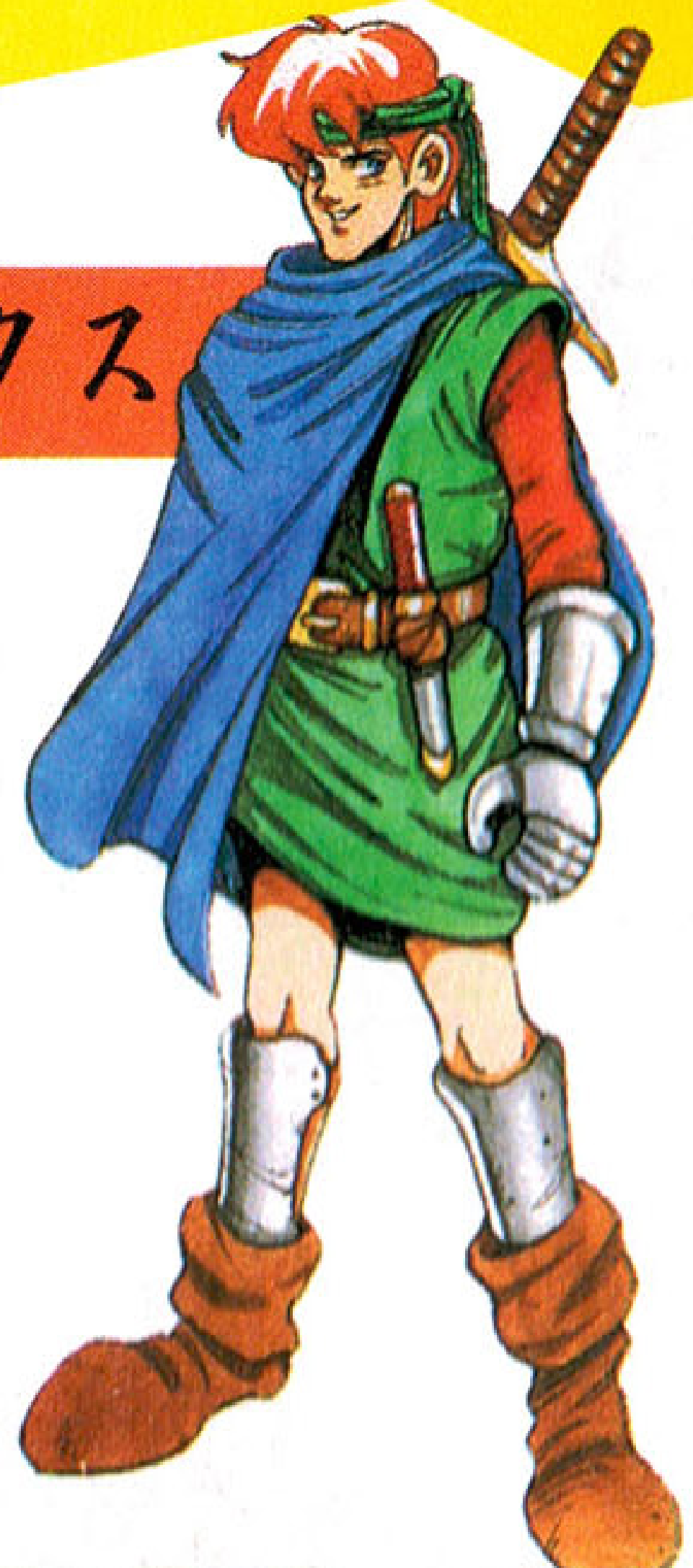
⇧楽に操作できる機能がたくさんある。これは前作からの特徴だね



⇦前作そのものといってもいいアイコン。簡単に操作できる

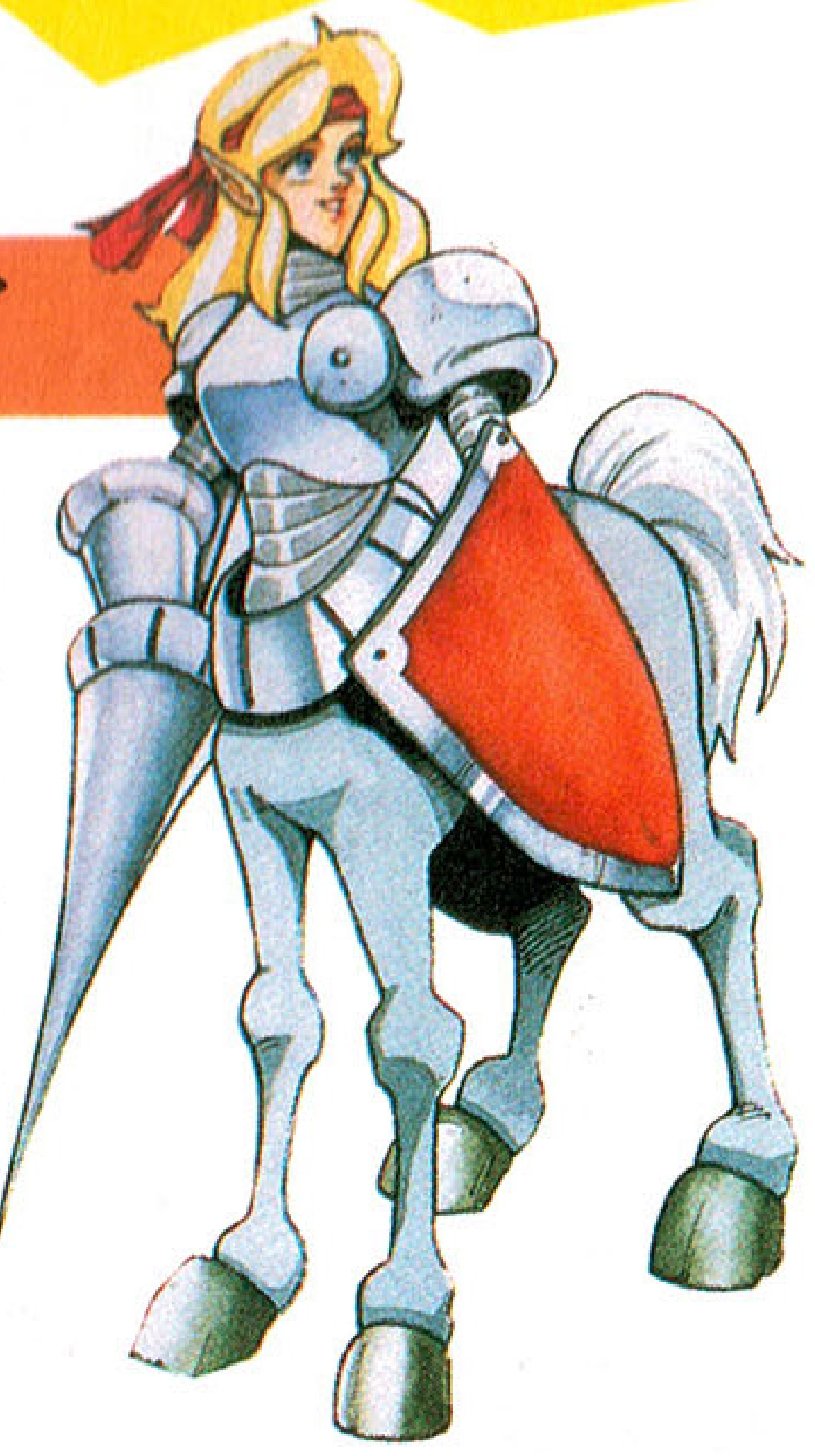
激

剣士マックス



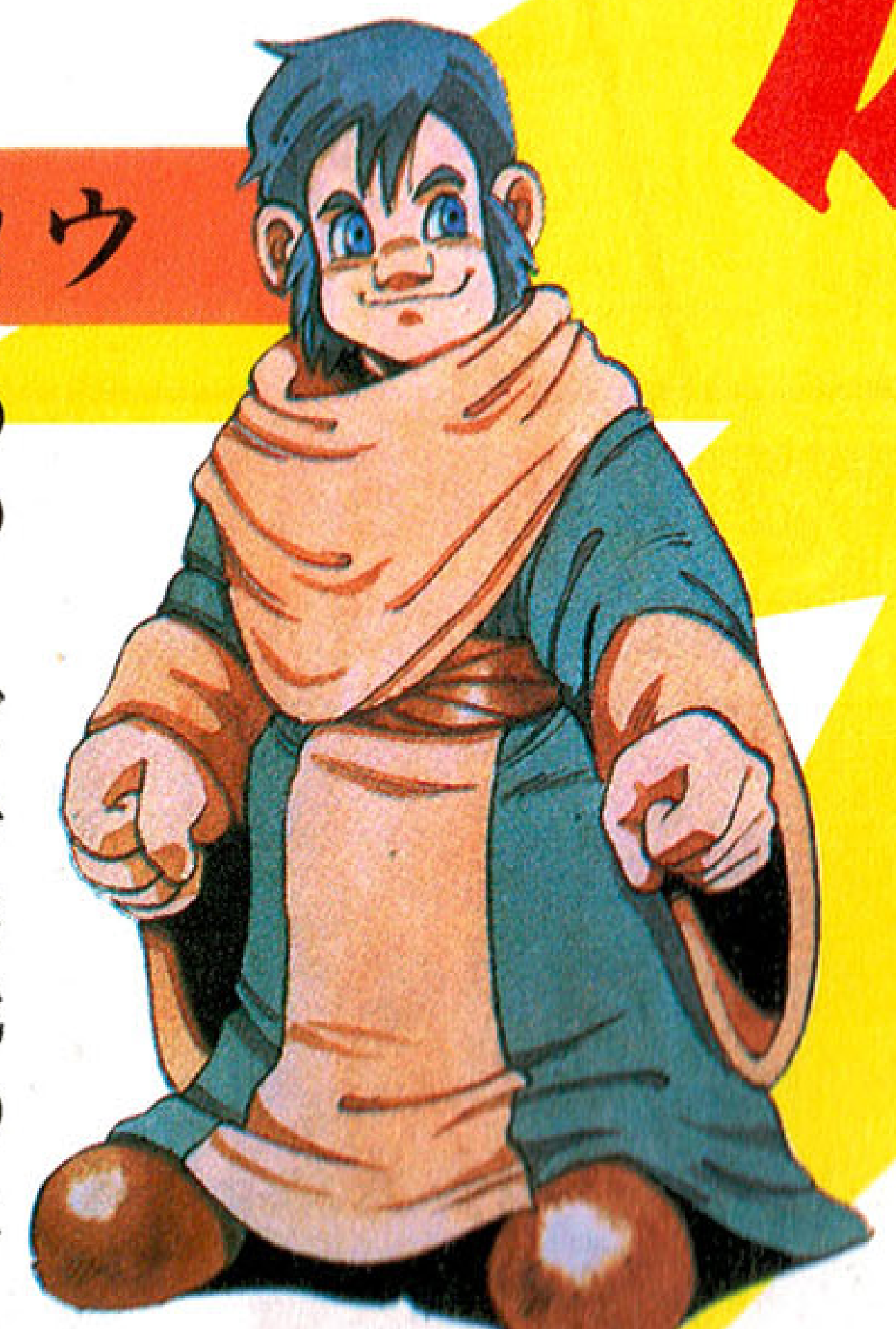
『シャイニング・フォース』の主人公。光の軍勢の総指揮官。種族はもちろん人間で剣の達人。だが、同時に魔法も使うことのできる魔法剣士だ。部隊の前にでて群がる敵をバッタバッタとなぎ倒すぞ。

騎士メイ



見て分かるとおりの半人半獣のケンタウロス族。女性だが懸命にルーンファウスト軍と戦う。死亡した前騎士団長の娘にあたる。ヤリを持っての突撃で敵の陣形を切り崩す。部隊の要といえる。

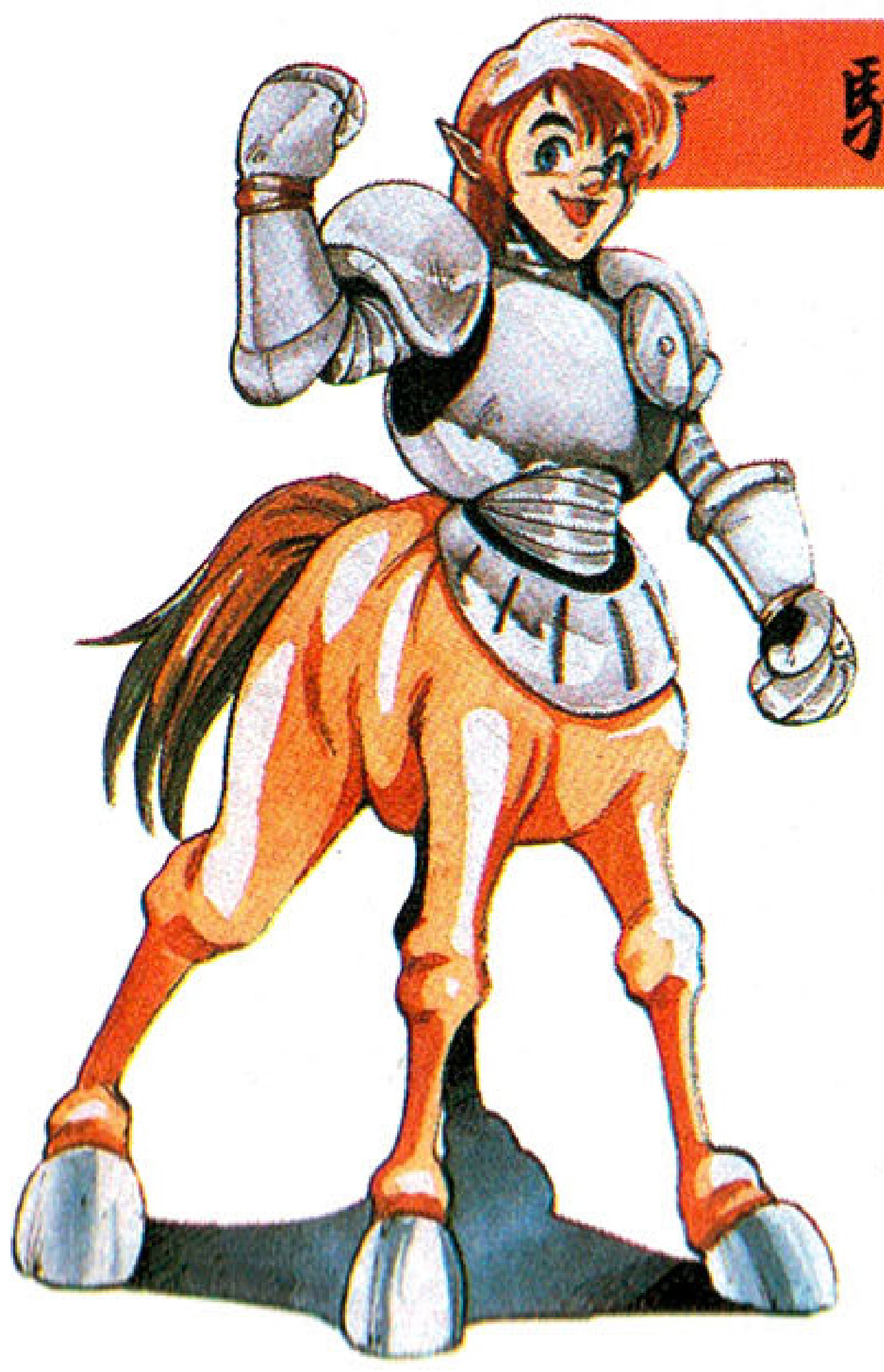
僧侶ロウ



主人公マックスの親友。ドワーフ族の僧侶で魔法修行中。この設定は前作のビルボに似てるぞ。ひょっとして御先祖さまか？　傷ついた戦士たちを癒す僧侶の治癒魔法を使うことができるぞ。

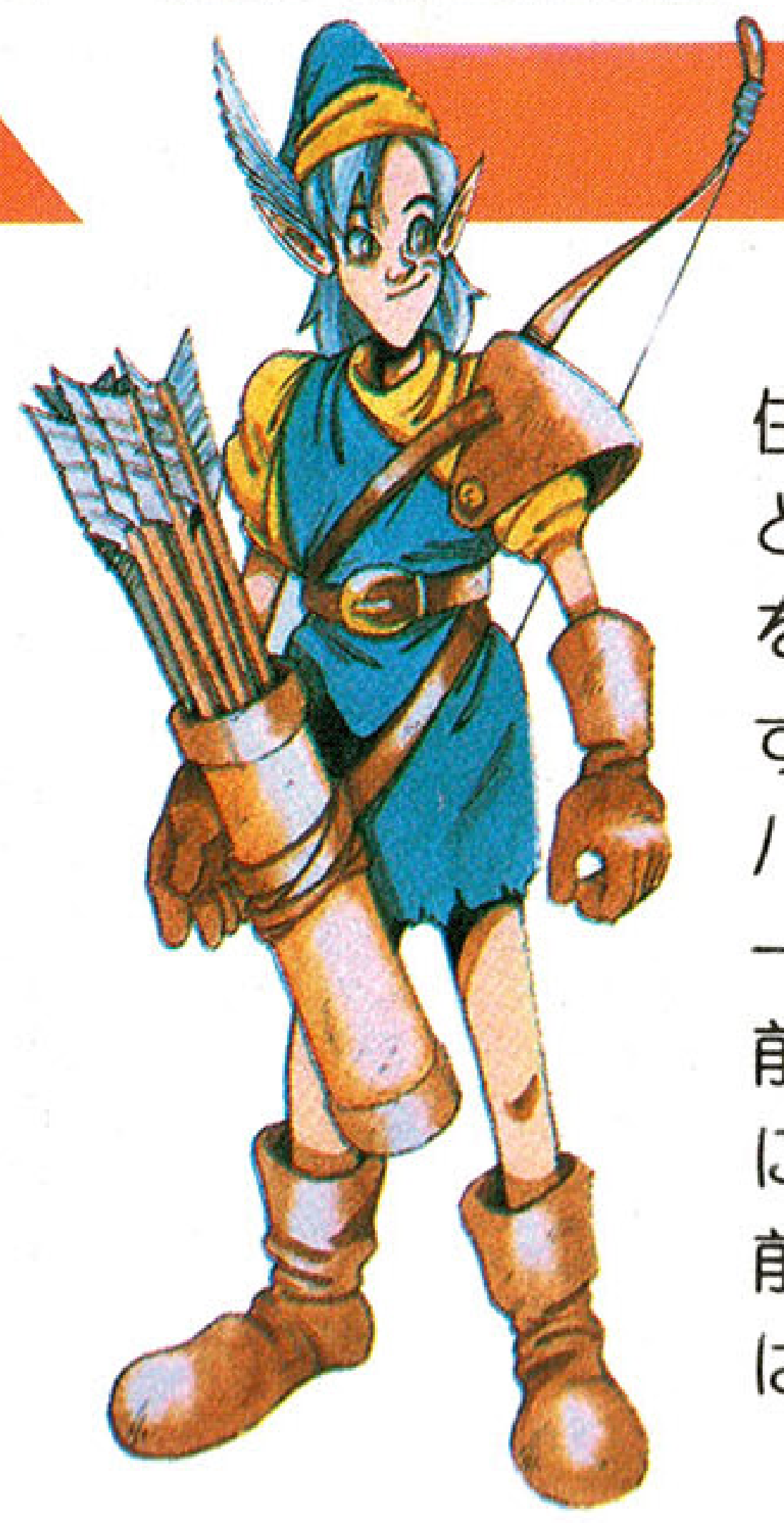
マックス率いる光の軍勢 シャイニング・フォース

騎士ケン



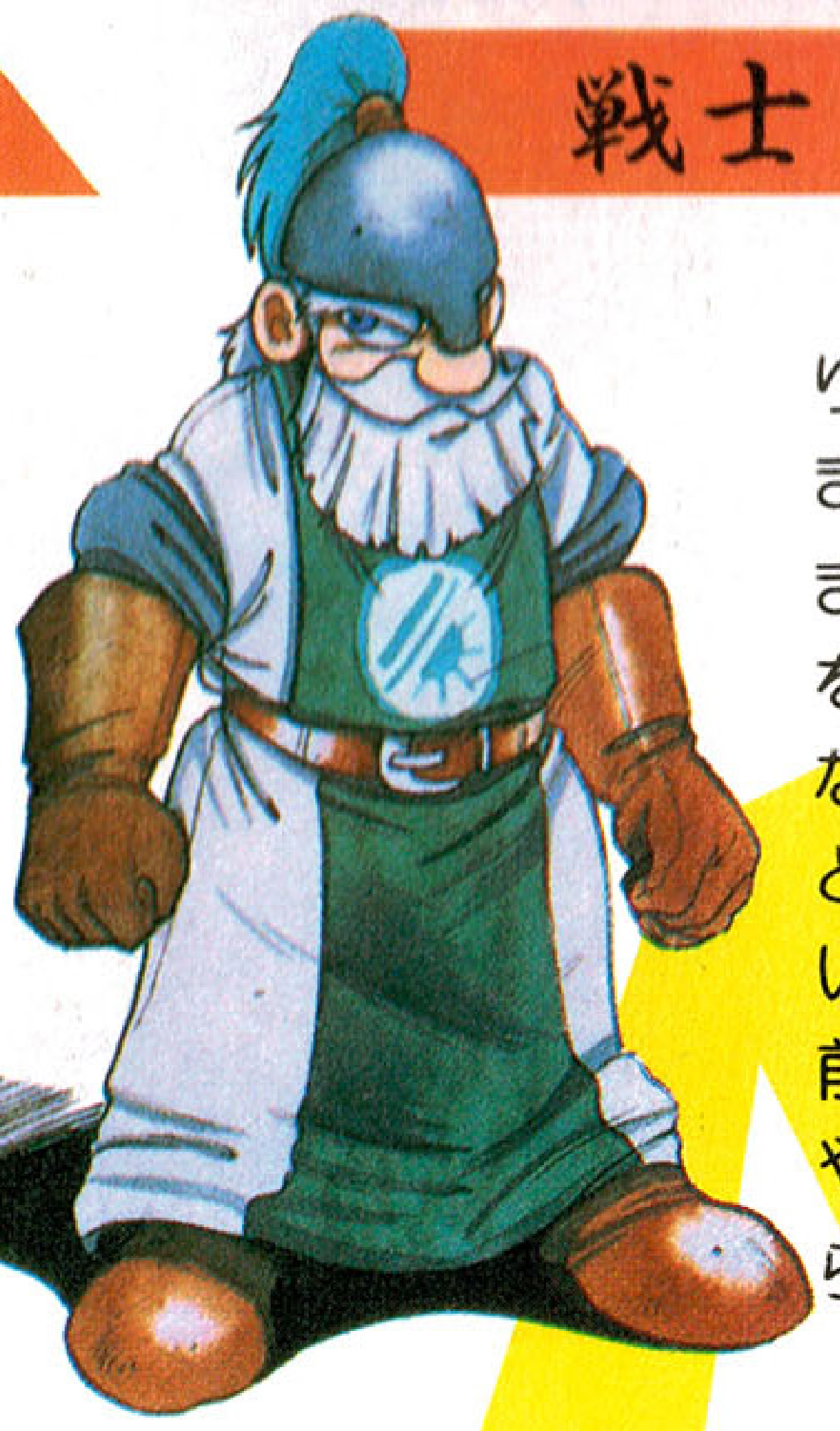
メイと同じケンタウロス族の騎士。ただし、ケンはまだ未熟なので騎士見習いの身だ。ガーディアナ軍のリーダーであるマックスを尊敬していて、彼に近づこうと頑張っている。成長が楽しみなキャラクタの1人だ。

弓兵ハンス



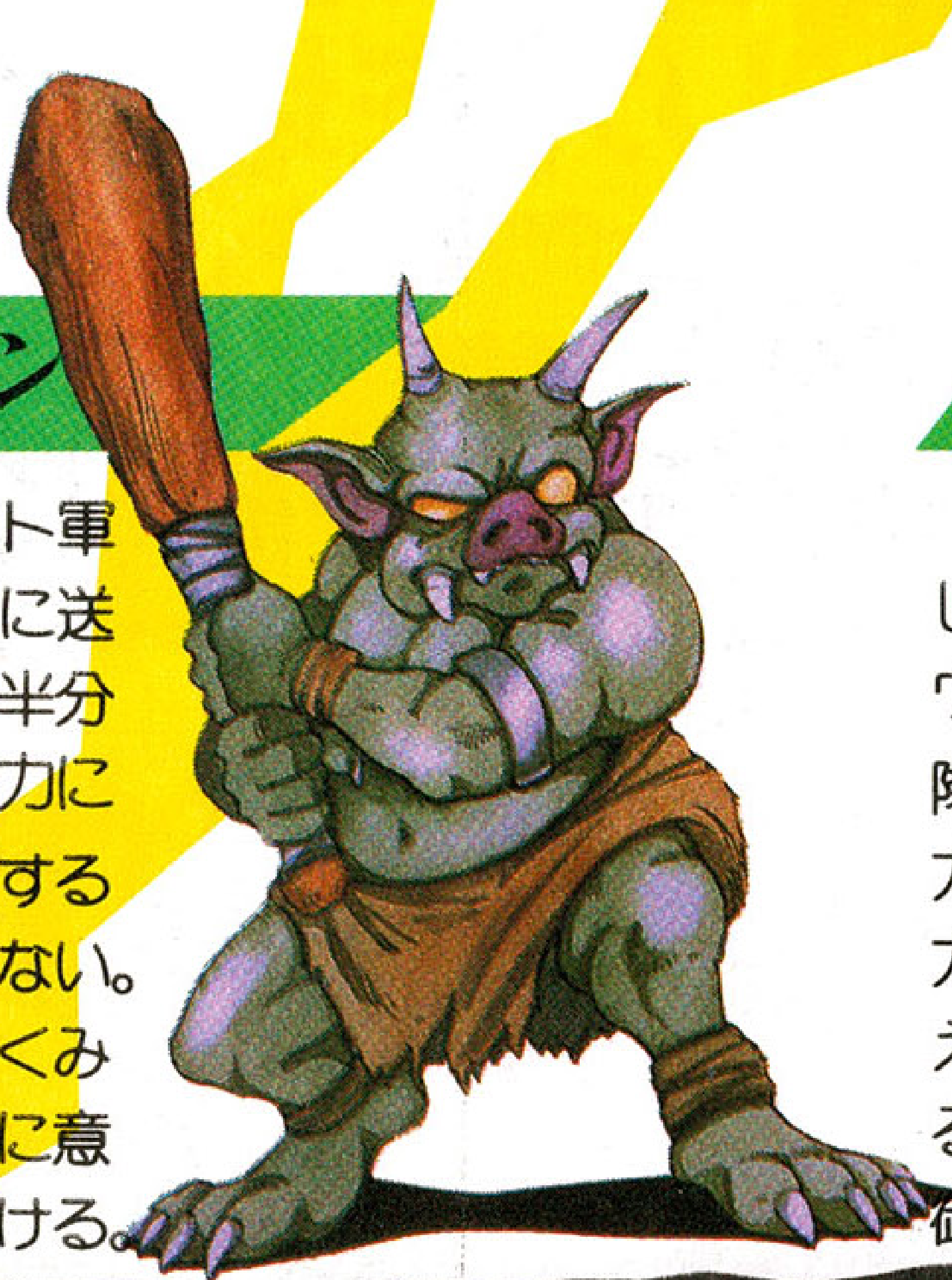
種族はエルフ。森に住むエルフの民は目がとても良い。その特性を生かして弓を武器にするものが多い。このハンスも弓の腕前は超一流。この部隊に入る前はガーディアナ王宮に仕えていたほどの腕前だ。後方からの援護は彼にまかせよう。

戦士ゴート



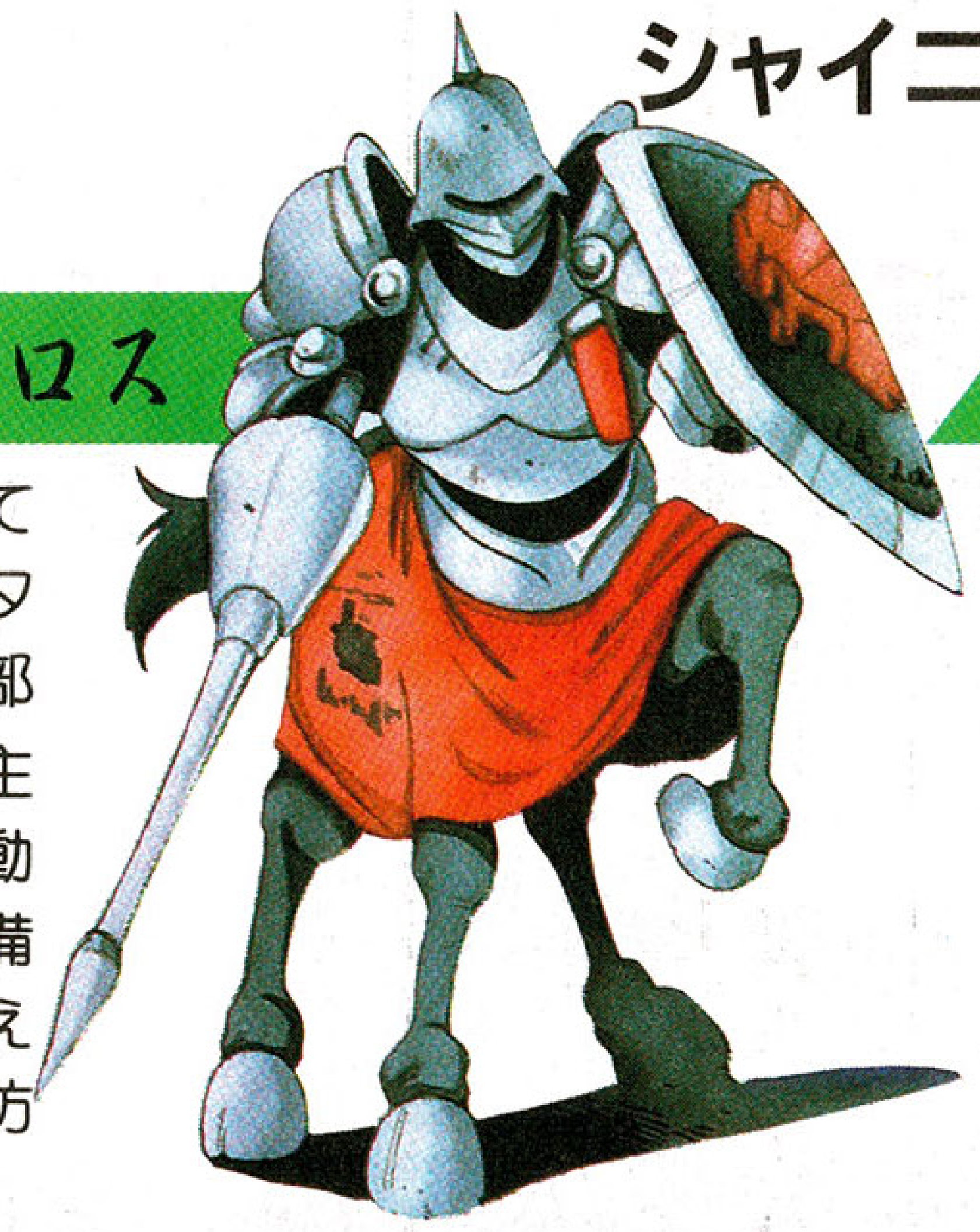
種族は見ておわかりのとおりドワーフ。まさに戦うために生まれてきたような体を鍛えに鍛えた屈強な戦士。資料によると嵐を呼ぶ熱血じじいとなっている。以前は騎士メイのじいやだったこともあるらしい。

ゴブリン



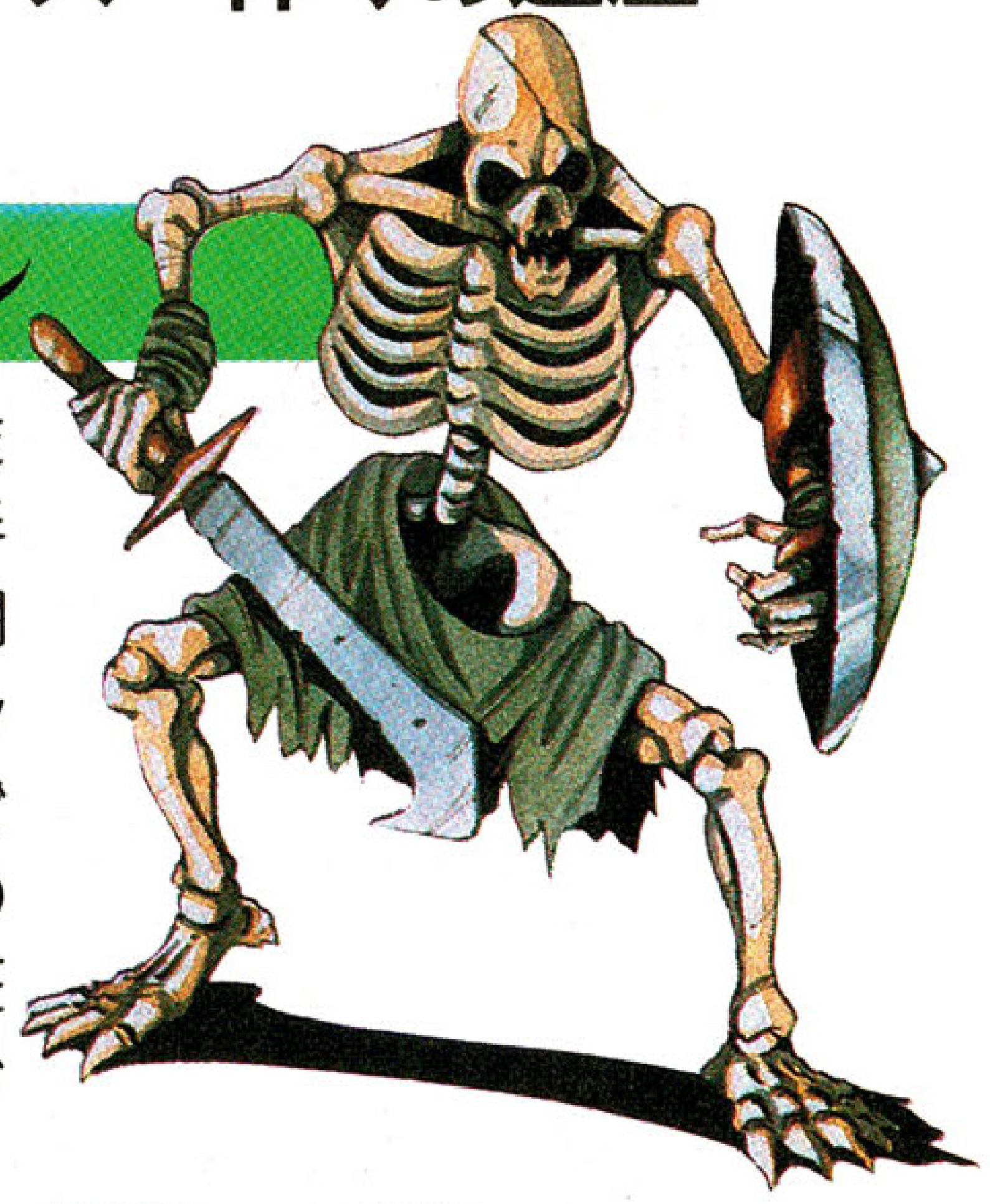
ルーンファウスト軍の先兵として前線に送られてくる。人の半分ほどしかない思考力には人間どもを殺戮することしか入っていない。ザコだと思って甘くみるとその数の多さに意外とダメージを受ける。

ケンタウロス



闇の力に操られてしまっているケンタウロス族の騎士。部隊の中では比較的主力の方だろう。機動力と攻撃力を兼ね備えて持つ強敵といえる。重武装のため防御力も高い。

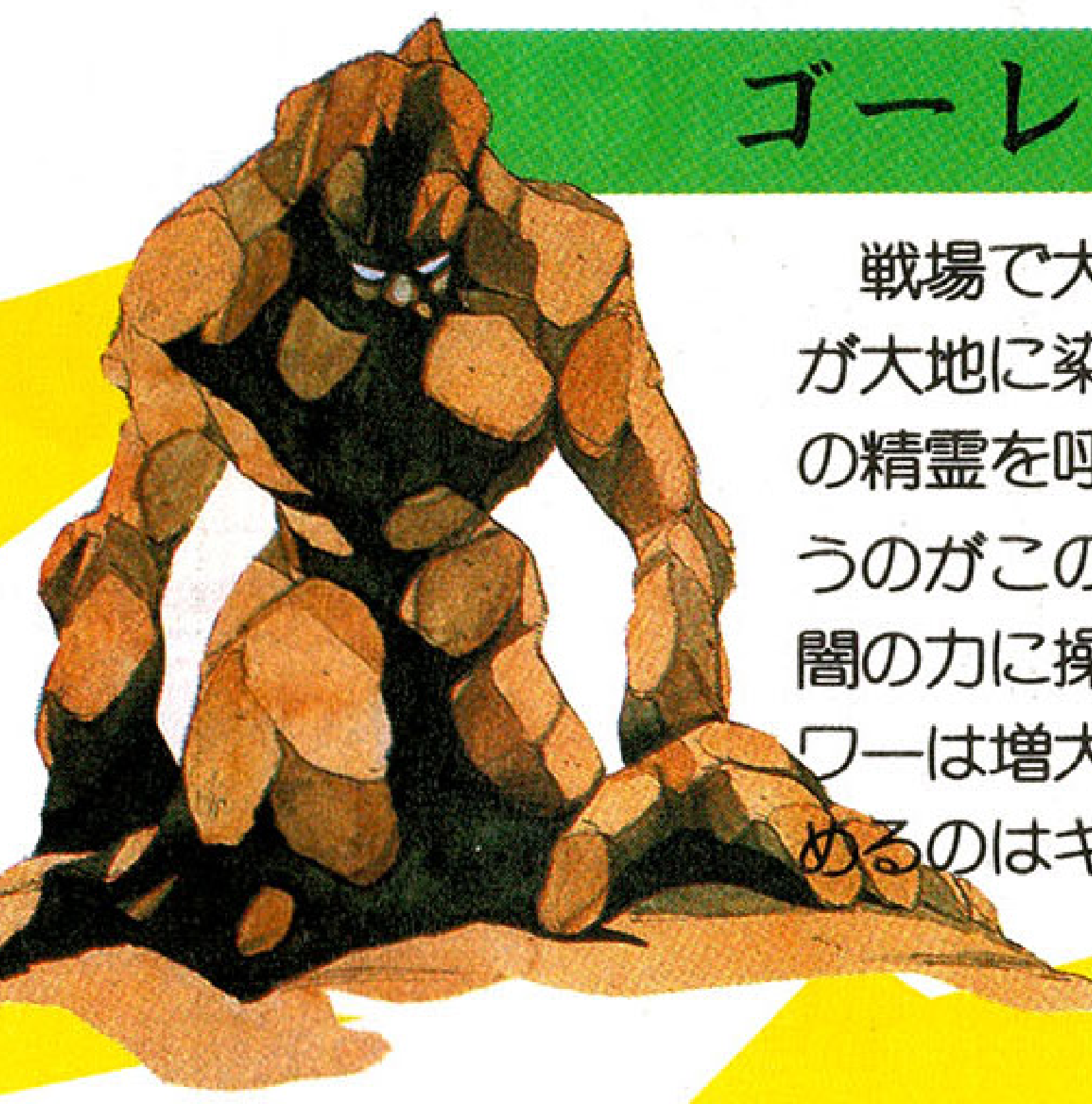
スケルトン



戦場で朽ち果てた戦士の骨が世界を手に入れようとする闇の魔力で蘇ったモンスター。1度死んでいるモンスターなので恐怖を感じずに狂ったように襲いかかってくる。

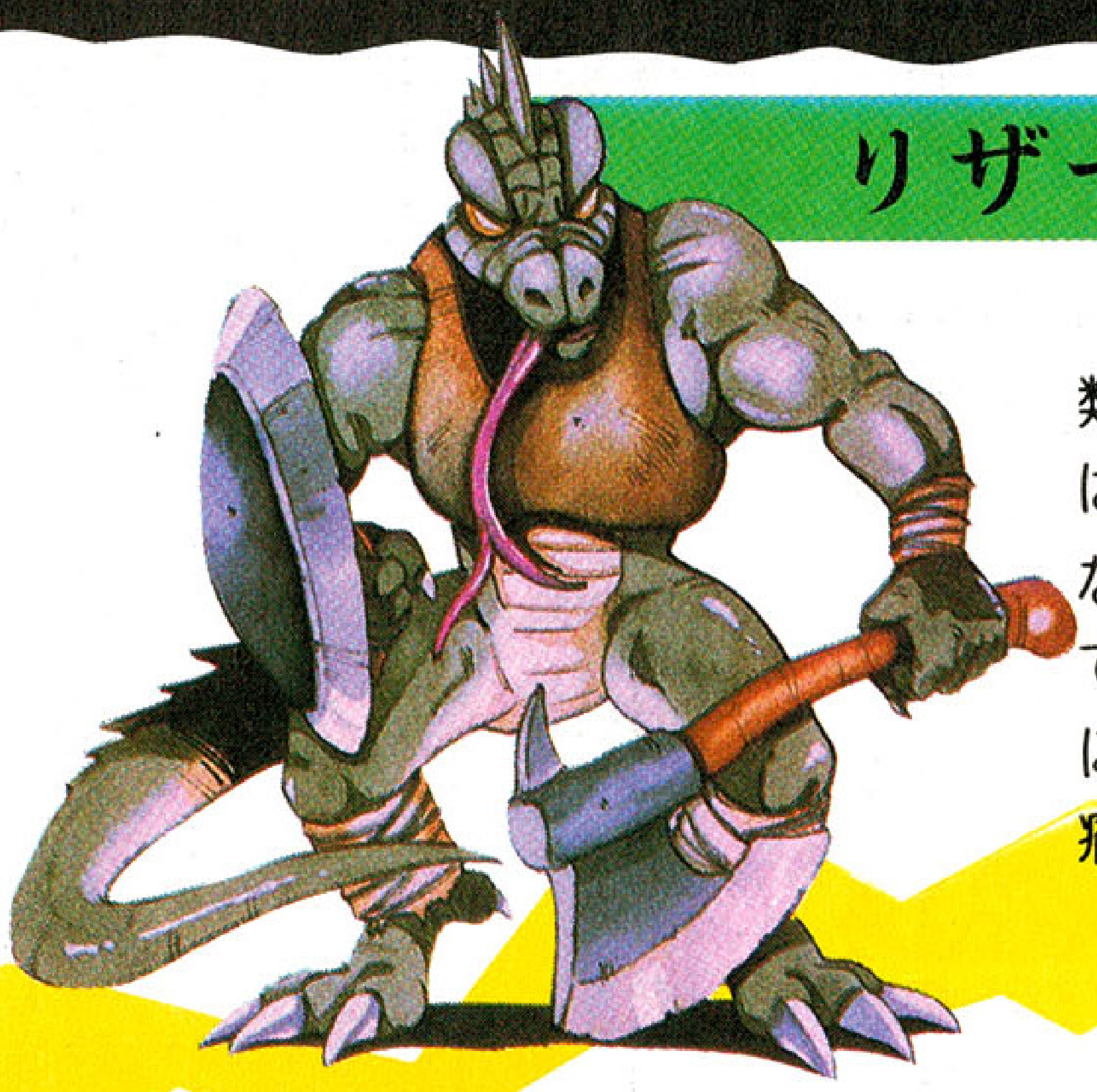
闇の力に操られし魔の軍団 ルーントルーパーズ

ゴーレム



戦場で大量に流された血が大地に染み込み邪悪な地の精霊を呼び起こしてしまうのがこのモンスターだ。闇の力に操られて、そのパワーは増大する。食い止めるのはキツイ。

リザードマン

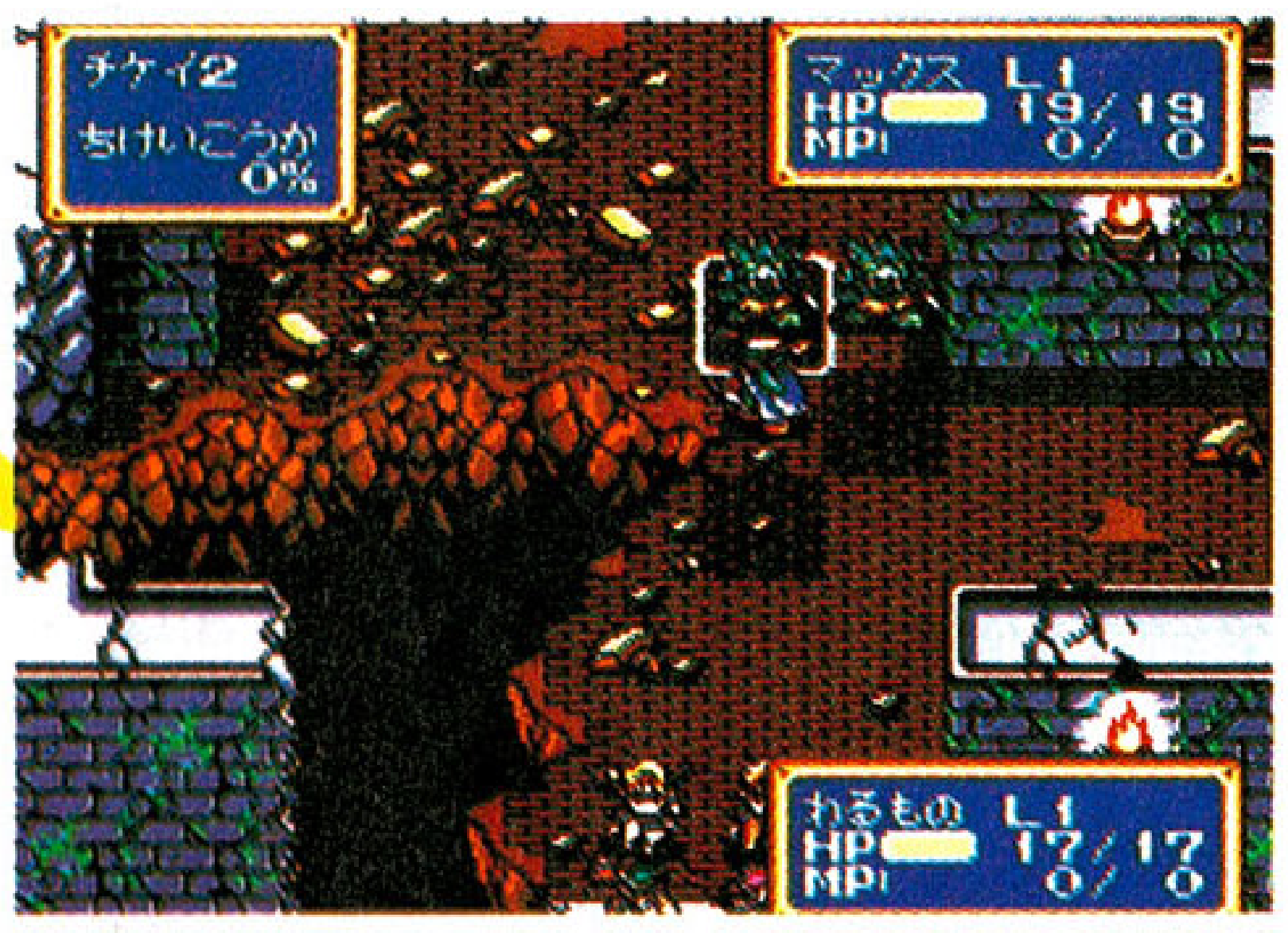


考える意思を持った爬虫類。だが、その思考レベルは子供のものと大差ない。なぜかファンタジーの世界ではリザードマンは左ききになっている。あなどると痛い目をみる強敵。

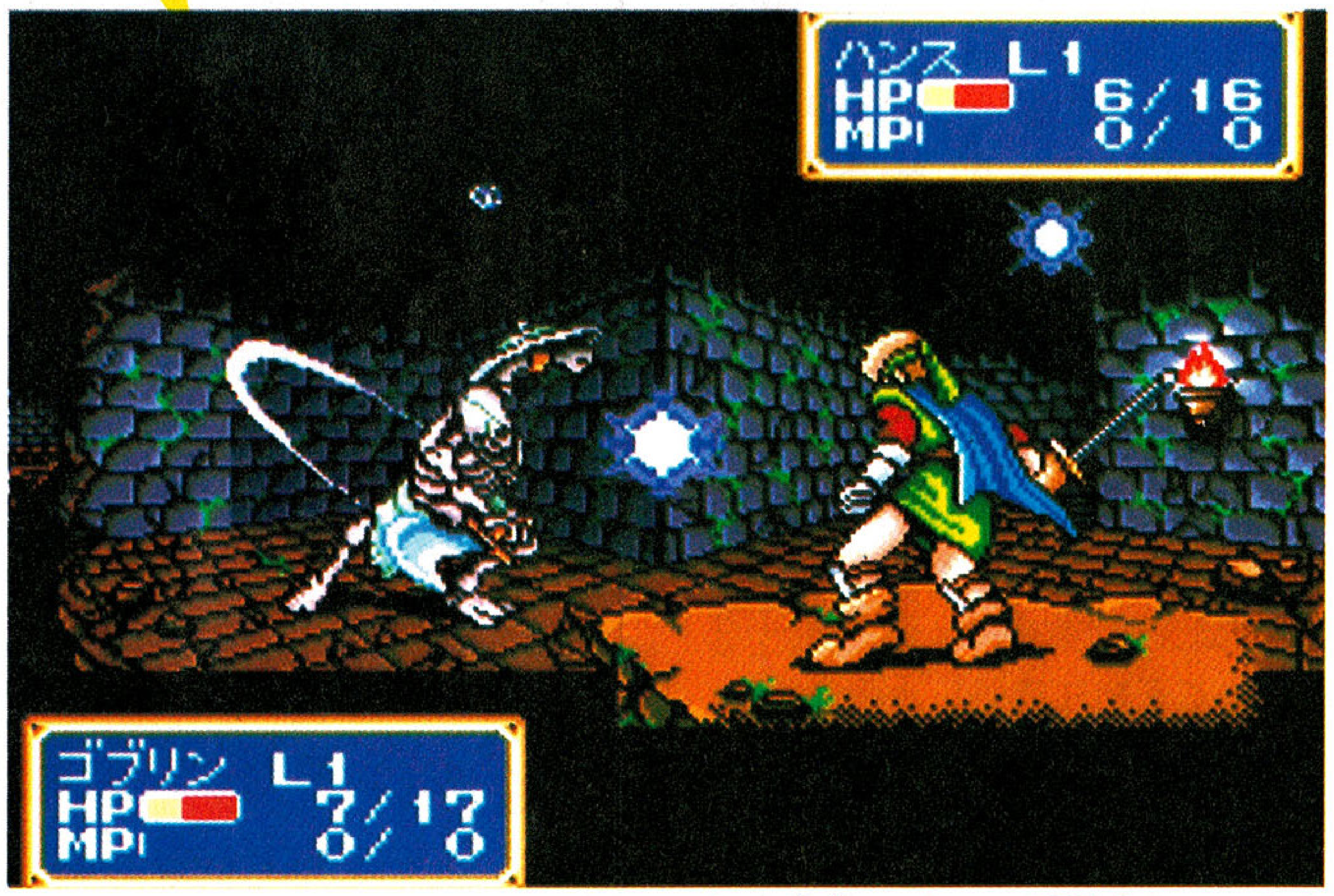
突

大きな画面でよく動く戦闘シーン

いよいよ光と闇の軍団の戦闘の火ブタが切られた！ 今回の戦いではお互いに剣で攻撃しているところしか紹介できないけど、前作で戦闘シーンをド派手に盛り上げた魔法も当然健在だ。前作以上に強力で視覚効果抜群の魔法も用意されているらしいので期待しよう。



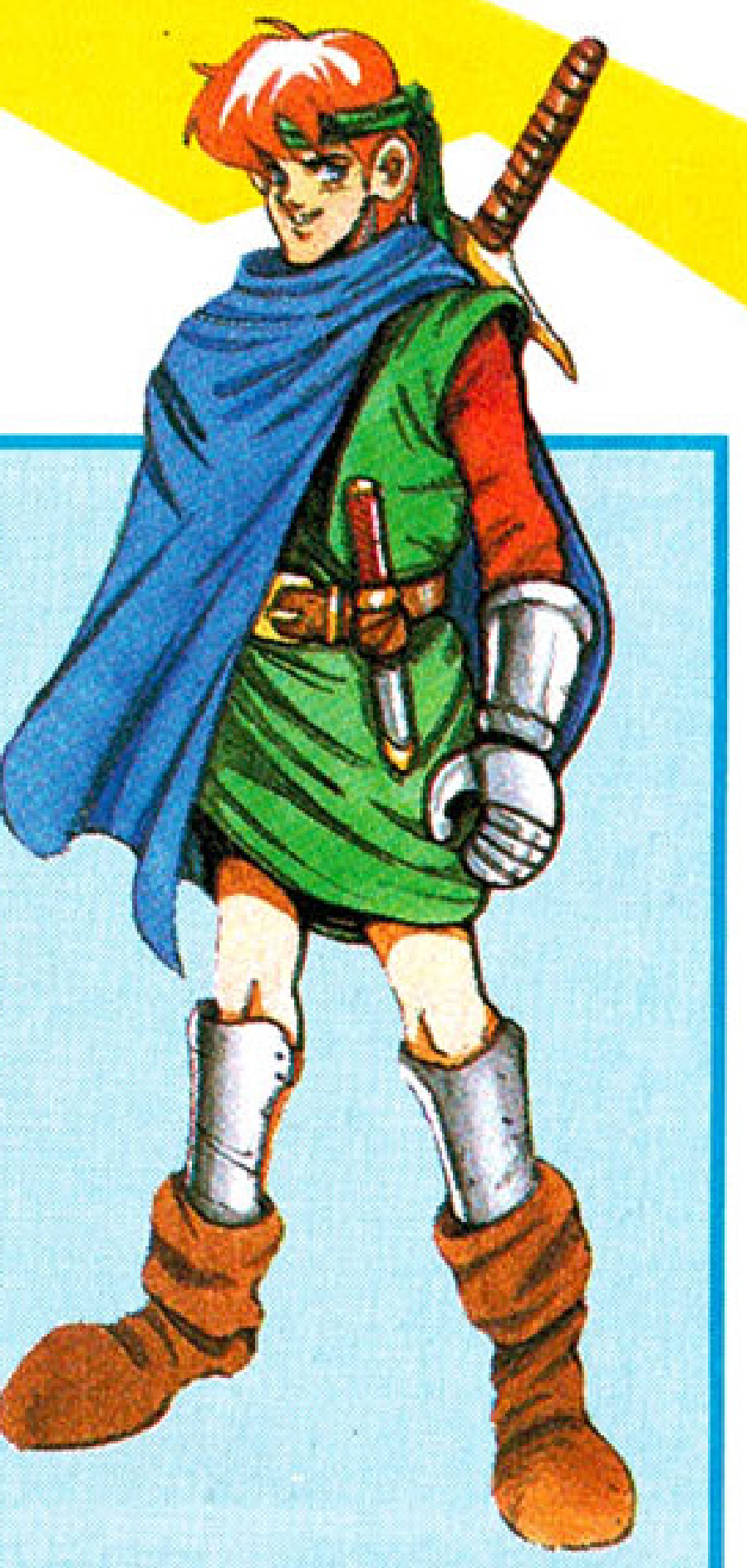
⬆さあ、敵に狙いを定めて攻撃だ！



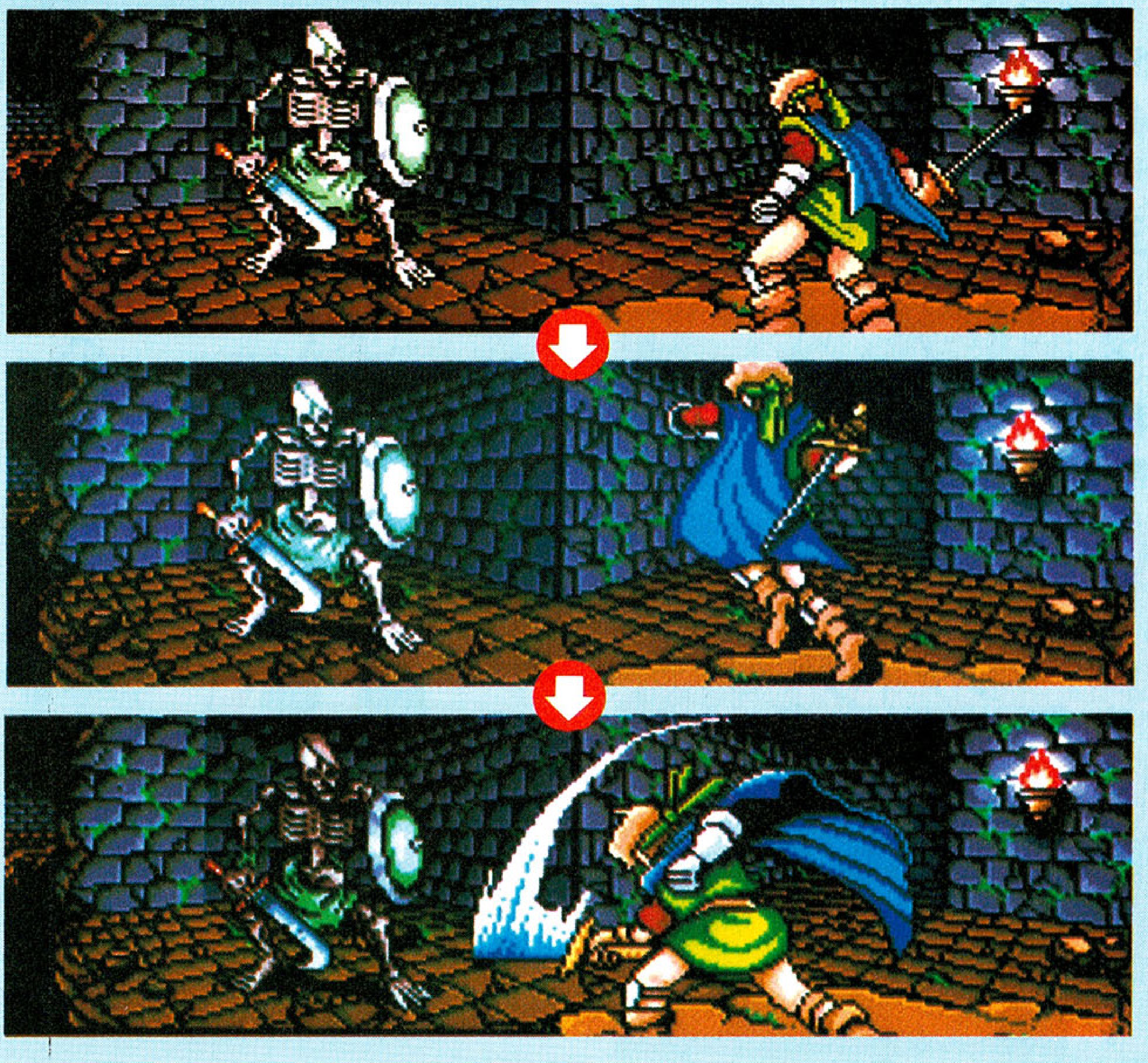
⬆敵の反撃を受けるマックス！ 敵の名前がゴブリンなのは開発中だからだよ

連続写真で戦闘を見る

一番気合を入れて制作されているのが戦闘シーン。このおかげで容量が12メガにもなってしまうほどの頑張りようだ。とにかくこのシーンは動く。左右から戦う相手同士が出現し、臨戦態勢を取るぞ。下で剣士マックスの攻撃を紹介しているが実際はもっと多くのパータンが用意されていて滑らかに動くぞ。

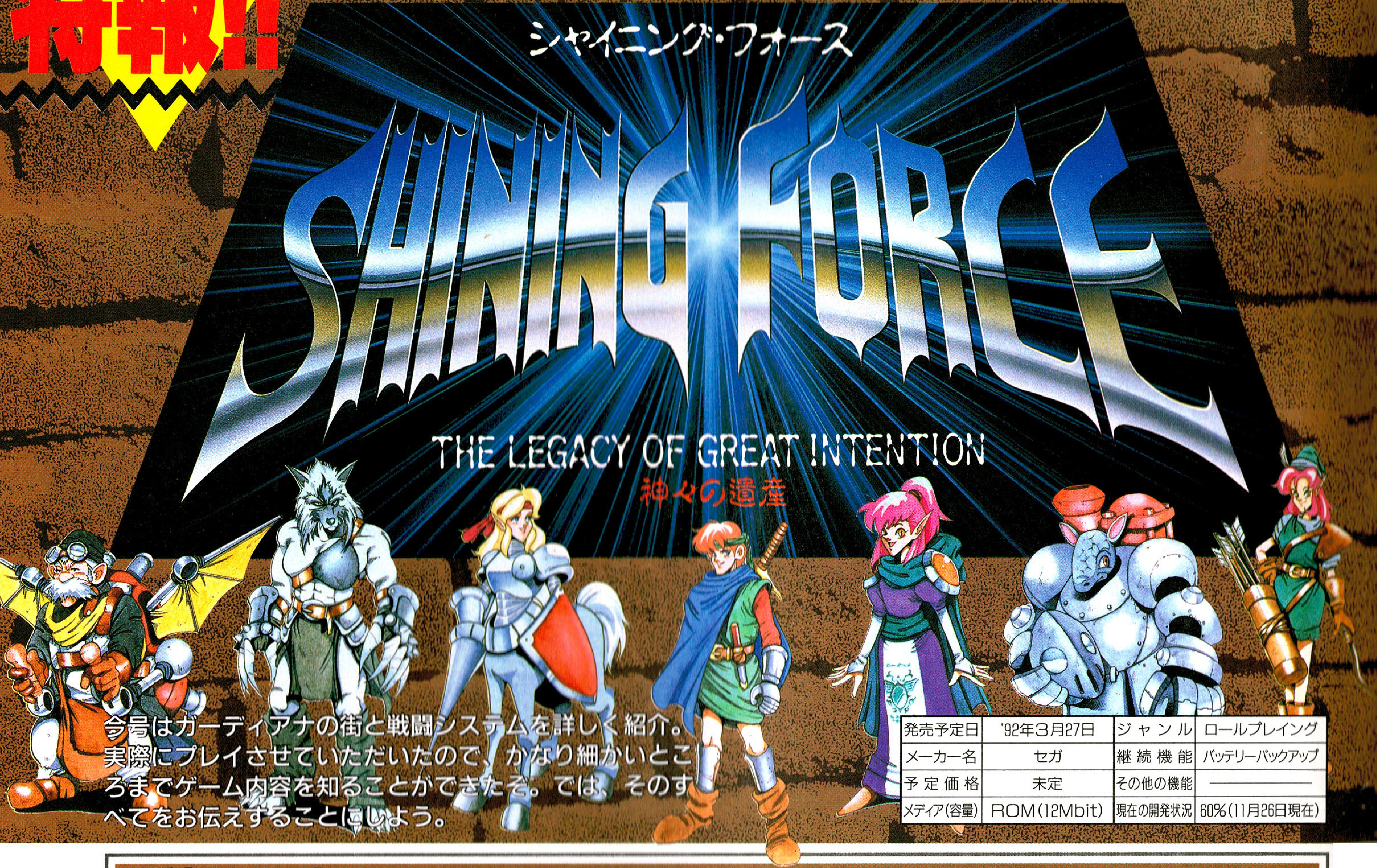


➡オレの剣の冴えを見よ！ 一気に敵を粉砕するぞ



特報!!

圧倒的な戦力差の中…"光の軍勢"決起す!


シャイニング・フォース
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
神々の遺産

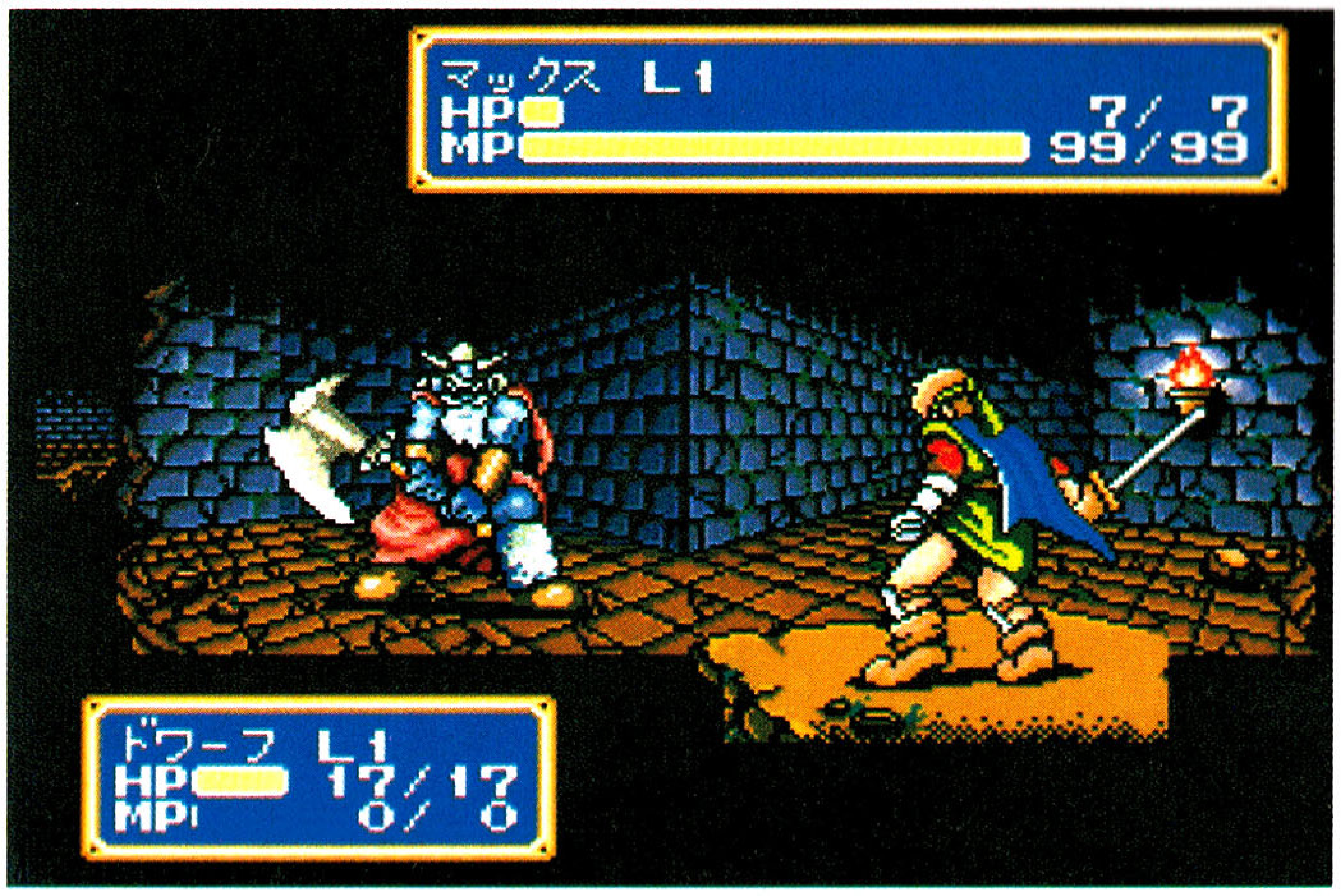
今号はガーディアナの街と戦闘システムを詳しく紹介。実際にプレイさせていただいたので、かなり細かいところまでゲーム内容を知ることができたぞ。では、そのすべてをお伝えすることにしよう。

発売予定日	'92年3月27日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(12Mbit)	現在の開発状況	60%(11月26日現在)

戦闘の楽しさを再認識させてくれる新しい形のRPG!

経験値を得るために、レベルアップをするために…それだけのための戦いならないほうがいいと思っている人もいるだろう。

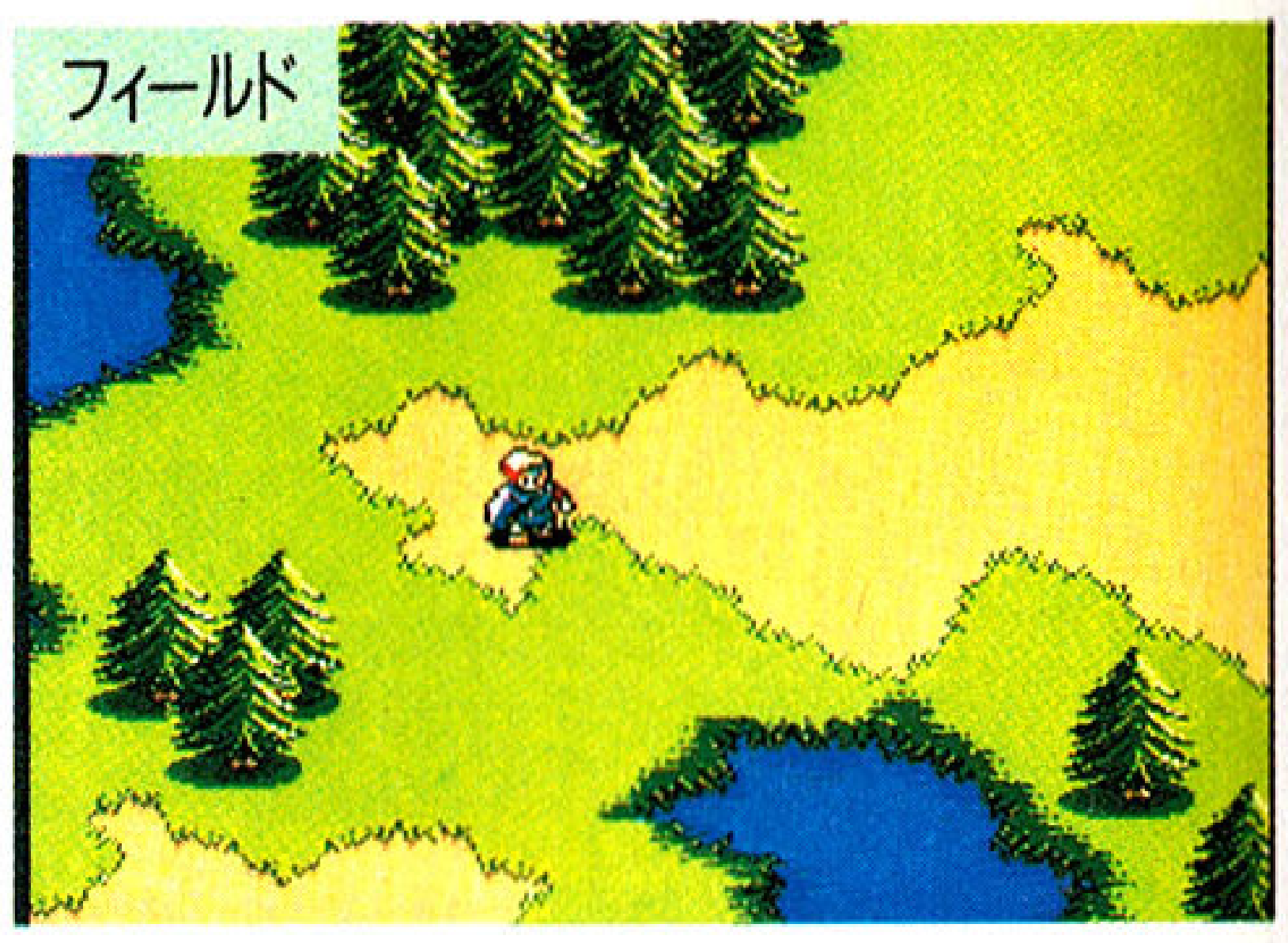
この『シャイニング・フォース』はそんな戦闘ではない。ただ、戦闘を繰り返すのではなく、一つ一つ限られた戦場という空間で、敵の配置や地形を見極め、戦略を立てて戦うのだ。


マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
ドワーフ L1
HP 17/17
MP 0/ 0

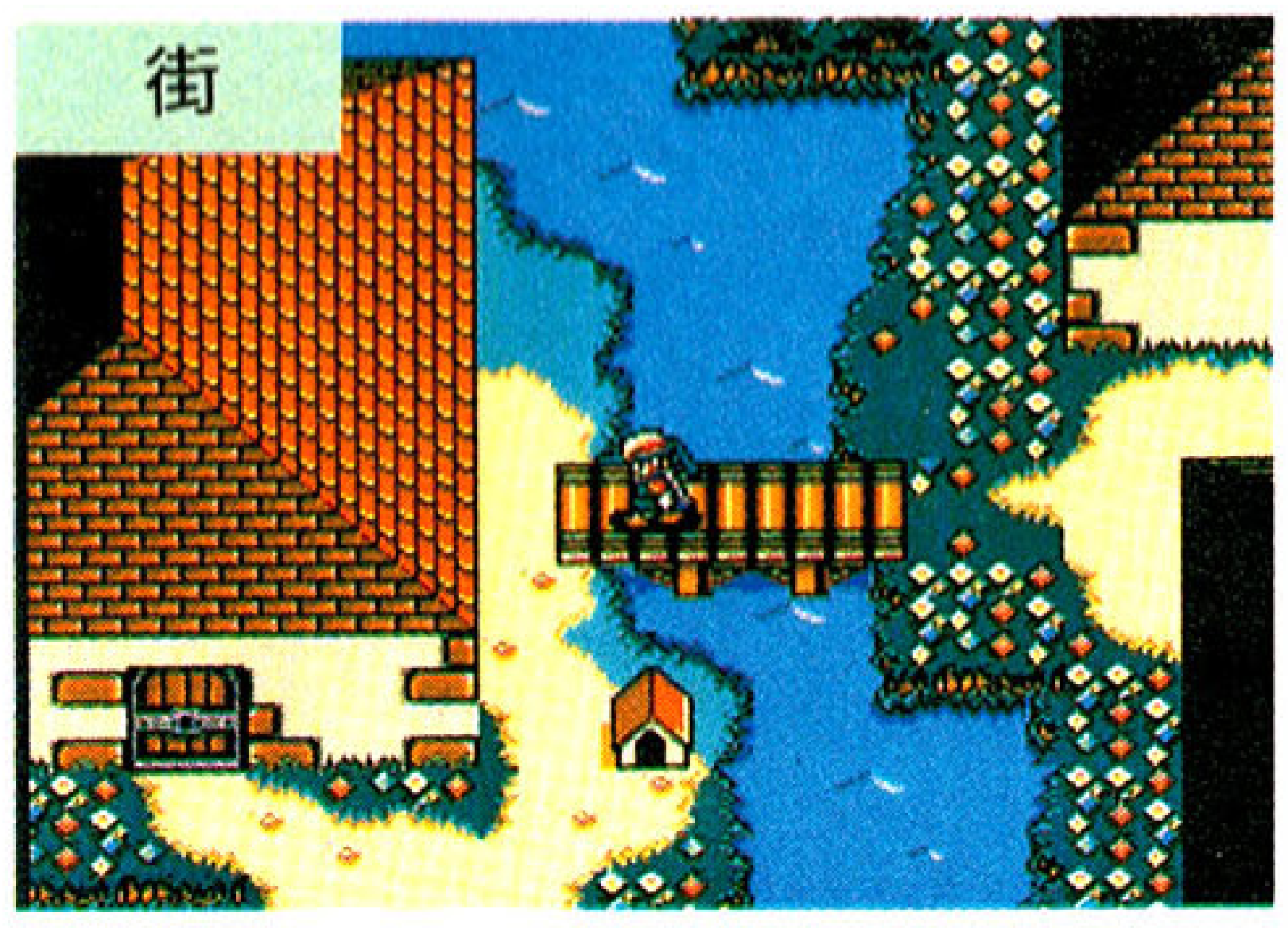
視覚的に見せる戦闘。装備している武器が変われば、グラフィックも変わる

タクティクスロールプレイングと呼ばれるわけは?

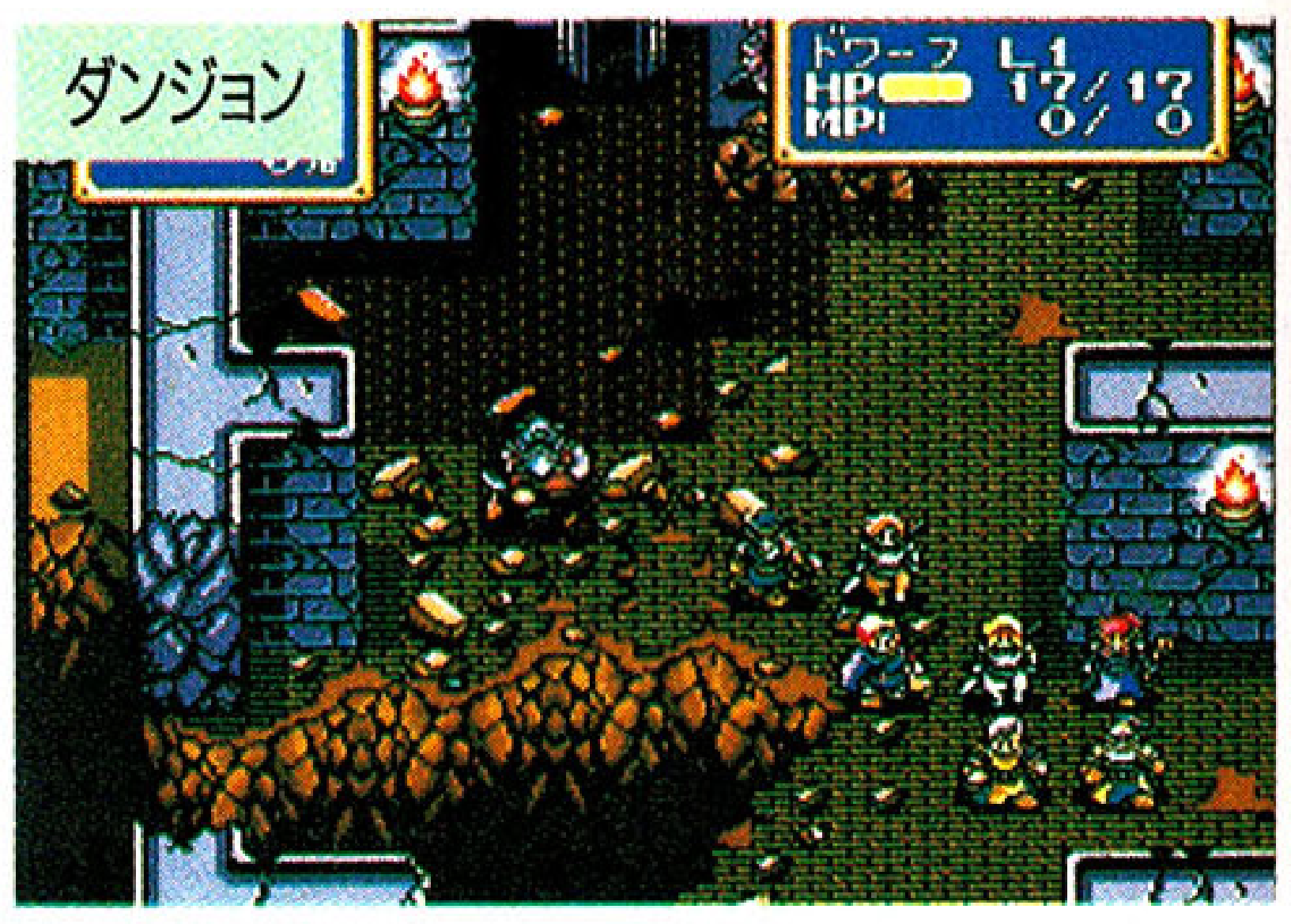
ストーリーに沿って戦闘を行い、そのイベントをクリアすると新しい世界が広がり、さらにストーリーが展開していく。実際にはこんな単純な一本道なストーリーではないが、ゲーム全体の流れはRPG的。だが、戦闘の緊張感、戦略性、重要性などの面では、従来のRPGとはまったく違うのである。



戦闘に勝利すれば、そのフィールドは自由に歩き回れるようになる



街は情報収集だけの場所ではない。ここが戦場となることもあるのだ

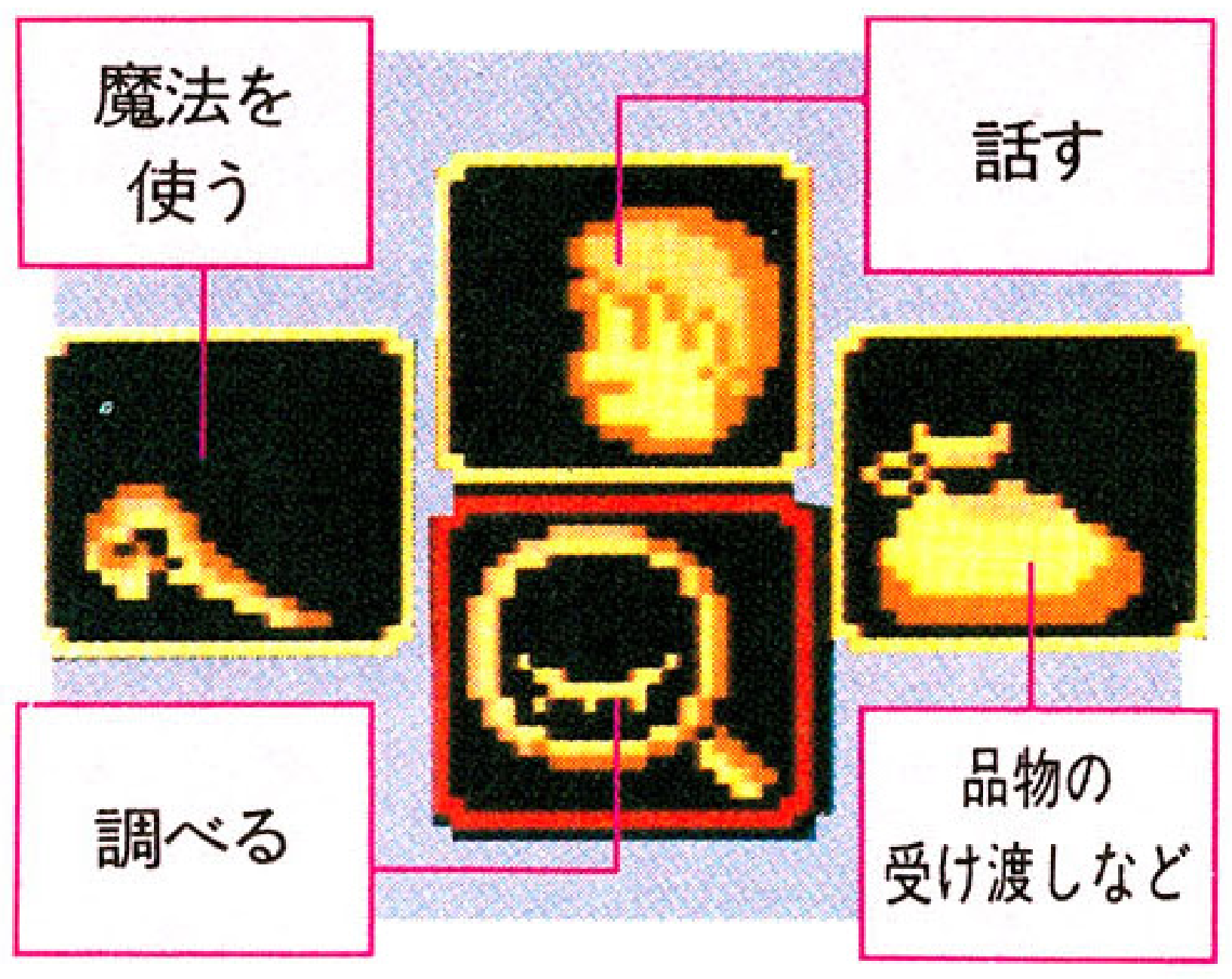


戦闘の中心になるのがダンジョンだ。宝箱が置いてあることも…

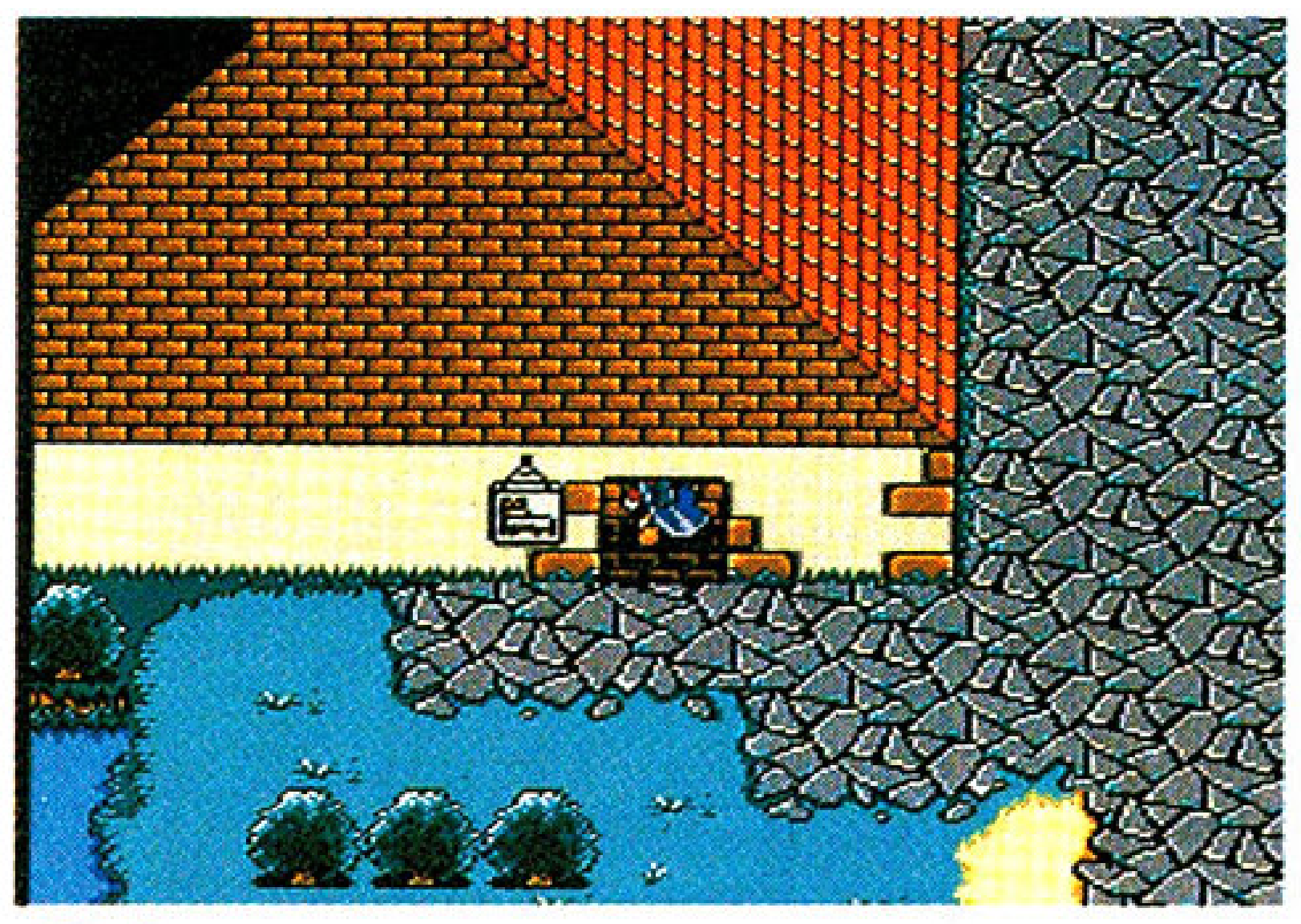
冒険の始まりの街「ガーディアナ」！　パーティ編成をする本陣システムとは？

では、ガーディアナの街をのぞいてみることにしよう。街では右に紹介しているようなコマンドが使えるようになっている。

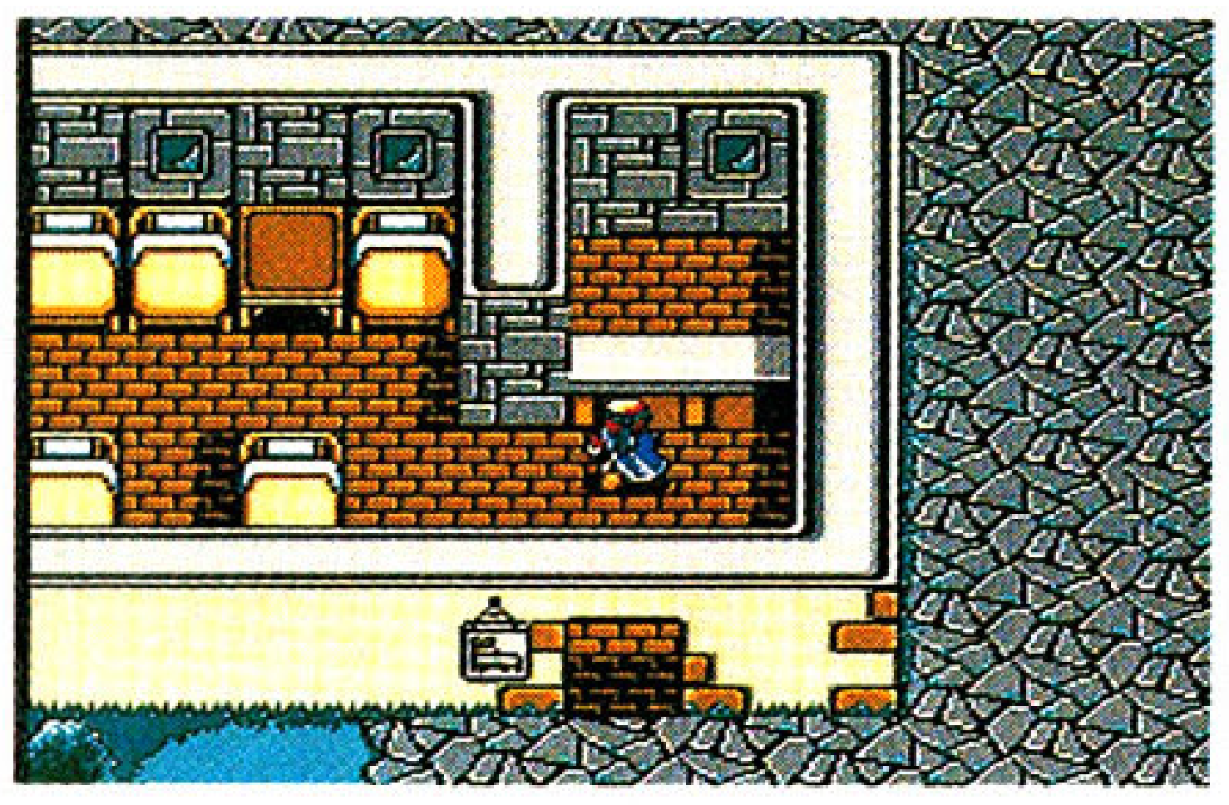
街の表現で変わっているところは、建物に入ると屋根が取れて中が見えるようになるところだ。



⬆街で使える基本的なコマンド



⬆宿屋。入るまえは屋根がついてる

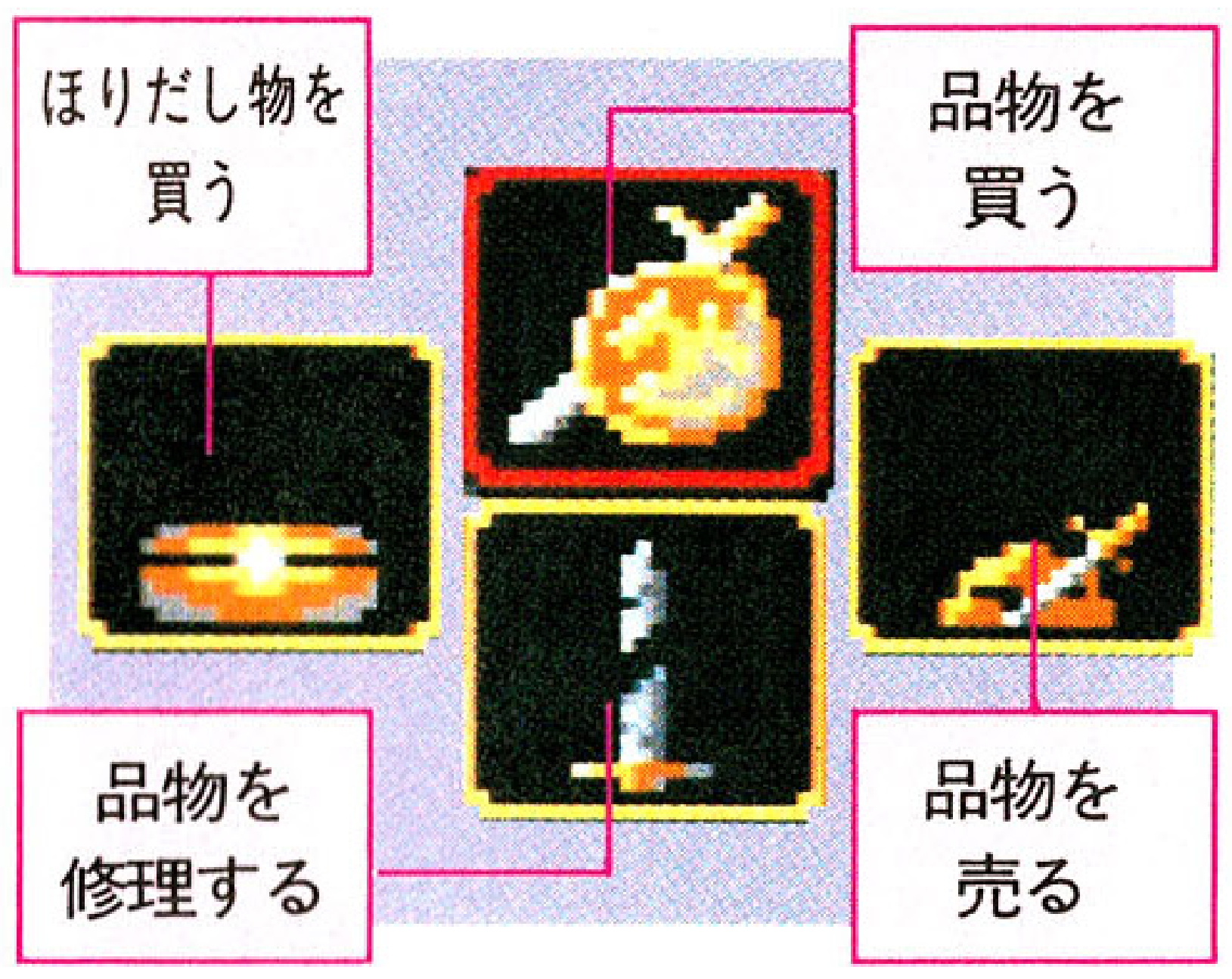


⬆入るとこうなる

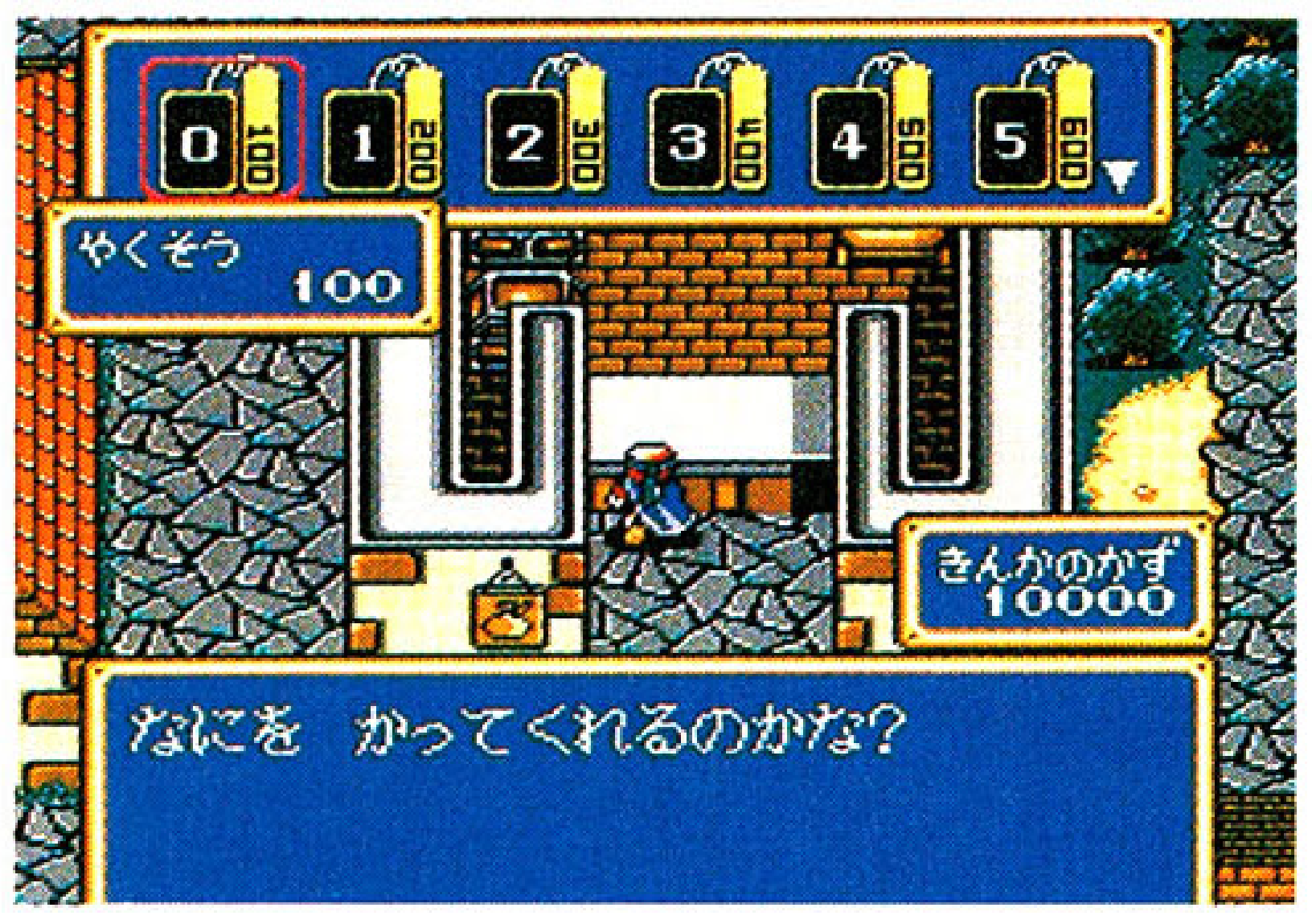
『シャイニング&ザ・ダクネス』から引き継がれたショップ画面

ショップ画面は、品物の表示の仕方、使えるコマンドなど『シャイニング&ザ・ダクネス』にかなり近い感じである。また、開発中のため、アイテムのグラフィックは見ることができなかった。

プレイして分かったことだが、コマンドは方向キーに対応しているのではなく、選んで決定する。



⬆ショップで使えるコマンド

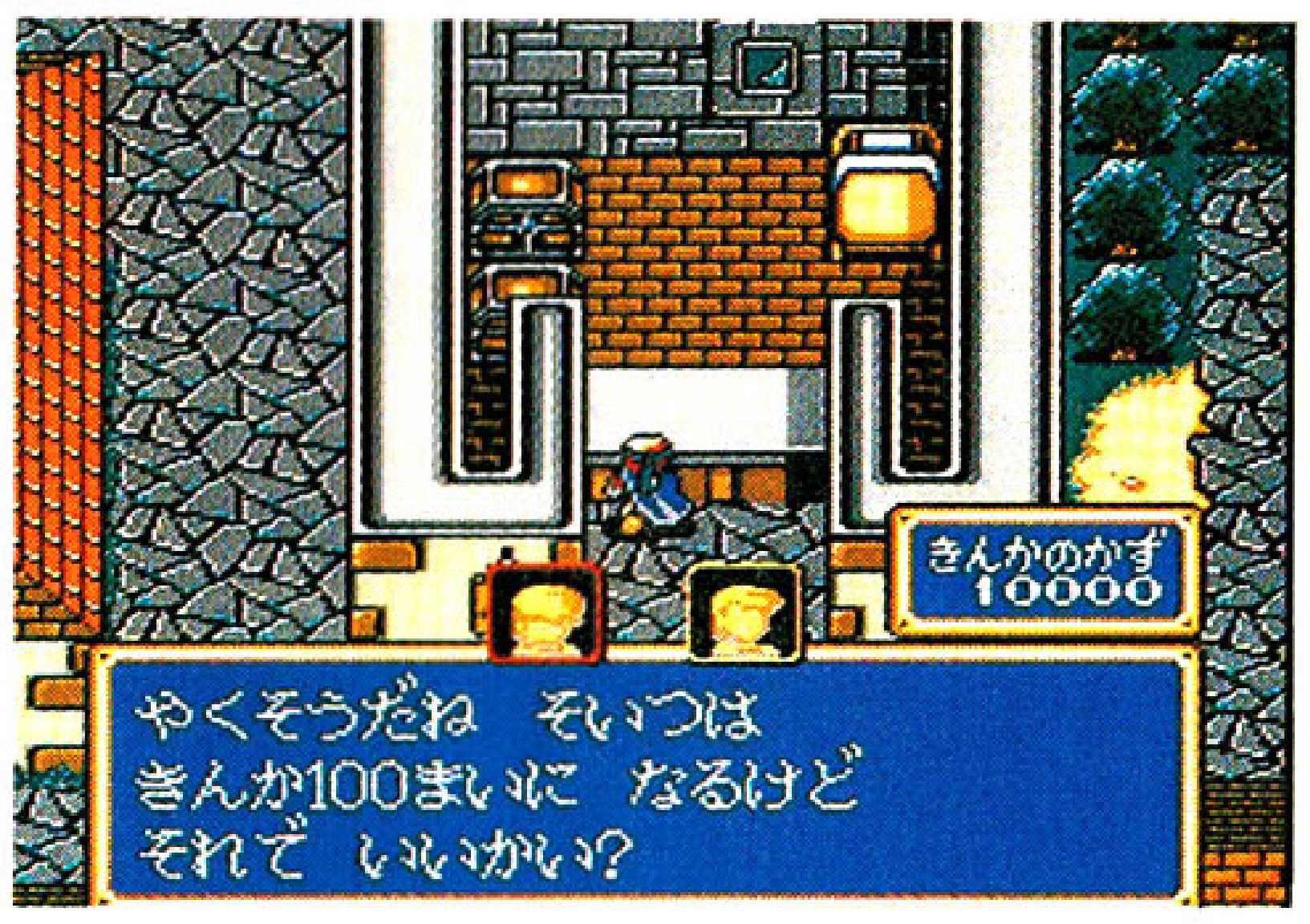


やくそう
100

きんかのかず
10000

なにを　かってくれるのかな?

⬆品物が画面の上に表示される



きんかのかず
10000

やくそうだね　そいつは
きんか100まいに　なるけど
それで　いいかい?

⬆店員がいないのは開発中のため

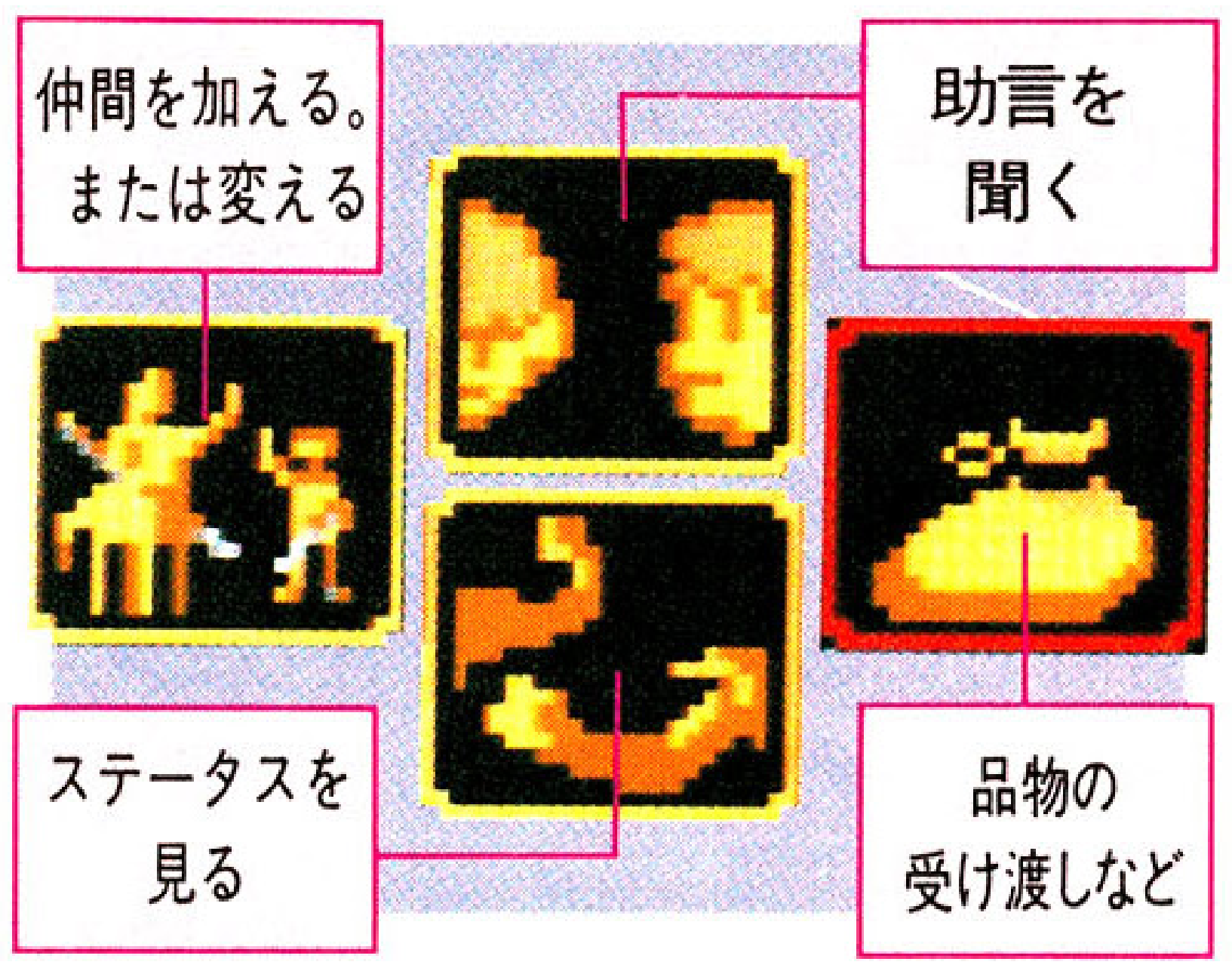
各街にあるガーディアナ軍の拠点！　それが本陣だ

前回触れたように、戦闘に参加できるのは最大12人まで。最終的には30人の仲間と出会うため、戦闘から外れるキャラクタが出てくることになる。

では、そのキャラクタはどうなるかというと、各街にある本陣で待機することになるのだ。

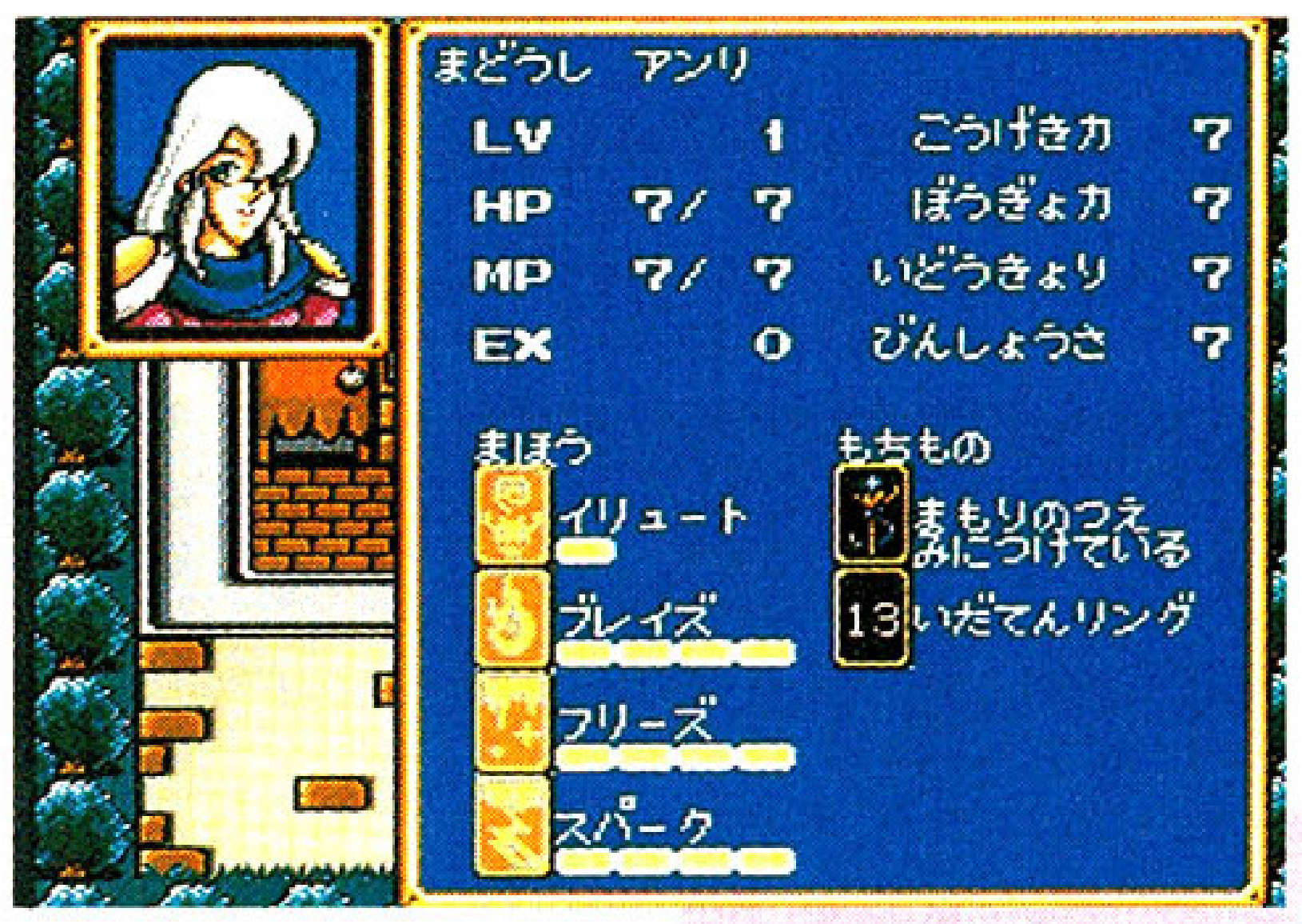
この本陣で、どのようなことができるかというと、仲間から次の戦いについての助言を聞いたり、待機している仲間をパーティに加えたり、道具の受け渡しなどができるようになっている。

この本陣は、味方の全キャラクタが勢ぞろいすることになる、まさしくガーディアナ軍の拠点だ。



⬆本陣で使える基本的なコマンド

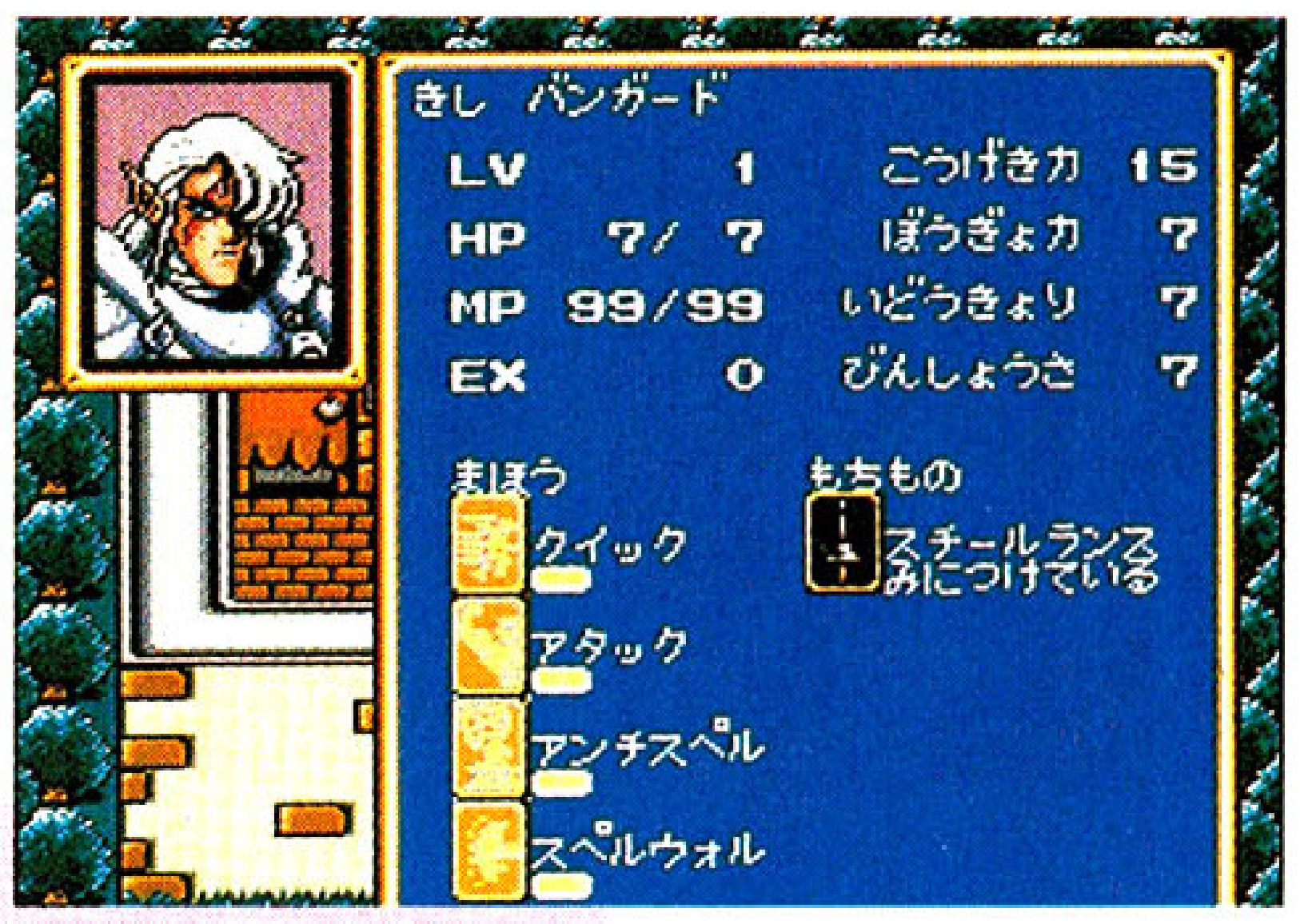
ステータスを見て検討する



まどうし　アンリ
LV 1　こうげき力 7
HP 7/ 7　ぼうぎょ力 7
MP 7/ 7　いどうきょり 7
EX 0　びんしょうさ 7

まほう
イリュート
ブレイズ
フリーズ
スパーク

もちもの
まもりのつえ　みにつけている
13 いだてんリング

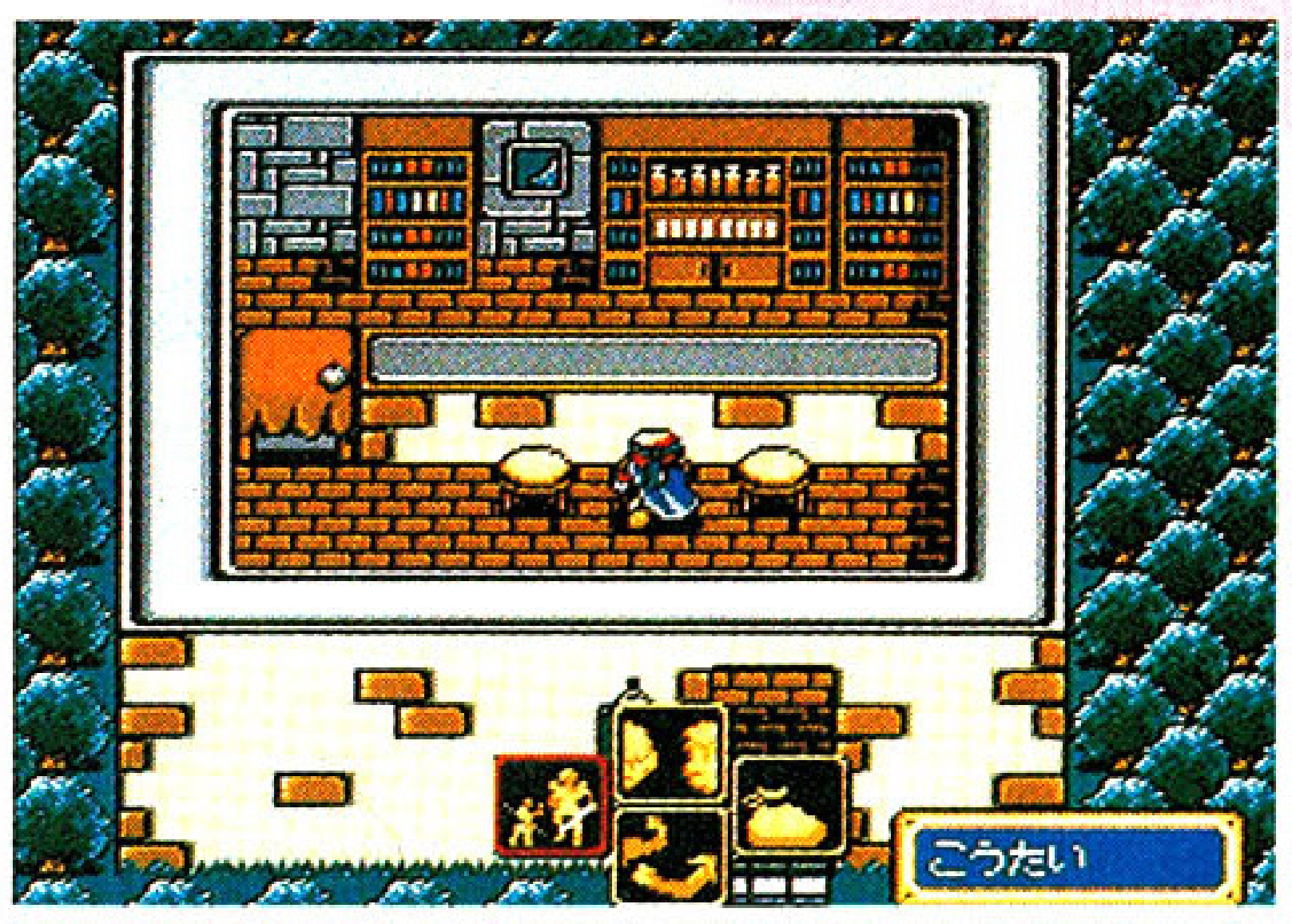


きし　バンガード
LV 1　こうげき力 15
HP 7/ 7　ぼうぎょ力 7
MP 99/99　いどうきょり 7
EX 0　びんしょうさ 7

まほう
クイック
アタック
アンチスペル
スペルウォル

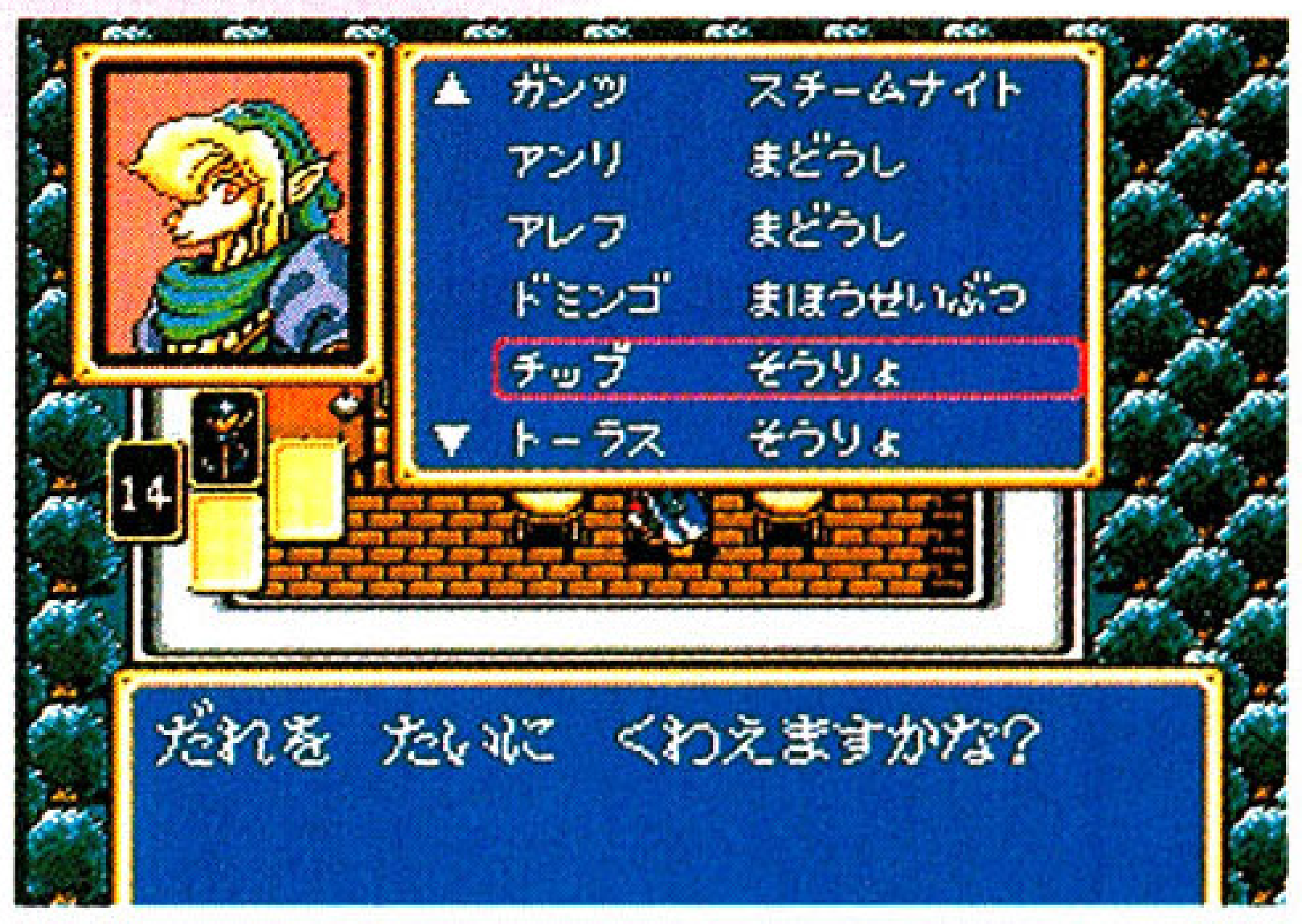
もちもの
スチールランス　みにつけている

そしてパーティに加える



こうたい

⬆パーティに入れたい仲間を選び…



▲ ガンツ	スチームナイト
アンリ	まどうし
アレフ	まどうし
ドミンゴ	まほうせいぶつ
チップ	そうりょ
▼ トーラス	そうりょ

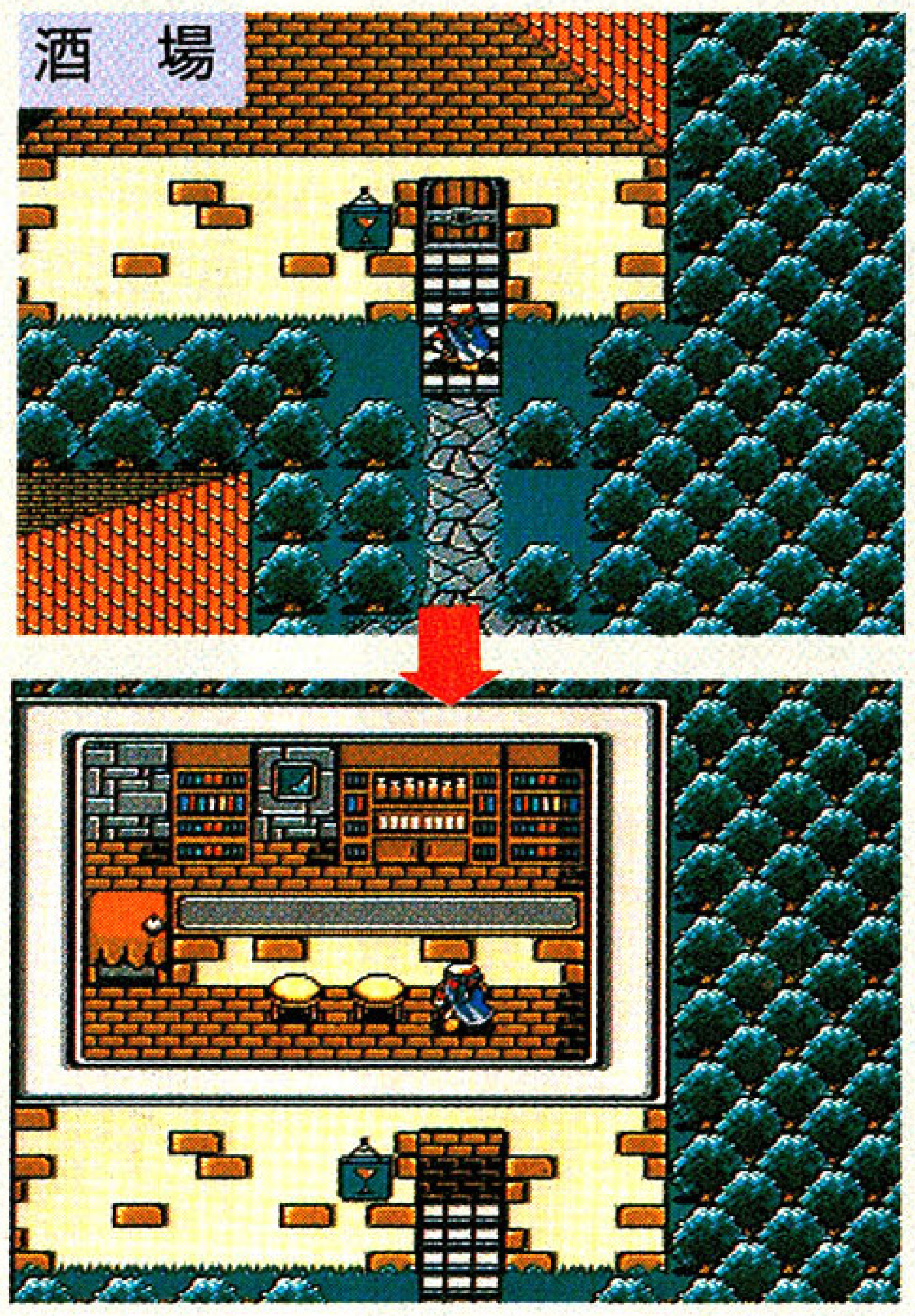
14

だれを　たいに　くわえますかな?

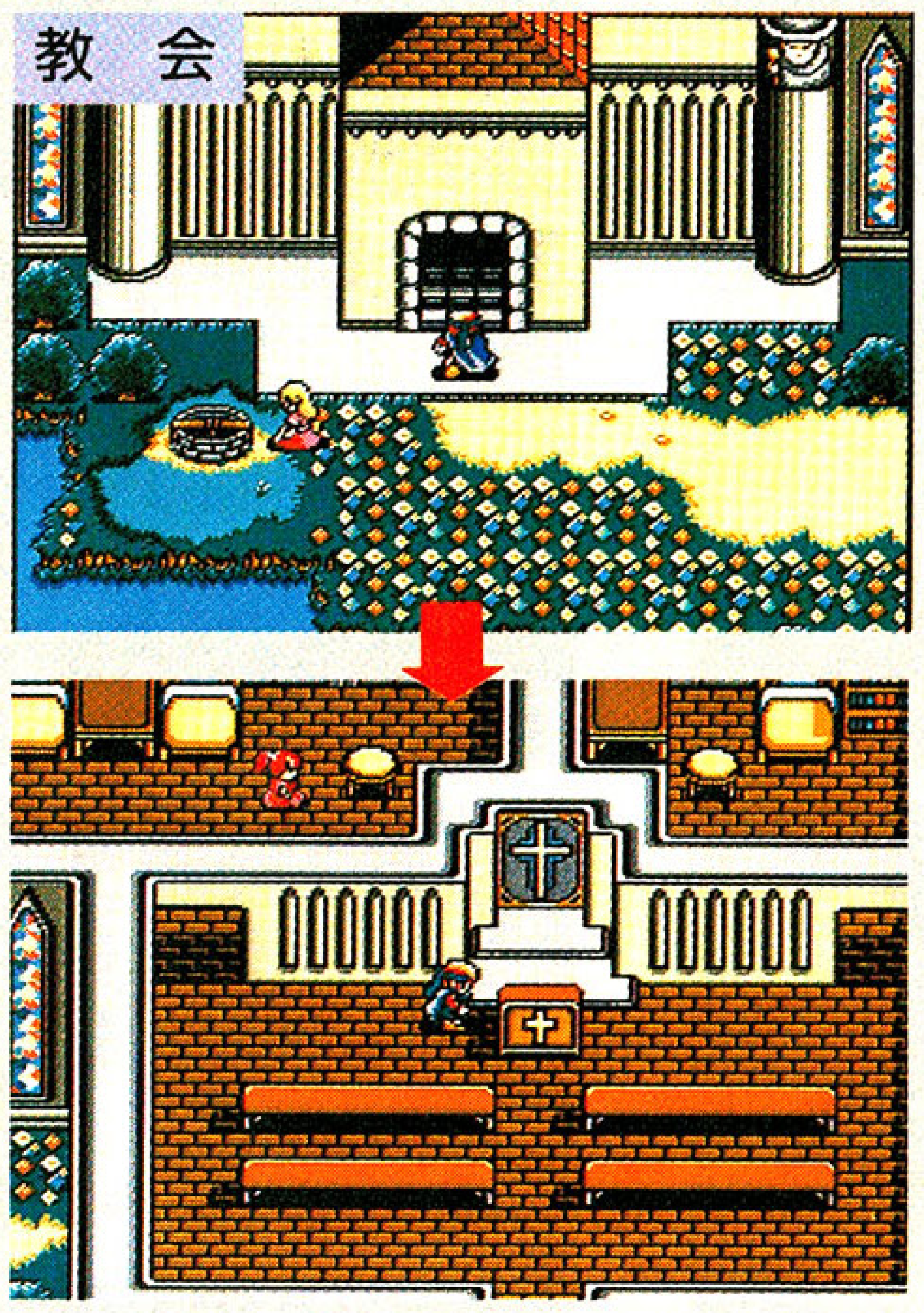
⬆これでOK。さて出陣しますか！

ガーディアナの街にはこんな場所もある

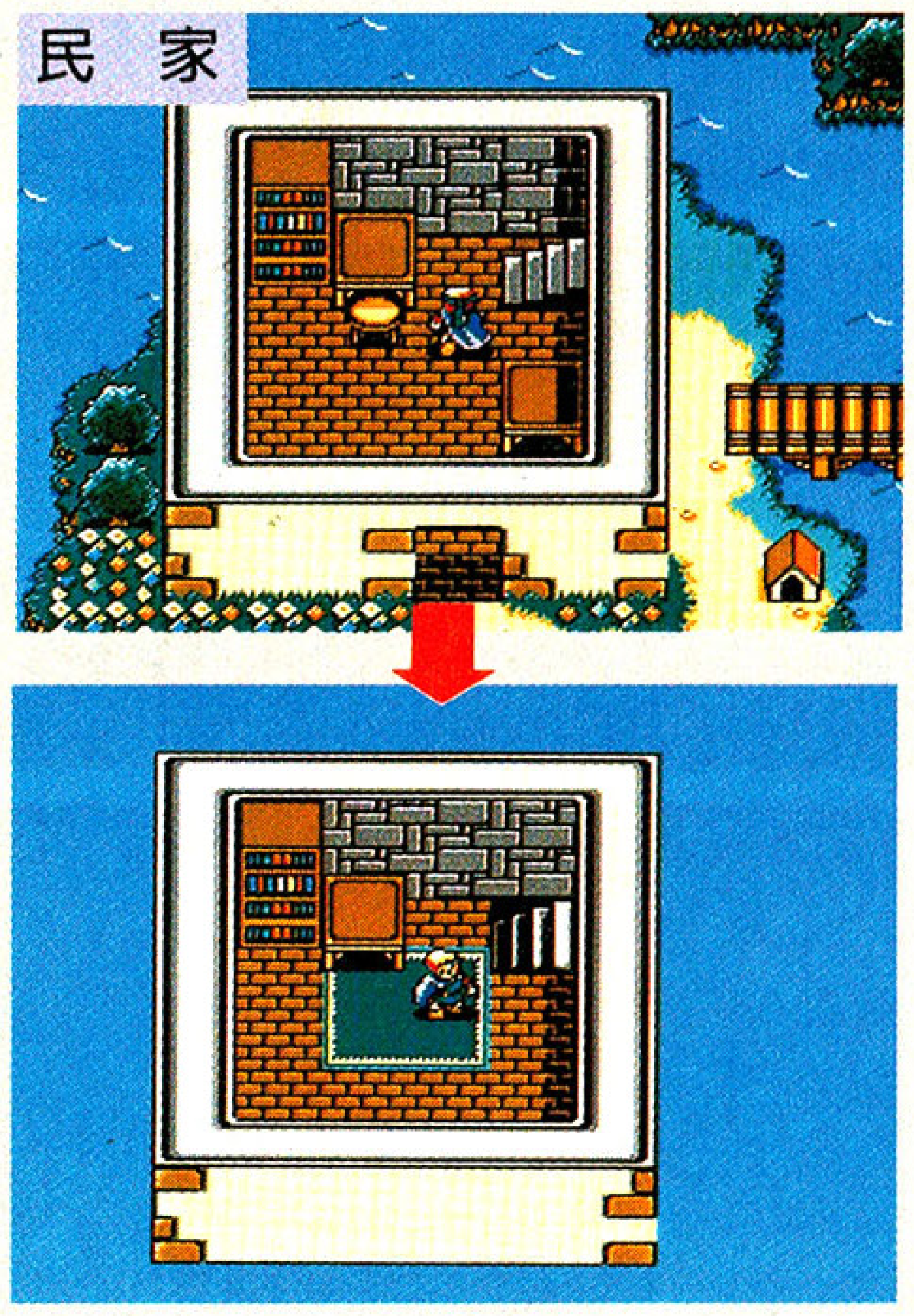
ここでは、ガーディアナの街にある建物を見てみよう。『シャイニング&ザ・ダクネス』とはガラッとかわって、フィールドタイプのRPGのよくあるタイプのものとなっている。各建物にはちゃんと看板がついていて、外から見てもわかるようになっている。酒場は意外と大事な情報が聞けそうなところだし、教会では死者の復活や毒の解除などができそうだ。民家を見てもらえば分かるように、建物には2階があるものもあり、同然地下に部屋がある建物もあると思われる。



⬆まだキャラクタは入っていない



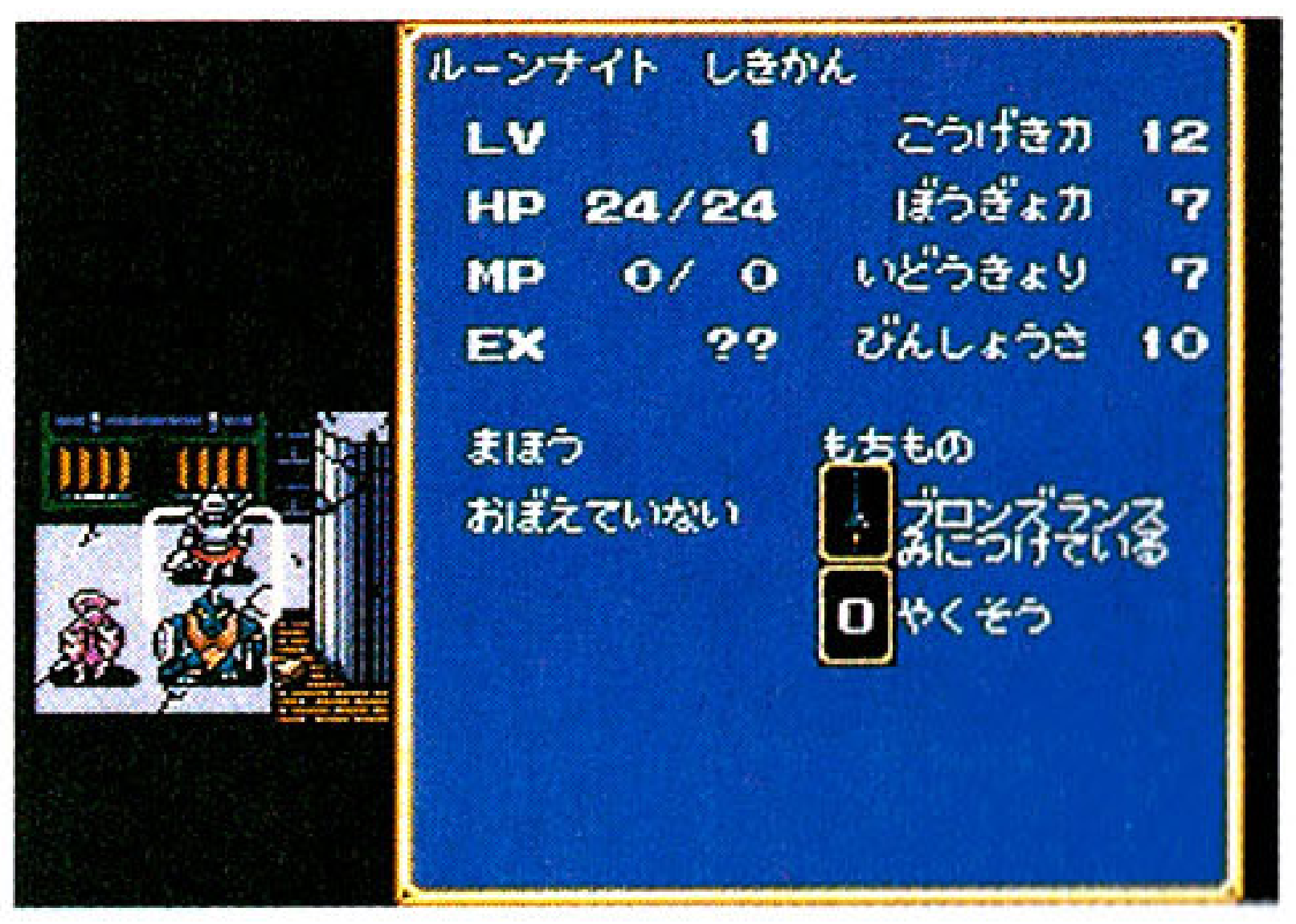
⬆礼拝堂。さらに奥にも部屋がある



⬆思わぬ出会いがあるかも知れない

見た目に反して分かりやすい！　『シャイニング・フォース』戦闘詳細レポート

読者諸君は、この戦闘画面からどんなイメージを受けただろう。『ラングリッサー』に似てる、面倒くさそう、そんな感じを持った人もいるだろう。だが、実際にプレイして『シャイニング・フォース』ならではの試みがいくつもなされていることがはっきりとわかった。それでは説明していこう。

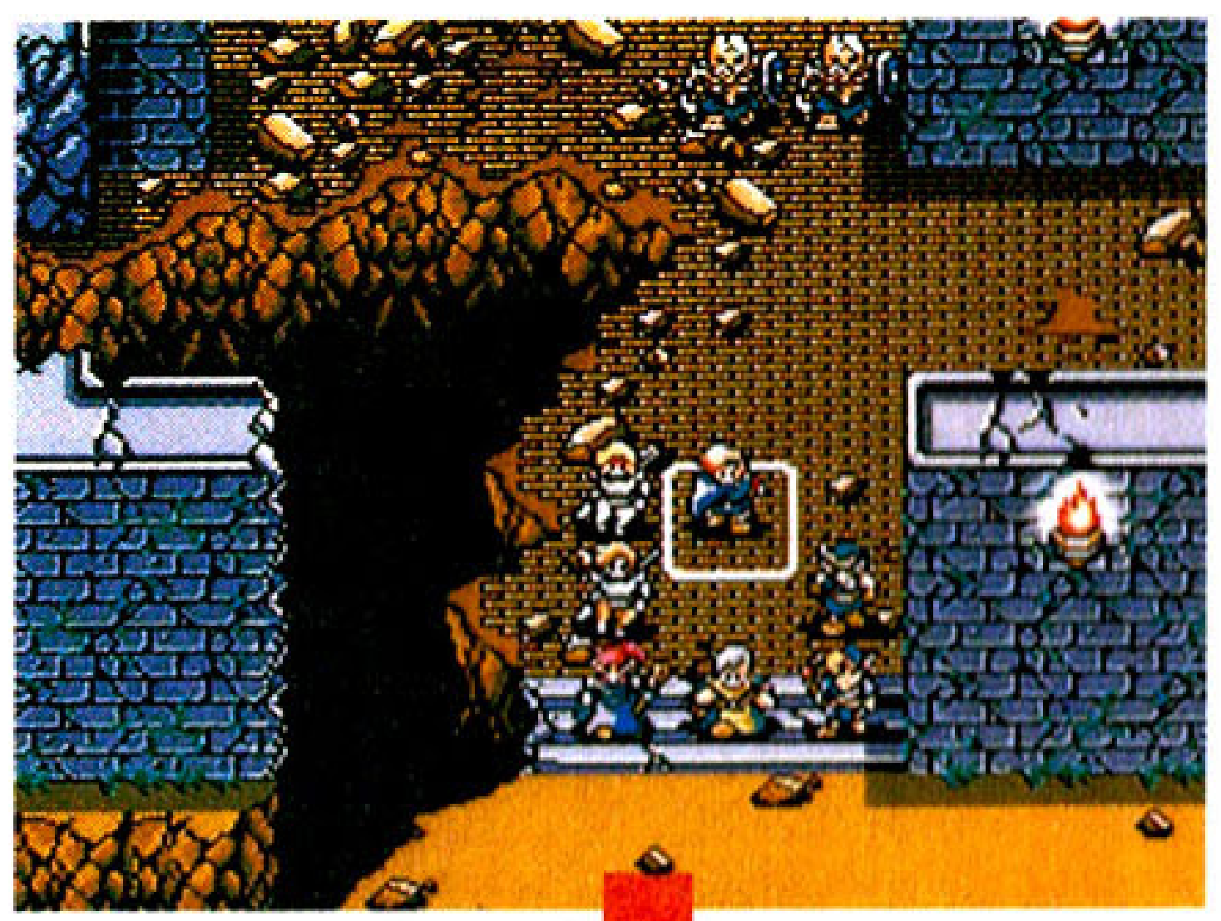

ルーンナイト　しきかん
LV　1　こうげき力　12
HP　24/24　ぼうぎょ力　7
MP　0/ 0　いどうきょり　7
EX　??　びんしょうさ　10
まほう
おぼえていない
もちもの
ブロンズランス　みにつけている
やくそう

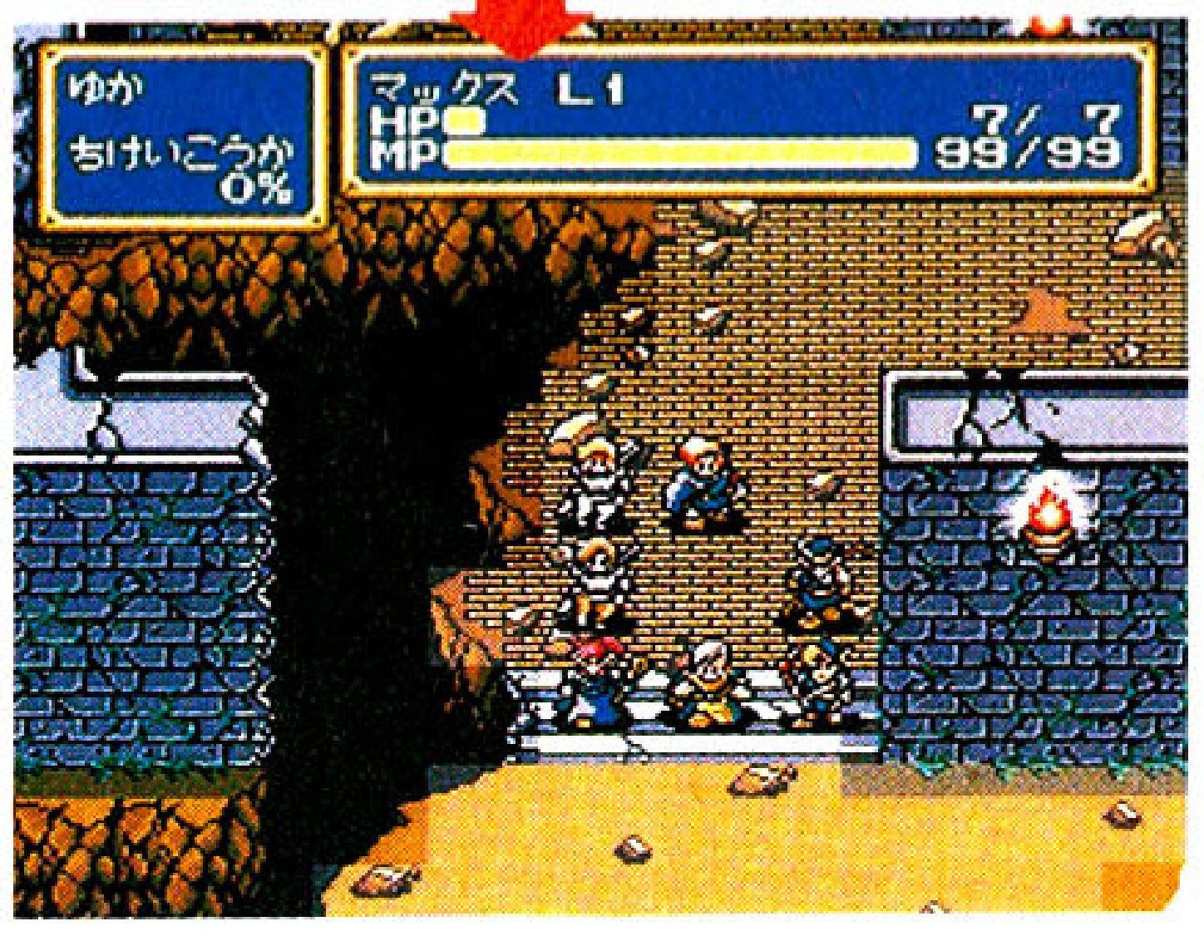
モンスターの状態も見ることができる。むっ、薬草を持っているな

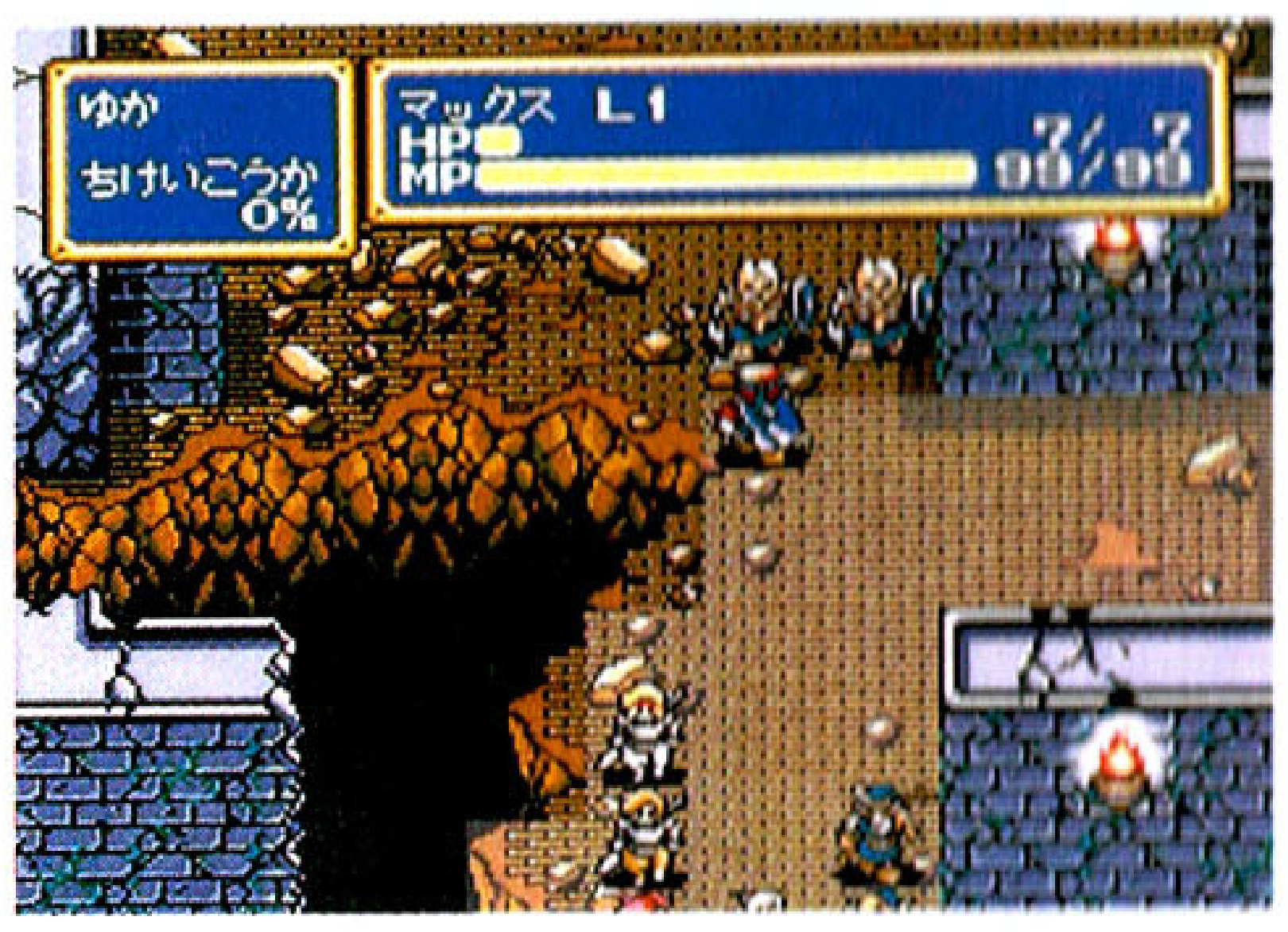
素早さの高いキャラクタから移動

行動する順番は予想したとおり「素早さ」の高いキャラクタから行うことになる。当然、モンスターのほうから行動することも十分にありうる。

プレイヤーのほうに順番がくると、行動できるキャラクタにカーソルがつく。移動できる範囲は点滅して教えてくれるので、移動させたいキャラクタなら、移動範囲内のキャラクタがいない場所に自由に動かすことができる。


まずカーソルがくる

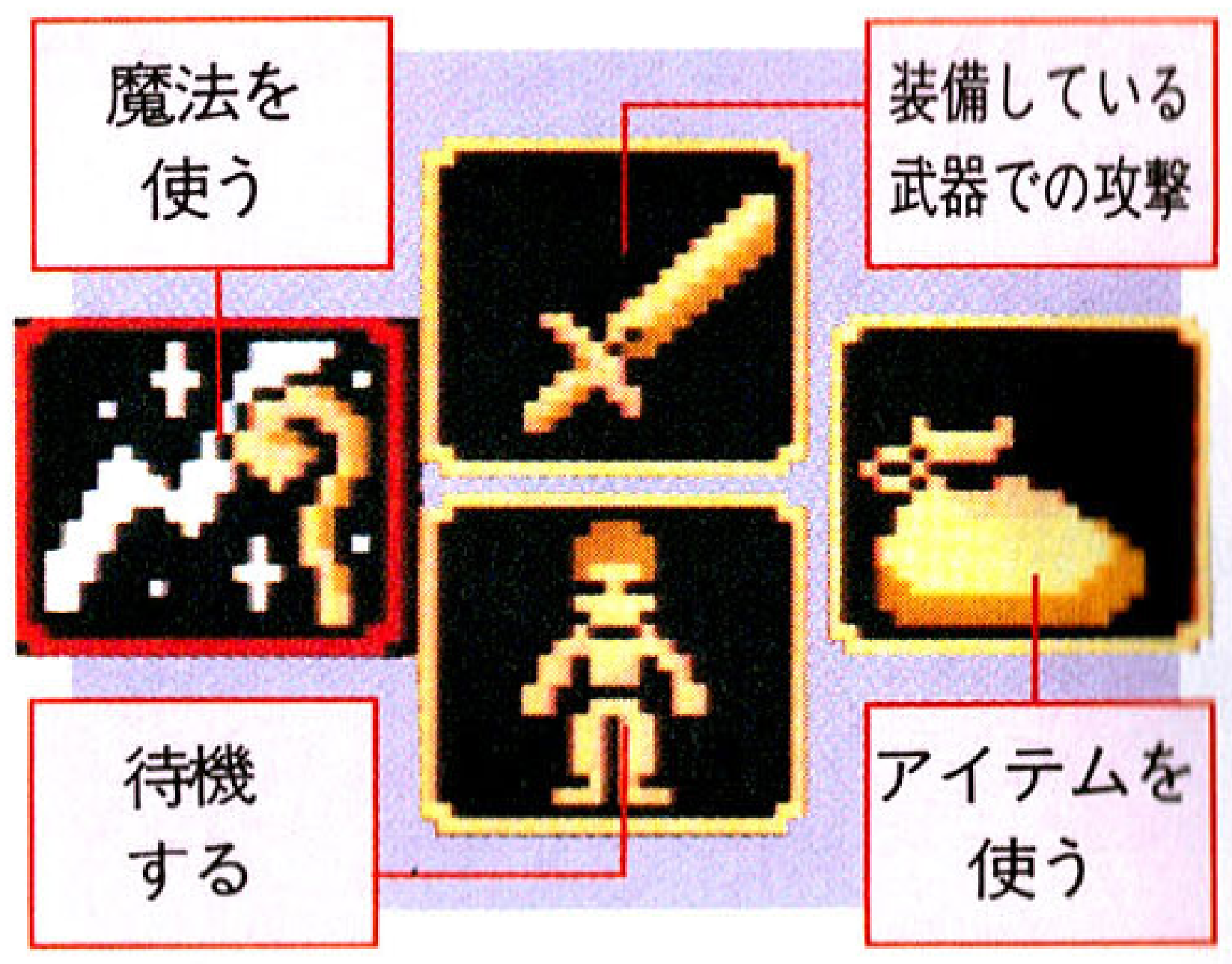

ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
移動範囲が表示される


ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
敵の前に移動。戦闘開始だ！

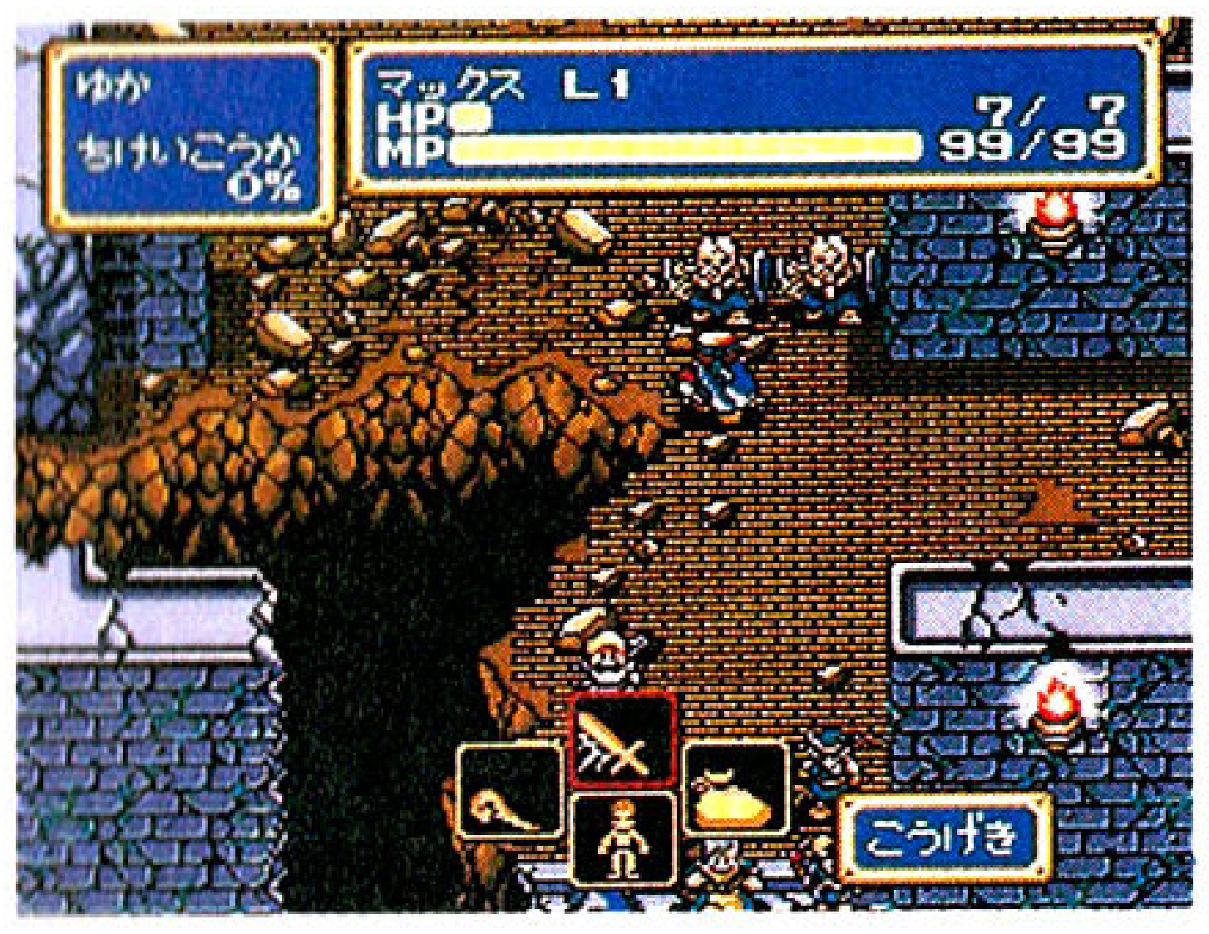
そして攻撃!!

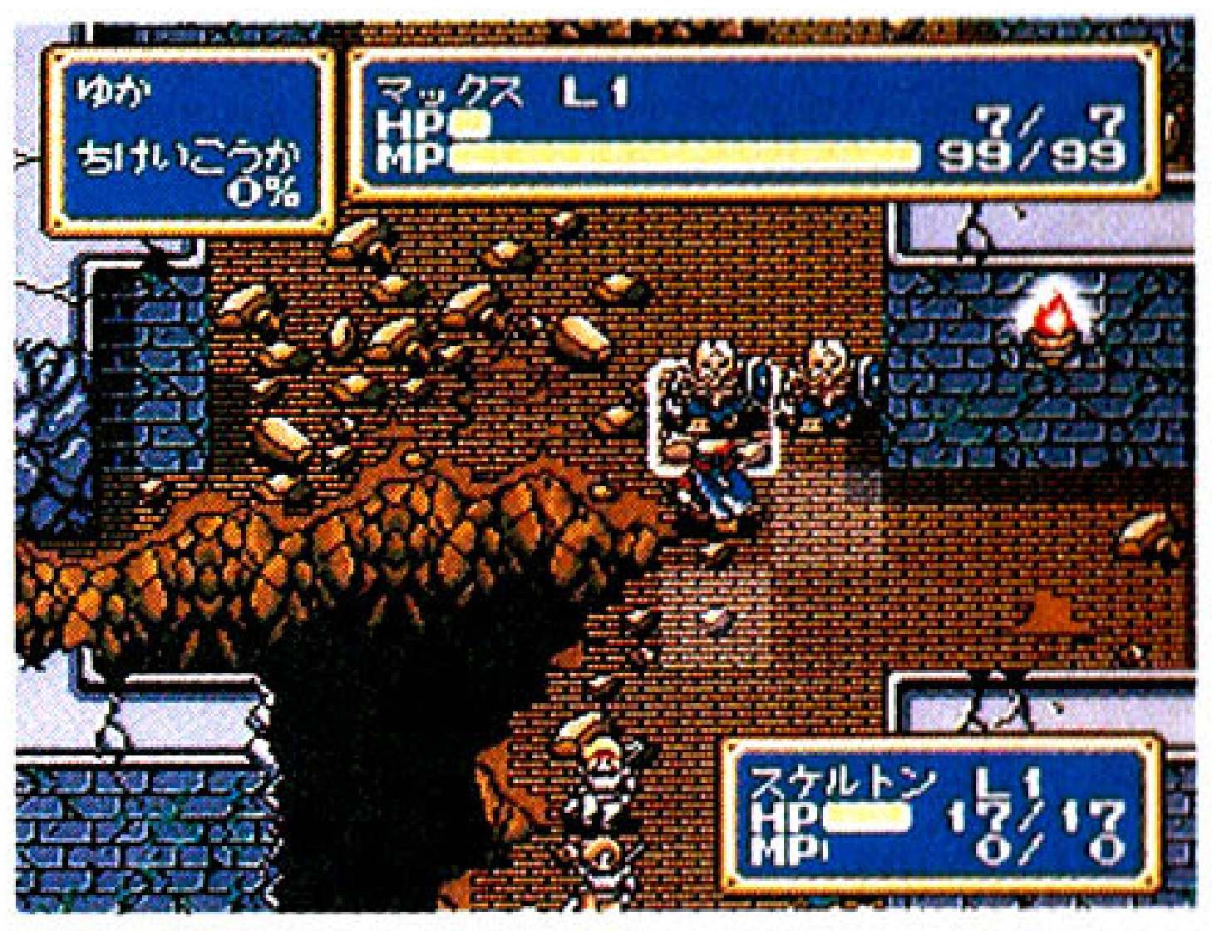
移動が終わったら次は攻撃だ。実行できるコマンドは右のようになっている。攻撃を選ぶと、現在装備している武器の攻撃可能範囲が表示される。範囲内に敵がいれば攻撃可能だ。

あとは攻撃したい敵キャラにカーソルを合わせればいい。その結果はアニメーションで表示される。

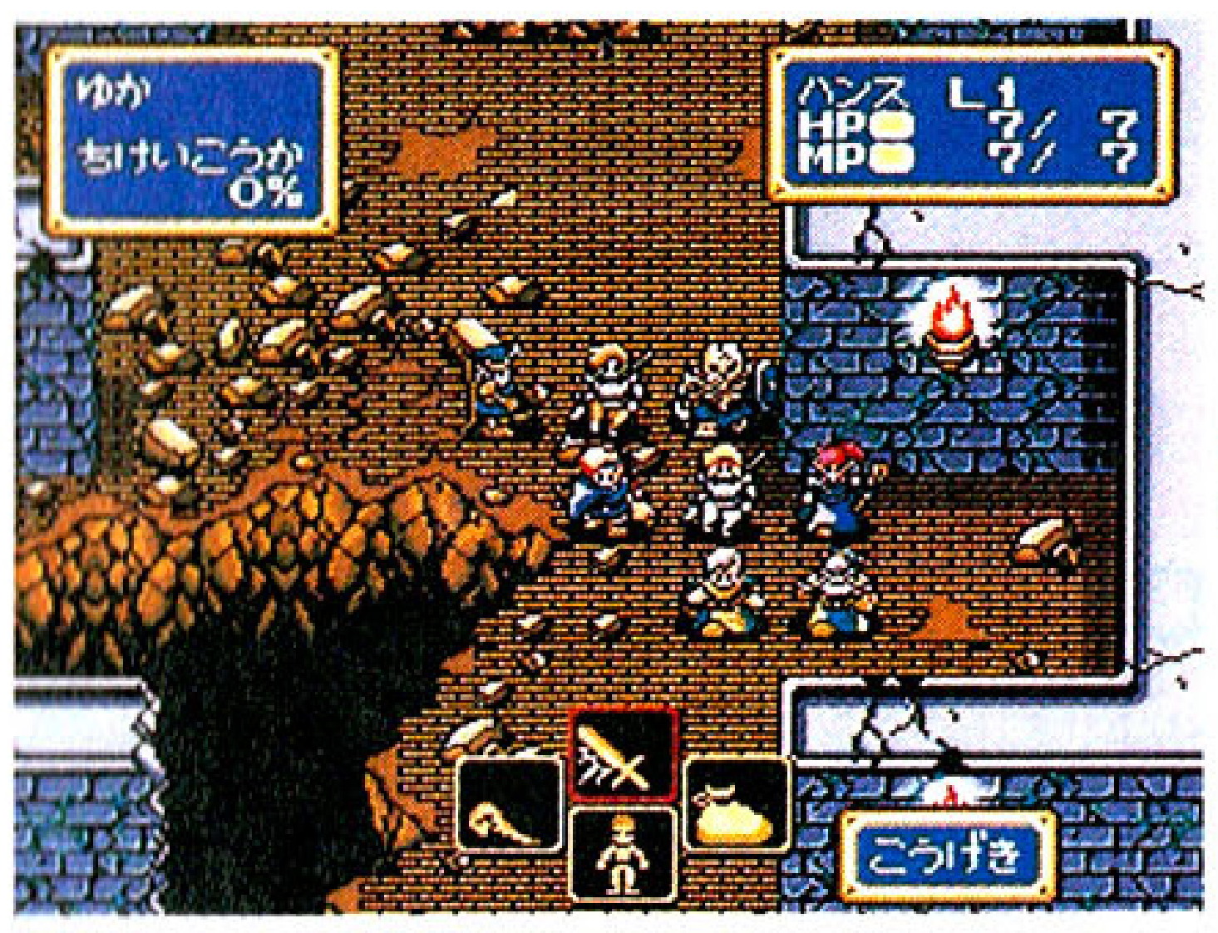

魔法を使う
装備している武器での攻撃
待機する
アイテムを使う
戦闘時の基本となるコマンド

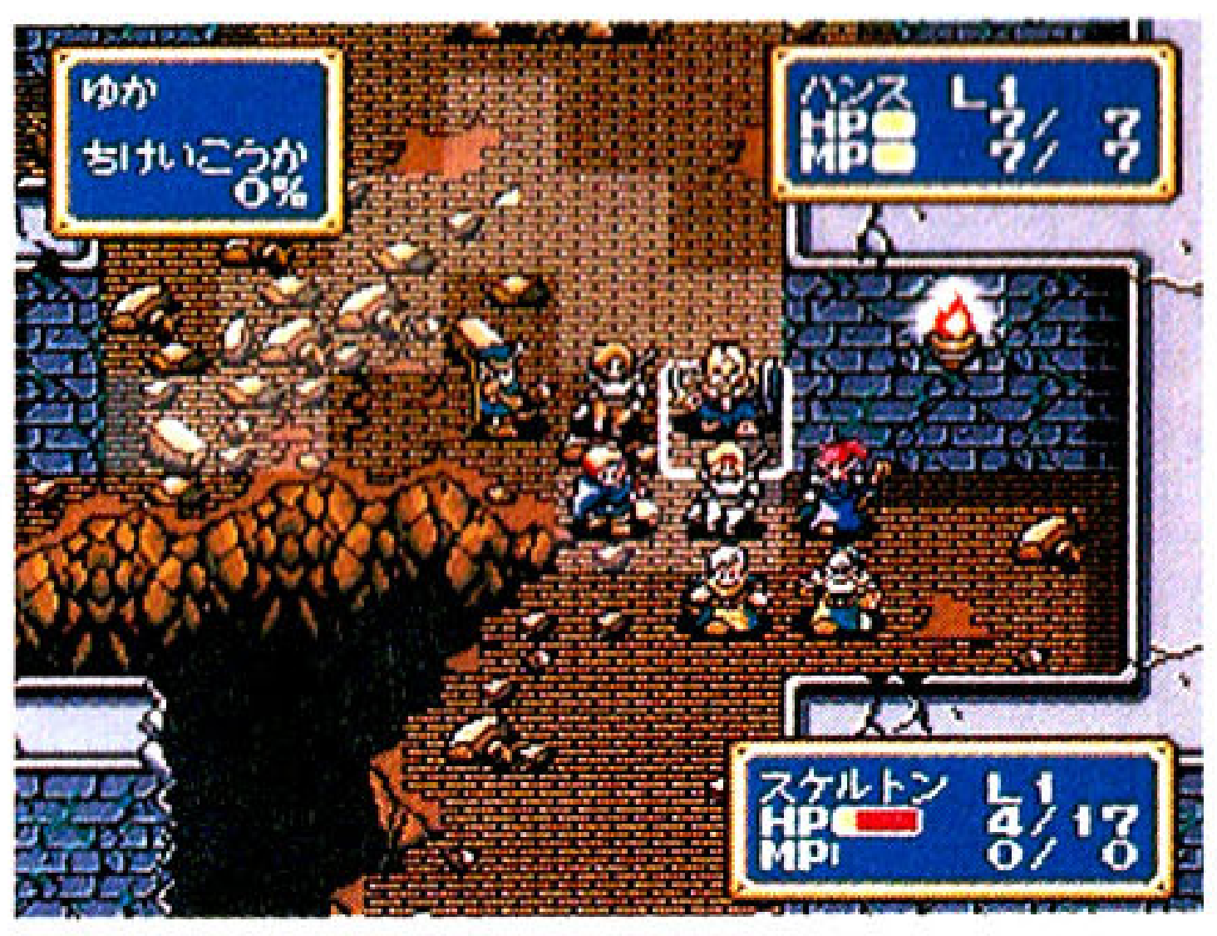
剣などを使った接近攻撃


ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
こうげき
攻撃範囲が表示される

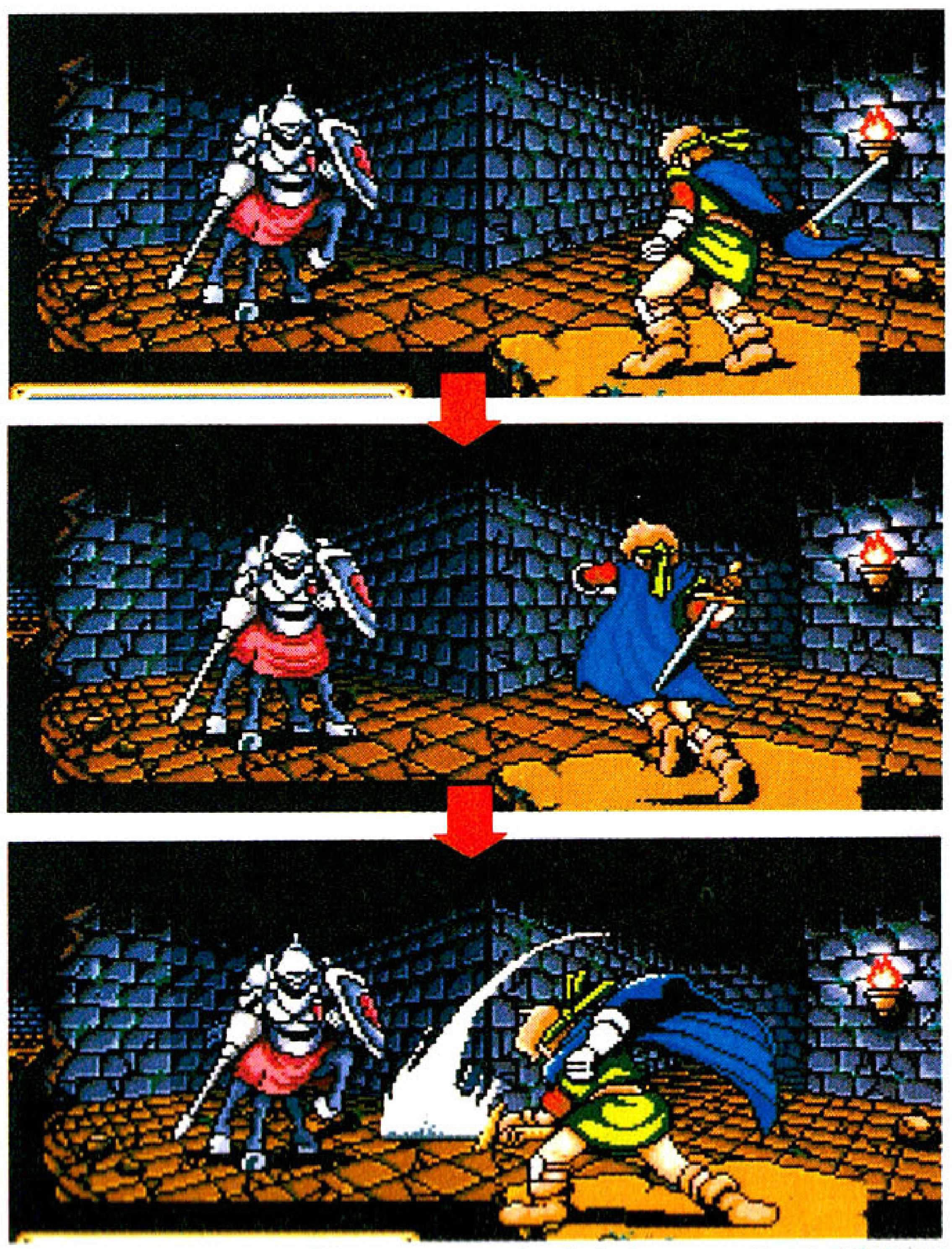

ゆか
ちけいこうか 0%
マックス L1
HP 7/ 7
MP 99/99
スケルトン L1
HP 17/17
MP 0/ 0
敵にカーソルを合わす

弓を使った遠隔攻撃

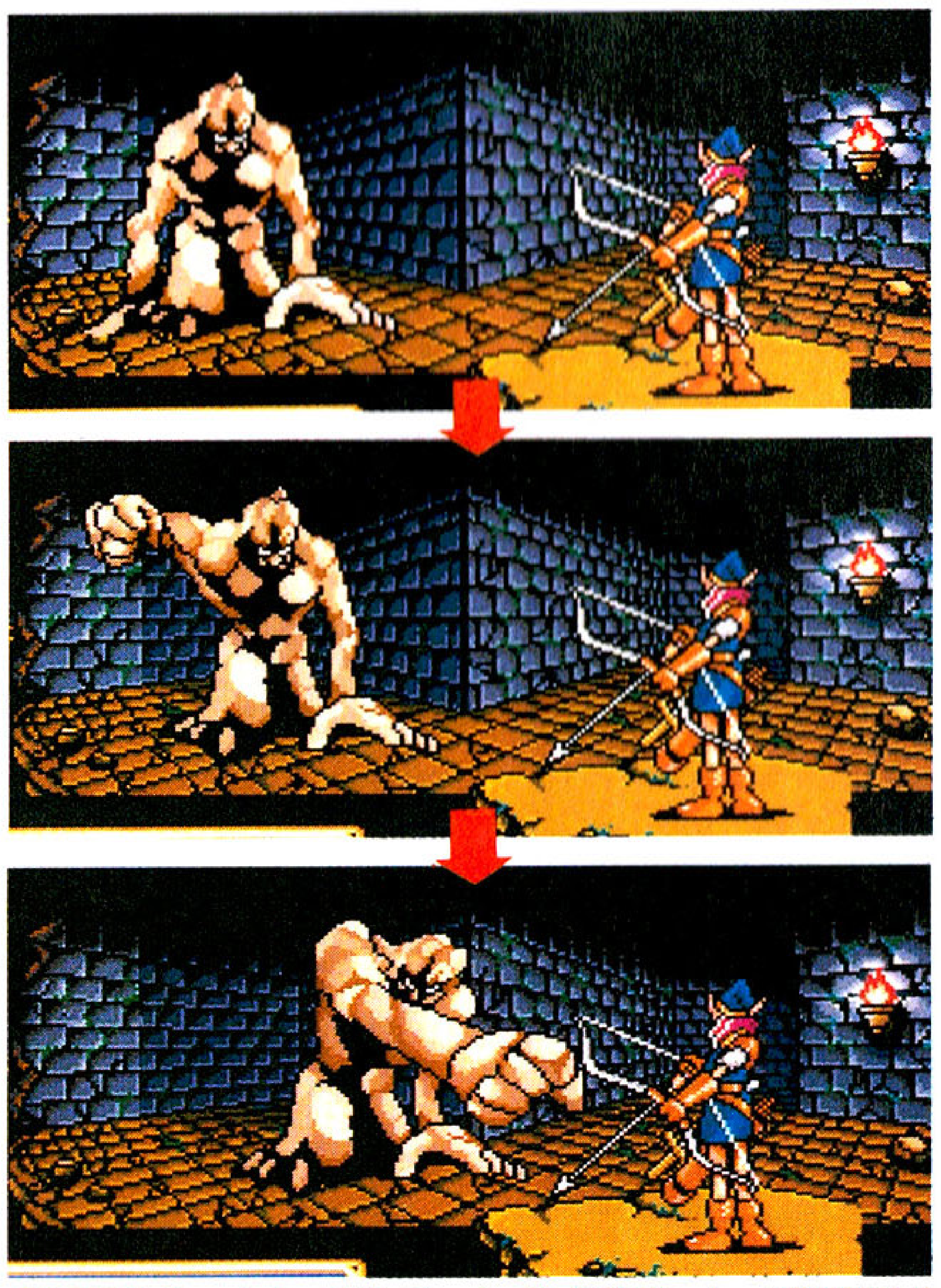

ゆか
ちけいこうか 0%
ハンス L1
HP 7/ 7
MP 7/ 7
こうげき
弓は射程が剣より長い


ゆか
ちけいこうか 0%
ハンス L1
HP 7/ 7
MP 7/ 7
スケルトン L1
HP 4/17
MP 0/ 0
遠隔射撃が可能だ！

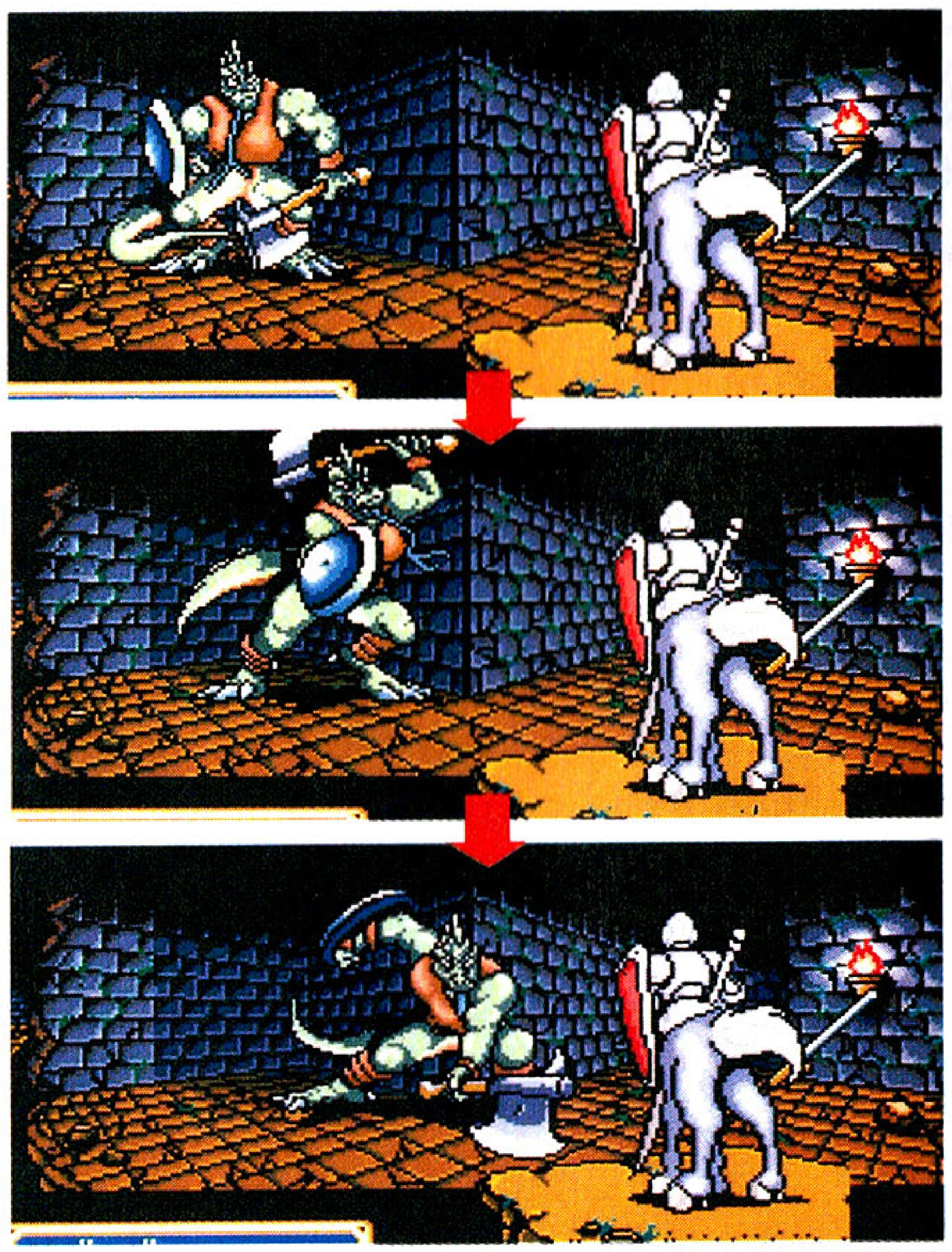
剣士・マックスVSルーンナイト


ボスクラスの敵、ルーンナイトにマックスが挑む

弓兵・ハンスVSゴーレム


手がズームしてきてハンスを襲う！　強烈だ！

騎士・メイVSリザードマン

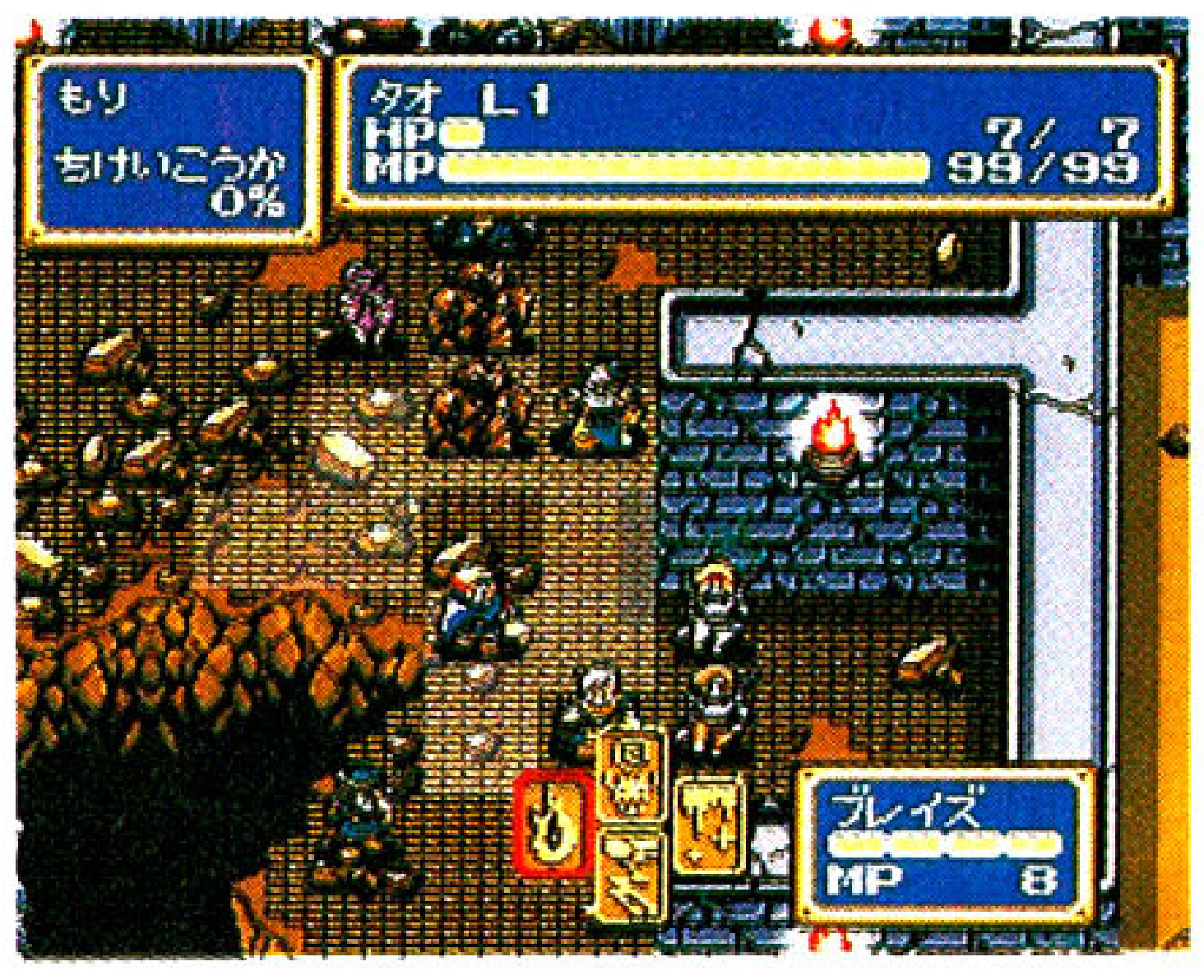

後方に反動をつけ、高速で巨大な斧を振り下ろす

魔法はレベルによって威力と効果範囲が違う

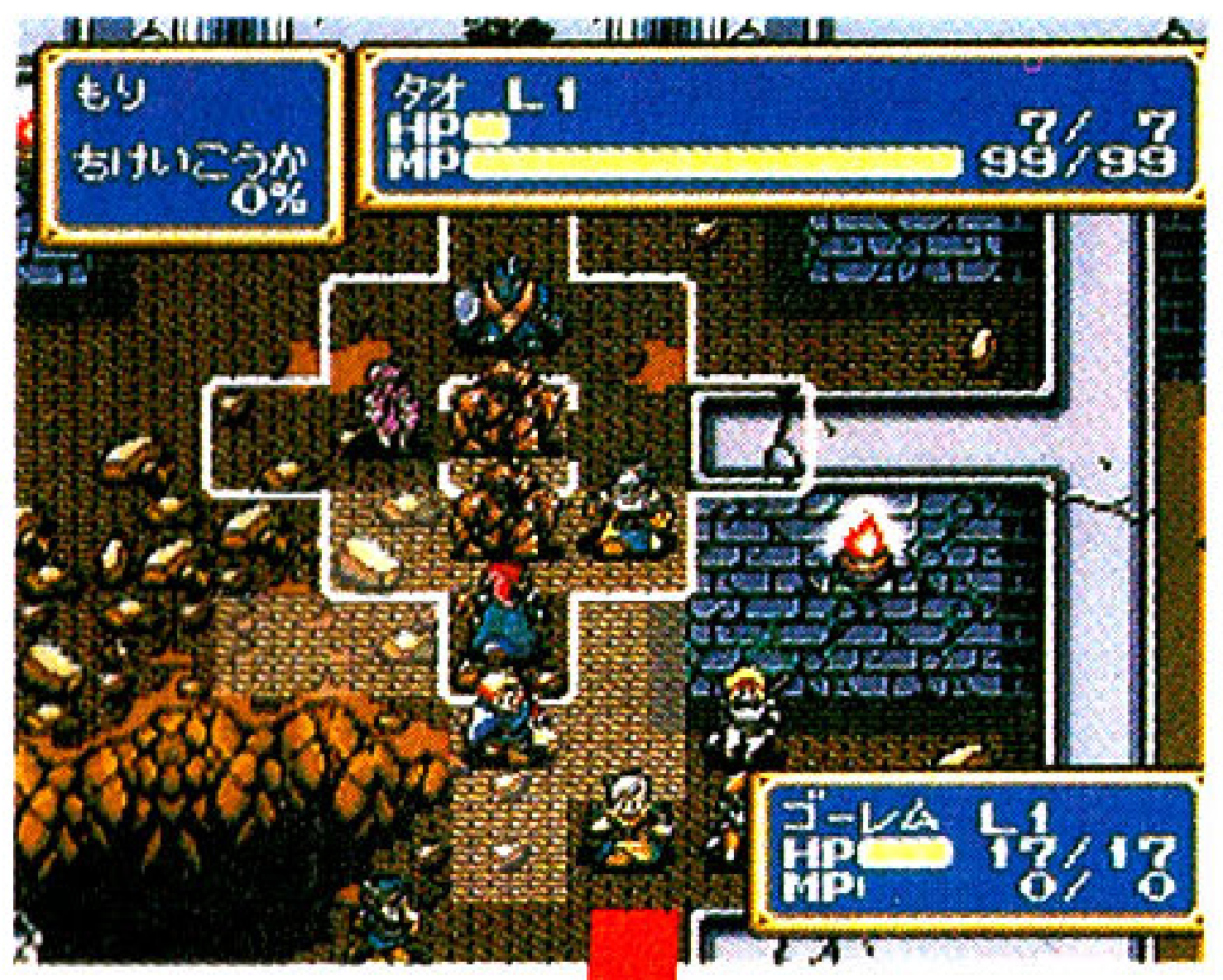
魔法のコマンドを選んだ場合、まず使用したい魔法を選ぶ。選択すると、その魔法の効果範囲が表示される。魔法には『シャイニング&ザ・ダクネス』のように、レベルがあり、プレイヤーは使用したいレベルが選べる。

レベルによって効果範囲、効力ともに異なり、高いレベルのほうが効果範囲が広く、効果も絶大なはずだ。ちなみに、魔法の結果もアニメーションで表示される。

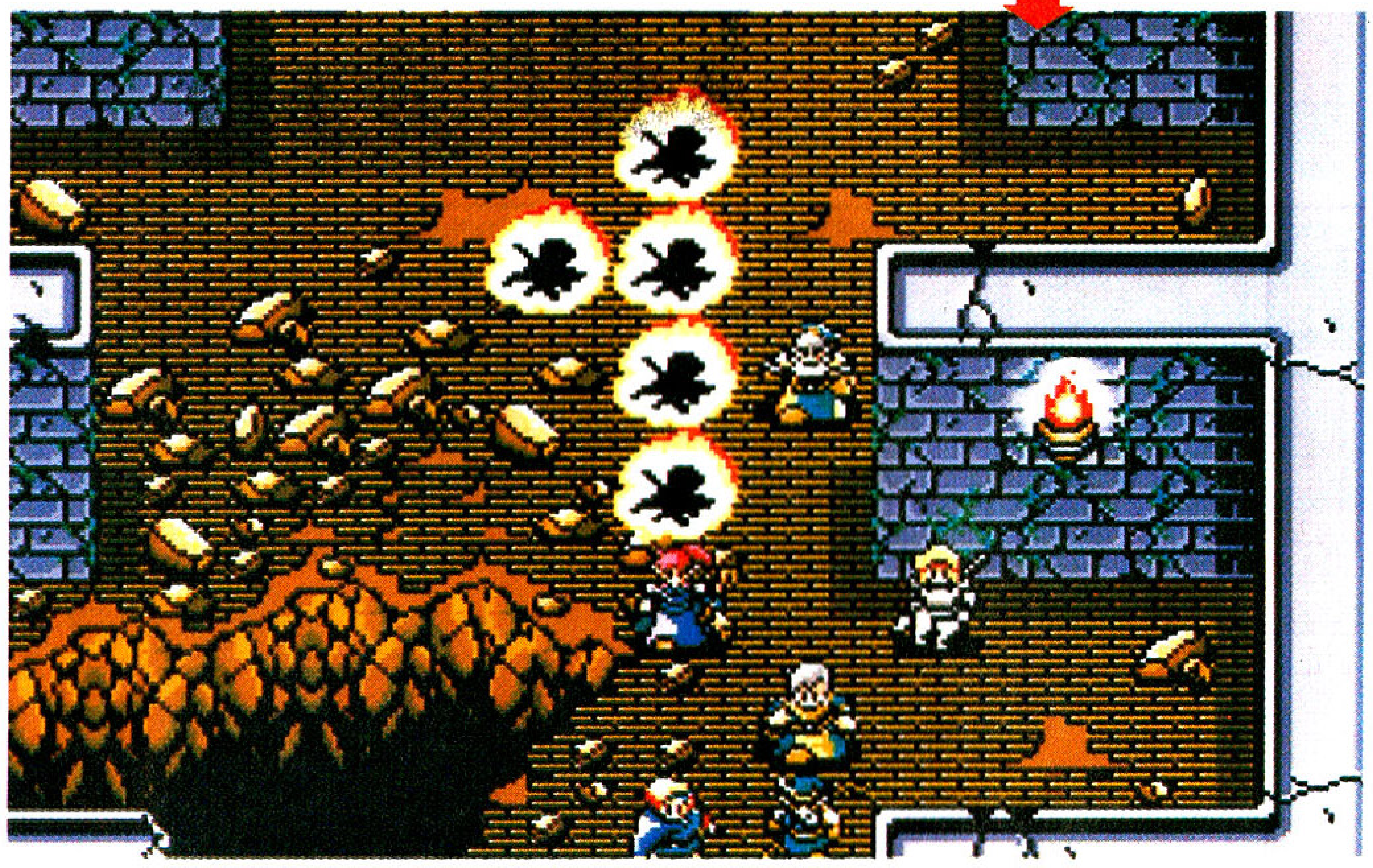
攻撃魔法で敵を狙う


もり
ちけいこうか 0%
タオ L1
ブレイズ MP 8

⇧まずは使用魔法を選ぶ

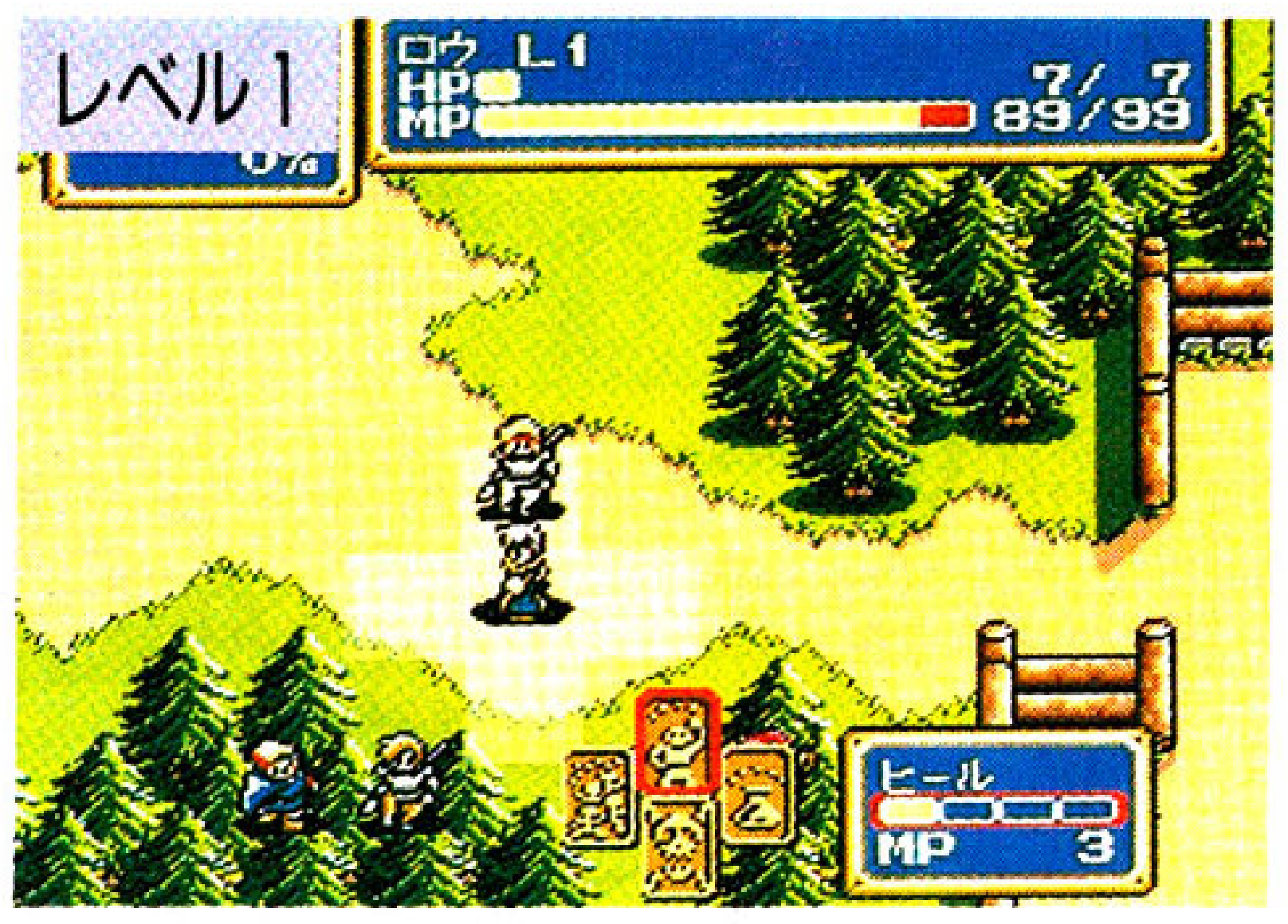

もり
ちけいこうか 0%
タオ L1
ゴーレム L1

⇧効果範囲を移動させる

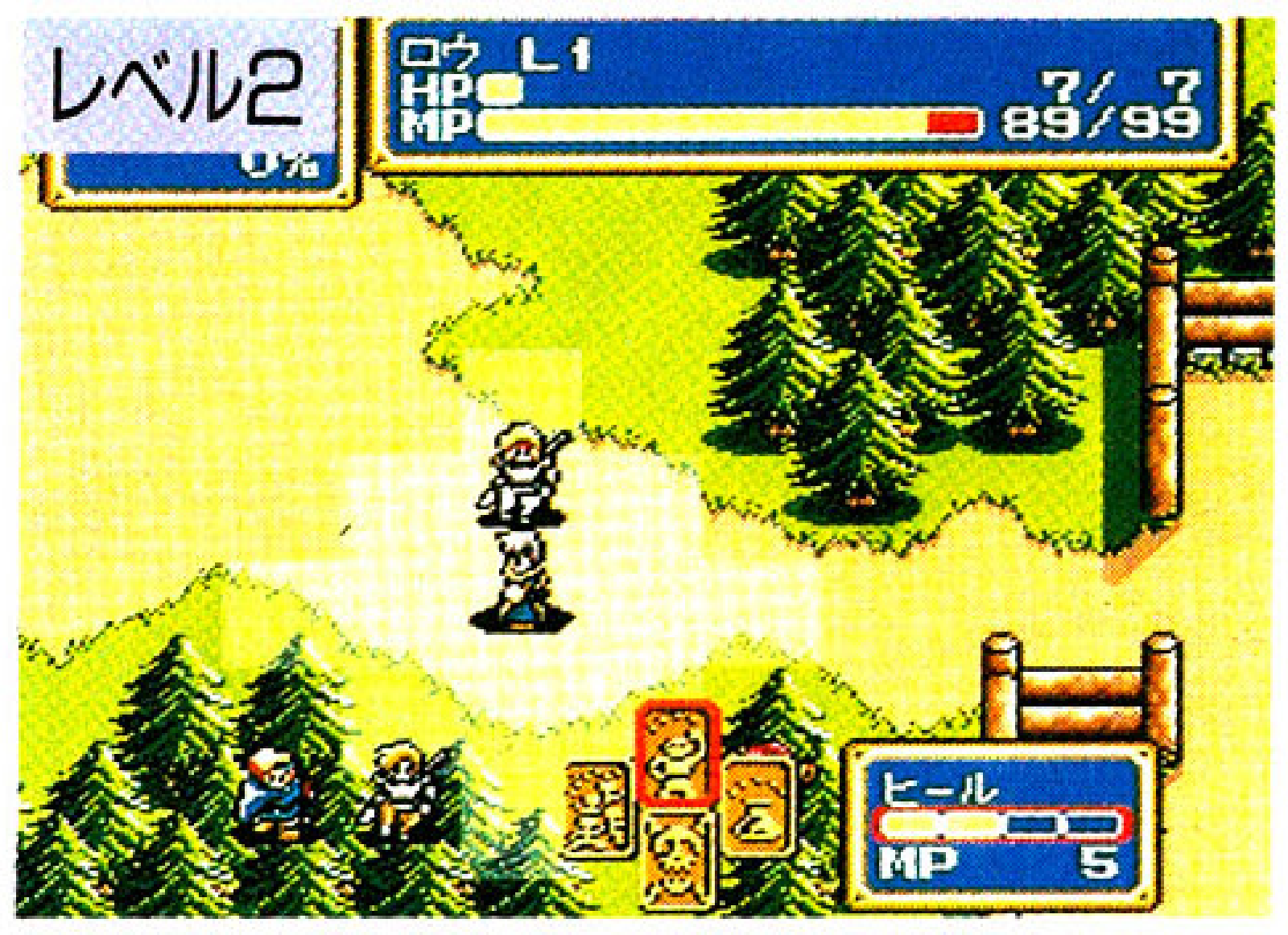


⇧実際には魔法の結果をアニメーションで表示したあとにこの画面になる

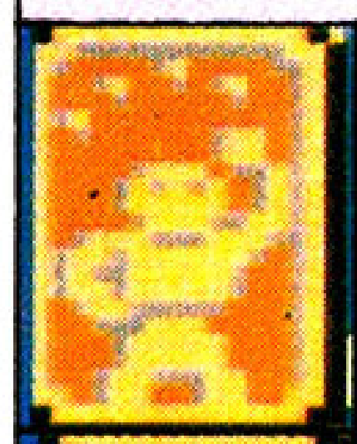
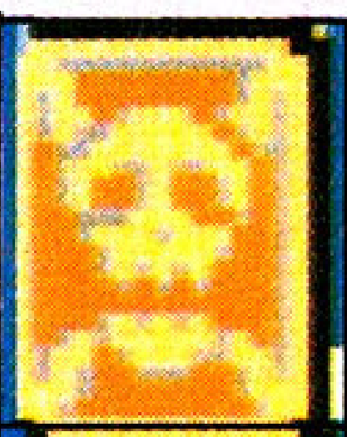
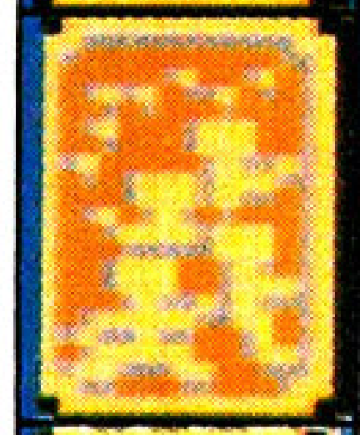
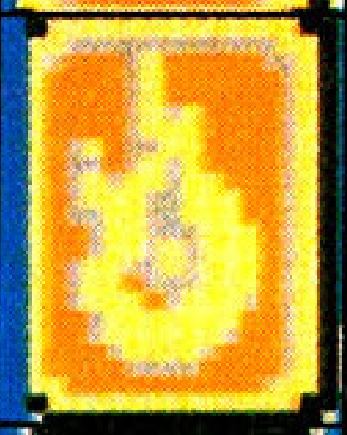
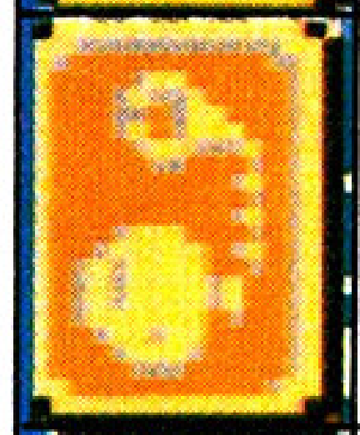
魔法効果範囲はこんなに違う


レベル1
ロウ L1
ヒール MP 3

⇧ヒールレベル１の効果範囲

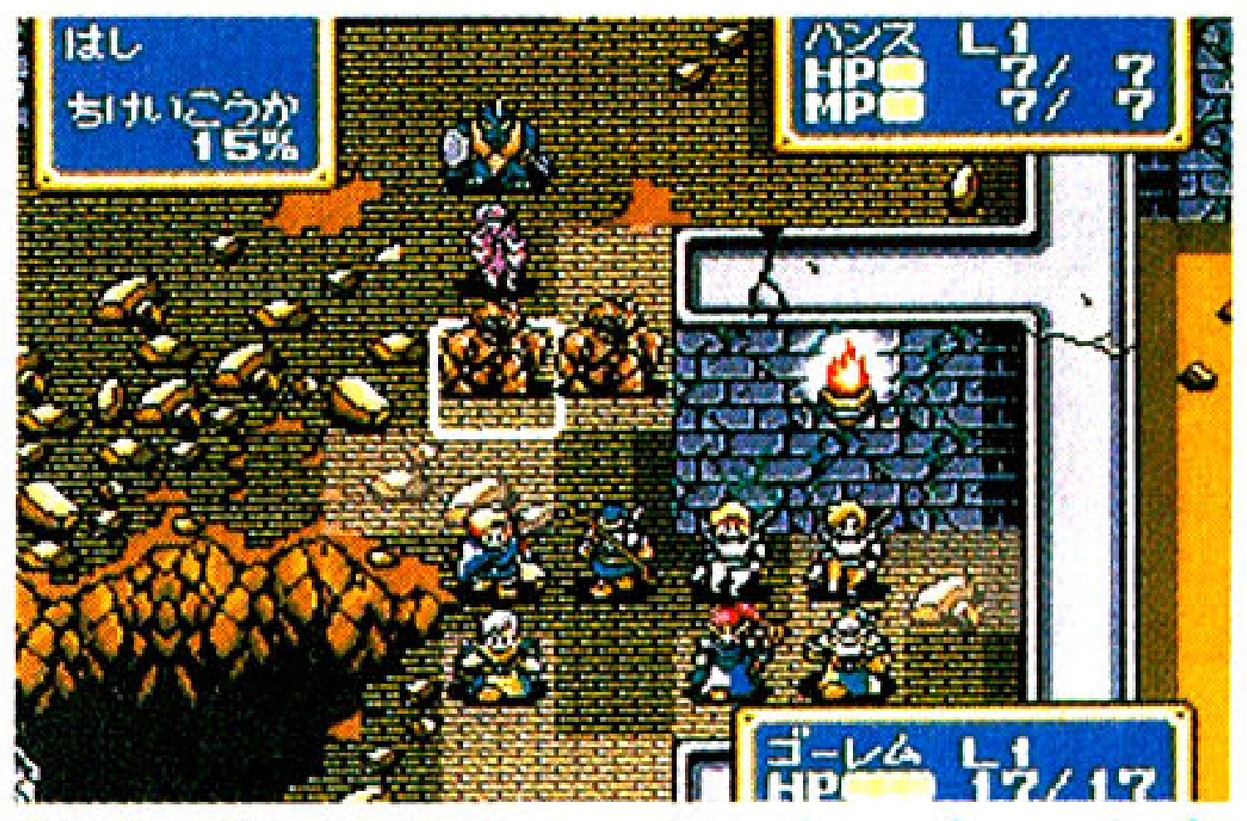

レベル2
ロウ L1
ヒール MP 5

⇧ヒールレベル２の効果範囲

使用できる魔法の一部			
	ヒール 味方のヒットポイントを回復させる		ソウルスチル 成功すると、敵の命を一瞬にして奪う
	オーラ 味方全員のヒットポイントを回復させる		ブレイズ 火炎を呼び起こし、複数の敵を焼きつくす
	スロウ 敵の素早さを奪い、ダメージを増大させる		フリーズ 冷気で複数の敵を凍りつかせてダメージを与える
	スリープ 成功すると、敵を数ターン眠らせることができる		スパーク 稲妻を敵の頭上に落としてダメージを与える

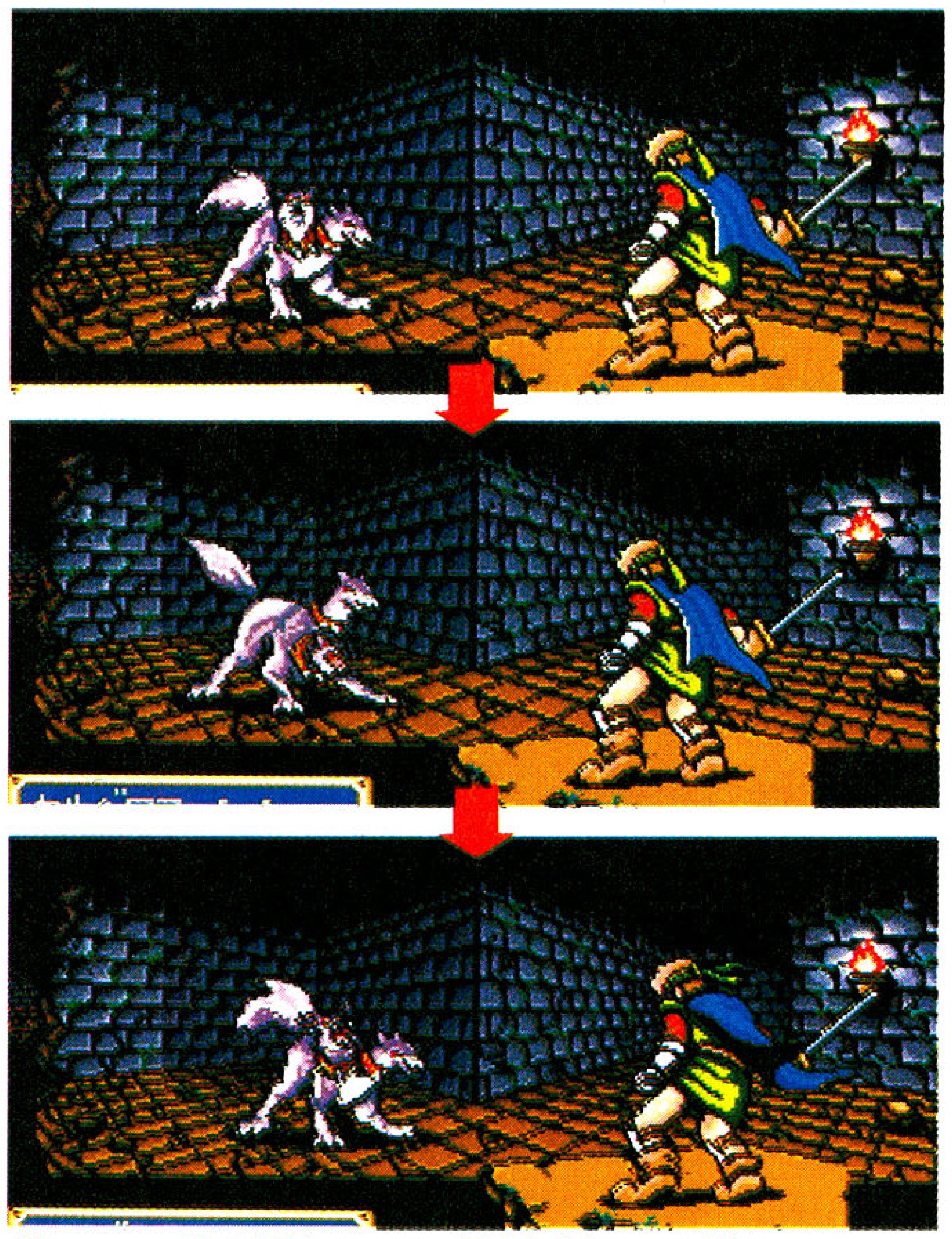
地形効果について

地形は移動ポイントの消費量や攻撃のさいの有利、不利に関係する。予想ではあるが、例えば森と平野なら、森にいるほうが戦いに有利になるってな感じではないだろうか。このあたりにも戦略性の高さがうかがえる。


はし
ちけいこうか 15%
ハンス L1
ゴーレム L1

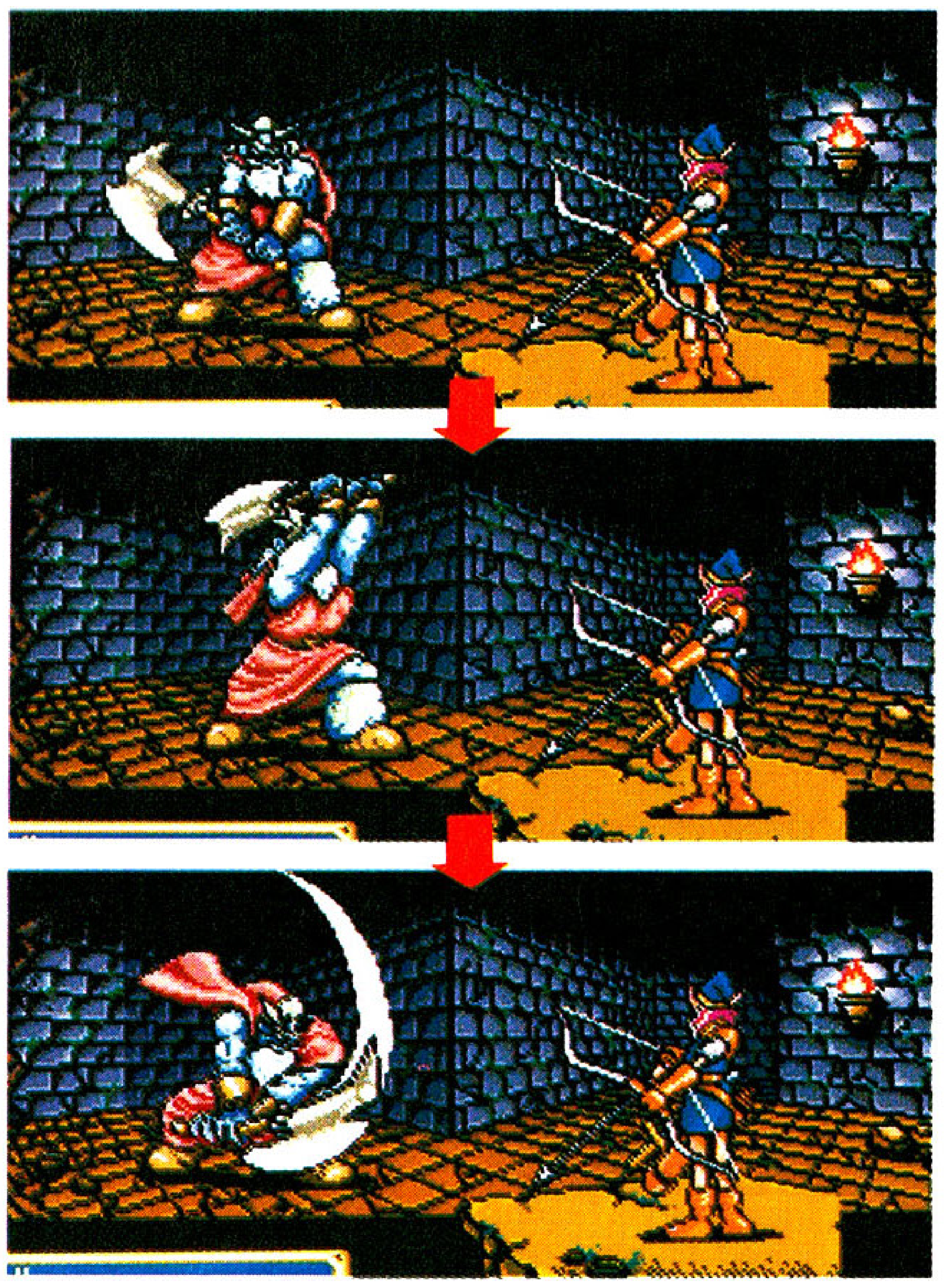
⇧地形を考慮した戦略を立てよう

剣士・マックスVSケルベロス



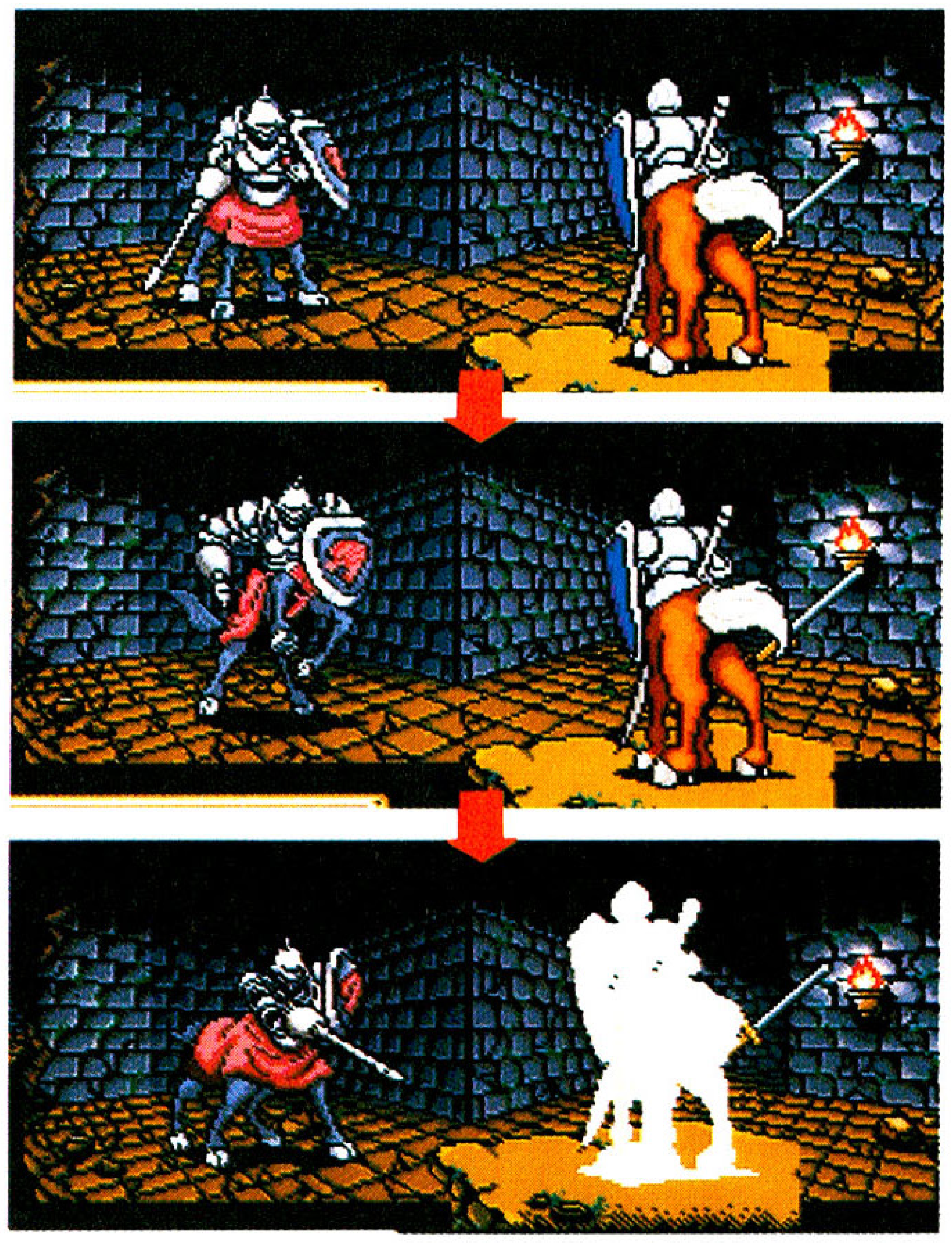
⇧２つの首を回転させ、連続攻撃を仕掛けてくる

弓兵・ハンスVSドワーフ



⇧頭上まで振り上げた斧を渾身の力をこめて斬る

騎士・ケンVSルーンナイト



⇧盾を前に構え、剣を前方に突き出してくる！

特報!!

闇の力が増幅するとき…光の意識が目を覚ます!!

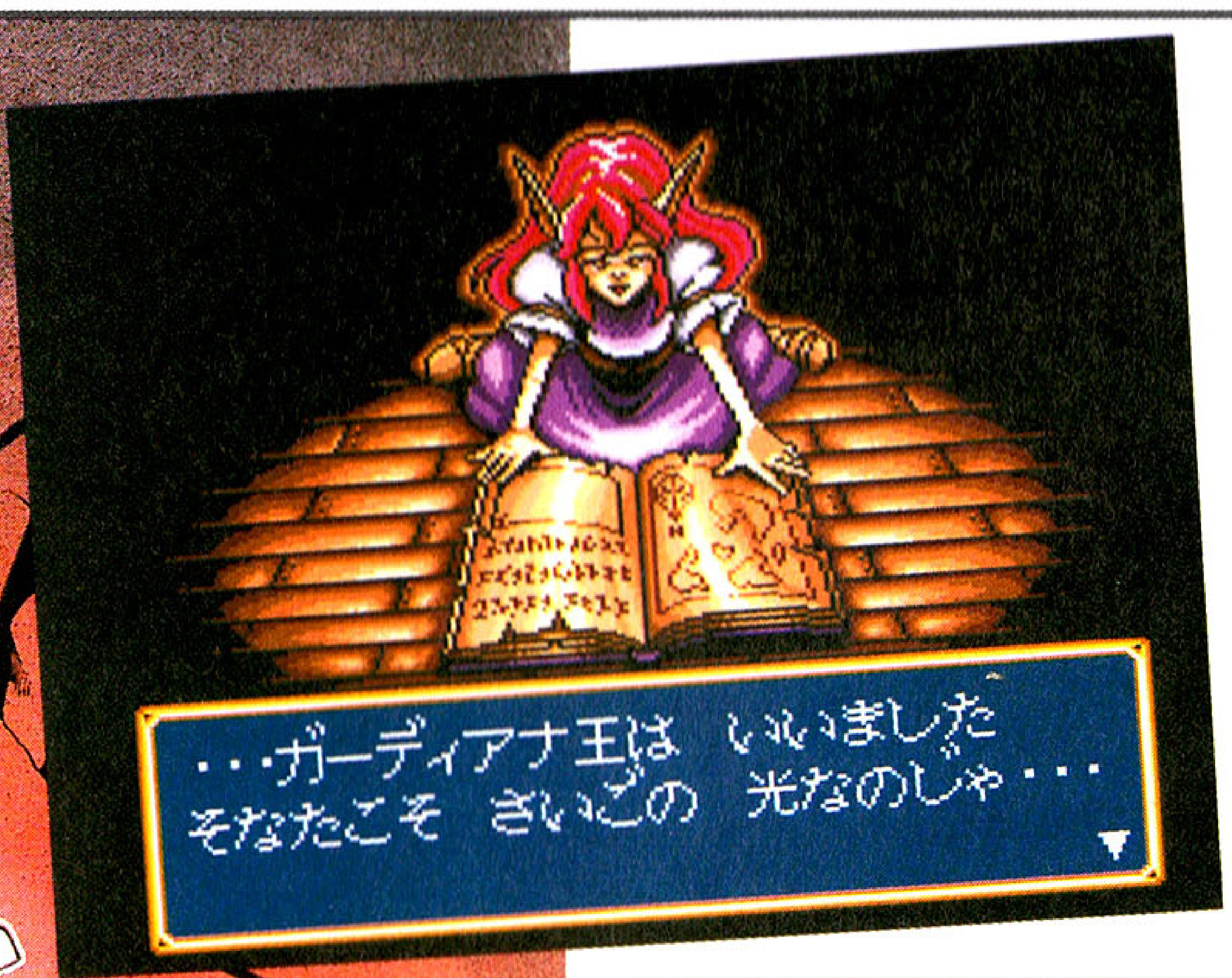
シャイニング・フォース
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
神々の遺産

今月は主に魔法と戦闘シーンを紹介する。本邦初公開のガーディアナ城も登場するぞ。

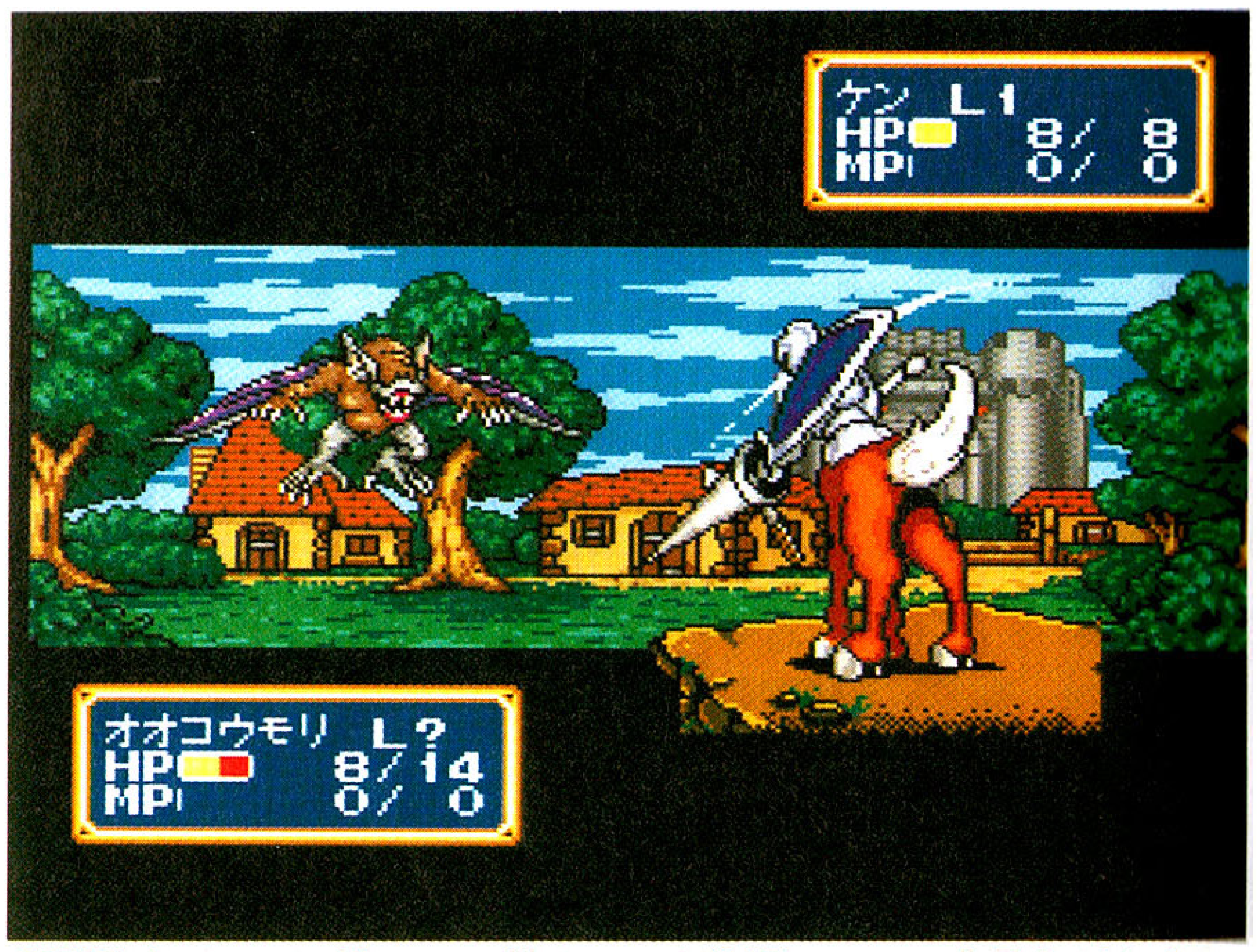
発売予定日	3月27日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(12Mbit)	現在の開発状況	70%(12月16日現在)

1章に4つの戦場、それが8つの章からなる膨大さ! 戦闘もストーリーの一部だ!!

いよいよ発売日まであと3カ月を切った『シャイニング・フォース』。ゲームの開発も最終段階へ向けて進んでいる。今回の取材では実際にゲームの流れにそって1章のいくつかの戦闘シーンをプレイできた。プレイしてみて感じたのは、どの戦闘シーンもとてもやり応えがあるということ。しっかりとした戦略を立てなければ勝利は無理だ。タクティクス(戦術)RPGという言葉は伊達じゃない。



・・ガーディアナ王は いいました
そなたこそ さいごの 光なのじゃ・・・



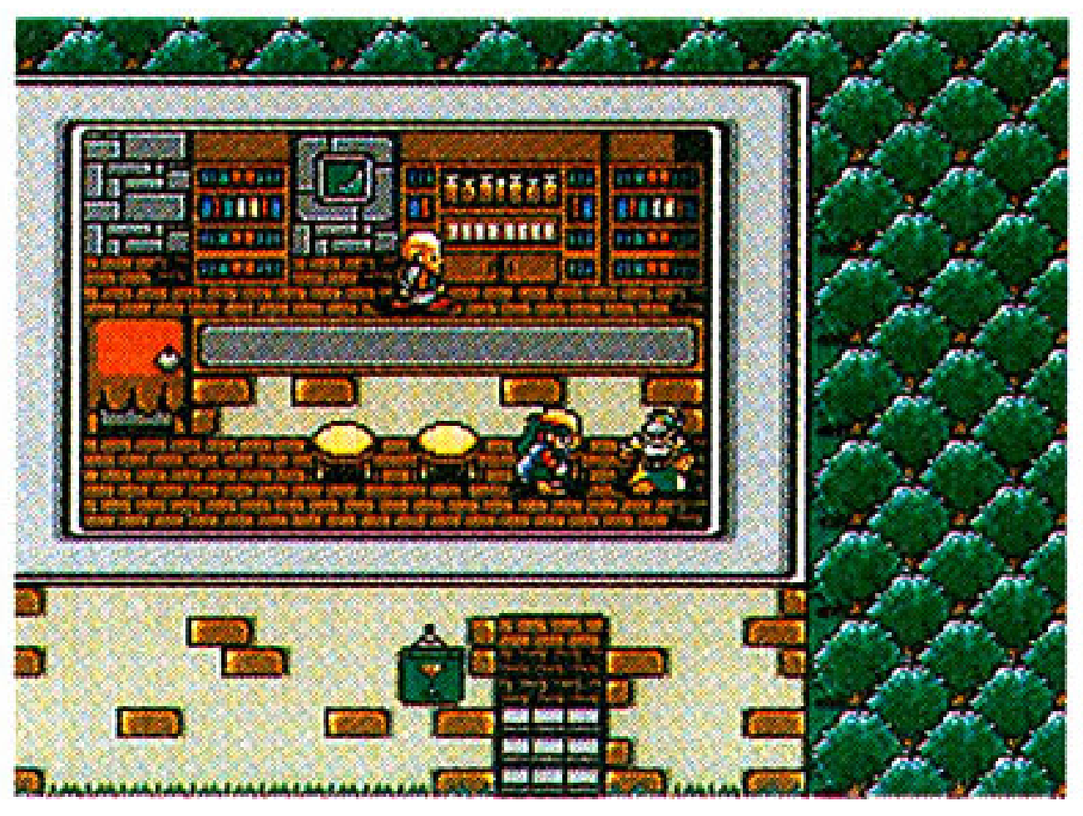
ケン L1
HP 8/ 8
MP 0/ 0

オオコウモリ L?
HP 8/ 14
MP 0/ 0

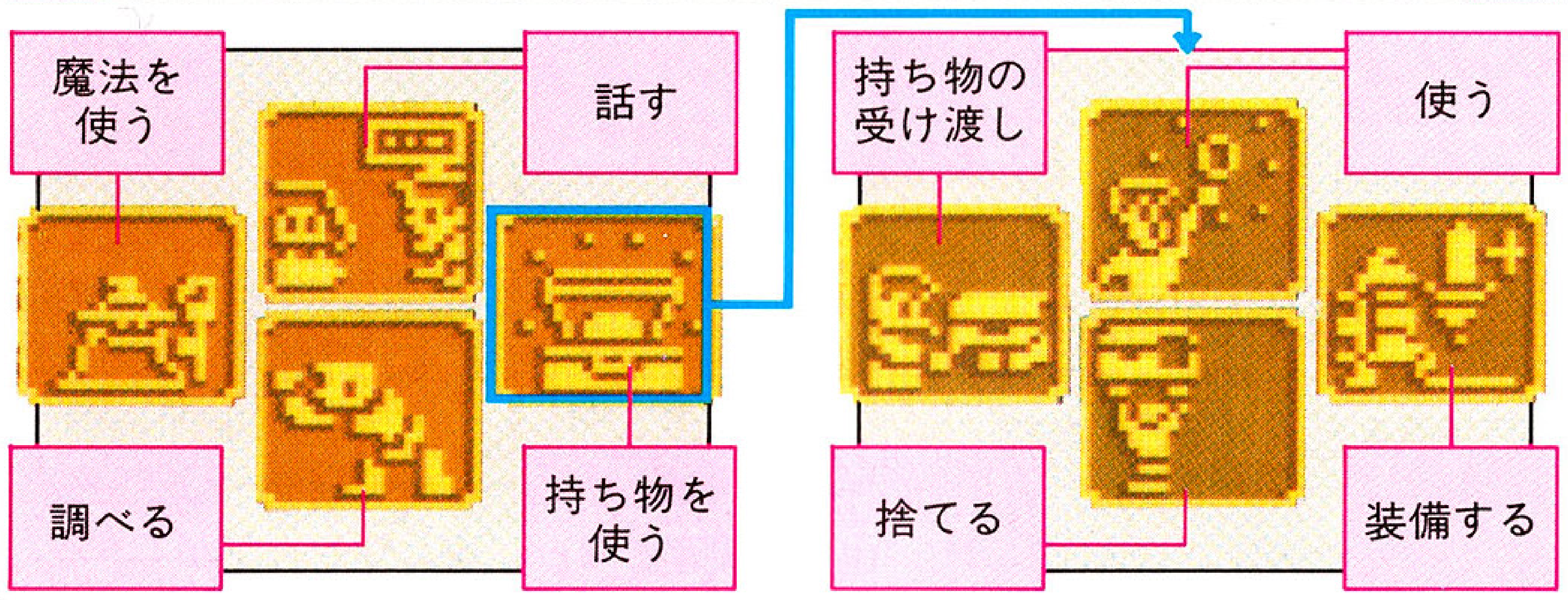
○開発もバリバリ進んで、敵キャラや戦闘シーンの背景なども次々に新しいものがでてきている。頑張れ制作スタッフのみなさん!

完成の近づいたガーディアナの街、そして城の詳細レポート!!

さて、まず今月は開発が進んでよりにぎやかになったガーディアナの街から見ていこう。さらに今回は今まで神秘のヴェールに覆われていたガーディアナ城もいよいよ紹介できるようになったぞ。


個性的な人物が次から次へと登場する

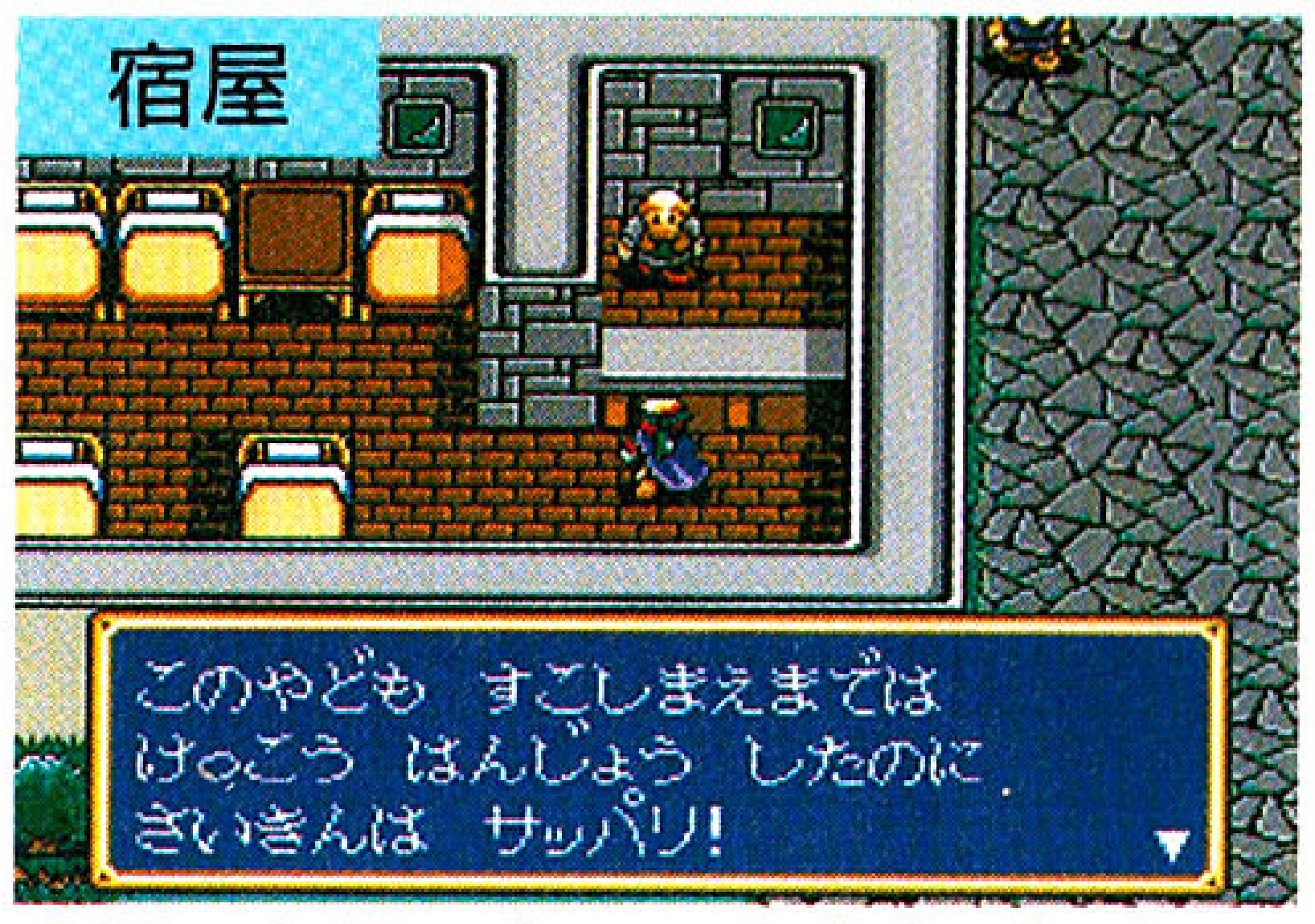
コマンドグラフィックと内容はこれでキマリ!（街、フィールド）



持ち物を使うを実行すると、さらに右の４つのコマンドが使える

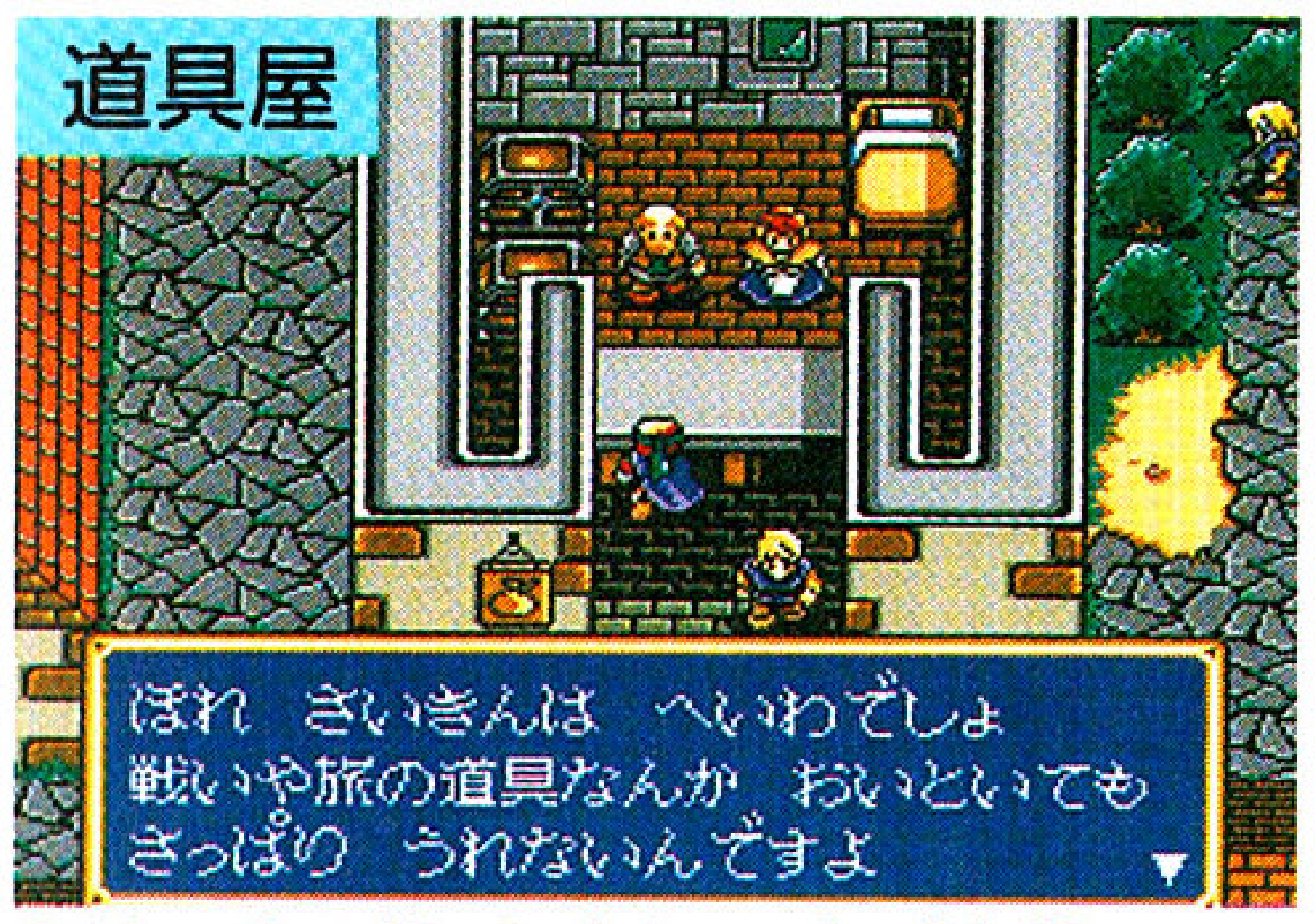
宿屋と道具屋をのぞいてみること…

街の中には住民が増えてとてもにぎやかになった。下の写真でも分かるように店にはちゃんと店員がいて、話しかければいろいろな噂話が聞けるようになっている。まだ今回の取材では買い物をすることはシナリオの展開上できなかったが、『シャイニング&ザ・ダクネス』のような店員との楽しい会話は健在というわけだ。



このやども　すこしまえまでは
けっこう　はんじょう　したのに
さいきんは　サッパリ!

平和な世の中では商売上がったり

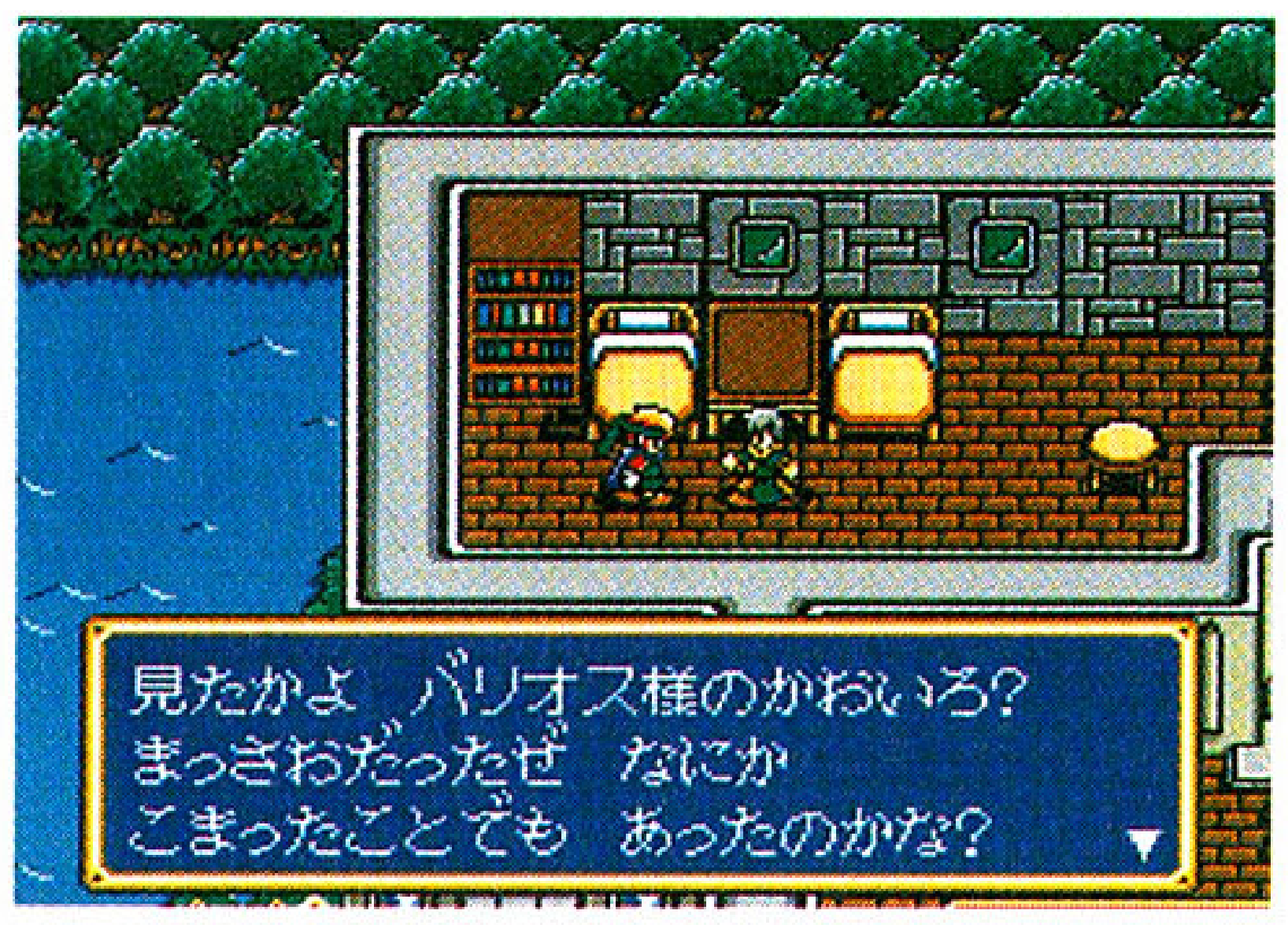


ほれ　さいきんは　へいわでしょ
戦いや旅の道具なんか　おいといても
さっぱり　うれないんですよ

狭いながらも楽しい我が家♡

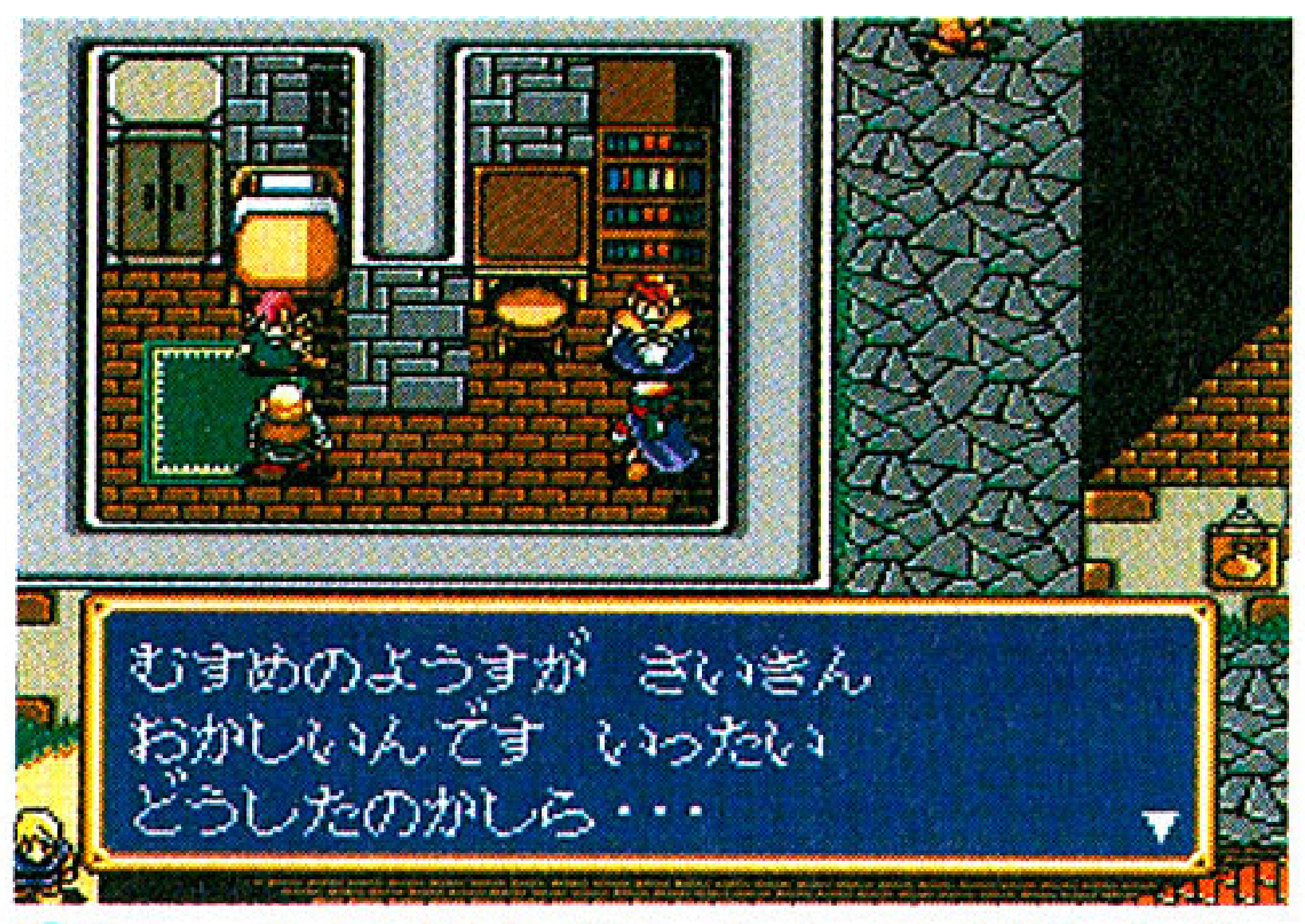
街の人々に話を聞いてみる

ガーディアナに住む人とも色々と会話ができるようになった。とにかく大勢の人の話を聞いておこう。中にはこれからの戦いに役立つような情報もあるかもしれないぞ。まだ平和なガーディアナの街だが、不気味な暗雲が徐々に迫ってきているのがわかるはずだ。



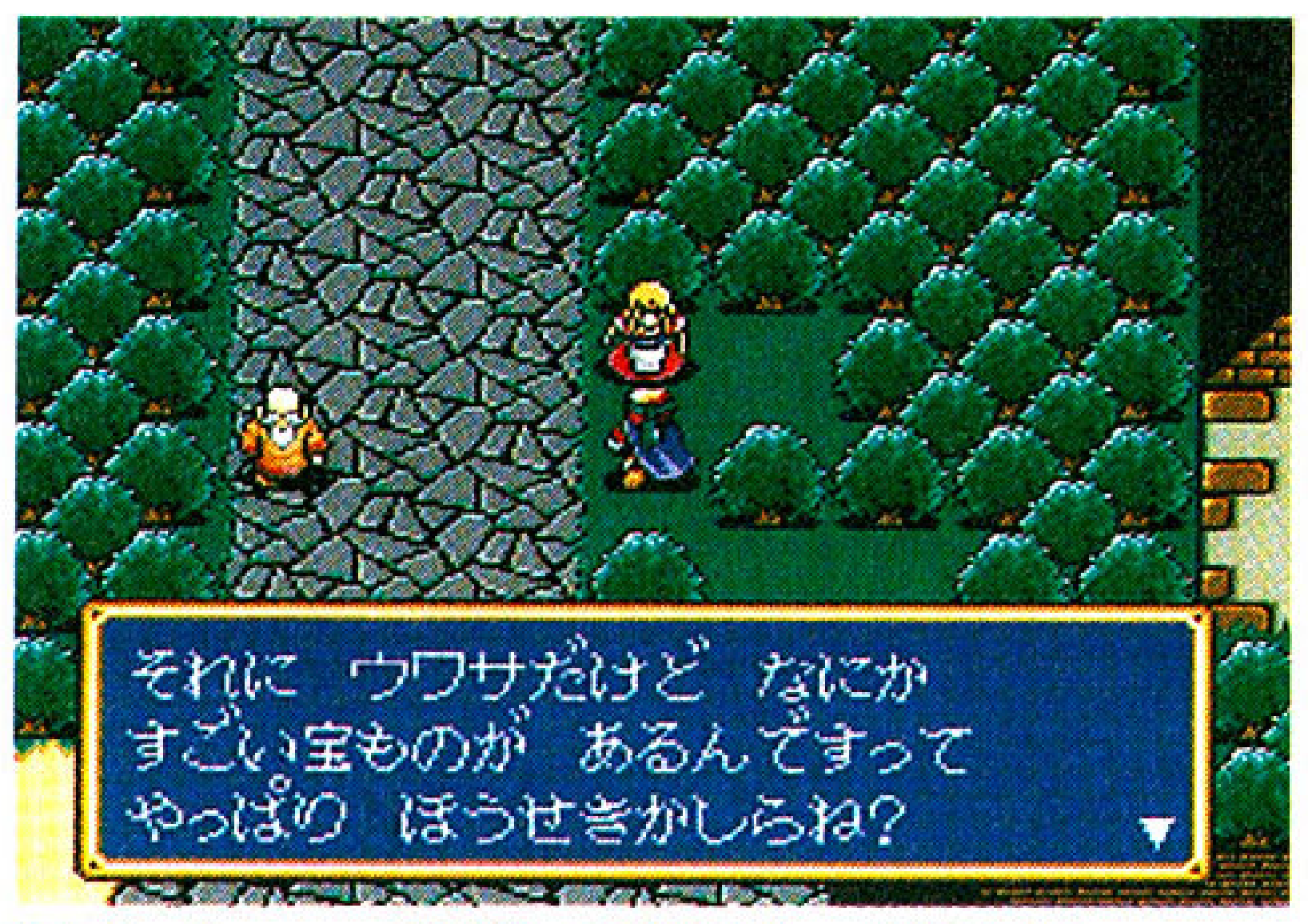
見たかよ　バリオス様のかおいろ?
まっさおだったぜ　なにか
こまったことでも　あったのかな?

何か緊急事態が勃発したのかな



むすめのようすが　さいきん
おかしいんです　いったい
どうしたのかしら・・・

いったいどうおかしいのだろう？



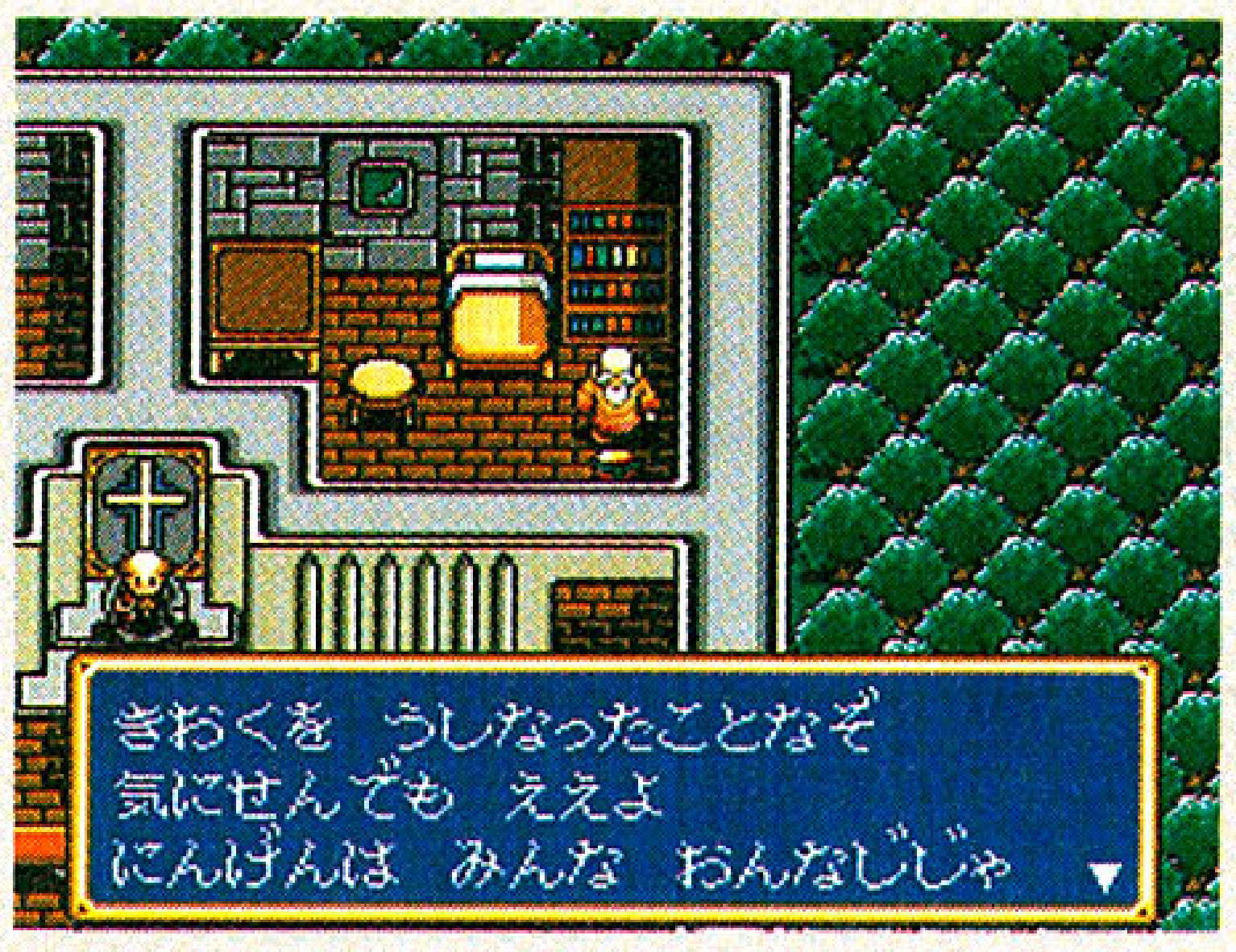
それに　ウワサだけど　なにか
すごい宝ものが　あるんですって
やっぱり　ほうせきかしらね?

ムムッ、宝物の噂だ。どこに…

え!　主人公は記憶喪失!!

今回ゲームをプレイして分かったのだが、どうやら主人公は記憶を失っているらしい。

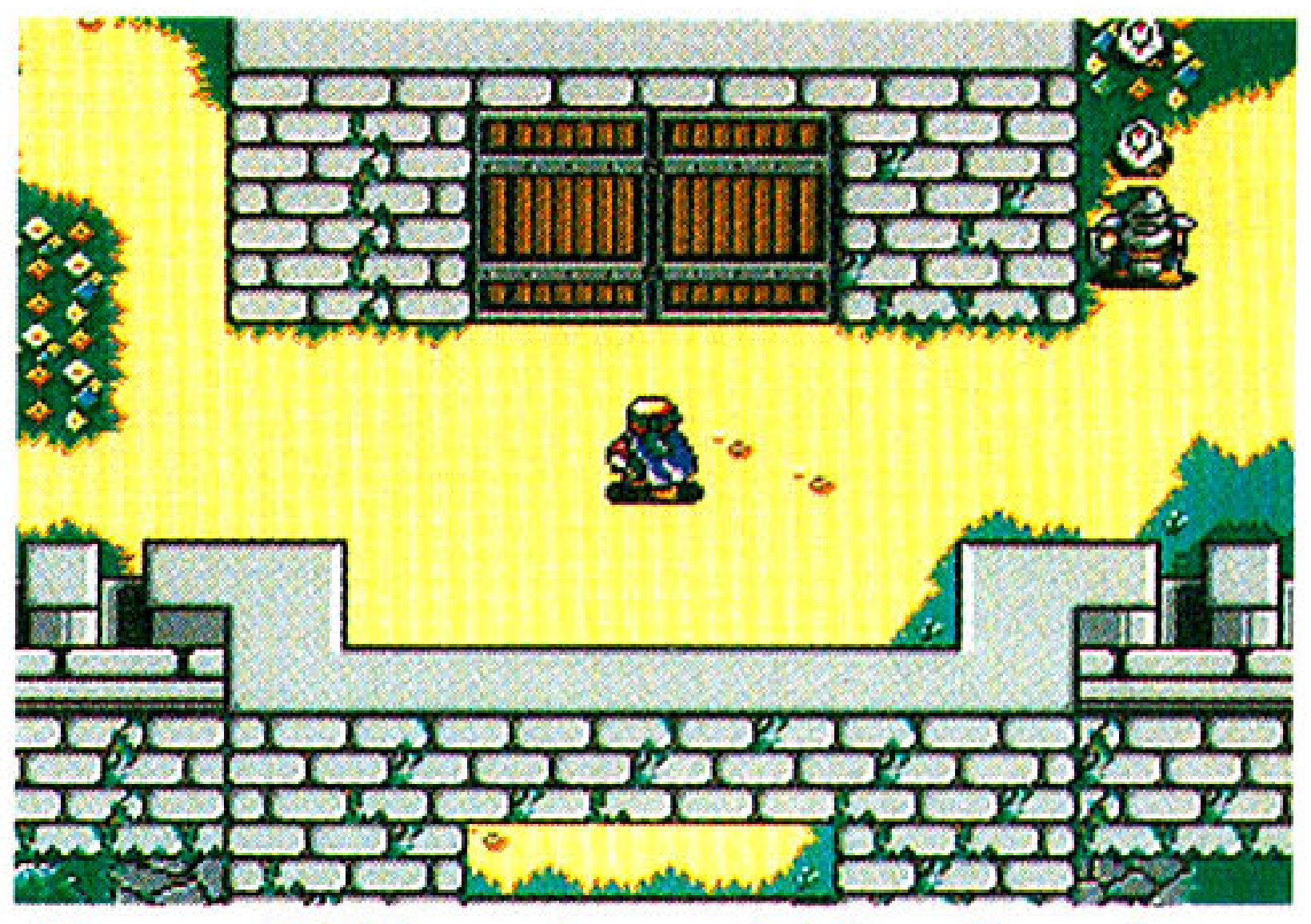
だが、記憶はなくても剣はスゴ腕らしく、それで城の騎士たちからも一目置かれているようだ。この主人公の記憶が戻るとき何か重大なイベントが起きるのかも…。



きおくを　うしなったことなぞ
気にせんでも　ええよ
にんげんは　みんな　おんなじじゃ

やさしく主人公を慰めてくれる老人。ぼくの過去っていったい…

ガーディアナ城　入口付近

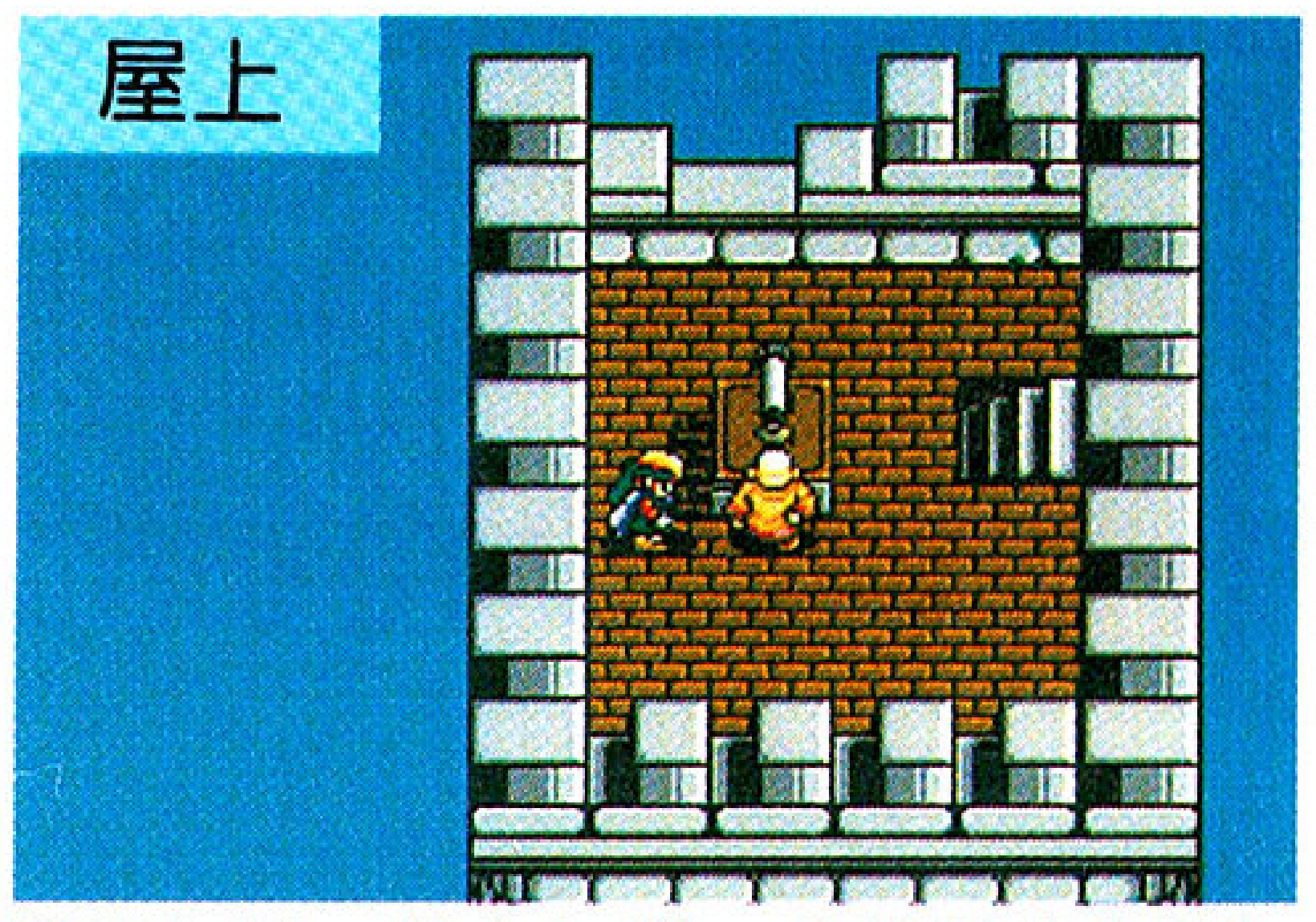

ここがガーディアナ城の入口だ

巨大な城壁が主人公の前に現れる。これがルーンファウスト軍に対抗する「光の軍勢」最後の砦、ガーディアナ城である。

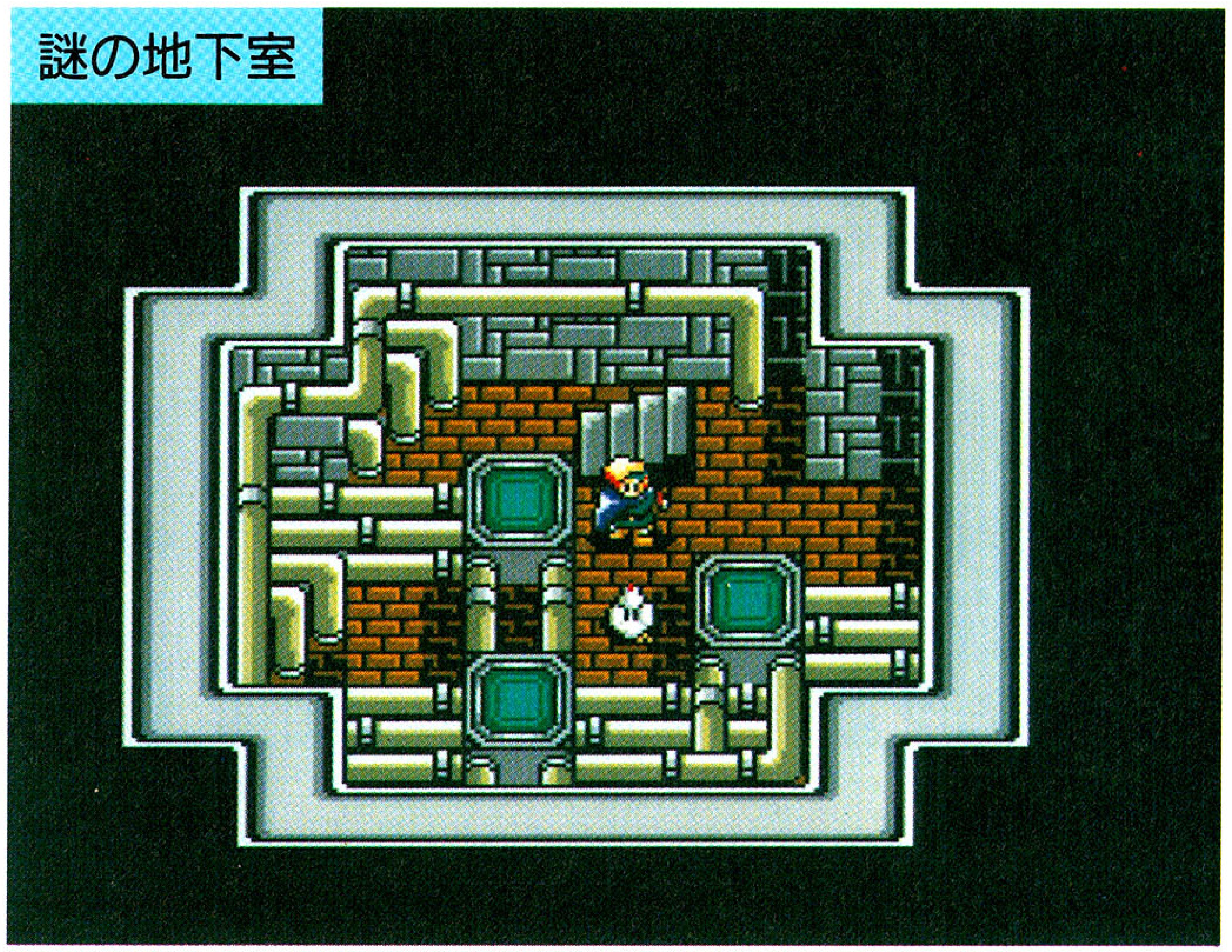
城の内部はまだグラフィックが開発段階ということで、下で紹介している2点しかお見せできないが、ちゃんと玉座には王様がどっかと腰を落ち着けていたぞ。また写真の城門周辺には稽古中の騎士がいたり、門番がいたりと雰囲気は抜群だ。主人公はこの城で王様からルーンファウスト軍討伐を命じられて出発するのだろうか。

地下と屋上には何が…

城の内部を紹介しよう。１つは塔の屋上の写真。何やら不思議な物をじっと見ているおじさんがいるけど…。もう１つは城の地下の写真。何やら複雑にパイプがからみあっている。いったい何をする場所なのだろう。まだまだ謎の部分の多いガーディアナ城だ。



これは一体なに!?　大切そうだが



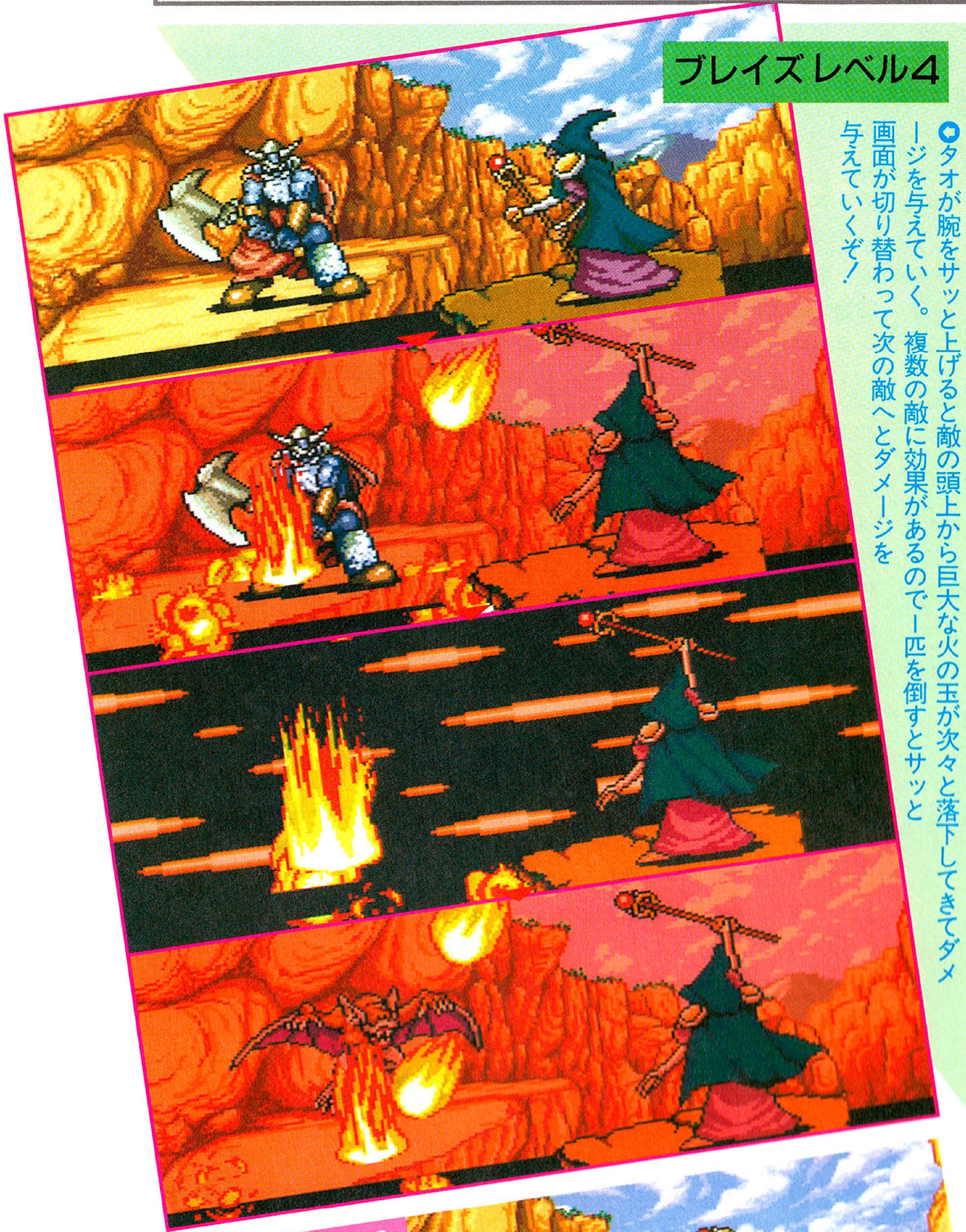
主人公の目の前にはいくつものパイプが入り組んでいる。この動物は!?

魔法のビジュアル初公開！フィールド、街中での戦闘はこうだ!!

戦闘で使用すると絶大な破壊力を持つ攻撃魔法。今回はその魔法のかかる瞬間をビジュアルで紹介する。さらに新しくフィールドと街の中での戦闘シーンも紹介してしまうぞ。

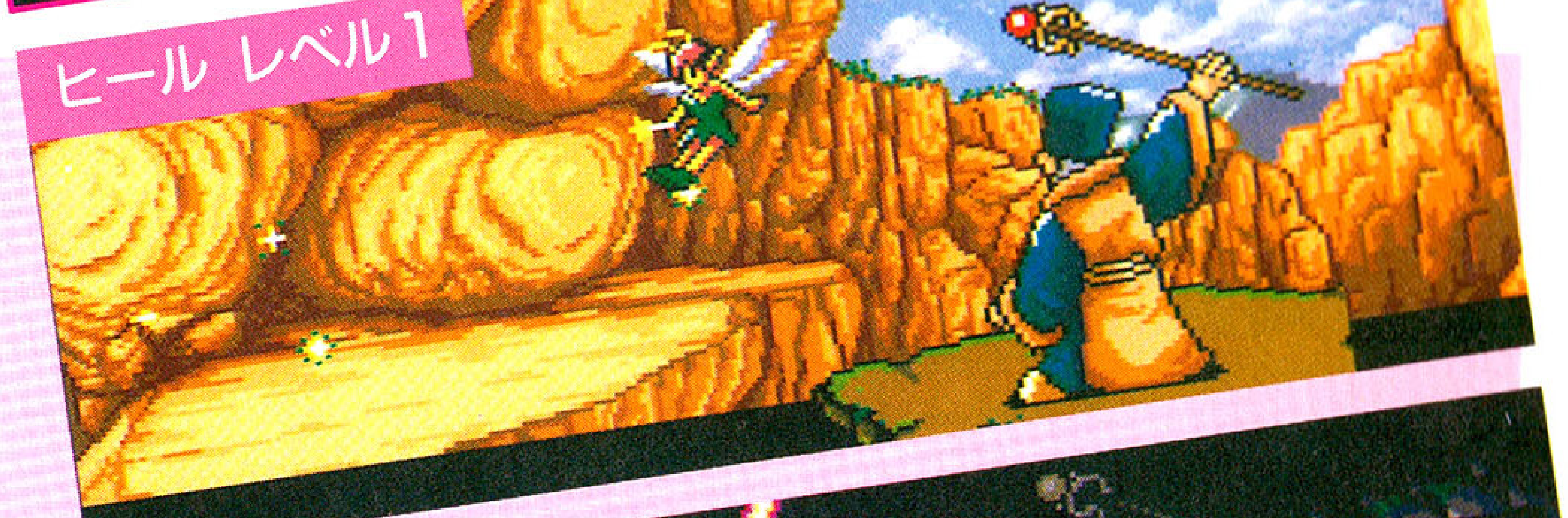
特に注目して見てもらいたいのはやはり背景などのグラフィックだ。12メガの大容量だけあってどれもとても緻密に描かれている。

ブレイズレベル4

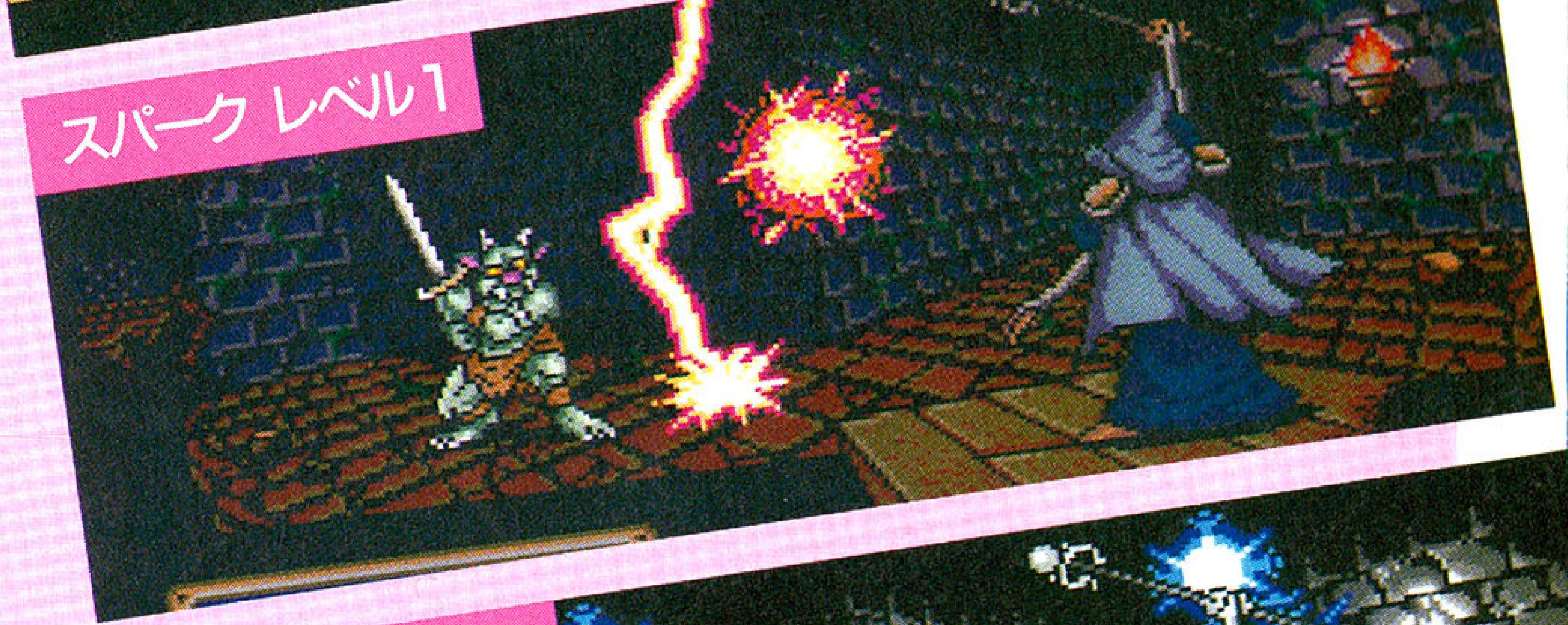


◯タオが腕をサッと上げると敵の頭上から巨大な火の玉が次々と落下してきてダメージを与えていく。複数の敵に効果があるので一匹を倒すとサッと画面が切り替わって次の敵へとダメージを与えていくぞ！

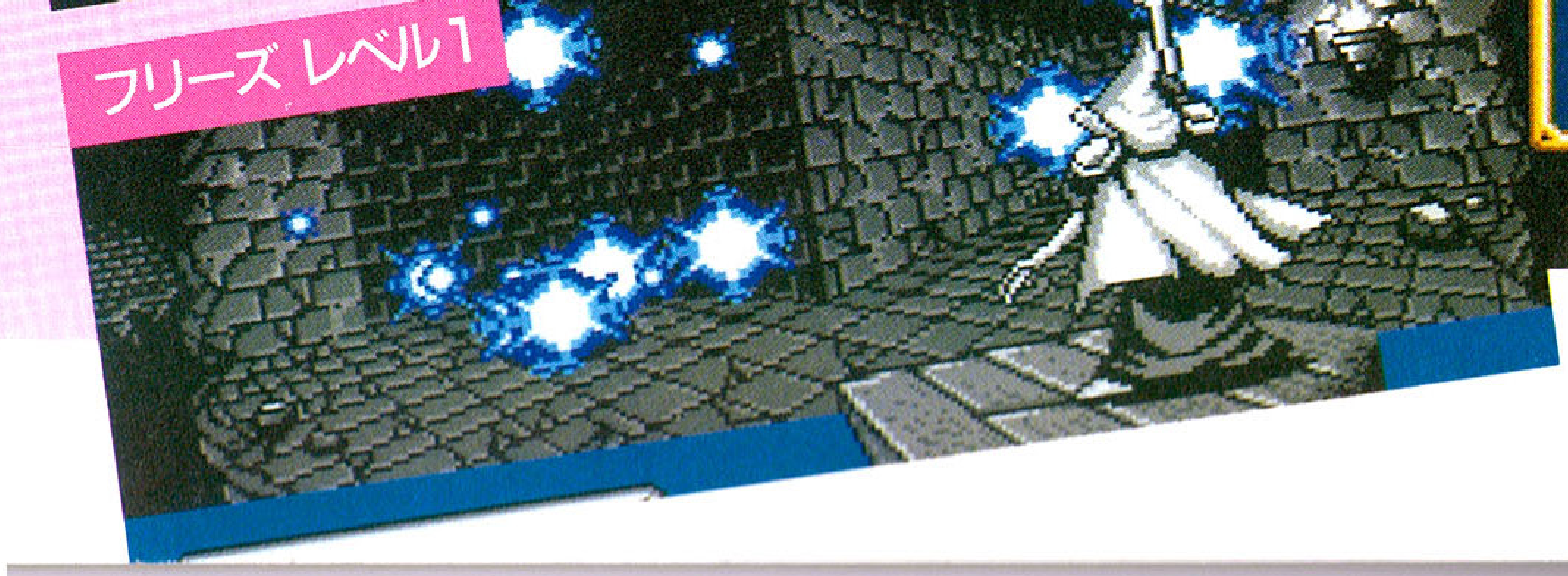
ヒール レベル1



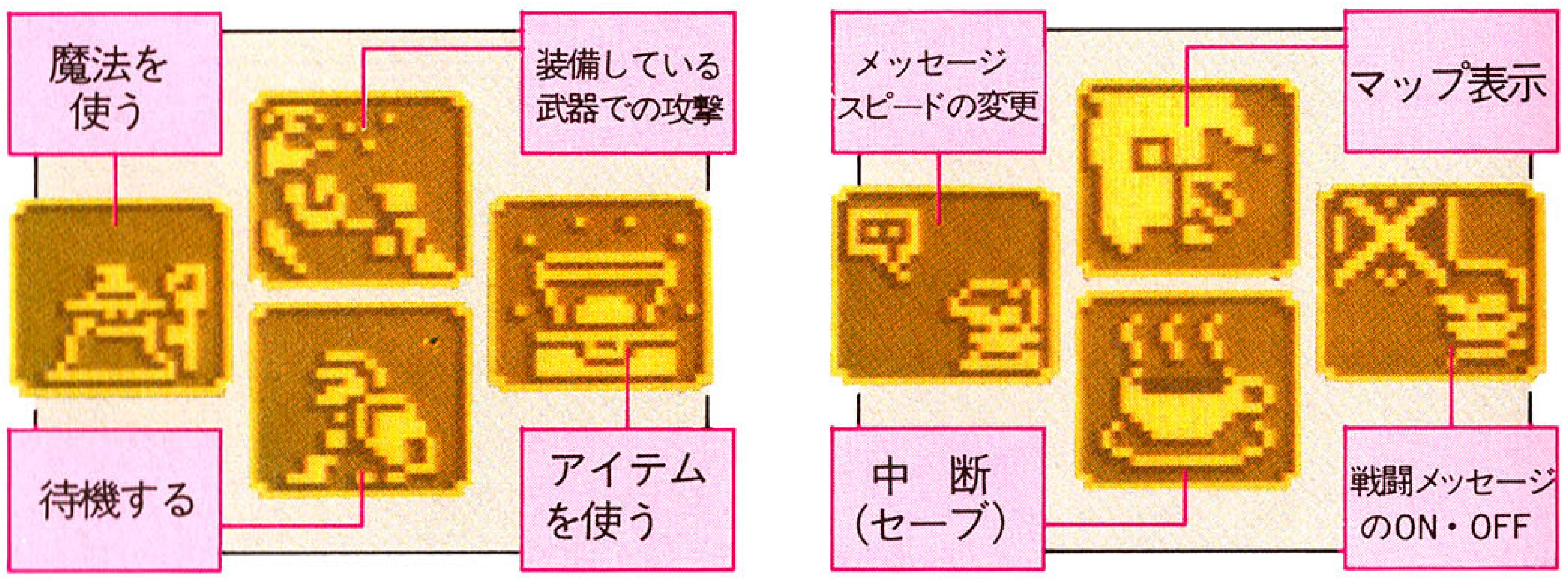
スパーク レベル1



フリーズ レベル1



コマンドグラフィックと内容はこれでキマリ！【戦闘シーン】

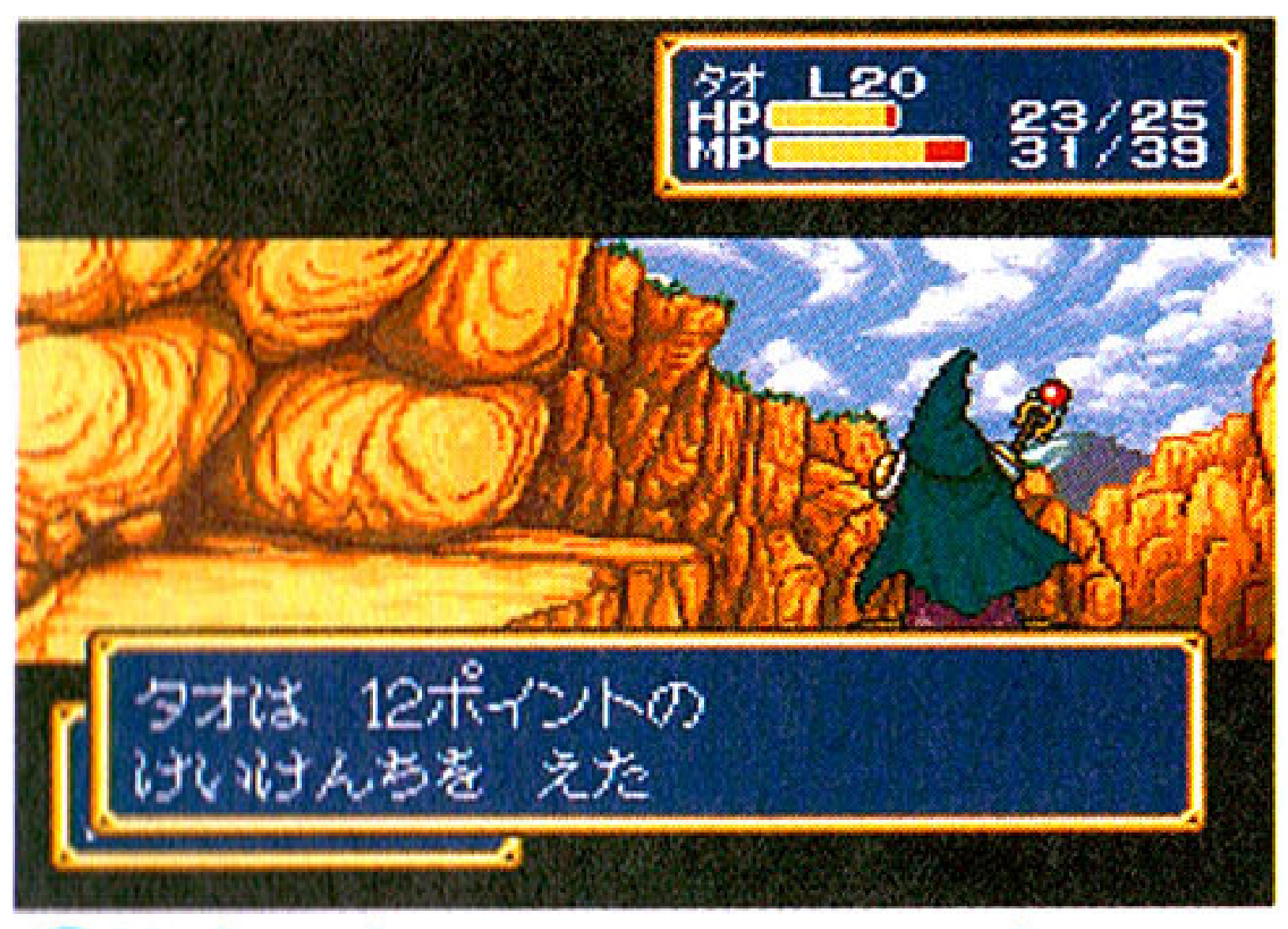


◯左が戦闘用のコマンド類。右は色々な設定とマップ表示やセーブができる

経験値のシステムは？

RPG的要素を持つこのゲーム、もちろんキャラクタは経験値をためてレベルアップすることができる。ただし、経験値が手に入るのは敵を倒したときだけではない。攻撃をして、敵を倒すことができなくても経験値を得られることもあるし、味方に対して治癒の魔法を使っても経験値が手に入ることがあるのだ。

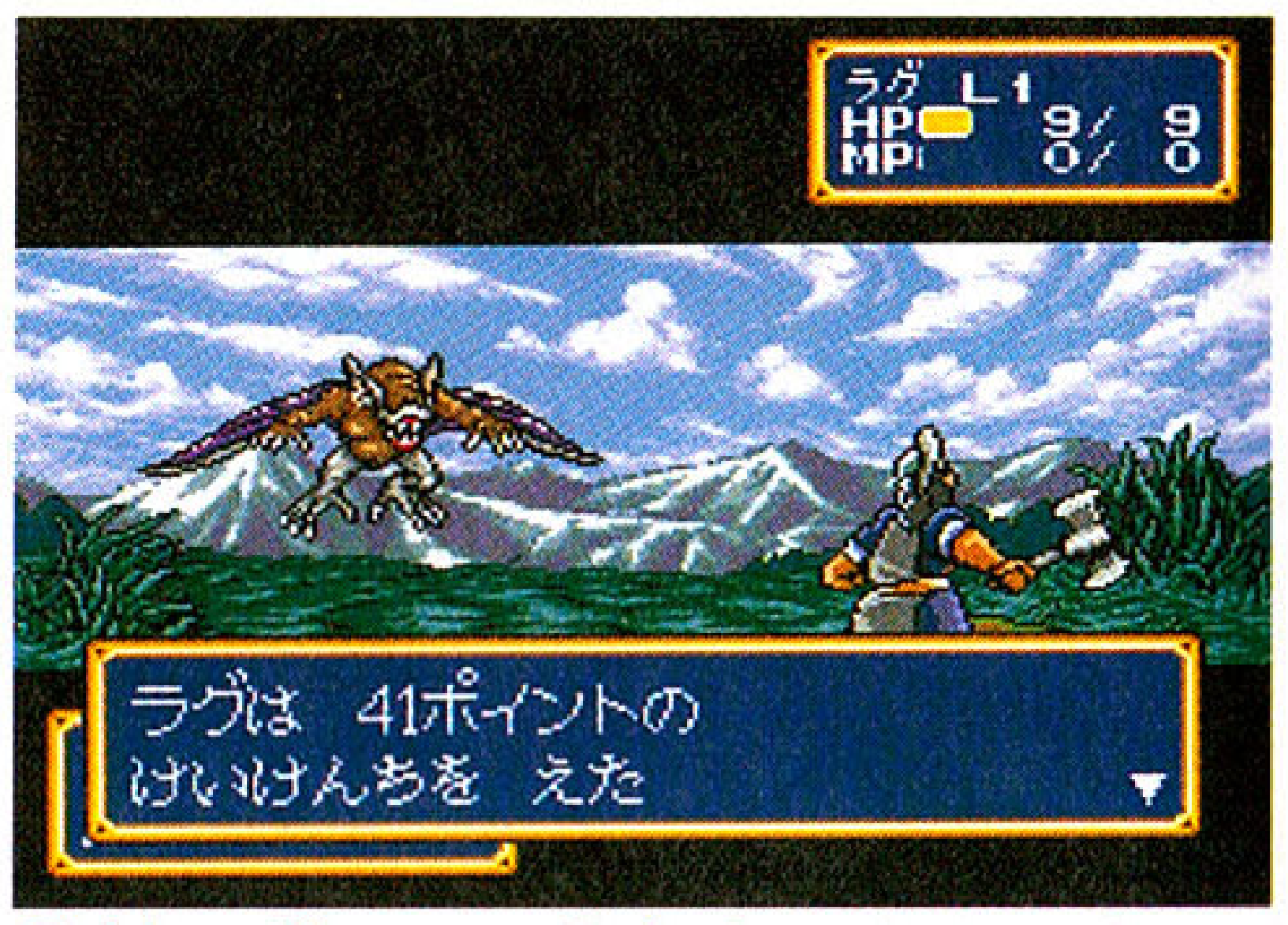
魔法だって、敵を倒さなくたって経験値UP！



タオ L20
HP 23/25
MP 31/35

タオは 12ポイントの
けいけんちを えた

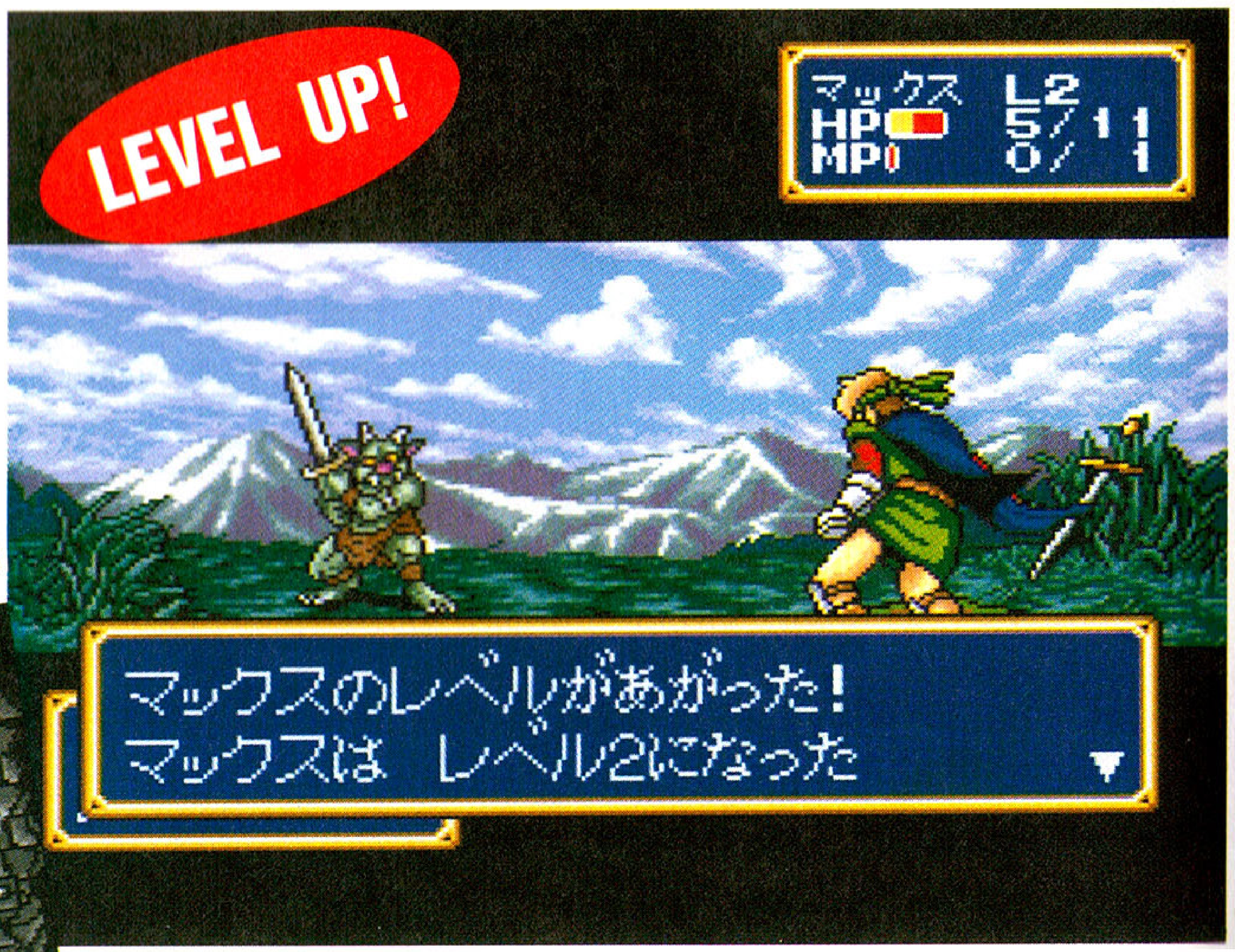
◯治癒の魔法で経験値アップ！



ラグ L1
HP 9/ 9
MP 0/ 0

ラグは 41ポイントの
けいけんちを えた

◯敵にダメージを与えてももらえる



マックス L2
HP 5/11
MP 0/ 1

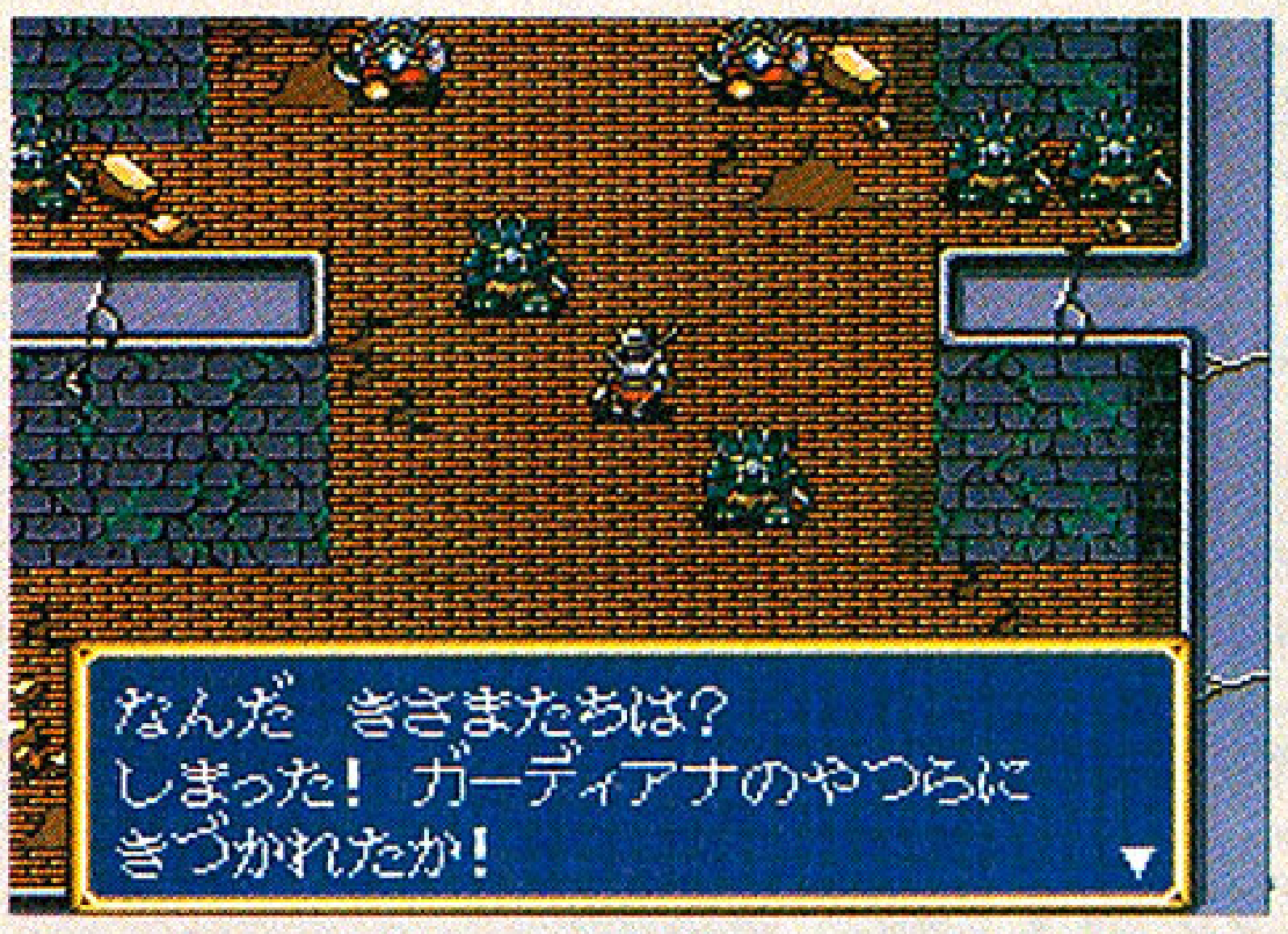
マックスのレベルがあがった！
マックスは レベル2になった

◯レベルアップすると当然ステータスも上昇する。HPも増えるぞ

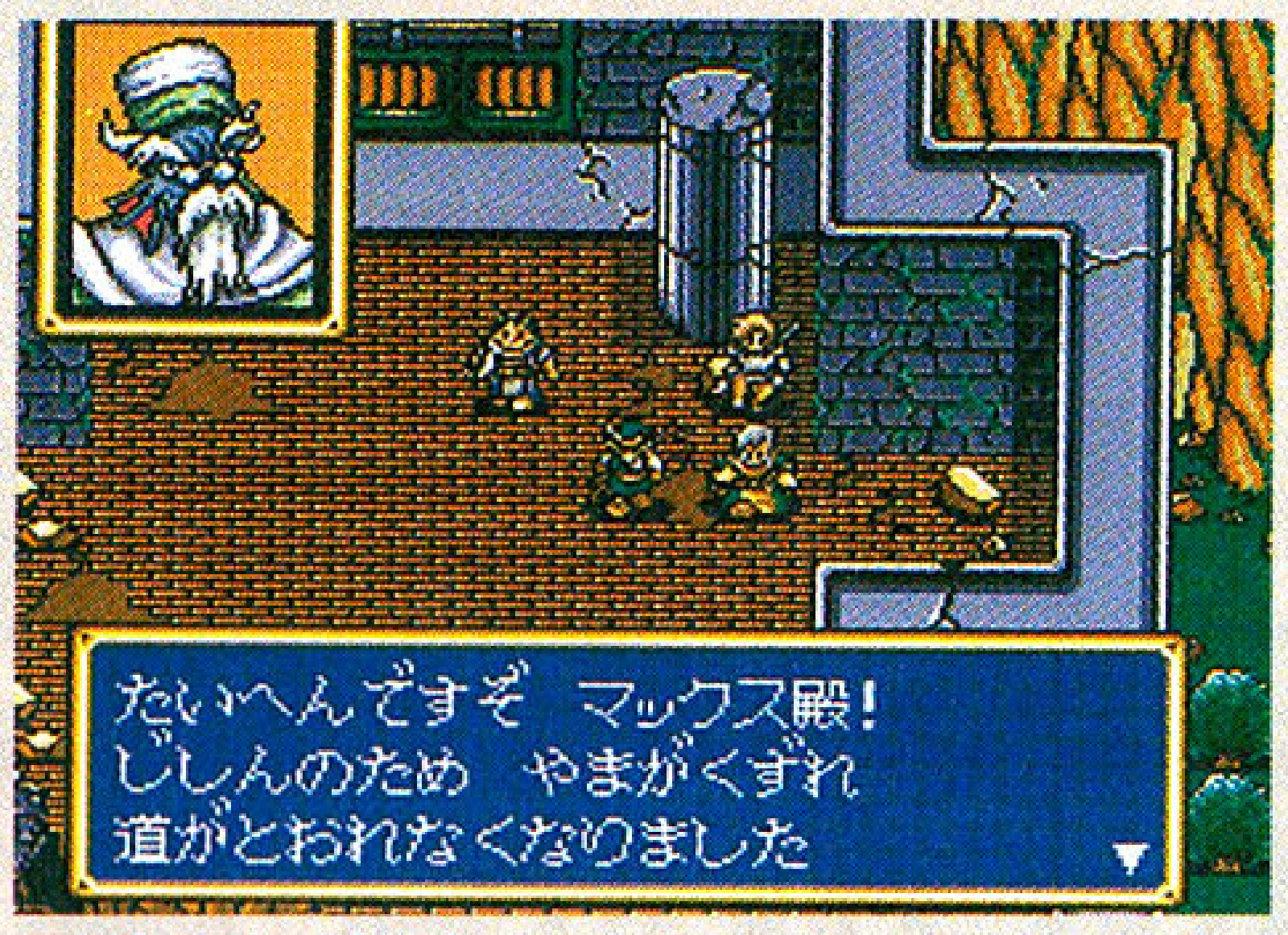
戦闘の開始と終了には何かが…？

戦闘シーンが始まった直後と戦闘シーンが終了したときにはちょっとしたイベントが用意されている。

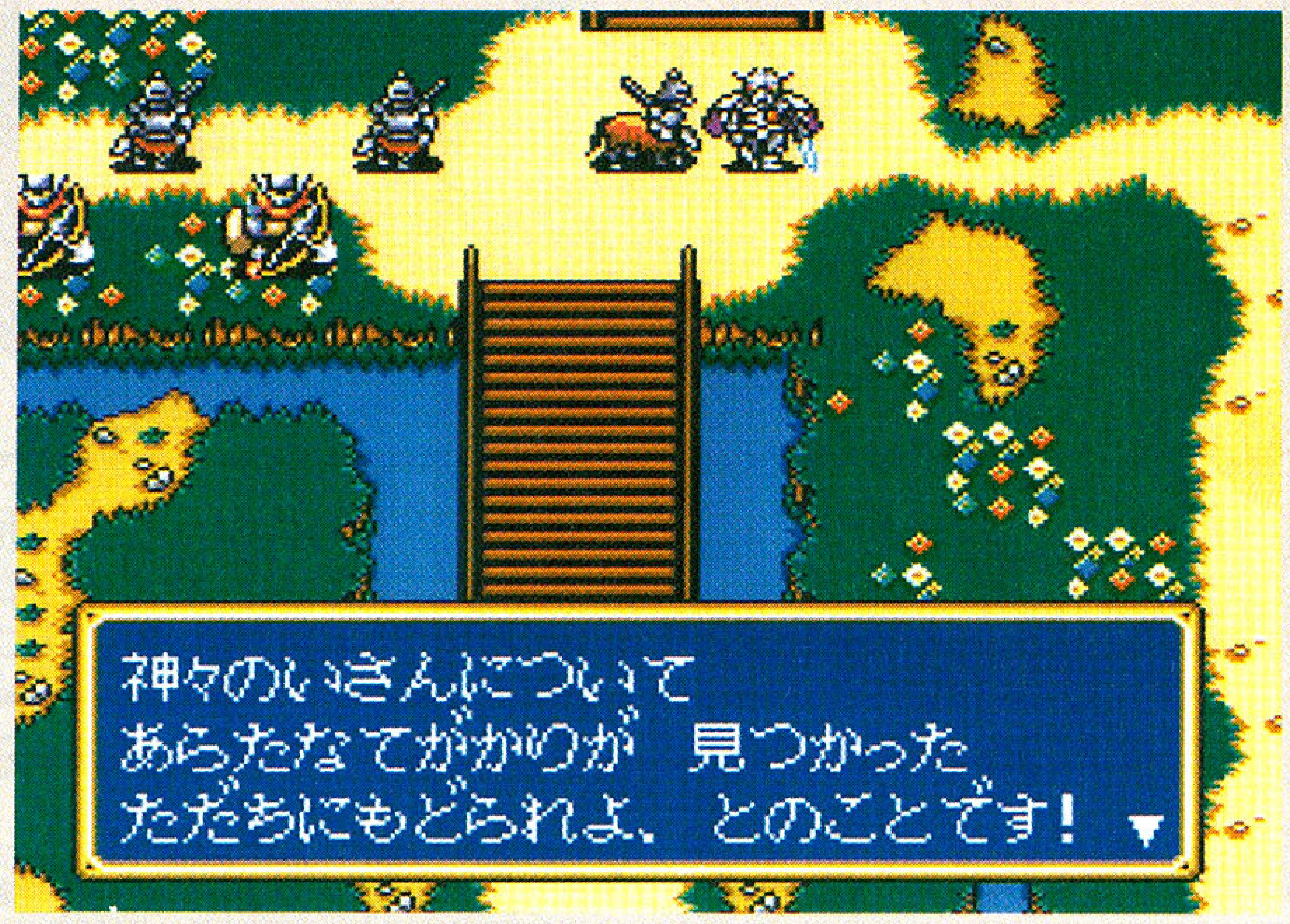
これは、プレイヤーにとって戦況が不利になったりすることだったり、キャラクタ同士の会話だったりと実に様々。何が起こるかは、まさに制作者しか知らないのだ…。


なんだ　きさまたちは?
しまった! ガーディアナのやつらに
きづかれたか!

これは最初の戦闘シーン開始時だ


たいへんですぞ　マックス殿!
じしんのため　やまがくずれ
道がとおれなくなりました

戦闘を突破するとこうなる

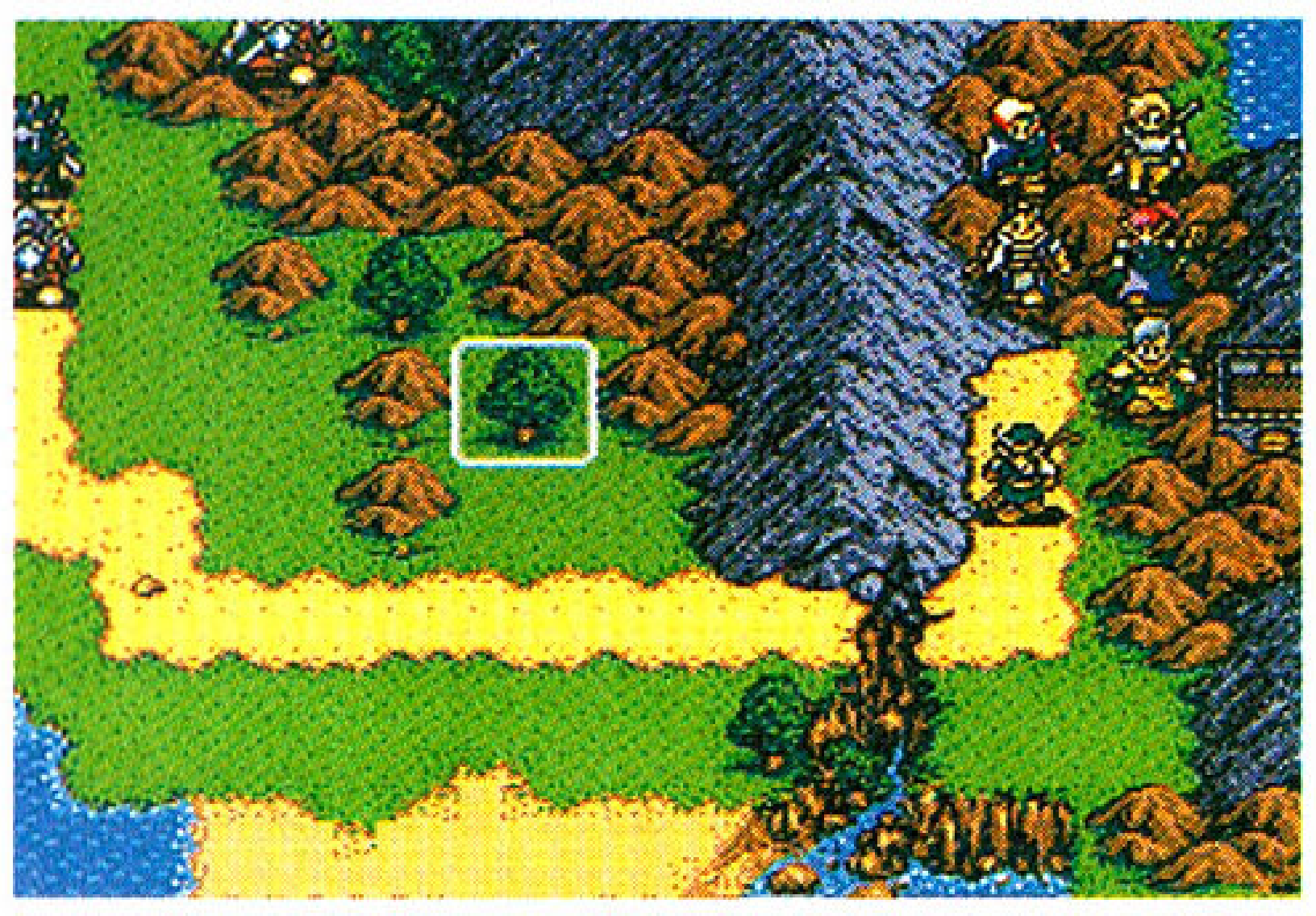

神々のいさんについて
あらたなてがかりが　見つかった
ただちにもどられよ、とのことです!

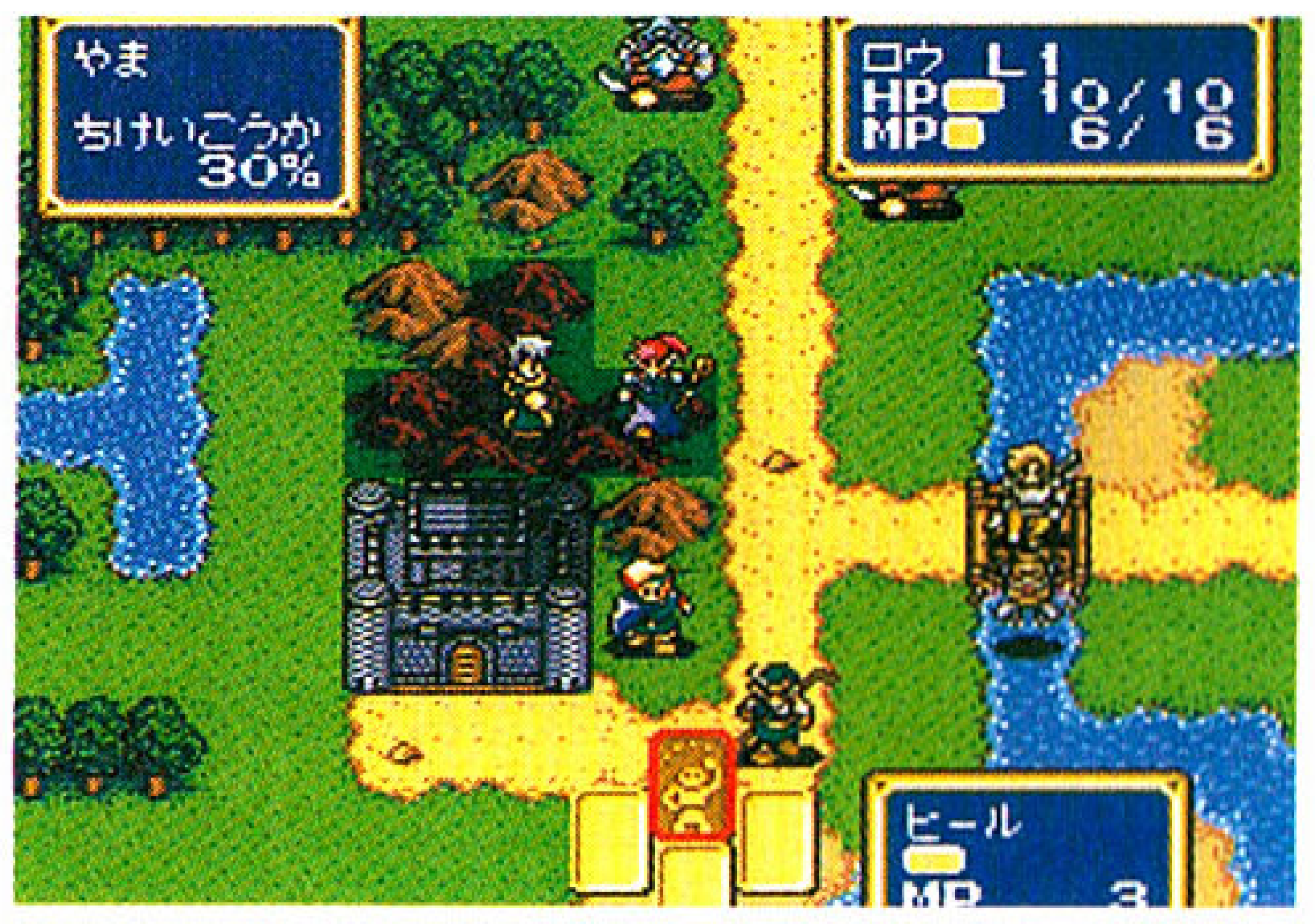
敵の司令官にいきなり伝令が到着。なにやら重大そうな情報が伝えられているが…

第１章　フィールド戦闘　～ガーディアナ奪回作戦～

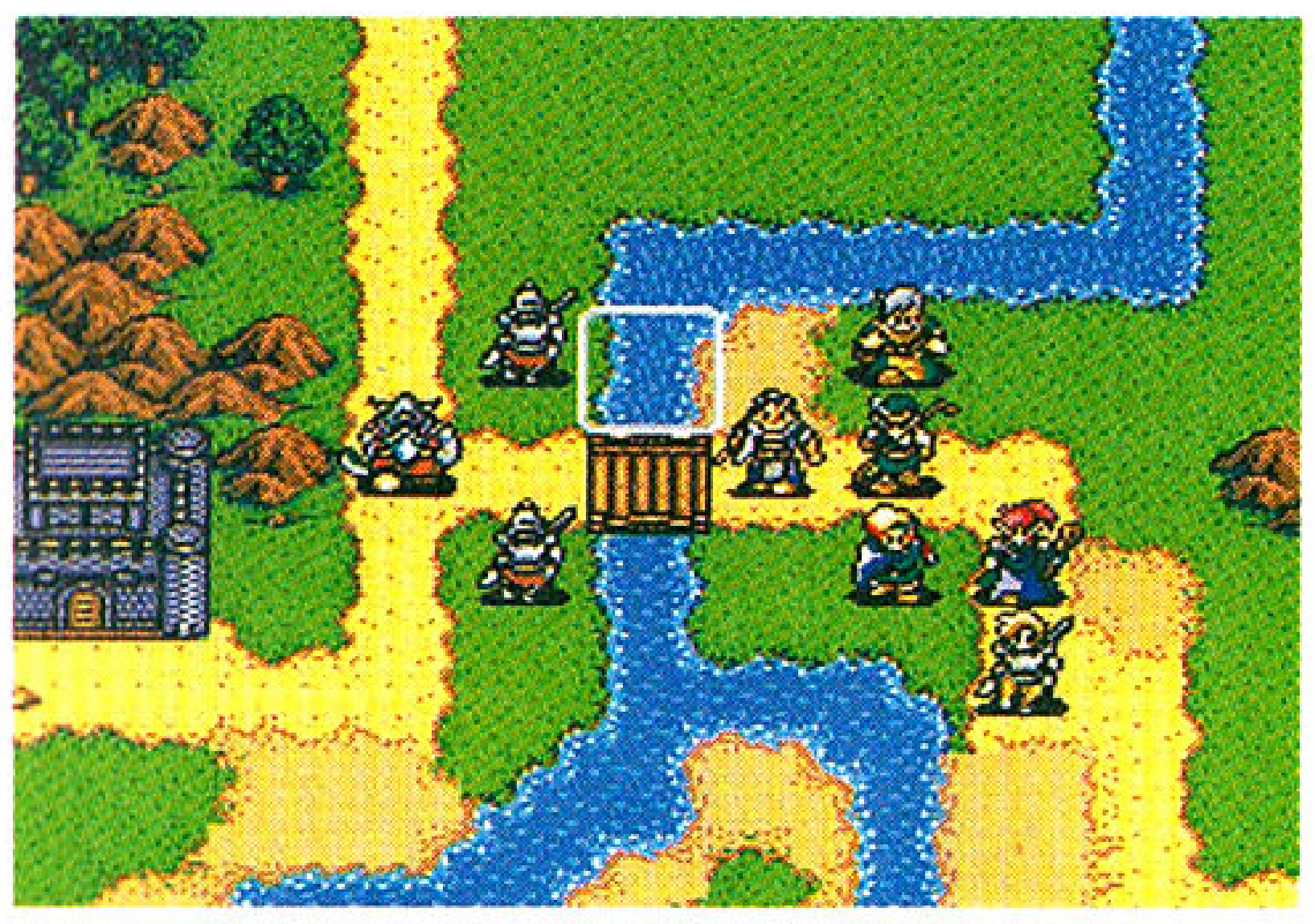
神殿に侵攻してきたルーンファウスト軍をなんとか撃退した主人公一行。だが、その隙にガーディアナの街が敵の攻撃にさらされてしまう。急ぎ街へ向かう一行の前には新たな敵の軍勢が…。

広いフィールドでの戦闘は地形効果を活かして有利に戦おう。

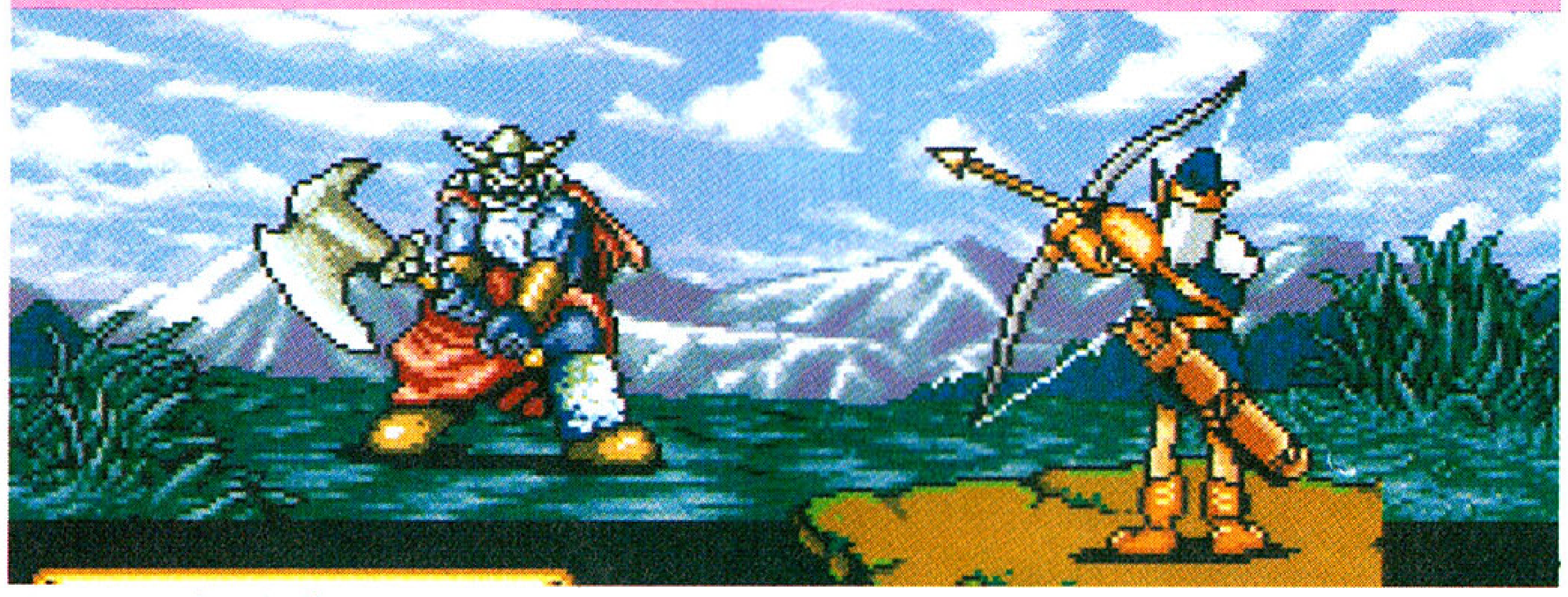

来た道は崩れてしまって通行止め



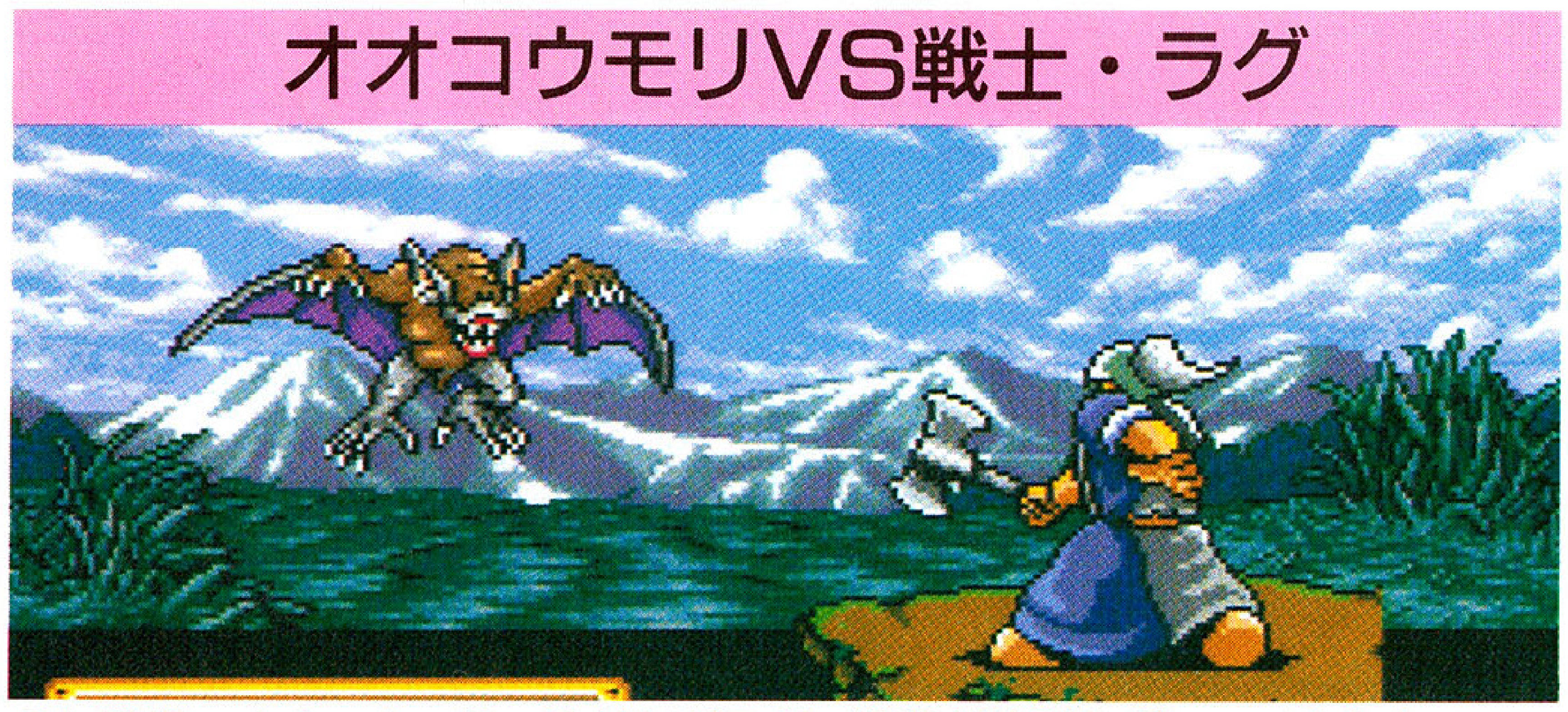
うまく地形を活かして戦え！


ガーディアナの街はすぐそこだ！

ドワーフVS弓兵・ハンス

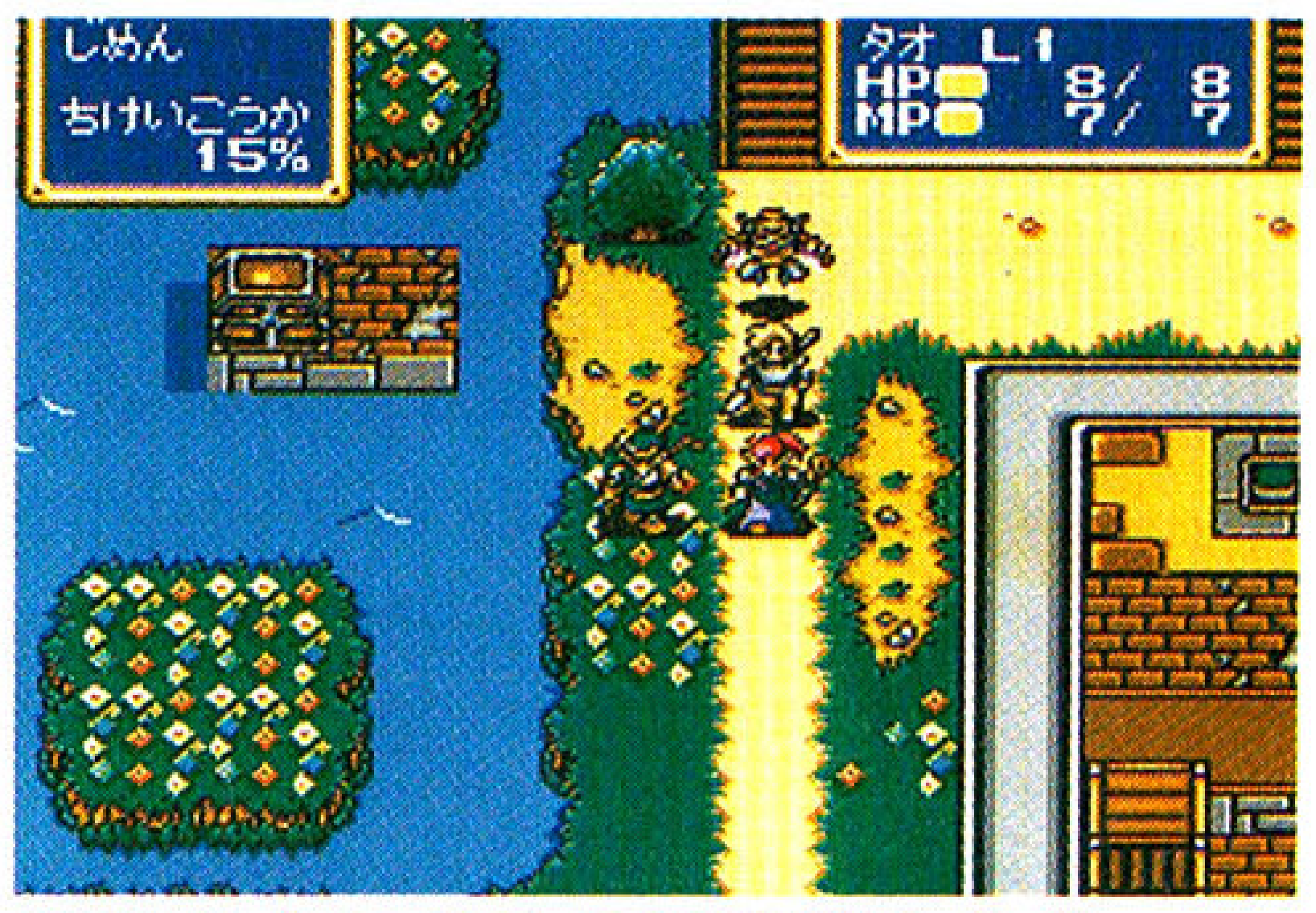

これは相手が平原にいるときの戦闘だ。空に流れる雲が美しい。弓で狙え！

オオコウモリVS戦士・ラグ

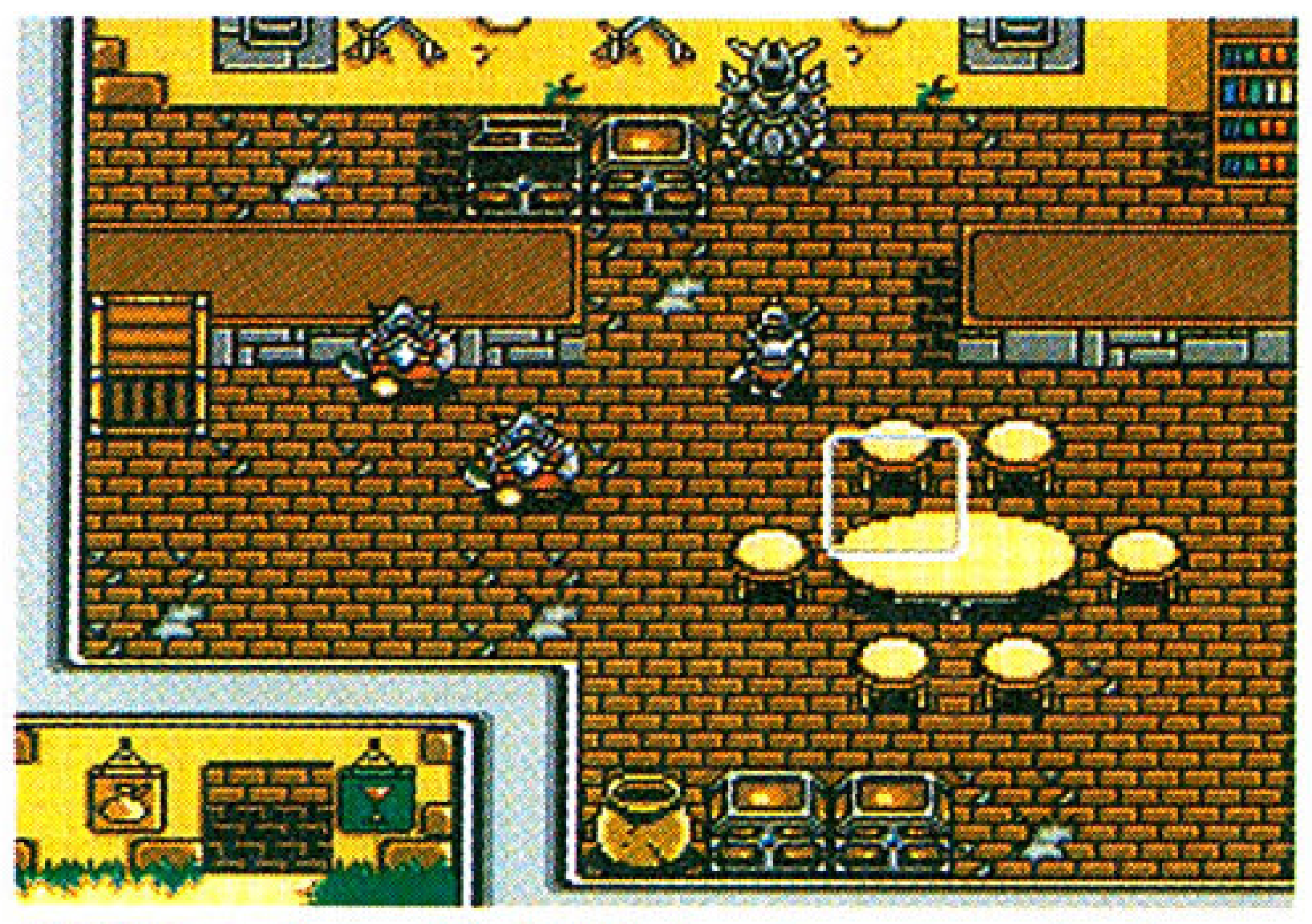

初登場のオオコウモリ。強敵だがラグの戦斧が強烈なダメージを与える

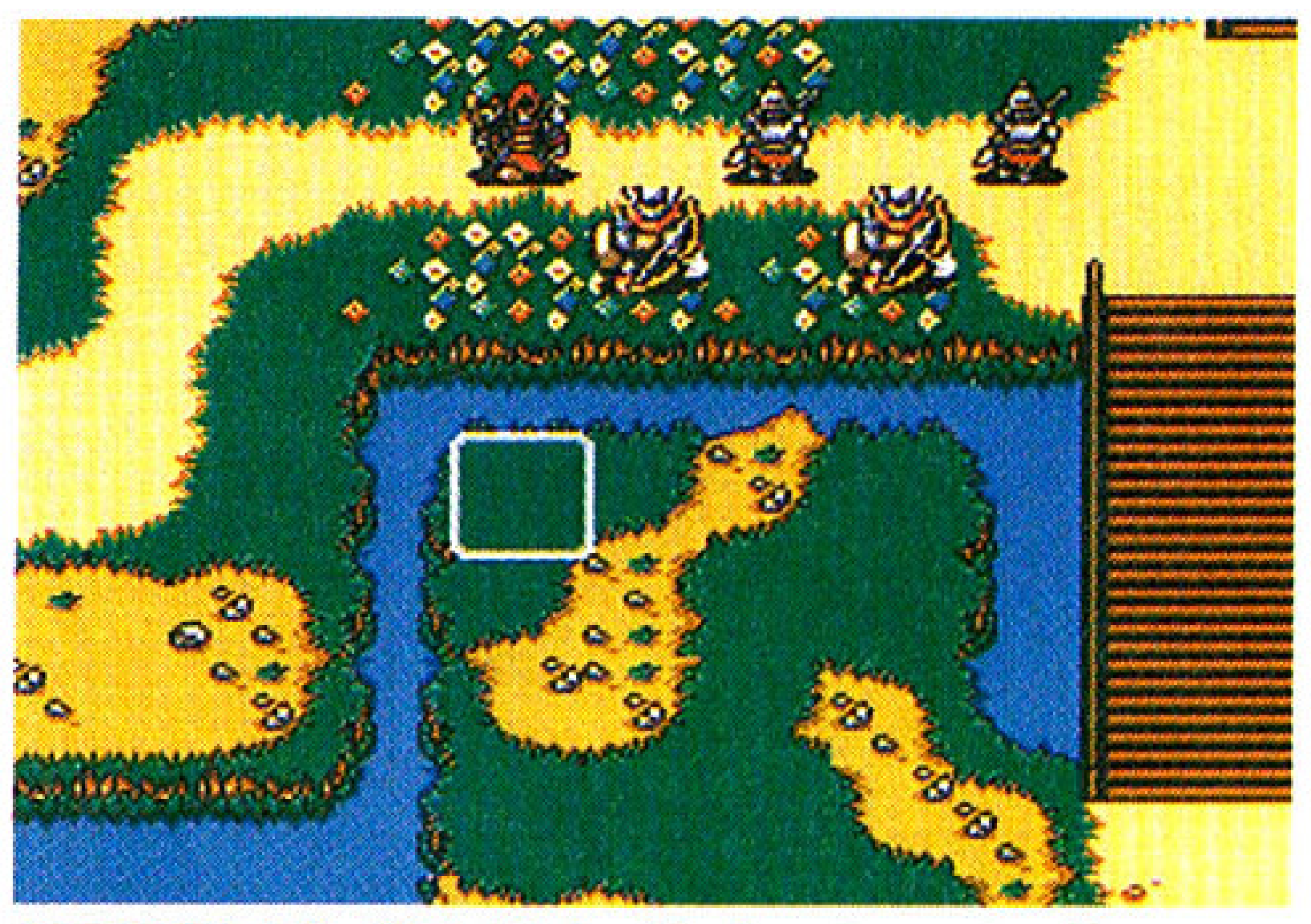
第１章　街での戦闘　～アルタローン炎上～

ガーディアナから北東に進むとアルタローンの街がある。ついにここではこの街が戦場になってしまう。敵は路上だけでなく民家や店の中にも潜んでいるぞ。あちこちにある宝箱が気になるが、さっさとルーンファウスト軍を全滅させて街を解放しよう。

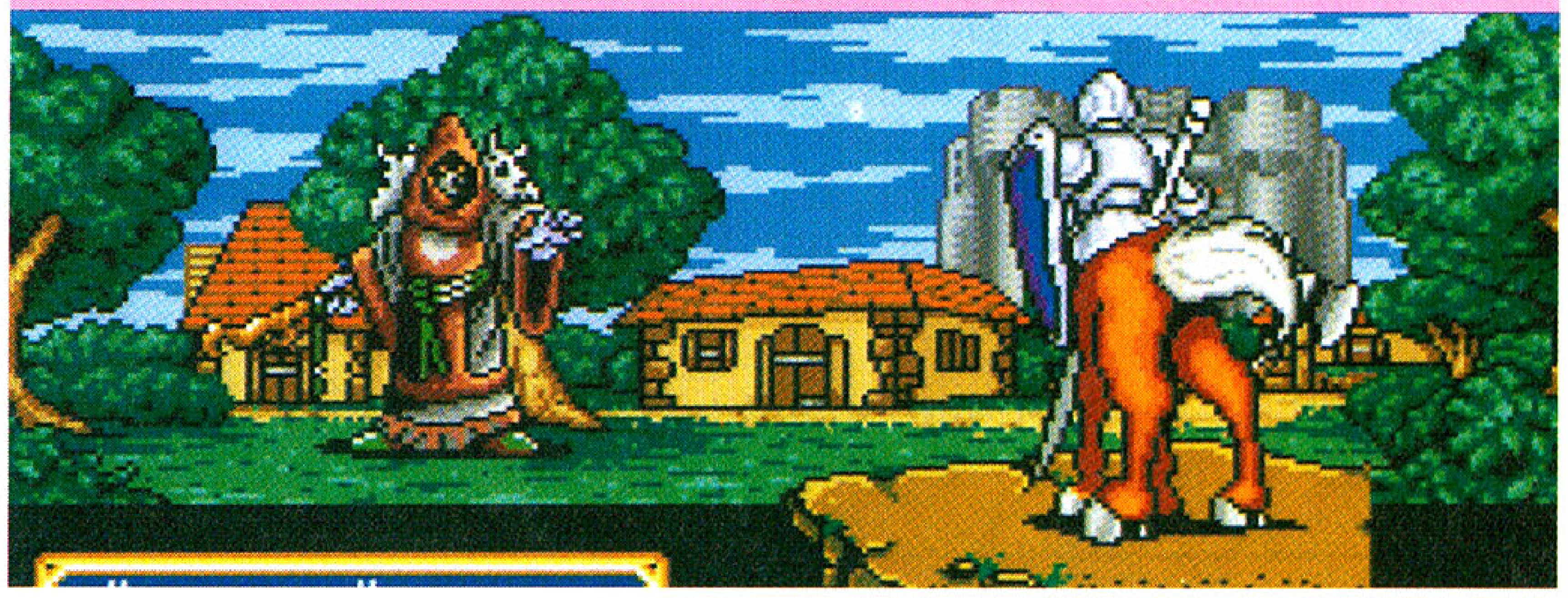


川の中にあるのは宝箱かな？

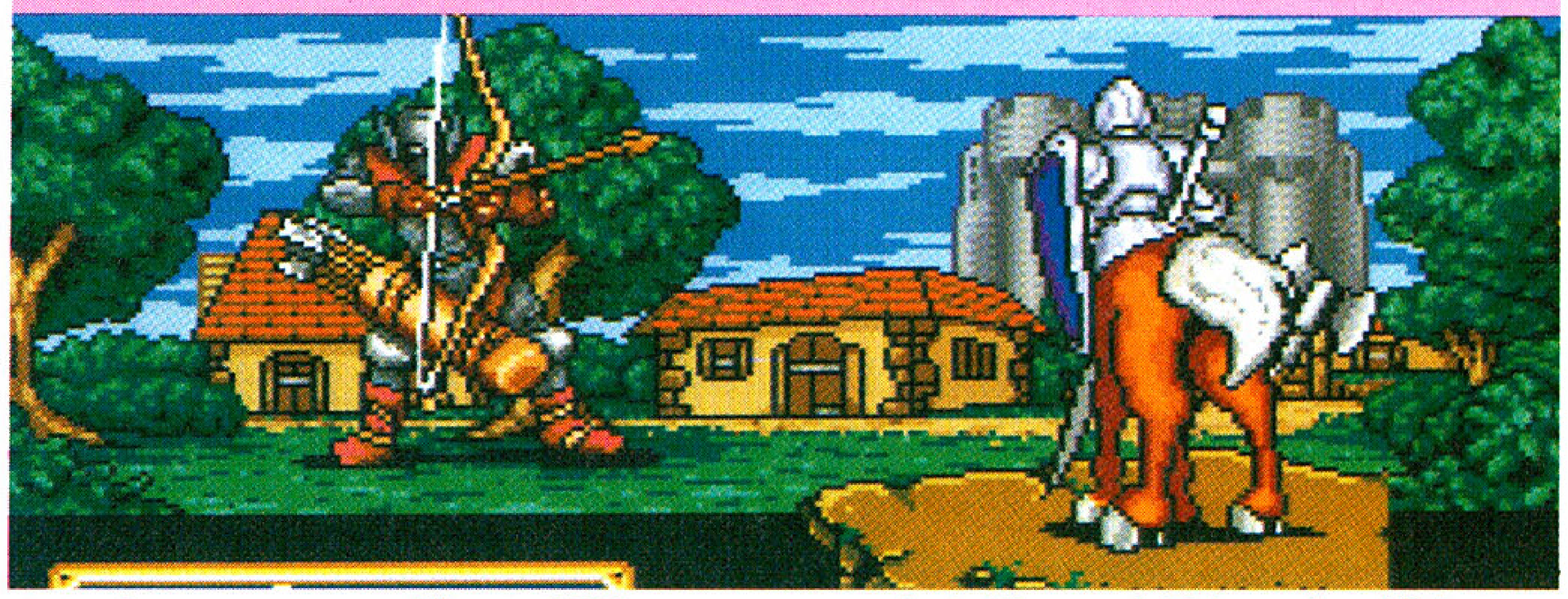

店の中に敵が潜んでいることも…


強敵がズラリと並んでいるぞ

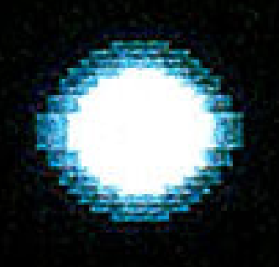
ダークメイジVS騎士・ケン


敵の魔法使いダークメイジの登場だ。なんの魔法を使ってくるのだろう

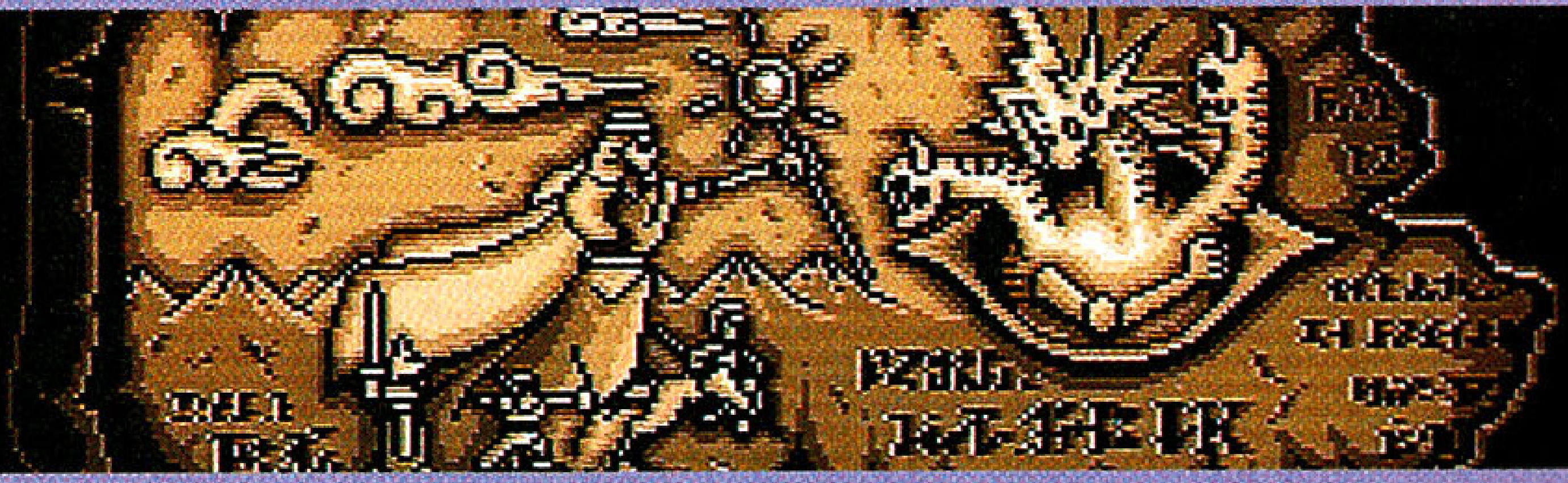
スナイパーVS騎士・ケン


弓兵スナイパーは離れた場所からバシバシ矢を撃って攻撃してくる嫌なヤツ

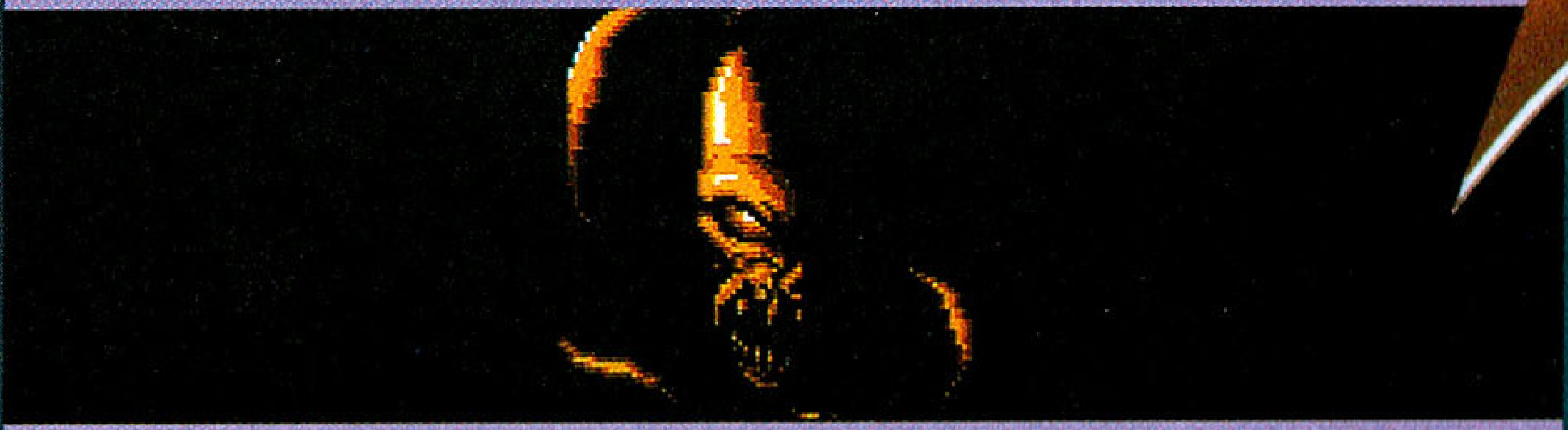
これがシャイニング・フォースのオープニングだ!



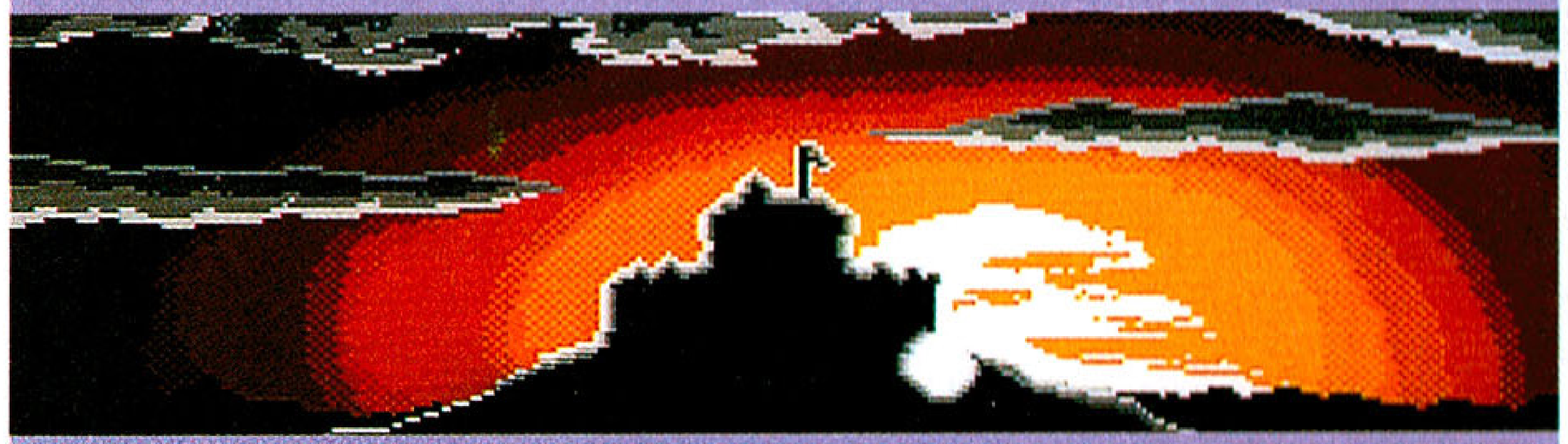
およそ、1000年前ほど昔…
清き心を光と呼び
悪しき心を闇と呼んだころ
闇の化身“ダークドラゴン”は
破壊と殺戮を行っていた



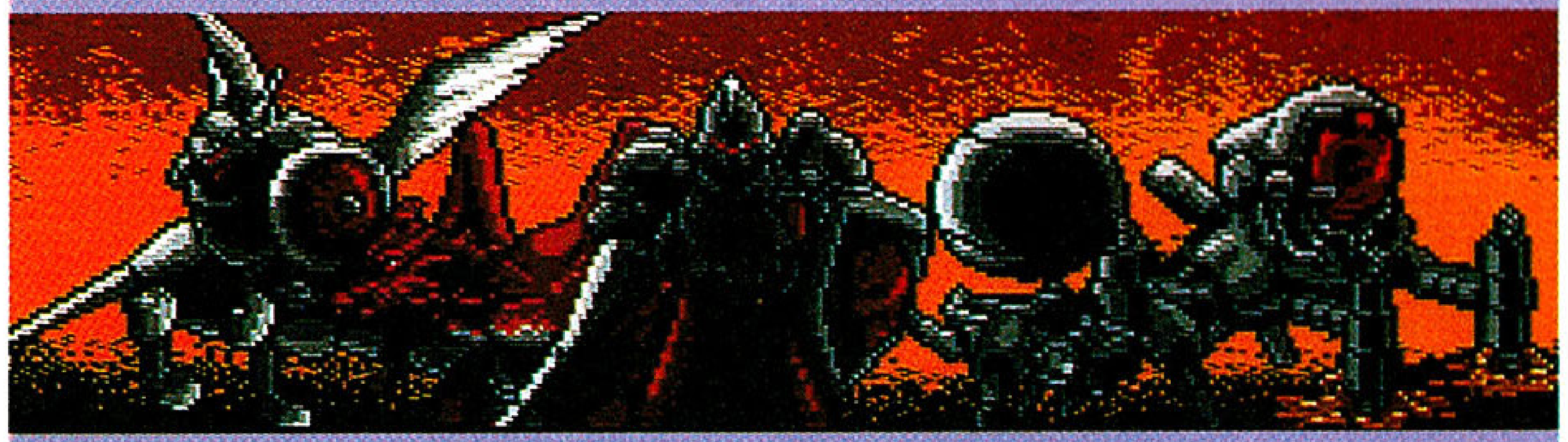
神々との壮絶な戦いの末
“ダークドラゴン”は捕らえられた
そして神々の手により
地の底に封印された



「我は必ず、よみがえらん1000年の後に……」



そして時は流れ、伝説は
忘れさられようとしていた
人々は、永遠とも思われる
平和な時を楽しんでいた



しかし、その静寂を破り
東の大国ルーンファウストが
突如、進軍を開始した
人々は恐れおののき
この力に対抗する
救いの手を待ち望んだ……

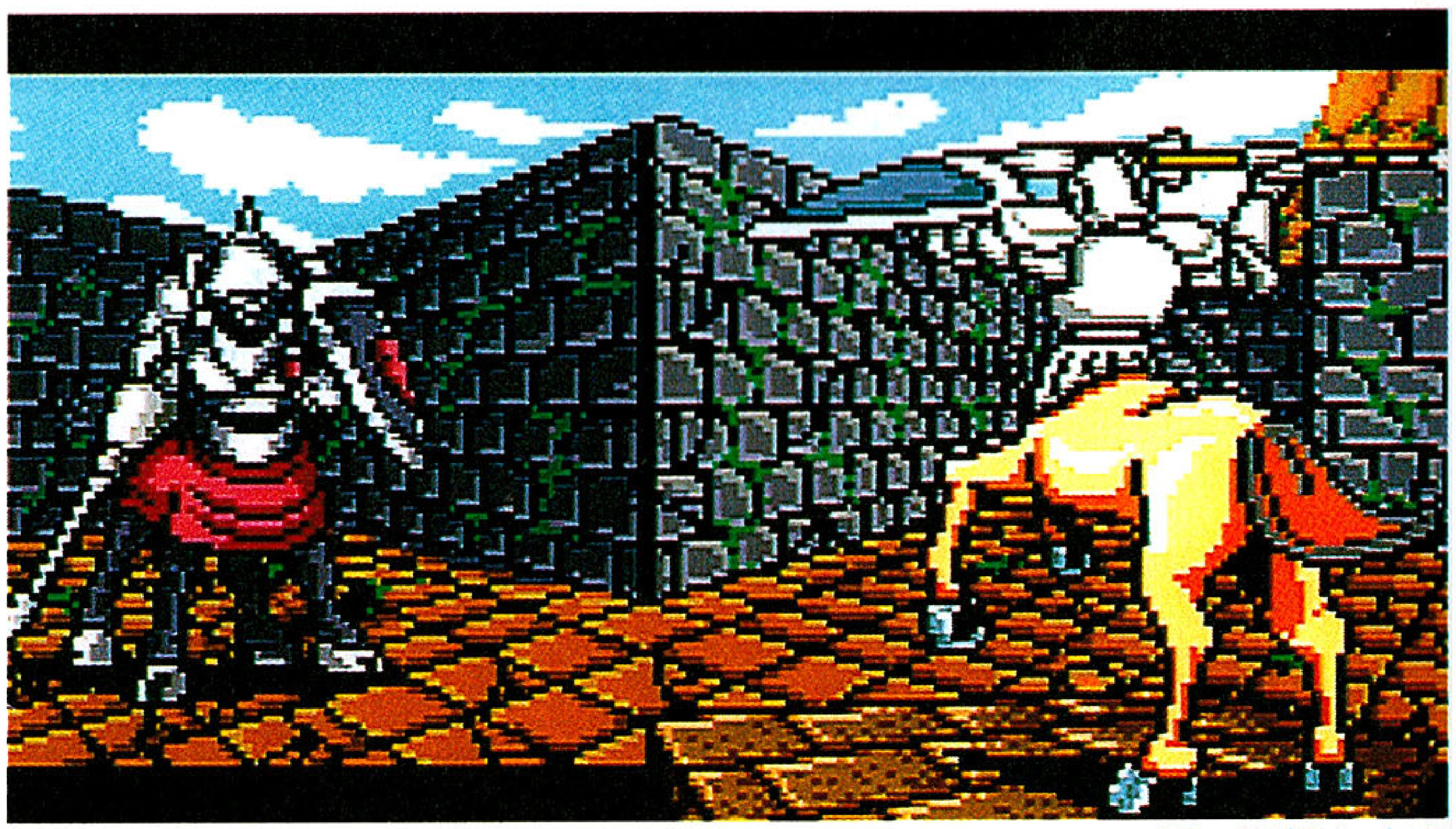
“神々の遺産”を
シャイニング

SHINING
THE LEGACY OF
神々

ついにシャイニング・フォース対ルーンファウスト軍の戦いが始まる。今月はマックスの運命の旅立ちから、１章の最後まで紹介する。勝利の女神はどちらに微笑むか…。

戦術を必要とする戦いと深みのあるストーリーの持ったタクティクスRPG

発売までいよいよカウントダウンが始まった『シャイニング・フォース』。ゲームはもうバランスを調整するだけでほとんど完成している。今号では第１章「ルーンファウスト軍の侵略」を中心に紹介していこう。ついに決起した光の軍勢の活躍に期待してくれ。



⇧ルーン大陸を血と絶望で染め抜こうとするルーンファウスト軍の野望を砕け

めぐる壮大な戦いの物語…

特報!!

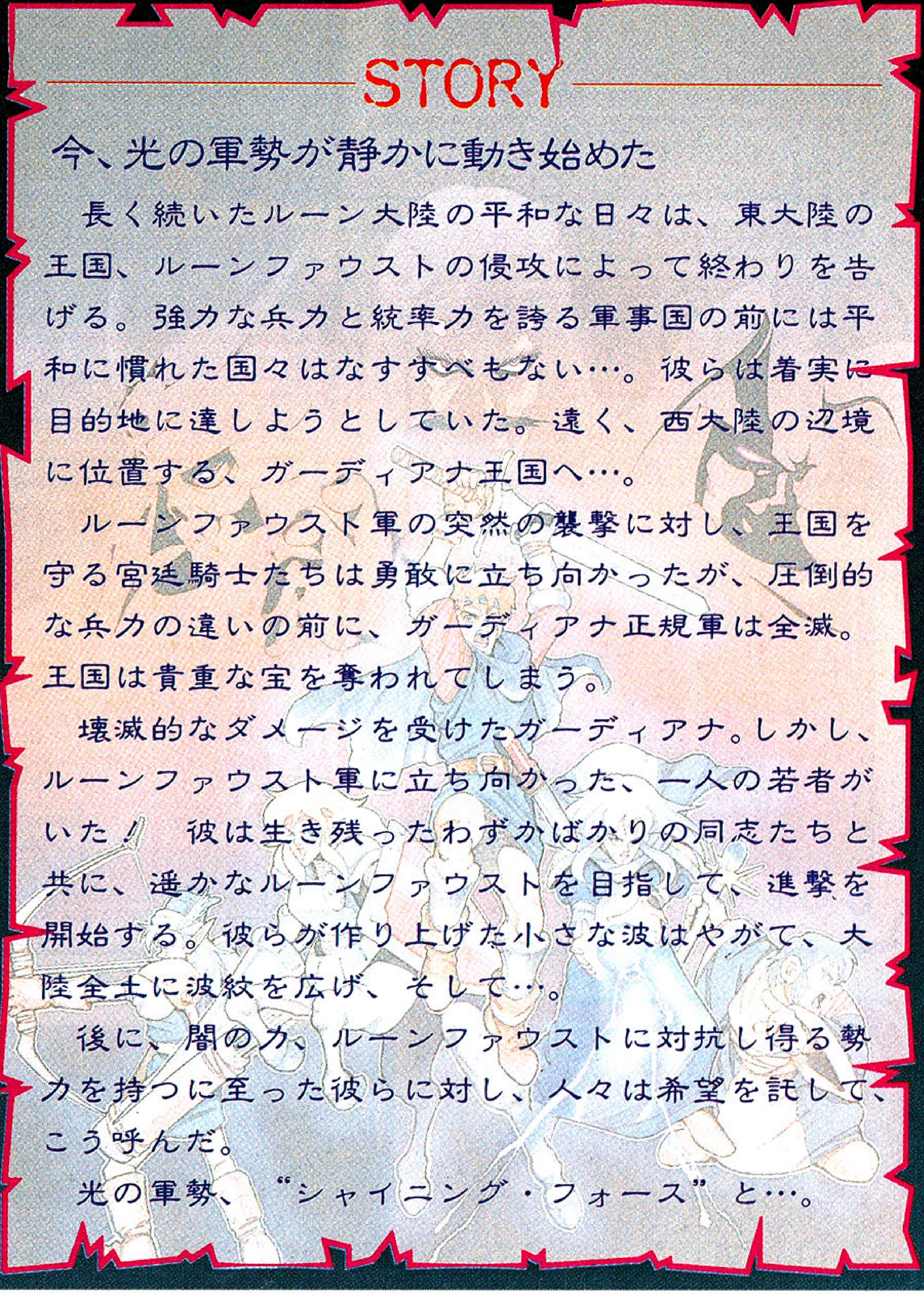
・フォース

FORCE

GREAT INTENTION

の遺産

発売日	3月20日	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8700円（税別）	その他の機能	――――――
メディア（容量）	ROM（12Mbit）	現在の開発状況	100%



STORY

今、光の軍勢が静かに動き始めた

長く続いたルーン大陸の平和な日々は、東大陸の王国、ルーンファウストの侵攻によって終わりを告げる。強力な兵力と統率力を誇る軍事国の前には平和に慣れた国々はなすすべもない…。彼らは着実に目的地に達しようとしていた。遠く、西大陸の辺境に位置する、ガーディアナ王国へ…。

ルーンファウスト軍の突然の襲撃に対し、王国を守る宮廷騎士たちは勇敢に立ち向かったが、圧倒的な兵力の違いの前に、ガーディアナ正規軍は全滅。王国は貴重な宝を奪われてしまう。

壊滅的なダメージを受けたガーディアナ。しかし、ルーンファウスト軍に立ち向かった、一人の若者がいた！　彼は生き残ったわずかばかりの同志たちと共に、遥かなルーンファウストを目指して、進撃を開始する。彼らが作り上げた小さな波はやがて、大陸全土に波紋を広げ、そして…。

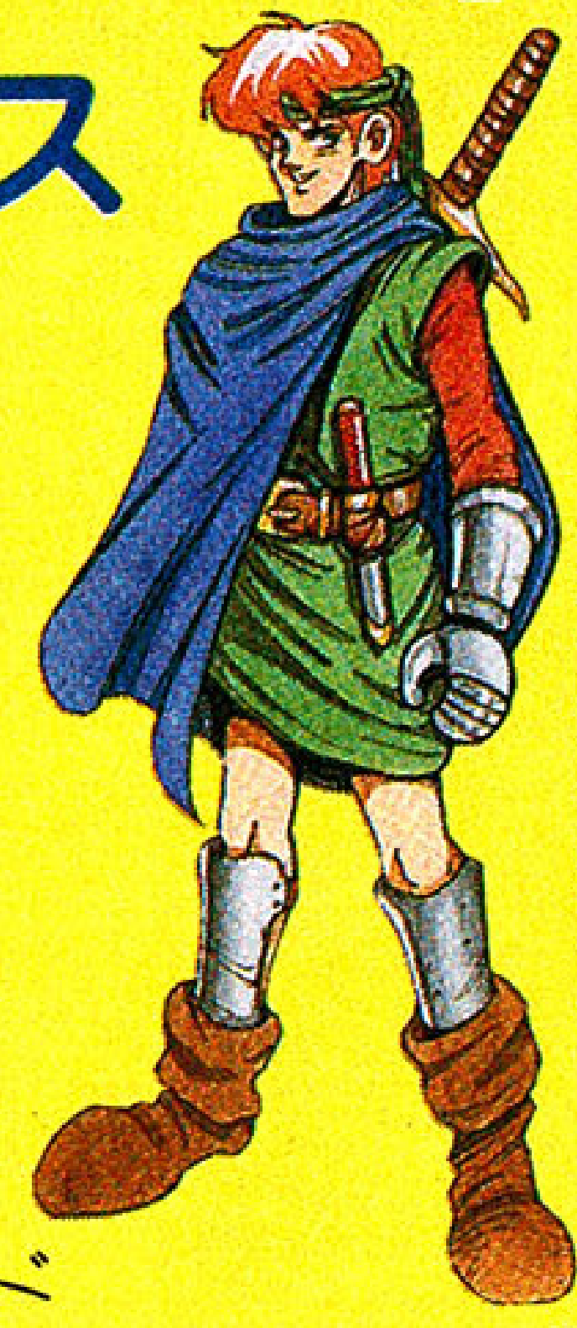
後に、闇の力、ルーンファウストに対抗し得る勢力を持つに至った彼らに対し、人々は希望を託して、こう呼んだ。

光の軍勢、“シャイニング・フォース”と…。

第1章に登場する10人の光の戦士たち!!

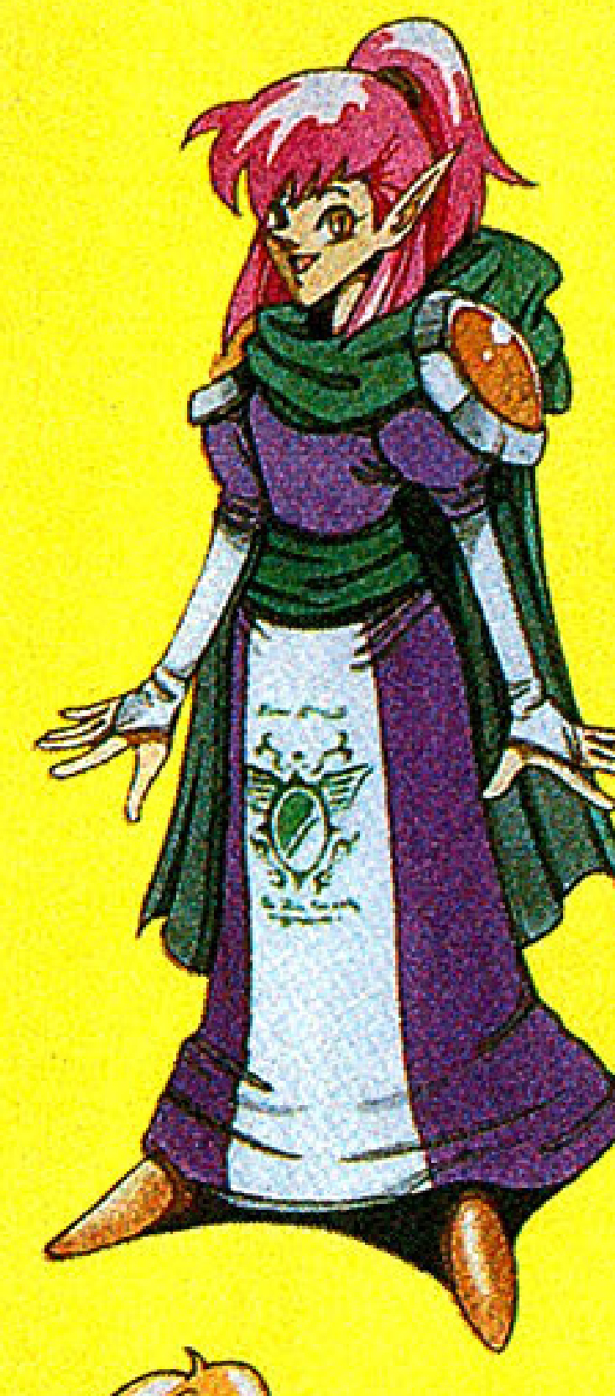
マックス

HP：12
MP：8
攻撃力：14
防御力：4
移動距離：6
敏捷性：4
魔法：
リターン
装備：
ミドルソード



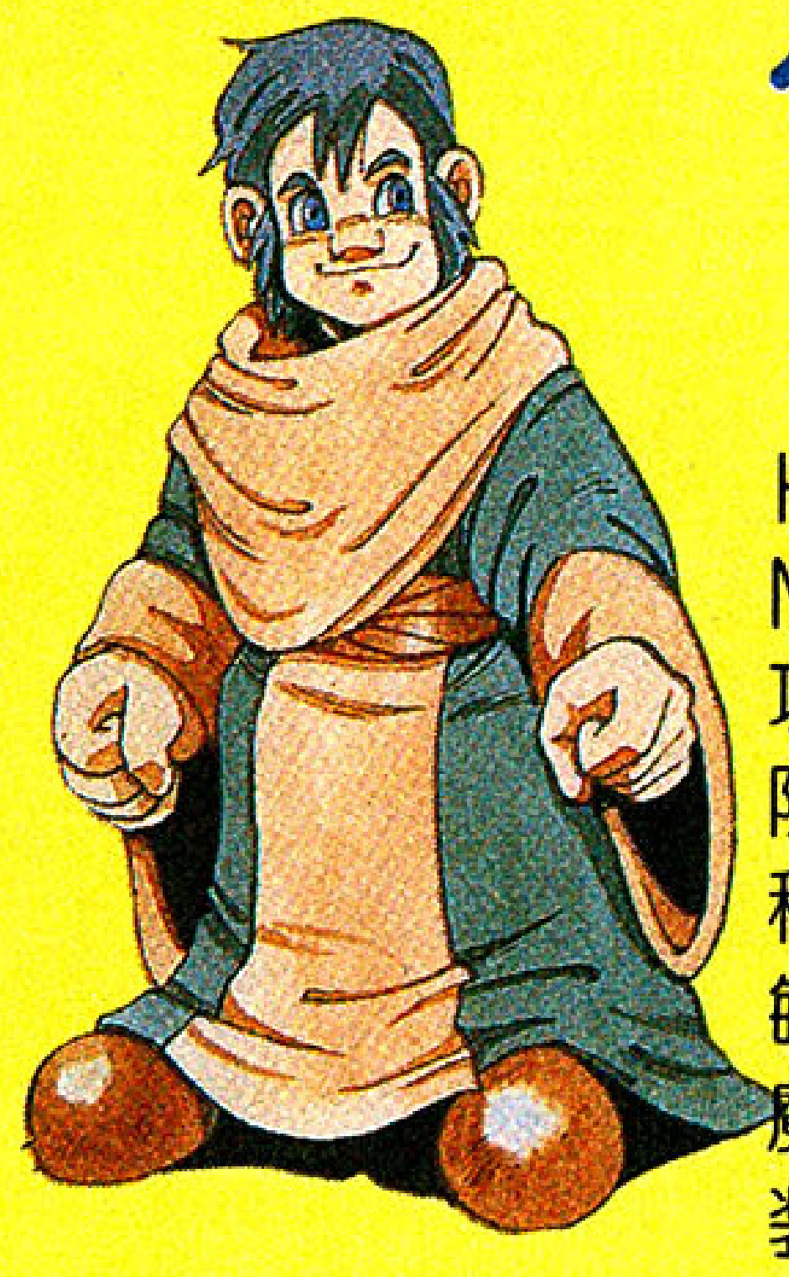
タオ

HP：10
MP：7
攻撃力：8
防御力：4
移動距離：5
敏捷性：6
魔法：
ブレイズ
レベル1
装備：木の杖



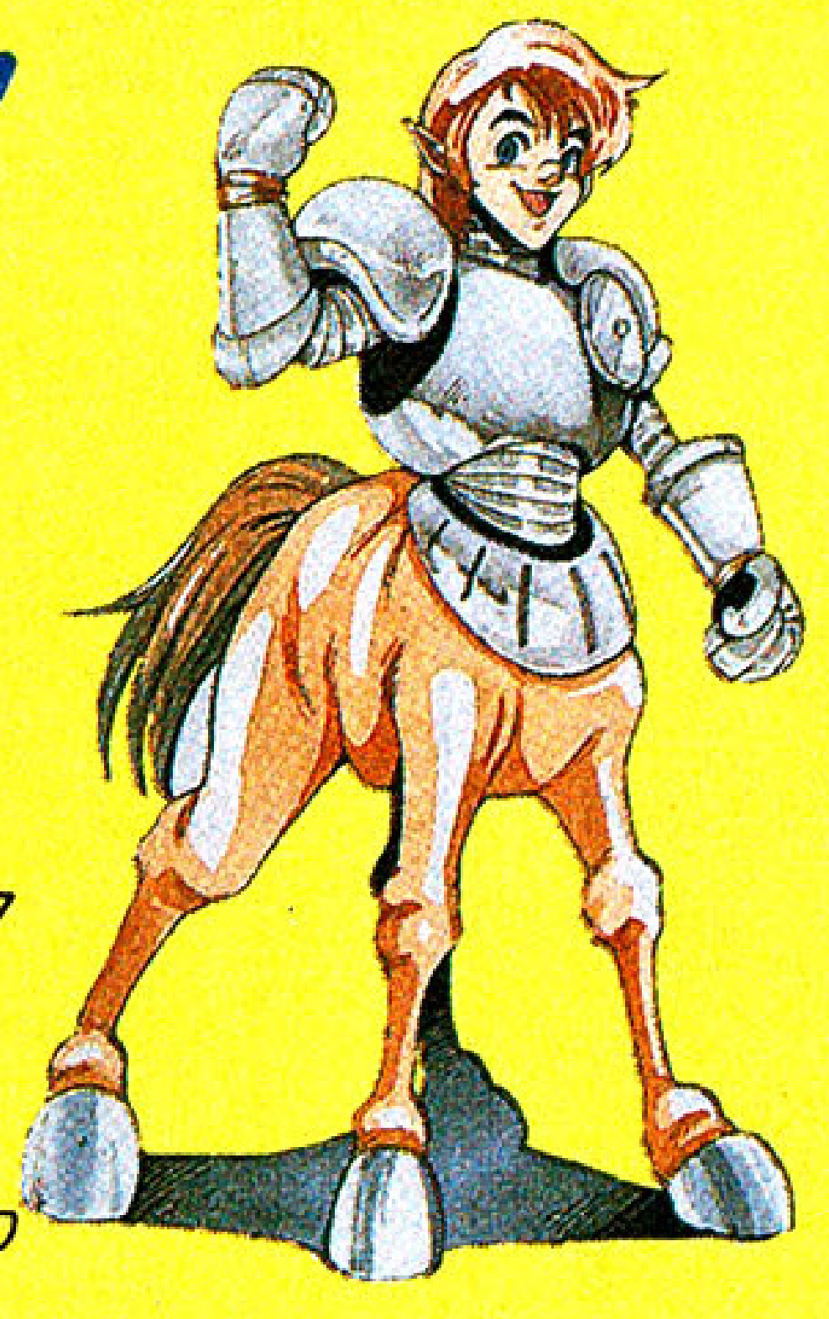
ロウ

HP：11
MP：11
攻撃力：10
防御力：5
移動距離：5
敏捷性：5
魔法：
ヒール
レベル1
装備：木の杖



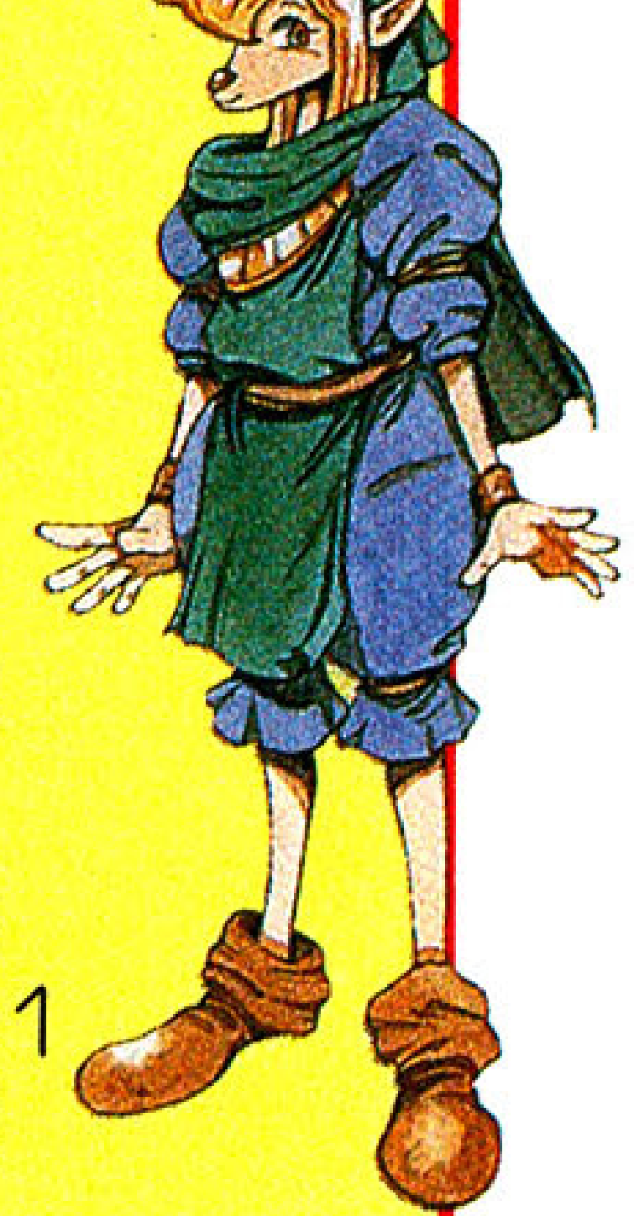
ケン

HP：8
MP：0
攻撃力：13
防御力：6
移動距離：7
敏捷性：5
魔法：なし
装備：スピア



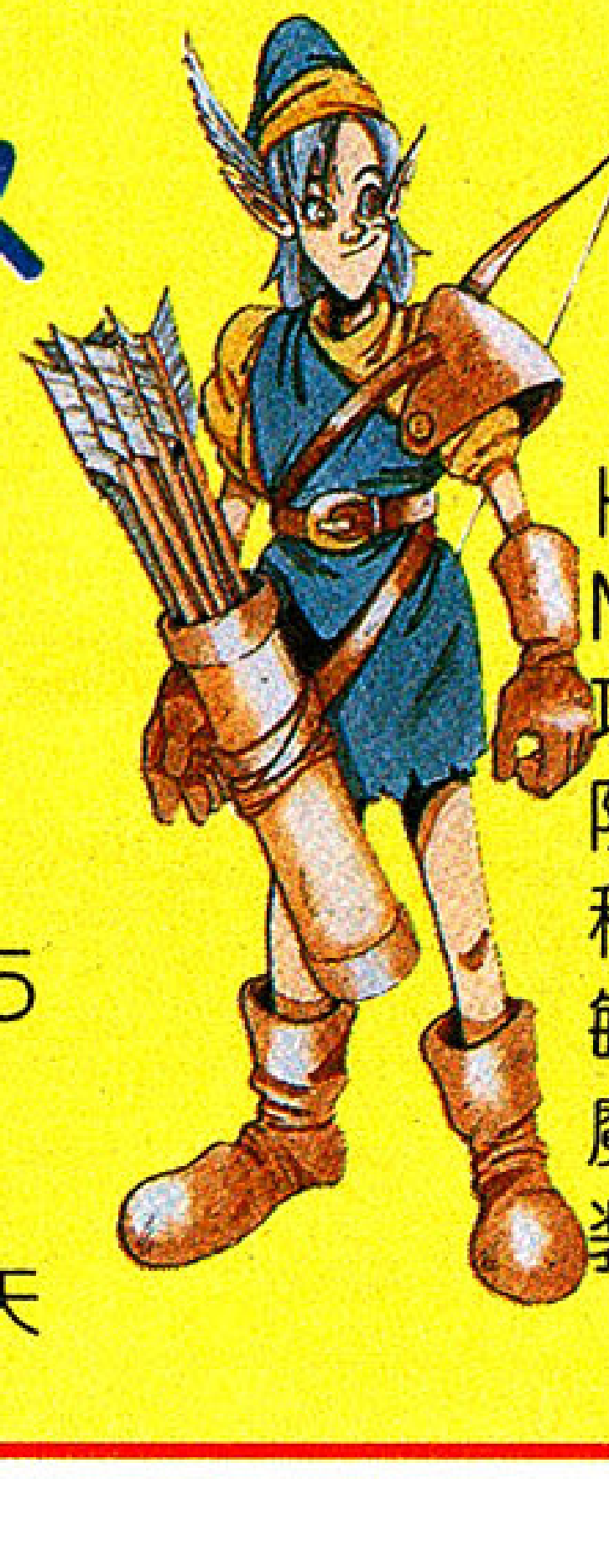
チップ

HP：10
MP：9
攻撃力：10
防御力：5
移動距離：5
敏捷性：4
魔法：ヒール
レベル1
装備：木の杖



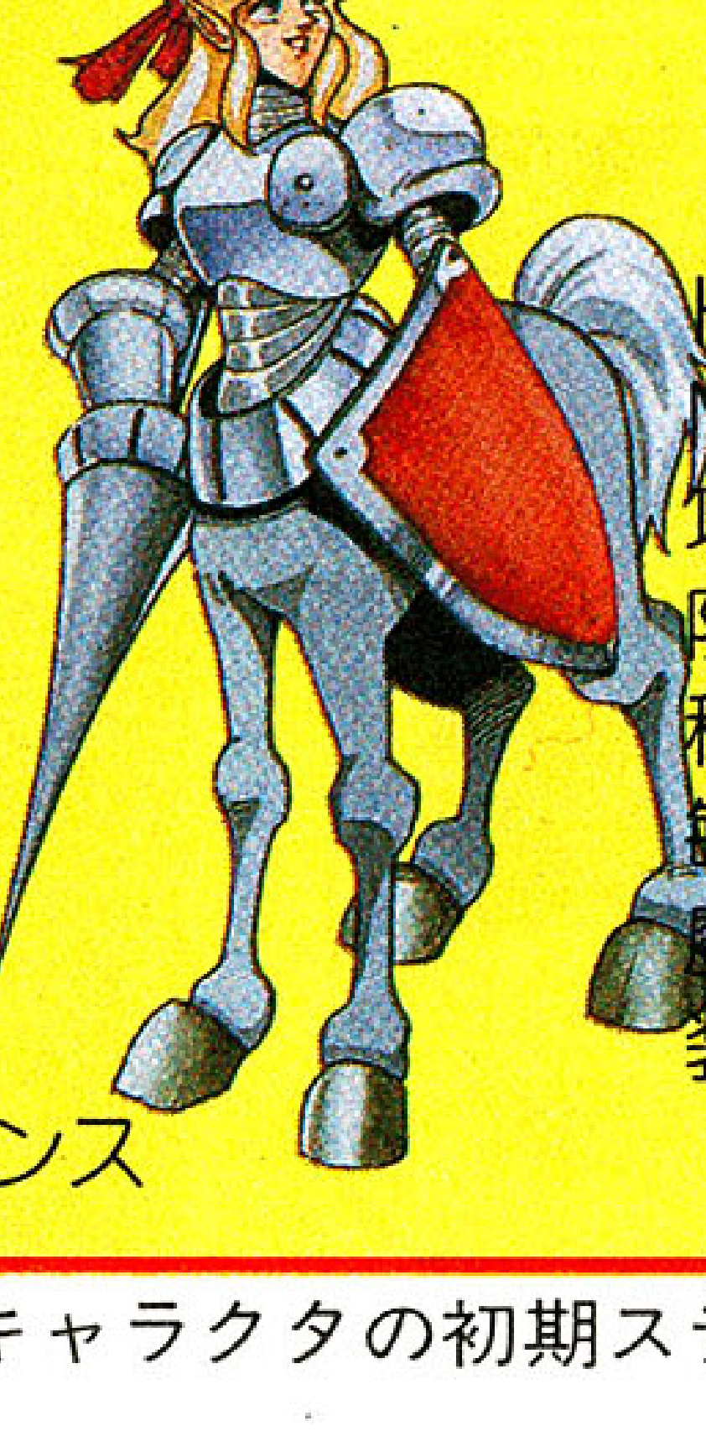
ハンス

HP：12
MP：0
攻撃力：14
防御力：5
移動距離：5
敏捷性：6
魔法：なし
装備：木の矢



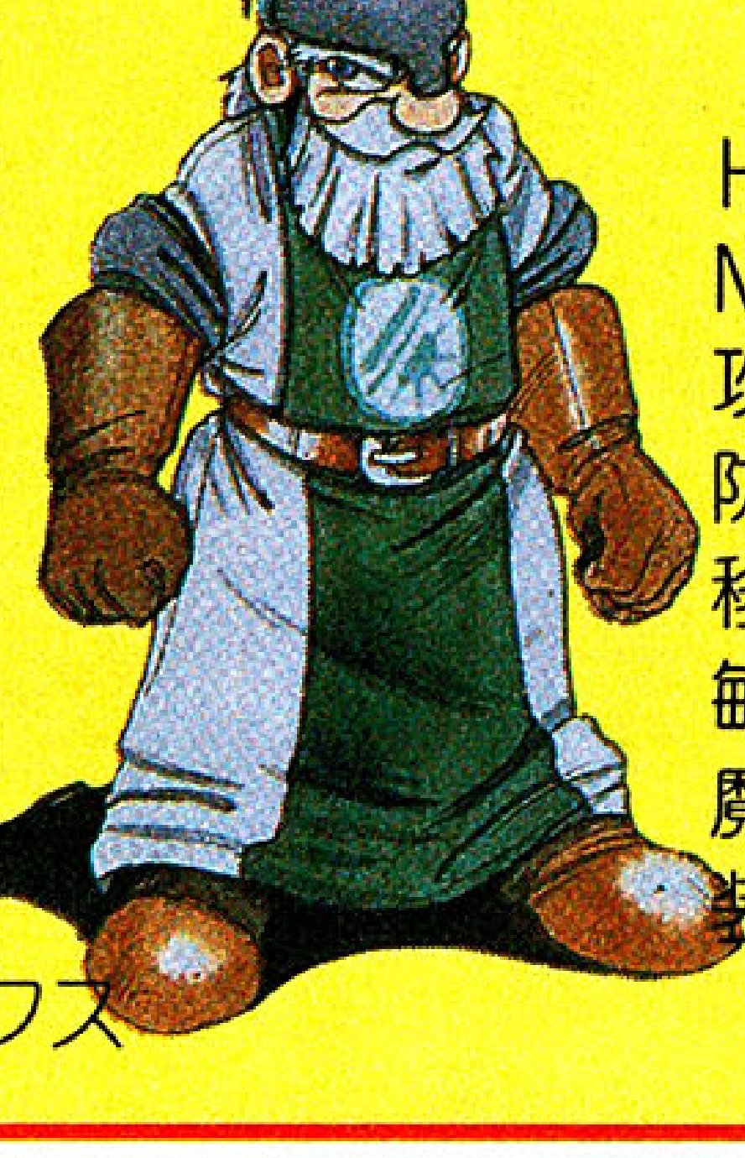
メイ

HP：11
MP：0
攻撃力：14
防御力：7
移動距離：7
敏捷性：7
魔法：なし
装備：
ブロンズランス



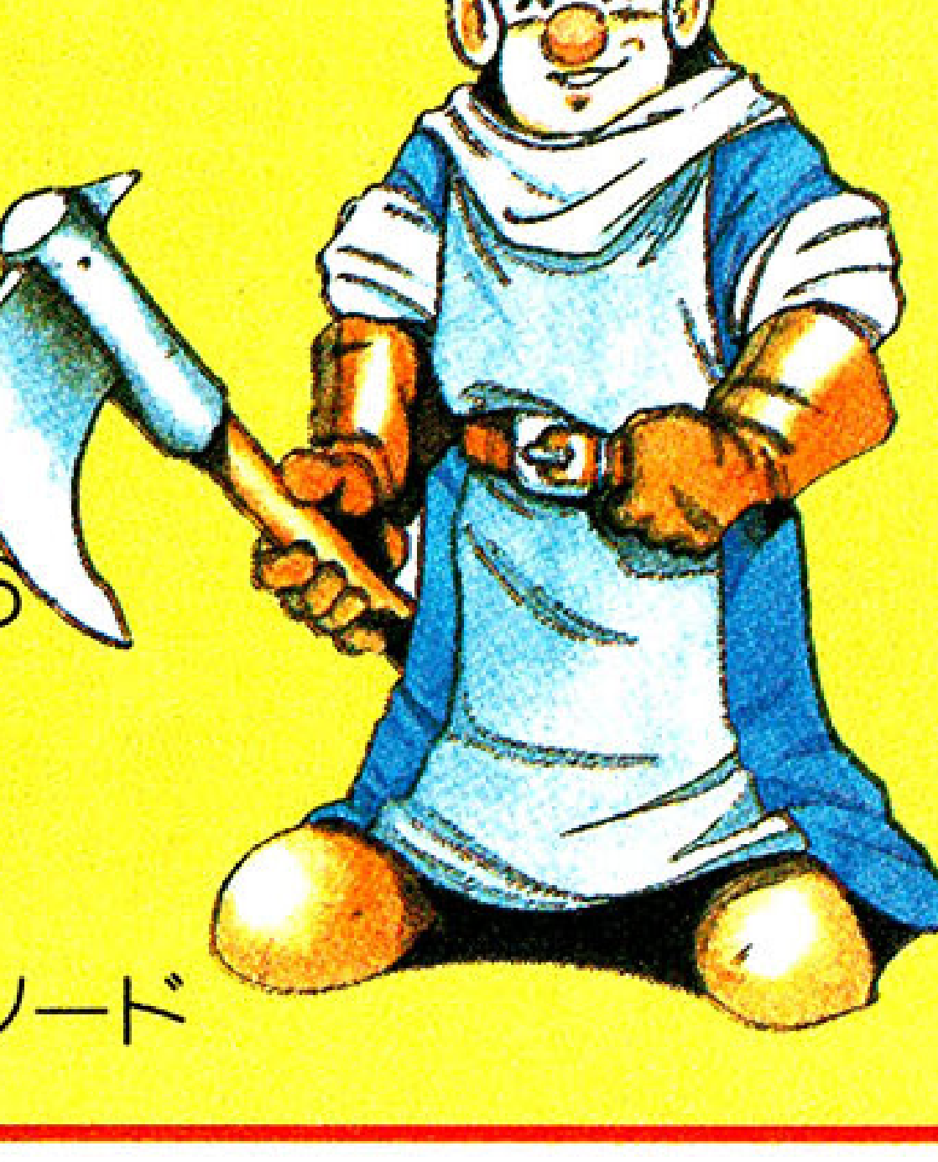
ゴート

HP：12
MP：0
攻撃力：15
防御力：8
移動距離：6
敏捷性：4
魔法：なし
装備：
ハンドアックス



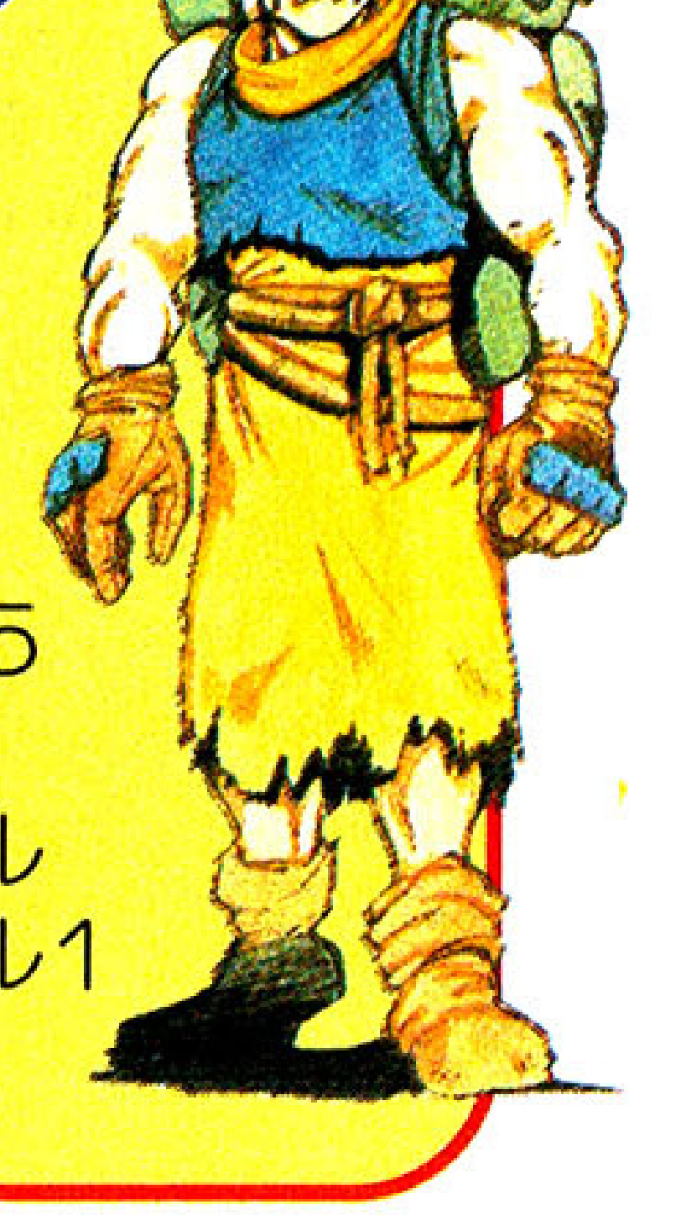
ラグ

HP：9
MP：0
攻撃力：14
防御力：7
移動距離：6
敏捷性：4
魔法：なし
装備：
ショートソード



ゴング

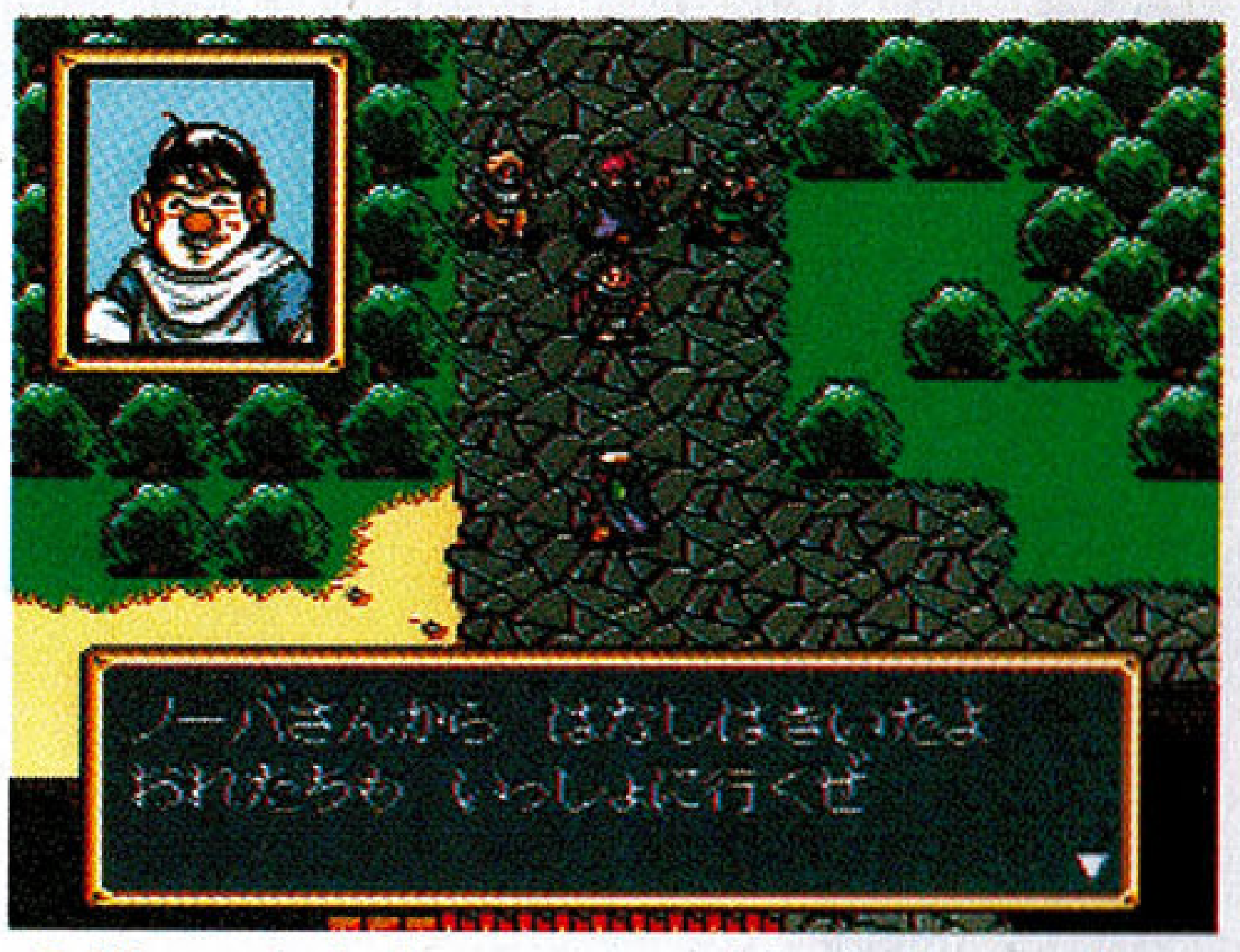
HP：11
MP：9
攻撃力：11
防御力：4
移動距離：5
敏捷性：6
魔法：ヒール
レベル1
装備：なし



※キャラクタの初期ステータスは、多少変更される可能性があります。

光の軍勢“シャイニング・フォース”が決起する ガーディアナの全貌を公開!!

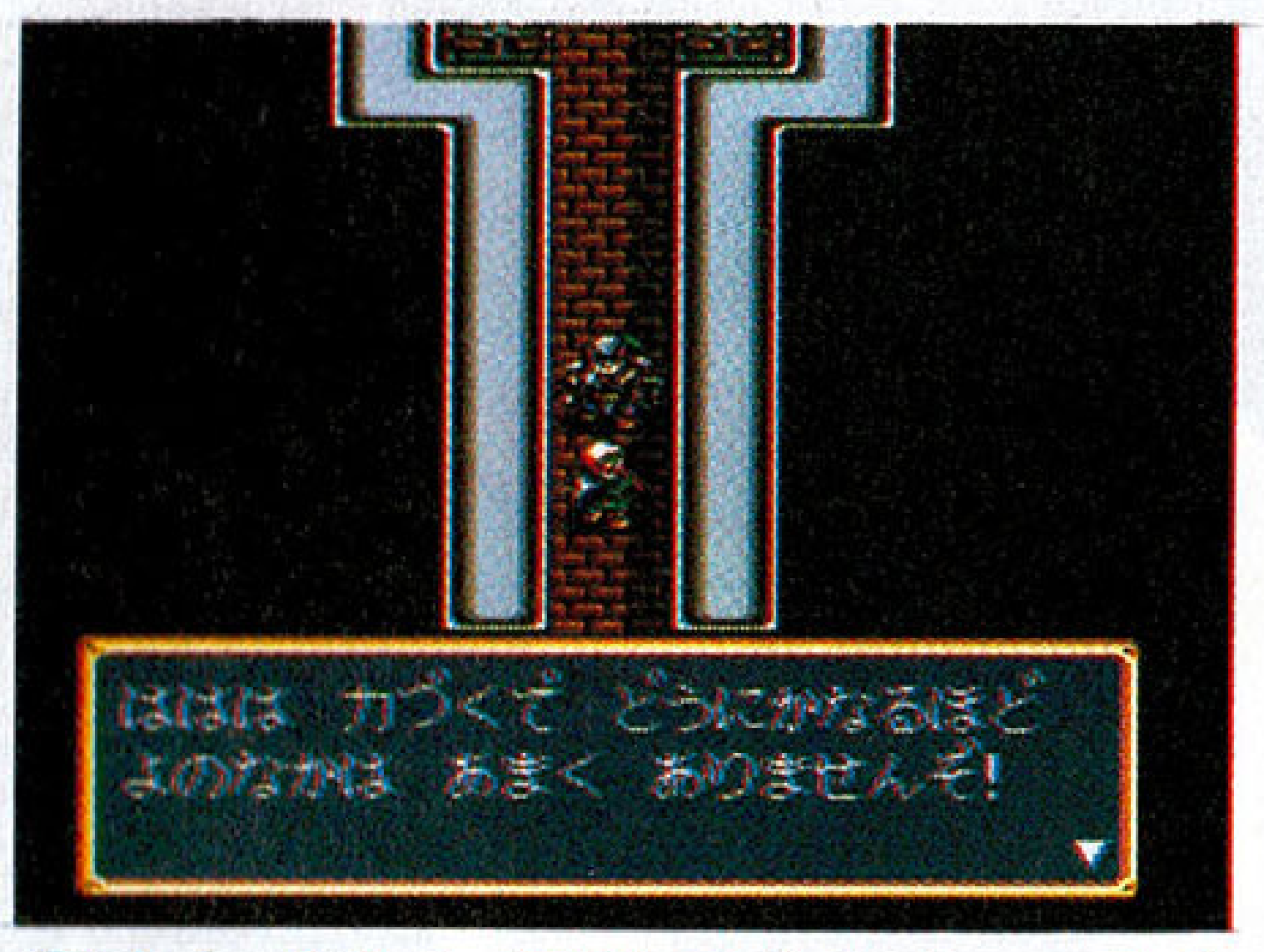
ゲーム開始直後にプレイヤーが歩きまわることになる国ガーディアナ。ここは国を統べる王のいるガーディアナ城とその城下町の2つのブロックに分かれている。それぞれを紹介していくぞ。


ノーバさんから　はなしはきいたよ
おれたちも　いっしょに行くぜ

⇧数こそ少ないけれどおまえらがいれば百人力だ。なんていいヤツら…

宝物庫

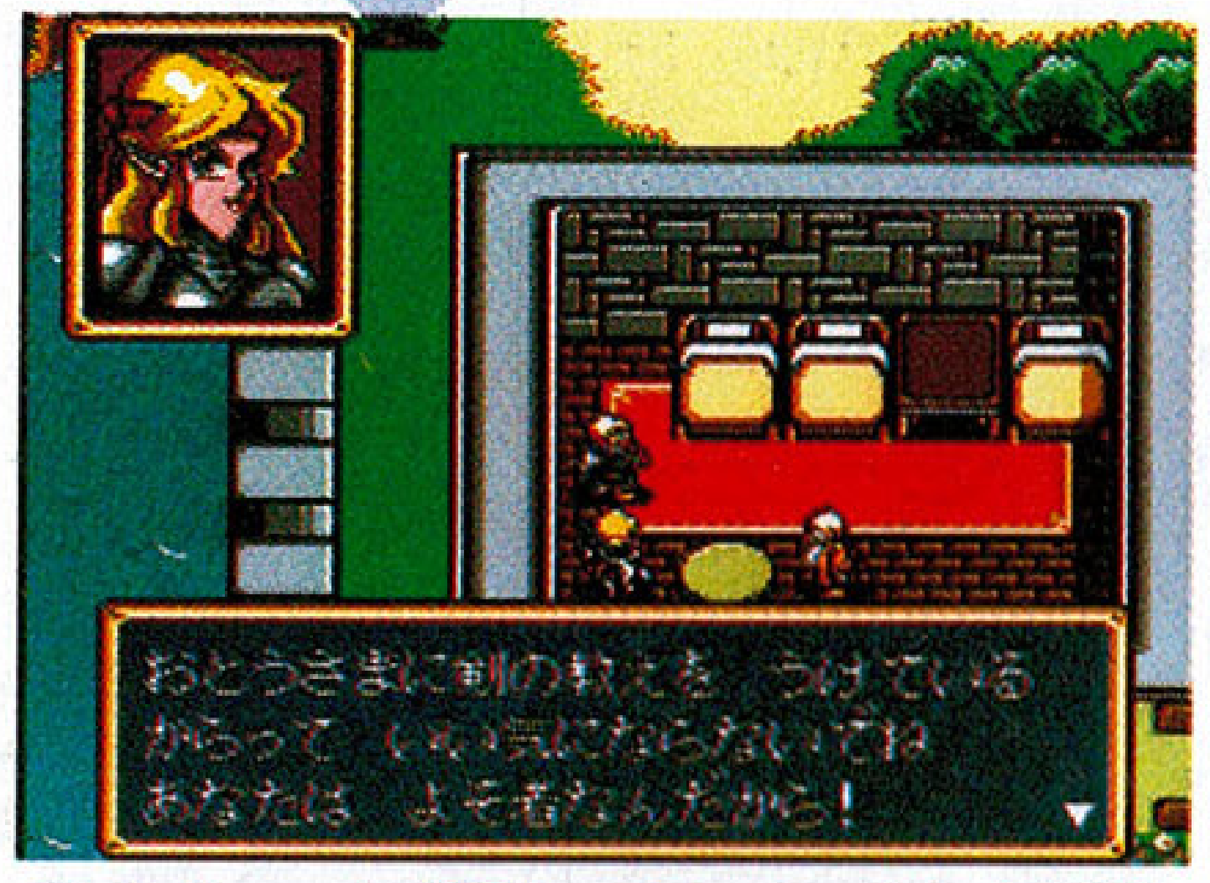
その名の通り、中には宝箱がたくさんある。宝箱の中をのぞいて見たいけど、番兵がいるのでちょっと無理みたいだ。


ははは　力づくで　どうにかなるほど
よのなかは　あまく　ありませんぞ!

⇧少しぐらい見せてくれたって！

メイの家

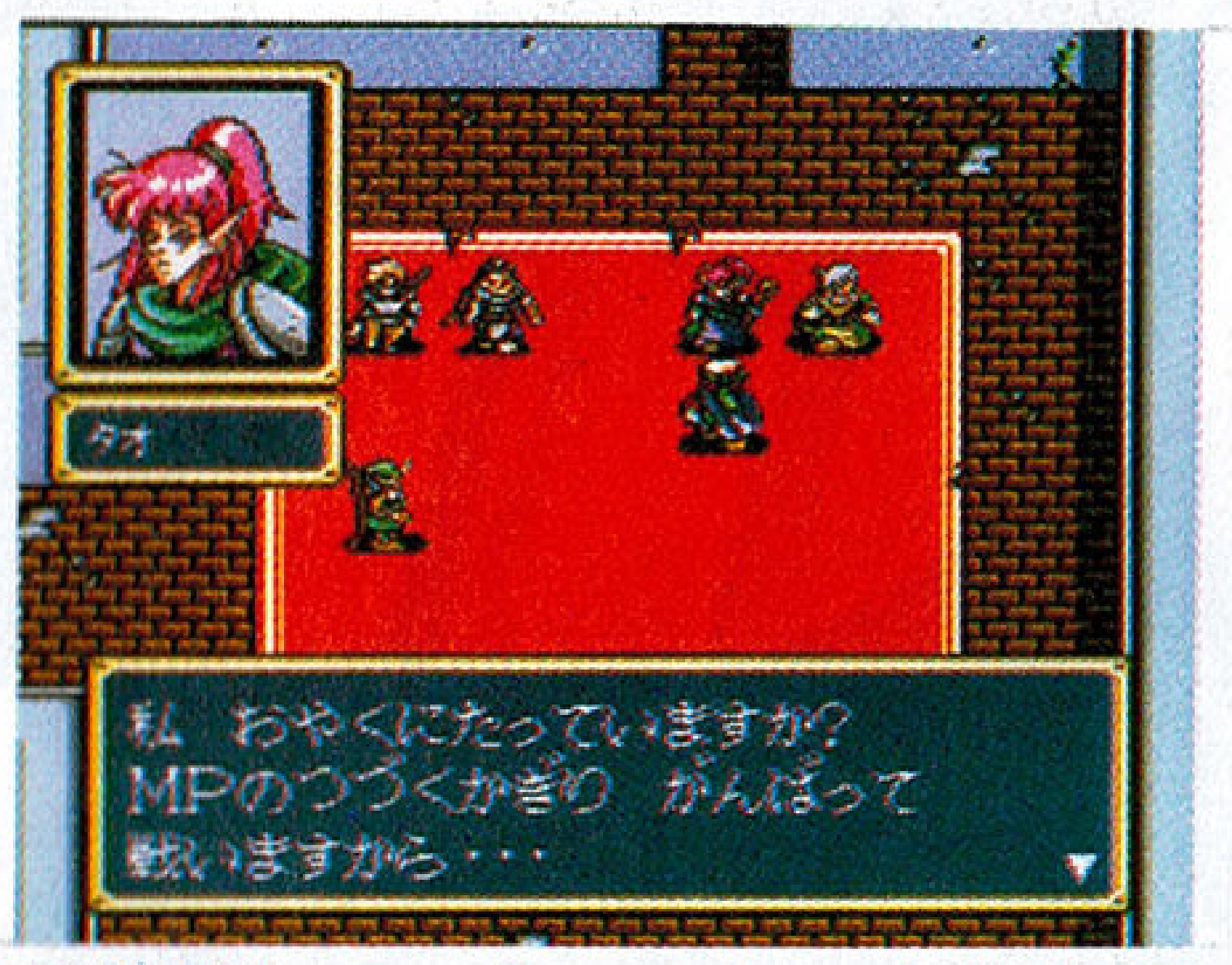
メイとその父バリオスの住む家。メイは城の騎士と同じくマックスに心を開いてはくれない。


おとうさまに剣の教えを　うけている
からって　いい気にならないでね
あなたは　よそ者なんだから!

⇧きれいな顔してキツイお言葉

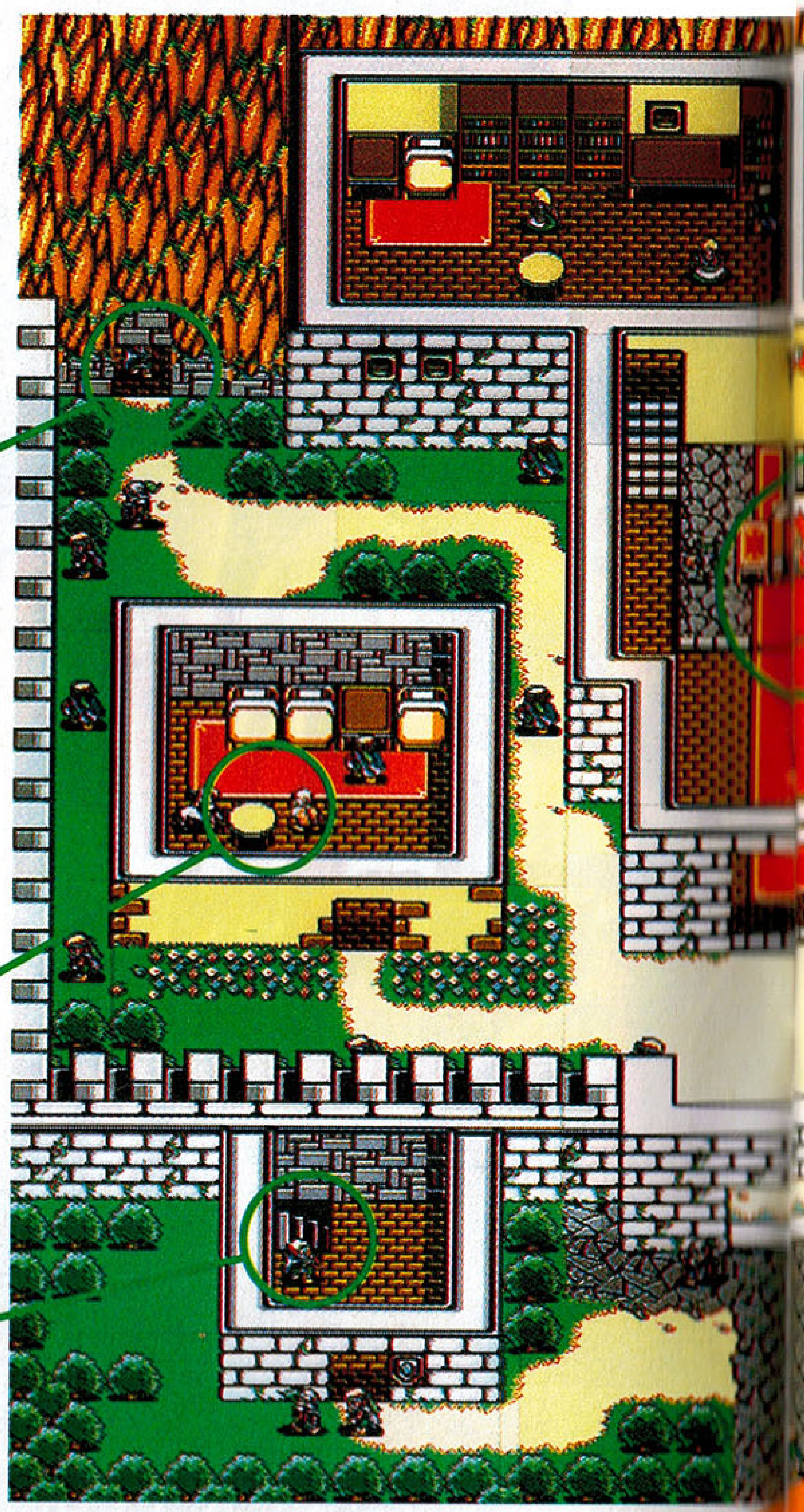
本陣

マックスと共に戦う仲間たちの集まる場所がこの本陣だ。ここでは軍師であるノーバから戦闘の助言を得たり、仲間のステータスを確認することができる。仲間になって戦うキャラクタは赤い絨毯の上に勢ぞろいしている。彼らと話し合うこともできるぞ。


タオ

私　おやくにたっていますか?
MPのつづくかぎり　がんばって
戦いますから・・・

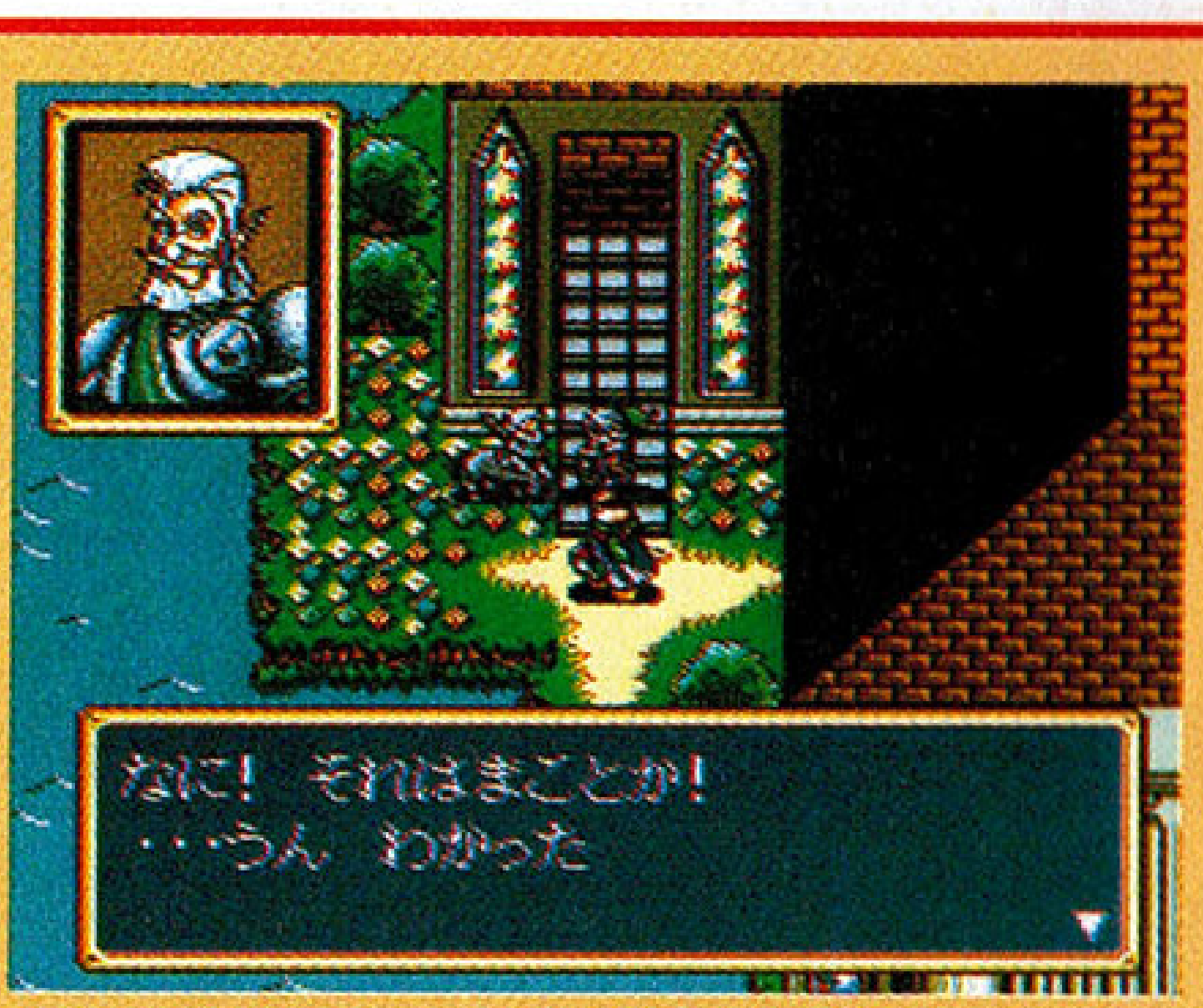
⇧仲間とのコミュニケートも大切



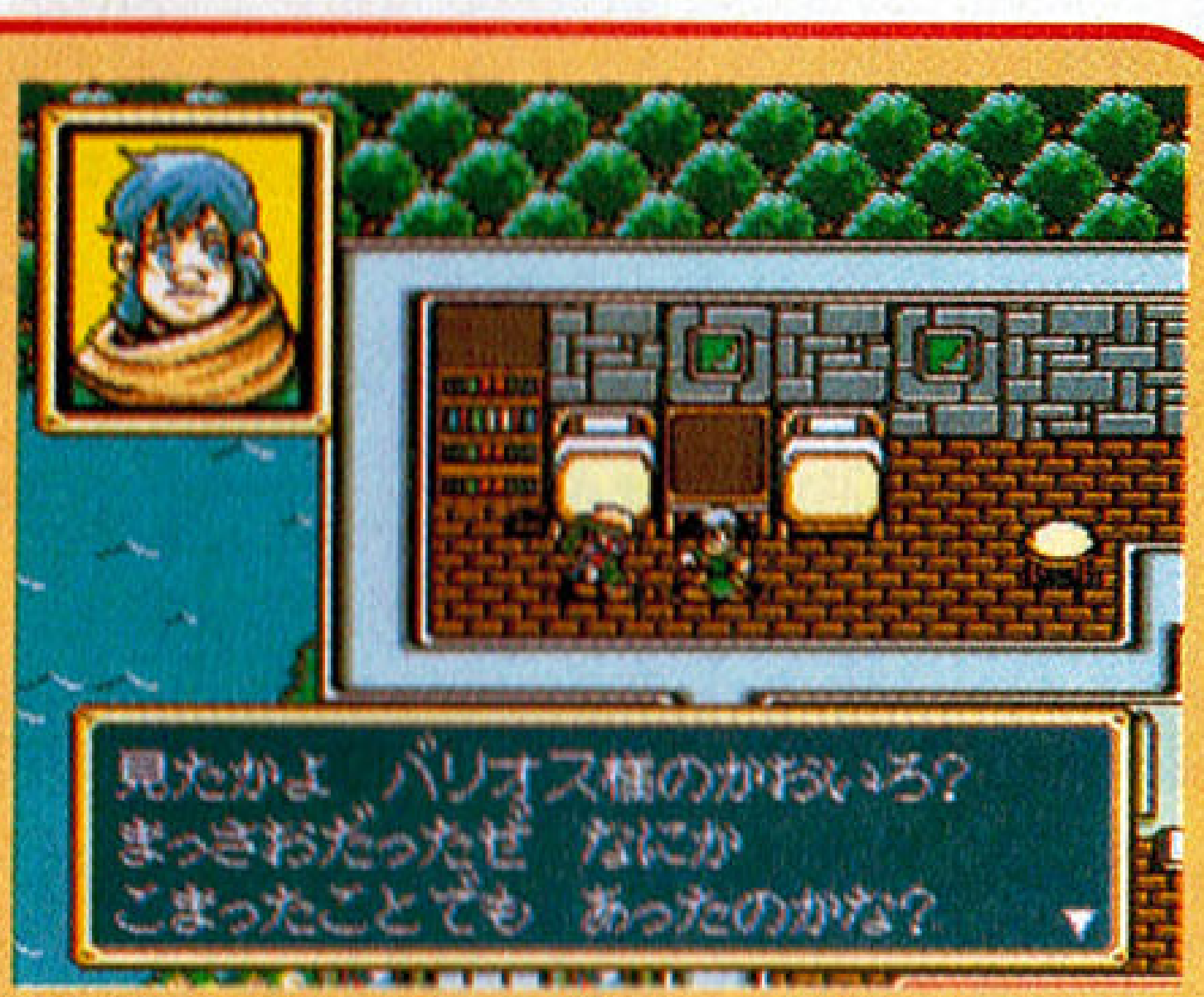
物語の始まり

ガーディアナに異変が…

マックスと一緒に剣の稽古をしていた騎士バリオスに国王から伝令が来る。話を聞いた途端バリオスは顔色を変えて出ていってしまう。いったい何が…？


なに!　それはまことか!
・・うん　わかった

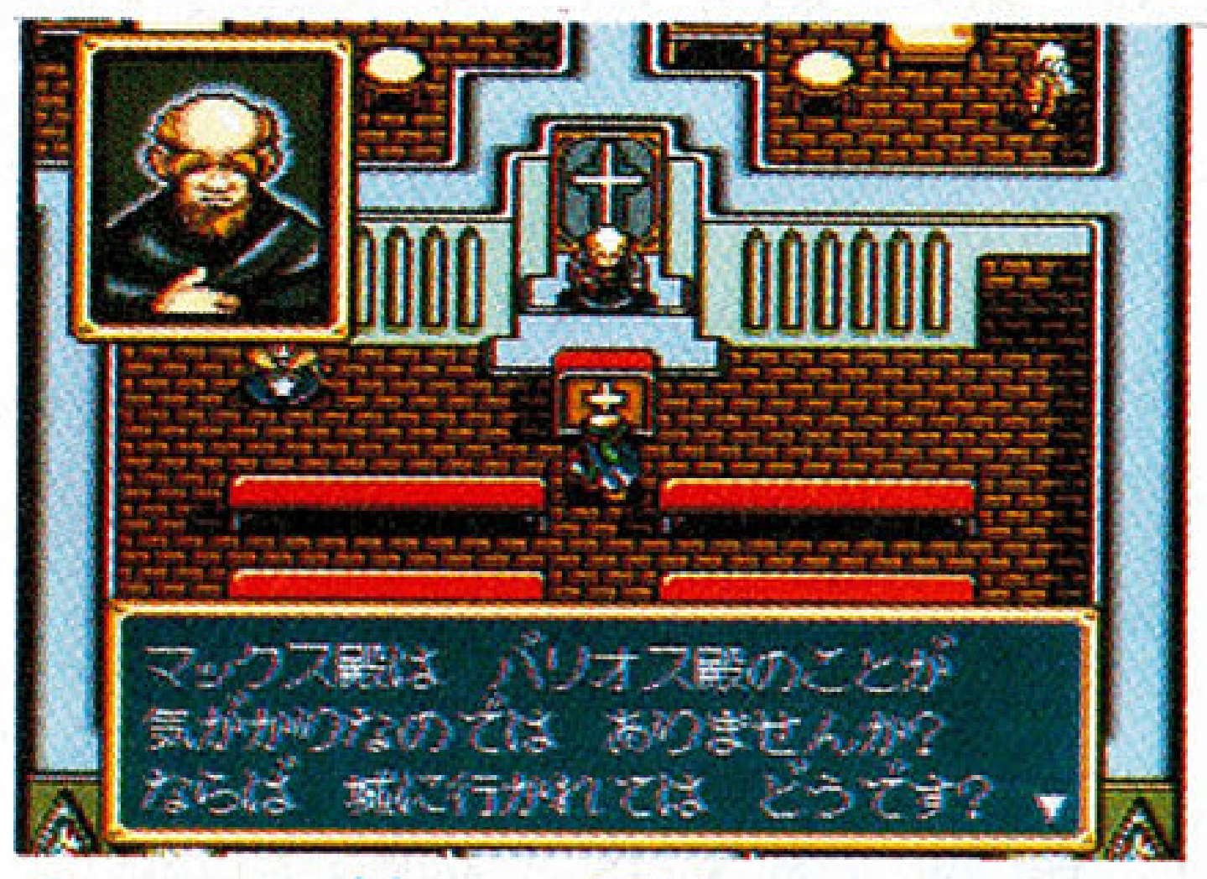
⇧バリオスの顔が引き締まる！


見たかよ　バリオス様のかおいろ?
まっさおだったぜ　なにか
こまったことでも　あったのかな?

⇧いったい何が起こったのだろう

教会

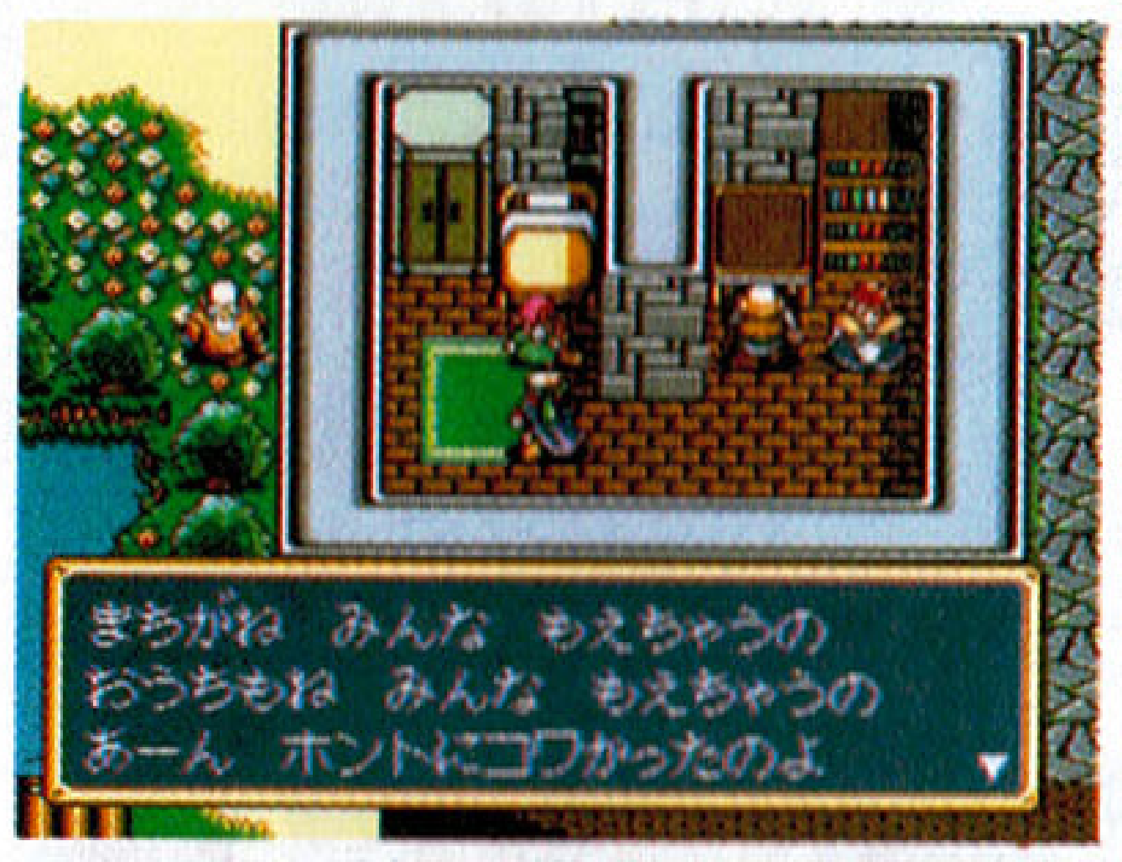
記憶をなくしたマックスが、お世話になっている教会。ここは冒険の記録や死者の復活、毒・呪いの治療、さらに転職までですることができるとても便利で重要な場所だ。ガーディアナ以外の街や国にも教会はある。場所を覚えてフルに活用しよう。


マックス殿は　バリオス殿のことが
気がかりなのでは　ありませんか?
ならば　城に行かれては　どうです?

⇧ここは神父の言うとおり、城にいって話を聞いてこよう

民家

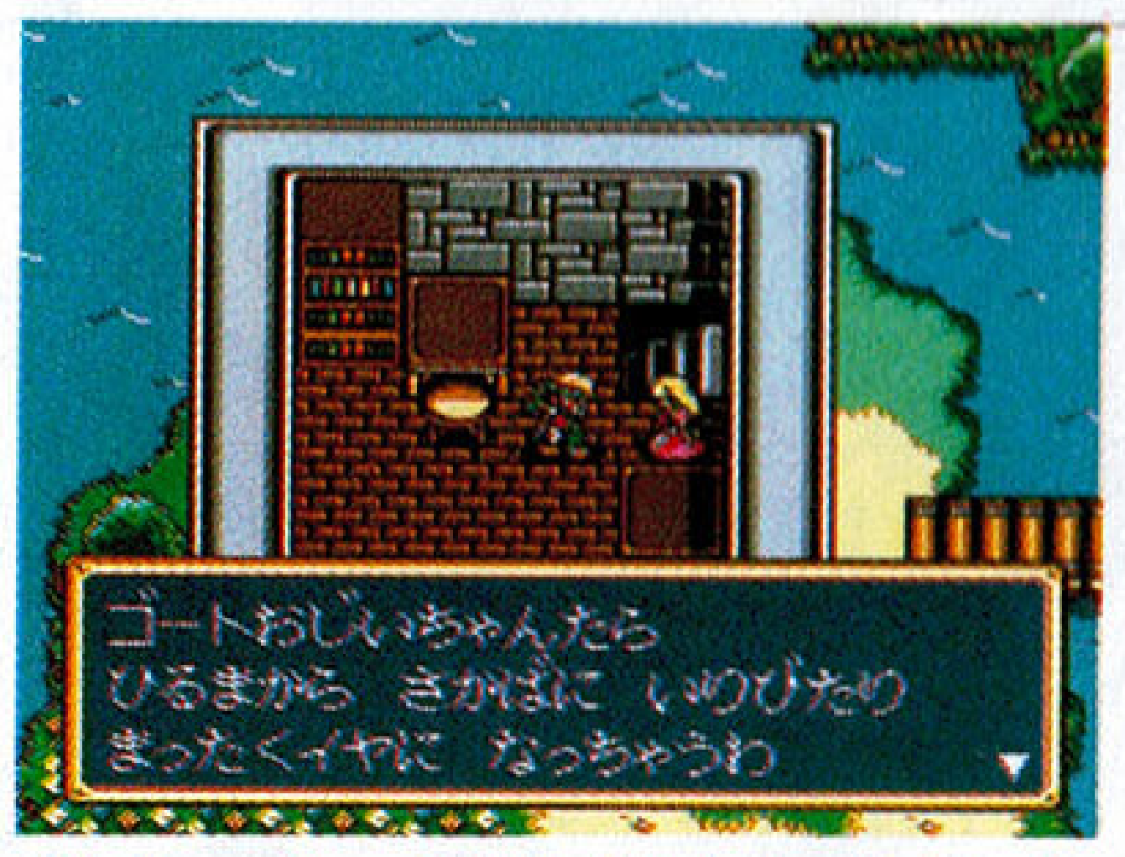
かわいい女の子とその両親の住む家。ちかごろ娘の様子がおかしいと心配しているので、その子の話を聞いてみる。すると、最近見る夢が城や街が燃えてしまう夢だという。何か不吉な夢だが…。


まちがね　みんな　もえちゃうの
おうちもね　みんな　もえちゃうの
あーん　ホントにコワかったのよ

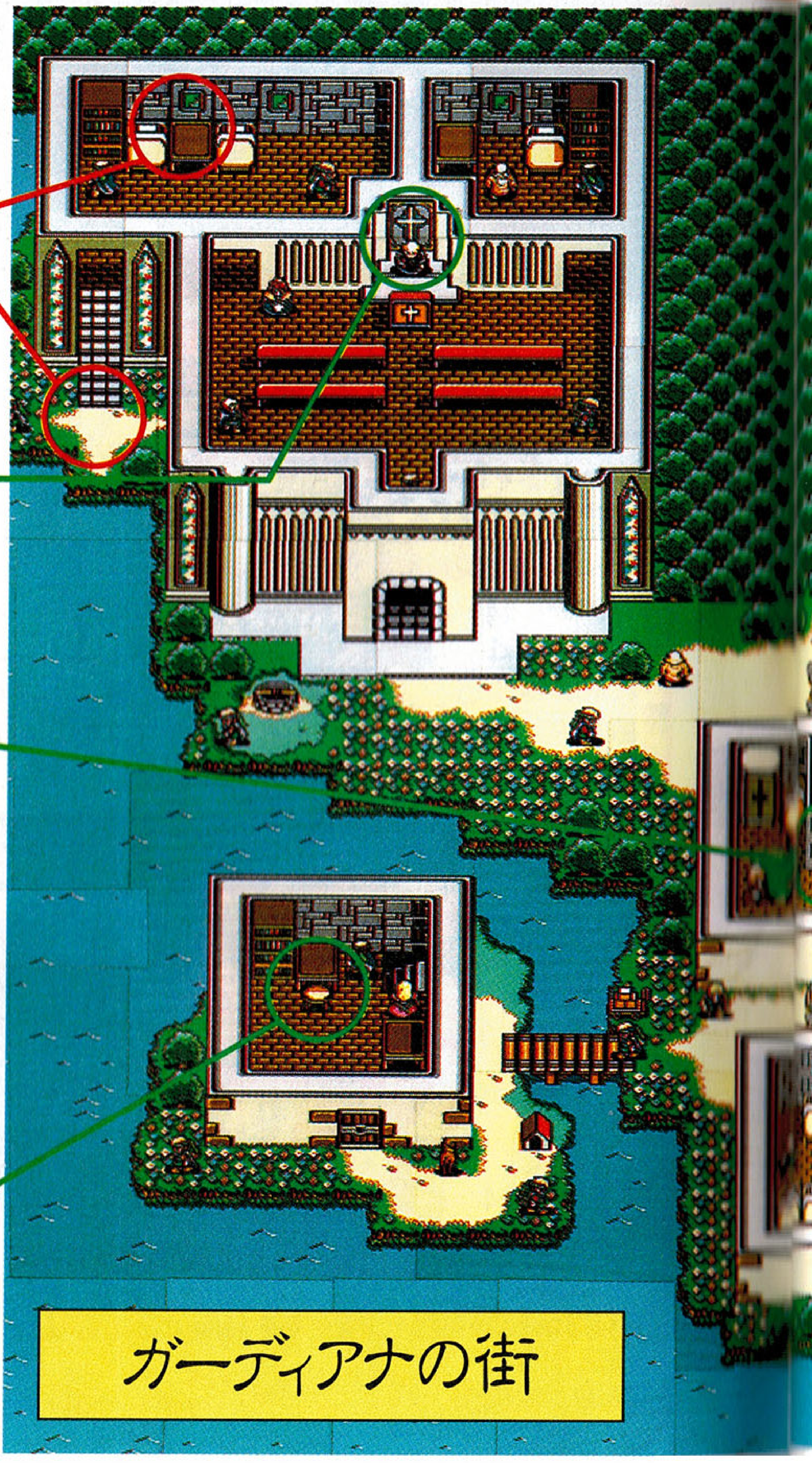
⇧かなり怖い夢だが、まさか現実になるなんてことは…

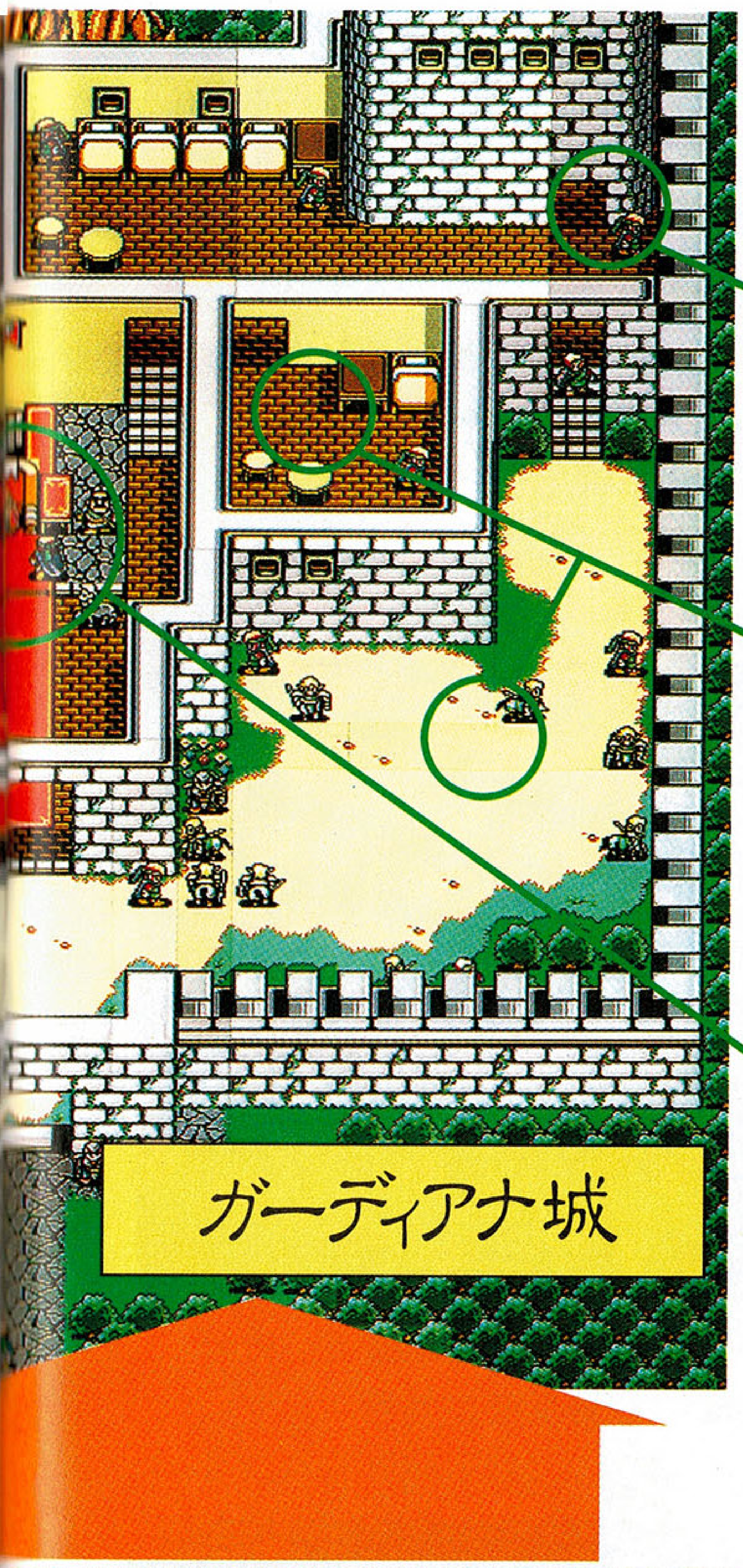
ゴートの家

戦士ゴートの暮らす家。だが、ゴートはここにはおらず酒場に入りびたっているらしい。家の中にはゴートの息子の妻と孫娘がいる。本棚を調べると「戦士の掟」「武器の全て」といった本があるぞ。


ゴートおじいちゃんたら
ひるまから　さかばに　いりびたり
まったくイヤに　なっちゃうわ

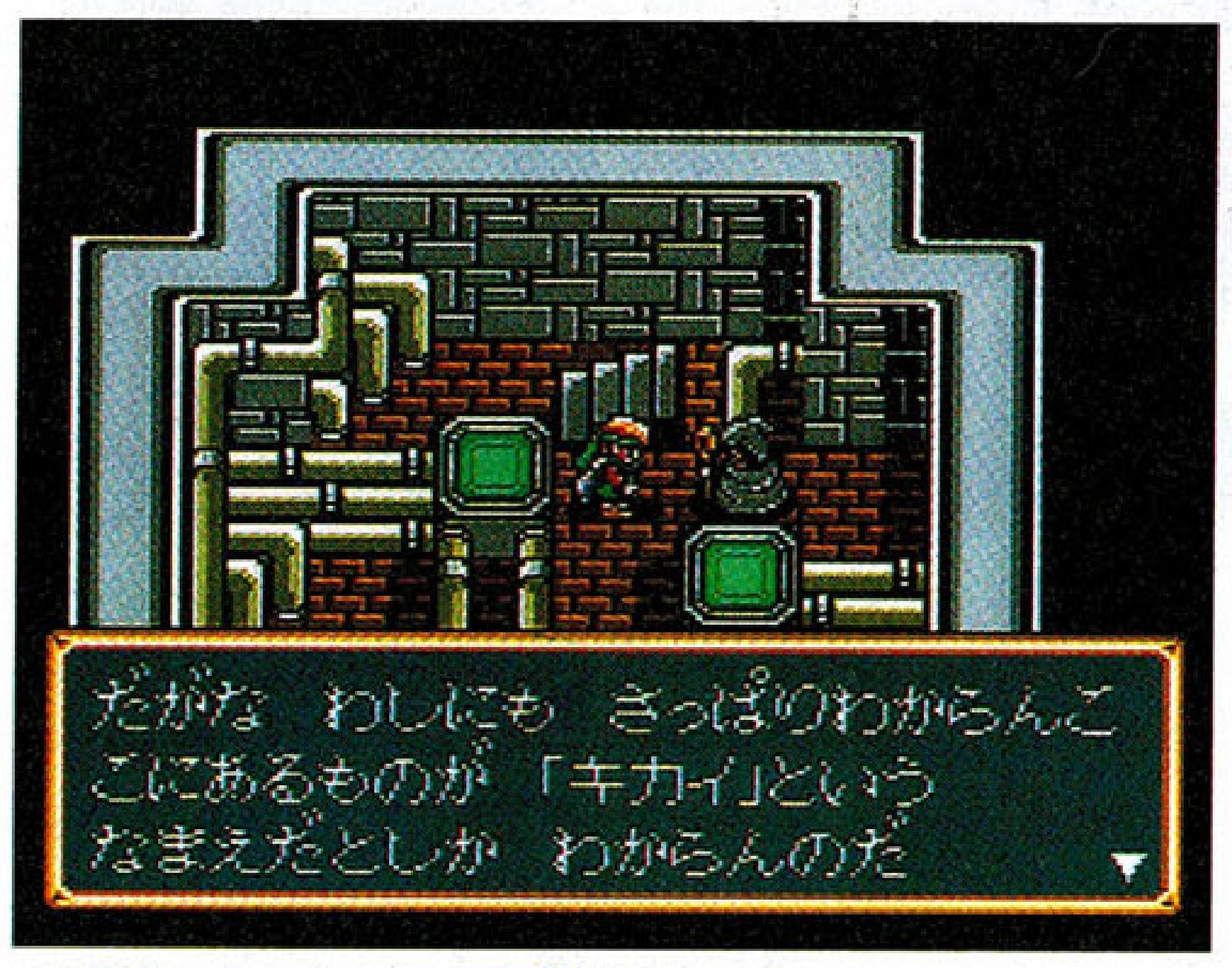
⇧う～ん、飲んだくれのジイサンか。いったいどうして？



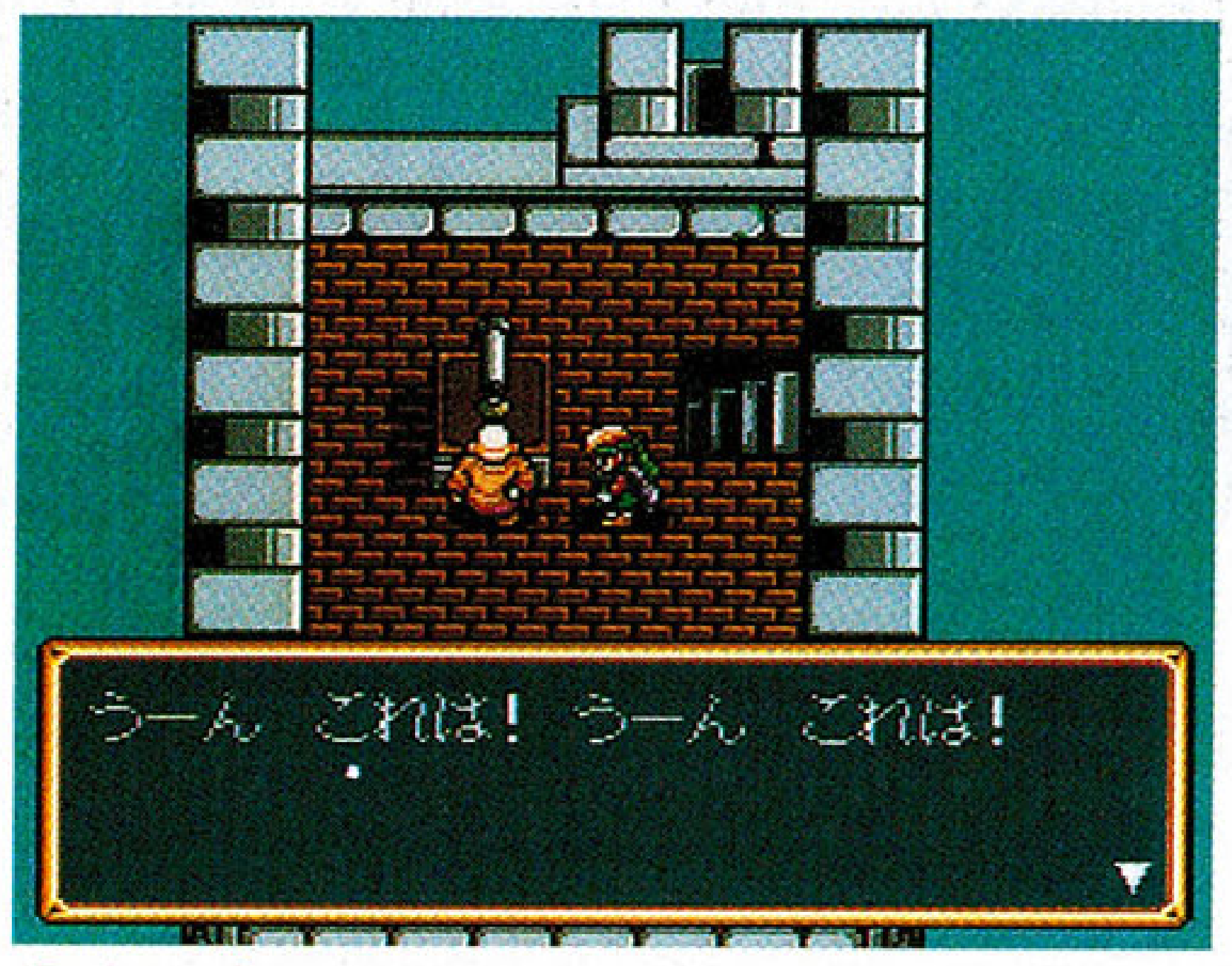


屋上と地下には?

城にあるこの塔。屋上には老人が1人いて「いにしえの門」を自作の望遠鏡で観察している。彼の話では最近怪しい影を門のそばでよく見るという。地下にはなにやらパイプらしき物がうねっている。そばにいる魔導士に尋ねると、この物体は「キカイ」と呼ばれるものらしいが…。


だがな　わしにも　さっぱりわからんこ
ここにあるものが　「キカイ」という
なまえだとしか　わからんのだ

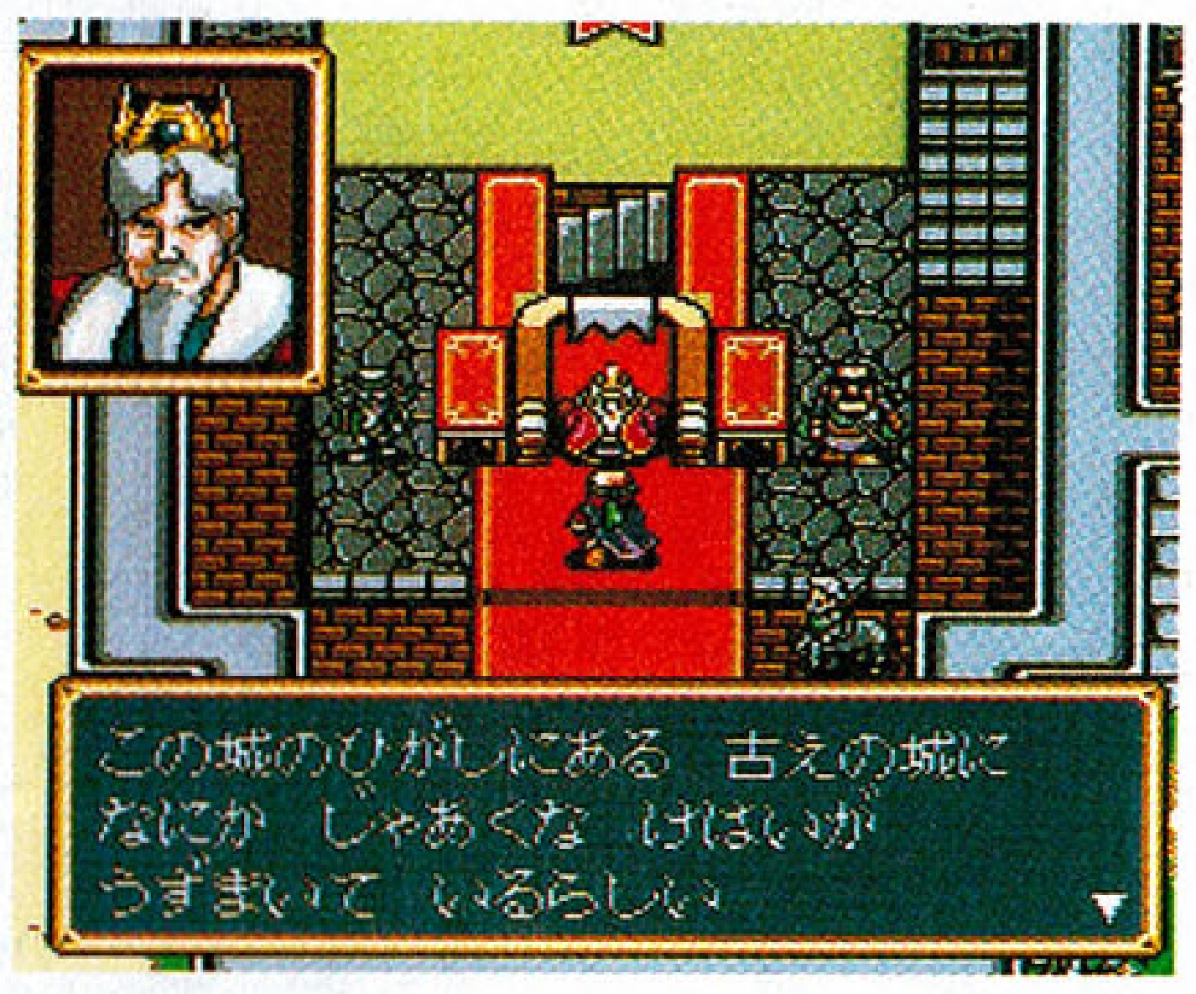
⬆「キカイ」とは「機械」のことか


うーん　これは!　うーん　これは!

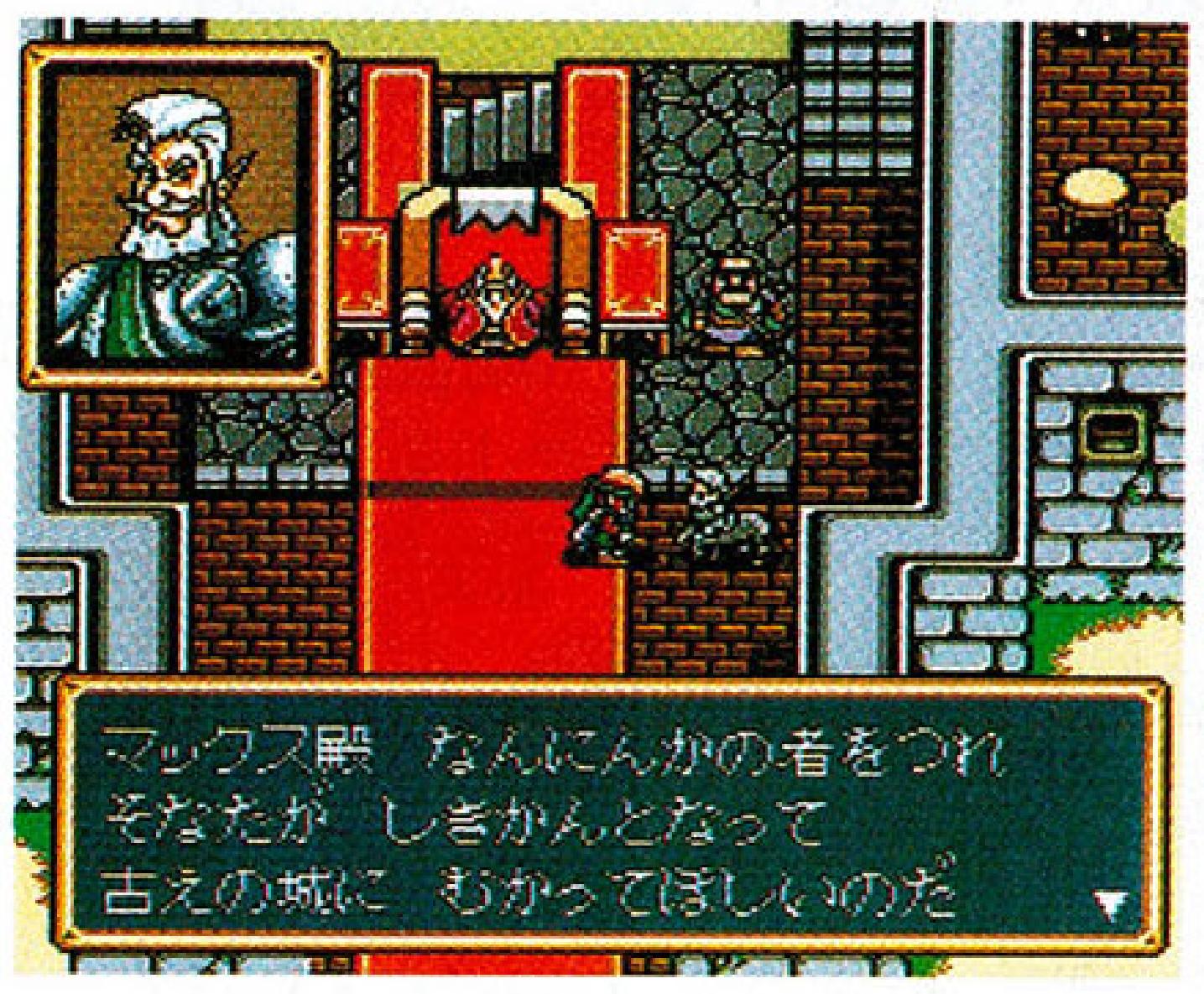
⬆き、気になる！　おれにも見せて！

ガーディアナ王の間

この国を治めるガーディアナ王のいる場所。中央の玉座にドッカと腰を落ち着けているのが王様だ。他に軍師のノーバや騎士団長のバリオスがいる。先刻顔色を変えて出ていったバリオスを追ってきたマックスに、王は最近怪しい者を多く見るという「いにしえの門」の探索を依頼する。この探索を引き受けることでマックスの運命の扉は開くことになる。


この城のひがしにある　古えの城に
なにか　じゃあくな　けはいが
うずまいて　いるらしい

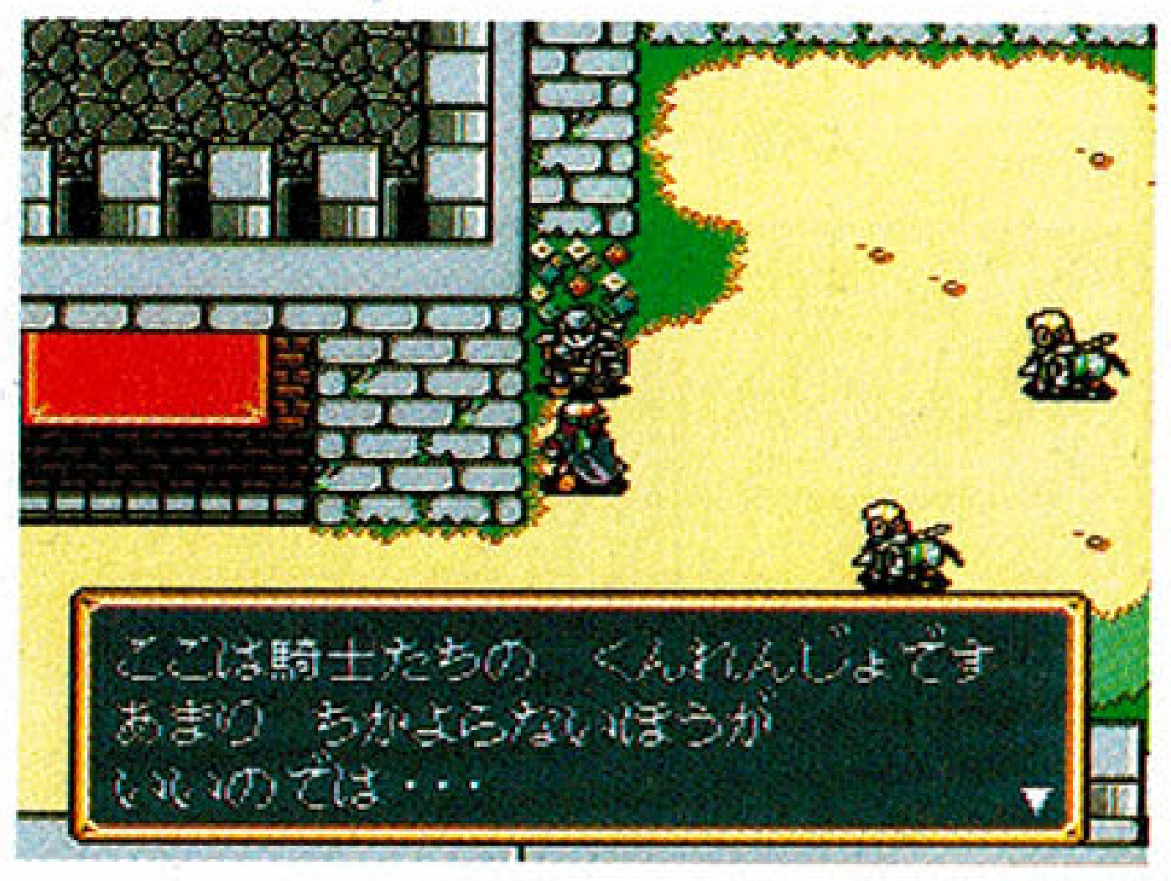
⬆邪悪な気配っていったい


マックス殿　なんにんかの者をつれ
そなたが　しきかんとなって
古えの城に　むかってほしいのだ

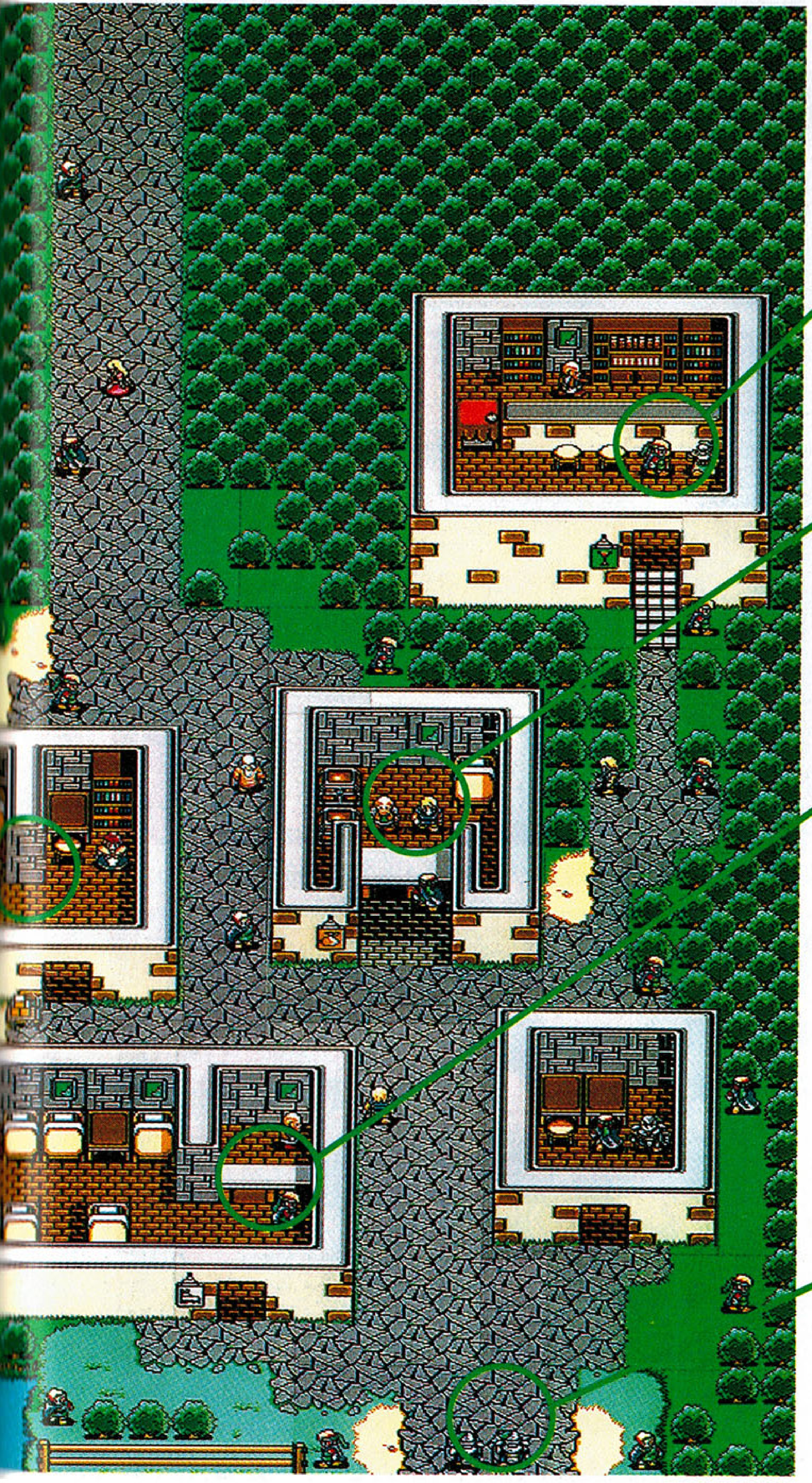
⬆バリオス殿の頼みなら！

騎士たちの訓練所

この部屋には騎士隊長がいる。部屋の外にある庭は騎士たちの訓練場になっていて何人もの騎士が思い思いに訓練している。

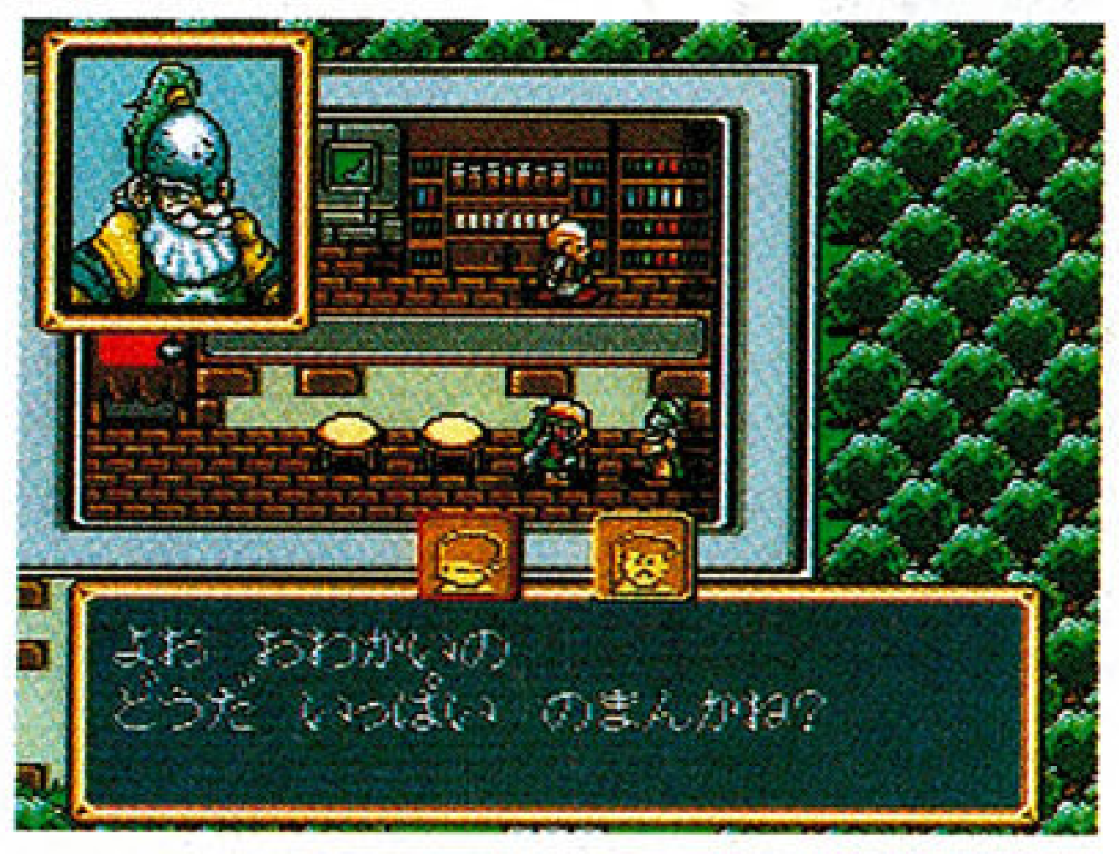

ここは騎士たちの　くんれんじょです
あまり　ちかよらないほうが
いいのでは・・・

⬆騎士たちがいじめるから？



酒　場

ここには酒場の主人と戦士ゴートがいる。昔は戦いで手柄を立てたゴートも平和な世の中ではその力を持てあましているようだ。いつもこの酒場でグチをこぼしているらしい。じっくり聞いてあげよう。

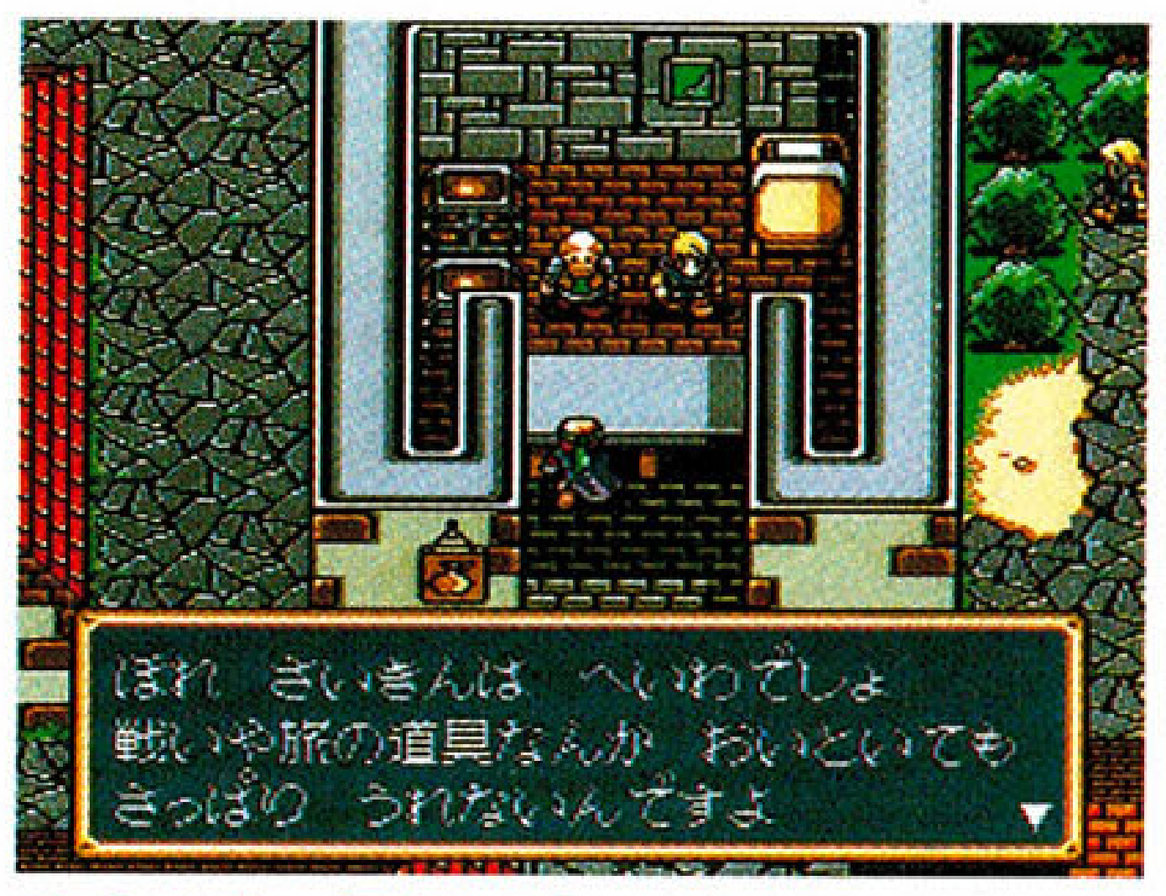

よお　おわかいの
どうだ　いっぱい　のまんかね?

⬆この人がゴート。じいさんというわりに精悍な顔付きだ

道　具　屋

道具屋では物を買ったり、売り払ったり、武器の修理や掘り出し物を探すこともできる。

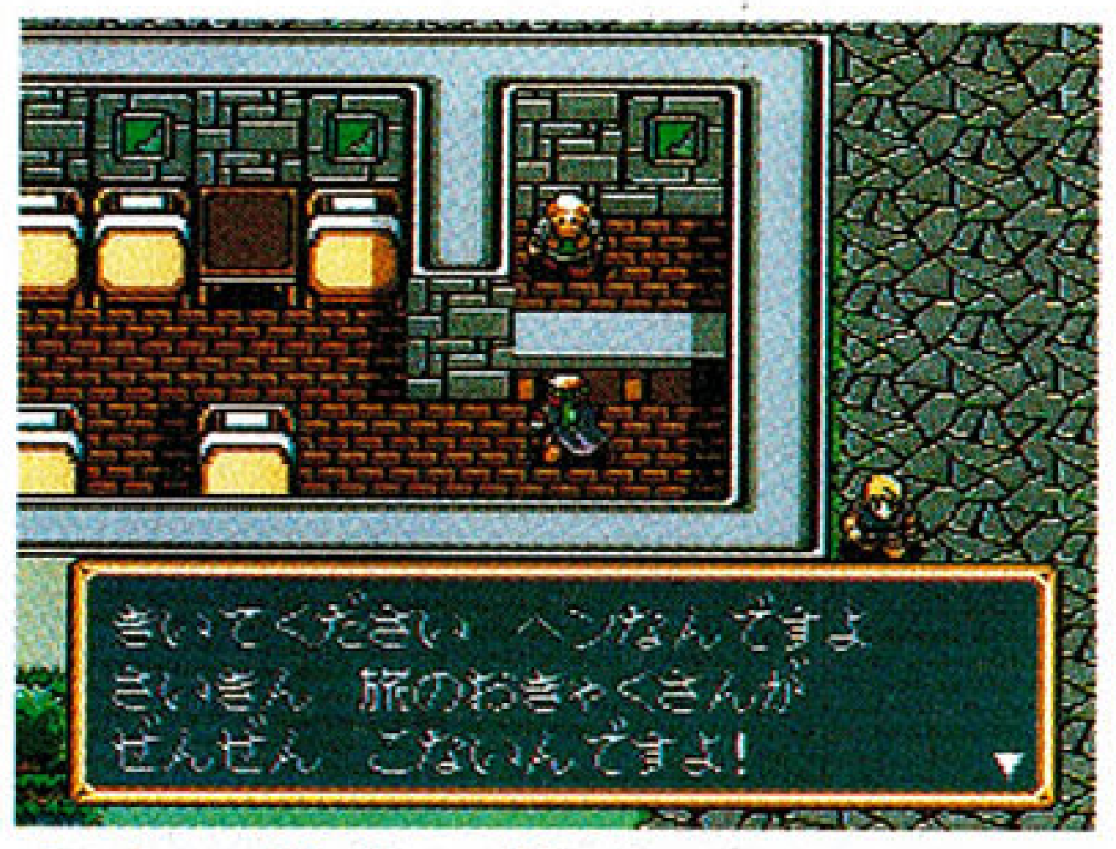
薬草 10G	キャラクタのHPを少量回復
毒消し草 20G	体内にある毒素を取りのぞく
天使の羽 70G	最寄りの教会へ一瞬にして戻る


ほれ　さいきんは　へいわでしょ
戦いや旅の道具なんか　おいといても
さっぱり　うれないんですよ

⬆だが、平和が一番だと思うぞ

宿　屋

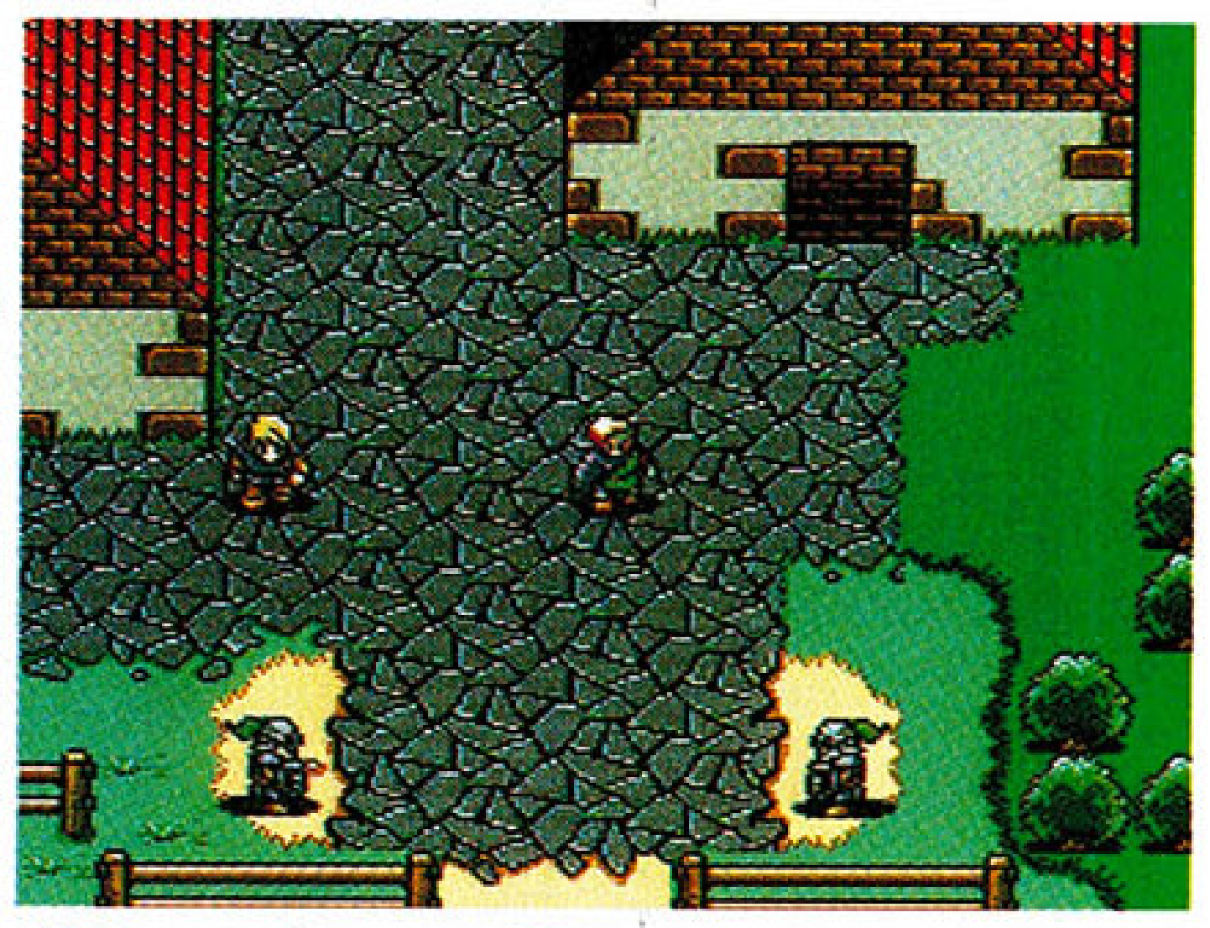
一昔前まではとても繁盛していたのに、ここしばらくは旅の客がまったくこない、と話す宿屋の主人。いったいこのガーディアナ周辺に何が起こっているのか。不吉な暗雲が近づいているようだが…。

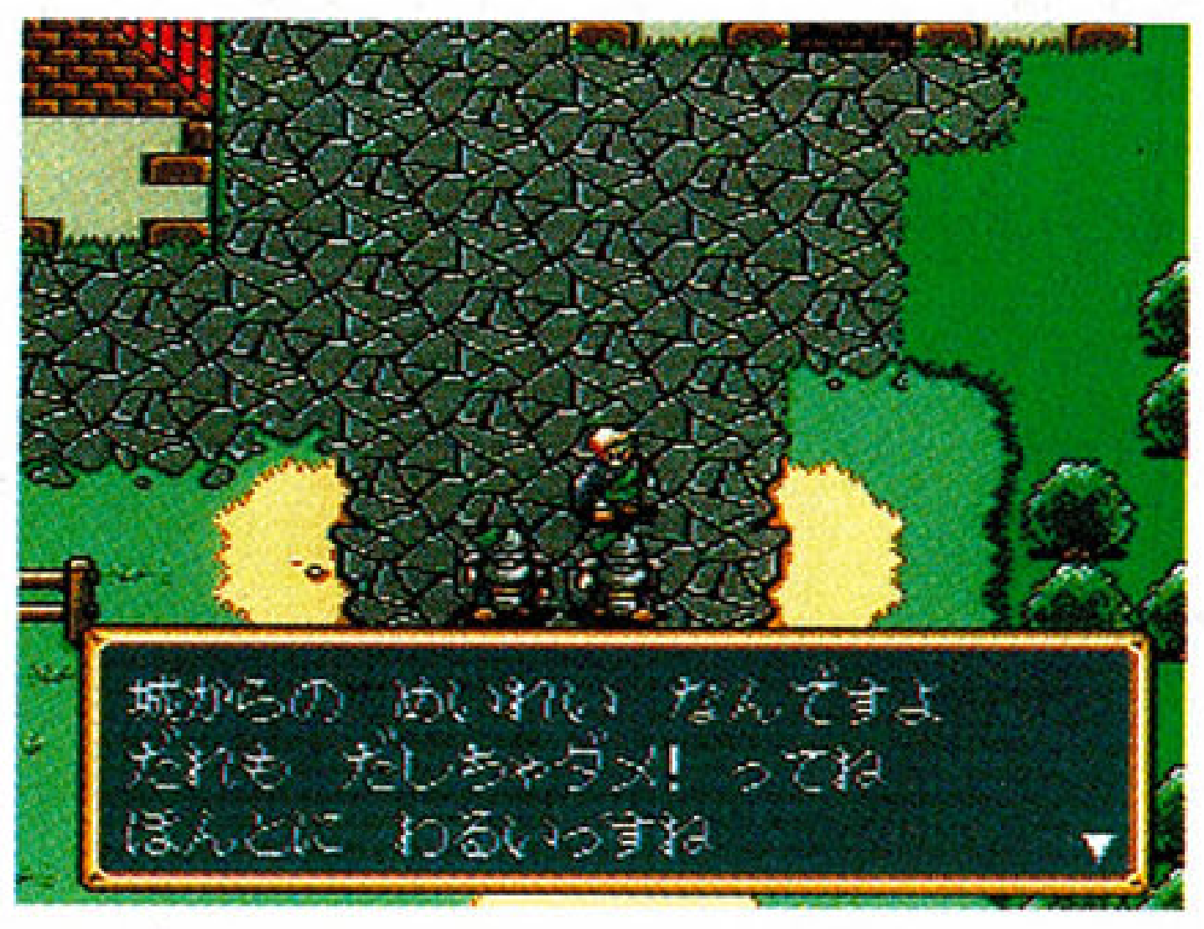

きいてください　ヘンなんですよ
さいきん　旅のおきゃくさんが
ぜんぜん　こないんですよ!

⬆店の営業に苦戦を強いられている店主。泊まってみる？

町の出入り口

外に出ようとすると衛兵たちにサッと道を塞がれてしまう。話を聞くと城からの命令だとのこと。ここはマックスが仲間を集め、「いにしえの門」の探索に向かう準備が整ったとき初めて通ることができるようになる。

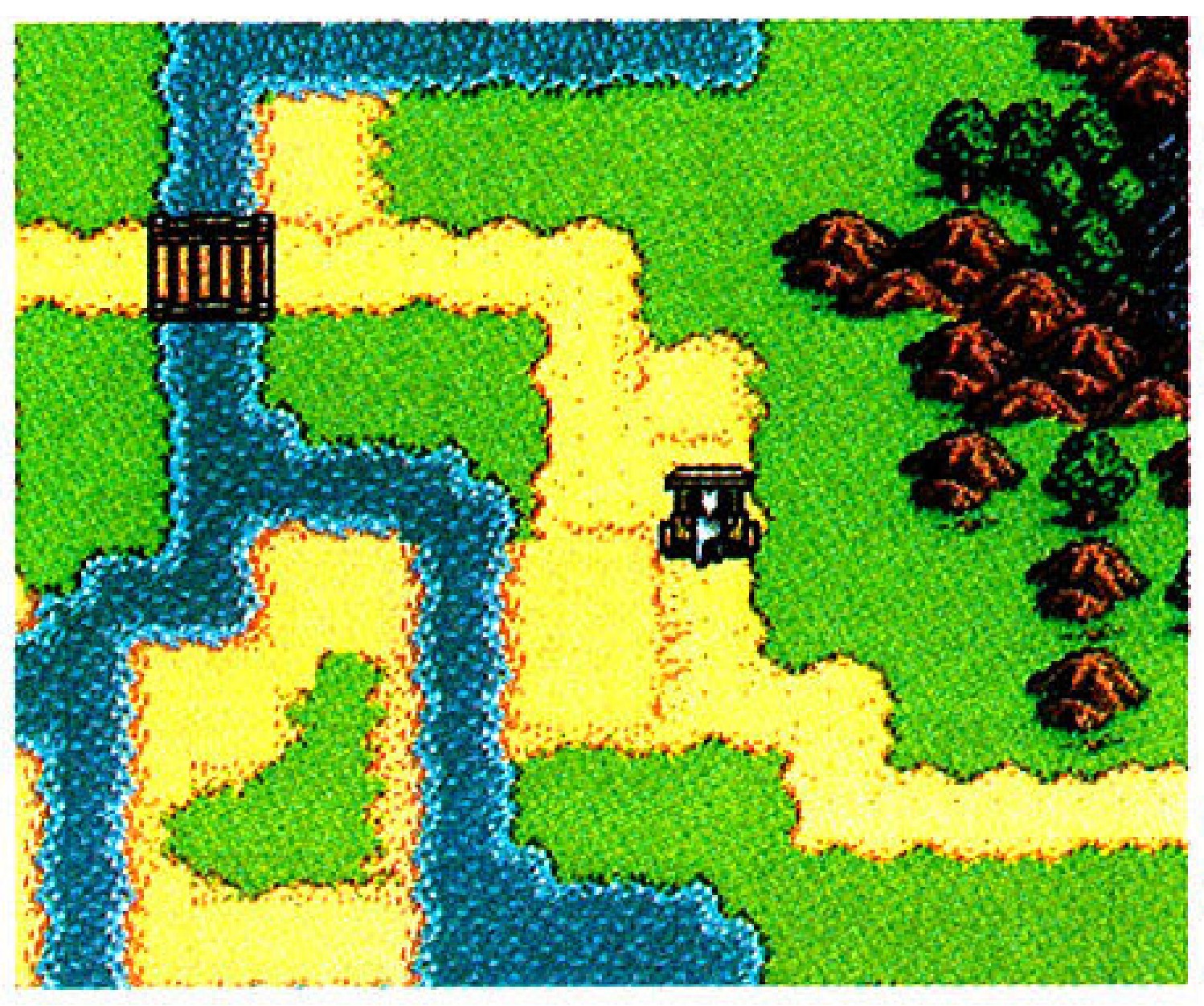

⬆スンナリと通れそうだけれど…


城からの　めいれい　なんですよ
だれも　だしちゃダメ!　ってね
ほんとに　わるいっすね

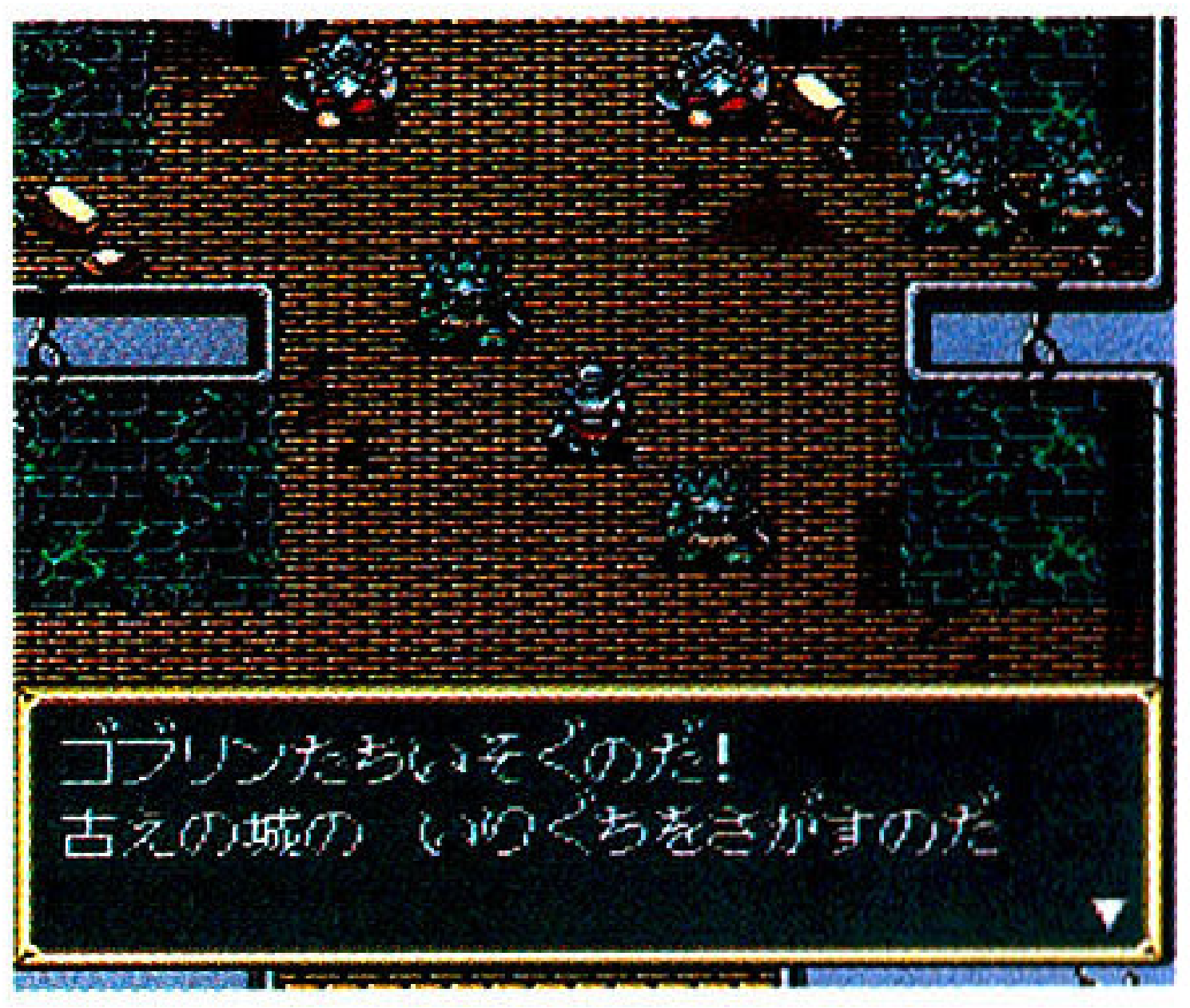
⬆ピシリと道を塞ぐ。悔しいっス

神々の遺産が眠る「いにしえの城」にルーンファウストの魔の手が迫る!!

ガーディアナの国から東に位置する「いにしえの門」。最近この近くにモンスターが出没するという。王様から調査を依頼された主人公マックス一行は馬車に乗り城に向かった。するとそこにはルーン大陸制覇の野望に燃えるルーンファウスト軍の兵士がいた。突然の地震で崩れる遺跡を舞台にマックスの初陣がいよいよ始まる。

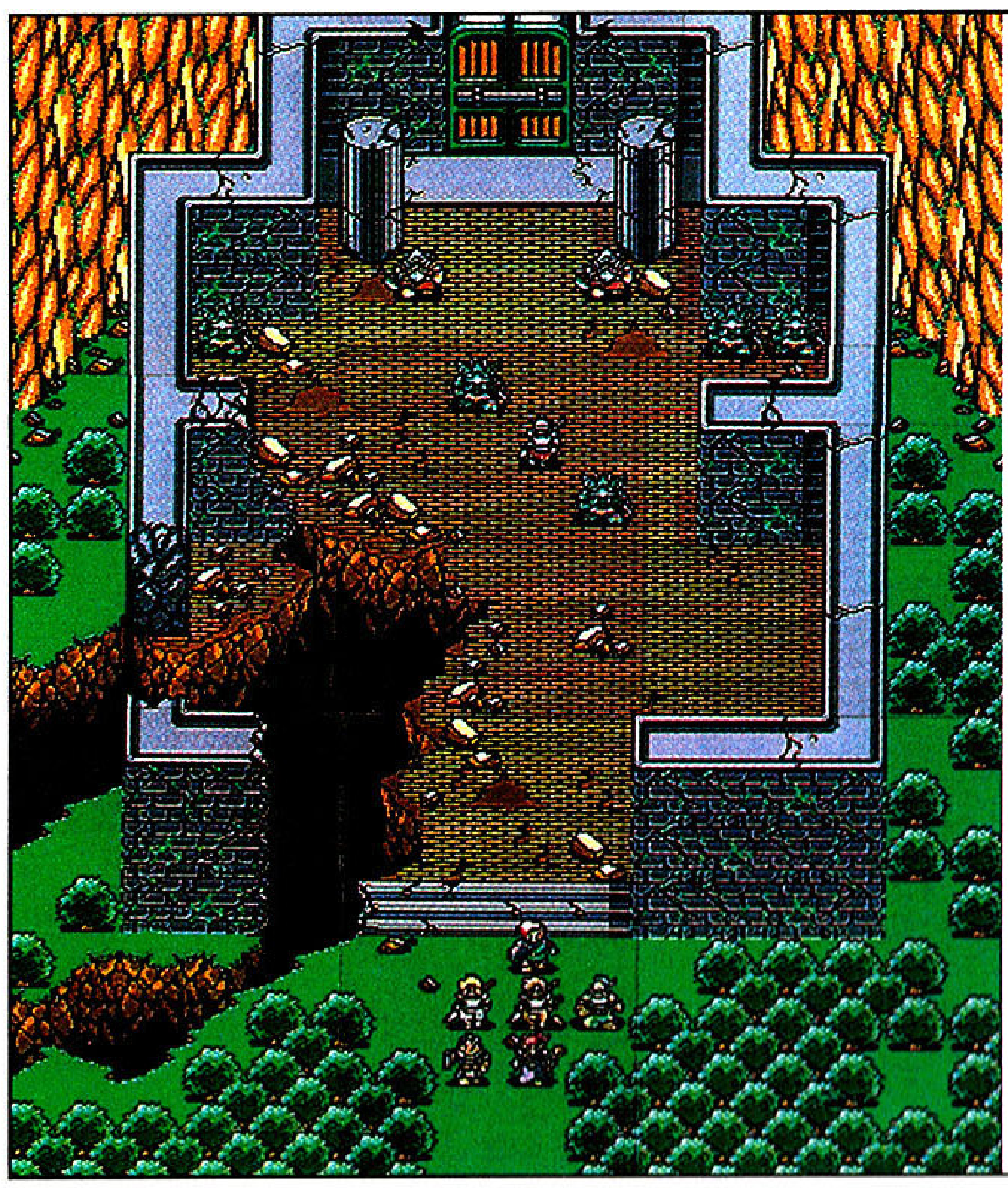


⬆馬車に乗りいにしえの城へ



ゴブリンたちいそぐのだ！
古えの城の　いりぐちをさがすのだ

⬆ルーンファウスト軍発見！



第1章―戦闘1―「いにしえの門」

勝利条件

ルーンナイトを倒す

ルーンファウスト軍

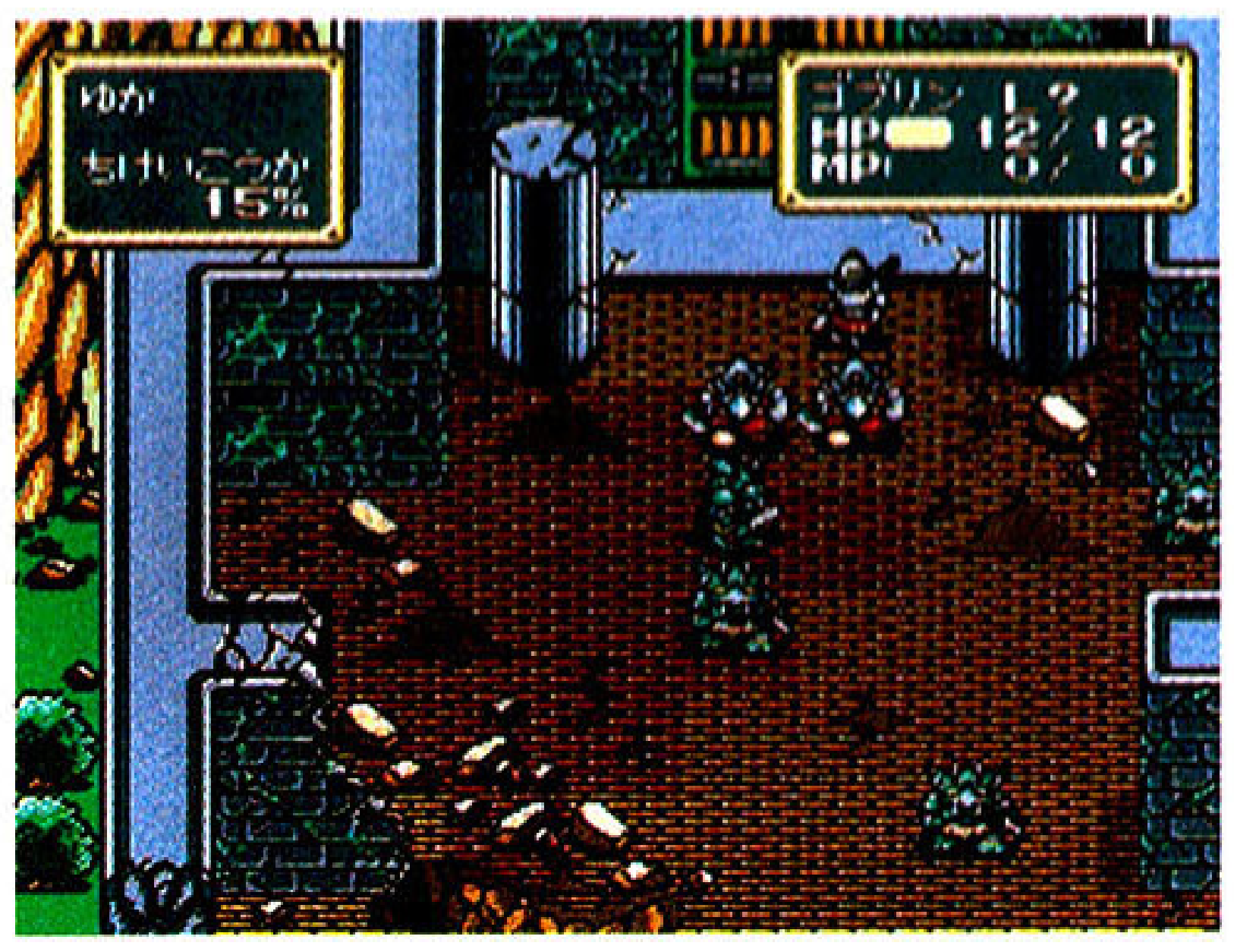
ゴブリン×5
ドワーフ×2
ルーンナイト×1

ガーディアナ軍

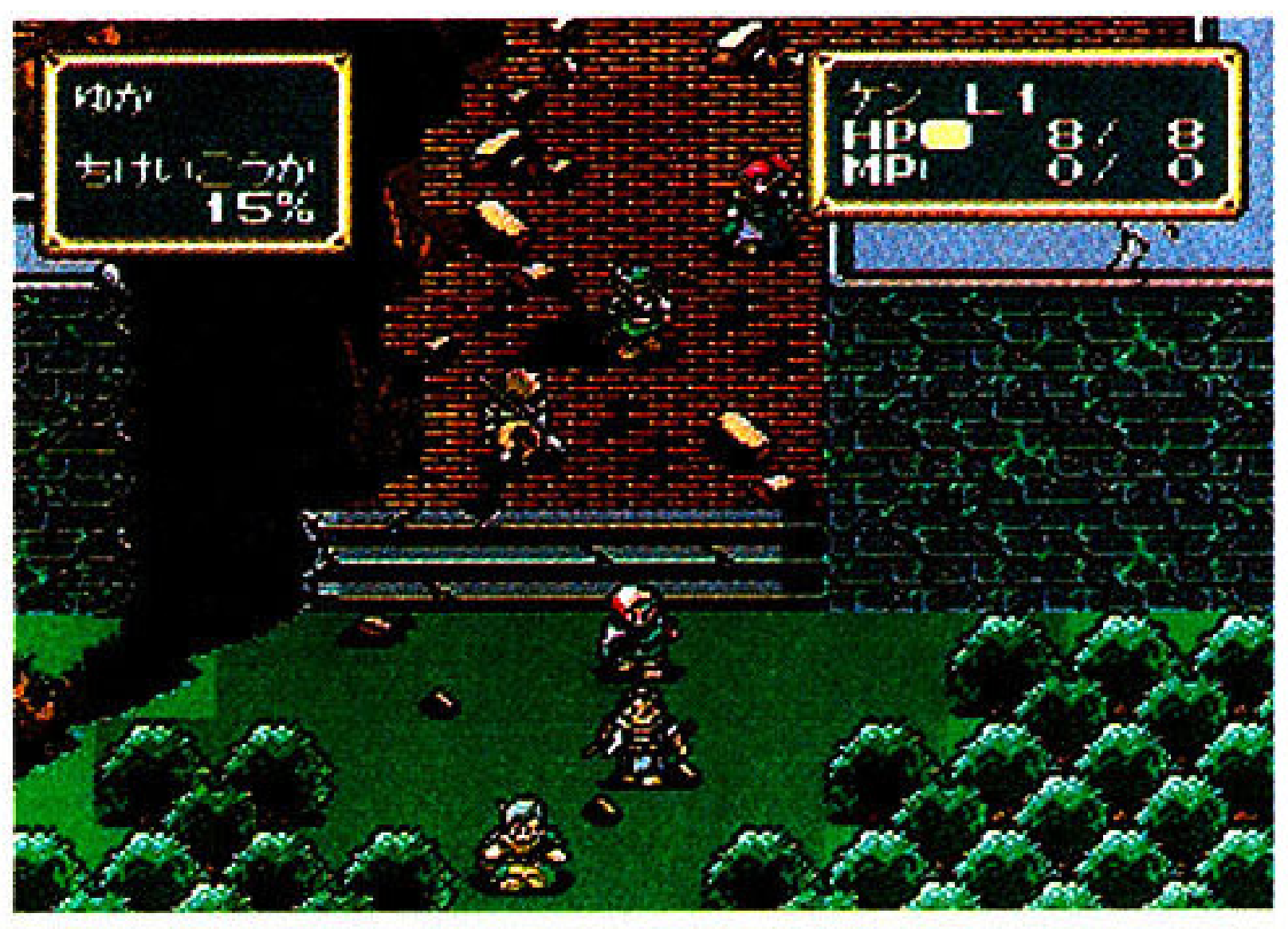
マックス	ハンス
ロウ	ケン
ラグ	タオ

とりあえず移動して、敵に近づいてみる

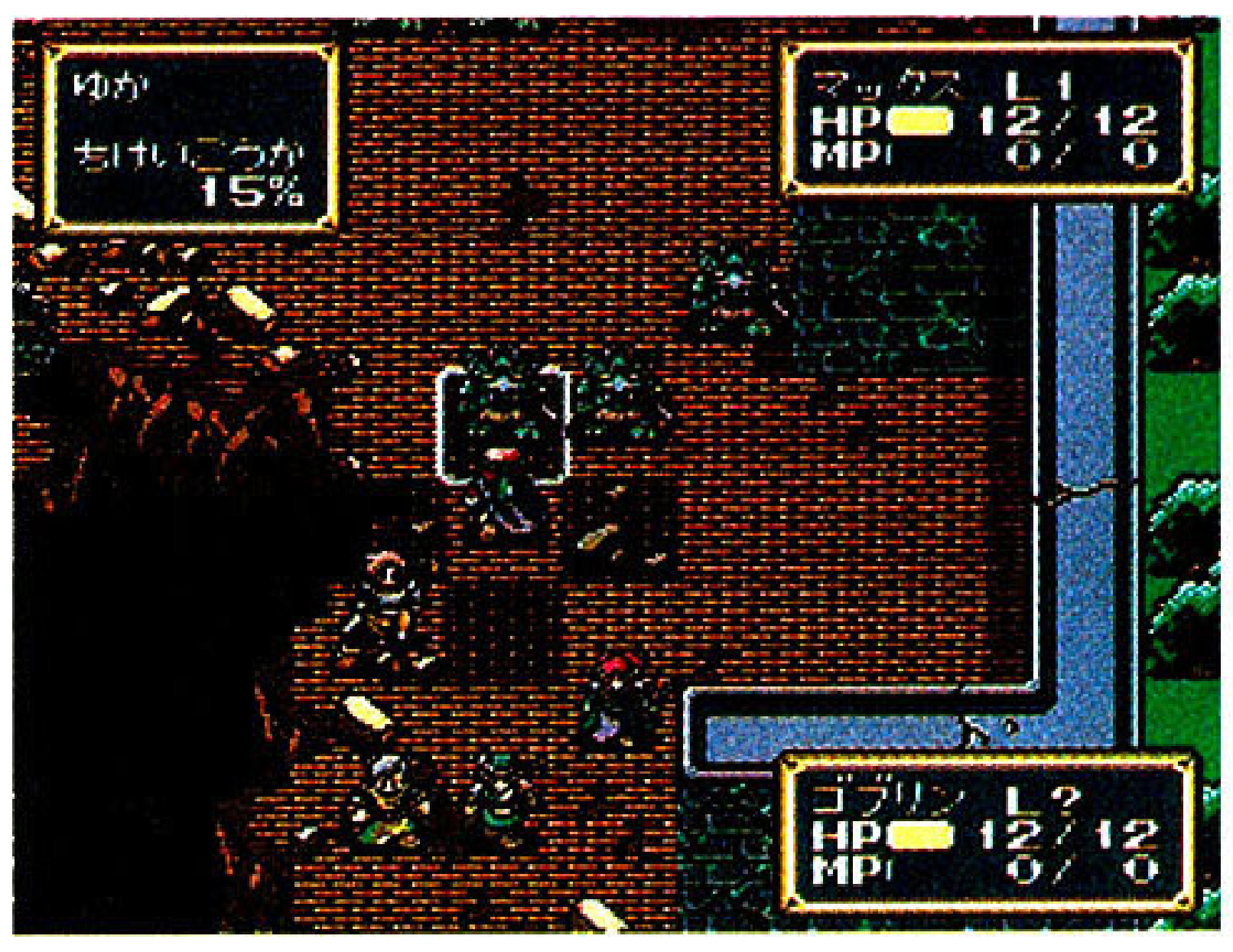
敵の先兵はゴブリン。RPGではお馴染みのザコキャラだ。まずは移動力のあるケンが先制攻撃をかける。思ったほどのダメージは与えられなかったが、攻撃はヒット。敵は攻撃力こそないが、こちらも集中攻撃されると弱い。1匹1匹確実に数を減らしていこう。


ゆか
ちけいこうか 15%
ゴブリン L?
HP 12/12
MP 0/0

⬆目標はこいつらだ。動きを見よう

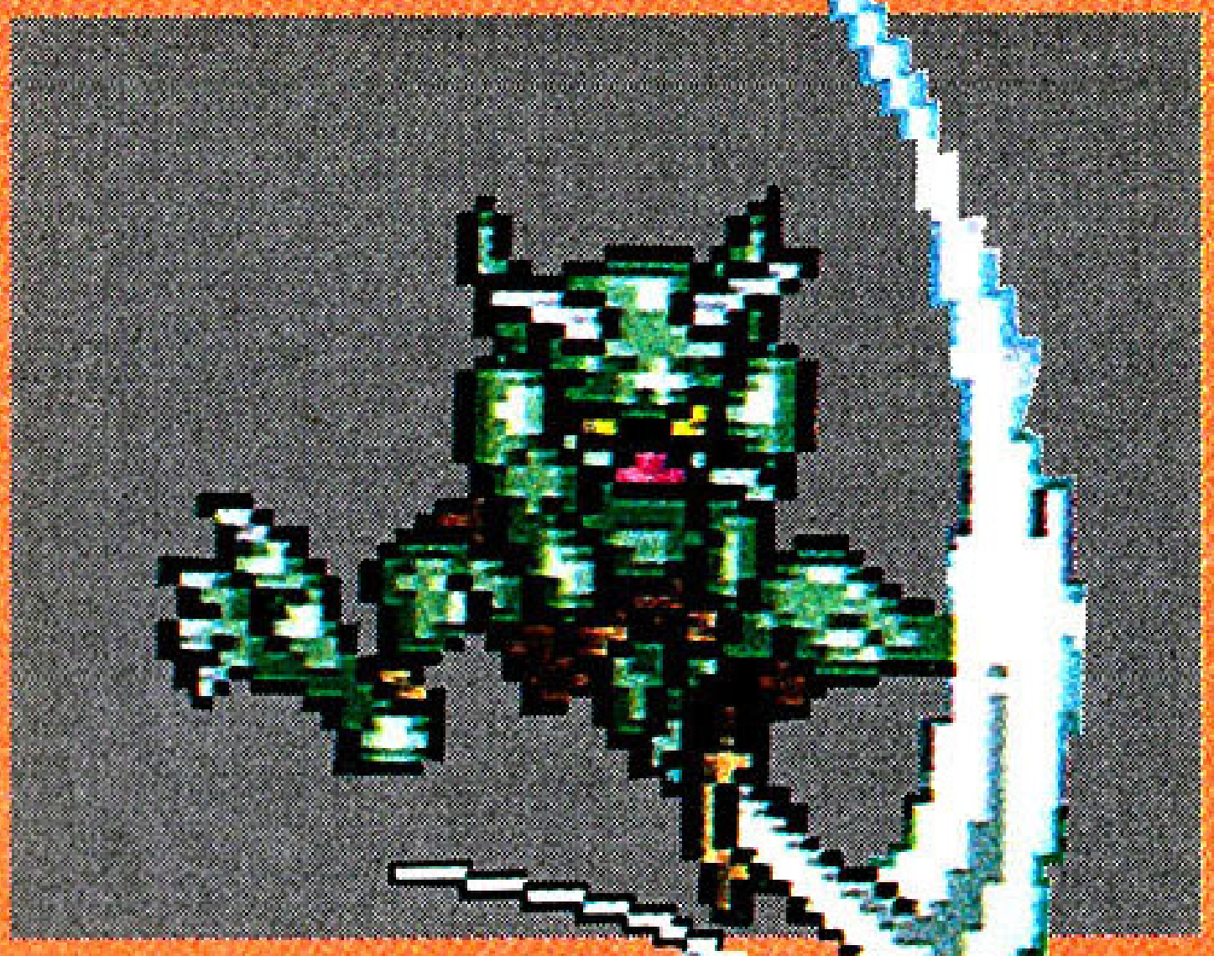

ゆか
ちけいこうか 15%
ケン L1
HP 8/8
MP 0/0

⬆左手に開いた巨大な割れ目を見つつ前進。ケンは移動力が高い

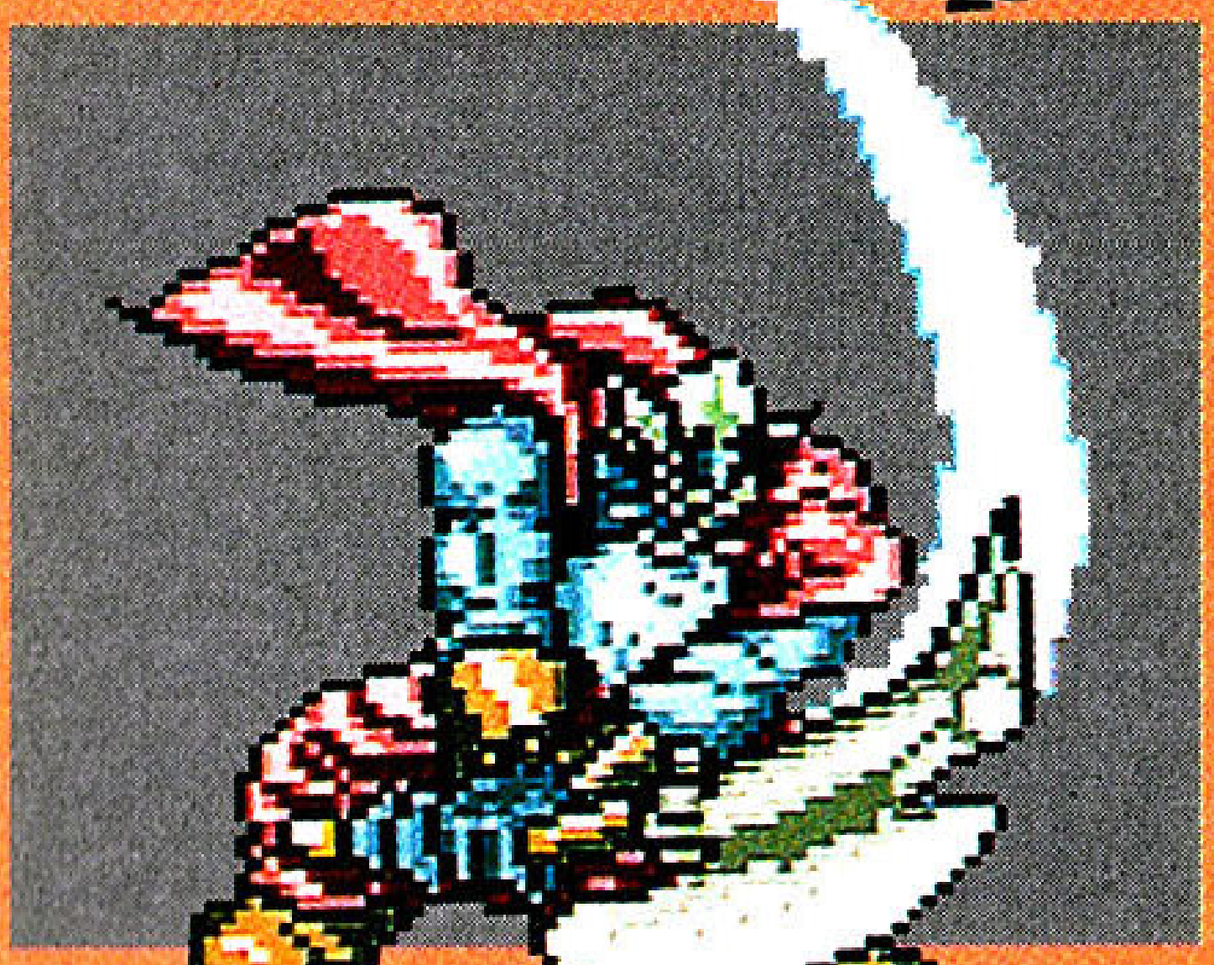

ゆか
ちけいこうか 15%
マックス L1
HP 12/12
MP 0/0
ゴブリン L?
HP 12/12
MP 0/0

⬆ゴブリンが攻撃可能範囲に入った！

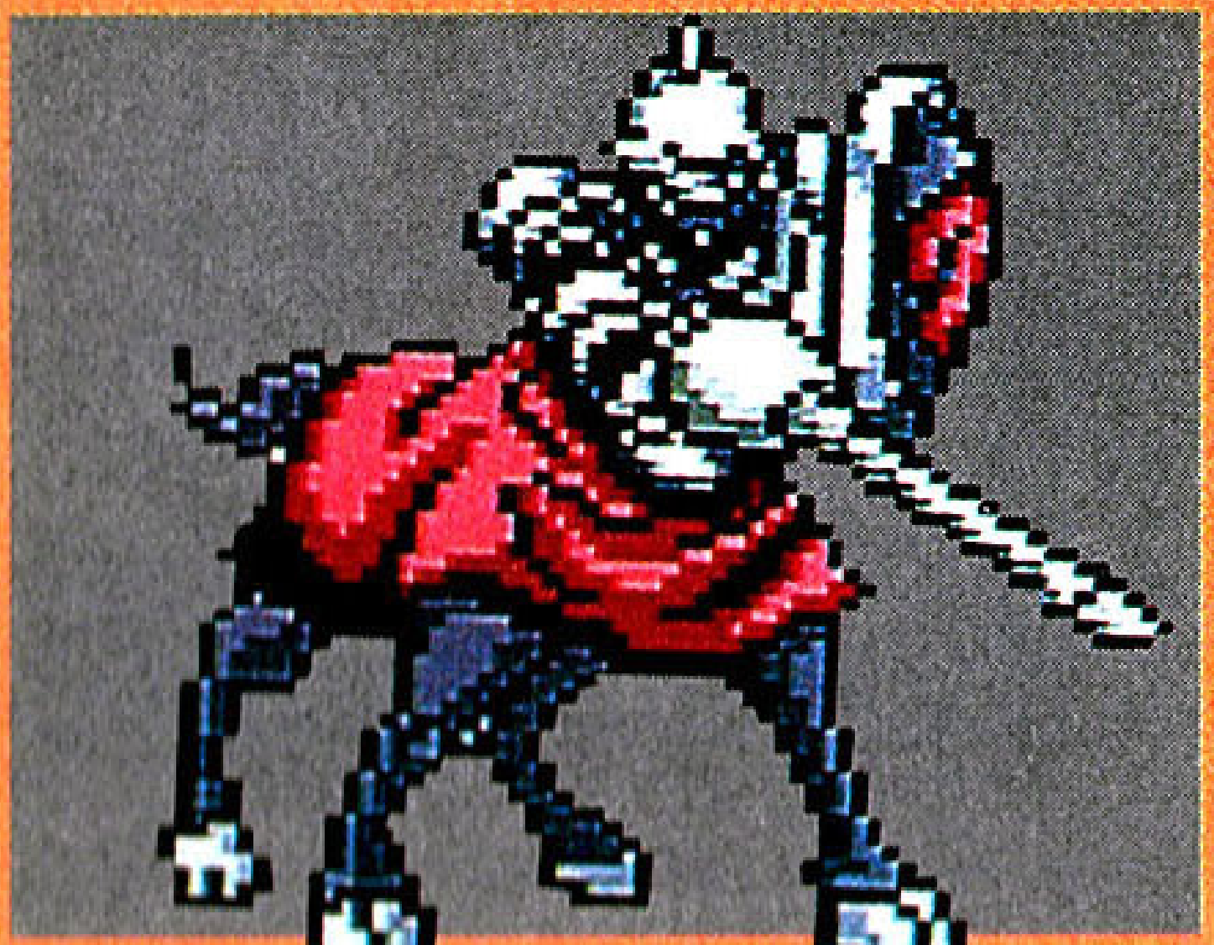
MONSTER FILE



モンスター名：ゴブリン
HP:12　MP:0
攻撃力:9　防御力:6
移動距離:5　敏捷性:5
装備:ショートソード
魔法:なし



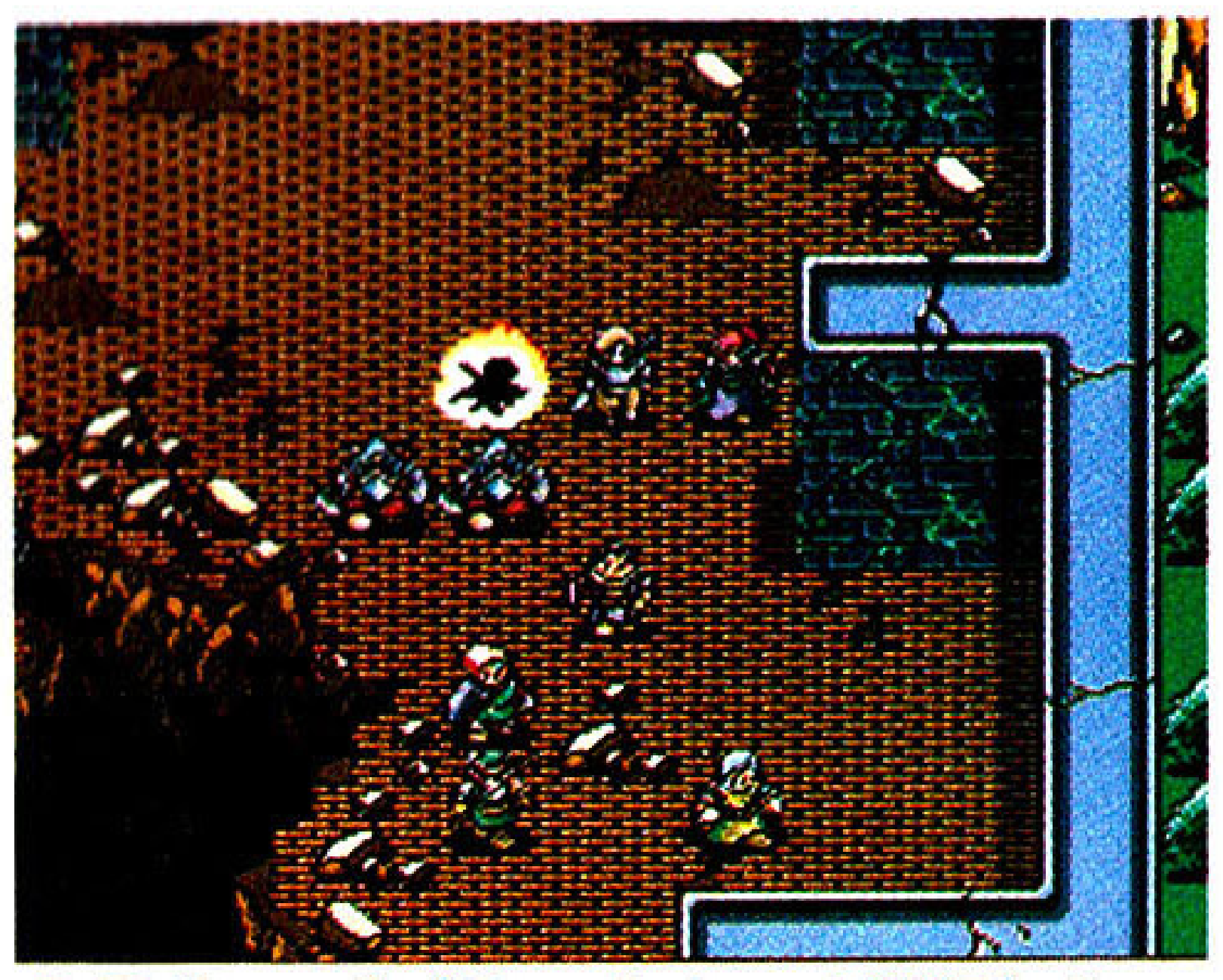
モンスター名：ドワーフ
HP:12　MP:0
攻撃力:12　防御力:8
移動距離:4　敏捷性:5
装備:ハンドアックス
魔法:なし



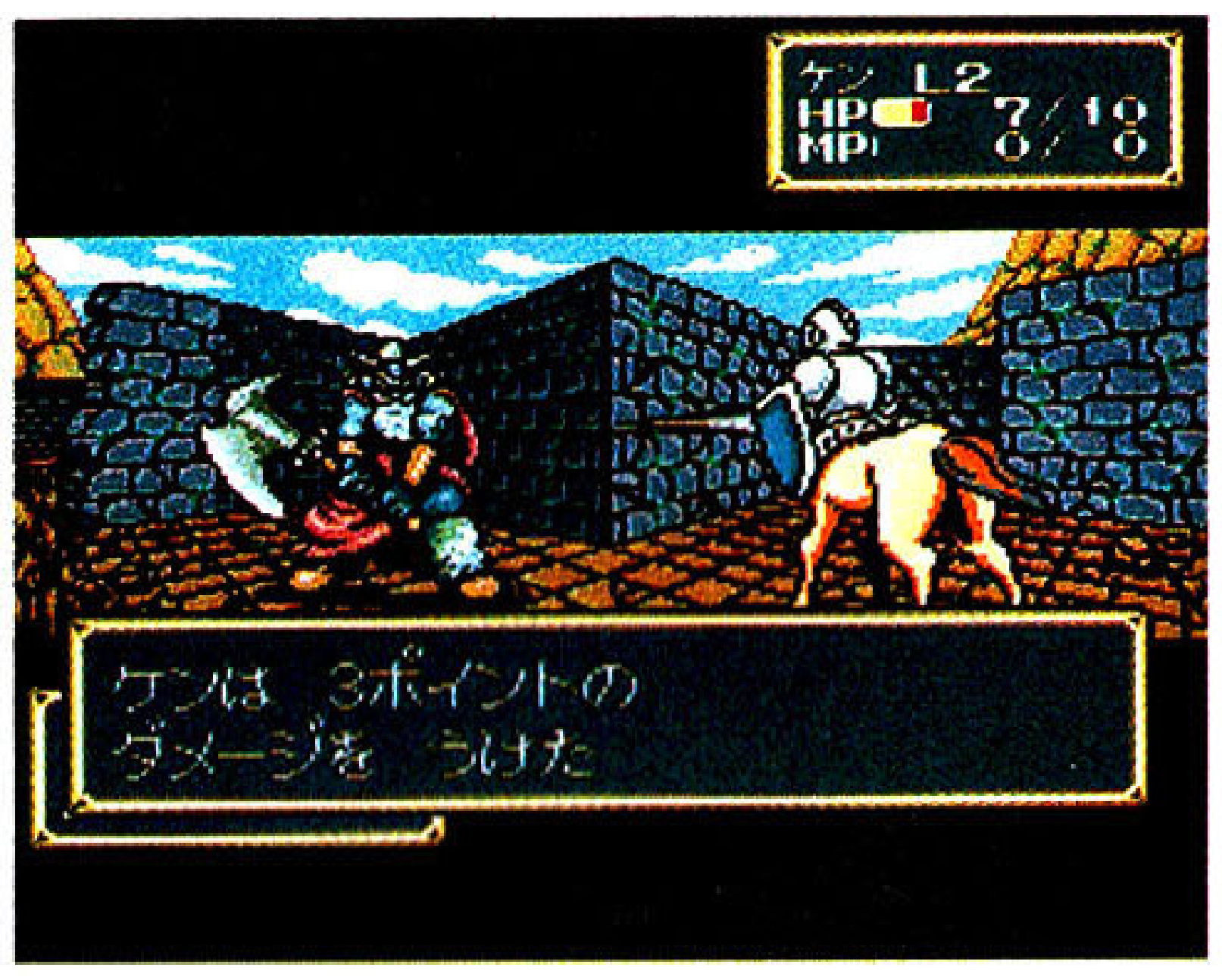
モンスター名：ルーンナイト
HP:14　MP:0
攻撃力:16　防御力:7
移動距離:7　敏捷性:7
装備:ブロンズランス
魔法:なし

ゴブリンは倒したが、目前にはドワーフが…

ゴブリンの次は屈強なドワーフが相手だ。一発の攻撃力があるので要注意。まず、ハンスとタオで遠くから攻撃してHPを減らし、接近して一気に倒す。次に移動できるキャラクタの順番を把握しないと思わぬ攻撃をくらう可能性もあるから気を付けよう。不覚にも大ダメージを受けたキャラクタはロウのヒールですかさず治療だ。



⬆最後のゴブリンをケンが撃破！

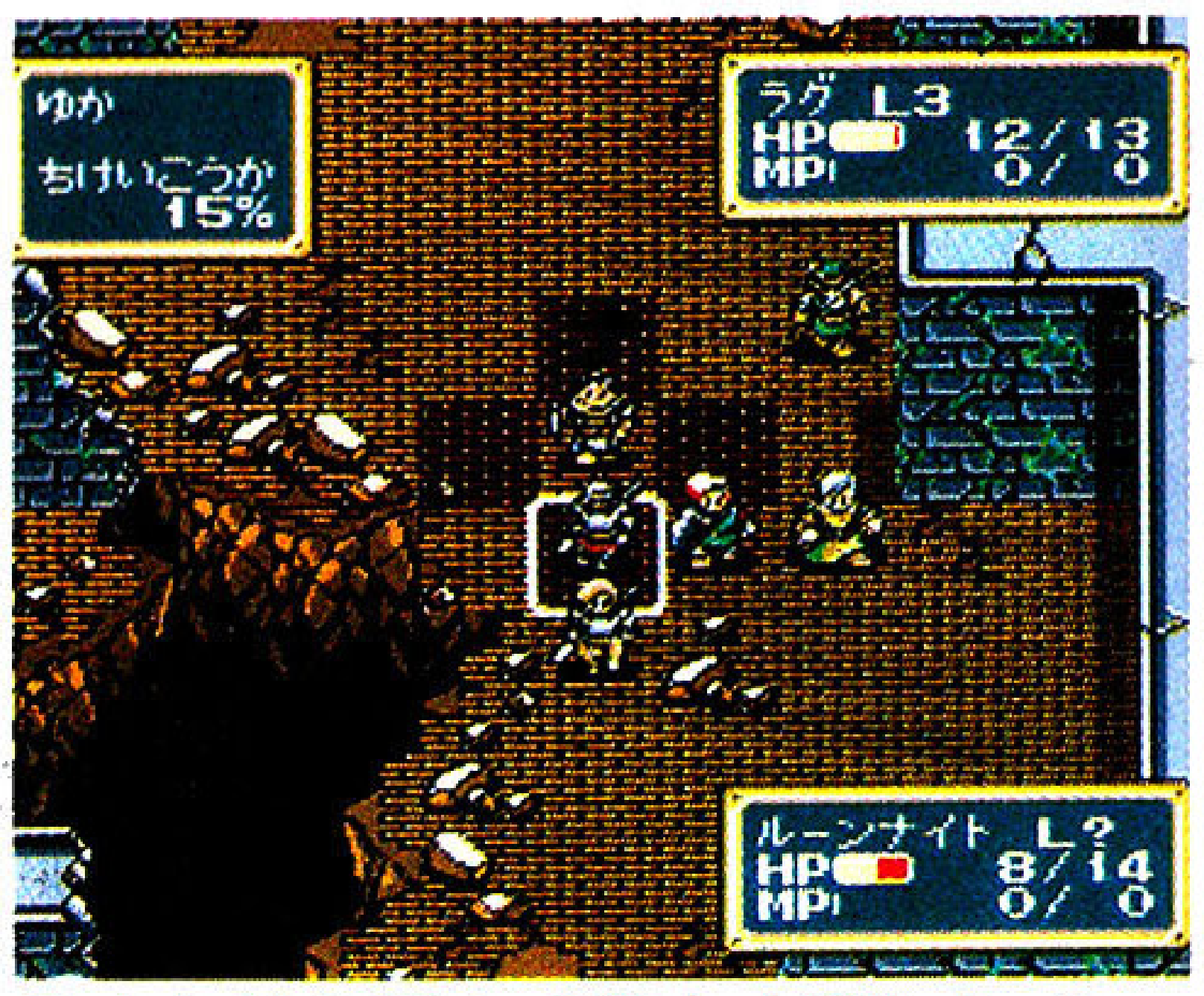

ケン L2
HP 7/18
MP 0/0

ケンは　3ポイントの
ダメージを　うけた

⬆ＨＰの少ない序盤は強敵になる

残るはルーンナイトのみ！総力戦をしかける

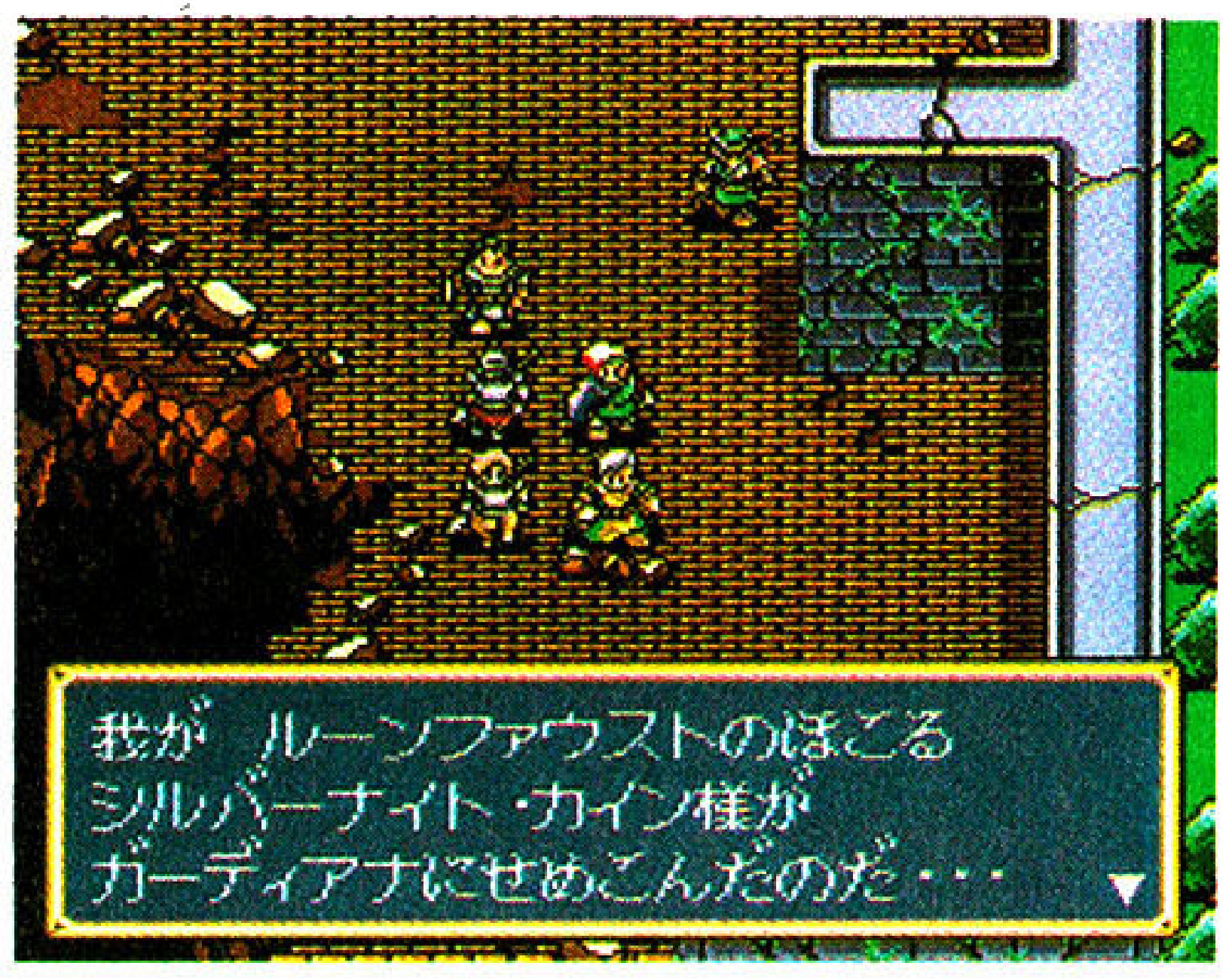
最後に残ったのはこの捜索隊の指揮官のルーンナイト。蛮族を統率するだけあって当然強い。こちらも傷ついてはいるがこんなところでひるむわけには行かない。なるべく傷を負っていない者を先頭に、周りを囲んで勝負をつけるぞ。なんとか勝つと、最後にとんでもないことを言って息を引き取る。


ゆか
ちけいこうか 15%
ラグ L3
HP 12/13
MP 0/0
ルーンナイト L?
HP 8/14
MP 0/0

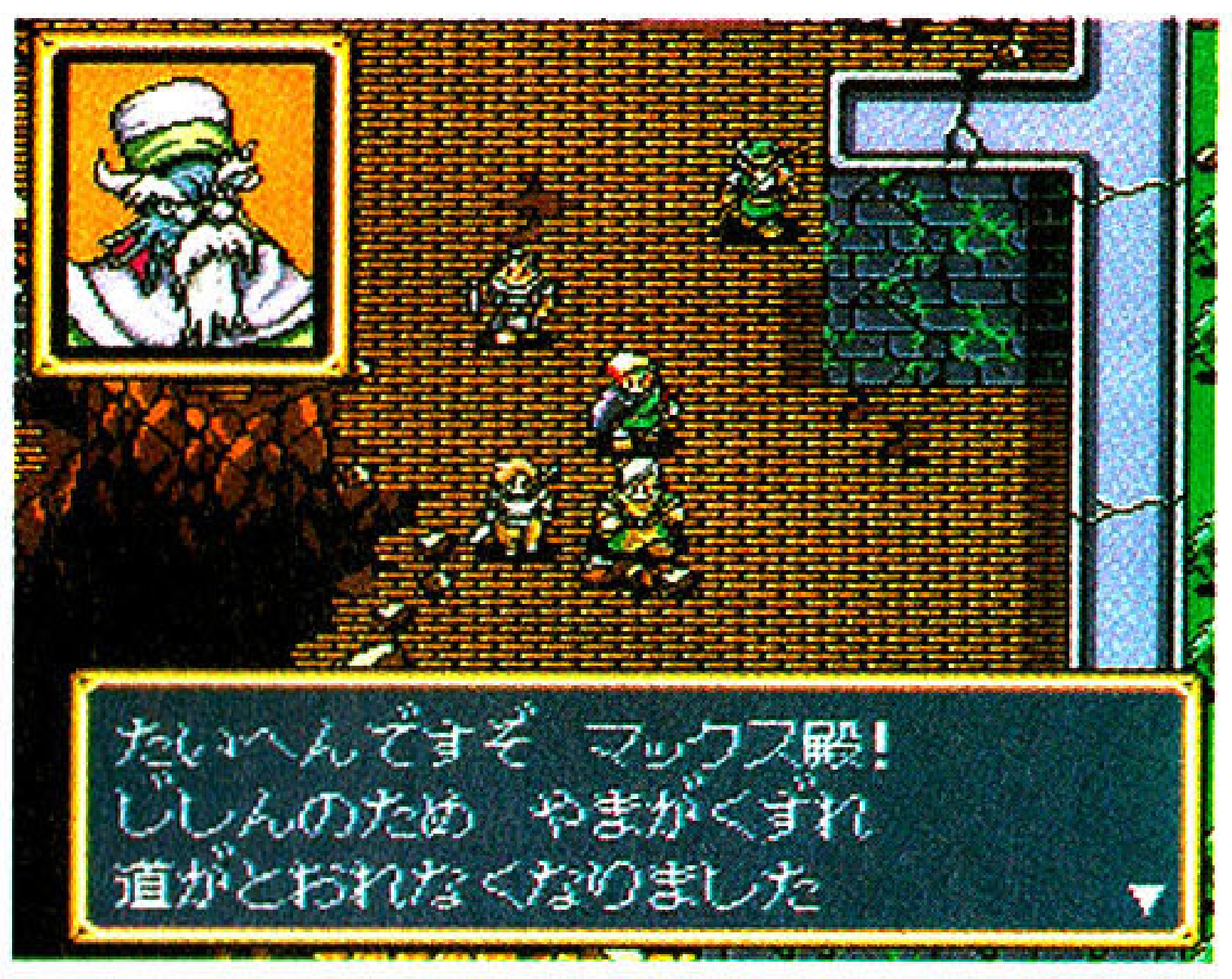
⬆まわりを囲んで集中攻撃しか！

ガーディアナがルーンファウストの奇襲に！シャイニング・フォースの一行は加勢に向かうが…

ガーディアナが敵の奇襲にあっているという。城にきた道を戻ろうとしたが、先刻の地震で通ることができない。門のまわりの山脈をぐるりと越えなければならないのだ。しかも城までの道は敵に囲まれている。街を思う気持ちを抑えて目の前の敵を撃破していくしか方法はなさそうだ。門のそばの小屋に寄って準備を整えよう。


我が　ルーンファウストのほこる
シルバーナイト・カイン様が
ガーディアナにせめこんだのだ・・・

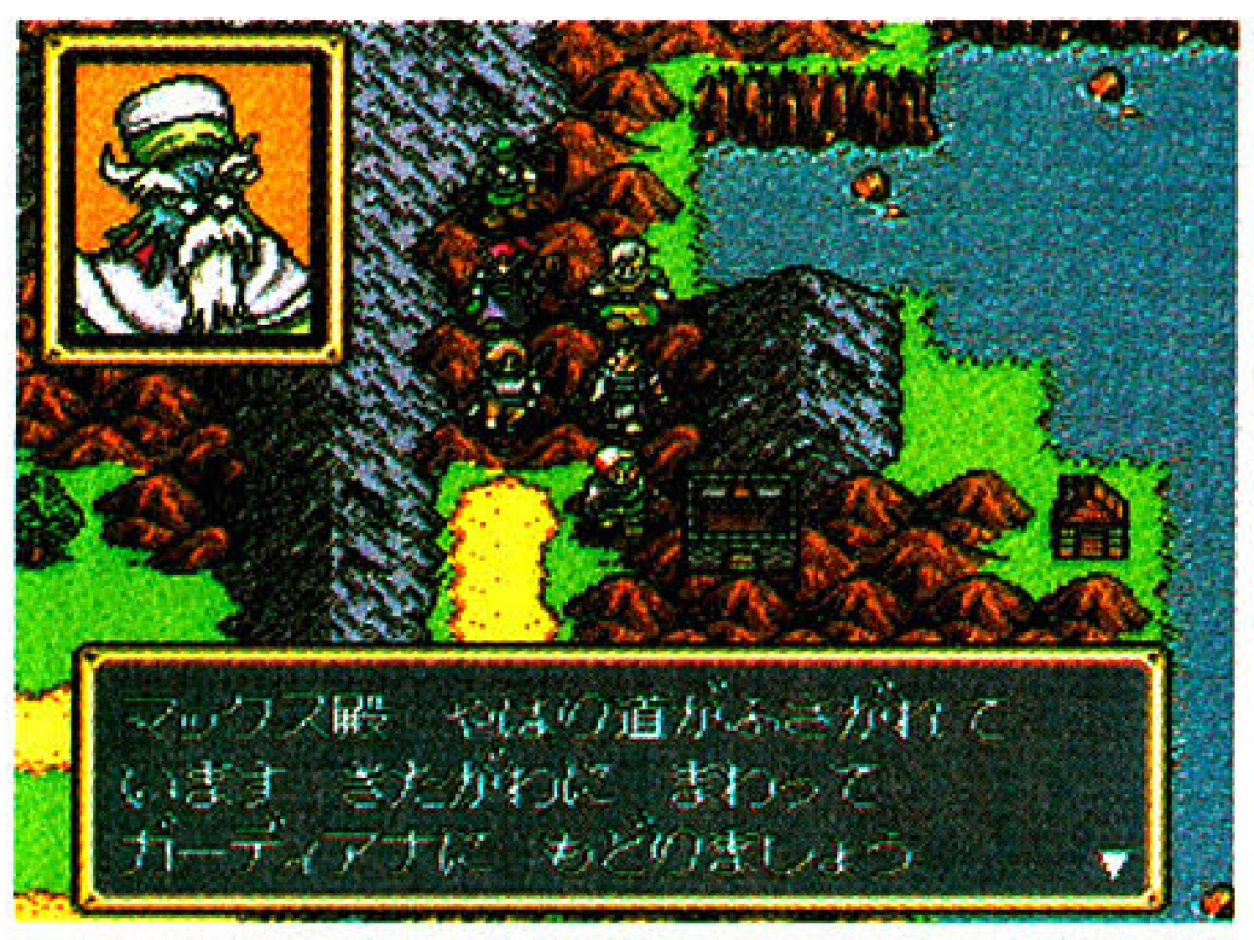
⇧我々のいない隙に攻めるとは…


たいへんですぞ　マックス殿！
じしんのため　やまがくずれ
道がとおれなくなりました

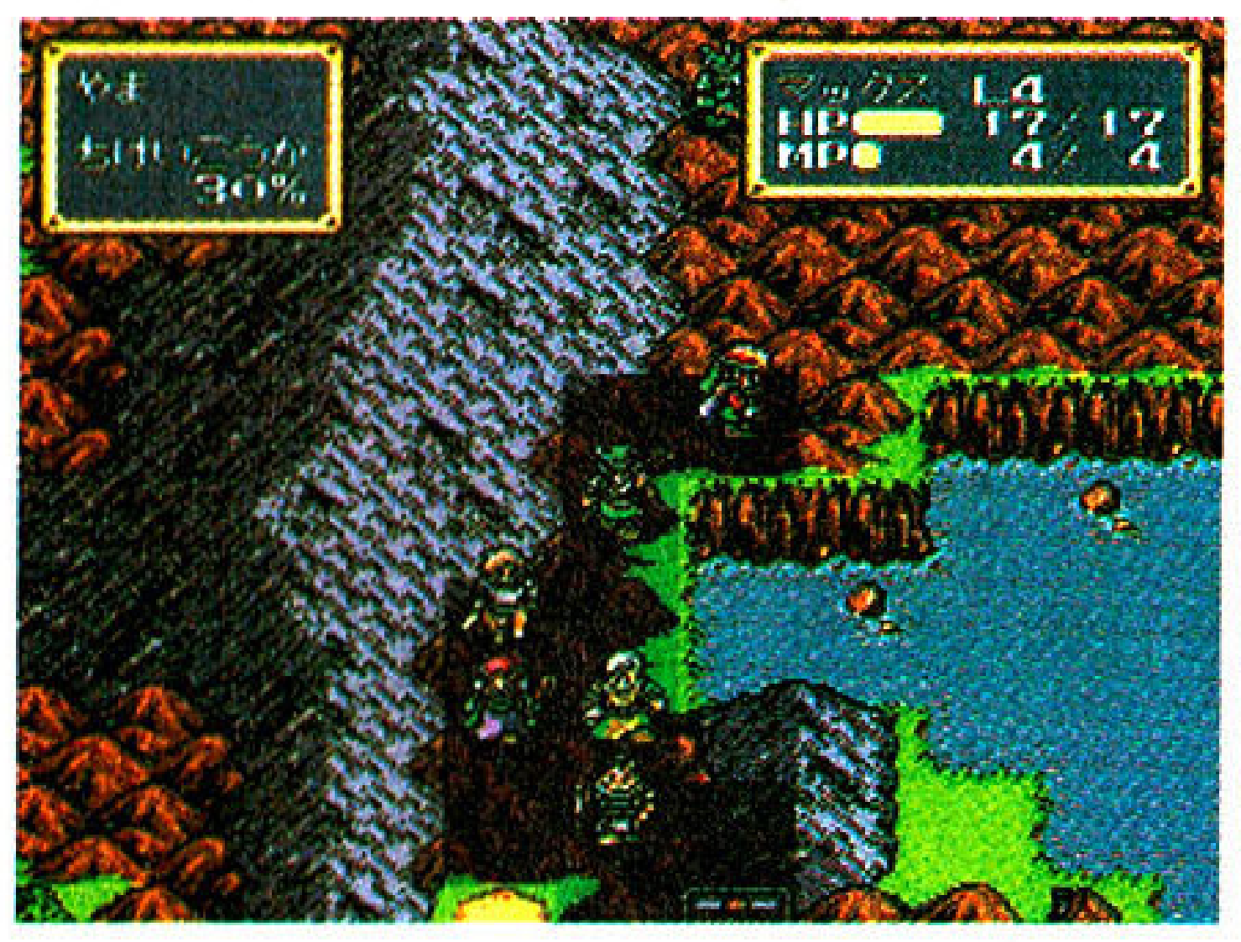
⇧しかも来た道は塞がれてしまった

いきなり苦戦！思うように移動できない!!

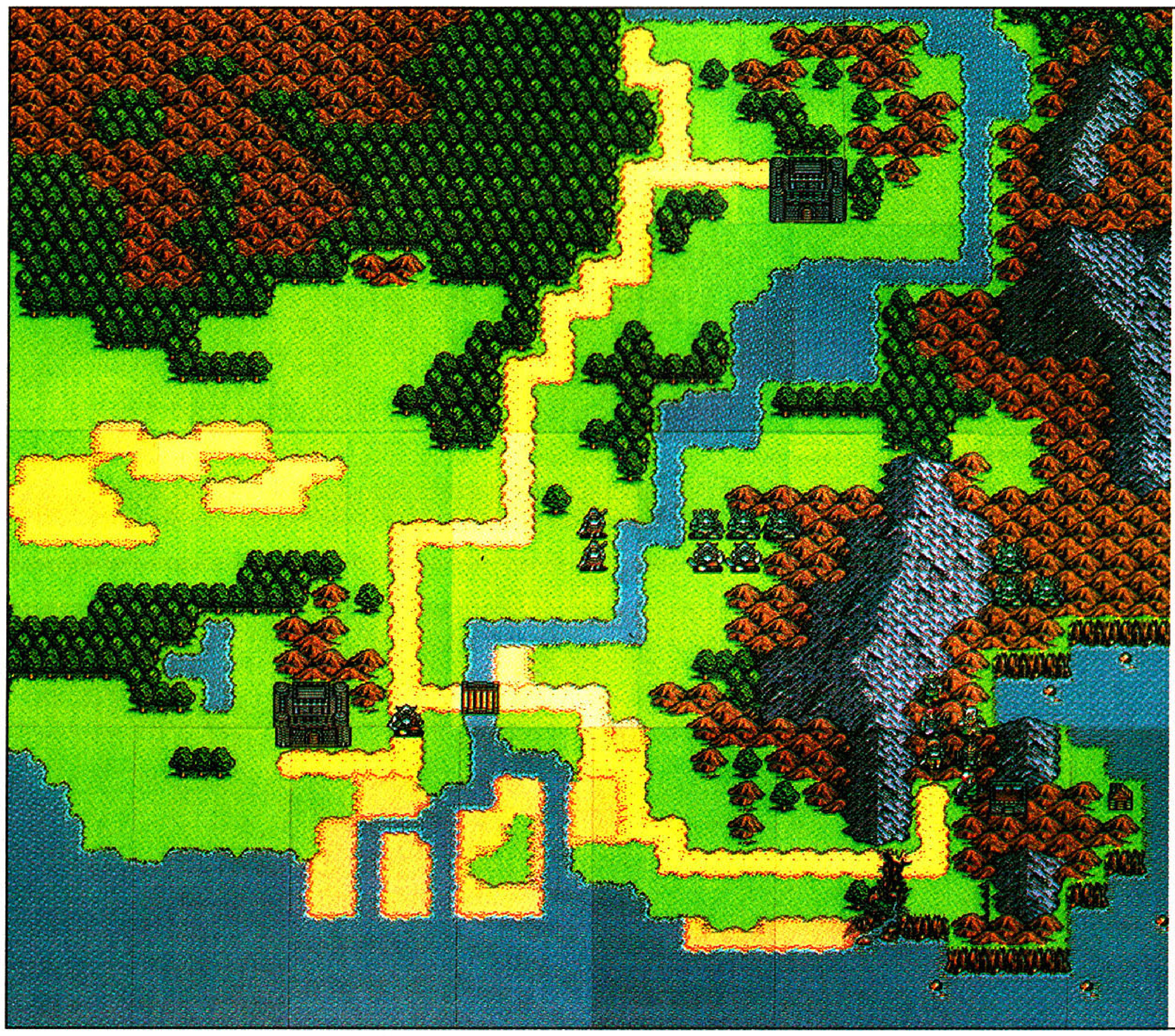
スタート地点のまわりは山だらけ。すぐに移動力を消費してしまってなかなか前に進むことができない。だが、山での戦いは地形効果が高いのでうまく使えば有利に戦闘を運ぶことができるはず。


マックス殿　やはり道がふさがれて
います　きたがわに　まわって
ガーディアナに　もどりましょう

⇧この山地を越えるのか


やま
ちけいこうか
30%
マックス　L4
HP　17/17
MP　4/4

⇦少しずつしか進めない



第1章―戦闘2―
「ガーディアナへ向かえ！」

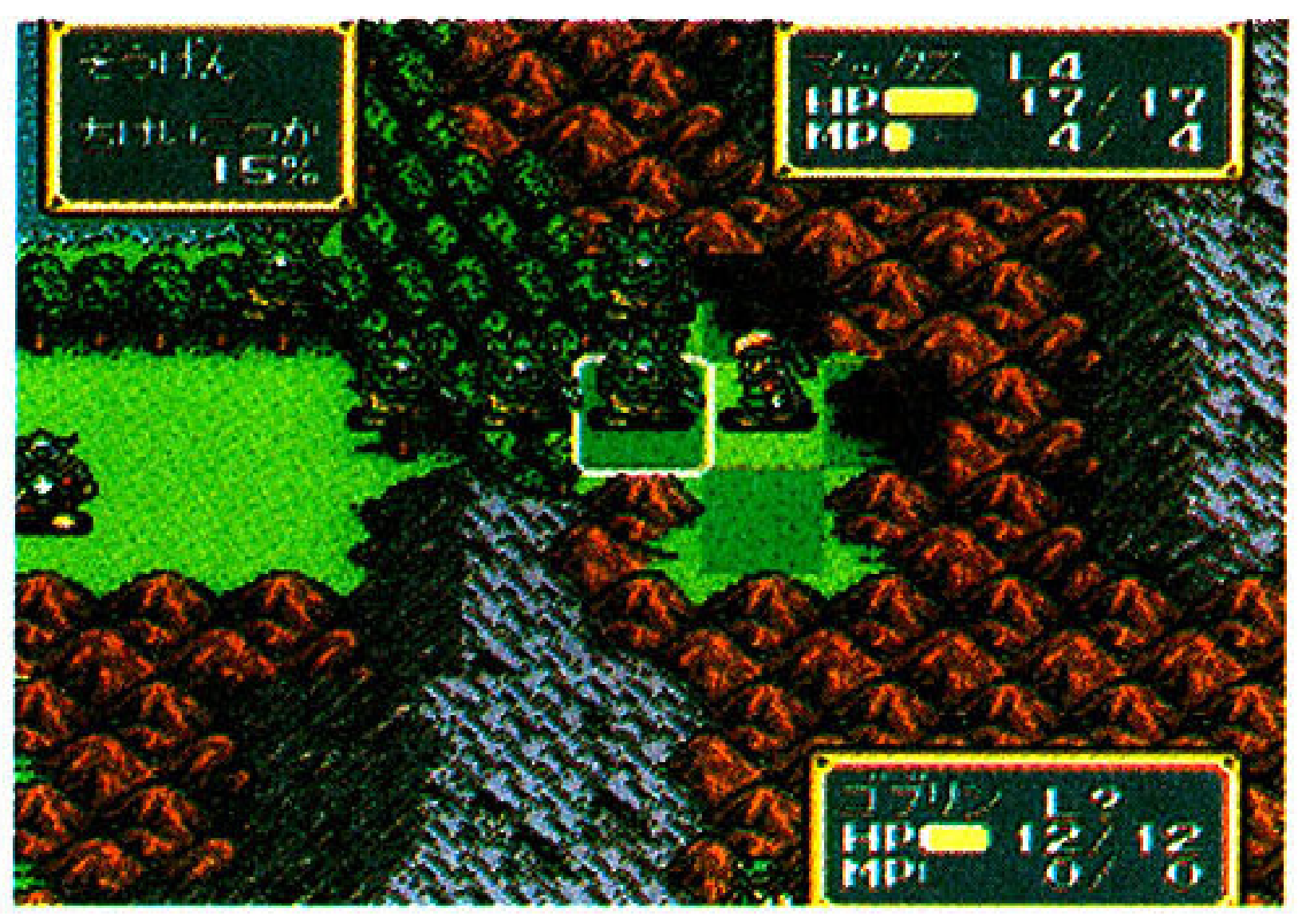
勝利条件
敵を全滅させる

ルーンファウスト軍
ゴブリン×6
ドワーフ×3
ルーンナイト×2

ガーディアナ軍
マックス　ハンス
ロウ　ケン
ラグ　タオ
ゴング

ルーンナイトの動きが気になるが、まずゴブリンを攻撃

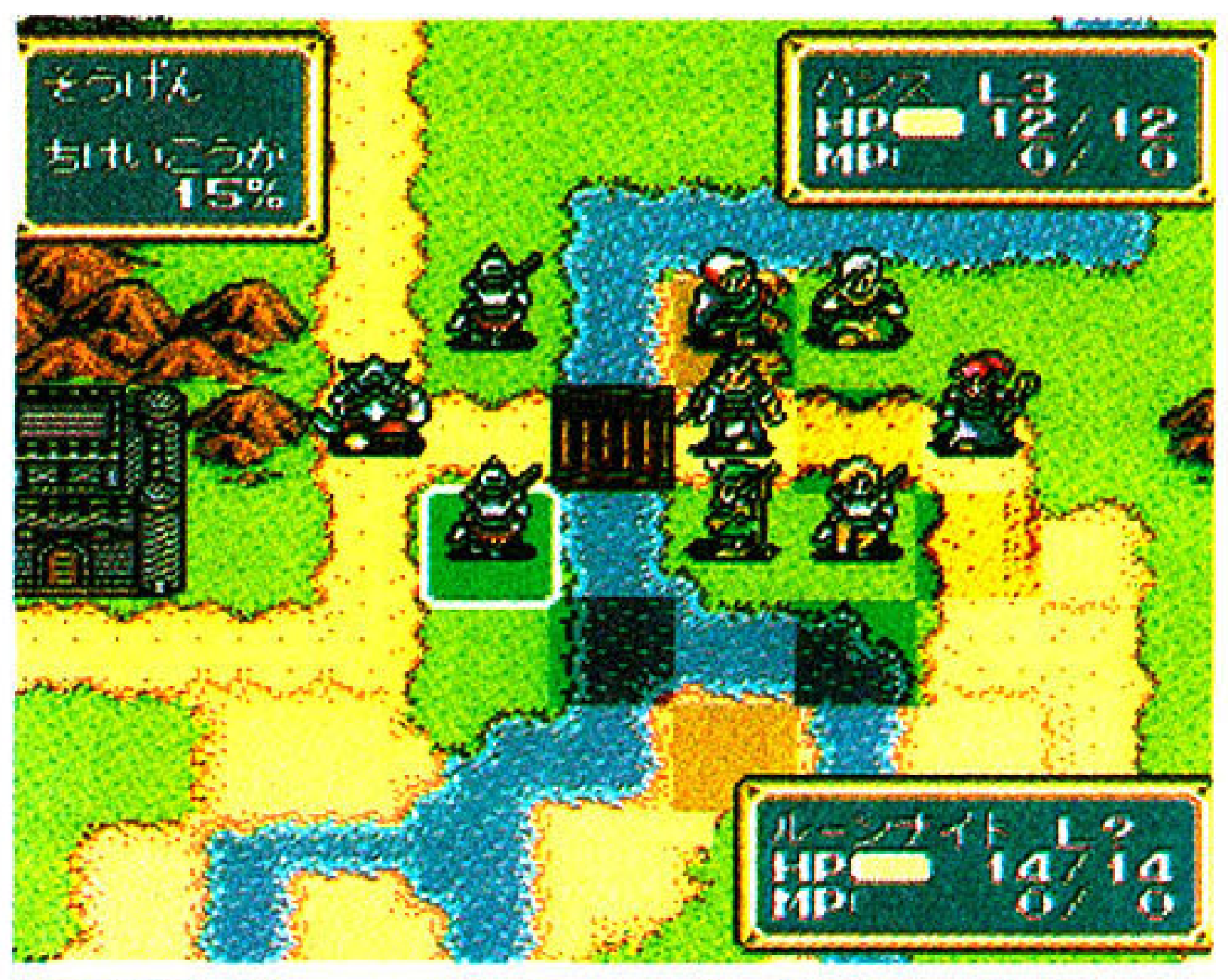
目前の敵はゴブリン。なぜか奴らは山地には入ってこない。遠距離攻撃をしかけて体力を減らし、接近戦で仕留めよう。先鋒を突破してやっと平原にでられても、ドワーフの第2波がくるぞ。ルーンナイトがあとに控えているのでなるべくダメージを受けないように集中攻撃で撃破していこう。


そうげん
ちけいこうか
15%
マックス　L4
HP　17/17
MP　4/4
ゴブリン　L?
HP　12/12
MP　0/0

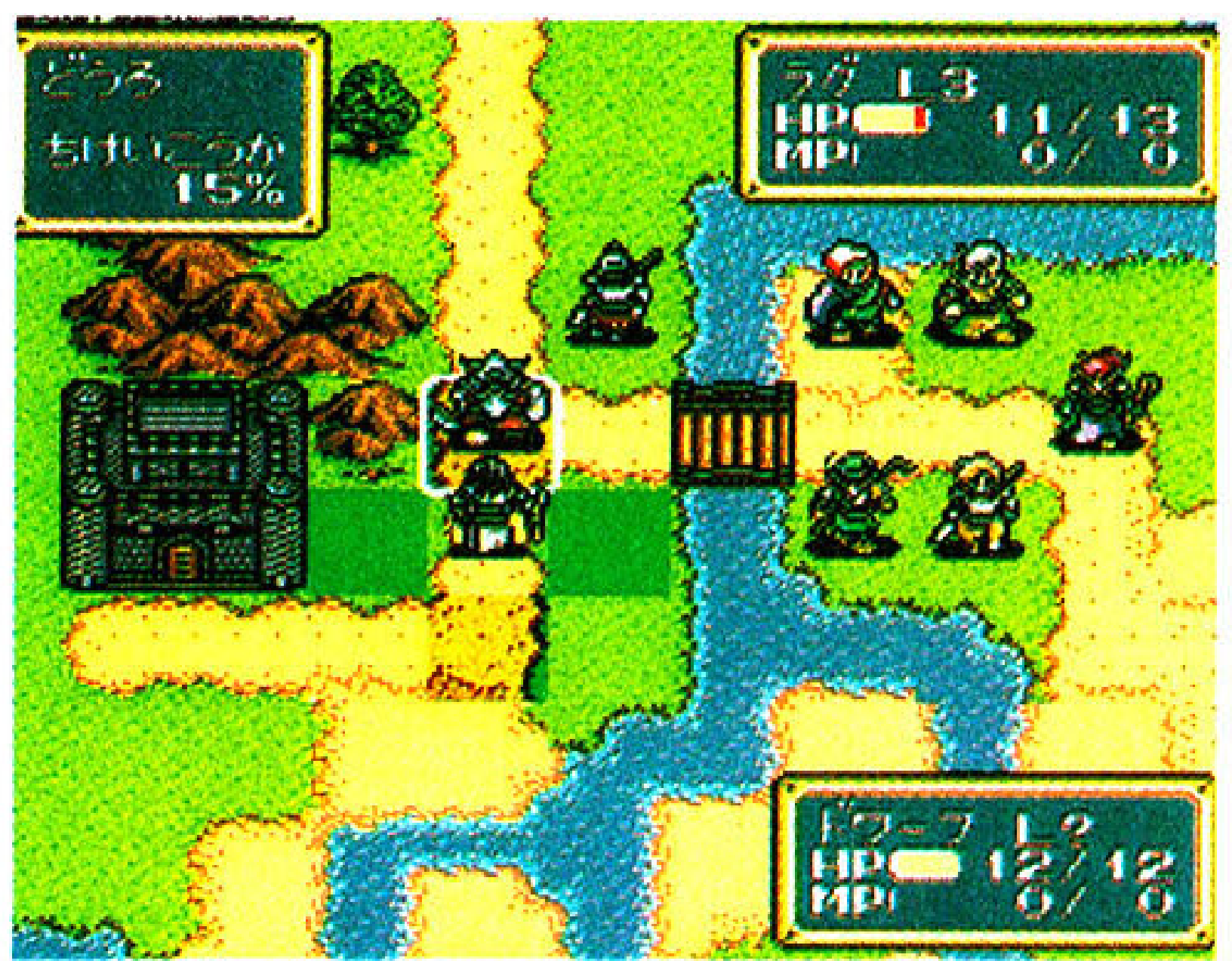
⇧レベルの上がったおれの敵ではない！　何匹でもぶった切ってやる！

橋を挟んでの最後の攻防!!

ガーディアナの街に行くには目の前の橋を渡らなければならないが、向こうにはルーンナイトとドワーフが待っている。ルーンナイトは手前からタオとハンスが間接攻撃で倒す。最後はわれらが主人公マックスが傷つきながらも戦斧を振り回すドワーフを仕留めた。


そうげん
ちけいこうか
15%
ハンス　L3
HP　12/12
MP　0/0
ルーンナイト　L?
HP　14/14
MP　0/0

⇧頭を使ってかしこく攻撃しよう

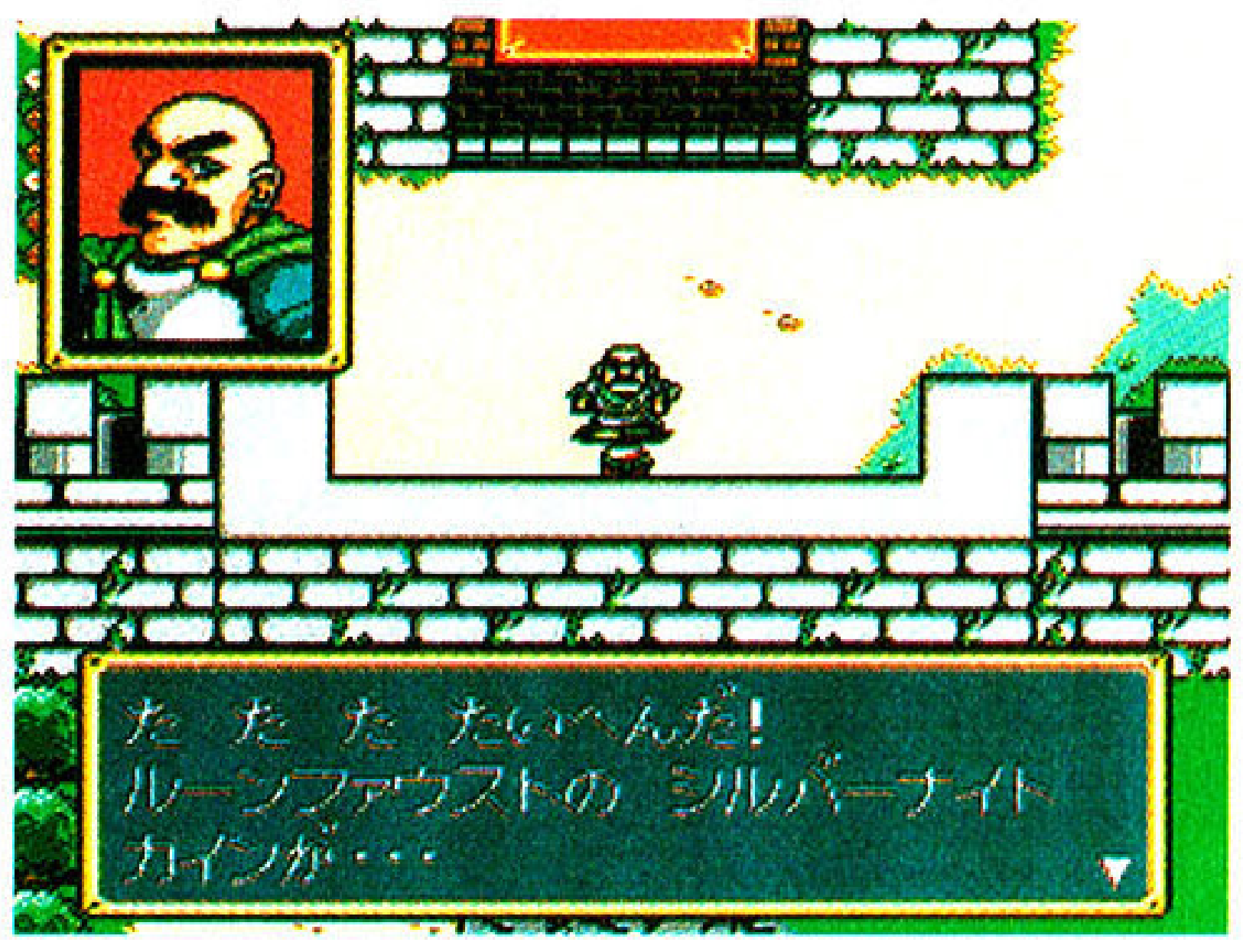

どうろ
ちけいこうか
15%
ラグ　L3
HP　11/13
MP　0/0
ドワーフ　L?
HP　12/12
MP　0/0

⇧街の事が心配だ。急いで倒そう

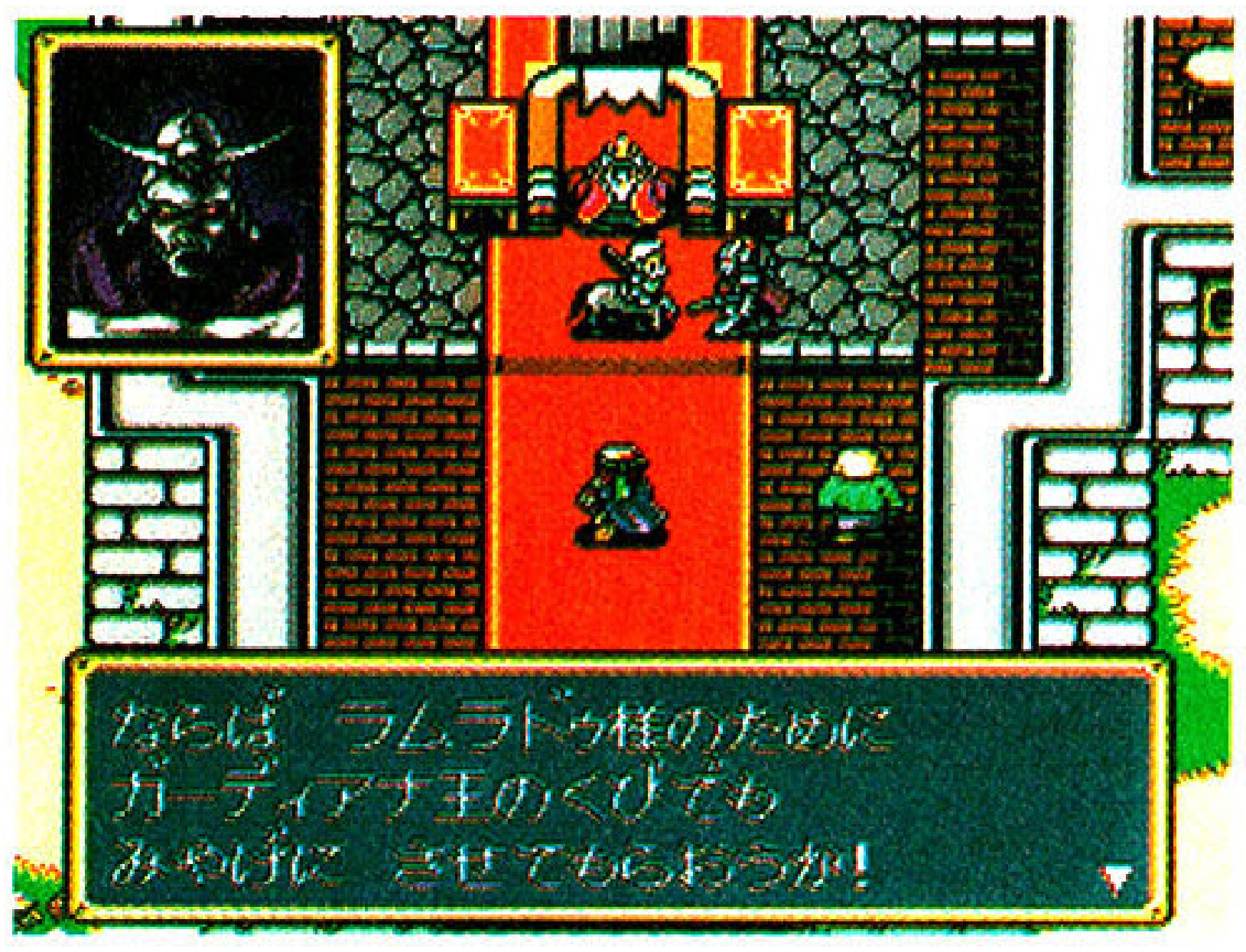
戦いには勝利した…しかしガーディアナは…

やっとのことで街に着いたマックス一行は破壊の嵐の過ぎ去ったボロボロの街を間の当たりにする。あわててガーディアナ城に向かったマックスはそこでルーンファウスト軍指揮官カインと出会う。

カインはいにしえの門を開ける「封印のカギ」がここにないことを知り、宝を奪って去ることに…。


た　た　た　たいへんだ！
ルーンファウストの　シルバーナイト
カインが・・・

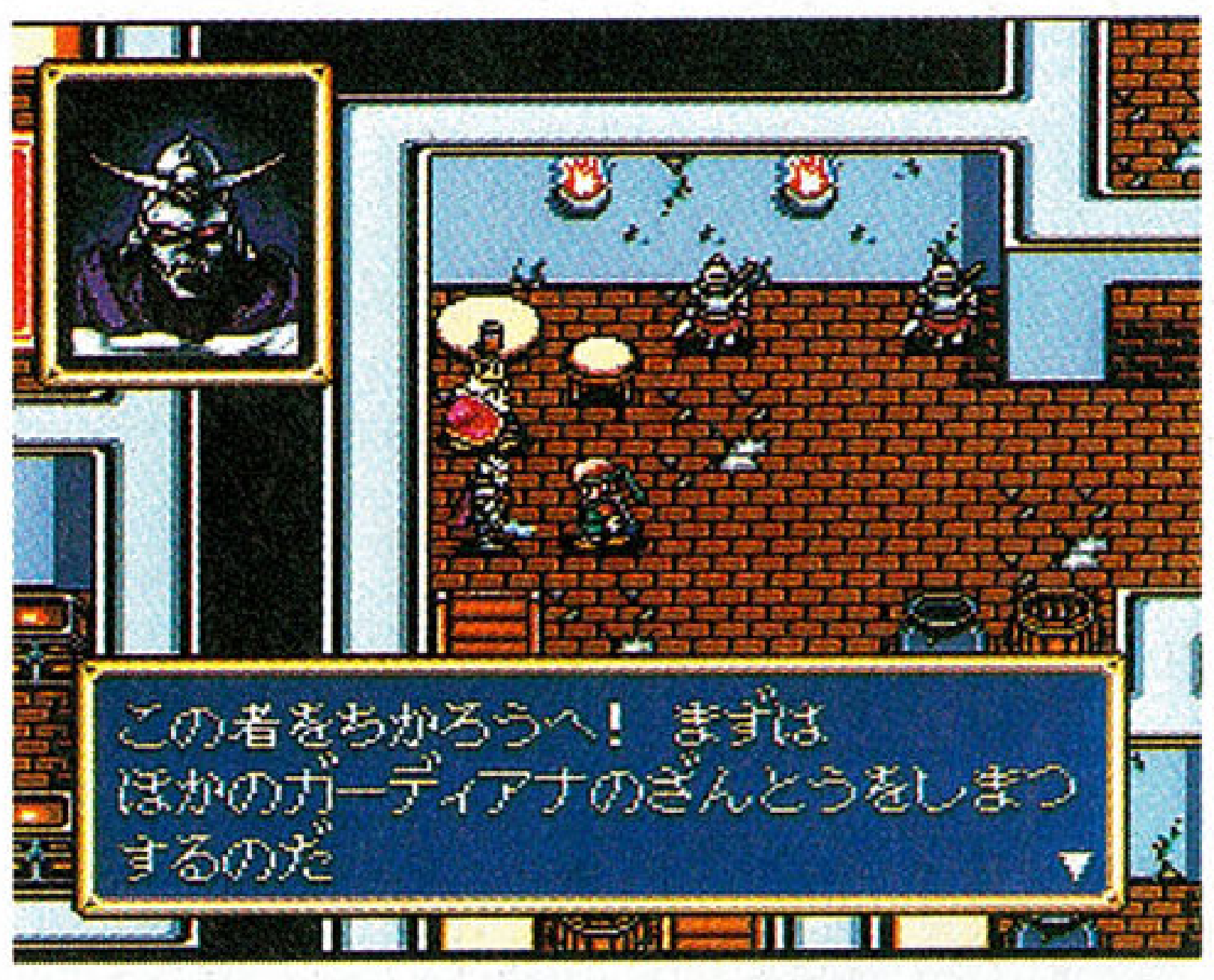
⇧遅かったか！　すでに敵の手は城の中にまで伸びていた。王の命は…


ならば　ラムラドゥ様のために
ガーディアナ王のくびでも
みやげに　させてもらおうか！

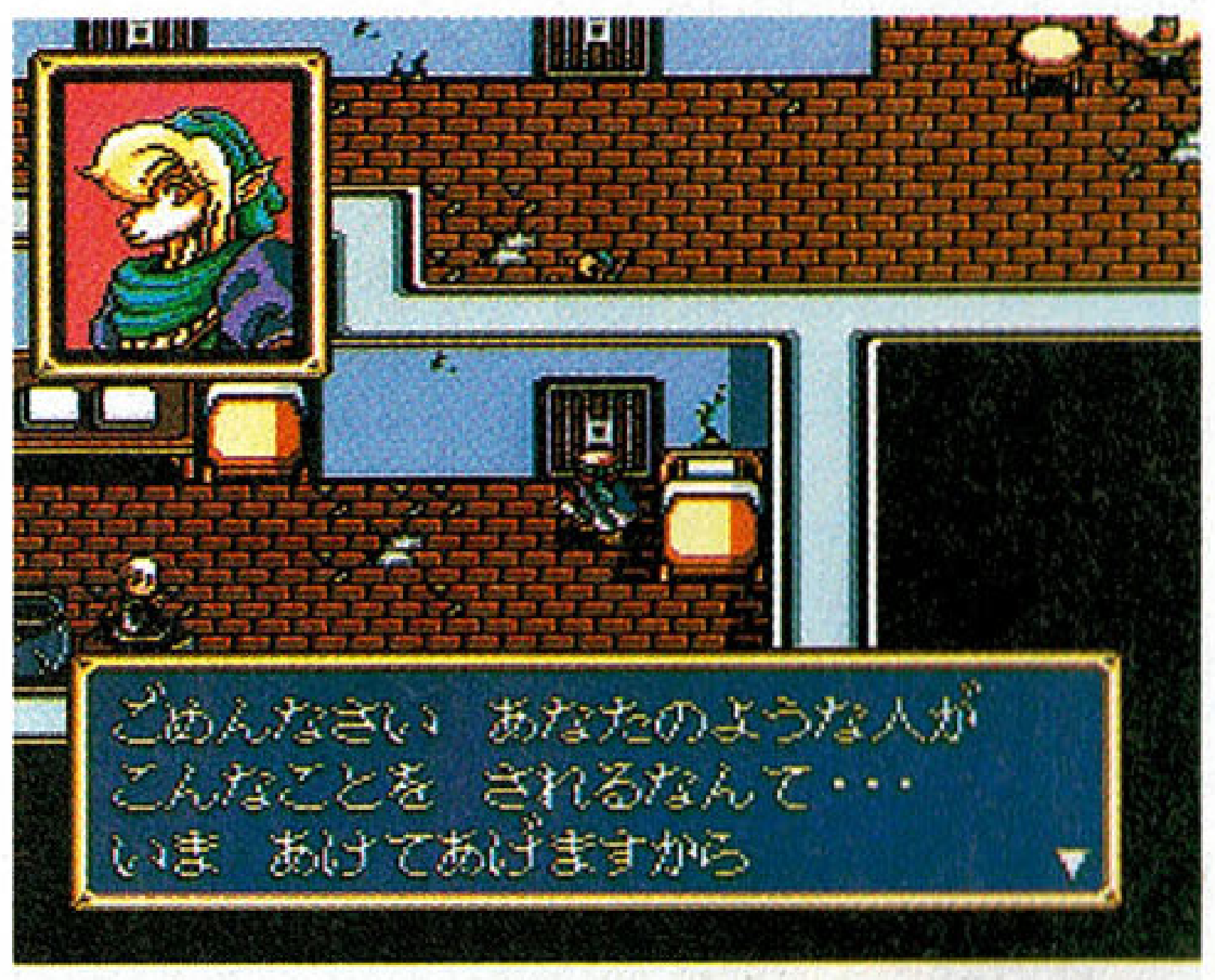
⇧こいつがシルバーナイト・カイン。このままではバリオスが危ないっ！

“神々の遺産”の封印を解くカギを求めて…一行はガーディアナの同盟国アルタローンへ

「いにしえの門」は「いにしえの城」に続く唯一の門。この扉を開けるには封印のカギが必要らしい。ルーンファウスト軍も探しているこのカギの情報を求めてマックスたちは同盟国アルタローンへ向かった。アルタローンへの道にも敵兵がいたが、メイとゴートを加えたパーティであっさり突破してマックスたちは入国する。


この者をちかろうへ！ まずは
ほかのガーディアナのぎんとうをしまつ
するのだ

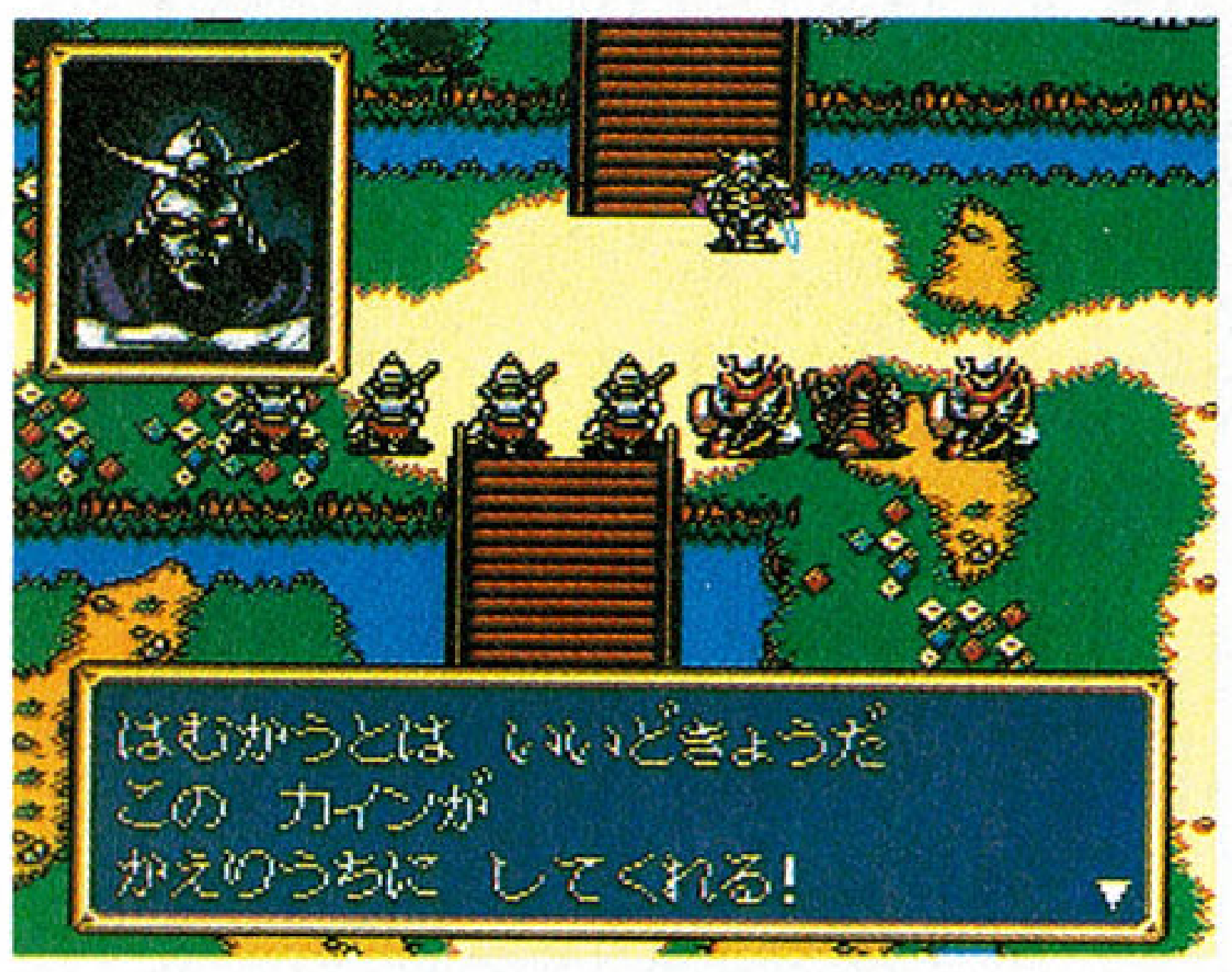
⇧カインの奸計に落ちたマックス！


ごめんなさい あなたのような人が
こんなことを されるなんて・・・
いま あけてあげますから

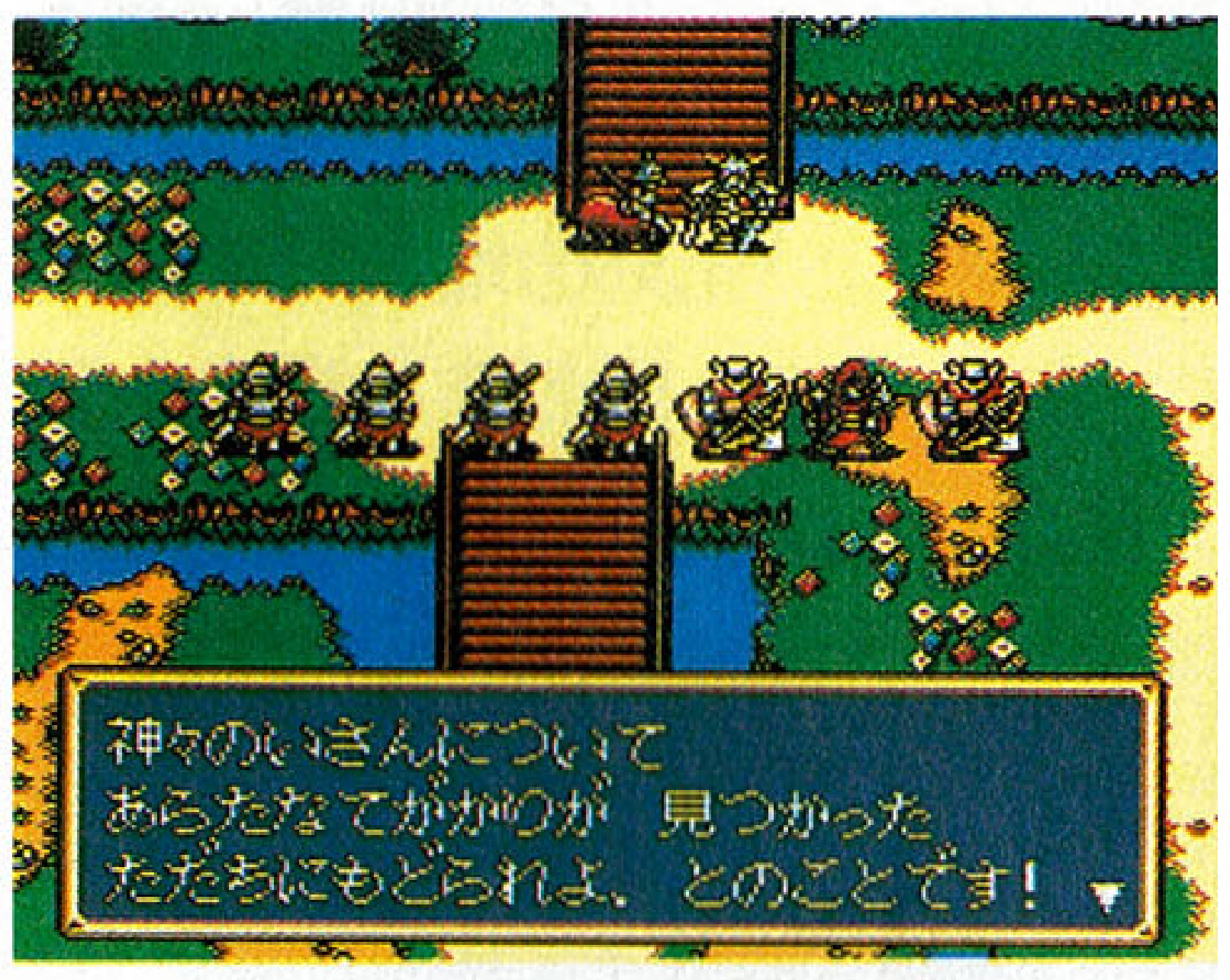
⇧だが、闇あるところには光あり！

シルバーナイト“カイン”のもとに伝令が…

国のことを思いルーンファウストに降伏した王様にだまされ、一度は牢に入れられたマックスだった。なんとか脱出してカインと一戦交えようとすると、カインに伝令が訪れ宿敵は立ち去ってしまう


はむかうとは いいどきょうだ
この カインが
かえりうちに してくれる！

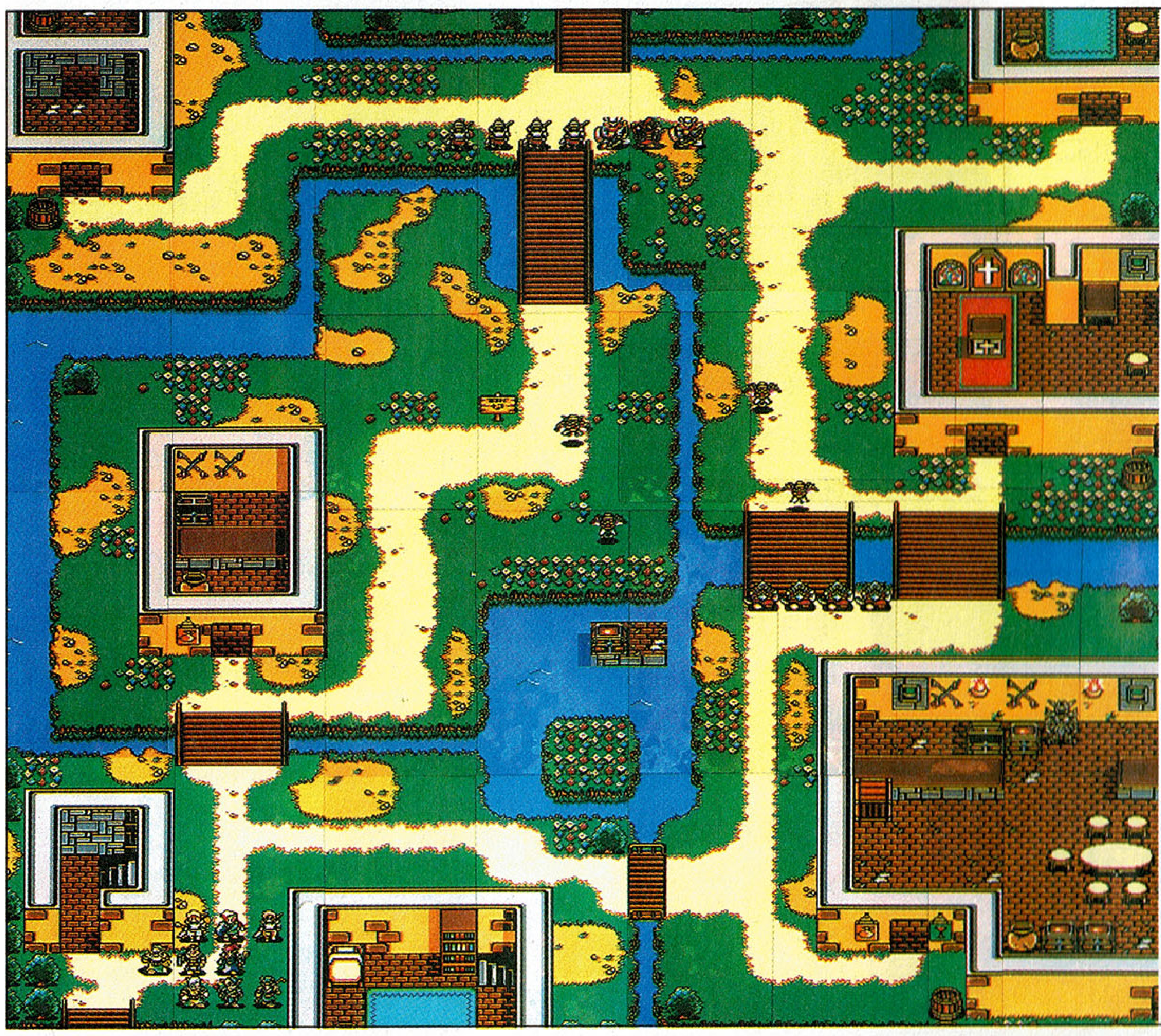
⇧とうとう宿敵カインとの戦いだ


神々のいさんについて
あらたなてがかりが 見つかった
ただちにもどられよ、とのことです！

⇧この話を聞いてカインは去る

放っておくと邪魔になる？オオコウモリを標的に！

カインが去ったとはいえ、敵の戦力はこちらの1.5倍。なるべくダメージを受けずに敵の数を減らさなくてはならない。マップの中央でフラフラしているオオコウモリはとりあえずこちらに来るまでは無視して、右側にいる4人のドワーフを倒しに部隊を進めよう。魔法や弓矢などでダメージを与えて一気に接近戦で倒すのはここでも同じ。基本に忠実にいこう。



第1章―戦闘4―
「アルタローン炎上」

勝利条件

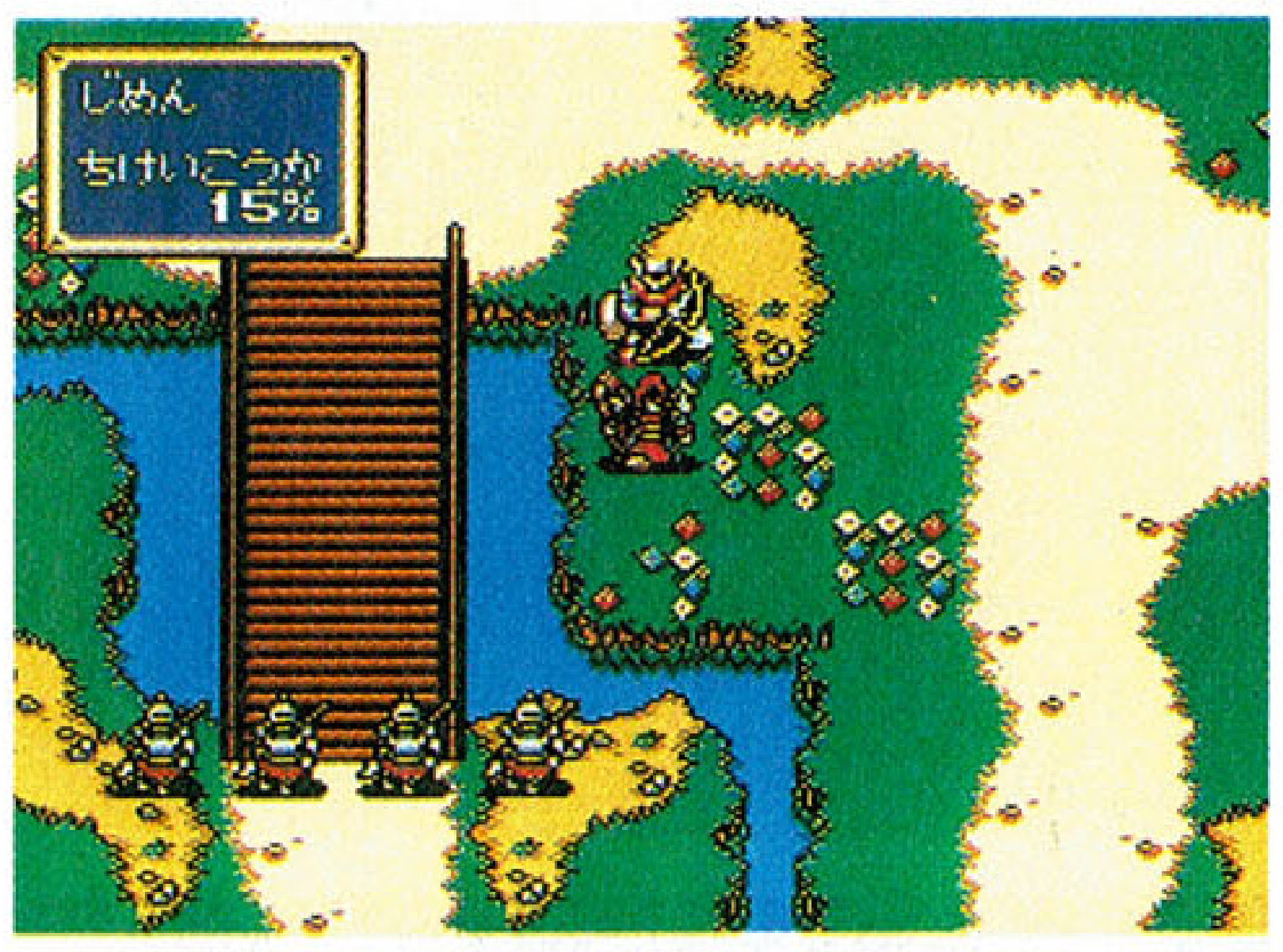
敵を全滅させる

ルーンファウスト軍

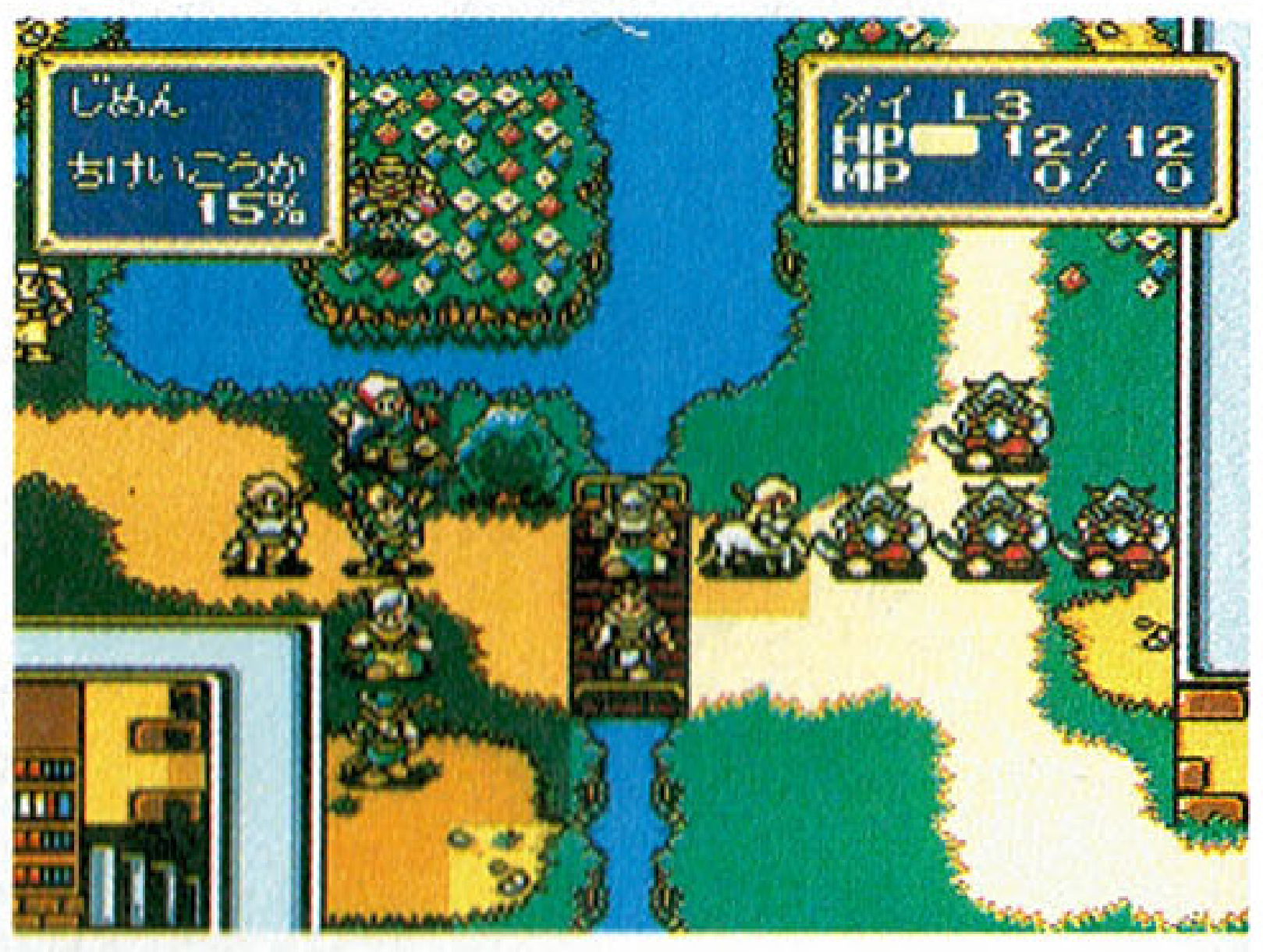
ドワーフ×4
ルーンナイト×4
オオコウモリ×4
スナイパー×2
ダークメイジ×1

ガーディアナ軍

マックス ハンス
ロウ ケン
ラグ タオ
メイ ゴート
チップ ゴング

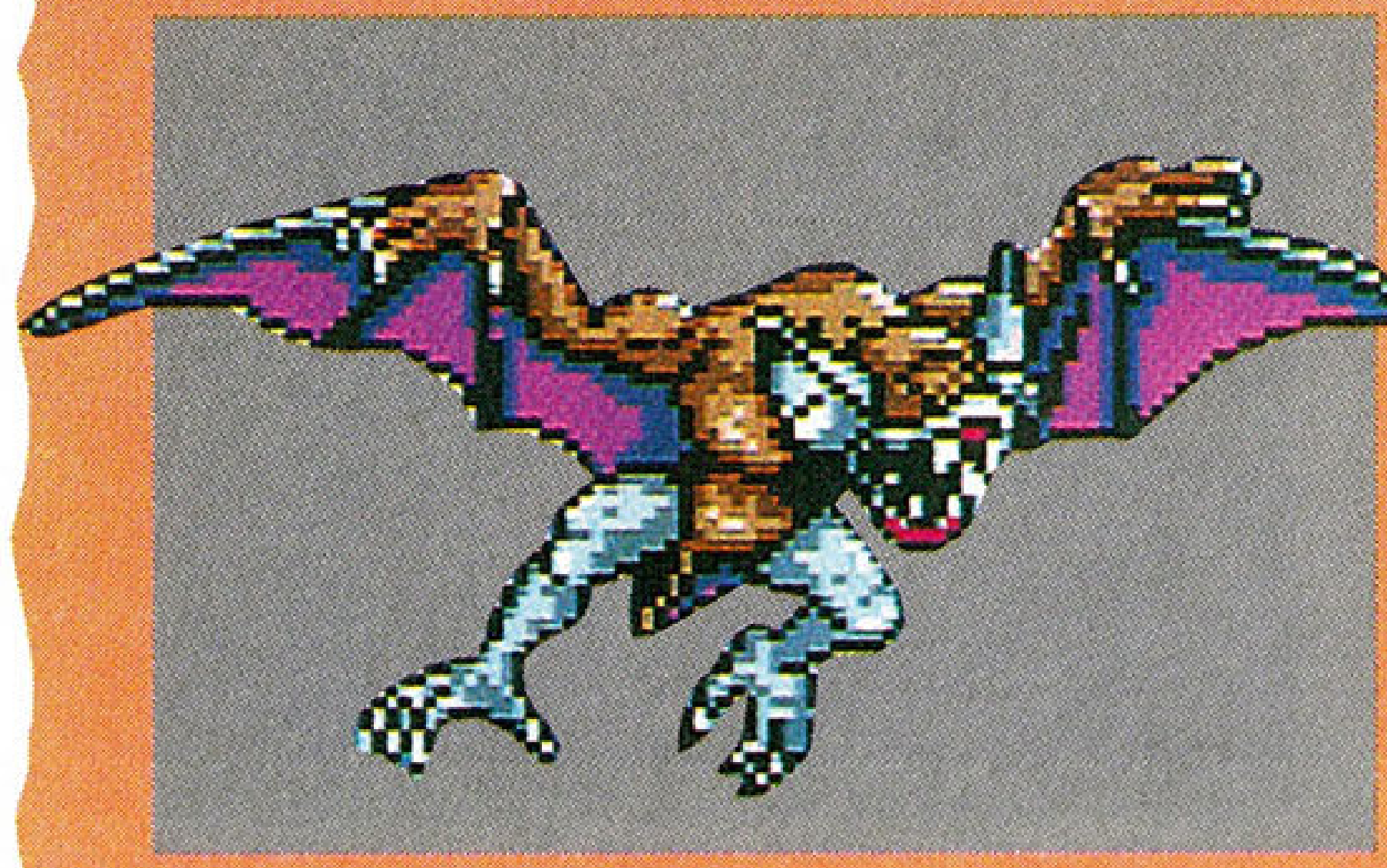


⇧橋を固める精鋭ルーンナイト4騎

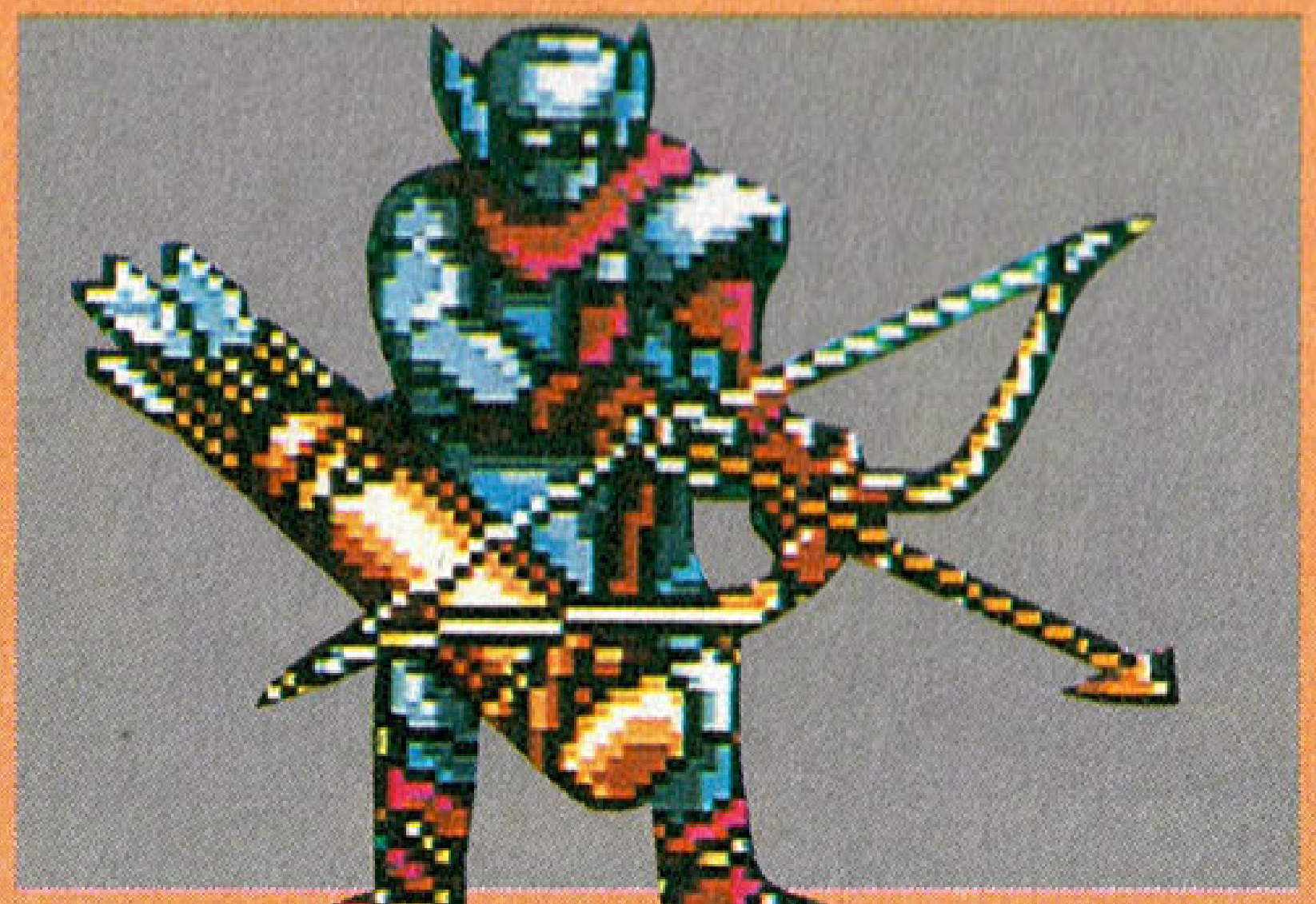


⇧まずはドワーフをやっつけろ

MONSTER FILE



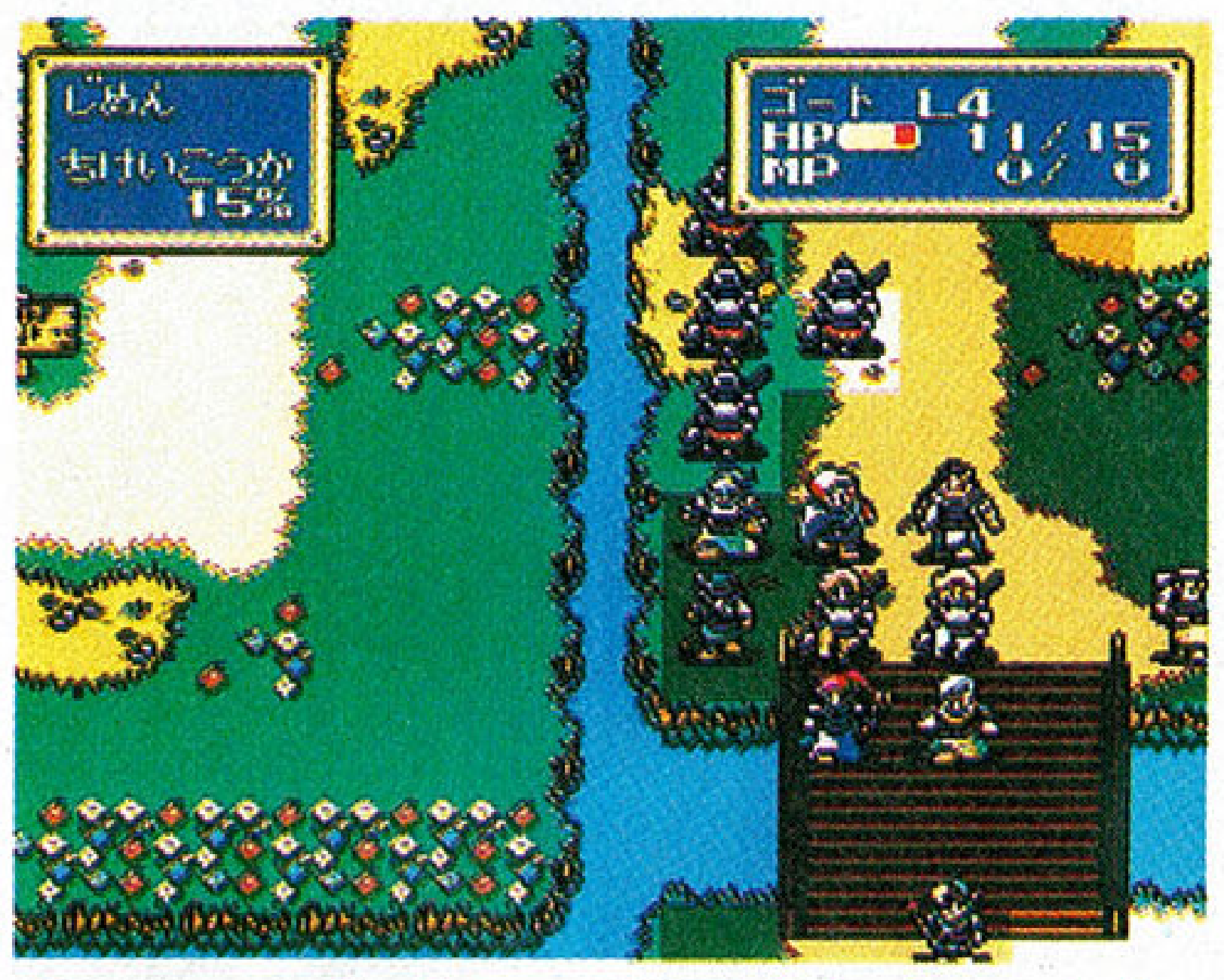
モンスター名：オオコウモリ
HP:14 MP:0
攻撃力:12 防御力:7
移動距離:7 敏捷性:9
装備:なし
魔法:なし



モンスター名：スナイパー
HP:13 MP:0
攻撃力:15 防御力:5
移動距離:5 敏捷性:7
装備:木の矢
魔法:なし

傷を治してルーンナイトと対決！

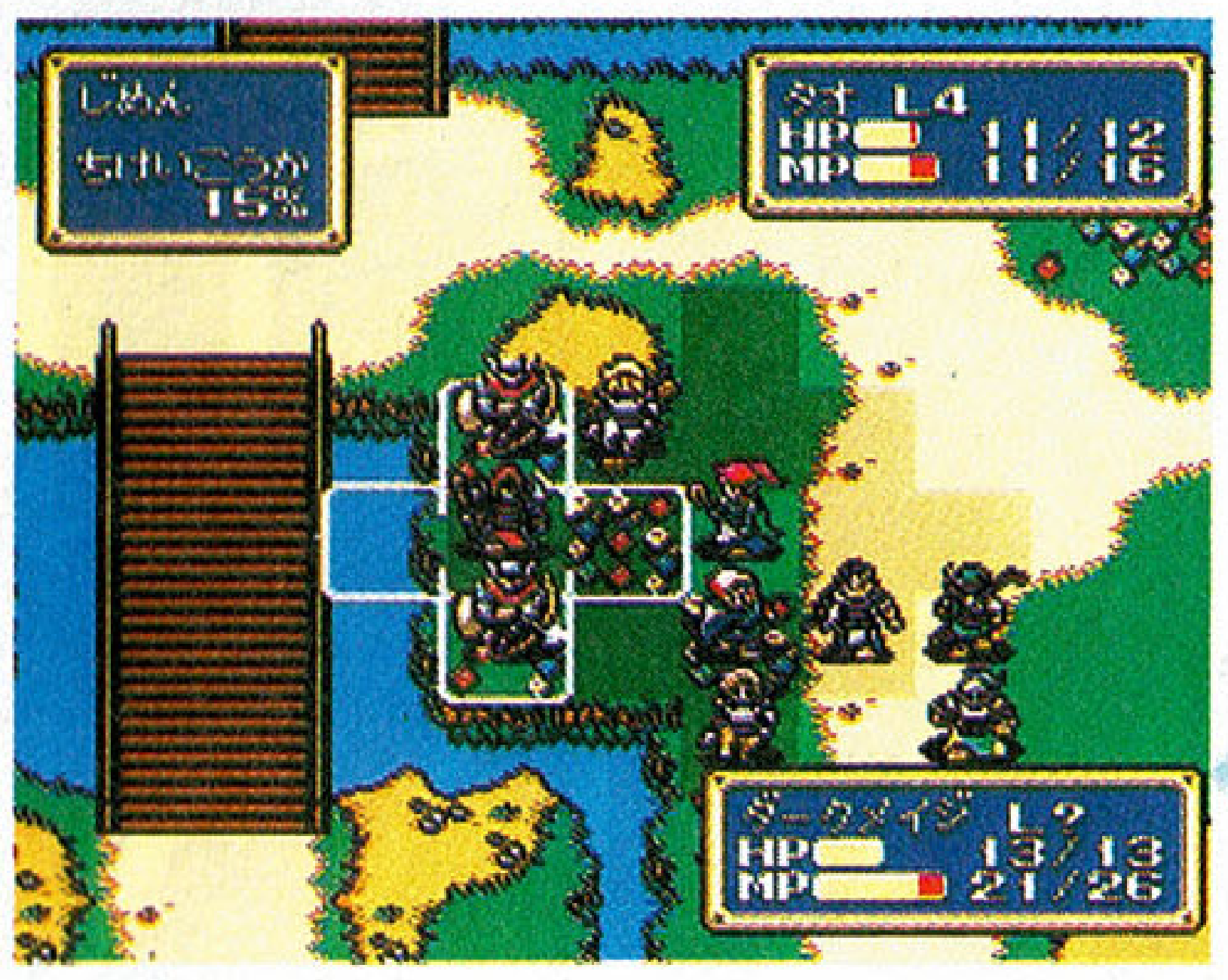
ドワーフとオオコウモリを倒すと4人のルーンナイトとの戦いが始まる。敵に近づく前にロウ、ゴング、チップの3人が傷ついた仲間にヒールをかけるのを忘れずに。戦法としては接近戦をするキャラクタの後ろに遠距離攻撃ができるキャラクタを配置してなるべく効率よくダメージを与えることだ。



ルーンナイトには囲まれないよう

新手の敵の遠距離攻撃に苦戦

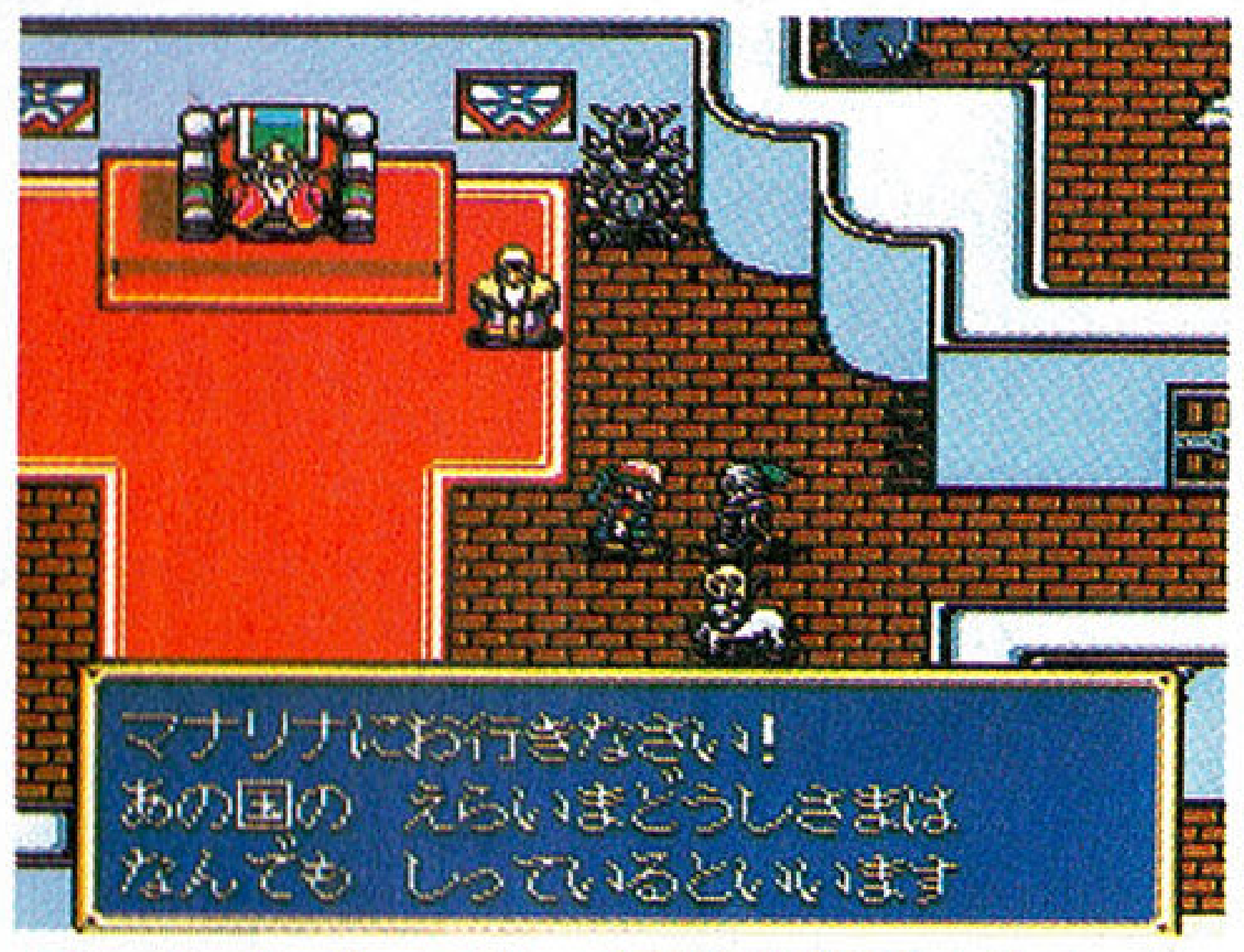
残るはこの戦闘で初めて登場するダークメイジとスナイパーだ。特にダークメイジのブレイズレベル2はうかつに近づくと一度に数人が大ダメージを受けてしまうぞ。ダメージの少ないキャラを突っ込ませて魔法で援護しよう。このときタオのブレイズがレベル2だと複数攻撃ができるので助かるぞ。



ブレイズレベル2ならこの通り

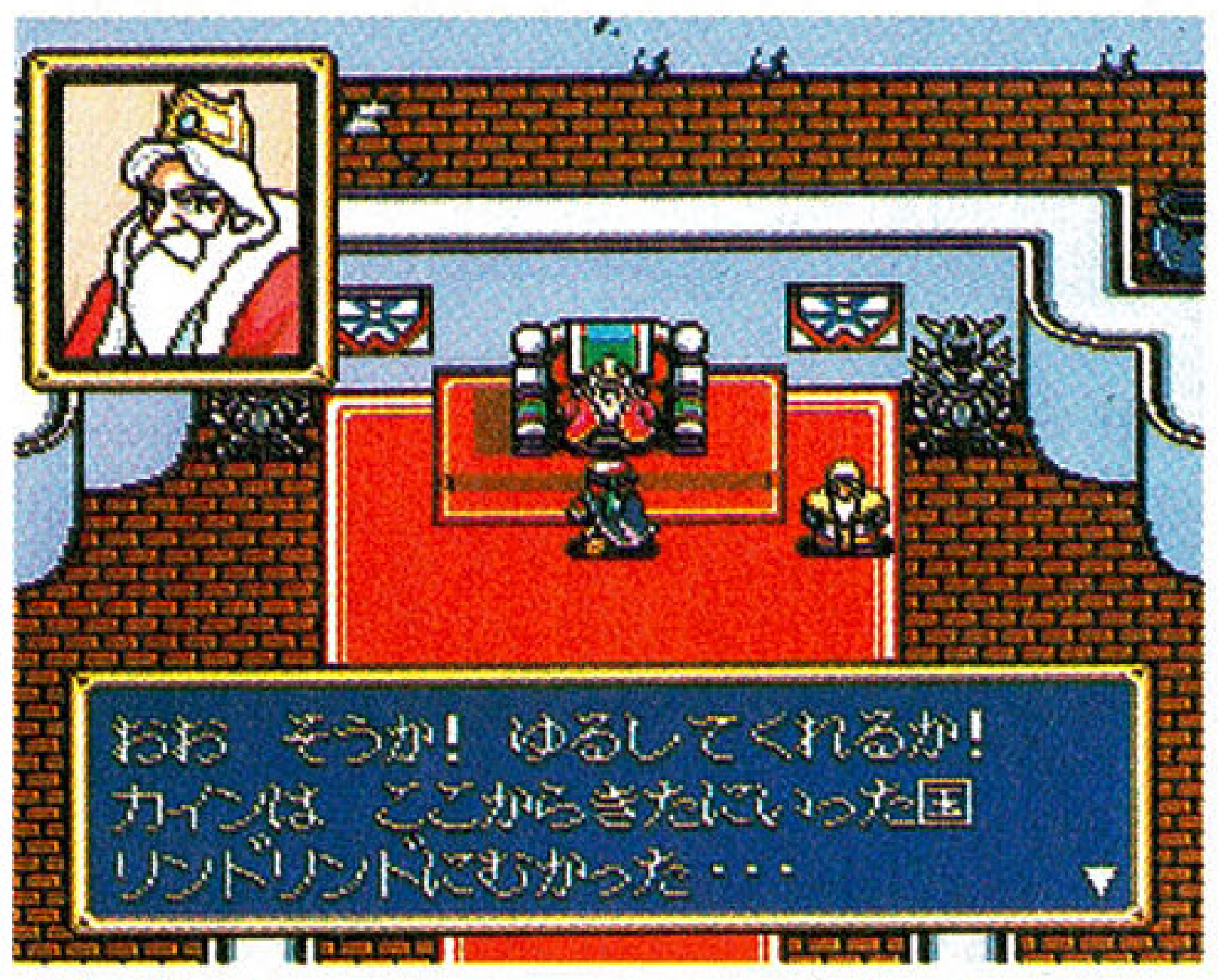
戦いに勝利し、アルタローン王に謁見

街に平和が戻った。王に話を聞くとカインは船を使って自国に帰るべくリンドリンドという国へ向かったという。リンドリンドの近くには物知りの魔導士が住むマナリナという国もある。マックス一行は同盟国を後に北へ向かった。



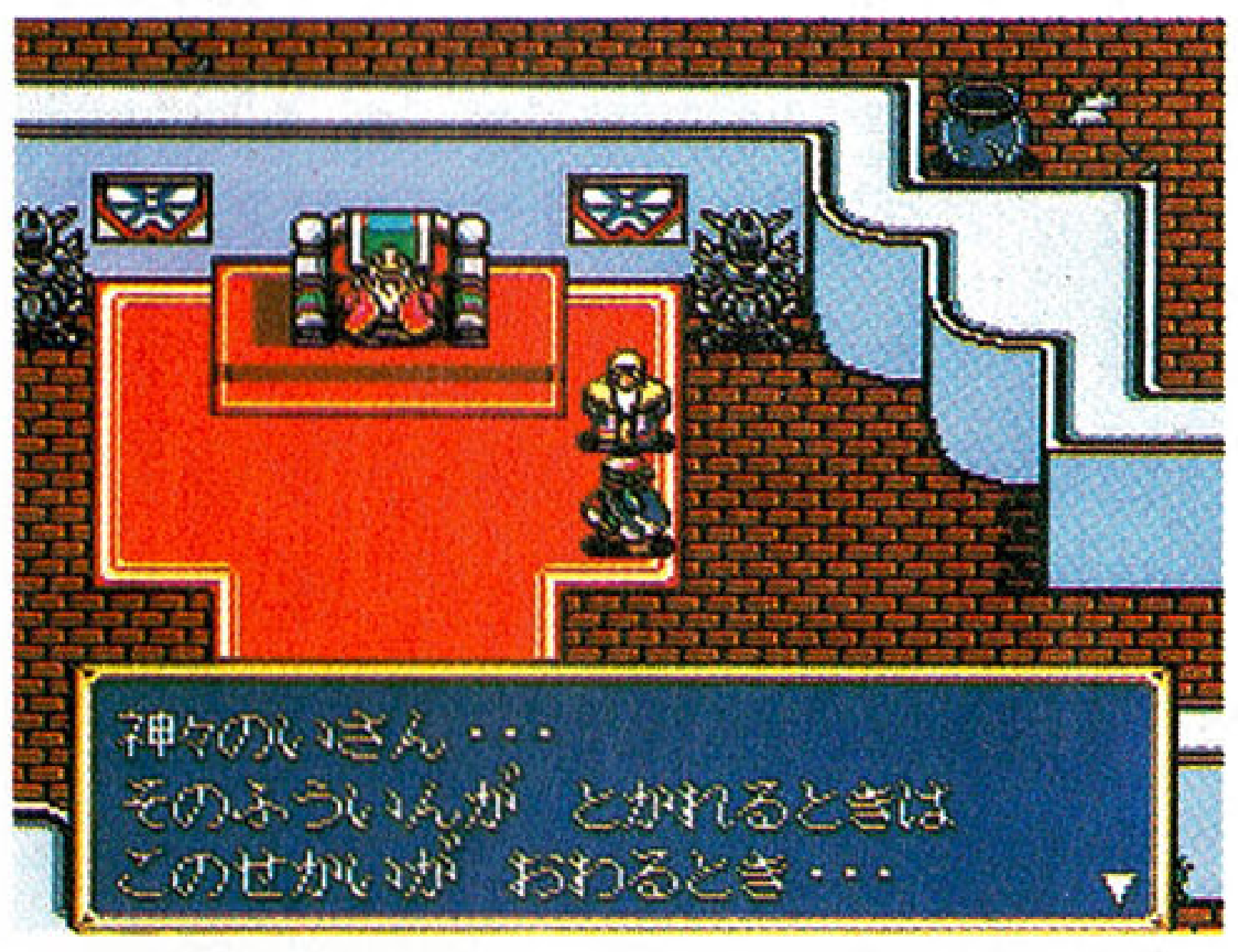
マナリナにお行きなさい！
あの国の　えらいまどうしさまは
なんでも　しっているといいます

いにしえの城の情報が聞けるかも



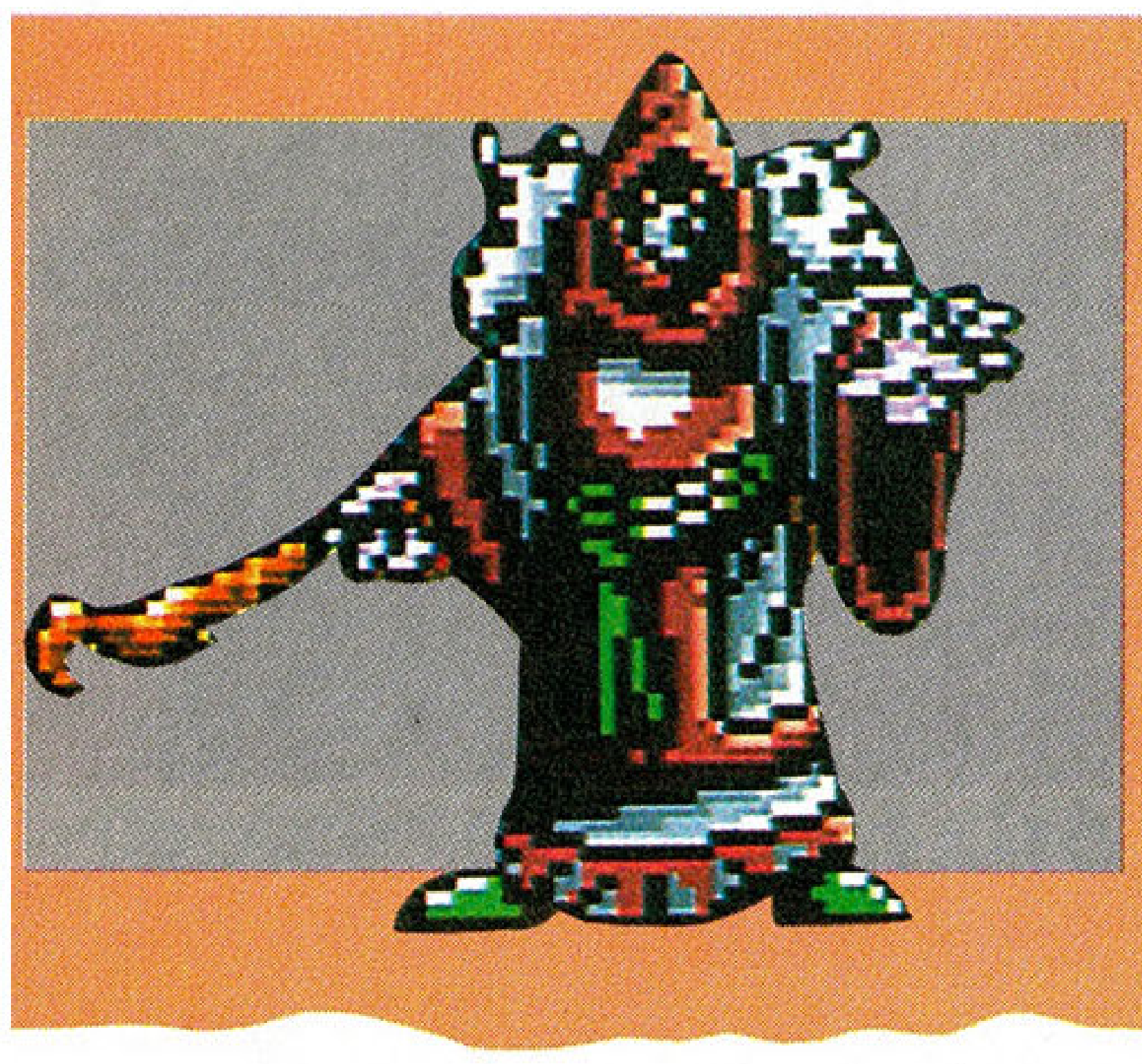
おお　そうか！　ゆるしてくれるか！
カインは　ここからきたにいった国
リンドリンドにむかった・・・

国を守るためカインと手を組んでいた王様。許してやるか…



神々のいさん・・・
そのふういんが　とかれるときは
このせかいが　おわるとき・・・

世界の破滅!!　なんてことだ！

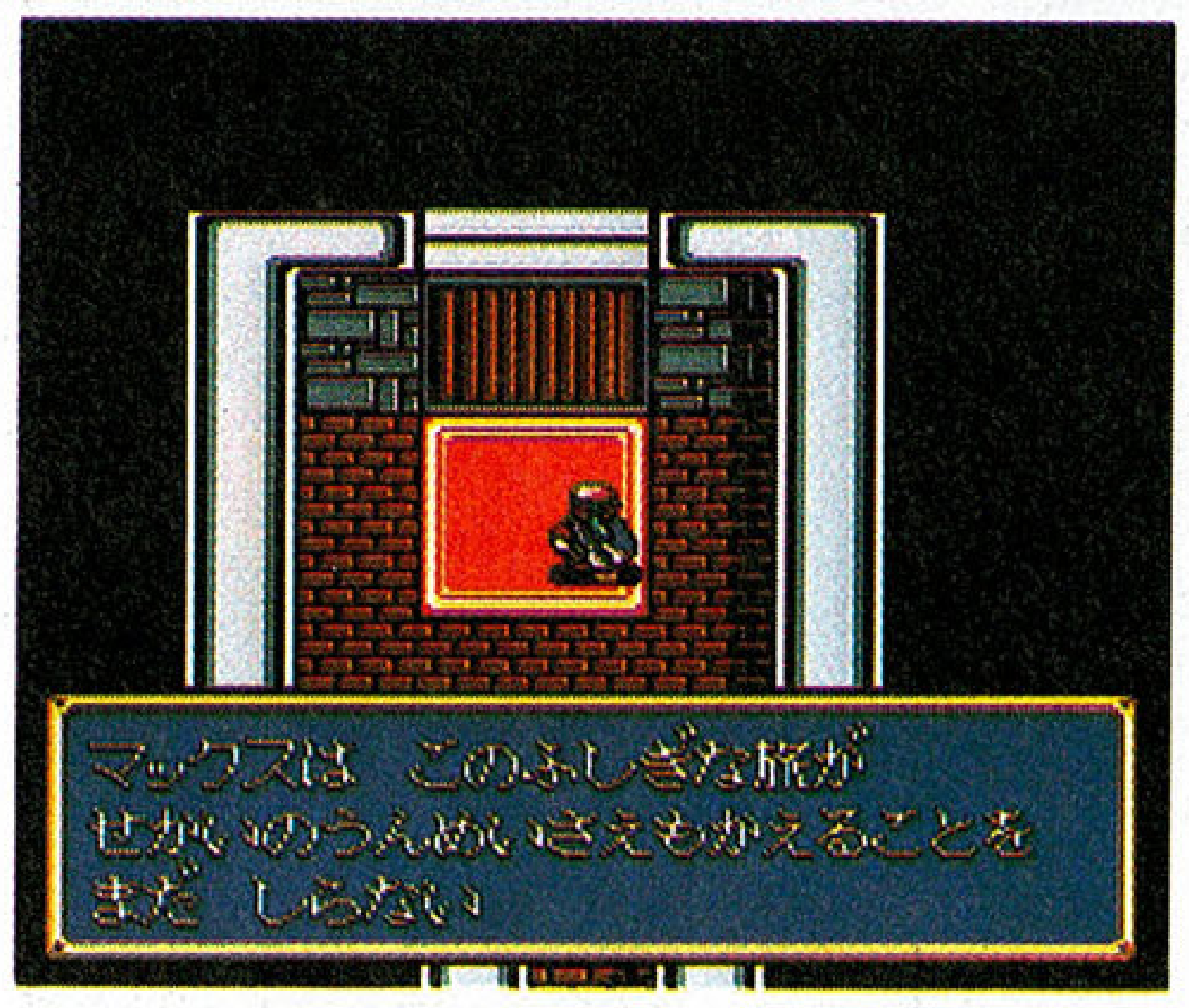


モンスター名：ダークメイジ
HP：13　MP：26
攻撃力：10　防御力：6
移動距離：5　敏捷性：9
装備：木の杖、まもりの指輪
魔法：ブレイズ レベル2

激戦をくぐり抜けたシャイニング・フォース一行 リンドリンドへ向けて、新たな出発!!

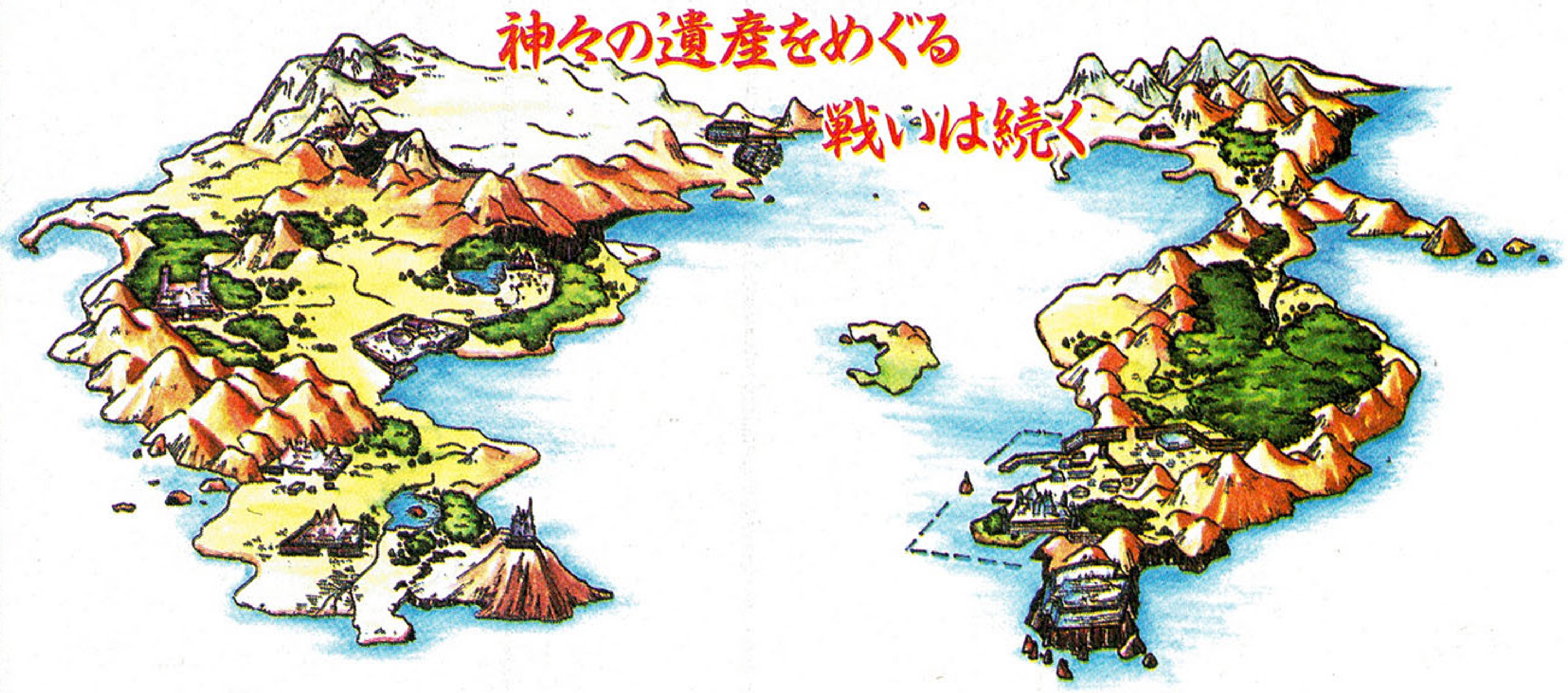
こうして第1章「ルーンファウスト軍の侵略」は幕を閉じる。

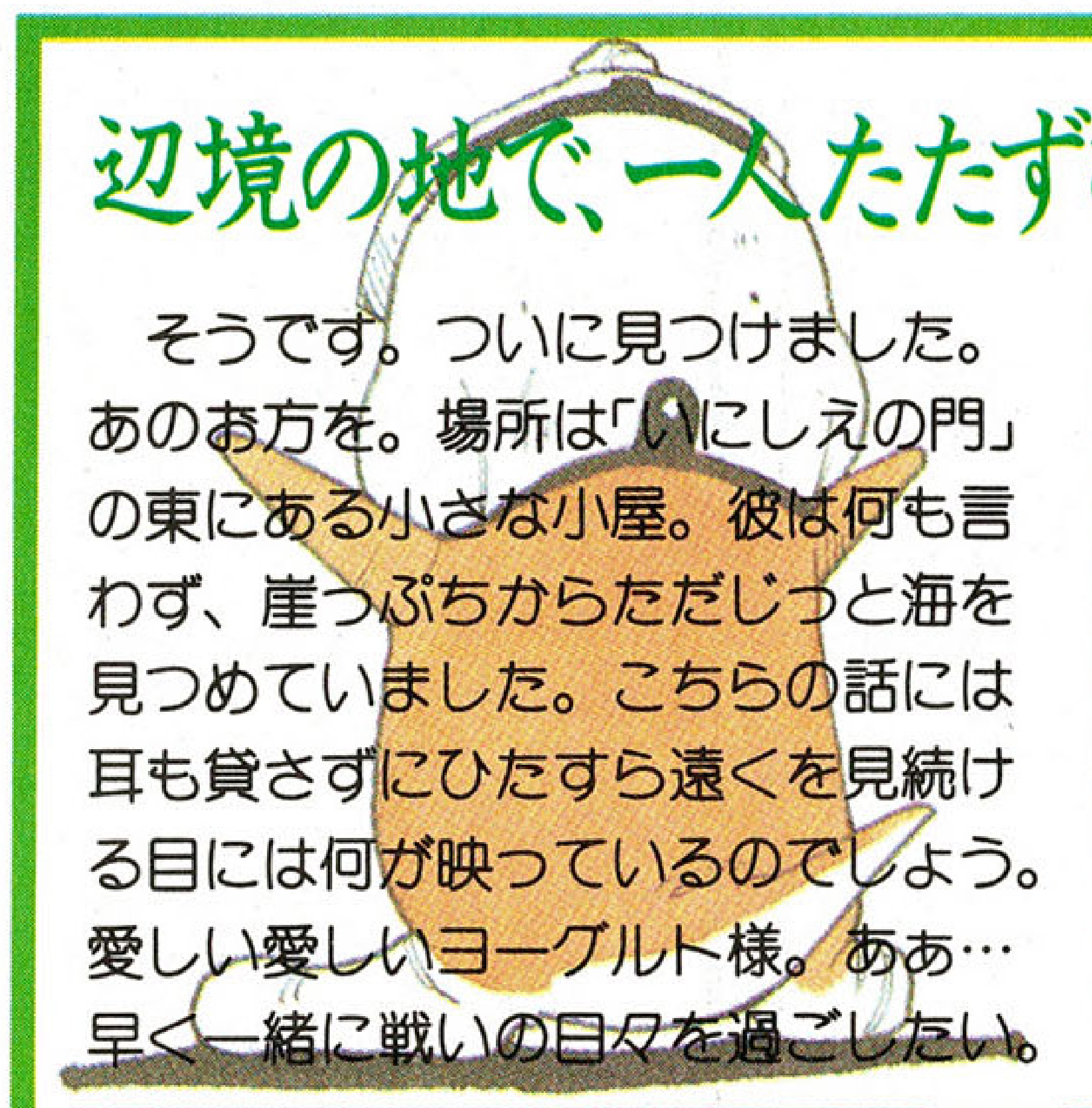
封印のカギの行方、いにしえの城の存在、宿敵カインとの決着、解かねばならぬ謎、倒さねばならぬ敵、やらねばならぬことは山のようにある。だが、己を信じ、仲間を信じて戦えばおのずと道は開ける。戦いはまだ始まったばかりだ。マックスたちの前に光あれ！



マックスは　このふしぎな旅が
せかいのうんめいさえもかえることを
まだ　しらない

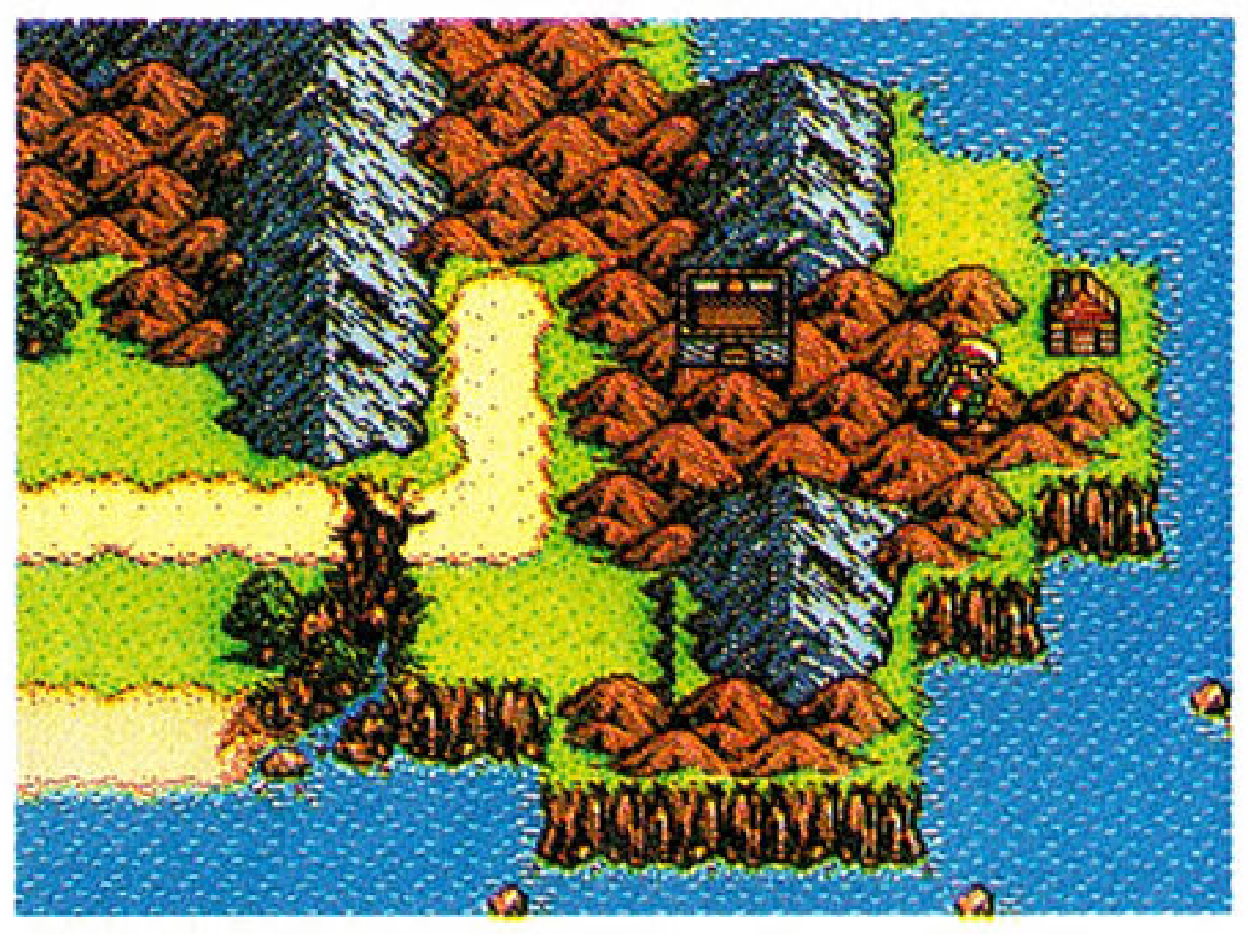
いったいこの先にどんな冒険が待っているのか。う～ワクワクするぅ



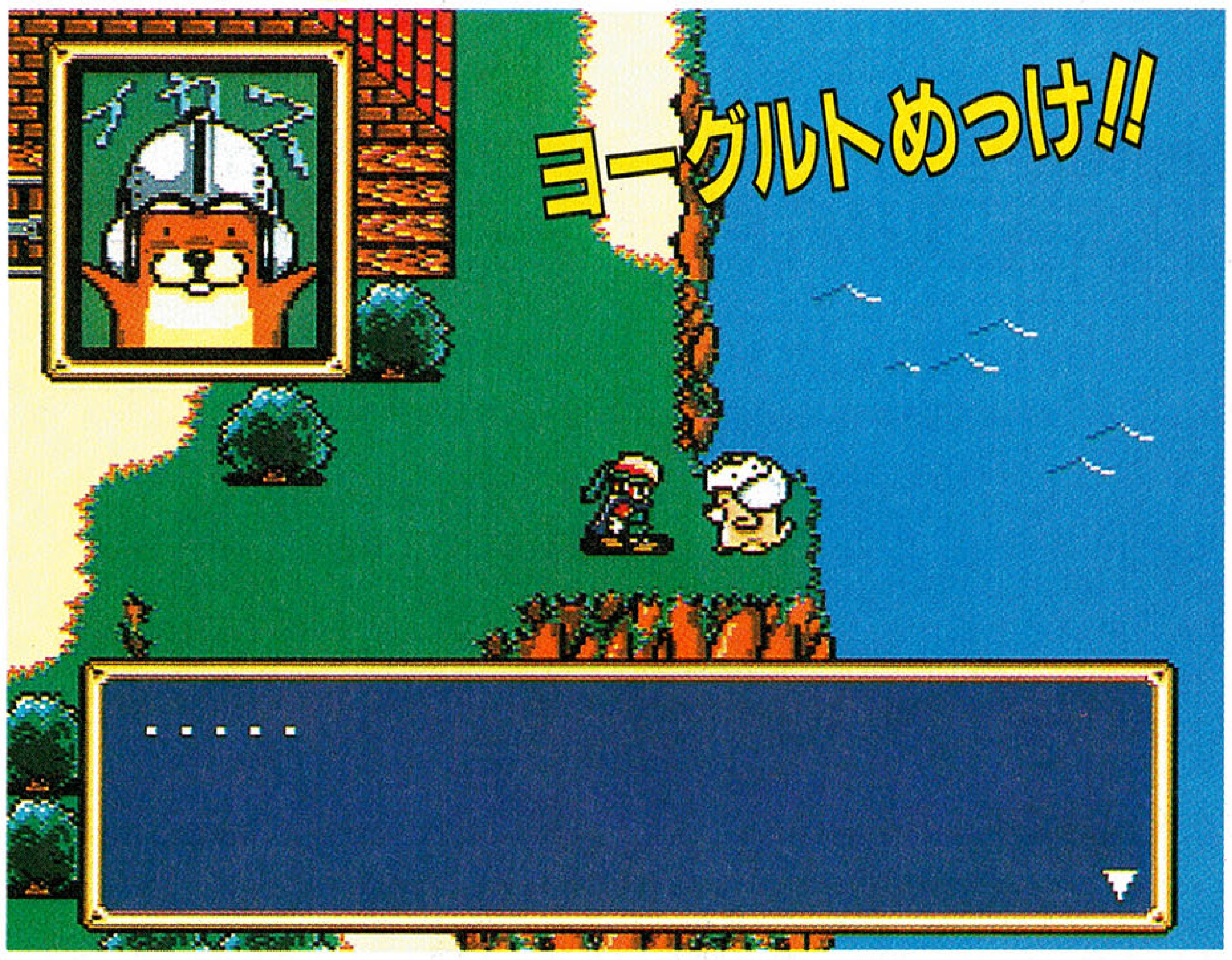


辺境の地で、一人たたずむあの人は…

そうです。ついに見つけました。あのお方を。場所は「いにしえの門」の東にある小さな小屋。彼は何も言わず、崖っぷちからただじっと海を見つめていました。こちらの話には耳も貸さずにひたすら遠くを見続ける目には何が映っているのでしょう。愛しい愛しいヨーグルト様。ああ…早く一緒に戦いの日々を過ごしたい。



この小さな小屋にあの人が…

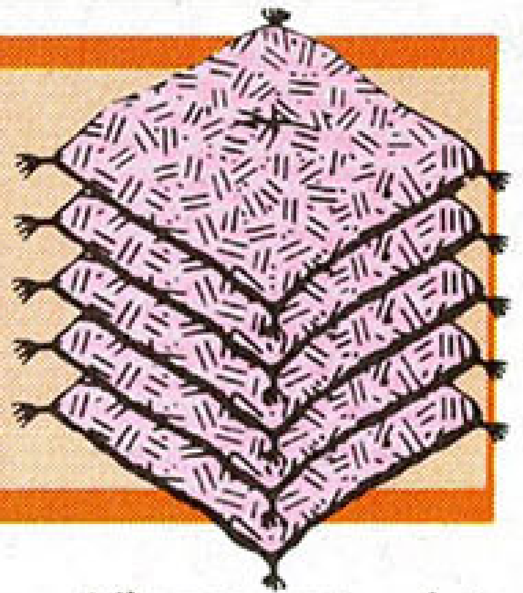


・・・・・

やっと会えたのにあなたは無言。イカスぜ！

MD シャイニング・フォース

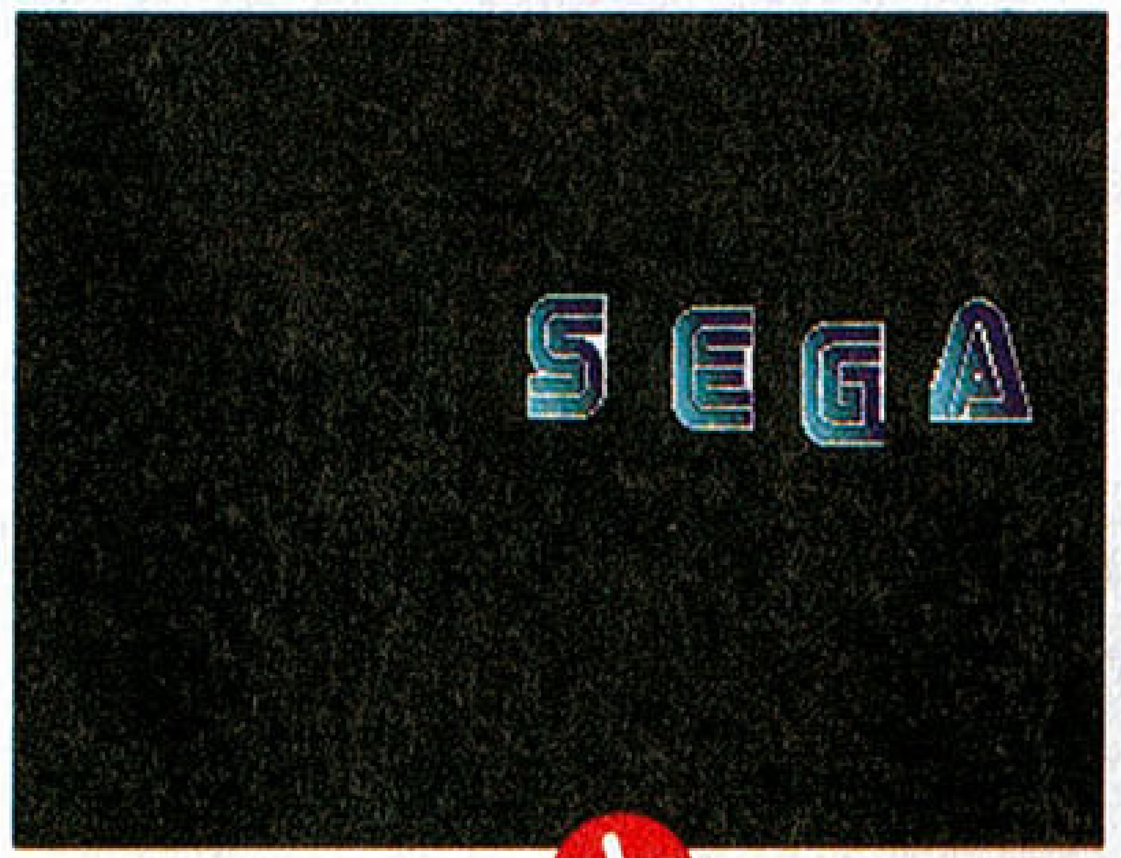
デバッグコマンド発見



このゲームのデバッグコマンドが発見された。やり方は、あらかじめ本体にパッドを2個つないでおき、2Pパッドの上とスタートを押しながら電源を入れる。SEGAのロゴが出たら、ロゴが消える前に2PパッドのA、Cを押す。あとは、普通にメッセージを飛ばしていき、冒険の記録を選んだら、「わーたのしみー！ はやくよんできかせてー！」のメッセージ表示中に、1PパッドのA、B、Cのいずれかを押し続ける。Aを押し続けた場合は、1～30まである戦闘シーンを選択することが可能で、自分のターンのときに1PパッドのA、B、Cを同時に押すと敵が全滅する。Bを押し続けた場合は、章の1～8までを選択できる。また、Cを押し続けた場合は、いきなりエンディングが始まる。

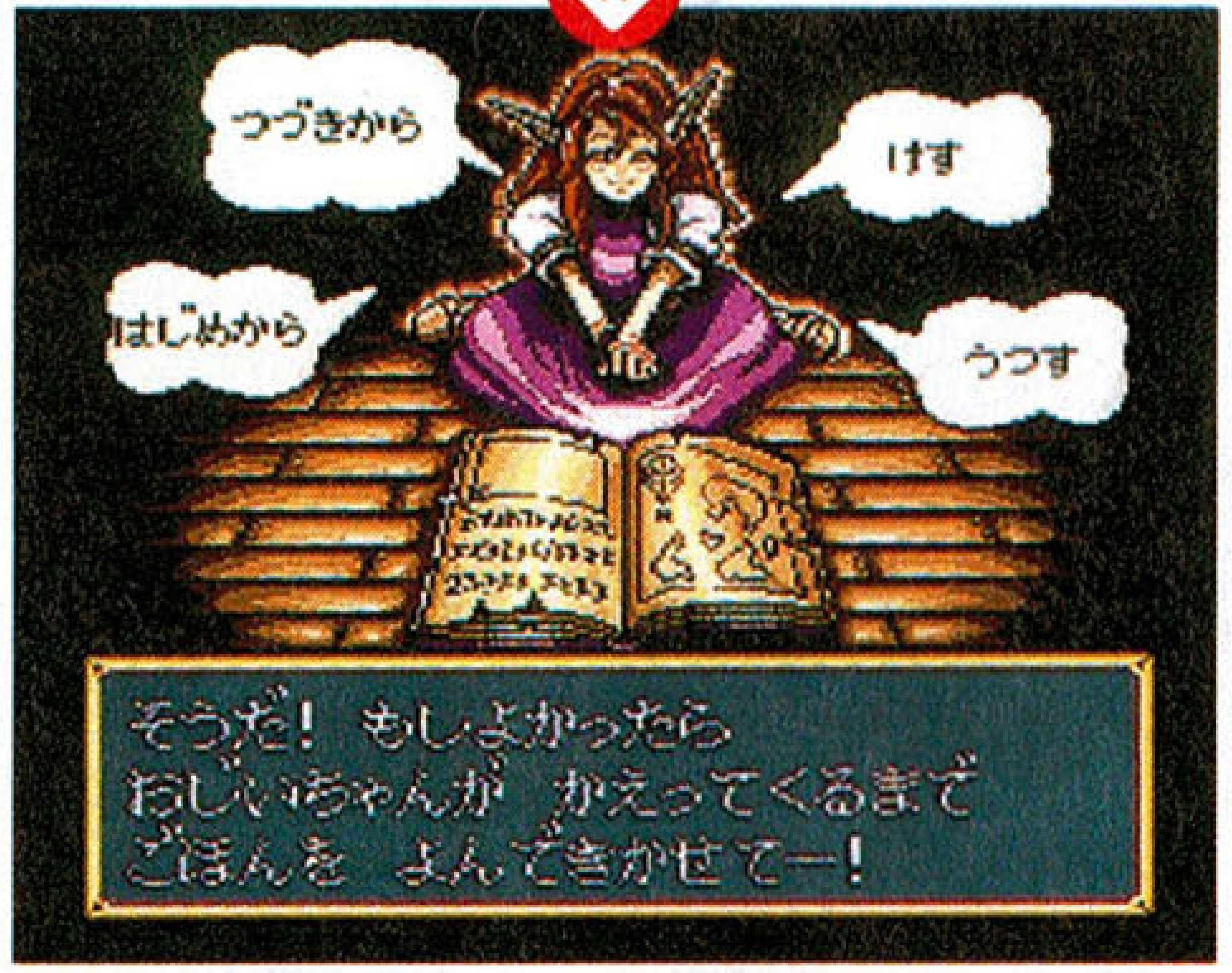
（千葉県／おたすけマン）

2Pパッドの上とスタートを押しながら電源を入れる



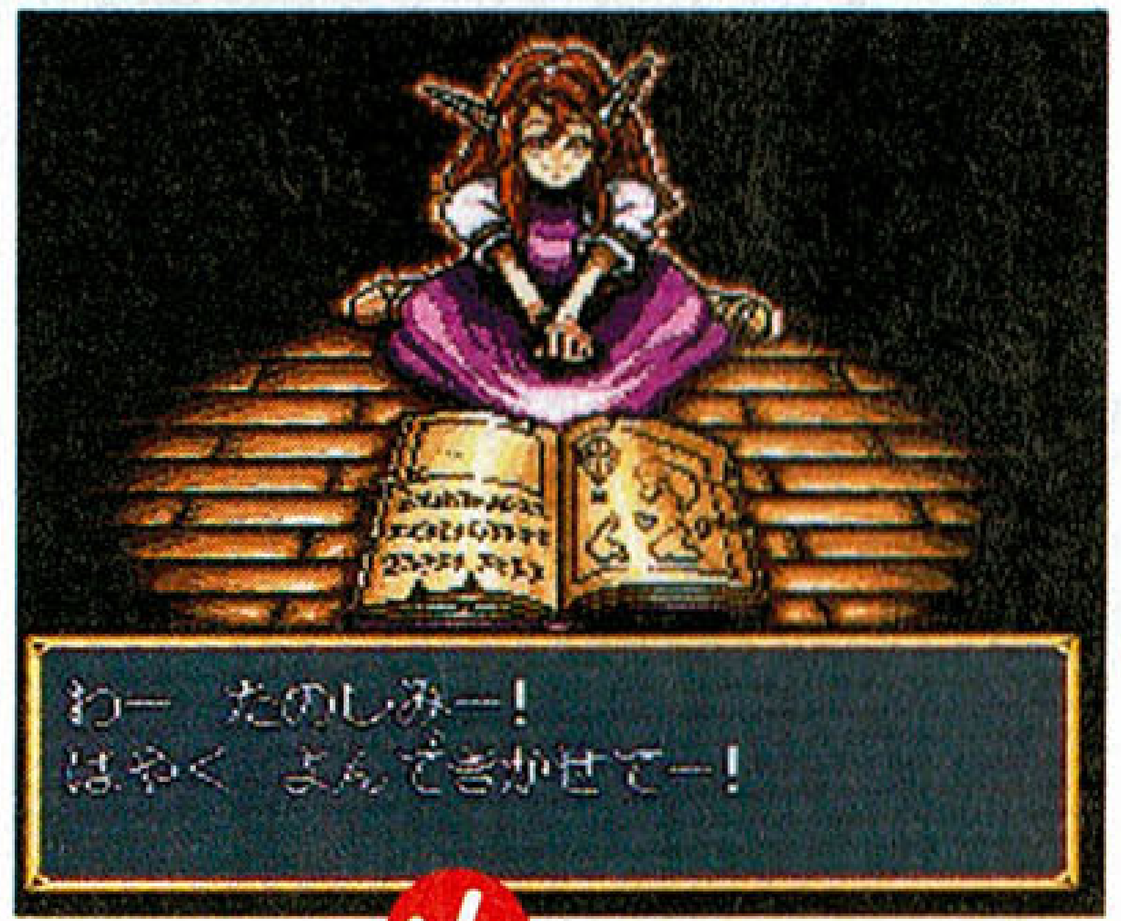
⇨このロゴが消える前に下のコマンドを入力

2PパッドのA、Cを押す



そうだ！ もしよかったら
おじいちゃんが かえってくるまで
ごほんを よんできかせてー！

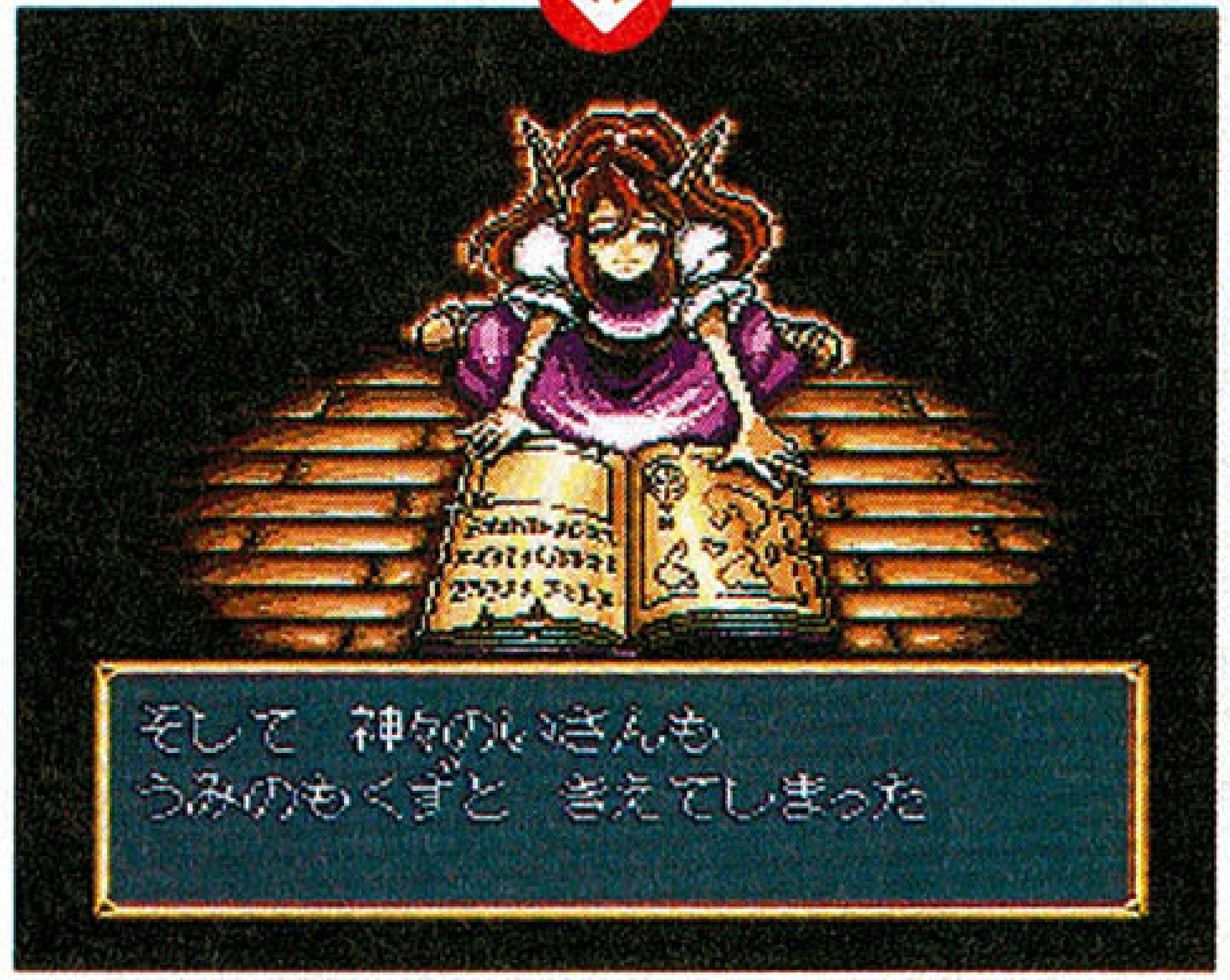
⇧あとは普通にメッセージを飛ばしていって、「つづきから」を選ぶ



わー たのしみー！
はやく よんできかせてー！

⇨このメッセージが出たらコマンドを入力する

1PパッドのA、B、Cのいずれか1つを押し続ける

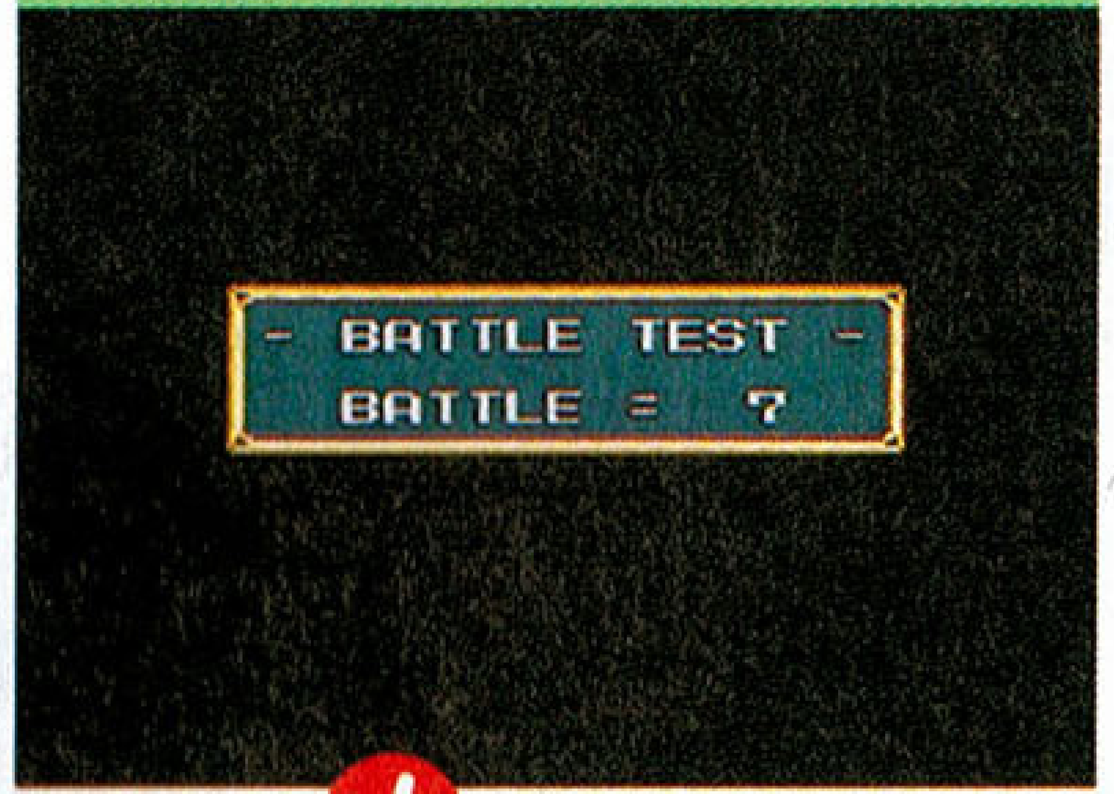


そして 神々のいさんも
うみのもくずと きえてしまった

⇧Cの場合、エンディングが始まる

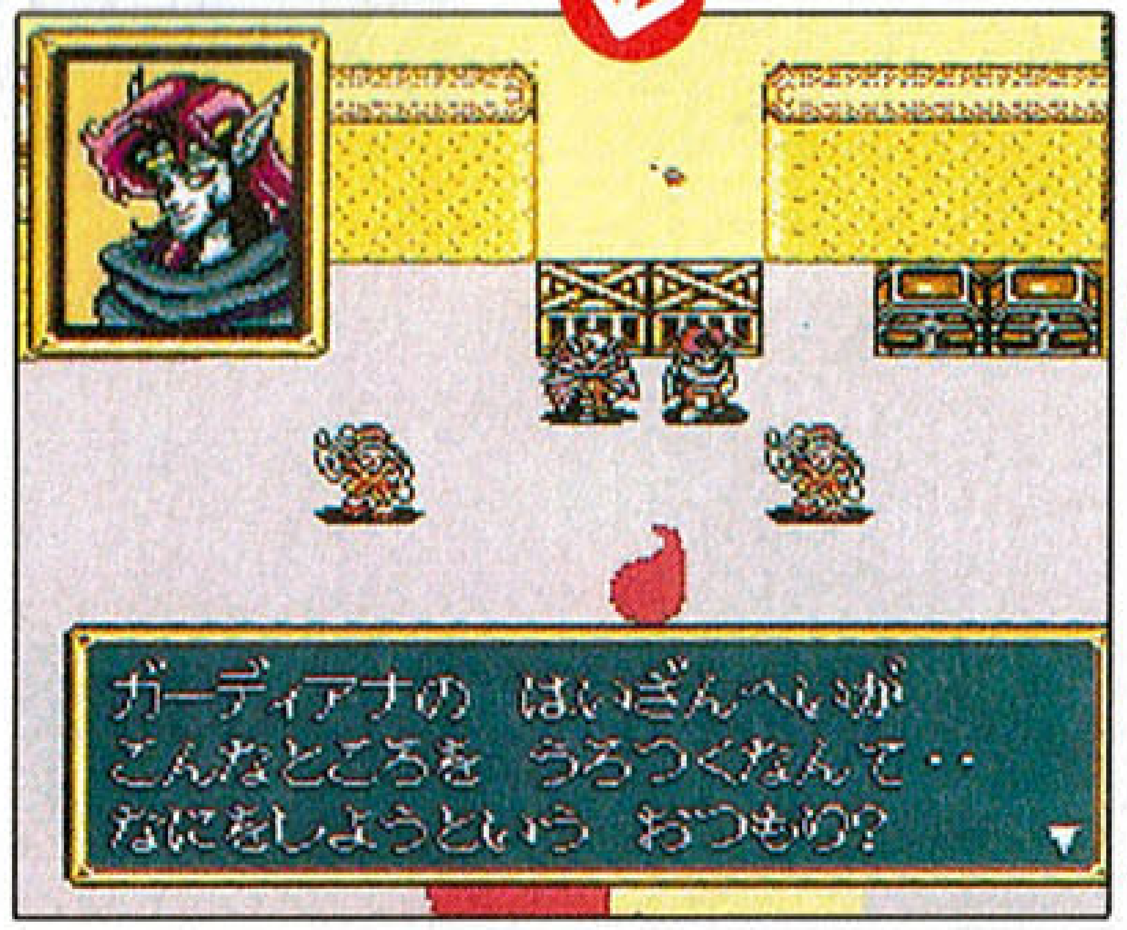
ボタンの効果	
A	戦闘の選択（1～30）
B	章の選択（1～8）
C	エンディングを見る

戦闘の選択をした場合



- BATTLE TEST -
BATTLE = 7

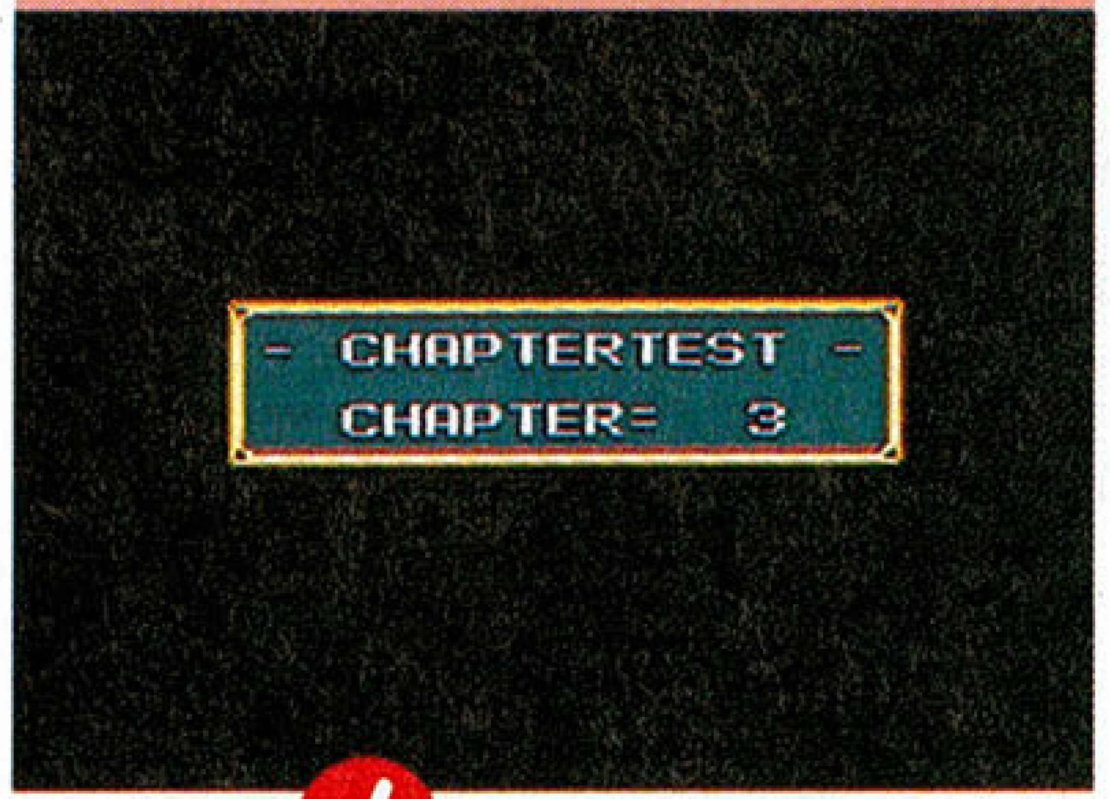
⇨1～30までの戦闘を選択することができる



ガーディアナの はいざんへいが
こんなところを うろつくなんて・・
なにをしようという おつもり？

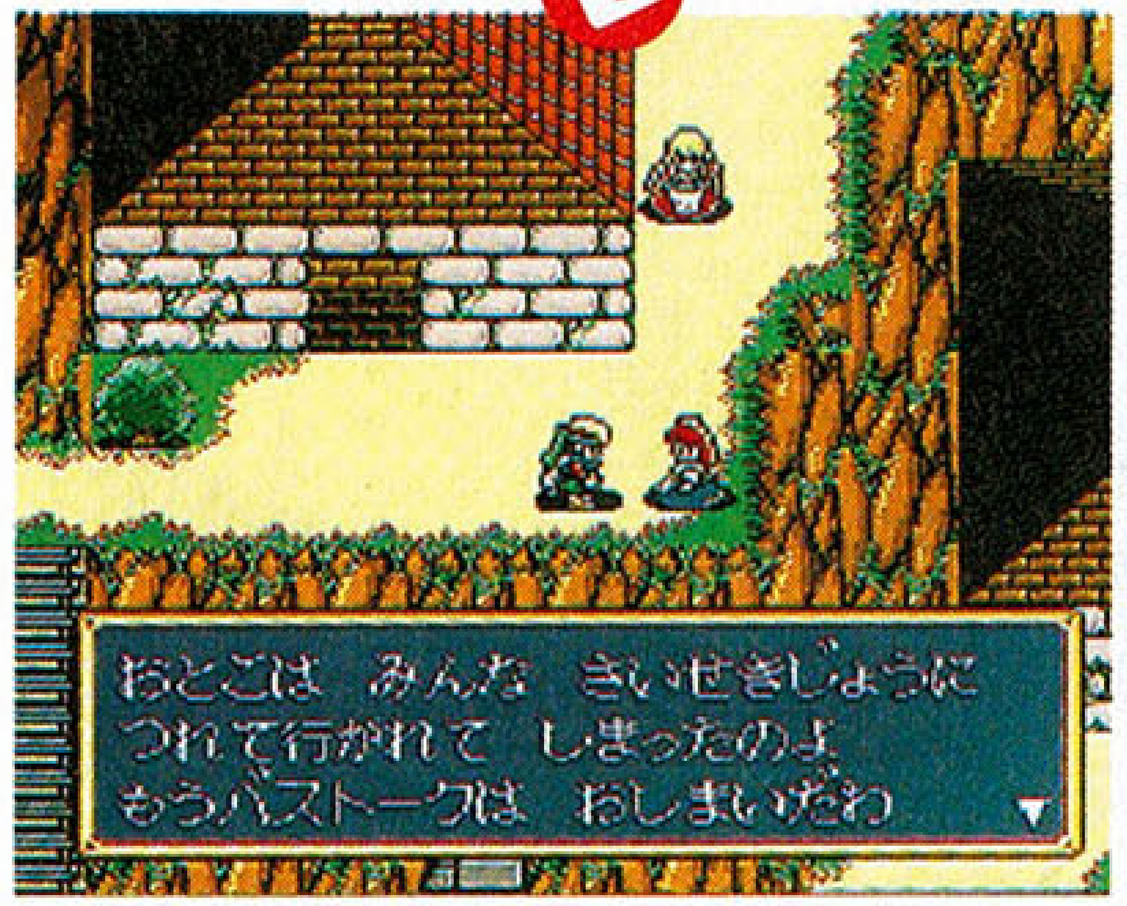
⇨ちなみにこれは戦闘シーン7だ

章の選択をした場合



- CHAPTERTEST -
CHAPTER= 3

⇨1～8までの章を選択することができる



おとこは みんな きいせきじょうに
つれて行かれて しまったのよ
もうバストークは おしまいだわ

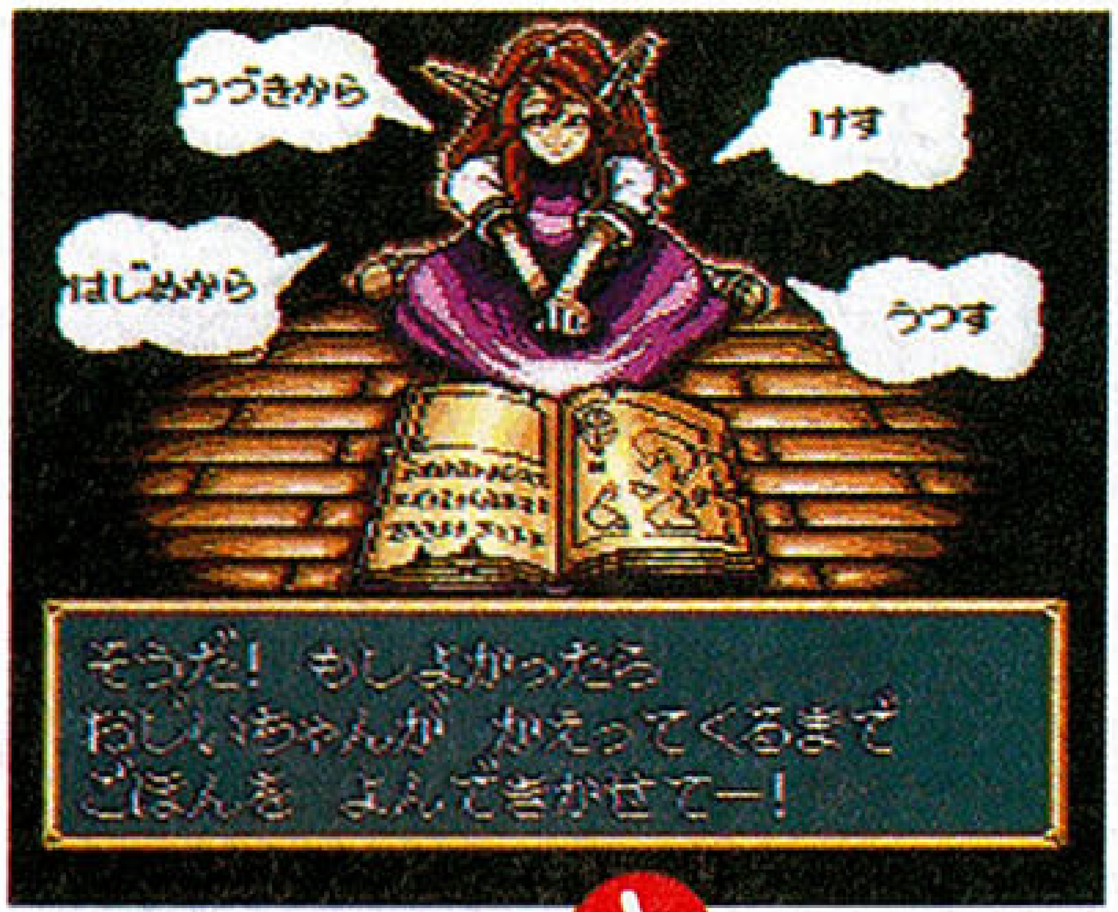
⇨これは3章の始まりだ。好きな章から始めよう

MD シャイニング・フォース

名前入力コマンド発見

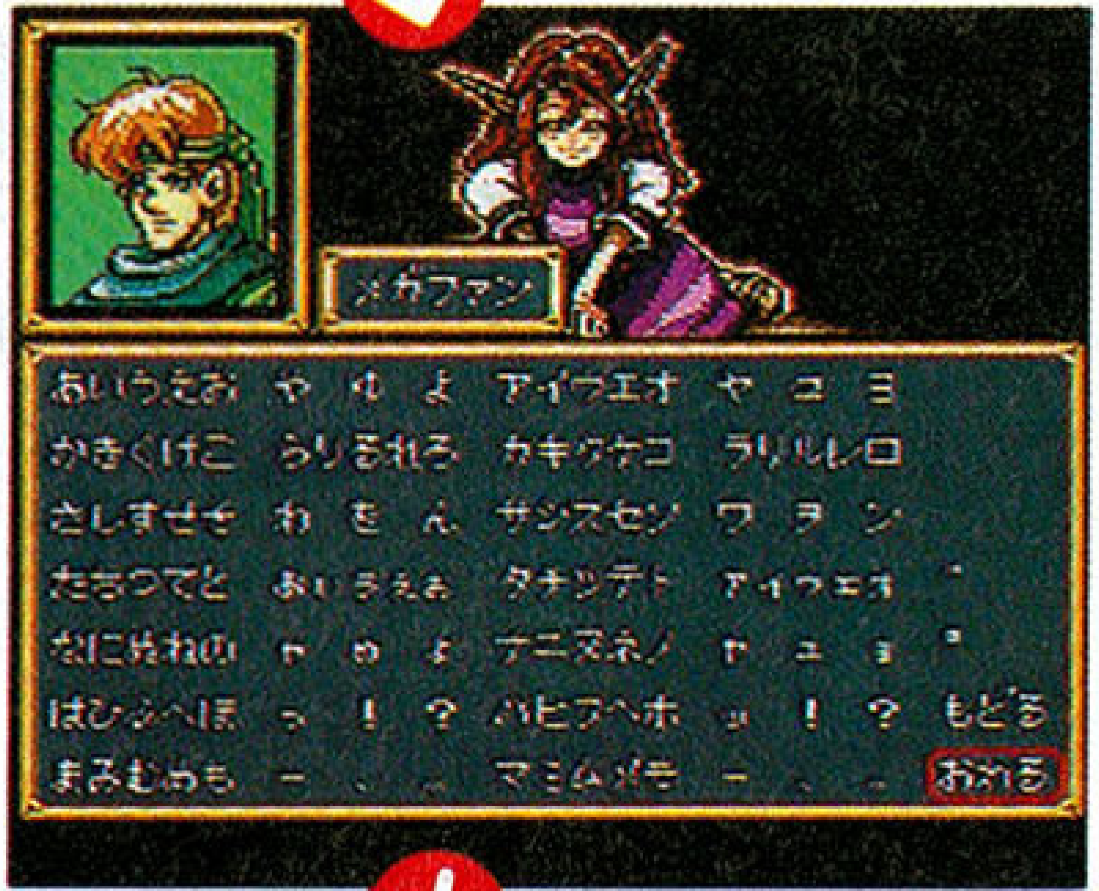
このゲームの味方の登場人物、29人の名前を登録できるウルテクが発見された。やり方は、あらかじめ本体にパッドを2個つないでおき、冒険の「はじめから」を選んで主人公の名前を登録し、「おわる」にカーソルを合わせる。そして、決定する前に2Pパッドのスタート、A、B、Cを押したまま1PパッドのAまたはCを押す。すると、残りの28人の名前を登録することができる。2人目からは、名前を登録したらすぐ「おわる」にカーソルを合わせて決定すれば、次の人物の名前が登録できる。

（千葉県／おたすけマン）


つづきから
けす
はじめから
うつす

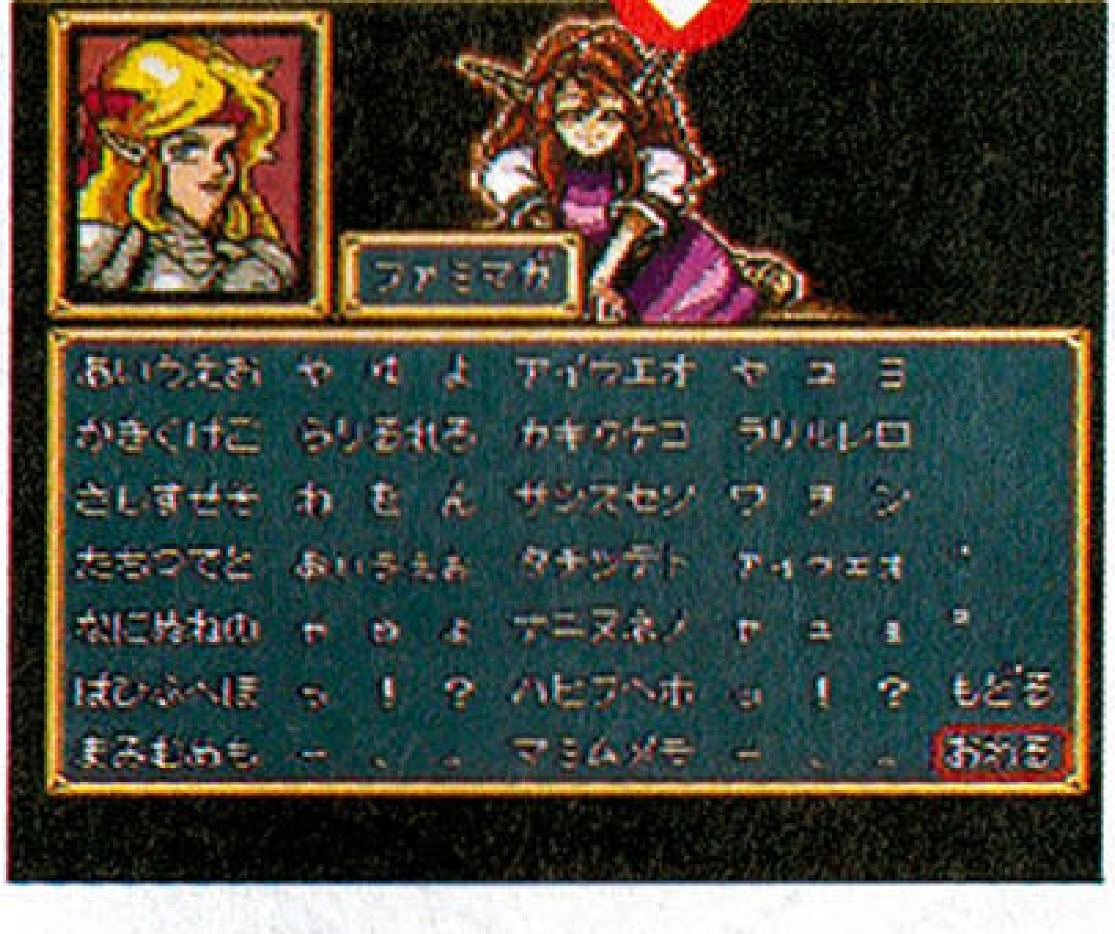
そうだ！ もしよかったら
おじいちゃんが かえってくるまで
ごほんを よんできかせてー！

冒険の「はじめから」を選ぼう

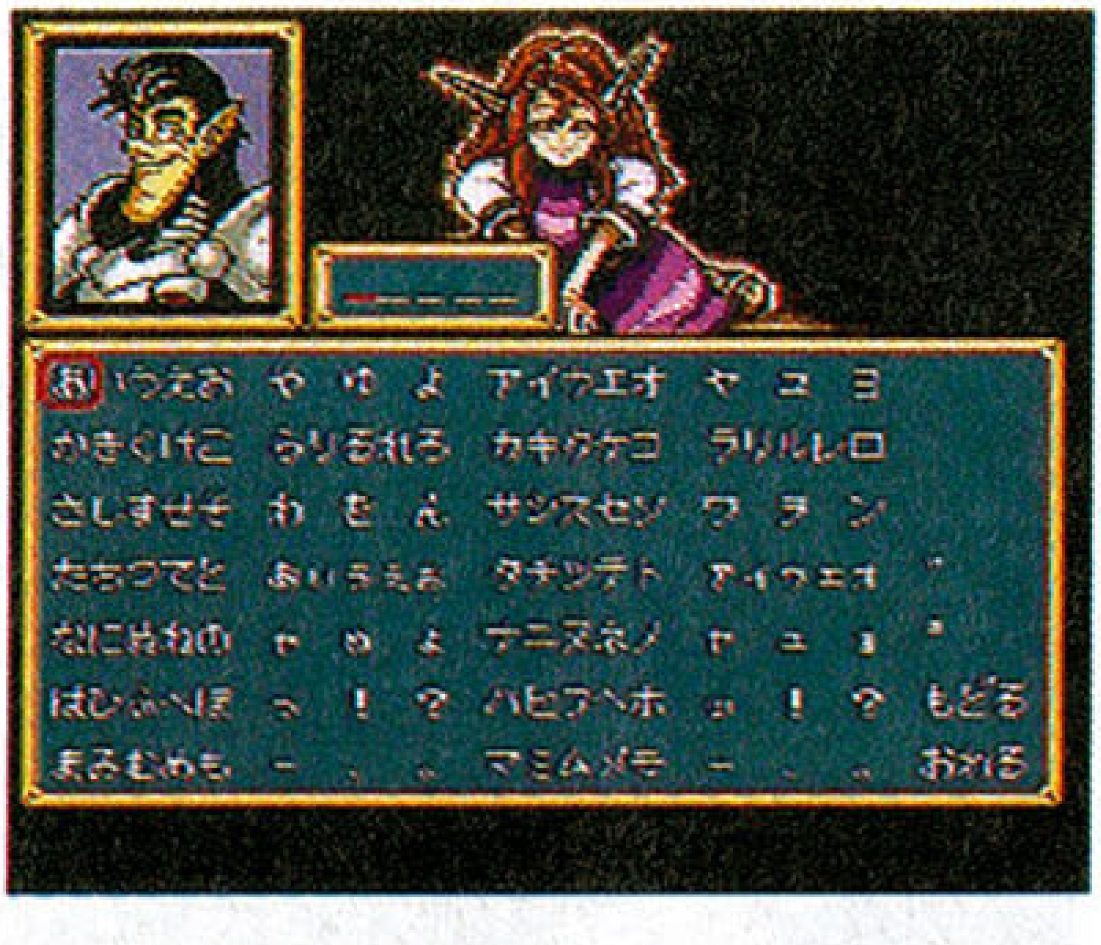

メガファン
あいうえお や ゆ よ アイウエオ ヤ ユ ヨ
かきくけこ らりるれろ カキクケコ ラリルレロ
さしすせそ わ を ん サシスセソ ワ ヲ ン
たちつてと ぁぃぅぇぉ タチツテト ァィゥェォ ゛
なにぬねの ゃ ゅ ょ ナニヌネノ ャ ュ ョ ゜
はひふへほ っ ！ ？ ハヒフヘホ ッ ！ ？ もどる
まみむめも ー 、 。 マミムメモ ー 、 。 おわる

「おわる」にカーソルを合わせコマンドを入力

2Pパッドのスタート、A、B、Cを押したまま1PパッドのAまたはCを押す


ファミマガ
あいうえお や ゆ よ アイウエオ ヤ ユ ヨ
かきくけこ らりるれろ カキクケコ ラリルレロ
さしすせそ わ を ん サシスセソ ワ ヲ ン
たちつてと ぁぃぅぇぉ タチツテト ァィゥェォ ゛
なにぬねの ゃ ゅ ょ ナニヌネノ ャ ュ ョ ゜
はひふへほ っ ！ ？ ハヒフヘホ ッ ！ ？ もどる
まみむめも ー 、 。 マミムメモ ー 、 。 おわる

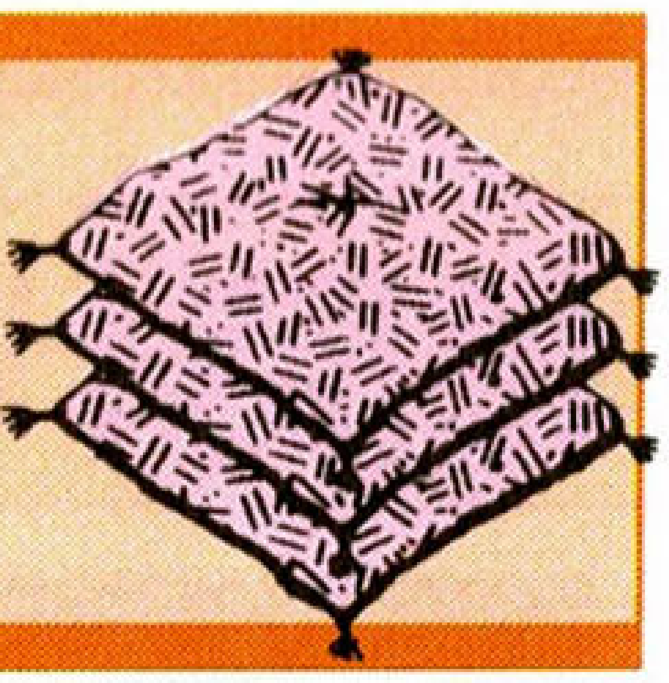
あとは、「おわる」にして決定すればいい


あいうえお や ゆ よ アイウエオ ヤ ユ ヨ
かきくけこ らりるれろ カキクケコ ラリルレロ
さしすせそ わ を ん サシスセソ ワ ヲ ン
たちつてと ぁぃぅぇぉ タチツテト ァィゥェォ ゛
なにぬねの ゃ ゅ ょ ナニヌネノ ャ ュ ョ ゜
はひふへほ っ ！ ？ ハヒフヘホ ッ ！ ？ もどる
まみむめも ー 、 。 マミムメモ ー 、 。 おわる

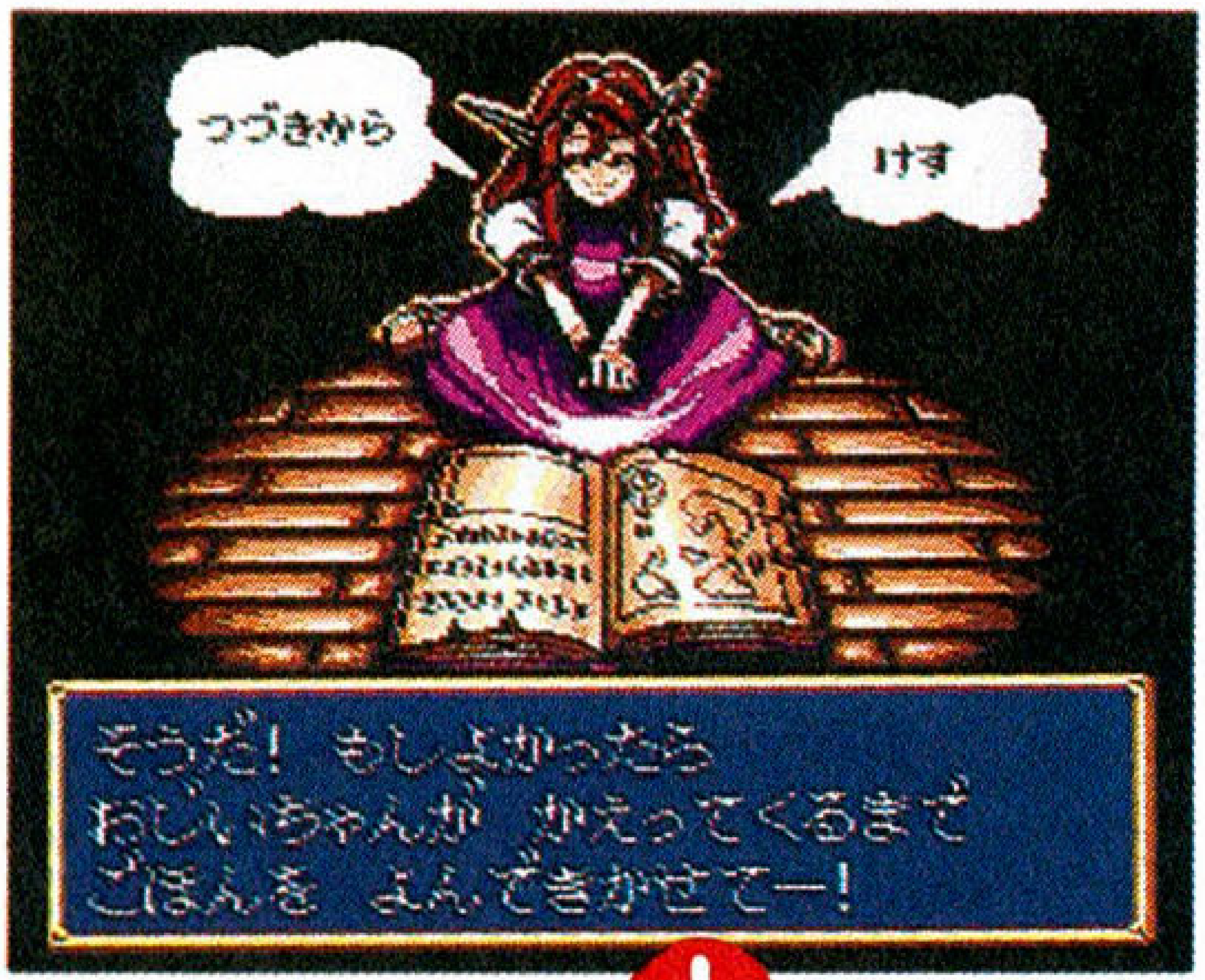
これで主人公以下29人の名前が登録可能になる

MD シャイニング・フォース ～神々の遺産～

サウンドテスト発見

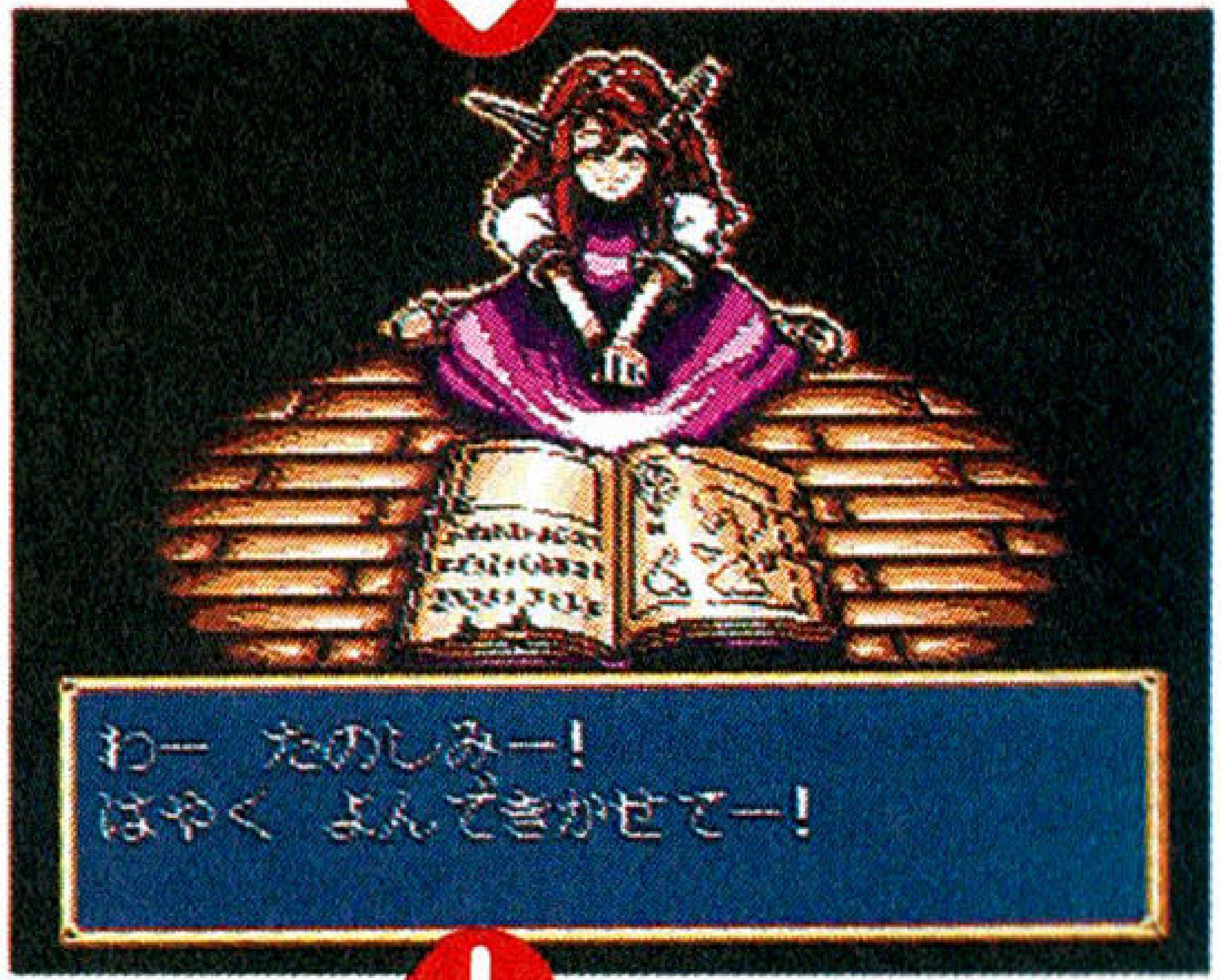


このゲームのサウンドテストが発見された。やり方は、一度エンディングを見てから、リセットしてオープニング画面に戻り、「つづきから」を選ぶ。女の子の「わーたのしみー！　はやくよんできかせてー！」のメッセージ表示中に下とスタートを押したままA、B、Cのいずれかを押す。すると、楽器を持ったキャラが出てきて、サウンドテストができる。サウンドが31曲と、効果音が39曲の全70曲を聴ける。　（宮城県／ネイ）



そうだ！ もしよかったら
おじいちゃんが かえってくるまで
ごほんを よんできかせてー！

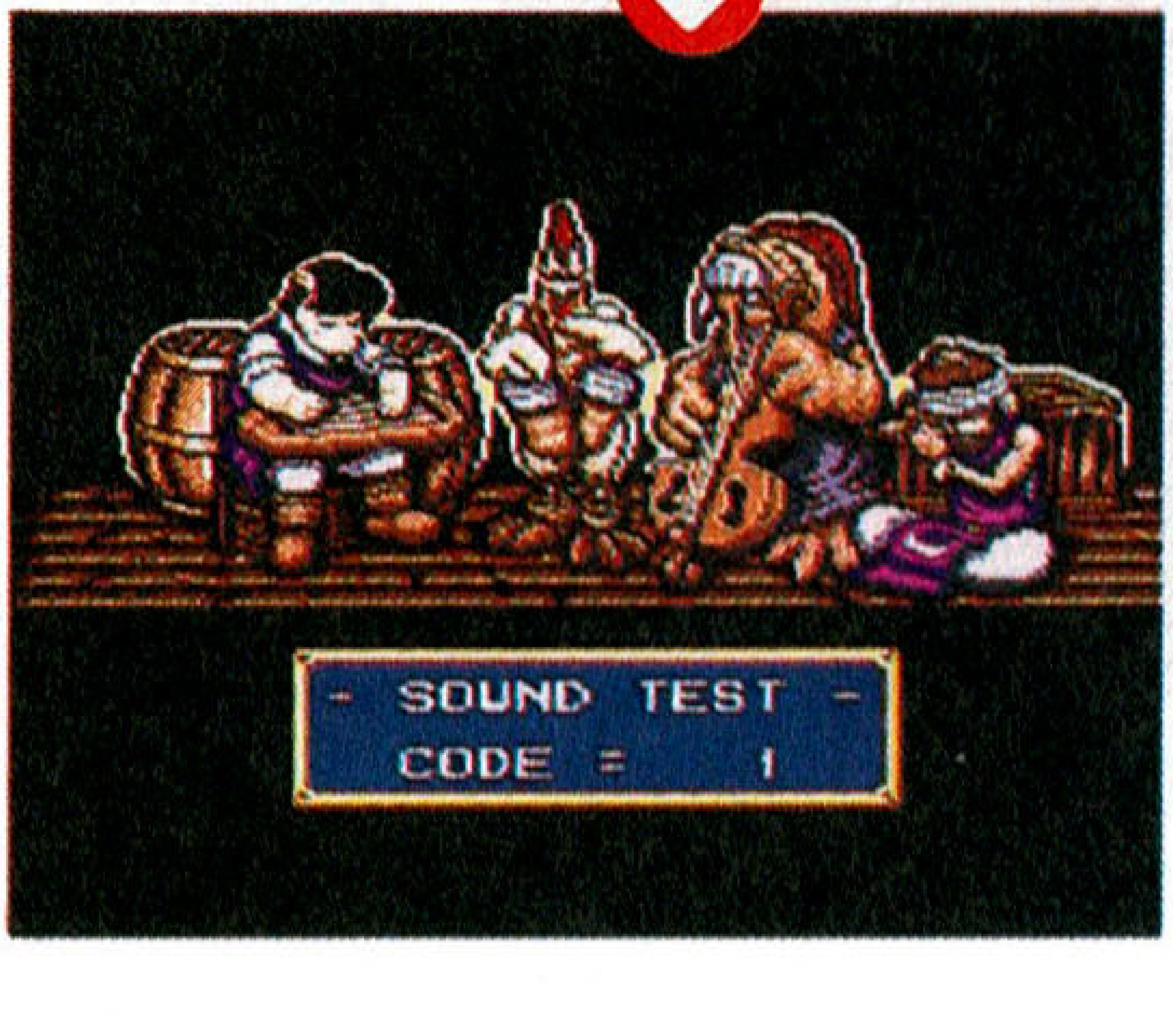
エンディングを見たあとリセットして続ける



わー たのしみー！
はやく よんできかせてー！

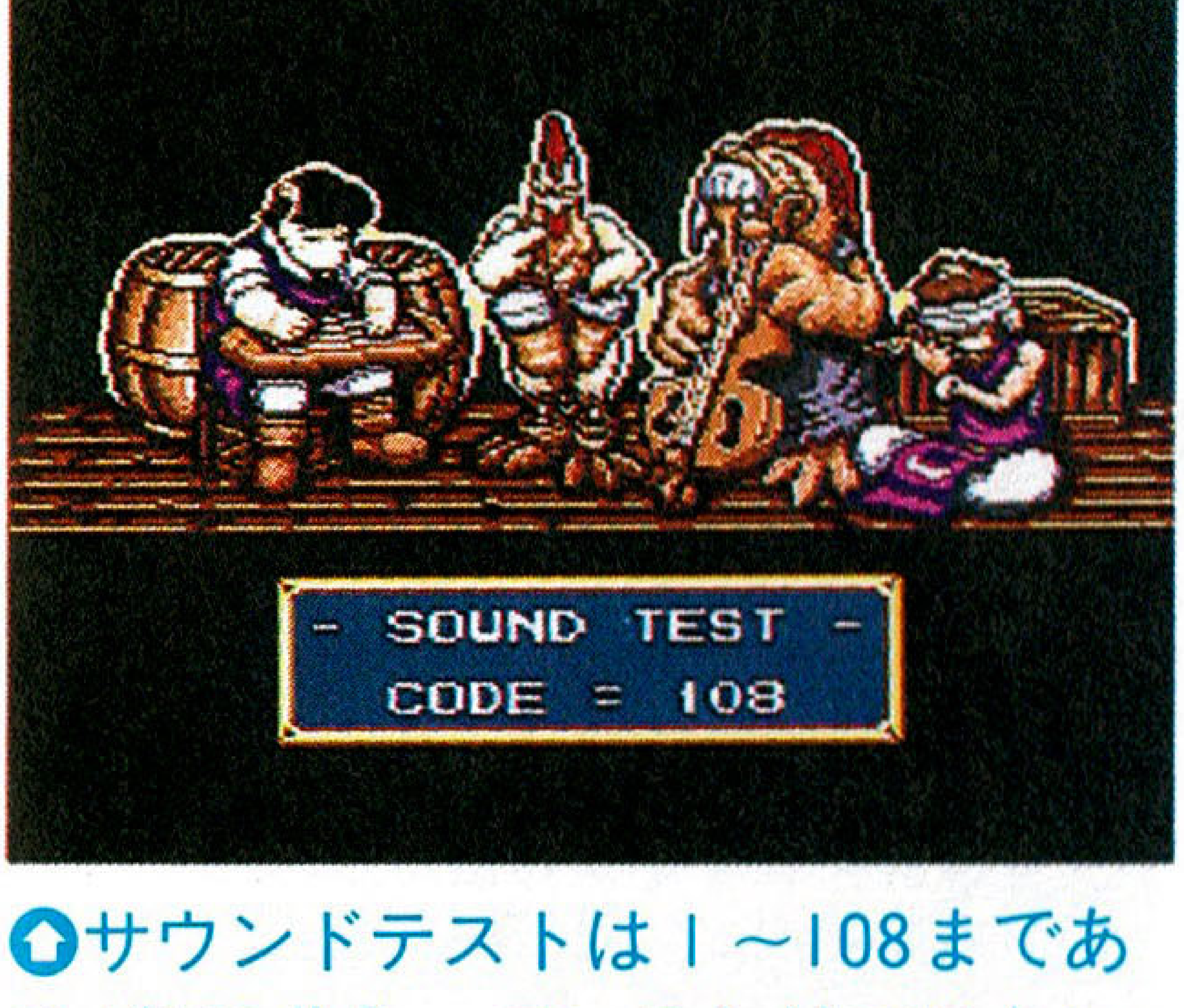
このメッセージが出たら下のコマンドを入力

下とスタートを押したままA、B、Cのいずれかを押す



- SOUND TEST -
CODE = 1

楽器を持ったキャラクタが登場する



- SOUND TEST -
CODE = 108

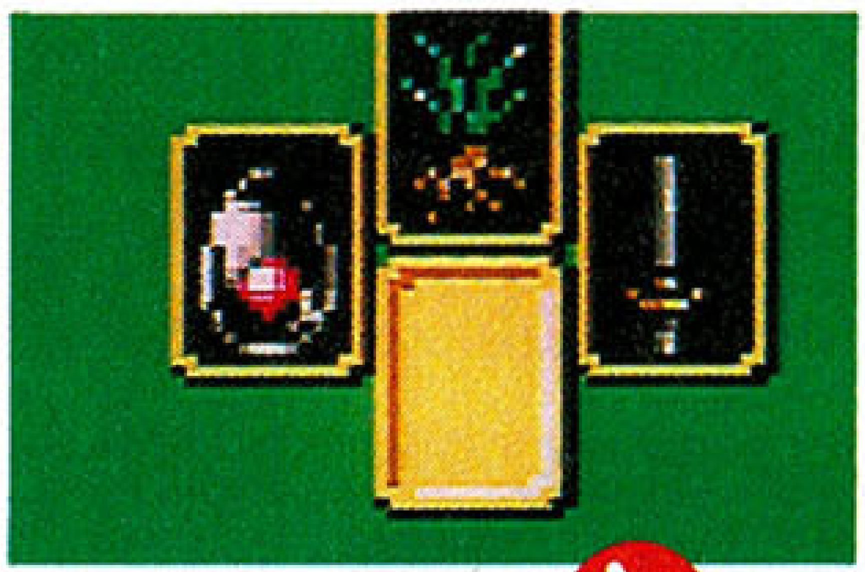
サウンドテストは1～108まであるが108曲入っているわけではない

MD シャイニング・フォース 神々の遺産

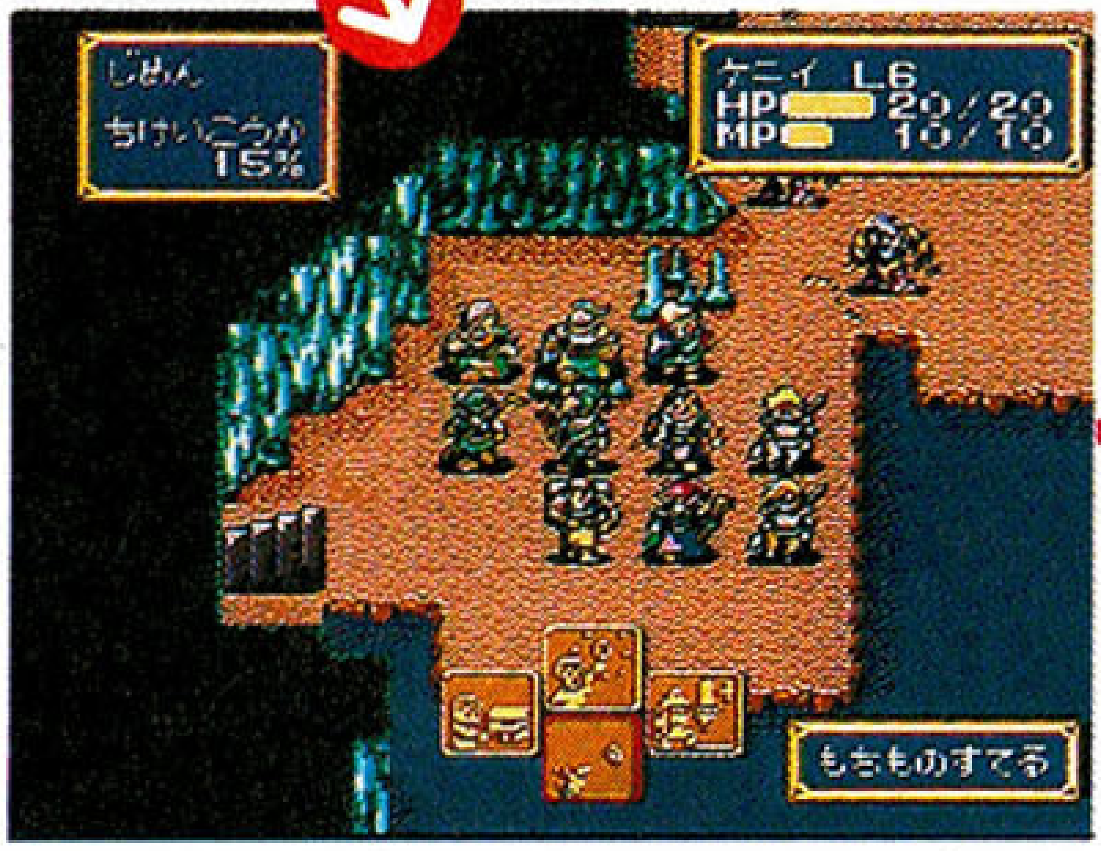
3

アイテムを増やす

このゲームに、１つしかないアイテムを増やす方法が発見された。やり方は、「もちもの」表示の左に増やしたいアイテムを、上にいらないアイテムを置く。アイテムの位置を変えたいときは、自分自身に「もちものわたす」を繰り返せばいい。戦闘中、「もちもの」表示の上にあるアイテムを捨てる。そのあとリターンで町に戻り、道具屋か武器屋に行く。そこで「ほりだしもの」を見ると、増やしたかったアイテムが必ず商品として並んでいる。　（宮城県／タップ）



こんなふうにアイテムを置く。ドミンゴ卵を増やしてみよう

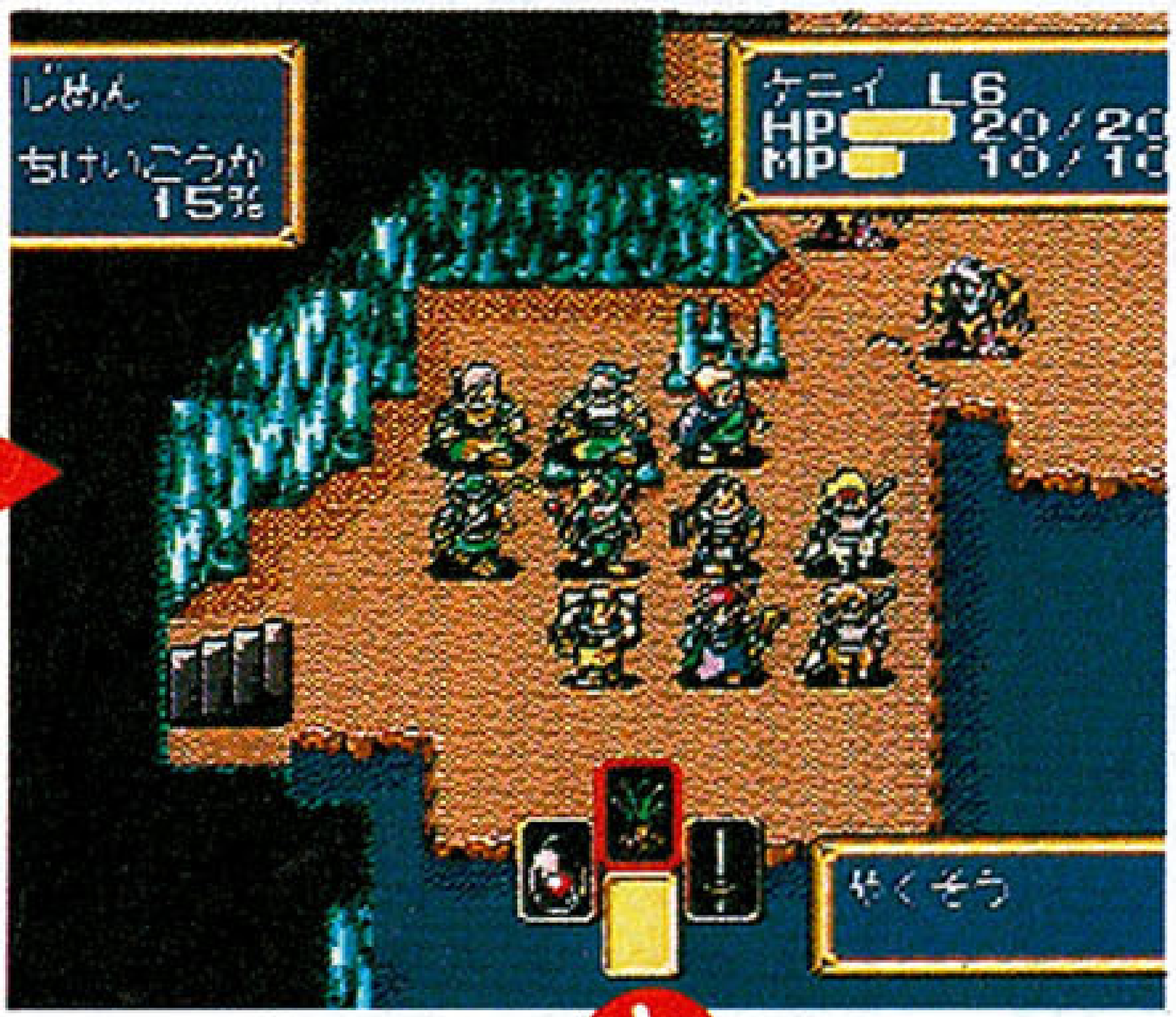


じめん
ちけいこうか
15%

ケニイ L6
HP 20/20
MP 10/10

もちものすてる

戦闘に入ったら、「もちものすてる」を選ぶ

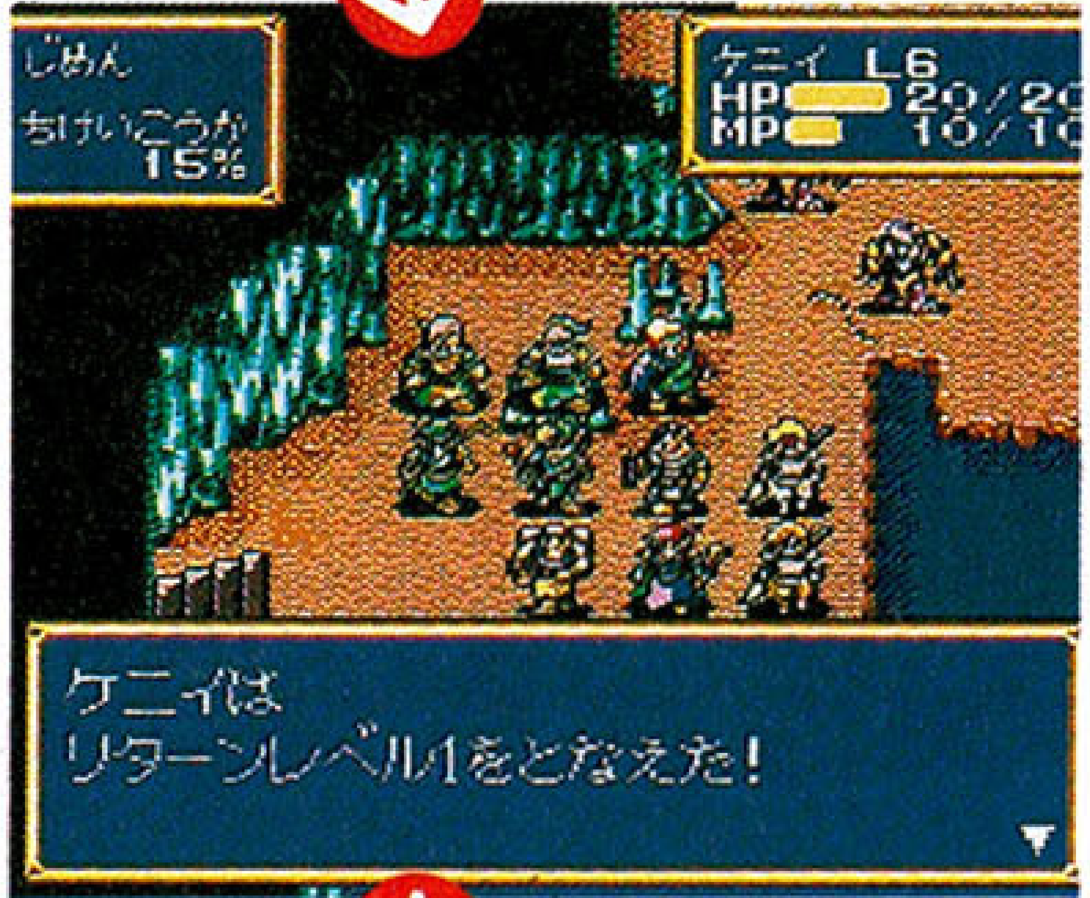


じめん
ちけいこうか
15%

ケニイ L6
HP 20/2
MP 10/1

やくそう

上の位置の薬草を捨てる

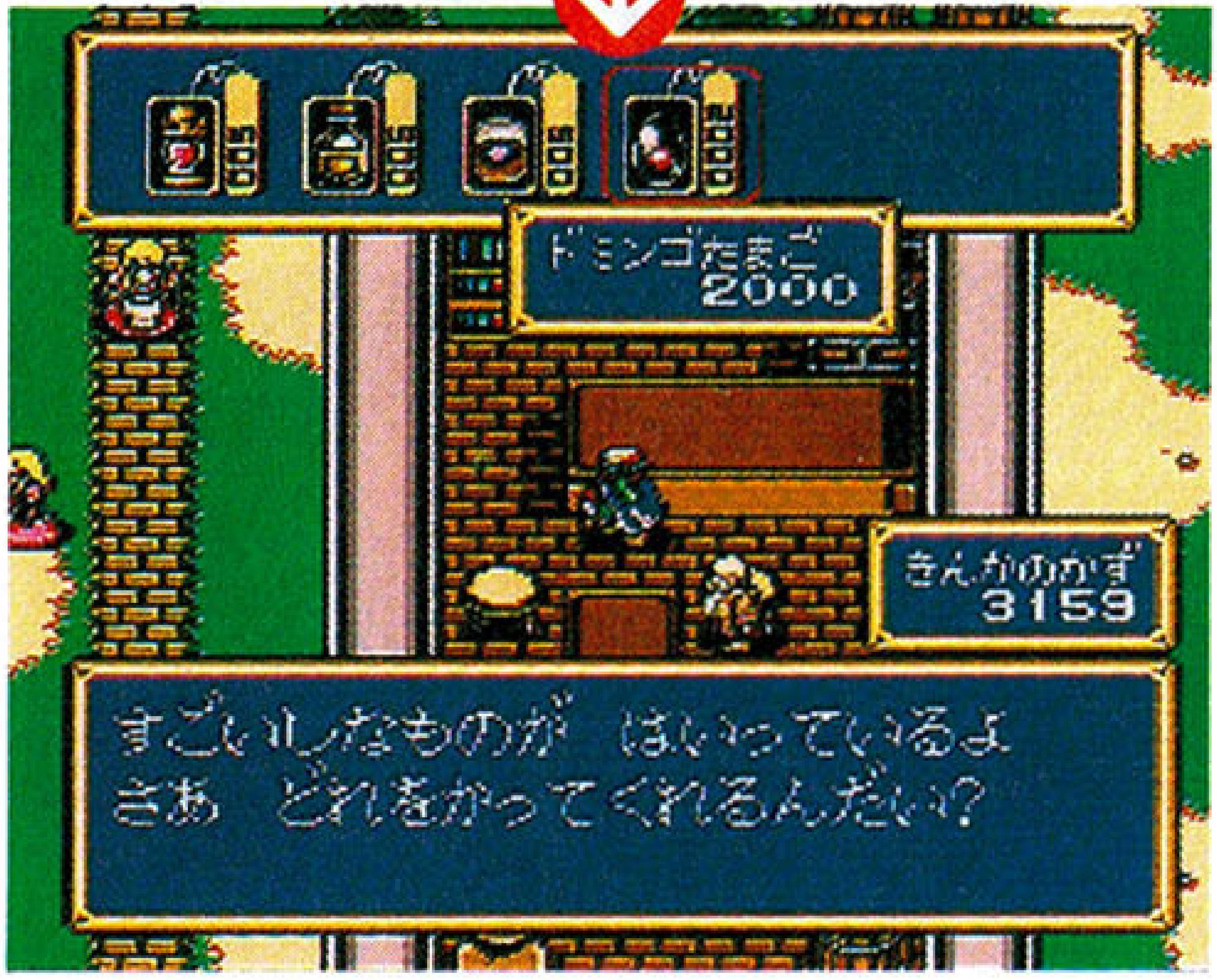


じめん
ちけいこうか
15%

ケニイ L6
HP 20/2
MP 10/1

ケニイは
リターンレベル1をとなえた!

リターンの魔法で町に帰るのだ



ドミンゴたまご
2000

きんかのかず
3159

すごいしなものが　はいっているよ
さあ　どれをかってくれるんだい?

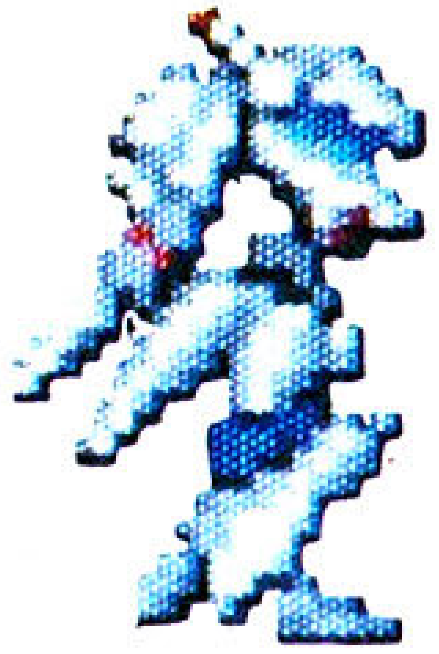
道具屋に行ってみた。なんと「ほりだしもの」にドミンゴ卵がある

重装機兵レイノス

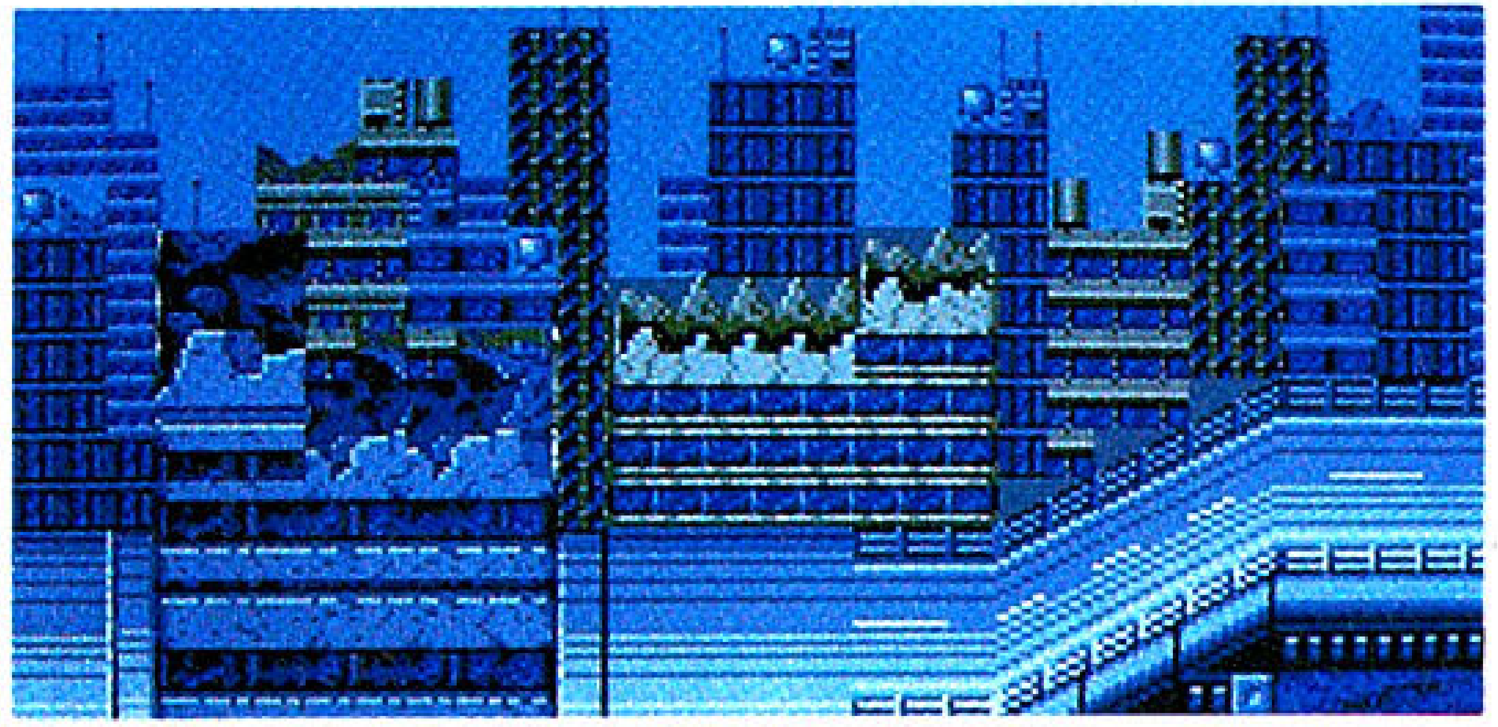
●メサイヤ(NCS)／来春予定／価格未定／SHT

リアルでぶあつい!?

超マニアックなメカ設定にＳＦファンが、はやくも驚喜乱舞か？来春まで待ってちょーだいっ。



これが、自然のレイノス。白い自機は、ＳＦアニメの伝統。

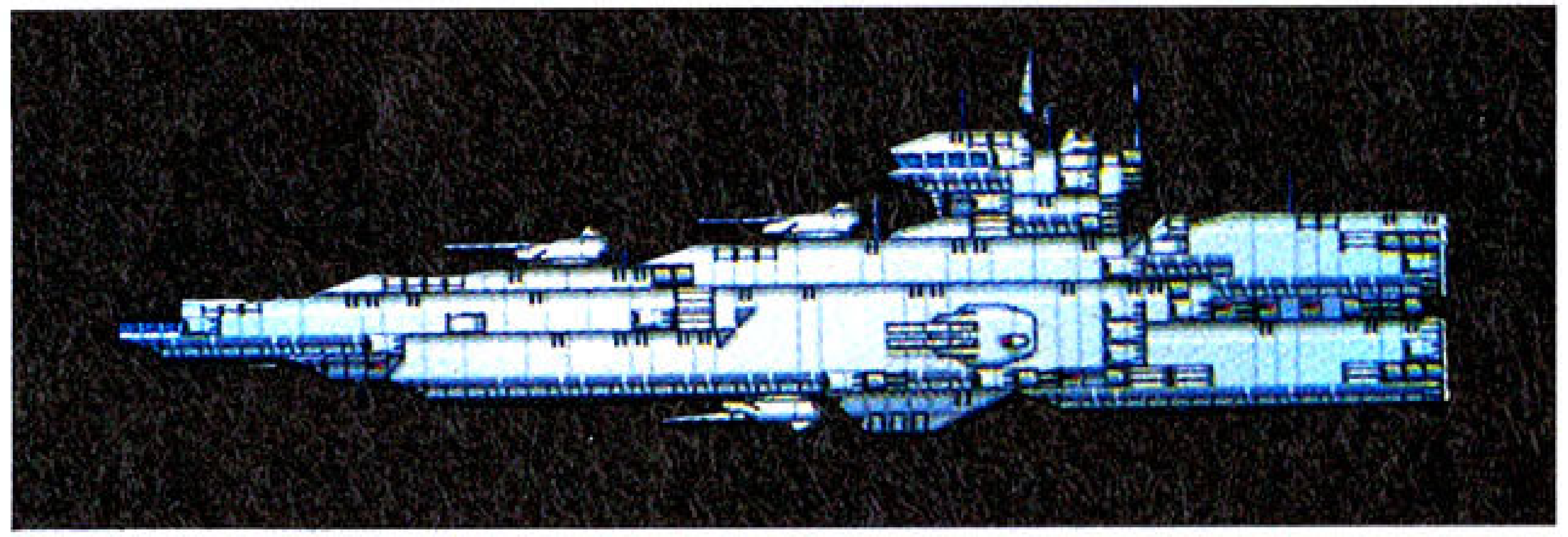


スペースコロニーの内部。コロニーの中で暴れちゃイカンよ。

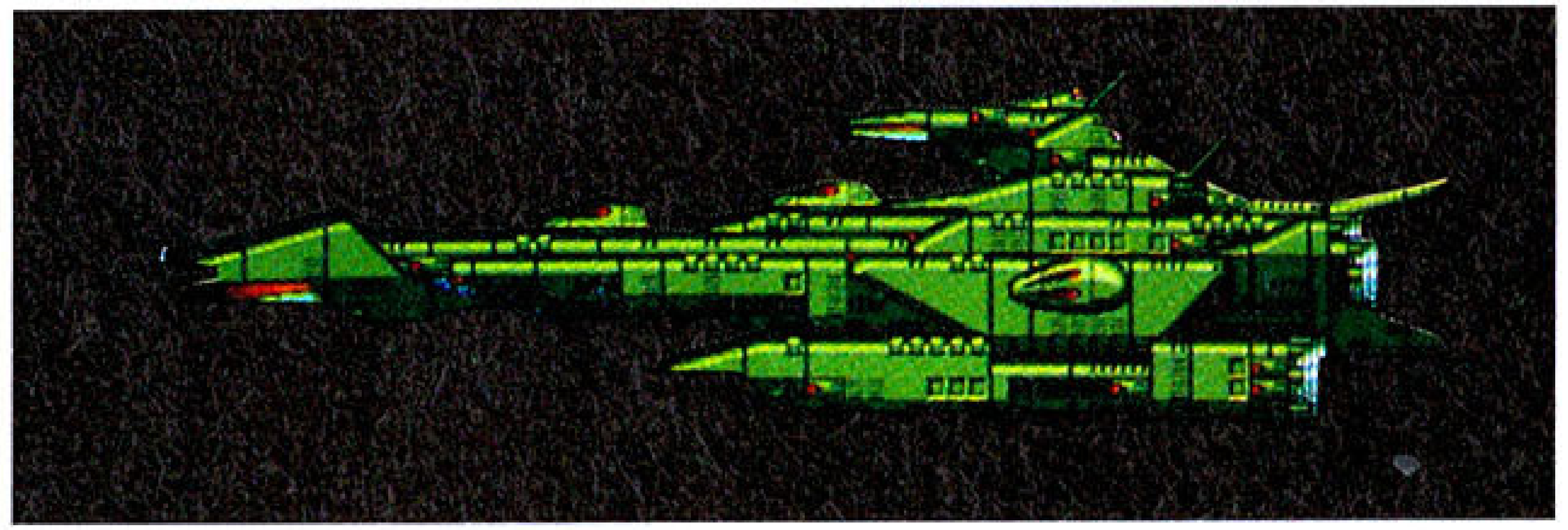
メガドライブ参入が、決定したメサイヤ（ＮＣＳ）が、ＳＦアニメの雰囲気そのままのロボットアクションシューティングゲームを開発中。タイトルは、「重装機兵レイノス」。画面構成は、横画面の多方向スクロールでリアルなパワードスーツや突撃艦などがバシバシ登場するぞ。

ゲームの展開は、これまでのシューティングにありがちな各面の最後にデカキャラ登場、そして面クリといった単純なモノではなく、各面ごとにミッション（任務）が設定されていて、ストーリーと深くからんでいるんだ。

そして、数多くのシミュレーションゲームを出してきた、メサイヤだけに、登場するメカの設定は、超マニアックでリアルそのもの。ストーリー重視のリアル思考アクションシューティング「重装機兵レイノス」。ＳＦミリタリーファン必見のソフトになりそうだ。



味方の巨大戦艦。３連装砲塔が、いかにも強力そう。



敵の戦艦。これまたデカい。ゲーム中でどんな動きをするのか？

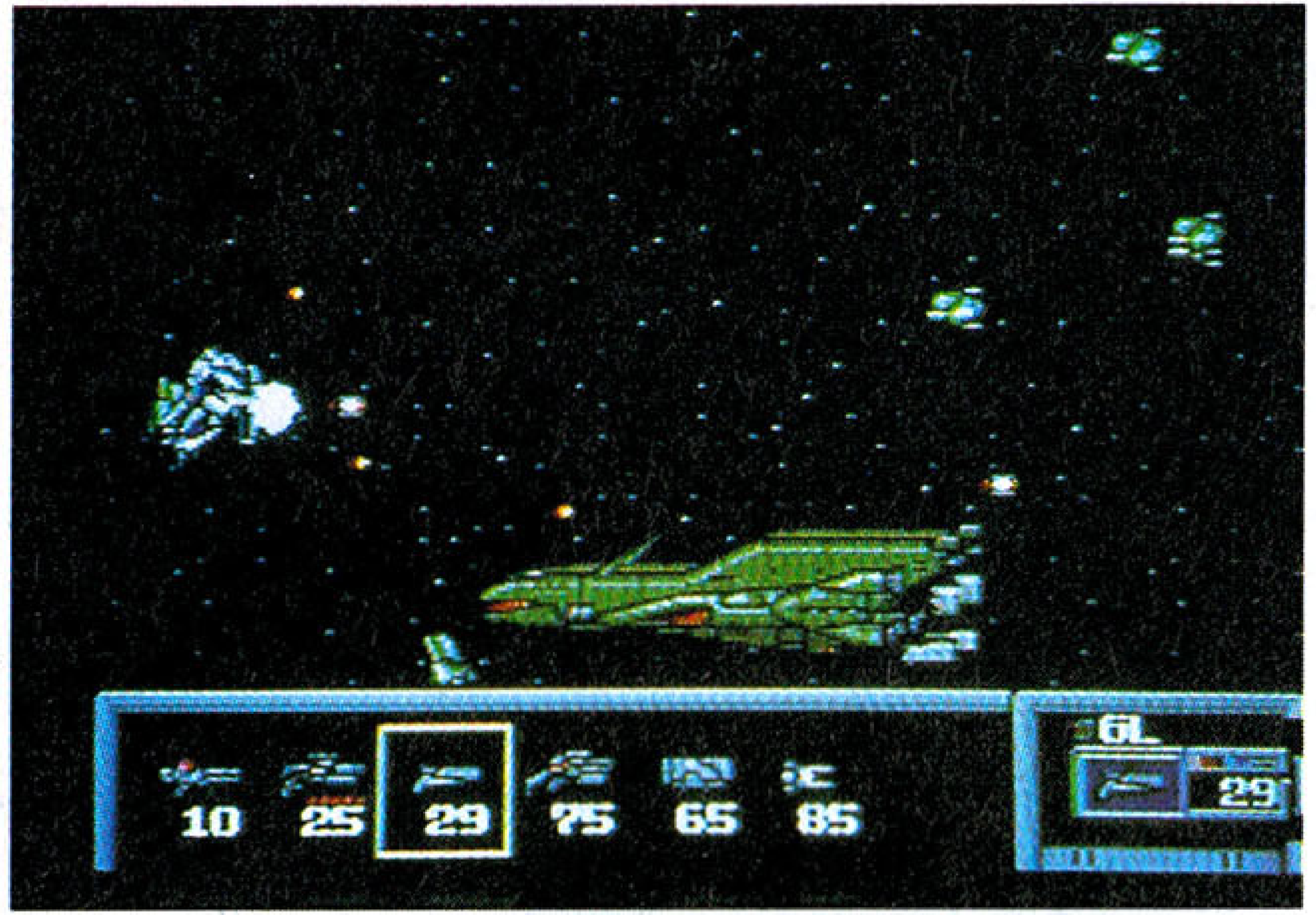
重装機兵レイノス

●メサイヤ(NCS)／2月予定／未定／SHT

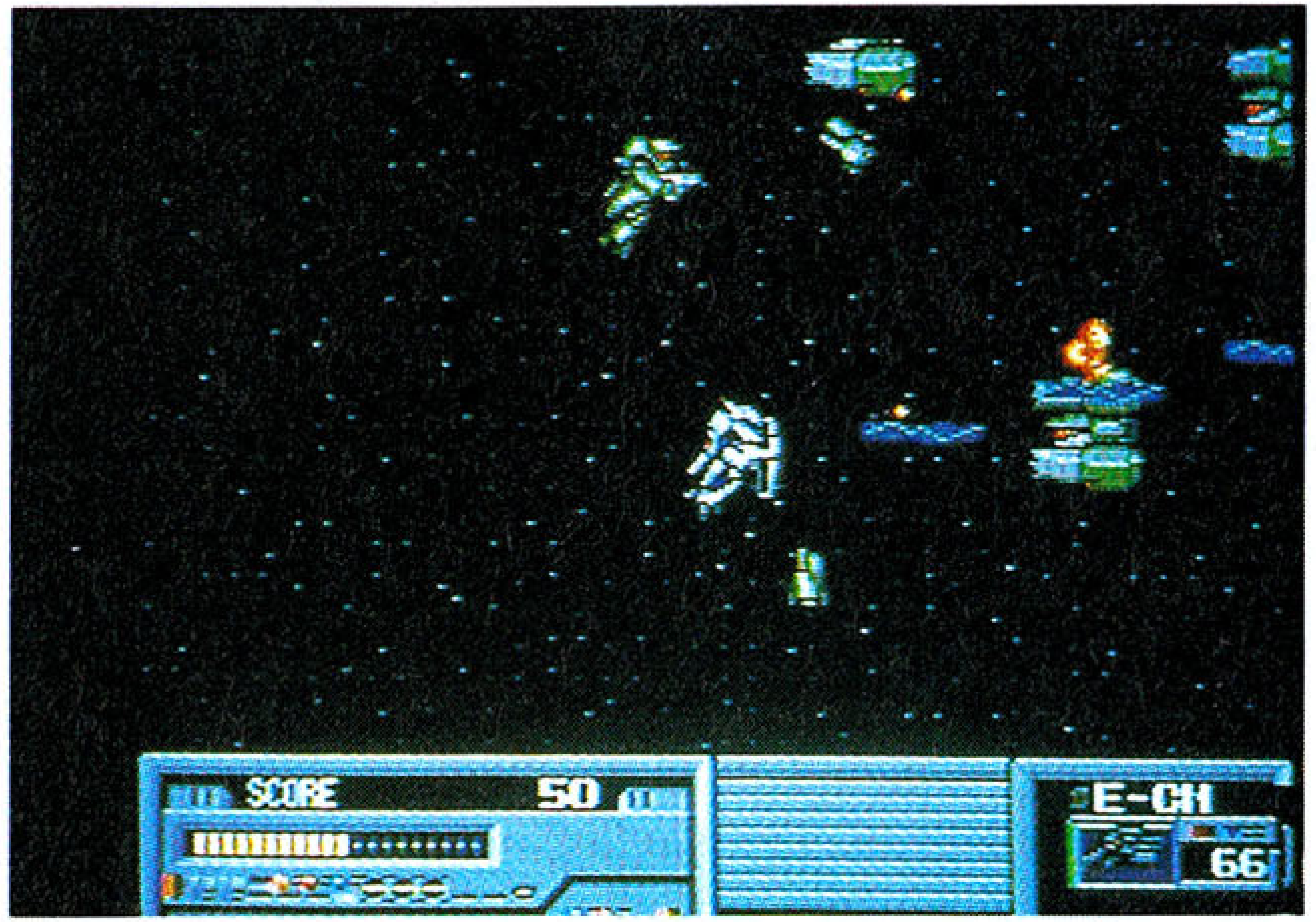
ちきしょう、設定が細かいぜ!

パワードスーツ、宇宙コロニー、巨大戦艦と何でもアリアリ。これじゃ、まるでSFアニメじゃござりませんか！

先月もちらっと紹介した「重装機兵レイノス」は、太陽系を舞台にした超リアル指向のロボットシューティングゲームだ。ステージは、全8面。各ステージごとに宇宙空間の戦闘、大気圏突入、地球上での戦闘などなど見せ場が満載されている。



巨大敵戦艦に突入するレイノス。ビーム兵器もあるでよ。



武器のオプションがいっぱいあるよーん！　迷わず使ってくれ。

しかも、今までのシューティングゲームのように各ステージごとにぶつ切りにされたゲーム展開ではなく、一貫したストーリーに絡み合うようにしてステージが進んでいくのがウリ。自機の武装ユニットや敵メカもＳＦファンが泣いて喜びそうな超リアルさだ。

今回は、画面写真のみで動いているところを見れなかったけれど、次号でもくわしく紹介していくつもりなので、期待して待っててちょうーだい！

重装機兵レイノス

●メサイヤ(NCS)／2月下旬予定／価格未定／SHT

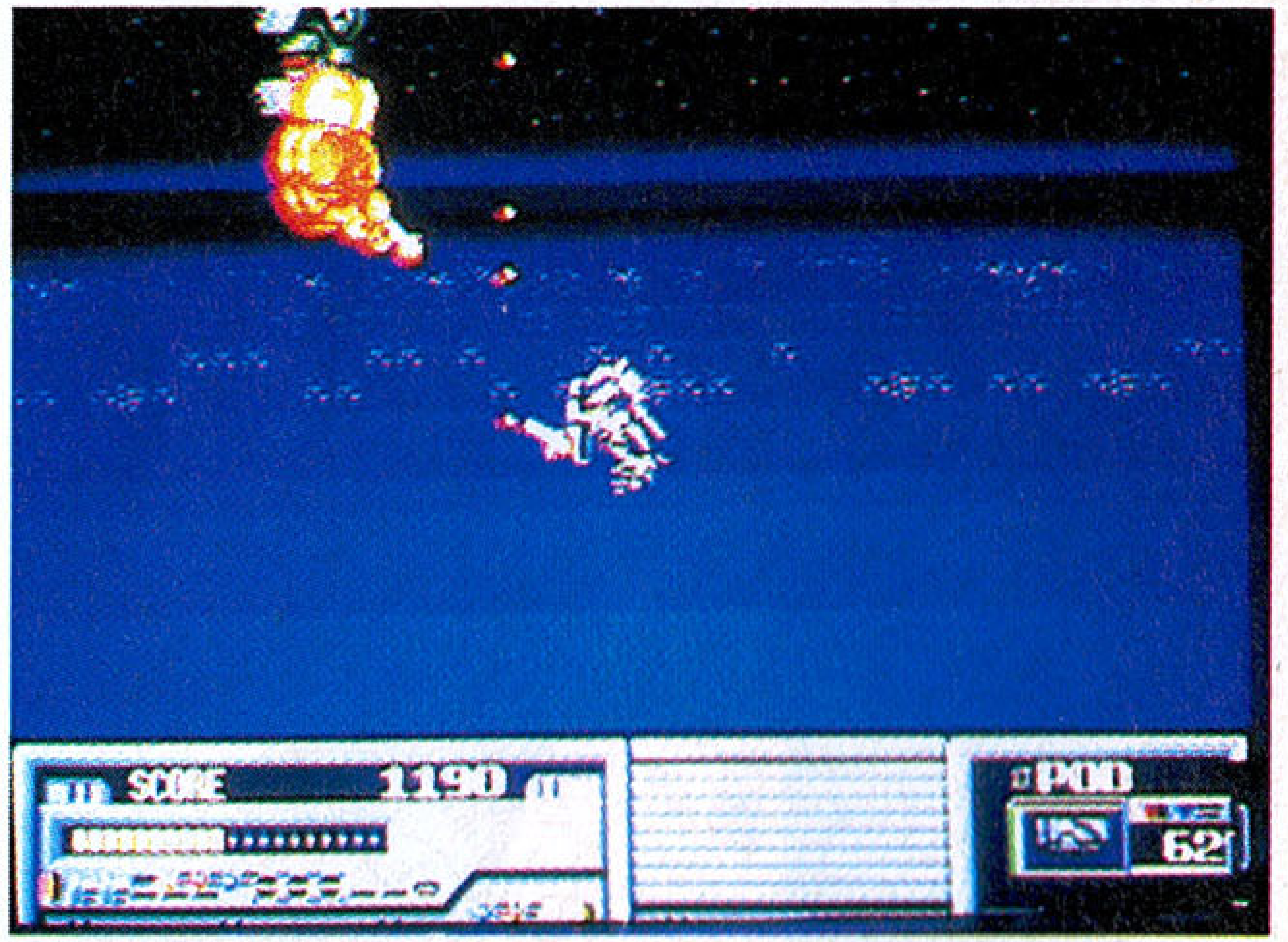
SF設定が、かなりきてます

宇宙は、暗くて寒くて空気がない。しかし、地球に戻っても敵だらけ！

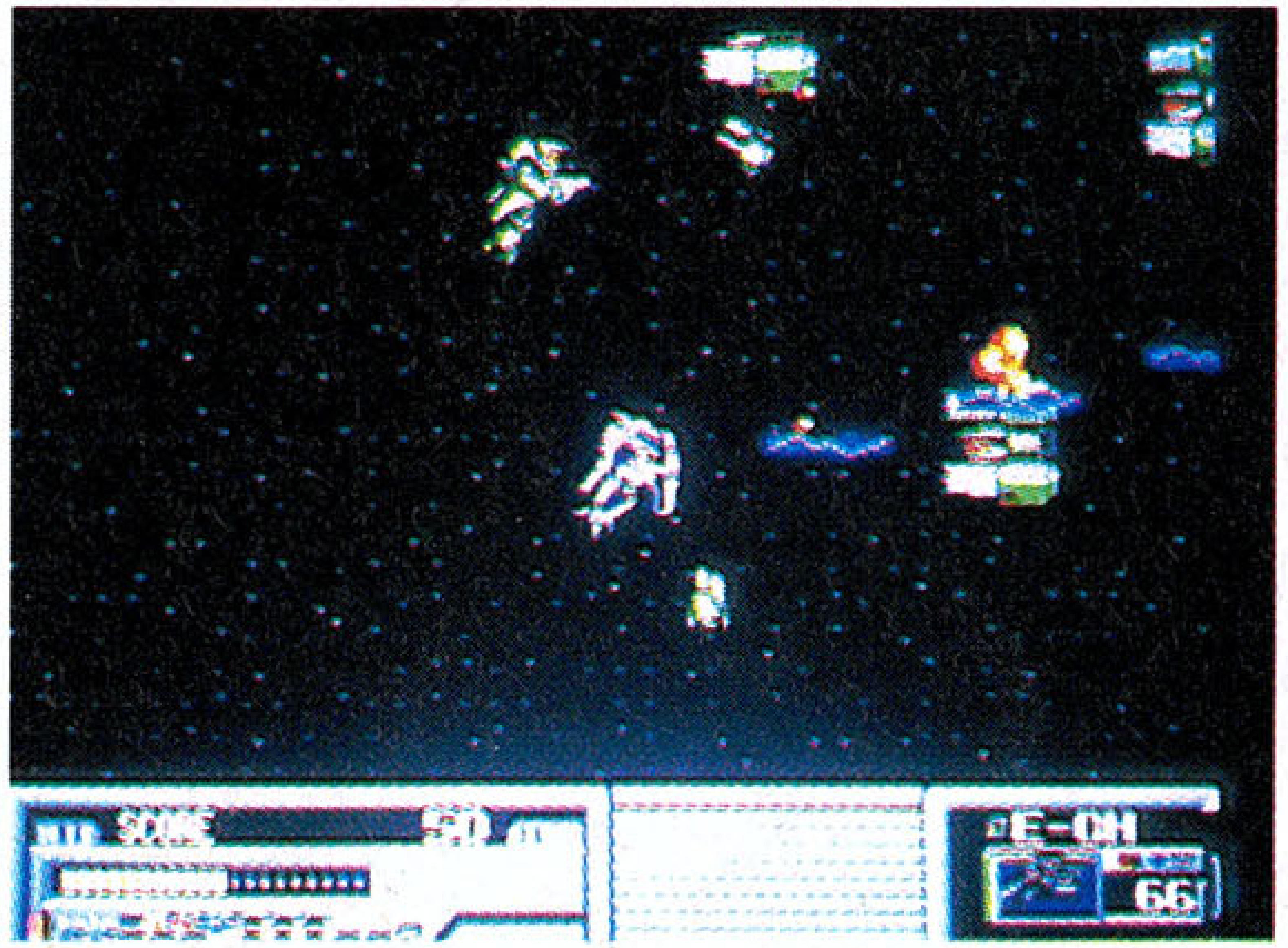
メサイヤ(NCS)の新作SFシューティング「重装機兵レイノス」。リアルなSF設定も見ものだけど、全部で8つあるステージがぶつ切りのゲーム展開ではなく、全体で一貫したストーリーとして仕上がっていることも大きな特徴だ。

レイノス物語は、木星の衛星ガニメデの採掘基地から始まる。ある日、ガニメデの衛星軌道上から正体不明の敵が襲いかかってきた。レイノス以下アーマースーツ隊は、敵の迎撃を命じられた。なんとか敵の第一撃を持ち応えたものの、戦況は圧倒的に不利であった。司令部は、ついに木星空域から地球への撤退を決定。しかし、地球もまた敵の攻撃にさらされていたのだった……。

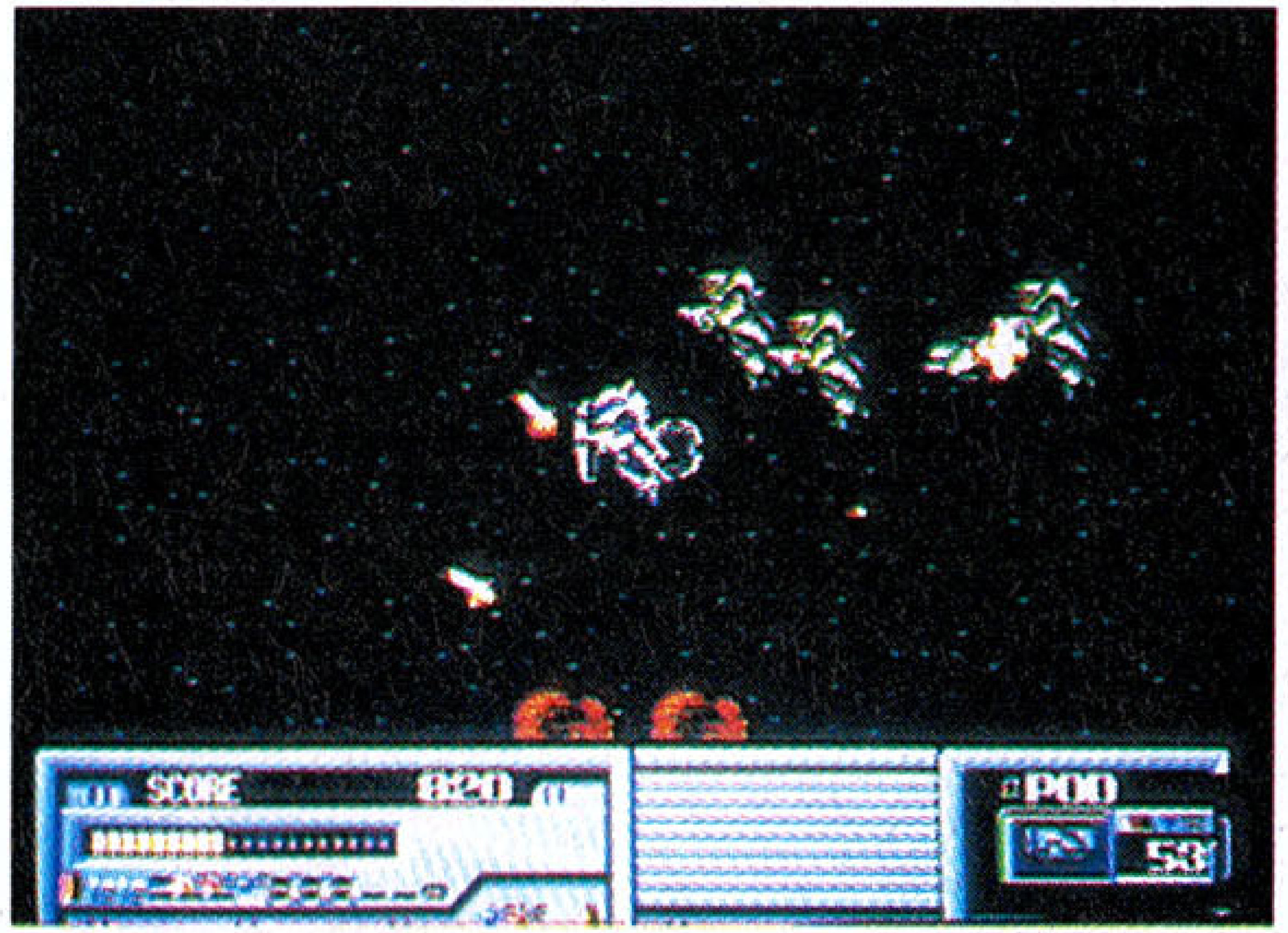
戦闘ステージは、木星での戦闘、脱出、地球大気圏突入やスペースコロニーなどなど盛りだくさん。そのまんまSFアニメにしても通用しそうな「重装機兵レイノス」。次号でも引続きフォローしていくのでヨロシク！



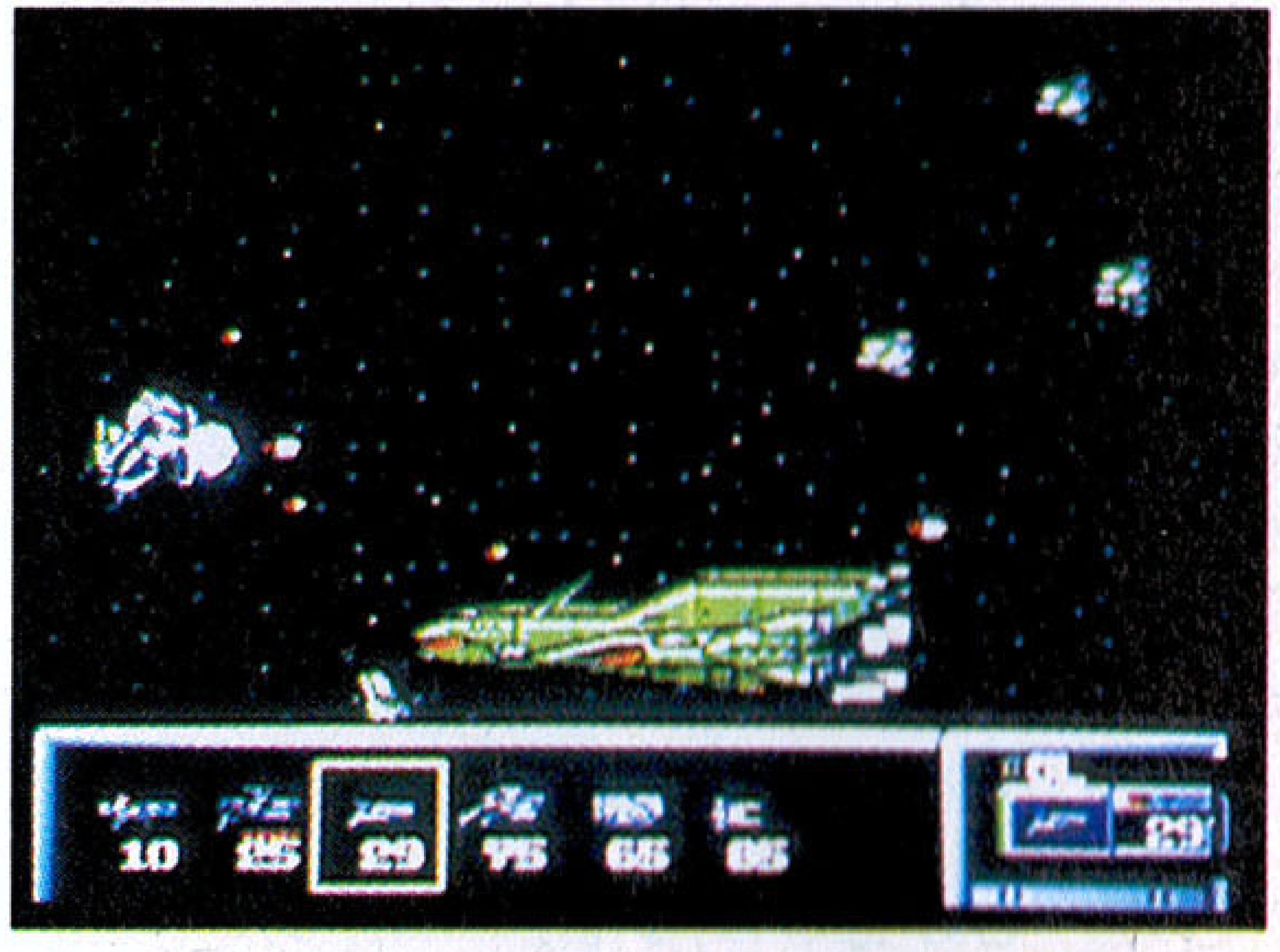
大気圏突入中か？　敵は被弾して爆発中だ。敵を撃破してシャトルに戻れ！



白い機体がレイノス。ガニメデ付近の宇宙空間か？　ビームによろによろ。



宇宙空間でミサイル攻撃をかけるレイノス。敵アーマースーツ3機を攻撃中。

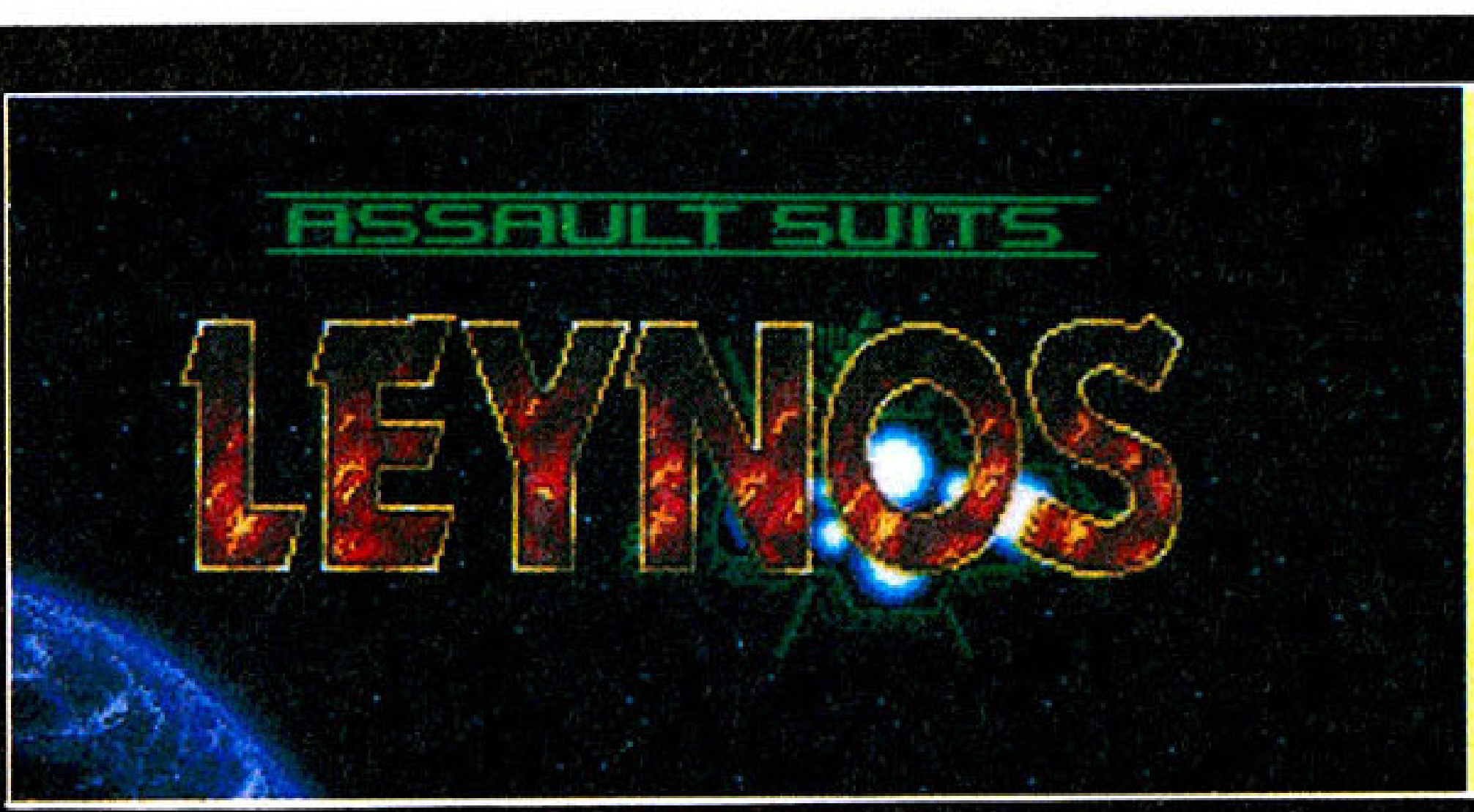


敵艦船に攻撃をかけるレイノス。敵ユニットの豊富さもウリの一つだ。

アニメファンのキミにおくる…

重装機兵
LEYNOS

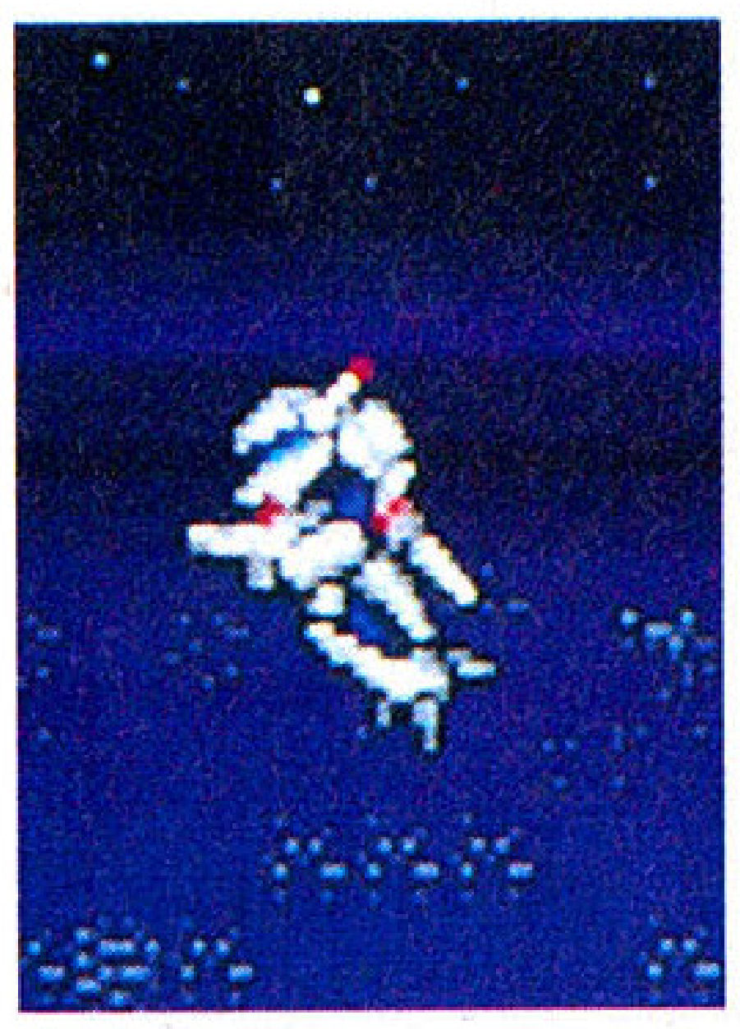
ただ今
制作中



3月16日発売
メサイヤ
（NCS）
価格6,200円

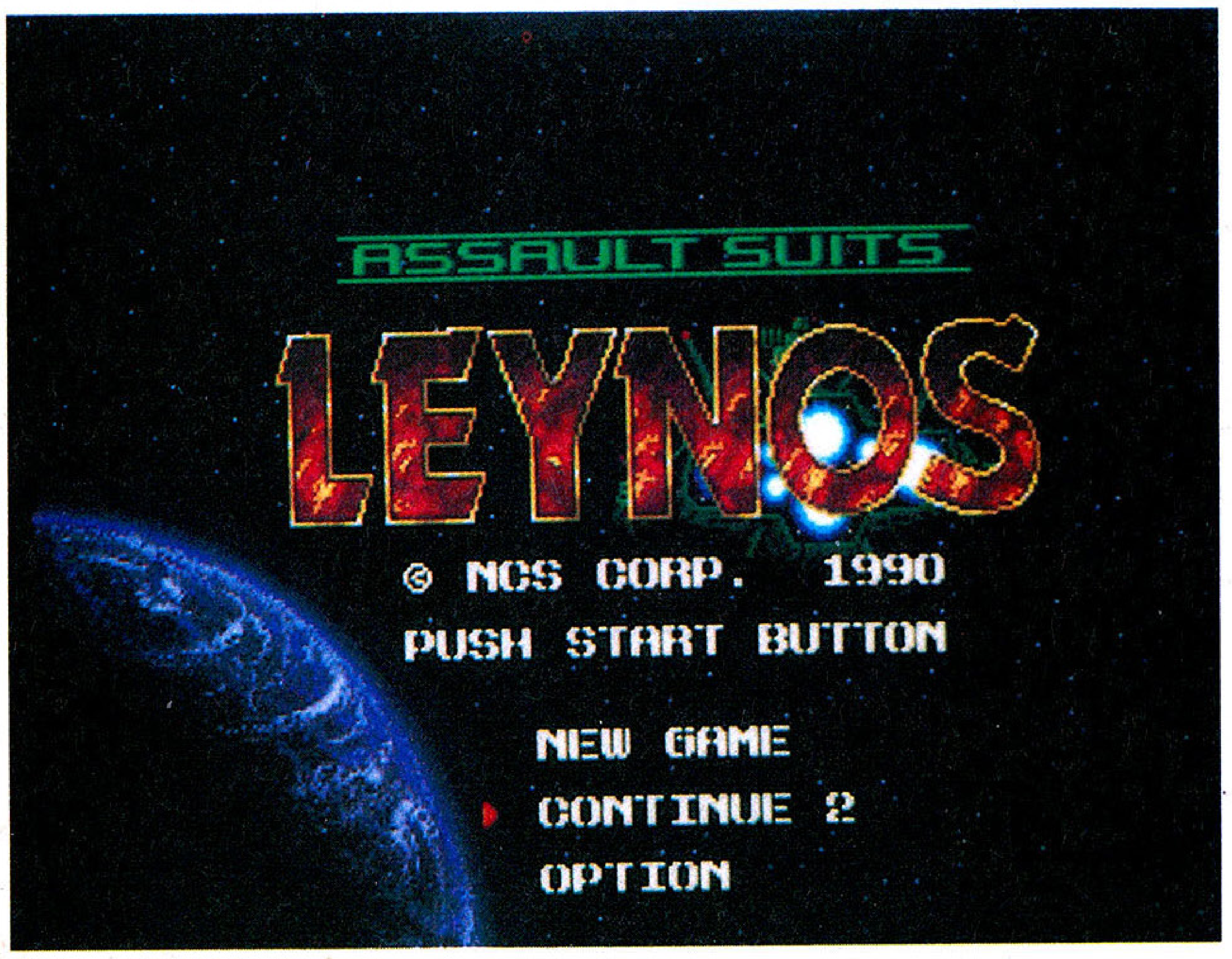
**太陽系を舞台に宇宙戦争がぼっ発！
アサルト・スーツが宇宙空間を縦横無尽に飛びまわる
アクション・シューティングの巨編が登場した。**

雰囲気抜群のグラフィック



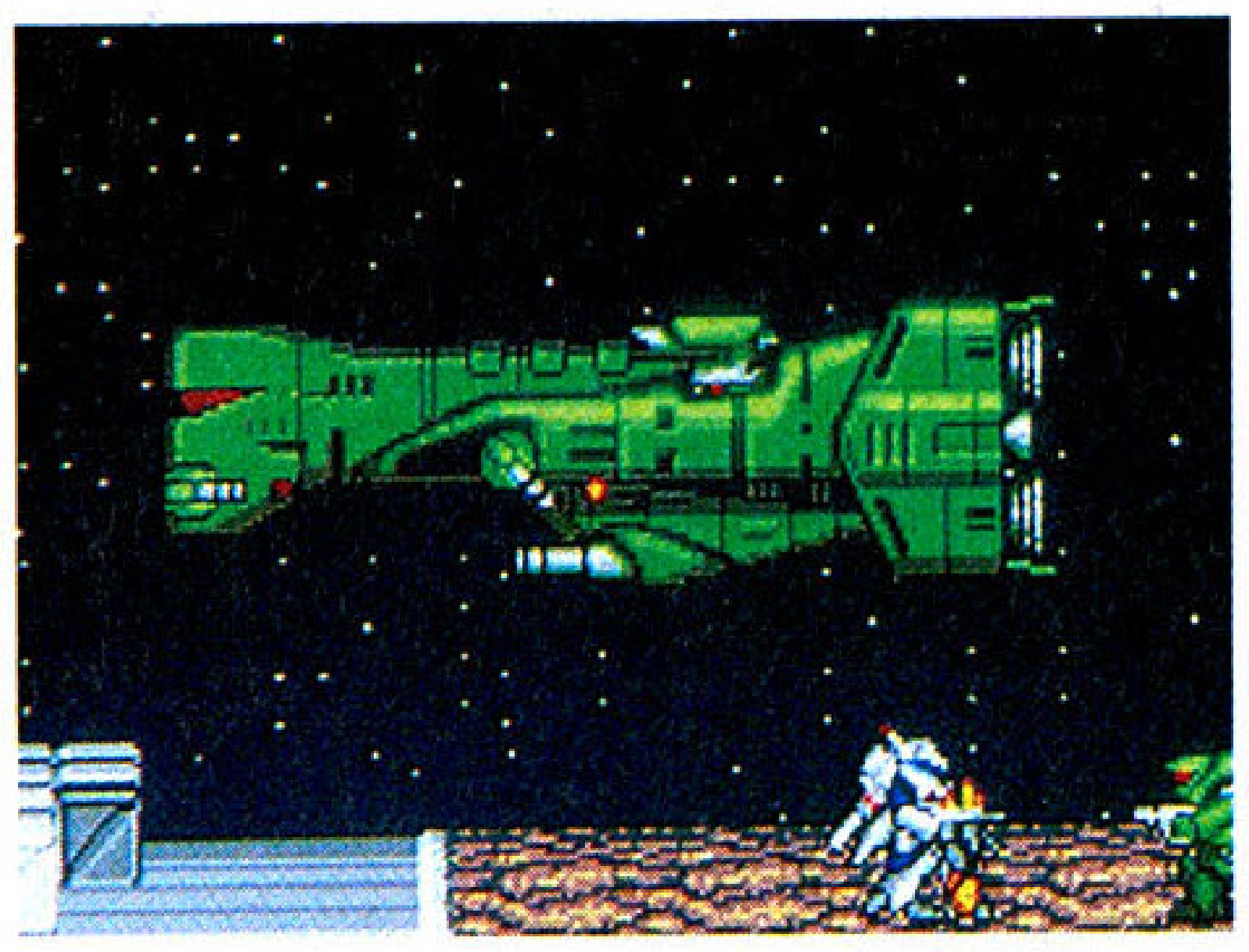
これがアサルト・スーツ隊のスーパースター・レイノスだ。今回の主役だ。

一言でいえばＳＦアニメを見ているようなグラフィックなのである。戦闘艦など大きなキャラはもちろん、アサルト・スーツなどの細かいものまでが精密にデザインされているため、戦闘場面のリアリズムがひしひしと伝わってくる。このリアルさがアクションゲームを楽しくする大きな要素なのだ。さらに「配色」が実にきれいなのも「レイノス」の特徴。宇宙に浮かぶ地球など、この世のものとは思えない美しさで、まさに気分は宇宙飛行士といったところだ。



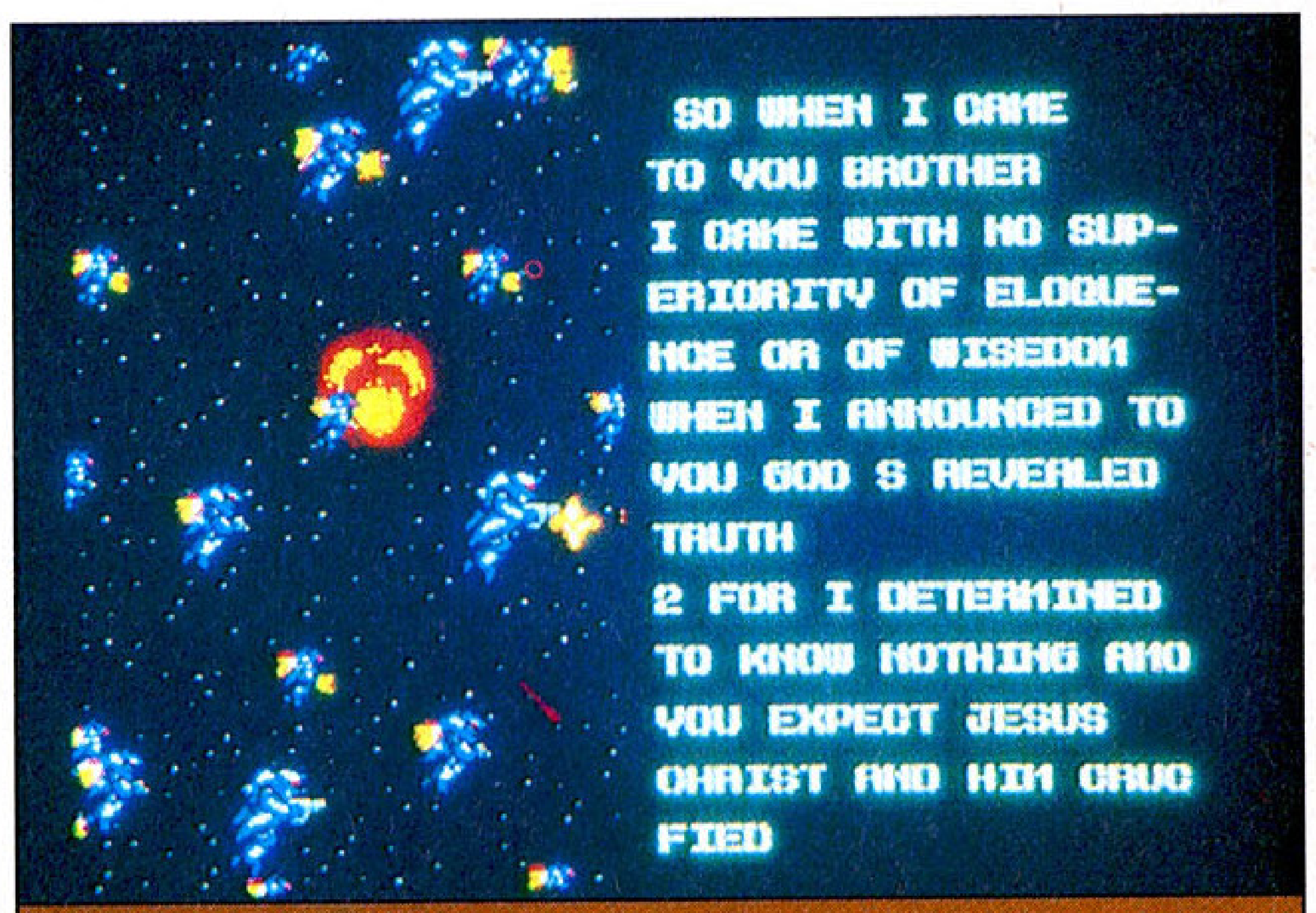
© NCS CORP.　1990
PUSH START BUTTON

NEW GAME
▸ CONTINUE 2
OPTION



敵アサルト・シップ。見よ、この完璧なグラフィックのすばらしさ。

無数の星が輝く宇宙空間に、ポッカリと浮かぶ「母なる大地」地球。こうして見ると実に美しいのだ。「ＬＥＹＮＯＳ」のロゴもこちらのほうがいい？



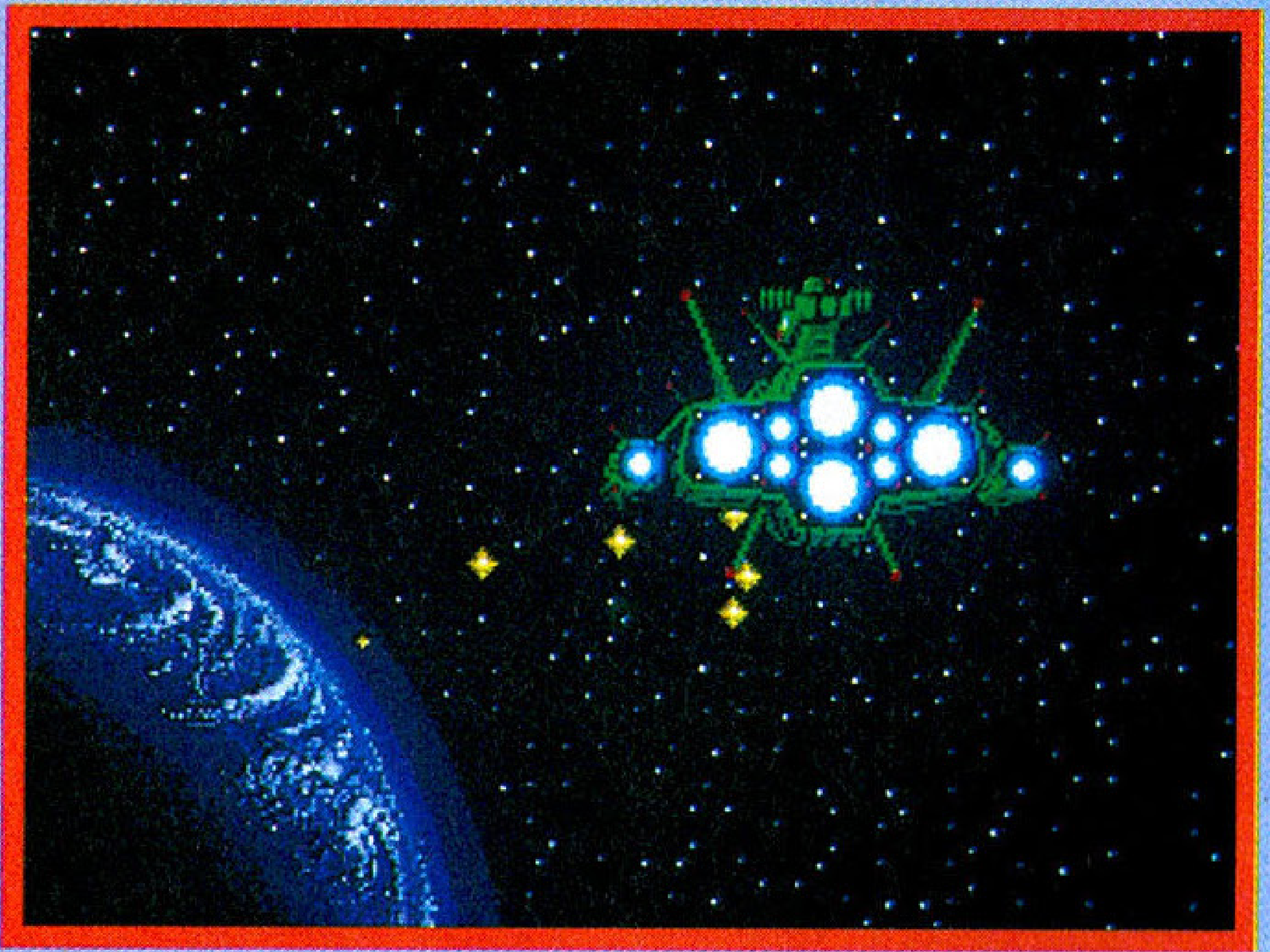
SO WHEN I CAME
TO YOU BROTHER
I CAME WITH NO SUP-
ERIORITY OF ELOQUE-
NCE OR OF WISEDOM
WHEN I ANNOUNCED TO
YOU GOD S REVEALED
TRUTH
2 FOR I DETERMINED
TO KNOW NOTHING AMO
YOU EXPECT JESUS
CHRIST AND HIM CRUC
FIED

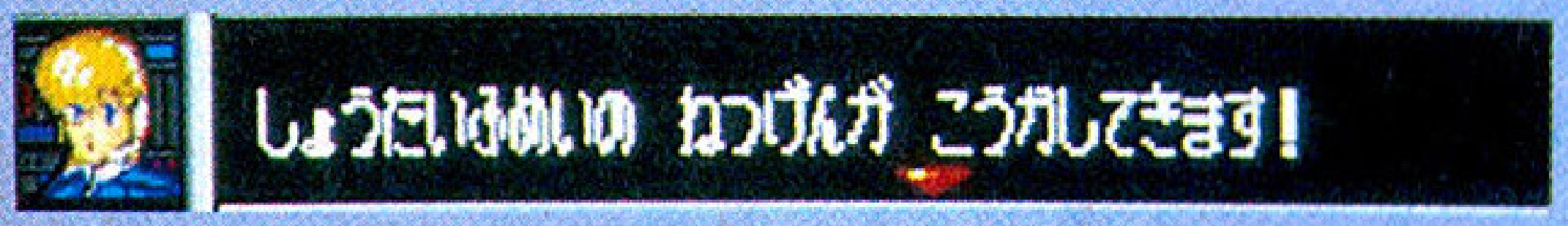
ひと味違う設定で RPG的楽しみも

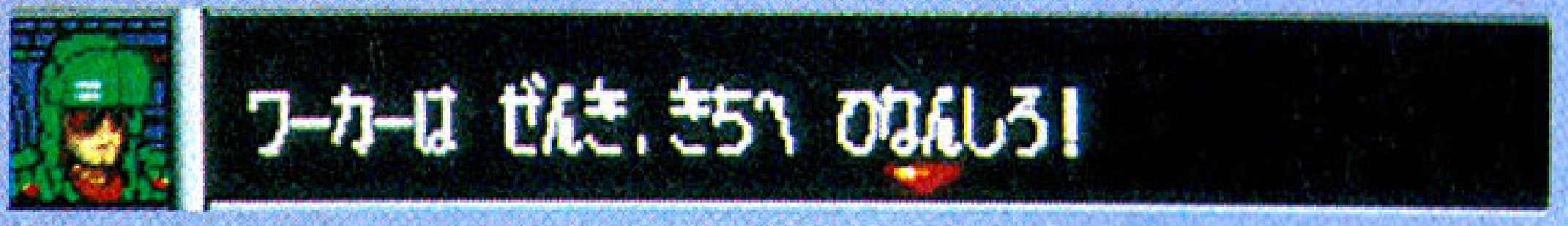
「レイノス」は１面から８面までしっかりとした１つのストーリーでつながっていて、各面ごとにクリア条件となる任務が設定されている。よくある「１面＝スクロール面＋ボスキャラ」というパターンではないのだ。各面ごとに戦いの目的があることによってＲＰＧ的な楽しみ方ができるのである。アクションは楽しいがただそれだけ、というゲームが多いなかでこのアイデアは画期的といえよう。

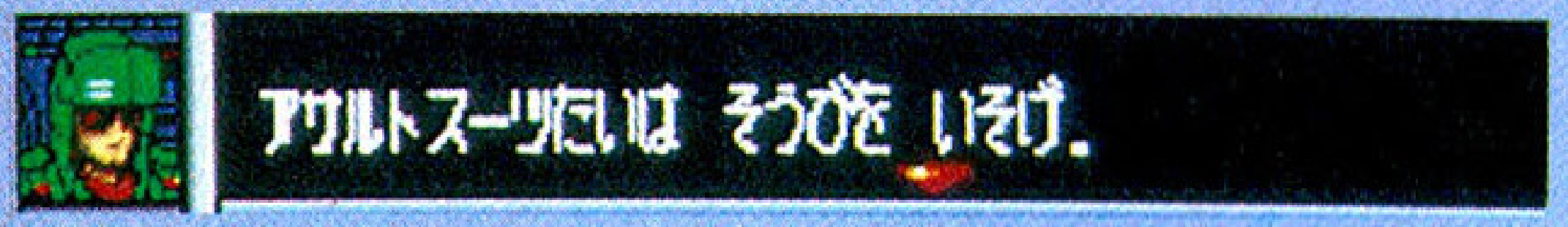
第１面　ガニメデ基地

謎の熱源接近！ ＡＳ隊出撃せよ

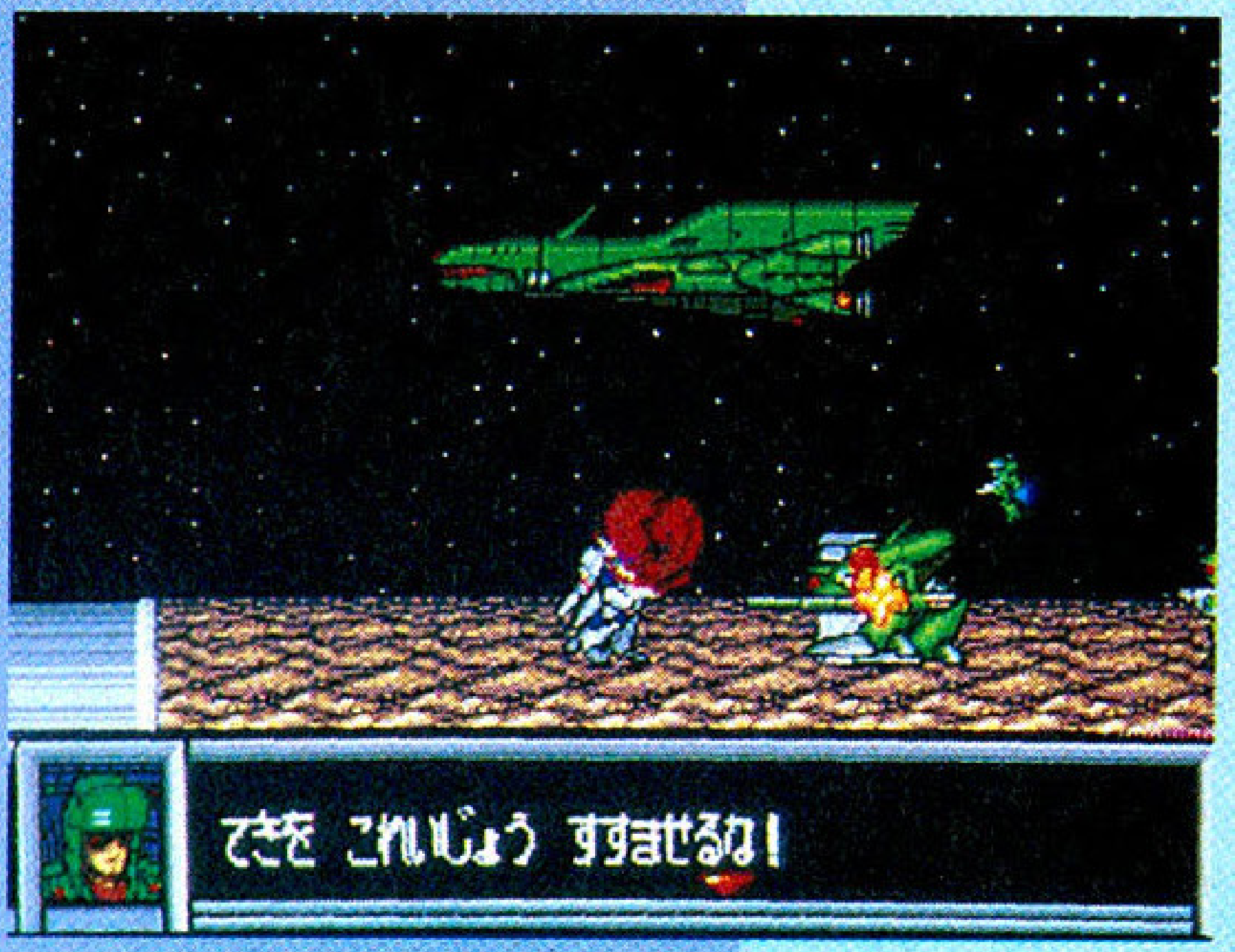

青く輝く平和な星、地球に近づく謎の宇宙船。船腹からあやしげな光が降下していく。太陽系に異変が起こり始めたのだ。


しょうたいふめいの　ねつげんが　こうかしてきます！


ワーカーは　ぜんき、きちへ　ひなんしろ！


アサルトスーツたいは　そうびを　いそげ。

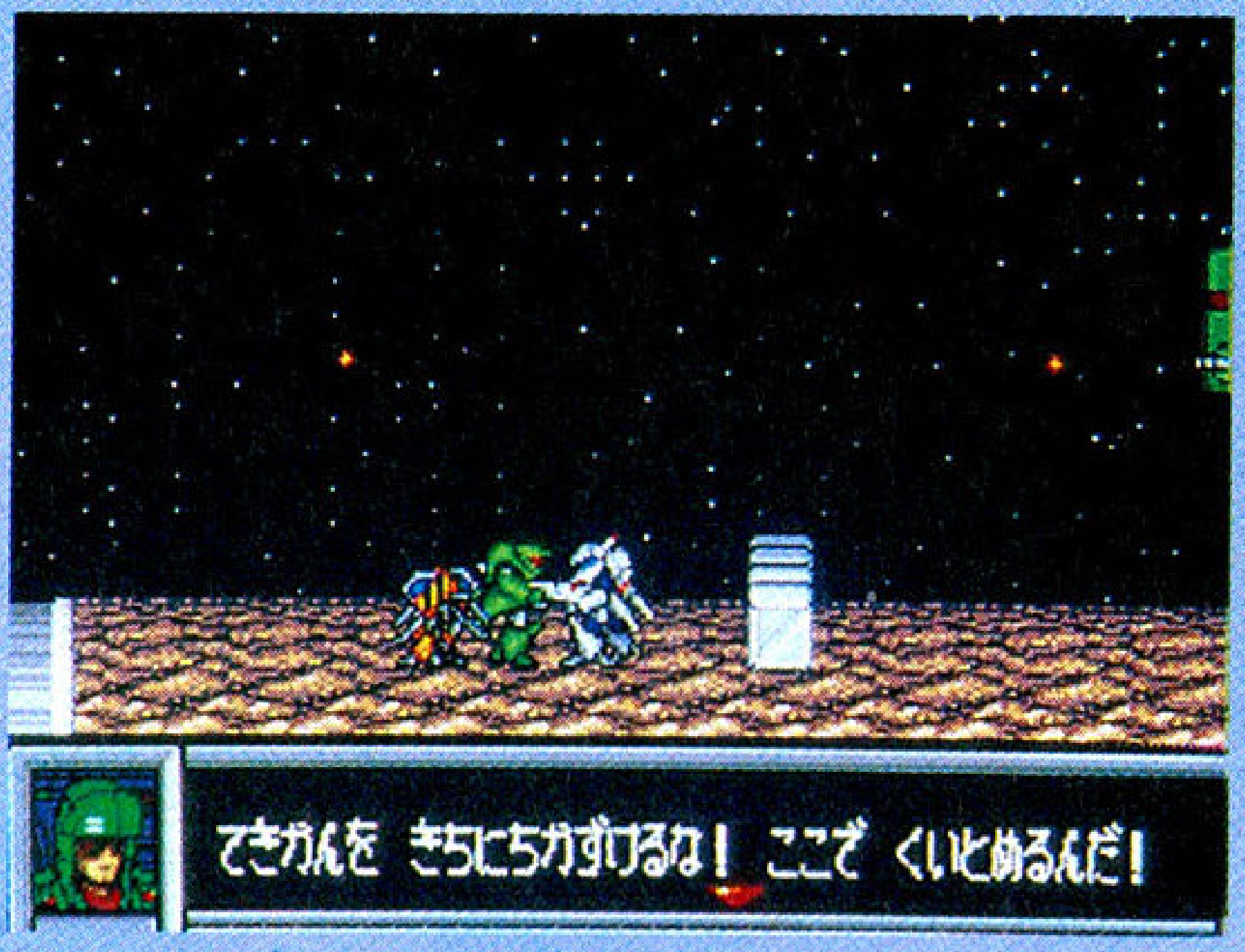
舞台は木星の大型衛星「ガニメデ」にある資源採掘基地。毎日ワーカーロボットたちが働く場所であり、配備されている軍隊は外惑星条約軍第２機動師団だけ、という実にのんびりとした「宇宙の炭鉱」のような基地であった。しかしある日突然、正体不明の熱源が降下してくるのを基地のレーダーが確認。基地は蜂の巣をつついたような大騒ぎとなった。


てきを　これいじょう　すすませるな！

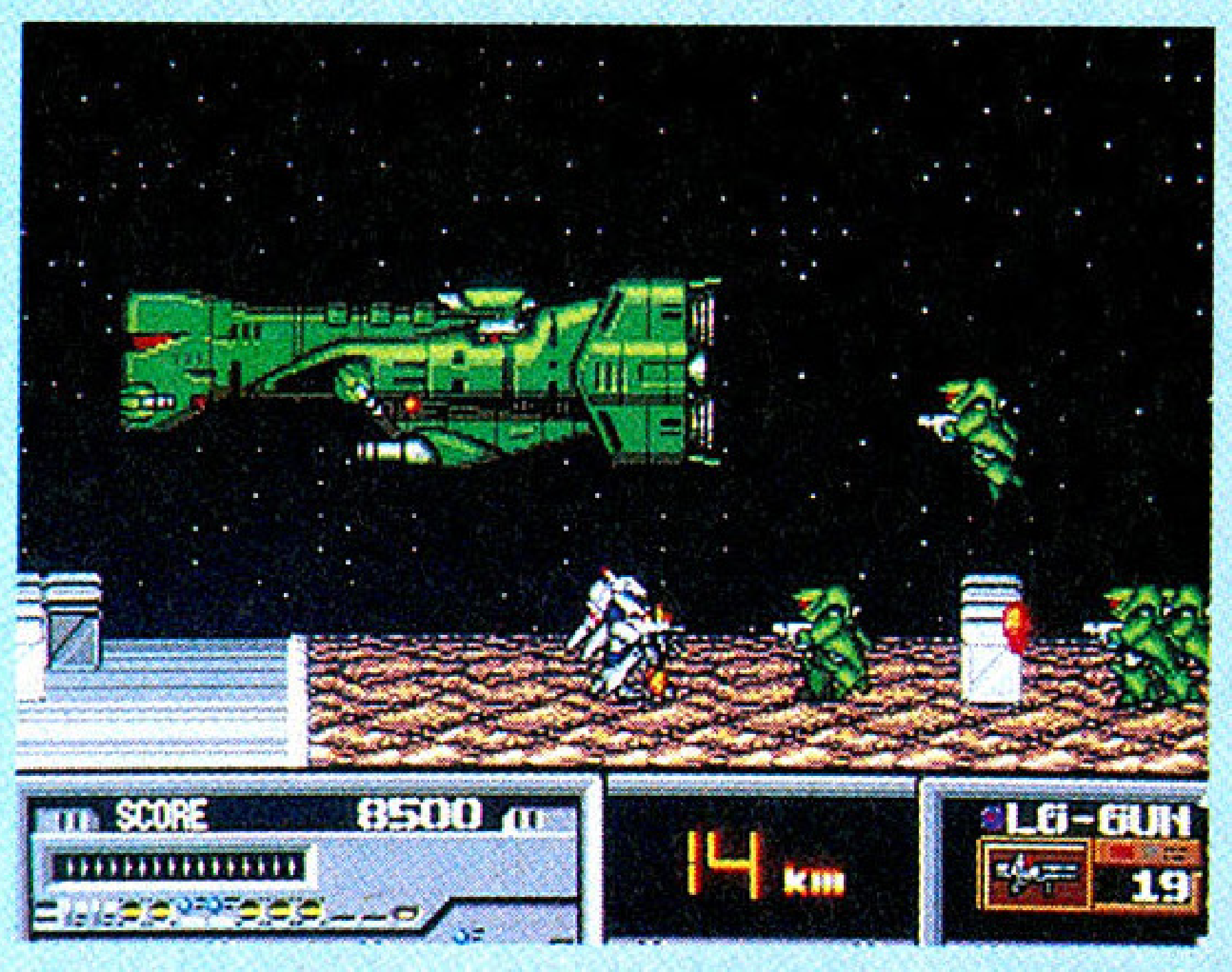
敵に前進をはばまれているのに司令官からおしかりの言葉が飛んでくる。べつになまけているわけじゃないんだぞ！

あわてふためくオペレータをしり目に隊長は落着きはらった態度で命令を下す。「ワーカー（労働者ロボット）は避難しろ。ＡＳ隊は出撃せよ！」いよいよ第１突撃旅団のホープ、アサルト・スーツ部隊の出番がきたのだ。

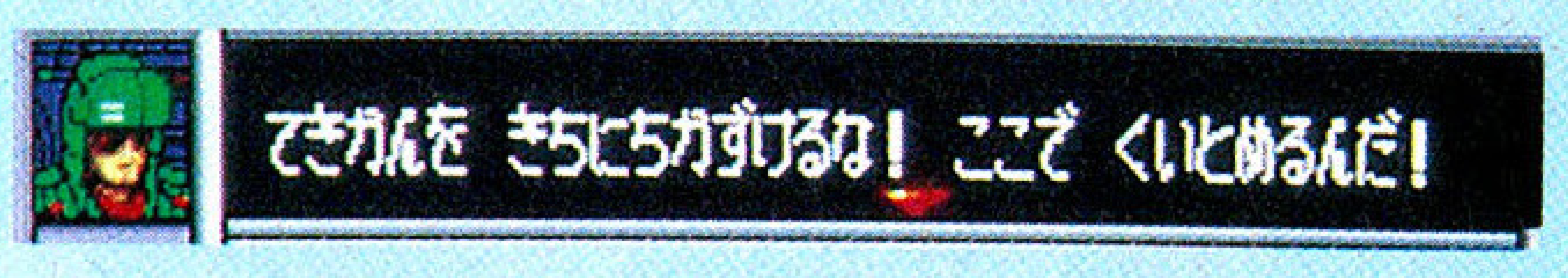
最初にレイノスたちが出会ったのは地上にウヨウヨとひしめいている敵の突撃ロボット部隊であった。そして上空を敵の対地攻撃機が爆弾を投下しながら通過していく。味方のＳＡが次々とやられていくなかでレイノスはただ１人奮戦する。やがて敵突撃部隊の主力艦アサルト・シップが姿を現した。コイツが基地に近づく前に撃ち落とせ！　それが第１面のクリア条件である。

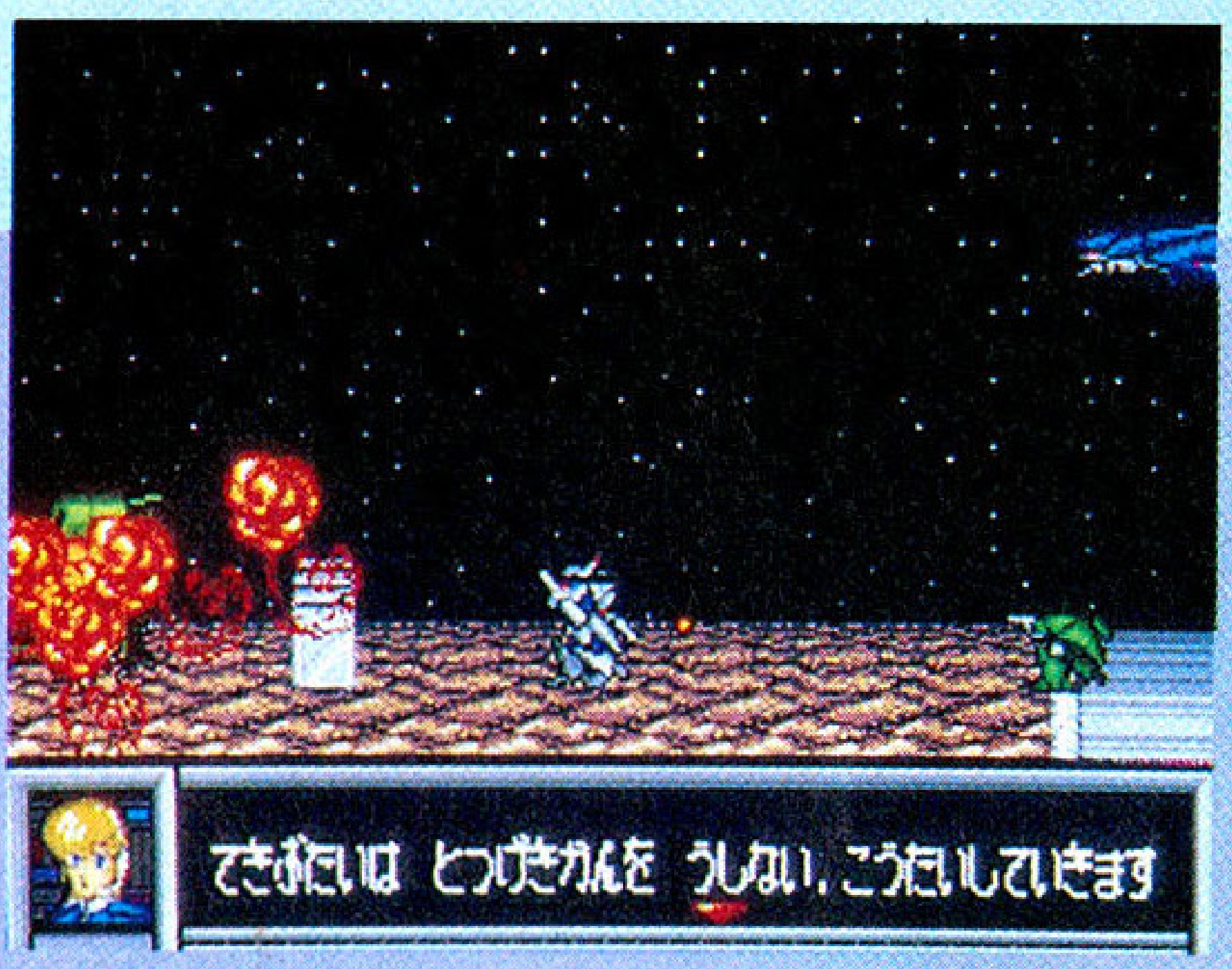

てきかんを　きちにちかずけるな！　ここで　くいとめるんだ！

この司令官は本当に人使いが荒いのだ。まったく人をなんだと思っているのだろう。「敵艦」なんてどこにもいないぞ？

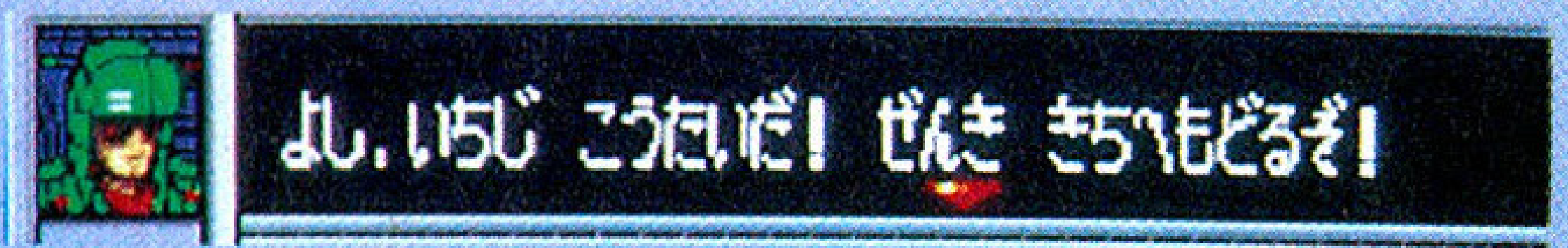


で、出たー。コイツが敵突撃部隊の親玉アサルト・シップだ!!　攻撃力、防御力ともにスゴイが何が何でも撃ち落とせ。


てきかんを　きちにちかずけるな！　ここで　くいとめるんだ！


てきぶたいは　とつげきかんを　うしない、こうたいしていきます

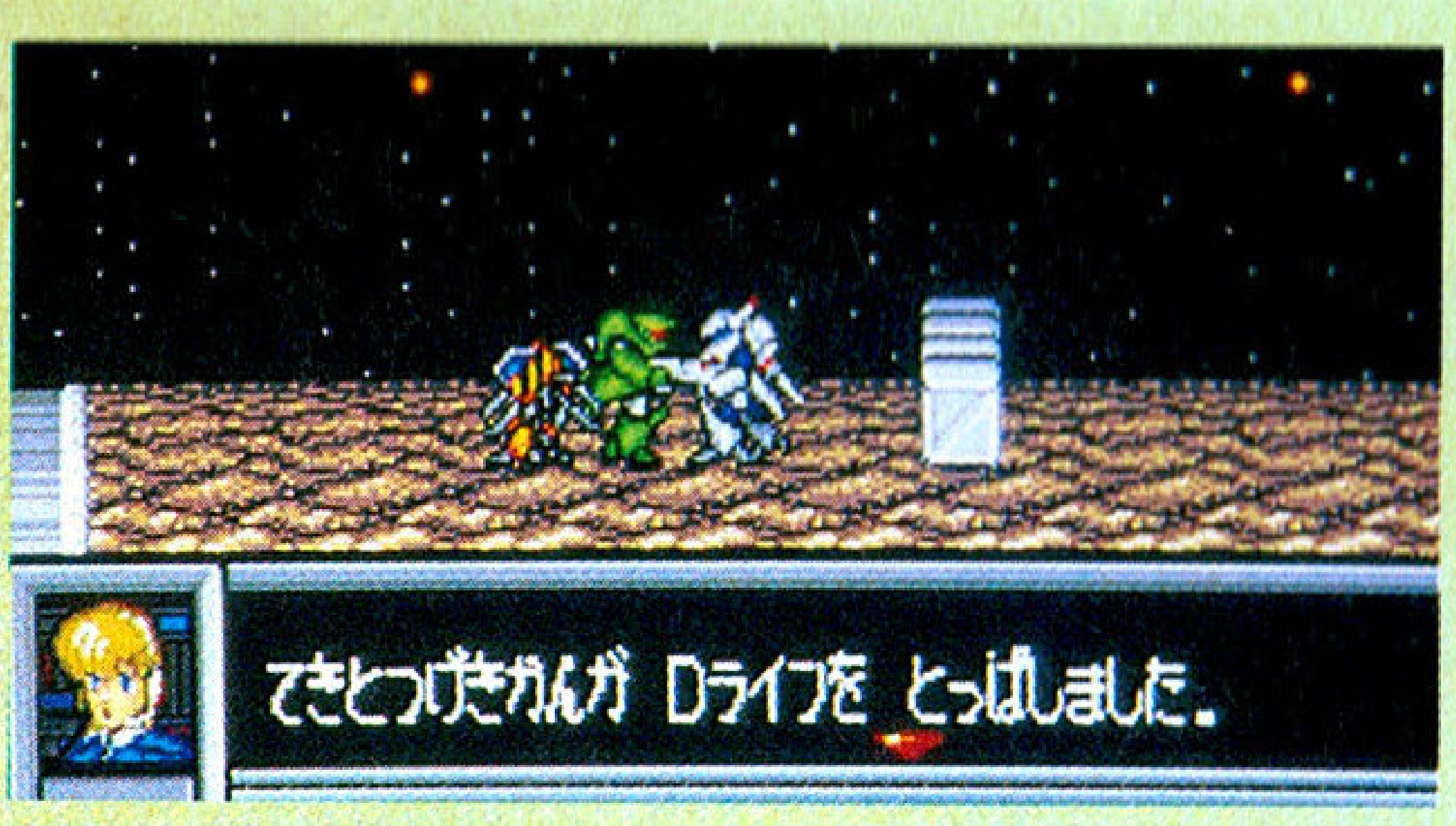
さしものアサルト・シップもレイノスの猛攻には耐えられなかった。これでとりあえずガニメデ基地は救われたのだ。


よし、いちじ　こうたいだ！　ぜんき　きちへもどるぞ！

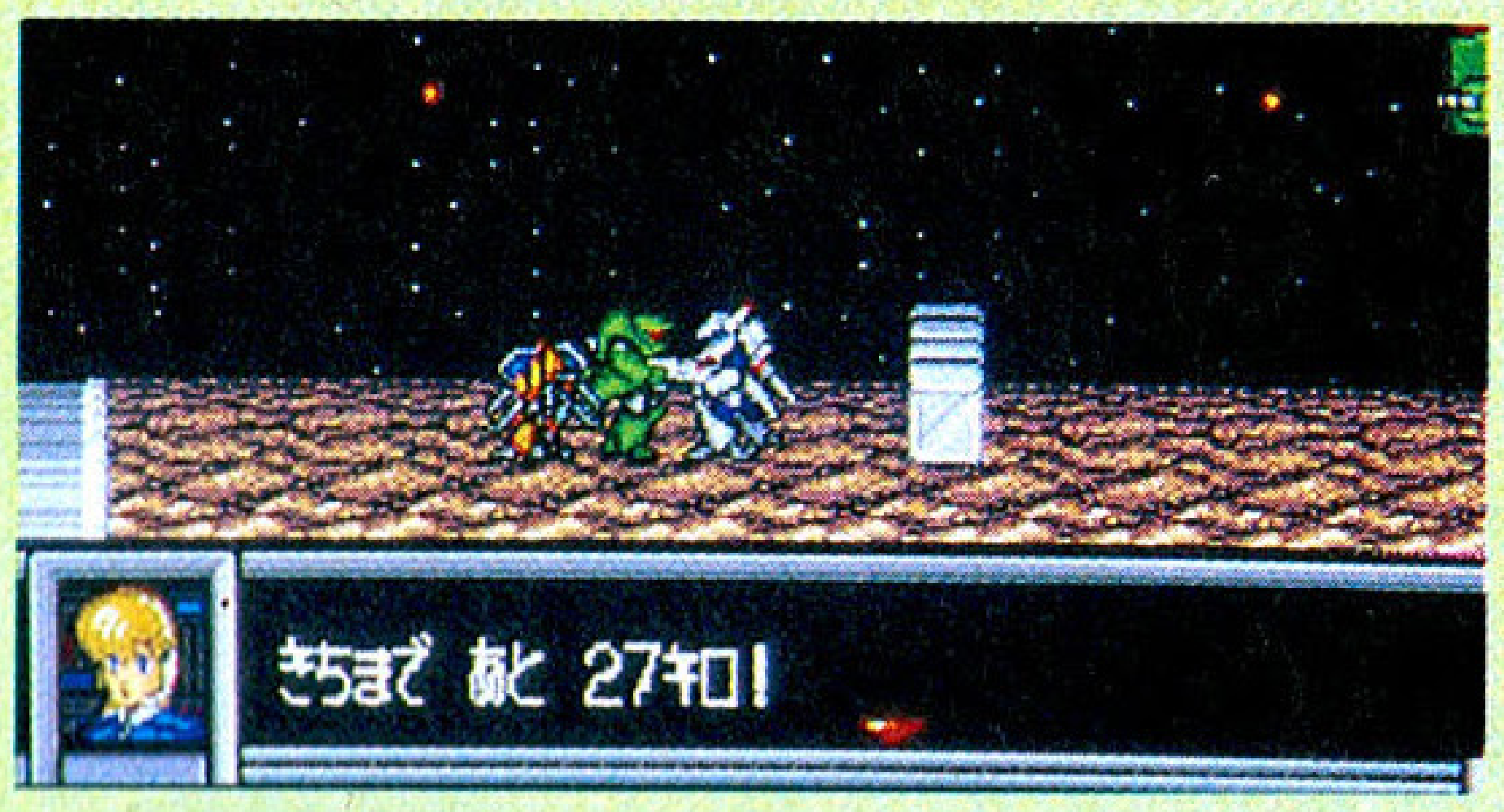
番外編

GAME OVERまでの過程もおもしろい！

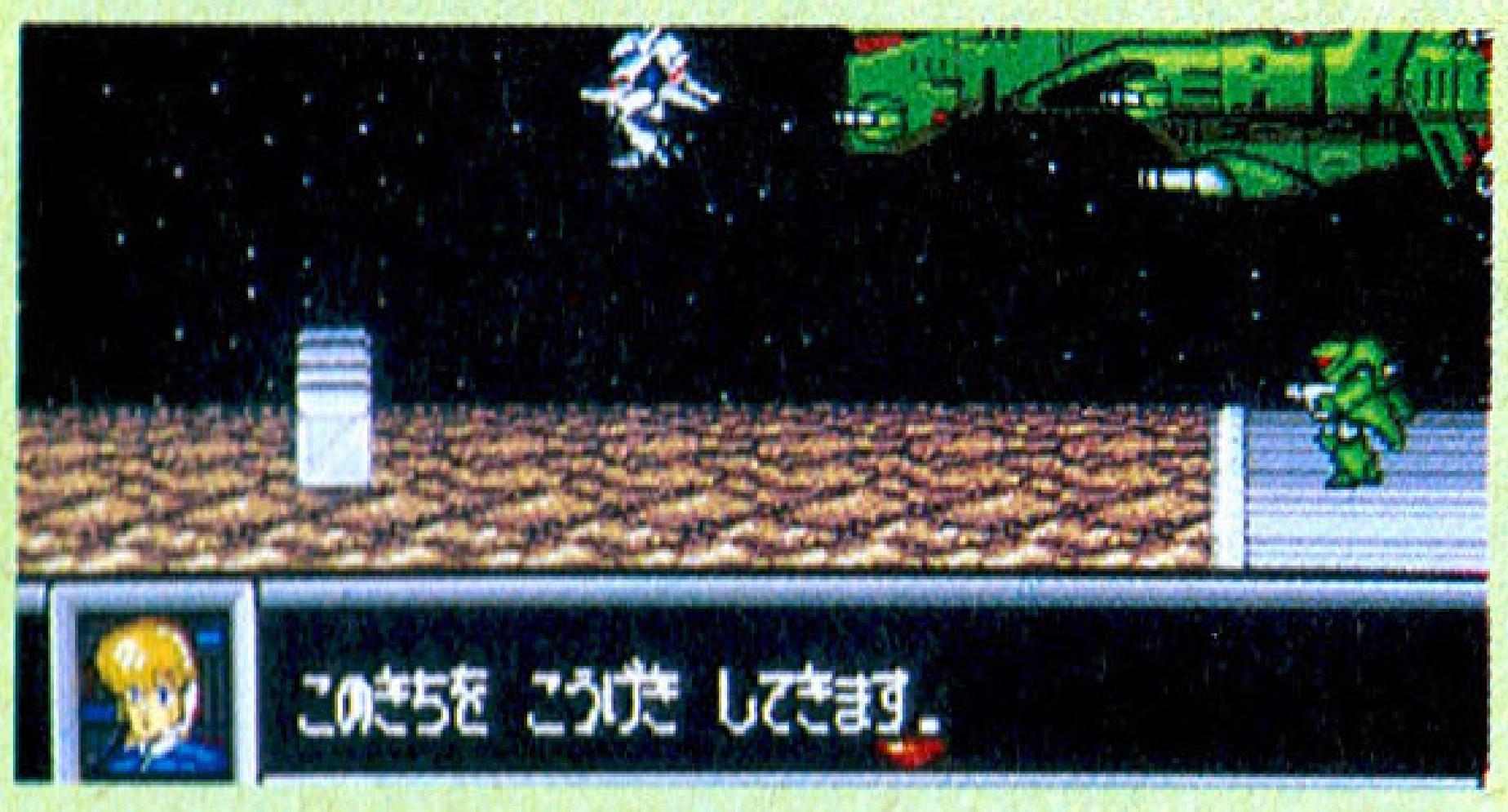
ライフパラメータがゼロになるとGAME OVER、というのがこの手のゲームのお決まりのパターンだが、ストーリーに凝っているレイノスには＋αがあるのだ。


てきとつげきかんが　Dライフを　とっぱしました。

Dライン？　それなんのこと？　詳しく説明してくれよ。

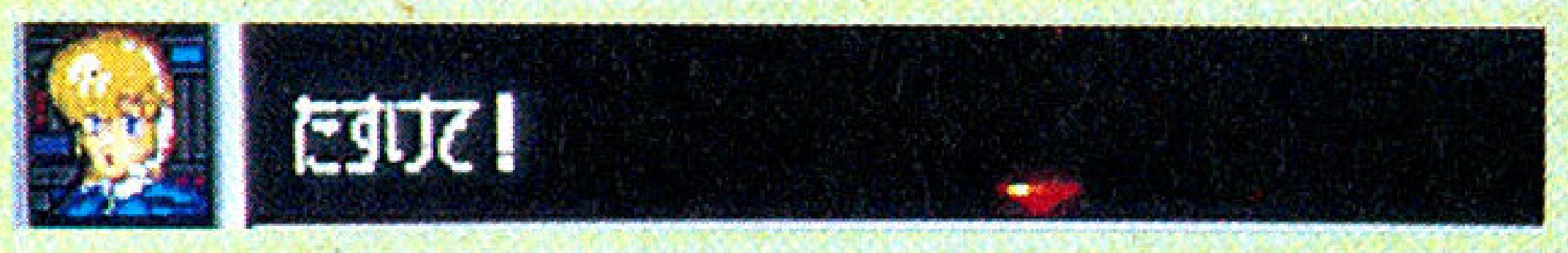

きちまで　あと　27キロ！

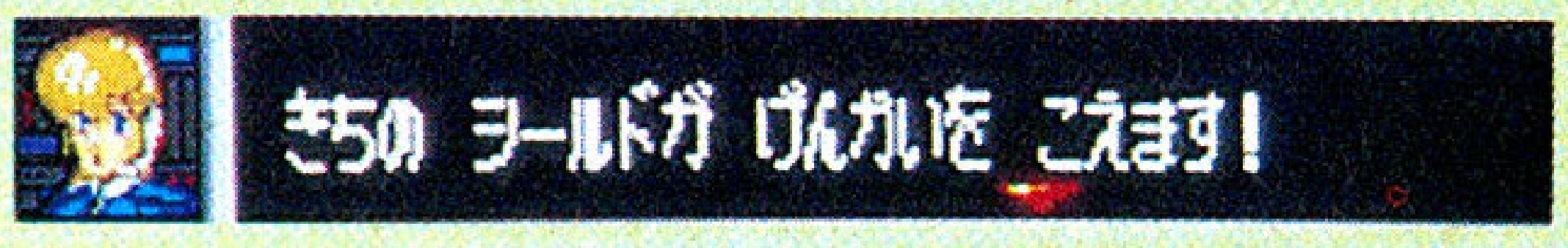
まだ27キロも先か。まあなんとかなるだろう。もう少し遊んでいくとするか。

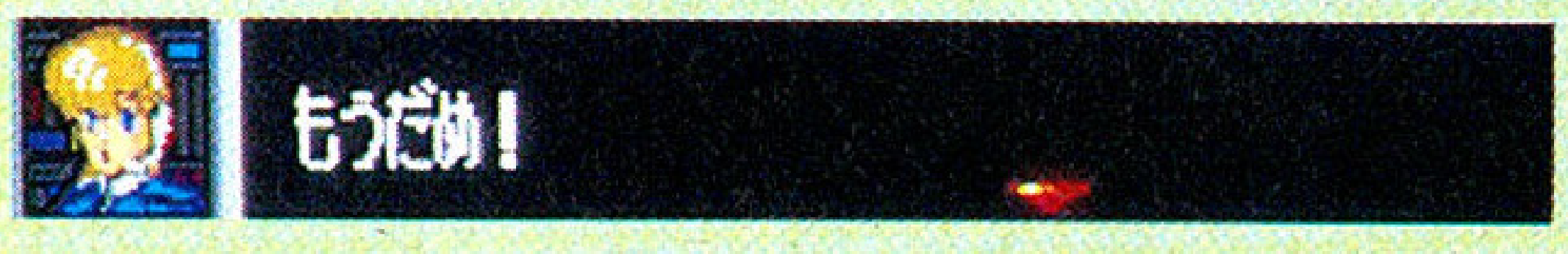

このきちを　こうげき　してきます。

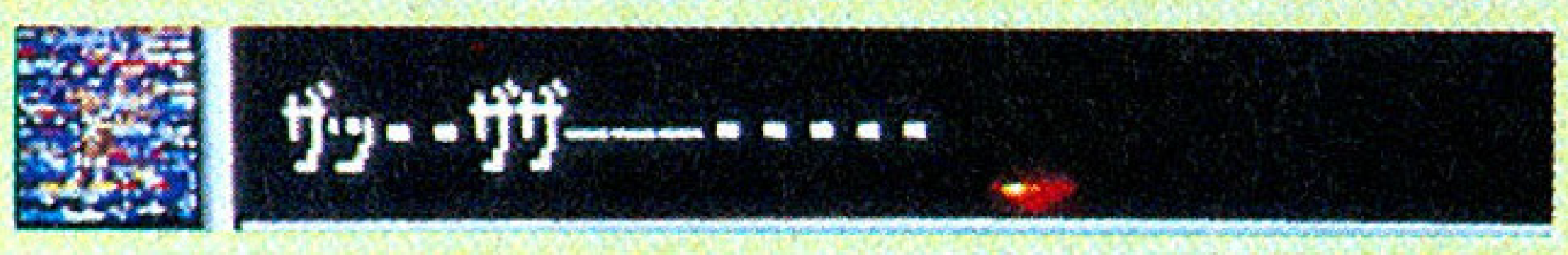
いままで、なまけていたツケがまわってきた。もうだめだ。間に合わない！

たとえば第１面ならレイノスが無事でも、敵のアサルト・シップが基地に到達して基地を破壊してしまえばGAME OVERとなってしまう。もちろんそうなる前に隊長やオペレーターの注意メッセージが画面の下に表示され何度も警告してくる。それを無視してはいけないというわけ。ところで上のメッセージ画面を見てほしい。どうだ、この凝り方はハンパじゃないぞ！


たすけて！

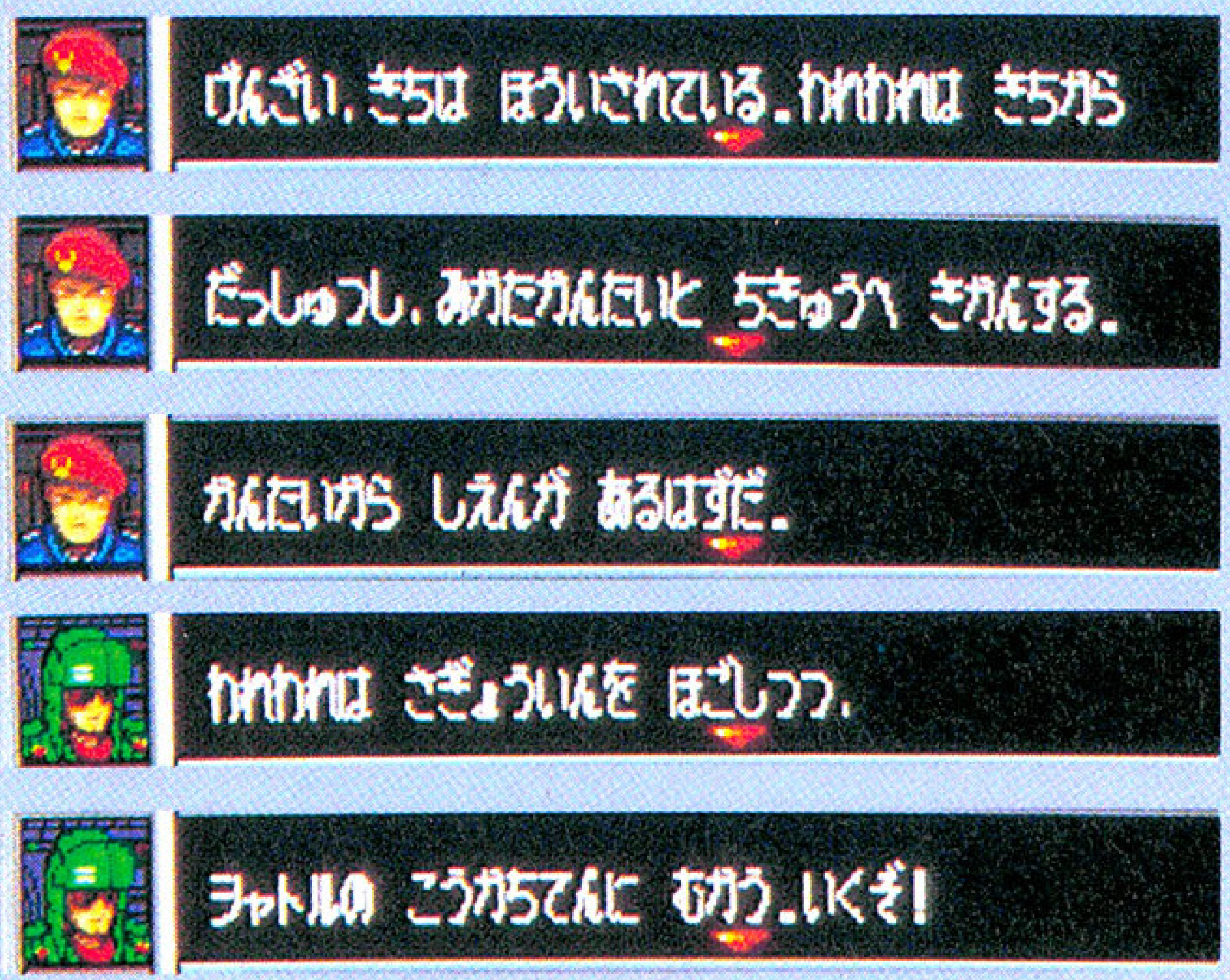

きちの　シールドが　げんかいを　こえます！


もうだめ！


ザッ・・ザザー―――・・・・

第2面 脱出

ガニメデ基地は壊滅状態に…… 全員脱出、シャトルへ急げ！



げんざい、きちは ほういされている。われわれは きちから

だっしゅつし、みかたかんたいと ちきゅうへ きかんする。

かんたいから しえんが あるはずだ。

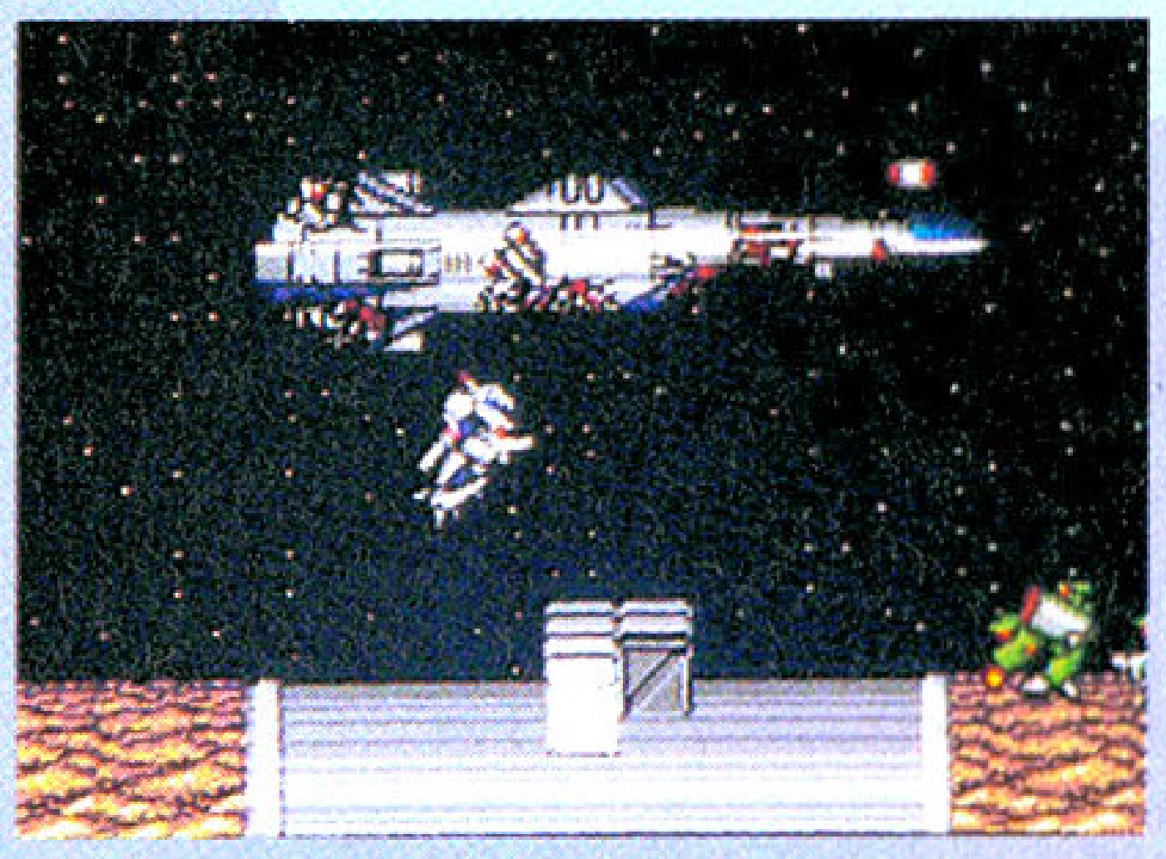
われわれは さぎょういんを ごえいしつつ、

シャトルの こうかてんに むかう。いくぞ！

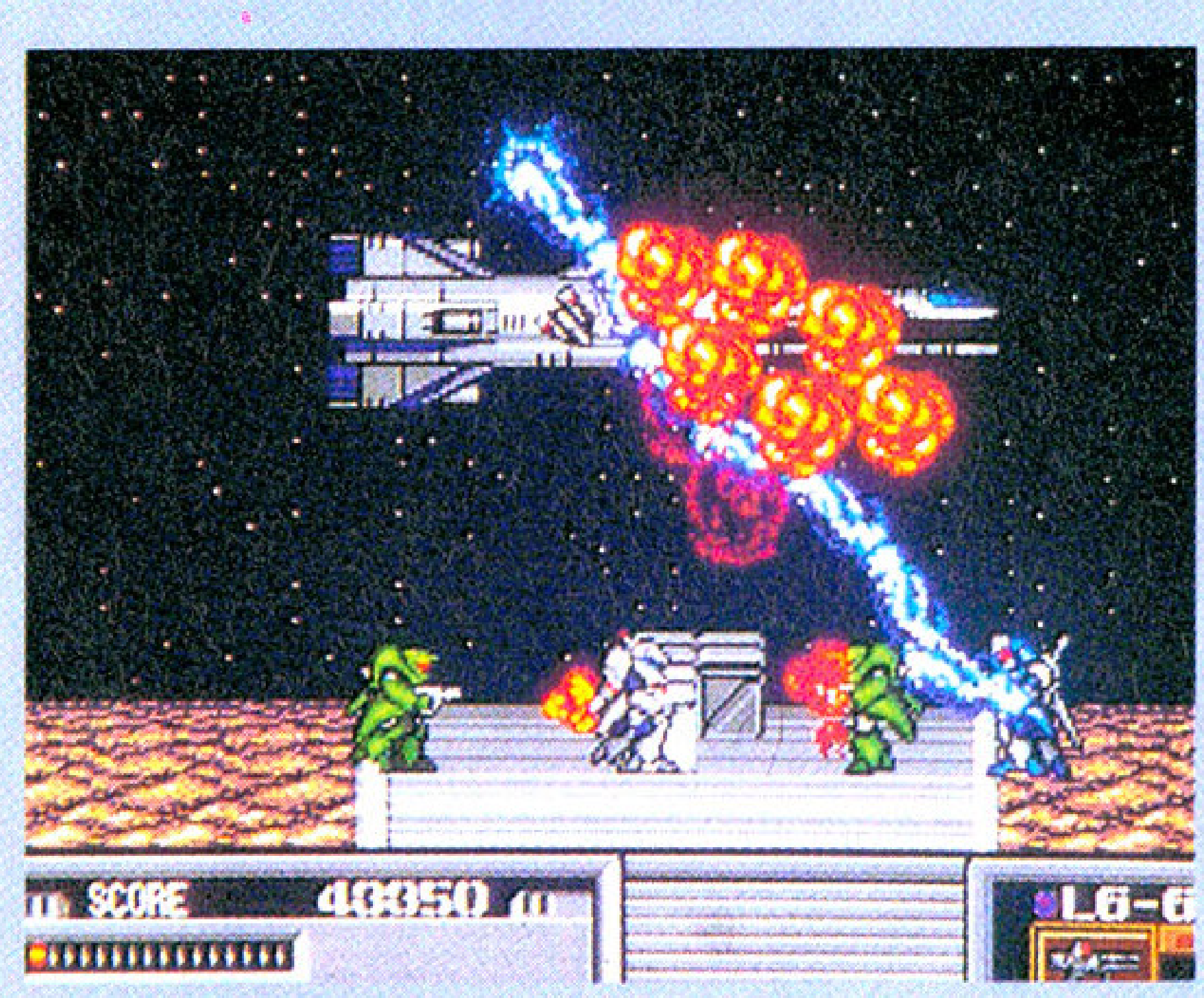
敵の第一撃はなんとか退けたものの、敵部隊に完全に包囲されてしまった。ガニメデ基地、第2機動師団ともに大損害を受け、次の総攻撃をくらったら全滅はまぬがれないだろう。残された道はただ1つ、脱出しかない。司令官の命令が出た。「AS隊はワーカーたちを守りつつ、シャトル降下地点に向かえ！」

再びレイノスたちは敵の待ち受ける地上へと戻り、激しい戦闘に突入した。そしてその途中、待ちにまった艦隊からの援護機がやってきた。援護機はすばらしい活躍で上空の敵を次々に全滅させ、地上の敵にも大打撃を与えてくれる。ラッキー、この勢いならあとわずかでシャトルの降下地点にたどりつけるに違いない。しかしそのとき、突然ビーム砲を持ったナゾのロボットが現れ、アッというまに援護機を撃ち落とした。「ウアーッ」操縦士の悲鳴が無線のレシーバー内にこだまする。

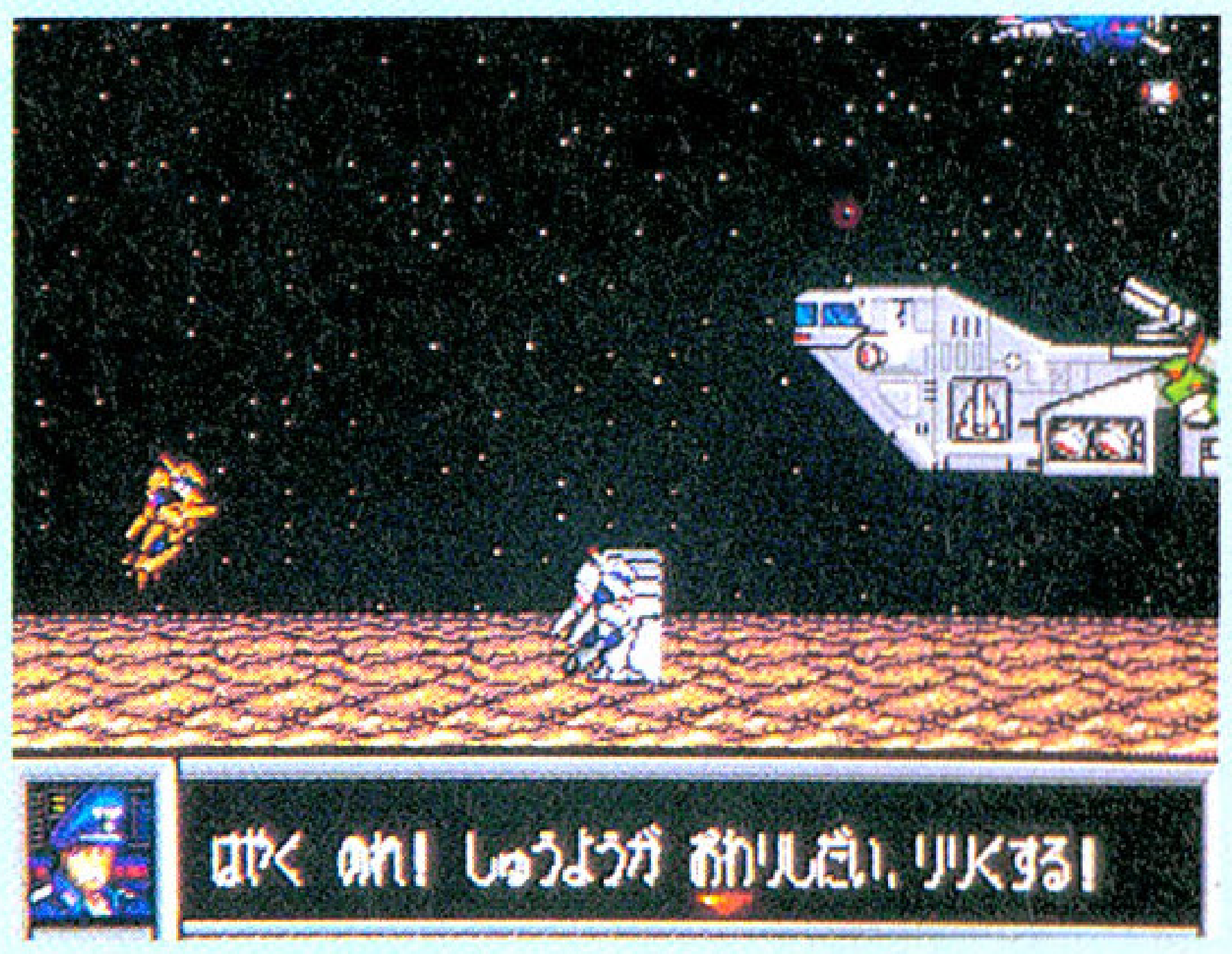
援護機を失ったAS部隊は苦戦を強いられ、またしてもたくさんの味方が帰らぬ人となってしまった。このままでは全滅か……しかしそのとき、シャトルの姿が視界に入り艦長の声が聞こえてきた。「いそげ！　収容が終わり次第、発進する」シャトルのハッチが開き、味方のASやワーカーロボが次々に乗り始める。レイノスは、味方を援護しながら1人で戦うことになる。これは制作中のゲームなので、まだよくわからないが、仲間を多く乗せるほどスコアがアップするということなのかもしれない。クリア条件はもちろんレイノスがシャトルに乗り込むことだ。



これが艦隊からの応援機「バーサット」だ。レイノスたちを助け、大活躍してくれる頼もしい味方だ。見よ、この血にまみれた艦長の顔を。これこそ闘う男の顔だ。

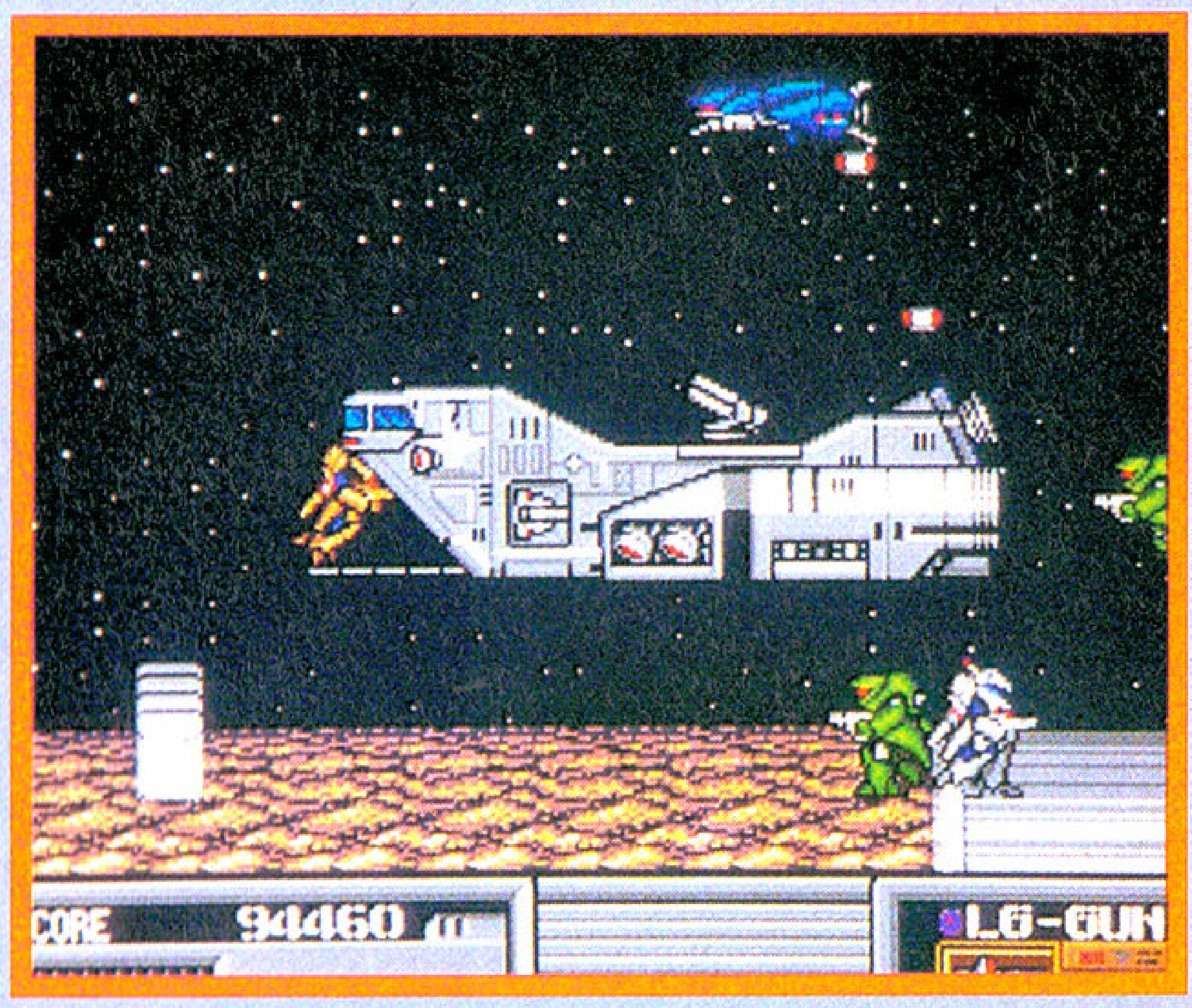


突然現れたこのロボットが、強力なビームを発射。バーサットは、たちまち火だるまと化した。かたきを討とうとしてもコイツは足が早くて追いつけない。それにしてもレイノスに似てると思わない？



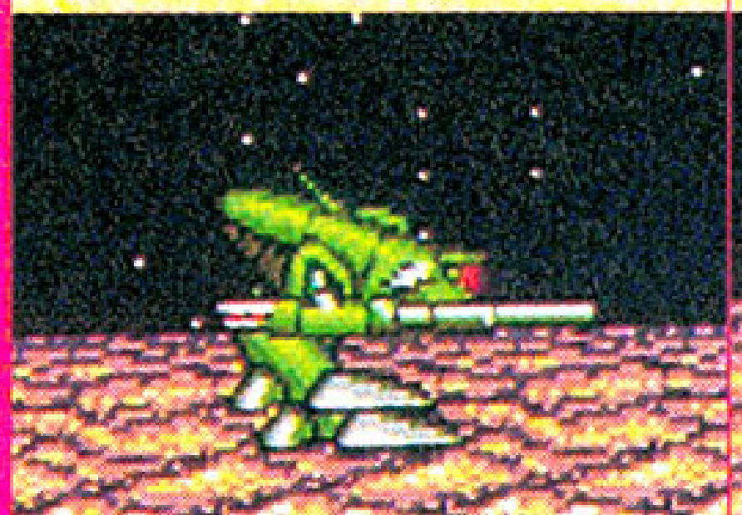
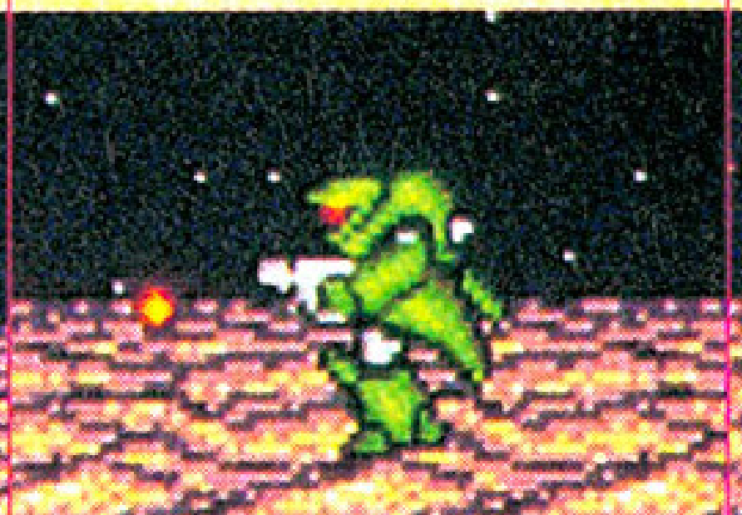
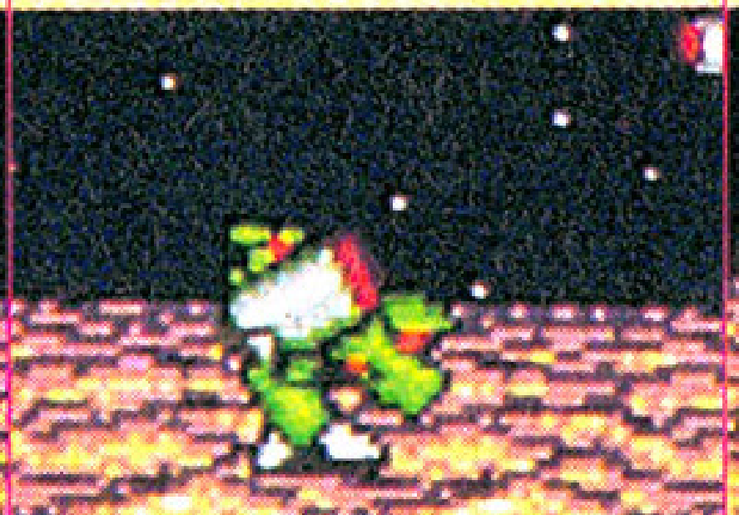
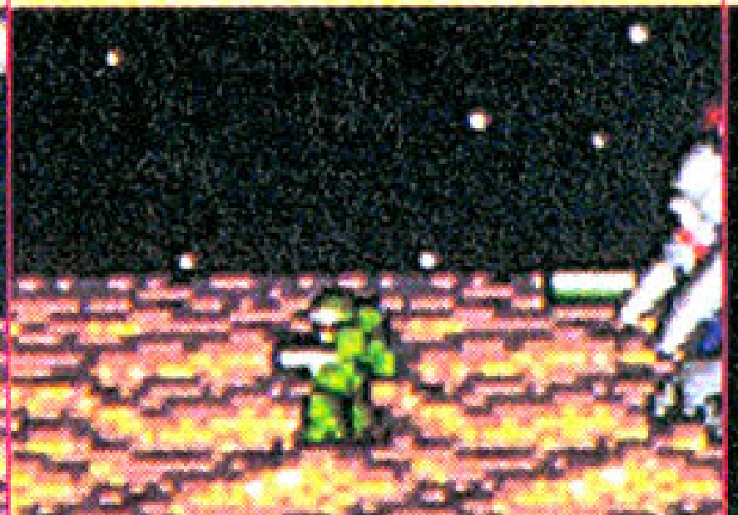
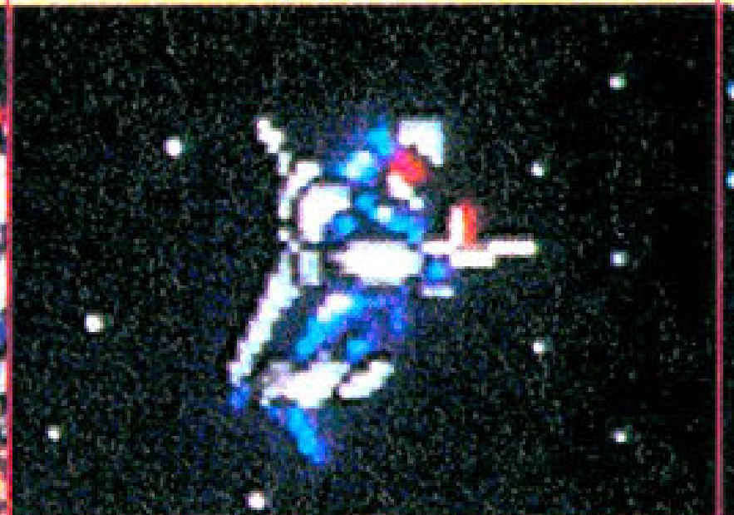
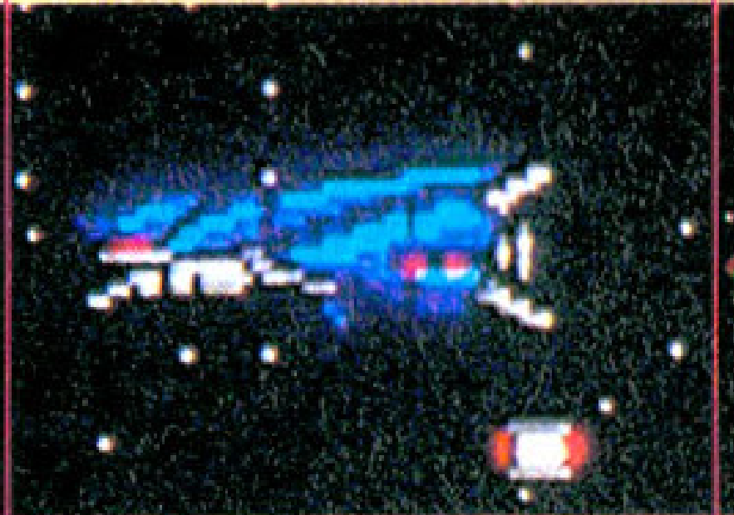
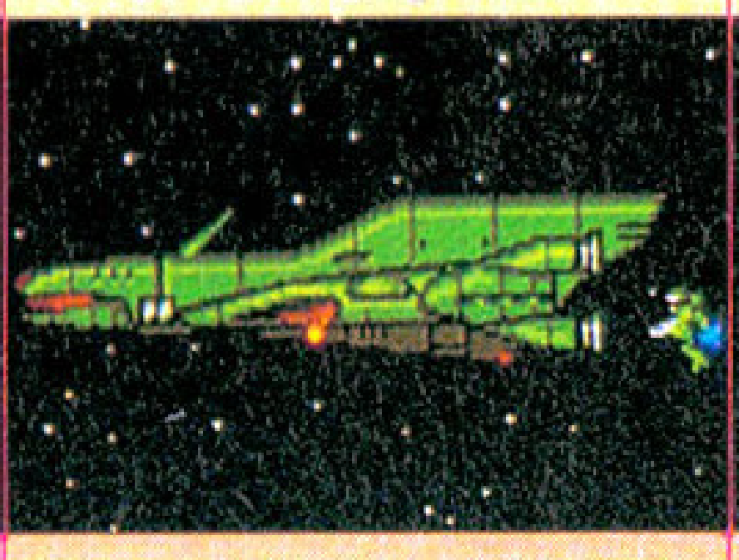
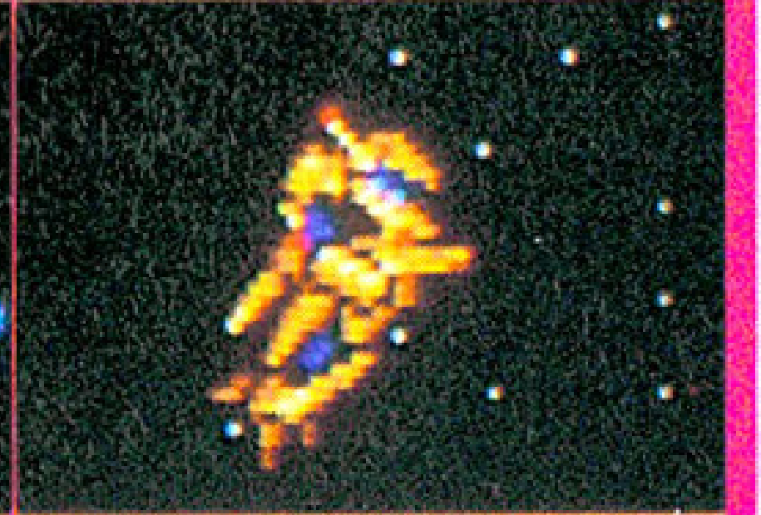
はやく のれ！ しゅうようが おわりしだい、りりくする！

後部ハッチが開くまでの間にも、敵は、どんどんやってくる。あと少し。ここが最後のふんばりどころだぞ。

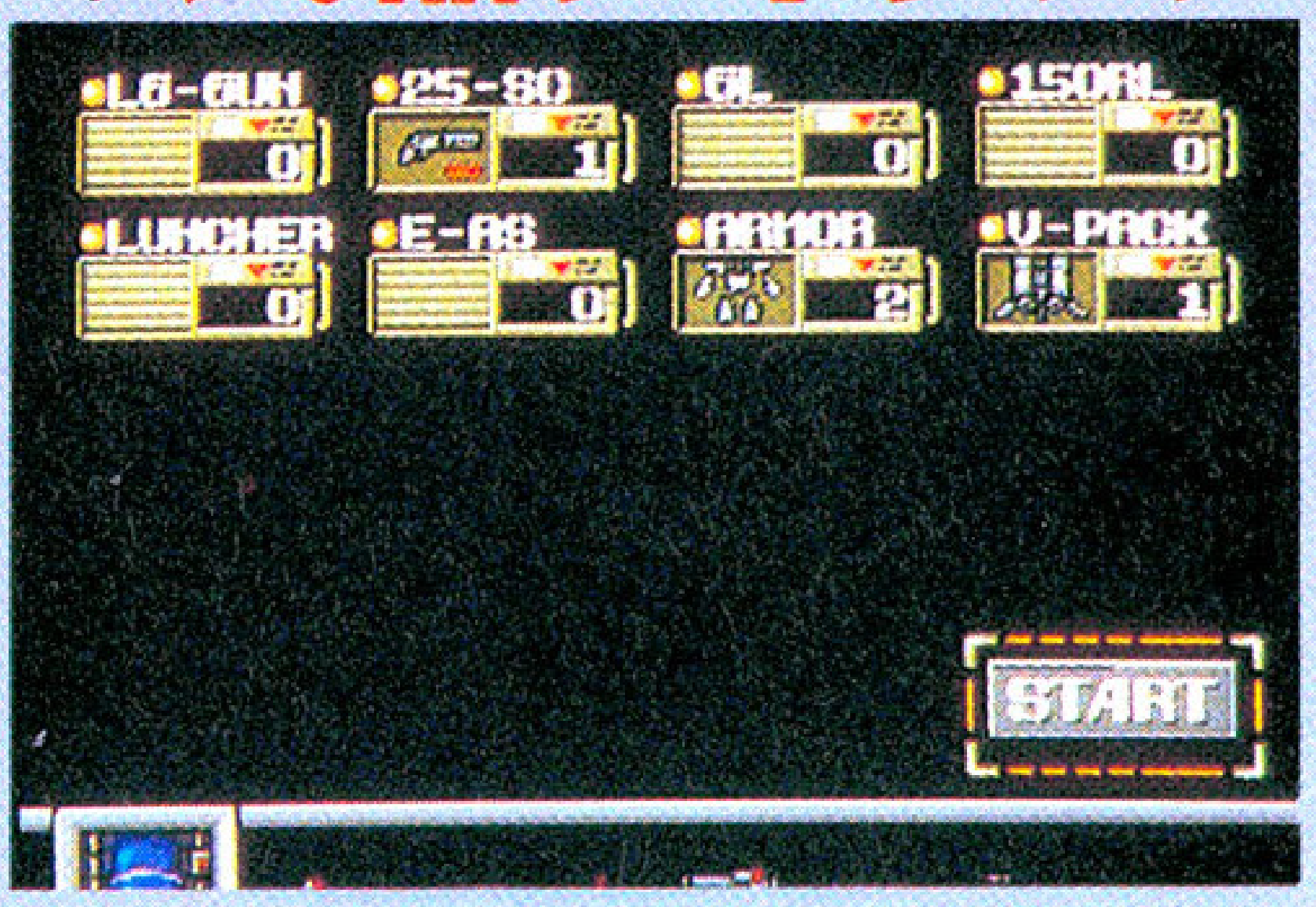


仲間が次々と乗っていく間、1人で戦うレイノス。

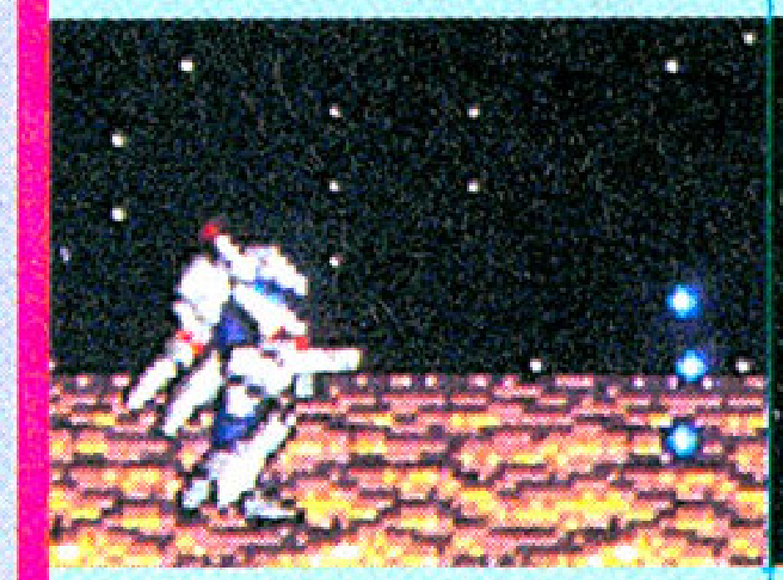
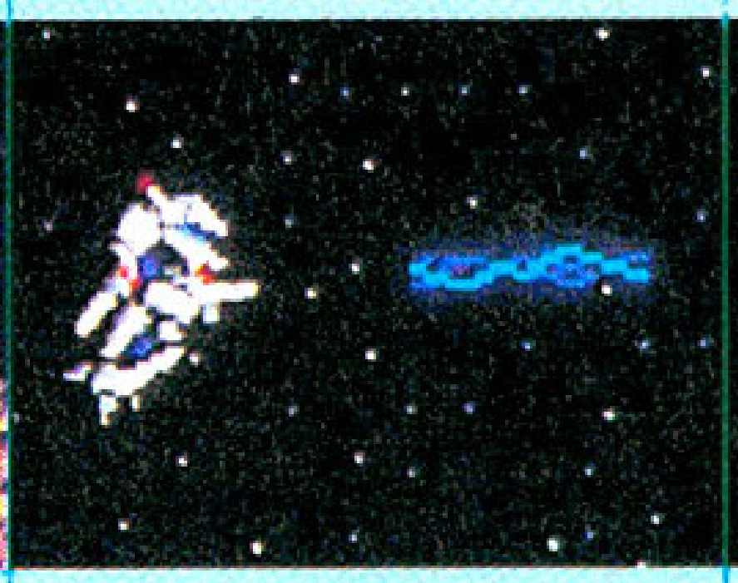
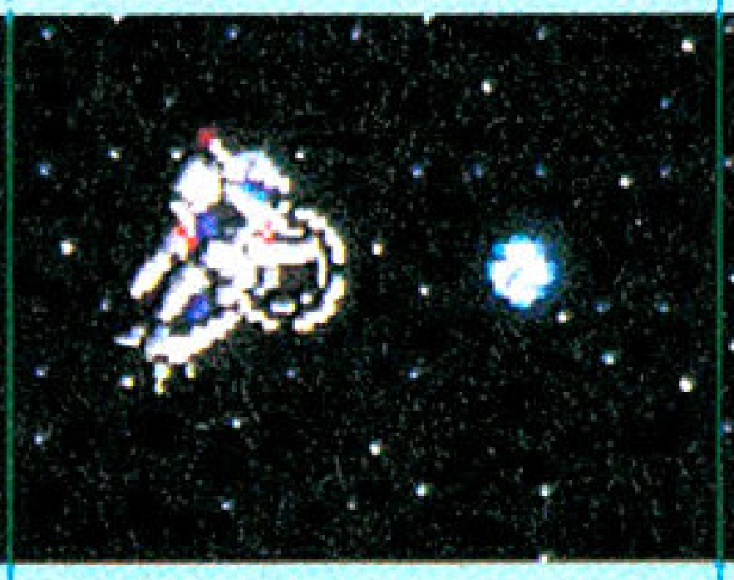
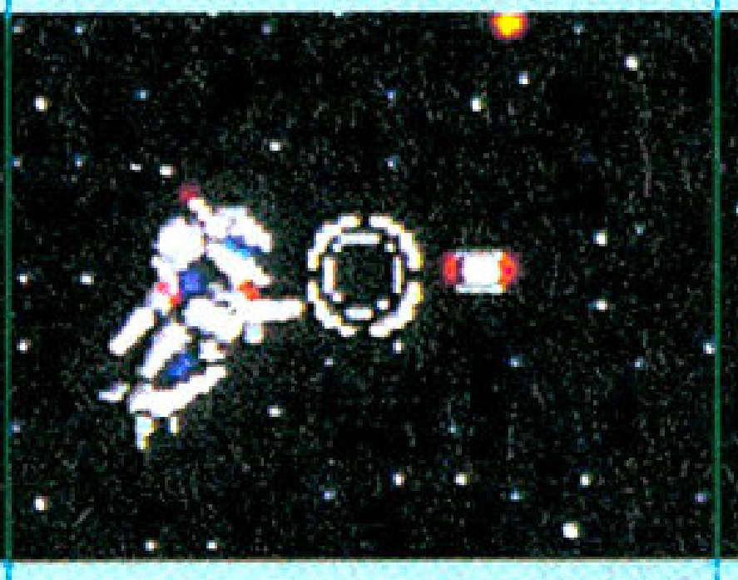
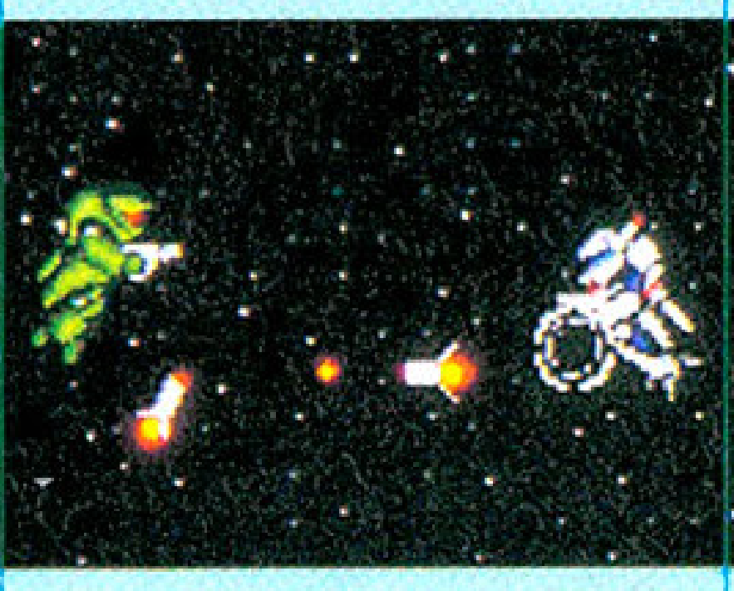
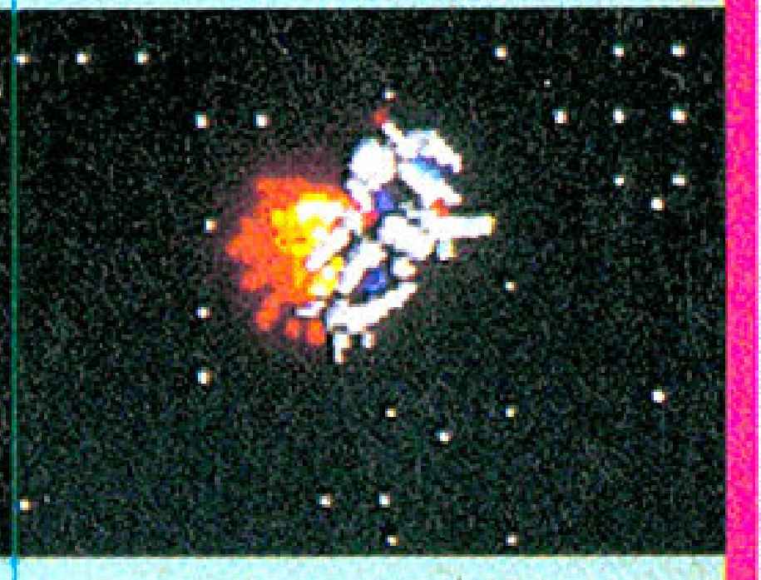
これが第1面・第2面の敵キャラだ!!

突撃装甲砲 トレッドノート	重装機兵 デック	支援機兵 ダリント	降下兵	機動機兵 ゼアーアイン	対地攻撃機 メッシュ	輸送艇 クライトン	味方AS
							
旧式だが、重装甲で強力な砲を装備。なかなかしぶといヤツだ。	敵の主力であり、一番たくさん出てくる。たおすのは楽である。	後方から攻撃するセコイキャラ。カッコ悪くてなかなか笑える。	体当たりしただけで死ぬ、あわれなキャラ。でも同情は無用。	バーサットをうち落としたのはコイツらしい。レイノスのライバル。	爆弾を投下するが防御力は弱い。ハエのようなヤツである。	降下兵を積んでくる。たいして害はないが、撃破するのはたいへん。	レイノスと似たようなカッコをしているが、弱くて頼りにならない。

武器アイテム

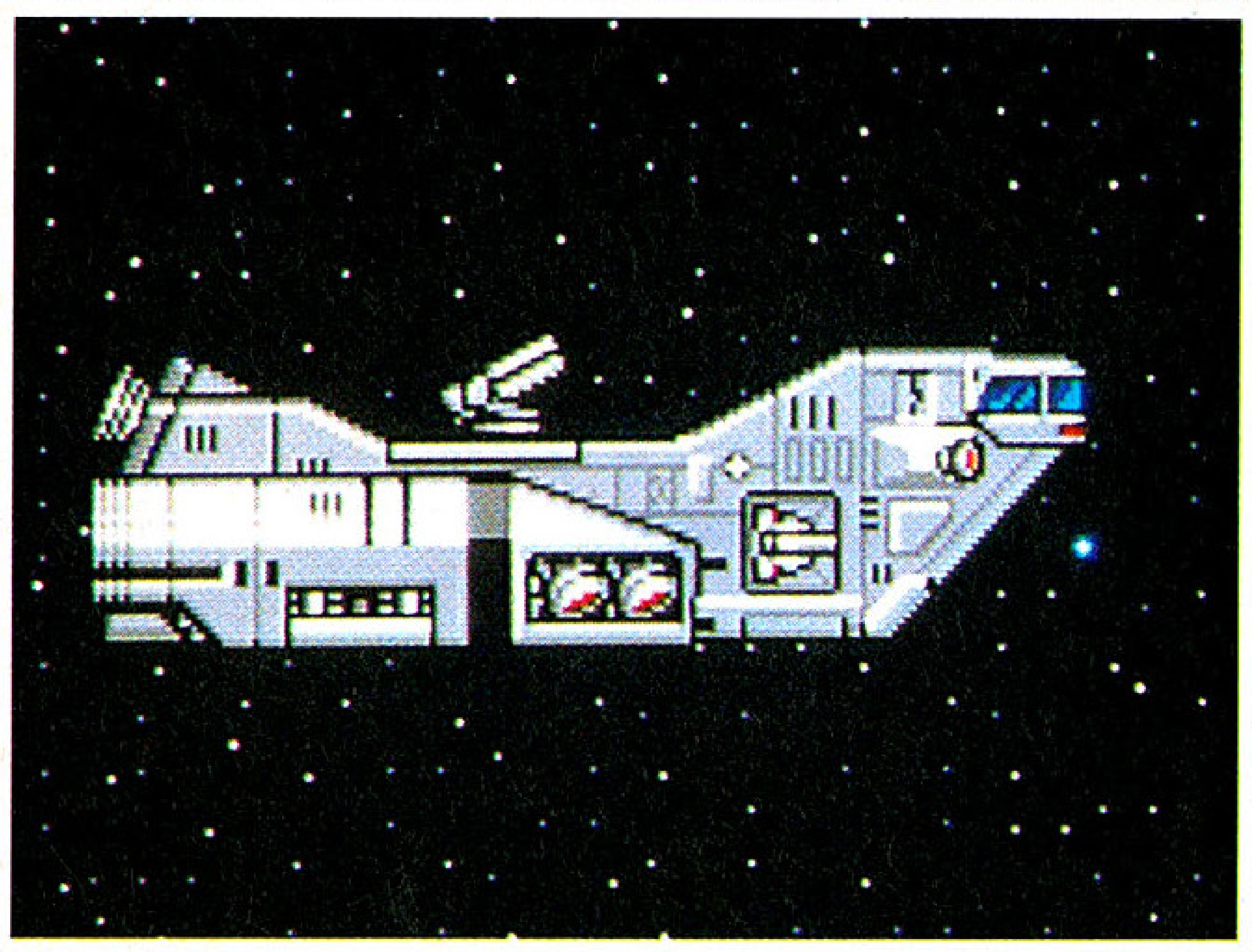


第2面になるとアイテムがぐっと増えるのだ。

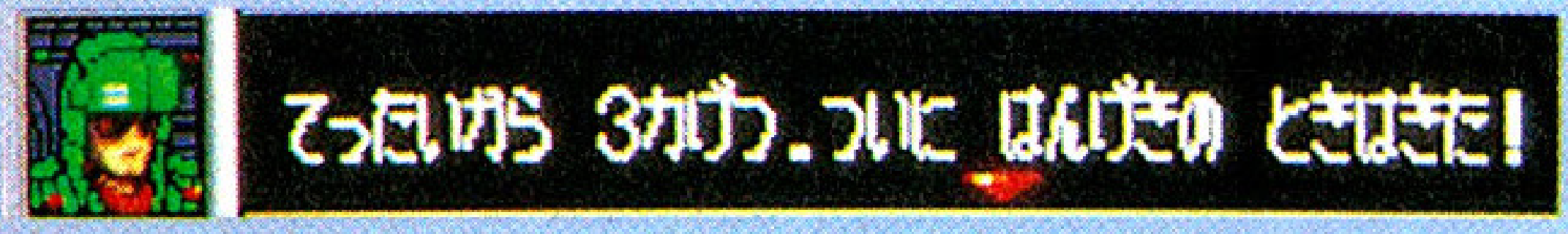
ショットガン	ビーム	バズーカ	グレネード	ミサイル	バーニアパック
					
弾が3方向に飛ぶ。まあまあの威力だ。	威力絶大！　敵巡洋艦を倒すときには必要だ。	敵に命中して爆発する。弾がすぐになくなる。	爆発圏内の敵複数にダメージを与えられる。	敵を追いかけて進んでいく。とっても便利。	ロケット噴射でジャンプ力がアップする。

第3面 大気圏突入

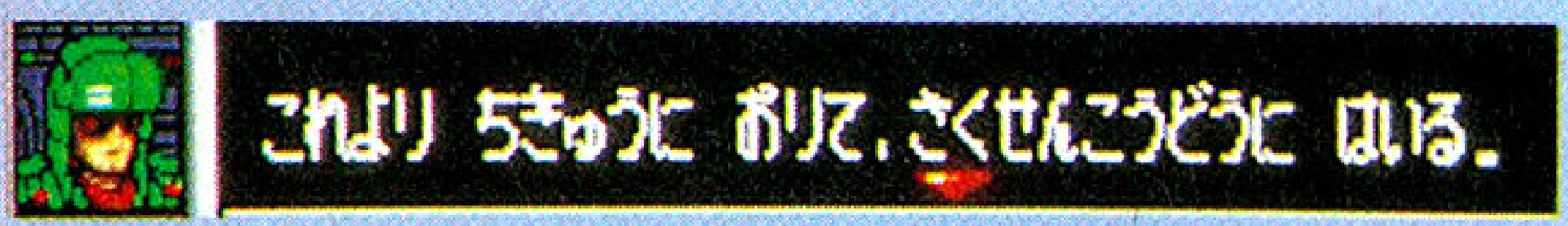
反撃のときがきた 地球へ急げ！



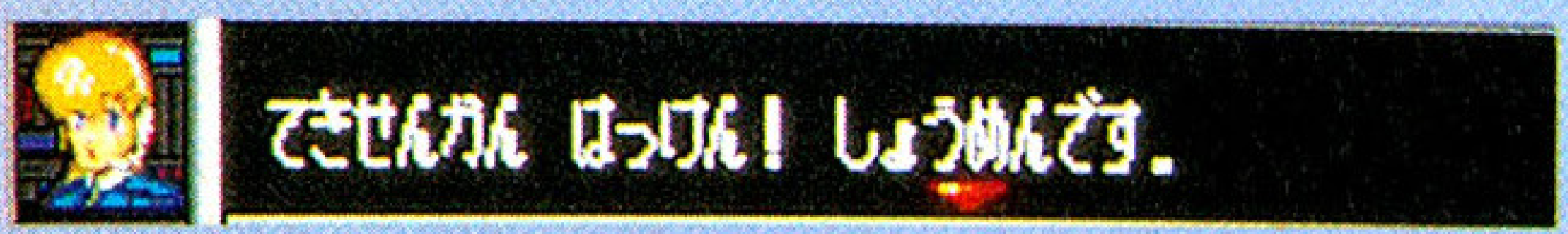
3カ月もの間、このシャトルに乗ってレイノスたちは宇宙をさまよっていたのだ。しかしもうすぐ地球の土を踏めるぞ。



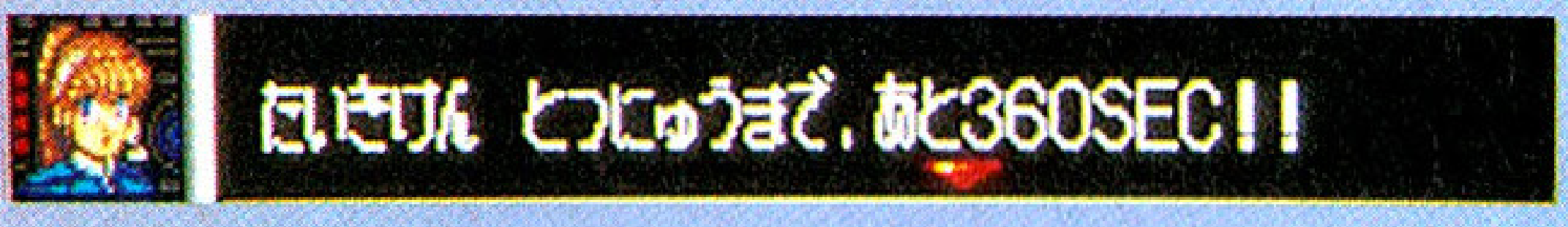
てったいから 3カげつ。ついに はんげきの ときはきた！



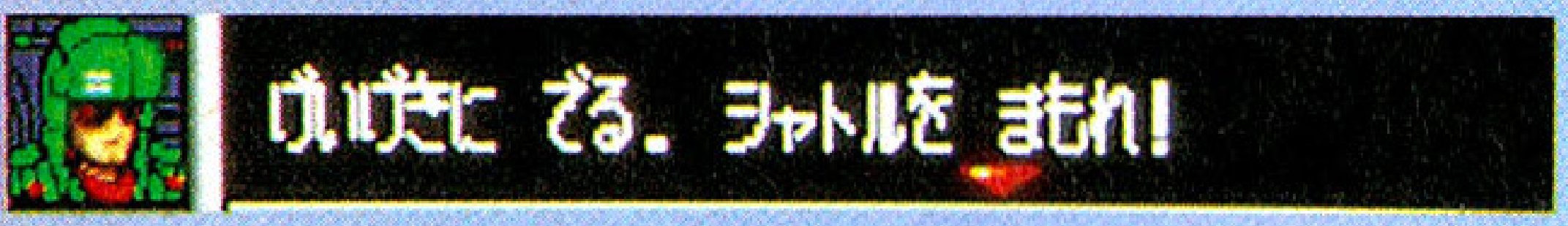
これより ちきゅうに おりて、さくせんこうどうに はいる。



てきせんかん はっけん！ しょうめんです。

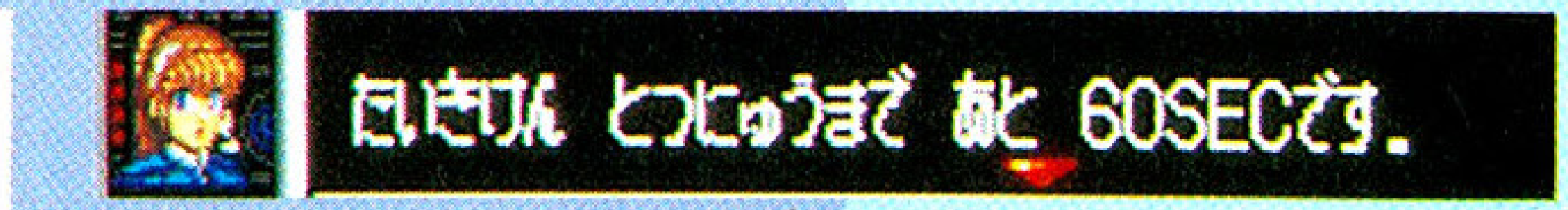


たいきけん とつにゅうまで、あと360SEC!!

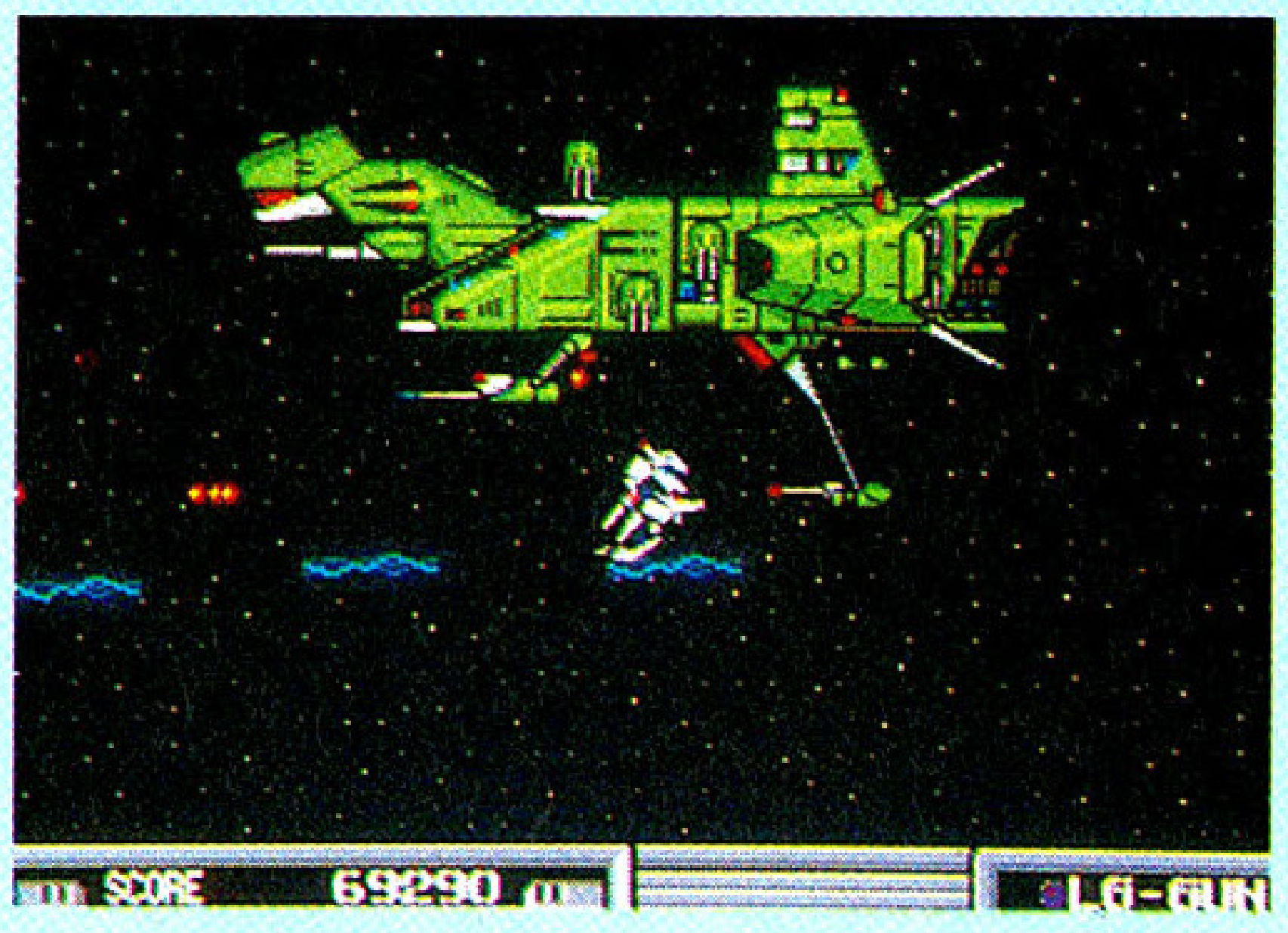


げいげきに でる。シャトルを まもれ！

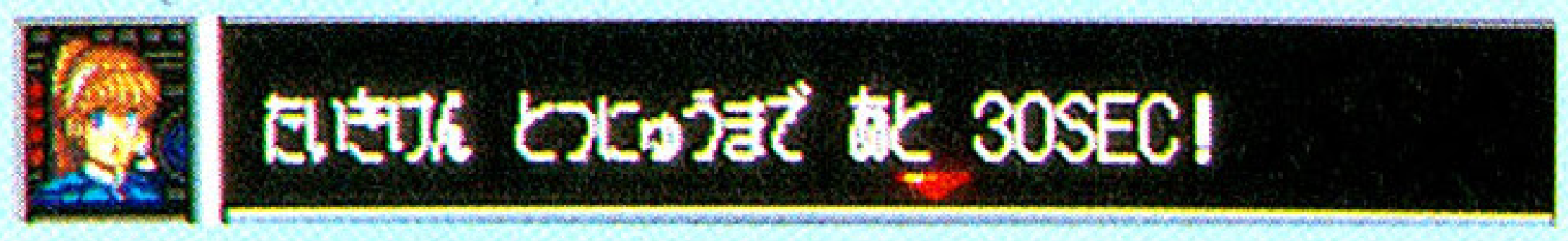
ガニメデ基地を脱出してから3カ月が過ぎた。情報によれば地球までもが侵攻を受けているらしい。地球の衛星軌道を制圧した敵はすでに地上にも前線基地と中央基地を建設したのだ。このままでは地球が危い！　第2機動師団は反撃のため大気圏に突入しようとした。しかし、直前にオペレーターから緊急警報が入った。「敵巡洋艦発見！　シャトルの正面です」このままではシャトルもろとも撃ち落とされてしまう。全滅だけは避けなければならない。ハッチからアサルト・スーツが次々と発進した。あと360秒で大気圏突入だ。それまでにシャトルに戻れなければ、宇宙空間専用のアサルト・スーツなど、たちまちのうちに燃えつきてしまうだろう。生き残る道はただ1つ、敵をすみやかに撃破するしかない。宇宙空間に出たレイノスたちは激戦の末、無数の敵ミサイル衛星と巨大な敵巡洋艦を撃破した。しかしその時「大気圏突入まであと60秒です」というオペレーターのメッセージが入った。急いで帰還しなければ！　しかしシャトルはすでに降下中で、もとの位置にはいない。新たなる危機の到来だ。



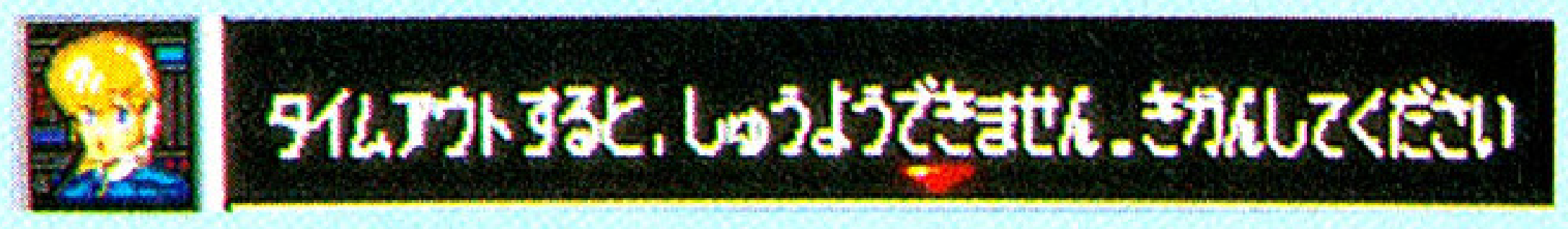
たいきけん とつにゅうまで あと 60SECです。



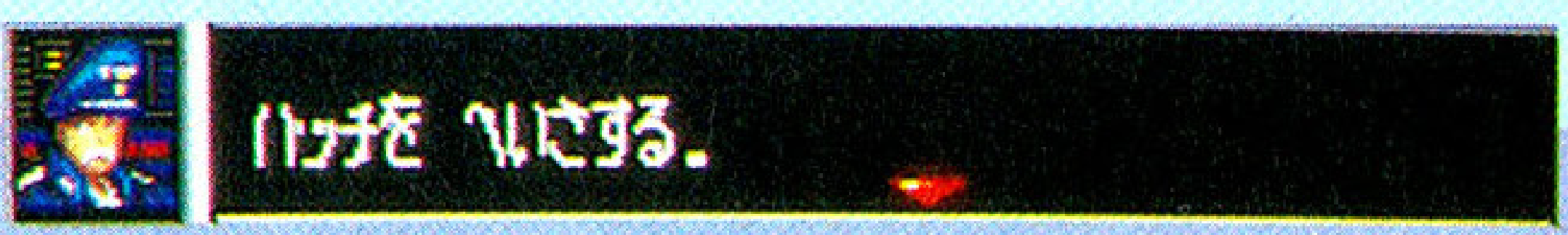
これが敵巡洋艦だ。なんだか動物のようなカッコをしてるが、これがけっこう強いのだ。とっておきのビームを使わないと苦しいぞ。



たいきけん とつにゅうまで あと 30SEC!

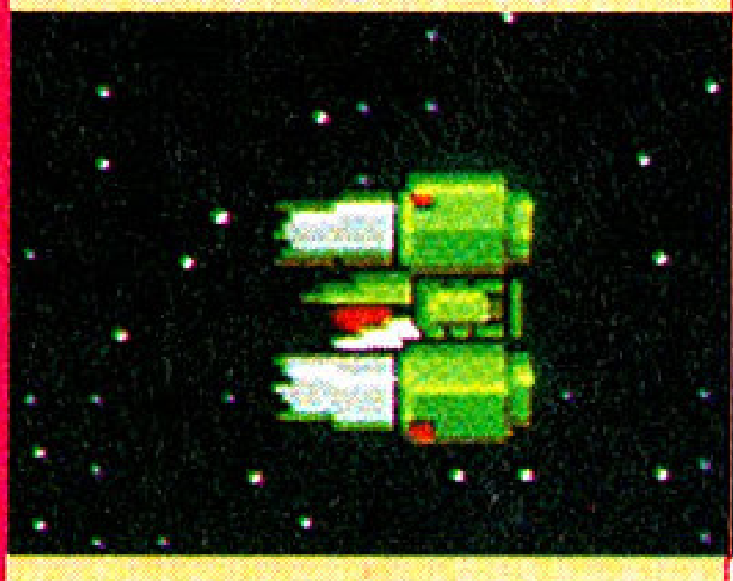
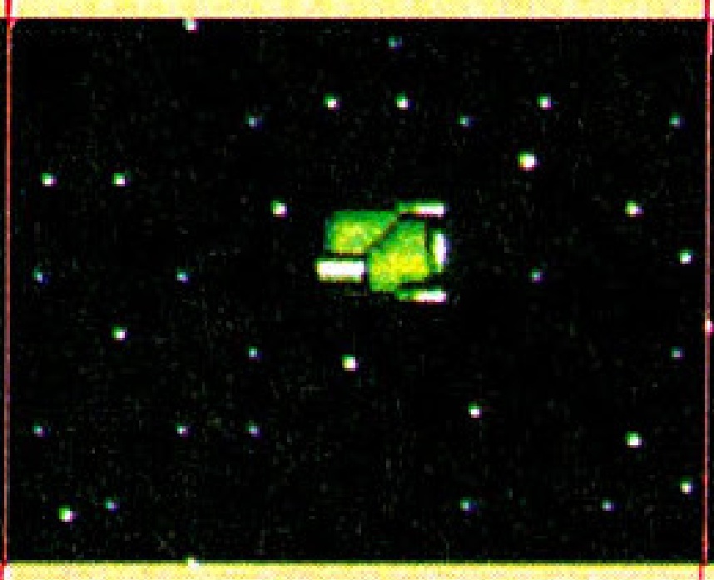
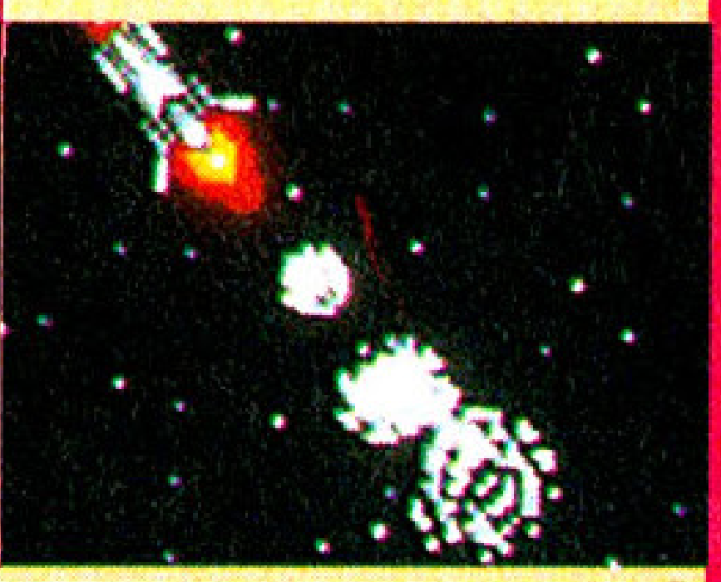


タイムアウトすると、しゅうようできません。きかんしてください



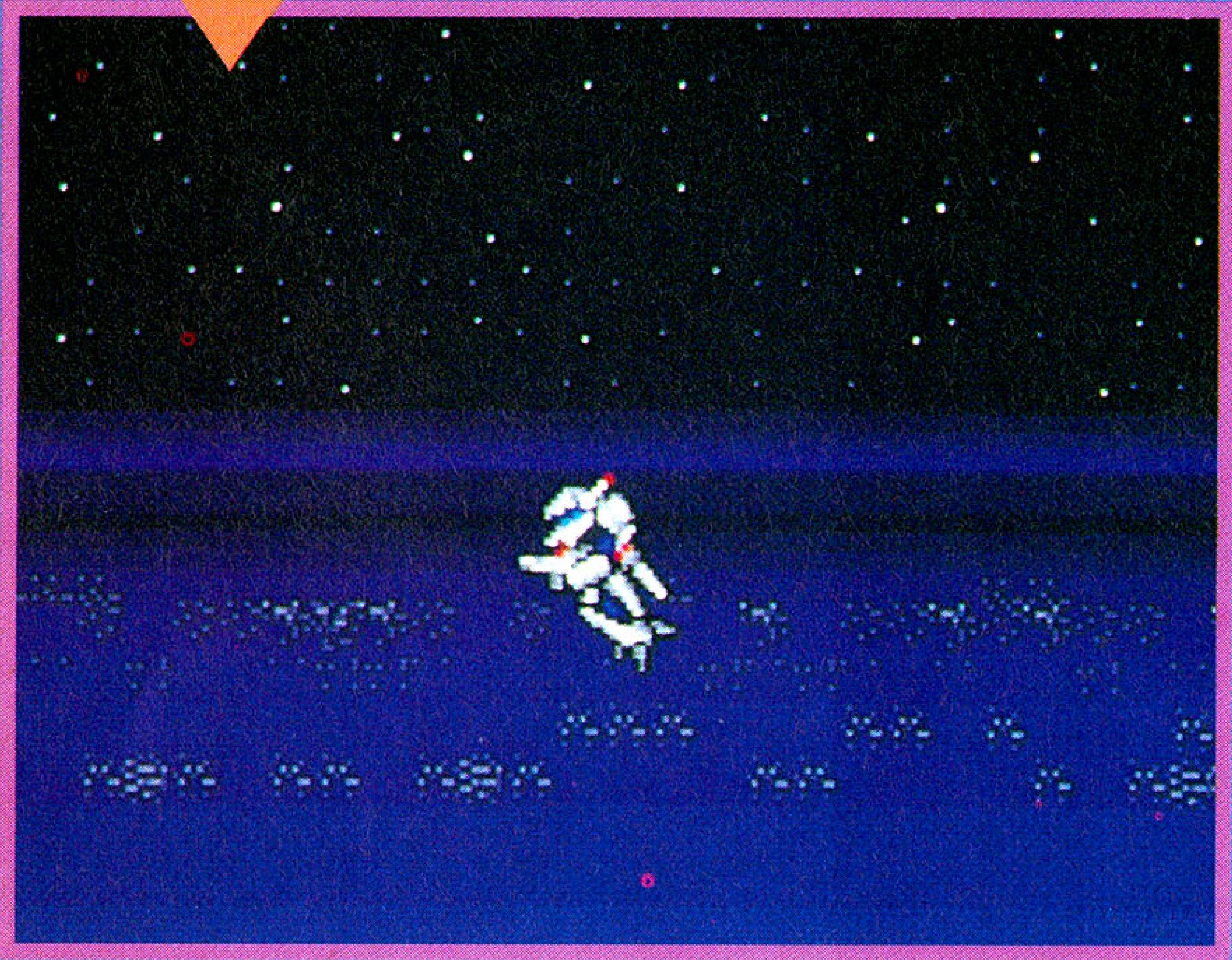
ハッチを へいさする。

◆これが第3面の敵キャラだ!!

アウトファイエル	敵宇宙艇	ミサイル
		
ミサイル衛星。第3面ではコイツが一番の敵になるだろう。	その小ささと弱さで誰も相手にしてくれない。戦うのは時間のむだ。	なんの前ぶれもなしに下から飛んでくる。地球からくるのだろうか

「地球は青かった」

BY ガガーリン

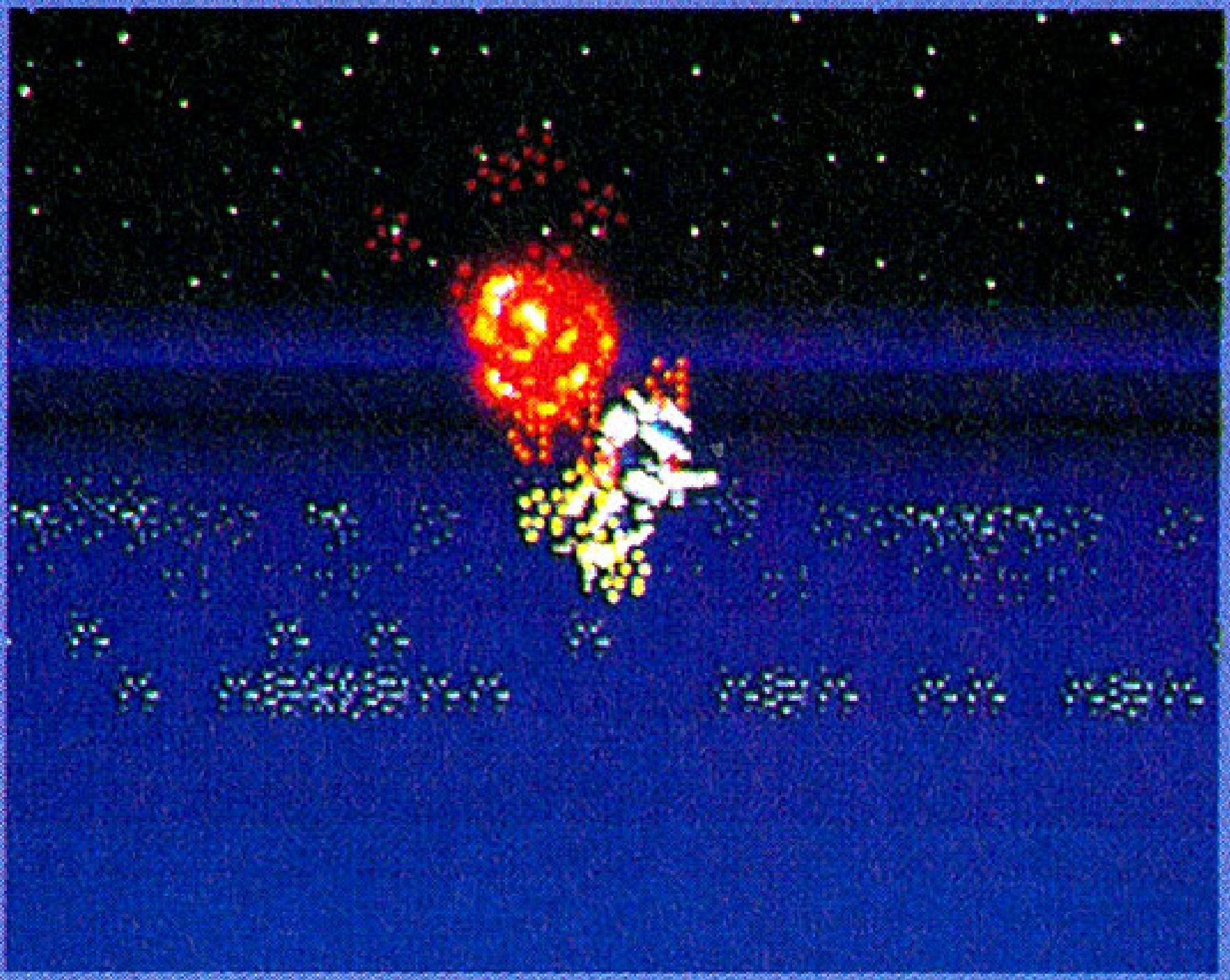


レイノスが今、大気圏に突入しようとしている（もちろん死ぬ）。下に見える白いものは雲なのだろう。こんなに美しいところで死ねるのなら悔いはない？

宇宙空間のシミュレートは完璧

このゲームのスゴイところはグラフィックやストーリーだけではない。第3面の宇宙空間はなんと「慣性の法則」が取り入れられているのだ。重力や空気抵抗のない宇宙では、一度動かしたものはいつまでも同じスピードで動き続けるというヤツだ。レイノスもロケットで方向を変えないかぎりこの法則によって動き続けるのだ。

そしてもう1つ、大気圏に突入するとレイノスは本当に空気との摩擦熱で燃え出すのだ。このリアルさは感動モノだぞ！



アッチッチー、熱いよー。やっぱり死にたくないよー。シャトルに戻ればよかったなあ、と後悔しても、もう遅い。

話題作がいきなりよくわかる

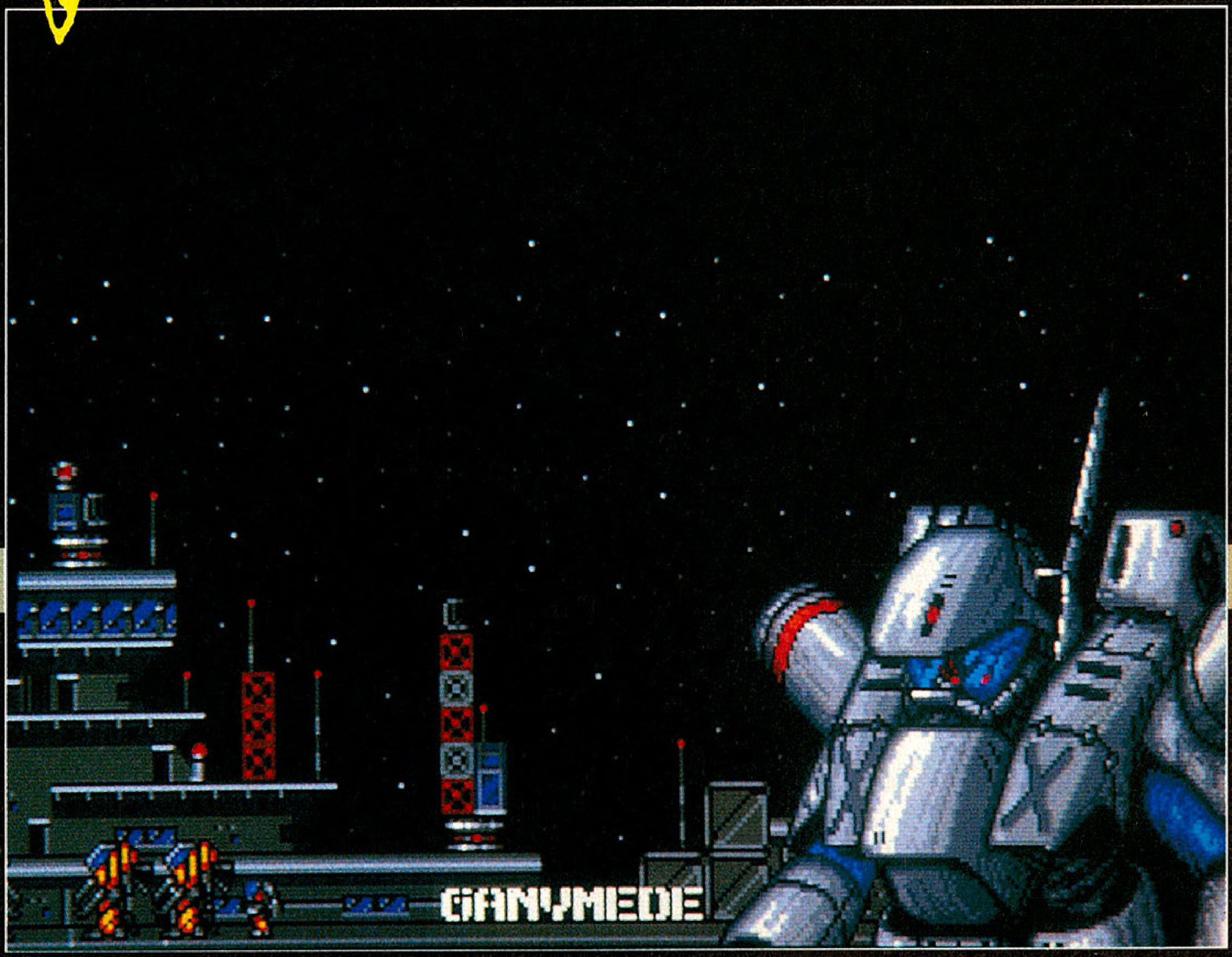
新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER

PART1

重装機兵 LEYNOS

3月16日発売　メサイヤ（NCS）　価格6,200円



完成目前!! 開発レポート

今回は7面までのストーリーを一挙大公開だ！

前回までのSTORY

開戦

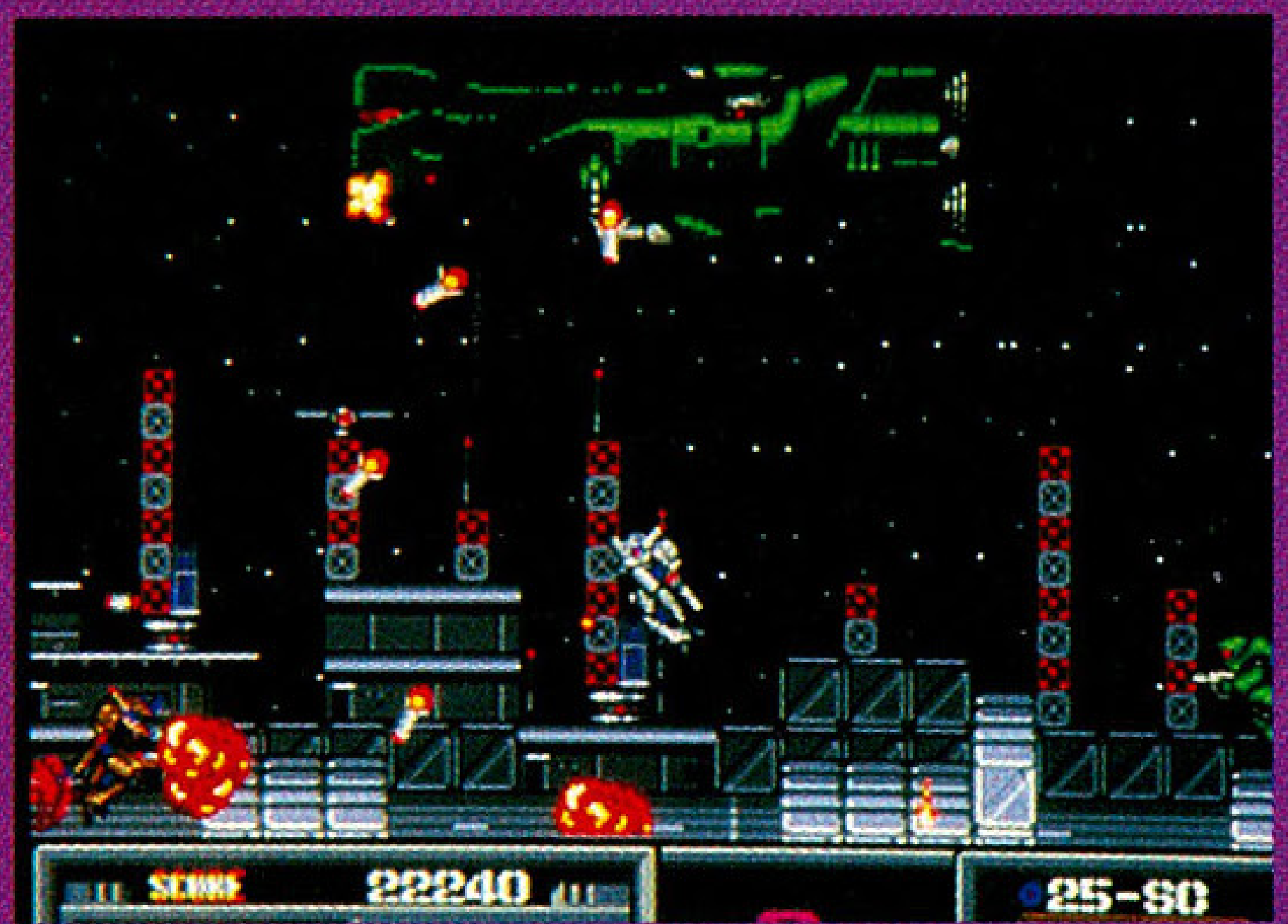
レイノスの所属するＡＳ（アサルトスーツ）部隊は、木星の大型衛星「ガニメデ」にある資源採掘基地に配属されていた。

しかし、ある日突然、正体不明の熱源が多数基地に接近。司令が出た。「敵戦闘部隊だ！　ヤツらを基地に寄せ付けるな」

今、レイノスの熾烈（しれつ）な戦いが始まった。

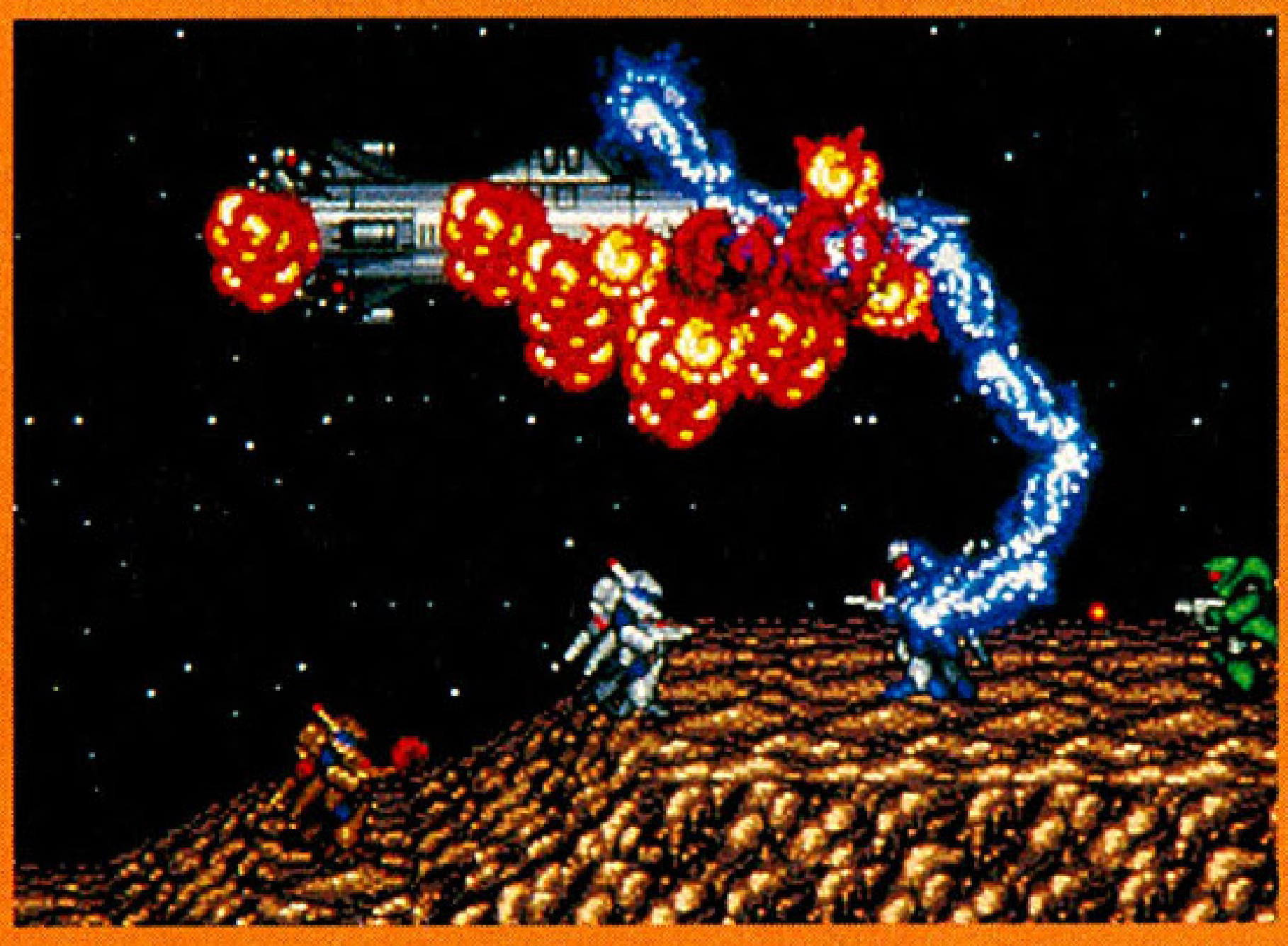
クリア条件

「敵ノ突撃艦ヲ基地到達前ニ撃破セヨ」



敵突撃艦が、ガニメデ基地に迫る。レイノスの反撃は間に合うだろうか。

脱出



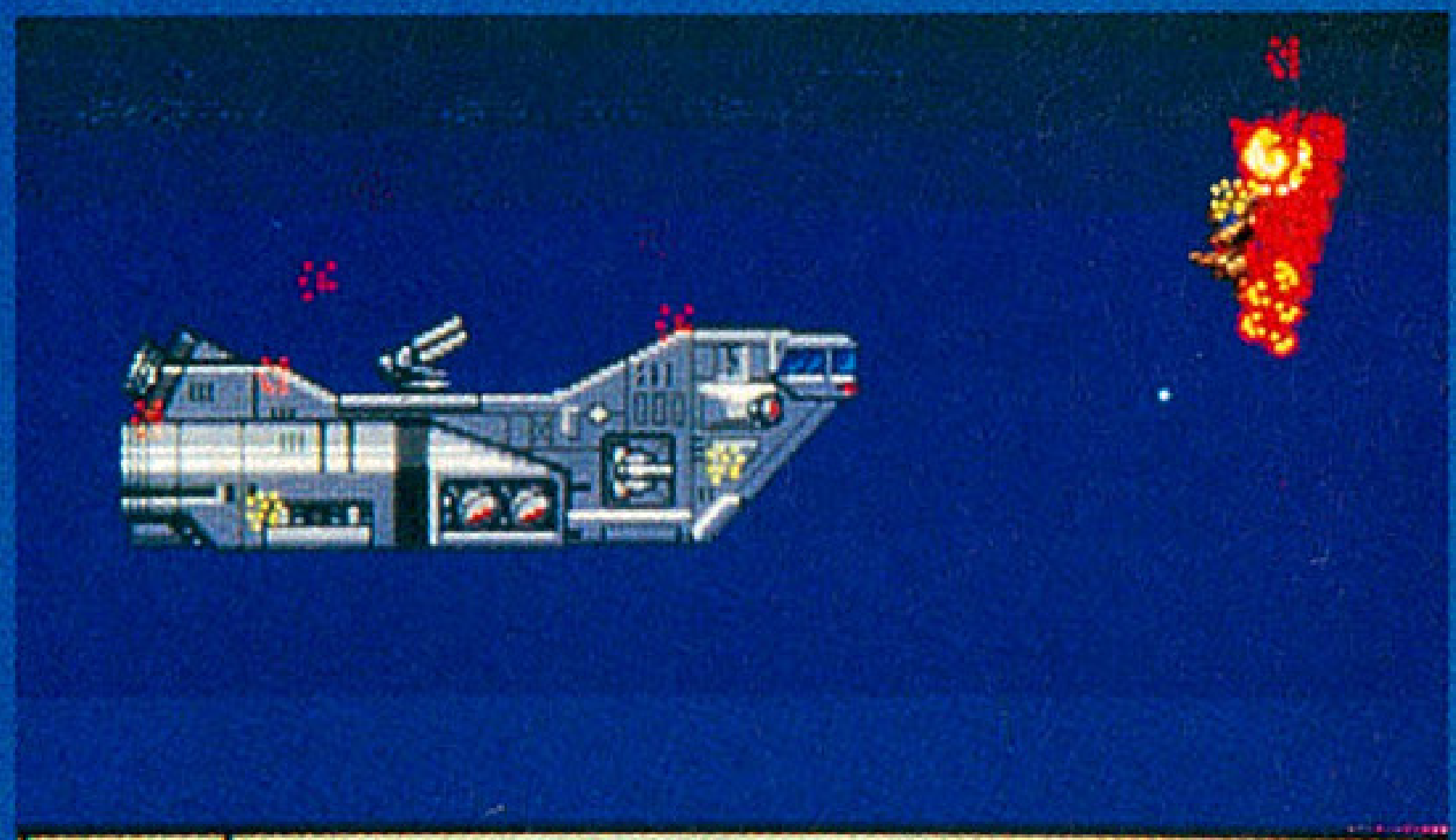
ナゾの敵アサルトスーツが出現！それまで奮戦していたバーサットは、ビームにやられ火だるまに……。

敵の第一撃は退けたものの、基地は完全に包囲されてしまった。レイノスは血路を開くため、戦闘を開始した。このステージでは味方の戦闘機「バーサット」が出てくる。サンダーバード風の古くさい格好が笑えるが、なかなか強いヤツでレイノスのスコアアップを助けてくれる。期待してほしい。

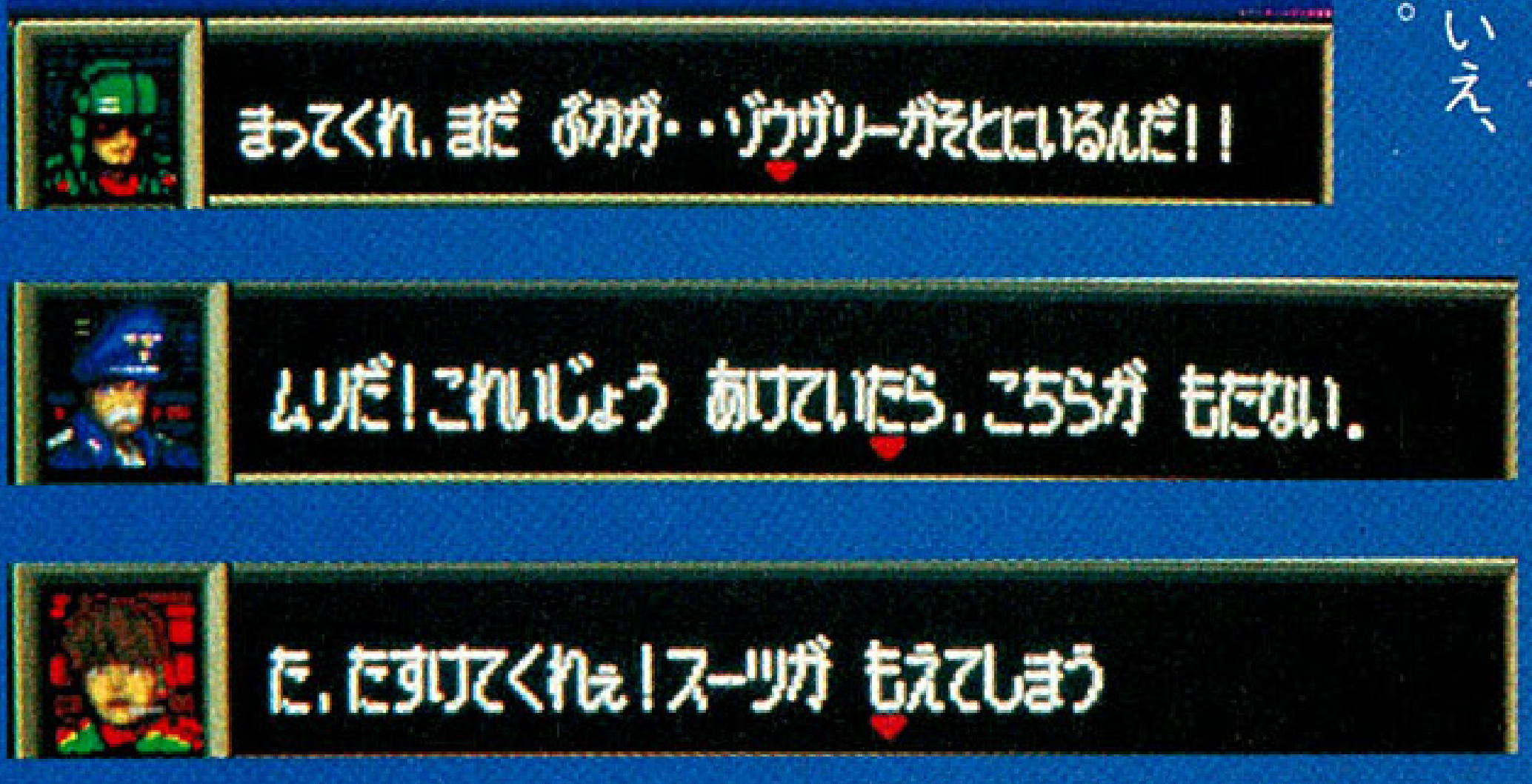
クリア条件

「シャトルマデ、基地作業員ヲ護衛セヨ」

そして悲劇も…



戦争に犠牲はつきもの。とはいえ、こんな形で仲間と別れるとは。



まってくれ、まだ ぶかが・・ゾウザリーがそとにいるんだ！！

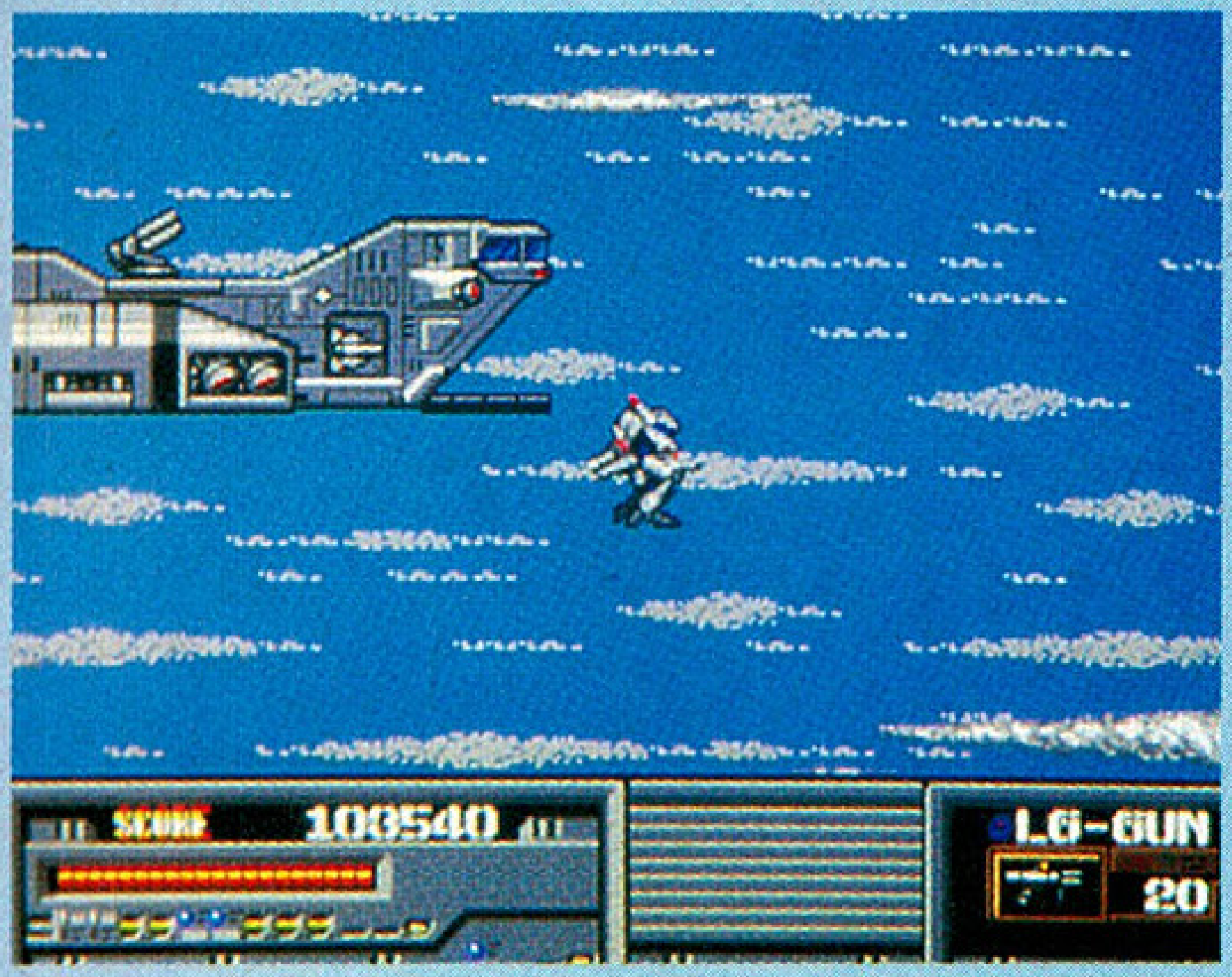
むりだ！これいじょう あけていたら、こちらが もたない。

た、たすけてくれぇ！スーツが もえてしまう

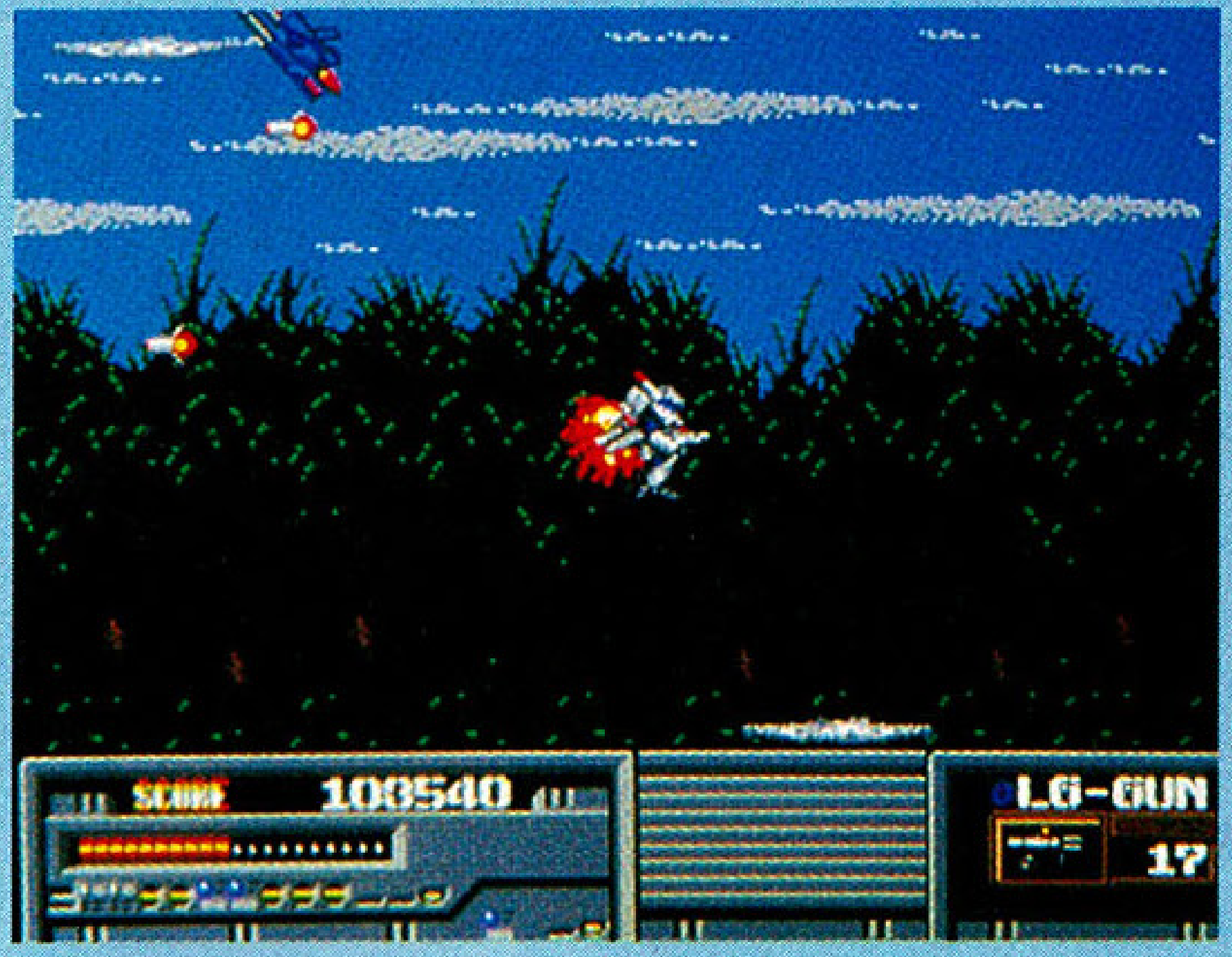
ついにレイノスたちの反撃体勢は整った。しかし味方の犠牲も大きかった。第３面の最後では、シャトルに乗り遅れたゾーザリーのＡＳが大気圏にのまれて燃え尽（つ）きた。味方の死を無駄にせずにがんばろう。

第4面 前線基地

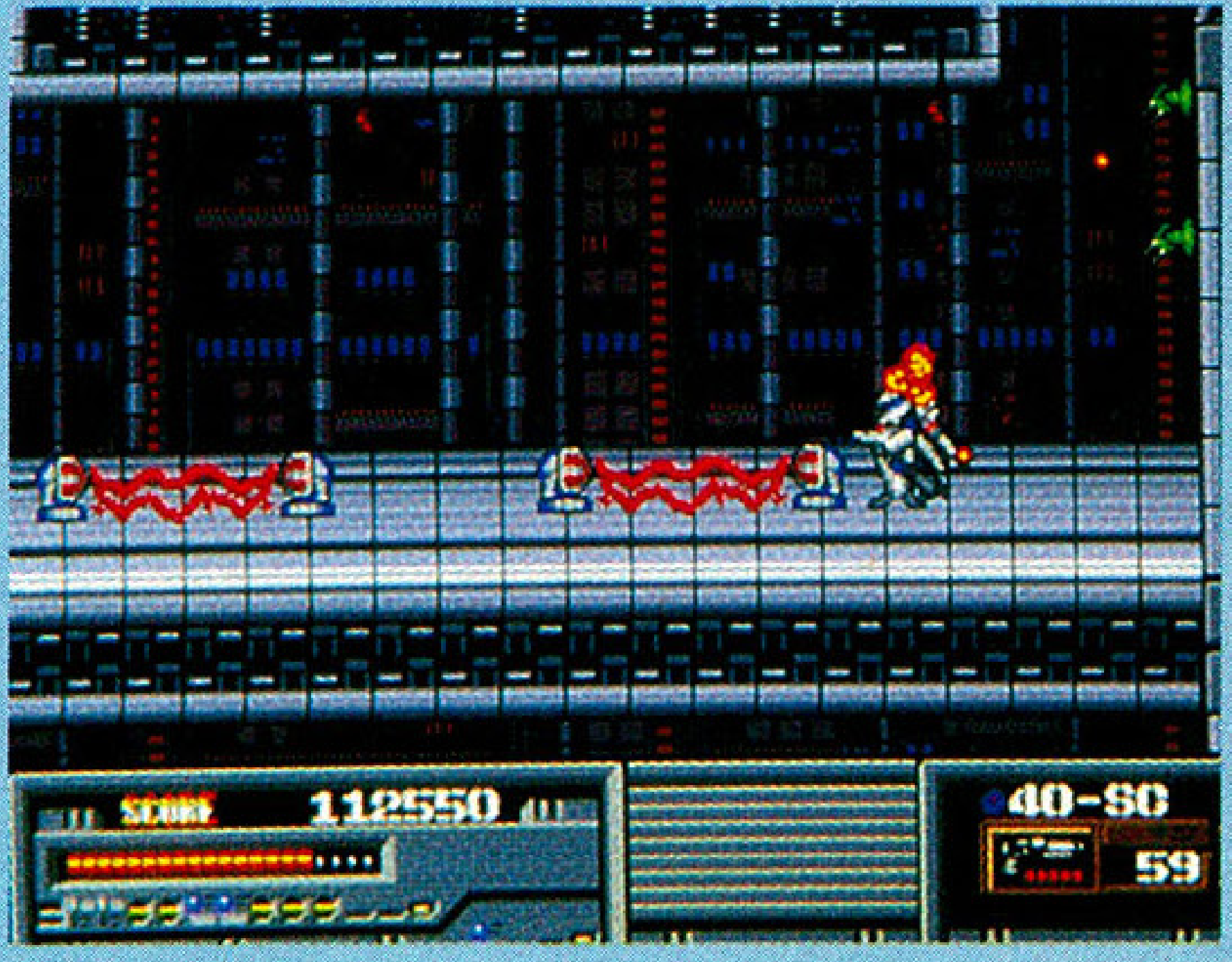
AS部隊ハ、地上ヘ降下セヨ
目標ハ、敵基地ノ動力炉ナリ



シャトルのハッチが開いた。足下には美しい青空が広がっているが、どんな敵が待ちうけていることやら。運を天にまかせ、レイノスは飛び降りた。



もう少しで地上に着地だ。しかし、その間にも次々と敵が襲いかかる。対空ミサイルに当たり、ダメージを受けたところ。



敵前線基地の中。あらゆるところに固定砲台が待ちかまえているし、強力な電流の流れるワナもしかけられているぞ。

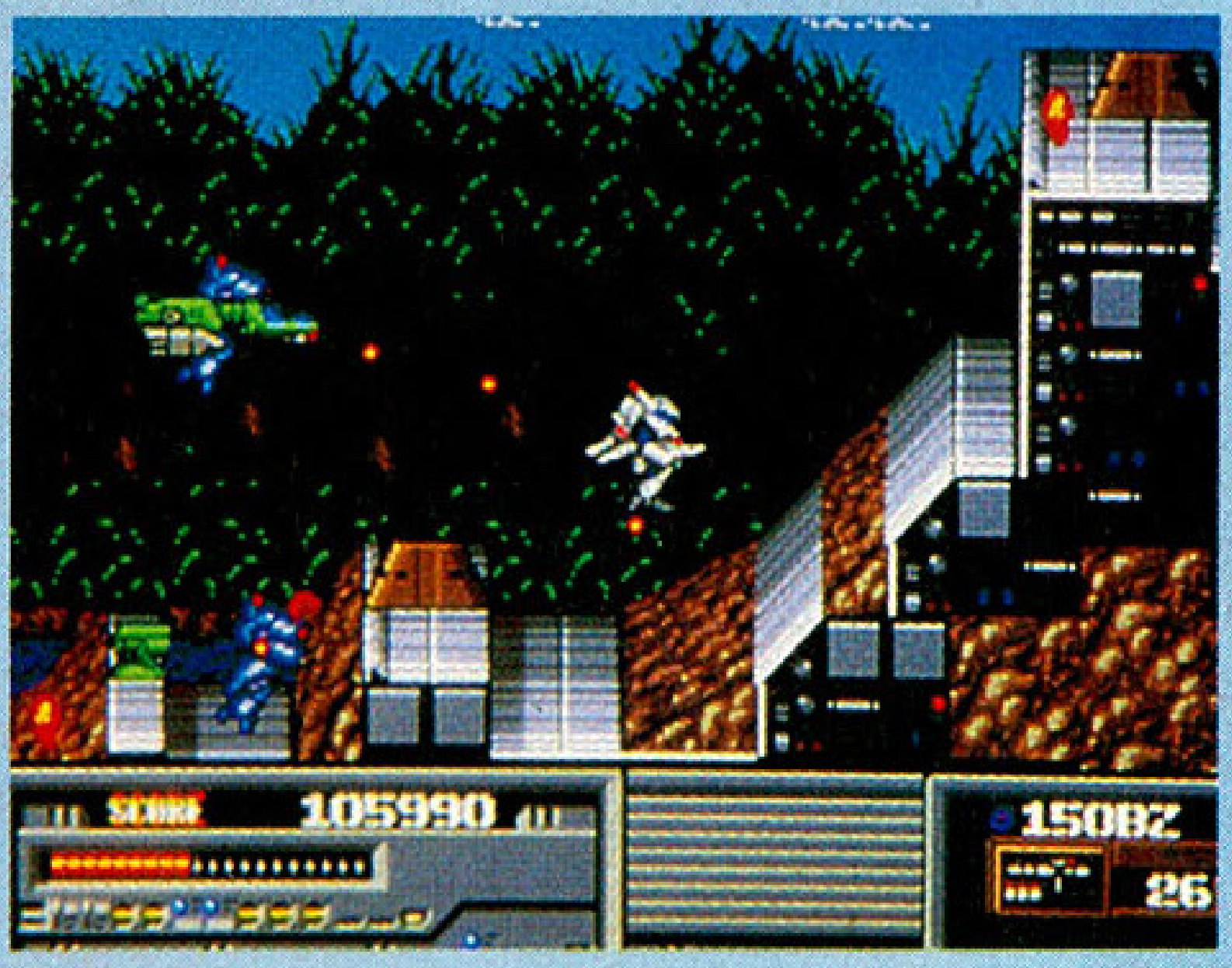
いよいよ反撃開始だ。今までは防戦のみを強いられてきたレイノスたちだが、今度はこちらから出向いて、敵に一撃をくらわせてやるのだ。司令官から「降下開始！」の合図が出て、シャトルのハッチが開いた。

青空の中をグングン降下するレイノスをめがけて、対空ミサイルや迎撃機が襲いかかる。うまくよけないと5ポイントぐらいのダメージをくらうので気をつけよう。

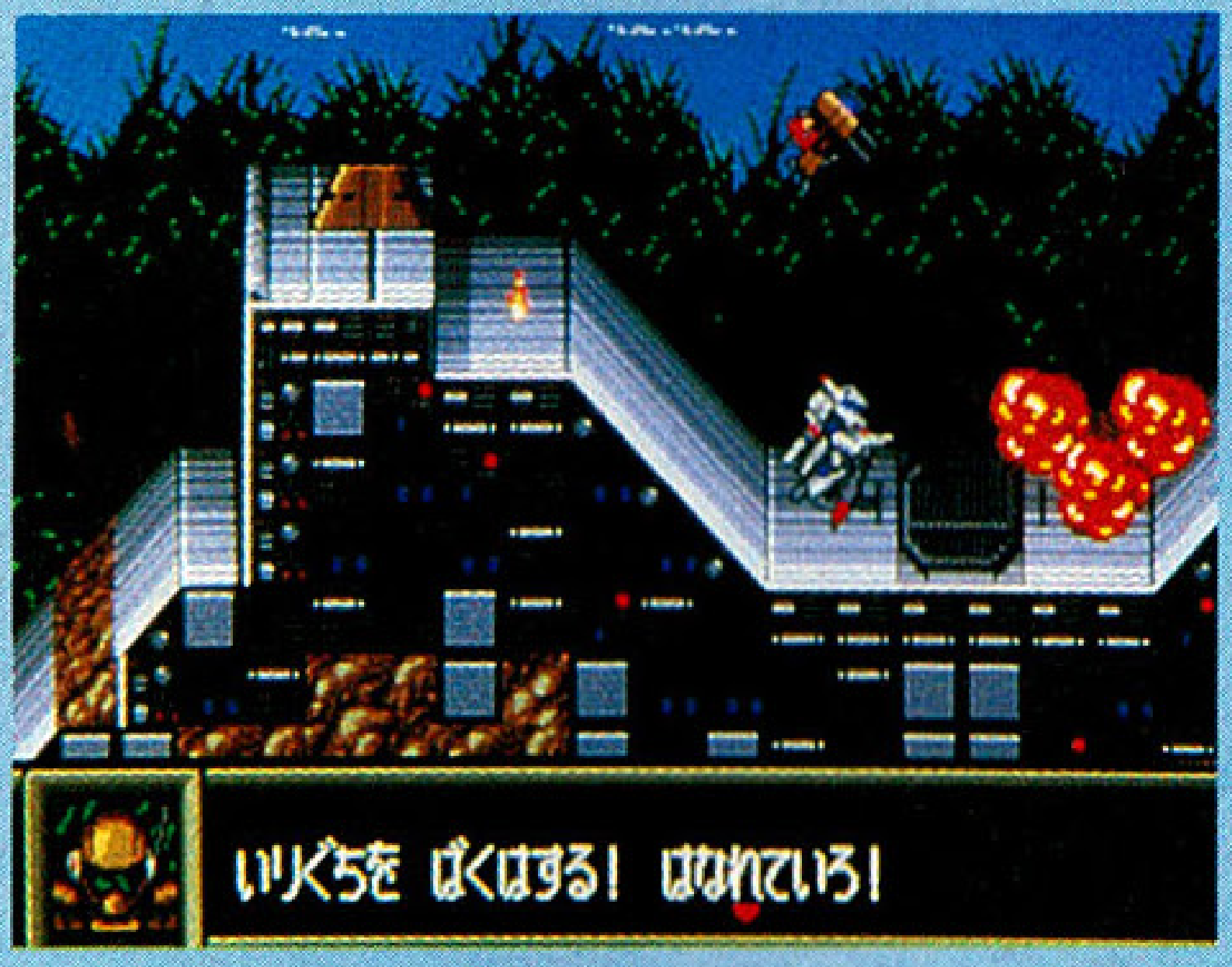
地上に着地したレイノスを待っているのはうようよとひしめく敵の地上部隊だ。敵基地にたどりつく前に死んでしまっては元も子もないから、ここではなるべく強力な武器を使ってダメージを少なくしよう。

敵の猛攻を退けながらやっと基地の入口に着くが、そのままでは入れない。なんと味方の工兵がやってきて、入口を爆破するのだ。この凝り方は、もう「お見事」というしかない。

基地の内部は、意外なほど静かな地下空間だった。ところどころに自動砲台とバリアが仕掛けられているだけで、それさえ気をつければ、目標の動力炉に着けるのだが……。

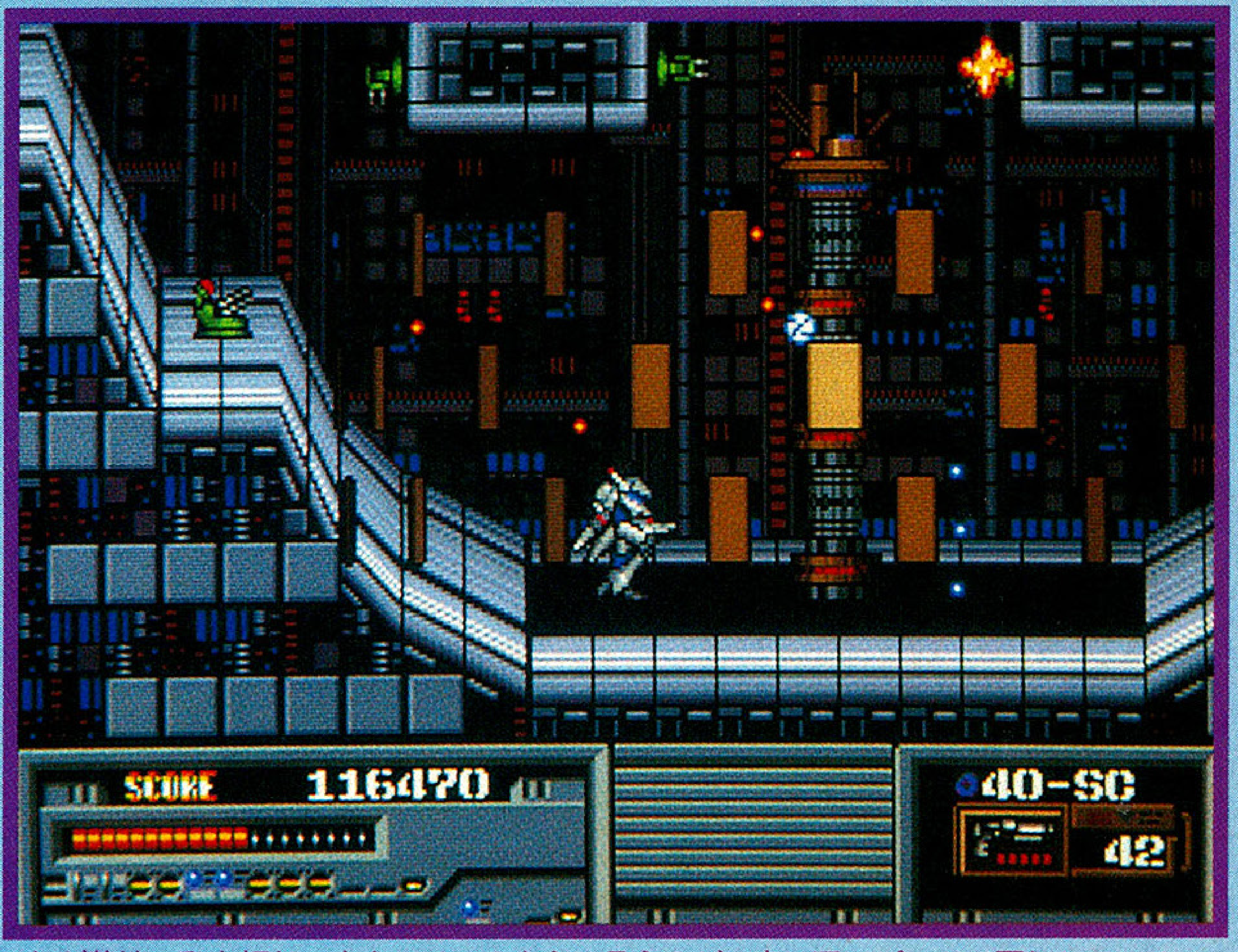


基地は目前！ しかし、強力な砲火にさすがのレイノスも立往生。



いりぐちを ばくはする！ はなれていろ！

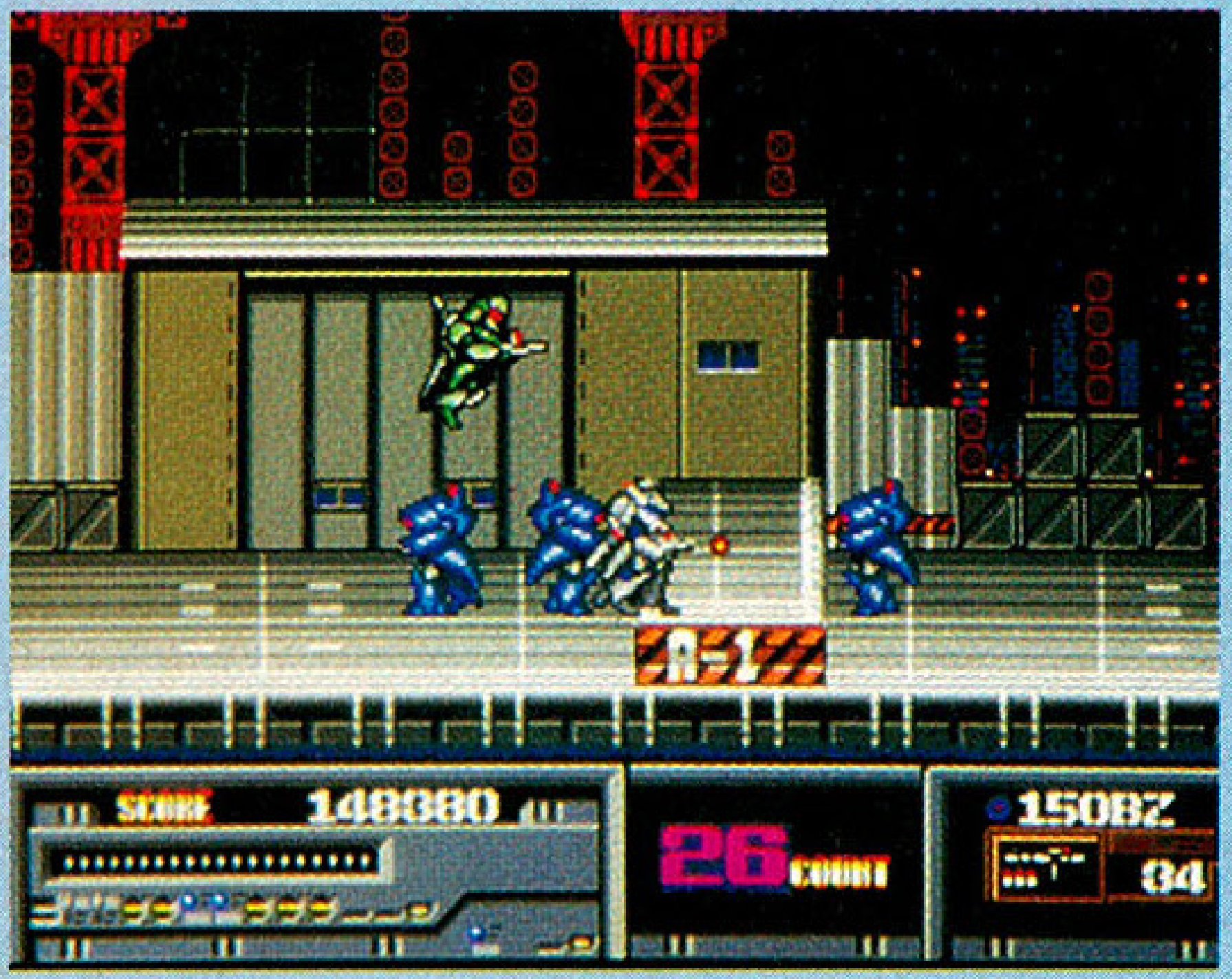
上にいるのが味方の工兵。ちゃんと爆弾を持っているのだ。



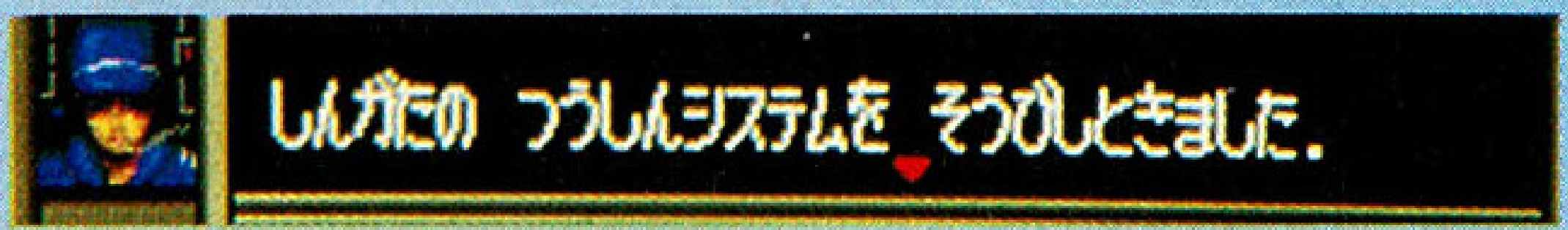
これが基地の動力炉だ。止まっているように見えるが、実は猛スピードで回転している。

第5面 奇襲

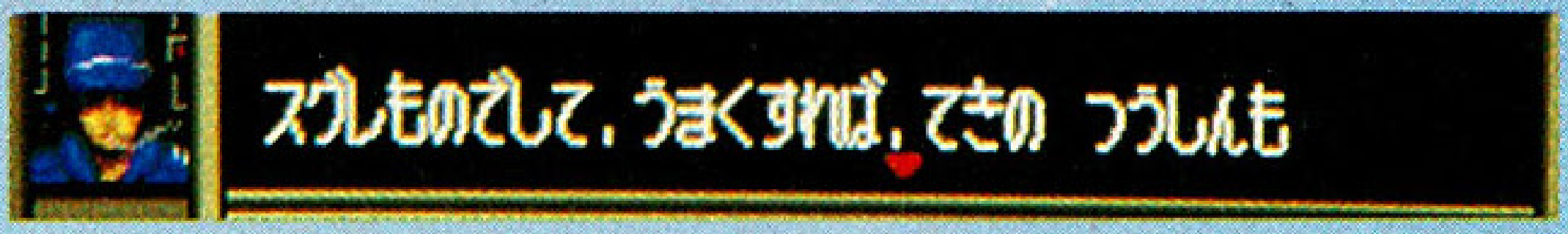
警戒任務ニ着キ
敵ヲ撃退セヨ



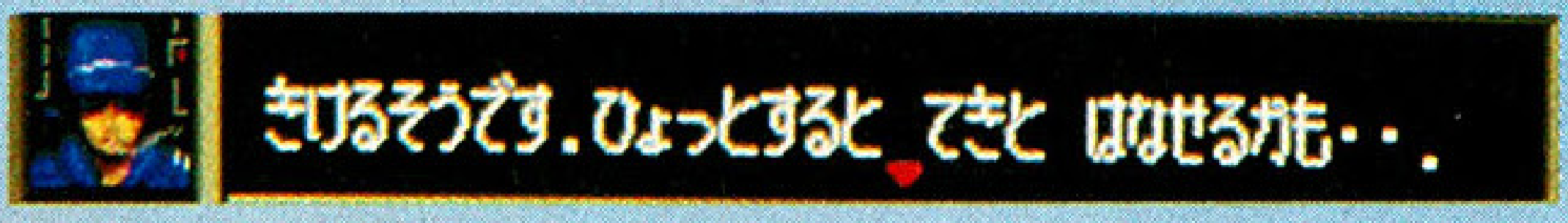
見張り番をするレイノス。突然、敵の大軍が押し寄せてくるが、逃げ場はない。タイムリミットまで守りぬけ！



しんがたの つうしんシステムを そうびしときました.



スゴいものでして, うまくすれば, てきの つうしんも



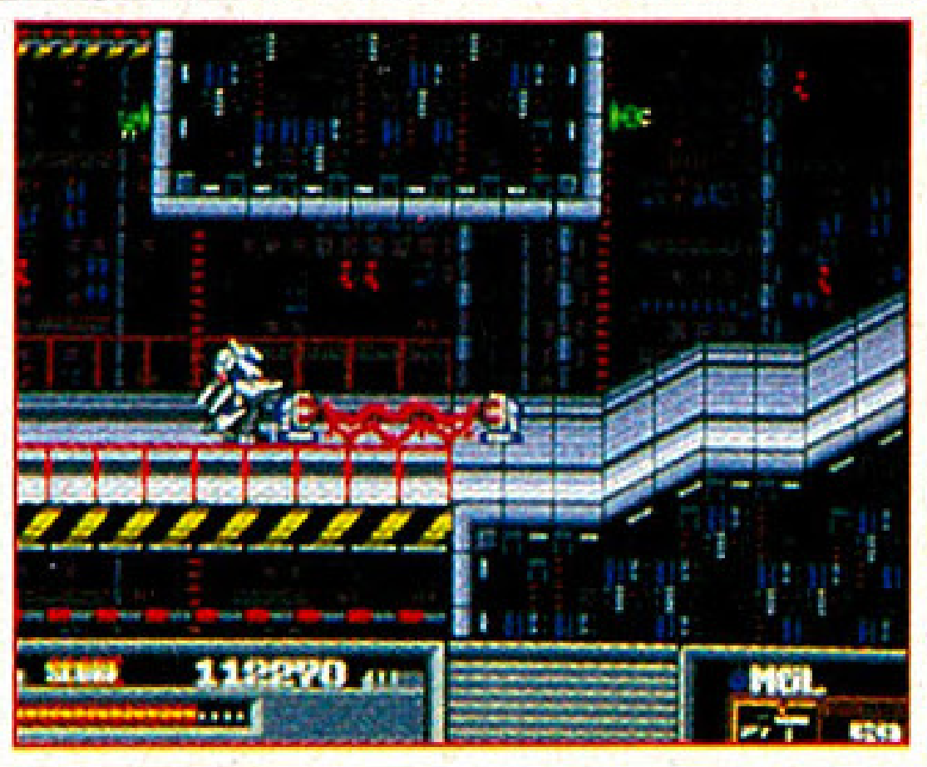
きけるそうです. ひょっとすると てきと はなせるかも・・.

敵前線基地の攻略に成功したレイノスたちは一度、後方基地に送られた。ここでは最新鋭の機動戦艦を建造中であり、万が一の時に備えて、レイノスは警戒任務を命ぜられる。

予想は的中し、突如敵の奇襲が始まった。あまり強い敵はいないものの、一匹たりとも見逃すわけにはいかない。シェルターの後ろに待機して、敵が画面に現れ次第、砲弾を打ち込むようにしよう。さもないと、次々と敵が増え、手がつけられない状態になってしまうのだ。しばらくすると、メッセージ画面に、とぎれとぎれのメッセージが入ってくる。司令官からの通信にしては何か変だ。もしかして、この通信の相手は……。

サクセスポイント 1

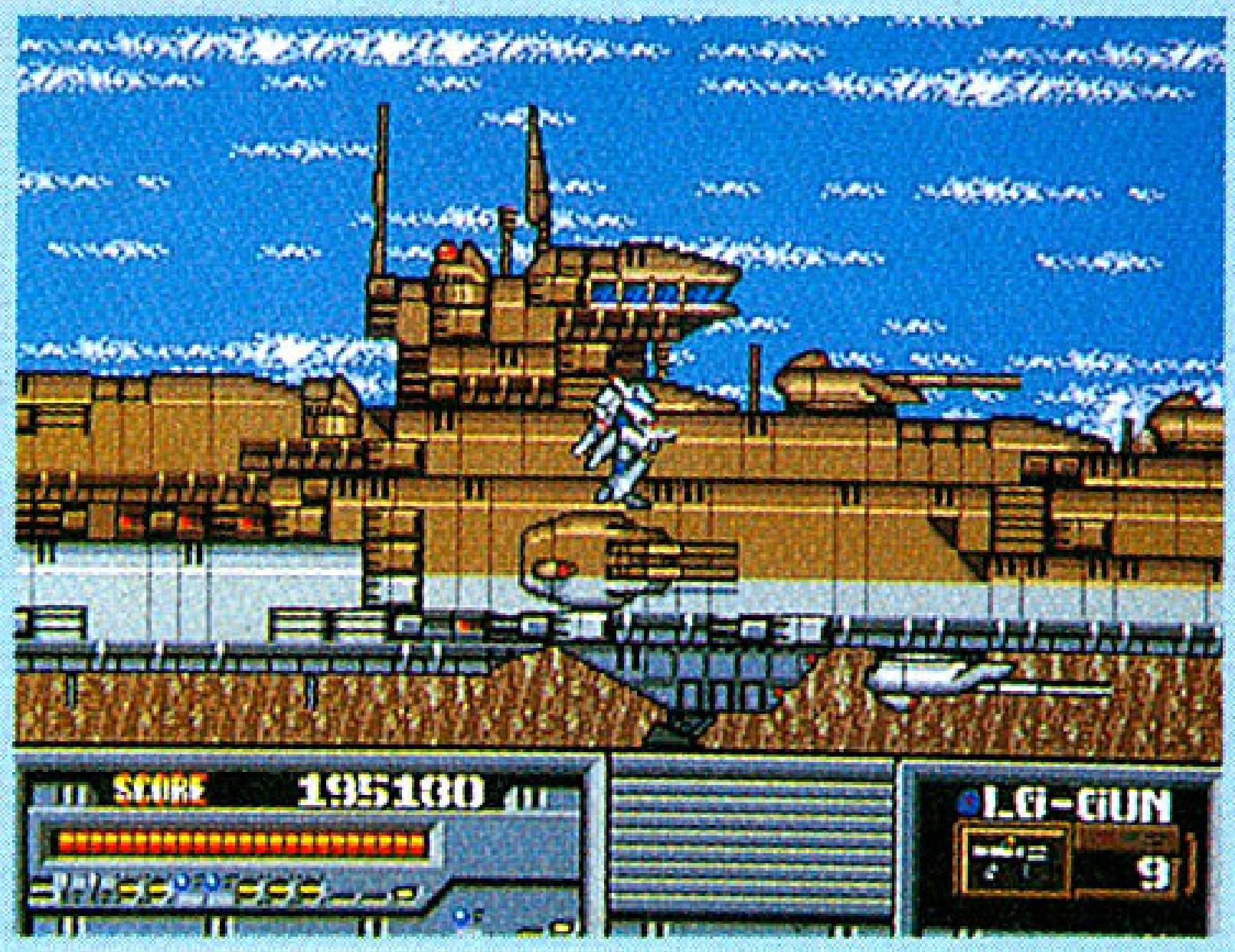
安全地帯でライフを回復せよ

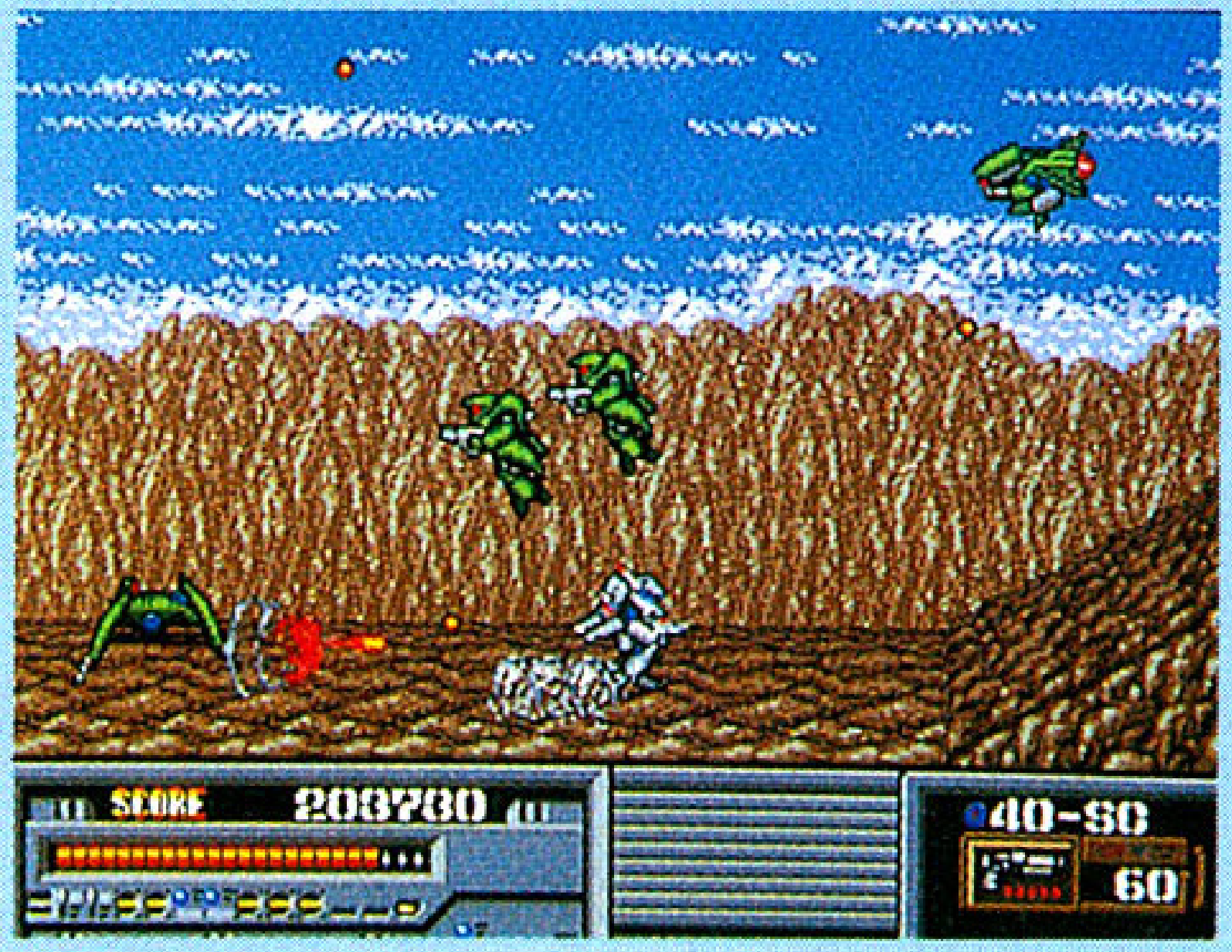


レイノスがいかにうまく戦っても、全く無傷というわけにはいかない。わずかなダメージが命取りになることもよくある。そこでライフパラメータが半分を切ったら、安全地帯を探してライフの回復を待とう。全く敵の来ない所や、ショットガンを撃ち続けるだけで敵を倒せる場所がところどころにあるはずだ。

第6面 総攻撃

敵バリア艦オヨビ中央基地ヲ撃破シ、基地中枢部ヲ制圧セヨ


SCORE 195180
LG-GUN
9
これが機動戦艦ロイアックだ。レイノスの新しい母艦となる。

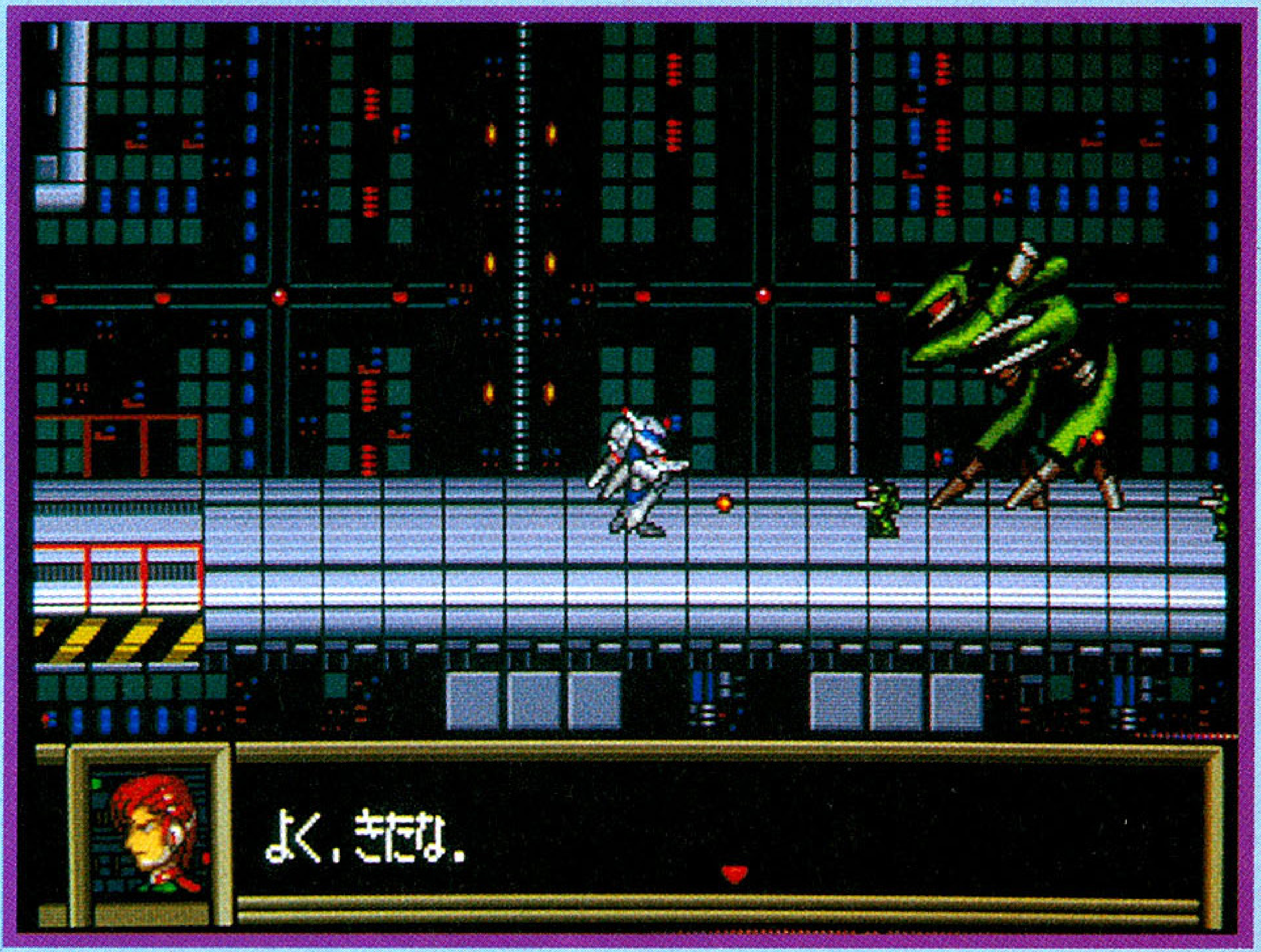

SCORE 208780
40-SC
60
このへんから、敵もぐっと強くなる。一撃必殺の心構えで行こう。

機動戦艦「ロイアック」が完成し、レイノスたちは「ロイアック」の陸戦隊に編入された。最初の作戦は、地球軍の反撃を成功させるために、敵の指揮中枢部を破壊することである。レイノスは、まず敵のバリア艦を破壊しなければならない。これがあっては、前に進めないのだ。コイツは変わった攻撃パターンをもっているから気をつけよう。

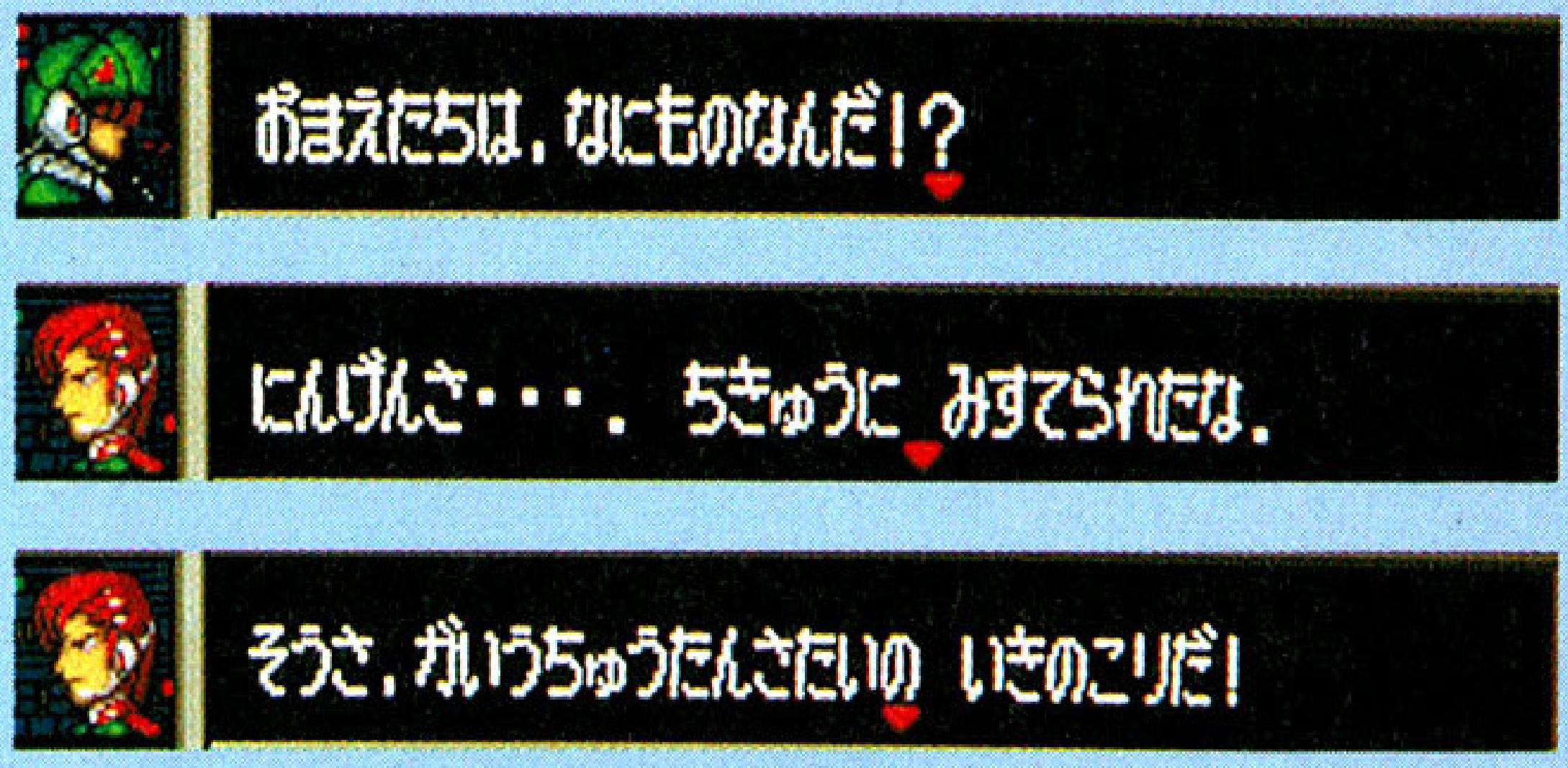
バリア艦を倒した後は、敵中央基地までの長い道のりを進むことになるが、新しいタイプの敵も多く、おそらくこのステージで一番苦しい戦いを強いられることになるだろう。

ようやく敵基地にたどり着いたものの、入口には入れない。弱りはてるレイノス。そこへ突然、墜落寸前の味方のバーサットから最後の別れを告げるメッセージが入る。彼は一体何を？

さすがに前線基地とは違い、中央基地の防御陣営はものすごい。これらを次々に制圧しながら、ついに基地中枢部にたどり着いたレイノスは、敵のパイロットと会話をかわすことに成功する。そこで意外な事実を聞く。

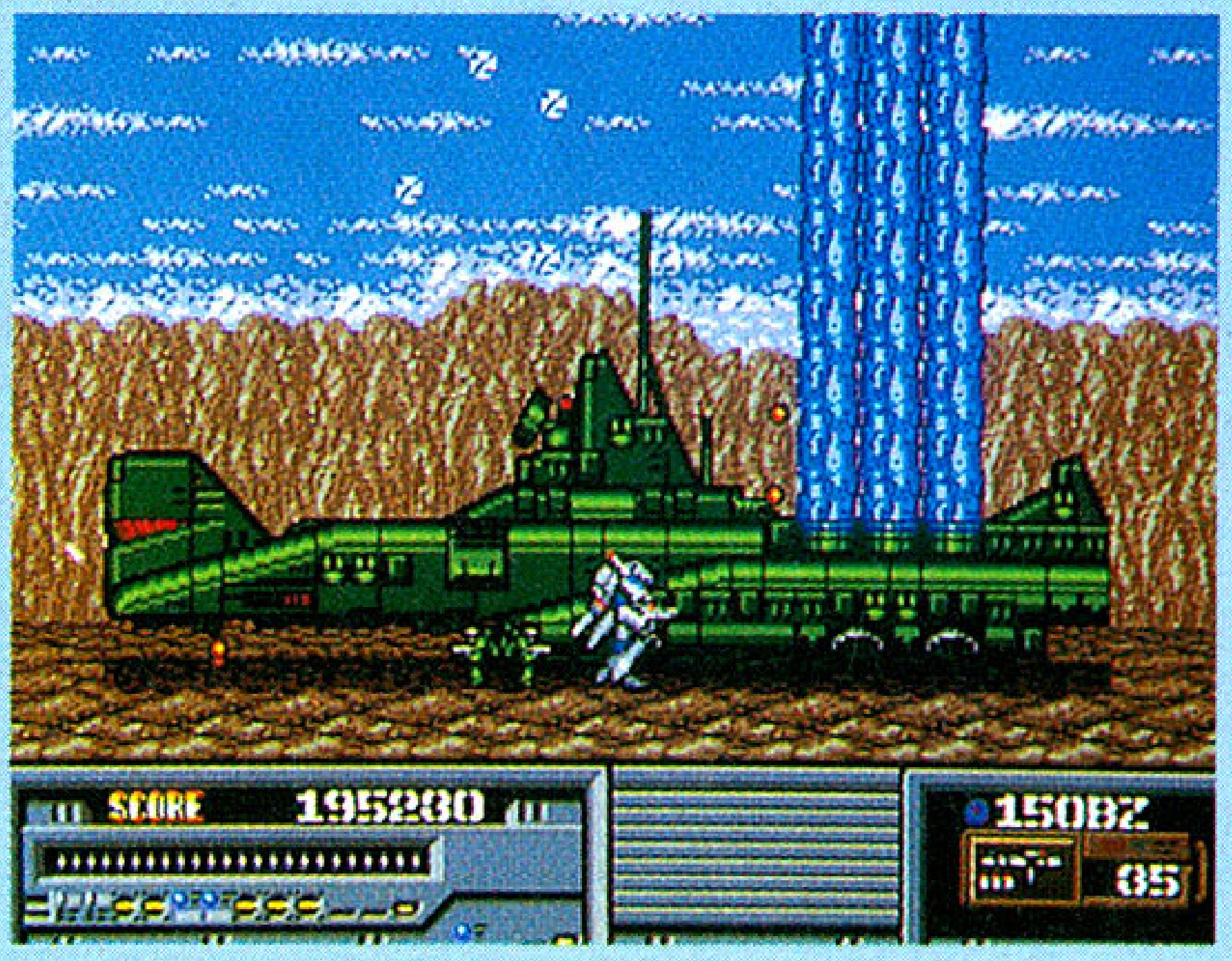

よく、きたな。

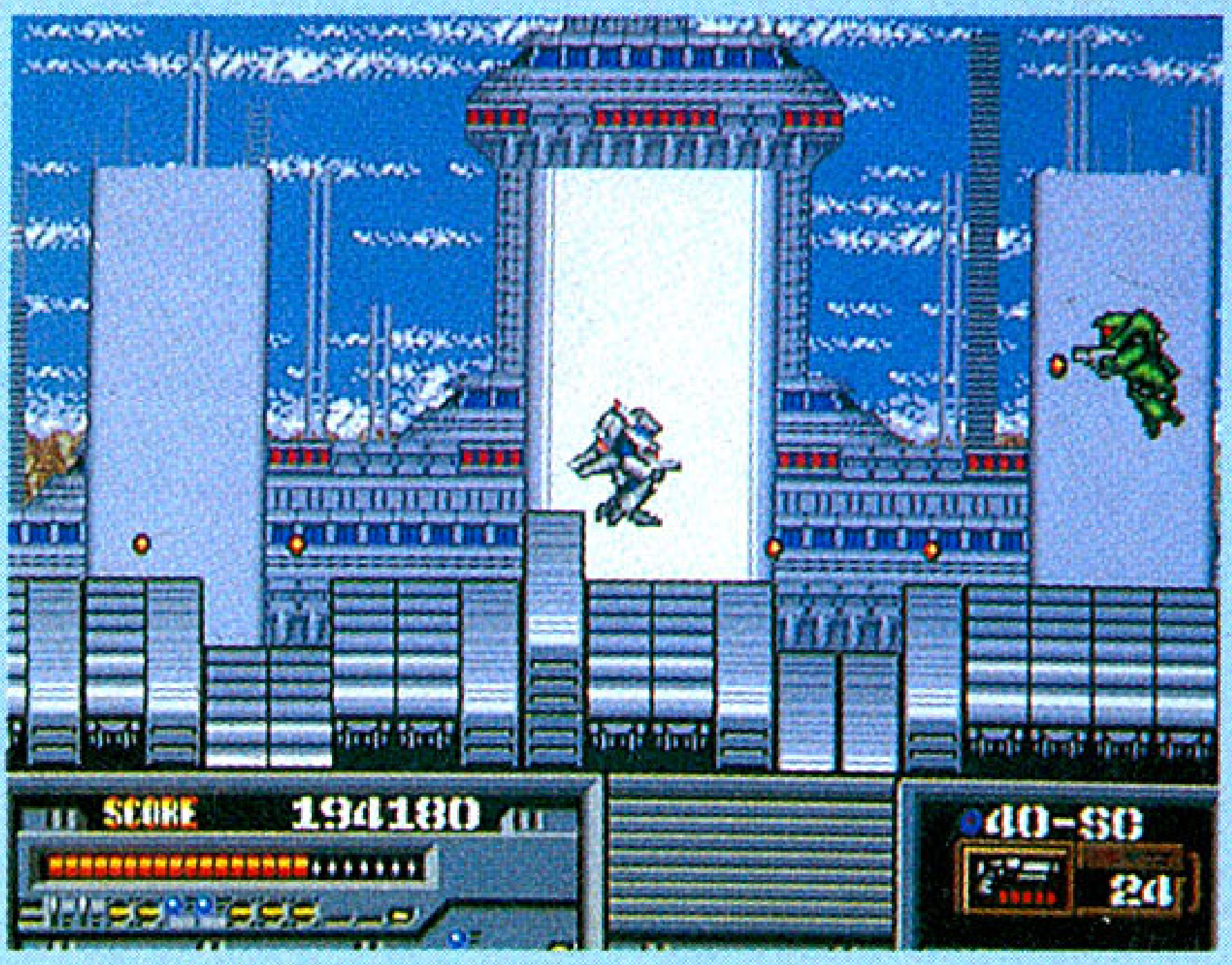
実は、この敵パイロットは初登場ではないのだ。彼が敵の総司令官なのかもしれない。


おまえたちは、なにものなんだ！？

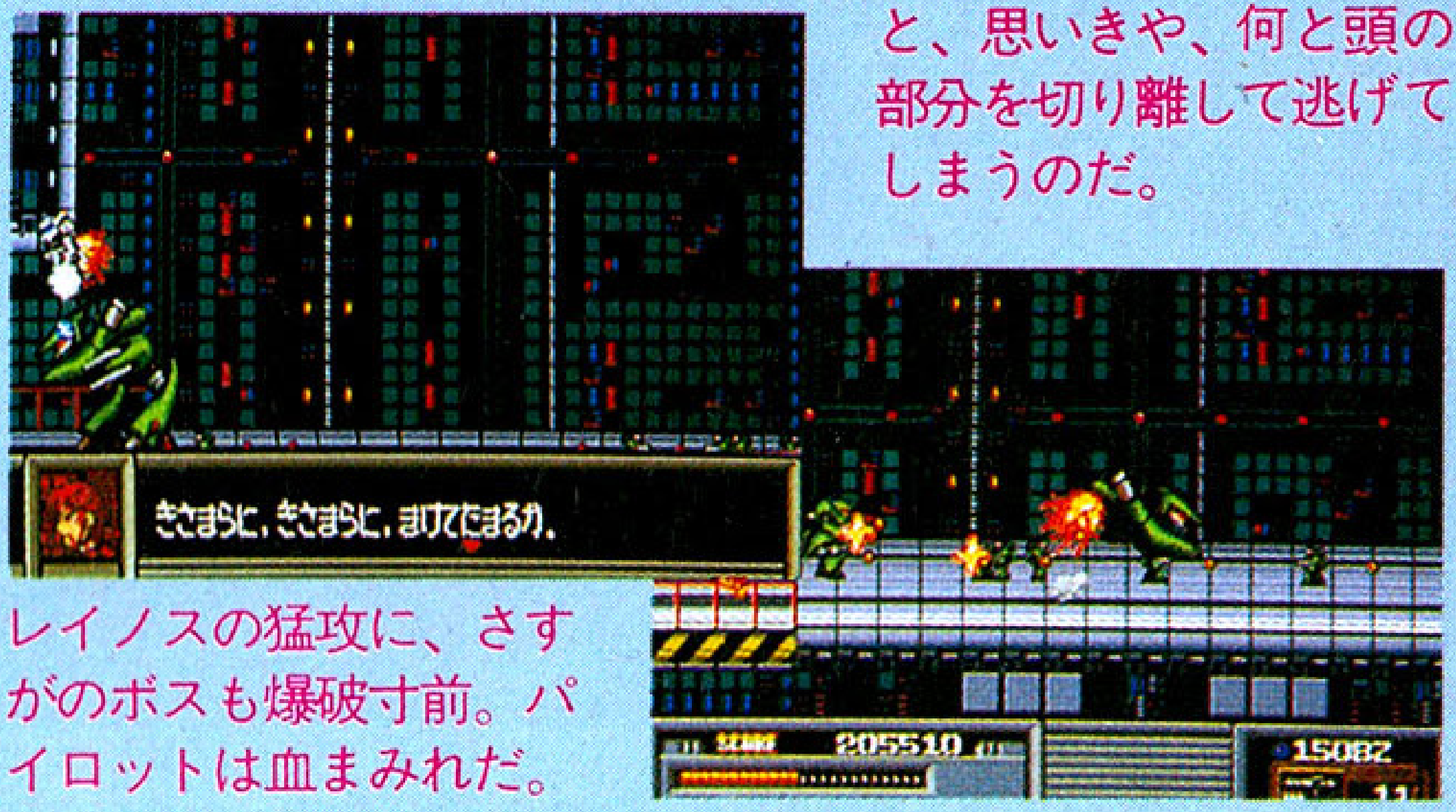
にんげんさ・・・。ちきゅうに みすてられたな。

そうさ、がいうちゅうたんさたいの いきのこりだ！


SCORE 195280
150BZ
85
敵のバリア艦。上の青い壁のようなものがバリアだ。コイツがいるかぎり、敵の本拠地にたどり着けないぞ。


SCORE 194180
40-SC
24
敵中央基地の地上部分。いつの間にこんな都市を造ったのだろうか。真ん中の大きな塔が、管制塔にちがいない。

と、思いきや、何と頭の部分を切り離して逃げてしまうのだ。

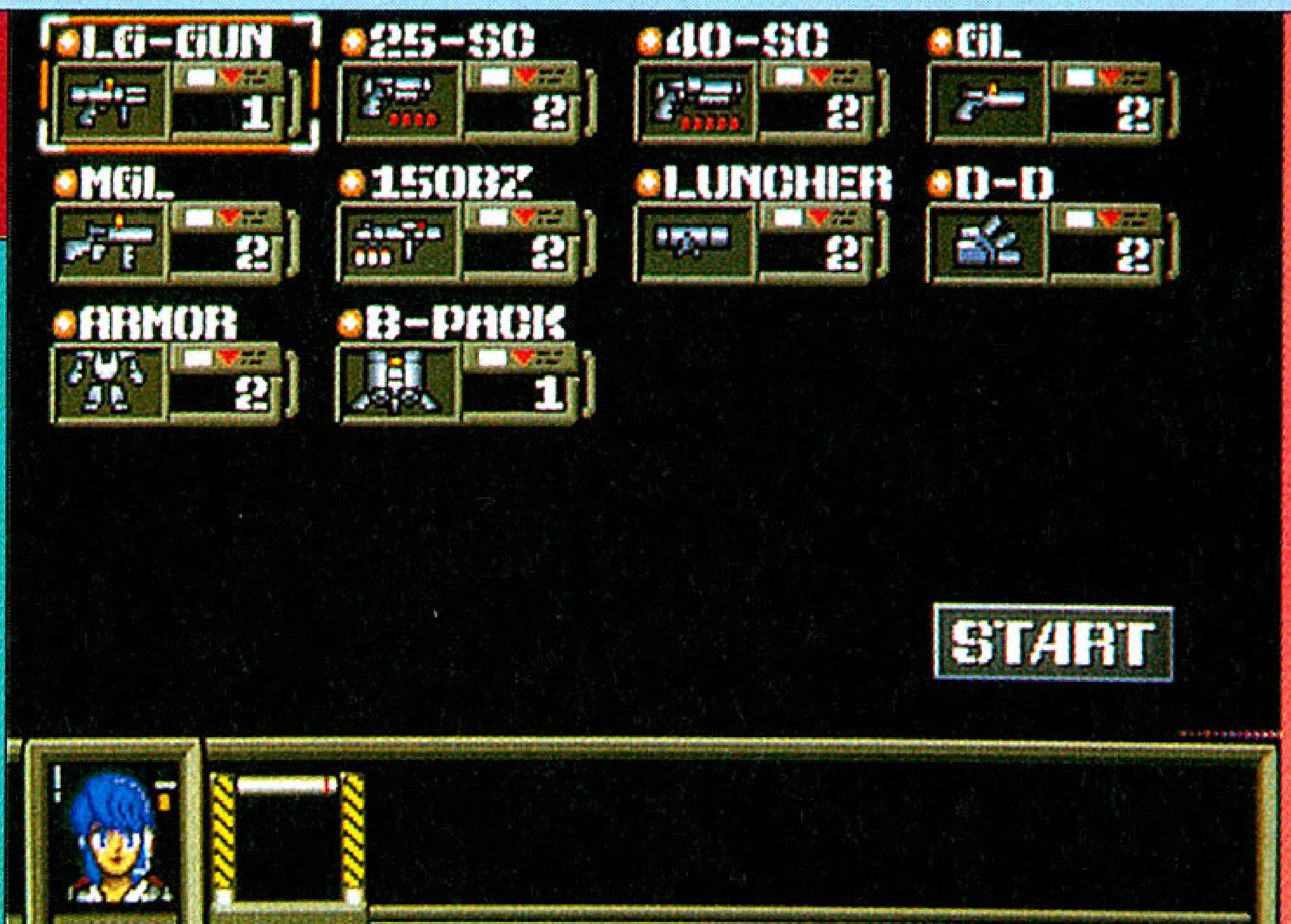

きさまらに、きさまらに、まけてたまるか。

SCORE 205510
150BZ
レイノスの猛攻に、さすがのボスも爆破寸前。パイロットは血まみれだ。

サクセスポイント2

最適の武器を選択しろ

「重装機兵レイノス」の最大の魅力は、何といっても豊富な武器やアイテムで次々にパワーアップしていく楽しみがあるということ。スコアがアップするほどハイパワーのアイテムが手に入るのだ。


LG-GUN 1
25-SC 2
40-SC 2
GL 2
MGL 2
150BZ 2
LUNCHER 2
D-D 2
ARMOR 2
B-PACK 1
START
見よ!! レイノスのアイテムは、こんなにたくさんあるのだ。完成したらさらに増えるかも。

そして重要なのは使い分け。例えば弱くてもたくさんの敵を相手にするときは、連射ができ弾数の多いショットガン系、強くて素早く倒さなければならない敵にはバズーカ系などが適している。ほとんどの武器は弾数制限があるし、携帯できる武器の数も決まっているので、各ステージの敵に合わせて、必要かつ十分な武器だけを選ぼう。

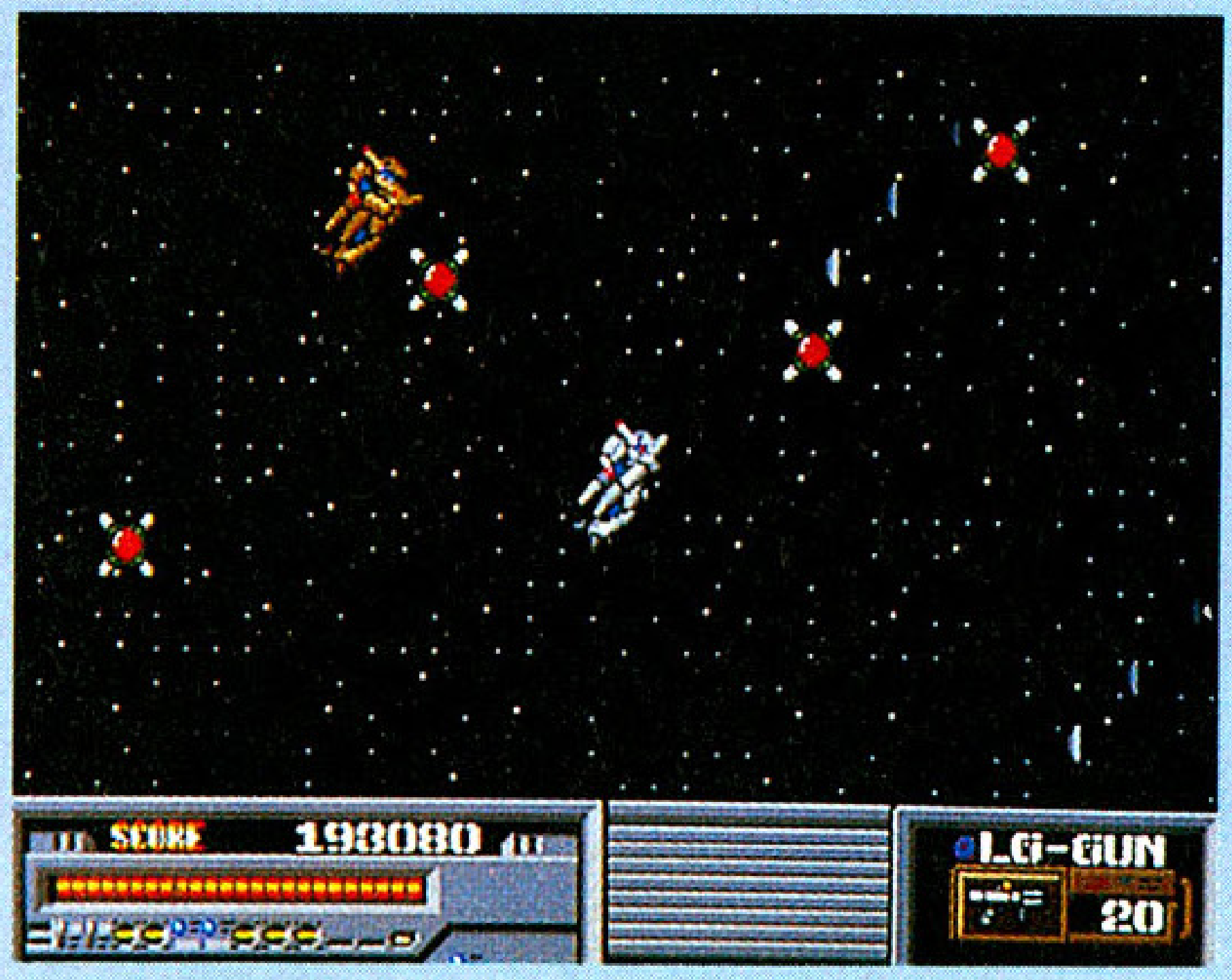
SCORE 88060
LG-GUN
10
ショット系は、レイノスの基本的な武器。弾数制限がなくて便利だが、一定量を打ちつくすと、次のマガジンを入れるのに、多少のタイムラグがある。

SCORE 58680
GL
ナパーム系の武器は、あまり飛距離がない。そのため遠くの敵は攻撃できないが、弾の落下を利用して、物陰などから狙うことができる。なかなか使える。

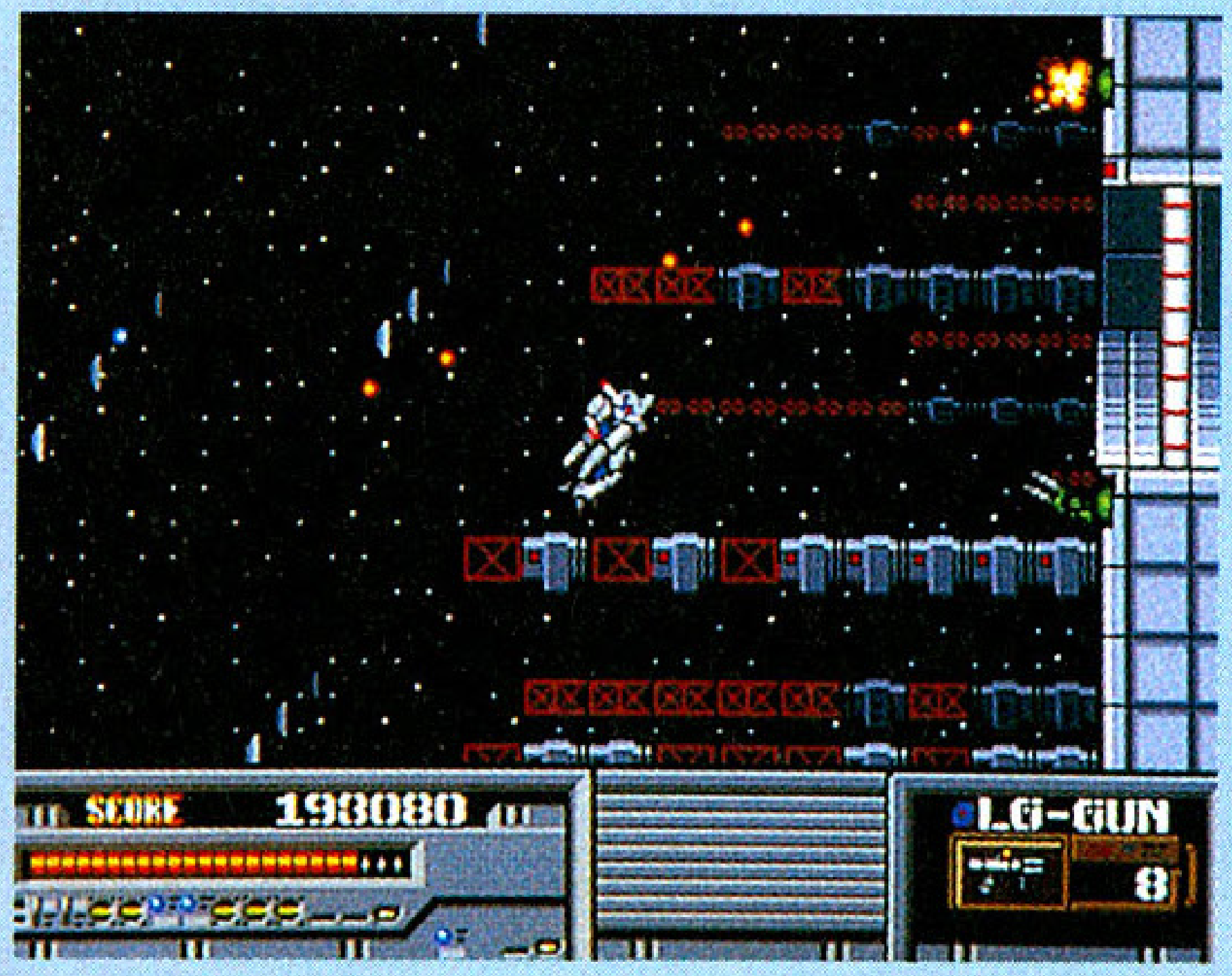
SCORE 98550
MISSILE
ミサイル系は、レイノスの武器の中でも強力なものの一つ。特に追尾型のものは画面中の敵を追いかけて、命中するまで飛び続ける。宇宙空間で有効。

第7面 スペースコロニー

コロニー内ニ侵入シ、敵戦艦ヲ破壊セヨ



この宇宙空間には敵がいない？ と思ったら大間違い。まわりに浮かんでいるのは宇宙機雷だ。触るなよ。

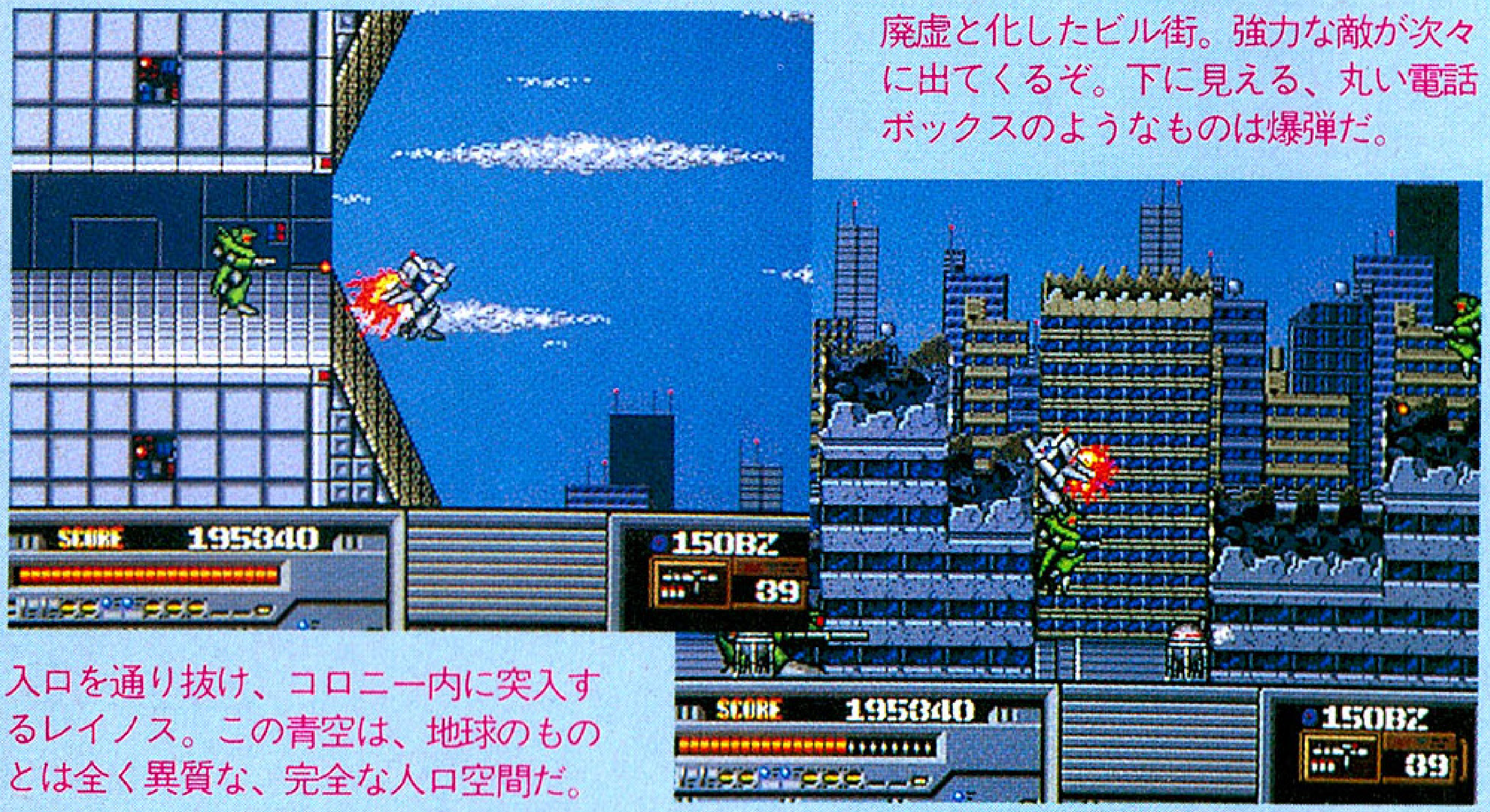


スペースコロニーのグラフィックは、何回見てもすばらしい。白い部分が入口で、ここを銃撃すると爆発して開くのだ。

地球における最大の拠点を失い、敵は次々に後退し始めた。しかし宇宙空間では、いまだに抵抗を続ける敵戦艦もいた。どうやら廃虚と化したスペースコロニーが彼らの拠点らしい。狭い場所での戦闘とくればAS部隊の十八番、というわけで、またしてもレイノスたちが駆り出されることになったのだ。

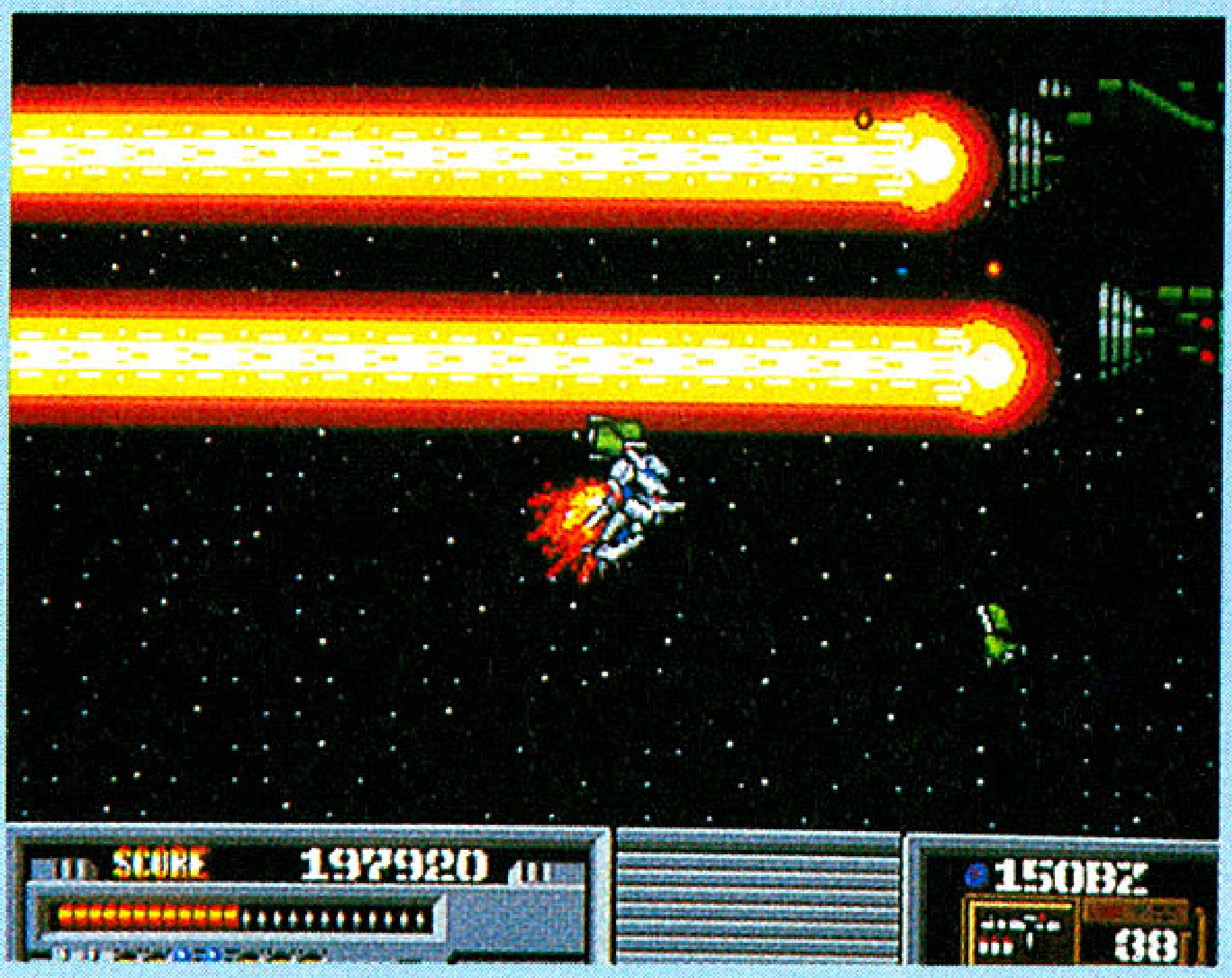
真っ暗な宇宙空間をしばらく行くと巨大なコロニーが浮かんでいる。まわりには無数の宇宙機雷が浮かんでいるから、間違っても触れてはいけない。入口を銃撃で破壊したら、通路を通っていよいよ突入だ。コロニーの中は一見普通の町並みだが、よく見ると廃虚と化したビルがほとんどであるのに気づくはず。ここでは、更に強くなった敵のASが次々に襲いかかってくる。ビルの陰に隠れながら進むようにしよう。

コロニー内を制圧したら、宇宙空間に逃げ出した敵戦艦を追撃だ。護衛の小型戦闘艇も多いが、一番恐いのは戦艦のロケット噴射。この炎に巻き込まれると、一瞬にしてものすごいダメージをくらうから注意が必要だ。



廃虚と化したビル街。強力な敵が次々に出てくるぞ。下に見える、丸い電話ボックスのようなものは爆弾だ。

入口を通り抜け、コロニー内に突入するレイノス。この青空は、地球のものとは全く異質な、完全な人口空間だ。

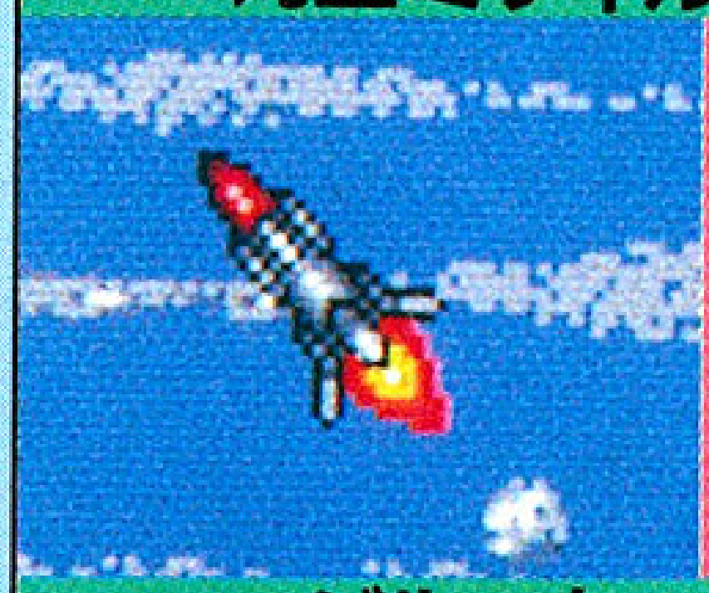


ヒェーッ！ 間一髪のところで、敵戦艦のロケット噴射をかわしたレイノス。この巨大な炎にだけは絶対に当たってはいけない。

サクセスポイント3

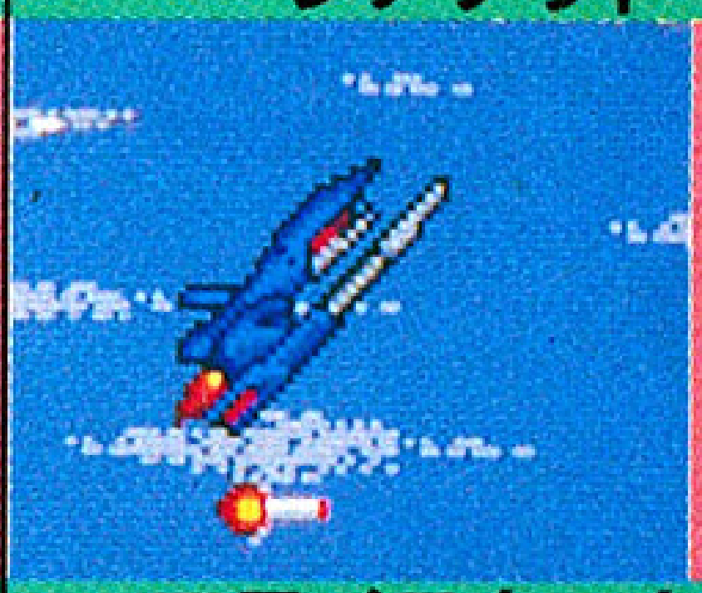
チリも積もれば山となる？ 一番恐いのはザコキャラだ

対空ミサイル



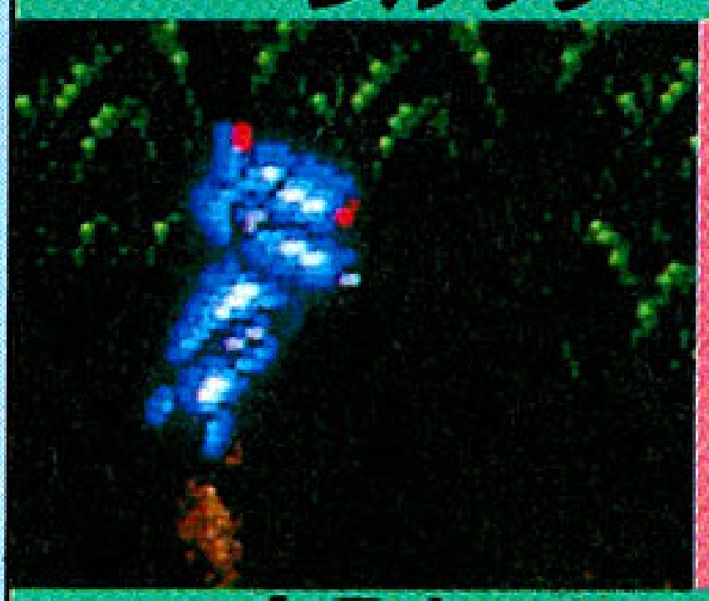
降下中のレイノスの最大の敵。

ファゲット



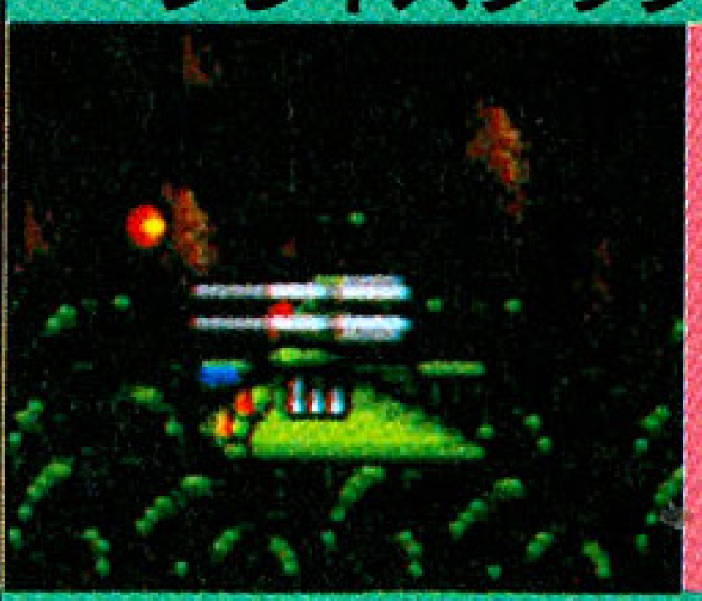
2発のミサイルを持つクセ者。

ジルック



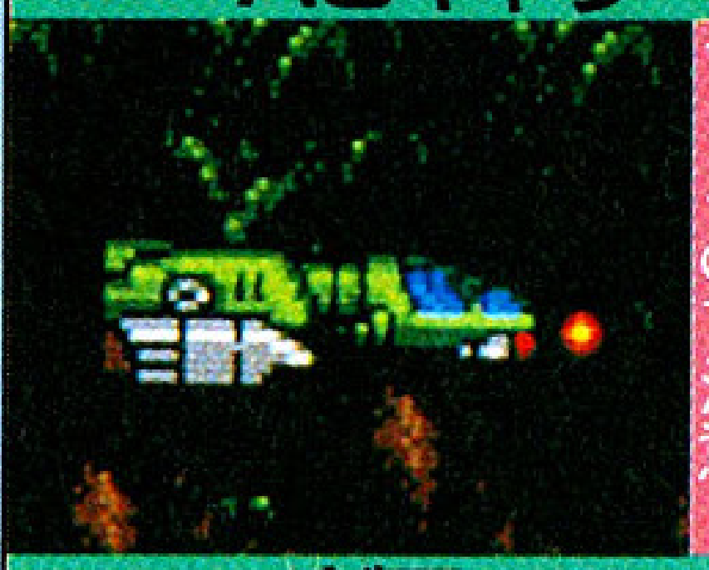
早めに殺せば、何の害もない。

フライスクッター



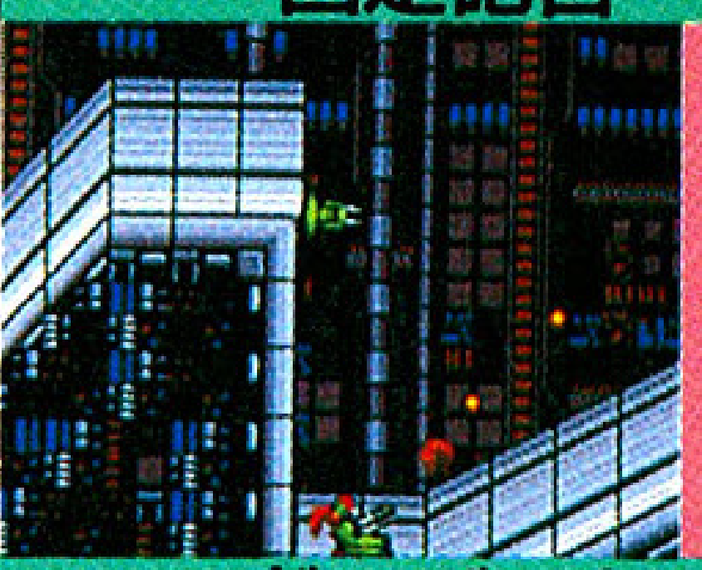
動きが速く、なかなか狙いにくい。

ASキャリー



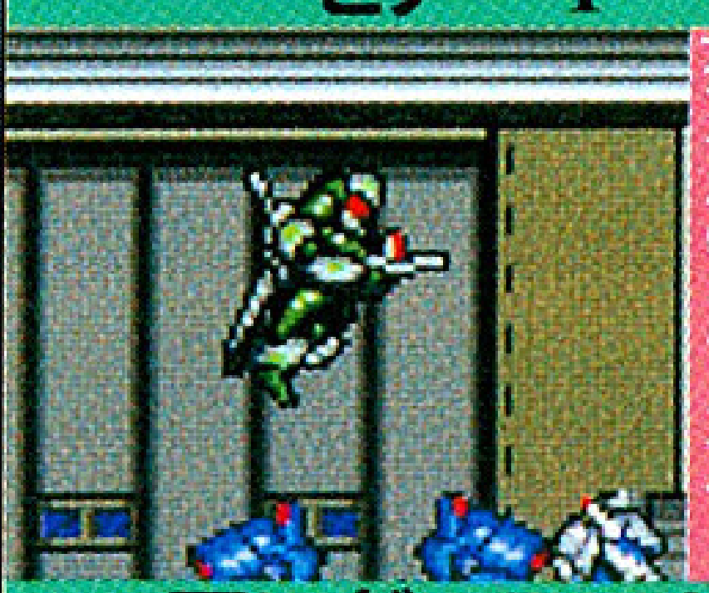
たくさん弾を撃ってくるので注意。

固定砲台



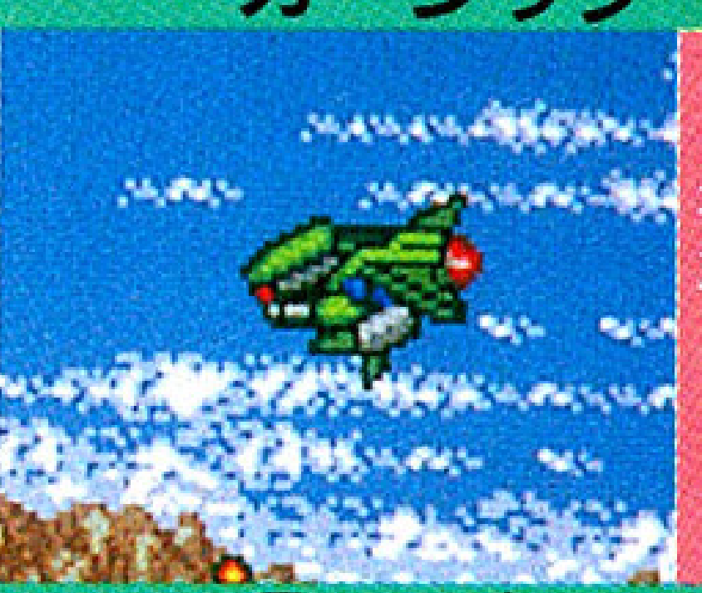
一発が強力だ。落ち着いて殺そう。

ゼアーI



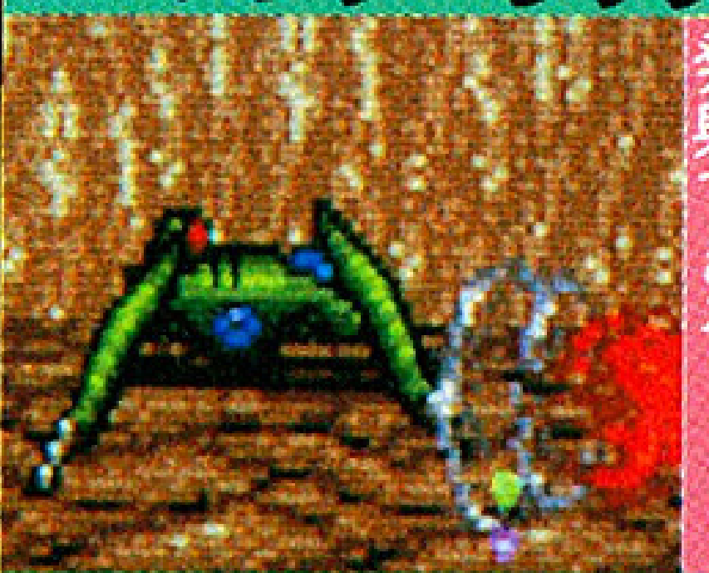
バズーカー発では死なないタフガイ。

ガージック



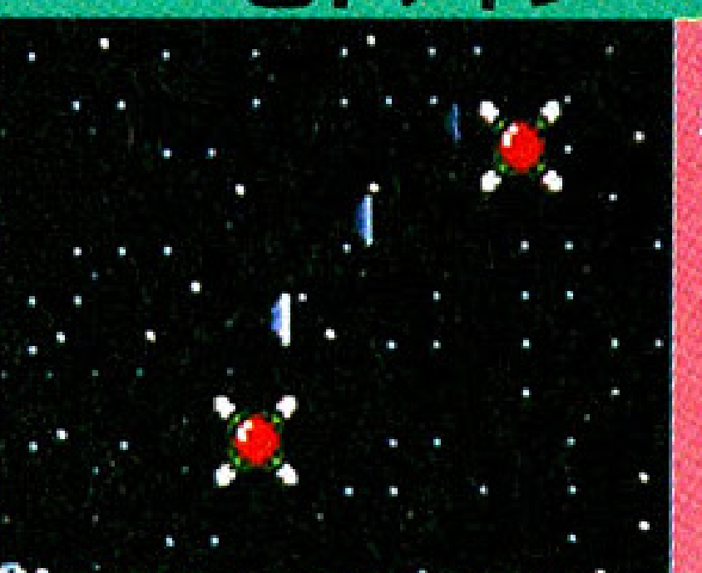
攻撃力、防御力ともに抜群だ。

アンダーラック



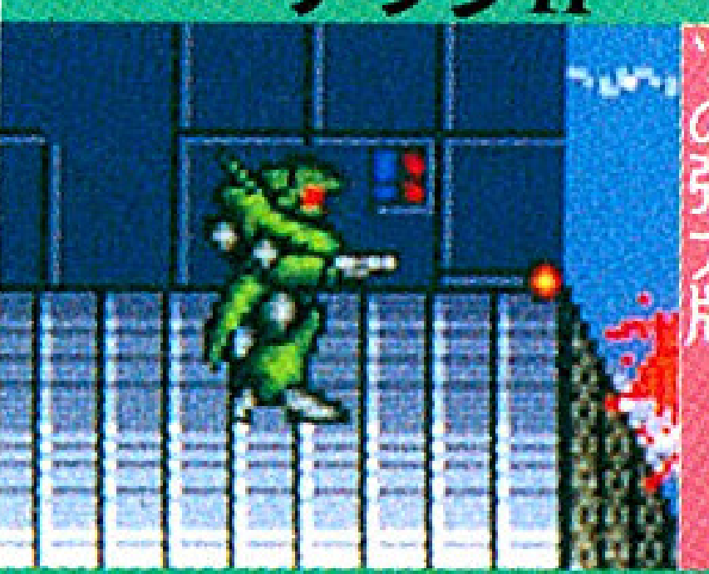
横にも上にも弾を発射できる。

S.マイン



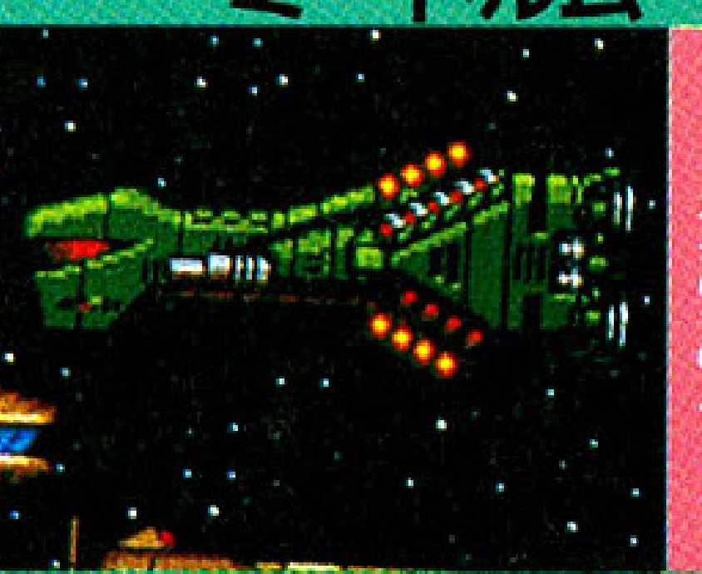
触らなければ、何の害もない。

デックII



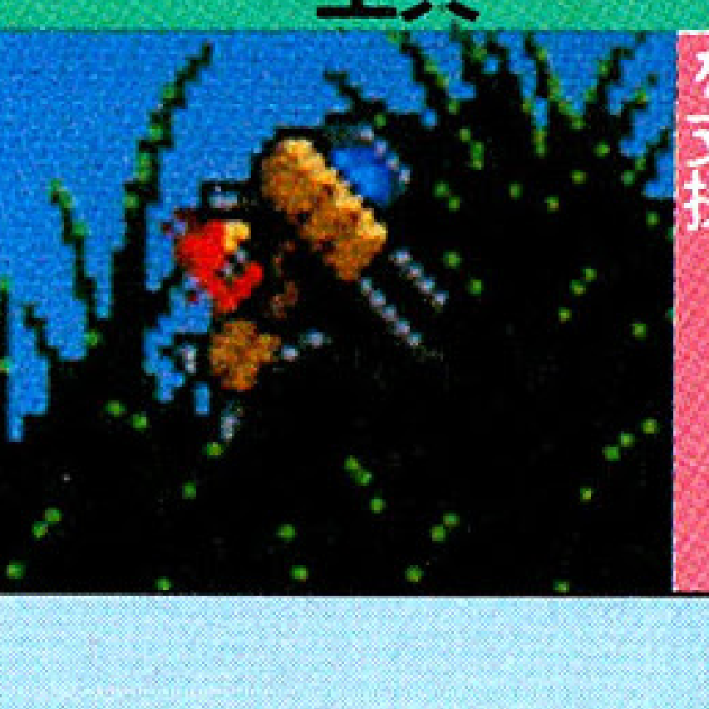
前半に出てきたヤツの強力版。

ミードルム



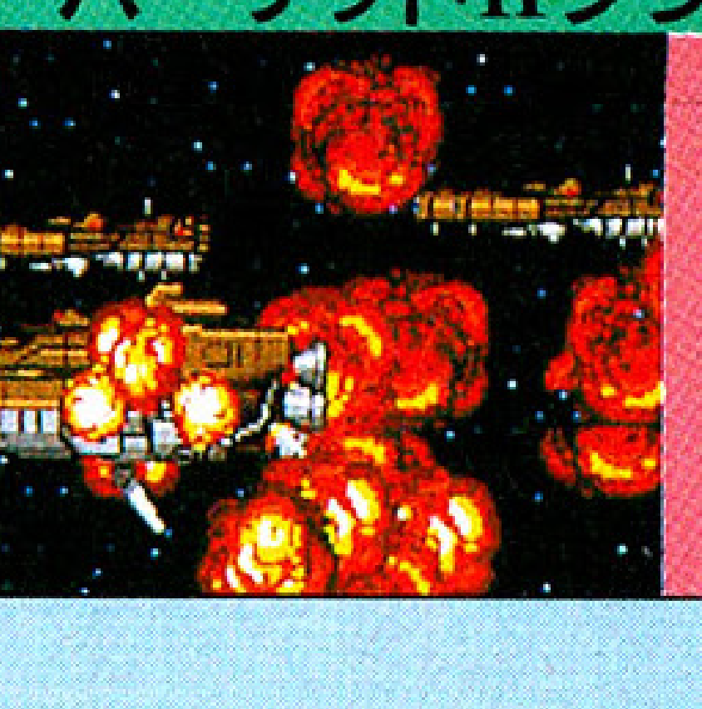
8発同時に撃ってくる。最強のザコ。

工兵



4面の敵基地突入を支援。

バーサットIIクラス

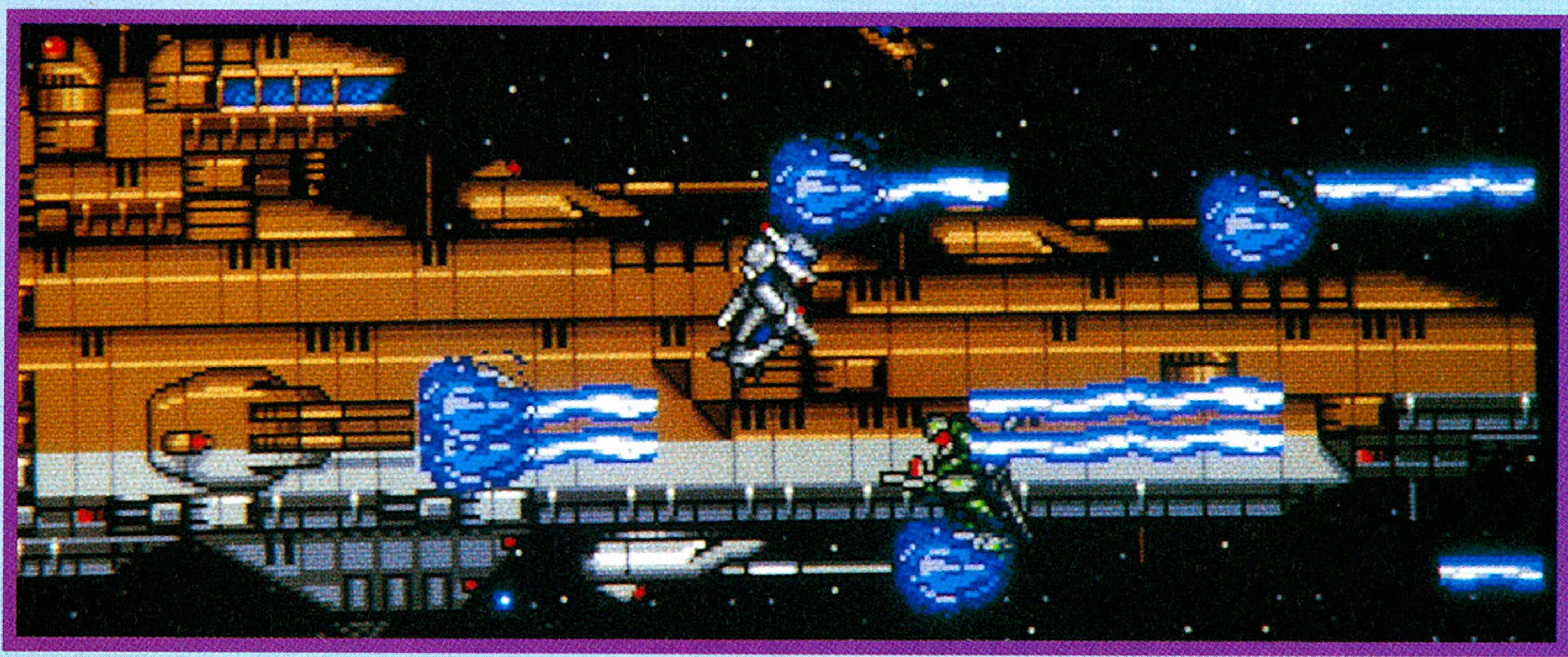


最終決戦で活躍する地球軍主力。

第8面 終局

敵旗艦ニ侵入シ コレヲ撃破セヨ

追いつめられた敵は残存兵力をラグランジェ4（宇宙空間の座標）に集め、これを壊滅すべく地球軍も全兵力が集結した。いよいよ最後の決戦だ。まだ制作中ということで、敵の旗艦がどのようなものかはわからないが、今までの敵の中でも最強のはず。そして、一番気になるのが第6面に出てきた、敵のパイロット。まだ死んではいないはずだが……。



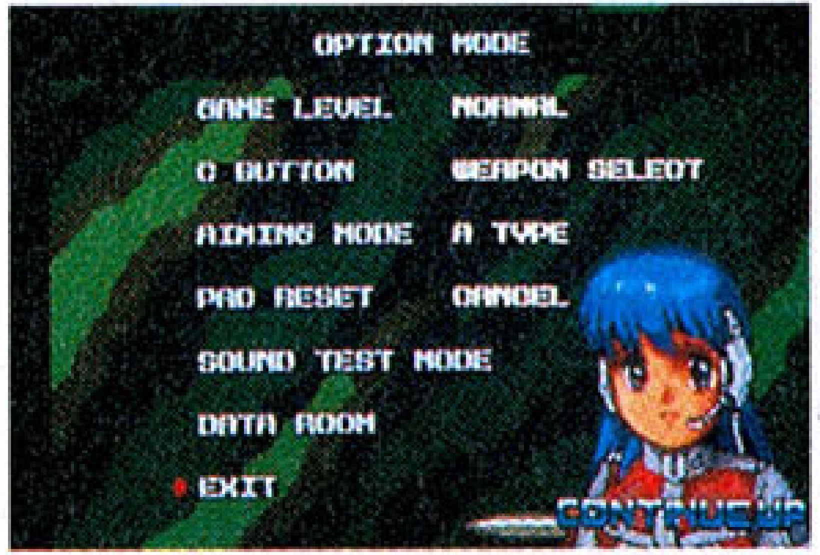
機動戦艦ロイアックの雄姿。実はこんなにスゴイ攻撃力があったのだ。ロイアックの援護のもと、レイノスは敵旗艦に立ち向かうのだが……。

重装機兵レイノス

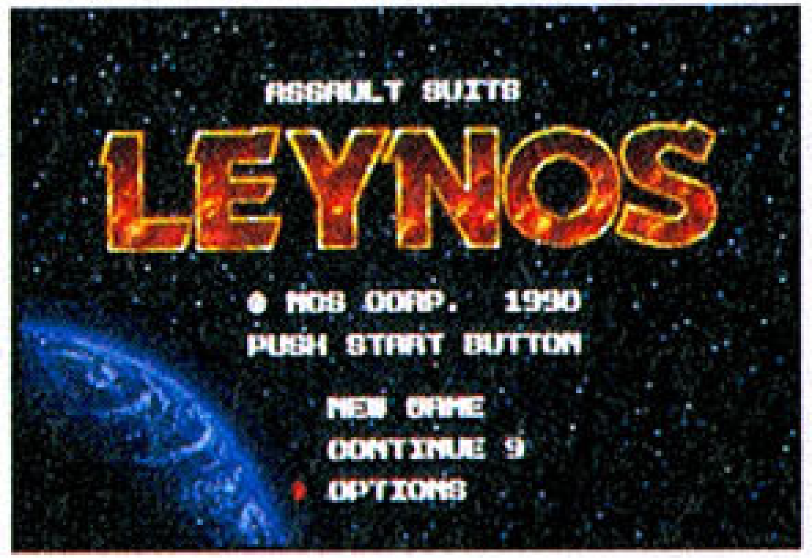
無限コンティニュー 2A

「ステージ2」以降でやられると、タイトル画面に戻ってコンティニューが2回できるモードになるが、そこでオプションモードにしてスタートボタンを押すと、コンティニューが9回になっている。そしてこの9回を使い終わって、また同じことを繰り返せばコンティニューが9回になっているのだ。

（長野県・メガドーラ宣治・17歳）


OPTION MODE
GAME LEVEL NORMAL
C BUTTON WEAPON SELECT
AIMING MODE A TYPE
PAD RESET CANCEL
SOUND TEST MODE
DATA ROOM
EXIT
CONTINUE UP

この画面が出れば成功。

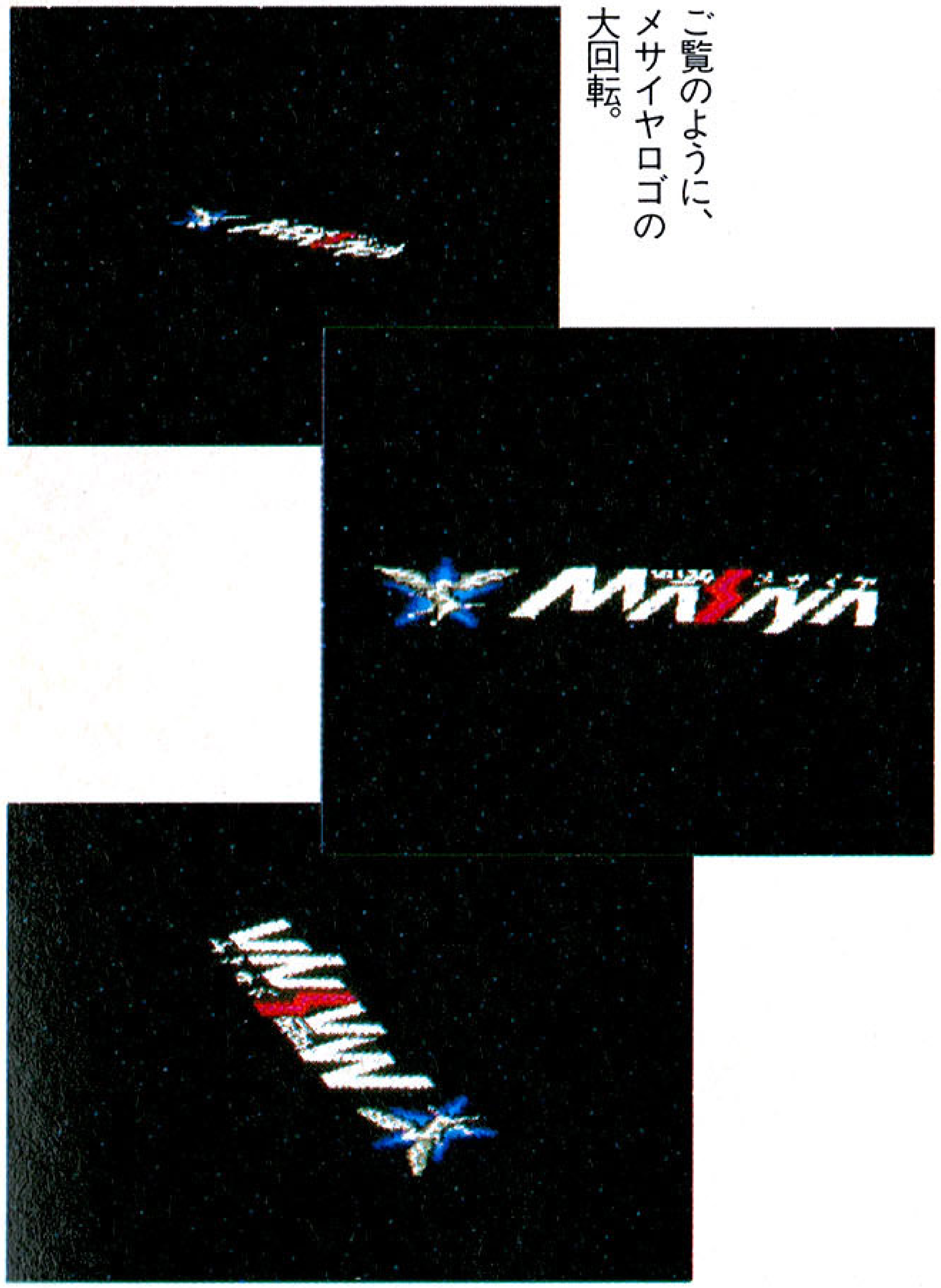

ASSAULT SUITS
LEYNOS
© NCS CORP. 1990
PUSH START BUTTON
NEW GAME
CONTINUE 9
OPTIONS

9回に増えたぞ。

メサイヤロゴ大回転 A

タイトル画面の時にリセットして、その直後のメサイヤロゴ回転中にコントローラーを２コンに差し替える。そして方向ボタンの右上＋Ａボタン＋Ｃボタンで、メサイヤロゴを方向ボタンで自由に回転させることができるのだ。

（兵庫県・ミスター珍・22歳）



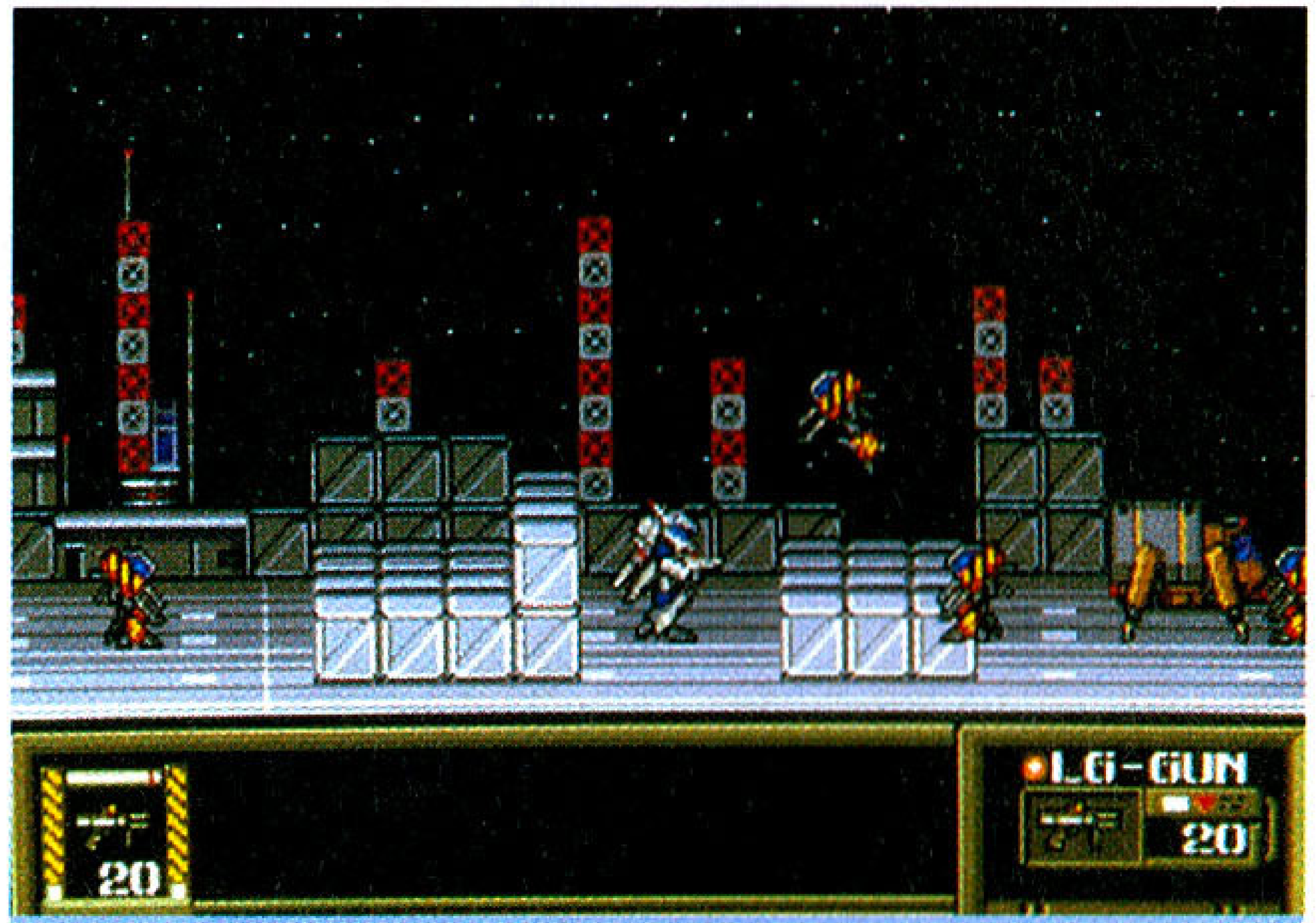
ご覧のように、メサイヤロゴの大回転。

重装機兵レイノス

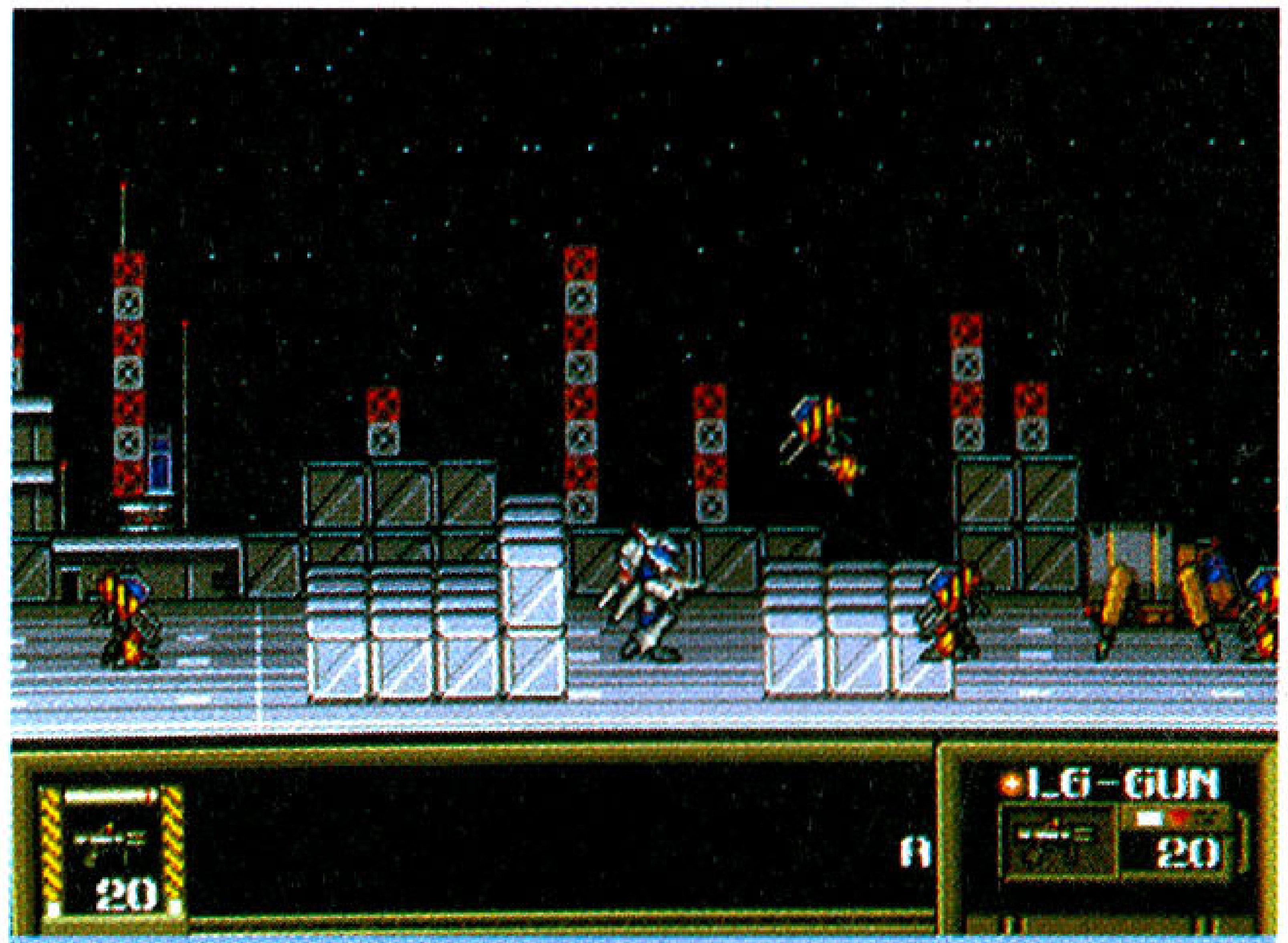
AIMING MODEをゲーム中に変更 A

ゲーム中でボーズ状態の時に、Ａ・Ｂボタンを押しながらＣボタンを押すと、“AIMING MODE”（操縦方法の変更モード）に変更できる。

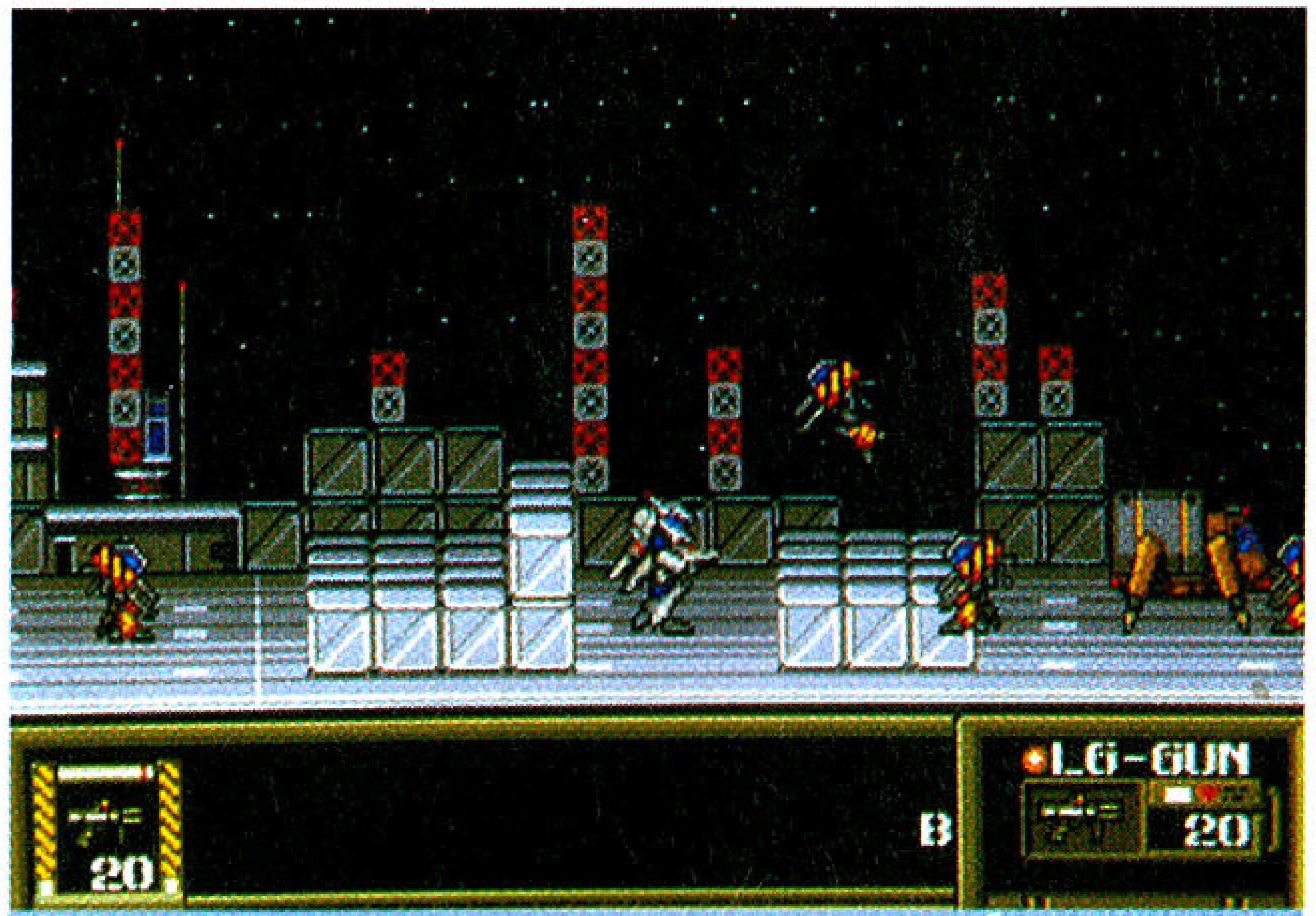
（千葉県・高田健一・18歳）



ゲーム中にはい、ポーズ。


LG-GUN
20
A
20

下覧の表示ＡとＢを見てくれ。

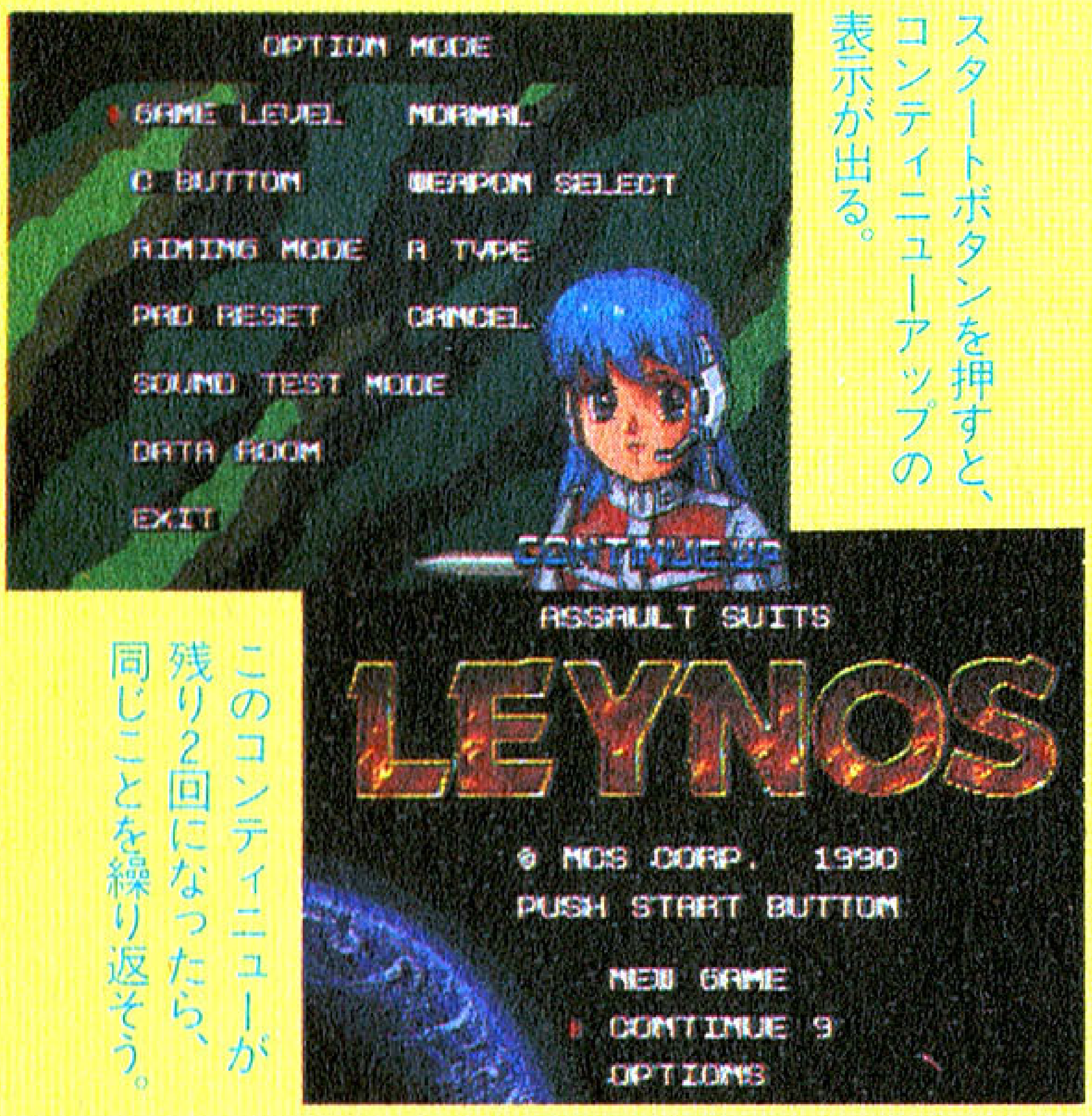

LG-GUN
20
B
20

落ち着いて操作しよう。

重装機兵レイノス

●無限コンティニュー

ステージ2以降でゲームオーバーになると、コンティニューが2回できるようになるが、コンティニューする前にオプションモードに入って、スタートボタンを押してみよう。なんとコンティニューが9回に増えるんだ。このコンティニューを使って、残りの数が2回になったら同じようにやれば何回でも増やせる。



OPTION MODE
GAME LEVEL　NORMAL
C BUTTON　WEAPON SELECT
AIMING MODE　A TYPE
PAD RESET　CANCEL
SOUND TEST MODE
DATA ROOM
EXIT

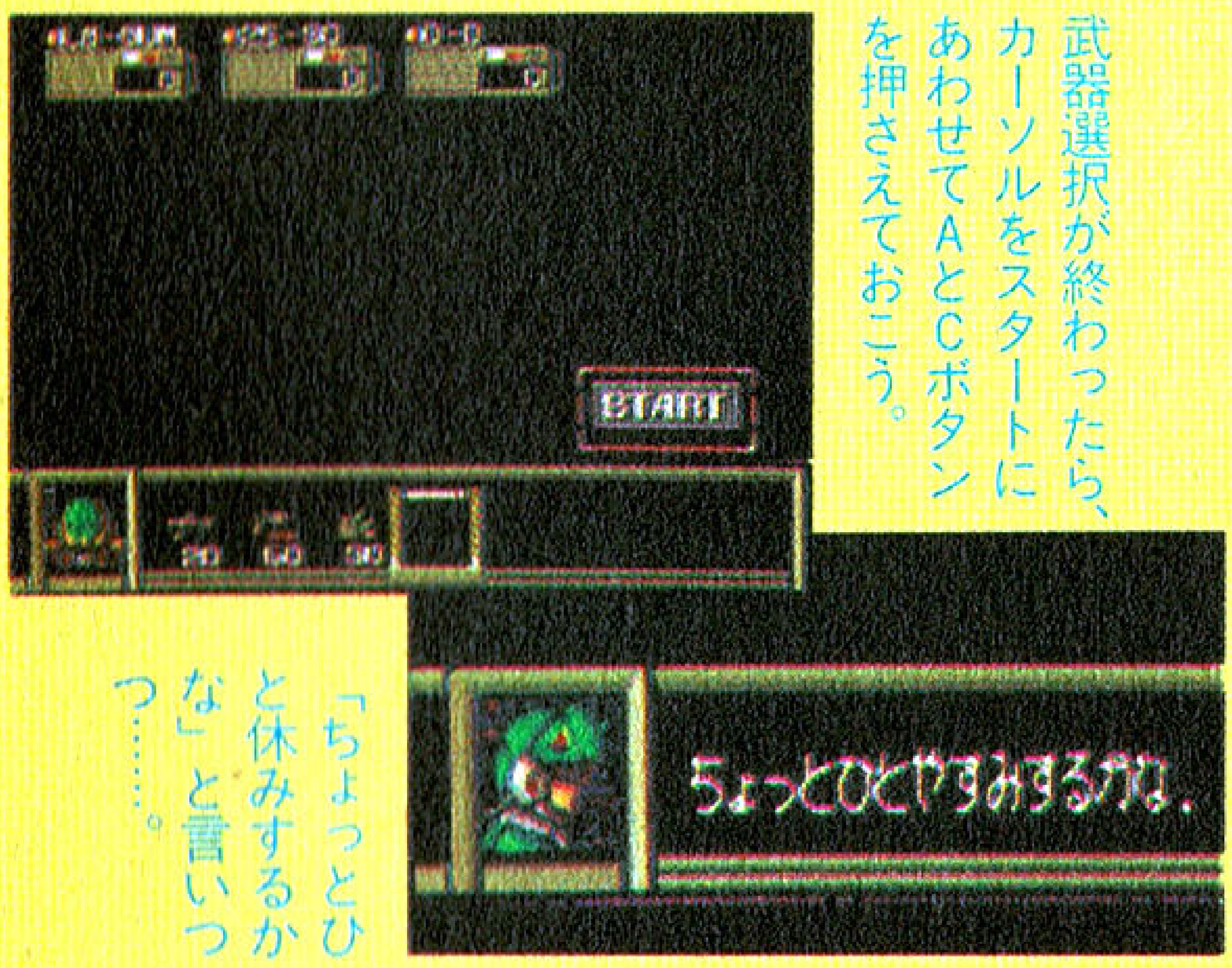
ASSAULT SUITS
LEYNOS
© NCS CORP. 1990
PUSH START BUTTON
NEW GAME
CONTINUE 9
OPTIONS

スタートボタンを押すと、コンティニューアップの表示が出る。

このコンティニューが残り2回になったら、同じことを繰り返そう。

●なつかしのゲーム電卓

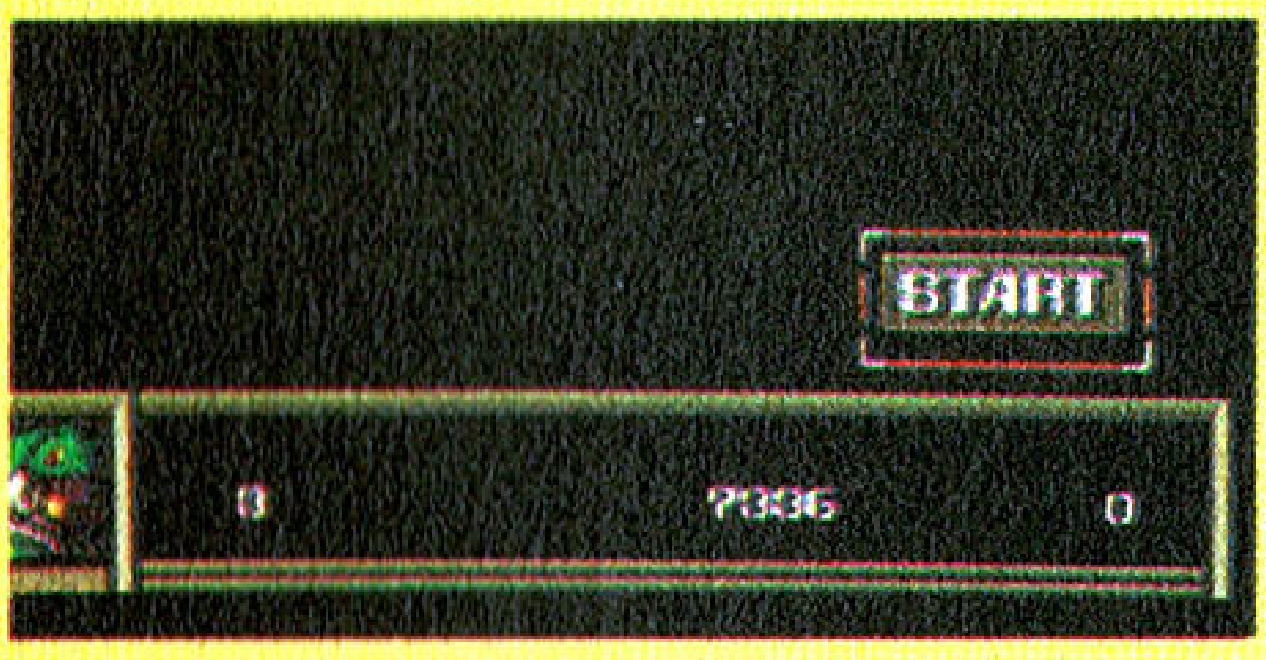
ステージ1の武器補給画面で、武器選択が終わったらカーソルをスタートに合わせ、A・Cボタンを押さえたままにしておこう。すると、昔なつかしのゲーム電卓のインベーダーができるぞ。



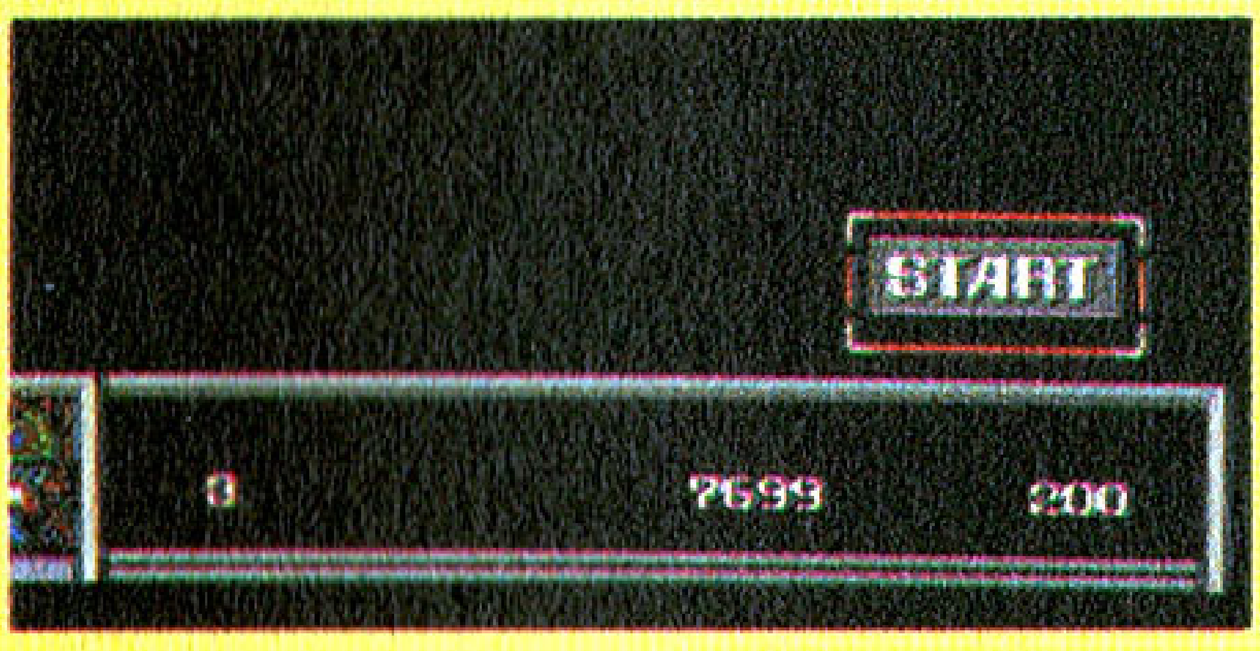
ちょっとひとやすみするかな．

武器選択が終わったら、カーソルをスタートにあわせてAとCボタンを押さえておこう。

「ちょっとひと休みするかな」と言いつつ……。



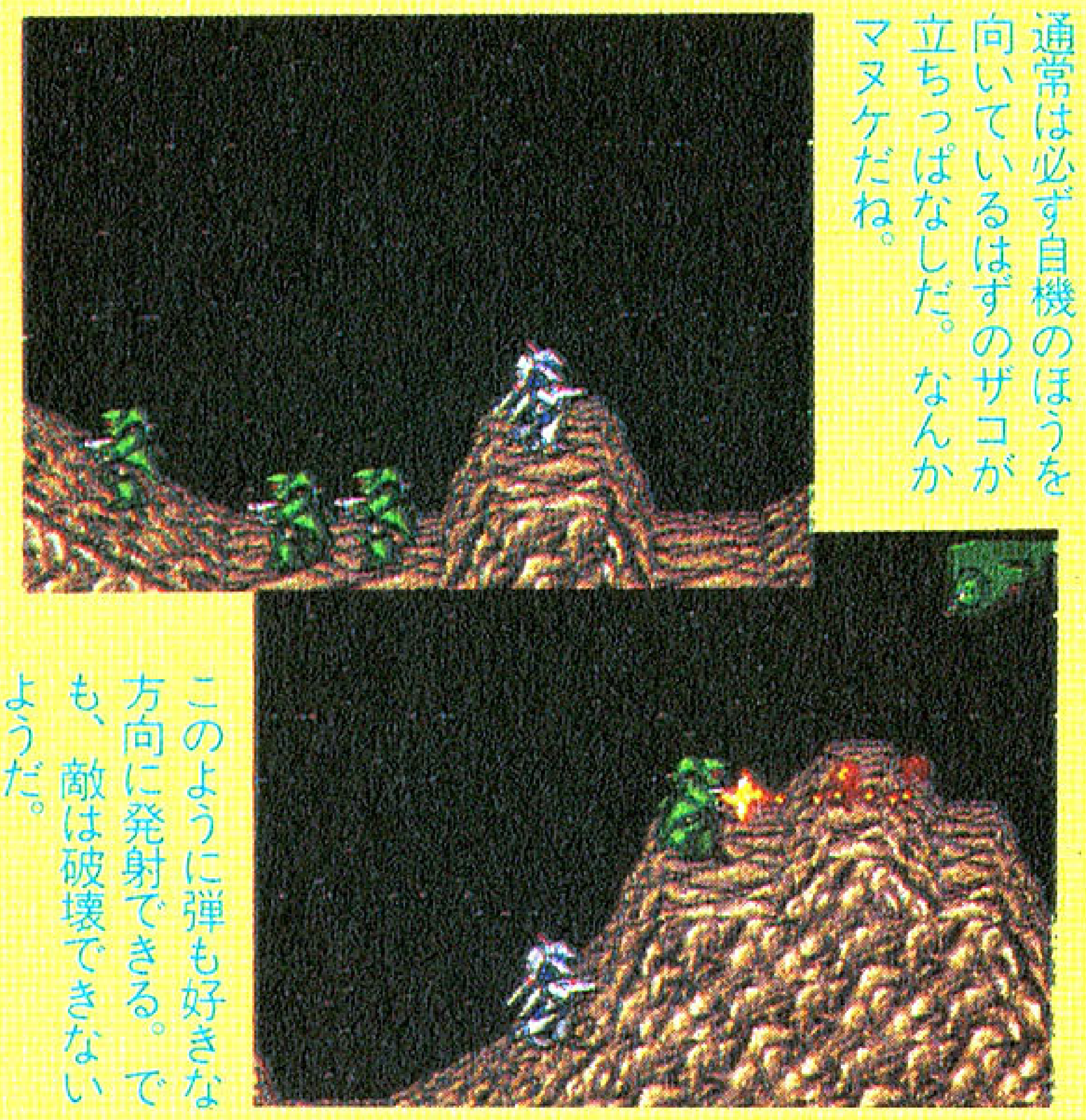
パッドの上下で左の数字をあわせて、Aボタンを押す。



すると、同じ数字が消えて、得点がアップ。一度やってみよう。

●2コンでザコを操作

メガドラの2Pにもパッドを付けて、スタートボタンを連打していると、デックなど一部の敵キャラを操作することができる。

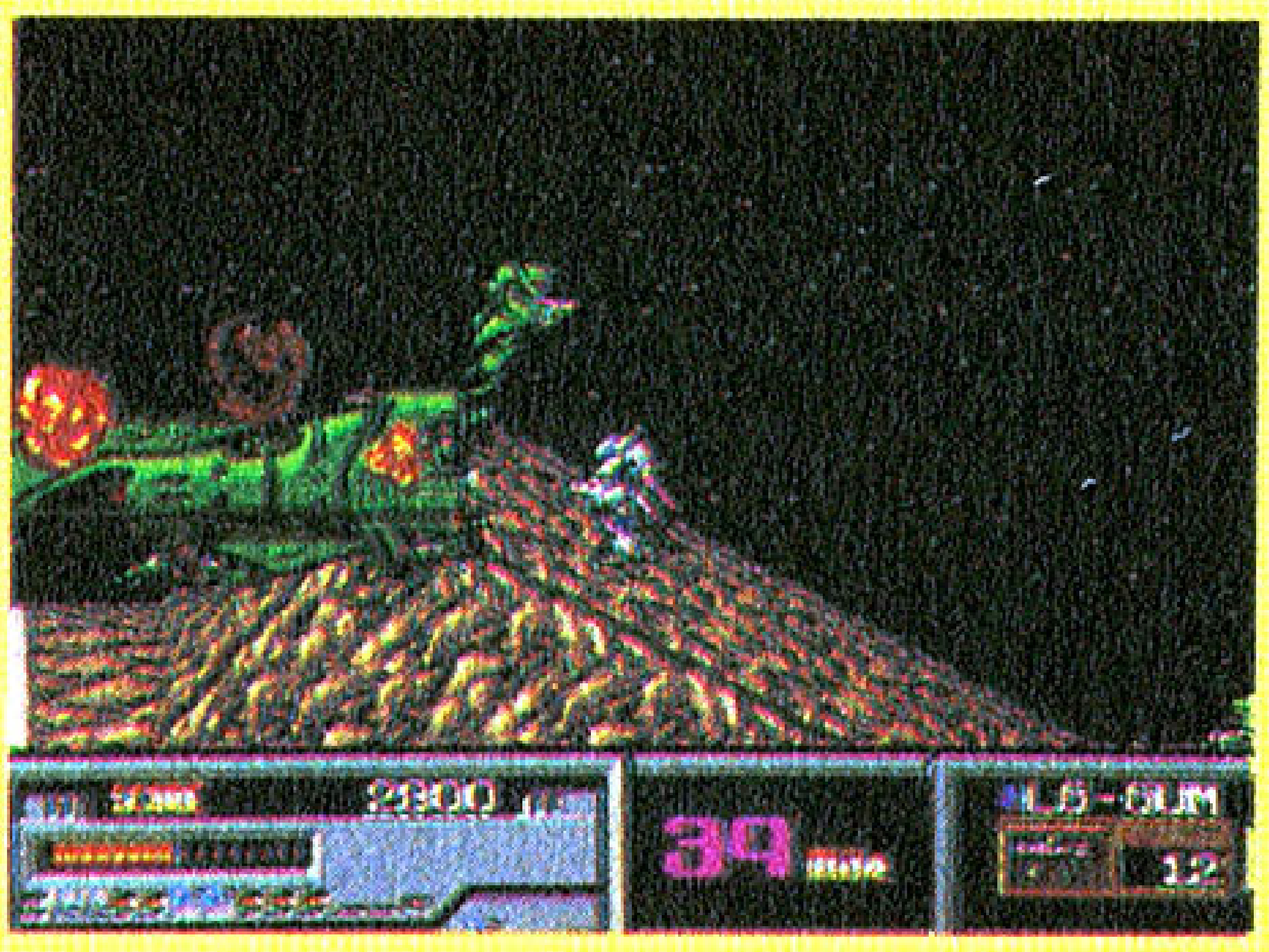


通常は必ず自機のほうを向いているはずのザコが立ちっぱなしだ。なんかマヌケだね。

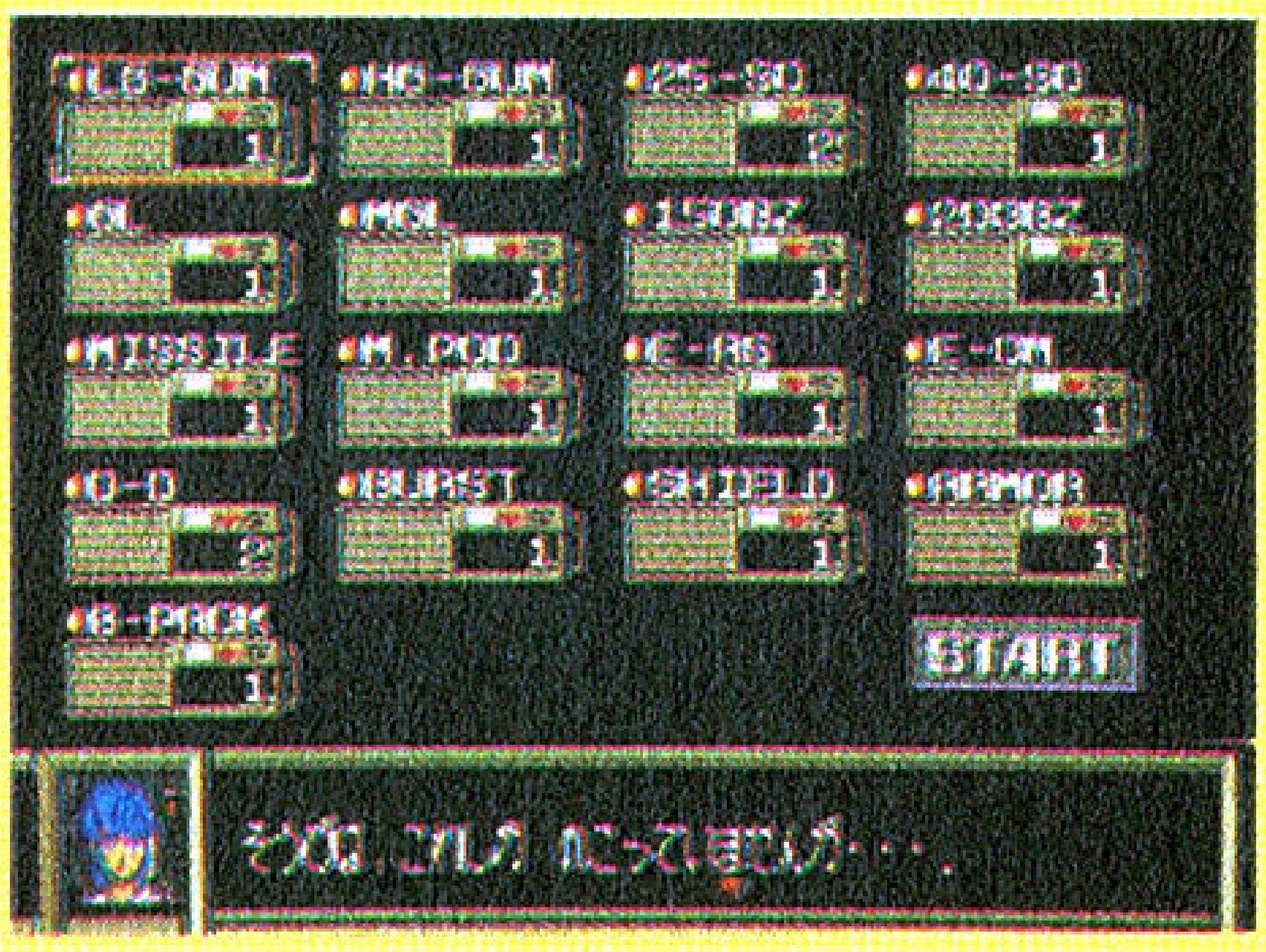
このように弾も好きな方向に発射できる。でも、敵は破壊できないようだ。

●すべての武器を入手

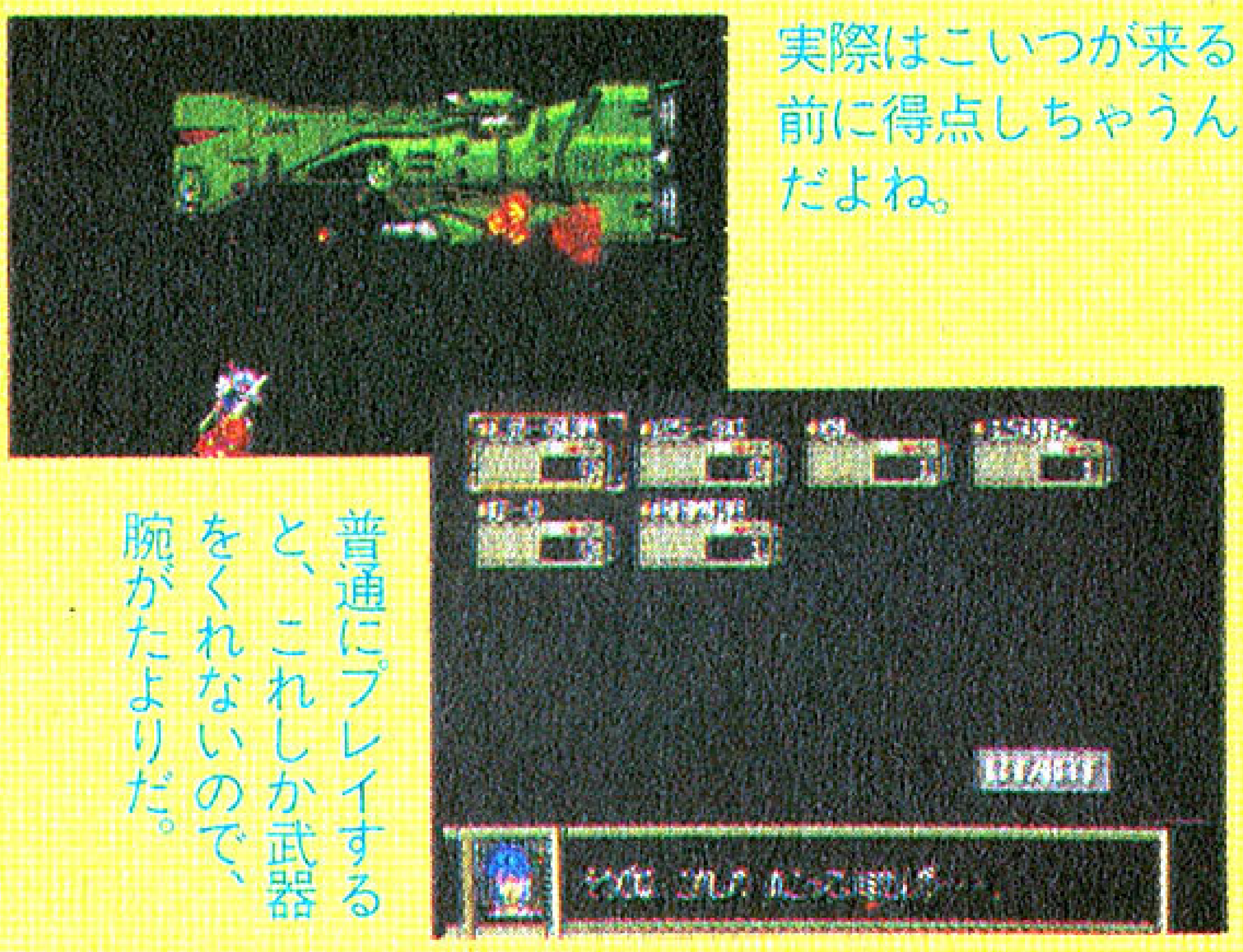
1ステージで敵の突撃艦だけを破壊して、2800点でクリアすると、2面からは全ての武器が使用可能になる。これはかなり難しいので2コン技も併用したほうが楽になるぞ。ただし、一回でもゲームオーバーになると、スコアに応じた武器しか使えなくなるのだ。



突撃艦だけを破壊するなんて、口で言うのは簡単だが、実際はかなり難しい。



2面だというのに、すべての武器がそろっているぜ。



実際はこいつが来る前に得点しちゃうんだよね。

普通にプレイすると、これしか武器をくれないので、腕がたよりだ。

重装機兵レイノス

遭難2 先日「レイノス」を買いましたが、難しすぎて4面までしか進めません。でも去年のＢＥメガを見ると「レイノス」には裏技があるらしいじゃないですか。いまだにクリアできない僕にぜひそれを教えてください。

（宮城県・田畑秀樹・13歳）

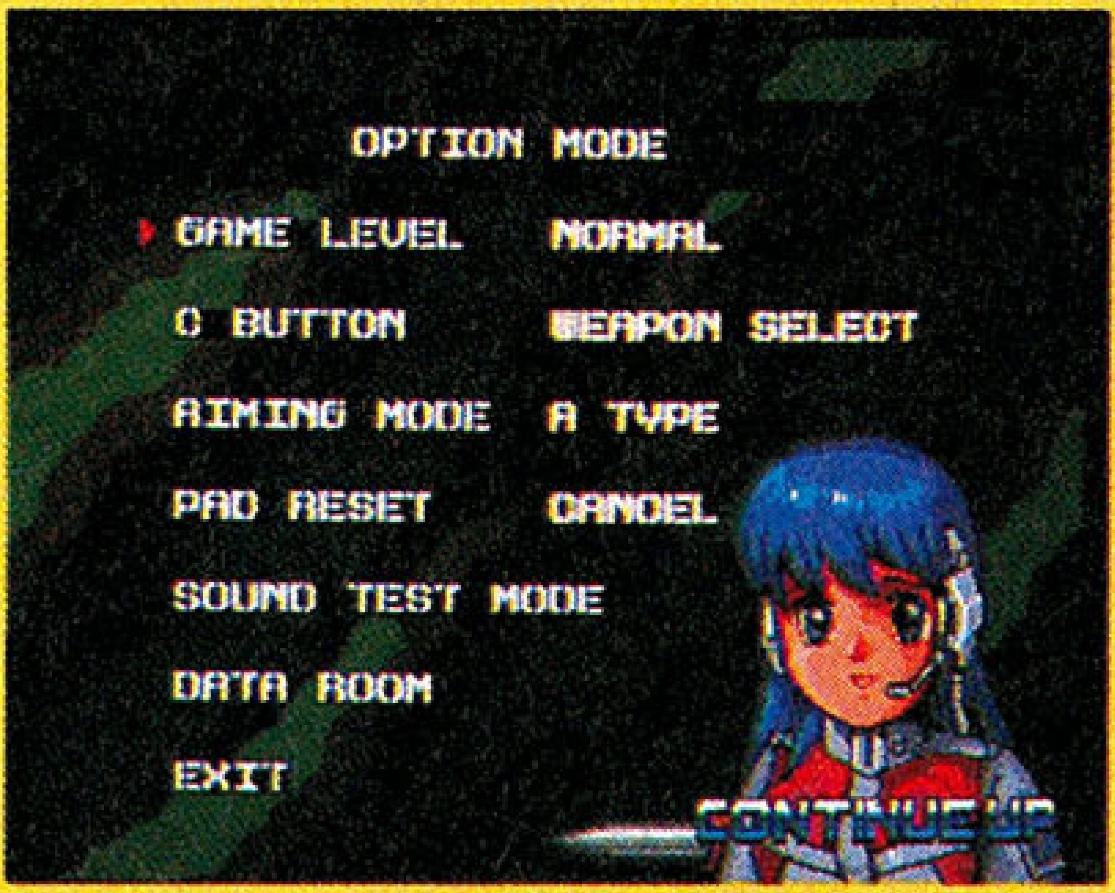
救出2 まず１ステージで武器を選択したらＡ、Ｃを押したままスタートを押すと「一休みするかな」というセリフのあとに、懐（なつ）かしのゲーム電卓の「インベーダー」が遊べる（知らない人は20代以上の人に聞け）。え？　知りたいのはこんなんじゃない？　こりゃ失礼。

●AIMINGモードを変更する

プレイ中に、スタートボタンで装備変更ウィンドウを表示させたら、Ａ、Ｂボタンを押しながらＣボタンを押す。すると右下に小さな文字が出てAIMINGモードが変更できる。

●無限コンティニュー

ゲームオーバーになったらすぐにコンティニューせず、オプションに入ってスタートを押す。するとコンティニュー回数が９に増える。回数を消費して残りが２回になったら、同じ方法で再び９回にできるぞ。



OPTION MODE

GAME LEVEL NORMAL

C BUTTON WEAPON SELECT

AIMING MODE A TYPE

PAD RESET CANCEL

SOUND TEST MODE

DATA ROOM

EXIT

CONTINUE UP

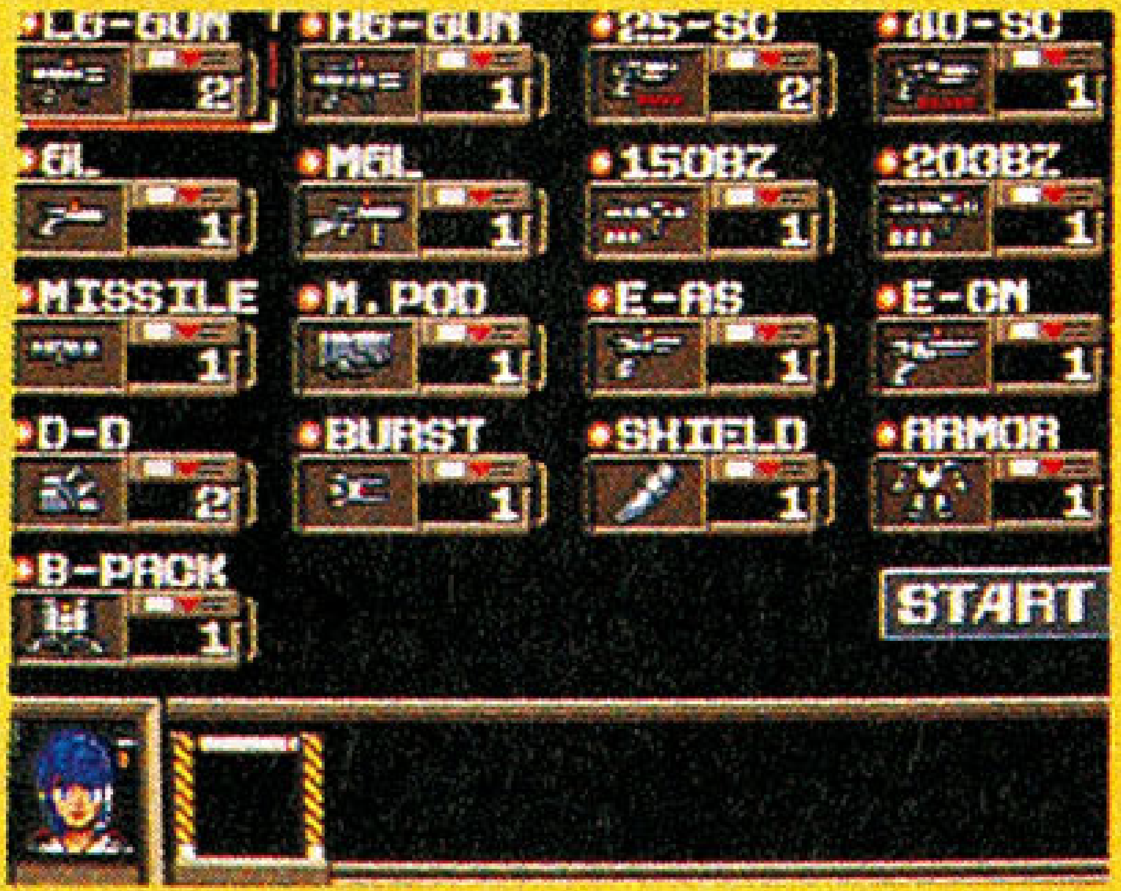
スタートを押すと、こんな画面になって回数が増える。

●武器を全部そろえる

１ステージで、突撃艦（とつげきかん）だけを破壊し、スコアが2,800点の状態でクリアすると、次のステージから武器がすべて使える。ただし、１回でもコンティニューするとスコアに準じた武器しか使えなくなるぞ。

よし、いちじ こうたいだ! ぜんき きちへもどるぞ!

この技を狙うときは、味方にザコを倒させないように注意。



LG-GUN 2
HG-GUN 1
25-SC 2
40-SC 1
GL 1
MGL 1
150BZ 1
200BZ 1
MISSILE 1
M.POD 1
E-AS 1
E-CN 1
D-D 2
BURST 1
SHIELD 1
ARMOR 1
B-PACK 1
START

序盤からシールドなどが使えれば、かなり楽になるはず。

ショートレビュー

このゲームが超絶的な難しさながらも根強い人気を誇るのは、ロボットアニメ仕立てのストーリーとツボにはまった演出がその理由だろう。豊富な武器を使いわける要素もソソるものがある。冬ごろにはスーファミで続編の予定もある。

新作ソフト情報

Coming Soon MD

年の瀬をむかえてなにかとあわただしい今日この頃、ゲーム開発も急ピッチ進行中!! 最新メガドラ情報を紹介だ

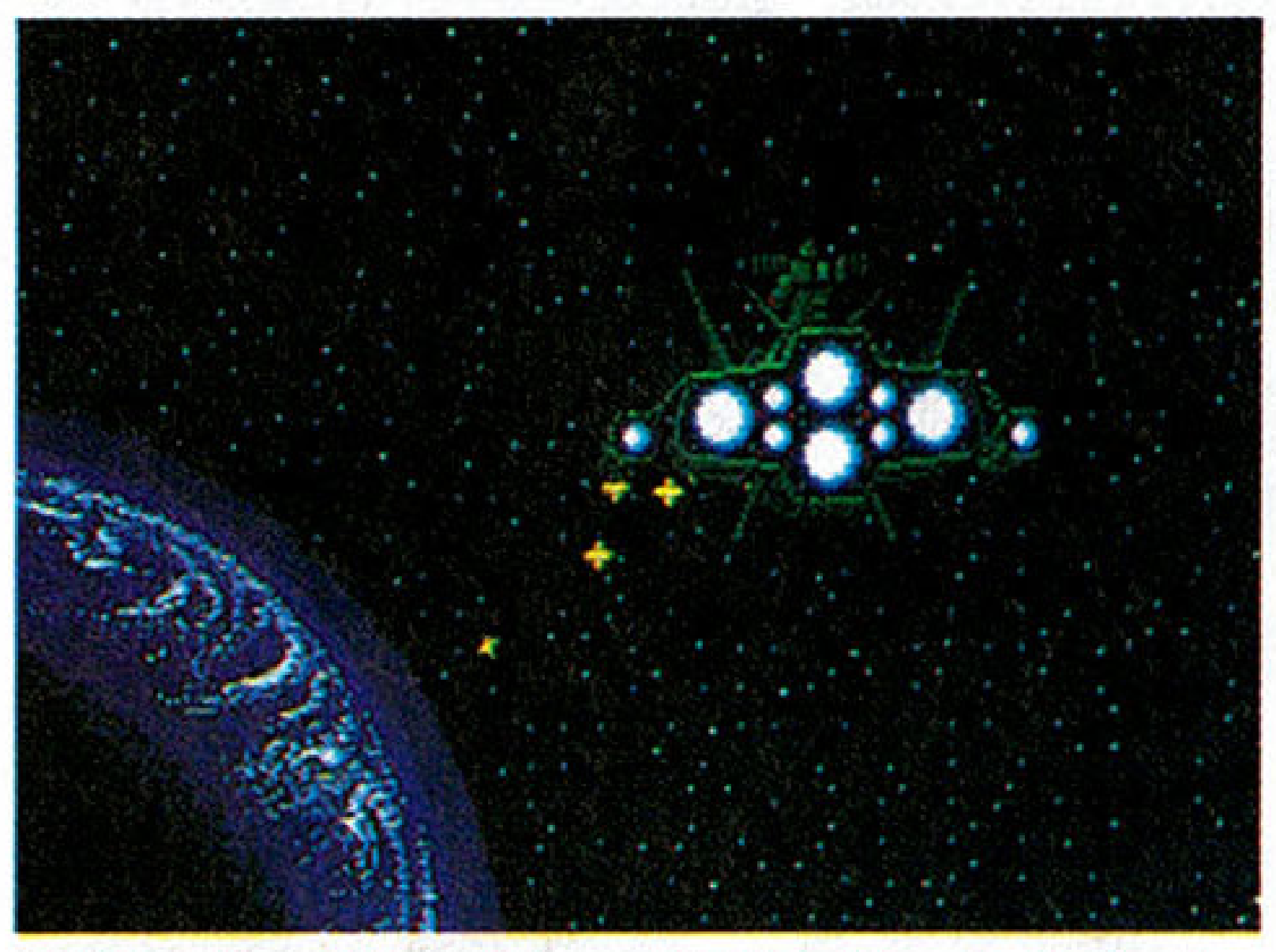
各ミッションをクリアして敵部隊をせん滅せよ！ レイノス！

重装機兵レイノス

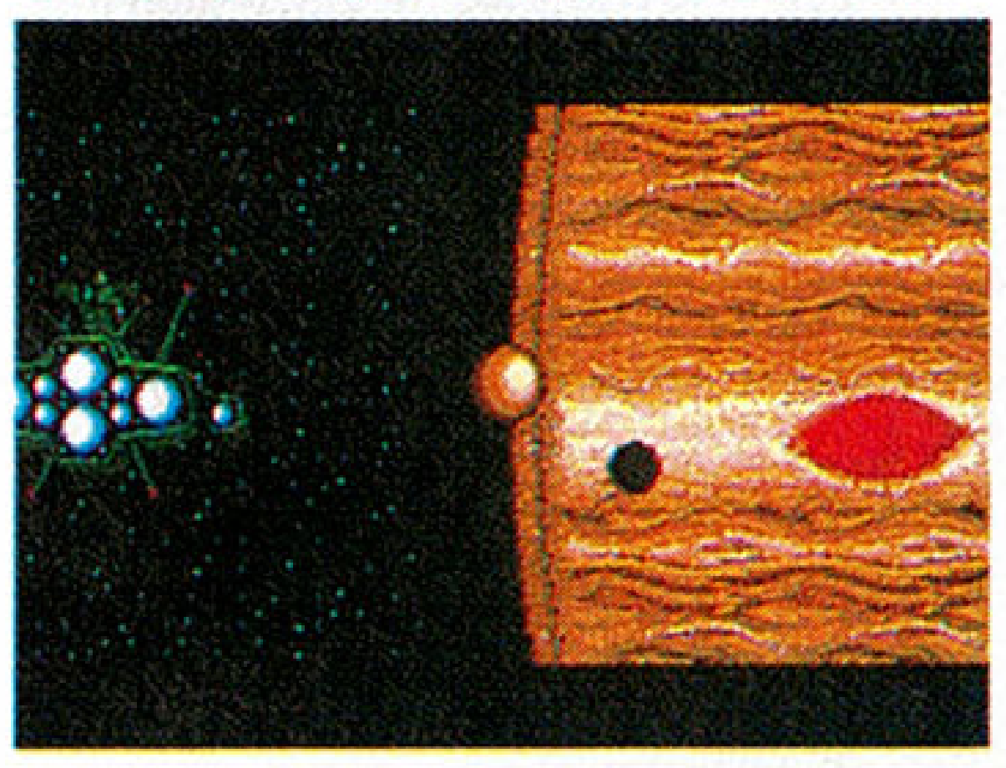
3月16日発売予定 NCS 6200円（税別）／4メガ

グレネードやミサイルランチャーなどの重火器を装備した重装機兵（パワードスーツのようなもの。本編では〝アサルト・スーツ〟と呼ばれている）を操作するアクションゲーム、これが『重装機兵レイノス』だ。

このゲームはダメージ制で、主人公の乗る重装機兵レイノスは敵と重なってもダメージをうけないようになっている。つまり、敵の発射する弾に当たるか、マシーンや弾の爆発に巻き込まれるとダメージを受けるようになっている。そして、一定のダメージを受けると爆発してしまう。でも、ダメージは少しずつ回復するようになっているので、無理をしなければ破壊されることはない。

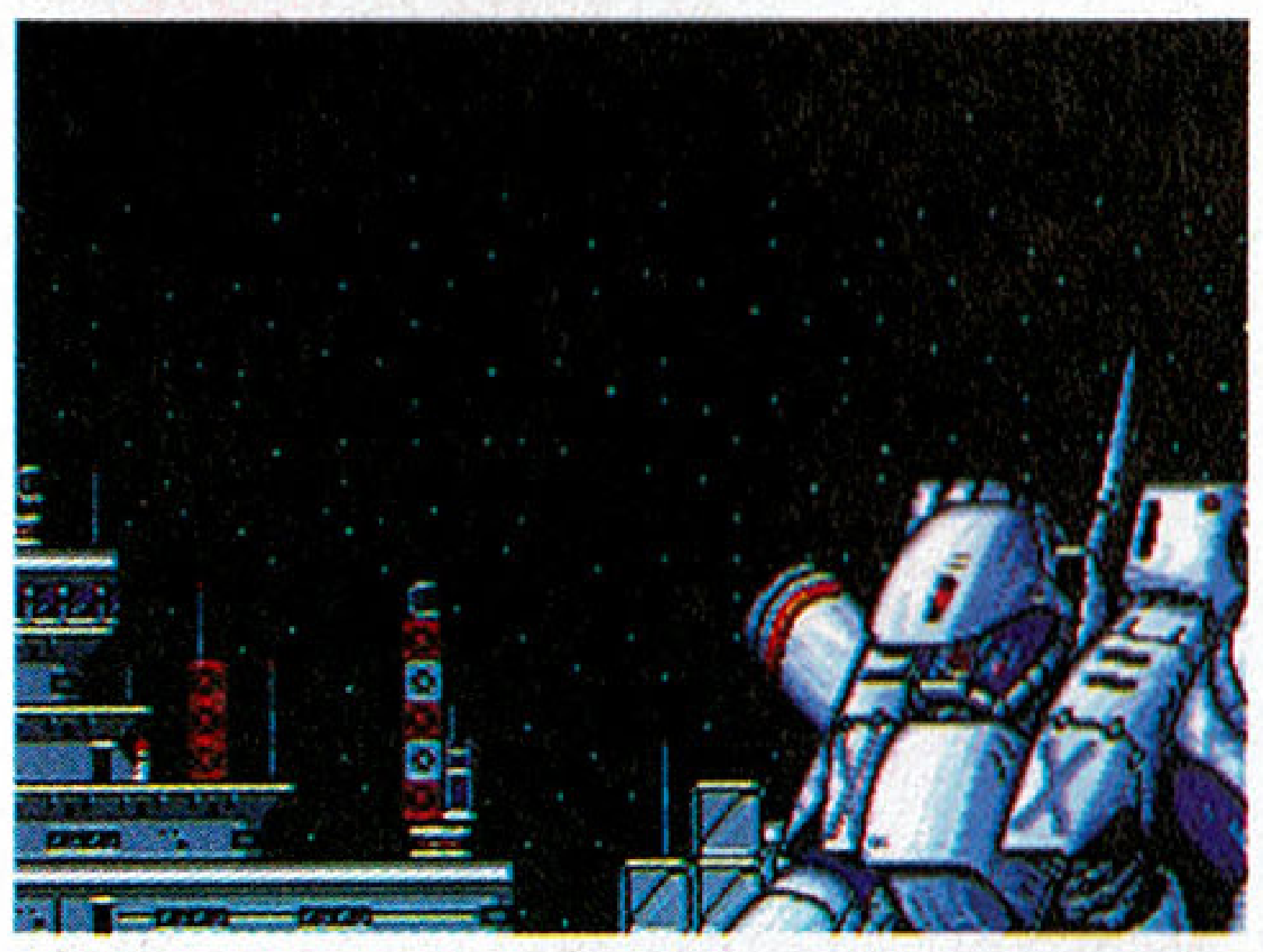


地球に謎の敵の攻撃が加えられた

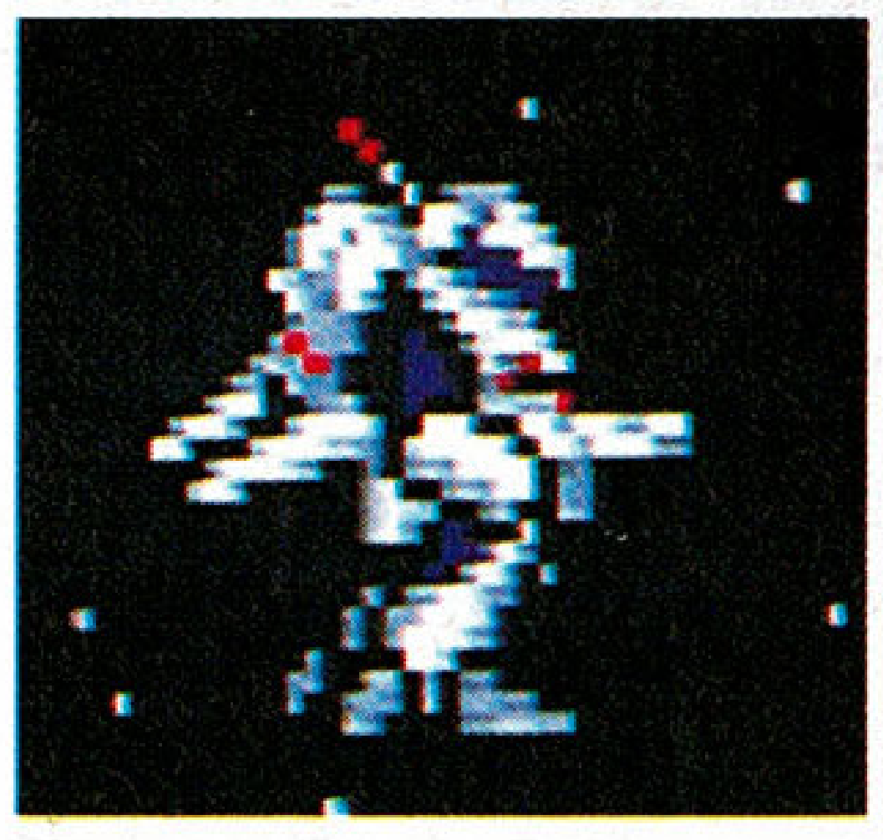


同時にガニメデの基地にも攻撃を加えてきた。応戦せよ！

敵の攻撃に耐えきれずに、爆発してしまったレイノス……

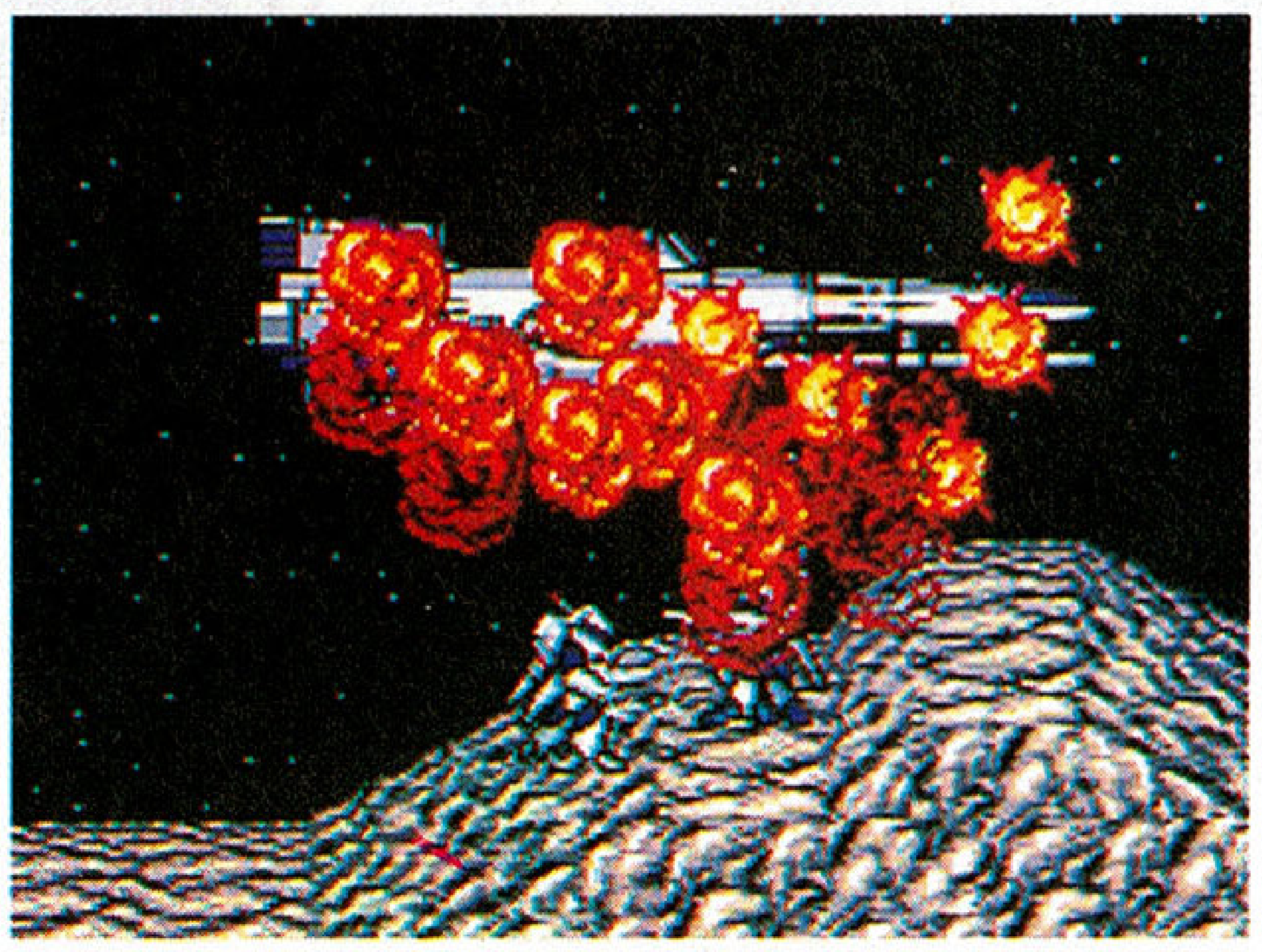


〝レイノス〟ガニメデに立つ！



AS-5E3
（レイノス）

高性能な機体として開発されたレイノスだ



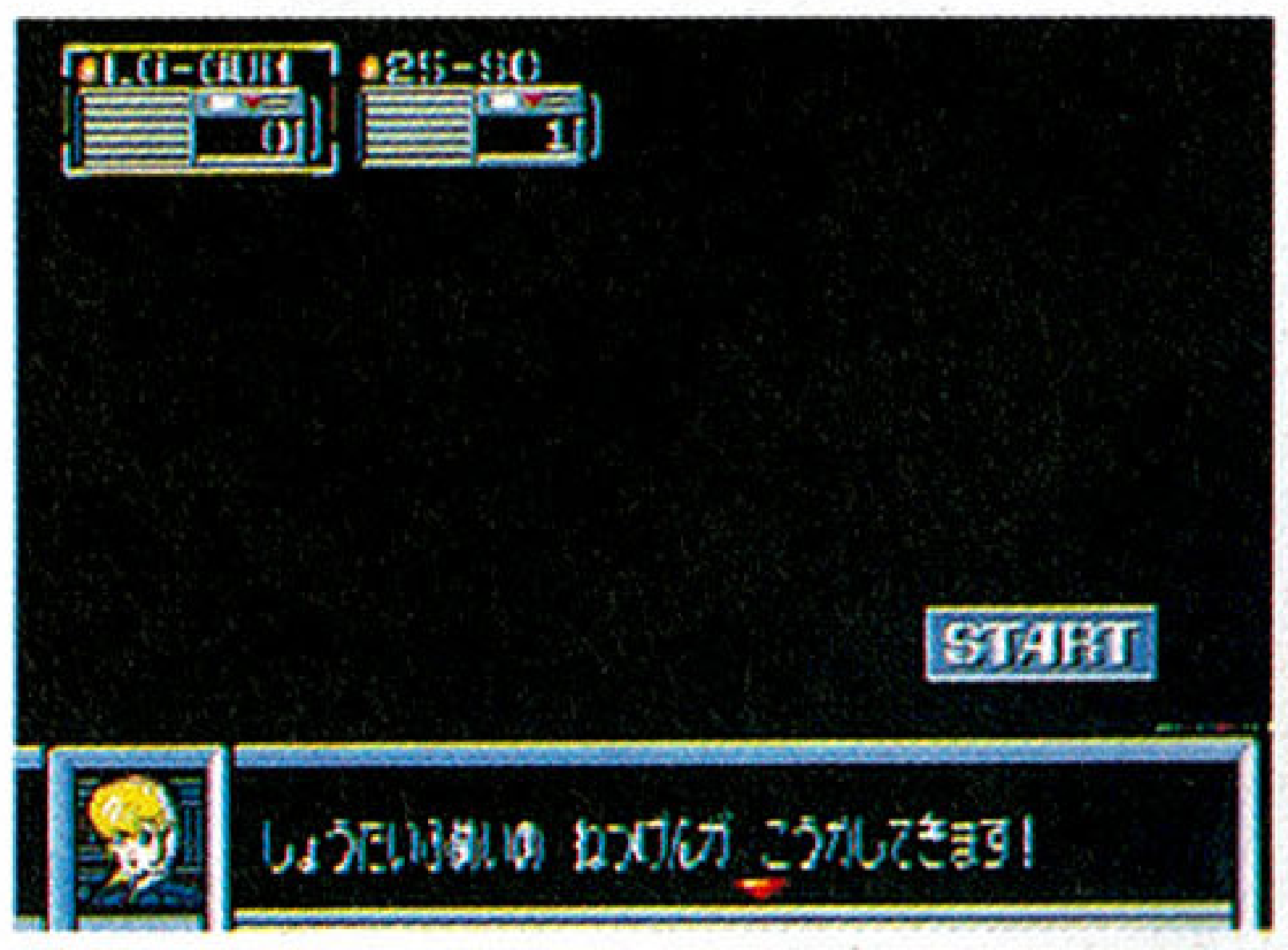
ステージによっては味方の援護も受けられる。でもあくまでも脇役だ

ゲームの進め方

『重装機兵レイノス』はストーリー性重視の戦闘アクションゲームだ。ガニメデの採掘基地撤退から始まり、大気圏への突入、敵艦隊との総力戦といった背景を舞台にレイノスの活躍を描いている。

ゲームの進行としては、全8ステージごとに目的が決まっていて、それをクリアしてゲーム終了となる。たとえば、1ステージの目的は採掘基地に接近中の突撃艦を撃破すること、2ステージの目的はガニメデ脱出のためのシャトルまで突破口を開いたりと、ただステージの終わりに控えているボスキャラを倒すだけという単調なゲームではないのだ。そして、ステージをクリアすると、点数に応じて新しい武器が加わり、レイノスの武装を強化できる。そして、レイノスが携帯できる武装は6つまでと決まっている。ゲームをクリアしていって入手できる武装は、16まで。そのためステージ最初の武器の選択にも注意していかないとならないぞ。

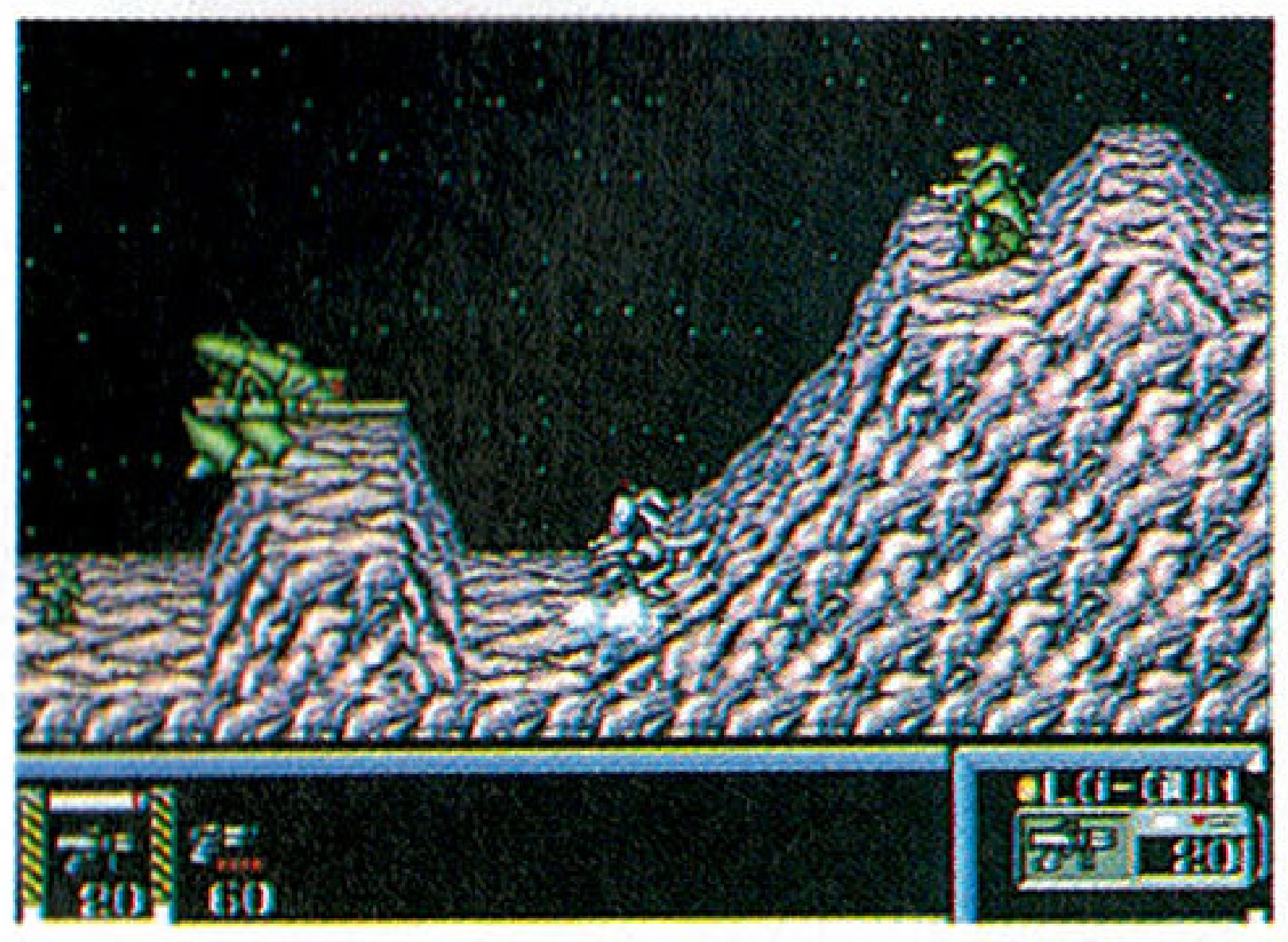
1 情報確認



しょうたいふめいの かんていが こうかしてきます!

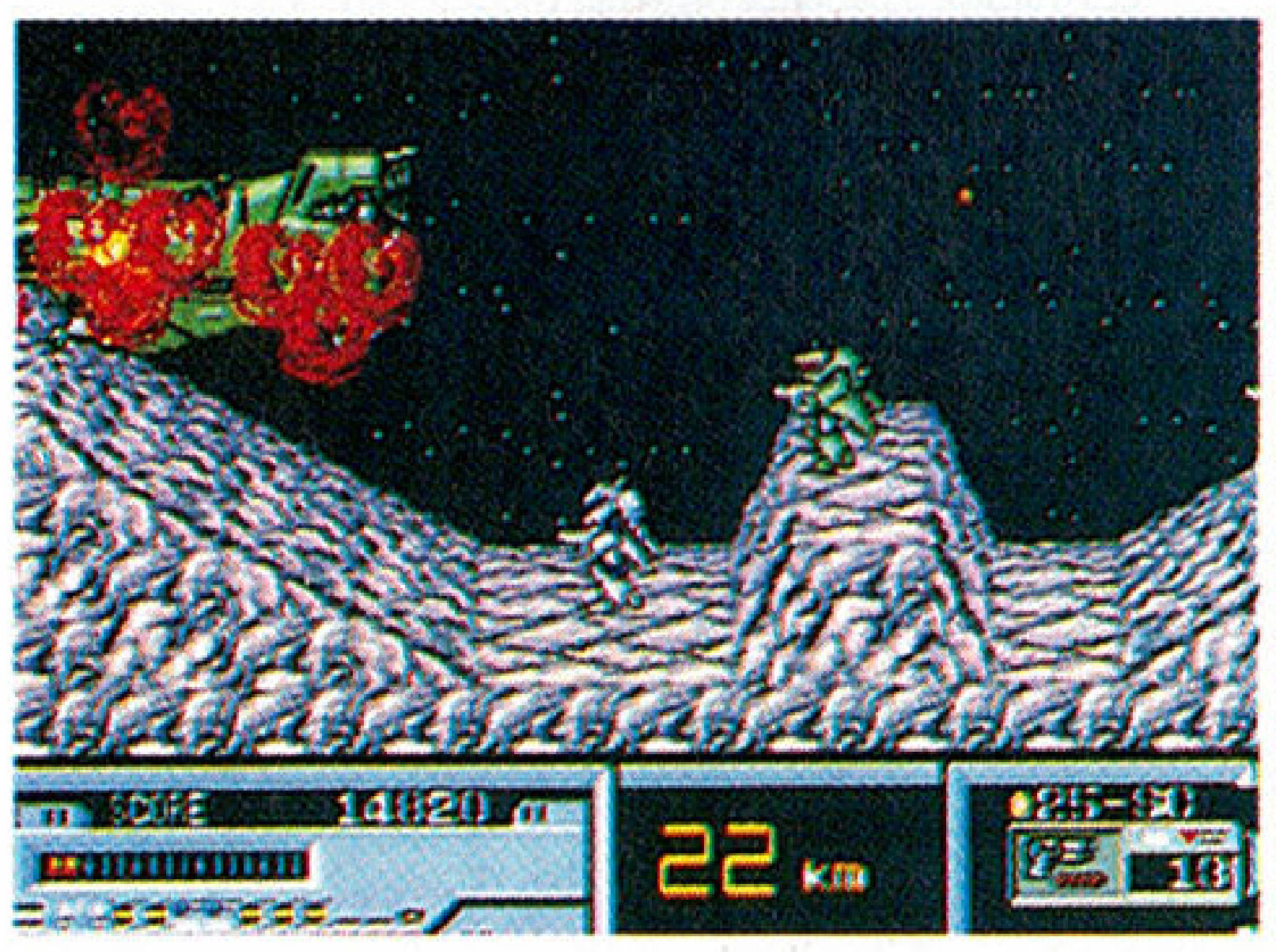
敵の動向や目標の情報を入手。いよいよ〝重装機兵レイノス〟の発進だ。「レイノス！ 行きまーす！」

2 戦闘



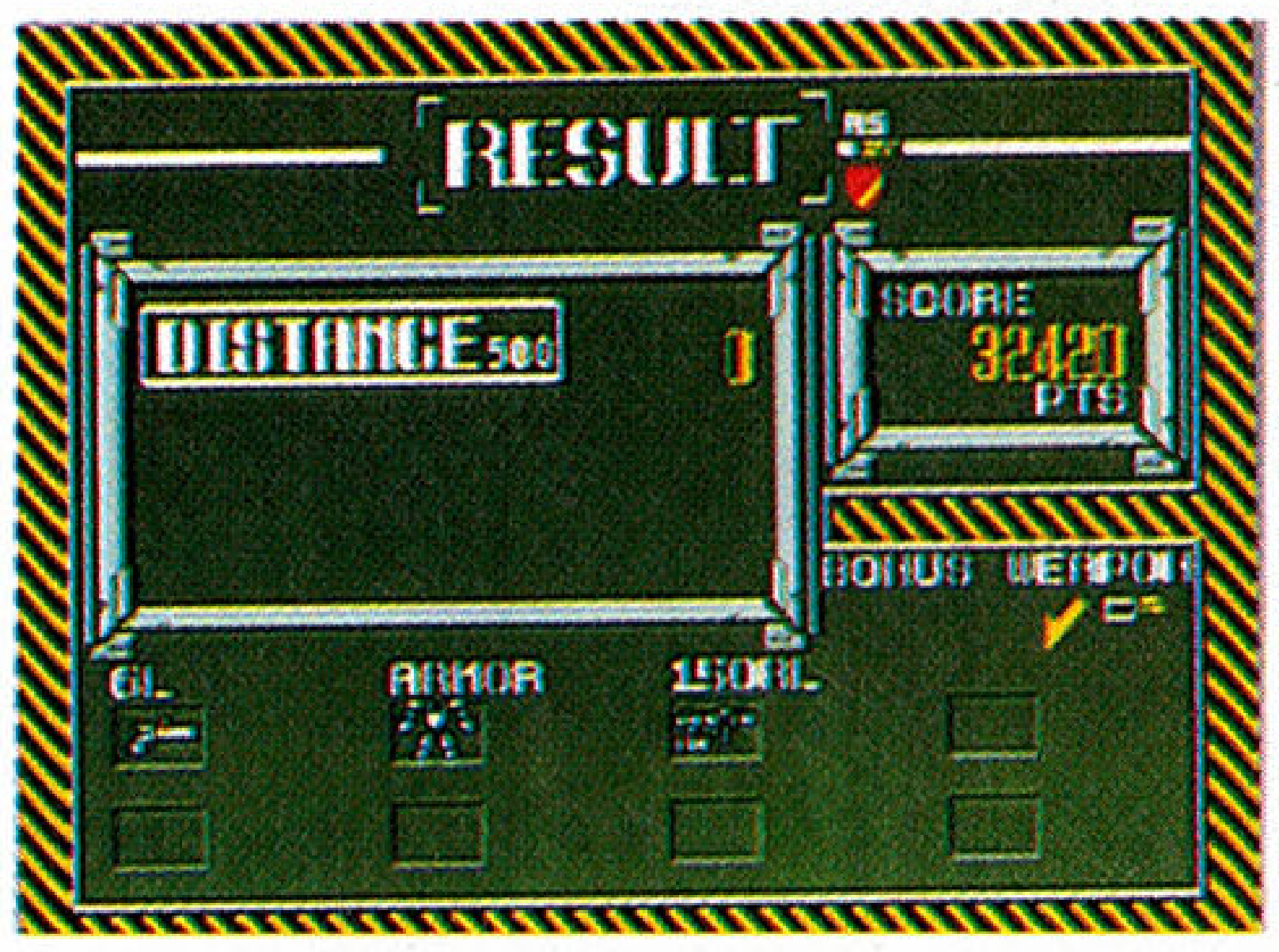
いよいよ戦闘に突入だ！ 敵と正面から対決するより、敵の動向を見極めて、危なくなったら逃げるのだ

3 目標破壊



ガニメデの採掘基地に接近中だった、敵の突撃艦を奮戦の末に轟沈！ 基地はとりあえず救われた…しかし

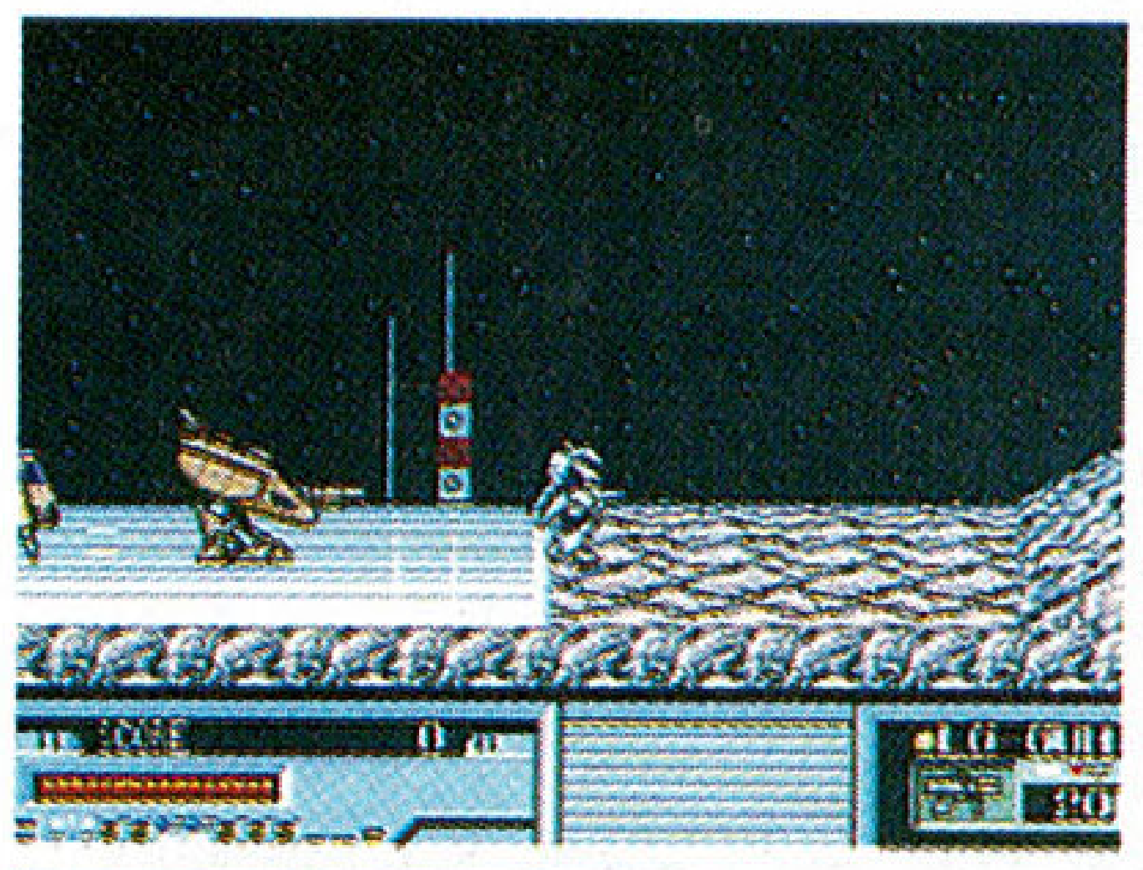
4 パワーアップ

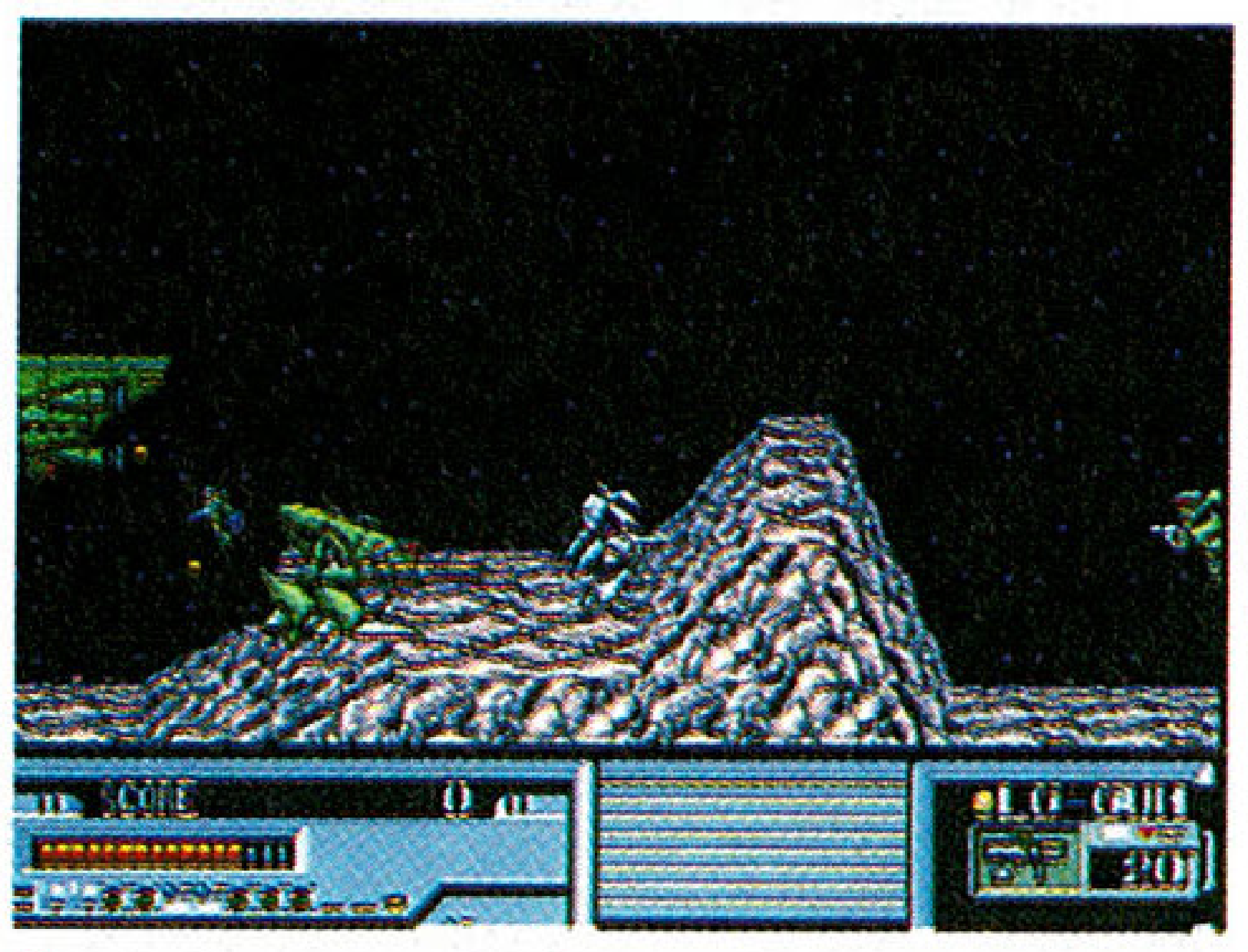


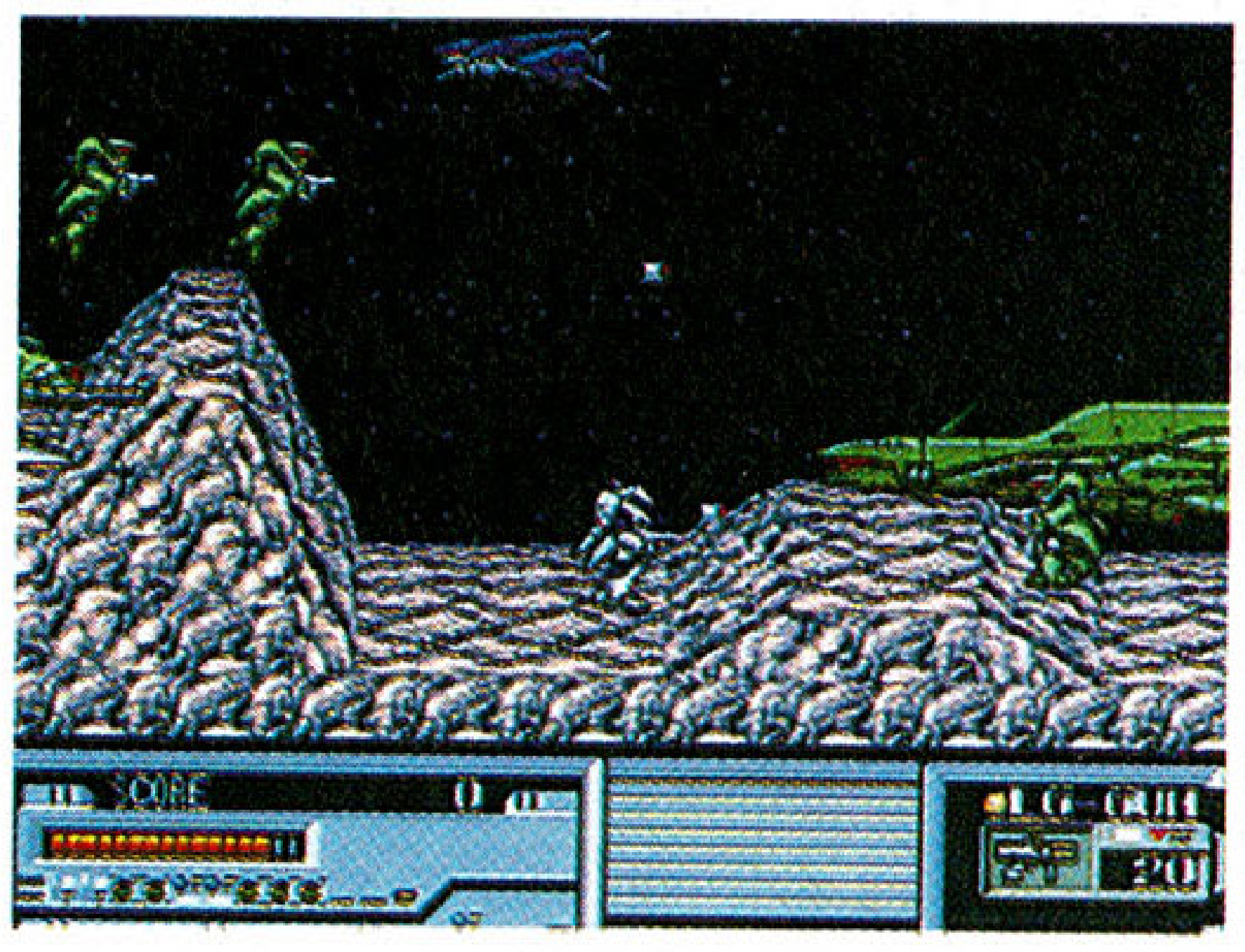
レイノスには新たな敵が待ち受けている。新たな武器を入手して戦いがはじまる

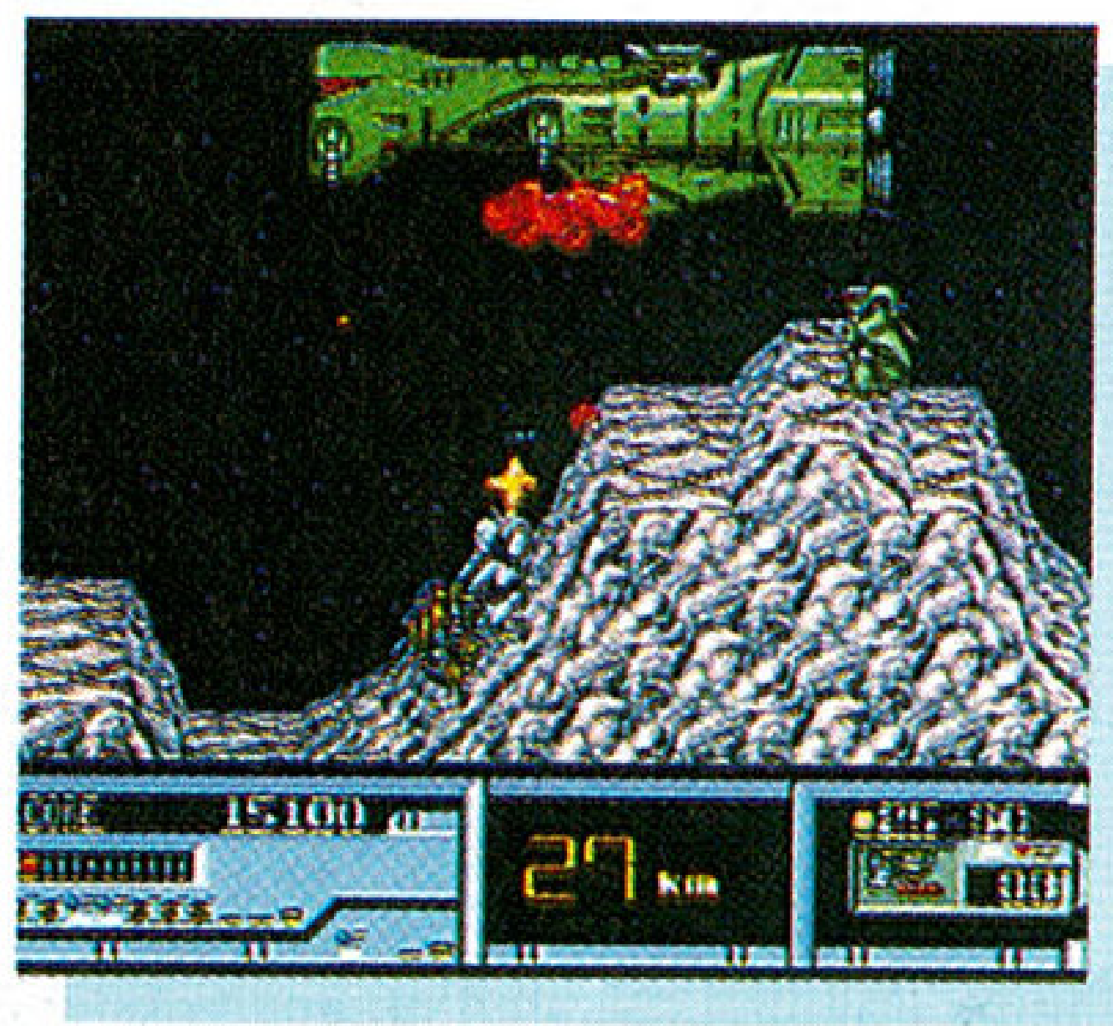
STAGE1

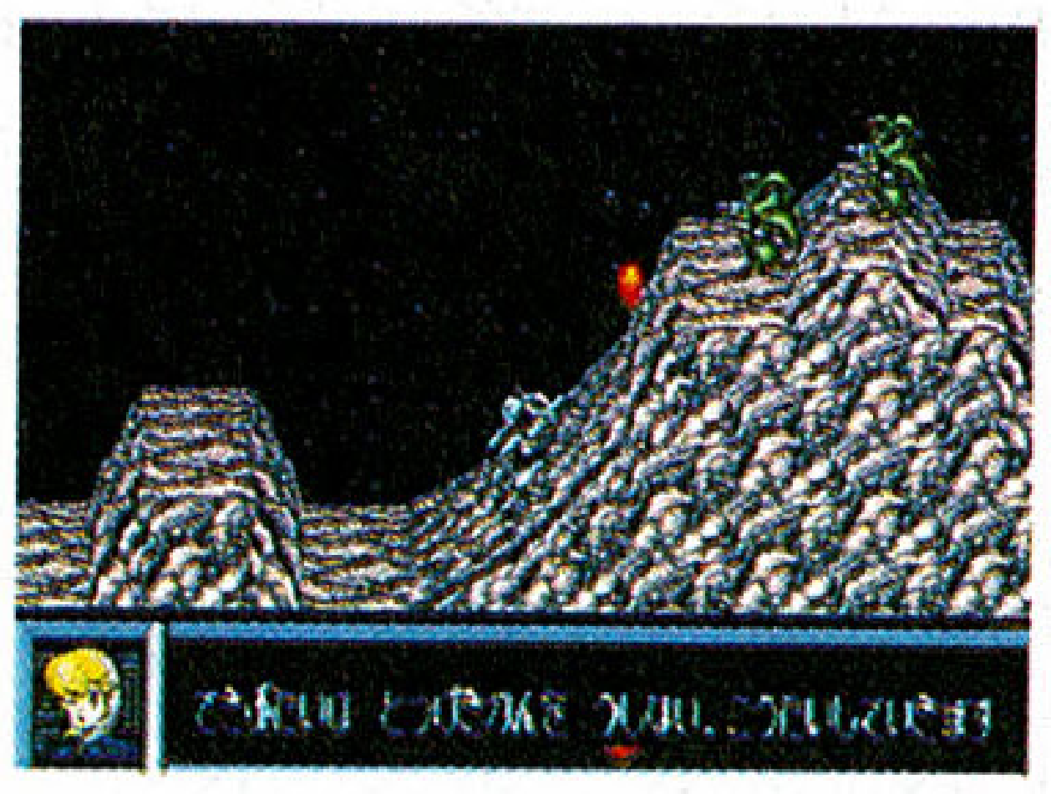
ステージ1は前述のように、木星の衛星ガニメデが舞台だ。軌道上の艦隊との通信が途絶して、資源採掘基地に多数の熱源が接近してくる。装備を選択してレイノスの出撃だ／　敵のミサイル攻撃のあと本格的な戦闘が始まる。敵の兵器デック、クライトン、降下兵、ドレッドノートなどが大挙として押し寄せてくる。確実に撃破していくよりも、なるべく逃げるように心掛けよう。そして、接近してくる敵の突撃艦を撃沈させるとステージ終了だ。


○武器を選択したあとレイノス孤独の発進だ

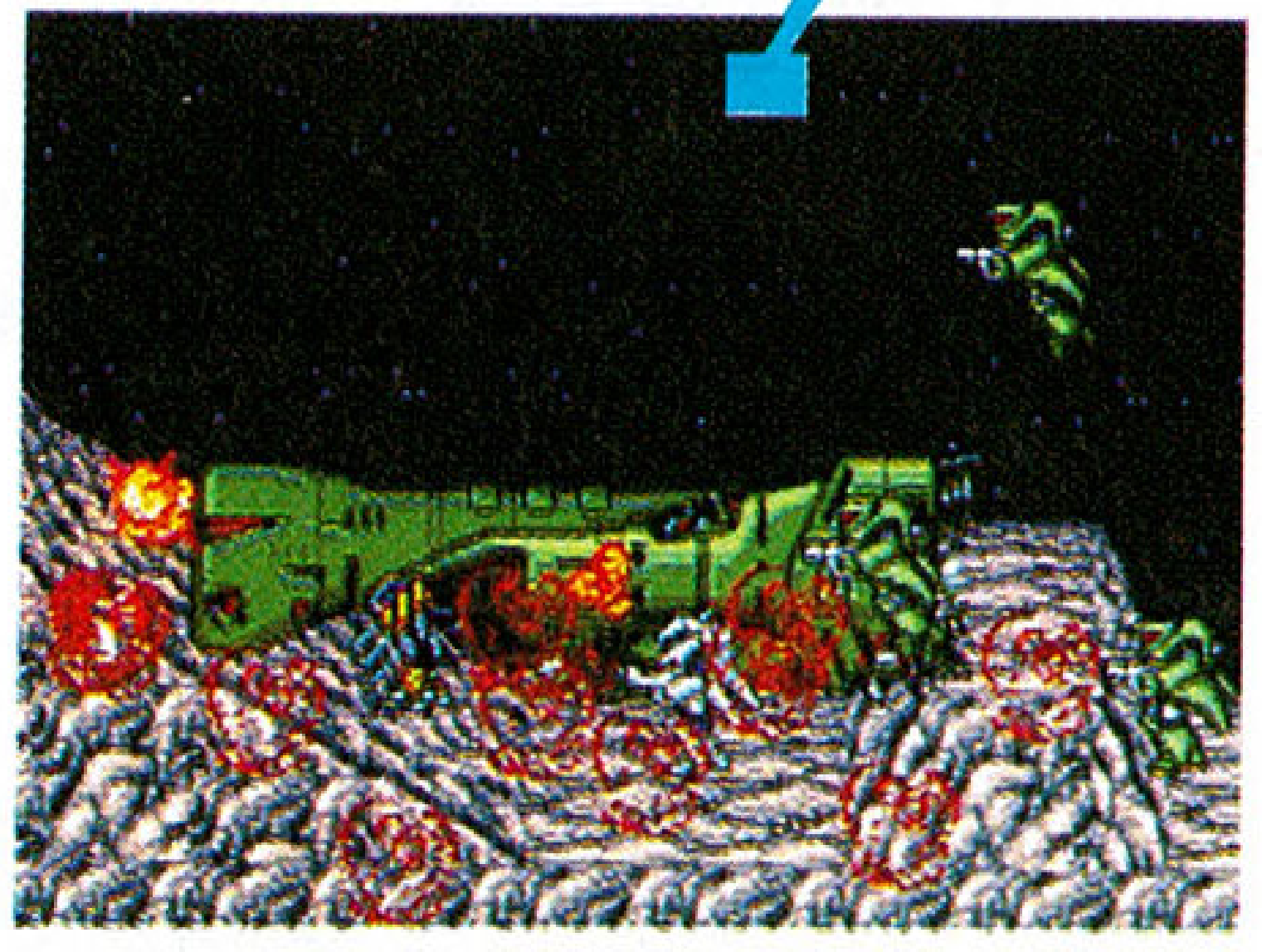

○ガニメデの地表を進むレイノス。ダメージを受けたらすぐに逃げよう


○敵に囲まれてしまった！こんなときは慌てずに退避だ

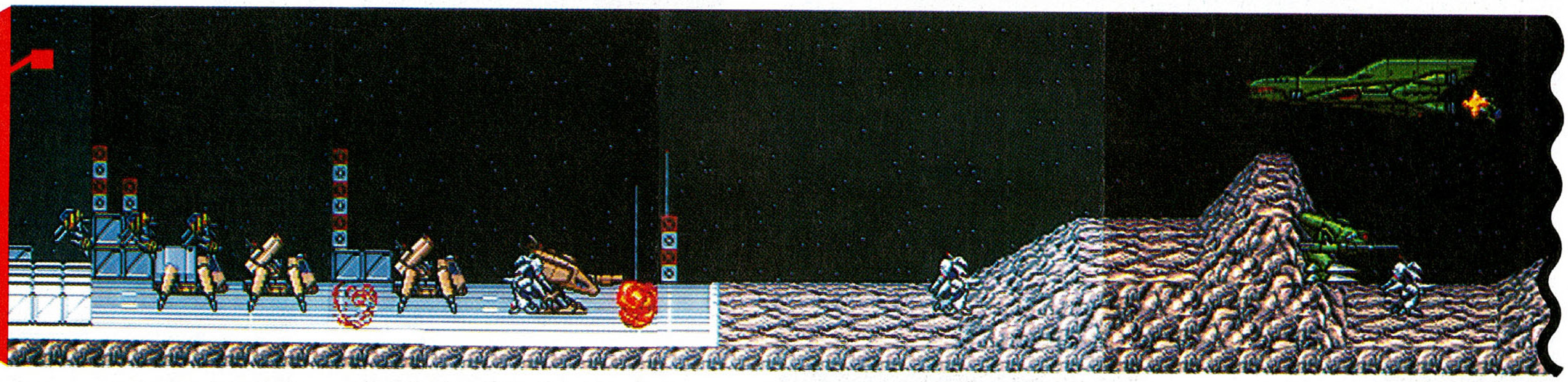

○敵の突撃艦が接近中。基地までの距離27キロメートル。温存していたショットガンで撃沈するのだ！


○突撃艦を破壊すると敵は去っていく…

敵戦艦撃沈！

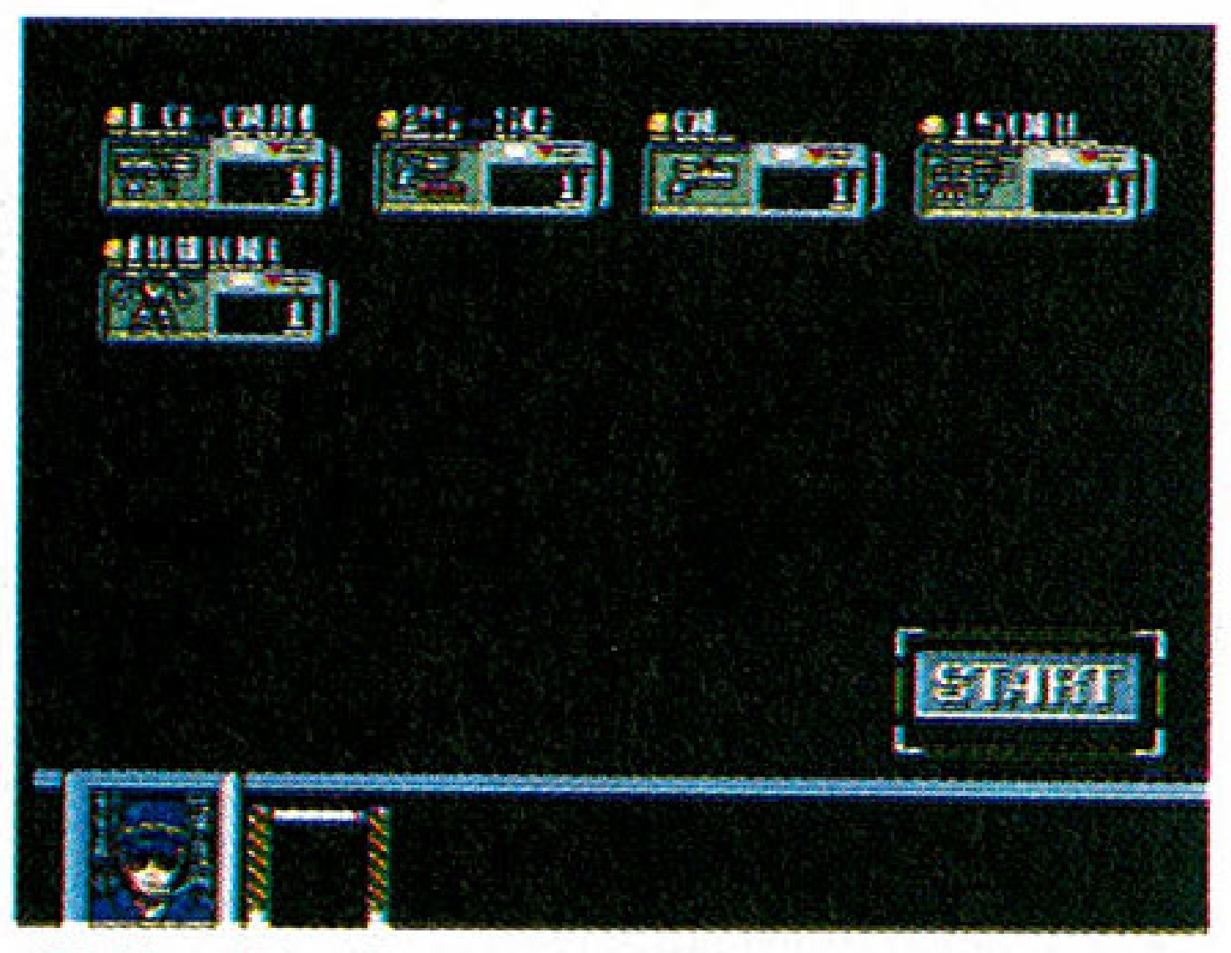

○目的達成！　ドンマイレイノス

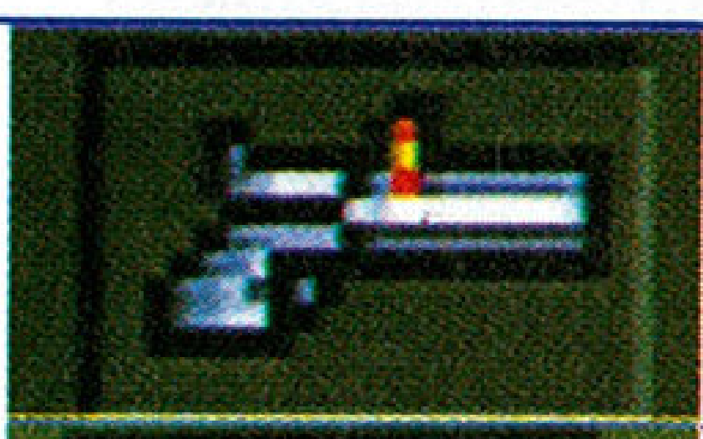
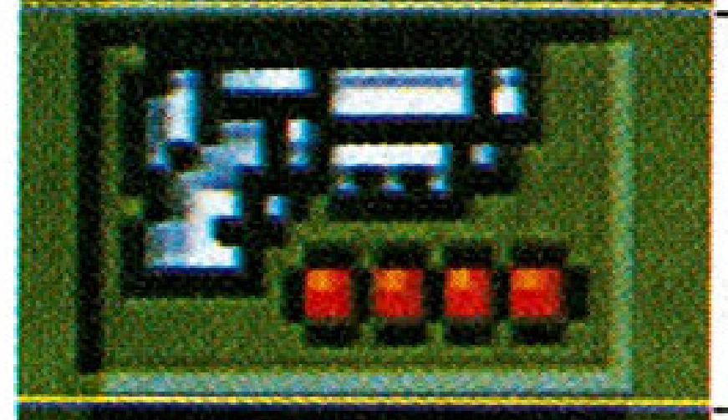
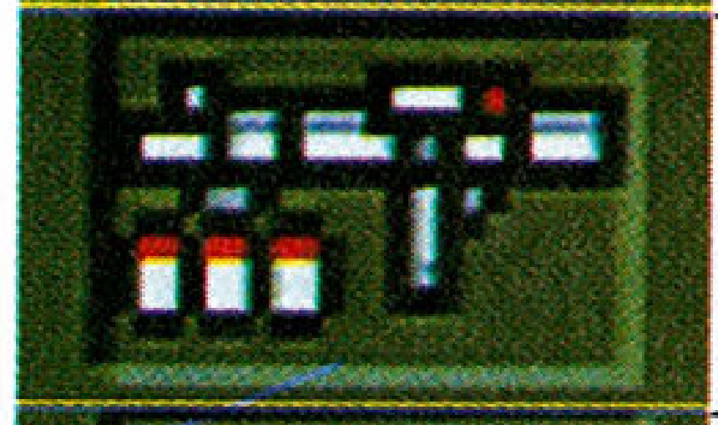
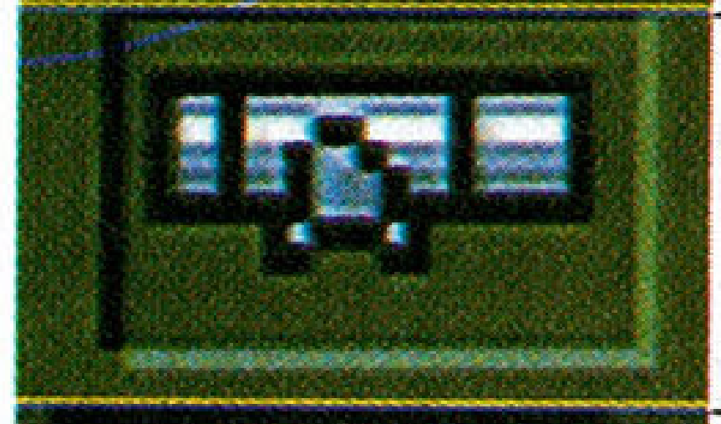
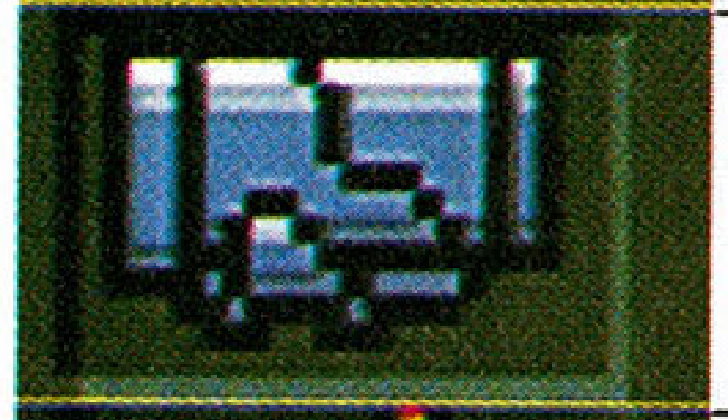
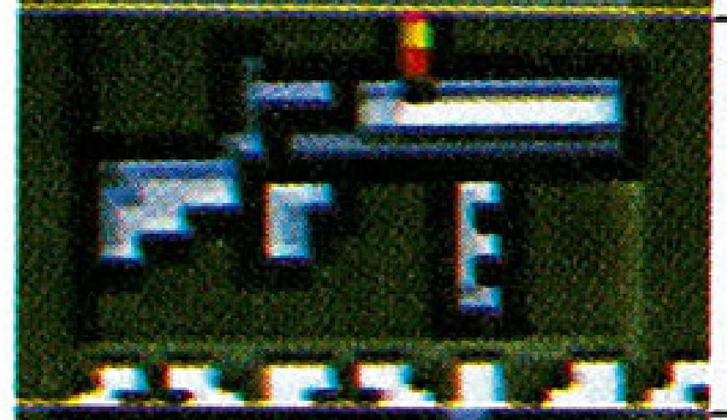
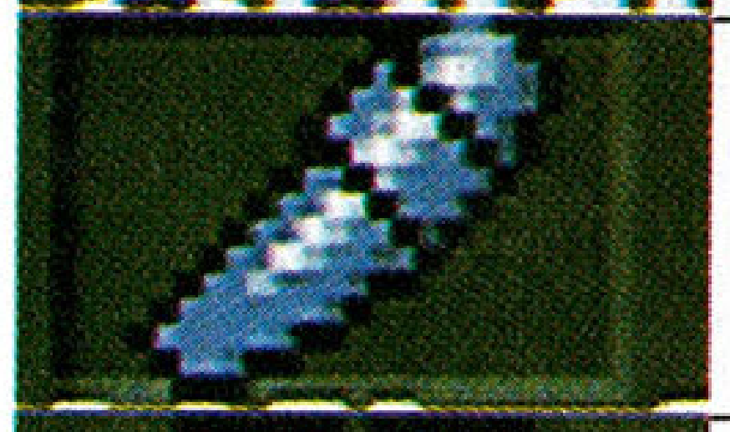
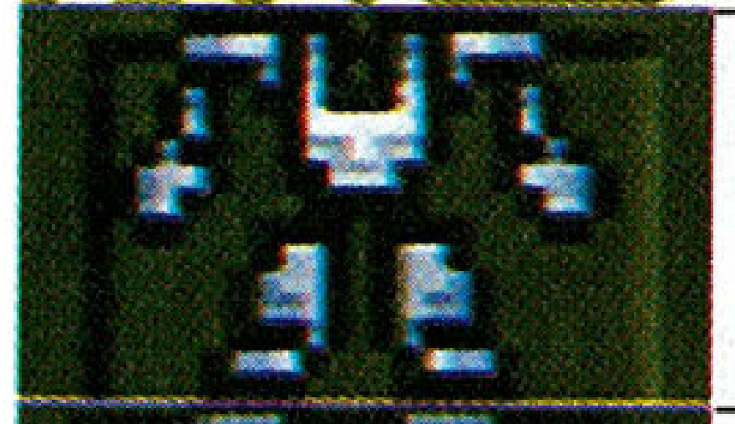
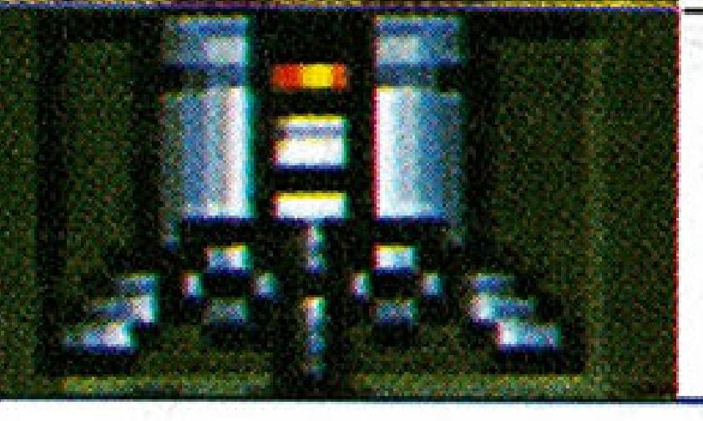
STAGE1 MAP



レイノスの武器紹介

ステージをクリアすることにより入手できるレイノスの装備は、最高16種類まで増えるようになっている。ガトリング系、ショットガン系、グレネード系、バズーカ系、ミサイル系などノーマル攻撃のものが11種類。この他に特殊攻撃が可能になるディフェンス・ディスチャージャーとバースト・アタッカー。火器以外では耐久力が上昇するオプションアーマー、受けるダメージを半分にするシールド、ジャンプ力がアップし多少の飛行が可能になるバーニアパックがある。

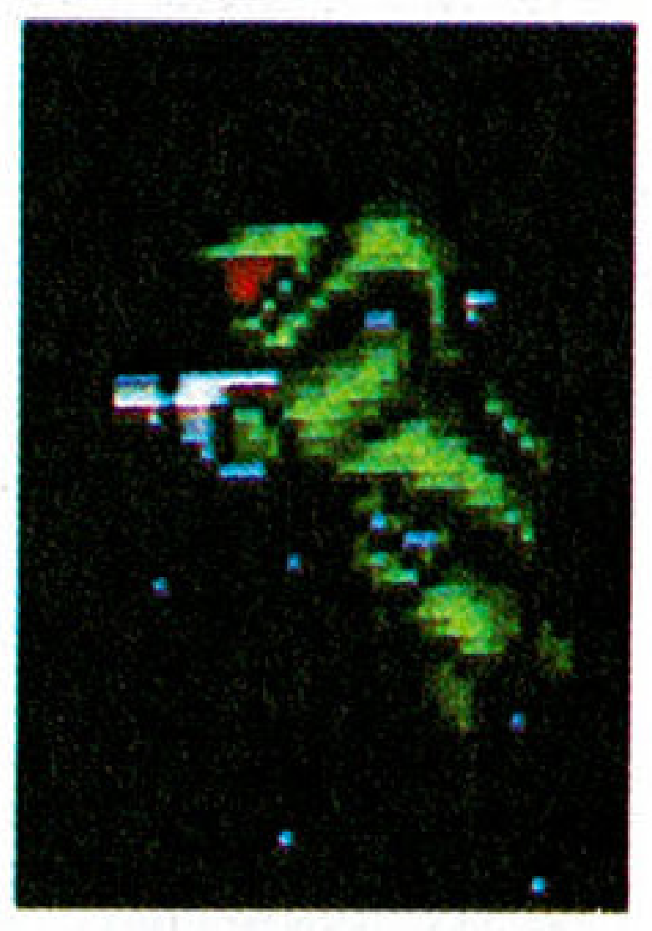

○入手したアイテムはステージの最初にセレクトできるのだ！

	■50㎜グレネード	放物線を描いて弾着する爆弾
	■25㎜グレネード	広範囲に弾着する武器。強力だ
	■ランチャー	自力で敵を追尾するミサイル
	■12.7㎜砲	標準装備の武器だ。弾は無限
	■ポッド	ランチャーよりミサイルが増加
	■20㎜砲	12.7㎜砲がより強力になった物
	■シールド	受けるダメージを半減させる
	■オプションアーマー	レイノスの耐久力がアップする
	■バーニアパック	跳躍力が上昇。飛行も可能に！

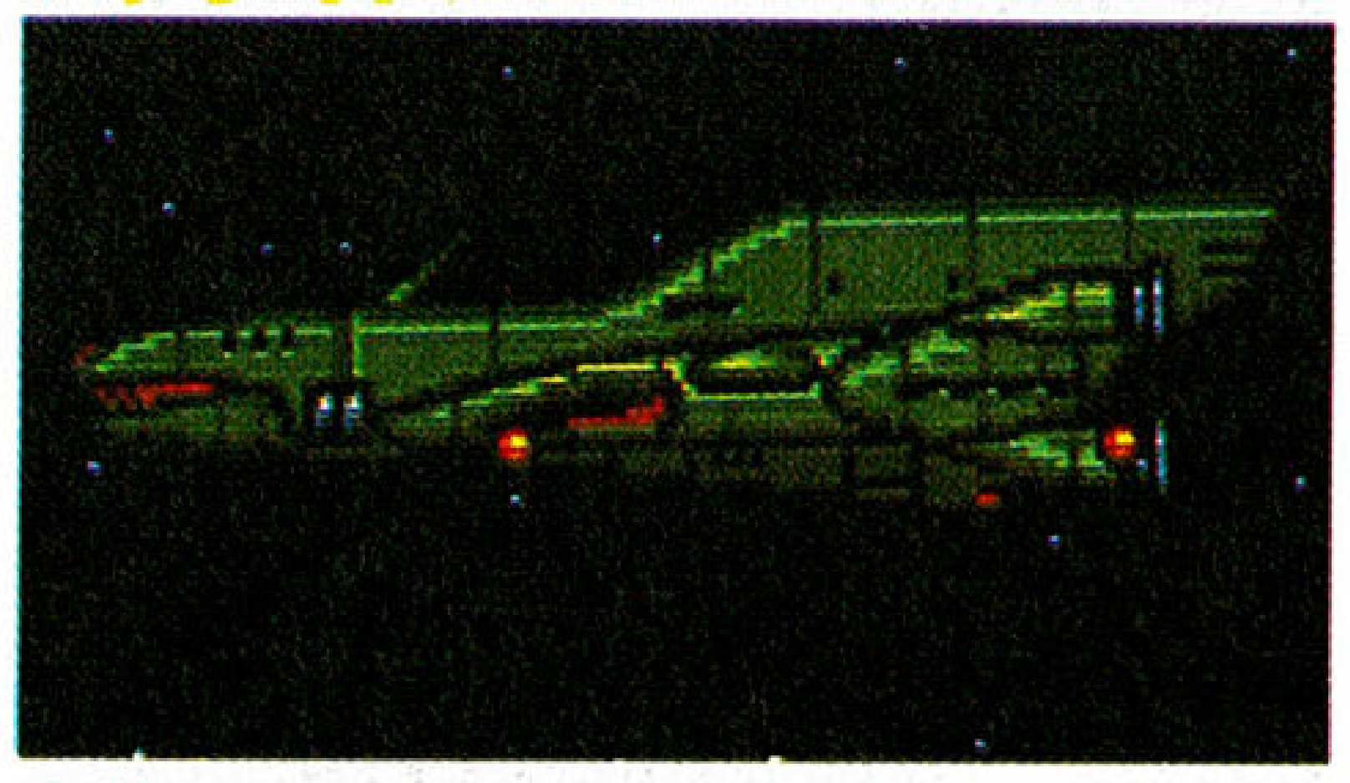
謎の敵マシーン群

謎のベールに包まれた敵の戦闘部隊の兵器のバリエーションは実に豊富。覚悟して戦闘に臨もう。

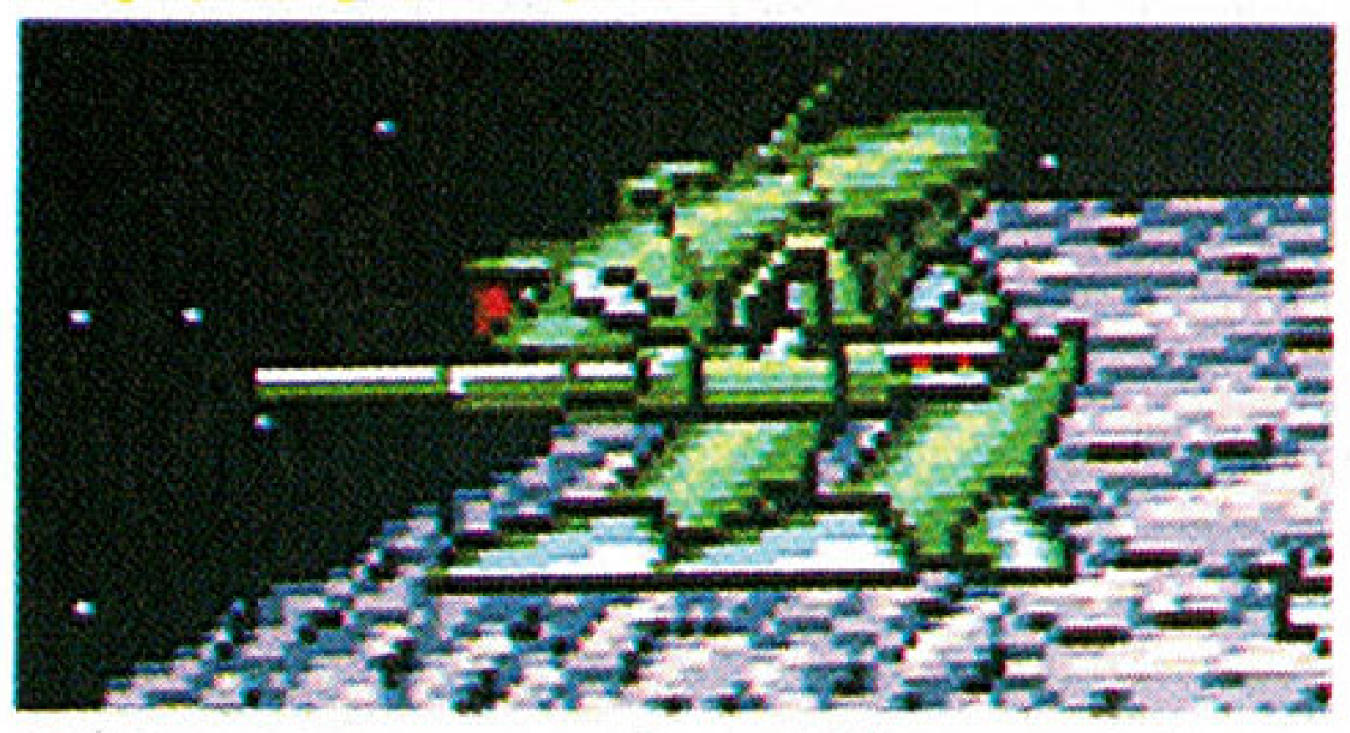
★デック


○敵の主力アサルトスーツ。汎用性に富んでいて、装備により水中での行動も可能。さまざまな用途に対応できる

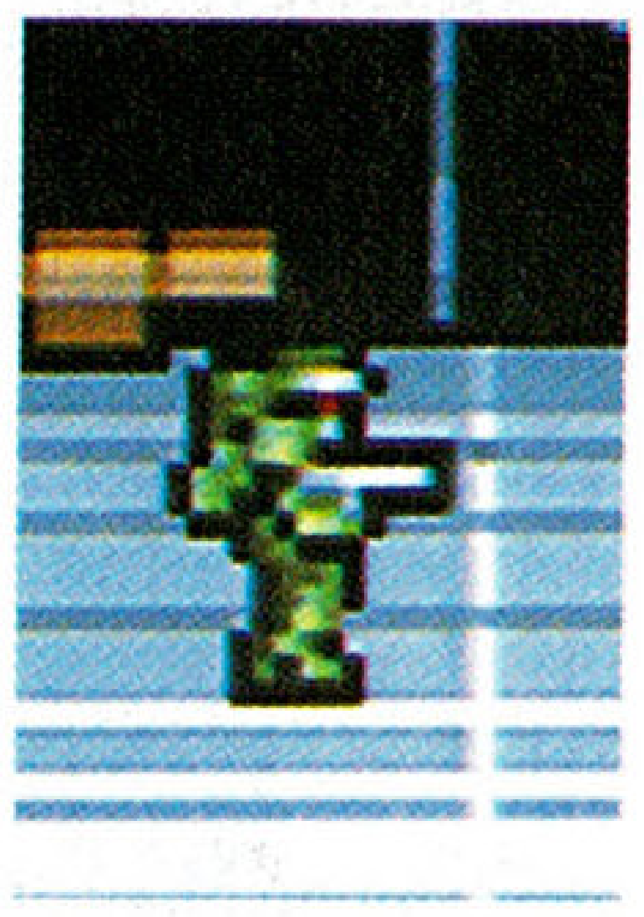
★クライトン


○降下兵を前線まで輸送する装甲輸送機。後部から降下兵を放出する

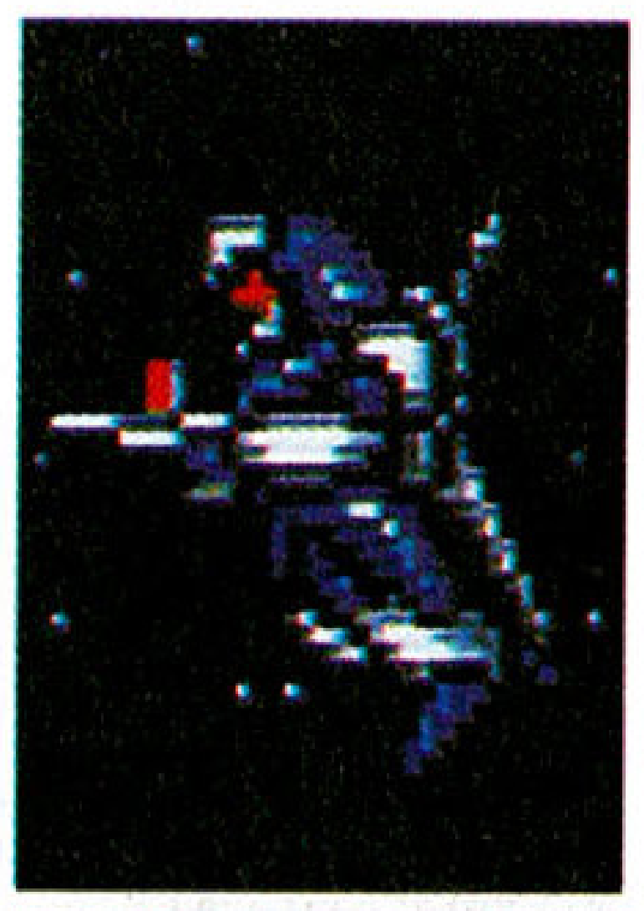
★ドレッドノート


○機動性は低いが、重装甲で強力な火器を装備している。強敵といえる

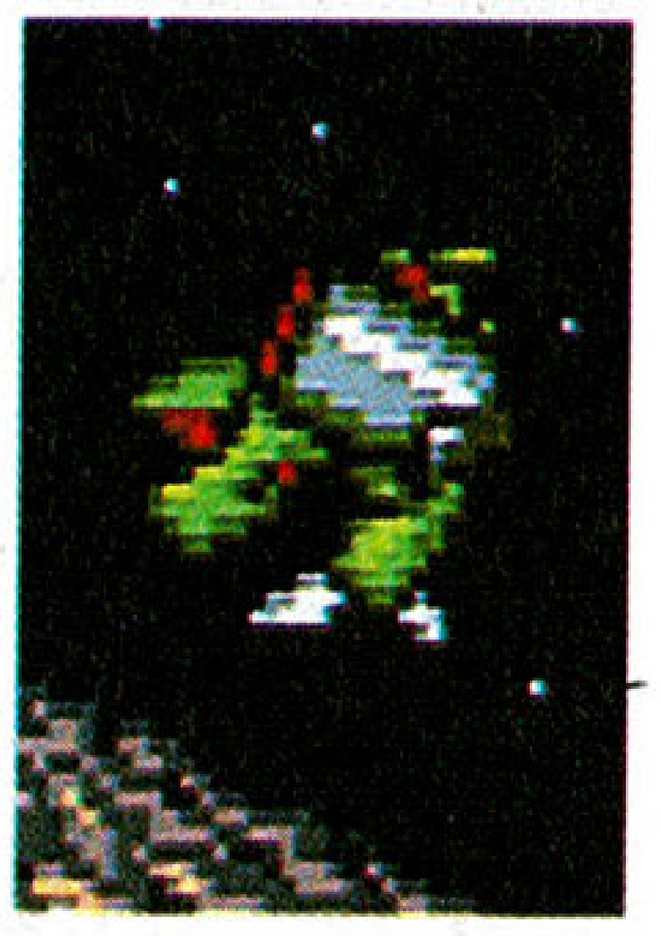
★降下兵


○クライトンの後部から戦闘区域へ降下する兵士。グレネードやバルカンで武装しているので、小さいからといって侮れない

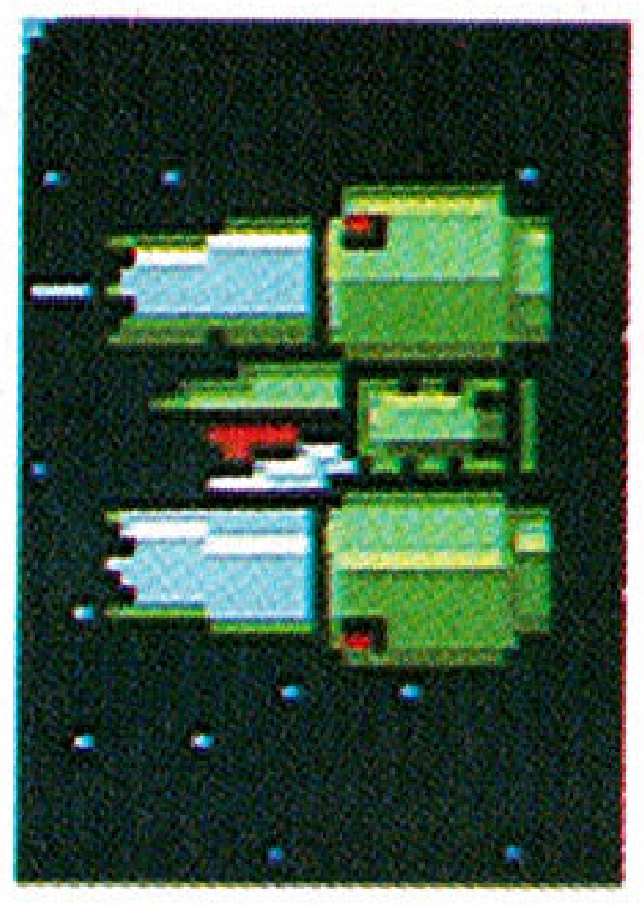
★ゼアーアイン


○重装甲高速バックブースターを装備していて飛行可能という、機動性に富んだアサルトスーツである。はっきりいって強敵

★ダリント


○後方支援用のアサルトスーツ。軽装甲だが、強力なグレネードでレイノスをつけ狙う。非常にやっかいな敵だ

★アウトファイエル


○艦隊防衛用の衛星。高機動で攻撃力がある。数機で編隊を組んで出現してレイノスを苦しめる。耐久力もそこそこあるのだ。

NEW

メサイヤが放つ新感覚SFアクションSTG!!

ASSAULT SUIT LEYNOS

重装機兵レイノス

舞台設定、キャラのアニメーション、さらにはノリノリのBGM。どれをとっても「メサイヤ」!と分かってしまうだろう。今回は2ステージまで公開したいと思う

3月23日	NCS(メサイヤ)	6200円(税別)		
4M	ROM	アクションSTG	コンティニュー	——

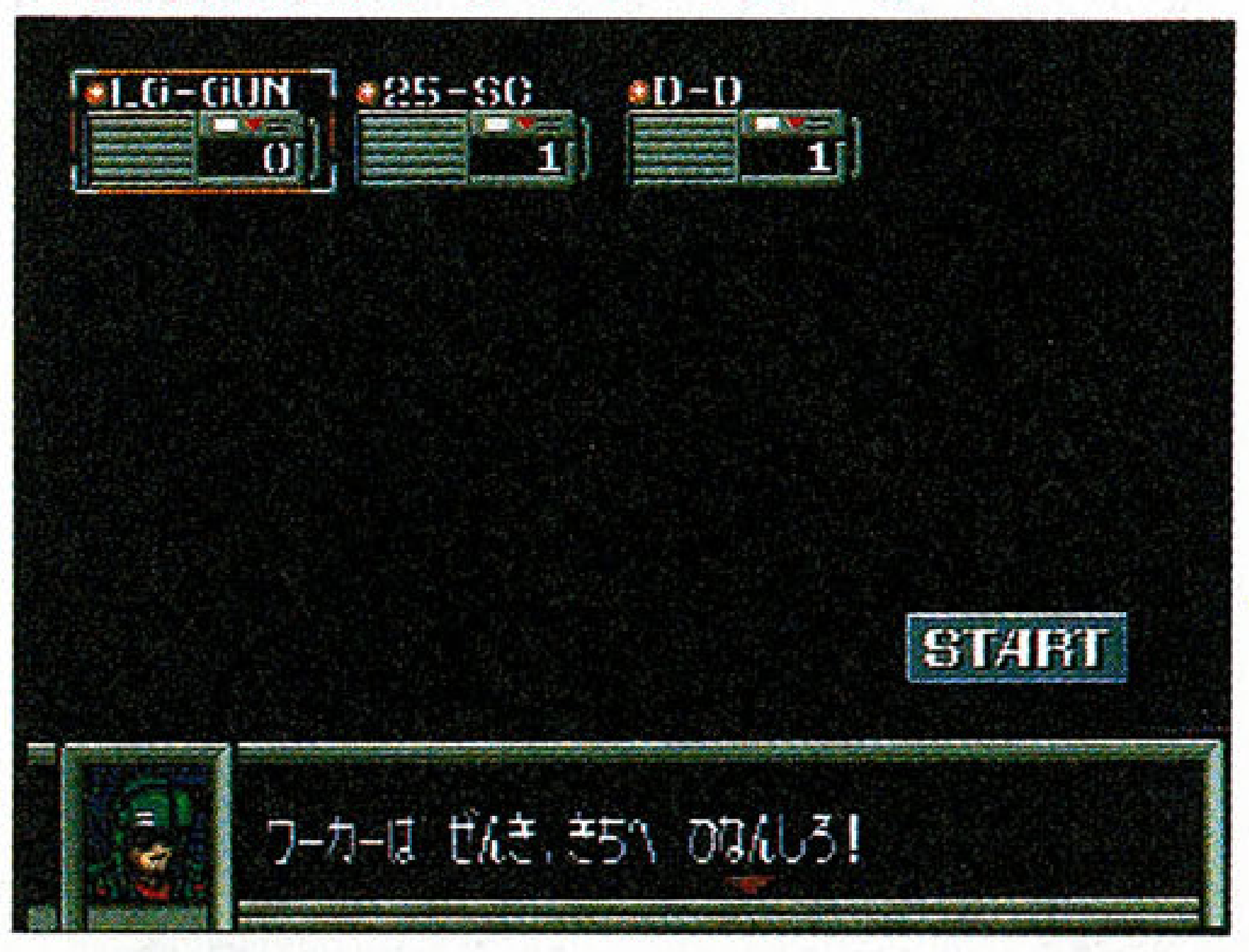
ステージは全部で8つ!広大な宇宙が戦闘の場所だ!!

重装機兵レイノスは近未来の宇宙を舞台としたアクション・シューティングゲームだ。このゲームの特徴は操作が難しいことだ。しかし、1度慣れてしまうとこのゲームがたまらなくおもしろく感じられるに違いない。地上、宇宙空間、敵基地内部等様々なステージでその状況に合った動き、攻撃ができるかどうかがこのゲーム全体の流れを左右することになるからだ。そして仲間との別れ、宿敵との出会い、対決等ゲームを盛り上げてくれるイベントも沢山ある。

各ステージはこうしてクリア!!

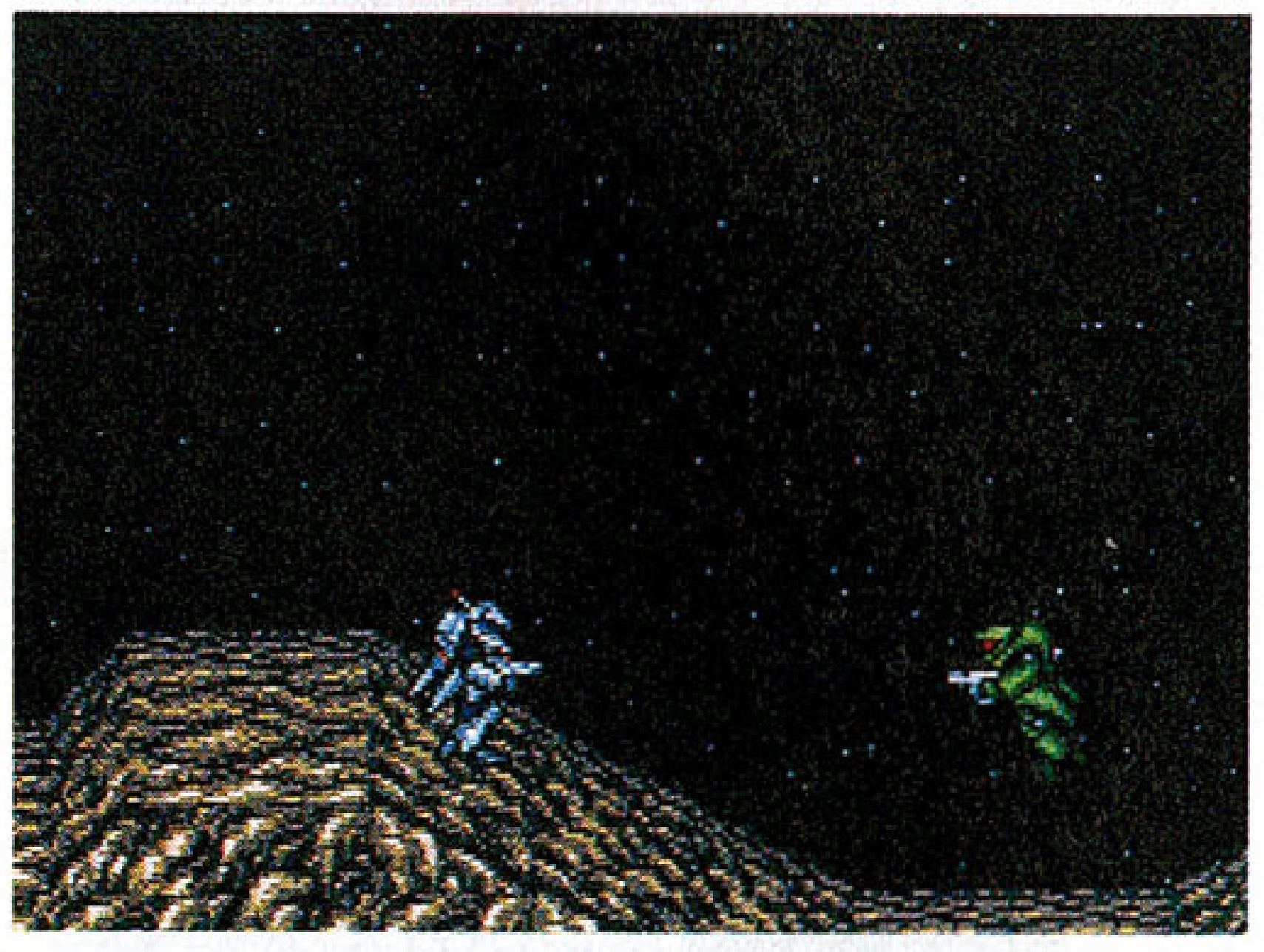
ゲームがはじまると画面が切り替わってオペレータから現在の状況が伝えられ、作戦の目的がわかる。次に装備する武器を決定する。最初はわずかの武器しかないが、ステージをクリアしていくごとに点数などで種類が増えてくる。戦闘は完全なアクションであり、襲って来る敵キャラはすべて手強く、おまけに固い。これらの敵の執拗な攻撃をかわしながら、与えられた目的を遂行するのだ。

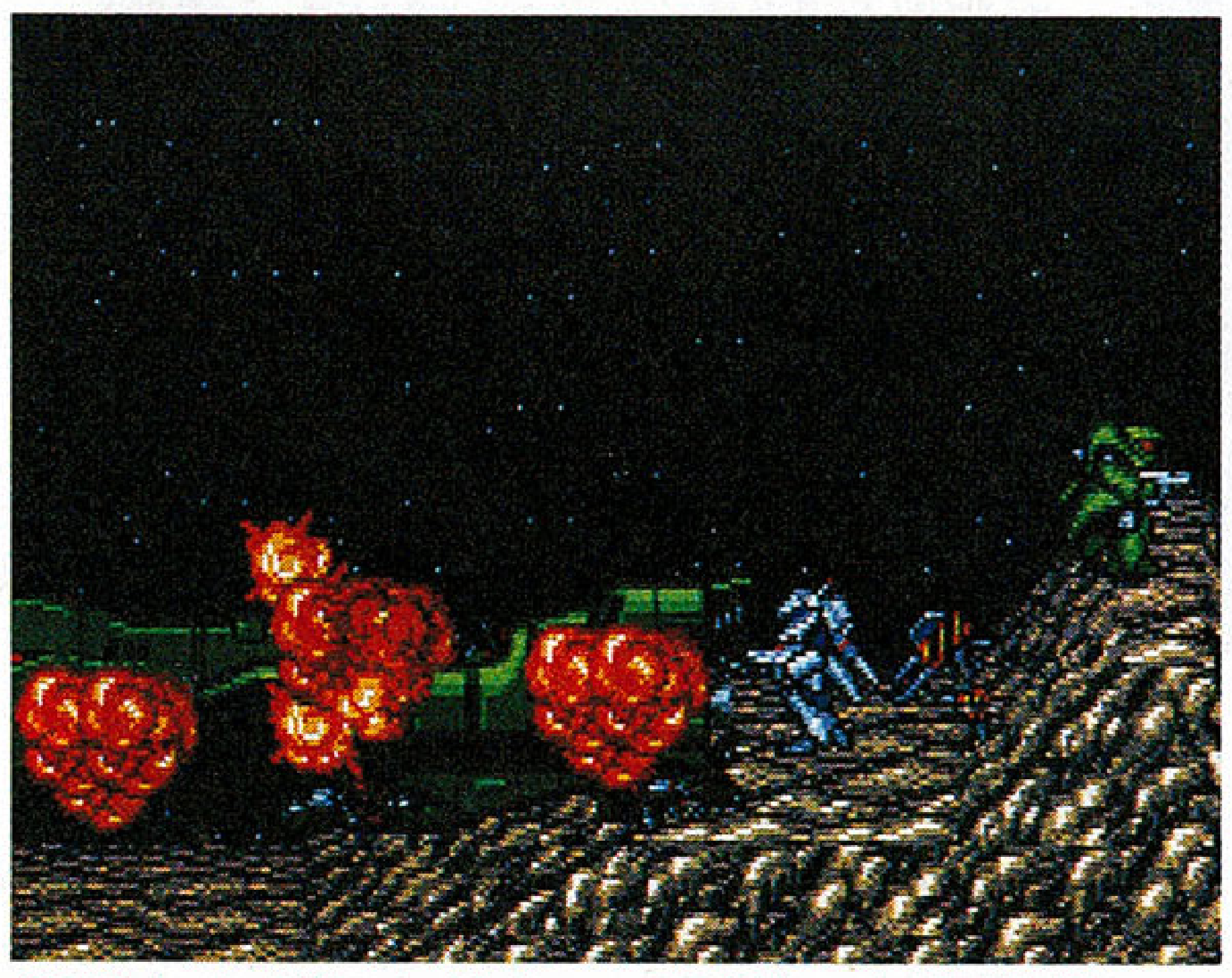
情報は聞きもらしのないように



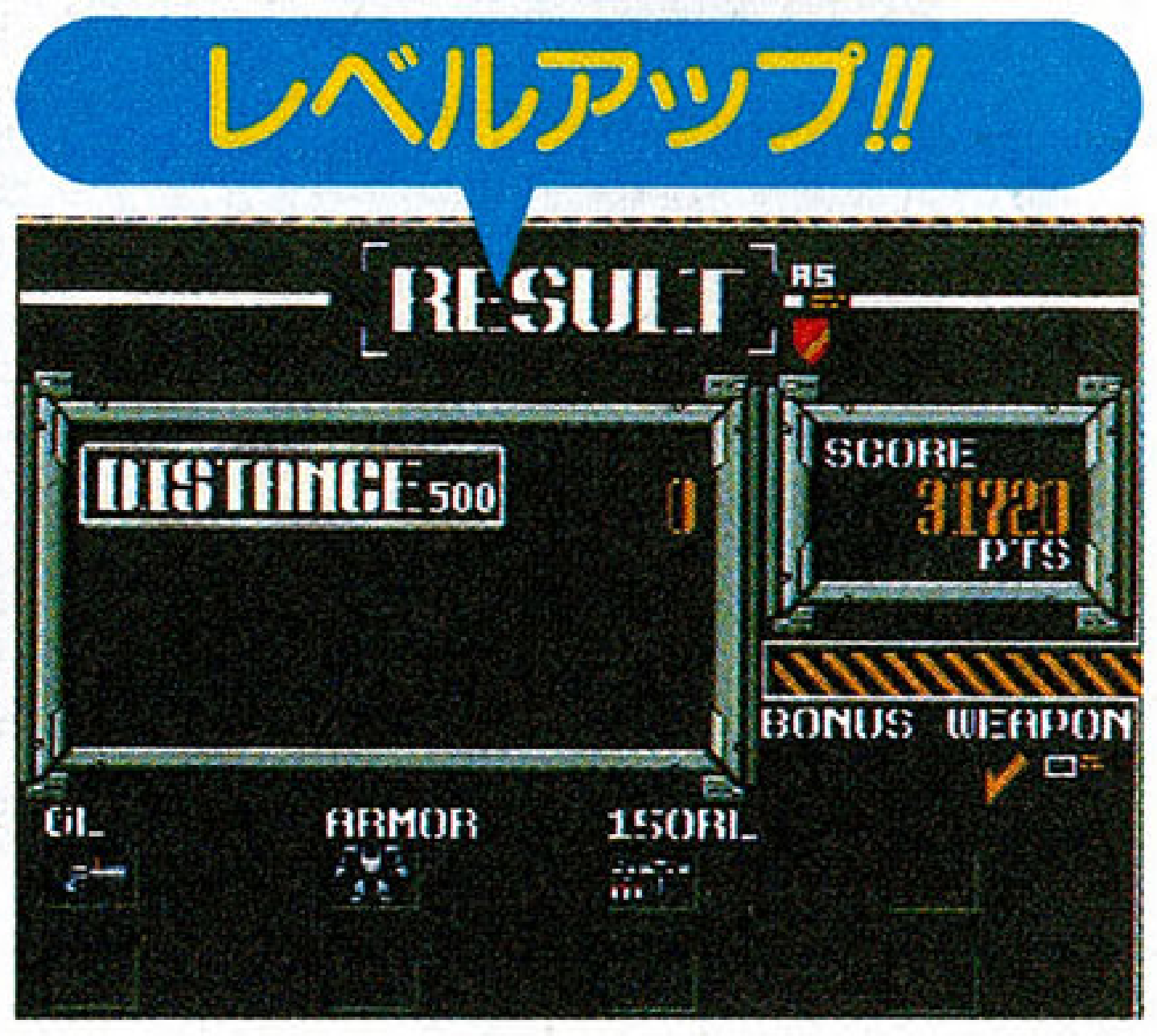
ワーカーは ぜんき、きちへ ひなんしろ!

戦闘はあくまでリアルタイム方式





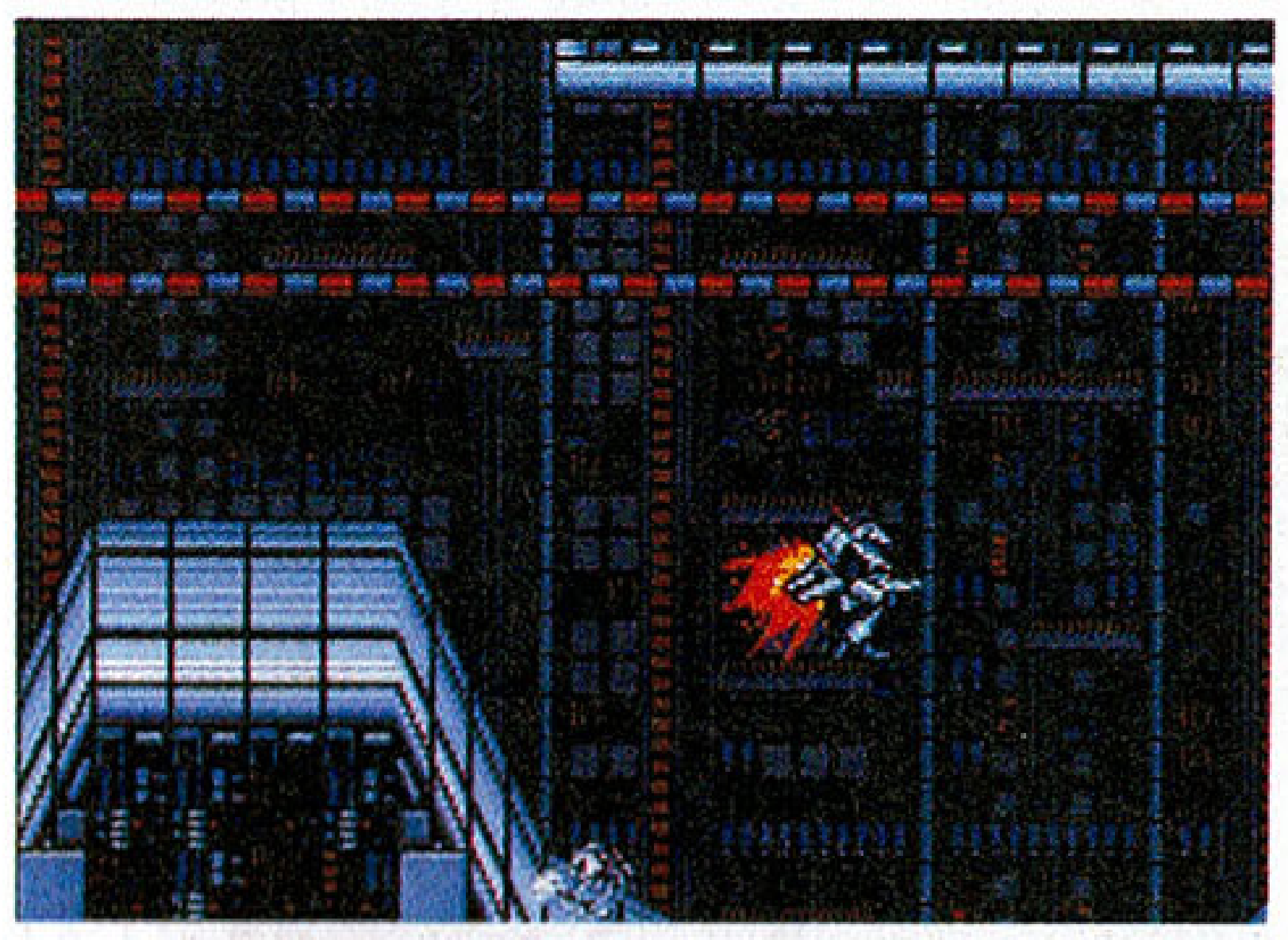
耐久力がかなりあって手強い敵突撃艦



レイノスの装備できる武器はステージクリアの時の点数で補給され、そして強くなる

ゲームはダメージ制を使用

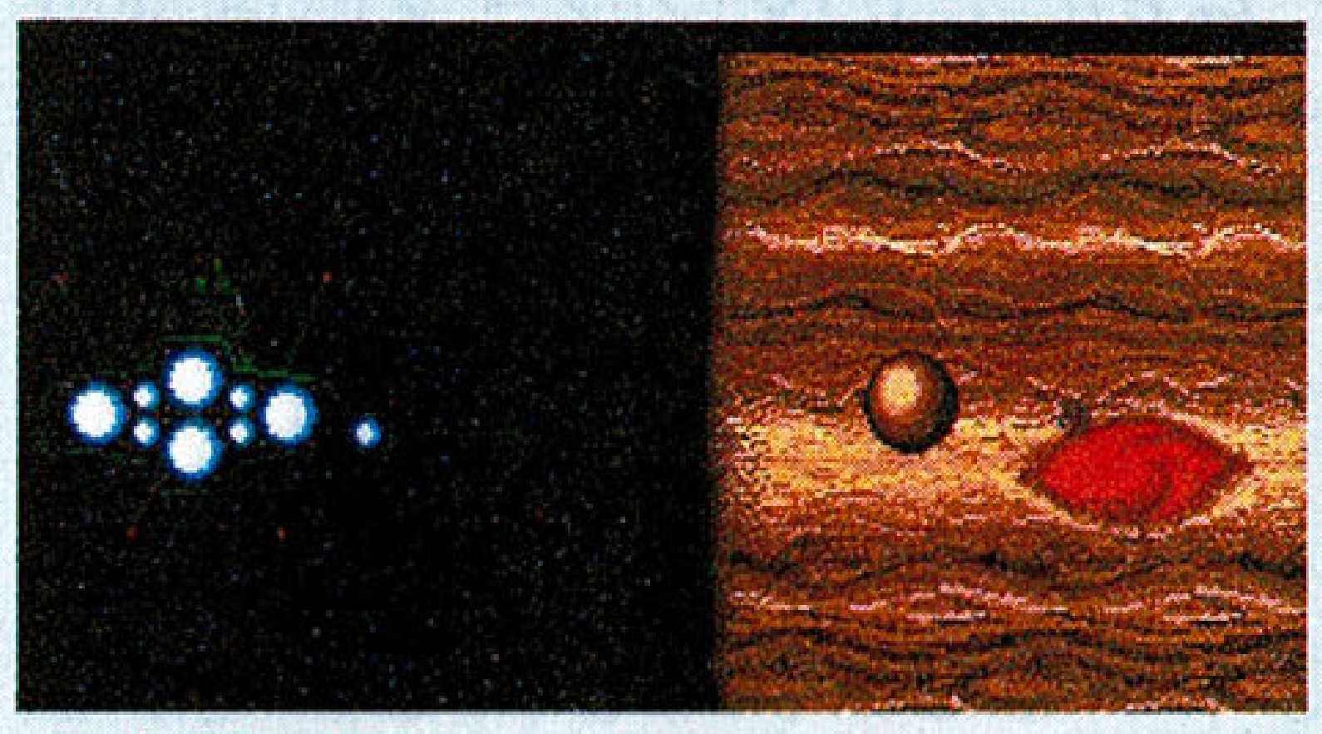
ゲームはダメージ制を使用していて、攻撃を受けないでいるとだんだんとダメージは回復していく。ただし、回復スピードは極めて遅いので注意しなければならない。このシステムをうまく使いこなせればそう簡単には終わらなくなる。ただ敵を倒すことに夢中にならないで守ることも忘れないように。



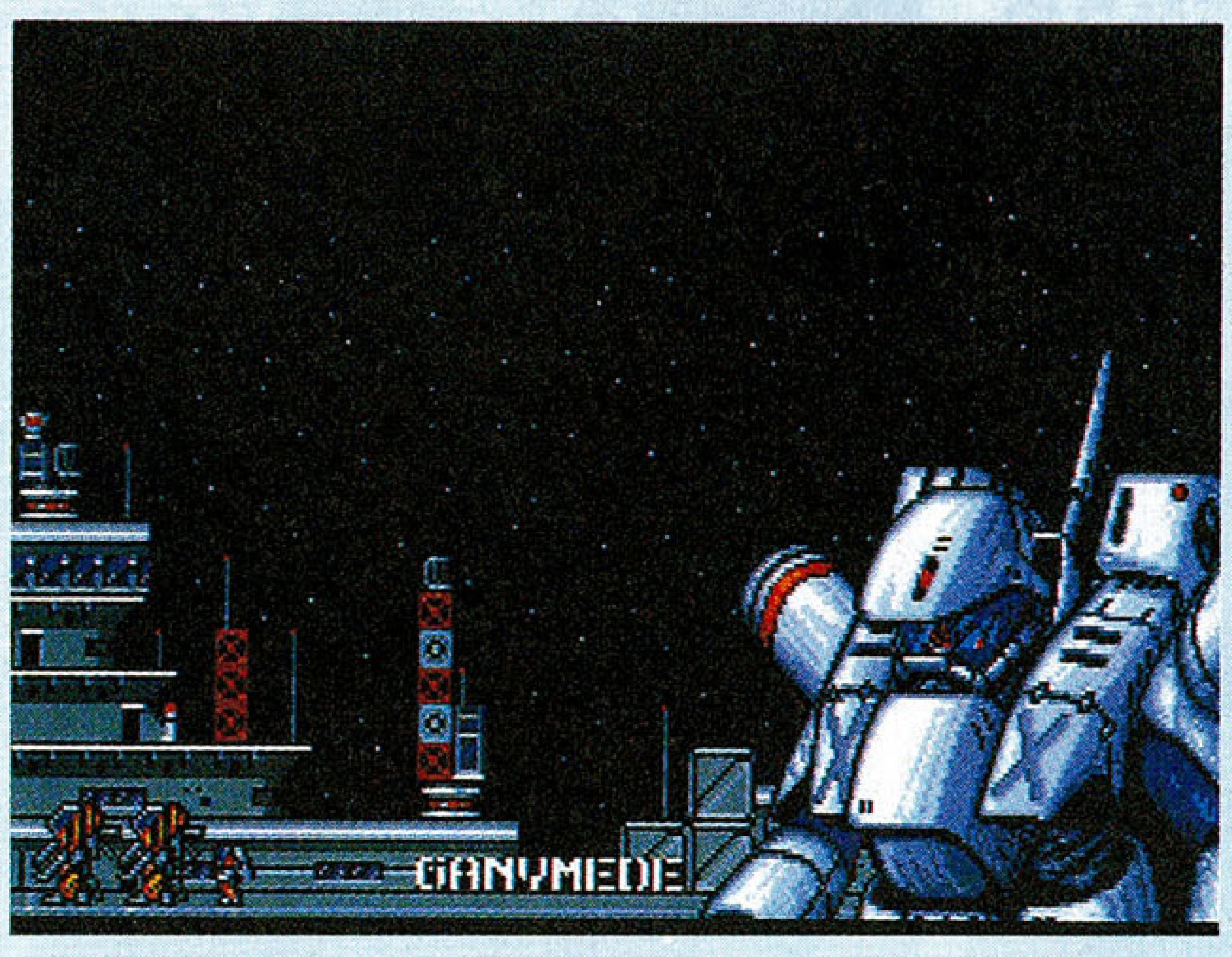
自機は敵と接触してもダメージは受けない。減るのは弾や爆発なのだ

重装機兵レイノス出撃!!

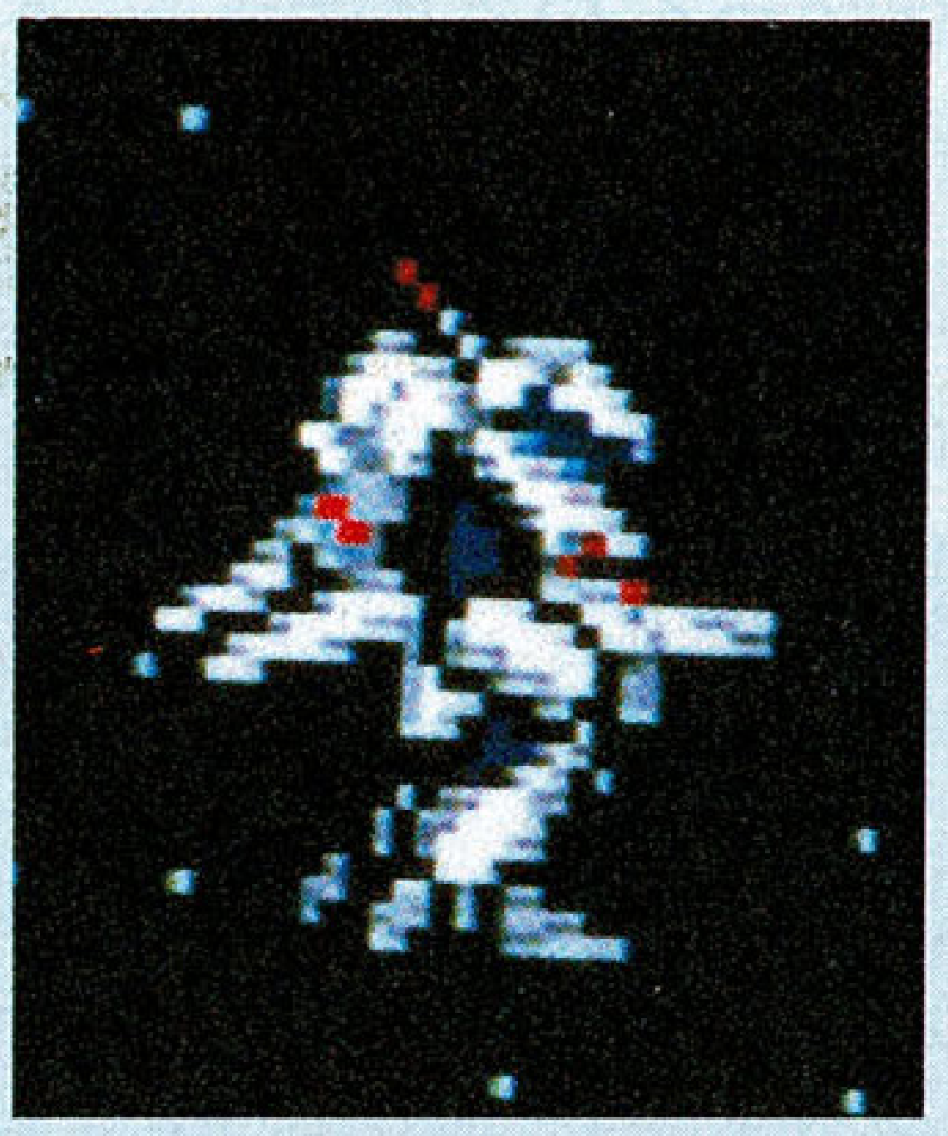
このゲームの主人公でもあるレイノスについて説明しよう。地球外での地上戦闘、基地内や山岳部等の複雑な地形では、どうしても歩兵戦闘が主体となる。しかし通常の宇宙服での戦闘では、わずかな損傷でも死につながることがある。そこで役に立つのが重装機兵(アサルトスーツ)だ。中でもこのレイノスの性能は素晴らしく、多数の武器が装備できる上、機動性も良く、バーニアパックを使えば空挺降下も可能という優れ物なのだ。



木星が最初の戦闘の舞台だ



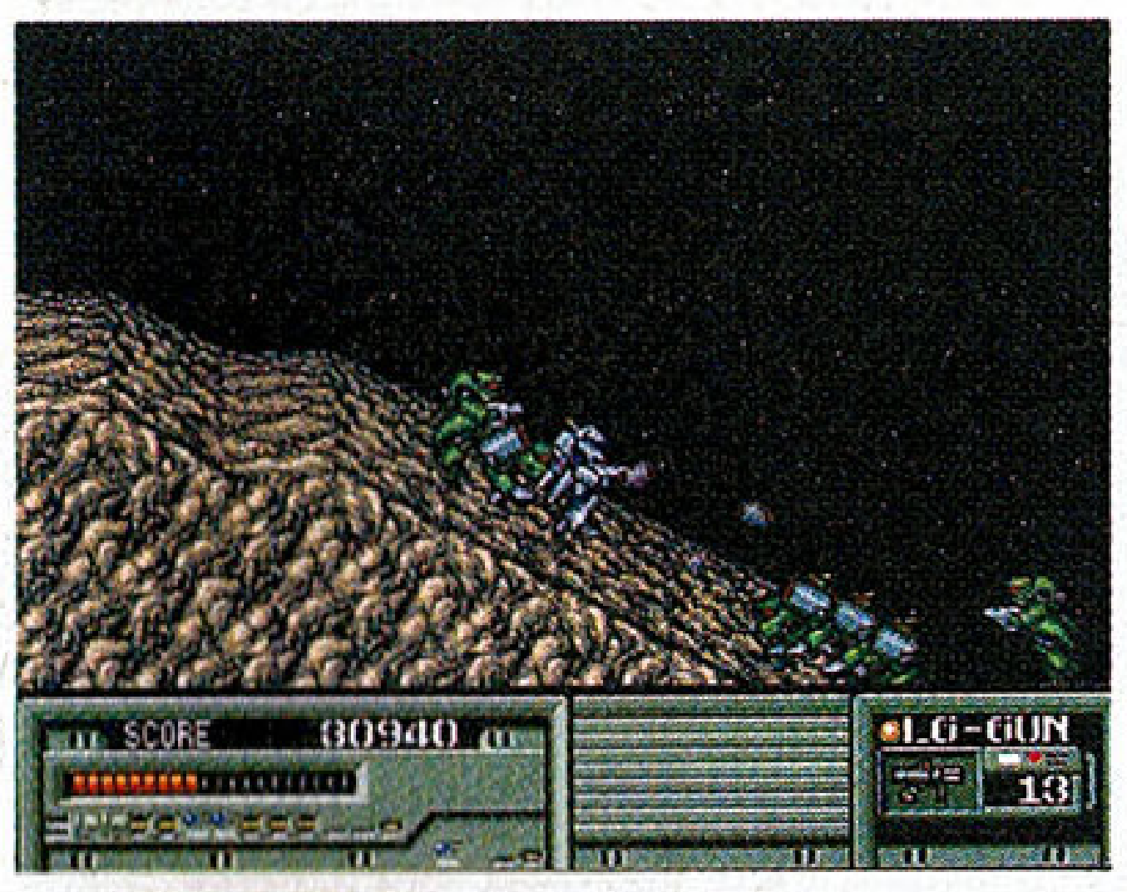
戦いに備えて装備を整える重装機兵部隊



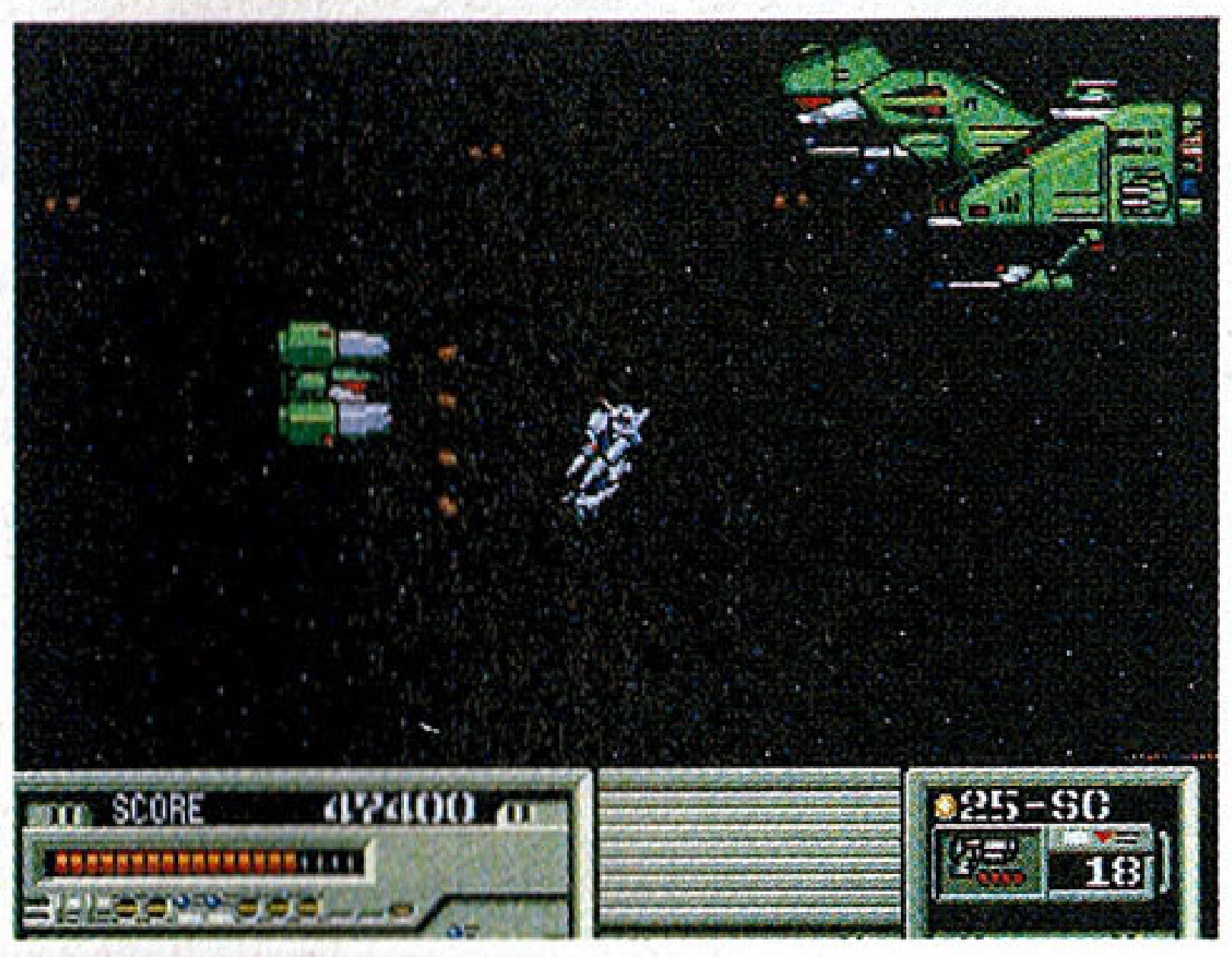
最新鋭の重装機兵レイノス"AS−5E3"。主役であり、強い

ステージごとの特徴をつかみ難関を突破しろ!!

陸続きで斜面が多い木星。慣性が強く続き、操作一つで死を招く宇宙空間。強固たる防御システムで進入者を阻止する敵基地内部にコロニー内部等…。様々なステージがある。しかもステージによって戦い方も変わってくる。

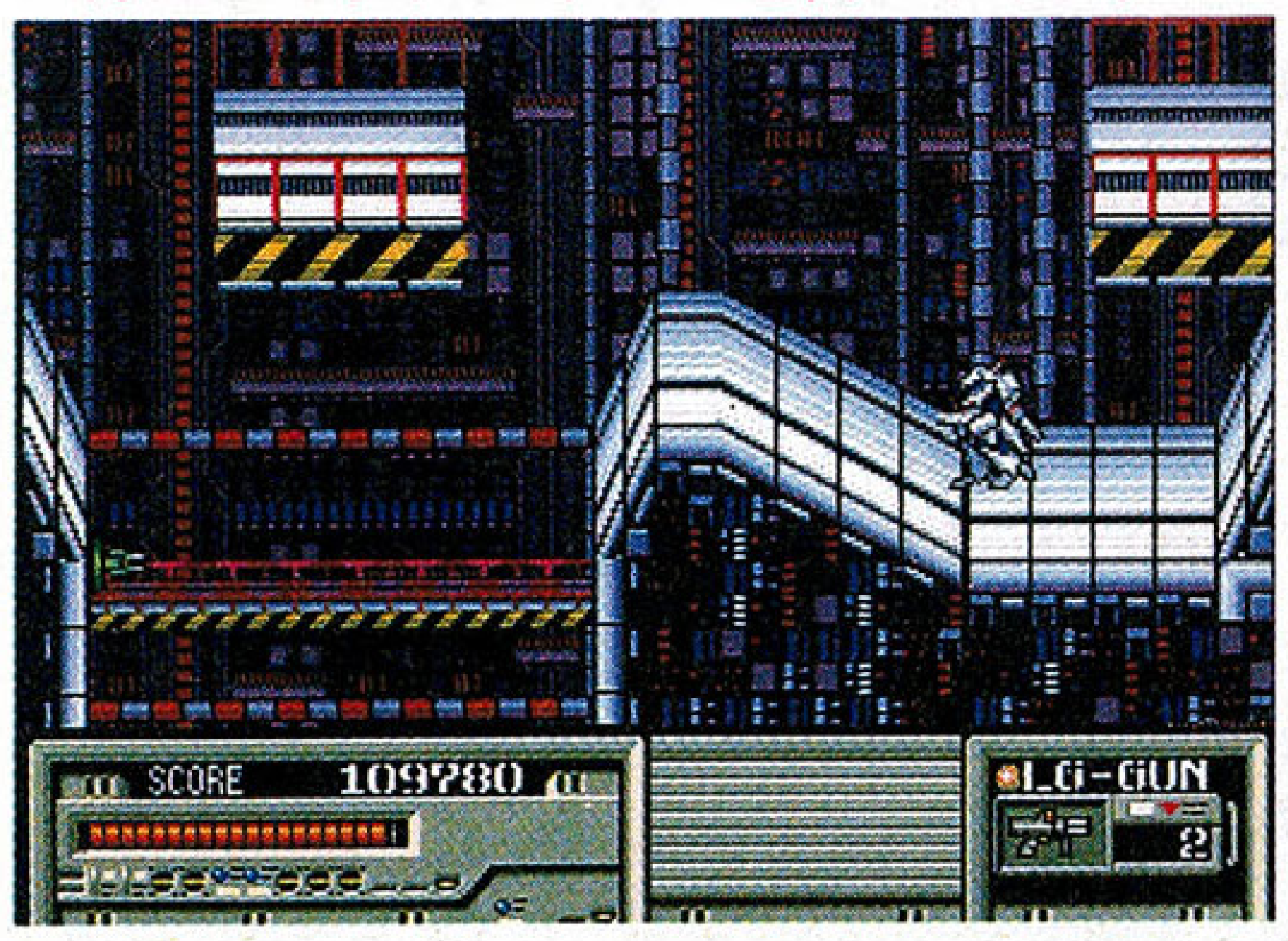


◯陸続きの場所では操作が極めて重要だ



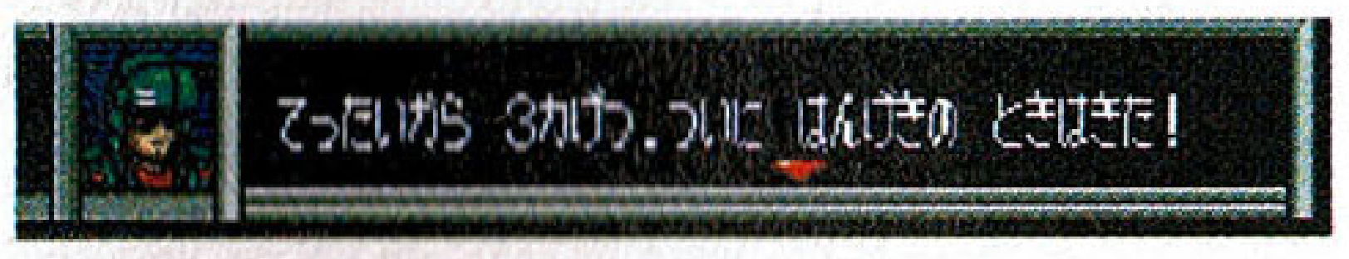
◯ステージ３は宇宙空間。慣性が働くため操作が難しくなってしまう

◯敵基地内部は所々に砲台が沢山ある



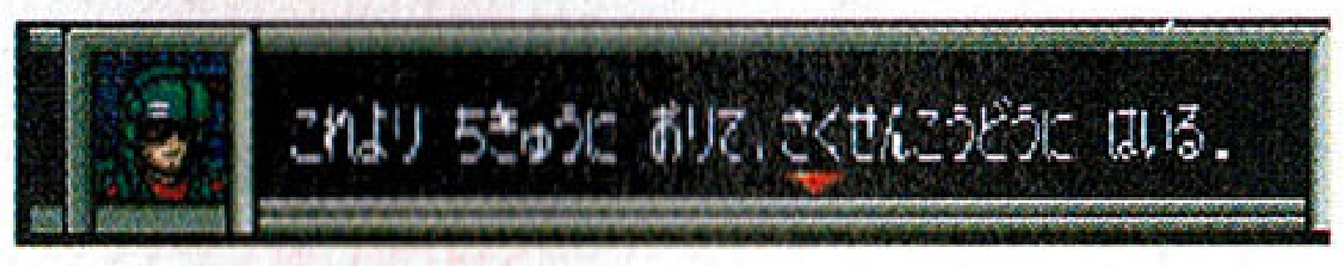
情報を入手、そして目的確認

最初に情報入手し、目的を確認してから戦闘に入る。話は「開戦」「脱出」「大気圏突入」「陸上戦」「迎撃」「総攻撃」「追撃」「艦隊戦」の全部で８つのシナリオに分かれていて、目的もそれぞれ違う。これらのなかには戦闘艦を攻撃するもの、惑星を脱出するものなど、いろいろあるので、プレイヤーを飽きさせることなく、展開していく。



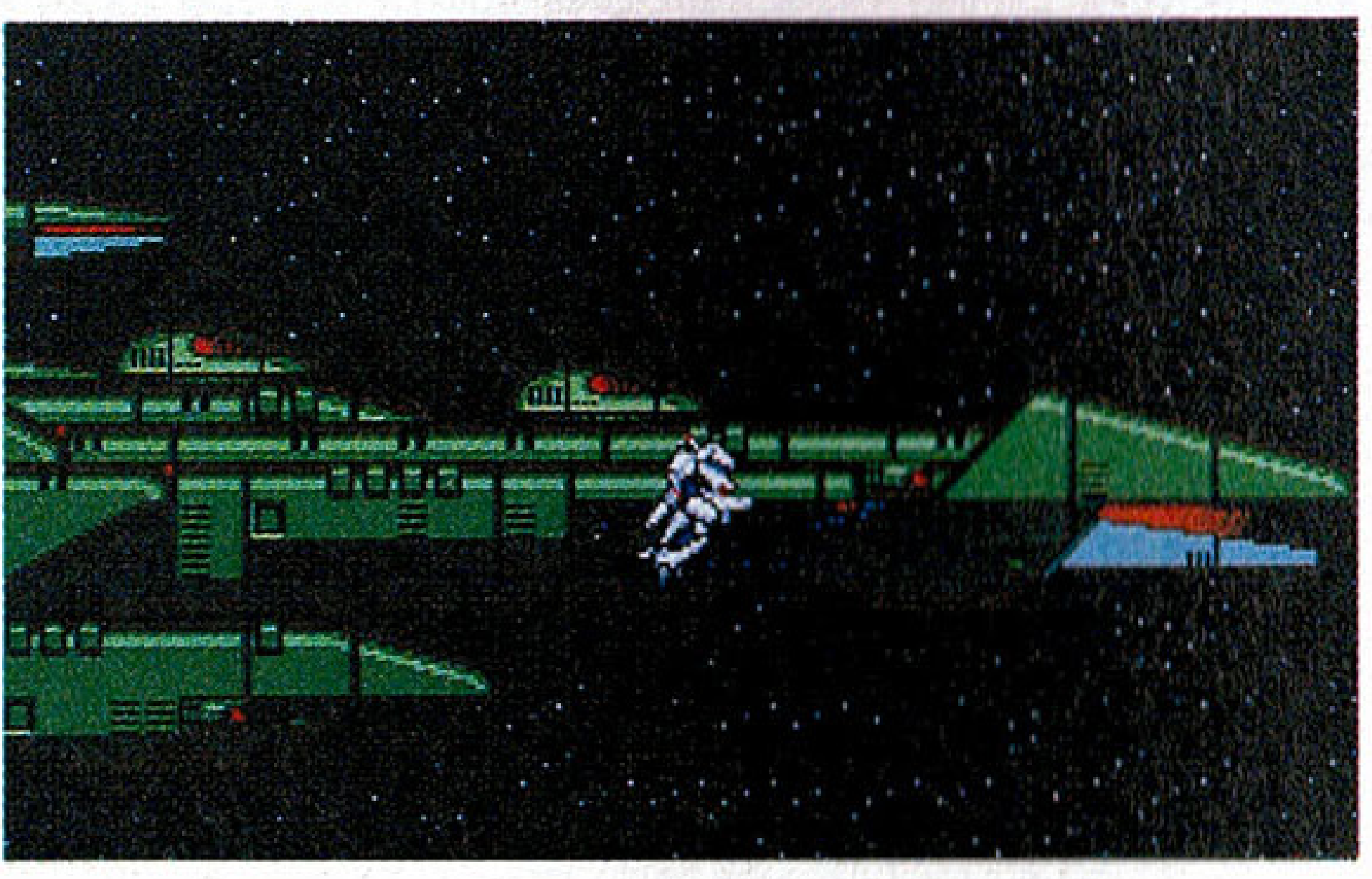
てったいから 3かげつ。ついに はんげきの ときはきた!

◯情報を入手してから戦闘に入る



これより ちきゅうに おりて、さくせんこうどうに はいる。

◯目的を確認しつつ、作戦を考える

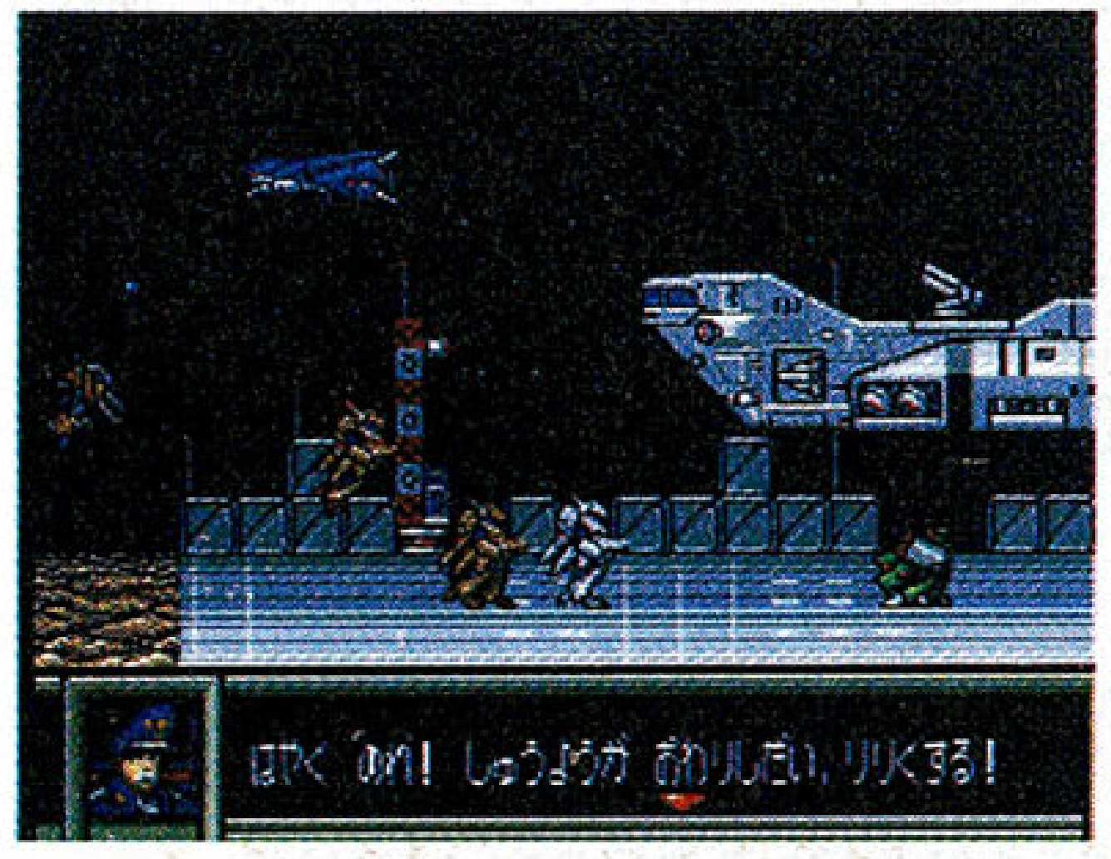


◯ステージ３には巨大戦艦が現れ、主人公の行く手を阻もうとする

目的達成、パワーアップ!

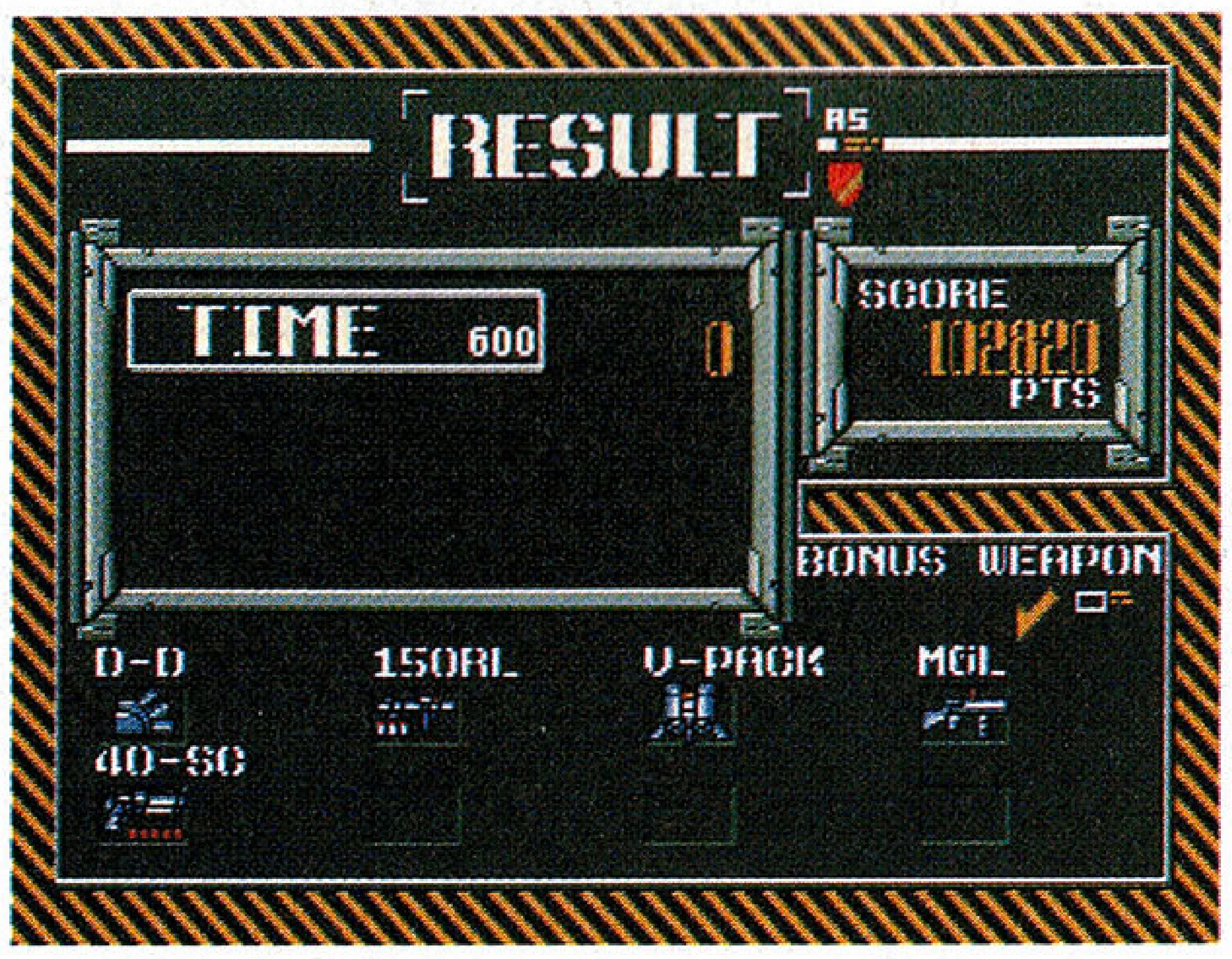
目的達成することができると各ステージクリア時の点数によってパワーアップ武器が補給される。

クリアするまでに敵を何体倒したかによって点数は増えるが、どれだけ任務を成功させたかによってもらえるボーナス点の方が点数が多い。早く目標を破壊したり、より多くの味方を脱出させたりすることが重要になってくる。つまり、任務を成功させれば、より強い武器が手に入るというわけだ。そしてその後の展開が有利になっていく。



はやく のれ! [illegible] りりくする!

◯ここは「脱出」が目的だ。味方の揚陸艦が待っている

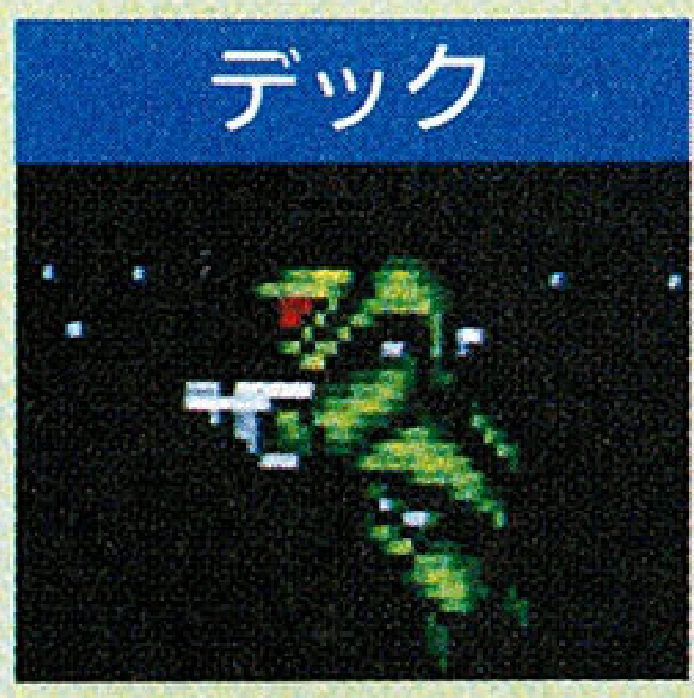


◯無事に目的を果たすとその成果によって武器が増える

敵キャラ紹介(１〜３ステージまで)

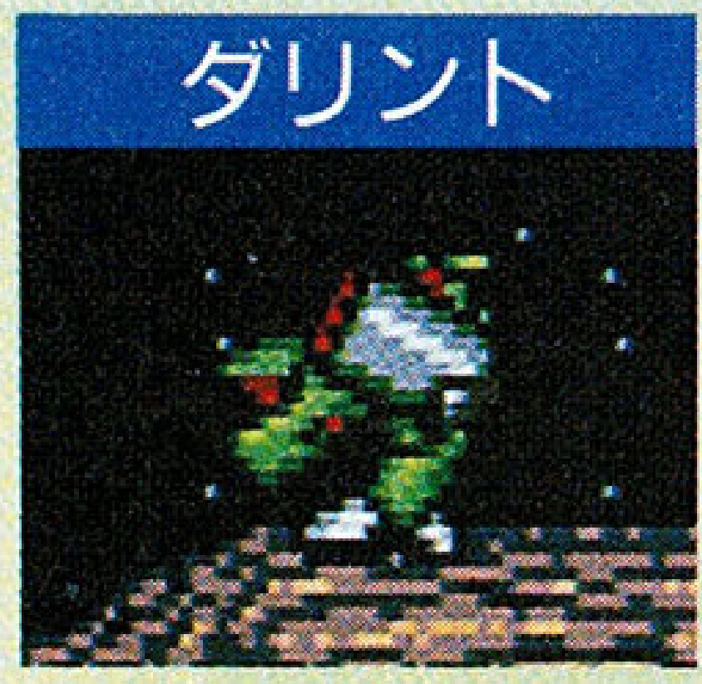
ゲームの舞台が宇宙だけあって、敵キャラもＳＦ物にふさわしくメカメカしい奴ばかりだ。種類別に分けると「突撃艦」「突撃装甲砲」「機動衛星」「機動機兵」「支援機兵」「重装機兵」「輸送艇」など７種類もある。それぞれ動きや攻撃に特徴がある。敵キャラの装甲はどれも厚く、ガトリングガンの弾ははじかれてしまうのでかなりの数の弾を撃ち込まなくてはならない。さらに敵の中にはガトリングガンの他にグレネード弾やビームキャノンといった強力な武器を装備しているのもいるので、十分気を引き締めて戦わないと、やられてしまう。

デック



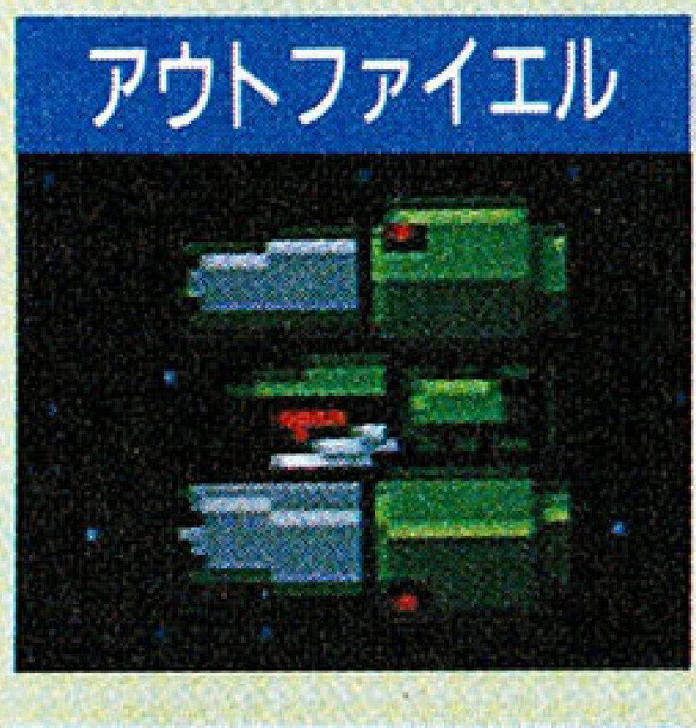
◯敵の主力マシーン。汎用性が高く、装備もさまざまなバリエーションがある。ジャンプが得意

ダリント



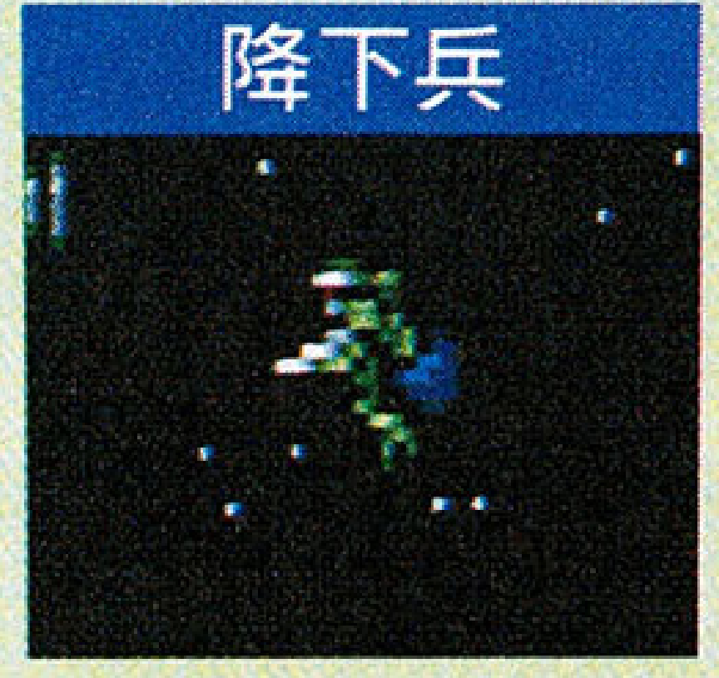
◯後方支援専用のアサルトスーツ。動きは遅いが、後方からのグレネード弾は凄まじい

アウトファイエル



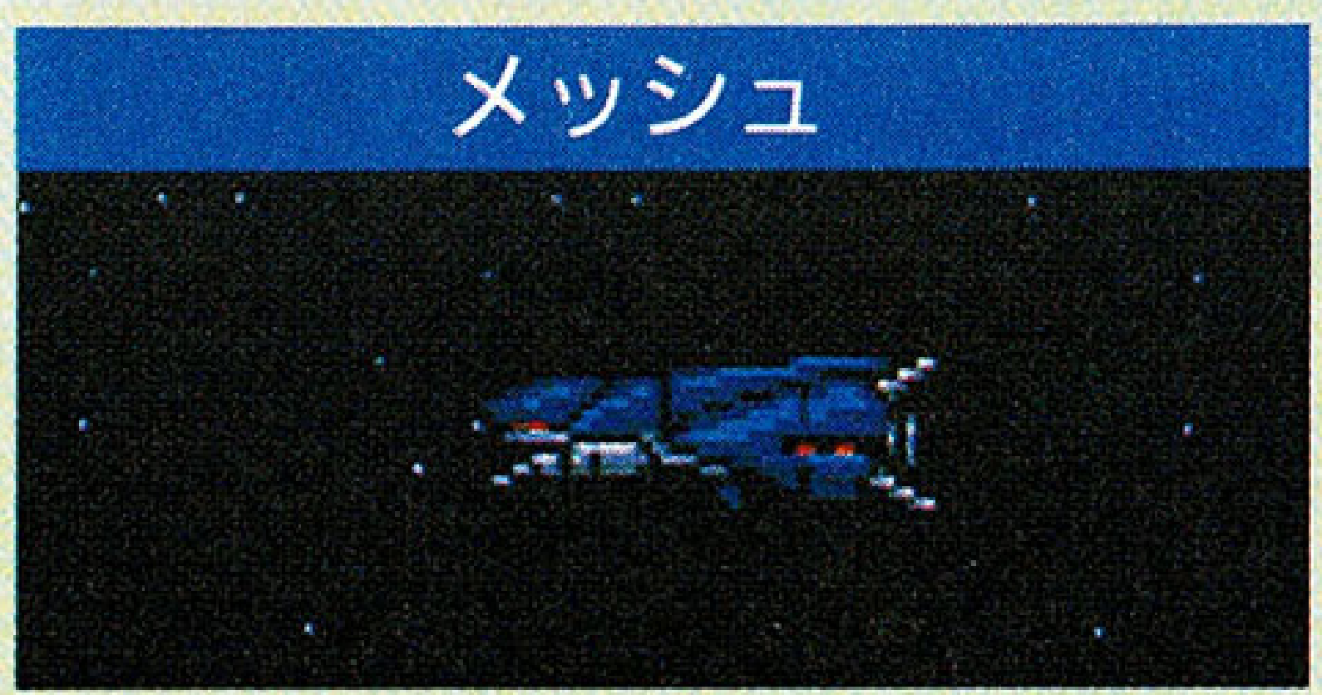
◯艦艇防御用のミサイル衛星。高機動戦闘が可能。必ず編隊で現れ、ミサイル攻撃をしてくる

降下兵



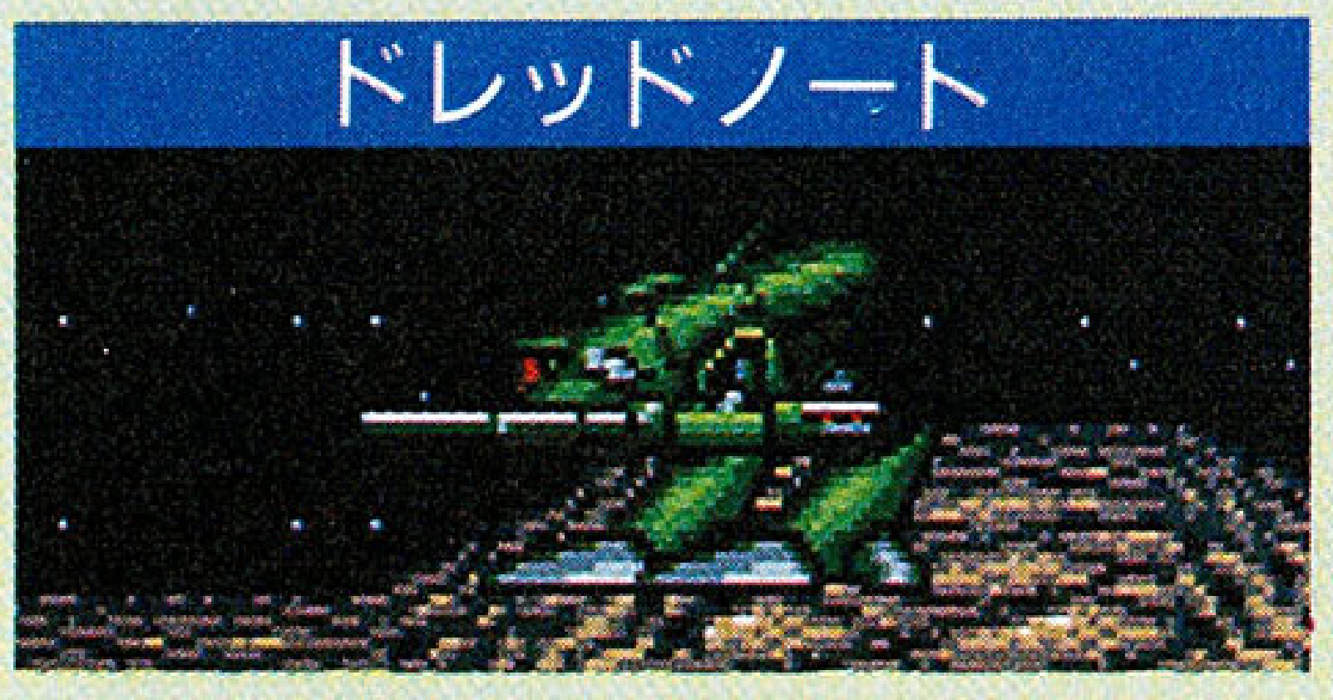
◯輸送艇クライトンから降下してくる。これら降下兵はバルカン攻撃を得意としている

メッシュ



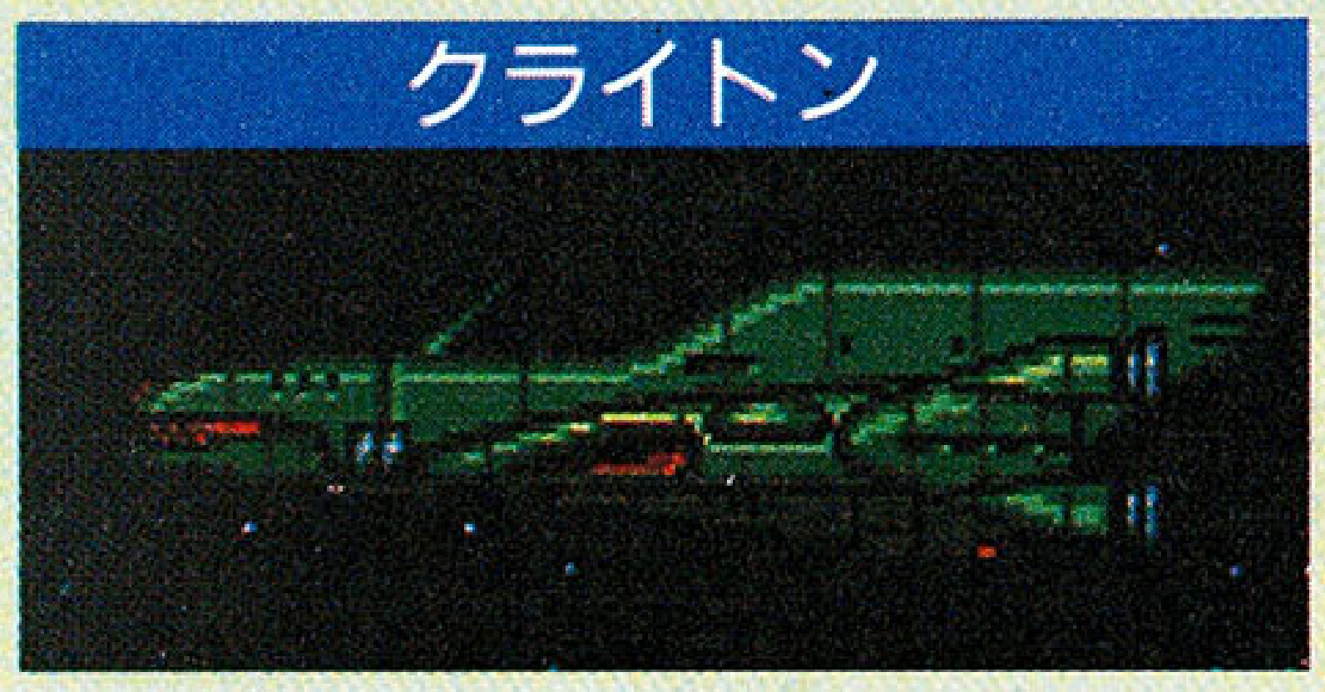
◯対地攻撃機。地上への攻撃を得意としている。グレネード弾を落とす

ドレッドノート



◯旧式兵器で、重装甲で強力な主砲を装備している。動きは遅い

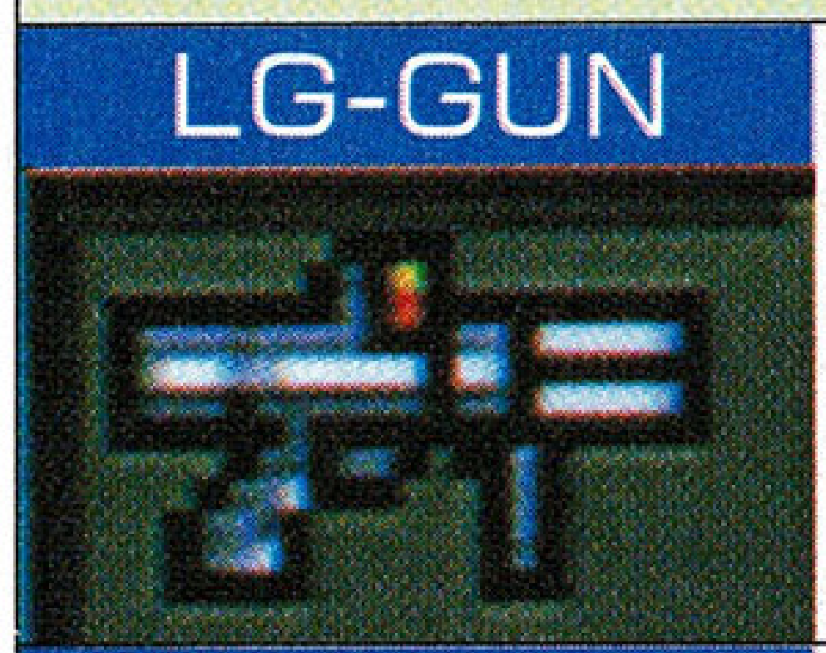
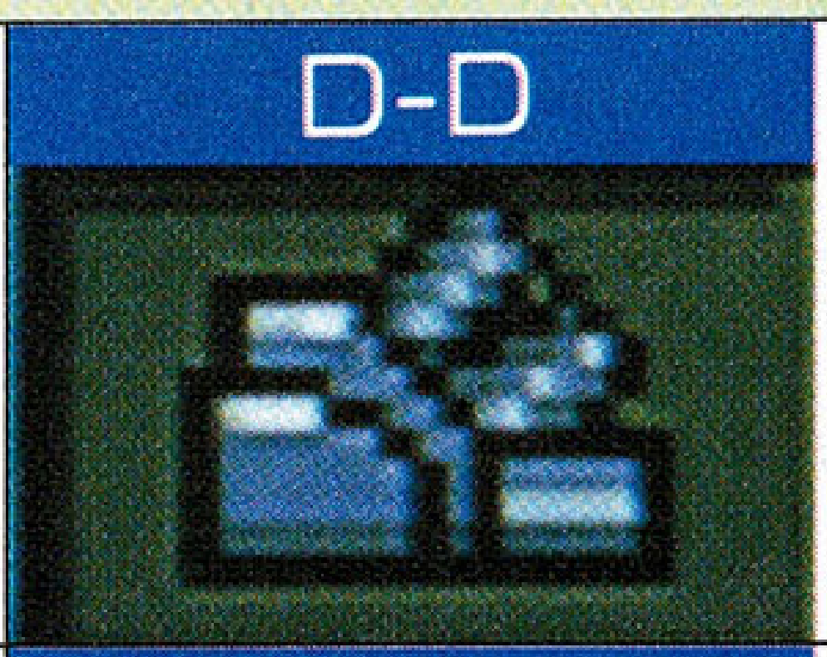
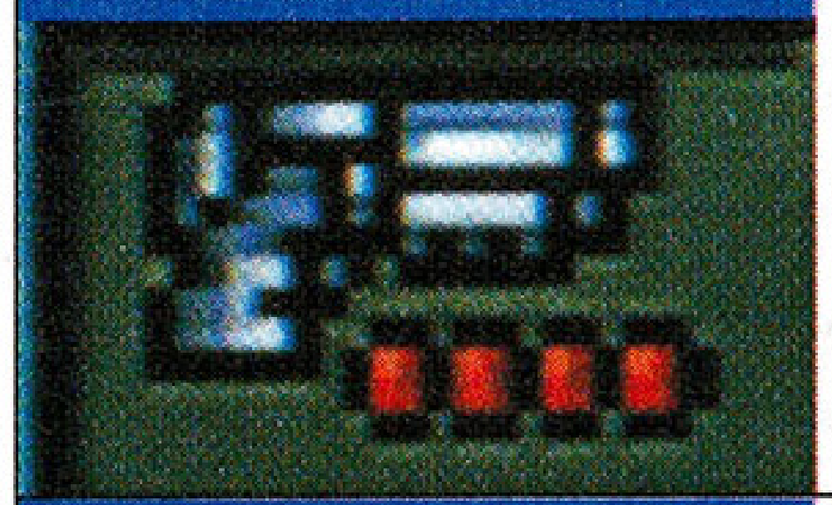
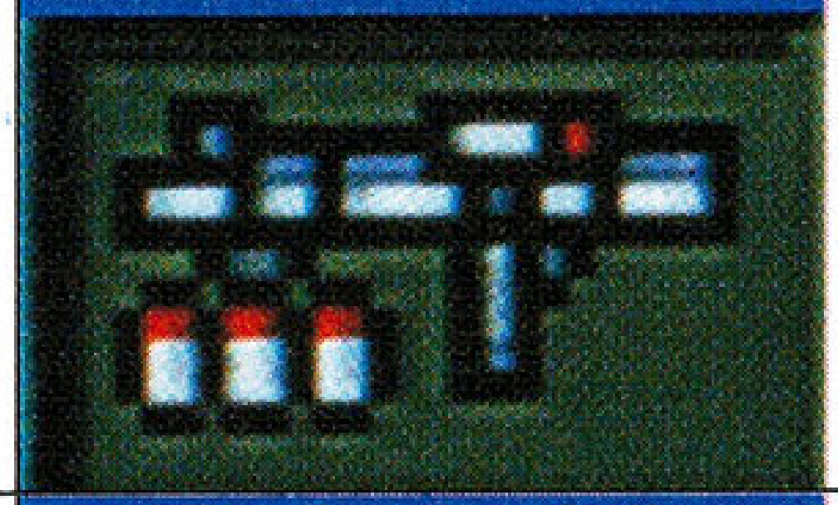
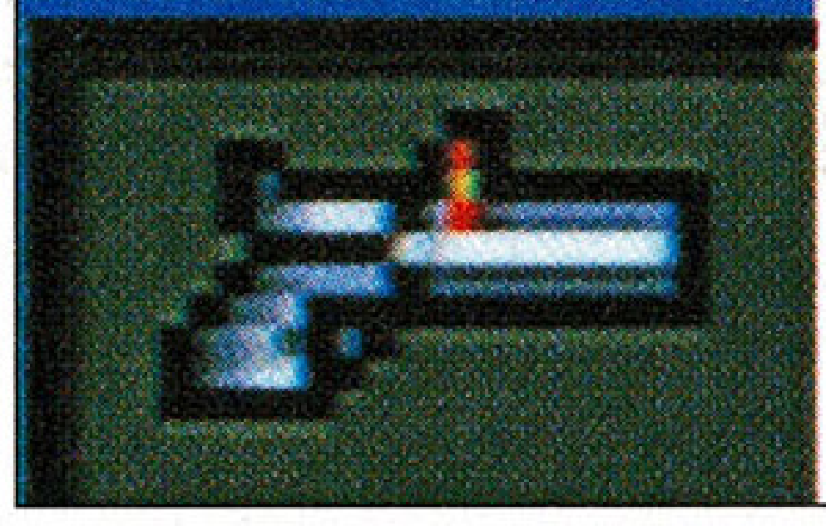
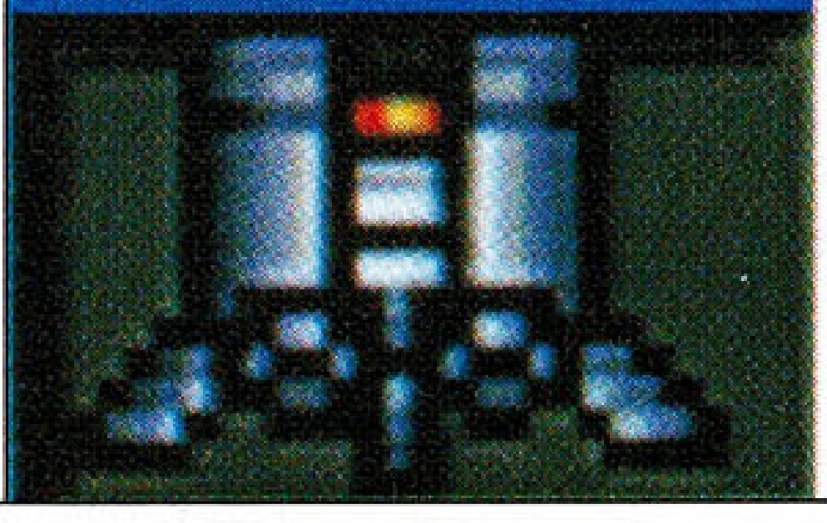
クライトン



◯非武装。部隊を前線まで輸送し、降下させる装甲輸送機

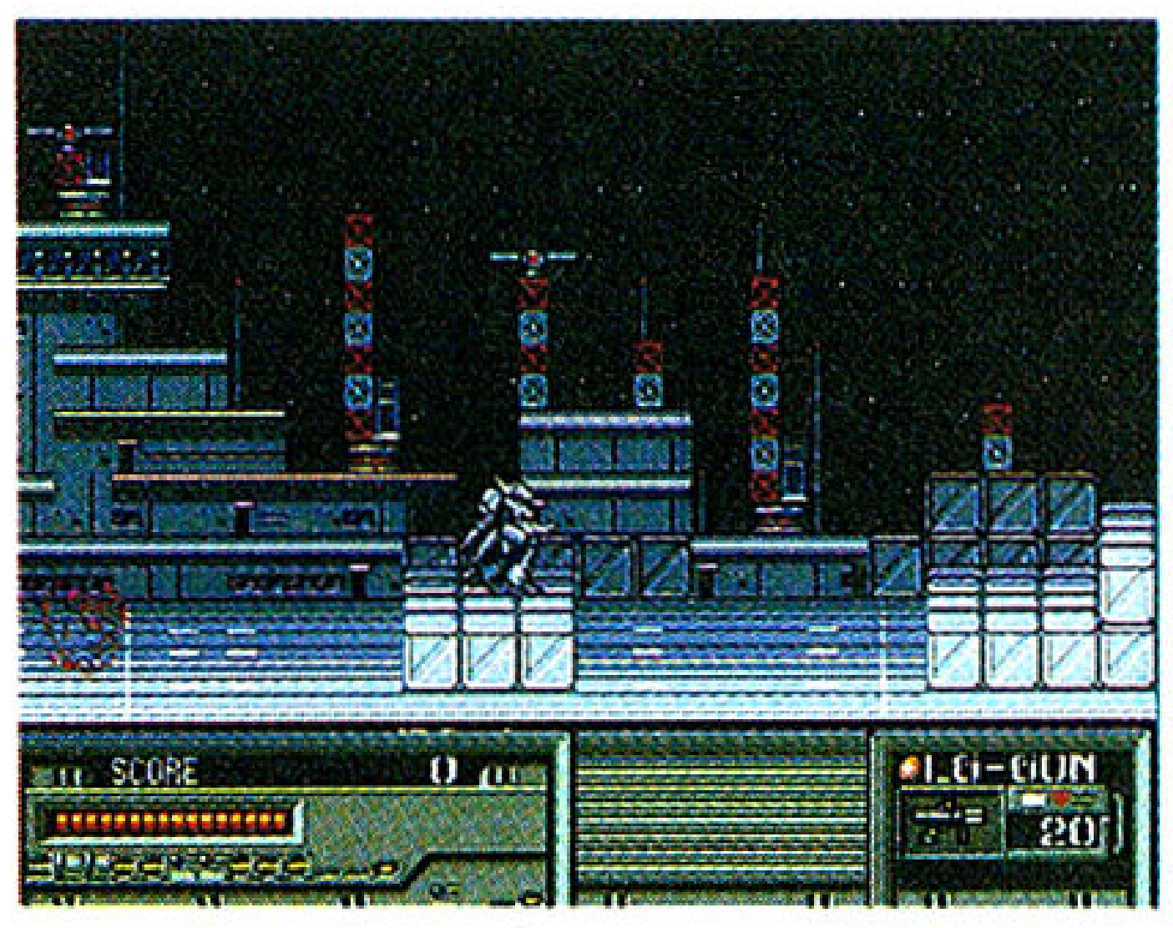
レイノス武器一覧表(16種類中の6種類)

このレイノスで使われてる武器は全部で16種類ある。ほとんどの武器は弾数に制限がある。威力のある武器ほど弾数は少ない。使うタイミングをまちがえるな。ガトリングガンは20発の弾を撃ち終えると、自動的に新しいカートリッジが装填されてまた撃てるようになる。

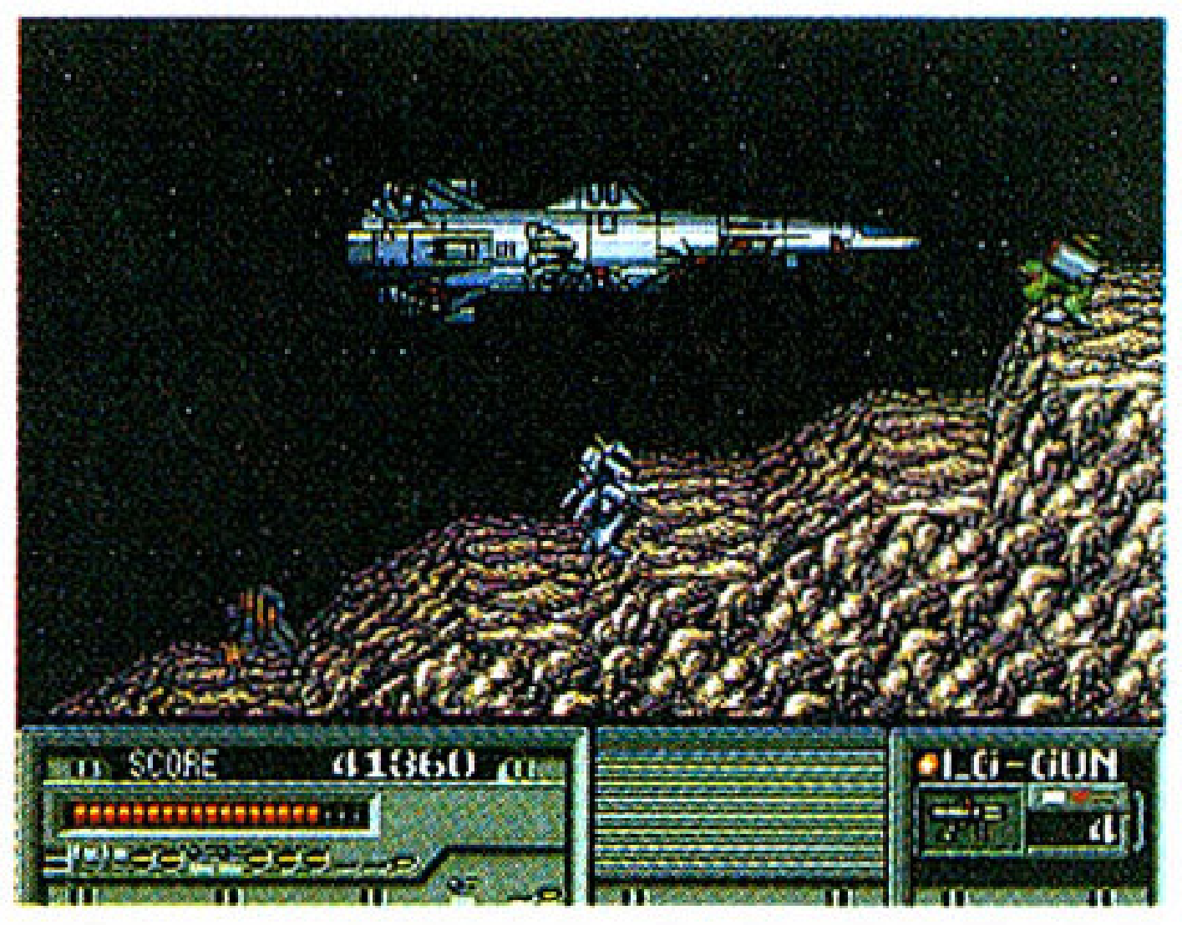
LG-GUN 	ノーマル弾。連射できるが一定数、弾を撃つとしばらく撃てない。	**D-D** 	弾対投射兵器。弾は空中で粒子化し拡散する。弾数制限がある。
25-SC 	ショットガンで３方向に弾が広がっていく。連射はできない。	**150RL** 	自力推進の爆発兵器。接触信管で弾数制限はあるが威力はある。
GL 	グレネード弾で敵にダメージを与える。弾道は放物線を描く。	**B-PACK** 	バーニアパック。ジャンプ力がＵＰする上、多少の飛行も可能だ。

全8ステージ中とりあえず2ステージを紹介

ゲームは全部で8ステージで構成されている。舞台は木星、宇宙空間、地球、またもや宇宙空間という具合で目まぐるしく展開していく。今回は前半2ステージを紹介する。ステージ1・2は陸続きの地形ばかりのマップなので、どうしても白兵戦がメインとなってしまう。ここは急な斜面、建造物等の地形効果を利用した戦略的要素を含んだ戦いかたが重要になってくる。今回、載せたマップを見て、自分なりの進めかたを研究してくれ。



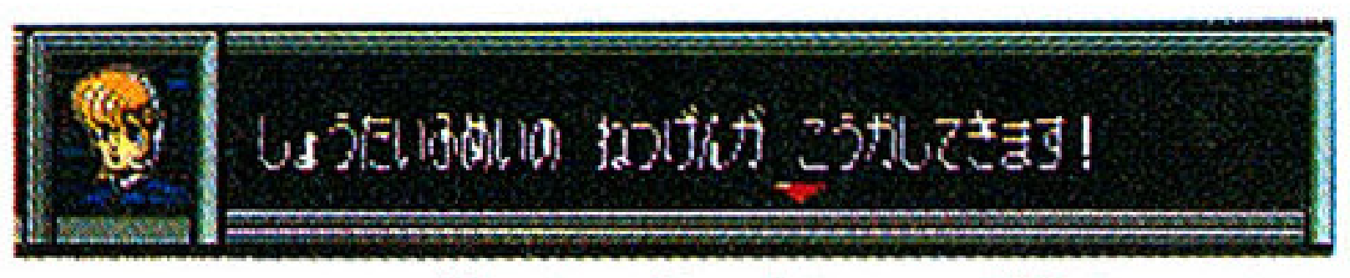
●ステージ1と2は木星のガニメデ基地が舞台



●味方の援護を受けながら戦える

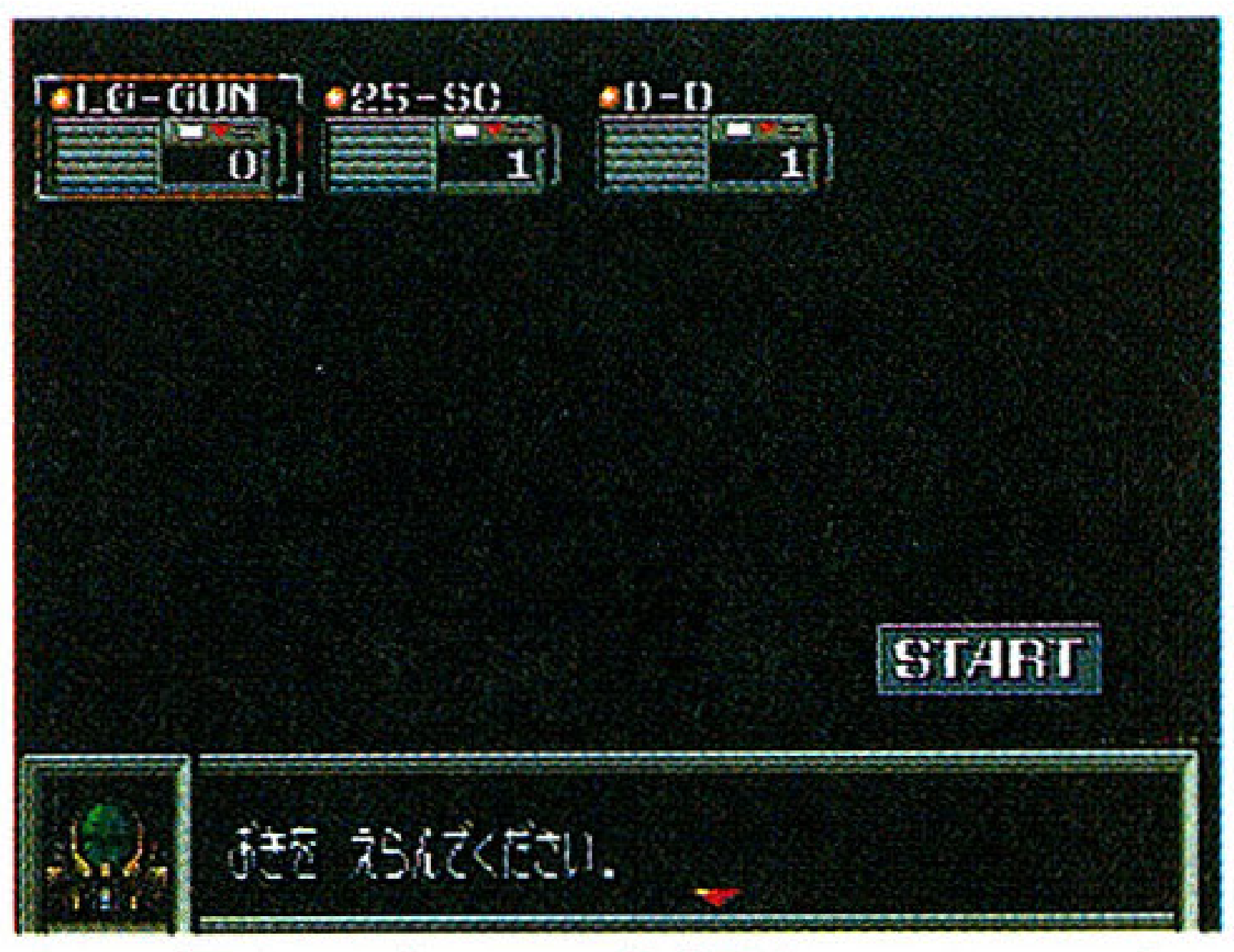
STAGE 1

ステージ1のクリア条件は「敵突撃艦を、基地に到達する前に撃破する!!」ってことである。装備できる武器も3種類しかない。全部装備するように。地形をうまく利用しながら前進し、敵突撃艦が基地に近づく前に破壊しなければならない。



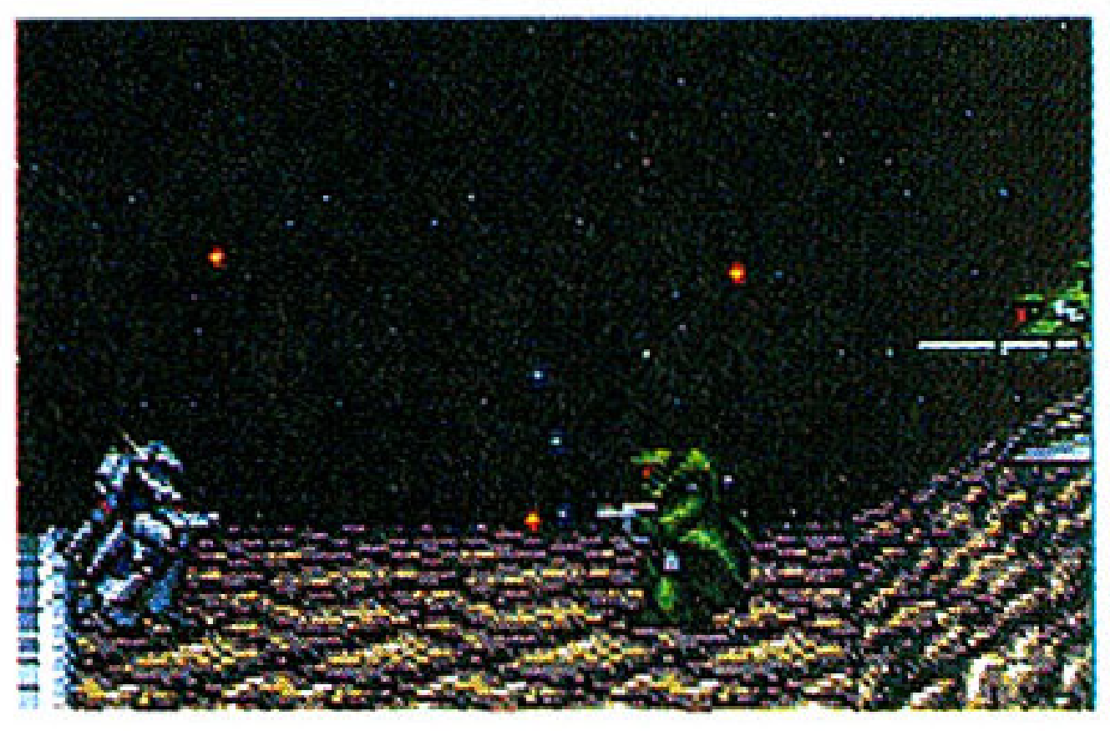
しょうたいふめいの ねつげんが こうかしてきます!

●ガニメデ基地が何者かに襲われた



ぶきを えらんでください。

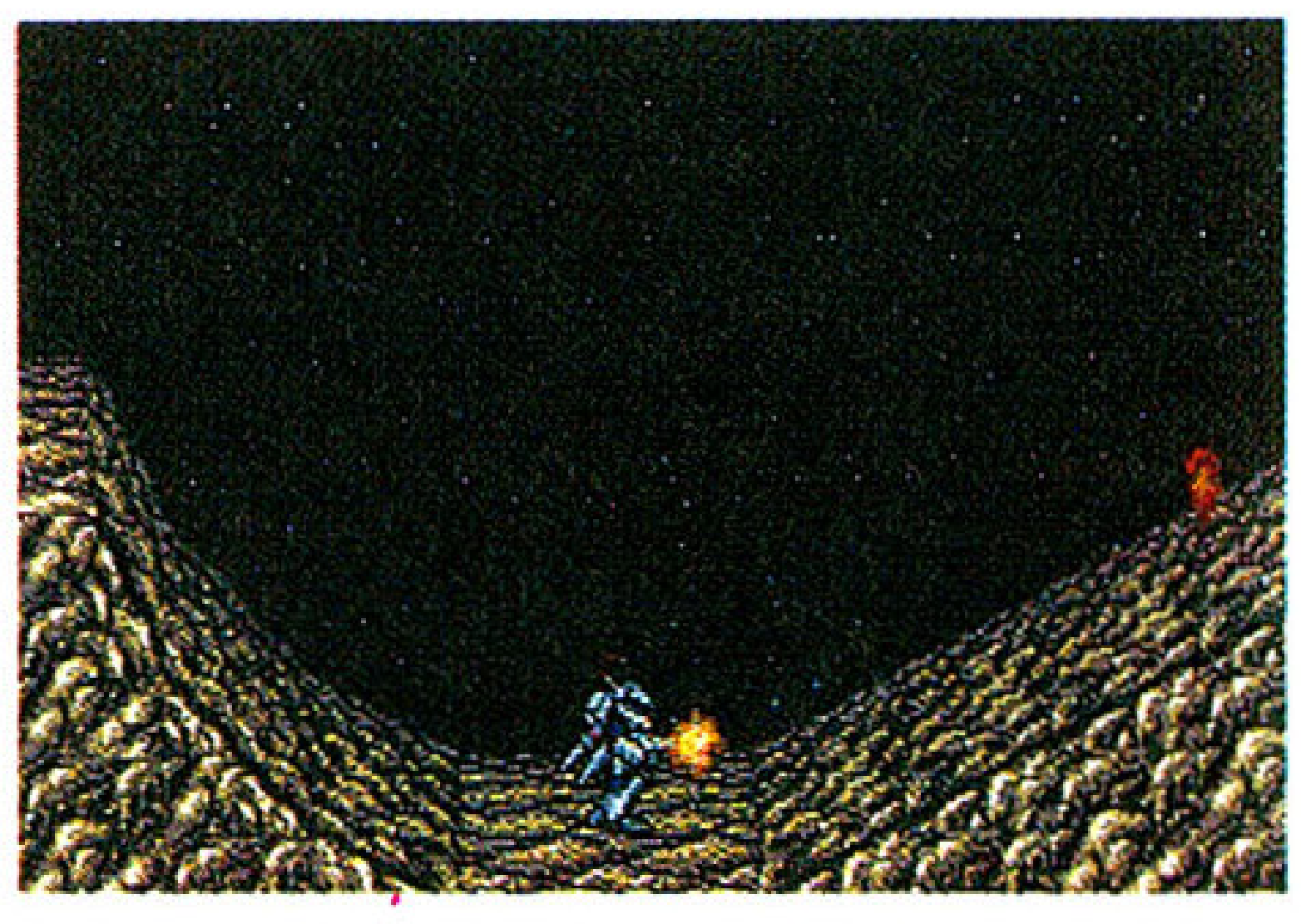
●3個しかない、全部もっていこう



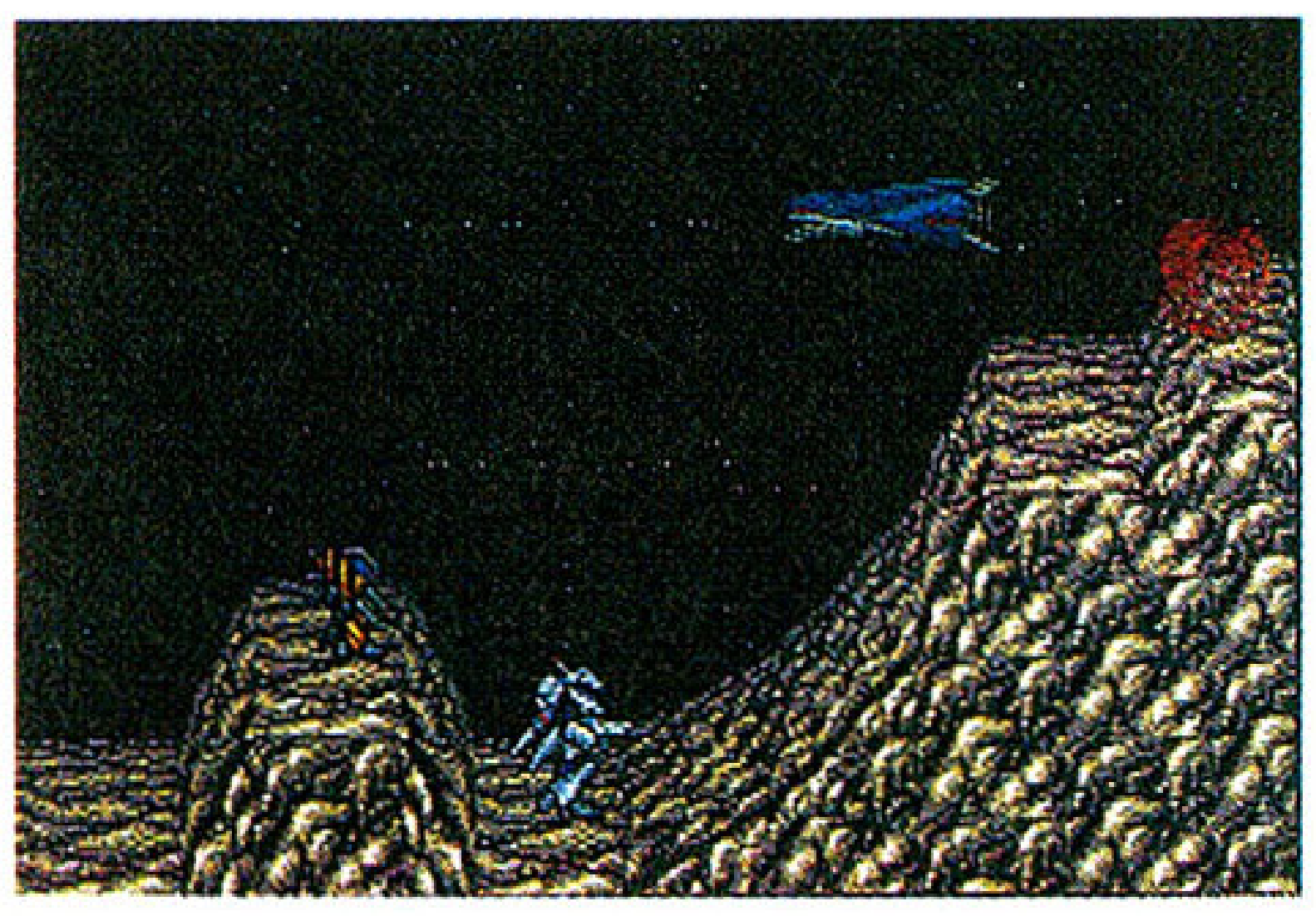
●地表は斜面が多く、進みにくい

地形をうまく利用

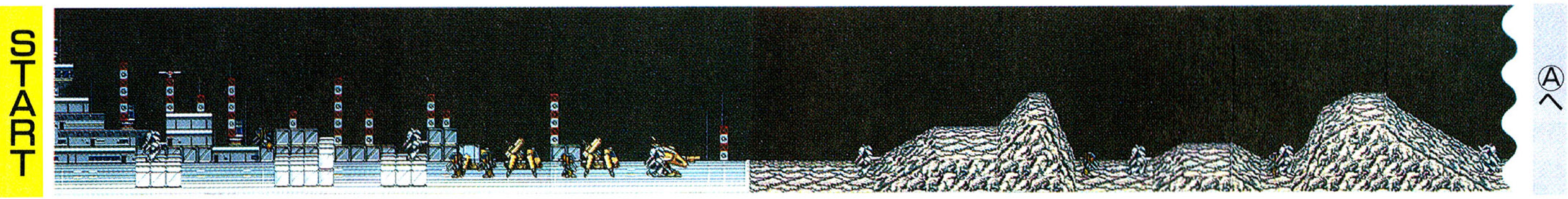
地形効果の使いかたを具体的に説明しよう。下の写真のような場所ではレイノスの銃口を斜面に合わせて撃てば敵の死角をつくことになり、攻撃をうける前に破壊することができる。そして、その間に体力を回復させることもできる。敵の攻撃が手薄になったら前進だ。



●十字キーの微妙な操作がポイント

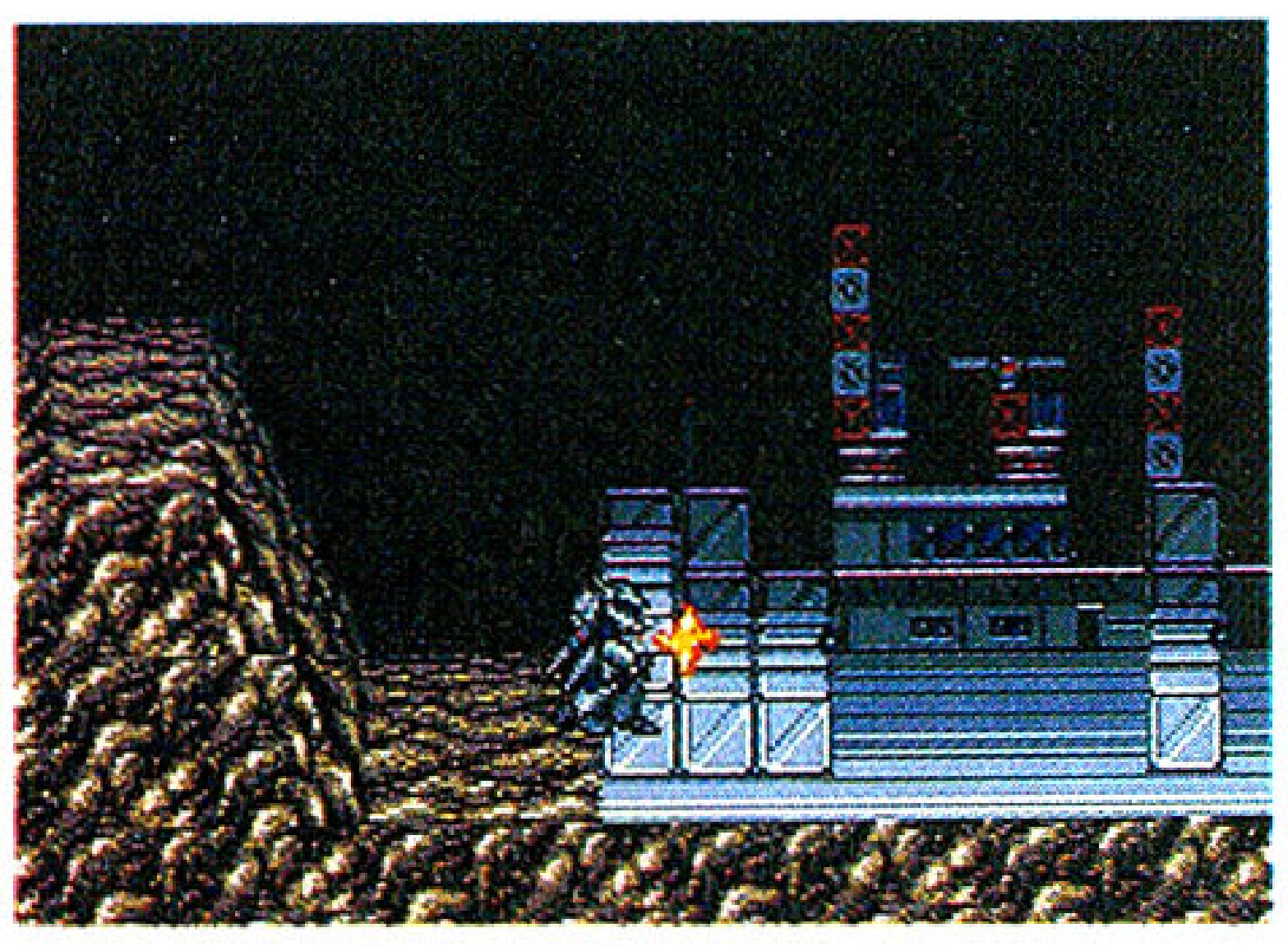


●しまった!! 撃ち逃した



こんなことも出来る!!

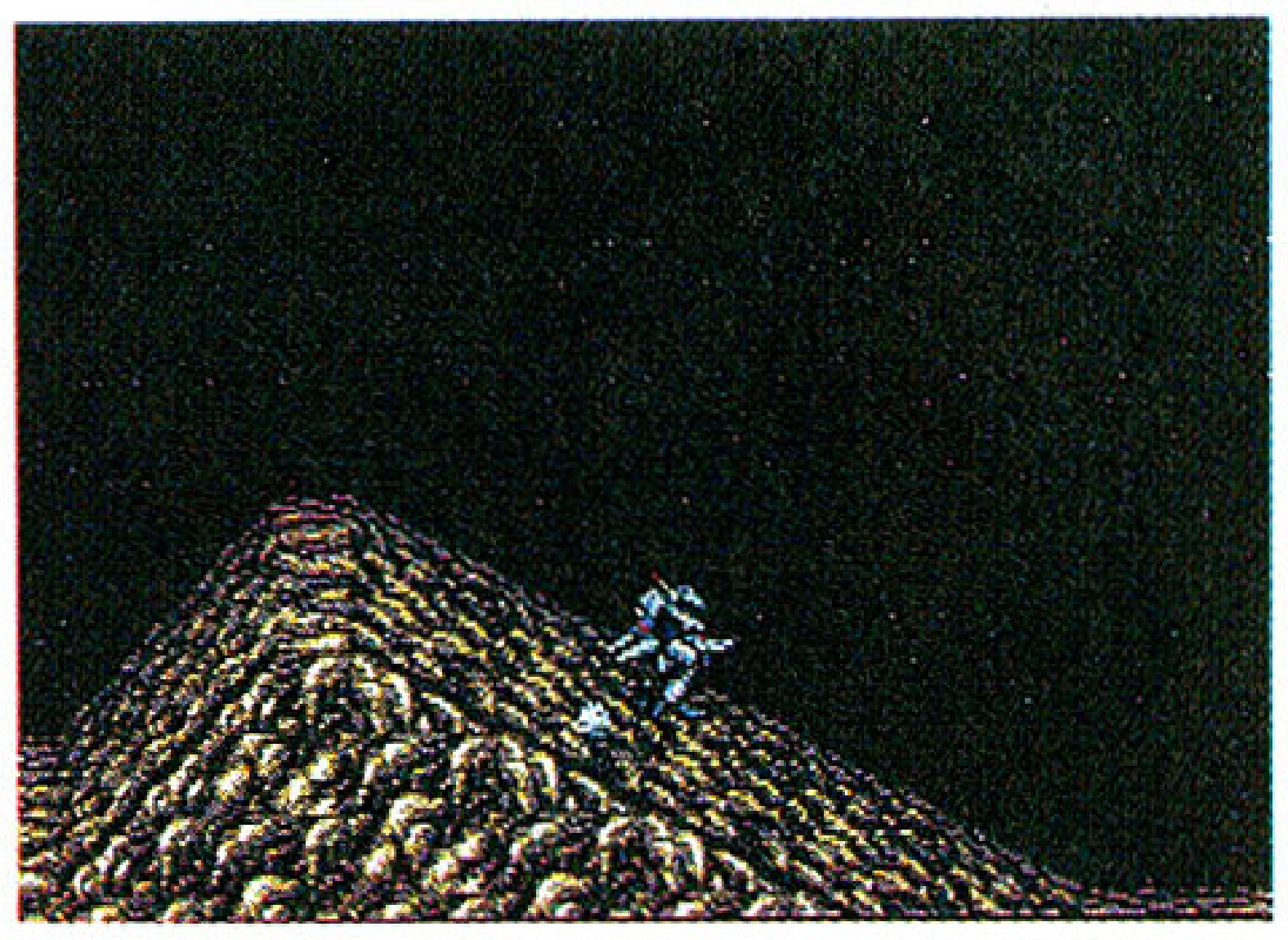
下の写真のように前線基地の1番左の壁を楯として利用しよう。敵の攻撃をふせいでくれる。ただし、この時メッシュの落としてくる爆弾に気をつけるように。



●壁を盾にして戦う。いわゆる安全地帯ってところだね

技術をマスターしろ!!

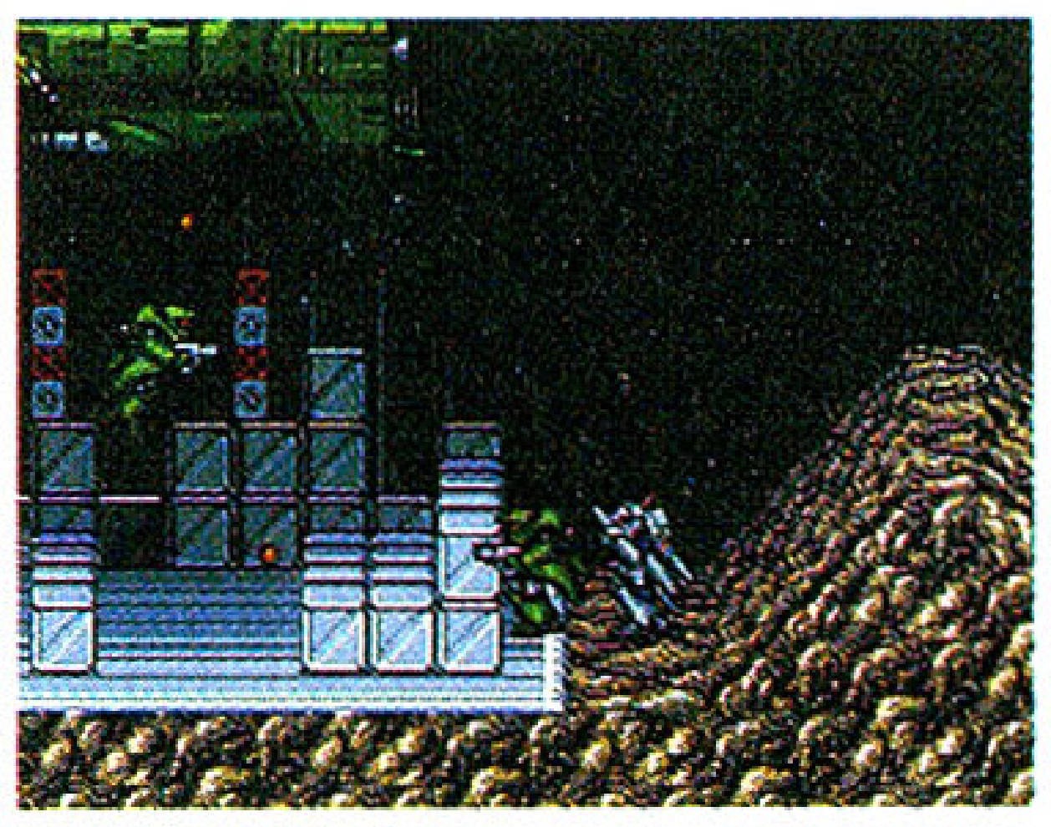
このような斜面を降りる時、加速をつけてジャンプする瞬間にパッドを下降している方向の逆に入れて飛ぶと、いつもより高くジャンプするので敵などから回避できる。



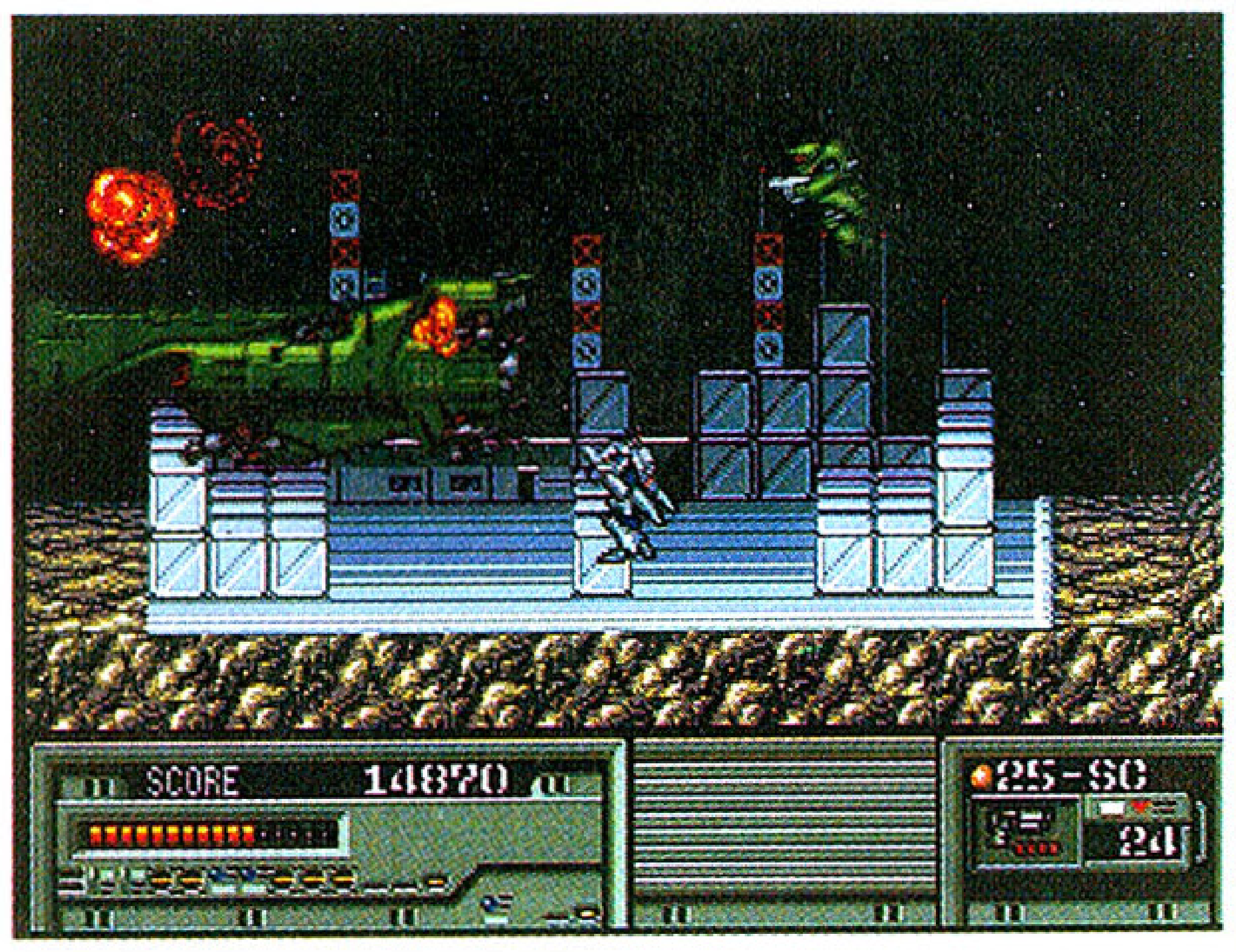
●こういう場所で高いジャンプができる。タイミングが難しい

敵突撃艦を破壊

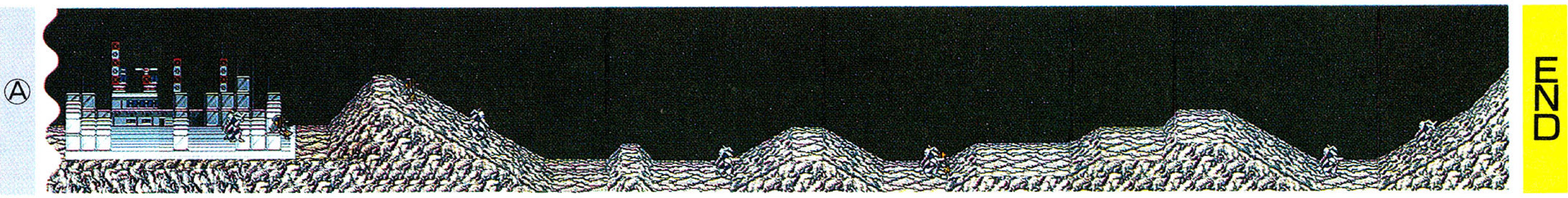
敵の突撃艦が現れた!! 基地に到着してしまう前に破壊しなくてはならない。突撃艦の前方や下にいると集中砲火をあびてアッと言う間にやられてしまうので敵の攻撃のとどかなくなる後方までさがって攻撃するのだ。突撃艦が画面から消えそうになる時に攻撃するのがベスト。



●この位置ならば、突撃艦の攻撃は受けないで攻撃できる

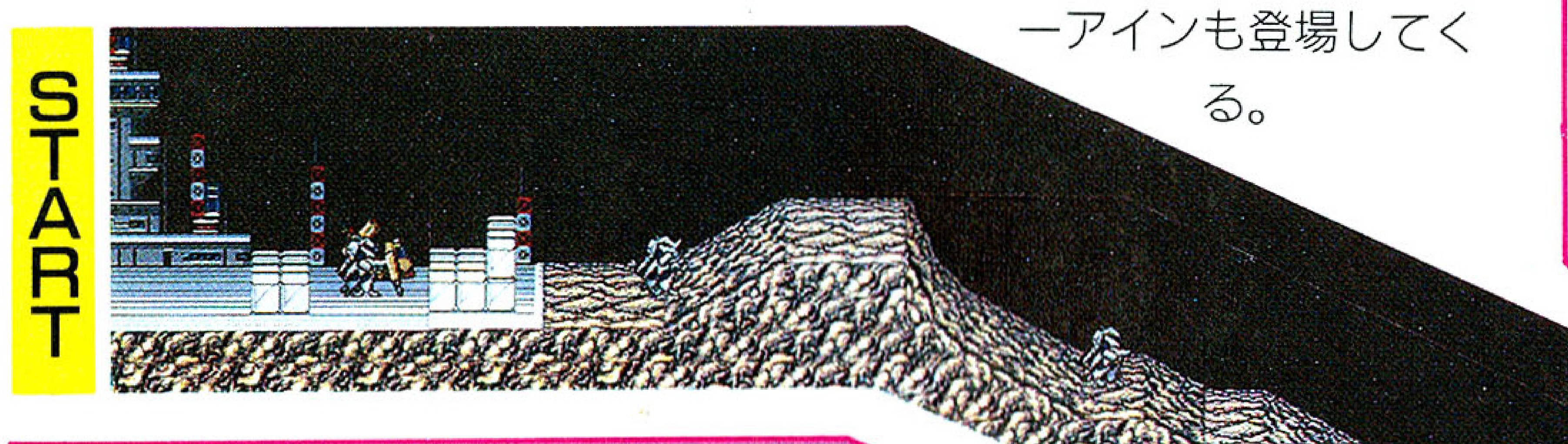


●敵突撃艦破壊。この後敵は撤退していく



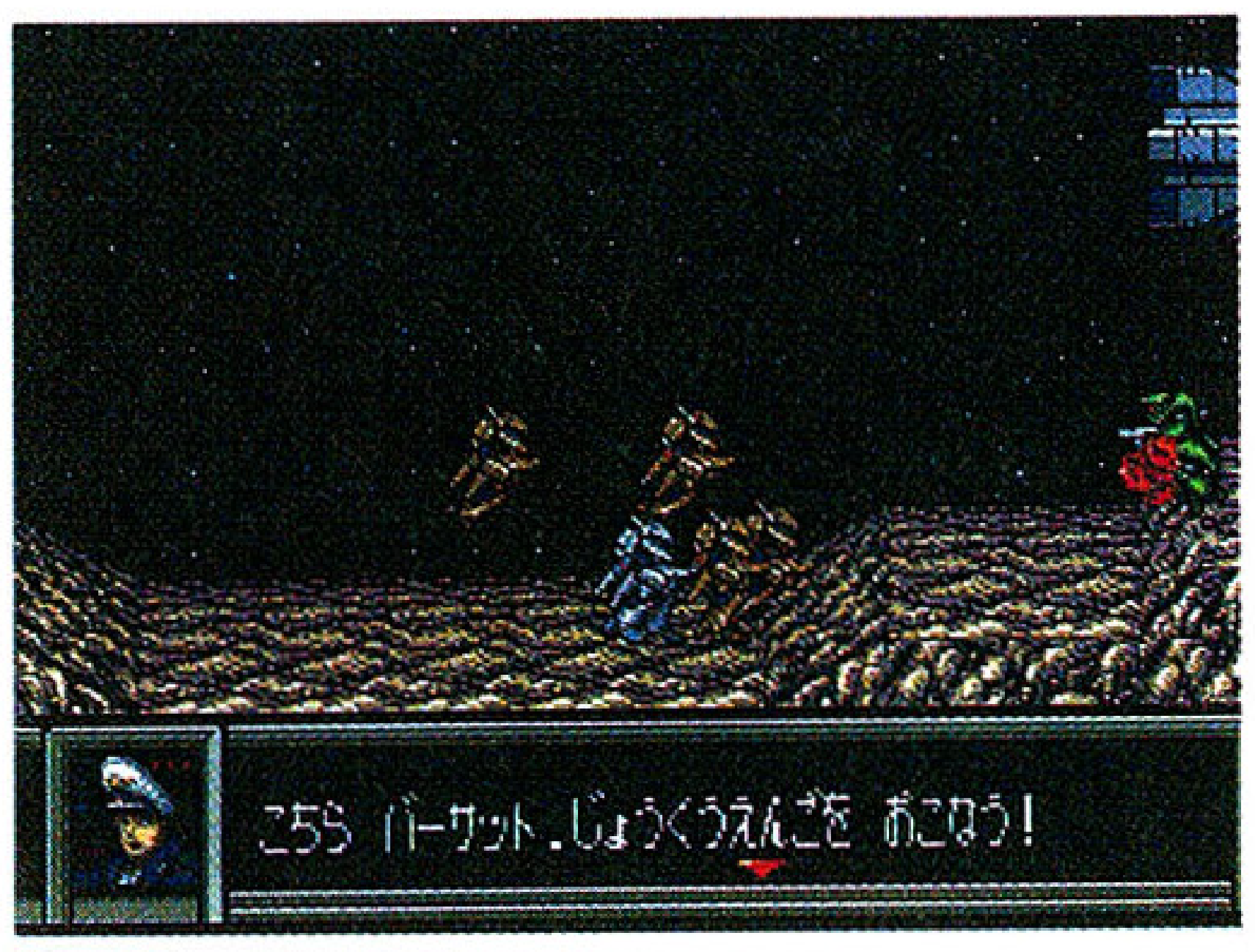
STAGE 2

ステージ2の目的は「脱出」。味方作業機ワーカーを護衛しながら揚陸艦バーシスの降下地点まで行かなければならない。ここでは味方の戦艦バーサットの援護をうけ、上空からの攻撃をふせげる。またレイノスのライバル的存在のゼアーアインも登場してくる。

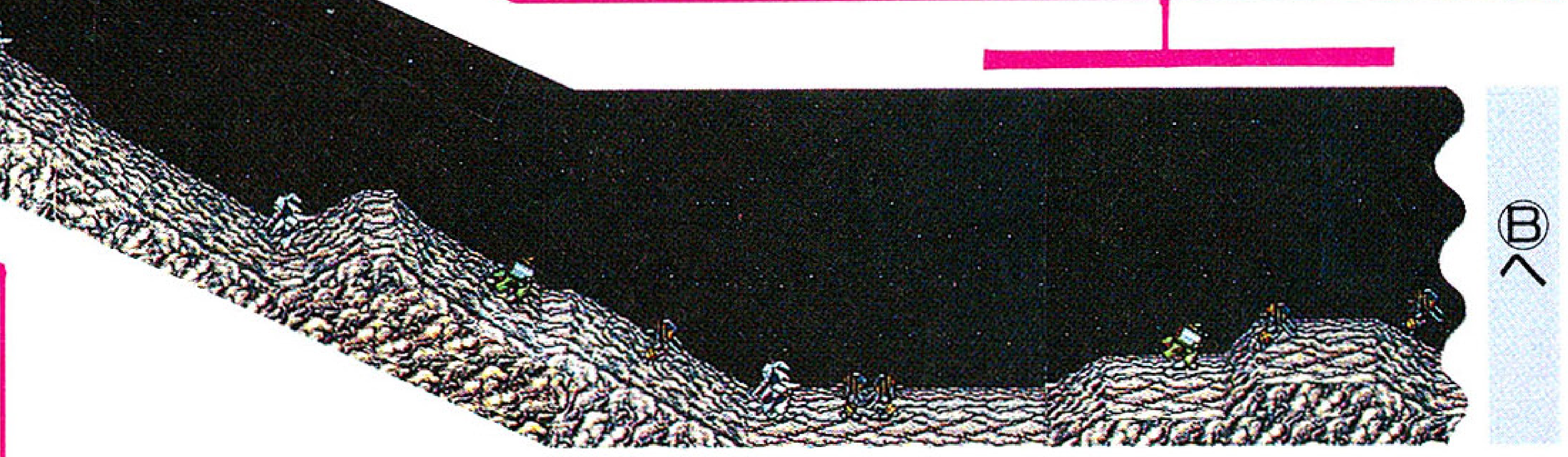


バーサットの上空援護

スタートして、最初の長い斜面を降りて少し進むと味方の戦艦バーサットから通信が入る。そして、その後レイノスの上空を飛び、援護してくれる。これで、上からの攻撃の心配がほとんどなくなり前進することに集中できる。バーサットは地上にいる敵に対しても攻撃してくれる。心強い味方ができた。さあ、バーシスの降下地点まで急ごう。

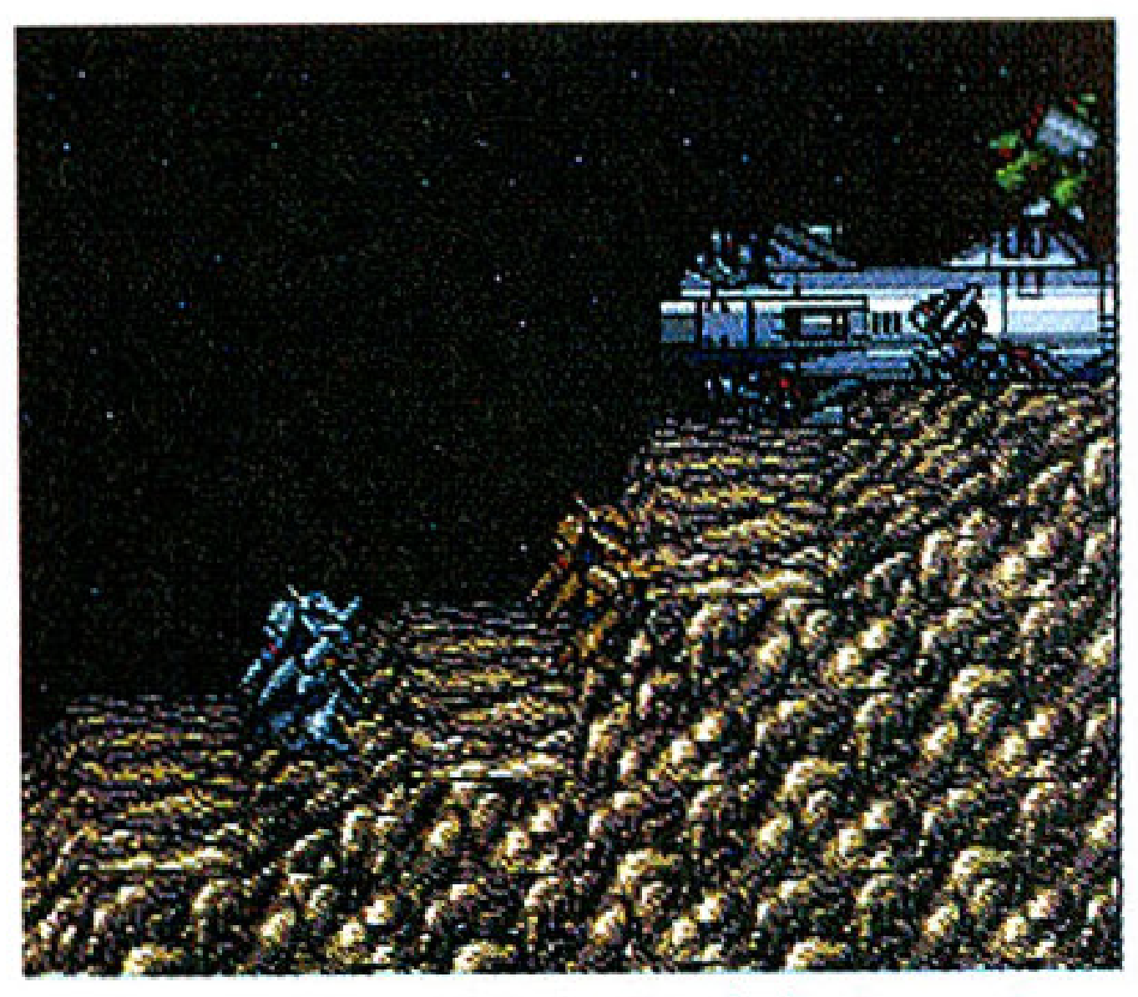

こちら バーサット。じょうくうえんごを おこなう!

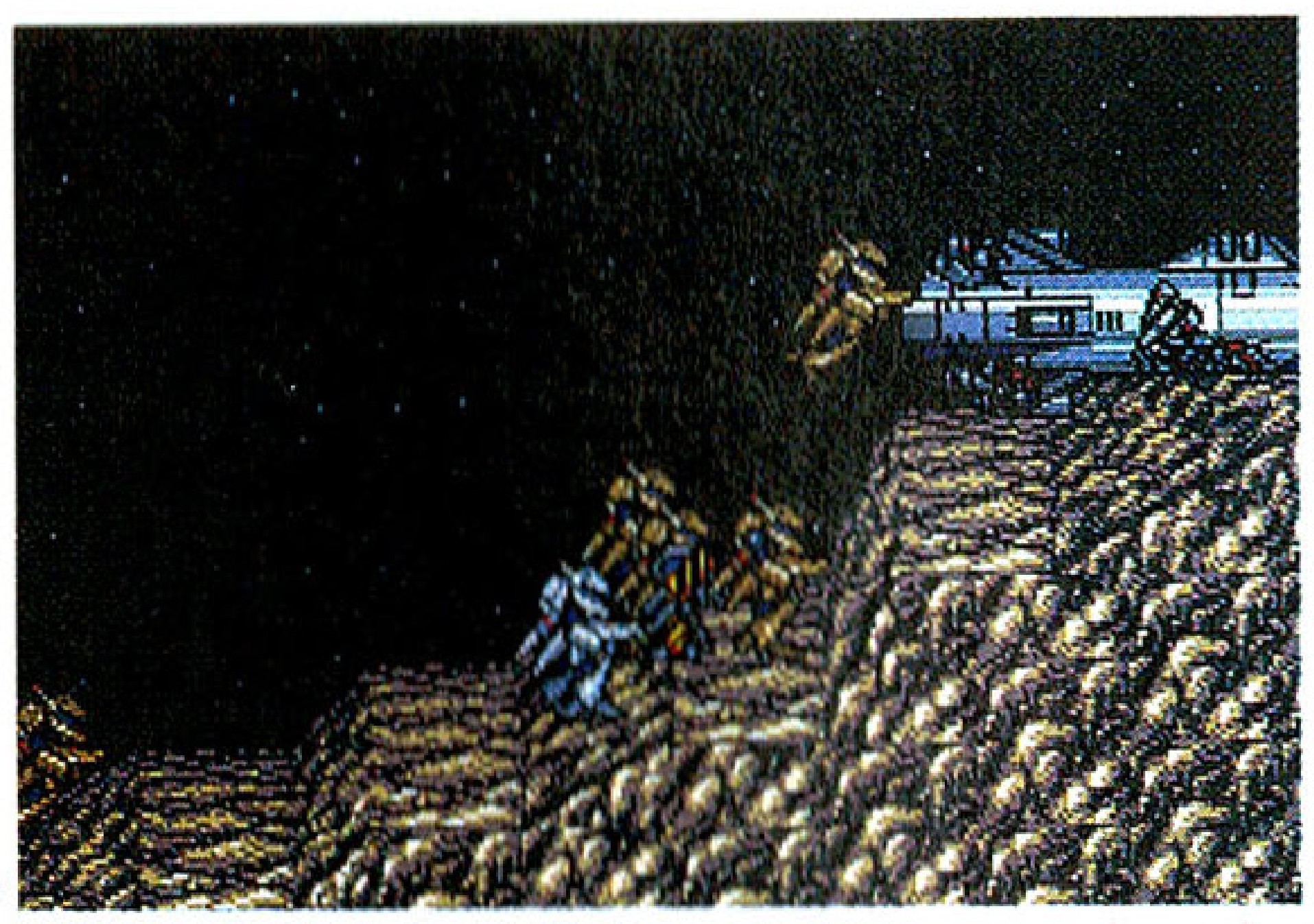
⇧戦艦バーサットの援護を受けて戦いは有利に展開していく



支援!! 重装機兵部隊

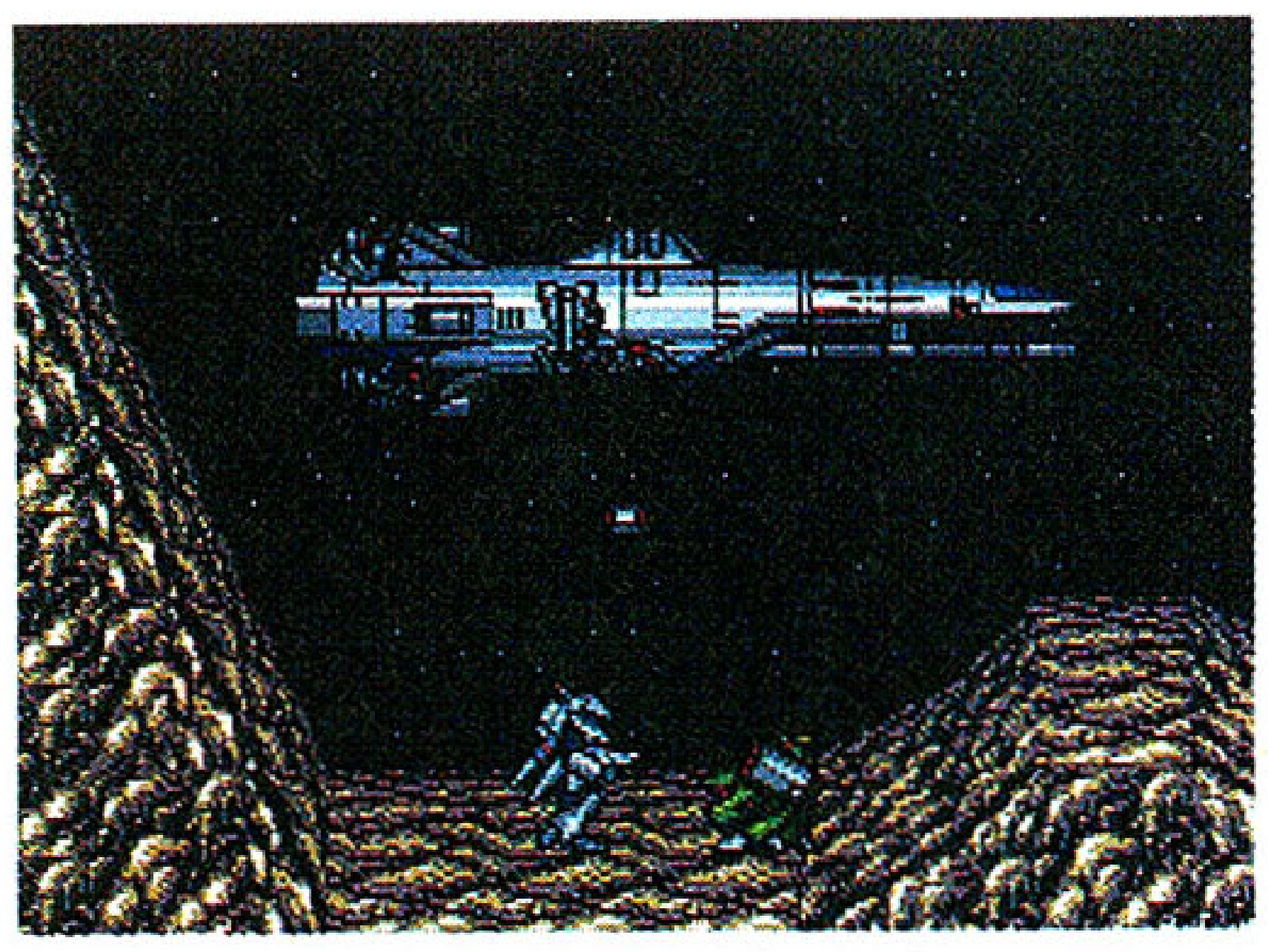
ステージ2では重装機兵部隊が援護してくれることがある。攻撃力は高いがあまり攻撃はしてくれない。しかし何機かがひとつのグループを作ってやって来るので倒してくれる敵の数は多い。でも主役はあくまでもレイノスだ。

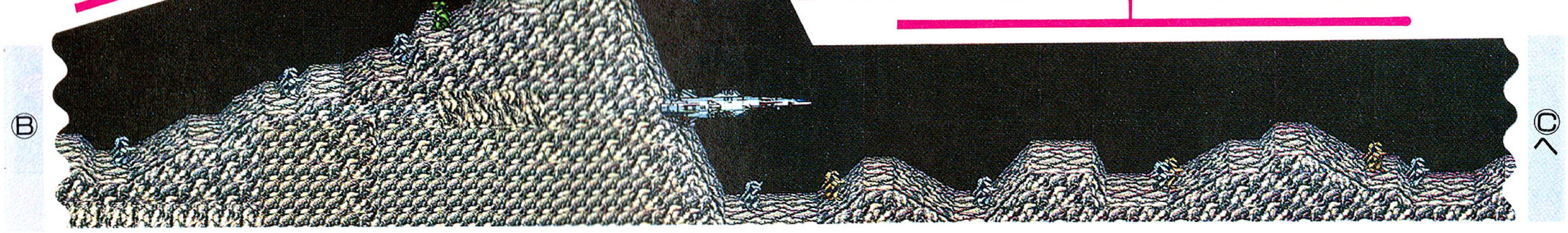

⇧茶色の重装機兵が味方である。なかなか攻撃してくれないけれど、いてくれると助かる


⇧これだけの重装機兵がそろうと、実に爽快。怒涛の大行進だ!!

ダリントのグレネード弾攻撃

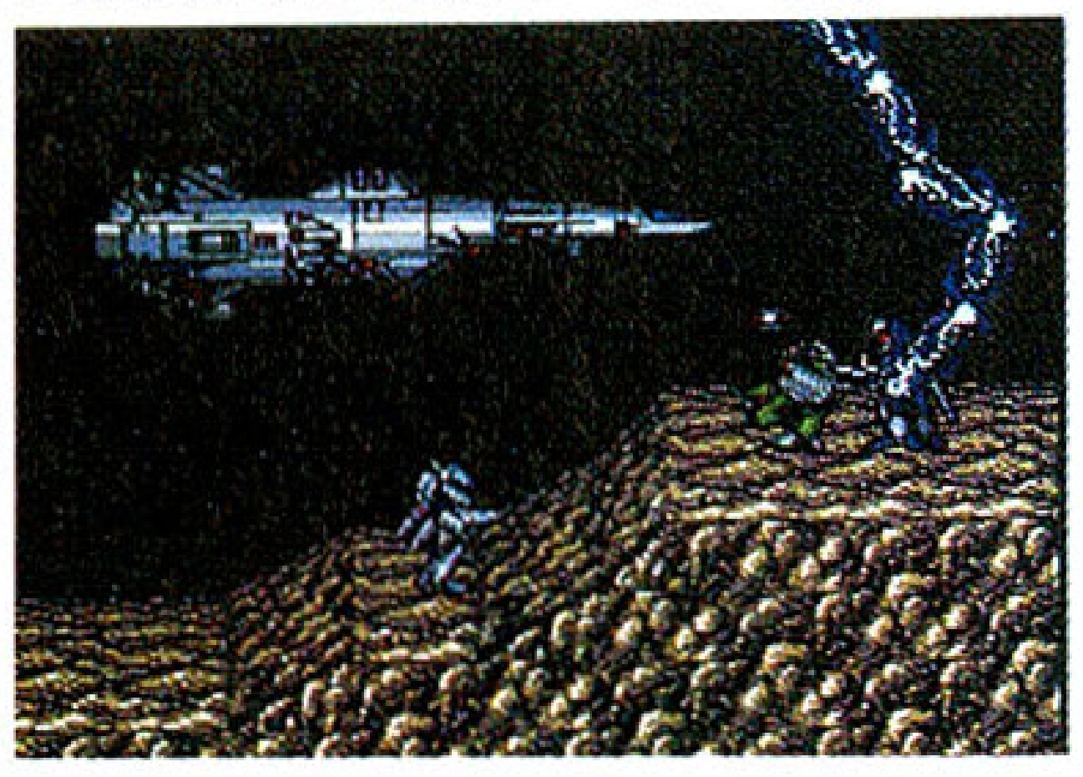
このゲームに出てくる敵キャラはかなり強い。とにかく敵の撃ってくる弾の数は多いし、たくさんの敵が1度にやって来たりする。その中でもダリントのグレネード弾はかなり威力がある。1発当たっただけで4もダメージを受けてしまうのでうかつに近づけない。それにダリントは小さくて弾が当たりにくく、装甲も厚い。要注意だ。

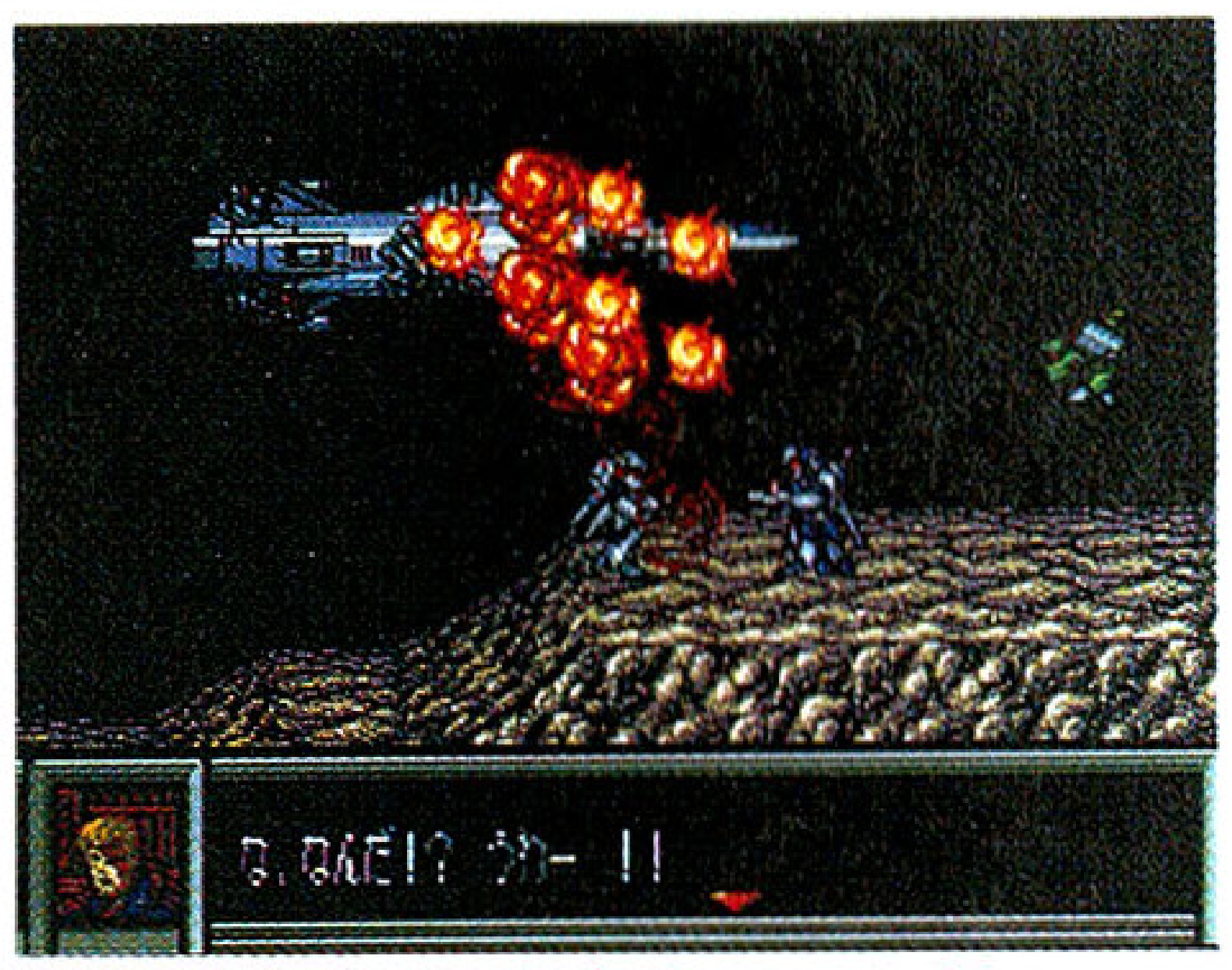

⇧見掛けは弱そうでも実は強いぞ!!



強敵!! ゼアーアイン登場

レイノスのライバルとも言える機動機兵ゼアーアイン。奴の電磁攻撃は絶大な攻撃力を持っている。

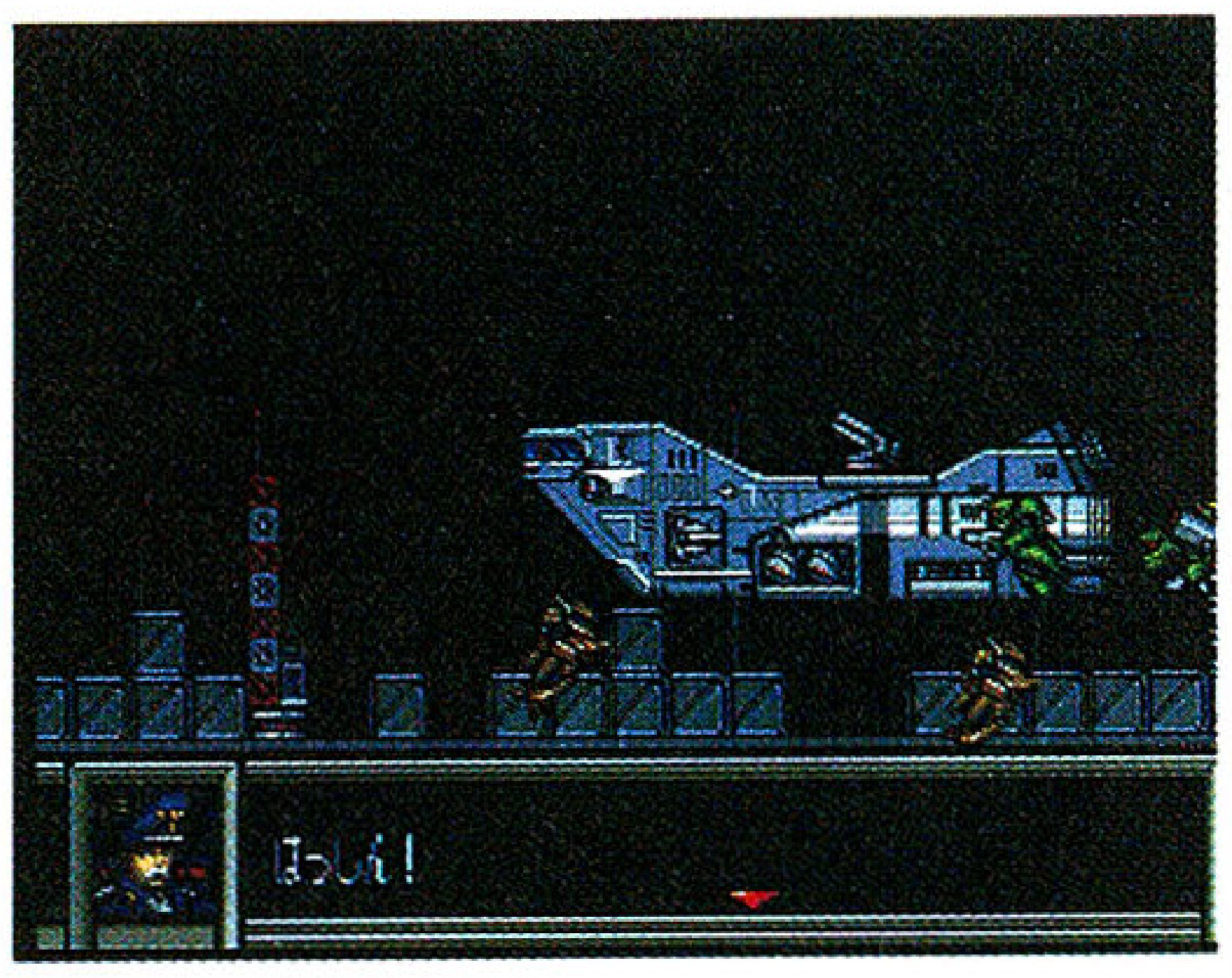

⇧電磁攻撃がさくれつ!!


な、なんだ!? うわー !!

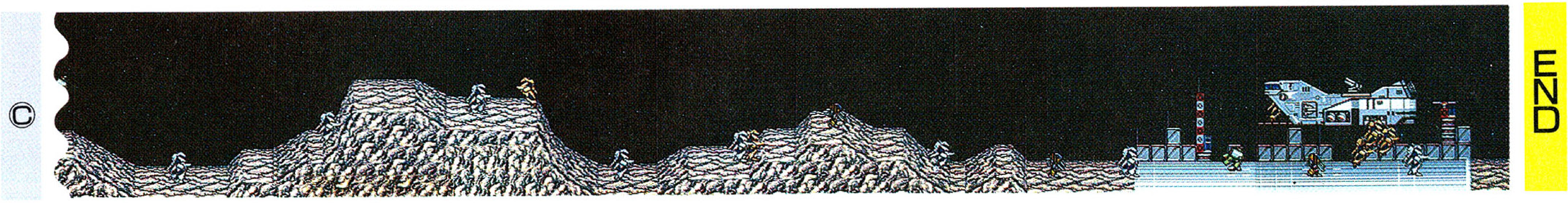
⇧バーサットが破壊された!!

ガニメデ脱出

敵の執拗な攻撃から逃げきって、バーシスの降下地点まで来た。なるべく多くの作業機ワーカーが乗り込むまでがんばろう。ここでの敵の攻撃は驚くほど激しい。レイノスが限界になったらバーシスのハッチの下でジャンプすれば自分も乗り込める。木星ガニメデ基地から脱出だ!!


はっしん!

⇧さあ、バーシスに乗って脱出だ!!

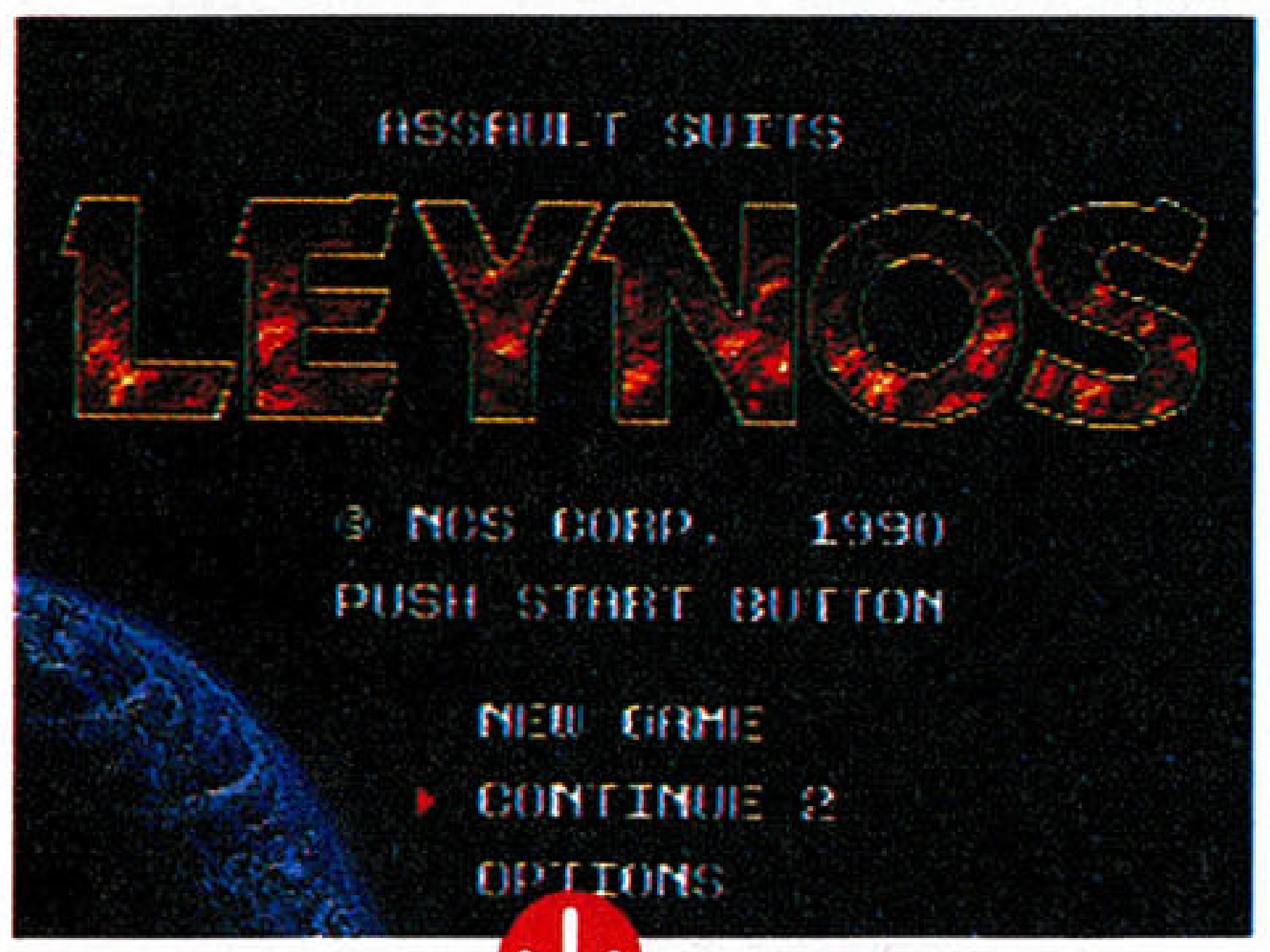


重装機兵レイノス

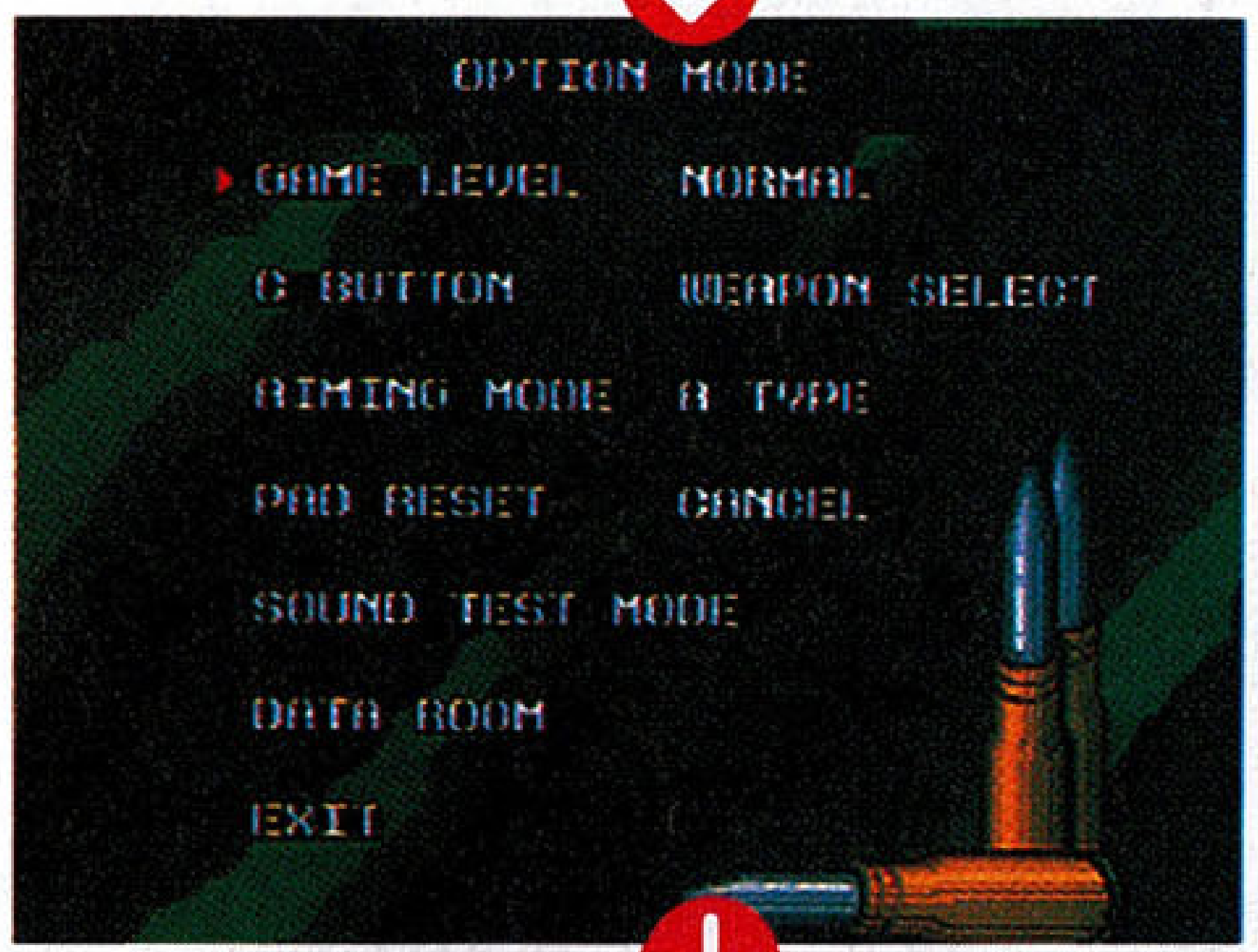
コンティニュー増殖

このゲームには、コンティニューがあるけれど、2回しかできないと思っていた人は多いと思う。ところが、このコンティニューが無限に使えるウルテクが発見されたぞ。やり方は、コンティニューの残りが2のときに、オプション画面に入り、スタートボタンを押してみよう。すると、コンティニュー回数が9になるぞ。

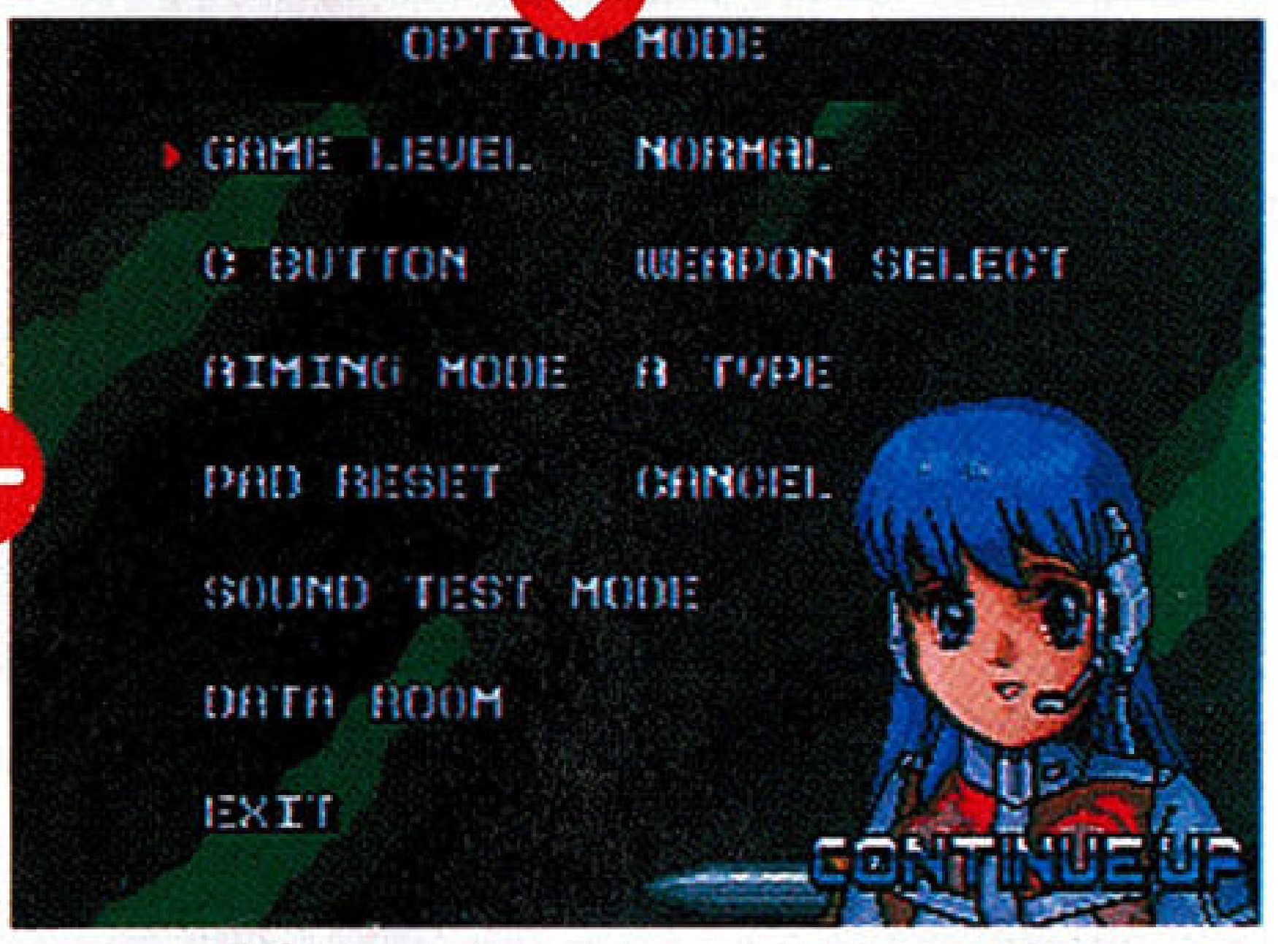
（東京都／笹田一成）

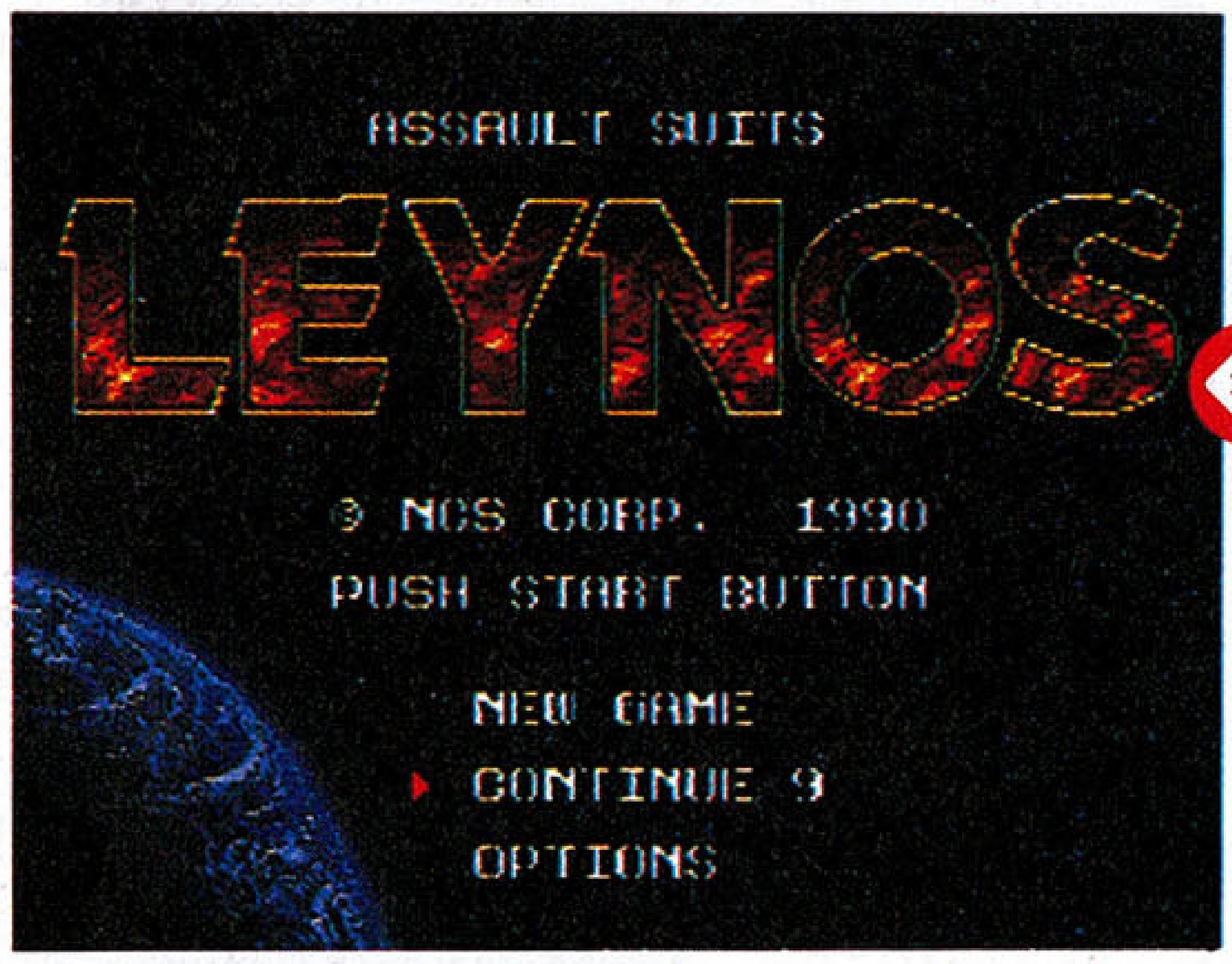

ASSAULT SUITS
LEYNOS
© NCS CORP. 1990
PUSH START BUTTON
NEW GAME
CONTINUE 2
OPTIONS

コンティニュー残り2だ


OPTION MODE
GAME LEVEL NORMAL
C BUTTON WEAPON SELECT
AIMING MODE A TYPE
PAD RESET CANCEL
SOUND TEST MODE
DATA ROOM
EXIT

オプション画面にしよう


OPTION MODE
GAME LEVEL NORMAL
C BUTTON WEAPON SELECT
AIMING MODE A TYPE
PAD RESET CANCEL
SOUND TEST MODE
DATA ROOM
EXIT
CONTINUE UP


ASSAULT SUITS
LEYNOS
© NCS CORP. 1990
PUSH START BUTTON
NEW GAME
CONTINUE 9
OPTIONS

スタートを押すと増えるぞ

無限コンティニューだぞ

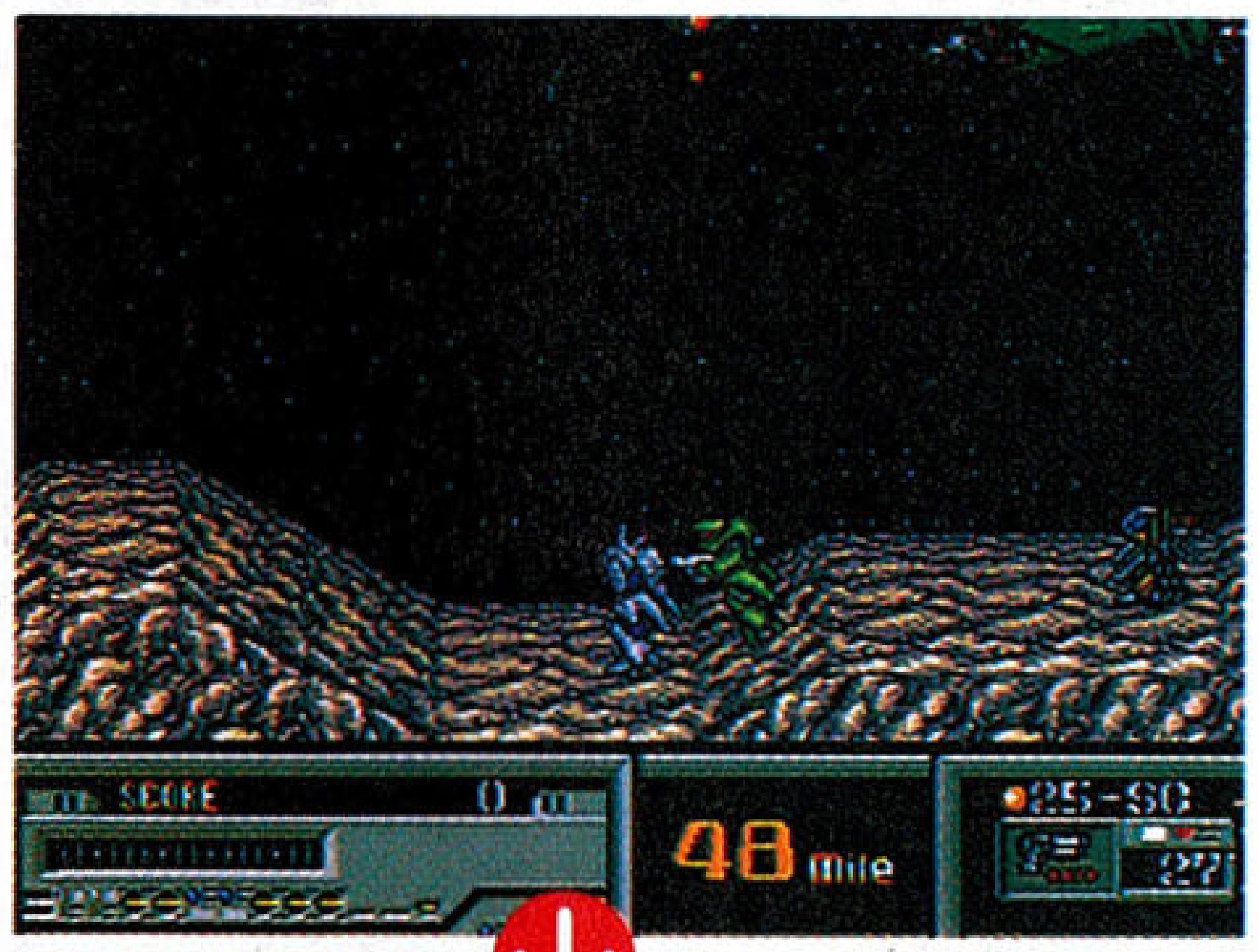
武器フル装備

武器を集めたいけれど、なかなか集まらないと思う人にとっておきのウルテクを教えよう。なんと1面をクリアしただけで、全ての武器が装備されてしまうウルテクだ。

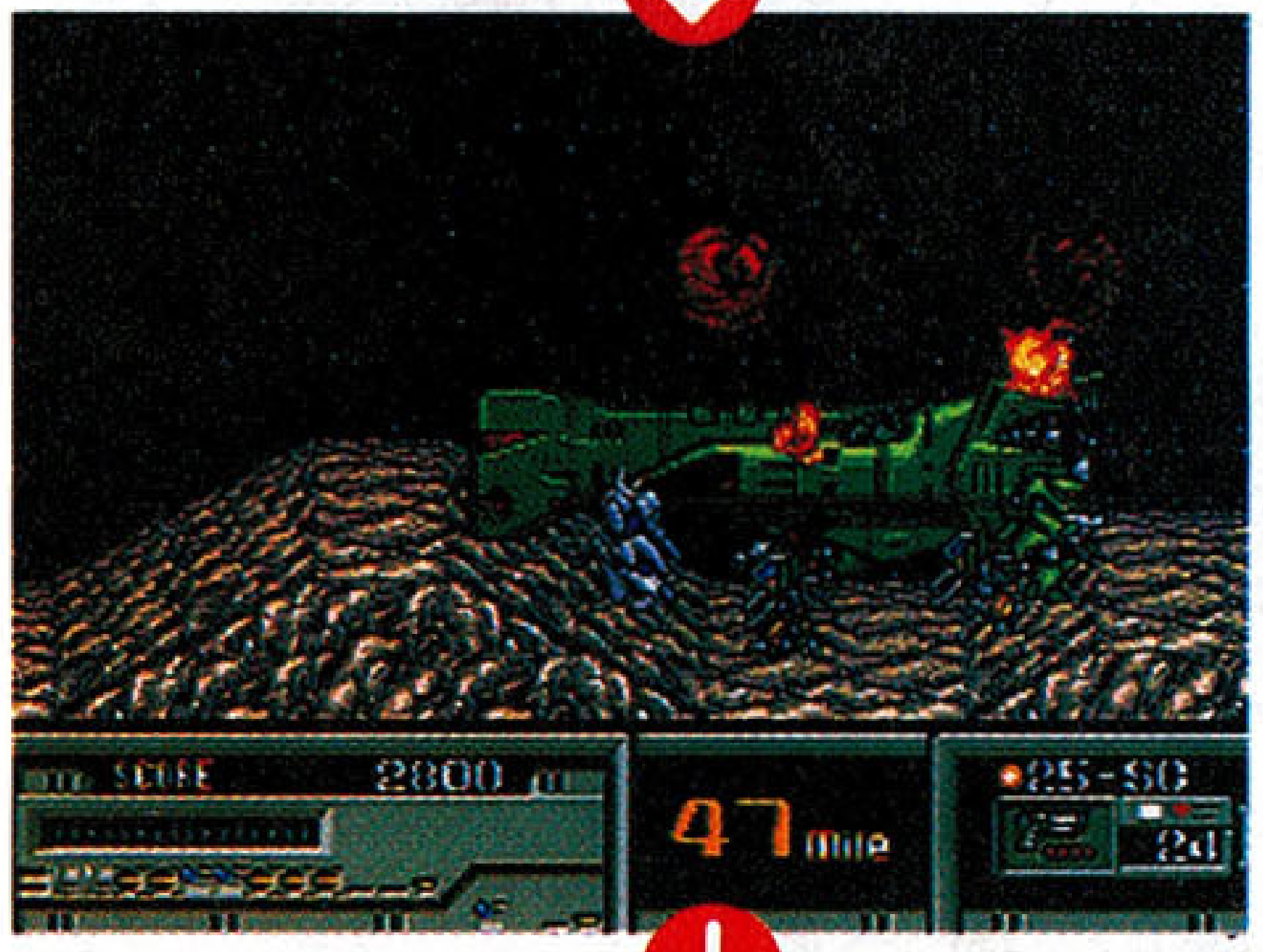
とにかく、1面をクリアしてみよう。このときに敵キャラがたくさん現れるけれど、これらの敵キャラを1つたりとも倒してはいけない。1面の最後に現れる宇宙戦艦だけを倒して、得点が2800点で終わらせよう。すると、次の面から全ての武器が装備されるのだ。

ただし、このウルテクはコンティニューしてしまうと、武器は失われてしまうぞ。このウルテクを使えば、2面からはかなり楽に戦えるはずだ。

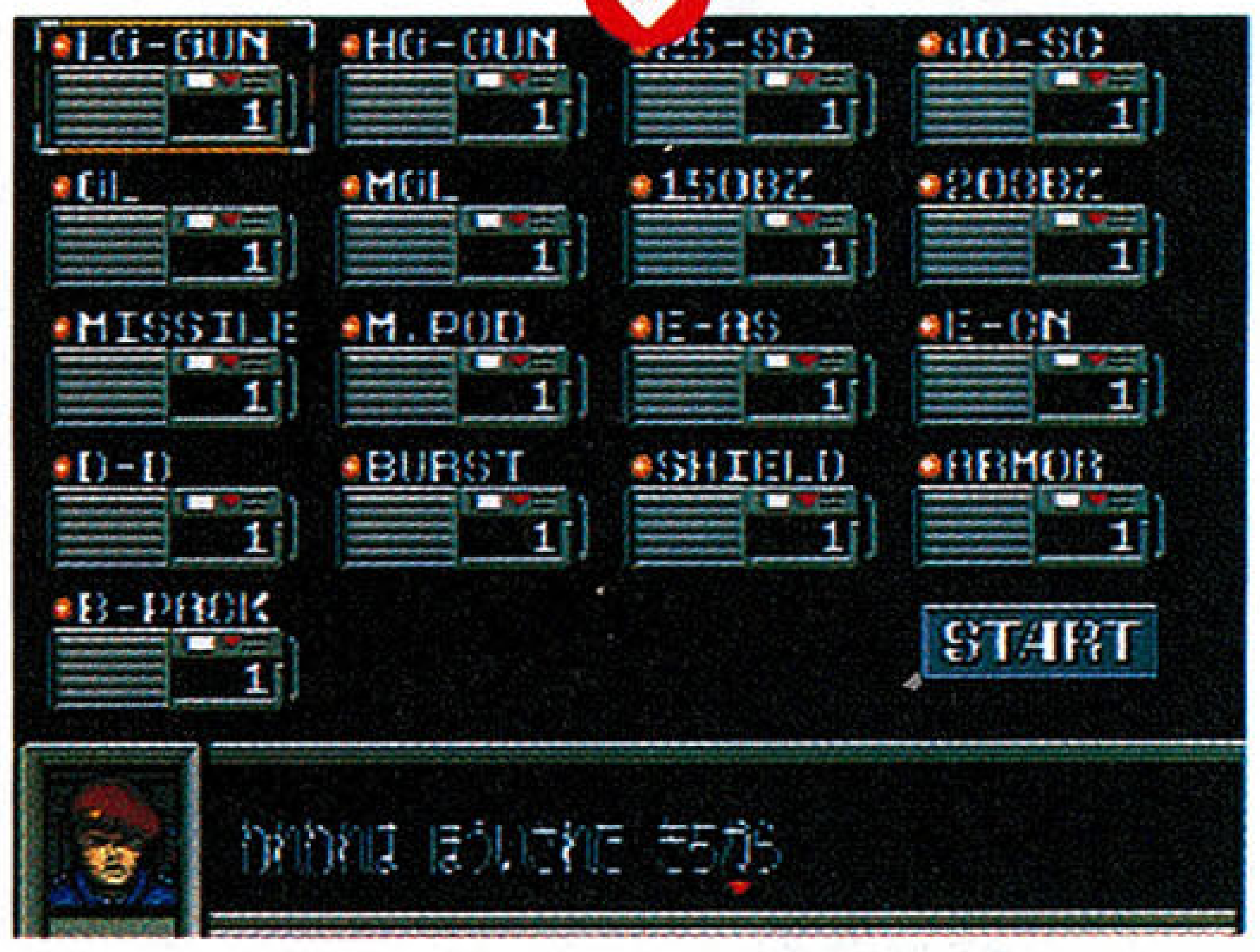
（千葉県／佐藤　満）


SCORE
0
48 mile
25-SG
22

敵キャラを倒さずに進む


SCORE
2800
47 mile
25-SG
20

宇宙戦艦だけを倒そう


LG-GUN 1
HG-GUN 1
25-SG 1
40-SG 1
GL 1
MGL 1
150BZ 1
200BZ 1
MISSILE 1
M.POD 1
E-AS 1
E-CN 1
D-D 1
BURST 1
SHIELD 1
ARMOR 1
B-PACK 1
START

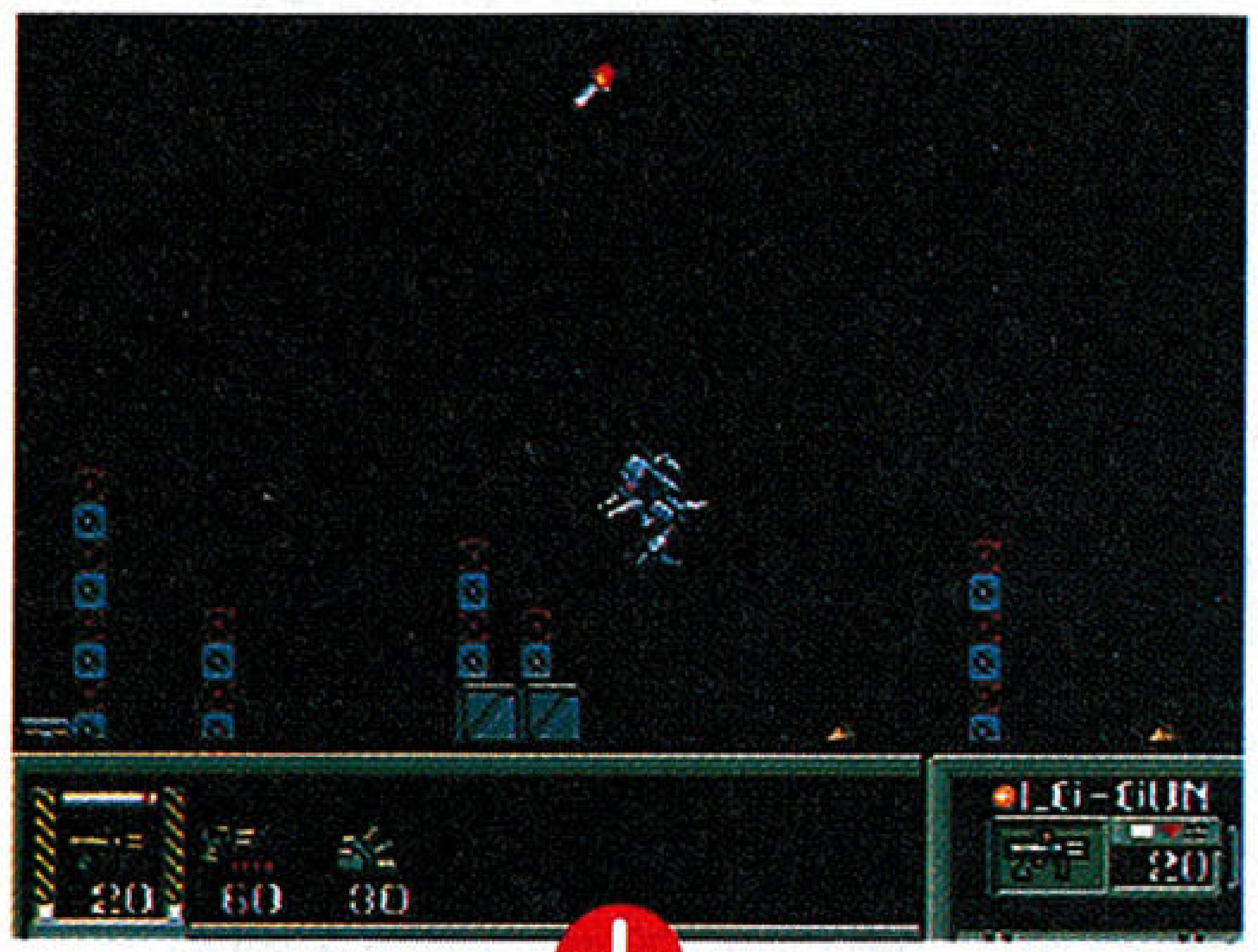
いきなり武器がフル装備になるぞ

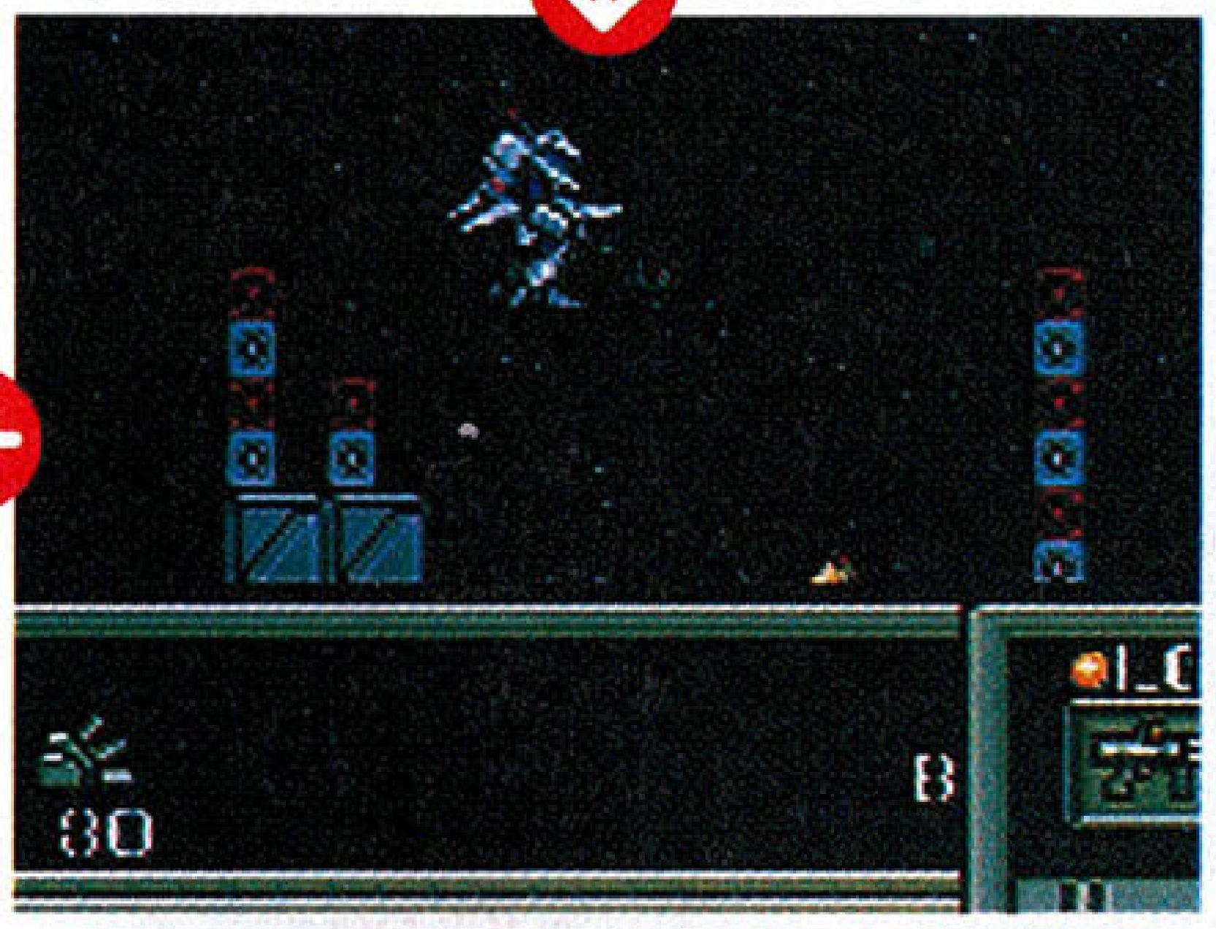
腕の動かし方を変更

ゲーム中にポーズ状態にして、AとBボタンを押しながらCボタンを押してみよう。すると、ゲーム中にAIMING MODE（腕の動かし方）を変更できるぞ。

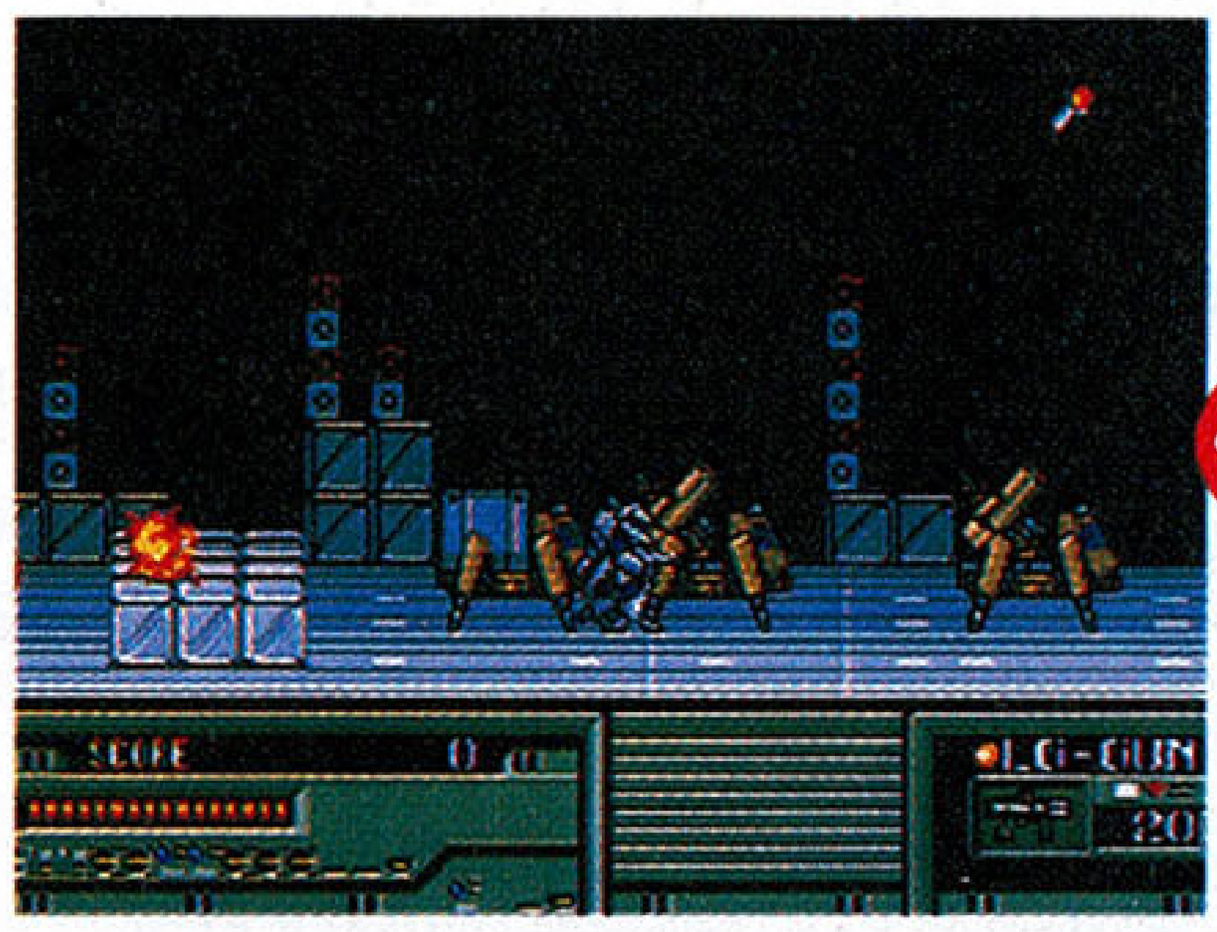
（愛知県／高杉秀一）

ゲーム中にポーズをかけて、コマンドを入力しよう


LG-GUN
20
20
60
30



すると、この画面に

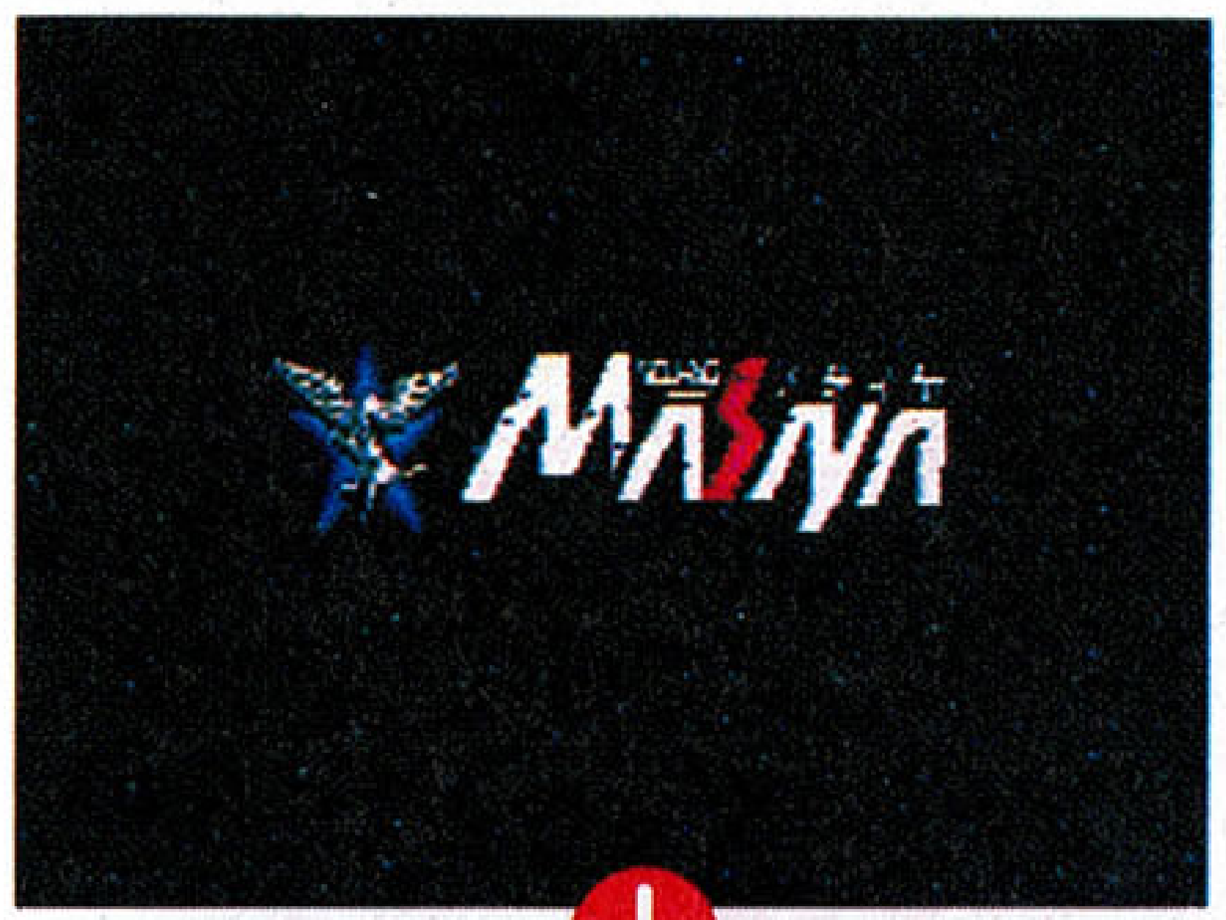

SCORE
0
LG-GUN
20

ゲーム中に変更することができるぞ

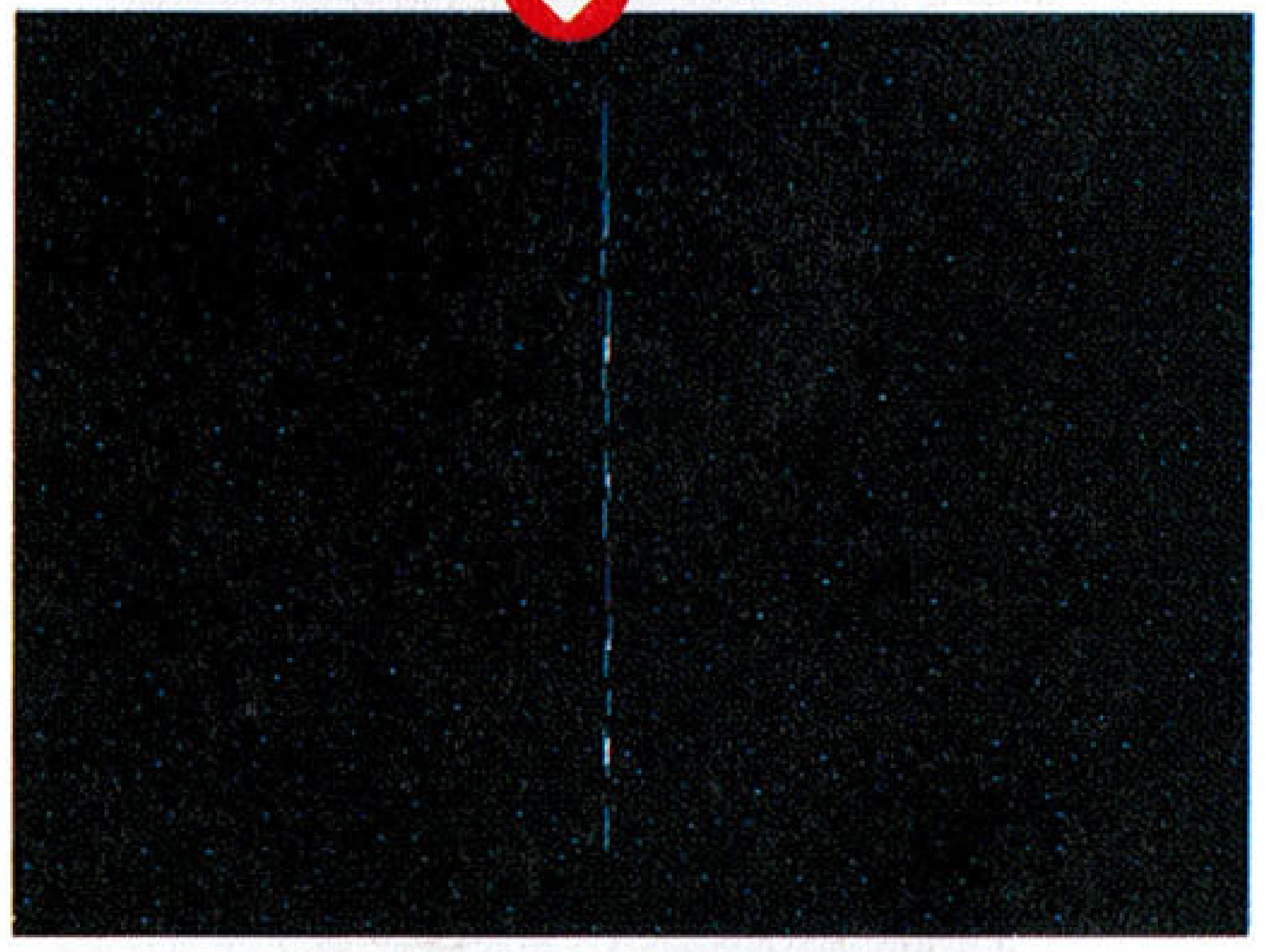
ロゴが大回転する

このゲームでは、電源を入れたりリセットをすると、メサイヤのロゴが回転するよね。このときにパッド2にパッドを入れて、方向ボタンの右上とAとCボタンを同時に押してみよう。すると、メサイヤのロゴを方向ボタンで自由に回転させることができるのだ。ゲーム進行には全く何の役にもたたないけれど、暇なときにはやってみよう。

（静岡県／猿渡勇一）



ロゴの回転中に、コマンドを入力しよう



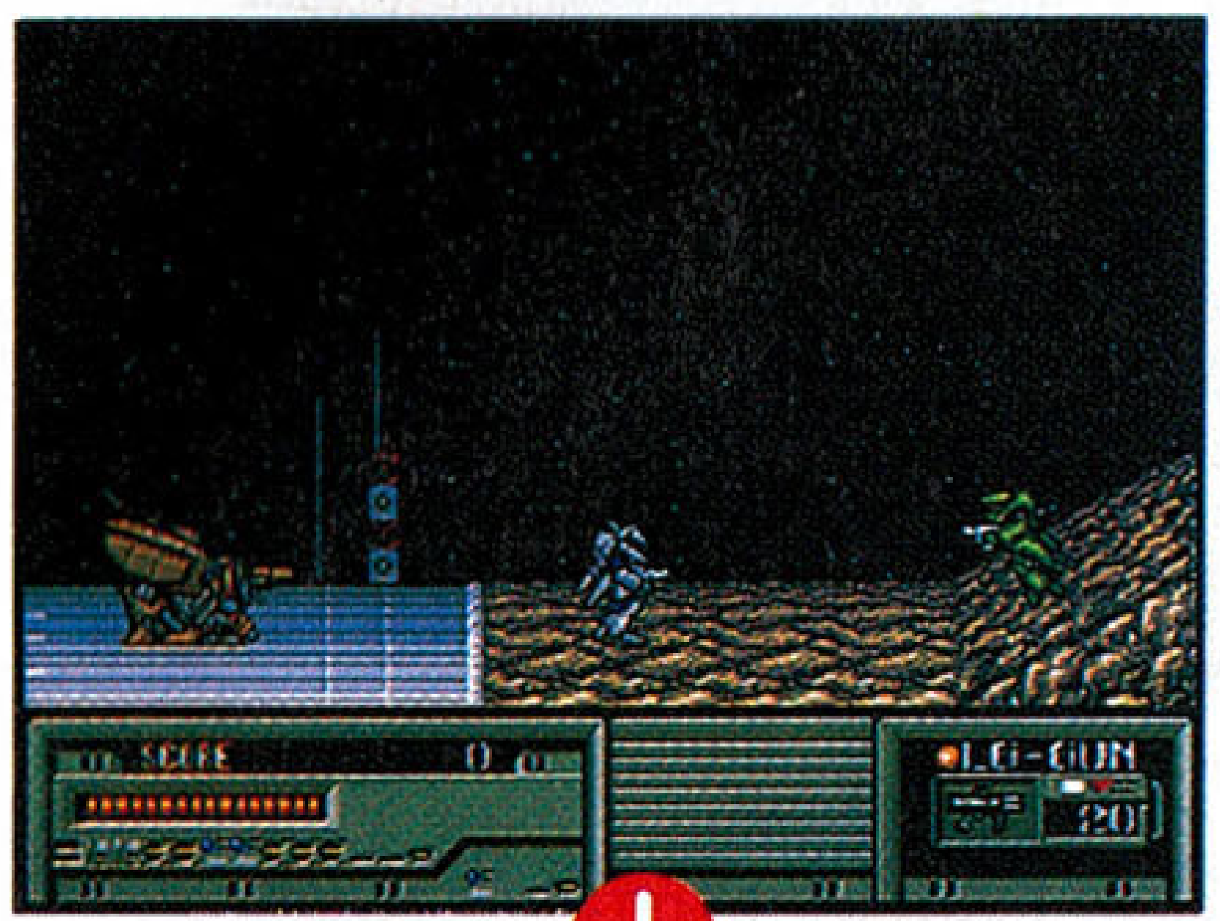
自由に動かすことができるぞ

敵キャラで対戦？

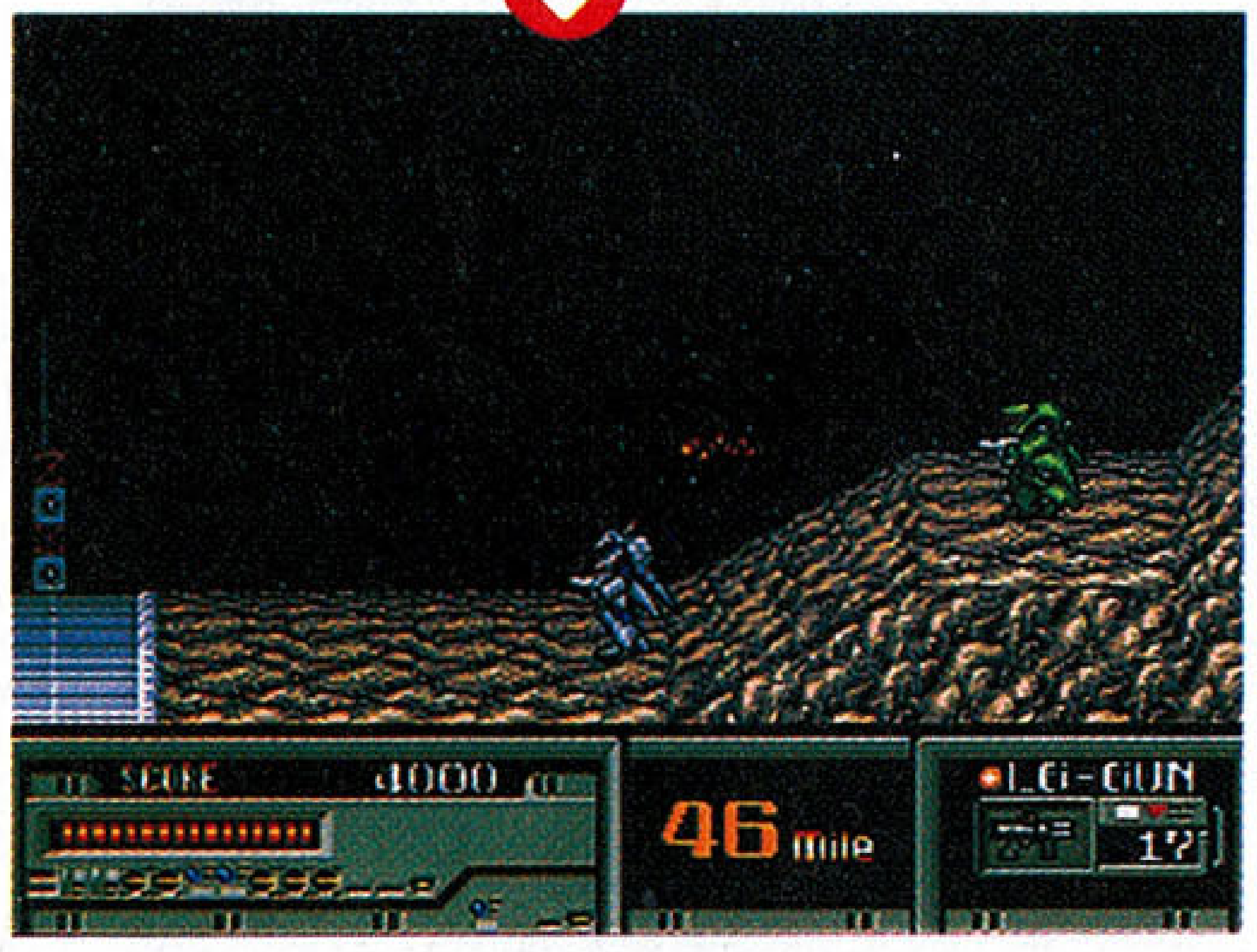
1面などに現れる敵キャラのデッグを使って、対戦モードもどきができるぞ。

やり方は、デッグの登場する面で、パッド2に差してあるパッドのスタートボタンを押してみよう。すると、次に現れるデッグをパッド2を使って操作することができるのだ。このウルテクを使えば、対戦モードのようなゲームを楽しめるぞ。

（奈良県／森下健一）


SCORE
0
LG-GUN
20

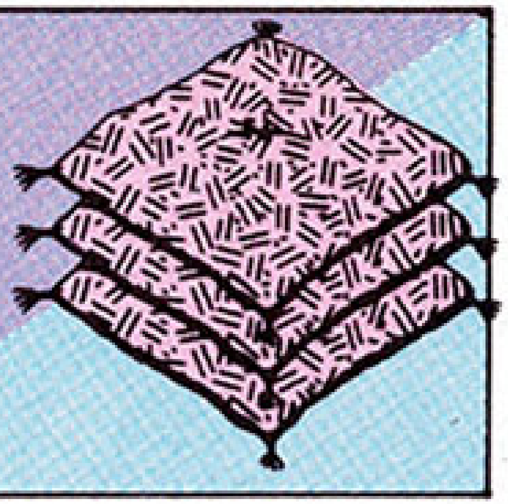
デッグのいる面でスタートを押そう


SCORE
4000
46 mile
LG-GUN
17

デッグをパッド2で操作できるぞ

重装機兵レイノス

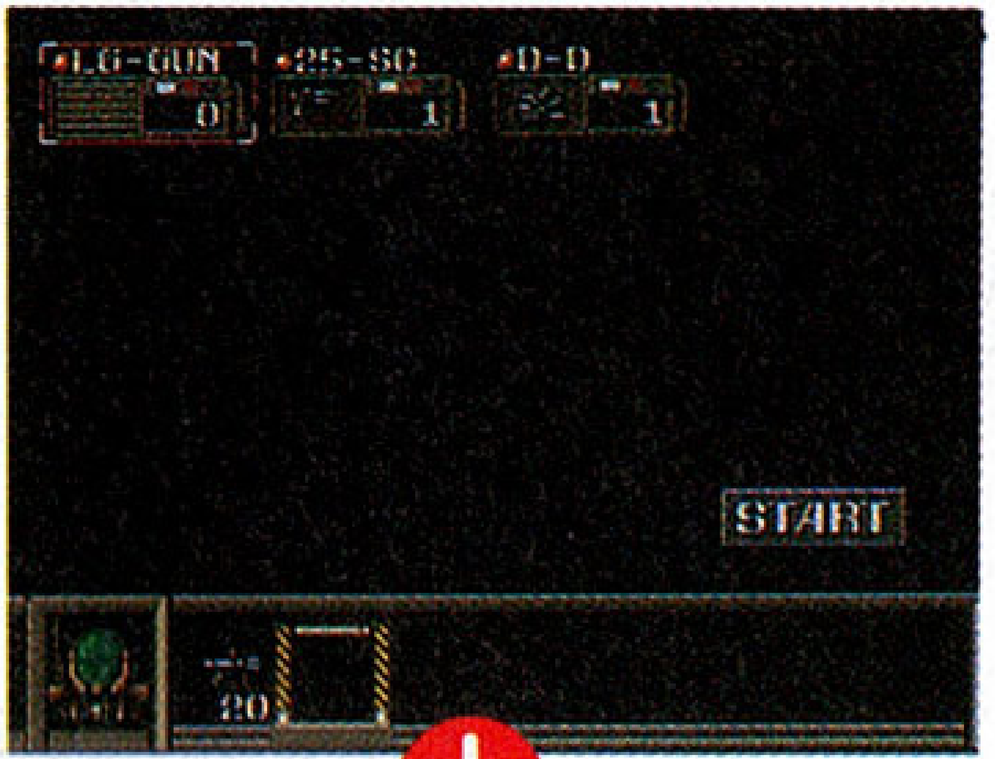
数字当てゲーム

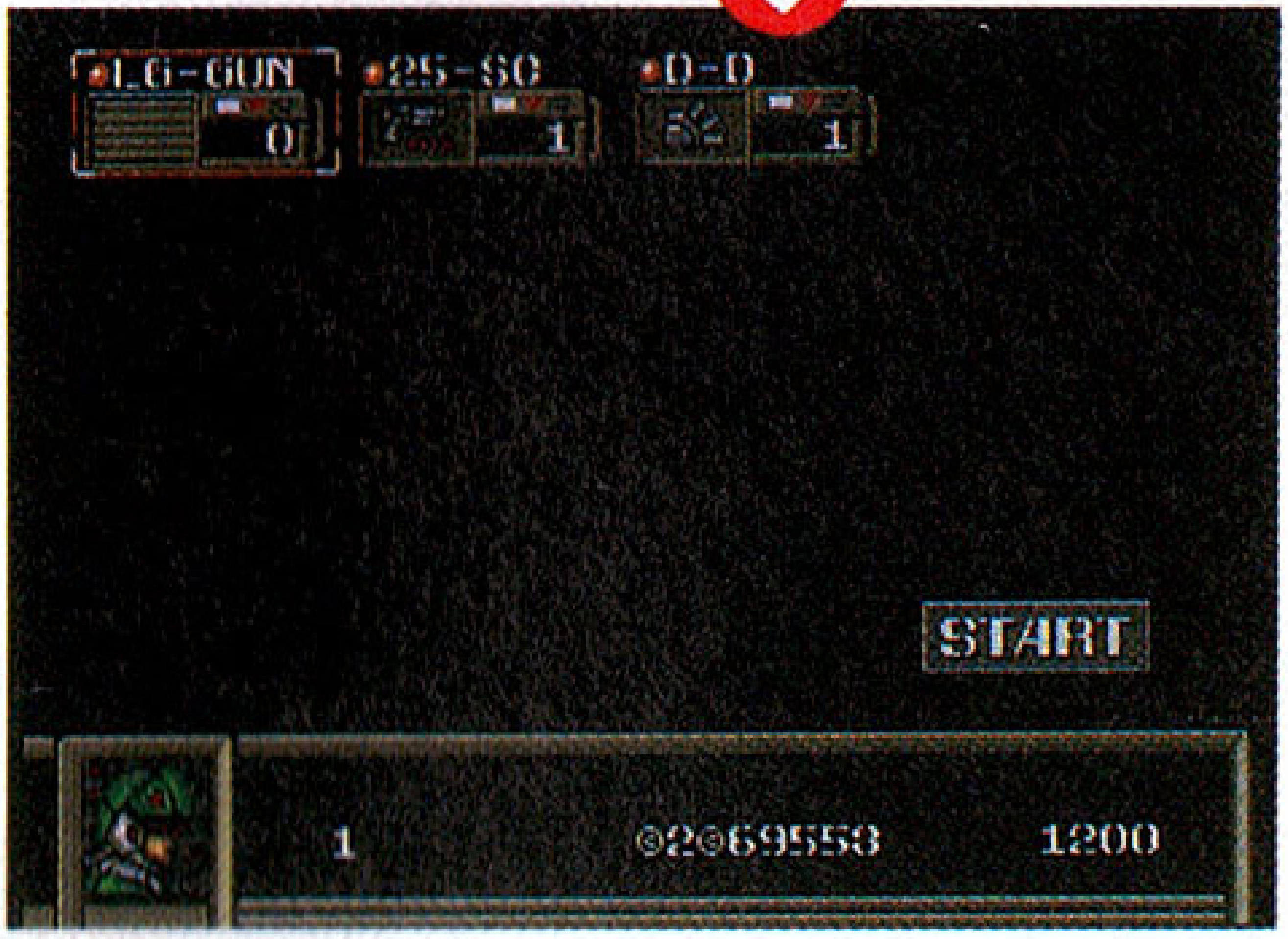


なんと、レイノスに隠しゲームがあったのだ。方法は、ステージ1の武器選択画面で、Aボタンと Cボタンを押しながらスタートボタンを押し、スタートボタンをはなした後も、しばらくAボタンとCボタンを押し続けているとはじまる。

これは方向ボタンで左から攻めてくる数字を合わせて消していくんだ。（埼玉県／岸本孝一）

➡AとCをずっと押しながら、スタートを1回押す


LG-GUN
0
25-SC
1
D-D
1
START
20


LG-GUN
0
25-SC
1
D-D
1
START
1
©2©69558
1200

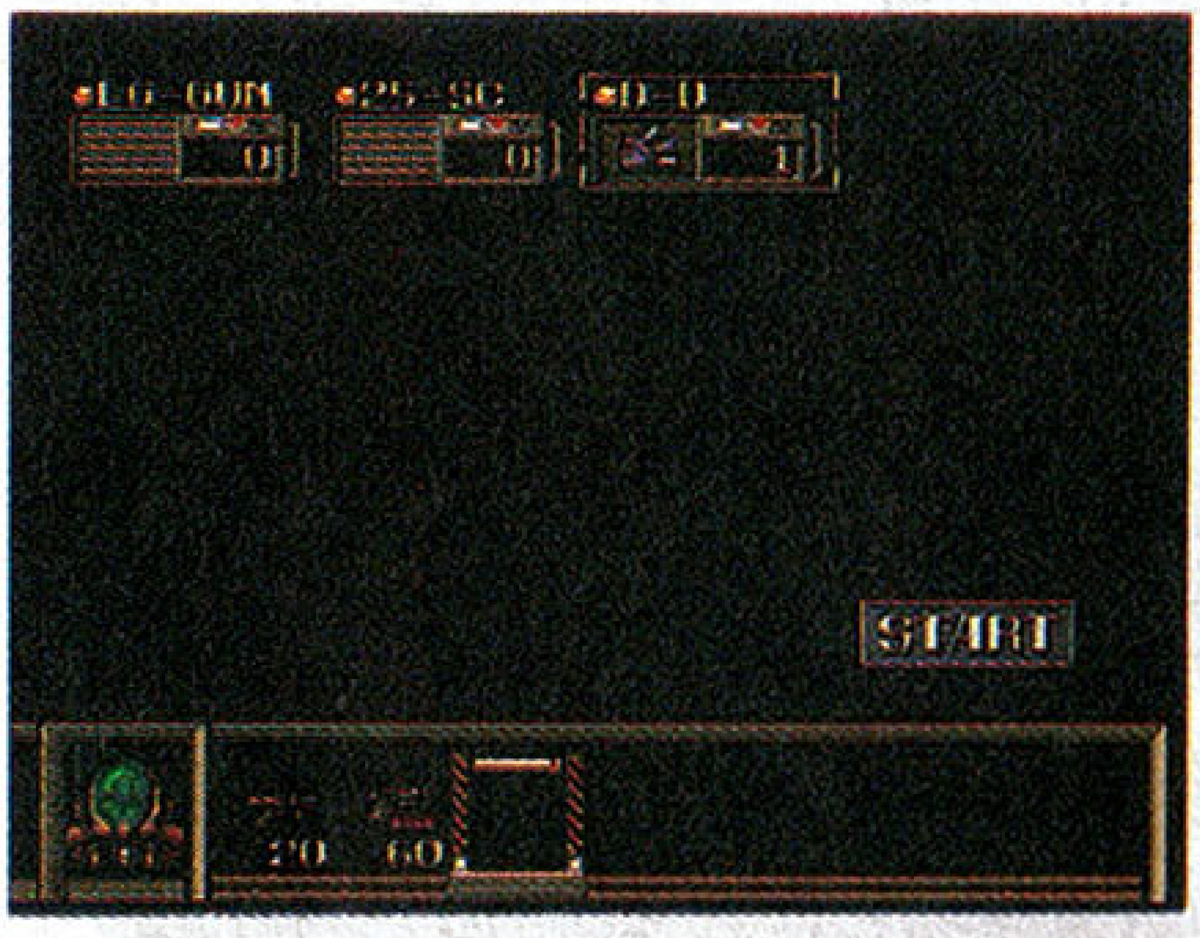
⬆昔のゲーム電卓みたいなゲームだ。こんな物を隠しているとはイカス

重装機兵レイノス

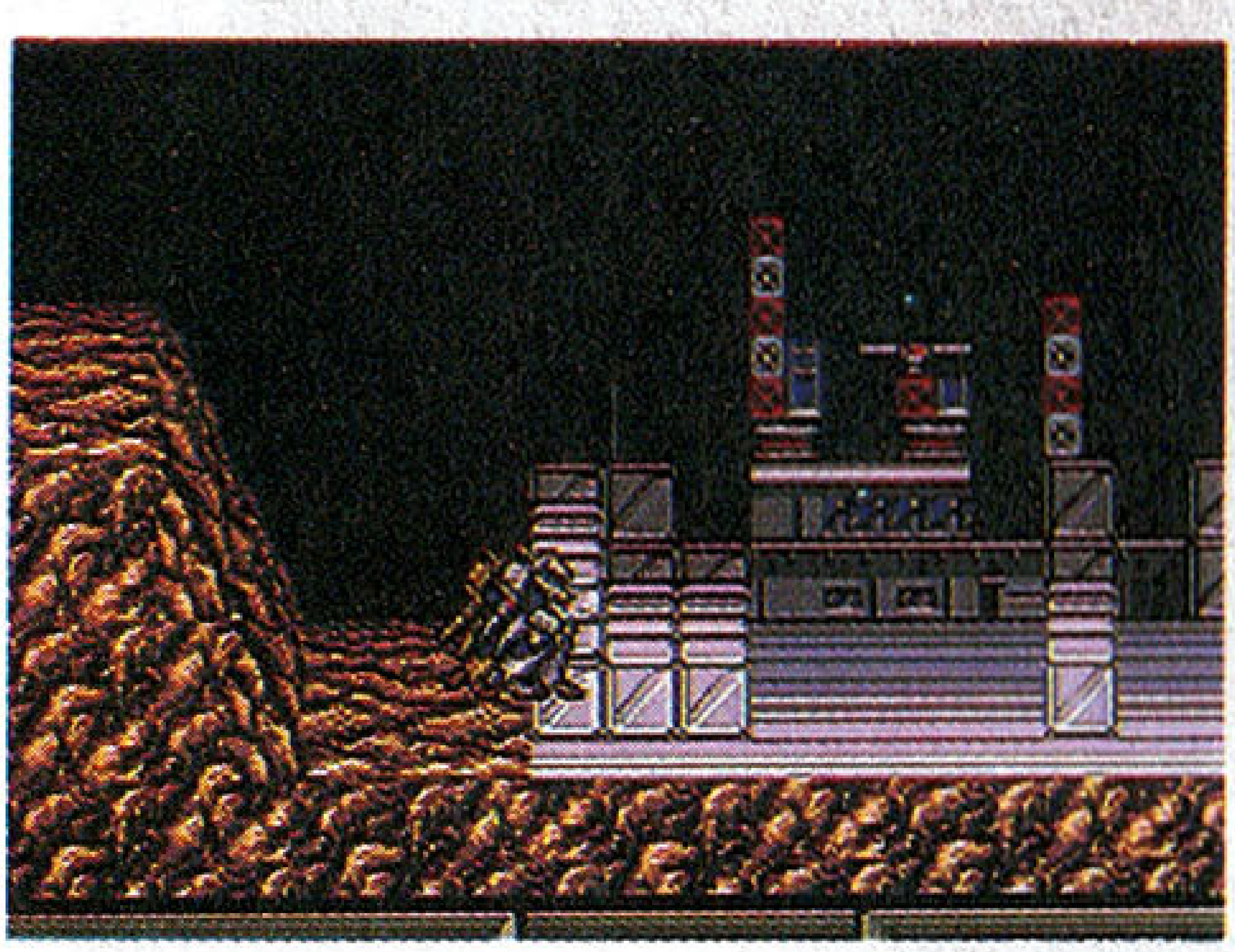
ステージ1の敵の大型突撃艦が倒せない。

（山形県／原田洋典）

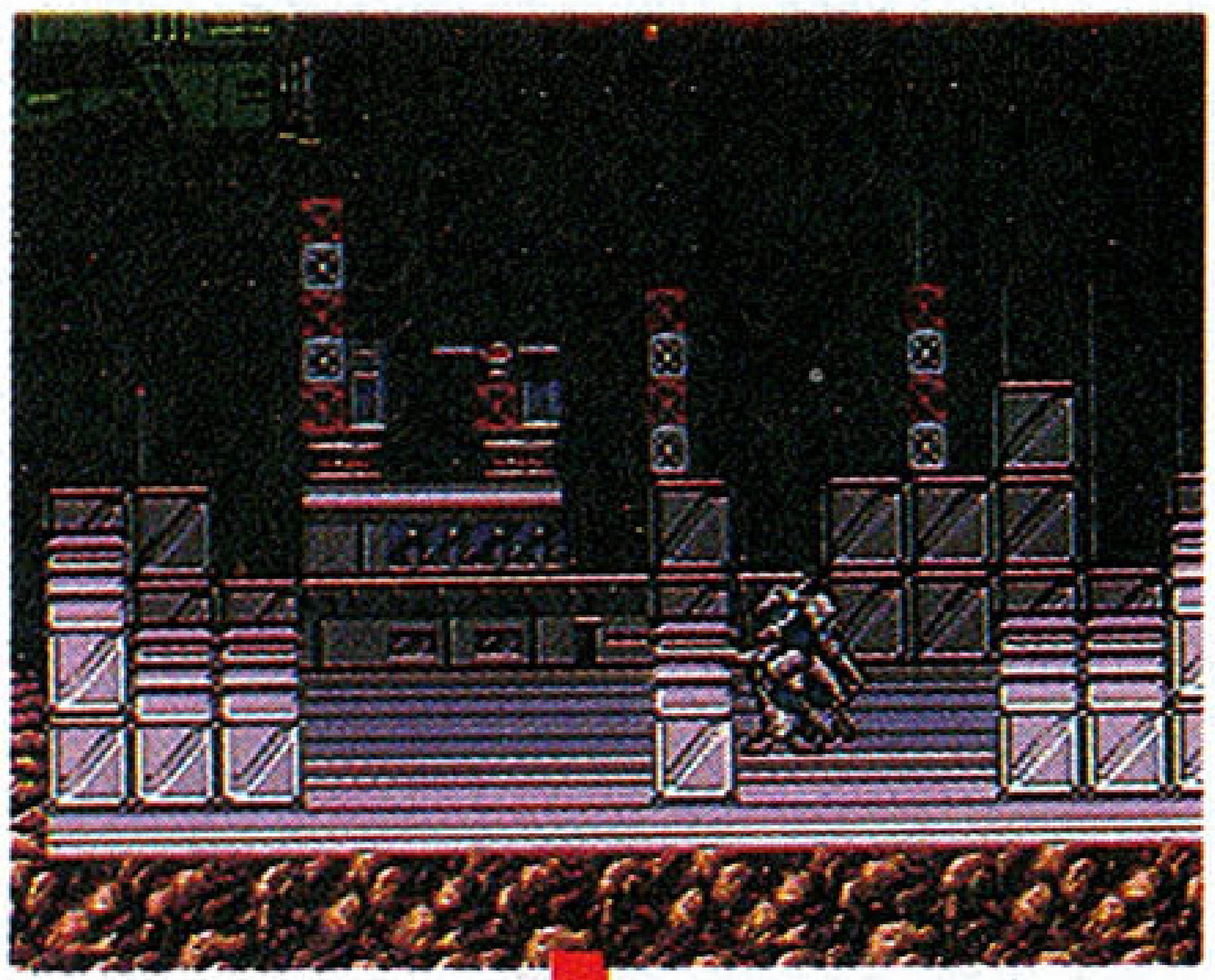
ステージ1は武器を3つ全部を持つようにしよう。そして、途中の味方の基地まで進む。ここの左の壁にぴったりと自機をくっつけよう。すると、右からの攻撃を完全に防ぐことができて、しかも敵への攻撃はできるんだ。ここで、上空に気を付けながら、大型突撃艦がくるのを待つ。やってきたら突撃艦の後ろにまわりこんで、敵が画面から後部が見える位の位置を保ちながら撃ちまくる。しばらくすると撃沈できる。



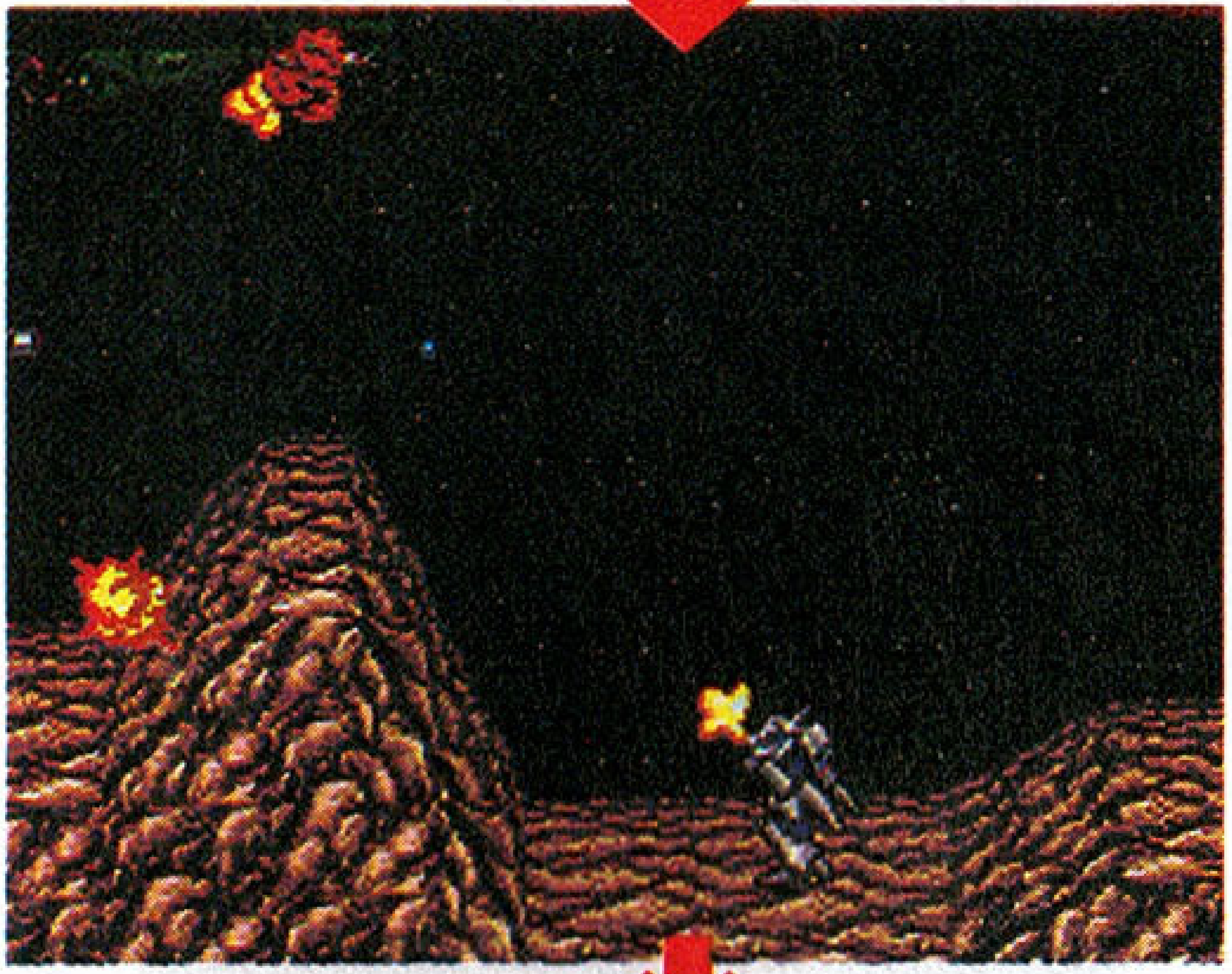
⇨3つ全部持つように

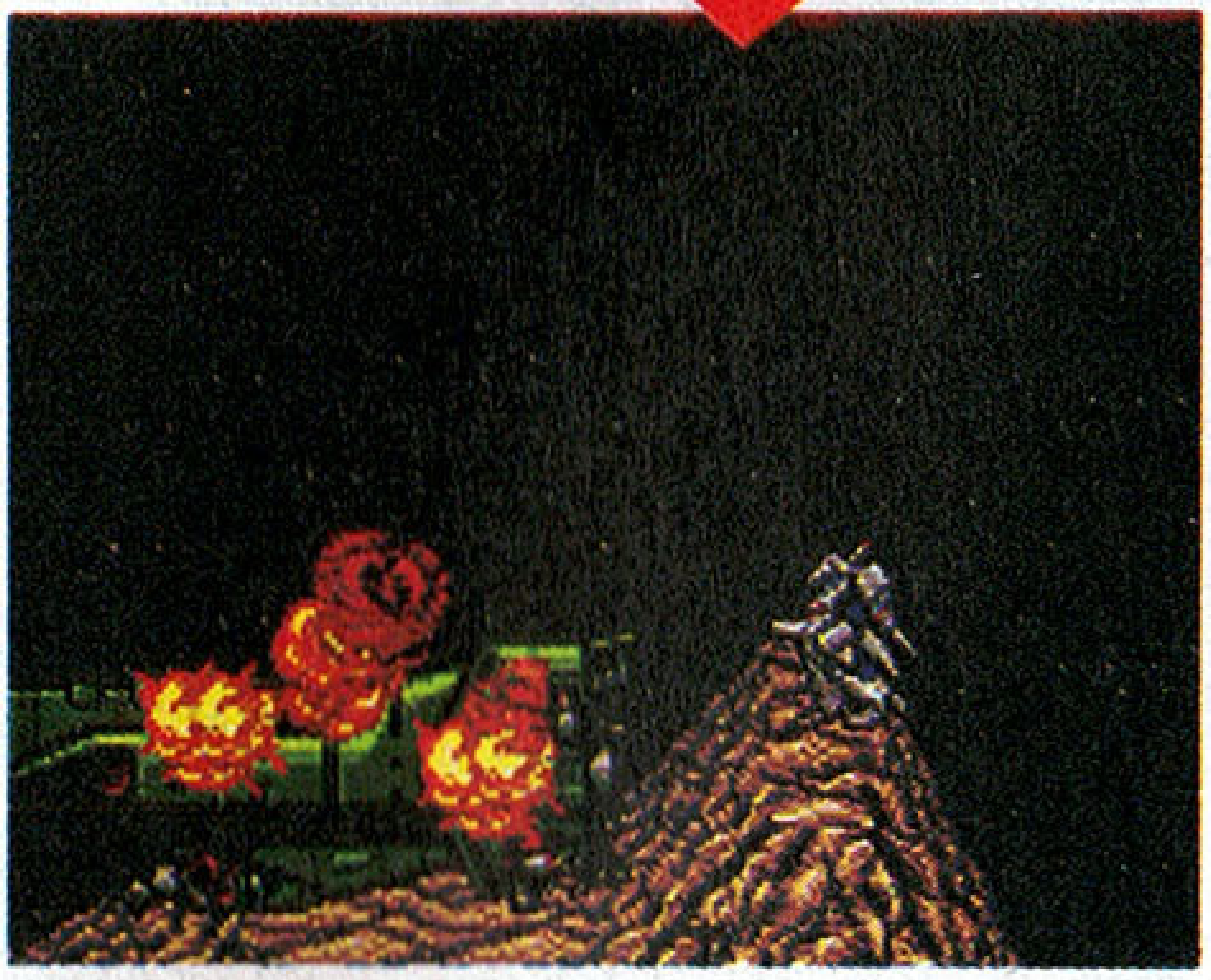


⇧ここは前方からの攻撃を防げる

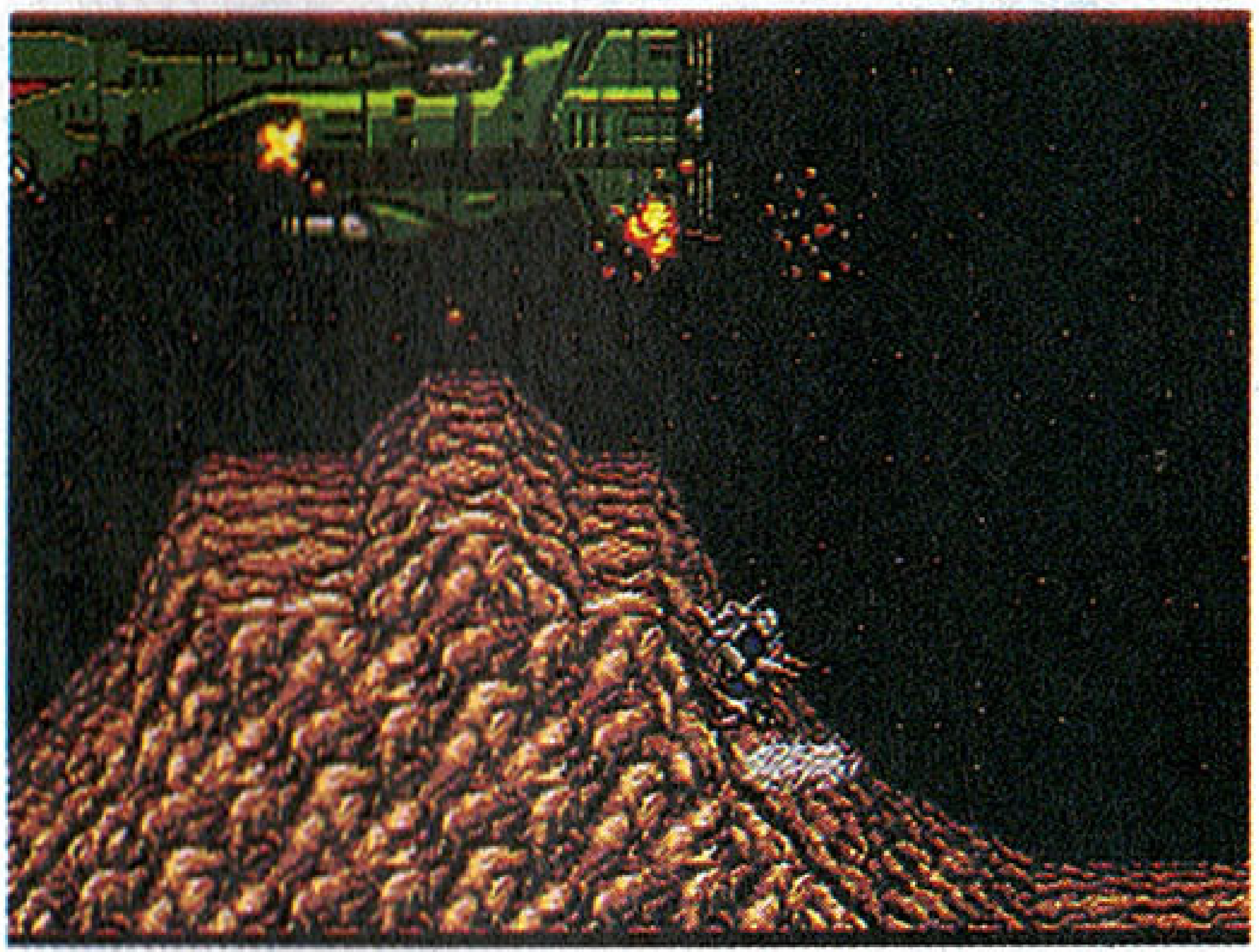


⇨後ろへまわり込むこと
⇩攻撃をうけない





⇦しばらくするとこわれる



⇧ディフェンス・ディスチャージャー（D－D）ならば3発で倒せる

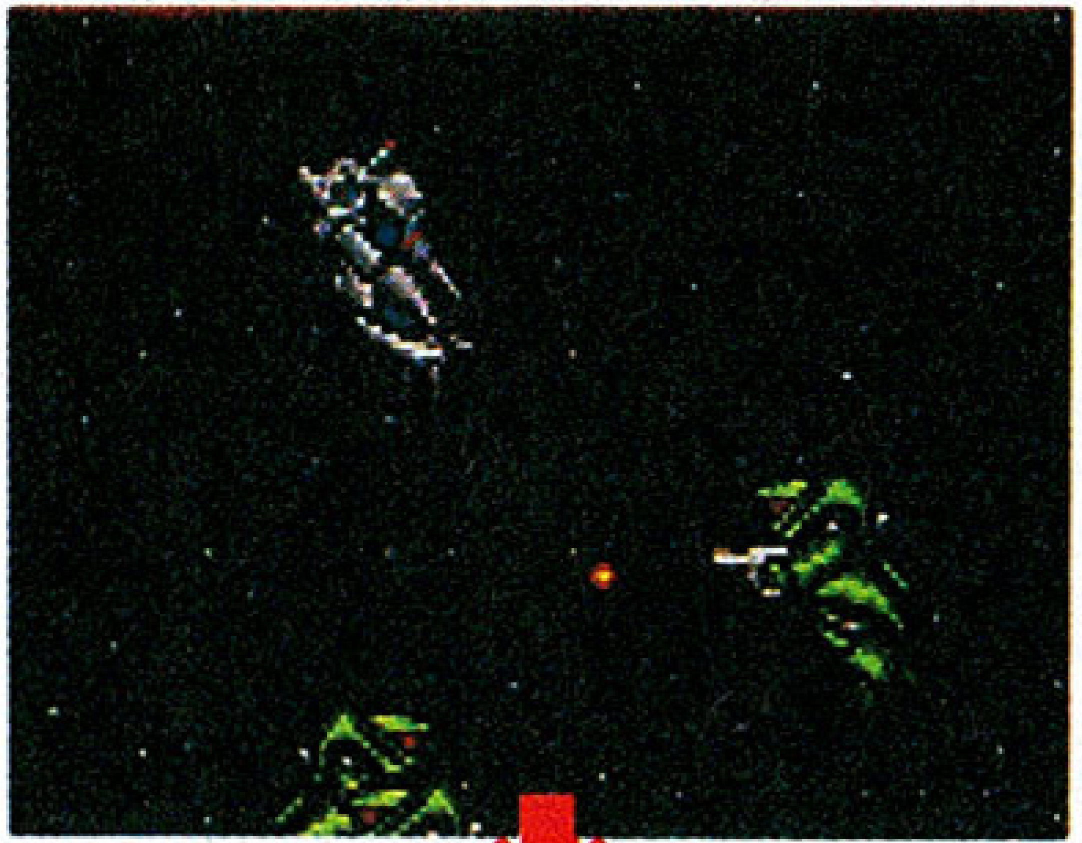
重装機兵レイノス

ステージ3の宇宙空間で慣性が働いてうまく動けない。

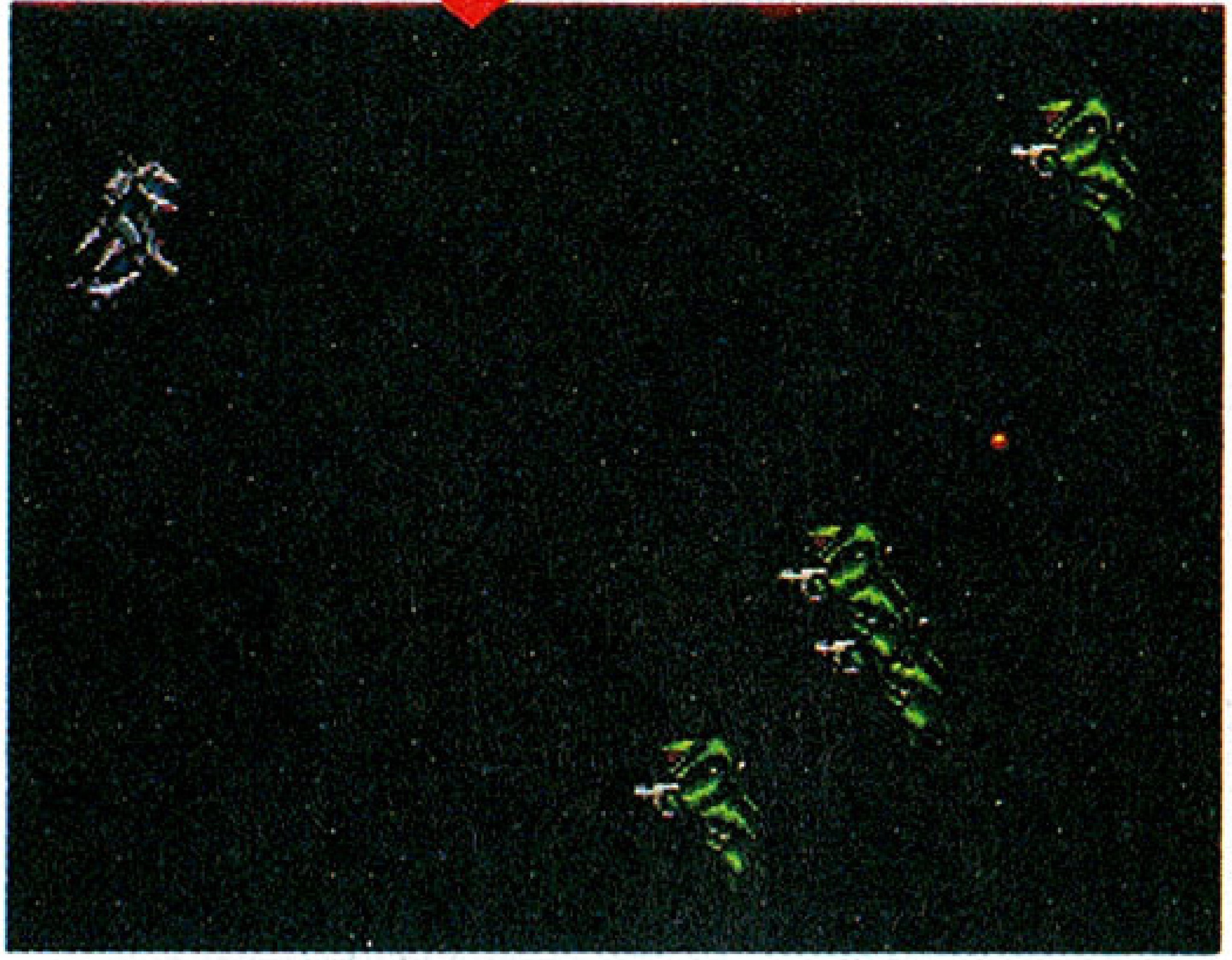
（東京都／鈴木真介）

宇宙空間は慣性が動くので動きづらく、しかも敵がわらわら出てくる。でも、この慣性をうまく利用した攻撃方法があるんだ。

まず、自機を斜め上に移動させて敵を引きつけておく。そして、方向ボタンの反対側を押して自機の向きを変える。すると、後ろに逃げながら攻撃するという形になる。そのままで撃ちまくっていればOK。



⇦敵をどんどん引きつけておく。攻撃をうけても、ここはがまんだ



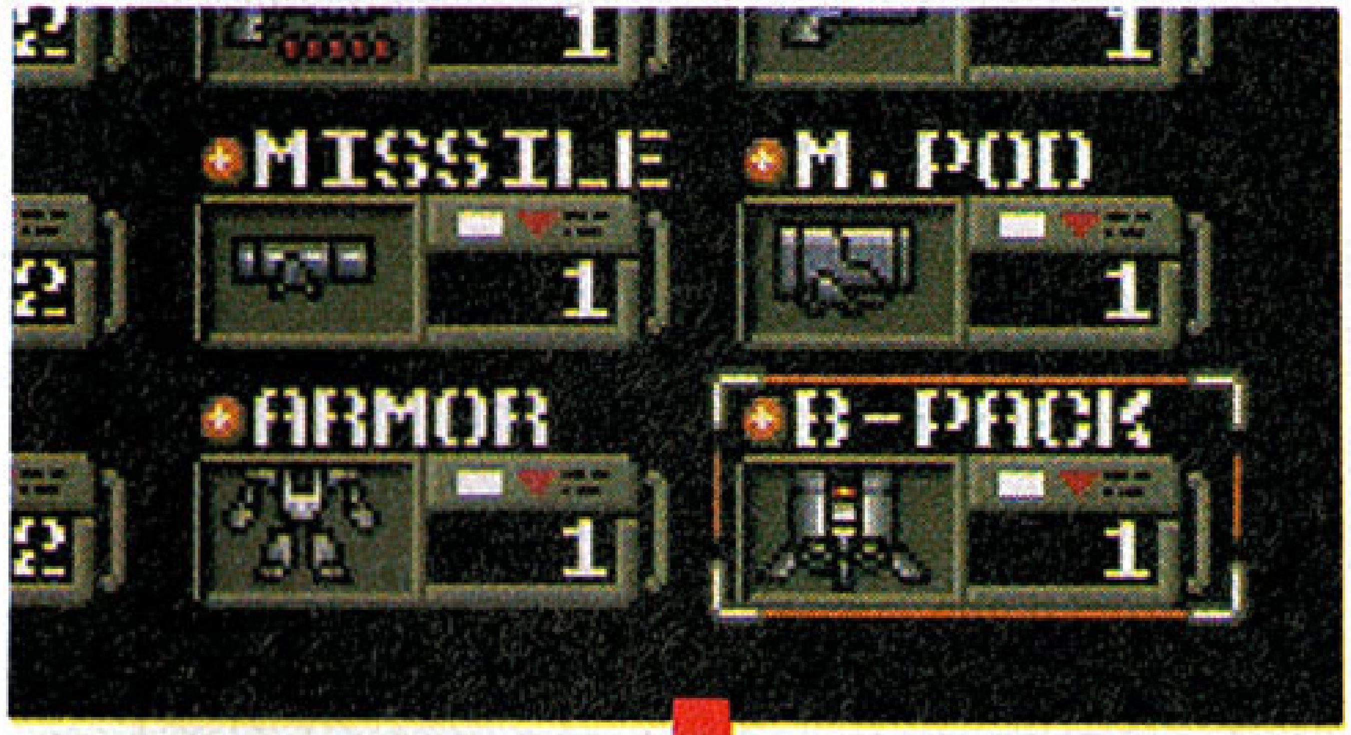
⇧反対側を向いて一気に反撃開始だ!!

重装機兵レイノス

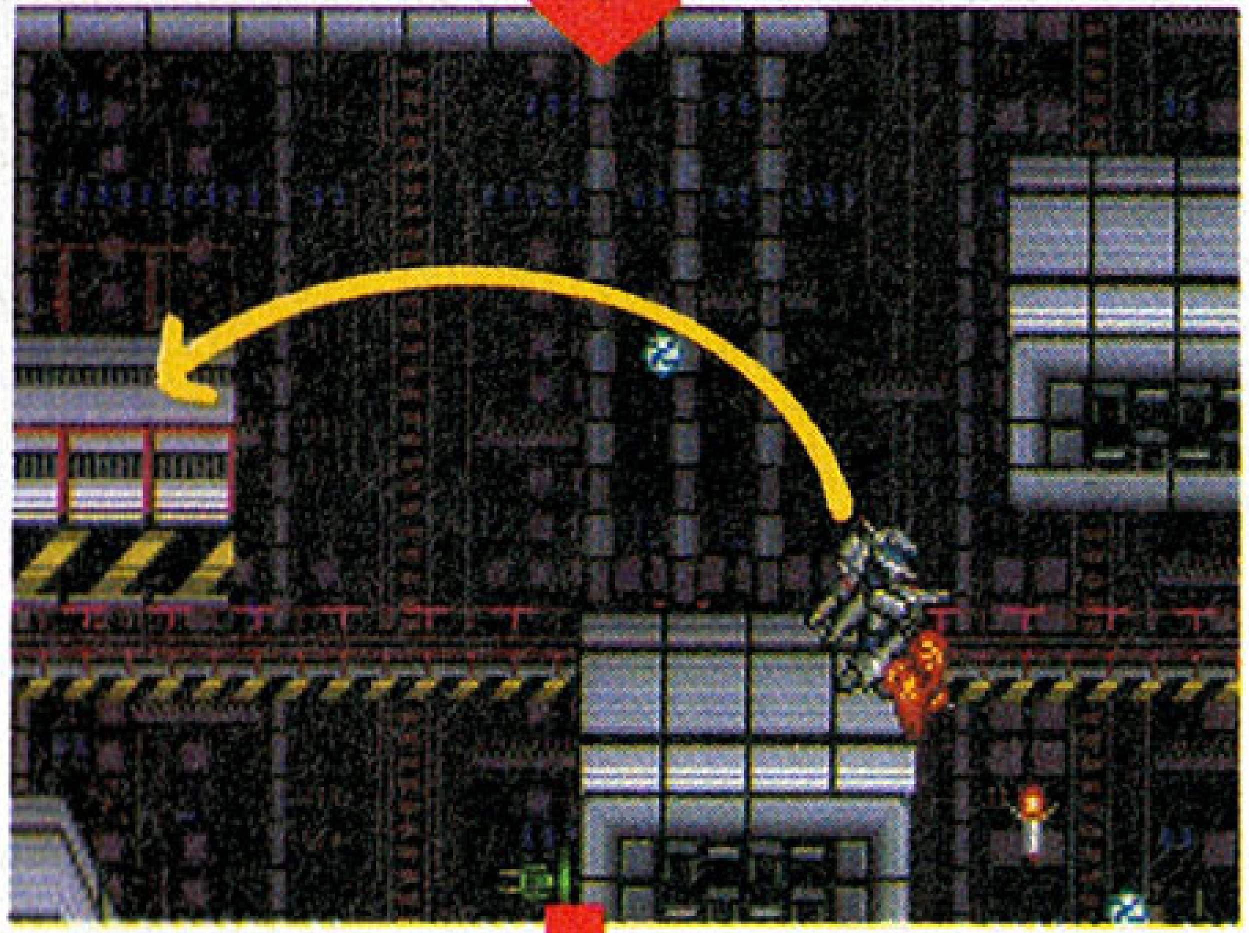
ステージ4の重力炉が破壊できない。どうすればいいのか。

（埼玉県／鳥居卓也）

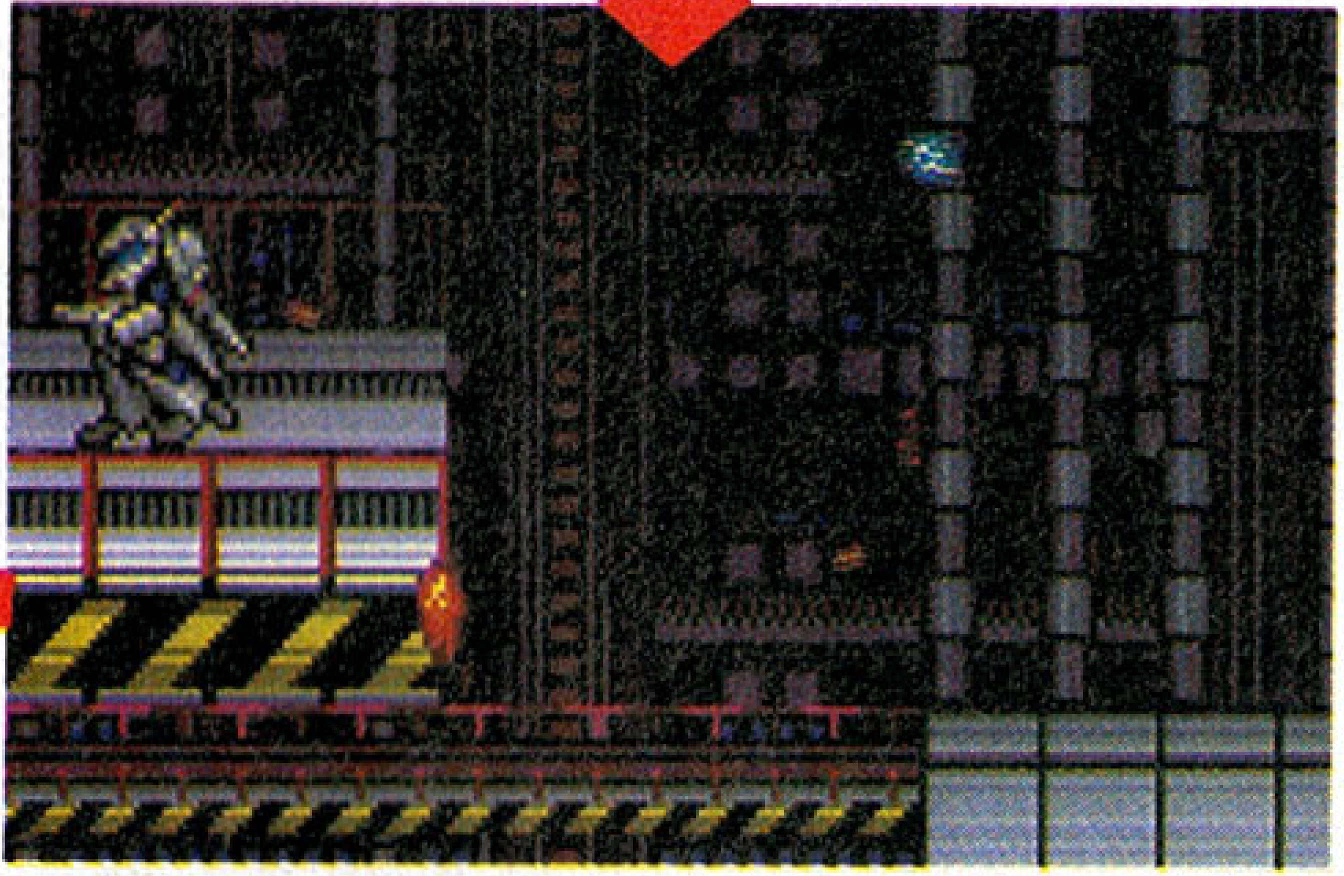
B－PACKとM．PODが必要だ。破壊の方法は、まず、動力炉の左上のブロックに移動し、M．PODを使って攻撃する。一度攻撃したら左上のブロックに移動する。この場所でジャンプすれば、敵の攻撃には当たらない。あとは、この繰り返しで楽に倒せる。


MISSILE
M.POD
ARMOR
B-PACK
1
1
1
1

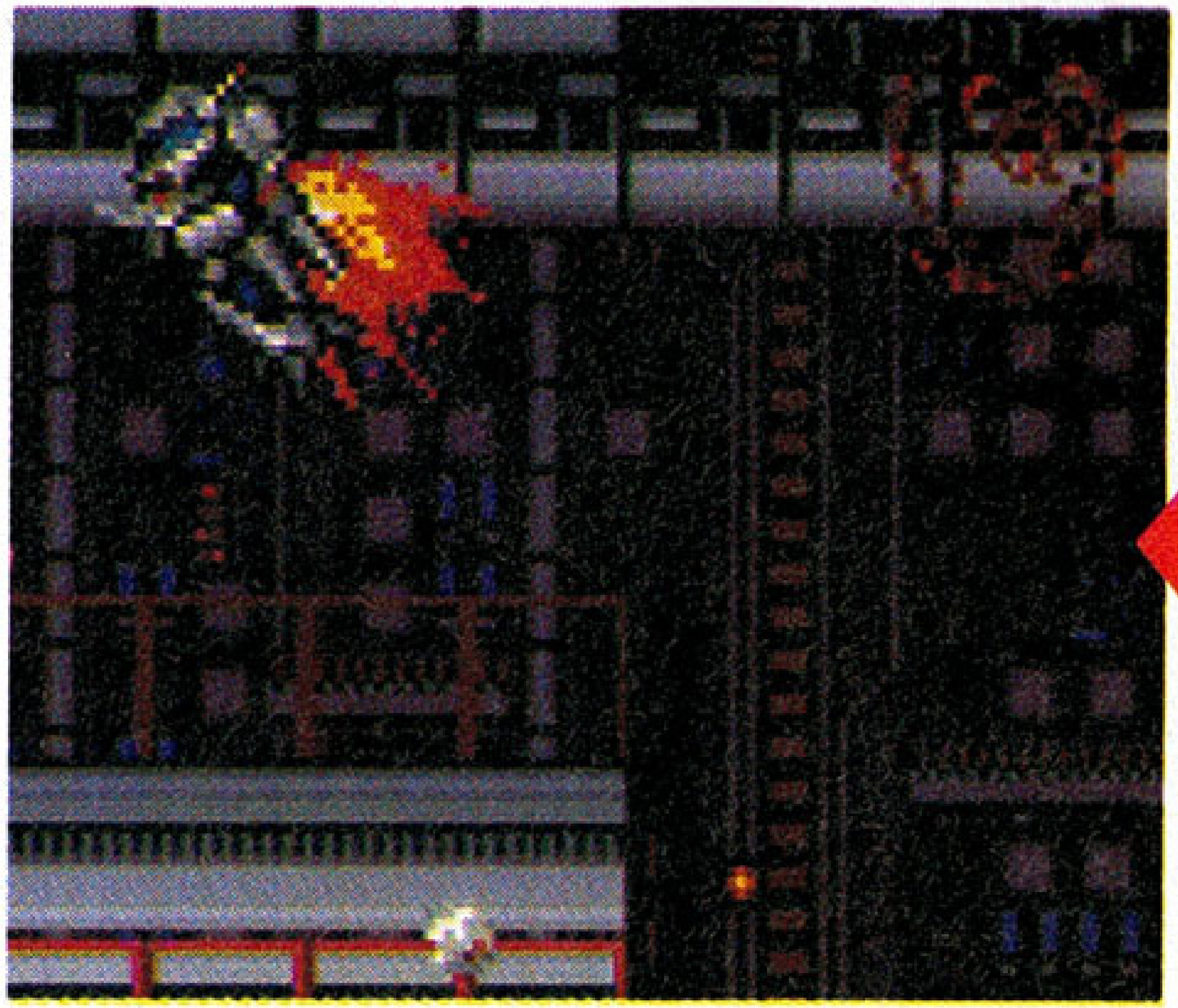
B－PACKとM．PODが必要



一発撃ったら、移動だ



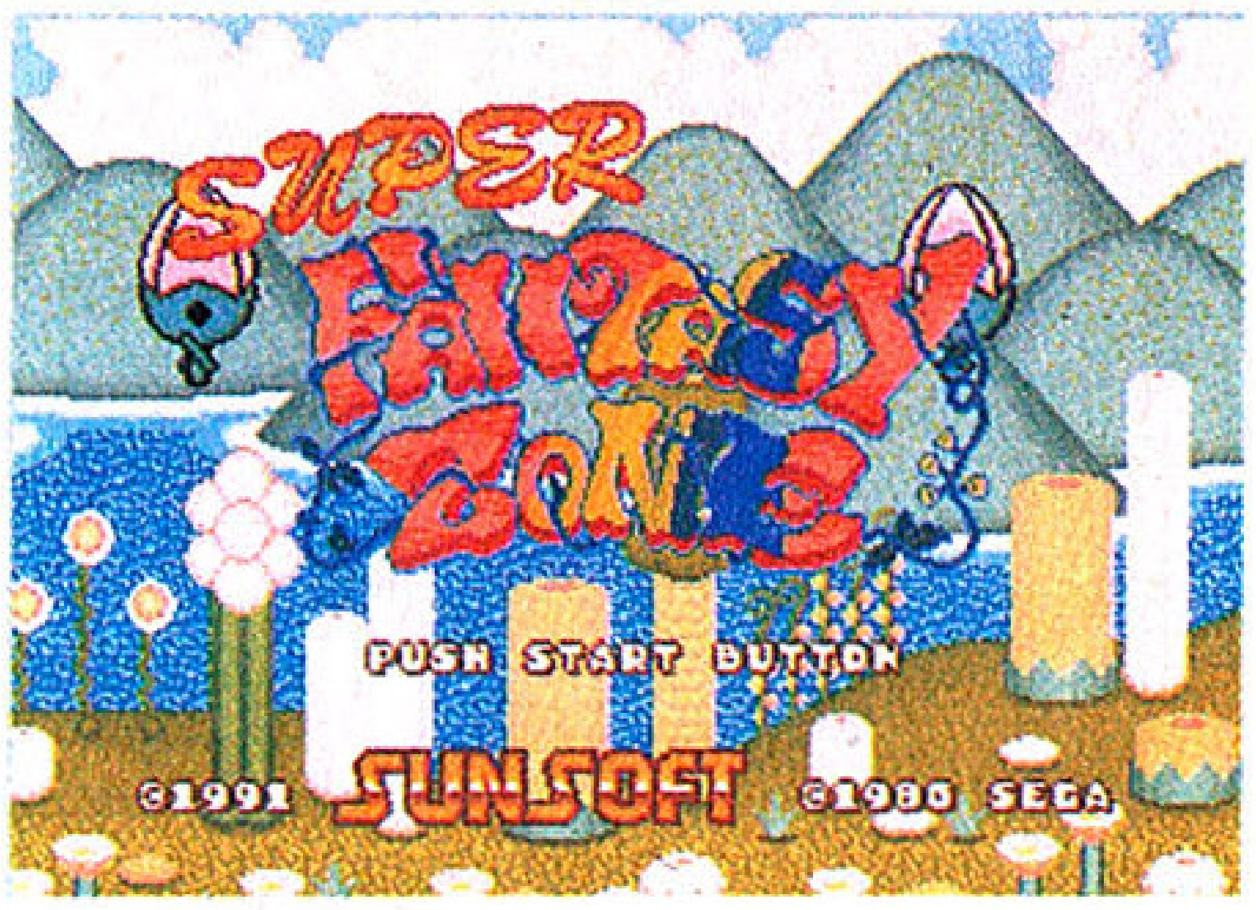
敵の攻撃に当たるとかなりのダメージを食らうので要注意



ジャンプして避けるのだ

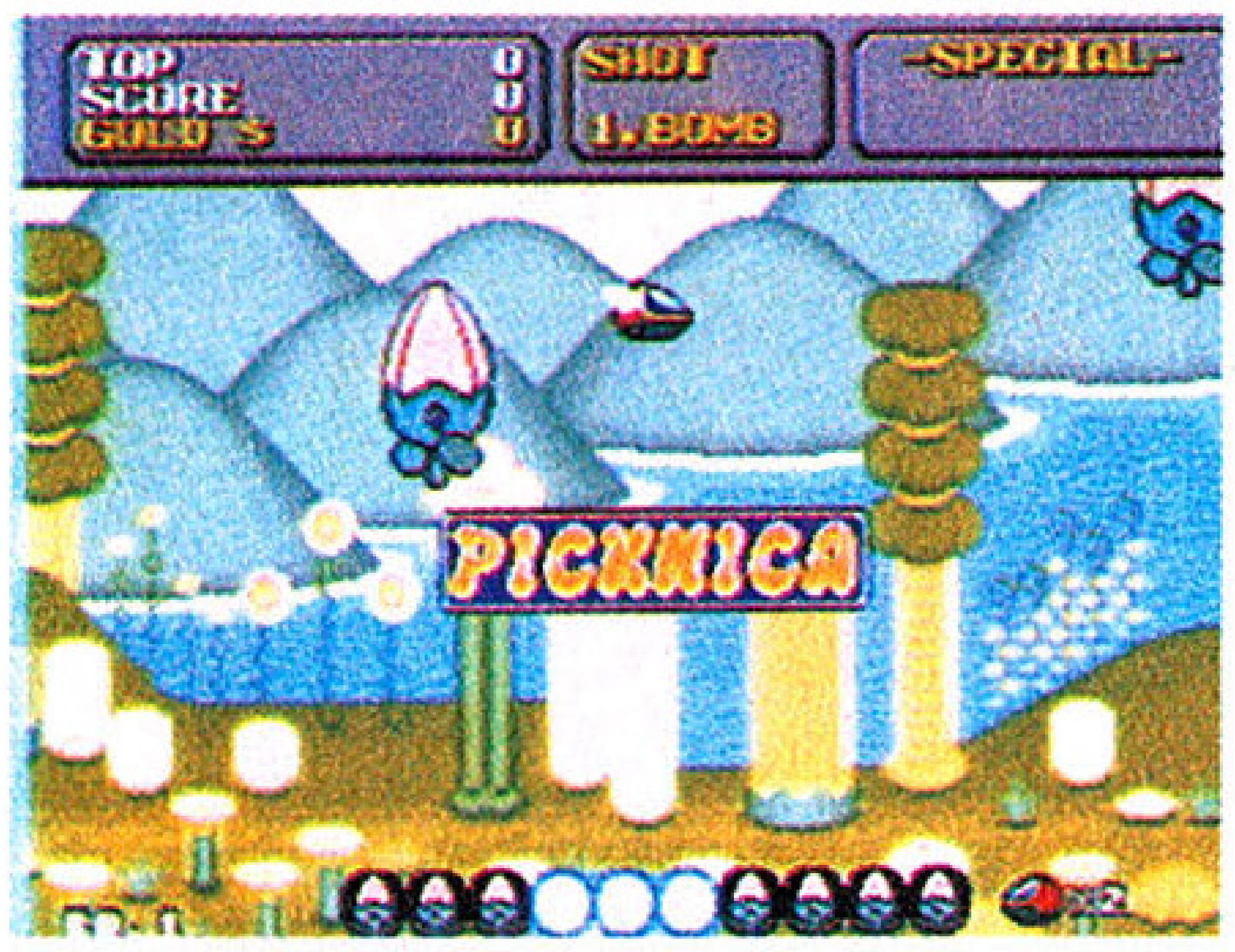
スーパーファンタジーゾーン

サン電子／12月下旬発売予定／6,800円／ＳＨＴ／８Ｍ


SUPER FANTASY ZONE
PUSH START BUTTON
©1991 SUNSOFT ©1986 SEGA

あのオパオパが最新装備で帰ってきた!!

かねてからメガドラの移植希望ソフトの上位にランキングされていた「ファンタジーゾーン」が、ようやく移植された。しかもオリジナルの作品としてだ。制作したのはこのシリーズの移植には定評のあるサン電子。これは期待せずにはいられないといったところだね。そんじゃ、パーッと紹介して行くぞ！

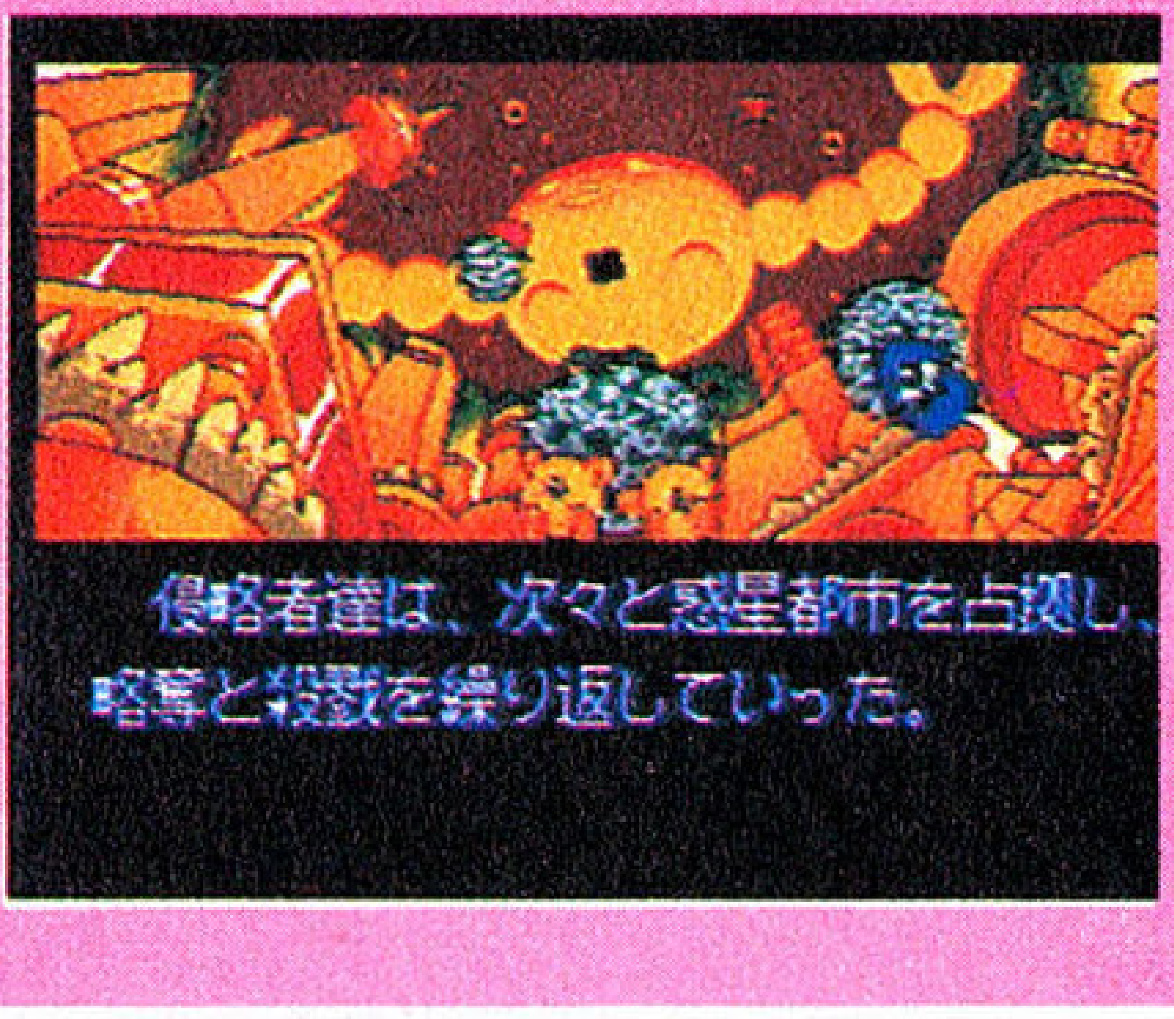

TOP
SCORE
GOLD
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
PICKNICA

ご覧のようにステージは、またまたファンタジー。とにかくきれいだじょ。

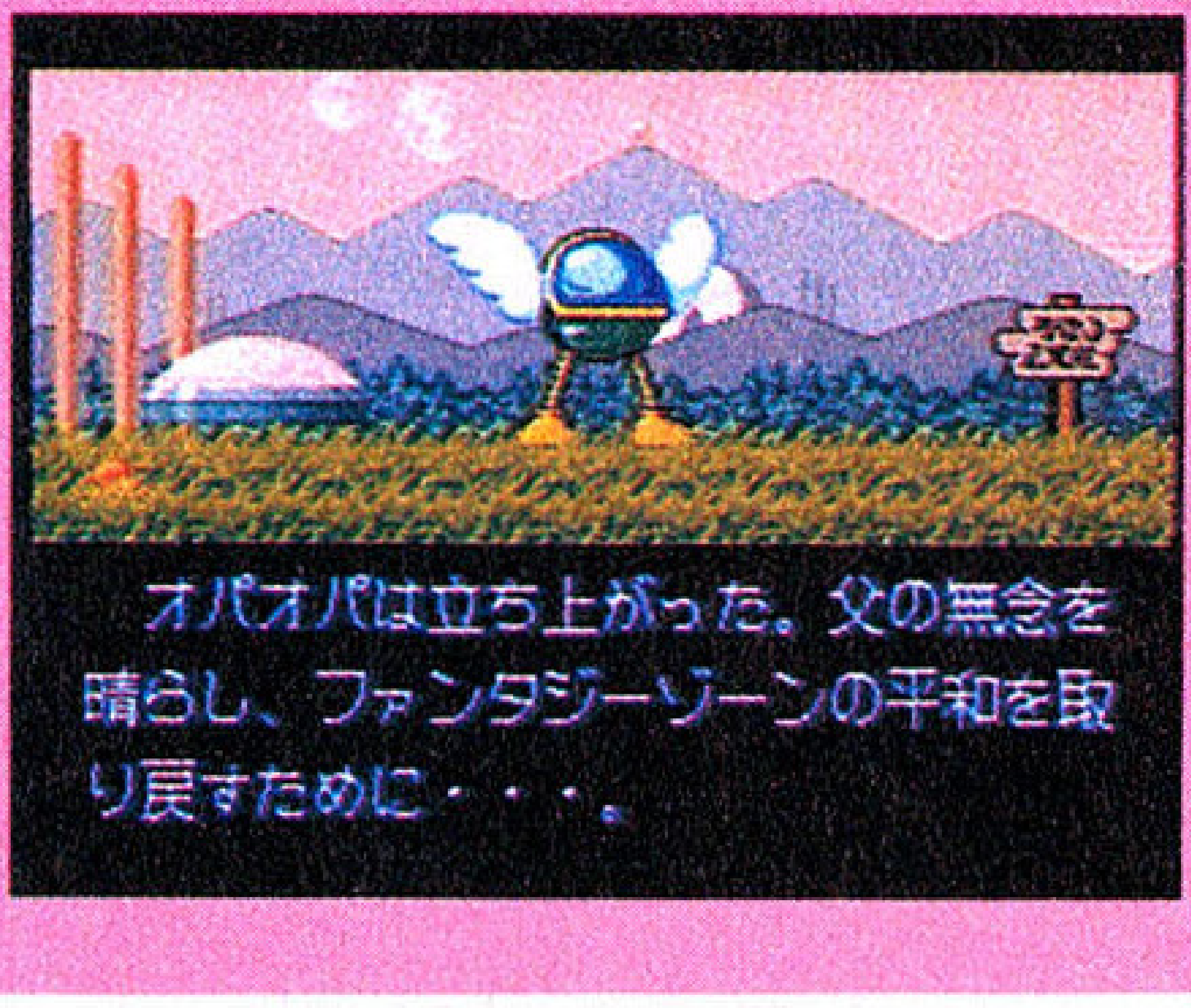
STORY

―宇宙暦623X年―ファンタジーゾーンの辺境に位置するメノン星付近に突如現れた〝ダークメノン軍〟は、ファンタジーゾーンの征服を企んでいた。軍団は次々と惑星都市を占拠した。

事態を重く見たオパオパの父オパパは、単身メノン星へ向かったが軍団の前に敗れ、重傷負った。そしてオパオパは再び立ち上がった。

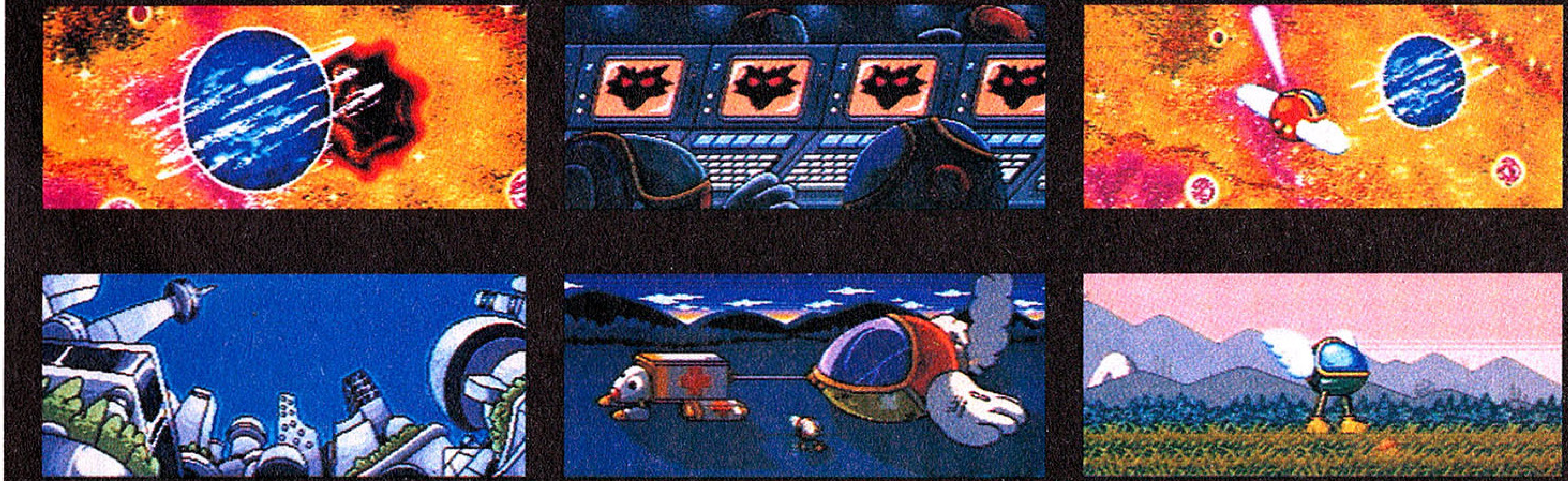


侵略者達は、次々と惑星都市を占拠し、略奪と殺戮を繰り返していった。



オパオパは立ち上がった。父の無念を晴らし、ファンタジーゾーンの平和を取り戻すために・・・。

オープニングビジュアル全集

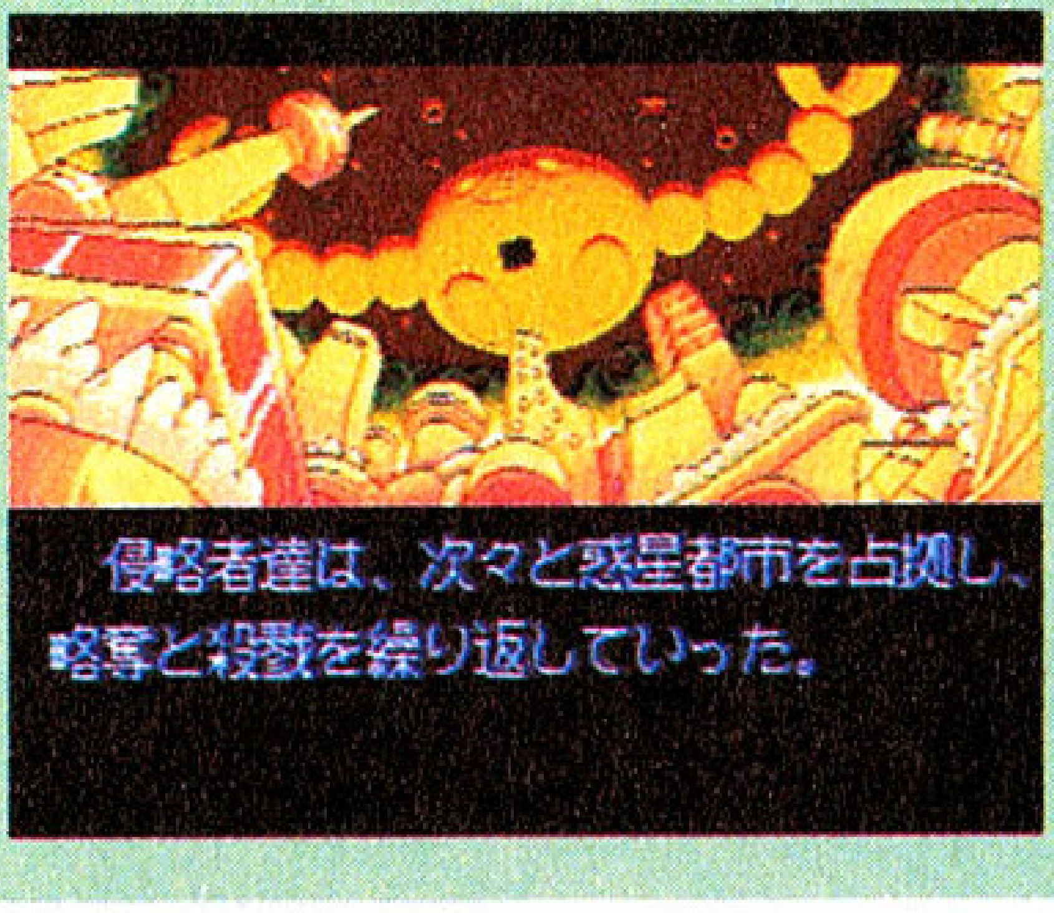


行け、オパオパ!! ファンタジーゾーンに平和を取り戻せ!!

ファンタジーゾーンは5年の歳月を経てこんなに進化した!!

進化1
オープニングにビジュアルが入った!!

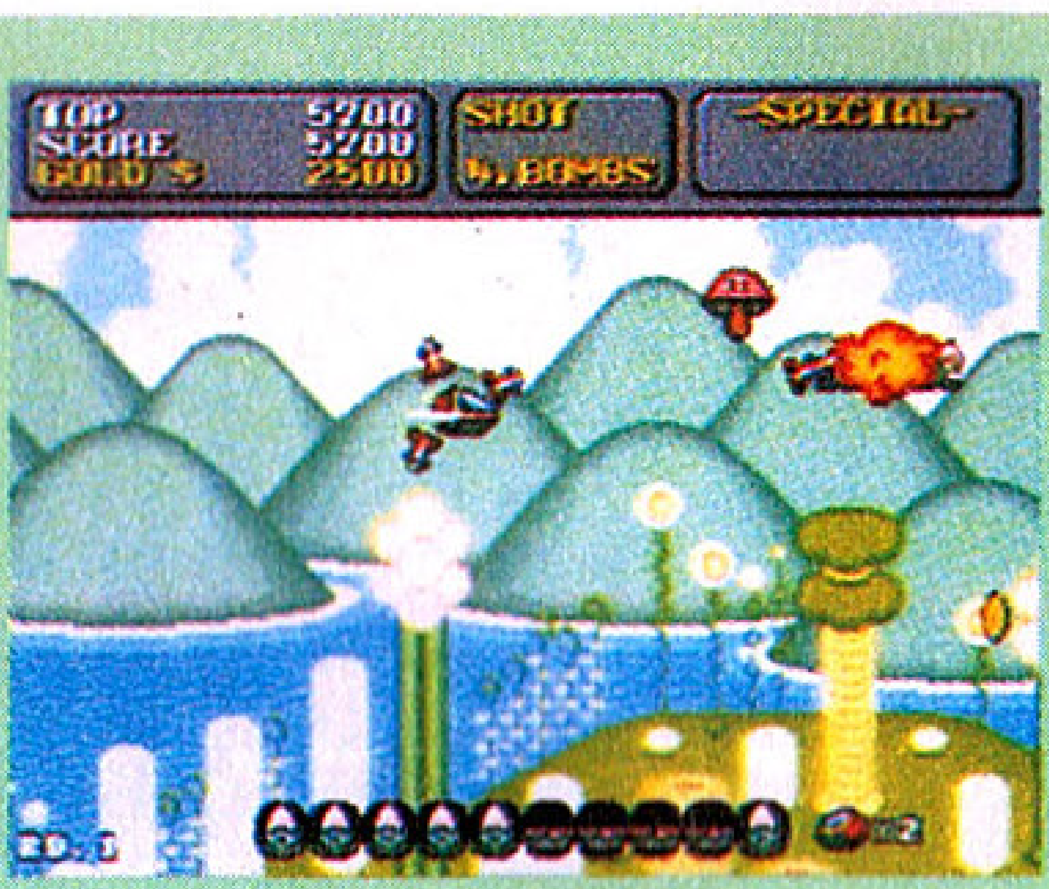
前のページでも掲載したが超美麗なビジュアルシーンが入ったのだ。これはおトク。

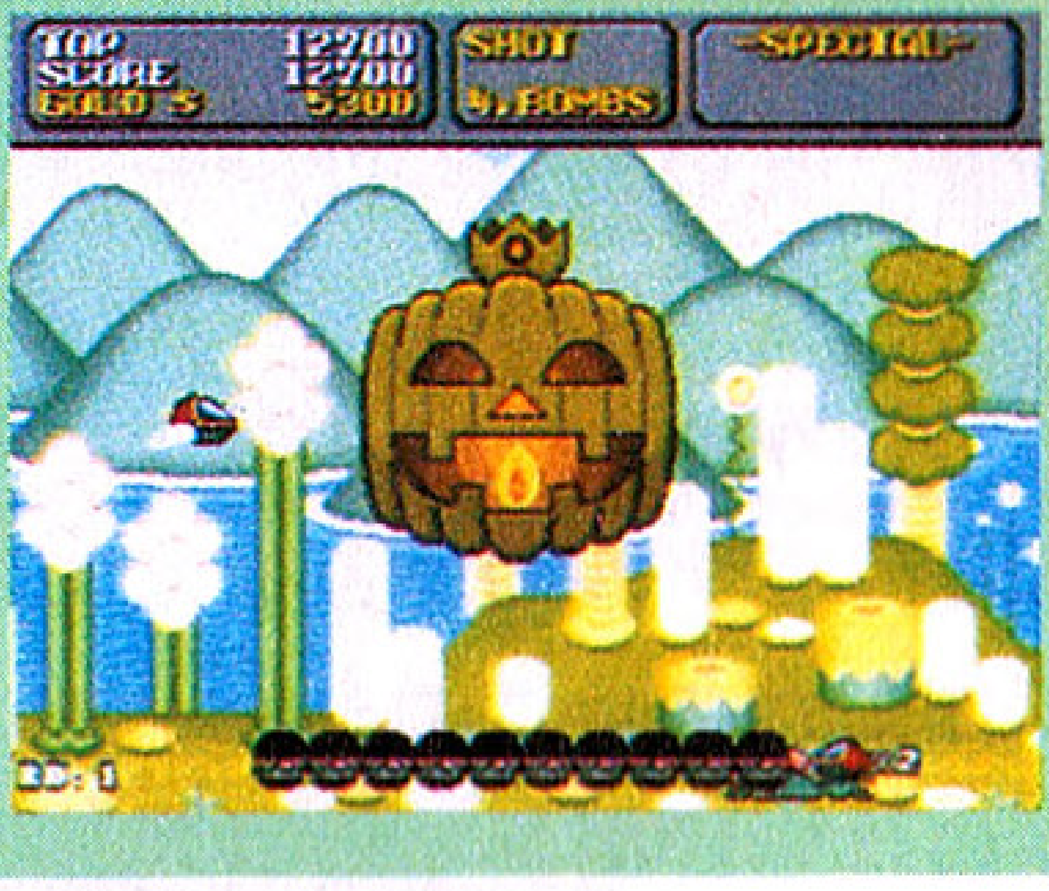


侵略者達は、次々と惑星都市を占拠し、略奪と殺戮を繰り返していった。

進化2
NEWウェポンが加わった!!

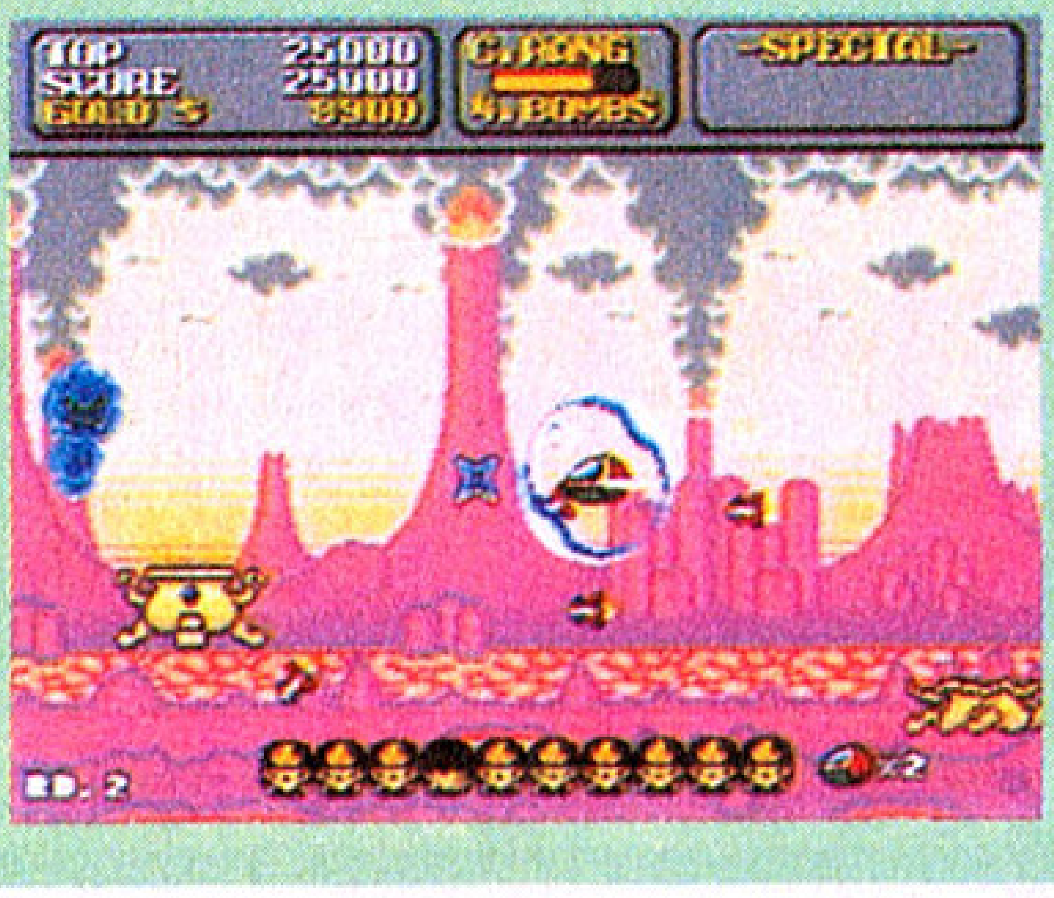
今回の作品では昔懐かしい武器たちに加えて、数種類の武器が新たに登場する。例えば、無限に使える誘導ミサイルや、足の速くなるアイテムなんかまであったりする。ほかにも多種多彩な武器が君の強い味方になってくれるはずだ。また、7ウェイショットやワイドビームなどのオールドウェポンも健在なので安心してくれ。





進化3
敵キャラが新らしくなった!!

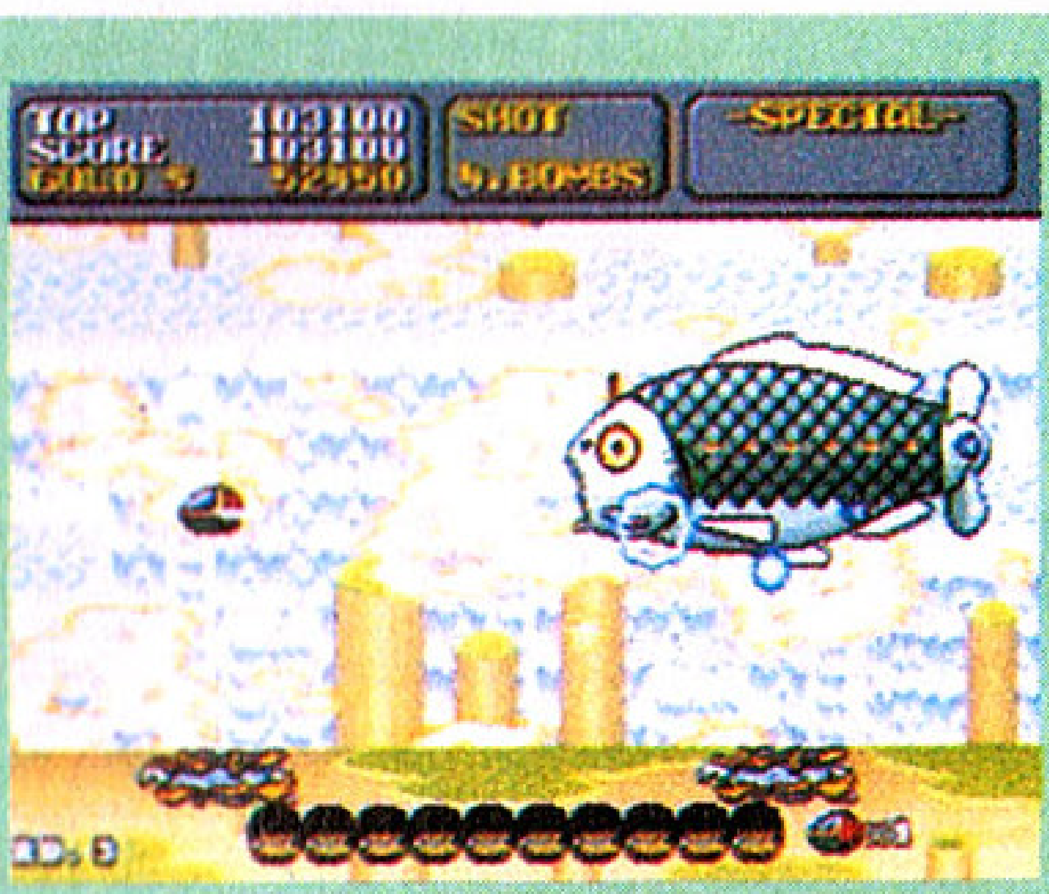
なんとほとんどの敵キャラが新しくなったのだ。ちなみに昔のキャラもいるぞ。

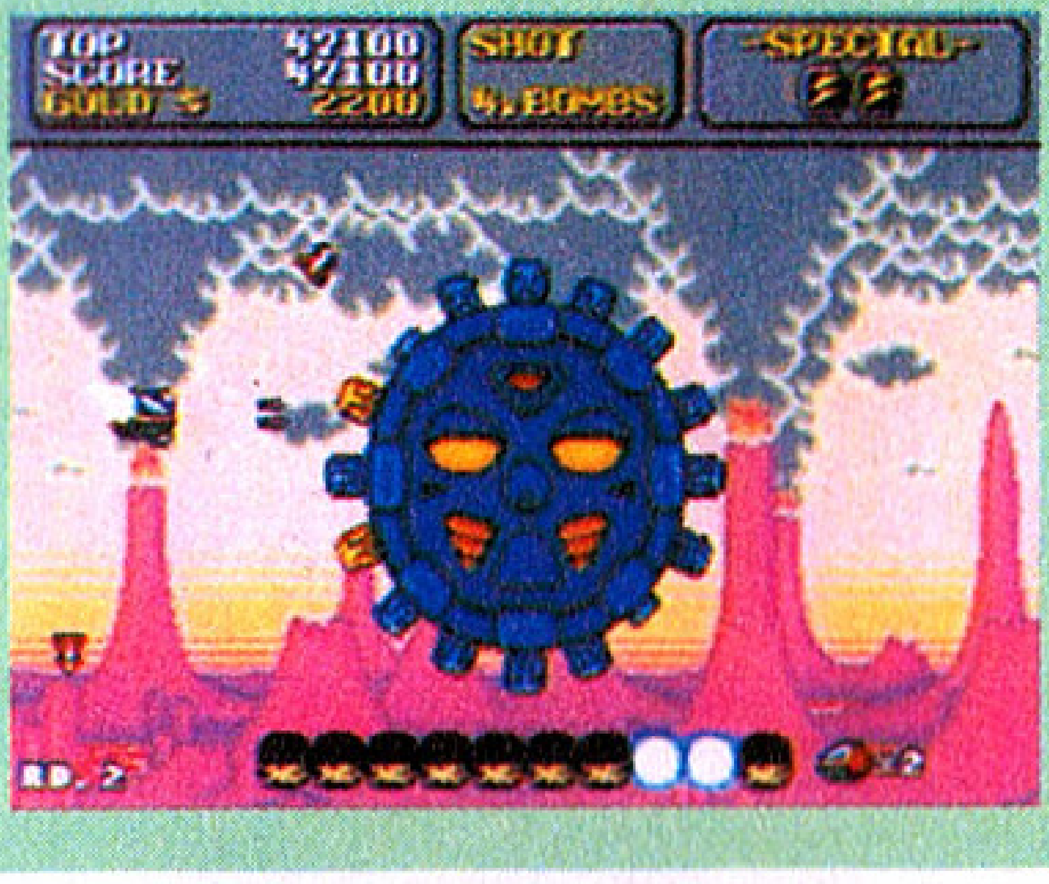


進化4
BOSSが完全に新装された!!

今回登場するボスキャラは、なんと全ステージにわたって変更された。「昔のボスにはもう会えないの?」と思っている人も多いと思うが、安心してくれ。懐かしのボスたちはゲーム中にある形で登場してくるのだ。

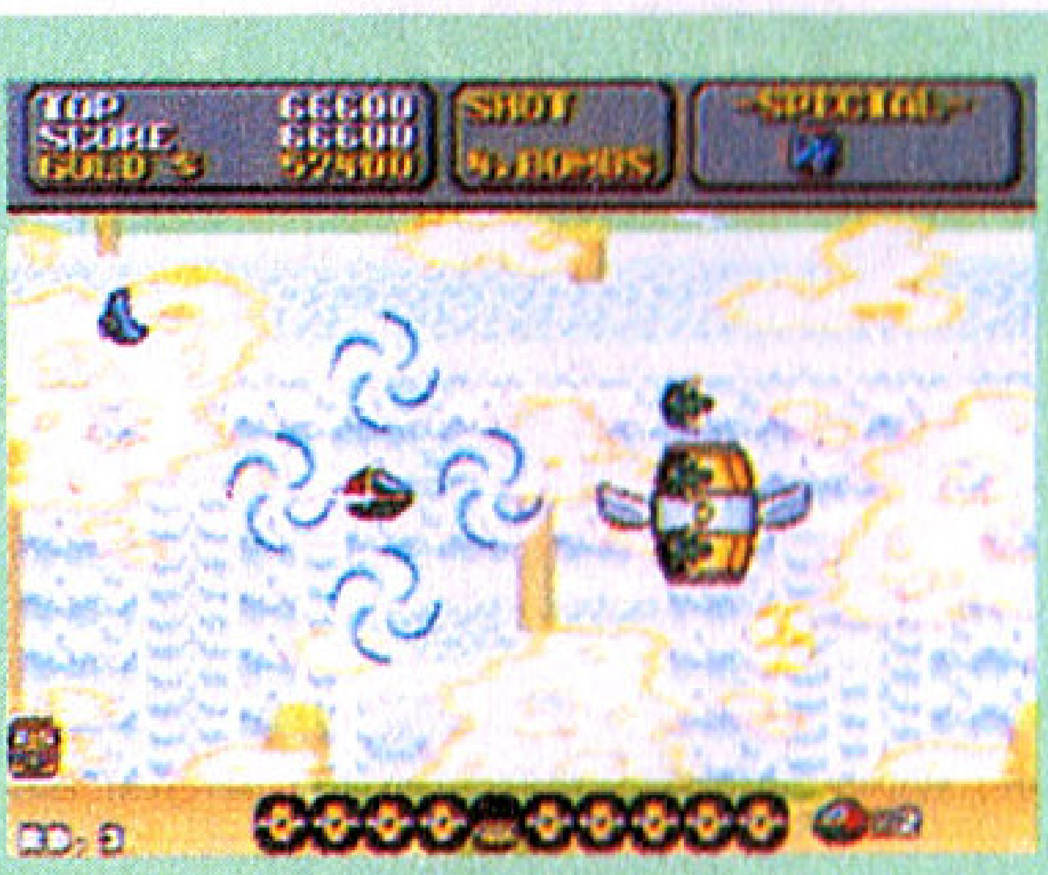
さて、気になる難易度だが、前作よりは多少難しくなっているようだ。だが、オパオパ自身もパワーアップしているから関係ない(?)かな。

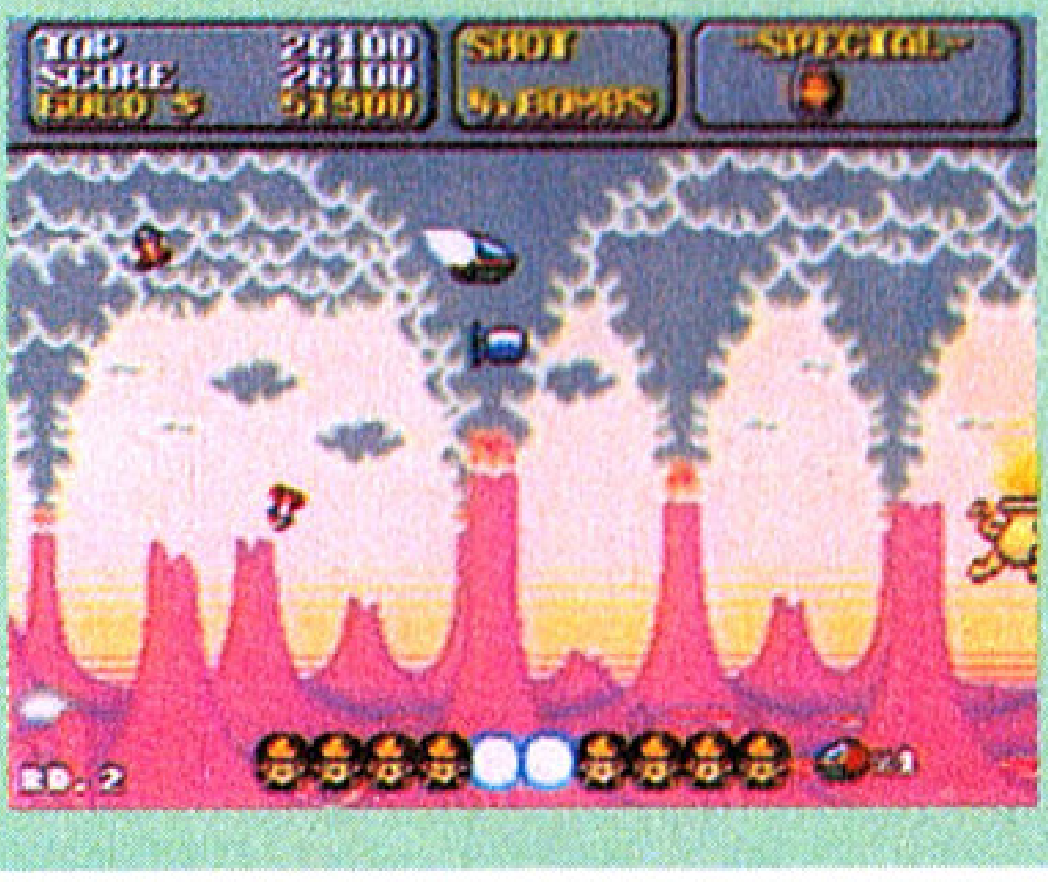




進化5
第3の武器が加わった!!

メガドラのパットには3つボタンが付いていることはみんな知ってますよね? というわけで今回は3つのボタンを使うのだ。前作までは、ヘビーボムなどの武器を使い終わってしまうと、ミサイル系の武器が初期段階に戻ってしまうという現象が起きたが、今回は3つのボタンを使うので起きない。つまり第3の武器が加わったとみてよいだろう。





つまり!!

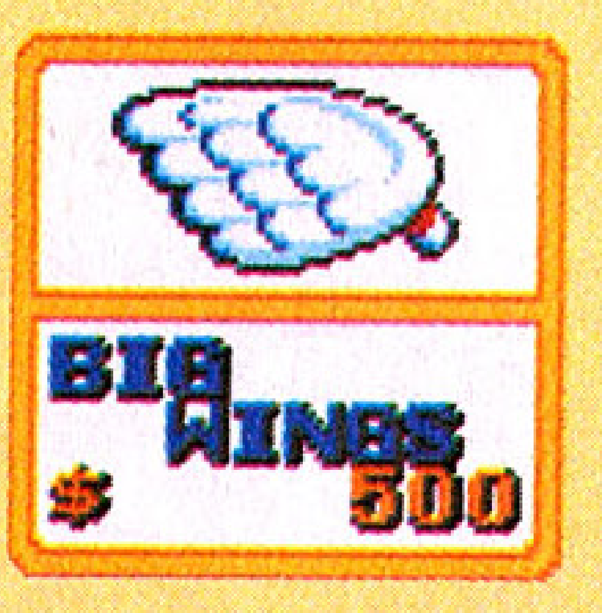
このゲームは、まったく新しいファンタジーゾーンだと思ってくれ。オパオパにとって、これは新しい戦闘の幕開けなだ!

こ〜んなに増えたアイテムたち!!

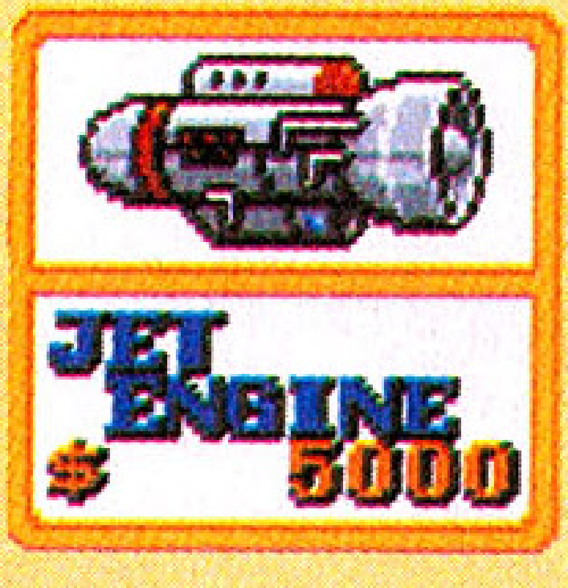
「スーパーファンタジーゾーン」は、従来の「ファンタジーゾーン」より、武器やアイテムがぐーんと増えたのだ。なんとその数、前作の約2倍強！　どうだ、すごいだろう。

てなわけで、今回はその注目のアイテム&武器をドーンと下に紹介したぞ。君たちの攻略時に、大いに役立てもらいたい。パパもきっと草場の影から応援しているぞ！

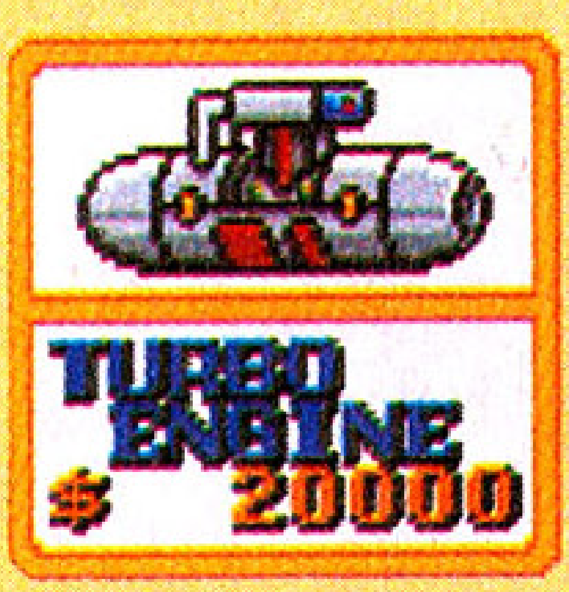
TOP
SCORE 2200
GOLD $ 2000
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
PARTS
SHOP
RD. 1
PARTS SHOP
×2


BIG WINGS
$ 500

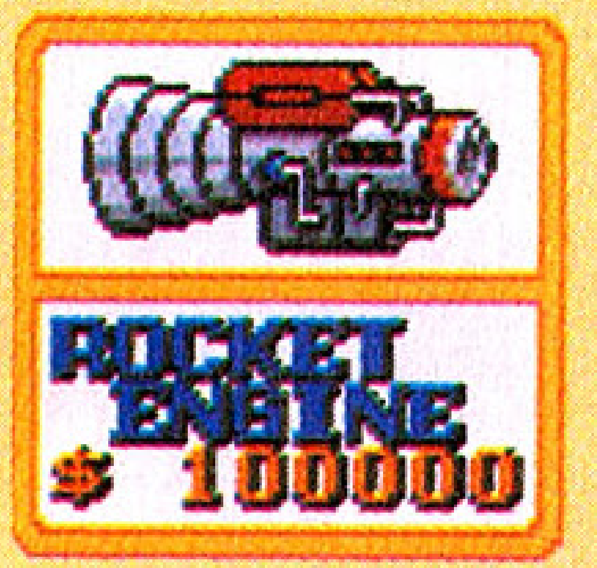
前作にも登場したちょっとだけスピードが速くなる羽根。序盤戦では大いに役立つ。チープな価格もグー。


JET ENGINE
$ 5000

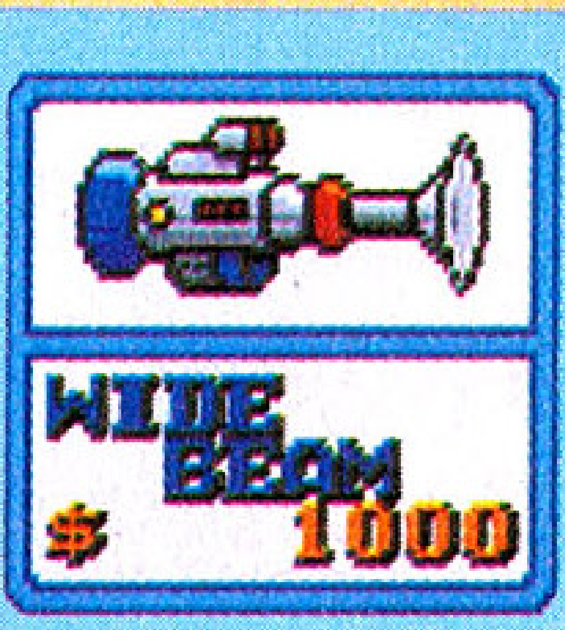
ジェットと名づけるだけあってビッグウィングよりかは、かなり速い。一番使いやすいエンジンと言えよう。


TURBO ENGINE
$ 20000

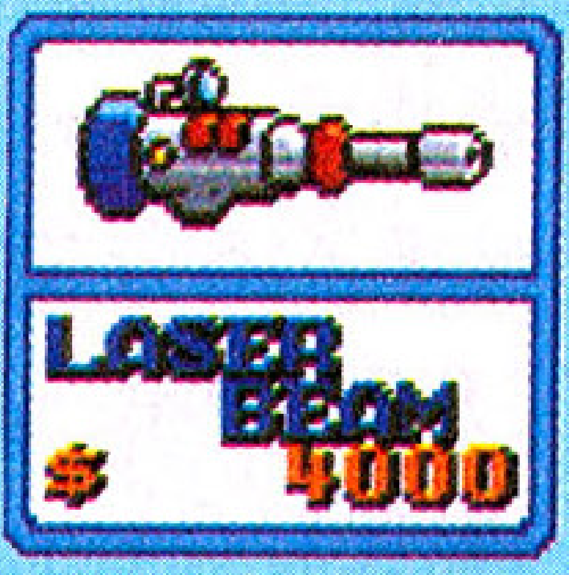
ほとんど速すぎて使いモノにならないエンジン。これを使いこなせば大したもんだ。でも、誰も誉めてくれない……。


ROCKET ENGINE
$ 100000

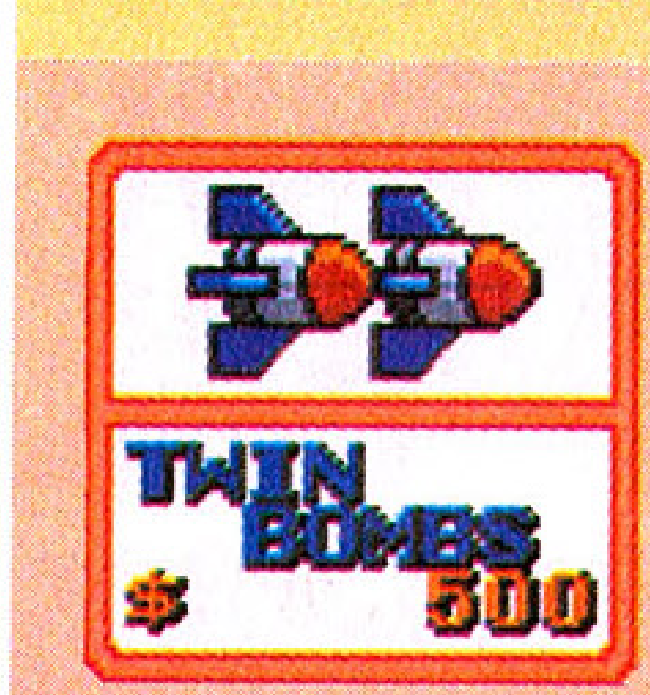
ターボエンジンに輪を掛けて速いので、あまり使えないエンジン。だけどこの速さは爽快ものか!?


WIDE BEAM
$ 1000

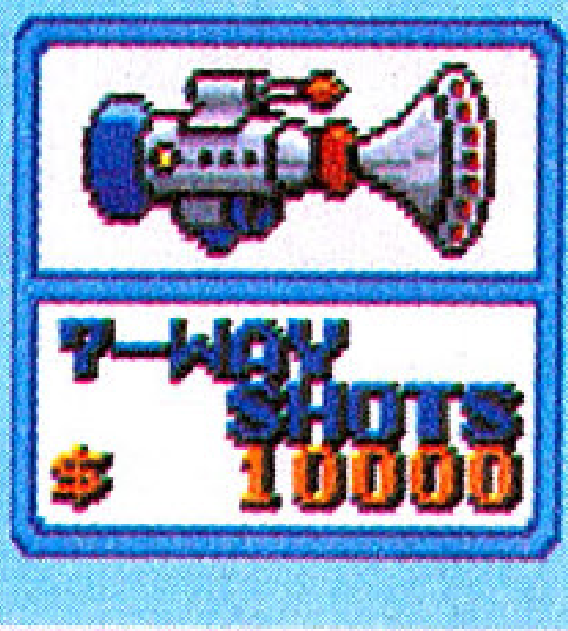
前作にも登場した、なつかしの武器。攻撃範囲が広がるが威力はさほどでもない。どうしてもほしい人はどうぞ。


LASER BEAM
$ 4000

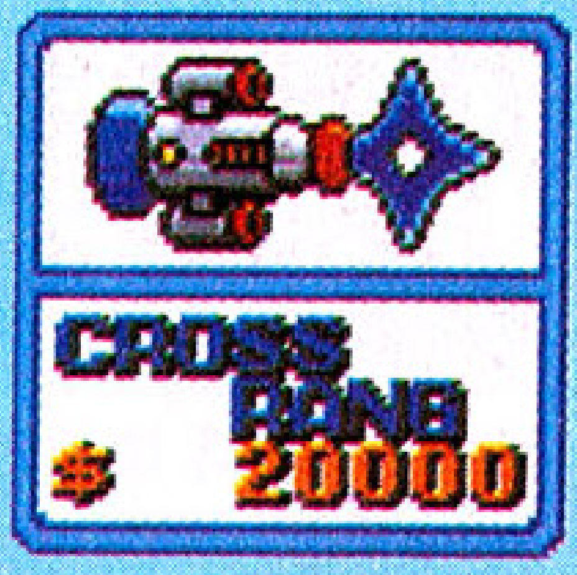
一直線に貫通するレーザー。威力は強いが、攻撃範囲が狭いためザコにやられる危険性を秘めている。


TWIN BOMBS
$ 500

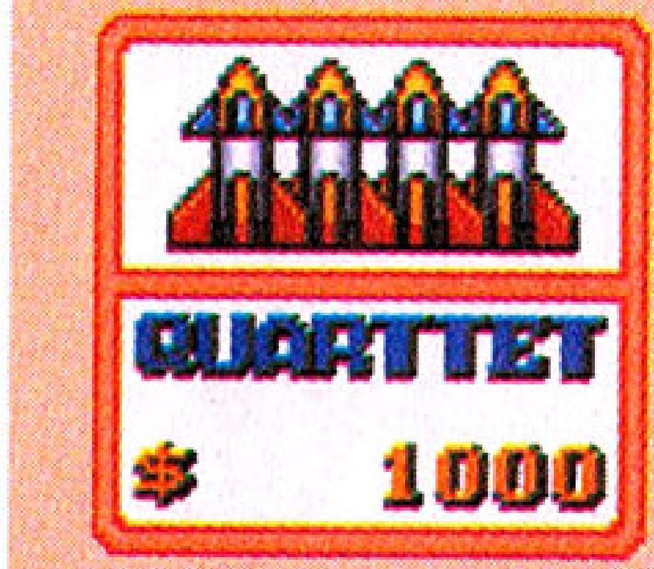
ボムが2連射できる優れ物。スタート当初は、頼りになる武器。このゲーム、伝統の武器と言えよう。


7-WAY SHOTS
$ 10000

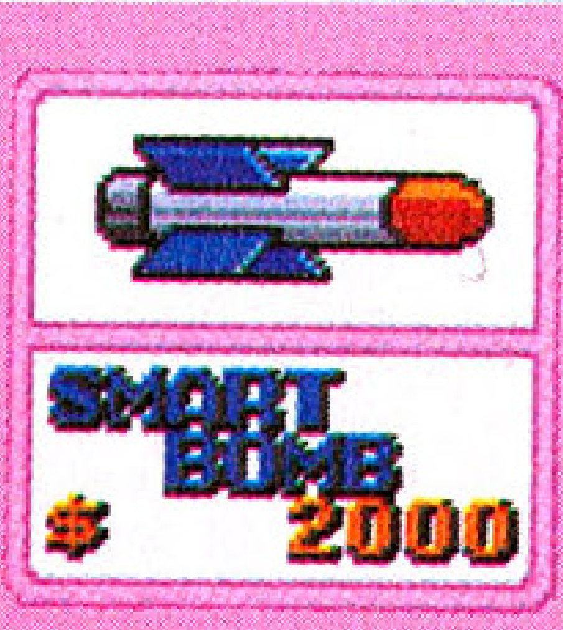
7方向に連射できる、威力抜群のショット。ザコキャラの、掃除にかなり役に立つ。少し高価なのがたまにキズ。


CROSS RANG
$ 20000

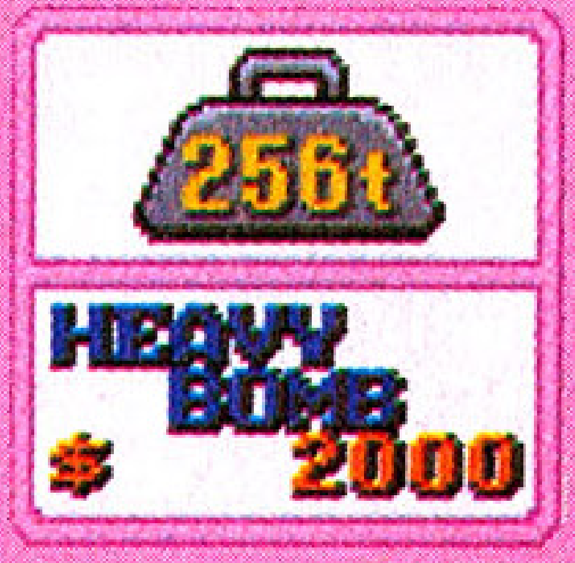
今回初登場の武器。ショットするとビームが、自分の所に戻ってくる賢い奴。だけど、イマイチ使えない気がする。


QUARTTET
$ 1000

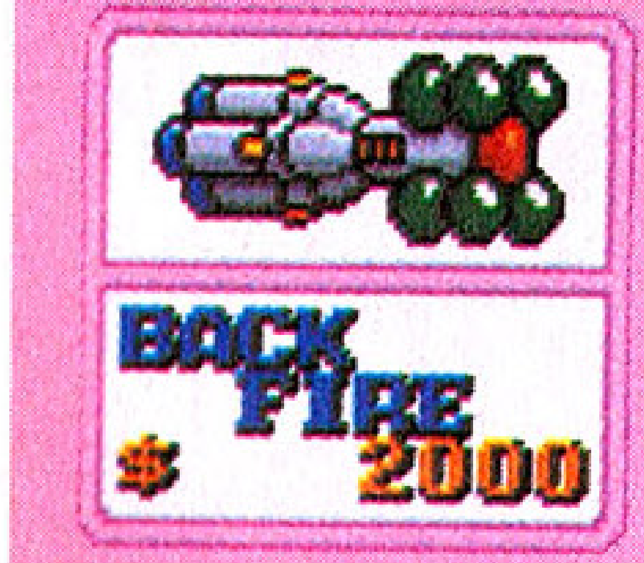
安い上にかなり使える誘導ミサイル。後半戦まで役に立つ。ただし、敵と間違いやすいのが欠点か!?


SMART BOMB
$ 2000

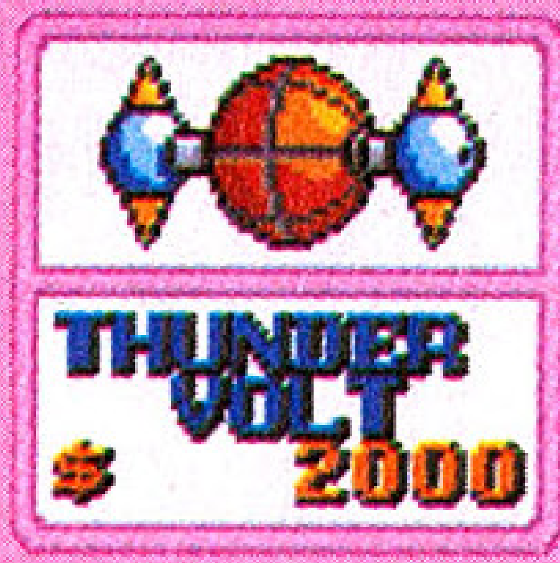
前作からまたまた登場のマスートボム。威力もあり、かなり使えるが、なぜか存在感がないのが気になるところ。


256t
HEAVY BOMB
$ 2000

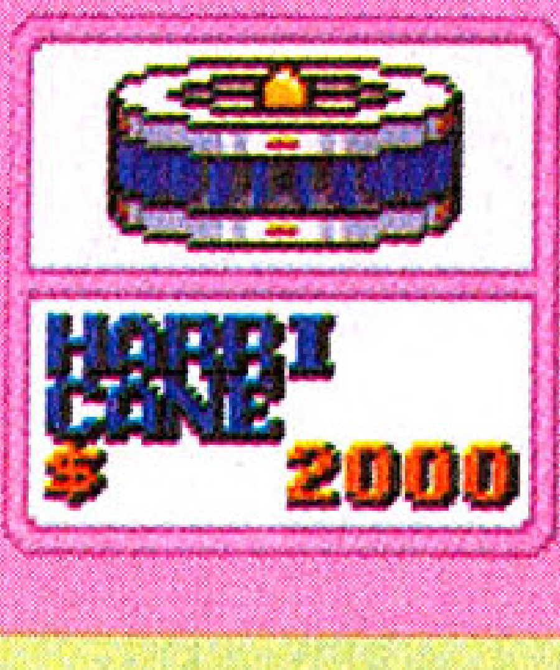
ヘビーボムはその名の通り重さ256トンもある重い爆弾。一撃必殺のボムである。前半に基地を破壊するのに役に立つ。


BACK FIRE
$ 2000

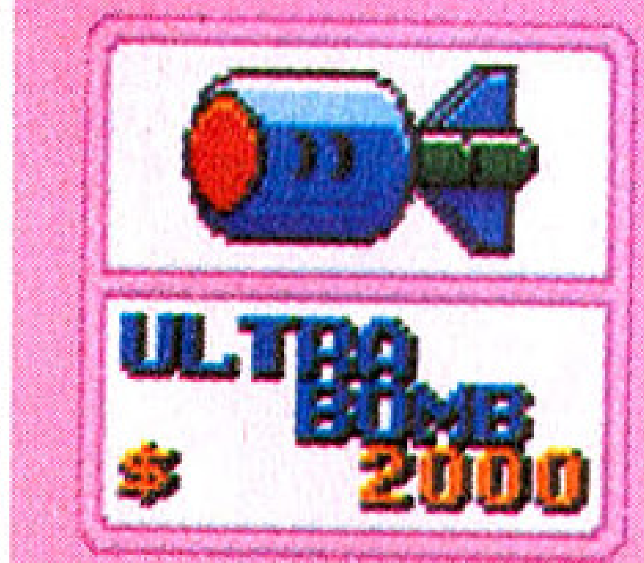
後方に火炎放射して後ろの敵を焼き払う、強力な武器。あるステージでは、かなり有効な武器となるぞ。


THUNDER VOLT
$ 2000

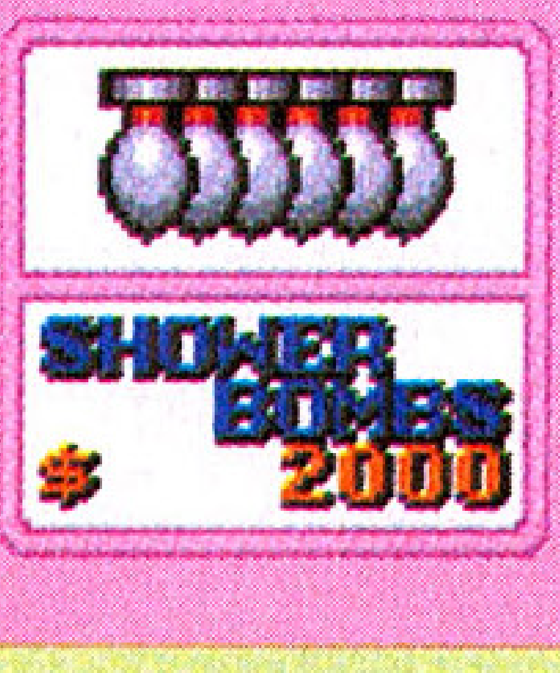
画面内の敵を、稲妻で一掃してくれる緊急避難用の武器。ボムにはあまり通用しないようだ。


HARRI CANE
$ 2000

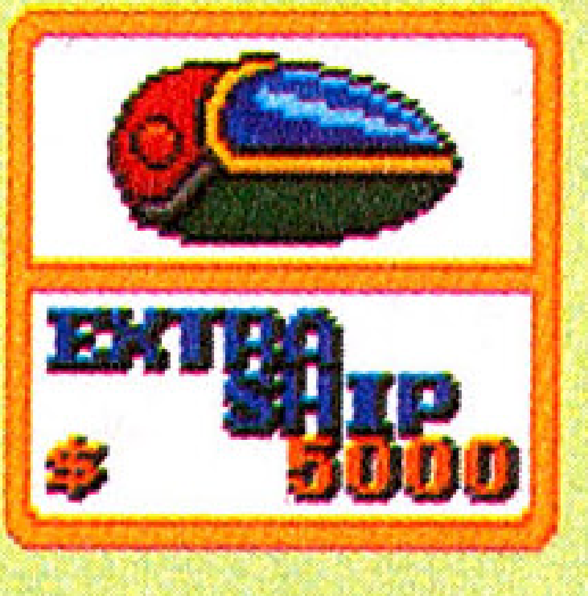
自機の4方向に、竜巻を起こして敵にダメージを与える新登場の武器。かなりの威力を発揮する。


ULTRA BOMB
$ 2000

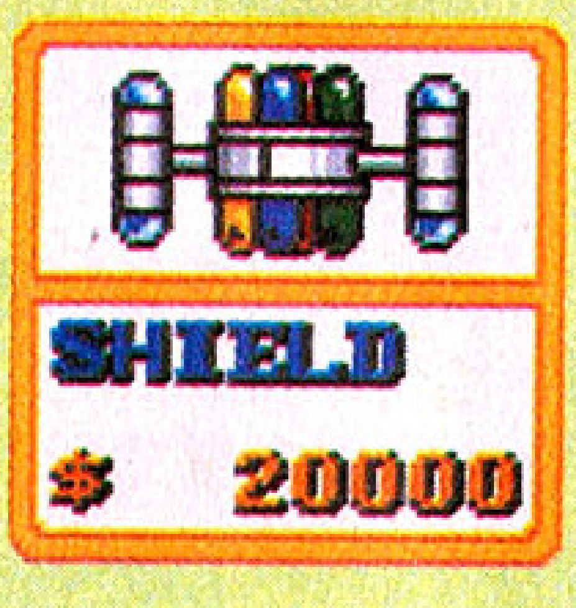
ウルトラというだけあってなるほどその威力はウルトラだ。ボスとの対戦には威力を発揮するであろう。


SHOWER BOMBS
$ 2000

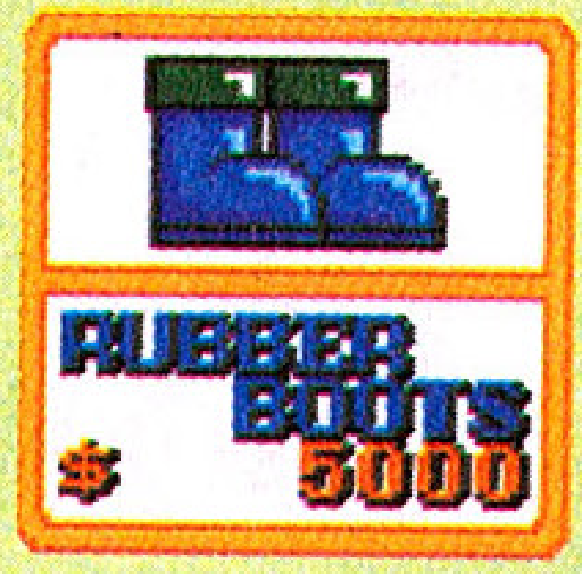
その落ちていく姿は、まるでシャワーのようだ。大ボス専用、はたまたボムの乱れ打ちといったところか。


EXTRA SHIP
$ 5000

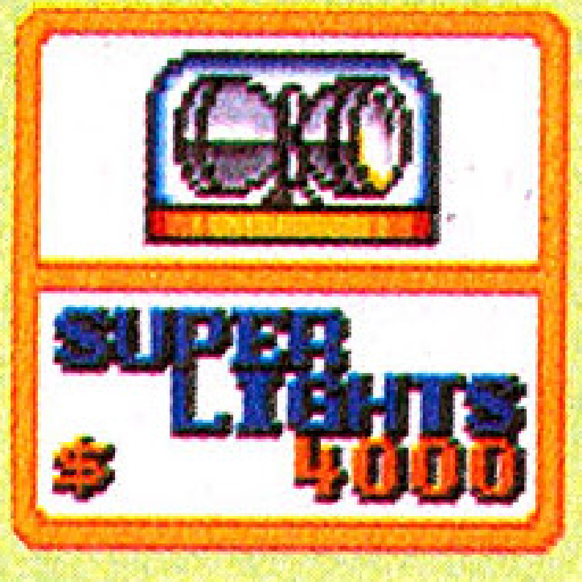
その名のとおり自機を買うことができる。一機、買うごとに値段が上がっていくので1アップも容易ではない。


SHIELD
$ 20000

敵の弾を防ぐことができるナイスなバリア。しかし、数発弾を受けるとなくなってしまうのが、ちょっと悲しい。


RUBBER BOOTS
$ 5000

地面に着地したときに、足が速くなる。ボスを倒した後の、金拾いに威力を発揮する。

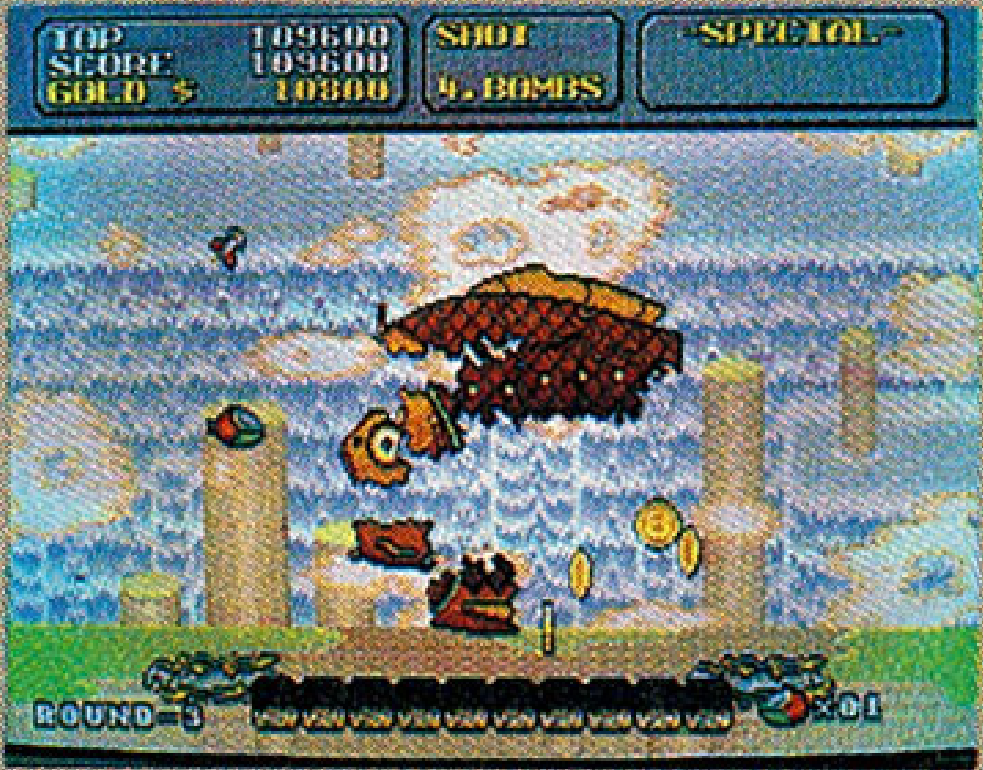

SUPER LIGHTS
$ 4000

第4ステージで、画面の見える範囲が広がる。ぜひとも、このステージではほしいアイテムだ。

サン電子

スーパーファンタジーゾーン

「ファンタジーゾーン」が、MD版「スーパーファンタジーゾーン」としてサン電子から登場。多彩なアイテムが魅力のファンタジーアクションゲームだ。


TOP 109600
SCORE 109600
GOLD $ 10800
SHOT
4.BOMBS
-SPECIAL-
ROUND-3
×01

ビデオゲームのほか、他のゲームマシンでもおなじみの画面。メガドラ版でも忠実に移植されている。

スーパーファンタジーゾーン

●サン電子／11月発売予定／価格未定／SHT／8M

オパオパが再び立ち上がる！

あの名作シューティング、「ファンタジーゾーン」がメガドライブに登場！

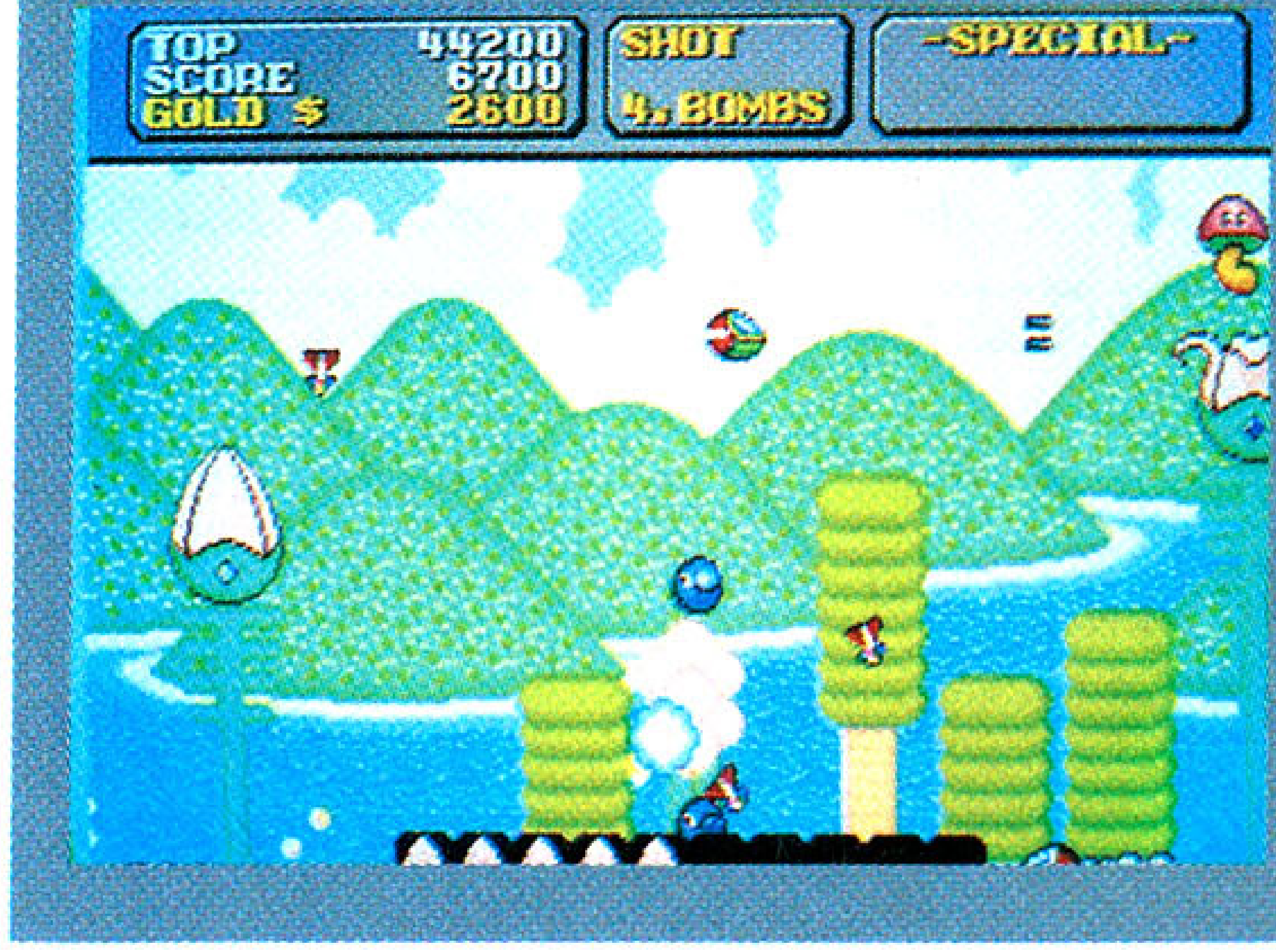
ファンタジーゾーンといえば1986年に業務用で登場し、ファミコンやマークIIIなど、各家庭用マシンに続々と移植されたセガを代表する名作シューティングゲームだ。それがスーパーになってメガドライブに登場するというのだ。

移植するメーカーは、なぜかセガではなく、元祖ファンタジーゾーンをファミコンへ移植して、僕らをアッと言わせたサン電子。実績もあるメーカーだけに今から楽しみだね。

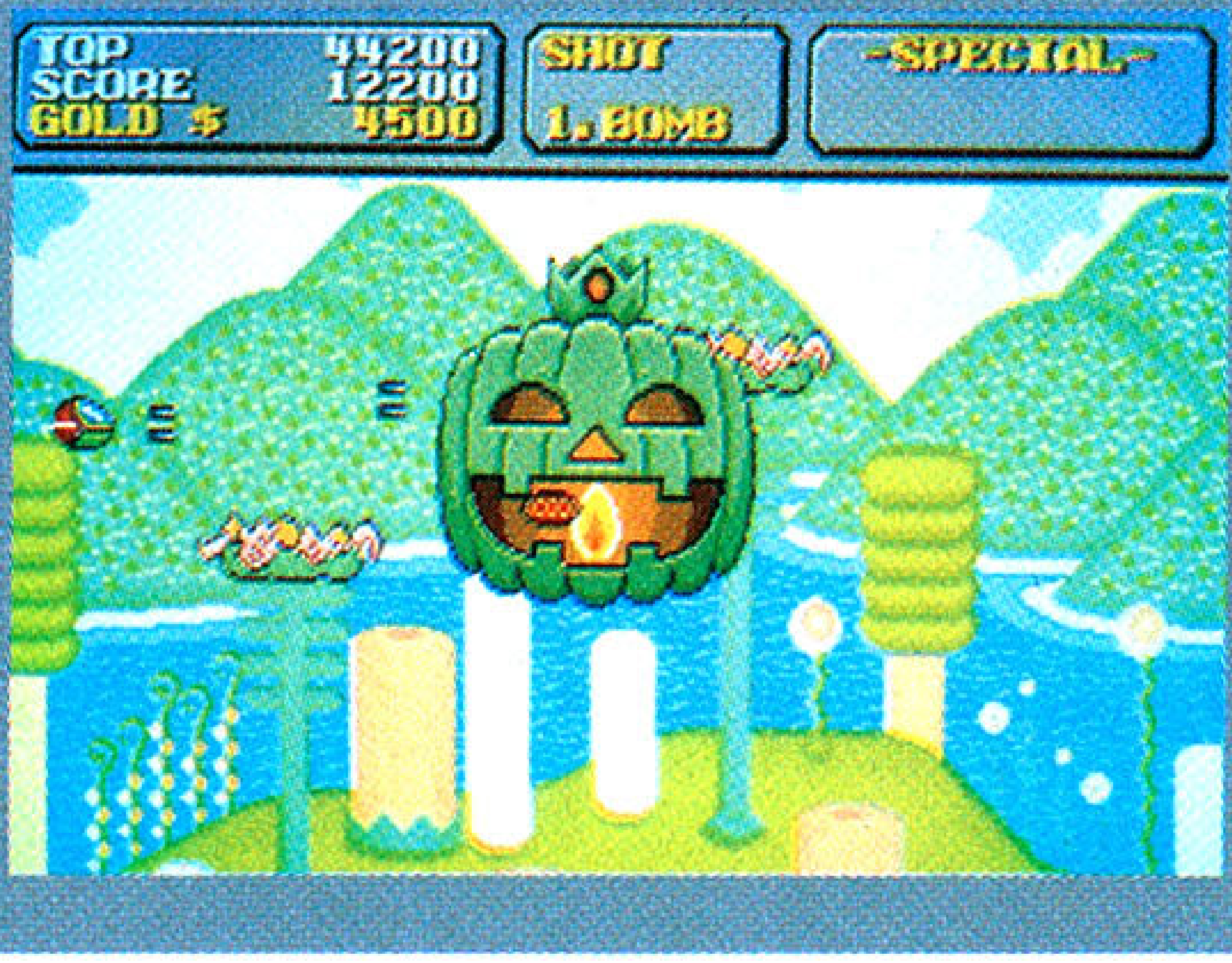
このスーパーファンタジーゾーン、どのへんがスーパーなのかというと、まず、面構成が業務用に比べ、大幅にパワーアップされていることだ。また、第3の武器としてスペシャルウェポンが装備できることもスーパーならではと言えるだろう。

基地を10個破壊するとボスが出現。装備している武器はショットとボム。コインを集めてショップで買い物などなど。ゲームの基本的なシステムは変わってないから、元祖ファンタジーゾーンのファンは安心していいぞ。発売は11月の予定。発売が今から待ち遠しいね。

STAGE 1 植物の惑星 ピクニカ

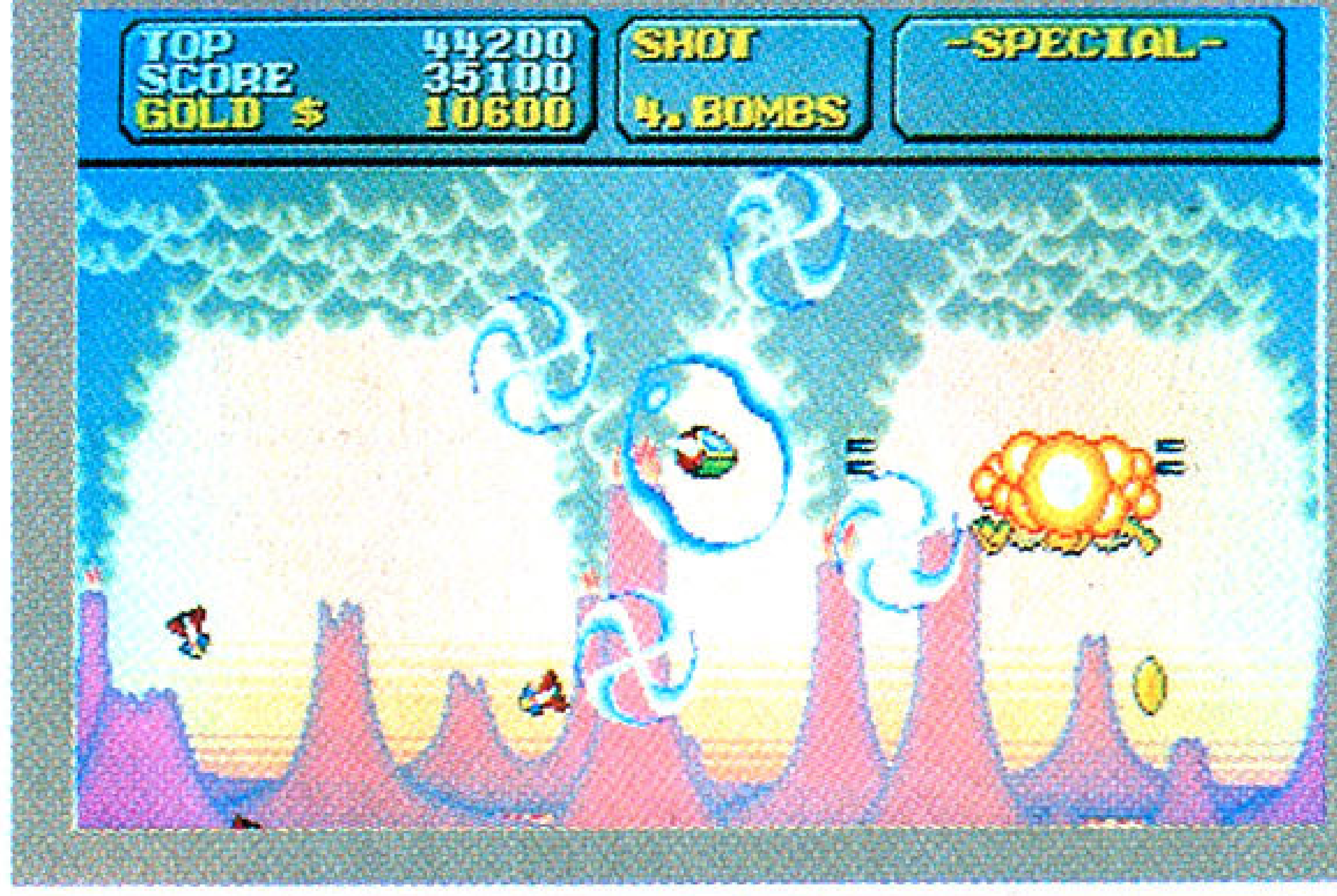

TOP 44200
SCORE 6700
GOLD $ 2600
SHOT
4. BOMBS
-SPECIAL-

ゲームメイン画面。業務用の面影を残しつつもパワーアップしている。

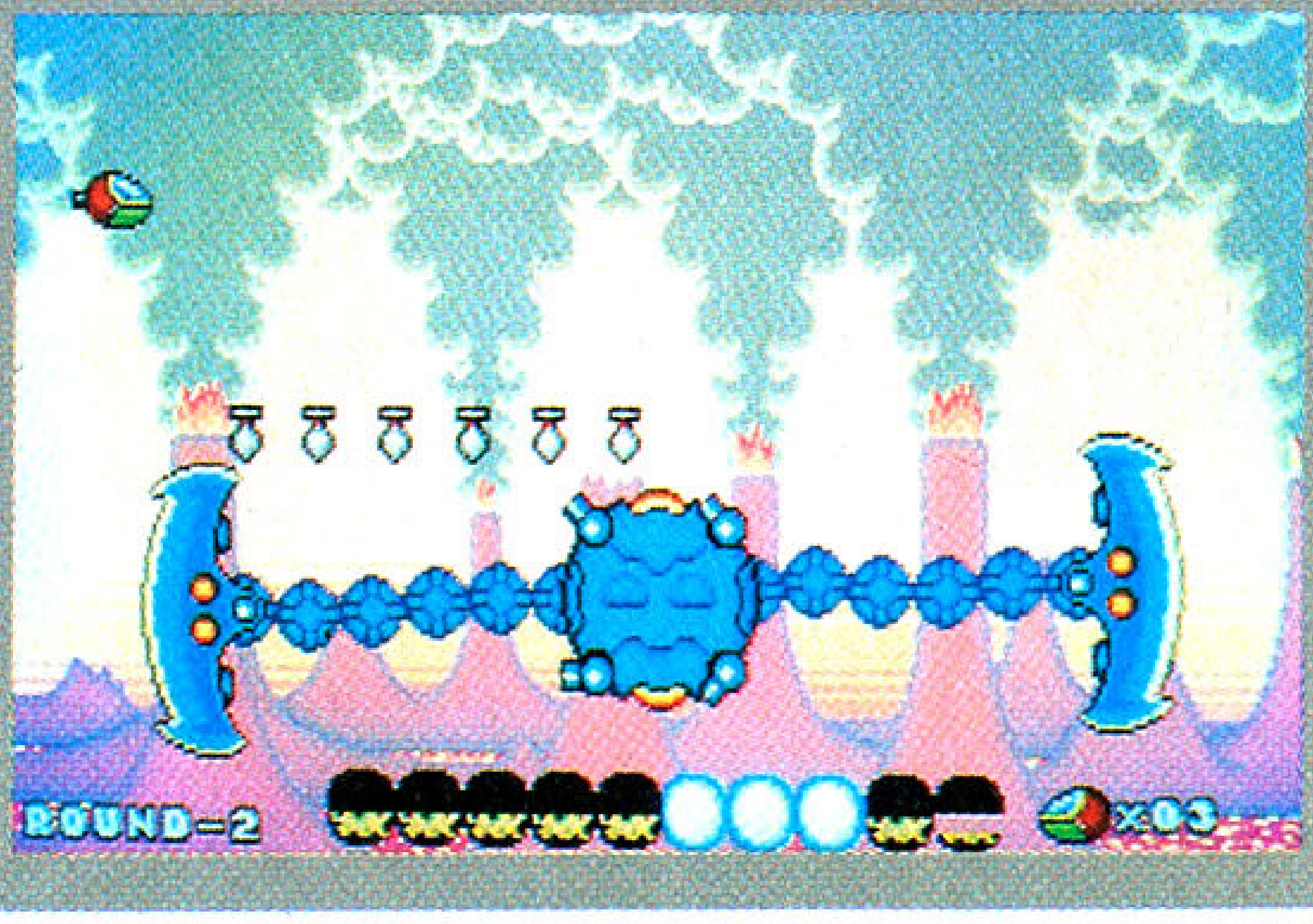

TOP 44200
SCORE 12200
GOLD $ 4500
SHOT
1. BOMB
-SPECIAL-

ボスも新しく登場するぞ。なにやらこれはハローウィンみたいだね。

STAGE 2 火山の惑星 カザーン

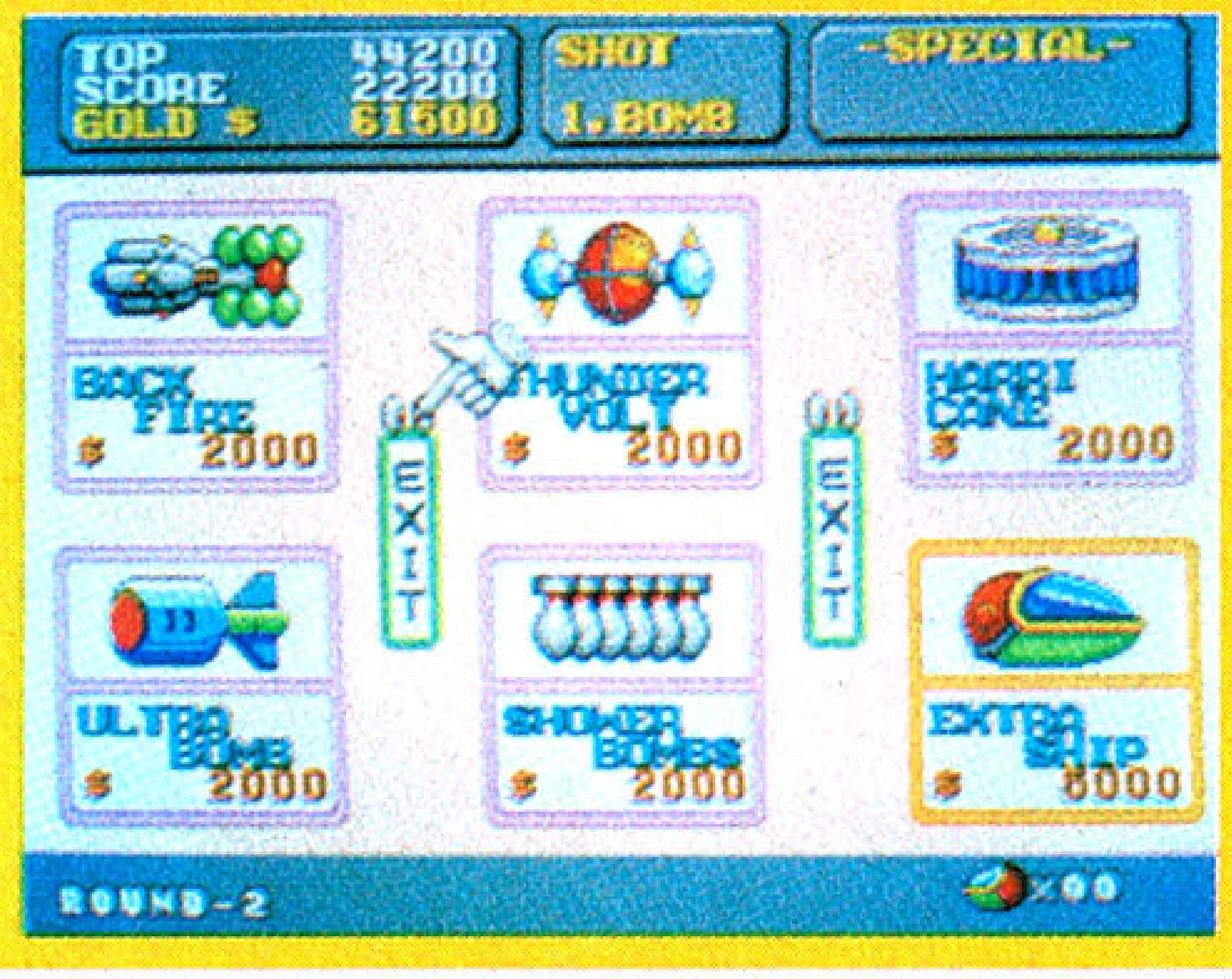

TOP 44200
SCORE 35100
GOLD $ 10600
SHOT
4. BOMBS
-SPECIAL-

凄いパワーアップ！ しかしきれいなグラフィックだよね。



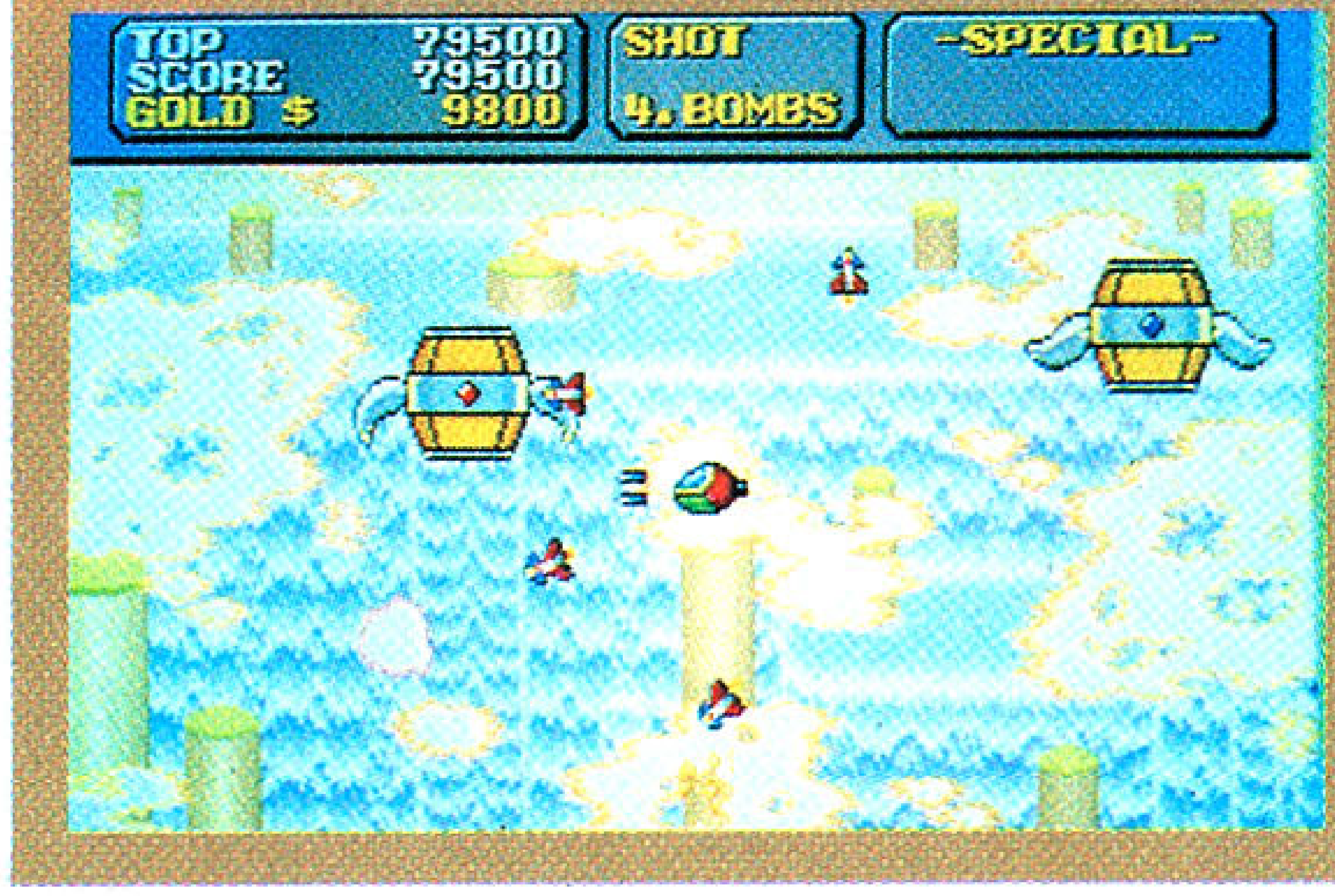
ニューウェポン、シャワーボムが炸裂！ これで終わりだぜ！

SHOPでお買い物

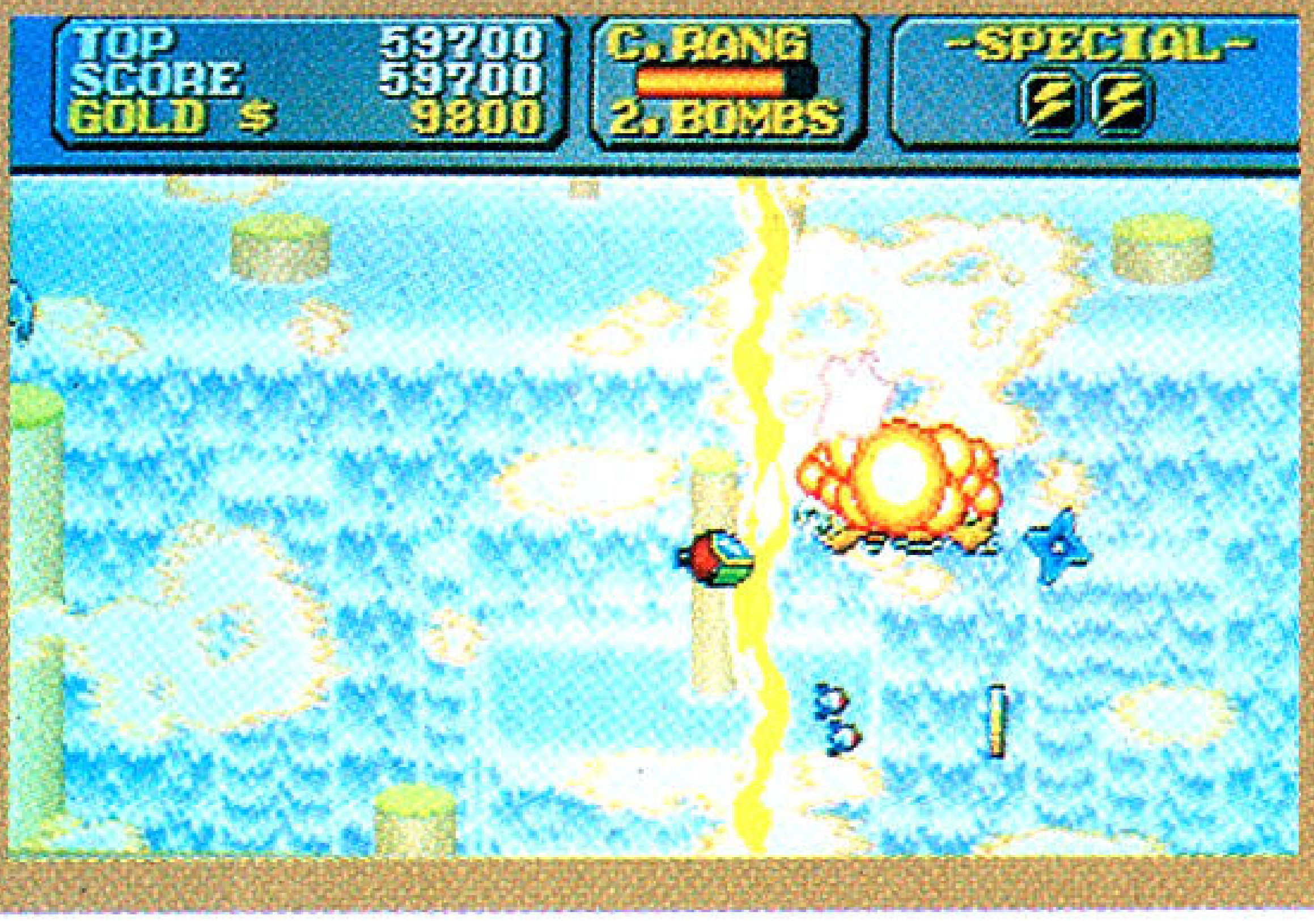

TOP 44200
SCORE 22200
GOLD $ 61500
SHOT
1. BOMB
-SPECIAL-
BACK FIRE $ 2000
THUNDER VOLT $ 2000
HARRI CANE $ 2000
ULTRA BOMB $ 2000
SHOWER BOMBS $ 2000
EXTRA SHIP $ 6000
EXIT
EXIT
ROUND-2

ショップがなきゃファンタジーゾーンじゃないよね。新しいアイテムがいっぱいあるよ。

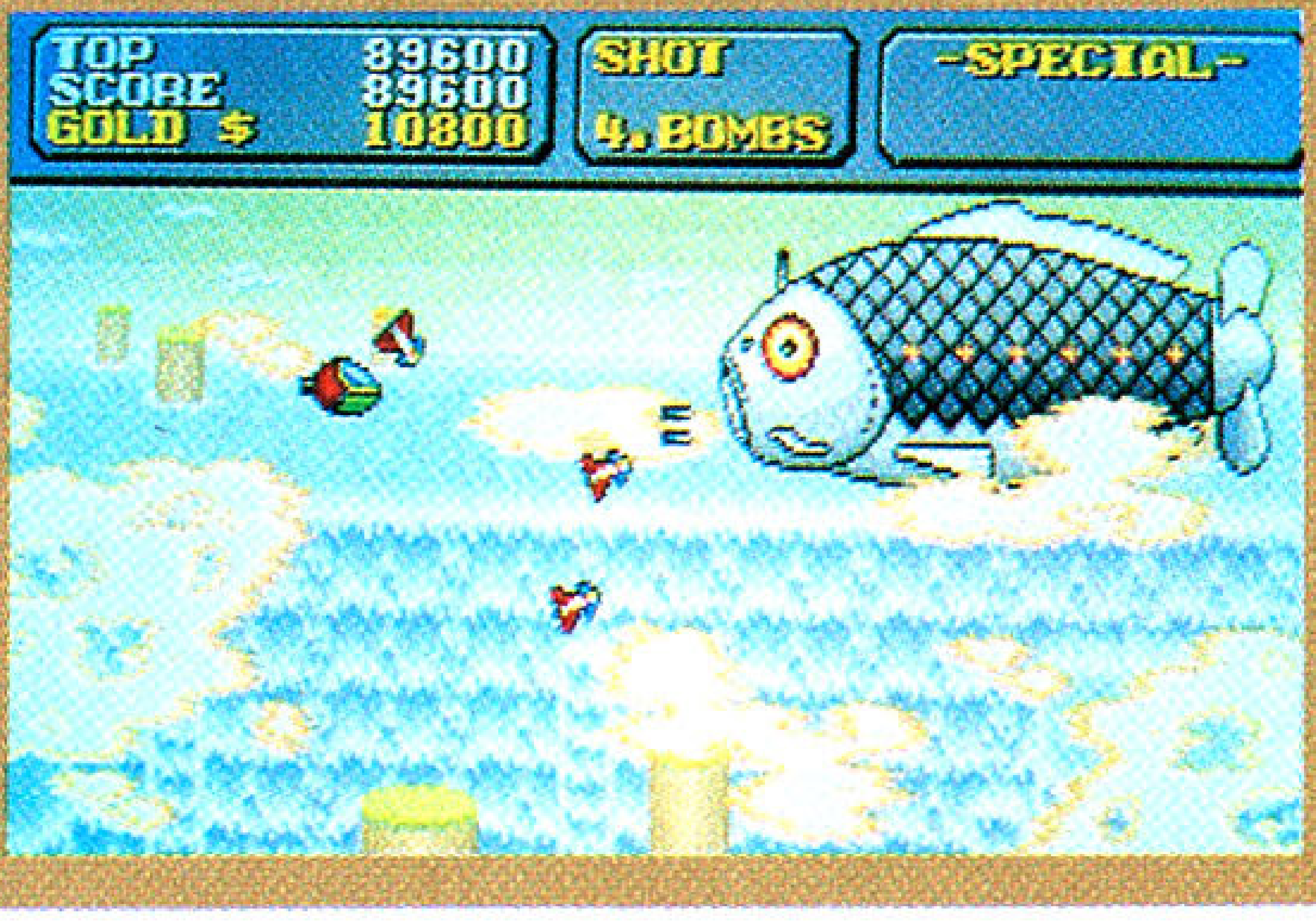
STAGE 3 巨滝の惑星 ニャガーロ


TOP 79500
SCORE 79500
GOLD $ 9800
SHOT
4. BOMBS
-SPECIAL-

オパオパの元気な姿が、まさかメガドラで拝めようとは……。


TOP 59700
SCORE 59700
GOLD $ 9800
C. RANG
2. BOMBS
-SPECIAL-

第3の武器、スペシャルウェポン使用の瞬間だ！


TOP 89600
SCORE 89600
GOLD $ 10800
SHOT
4. BOMBS
-SPECIAL-

なんだこの鯉のぼりみたいなボスは？ 続報を待て！

スーパーファンタジーゾーン

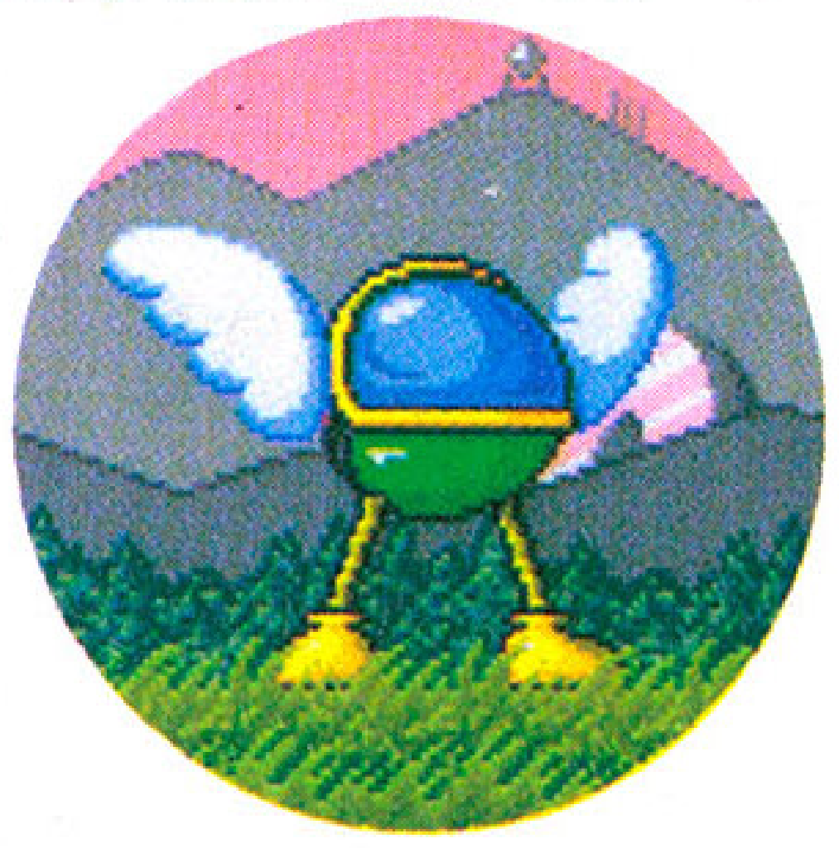
SUPER
FANTASY ZONE
©1991 SUNSOFT ©1986 SEGA

ご存知、メガドラでしか遊べないこのゲーム。発売も間近に迫り、キミたちの期待もドンドン上昇してきただろう。グラフィックとサウンドがすばらしい上、もちろん本編の方もしっかりと作られている。これは久々のメガドラユーザー必見のソフトの登場といえるだろう!!

サン電子／1月中旬発売予定／6,800円／SHT／8M

●オパオパ発進迫る!!

完全なオリジナル作品として生まれ変わったこの「スーパーファンタジーゾーン」。開発は、ＦＣ版「ファンタジーゾーン」の移植を手掛けたあのサン電子だ。

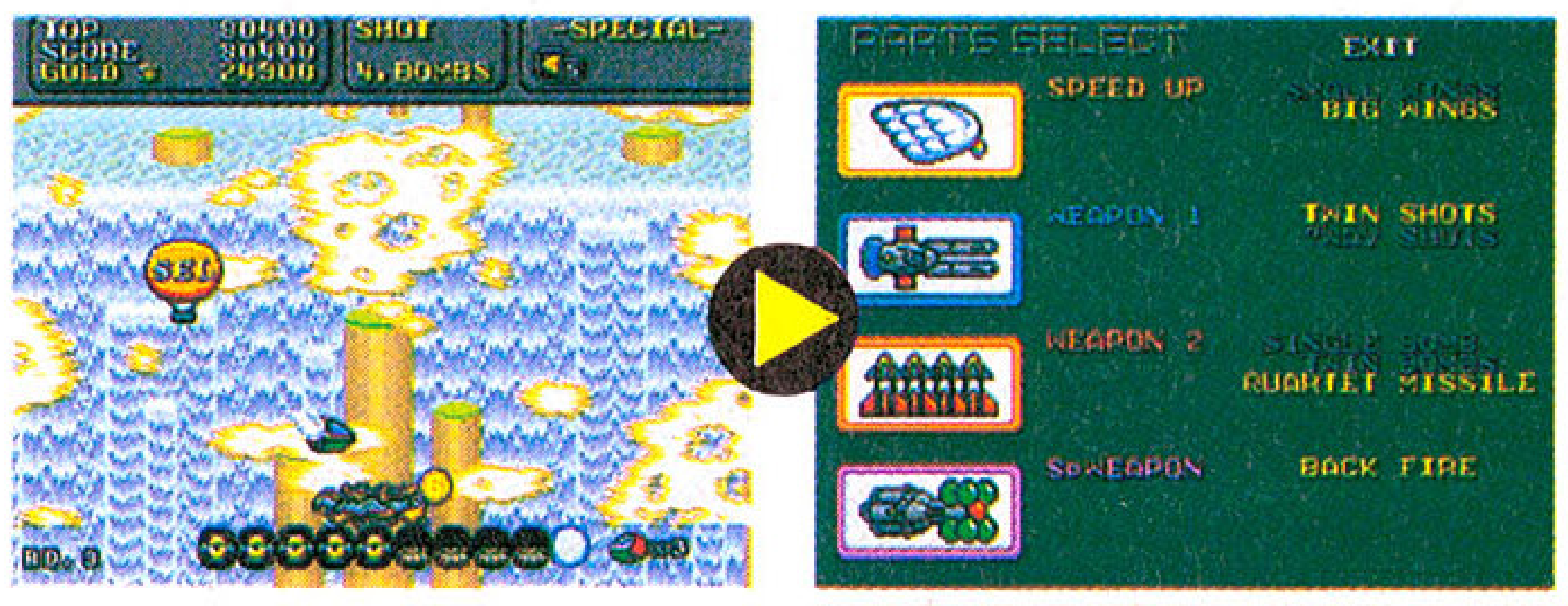


グラフィックの奇麗さは写真のとおり、その上サウンドもなかなかのデキだ。もちろんオパオパ独特の動きも、完全再現されているので、みんな、期待していいぞ！

武器セレクトはとっても便利

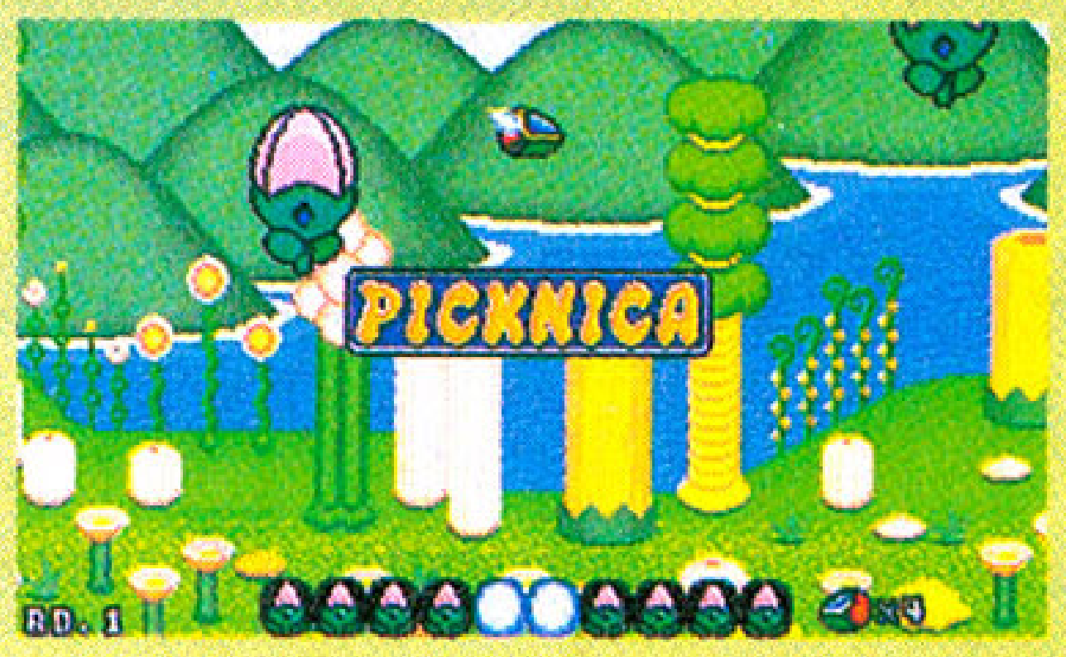
忘れちゃいけないのが、この〝SEL〞機能。これは〝SHOP〞同様、各ステージの途中にフワフワと飛んでくるもので、コイツの中に入ると〝SHOP〞で買いだめしておいたアイテム類をセレクトできちゃうのだ。

こんな便利な機能を使わない手はない。存分に活用しよう！

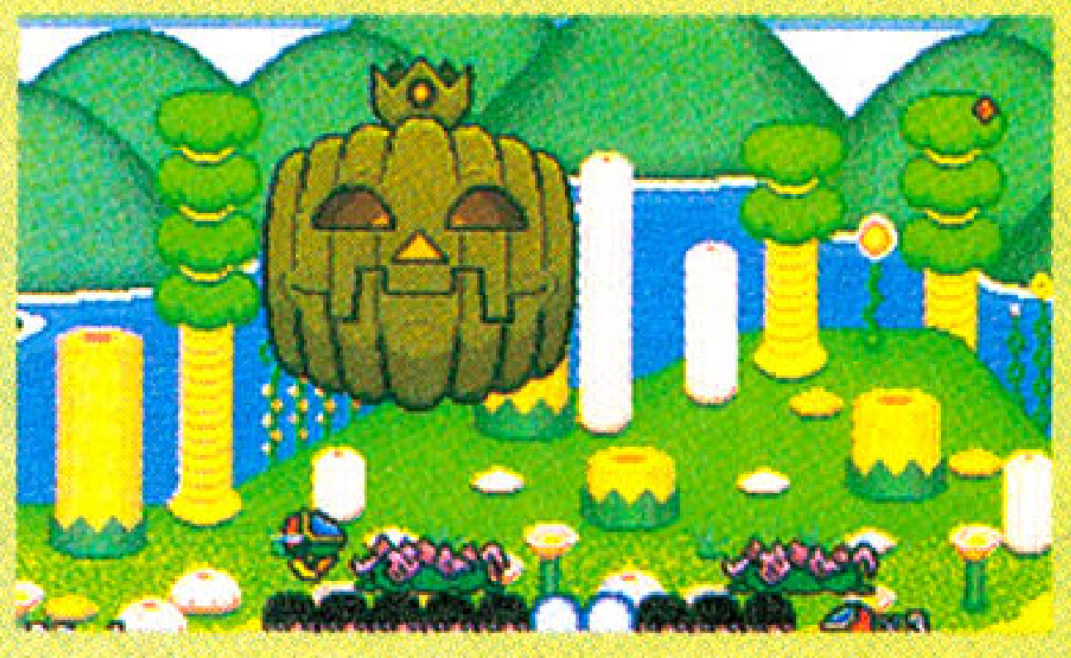

TOP 90600
SCORE 80600
GOLD $ 24900
SHOT
4.BOMBS
-SPECIAL-
SEL
RD. 3
PARTS SELECT
EXIT
SPEED UP
BIG WINGS
WEAPON 1
TWIN SHOTS
WEAPON 2
QUARTET MISSILE
SpWEAPON
BACK FIRE

先月のおさらい

ステージ1・ピクニカ

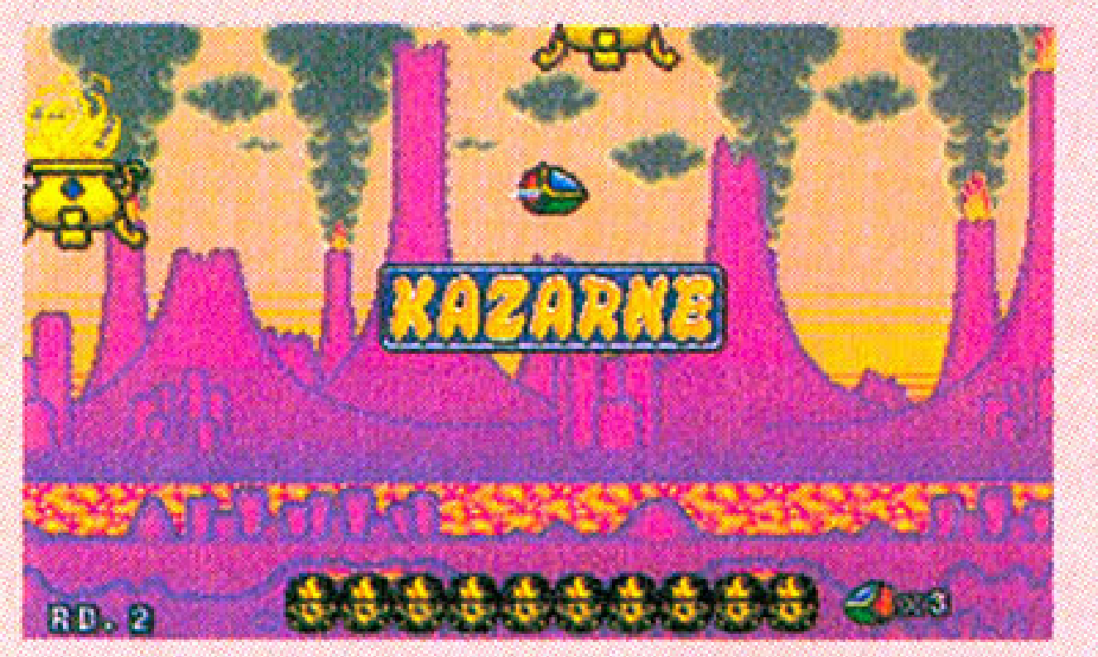

PICKNICA
RD. 1

まずは定番ステージとでもいいましょうか、昔のキャラが登場。ホーント、懐しいなぁー。

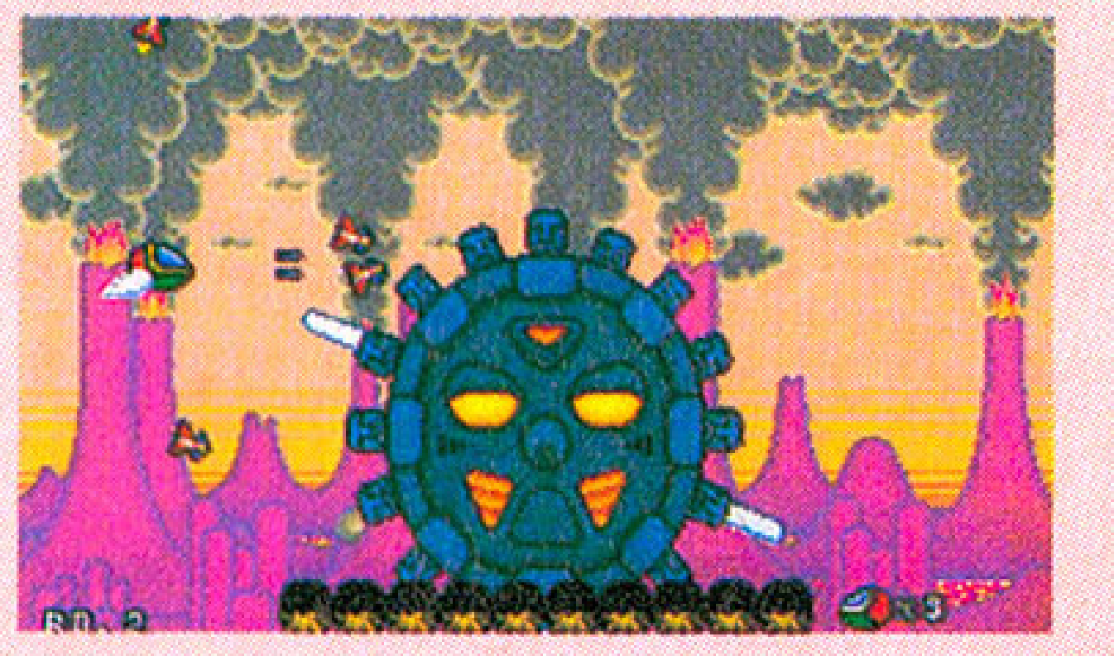


カボチャのボスは操作慣らし程度の強さ。なかなかセンスはいいけど、簡単にやっつけられちゃうのだ。

ステージ2・カザーン

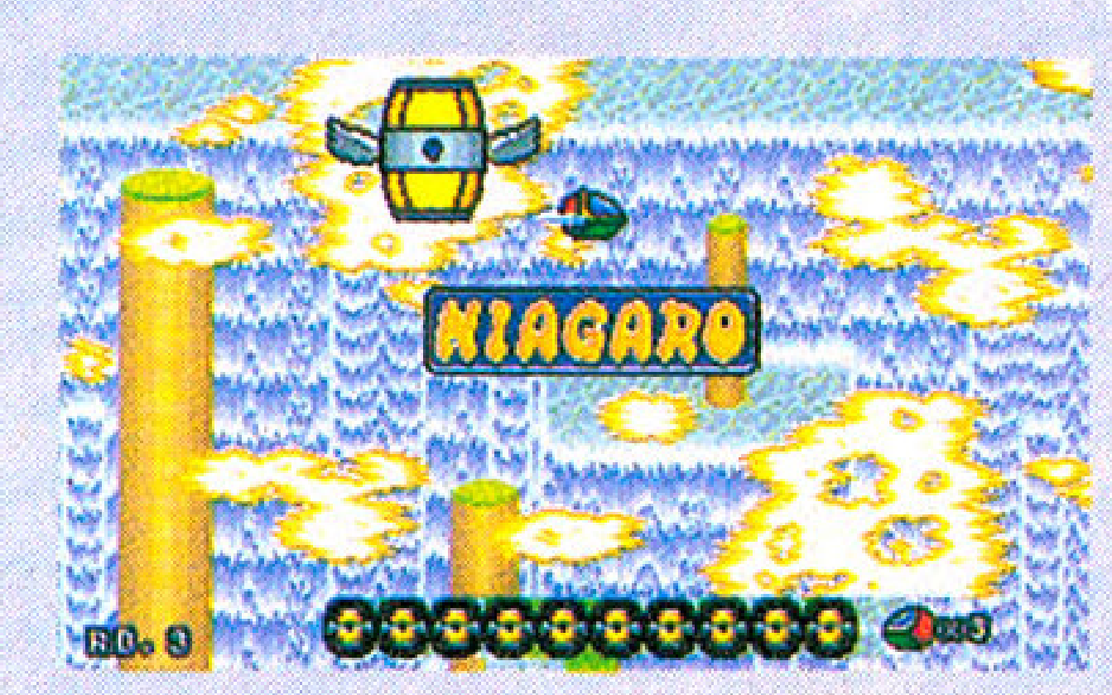

KAZARNE
RD. 2

いきなり火山面が登場。しかしオパオパの行手にはもっと危険な冒険が待ちかまえているのだ。

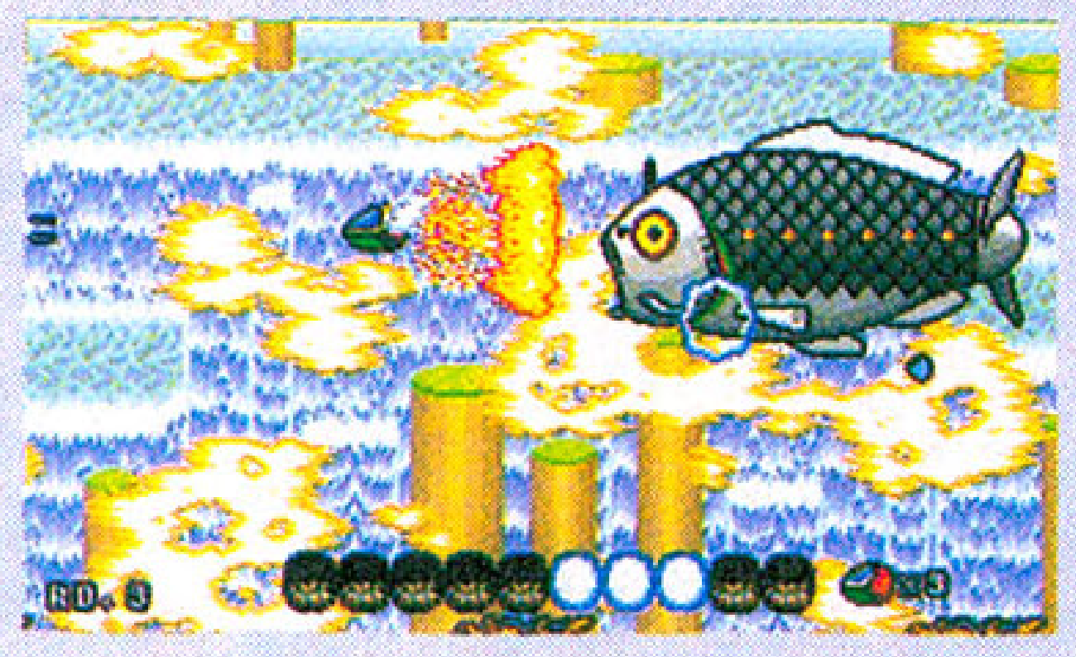


ビームを乱射してくる２面のボス。だがオプションウェポンのあるアイテムを使えば楽勝なのだ。

ステージ3・ニャガーロ

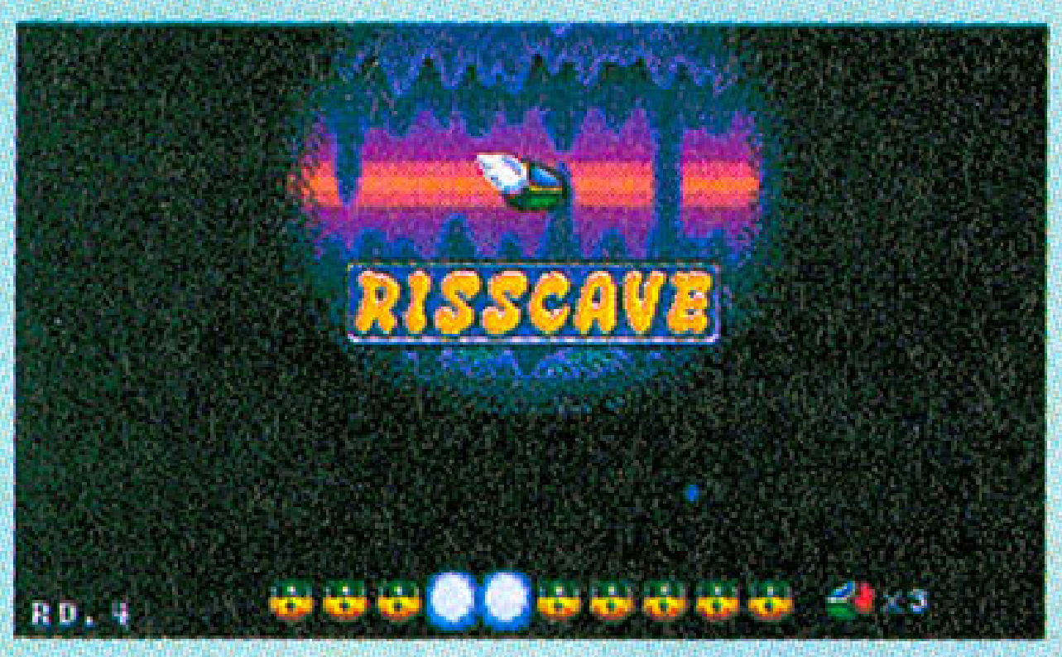

NIAGARO
RD. 3

水中をイメージさせるステージ３面。このへんからちょっとだけシンドイ。特にボスが……。

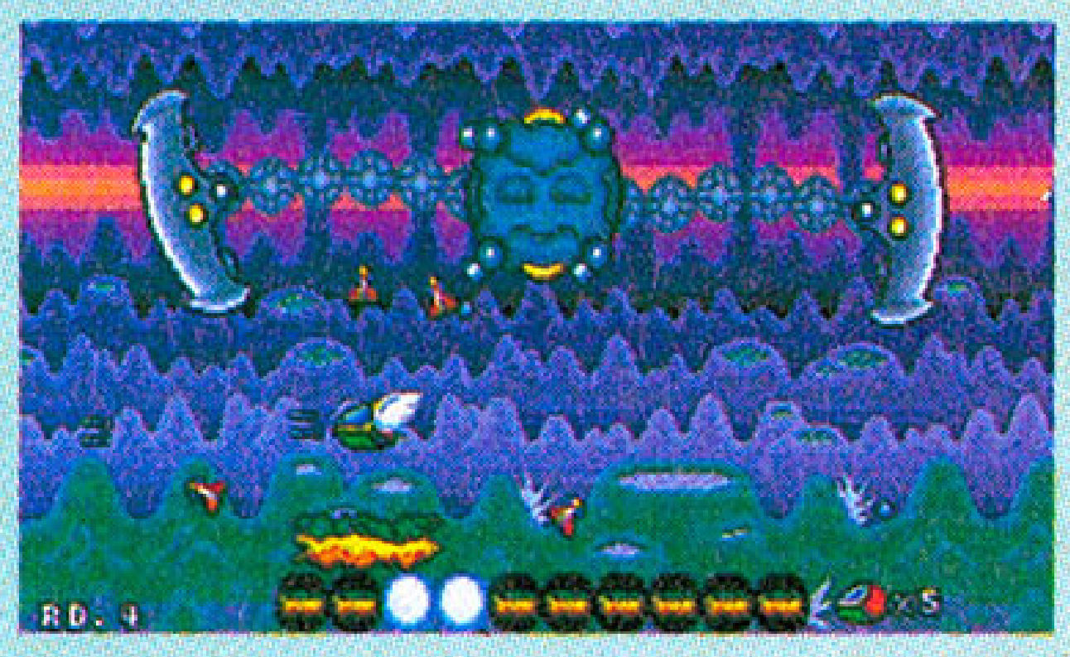


３面のボス、ニャガーロはなかなか強い。だが、お尻を敵に見せて火を吹きかければ、簡単に倒せるぞ。

ステージ4・リズケイブ


RISSCAVE
RD. 4

スポット処理が、まさかこのゲームで使われるなんて！　どうりで変なアイテムがあったわけだ。



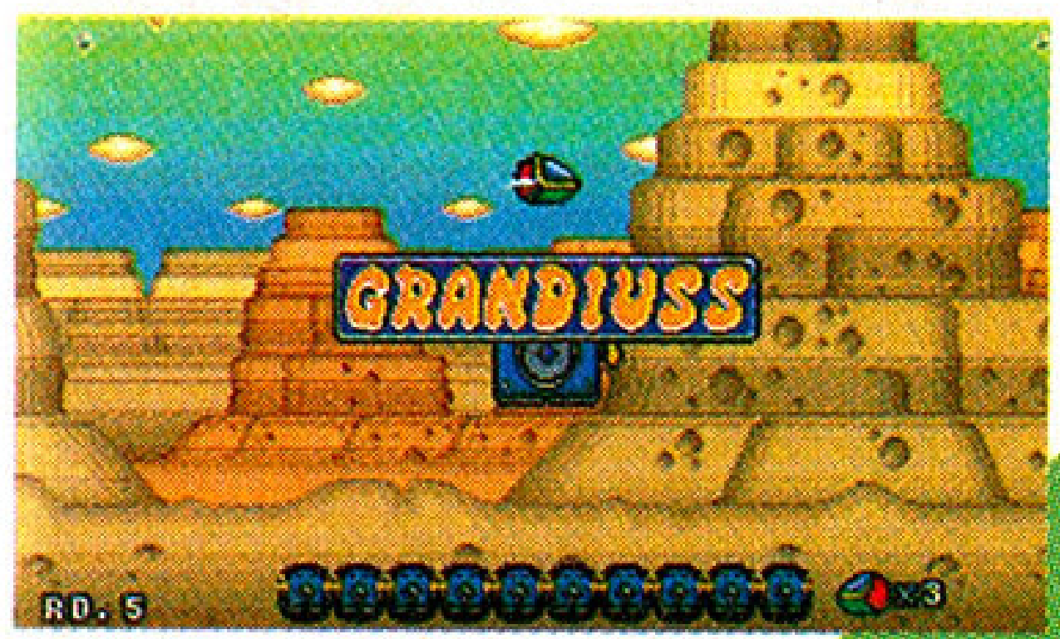
足（？）に触れるととってもイタイので十分注意しよう。下からのホーミング攻撃がおススメだ。

ステージ5
GRANDIUSS

ハーイ、それではお待ちかねのステージ紹介へといってみようか。まずこのステージはここまで進んできたほどの腕なら、それほど大変なステージではないので安心してくれ。

SHOPでは、〝QURETETT MISSILES〞と〝BIG WINGS〞はぜひとも買おう。そのほかに、〝HARRICANE〞などもオススメだ。後は自分の好みで好きなものを買ってくれ。

ボスは見た目ほど強くない。ガンガン撃っていればなんなくクリアできるハズだ。



さぁ、ステージ6ではどんな敵が待ち受けているのか!? 背景を見てるとワクワクもんだぜぇ！ それにしてもキレイ。

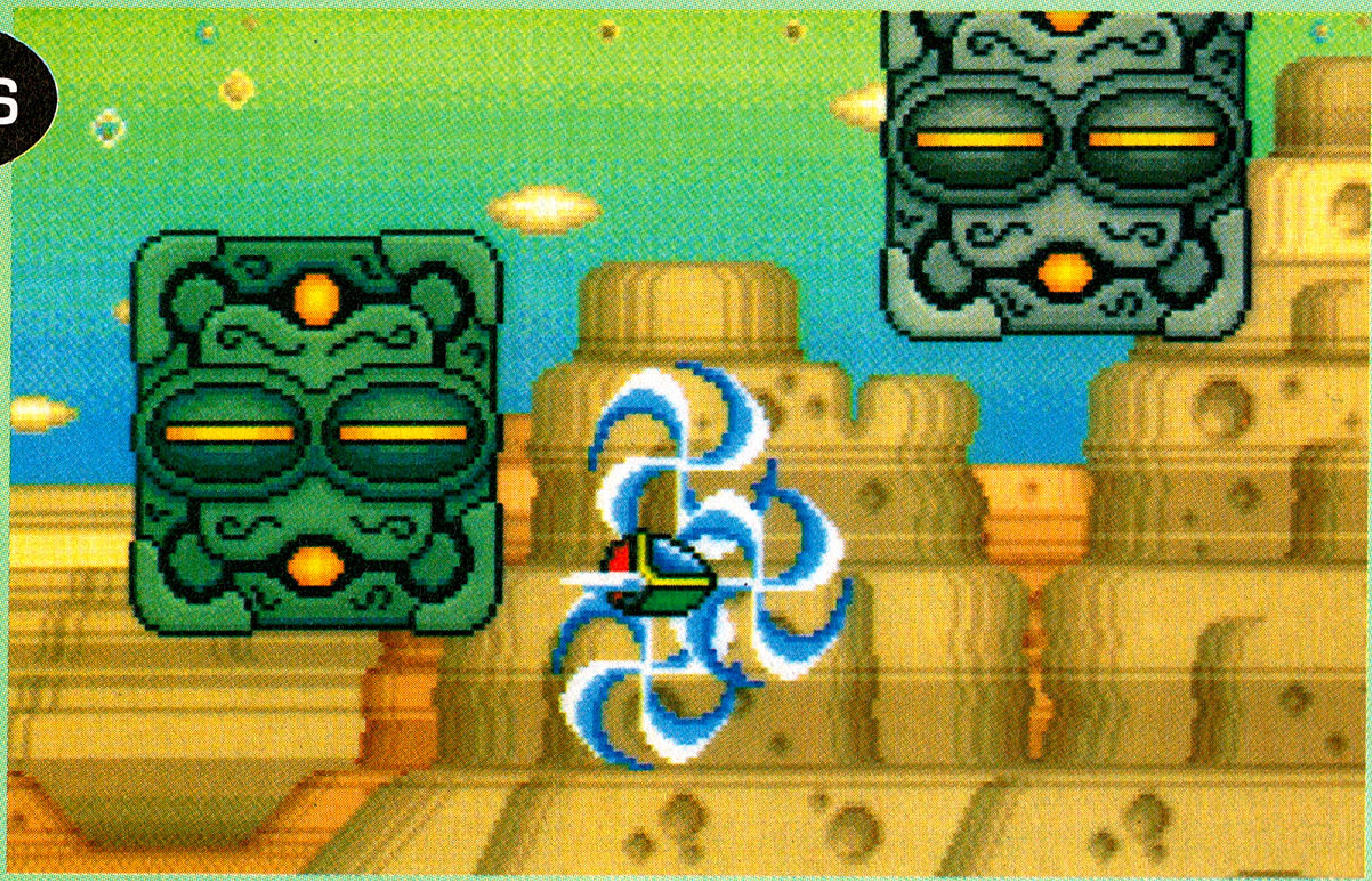
それにしてもかわいい前線基地だこと。思わず頬が緩んでしまいそうだ。しかし、コレ一体何がモデルなんだろう？

大渓谷を飛び回れ、オパオパ！

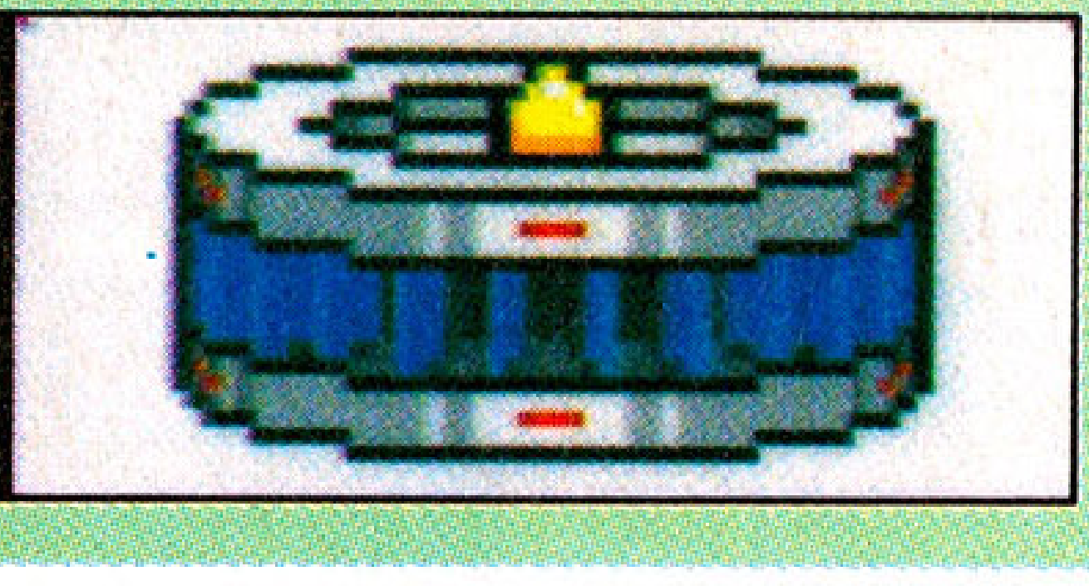
これが強烈ザコの分裂攻撃。分裂する前に叩いておこう。それにしてもチラつきがないよー、音楽もいいよー！（心の叫び）

イヤーなザコその2。まぁ、普通にゲームしてれば、こんな状況に置かれることはないと思うけどね。

BOSS
ド・グー



有効アイテム



このボスには、〝HARRICANE〞が有効。使うか使わないかで戦局が大きく変わってくるぞ。しかしこのボス、どこかで見たような気がするんだけどなー。

ステージ6
LE-PICKER

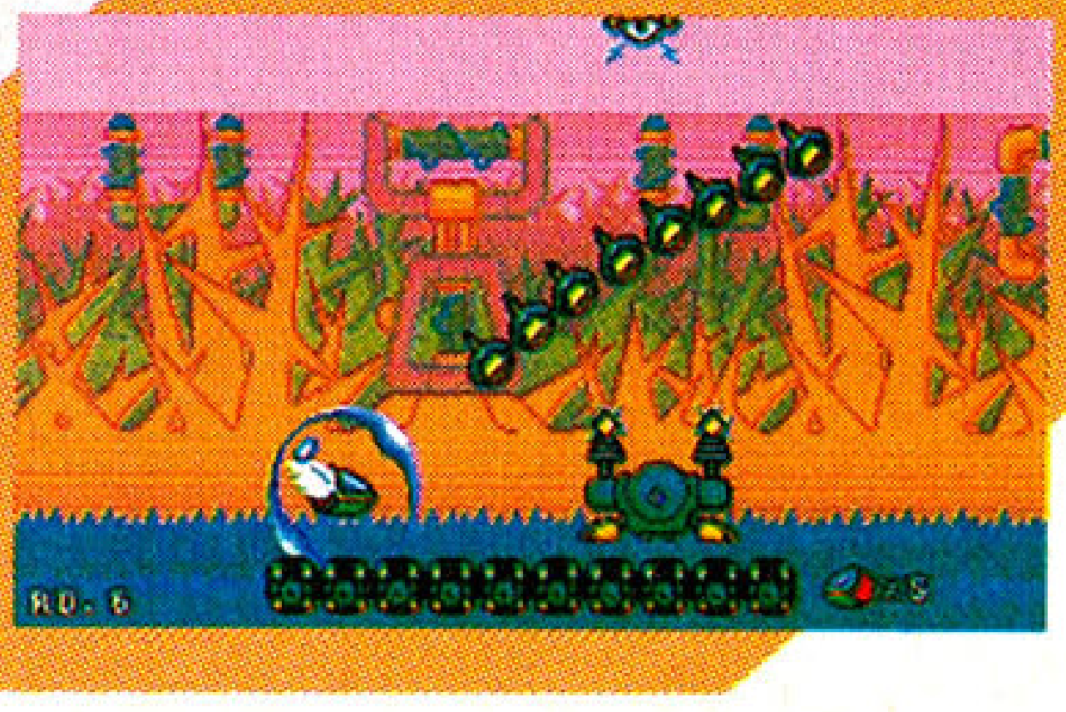
ツルッピカ、ツルッピカ、あー元気な子供はヘルシーナイト！ ……ちょっと古すぎて誰もわからないですね。スイマセン。

まぁそれはいいとして、この6面ステージは、資源節約友の会が見たら（そんなもんあるか？）抗議しかねないような、電気ムダ使いステージなのだ。

このステージでは〝SUPER SHUSE〞をぜひ買おう。歩くと電気ビリビリの、とってもイタ〜イステージだからね。

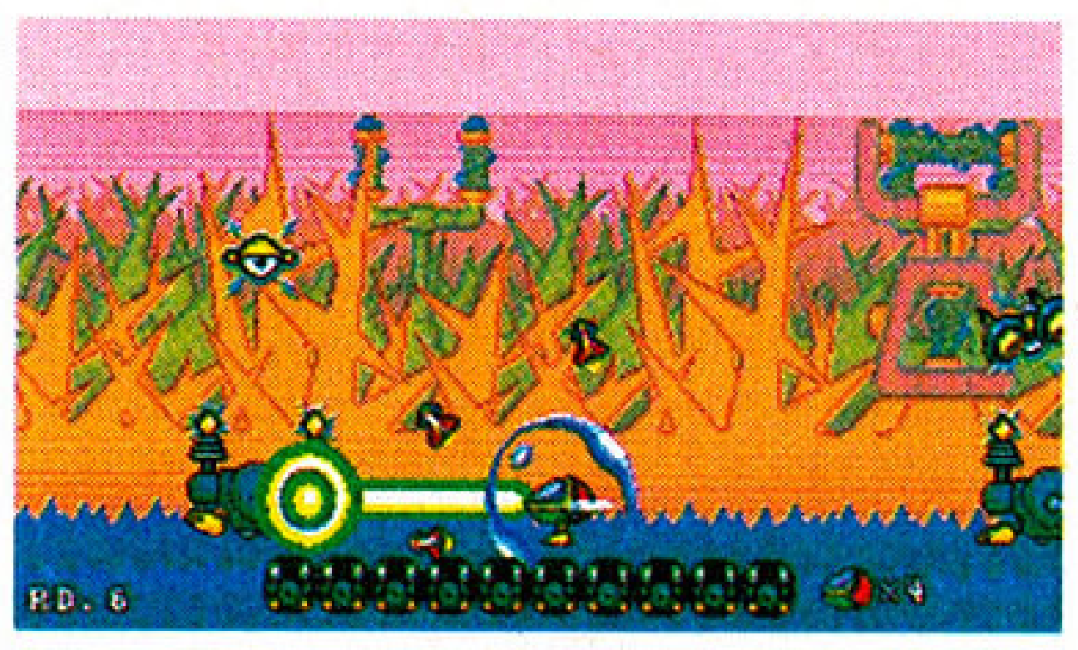
LE-PICKER
RD. 6

シビレまくりそうなステージ6。残すところあと2面だけとなったが、ここまで来るの実に大変なのよん。

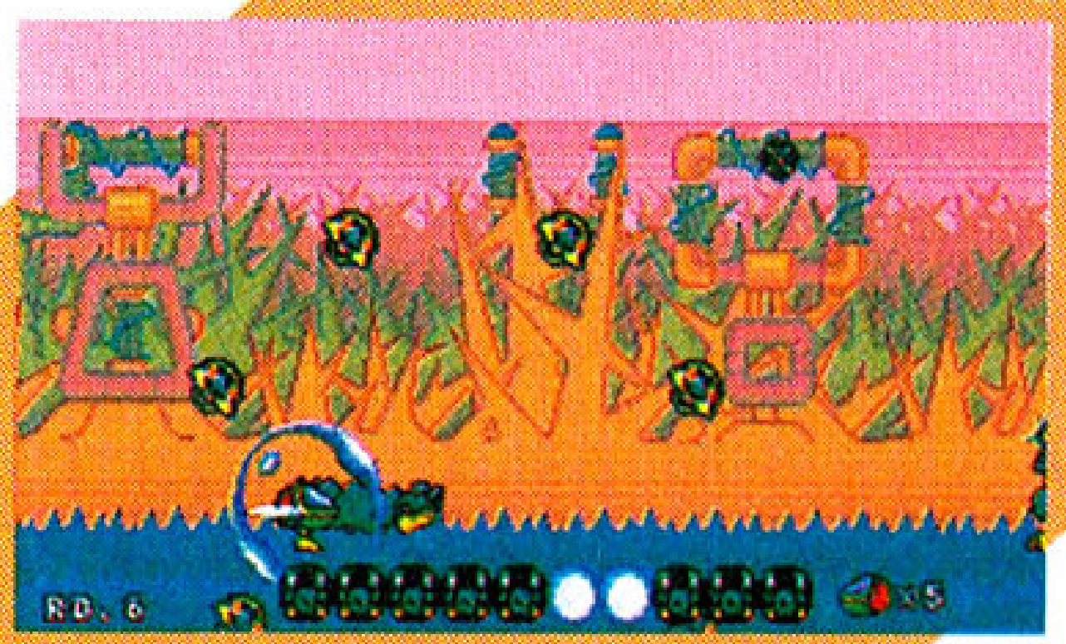


イヤーなザコ、その1。オパオパに迫ってくるので、始末が悪い。バリアを買っておくと、安心だぞ。

ピカピカ光ってツルッピカだぞオパオパ!!

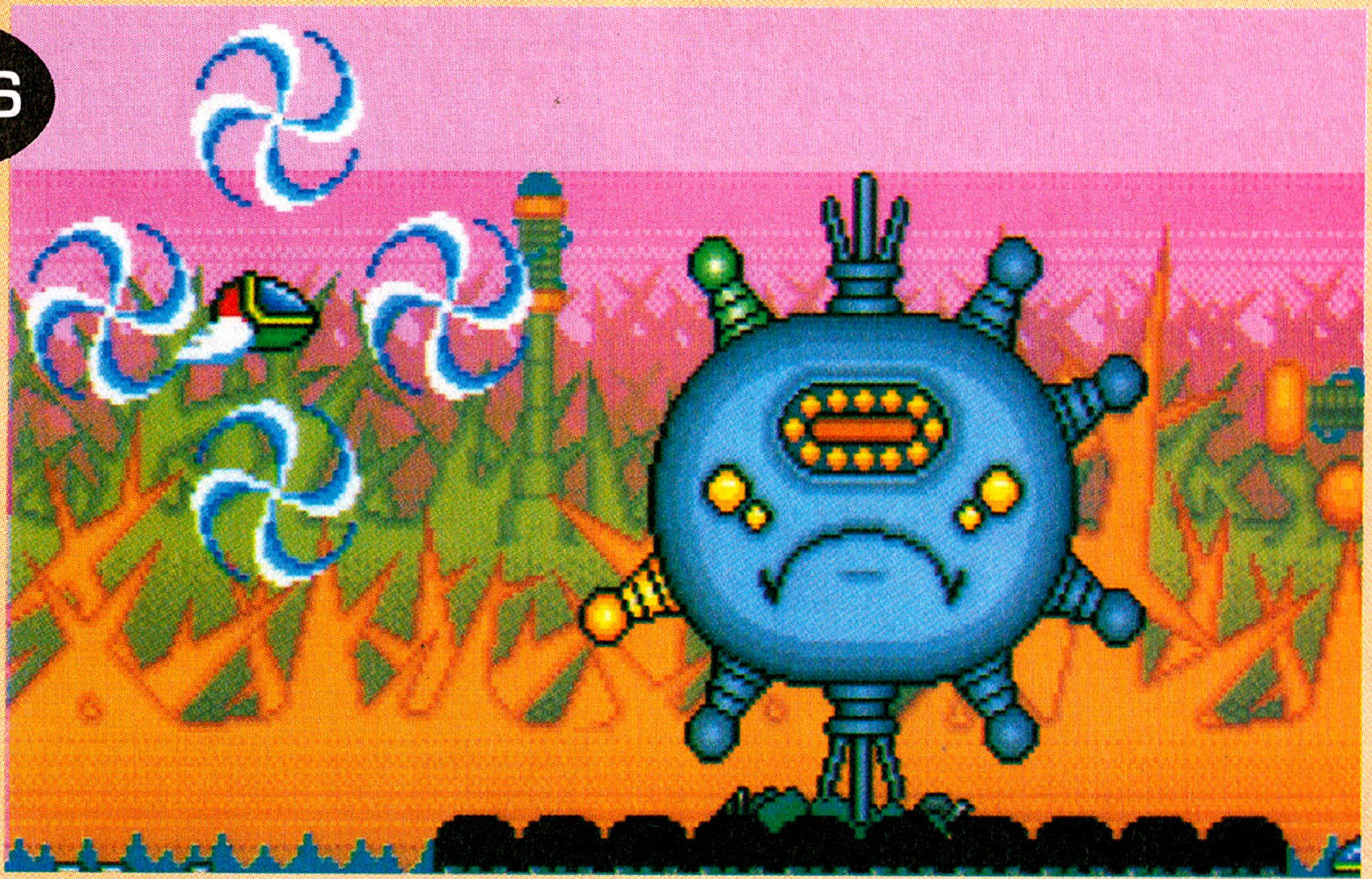


このステージの前線基地は、地面に設置してあるので、レーザーを買っておくと便利。

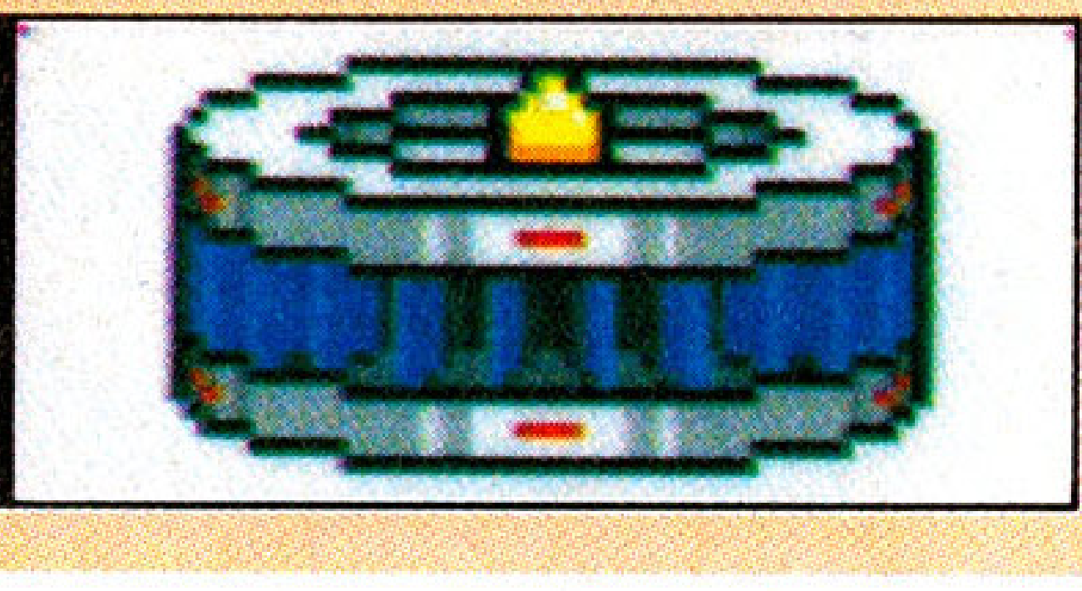


このステージは電気が流れているので歩くととても痛い。そんなときは、アレ、あのブーツをはこう。

BOSS
ライデン



有効アイテム



オパオパに向かって正面の砲台を倒してしまえば、ほとんど楽勝。左側から右側に回り込む時だけイナズマと砲台に注意。強さは、ちょっとアレですネ。

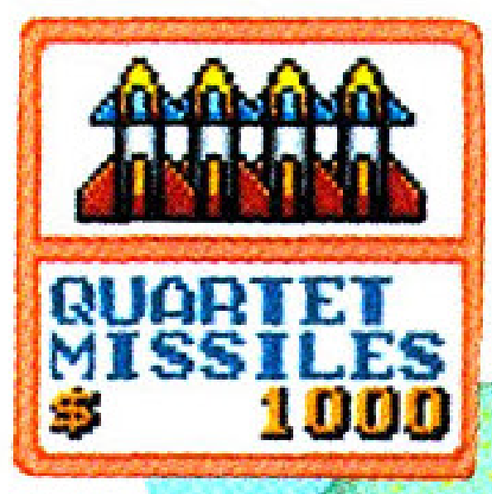
スーパーファンタジーゾーン

BEメガ読者の熱烈な要望にお答えして、今月は「スーパーファンタジーゾーン」をもう1回紹介するぞ。ゲームのできも初心者からマニアまで、納得の行く仕上りになっているので安心してくれたまえ。発売日には、ショップへ急げ!!

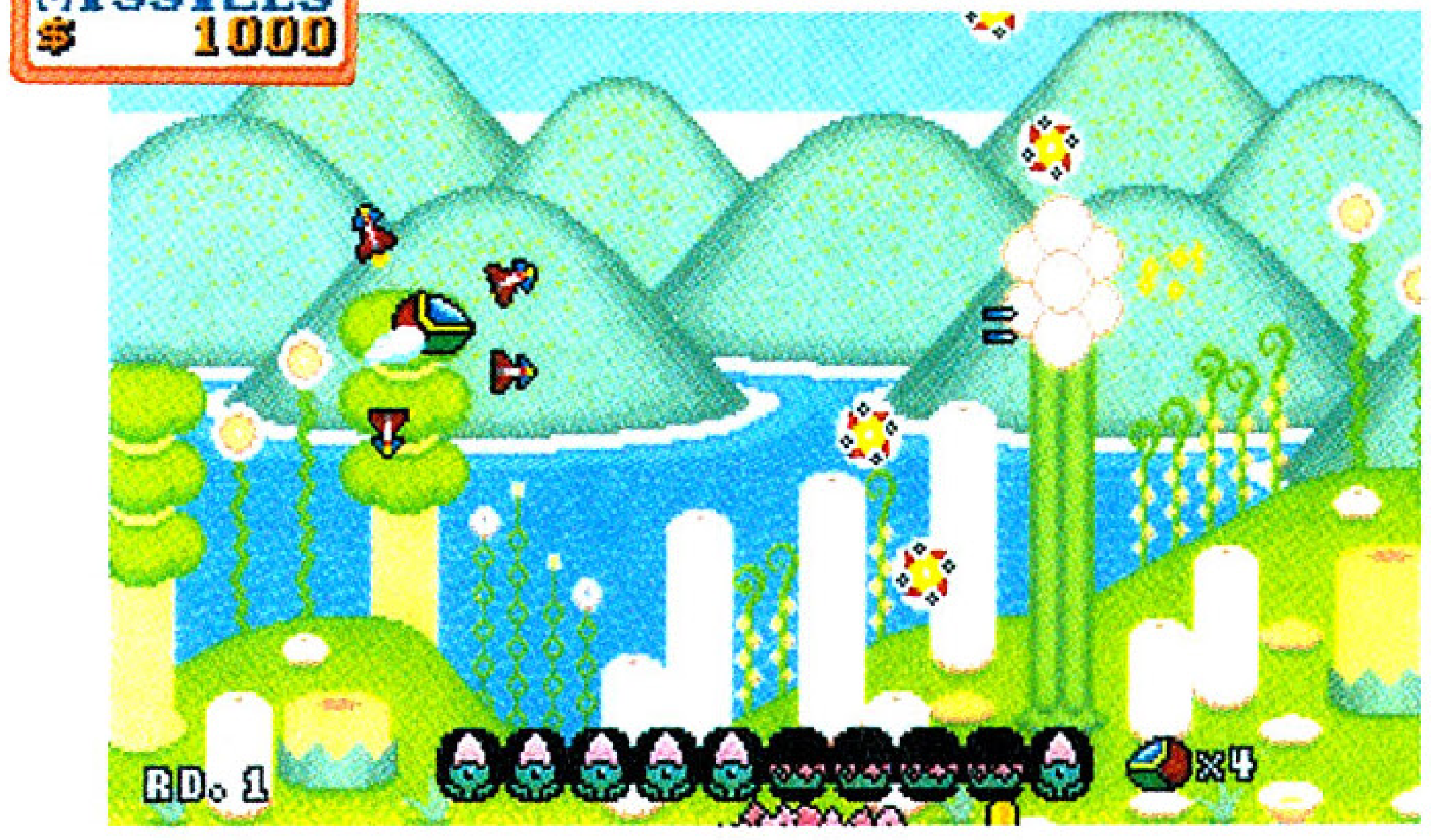
SUPER FANTASY ZONE
PUSH START BUTTON
©1992 SUNSOFT ©1986 SEGA

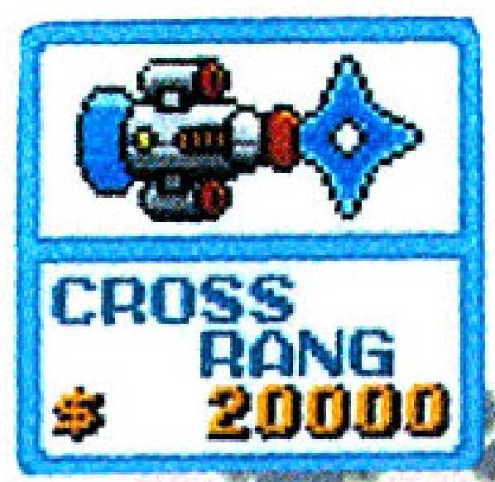
サン電子／1月14日発売／6,800円／SHT／8M

スーパーになって新しくなったPARTSさんなのです

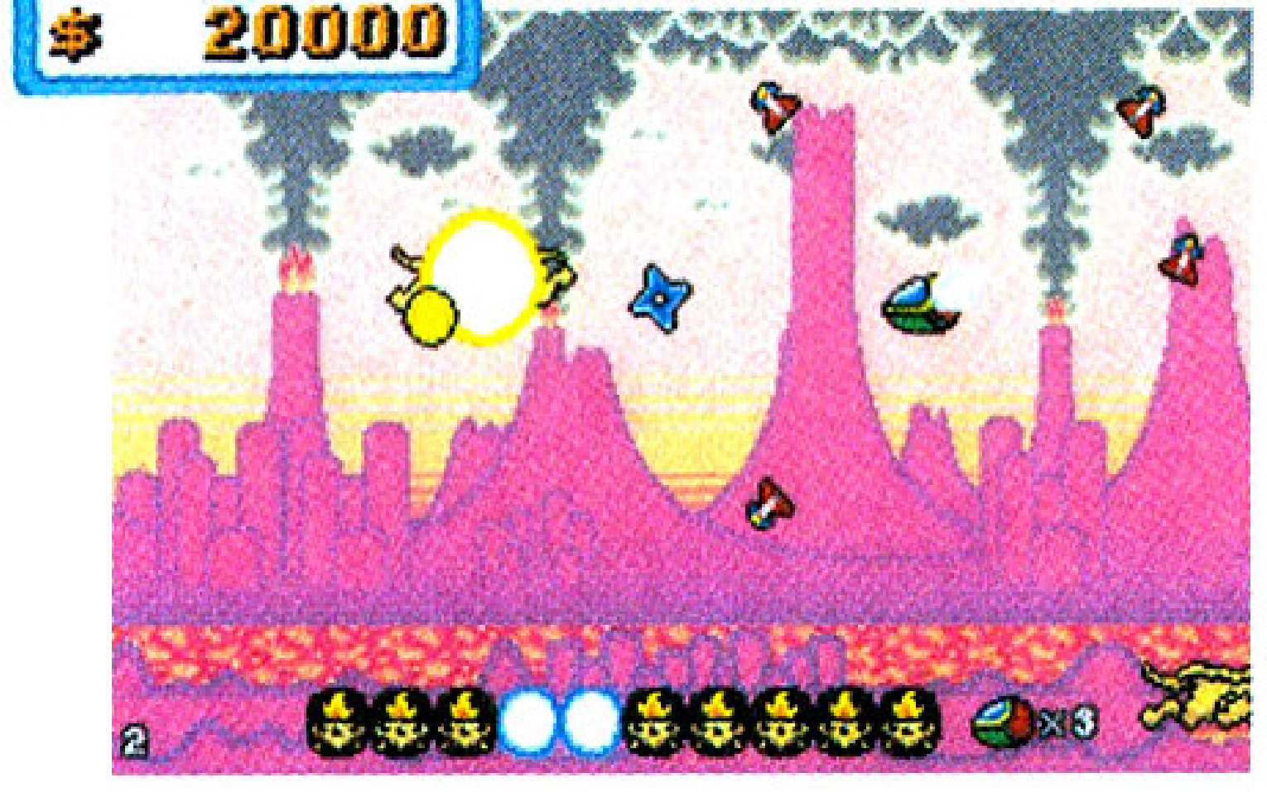

QUARTET MISSILES
$ 1000

今回一番使える武器がこの誘導ミサイルだ。これは効くねー。

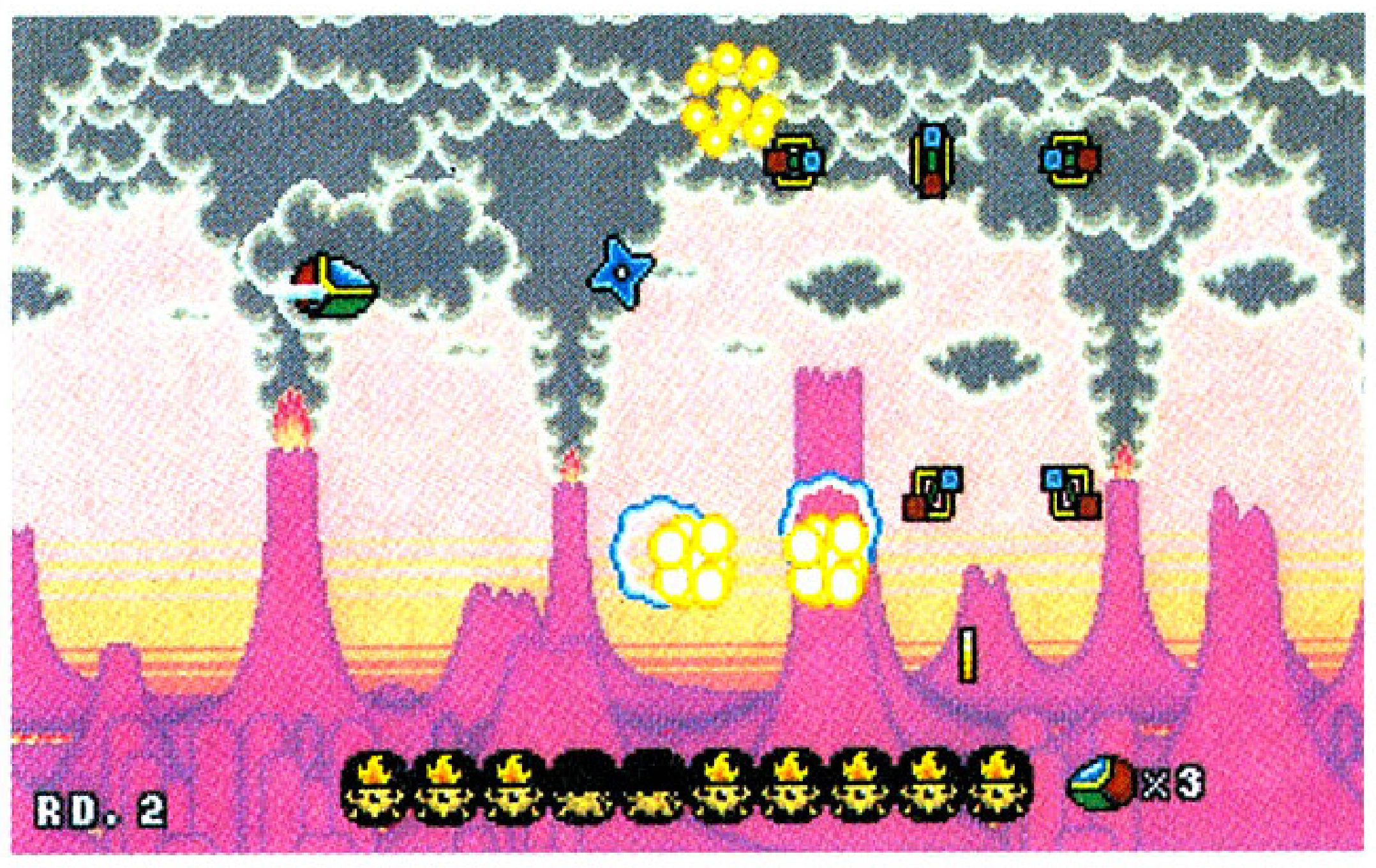


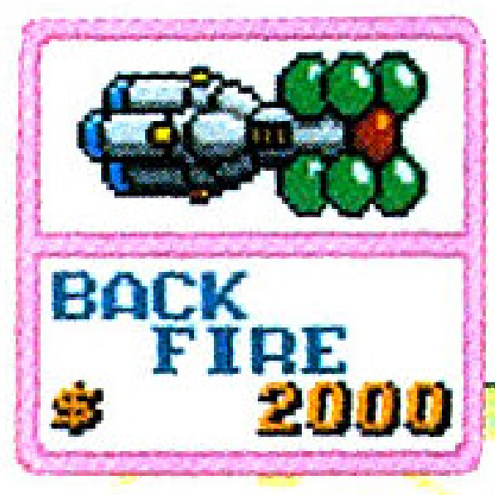

CROSS RANG
$ 20000

前線基地を破壊するときに威力を発揮する。ボスには今一つ。

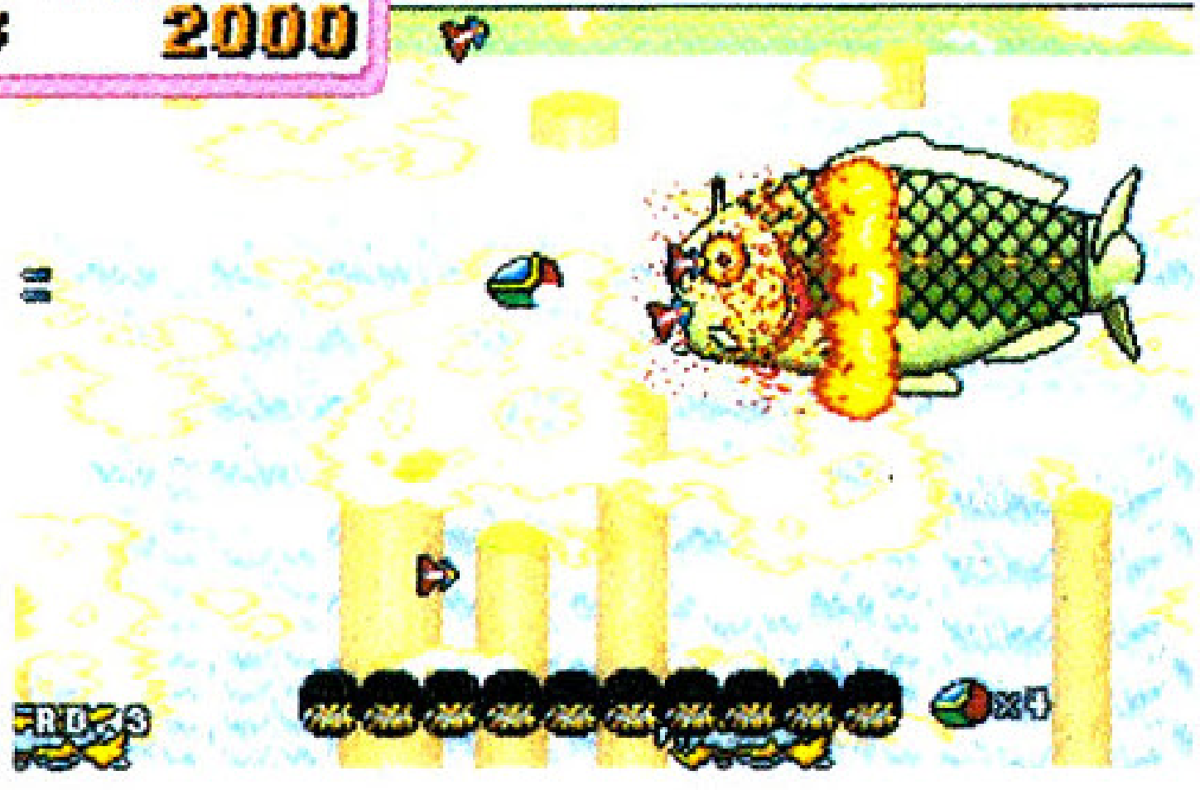


この武器は、いわばブーメラン型の武器。一度撃てば、自機に戻ってくるのが特徴。それゆえ、比較的、遠距離にいる敵には弱い一面を見せる。値段ほどの価値があるのかどうか……。

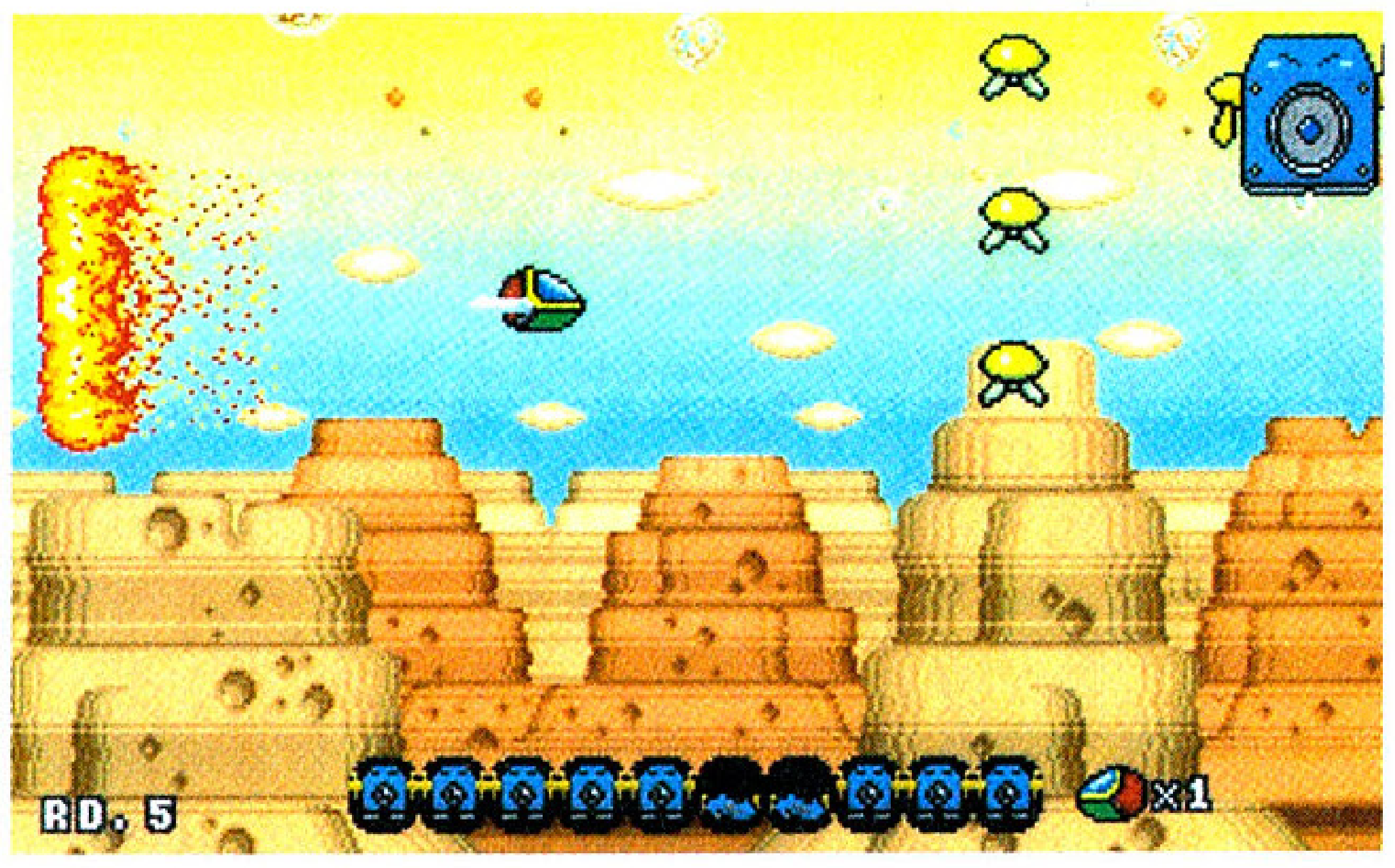


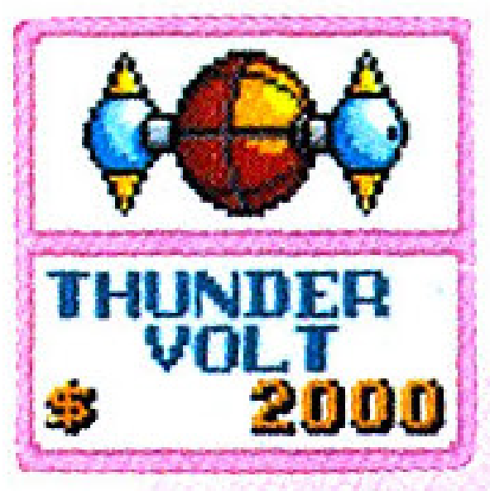

BACK FIRE
$ 2000

おしりの穴から火炎放射することができる。あるボスに効く。

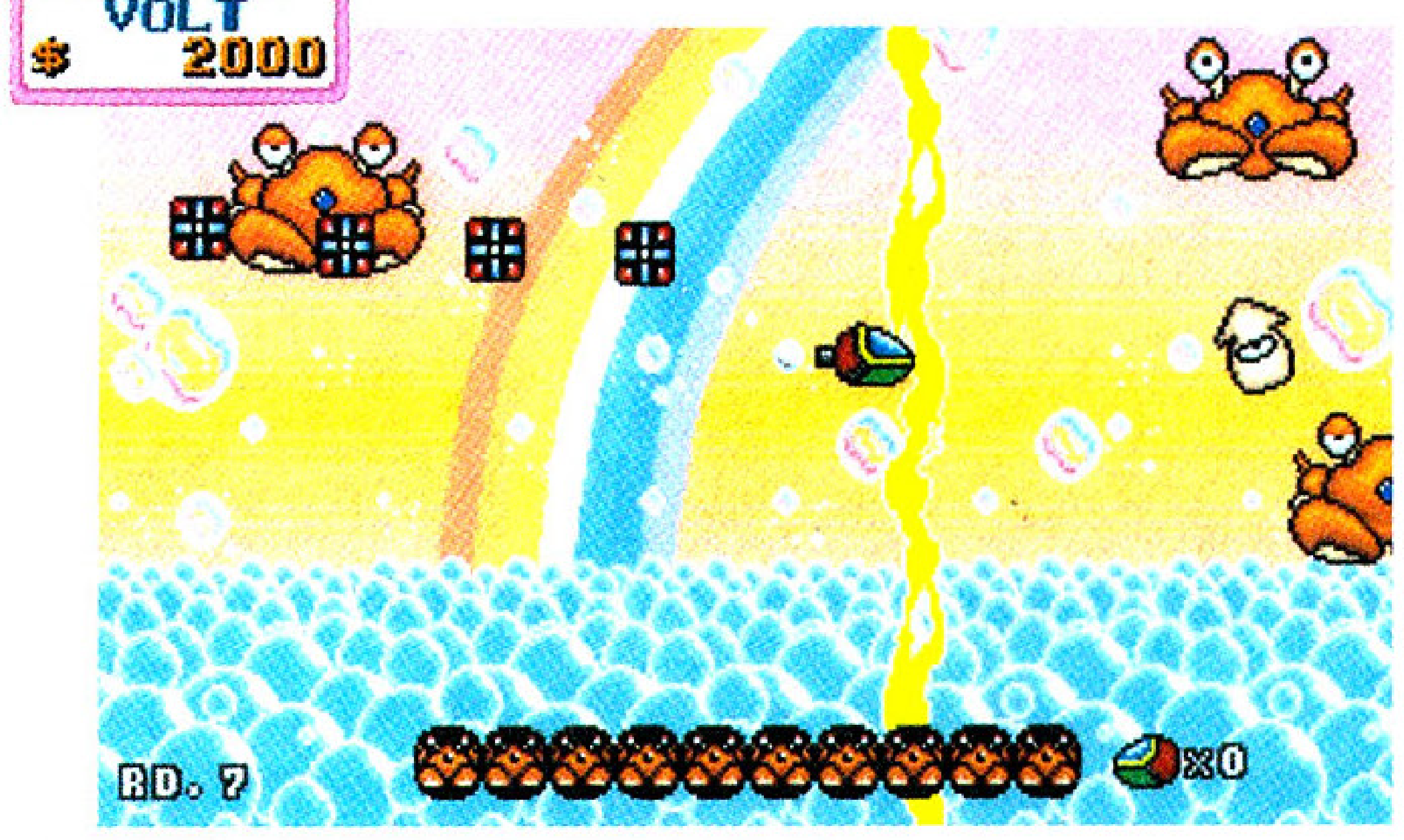


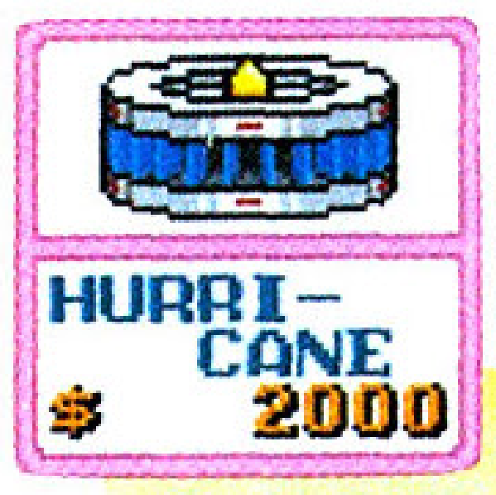
あるボスとは3面のボスのこと。このお魚ちゃんは、口を開くと吸い込まれるのでここでいっぱつかましてやればお茶のこサイサイ。後は焼き魚になるのを待つだけ。これはおトク。



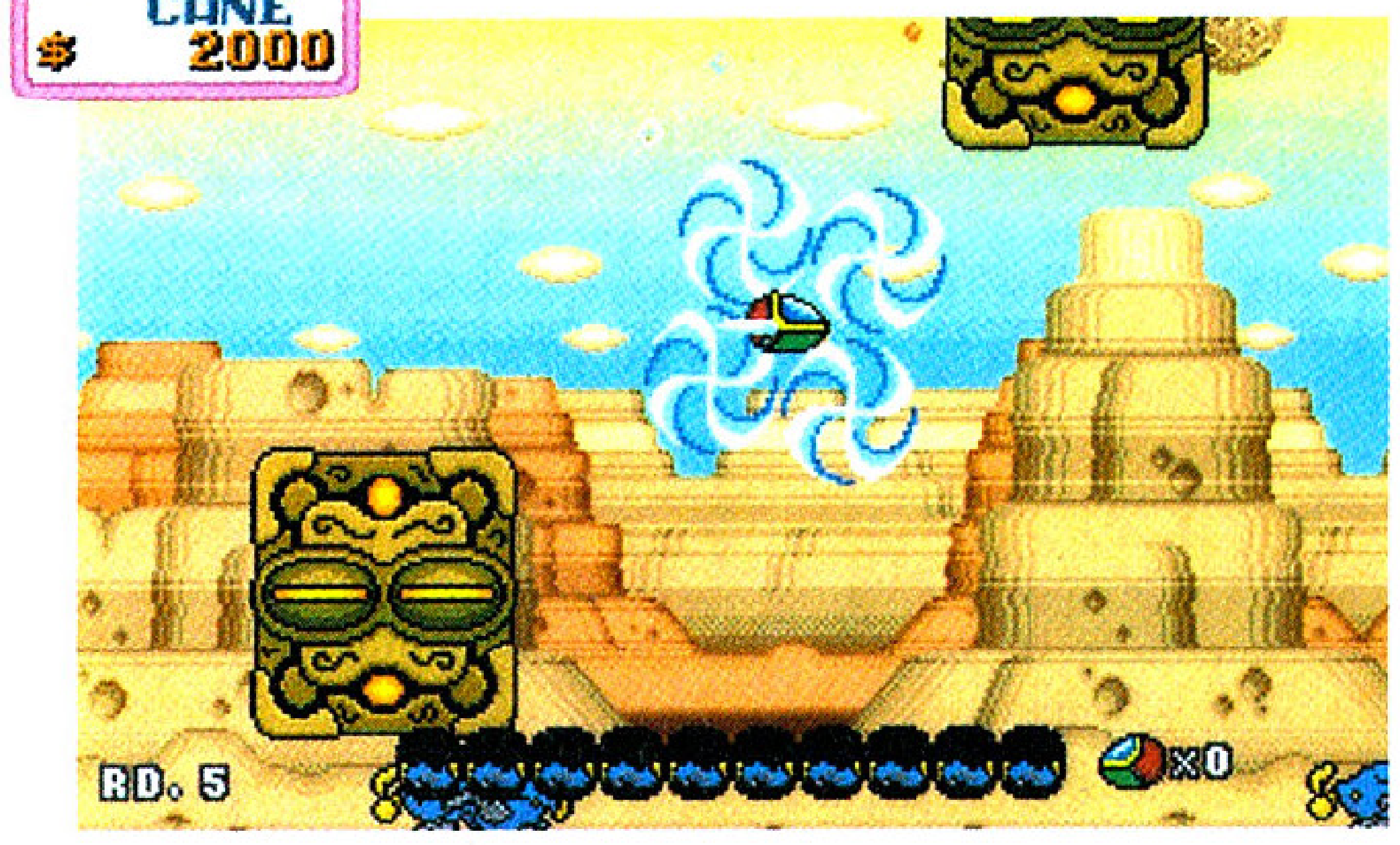

THUNDER VOLT
$ 2000

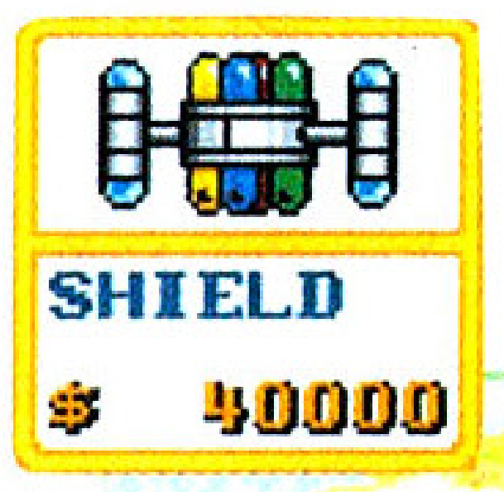
画面上にいる全ての敵に、稲妻の衝撃によりダメージを与える。



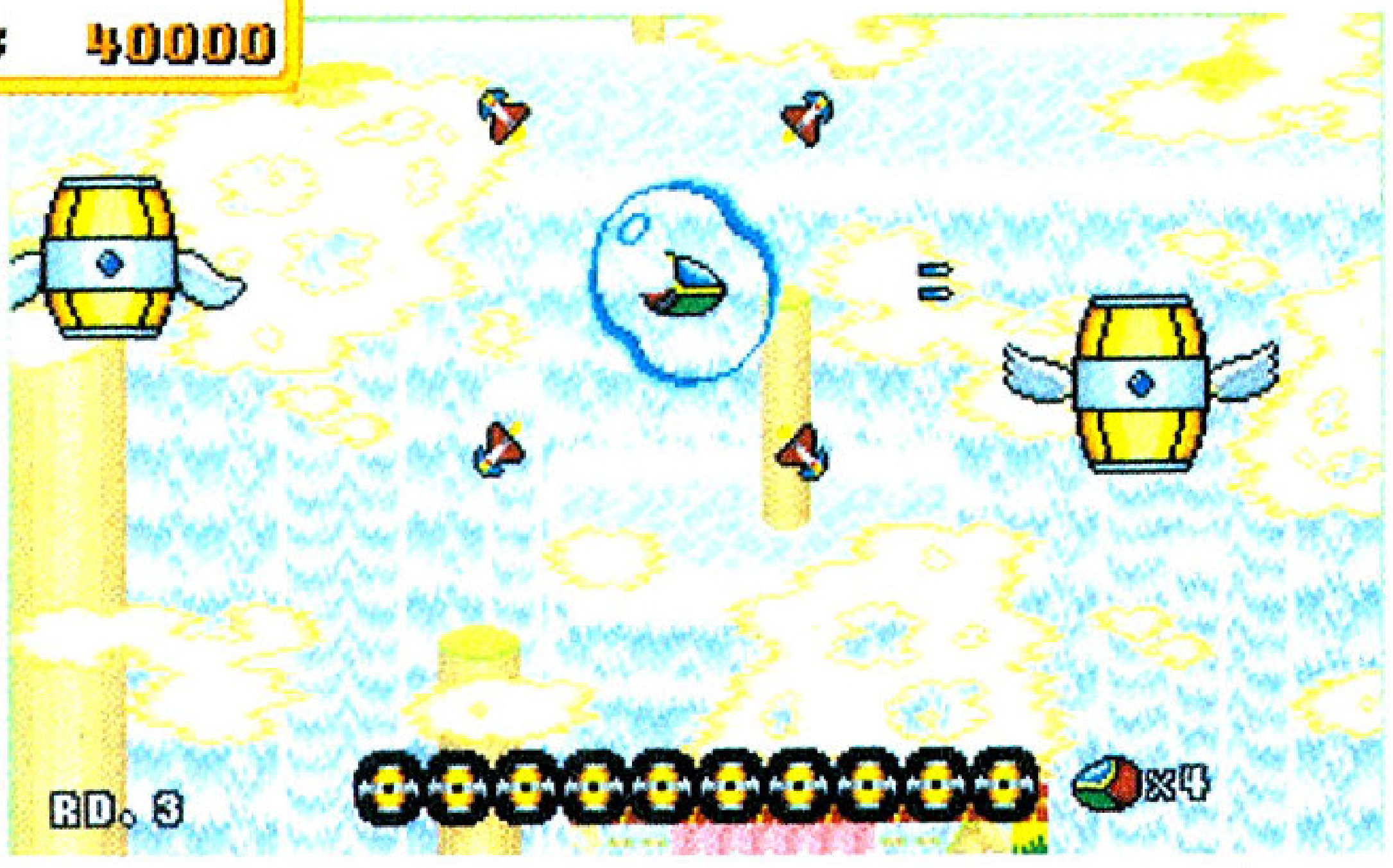

HURRI－CANE
$ 2000

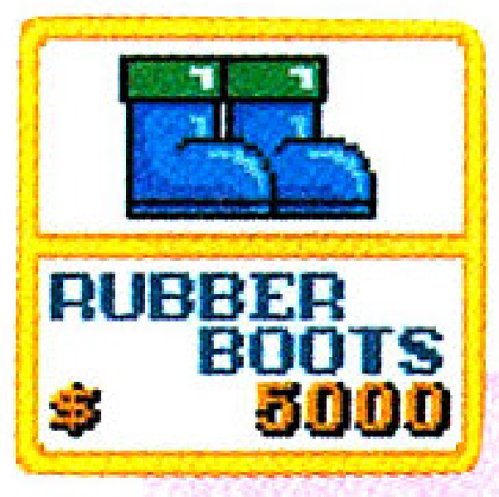
ハリケーンの起こす風力により4方向に衝撃を与える。



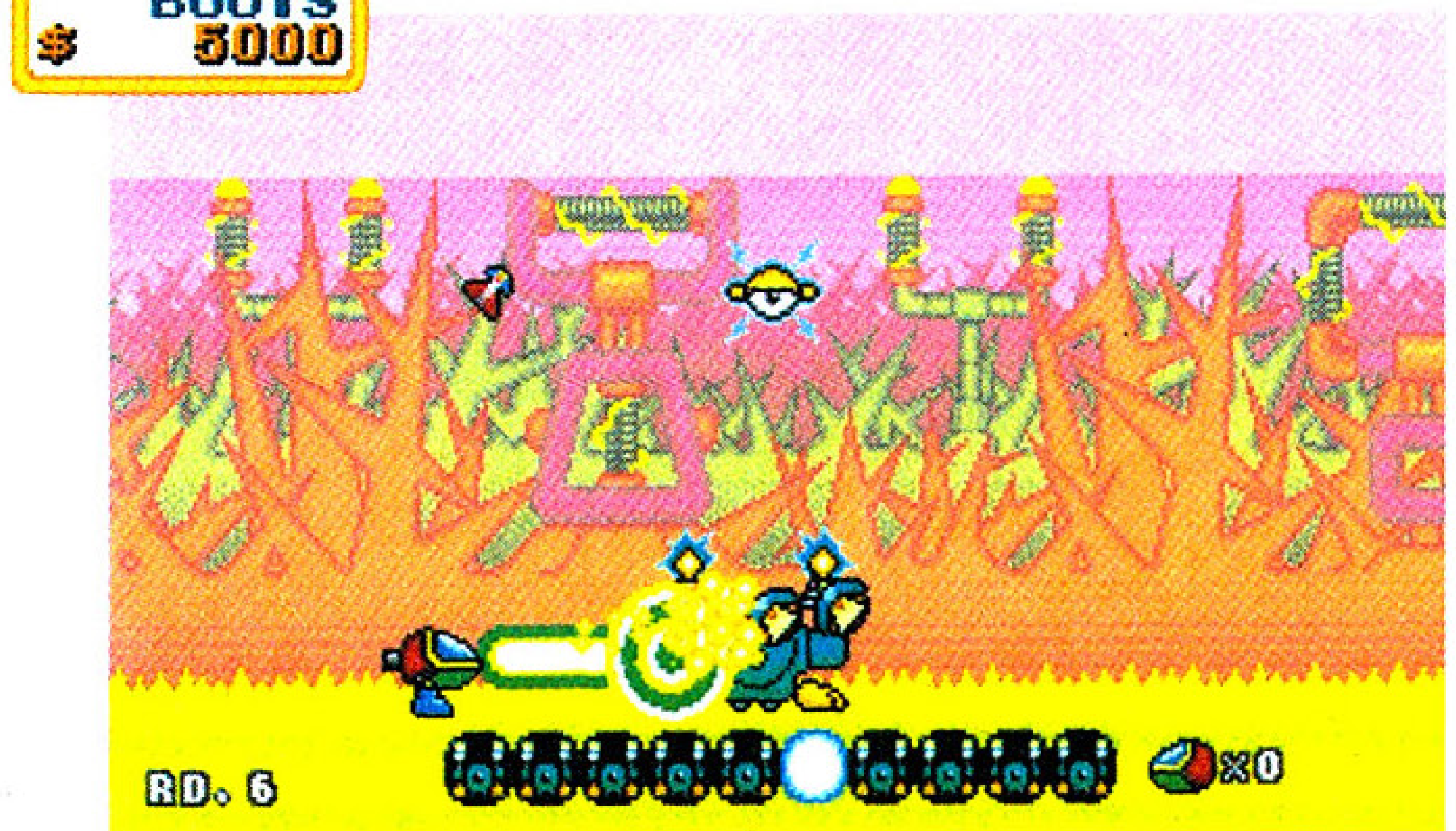

SHIELD
$ 40000

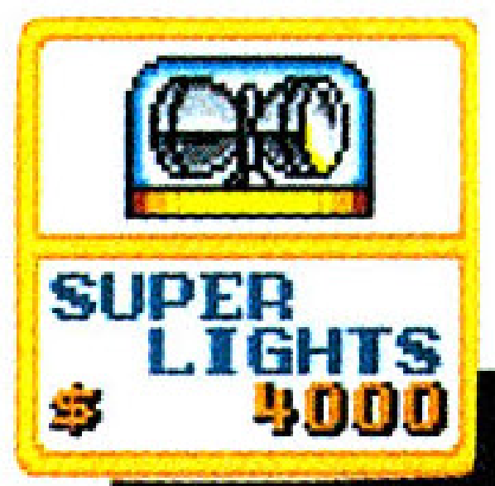
一定時間無敵状態にすることができる不思議な泡。



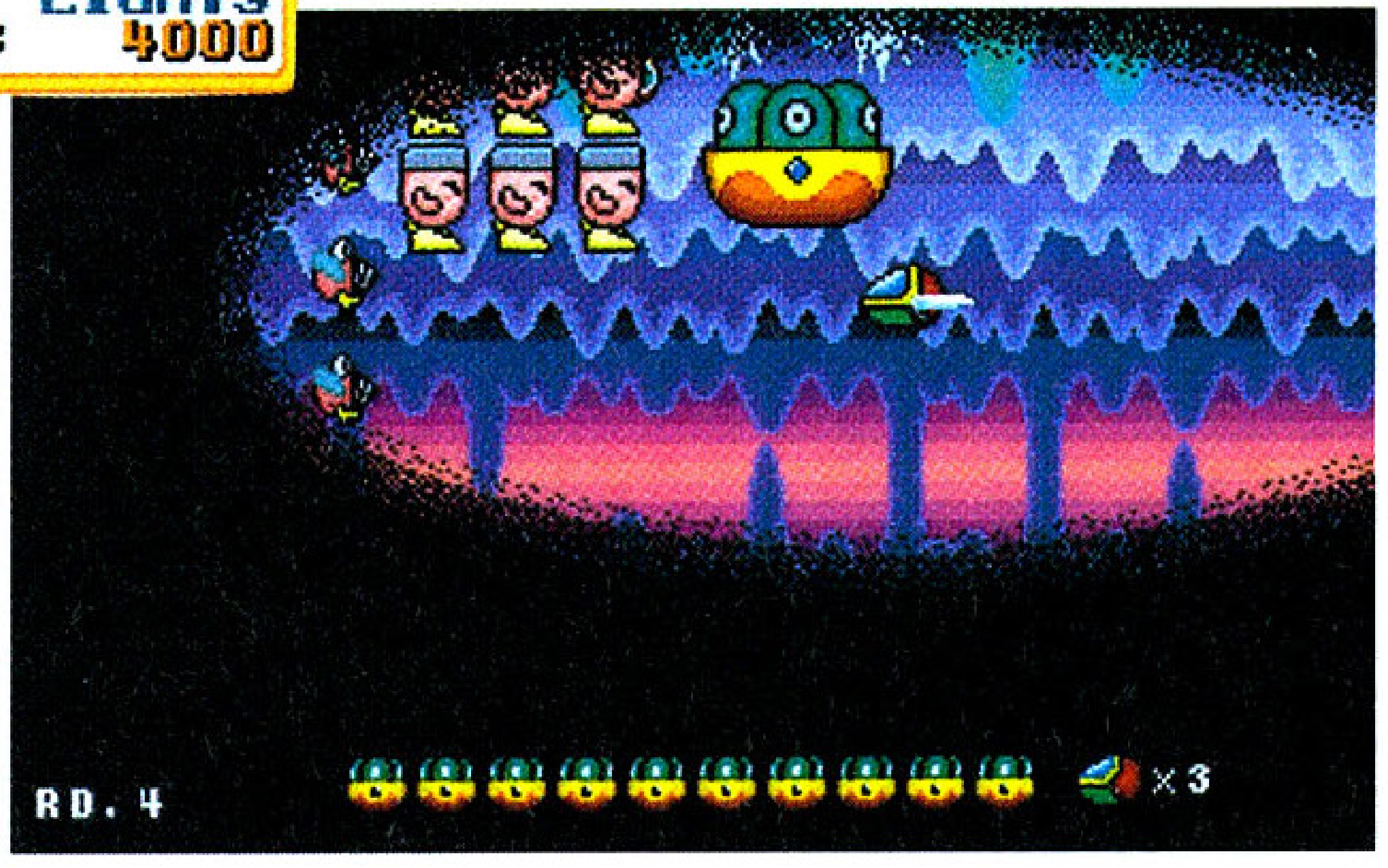

RUBBER BOOTS
$ 5000

電気がしびれる痛いステージではこのブーツを着用のこと。

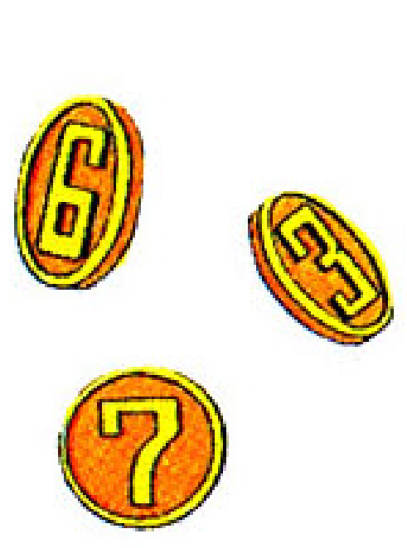


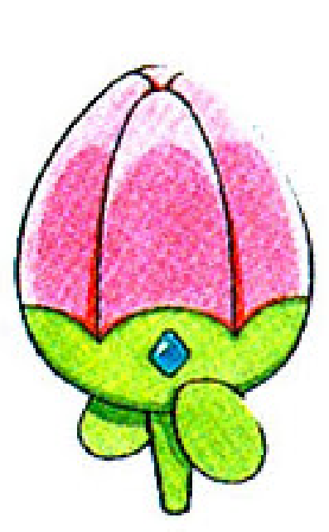

SUPER LIGHTS
$ 4000

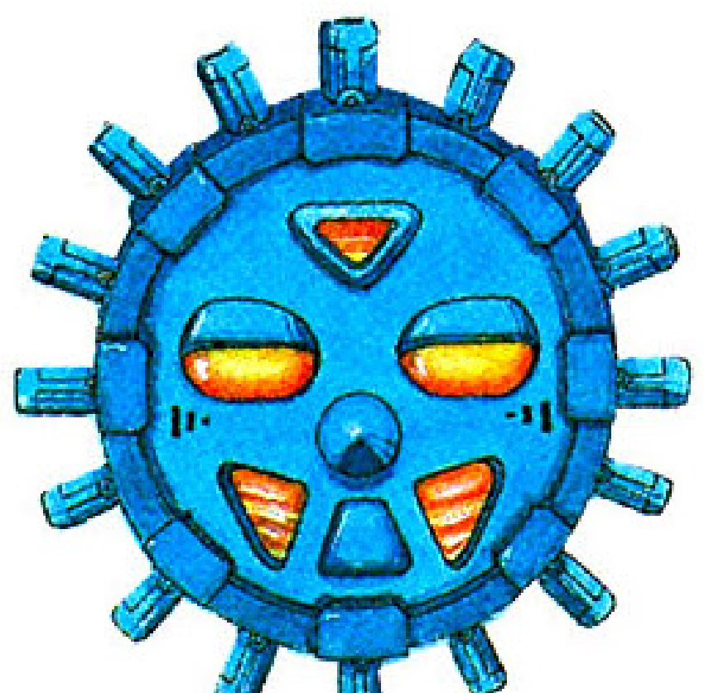
暗くてまわりが見えないステージではこのアイテムが有効だ。

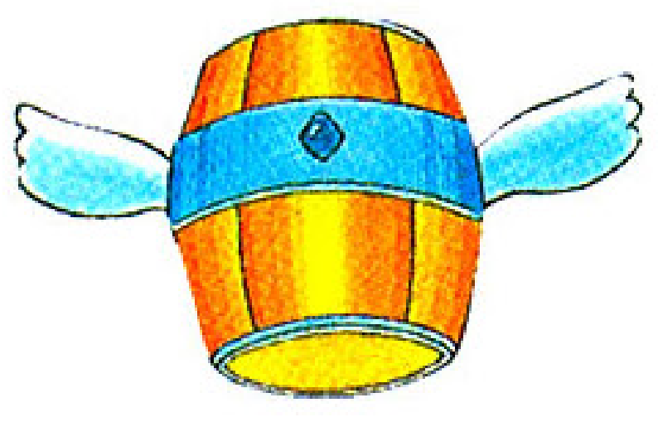


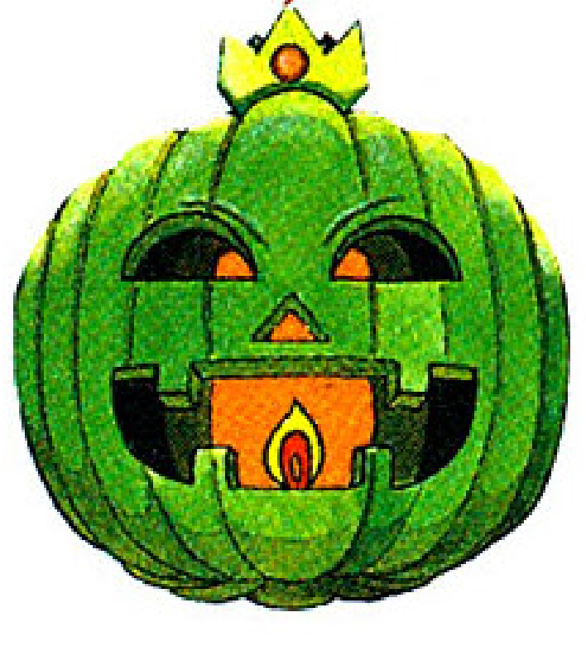
SUPER FANTASY ZONE

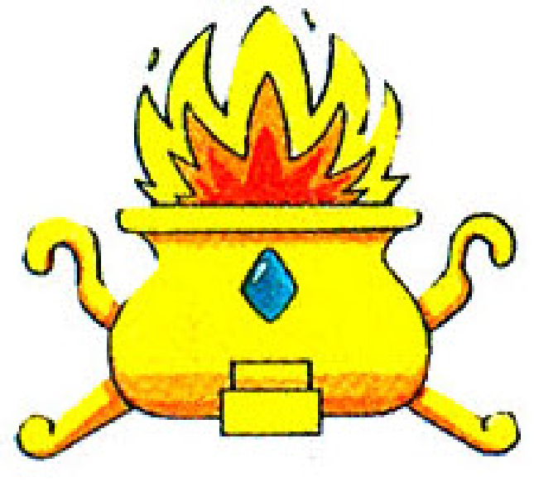






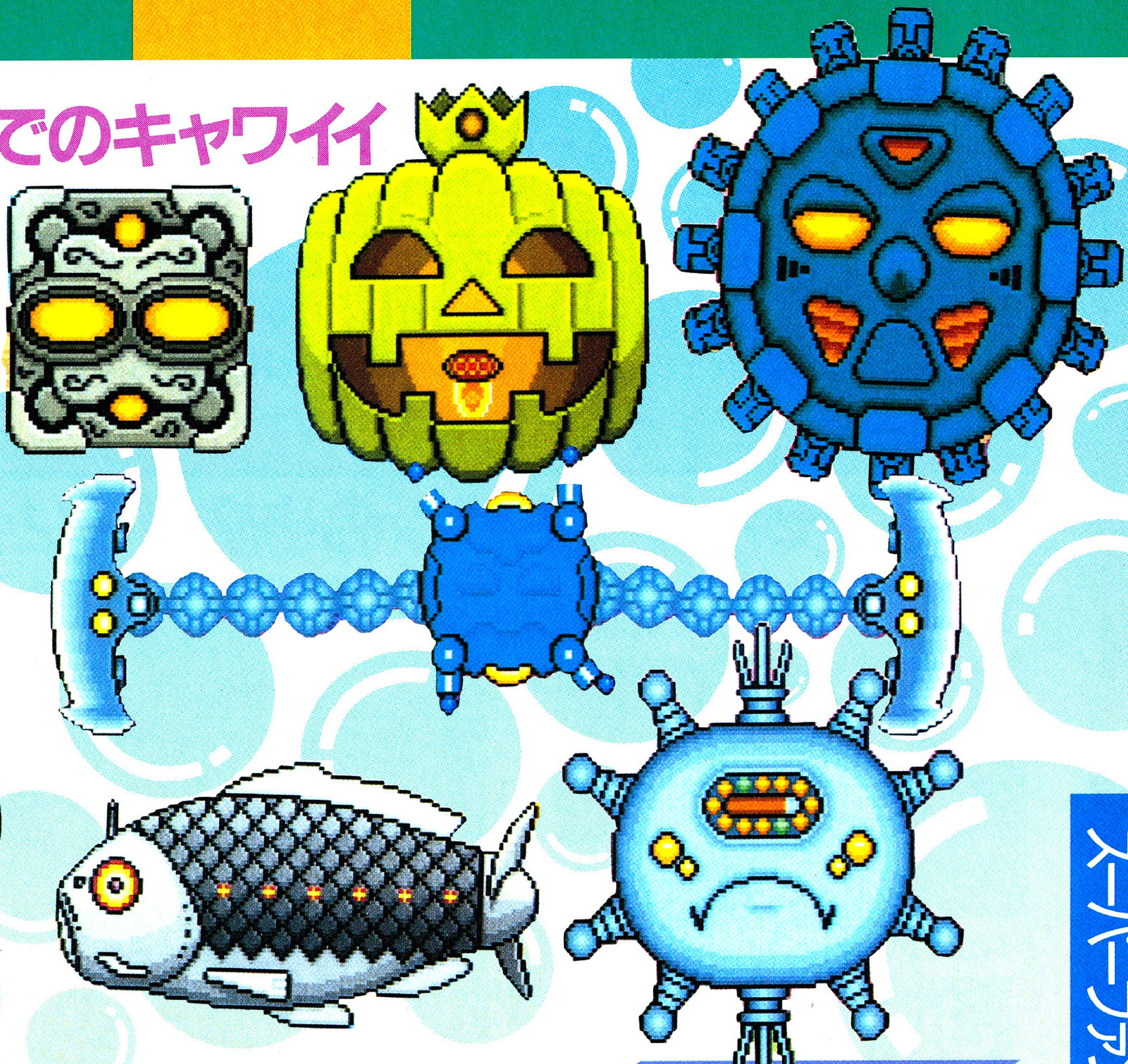


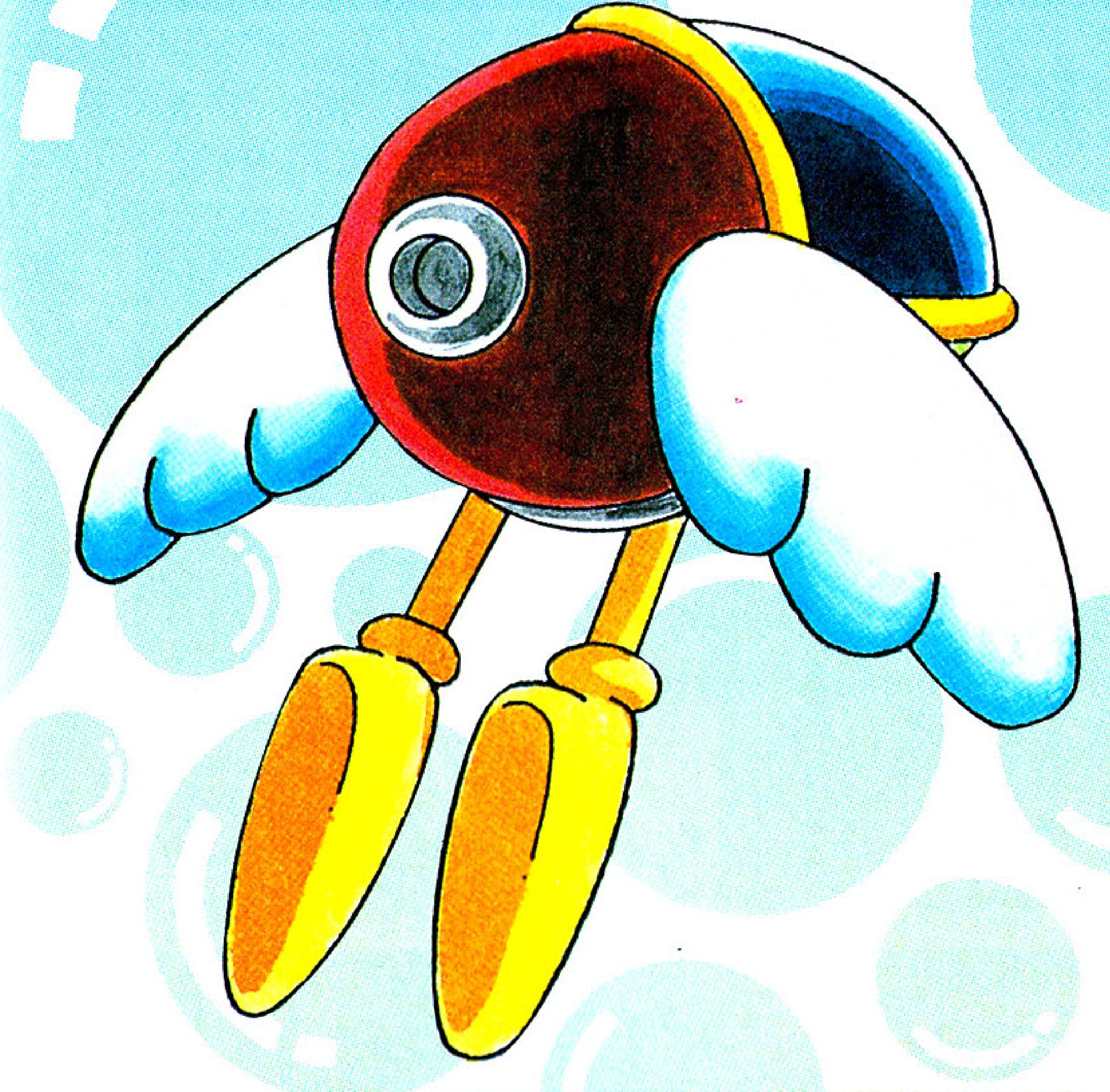




ステージ1〜6までのキャワイイBOSSたちだ！

ご覧のようなでっかいボスたちが、ステージ１から６までに登場する。彼らの攻略法は以前に紹介ずみなので、ここでは省かせてもらうことにする。話は変わるが、サウンドテストに懐かしい曲が入っているかも⁉



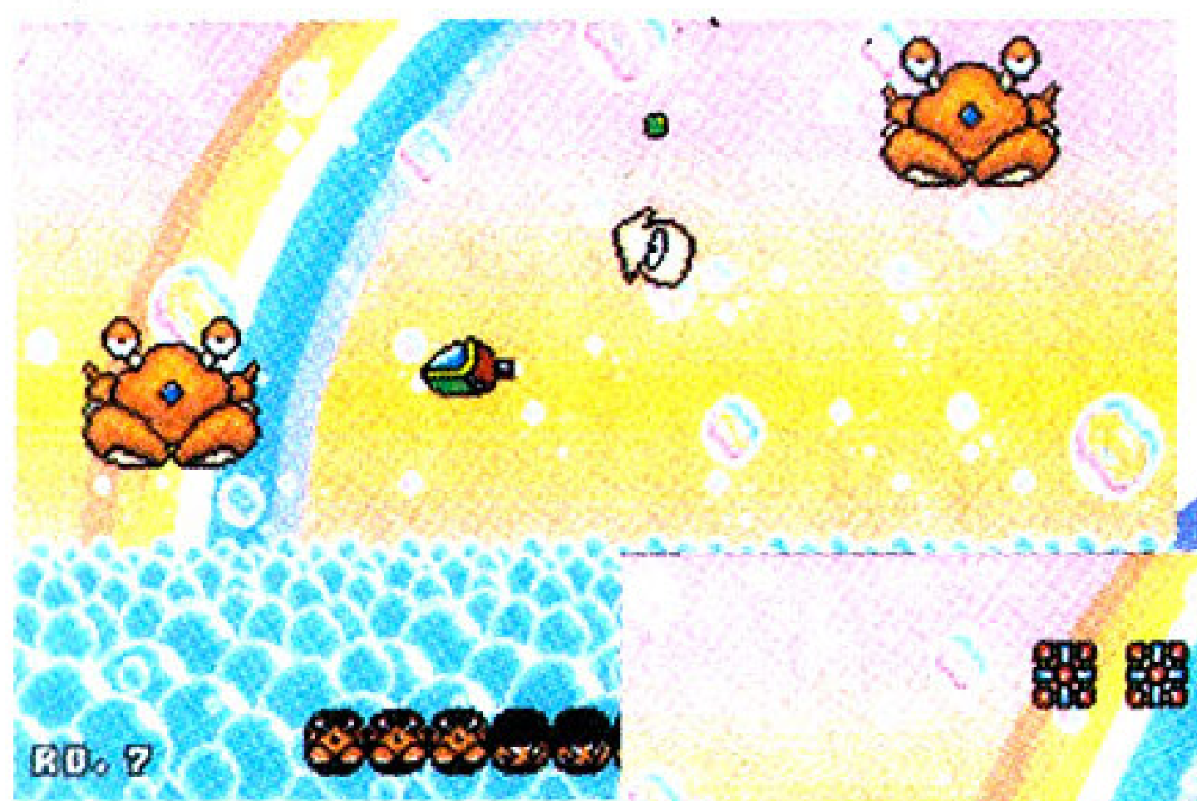


ステージ7

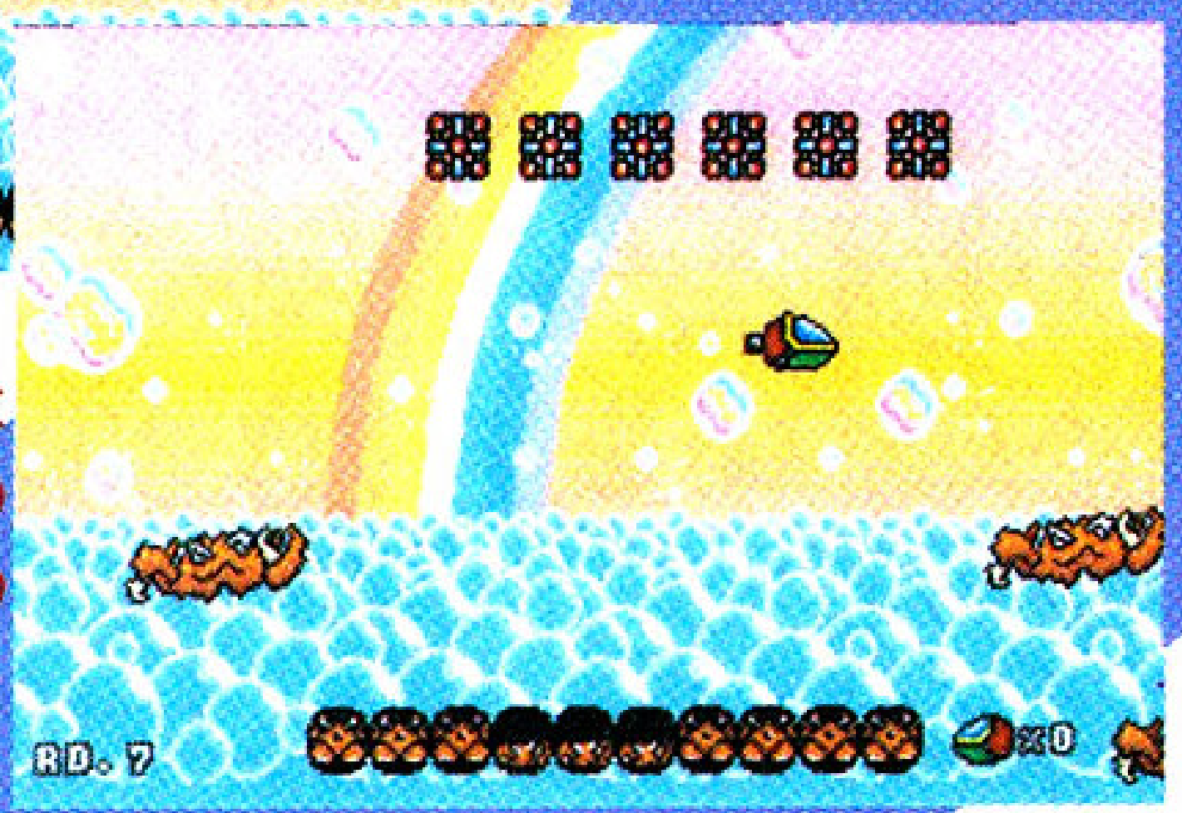
AFLORIOUS

このステージは、画面写真を見ていただければおわかりの通り、すごくキレイなステージなのだ。しかもグラフィックだけではなく、音楽も最高！　なんとゲーム音楽にモータウンサウンドっぽいやつを取り入れているのだ。

だが、難易度のほうはちょい厳しい。〝7WAYSHOT〞がぜひともほしいところだ。

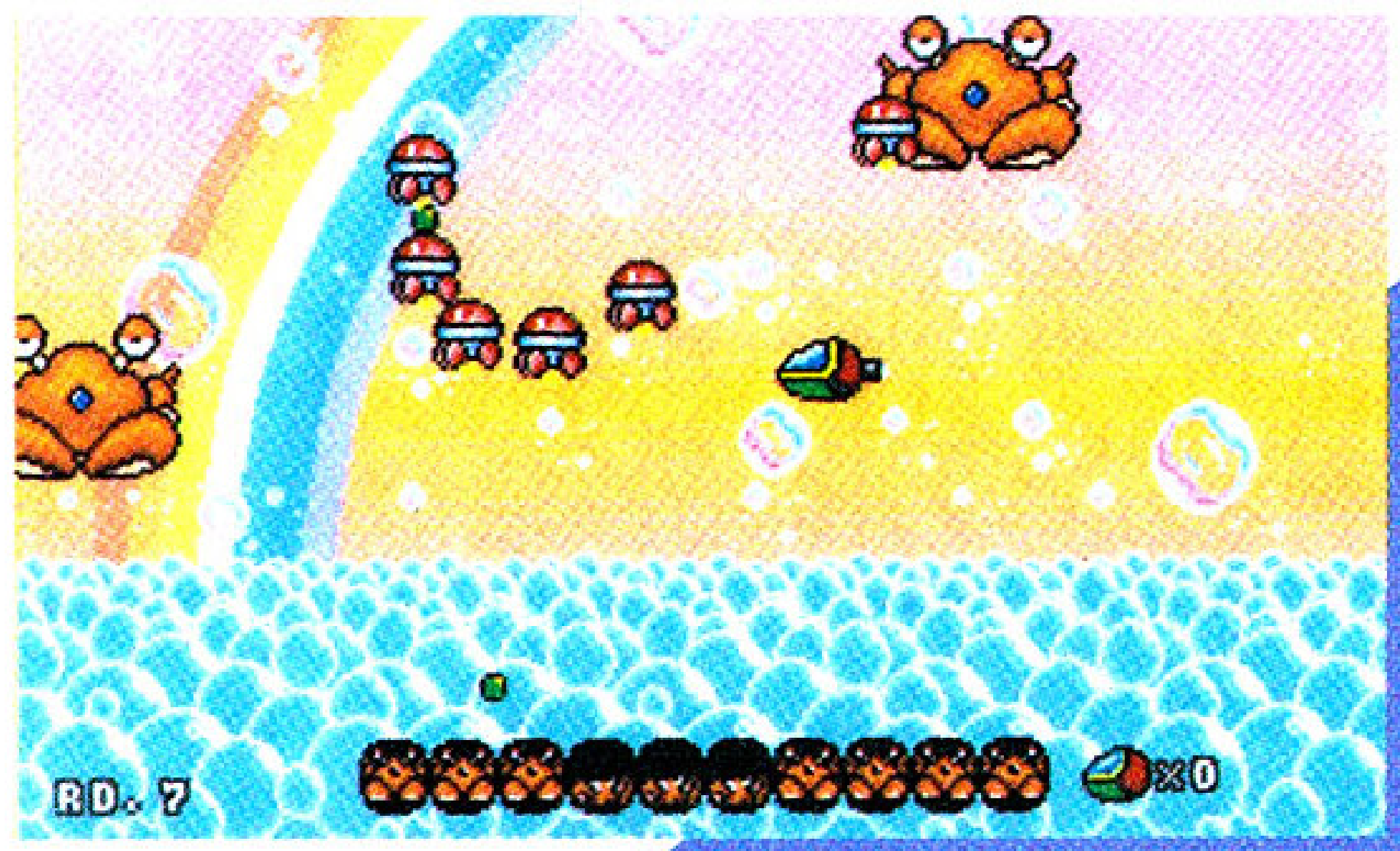


前線基地は、かに道楽もびっくりのかにさんなのだ。でもちょっと固いので、ムズいのよん。



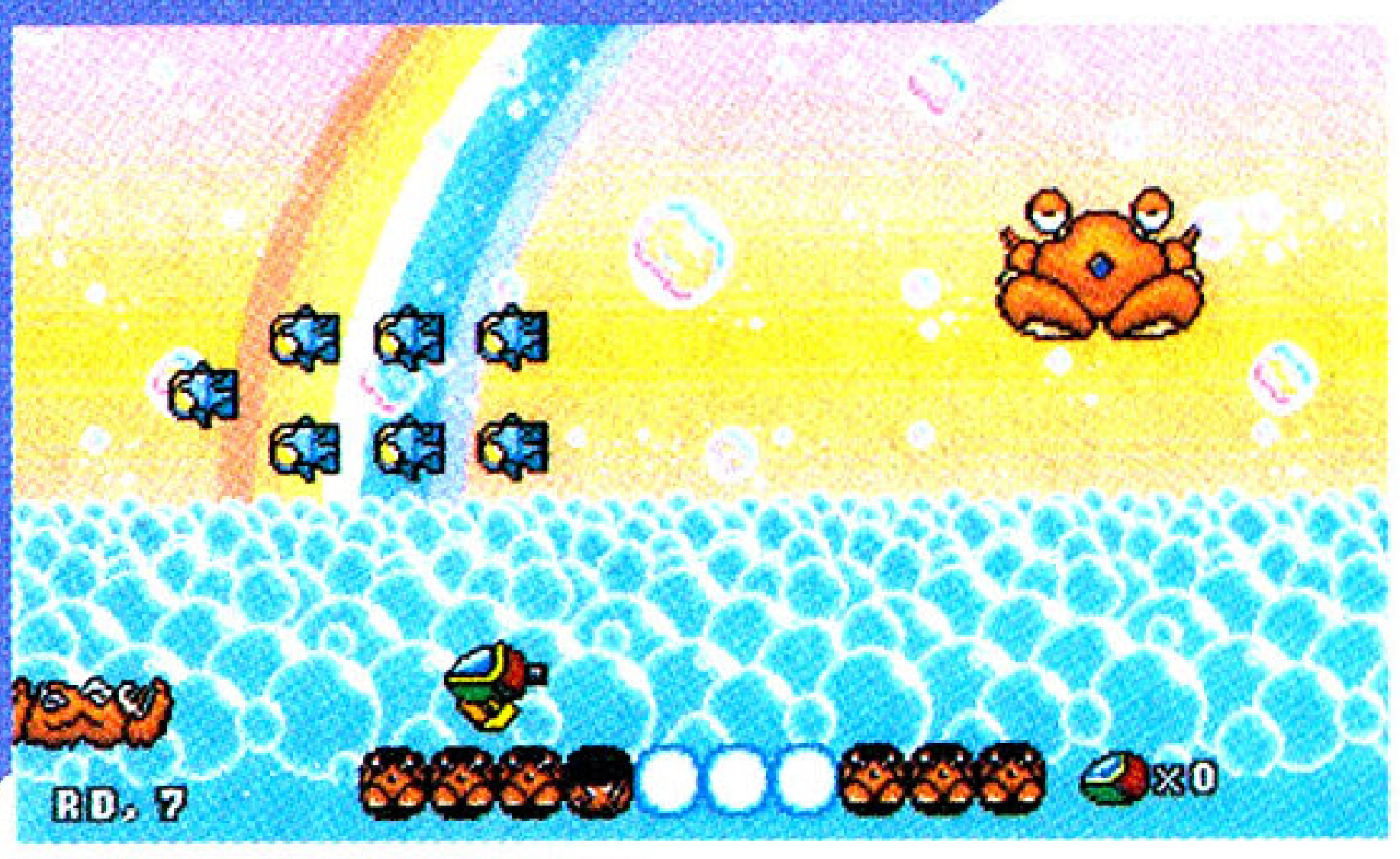
前線基地を倒したはいいが、それも束の間、ザコさんたちのおでまし。こいつらも強いのねー。

いよいよエンディングも間近。撃ちまくれ！

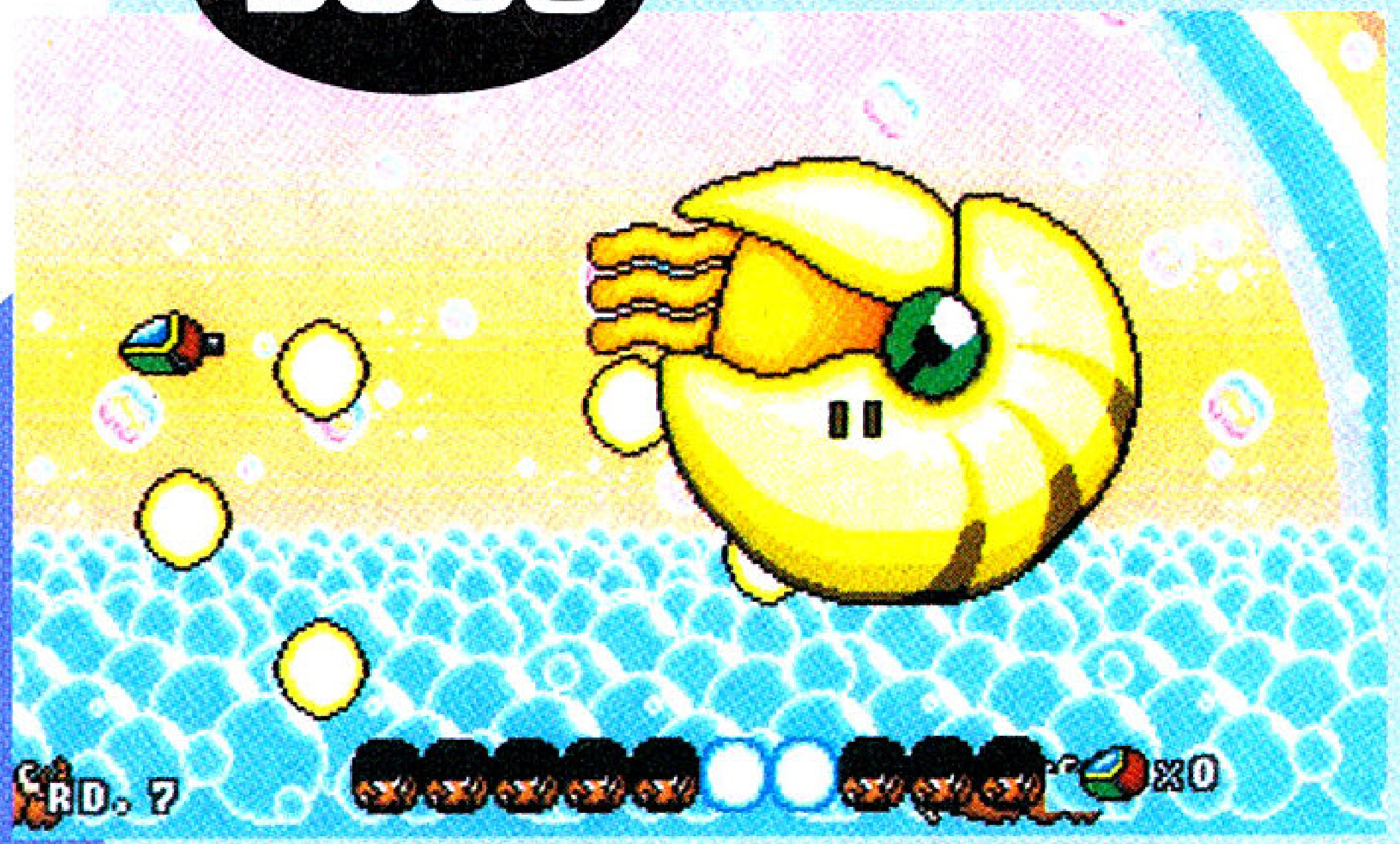


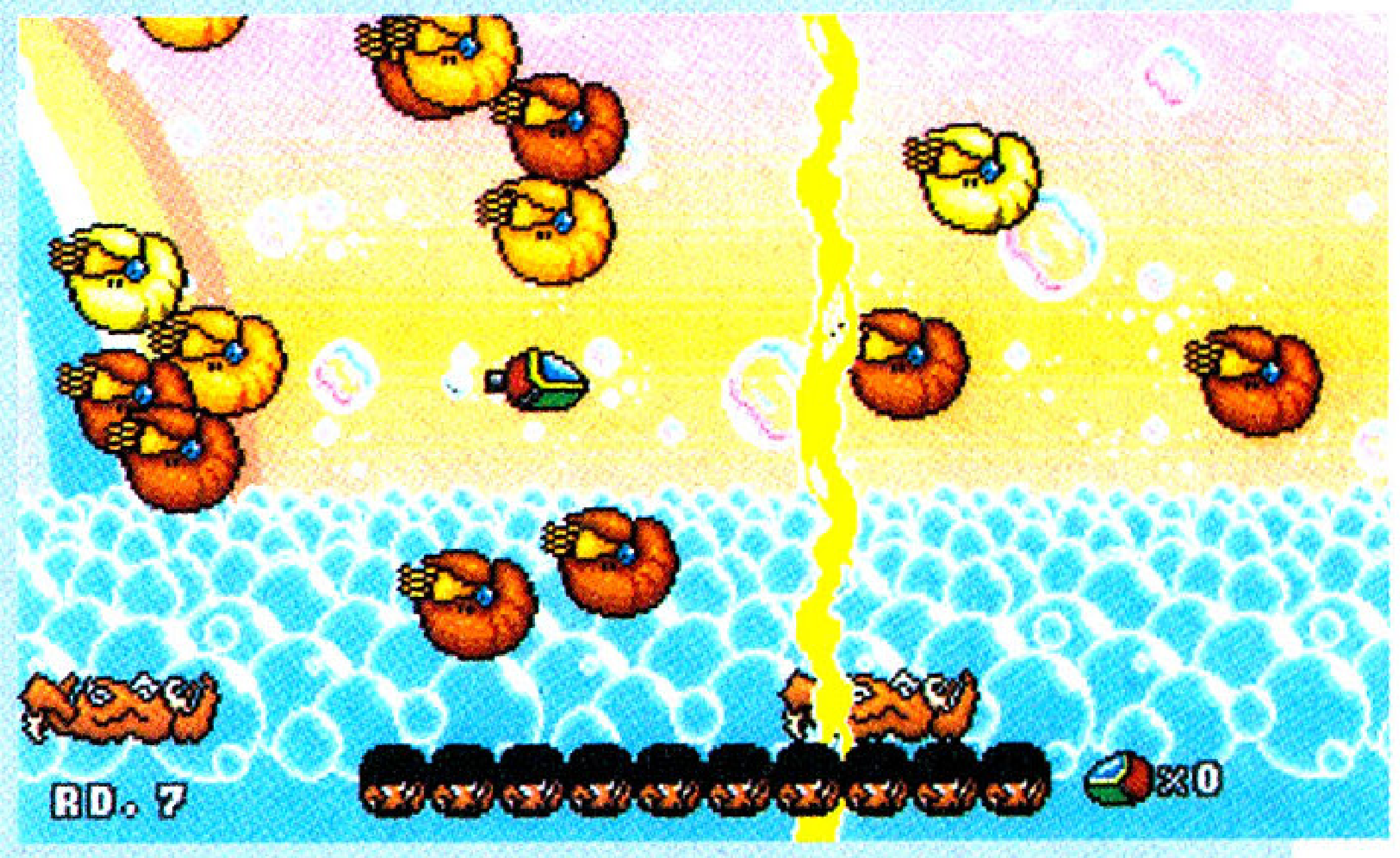
いったいどうやったらこんな色が出るのでしょうか⁉　摩訶不思議なサン電子の技術力。

このゲーム、方向転換するときに、撃沈するケースが多いので気をつけるように。

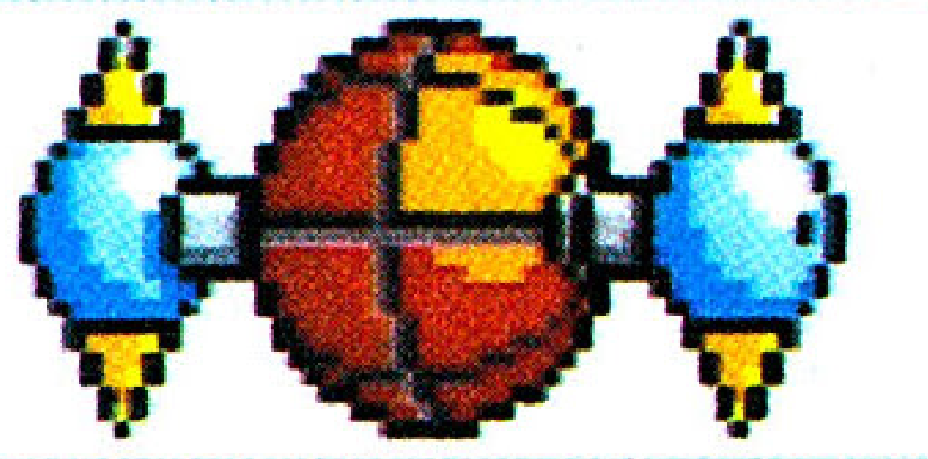


BOSS

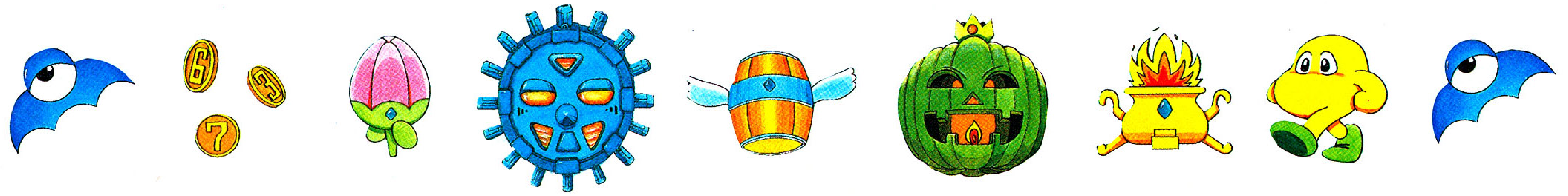




有効アイテム



ステージ7のボスは、デカ物アンモナイト君。ガンガン攻撃してると、分裂スプラッター攻撃をしてくる。分裂したら、〝THUNDER VOLT〞を使って一蹴してあげましょうね。



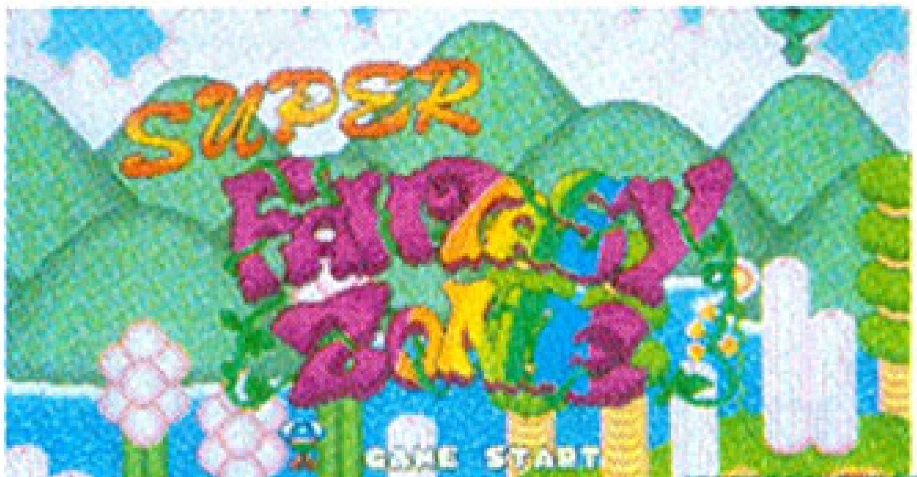
スーパーファンタジーゾーン

元祖のBGMでプレイ

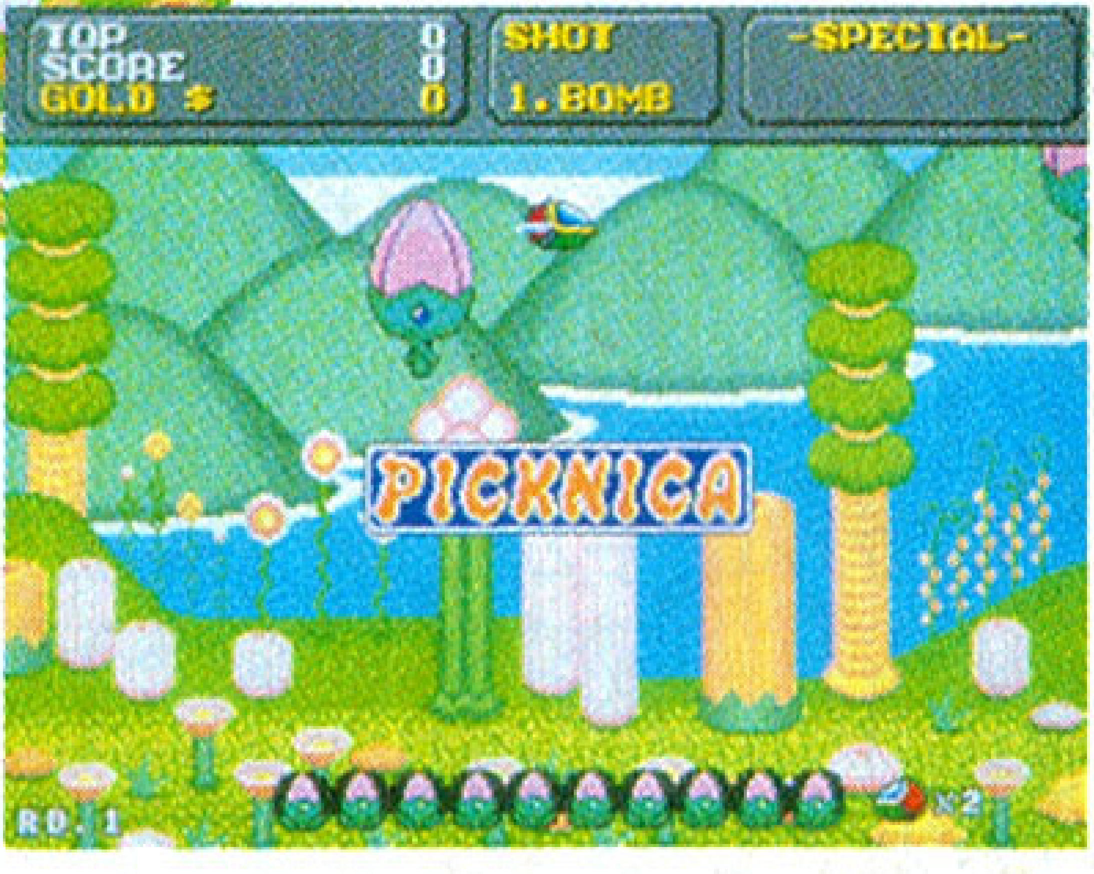
補欠

タイトル画面で「GAME START」を選択したら、A、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを押し、ゲームが始まるまでボタンを４つとも押したままにしておくと、元祖ファンタジーゾーン（ビデオゲーム版）のBGMでプレイできるぞ。

（東京都・片玉SERVICE・20歳）


SUPER
FANTASY
ZONE
GAME START
OPTIONS
©1992
SUNSOFT

A、B、Cボタンを押したまま普通にスタート。オプション設定は変えても大丈夫。


TOP 0
SCORE 0
GOLD $ 0
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
PICKNICA
RD.1
×2

ゲームが始まるまでボタンを押しておけば、懐かしのＢＧＭでプレイできるぞ。

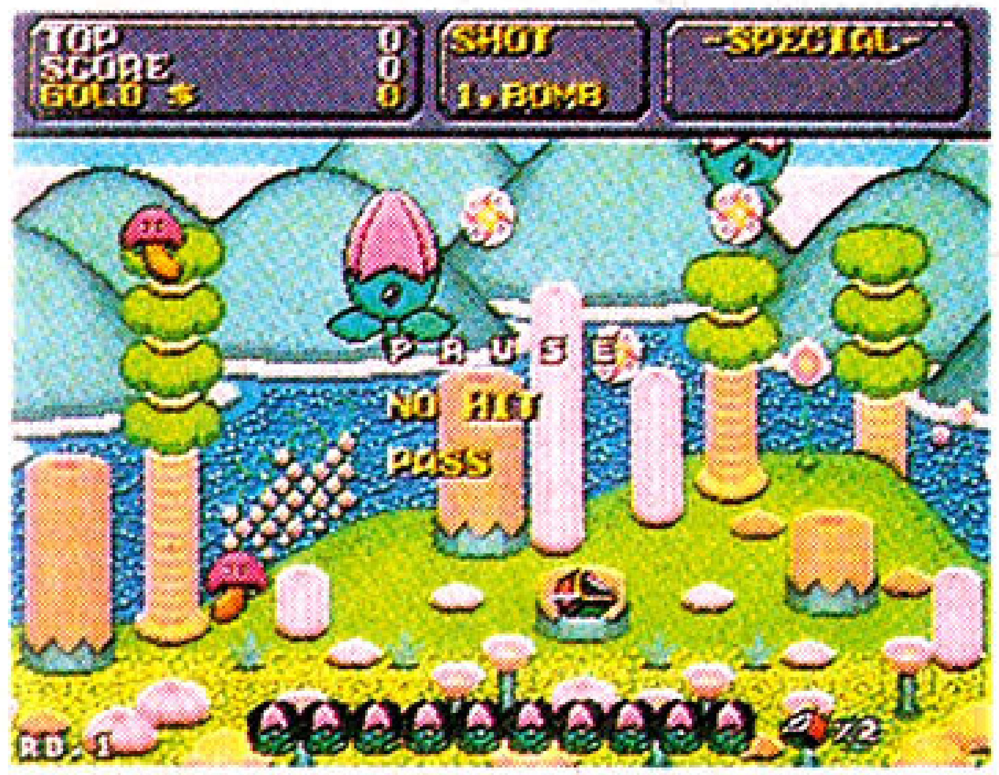
スーパーファンタジーゾーン

無敵コマンド

普通にゲームを始めて、てきとうなところでポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドのスタートボタンと左下を押さえながらＢボタンを押す。すると画面に「PASS」という表示が出るので、こんどは１Ｐ側のパッドのＢボタンを押してみよう。無敵モードとフリープレイモード（残機が減らない）が選べるようになるぞ。

また、このとき１Ｐ側のＢボタンではなくＣボタンを押すと、次のラウンドにワープできる。ちなみにＡボタンだと、ポーズの表示などが消える。

（石川県・横瀬啓之・20歳）


TOP
SCORE
GOLD $
0
0
0
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
PAUSE
NO HIT
PASS
RD. 1

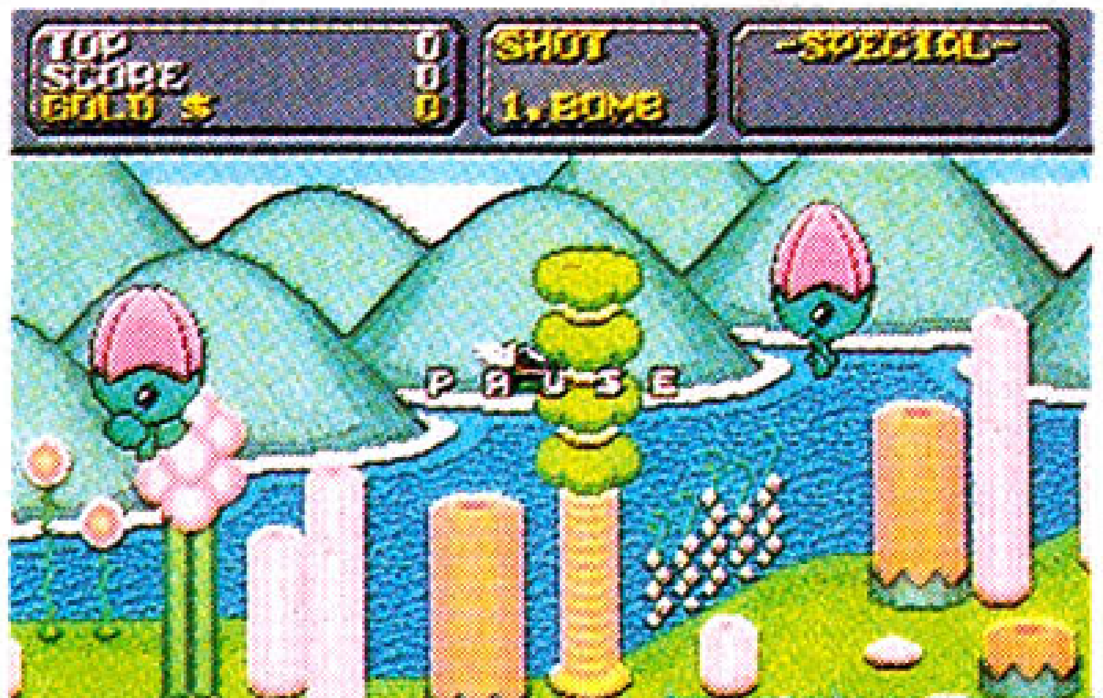
このときの表示がＮＯ－ＨＩＴなら無敵、ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹなら残機が減らないモードになる。

いきなり大金持ち

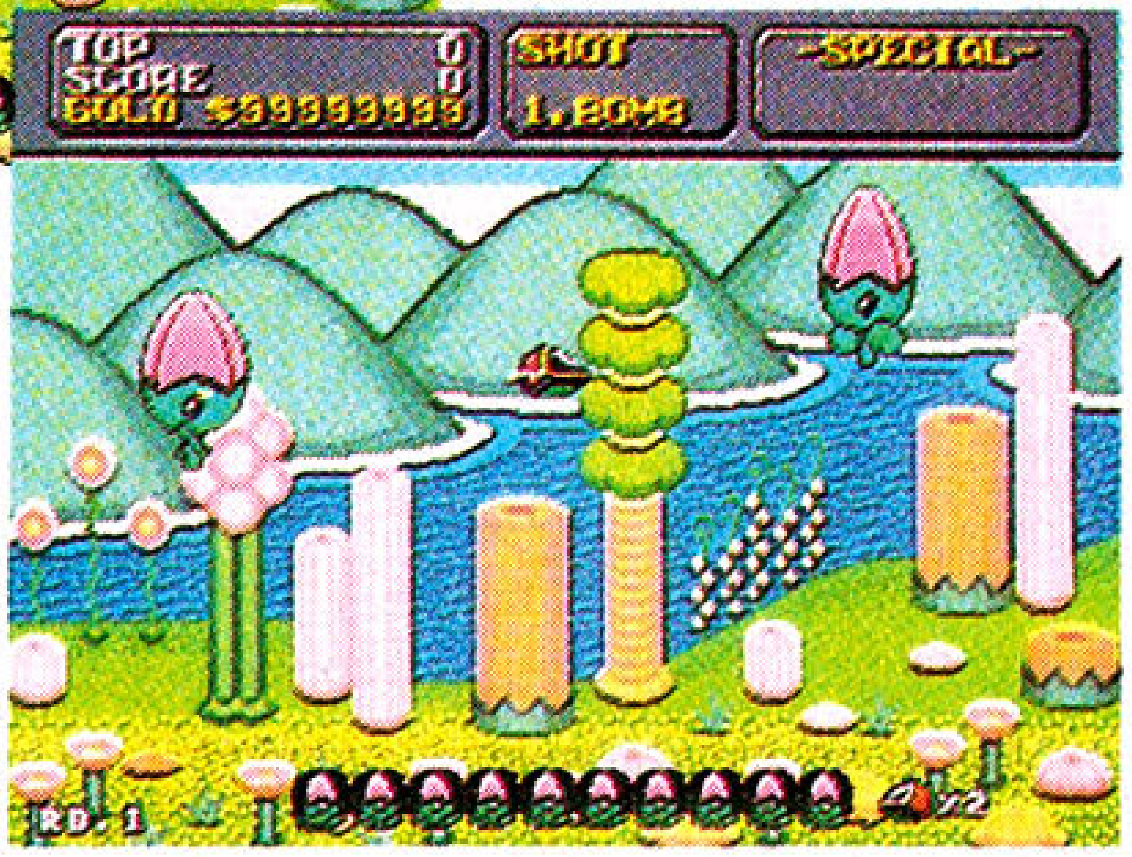
普通にゲームを始めて、てきとうなところでポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドのスタートボタンと左下を押さえる。

そのままＡボタン（２Ｐ側）を押すと、お金がいっぺんに最大値になり、Ｃボタン（もちろん２Ｐ側）を押すと前線基地がすべて破壊されるぞ。

（千葉県・箕輪靖彦・16歳）


TOP
SCORE
GOLD $
0
0
0
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
PAUSE
RD. 1

ポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドでコマンドを入力。


TOP
SCORE
GOLD $99999999
0
0
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
RD. 1

お金がカウンター表示額の最高になる。武器のインフレを気にせずショッピングできるね。

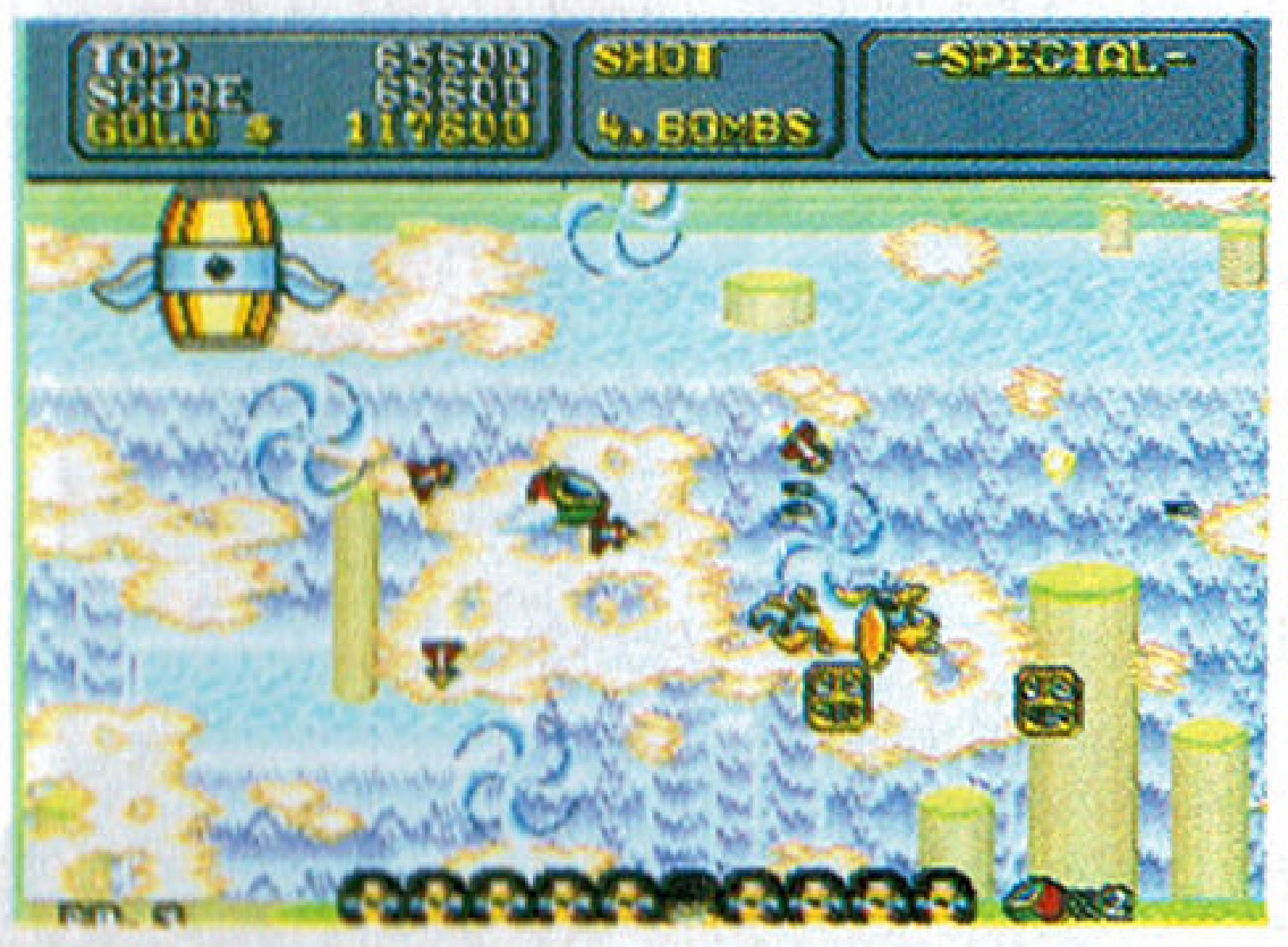
オパオパがメガドライブで大活躍！

スーパーファンタジーゾーン

12月発売予定　サン電子　価格未定／8M　画面は開発中

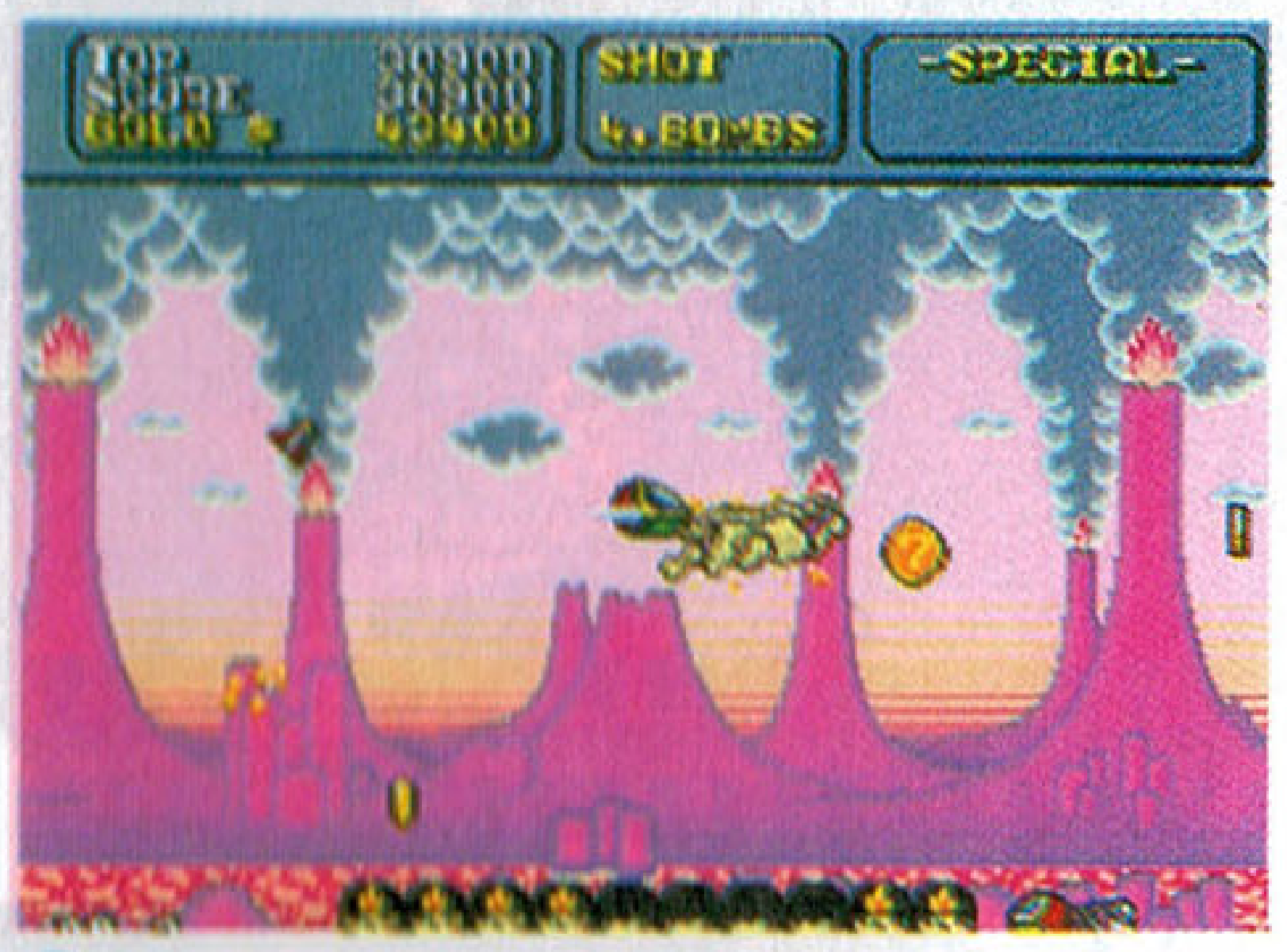
メガドライブファン創刊当時から、発売予定カレンダーに載っていた『スーパーファンタジーゾーン』の発売がやっと見えてきた。

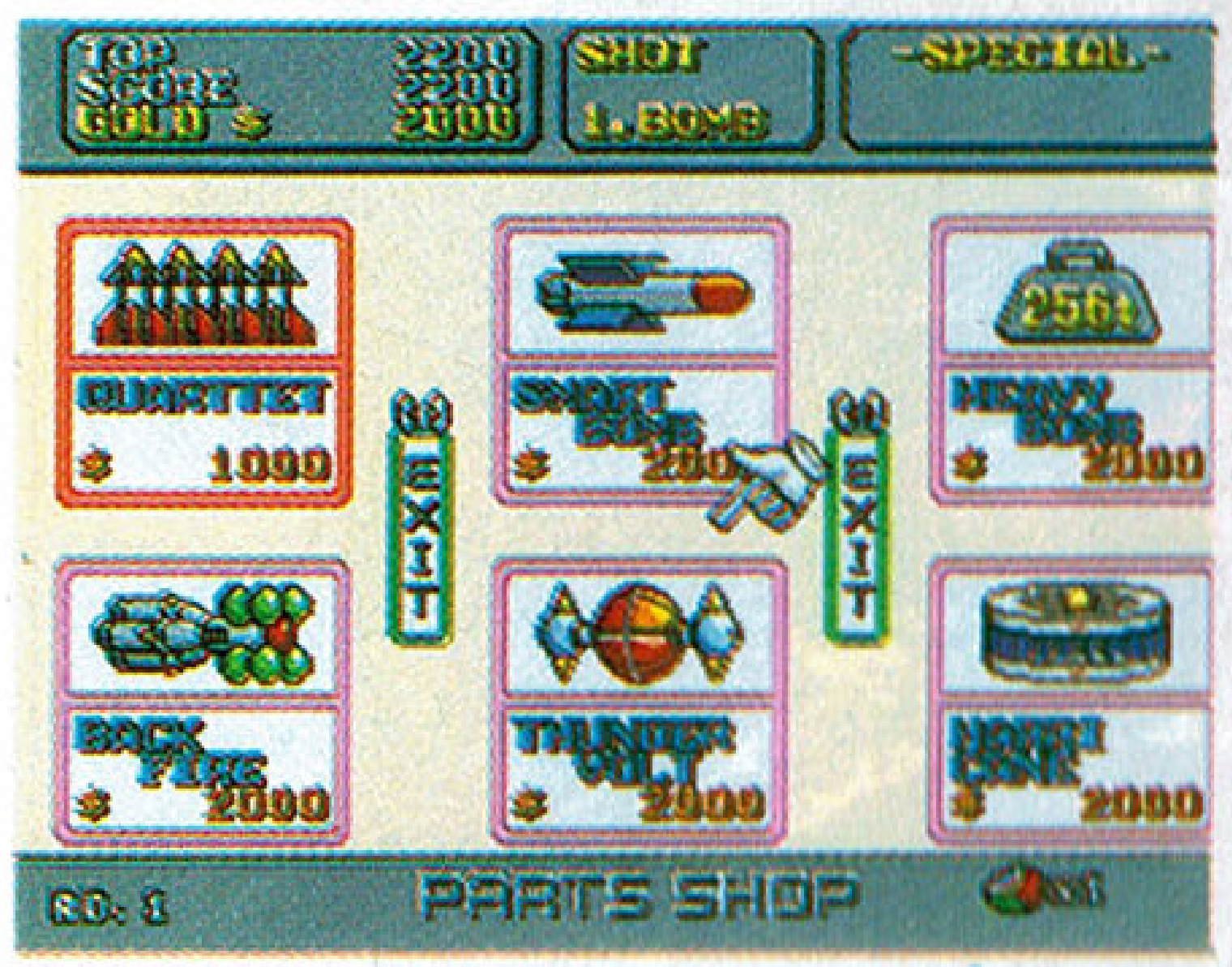
このゲームは、業務用で登場して人気になり、いろいろな家庭用ゲーム機に移植された名作シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』をアレンジしたもの。

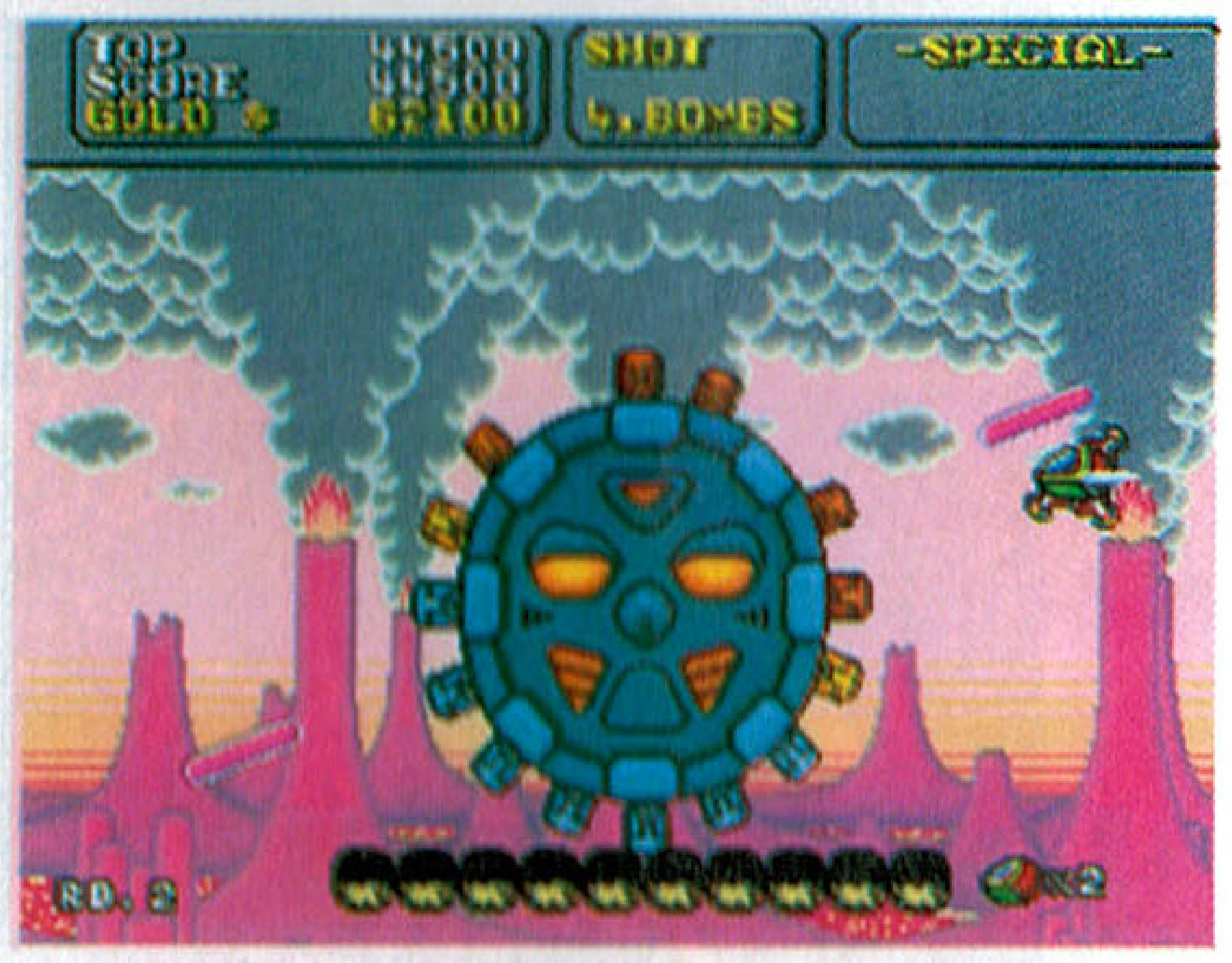

前作の雰囲気を崩さない方向で、今回の作品は作られている

システムはそのまま

ゲームシステムは『ファンタジーゾーン』とほぼ同じ。各ステージに点在する前線基地をすべて壊し、そのあとに出てくるボスを倒せばステージクリア。また、パワーアップは敵を倒して得たお金でいろいろなパーツを買って行う。


敵キャラクタを倒すと、コインをバラバラとばらまいていく





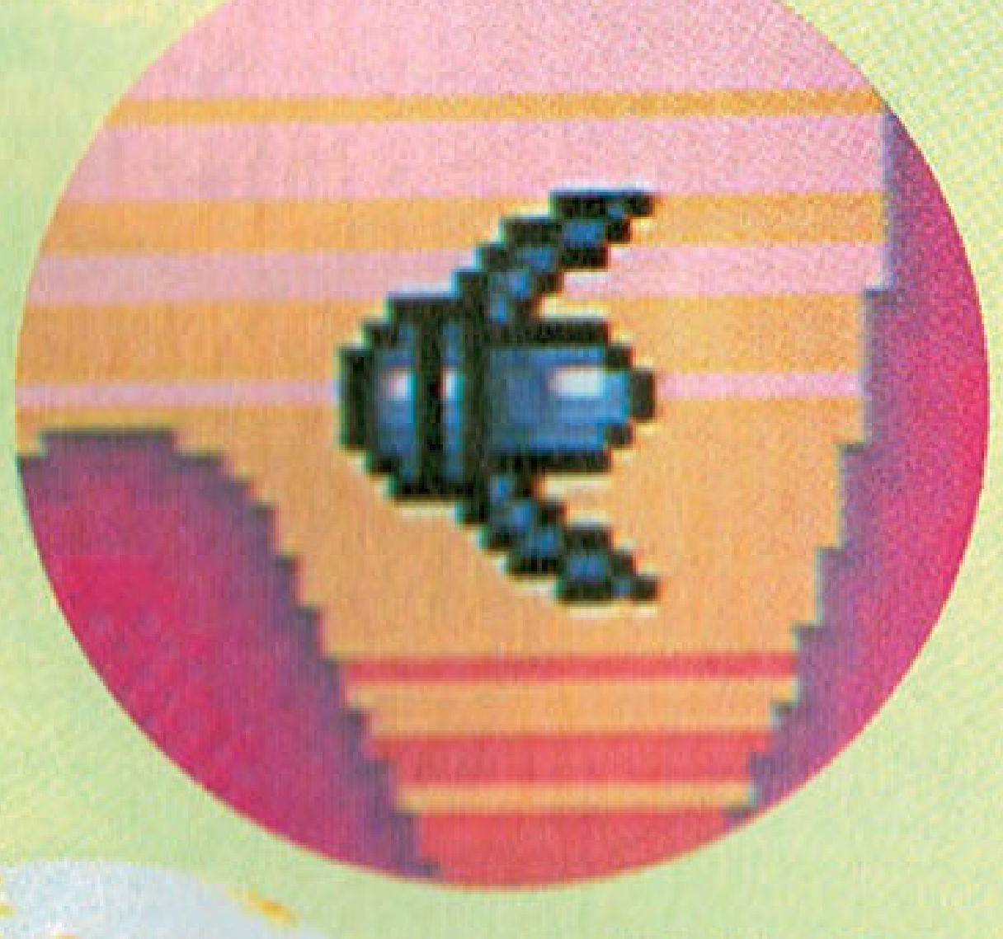
ショップでパワーアップ！

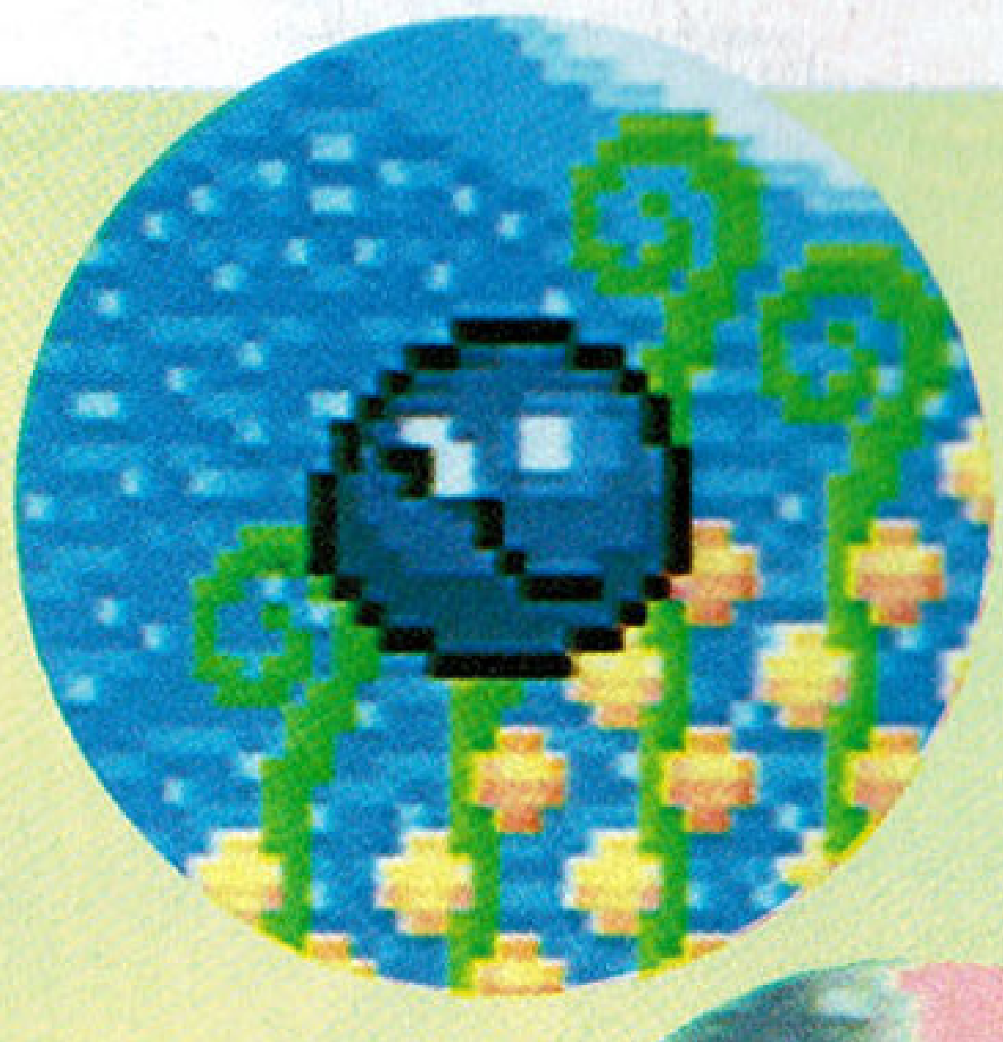
ステージの最後にはボスが登場

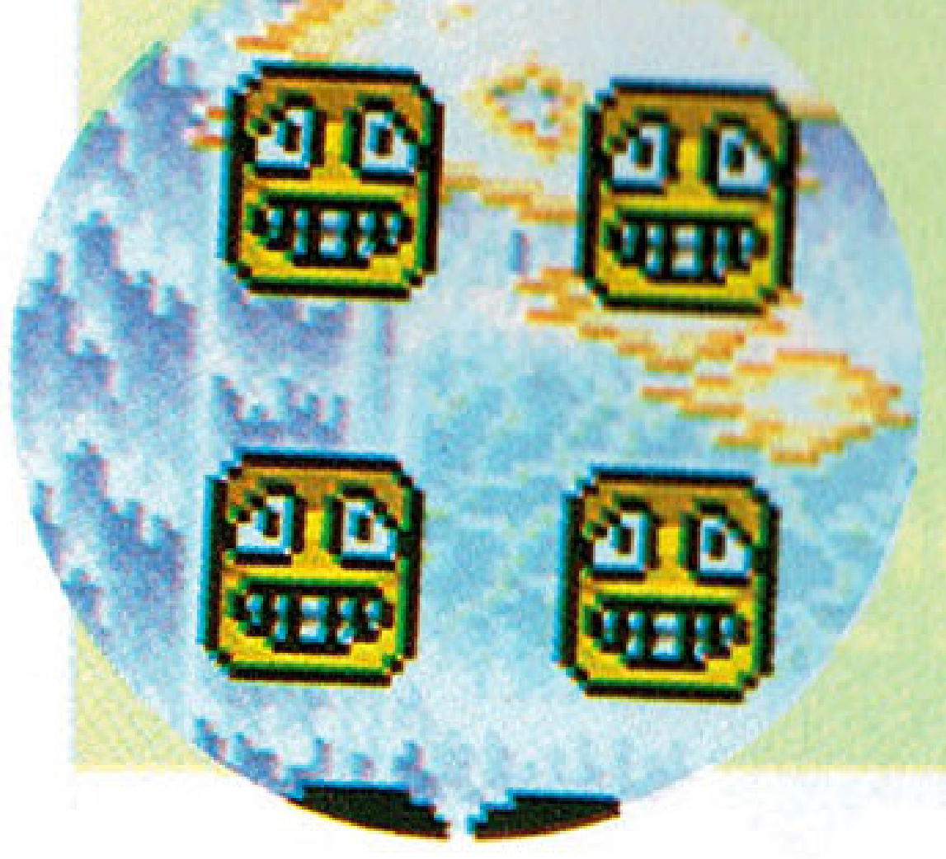
カワイイ敵キャラ

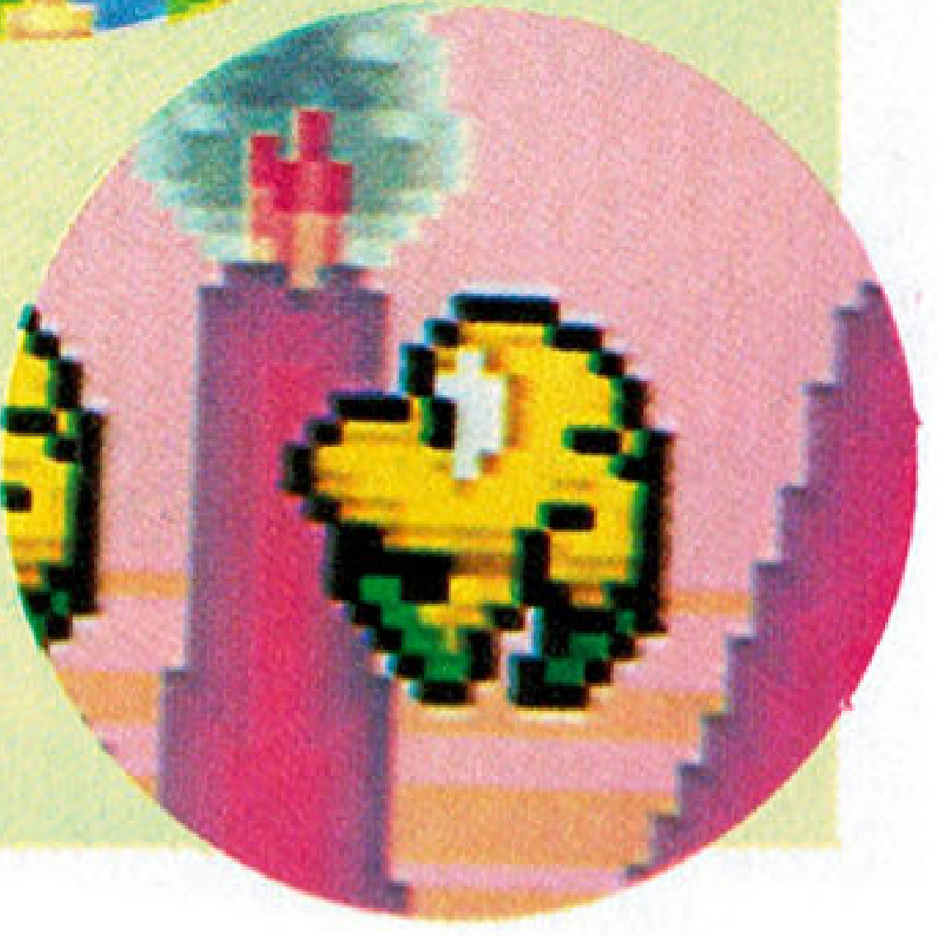
ファンタジックな雰囲気が漂うこのゲームに出てくる敵キャラクラは、どれもほのぼのとしたカワイイやつばかり。とても攻撃を仕掛けてくるとは思えないくらい。

今回のオリジナルキャラだけではなく、『ファンタジーゾーン』でも見かけたキャラクタも数多い。


このキャラクタは、今回初めてでてきたもの。後ろに弾をばらまく


小さな手をばたつかせて、中を飛ぶポヨン。丸いからだがカワイイ

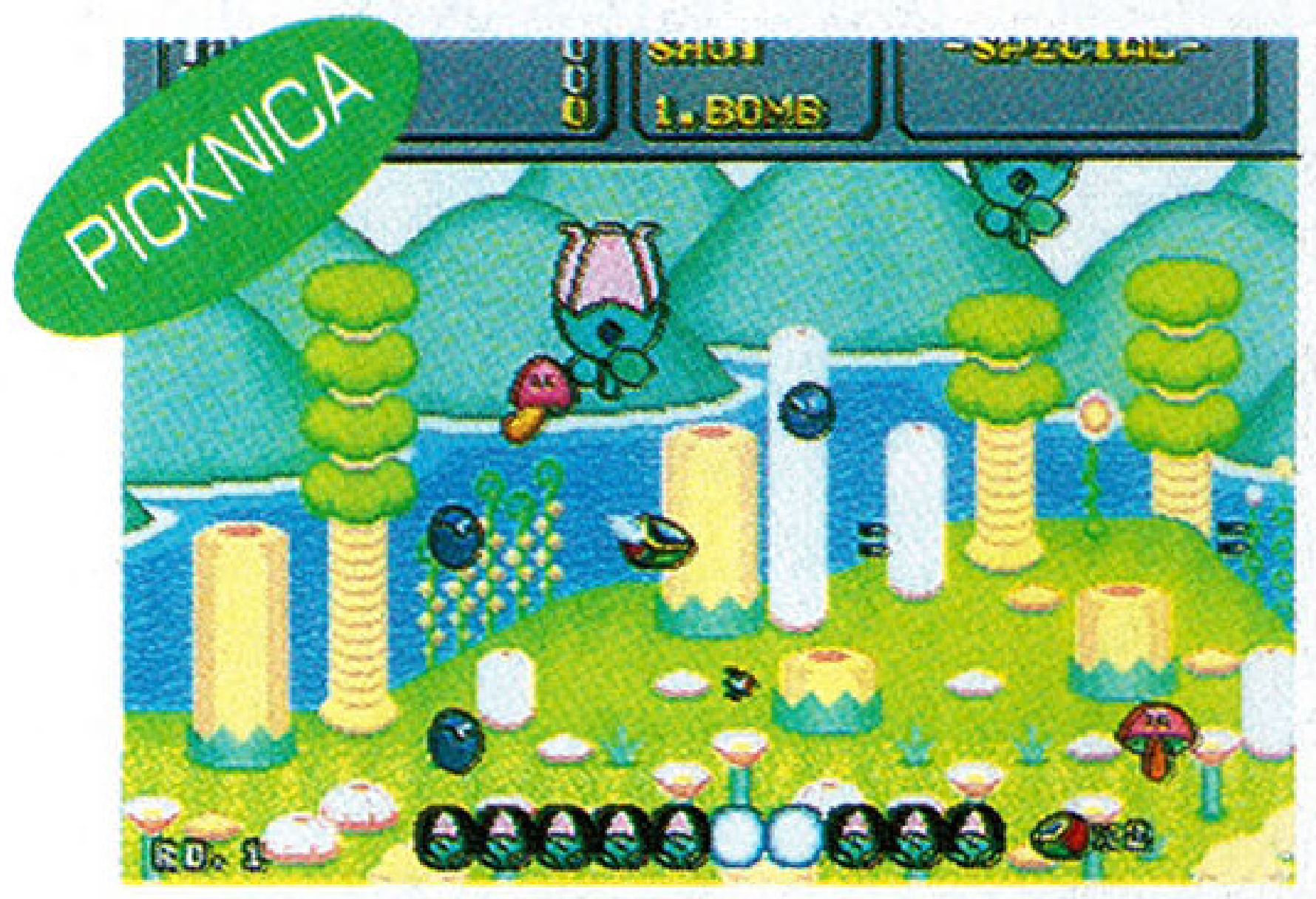

アイダJr．は、4体1組での合体分離攻撃をしてくる


まいどおなじみのムーコロン。空中でスキップしながら飛ぶ

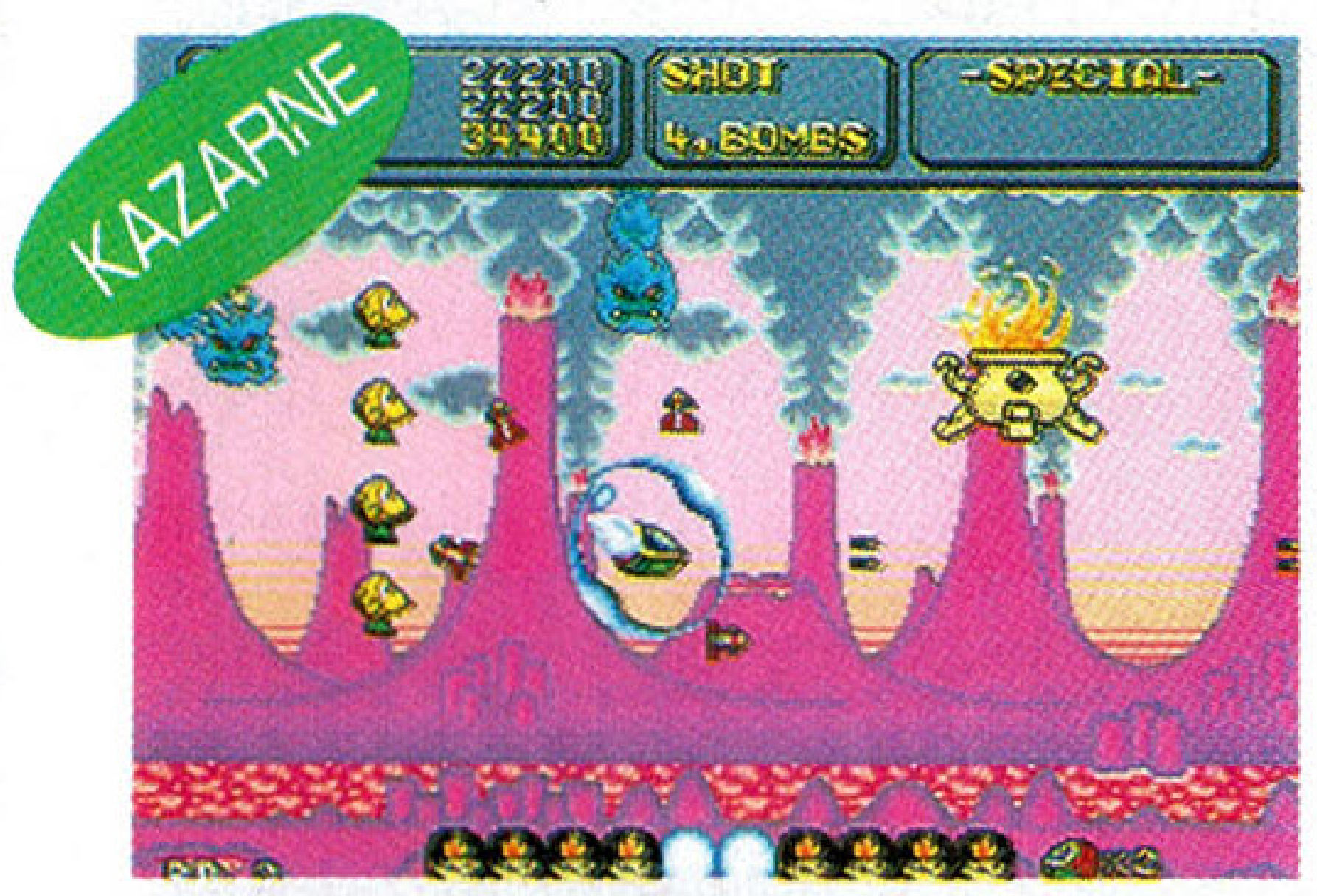
幻想的なステージ

『スーパーファンタジーゾーン』では前作を彷彿とさせるステージから、まったく違う感じを思わせるステージと、変化に富んだたくさんのステージが用意されている。

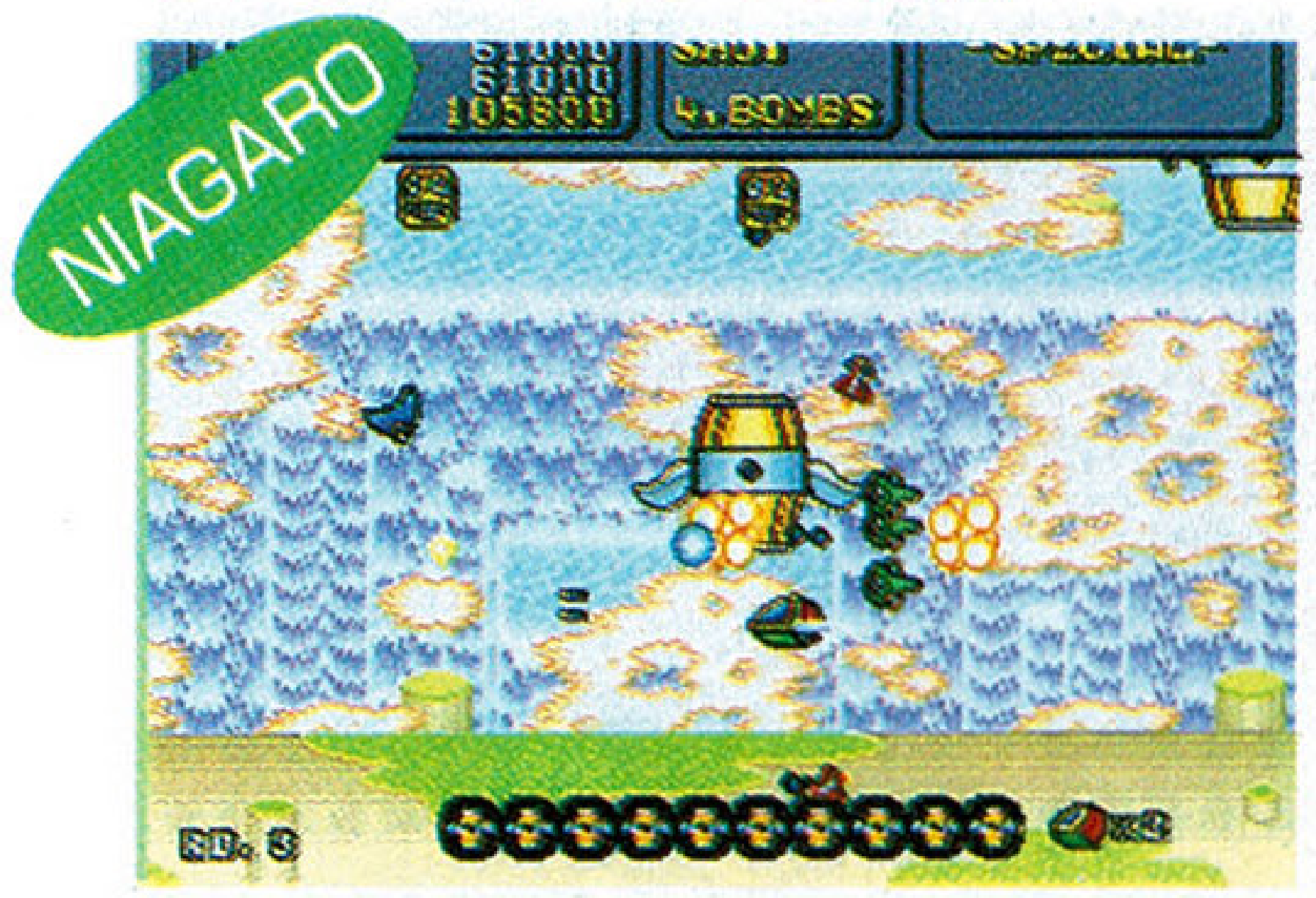
どのステージもメガドライブの画面表示能力を最大限に生かした美しいグラフィックが魅力。また、多種多様なスクロール機能を十二分に活用して、個性的な、それぞれのステージの迫力をさらに倍増させている。



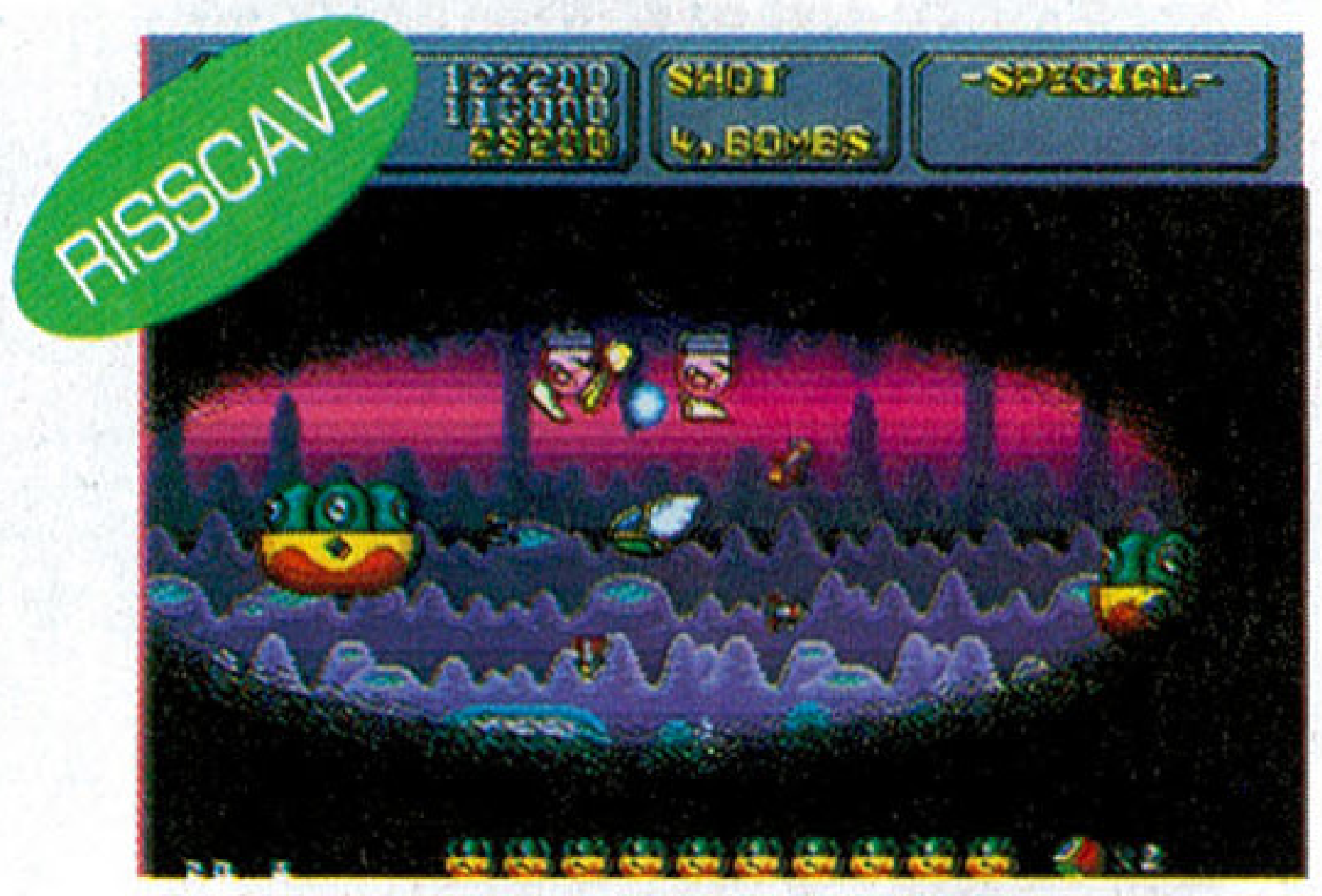
最初のステージ。その名の通り、心ウキウキするような背景だ



後ろには火山の煙が立ち上り、前線基地は炎を燃え上がらせている



大きな滝が特徴の惑星。この惑星の表面は水がほとんどを占めている



このステージは、洞窟の内部での戦いなので視野が狭い

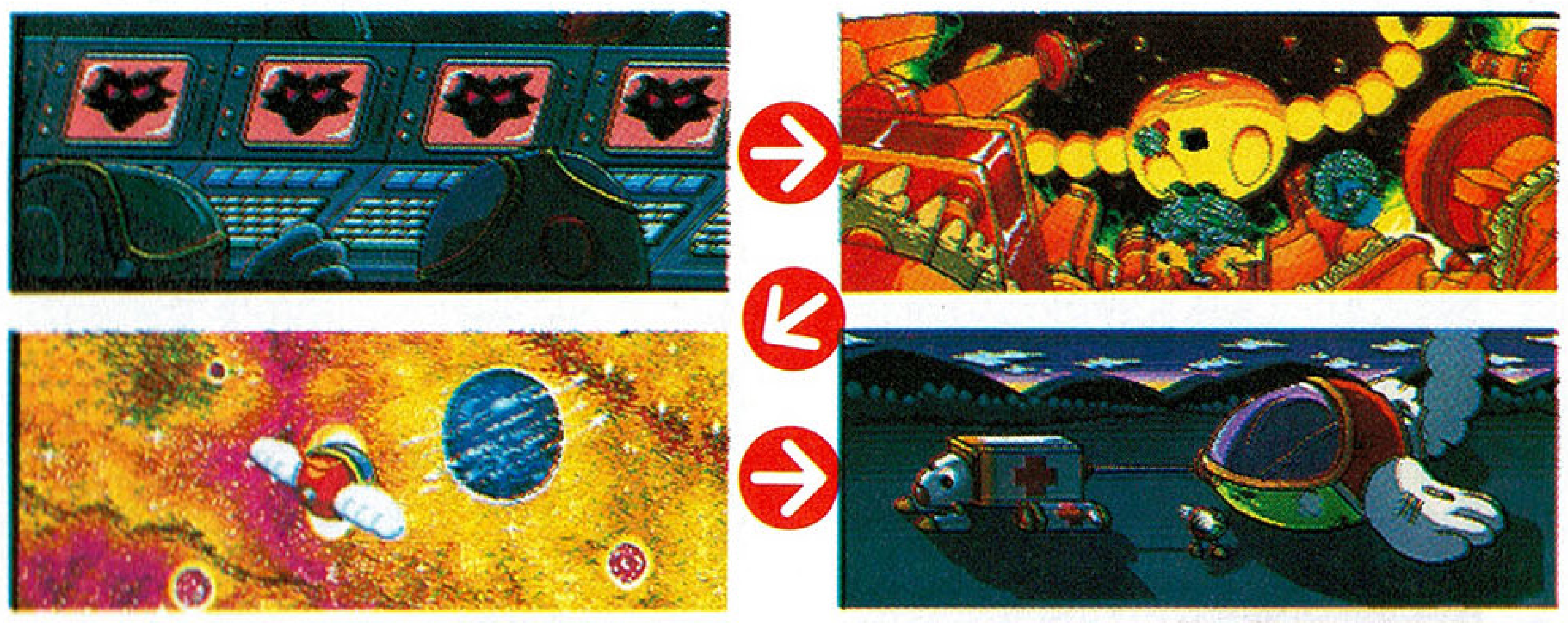
オープニング～プレストーリー

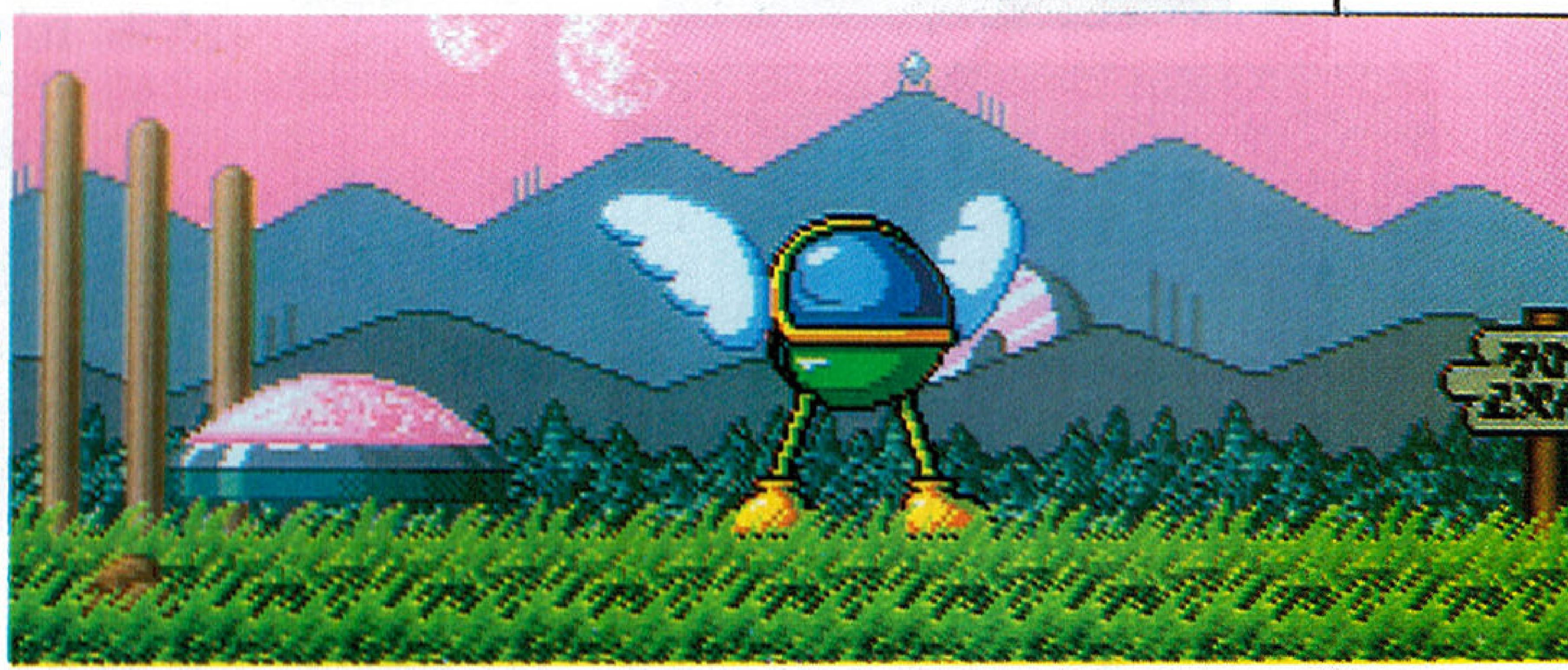
ファンタジーゾーンの辺境にある死霊が巣くう星「メノン星」付近で重力の異常が感じられた。

宇宙パトロールはさっそく調査に乗り出したが、謎の軍団に襲われてしまい、交信が途絶えてしまった。謎の軍団は「ダークメノン軍」と名乗り、ファンタジーゾーンの征服を企んでいた。

謎の軍団は、次々と惑星都市を占拠し、略奪と殺戮を繰り返した。

「ダークメノン軍」の侵攻をいち早く察知していたオパオパの父オパパは、単身「メノン星」へと向かったが、返り討ちにあってしまった。オパオパは、父の無念を晴らし、平和を取り戻すために立ち上がった…。



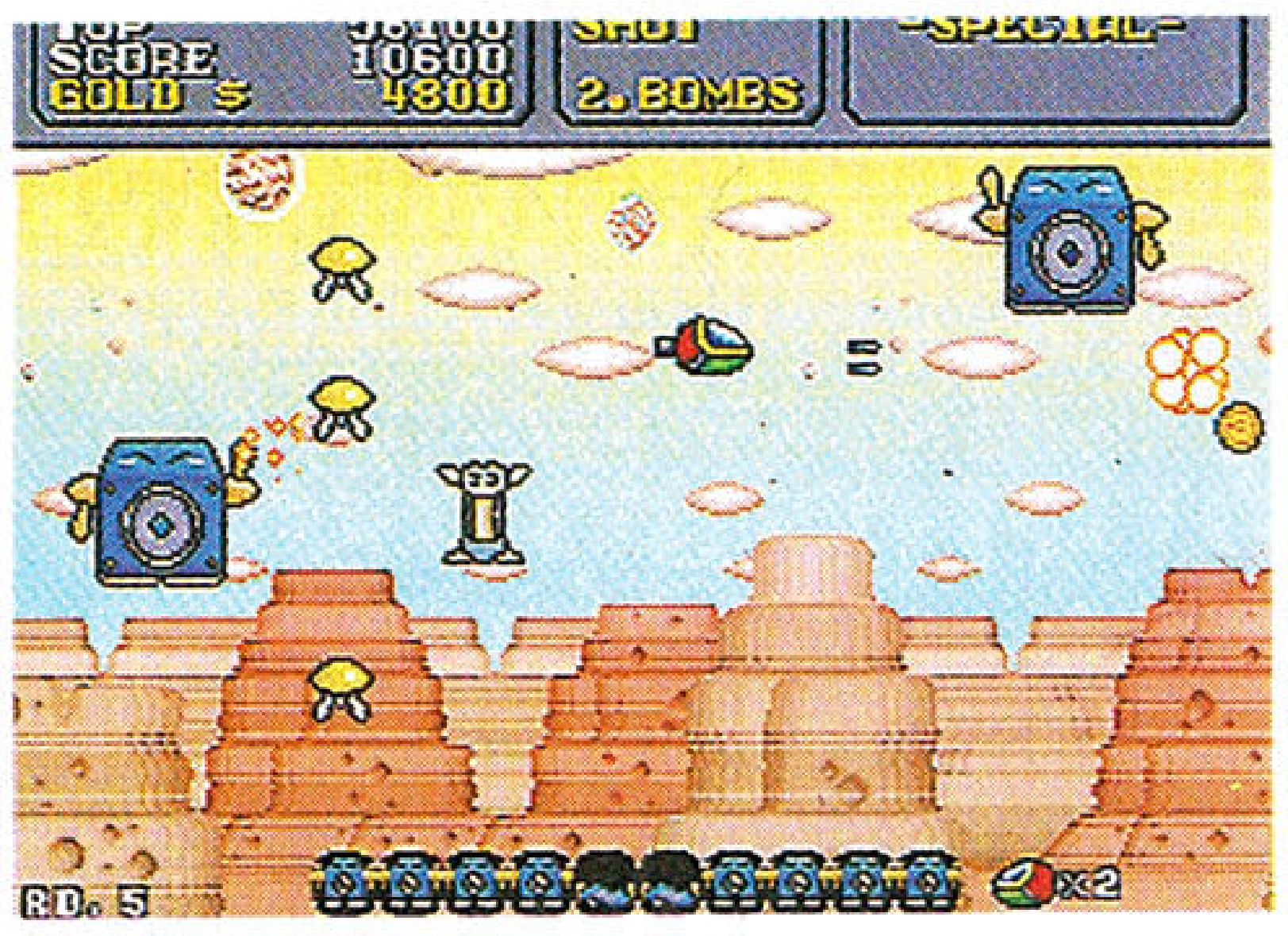

ゲームを始める前には、見ごたえのあるオープニングデモがある

往年の名作をリメイク

スーパーファンタジーゾーン

'92年1月中旬発売予定　サン電子　6800円(税別)　8M

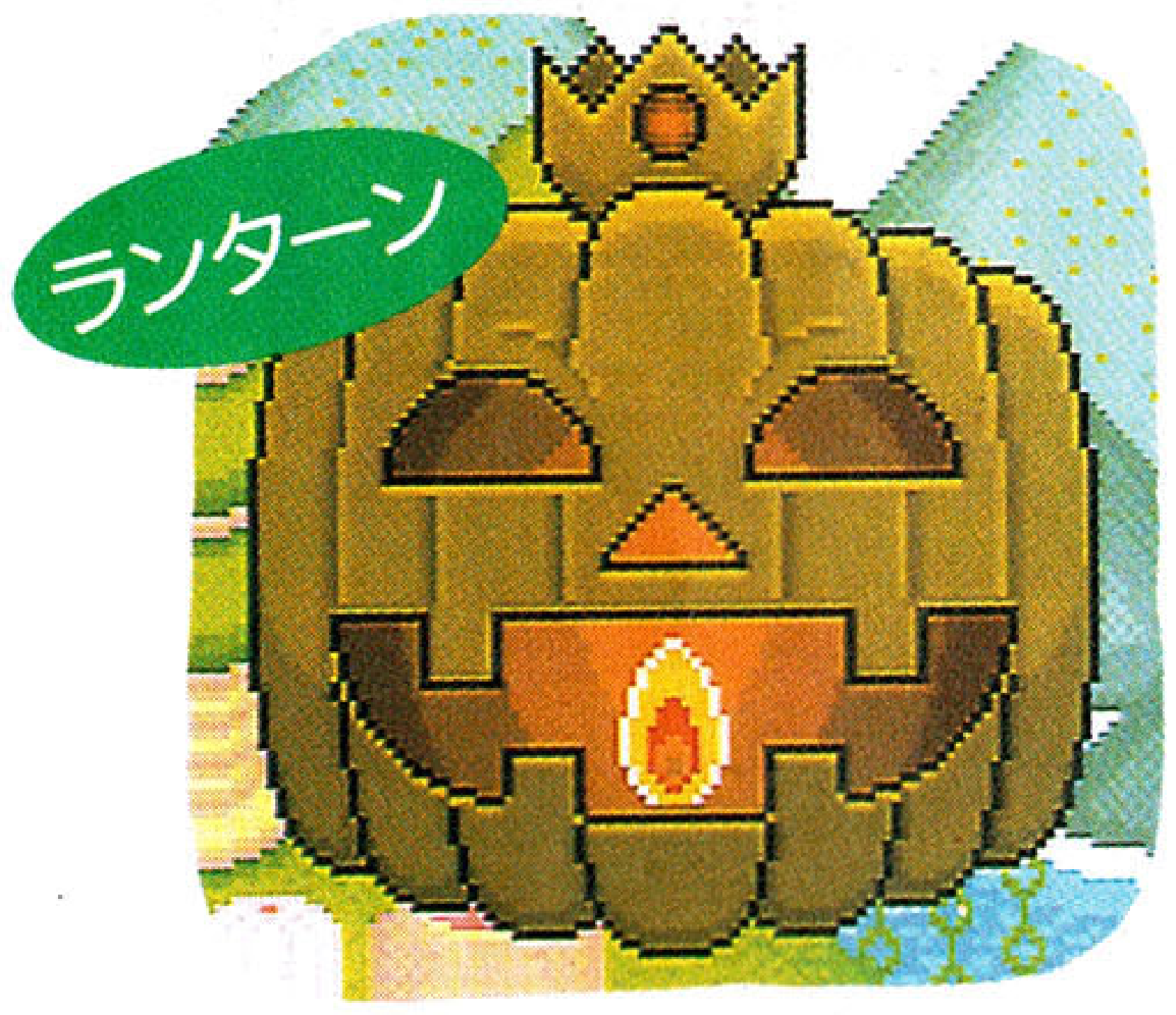
往年の人気シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』をリメイクした『スーパーファンタジーゾーン』。ボスキャラの総入れ換え、新敵キャラの登場、新ウェポンの追加などがされた。音楽やゲームシステムなど全体の雰囲気は前作のイメージを壊さない程度のアレンジとなっている。



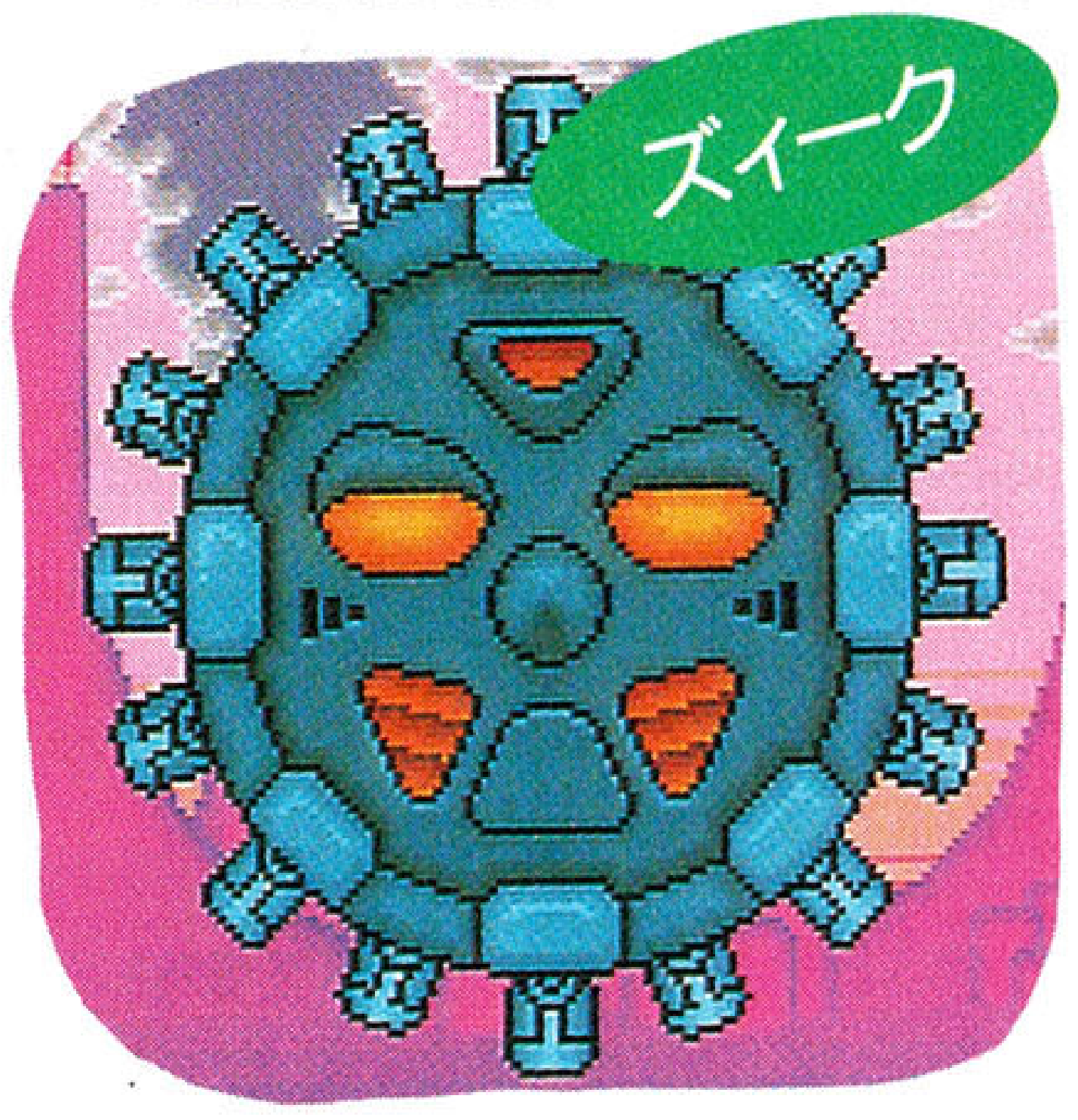
前作よりは、多少落ち着いた色彩になっている

個性派ぞろいのボス

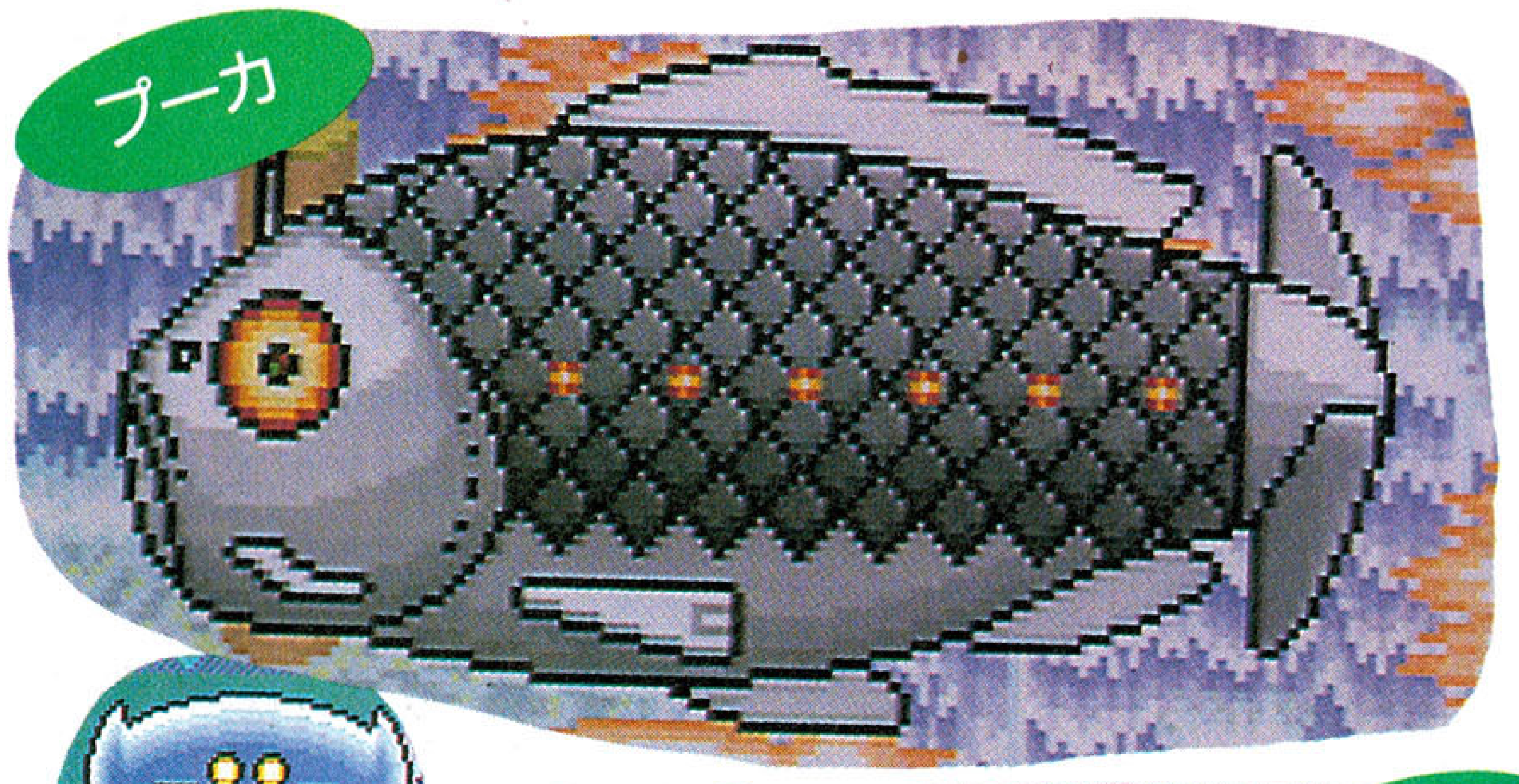
前作では敵キャラクタの突拍子もないデザインが評判となった。ボスキャラたちはその最たるものだった。今回でもその流れを汲んだボスキャラが登場してくる。今回、ゲームにでてくるボスキャラは、前作のボスキャラをほうふつさせるもの、まったく新しいコンセプトで作られたものなどで、すべてのボスはニューデザインだ。



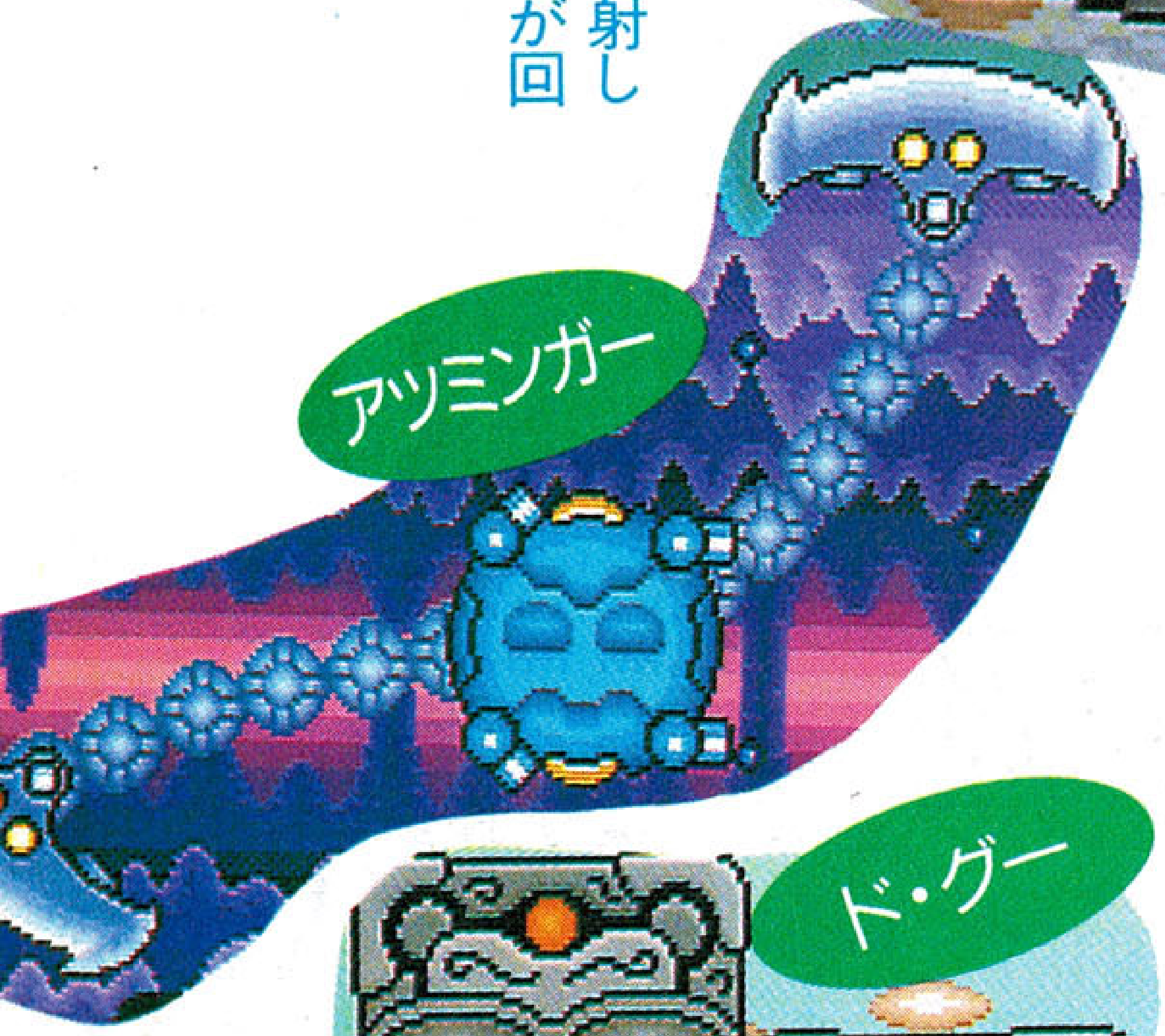
カボチャ提灯の怪物。テレポートしながら炸裂弾を撃つ



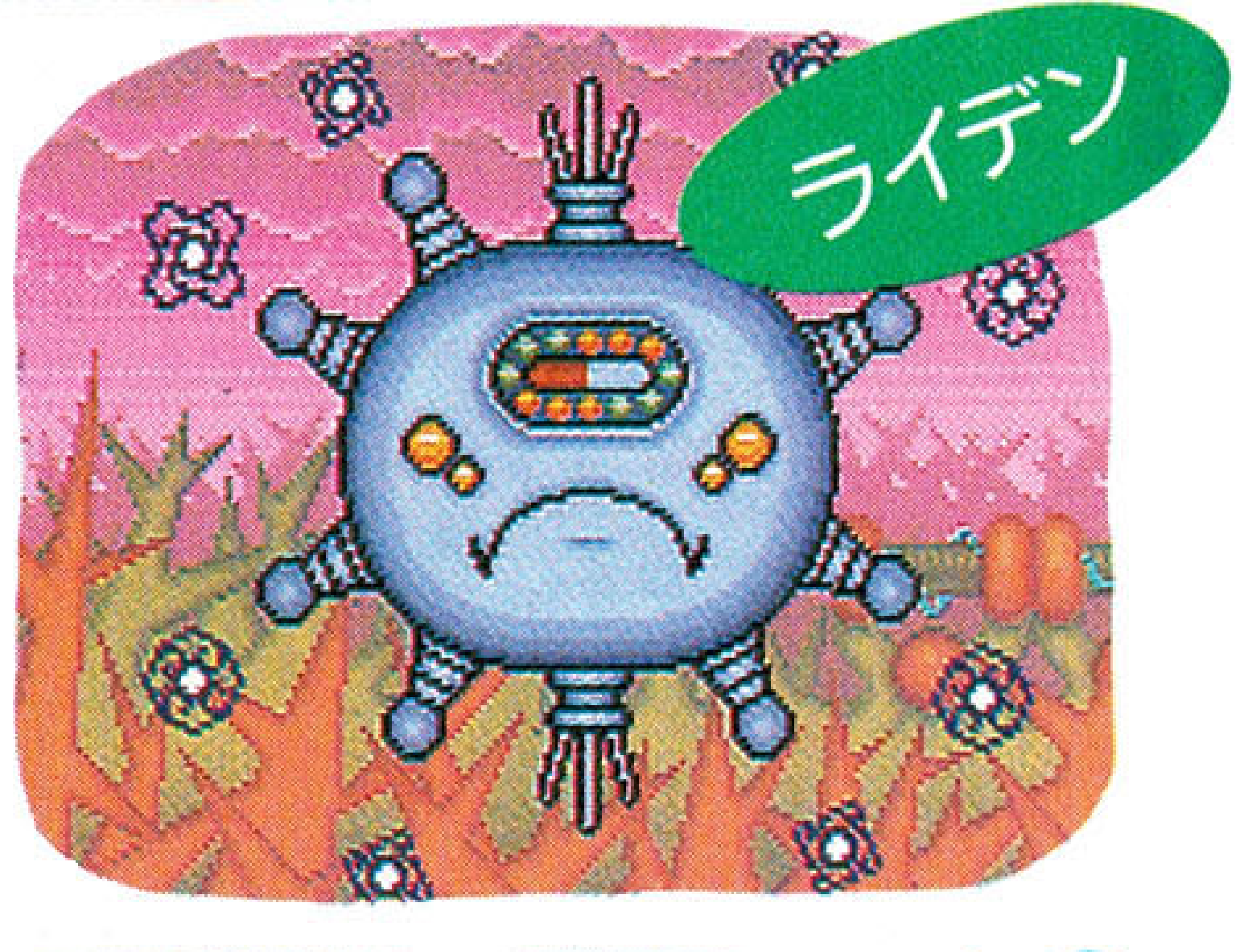
16個の砲台を回転させ、レーザーを発射する



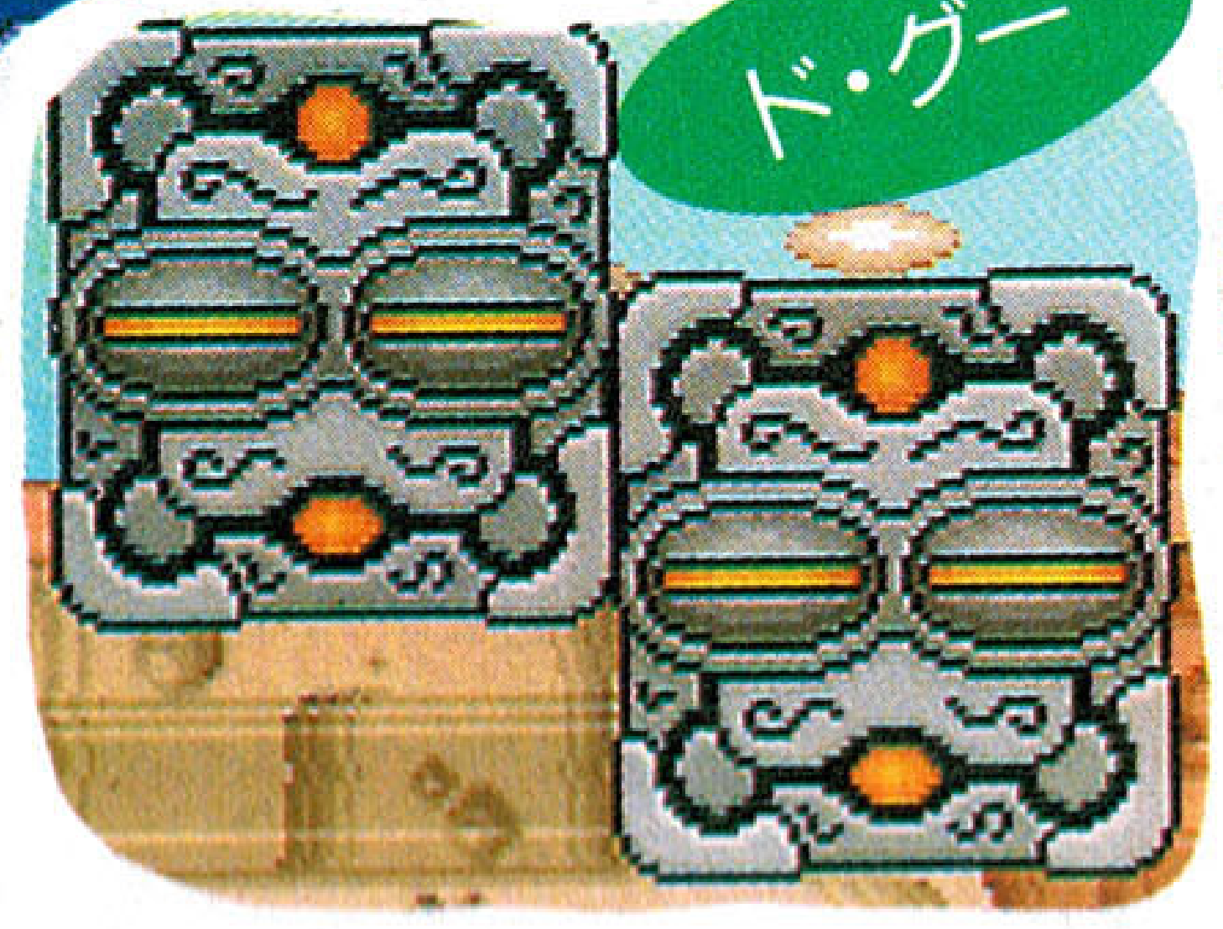
鯉のようなボス。鱗を発射してくる。尾びれのローターが回転して推進力となる



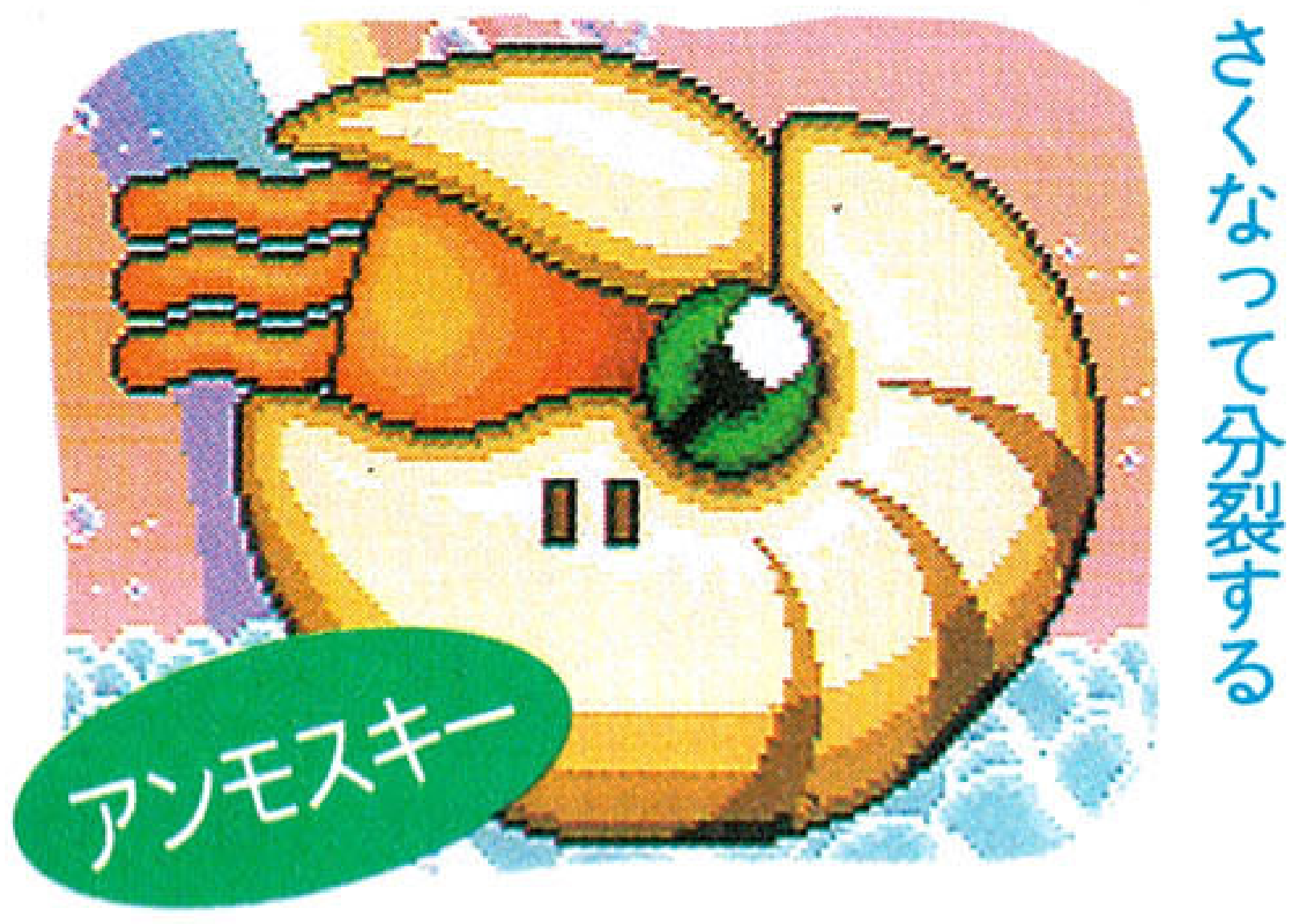
時間が経つと、両腕の刃をブンブンと振り回す



電気ためてから、8方向に電気を飛ばす



2体で画面中を動きまわり攻撃してくる

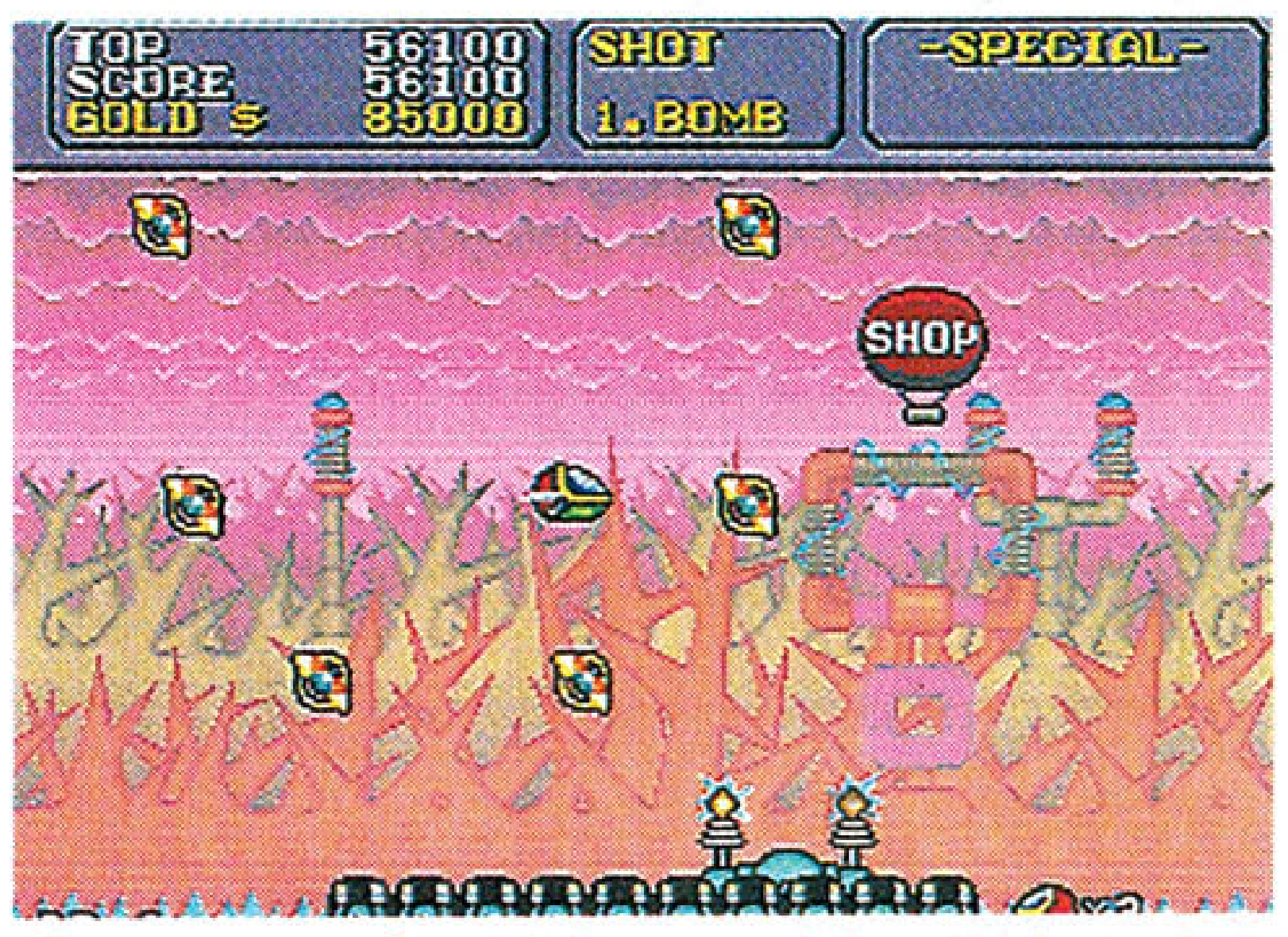


ダメージを与えると小さくなって分裂する

Shopで買える物が増えた

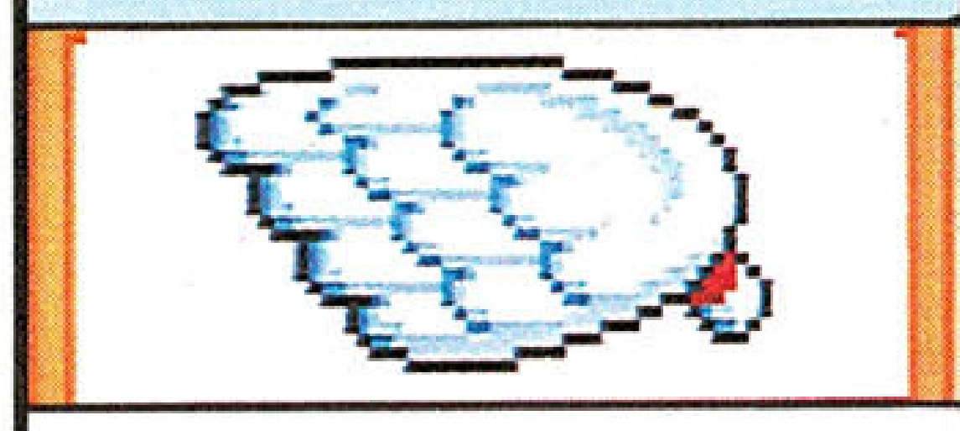
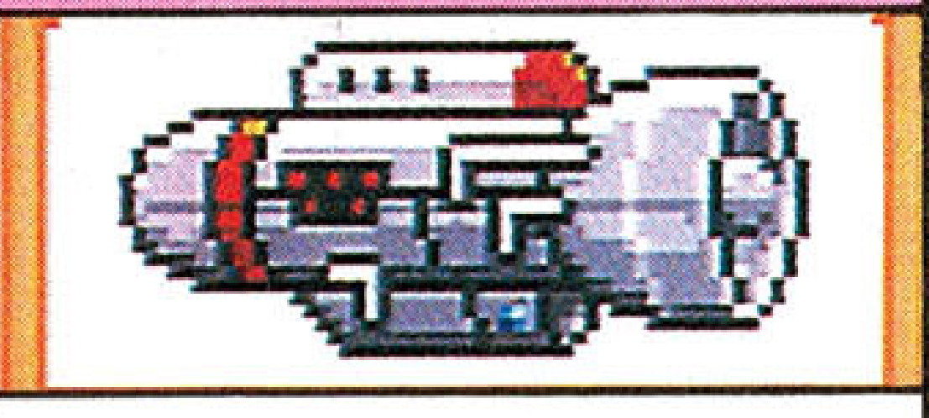
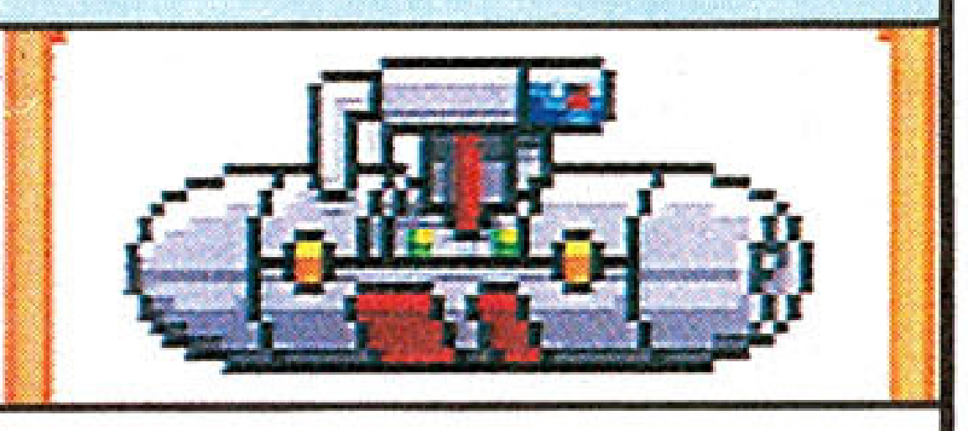
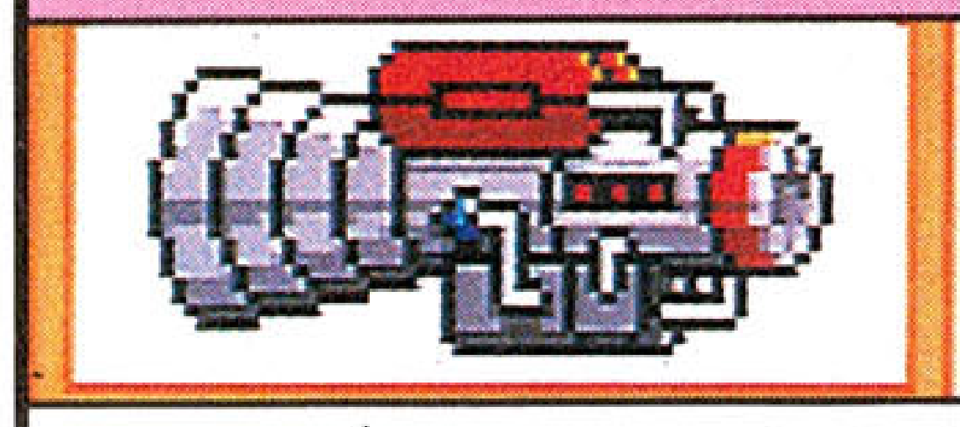
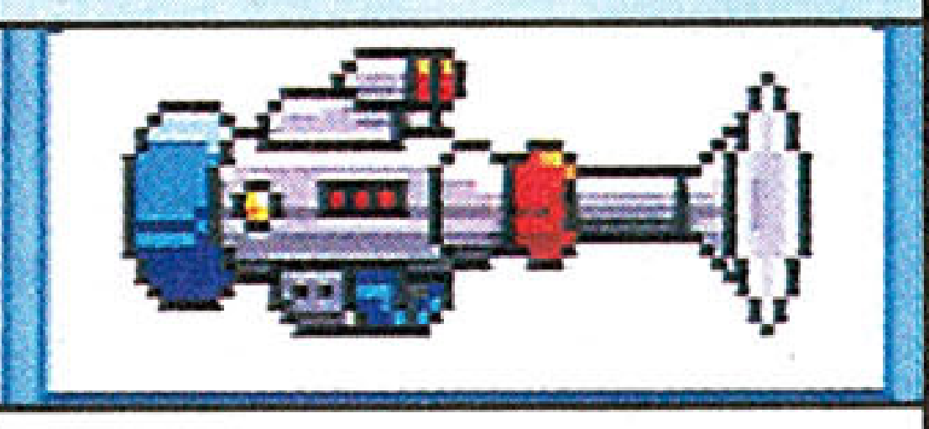
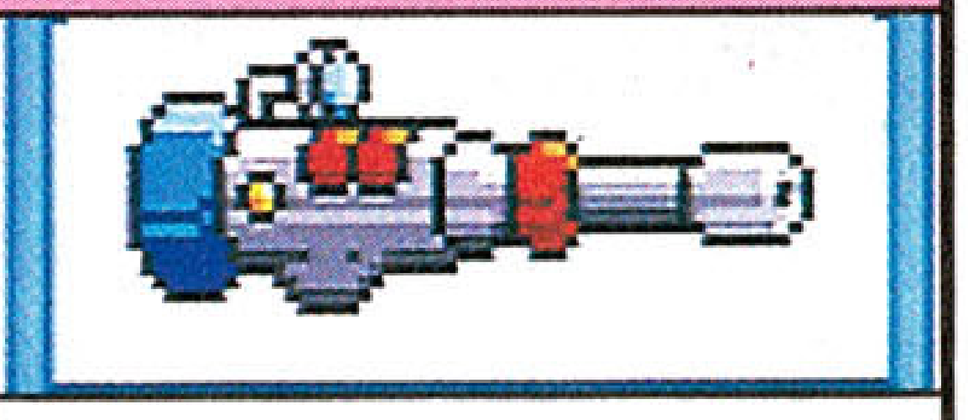
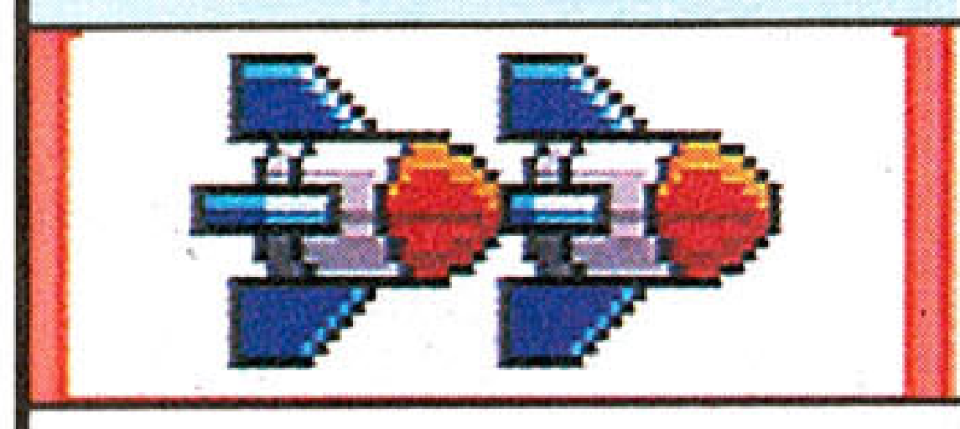
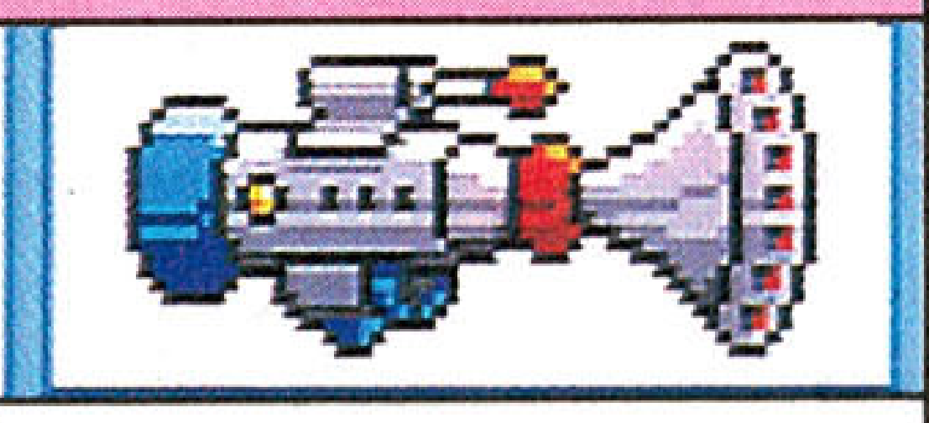
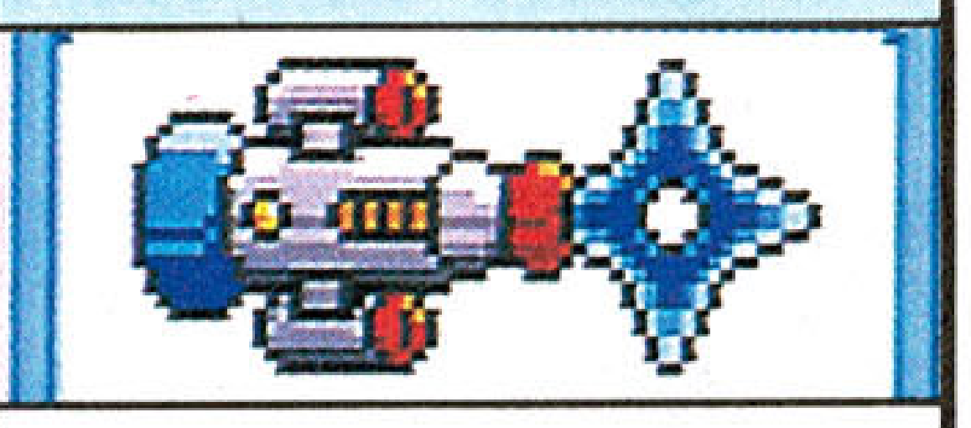
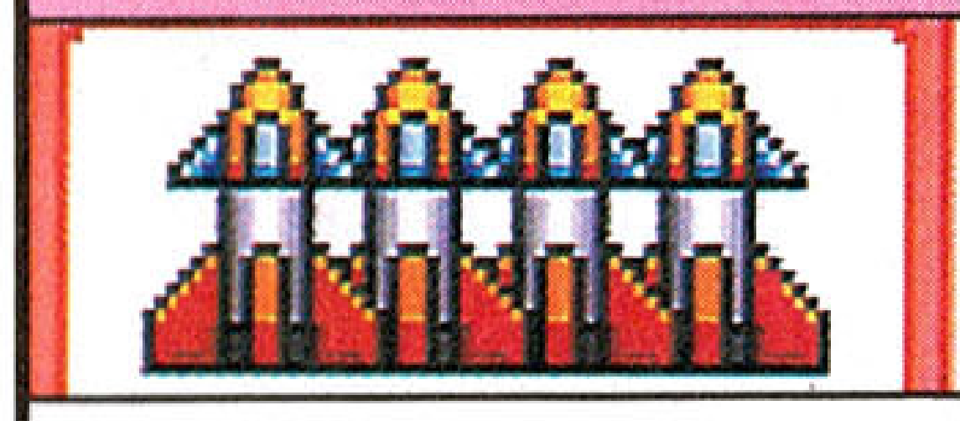
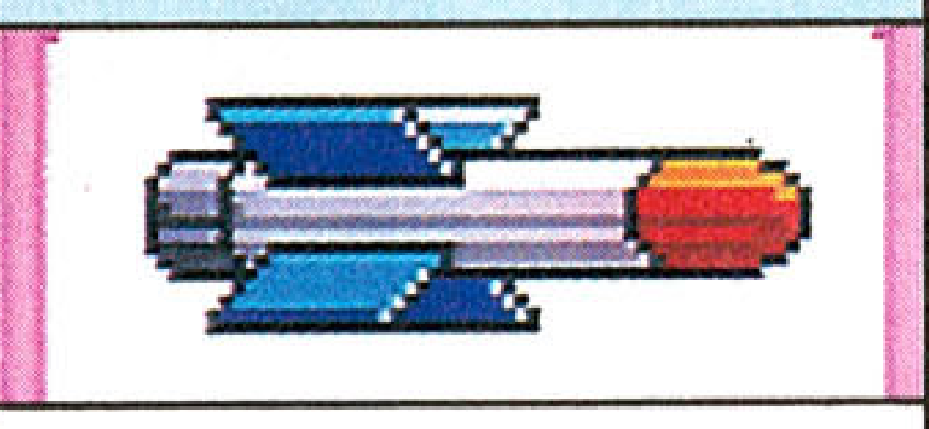
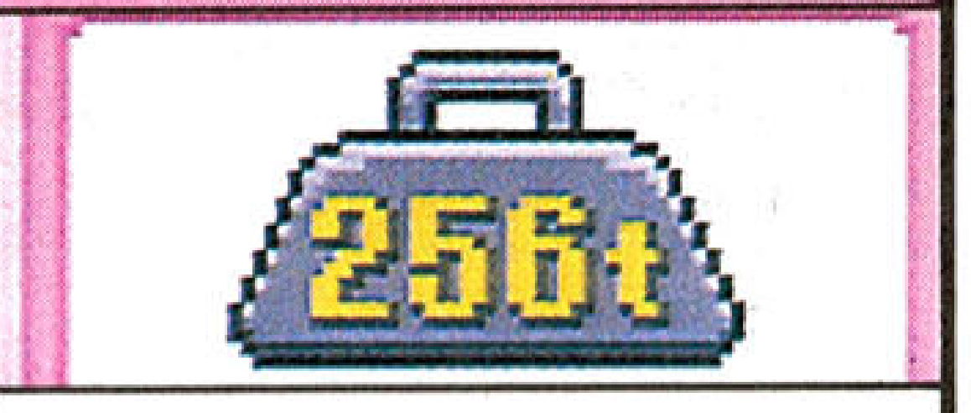
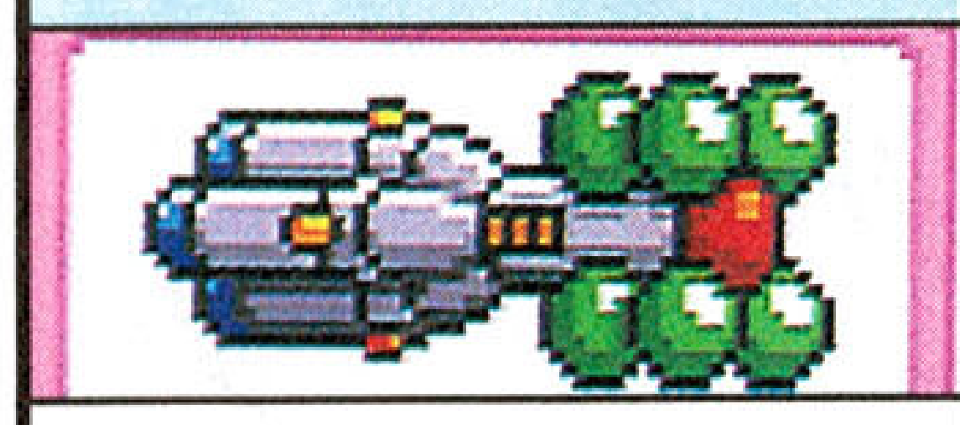
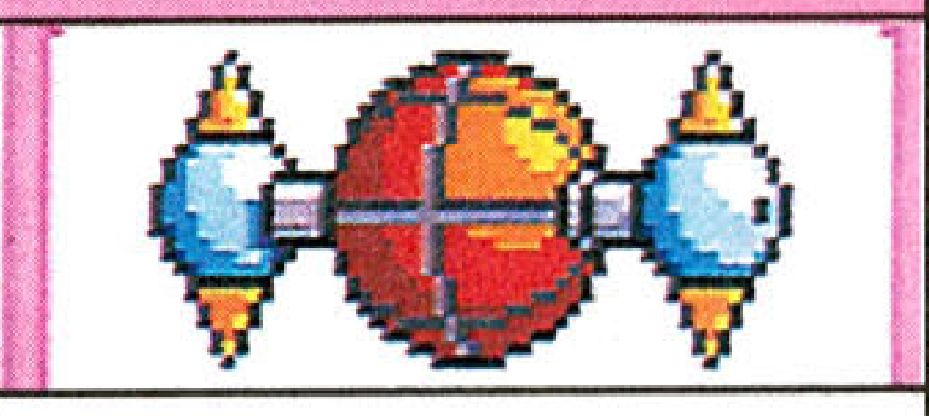
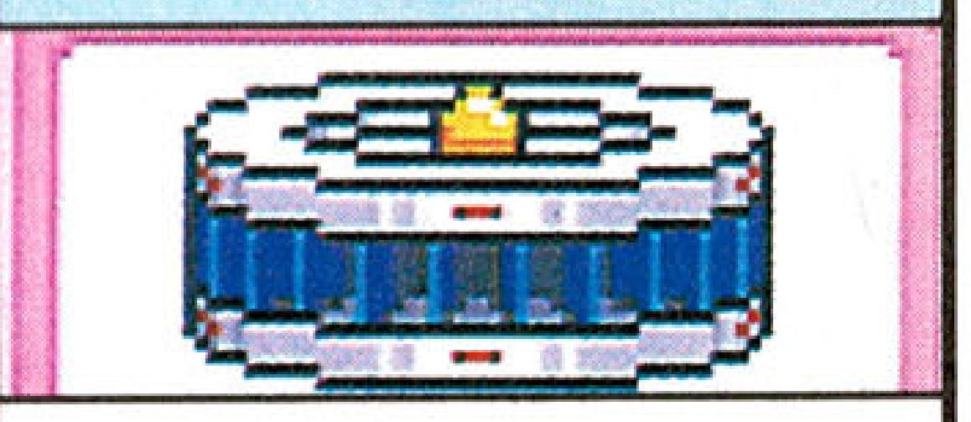
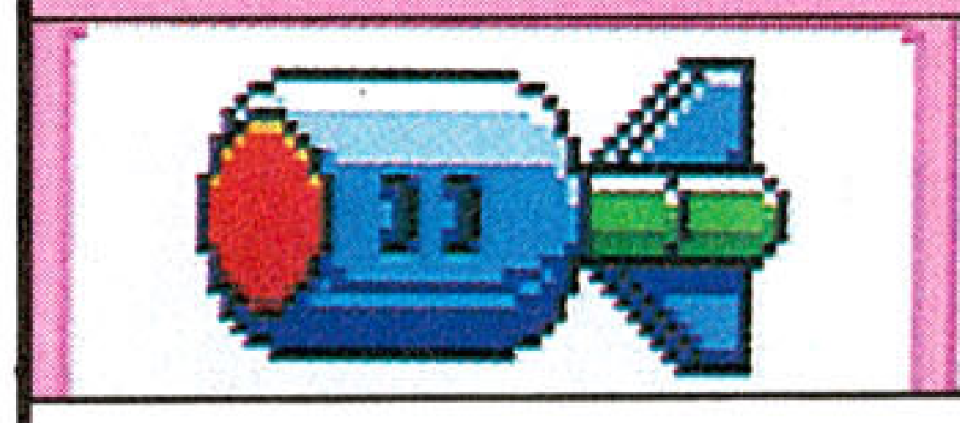
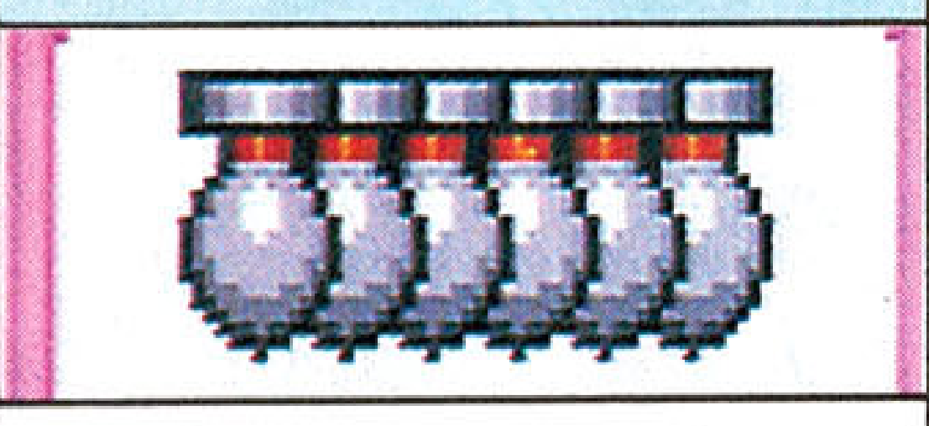
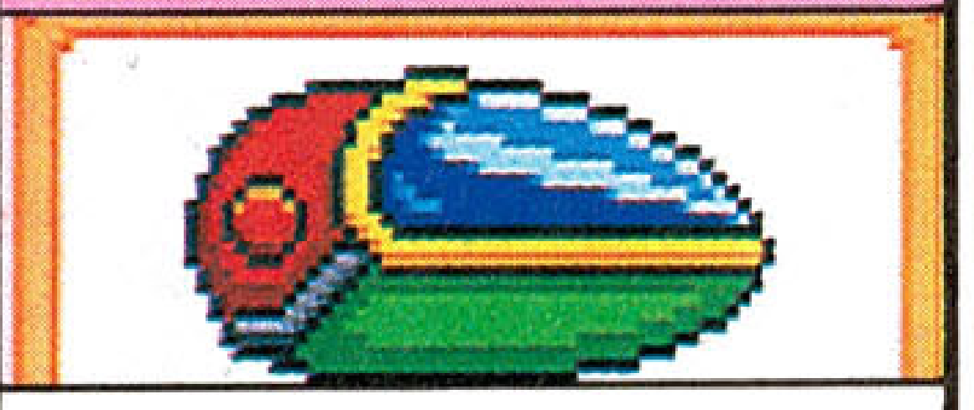
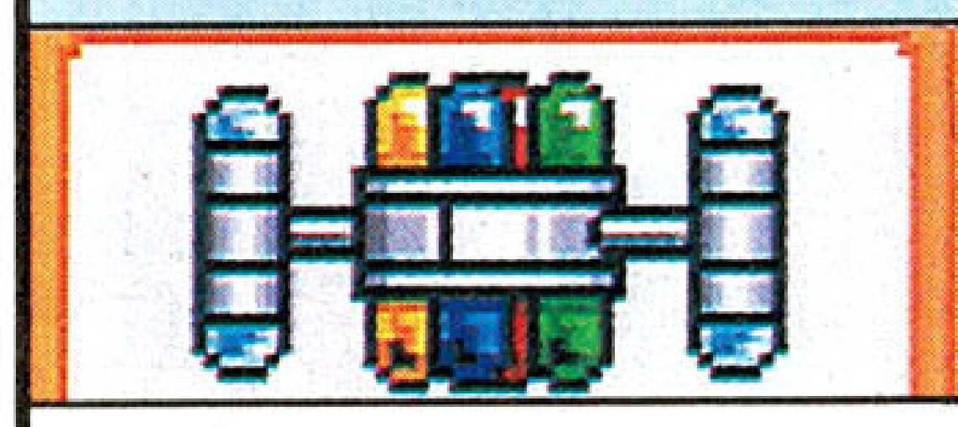
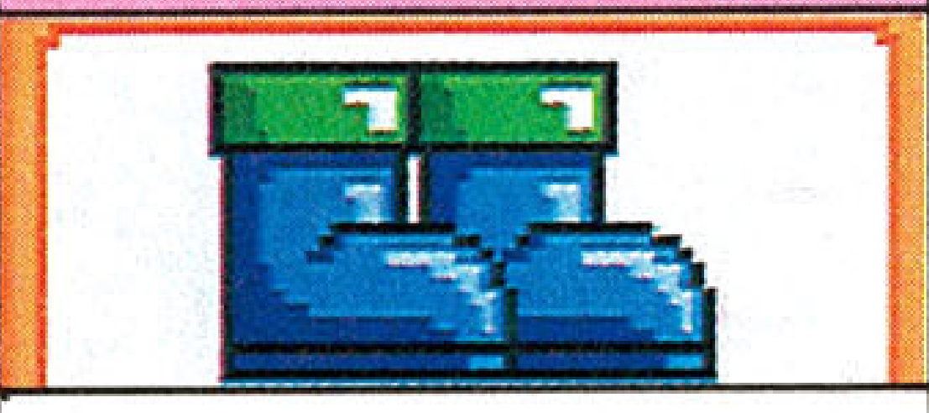
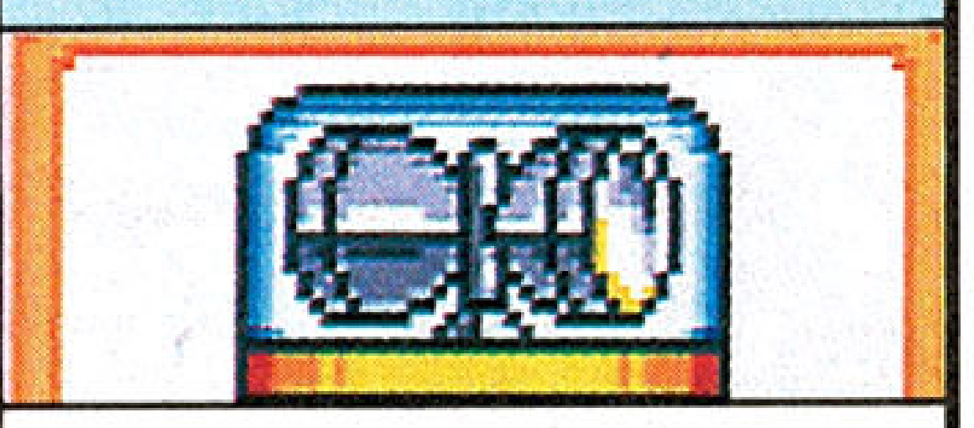
今回は前作にくらべて、パーツ類の数が倍以上に増えた。

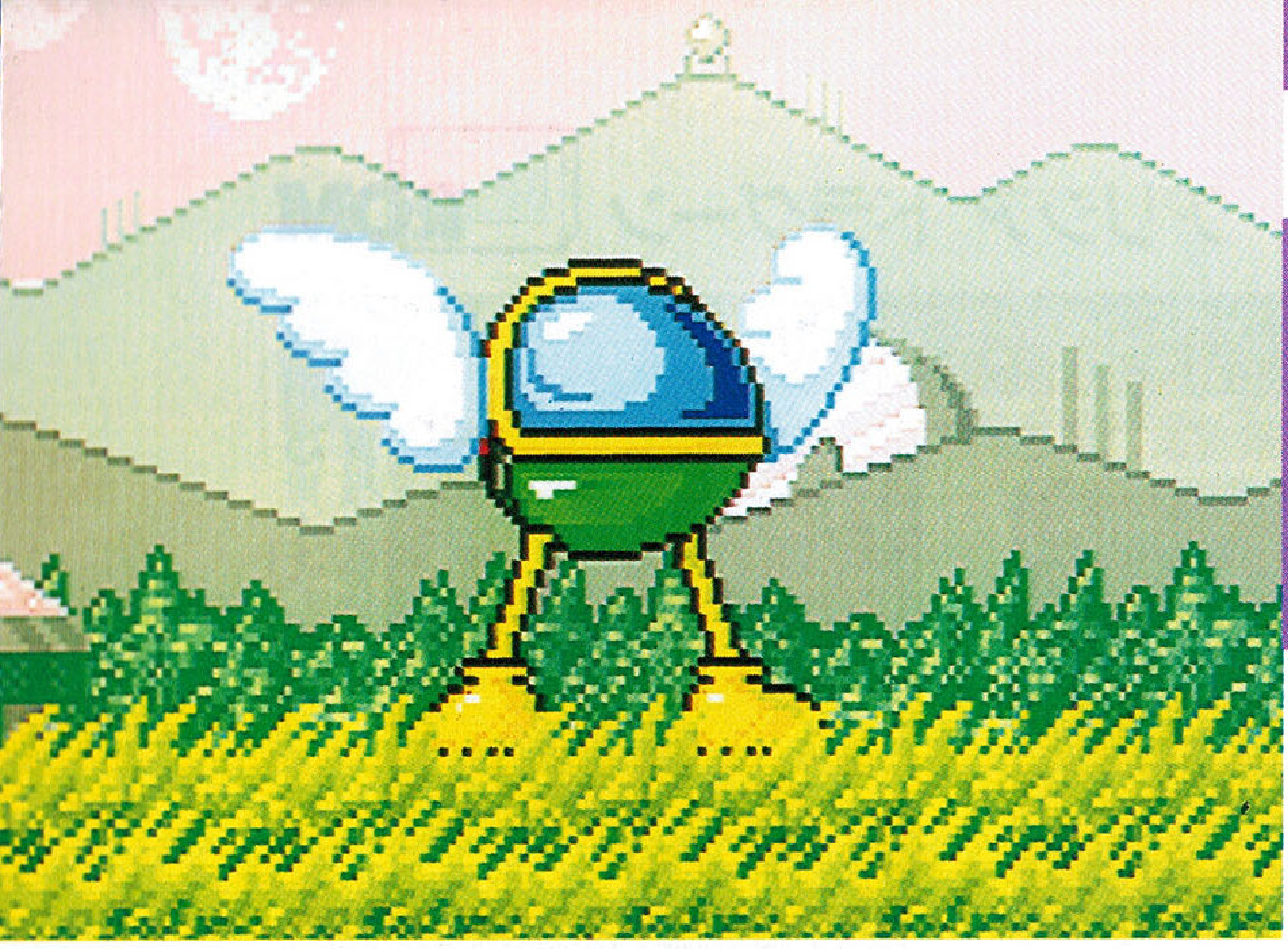
ショップで売っているショット系の武器には時間制限があり、スペシャルウェポン系の武器には弾数に限りがある。特定のステージでしか効果が現れないものもある。



ショップは前作と同様に風船。画面上からフラフラと飛んでくる

アイテム一覧

BIG WINGS  スピードがちょっと速くなる	**JET ENGINE**  BIG WINGSより速くなる	**TURBO ENGINE**  JET ENGINEより速くなる
ROCKET ENGINE  TURBO ENGINEより速くなる	**WIDE BEAM**  一番速くなる。制御しづらくなる	**LASER BEAM**  幅が広いビーム砲が撃てるようになる
TWIN BOMB  爆弾が2連発撃てるようになる	**7-WAY SHOTS**  7方向にショットが撃てるようになる	**CROSS RANG**  破壊力がある手裏剣を発射できるようになる
QUARTTET MISSILES  ホーミングミサイルを4発発射する	**SMART BOMB**  画面中のザコキャラを一掃する	**HEAVY BOMB**  画面上からおもりを落とし、敵を潰す
BACK FIRE  自機の後方に巨大な火炎を発射する	**THUNDER VOLT**  雷を落とし、敵キャラを撃破する	**HARRICANE**  渦状の弾が回転しながら広がっていく
ULTRA BOMB  広範囲にわたって大ダメージを与える	**SHOWER BOMBS**  一度に6発の爆弾を投下する	**EXTRA SHIP**  残機が増える。得点では残機は増えない
SHIELD  30秒だけ敵の攻撃から守ってくれる	**RUBBER BOOTS**  完璧なまでの絶縁性を誇るゴム長靴	**SUPER LIGHTS**  自機の周りを照らしてくれる



NEW

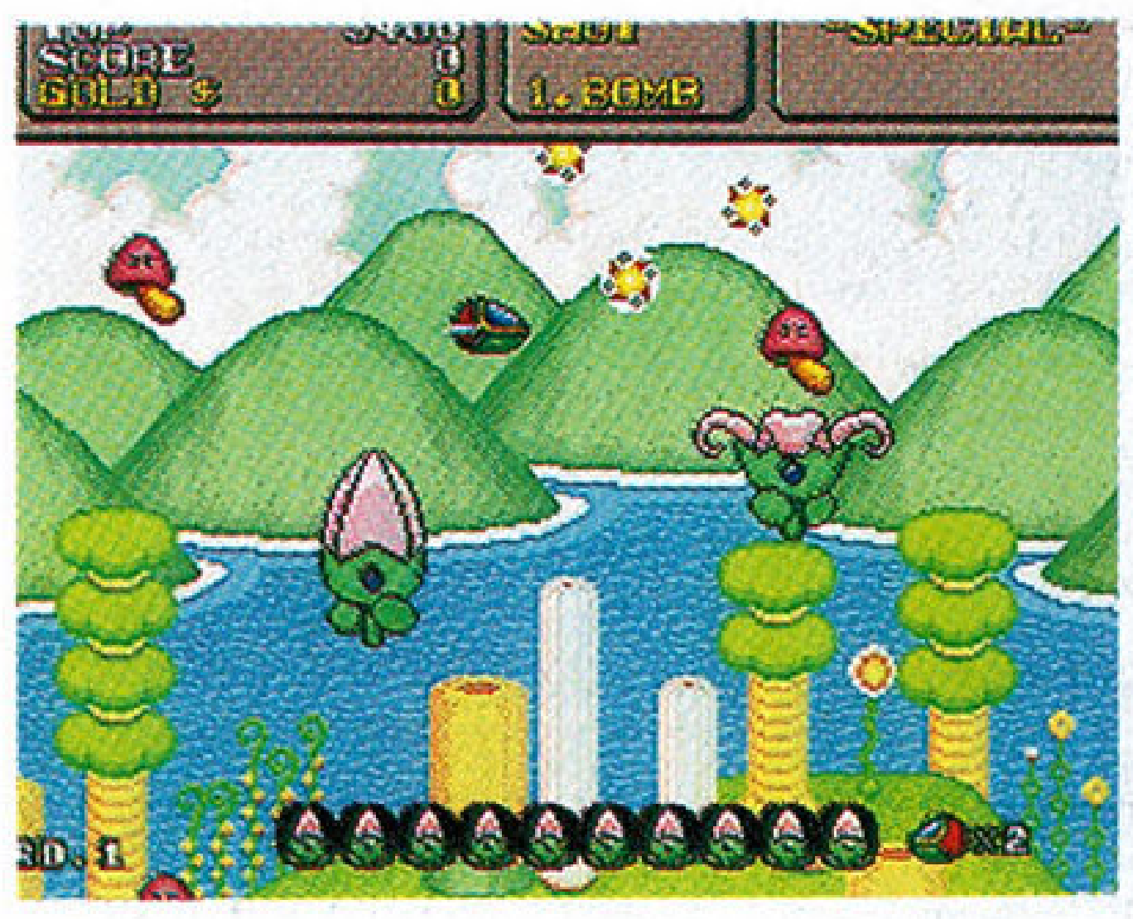
スーパーファンタジーゾーン

数年前、業務用で大人気を博したシューティングゲーム『ファンタジーゾーン』がパワーアップして登場！　豊富になったアイテムを使いこなして、色鮮やかなステージを戦い抜け！

発売予定日	'92年1月14日	ジャンル	シューティング
メーカー名	サン電子	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100　%

前作を踏襲したシステムと強化されたグラフィック

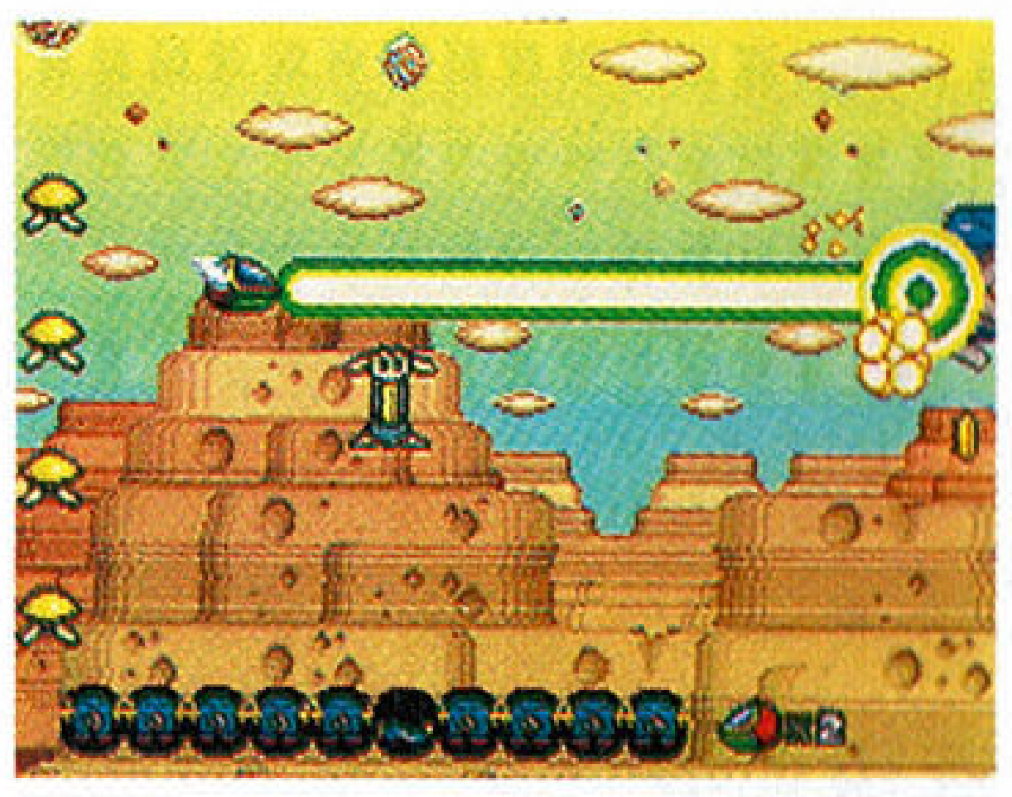
このゲームは1986年にセガから発表された業務用ビデオゲーム、『ファンタジーゾーン』をリメイクしたものだ。システム面での違いは、武器の種類が増えた程度にとどまっているので、前作のファンも安心してプレイできる。



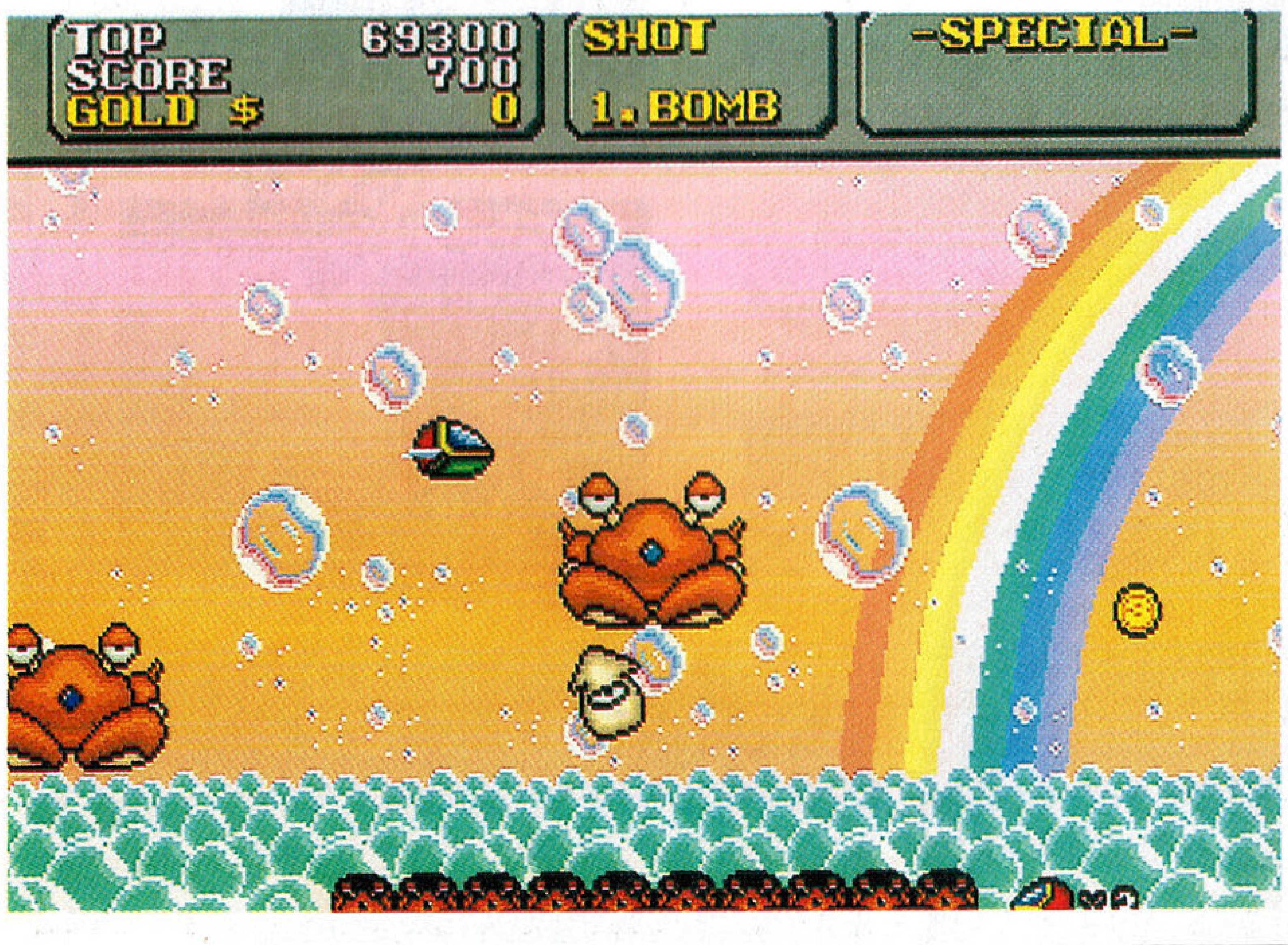
メガドライブならではの美しいグラフィック

パステル調の美しいグラフィック

このシリーズの特徴であるパステルカラーのグラフィックも、メガドライブの機能をフルに活用し、見事に再現している。さらに、背景は業務用なみに、ちゃんと多重スクロールするぞ。



多重スクロールもバッチリ再現。2重3重当たり前！

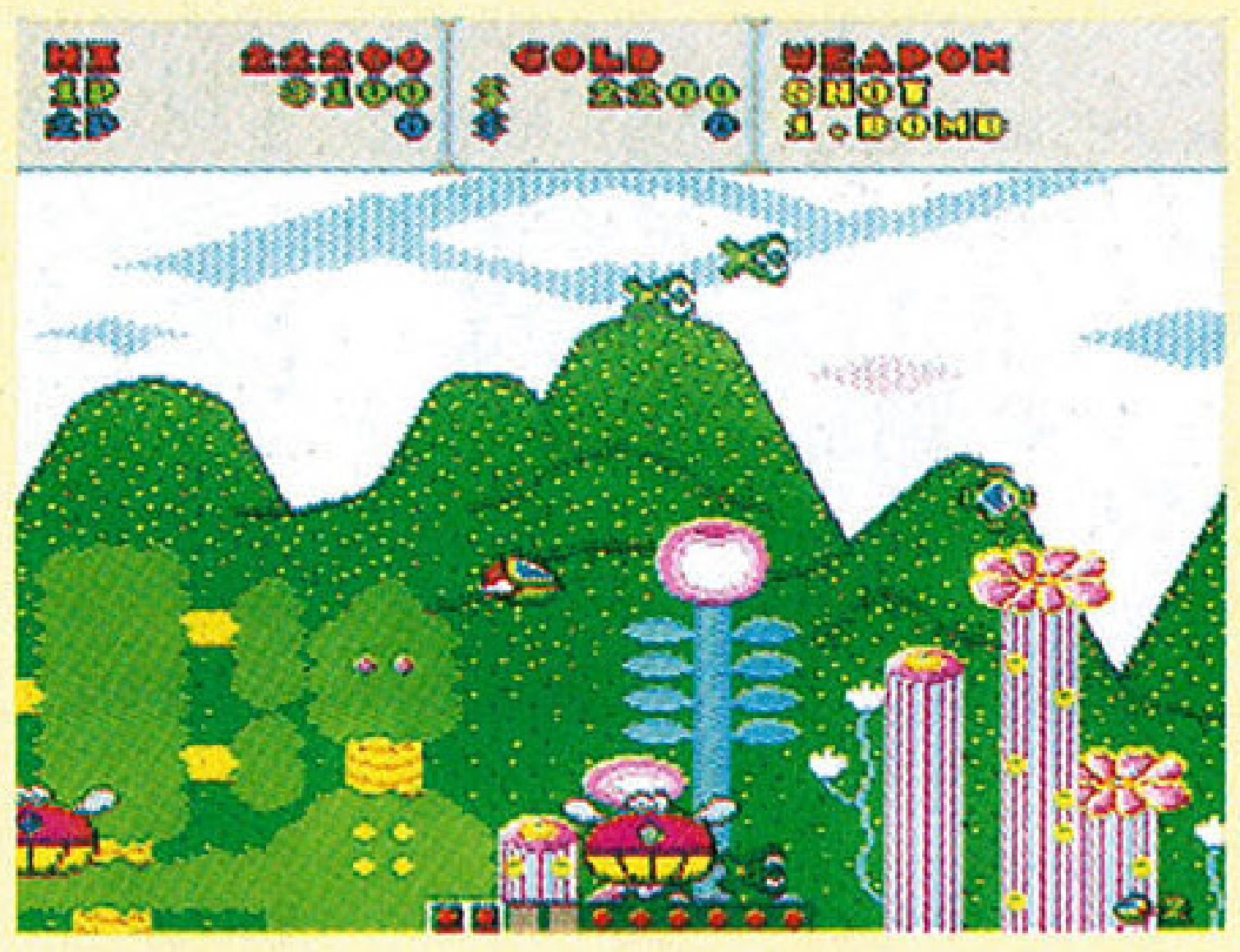

TOP 69300
SCORE 700
GOLD $ 0
SHOT
1. BOMB
-SPECIAL-

見よ！　この美しいグラフィック。下のPCエンジン版の写真と見比べてほしい

前作との違いについて

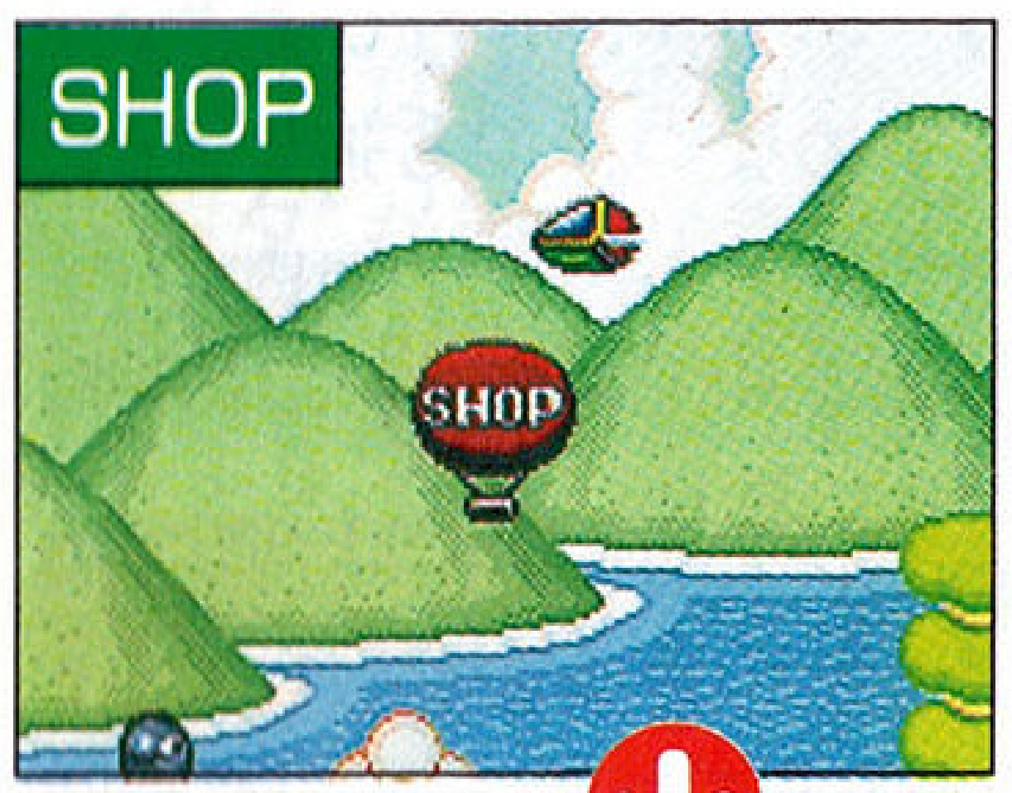
『ファンタジーゾーン』との違いは、新たな武器やアイテム類が加わったことと、グラフィックが一新されさらに美しくなったこと。グラフィックに関しては、数年前に発売されたPCエンジン版『ファンタジーゾーン』と比べても、かなり美しいのが分かる。

これはPCエンジン版。古いせいかグラフィックはいまいち

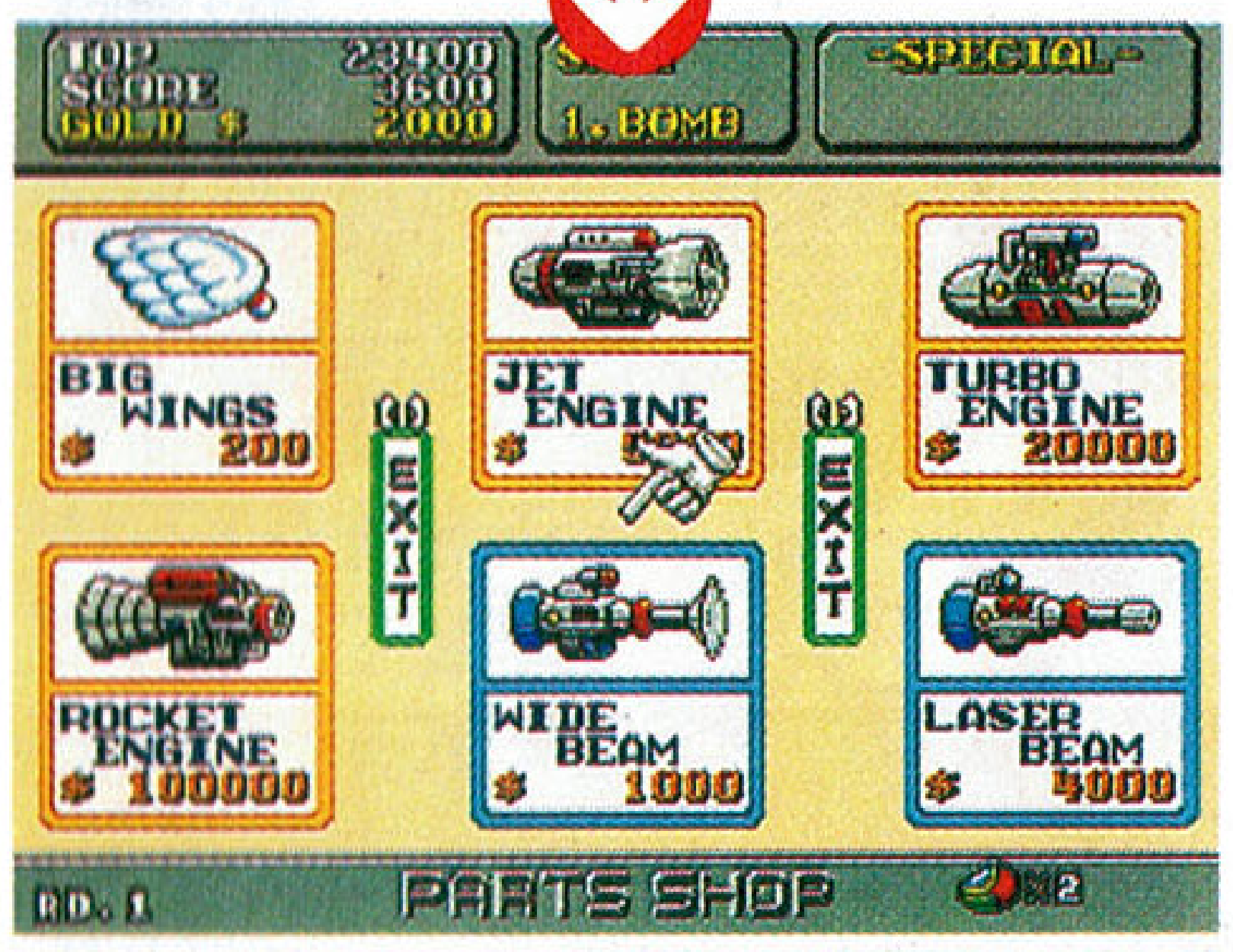


武器のパワーアップとチェンジ方法

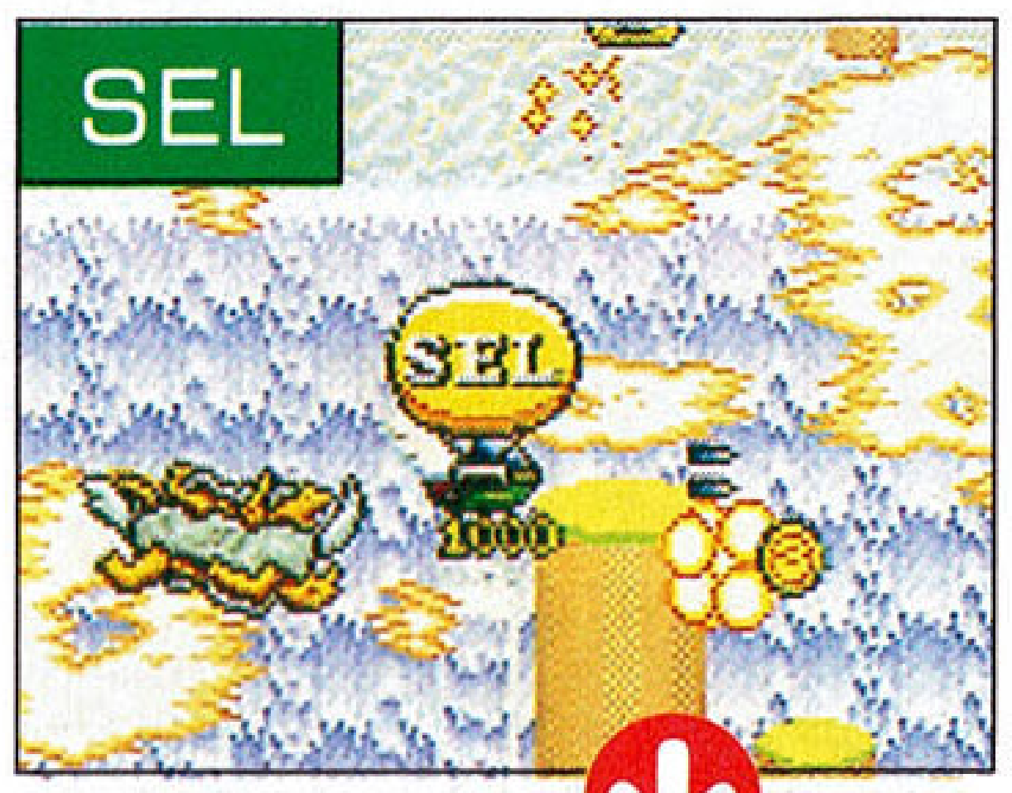
オパオパのパワーアップ方法は、敵を倒すと出現するコインを集めて、ゲーム中に飛んでくるSHOPでの買い物によって行う。買った武器のセレクトは自由にはできないが、SHOPと同様ゲーム中に飛んでくるSELで行うことができる。このSHOPとSELの出現はランダムではなくそれぞれ法則があり、SHOPは所持金に関係していて、SELは持っているアイテムに関係がある。



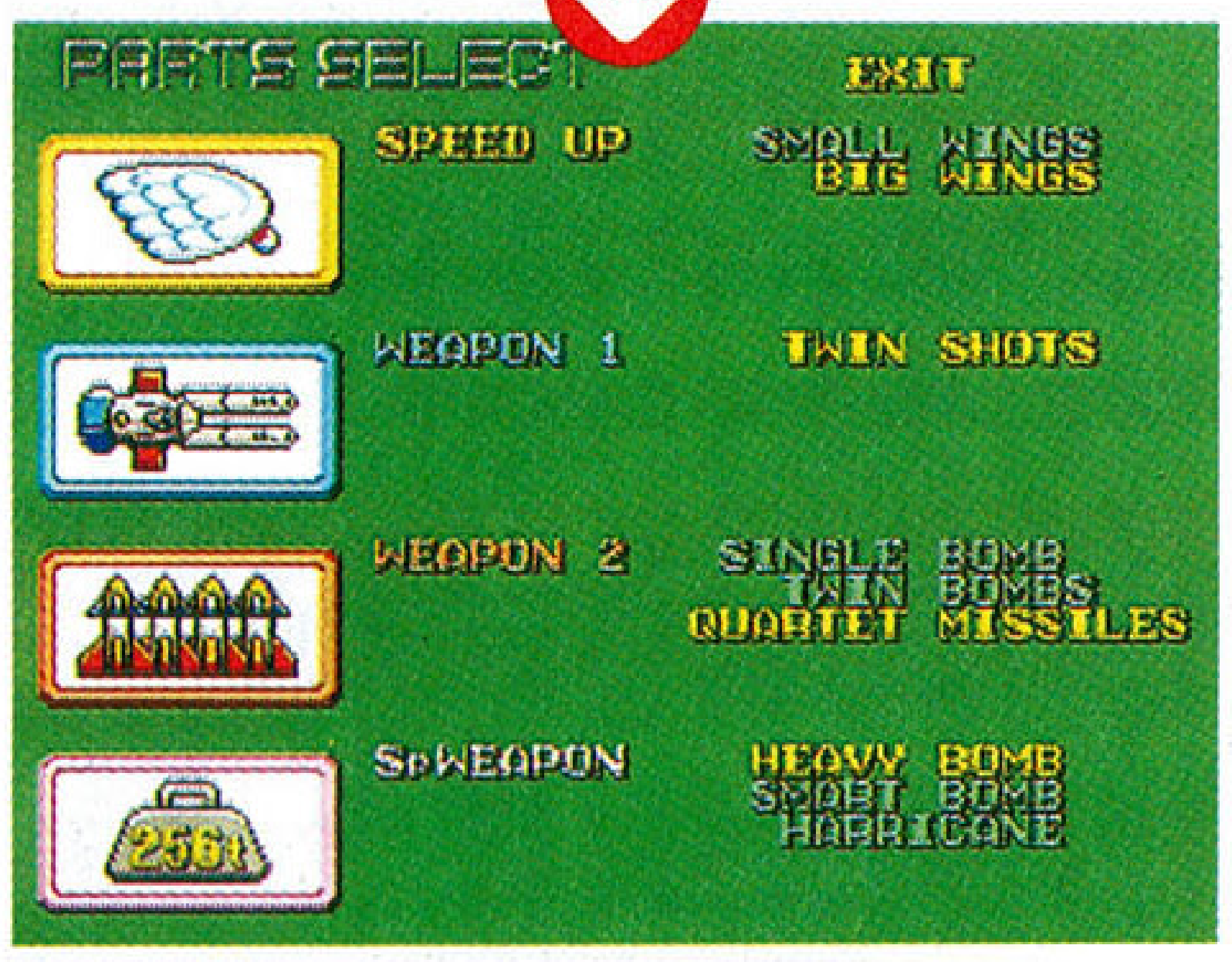
SHOPはゲーム中に突然フワフワと出現する


TOP
SCORE
GOLD $
23400
3600
2000
1. BOMB
-SPECIAL-
BIG WINGS $ 200
JET ENGINE
TURBO ENGINE $ 20000
EXIT
EXIT
ROCKET ENGINE $ 100000
WIDE BEAM $ 1000
LASER BEAM $ 4000
RD. 1
PARTS SHOP

この画面で買いたいアイテムを選択できる


SEL
SEL
1000

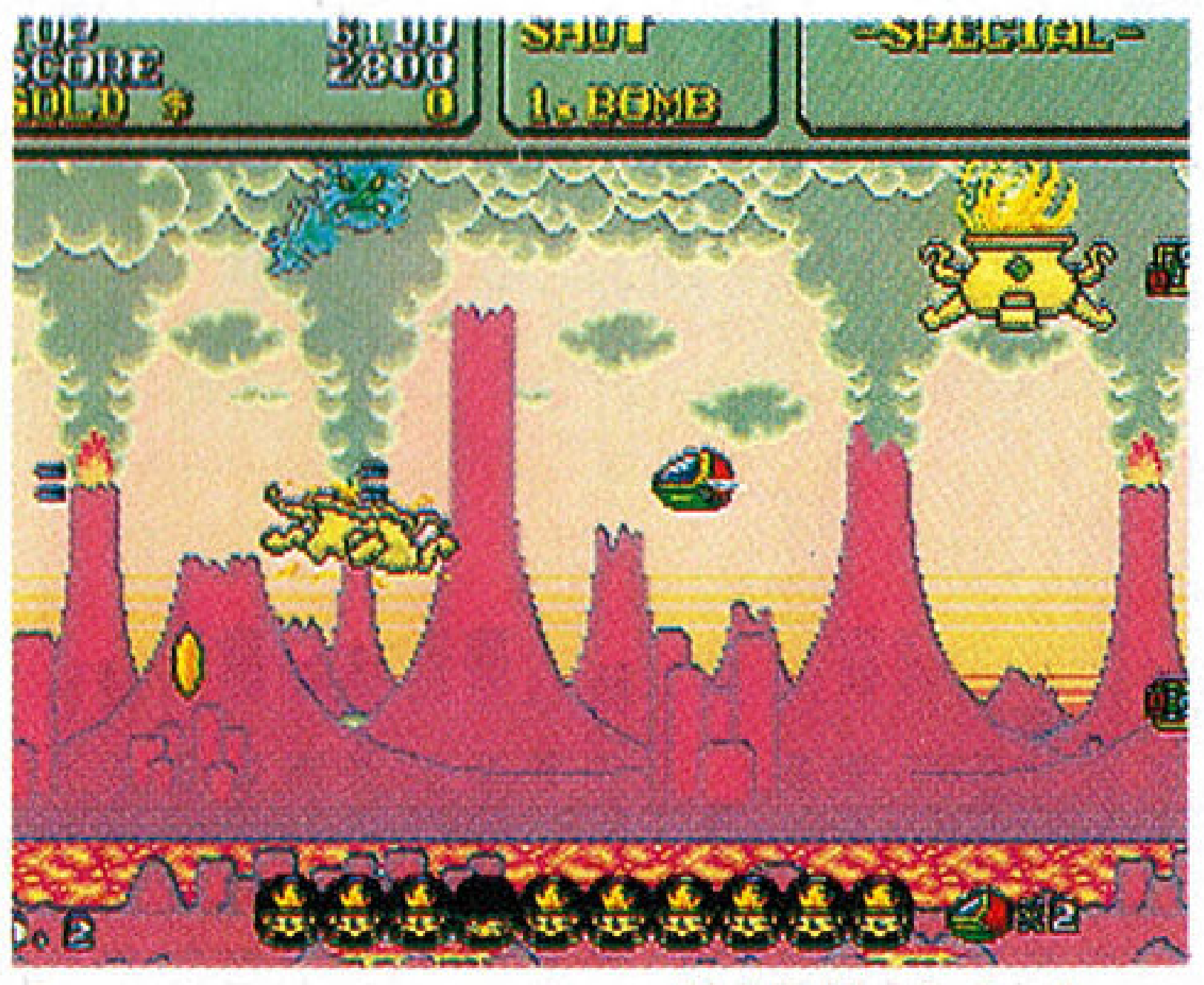
SELも同様ゲーム中にフワフワと出現する


PARTS SELECT
EXIT
SPEED UP
SMALL WINGS
BIG WINGS
WEAPON 1
TWIN SHOTS
WEAPON 2
SINGLE BOMB
TWIN BOMBS
QUARTET MISSILES
SpWEAPON
HEAVY BOMB
SMART BOMB
HARRICANE
256t

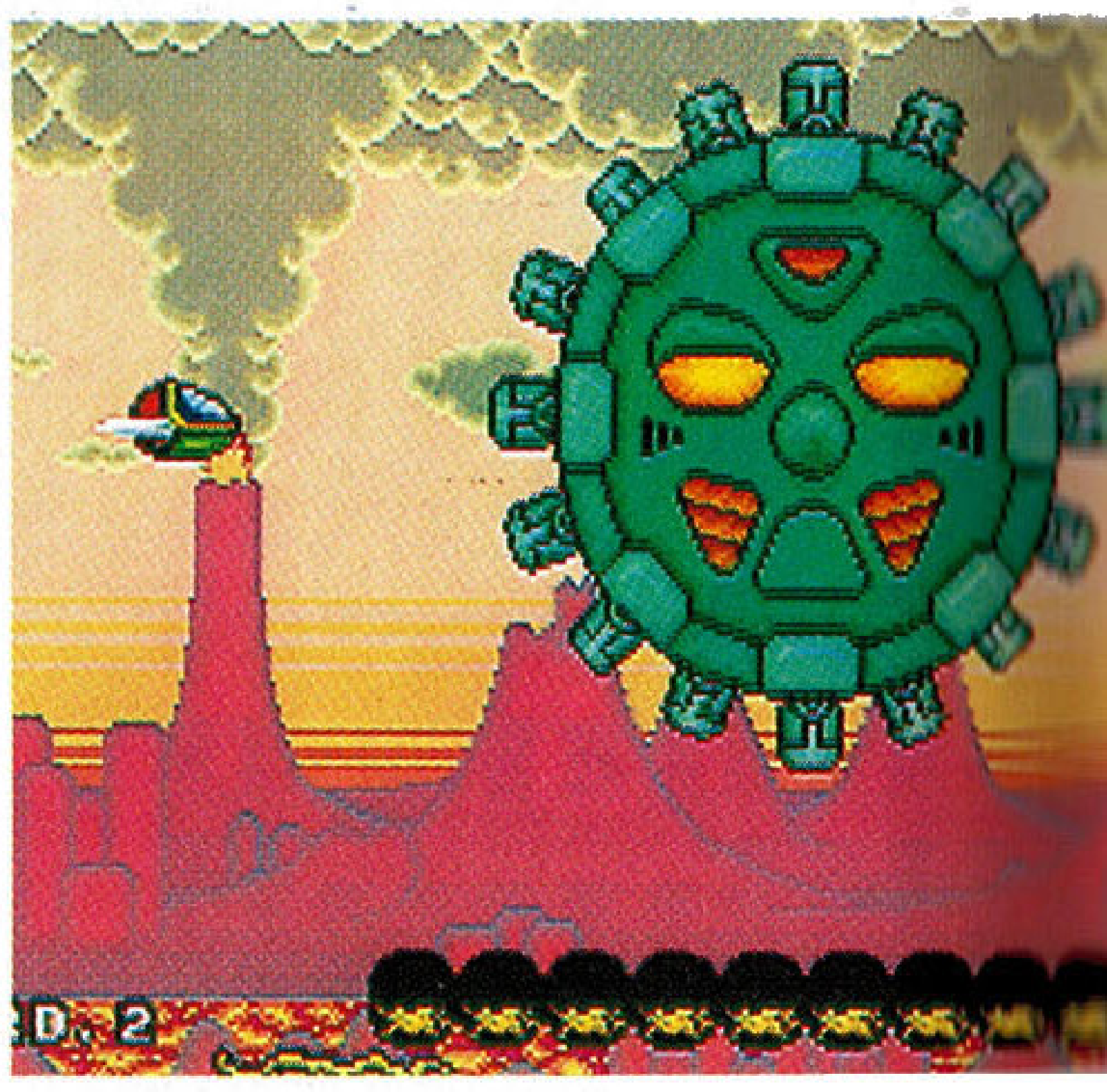
この画面で使いたいアイテムを選択できる

前線基地を破壊せよ

各ステージには敵の前線基地が10基設置してある。この前線基地をすべて倒さないとボスは出現しない。当然、前線基地というくらいだから、敵を発進させて攻撃してくるぞ。前線基地の居場所とオパオパの現在位置は、画面下のインジケーターによって表示される。



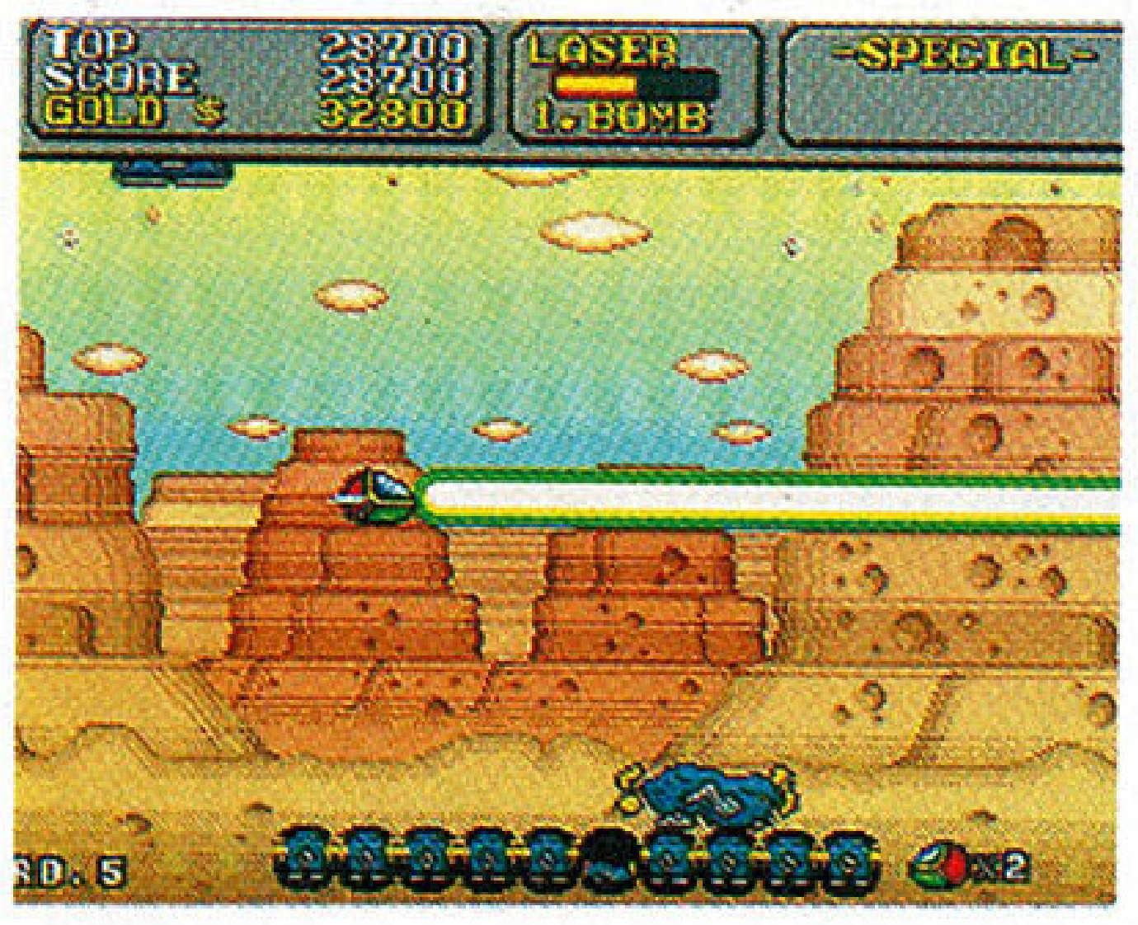
各ステージにある前線基地をすべて破壊しよう



前線基地をすべて破壊するとボスが登場する

豊富なアイテムを使いこなせ！

SHOTは時間制で残り使用時間は画面上部のメーターで表示される。SPECIAL WEAPONは買った数だけ撃つことができる。その他のアイテムはミスするまで有効だ。アイテムは1回買うごとに値上がりする。

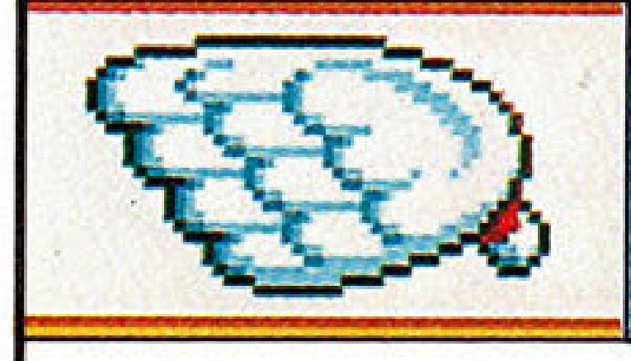


◀SHOT関係のアイテムは一定時間でなくなる

ENGINE

BIG WINGS

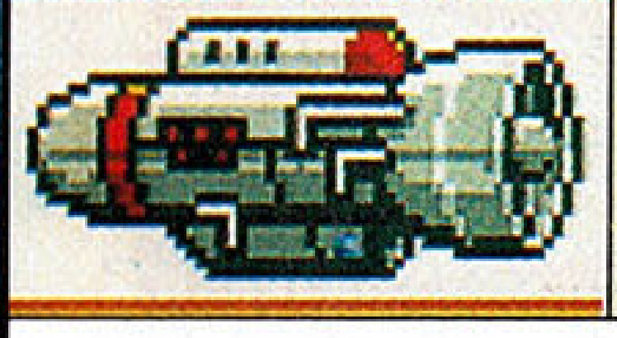
最初の価格 200



スピードが少しだけ速くなる。初めはこれで十分。

JET ENGINE

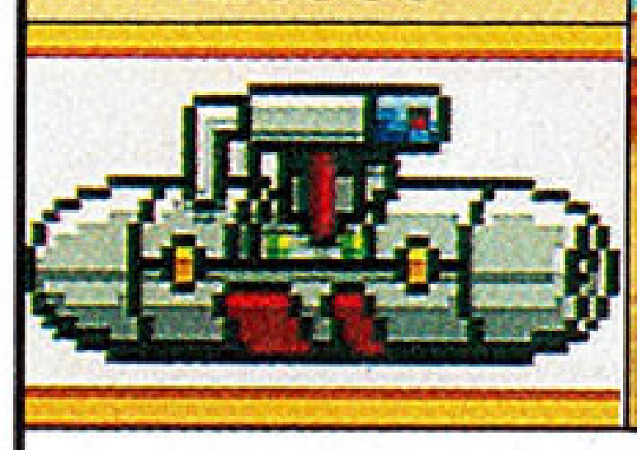
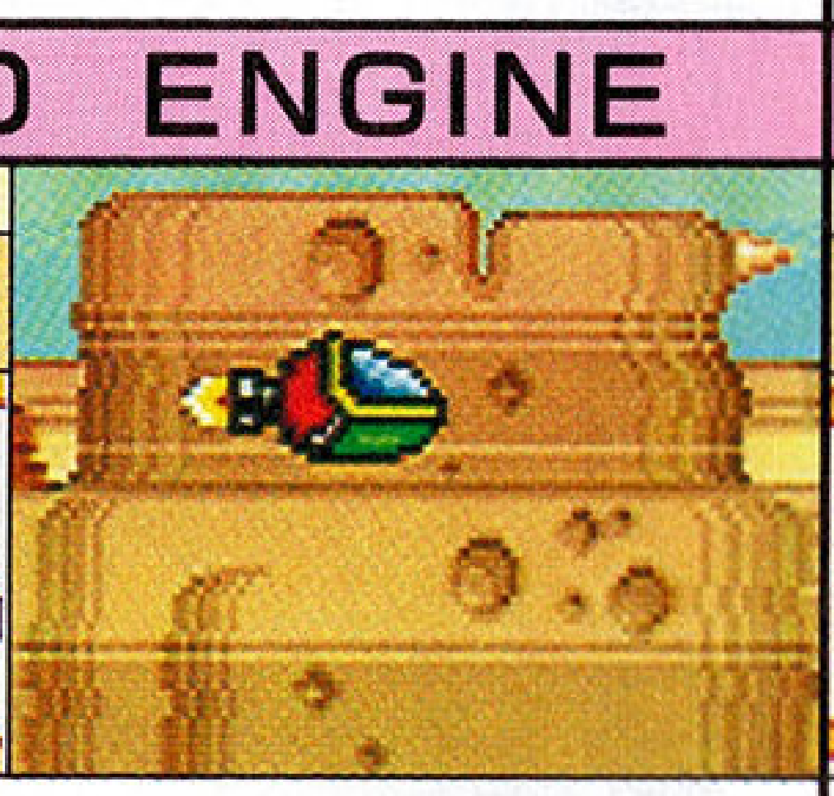
最初の価格 5000



スピードがBIG WINGSよりも少し速くなる。

TURBO ENGINE

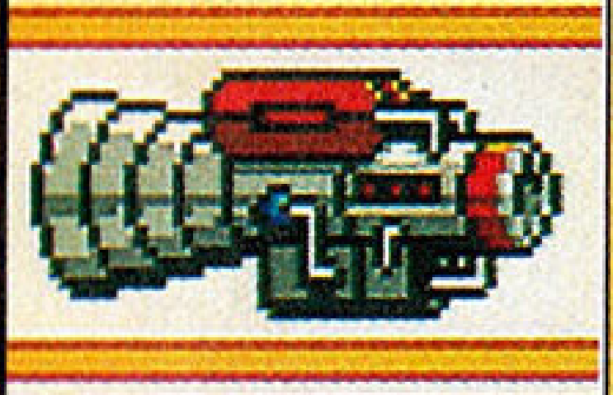
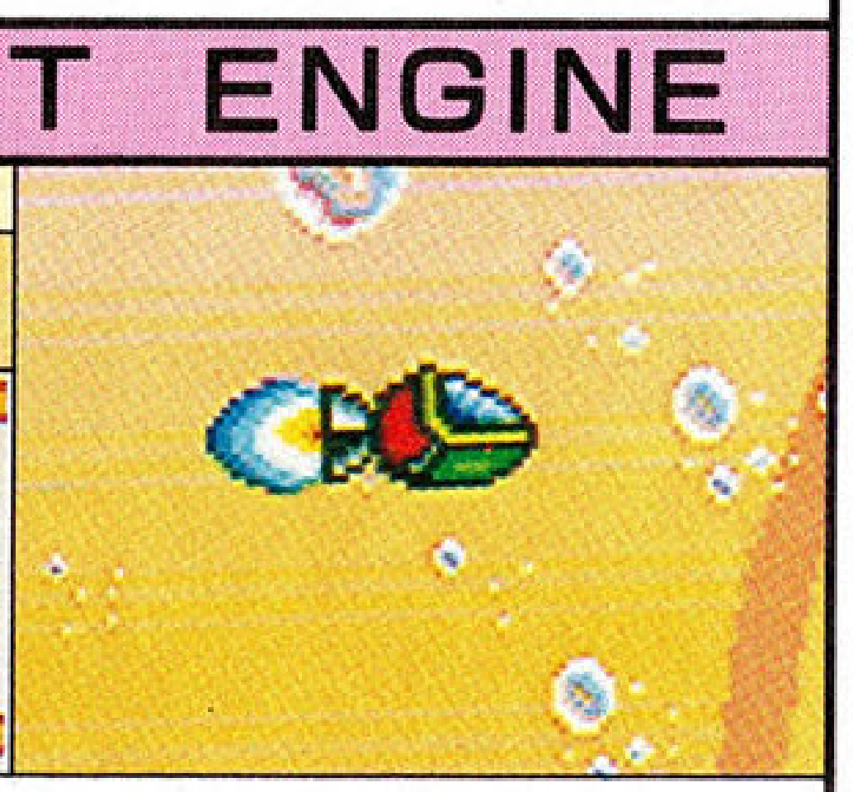
最初の価格 20000

スピードがJET ENGINEよりも速くなる。かなり速い。

ROCKET ENGINE

最初の価格 100000

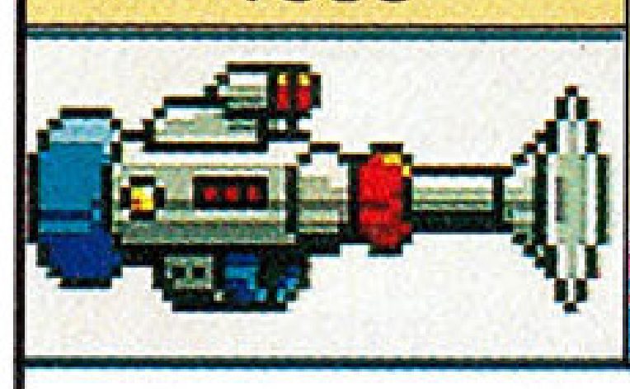
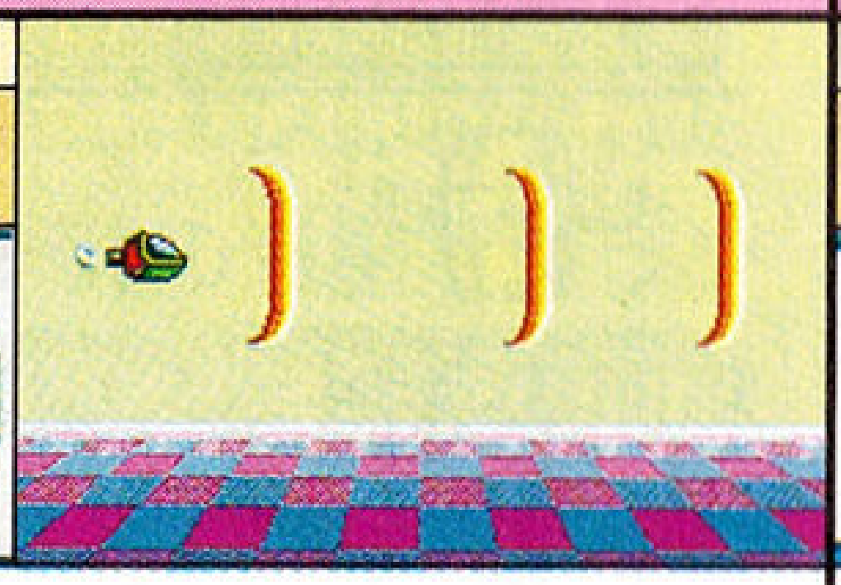



スピードがTURBO ENGINEよりも速くなる。

SHOT

WIDE BEAM

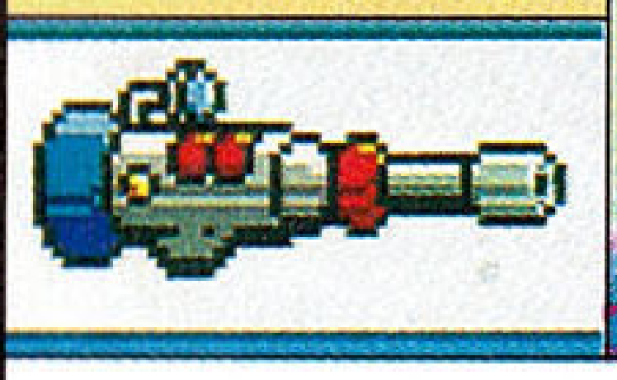
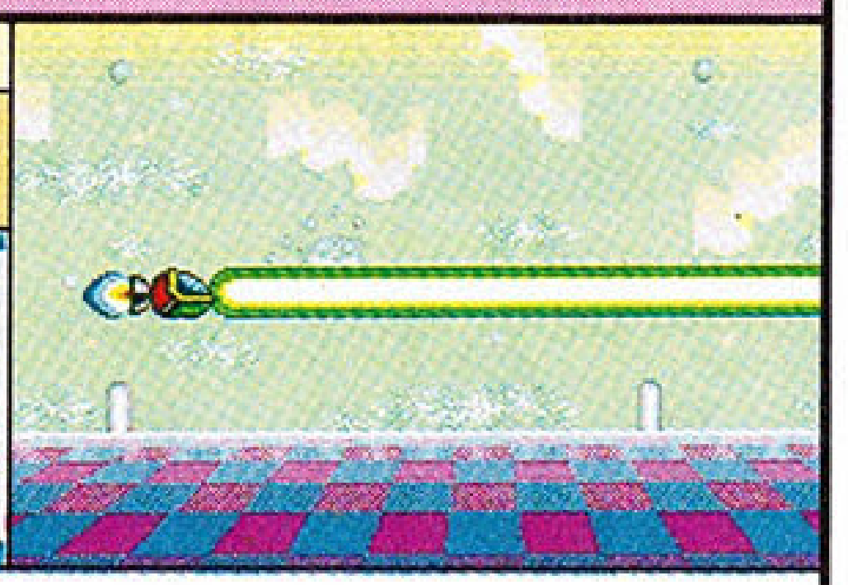
最初の価格 1000

幅広いビームが撃てるようになる。破壊力も連射もまあまあ。

LASER BEAM

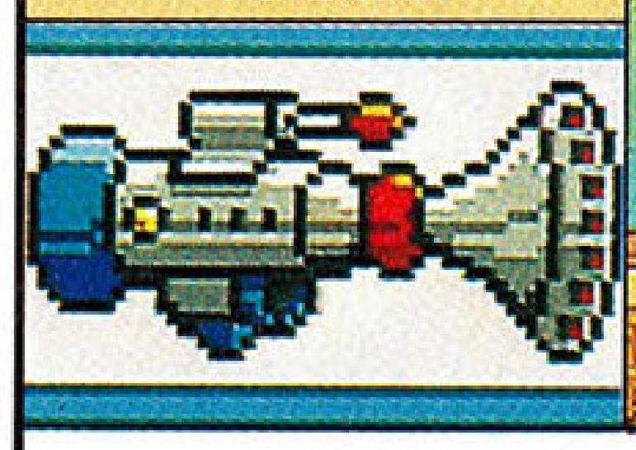
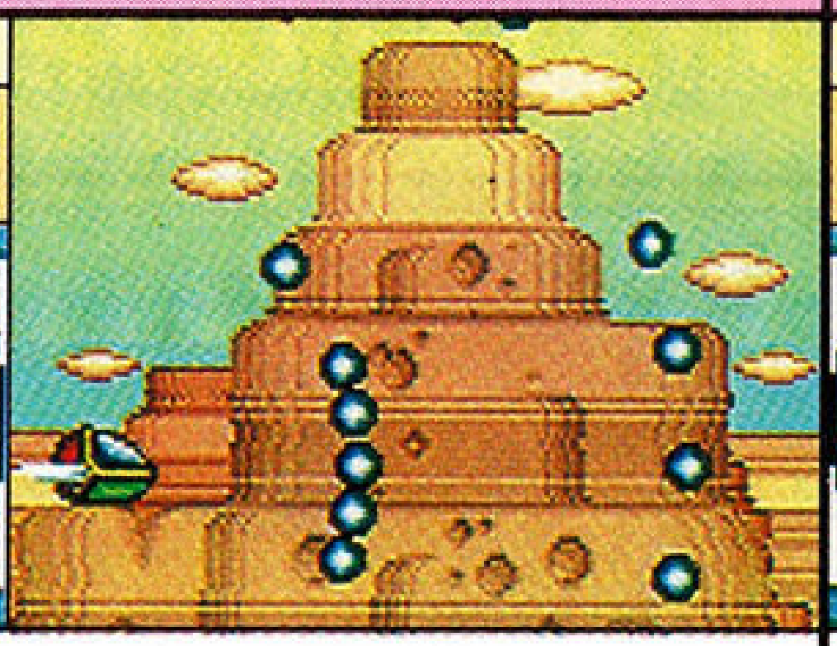
最初の価格 4000

極太レーザーが撃てるようになる。破壊力はあるが貫通はしない。

7WAY SHOT

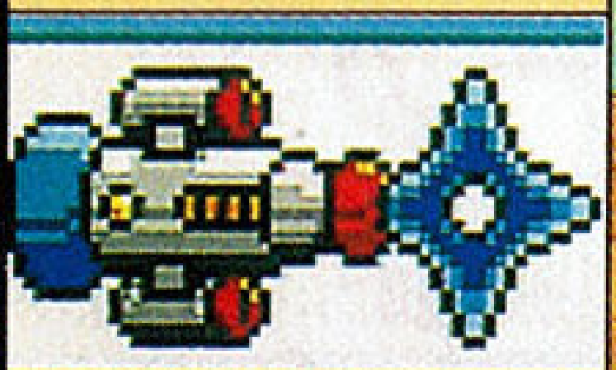
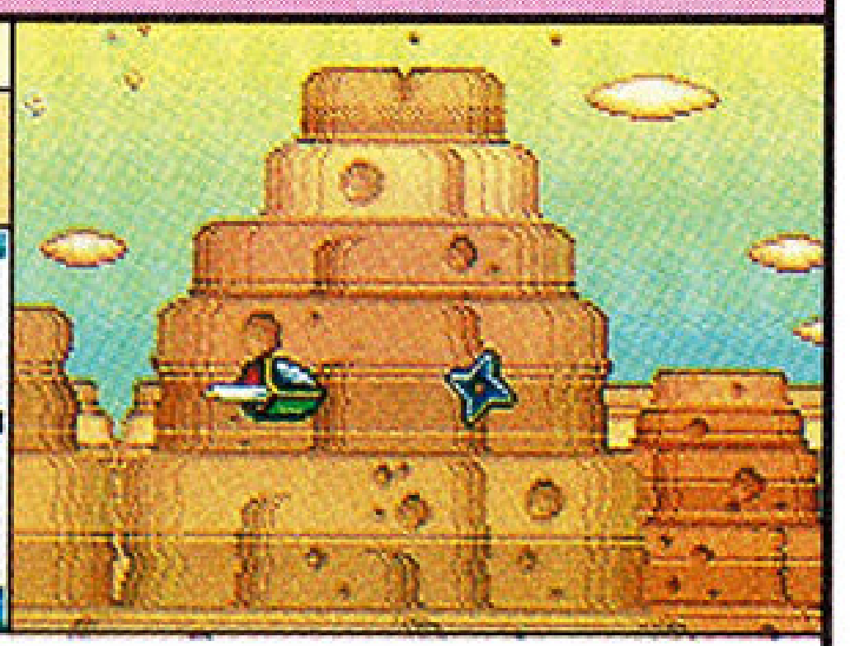
最初の価格 10000

前方7方向に弾を発射する。攻撃範囲が広いのでとても使える。

CROSS RANG

最初の価格 20000

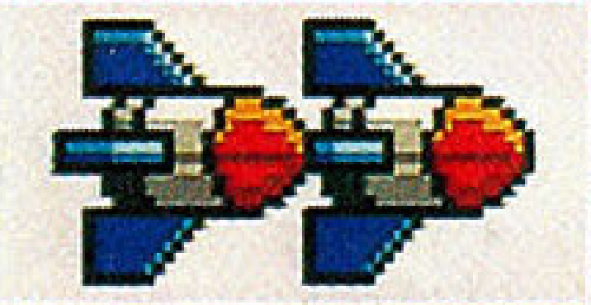



前方に破壊力のある手裏剣を発射する。連射できないのが難点。

BOMB

TWIN BOMB

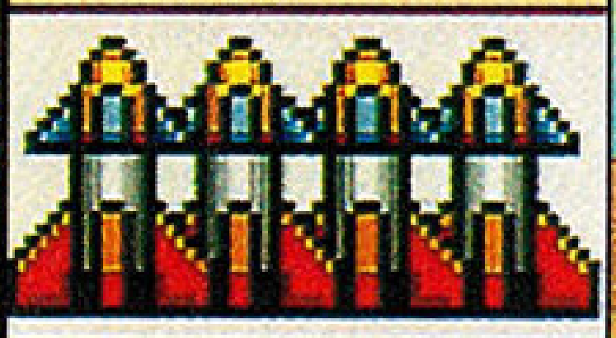
最初の価格 200



通常1発ずつしか撃てないBOMBが2連射になる。

QUARTET MISSILES

最初の価格 1000

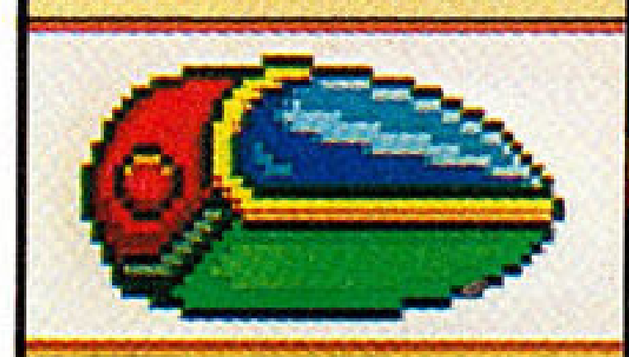


ホーミングミサイルを4発発射することができる。

OPTION

EXTRA SHIP

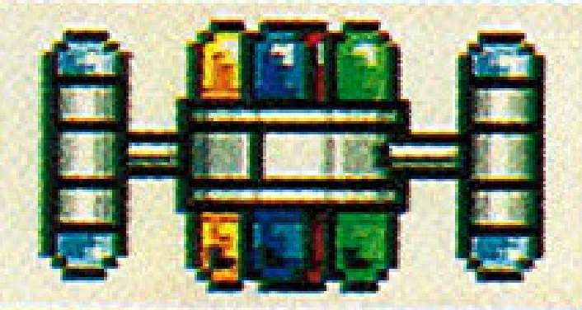
最初の価格 5000



オパオパの残機が1機増える。得点によるエクステンドはない。

SHIELD

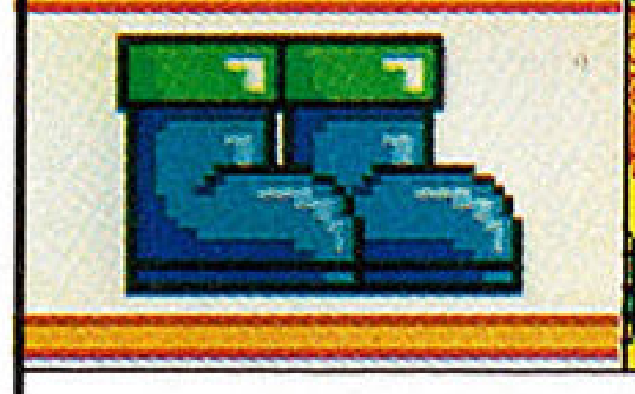
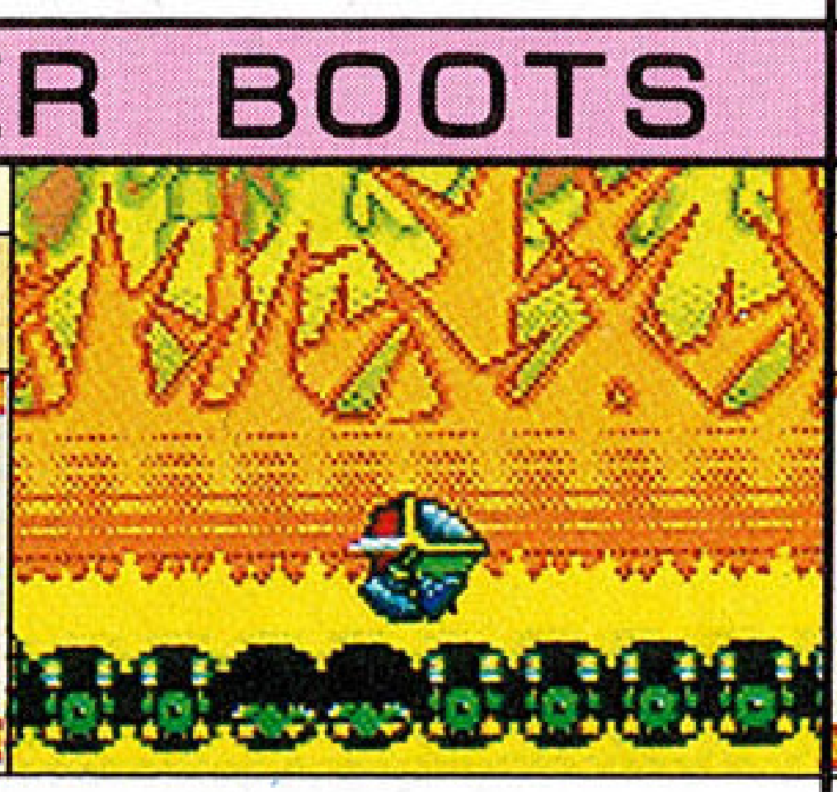
最初の価格 40000



バリアでオパオパを30秒間守ってくれる。弾しか防いでくれない。

RUBBER BOOTS

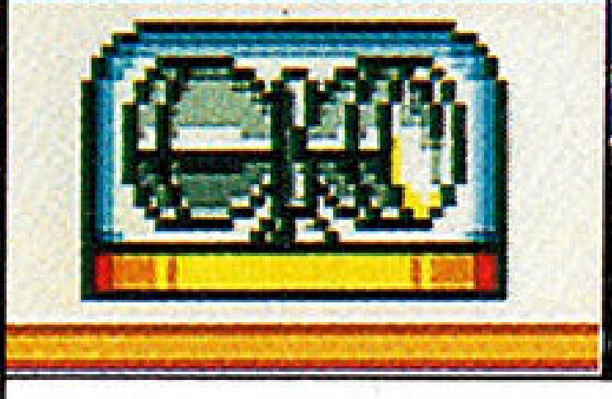
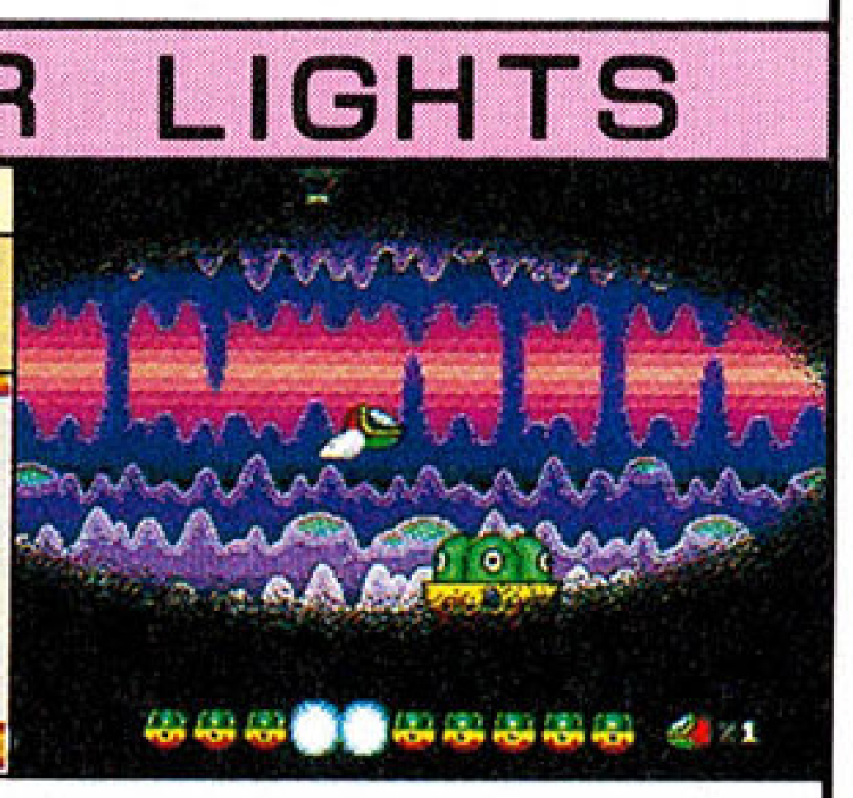
最初の価格 5000

ステージ6で使うアイテム。これがあれば、電気の地面を歩ける。

SUPER LIGHTS

最初の価格 4000

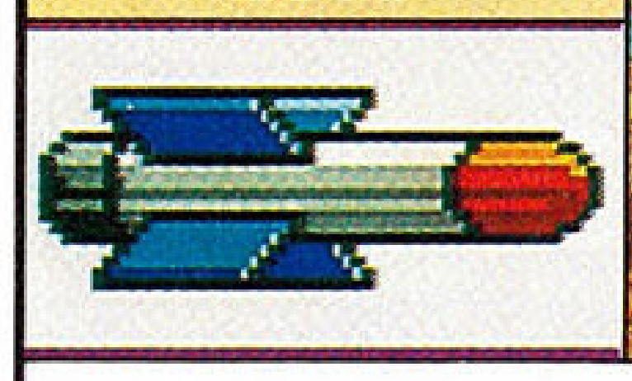
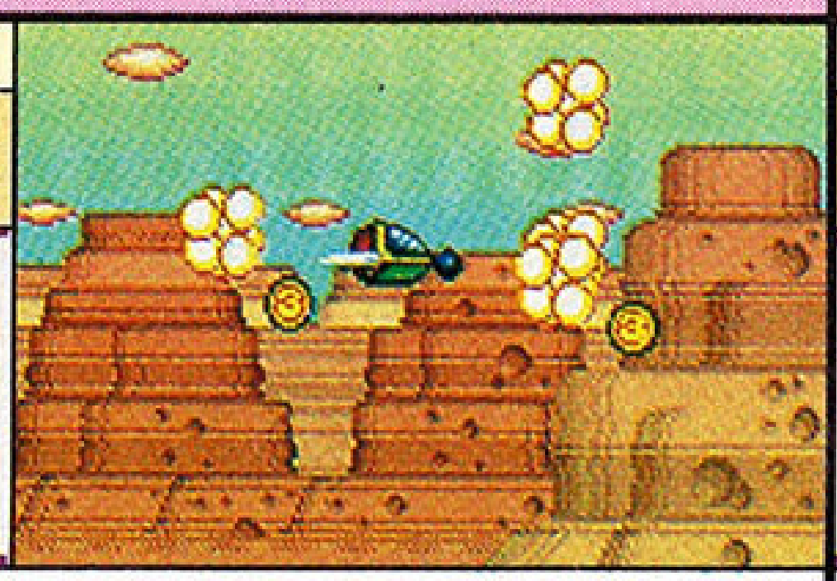



ステージ4で使うアイテム。狭い視界を広げてくれる。

SPECIAL WEAPON

SMART BOMB

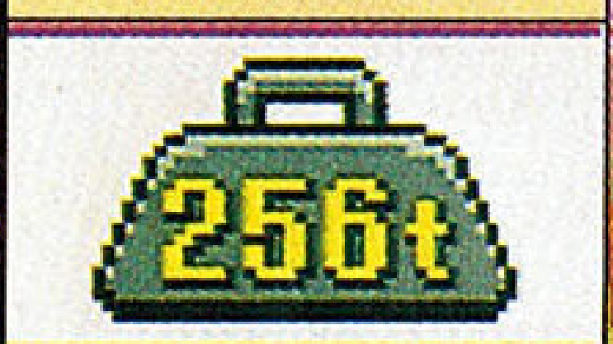
最初の価格 2000

画面上のザコキャラを一掃する。前線基地やボスには効果がない。

HEAVY BOMB

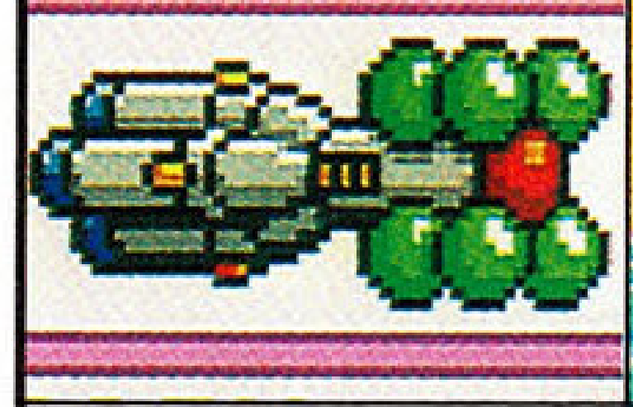
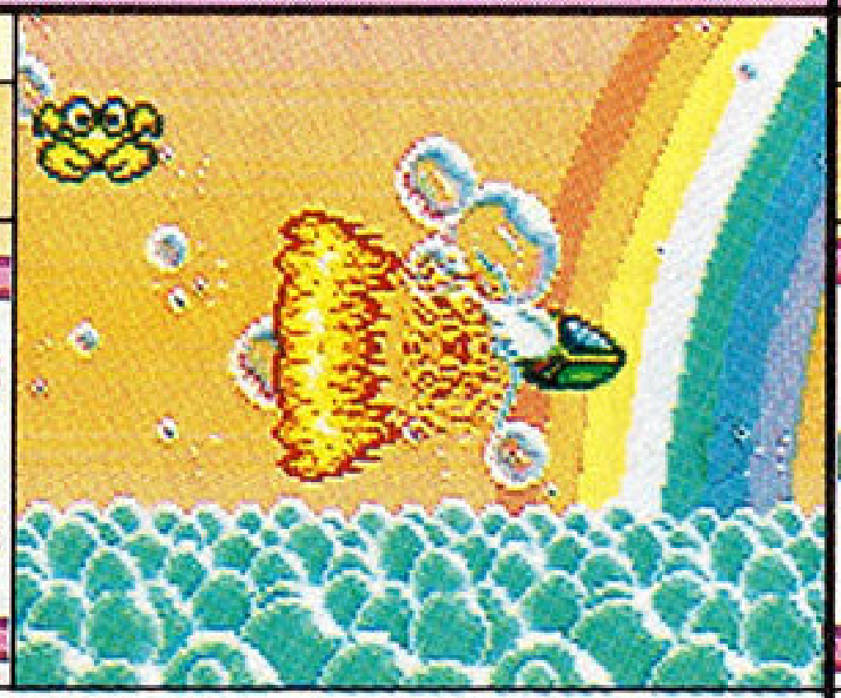
最初の価格 2000



オパオパの頭上からオモリを落とす。直接当てなければ効果がない。

BACK FIRE

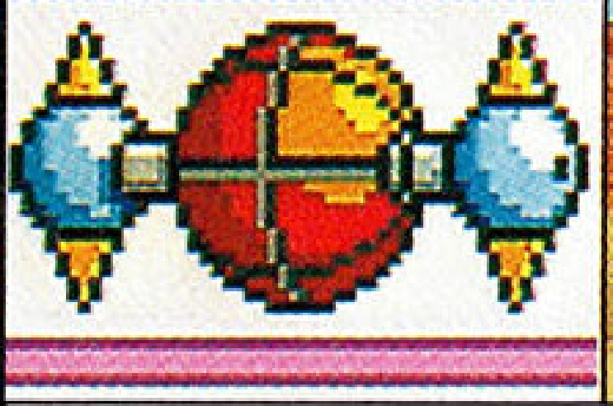
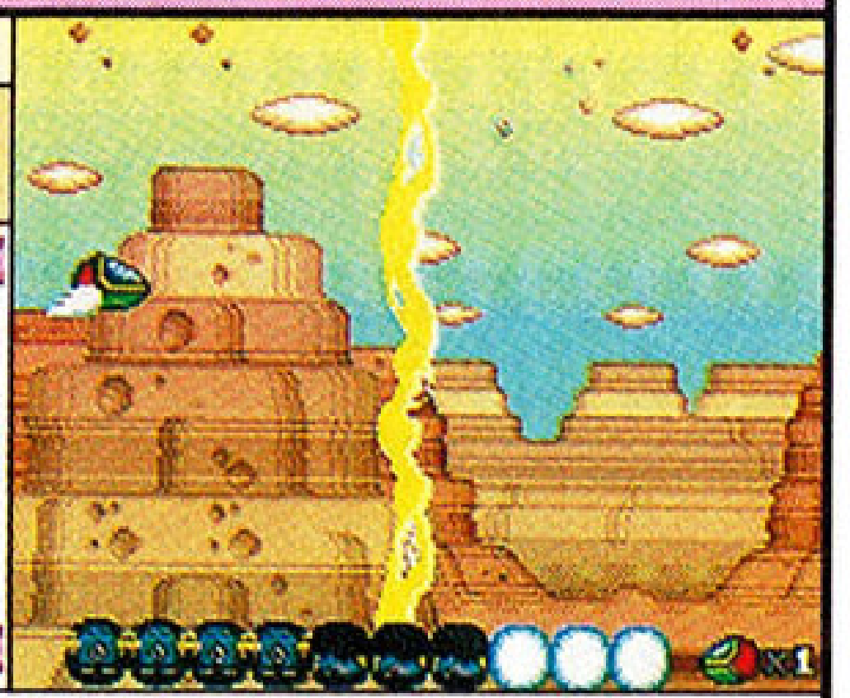
最初の価格 2000

オパオパの後方から巨大な火炎を発射する。

THUNDER BOLT

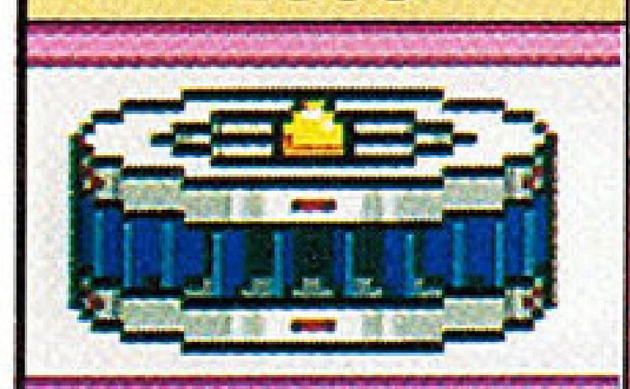
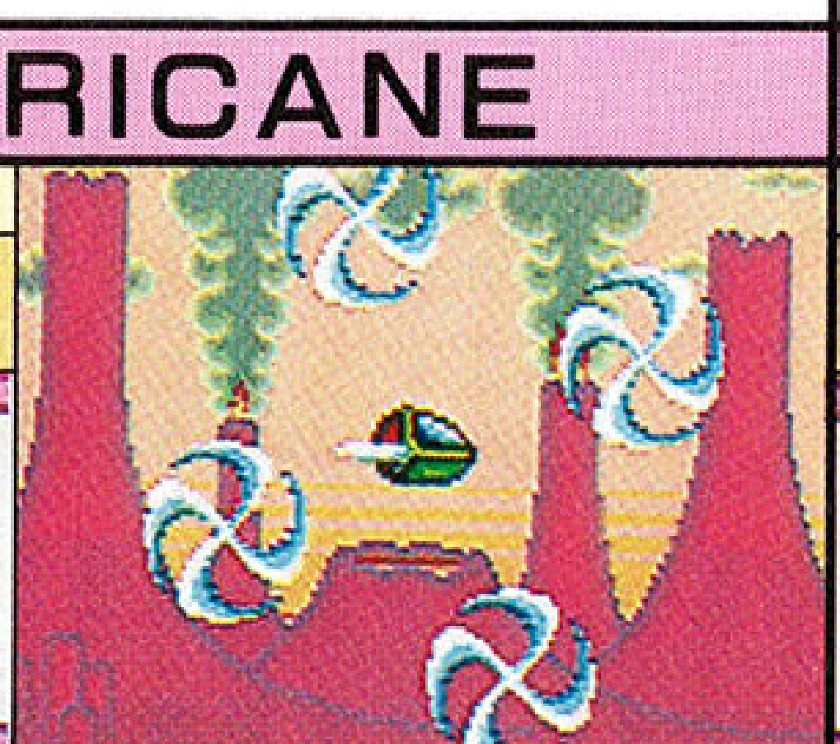
最初の価格 2000

画面上に数本の雷柱が発生し、触れたものにダメージを与える。

HURRICANE

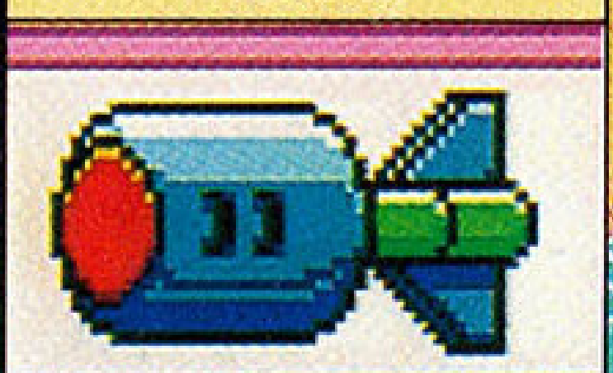
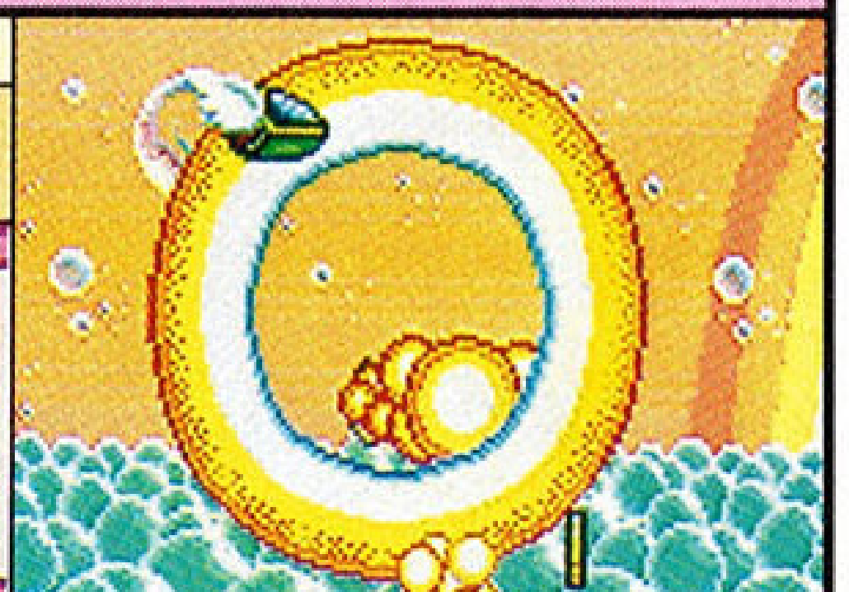
最初の価格 2000

オパオパの周囲に渦状の弾が回転し広がる。破壊力大。

ULTRA BOMB

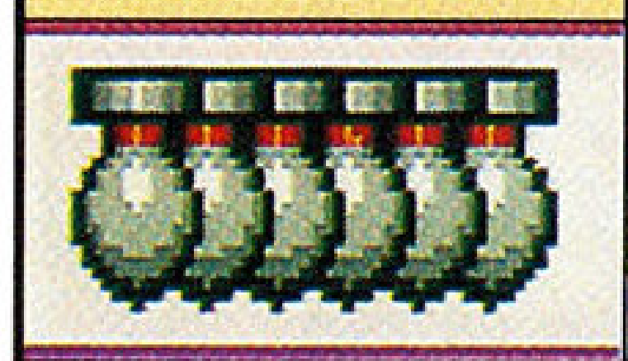
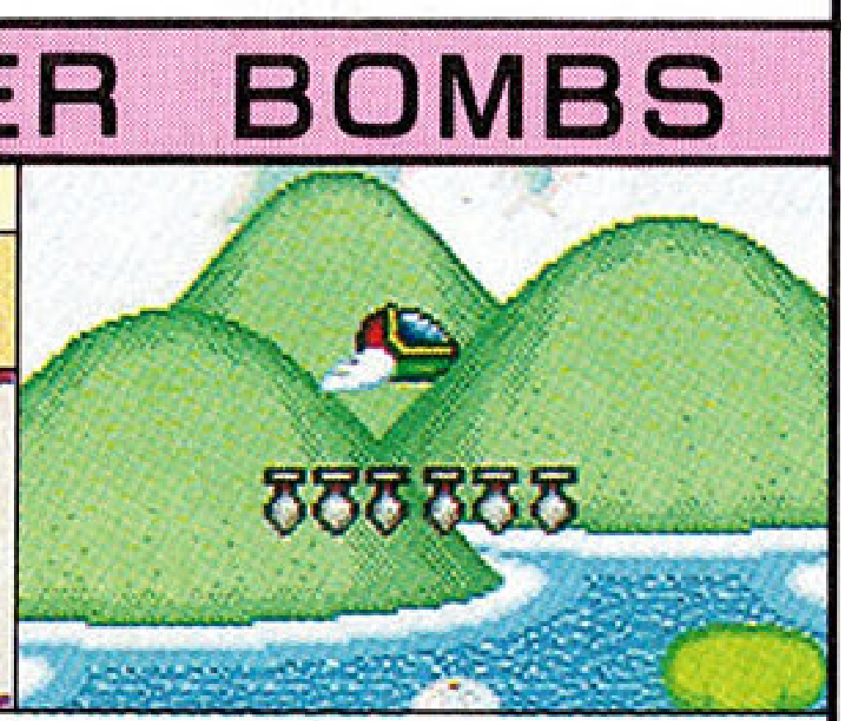
最初の価格 2000

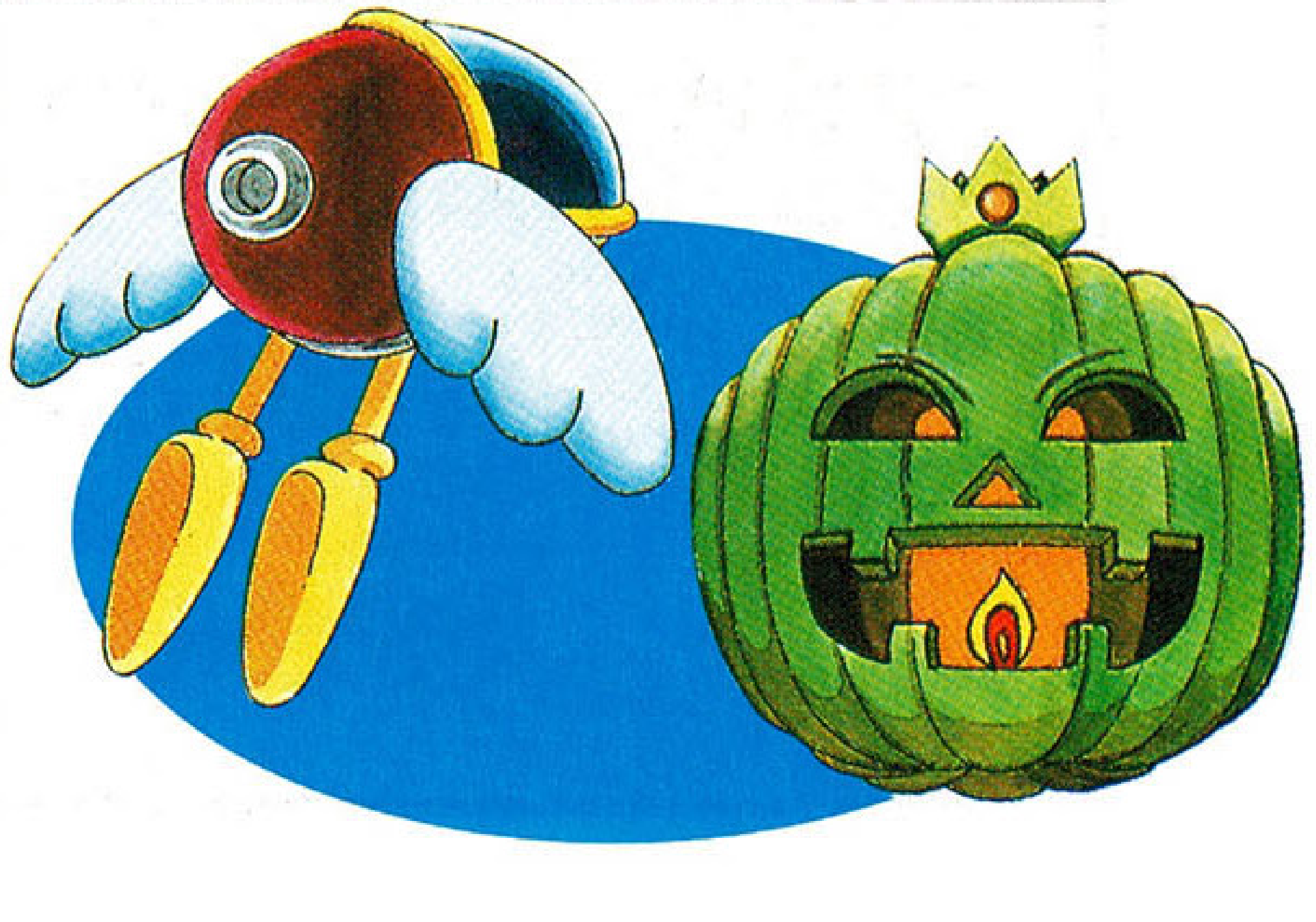
敵または地面に当たると爆発。その周囲の敵にダメージを与える。

SHOWER BOMBS

最初の価格 2000

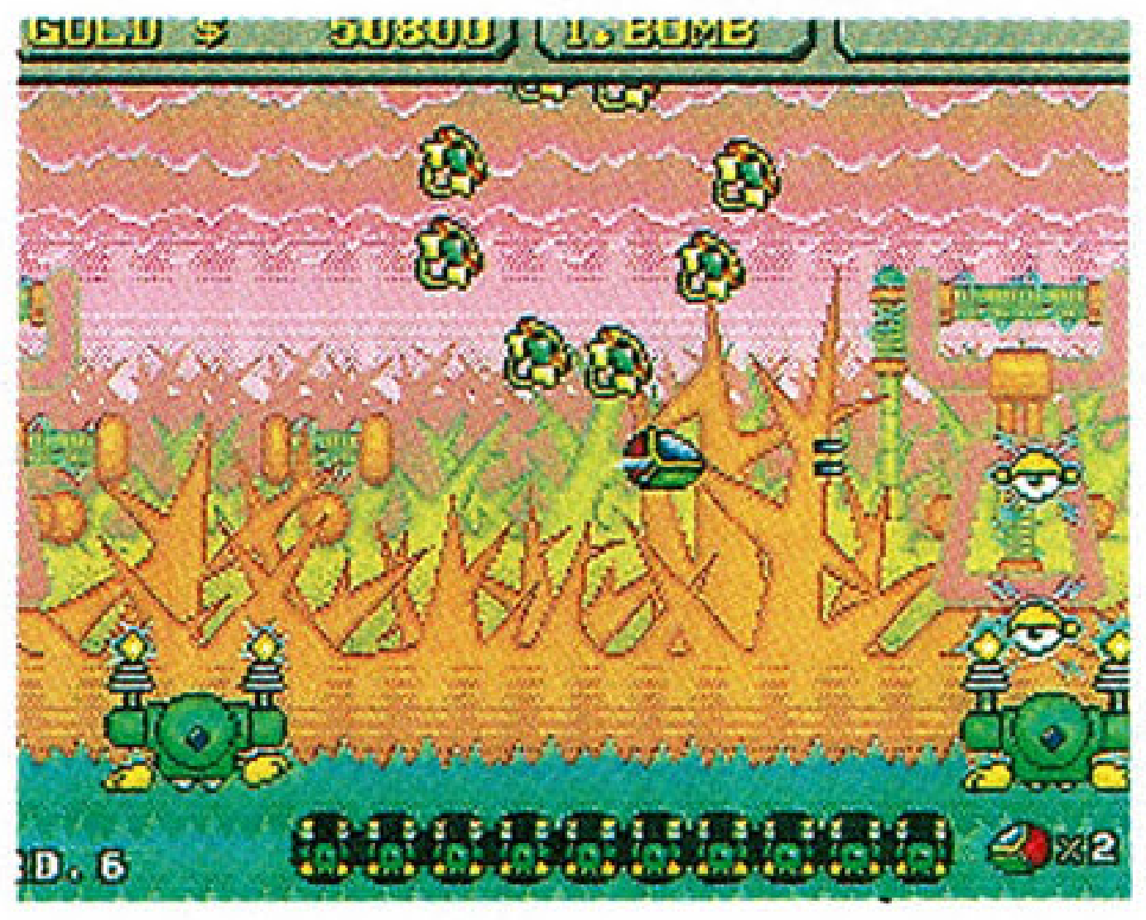



一度に6発の爆弾を投下する。強力だが使いにくい。



パステルカラーのステージを戦い抜け！

オパオパの活躍するステージは全8ステージ。パステルカラーに彩られたファンタジーゾーンの各惑星が舞台だ。それぞれのステージには『ファンタジーゾーン』を彷彿とさせるボスが登場するぞ。今回はステージ7まで紹介する。

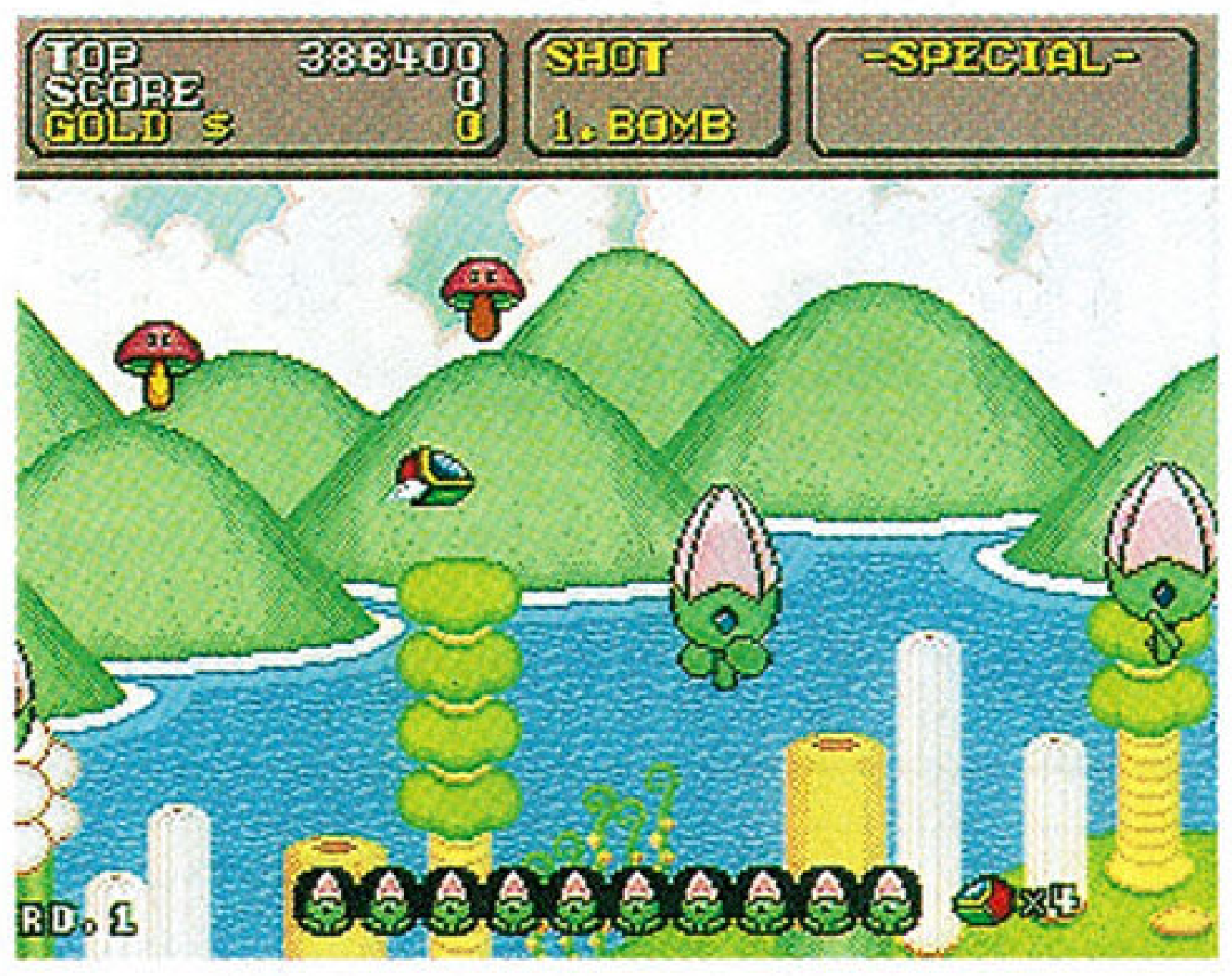

GOLD $ 50800
1.BOMB
RD.6

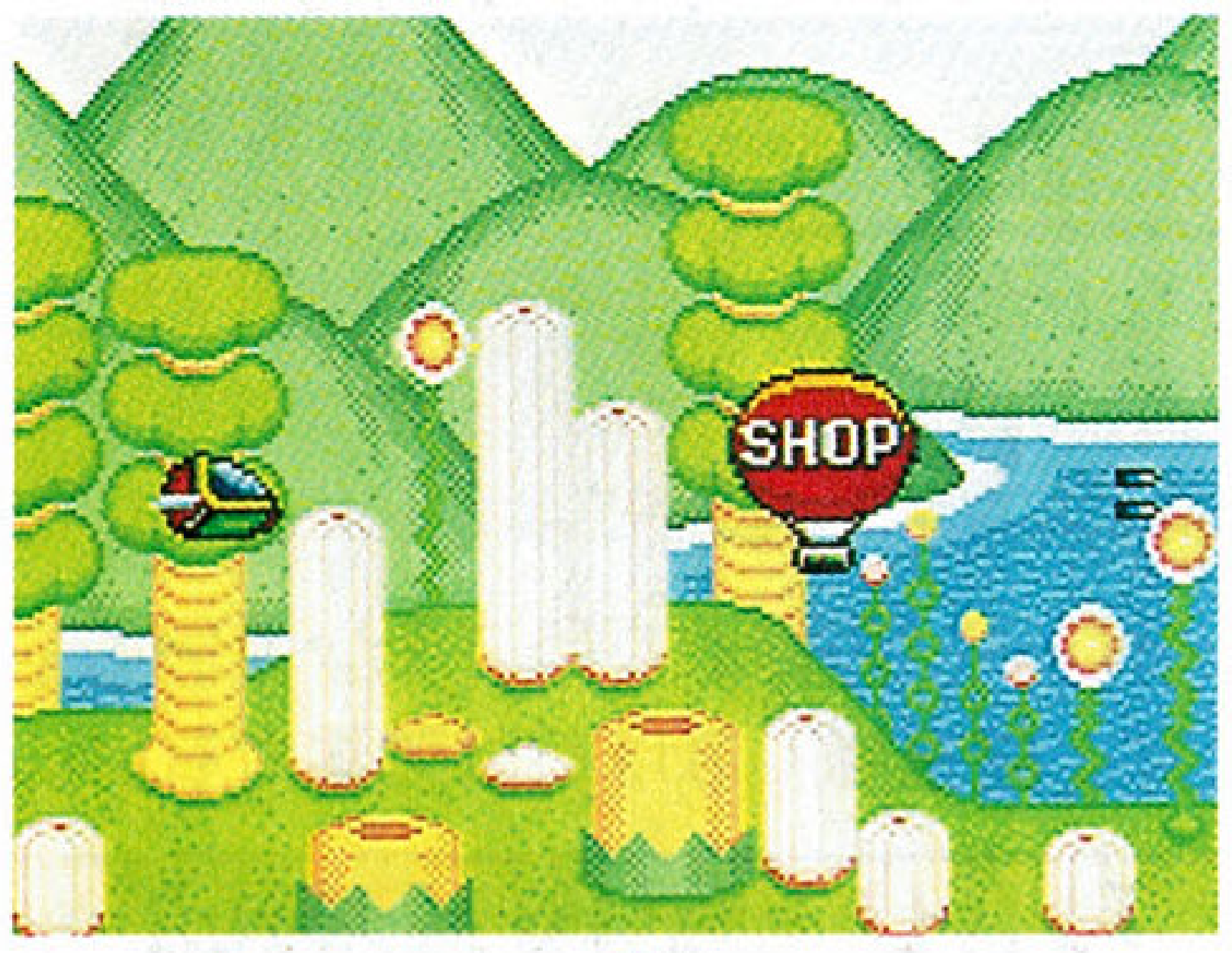
←どのステージもパステルカラーで統一

ステージ1　PICKNICA

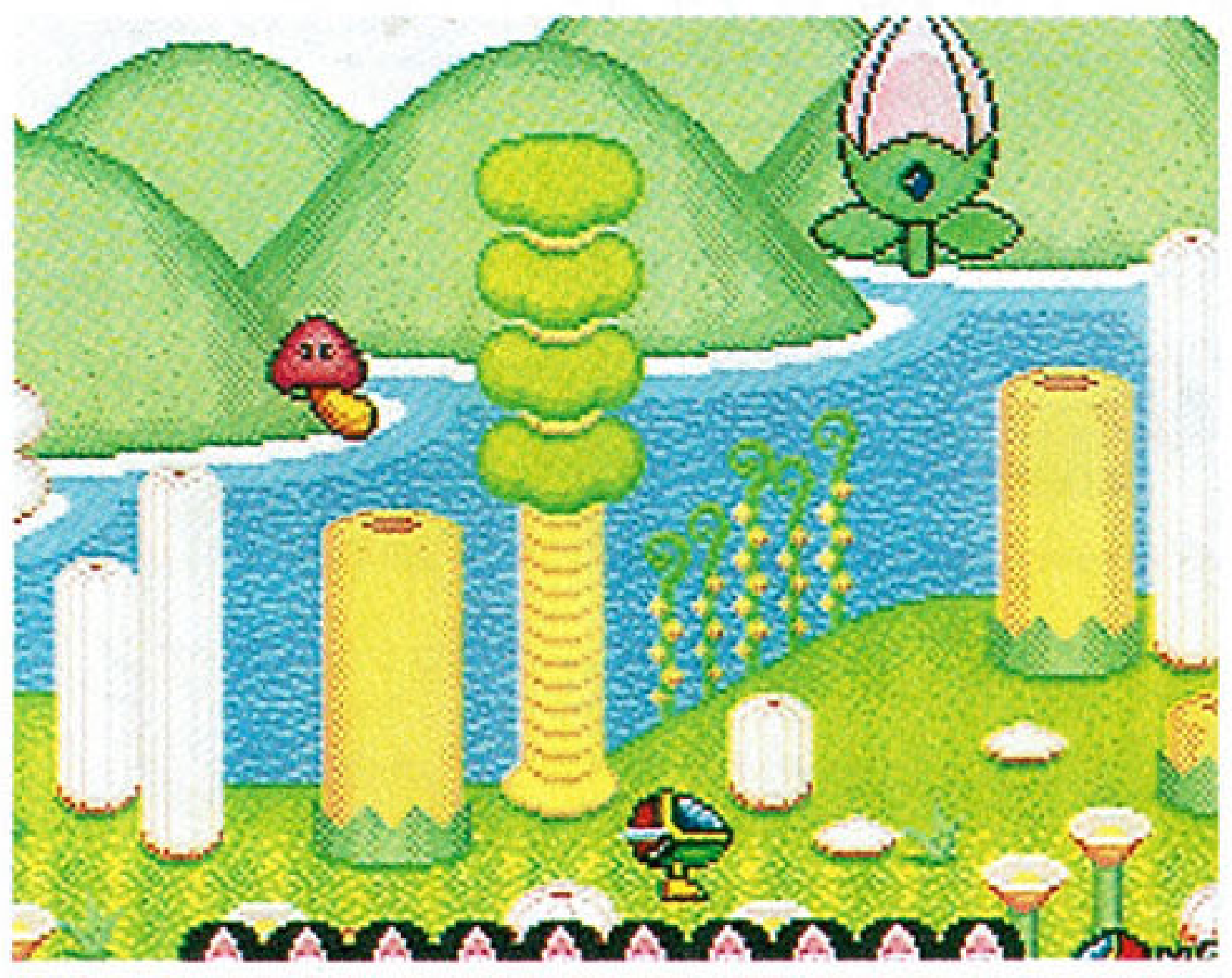
まず、オパオパが向かうのは植物の惑星「ピクニカ」だ。『ファンタジーゾーン』のステージ1を彷彿とさせるグラフィックがファンにとっては涙もの。なにはともあれ、まずはパワーアップ。敵を倒してお金をためよう。前線基地は花のツボミのような形の「ミボーツ」。キノコのような敵を次々と出して攻撃してくる強敵だ。

↓緑の山々と白い雲。とても戦場とは思えない光景だ


TOP 386400
SCORE 0
GOLD $ 0
SHOT
1.BOMB
-SPECIAL-
RD.1



↑まずはコインを集めてＳＨＯＰでパワーアップだ

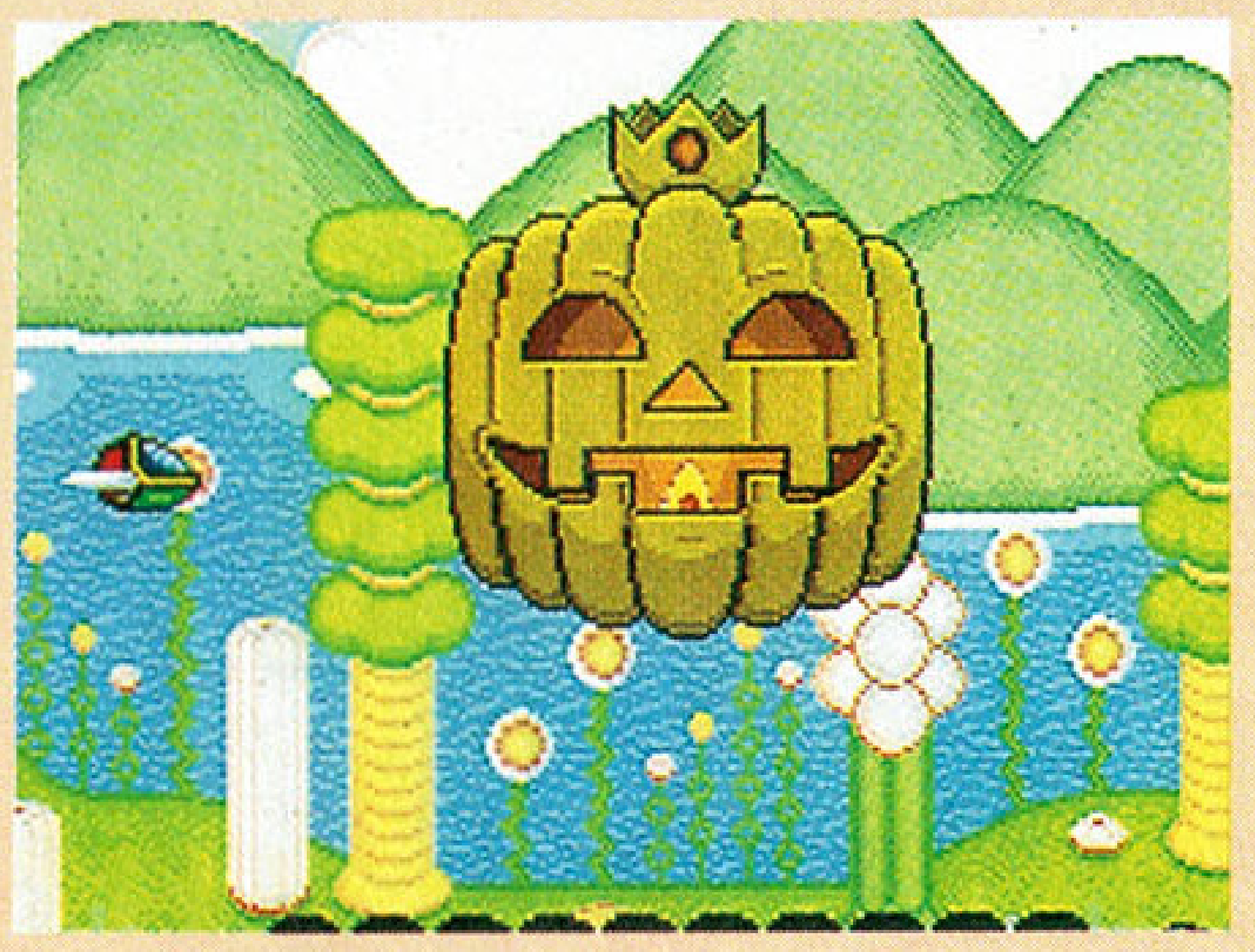


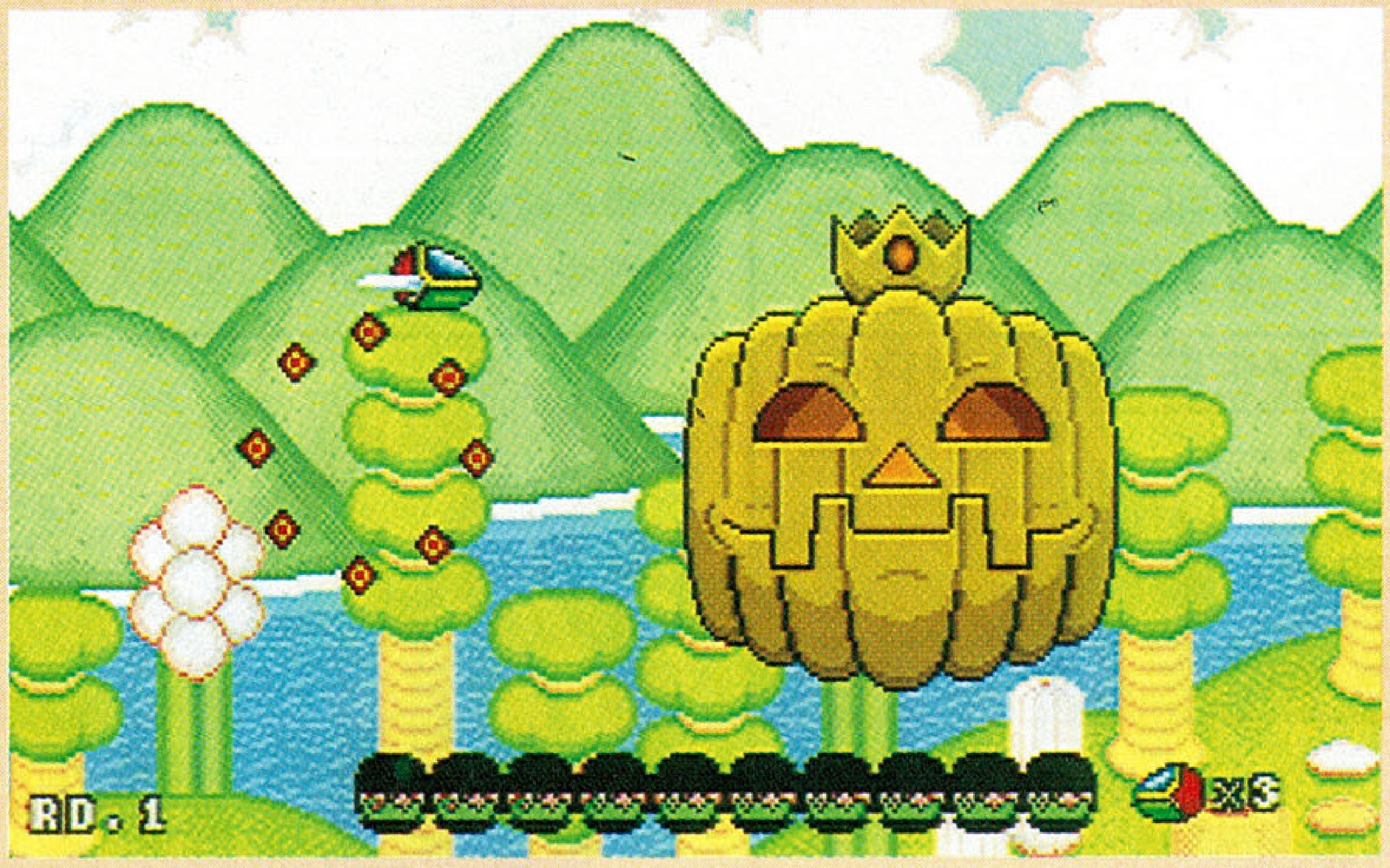
↑敵は前線基地だけではない。ザコキャラにも気を配ろう

BOSS　ランターン

カボチャの化け物のようなボス。口から炸裂弾を発射して攻撃してくる。しばらくすると、テレポートをして移動する。耐久力はあまりないが炸裂弾は弾のスピードがとても速いので、かわすのが難しい。炸裂弾を撃ってくる前に決着を着けたいところ。

↓ハロウィンのカボチャのようなボスキャラ。愛敬のある顔だなあ

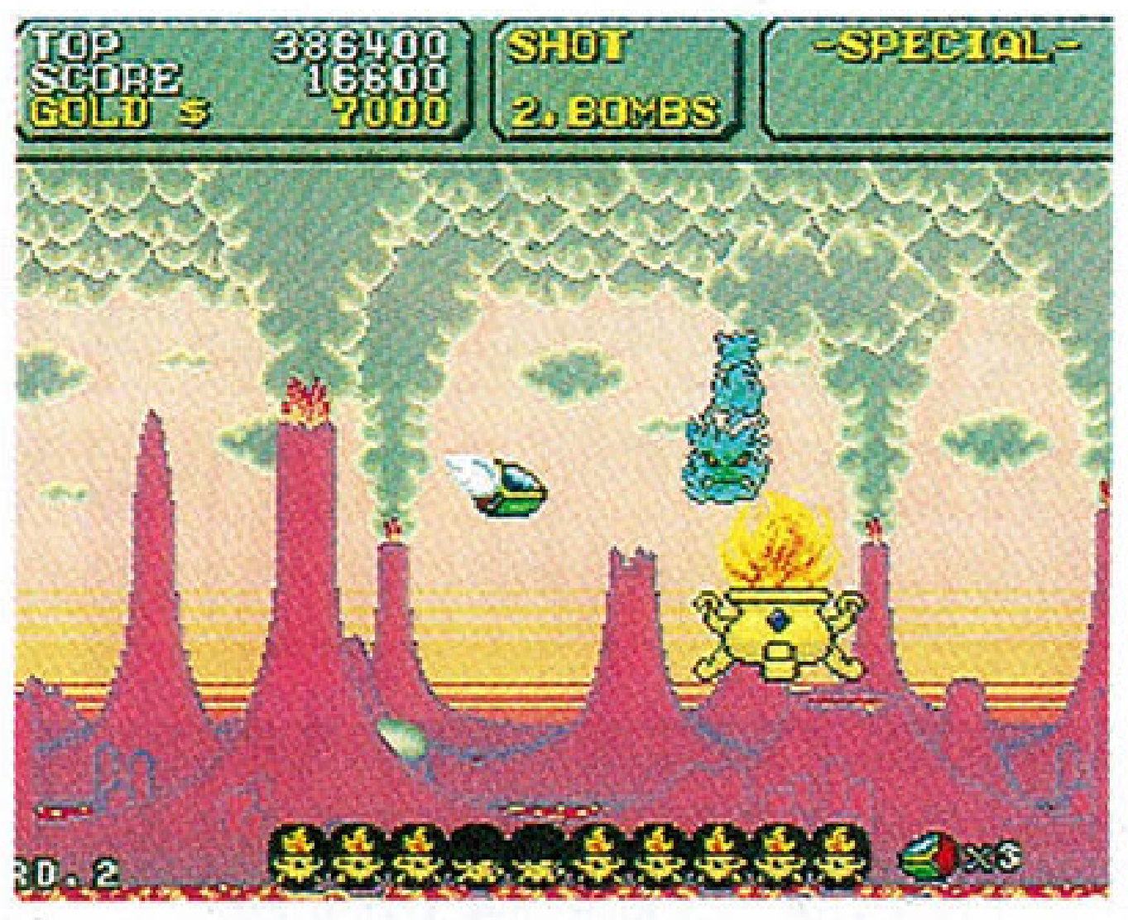




←テレポートをして画面内をアッという間に移動する

ステージ2　KAZARNE

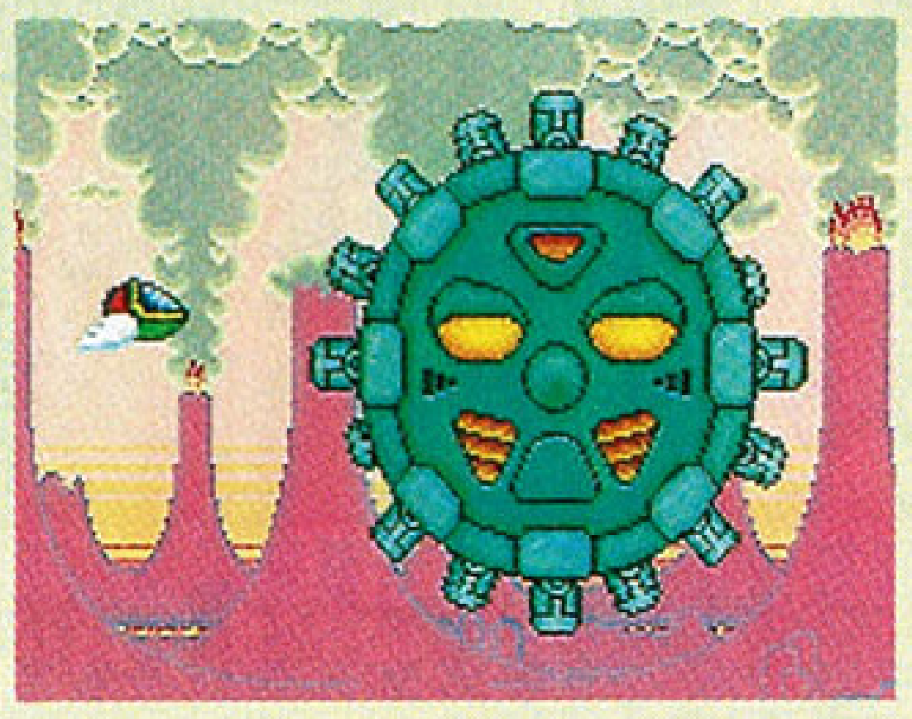
ステージ2は火山の惑星「カザーン」だ。背景の火山から出ている噴煙はモクモクと常にアニメーションしているぞ。このステージの前線基地は「コロージ」。火鉢のような形をしている奴だ。火の玉のような敵を出してくる。


TOP 386400
SCORE 16800
GOLD $ 7000
SHOT
2.BOMBS
-SPECIAL-
RD.2

←背景の火山からは噴煙が上がっている

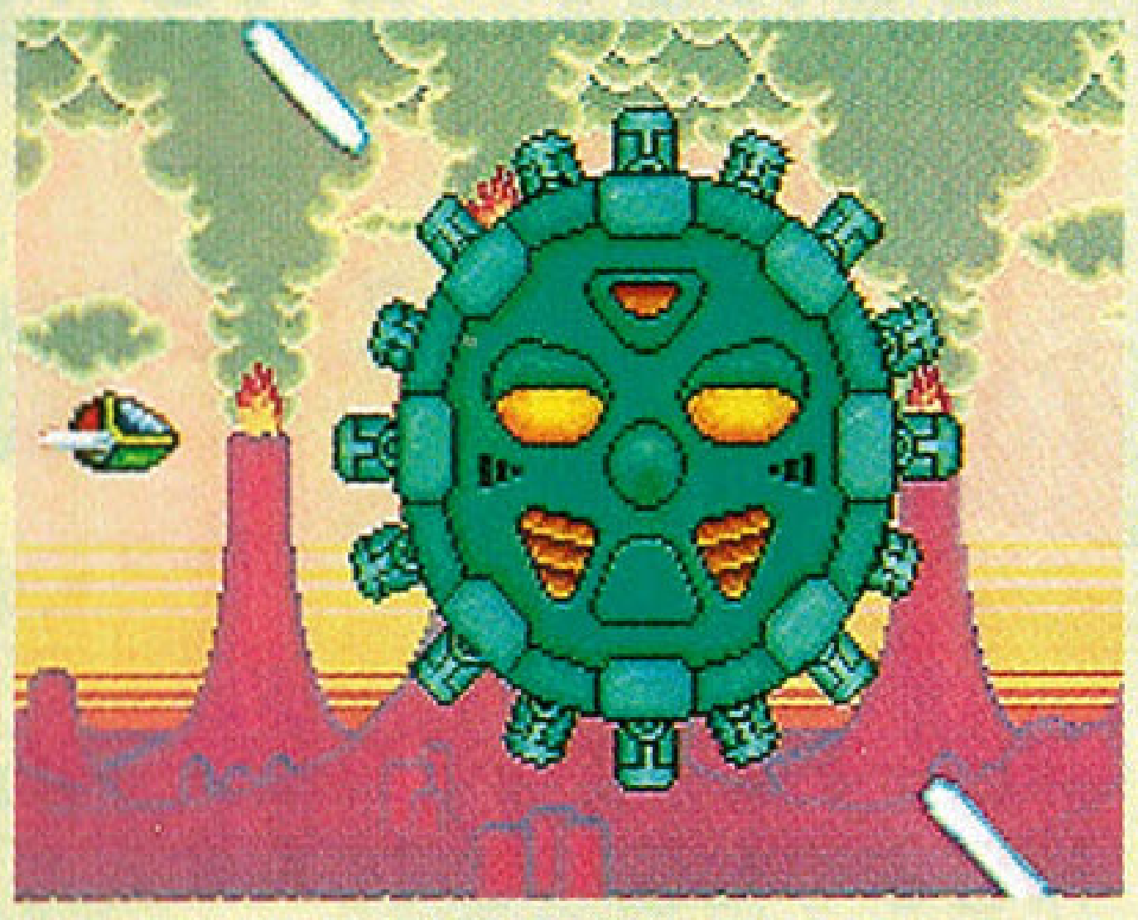
BOSS　ズィーク

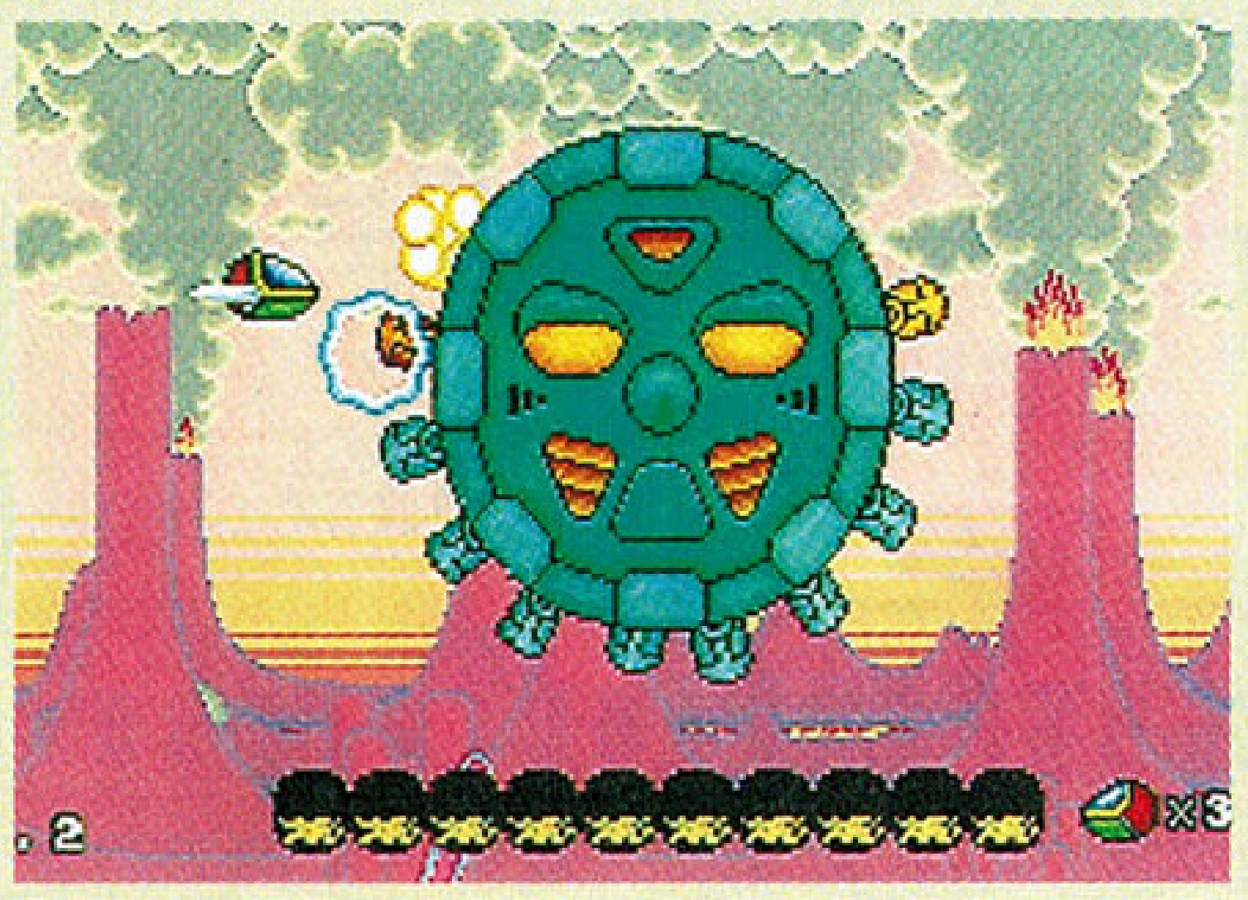
16基の砲台を回転させながら、レーザーを撃って攻撃してくる。この砲台を全部破壊すれば倒すことができる。砲台は結構固いのでULTRA BOMBがあると楽に倒すことができる。



←多数のレーザー砲台で身を固めている強敵だ

→あまり接近すると危険

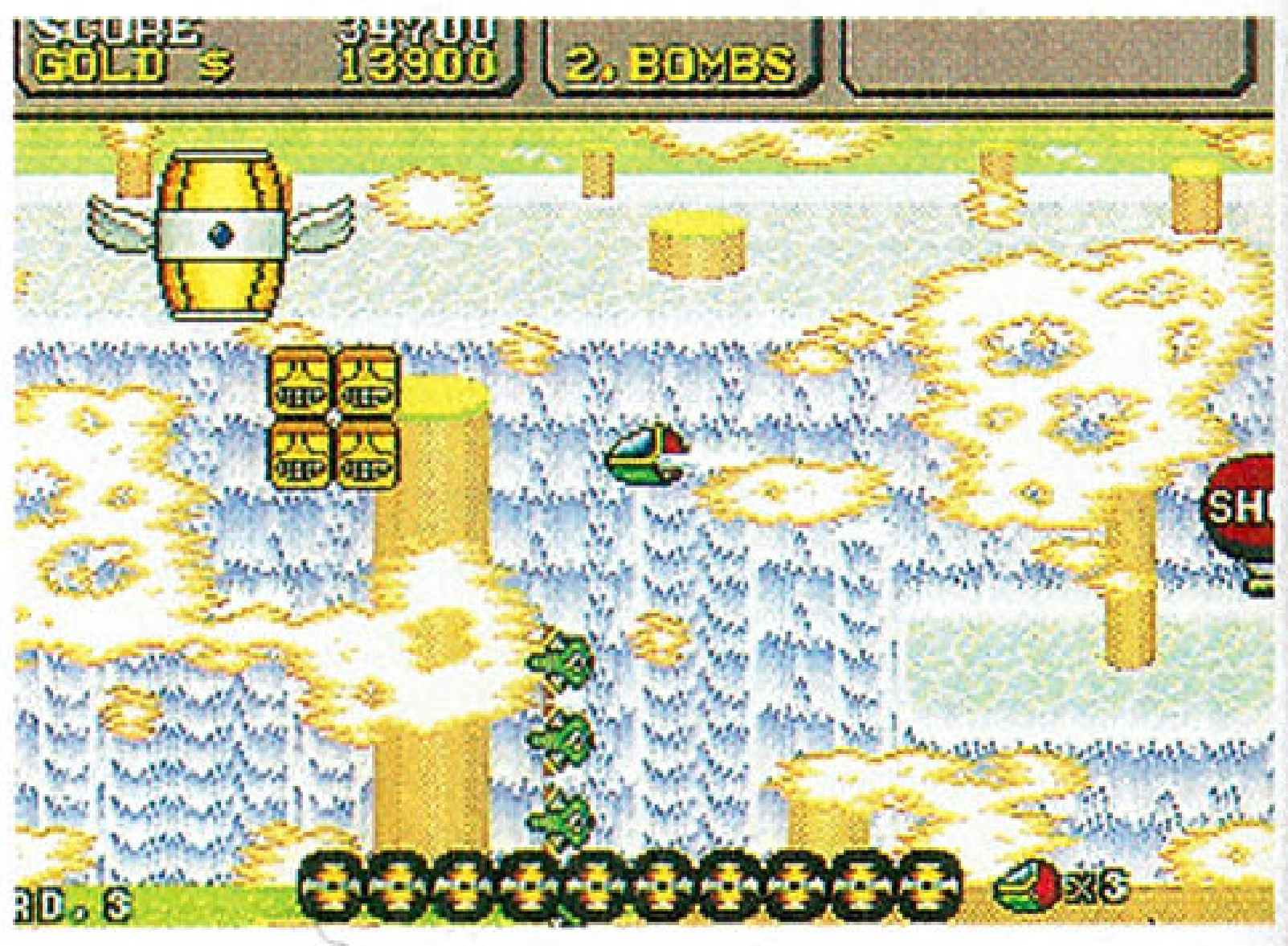




↑16基ある砲台を全部破壊すれば倒すことができる

ステージ3　NIAGARO

背景の滝が美しいこのステージは水の惑星「ニャガーロ」。さすがにここら辺までくると敵の攻撃も激しくなり、わずかな油断が命取りとなってしまう。しっかりパワーアップして対処しよう。前線基地は樽に翼が生えたような形の「タルト」。上下からピンク色の物体を放出してくる。

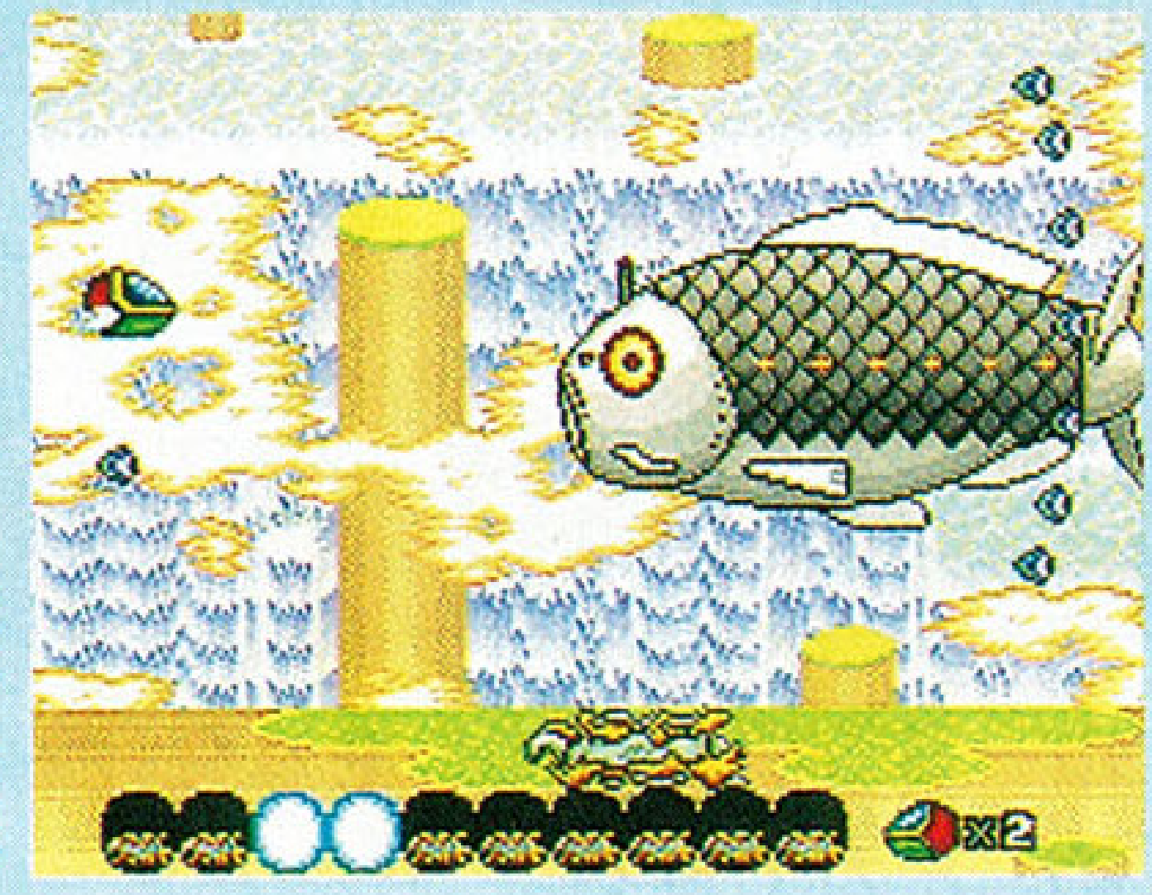


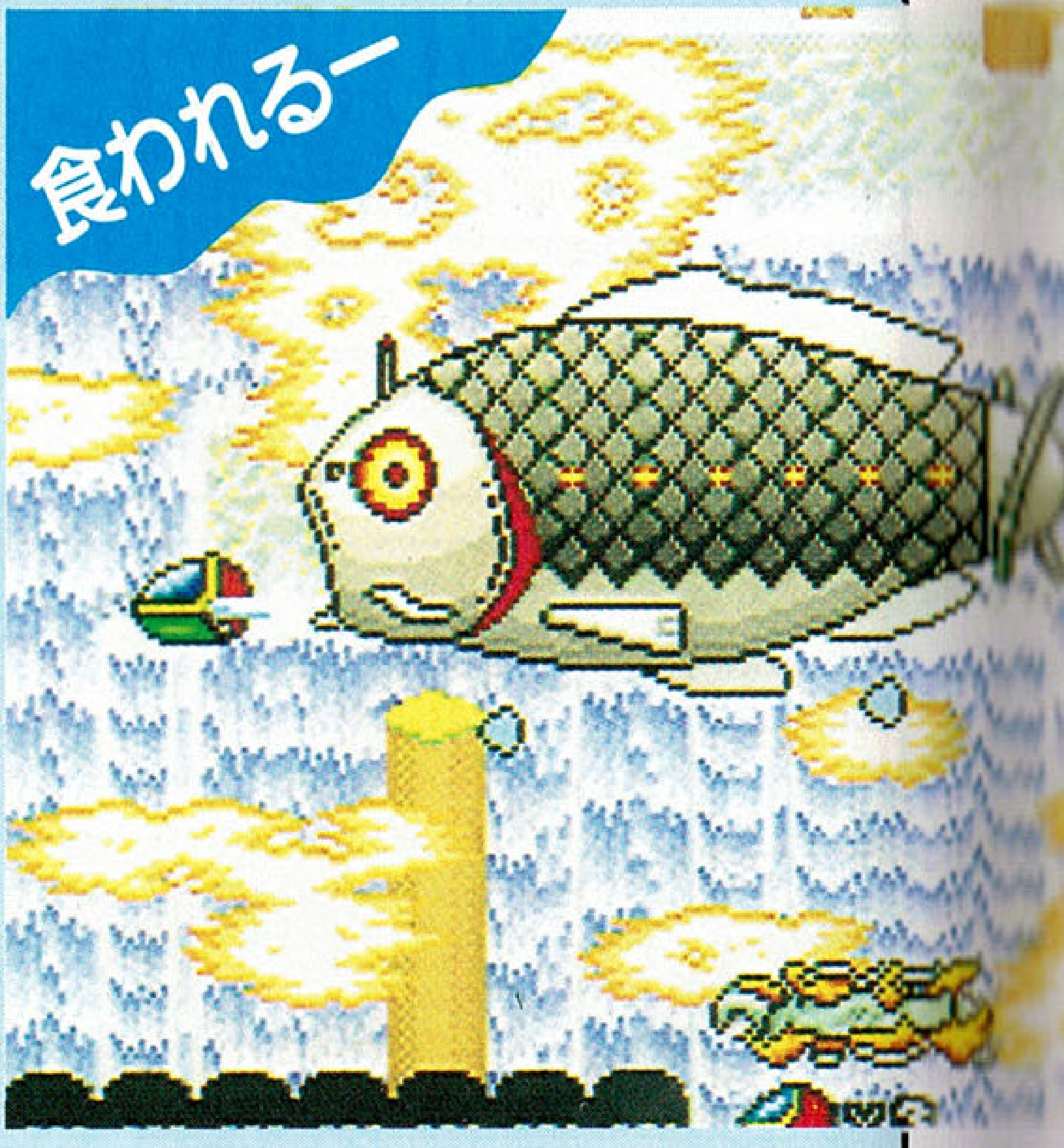
↑背景の滝がやたら美しいステージ。見とれて敵にやられるな！

BOSS　プーカ

ボスはサカナ型の戦艦だ。最初は多数のウロコ弾を発射して攻撃してくるが、しばらくすると口を開いてオパオパを吸い込もうとする。吸い込まれないようにしながら、弱点の口を攻撃しよう。

→最初はウロコ弾で攻撃

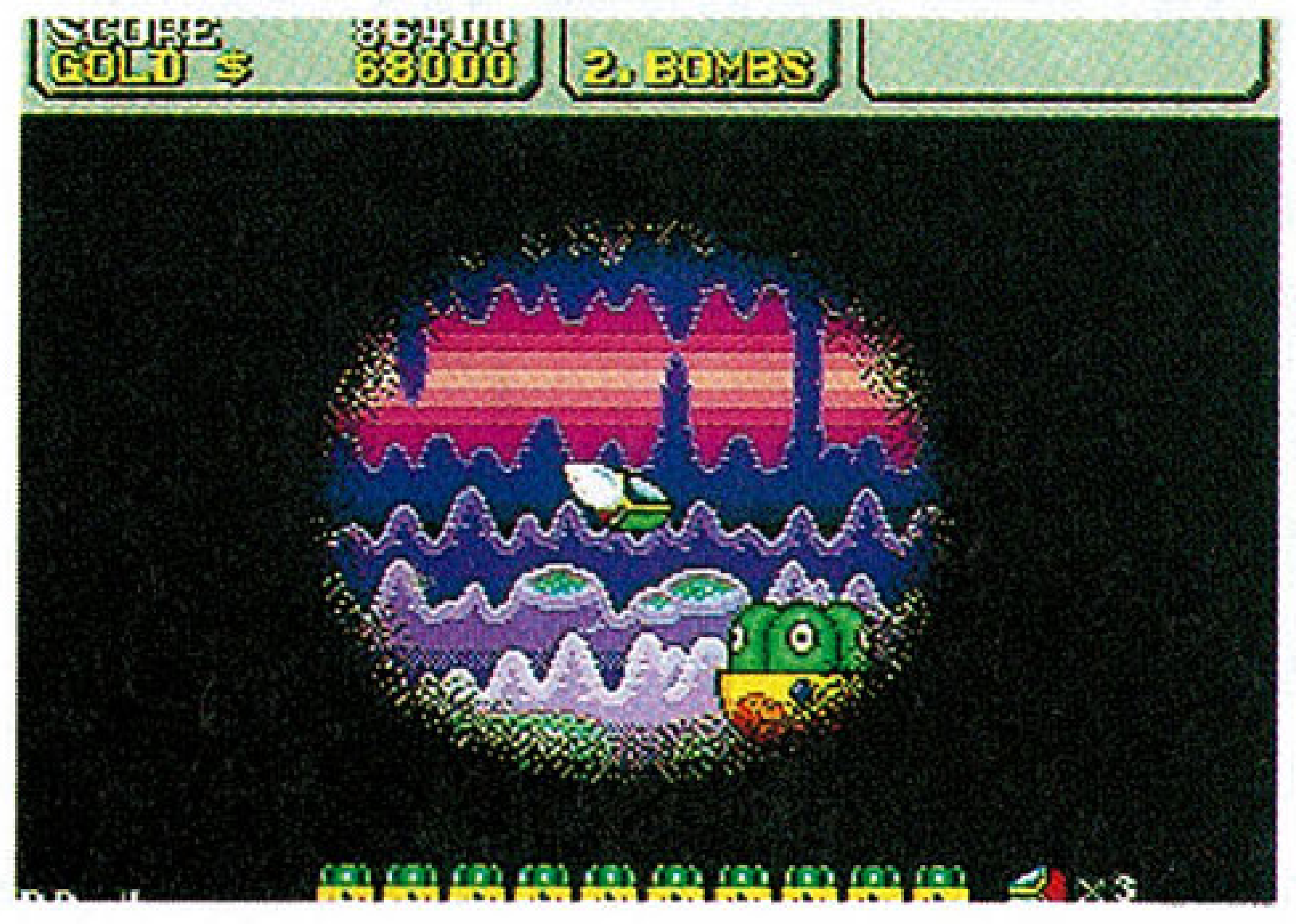




↑口を開いてオパオパを吸い込もうとする。スキをみて攻撃しよう

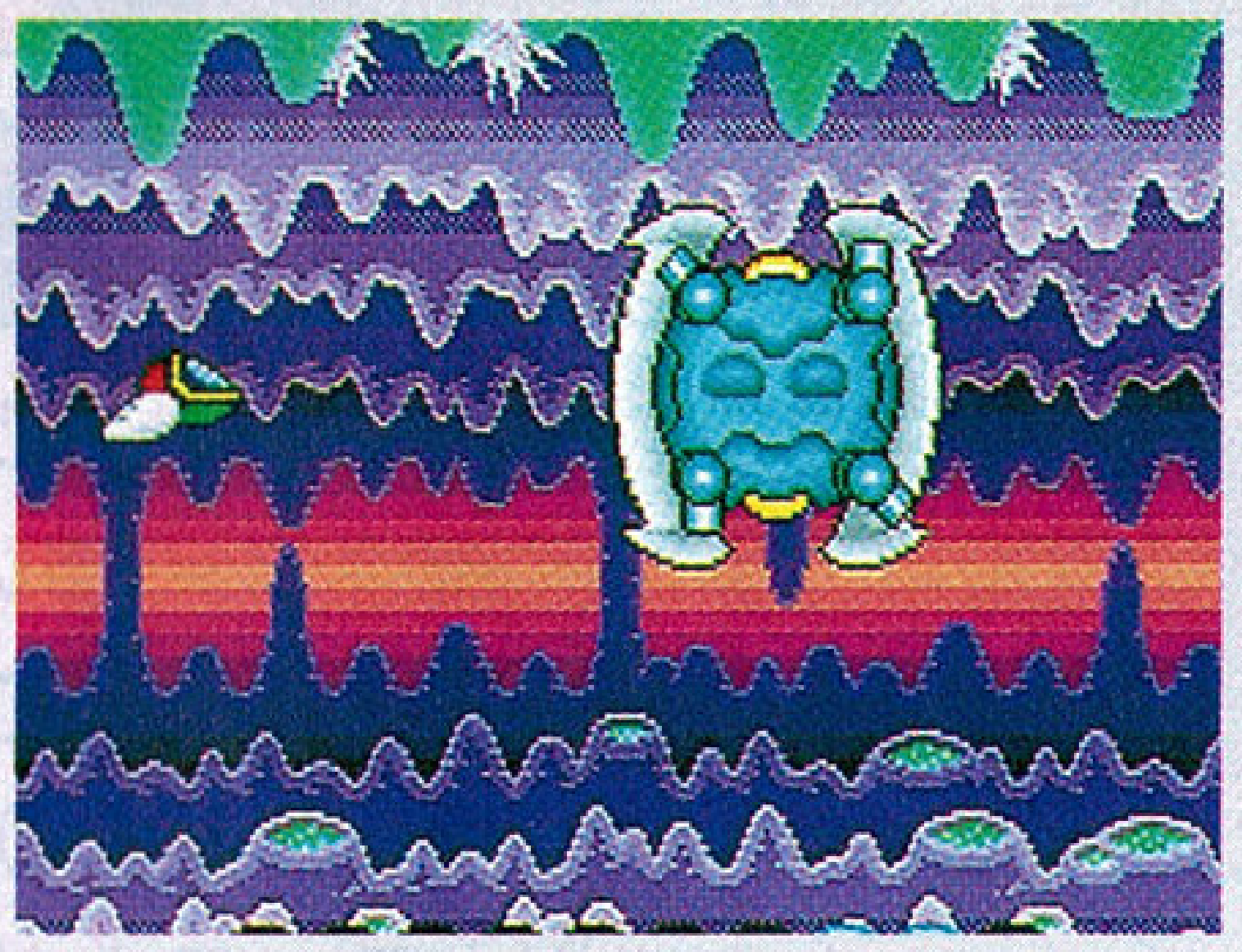
ステージ4　RISSCAVE

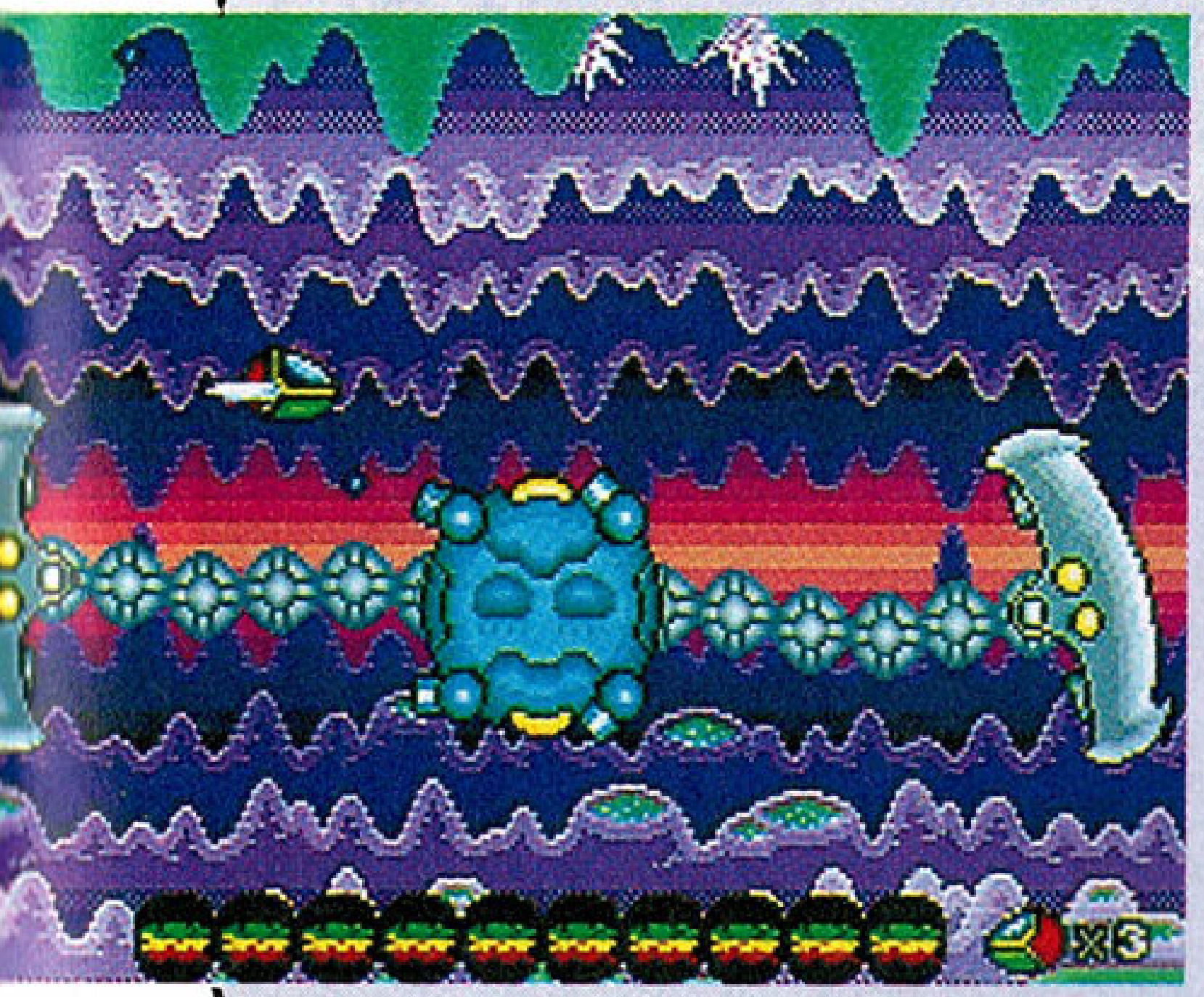
スポット処理が特徴的なこのステージは、洞くつの惑星「リズケーブ」。背景の地面と天井は何重にもスクロールしている。アイテムのSUPER　LIGHTSはこのステージで役に立つものだ。少々値段は高いが買っておいて損はない。持ってないと視界が狭いままなので、とても難しい。

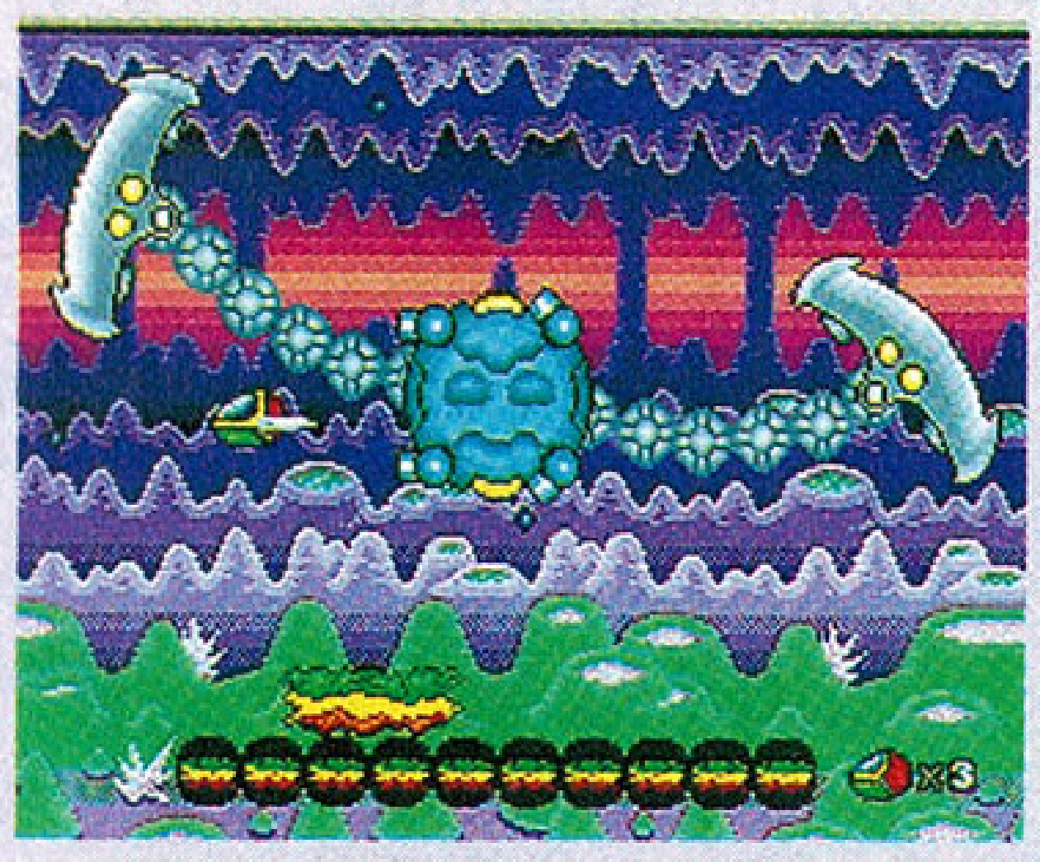

スポット処理でオパオパの周囲しか見ることができない

BOSS　アツミンガー

4つの砲台から弾を撃って攻撃してくるだけでなく、両腕を伸縮させてオパオパの攻撃を邪魔する。時間が経つと、その腕を振り回して攻撃してくる。弱点は中央の本体だ。

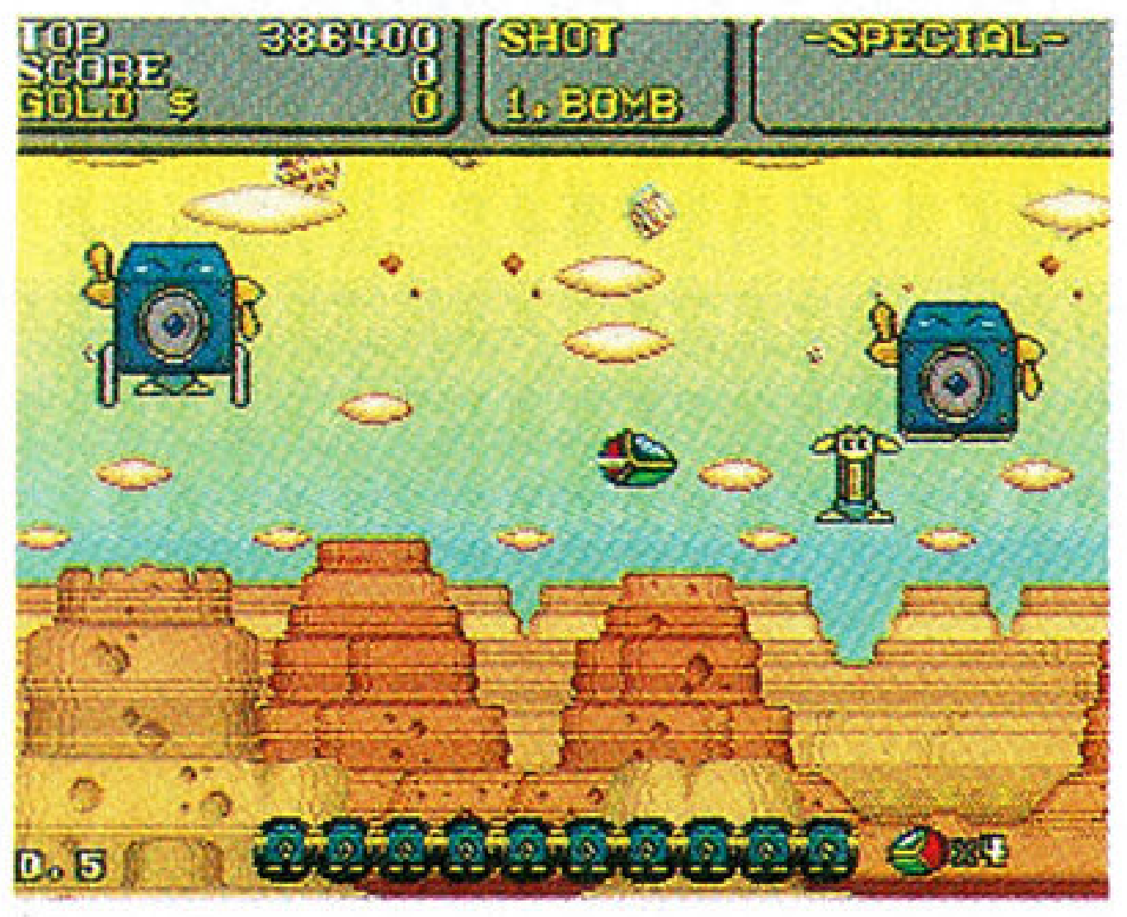

初めはこの状態で登場する。この後、徐々に腕を伸ばす


腕を伸ばして画面を上下に分断し、移動範囲を狭くする


しばらくすると腕を振り回す

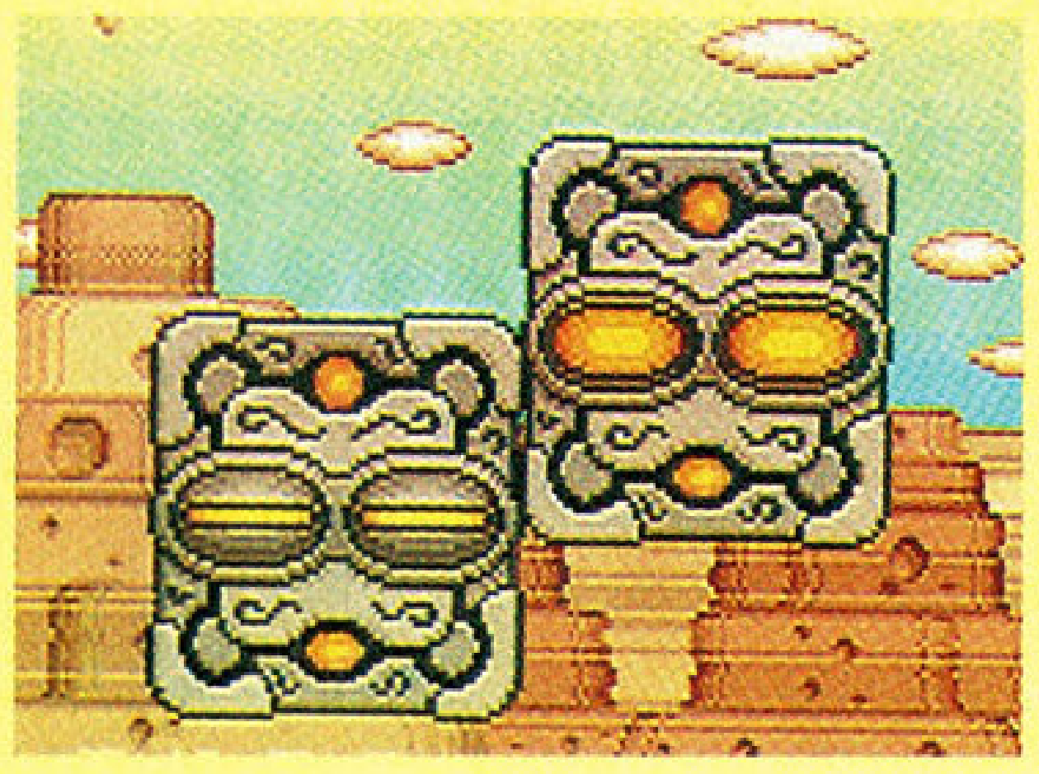
ステージ5　GRANDIUSS

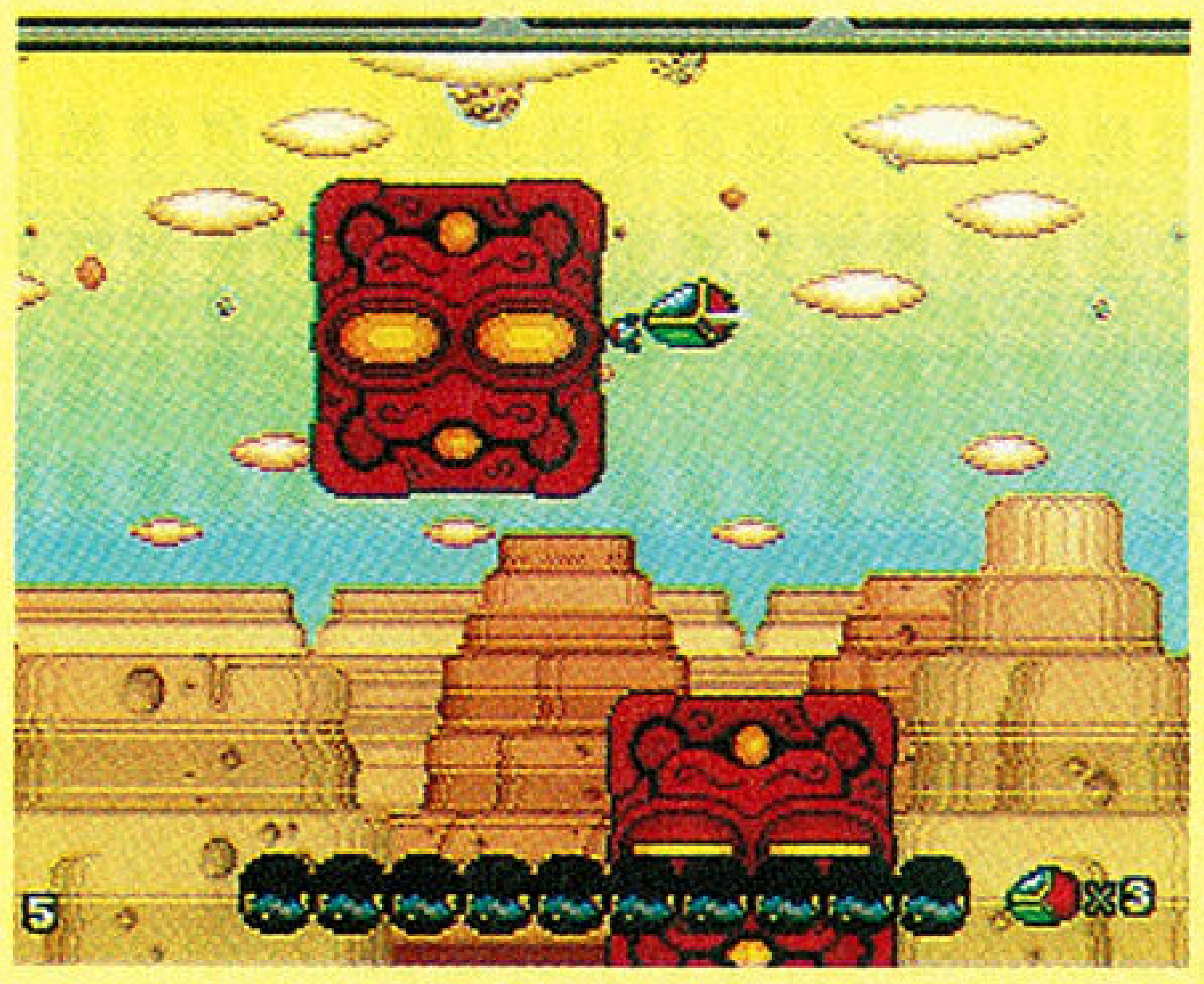
グランドキャニオンのようなこのステージは、砂の惑星「グランディアス」。このステージの前線基地は乾燥機にプロペラがついたような奇妙な奴だ。下部から地面を飛び回るやっかいな敵を出してくるので早めに倒そう。

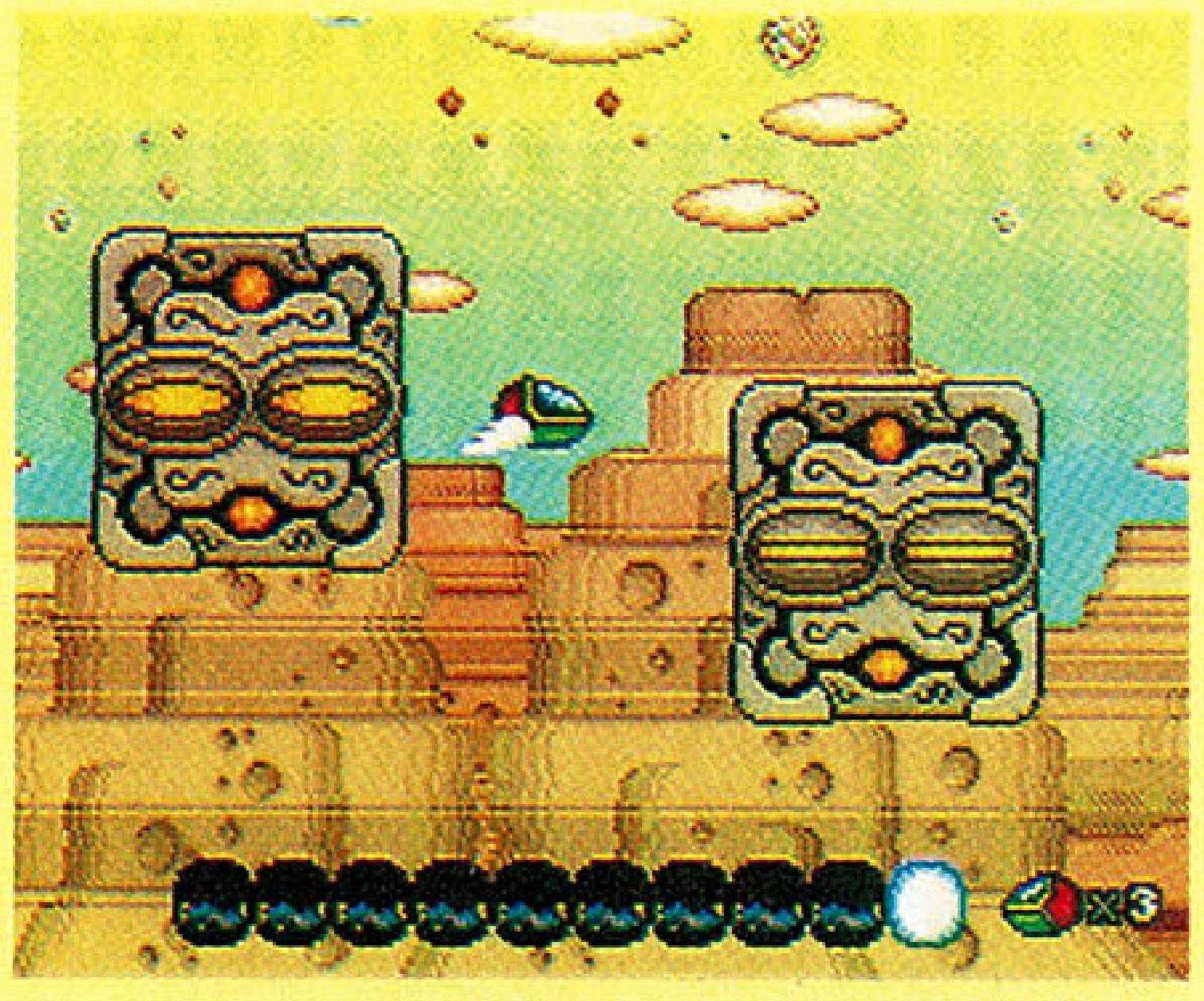

前線基地が出してくる敵がとても強い

BOSS　ド・グー

このボスは2体で1組。攻撃は体当たりのみで、弱点は目だ。どちらか1体を倒せば、もう1体も自動的に倒せる楽勝なボスだ。軽快な動きに惑わされるな！

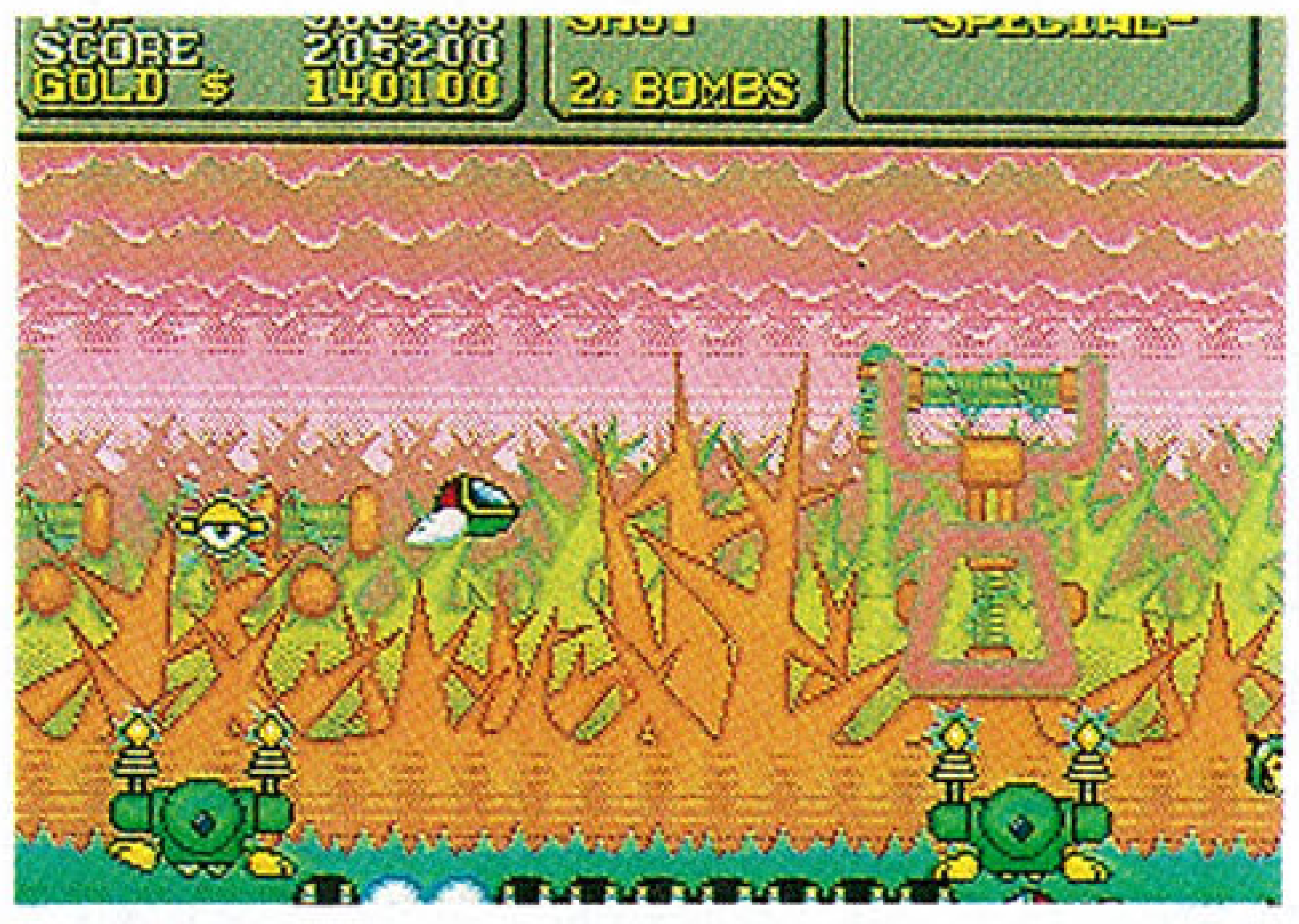

2体1組で攻撃してくる


弱点は目だ。開いているときにしかダメージを与えられない


画面内を結構なスピードで移動する。弾などで攻撃はしてこない

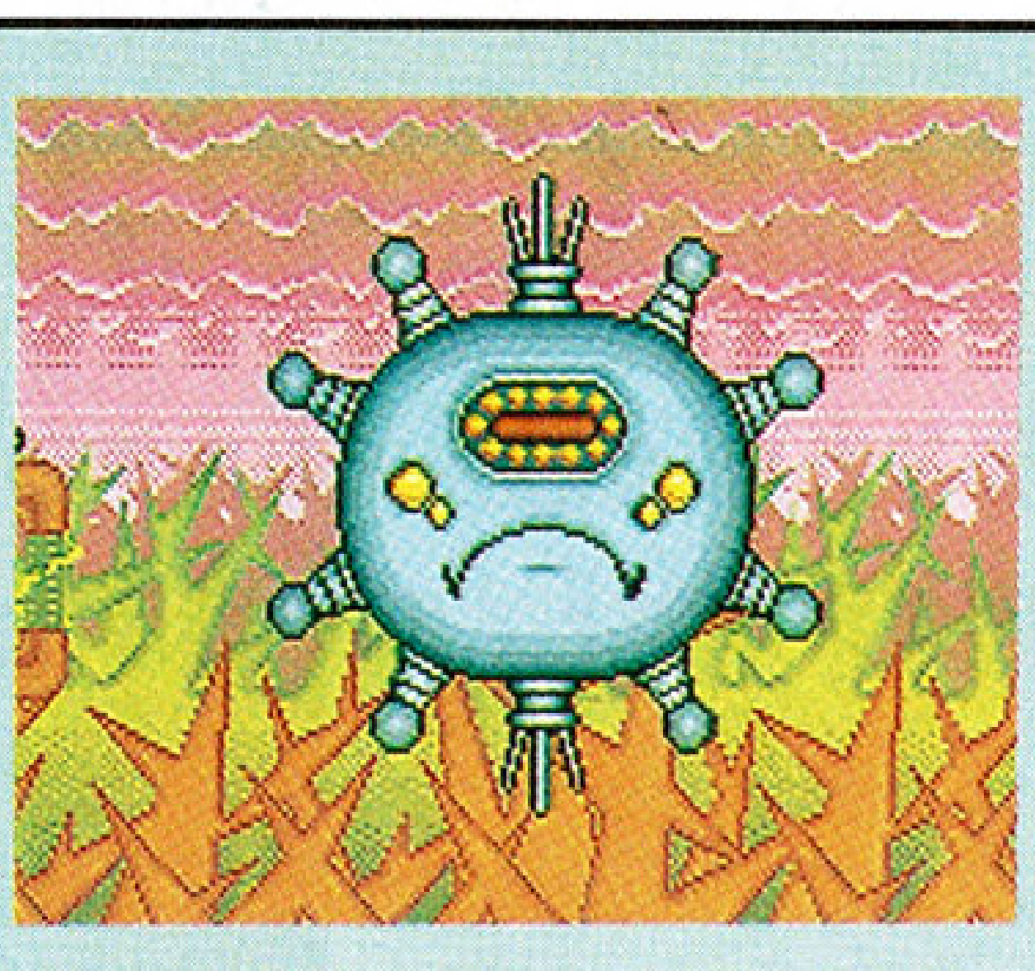
ステージ6　LE-PICKER

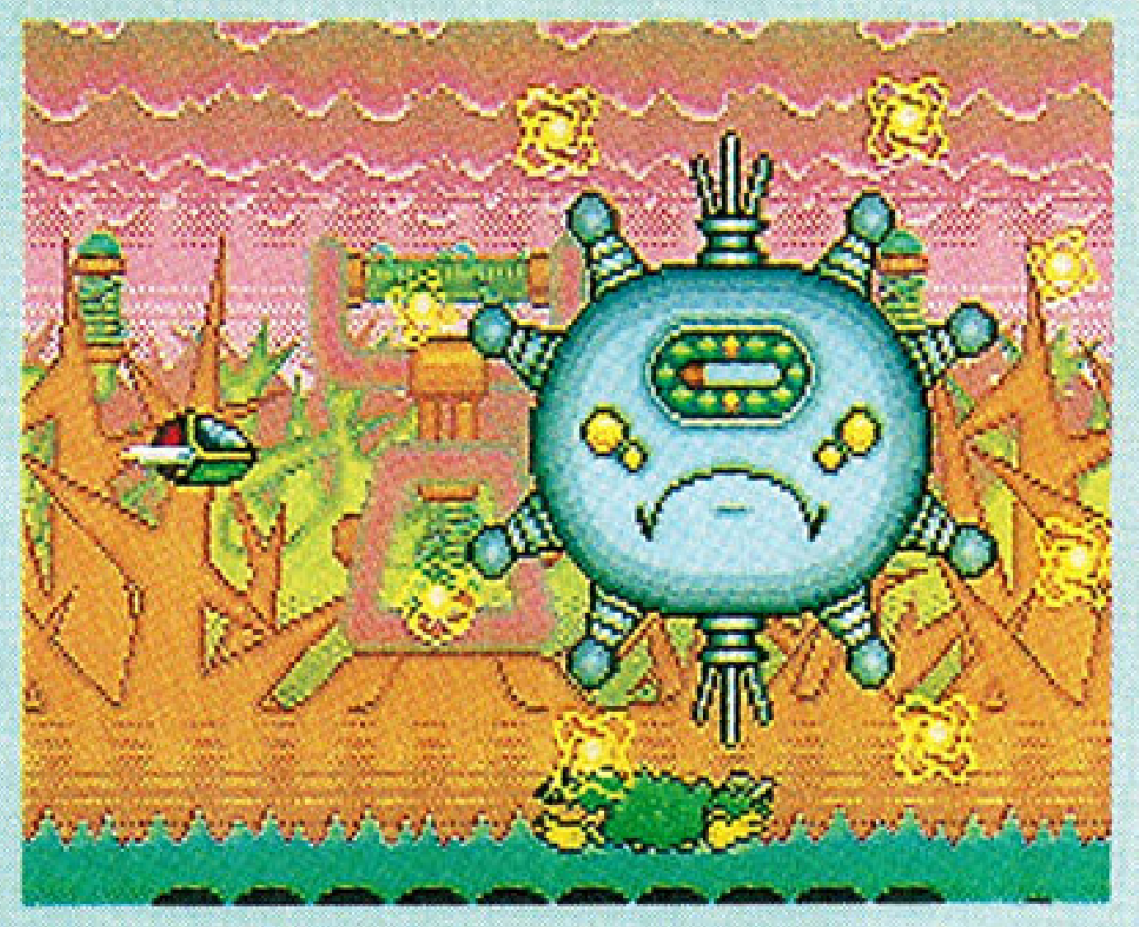
ステージ6は電気の惑星「ル・ピッカー」だ。この惑星の地面は電気ビリビリでアイテムのRUBBER　BOOTSをもっていないと、オパオパは歩くことができない。前線基地は「スパッキー」。地面を左右に歩き、オパオパが近づくと放電して攻撃してくる。固いのでなかなか倒せない。

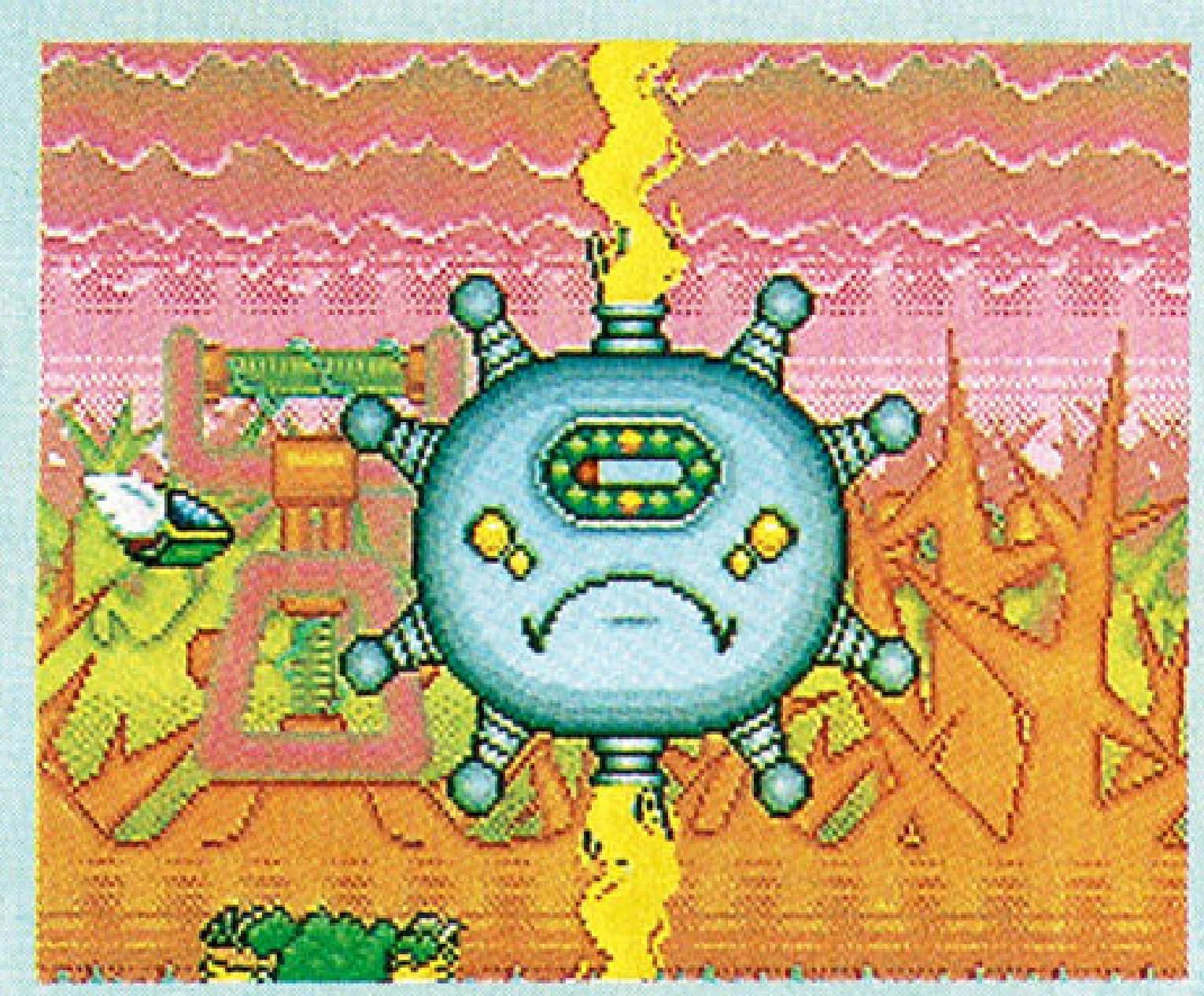

アイテムなしで地面を歩くと感電死してしまう危険なステージ

BOSS　ライデン

電気の惑星にふさわしく、このボスは電気で攻撃してくる。初めは周囲の砲台から電気を発射して攻撃してくる。そして、電気が切れると充電のために上下に電撃が走る。うかつに近づくと巻き添えをくらってしまうぞ。

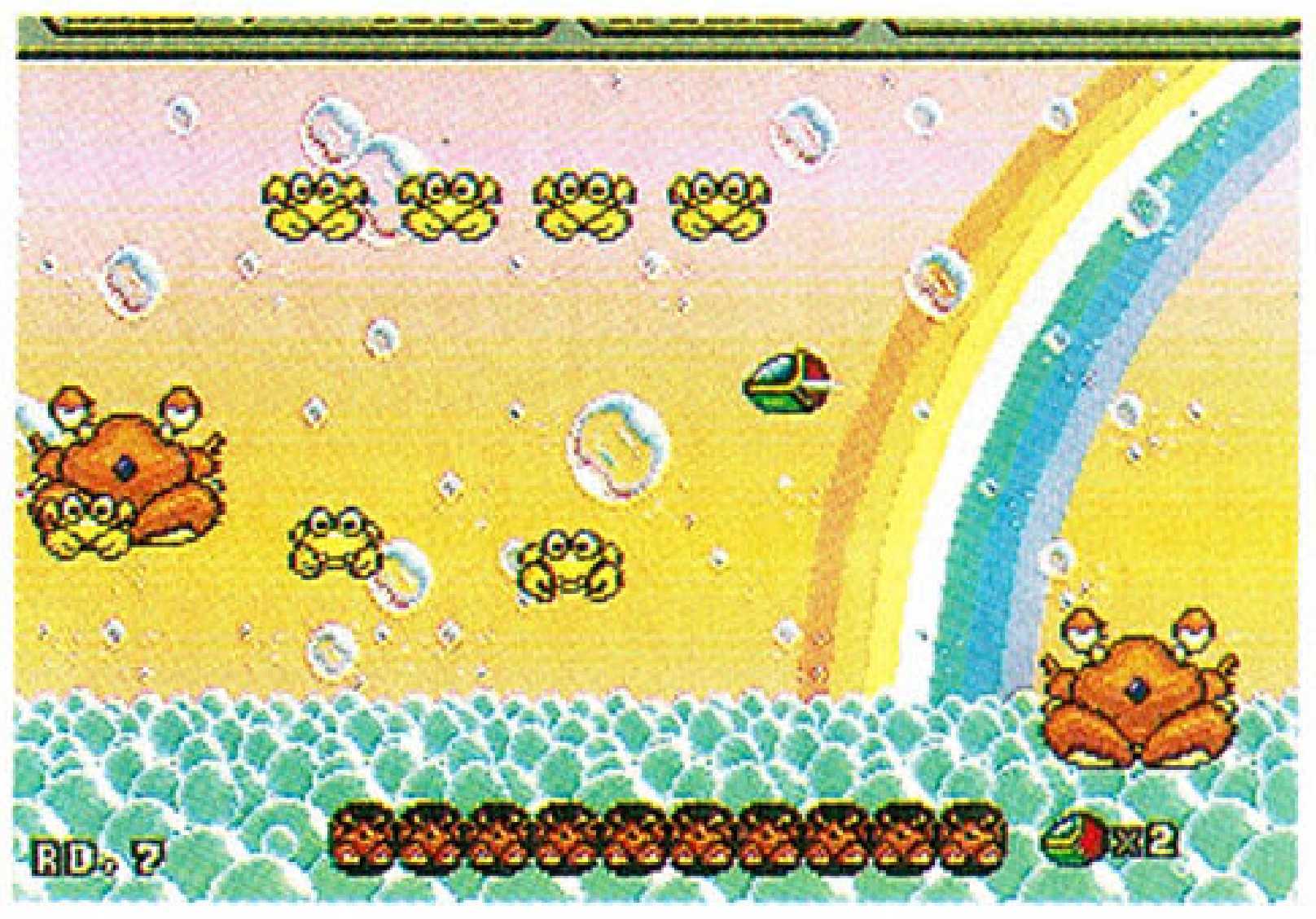

残り電力は真ん中のゲージに表示される


電撃で攻撃してくる


砲台をすべて破壊すればOK

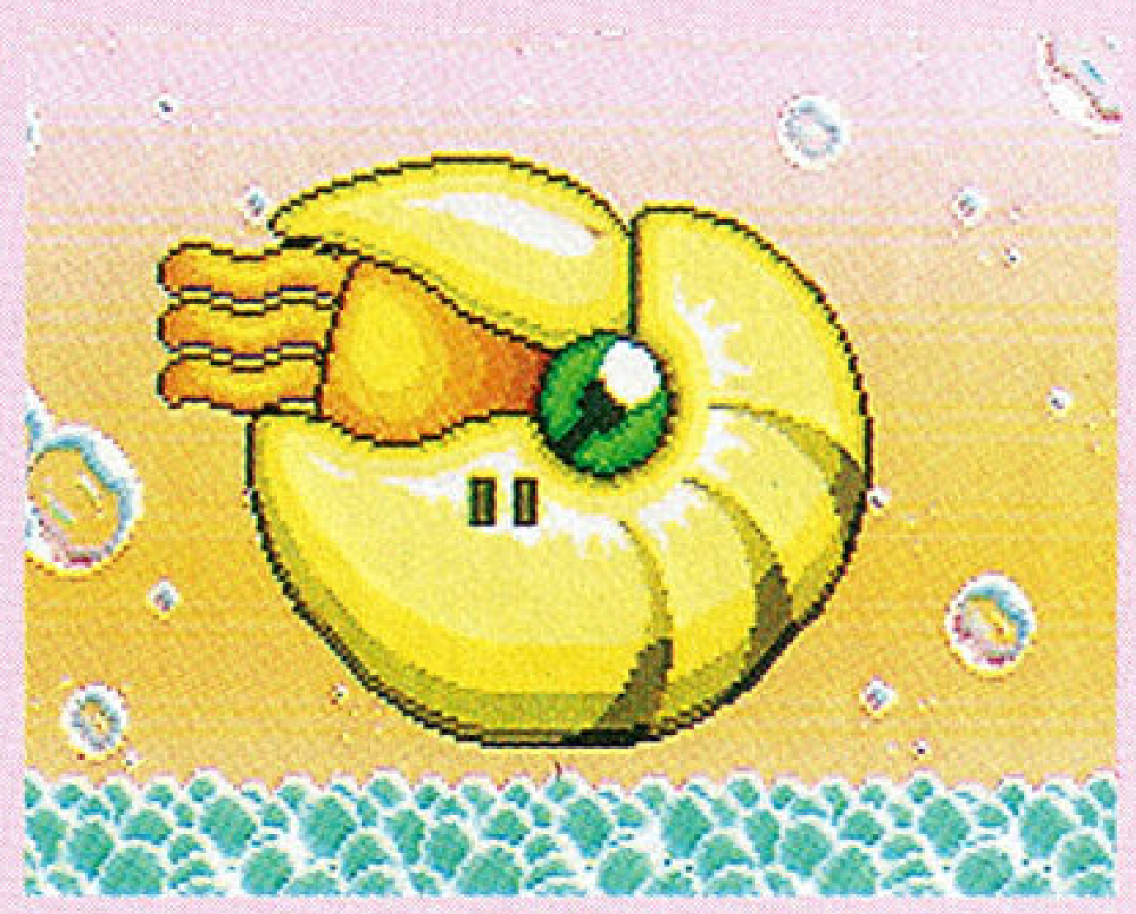
ステージ7　AFLORIOUS

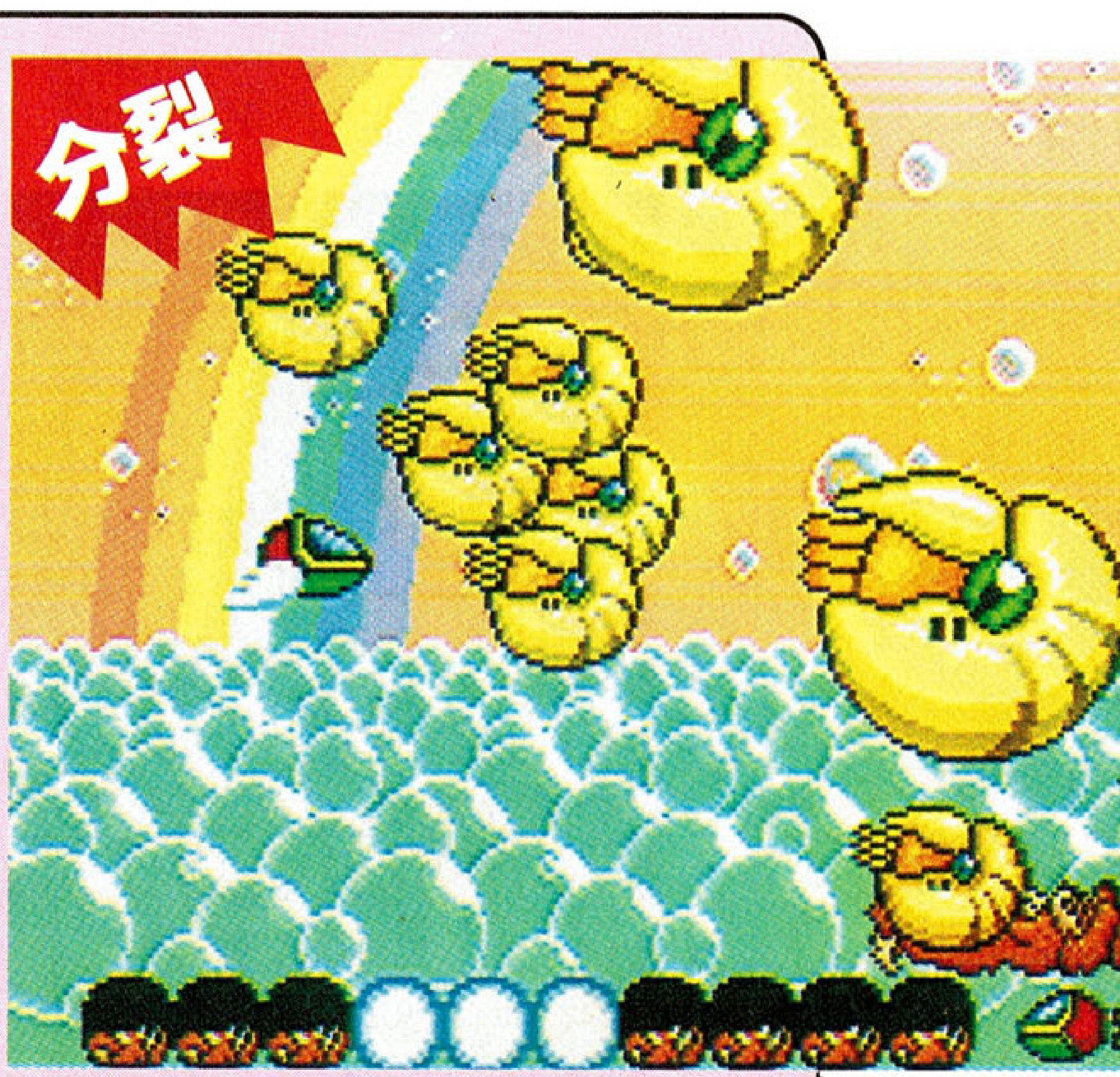
ステージ7は泡の惑星「アフロリアス」だ。背景の大きな虹と空のグラデーションがとても印象的だ。出現する敵はすべて海産物をモチーフにしている。前線基地はカニのような「カニエ・K3」。イカのような敵を出して攻撃してくる強敵だ。ザコキャラも多いのでとても難易度が高い。


背景の虹がとても美しいステージ。まるで天国のようだ

BOSS　アンモスキー

このボスはある程度攻撃を加えると4つに分裂して小さくなる。さらに攻撃を加えるとまた分裂して、さらに小さくなる。この一番小さい状態の敵に攻撃を加え、全部赤くすれば勝ちだ。


初めはこんなに大きい



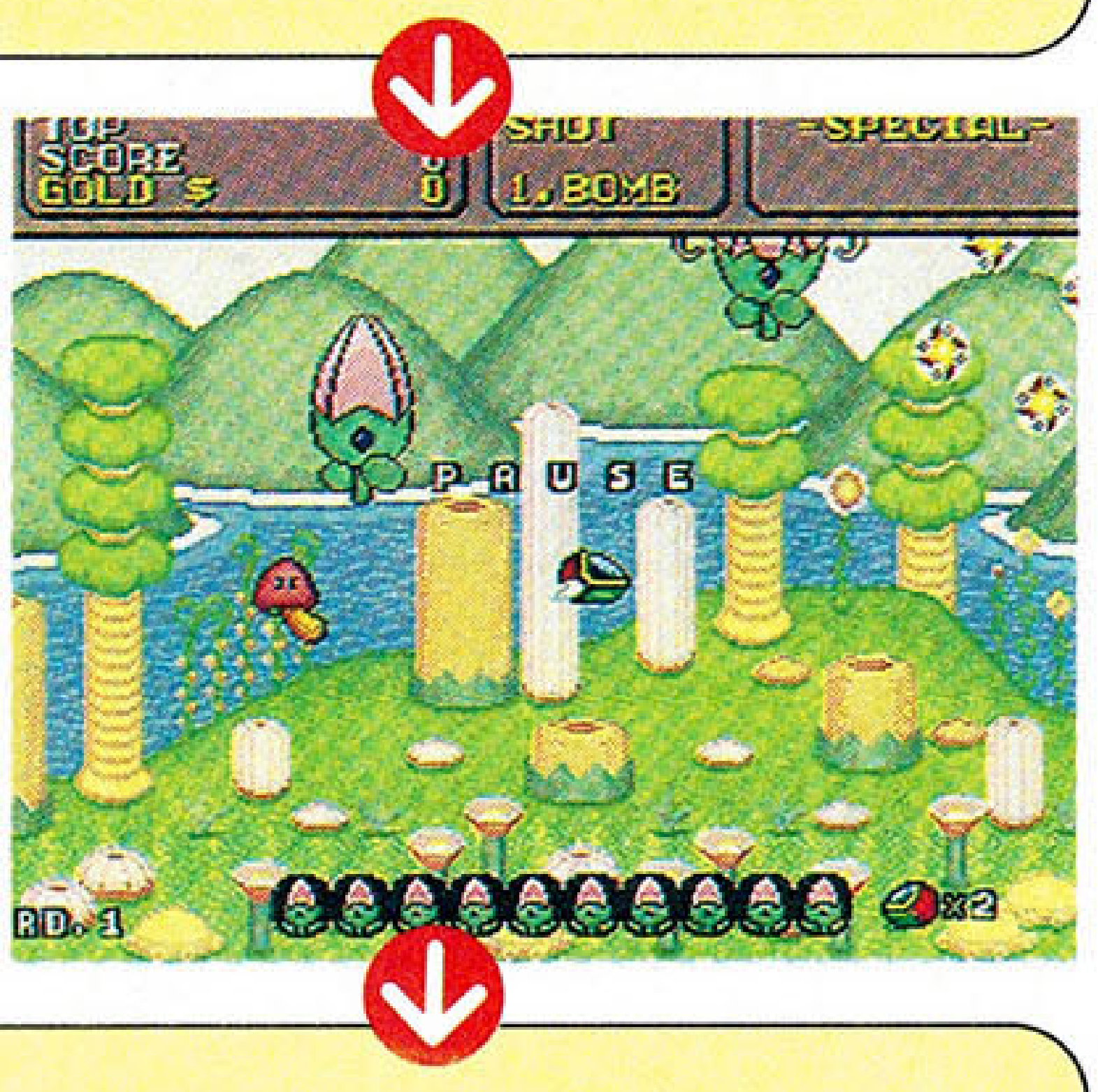
どんどん増えるアンモナイト。何だか食いたくならないか！

MD スーパーファンタジーゾーン

大技コマンド集

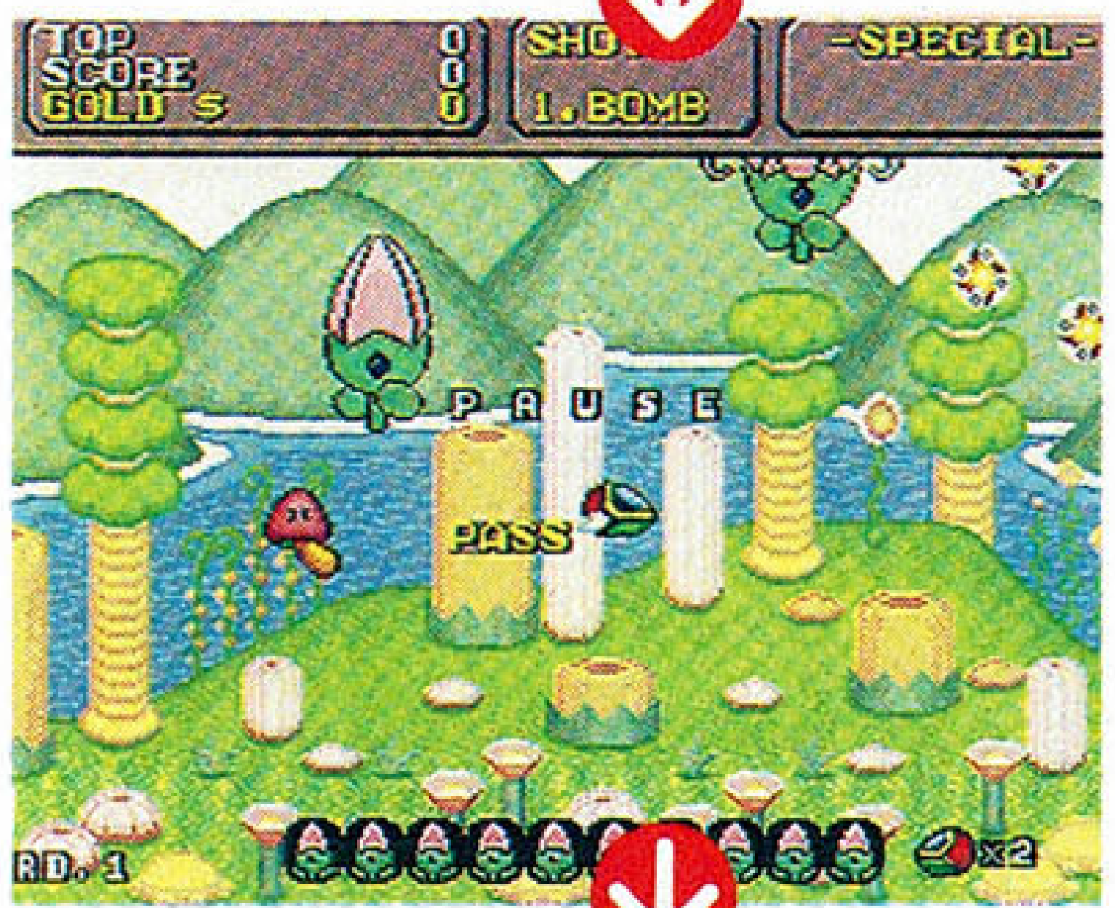
このゲームのラウンド飛ばし、無敵&フリープレイが見つかった。やり方は、あらかじめ本体にパッドを2個つないでおき、ゲームをスタートしたら1Pパッドでポーズをかける。次に2Pパッドの左下、スタートを押しながらBを押す。すると画面中にPASSの文字が出る。そこで1PパッドのCを押すとラウンド飛ばしができる。また、1PパッドのBを押すごとにNO HITとFREE PLAYの文字が交互に出る。どちらかを選んでポーズを解除すれば、それぞれ、無敵と、ミスしても残機の減らないフリープレイができる。　（北海道／小川浩二）

1Pパッドでポーズをかける



プレイ中どこでもいいからポーズをかける

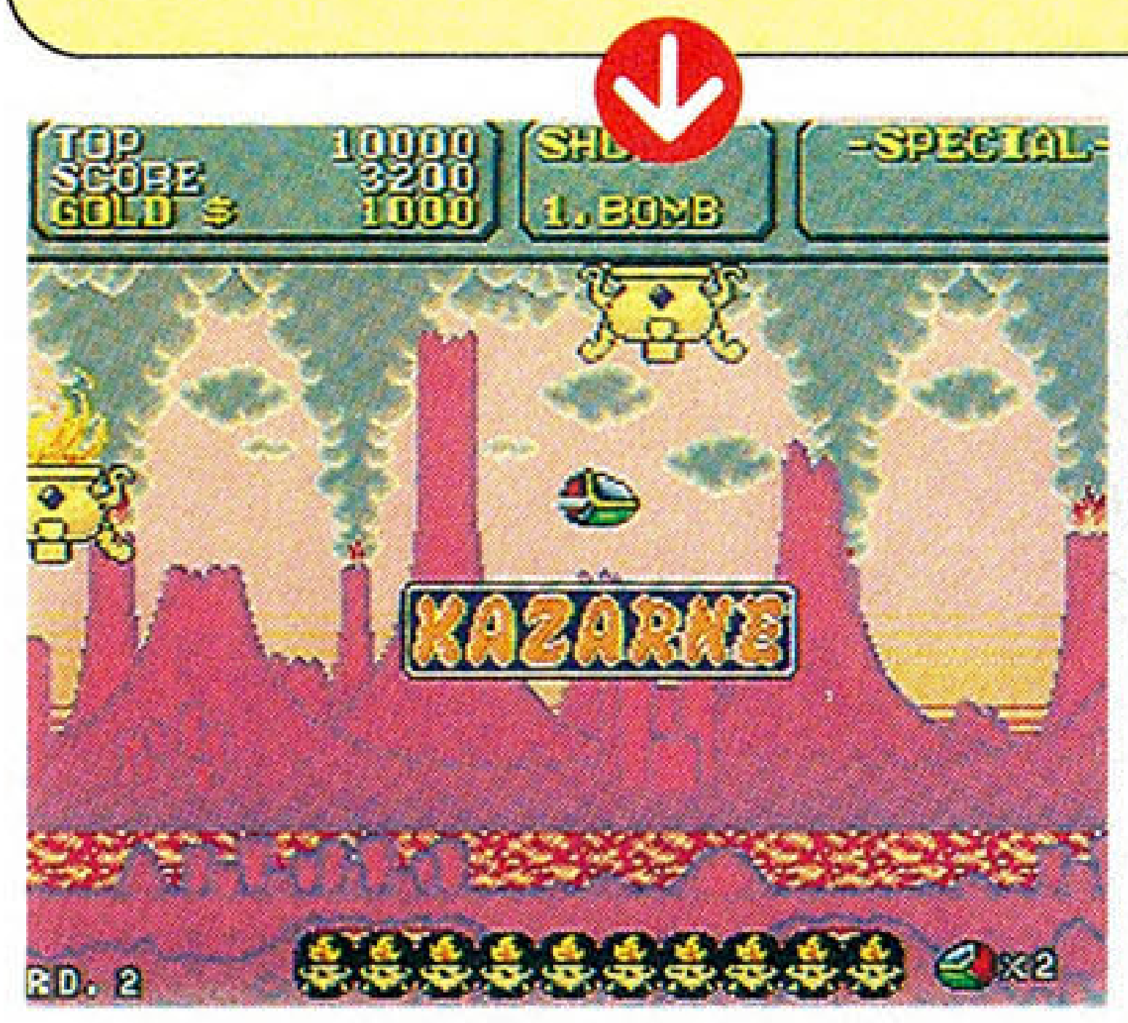
2Pパッドの左下、スタートを押しながらBを押す



ポーズの文字の下にPASSの文字が出る

ラウンド飛ばし

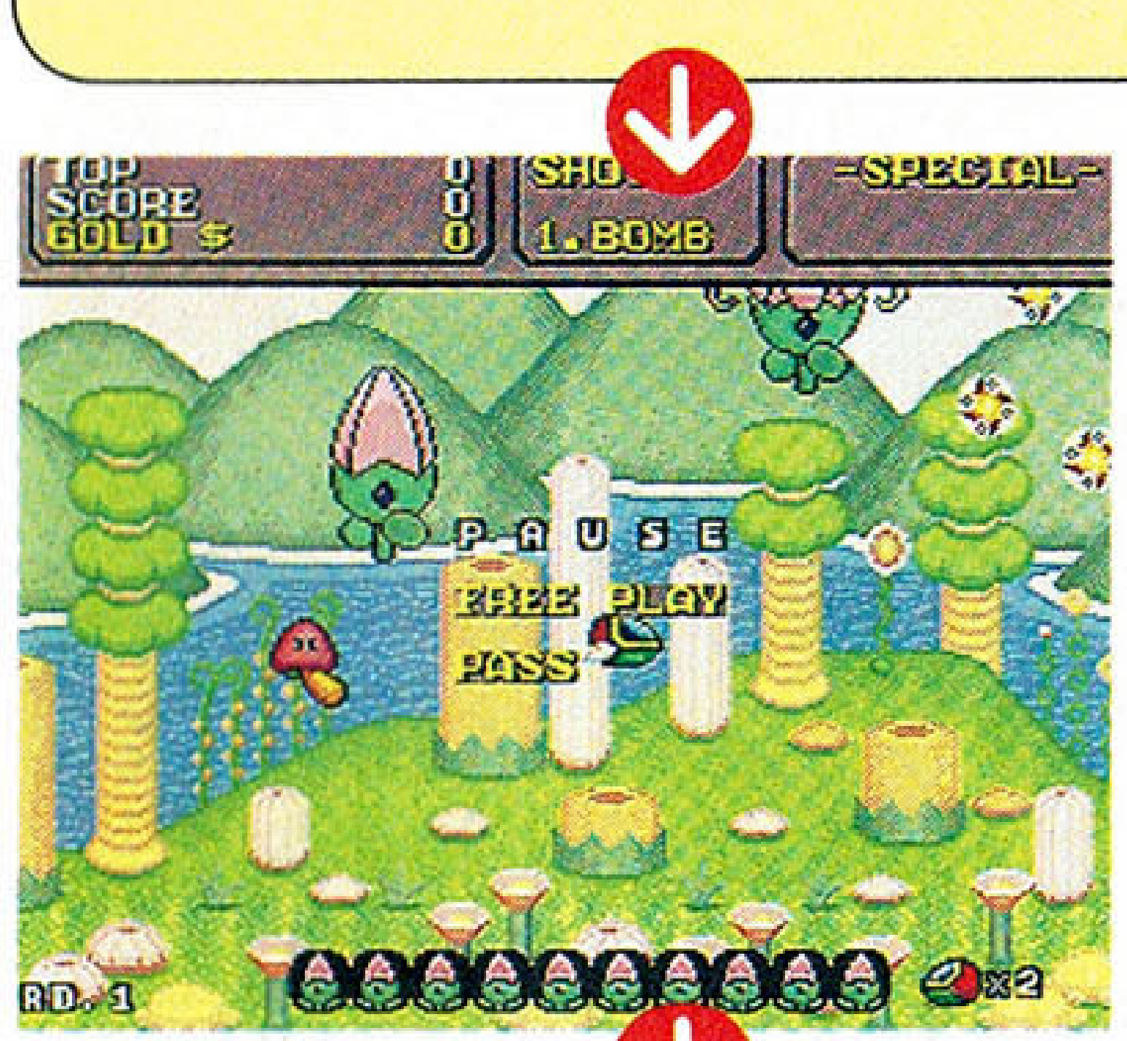
1PパッドのCを押す



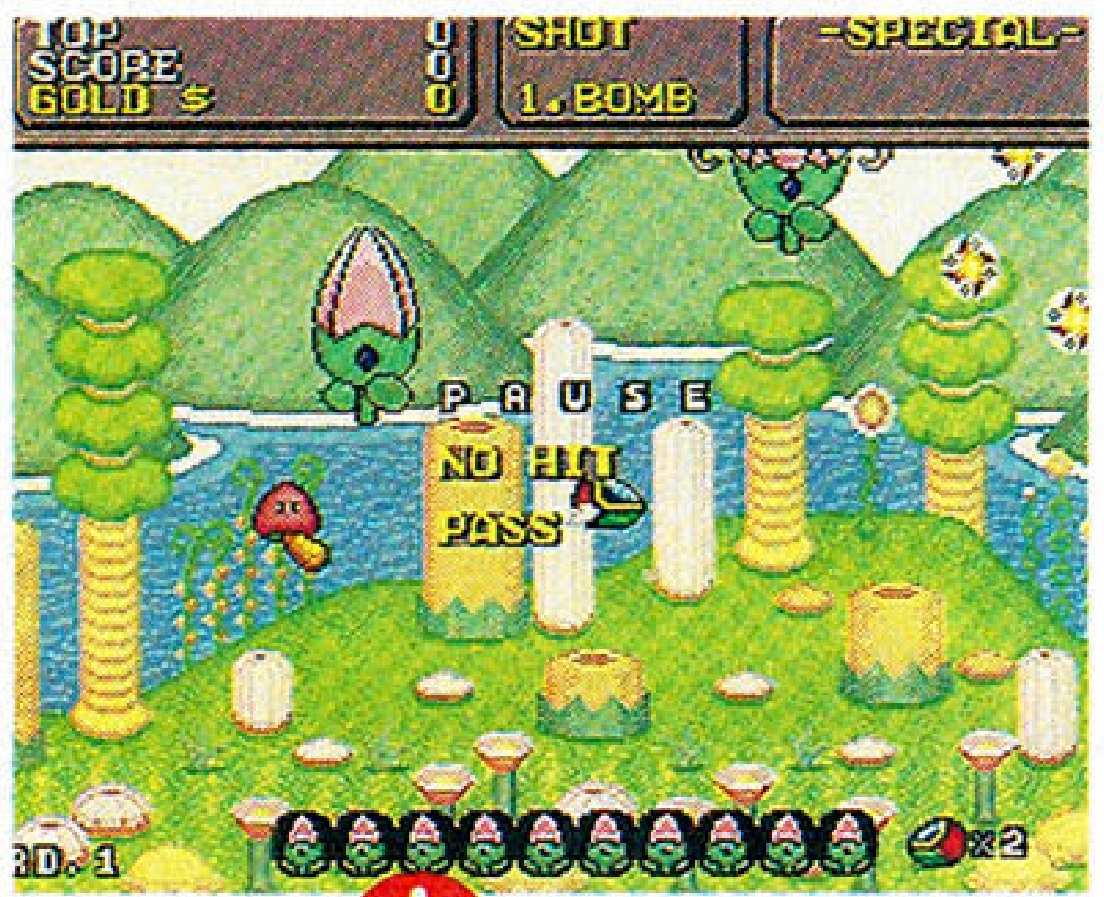
するど次のラウンドにいきなり飛べる

無敵&フリープレイ

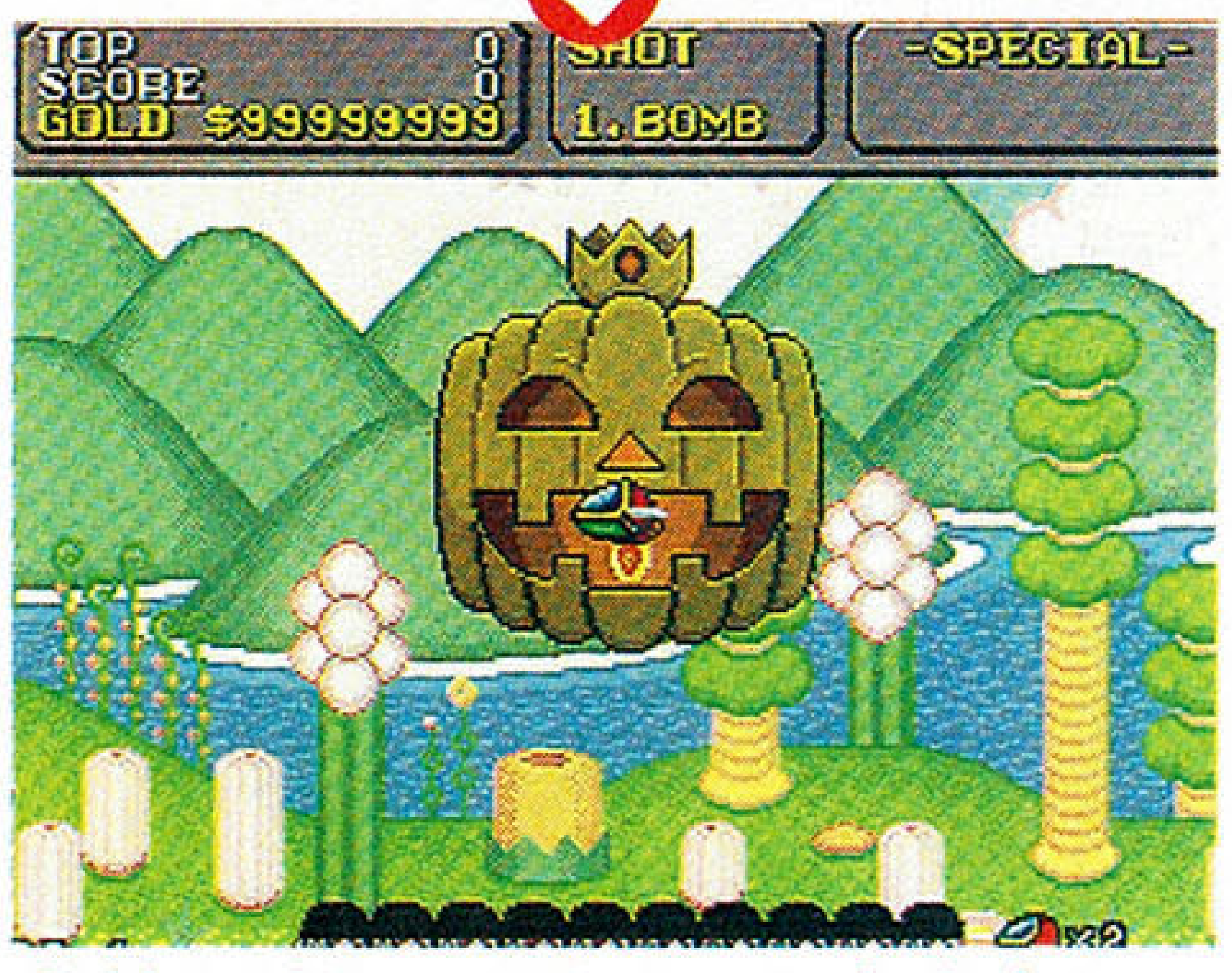
1PパッドのBを押す



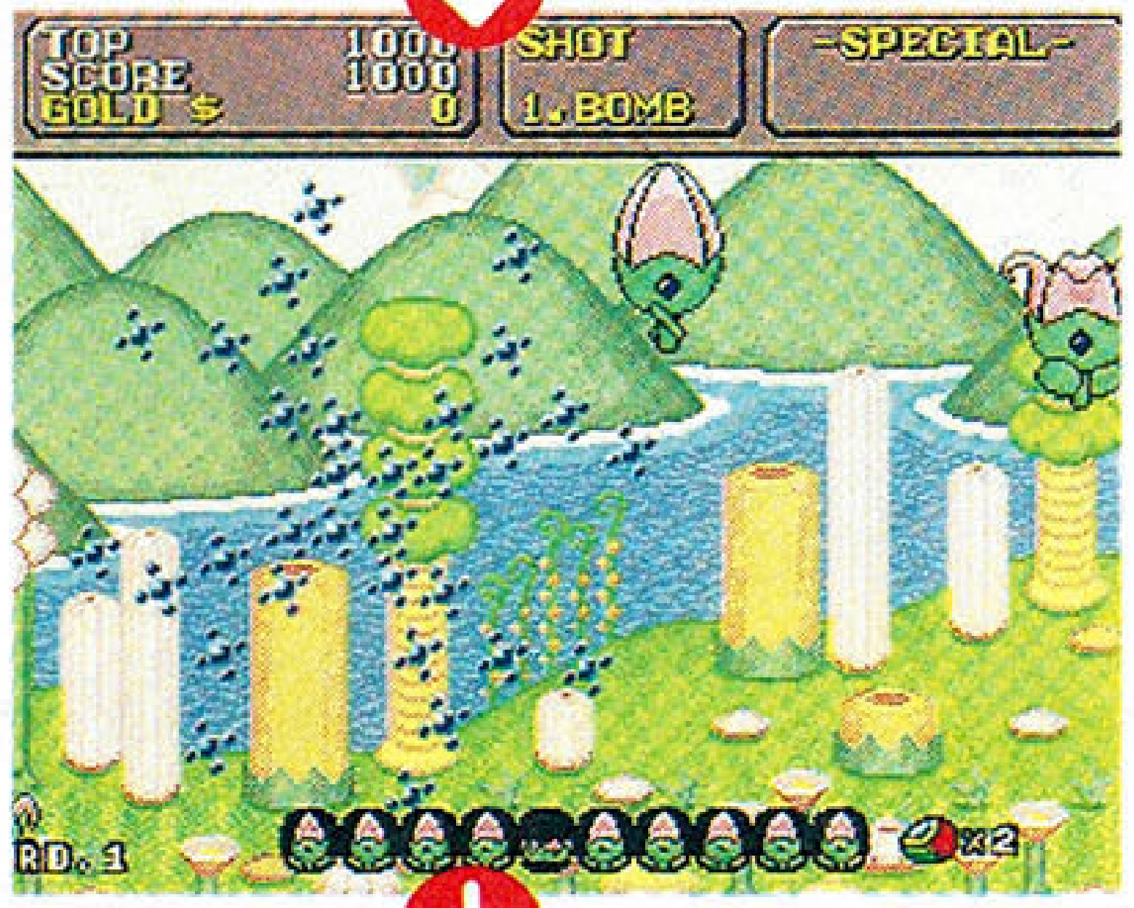
1PパッドのBを押すごとにモードが変わる



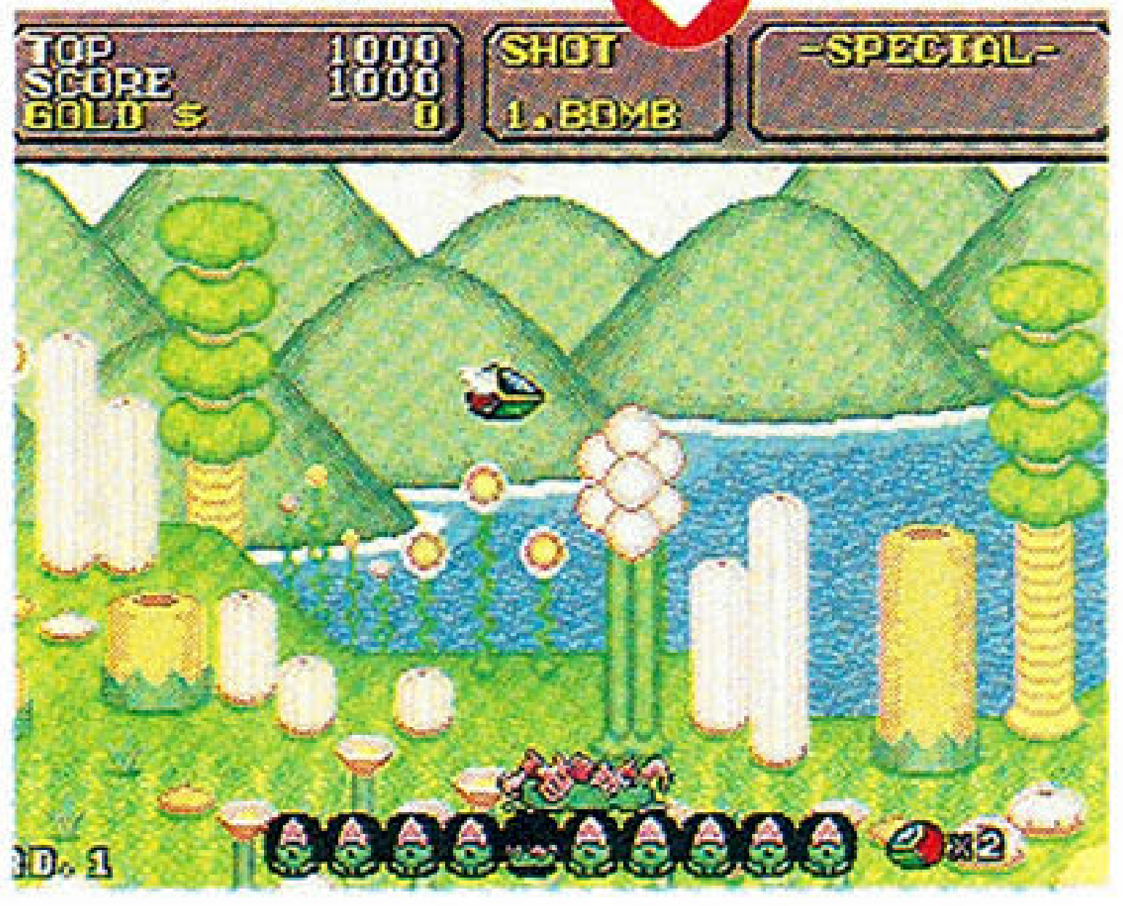
無敵モードの画面だ。これでポーズを解除する



敵と重なってもミスにならない



こっちはフリープレイを選んだところ

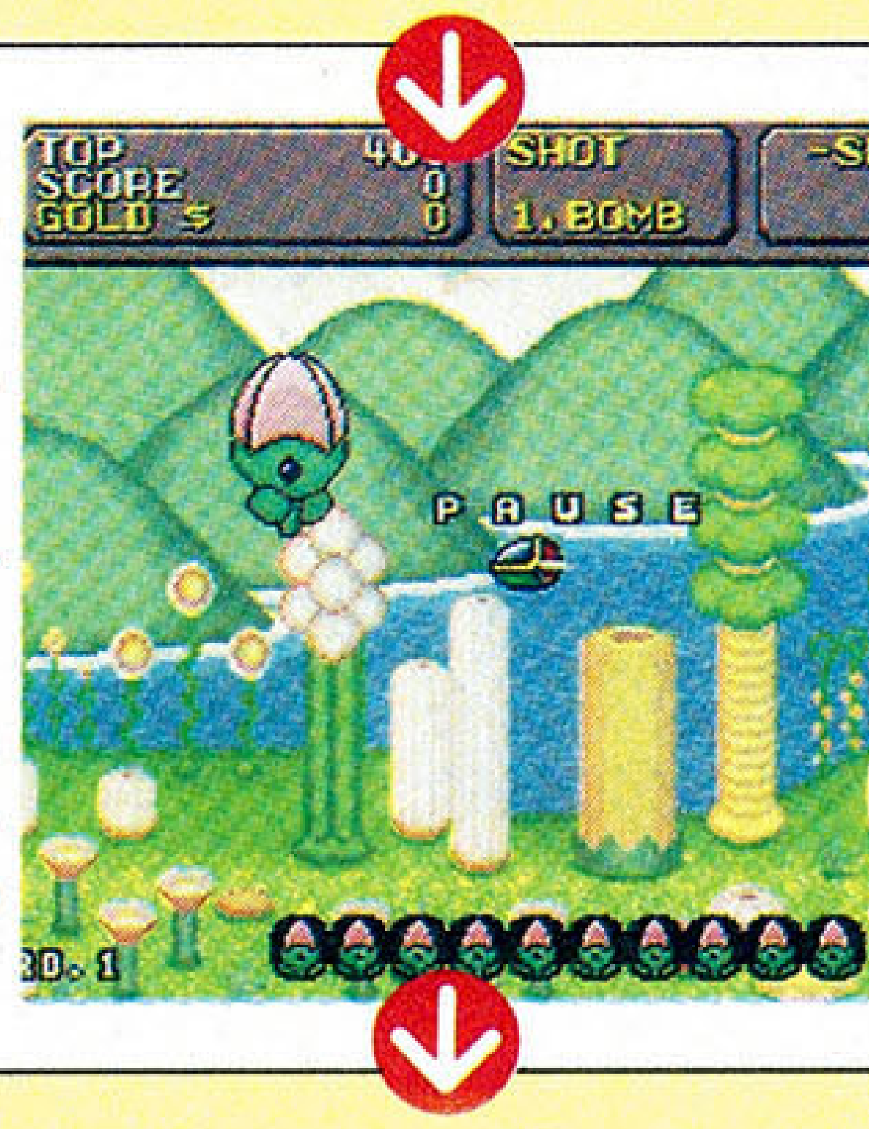


ミスしても残機を見ると減っていない

前線基地が全滅する

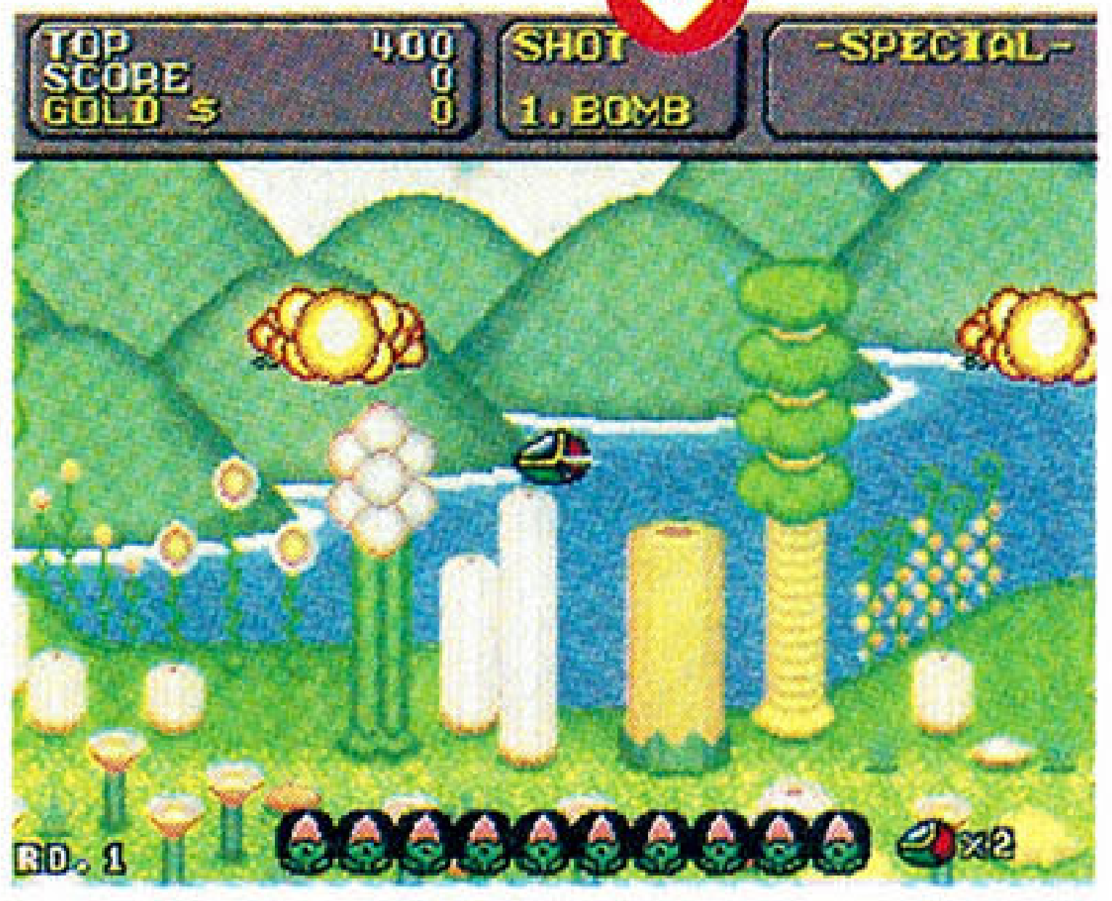
このゲームの前線基地が全滅して、いきなりボスと対決できるウルテクが見つかった。やり方は、あらかじめパッドを2個つないでおき、1Pパッドでポーズをかける。次に2Pパッドの左下、スタートを押しながらCを押す。そしてポーズを解除すると、前線基地が全滅していきなりボスが出現する。　（北海道／小川浩二）

1Pパッドでポーズをかける

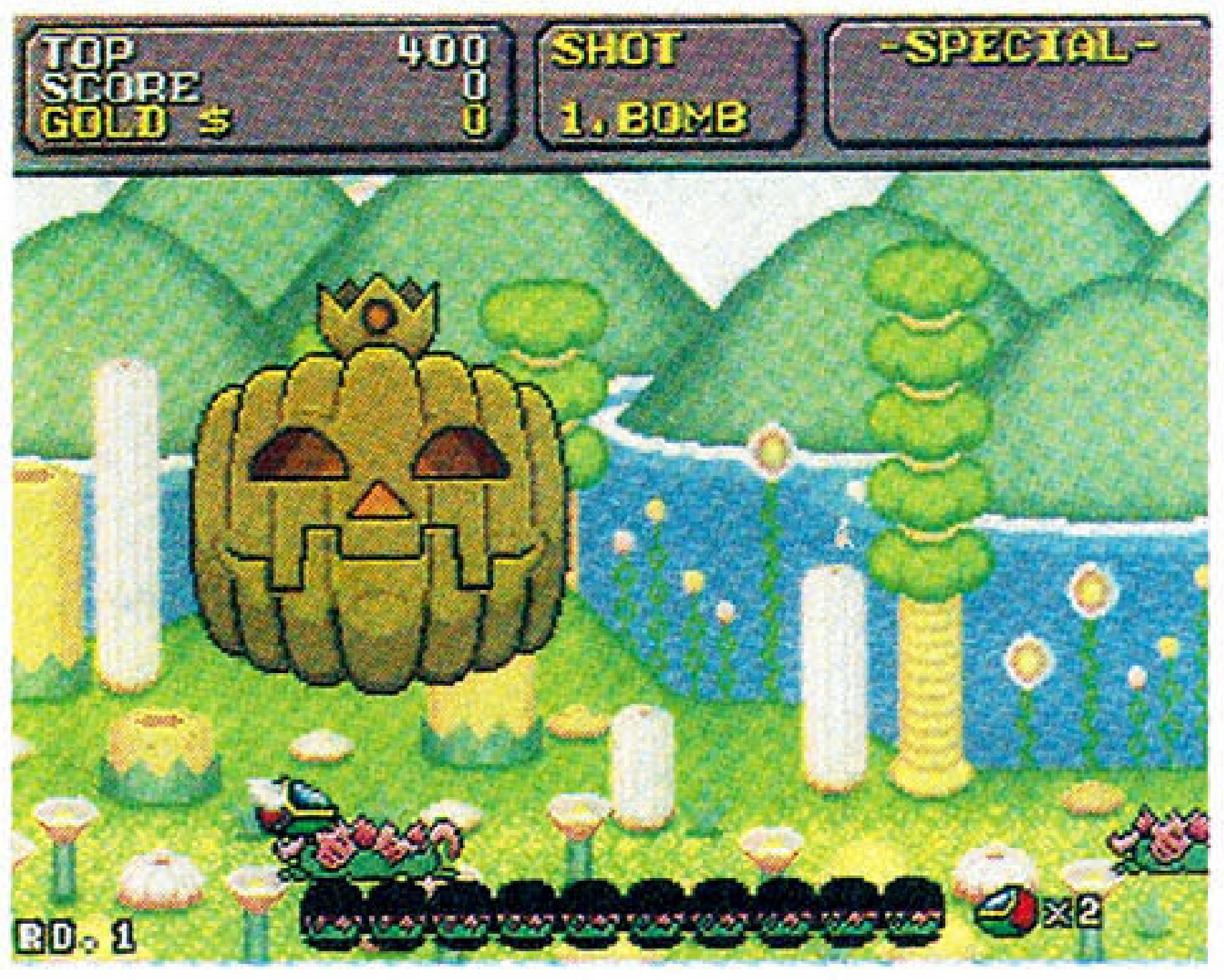


面のどこでもいいからポーズをかける

2Pパッドの左下、スタートを押しながらCを押す



ポーズを解除すると前線基地が全滅する

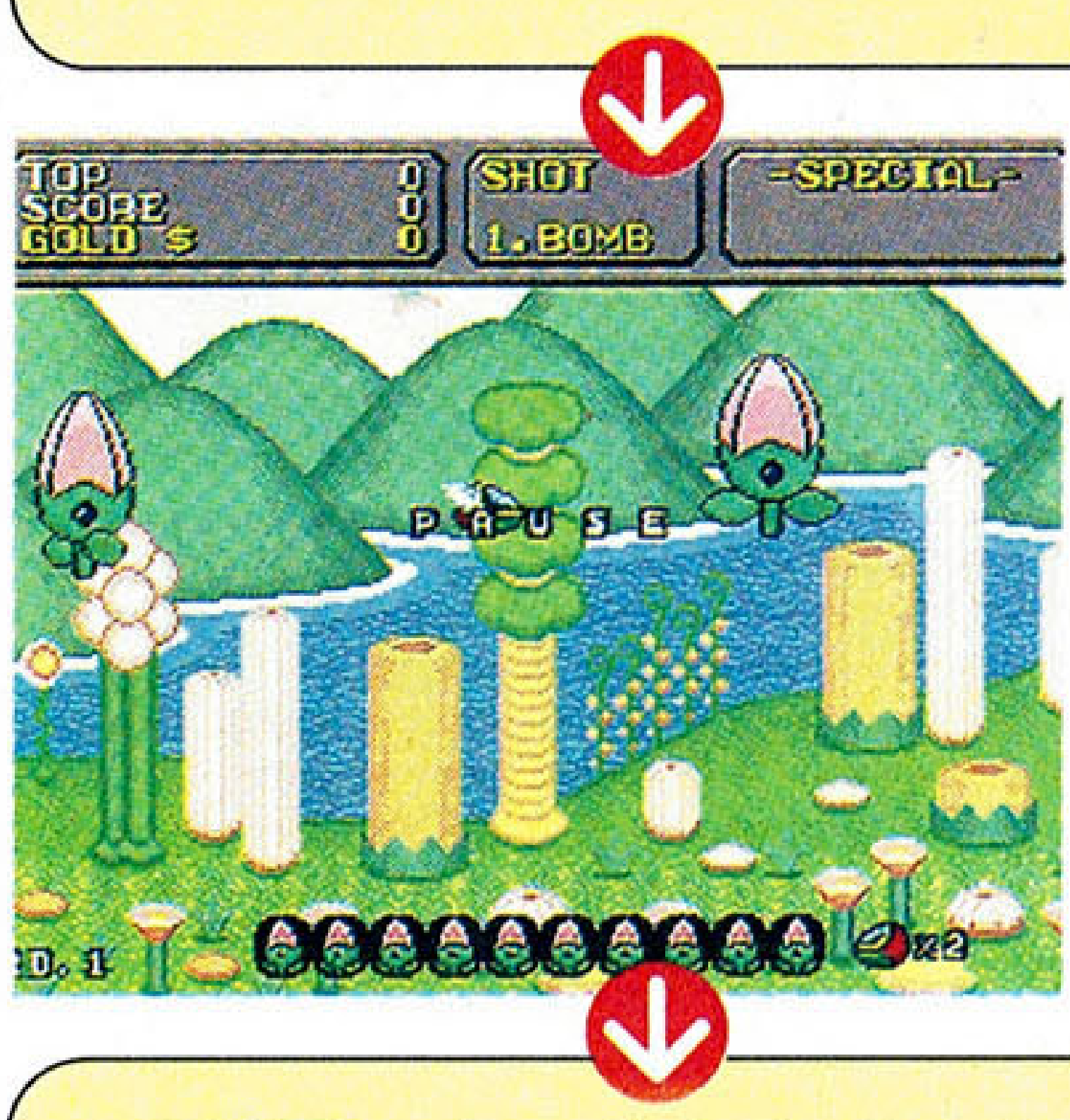


いきなりボスが出現する

ゴールドが最大値に

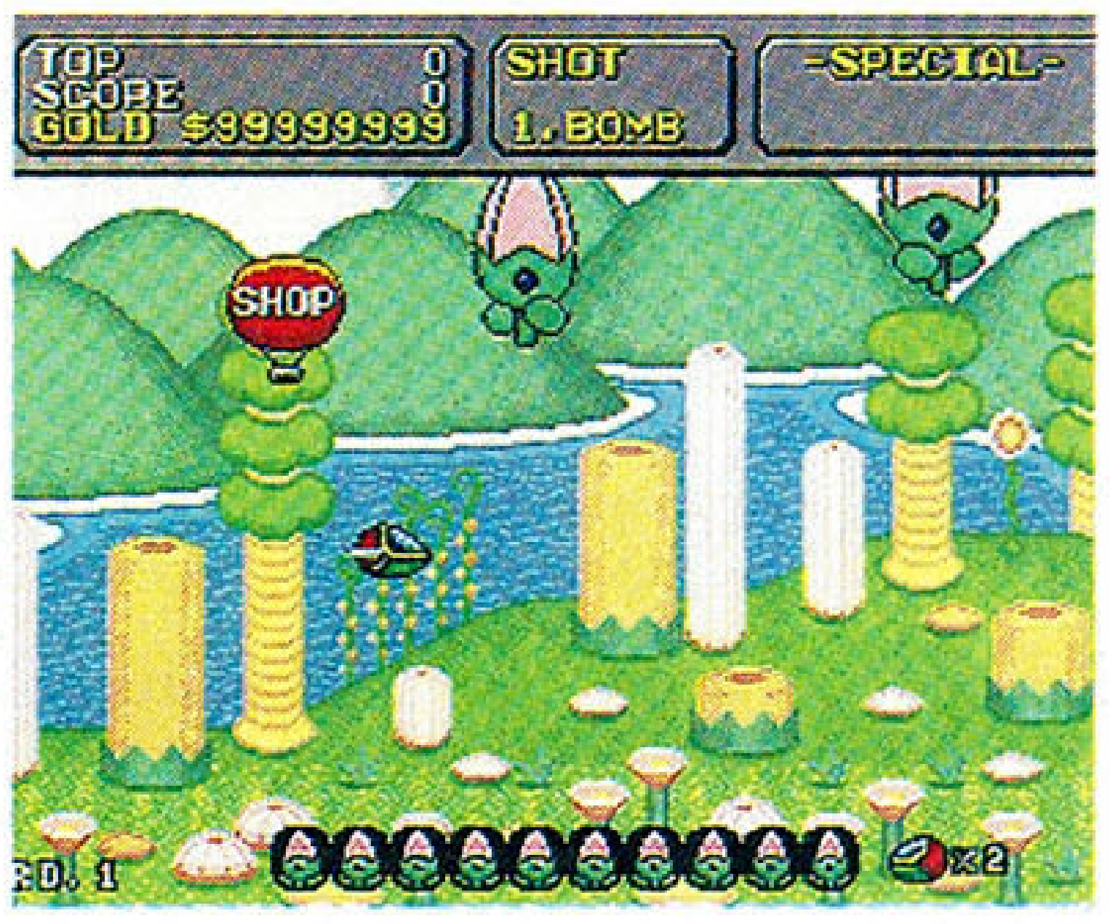
1Pパッドでポーズをかけ、2Pパッドの左下、スタートを押しながらAを押すと、ゴールドが最大値の$99999999になっている。　（北海道／小川浩二）

1Pパッドでポーズをかける



これも面のどこでもいいからポーズをかける

2Pパッドの左下、スタートを押しながらAを押す

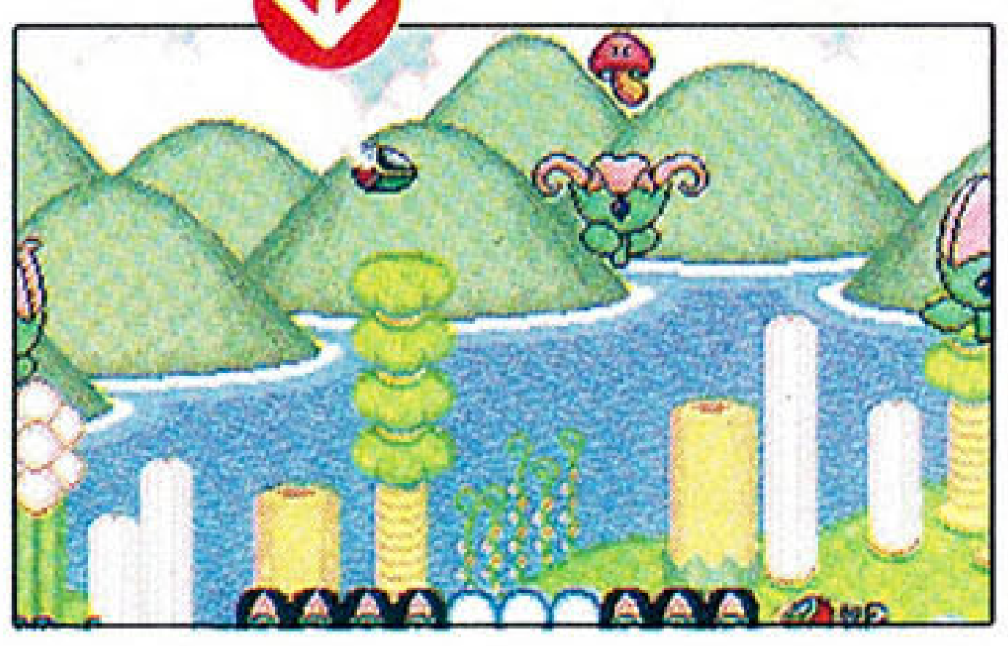


ゴールドの数字を見ると最大値になっている

違った曲でプレイする

このゲームに元祖『ファンタジーゾーン』の曲でゲームをプレイできるウルテクが見つかった。やり方は、タイトル画面でA、B、Cとスタートを押し続けるだけ。　（宮城県／福島貴人）

タイトル画面でA、B、Cとスタートを押し続ける。



元祖『ファンタジーゾーン』の曲でプレイできる

Mega ロープレ Project

ザ・ストーリー・オブ・トア（仮）

急浮上！これが年末の超目玉作品だ！

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●20M＋B・B

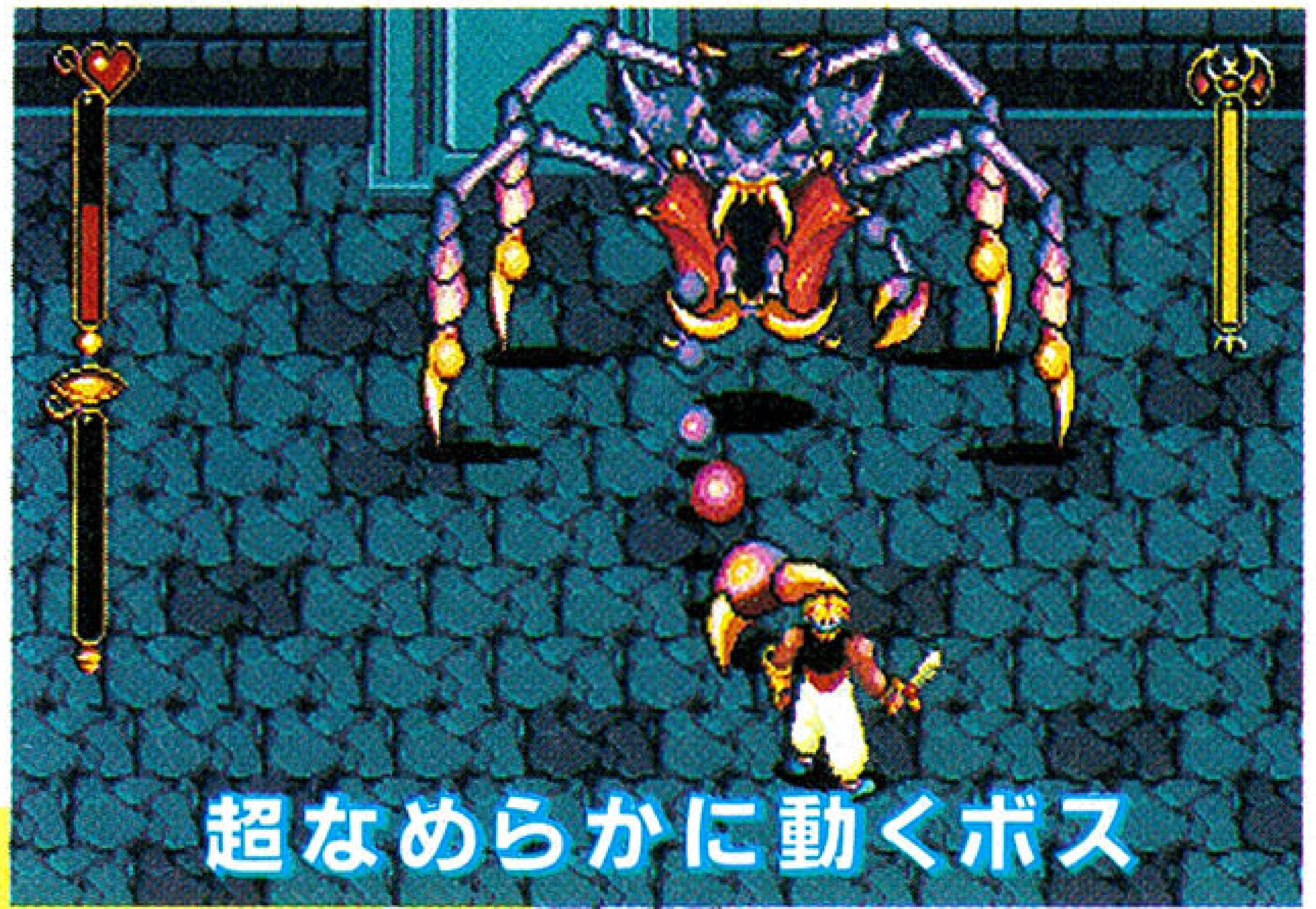
「闘技王キングコロッサス」に始まり、「ラグナセンティ」で磨きをかけた、セガのトップビューA・RPGシリーズが、さらにアクション性を追求した「トア」で極まる！

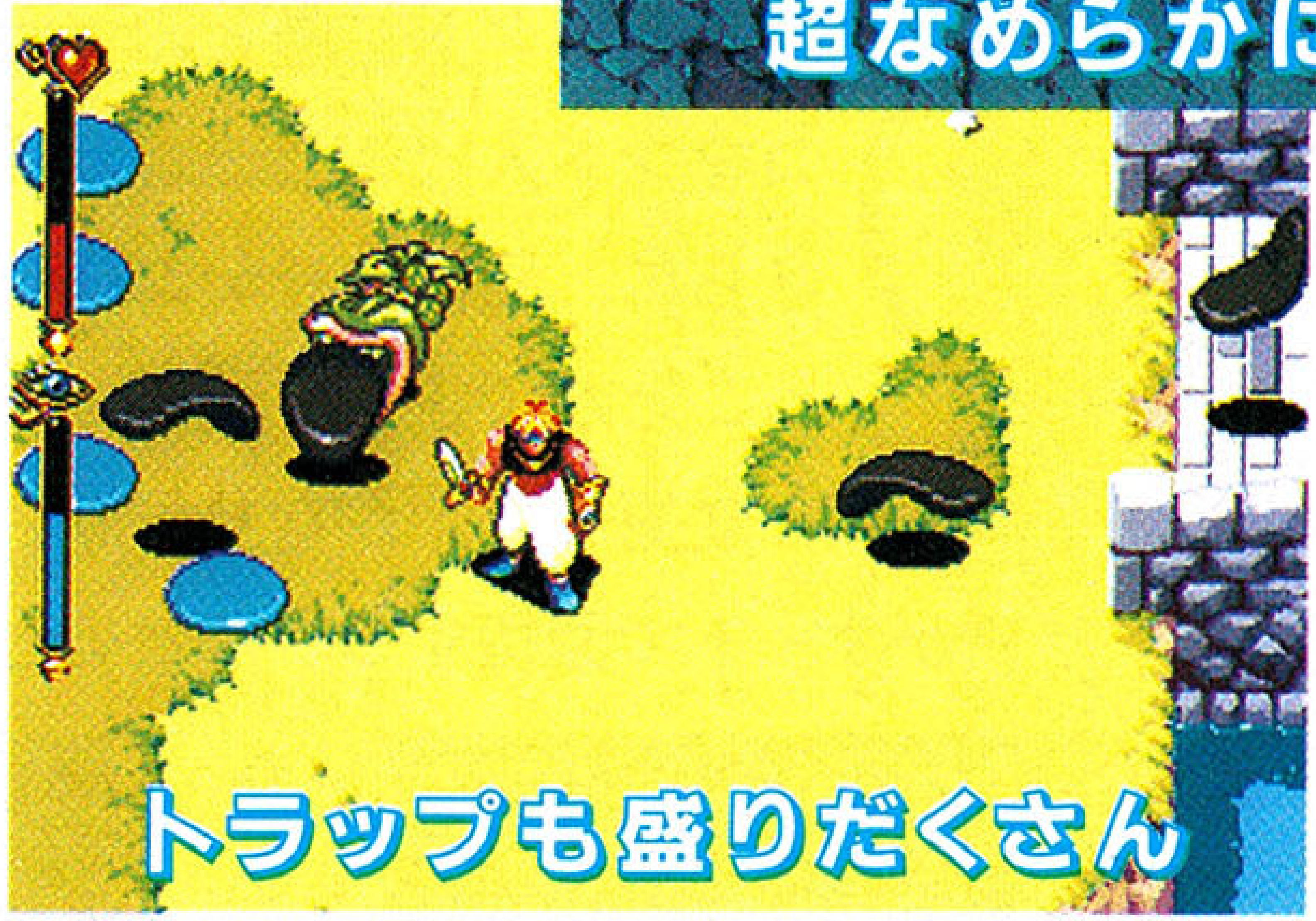
アクションが熱いRPGだ！

現在セガが年末商戦のために、力を注いでいる大作RPGがこれだ。新たに開発されたTIDシステムによって、リアルなキャラクターの動きを実現しているぞ。しかもサウンドは古代祐三。アクションが熱いRPG誕生だ！

STORY

ポセイドニアの王子ルオは、大陸全土を震撼させた大乱が始まる頃、銀の腕輪を持つ謎の男と出会う。ルオはミラージュを召喚する能力と、王族の秘剣を頼りに大陸の秩序を取り戻そうと冒険の旅に出る。

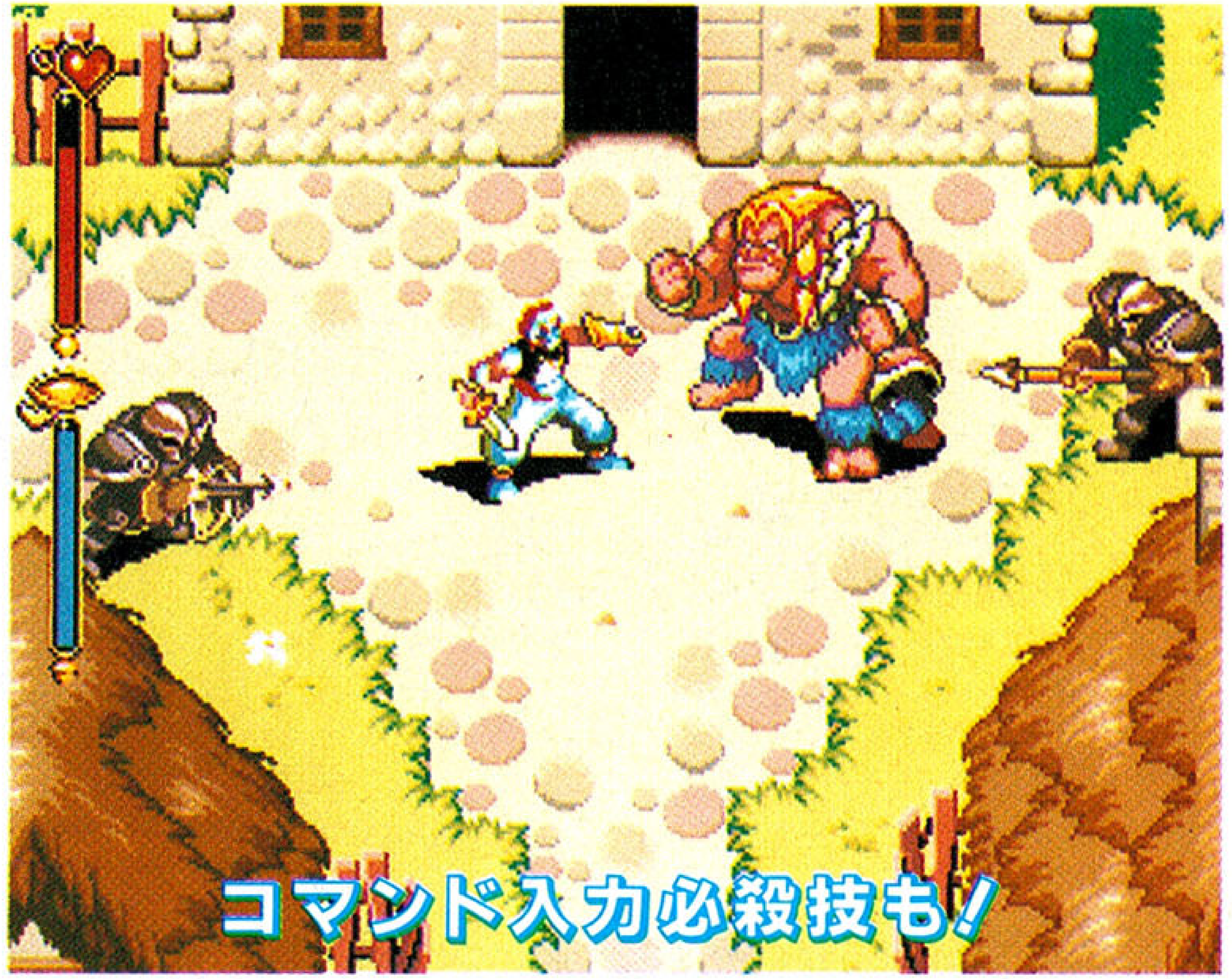

超なめらかに動くボス


トラップも盛りだくさん

バカデカい多関節モンスターとの一騎討ち。ゲーム制作は、「ベア・ナックルII」も担当した古代氏率いるエインシャントだけに安心。

主人公の動作パターンは、なんと500以上！　敵キャラも同レベルのなめらかな動きを実現している。トラップを解くのも醍醐味だ。

古代サウンドでノリノリだぜ


コマンド入力必殺技も！

今回の音楽を担当しているのは、おなじみ古代祐三だ。今回は効果音に凝っているので、ヘッドホンで存分に味わおう！　主人公にはコマンド入力による必殺技や、多彩な武器が用意されていて飽きないぞ。

完成度
60%

From メガロープレプロジェクト

このゲームは、アクションの苦手な人から得意な人まで十分楽しめるように制作しています。

ですから、頭を使って通常攻撃で冒険を進めるもよし、剣技を磨き上げて必殺技を駆使するもよしと、十人十色の冒険ができます。ぜひご期待ください。

ストーリー　オブ　トア
～光を継ぐ者～
エインシャントに直撃だ！

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●24M＋B・4

正式タイトルも決まり、徐々に全貌が見えてきた期待のアクションRPG「ストーリー　オブ　トア」。ちなみに、「トア」とは〝戦いの神（トール）〟からきてるそうだぞ。

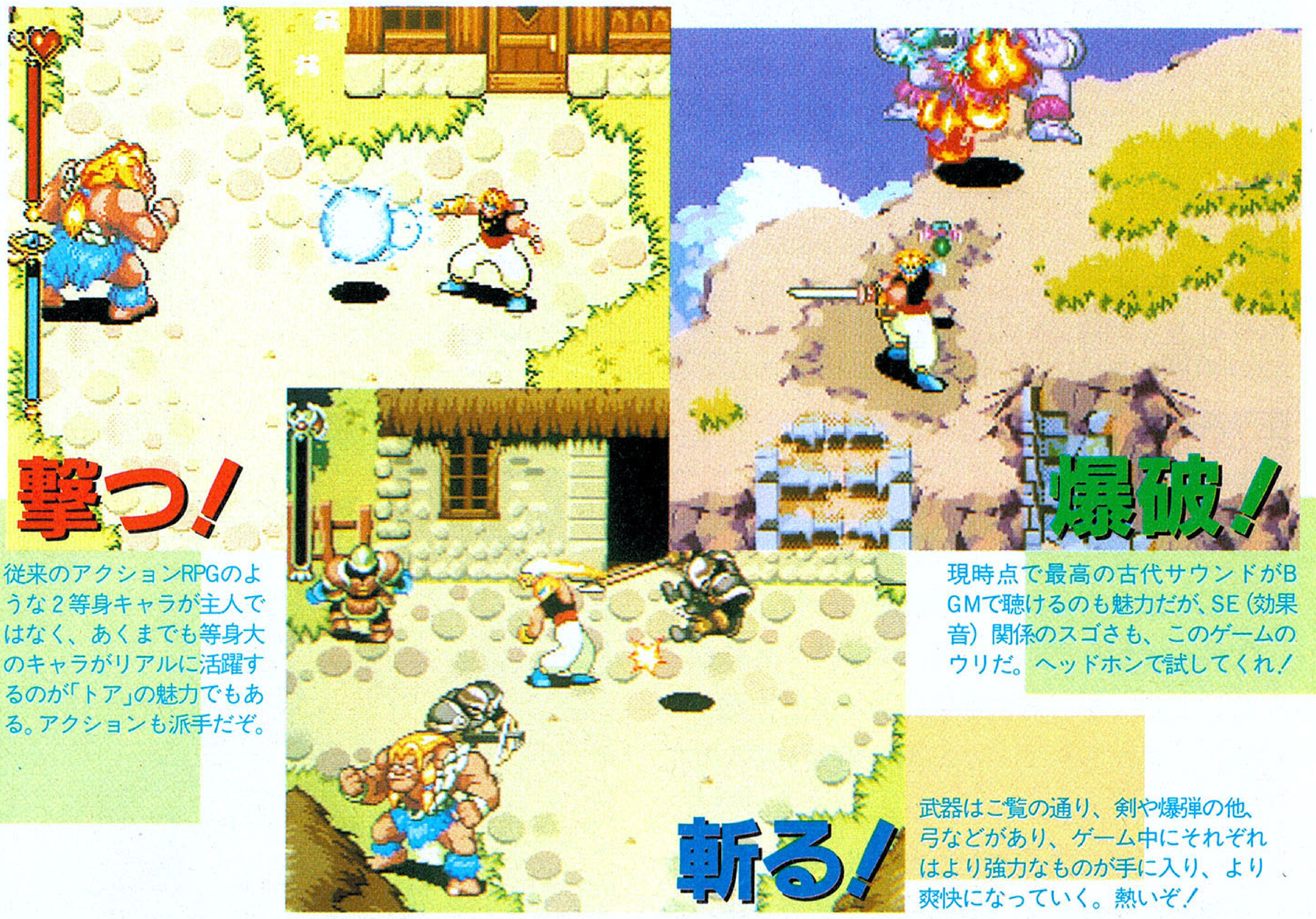
正式タイトル決定！

正統派アクションRPG誕生だ!!

熱いアクションに注目！

正式タイトルも決定し、容量も20メガから24メガに増えた期待のアクションRPG「ストーリー　オブ　トア」。古代祐三氏率いる(株)エインシャントによって開発が進められているこのゲームは、とにかくアクションをストレートに楽しむことができるのがウリだ。まさに今までのゲームとは一線を画す、真の意味でのアクションRPGといえるデキなのだ。

〝エインシャント〟と言えば「ベア・ナックルII」を作ったことでも有名だが、今回の「トア」の主人公のアクションパターンは、なんと550以上もあるというのだから、そのすごさが容易にわかるだろう（ちなみに「ベアナII」のブレイズは100パターン程度）。また、音楽も古代サウンド最高の仕上がりだそうだから期待大だ。今回は「トアの」魅力にグッと迫るぞ！



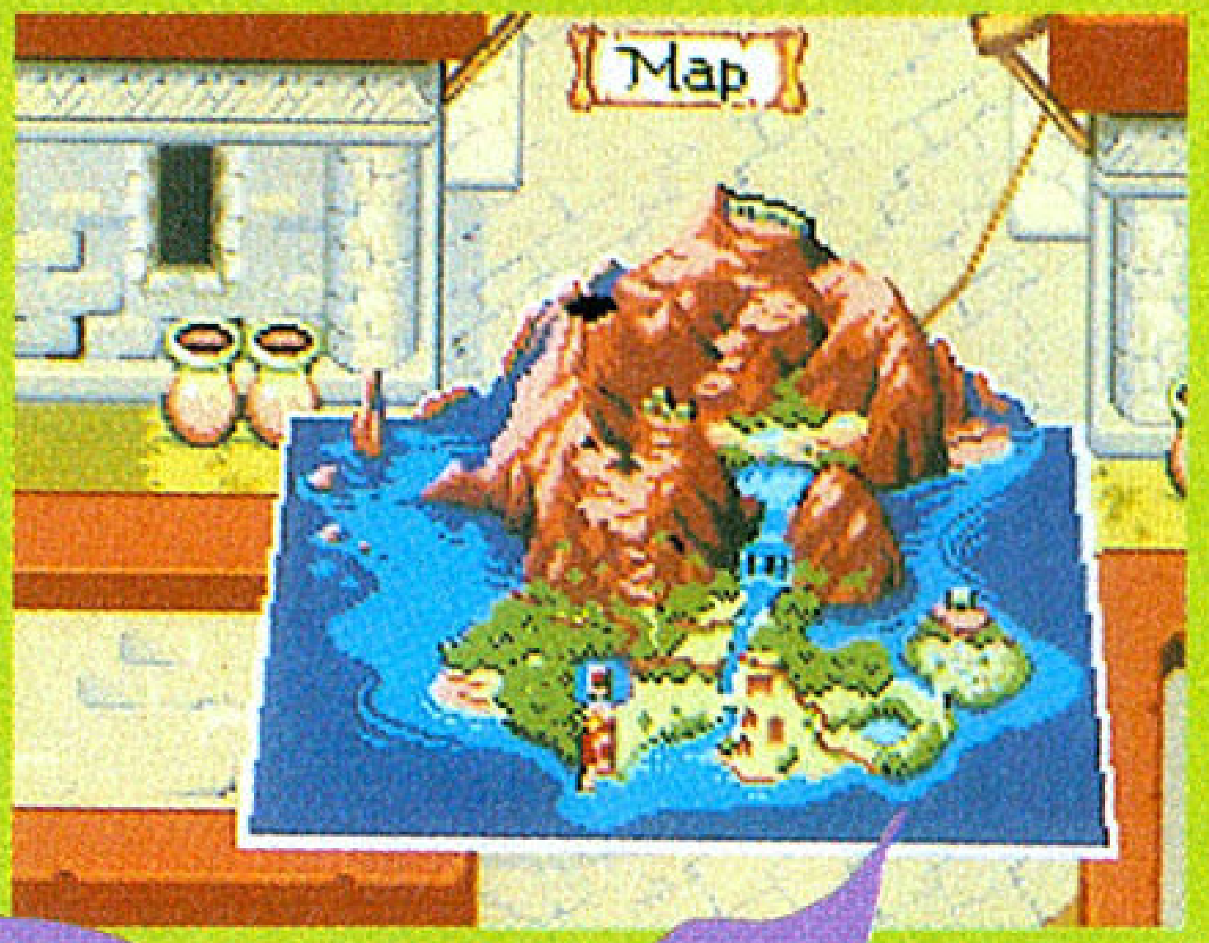
従来のアクションRPGのような２等身キャラが主人ではなく、あくまでも等身大のキャラがリアルに活躍するのが「トア」の魅力でもある。アクションも派手だぞ。

現時点で最高の古代サウンドがBGMで聴けるのも魅力だが、SE（効果音）関係のスゴさも、このゲームのウリだ。ヘッドホンで試してくれ！

武器はご覧の通り、剣や爆弾の他、弓などがあり、ゲーム中にそれぞれはより強力なものが手に入り、より爽快になっていく。熱いぞ！

ユーザー本位の親切設計！

アクション重視のゲームだけに、操作性もいろいろな点で親切設計になっているのが「トア」の特徴だ。ちなみに、セーブは４箇所でき、ダンジョン以外でならいつでもセーブ可能だ。６Bパッドを使えば、メニュー切り換えが楽にできるぞ。



全体マップも、このように見れてすぐに現在位置がわかる。ムダな手間はかけないぞ。

PROLOGUE

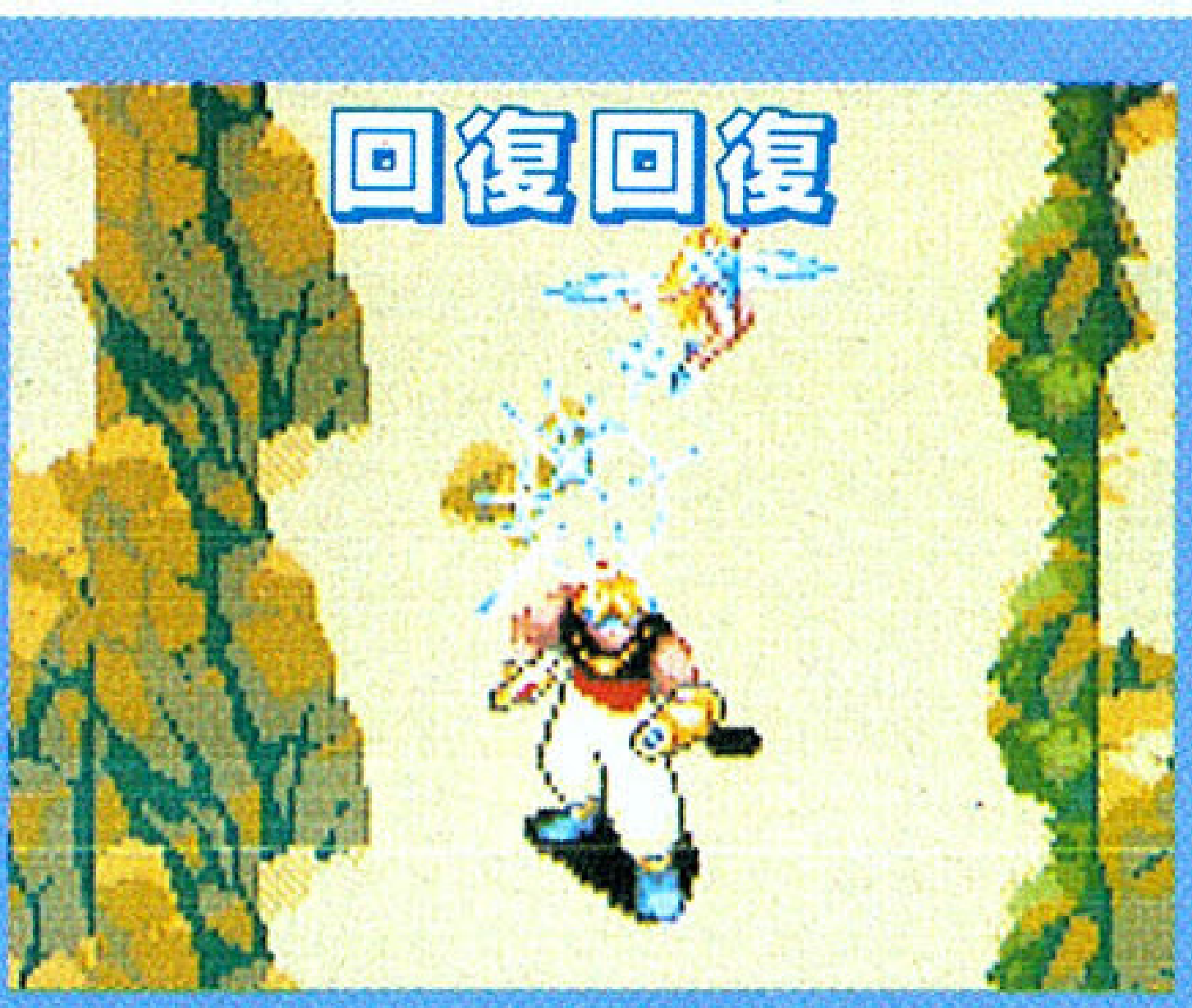
かつて、精霊界におてい全土を震撼させるほどの戦いがあった。
司どりし神「金の腕輪の者」と創りし魔人「銀の腕輪の者」との戦いである。
それは永きにわたり続き、永遠に続くかに見えた……。
しかし、司どりし神は永き戦いのため命が尽きようとしていたのだ。
残された力を振り絞り、四精霊達と共に司どりし神は創りし魔人の城にて、最後の決戦に挑んだ。
己の命と四精霊を犠牲にし、それは相討ちという形で終わりを告げた。
それぞれのエネルギーは弾け飛び、互いの象徴である「腕輪」もまた、どこかに消えてしまった…。

精霊も大活躍！

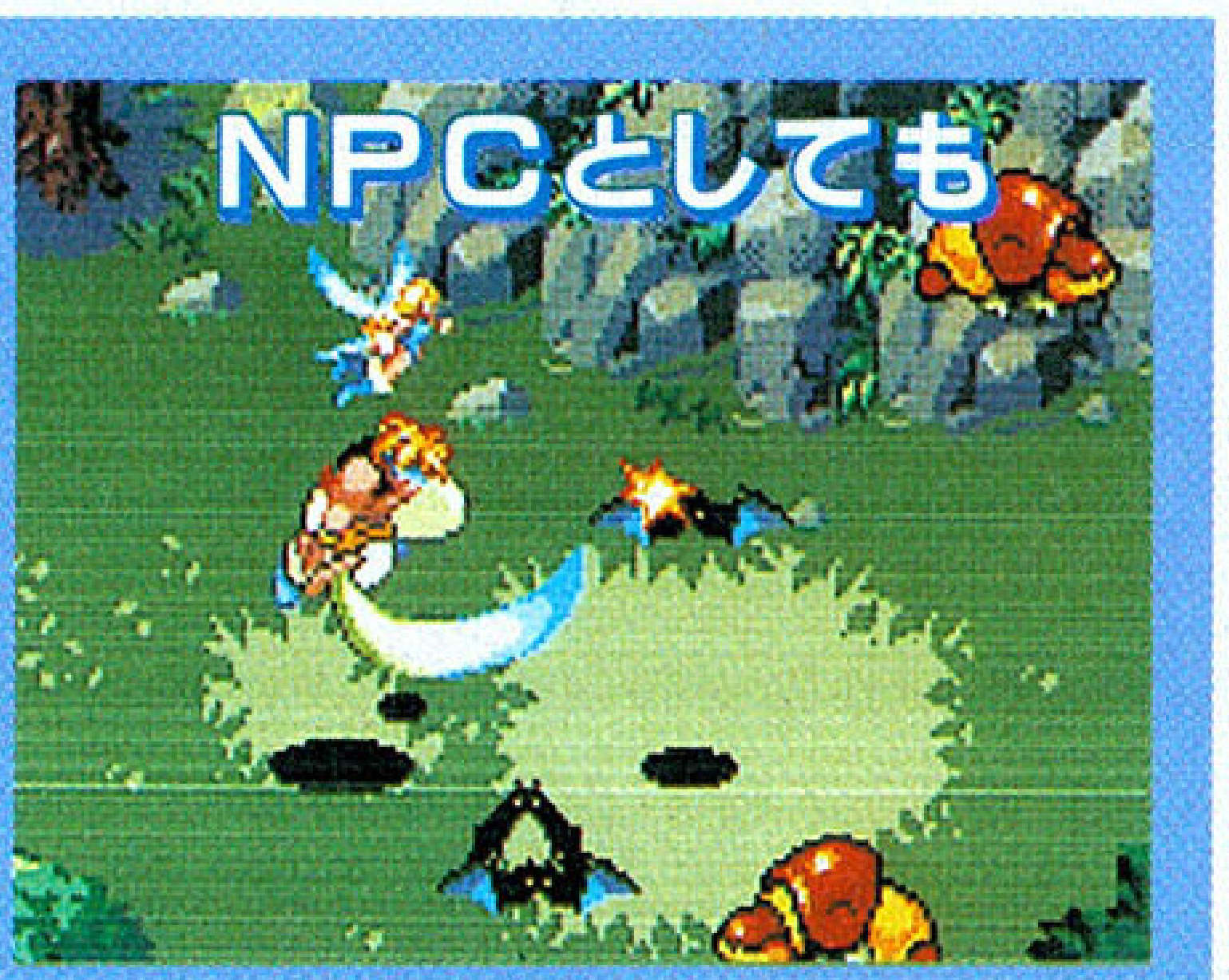
助っ人の召喚精霊を初公開だっ！

「ストーリー　オブ　トア」では、ゲーム中、主人公を助ける精霊を召喚することができ、これがこのゲーム最大の楽しみとも言える。召喚できる精霊は、最終的に水、火、影、緑の４種類の精霊が出てくるそうだが、今回はそのうちの２種類を初公開しよう。ある時は敵と戦い、ある時は謎解きの手伝いもしてくれるという心強い精霊達。召喚の仕方も含め、使いこなすのが楽しみだぞ！

水の妖精　ディト

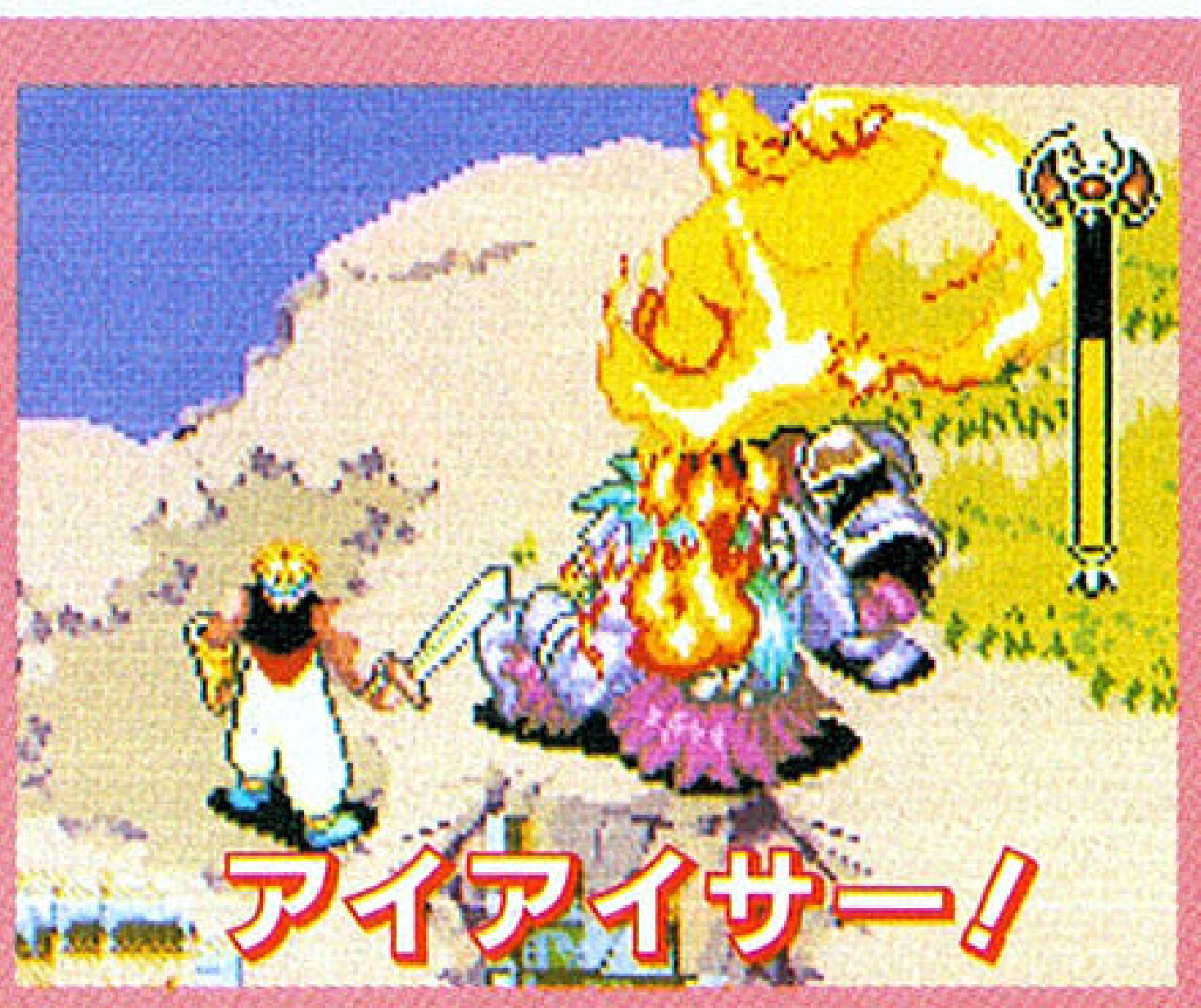


水の精霊は、基本的に回復系の魔法を使い、主人公を助けてくれる。重宝するぞ。

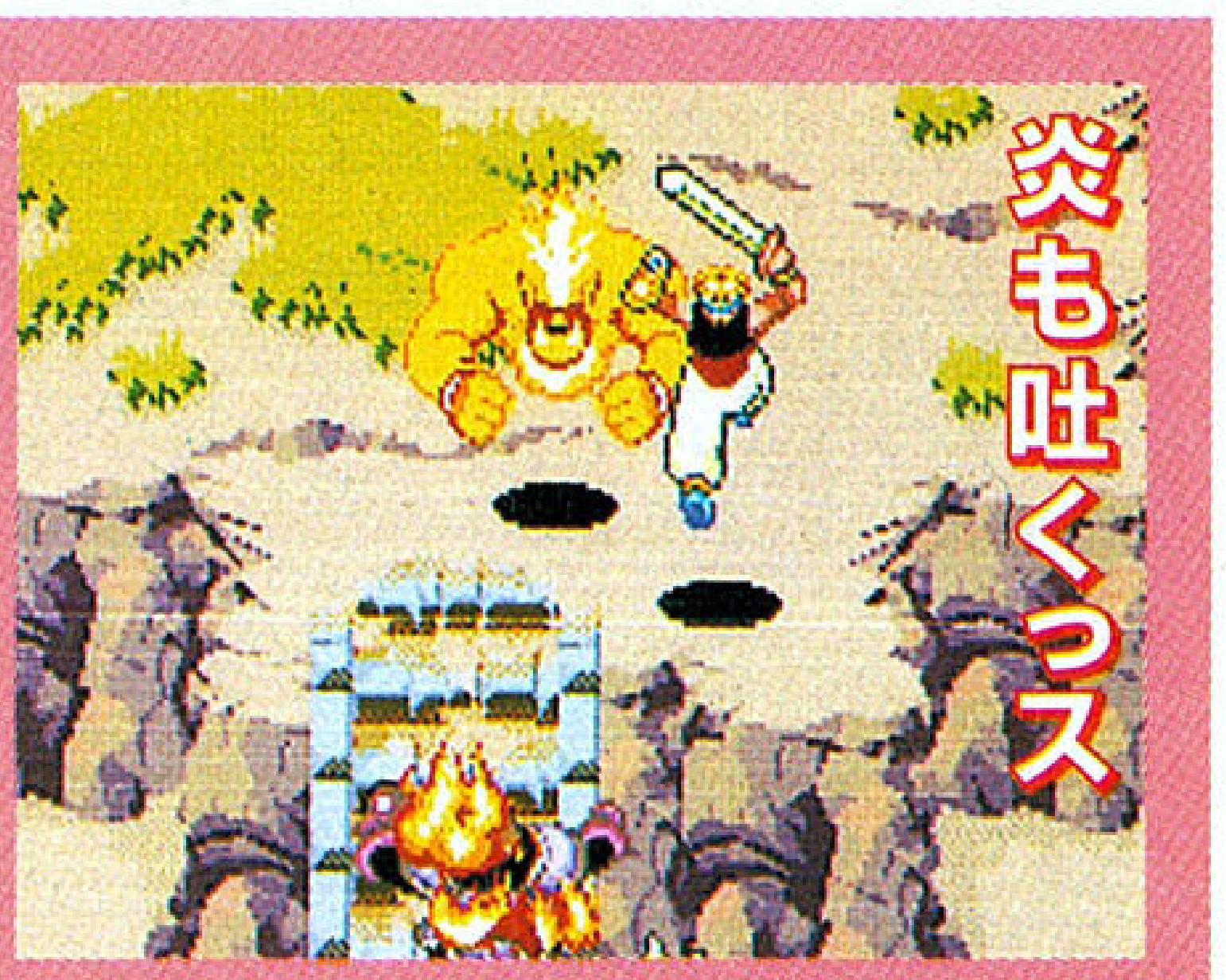


精霊はＮＰＣとして、自ら敵と戦うことも可能だ。性質を考えて連係を組め。

炎の魔神　イフリート

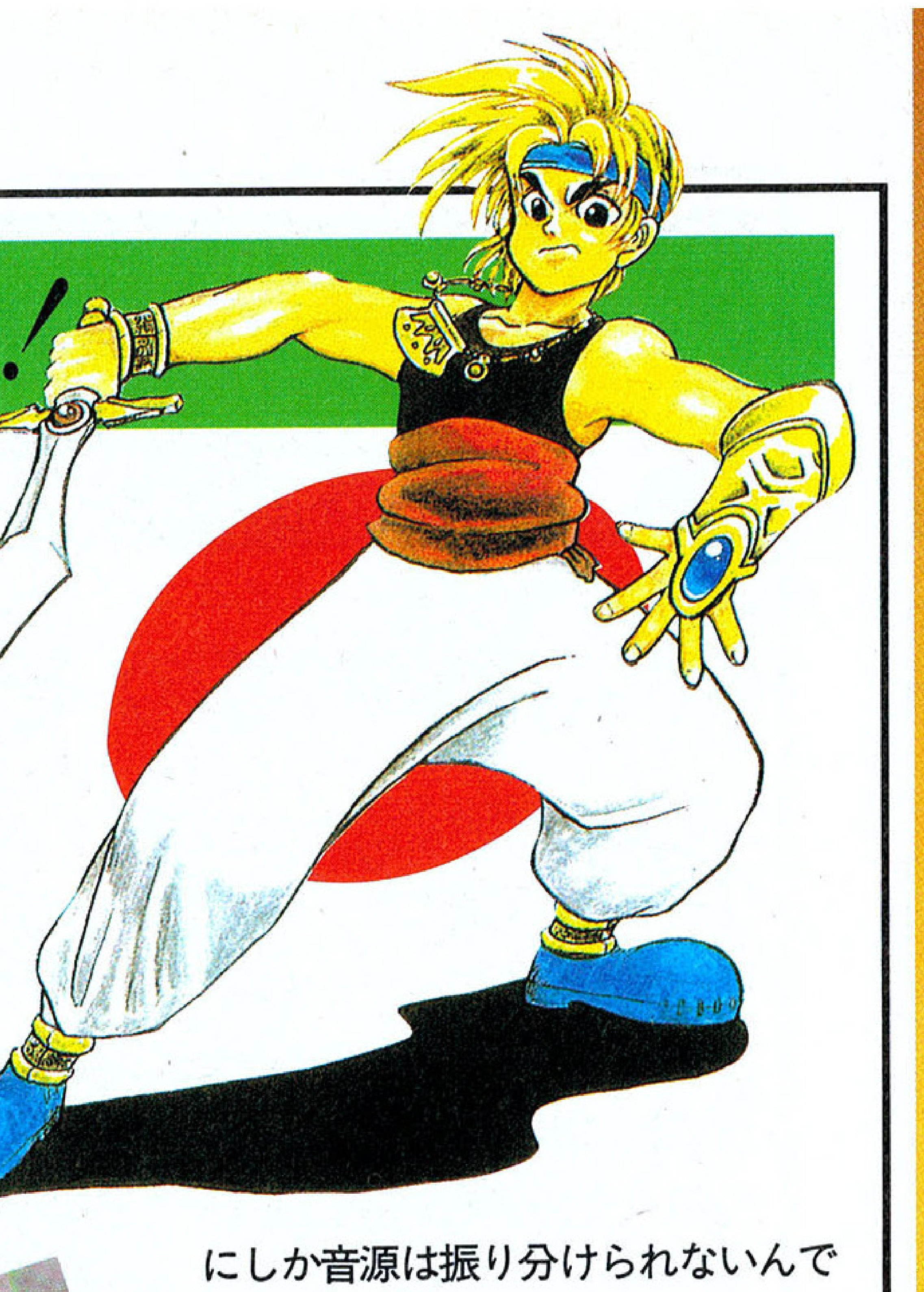


一度に出せる精霊は一種類のみ。召喚は、地形や武器などを利用してできるぞ。

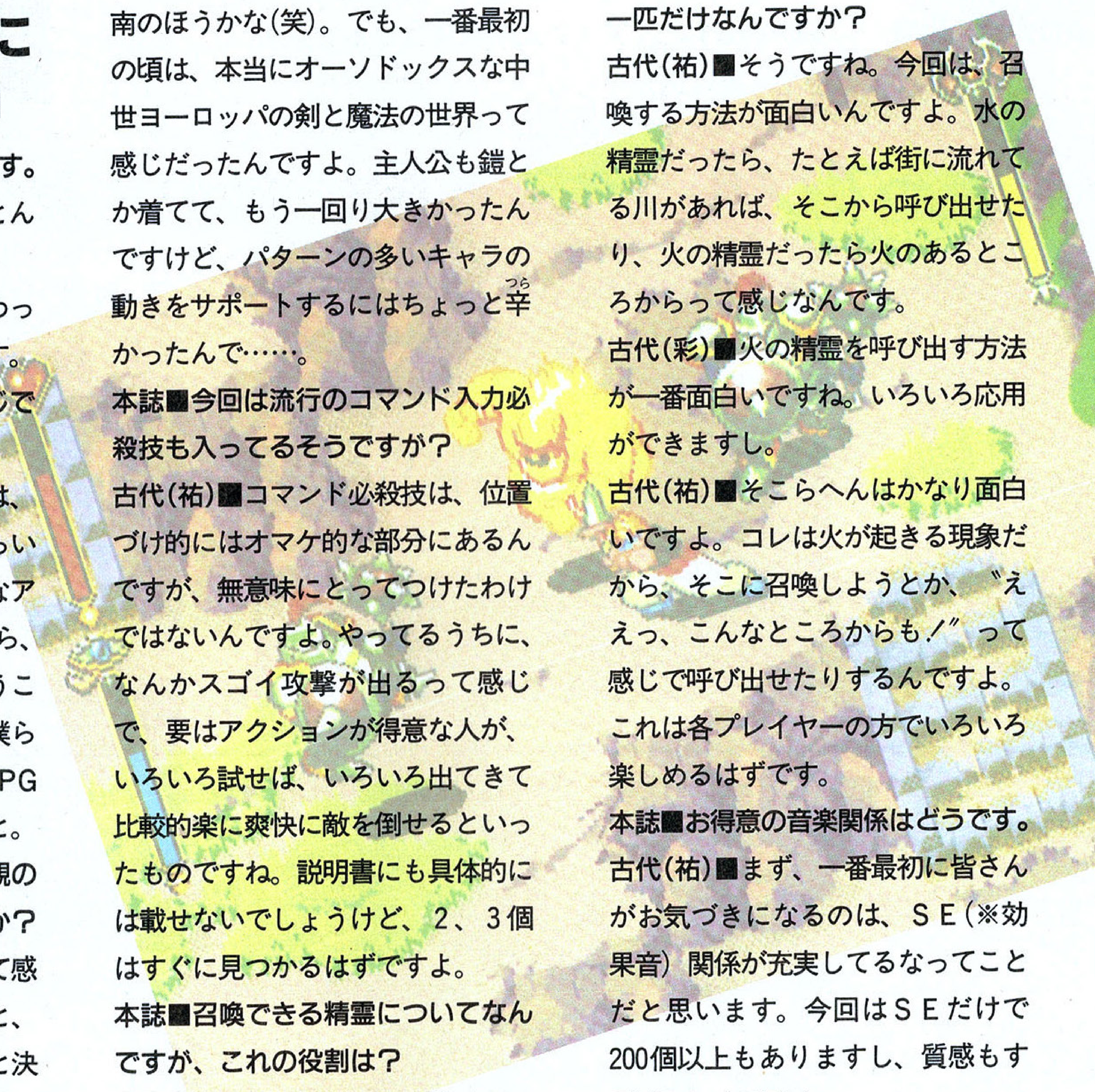


お供してて一番心強いと言われるのが、このイフリートだ。攻撃力も強力だぞ！

特別インタビュー　ゲーム制作に乗り出した古代祐三！



やや層の薄かったメガドラのアクションRPGの最高傑作となるべく急浮上してきた「ストーリー オブ トア」。数々の魅力をエインシャントに語ってもらったぞ！



次世代機の時代にあえて出す作品

本誌■現在の開発状況はいかがです。

高橋■プログラムのほうは、ほとんど終わってますね。

古代(彩)■でも、まだ配置は終わってないんで、これからが大変です。

本誌■今回の企画は、どんな感じで出てきたんでしょうか？

古代(祐)■セガさんからのお話は、ちょうど1年前の去年の6月ぐらいにありまして、とりあえず強力なアクションRPGというのがないから、そのラインを1つ作りたいということでまとまったんです。まあ、僕らとしてもちょうどアクションRPGは作りたかったので、すんなりと。

本誌■ストーリーの題材や世界観のイメージはどんな感じでしょうか？

古代(彩)■結構、何でもありって感じですね(笑)。どちらかというと、最初のイメージもあまりカチっと決めてないんですよ。おかげで、何かスゴくオリジナリティのある世界観になっていますね。でも、統一がとれていないというわけではなく、何でもありにしたわりには、ちゃんと統一感もとれてるんですよ。

古代(祐)■ゲーム全体を通してやると、かなり独特な世界観になってますね。

本誌■どこの国のイメージとか？

古代(彩)■特別にはないですけど、南のほうかな(笑)。でも、一番最初の頃は、本当にオーソドックスな中世ヨーロッパの剣と魔法の世界って感じだったんですよ。主人公も鎧とか着てて、もう一回り大きかったんですけど、パターンの多いキャラの動きをサポートするにはちょっと辛（つら）かったんで……。

本誌■今回は流行のコマンド入力必殺技も入ってるそうですが？

古代(祐)■コマンド必殺技は、位置づけ的にはオマケ的な部分にあるんですが、無意味にとってつけたわけではないんですよ。やってるうちに、なんかスゴイ攻撃が出るって感じで、要はアクションが得意な人が、いろいろ試せば、いろいろ出てきて比較的楽に爽快に敵を倒せるといったものですね。説明書にも具体的には載せないでしょうけど、2、3個はすぐに見つかるはずですよ。

本誌■召喚できる精霊についてなんですが、これの役割は？

古代(祐)■精霊はゲームを進めていく中で、徐々に使えるものが増えていくんですが、今回のゲームでは、それぞれの精霊がもっている能力は、攻撃部分も含めて、かなり重要な部分をもっているんですよ。単なる冒険のお供というだけでなく、謎解きなどにも必要になってきます。

本誌■一度に出せるのは一匹だけなんですか？

古代(祐)■そうですね。今回は、召喚する方法が面白いんですよ。水の精霊だったら、たとえば街に流れてる川があれば、そこから呼び出せたり、火の精霊だったら火のあるところからって感じなんです。

古代(彩)■火の精霊を呼び出す方法が一番面白いですね。いろいろ応用ができますし。

古代(祐)■そこらへんはかなり面白いですよ。コレは火が起きる現象だから、そこに召喚しようとか、〝えぇっ、こんなところからも！〟って感じで呼び出せたりするんですよ。これは各プレイヤーの方でいろいろ楽しめるはずです。

本誌■お得意の音楽関係はどうです。

古代(祐)■まず、一番最初に皆さんがお気づきになるのは、ＳＥ（※効果音）関係が充実してるなってことだと思います。今回はＳＥだけで200個以上もありますし、質感もすごくいいんですよ。

内村■パターンも非常に充実してますね。叫び声とか(笑)。

古代(祐)■メガドライブって３段階にしか音源は振り分けられないんですけど、うまくメガドラの３つの音源を使い分けてあって、かなり微妙な距離感が生まれているんですよ。非常に立体感のある音というか……。特に爆発音なんてすごいですよ。

古代(彩)■BGMもすごくゲームにとけ込んでて、でしゃばった感じがないデキになってますね。

古代(祐)■本当にBGMに関してはもう限界までやってますね(笑)。今の自分ではこれ以上やりようがないってくらいのデキです。気合いの入りようも違いますよ。

本誌■最後にメッセージを

内村■解き方がいろいろあるので、何回でも遊べるゲームになってると思います。純粋に楽しめますので期待しててください。

高橋■隠し必殺技が結構入ってるんで、いろいろ見つけてください(笑)。

古代(彩)■一番最後に取れる精霊がかわいいんですよ。

古代(祐)■次世代機の時代にわざわざ出すだけの作品なんですが、とにかく期待してていい作品だと思います。年末を待っててください。

古代祐三（Yuzo Koshiro）プロフィール

ゲームミュージック界のスーパークリエイターとして、もはや知らない人も少ない古代祐三。

メガドラ関係の音楽では、「ザ・スーパー忍」や「ベア・ナックル」のⅠ、Ⅱ、Ⅲあたりの音楽が有名だが、この古代氏がゲーム制作会社もやっていることは、意外と知られていないかもしれない。

そのゲーム制作会社である(株)エインシャントは、平成2年に設立され、今までゲームギア版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「ベア・ナックルⅡ」を手掛け、今回の「ストーリー オブ トア」が3作目ということになる。次世代機についでは「ヨダレものですよ」とも言うが、今後の活躍には注目だ。

なんとＧＧ版「ソニック」は、まるごとエインシャント制作によるものなのだ。

セガメガロープレプロジェクト　第4弾

まだまだ続くメガドラ期待のRPGラッシュ！

Mega ロープレ Project

次世代機の時代にあえて出すだけのモノがあるメガロープレ期待の大作「ストーリー オブ トア」。いよいよ完成間近の期待作を速報する他、「ドラスレ」の攻略もあるぞ。

ストーリー オブ トア

～光を継ぐ者～

ビジュアルの美しさに絶句!?

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●24M＋B・4

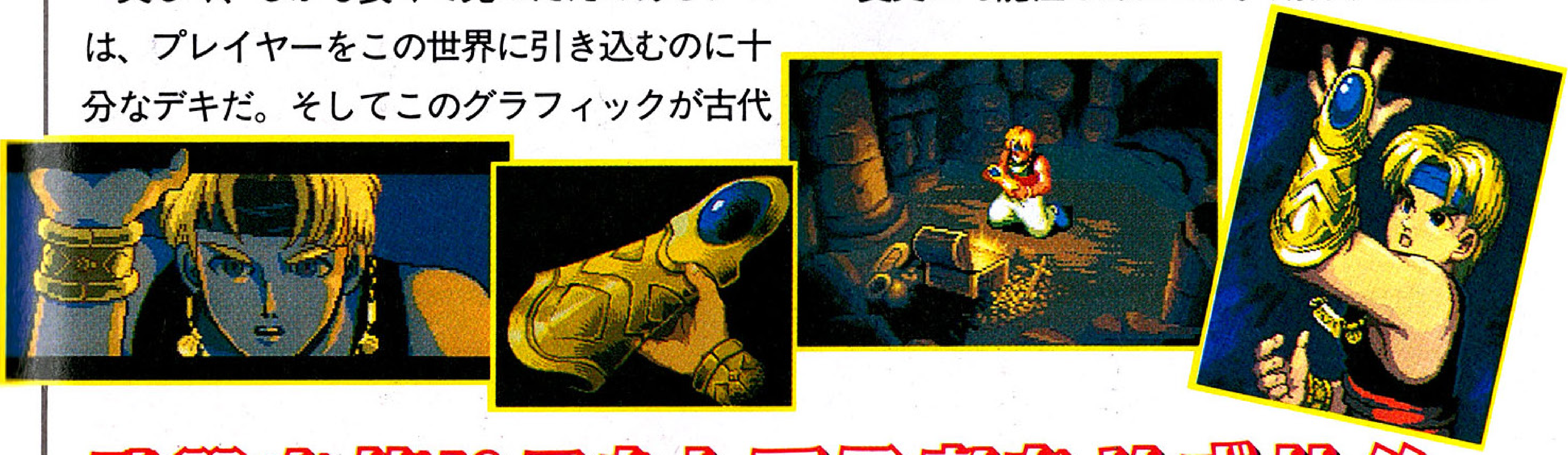
オリジナル色あふれるエインシャントの最新作は、なんとアクションRPG。というわけで、今回はグラフィックを中心に公開しちゃうぞ。クオリティの高さに、ビビるなよ！

これでまだ未完成!? オープニングビジュアル初公開!!

あの古代祐三（こしろゆうぞう）氏率いるエインシャントのアクションRPG「ストーリー オブ トア」の最新情報だ！ 今月は、完成してきたオープニングビジュアルを大公開しちゃうぞ。

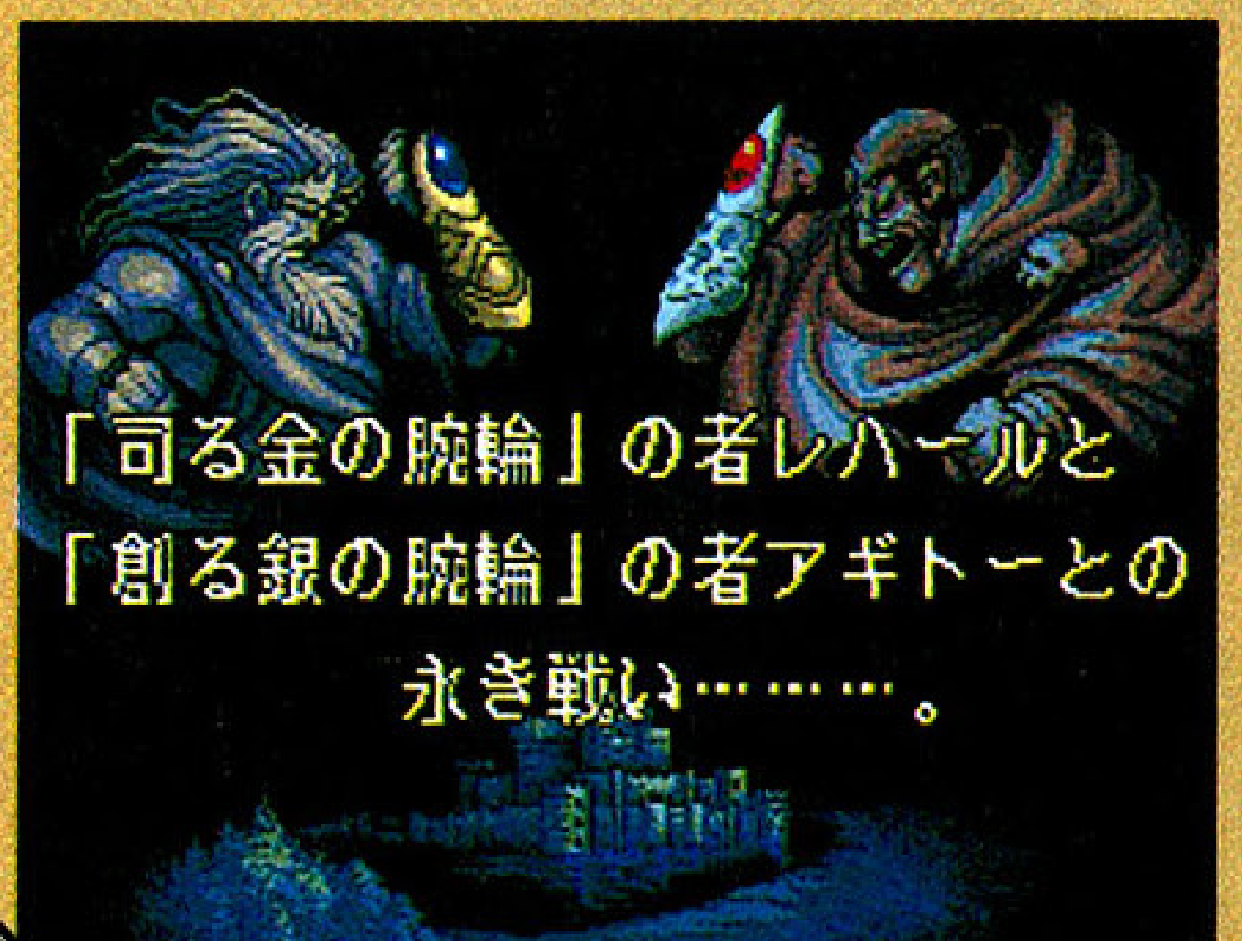
美しく、しかも長くて見ごたえのあるデモは、プレイヤーをこの世界に引き込むのに十分なデキだ。そしてこのグラフィックが古代サウンドとシンクロしているさまは、まさに涙モノの完成度だぞ。

だが今回掲載（けいさい）している写真は、まだ開発中のもので、今後クオリティの高さを追求して、変更の可能性もあるとか。期待するしか！



トアの伝説

かつて、精霊たちの世界“トア”で、司りし神「金の腕輪の者」と、創りし魔人「銀の腕輪の者」と戦いがあった。この大いなる争いは両名の相討ちに終わり、魔力を秘めた腕輪もまた2人の死とともに、どこかに消えてしまった……。



「司る金の腕輪」の者レハールと
「創る銀の腕輪」の者アギトーとの
永き戦い………。

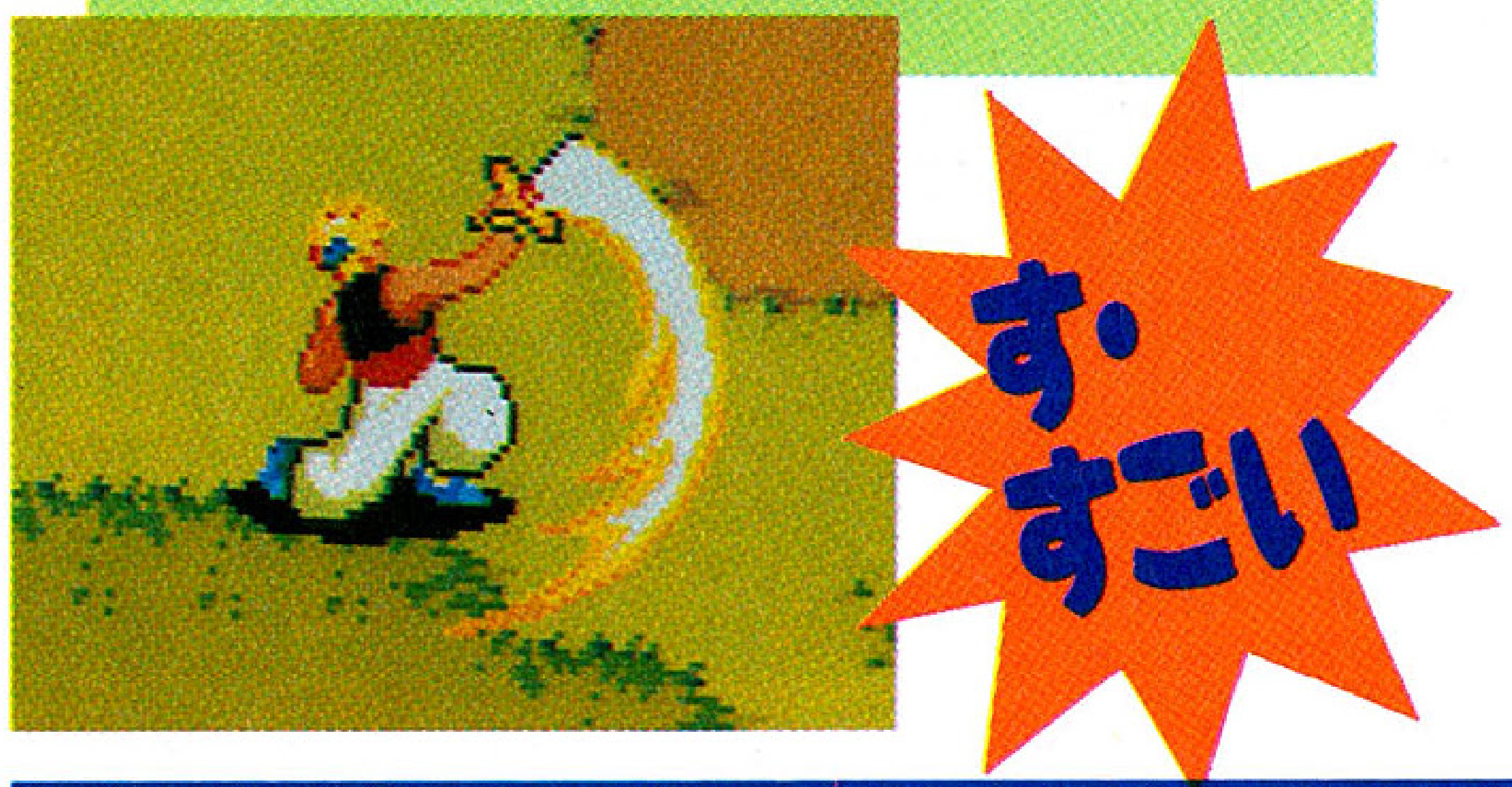
武器を使いこなして勇者をめざせ!!

遺跡発掘が趣味の主人公が、最初に持っているのは「短剣」だけ。その他の武器は、旅の途中で手に入れることになるぞ。

短剣以外の武器は、威力や性能はいいけれど使用できる回数に限りがある。基本的には短剣を使い、いい武器は、ボス戦など、ここ一番に使えるように温存（おんぞん）しておいたほうがいいだろう。でも、窮地（きゅうち）に陥（おち）った時は、使い惜しみは無用だぞ。

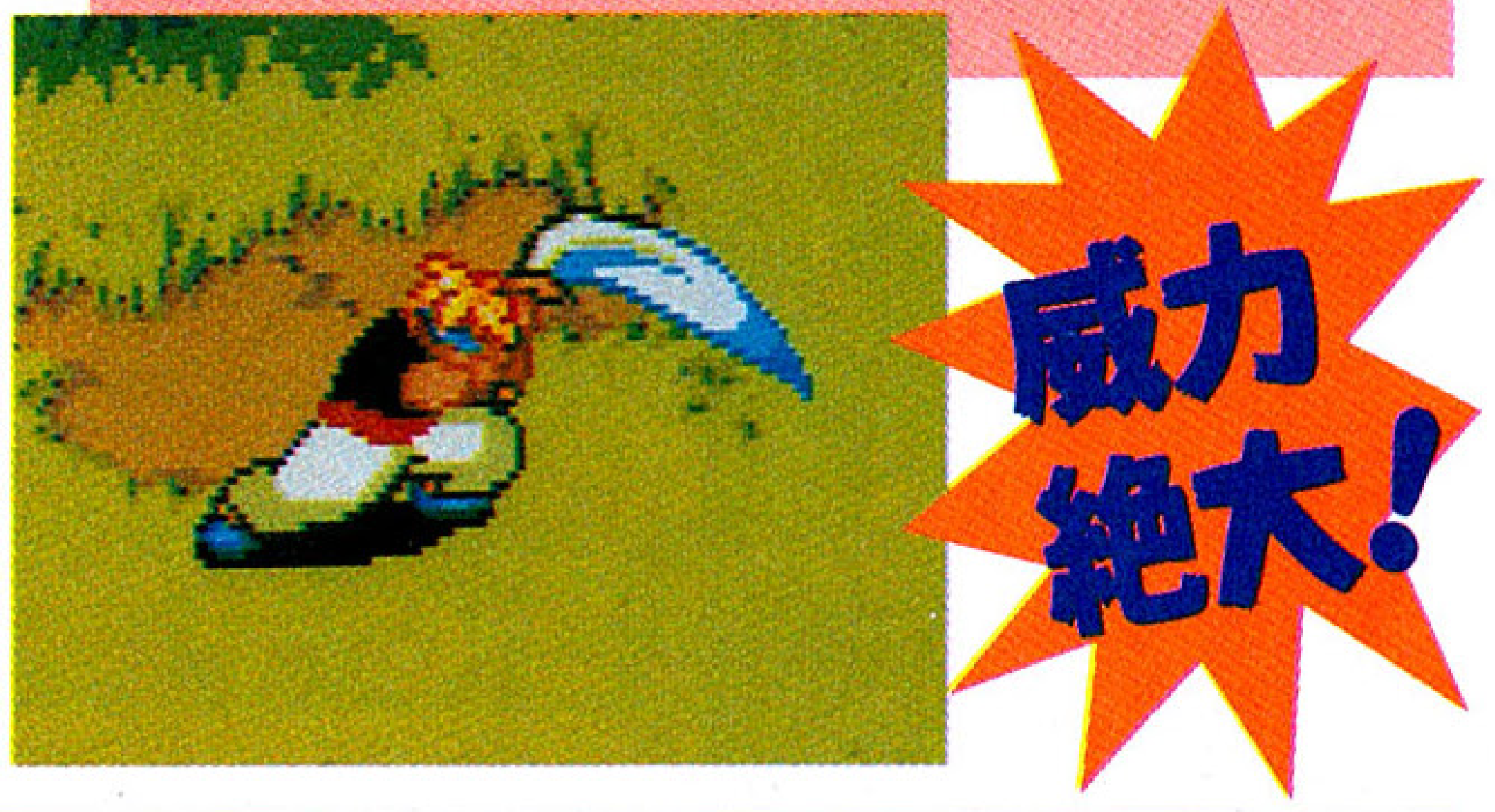
短剣

使用回数に制限がない唯一の武器。威力もリーチも小さいけれど、あるコマンドを入力すると、回りの敵を一掃する技が？



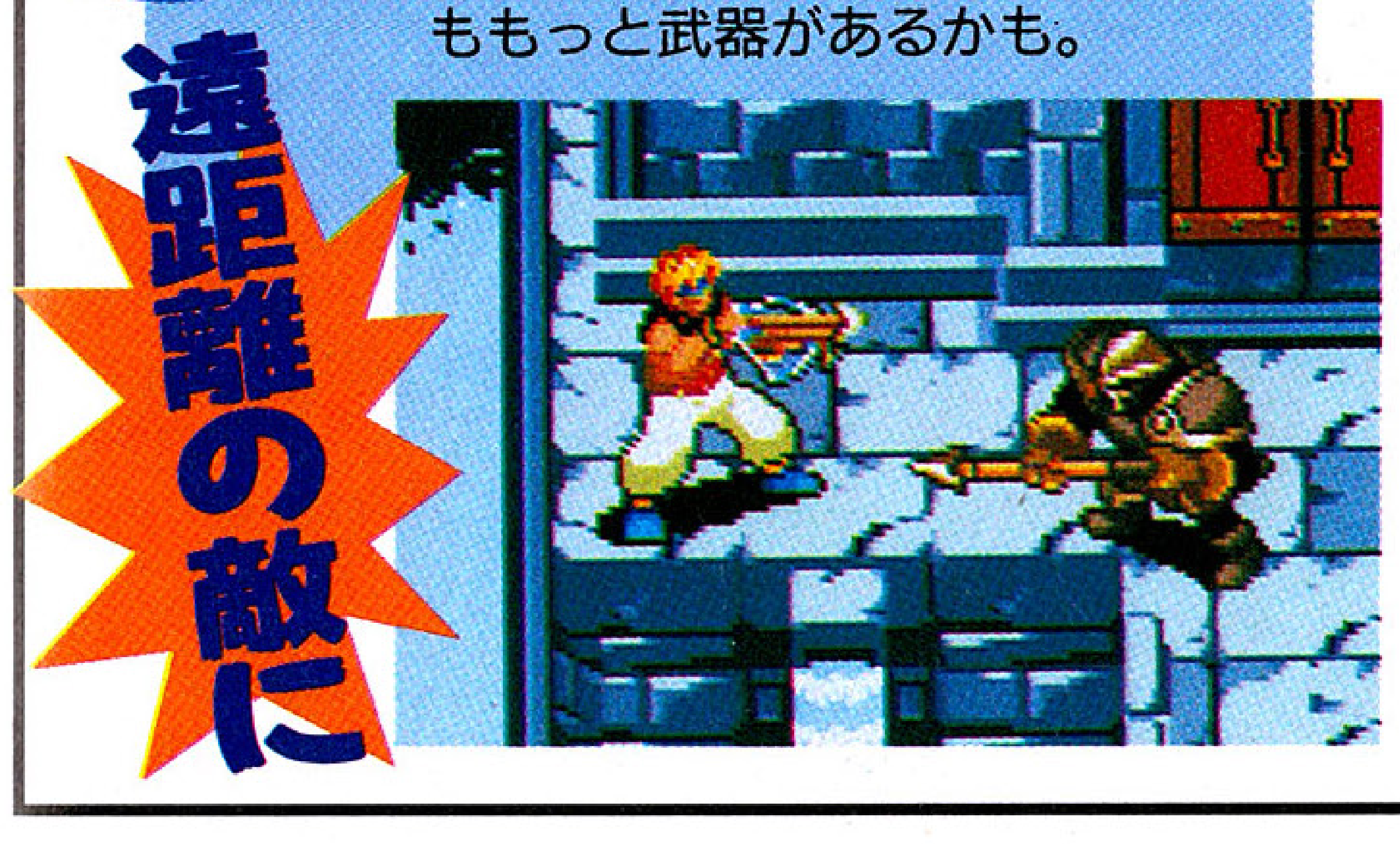
ロングソード

序盤で登場する、威力もリーチも大きい武器がこれ。使用回数が決まっており、使いきってしまうと当然なくなってしまう。



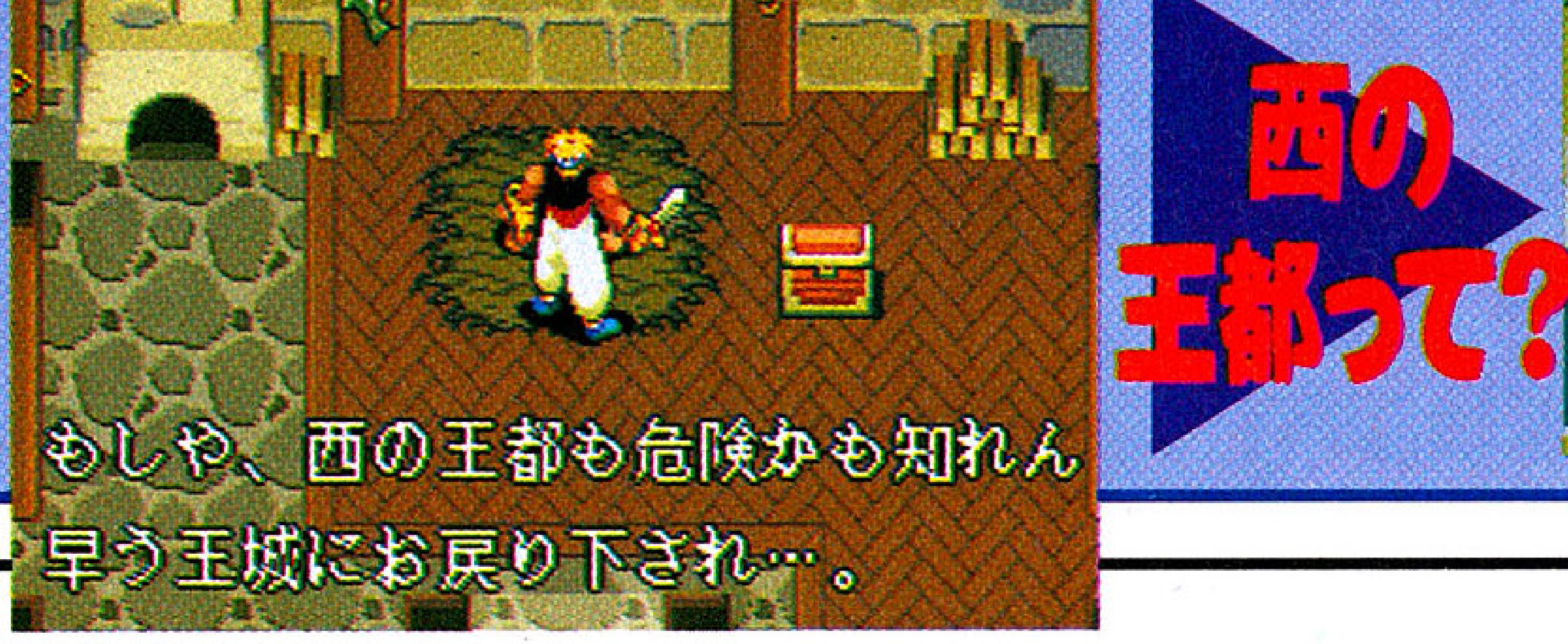
弓

遠距離にいる敵には、やっぱりこれが重宝する。この武器も使用回数が限られているぞ。この他にももっと武器があるかも。

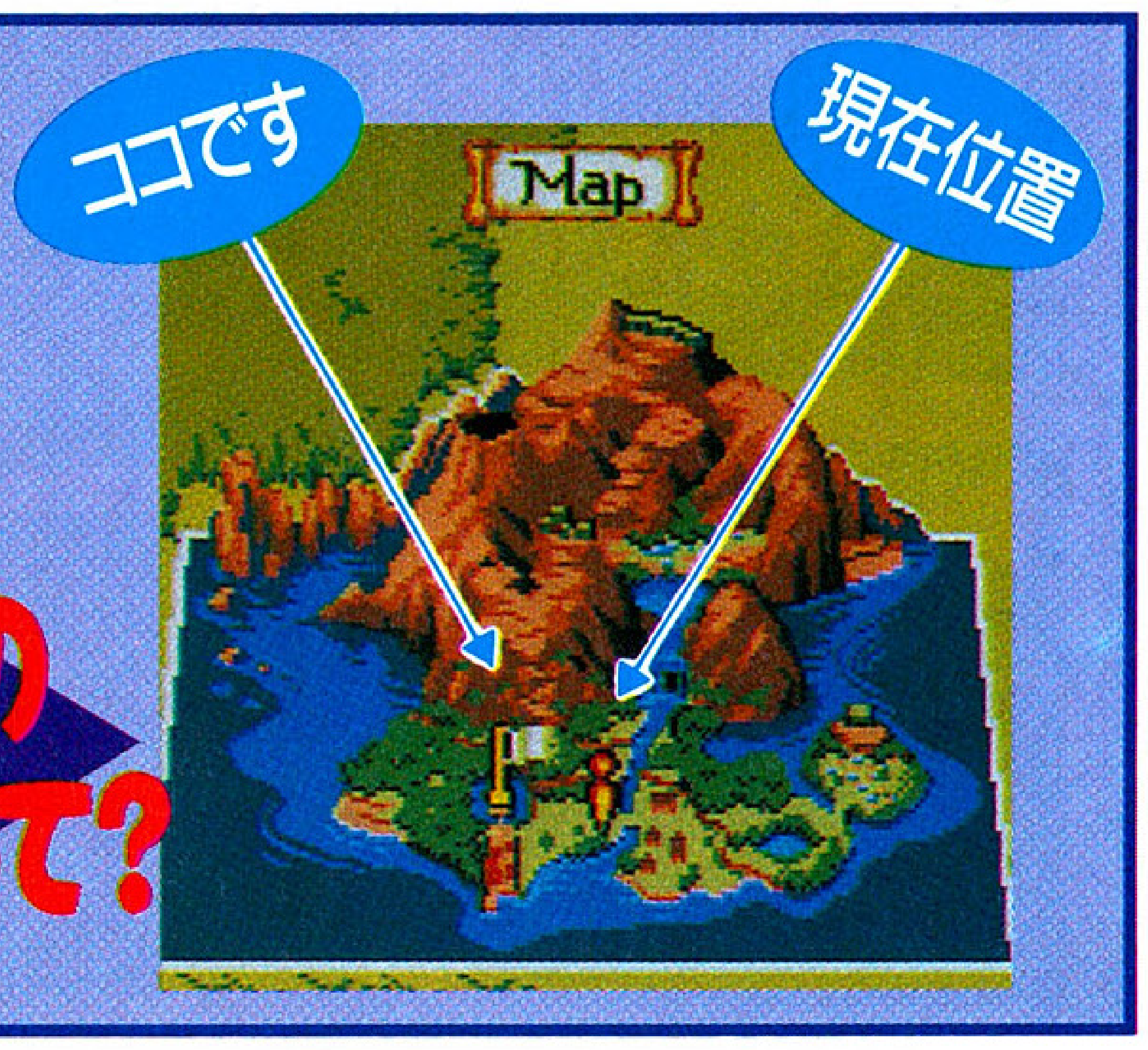


親切設計もお忘れなく

「南にある○○の町へ行け」って言われても、ピンとこないっていう人は、マップ画面を活用すべし。現在位置に加え、なんと目的地までも表示されるぞ。



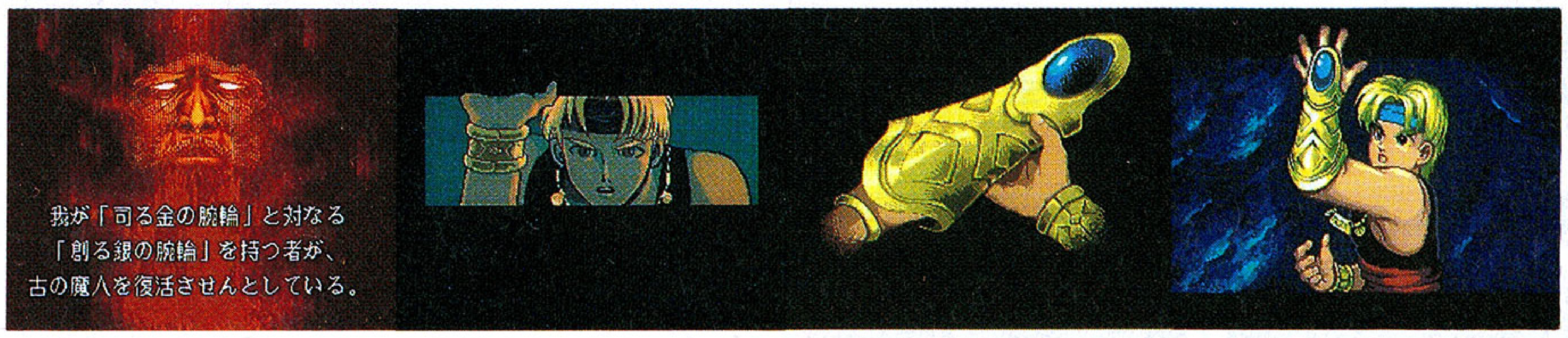
もしや、西の王都も危険かも知れん
早う王城にお戻り下され…。



ストーリー オブ トア
～光を継ぐ者～
アクションRPGはここまで進化した！

●セガ
●12月発売予定
●8,800円
●24M＋B・4

メガドライブに初めてアクションRPGが登場してからちょうど5年の歳月が過ぎた。ソフト開発のテクニックがいかに進歩したかを、このゲームは改めて感じさせてくれる。



我が「司る金の腕輪」と対なる
「創る銀の腕輪」を持つ者が、
古の魔人を復活させんとしている。

The Story of Thor™
A Successor of The Light
ストーリー オブ トア
～光を継ぐ者～

PRESS START BUTTON

©SEGA 1994 / Music ©Yuzo Koshiro 19

エインシャントがお届けするMDの究極アクションRPG

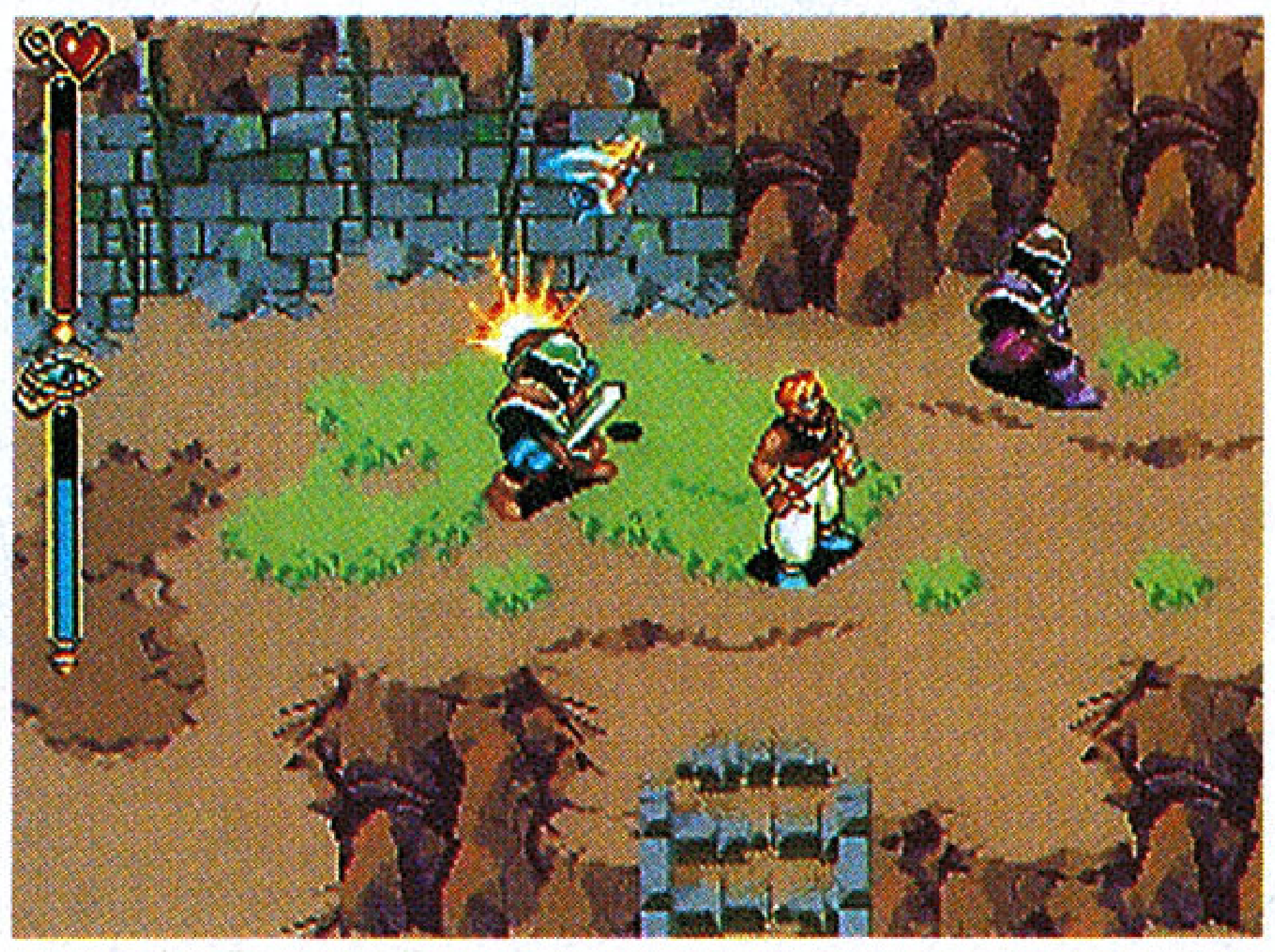
今まで多くのアクションRPGが登場してきた。どれも面白かったし、ストーリーも楽しめたし、何より気軽に遊べるという点がとっつきやすく、普段はゲームをしない女の子や子供にもウケがよかった。

そんなアクションRPGも、月日の経過とともに進歩している。すでにメガドライブで発売されている「ラグナセンティ」も、そうした進化の１つの形だ。そして、「ラグナセンティ」とは違った方向で進化したのが、ここで紹介するエインシャントの新作「ストーリー　オブ　トア」だろう。

ところでエインシャントとは、古代祐三率いるゲーム制作会社で、これまでにもいくつかのゲーム開発に携わっており、若い会社とはいえ経験は豊富。何よりスタッフの平均年齢がかなり低いので、奇抜な発想でゲームを作ってくれることに今後も期待したい。

画面せましと活躍するキャラクター達

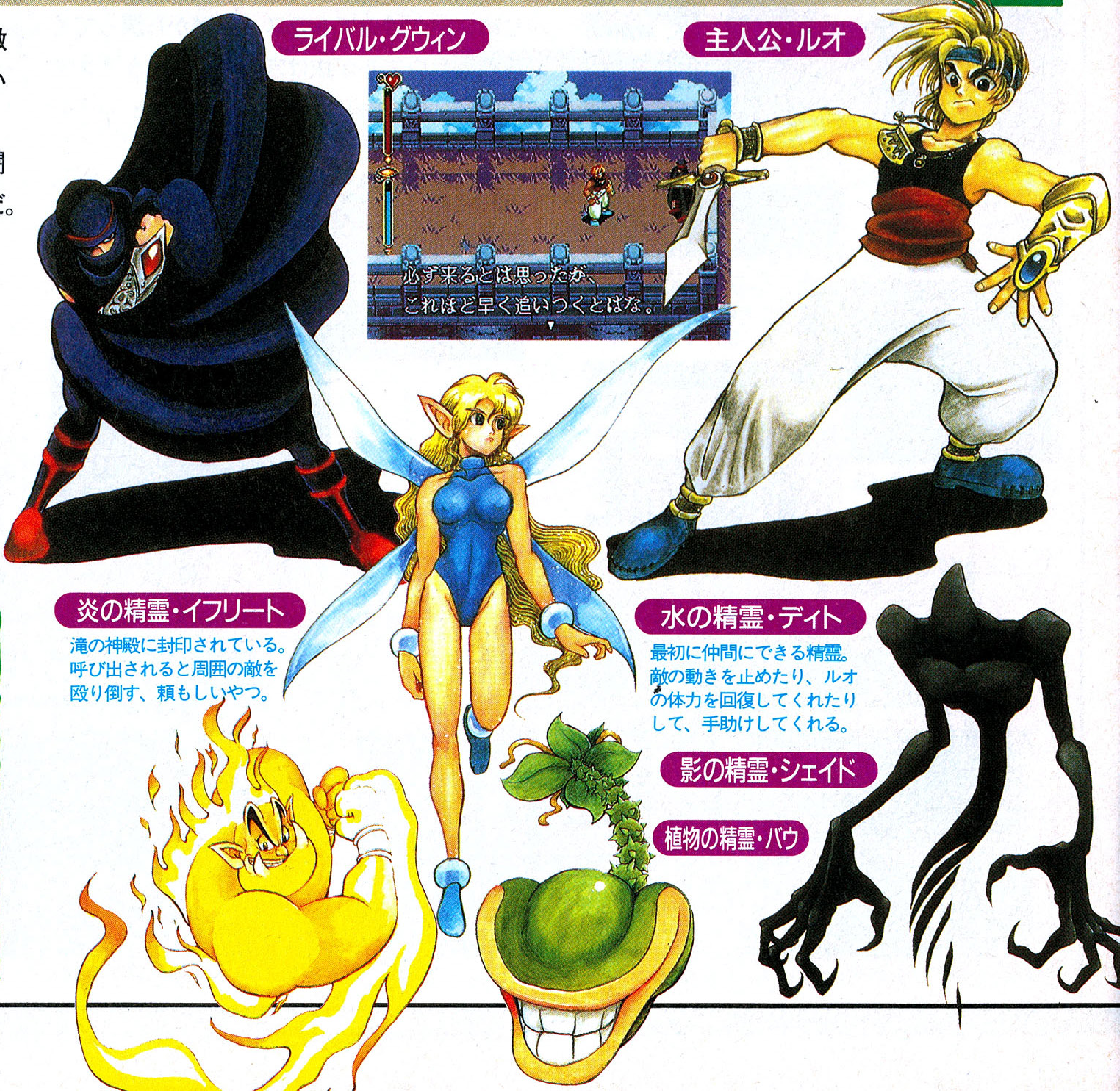
「ストーリー　オブ　トア」の最大の特徴は、今までのアクションRPGには見られないほど巨大なキャラクター達が動き回ること。しかもその動きは、まるでアクションや格闘ゲームのように、なめらかでダイナミックだ。そのキャラクターの一部を紹介しよう。



「ベア・ナックルⅡ」の制作を行った同社だけあって、キャラの動きが軽快。

～ＳＴＯＲＹ～

かつて精霊界において、全土を震撼（しんかん）させるほどの戦いがあった。司（つかさ）どりし神「金の腕輪の者」と創りし魔人「銀の腕輪の者」との、永きにわたる戦い……。命が限界に近づいた司どりし神は４精霊とともに、創りし魔人の城で最後の決戦を挑んだが、結果は相打ち。それぞれのエネルギーは弾け、互いに象徴である「腕輪」もまた、どこかに消えた。



ライバル・グウィン
主人公・ルオ
炎の精霊・イフリート
水の精霊・ディト
影の精霊・シェイド
植物の精霊・バウ

必ず来るとは思ったが、
これほど早く追いつくとはな。

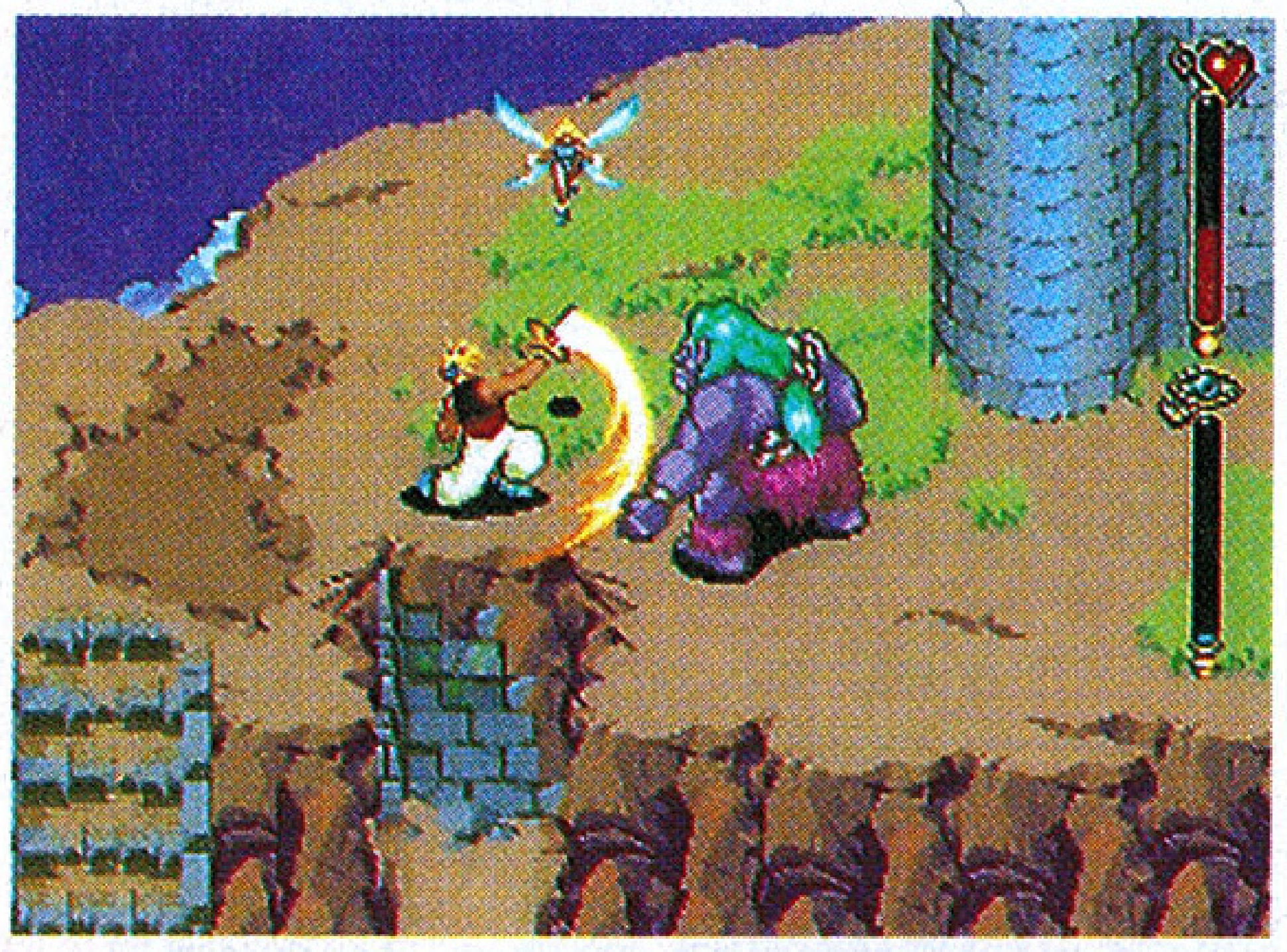
滝の神殿に封印されている。呼び出されると周囲の敵を殴り倒す、頼もしいやつ。

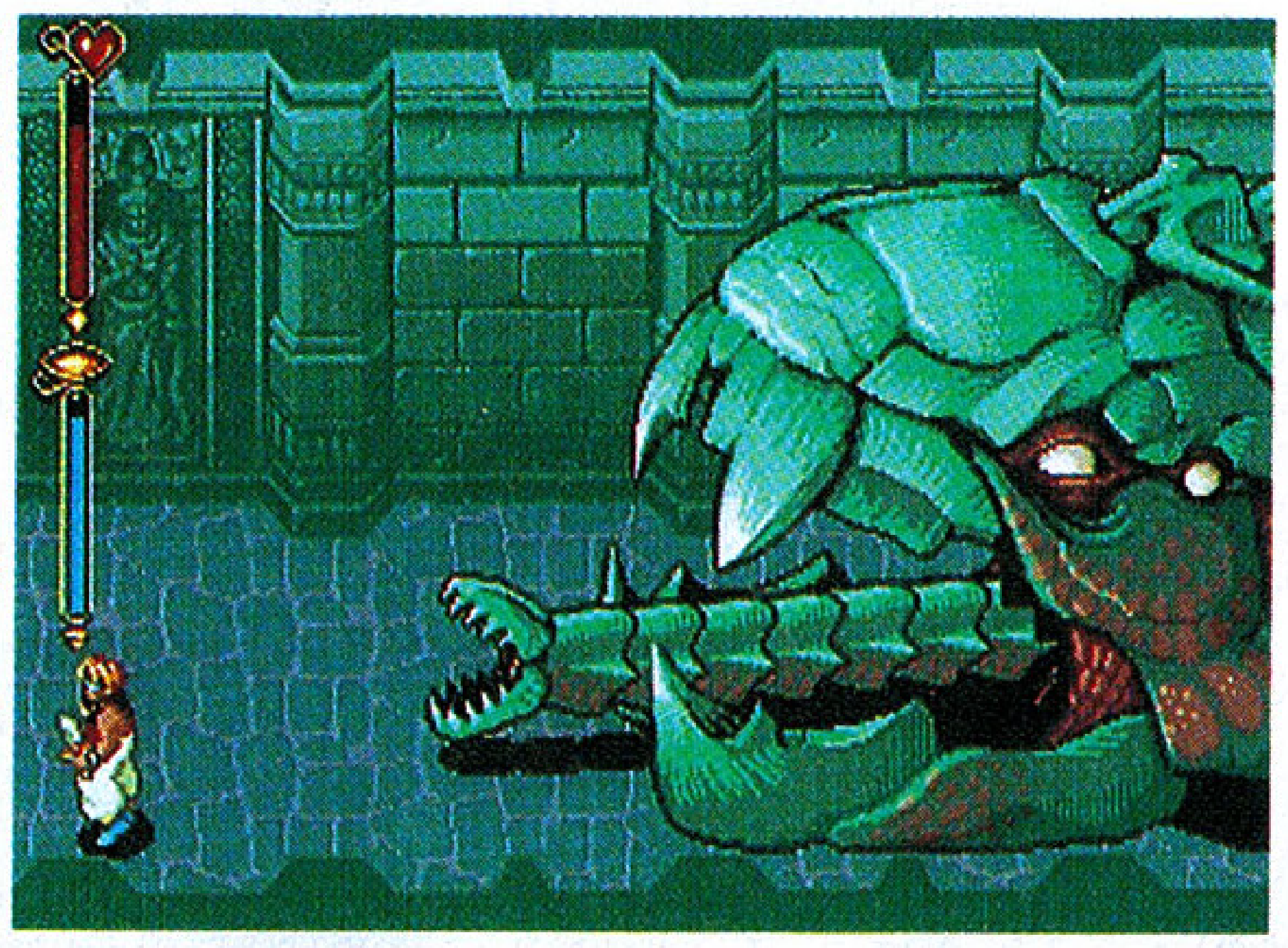
最初に仲間にできる精霊。敵の動きを止めたり、ルオの体力を回復してくれたりして、手助けしてくれる。

爽快なストーリー＆アクション

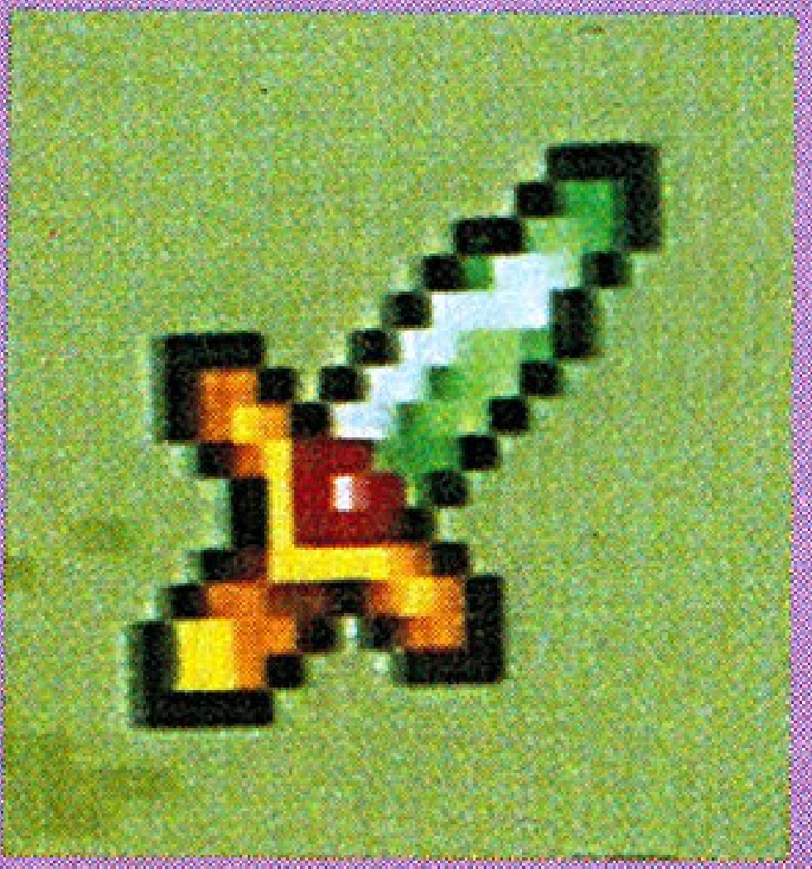
過去のアクションRPGの常識では、シナリオがメインでアクションはおまけ、ということが多かった。しかしこのゲームは、アクションがメインじゃないか、と思えるほど充実している。もちろんシナリオも奥が深いんだけど、とにかく戦いが楽しい。

主人公のルオは、４種類に分類できる多数の武器を使えるし、さらには格闘ゲームを思わせるコマンド入力式の必殺技もある。コマンドのいくつかは、ゲームを進めていればわかるが、隠されたコマンドもあるので、これを見つける楽しみもあるぞ。


豊富で派手な必殺技を探そう。これは周囲の敵にダメージを与える回転斬り。

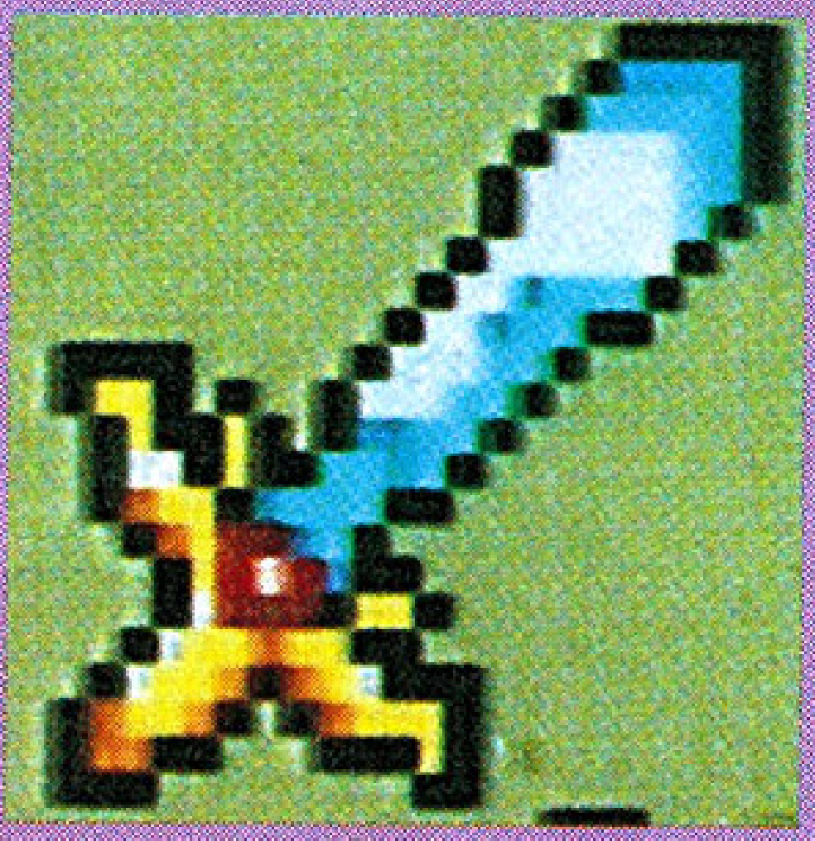

巨大なボスキャラとの戦いは、アクションゲームそのものの大迫力だ。

ルオが使いこなす4種類の武器



短剣

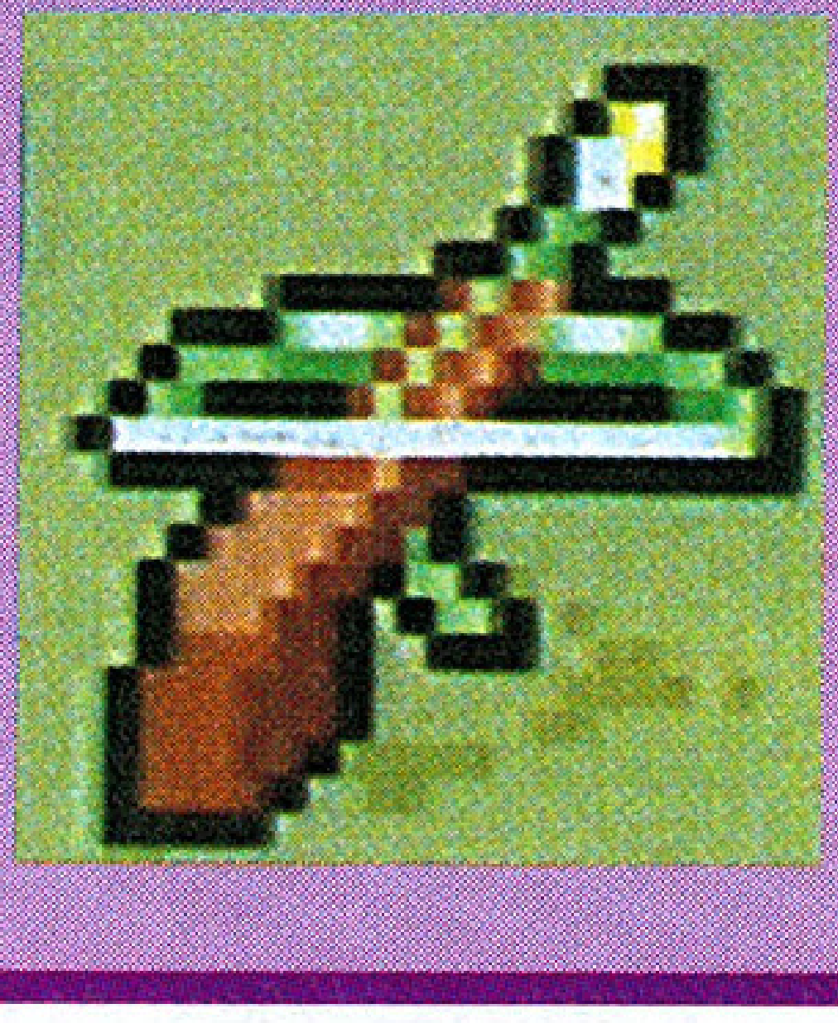
最初から持っている武器。使用数に制限がなく、いくら使ってもなくならない。攻撃できる範囲はせまいので、敵に近づかないとダメ。威力もそれほど強くはない。



長剣

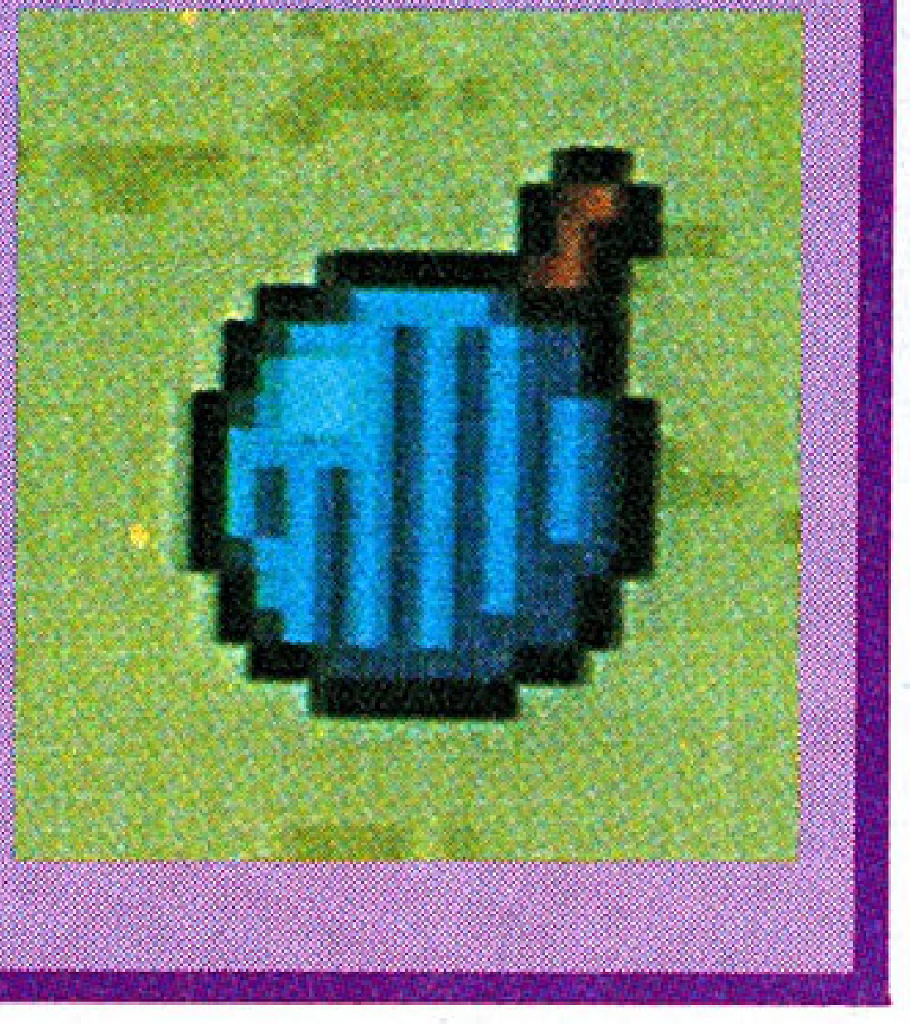
使用回数に制限がある剣。短剣に比べると攻撃範囲が広く、威力も強い。ちなみにルオが使う必殺技は、武器によってコマンドが違うので注意。技が一番豊富なのは短剣だ。

弓矢



遠くの敵にもダメージを与えられる弓矢。矢にはいくつかのバリエーションがあり、効果や威力もそれぞれ異なる。もちろんこれも、使用回数に制限がある。

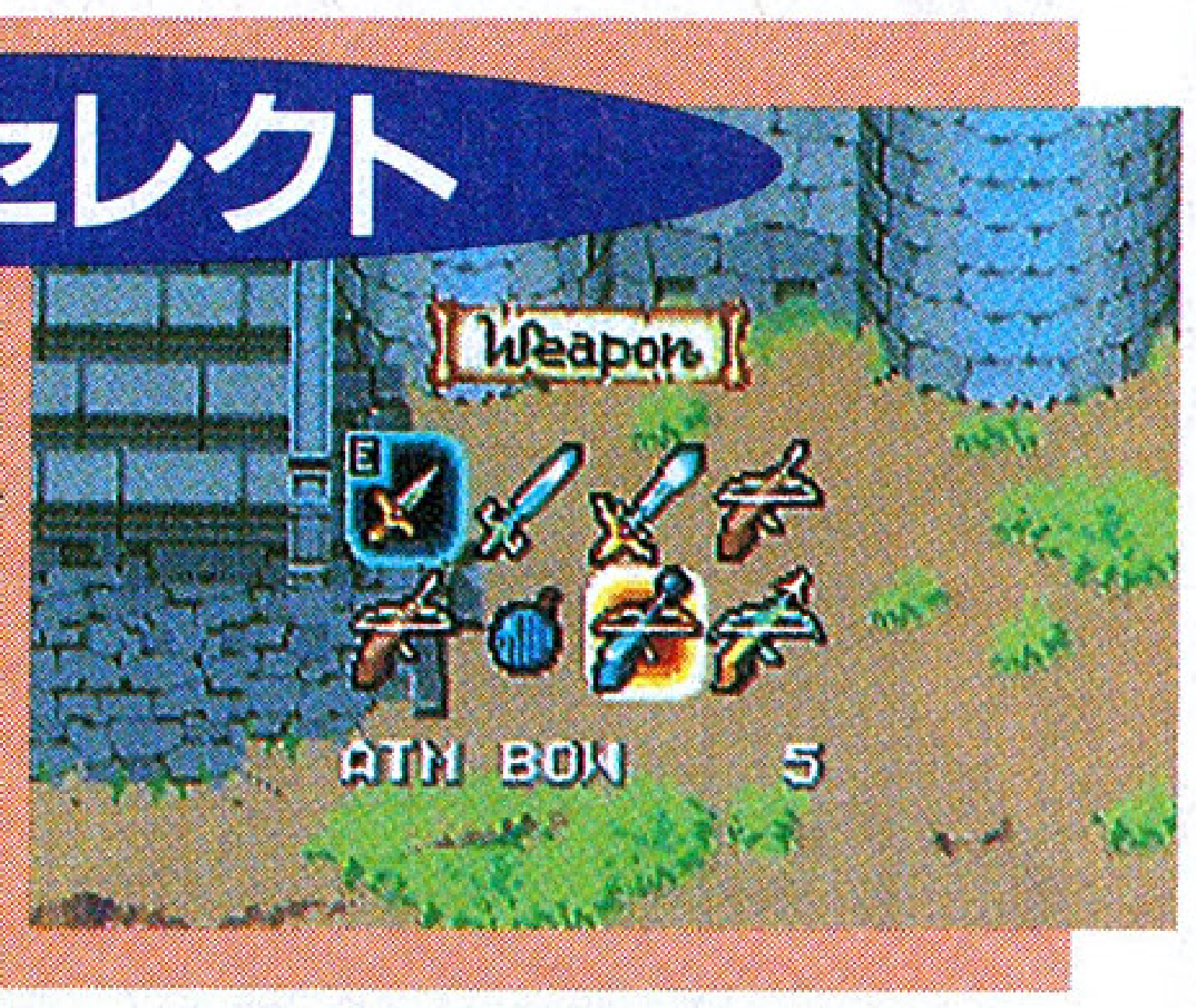
爆弾



周囲にまで威力が広がる、強力な爆弾。多くの敵に囲まれた時などに、特に有効だ。爆弾や弓矢などの飛び道具は、武器としてだけでなく、ほかにも使い道がありそうだ。

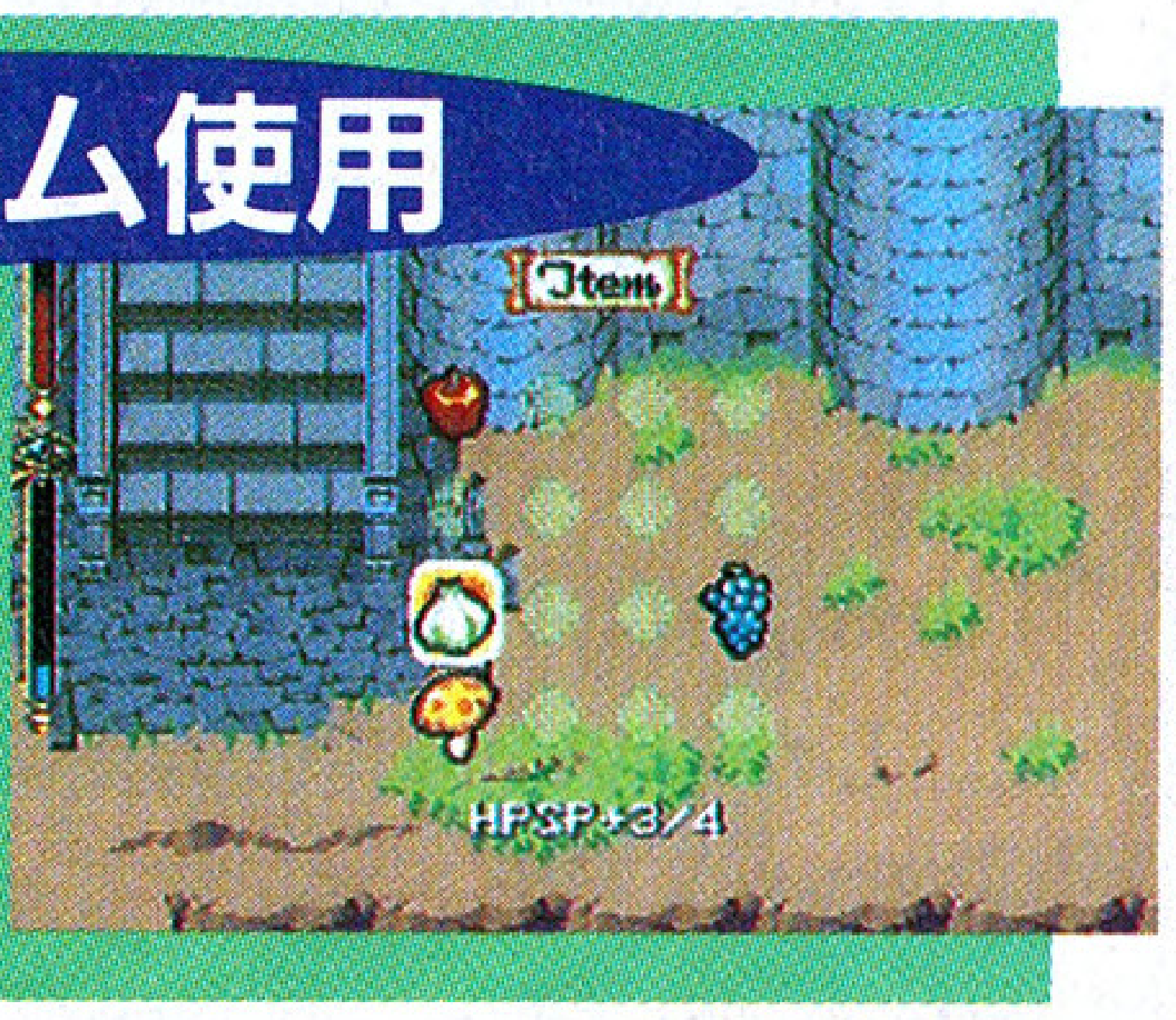
武器セレクト

現在持っている武器が一覧でき、どの武器を装備するか決める。ちなみに回数制限がある武器の残り使用回数も、この画面を見ればわかる。



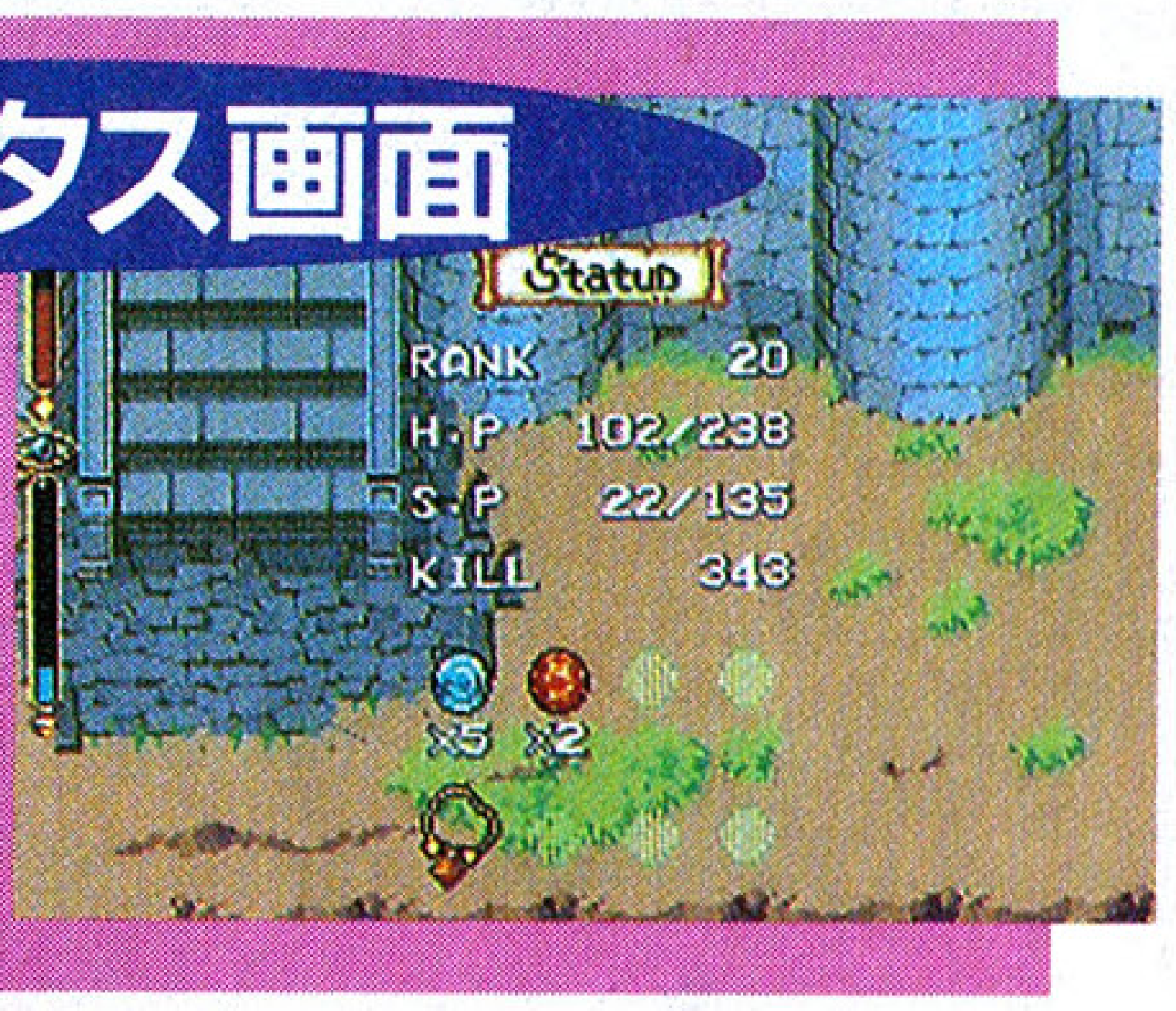
アイテム使用

持っているアイテムを使う。アイテムには主に体力やSP(精霊の力の源)を回復するもの、薬などがある。ルオが倒れている間は使えない。



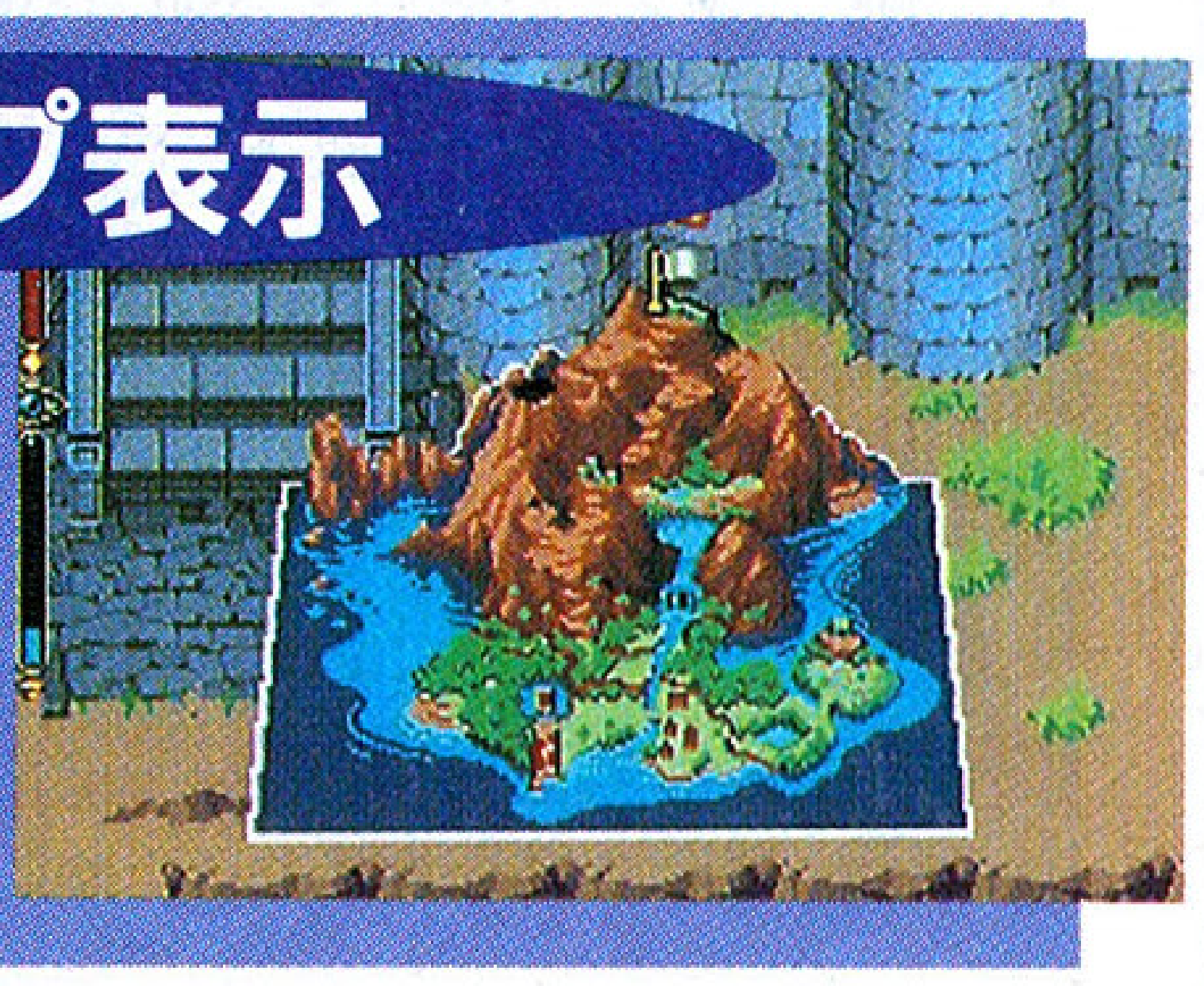
ステータス画面

ルオの状態を表示する。ちなみにこのゲームでは、敵を倒した時に得られるハートや宝石が、ルオの強さに大きく影響する。経験値はない。



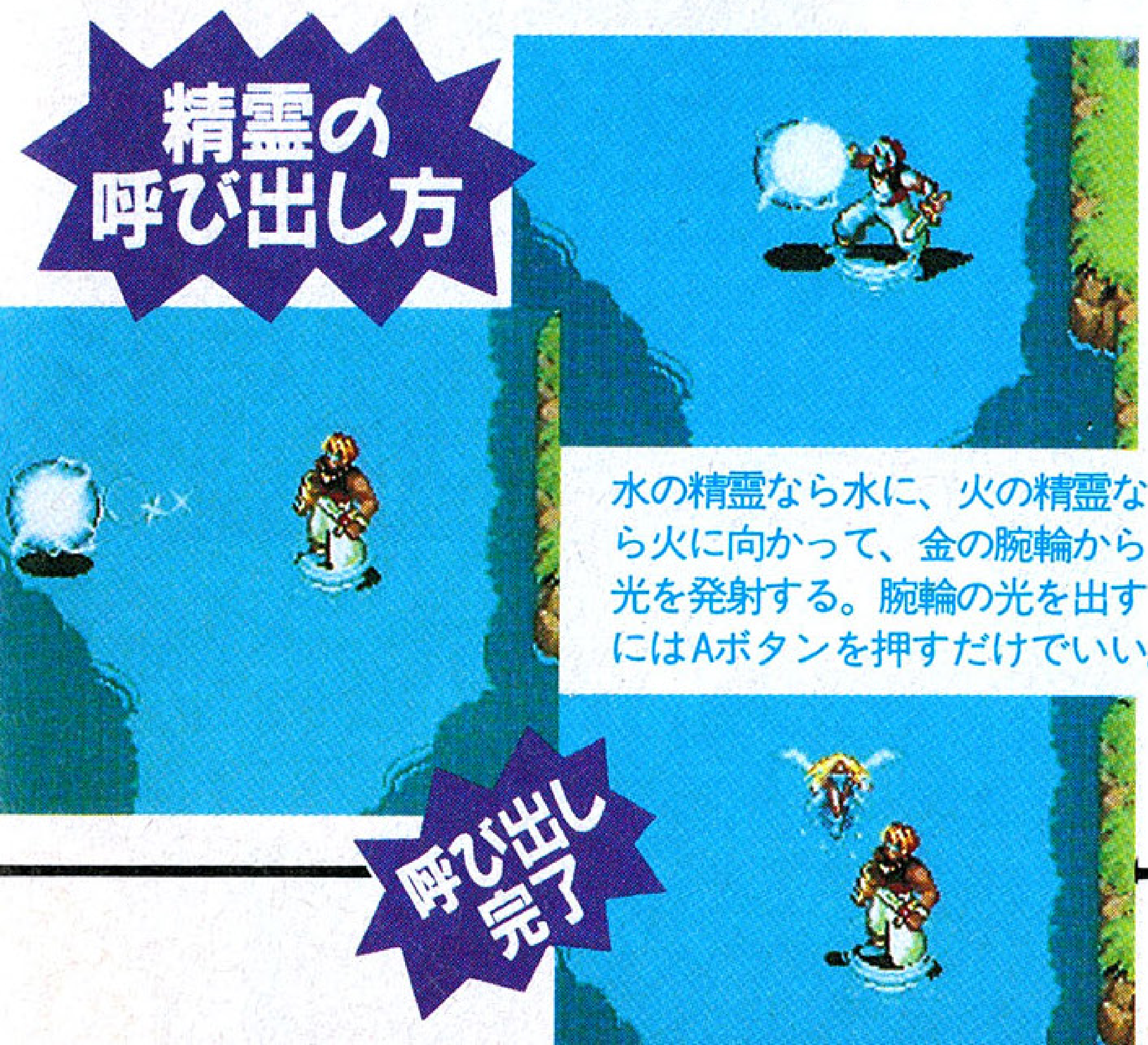
マップ表示

舞台となる島の全マップが表示される。ピンの位置がルオの現在地なのだが、旗の位置で次に目指すべきポイントを示してくれる。親切。



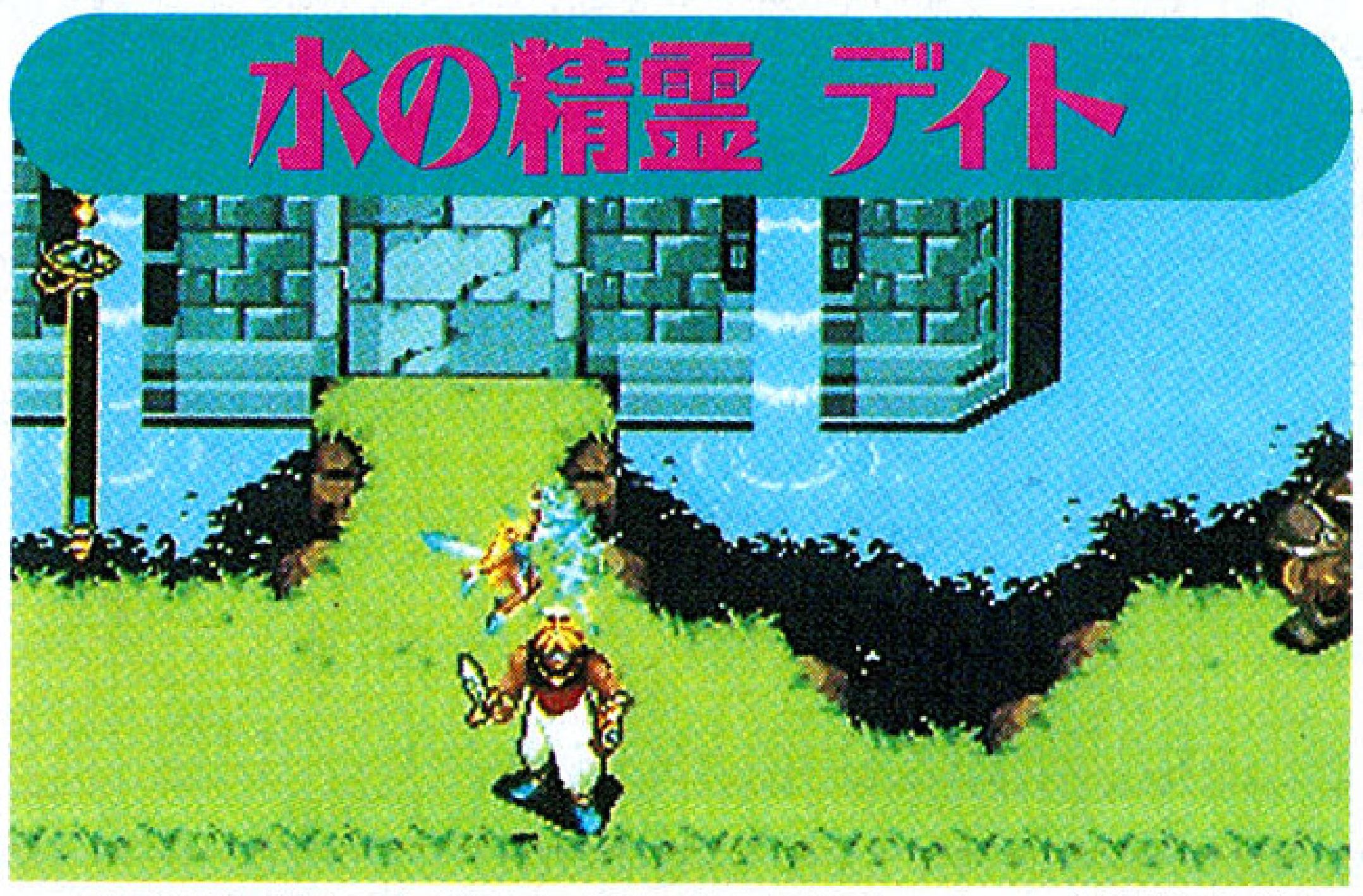
腕輪を持つ者だけが召還できる精霊に力を借りよ

ゲームを進めていくと、精霊を解放するシーンが出てくる。この精霊を味方にすると、その後ルオに力を貸してくれる。精霊は全部で４種類いるが、最初に仲間にできる２種類を今回は紹介する。どの精霊も個性的だぞ。



水の精霊なら水に、火の精霊なら火に向かって、金の腕輪から光を発射する。腕輪の光を出すにはAボタンを押すだけでいい。

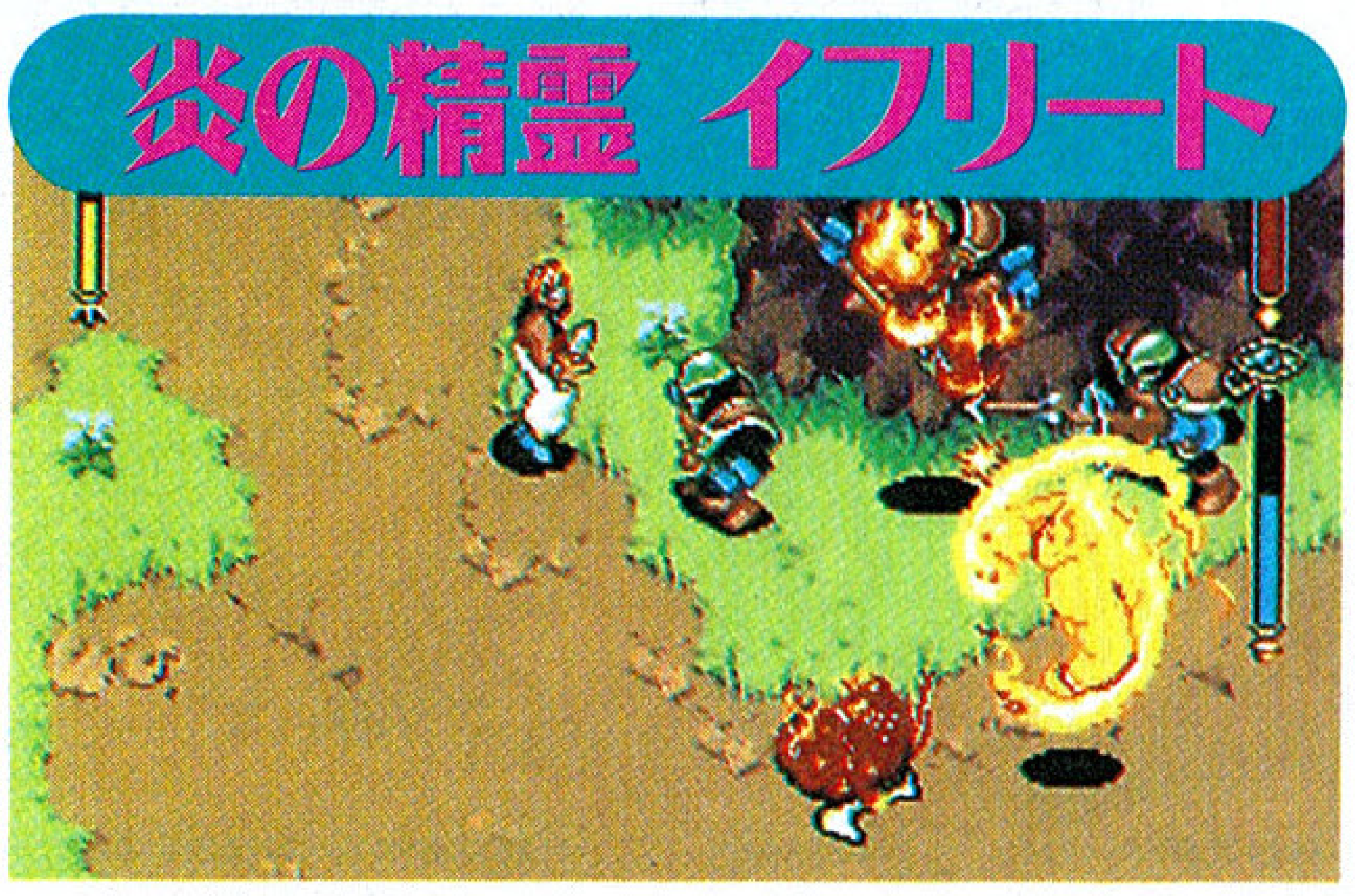
水の精霊 ディト



水の神殿に封印されているディト。封印を解いてあげれば、金の腕輪を持つルオに力を貸してくれる。特にありがたいのは、体力を回復してくれること。また、ディトの力を使わないと先に進めない、といった仕掛けも序盤（じょばん）から登場する。

水の玉を投げつけて敵の動きを止める	Aボタン
ルオの体力を少しだけ回復する	Aボタン２回
周囲の敵を体当たりで倒してくれる	Aボタンため

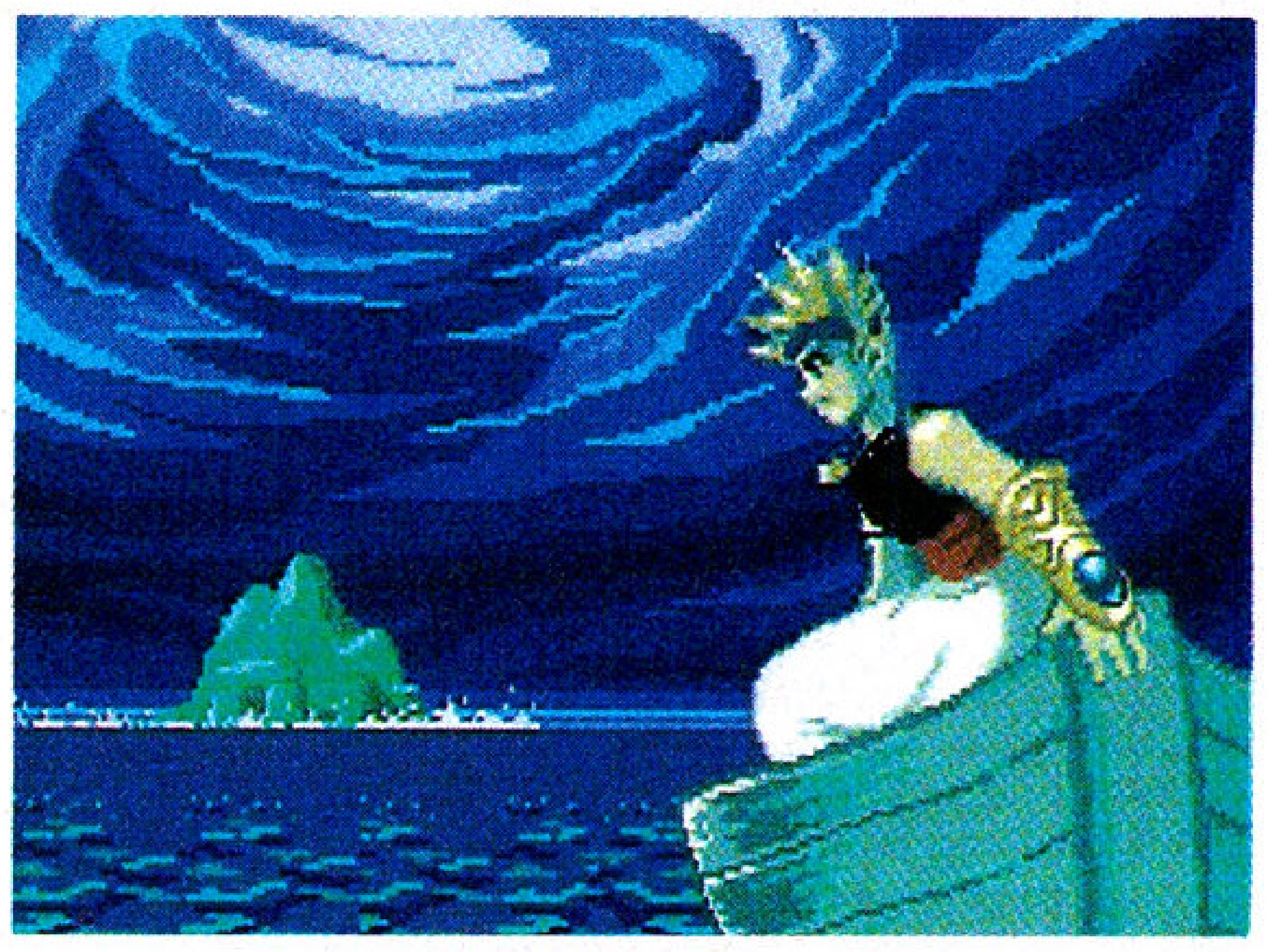
炎の精霊 イフリート



炎の精霊だけあり、少々荒っぽい部分が感じられるイフリート。手近の敵を勝手に殴（なぐ）り飛ばしてくれる心強いヤツだが、殴り飛ばした敵がルオめがけて飛んでくることがあるという、おマヌケな面も持つ。爆弾の爆発を使って呼び出すことも可。

炎を吐いて敵にダメージを与える	Aボタン
敵に体当たりしてダメージを与える	Aボタン２回
周囲に炎を撒き散らしてダメージを与える	Aボタンため

「海辺から始まるストーリー」の序盤を紹介しよう


小舟に乗ってポセイドニアの島に帰ってきたルオ。この後、予期せぬできごとが。

ゲームの特徴も把握できたところで、いよいよ序盤のストーリーを追っていくことにしよう。とにかく始めのキーとなるのは、精霊達を集めること。精霊達はいろいろな場所に封印されており、ボスを倒さなければ封印を解くことはできない。

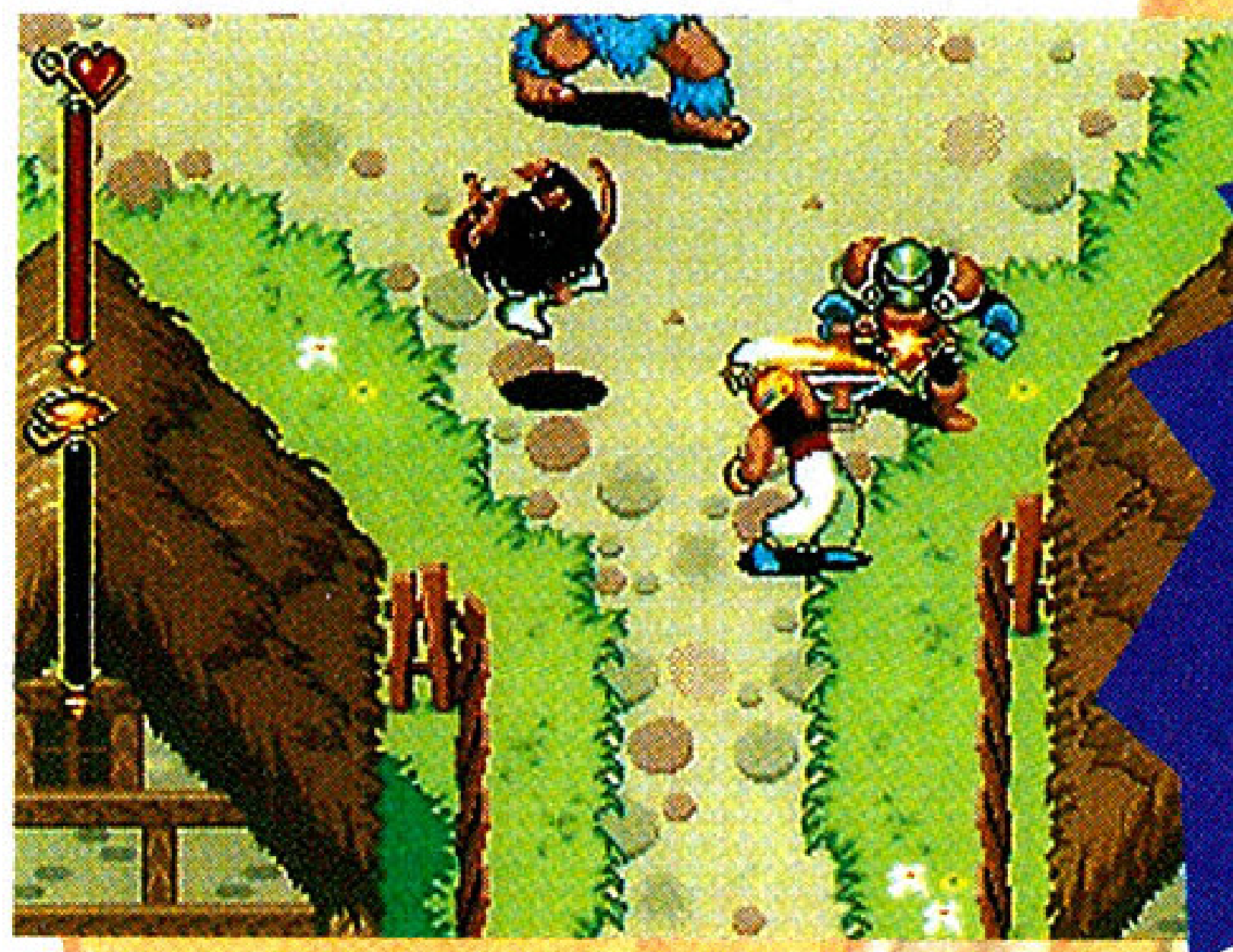
もう１つのキーは、少しでも多くの必殺技を見つけ、使いこなせるようになること。前半はそうでもないが、後半になると必殺技が不可欠になる。お城で１つ必殺技を教わることができるが、それ以外の技は自分で探すしかない。いろいろ試してみよう。

さてシナリオだが、ルオが正体不明の島で、偶然金の腕輪を見つけるところからゲームは始まる。この金の腕輪が、世界を変える力を持っていることを、まだルオは知らない。

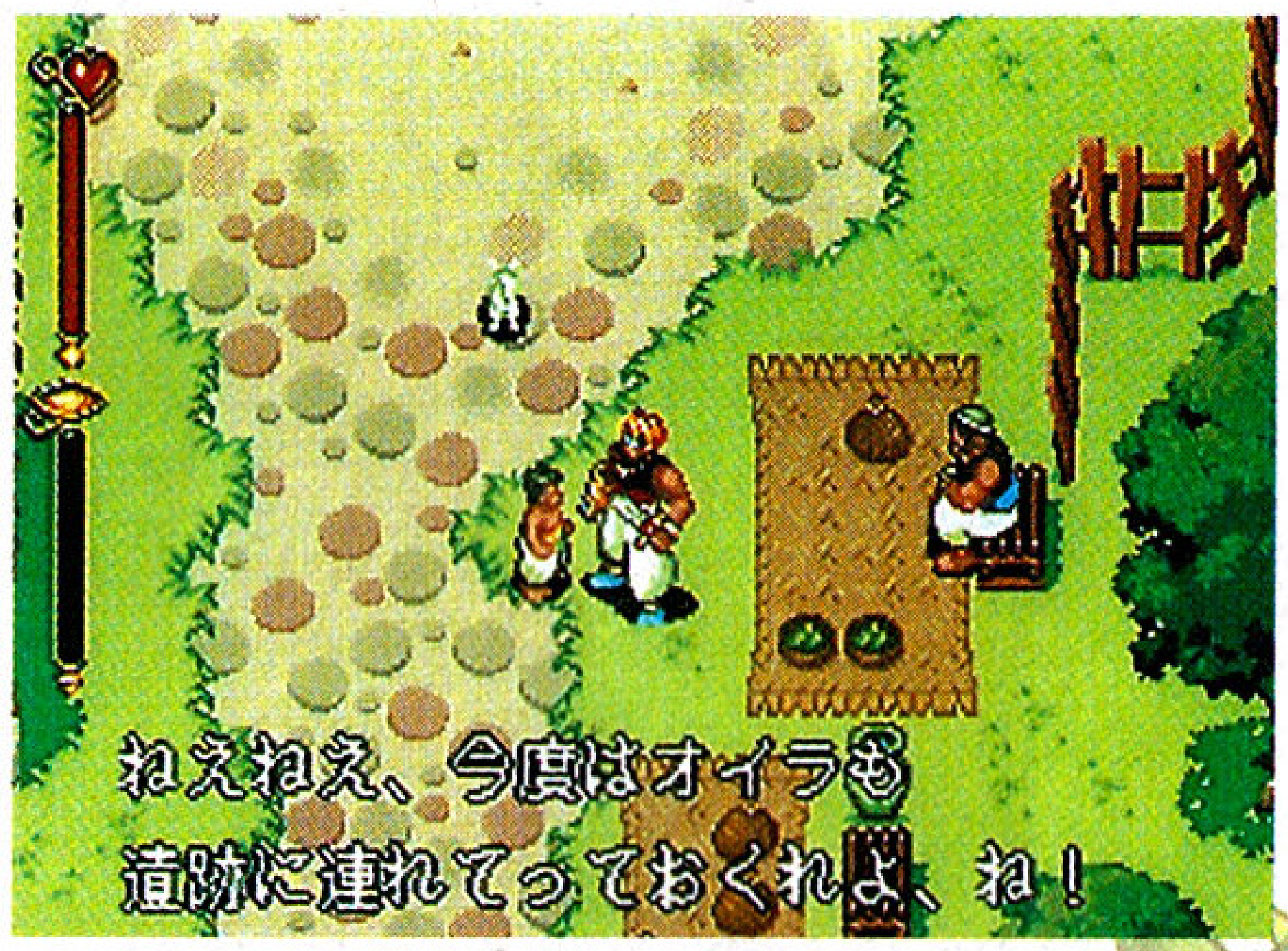
海辺の村

ルオが金の腕輪を見つけると、すぐに島が沈んでしまった。無事に村までたどり着いたが……。

小舟で脱出し、平和な海辺の村に戻ってきた。しかし、その村に異変が起こった。謎のモンスターや騎士達がどこからともなく現れ、村を襲い始めたのだ。ボスらしき大男を倒し村長に話を聞くと、やはりヤツらの狙いはルオ、そして金の腕輪ではないか、とのこと。ということは城が危ない。

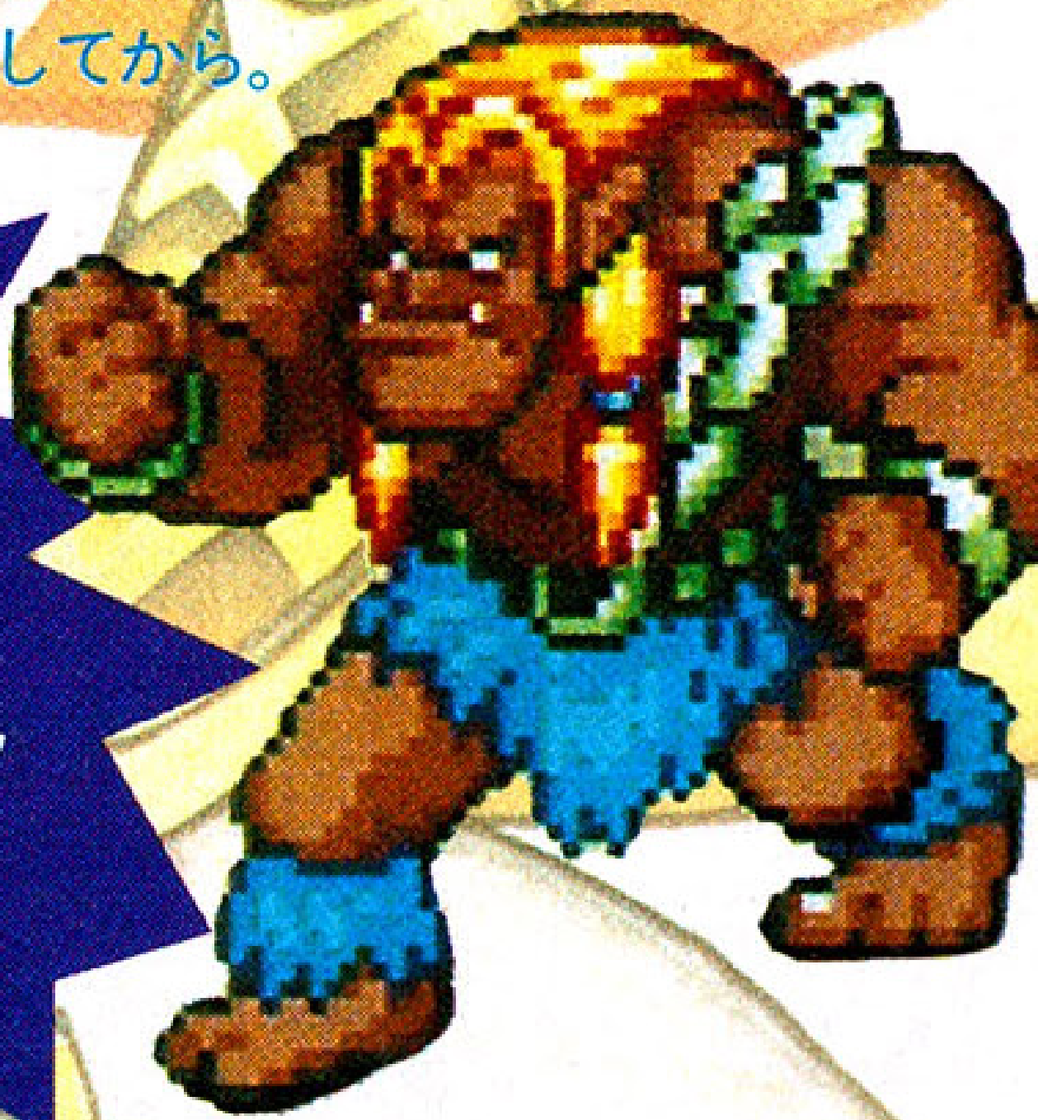

突然村に現れたモンスターに逃げ惑う人々。村中もうパニック状態だ。いったいどうしてなのか。まずはヤツらを倒してから。

金の腕輪は手にいれたものの


ルオが何を掘り出したのか、気になっている村人達。今は説明している余裕ナシ。

ねえねえ、今度はオイラも
遺跡に連れてっておくれよ、ね！

村が何者かに襲われた！



スタッフが語る　ストーリー　オブ　トア

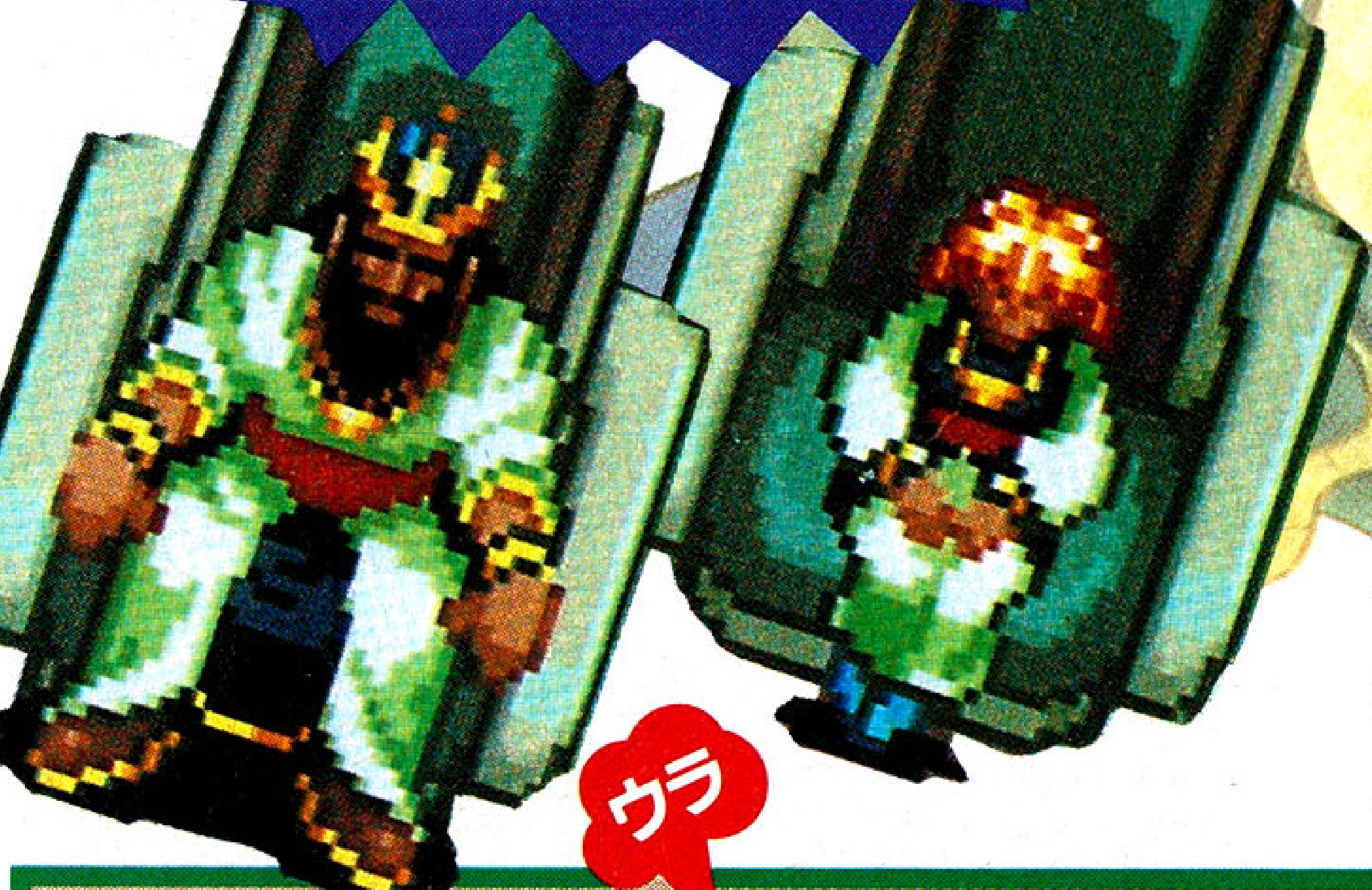
ウラ

得体の知れない世界観に仕上がっているこのゲーム、最初は中世ヨーロッパの雰囲気で創っていたんですよ。しかし制作途中で「アラ○ン」見ちゃいまして（笑）。結果はご覧のとおりです。でも関節が見えない分、動きを細かく滑らかにできたので成功でしょう。

ポセイドニアの村

村から東に行ったところに城がある。城へ向かう途中にも、多くの魔物がルオに襲いかかる。

王様とお姫様が迎えてくれる



城に戻り、王様とお姫様に出会う。彼は実は王様の息子、つまりこの国の王子様だったのだ。王様は謎のモンスター軍団をひそかに調査するよう、手配してくれるというので、ひとまず安心だ。

そして王様は、ルオに水の神殿に行くことを命じる。この神殿には水の精霊がいて、力を貸してくれるという話だ。また、妹であるお姫様に話しかければ、体力を回復してくれる。村人の情報も聞いておきたい。

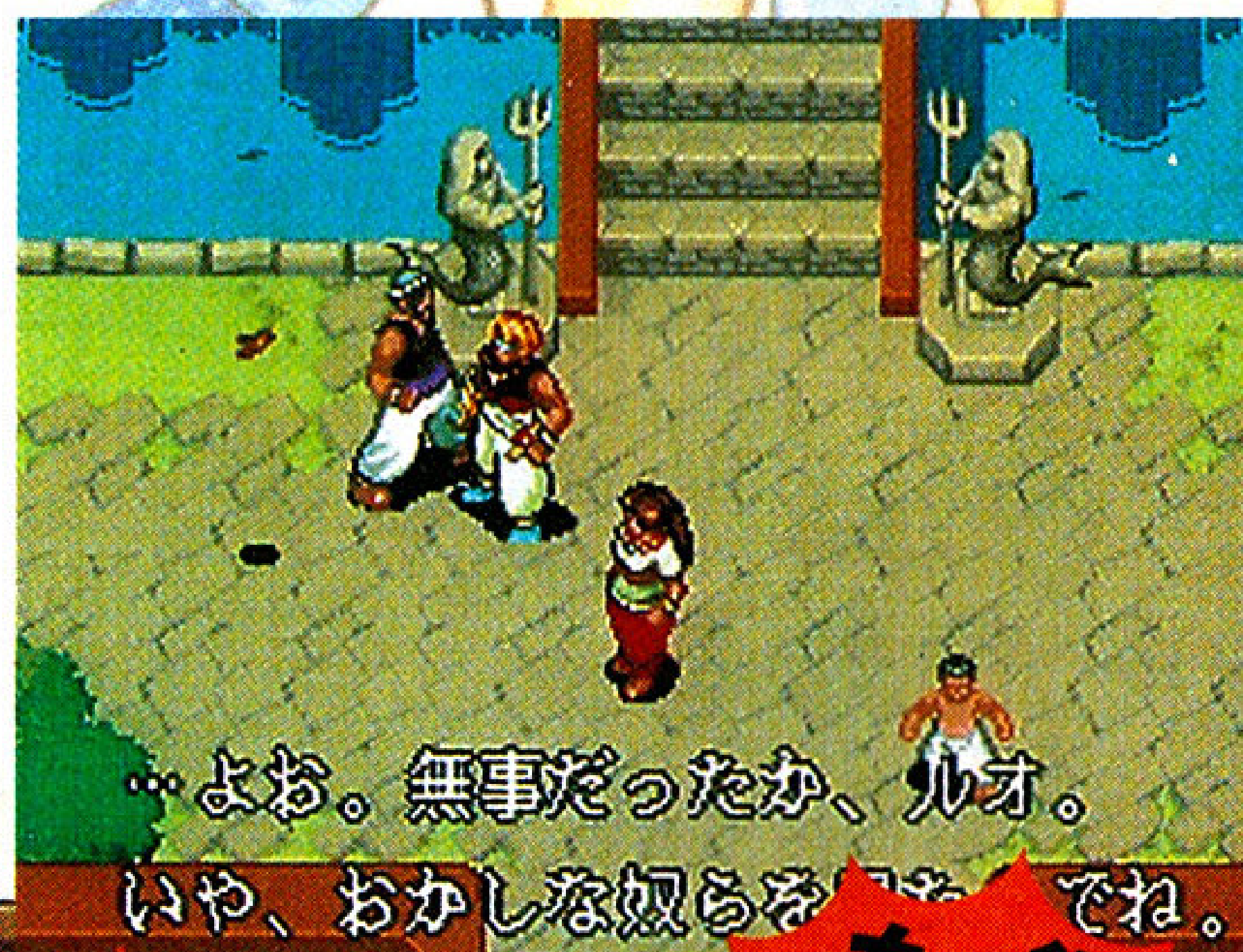
スタッフが語る　ストーリー　オブ　トア

ウラ

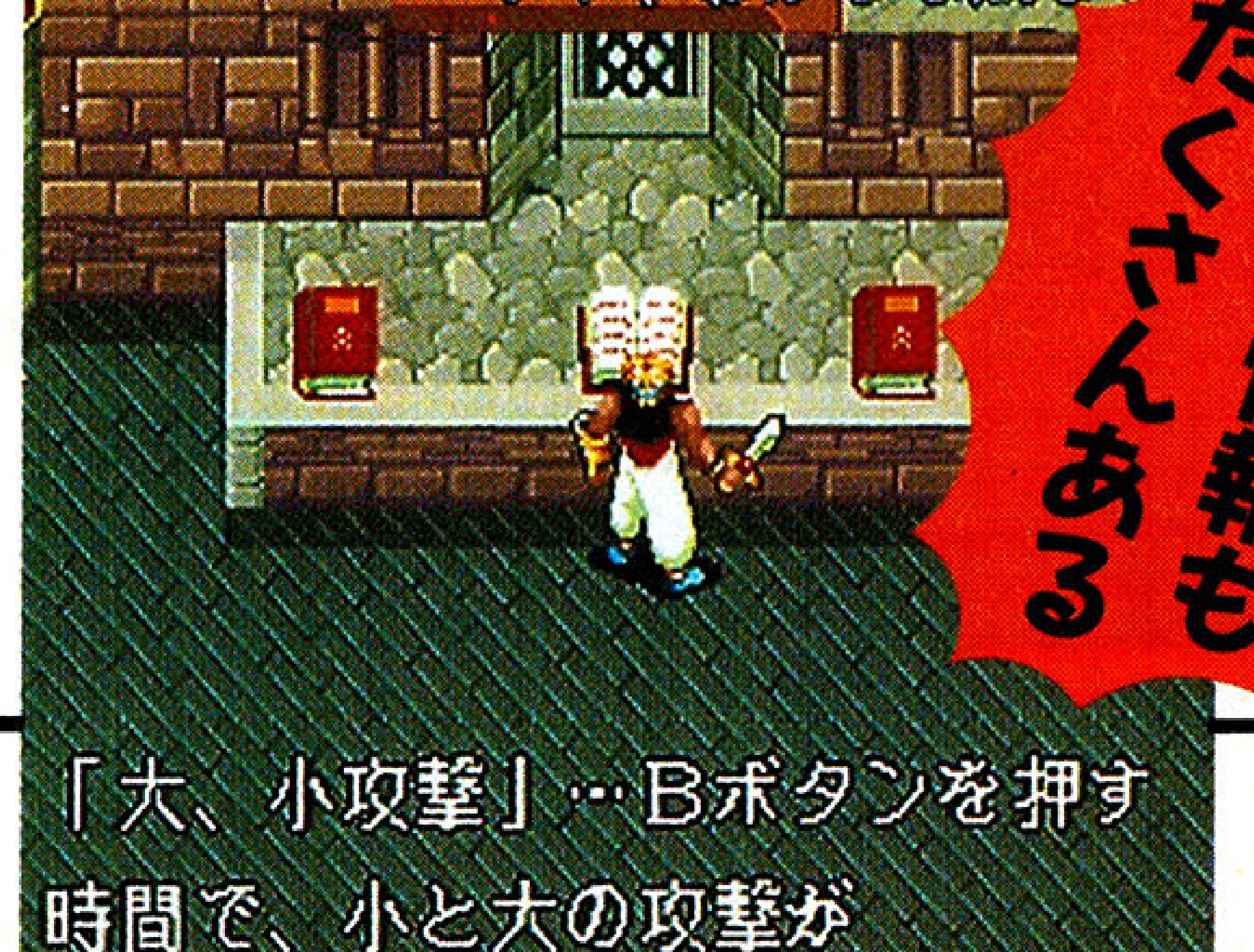
ゲームをクリアしてしまった人のために、隠し面を用意しました。マップ上のどこかから入れますが、ゲームクリア前に探さないことをおススメします。隠し面を見ると世界観が崩れてしまったり、意味がわからなかったりするおそれがありますから（笑）。ゲームを終わらせてから、じっくり探してください。

隠し面のいくつかは、知らずに出ることもある。研究して解明しよう。

お城の奥にある部屋には、秘伝の書物が並んでいる。そこには役立つ情報がいろいろ書かれているので、必見だ。また「回転斬り」のコマンドも、この書物に記されているぞ。

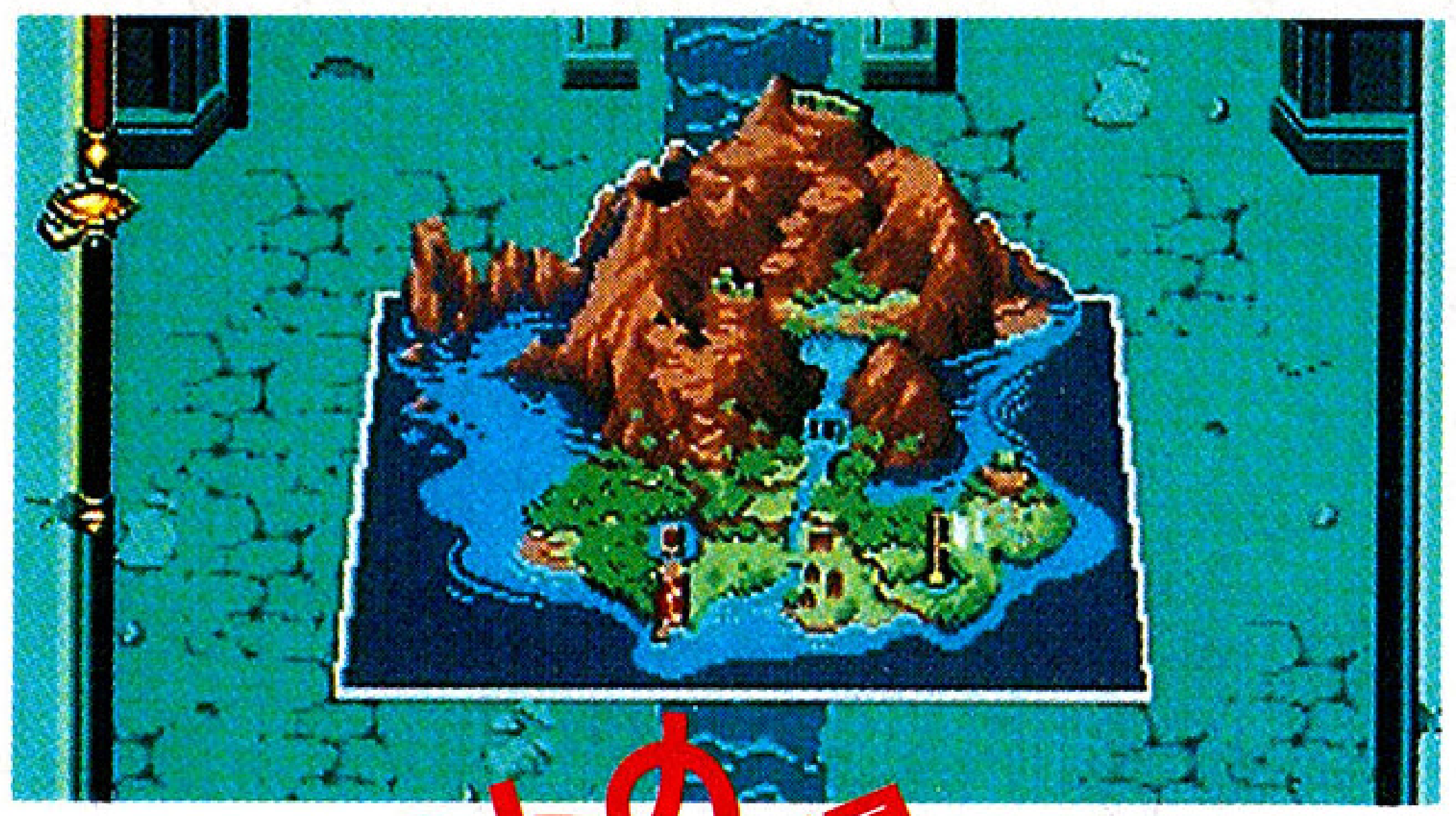

…よお。無事だったか、ルオ。
いや、おかしな奴らを　　　でね。

役立つ情報もたくさんある

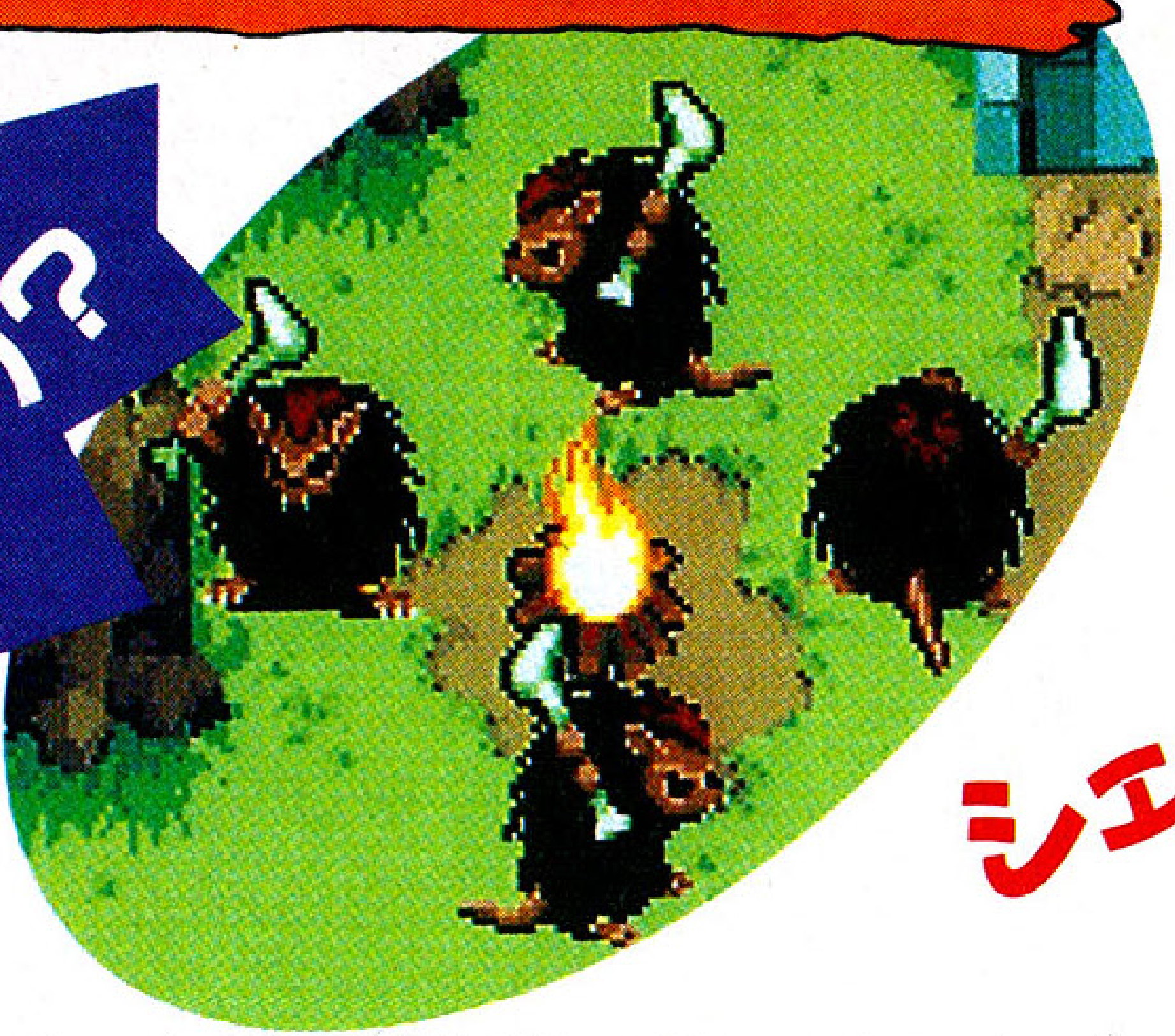

「大、小攻撃」…Bボタンを押す
時間で、小と大の攻撃が

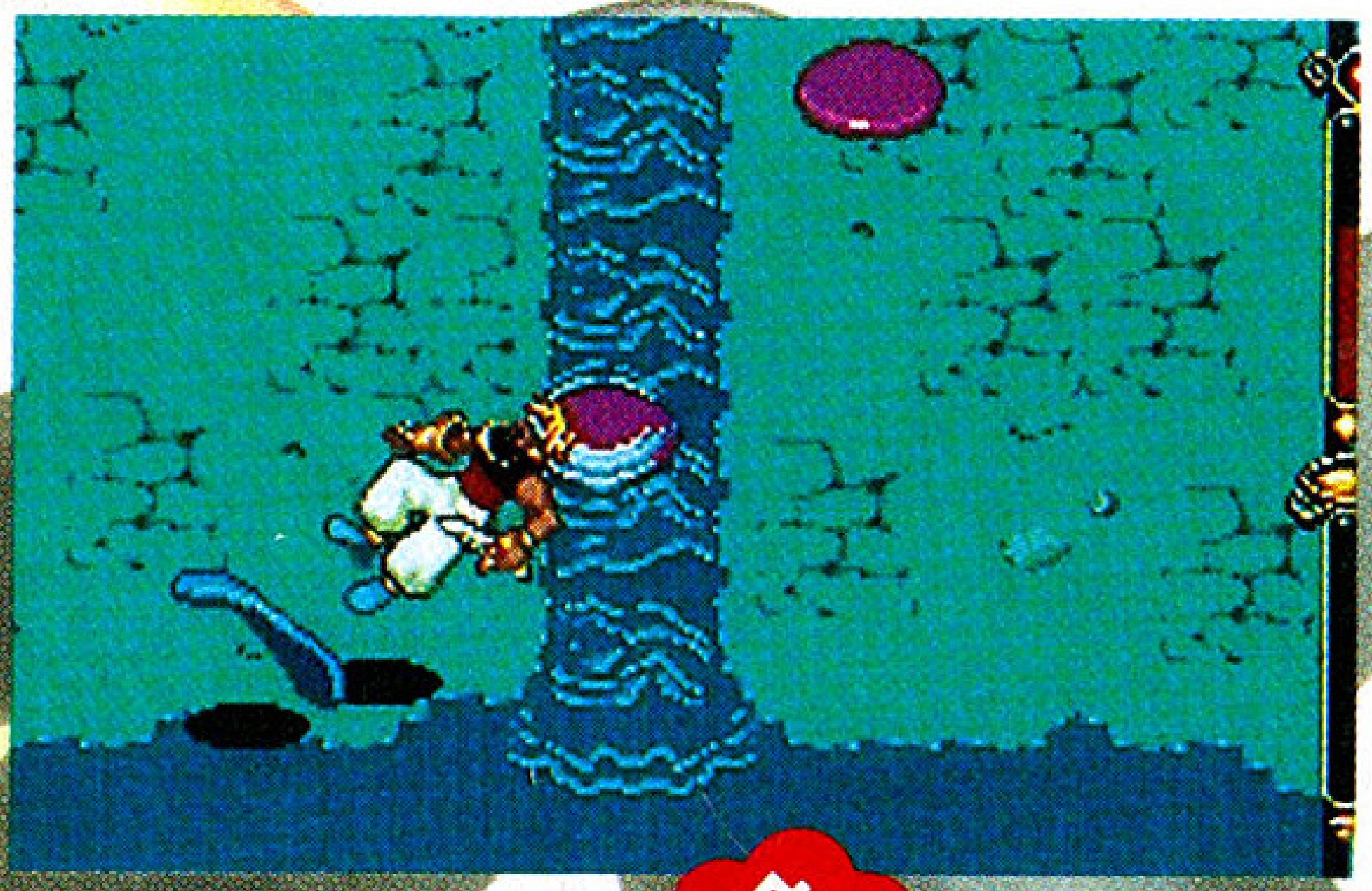
水の神殿

城から海辺の村に戻り、さらに東へと進めば水の神殿がある。マップを見れば場所がわかる。



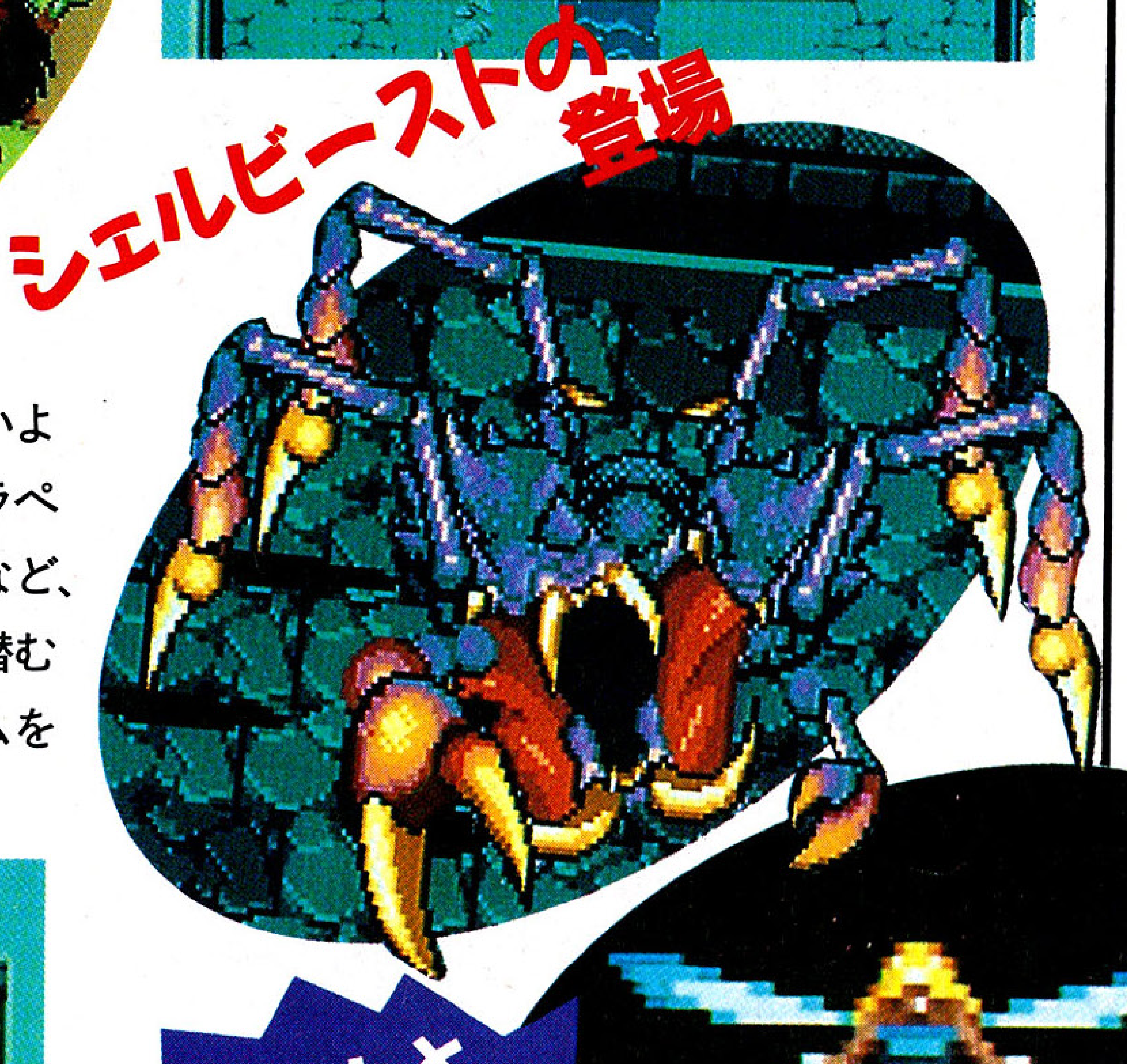
水の神殿へ向かう途中にも、モンスター達は攻撃の手を緩めない。焚き火を囲んで踊っているネズミ、崖の上から飛び降りるカッコいい騎士などなど、どの敵も個性的。





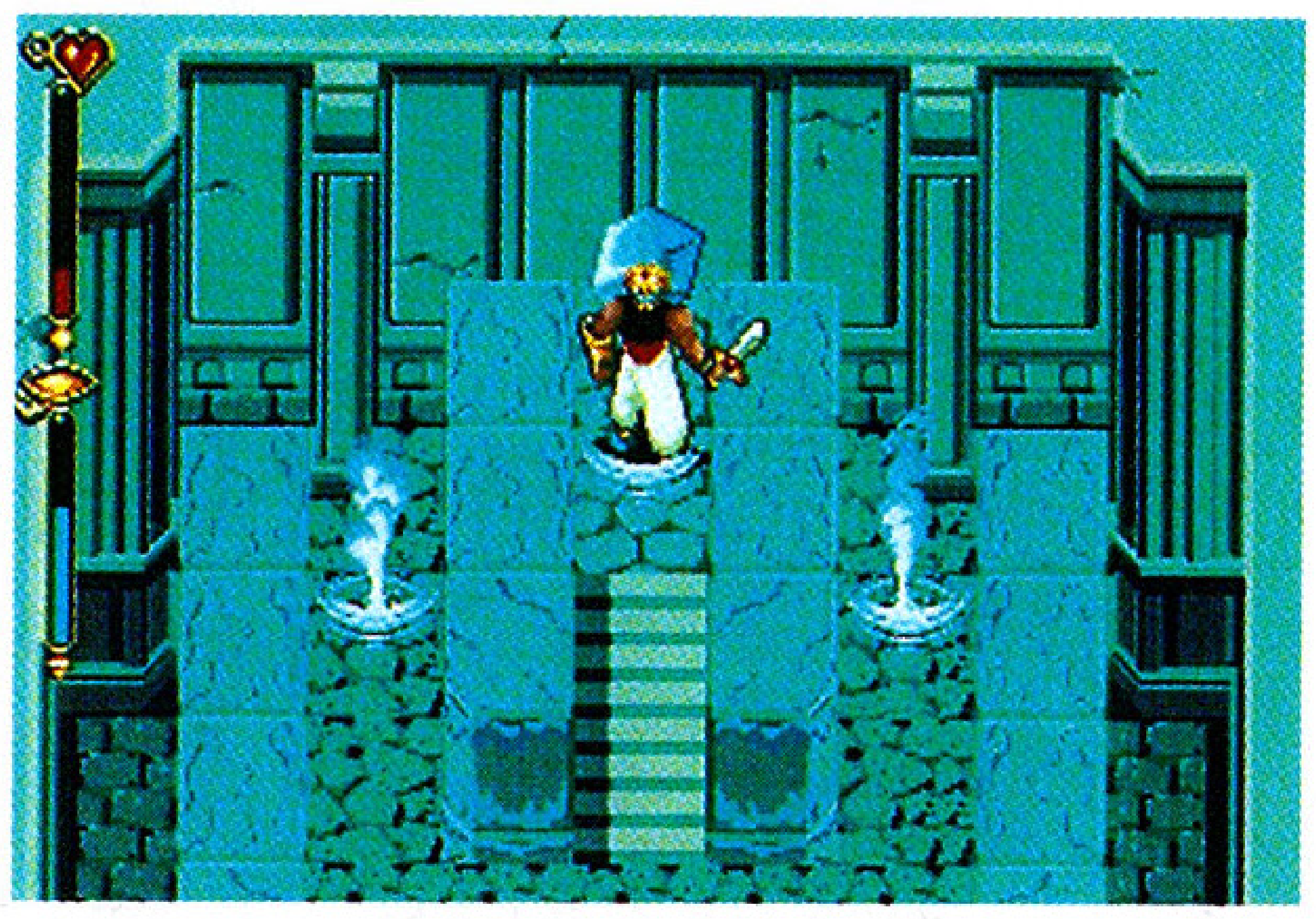
まるで「スポット」のような、ペラペラした動きが気持ちいいぞ。

王様にもらった赤い鍵を使って、いよいよ水の神殿に進入する。神殿の中には、ペラペラでいい動きをするモンスターやゾンビなど、これまた愉快な敵達が登場する。最後に潜むボスは強敵。それまでに体力回復アイテムを多く取っておきたい。

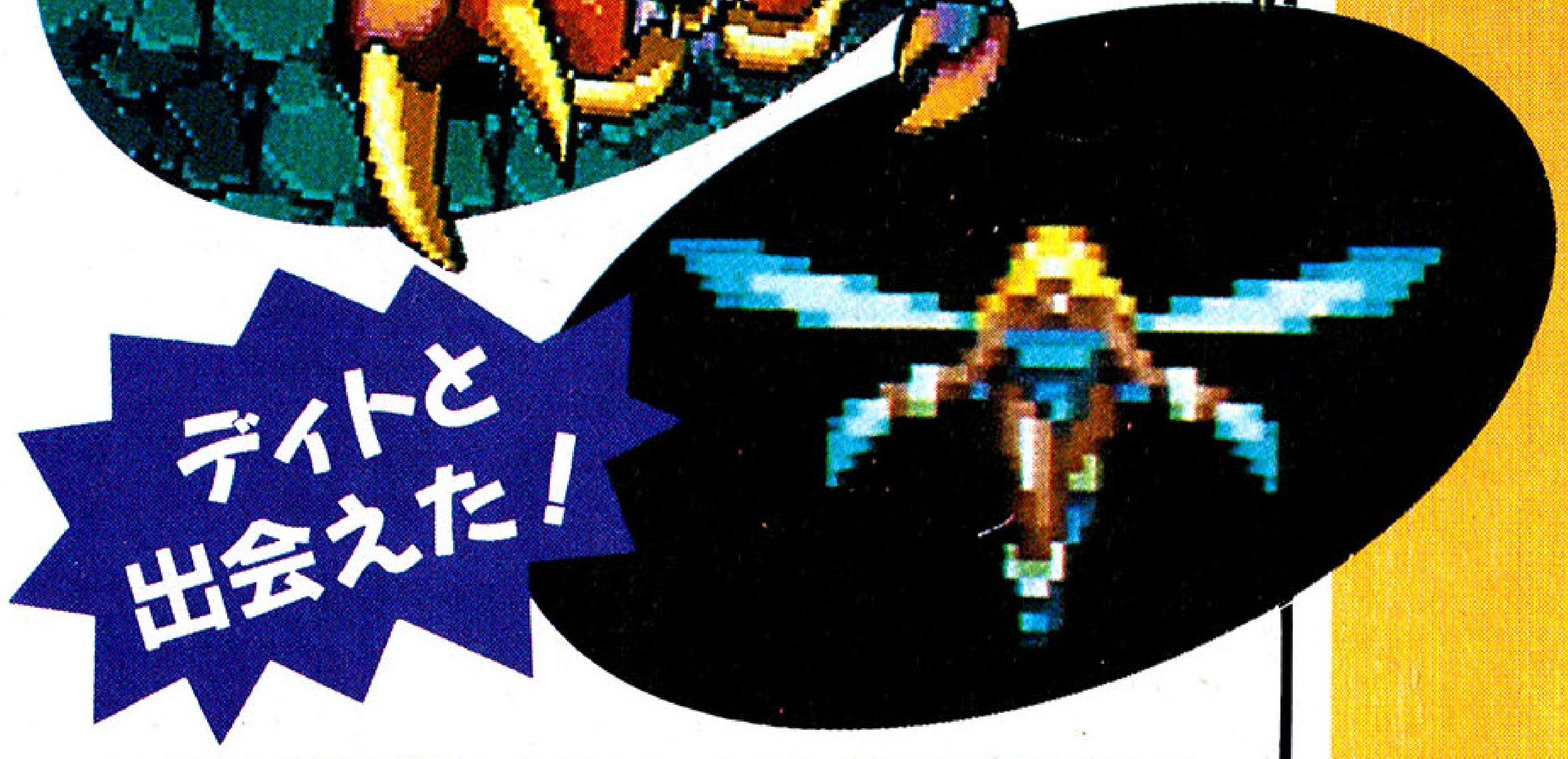


スタッフが語る ウラ ストーリー オブ トア

いわゆる妖精的な姿をしているディトですが、実は最初はフクロウという設定でした。フクロウは知恵の象徴だし。しかしある日、スタッフが遊んでいた某アクションRPGに、フクロウのアイデアが。そんなわけで、フクロウはトアの世界から消えてしまいました。



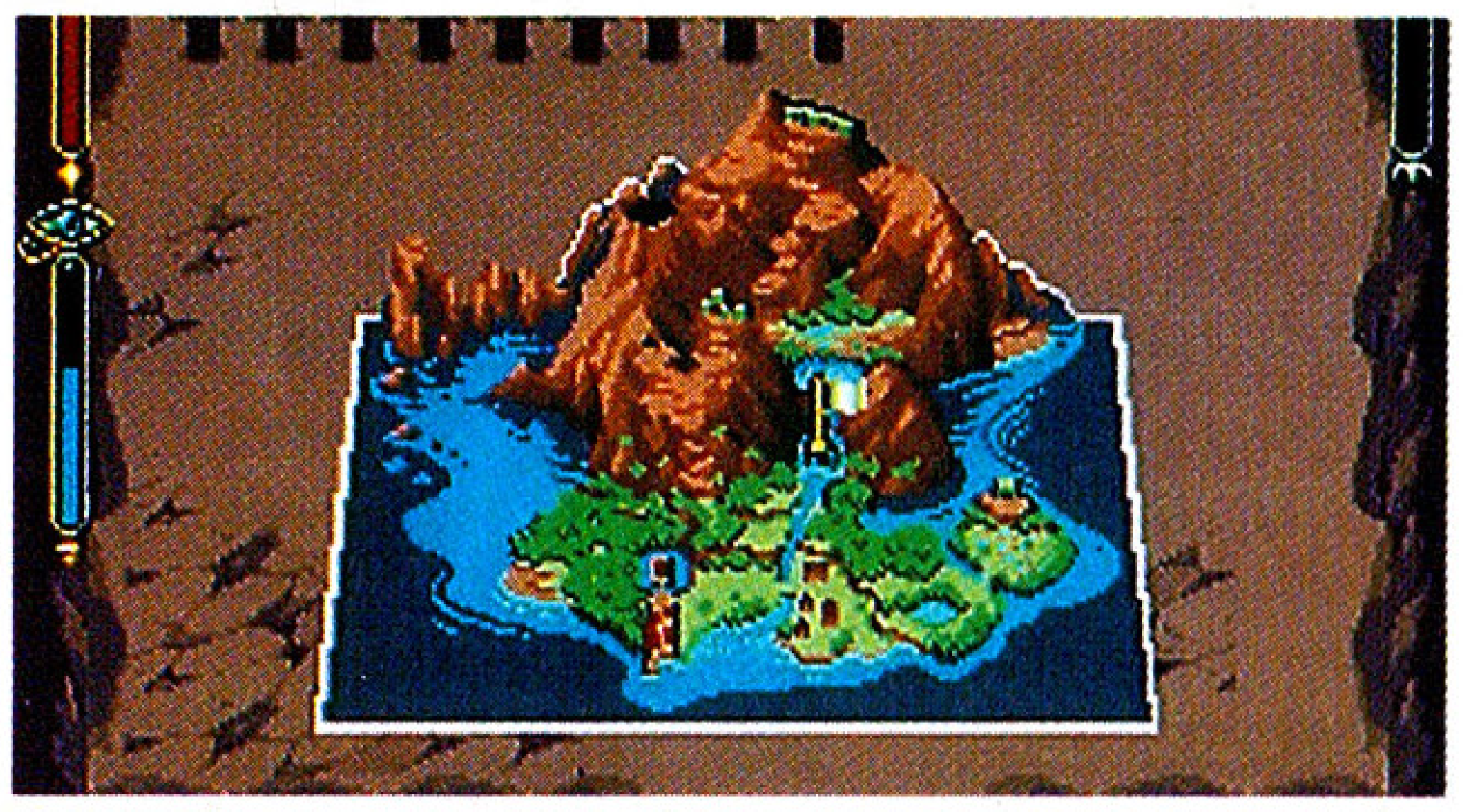
城の東にある水の神殿に向かおう。入り口の鍵は王様から受け取っているハズ。



いかにも妖精な姿をしたディト。やさしく体力回復などしてくれるので、ルオもきっと大満足のはず。

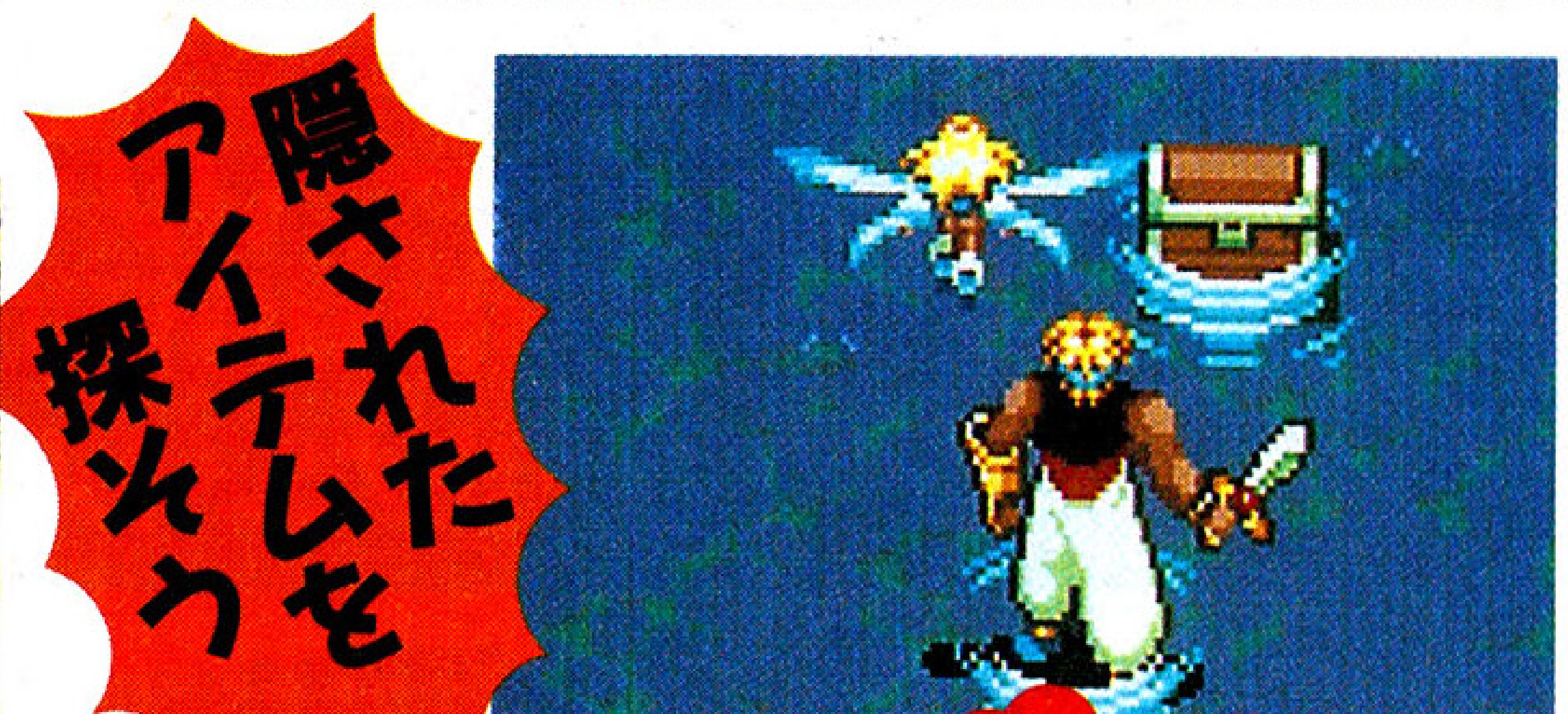
滝の神殿

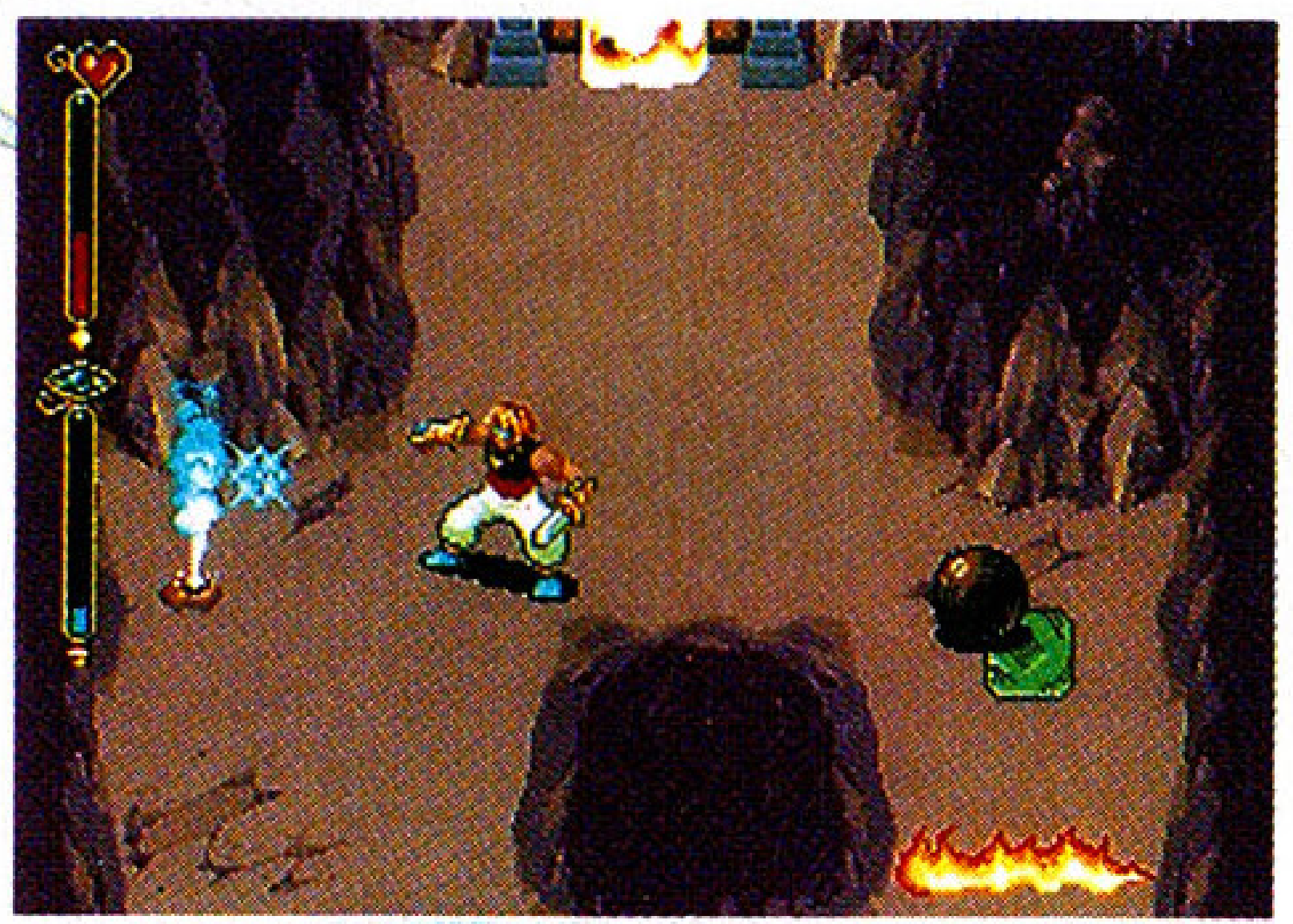
ディトとともにポセイドニアの城に戻ると、今度は滝の神殿に行けとの王様のお言葉が……。



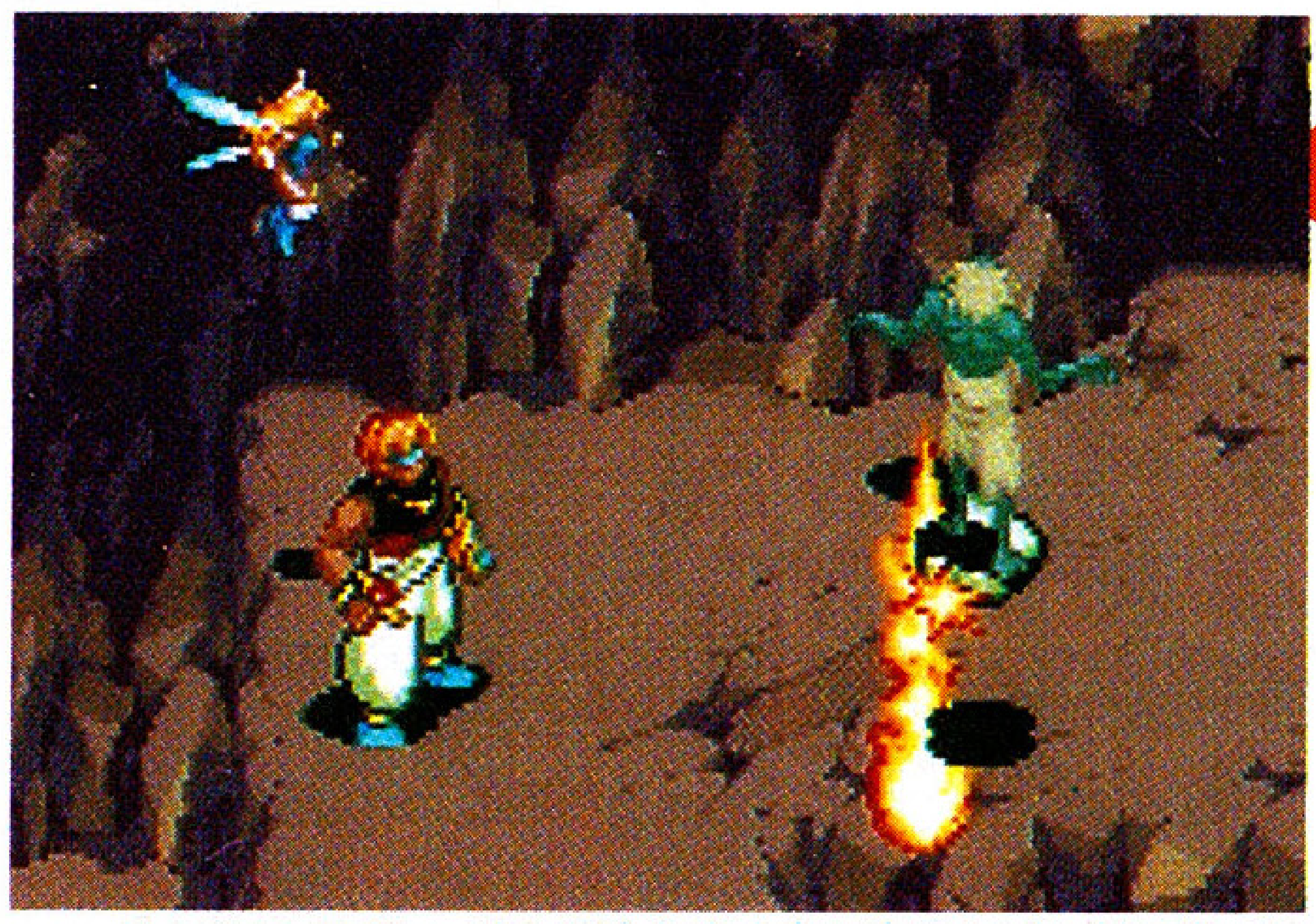
城の東を流れる川の上流に、滝の神殿がある。たしかに滝はあるが、しかし神殿の入口らしきものは見あたらない。迷っていると、ディトが入口について教えてくれる。

無事神殿に入ったはいいが、水の神殿よりも複雑な仕掛けを多数クリアする必要がある。タイルをおもりで抑えたり、壁から吹き出る炎をしゃがんでよけたり……。そして最後に潜んでいるのが、とにかく強い顔ボス「スカルデーモン」だ。

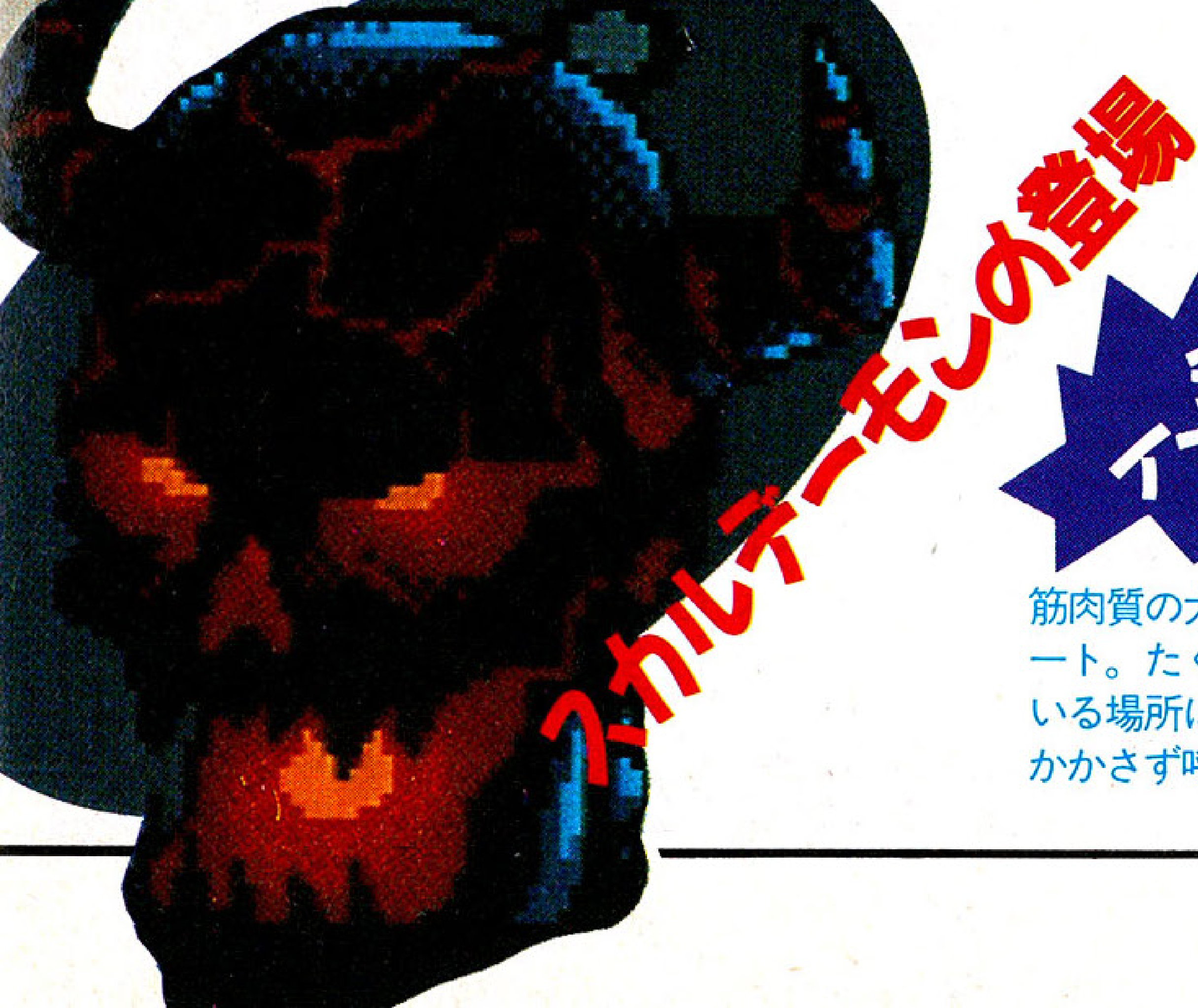


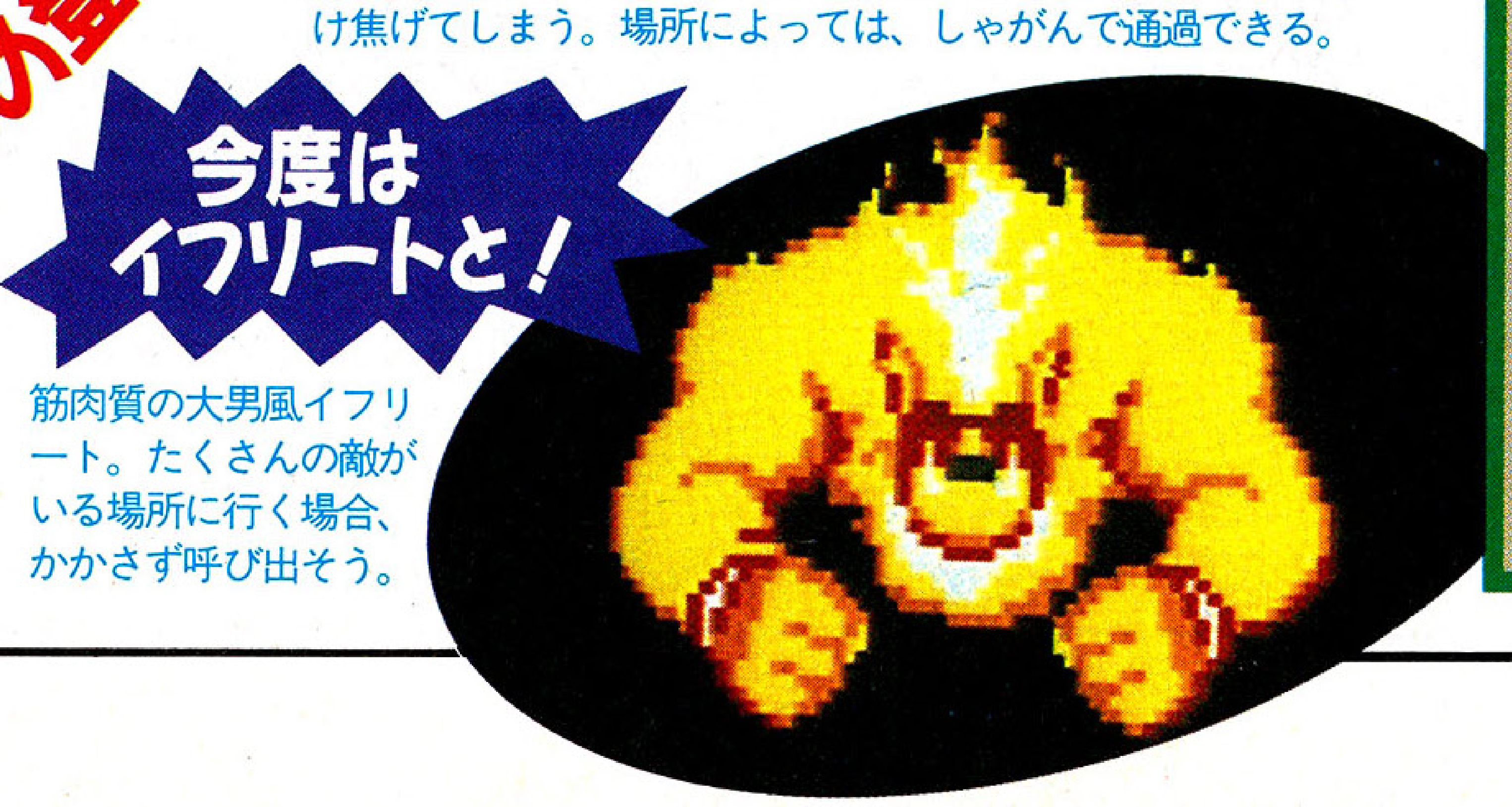


拭き上がる水蒸気を使っても、ディトを呼び出すことができる。ディトに限らず、精霊の呼び出しはかなり自由度が高い。



敵を蹴り飛ばし、壁から吹き出す炎に当てれば、敵は炎で焼け焦げてしまう。場所によっては、しゃがんで通過できる。

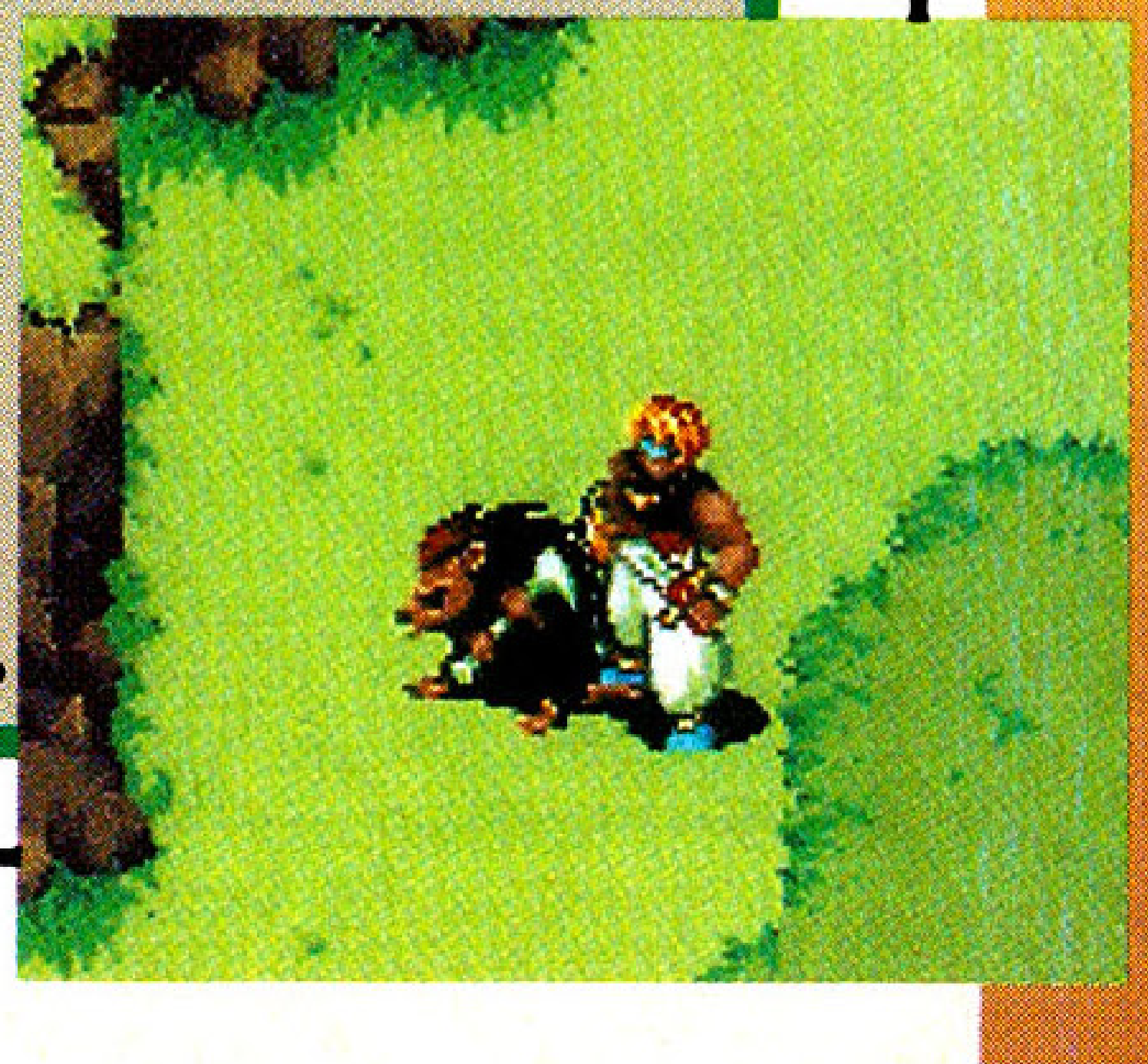




筋肉質の大男風イフリート。たくさんの敵がいる場所に行く場合、かかさず呼び出そう。

スタッフが語る ウラ ストーリー オブ トア

シナリオと直接関係ない部分にも、ぜひ逃さず見てほしい演出があります。例えば魚。水から飛び出してピチピチしている魚を倒さず、そのまま待つと体力回復アイテムの魚に変わります。またネズミのシッポを踏めば、ネズミが動けなくてあわてる姿も見られます。

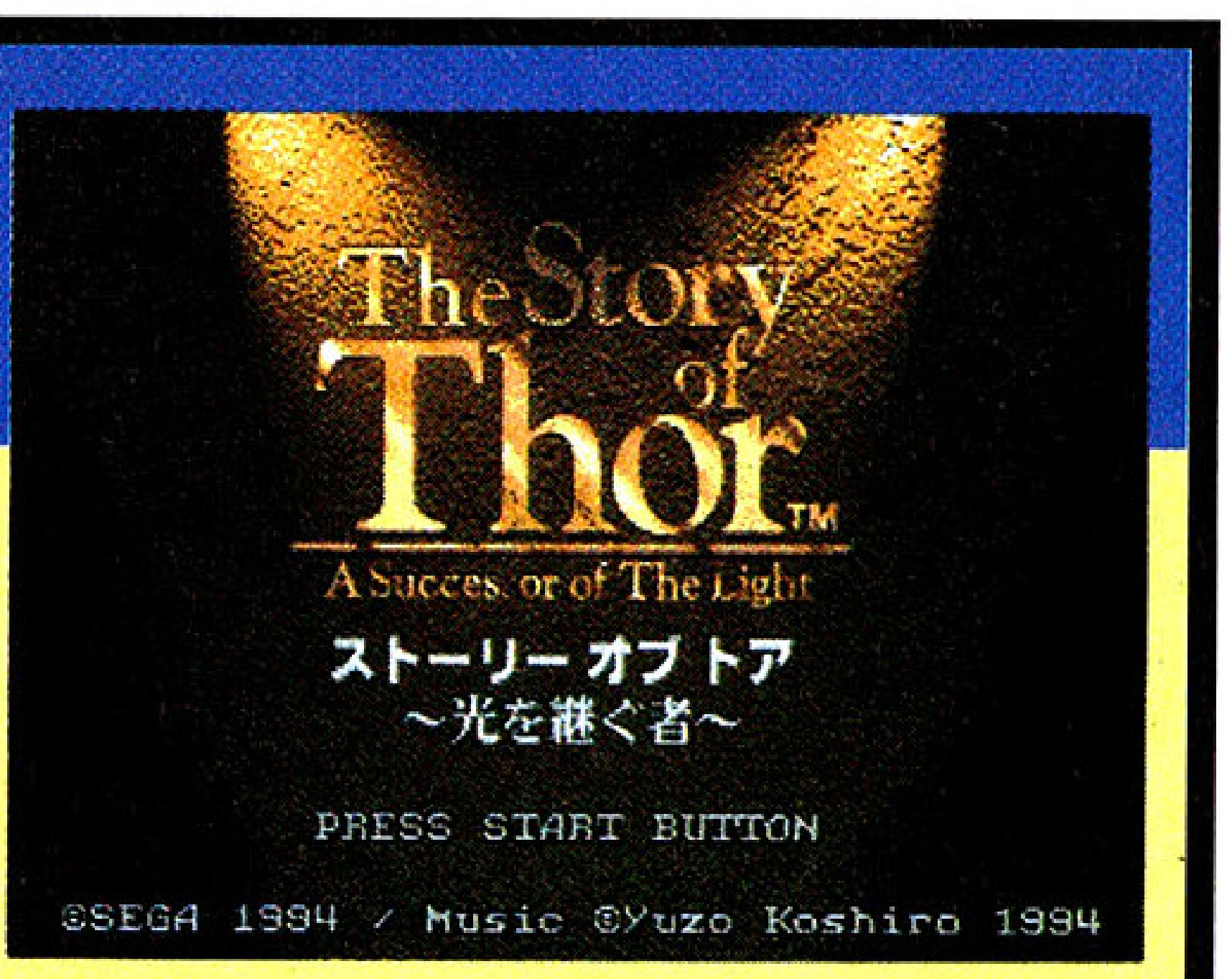


ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

中盤のシナリオをちょっとだけ教えましょう

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

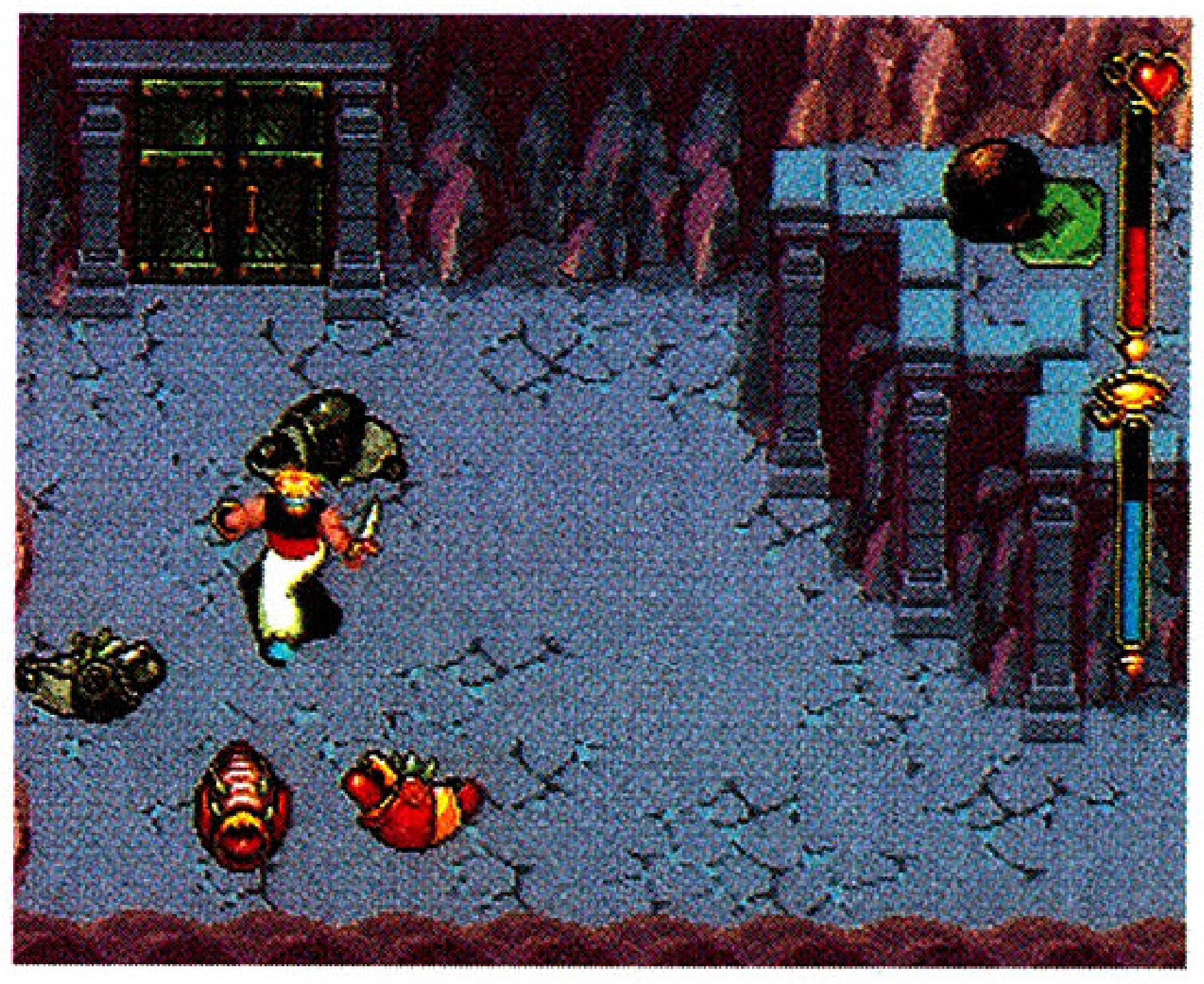
- ●セガ
- ●12月9日発売
- ●8,800円
- ●A・RPG
- ●24M＋B・4



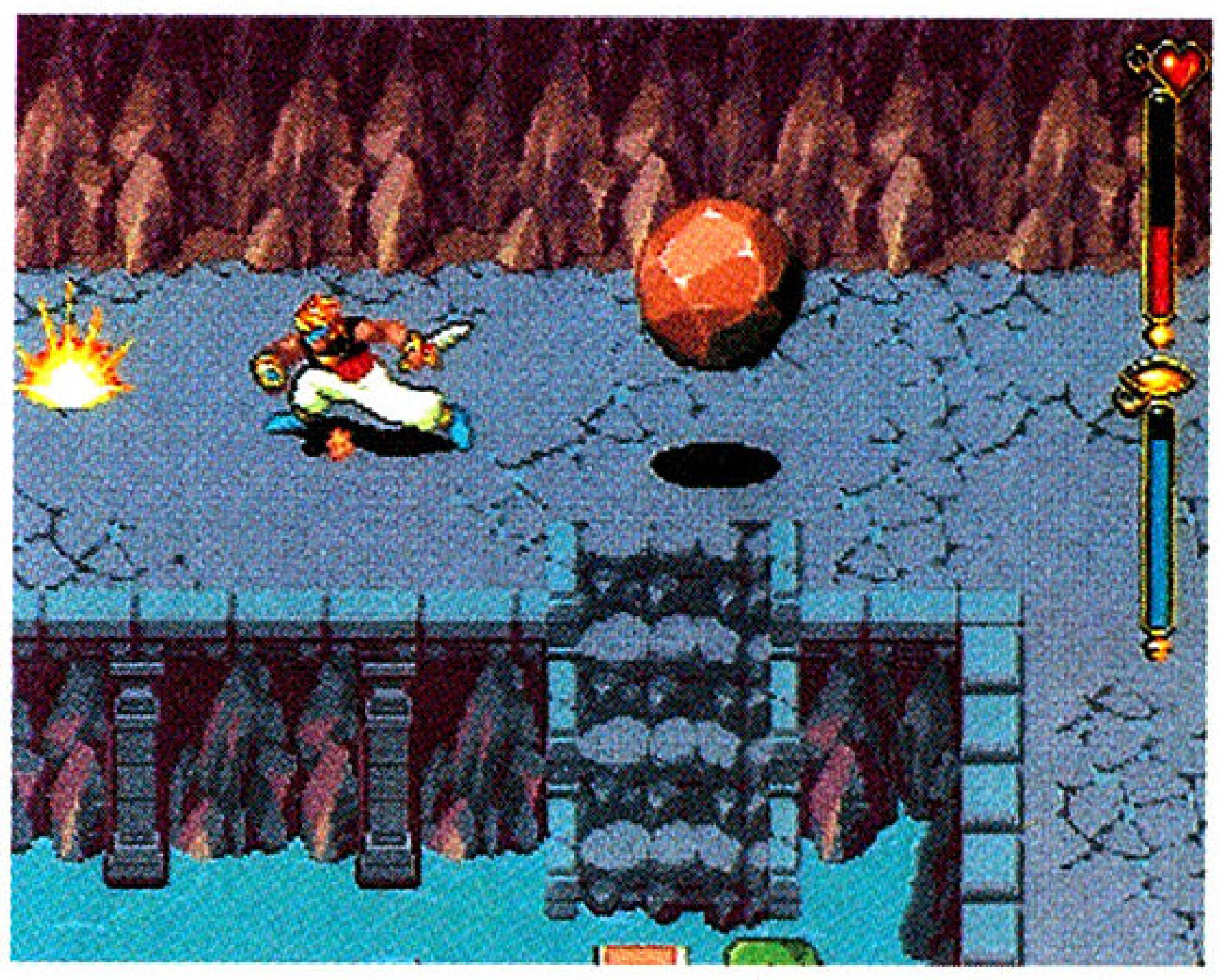
アクションゲームの爽快感を堪能できるA・RPG

過去のアクションRPGとは比べ物にならないほど、動きが充実している「ストーリー オブ トア」。主人公のルオは、コマンド入力によって複数の必殺技が使えたり、ジャンプしてトラップを越えられたり、精霊を呼び出して力を借りることもできる。純粋にアクションゲームとしても楽しめるほど、アクション性が充実している。

さて今回は、前回に続いてシナリオ中盤を紹介する。特別マンガ「水の妖精ディトさん」もあるぞ。しかしその前に、必殺技について説明しておこう。



周囲を多数の敵に囲まれても、必殺技を使えば恐くない。ちなみにこの丸い虫のような敵は、倒すと高い確率で回復アイテムを出すようだ。



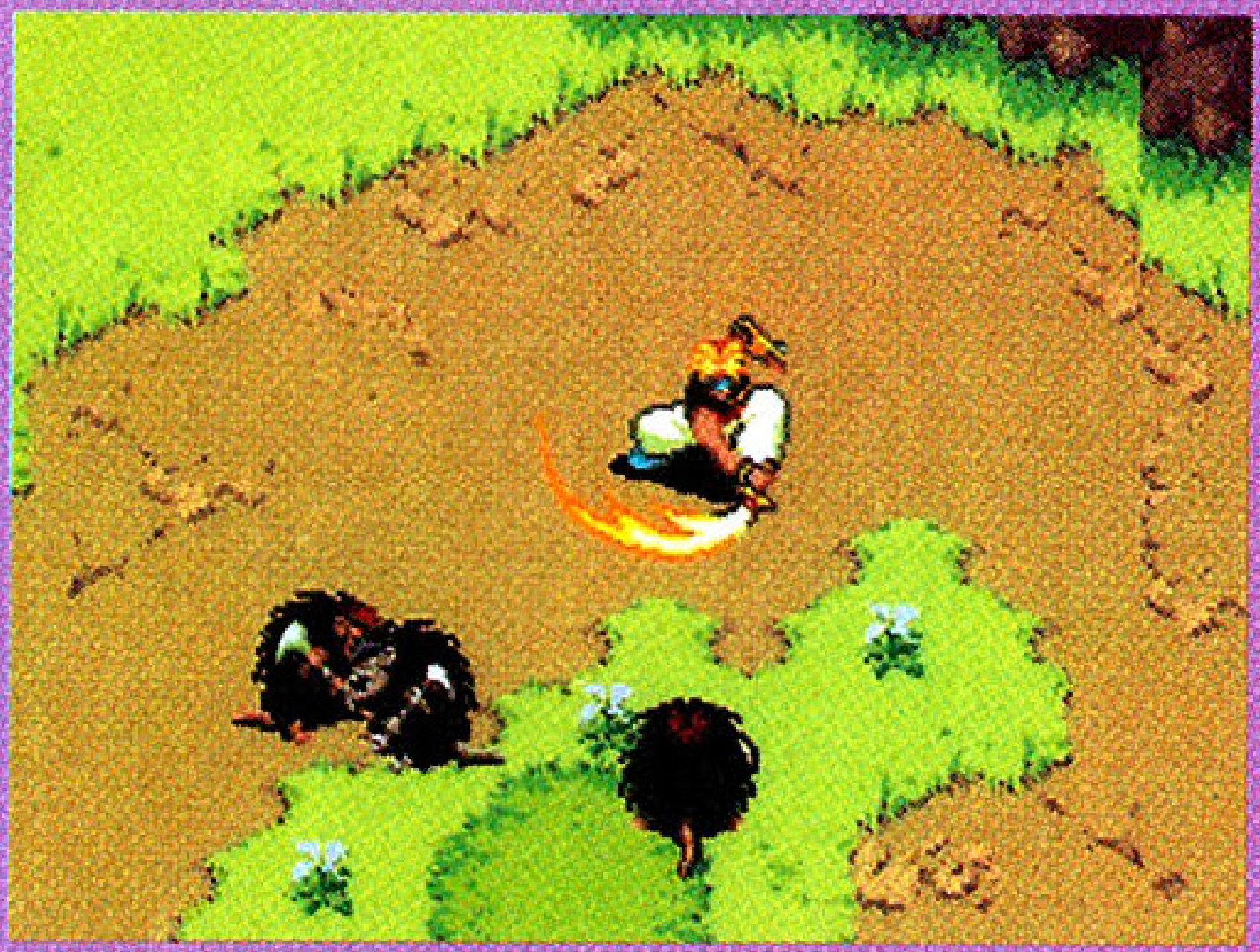
必殺技以上に重要なのが、各地に閉じ込められている精霊たち。彼らを解放すれば、ルオの手助けをしてくれる。解放するために金の腕輪の魔力が役立つ。

ルオの必殺技をマスターしよう！

このゲームで戦いを有利に進めるには、格闘ゲームのようなコマンド式の必殺技をマスターする必要がある。しかもこれらのコマンドは、自分で捜し出さなければならない。

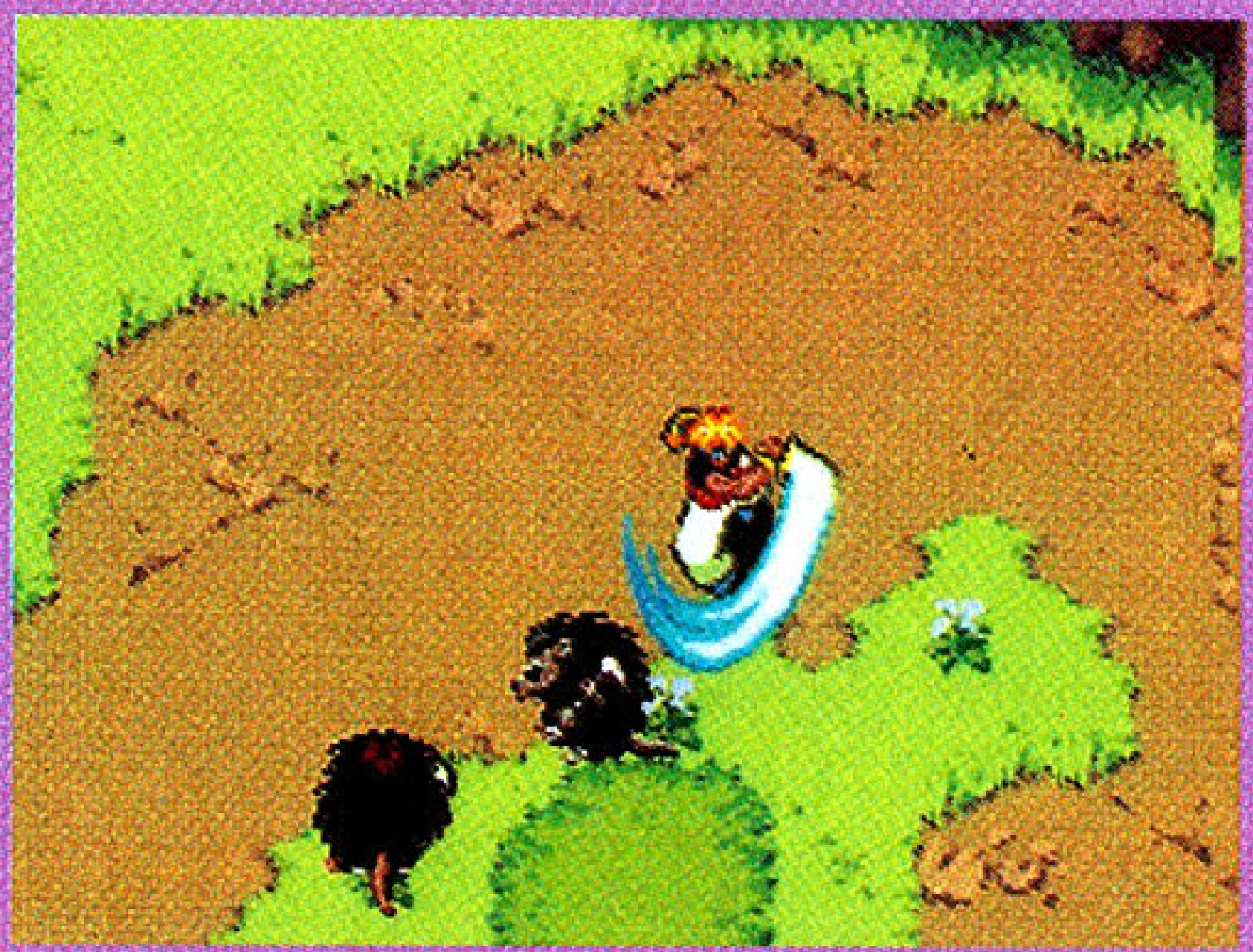
もっとも基本的なコマンドは、お城の奥の部屋にある秘伝の書に記されている回転斬り。ほかにも、必殺技ではないが、同方向に2度連続して入力すればダッシュ、ジャンプボタンを押したままにすればしゃがんだまま歩けるなど、いろいろなアクションがある。ぜひ覚えておこう。

回転斬り



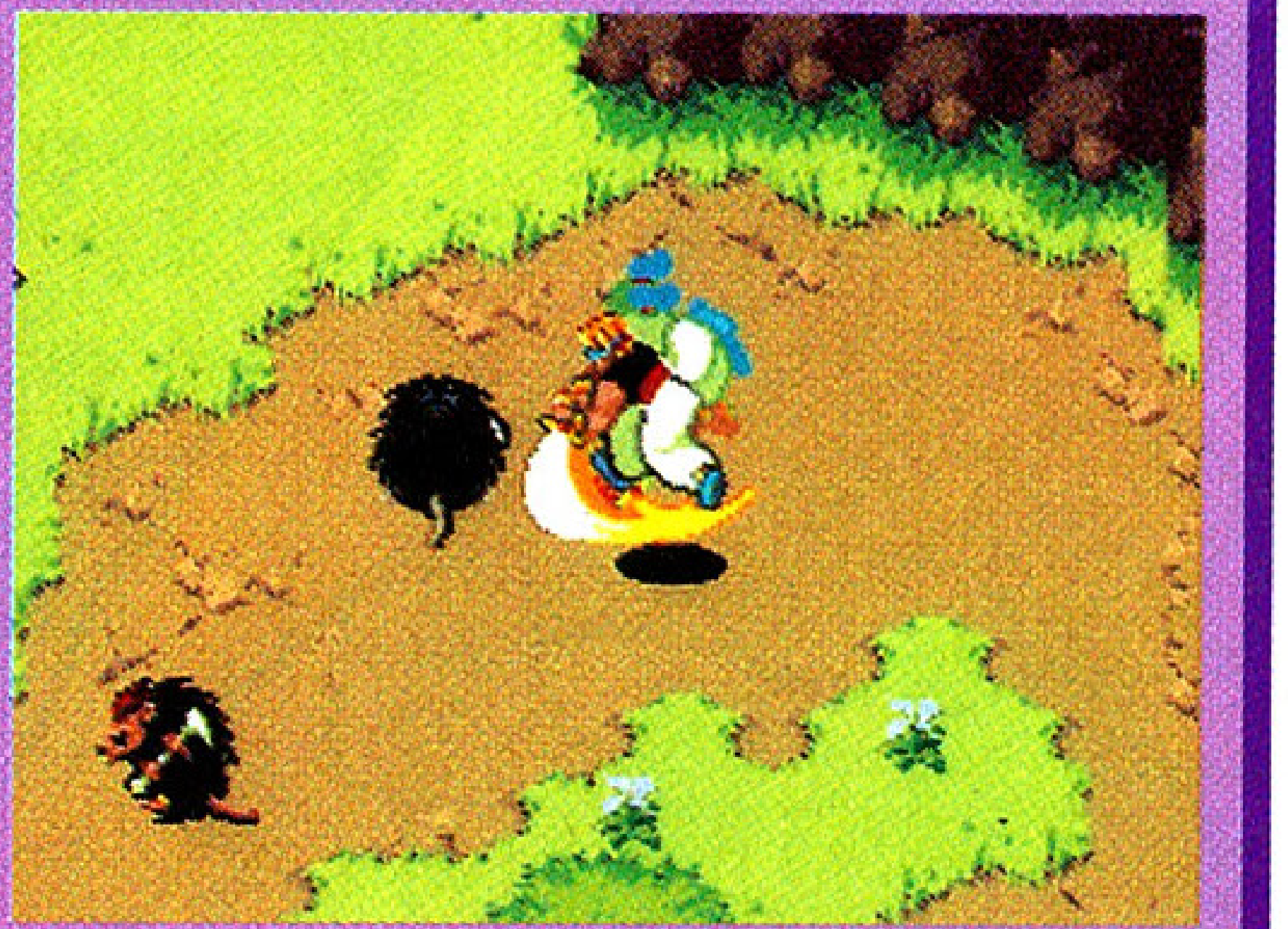
秘伝の書に記されている必殺技。十時キーを一回転させてから攻撃ボタンを押すと、剣を周囲に回転させる。十時キーを回転させはじめる位置は、どこからでも大丈夫だ。多くの敵に囲まれてしまったときに使えば、多くの敵にまとめてダメージを与えられるので、一気に形勢を逆転することができるぞ。後半まで末長く使える必殺技だ。

ダッシュ斬り



十時キーの同方向を、2度連続して入力すると、ルオはその方向にダッシュする。ダッシュ中に剣を振れば、普通に剣を振るよりも敵に大きなダメージを与えられる必殺技が出せる。この攻撃が決まれば、ほとんどの敵は倒れてしまうので、その間に体制を立て直し、次の攻撃の準備をすることもできる。基本的な必殺技だ。

ジャンプ斬り



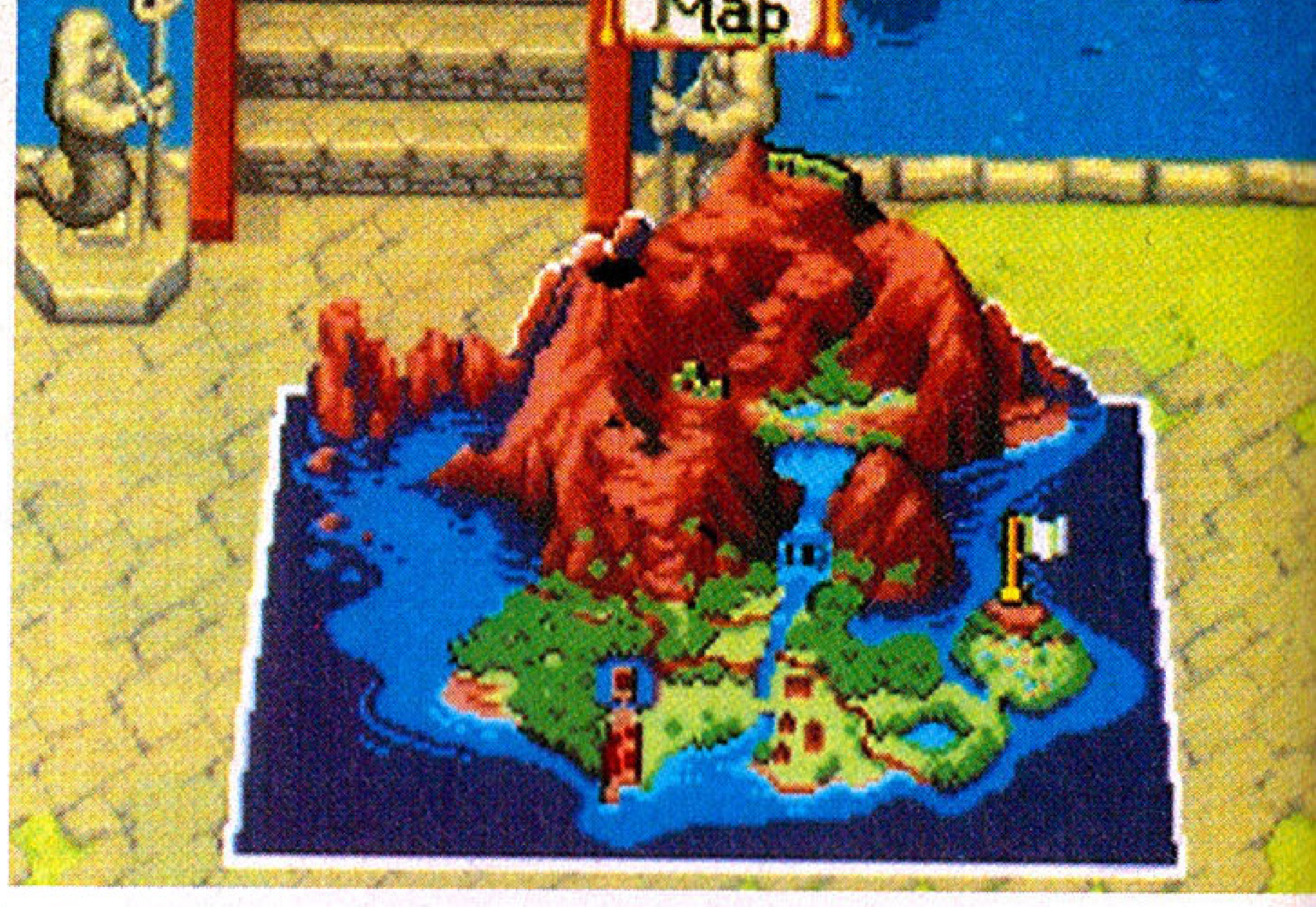
左の2つは、普通にゲームを進めていれば見つけられそうな必殺技だが、じつはこのゲームには多くの必殺技コマンドが隠されている。例えばこの必殺技は、ムーンサルト状態で敵に近付いて大きなダメージを与える。十時キーを左、右、左（左方向に攻撃したい場合）と入力してから攻撃ボタンを押す。ちなみに大部分の必殺技は、短剣装備時しか使えない。

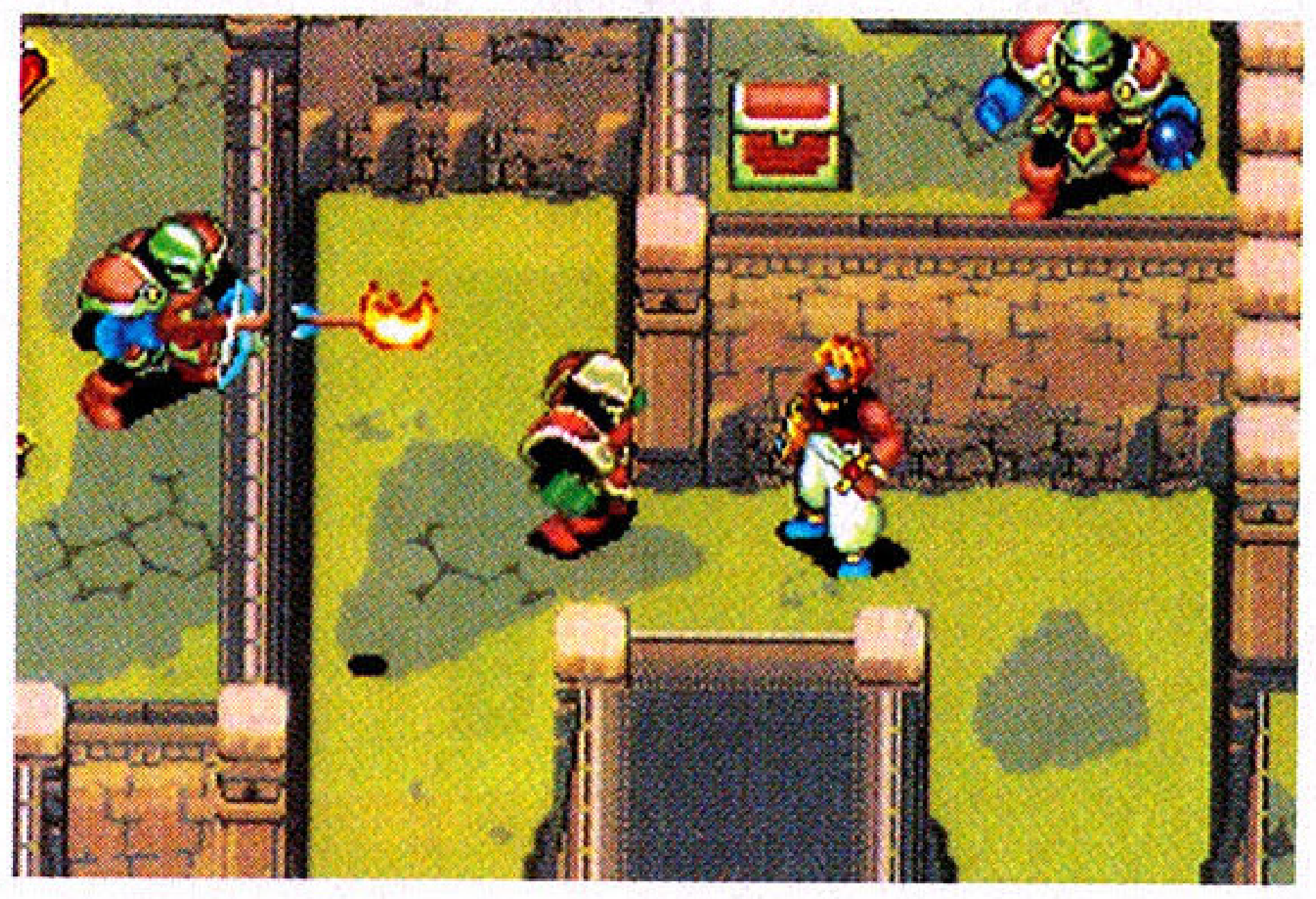
前線基地

水の神殿、滝の神殿で、それぞれディトとイフリートを仲間にした。その後城に戻ると……。

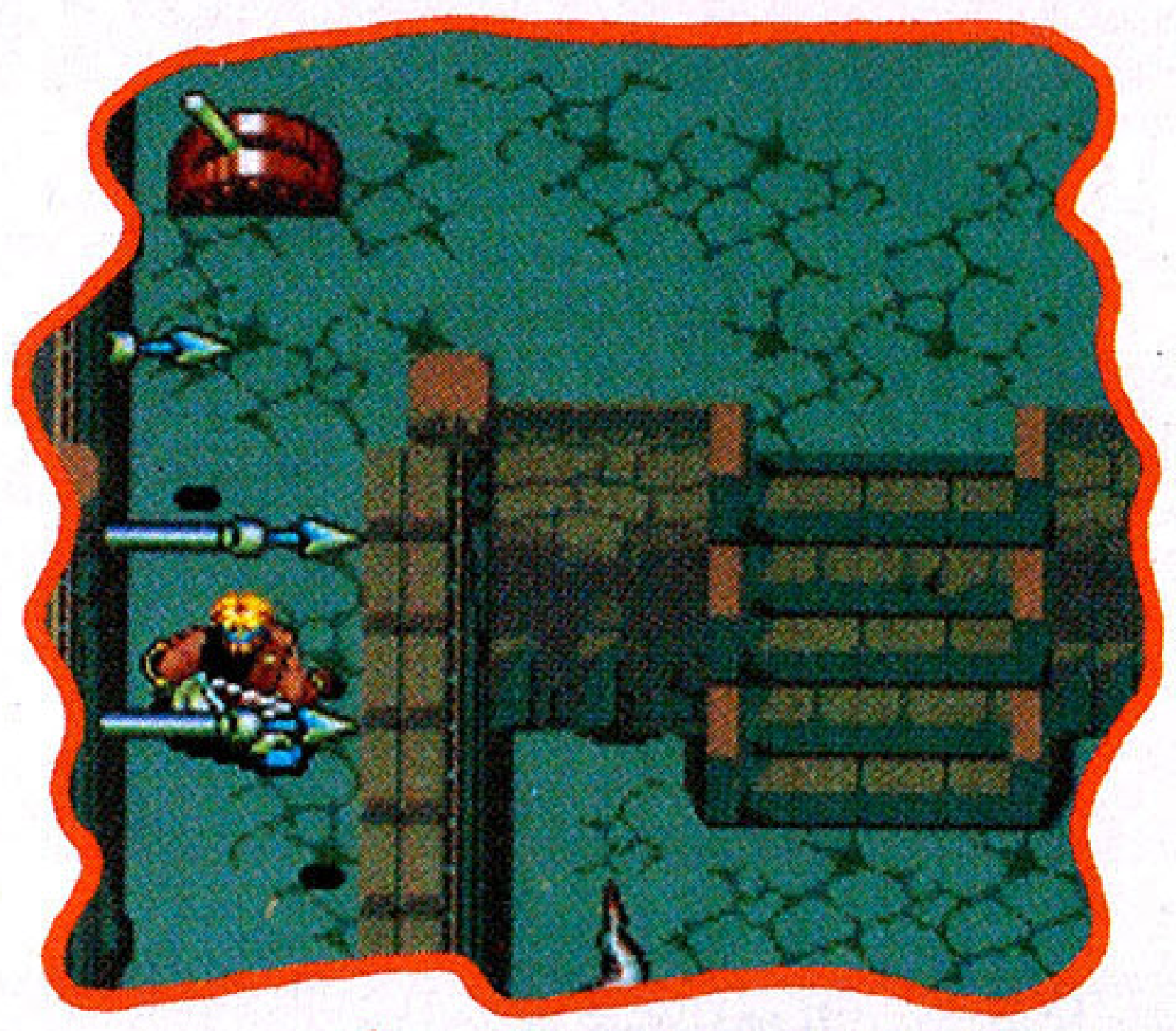
ルオがお城に戻ると、「謎の軍団の基地らしきものを発見した」との知らせが入った。そして、王様から「ポセイドニアの西部へ向かい、怪しい動きを確かめよ」との命を受けたルオは再び旅立つことになる。

水の神殿の方向へ進むのだが、途中に氷の柱が邪魔をして、先に進めない場所がある。どうも怪しい。しかし、ここは、イフリートの助けさえあれば、通過することができるぞ。どうやら怪しい基地は、やはり敵の前線基地のようだ。



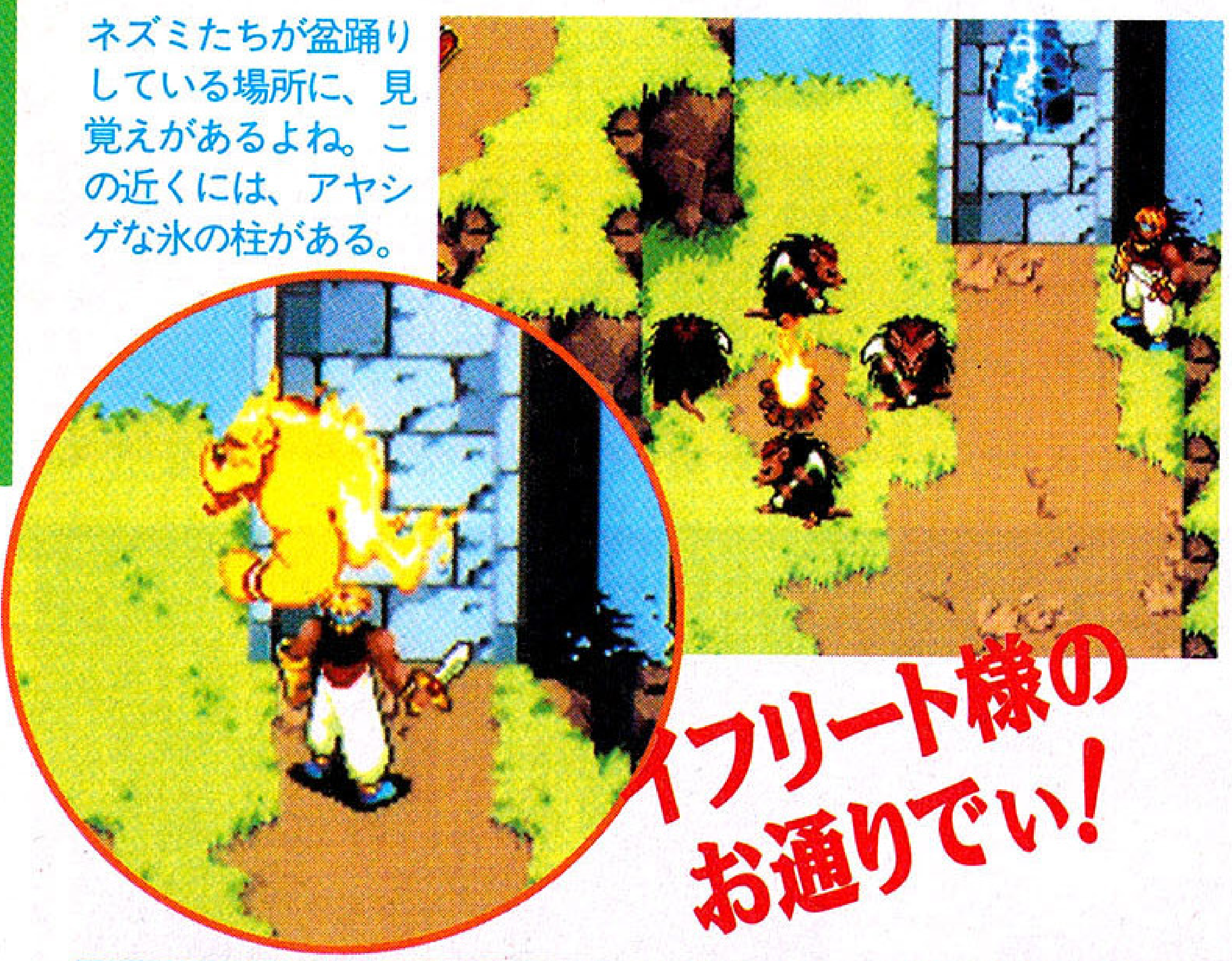


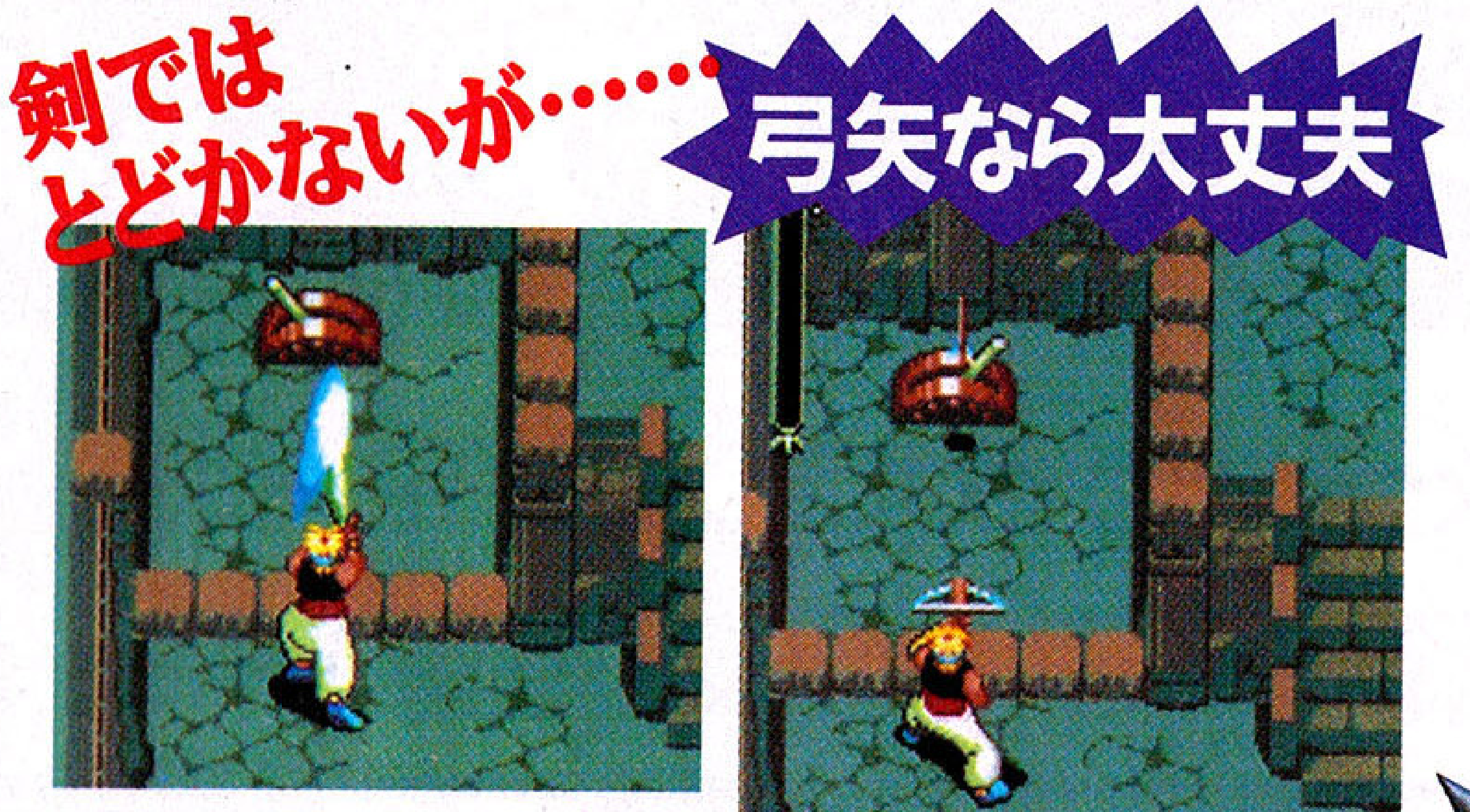
基地の入口には、やはり多くの敵が警備に当たっている。高いところから弓を放つヤツも。

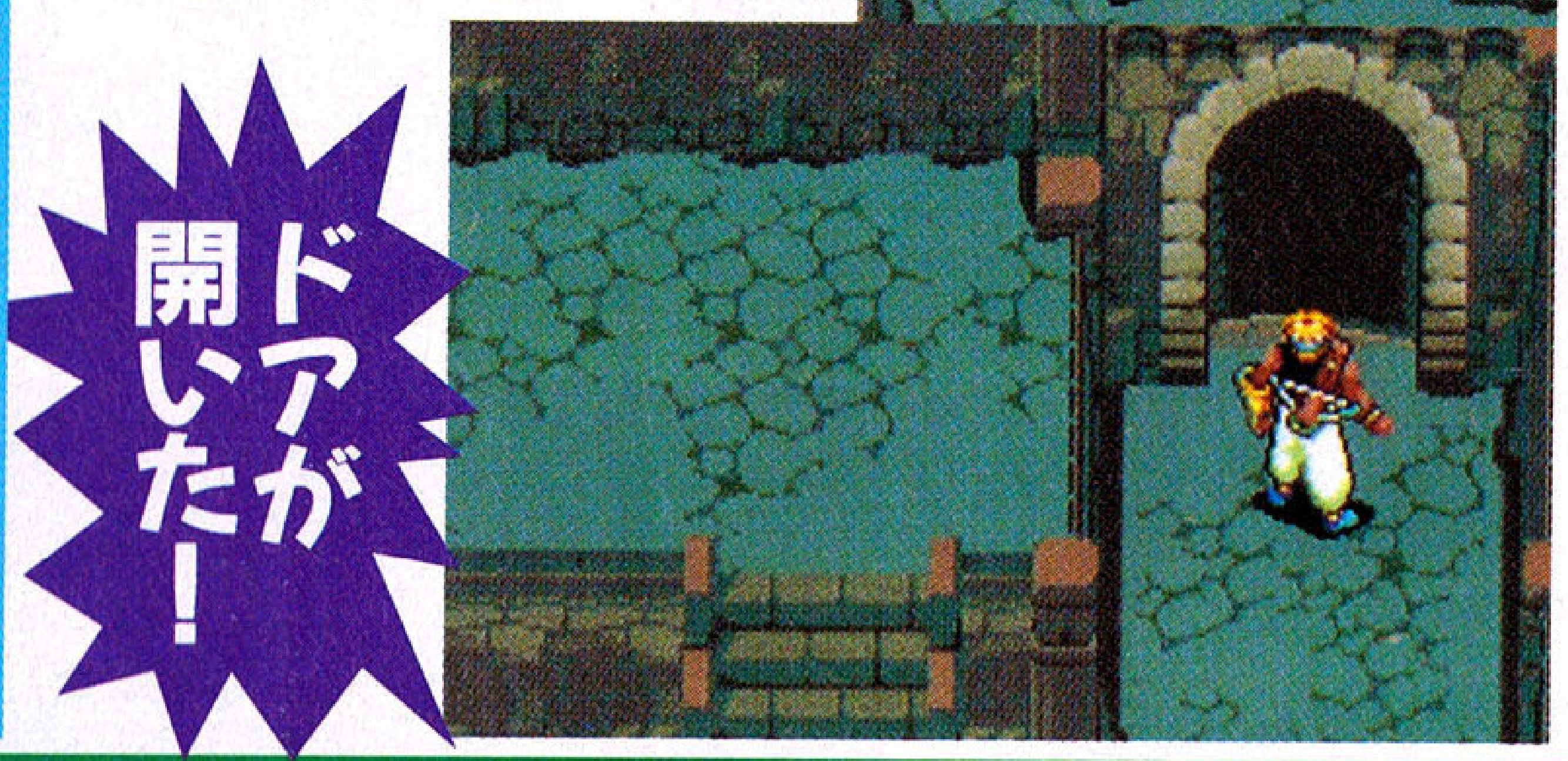


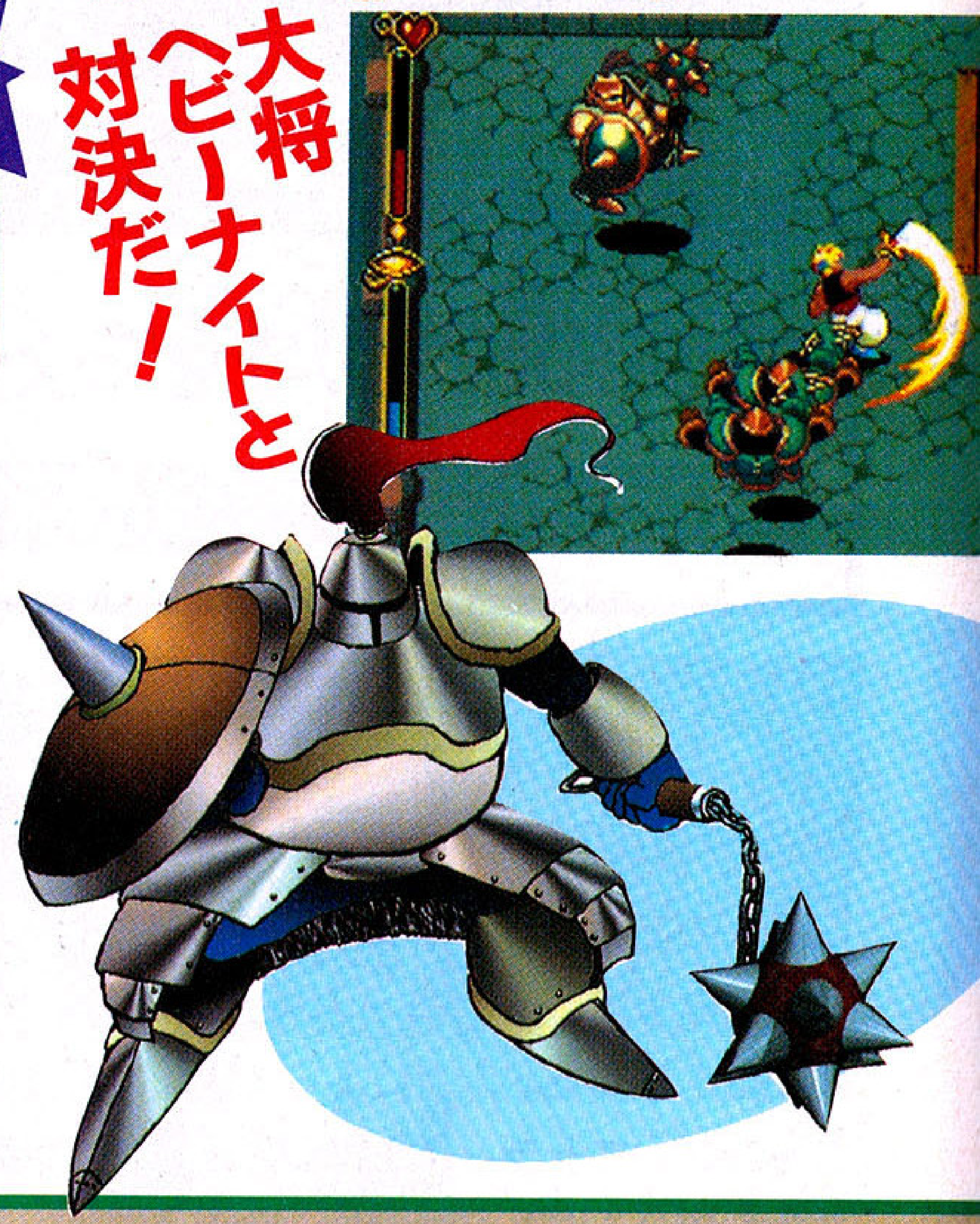
壁から突然飛び出す槍。ここはしゃがんで通過すれば、まったく安全だ。

ネズミたちが盆踊りしている場所に、見覚えがあるよね。この近くには、アヤシゲな氷の柱がある。


イフリート様のお通りでぃ!


剣ではとどかないが……
弓矢なら大丈夫

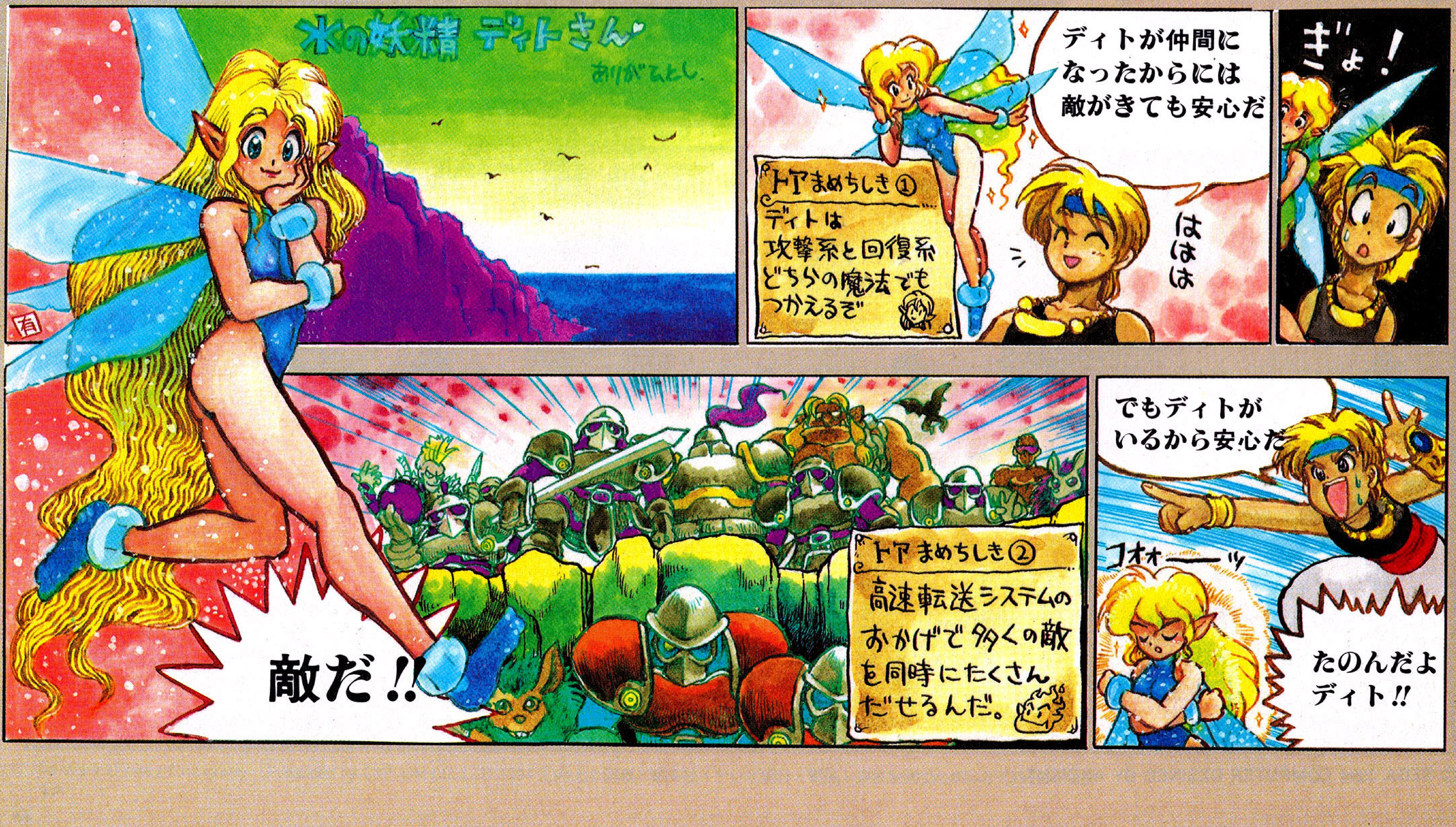



大将ヘビーナイトと対決だ!

サカナアイテムを忘れずに

前号でもお知らせしたように、池の魚にはちょっとした秘密がある。陸に上がった魚を倒さず、そのまま自滅するまで待っていれば、体力回復アイテムの魚になるぞ。

例のネズミ盆踊り地帯を北に行ってすぐの場所に、大きな池がある。ここには多くの魚が住んでいて、魚アイテムを集めるにはバッチリなのだ。

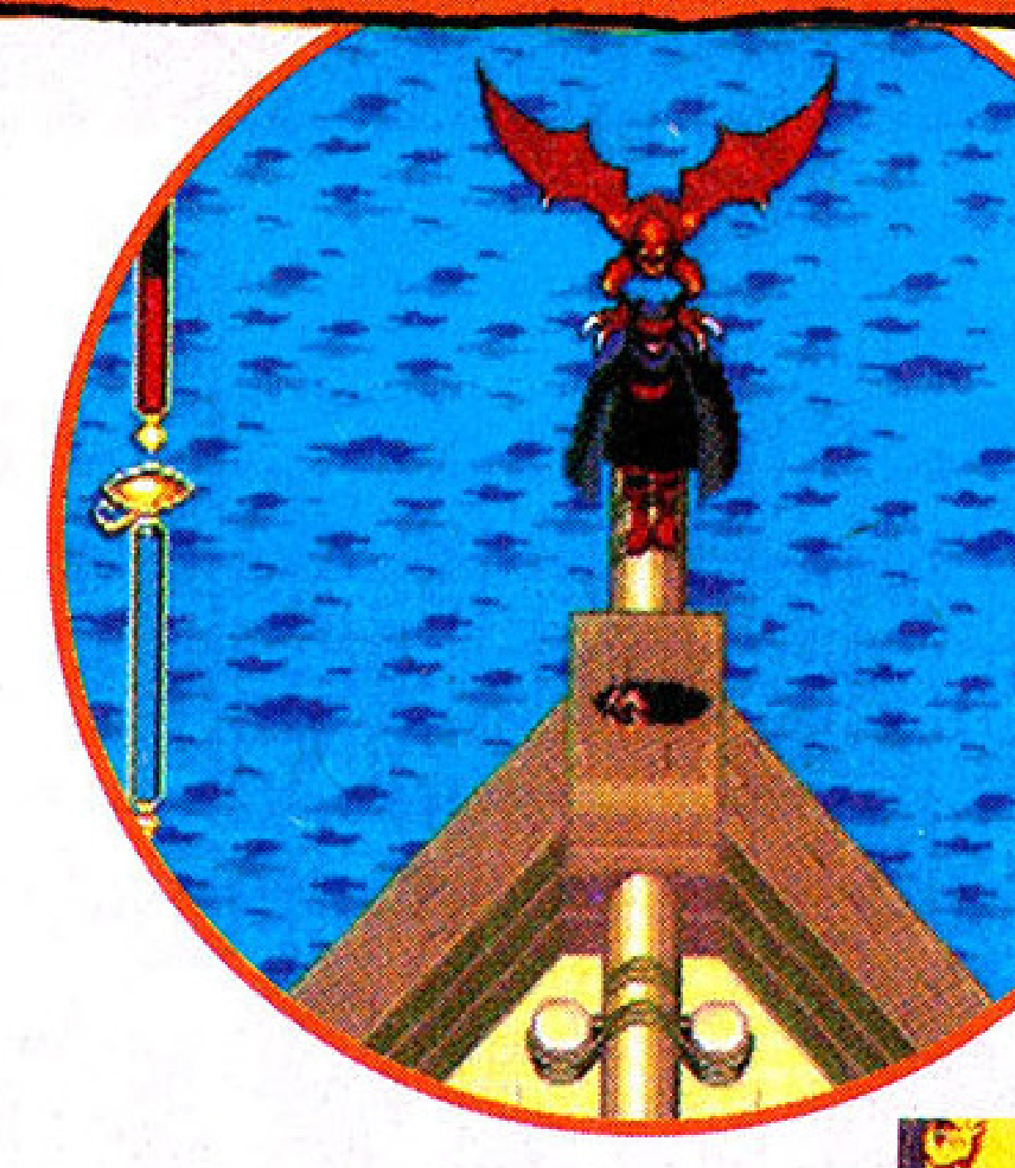

水の妖精 ディトさん
ありがひとし
有
ディトが仲間になったからには敵がきても安心だ
トアまめちしき① ディトは攻撃系と回復系どちらの魔法でもつかえるぞ
ははは
ぎょ!
敵だ!!
トアまめちしき② 高速転送システムのおかげで多くの敵を同時にたくさんだせるんだ。
でもディトがいるから安心だ
コオォーーッ
たのんだよディト!!

舟～謎の小島

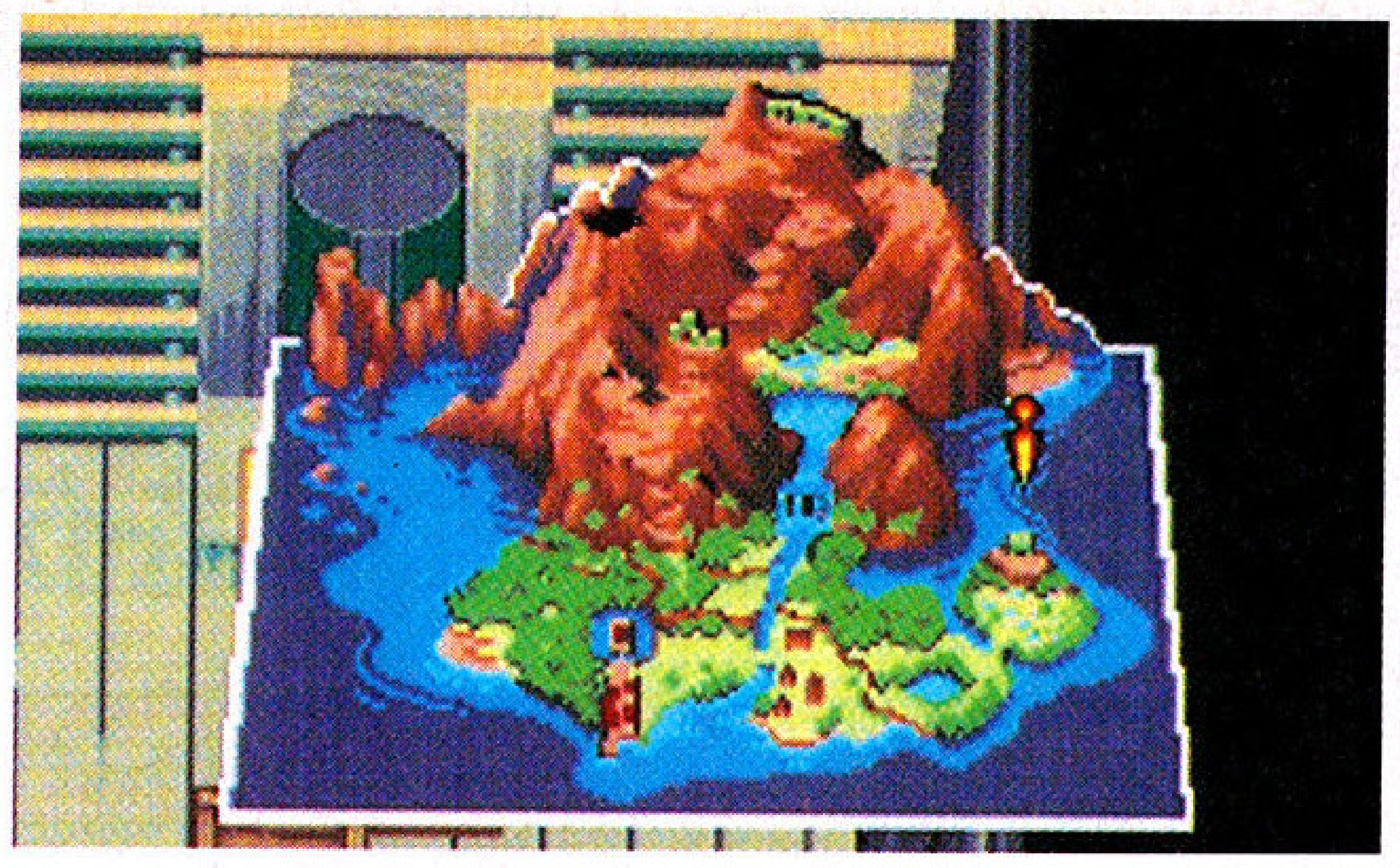
敵の前線基地を制圧したルオは、停泊していた舟に乗り込み、大海原へと旅だった。

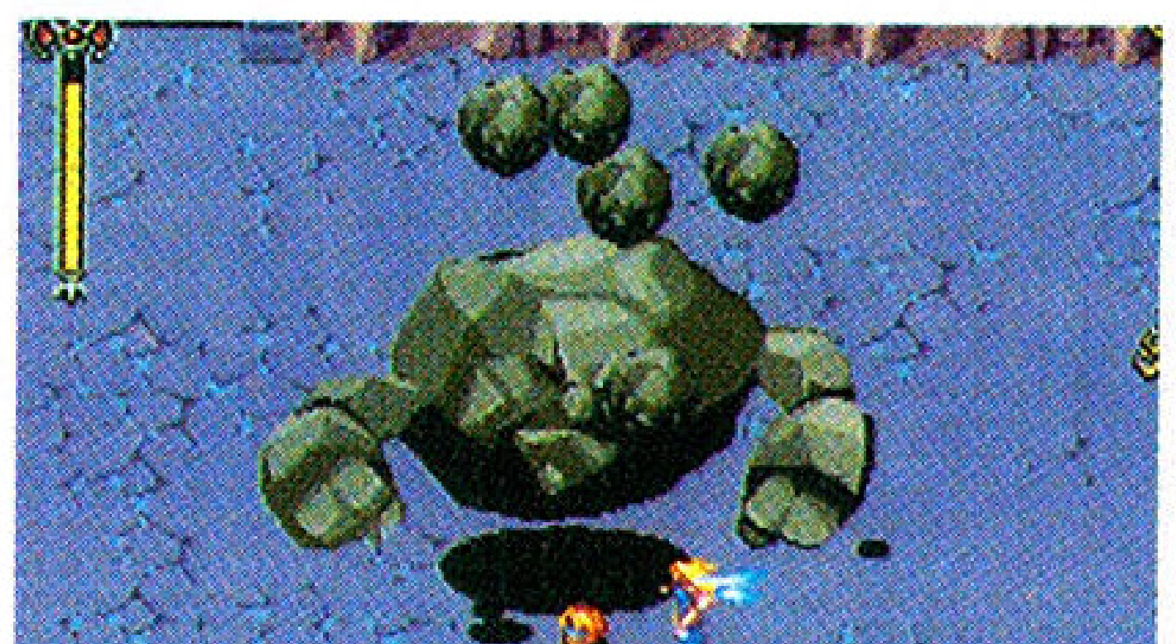
舟の中には多くの敵がいるが、中でも気になったのがボスらしき黒マントの男。ガーゴイルに連れられて逃げてしまうが、いつかもう一度出会うことになりそうだ。

そして舟は、小島に到着する。どうやらこの島が、謎の軍団の本拠地らしい。今まで以上に強力な敵、難解な仕掛けなどが、次々登場する。

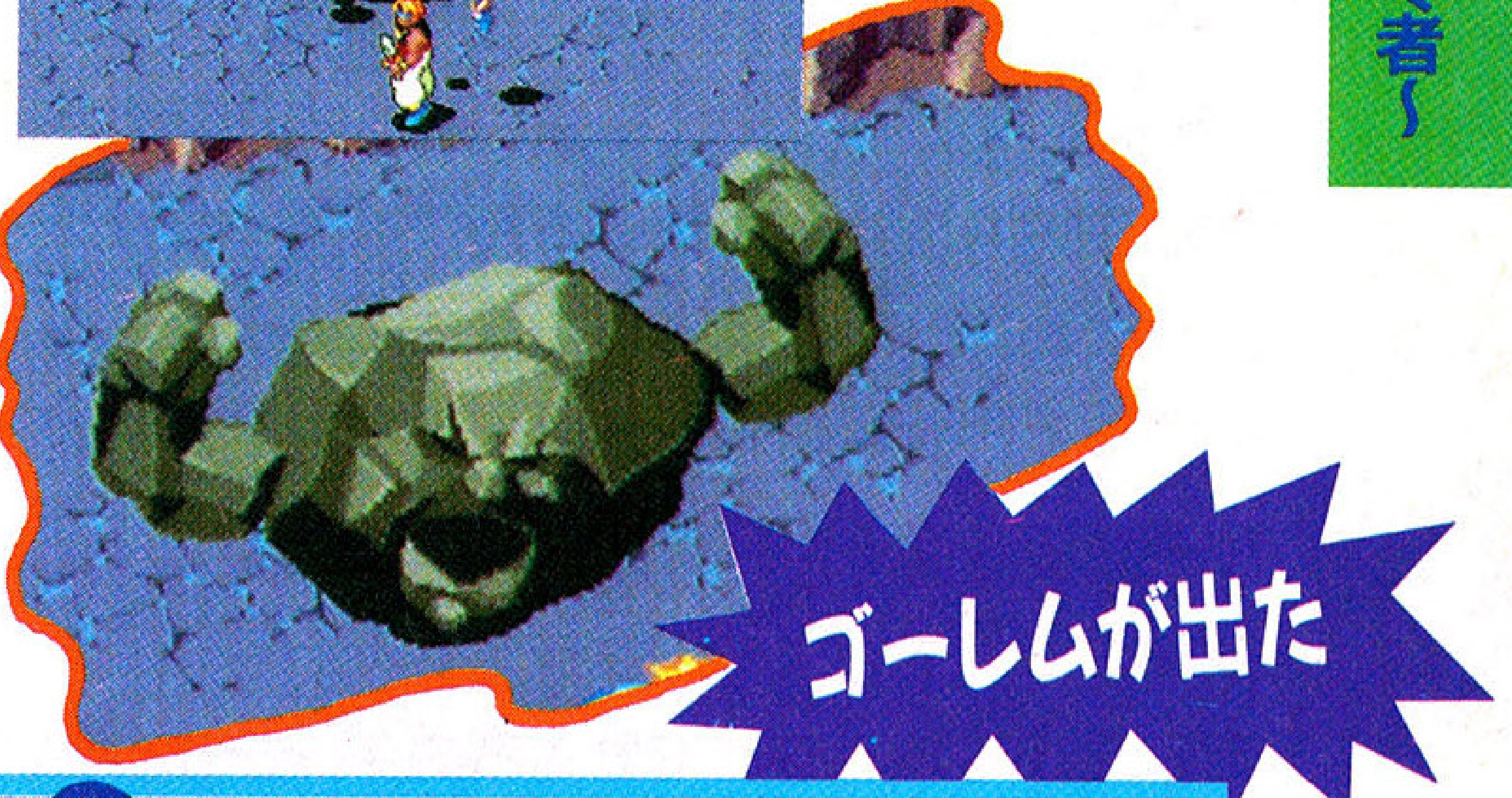


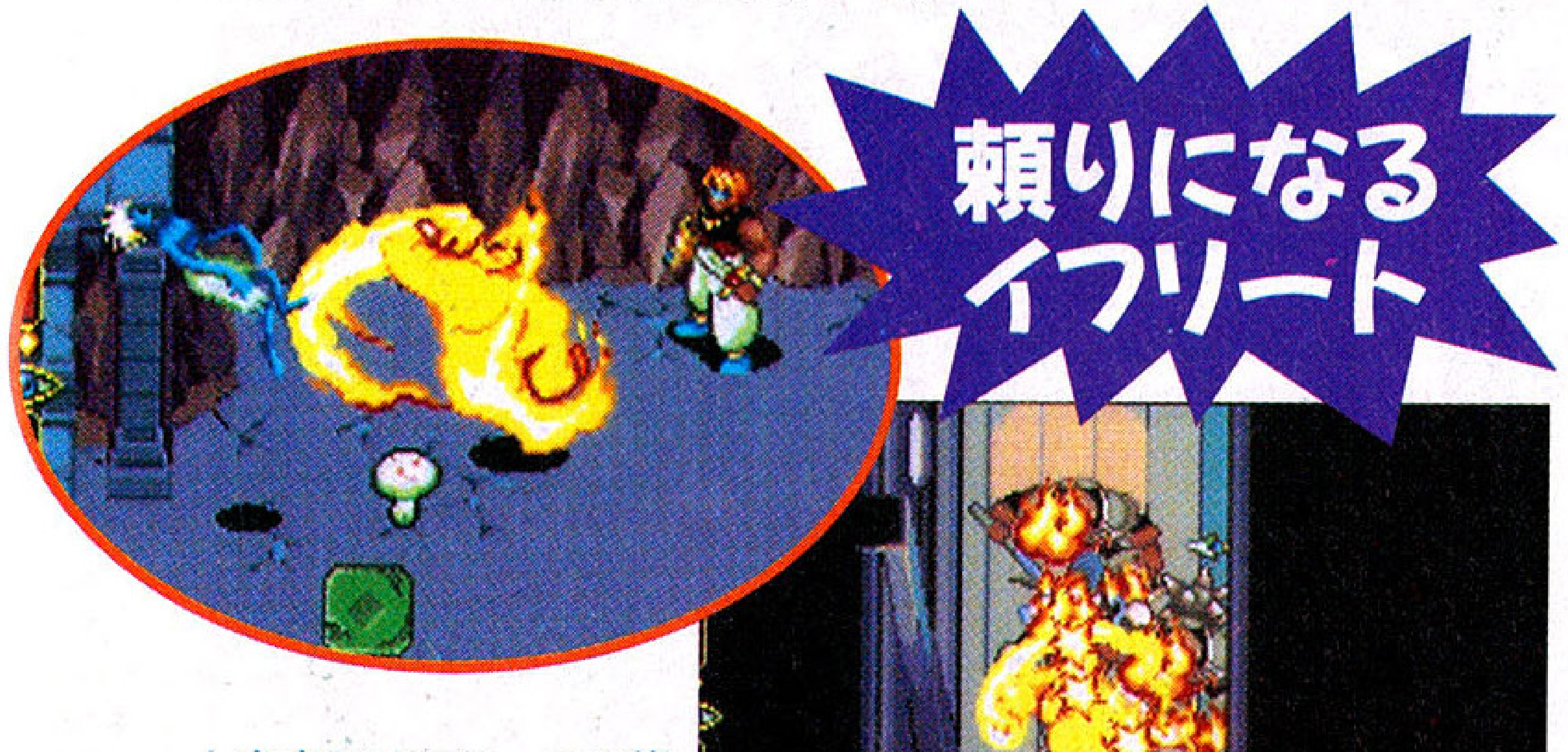
謎の男グウィンとは



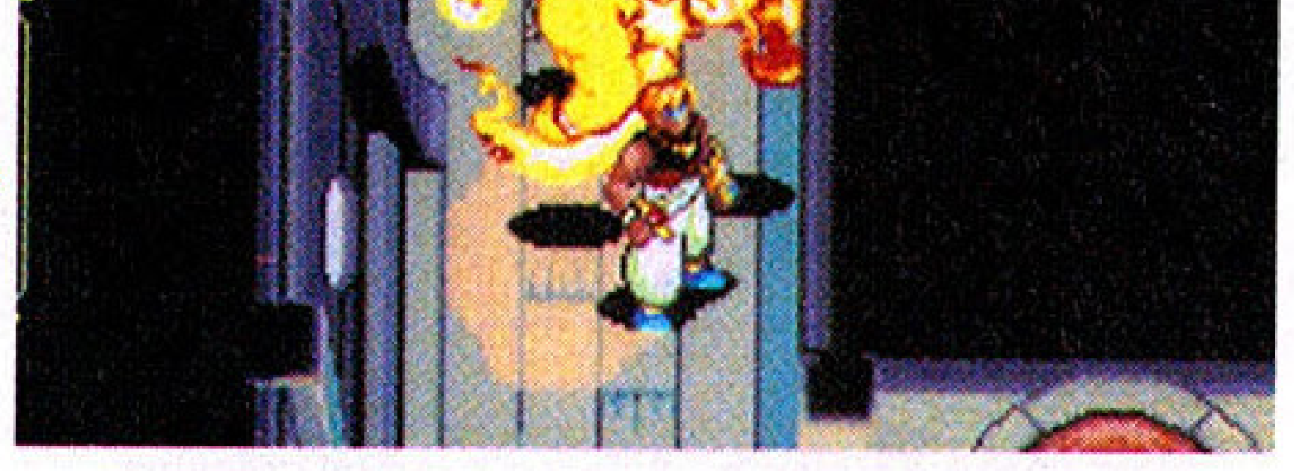


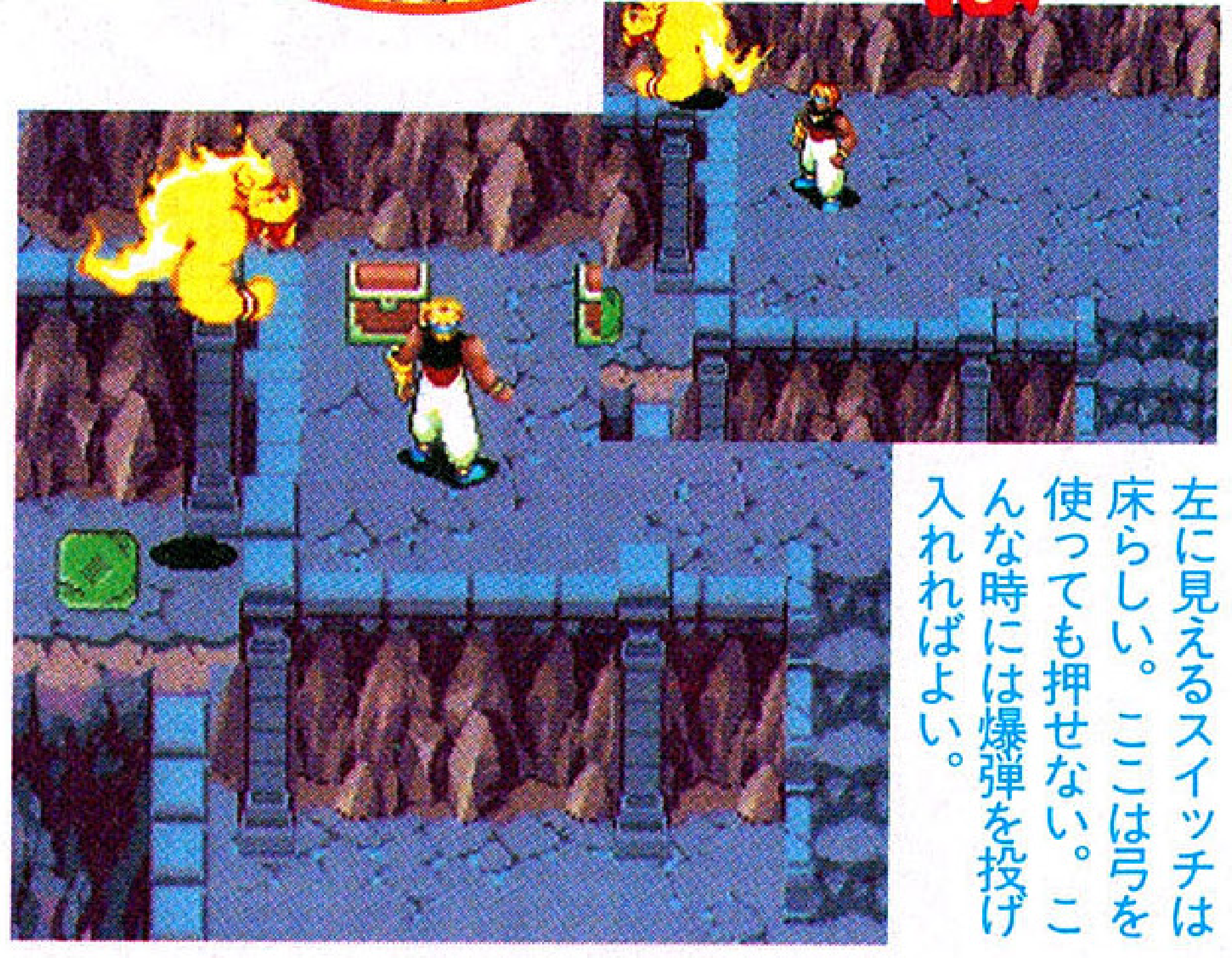
丸くなって高速で動いたり、地面を叩いたりして、多彩な動きを見せるボス。地面を叩くと落ちてくる、大量の岩が恐ろしい。




頼りになるイフリート

上半身だけになっても襲いかかる、イヤなゾンビ。しかしイフリートなら、一発でゾンビを灰にしてしまう。頼もしいぜ。

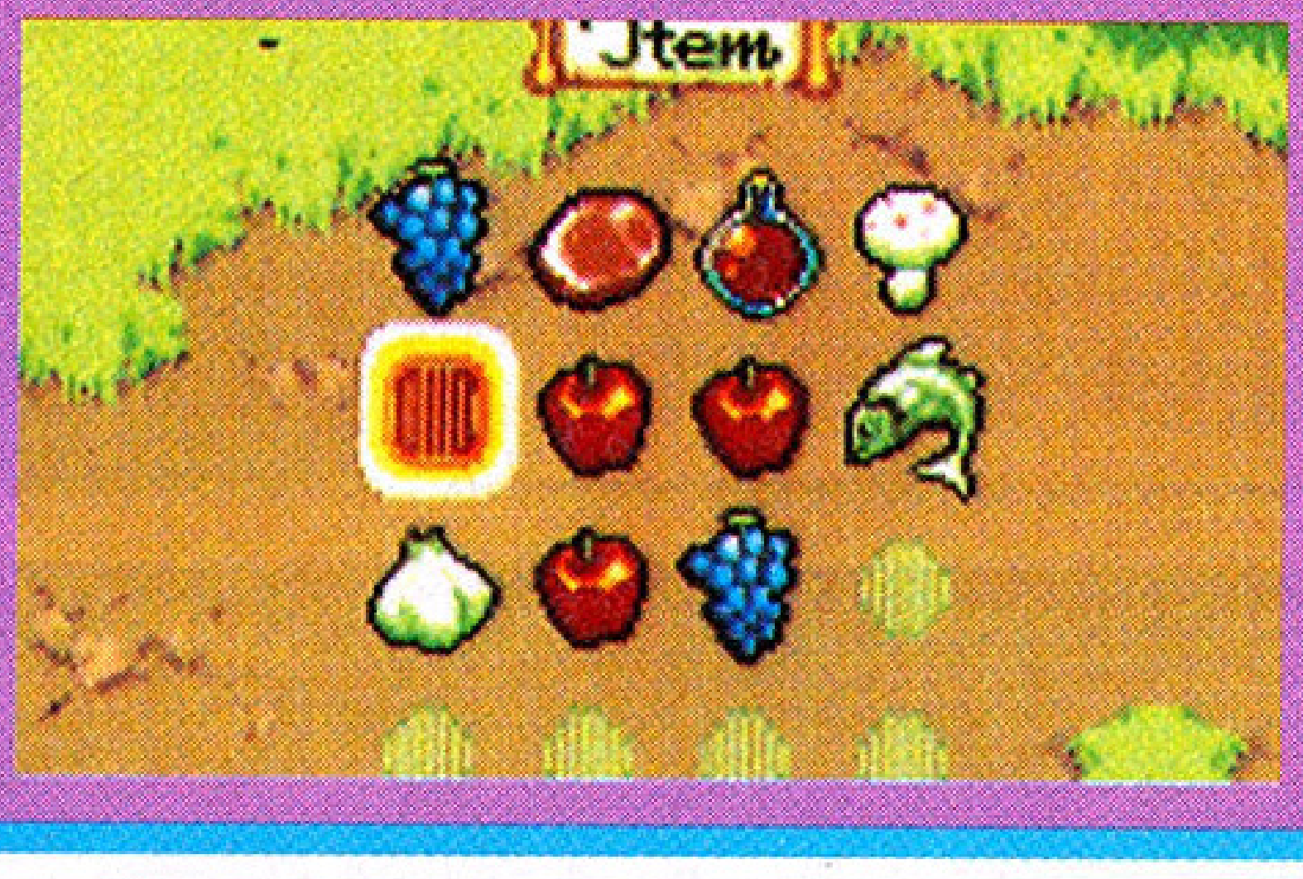




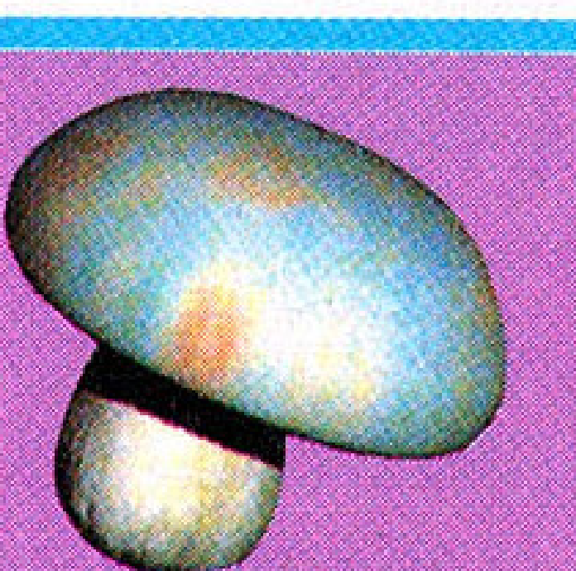
左に見えるスイッチは床らしい。ここは弓を使っても押せない。こんな時には爆弾を投げ入れればよい。

トアの世界に登場するアイテム群

ゲーム中に敵を倒したり、宝箱を開けたりすると入手できるアイテムたち。これらの一部をエインシャントスタッフが仕上げた３Ｄグラフィックで大紹介しよう。



スタートボタンを押してアイテムウインドウを開くと、持っているアイテムの効果も簡単に説明してくれる。親切機能ってうれしいよね。

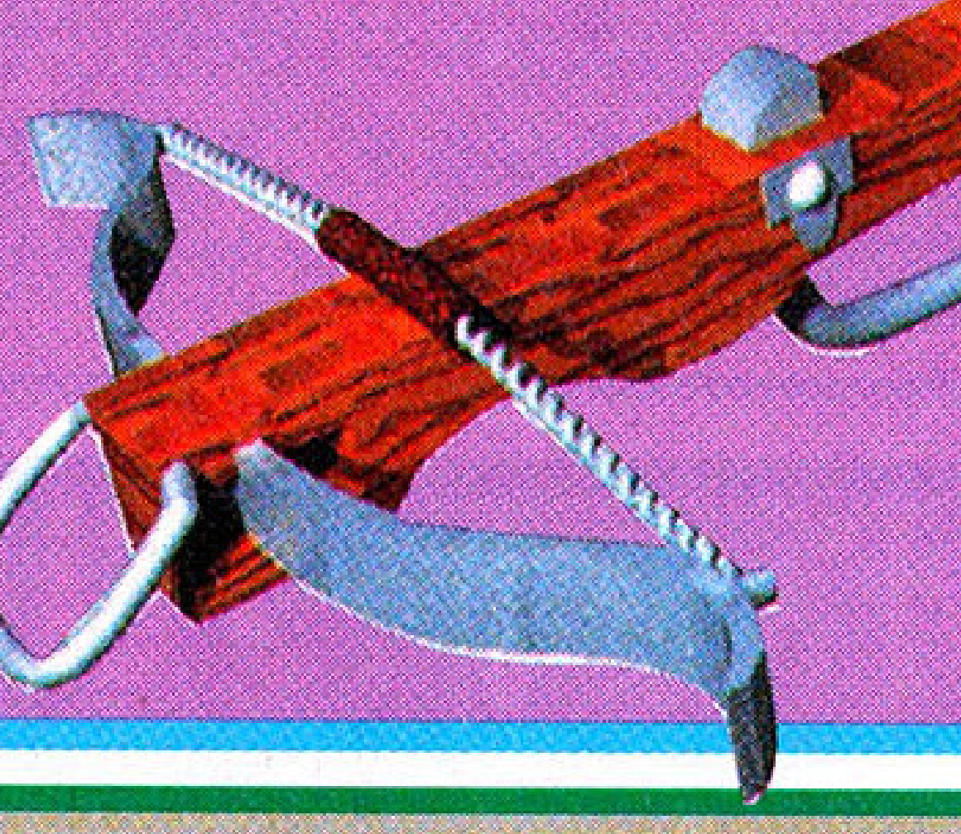


キノコ
体力やSP（精霊呼び出し中に消費する）を回復してくれるアイテム。

エリクサー
ルオが死んでしまっても、一度だけ回復できる。序盤のある場所で入手。

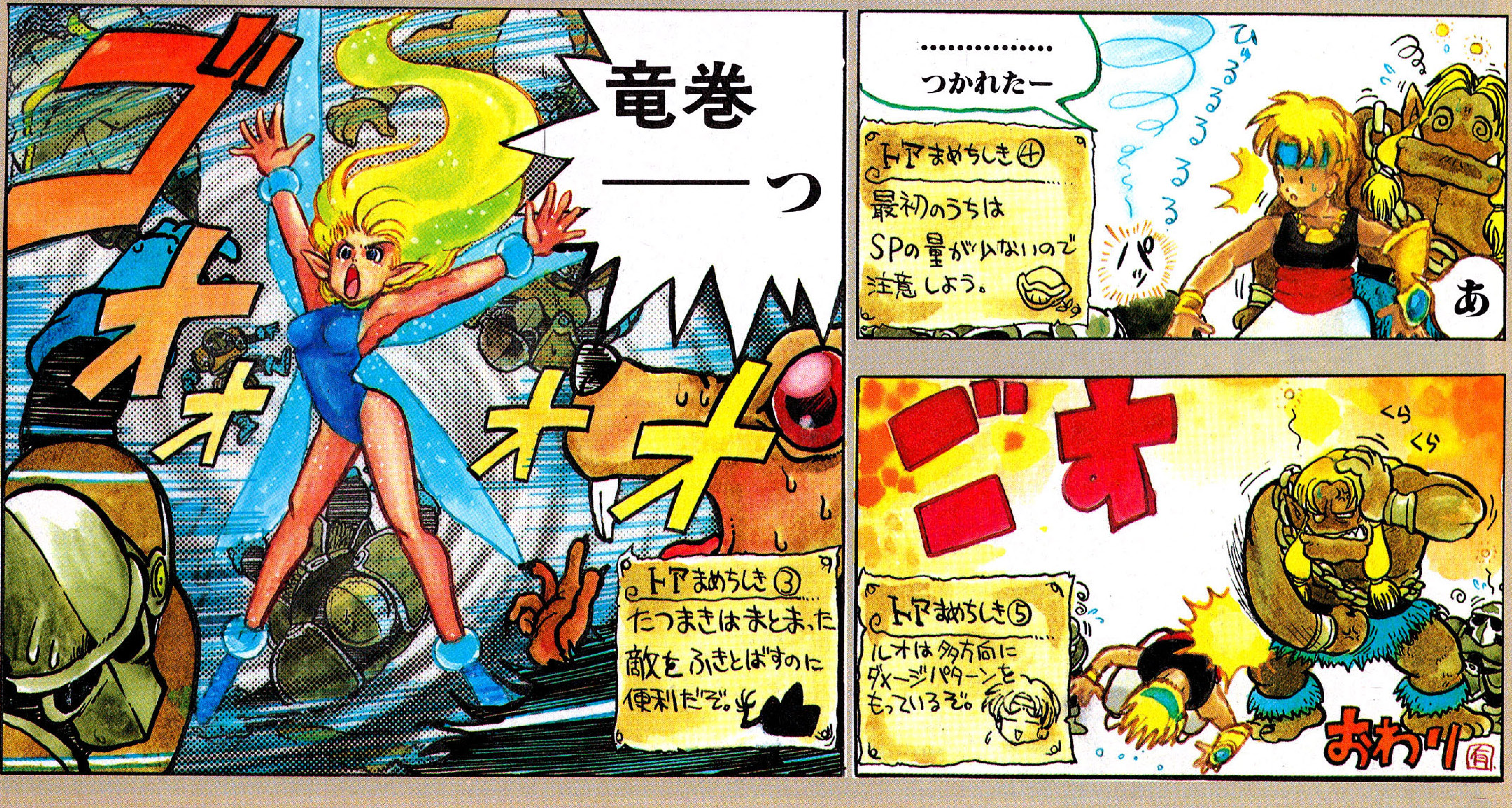
エメラルド
効果は謎。ほかにも数種類の宝石が登場するのだが。

弓
遠くの敵にダメージを与えられる。ただし使用回数に制限あり。



イフコール
炎がなくても、イフリートを呼び出すことができる。

緑のカギ
鍵がかかった扉を開ける。数色のバリエーションあり。

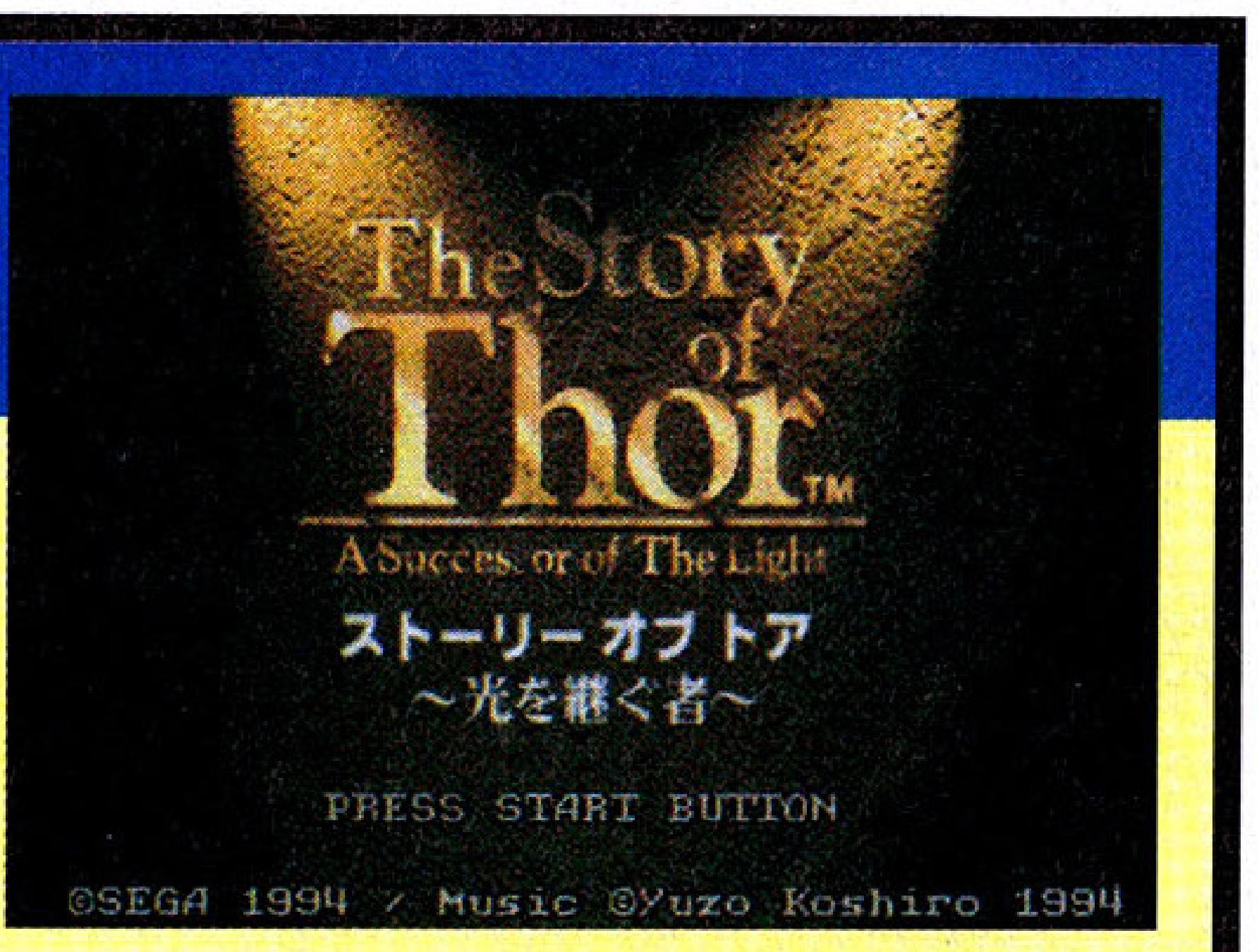

竜巻——っ
トアまめちしき③
たつまきはまとまった敵をふきとばすのに便利だぞ。
……………
つかれたー
トアまめちしき④
最初のうちはSPの量が少ないので注意しよう。
ひゅるるるるる〜
パッ
あ
くら くら
トアまめちしき⑤
ルオは多方向にダメージパターンをもっているぞ。
おわり

ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

音楽はもちろん古代祐三だ！ もう知ってたか!?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

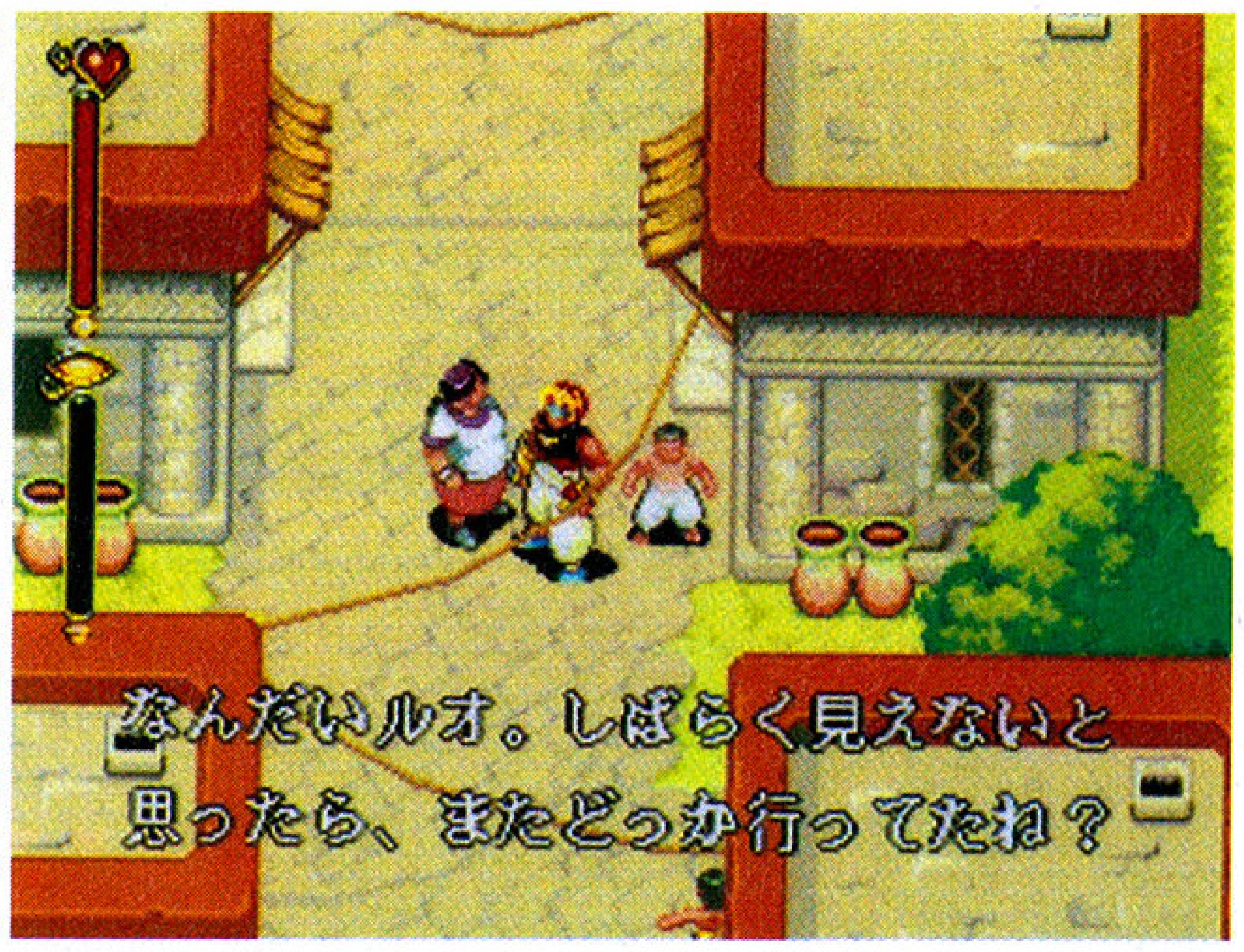
- ●セガ
- ●12月9日発売
- ●8,800円
- ●ARPG
- ●24M＋B4



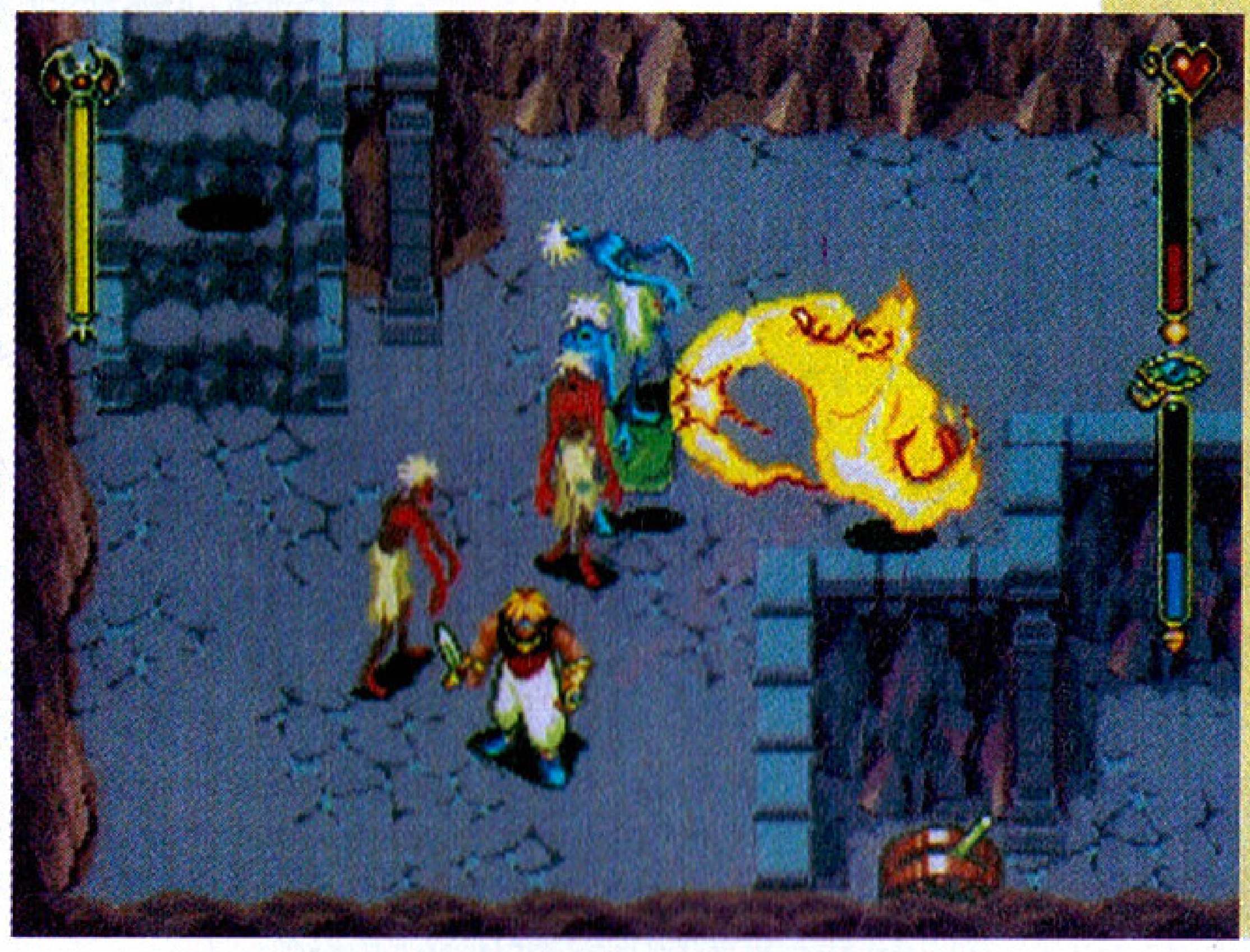
新感覚アクションロープレがついに完成した！

若手制作会社エインシャントによる、アクションゲーム感覚で楽しめるRPG「ストーリー　オブ　トア」が、いよいよ発売される。RPGでありながら、格闘ゲームのように熱いアクションゲームを導入し、新しいアクションRPGのスタイルを確立している。

もちろんアクションだけでなく、シナリオも充実している。舞台となるのは、海にさびしく浮かぶ島国ポセイドニア王国。王家に古くから伝わる伝説によると、その昔金の腕輪を持つものと銀の腕輪を持つものとの戦いがあった。両者は相討ちとなったのだが、そのふたつの腕輪は依然行方不明のままだという。腕輪をめぐるシナリオにも注目だ。

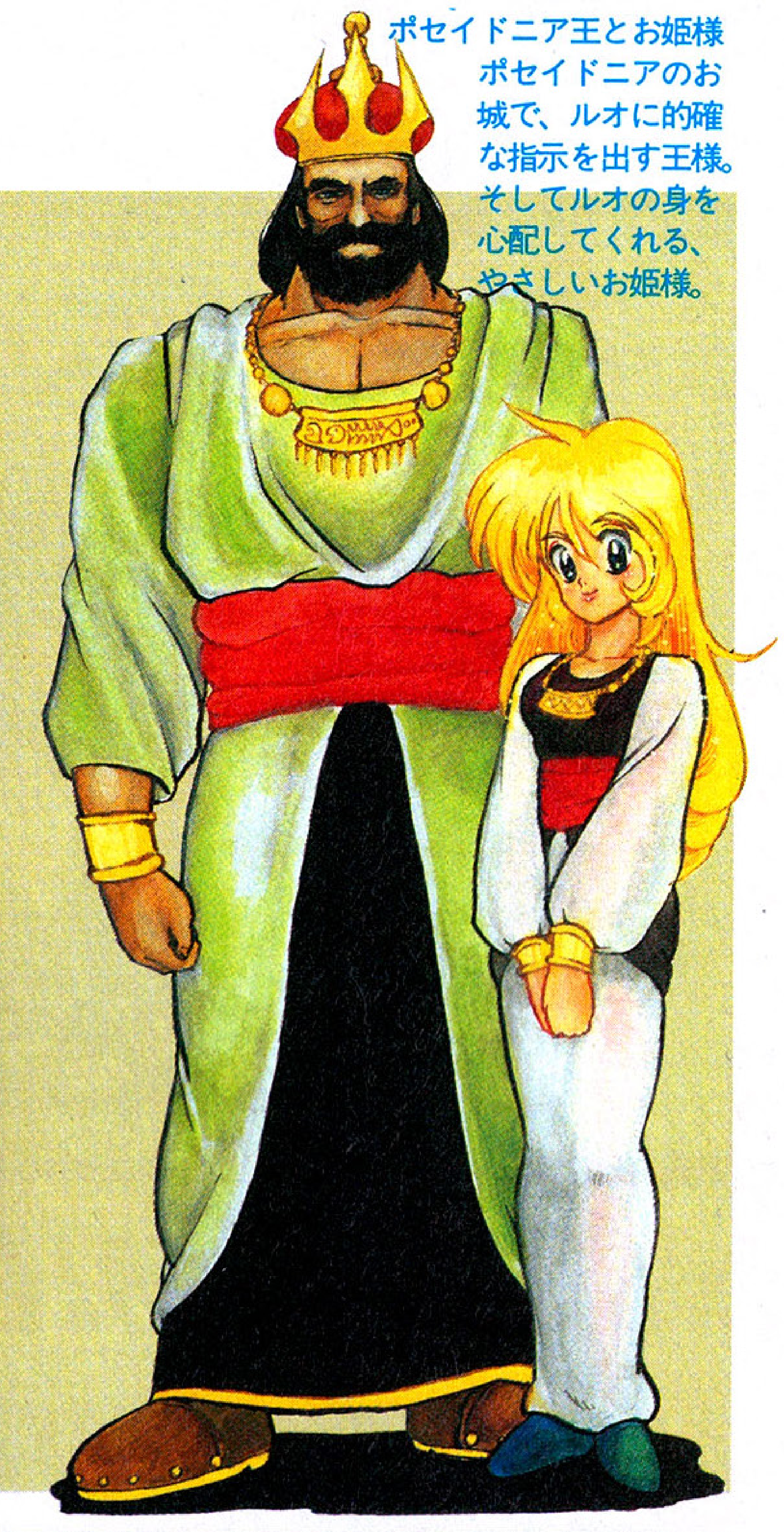

なんだいルオ。しばらく見えないと
思ったら、またどっか行ってたね？

主人公のルオは、ポセイドニア王国の王子であるにもかかわらず、島の人々からは友達のように親しまれている。これはいいことなのか？



ダンジョンには多くの敵、多くの仕掛けがルオを待ちかまえている。これらの仕掛けをどうやってかわしていくかを考えるのも楽しい。

ポセイドニア王とお姫様



ポセイドニア王とお姫様
ポセイドニアのお城で、ルオに的確な指示を出す王様。そしてルオの身を心配してくれる、やさしいお姫様。

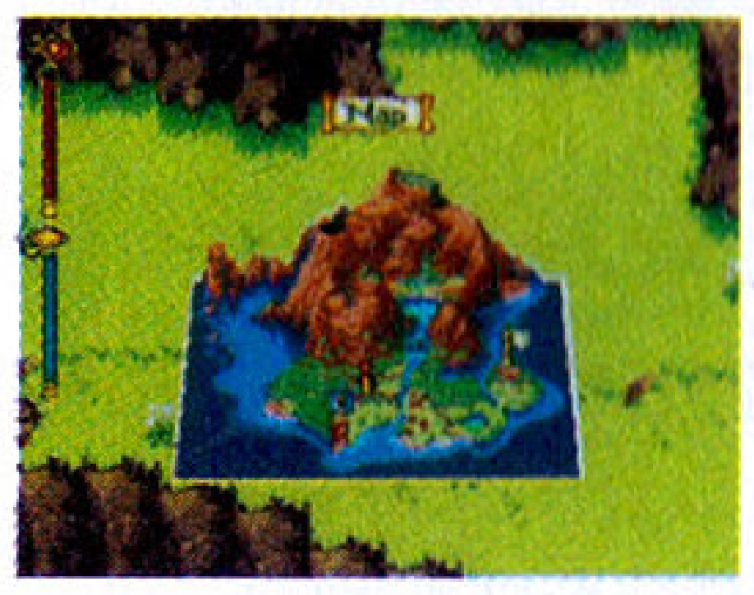
主要コマンドは全部で5つ

アクションRPGらしく、操作は非常に簡単で解りやすい。この5つのコマンドさえ知っていればもうバッチリだ。

ゲーム中にスタートボタンを押せば、コマンドを表したアイコンが表示される。使いたいコマンドを十時キーで選び、Cボタンで決定する。気をつけたいのは、ルオの動作により使えないコマンドがあること。例えばルオが走っている間は、アイテムを使えないのだ。

マップ

ポセイドニアのマップを表示する。同時に、ルオの現在位置がピンで、これから向かうべき場所が旗で表示される。迷ったらまずマップを見ること。

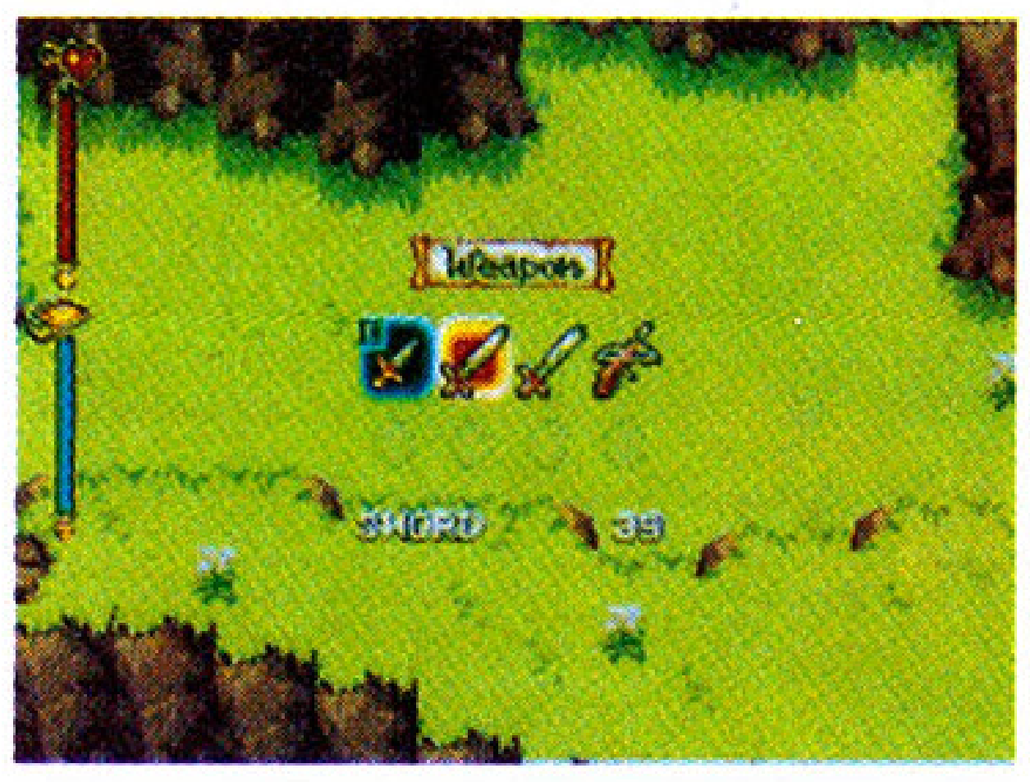


セーブ

現在位置やルオの状態をセーブできる。セーブは全部で4ヵ所まで可能だが、ダンジョンの内部など、一部セーブできない場所もある。

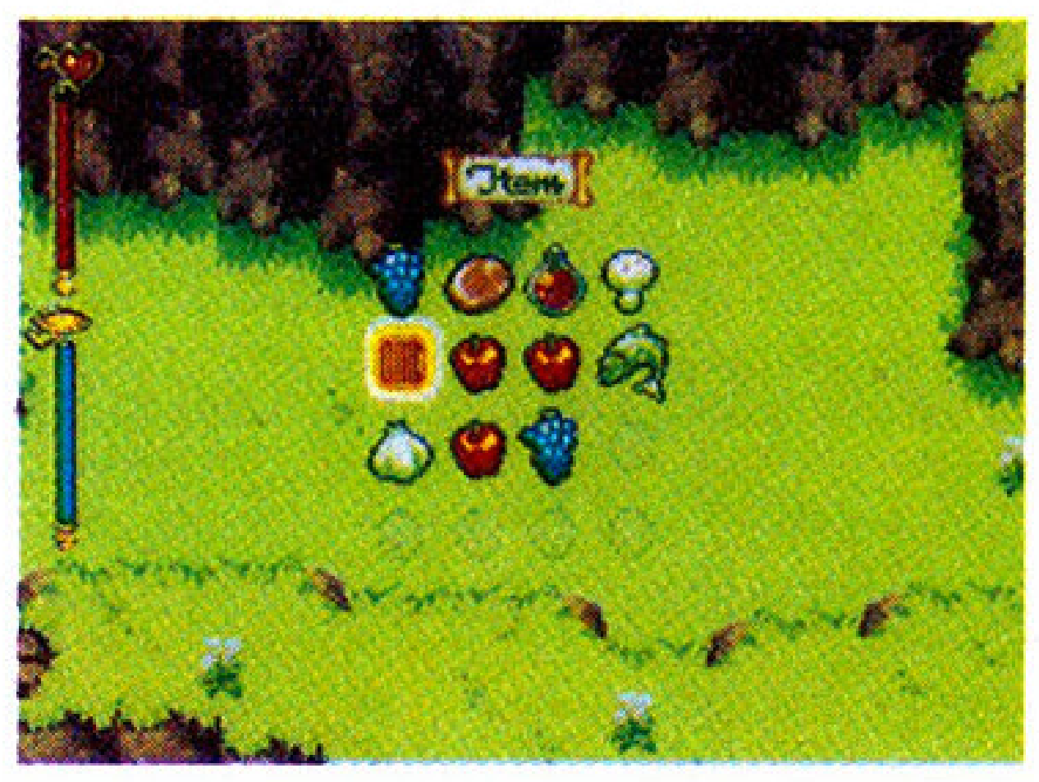
ウェポン

ルオが使用する武器を選択する画面。武器には大きく分けて、短剣、長剣、爆弾、弓の4種類があるが、それぞれ使い方や効果などが異なる。短剣以外の武器には使用制限回数があり、それ以上使うとなくなってしまう。また武器がいっぱいになると、それ以上武器を拾えなくなってしまうので、随時不用なものを選んで捨て、余裕をもたせておくように心がけたい。



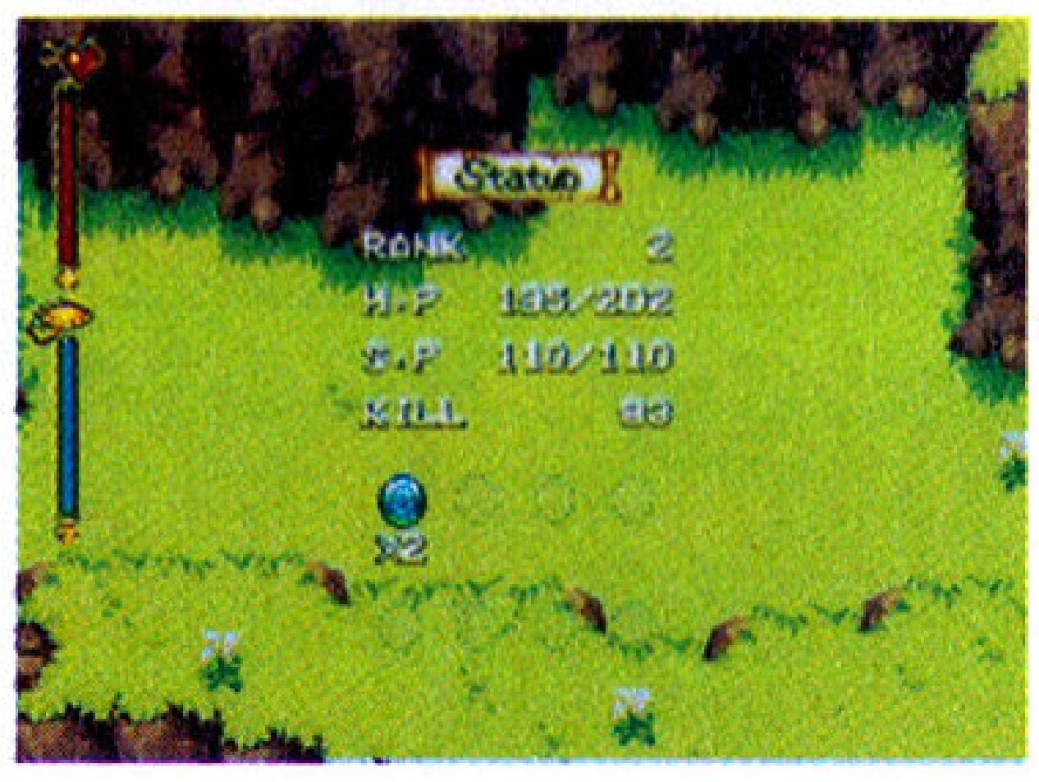
アイテム

敵を倒したり、宝箱を開けたりして入手できるアイテム。これらのアイテムを使うときに、この画面を呼びだそう。使いたいアイテムを選び、Cボタンで決定する。また武器と同じように、持てるアイテム数に制限があるため、不用になったアイテムは捨てておきたい。アイテムを捨てるには、十時キーでアイテムを選んでスタートボタンを押すだけでよい。



ステータス

各種アイテムを取ることで成長するルオ。このルオの状態を確認したいときは、このステータス画面が役に立つ。ちなみにハートを取るとルオのレベルが、赤や青などの宝石を取れば各種ステータス（腕力など）が、それぞれアップする。宝石は宝箱などの決まった場所からしか手に入らないが、ハートは敵をたくさん倒すと出現する。どちらも絶対のがさず取りたい。



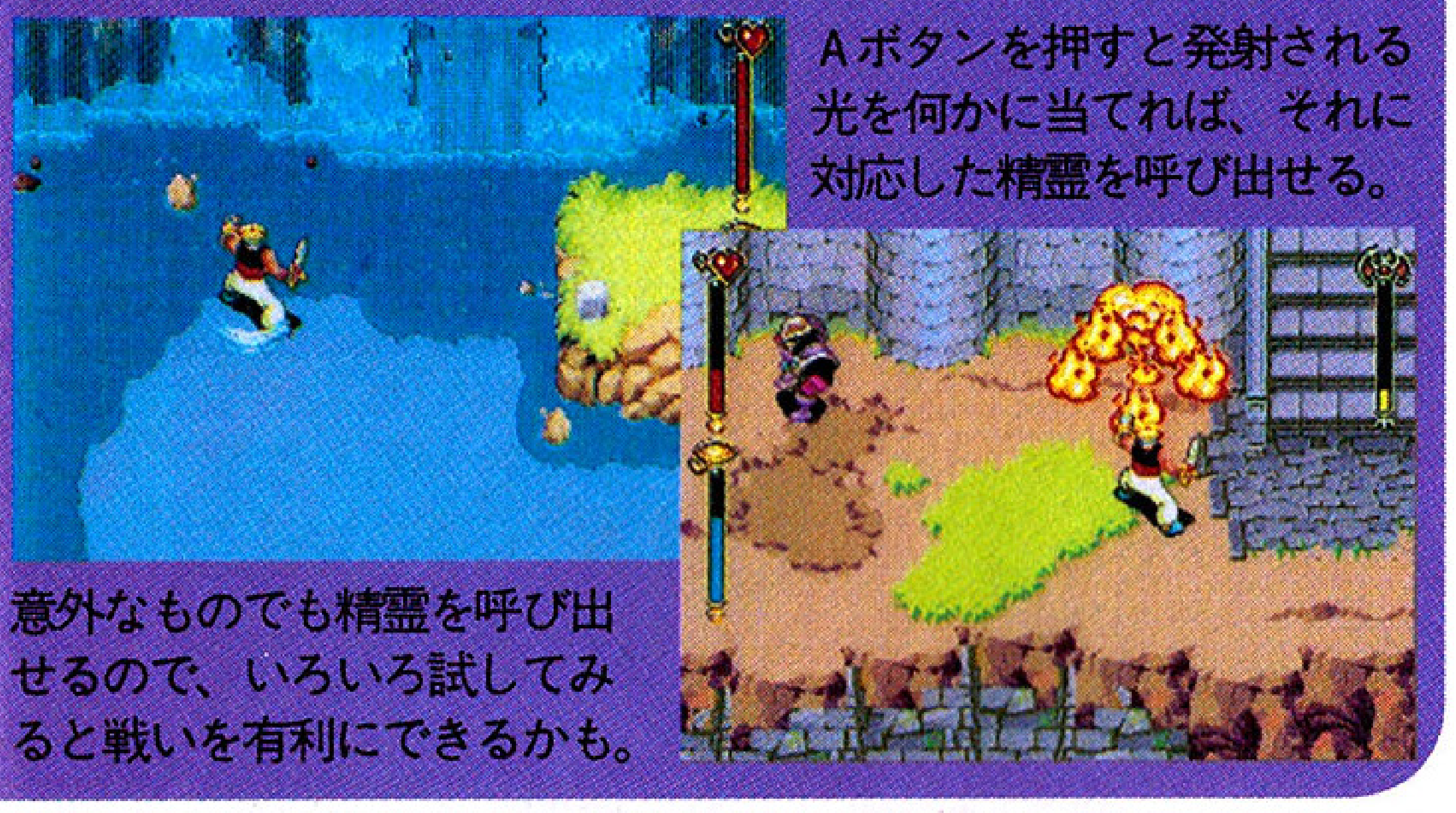
ルオの冒険を助ける頼もしい精霊達を紹介

このゲームはパーティ制ではないが(アクションRPGだし)、主人公と共に戦ってくれる仲間は存在するぞ。

ポセイドニアのどこかにあるダンジョンには、精霊（せいれい）が閉じ込められており、それら精霊を解放することで仲間にできる。精霊は個性的な特殊能力を持っており、これらの能力を使わないと攻略不可能な場所も少なくない。また精霊呼び出し中はSPを消費する。

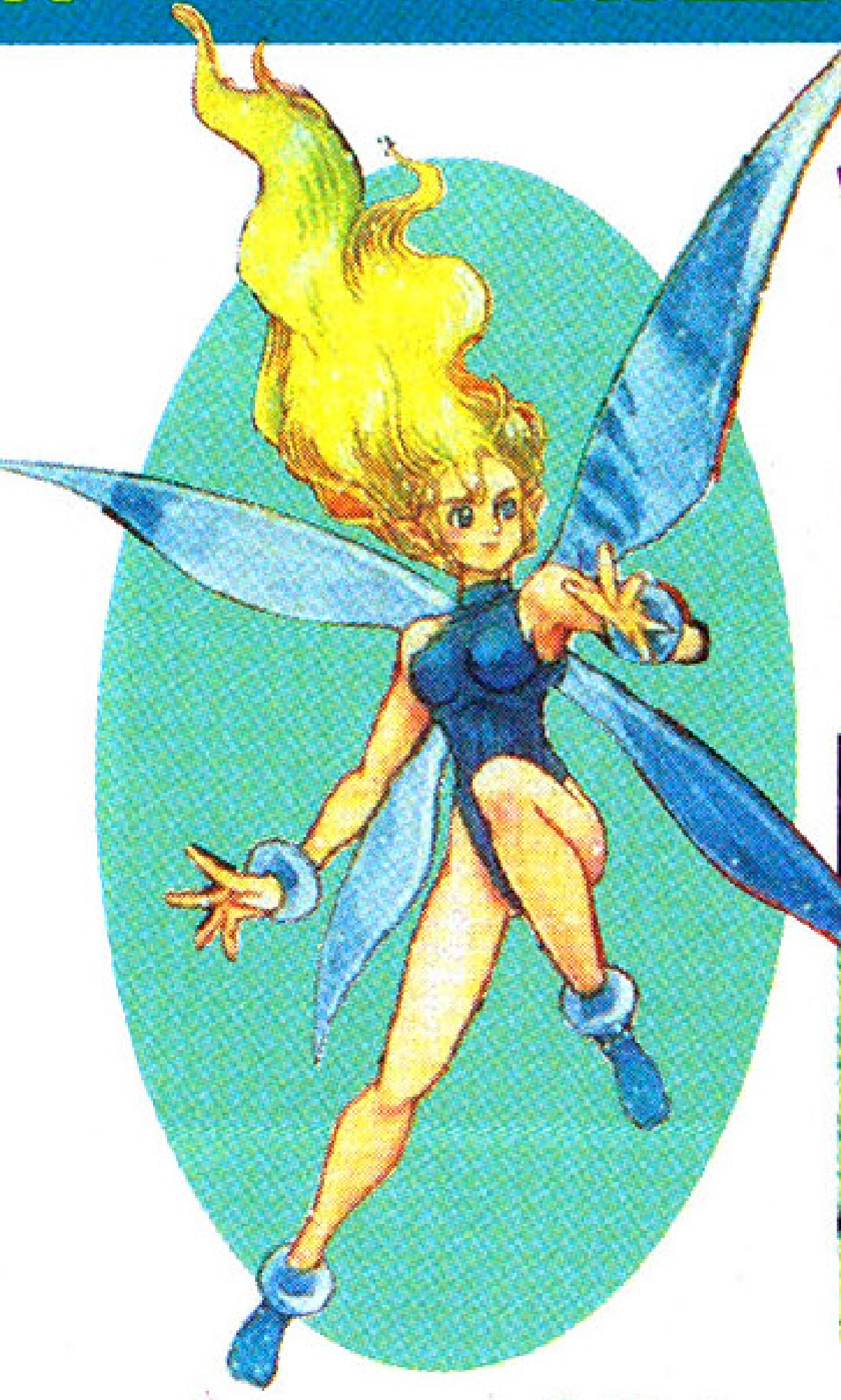
精霊を呼び出すには

Aボタンを押して金の腕輪から発射される光を使えば、精霊を呼び出せる。この光を何かに当てればいいのだが、その何かが問題だ。例えばイフリートを呼び出すなら見てのとおり火に、シェイドを呼び出すなら光を反射するものに当てればよい。



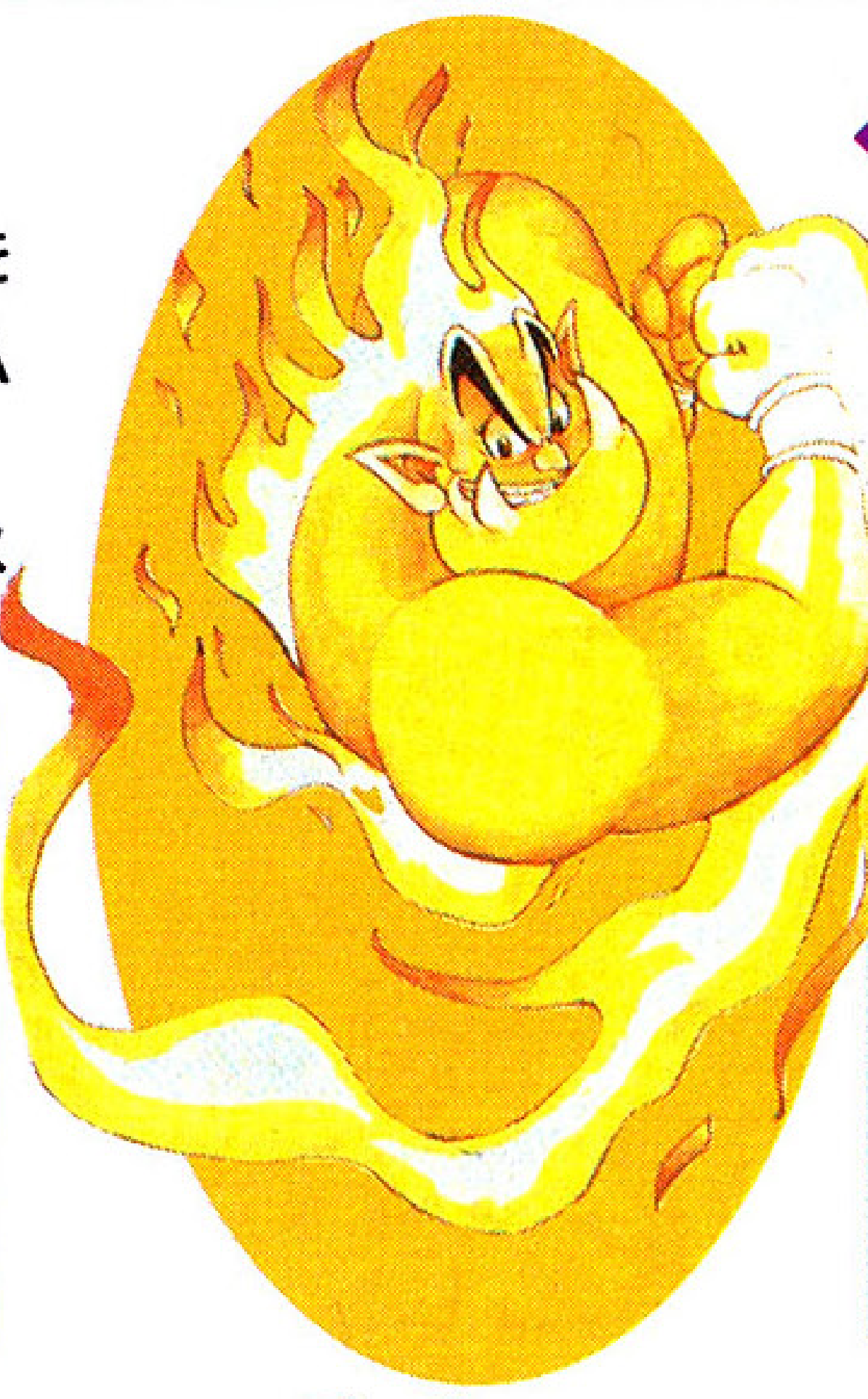
Aボタンを押すと発射される光を何かに当てれば、それに対応した精霊を呼び出せる。

意外なものでも精霊を呼び出せるので、いろいろ試してみると戦いを有利にできるかも。



ディト

Aボタンを1回押すと水の玉を発射し、敵の動きを止める。Aボタン2回でルオの体力回復。Aボタンためで周囲の敵にダメージを与えるぞ。

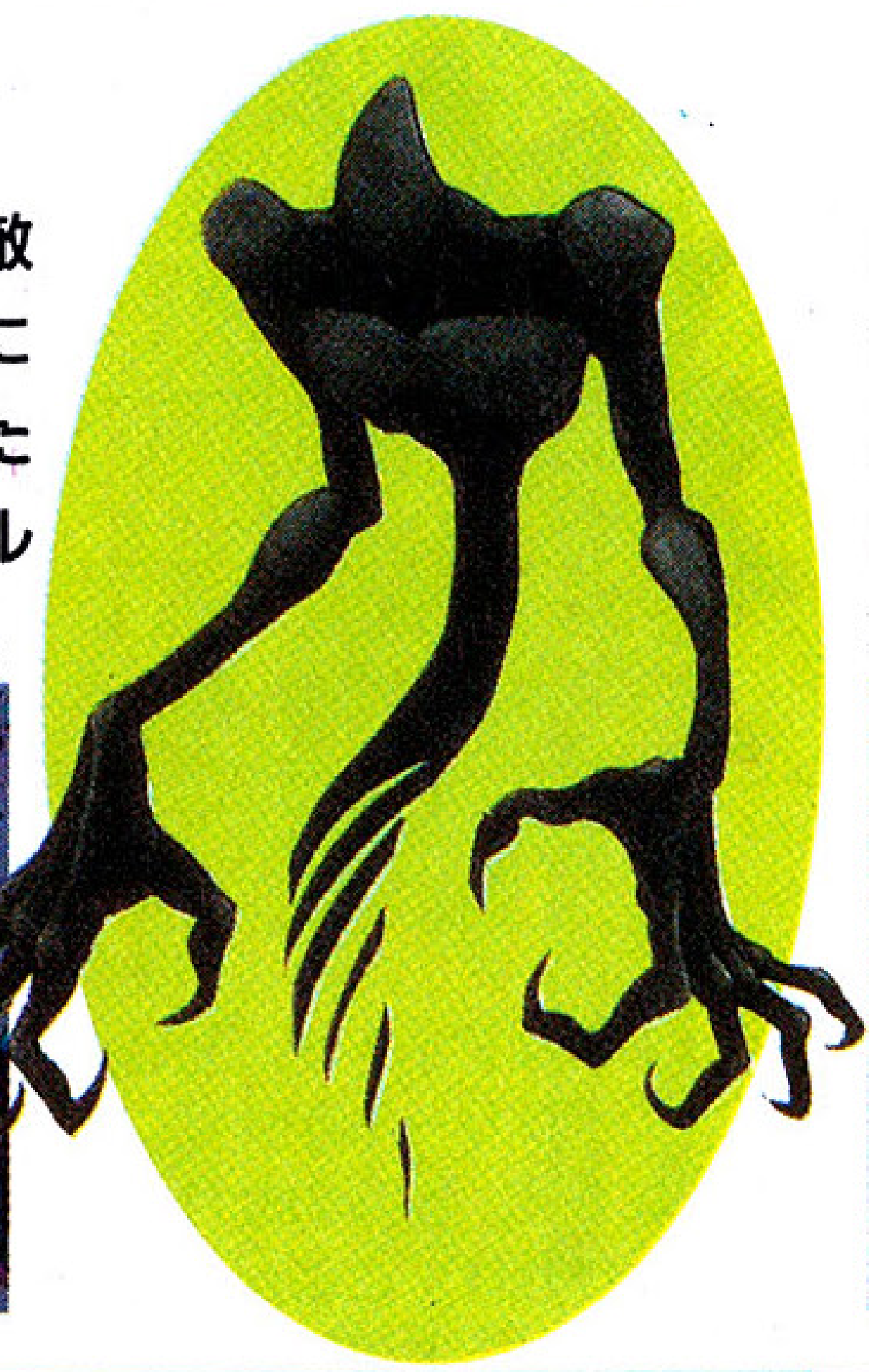


イフリート

Aボタン1回で炎を吐き、Aボタン2回でダッシュ。Aボタンためで爆発、多数の敵に大ダメージを与える。なにもしなくても、敵になぐりかかってくれる。

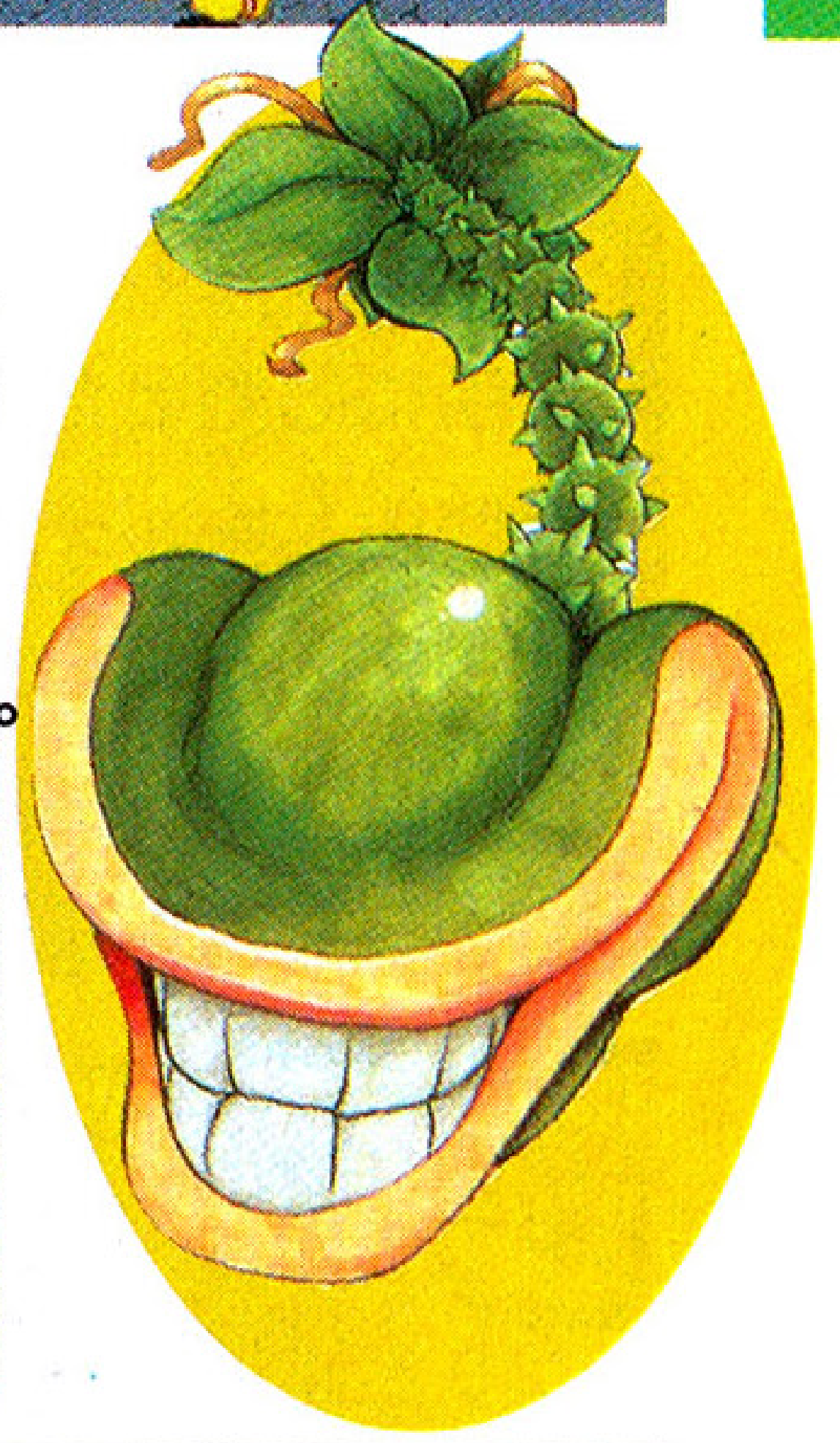
シェイド

Aボタン1回で前方に伸び、敵にダメージを与えたり、クイにつかまったりする。Aボタンためで幽体離脱し偵察が可能。ルオの身代りにもなってくれる。



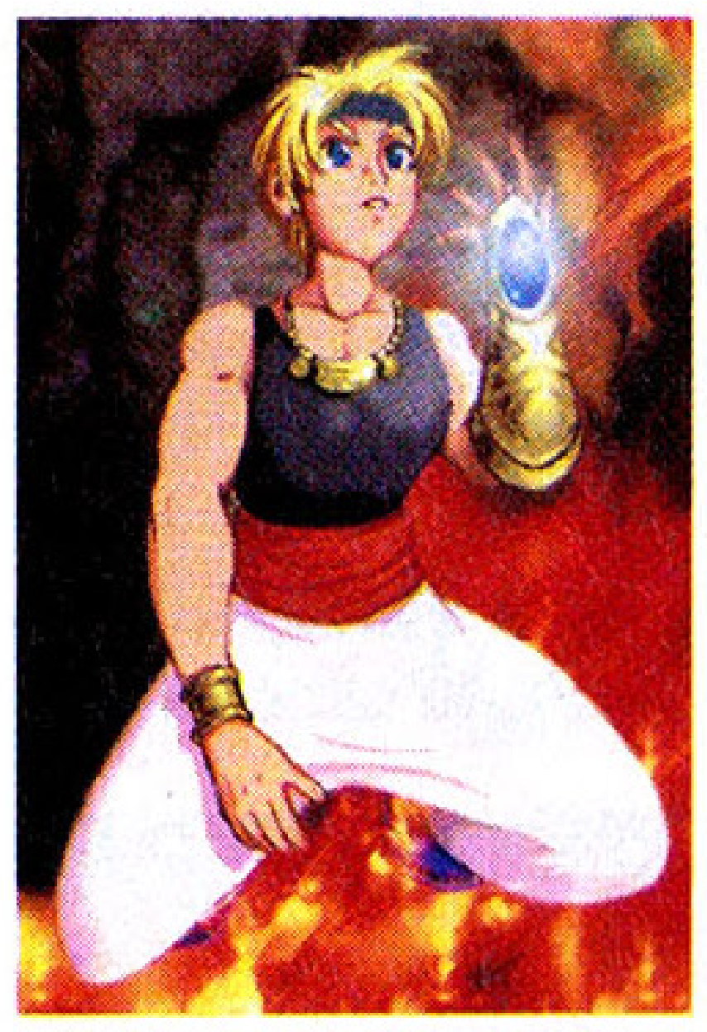
バウ

Aボタン1回で周囲の敵にかみつく。Aボタン2回で地面に潜り、ルオの足元に再度出現。Aボタンためで花粉をばらまく。花粉を吸った敵はスローになる。



隠された必殺技を使いこなせ

王家に伝わる特殊技能。それが必殺技だ。それぞれ対応するコマンドを入力することによって、必殺技を出すことができる。



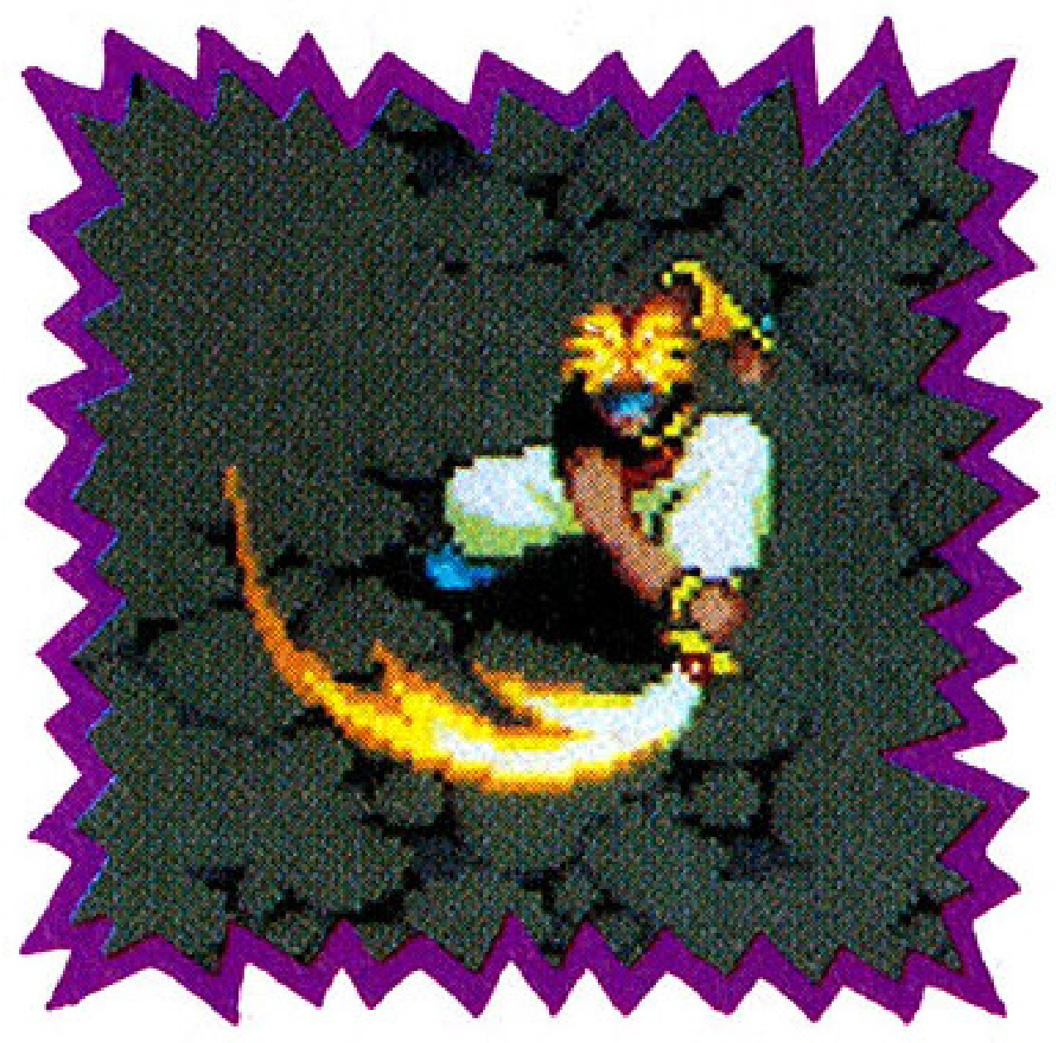
ルオの能力のひとつに必殺技がある。しかしこの必殺技コマンドは、ひとつを除いて自分で探すしか方法はない。しかし今回は特別に、全部で8つある必殺技から5つを紹介しよう。

逆さ落し

十時キーを前、後、前と入力してからBボタンを押す。ジャンプして回転しながら攻撃。前、後、前に入力した後、さらに前に入力してダッシュしてからBボタンを押してもいい。

回転斬り

十時キーを1回転させてBボタンを押す。剣を回転させて周囲の敵にダメージを与える。近くの敵にしか効かないが、多くの敵に囲まれてしまった場合には非常に効果的。



一閃突き

ダッシュする要領で、十字キーを同方向に素早く入力し、攻撃ボタンを押す。ただしダッシュと違い、3回連続入力すること。連続してダメージを与える、強烈な突き技だ。

ダッシュ斬り

十時キーを同方向に連続して入力してダッシュする。ダッシュ中にBボタンを押せば、通常攻撃よりも強力な攻撃が出せる。素早く敵の懐に飛び込めるので、大型の敵に有効だ。

双裂脚

Bボタンを素早く連打すると、キックを超高速で繰り出す。ほかの4つの技が短剣装備時しか使えなかったのに対し、この技は装備している武器に関係なく使える。

魅惑のアイテムもたっぷりあるのだ!?

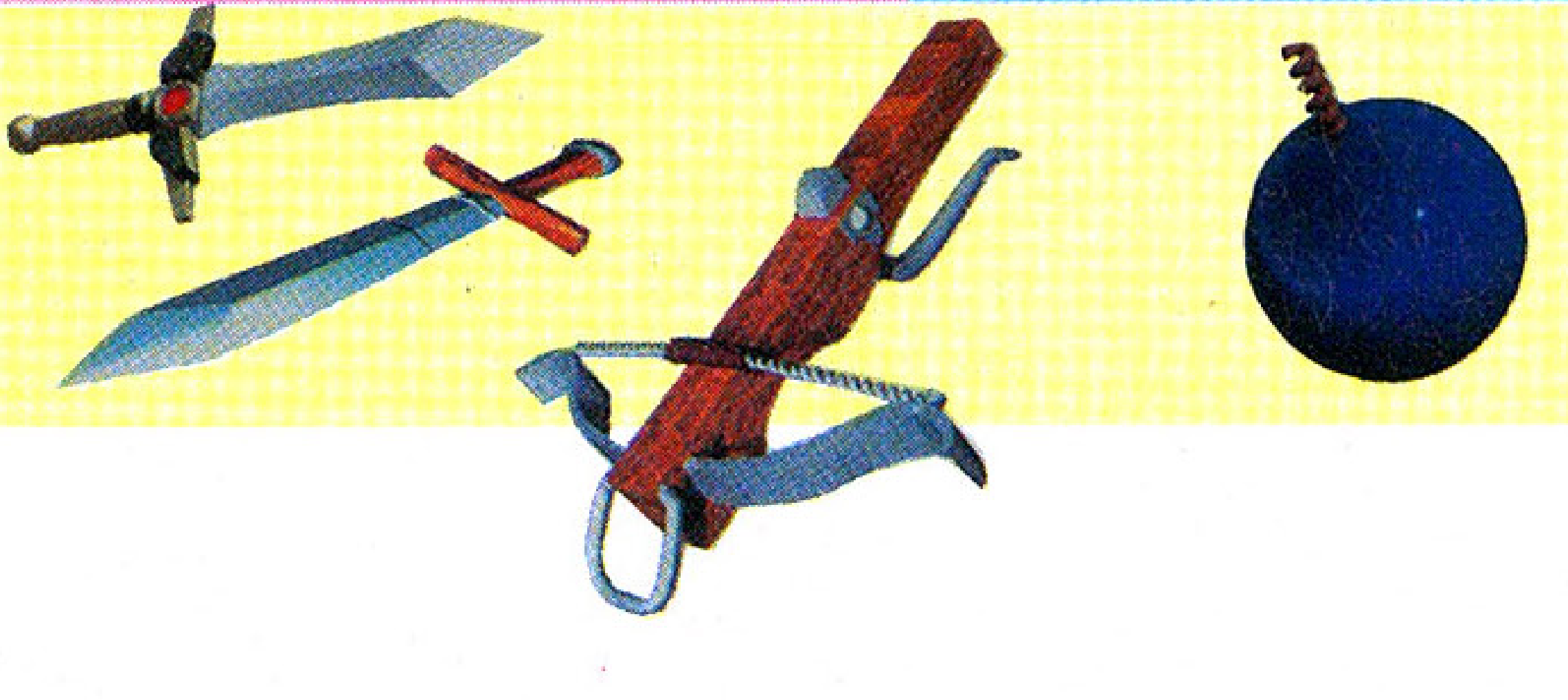
ゲーム中に登場するアイテムは、じつに多彩で見ているだけで楽しい。よく見かける食料や武器の効果は容易に想像できるが、なかには何に使うのか検討も付かないモノもある。しかしご安心を。カーソルを合わせれば、そのアイテムの効果が簡単な文章で説明してくれる、親切な機能が付いている。

食料

敵を倒したりして入手可能。食べれば体力やSPが一定量回復する。つねに多めに持っていたい。

武器

最初にルオが持っている短剣以外は、すべて宝箱から入手する。使用制限回数に注意して使おう。



その他

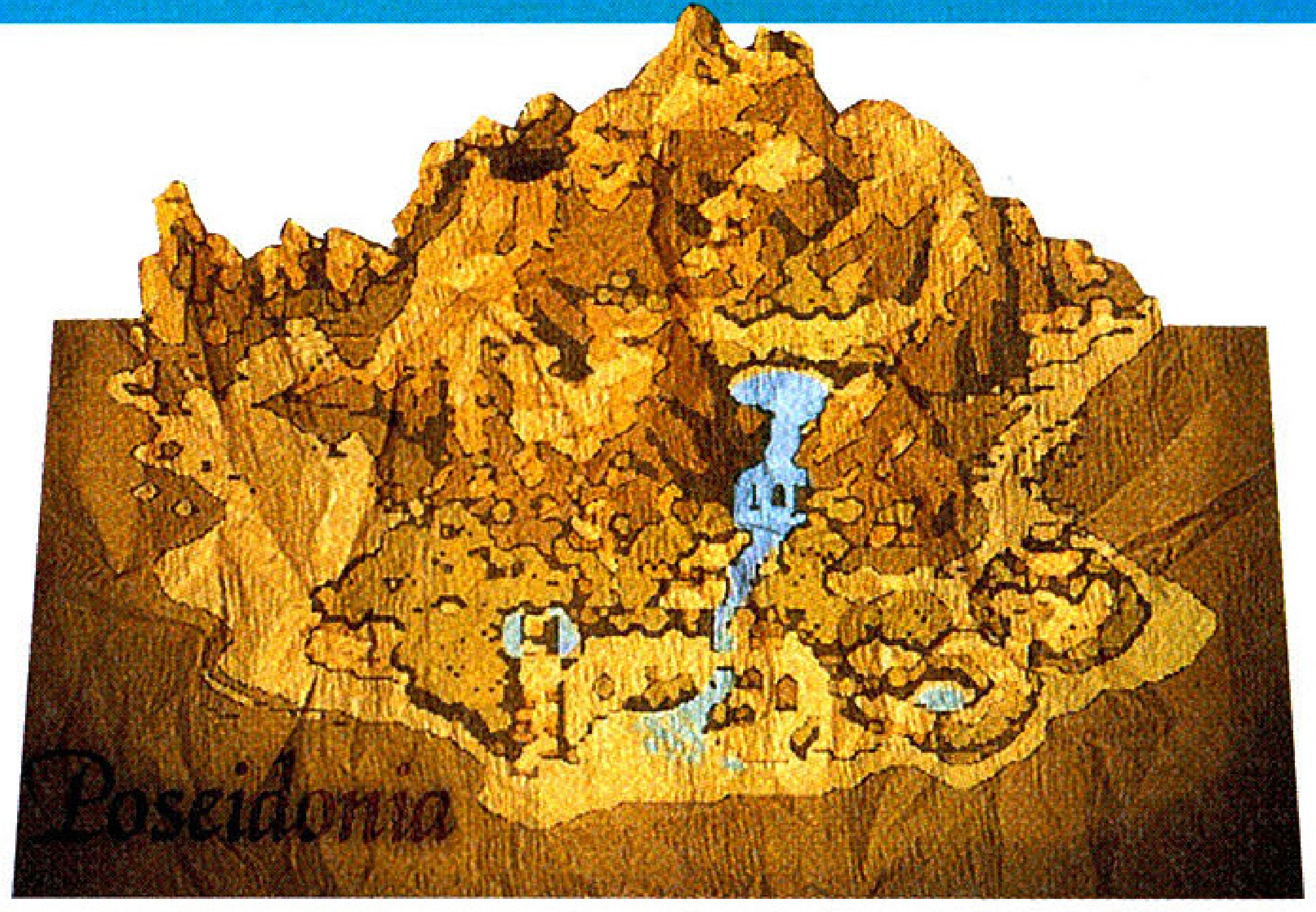
即座に精霊を呼び出せるもの、死んでしまったときに生き返れるものなど、不思議なものもたっぷり。

トアのストーリーを少し語ろう

偶然にも金の腕輪を見つけてしまったルオ。それが何を意味するのかは、シナリオを進ませていくうちに明らかに……。

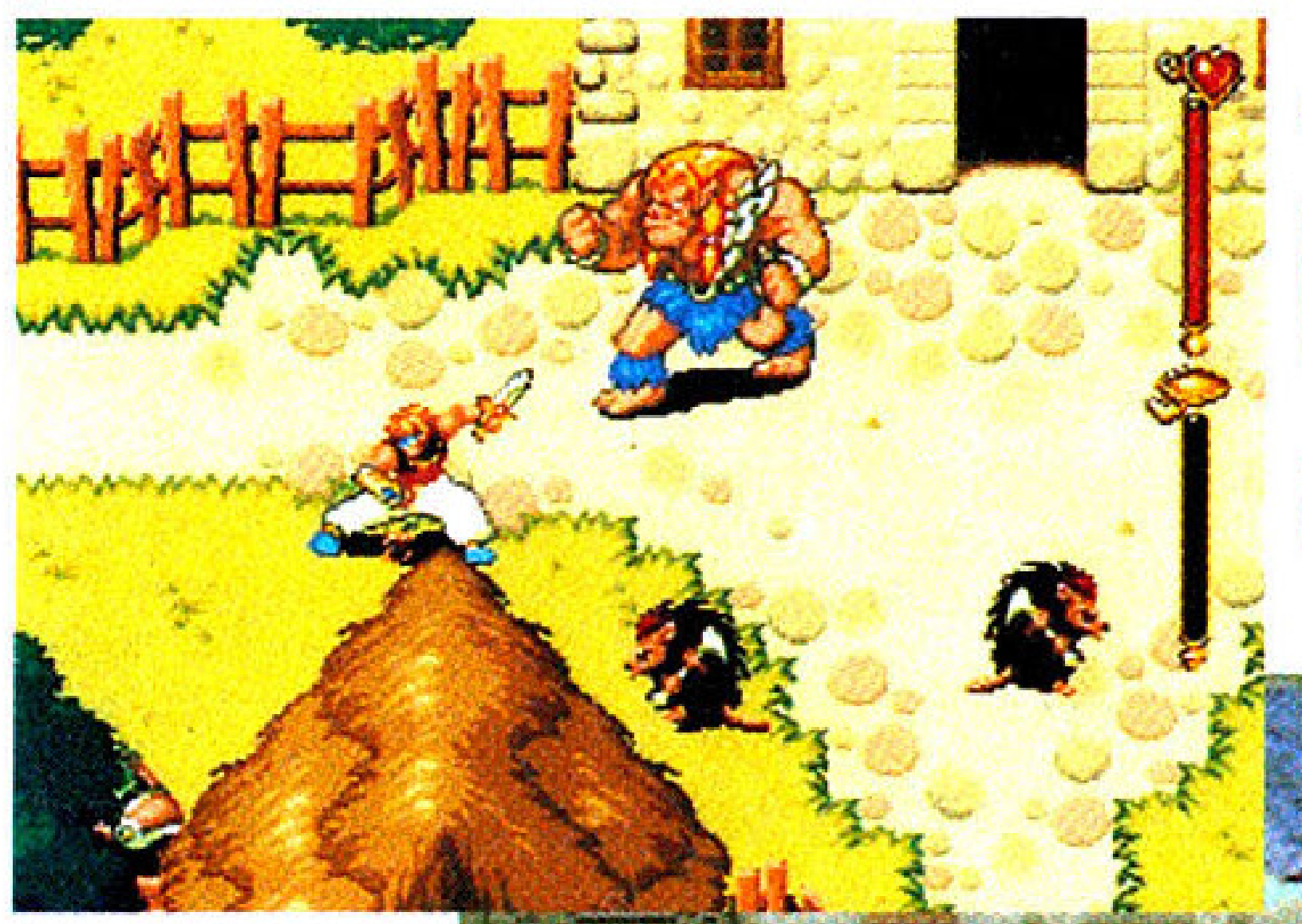
アクション要素だけでなく、シナリオの充実もこのゲームの魅力だ。そこでシナリオを、中盤まで簡単に紹介する。詳しくはキミたちが実際に遊んで、じっくり味わってくれ。

シナリオを楽しむ上で知っておいてほしいのは、金と銀の腕輪について。ルオが、手に入れた金の腕輪から力を得たように、銀の腕輪を持つものも力を手に入れたということだ。

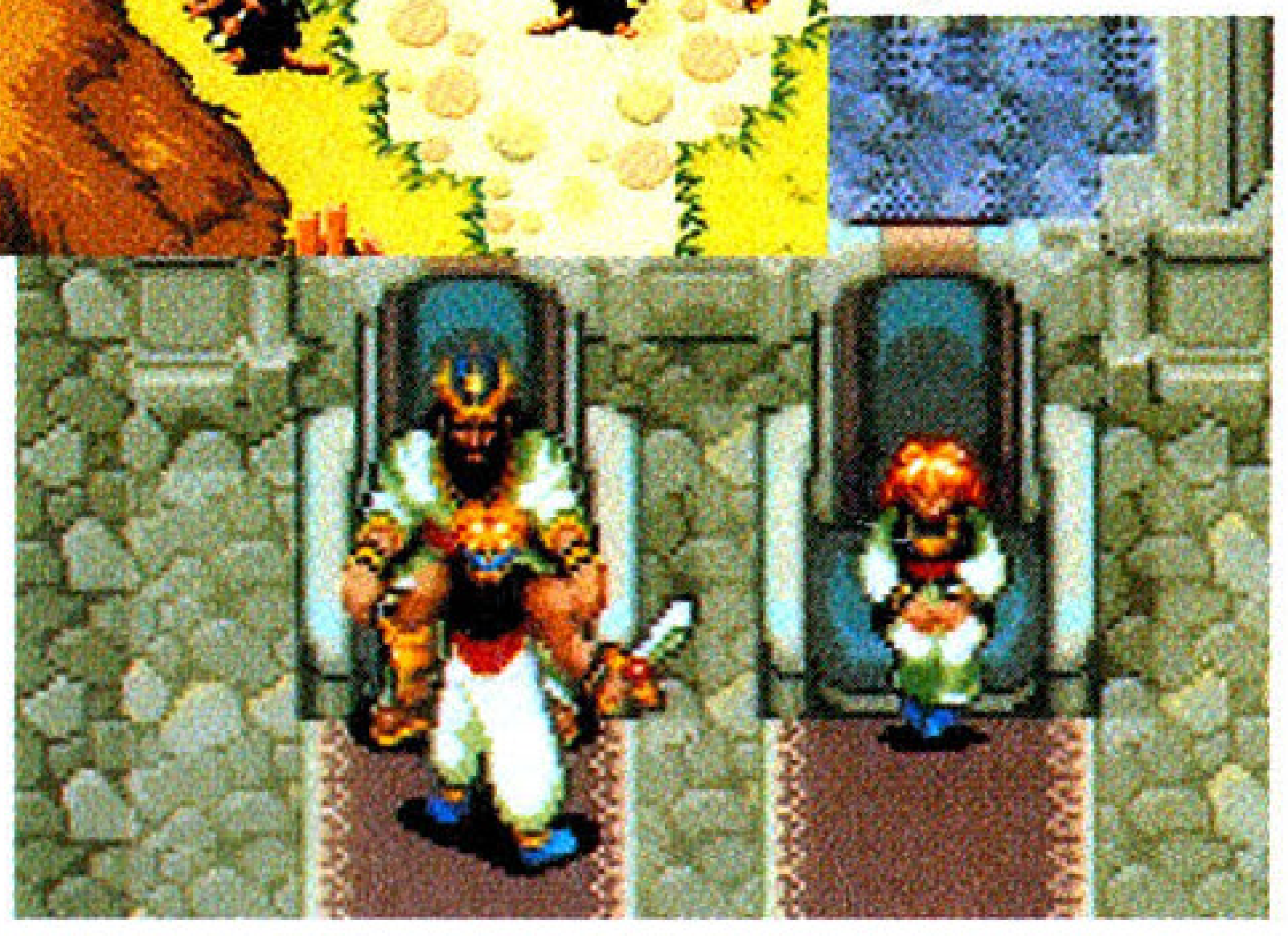


村を襲う謎の軍団

いつものように遺跡発掘に出かけるルオ。小さな島で金の腕輪を見つけたルオだが、それを手にしたとたんに島が崩れてしまう。間一髪脱出したルオだが、ポセイドニア王国には謎の軍団が攻め入っていた。国王に相談し、いくつかの遺跡に向かうことになった。そこでルオは、精霊たちの助けを得る。

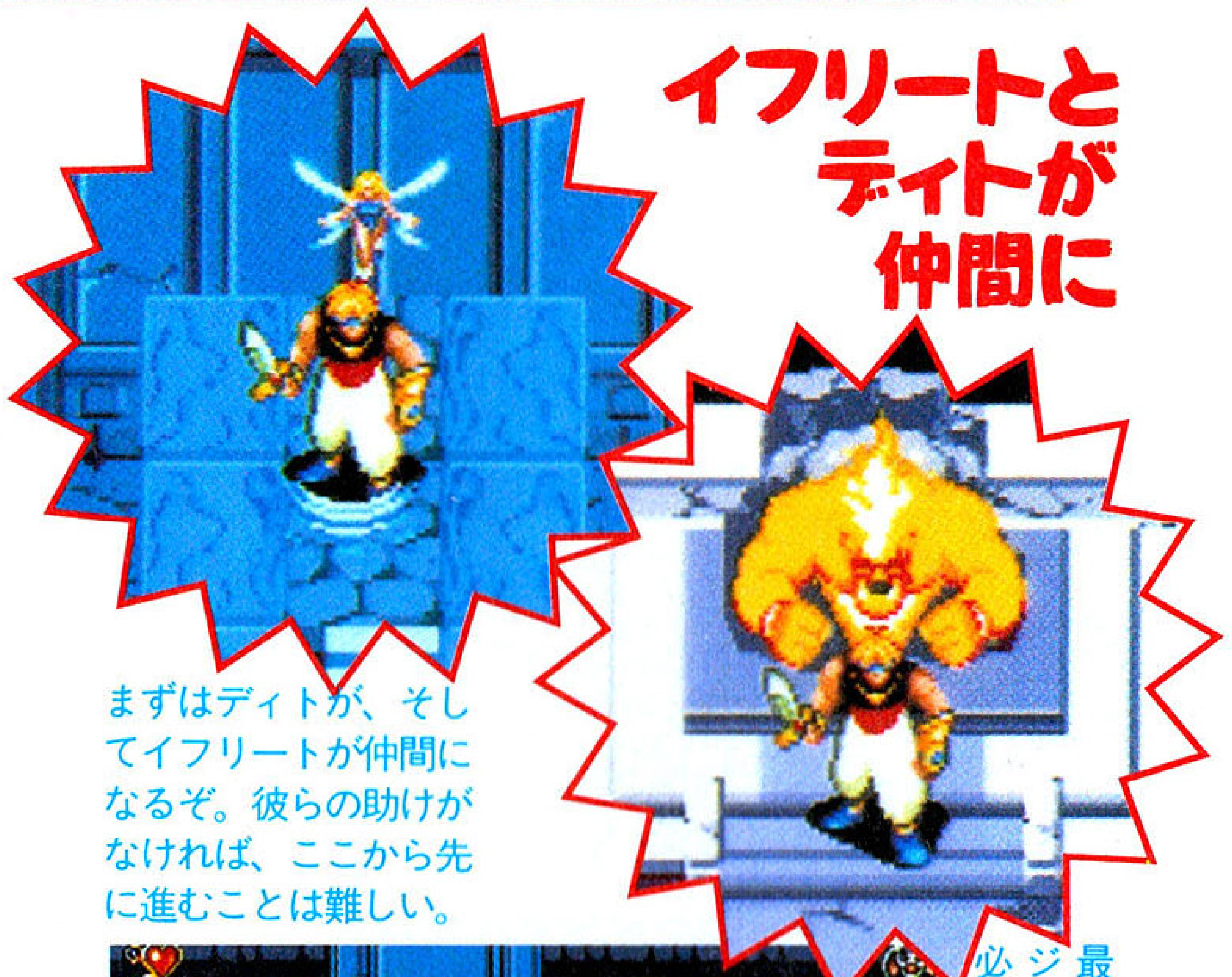


港の村に突然現われた謎の軍団。どうもこの敵たちはルオとお城を狙っているようだ。彼らの目的はいったい……。

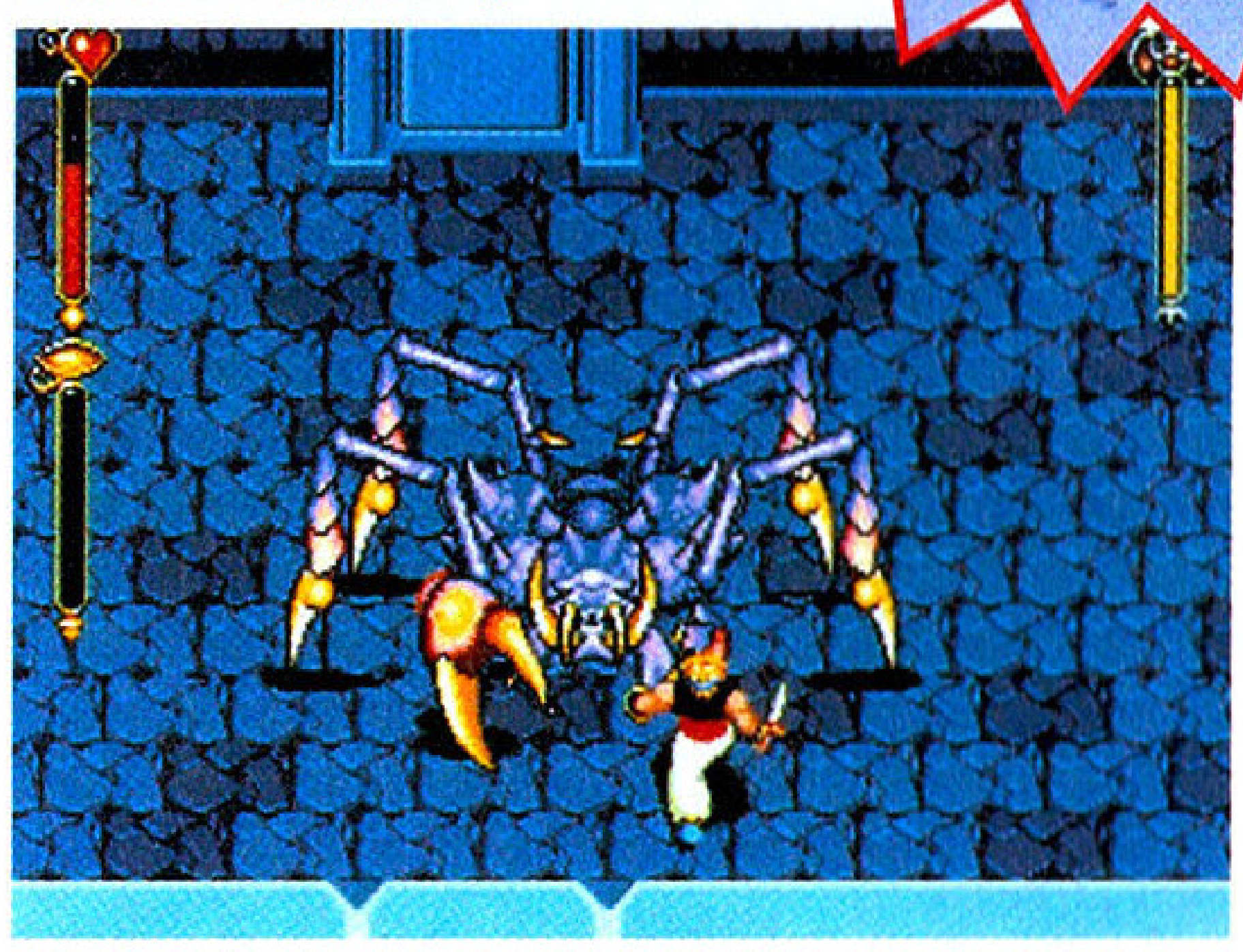


お城に戻り、王様の話を聞く。軍団の捜査は王様が手配してくれるらしいので、ルオはダンジョンへ向かおう。

イフリートとディトが仲間に



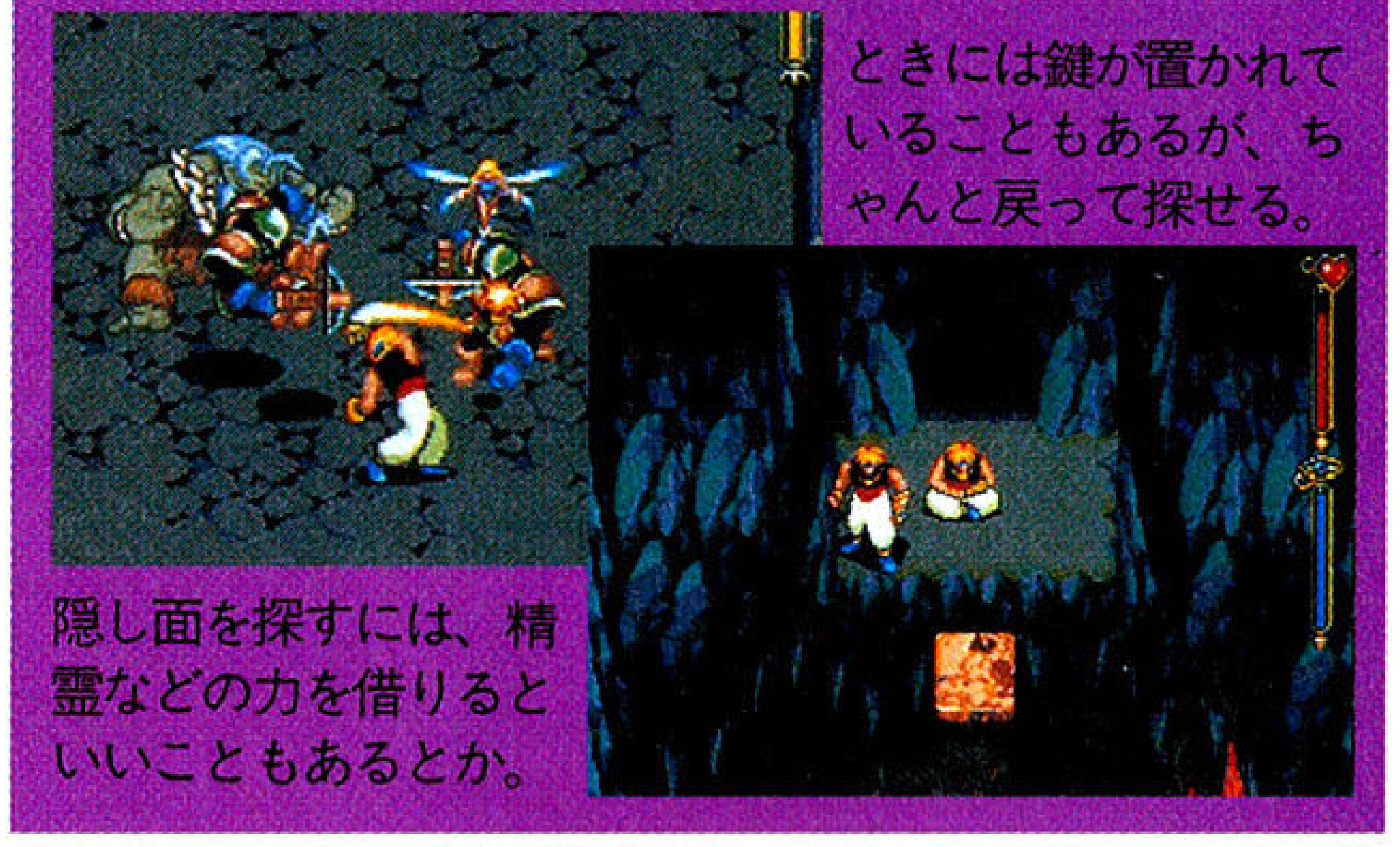
まずはディトが、そしてイフリートが仲間になるぞ。彼らの助けがなければ、ここから先に進むことは難しい。



最初のダンジョンにいるボス。各ダンジョンには、このような大型ボスが、必ず潜んでいる。しかもかなり強い。

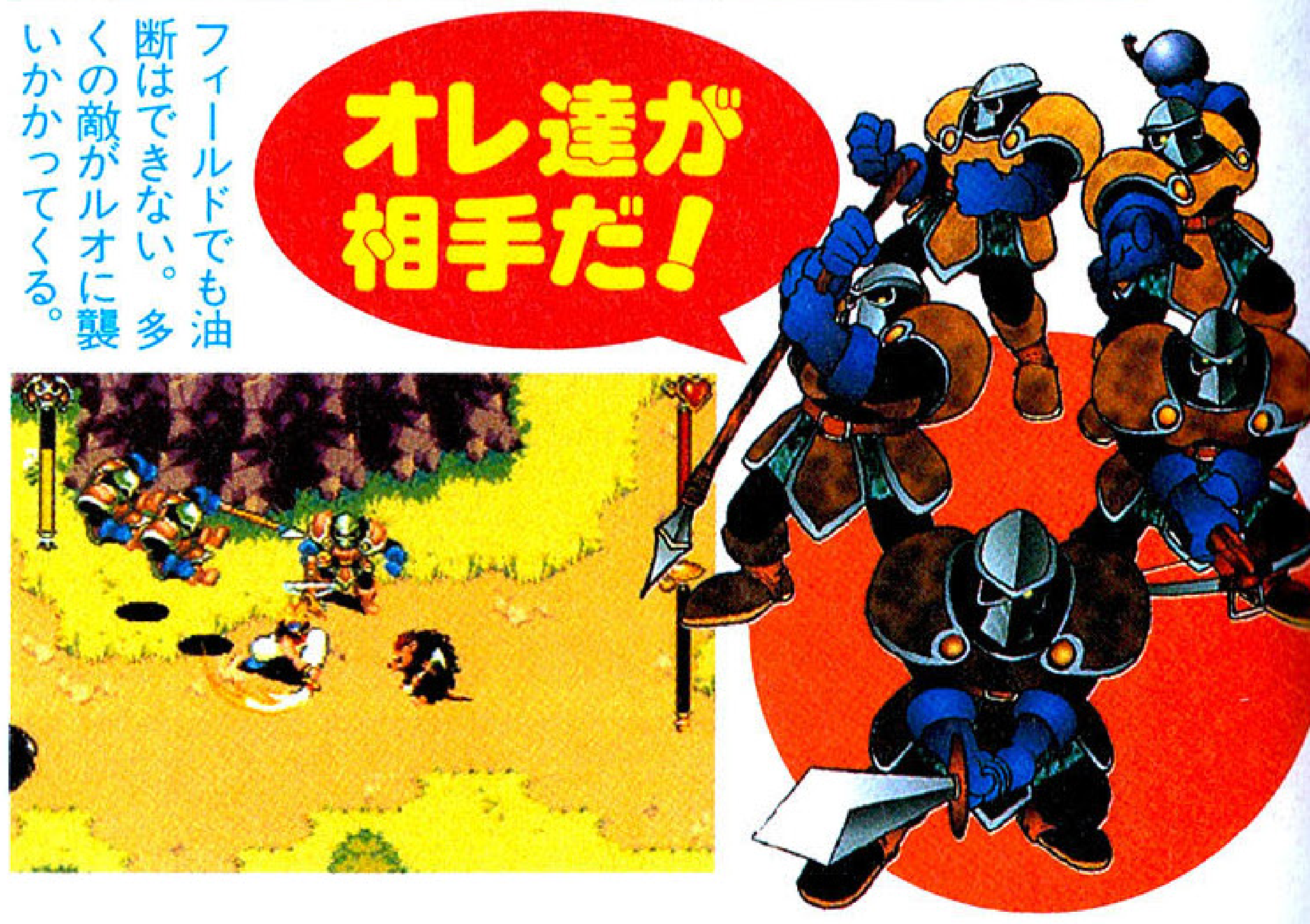
企画・シナリオ担当者が語る ここが見どころ

イベントやマップのデザインを主に担当した河端です。マップ、特にダンジョンのデザインには、特に気を使って配置しました。難しすぎず、しかも途中で身動きがとれなくならないよう、考えて作らなければなりませんから。とりあえず1度マップを組み、ミスがないかどうか何度も見直す。この作業の繰返しでした。今回は隠されたマップや仕掛けを、いろいろな場所にちりばめたので、ぜひそれらを探して楽しんでください。特に隠し面は……(以下秘密)。



ときには鍵が置かれていることもあるが、ちゃんと戻って探せる。

隠し面を探すには、精霊などの力を借りるといいこともあるとか。



フィールドでも油断はできない。多くの敵がルオに襲いかかってくる。

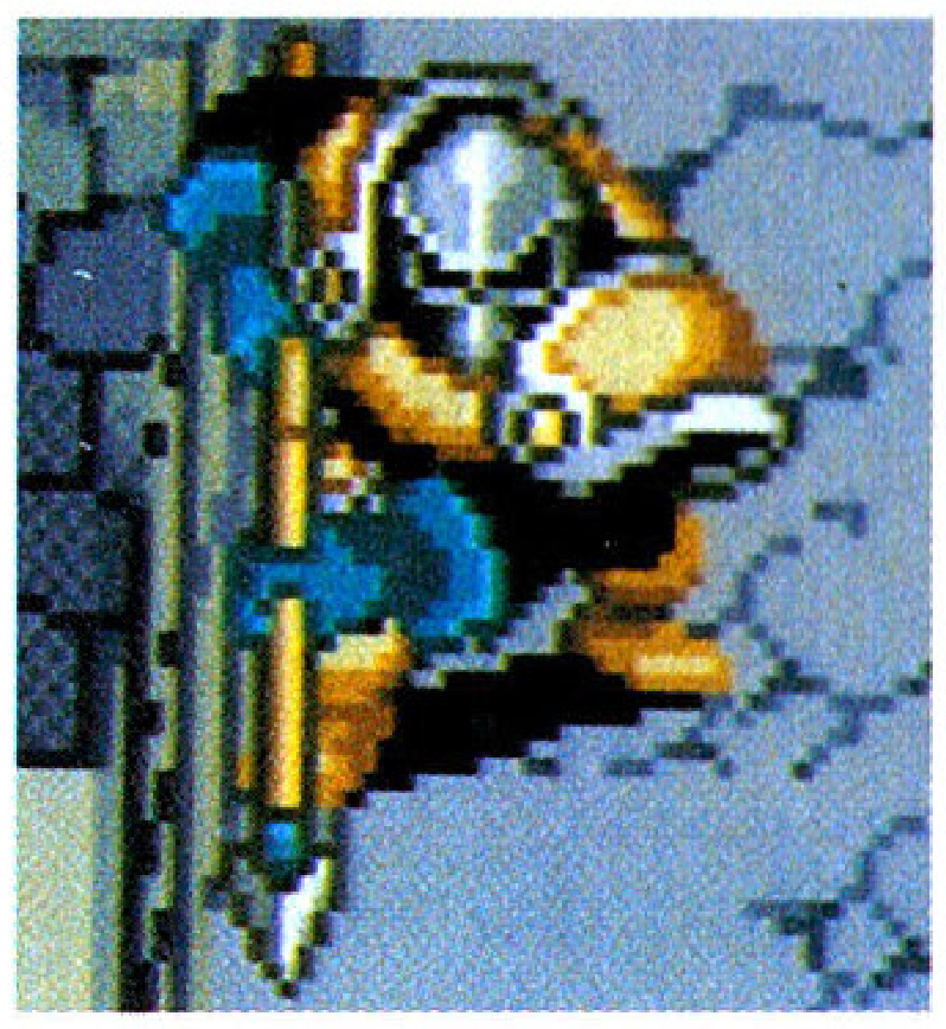
STORY OF THOR MONSTER LIBRARY

巨大なキャラクターが、信じられないほど多数出現し、個性的な動きを見せるこのゲーム。これらのキャラクターの性格を知ることこそ、ゲーム攻略の近道だといえる。そこで代表的なキャラクターを紹介することにする。敵ながら憎めないキャラも少なくない。

エインシャントのスタッフ達が産んだ多彩な敵キャラが、トアのアクション性をさらに高めてくれている。キャラクターパターンもしっかり描き込まれているぞ。

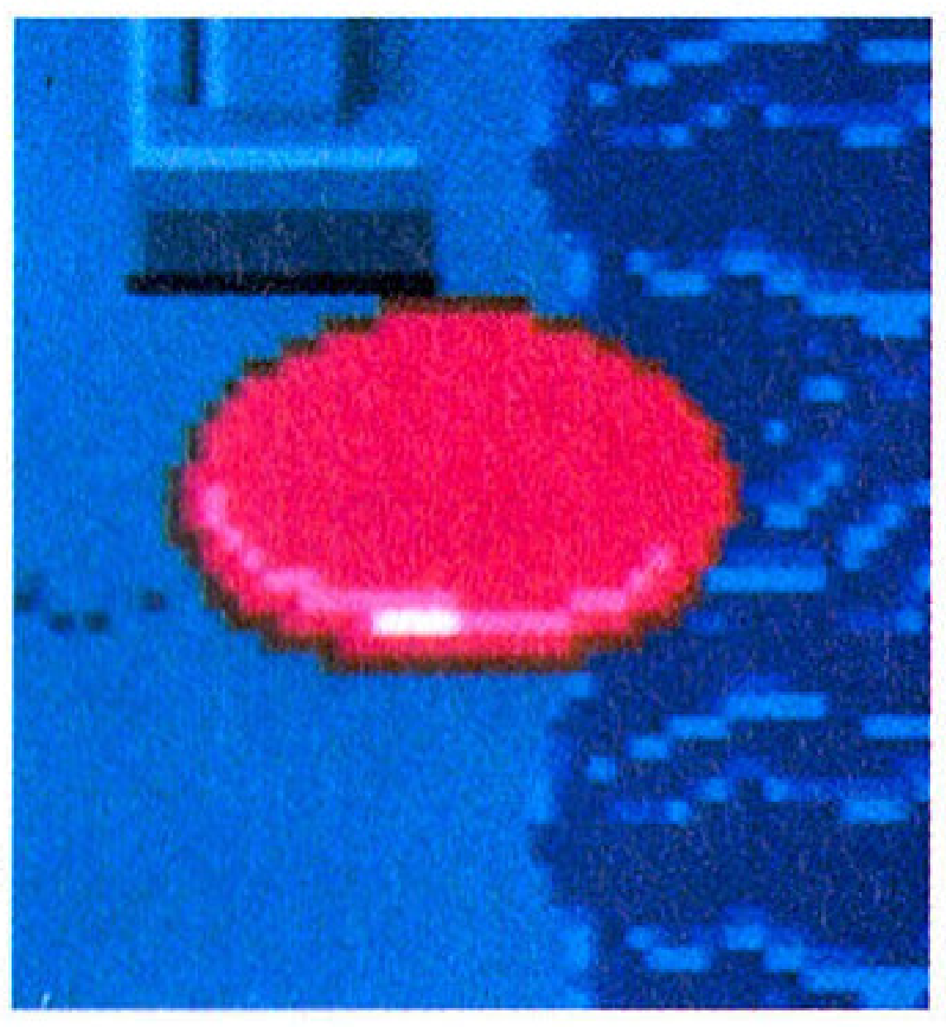
スピアマン

いろいろな装備のバリエーションがある騎士たち。このスピアマンのほか、爆弾を持ったボンバーマン、剣を持ったソードマン、弓を持ったマークスマンなどがいる。もちろん動きもそれぞれ違う。



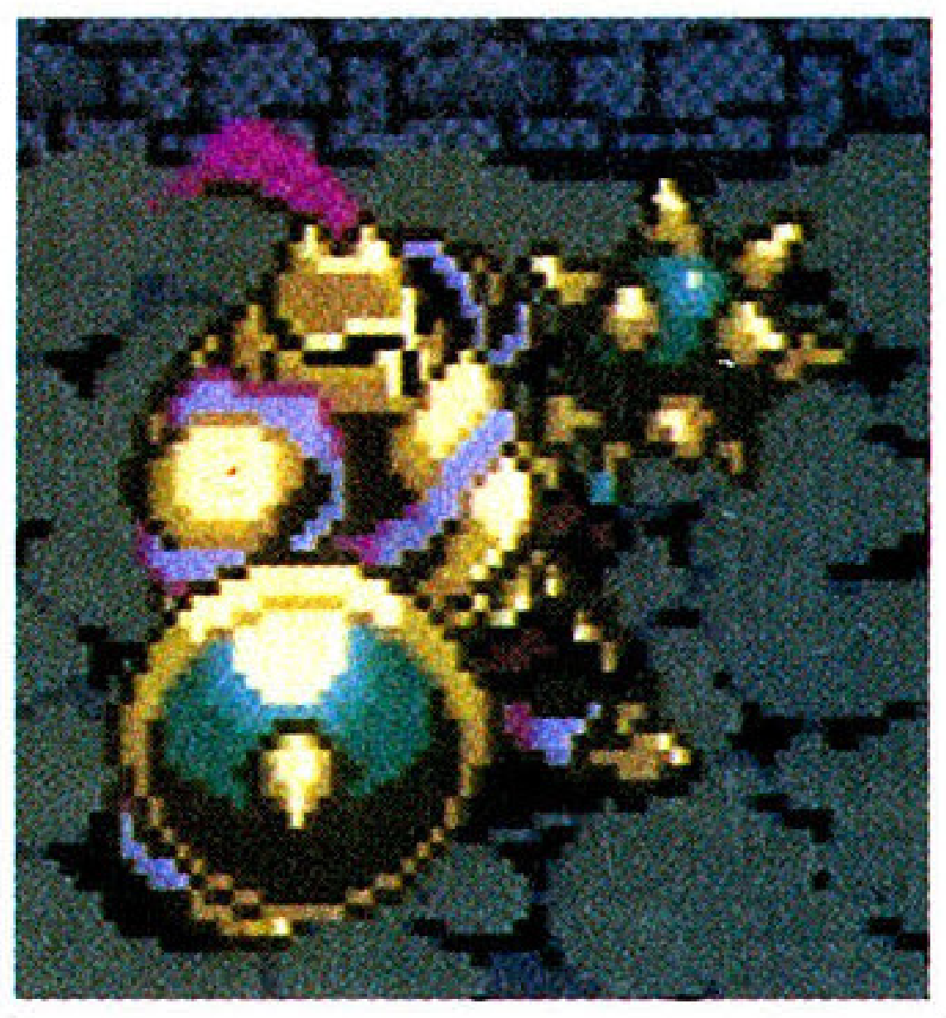
ブロブ

地面にくっついている、平面状のモンスター。ユニークな動きも見ものだが、低い位置にいるので通常攻撃では剣がとどかない。できるだけ近づいて、キックを連打するといい。色によって性格が違う。



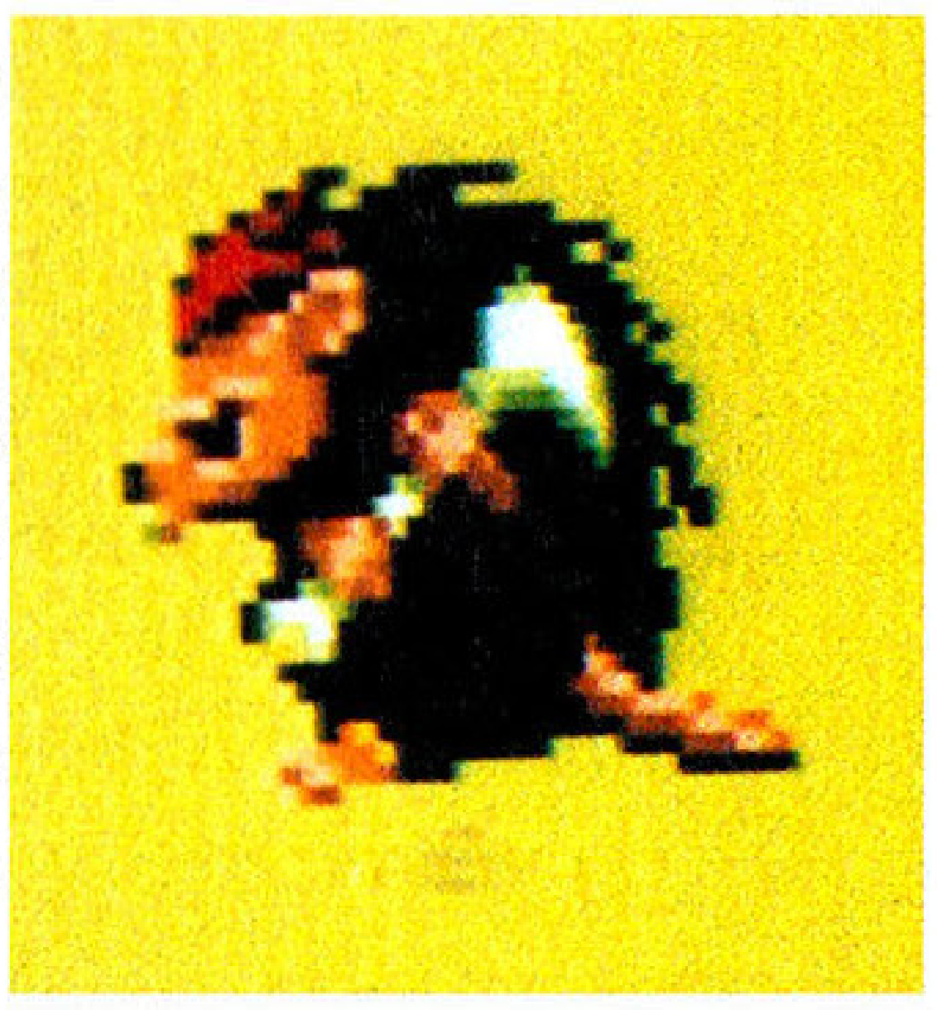
ヘビーナイト

鉄球を振り回す大型の敵。おまけに楯も持っており、こちらの攻撃をかわされてしまうこともある。ただし動きはおそいので、ダッシュ斬りのようなスピードのある攻撃を使うと戦いやすい。



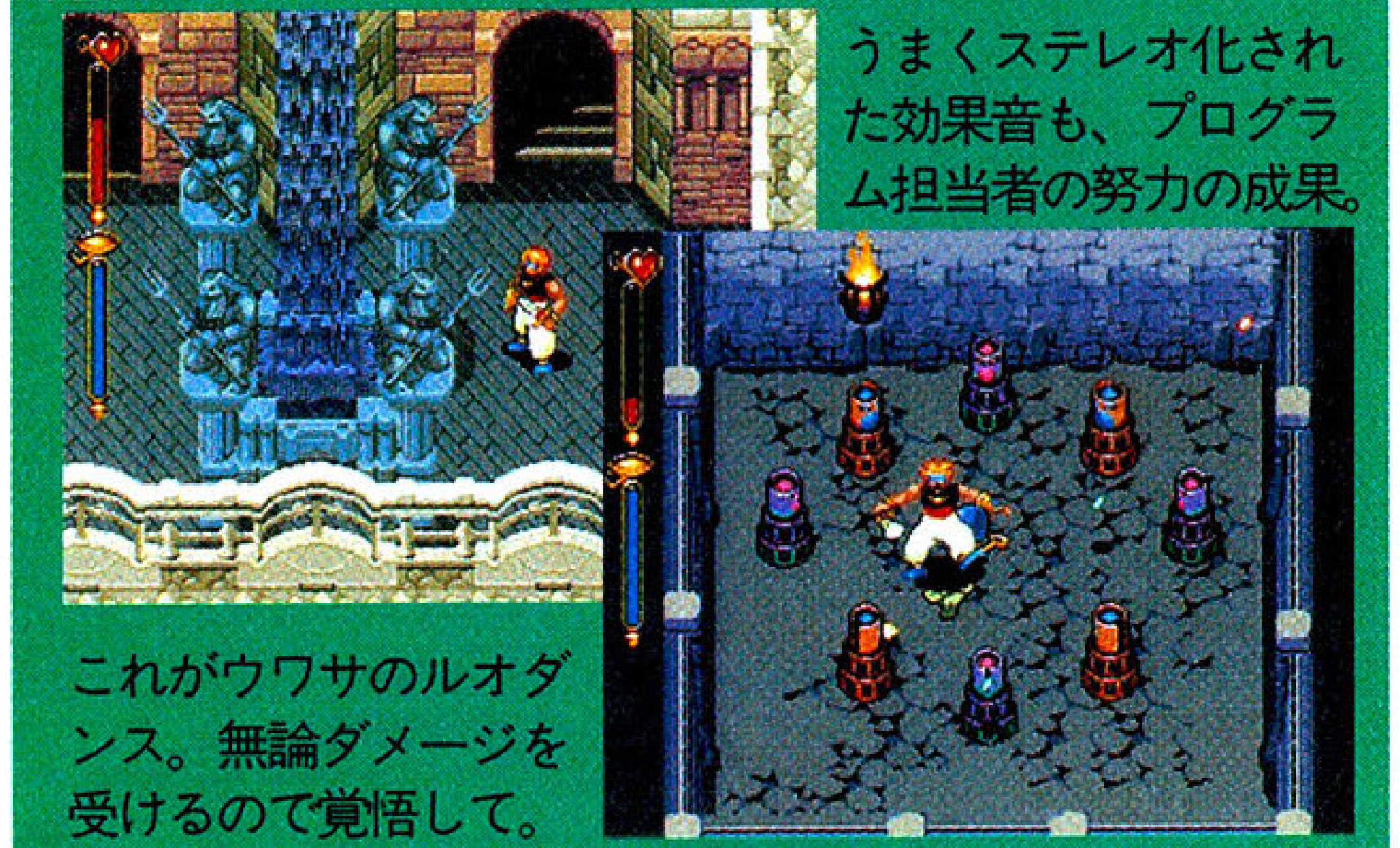
ウェアラット

前半から頻繁に登場するザコ。地面から出現するという特技を持つ。火に弱く、火に触れると全身を火だるまにしてしまう。その後には肉アイテムが残るので、イフリートがいるとすごく便利だ。



プログラム担当者が語る ここが見どころ

プログラム担当の小山です。このゲームを作る上で苦労したのは、やはりあれだけの大きなキャラを、あれだけの数同時に表示しなければならない、ということです。これにはデータ転送の効率を上げることで対処しました。もうひとつの苦労は、敵キャラがルオを摑むという点です。意外に思われるかもしれませんが、この仕様は途中から加わったもので、結構大変でしたが、最後まで無理してがんばりました。ぜひ摑まれてみてください（笑）。



うまくステレオ化された効果音も、プログラム担当者の努力の成果。

これがウワサのルオダンス。無論ダメージを受けるので覚悟して。

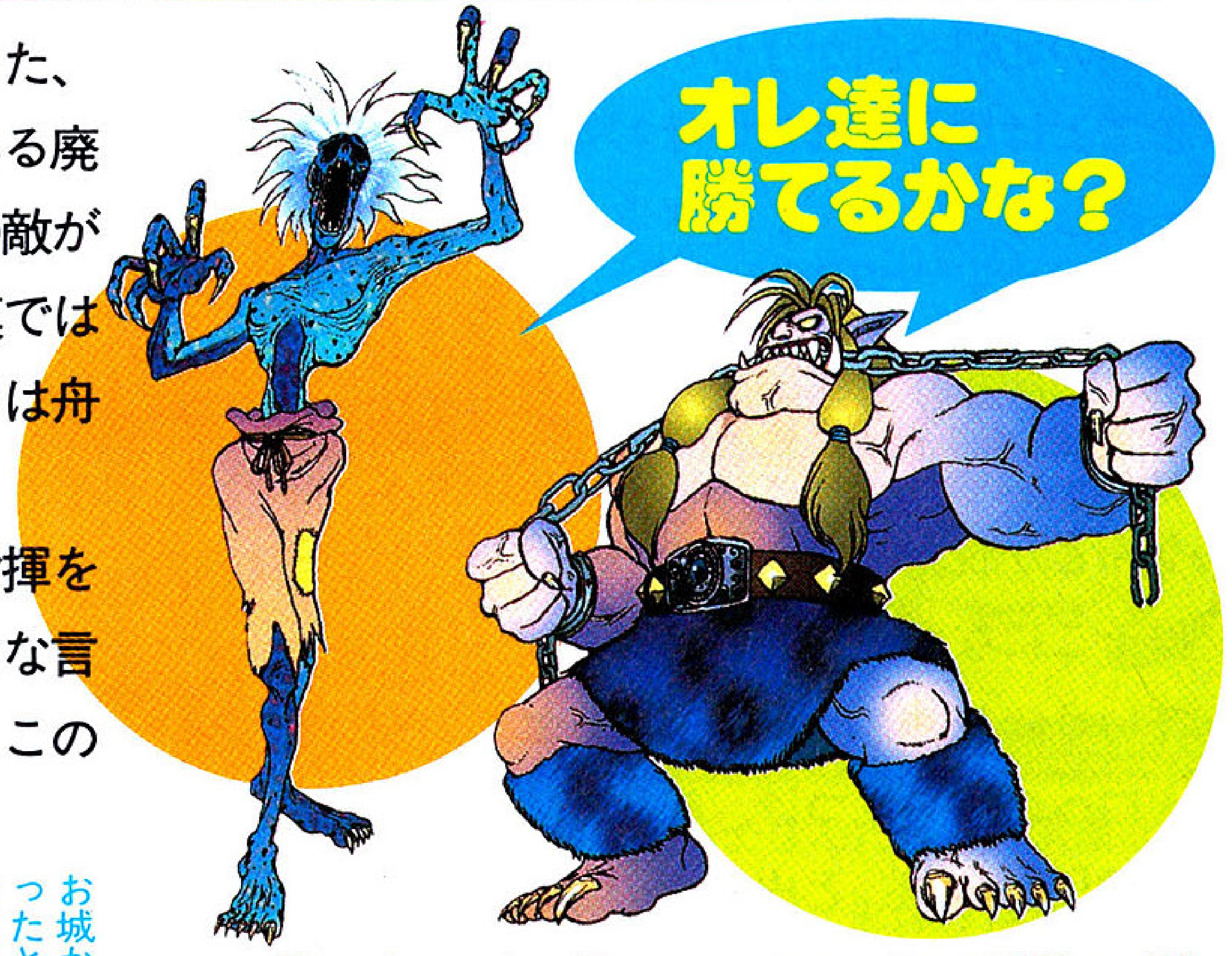
グラフィック担当の彩乃です。今回のキャラクターは、どれも個性を出すということを考えて作りました。個性とは絵自体でもあり、動きでもあります。また、普通に遊んでいては気付かないかもしれないけど、わかれば便利な技というのも多数あります。たとえばヘビは、ダメージを与えると膨れてルオに突っ込んできます。しかしわざと突っ込ませて、よければ爆弾になります。あとぜひ見てほしいのは、ルオのダンスですね。笑えます。

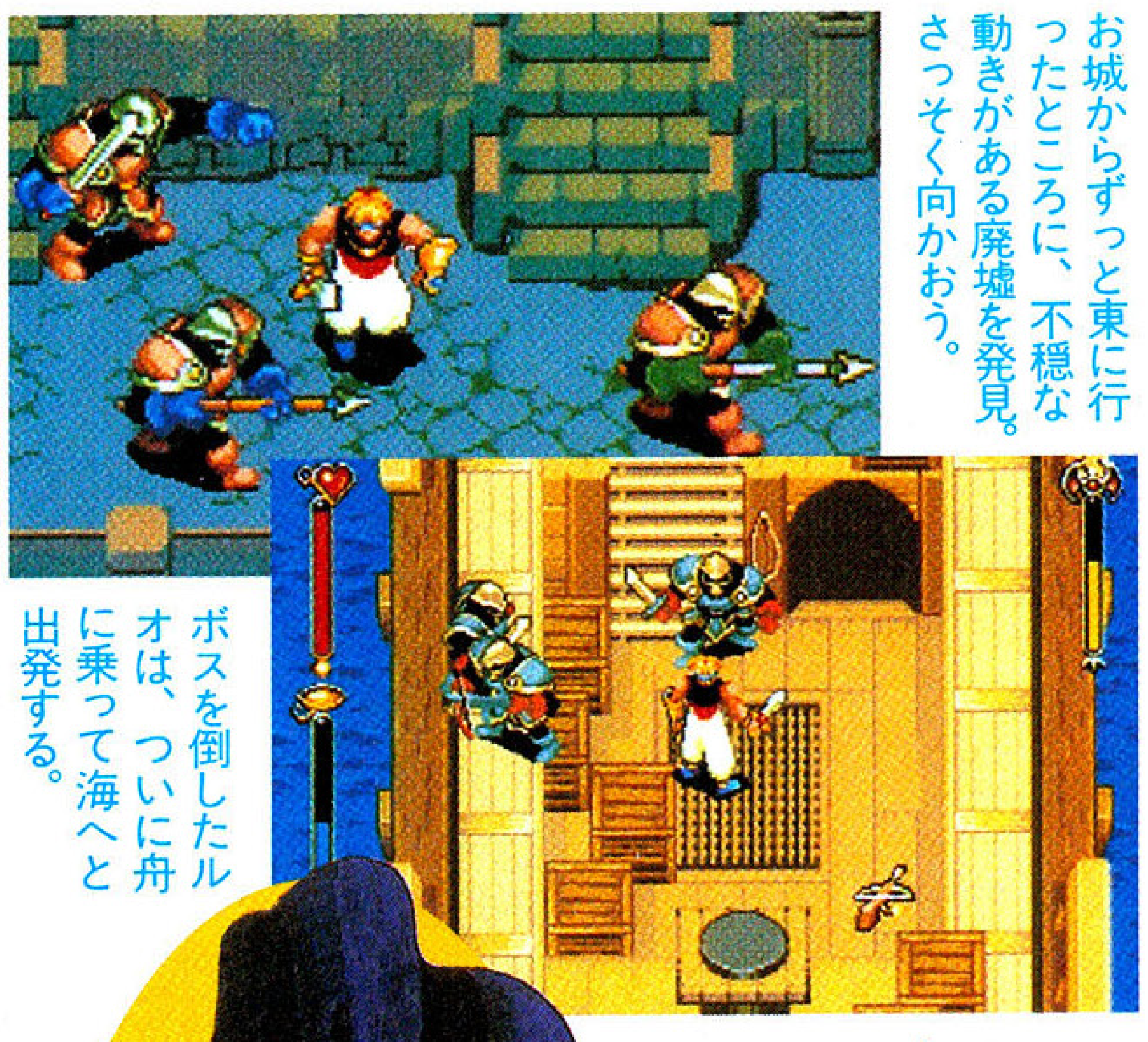
グラフィック担当者が語る ここが見どころ

謎の軍団を追って海へ山へ

謎の軍団の本拠地らしき場所を発見した、との知らせを受け、ルオは島の東部にある廃墟に向かう。そこにはたしかに、多くの敵が集結してはいたものの、それほどの規模ではなかった。しかし逃げる敵を追い、ルオは舟に乗り込み海へ。

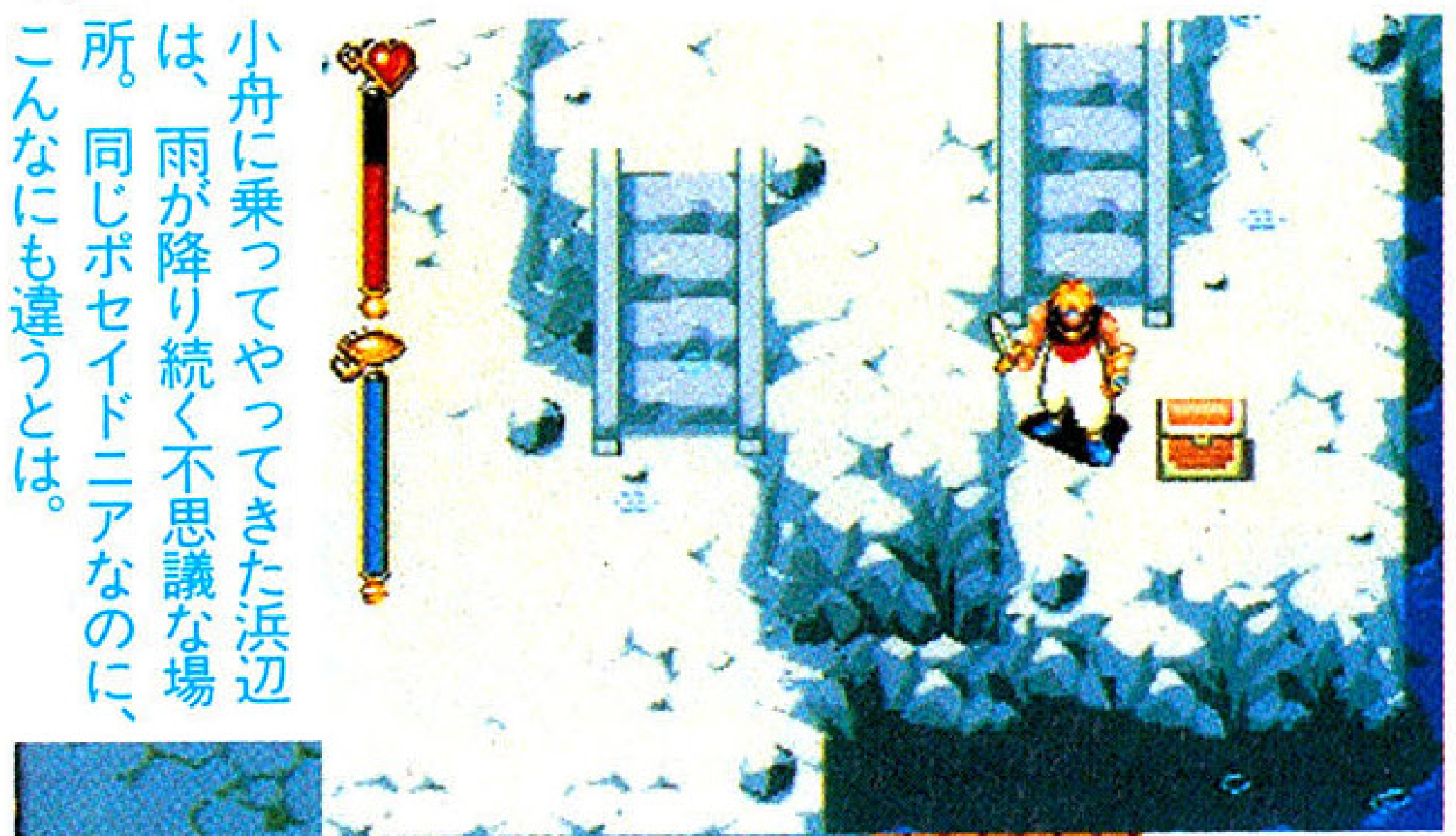
舟の上には、グウィンと名乗る男が指揮を取っているようだった。その男は徴発的な言葉を発すると、どこかへ消えてしまう。この男を追って、さらに島の北部へと進む。



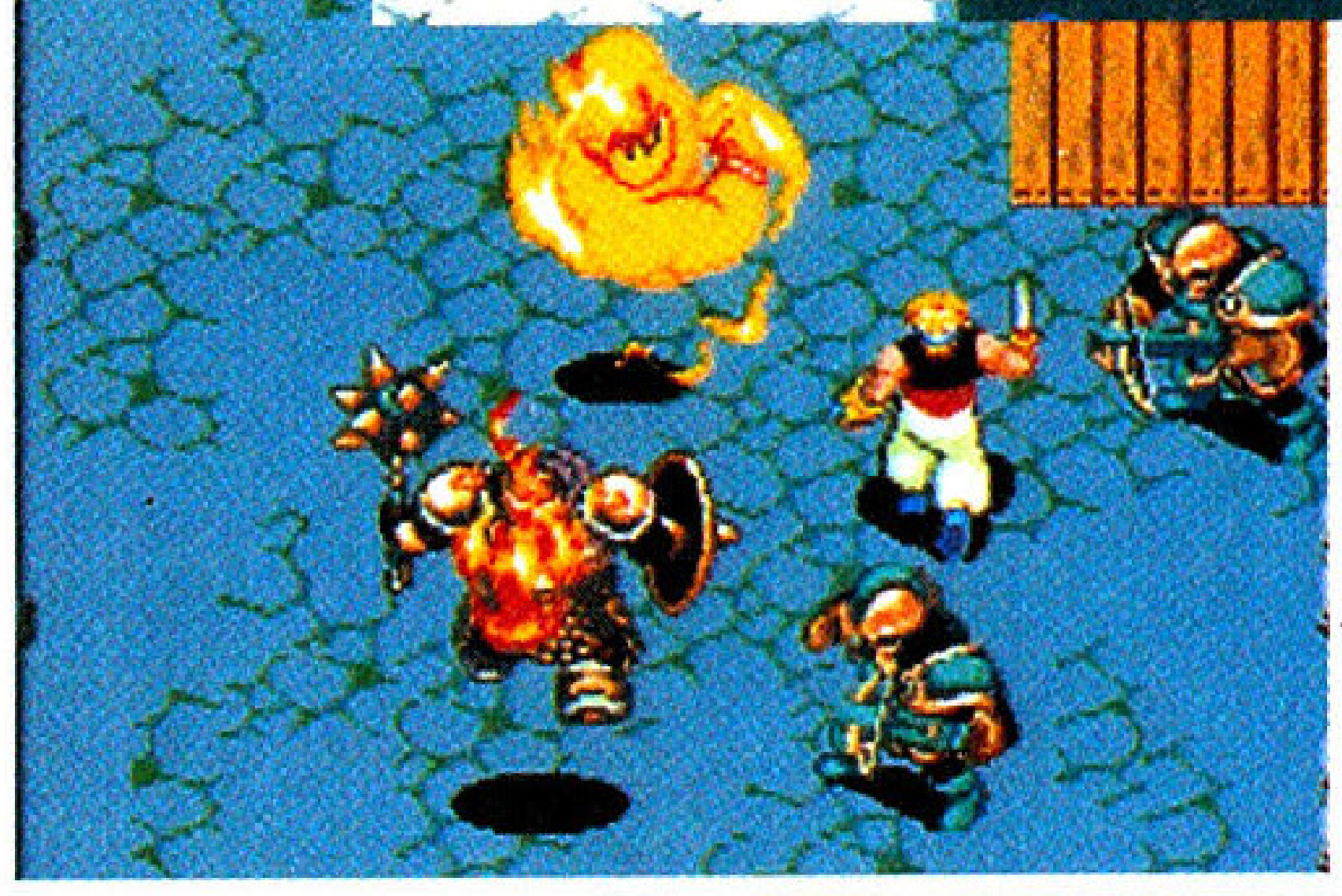


お城からずっと東に行ったところに、不穏な動きがある廃墟を発見。さっそく向かおう。

ボスを倒したルオは、ついに舟に乗って海へと出発する。

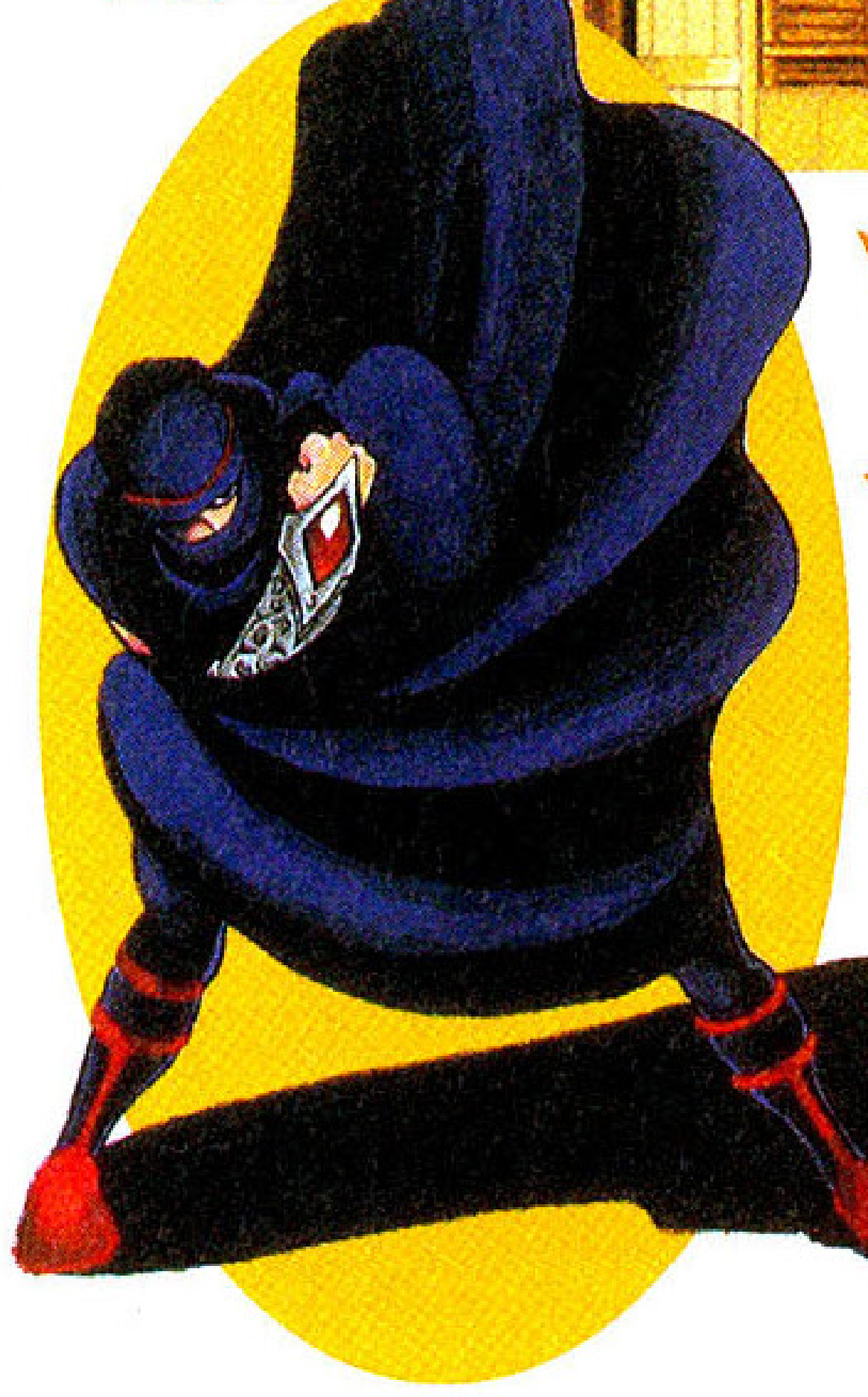


小舟に乗ってやってきた浜辺は、雨が降り続く不思議な場所。同じポセイドニアなのに、こんなにも違うとは。



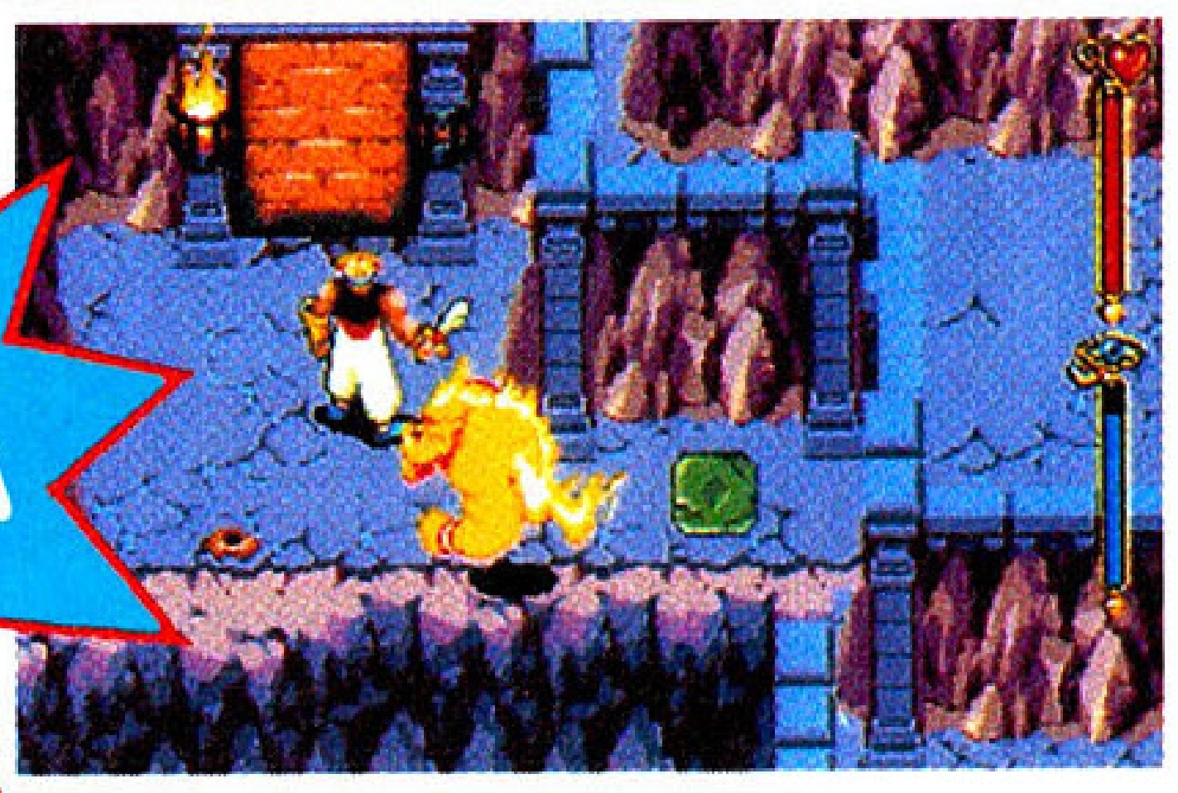
この後しばらく、新しい精霊を仲間にすることは出来ない。効率よくイフリートとディトを使い分けて進みたい。

謎の人物グウィン登場



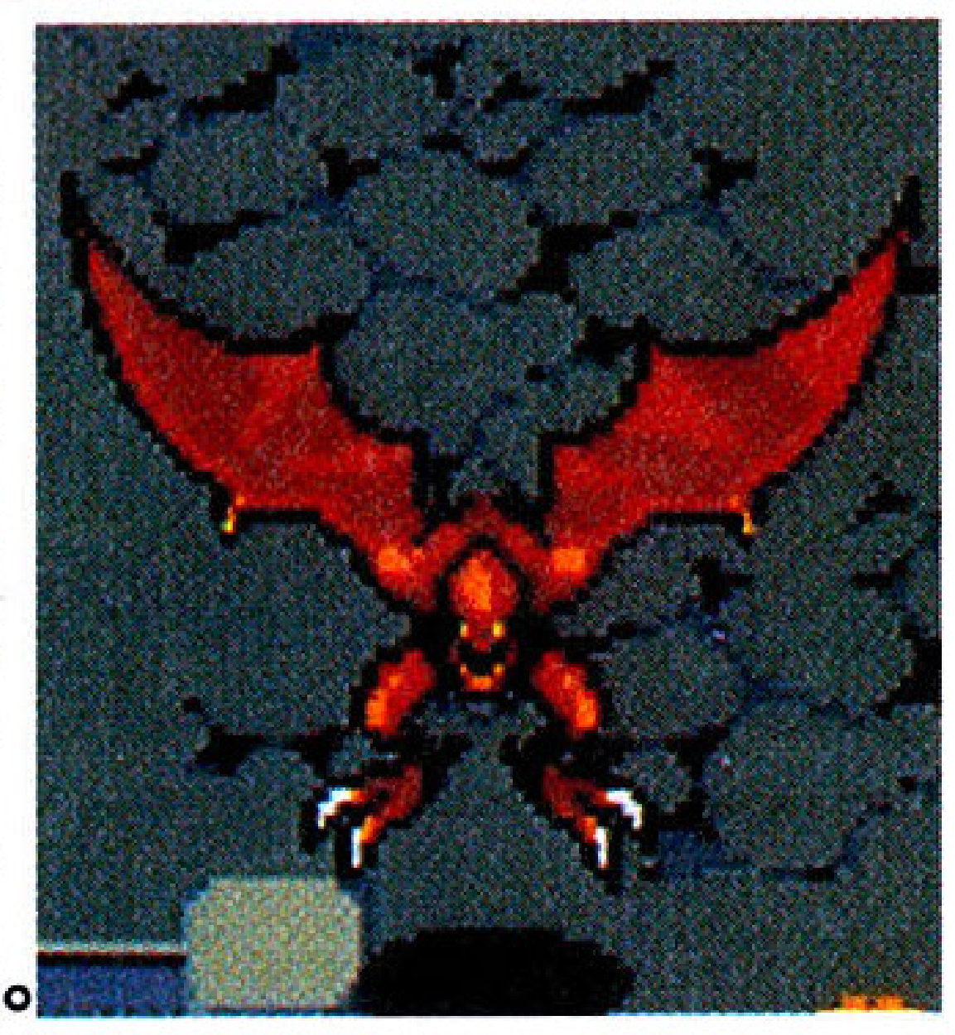
後をついてこい、なんていうクセに、ひとりで空を飛んで行ってしまうニクいヤツだ。

トラップもハンパじゃない



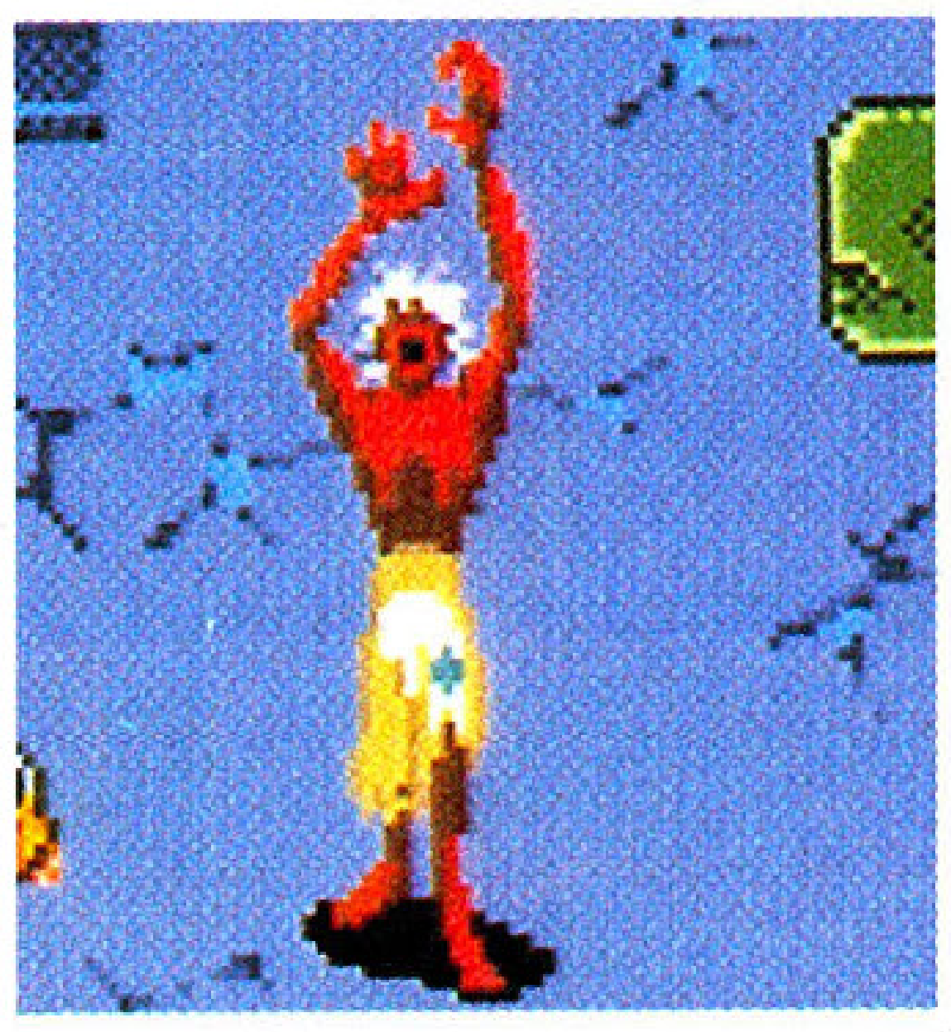
ガーゴイル

空を飛ぶ悪魔。コウモリのようだが、かなり体力もある強敵。逆さ落としを代表とするジャンプ系の攻撃を繰り返して倒そう。ときにはほかの敵を輸送する役目も果たす。グウィンを運ぶこともある。



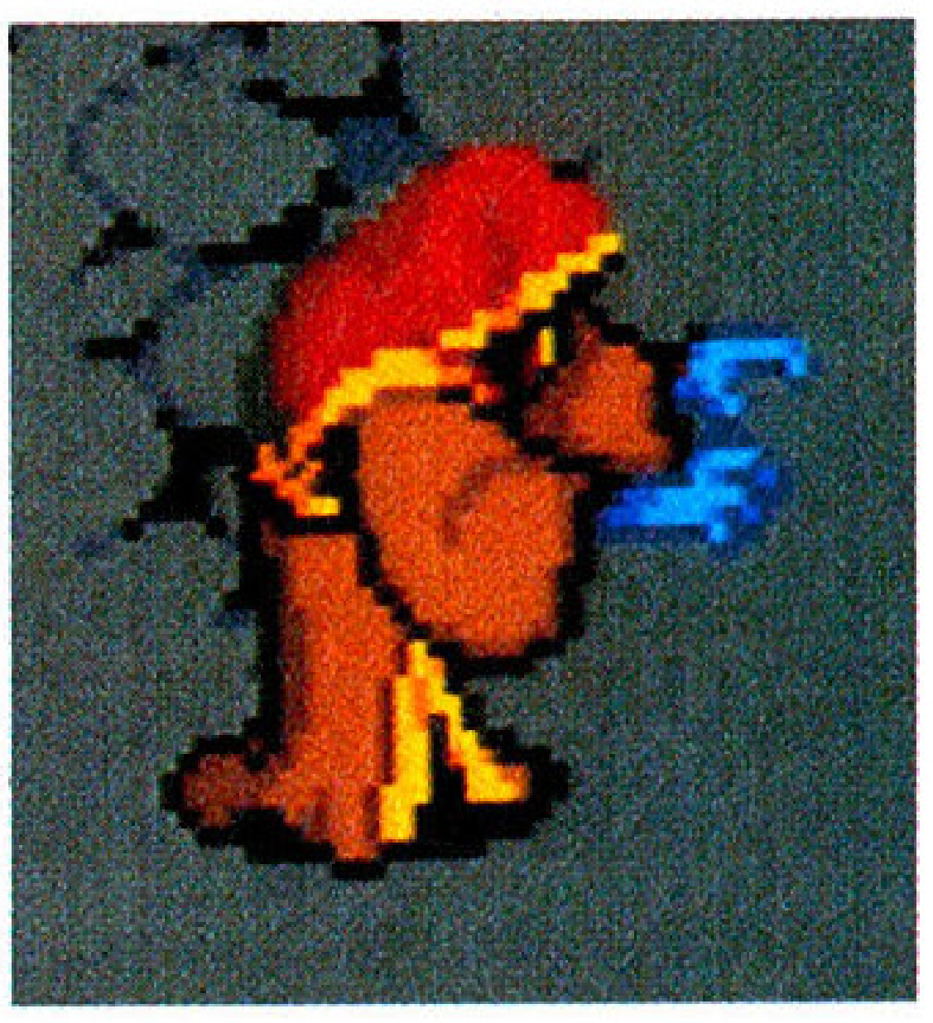
ゾンビ

地面から出現するゾンビ。色によって強さが違う。中盤以降に出現するのゾンビは、やられて上半身だけになっても襲いかかってくる。また炎に弱く、イフリートのパンチなら一発で灰になる。



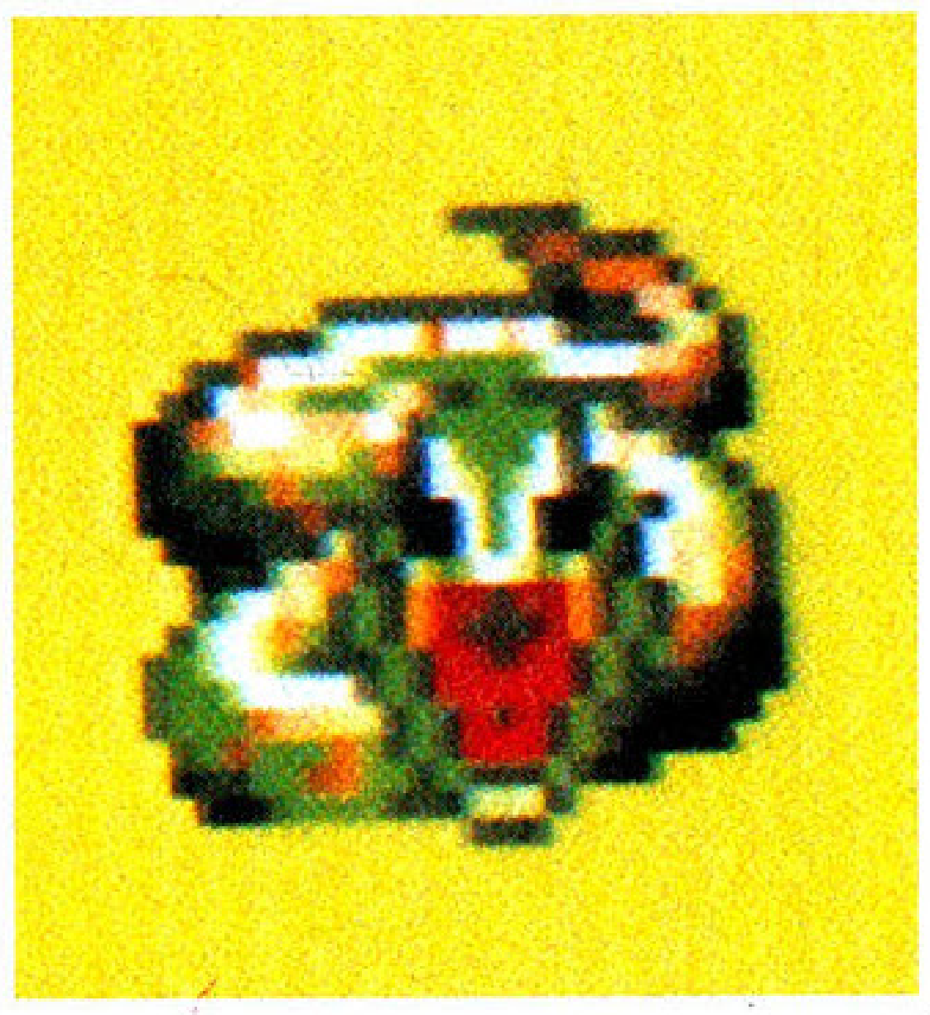
メイジ

後半のダンジョンに出現する。普通は姿が見えないが、ルオが上下左右に位置すると出現、魔法の呪文を投げかける。瞬間移動しているようにも思えるが、出現する場所は毎回同じことに気付けば楽勝。



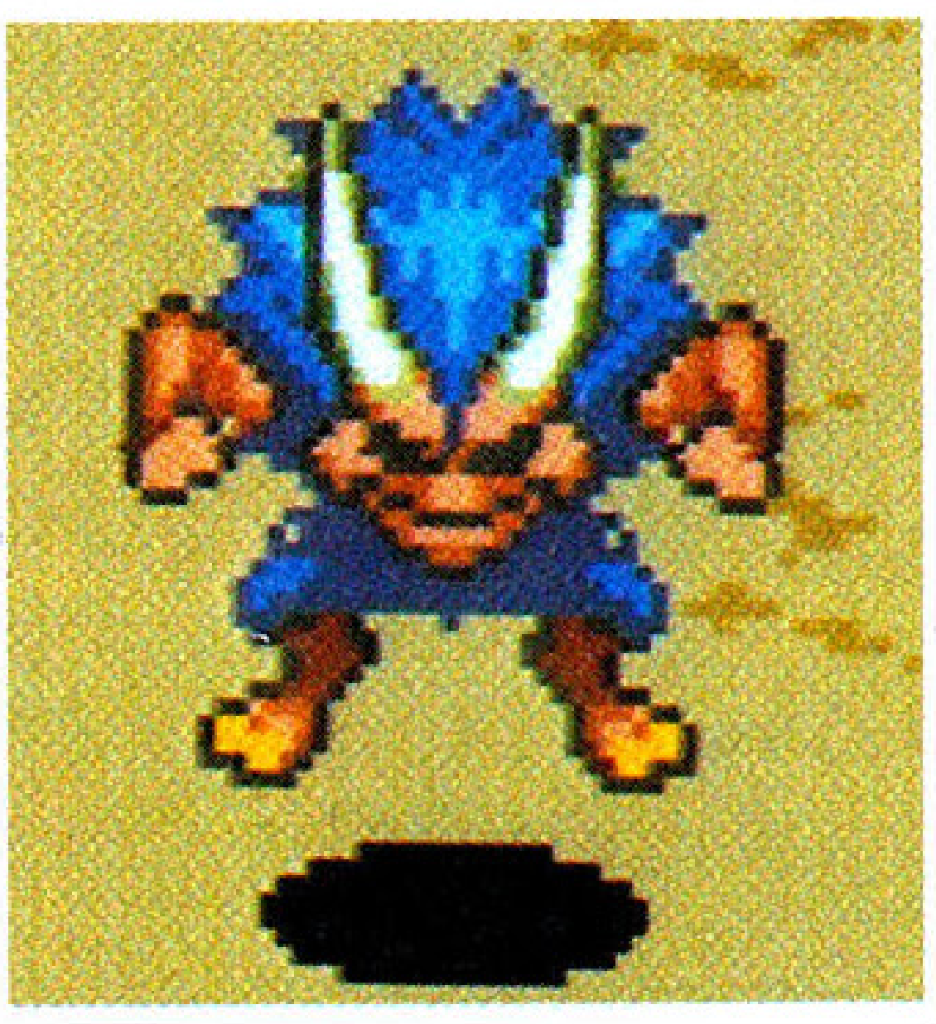
スネイク

主に森に出現するヘビ。ブロブ同様、通常攻撃よりも、しゃがんでの剣攻撃やキックが有効だ。序盤に登場するヘビはキックで簡単に倒せるが、後半に出てくるヘビはダメージを与えると爆発する。



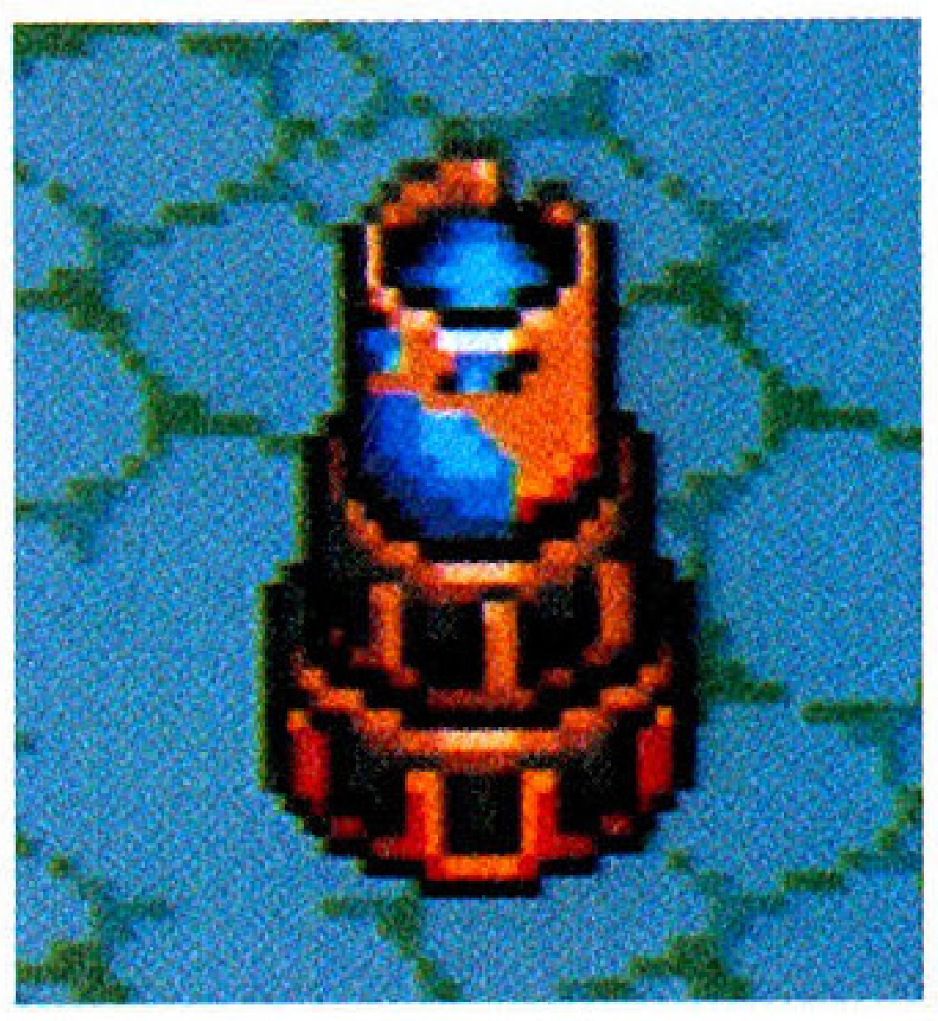
グレムリン

モンスターというよりは怪獣のような外見をした敵。ピョンピョン飛び跳ね、口から謎の玉を吐いて攻撃する。色違いも存在し、ルオの攻撃をかわして笑うという、にくらしい性格の持ち主だ。



タワーモンスター

小型の塔のようなモンスター。8方向に弾を発射する。さらに後半に登場するものは、ルオの位置を見て正確に攻撃してくる。小細工などせず、近づいてキックを連打するのが正しい戦い方だ。

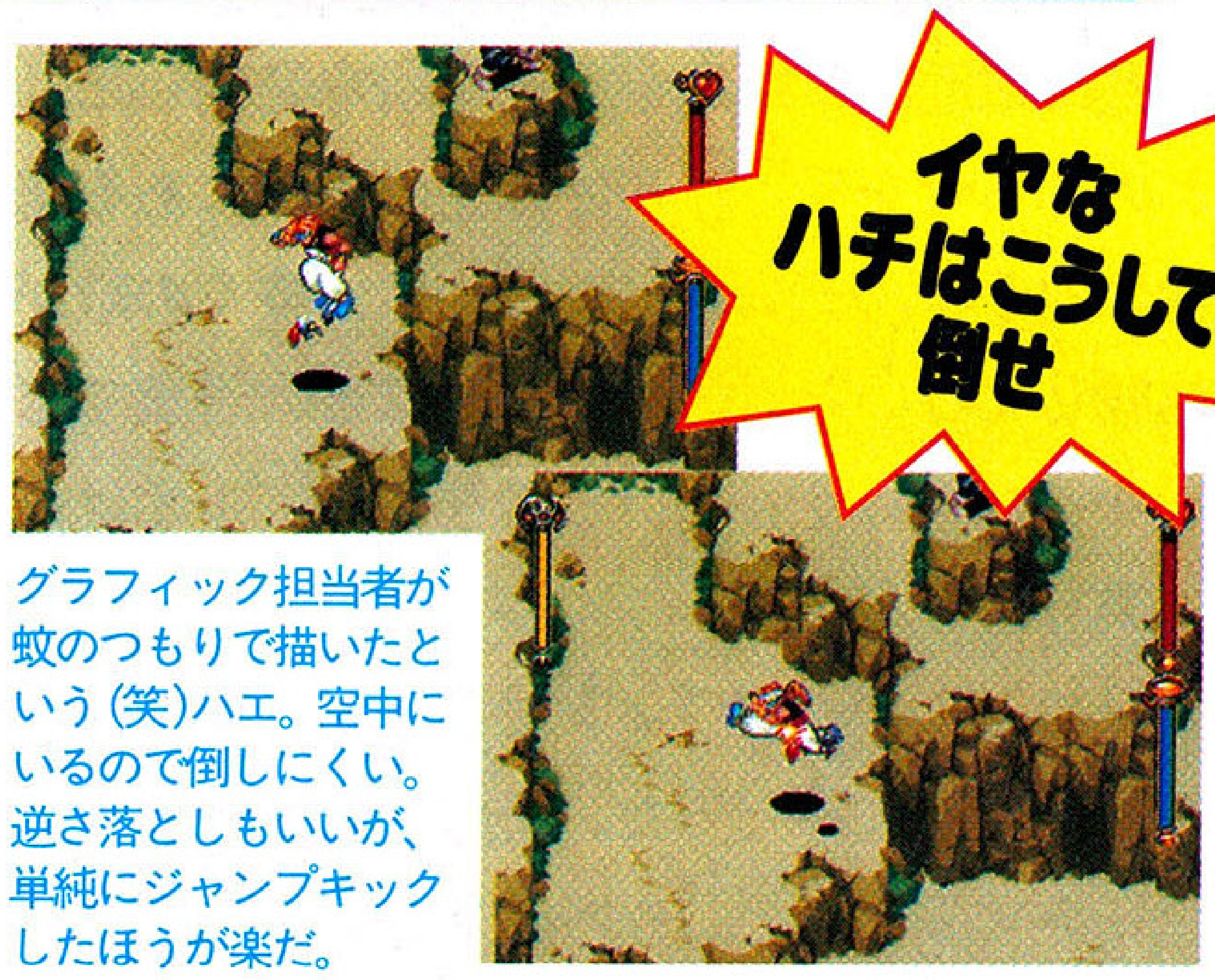


銀の腕輪を持つライバルグウィン

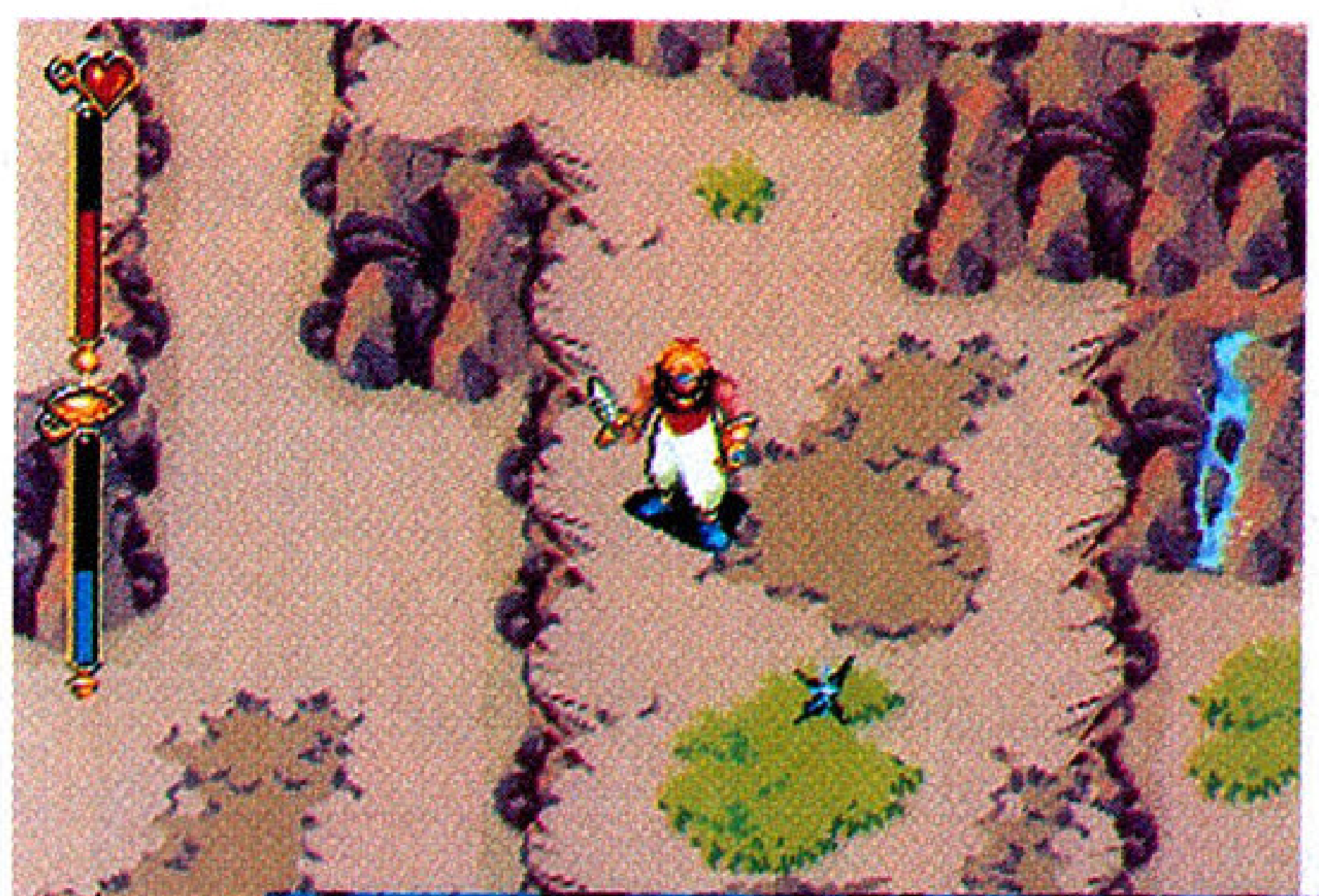
島の北部へ向かうルオ。敵も仕掛けも、今までとは比べられないほど強力になっている。

そしてついに、あのグウィンに再び出会うことになる。グウィンはルオを見下したような、相変わらずの態度。その直後、ルオは落し穴に落されてしまう。巨大なボスを倒し、なんとか脱出するものの、もうグウィンの姿はそこになかった。グウィンが火口に向かっていう。ルオもやっと金の腕輪の力を借りて、火口への道を見つけ、そして火口で3番目の精霊「シェイド」と出会うのであった。

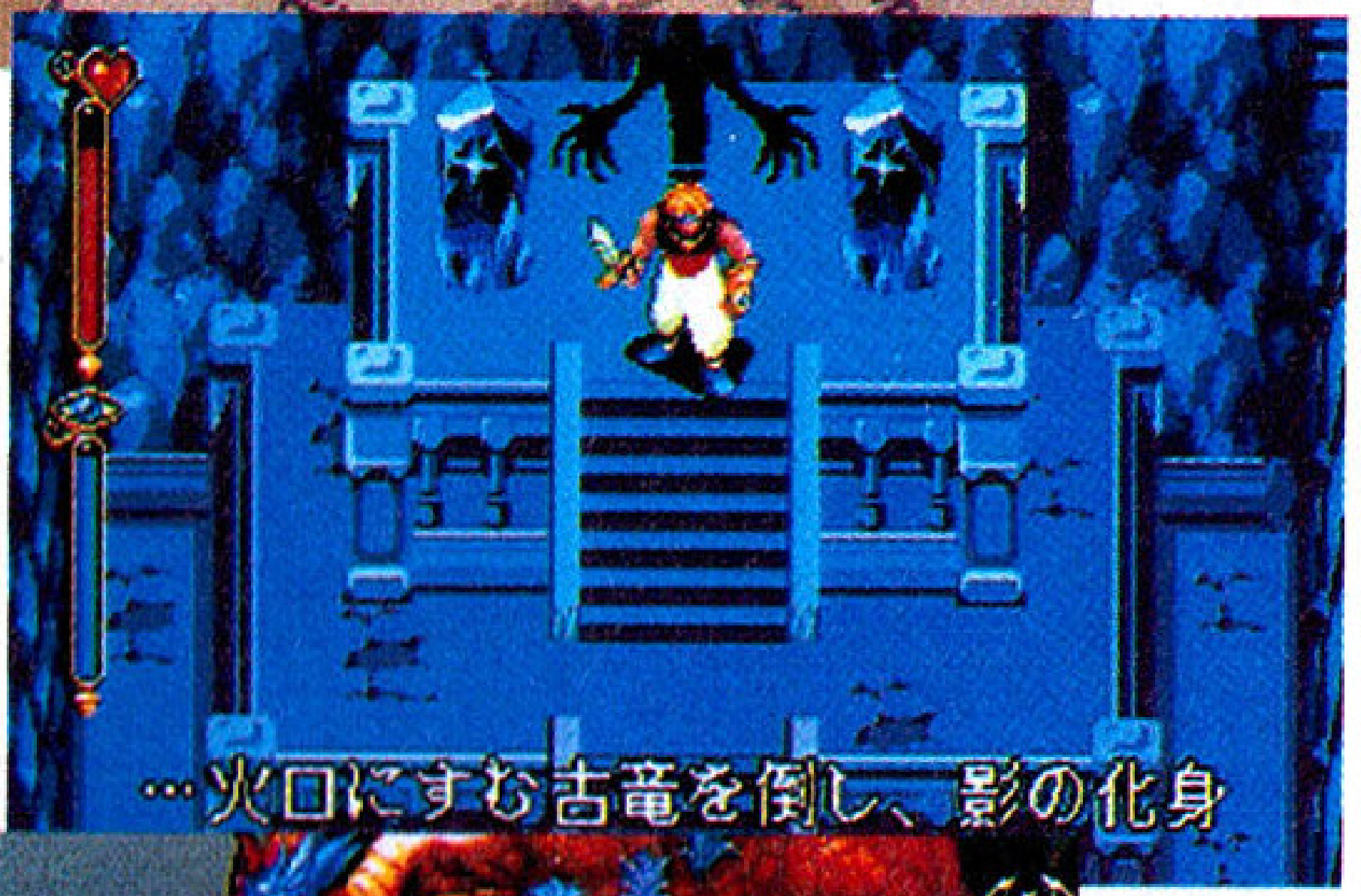
イヤなハチはこうして倒せ



グラフィック担当者が蚊のつもりで描いたという（笑）ハエ。空中にいるので倒しにくい。逆さ落としもいいが、単純にジャンプキックしたほうが楽だ。

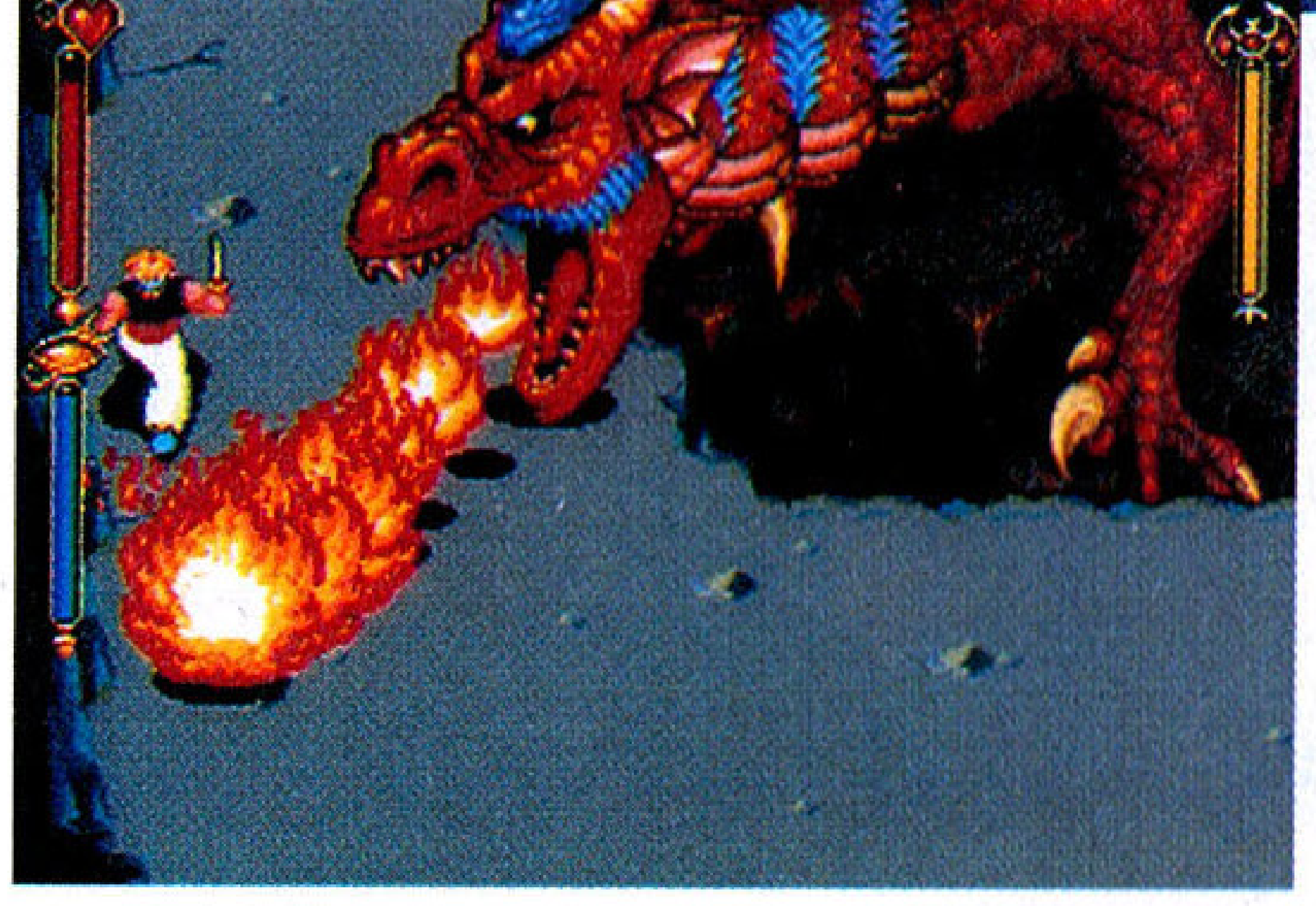


地面にあるあやしいマークはなんだ？　じつはこのマークこそ、火口へ行くための最大のキーだ。



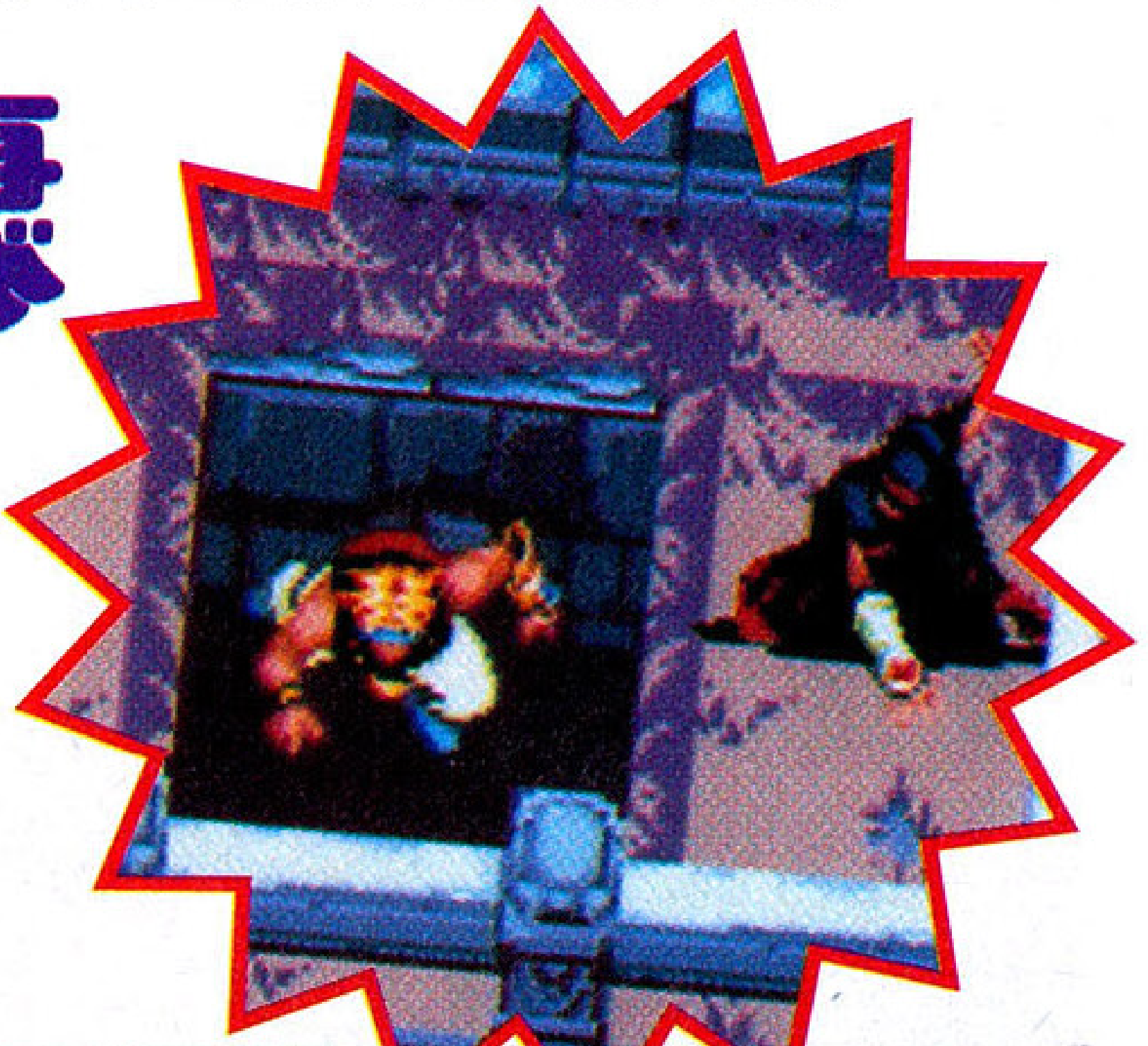
…火口にすむ古竜を倒し、影の化身

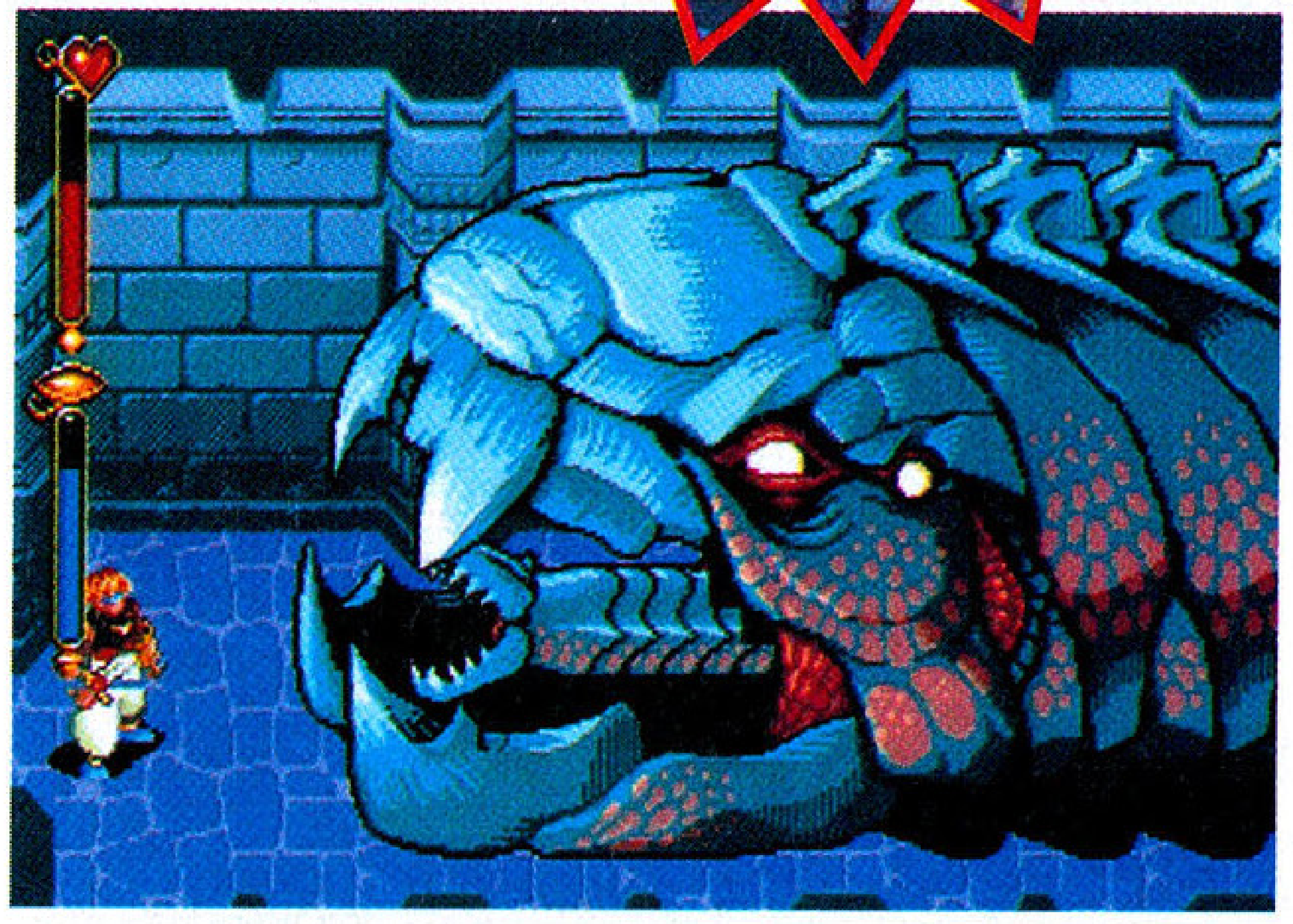
火口のダンジョンで、やっと3番目の精霊「シェイド」を仲間にできた。



シェイドを守るようにいるドラゴン。口からはく炎は迫力満点。運が悪いと即死してしまうほど強烈。

再びグウィンが登場

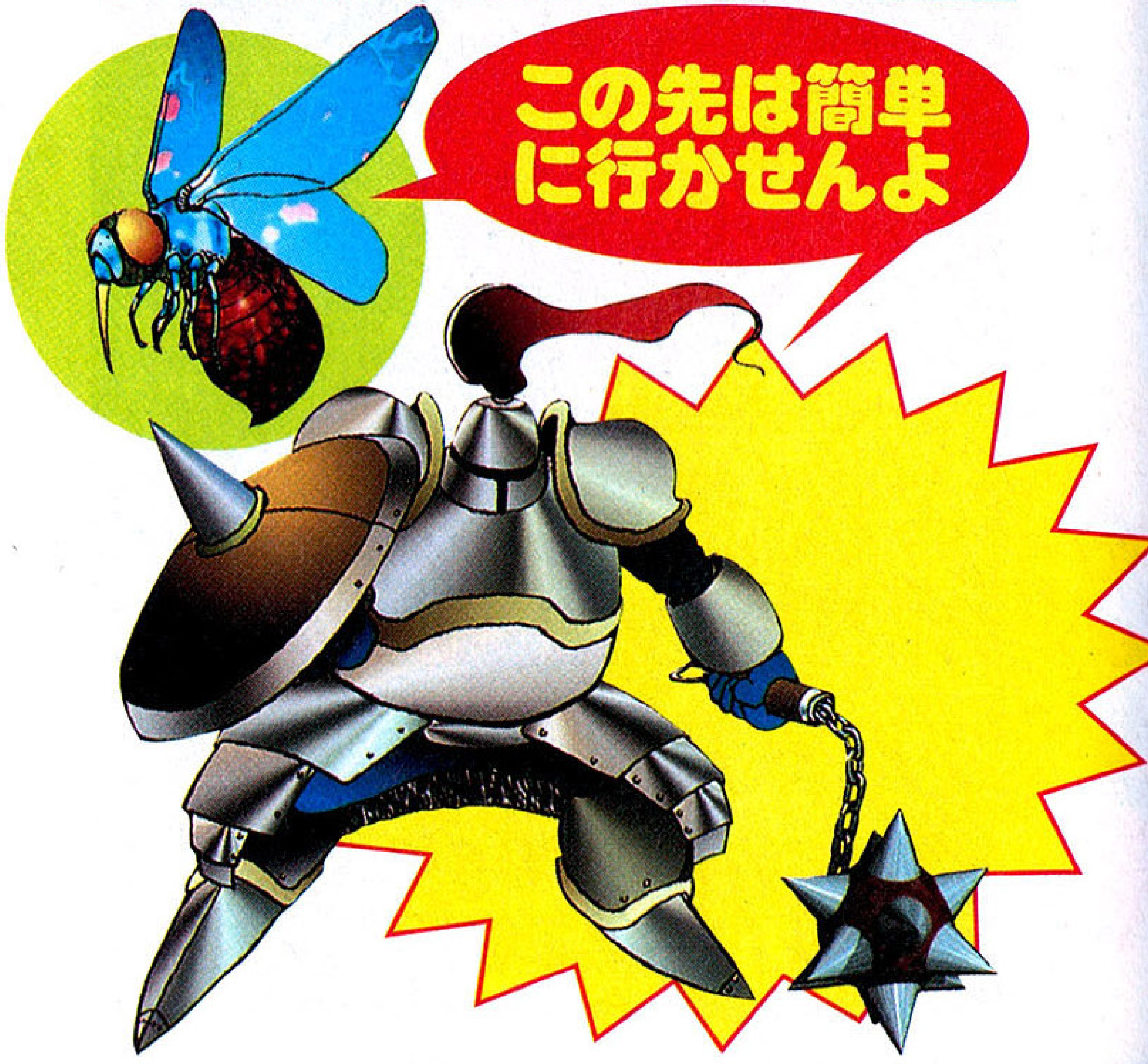




グウィンが皮肉っぽくルオを誉めたのも束の間。次の瞬間には落し穴の底に。ここにいるのが「グレートフォッシル」だ。

サウンド担当者が語る ここが聴きどころ

サウンド担当の古代です。今回は自分にしてはめずらしく、ゲームの雰囲気やシナリオに合った音楽ということを心がけてます。そのため、あるモチーフをいくつか考え、それらをいろいろ変形して曲を作るという、映画音楽っぽい作り方をしてみました。ほかのゲームの場合と違い、今回はゲームから企画からすべて同じ場所で作っていたので、ゲーム自体の完成度に合わせて、リラックスして曲が作れました。コード的にも面白いことをしています。

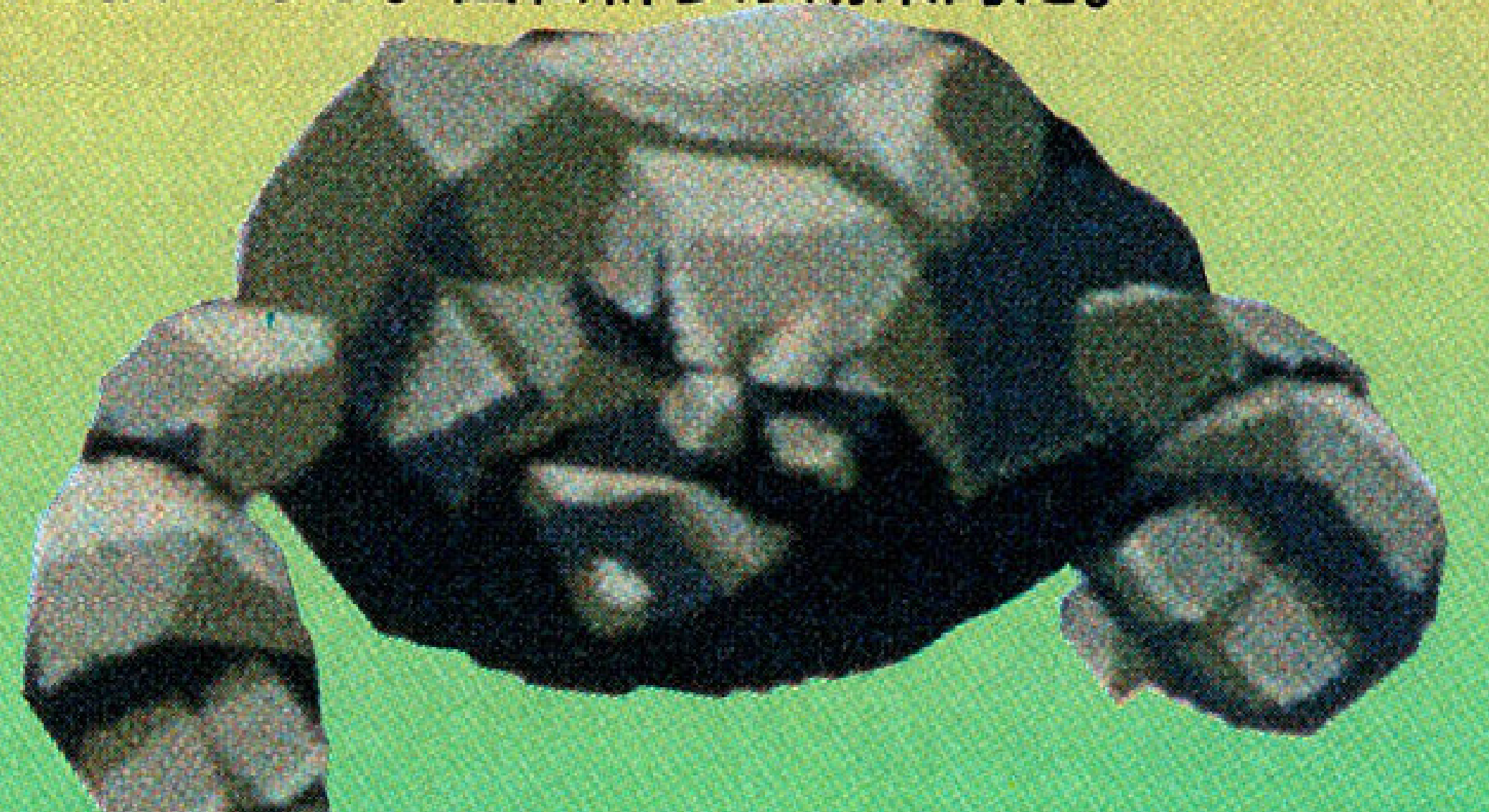

この先は簡単に行かせんよ

STORY OF THOR MONSTER LIBRARY ボス編

各ダンジョンには、必ずボスが潜んでいる。そのボスを倒さないことには、そのエリアを制圧したことにはならないし、先に進むことも出来ない。またボスを倒せば、精霊を助け出すことができる場合もあるぞ。

ゴーレム

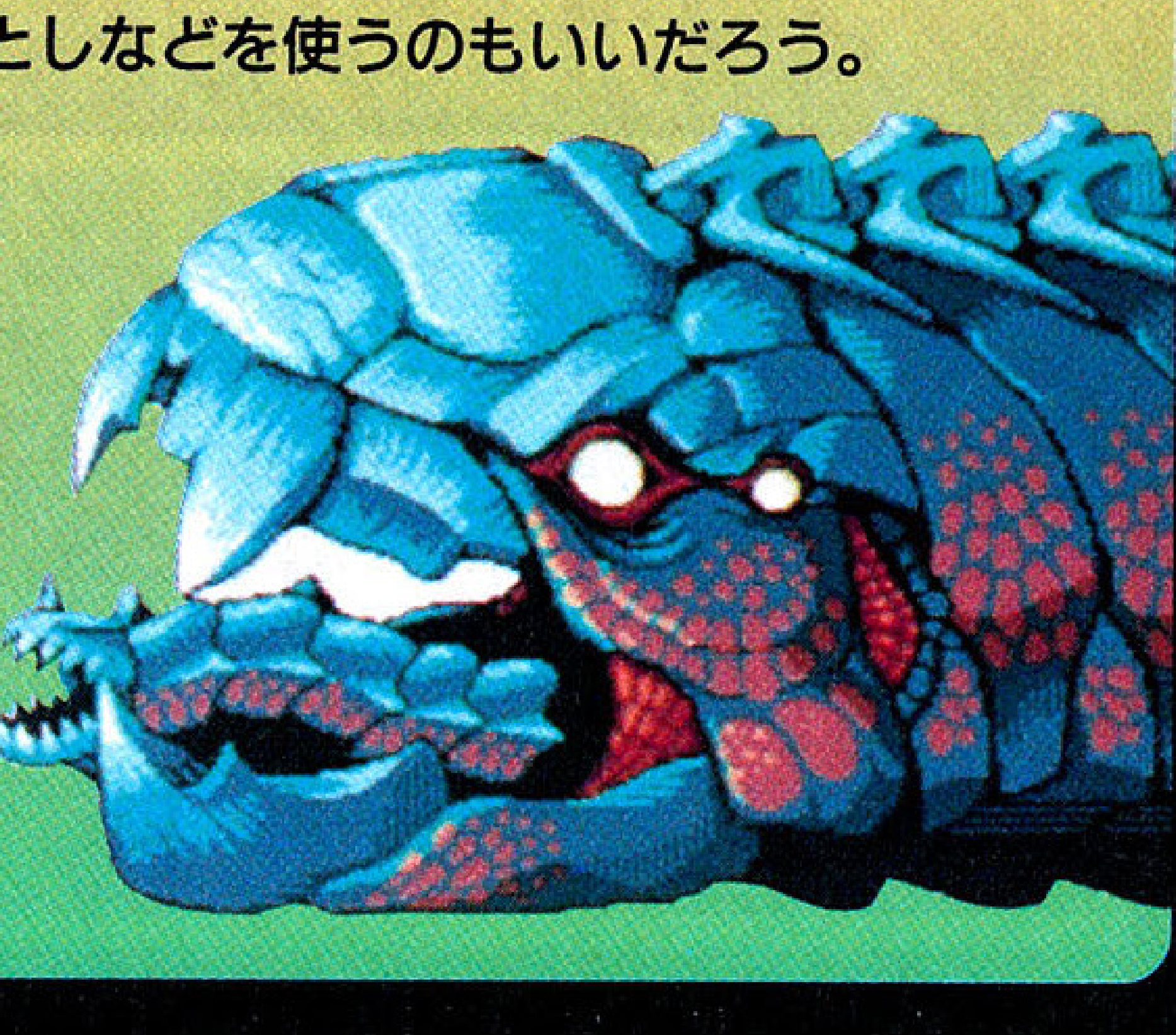
見てのとおりの岩男。強力な腕力を持ち、地面を叩くだけで天井から岩が大量に落ちてくる。こんなことしていて、天井が落ちてこないか心配ではあるが……。また丸くなって、壁にぶつかりまくる技もある。回転斬りが効果的だ。



それほど大きな体ではないが、その腕力は相当なもの。まともにパンチを食らうと、かなりのダメージになってしまう。

グレートフォッシル

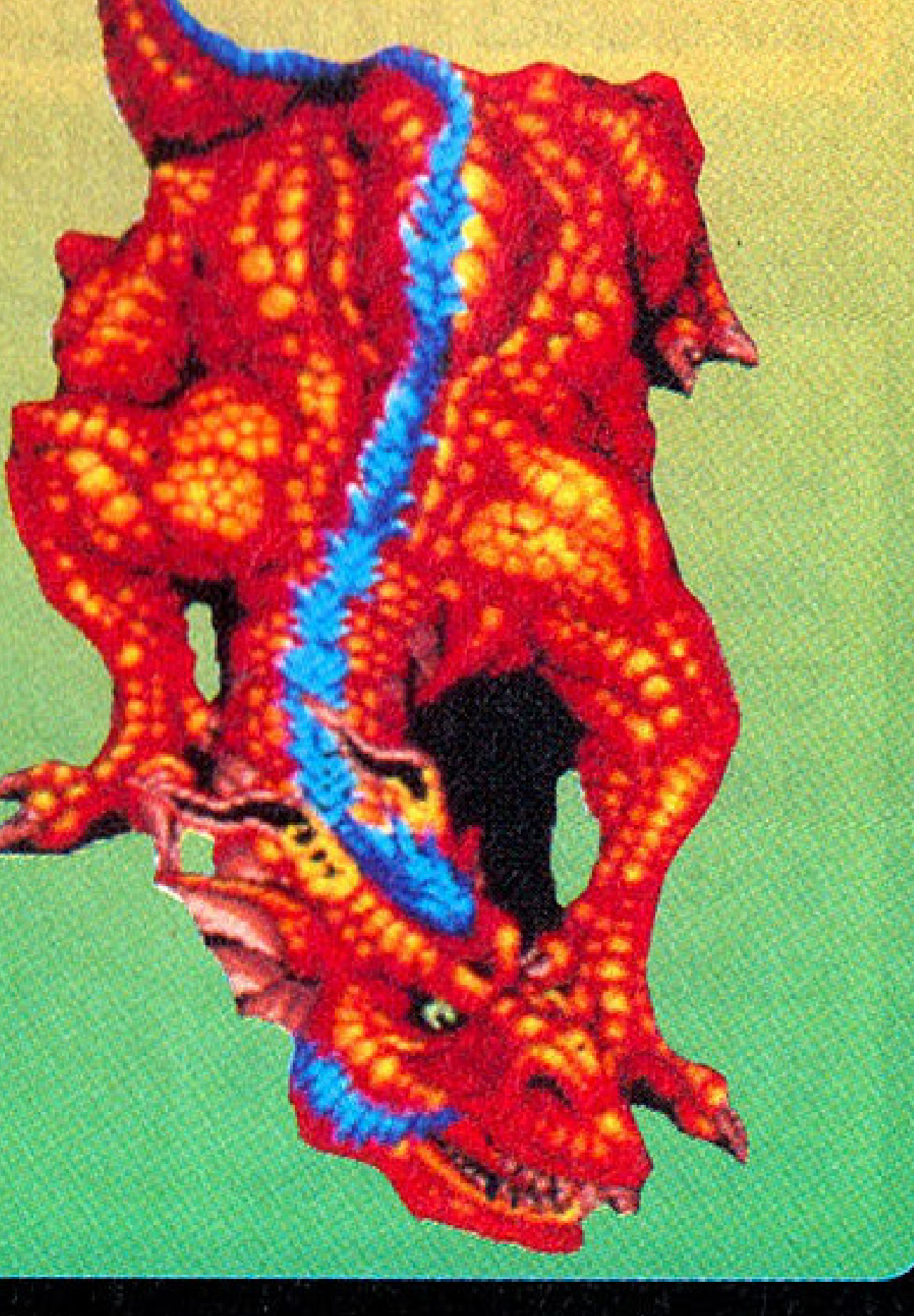
グウィンに落とされたダンジョンで登場。まるで古代魚のような皮膚は硬く、ルオの攻撃がまったく効かない。弱点はときどき口から顔を出す、小さな生き物（?）。炎の玉を発射してくるので、逆さ落としなどを使うのもいいだろう。



あまりにも大きくて、顔しか出てこないボス。シッポがどうなっているかは謎。追い込まれないうちに倒したい。

ファイヤードレイク

おなじみのドラゴン。ゲーム中では地の底から顔だけを出して襲ってくる。しかしこのドラゴンの吐く炎は迫力で、最初に戦うときにはなにもできずにやられてしまう可能性もあるほど。鼻がひくひくしたら炎が来るから注意しよう。



炎と火の玉を口から吐き出す。一カ所に留まると攻撃を受けやすいので、いつでも動けるようにしておくこと。

ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～

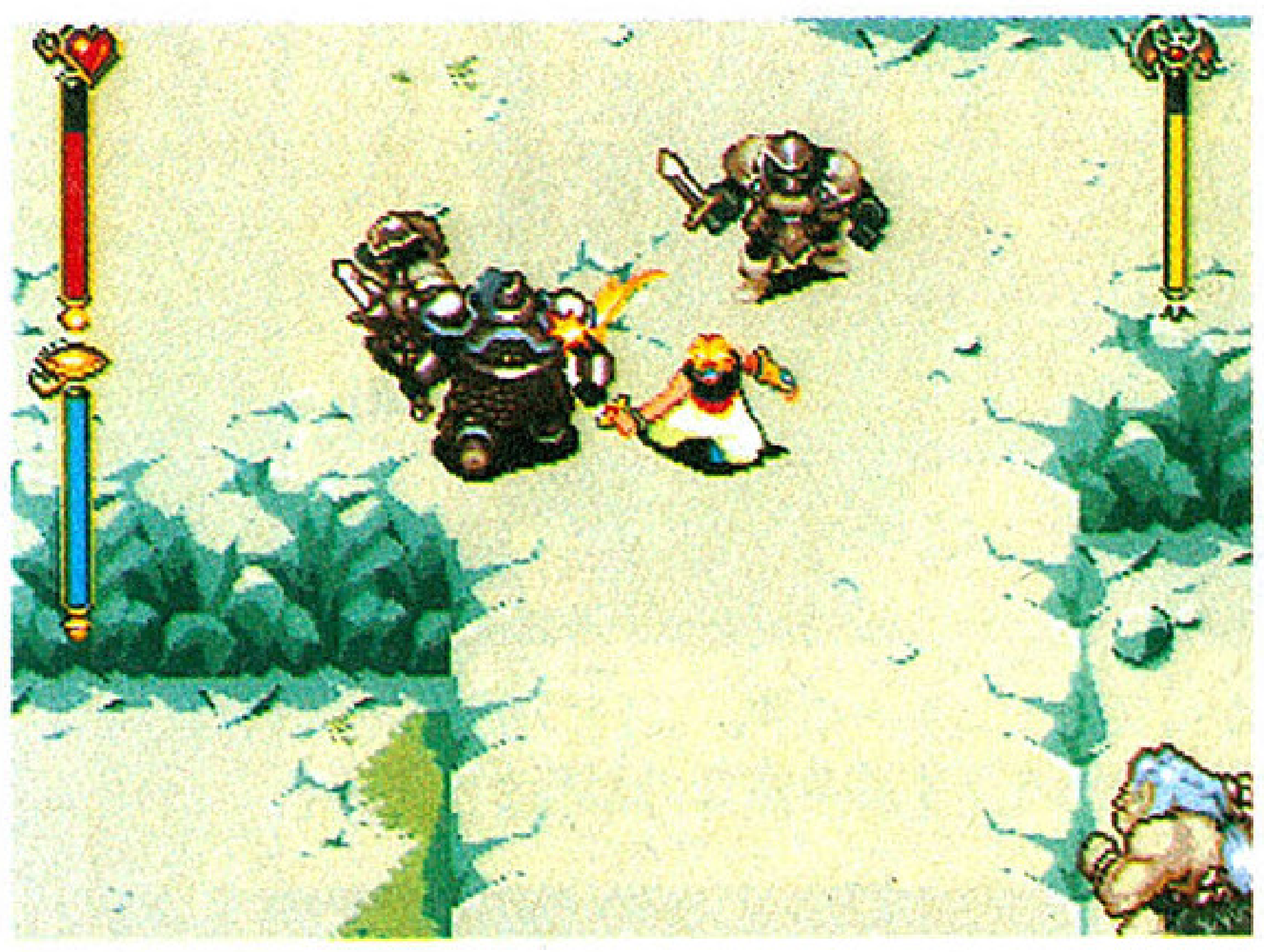
●セガ
●発売中
●8,800円
●ARPG
●24M+B4

主人公ルオと伝説の腕輪をめぐって進行するシナリオも楽しいが、実はこのゲームには隠された秘密がたっぷりと用意されている。つまり、ゲームクリア後も楽しめるってことだ。

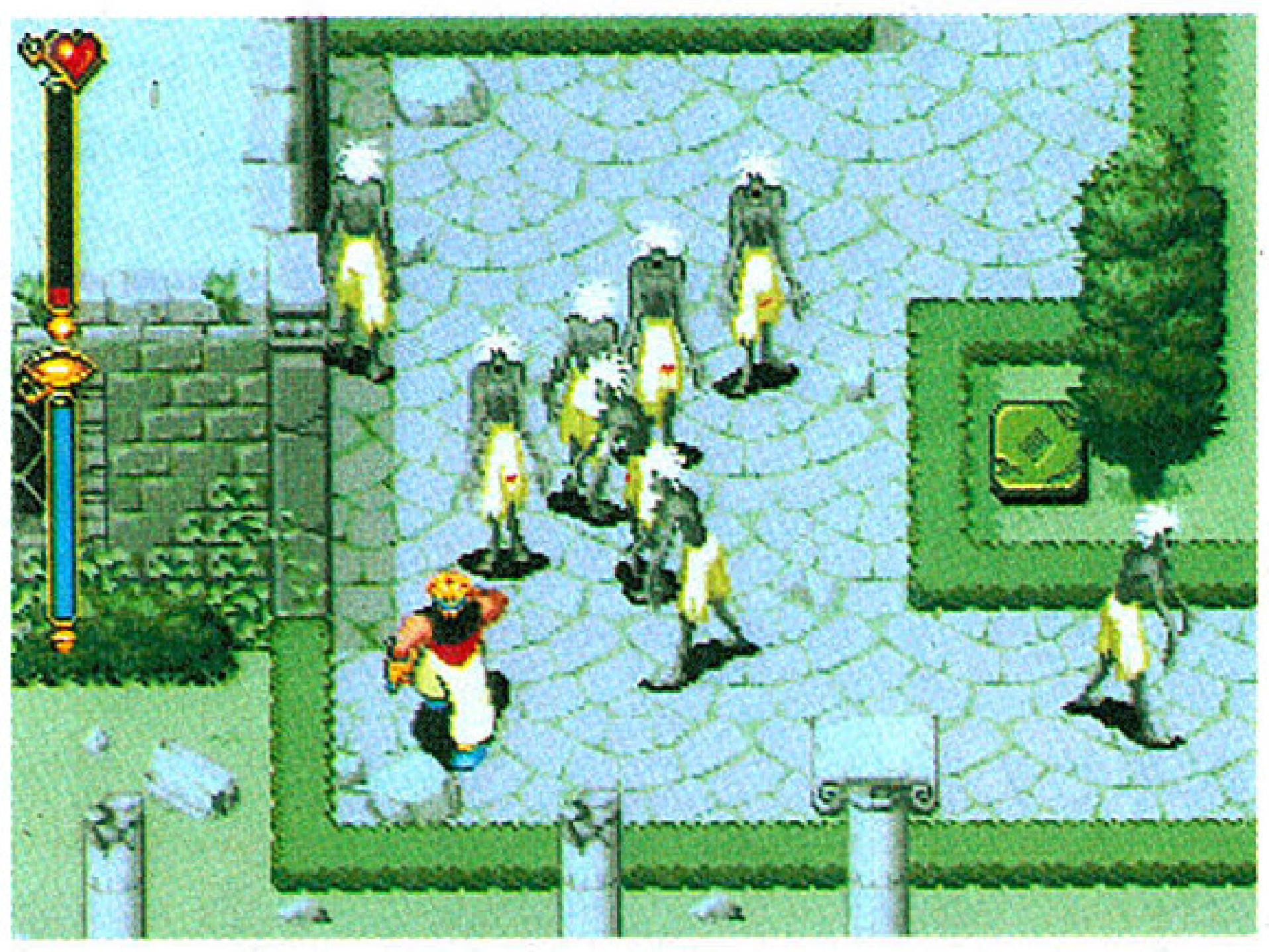
物語の後半と禁断のテクニックを紹介だ!!

軽快なアクションで話題のアクションRPG「ストーリー　オブ　トア」が、ついに発売となった。すでにクリアした人もいるかもしれないが、とりあえず今回は急激な盛り上がりを見せるシナリオ後半を紹介しよう。

さらに今回は、トアに隠されているさまざまな秘密もあばいてしまうぞ。気がついていなかった人は、これを読んで、リプレイだ。



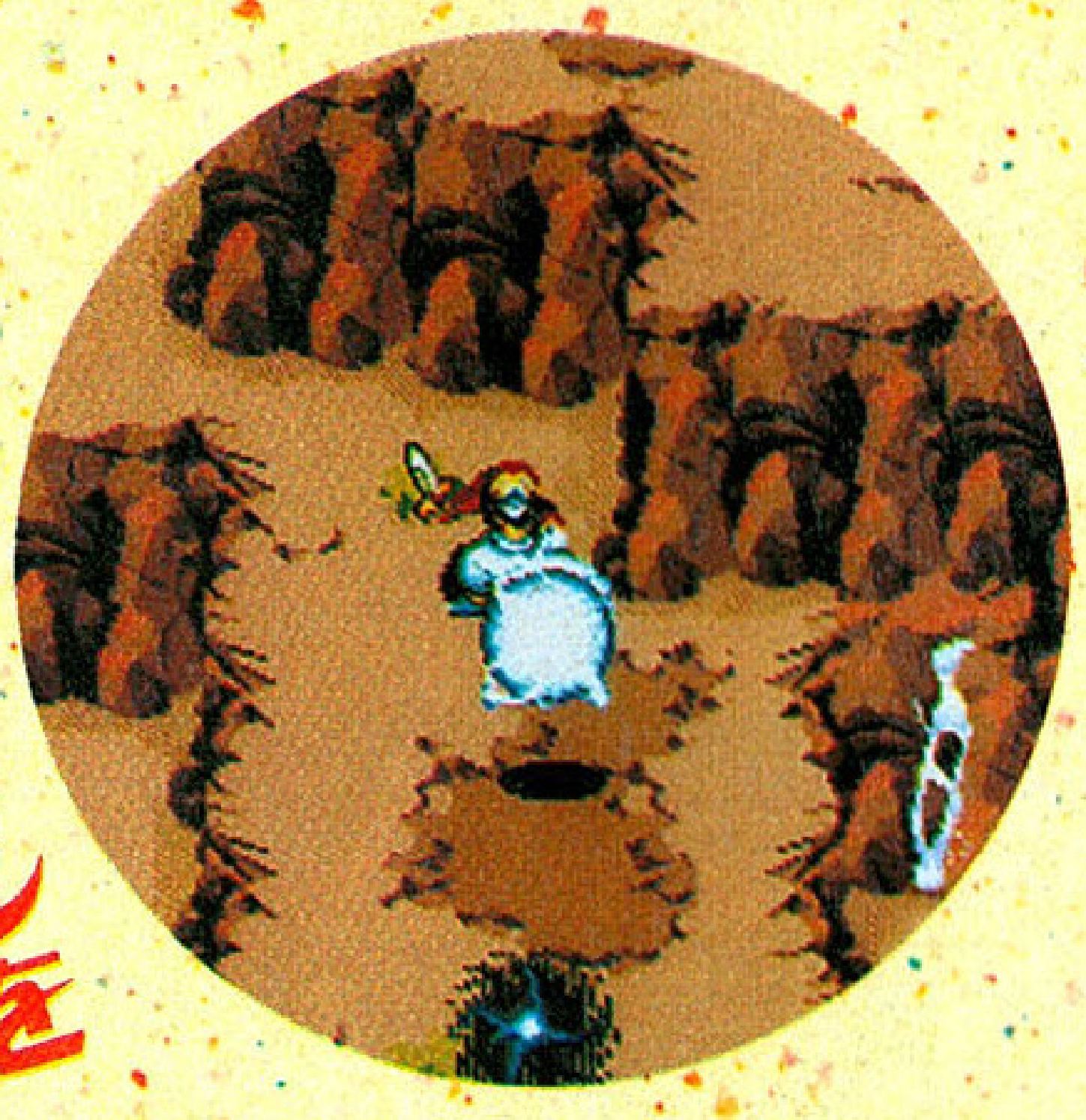
こんなに巨大なキャラがこんなに多く出現しても、全然遅くならない。



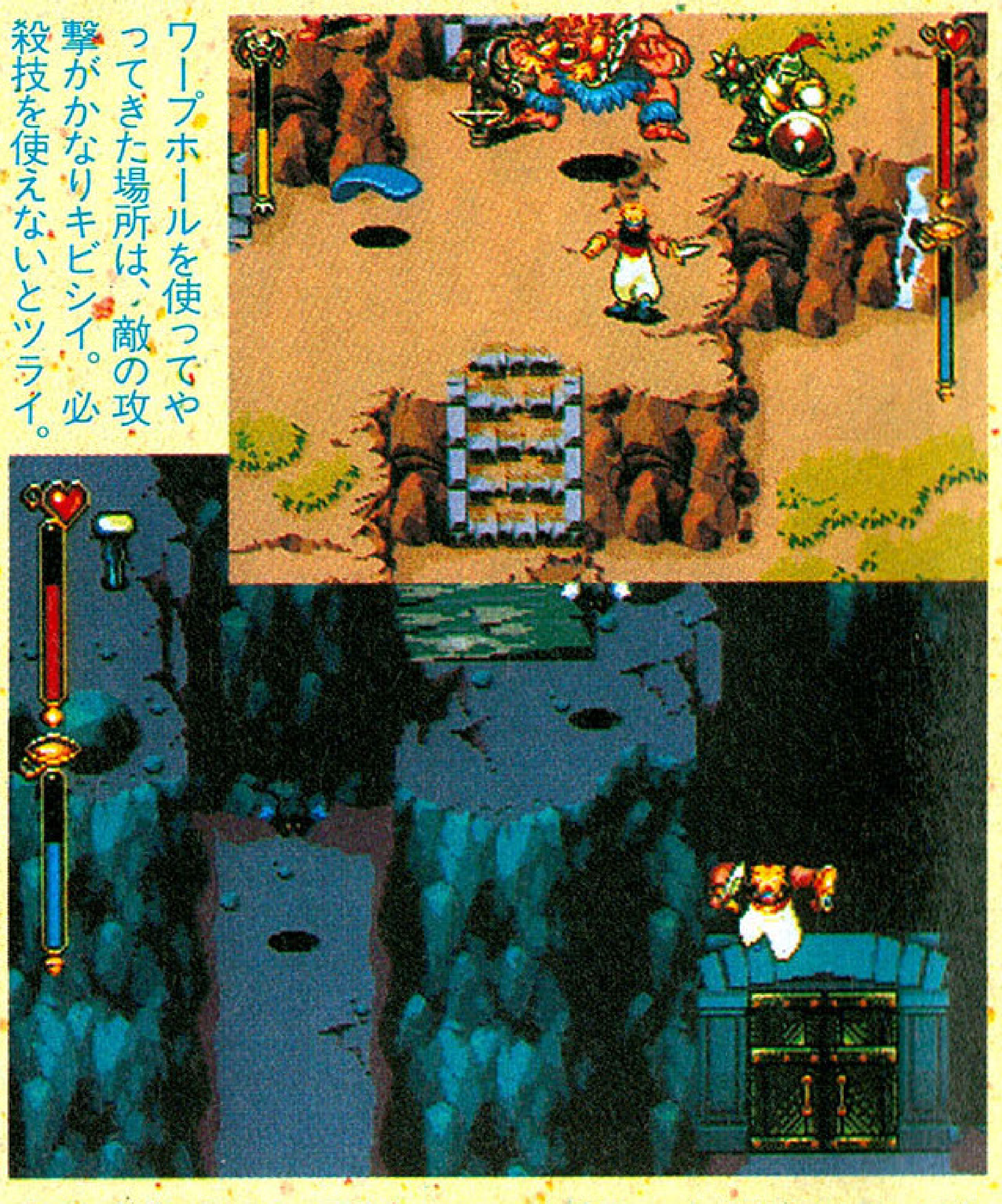
たっぷりのゾンビをまとめて倒す方法があるはず。スイッチがアヤシイ？

シェイドが仲間になる

敵の会話を盗み聞きし、グウィンが山頂に向かったことを知ったルオ。後を追え！

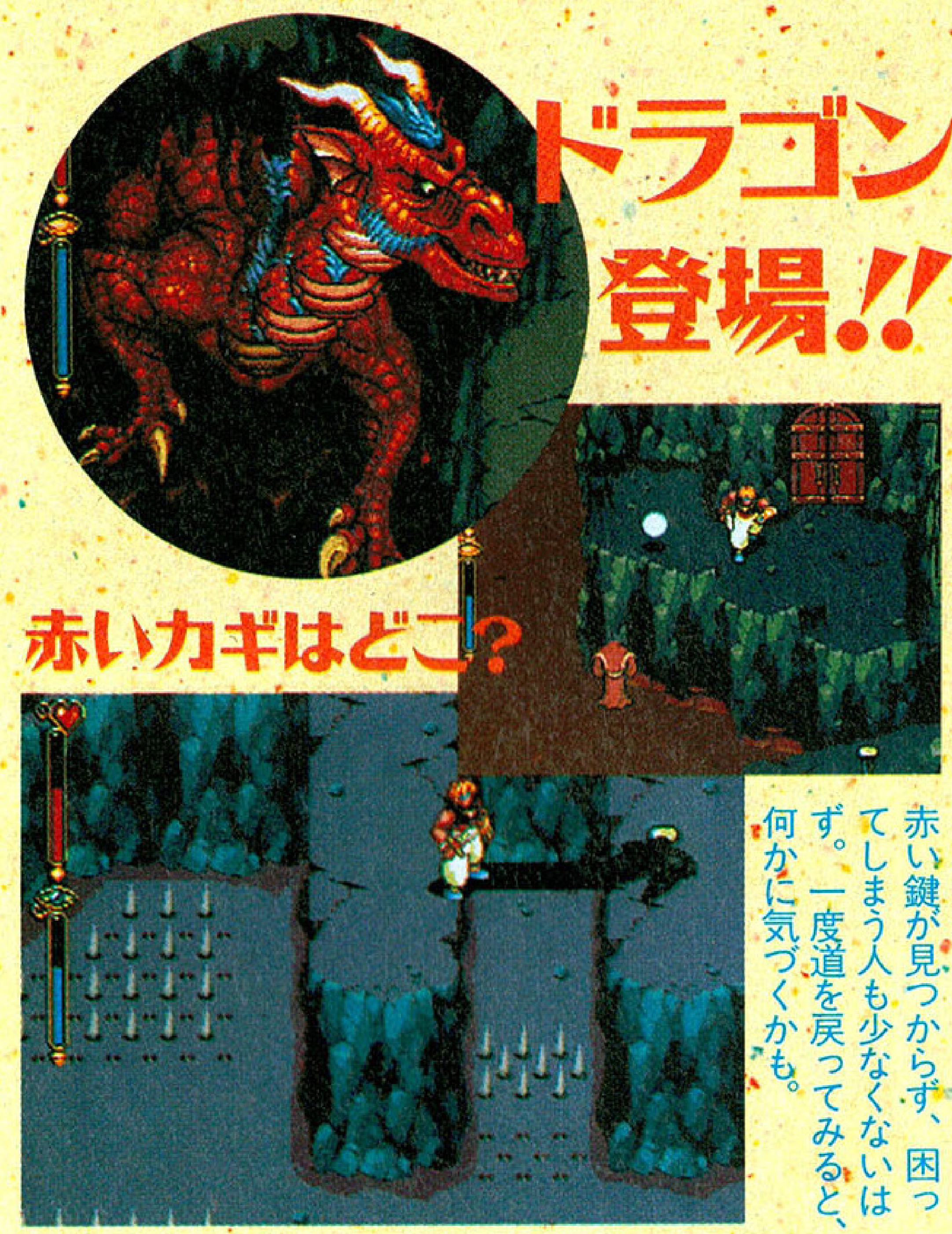


スピリットボールを使わないとダメ



ワープホールを使ってやってきた場所は、敵の攻撃がかなりキビシイ。必殺技を使えないとツライ。

火口のダンジョンには、ちょっと変わった仕掛けも多く登場する。特にこの場面では、どこに飛び降りるかが重要。



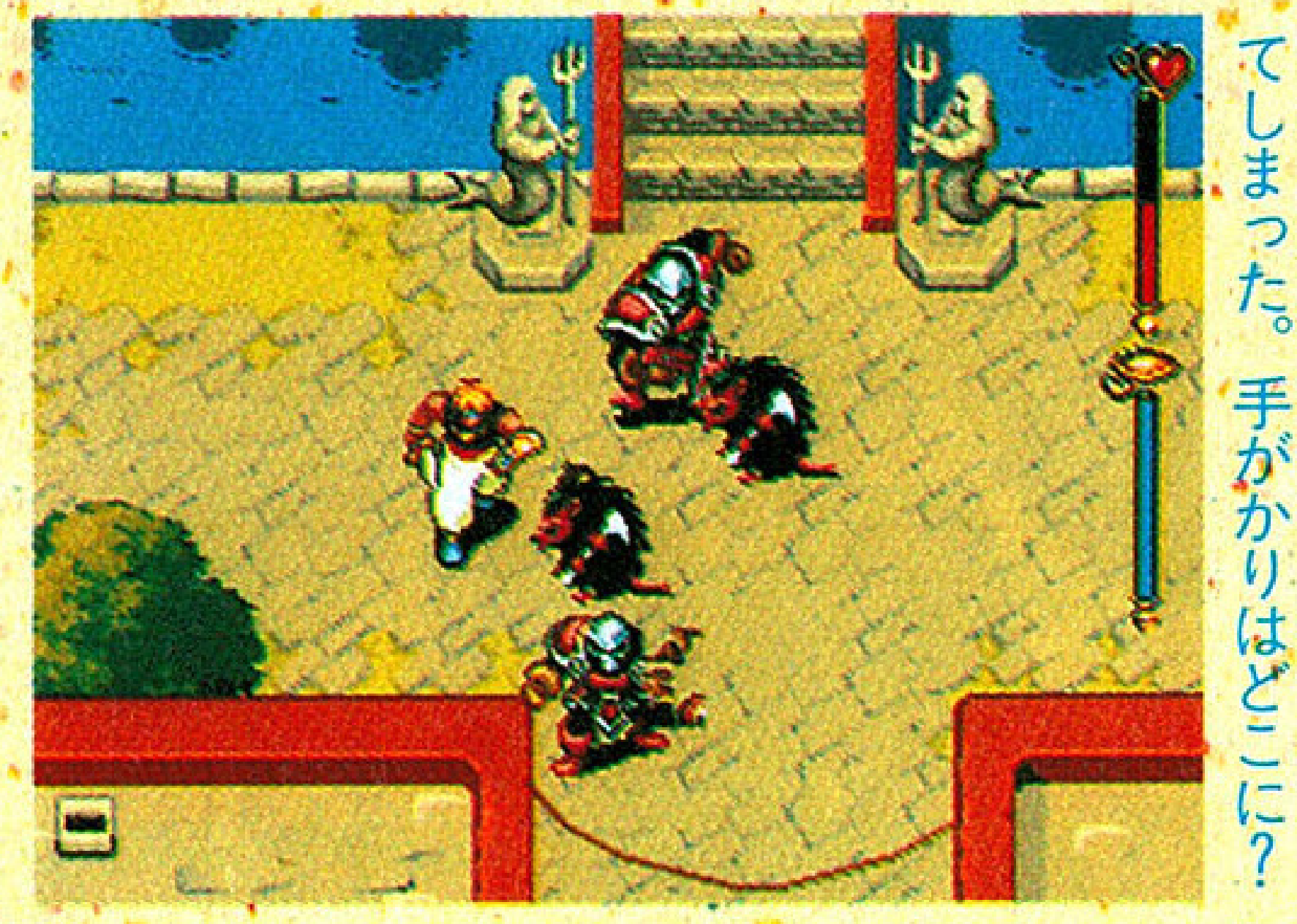
ドラゴン登場!!

赤いカギはどこ？

赤い鍵が見つからず、困ってしまう人も少なくないはず。一度道を戻ってみると、何かに気づくかも。

ポセイドニア城の危機

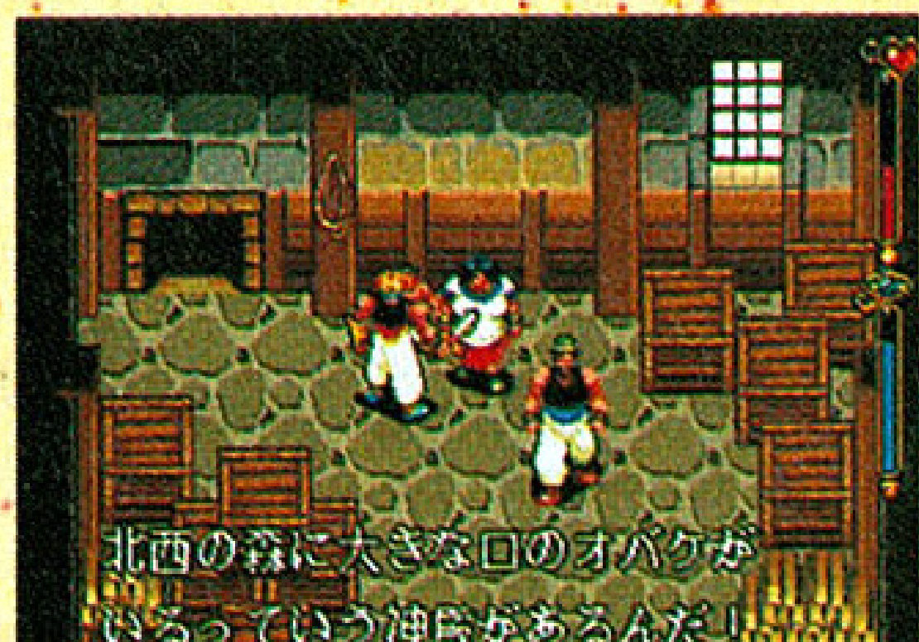
謎の老人の言葉を聞き、テレポートした場所は懐かしい海岸だ。



城の周辺は、完全に敵に支配されてしまった。手がかりはどこに？

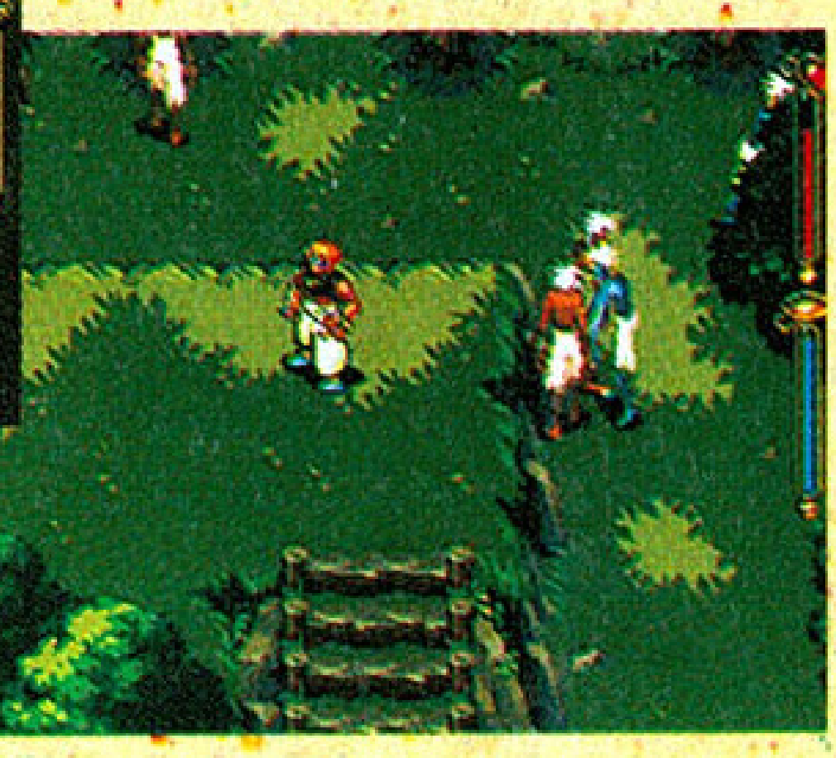
バウのいるダンジョンへ

襲われた城を取り戻すためには、残るもう１人の精霊の力が必要。謎の植物バウを探せ。

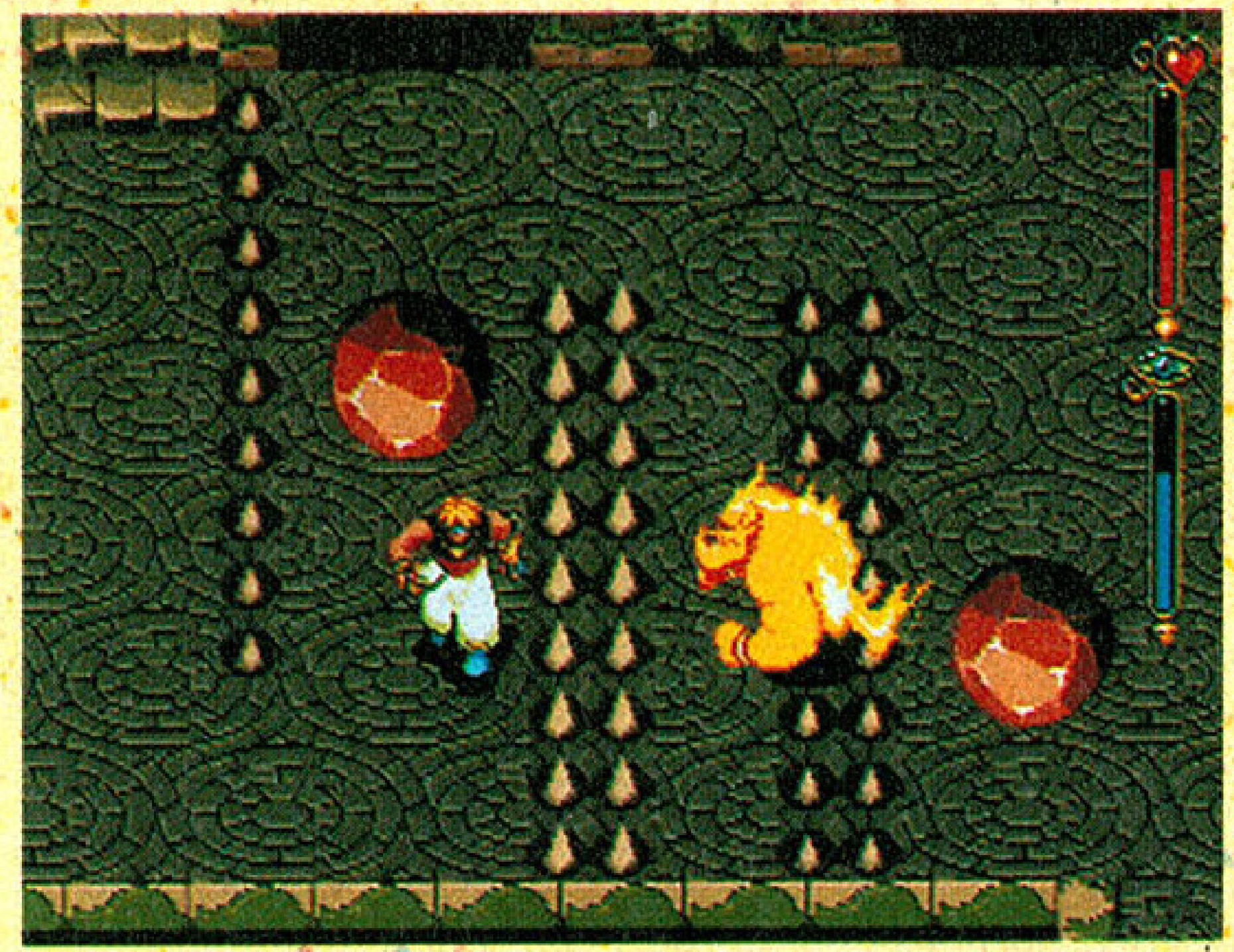


北西の森に大きな口のオバケが
いるっていう神殿があるんだ！

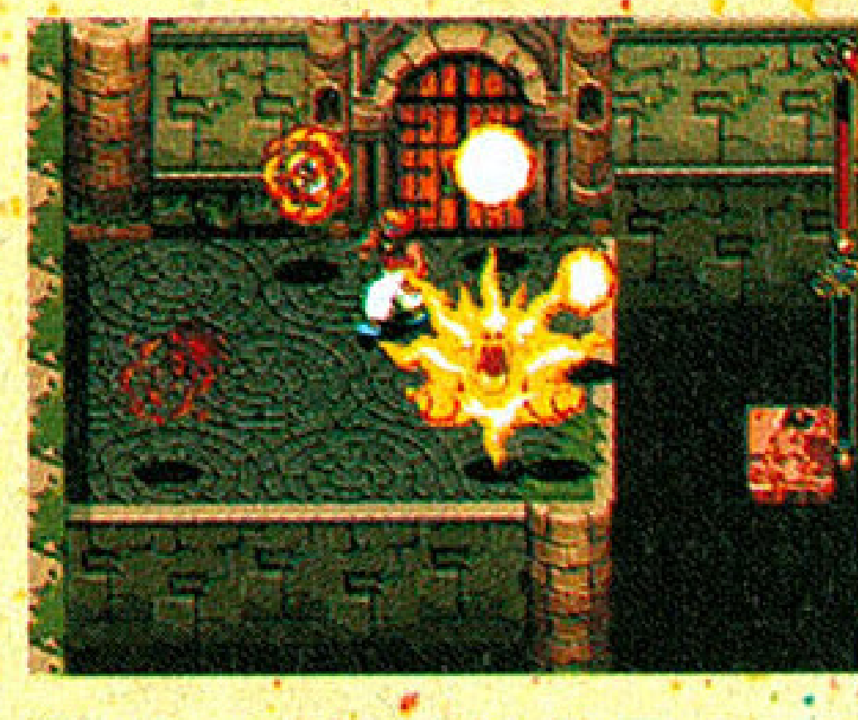
街の人から、バウと思われる謎の植物の情報をキャッチ。さっそく森へ向かおう。

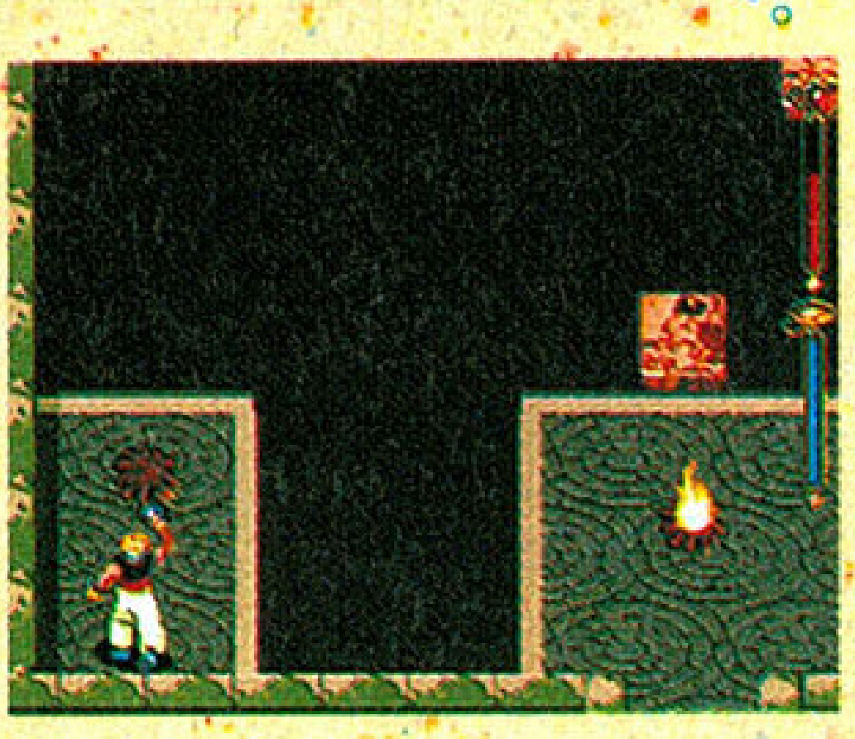


森の中にはゾンビがたっぷりいる。まともに戦うのは無駄。素早く走り去ろう。



ダンジョンの床にもあやしいトラップが。トゲが引っ込んだ瞬間を狙って通過。





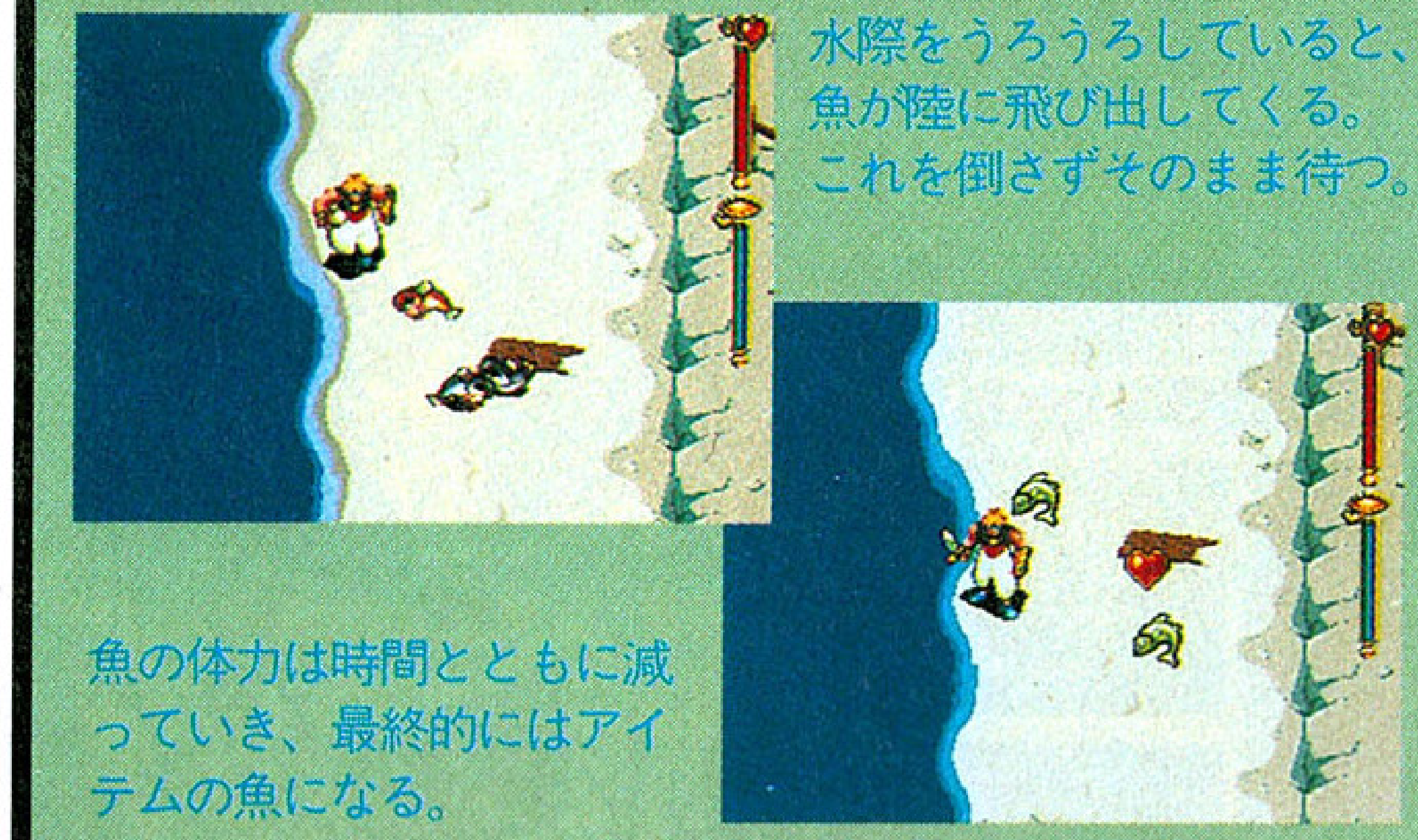
薪に火を付ける方法は２種類。イフリートの攻撃が一般的だが、実は爆弾でも火を付けることができるぞ。

ドアに隠された秘密をあばく！

このゲームには、いろいろな秘密が隠されている。それらの謎を全部解明することはできないので、ここでは一部を公開する。

①魚のナゾ

すでに何度も誌上で説明しているが、改めて。水の中から飛び出してきた魚は、攻撃せずそのままにしておけばアイテムになる。

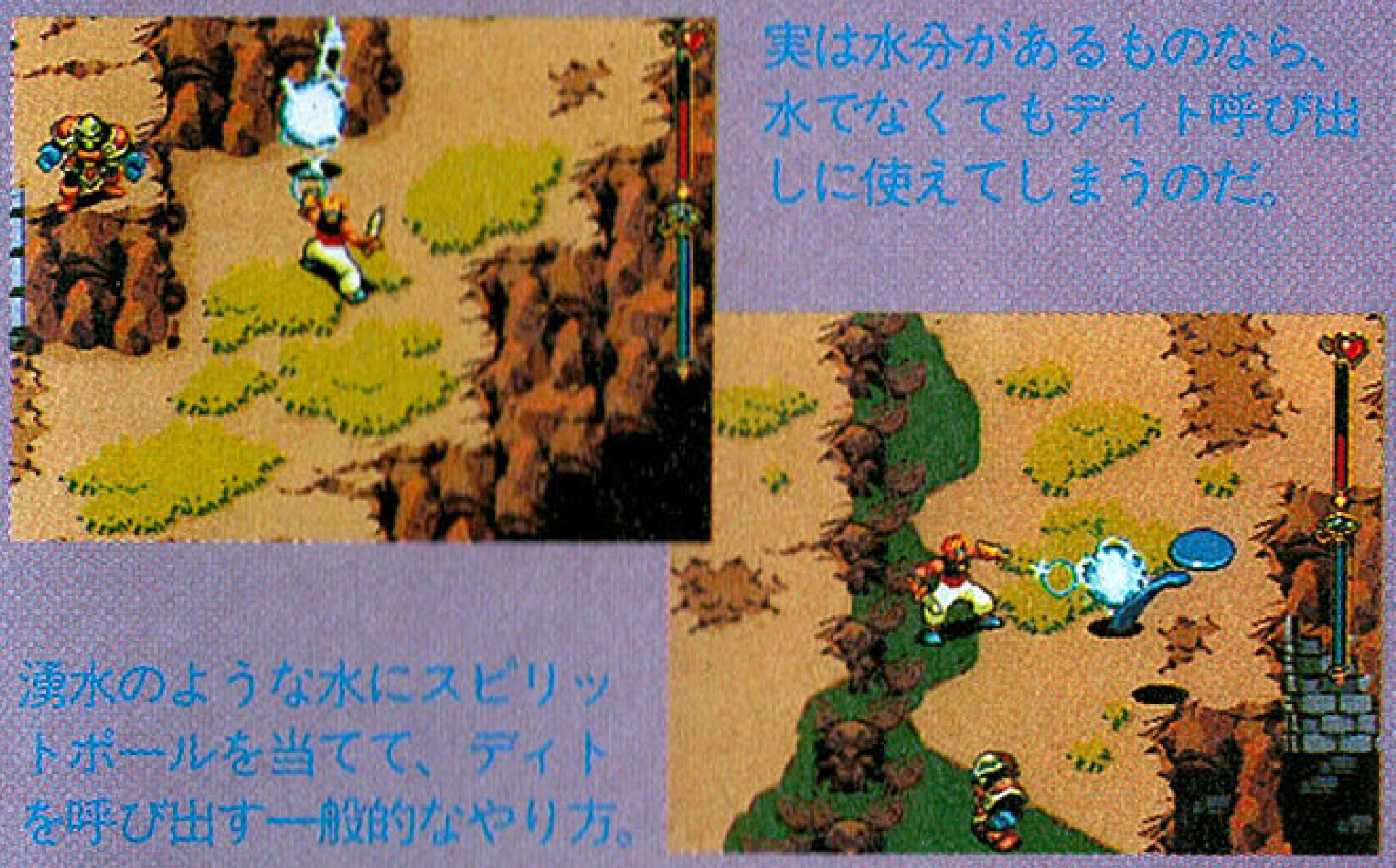


水際をうろうろしていると、魚が陸に飛び出してくる。これを倒さずそのまま待つ。

魚の体力は時間とともに減っていき、最終的にはアイテムの魚になる。

②ディトのナゾ

ディトを呼び出すには、川や湧水などにスピリットボールを当てるのが一般的。ところが実は、水気があるものならなんでもいい。

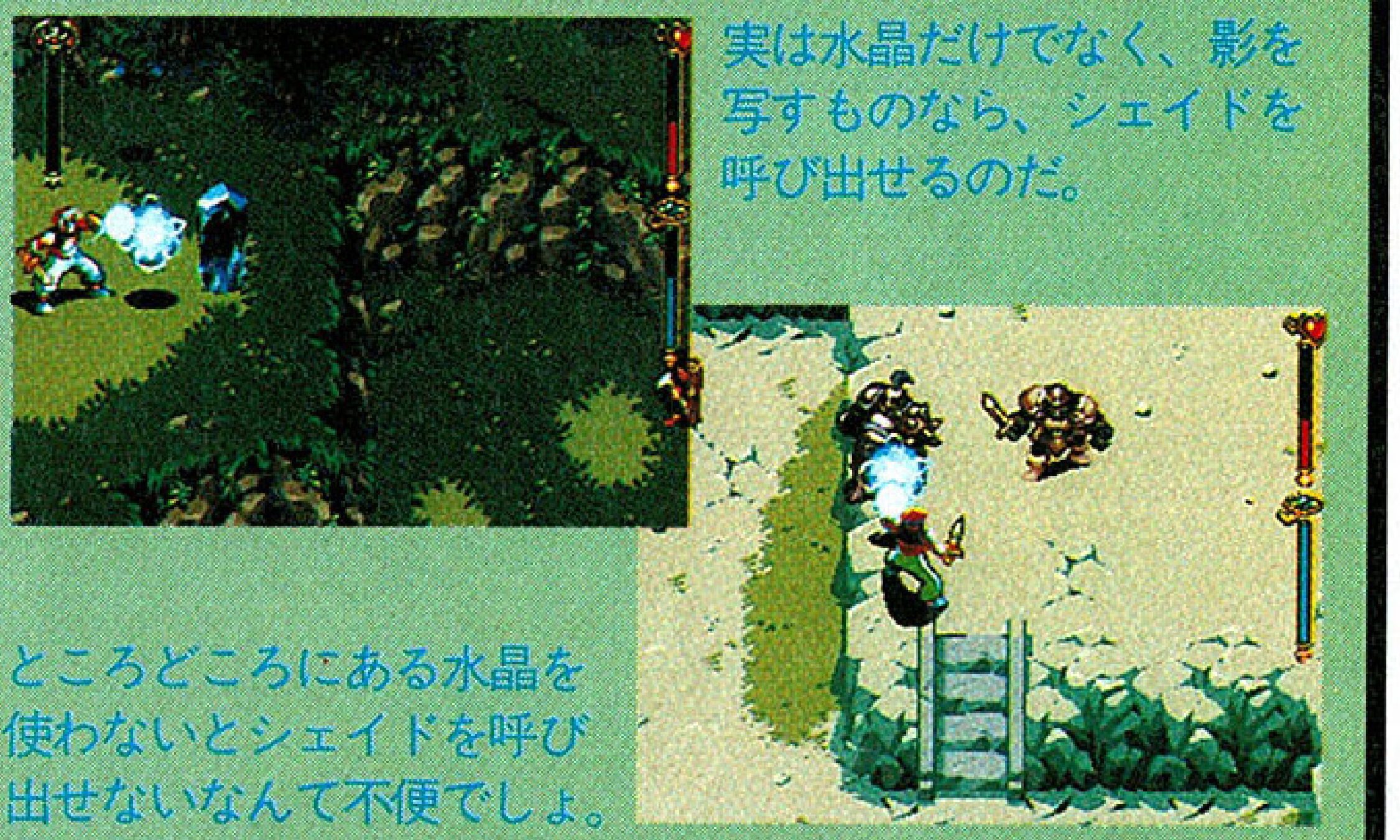


実は水分があるものなら、水でなくてもディト呼び出しに使えてしまうのだ。

湧水のような水にスピリットボールを当てて、ディトを呼び出す一般的なやり方。

③シェイドのナゾ その1

シェイドを呼び出す時に使うクリスタルは、数が少なくて苦労するが、実は光っているものなら可。敵戦士の装甲も使えるぞ。

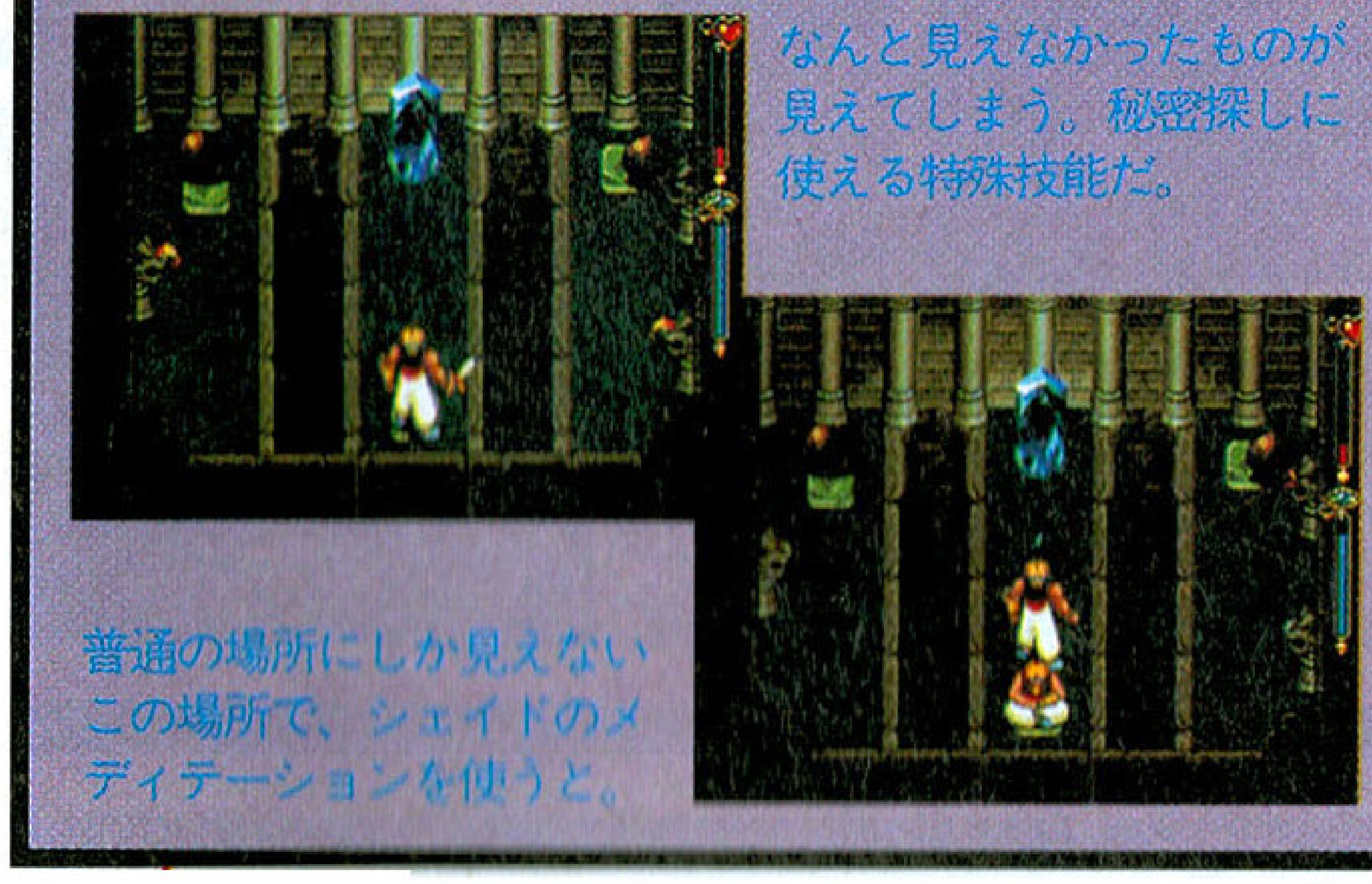


実は水晶だけでなく、影を写すものなら、シェイドを呼び出せるのだ。

ところどころにある水晶を使わないとシェイドを呼び出せないなんて不便でしょ。

④シェイドのナゾ その2

ゲームをクリアしても、使い道がわからないのがメディテーション。しかしこれを使えば、見えないものが見えることもある。

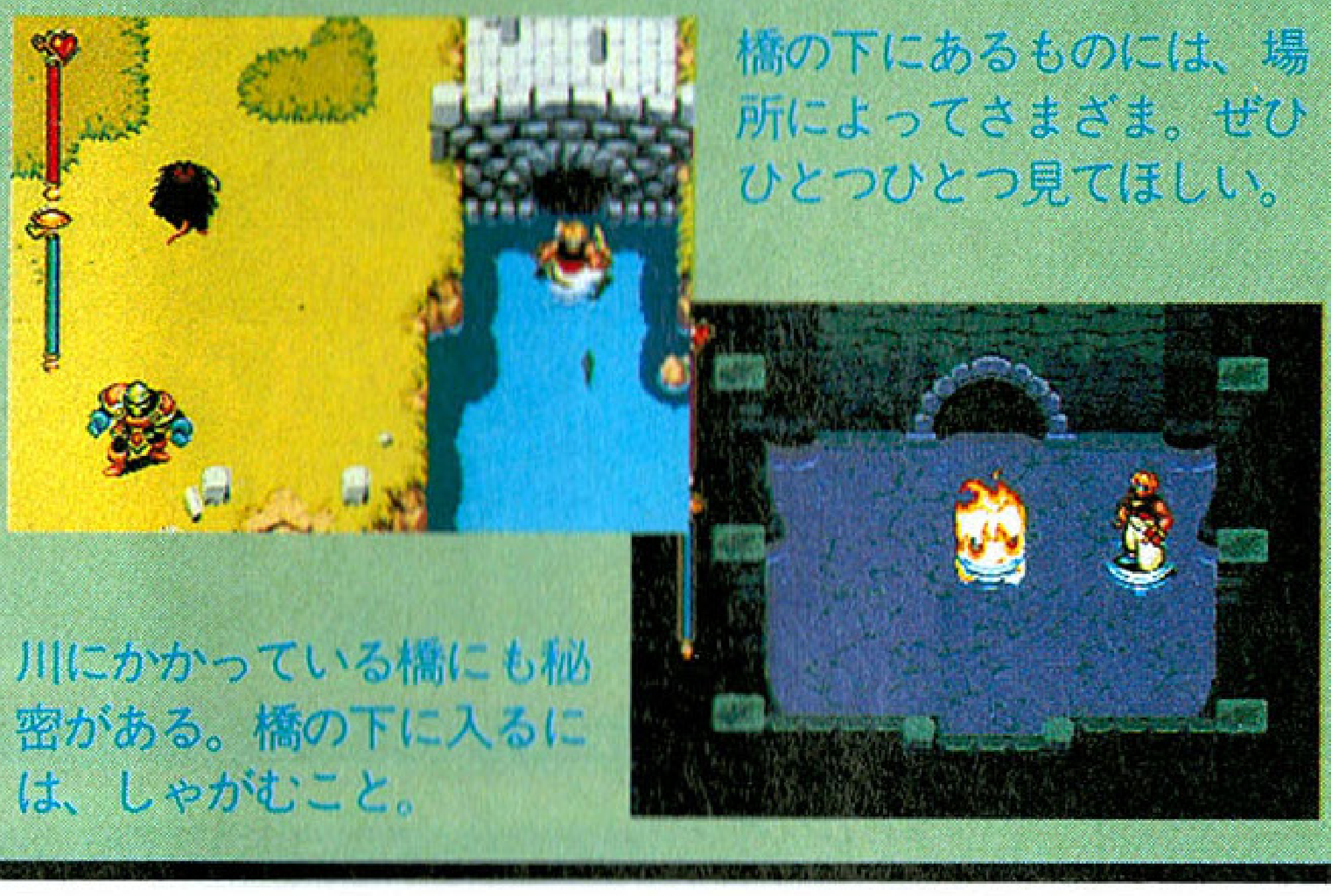


なんと見えなかったものが見えてしまう。秘密探しに使える特殊技能だ。

普通の場所にしか見えないこの場所で、シェイドのメディテーションを使うと。

⑤川のナゾ

ポセイドニア城の近くを流れる川。この川にかかっている橋の下にも、しゃがめば入ることができる。中には何かが隠されている。

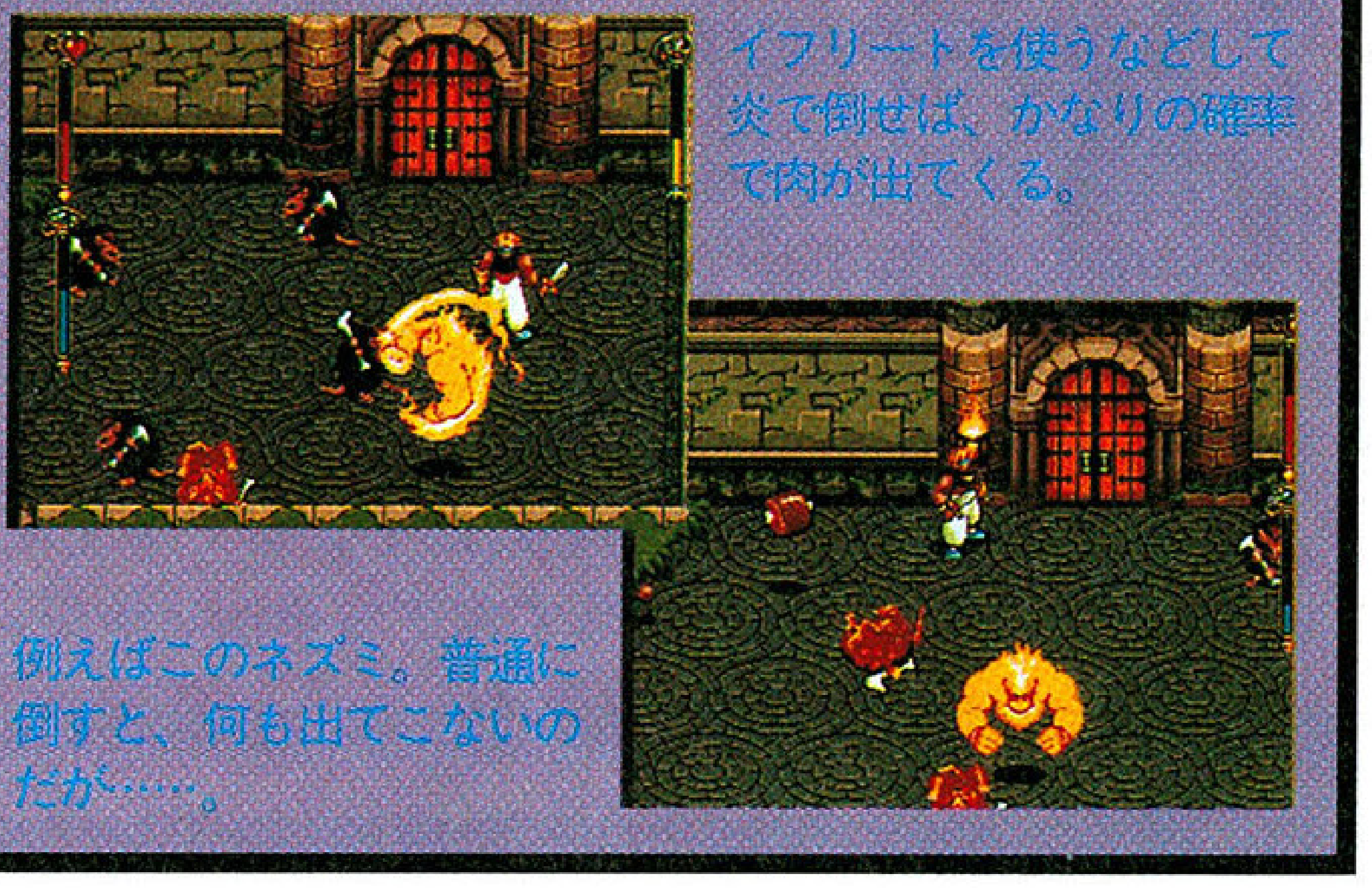


橋の下にあるものには、場所によってさまざま。ぜひひとつひとつ見てほしい。

川にかかっている橋にも秘密がある。橋の下に入るには、しゃがむこと。

⑥アイテムのナゾ

敵を倒すと時々アイテムが出るが、倒し方によって出現するアイテムが変わることも。特にネズミを炎で倒すと出る肉は重要。



イフリートを使うなどして炎で倒せば、かなりの確率で肉が出てくる。

例えばこのネズミ。普通に倒すと、何も出てこないのだが……。

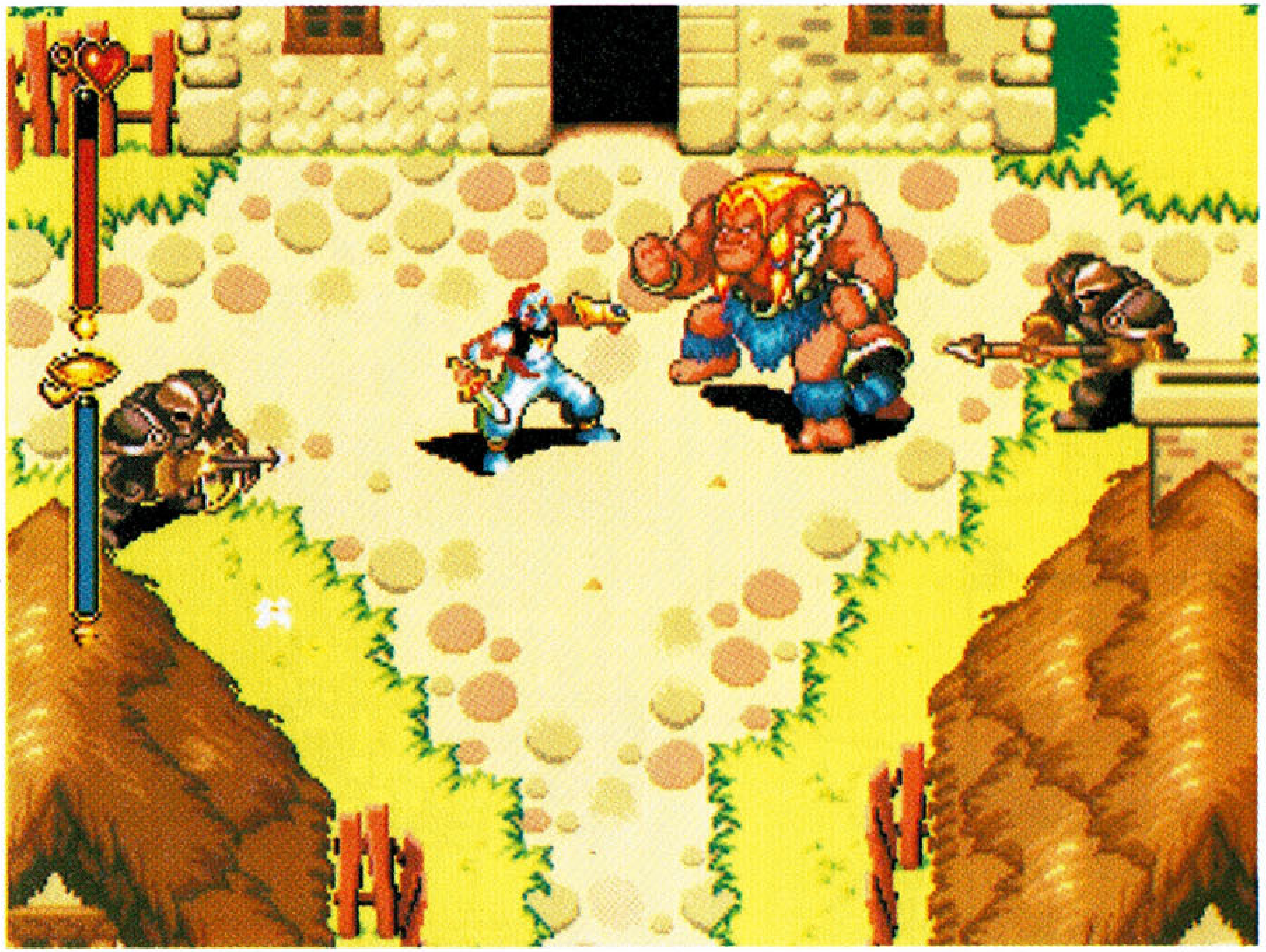
ニュータイプのアクションRPG

ザ・ストーリー・オブ・トア（仮称）

PROJECT 7

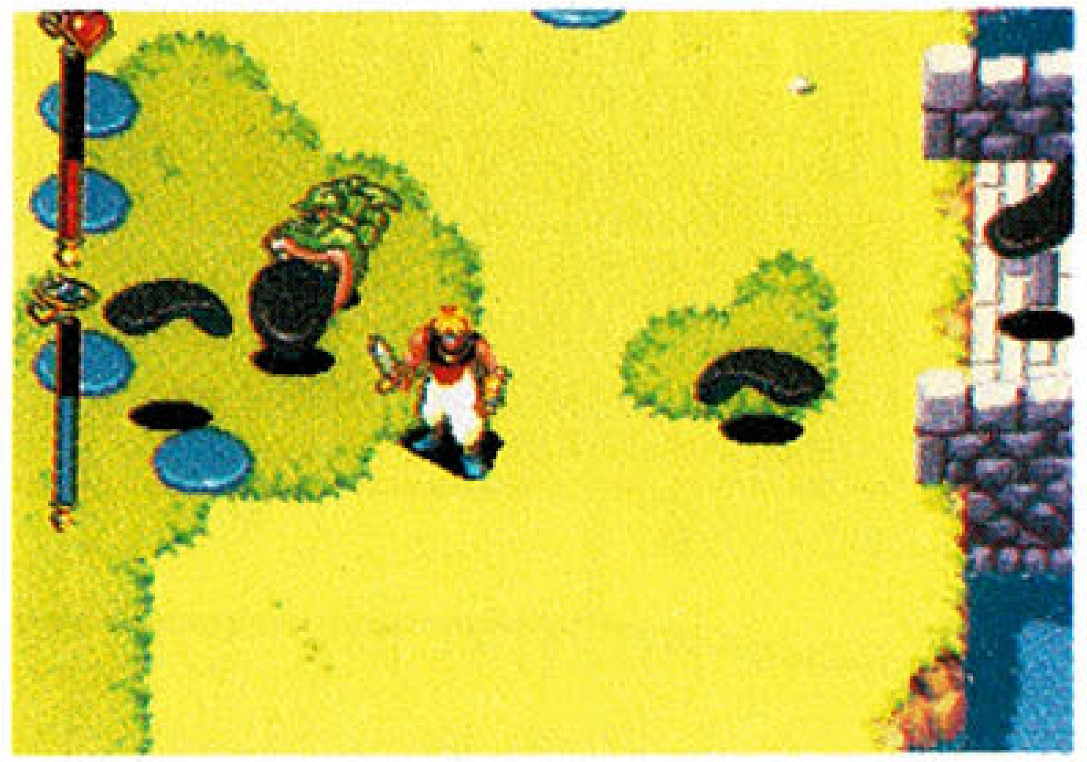
発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	———
メディア(容量)	ROM(20Mbit)	現在の開発状況	60%(5月24日現在)

一度に多数のキャラを表示可能にする高速転送システム（TIDシステム）を採用した、セガ自信のアクションRPG。プレイヤーは剣や弓、さらに爆弾などを使って戦い、仕掛けられた多数のトラップをクリアしていく。剣を使った戦いの場合、コマンド入力により必殺技を繰り出すことも可能。また、「ミラージュ」と呼ばれる精霊を召還し、オプションキャラとして命令を実行されたりすることもできる。ポセイドニア王国の王子ルオが孤島の洞窟で金の腕輪を発見するところから始まる。その腕輪はかつて、神が魔人との戦いで相討ちになった際に残したものだった。ルオが金の腕輪を身につけると、炎の精霊が現れルオに告げた。「銀の腕輪を持つものが魔神を復活させせようとしている。4つの精霊の力を借りてこれを防ぐのだ」魔人の力の象徴、銀の腕輪を探して、ルオの冒険が始まる。

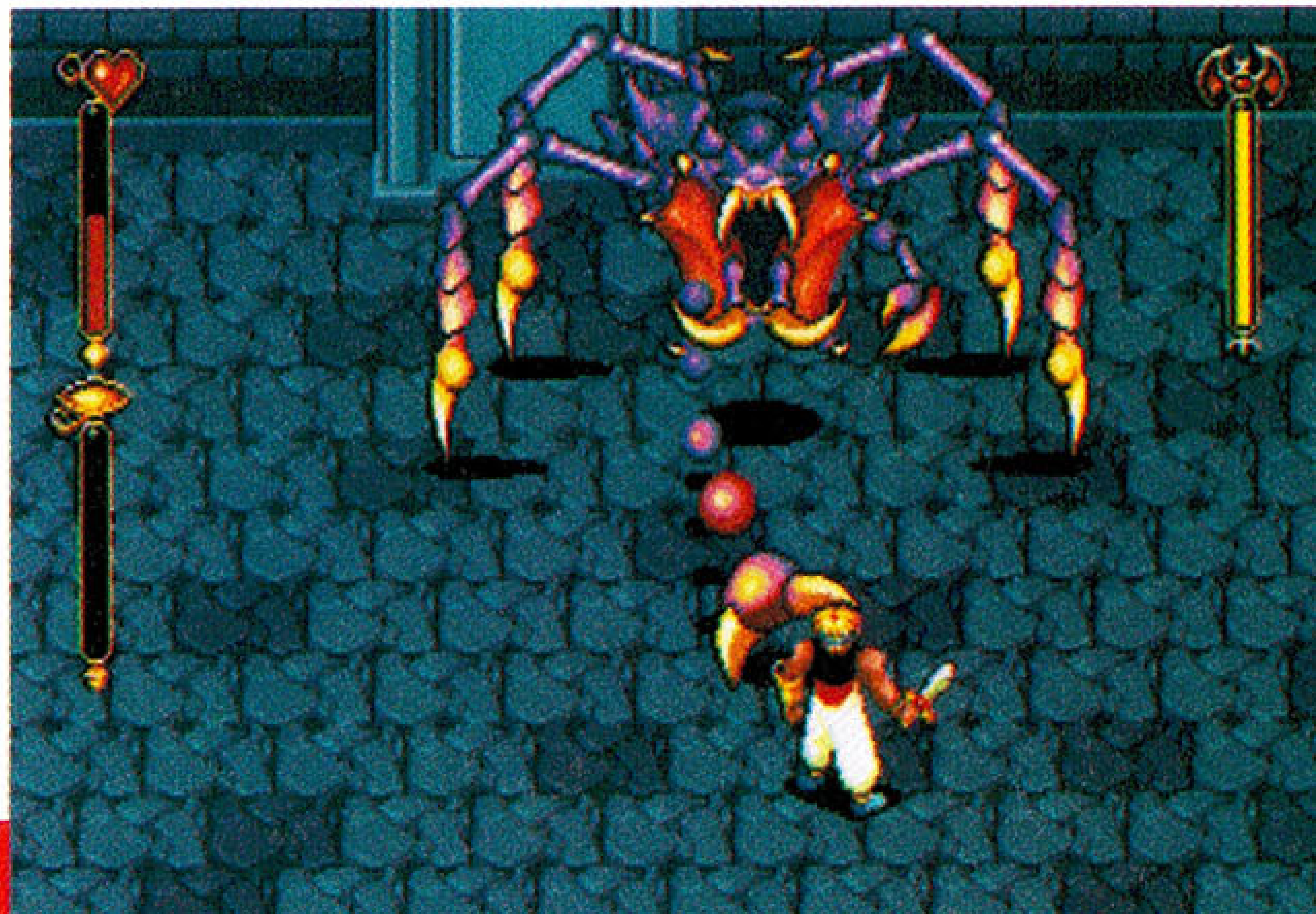


◯TIDシステムにより、大きなキャラが細かく動く。技術の進歩だね

◯巨大なボスキャラ(?)との戦い。う〜ん、デカイ気がする



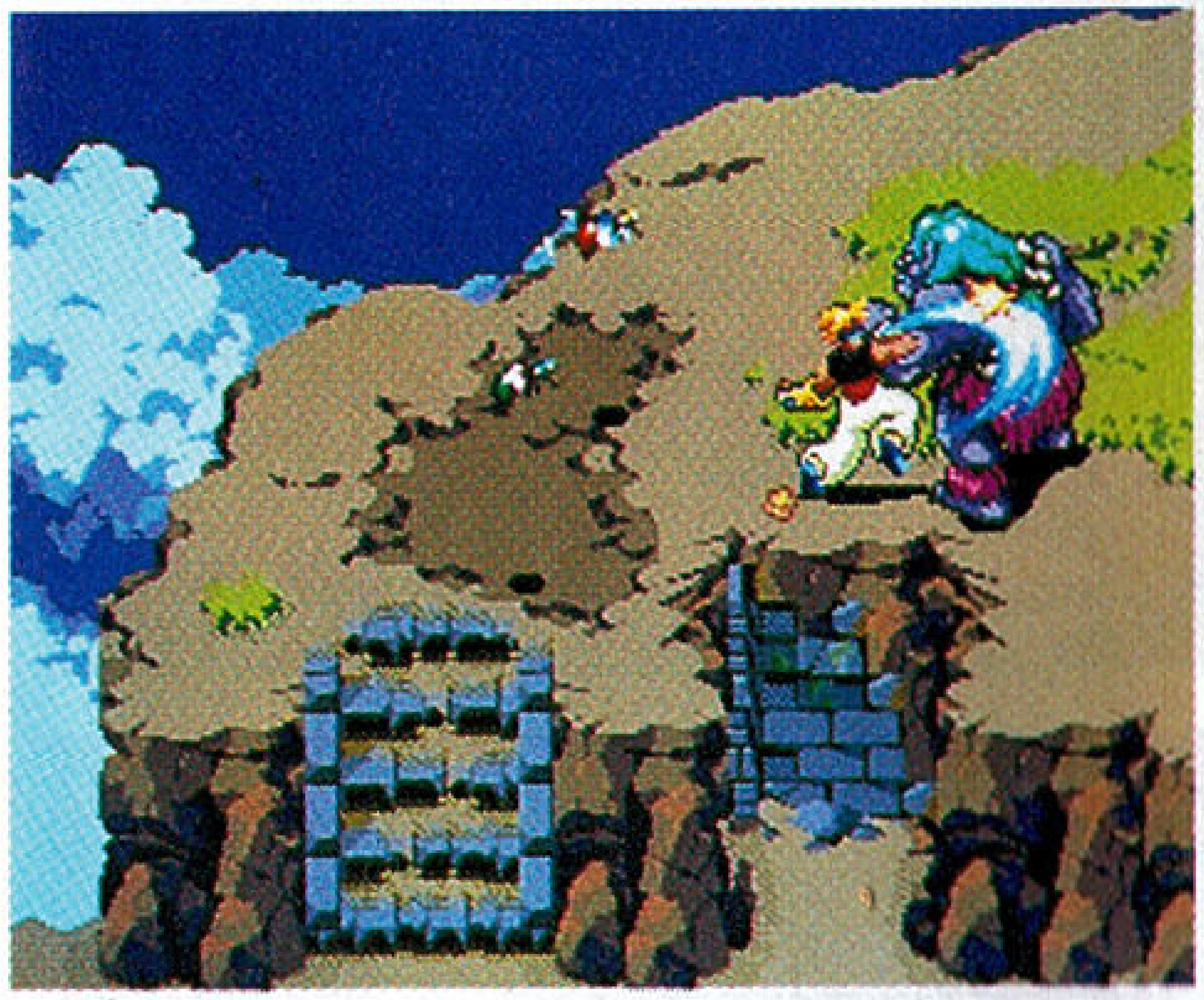
◯主人公はさまざまな武器で戦う



ストーリー オブ トア（仮称）

メーカー名	セガ		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM（24Mbit+B.B.）		
ジャンル	RPG		

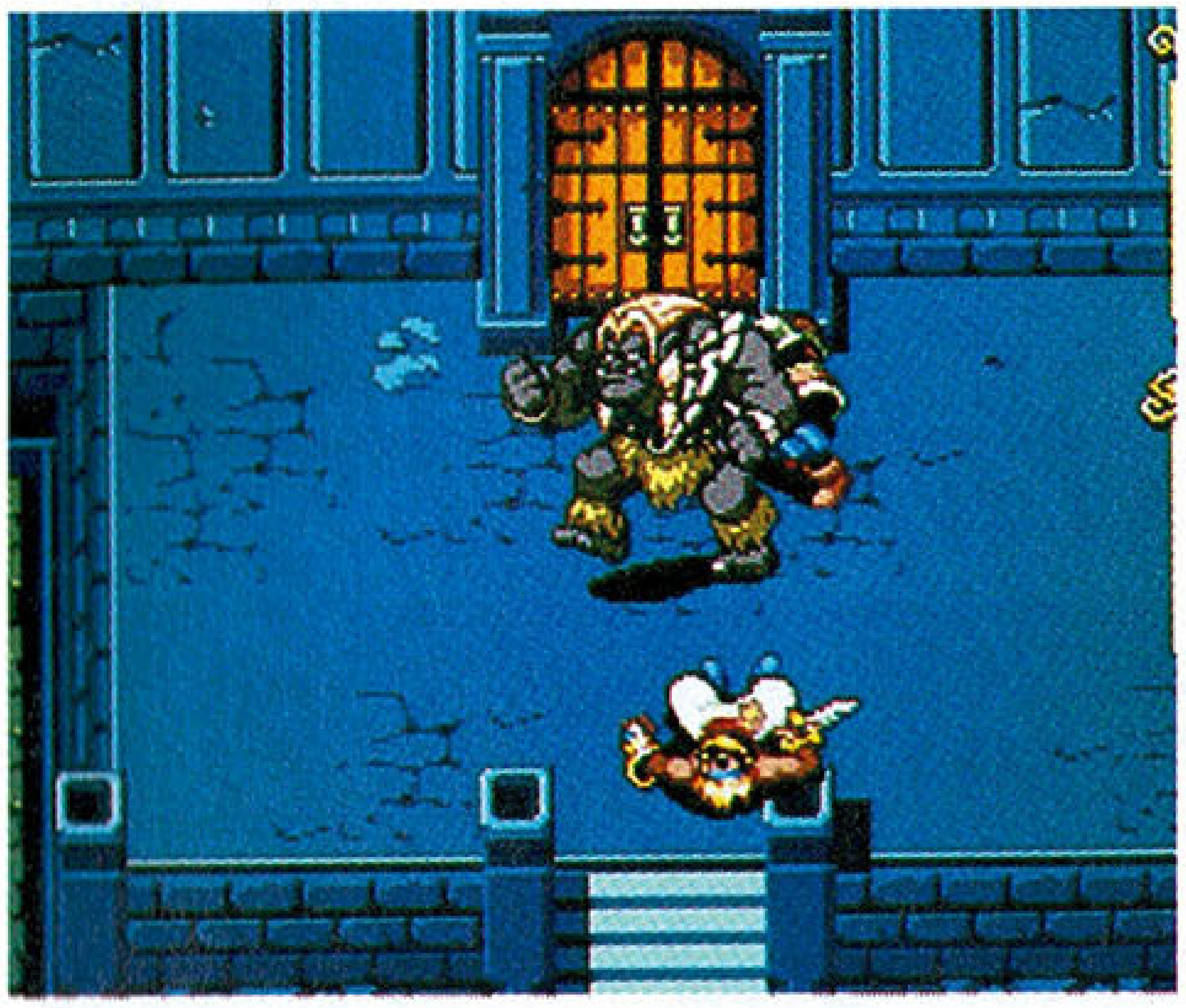
大きめのキャラクタが特徴的なアクションRPG。高速転送システム（ＴＩＤシステム）で画面中に多数のキャラクタを表示することが可能になっており、プレイヤーは剣や弓、爆弾などを使用して、敵と戦っていくのだ。



⬆大きめのキャラクタと細かい動きが特徴的なアクションＲＰＧ

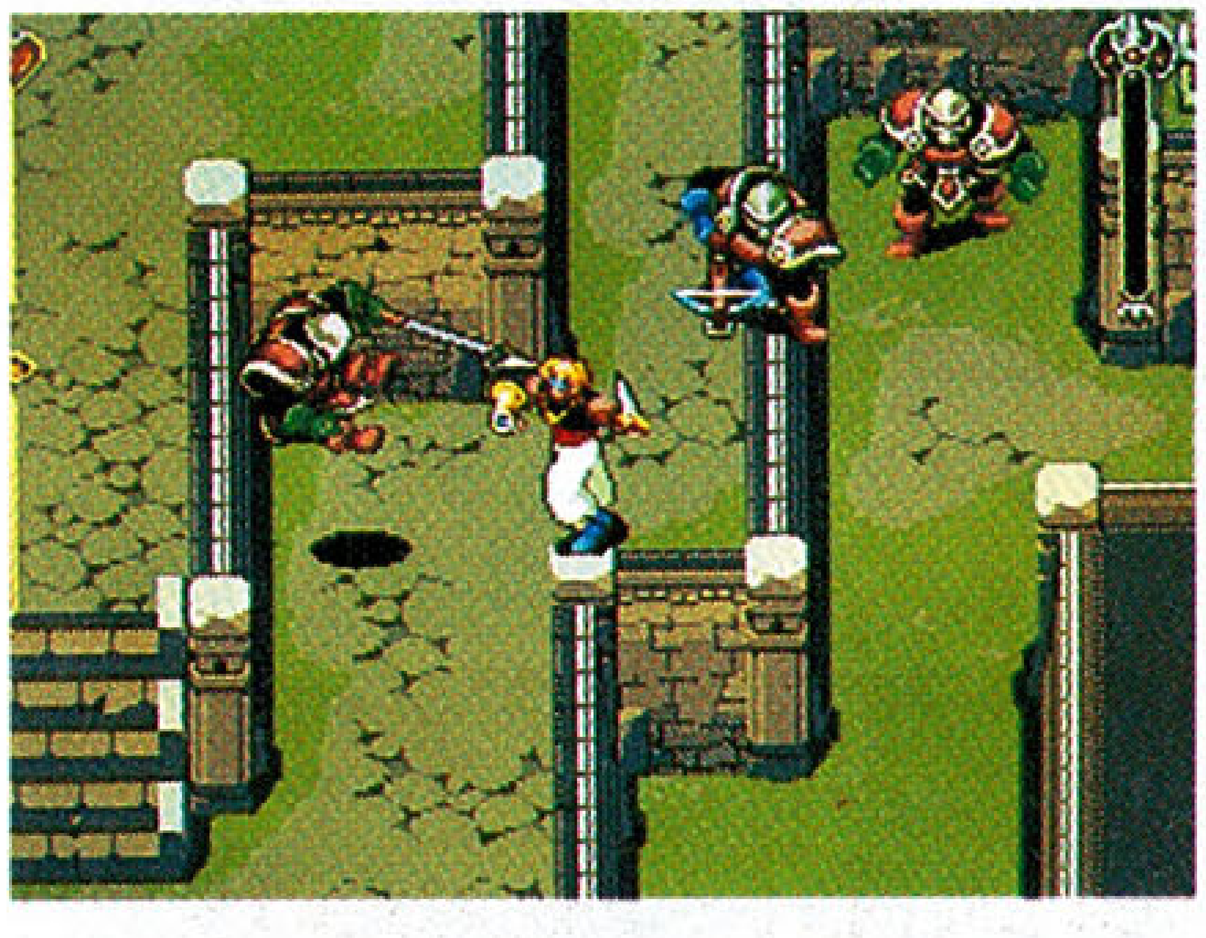
多彩なアクションで敵を倒す

このゲームは各キャラクタの動きのパターンが豊富に用意されており、とくに主人公は550以上もっているのだ。また、主人公の得意とする剣術では、コマンドを入力することで必殺技を繰り出せる。



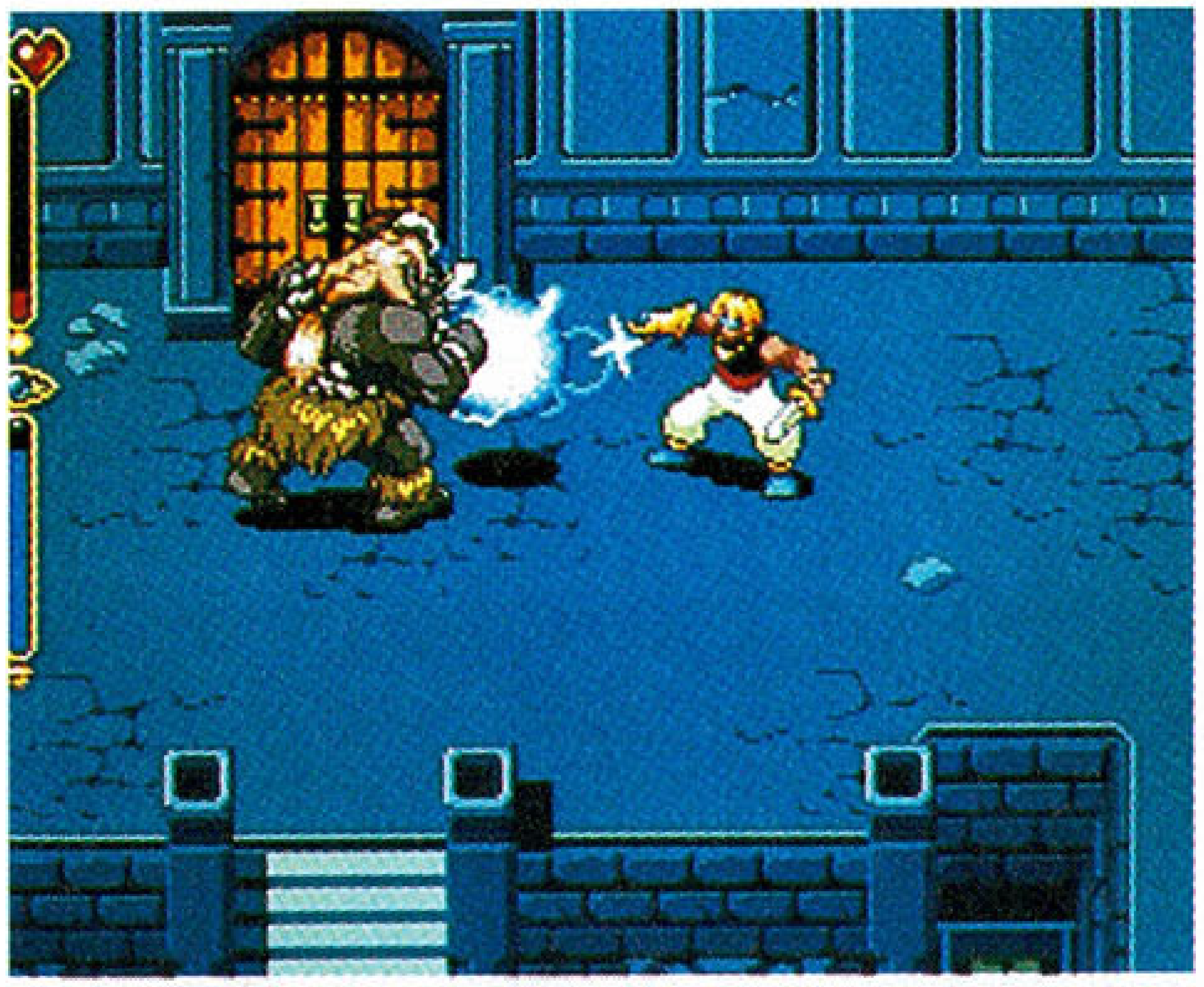
⬆主人公はもちろん敵キャラクタも大きく豊富な動きのパターンを用意

➡飛び道具なども登場

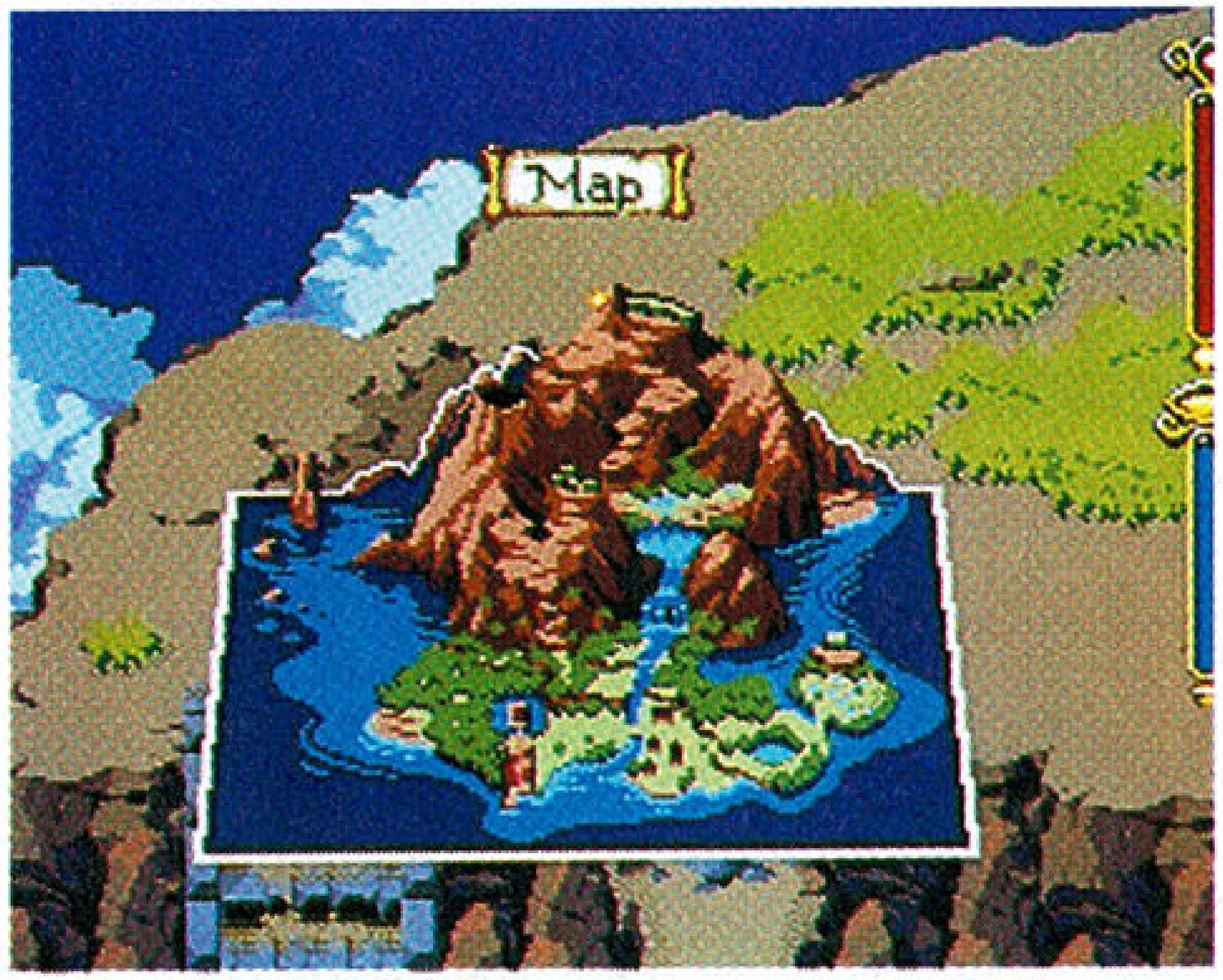


古代裕三氏がディレクターを担当

この作品では音楽のみならず、システム、ストーリー原案を中心とした、ディレクター面でも古代裕三氏が担当しているのだ。



⬆ＲＰＧにはつきものの魔法も当然使用することが可能なのだ



⬆立体的な全体マップを呼び出せる

発売決定!!

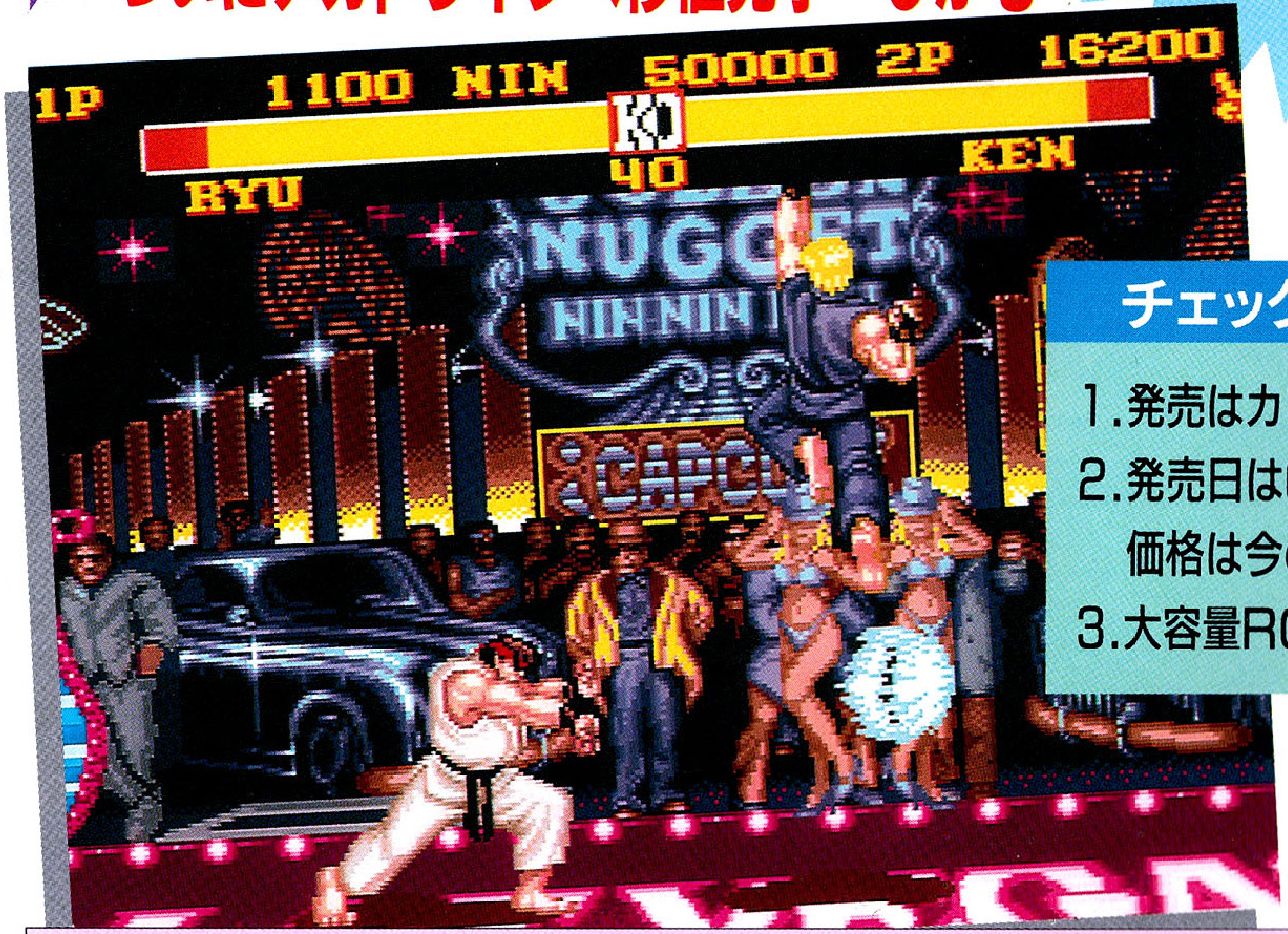
12人にも及ぶプレイヤーと
メガドライブ版の移植度を探る

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターⅡダッシュ

完全ガイドブック 武人への道 基礎知識編

世界を震撼させた12人の強者たち…ついにメガドライブへ移植完了…しかも『ダッシュ』だ!!



チェックポイント

1.発売はカプコンから!!
2.発売日は6月予定!!
価格は今のところ未定!!
3.大容量ROMで登場だ!!

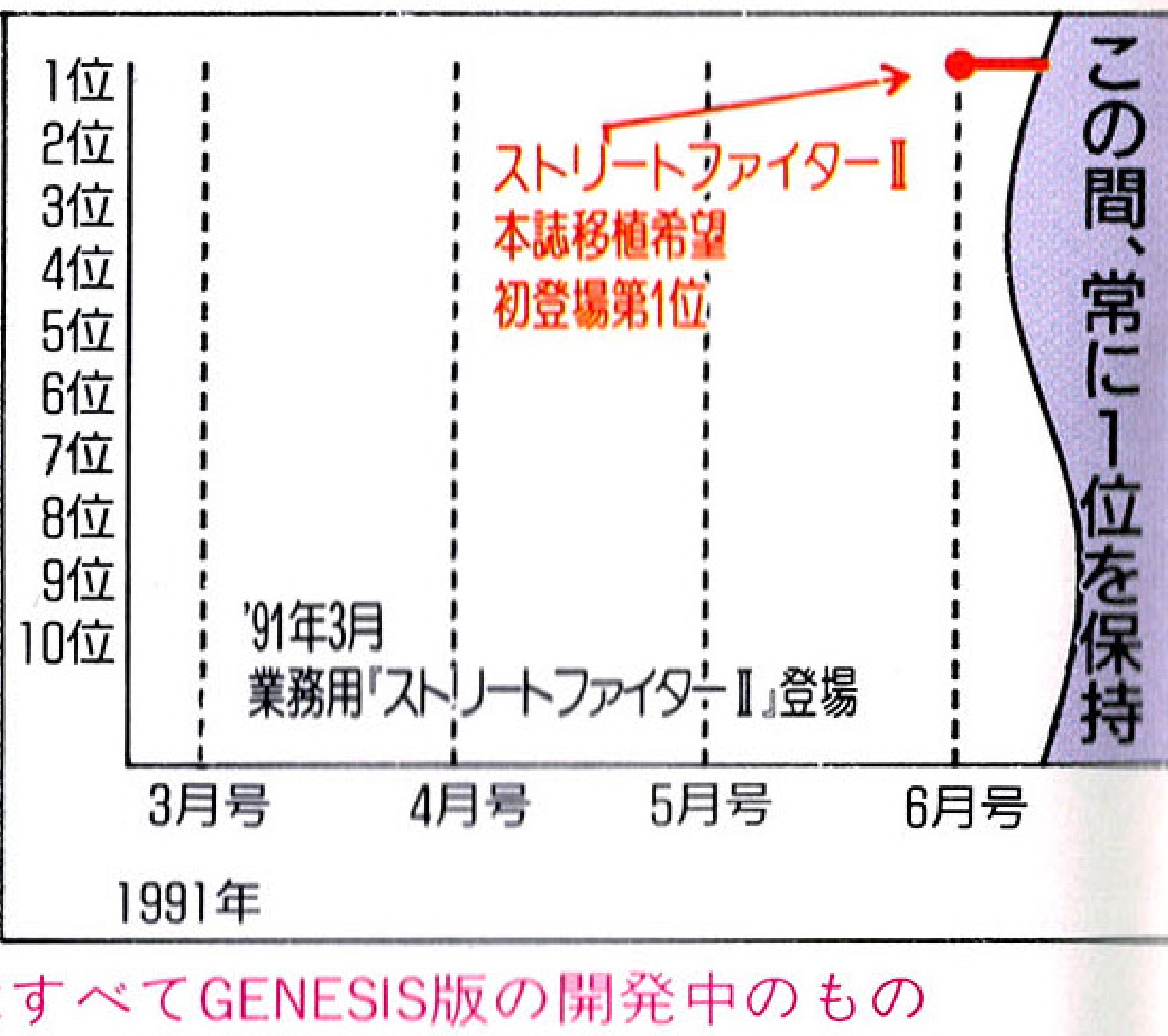
CONTENTS

究極の対戦ゲーム『ストリートファイターII』の魅力を探る!――3
本体だけでも楽しめる大容量ROMを徹底検証――4
闘鬼となり世界の頂点を目指す12人の格闘家――5
常に挑戦者であり続ける孤独の格闘家 リュウ――6
リュウの親友であり生涯の好敵手 ケン――7
まさに歩く重戦車! 日本男児の魂ここにあり エドモンド本田――8
父の行方を追い求めるため闘いに生きる女刑事 春麗――9
大自然という過酷な環境が生んだ野生児 ブランカ――10
鋼鉄の肉体を持つプロレスの王者 ザンギエフ――11
親友の仇を討つために復讐に燃える戦士 ガイル――12
ヨガの奥義を極め超人となった男 ダルシム――13
2つの拳にすべてを賭けたハードパンチャー マイク・バイソン――14
闘いの中に美を追い求める仮面の貴公子 バルログ――15
かつてリュウに敗れたムエタイの王者 サガット――16
闇の世界に君臨する最強の格闘王 ベガ――17
こだわり派の人のためにメガドライブ版の細部を徹底分析!――18

本当に長かった…

本誌「移植希望」の動きと『ストII』の歴史

本誌の読者に限ったことではないが、メガドライブユーザーはアーケード作品からの移植を希望する人が他の機種に比べても特に多い。そんななかで『ストリートファイターII（以後ストIIと略）』シリーズは、ついに2年以上も移植希望の首位を明け渡すことがなかった。グラフを見てわかるように、『ストII』の新作が登場するまでは常に1位の座を守り続け、その勢いは永遠に続くようなパワーを持っている。



※特に断りのない『ストリートファイターIIダッシュ』の画面写真はすべてGENESIS版の開発中のものです。またGENESIS版の画面表示での四天王の名前は日本版とは違っています。

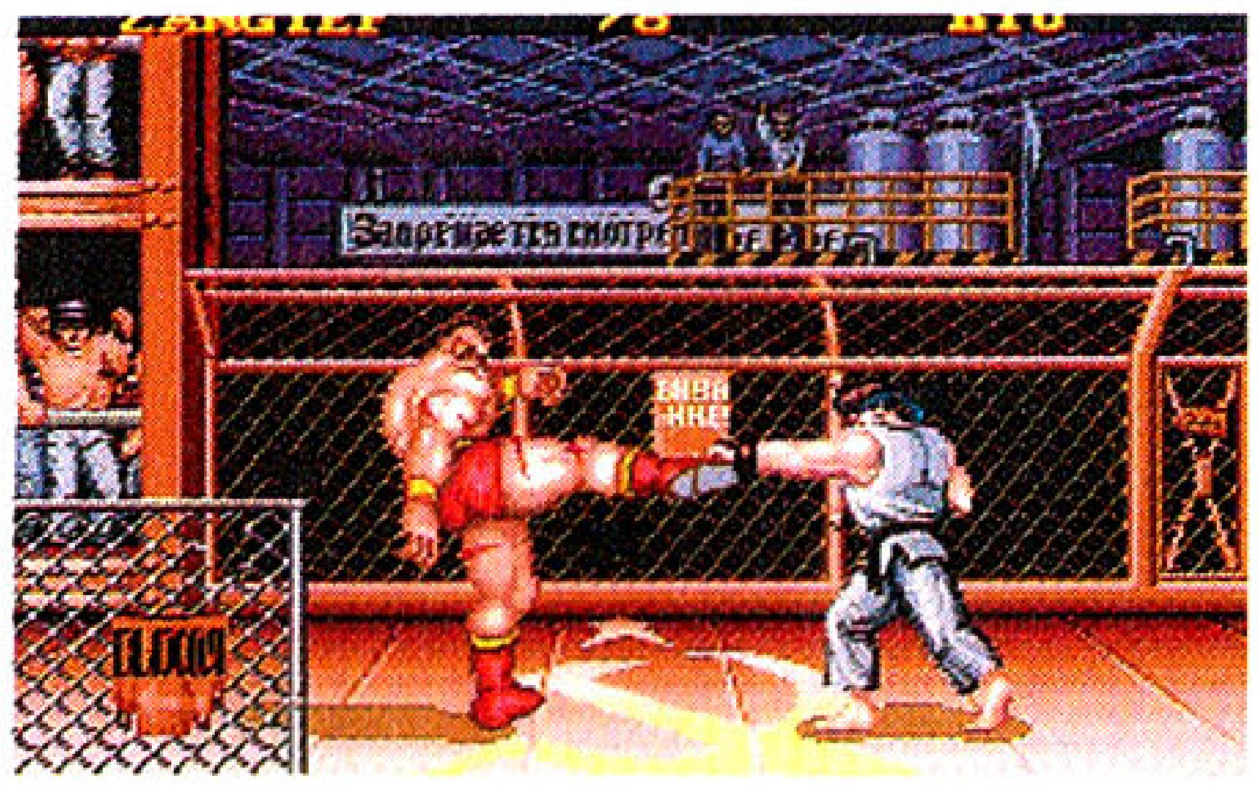
本体だけでも楽しめる大容量ROMを徹底検証

16M以上の大容量ROMを使用した、カプコン自身によるメガドライブ移植版『ストリートファイターIIダッシュ』。もちろん、セガ発売の6ボタンパッド「ファイティングパッド6B」に対応しているが、従来の3ボタンのパッドやコントローラーでの操作も可能になるらしい。画面構成の特徴は、上部の体力ゲージなどの表示部分の背景が黒く切れているということ。

なお、今回実際にプレイしたのは、現在開発途中であるGENESIS版だ。

動き

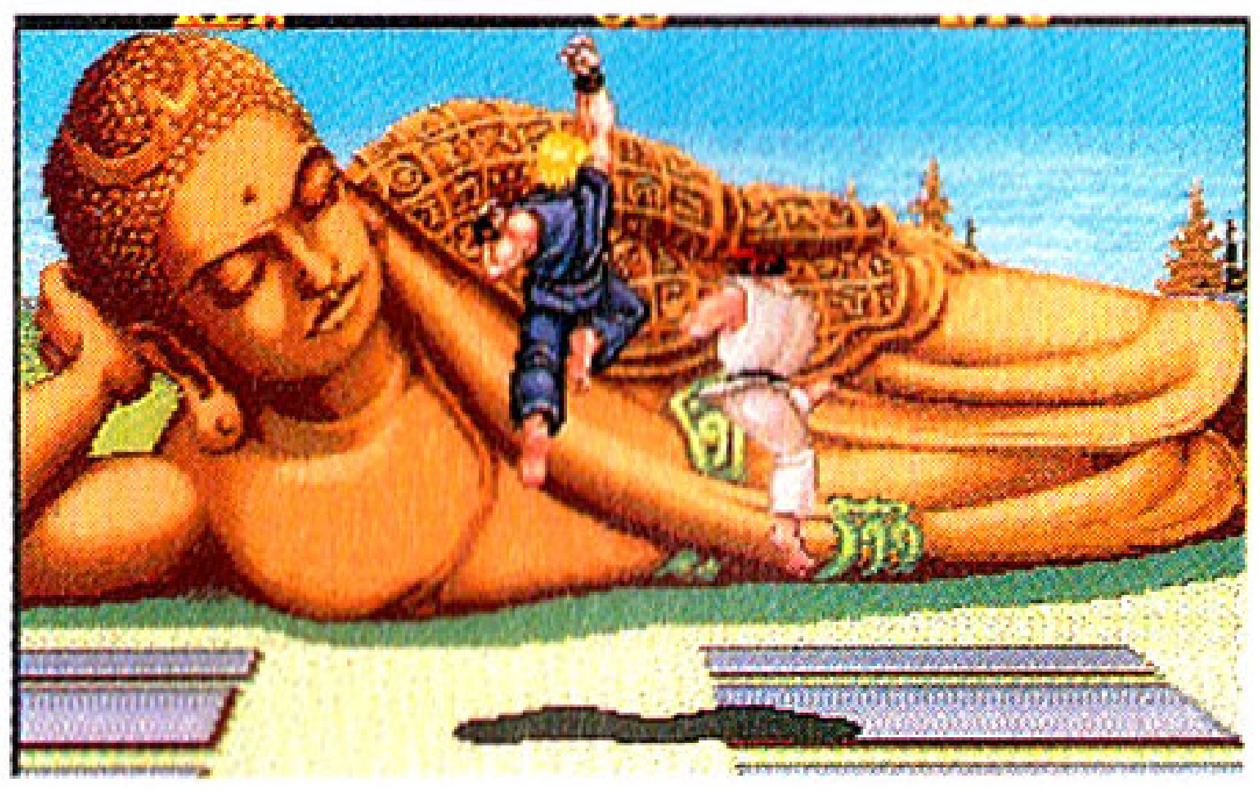
キャラの動きに関しては、ほぼ業務用に忠実である。キャラによっては一部の技のグラフィックがカットされているが、スーパーファミコン版の『ストII』と同様にそれほど気にならない。



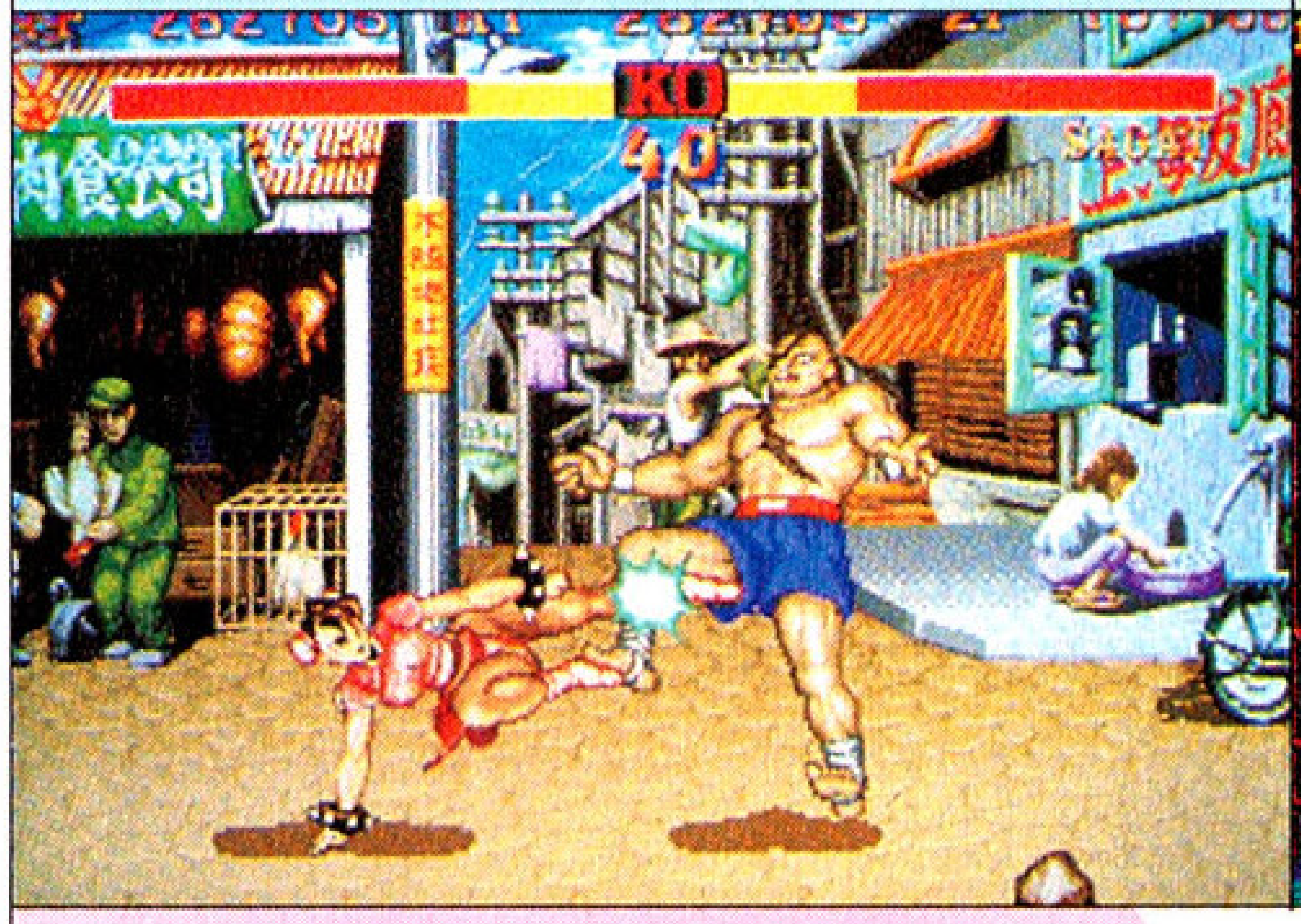
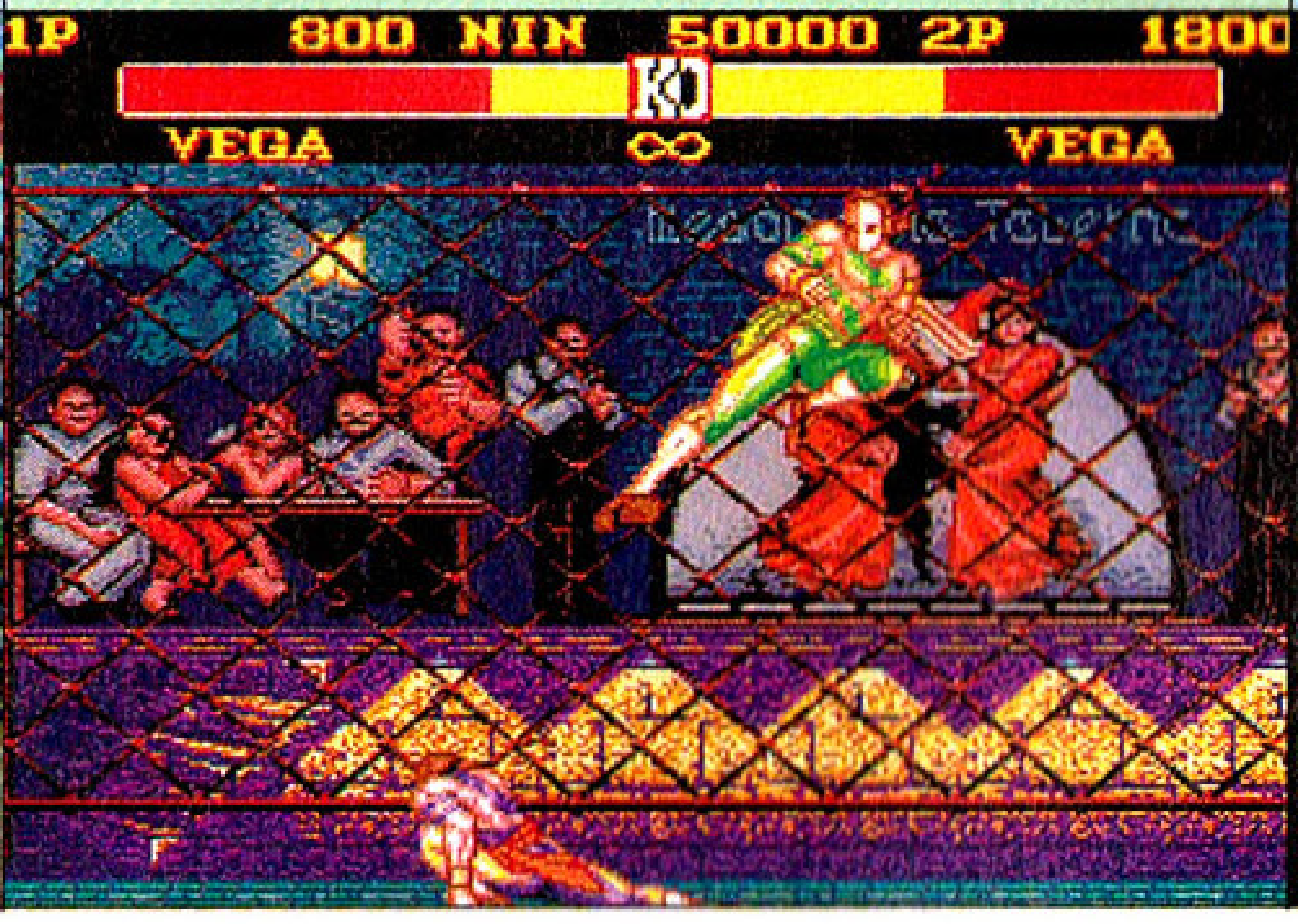
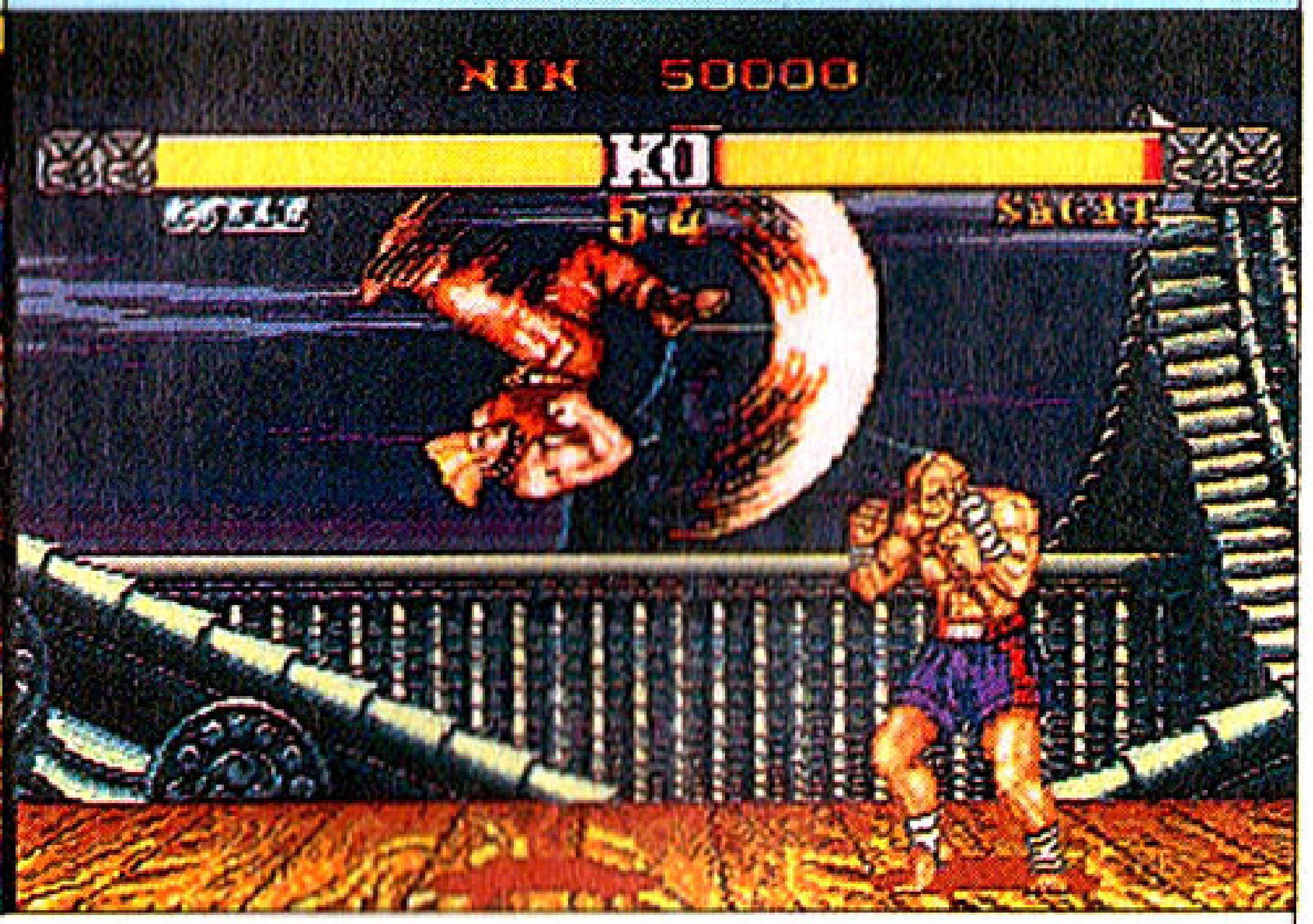
⬆多彩な動きが『ストII』の魅力

サウンド

効果音や必殺技の声はややノイズが混ざったような感じで、業務用の様にクリアな音とはいえない。音楽(曲)に関しては、スーパーファミコン版の『ストII』よりも業務用に忠実である。



⬆必殺技もちゃんと叫ぶぞ

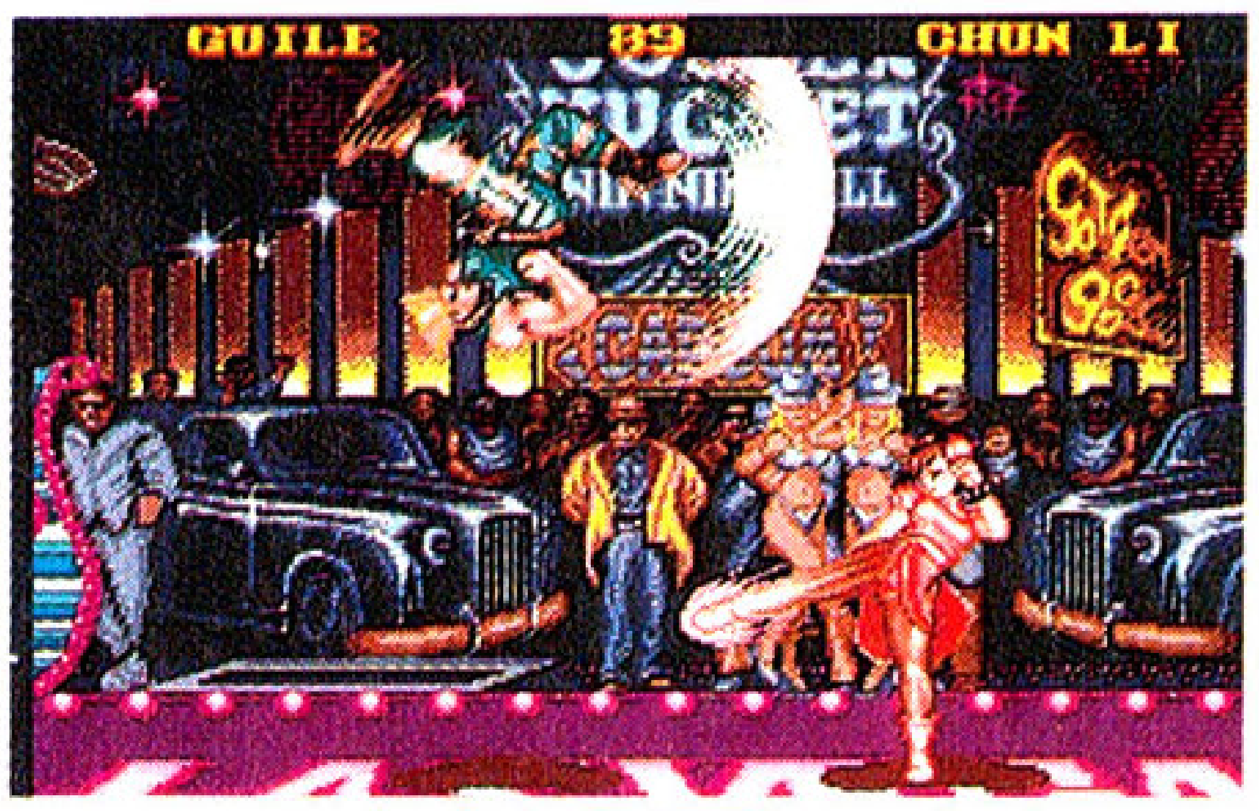
業務用	メガドライブ版	PCエンジン版
		

PCエンジン版とどっちがいい?

なんと、メガドライブ版と同時期に発売されるPCエンジン版「ダッシュ」は20M。発売元は別だが、ゲームの移植自体はカプコンの手によるもの。出来ぐあいなどが気になるマニアは、両方買って比較するしか!

グラフィック

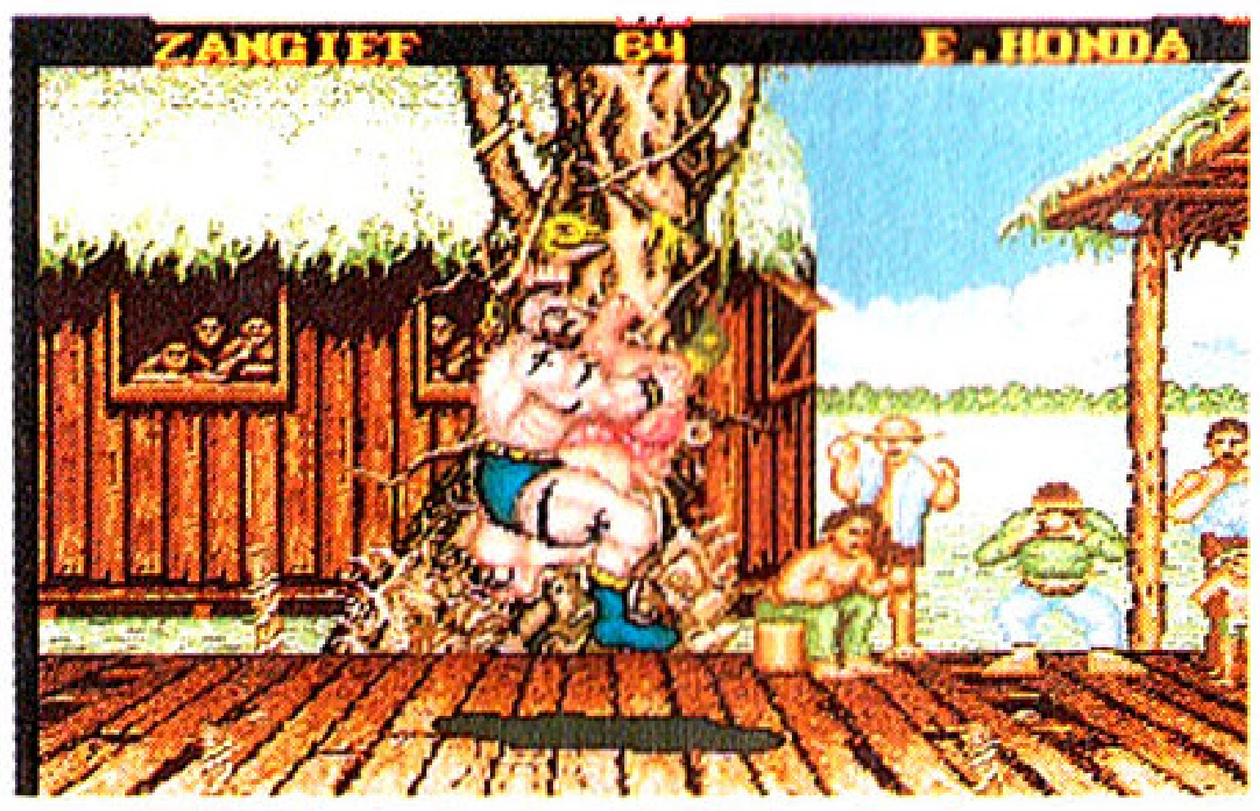
背景が多少寂しいステージもあるが、メガドライブでよくぞここまで再現したといえるデキである。特にキャラに関しては、かなり忠実に再現してあるぞ。



⬆かなり忠実な画面といえる

操作性

ファイティングパッド6Bの操作性も良好で、必殺技も出やすくなっている。業務用に慣れた人は、やはり専用ジョイスティックが欲しくなると思うが…。



⬆必殺技もかなり出しやすい

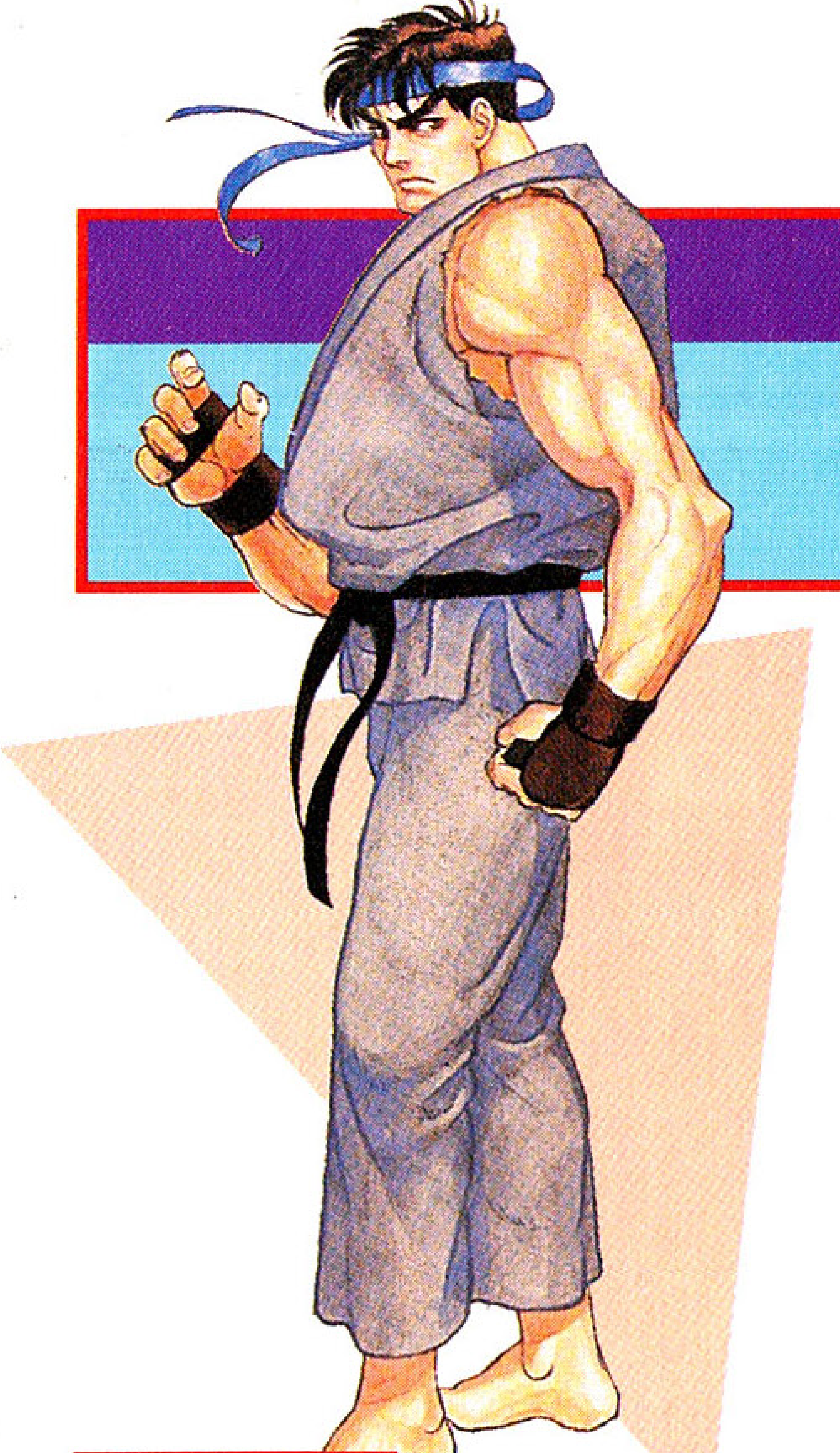
スピード

スピードに関しては業務用と変わりはない。ただし、業務用の新作の『ターボ』のスピードに慣れた人には、遅く感じるかもしれないが(笑)。

VEGA 68 CHUN LI

⬆スピードの面で問題はない

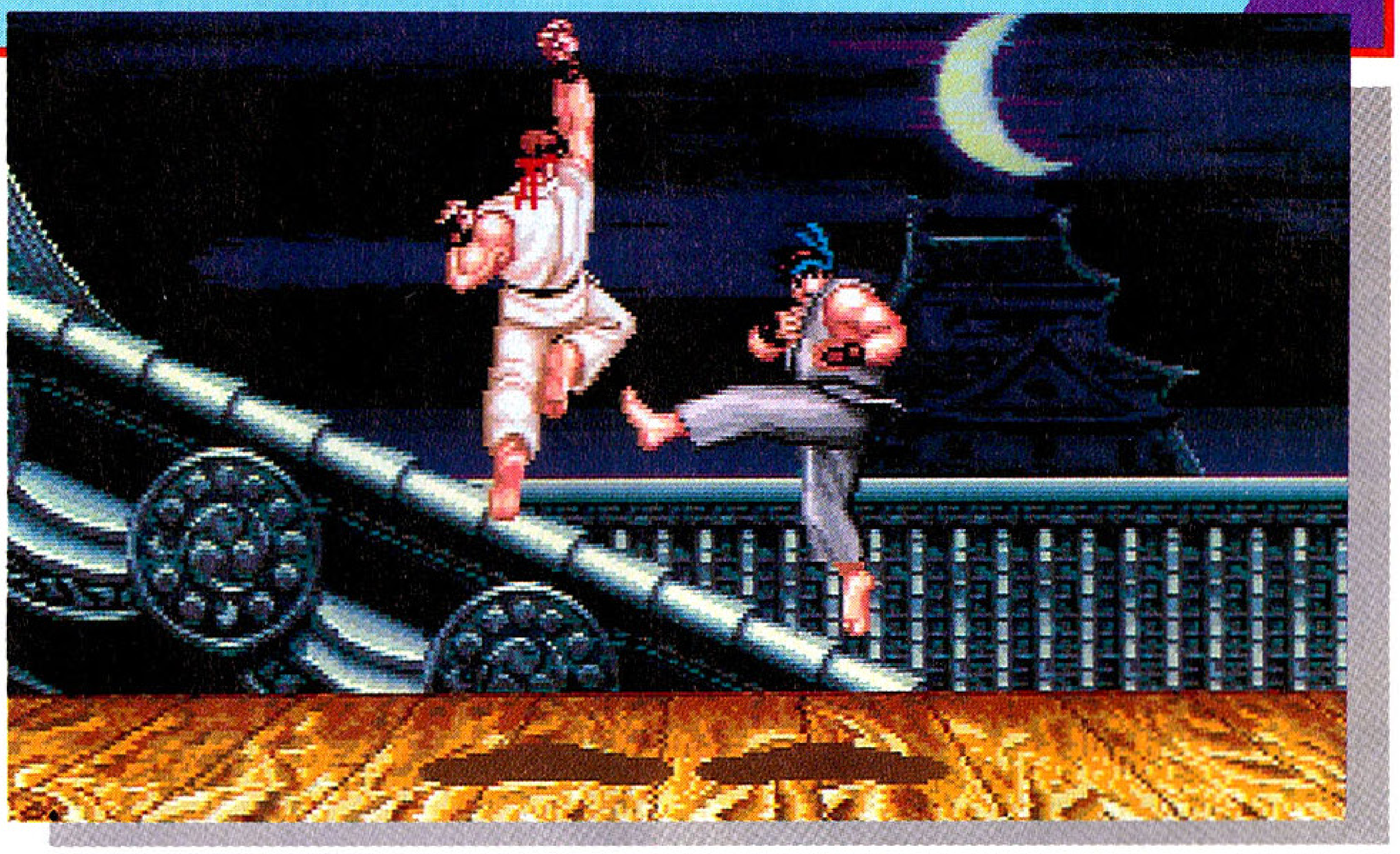
「ストII用語」間合い　自分と相手との距離のこと。距離が開いている場合は「遠い間合い」という。



常に挑戦者であり続ける孤独の格闘家

リュウ

RYU



どの敵とも互角に闘える主人公キャラ

真の格闘家を目指して日々闘い続けるリュウ。12人のファイターのなかでは、すべてにおいて平均的な能力を持つ主人公キャラ。サガットというライバルがいるものの、プレイヤーの腕次第で誰とでも互角以上の闘いができる。波動拳という飛び道具があるため遠距離でも闘えるが、技のリーチが短いので至近距離での闘いを得意とする。

リュウ使いは語る

基本的に技のグラフィックがカットされたものは、スーパーファミコン版『ストII』のリュウと同じと思ってよい。これはケンにもいえることだ。

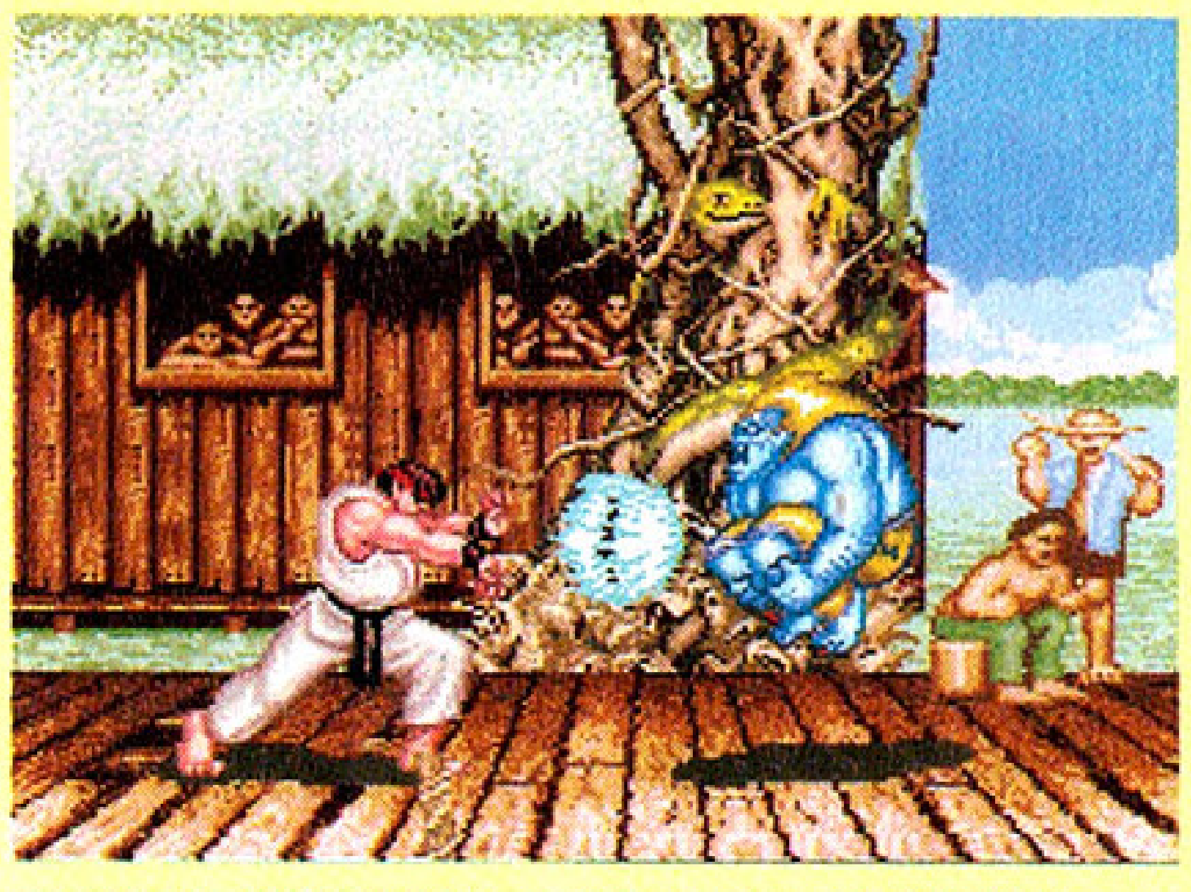
必殺技
2つの無敵技が強力

技を出した瞬間に完全に無敵状態に入り、相手の攻撃すべてに打ち勝つ必殺技を2つ持ったリュウ。主人公キャラの優位性はまさにここにある。

波動拳

↓↘→＋パンチ

離れた相手に対して牽制する場合などに使う。パンチボタンの強弱でスピードが変えられる。『ダッシュ』では技が出るまでのモーションが早くなり、スキが小さくなった。

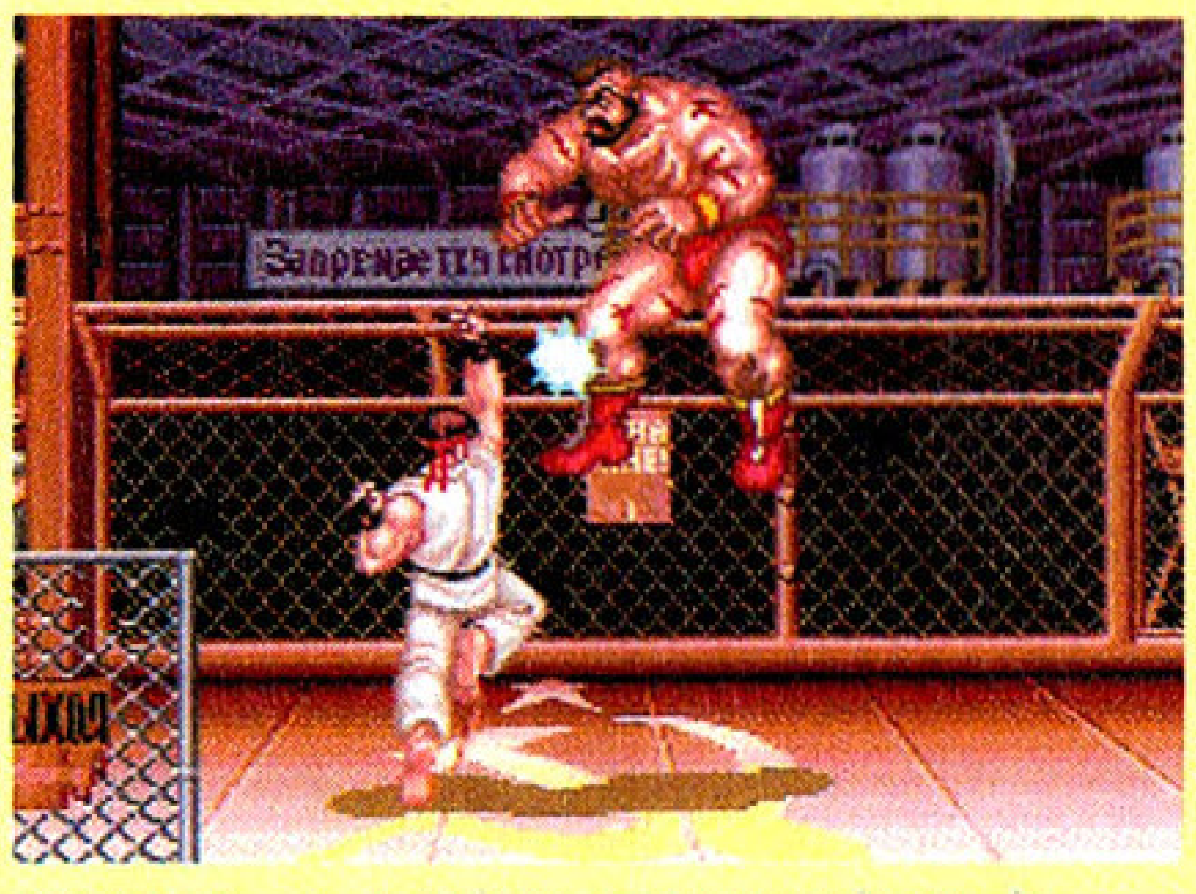


⇧遠距離攻撃の要となる技だ

昇龍拳

→↓↘＋パンチ

技が出た瞬間から上昇中は完全に無敵の必殺技。技が出しにくいのが難点。『ダッシュ』では大の昇竜拳が2発当たるように。また、小、中の昇竜拳で、地上で当てても、相手は転倒する。

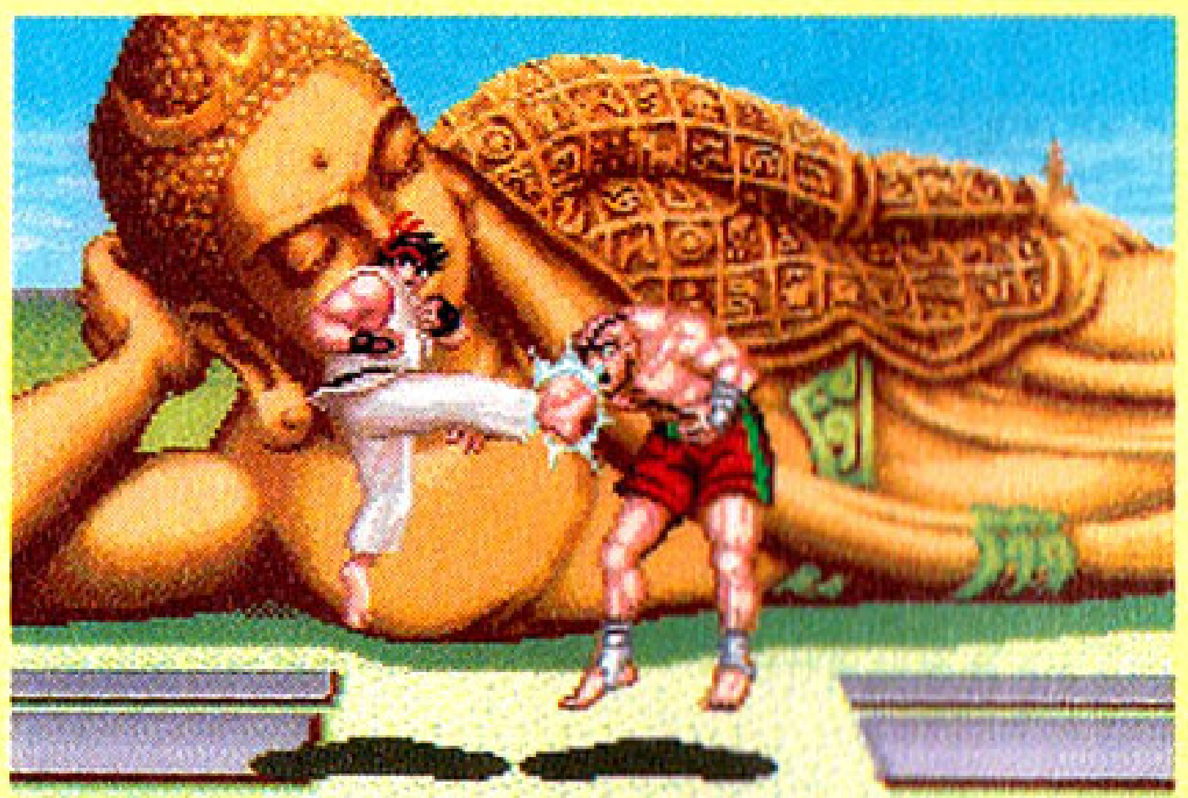


⇧なるべく引きつけて出そう

竜巻旋風脚

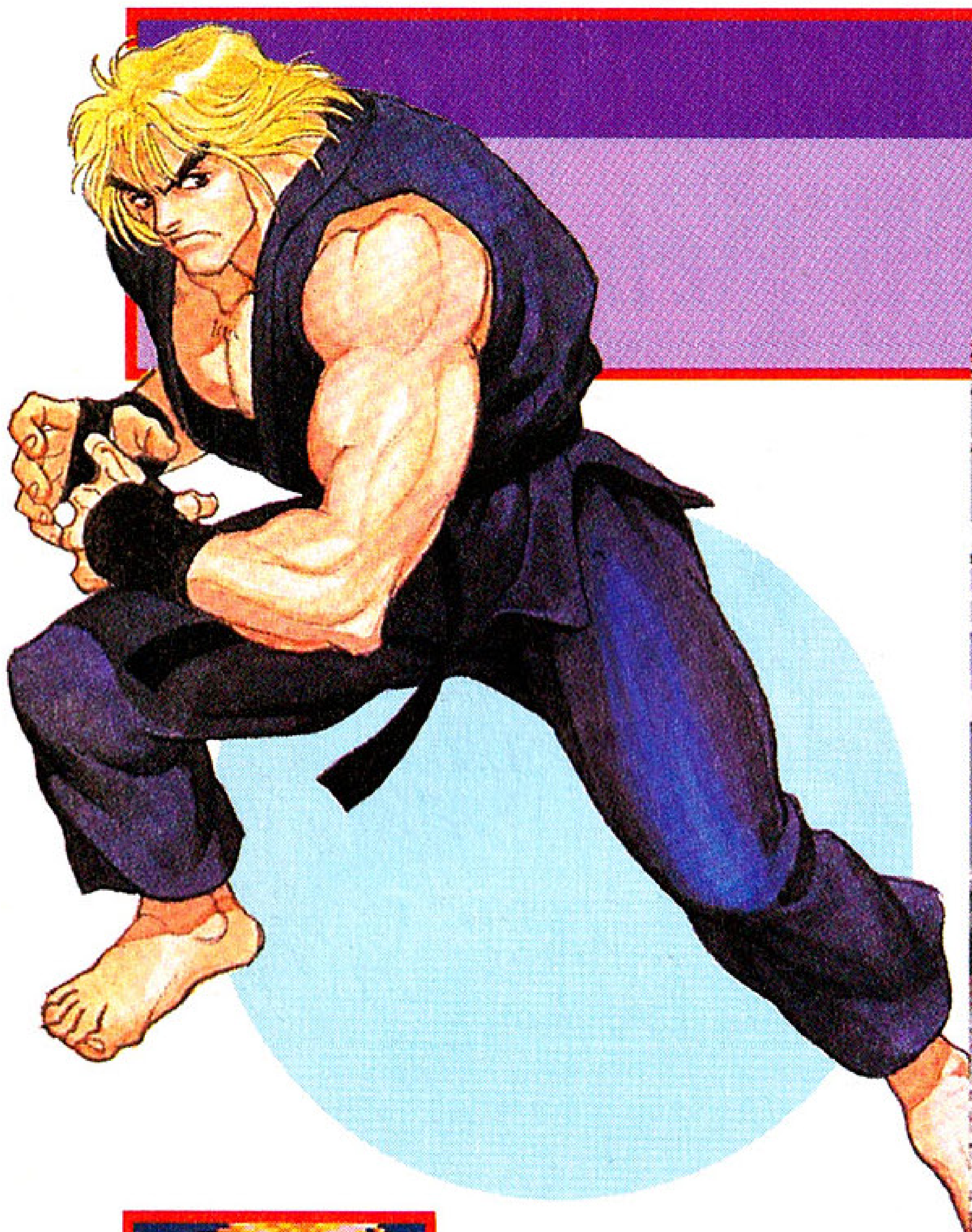
↓↙←＋キック

『ストII』では奇襲程度にしか使えなかったが、『ダッシュ』では技のダメージも大きくなり、上昇中、下降中は無敵になった。また、リュウの竜巻は当たると敵を転倒させるようになった。



⇧当てれば相手は吹っ飛ぶぞ

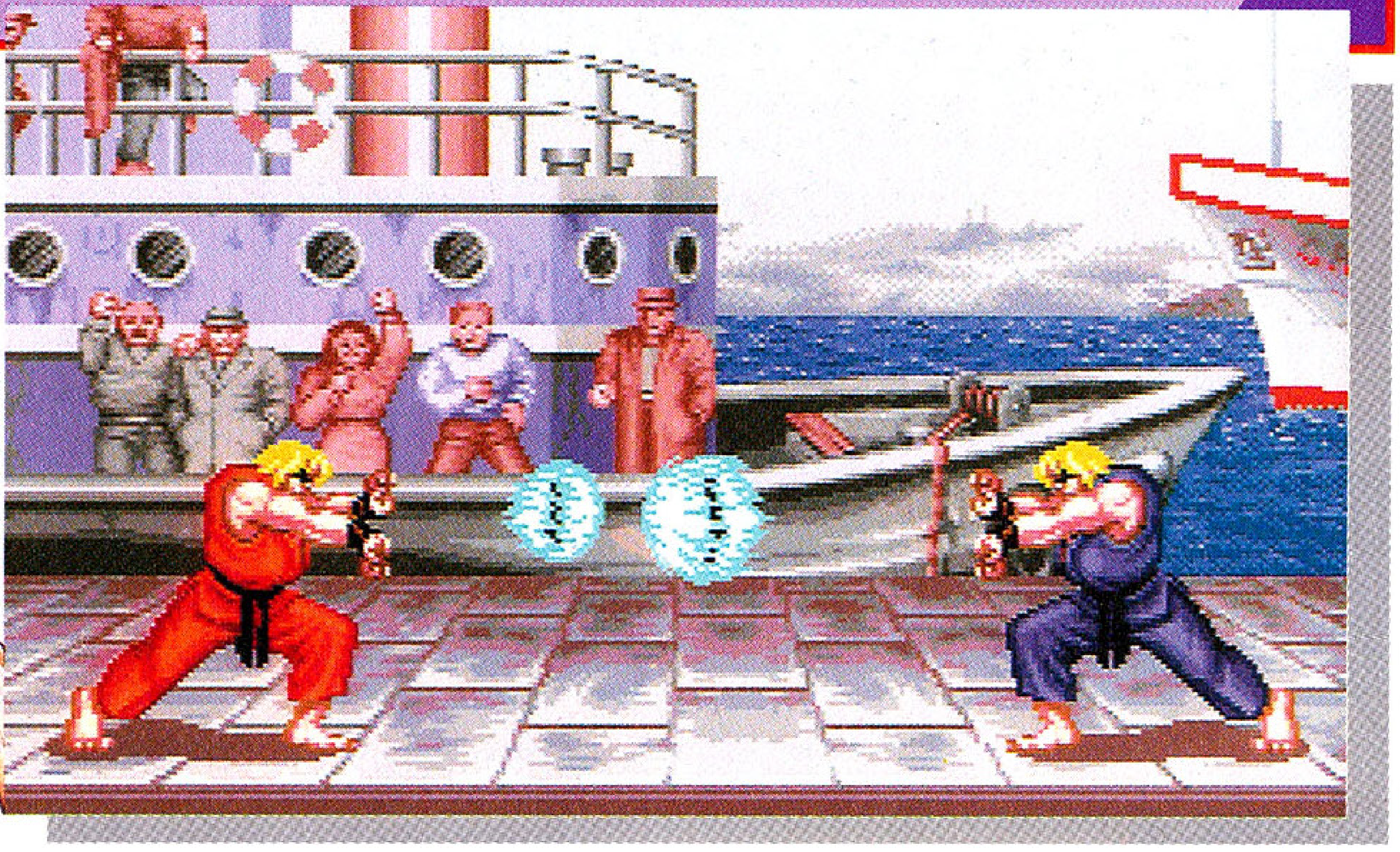
「ストII用語」リュウケン　リュウとケンは同じ感覚で使えるので、リュウケンと分けずに呼ぶことが多い。



リュウの親友であり生涯の好敵手

ケン

KEN



素早い動きで一発逆転を狙え

一時は闘いを捨て、愛に生きようとした彼だが、リュウからの手紙で再び闘いの道を選んだケン。基本的な能力はリュウとほぼ同じ。必殺技がリュウに比べて、素早く派手なことが大きな特徴。また『ダッシュ』では、当たり判定の大きくなったジャンプ大パンチが強力になった。豪快な連続技で、一気に勝負を決められるのがケンの魅力だ。

ケン使いは語る

ケンの魅力は何といっても、大パンチで出すとグンと横に伸びる昇龍拳。素早い竜巻旋風脚もそうだけど、豪快な技は『ダッシュ』ならでは。

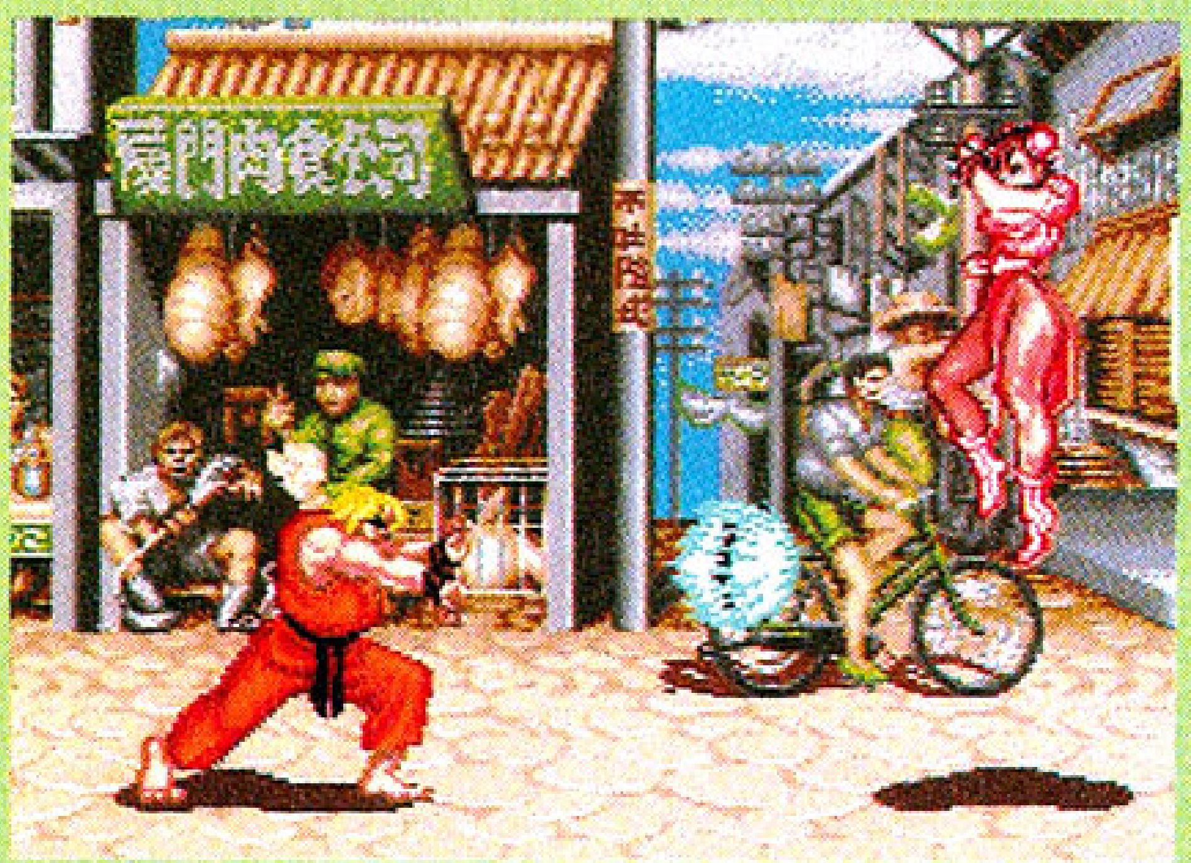
必殺技
威力よりも派手さを重視

ケンの必殺技は威力そのものよりも見た目が派手になった。その顕著なる例が昇龍拳。彼の性格を表すように、とにかく豪快になった。

波動拳

↓↘→+パンチ

リュウの波動拳が使いやすくなったのに比べ、ケンの波動拳は『ストII』からの大きな変更点はない。出した直後はスキができてしまうので、フェイントを交えながら使うと良いだろう。

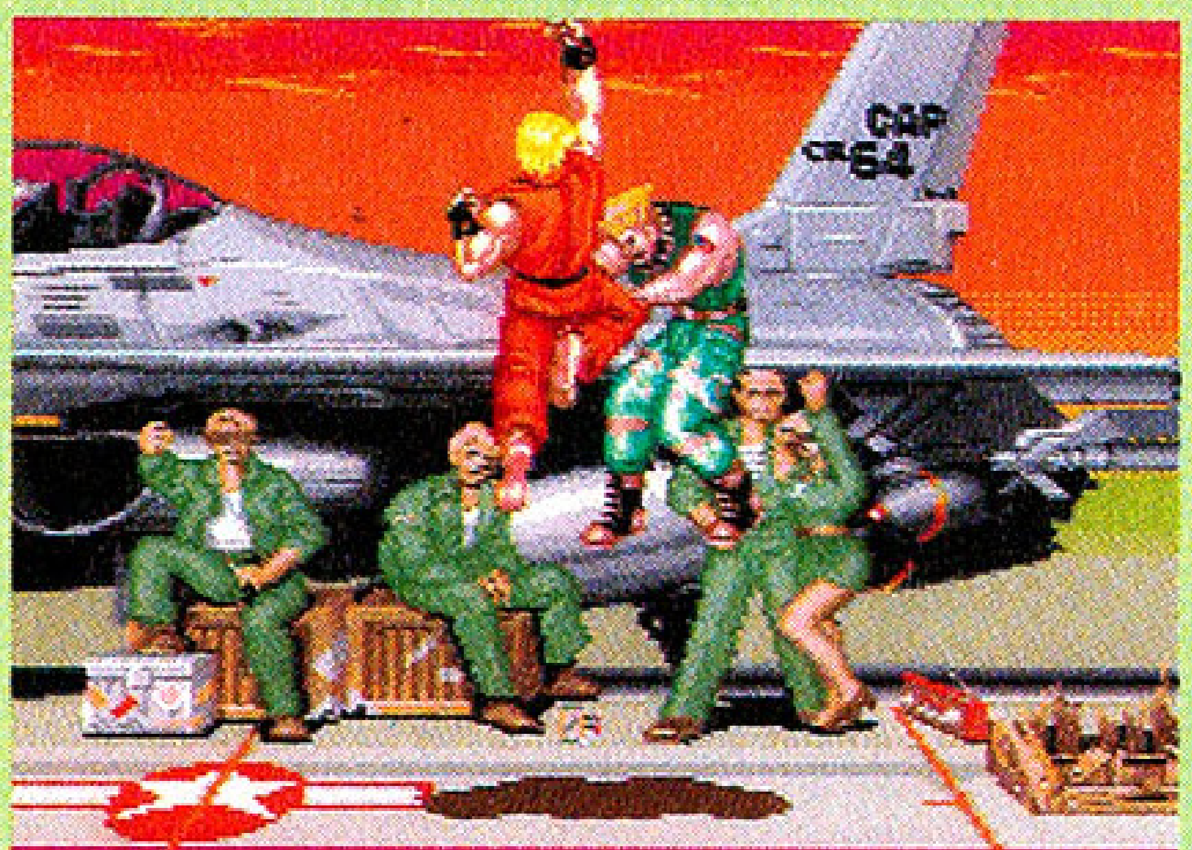


⇧飛び道具はやっぱり強力！

昇龍拳

→↓↘+パンチ

リュウ同様、大の昇竜拳は2発当たるようになった。また、威力こそリュウと変わらないが、中、大の昇竜拳が大きく横に伸びるようになった。リュウに比べてスキが小さい。

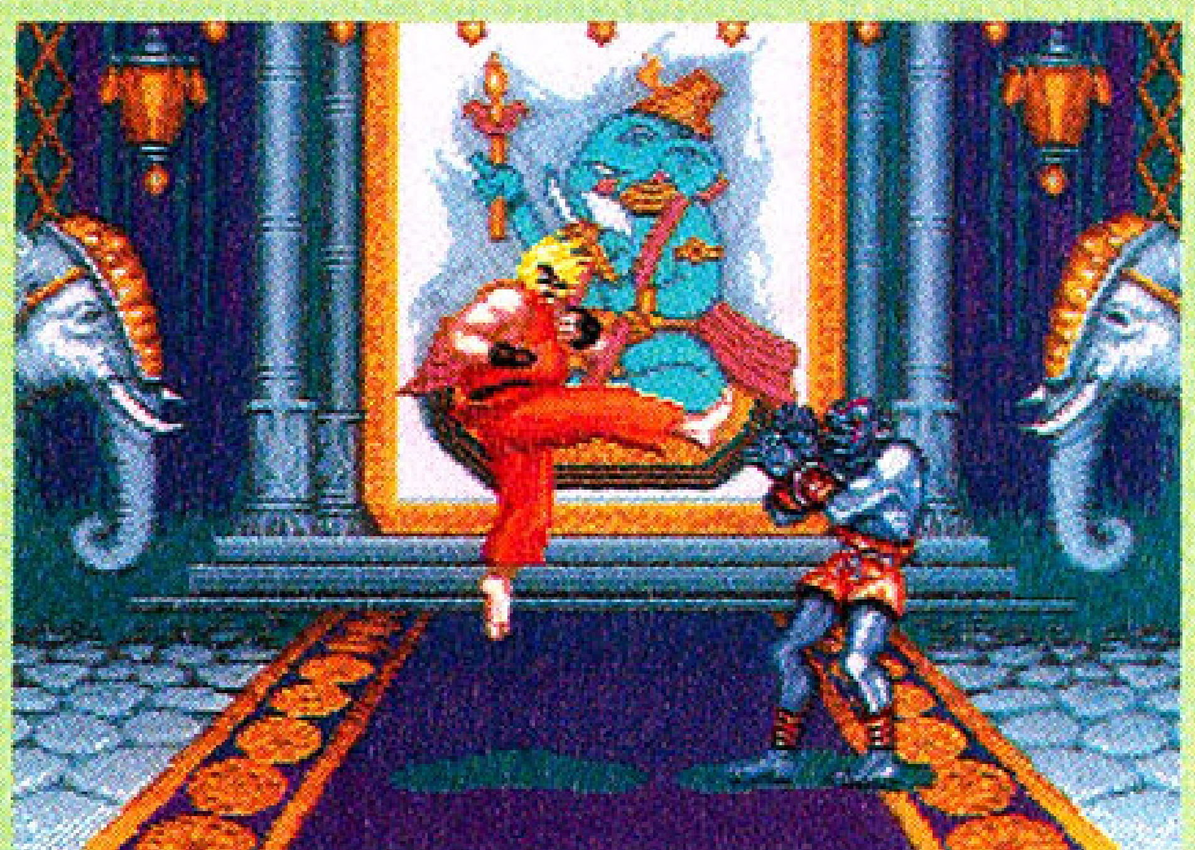


⇧大昇龍拳はグンと伸びるぞ

竜巻旋風脚

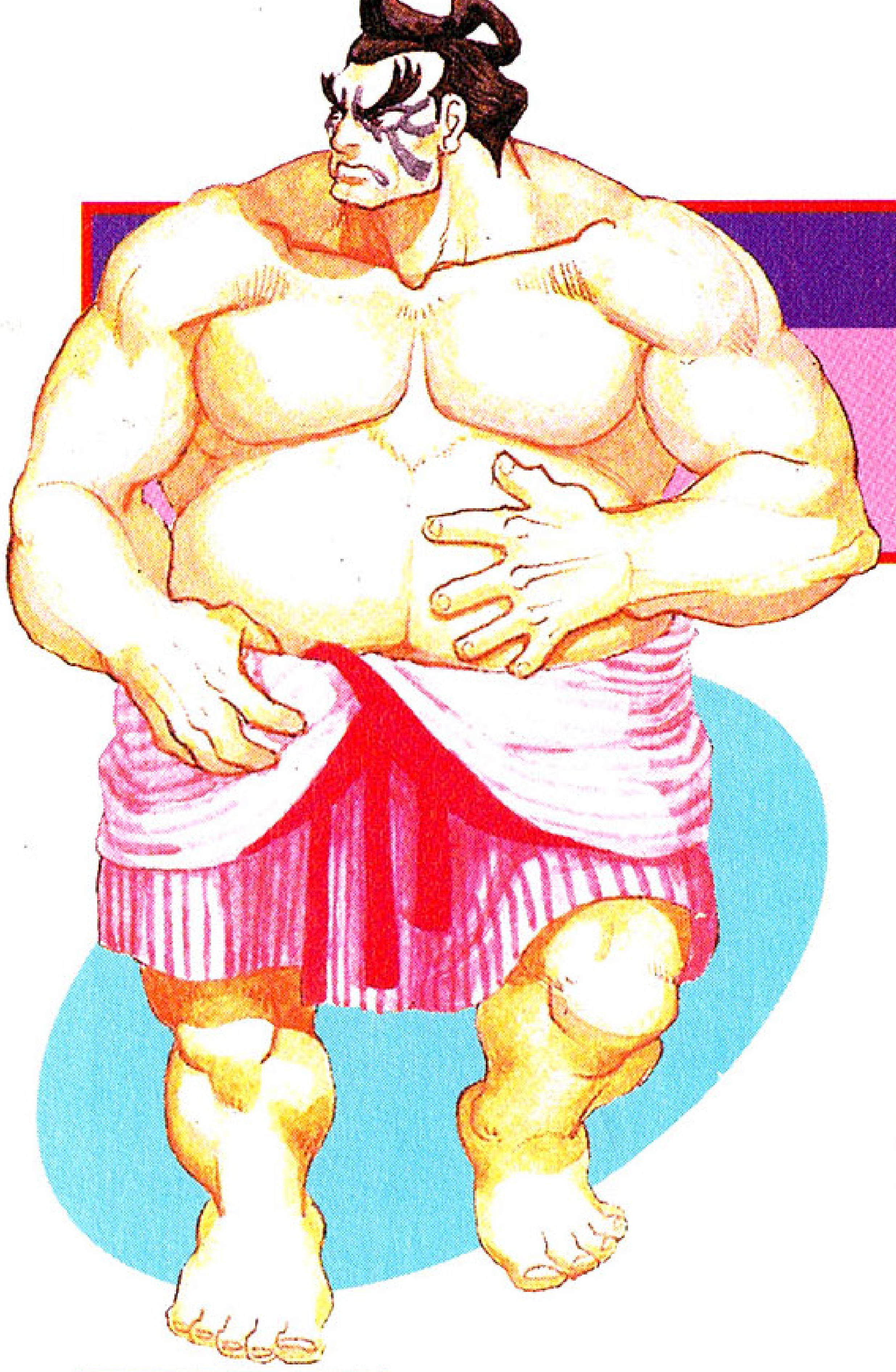
↓↙←+キック

リュウのものと比べると、高速回転という言葉が当てはまるくらい素早くなり、1発当たれば連続して当たるようになった。ただし上昇、下降中の無敵時間はなく、威力もリュウより弱い。



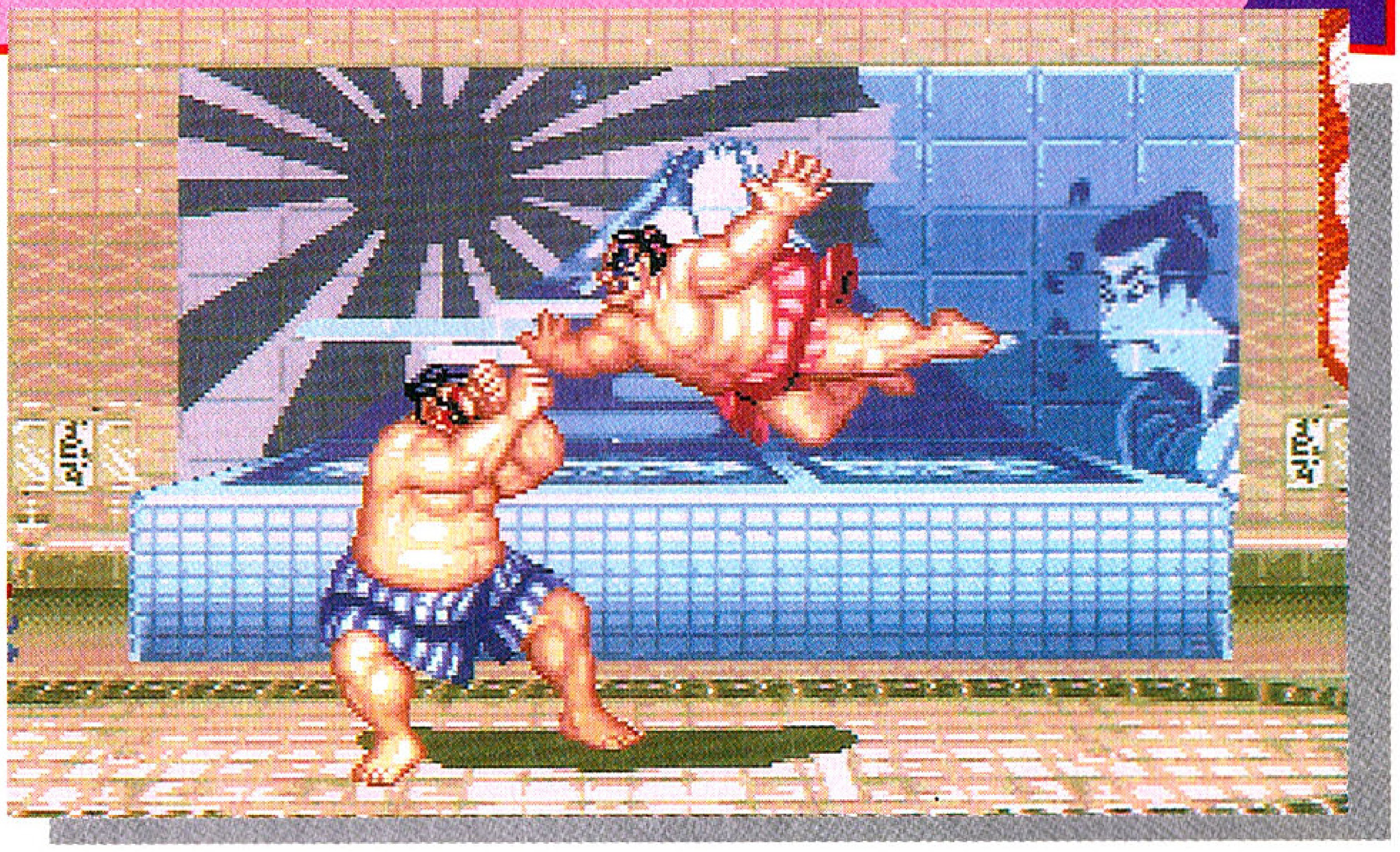
⇧高速回転で相手をかく乱せよ

「ストII用語」ドラゴンダンス　小の昇龍拳を連続で出している状態。ケンが使うとさらにスキが小さい。



まさに歩く重戦車！日本男児の魂ここにあり

エドモンド本田 E. HONDA



圧倒的なパワーで一気に攻めろ

相撲の素晴らしさを世界に伝えるために、闘いの旅に出たエドモンド本田。攻撃力は強いが移動が遅いため、攻め込むのに苦労するキャラである。

本田は全体では弱い部類に属し、天敵ともいえるリュウ、ケンがいるのでつらい闘いが多い。しかし、一度技が入れば一気に大逆転もありうる。そこに本田の魅力のすべてがあるのだ。

E.本田使いは語る

さば折りで相手を抱き寄せて、そのまま連続攻撃で一気に倒す快感、それが本田の魅力だ！　とにかく一度相手を抱くまでが勝負かな。

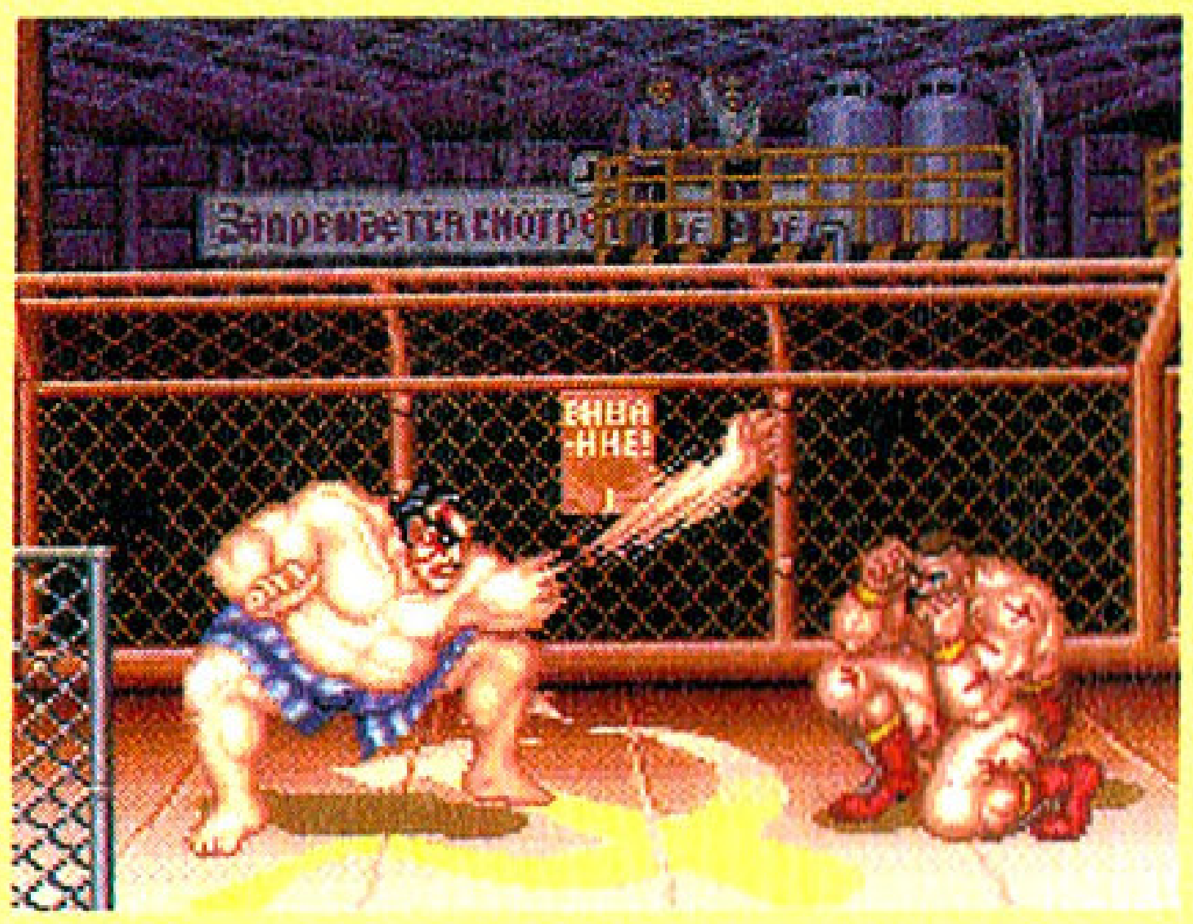
必殺技
ガードの上から体力を奪え

連打系の技が出しやすくなった『ダッシュ』。本田の百裂張り手も出やすくなり、なおかつ百裂を出したまま移動できるようになった。

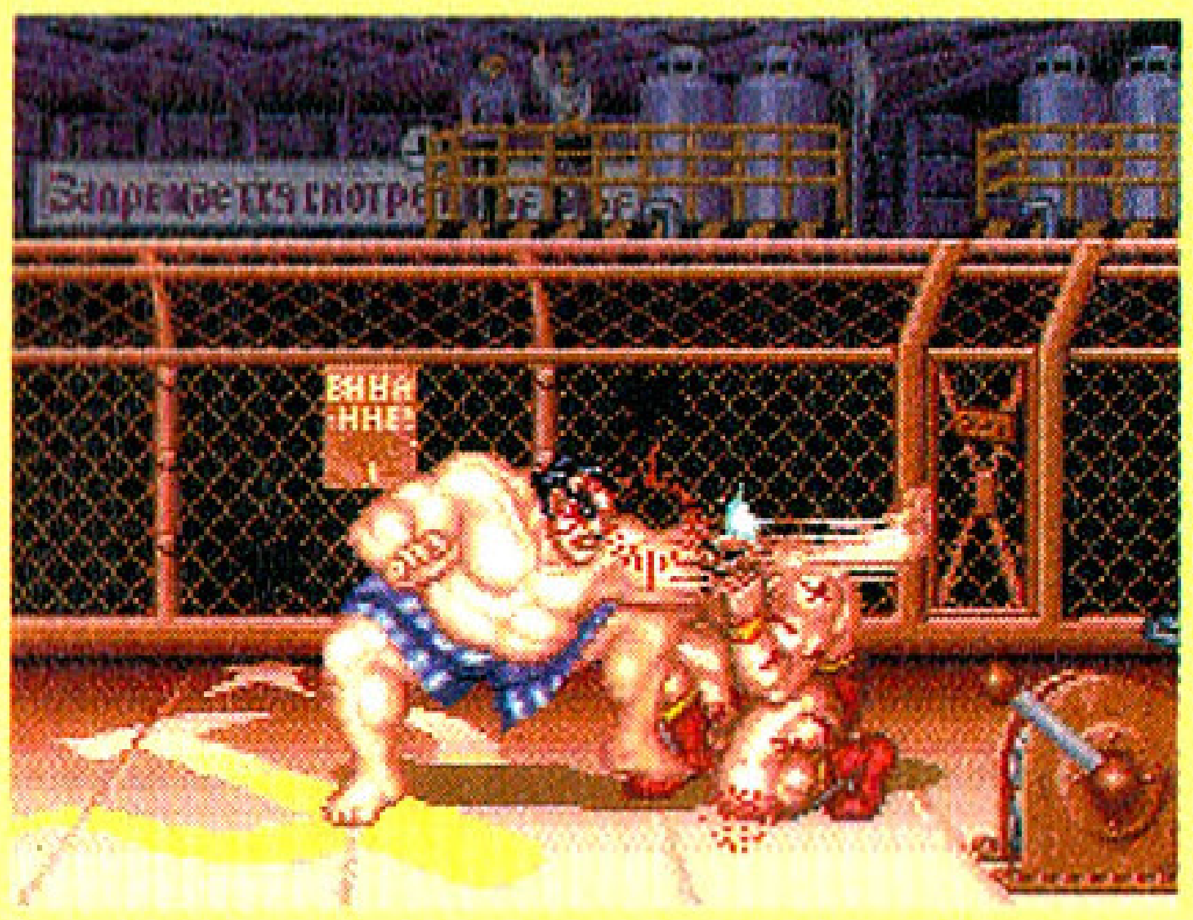
百裂張り手

パンチ連打

敵を追い詰めたときに威力を発揮。小、中、大の違いは張り手の早さ。小は出やすいが遅く、大は出にくいが早い。防御の上から体力を減らしてやろう。



⬆百裂張り手を出したままで…

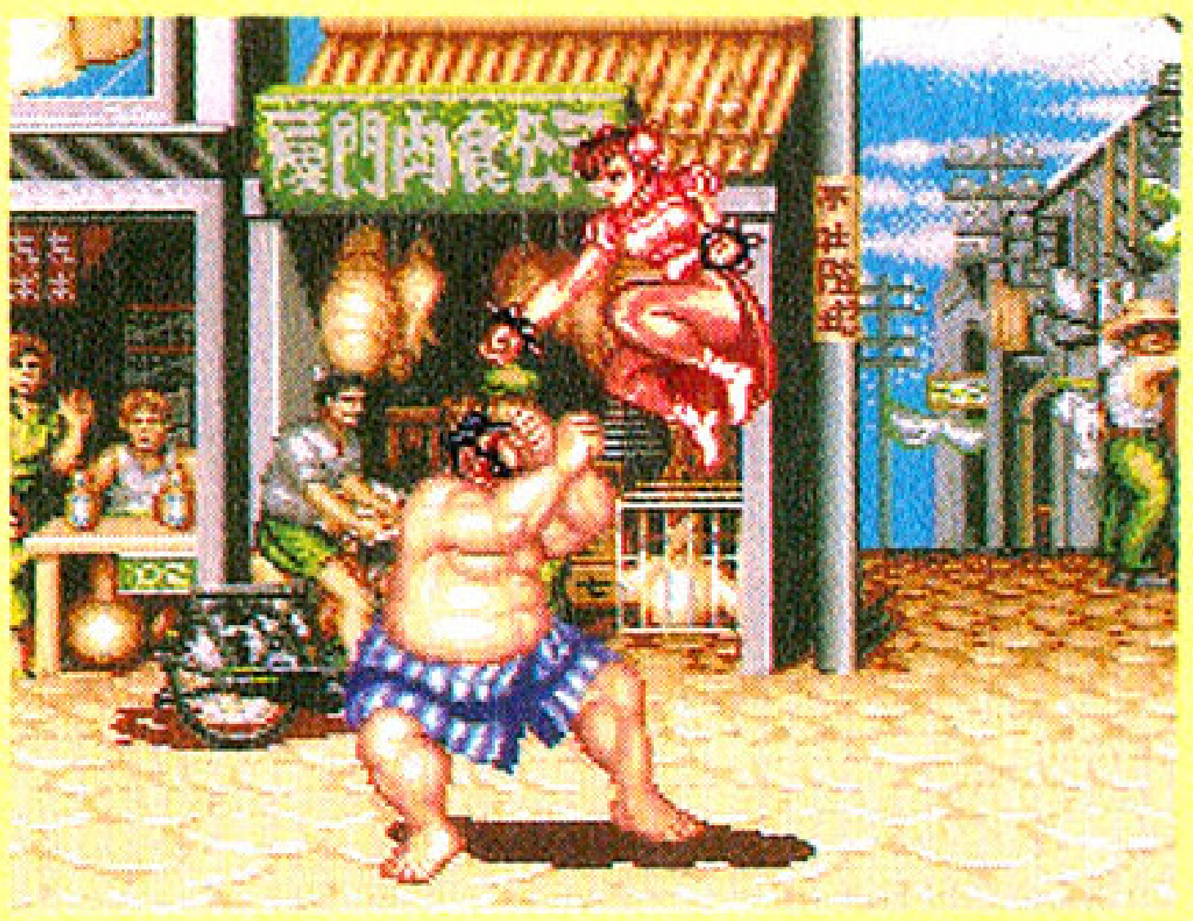


⬆レバーを入れれば前進できる

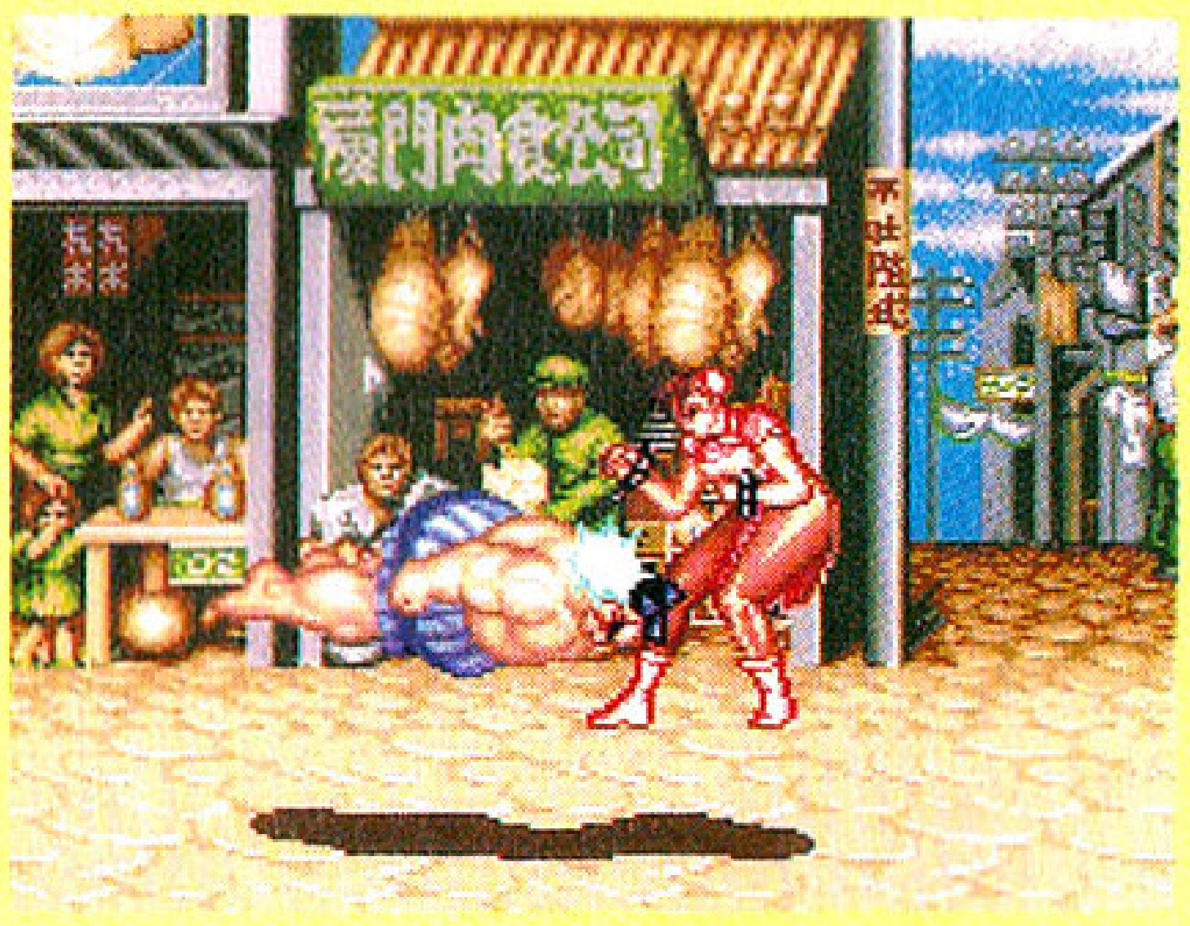
スーパー頭突き

←にためて、→と同時にパンチ

当たれば敵が必ず転倒するようになったので、『ストⅡ』より使いやすくなった。また、小のスーパー頭突きは対空兵器としても使える。

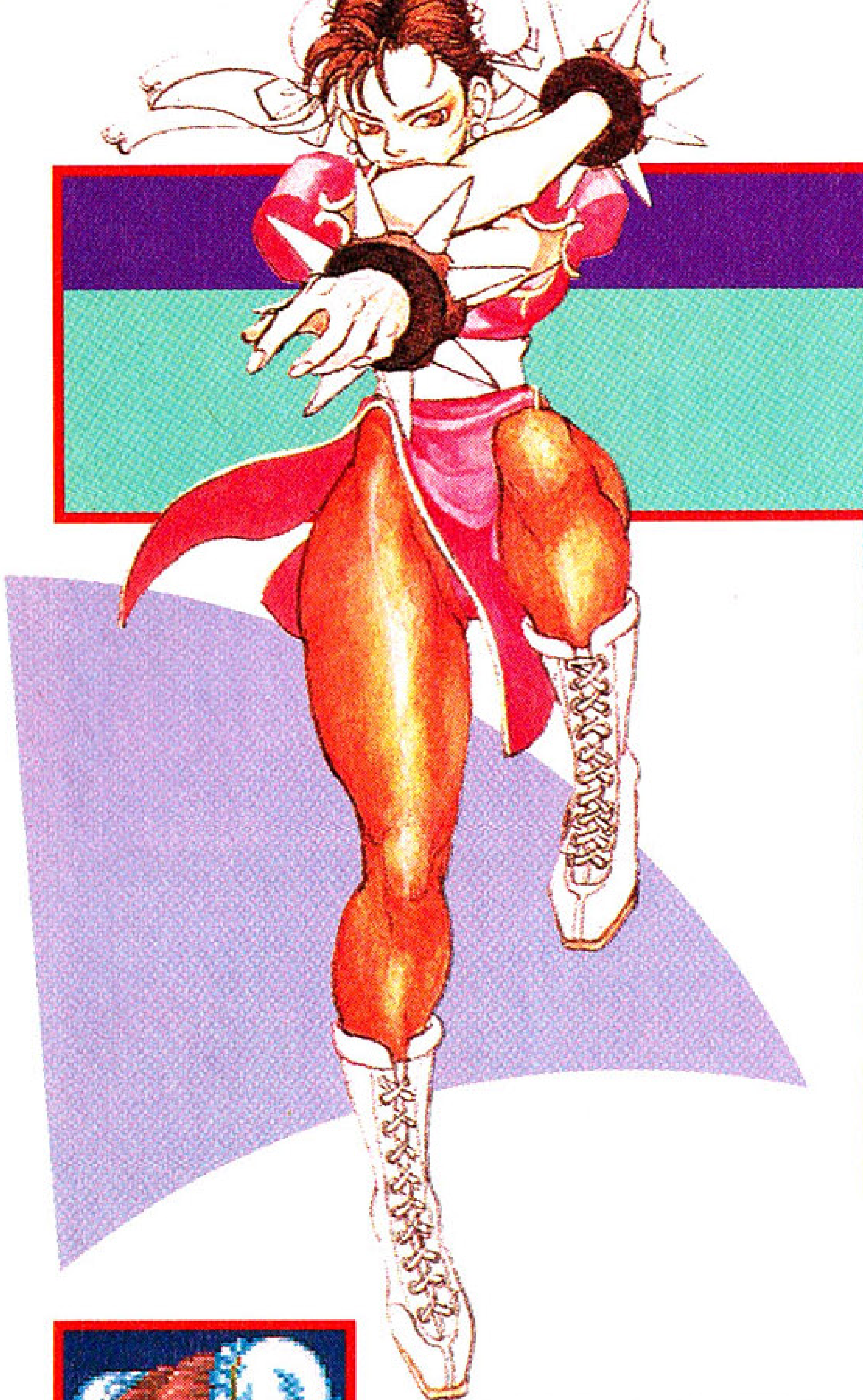


⬆相手が飛び込んできたら…



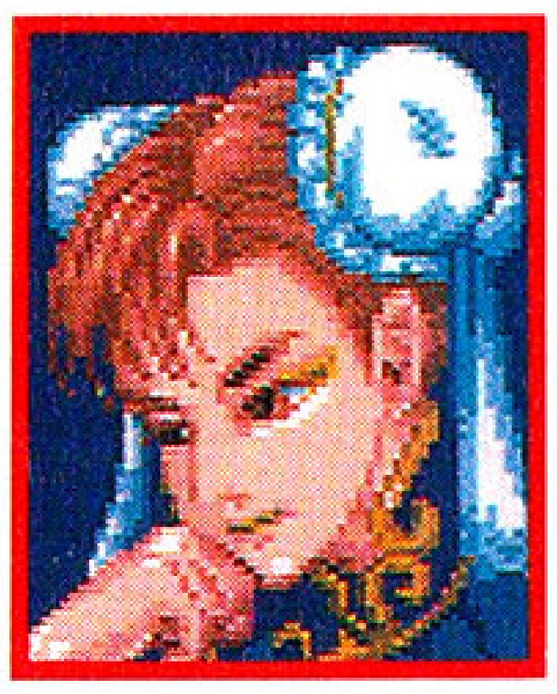
⬆オラ～、どすこいだ～！

「ストⅡ用語」削る　相手のガードの上から必殺技で少しずつ体力を減らしていくこと。



父の行方を追い求めるため闘いに生きる女刑事

春麗 CHUN-LI



華麗な動きで敵をかく乱せよ

行方不明の父の消息を捜して世界各地を旅する春麗。12人の中で唯一の女性ファイターである。全キャラ中ナンバー2の素早さで対戦相手をかく乱させ、彼女のペースのまま勝利するのが理想の闘い方。『ストII』では強かった春麗も、『ダッシュ』になって著しく弱体化したために強敵が増え、プレイヤーの腕に依存されるキャラになった。

春麗使いは語る

立ち小パンチで出る肘打ちのグラフィックがカットされた以外は、業務用のすべての技が出た。移植度は全12キャラの中で最高のデキだと思う。

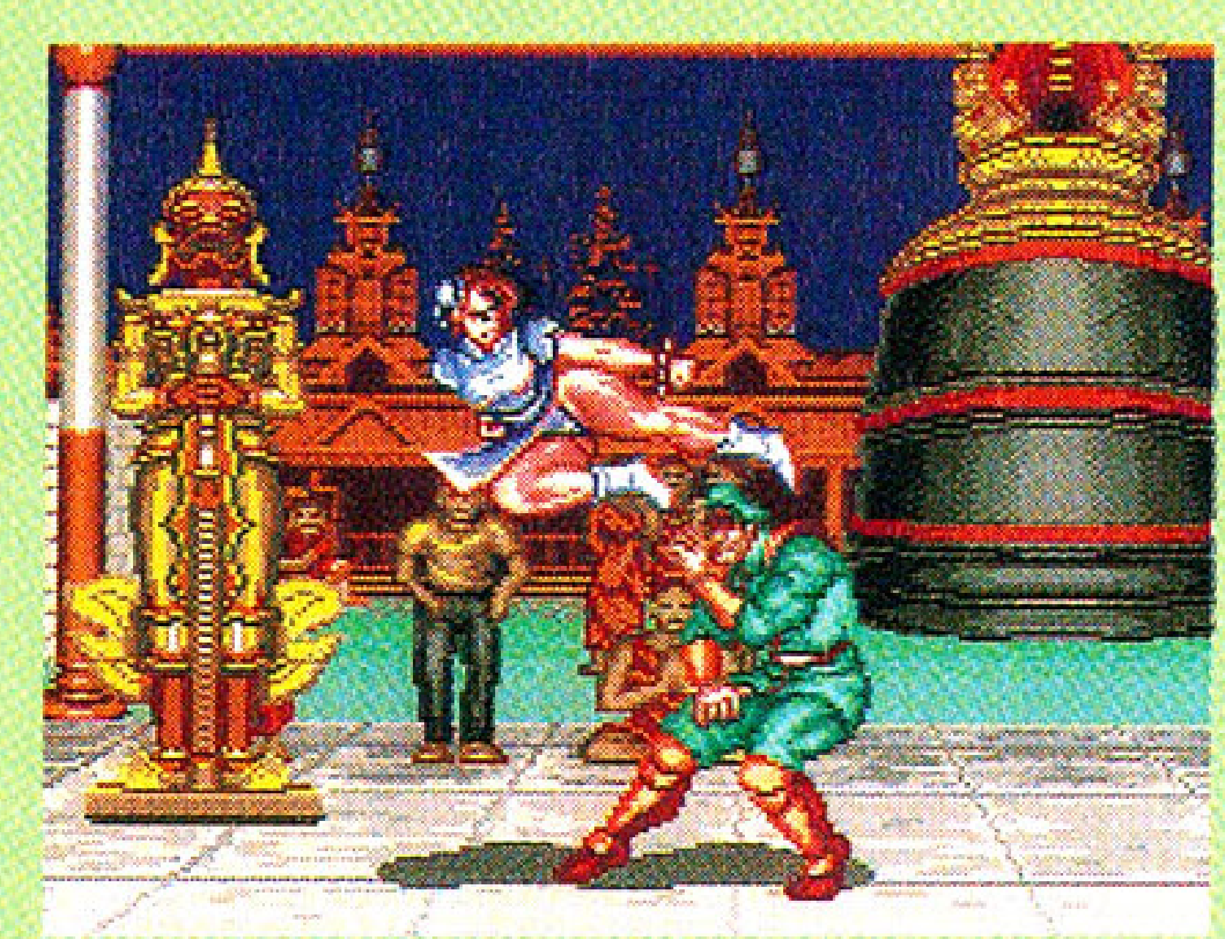
必殺技 闘いの要所で使え

本田の百裂張り手と同様に、使いやすくなった百裂キック。相手の防御の上から体力を削れるので、対戦でうまく活用したいところだ。

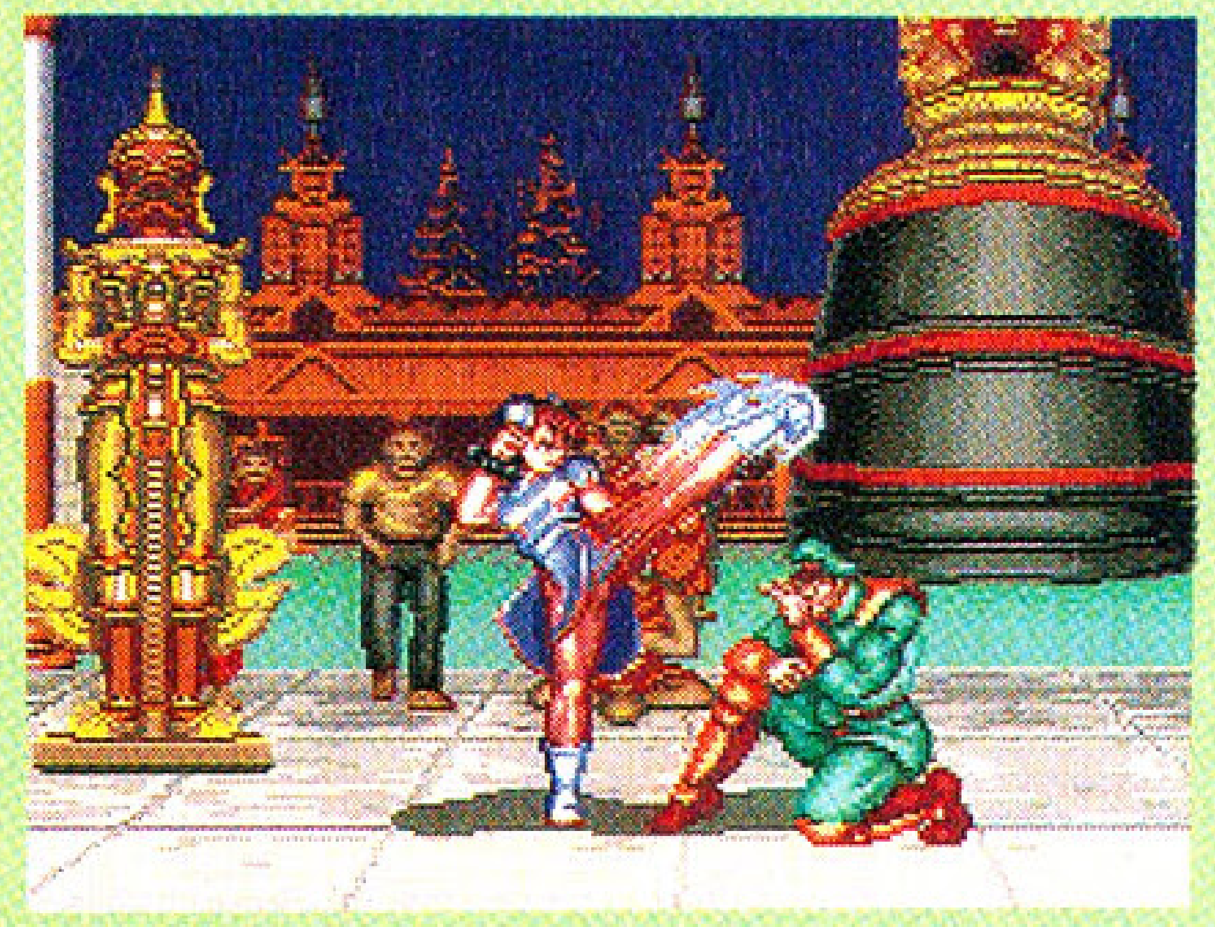
百裂キック

キック連打

小、中、大でキックの速さと回数が異なる。『ダッシュ』では技が出るまでのスキが小さくなり、遅い連打でも出せるのでかなり使いやすくなった。



⇧ジャンプ中に連打しておけば

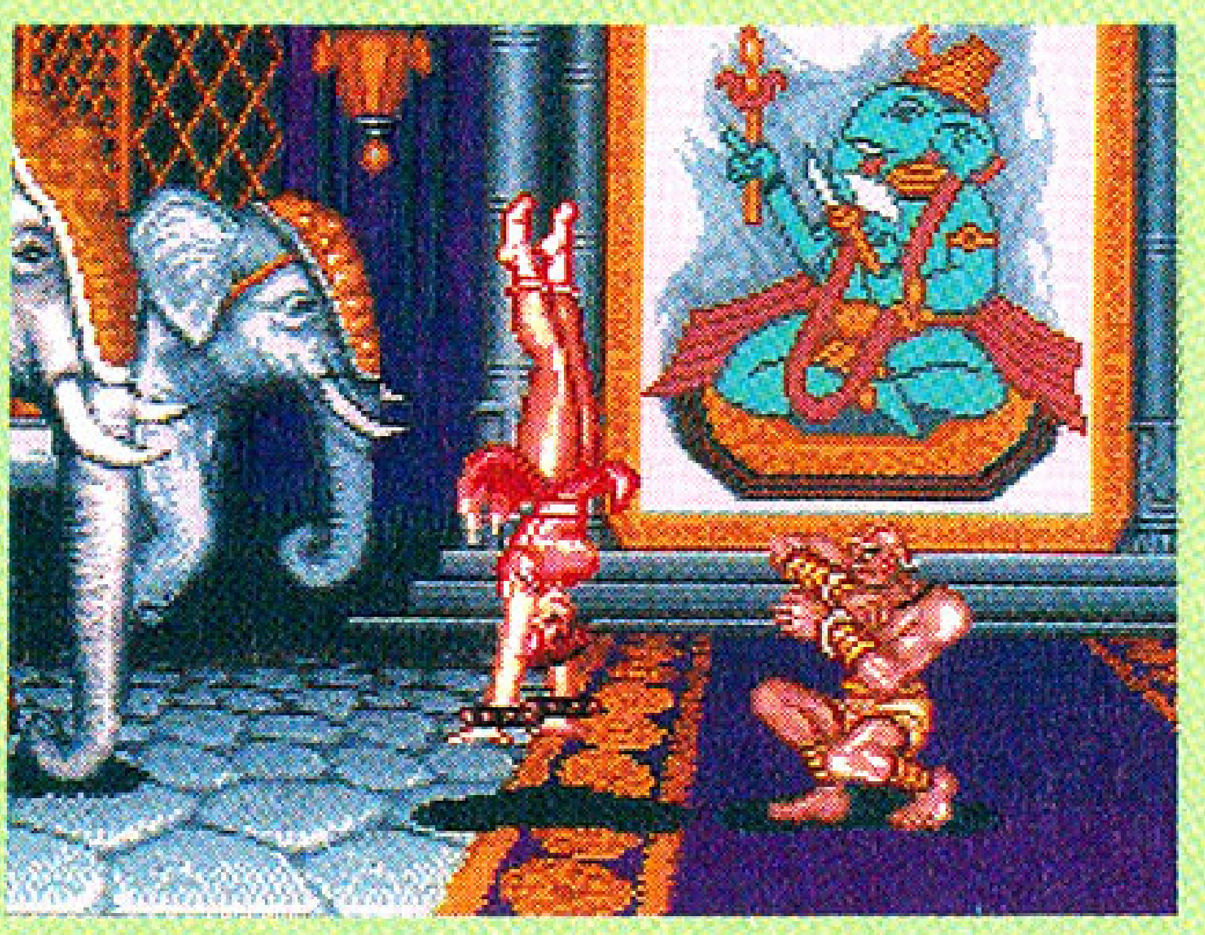


⇧着地と同時に百裂が出るぞ！

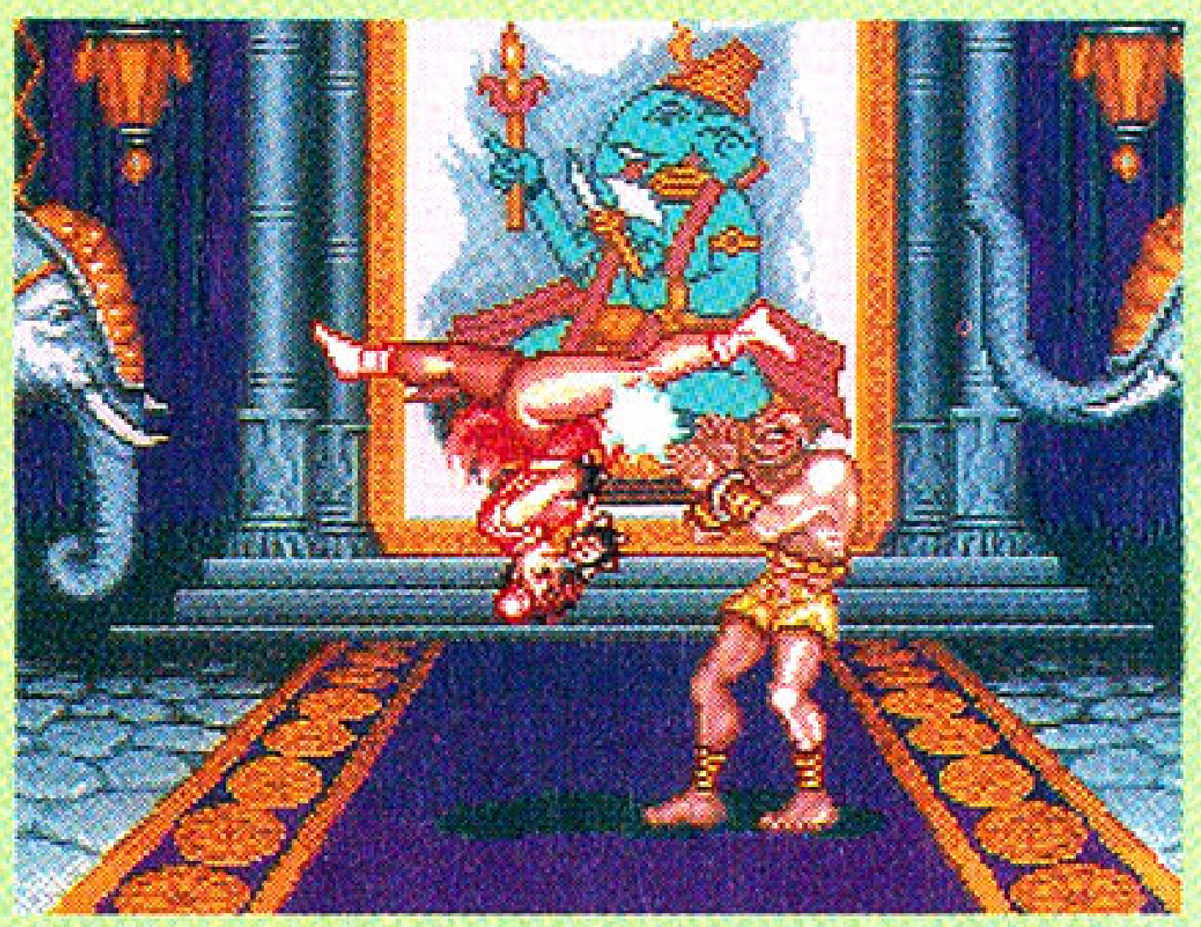
スピニングバードキック

↓にためて、↑と同時にキック

小、中、大で滞空時間が変わる。『ダッシュ』では上昇、下降中のスピードが速くなったが、よけられやすいので実戦向きとはいえない技である。

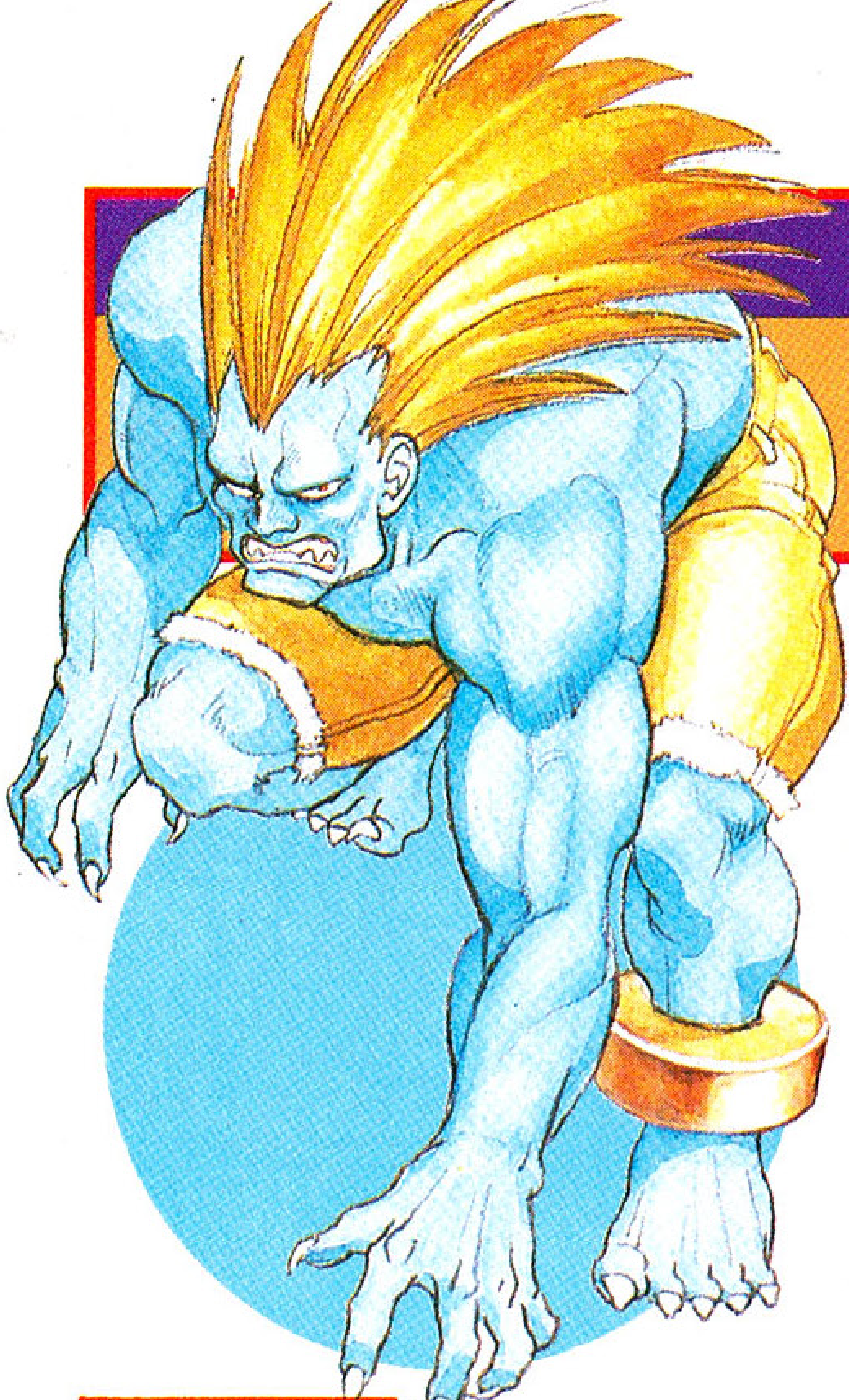


⇧上昇のスピードが速くなった



⇧中国4000年の神秘の技だ

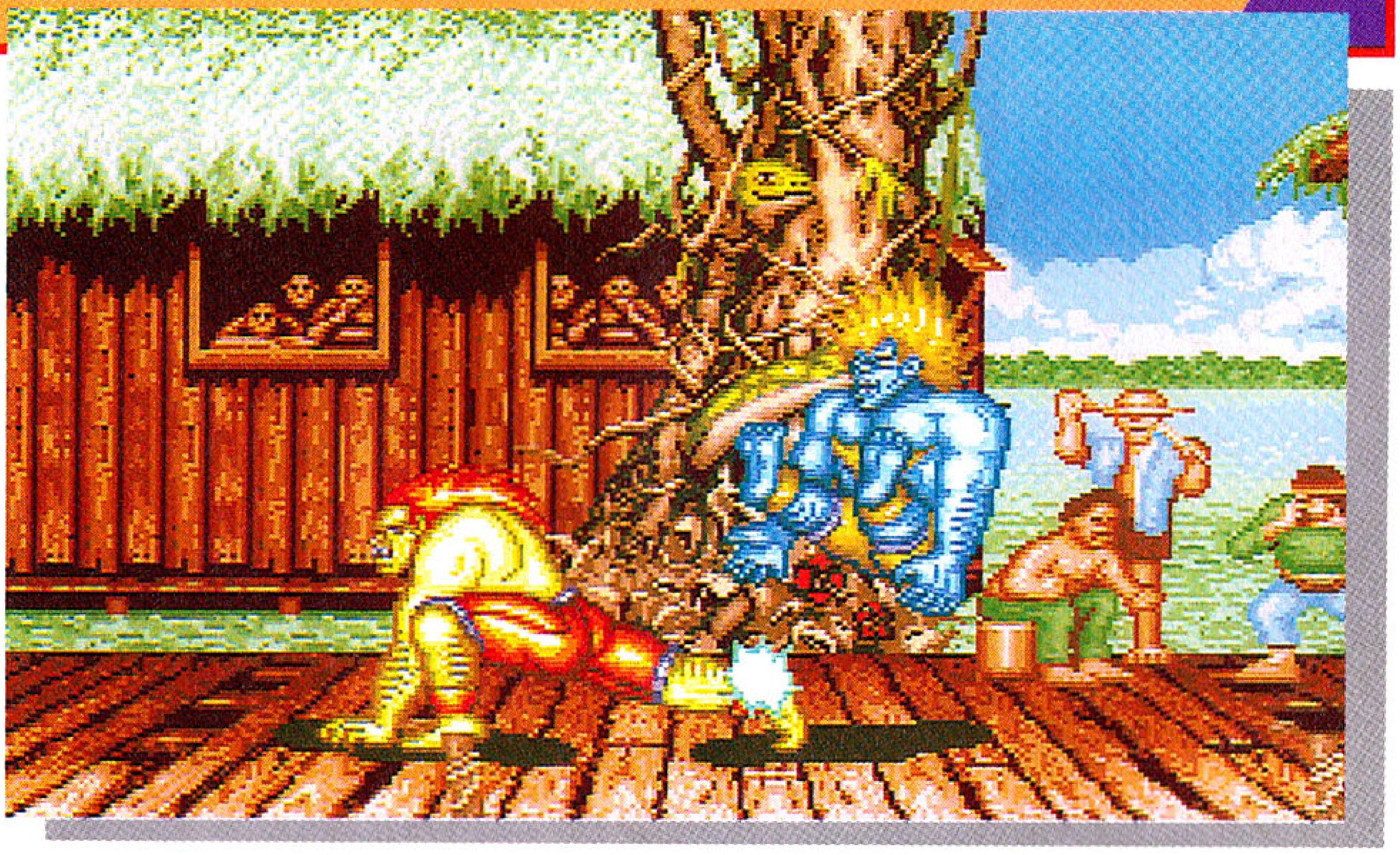
「ストII用語」投げハメ　相手に小技を当てて防御させ、そのスキに投げてしまう技。

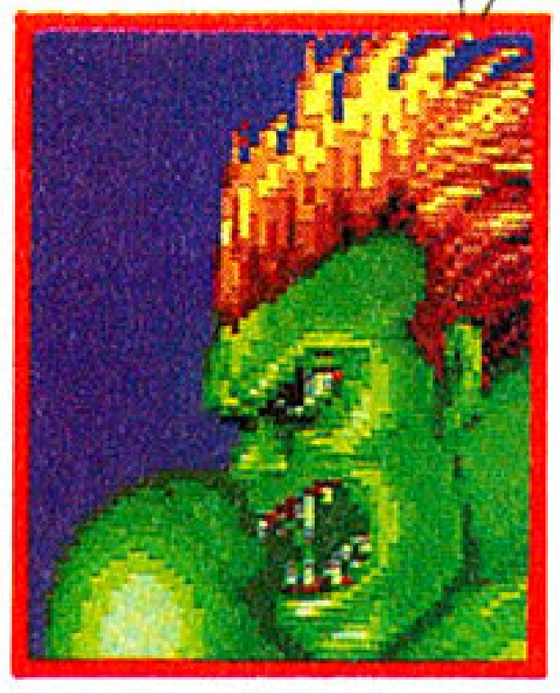


大自然という過酷な環境が生んだ野生児

ブランカ

BLANKA





ジャンプ攻撃が得意な早期成熟キャラ

幼い頃からジャングルで育ち、己の肉体を獣と化すことで大自然に打ち勝ってきたブランカ。『ダッシュ』では弱点を克服し、基本能力を一気に上げたが、サガット、ガイル、ベガが強力なライバルとなっている。比較的扱いやすいので、上達が早いことから初心者向けのキャラともいえる。素早いジャンプからの連続技で一気に勝負を決めよう。

ブランカ使いは語る

ブランカは見た目があまり良くない(？)けど、なかなかスピードもあって扱いやすいキャラ。投げが使えないのが残念だけど…。

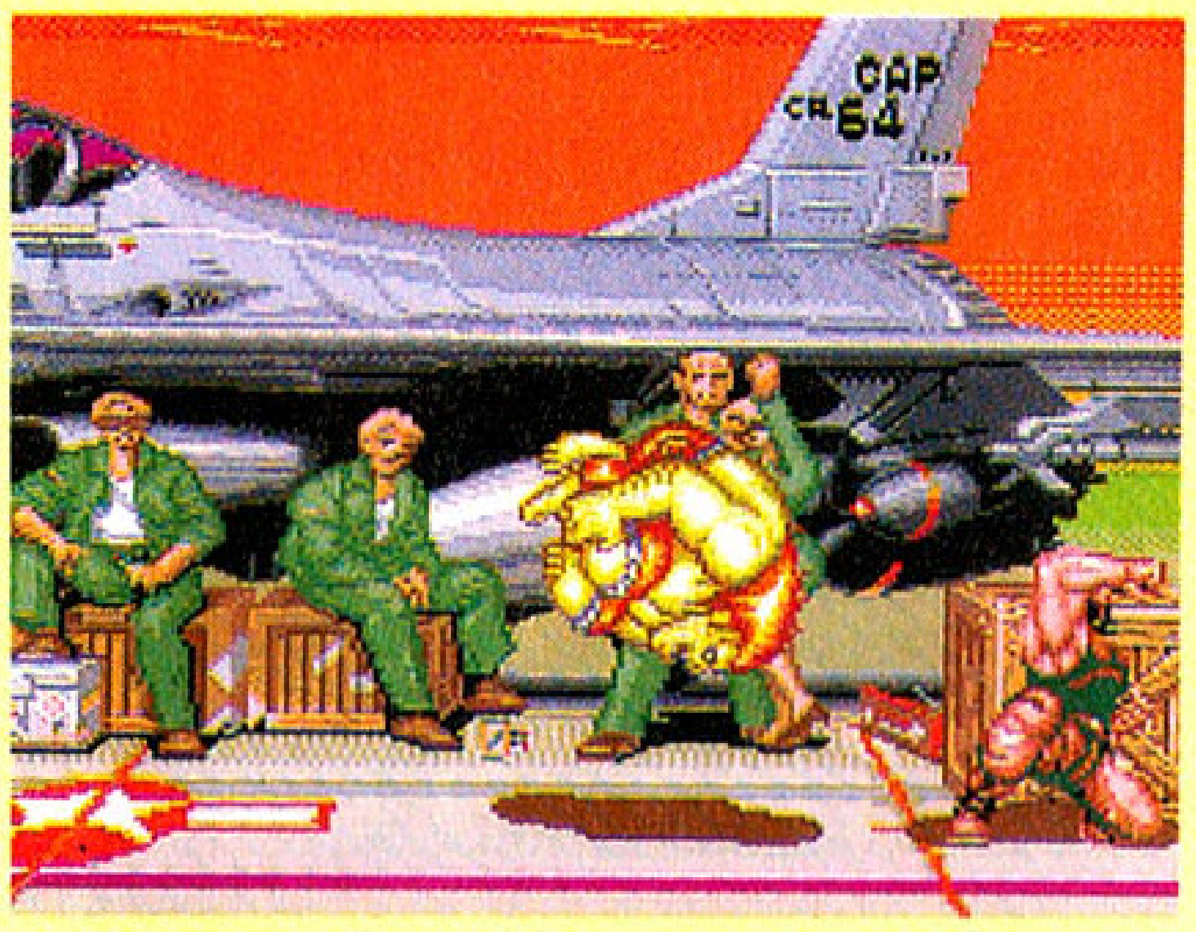
必殺技
使いやすくなった2つの技

ブランカの能力を一気に上げたのが、欠点を克服して使いやすくなった必殺技の存在だ。今までの怨みをローリングアタックでぶつけてやろう。

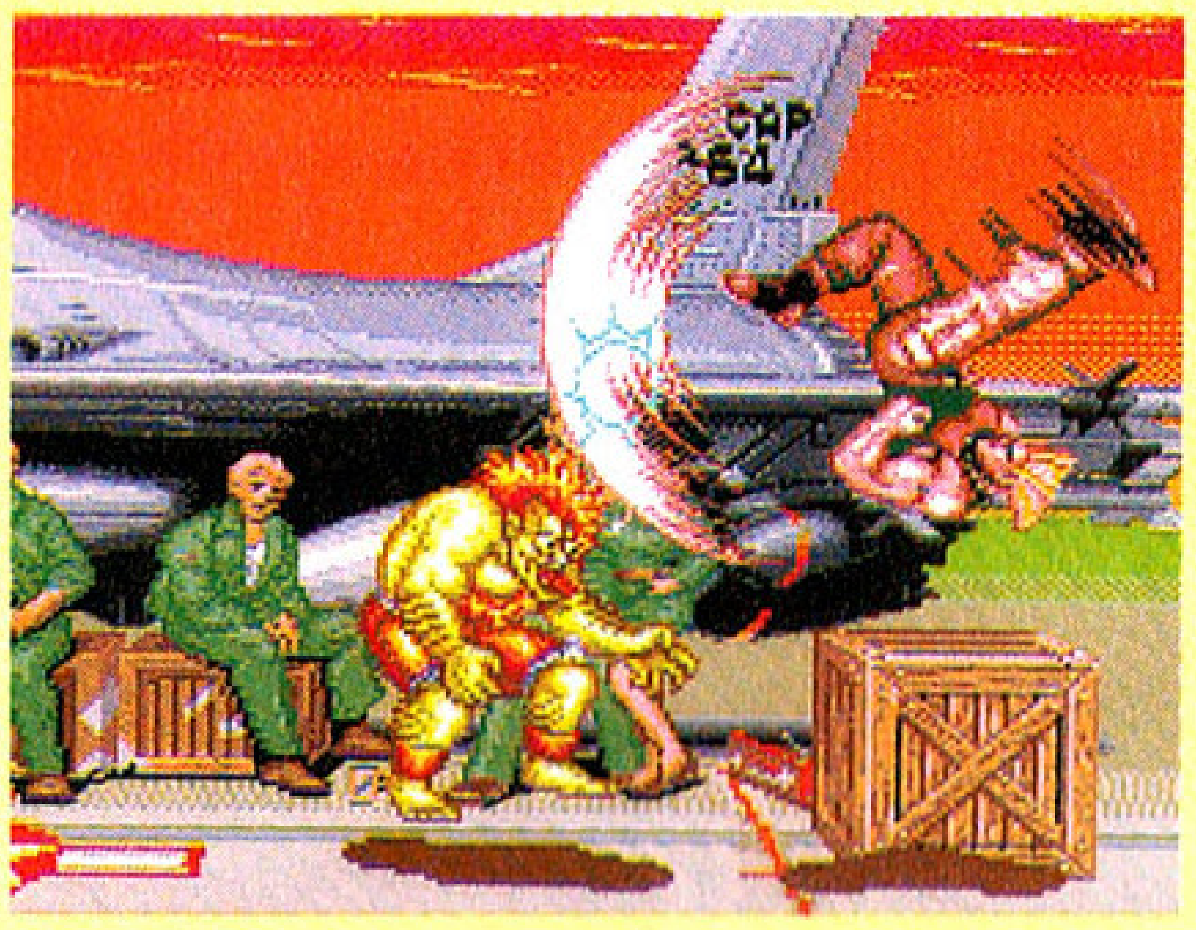
ローリングアタック

←にためて、→と同時にパンチ

小、中、大パンチで距離を変えられるので、間合いを詰めるときにも有効。『ダッシュ』ではカウンターダメージがなくなり、気軽に使えるようになった。



⬆強力になったローリング

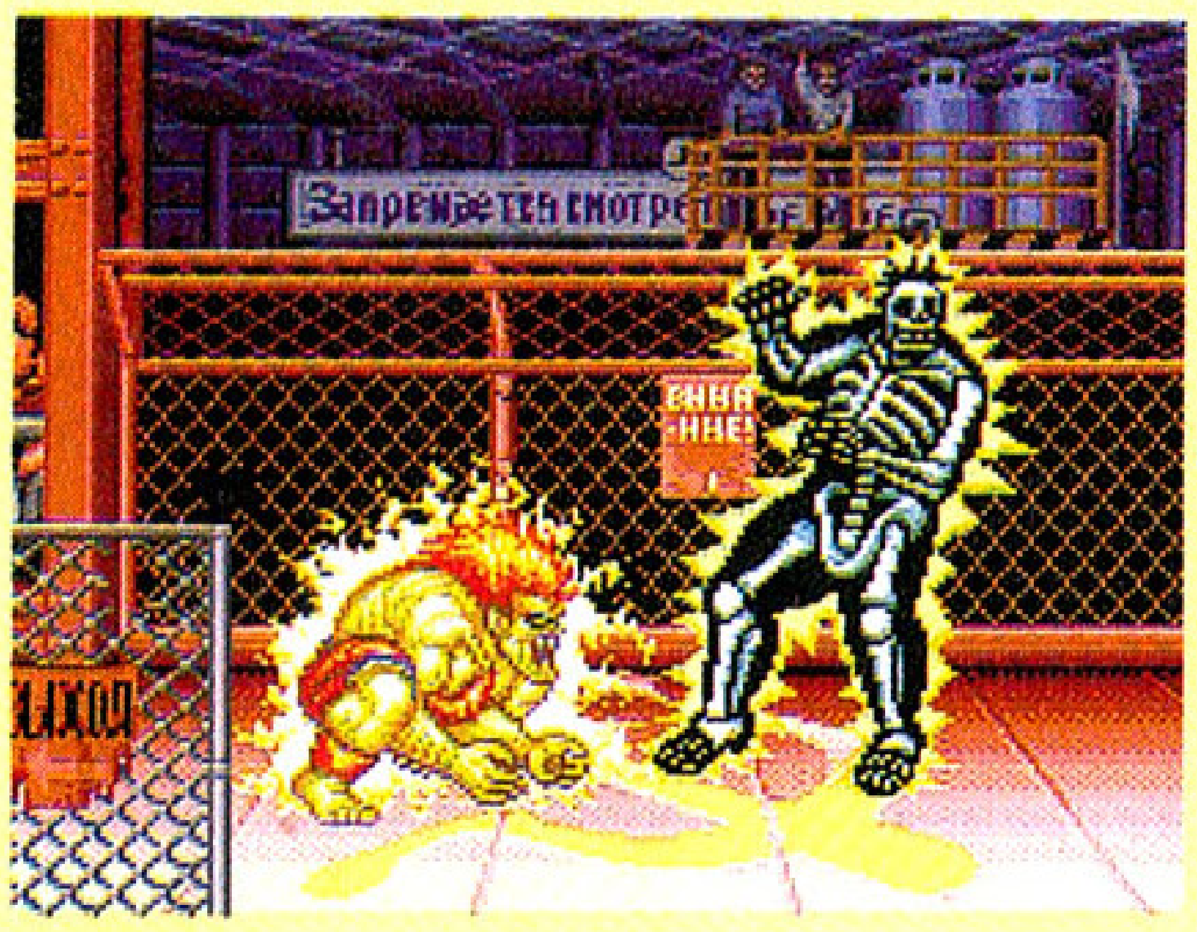


⬆反撃されてもダメージが少ない

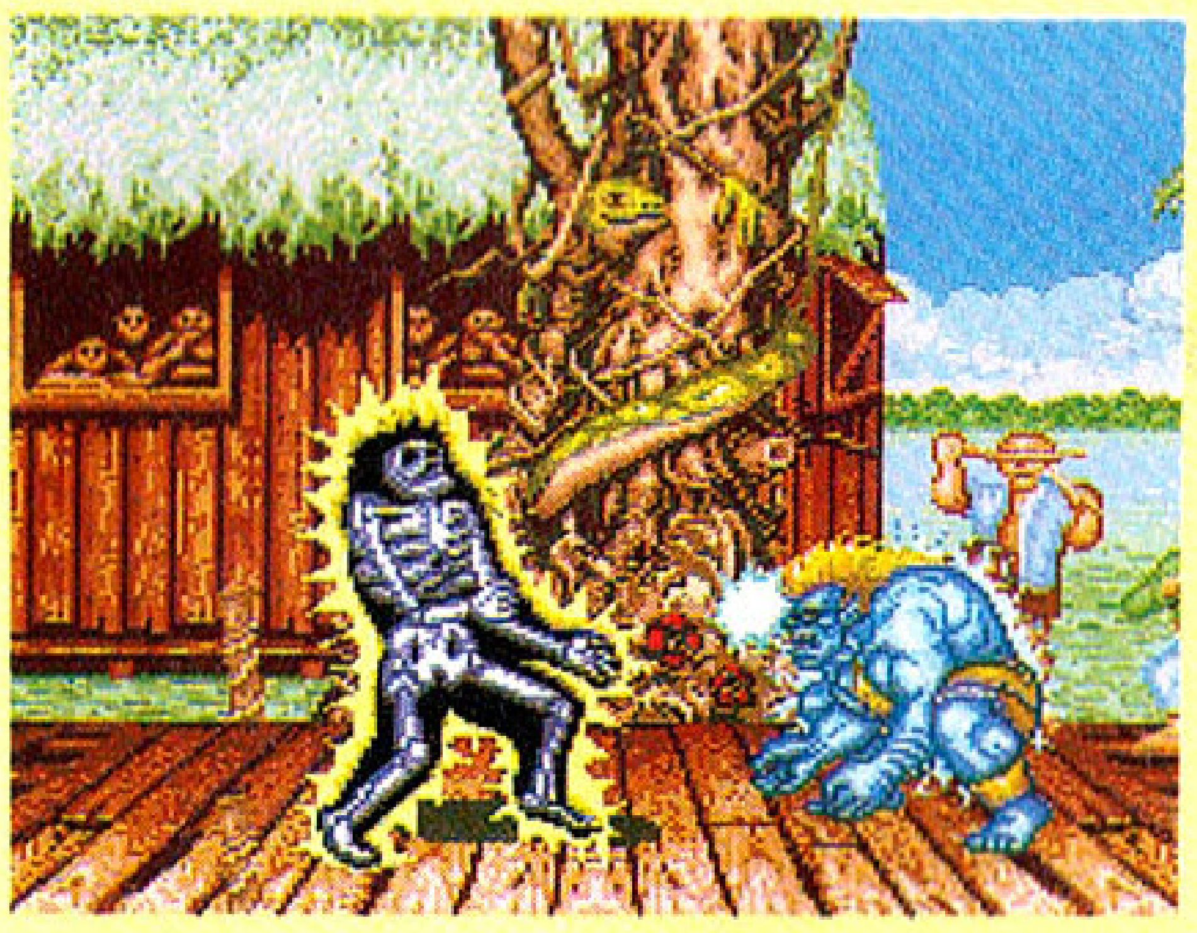
エレクトリックサンダー

パンチ連打

通称電撃。本田の百裂張り手と同様に、連打が楽になって簡単に出せるようになった。さらに電撃が出るのが早くなったので、連続攻撃としても使える。

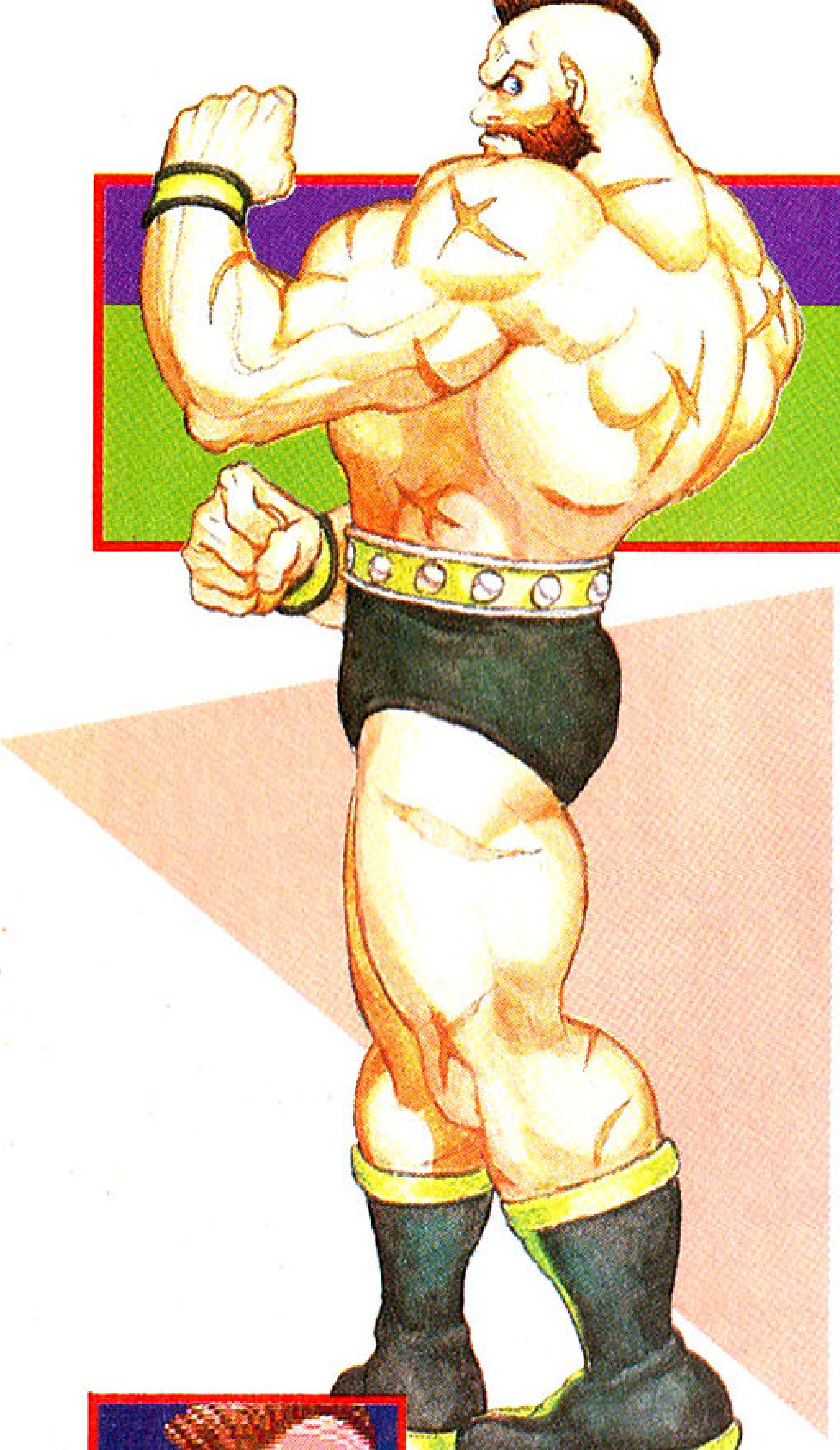


⬆すぐ出せるので便利だぞ



⬆ブランカの骨ですよ！

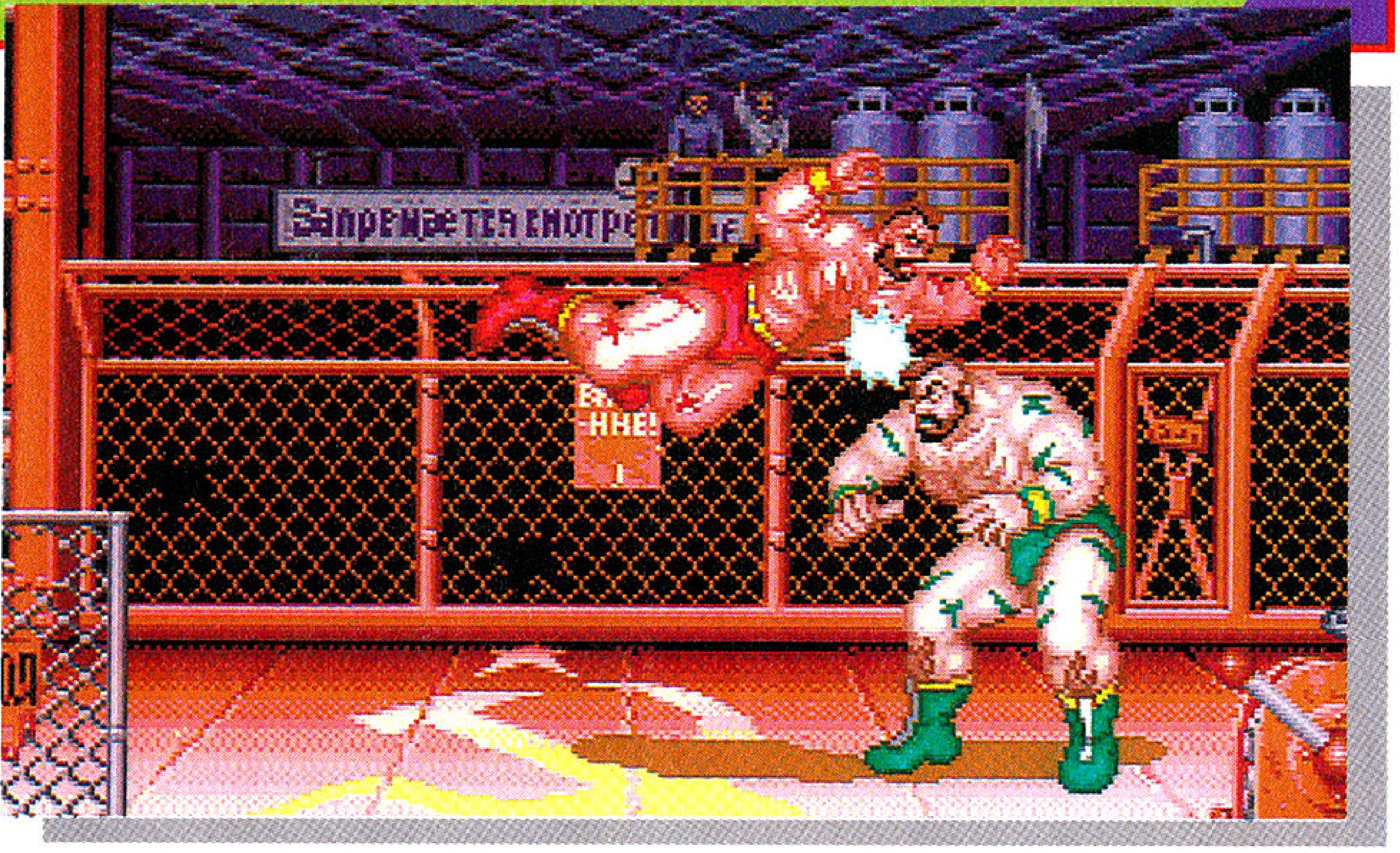
「ストII用語」ジミー　猿だの猫だの色々な愛称で呼ばれるブランカだが、本名はジミーという。



鋼鉄の肉体を持つプロレスの王者

ザンギエフ

ZANGIEF



相手に近づくまでが本当の勝負

全世界にペレストロイカを巻き起こすべく、レスリングで闘うザンギエフ。彼の魅力は何といってもスクリューパイルドライバー（以後スクリューと略）に尽きる。一部では最弱と呼ばれている彼だが、真のザンギエフ使いの手にかかれば、2度のスクリューのチャンスで勝負が決まってしまう。いかに相手に近づくかが勝負のポイントだ。

ザンギエフ使いは語る

１発で相手を気絶状態に追い込むヘッドバッド（頭突き）が弱くなっていた。スクリューはジョイスティックの方が出しやすいようだ。

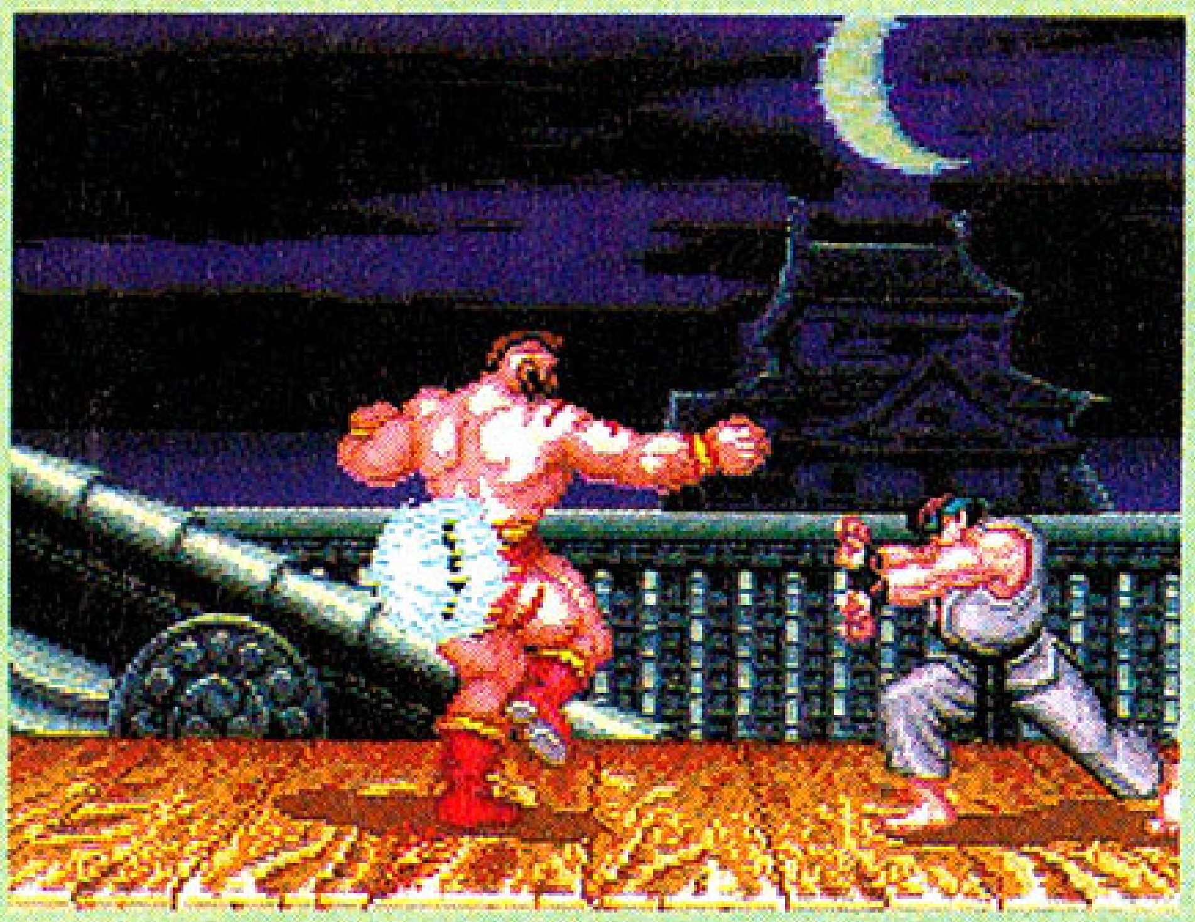
必殺技
スクリューが勝負のカギ

ザンギエフを強くするには、スクリューが出せなくては話にならない。立ったままの状態から相手を吸い込む「立ちスクリュー」は基本技だ。

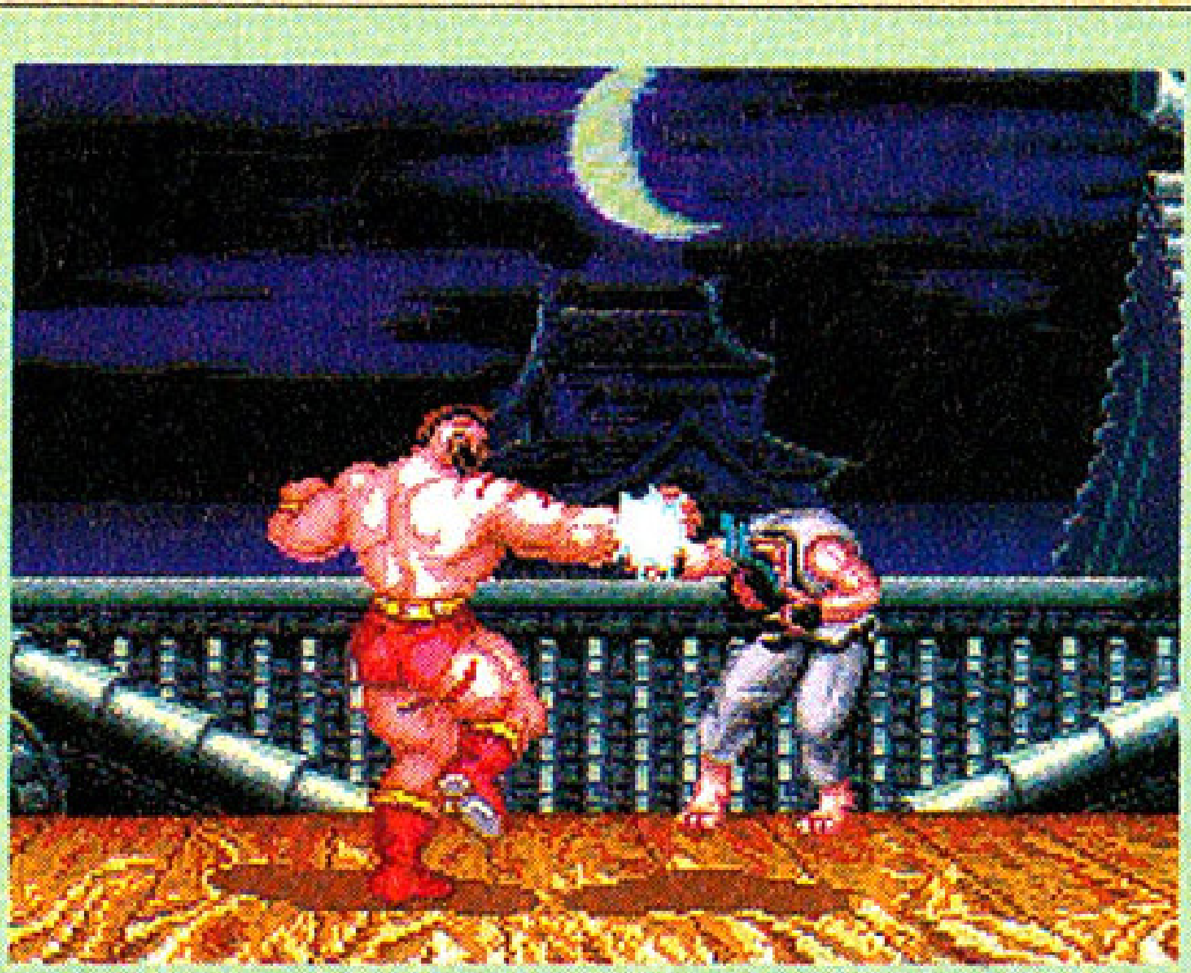
ダブルラリアット

パンチボタン3つを同時

『ダッシュ』になって前後に動けるようになったのが大きな特徴。回転中は波動拳などの飛び道具が避けられるぞ。対空兵器としての使用も可能だ。



⬆波動拳を避けながら移動して

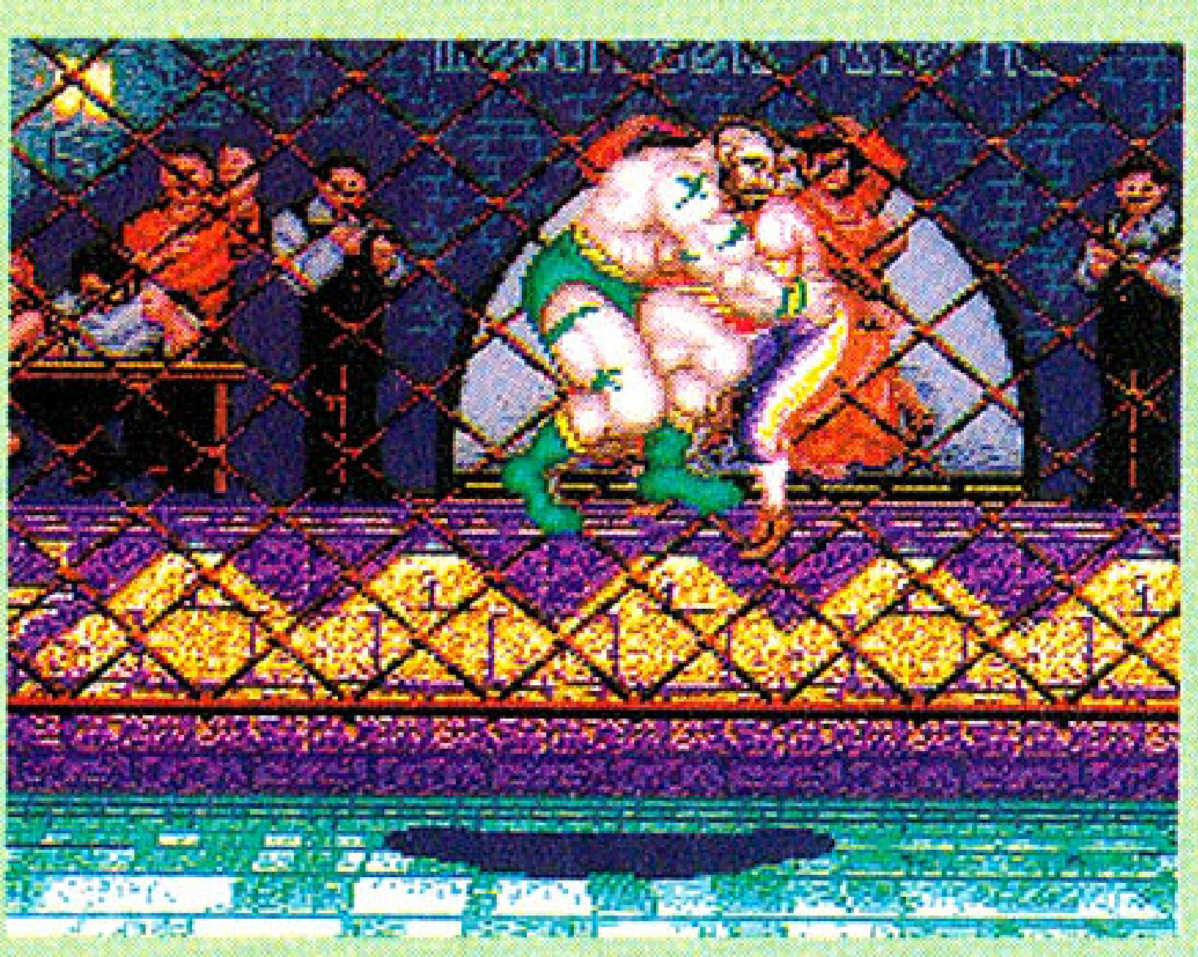


⬆バシッと当てることができる

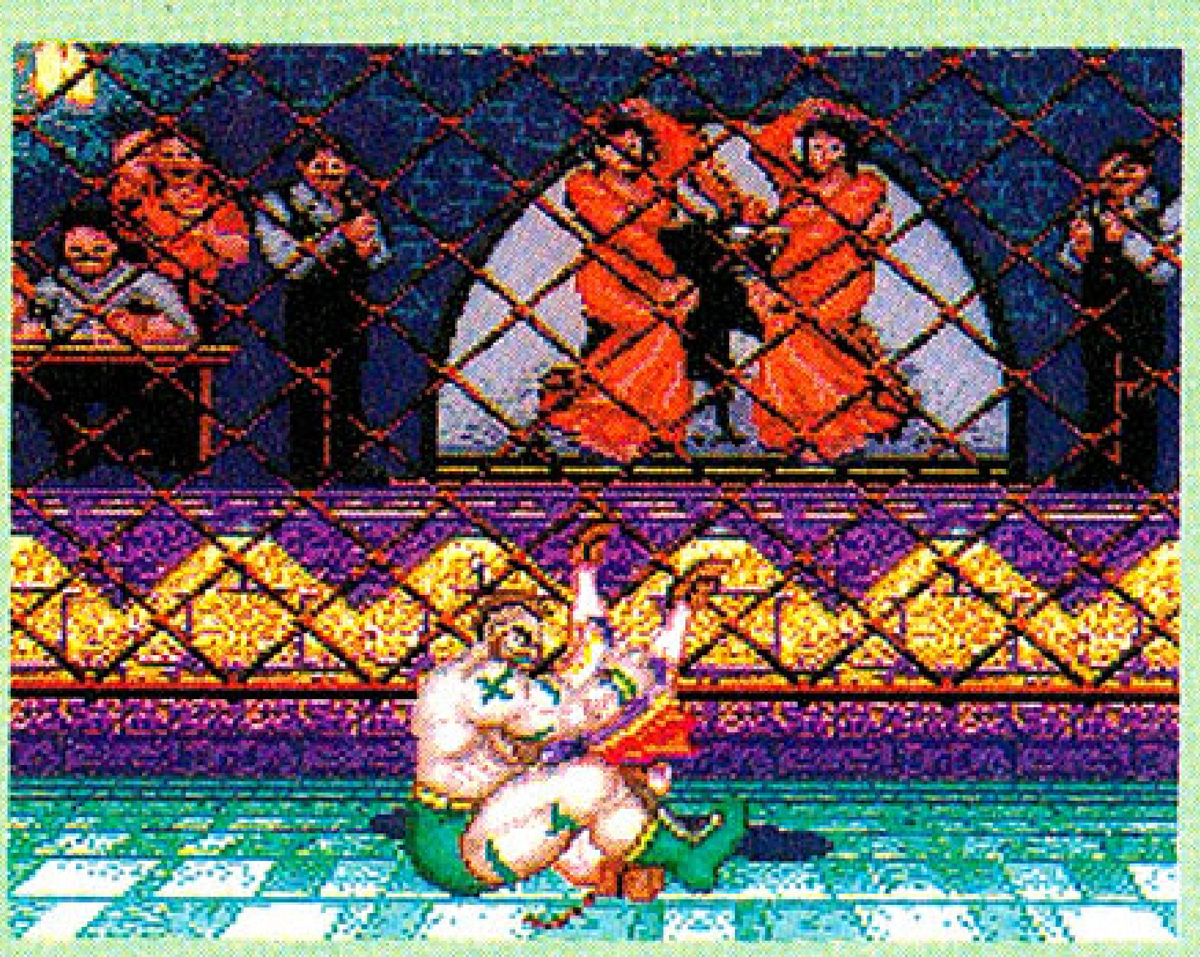
スクリューパイルドライバー

十字ボタンを1回転＋パンチ

コマンド入力が難しいが、3発入れば相手をK.O.できる強力な必殺技。『ダッシュ』ではスクリューの着地後、距離が開いてしまうようになった。

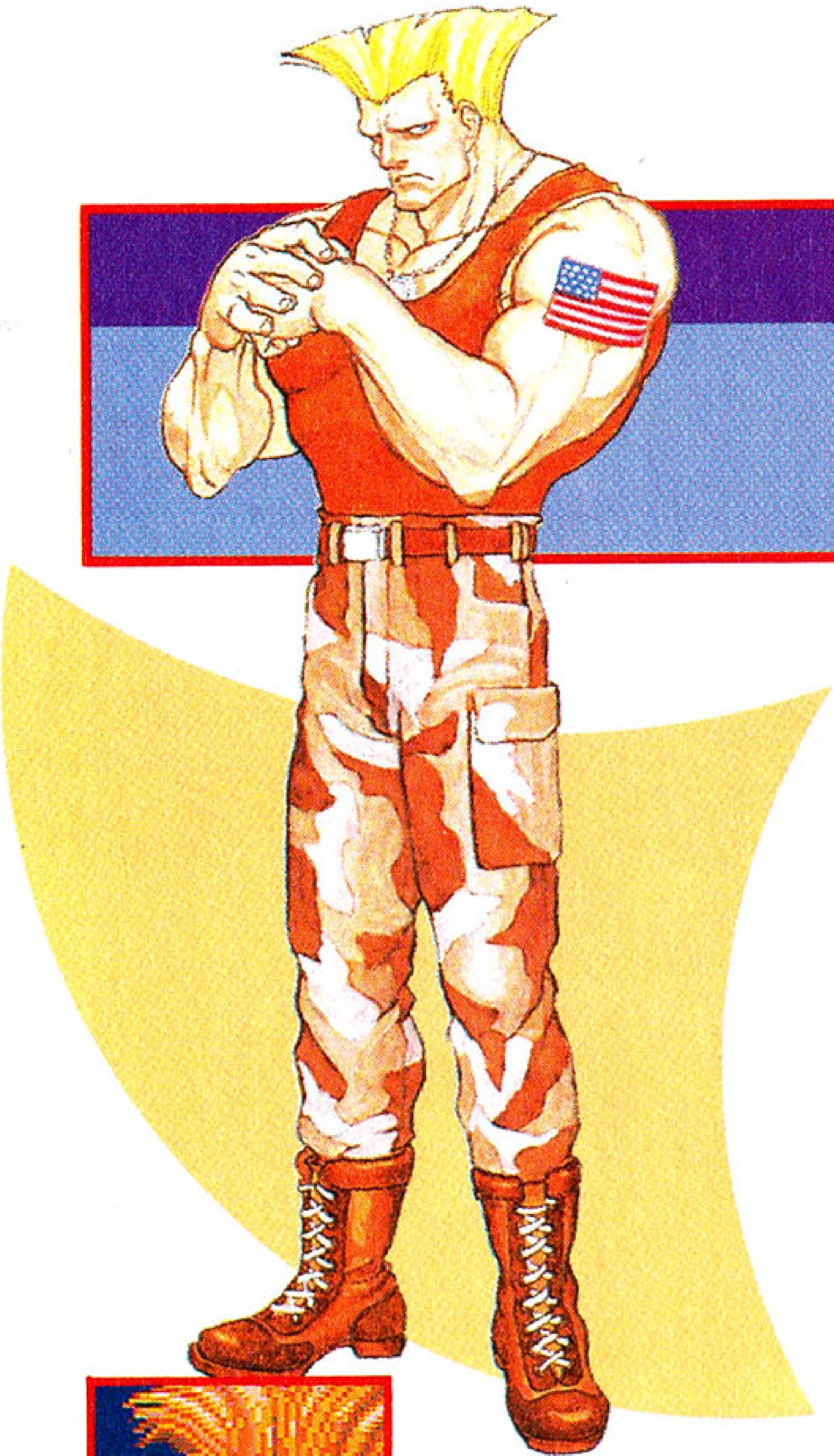


⬆つかんだと同時に飛び上がり



⬆固い地面に叩きつけるのだ

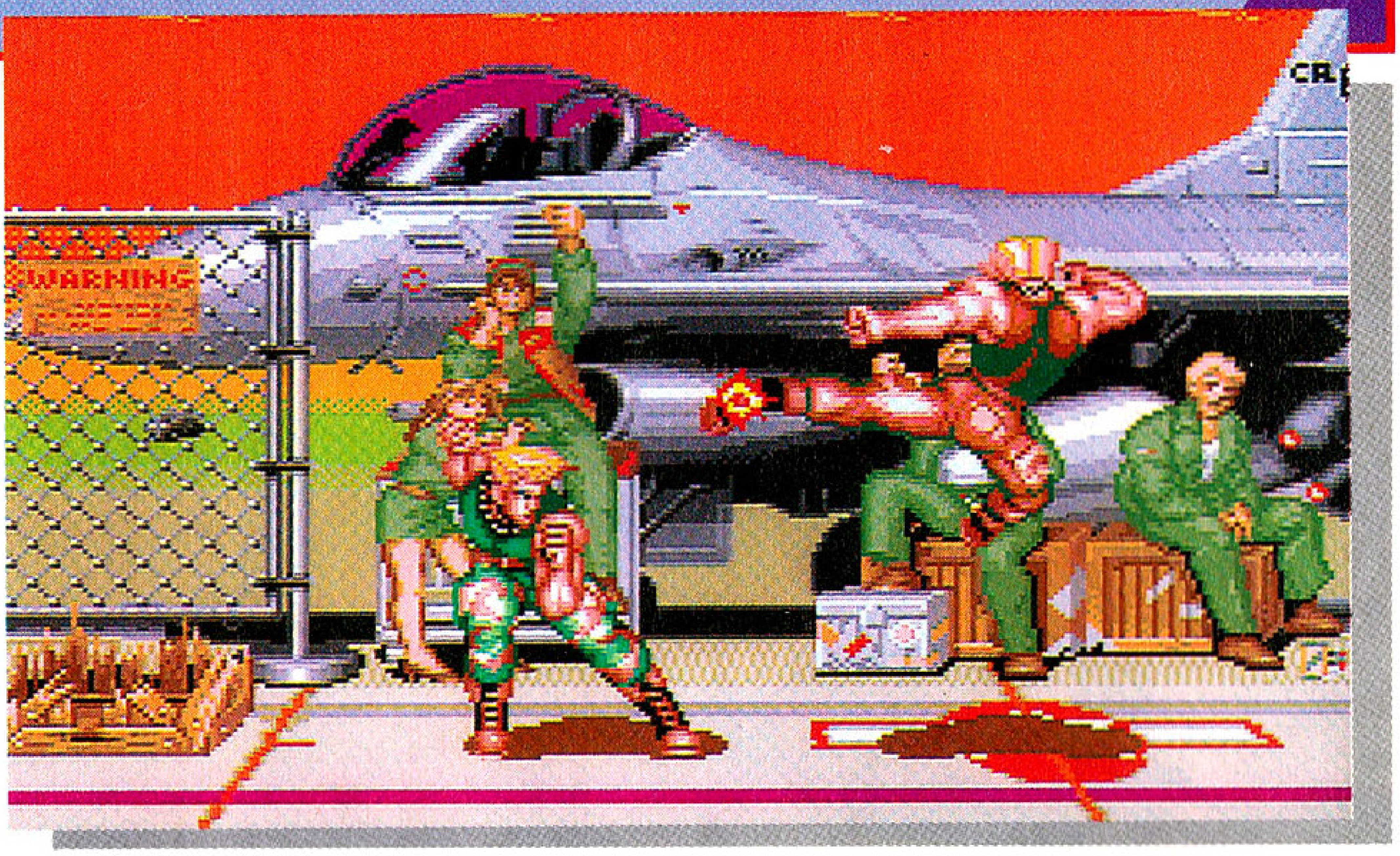
「ストII用語」吸い込む　スクリューが相手を吸い込むような感じで出ることから使われるようになった言葉。

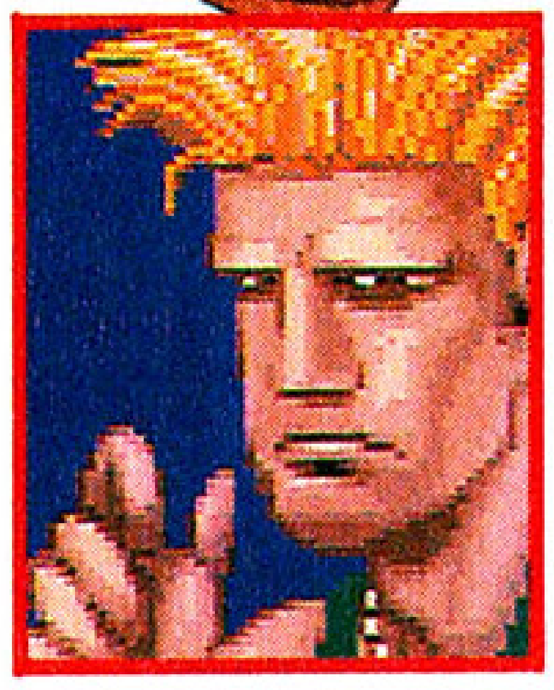


親友の仇を討つために復讐に燃える戦士

ガイル

GUILE





攻守のバランスの取れた超戦士

戦友の仇を討つために、家族を捨て闘いの旅へと出たガイル少佐。多彩な基本技に加え、強力かつ出しやすい必殺技を合わせ持つため、文句なしに最高ランクの実力を持つキャラといえる。『ダッシュ』になって弱体化が目立つ部分も多いが、それでも攻めも守りも強いため相変わらずの猛威を振るっている。苦戦する相手はサガット。

ガイル使いは語る

他のキャラが強くなって、なおかつ四天王も加わったので強敵が増えた。ガイルは強いけど、使いこなさないとザンギエフにすら勝てないよ。

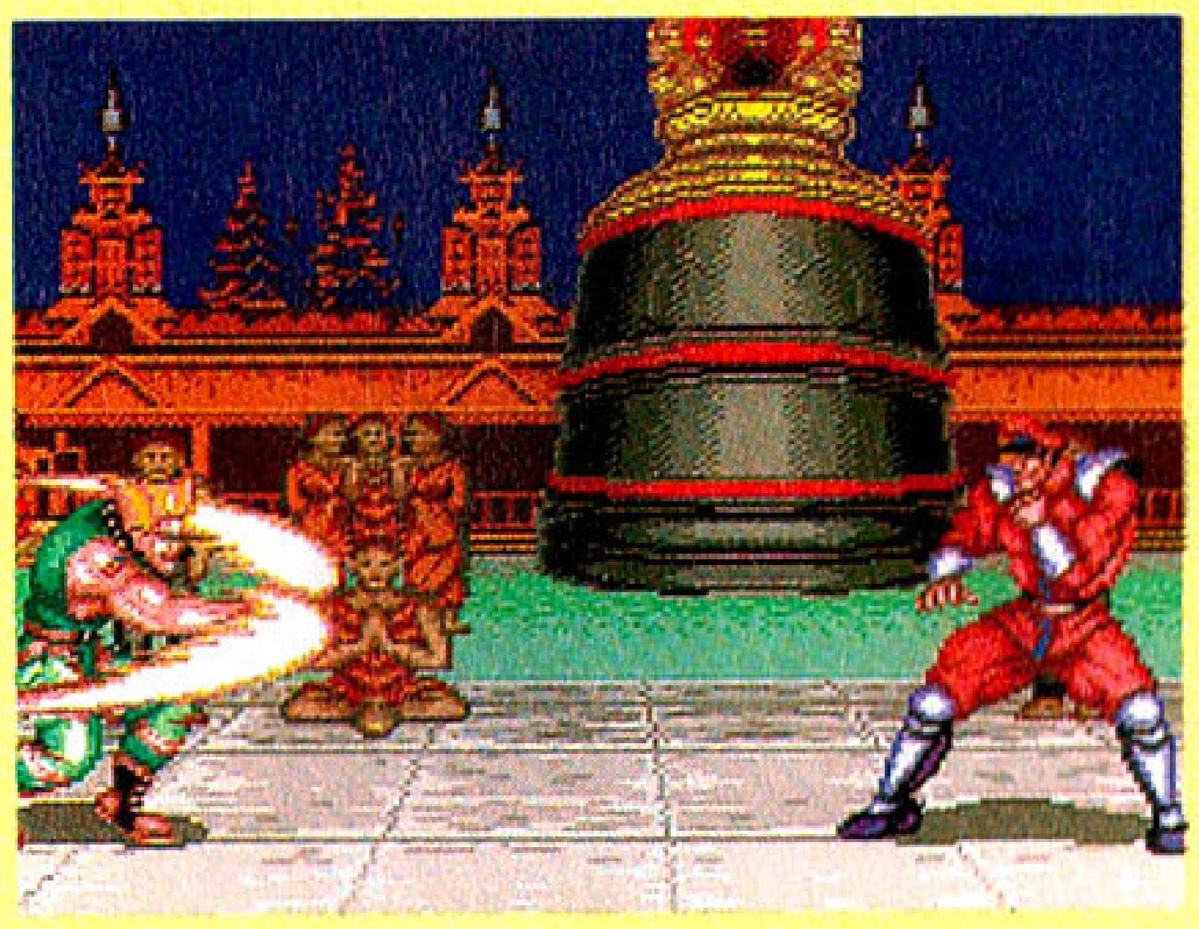
必殺技
簡単に出せて、しかも強力

必殺技は２つともタメ系（十字ボタンを一定方向に入れたまましばらく待つ）の技なので、コマンド入力は簡単。しかも２つとも強力である。

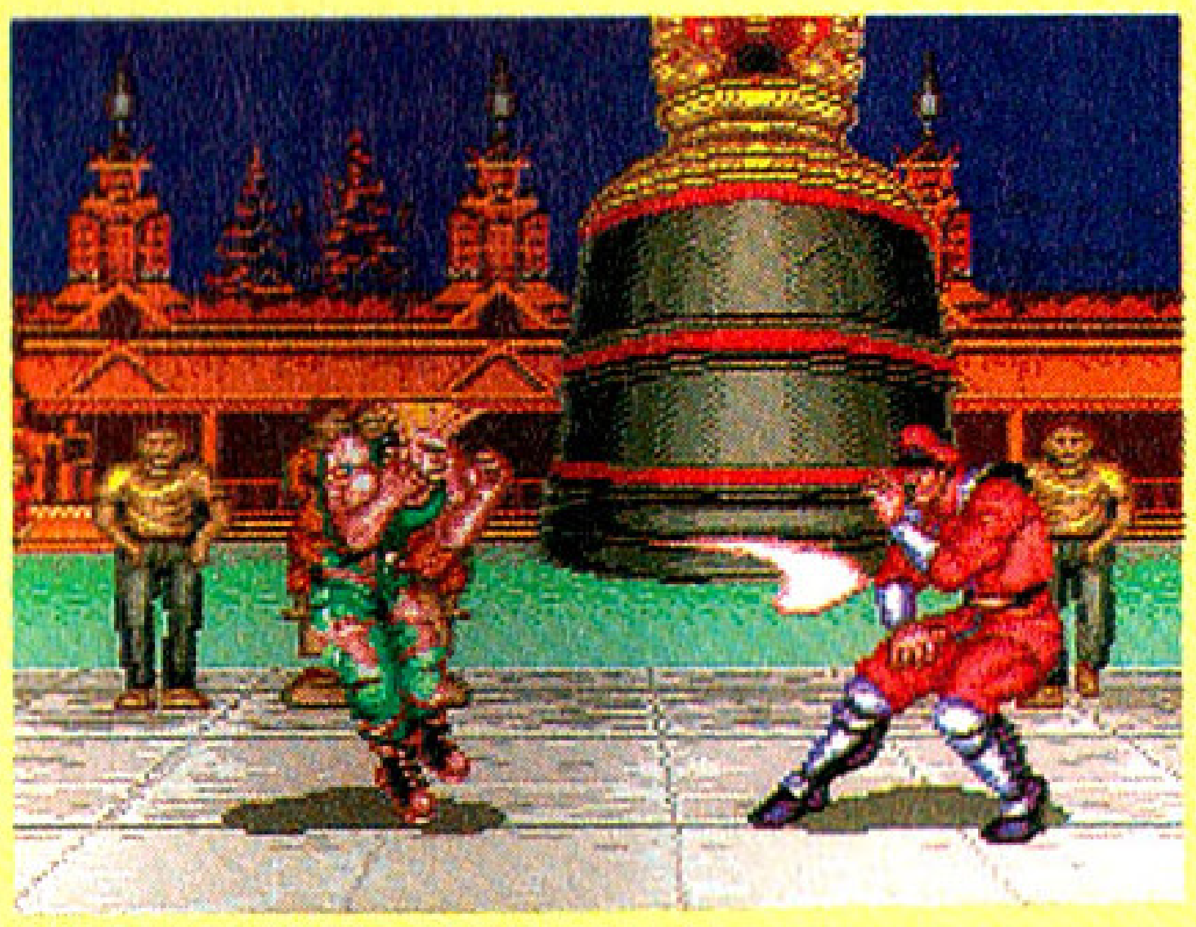
ソニックブーム

←にためて、→と同時にパンチ

出した後、すぐに動けるのでスキが少ない。小、中、大の違いはスピード。小が遅く、大が早い。小のソニックブームを追う戦法がポピュラーな攻め方。



⇧両腕から真空の刃を出す

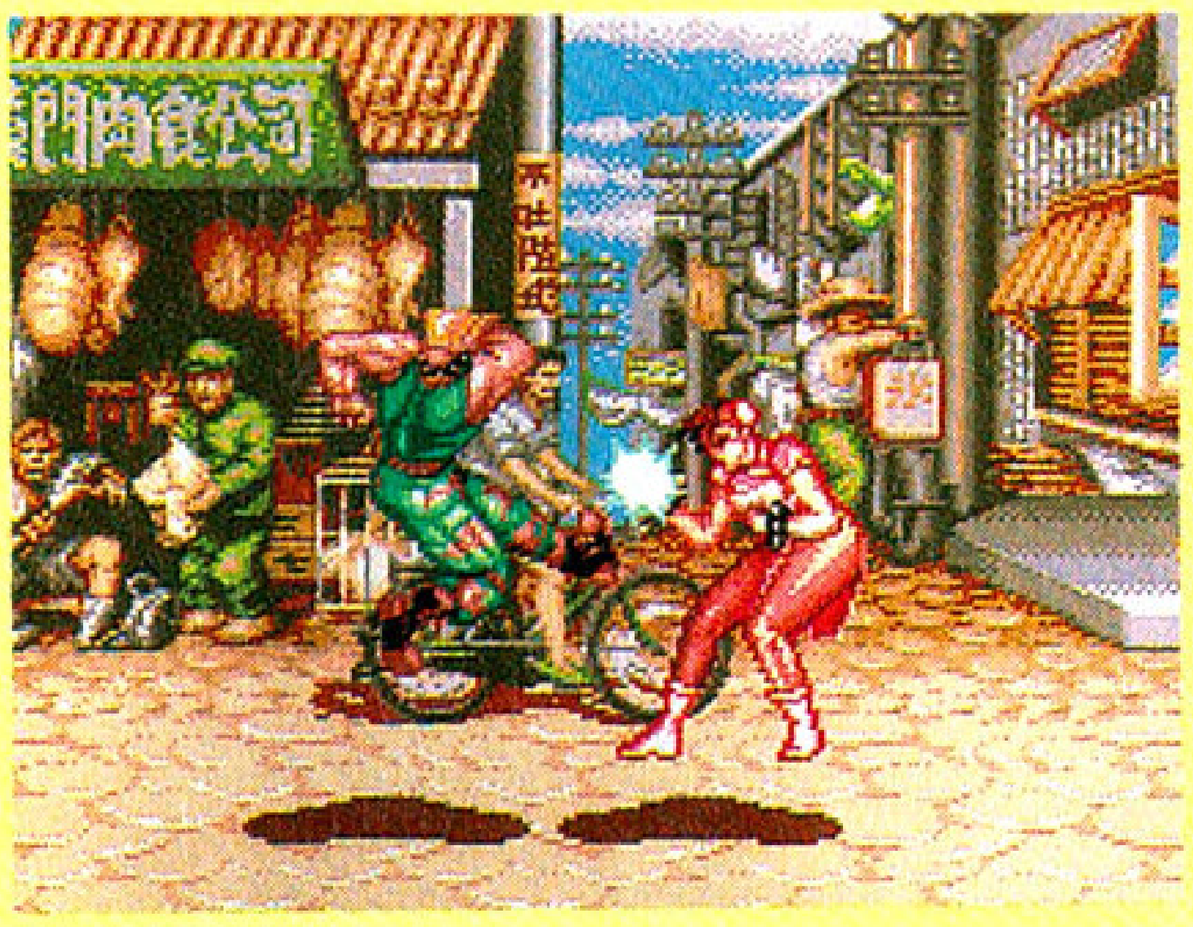


⇧出した直後もすぐ移動できる

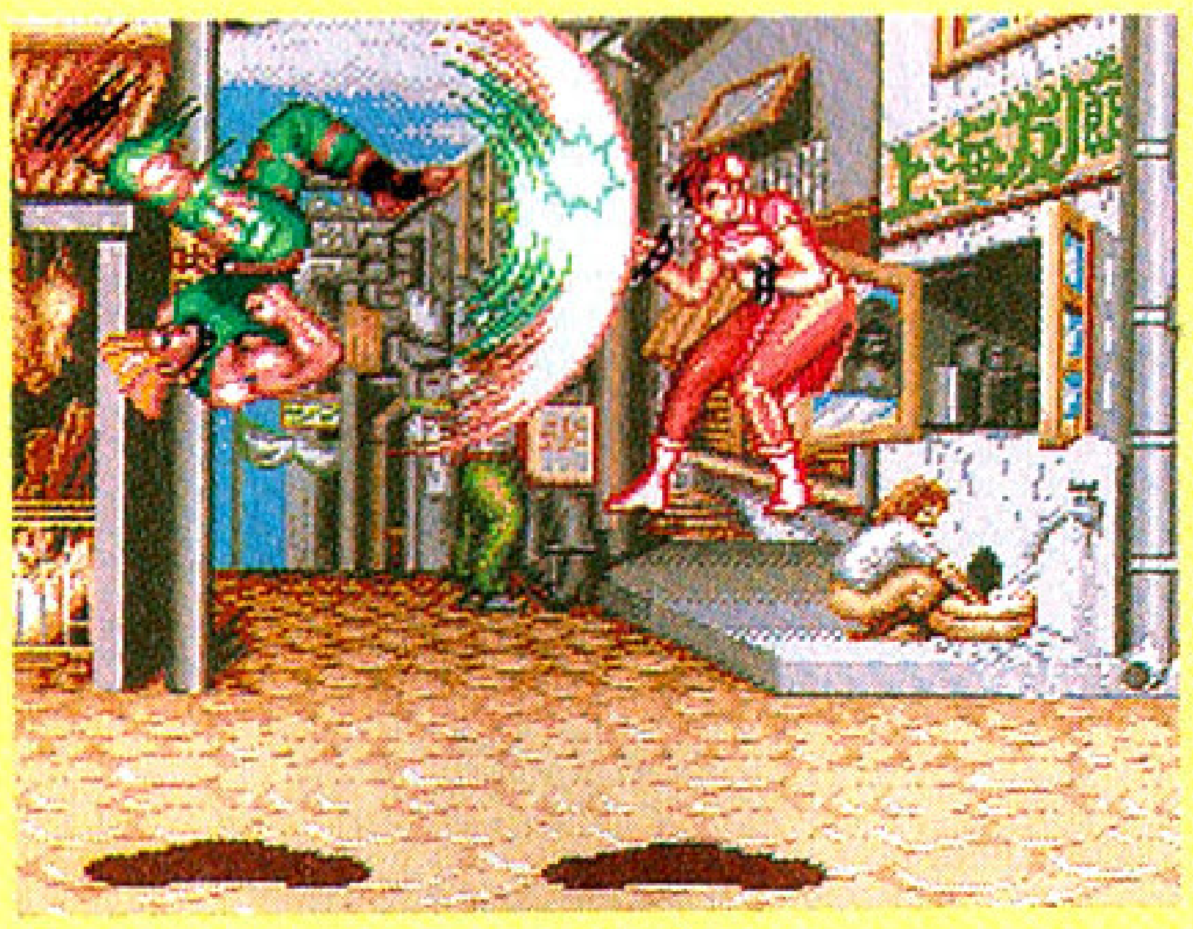
サマーソルトキック

↓にためて、↑と同時にキック

ガイル最大の武器。昇龍拳よりも無敵時間は短いが、広範囲をカバーできる。『ダッシュ』では着地した瞬間が無防備になるので注意しよう。

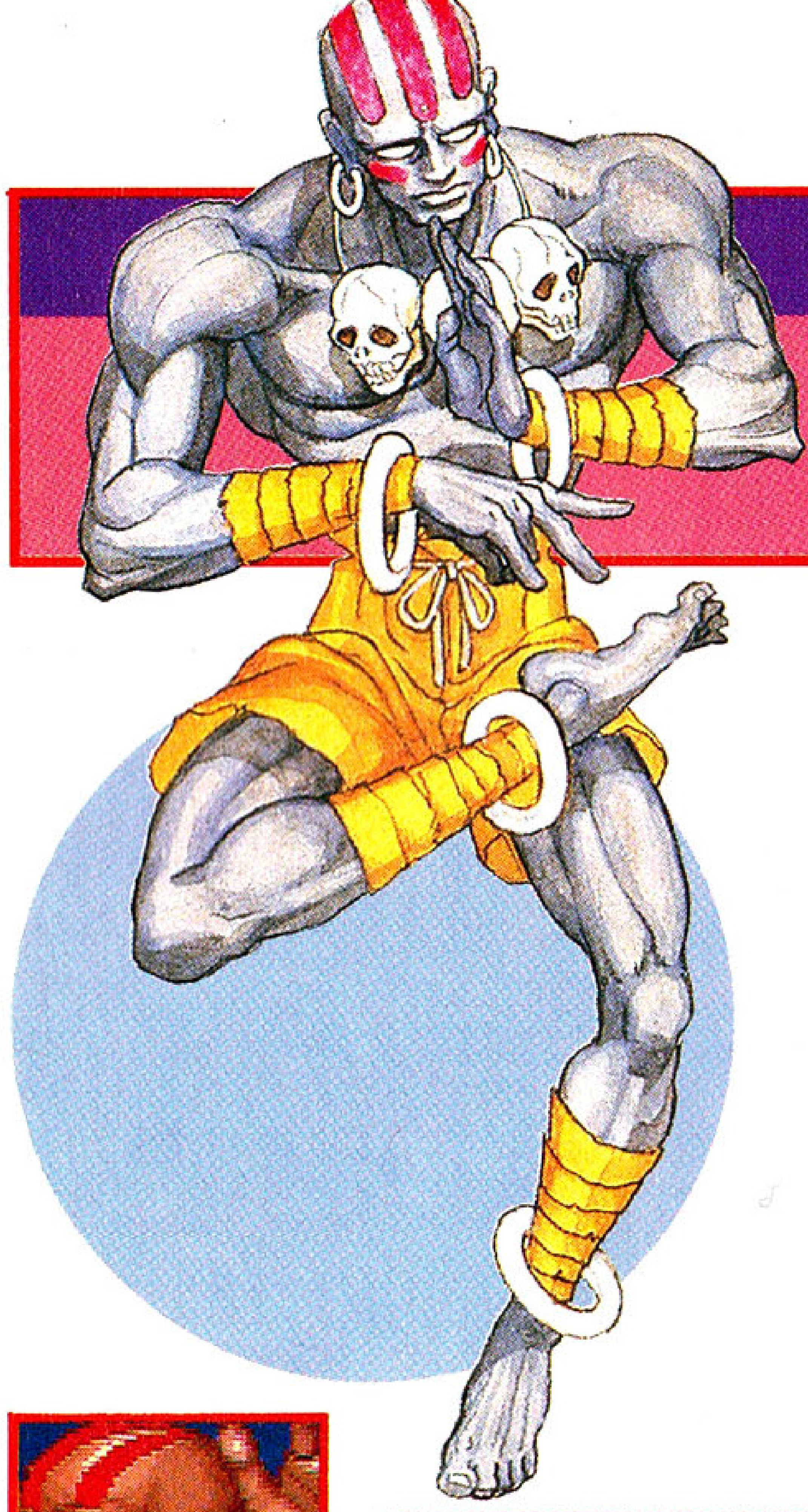


⇧地上で当てても良し



⇧空中で当てても良し

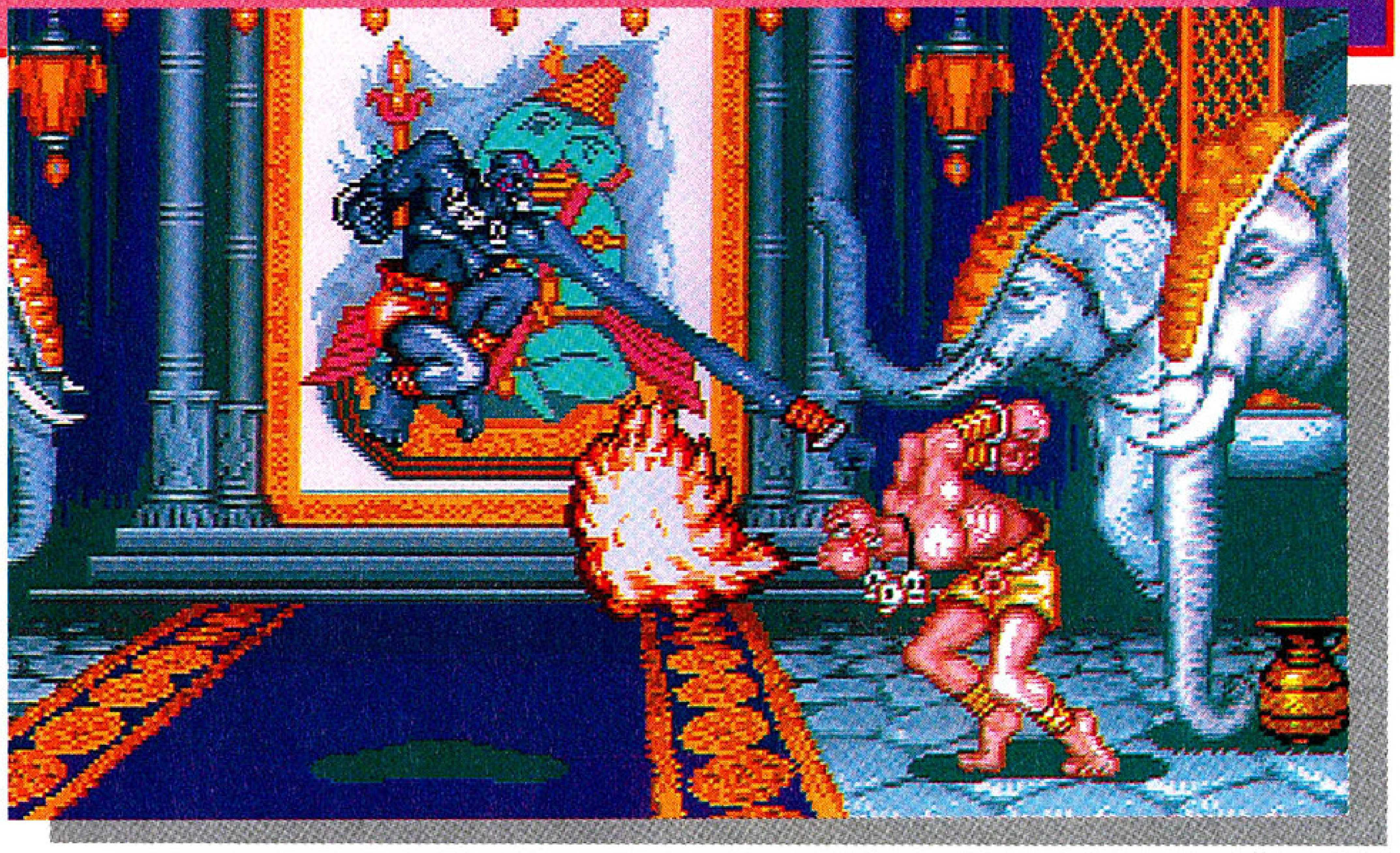
「ストⅡ用語」裏拳　体を回転させた反動で拳を敵に当てるガイルの技。スピニングバックナックルの通称。



ヨガの奥義を極め超人となった男

ダルシム

DHALSIM



伸びる手足で相手を追い詰めろ

ヨガの奥義を極め、幼い子供のために闘う異色の格闘家ダルシム。伸びる手足、そして口から自由自在に出せる炎など、もはや神に最も近い存在ともいえる。移動スピードの遅さがダルシムを難しくしているが、慣れれば独自の強さを発揮する大器晩成キャラだ。接近戦は苦手なので、相手に近づかれないようにするのが勝負の分かれ目だ。

ダルシム使いは語る

まずはこのスローモーな動きに慣れること。ドリルキックの使い勝手が良くなった以外は『ストII』のときより弱くなってしまった感が強い。

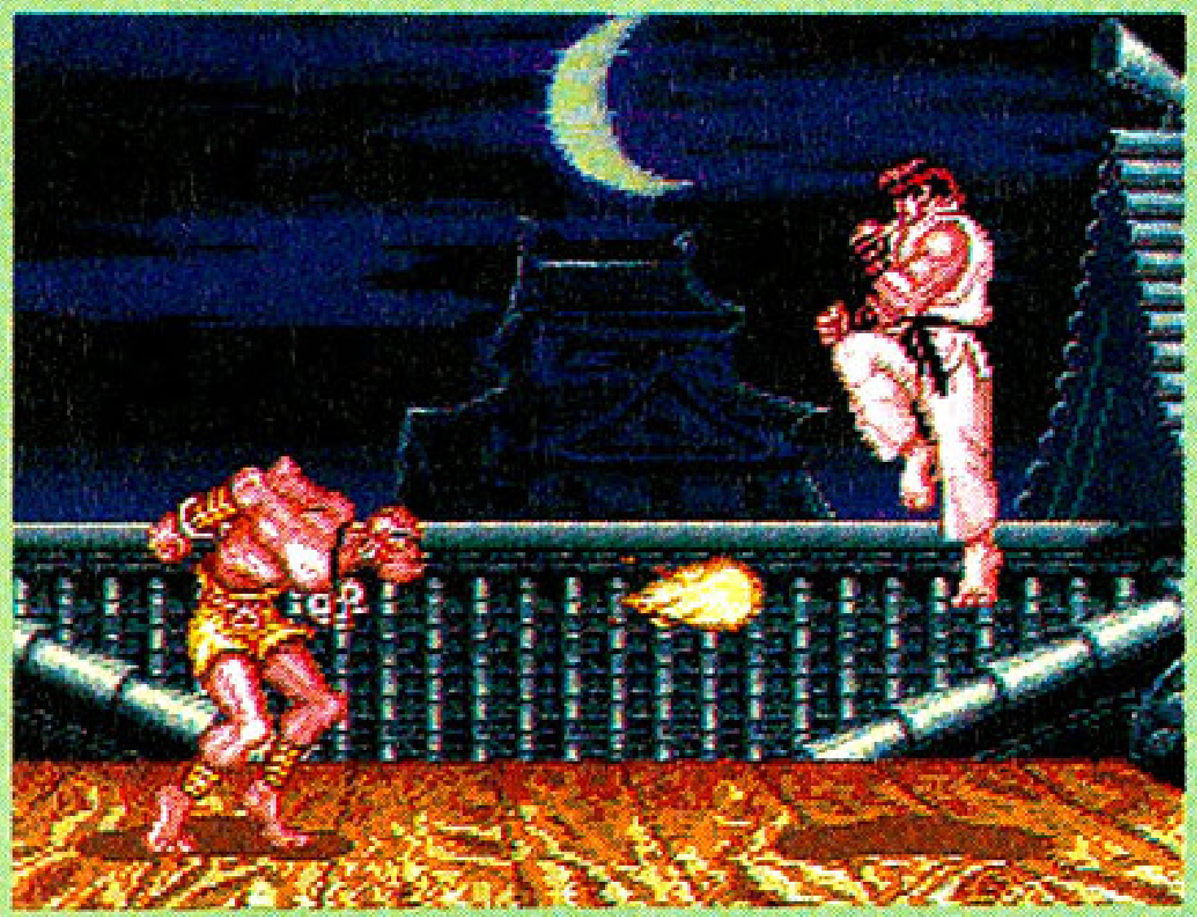
必殺技
2種類の炎を使い分けろ

ヨガファイヤーで相手を跳ばせて、キックや逃げながらの攻撃で打ち落とすのが基本的な攻め方。たまにヨガフレイムを混ぜると効果的だ。

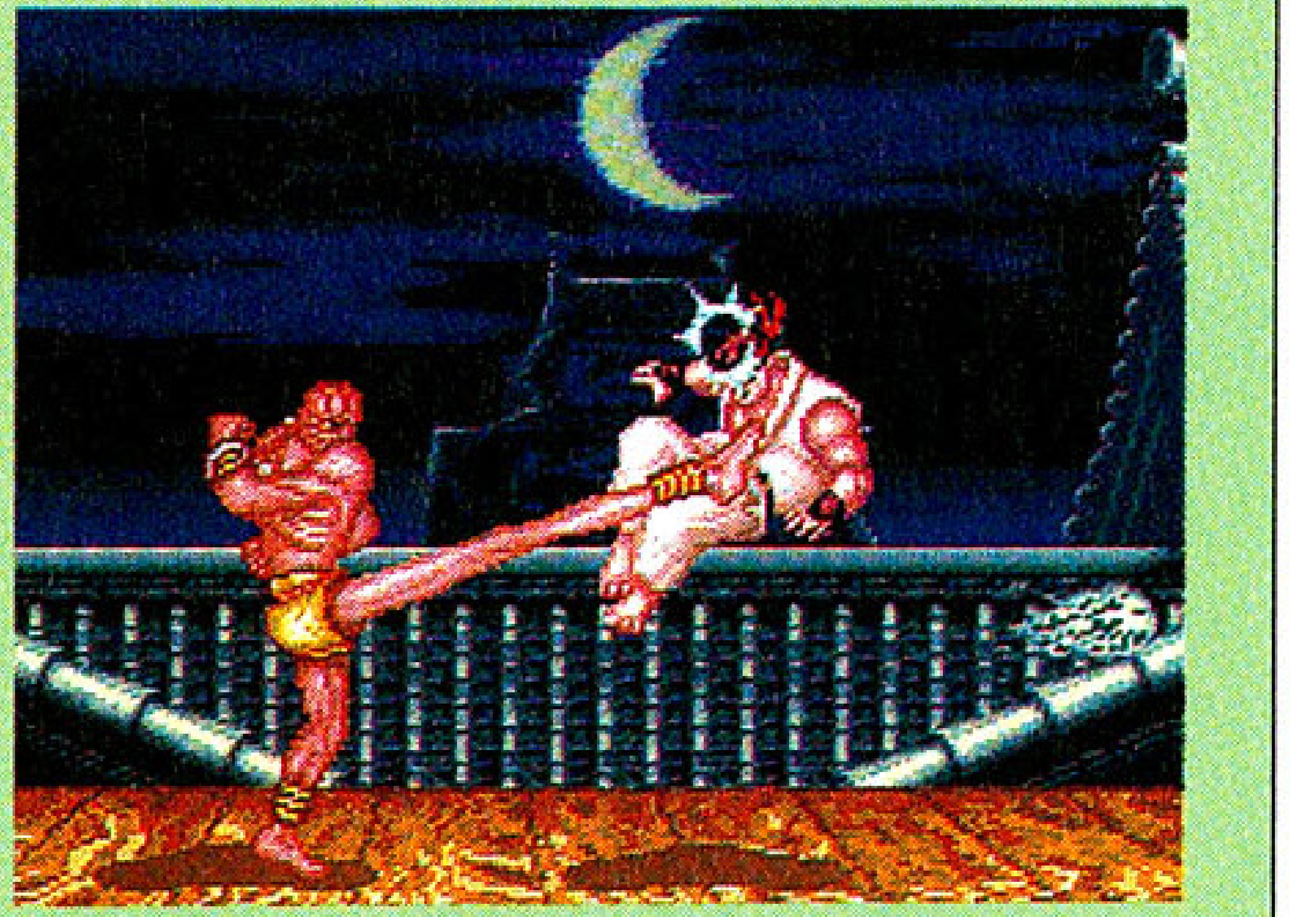
ヨガファイヤー

↓↘→＋パンチ

ダルシムの攻めの基本。小・中・大でスピードが変わるのは波動拳などと同じ。『ダッシュ』では、リュウ、ケンの竜巻旋風脚には当たらなくなった。



⇧ヨガファイヤーで飛ばせて…

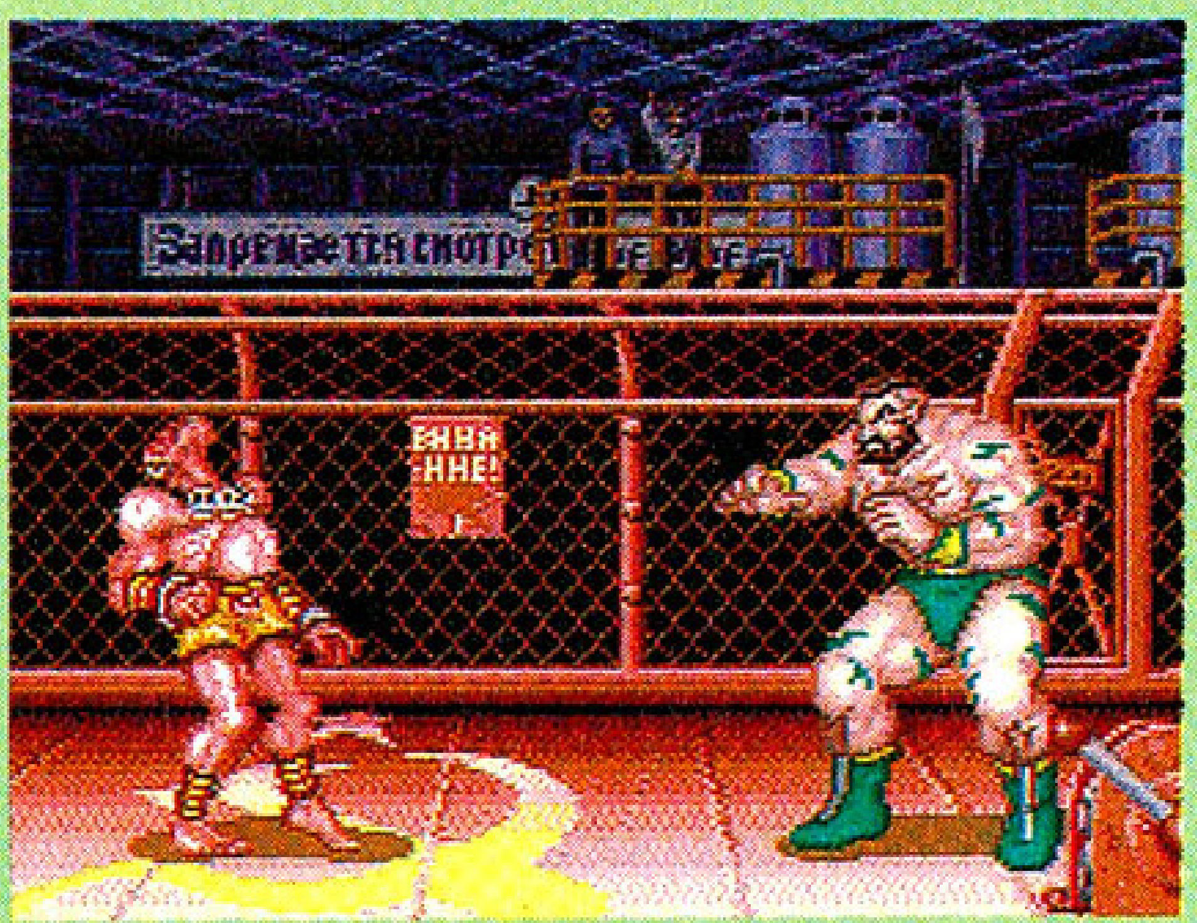


⇧キックで撃墜してやろう

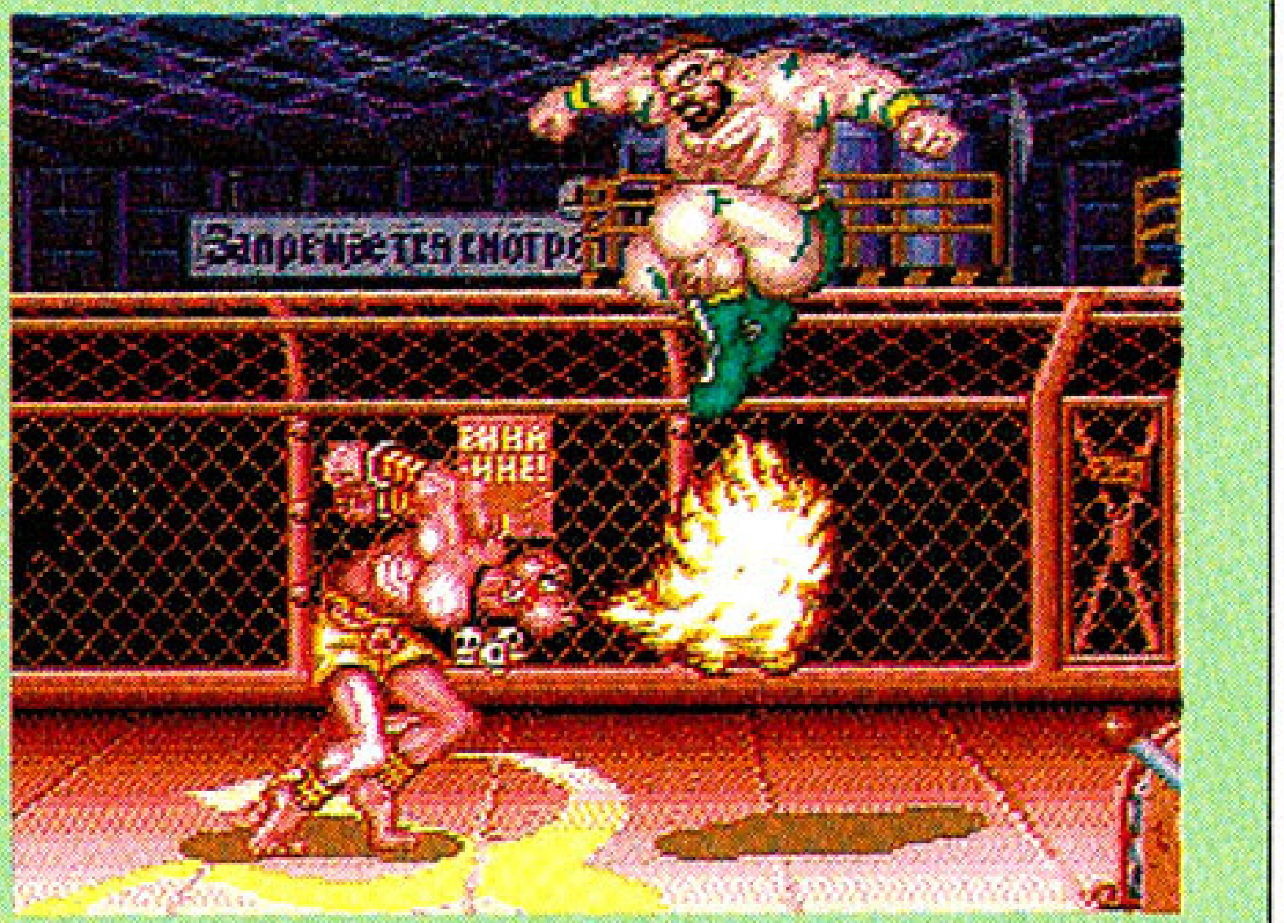
ヨガフレイム

←↙↓↘→＋パンチ

投げよりダメージを与えられる場合もある。防御の状態からヨガファイヤーを撃とうとすると、間違えてヨガフレイムが出てしまうことが多い。

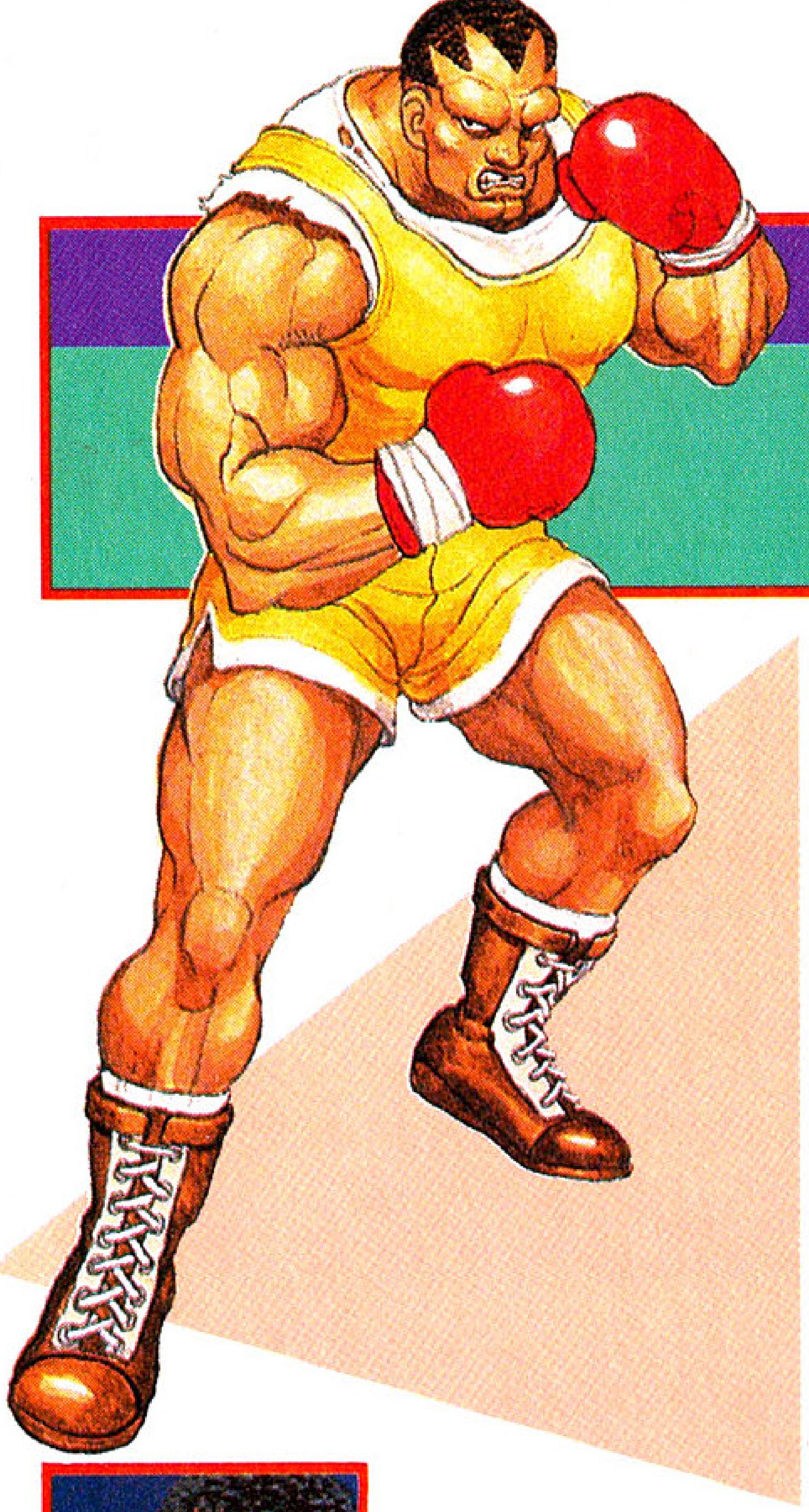


⇧大きく息を吸い込んで…



⇧一気に炎を吐きましょう！

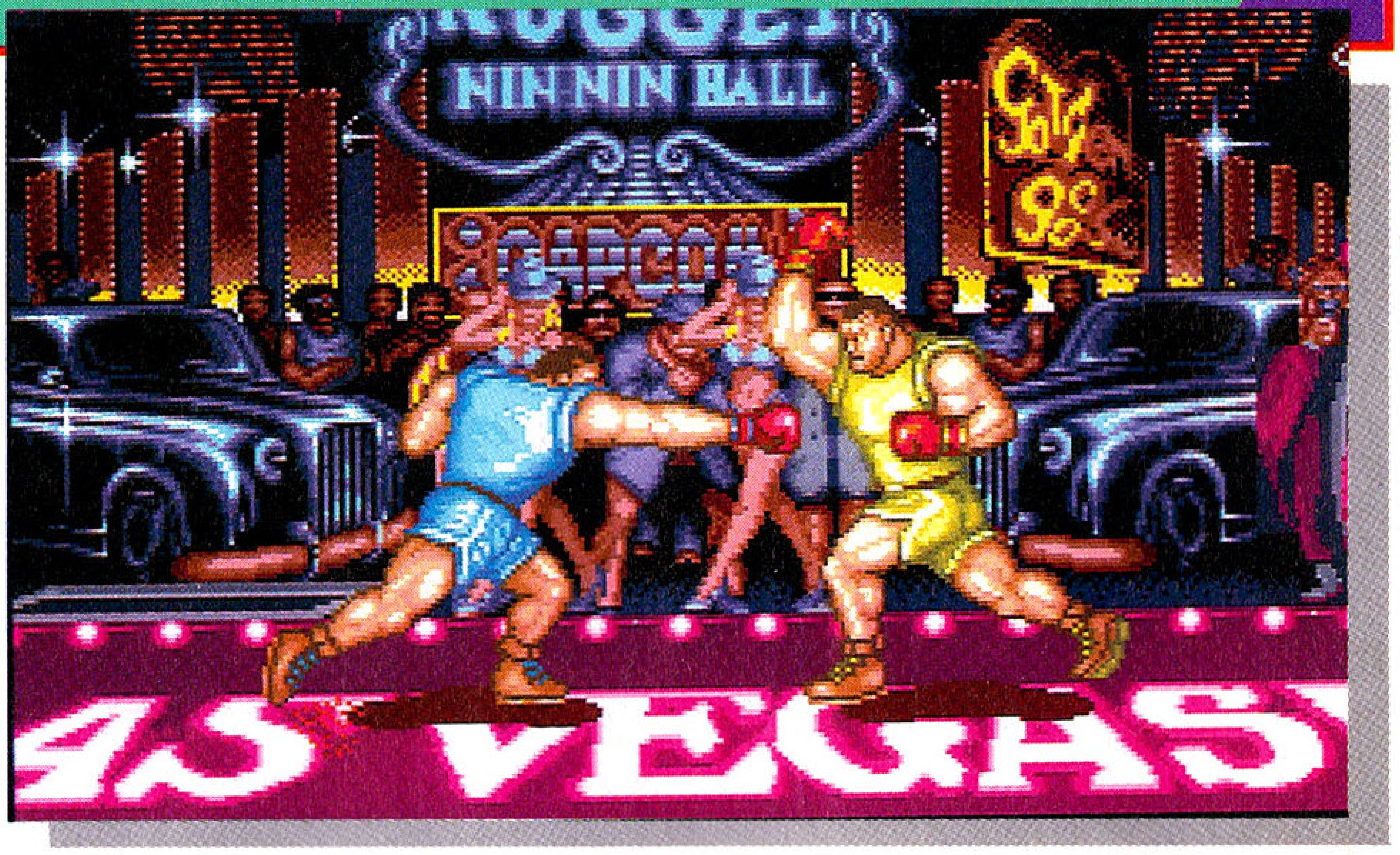
「ストII用語」すぐドリ　『ダッシュ』ではジャンプ中にレバー下＋大ボタンでドリルアタックが出る。その略称。



2つの拳にすべてを賭けたハードパンチャー

マイク・バイソン

M. BISON



相打ち覚悟で敵をK.O.せよ

あまりの強さに闘う相手に恵まれず、裏の世界に身を落とした悲運のボクサー、マイク・バイソン。繰り出す攻撃のすべてが、パンチ攻撃（キックボタンを押してもパンチが出る）なのが特徴。飛び道具を持つ相手が天敵で、端に追い詰められると抜け出すのに苦労する。強敵の多い彼だが、一度連続攻撃を覚えれば病み付きになる存在だ。

バイソン使いは語る

必殺技のターンパンチを出しても、カウント（スリーとかファイナルとか）を言わなかった。海外版のサンプルだったからだよねぇ…。

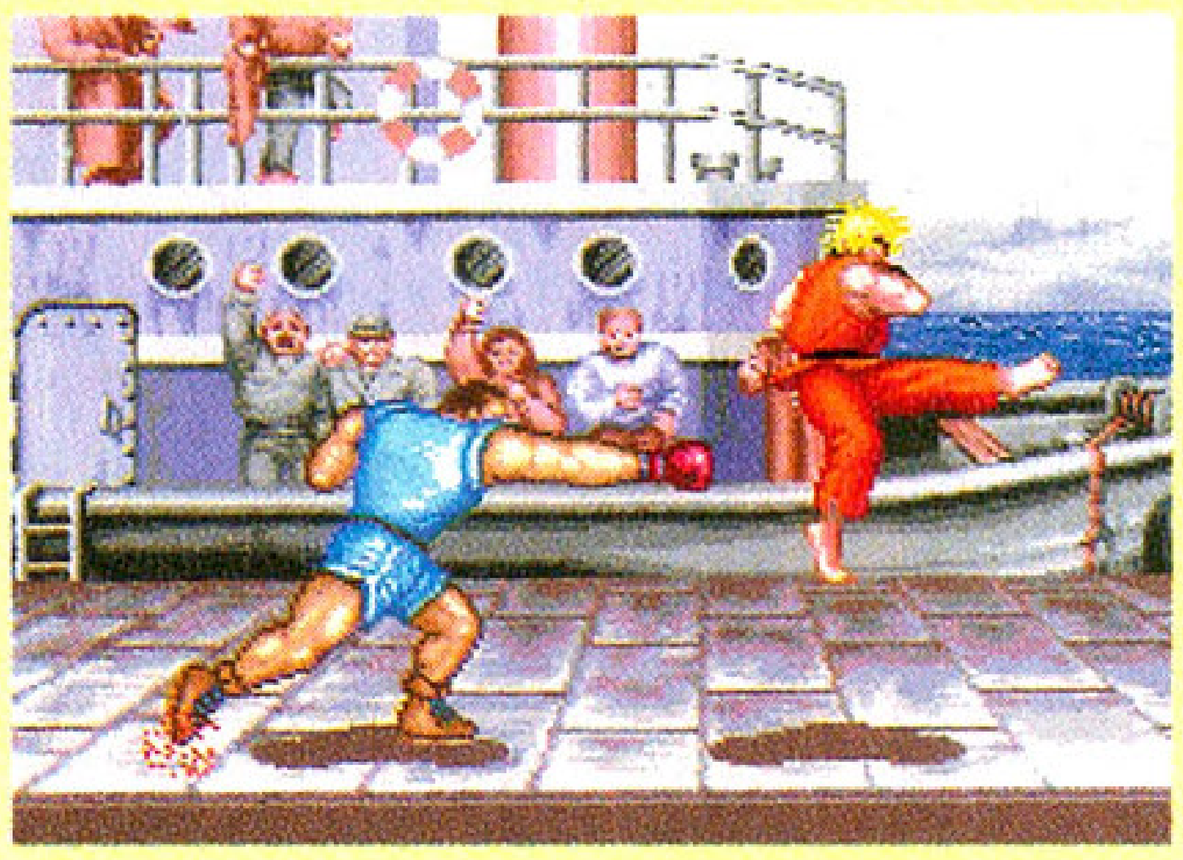
必殺技
強力な3種類のパンチ

必殺技はどれも強力で出しやすいが、遠くから出すとことごとく返される。相手の攻撃を先読みして、確実に必殺技を入れていこう。

ダッシュストレート

←にためて、→と同時にパンチ

リーチの長い攻撃で、伸ばした手がギリギリ当たる間合いで使うのが良い。小、中、大のボタンの違いは移動距離。主にダッシュする距離の短い、小のダッシュストレートを使う。

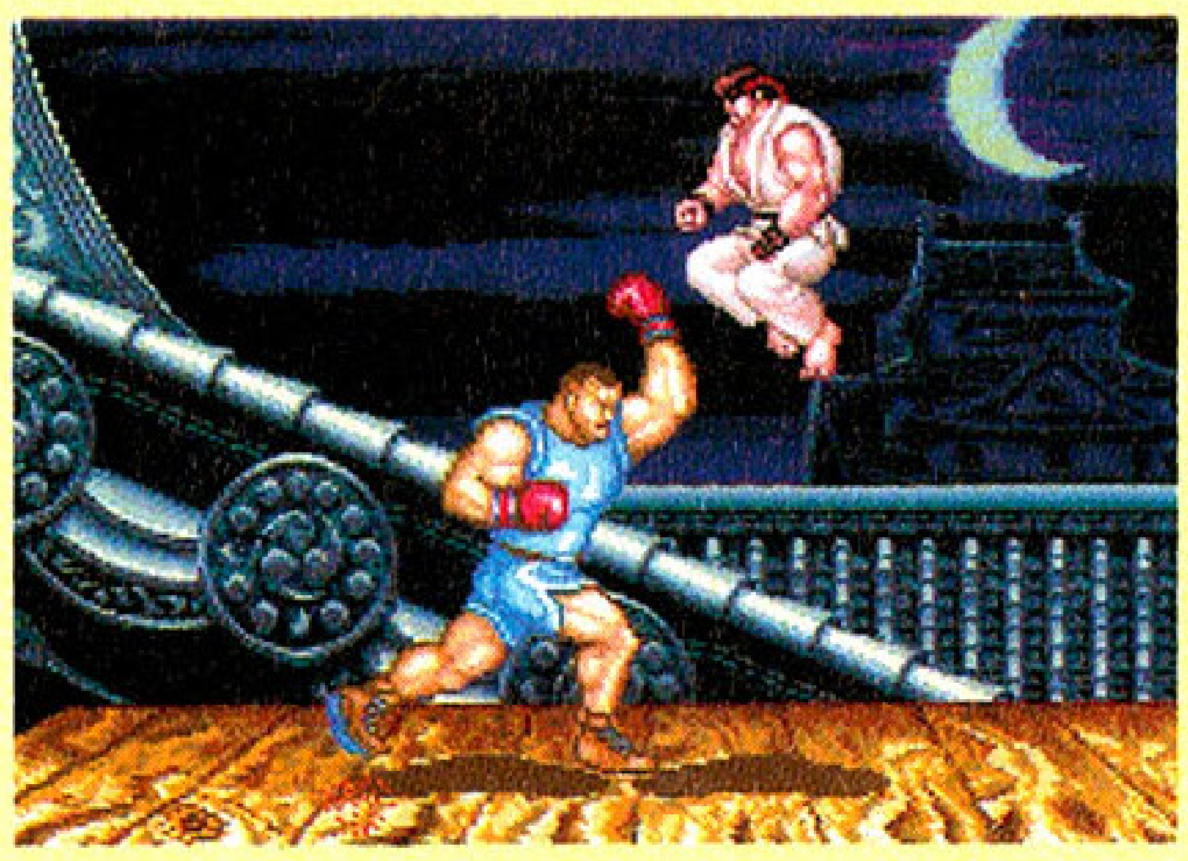


⇧リーチが長いのが魅力！

ダッシュアッパー

←にためて、→と同時にキック

対空兵器としても使えるし、連続技に組み込んだりしても使える。また、ダッシュストレートよりもための時間が短いので、連続技で2回出すことも可能だ。間合いを詰めるのに使うのも可。

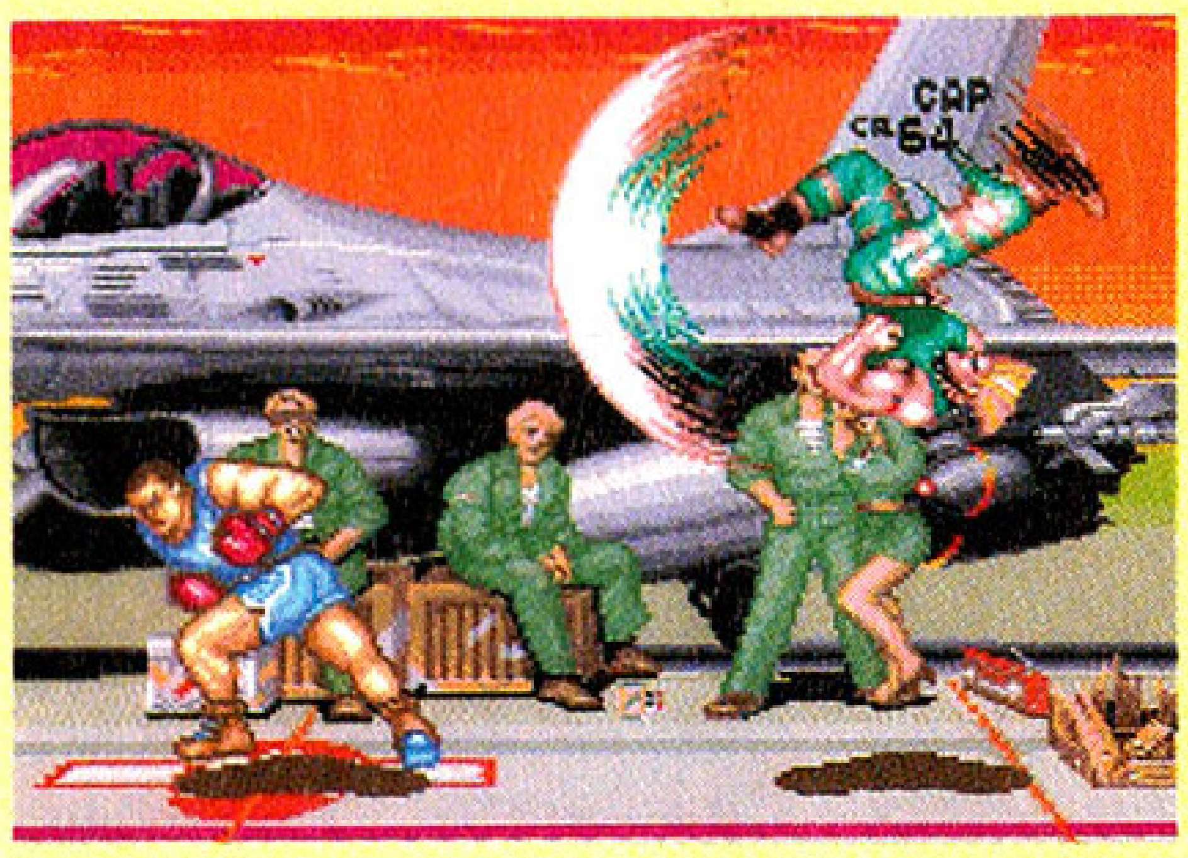


⇧間合いを詰めるのにも使える

ターンパンチ

パンチ3つかキック3つを押しっ放しにして、いずれかのボタンを離す

ためている時間に比例して威力が増し（全8段階）、最後までためると相手の全体力の3分の2も減らすことができる。通常はキックボタン3つでためる。



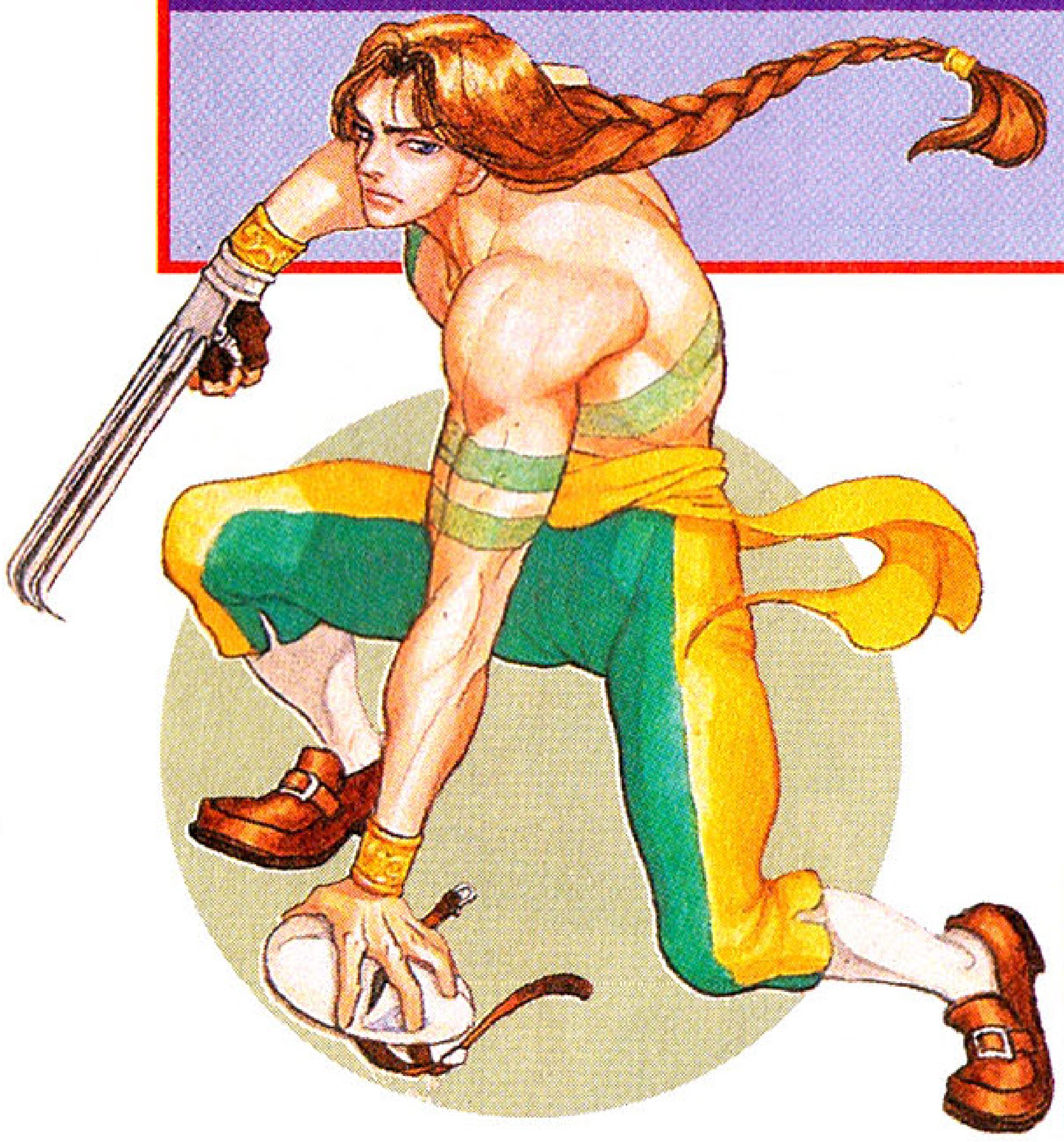
⇧力をためて一気に放つパンチ

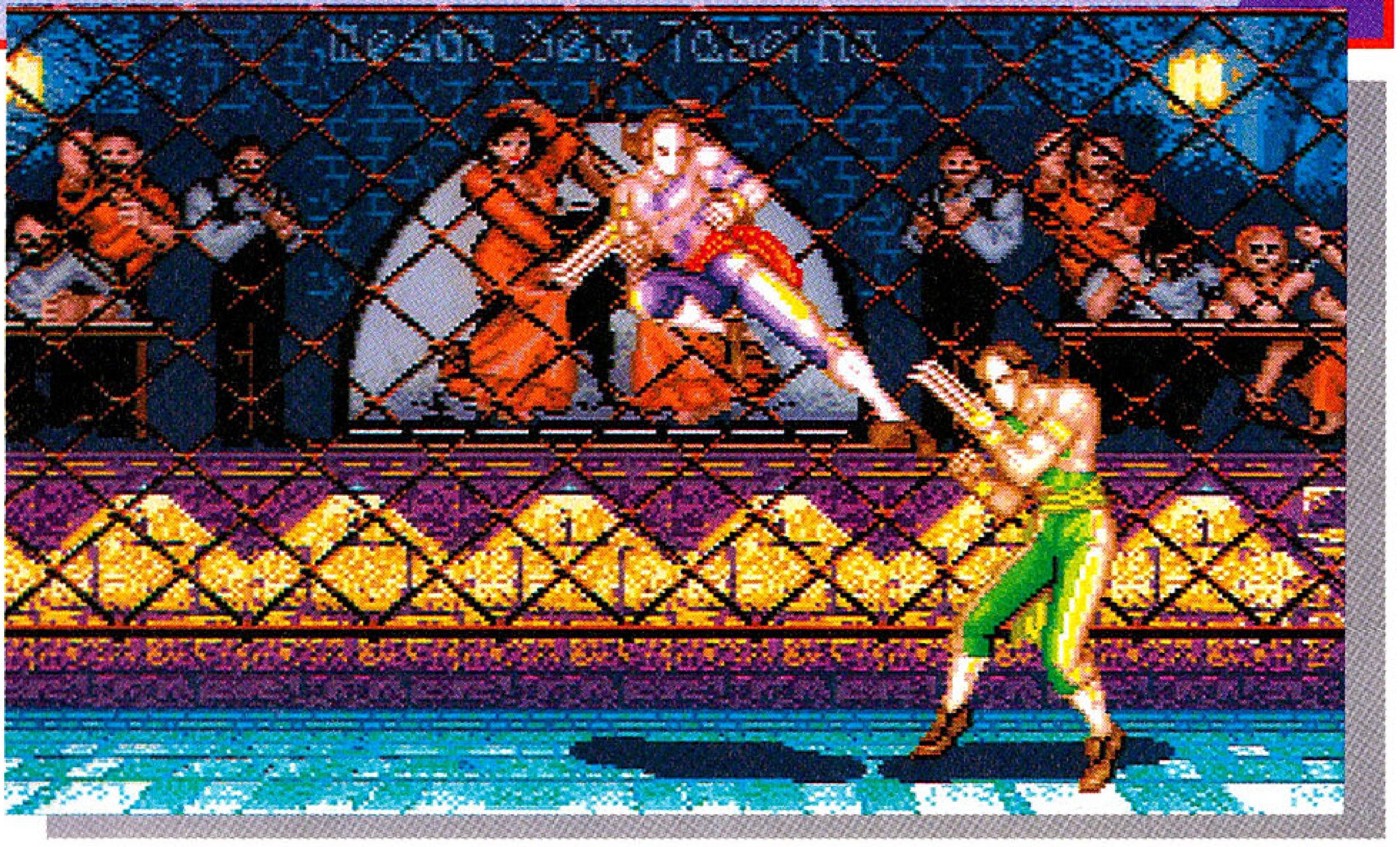
「ストII用語」鳥カゴ　波動拳などを出し続けて、相手を画面端に追い込んで閉じ込めてしまうような状態。

闘いの中に美を追い求める仮面の貴公子

バルログ

BALROG





全キャラ中最高のスピードで勝負

美に対して異様なまでに執着心を持ったバルログ。12人の中では最高のスピードと、長い爪を生かした攻撃で相手と闘っていく。ただし、爪が折れてしまうとリーチ、威力共に弱くなってしまうのが彼の弱点でもある。とにかくバルログを自由に使いこなすためには、プレイヤー自身がそのスピードに慣れること。そして美しく勝ち抜くことだ。

バルログ使いは語る

春麗以上のスピードで画面狭しと飛び回るバルログ。その素早い動きをメガドライブの扱いにくいパッドで操作するのは、かなり大変だぞ。

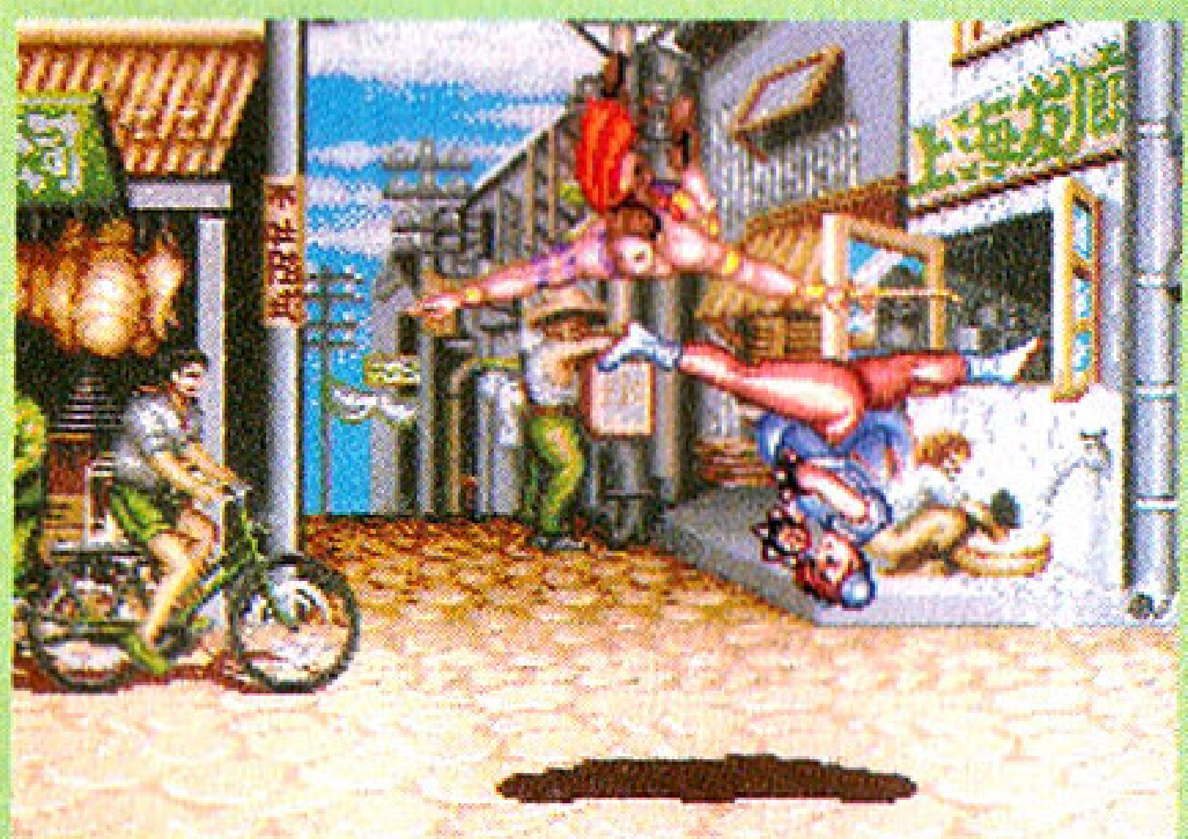
必殺技
速さで相手をかく乱

必殺技では地上を転がるローリングクリスタルフラッシュが強力。フライングバルセロナやイズナドロップは相手をかく乱させるのに有効だ。

フライングバルセロナアタック

↓にためて、↑と同時にキックで跳び、ジャンプ中にパンチ

「ヒョ〜」の叫び声と共に空中へ飛び、早めにボタンを押すことによって爪を広げる。爪の先を当てるように、空中で間合いを調節すると入りやすい。

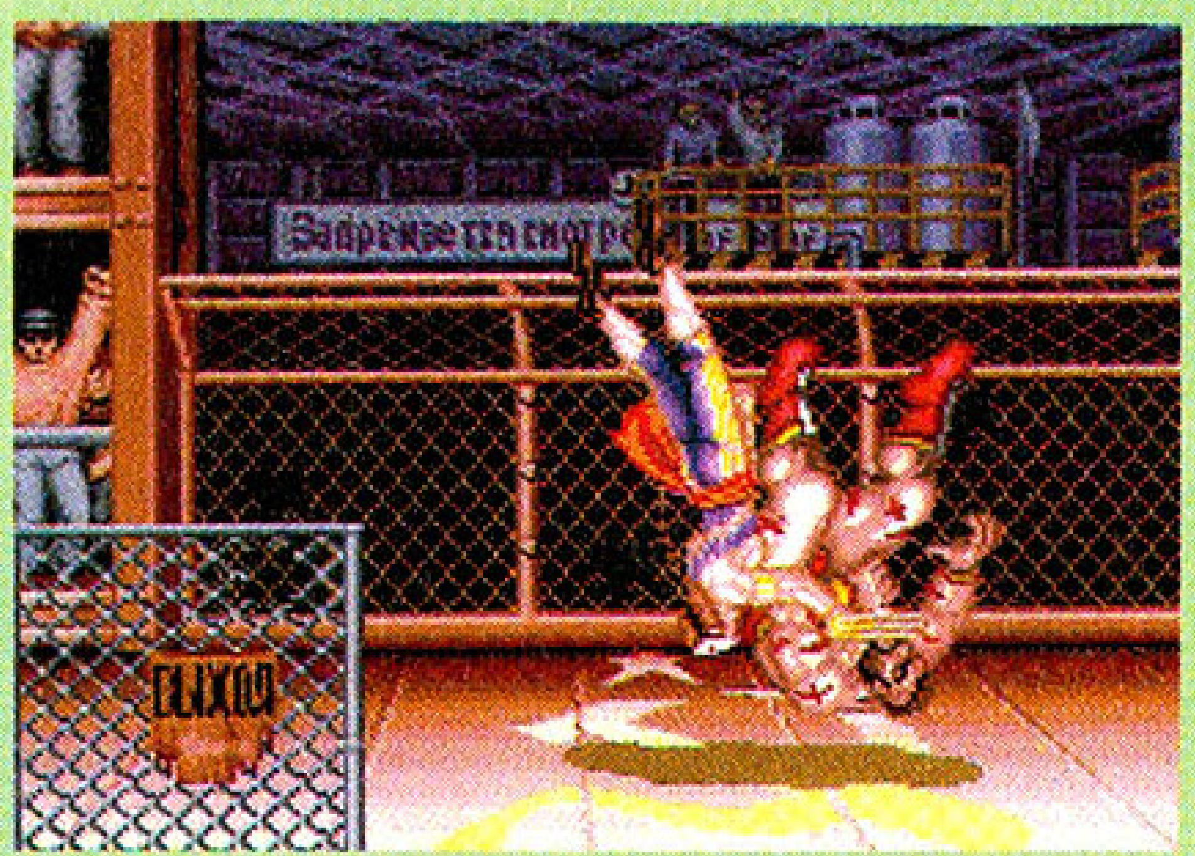


⬆バルログならではの空中殺法

イズナドロップ

↓にためて、↑と同時にキックで跳び、敵の近くでレバーとパンチ

バルセロナ同様に空中へ飛んだ後、相手に接近して一定の間合いに入ったところで、左右のどちらかに入れてパンチボタンを押すとイズナドロップになる。

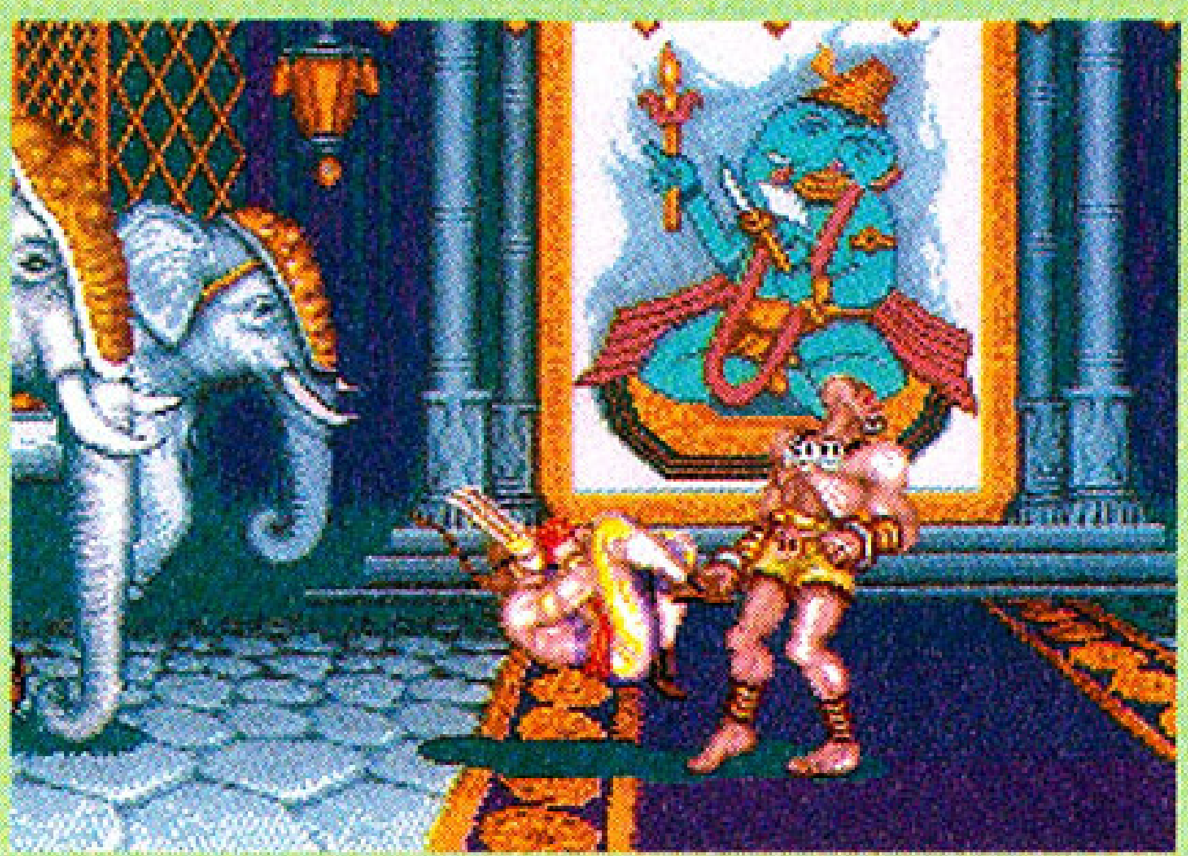


⬆一瞬で敵を地面に叩きつける

ローリングクリスタルフラッシュ

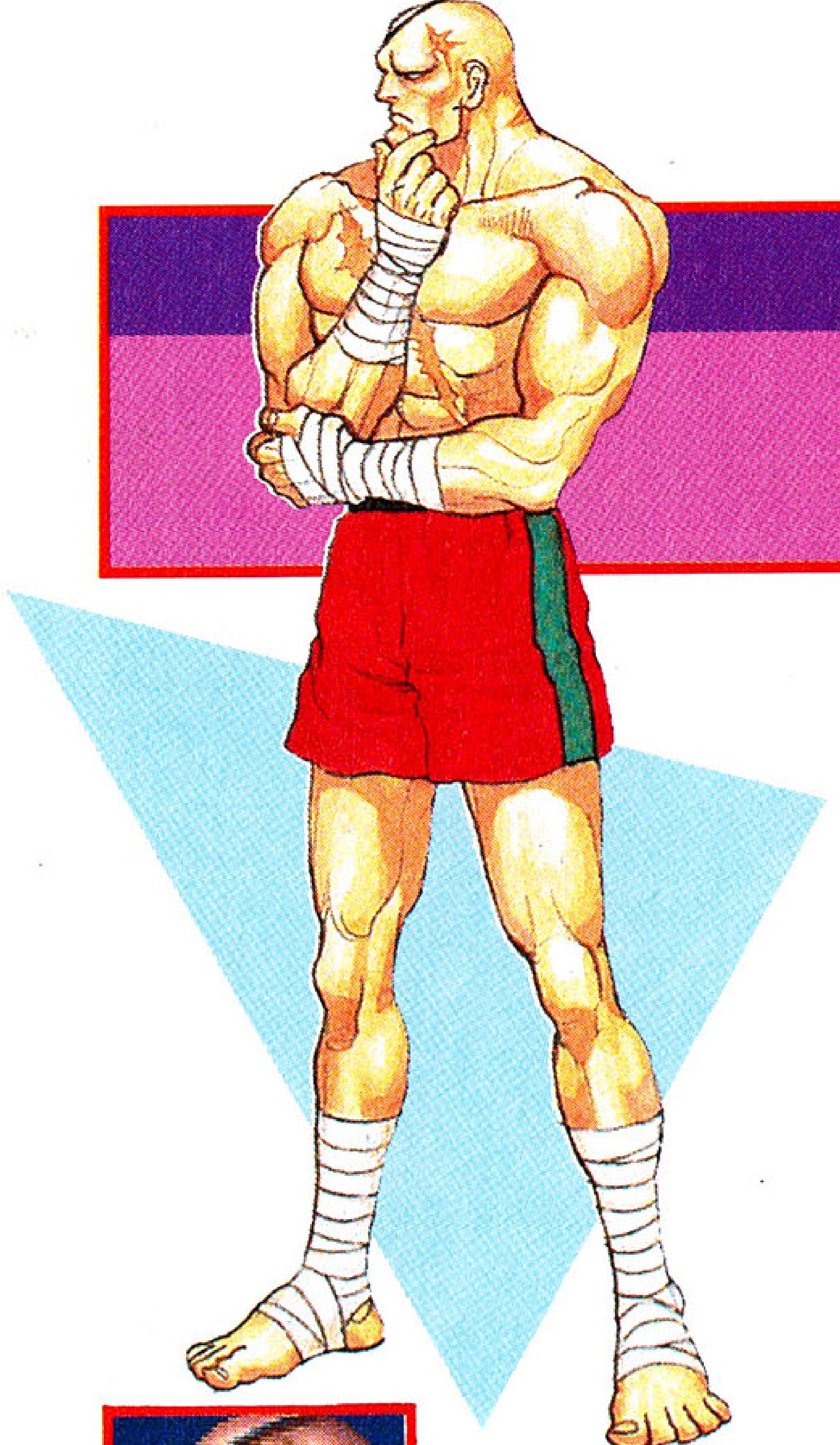
←にためて、→と同時にパンチ

小・中・大ボタンでそれぞれ1回転・2回転・3回転する。最後に出る爪の威力が強く、相手の体力を削りたいときに有効である。小のローリングは通常攻撃に加えて使うと効果的。



⬆地面をゴロゴロ転がる技

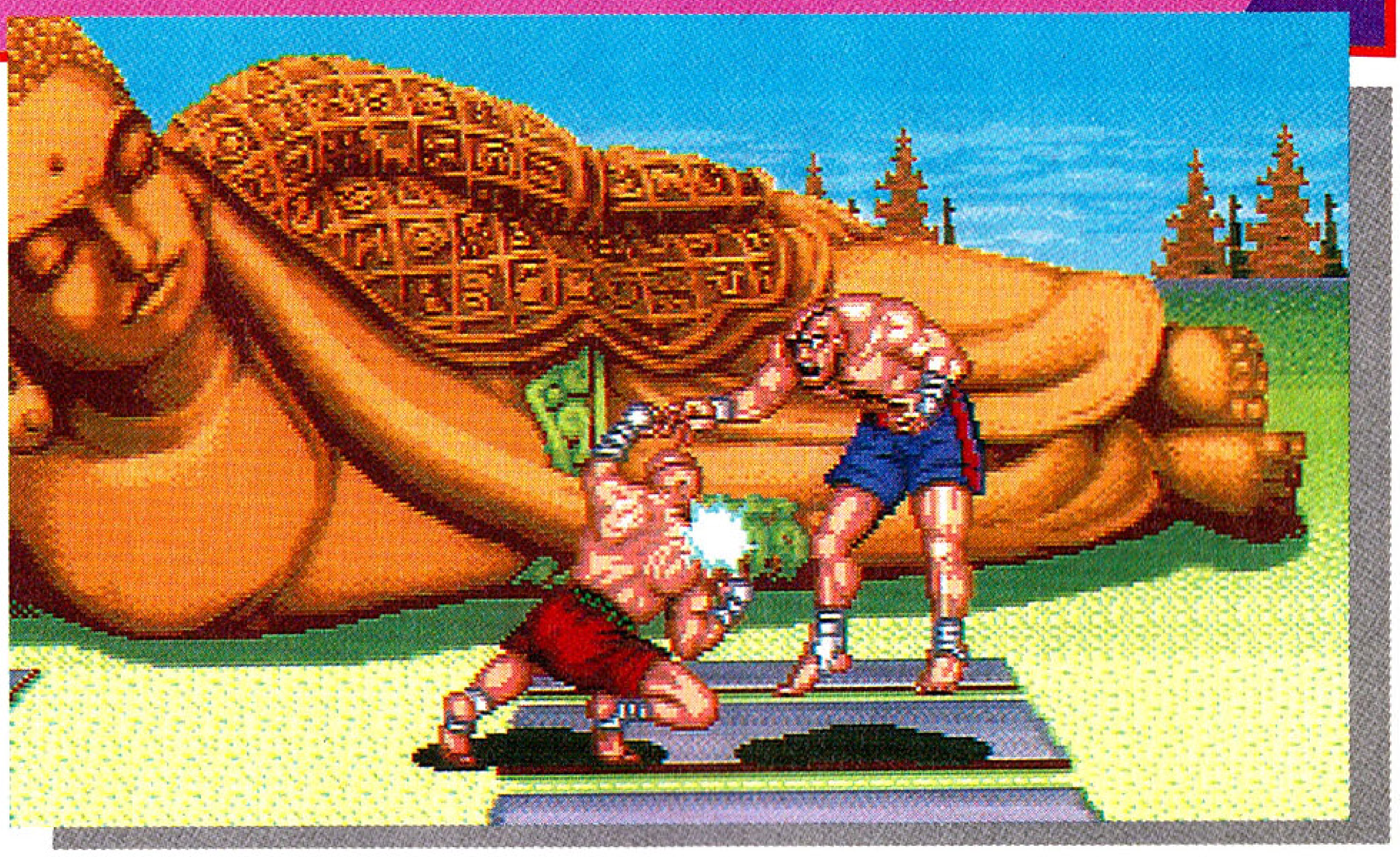
「ストⅡ用語」ツメ　バルログの武器。爪を折られてしまうとバルログの攻撃力が格段に落ちるので注意。

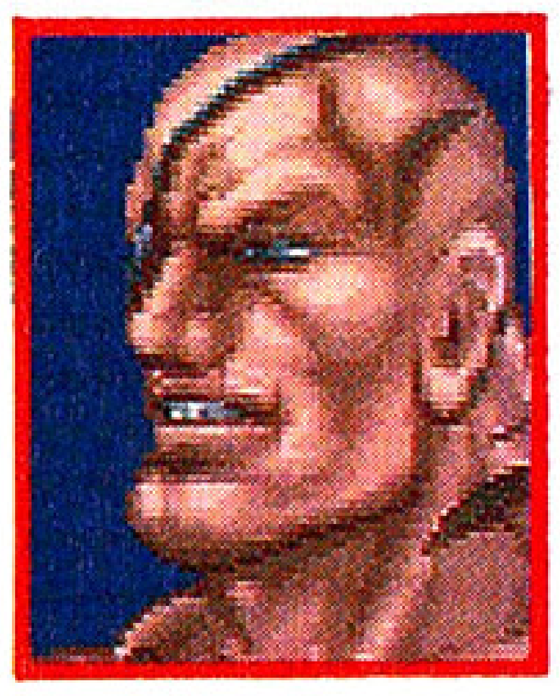


かつてリュウに敗れたムエタイの王者

サガット

SAGAT





リーチの長さで敵を粉砕

過去のリュウとの闘いで胸に大きな傷をつけられ、その屈辱をバネに完全復活したサガット。リーチや威力のある通常攻撃に加え、強力な必殺技を持っているため、その能力は12人の中でも上位に属するキャラだ。移動が遅いのが彼の欠点だが、操作方法は、リュウケンに近いので、リュウケン使いならば上達も早いだろう。天敵はベガ。

サガット使いは語る

メガドライブ版では3つの必殺技のうち、タイガークラッシュが少し出しにくかったようだ。だが最強クラスの強さであることに変わりはない。

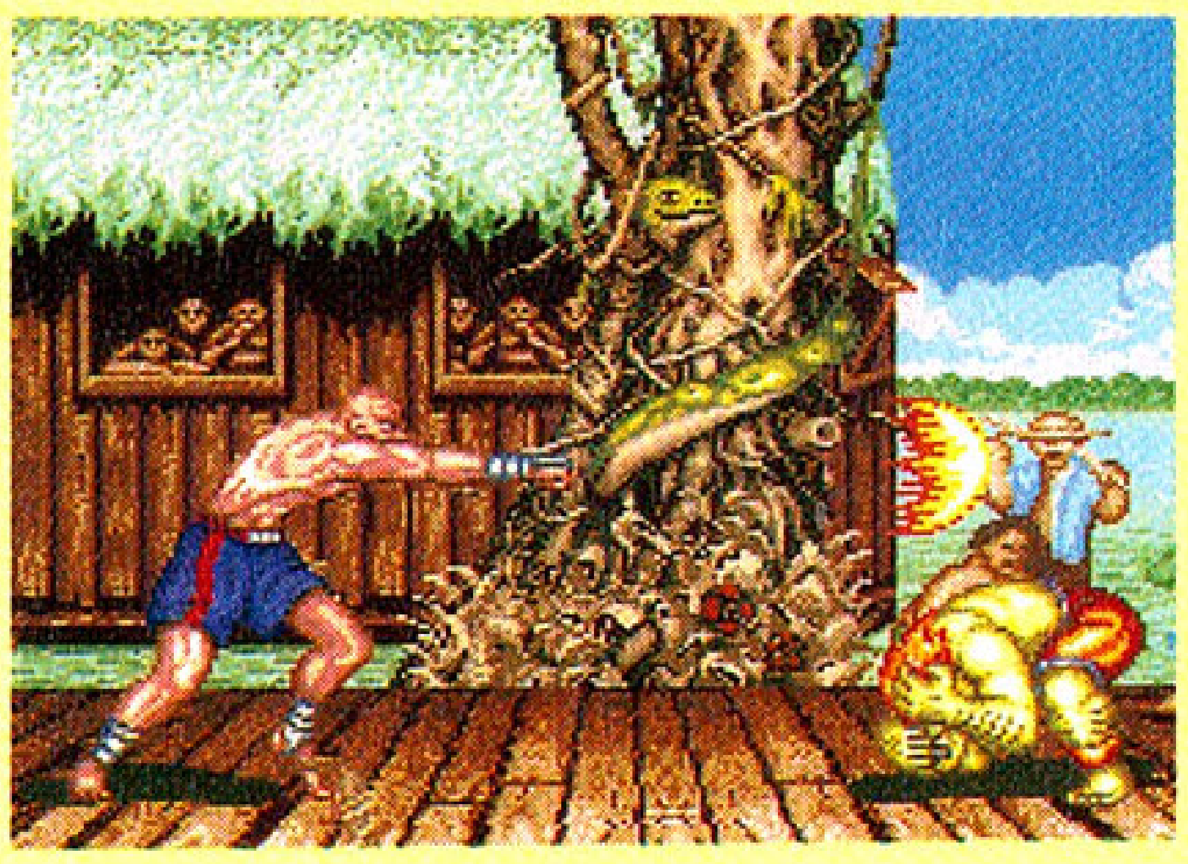
必殺技
アッパーカットを使いこなせ

攻め方にもリュウケンに通じるものがある。グランドタイガーショットで相手を跳ばせて、タイガーアッパーカットで迎え撃とう。

タイガーショット

↓↘→＋パンチ

小・中・大の違いは飛行スピード。またパンチボタンの代わりにキックボタンを使うと、低空を飛行するグランドタイガーショットが出せる。対戦では主にこちらを使うことが多い。

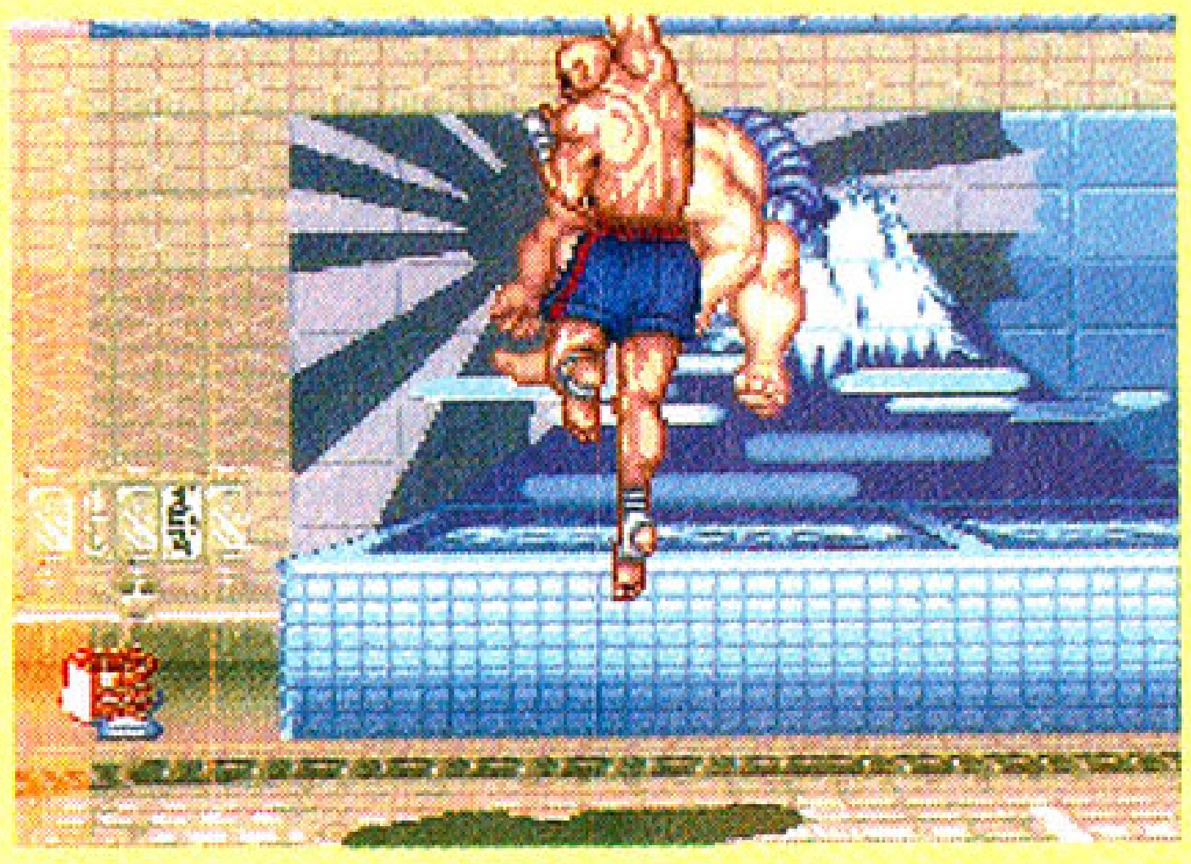


⬆しゃがめば避けられてしまう

タイガーアッパーカット

→↓↘＋パンチ

タイ式昇龍拳ともいえるタイガーアッパーカット。リュウケンの昇龍拳とは違い、出た瞬間のみ無敵なので、十分引きつけて撃たないと相打ちもしくは一方的に負けてしまうことがある。

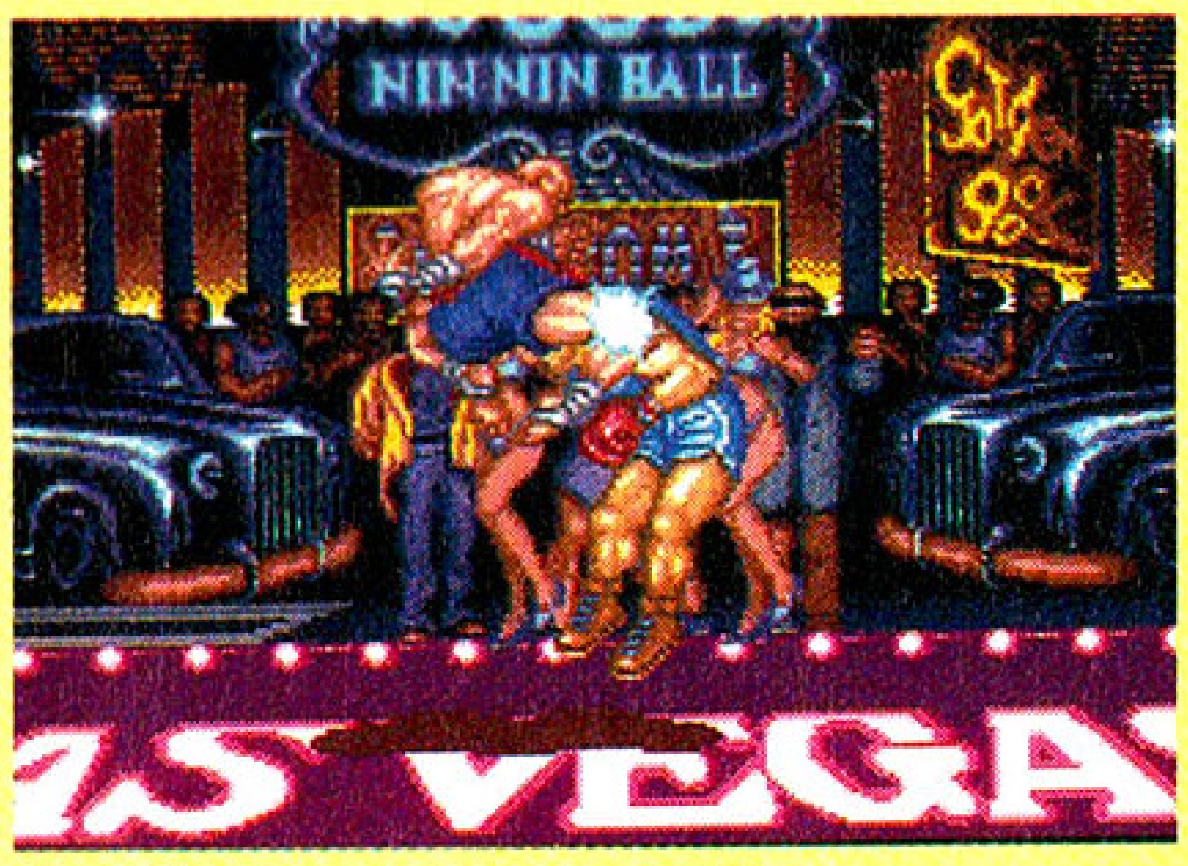


⬆サガットの強力な対空兵器だ

タイガークラッシュ

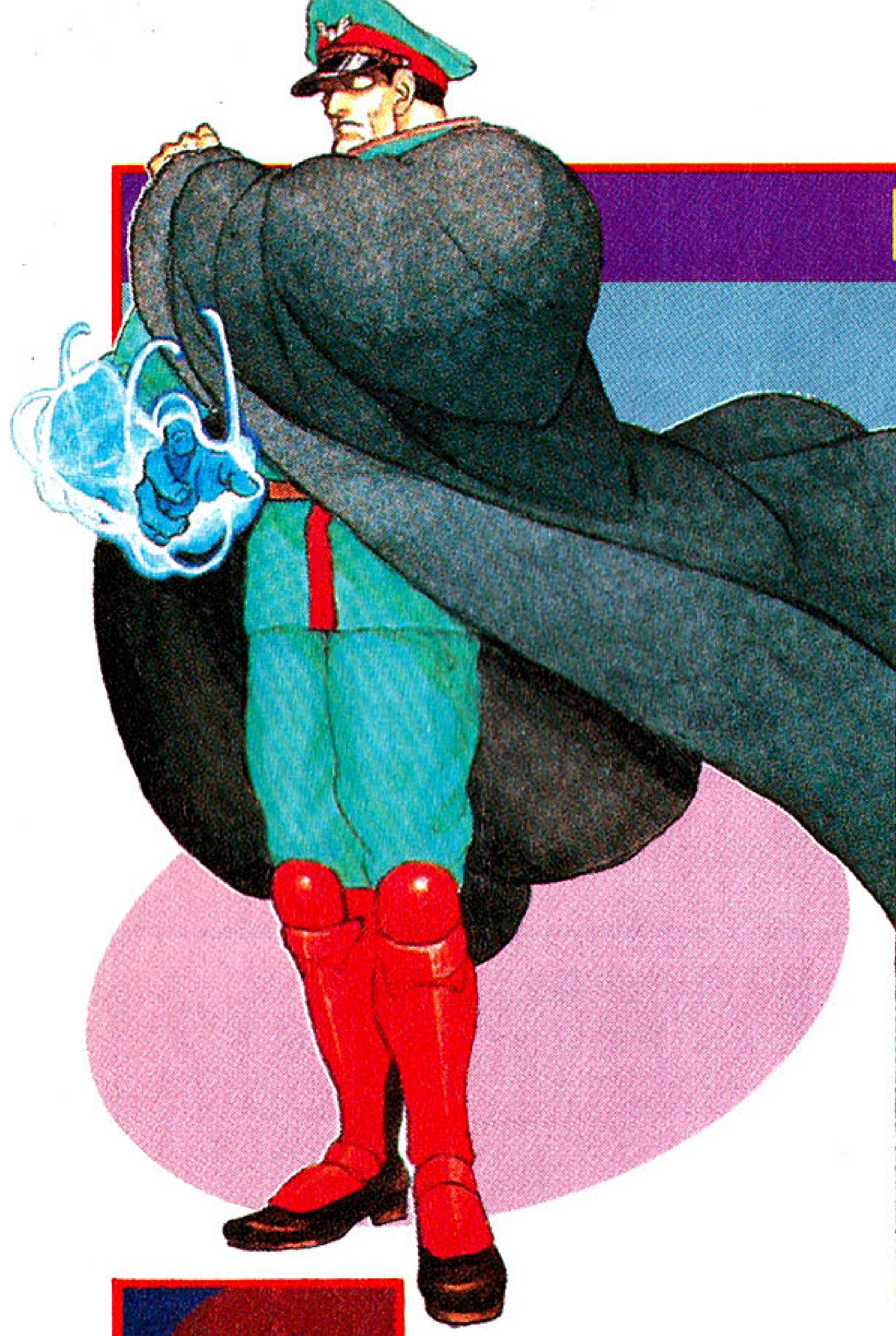
↓→↗＋キック

小・中・大の違いは高さと距離。小は低くて短く、大は高くて長い。至近距離では2発分当たるので、連続技に組み込んで使える。また、奇襲として相手に近づくのにも使える。



⬆奇襲として使える技である

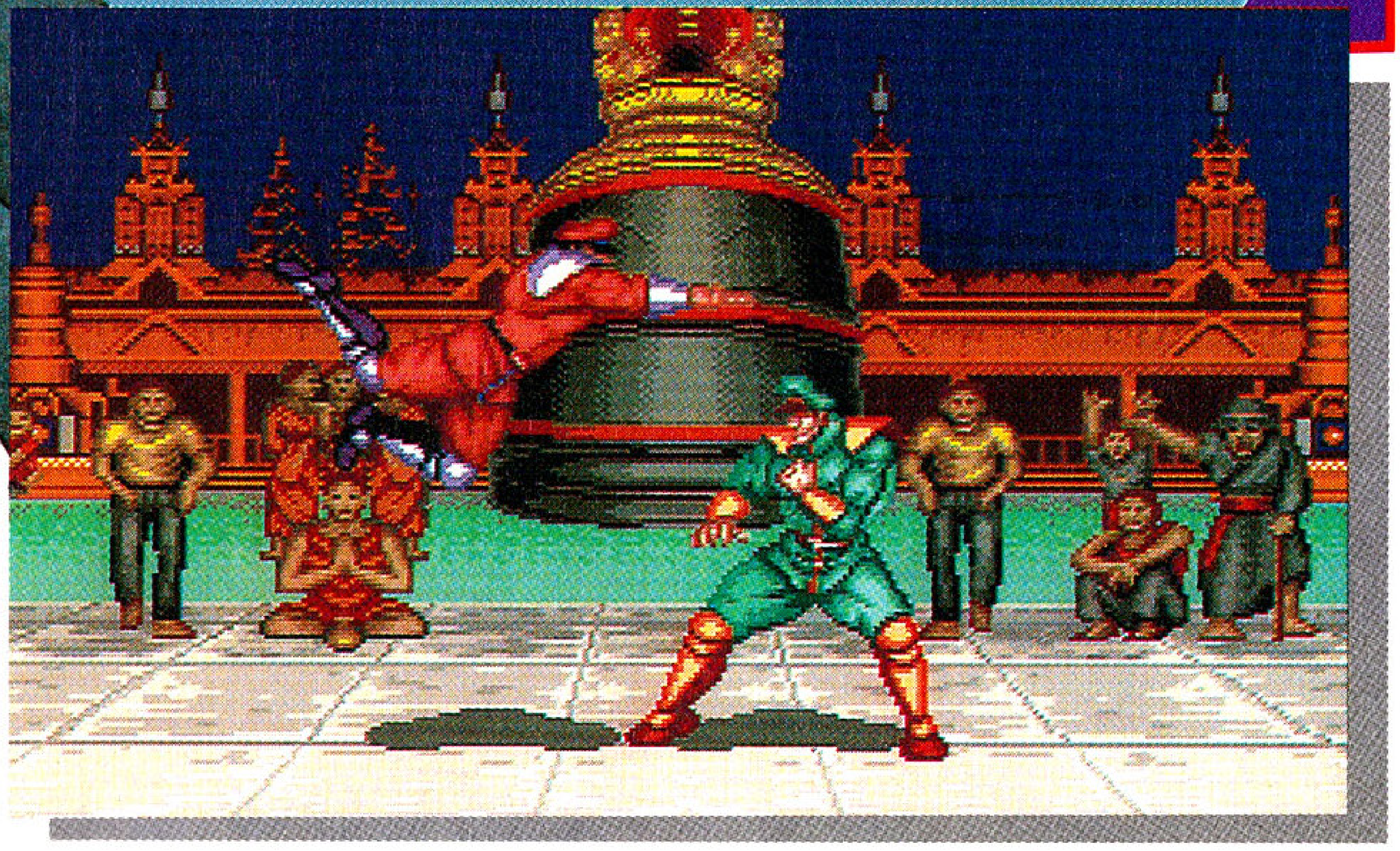
「ストⅡ用語」グランドタイガーショット　低空位置で出すタイガーショット。コマンドは↓↘→＋キック。



闇の世界に君臨する最強の格闘王

ベガ

VEGA



相手を恐怖させる悪の技の数々

暗黒の力を手に入れ、悪の闘気で格闘王の座を手に入れたベガ。必殺技のすべてが強力で、12人の頂点に立つファイターである。長い足を生かしたキックと必殺技だけでも十分闘えるが、反撃する間も与えない連続攻撃を使えるようになったとき、彼は魔神と化す。基本能力が高いので、勝利にこだわる人ならばベガから練習しても良いだろう。

ベガ使いは語る

業務用ではベガ使用禁止台まで出たほど強かった。メガドライブ版でもその強さは健在。敵を叩きのめす快感を味わいたいならベガを使おう。

必殺技

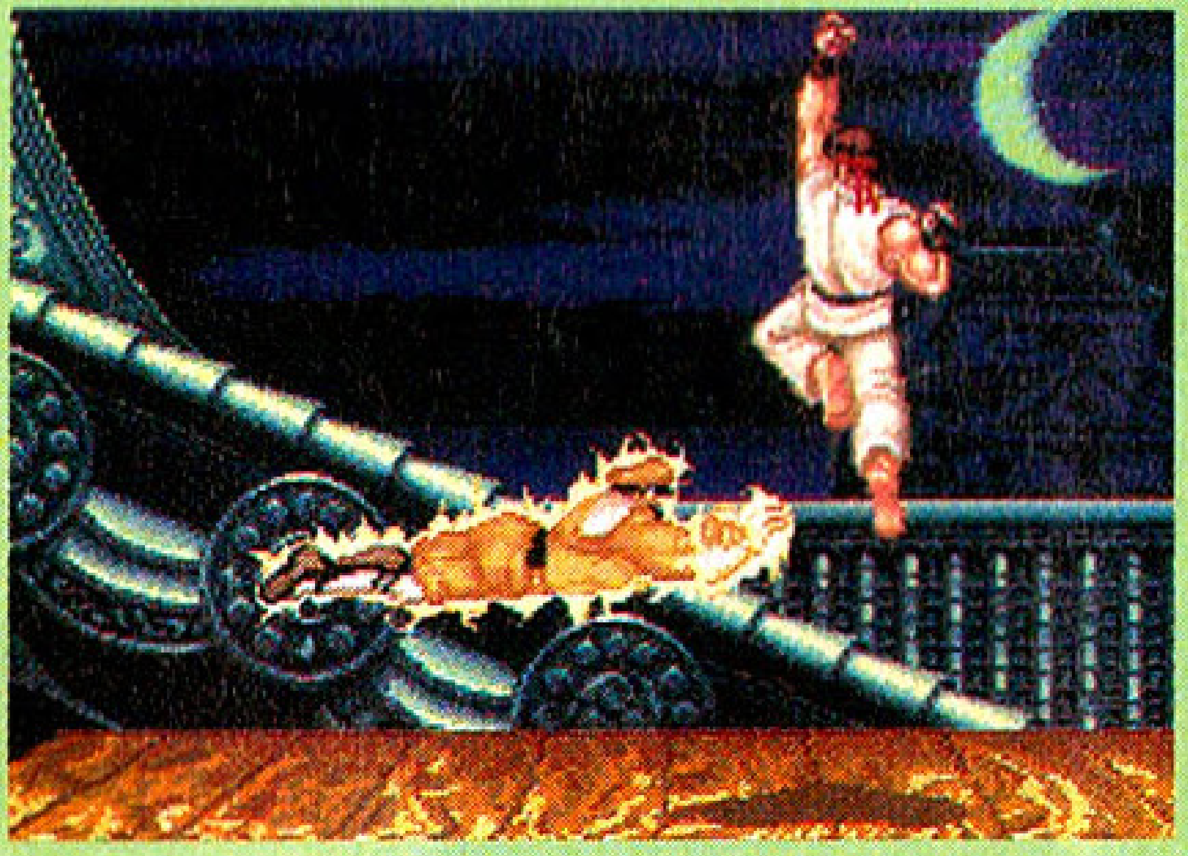
帝王の強さのすべてがここに

ベガの必殺技はすべてがタメ系の技で出しやすく、なおかつ強力である。特にダブルニープレスを中心とした攻めは、相手にとって脅威となる。

サイコクラッシャーアタック

←にためて、→と同時にパンチ

小・中・大で移動距離と飛行スピードが違ってくる。コンピュータ戦では、この技だけでも勝ててしまうことが多い。対戦では、この技だけでは逆に相手にカモにされてしまう。

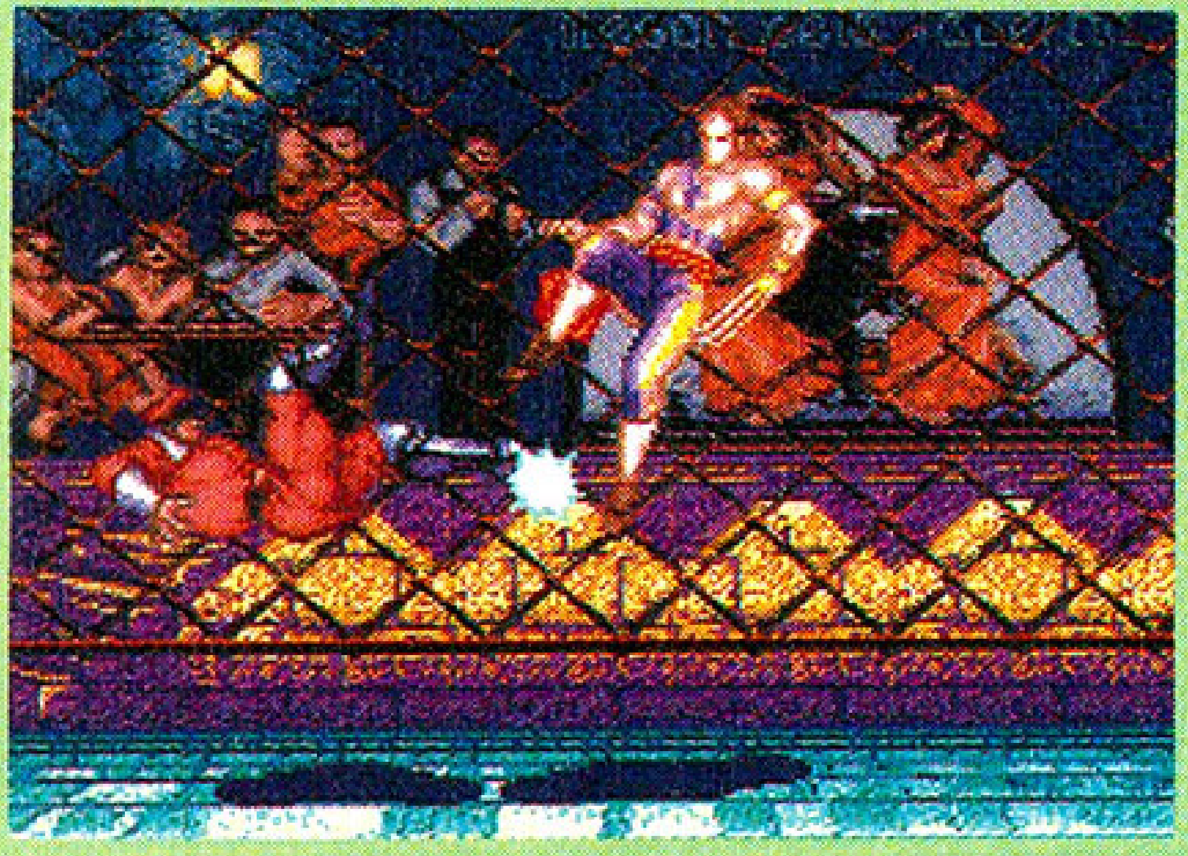


⇧悪のオーラが身を包む！

ダブルニープレス

←にためて、→と同時にキック

ベガの必殺技の中で最も強力な技。小・中・大で移動距離と出した後のスキに差がある。1発目の攻撃が当たると、2発目の攻撃も自動的に当たり、そのまま気絶する可能性が高い。

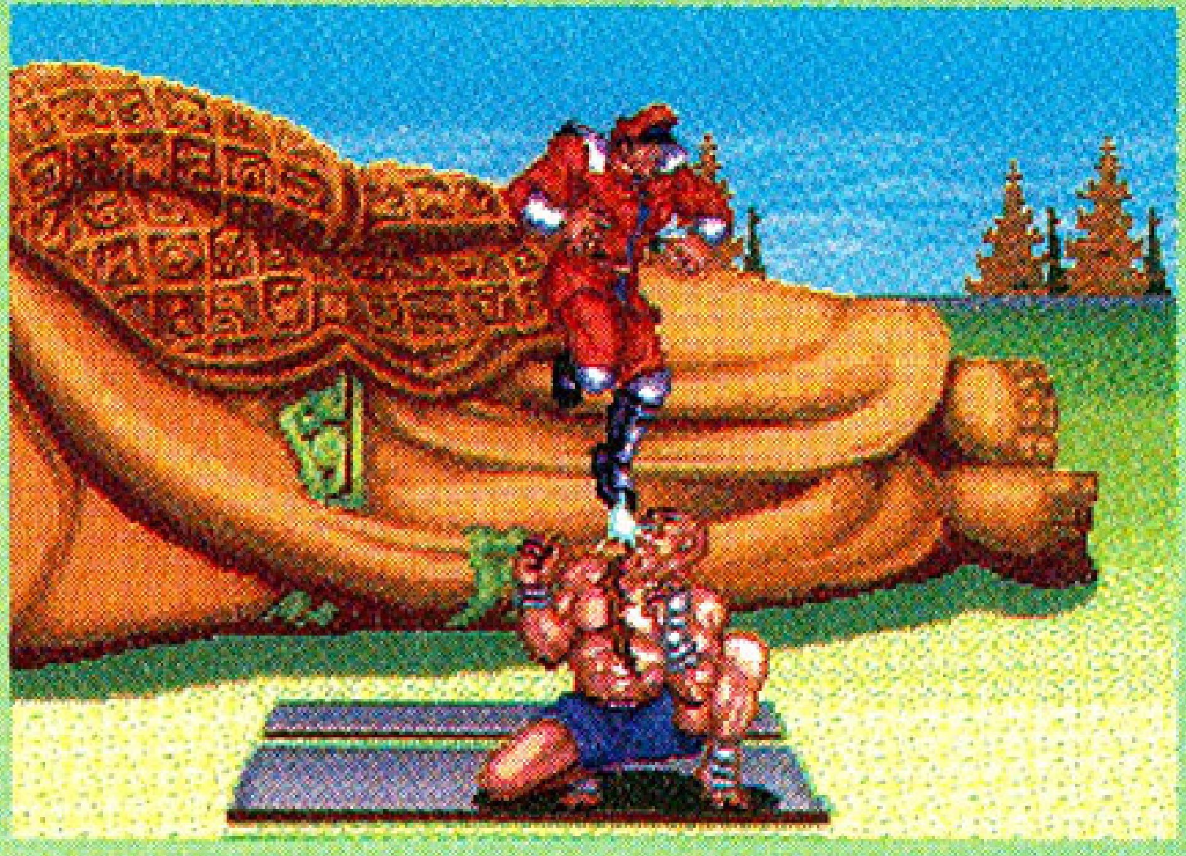


⇧タメの時間は長いが強力だ

ヘッドプレス

↓にためて、↑と同時にキック

空中を飛んでいる間は、ある程度間合いを調節することができる。コンピュータ戦では使う機会も多いが、対戦では相手の意表をつく攻撃として使う程度で、あまり使われない技である。



⇧飛び道具を使う相手に有効

「ストII用語」サイコ投げ　サイコクラッシャーアタックで相手の裏側に落ちて、ボタン連打で投げる悪の技。

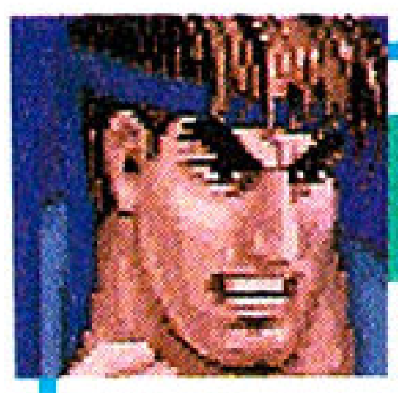
こだわり派の人のためにメガドライブ版の細部を徹底分析！

業務用の『ダッシュ』をやり込んだ人は、今まで培ってきたテクニックや闘い方などが、メガドライブで生かされるのかが心配ではなかろうか。ここでは、今まで紹介できなかった細かい部分を中心に紹介していく。

連続技は使えるのか？

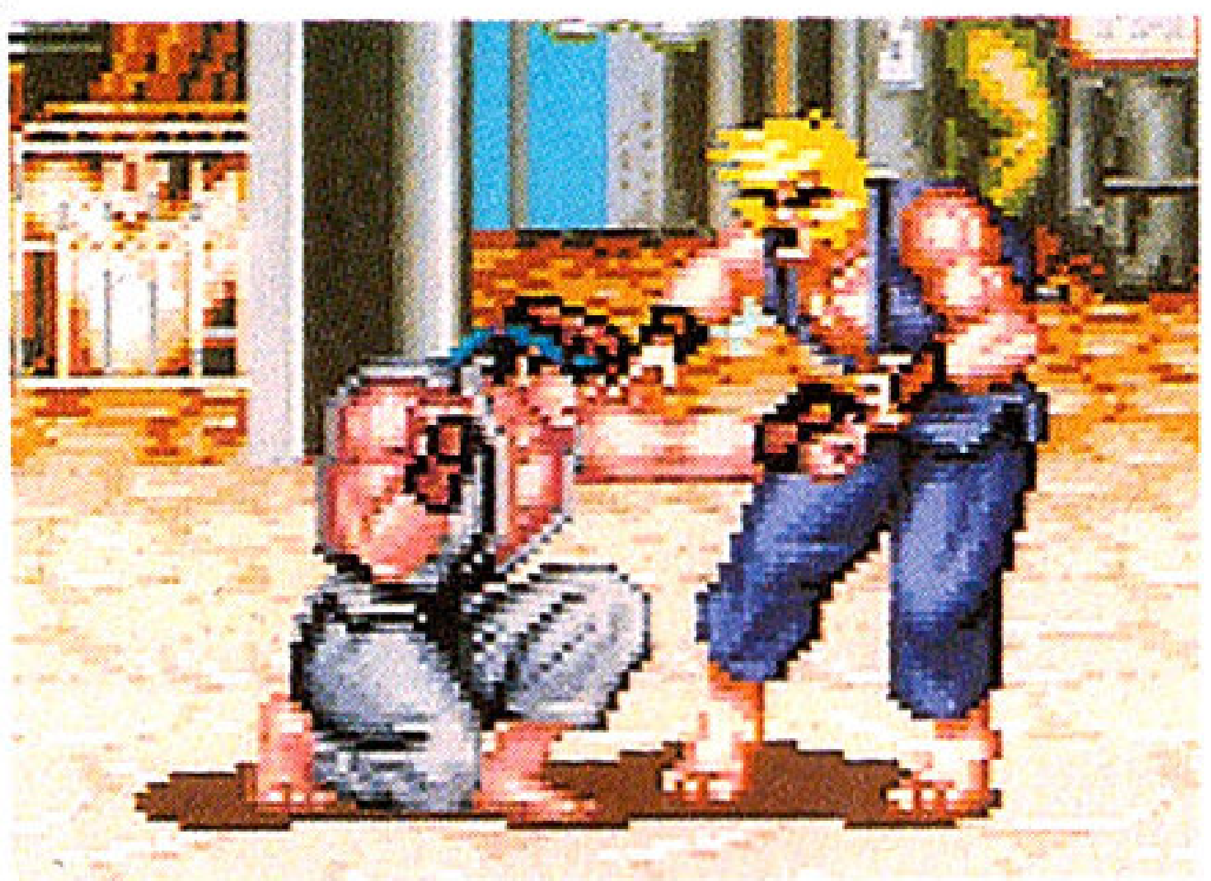
相手に防御させるスキを与えず、一気に体力を奪い去る驚異の連続技。連続技をマスターすれば闘いに幅が出るのはもちろんのこと、かっこ良く勝利を収めることができるので、覚えておいて損はないはずだ。

メガドライブ版では操作方法の違いから出しにくくなった技もあるが、だいたい使えると思ってよいだろう。ここでは、その中の一部を紹介していこう。

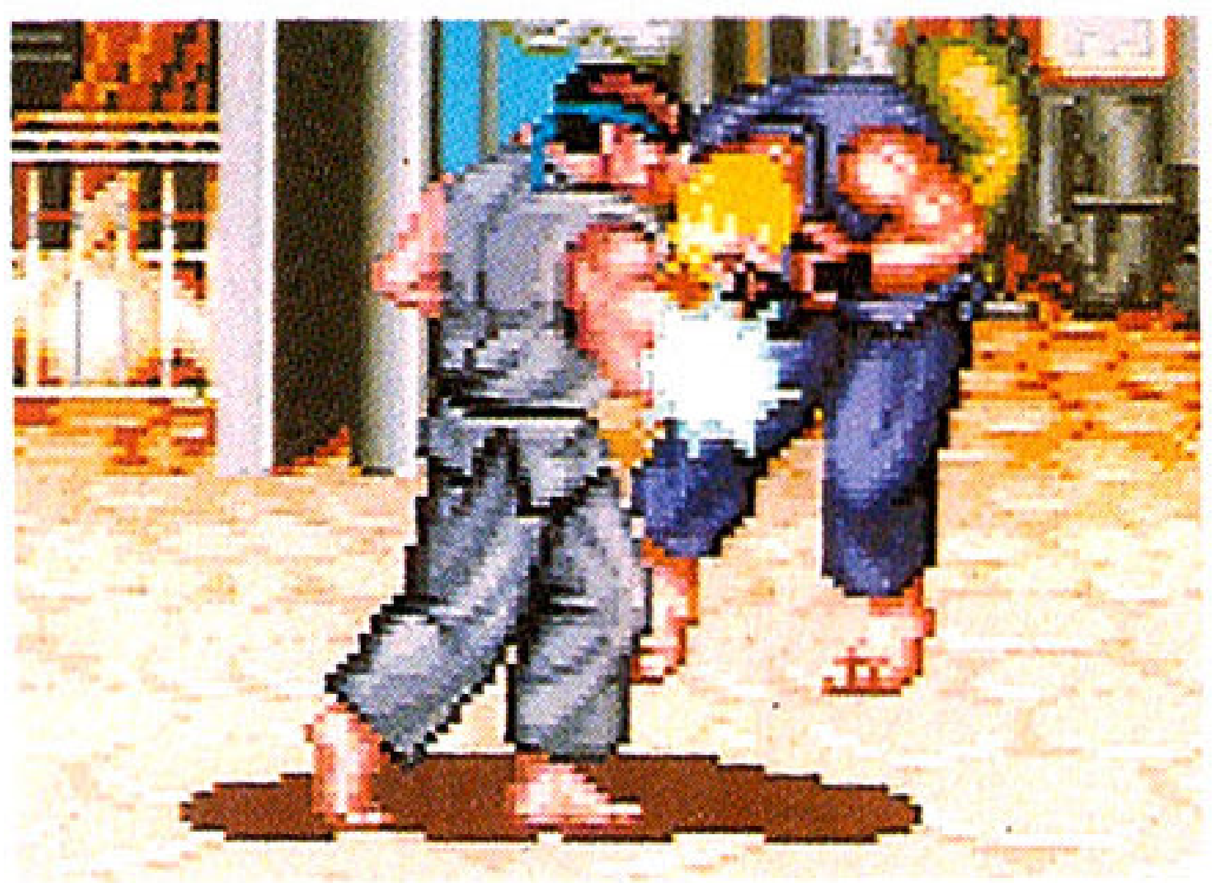


しゃがみジャブ昇龍拳

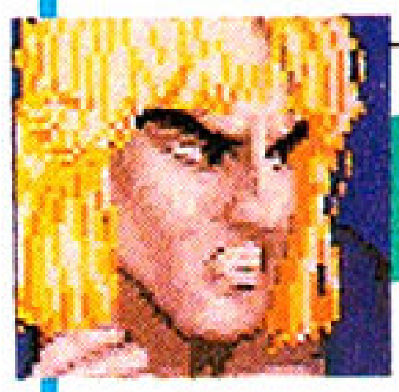
リュウ、ケンが使える技。小パンチで出るジャブを当てて、そのまま昇龍拳を出す。難度は上がるが、大パンチで行えば、相手によっては３発当たって気絶させられる。



⇧相手の近くでジャブを当てて

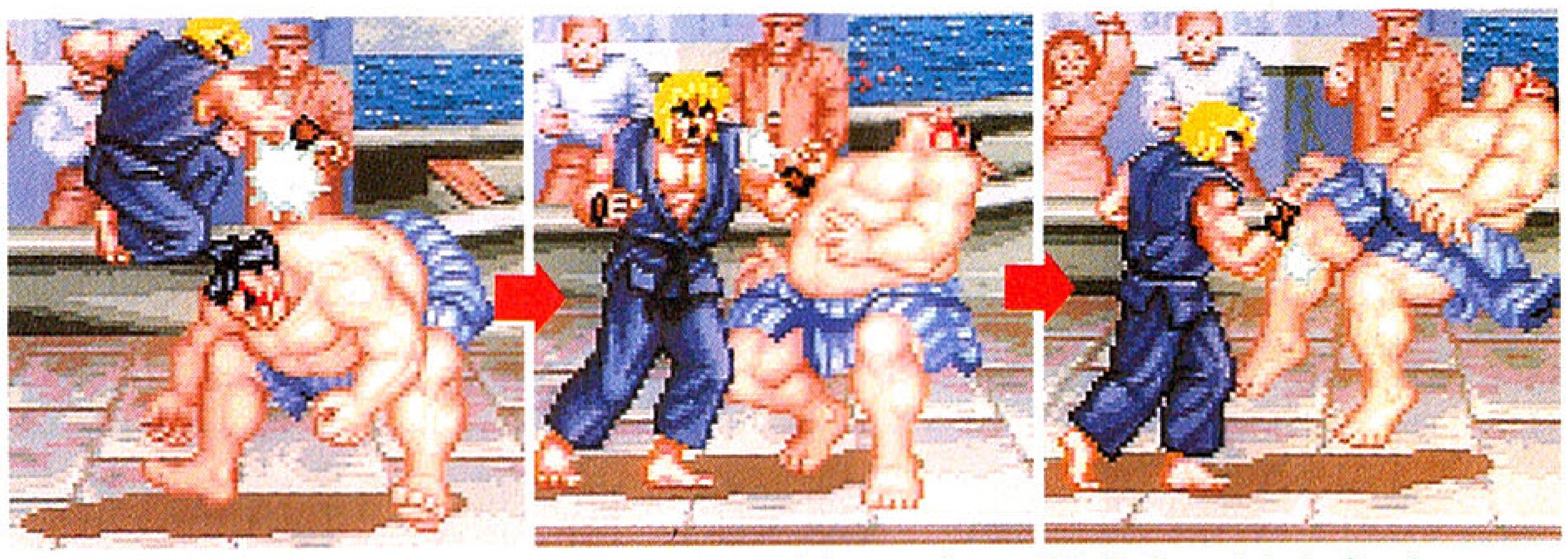


⇧そのまま昇龍拳を出す



３段昇龍拳

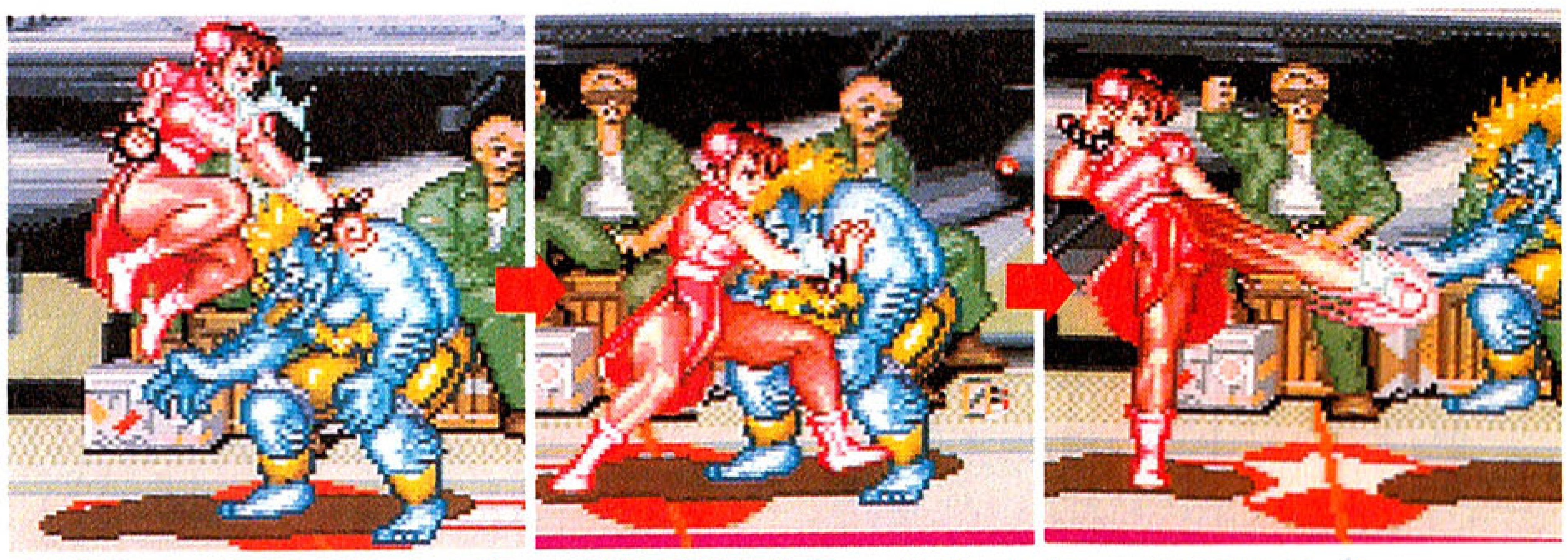
ケンが使える技。ジャンプ大パンチを着地する寸前に当てて、着地と同時に大パンチで出るアッパーを出し、そのまま昇龍拳につなぐ技。難易度は高いが強力な連続技である。



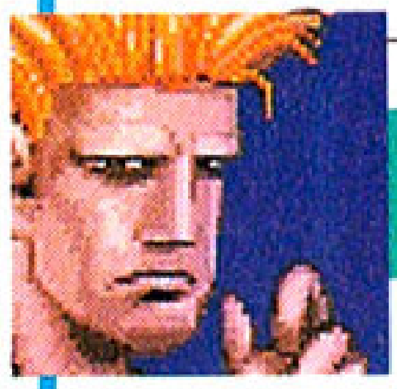
⇧相手が気絶状態になったら、この技で一気に勝負をつけよう！

春麗３段

春麗が使える技。ジャンプ大パンチを着地する寸前に当てて、着地と同時に大パンチで出る掌底を出しつつ、小キックを連打して百裂キックにつなぐ技。春麗使いは覚えよう。

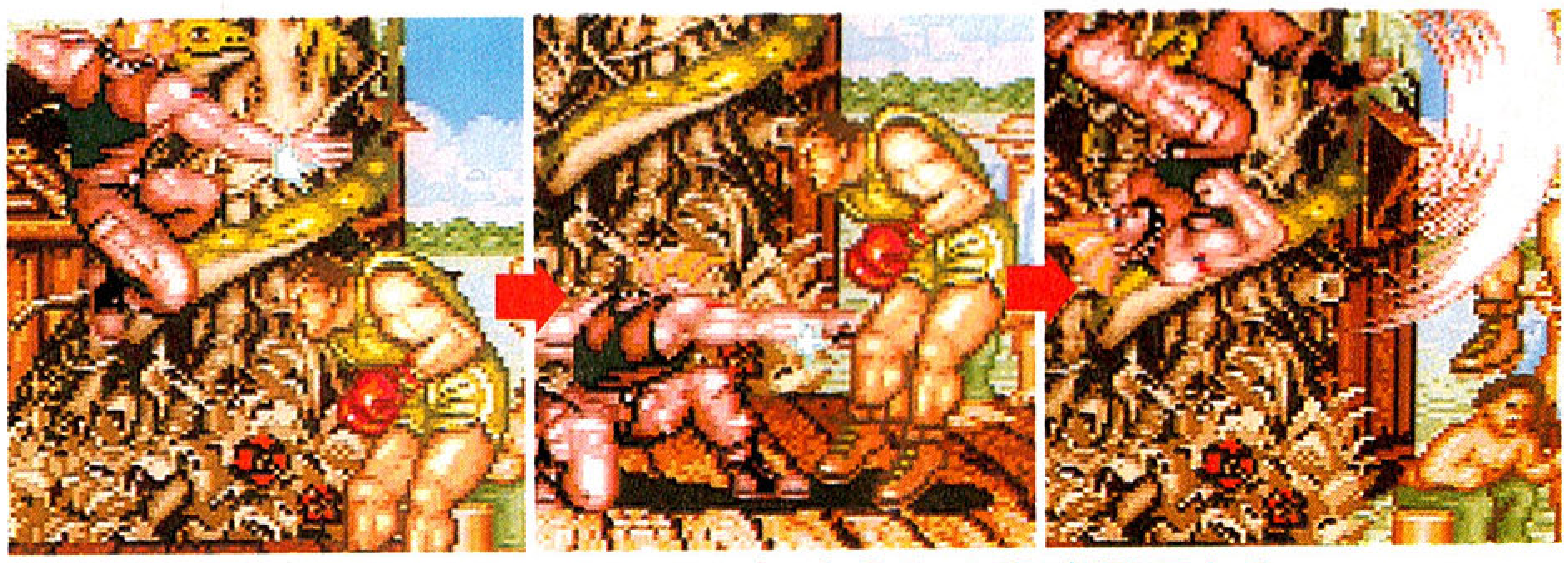


⇧連打に自信があれば、最後の百裂キックを中キックでやろう



ガイル３段

ガイルが使える技。ジャンプと同時にレバーを下に入れて、着地寸前に大パンチを出し、着地と同時にしゃがみ中パンチを出して、そのままサマーソルトキックを出す技。

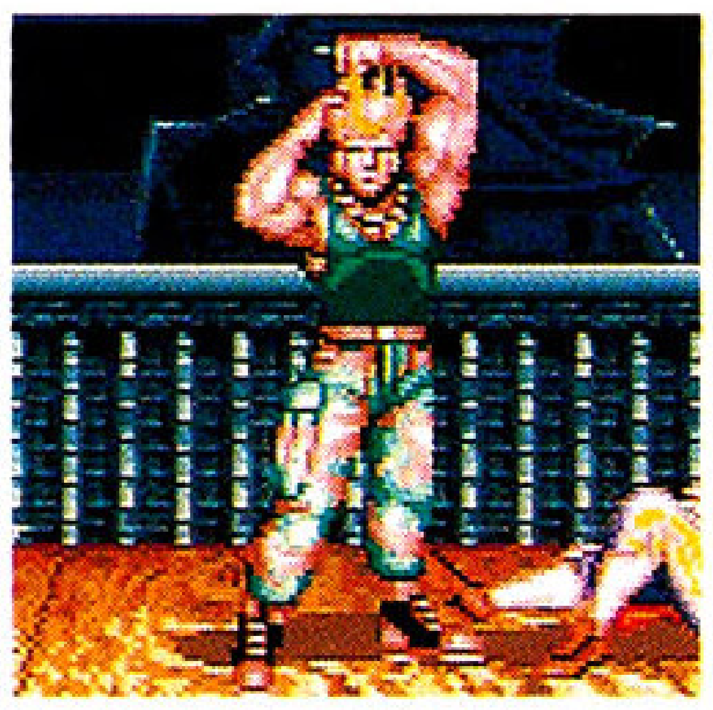


⇧『ストⅡ』でも使えた、ガイルの超有名な３段攻撃である

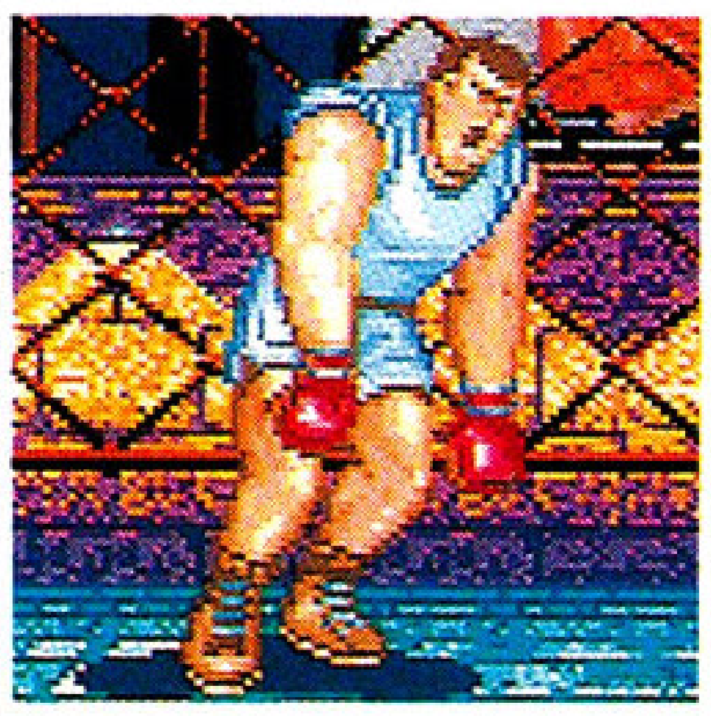
「ストⅡ用語」ピヨる　気絶状態のこと。こうなると多くの場合、連続技を入れられて一気に負けてしまう。

キャラのリアクションは?

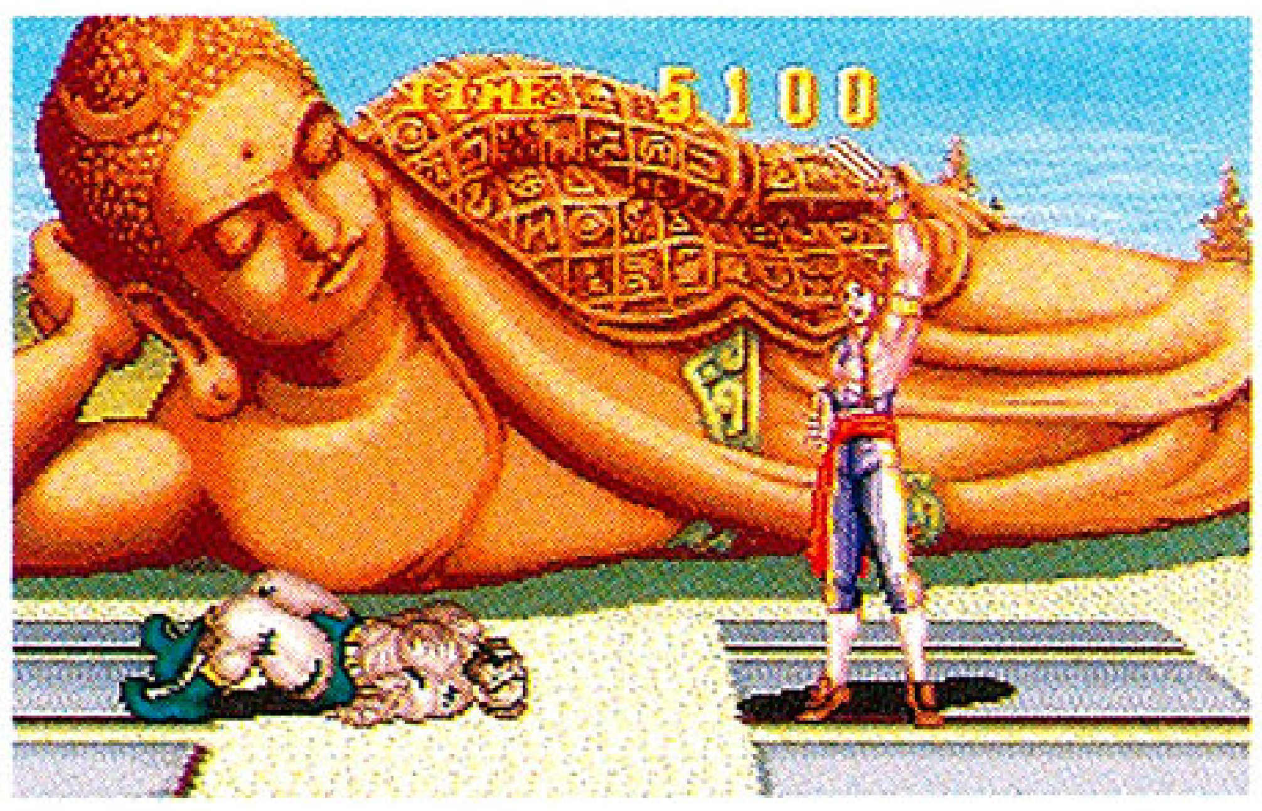
『ストII』シリーズのキャラはとにかく個性豊かである。試合に勝てば、12人それぞれ違う勝利のポーズで喜びを表現する。また、ダメージを受ければその表情から痛みが伝わってくるほどのリアルさを持っている。ここでは、そんなキャラたちの表情にスポットを当てて見た。



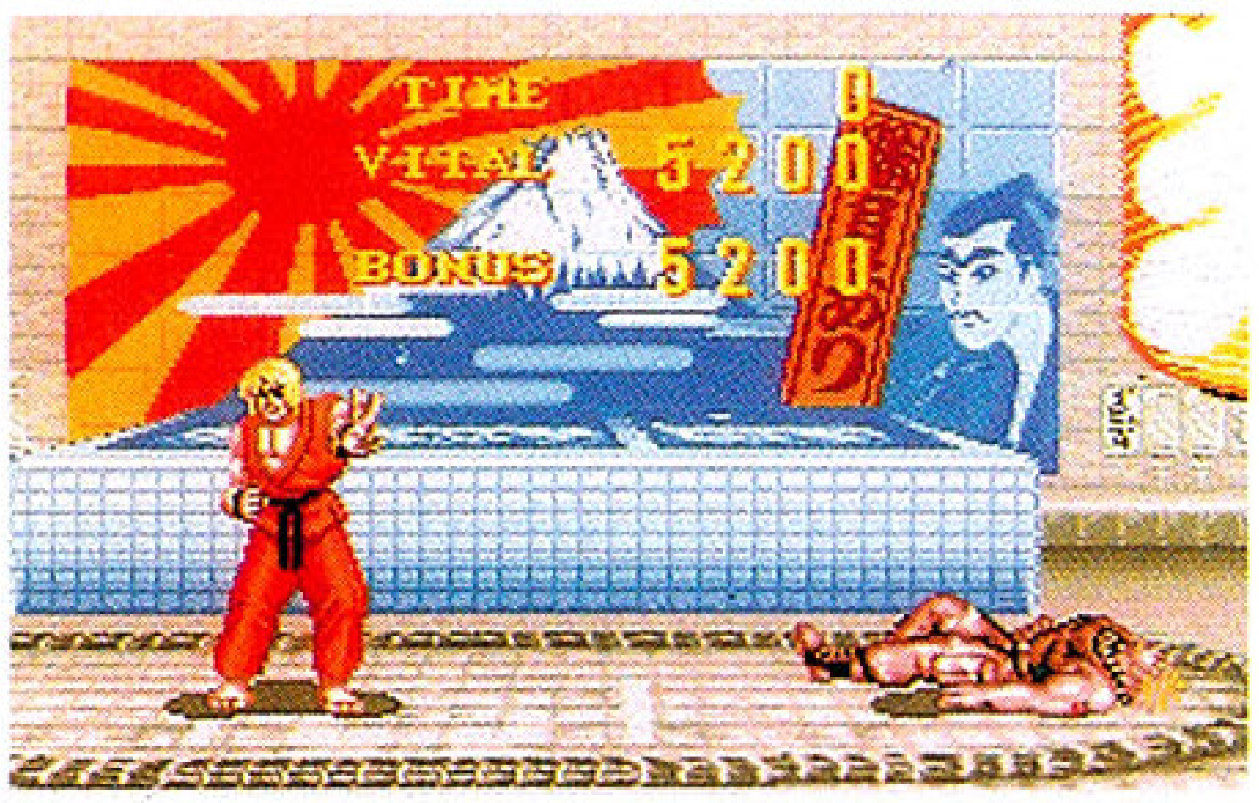
ガイルの勝利のポーズ。闘いが終わり、乱れた髪を直しながら一息をついている様子



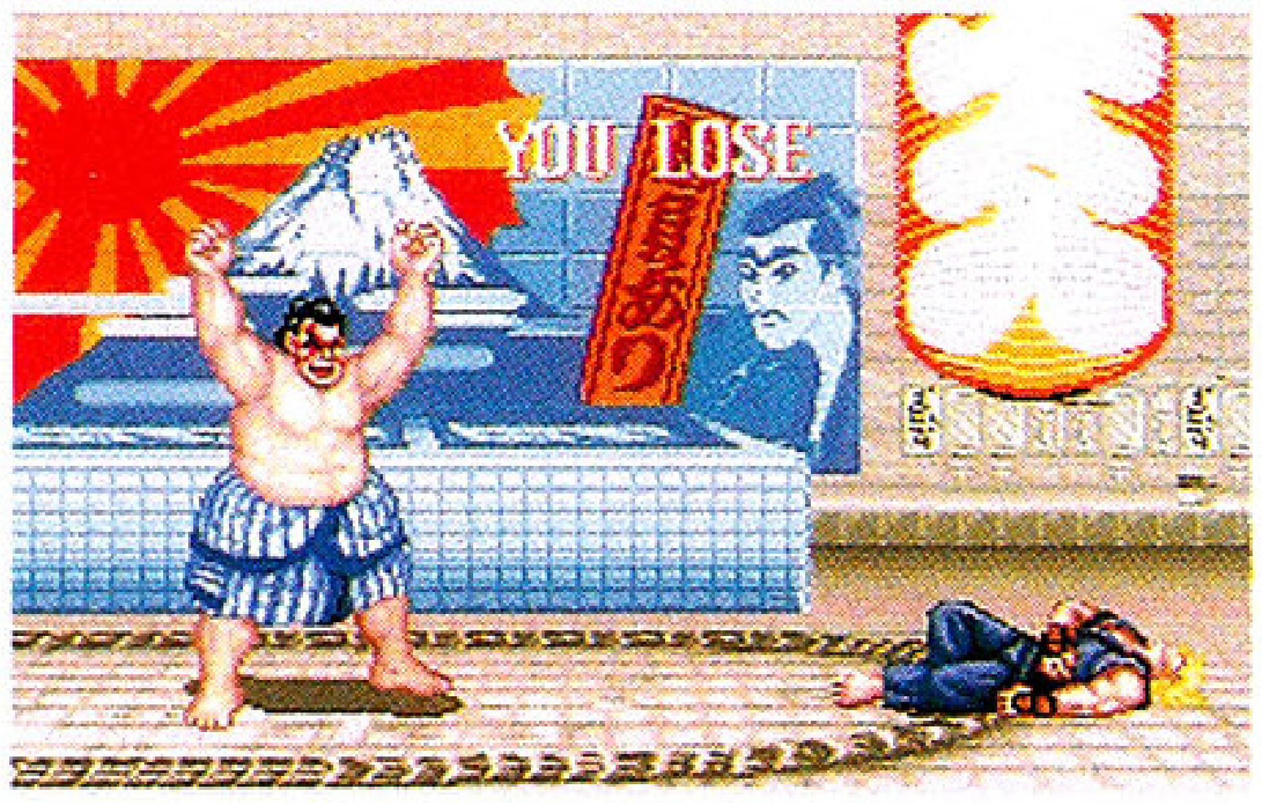
バイソンの敗北のポーズ。タイムオーバーやボーナスステージで負けたときに見られる



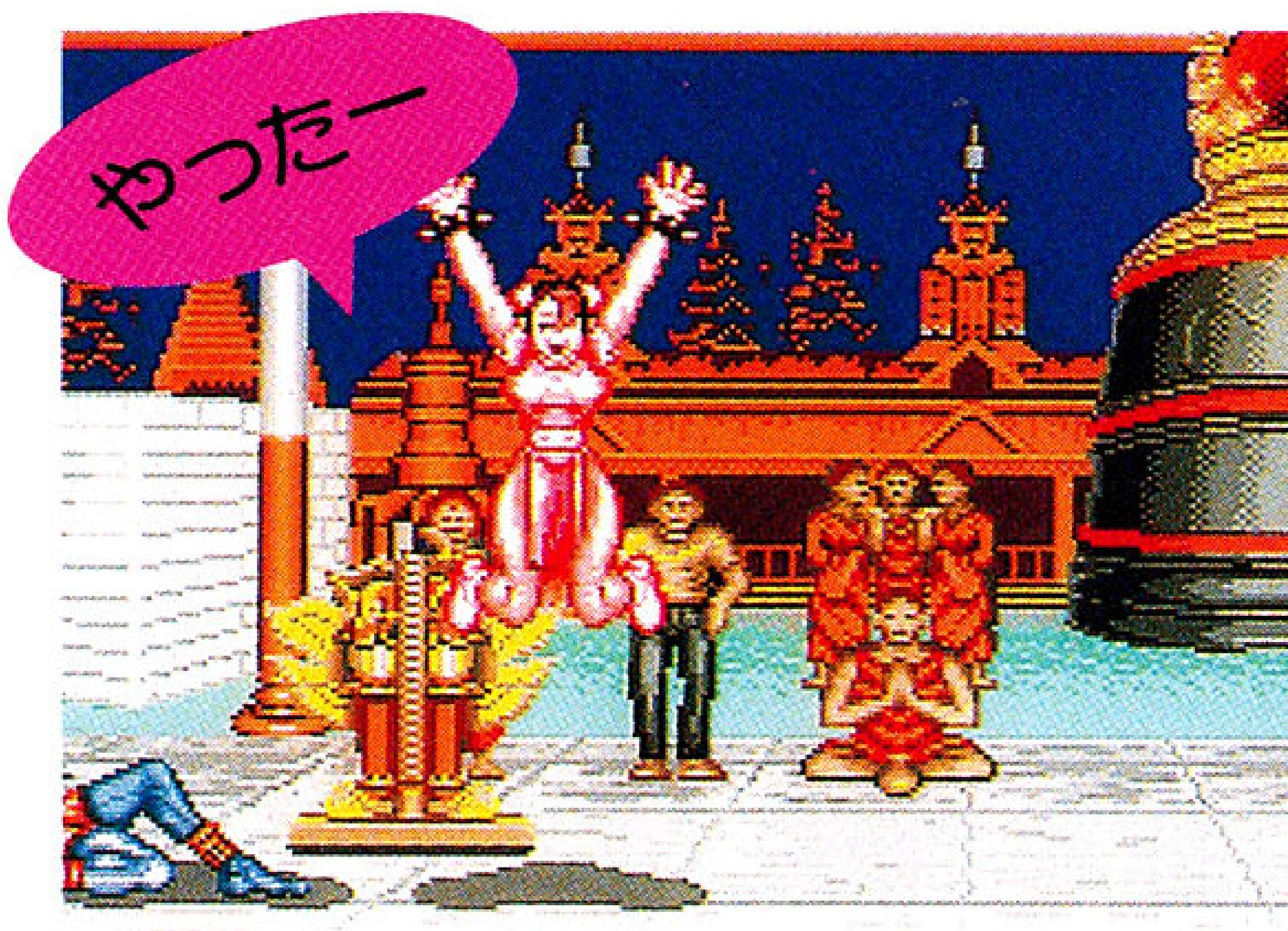
バルログの勝利のポーズ。仮面を外し、素顔を見せている



ケンの勝利のポーズ。Vサインでうれしさを表現している



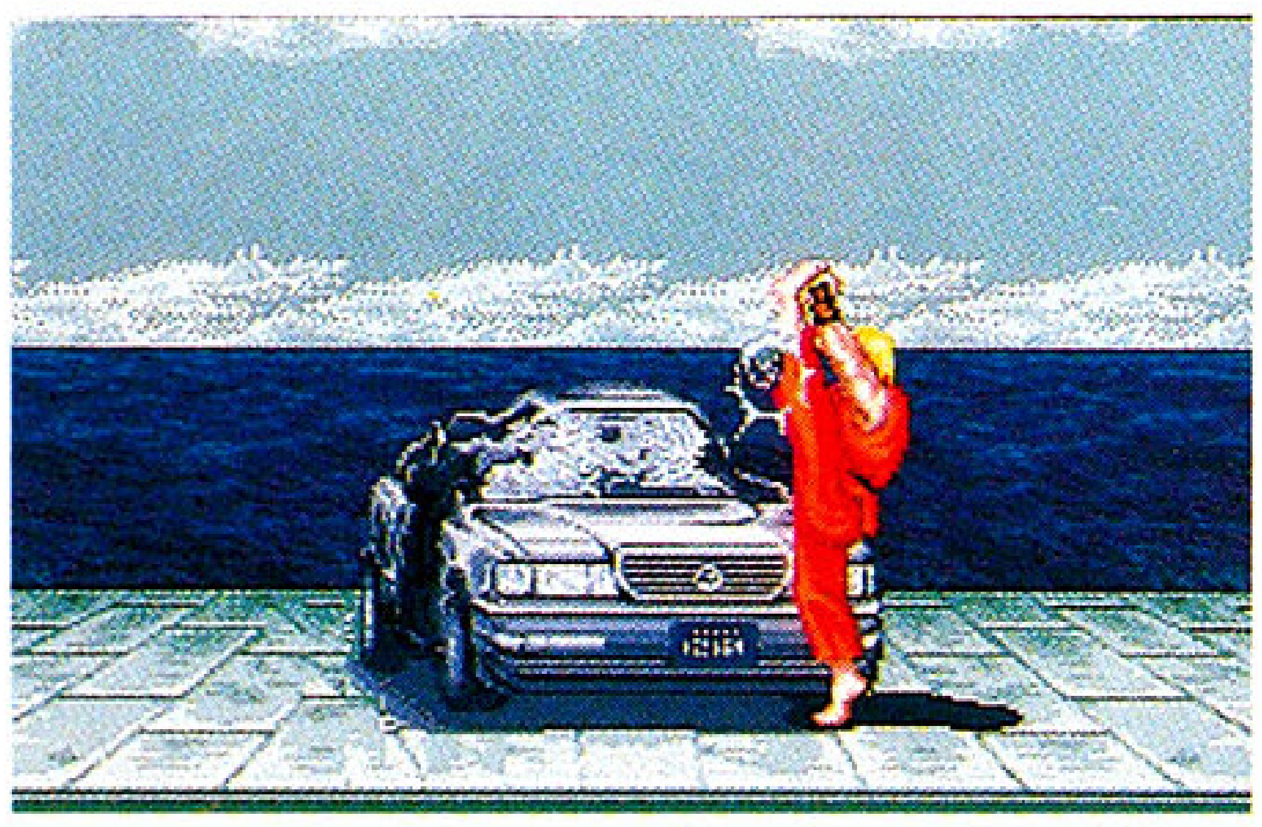
本田の勝利のポーズ。高笑いしながら勝利に酔っている状態だ



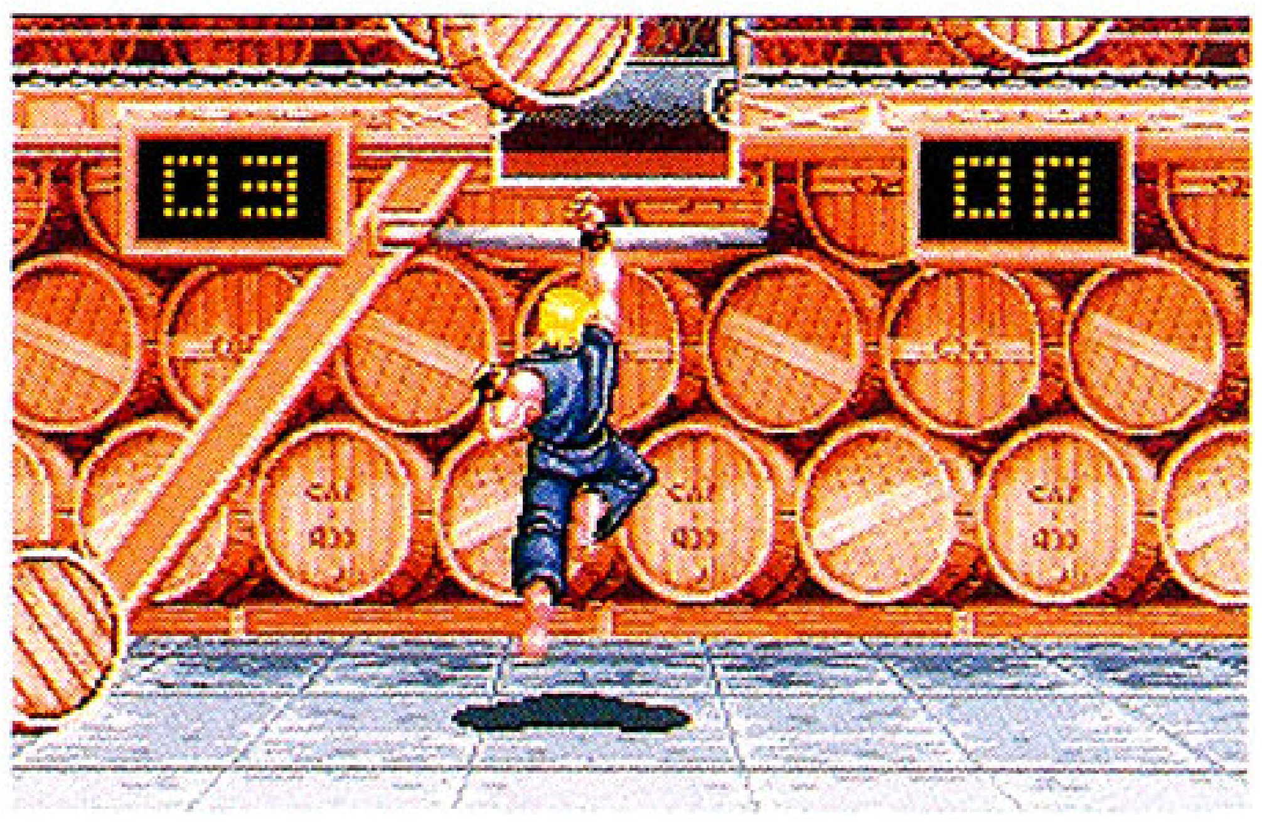
春麗の勝利のポーズ。そのうれしさを体全体で表現する

ボーナスステージは?

メガドライブ版のボーナスステージは、車とタルの2種類がある。残念ながらドラム缶ステージはナシ。もちろん、ボーナスステージの最中でも乱入は可能で、2人で競争もできるのだ。



ボーナスステージ1。車を時間内に壊せば高得点になる



ボーナスステージ2。上から落ちてくるタルを全部壊せば良い

平成5年5月15日発行（毎月1回15日発行）第5巻第5号（通巻39号）

STREET FIGHTER II

ストリートファイターⅡダッシュ

完全ガイドブック

武人への道 基礎知識編

メガドライブFAN

5月号特別付録①

発売決定!!

12人にも及ぶプレイヤーと
メガドライブ版の移植度を探る

STREET FIGHTER Ⅱ

ストリートファイターⅡダッシュ

完全ガイドブック 武人への道 基礎知識編

CONTENTS

ついに完成！ メガドライブ版『ダッシュ』!!
史上最強の闘いまであとわずか…3

第１章　修行編

12人の格闘家から1人を選び、史上最強を目指して闘う 4
基本攻撃　闘いの基本は己の技を知ること 6
必殺技　それぞれの道を極め、身につけた強力な技 7
基本的戦術　強敵たちに勝ち抜くための基礎知識 8
用語解説　闘いの中から生まれた技や用語を解説 10

第２章　四天王編

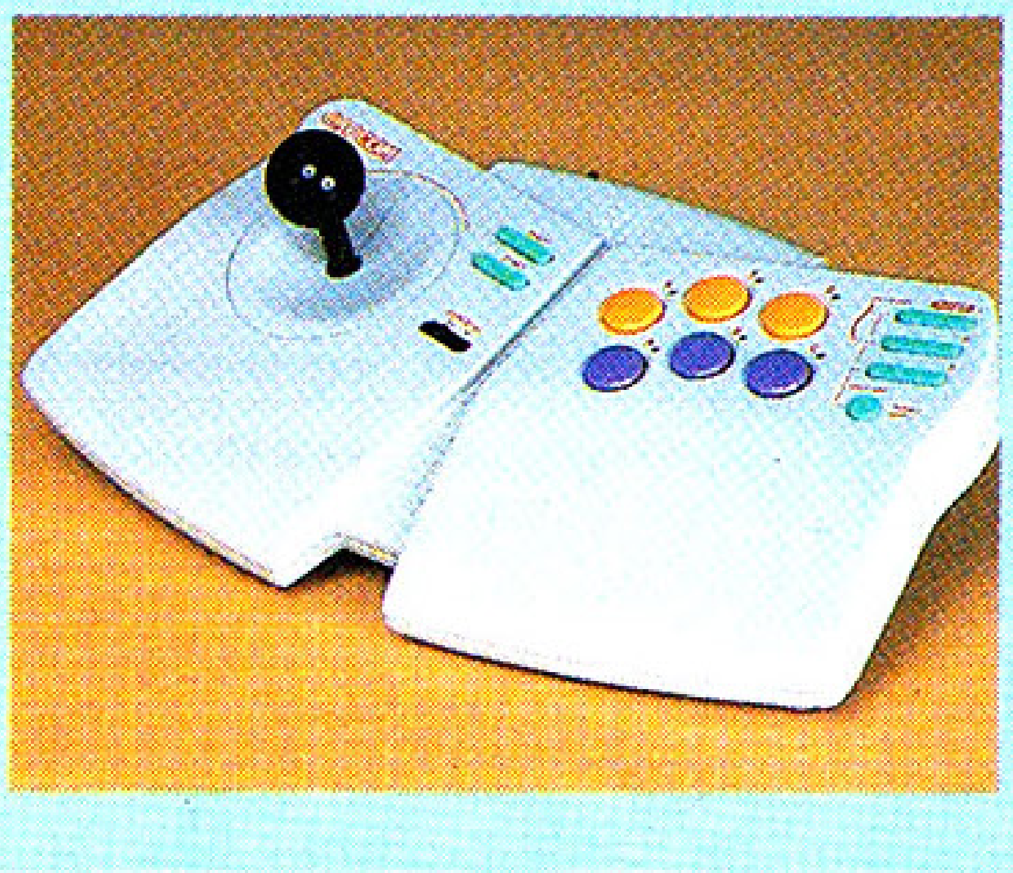
格闘界の頂点に立つ魔人　ベガ 12
過去の敗北をバネに完全復活　サガット 14
華麗な動きで闘いに美を演出　バルログ 16
裏の世界に生きるボクサー　M．バイソン 18

カプコンみずからの手によってメガドライブに移植される『ストリートファイターIIダッシュ（以後ダッシュと略）』。今回は、メガドライブ版の最新情報から対戦の基本テクニック、そして『ダッシュ』ならではの四天王にスポットを当てて徹底紹介していこう。

ZANGI
FIGHT !
BATTLE
対戦という名の武人たちの"祭り"

もうすぐ完成、メガドライブ版『ダッシュ』史上最強の闘いまであとわずか…

業務用の興奮がメガドライブで再現されるという事実に、ファンの誰もが驚いた先月の突然の発表。ただし、残念なことをお伝えしなければならない。それは、6月発売予定が未定になってしまったことである。その代わりという訳ではないがうれしいニュースを1つ。それは、『ダッシュ』専用のコントローラ「CPSファイター」のメガドライブ版が発売されることになったのだ。発売時期、価格ともに未定であるが、くわしい情報が入り次第お伝えしよう。



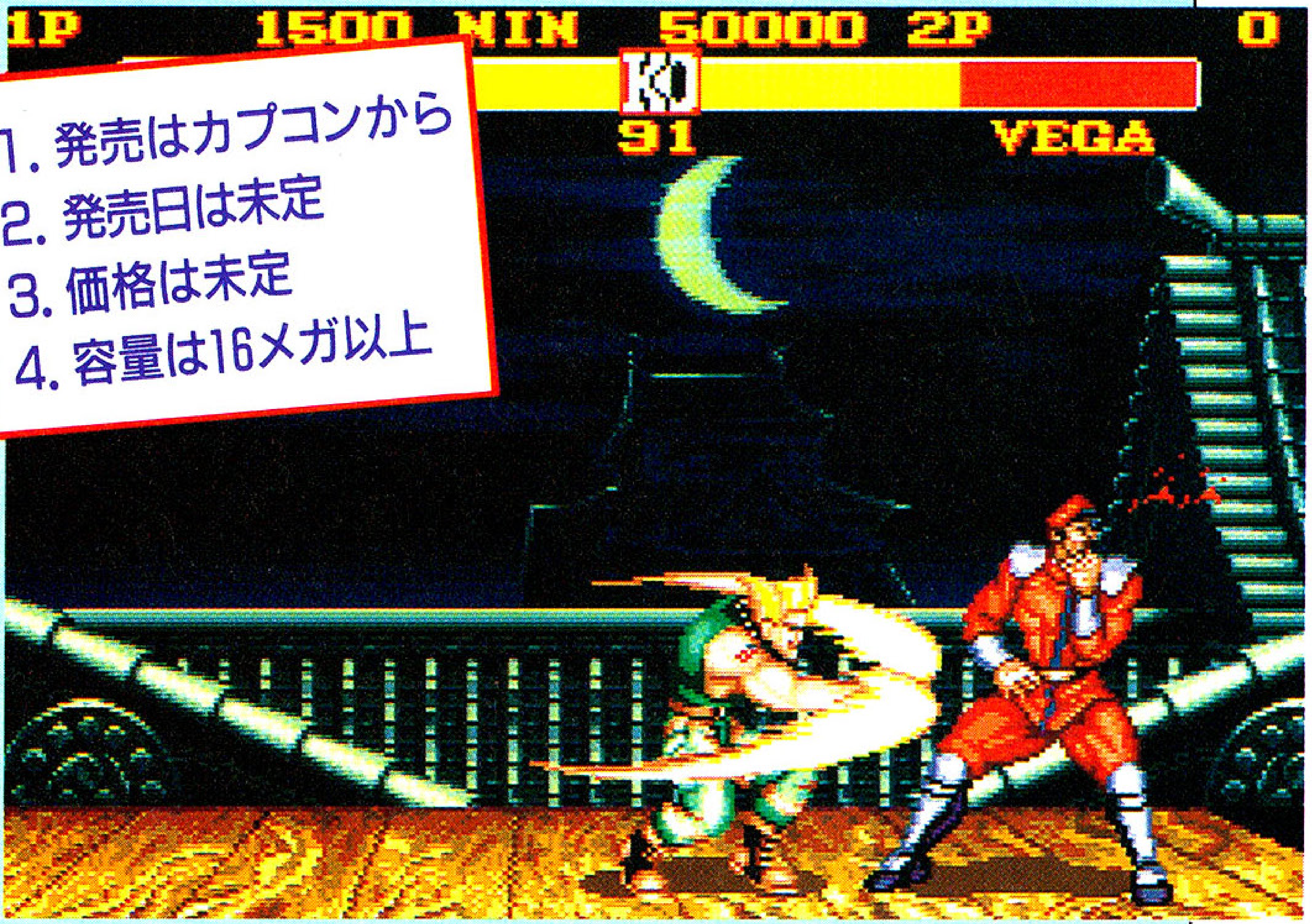
⬅メガドライブ専用のCPSファイターだ！

最新バージョンプレイリポート

前号は、GENESIS版（海外版）のサンプルロムで画面写真などを紹介したが、今号はすべてメガドライブ版からの紹介となる。

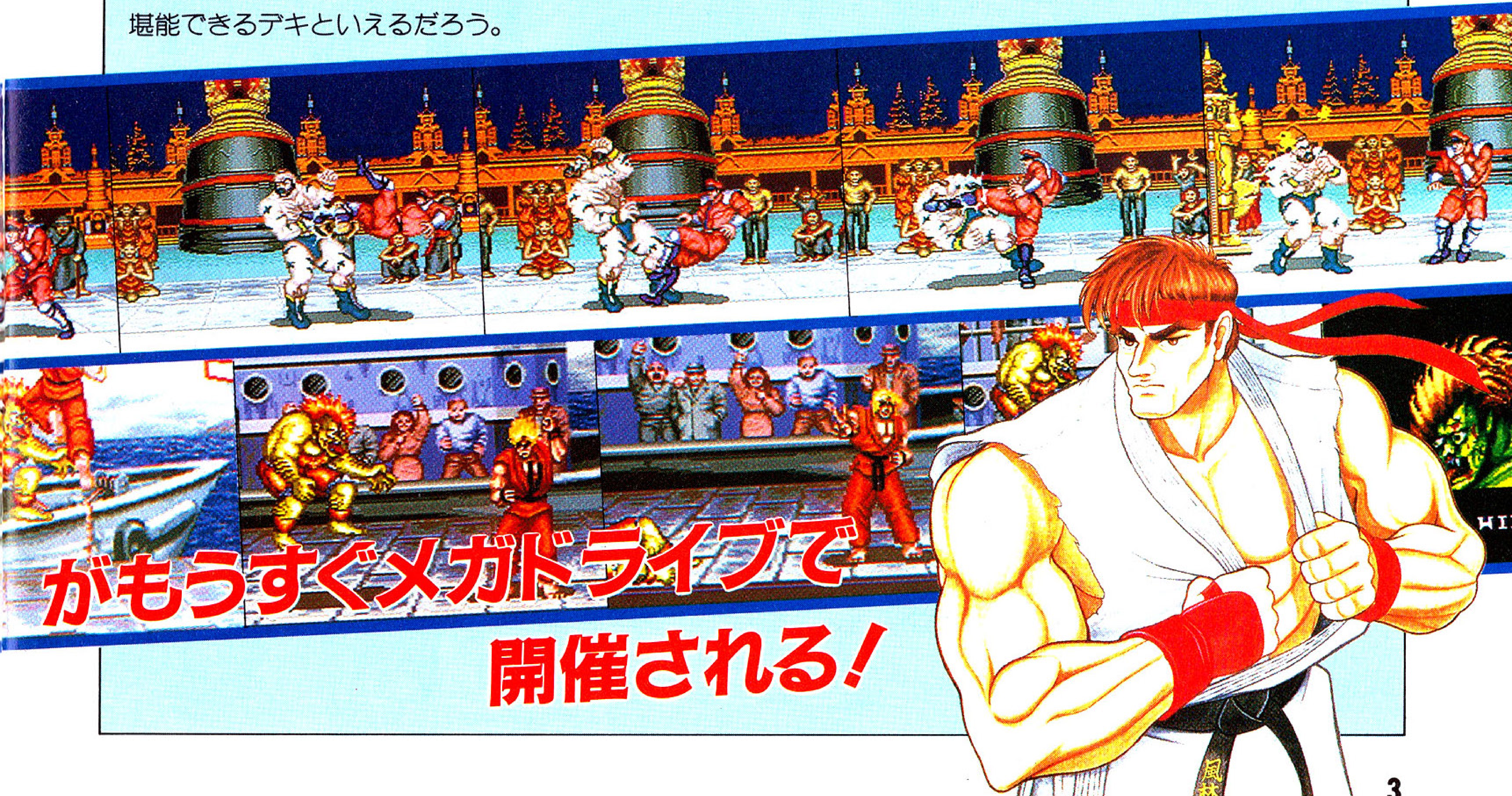
GENESIS版では四天王の名前が日本のものとは違うのだが、それがきちんと直っていた。また、先月の段階ではカットされていた技のいくつかが増えていて、より業務用に近いものになっていた。

マニアなら気になる点もあるが、『ストリートファイターII（以下ストIIと略）』シリーズの醍醐味である、対戦プレイの面白さは十分堪能できるデキといえるだろう。



1. 発売はカプコンから
2. 発売日は未定
3. 価格は未定
4. 容量は16メガ以上

⬆正真正銘のメガドライブ版『ダッシュ』。編集部では対戦が盛んだぞ


がもうすぐメガドライブで
開催される！

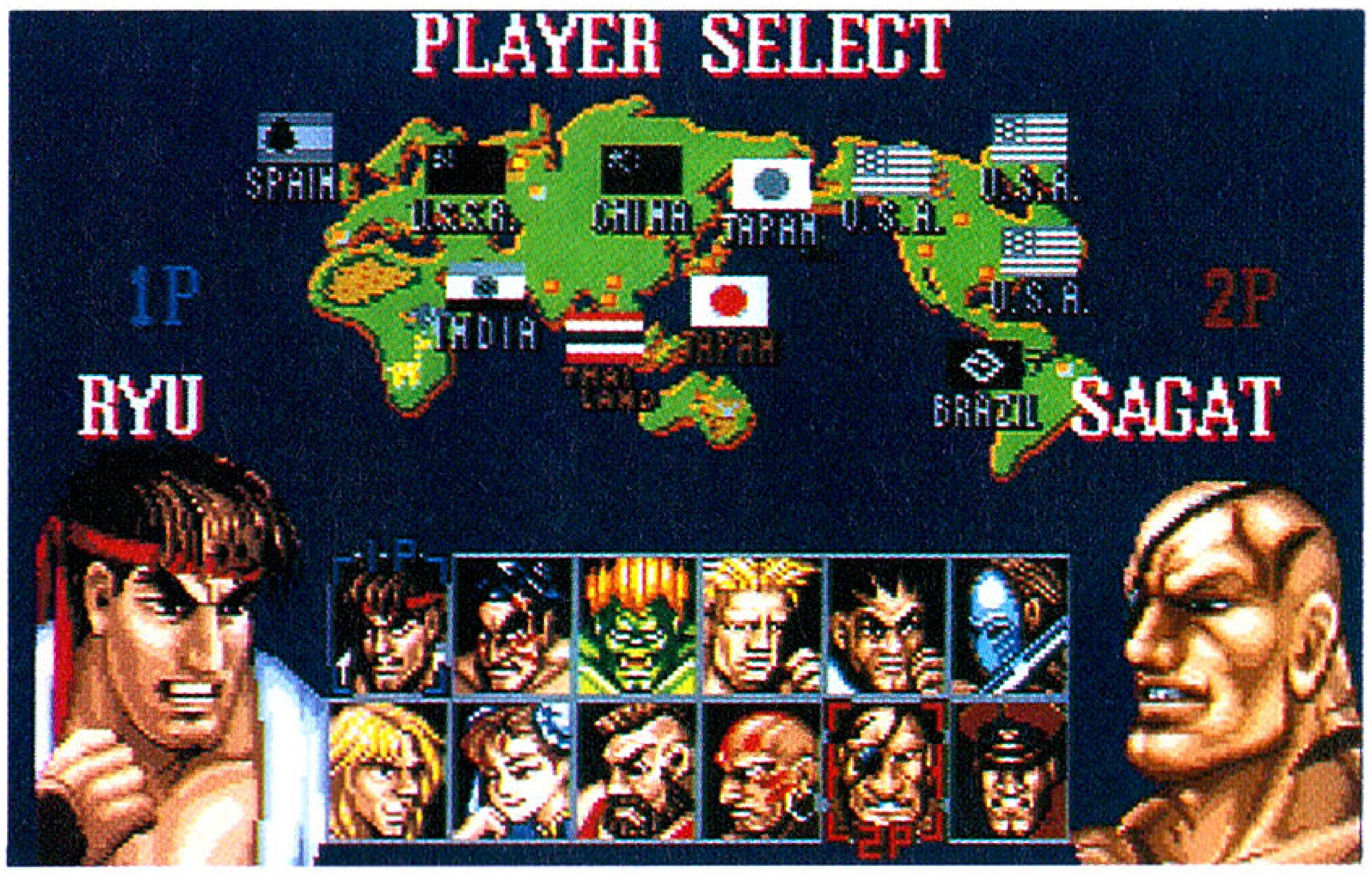
第1章 修行編

『ストII』のシステムから闘い方まで
基本的な部分を徹底解説

12人の格闘家から1人を選び、史上最強を目指して闘う

世界は広い…どこにどれ程の力を秘めた強者がいるかはわからない。格闘家たちはそんな強者と闘う日のために、己の技に磨きをかける日々を過ごす…。

この『ダッシュ』の世界には、それぞれ能力や持ち技の異なる12人の格闘家が存在する。プレイヤーはその中から１人を選び、世界各地で待ち受ける格闘家たちと闘っていくのだ。

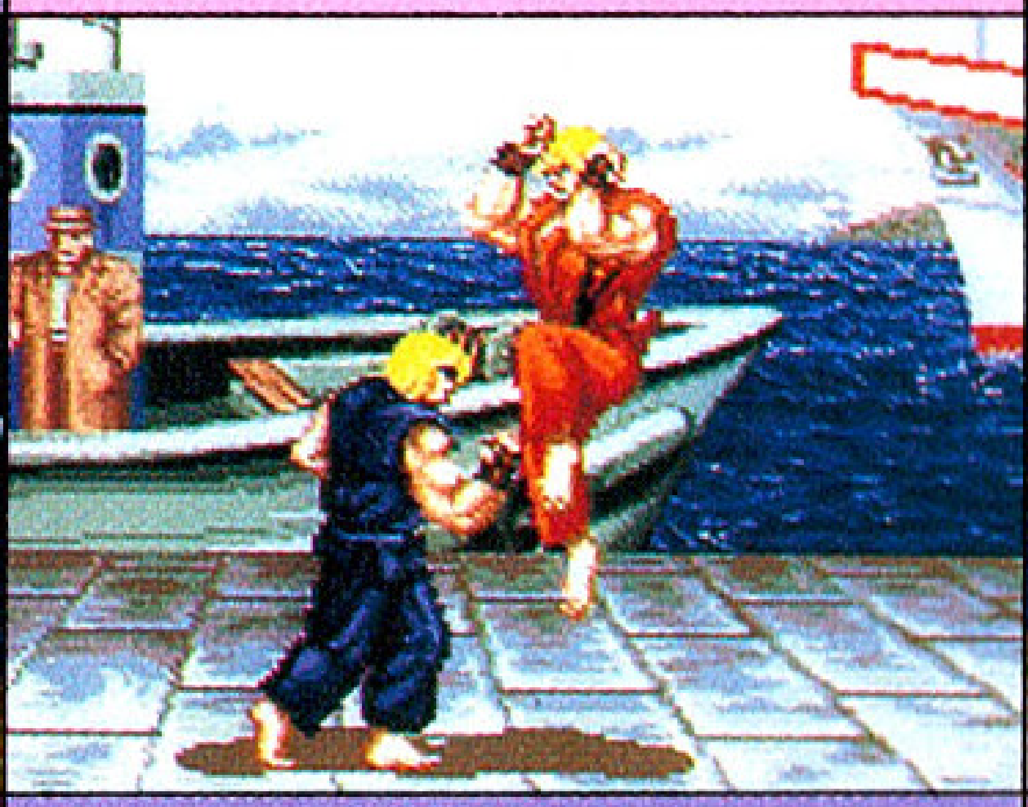

PLAYER SELECT
SPAIN
U.S.S.R.
CHINA
JAPAN
U.S.A.
U.S.A.
INDIA
THAILAND
JAPAN
U.S.A.
BRAZIL
1P
2P
RYU
SAGAT
2P

◆『ストII』の主人公8人と四天王、総勢12人から選べるようになった『ダッシュ』。まずは全員試してみるといいかも

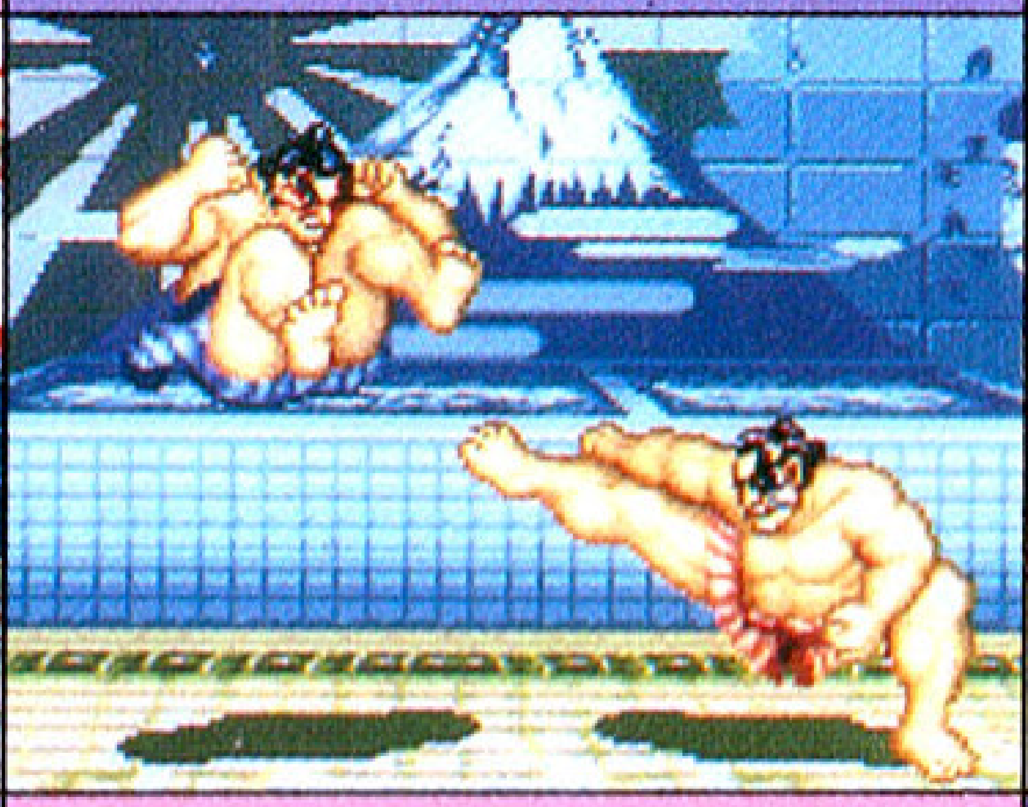
世界各国で待ち受ける屈強の格闘家たち

リュウ JAPAN

ケン U.S.A.



エドモンド本田 JAPAN



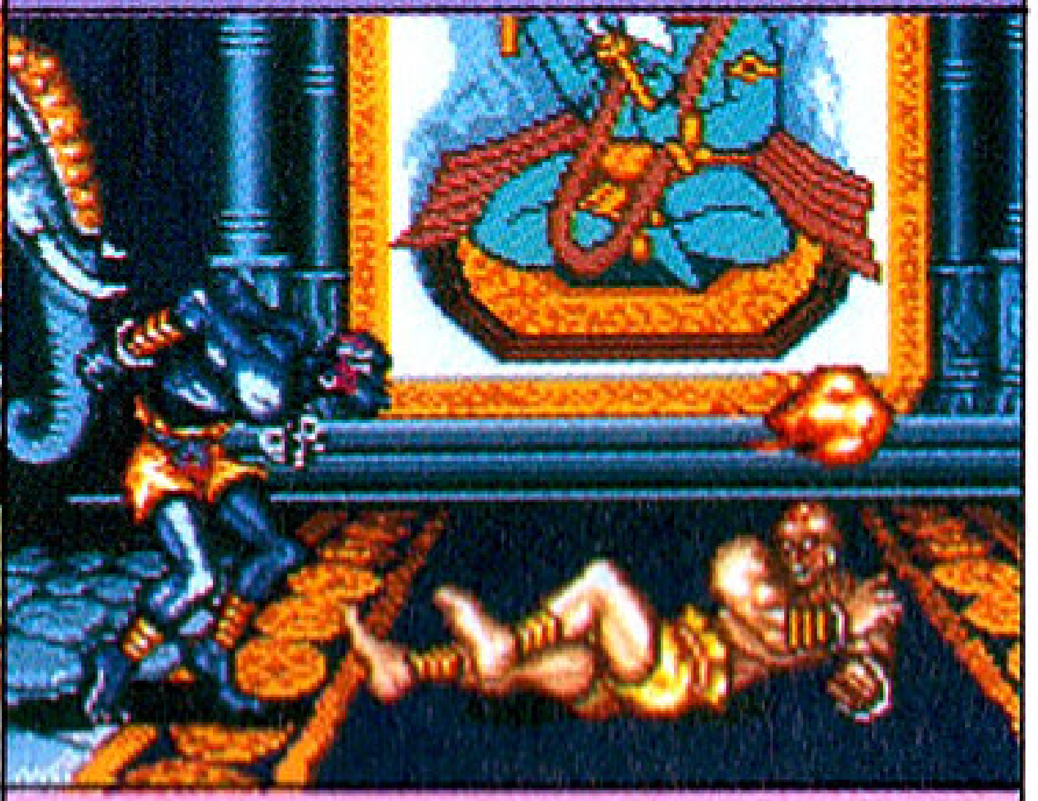
春麗 CHINA

ブランカ BRAZIL

ザンギエフ U.S.S.R.

ガイル U.S.A.

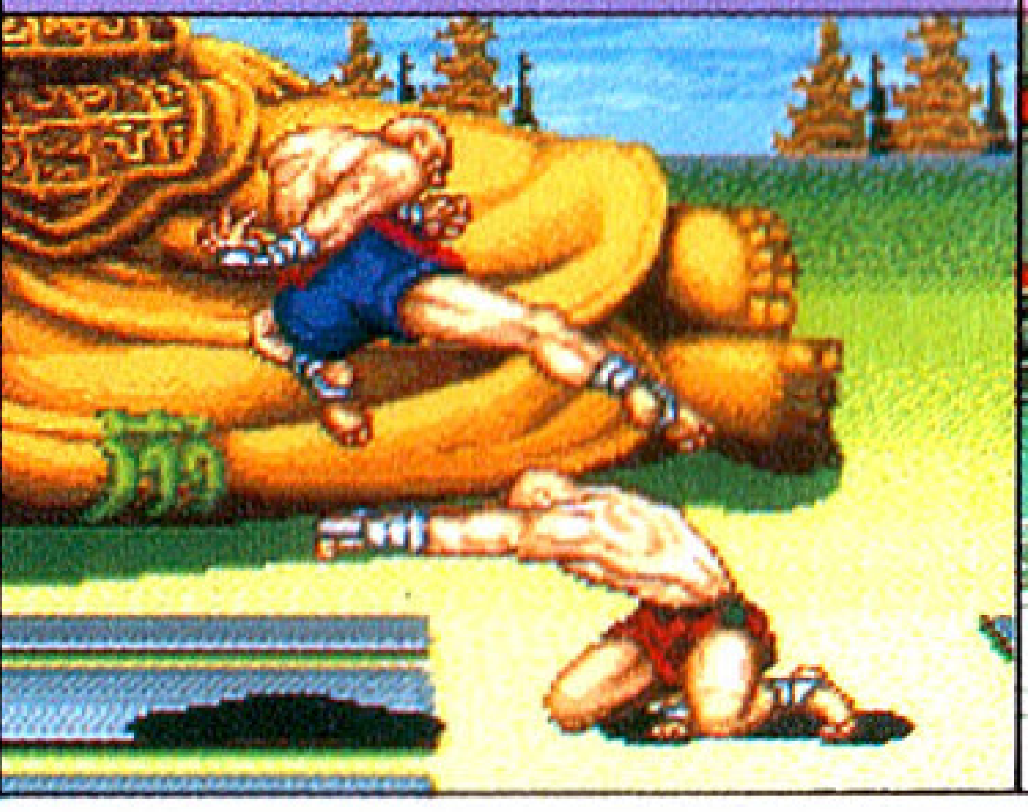
ダルシム INDIA



M.バイソン U.S.A.

バルログ SPAIN

サガット THAILAND

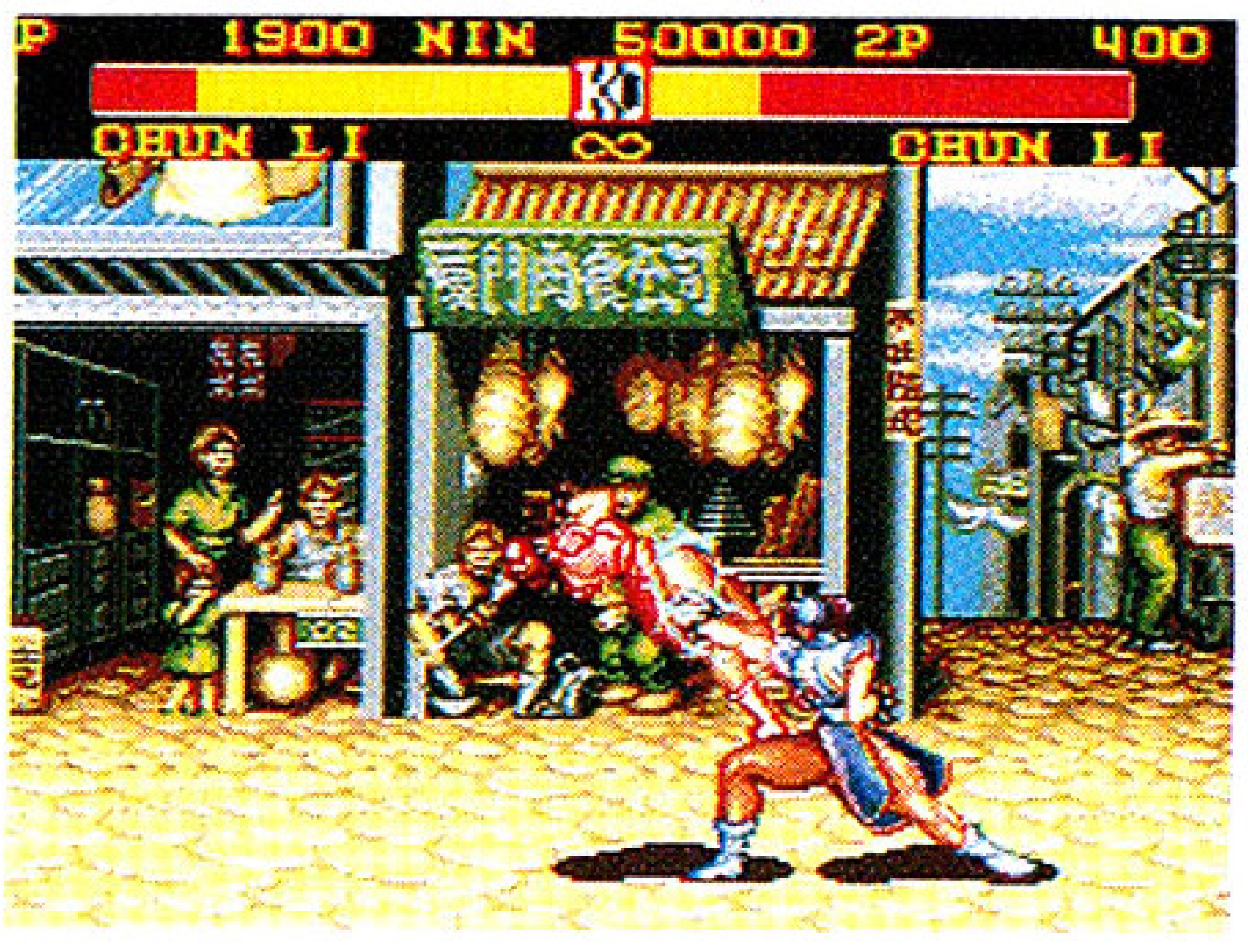


ベガ THAILAND

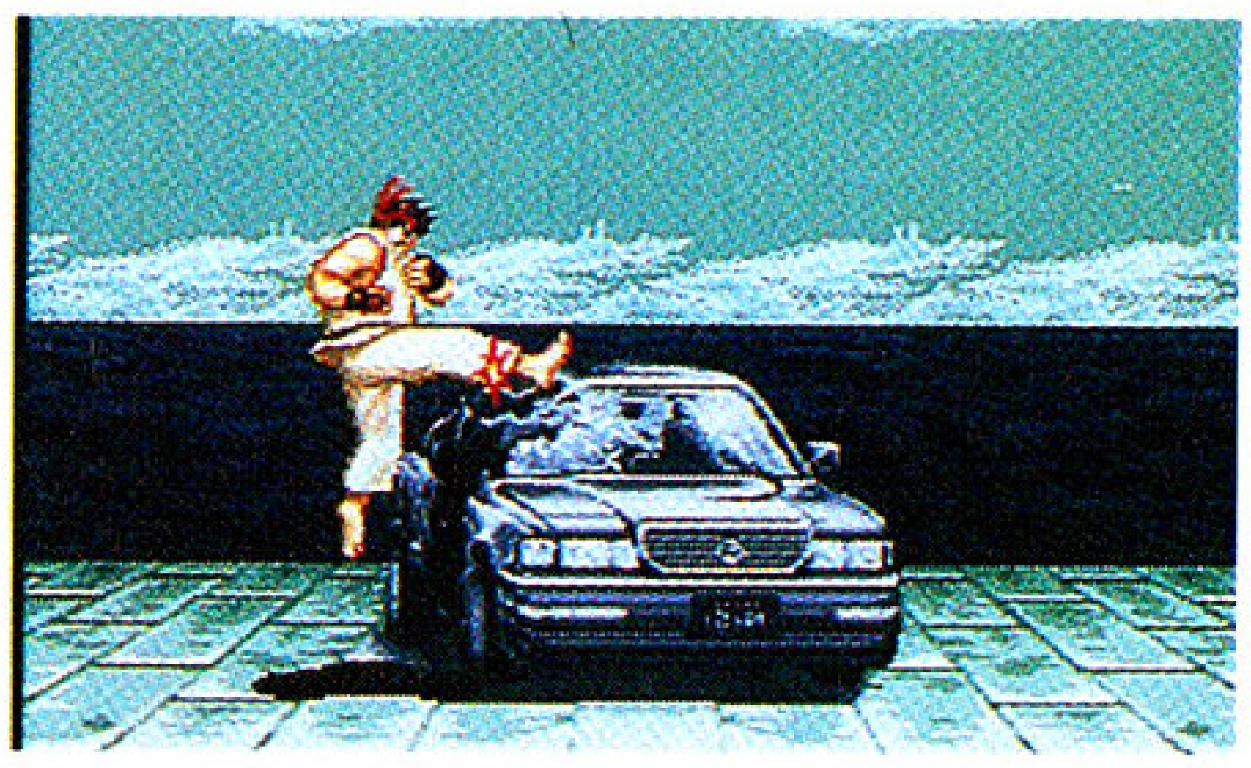
1人プレイはコンピュータを相手に闘う

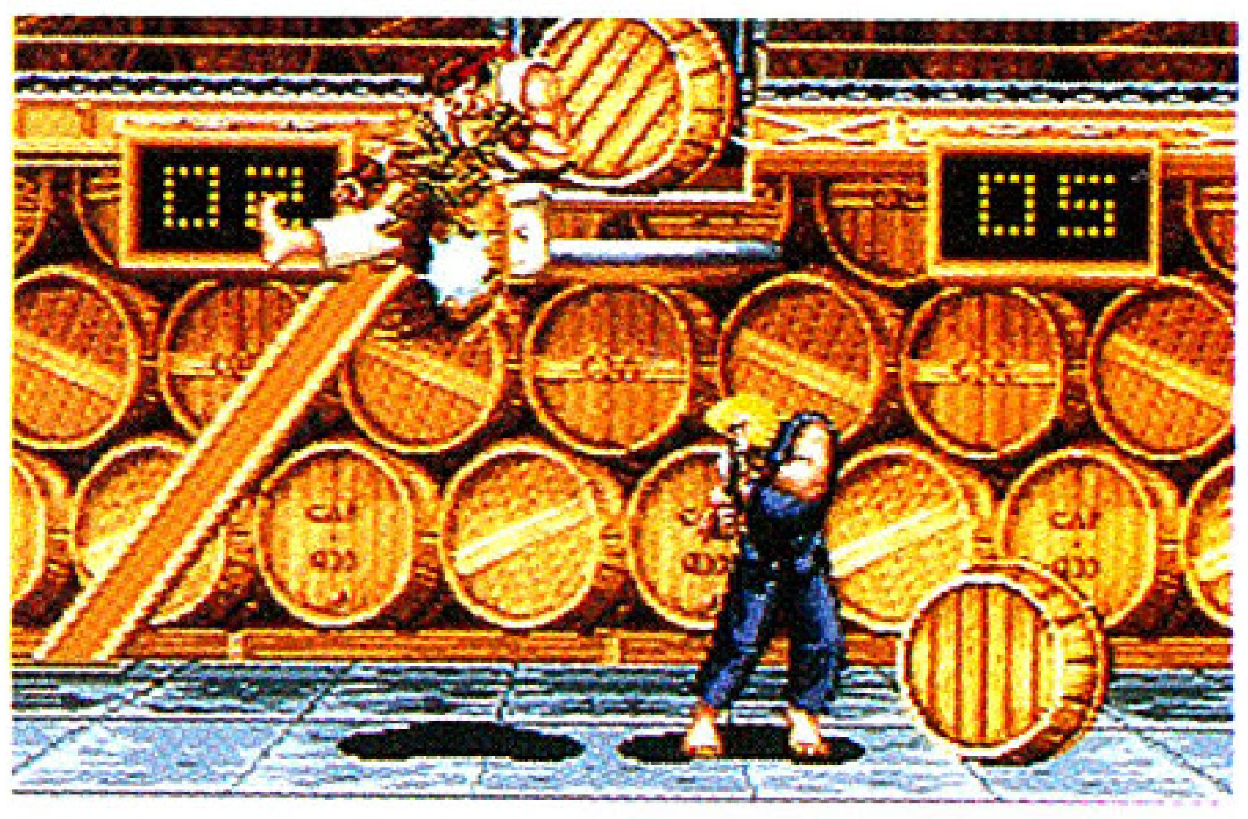
自分の選んだキャラと対戦相手とで、1対1の闘いを繰り広げる『ストII』シリーズ。1人プレイはコンピュータが操るキャラを対戦相手に、世界各地を巡りながら闘っていく。

対戦相手は全部で12人。つまり『ダッシュ』では同キャラ対戦が可能になったので、自分以外のキャラ11人に加え、自分自身(色違いのプレイヤーキャラ)とも闘わなければならなくなった。そして12人全員に勝ち抜けばエンディングとなるのだ。業務用にあった3つのボーナスステージは、メガドライブ版では1つ減ってしまったが、残りの2つは業務用同様に再現している。



色違いの春麗同士の闘いだ

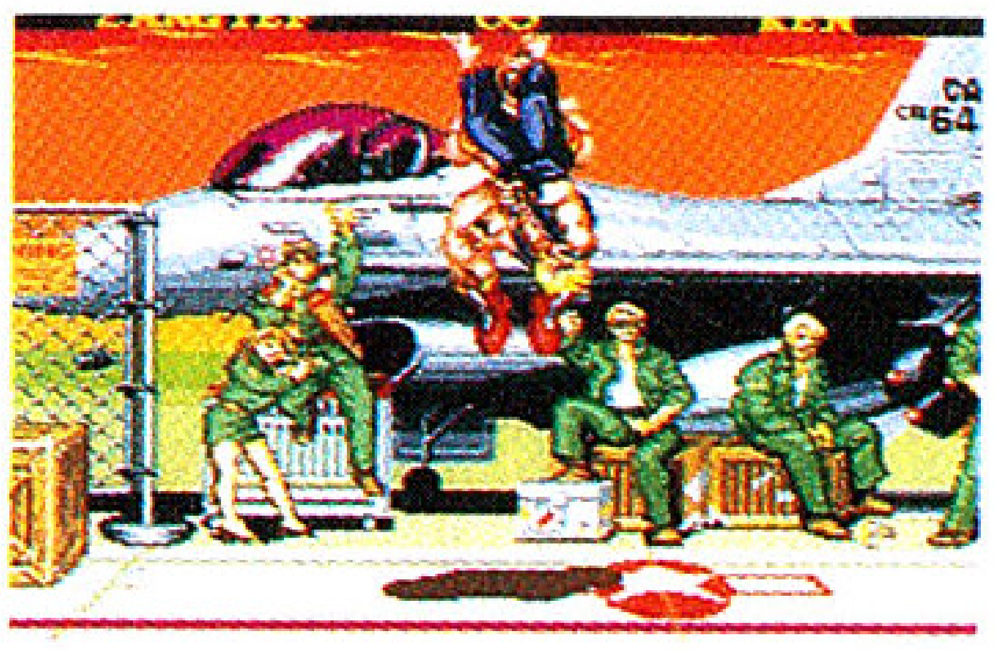

車を壊すボーナスステージ


次々と上から落ちてくるタルを壊していくボーナスステージ

2人のプレイヤー同士が闘える対戦プレイ

『ストII』シリーズの魅力の大部分を占めるといっても過言ではない、2人のプレイヤーが闘う対戦プレイ。相手のプレイヤーの技量がそのままキャラの強さに反映するため、同じぐらいの実力を持った人同士が対戦すると、かなり白熱した闘いになることは間違いない。

なお、メガドライブ版にはスーパーファミコン版『ストII』と同様に、対戦専用のVSバトルモードがついている。


思わず叫んでしまう熱い対戦

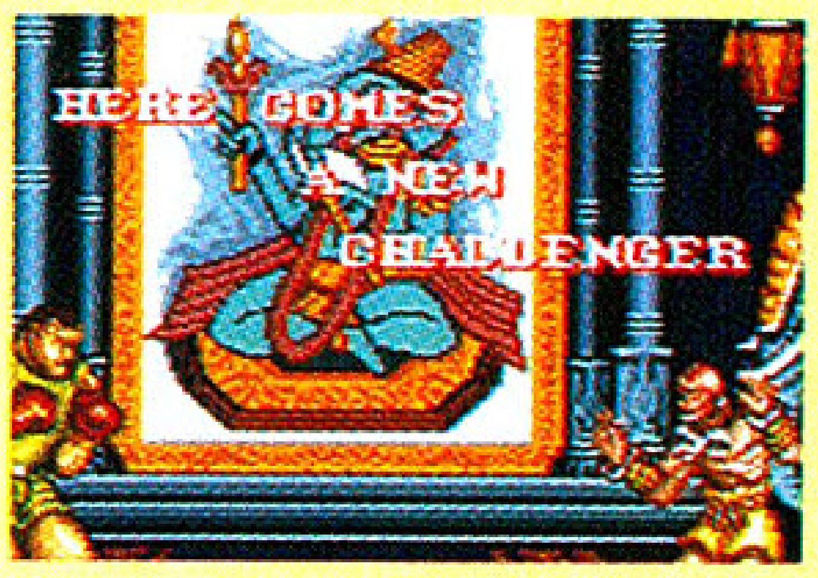
ライバルがいるから自分も強くなれる。それが対戦の楽しさだ

精神と技の
極限までのぶつかり合い…

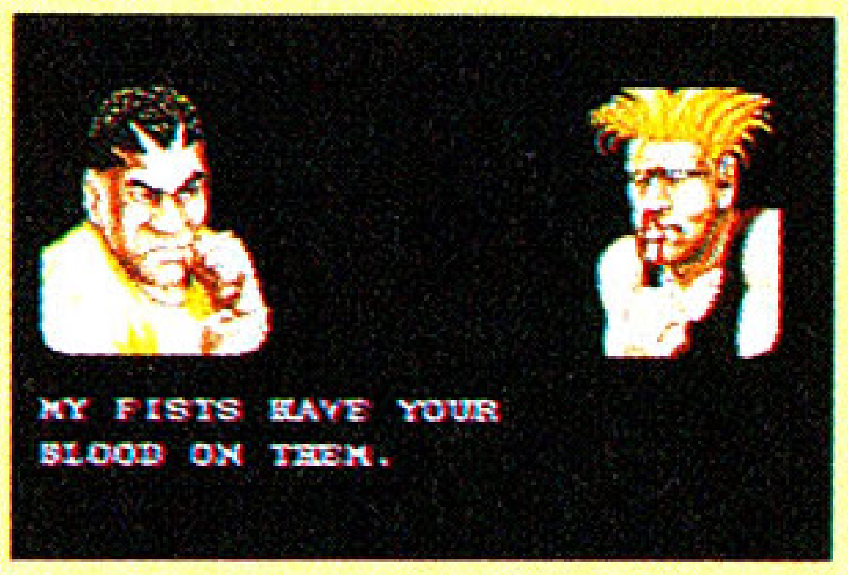
達人同士の闘いでは技術のほかにも、強い精神力がなければ勝てない！

1人プレイに乱入できる

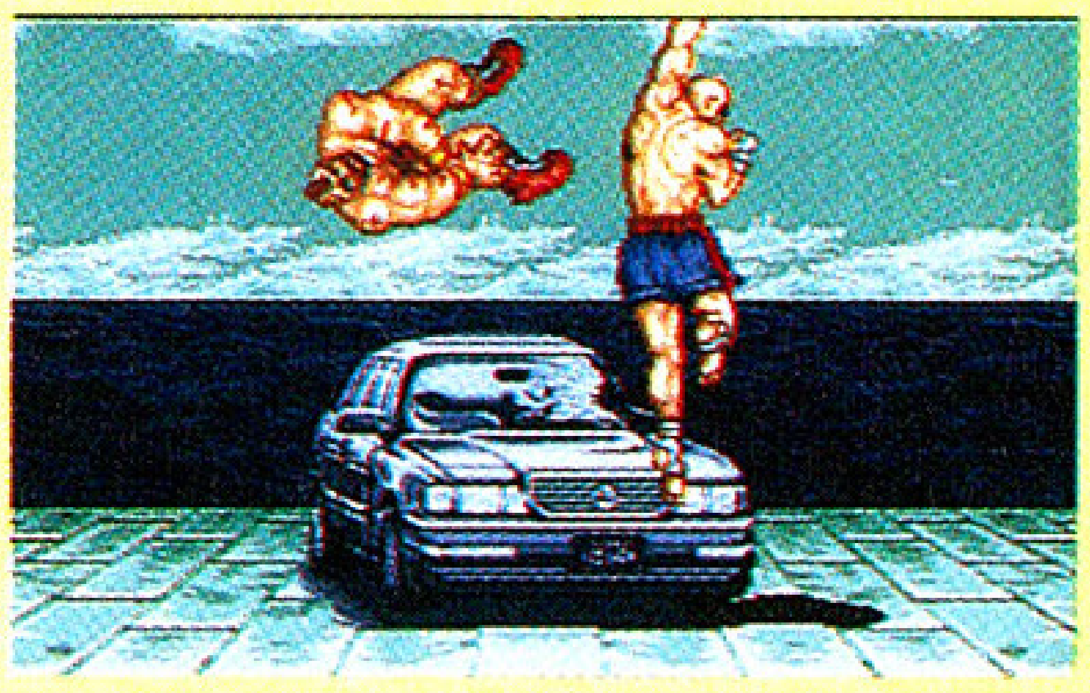
業務用の乱入対戦と同様に、1人がコンピュータと闘っているときは、もう片方のコントローラ（パッド）のスタートボタンを押すといつでも乱入できる。そして試合に勝った方が、そのキャラでコンピュータとの対戦を続けていくわけだ。VSバトルモードとは違い、ボーナスステージでも闘う(?)ことができるぞ。



スタートボタンで乱入可能！



勝てば続きがプレイできる


ボーナスステージでも闘える。ただし体力は減らない

基本攻撃

闘いの基本は己の技を知ること

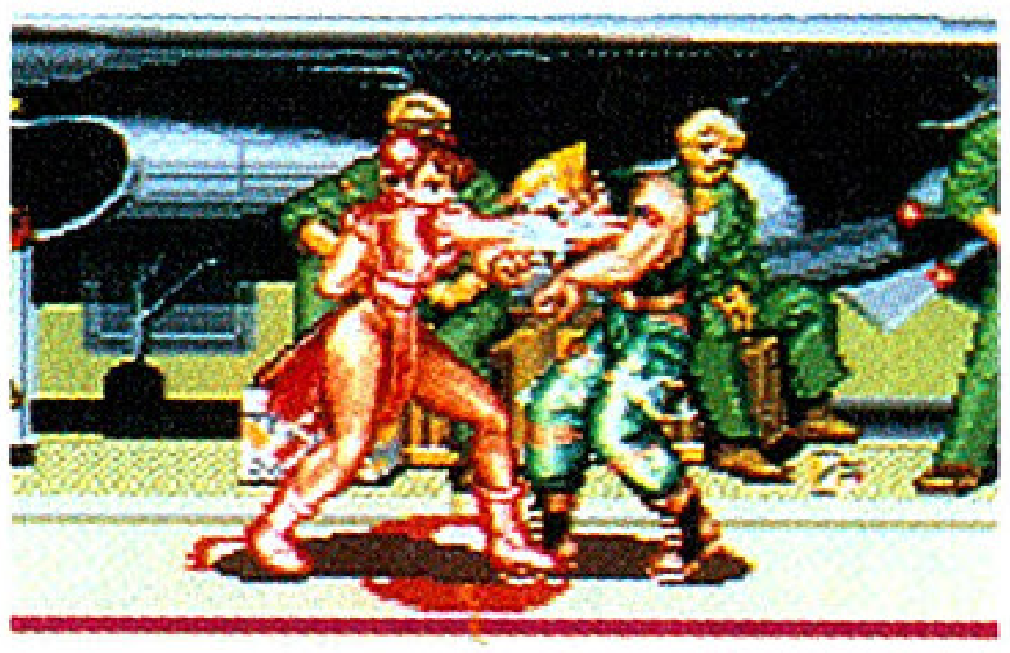
格闘家たちの攻撃は、パンチボタン3つ(小・中・大)とキックボタン3つ(小・中・大)の合計6つのボタンと方向ボタンを組み合わせて行う。

操作面での業務用との違いは、スティックからパッドになったことが挙げられる。3ボタンのパッドでもボタン設定によりプレイできるが、やはり「ファイティングパッド6B」を用意しておきたい。ボタンの配置に関しては業務用と同じであるから、スーパーファミコンのパッドよりは操作性は良いといえるだろう(慣れの問題はあるが)。

⬆「ファイティングパッド6B」は2500円(税別)で発売中!

パンチ攻撃

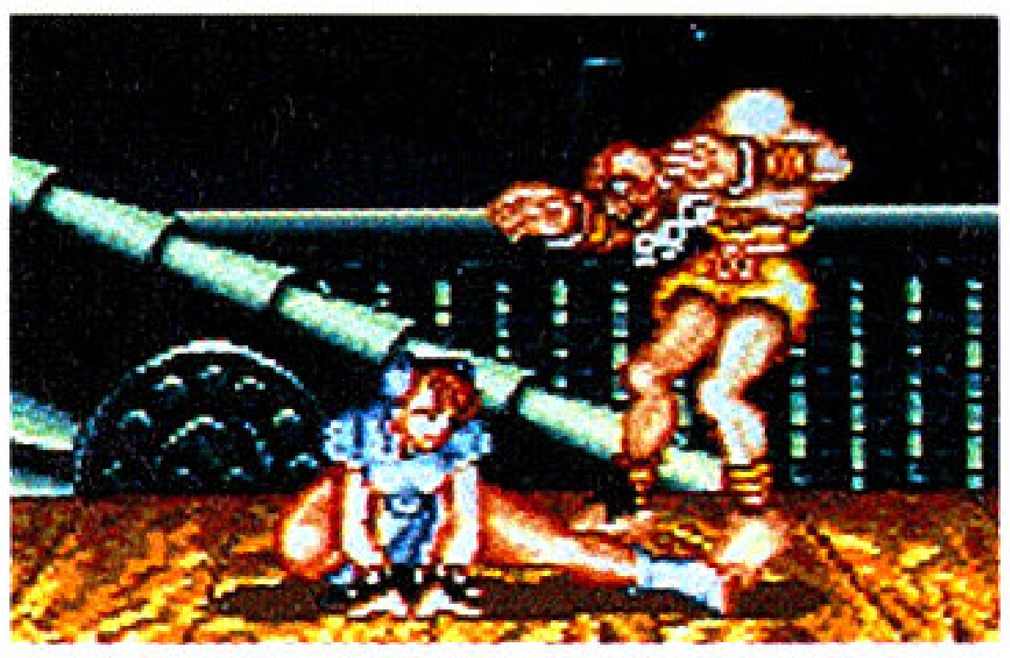
ボタンによって小・中・大の威力のパンチ攻撃をする。さらに、相手との距離(間合い)によっては、同じボタンでもポーズ(グラフィック)が変わる。



⬆小のパンチは連続して出せる

キック攻撃

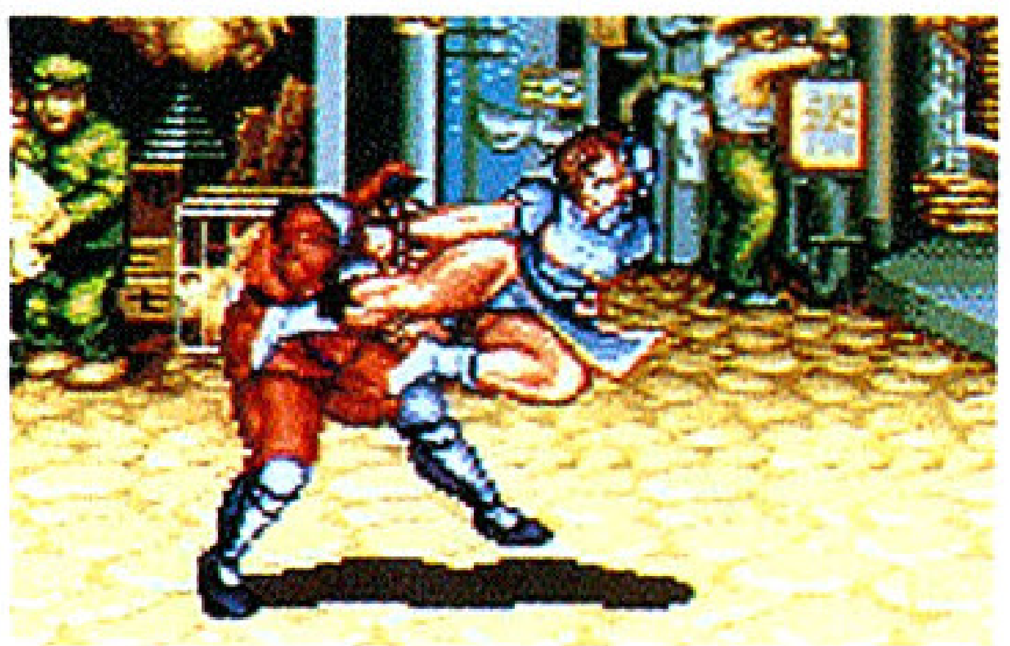
パンチと同様に小・中・大の威力のキック攻撃がある。なお、しゃがんだ状態で出すキックは足払いと呼ばれることが多いため、本書でもその例にならった。



⬆春麗の闘いは蹴り技が中心

ジャンプ攻撃

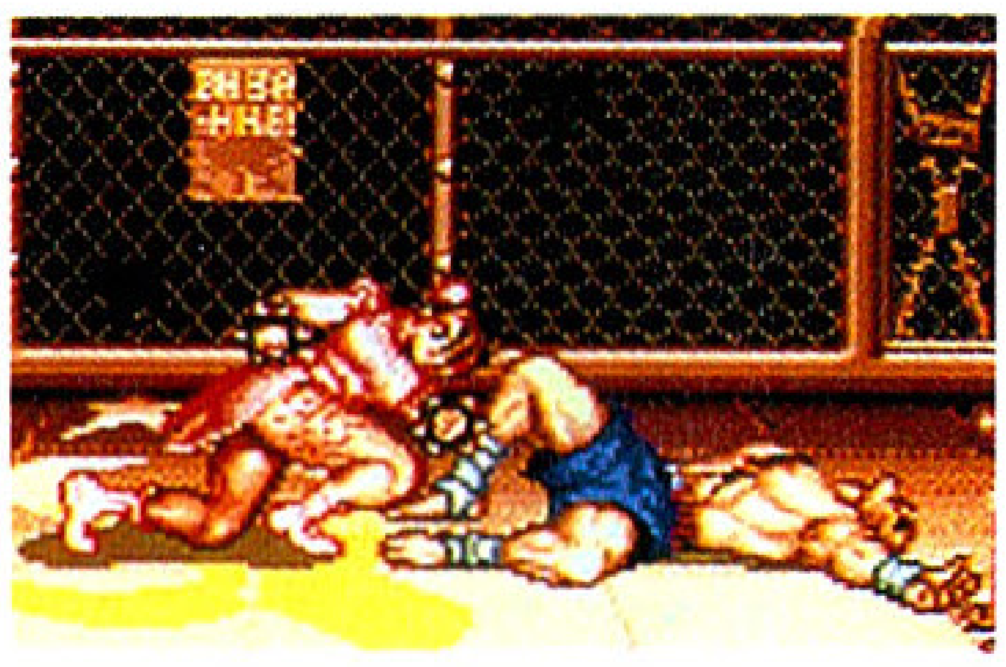
方向ボタンを上方向(上、左上、右上)に押し、パンチかキックを押すと、空中からの攻撃ができる。攻撃ボタンを押さなければただのジャンプになる。



⬆着地寸前に技を出すと効果的

投げ技・つかみ技

相手に近づいて方向ボタンの右か左を押しながらパンチかキックのボタンを押すと、相手を投げたり、つかんで攻撃できる。接近戦では重要な攻撃手段だ。



⬆投げは必殺技の次に強力な技

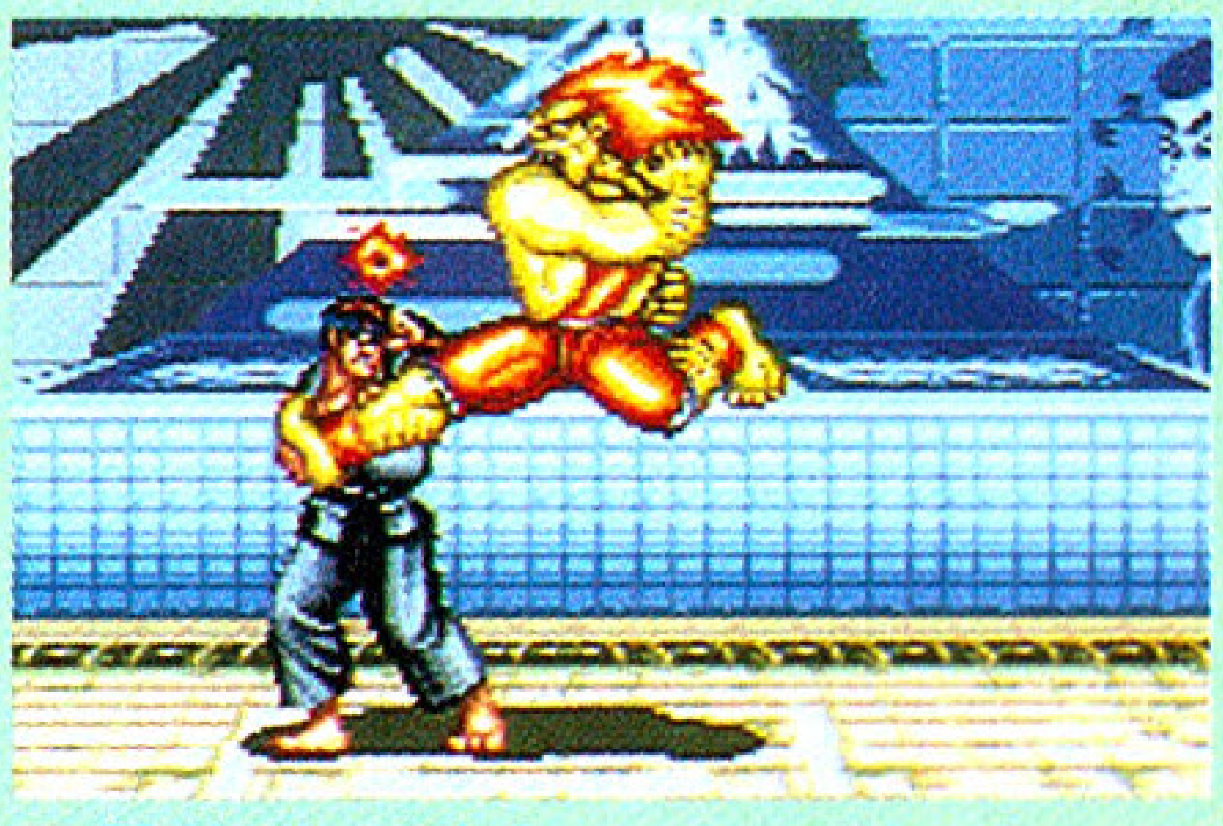
鉄壁の防御なくして強敵に勝つことはない

いかに強力な攻撃ができるようになっても、相手からの攻撃をくらってばかりでは勝つことはできない。ましてや上級者が相手では、なおさらのことだ。そこで役に立つのが防御(ガード)である。なぜなら、防御は必殺技と投げ技、つかみ技以外の攻撃のダメージを0にできるからだ。

防御のやり方は簡単で、相手と反対方向に方向ボタンを押すだけだ。ただし、実際は立った状態としゃがんだ状態で防御を使い分けなければならない。

立ちガード

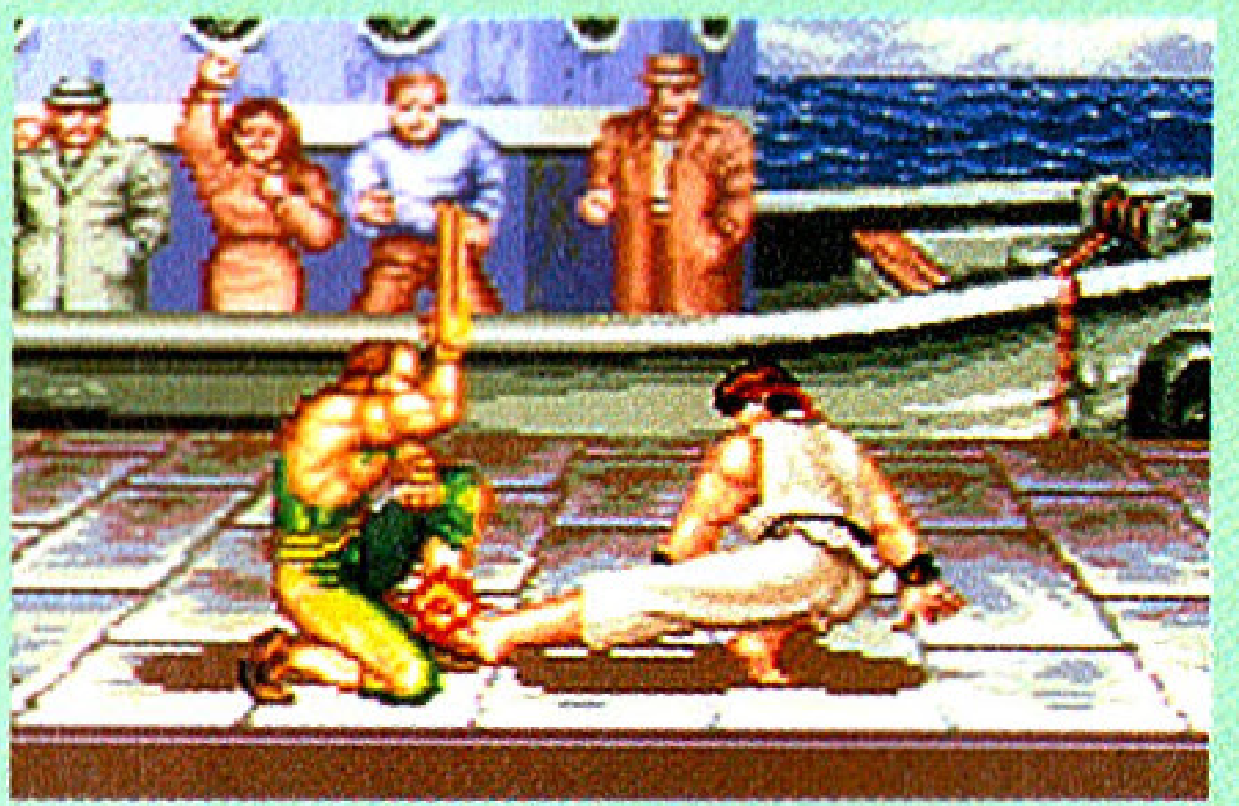
主に相手がジャンプ攻撃をしてきたときに使う。相手が足払いやしゃがみパンチなどの攻撃をしてきた場合はガードできない。相手が右側にいる場合は方向ボタンの左を押し、左側にいる場合は右を押せば立ちガードになる。



⬆昇龍拳が確実に出せないうちは立ちガードするのもひとつの手だ

しゃがみガード

主に相手が歩いてきた場合、足払いなどを防ぐために使う。相手がジャンプ攻撃をしてきた場合はガードできない。相手が右側にいる場合は方向ボタンの左下を押し、左側にいる場合は右下を押せばしゃがみガードになる。



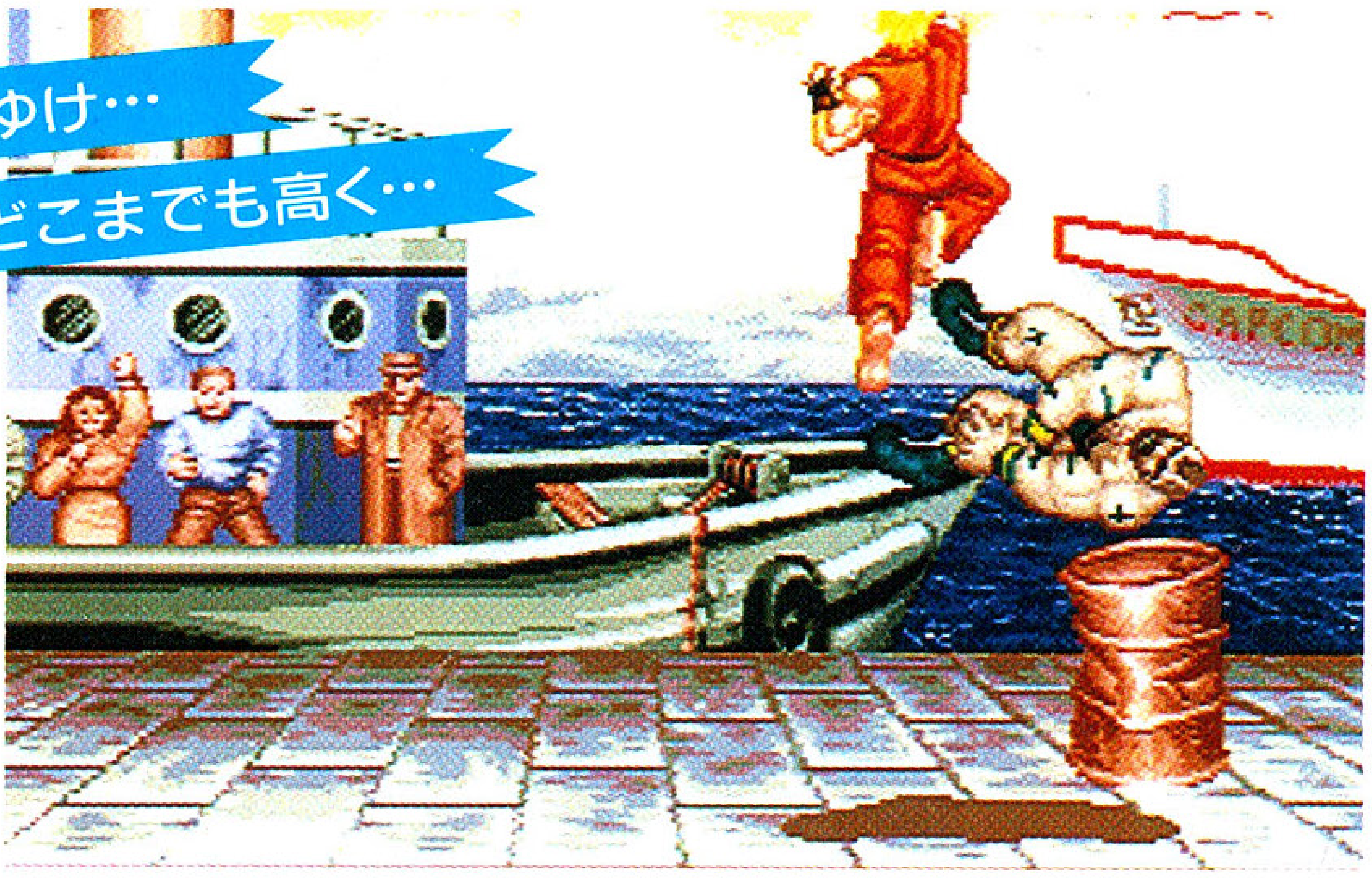
⬆タメ系の必殺技を持つキャラは、ガードしながらのタメが可能だ

必殺技

それぞれの道を極め、身につけた強力な技

特殊な操作（コマンド入力）をすると、各キャラオリジナルの強力な必殺技を出すことができる。必殺技は当たれば相手に大きなダメージを与えられるが、外すとスキができて相手に反撃のチャンスを与えてしまうので、タイミングを考えて使いたい。

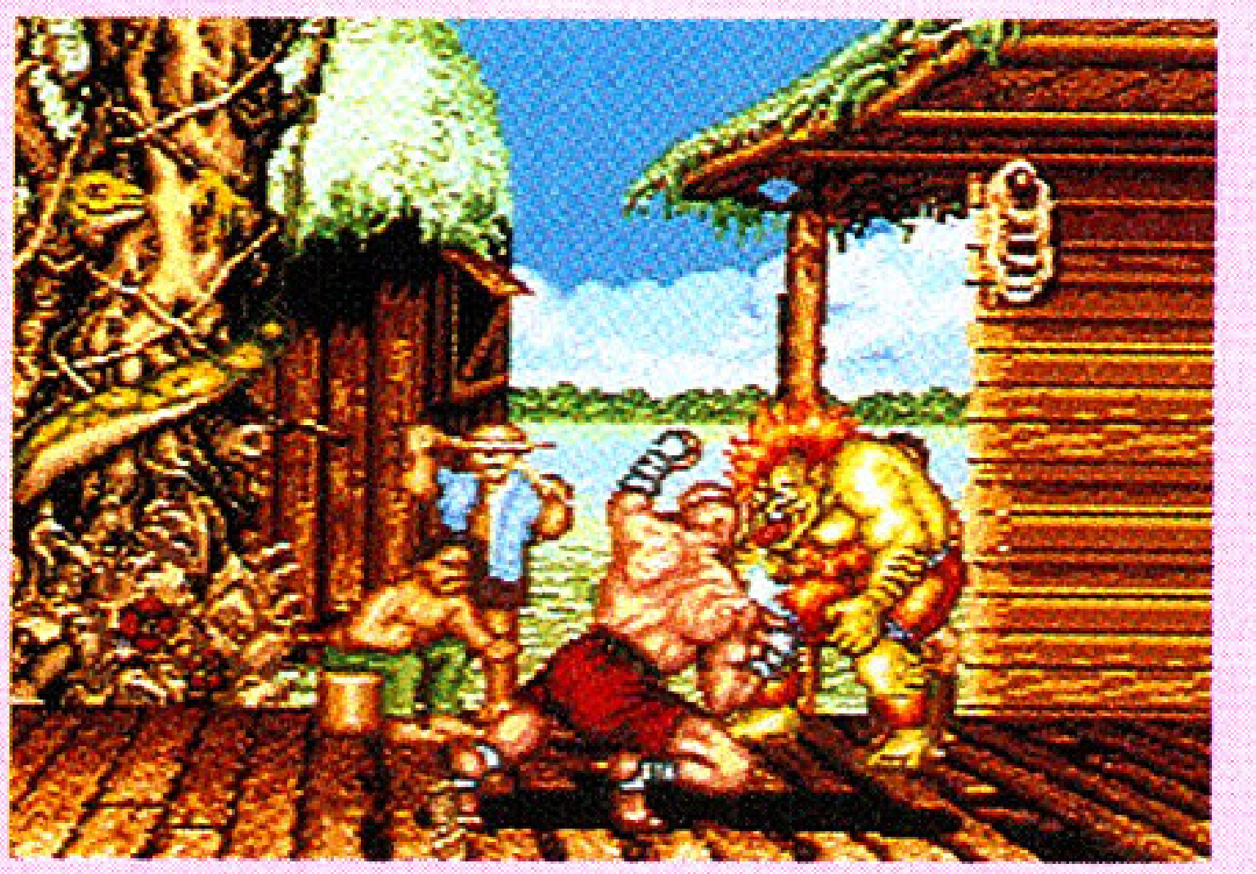
技によってコマンドの入力方法は異なるが、だいたいはここで紹介する3つに分類できる。



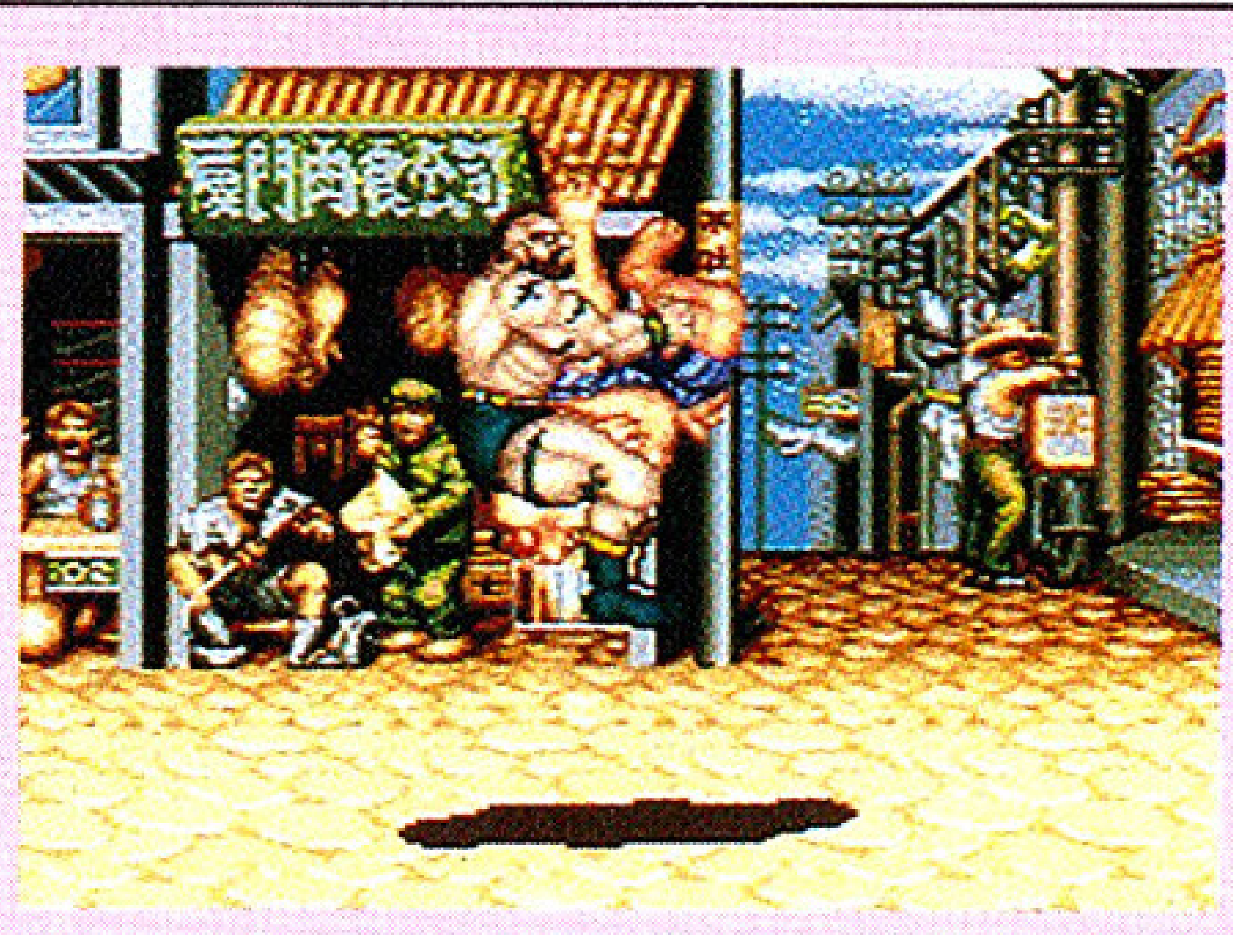
昇龍拳はリュウとケンの最大奥義。特にケンの大昇龍拳（大パンチで出す昇龍拳）は高く、そして横にグンと伸びる！

コマンド系

方向ボタンを決められた順番通りに押し、最後に攻撃ボタンを押す方式の必殺技。長所は思ったときにいつでも出せること。短所はコマンドが複雑で、慣れるまでに時間がかかることだ。とにかく、いつでも出せるようになるまで練習あるのみ。



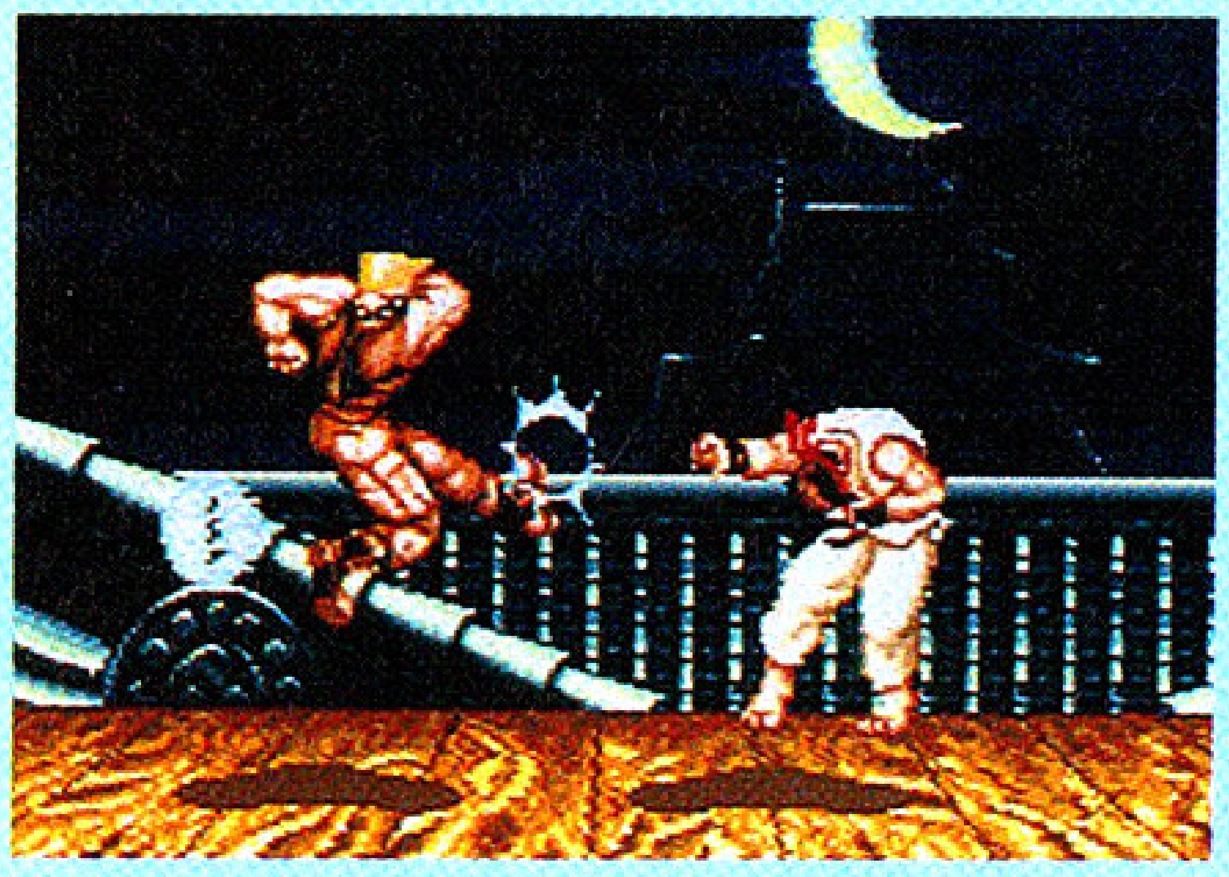
昇龍拳と同じコマンドのサガットのタイガーアッパーカット。ギリギリまで引きつけて出そう！



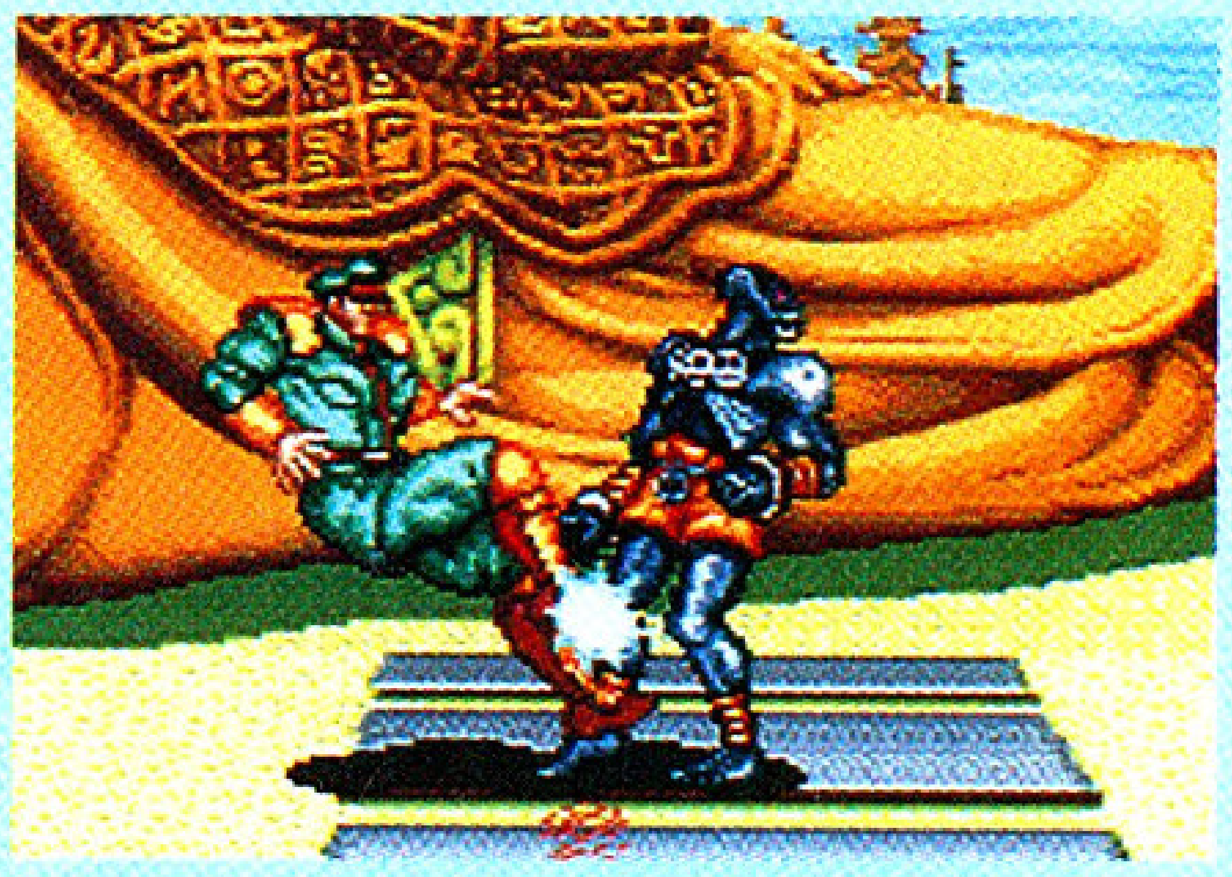
コマンド系の技の中でも、最も難しい部類のザンギエフのスクリューパイルドライバー

タメ系

方向ボタンを決められた方向に一定時間押し続け（タメ）、反対方向と同時に攻撃ボタンを押す方式の必殺技。長所はコマンドが簡単で技が出しやすいこと。短所は思ったときにいつでも出せないこと。タメている時間を身体で覚えるのがコツ。



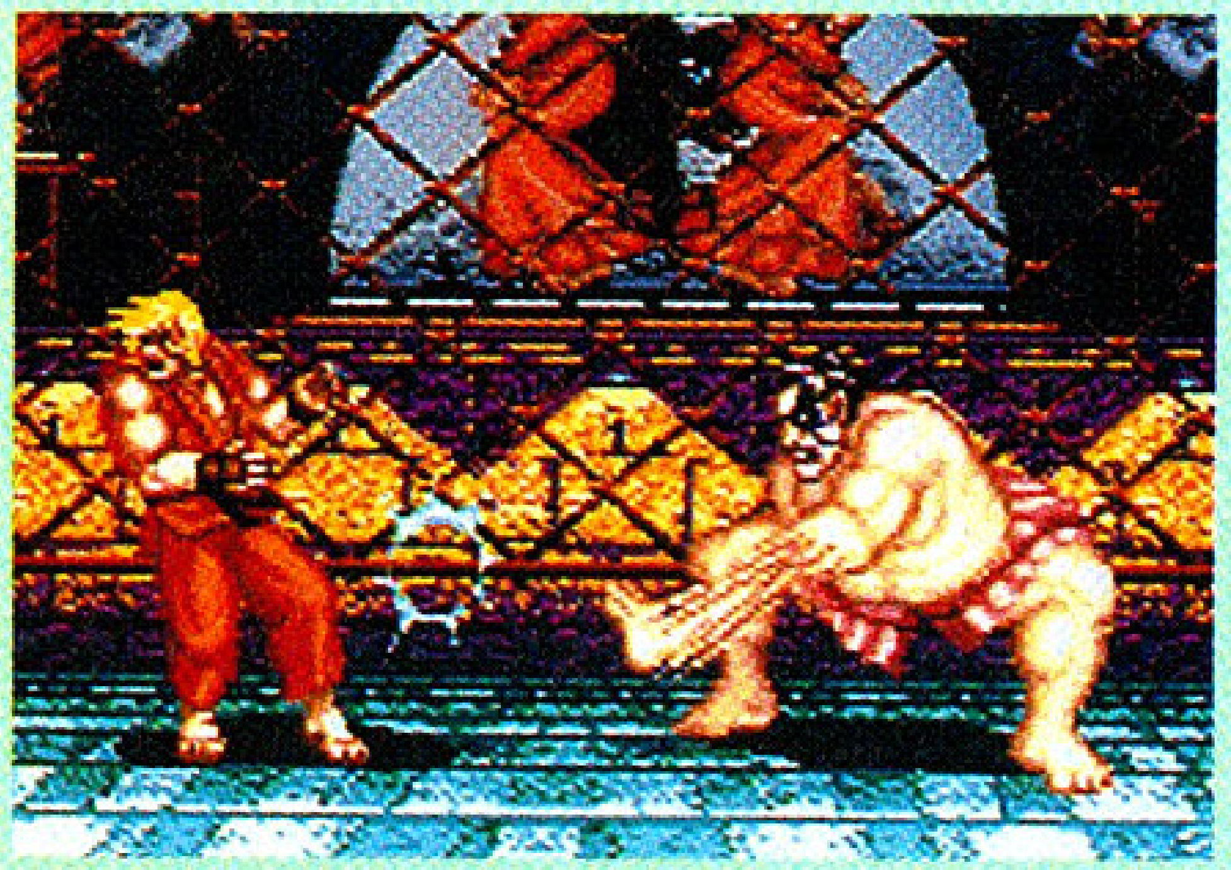
ガイルのサマーソルトキック。下方向にタメる技なので、しゃがみガードをしながらタメられる



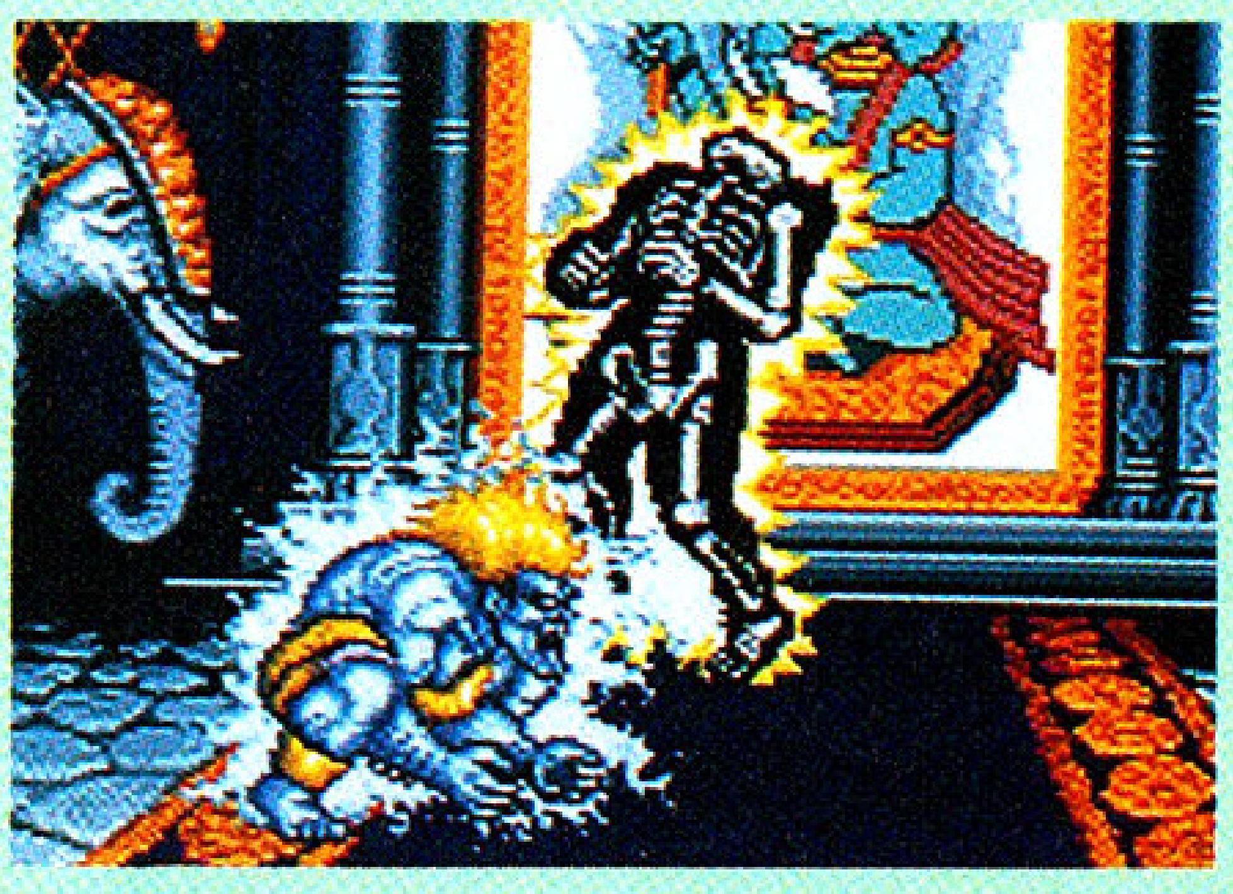
ベガのダブルニープレスもタメ系の技。スキが少なく与えるダメージも大きい悪の技である

ボタン連打系

攻撃ボタンを連打する方式の必殺技。長所はコマンドが最も簡単なことと、ガードの状態からも体力を減らし（削り）やすいこと。短所は連射能力が必要なこと。連打系の技は『ダッシュ』では出しやすくなったが、それでもパッドではつらい。



本田の百裂張り手は連打系の技。手に当たり判定があるが、出した状態で前後に動ける

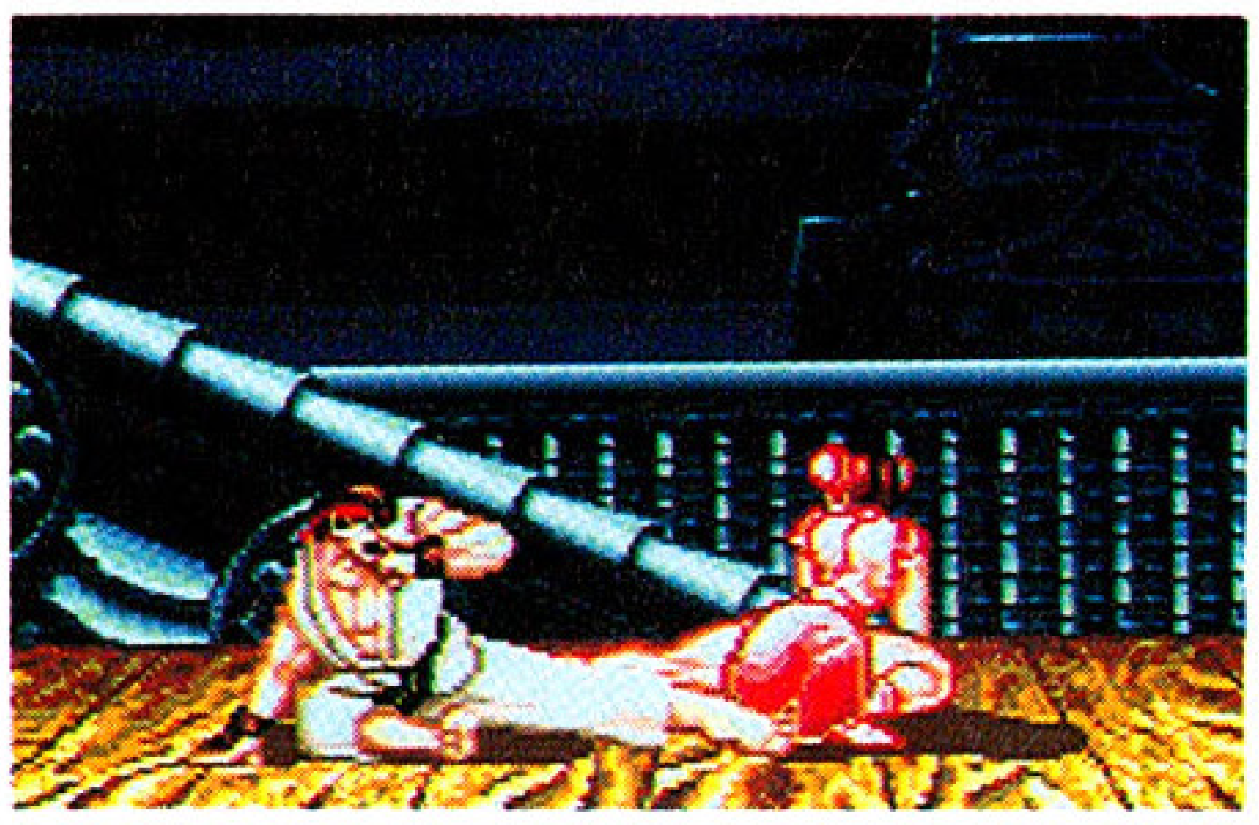


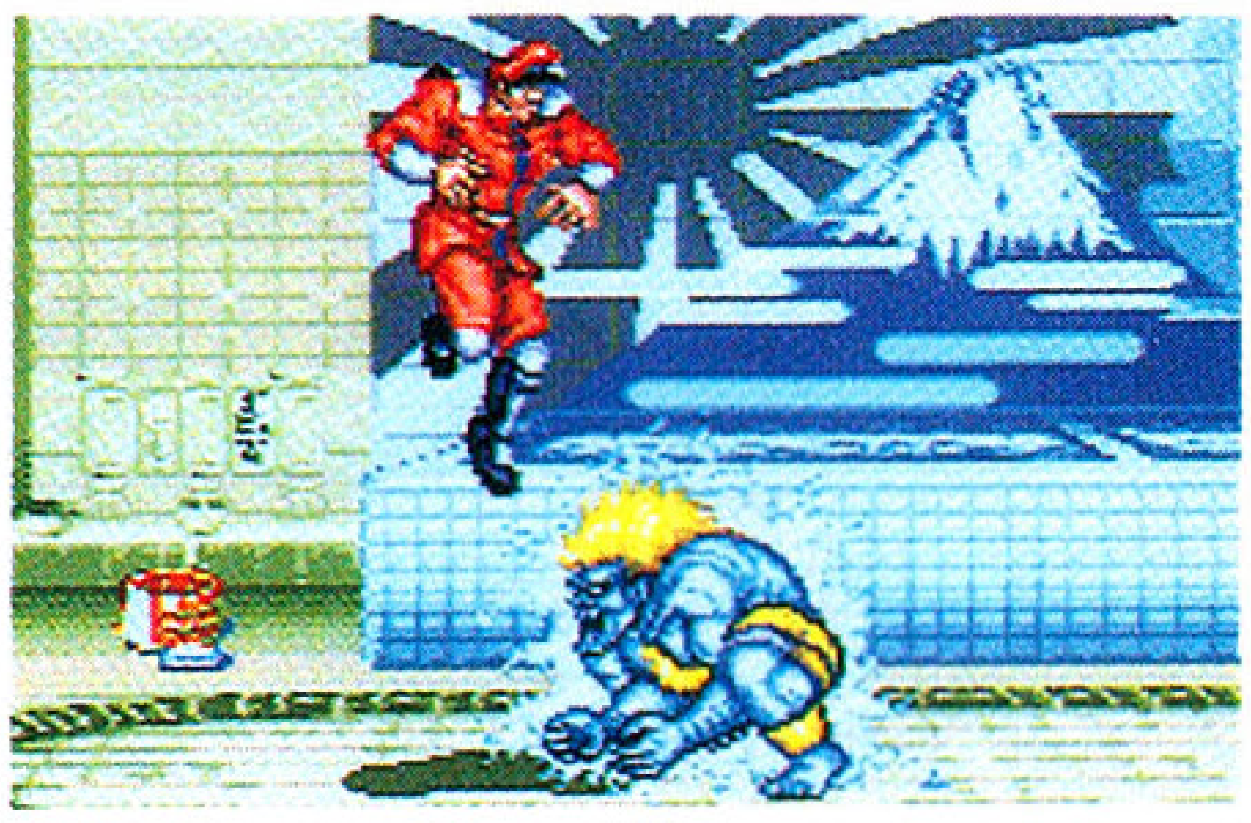
ブランカのエレクトリックサンダーも連打系の技。『ダッシュ』では少ない連打で出せるのだ

基本的戦術

強敵たちに勝ち抜くための基礎知識

ここでは対戦格闘ゲームにおける基礎知識的な部分を紹介していく。『ダッシュ』のキャラ12人に共通する闘い方はもちろんのこと、他の格闘ゲームにもいえるような基本的な闘い方を４つのポイントに絞って詳しく解説していこう。

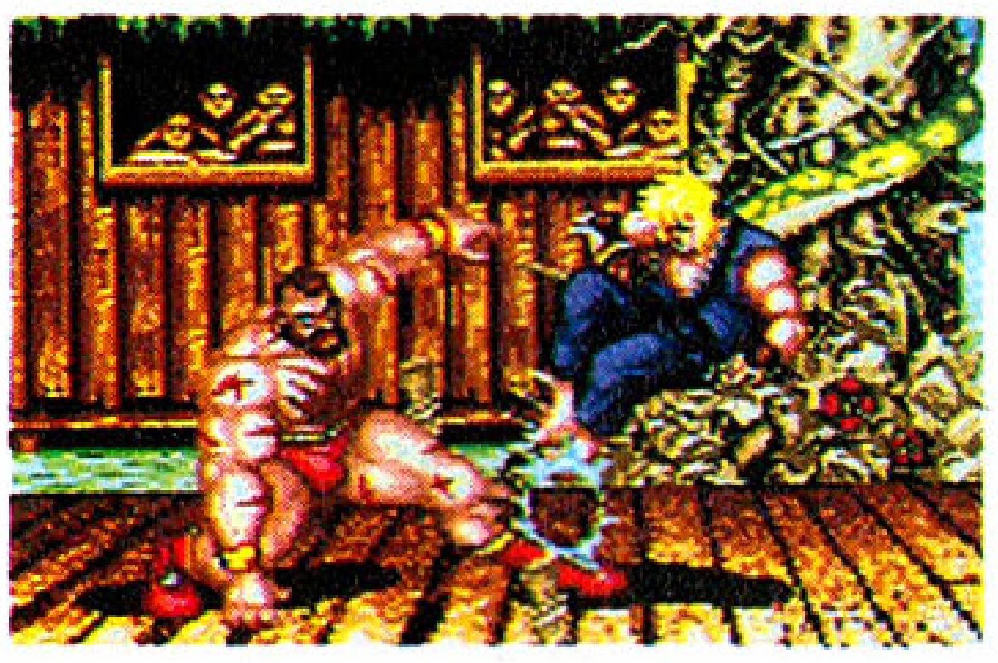

⬆達人同士の闘いは、大技よりも小技の技量の優れた者が勝つ

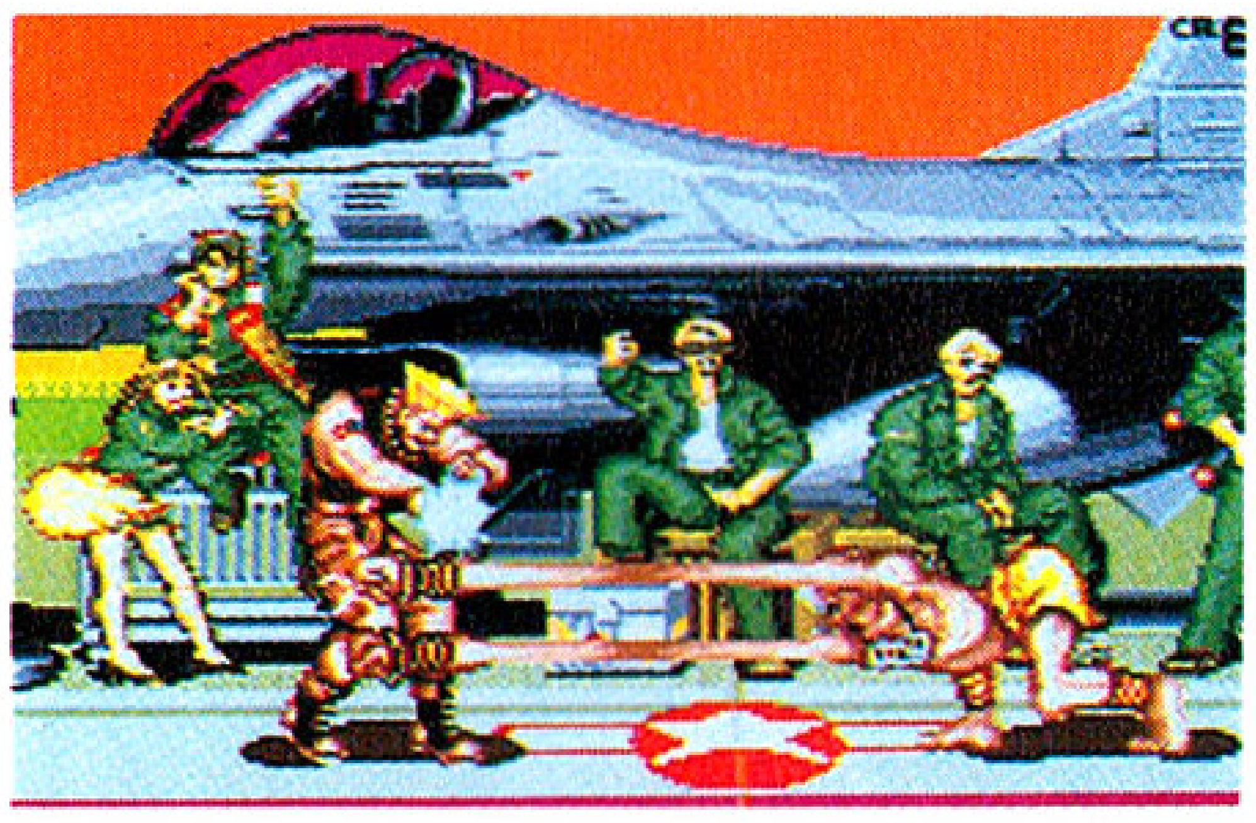

⬆とにかく対戦は経験が命。闘いの中から少しずつ技を覚えるのだ

其の壱

相手との間合いを常に測る

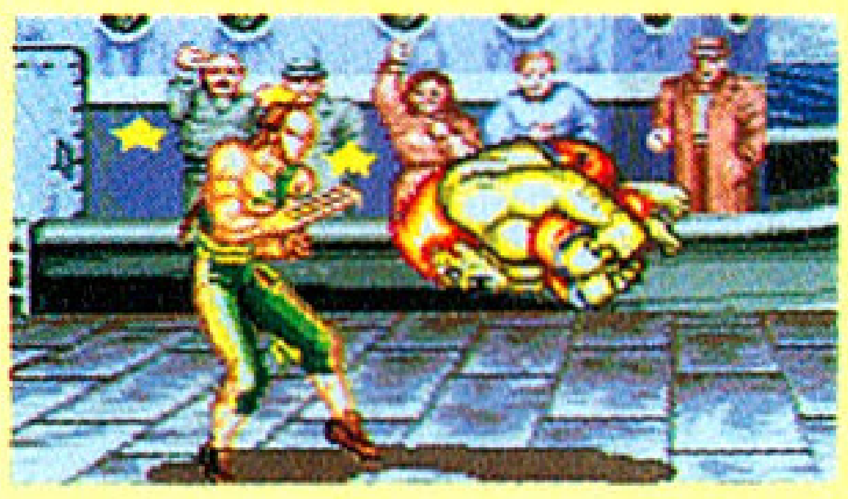
常に自分のペースで闘いたいならば、自分の動かすキャラの得意な間合い（相手との距離）で闘うことを心掛けよう。ザンギエフのような飛び道具を持たないキャラは、相手に接近するまでは攻撃できないので、間合いを近づける。反対に手足が伸びるダルシムは、遠い間合いで相手を近づかせない闘いをしていきたい。まずはどのキャラを使う場合でも、闘いの中から得意な間合いを把握していこう。


⬆ザンギエフは接近戦が得意


⬆ダルシムは接近戦が苦手なので、相手との間合いを離して闘う

必殺技で間合いを詰める

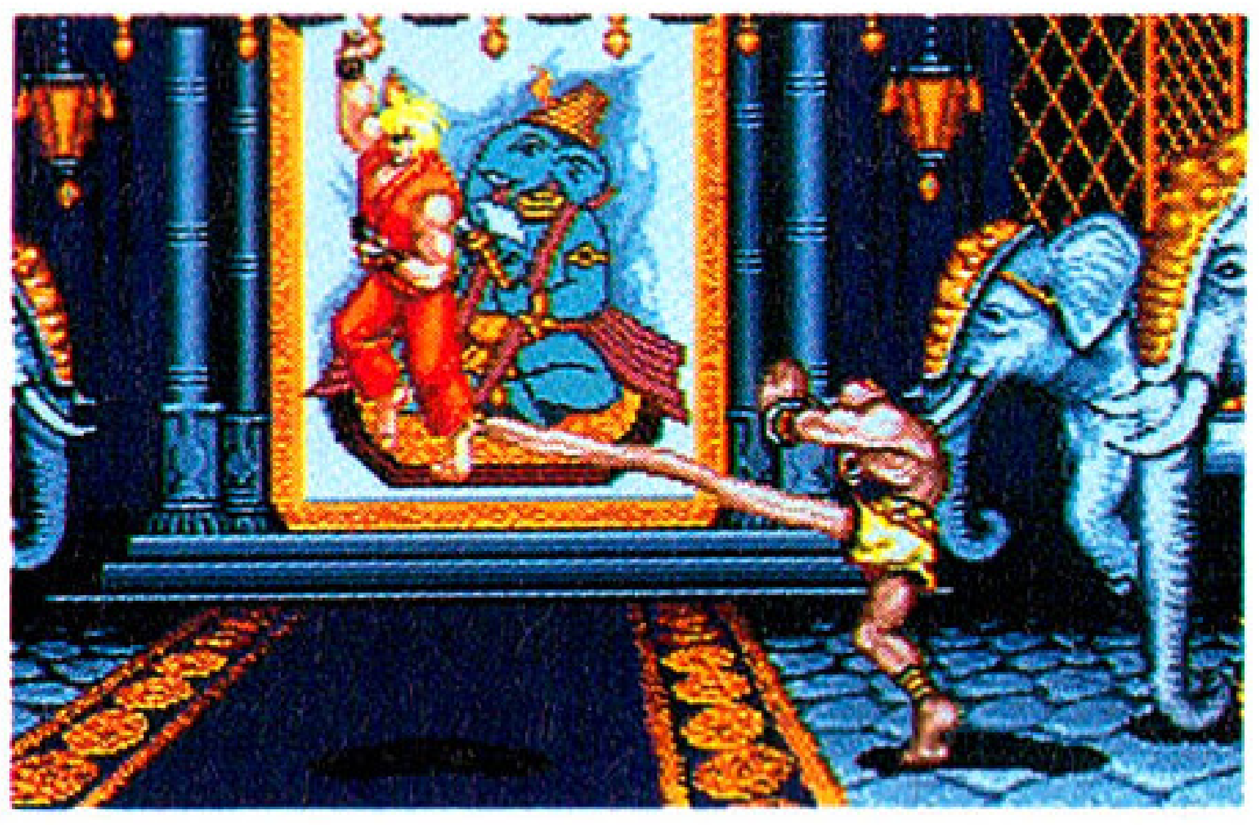
必殺技によっては、ボタンで移動距離を調節できるものがあるので、それを応用して間合いを詰めることもできる。つまり、必殺技を次の攻撃につなぐための移動手段として使うわけだ。ブランカの場合、ローリングアタックで間合いを詰めて、着地と同時に電撃を出すといった攻撃例である。

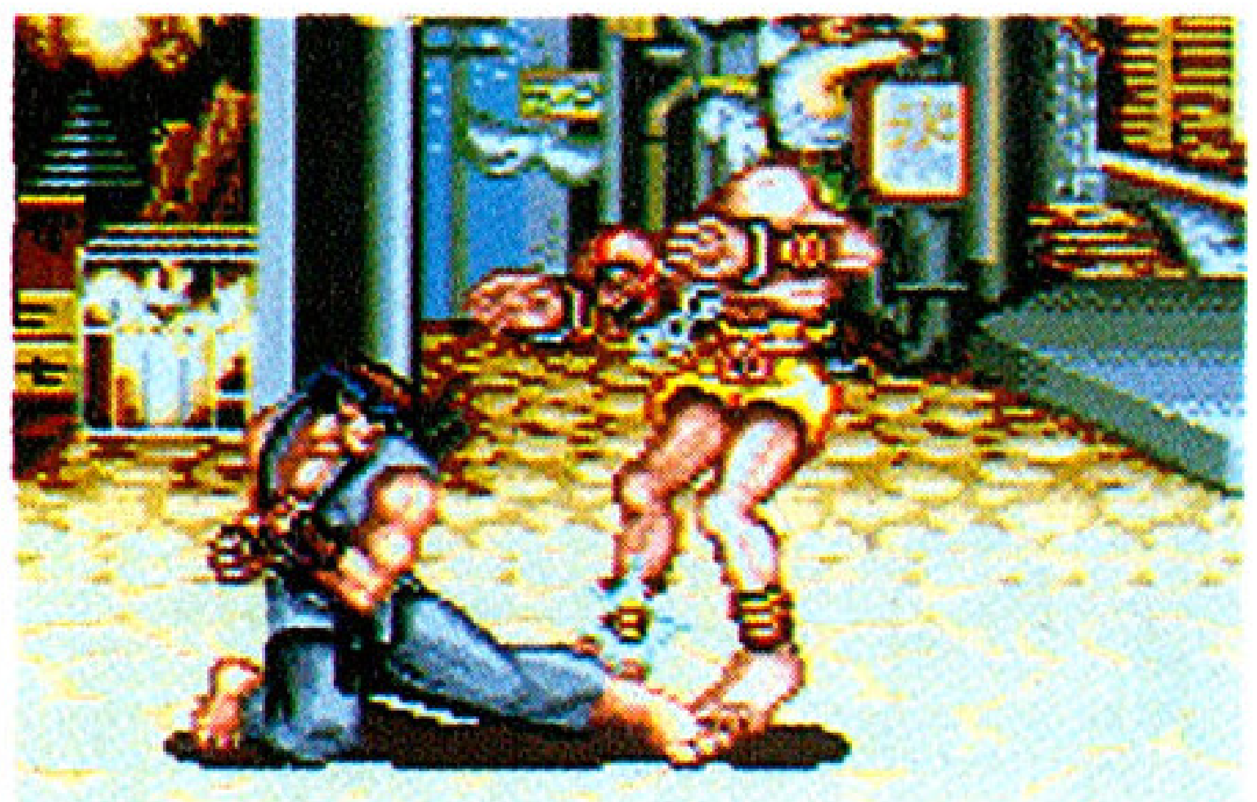

⬆小ローリングで接近！

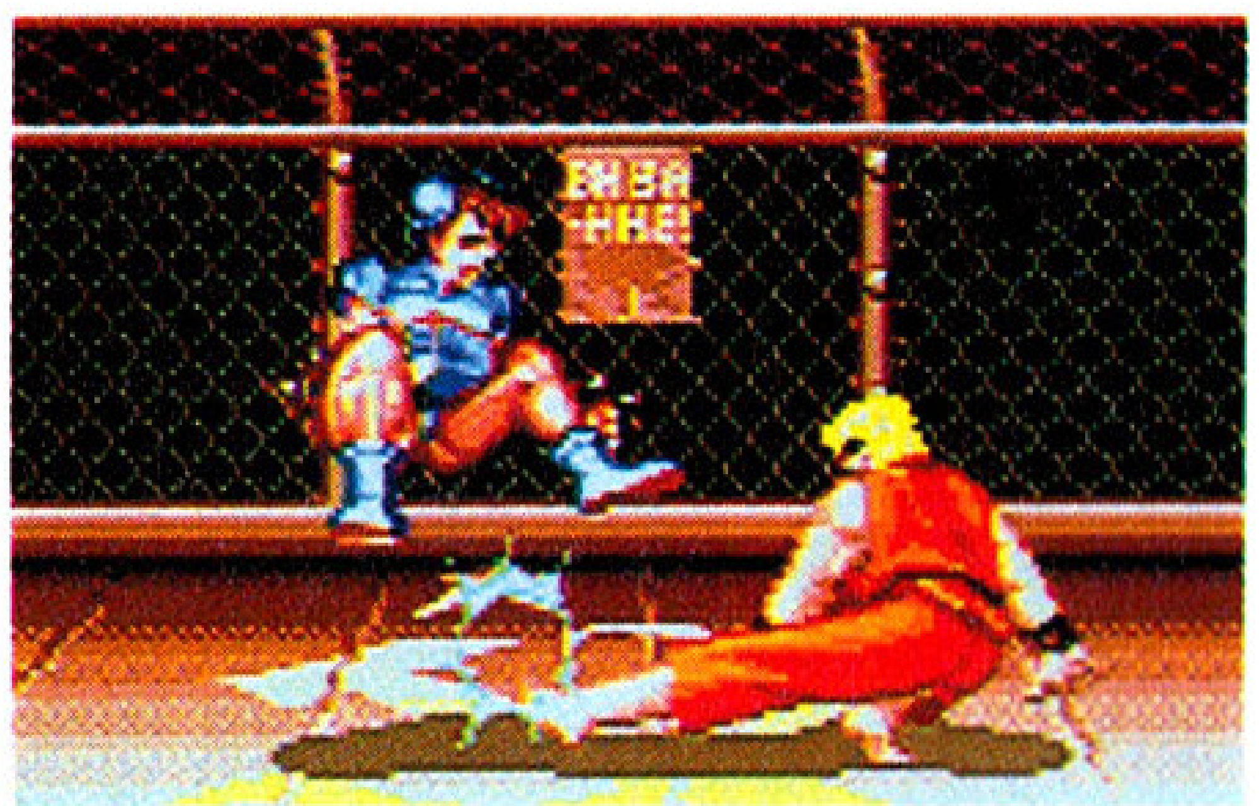
其の弐

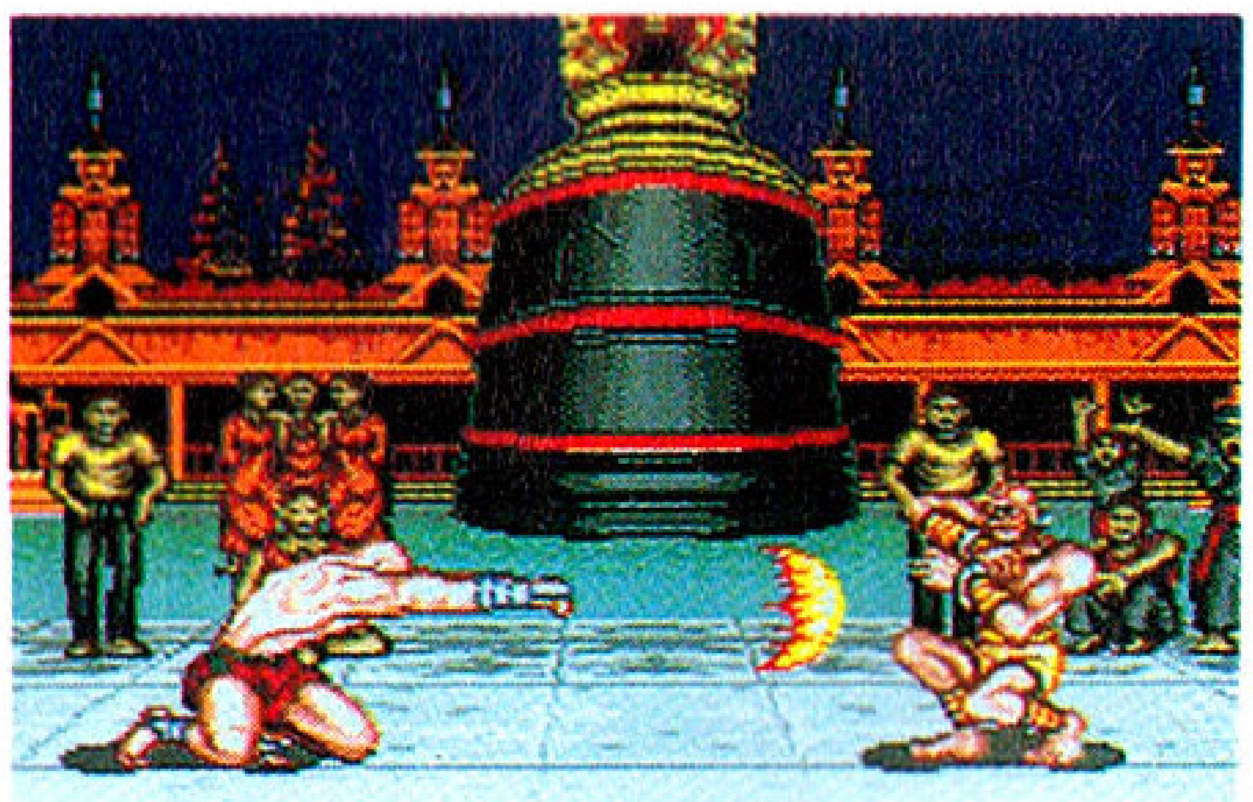
技の強弱を使い分ける

小のボタンで出す攻撃は威力が弱いが、スキが少なく連打ができる。反対に大のボタンで出す攻撃は威力が強いが、当たらなければ大きなスキができてしまう（中のボタンはその中間）。これは必殺技にもいえることで、ボタンによって威力やスキが変わる。なお飛び道具を持つキャラは、小・中・大のボタンで飛行スピードを変えられるので、緩急をつけて出すようにしよう。


⬆むやみに大の昇龍拳を出すと、落ち際を反撃されてしまう


⬆リュウの短い足を生かした小足払いの連打。通称ダーク

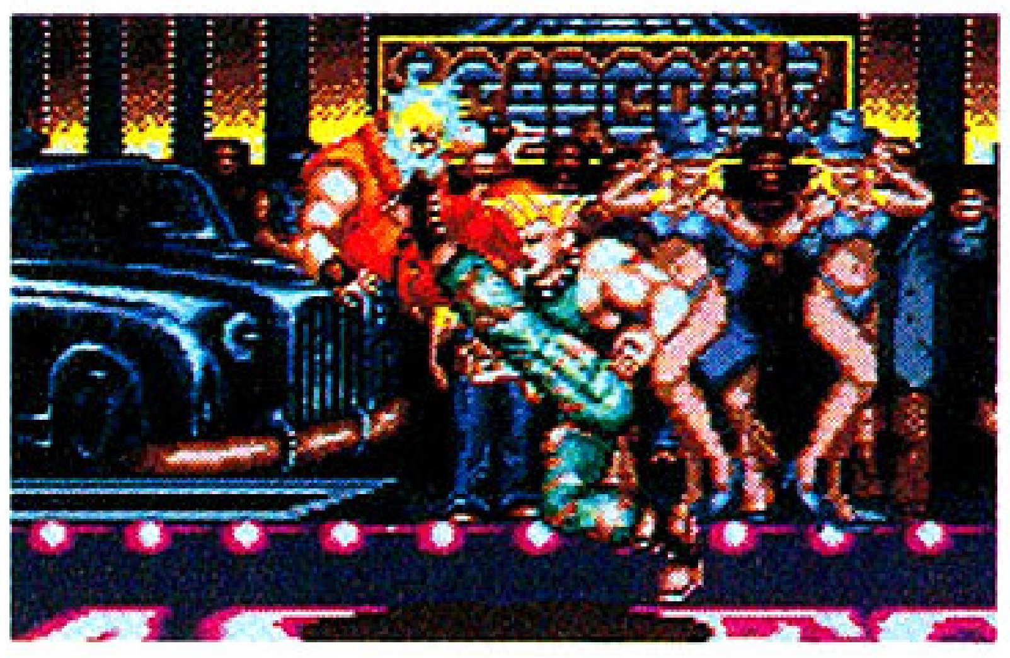

⬆大足払いはスキが大きいが、相手を転ばすことができるのだ


⬆遅い飛び道具は、動きの遅いキャラにとっては嫌な攻撃である

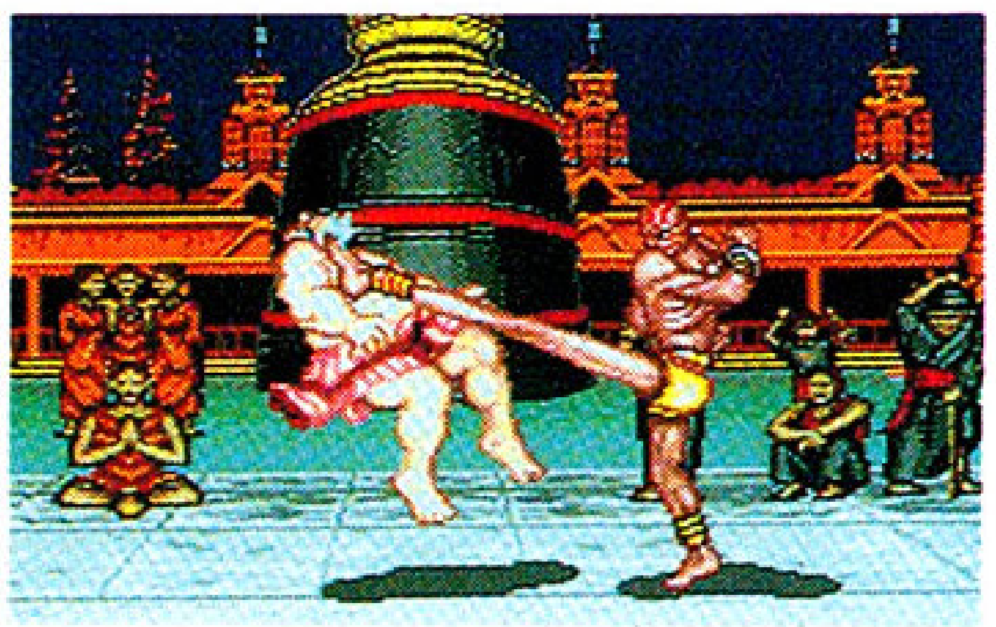
其の参

返し技を覚えよう

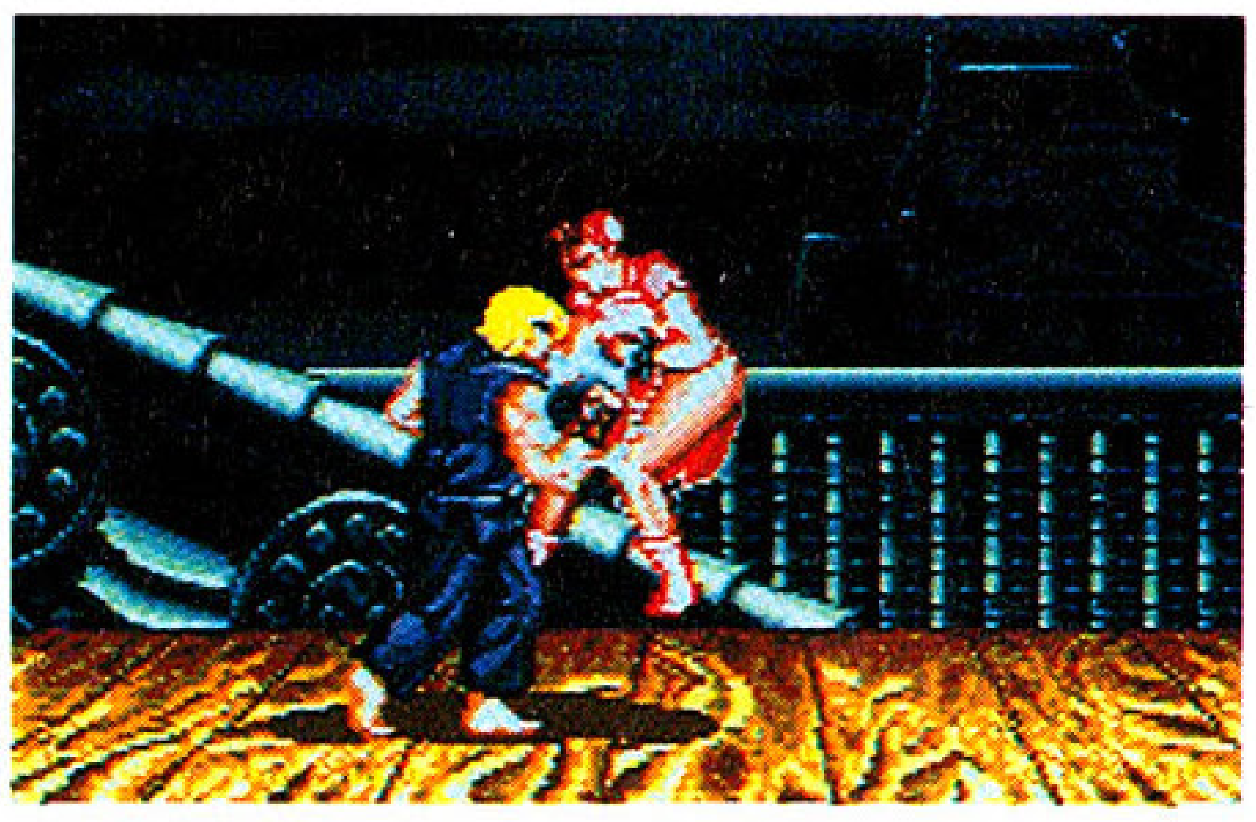
相手の攻撃は防御すればダメージはないが、攻撃できるチャンスがあれば返し技(カウンター)を狙っていきたい。特に対戦プレイでは、数多くの攻撃に対する返し技を多く知っている者が断然に有利に闘えるからだ。まずは、相手のジャンプ攻撃を反撃できる対空兵器を覚えることから始めると良いだろう。



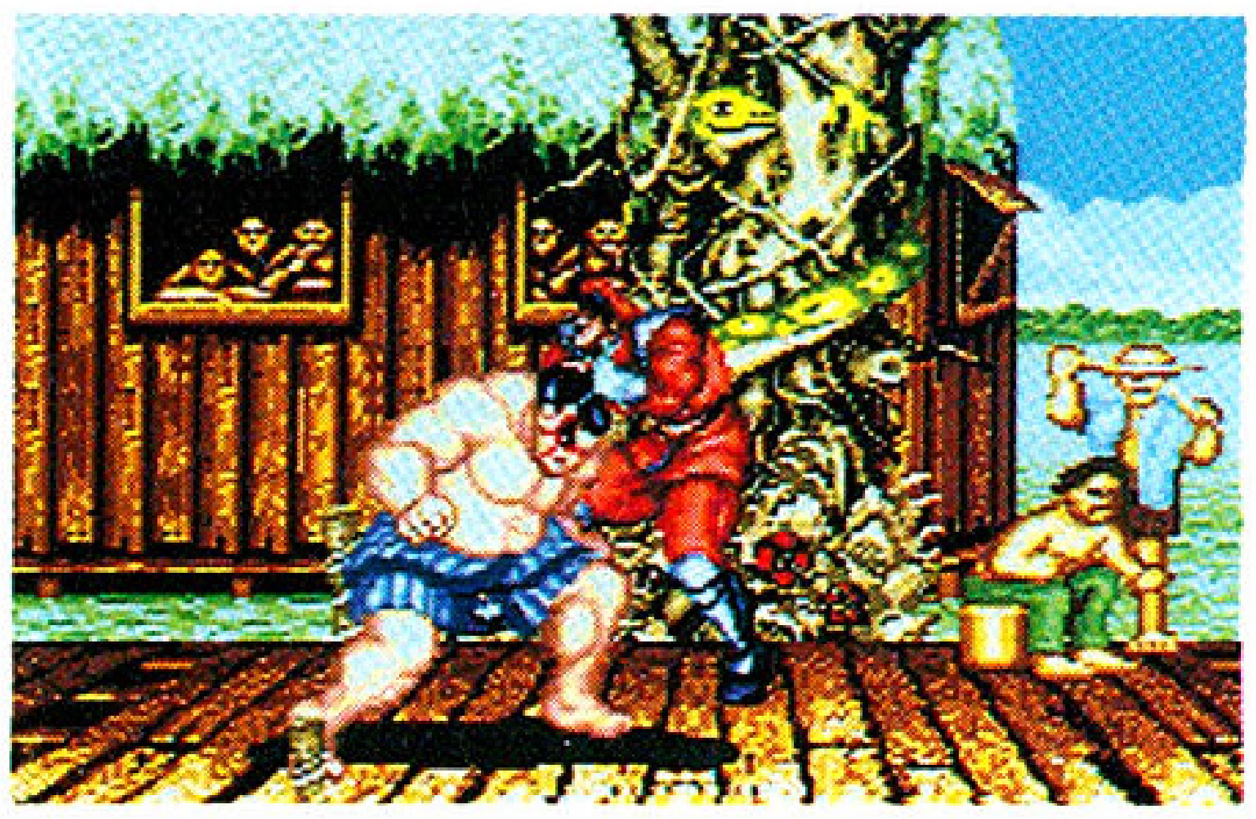
必殺技でなくても返せるぞ



相手のジャンプ攻撃を封じろ



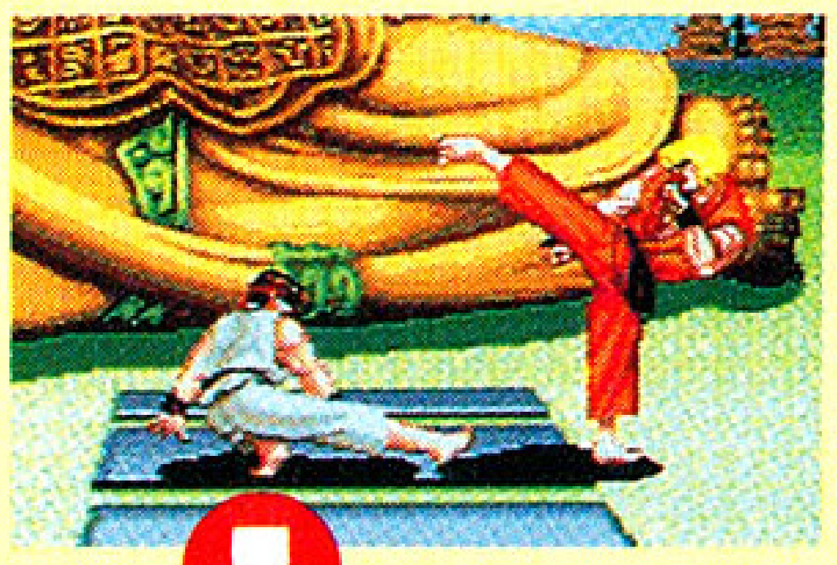
上昇中は完全に無敵の昇龍拳。引きつけて出せば威力アップ！



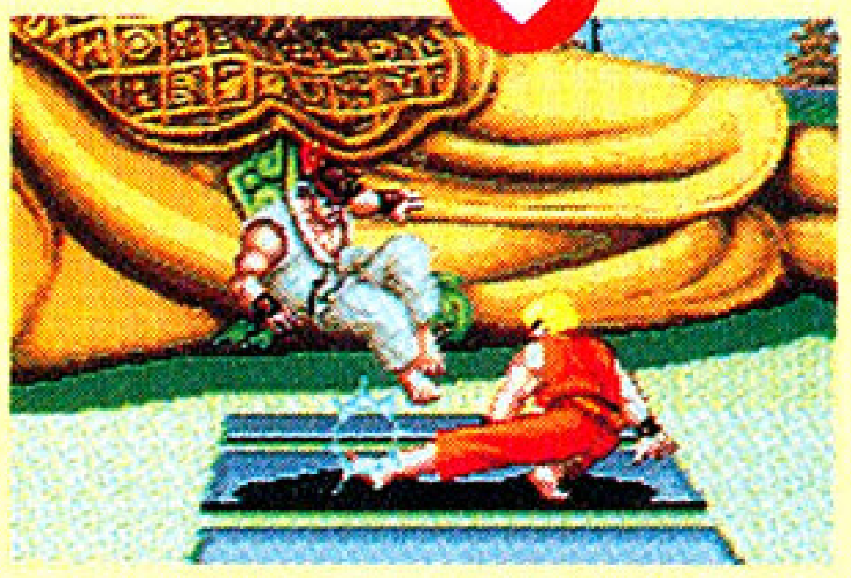
本田の対空兵器スーパー頭突き。通常は小のボタンで対応する

インターセプトを決めろ！

相手の攻撃と同時に、それに合わせて素早く攻撃することを「インターセプト」と呼ぶ。例としてリュウが立った状態で相手の足払いを誘い、相手が空振りをしたと同時に自分の足払いを当てる技だ。これは立った状態としゃがんだ状態では、足もとの当たり判定が違うのを利用している。



相手の足払いを誘って…

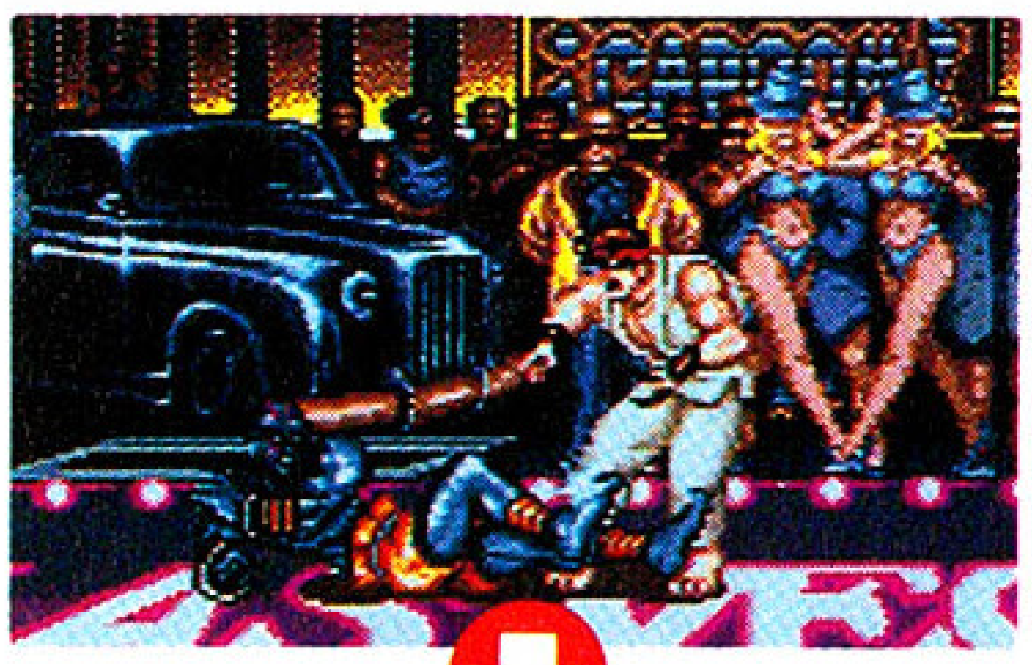


素早く反応して反撃するのだ

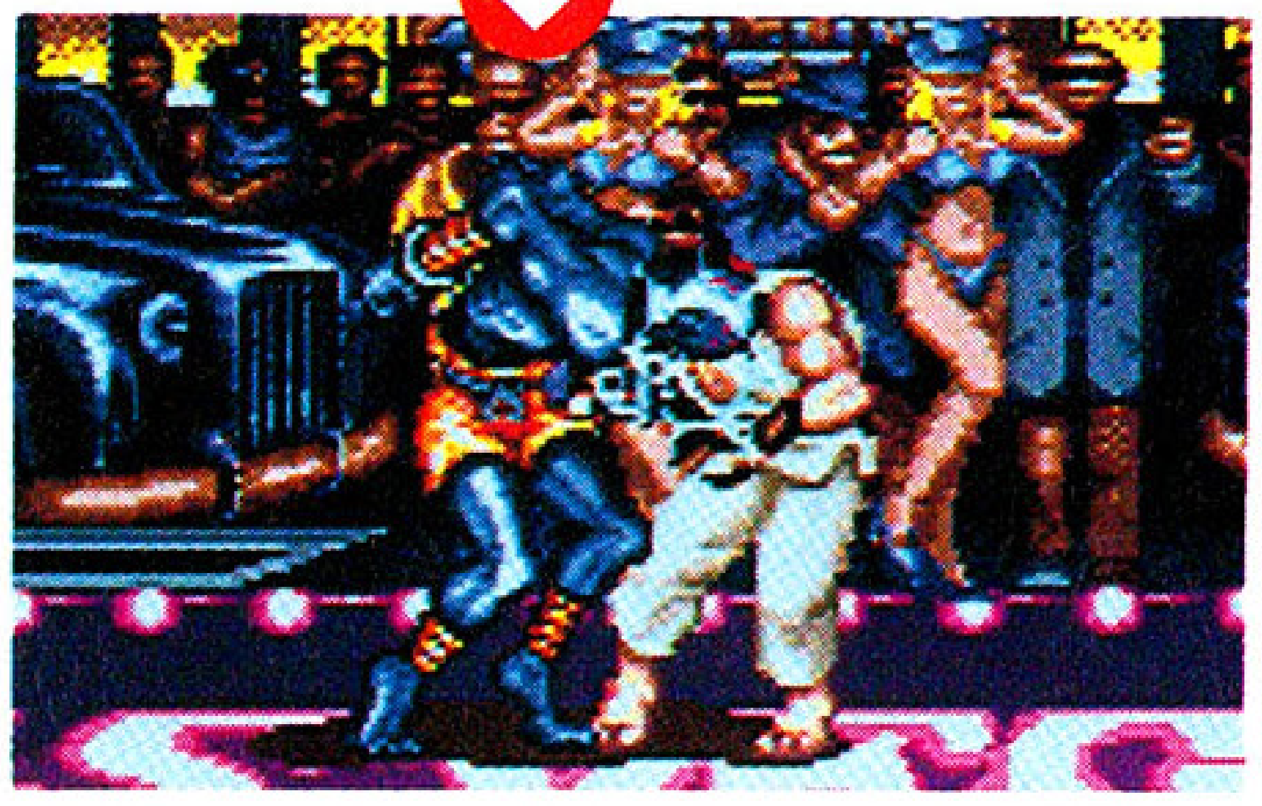
其の四

スキを突いて一気に攻めよう

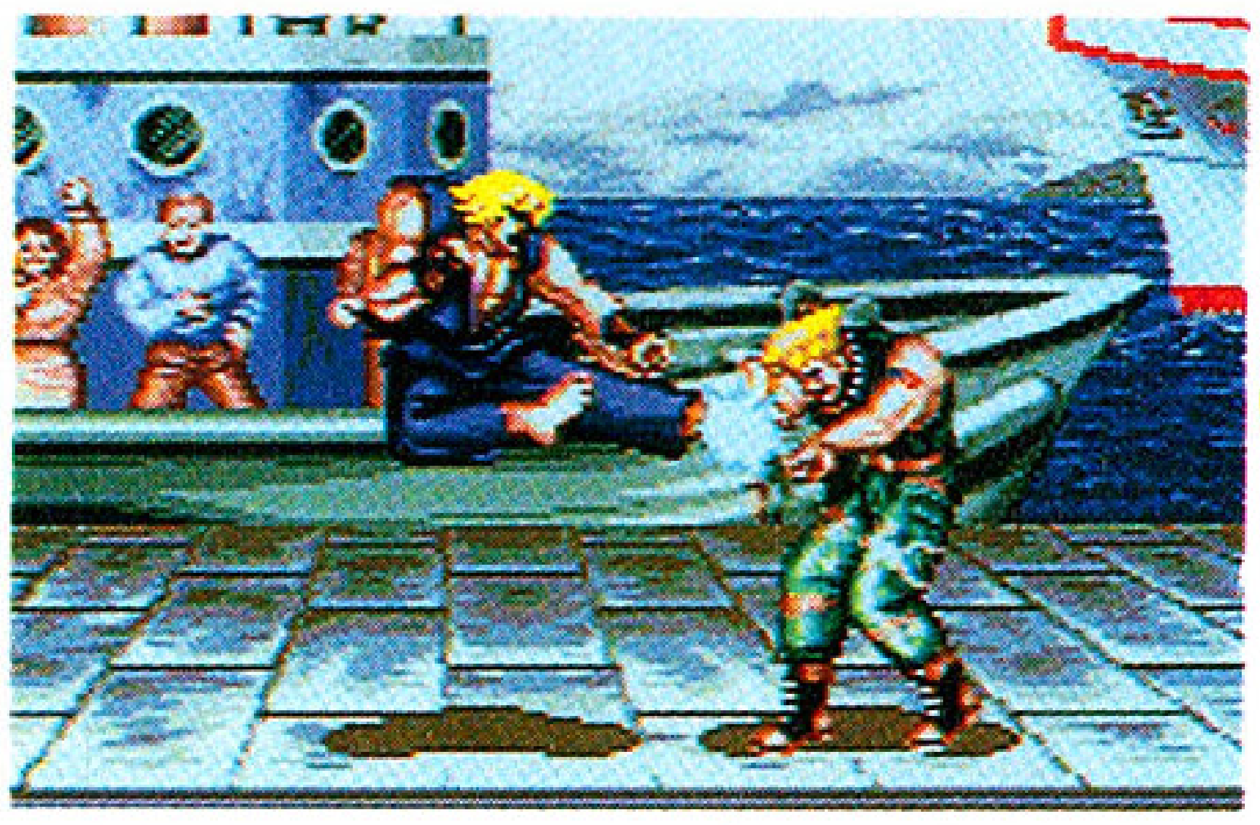
相手が大技(大ボタンの攻撃や必殺技)に失敗したときは、絶好の反撃のチャンスである。例えばリュウ、ケンの波動拳は出した直後、しばらくの間動けなくなる(スキができる)ので、そこを狙って反撃ができるのだ。実際はパターン(対戦の場合は相手のクセ)を読んで跳び込まないと、逆に反撃されてしまう。ここでは、相手のスキを突いた攻めをいくつか紹介しよう。



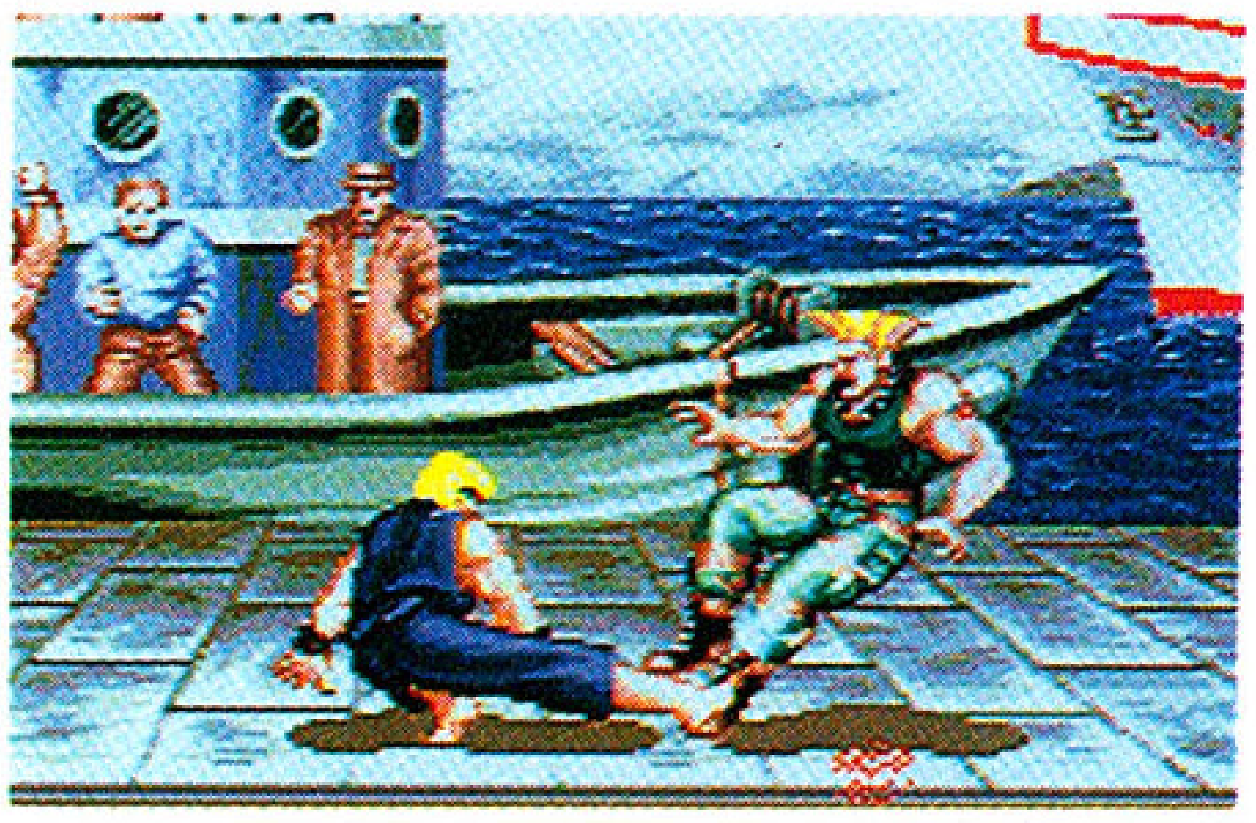
スライディングからの頭突き



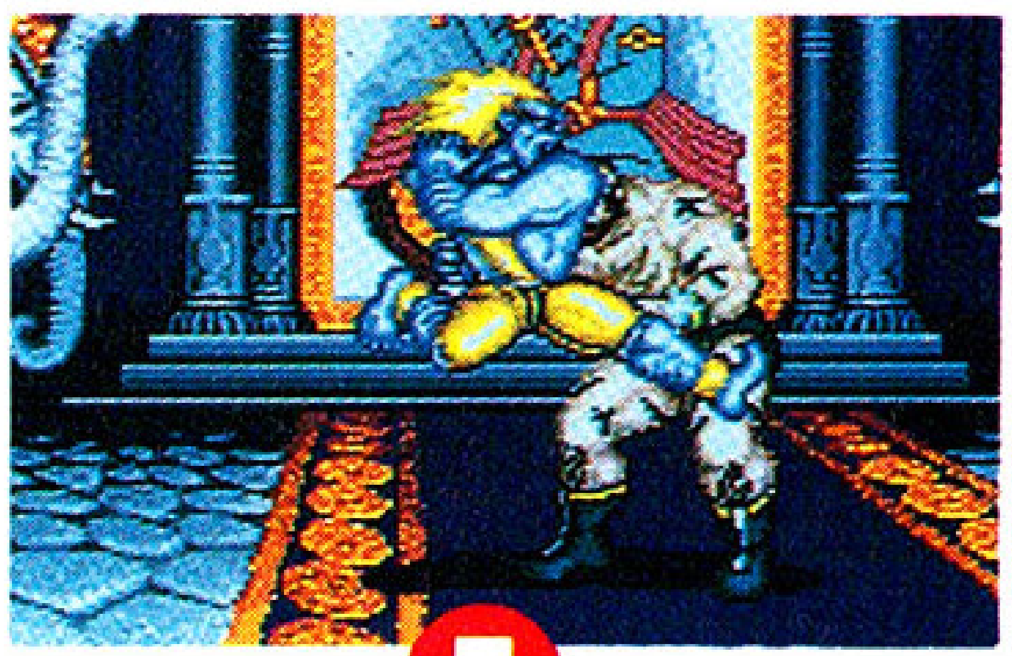
通称グランドストライクが成功



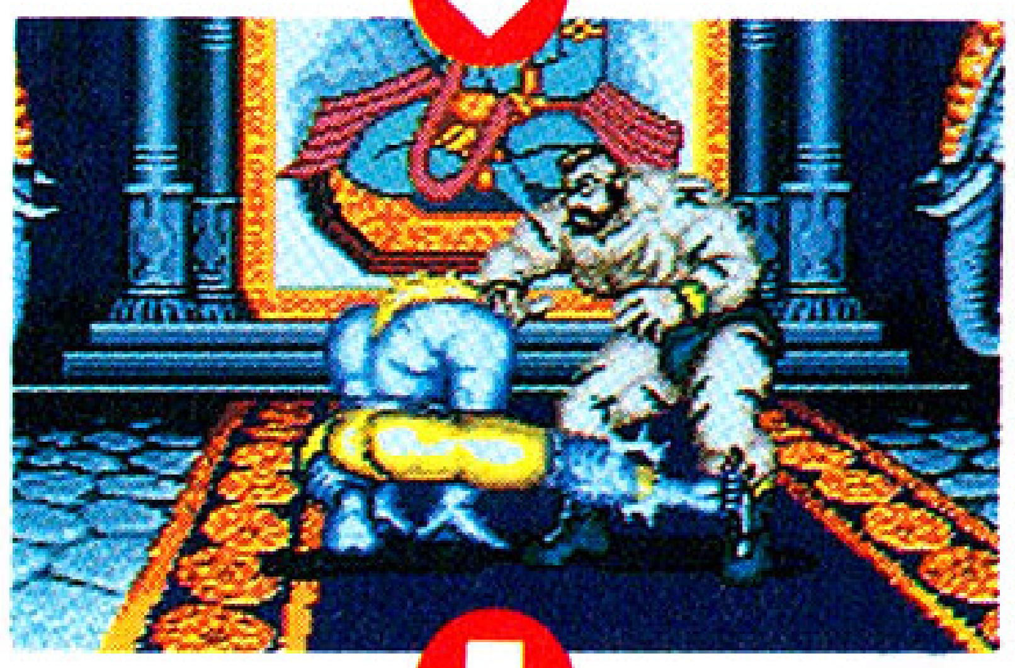
相手のソニックブームを先読みして、飛び蹴りで突っ込む



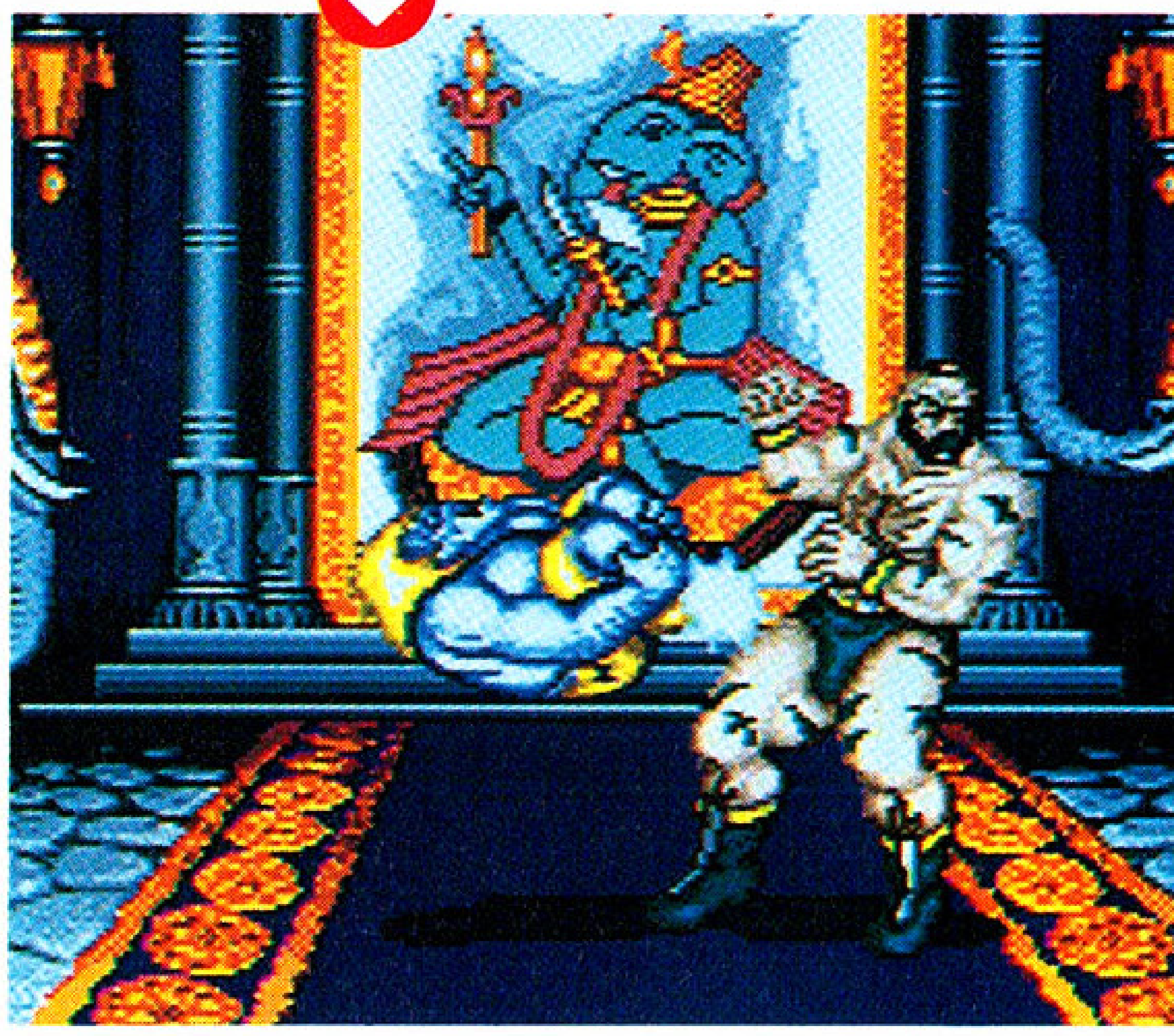
ヒットしたらすかさず足払い。相手の精神的ダメージは大きいぞ



通称欽ちゃんキックから…



中足払いにつないで…



最後はローリングアタック。ブランカ3段攻撃「欽中ロール」だ

用語解説

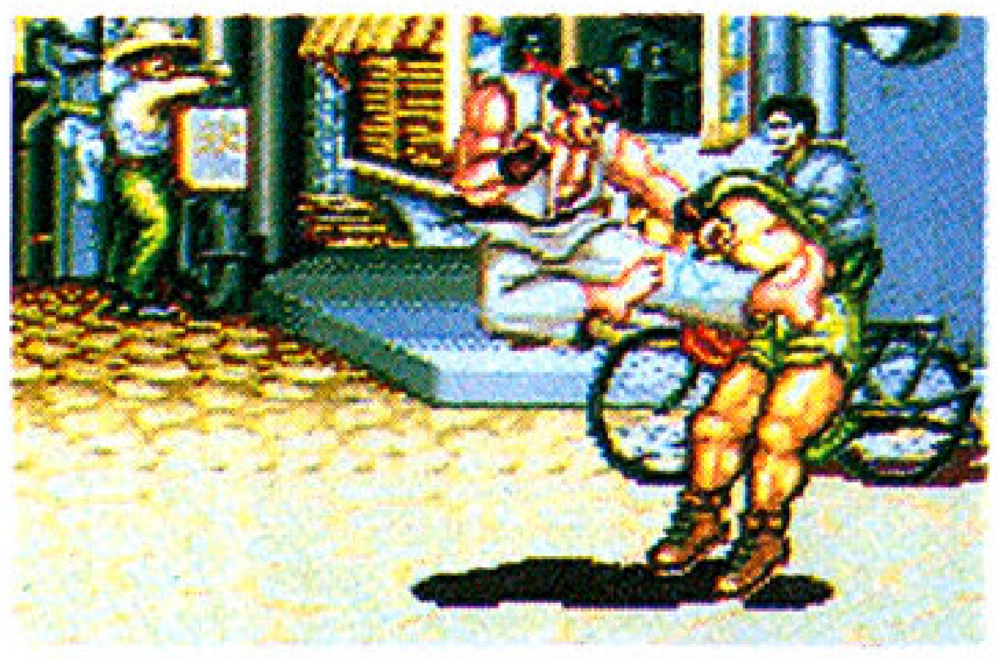
闘いの中から生まれた技や用語を解説

業務用の『ストII』が登場してから、すでに2年もの年月が流れた。その長き闘いの中から、数多くのテクニックや用語が生まれ、多くのプレイヤーに使われるようになった。

ここではその中から厳選して、基本的なものを紹介していく。今まで知らなかった人は、今後の対戦プレイに生かしてほしい。

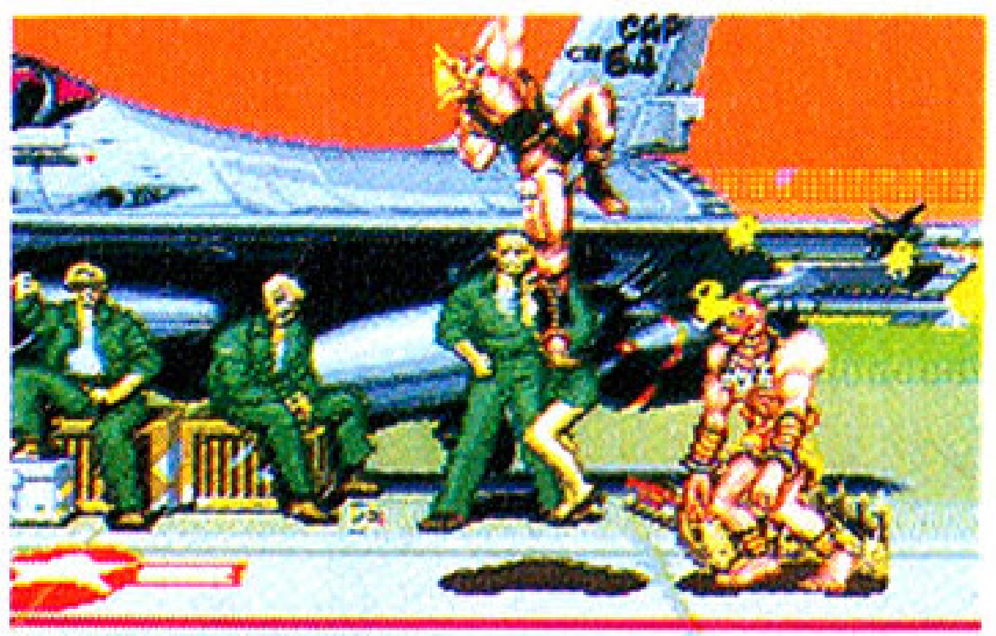
打点

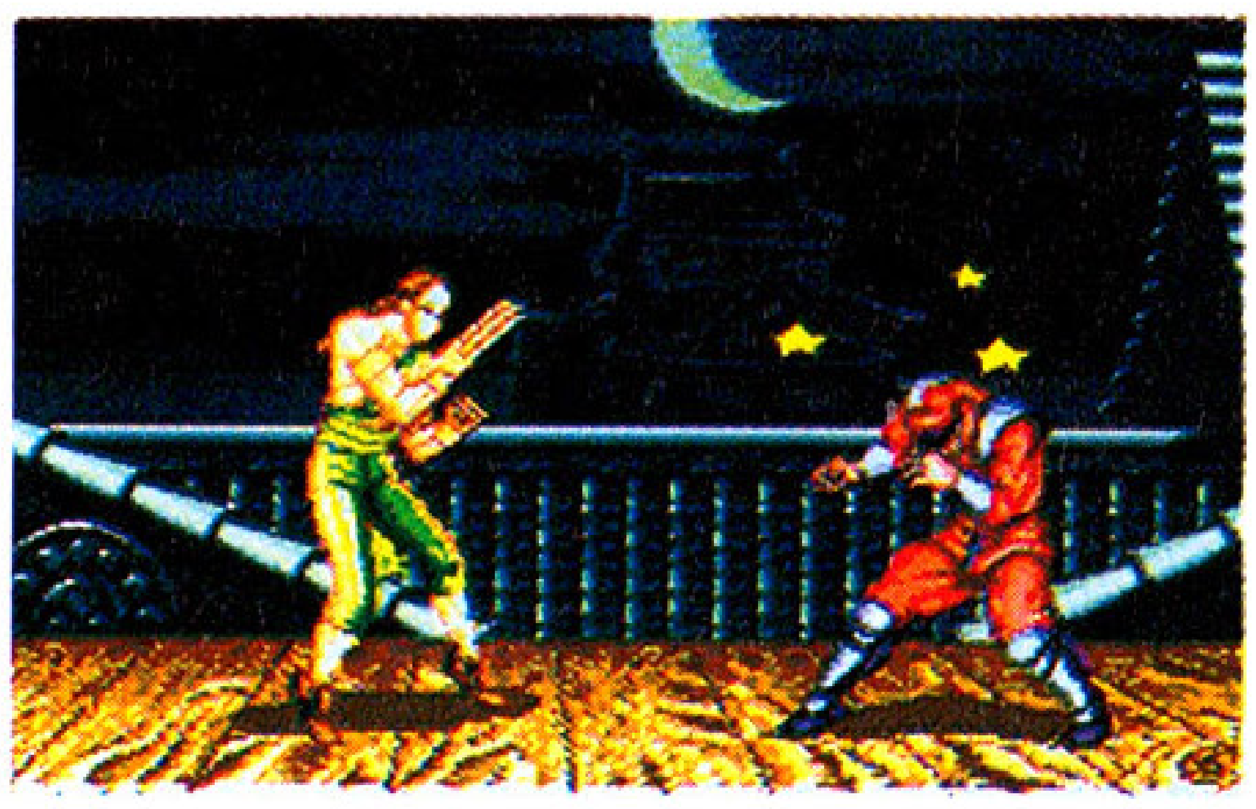
ジャンプ攻撃で相手に技を当てる高さ（位置）のこと。打点が低いと連続攻撃に持ち込みやすいので、ジャンプ攻撃は着地寸前に技を出すようにしよう。


⇦跳び蹴りは相手の腹をねらう

ピヨる

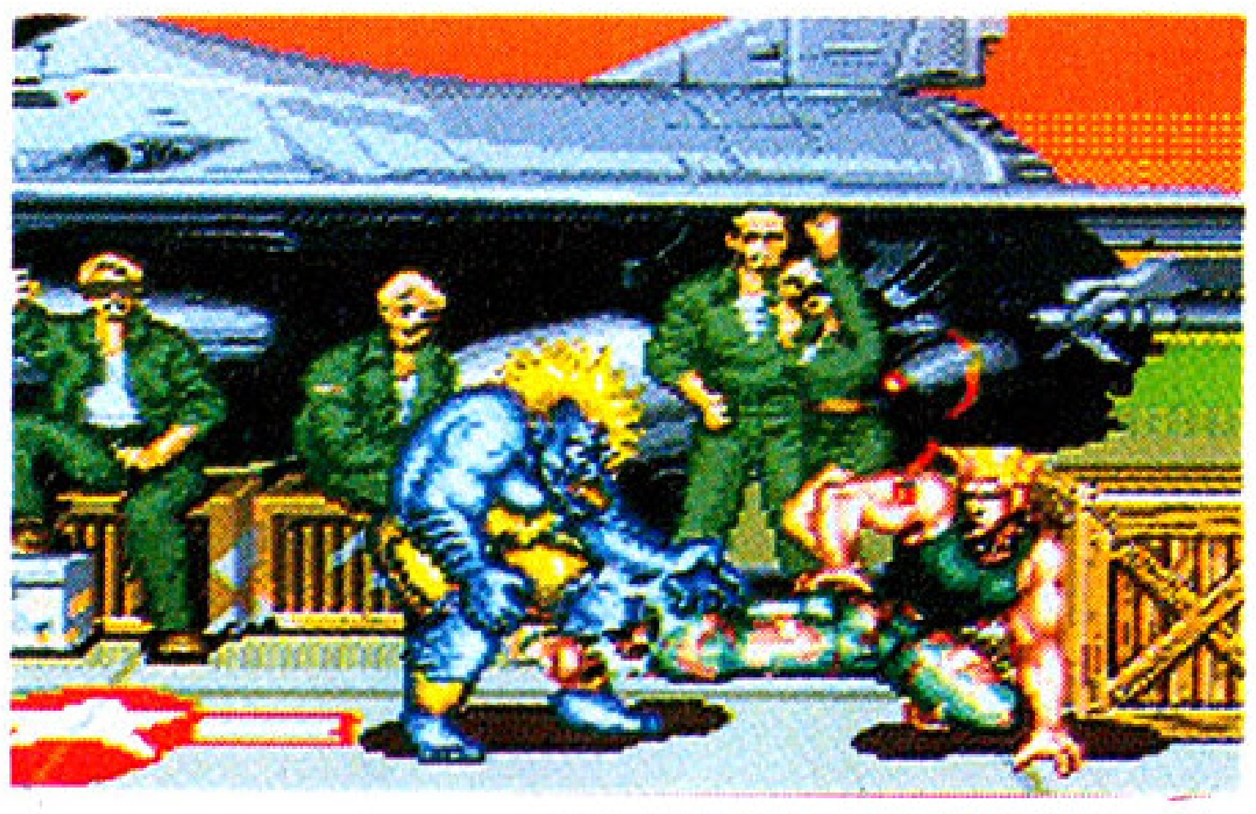
気絶状態のこと。キャラの頭上をひよこが回ることから呼ばれるようになった。ひよこの代わりに星が回っていても「ピヨる」と呼ぶことに注意。


⇦ピヨったー!!もうおしまいだ


⇧星の場合でもピヨると呼ぶ

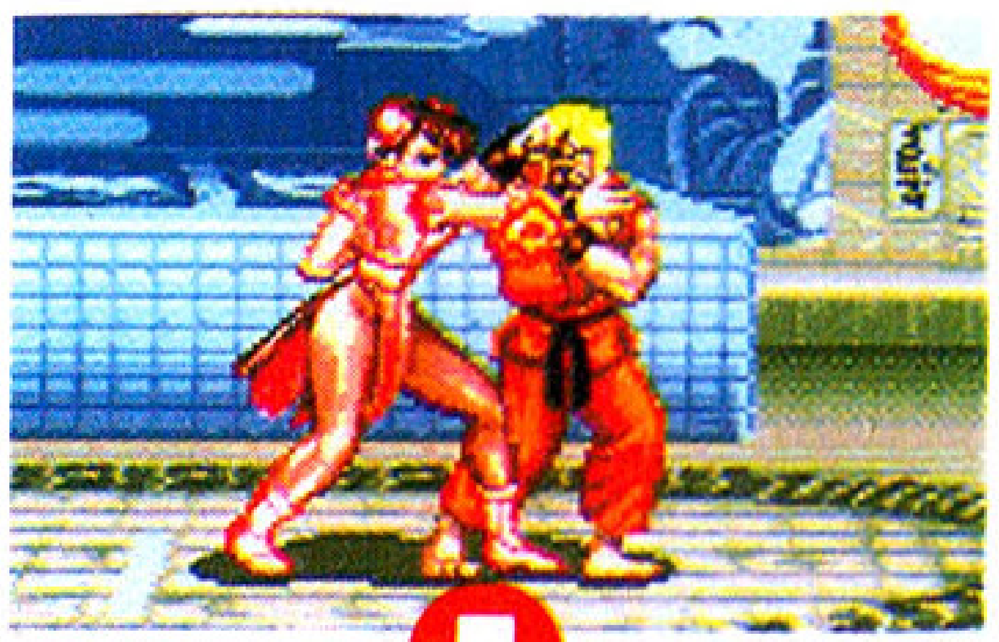
待ち

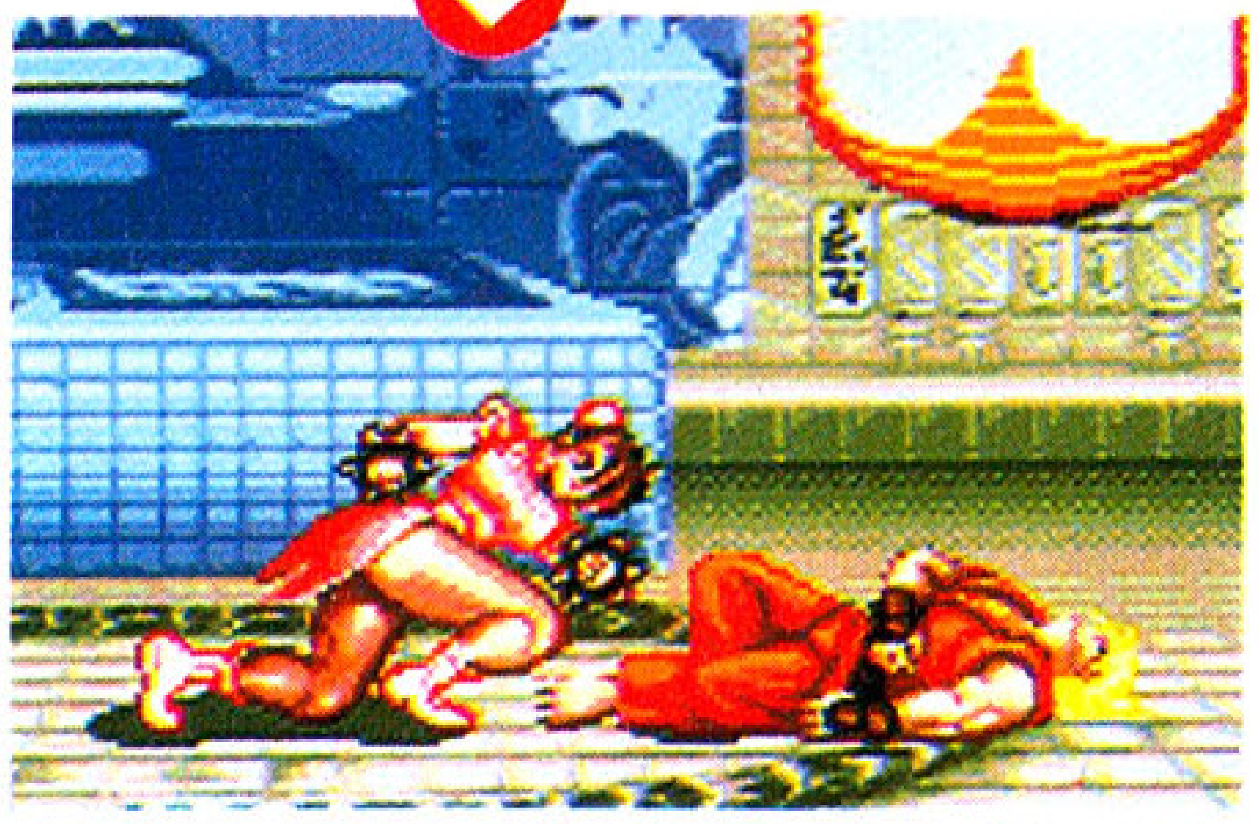
スキの少ない小の攻撃（小技）でけん制、もしくは何もしないで待ち、相手が攻撃してきたら返し技で反撃だけして勝つ戦法。「待ちガイル」のようにキャラの名前を後につけて呼ぶ。

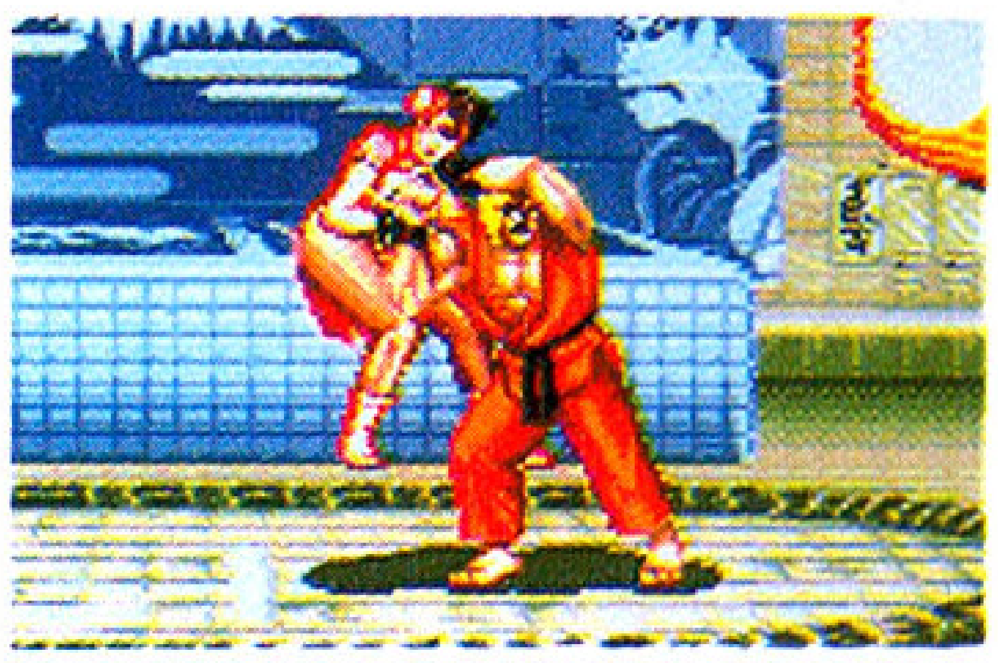

⇧待ちガイルはしゃがみ状態でけん制しつつ、相手が跳ぶのを待つ

投げハメ

小技を当てて相手を防御状態にさせて、そのスキに投げる。その繰り返しだけで勝つ戦法。『ダッシュ』のコンピュータ戦では使えなくなっている。

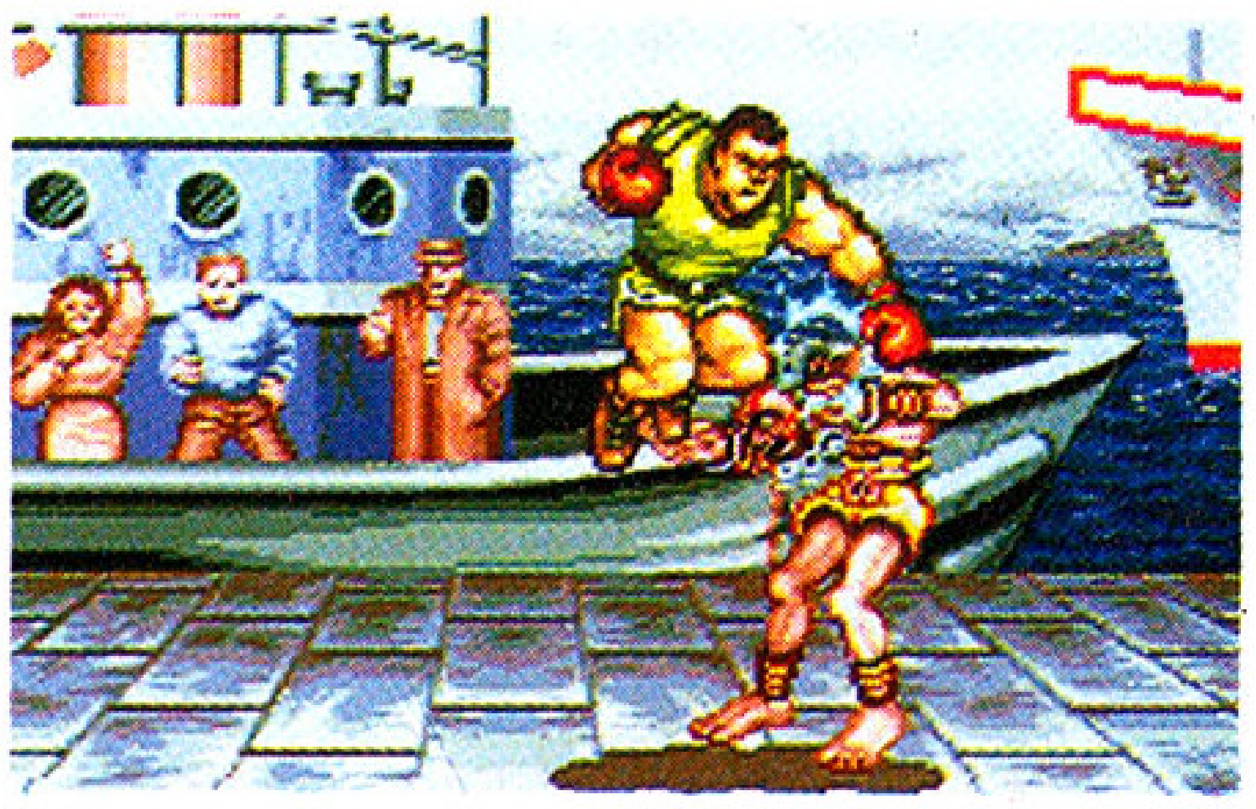

⇦小技を当てて防御させて…

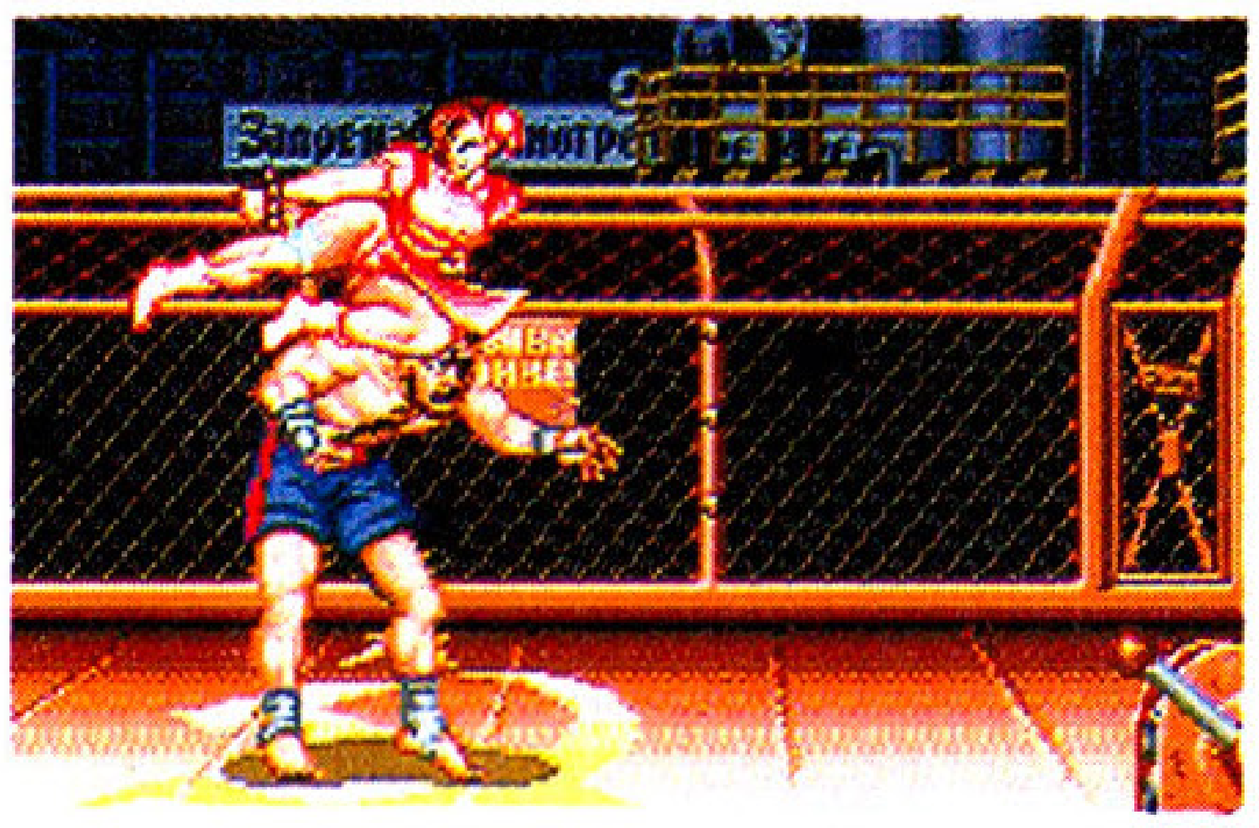

⇧そのスキに投げてしまう技。移動の速い春麗がやりやすい


⇦タイミング次第で投げ返せる

くらい投げ

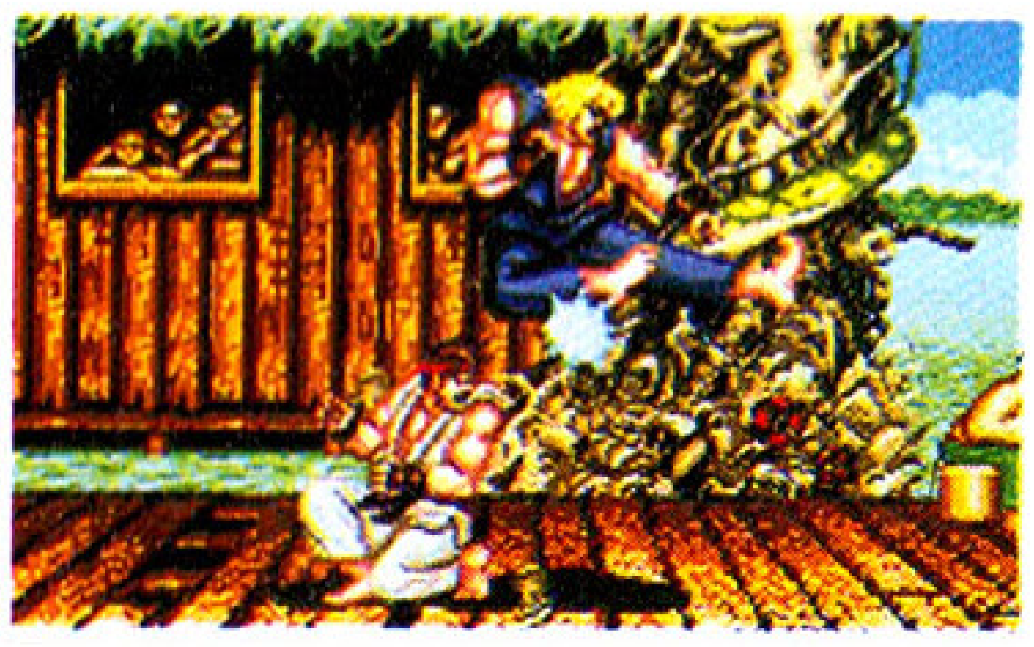
相手のジャンプ攻撃をくらう、もしくはわざとくらうと同時に、レバーを入れてボタン連打で投げる技。相手のジャンプ攻撃の打点が高い場合は、くらい投げが成功しやすい。

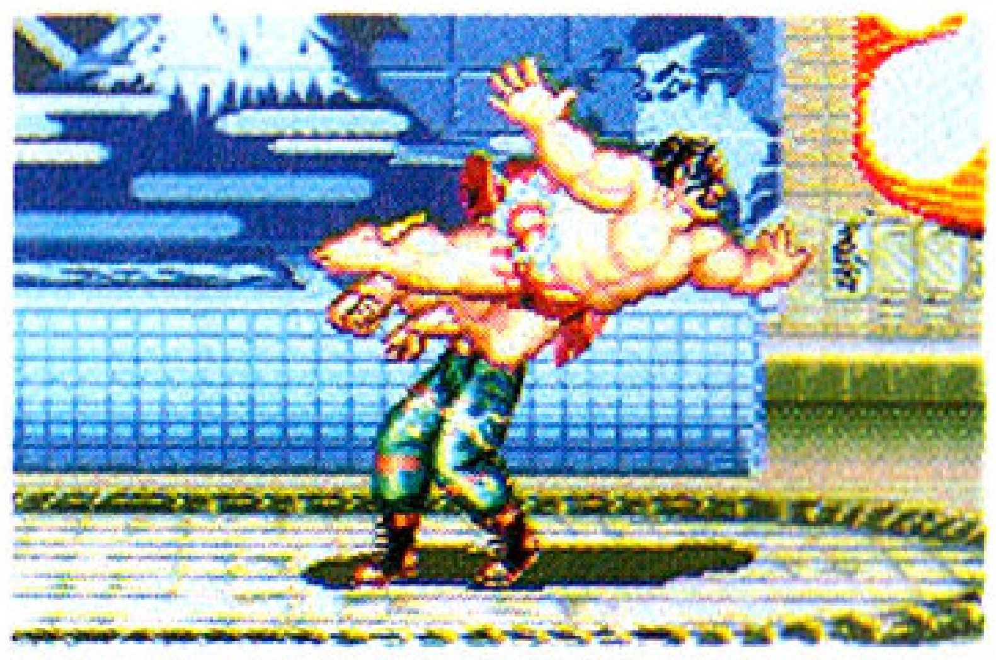

⇧くらい投げを失敗すると、連続技をくらって負けることもある


⇧自分の頭上に敵が落ちてきた場合は、くらい投げが成功しやすい

めくる

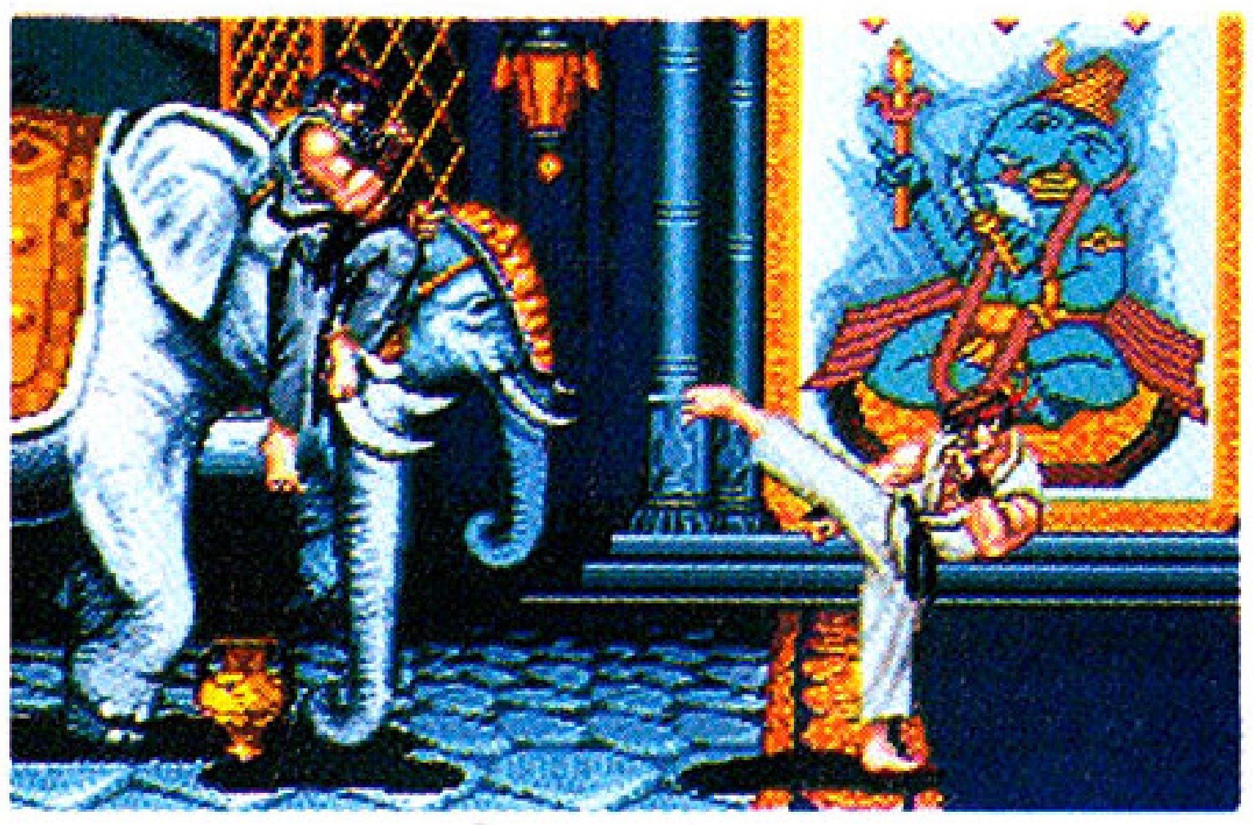
相手を飛び越えない感じで、ちょうど相手キャラの肩や背中に当たるようにジャンプ攻撃を出すこと。相手の裏側に回るので、裏回り攻撃とも呼ばれる。


⇨ケンのめくり大キックが成功

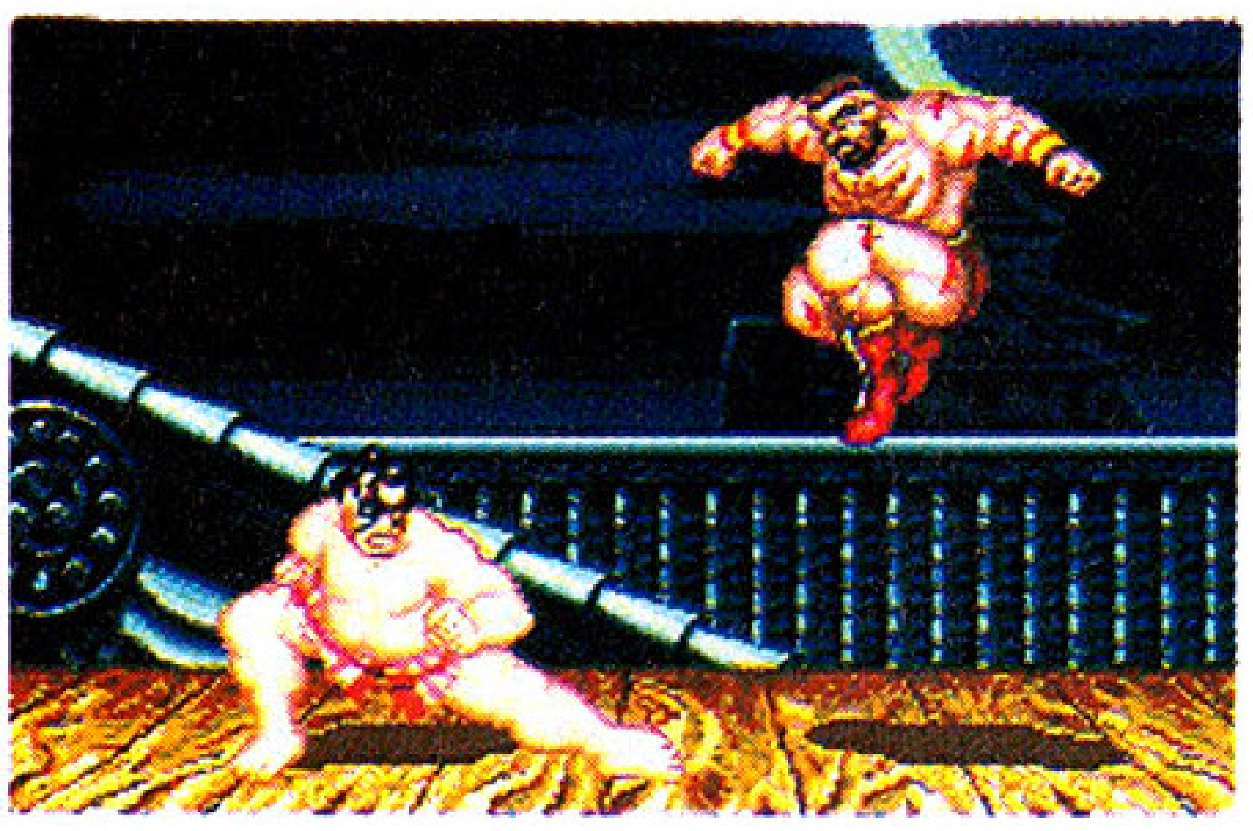

⇦本田のめくりスモウプレスだ

フェイント

対戦相手をだますための技。対コンピュータでは全く意味はないが、対戦プレイでは重要なテクニックの１つ。通常はスキの小さい小技で出すが、あえてスキの大きい大技で出す場合もある。対戦プレイでは、相手に自分の攻撃を読まれないようにするために、フェイントを交えて闘うようにしよう。



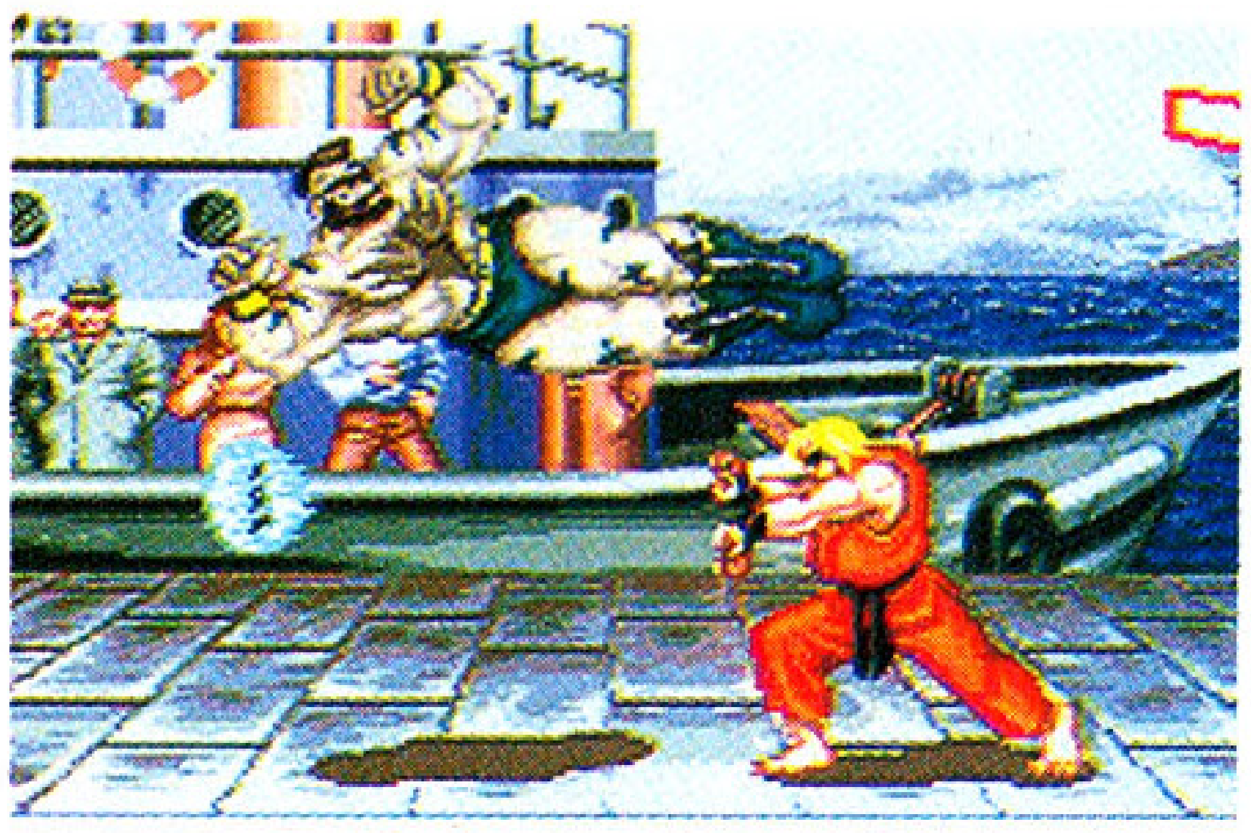
リュウ、ケンの立ち小キックは波動拳だと思わせるフェイントだ



本田の大足払いのフェイント。通称サークルフェイント

先読み

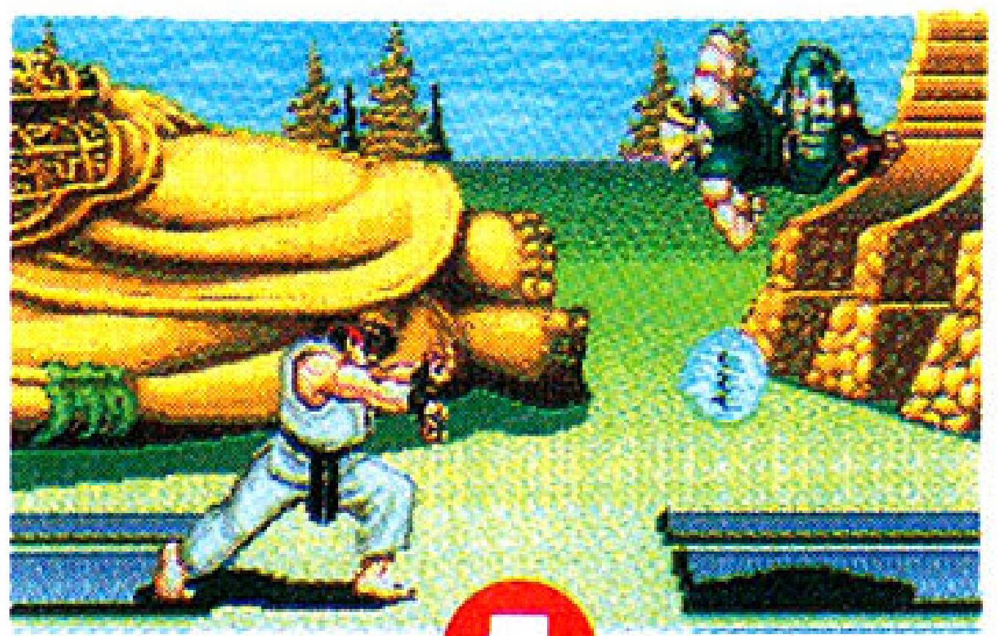
相手の次の行動を読んで、飛び込んだり、攻撃したりすること。同じ攻撃を続けたり、毎回攻撃をパターン化していると、逆に相手に先読みされてしまうのでフェイントが重要になる。



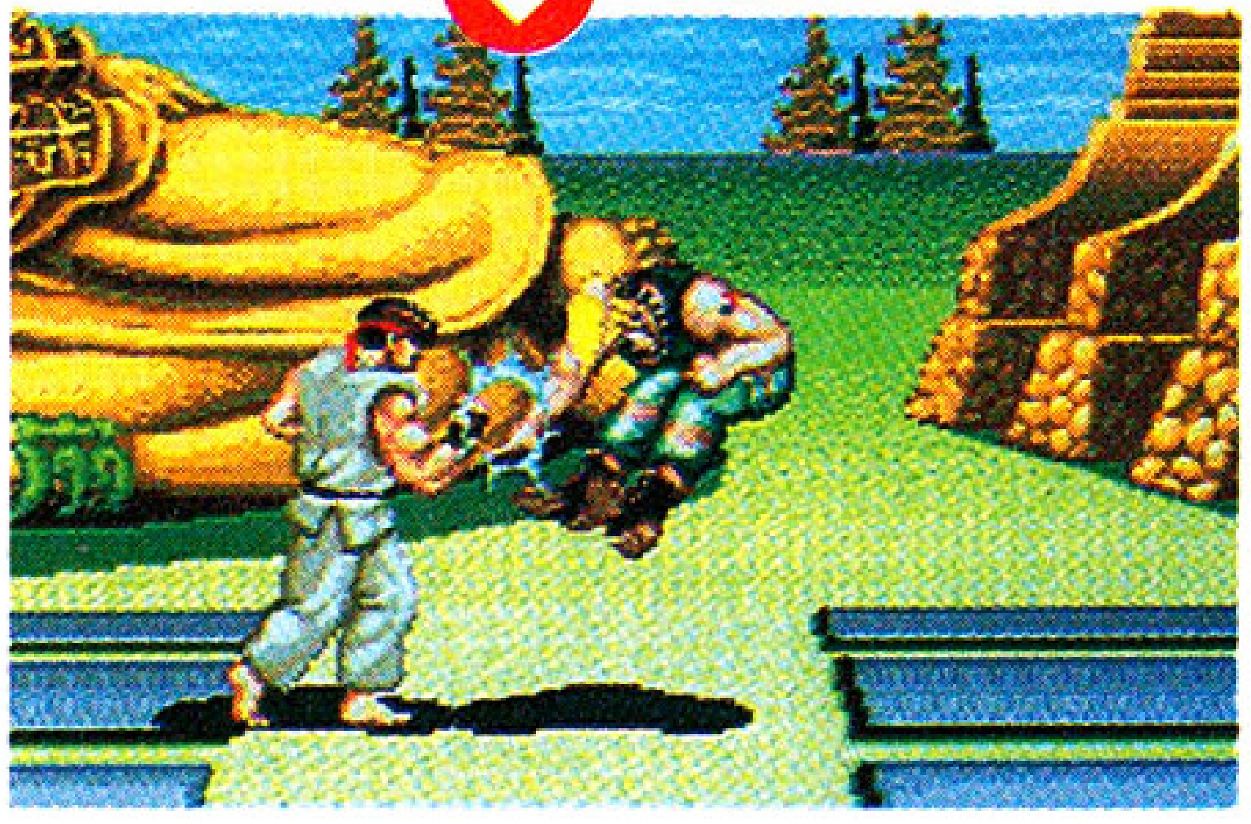
先読み成功！　相手が動けないうちに連続攻撃を決めるのだ

鳥カゴ

リュウ、ケンの波動拳のような飛び道具を出し続けて、画面端に追い込んで抜けられないようにすること。本田やバイソンは抜け出すのに相当苦労する。



波動拳を見てから飛び込むと

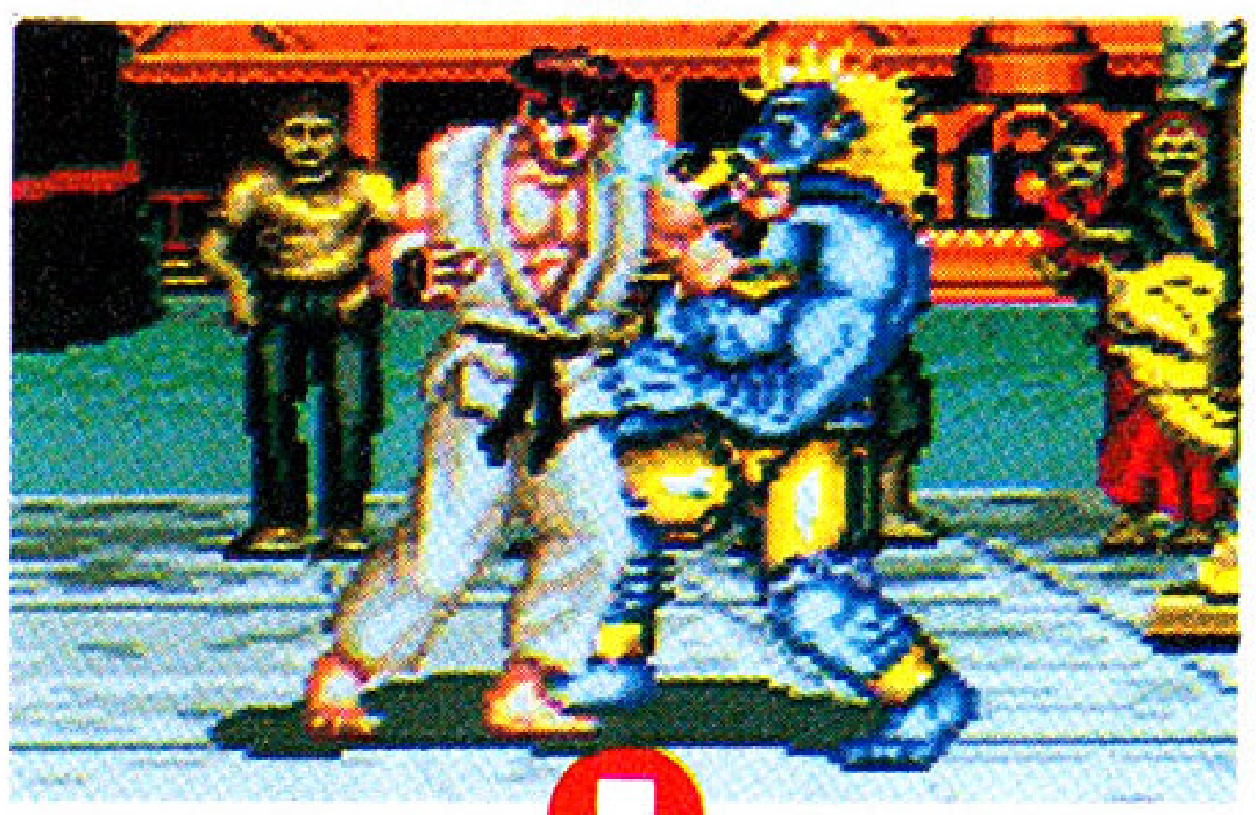


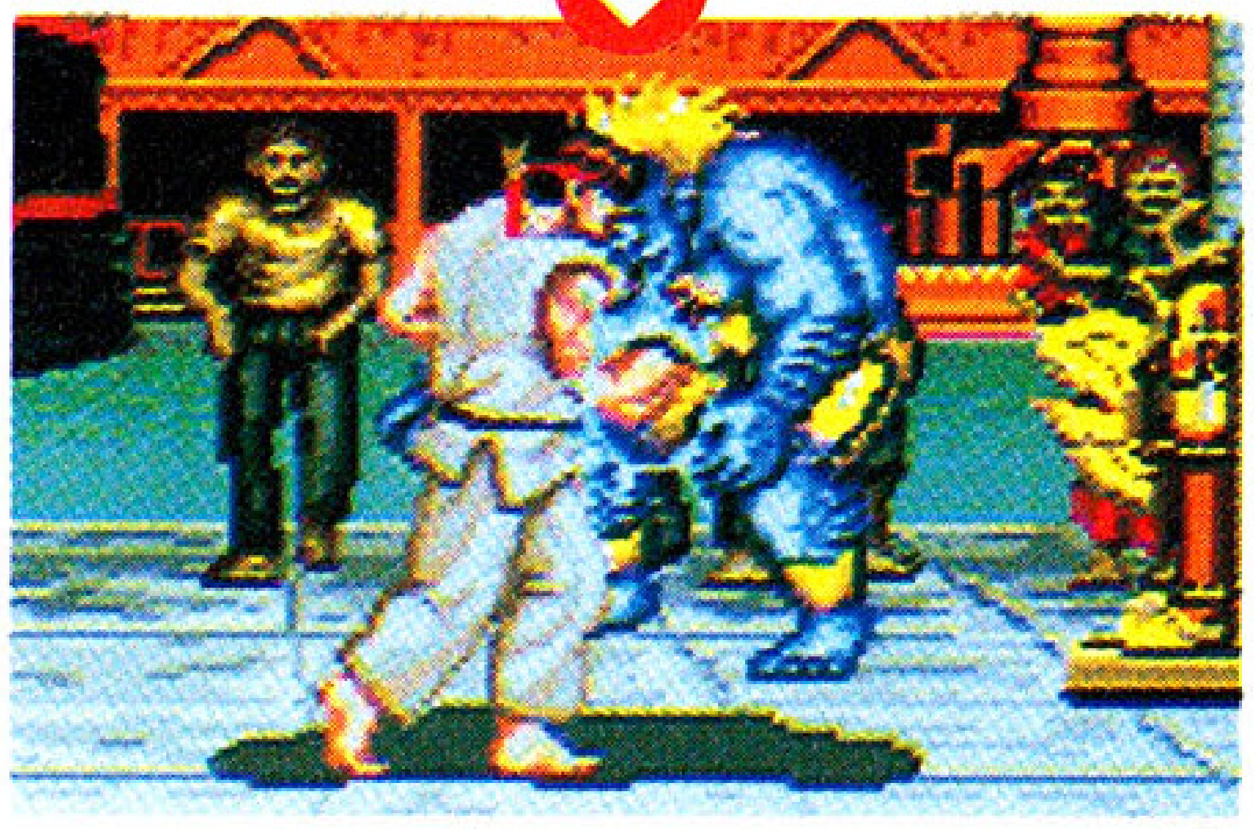
昇龍拳のえじきとなる。波動拳を先読みして抜け出そう！

キャンセル技

パンチやキックなどの技を当てた瞬間に必殺技のコマンドを入力すると、技のグラフィックの一部がキャンセルされて必殺技がすぐ出ることを利用した技。アッパー昇龍拳が有名な技だ。

アッパーを出した瞬間に昇龍拳のコマンドを入力すると…

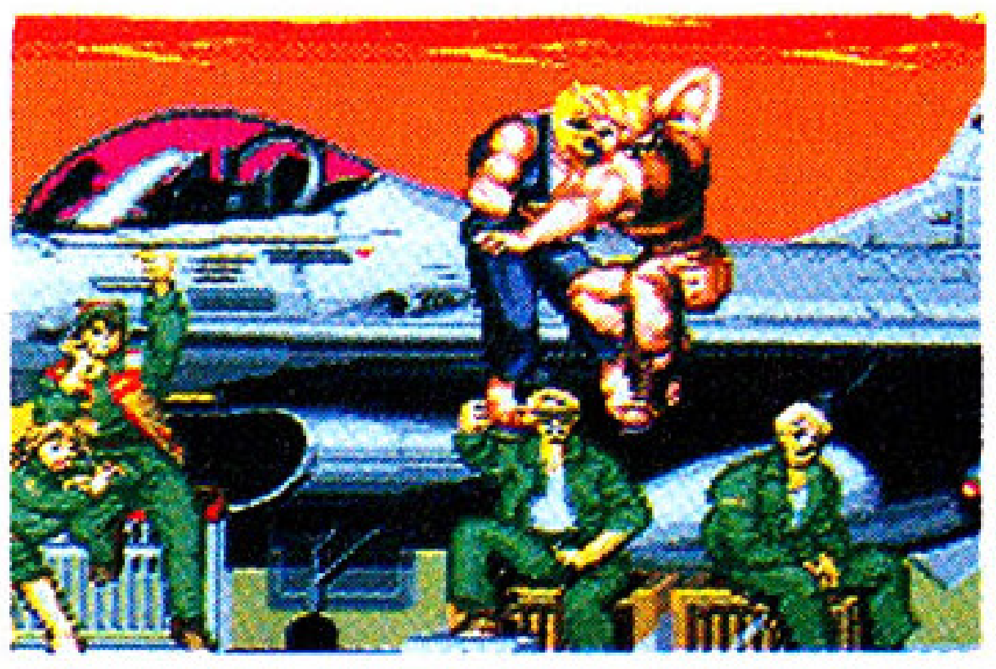




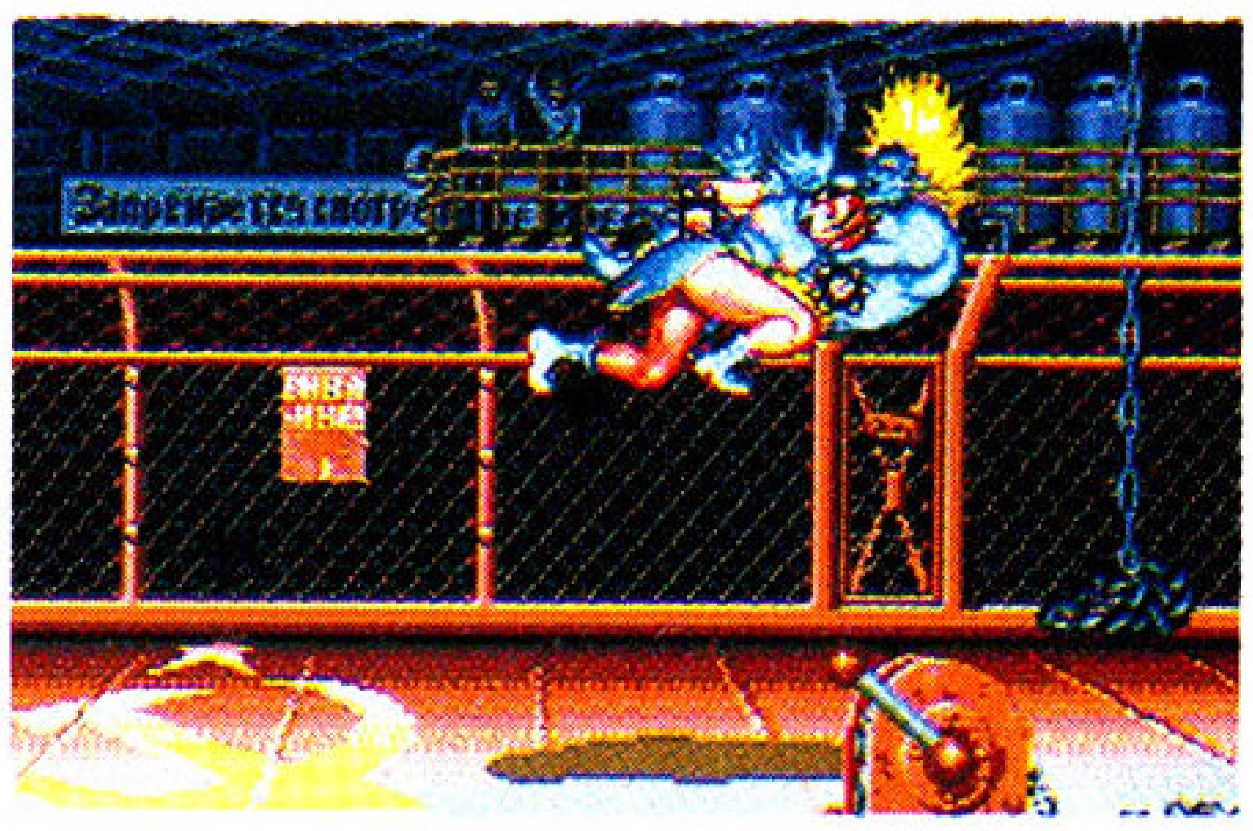
アッパーが戻るグラフィックがキャンセルされて昇龍拳が出る

空中投げ

春麗の龍星落やガイルのフライングメイヤー、そしてバルログのスターダストドロップなど、空中でも相手の近くでレバーとボタンで投げができる技を、総じて「空中投げ」と呼ぶ。



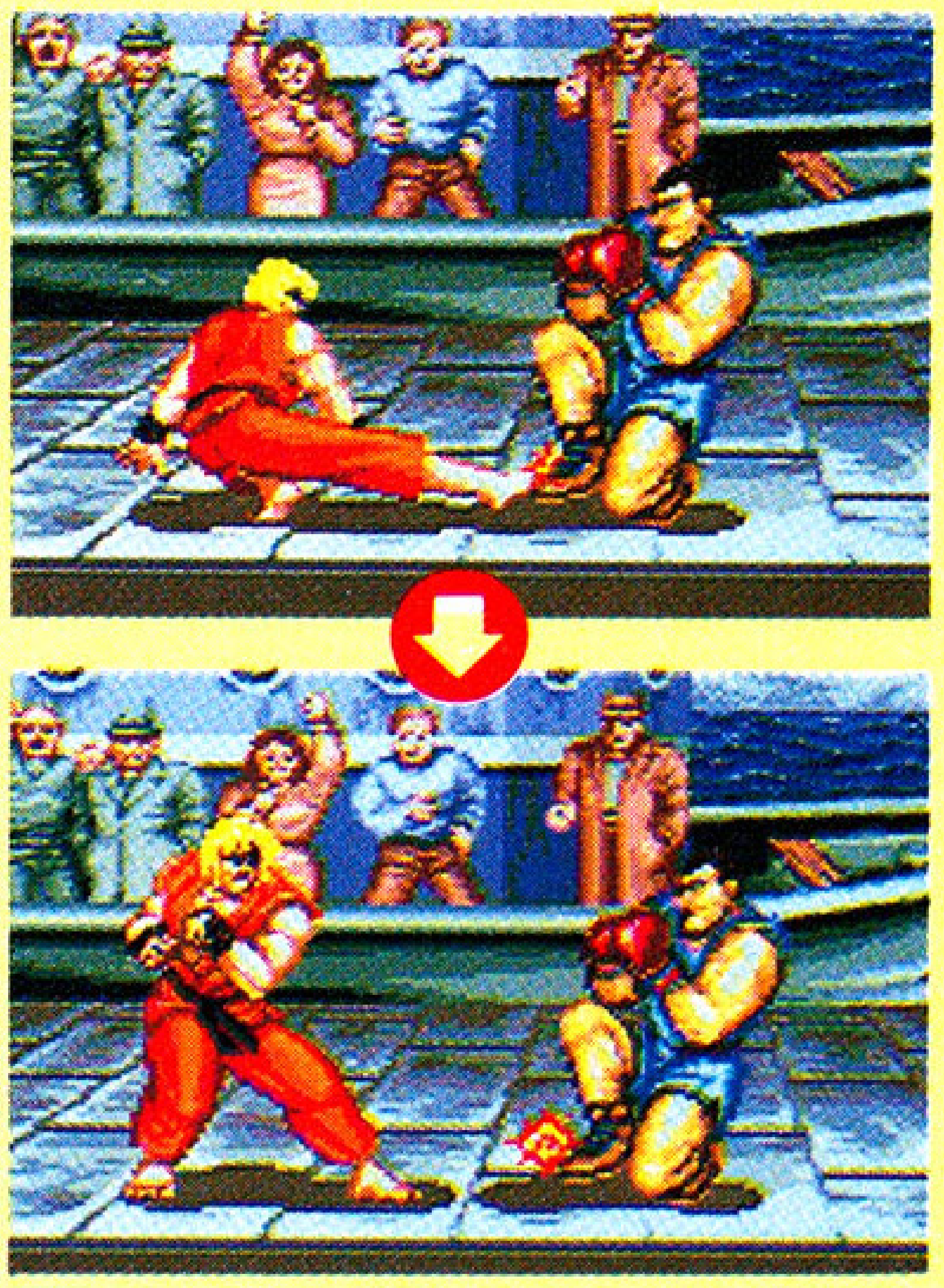
空中から相手を地面に投げる



空中投げの代表的なものといえば、春麗の龍星落でしょうね！

キャンセル技と連続技

相手に防御させるスキを与えずに、一気に体力を奪う連続技。その多くは、このページでも紹介したキャンセル技を利用したものが多い。コマンド入力のタイミングを覚えるまで難しいが、あきらめずに練習してマスターしよう。



ケンの足払い波動拳。足払いが戻るグラフィックがキャンセルされて波動拳が出る

第2章 四天王編

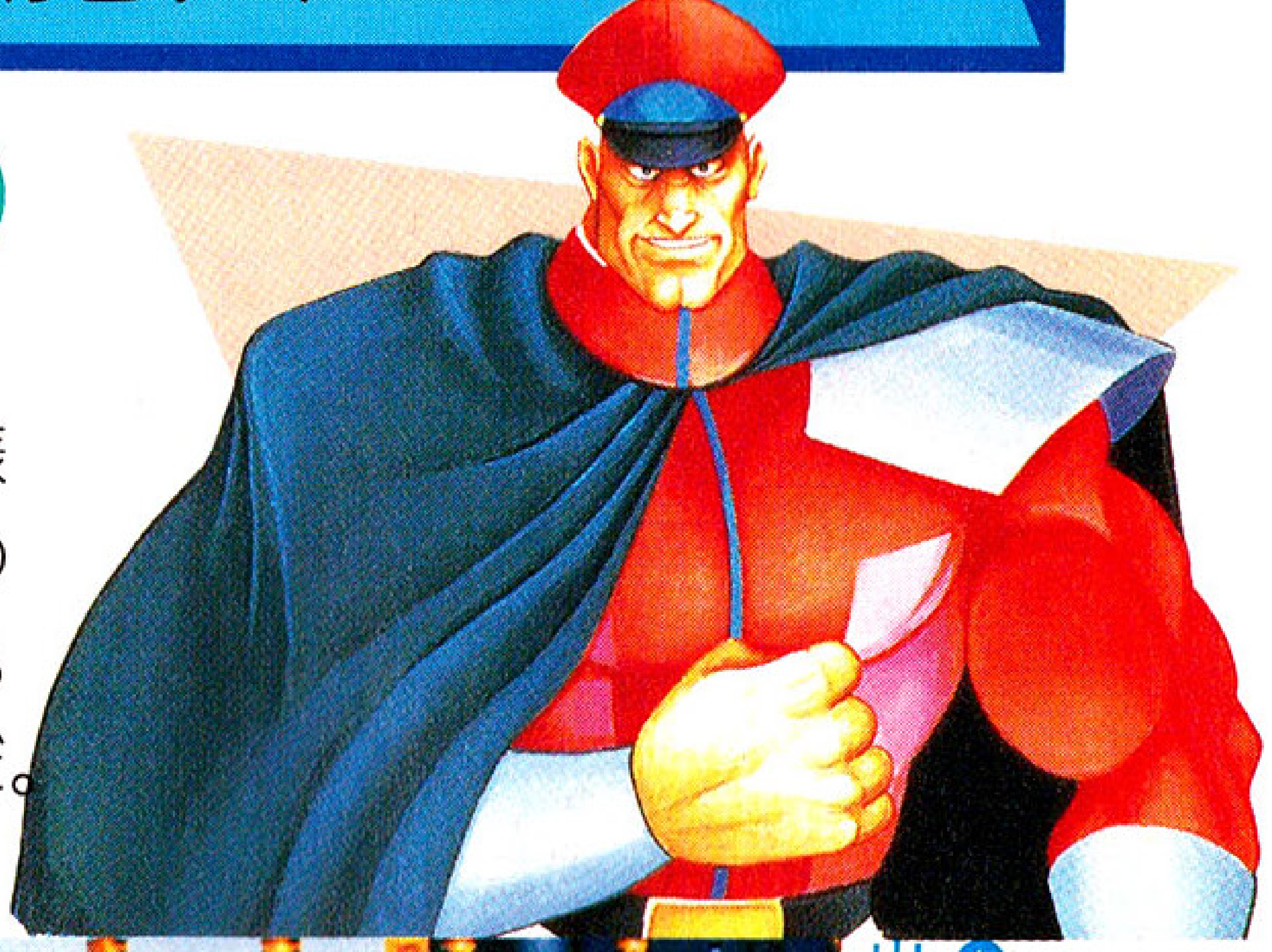
悪の力に魅せられし者たちへ…
高い戦闘能力を持つ四天王を徹底分析

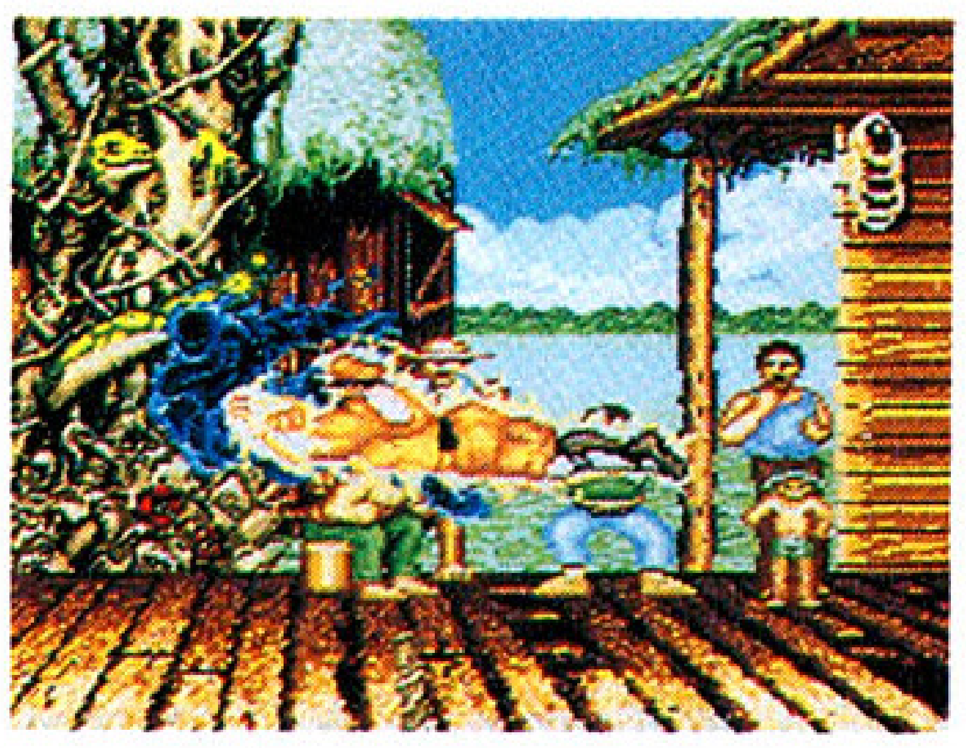
格闘界の頂点に立つ魔人 ベガ

高い戦闘能力を持つ四天王。その中でも最高の実力を持ち、なおかつ12人の格闘家の頂点に立つ男がベガである。彼の闘いは格闘技というよりも人殺しの技に近い。憎悪をサイコパワーに代えて、相手を闇に葬るのだ。

最高ランクの実力を持つ

ストーリー上だけではなく、実際の対戦プレイでも猛威を振るっている悪の帝王ベガ。彼の帝王の位置を不動にしているものは、強すぎる必殺技の存在だ。時代は悪を求めているのか？

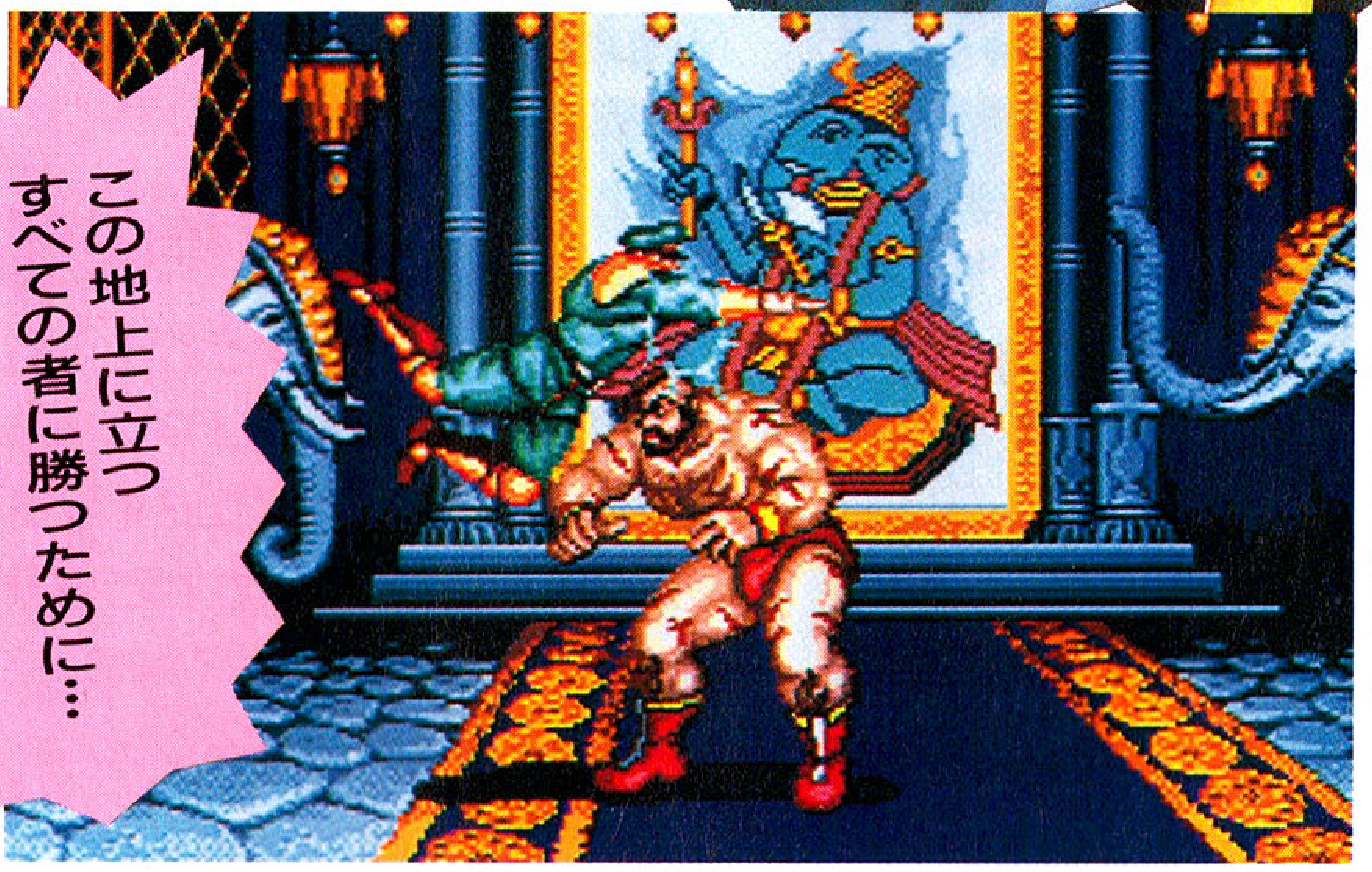




サイコパワーを武器に闘う魔人

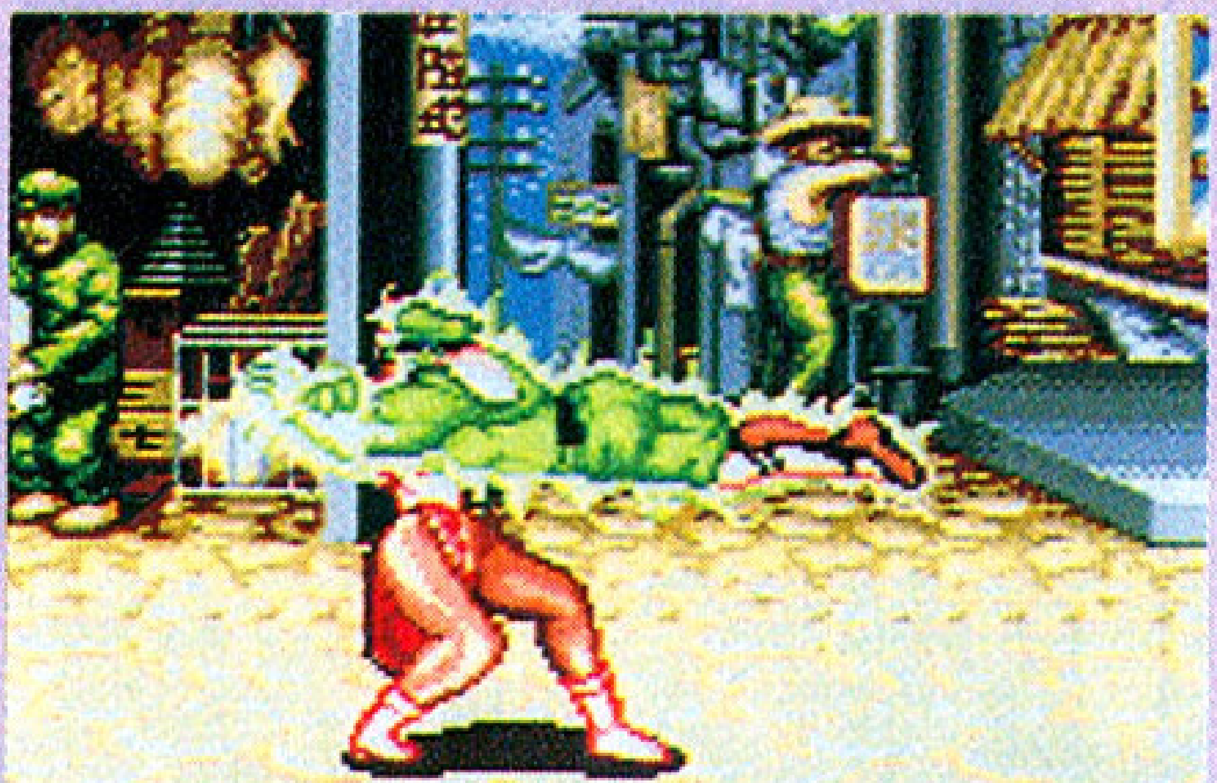
帝王に勝てる者はいないのか

この地上に立つすべての者に勝つために…



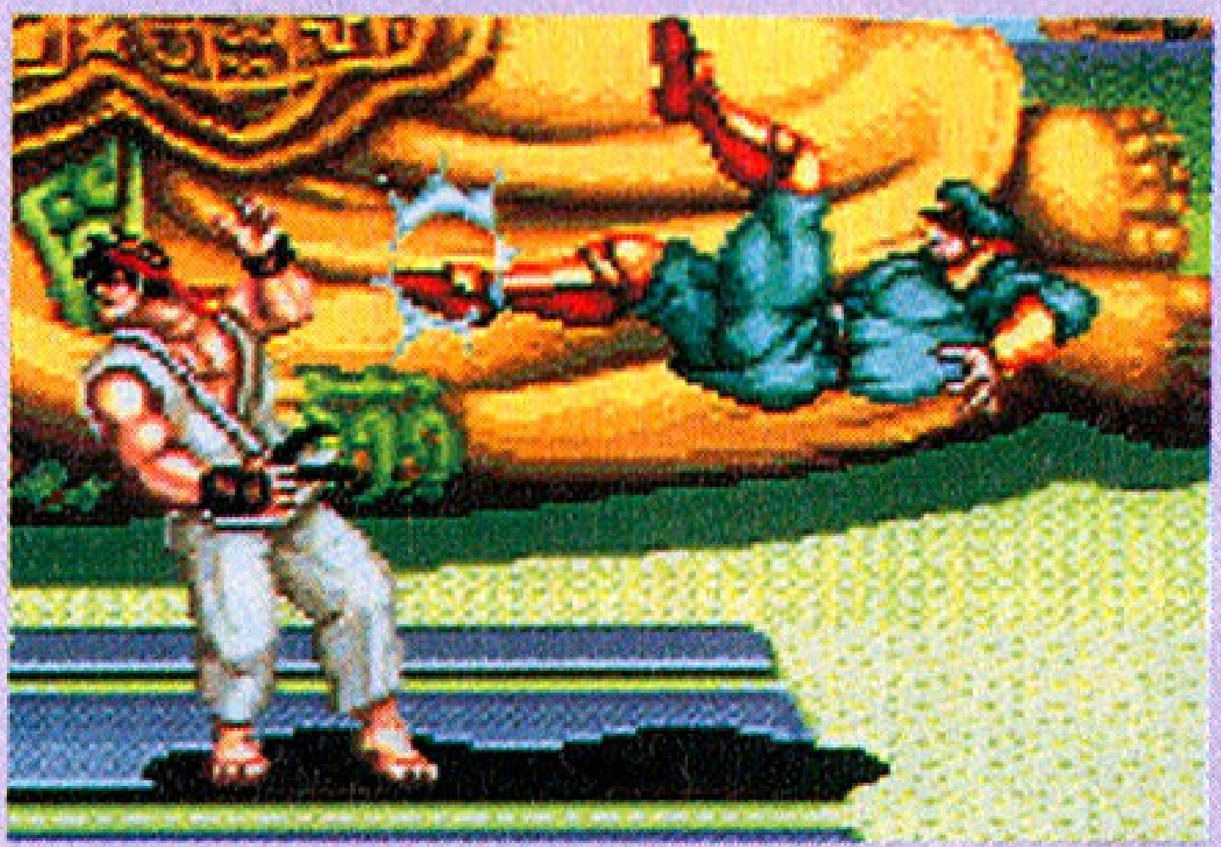
ヘッドプレスで相手を踏みつけた後に出せるサマーソルトスカルダイバー

対戦相手を恐怖させる悪の必殺技



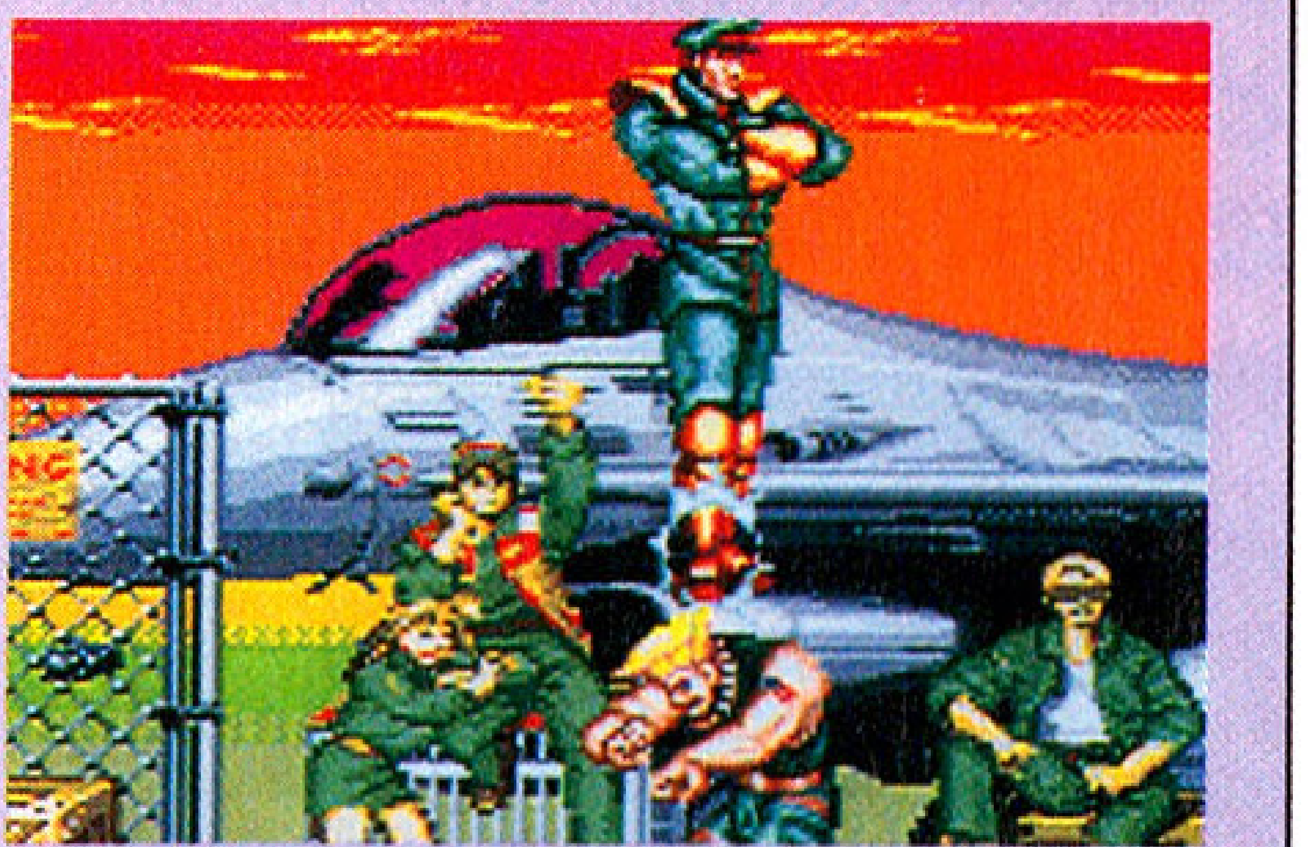
サイコクラッシャーアタック

悪のオーラで身を包み、相手に向かって飛んでいく技。対コンピュータ戦ではこの技だけでも勝ててしまうことが多い。相手の防御の上からも体力を減らしやすい。



ダブルニープレス

タメの時間は長いが、スキが小さく当たると気絶状態にしやすいという悪の帝王ならではの強力な技。この技の存在がベガの強さの大部分を占めている。



ヘッドプレス

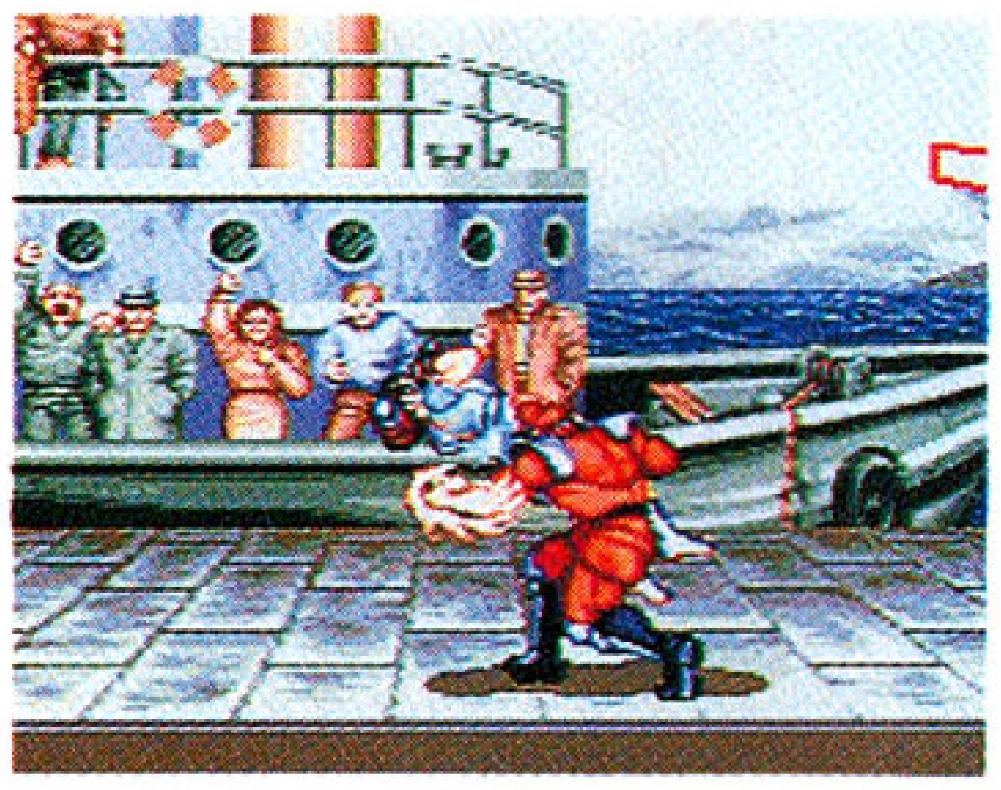
ジャンプして相手の頭を踏みつける技。踏みつけた後にパンチボタンを押すとサマーソルトスカルダイバーが出る。踏みつけを防御されたときは逃げたほうが良い。

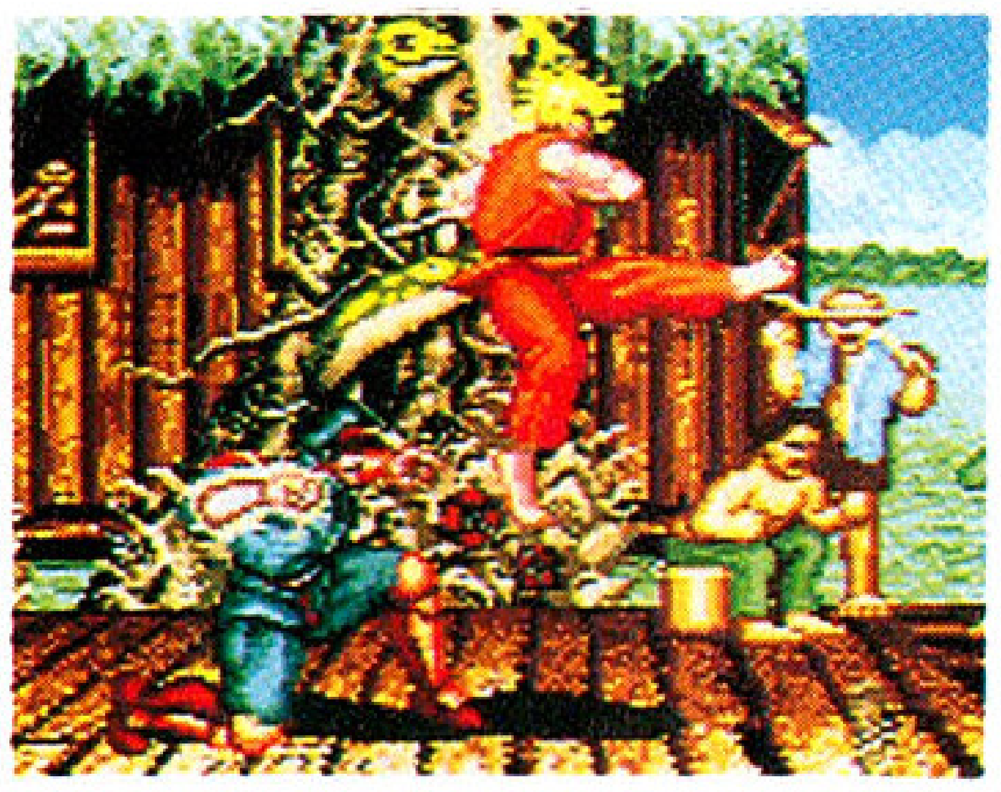
サイコパワーを自在に操る魔人の攻撃方法

ベガは暗黒闘気であるサイコパワーで、自分の拳の力を倍増して闘う。そして、相手の力を出させずに勝つ戦法が基本だ。

パンチ攻撃

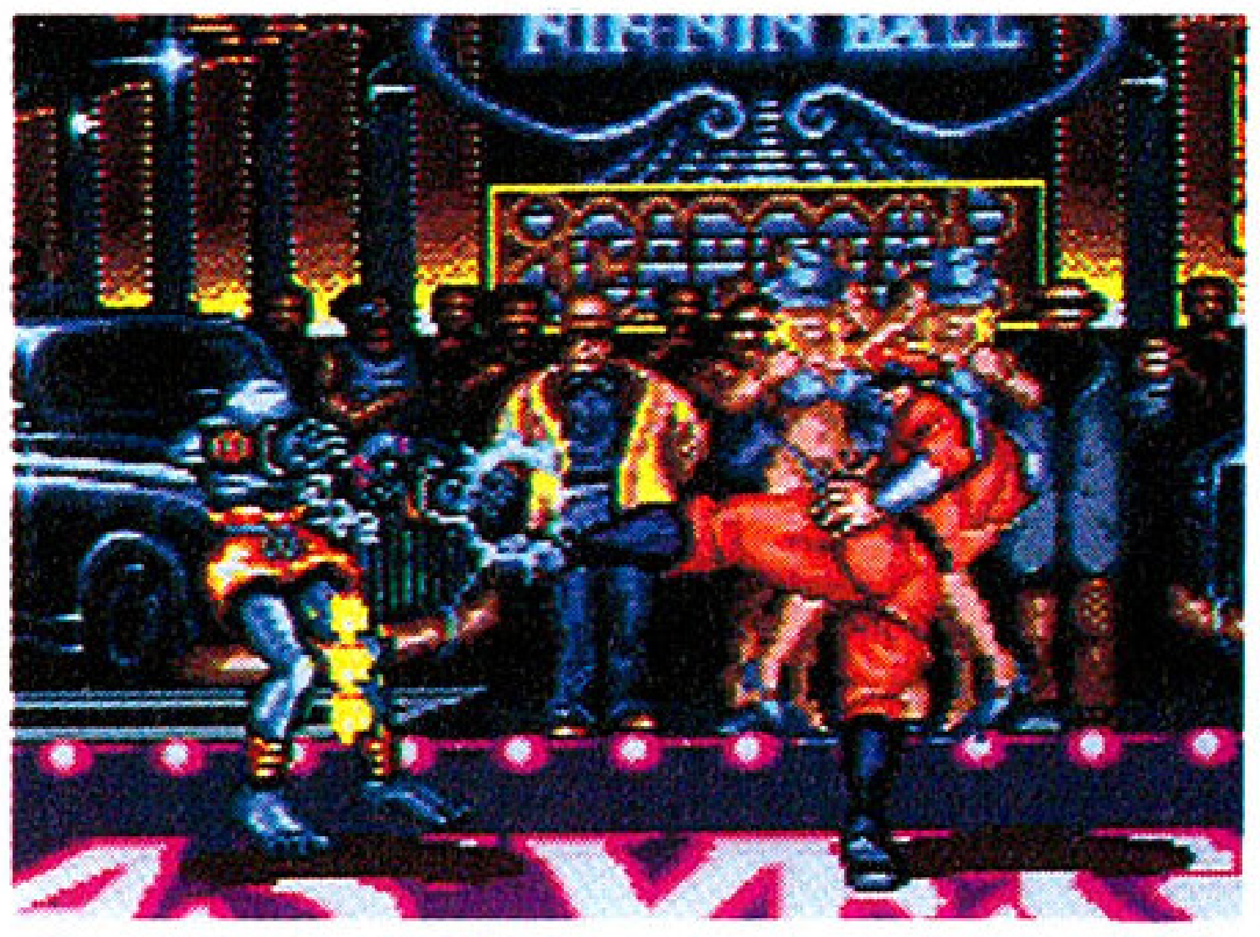
サイコパワーを拳からヒジにかけてためて出すパンチ攻撃。キックに比べるとリーチが短いので、攻め技よりも返し技として使う機会が多い。その中でも、特にしゃがみ大パンチやジャンプ大パンチが有効である。

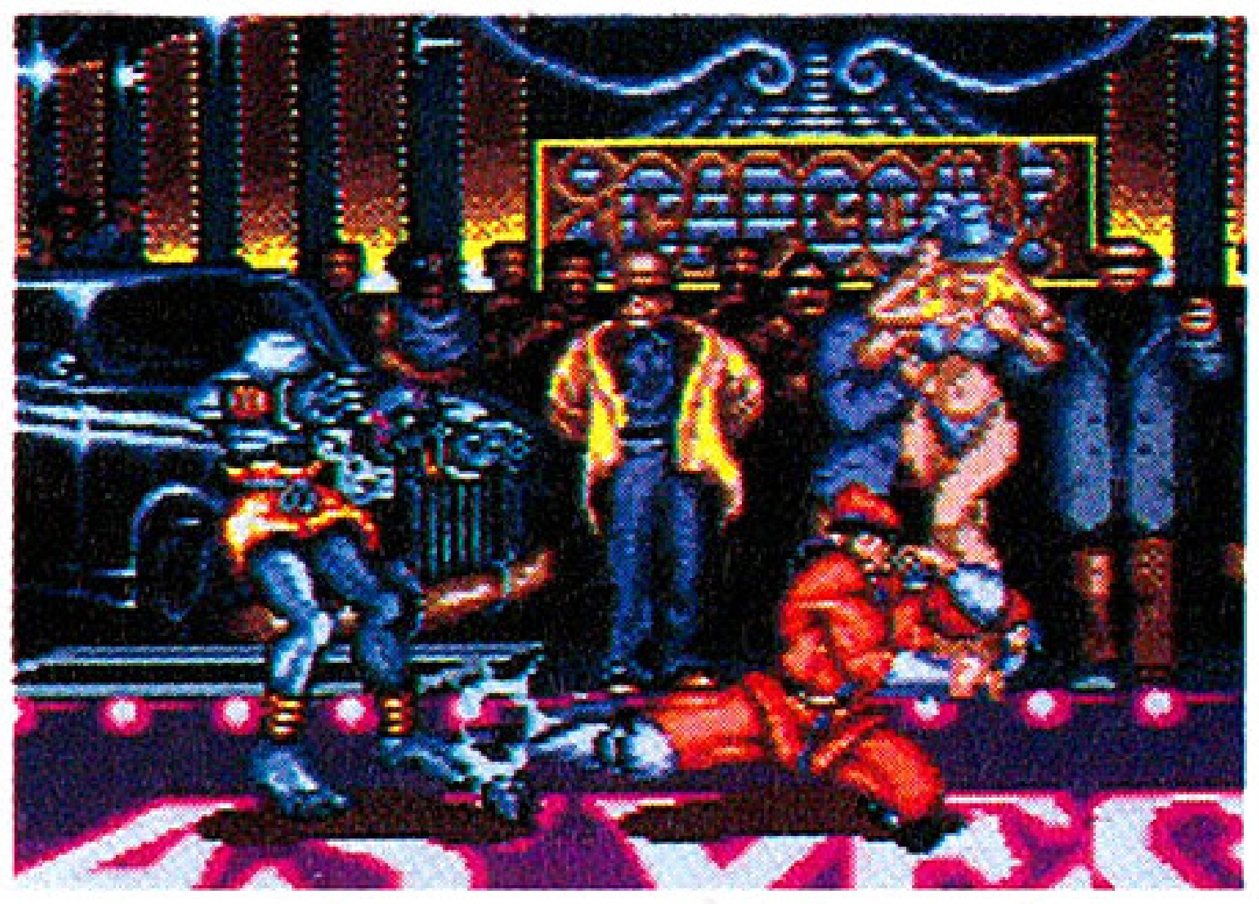

悪のオーラが対戦相手にぶつけられる


竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチで返す

キック攻撃

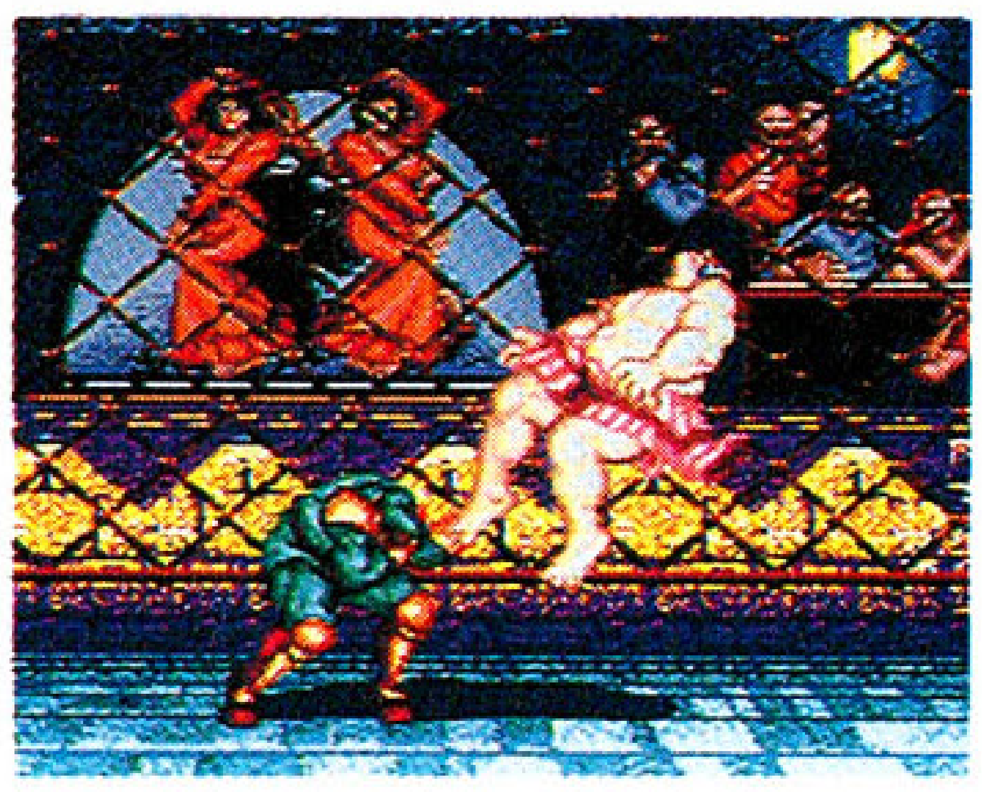
ベガのキック攻撃はリーチが長い。また移動速度の速さを生かして、足がギリギリ届くか届かないの位置で、相手を威圧するように攻めるとよい。もちろん立ちキック、しゃがみキックと変化をつけて出すこと。

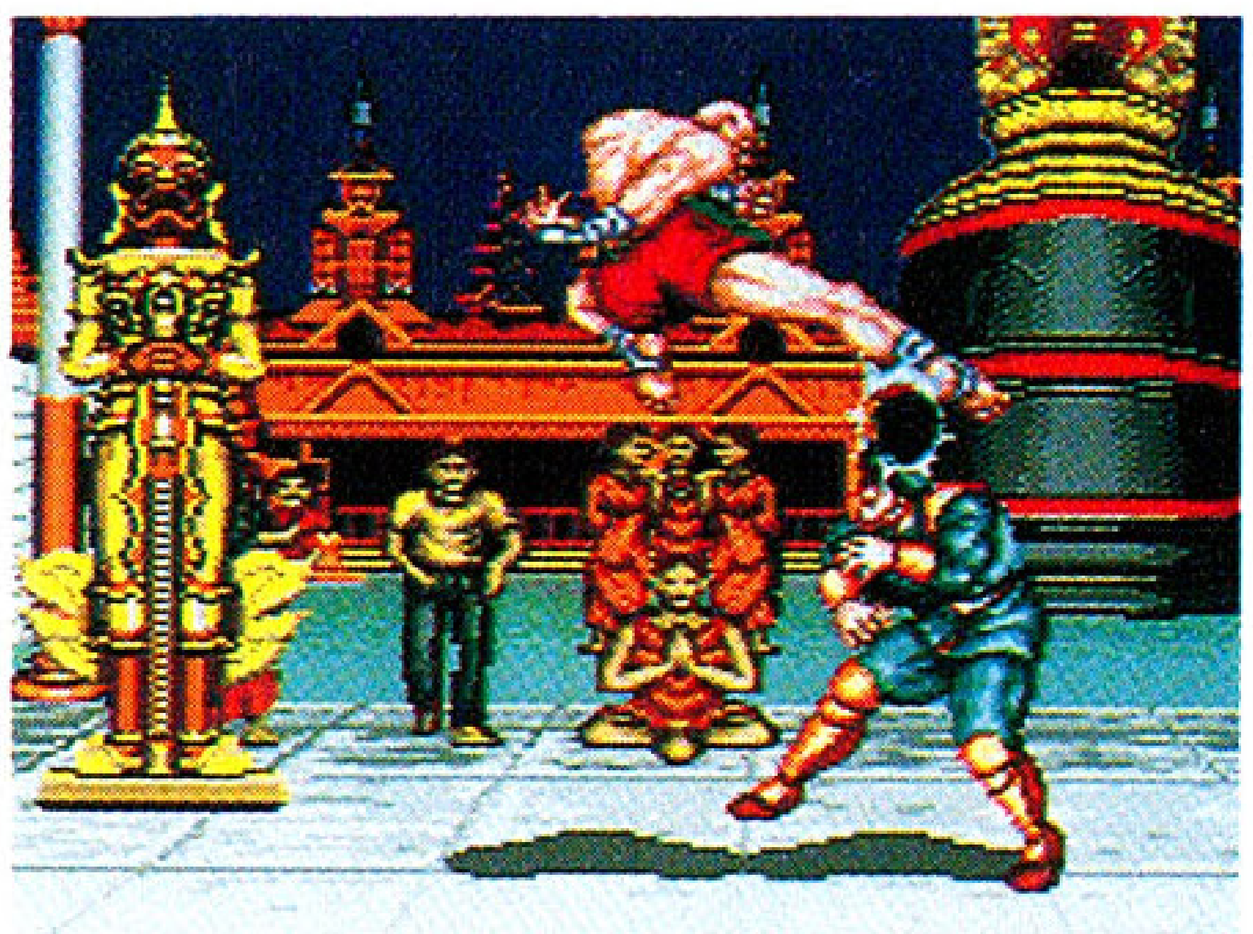

リーチの長いベガのキック攻撃


しゃがみキックも混ぜて使う

投げ技

デッドリースルーと呼ばれるベガの投げ技。ベガは移動速度が速く、また投げの間合いも広いので投げ技は非常に強力である。また投げの強さを生かして、サイコクラッシャーやダブルニープレスなどの、必殺技のすぐ後に投げを決めることもできる。

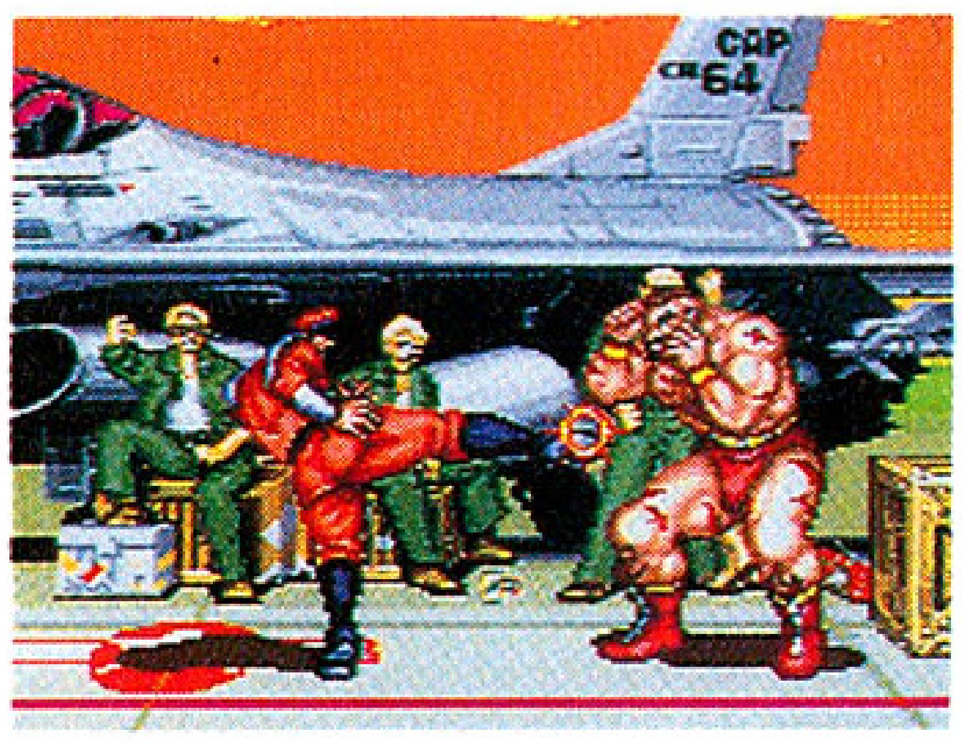

投げの間合いが広いベガの投げ技

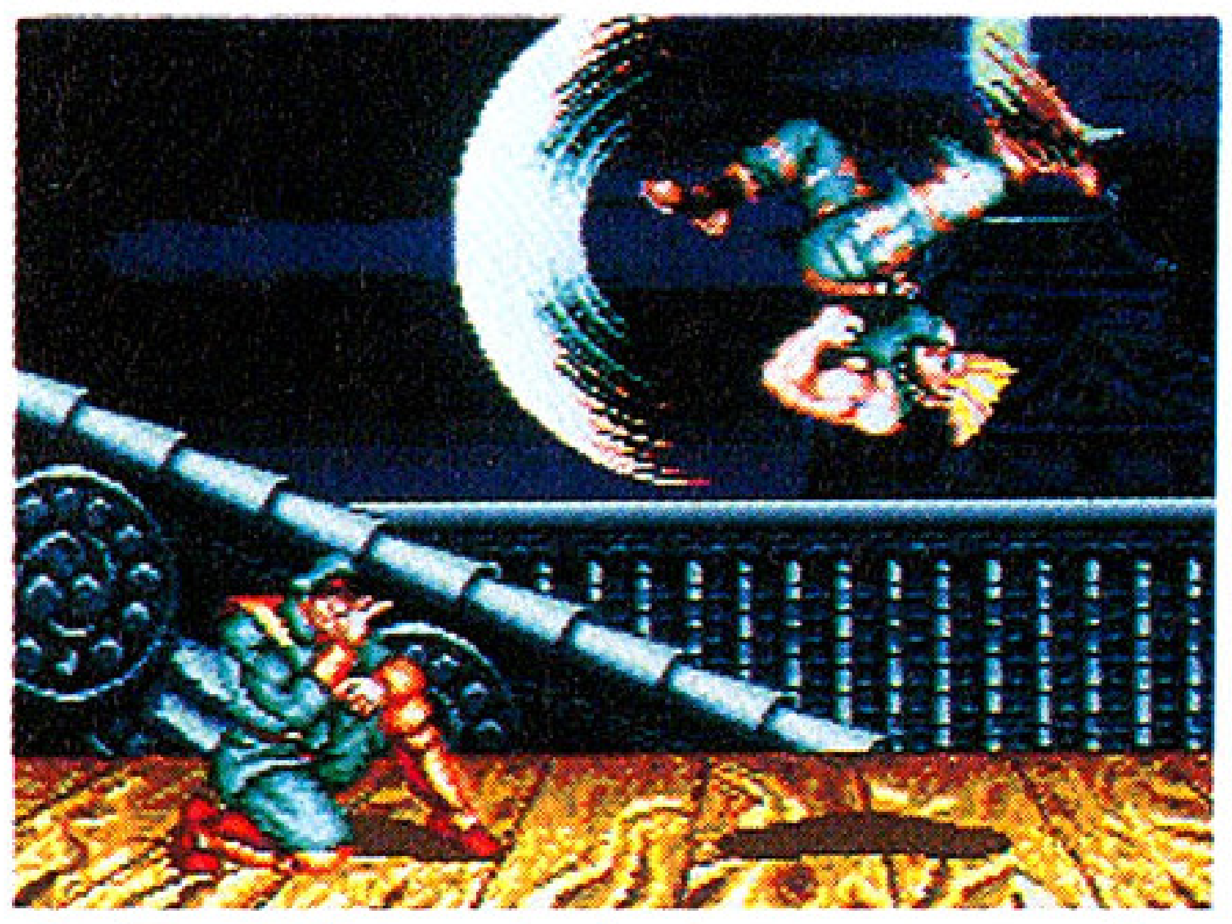

ベガの投げは強力なので、くらい投げなどがやりやすい

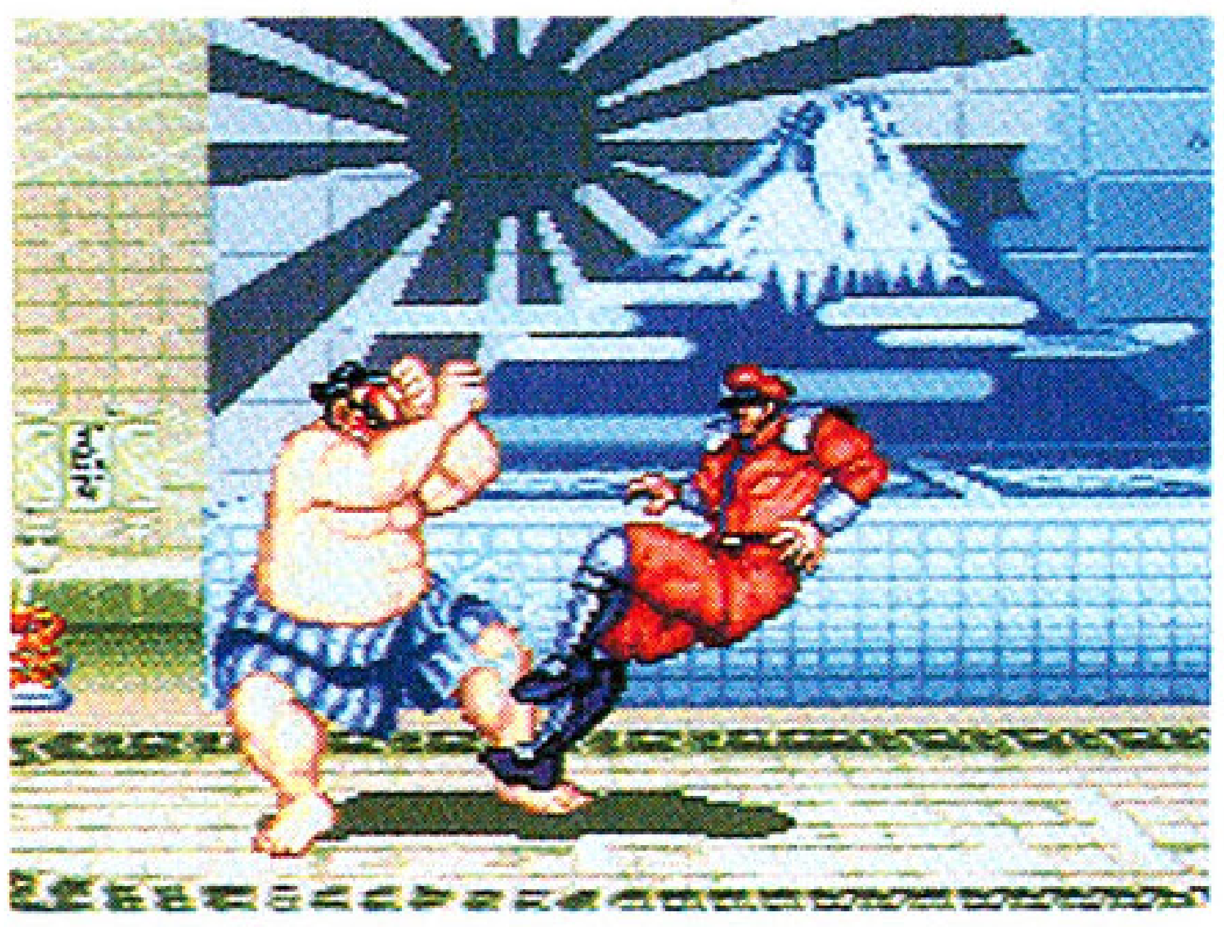
ベガの闘い方

スキあらば必殺技を使え

ベガは必殺技を中心とした闘いが主流となるが、必殺技だけでは勝てないことも事実である。リーチの長いキックで攻めながら必殺技のタメ時間を作り、相手が大技を空振りしたスキに必殺技を出すのが基本的な攻めである。

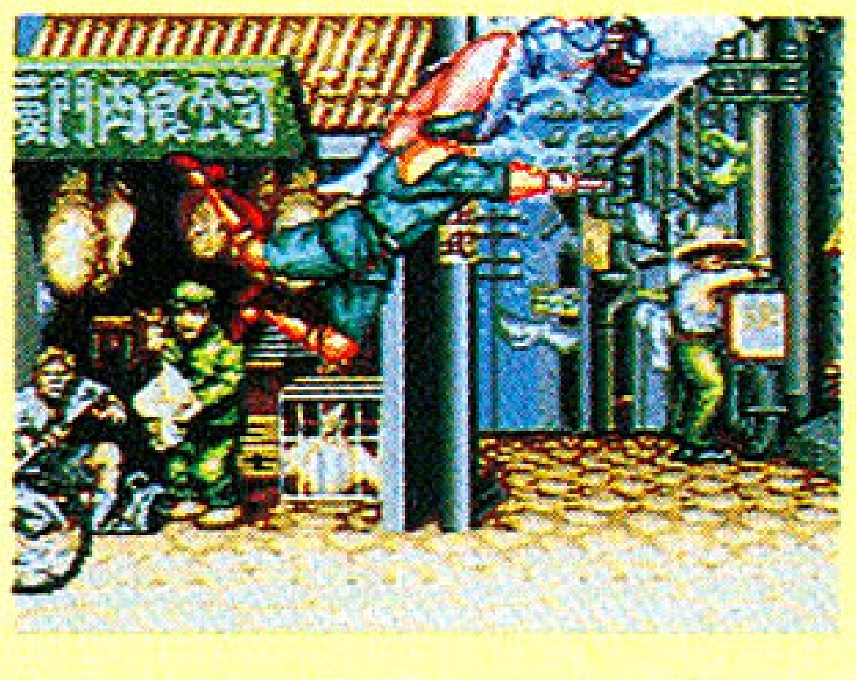

リーチの長いキックでけん制する


相手がミスしたらチャンス！


ダブルニープレスが中心の闘い

対空防御は？

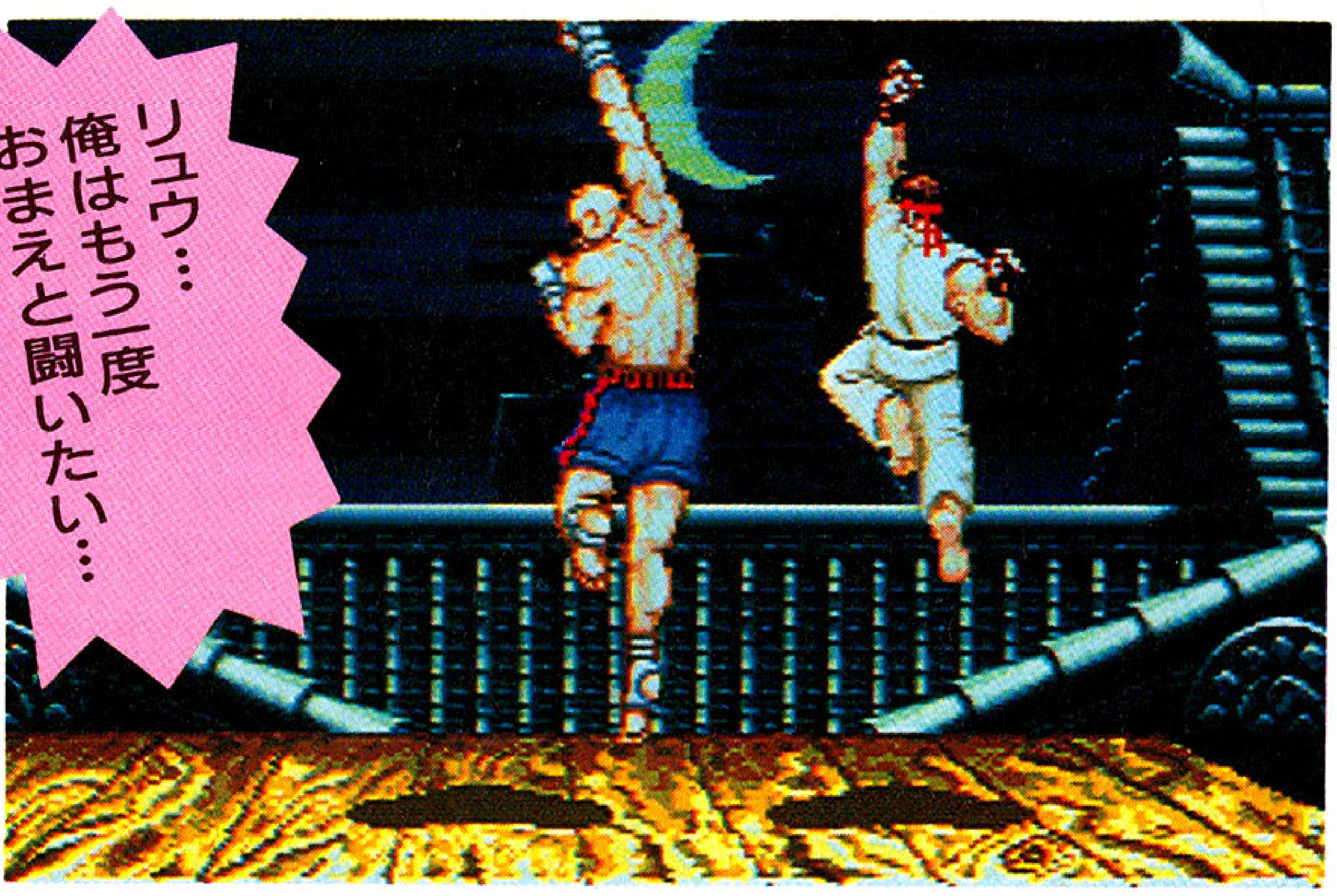
ベガにとっては相手のジャンプ攻撃は嫌なものだが、返し技があることを忘れてはならない。リュウ、ガイル、ベガの跳び蹴りに対しては、着地点をねらってしゃがみ大パンチを使う。その他のキャラには、相手に向かってジャンプ大パンチ攻撃を出すとよい。


ジャンプ大パンチで迎え撃つ

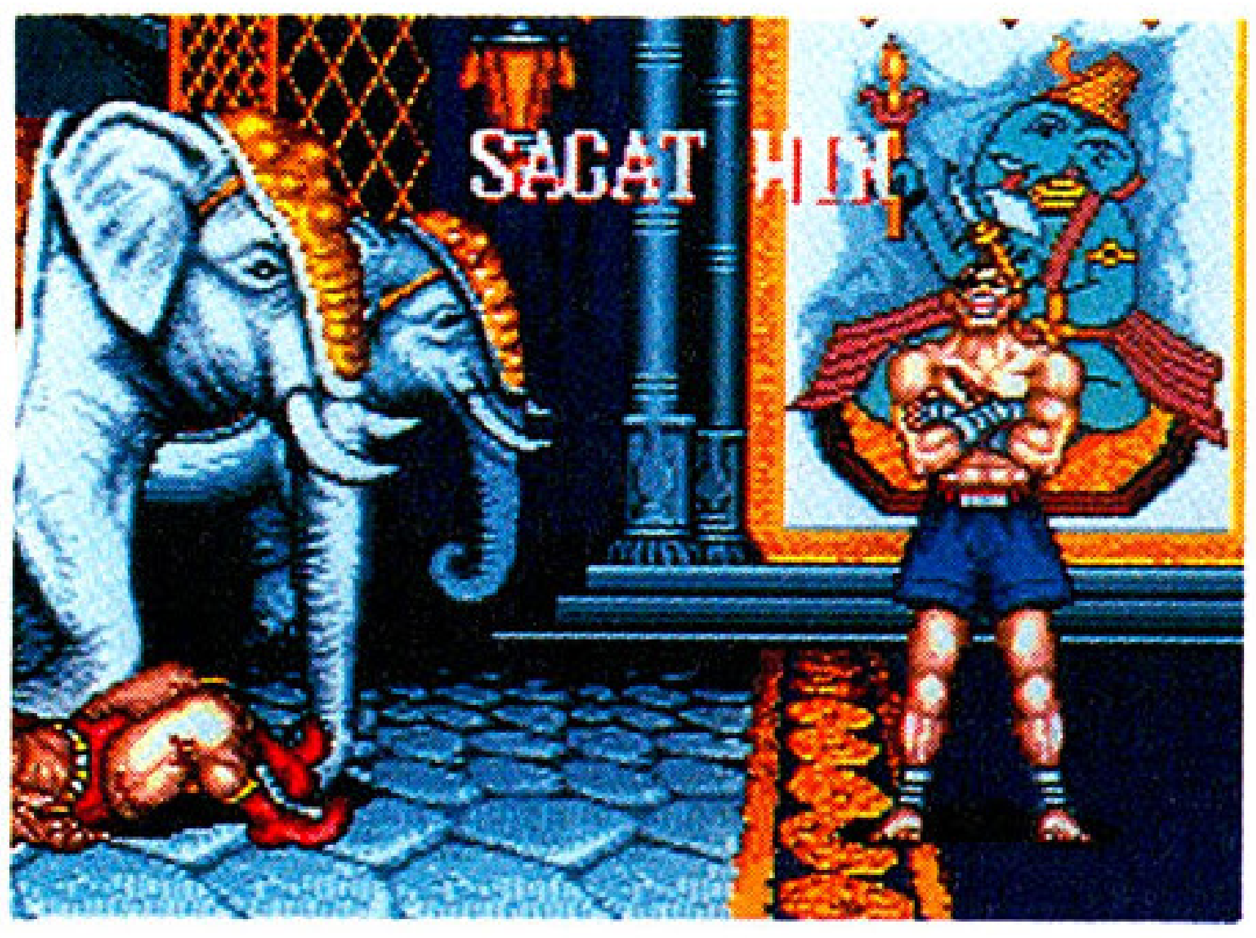
過去の敗北をバネに完全復活 サガット

かつては格闘界の帝王と呼ばれていたサガット。だが、リュウとの闘いで昇龍拳に敗れてしまう。リュウを倒すという目標を得た彼は、再び厳しい修行を繰り返し、新たな技を身につけて完全復活したのだ。

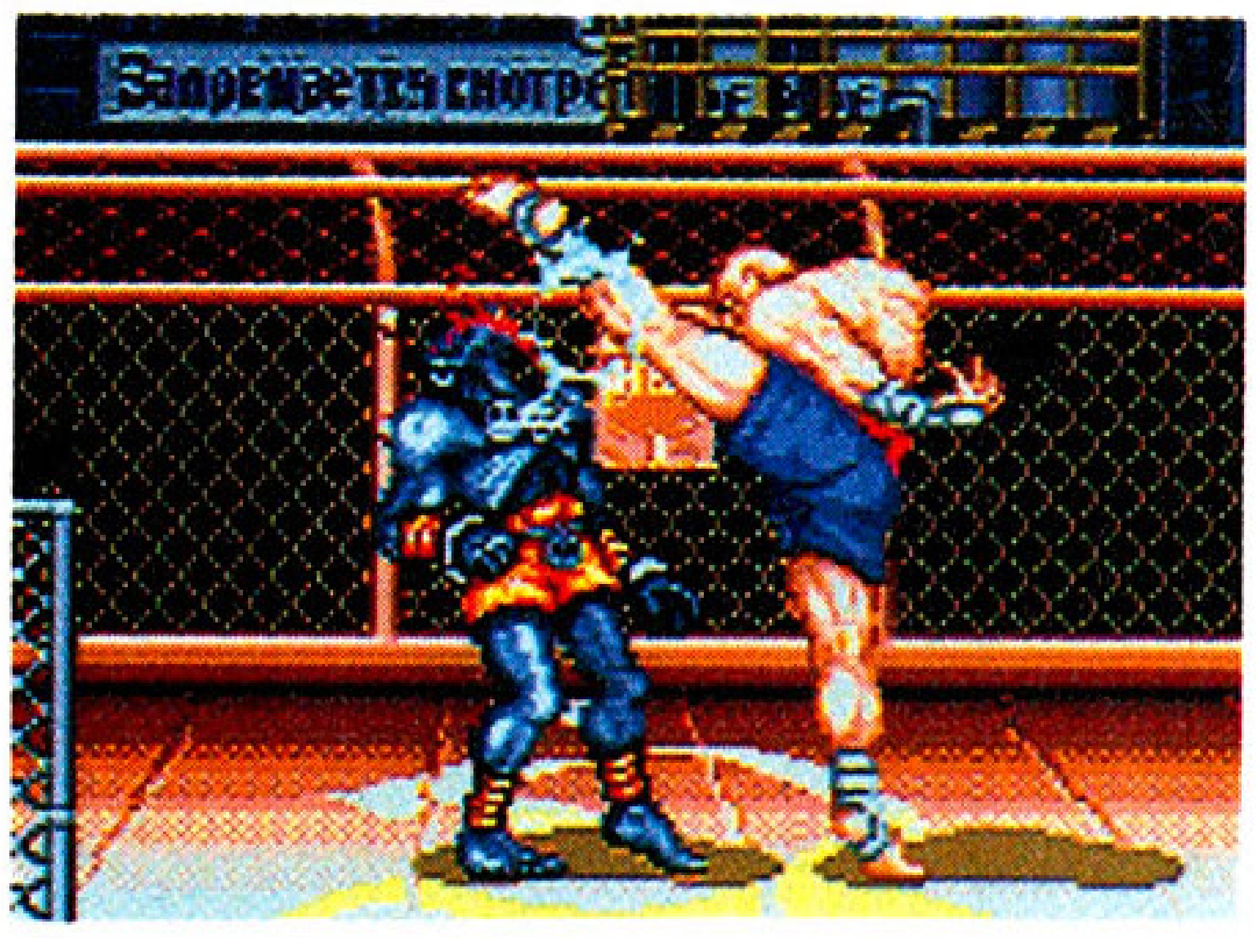
リュウ…
俺はもう二度
おまえと闘いたい…



⇦帝王の座など俺には必要ない。今はただ一人の格闘家としてリュウと闘いたい…



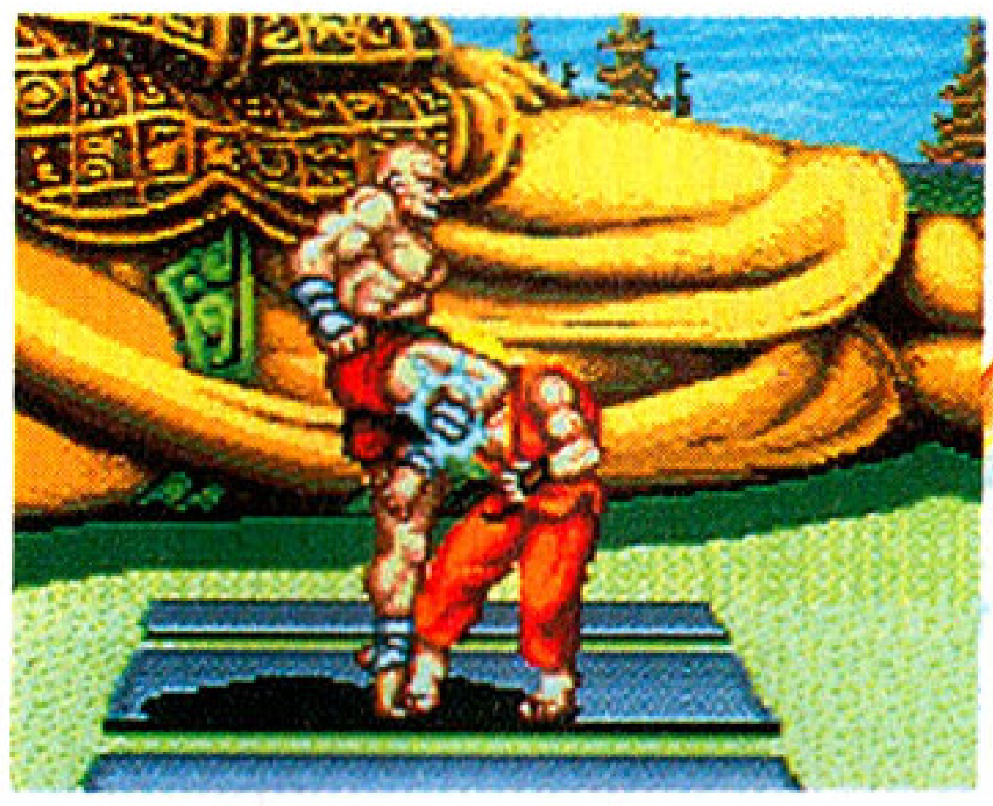
⇧弟子のアドンと別れ、一人孤独に修行を積んで復活したサガット



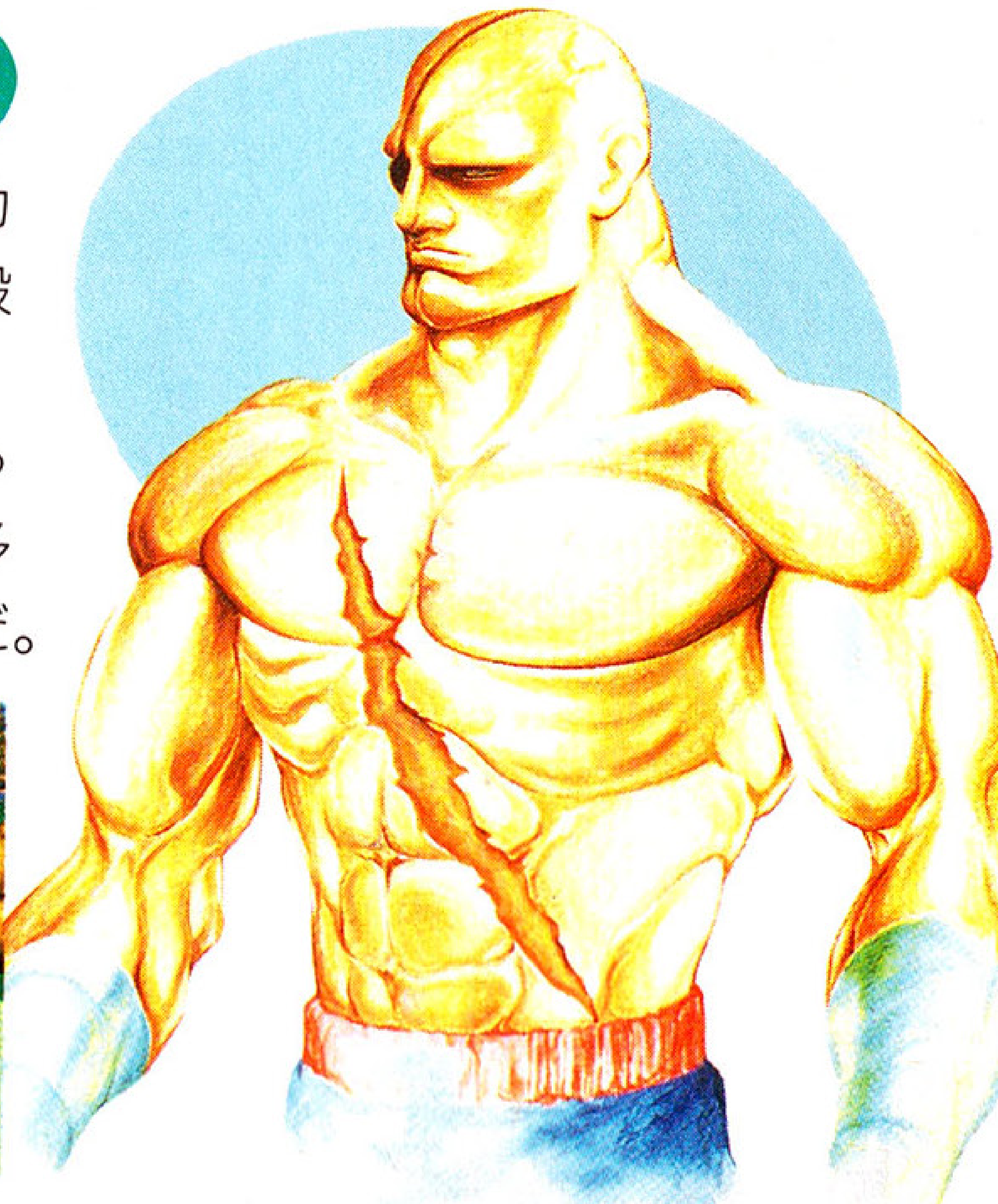
⇧ムエタイを極めただけあって、その攻撃力はハンパではない

攻撃力の高さで勝負

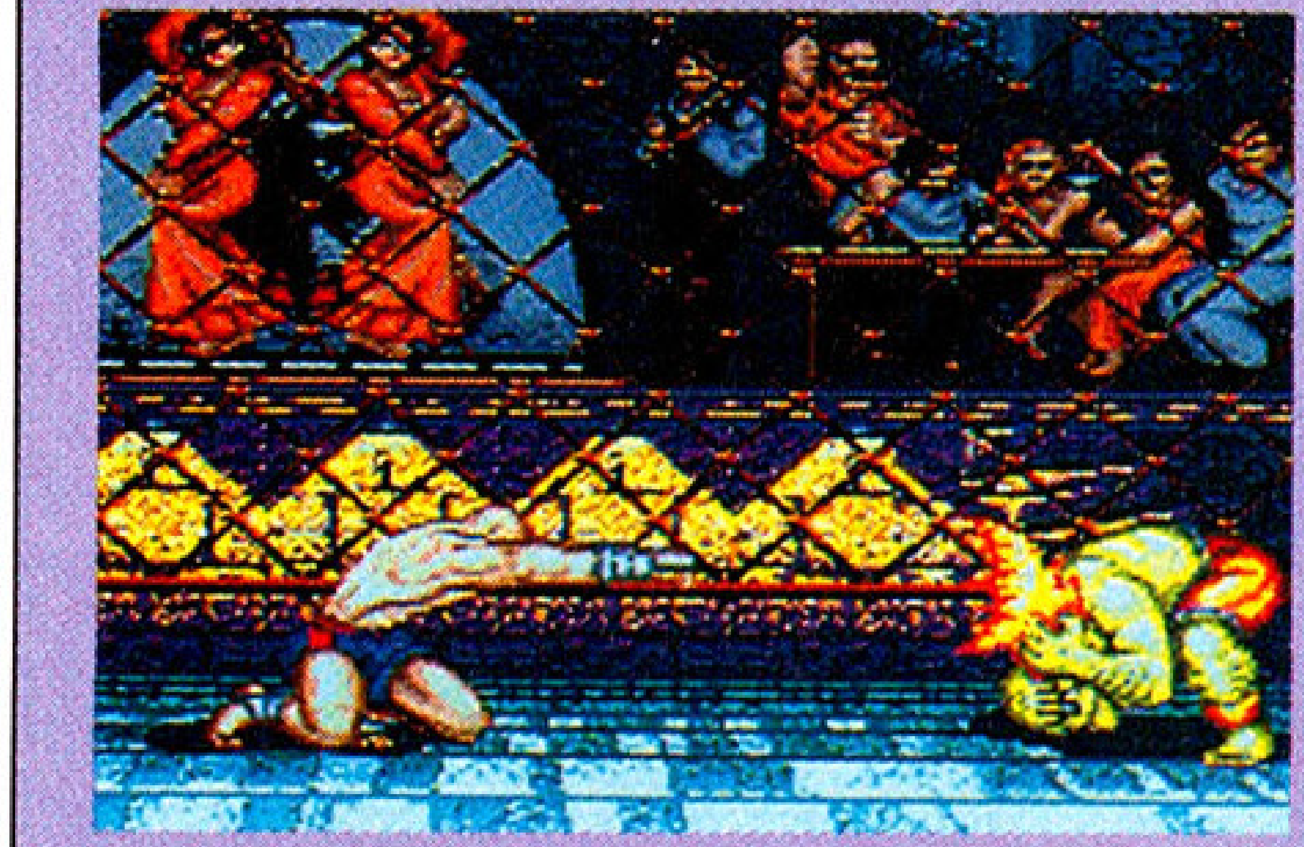
サガットは一発一発の攻撃力が高い。これは通常攻撃と必殺技のどちらにもいえることだ。だから相手との相打ちをねらった場合は、自分よりも相手に多くのダメージを与えられるのだ。



⇨立ちキックはどれも2段蹴りになる

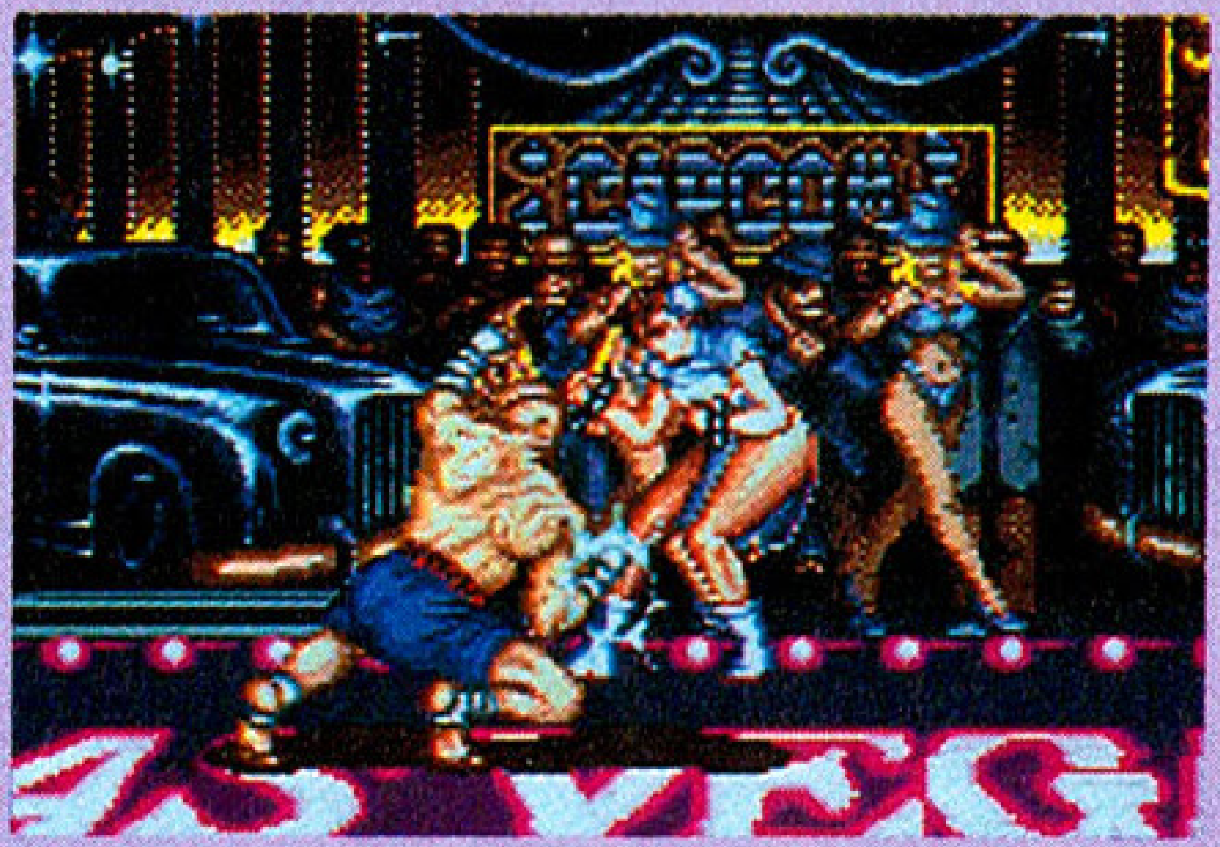


リュウ・ケンの技をタイ式に改良した必殺技



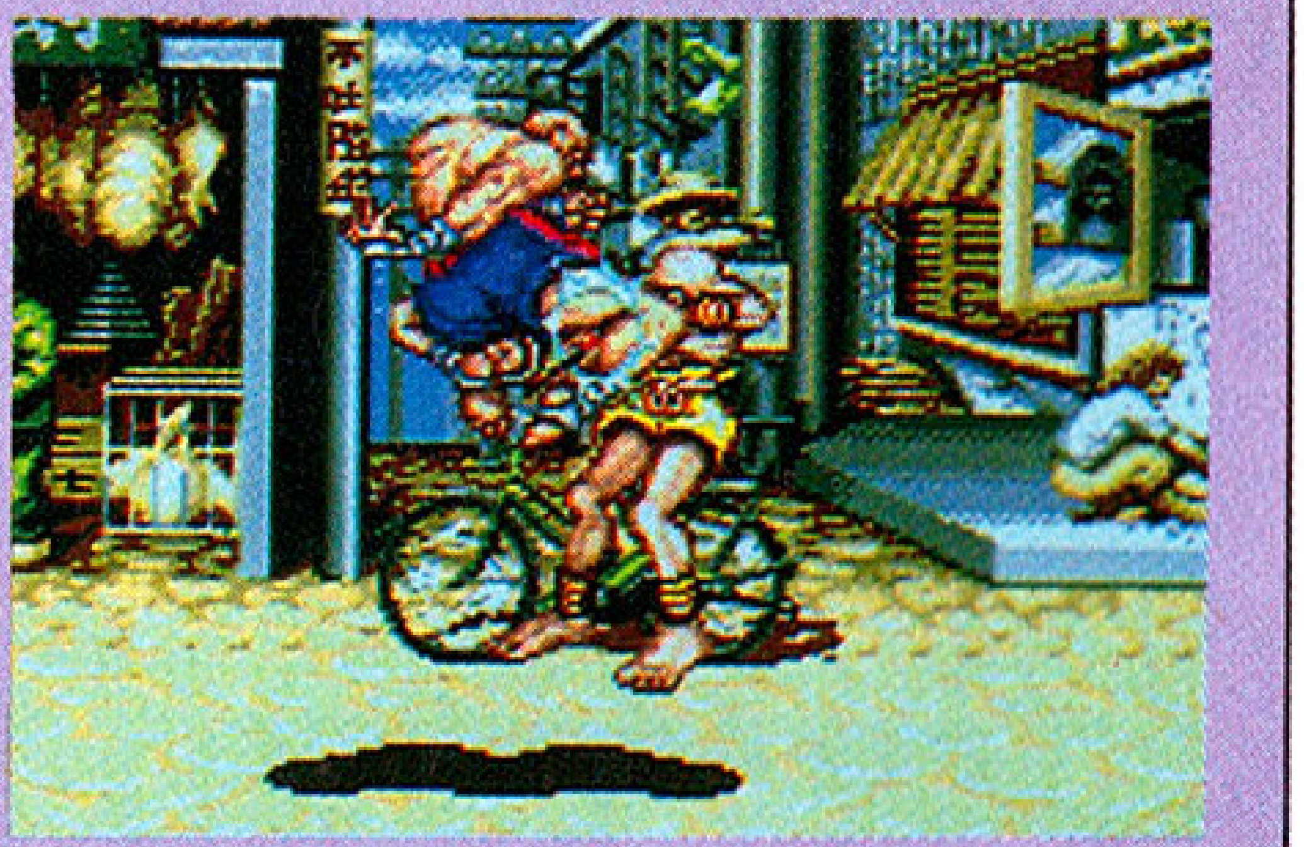
タイガーショット

タイ式波動拳といえる技。上空を飛行するタイガーショットと、低空を飛行するグランドタイガーショットの2種類がある。グランドタイガーの方が使用頻度は高い。



タイガーアッパーカット

自分を敗北に追いやったリュウの昇龍拳から生まれた技。昇龍拳と違うのは、出た瞬間だけが無敵であること。相手を十分に引きつけて出すようにしよう。



タイガークラッシュ

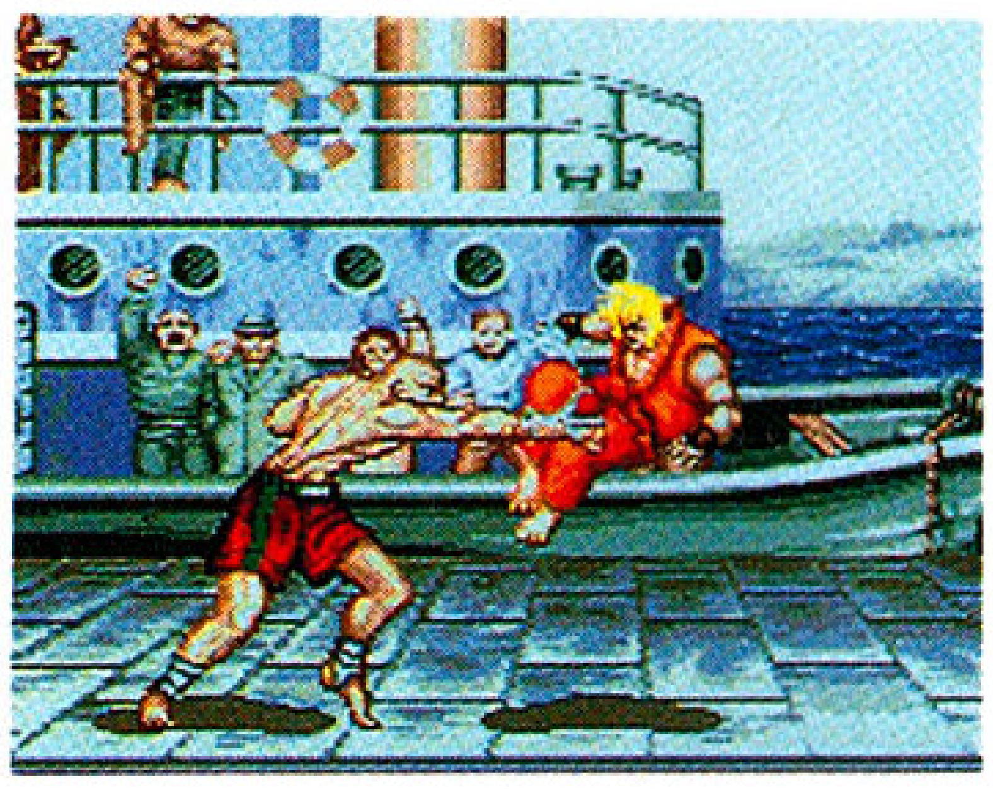
他の必殺技と違い、サガットが独自に開発した技。素早いジャンプから膝蹴りを出すため、奇襲として使える技である。至近距離では2発当てることができる。

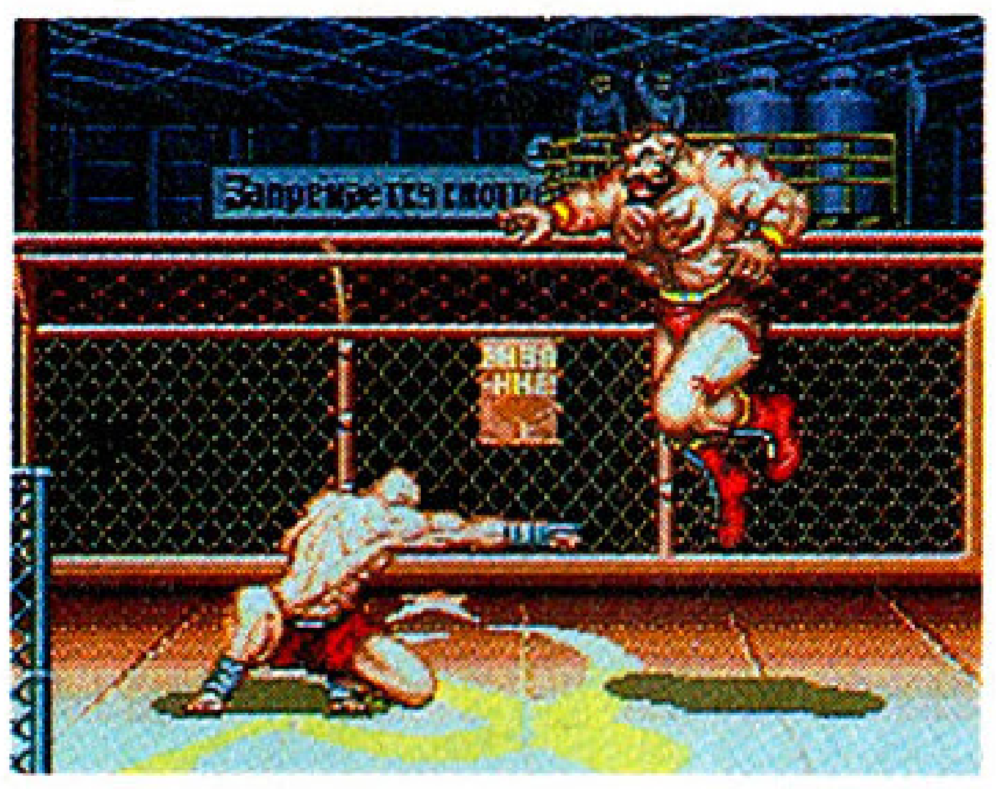
巨体から繰り出される強力なムエタイの技

サガットの闘いは攻撃力を生かした大の攻撃が中心。また、移動速度が遅いという欠点もリーチの長さで十分補える。

パンチ攻撃

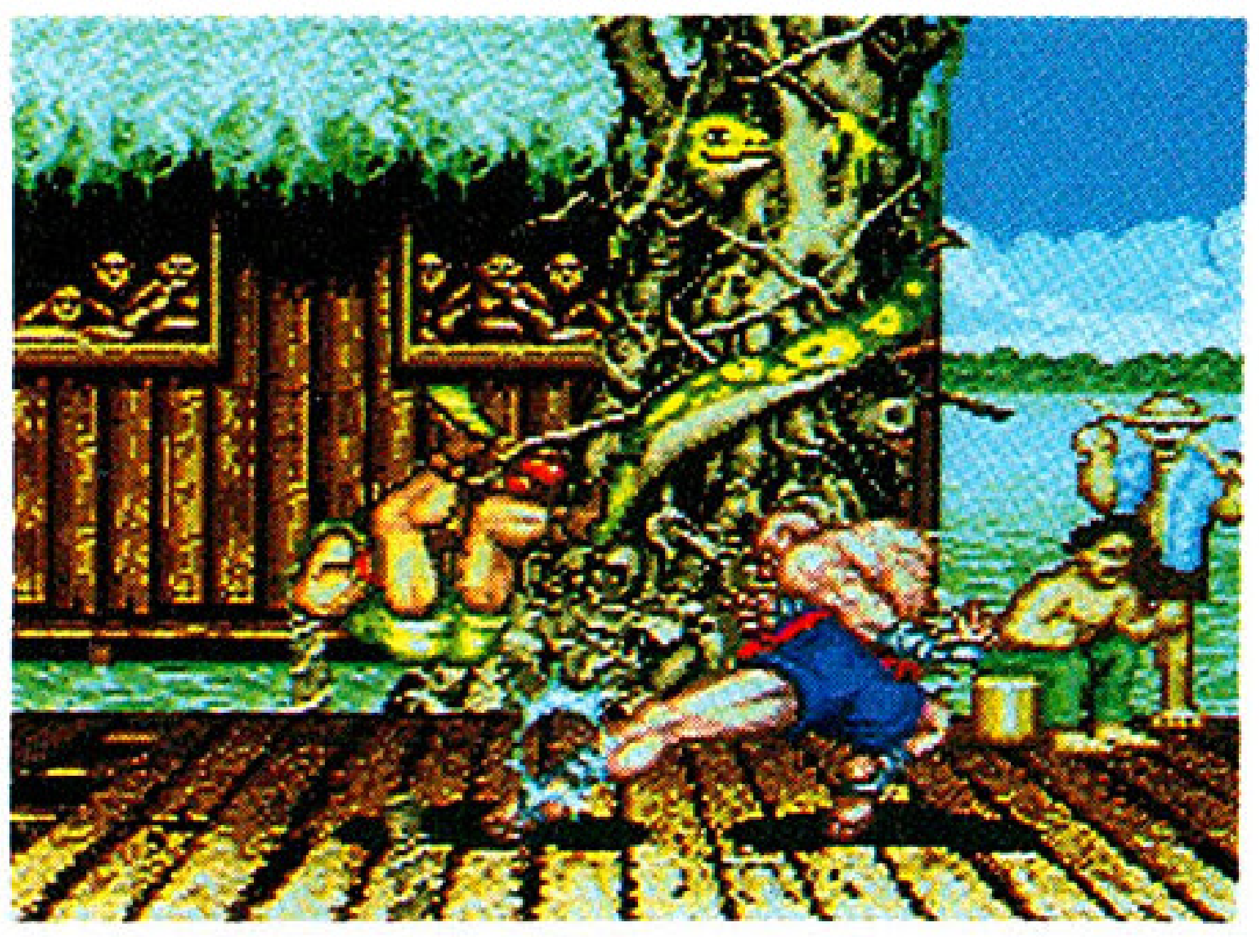
大パンチで出るタイガーストレートが強力。これは特にリーチが長く、また威力があるので相打ちをねらうときにはもってこいの技だ。しゃがみパンチはグランドタイガーショットのフェイントとして使うとよい。

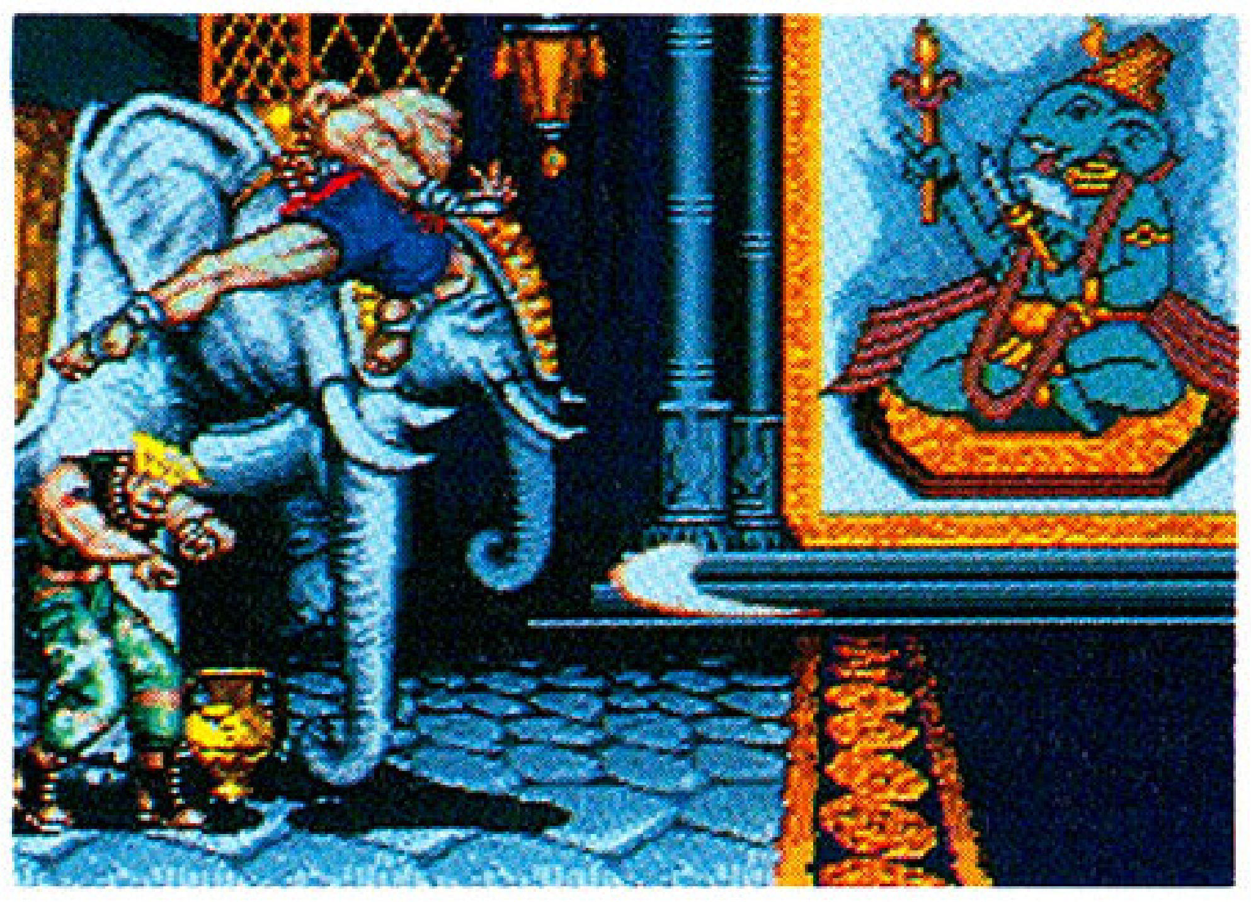

立ち大パンチはリーチがかなりある


しゃがみパンチはフェイントに使える

キック攻撃

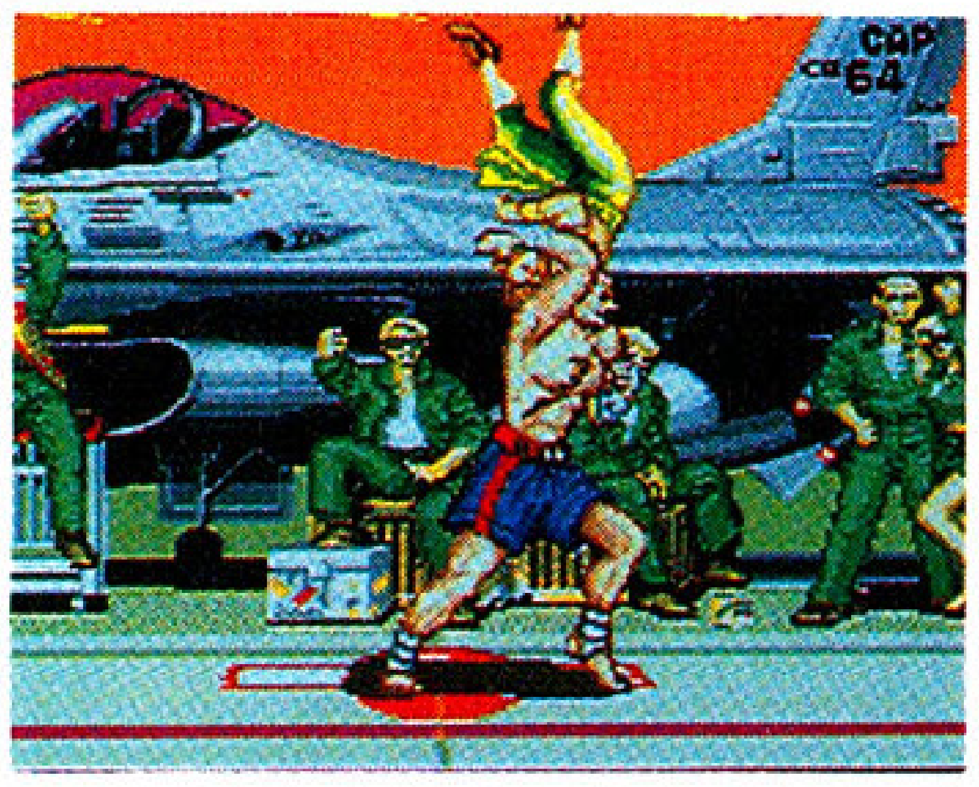
ムエタイを極めただけあって、サガットの蹴り技はすべて強力。立ちキックはすべて2段蹴りになるのが特徴。足払いは、見た目よりもリーチの長い大足払いを中心に使う。飛び道具を越えて届く跳び蹴りも強力である。

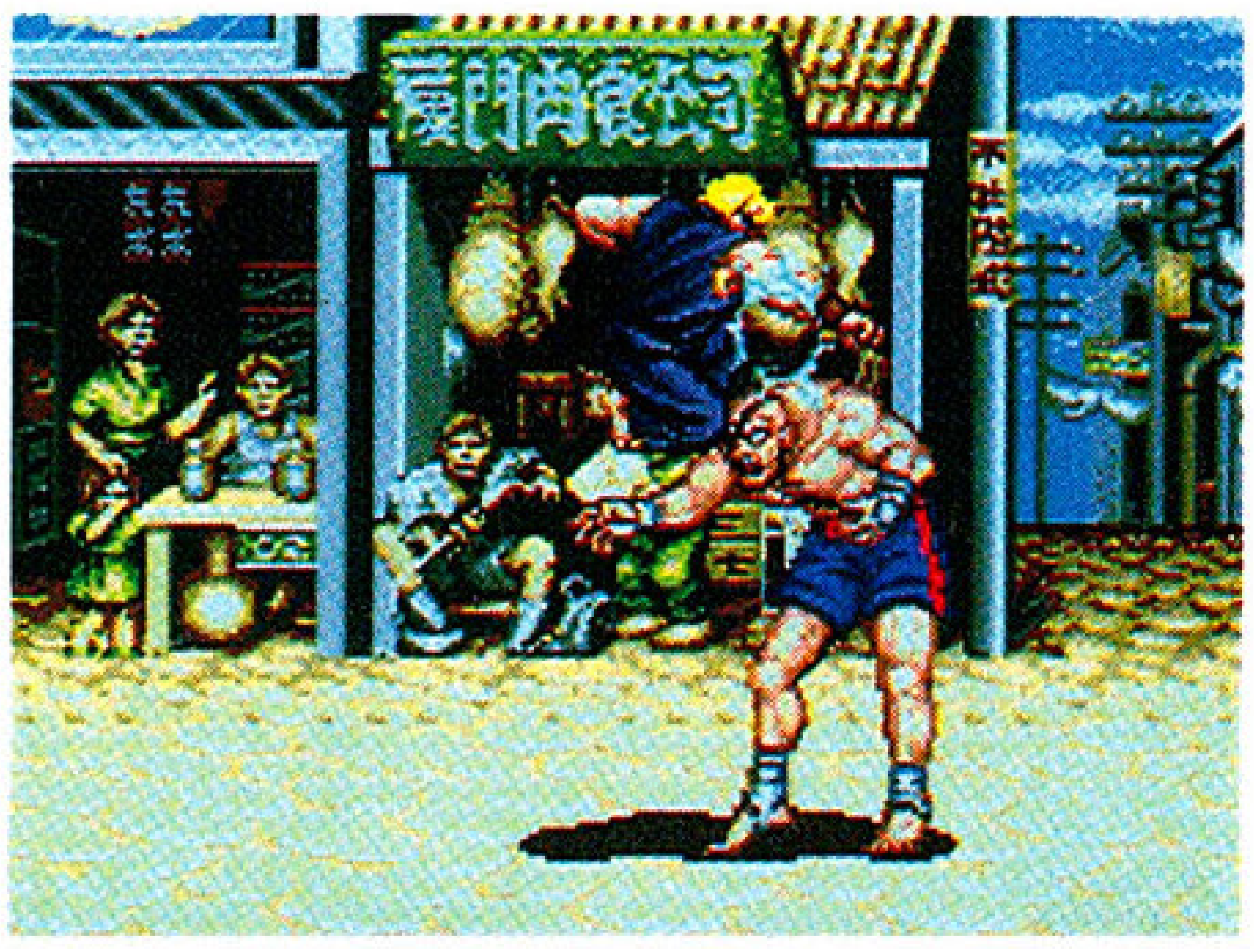

着地点に大足払いを当てよう


ジャンプキックのリーチも長い

投げ技

片手で豪快に投げるサガットのタイガーキャリー。サガットは移動速度が遅く、投げの間合いが狭いので自分から投げにいくことは少ない。ただしサガットは背が高いので、相手が飛び込んできた場合はくらい投げが成功しやすいようだ。

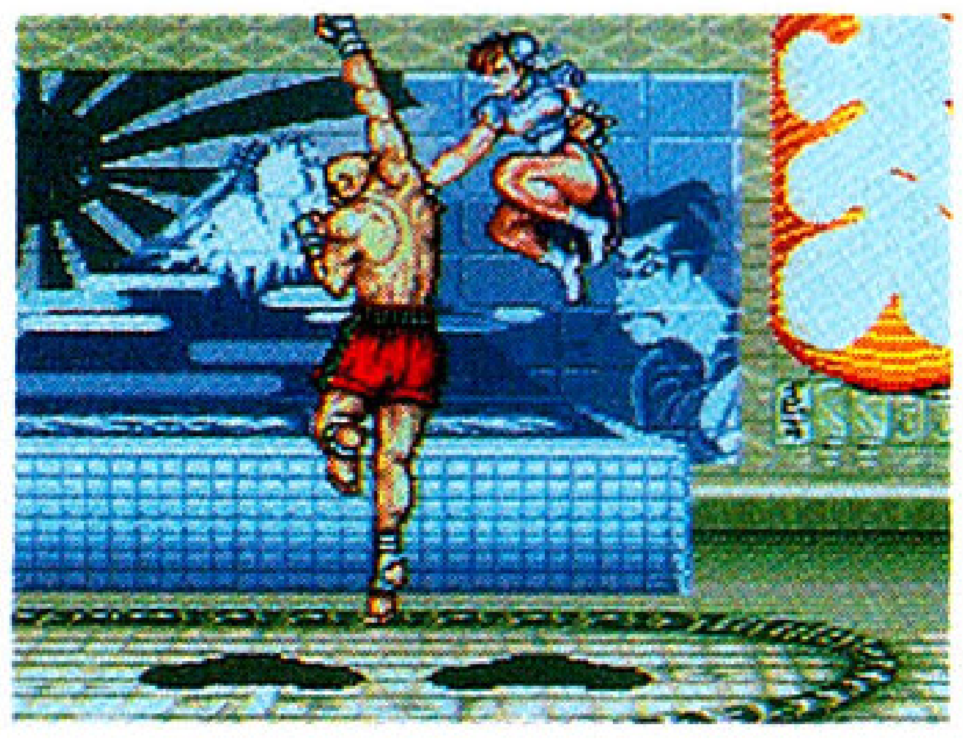

片手だけで投げるタイガーキャリー

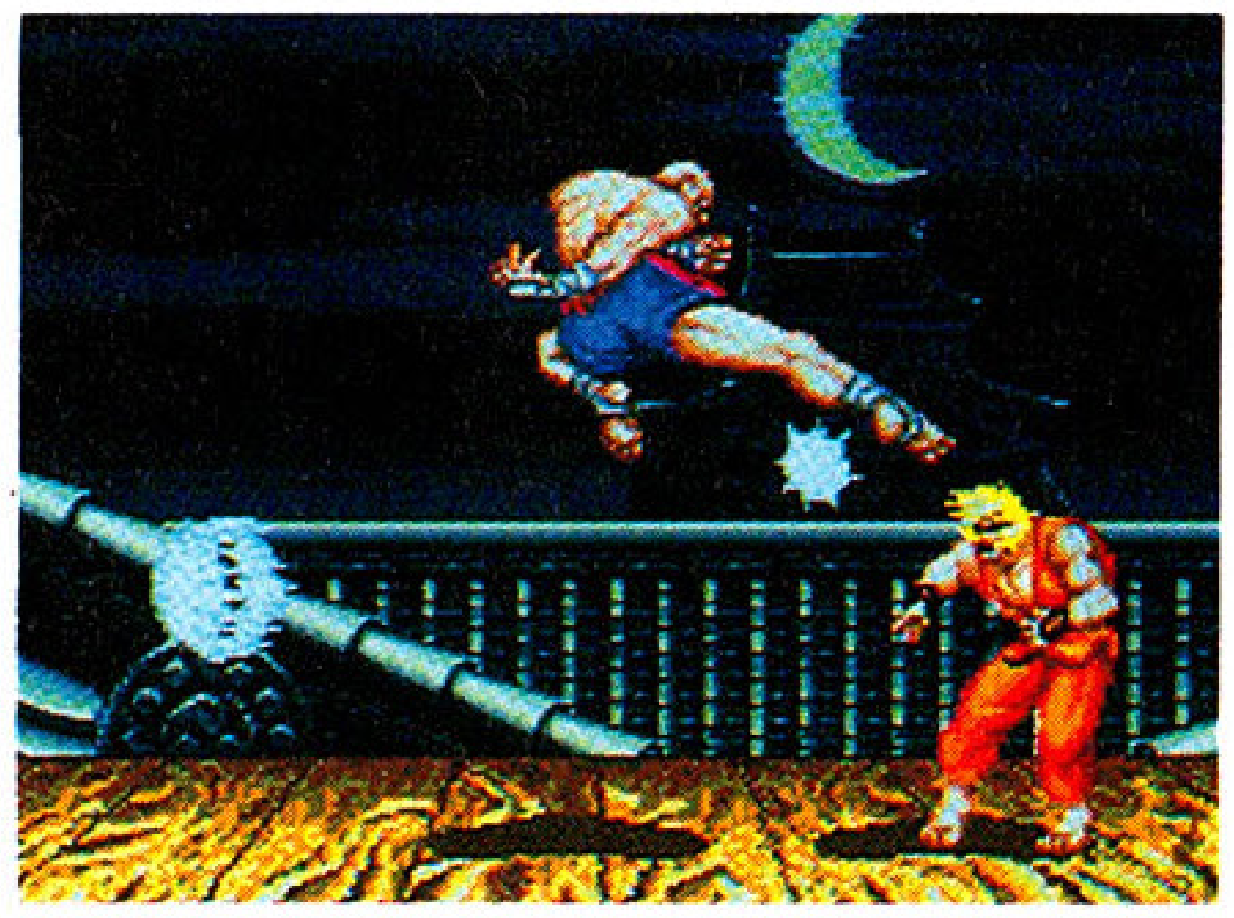

サガットは背が高いので、くらい投げが成功しやすい

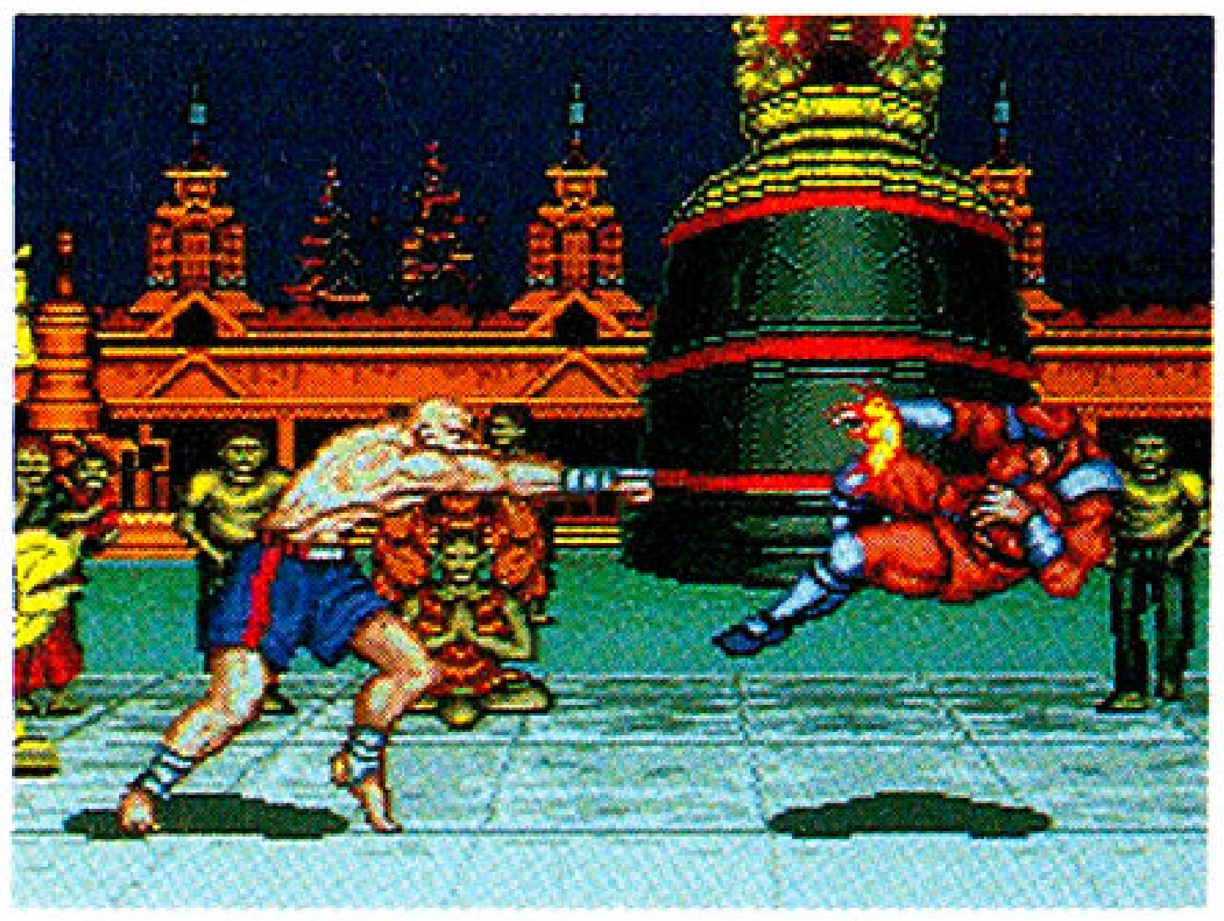
サガットの闘い方

高い攻撃力を活用せよ

サガットの闘い方はグランドタイガーショットで相手を跳ばせて、タイガーアッパーカットで撃ち落とすのが基本。つまりリュウ、ケンの闘い方に近い。また体力に余裕があれば、攻撃力の高さを生かして相打ちをねらう方法もある。

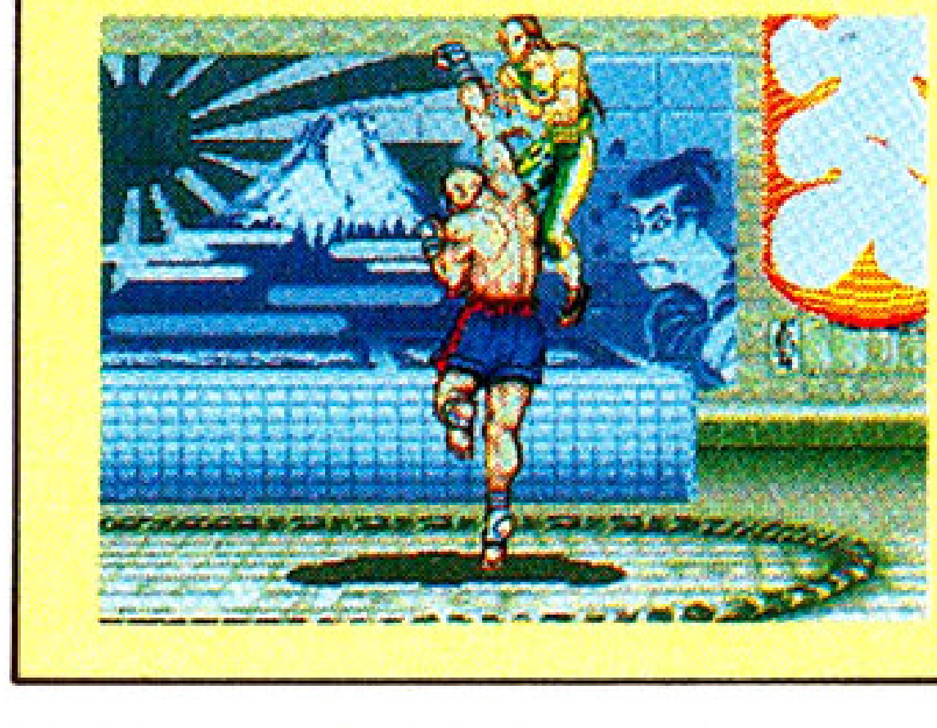

リュウ、ケンの闘い方が応用できる

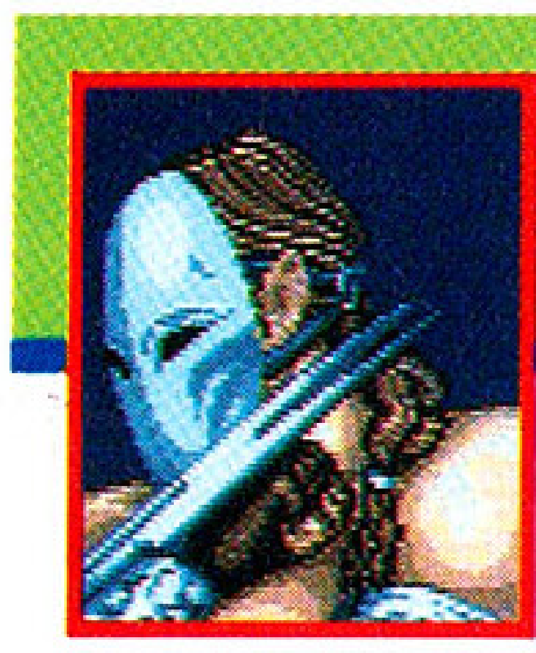

波動拳を見てからでも間に合う


飛び道具はやっぱり強力！

対空防御は？

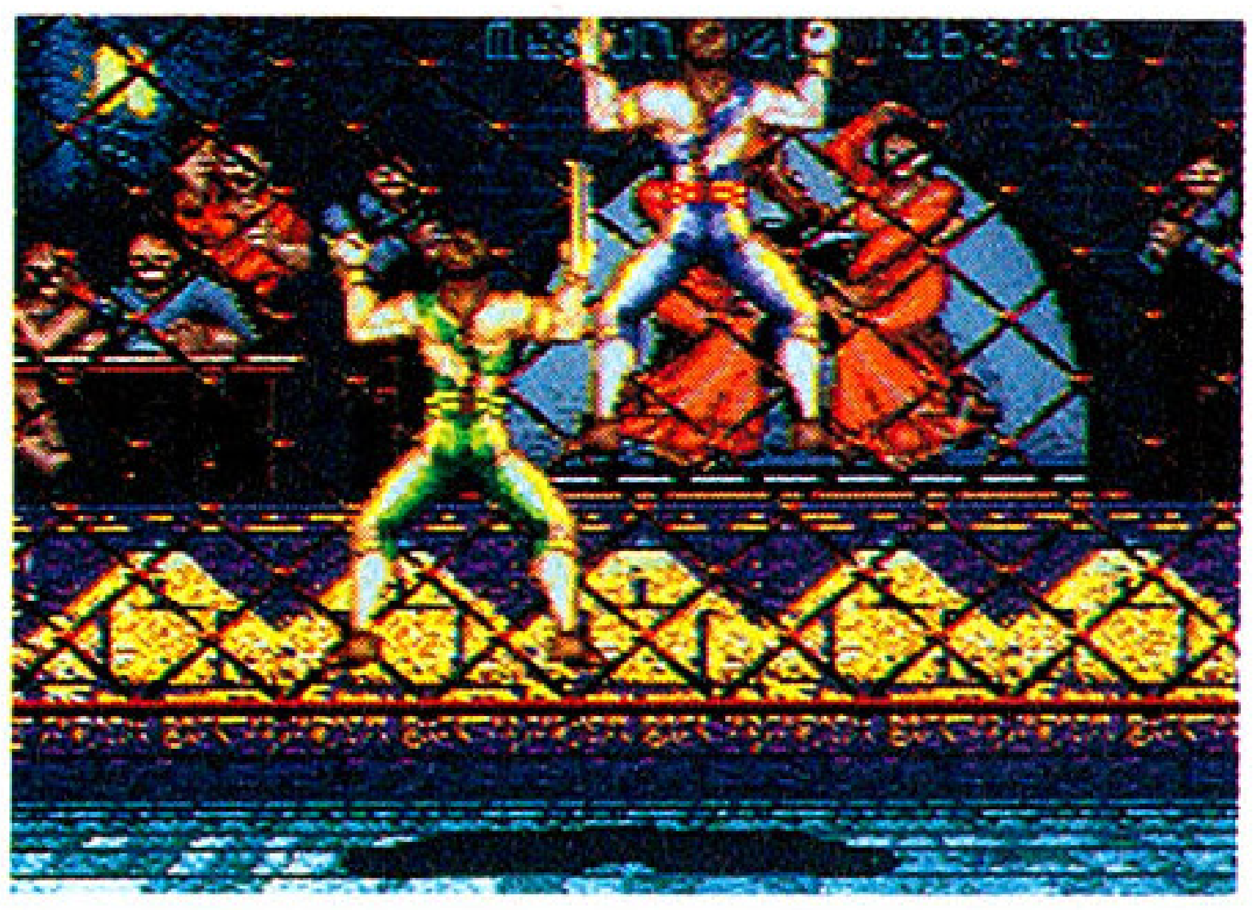
相手の飛び込みに対しては、タイ式昇龍拳のタイガーアッパーカットで迎え撃とう。ただしギリギリまで引きつけて出すことを忘れないように。タイガーアッパーカットを出す自信がなければ、立ち大キックやジャンプキック、または着地点に大足払いを出そう。


タイガーアッパーカットが基本だ

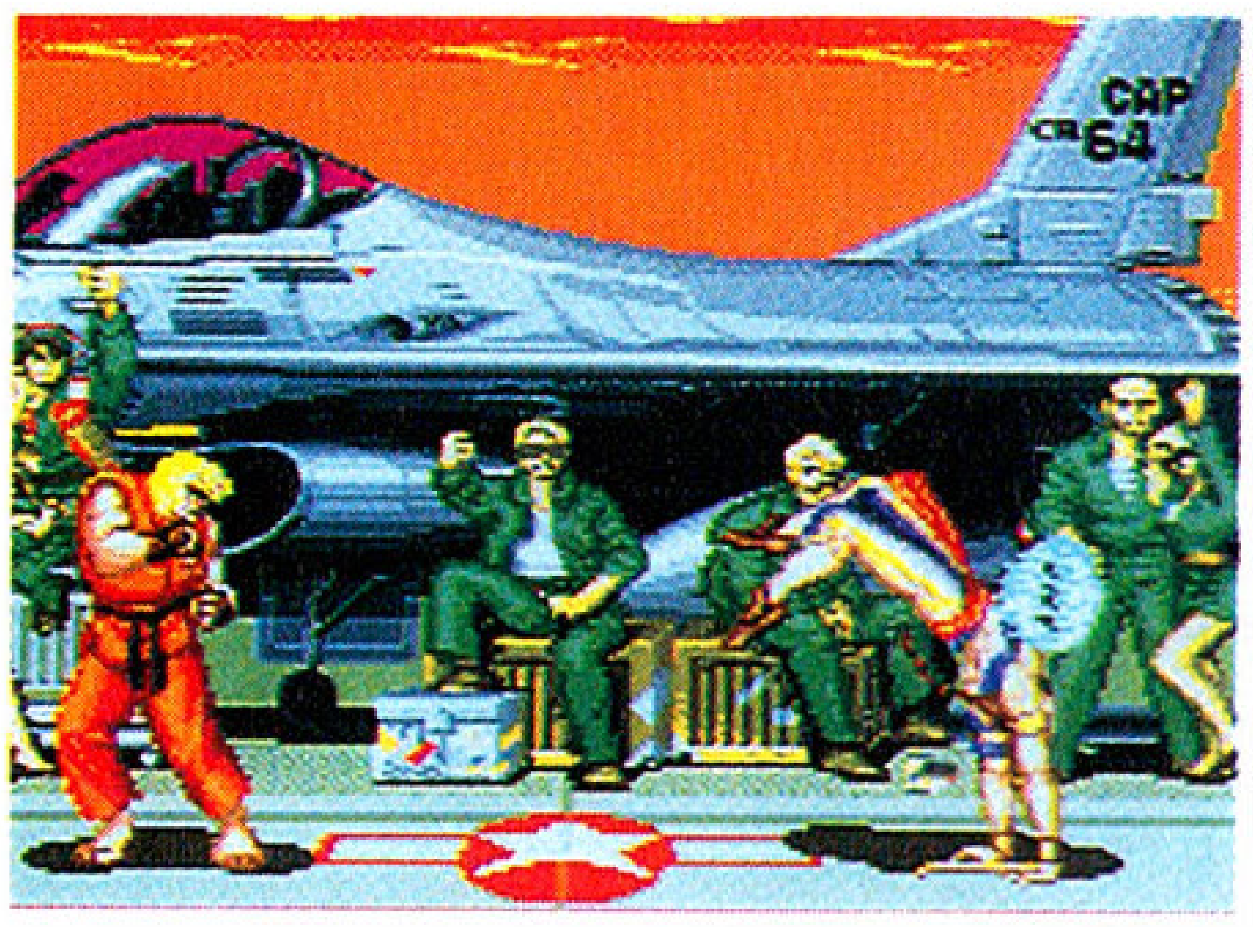


華麗な動きで闘いに美を演出バルログ

貴族の家系に生まれたバルログは、美に対して異常ともいえる執着心を持って育った。そのため、バルログは醜い相手を近づけないように長い爪と仮面を使って闘う。そして、闘いの中でも常に美しさを求めている。



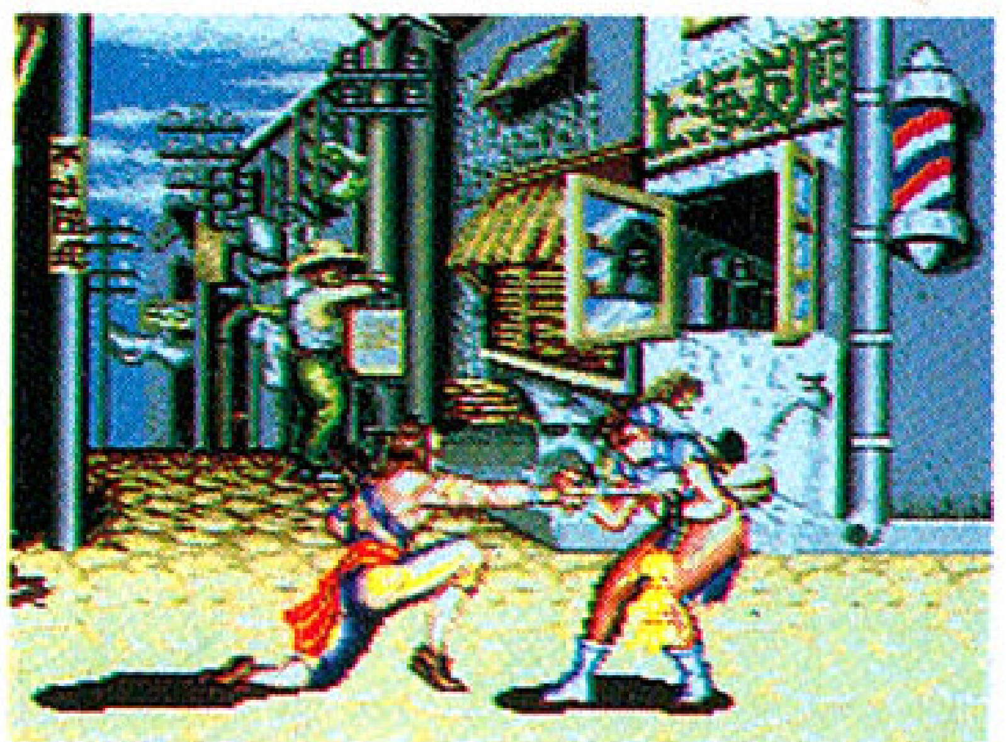
⬆スペインステージでは金網に張りつくことができるのだ



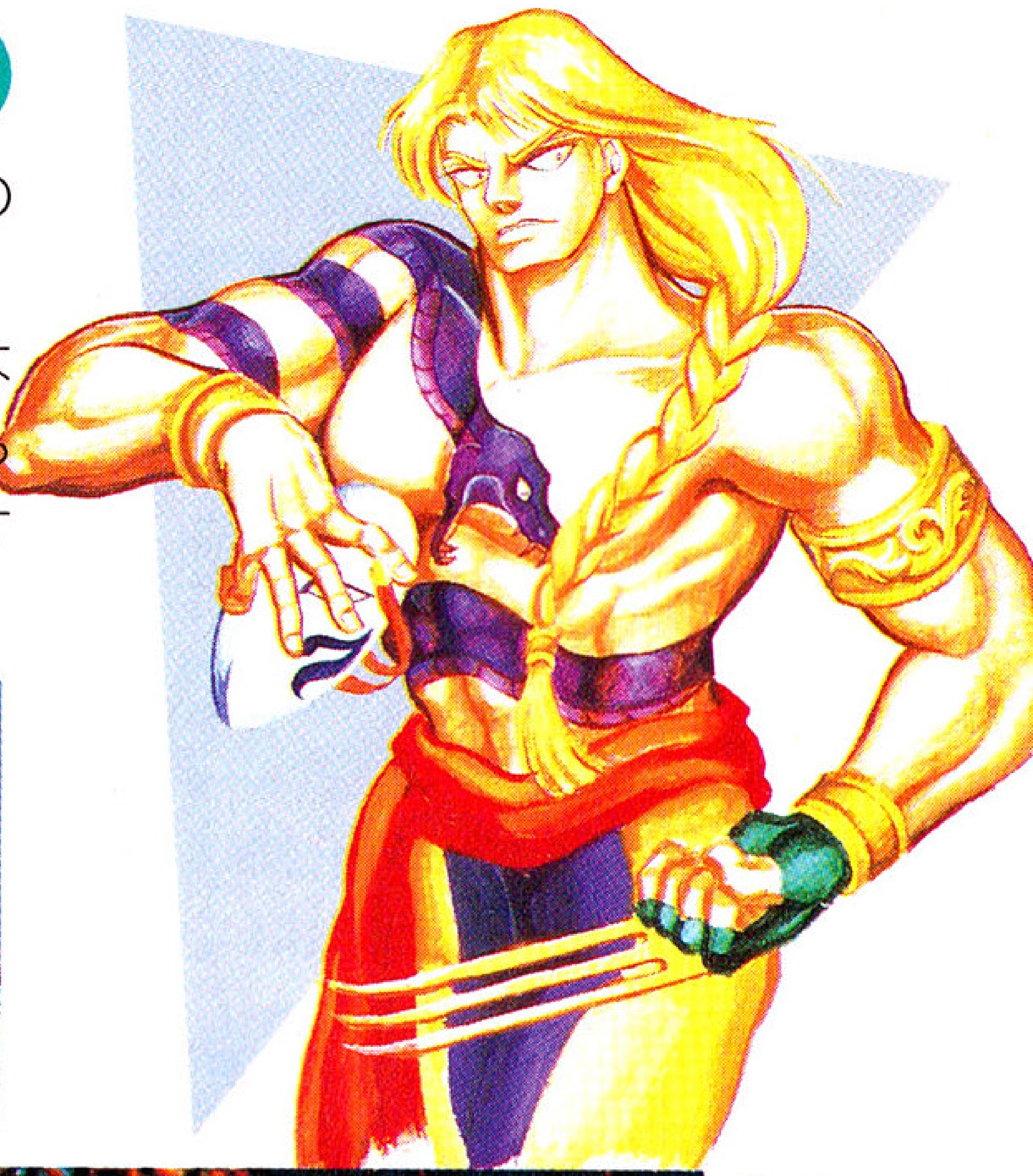
⬆バックスラッシュはバック転している間は無敵状態になる

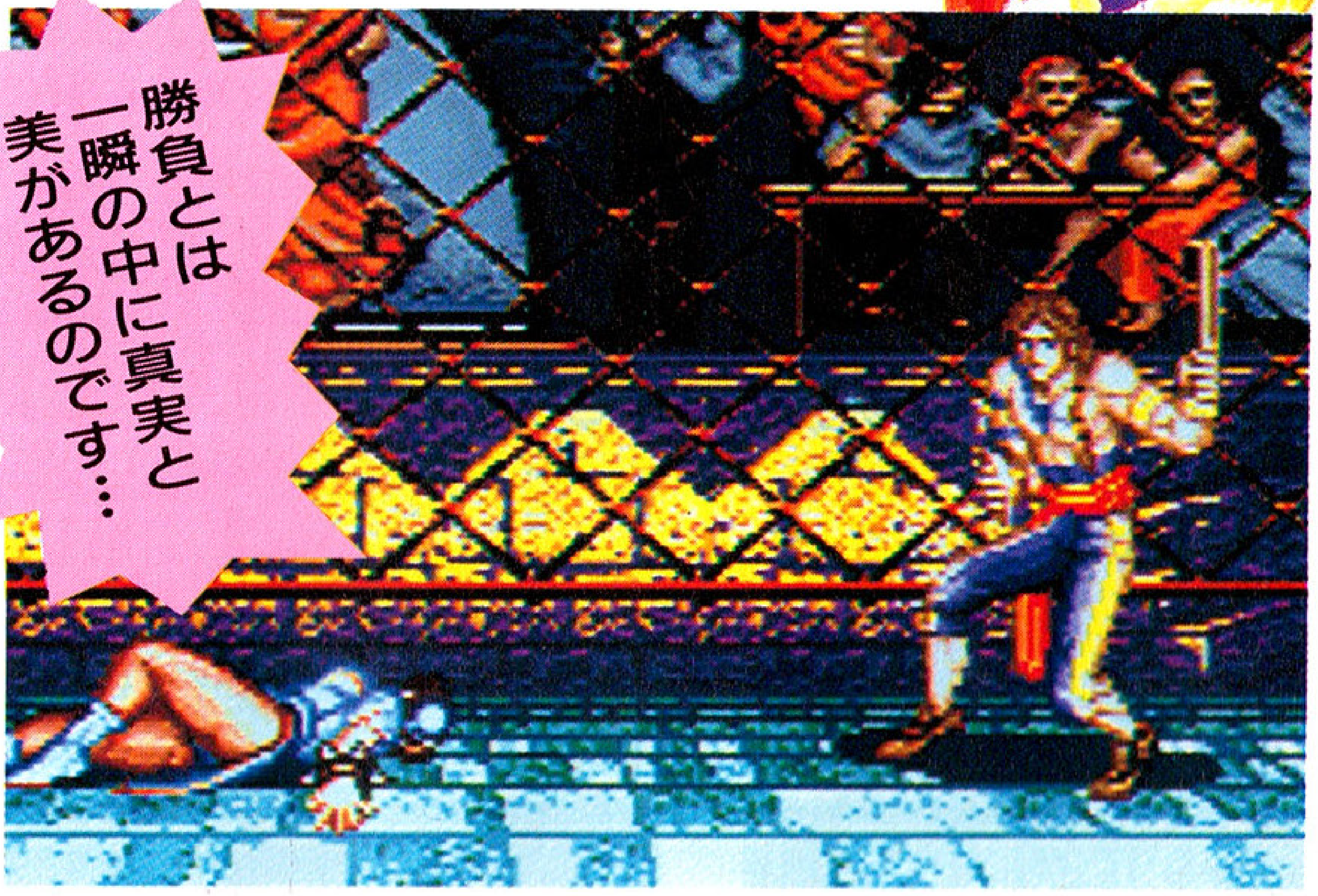
全キャラ中最高の素早さ

バルログは全キャラ中最高のスピードを持つキャラである。画面中を自由自在に動き回りながら長い爪で攻撃し、スキあらば必殺技を当てて美しく勝利することがバルログの闘いだ。



➡素早い動きと長い爪がバルログの強み

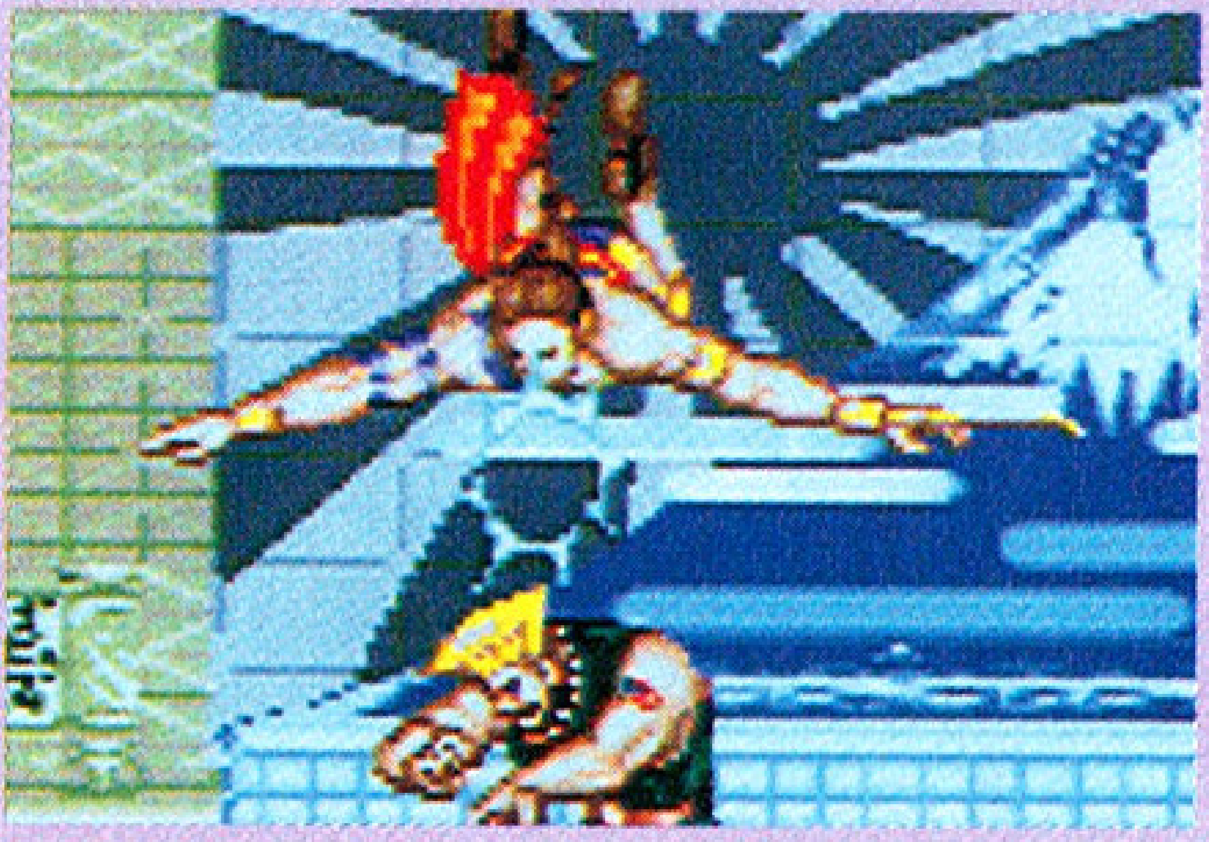




勝負とは一瞬の中に真実と美があるのです…

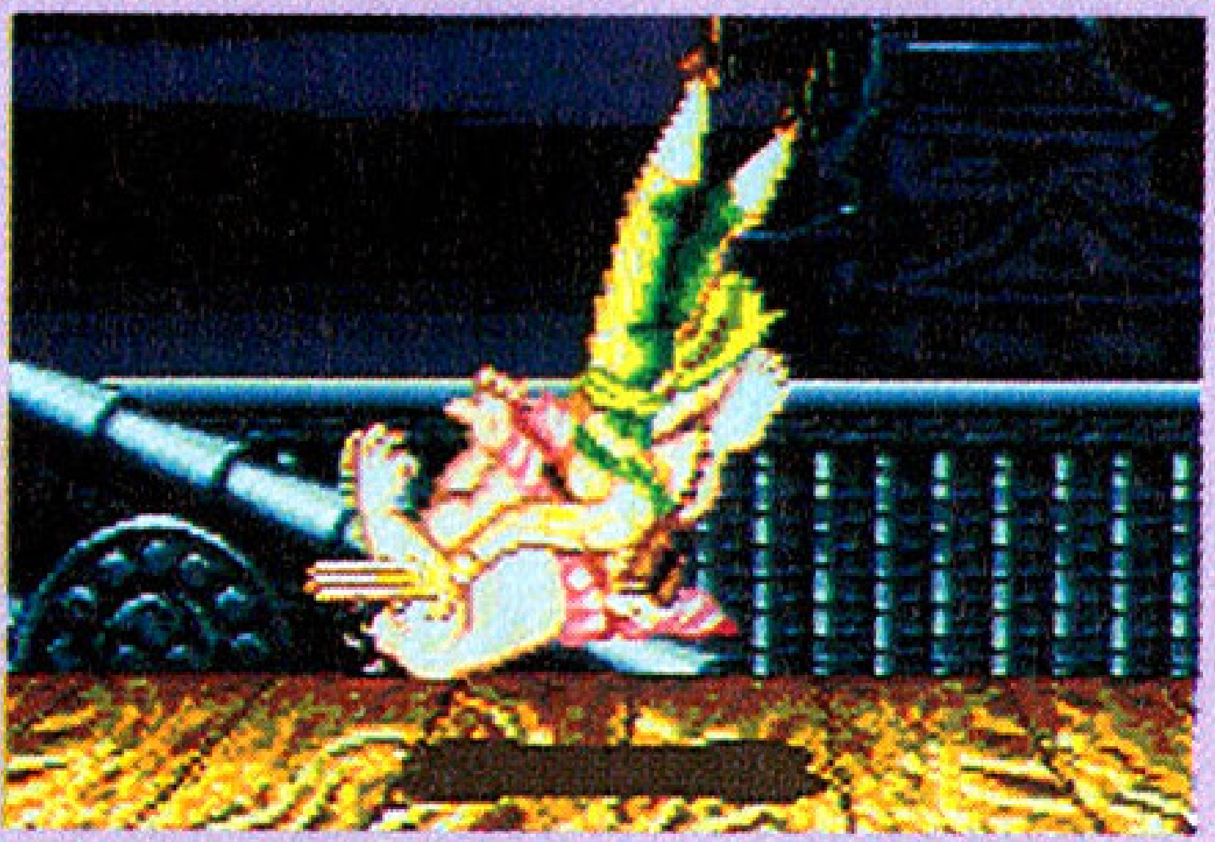
⬅バルログは闘いの中にも美を求め続ける。そして一瞬の中に美を見いだす…

空中と地上を自在に動きまわる必殺技



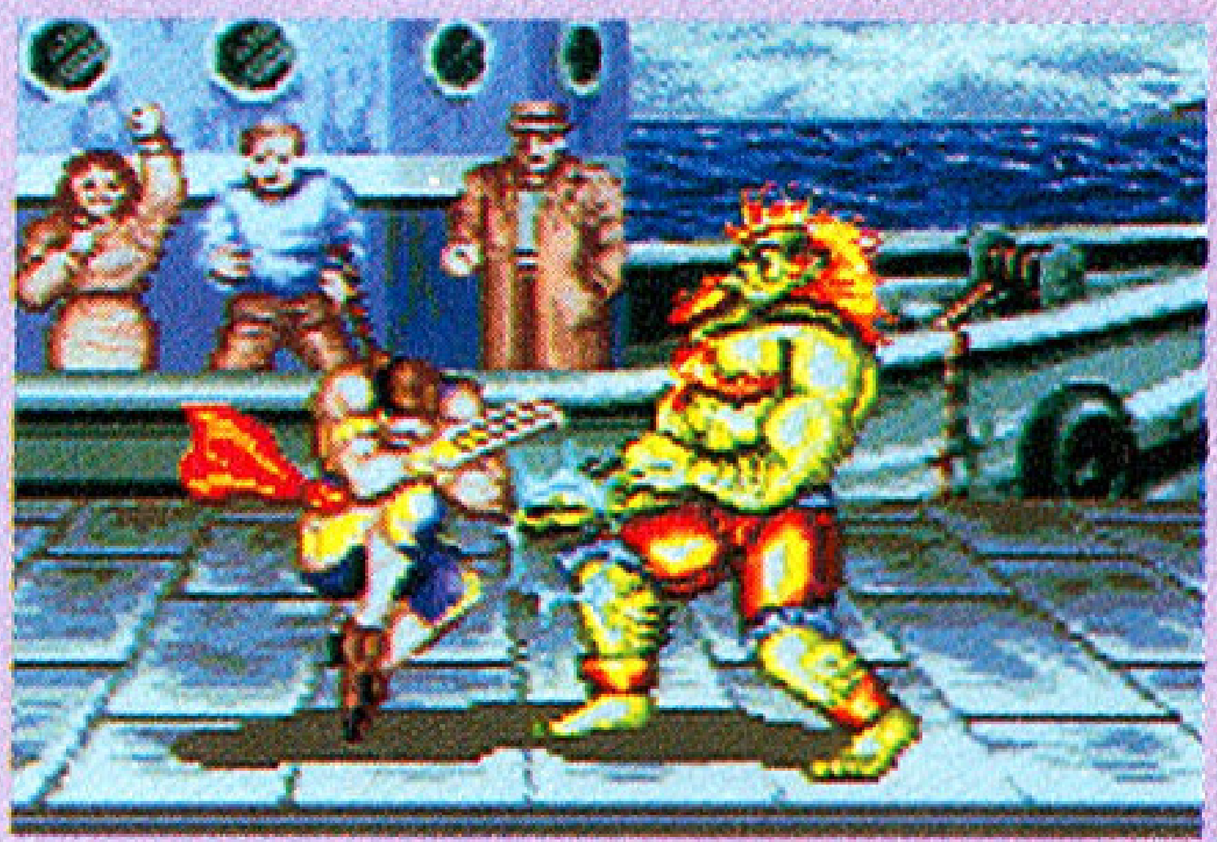
フライングバルセロナアタック

空中へ飛んだ後、早めにパンチボタンを押すと爪を広げて攻撃する技。空中で間合いを調節できるので、相手に爪の先を当てるように調節するとよい。



イズナドロップ

バルセロナアタックと同様に空中へ飛んだ後、相手の近くに間合いを調節して、一瞬のうちに投げてしまう技。美を追求するバルログならではの技といえる。



ローリングクリスタルフラッシュ

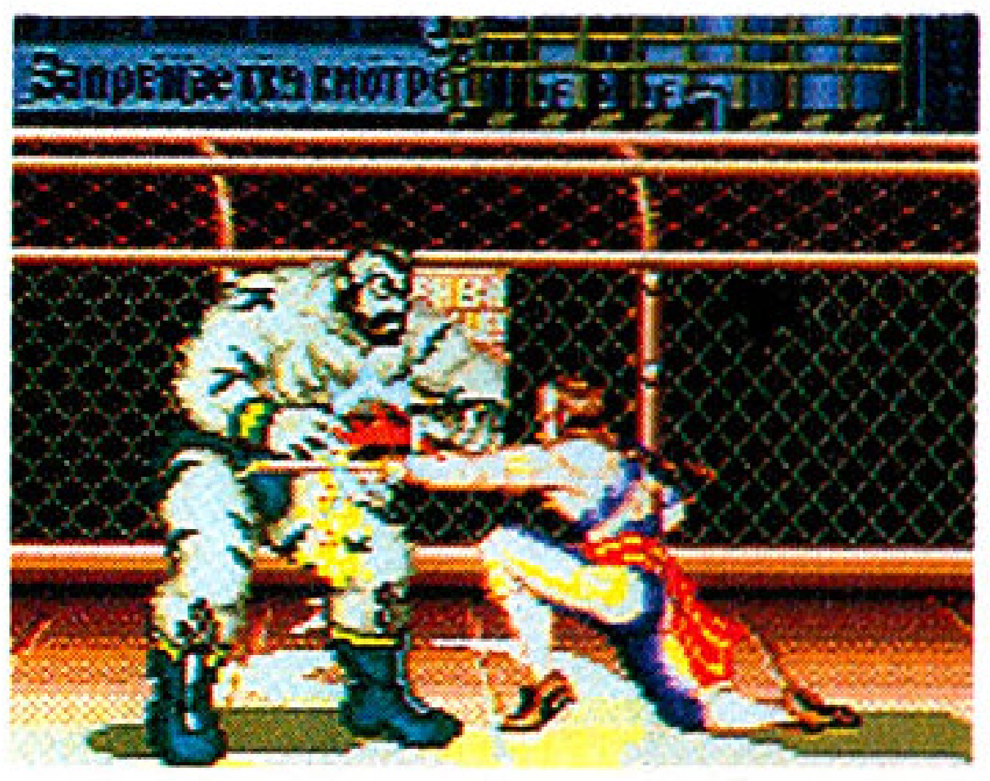
相手に向かって地面を転がりながら攻撃する技。回転中の攻撃にたいした威力はないが、最後に当たる爪の威力が大きい。防御の上から削りたいときにも有効である。

長い爪と素早さを生かした貴公子の攻撃

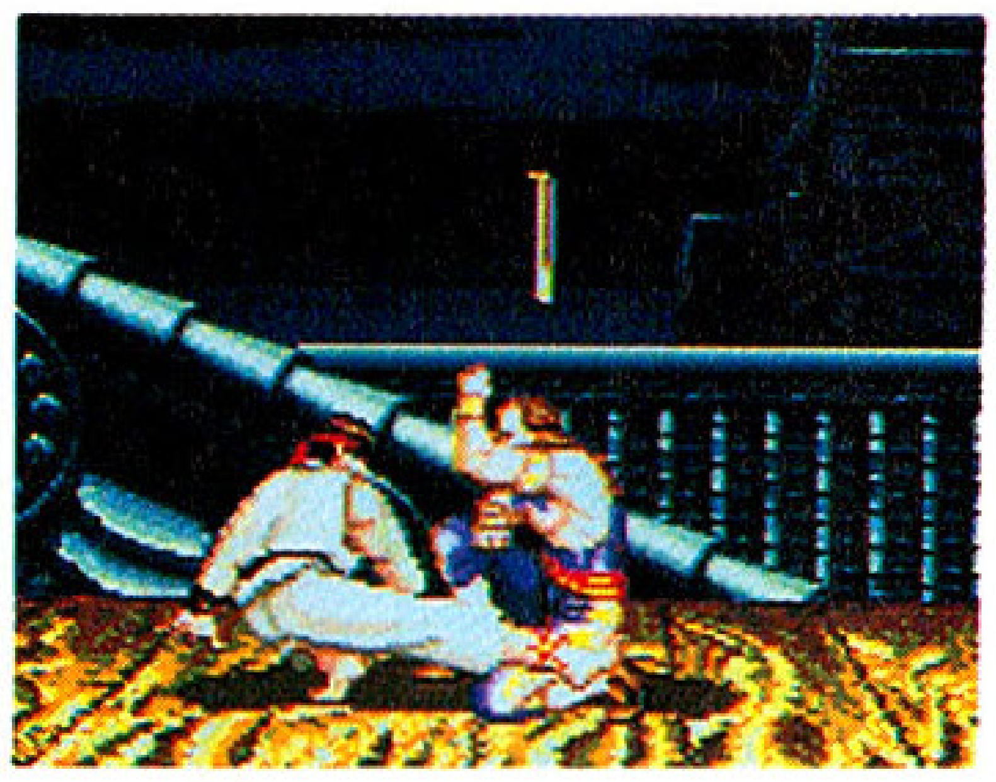
バルログは長い爪を使って闘うためリーチが長い。ただし、爪が折られるとリーチ、威力とも弱くなってしまうのだ。

パンチ攻撃

バルログの攻撃は爪があってこそ威力を発揮するものばかり。長い爪を生かして、相手に少しずつ確実にダメージ与えていく。もともと攻撃力は高いほうではないので、爪を折られてしまうとパンチは格段に弱くなる。



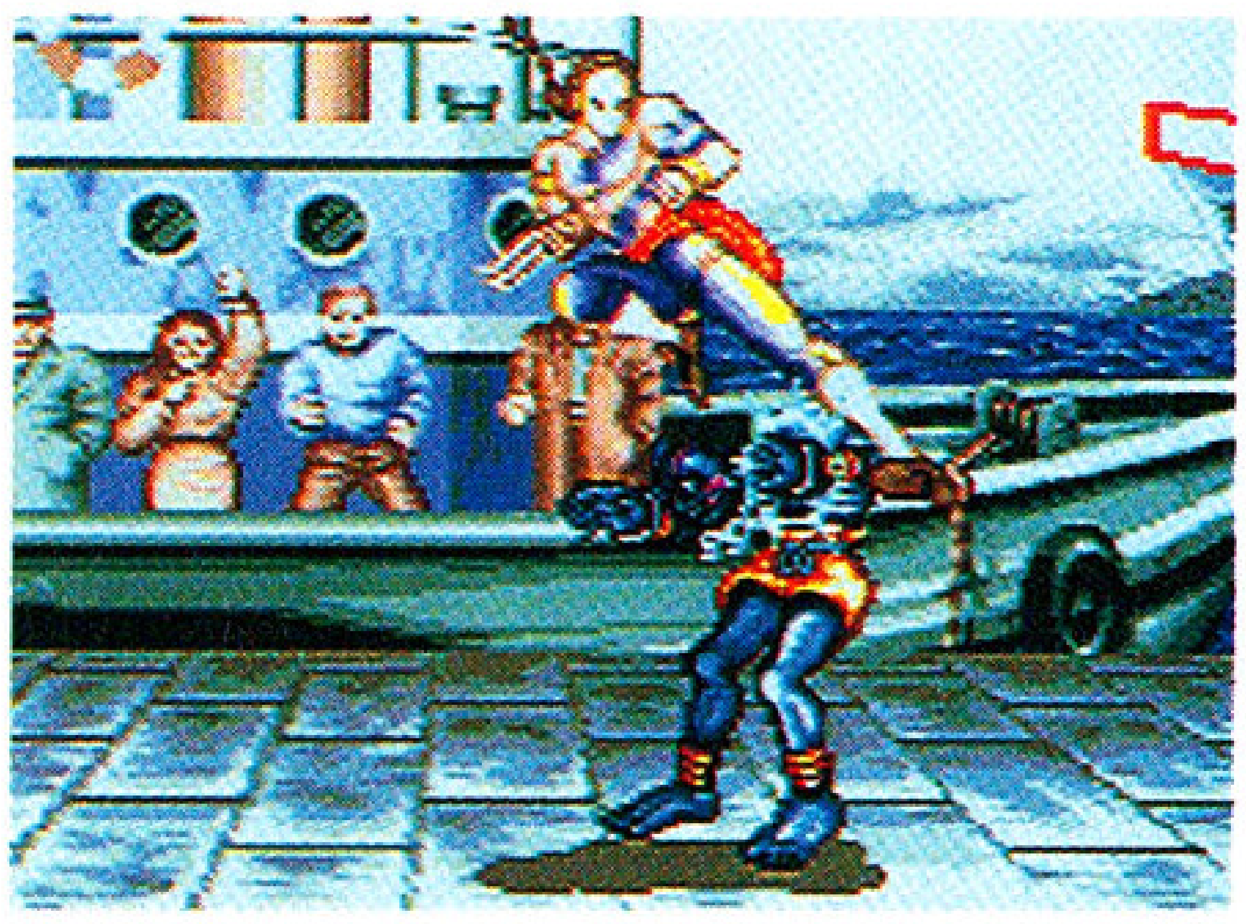
しゃがみ中、大パンチを中心に使おう



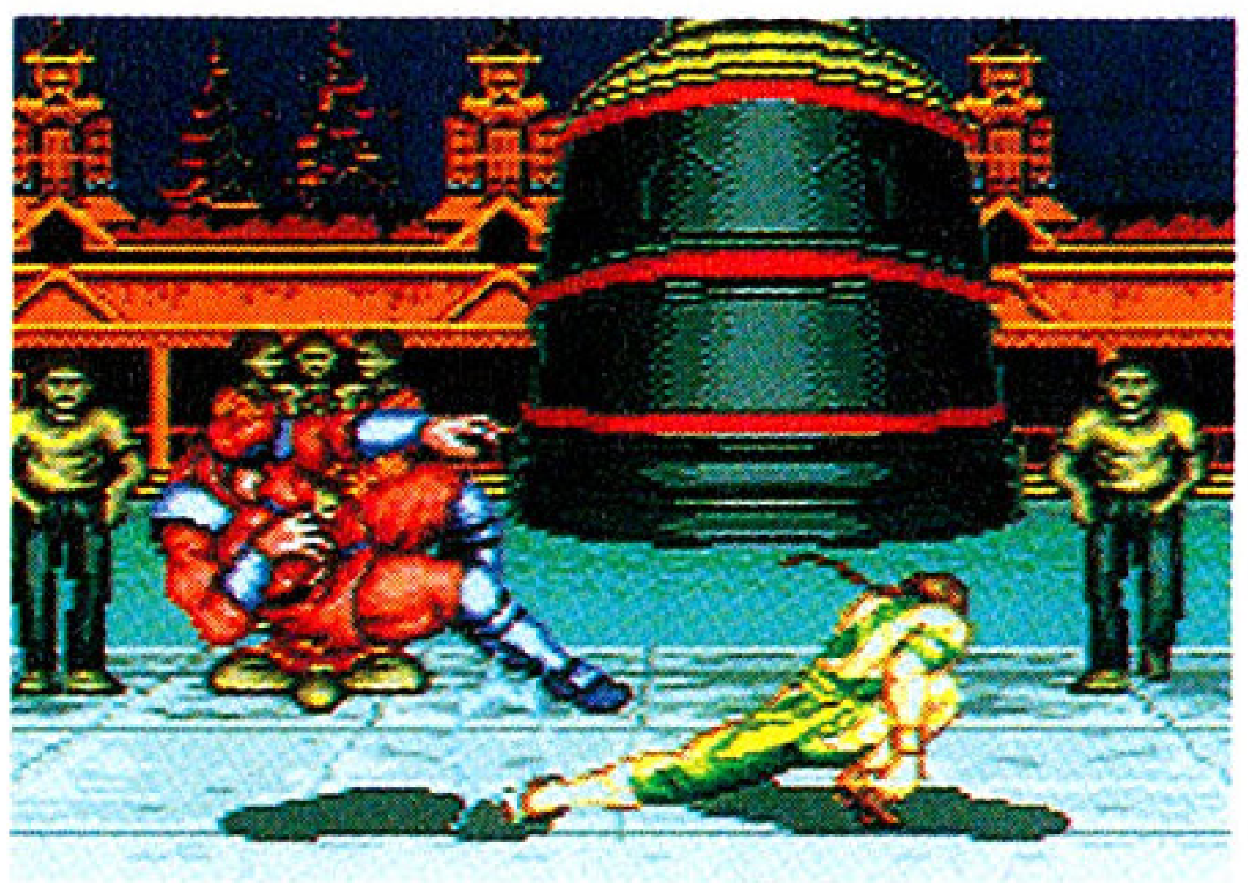
爪が折れると一気に弱くなるバルログ

キック攻撃

立った状態でキックボタンを押すと、パンチボタンと同様に爪攻撃を出す。接近戦では、素早い動きを利用した跳び蹴りが効果的である。足払いでは、大ボタンで出すスライディングが有効な攻撃手段である。



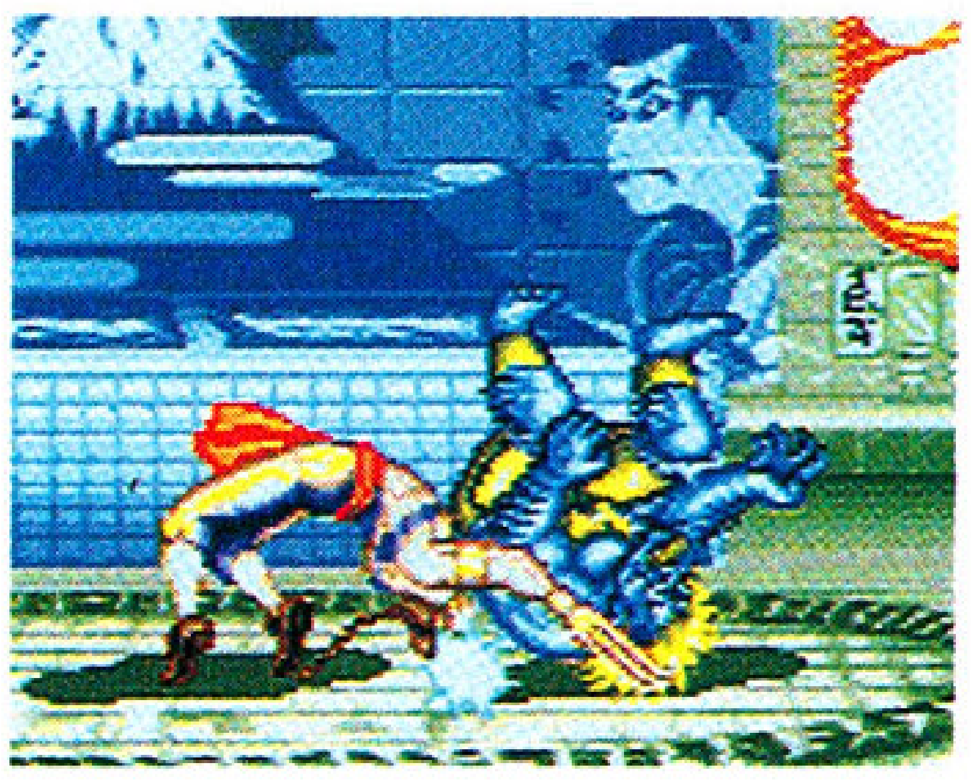
接近戦では跳び蹴りが強力だ！



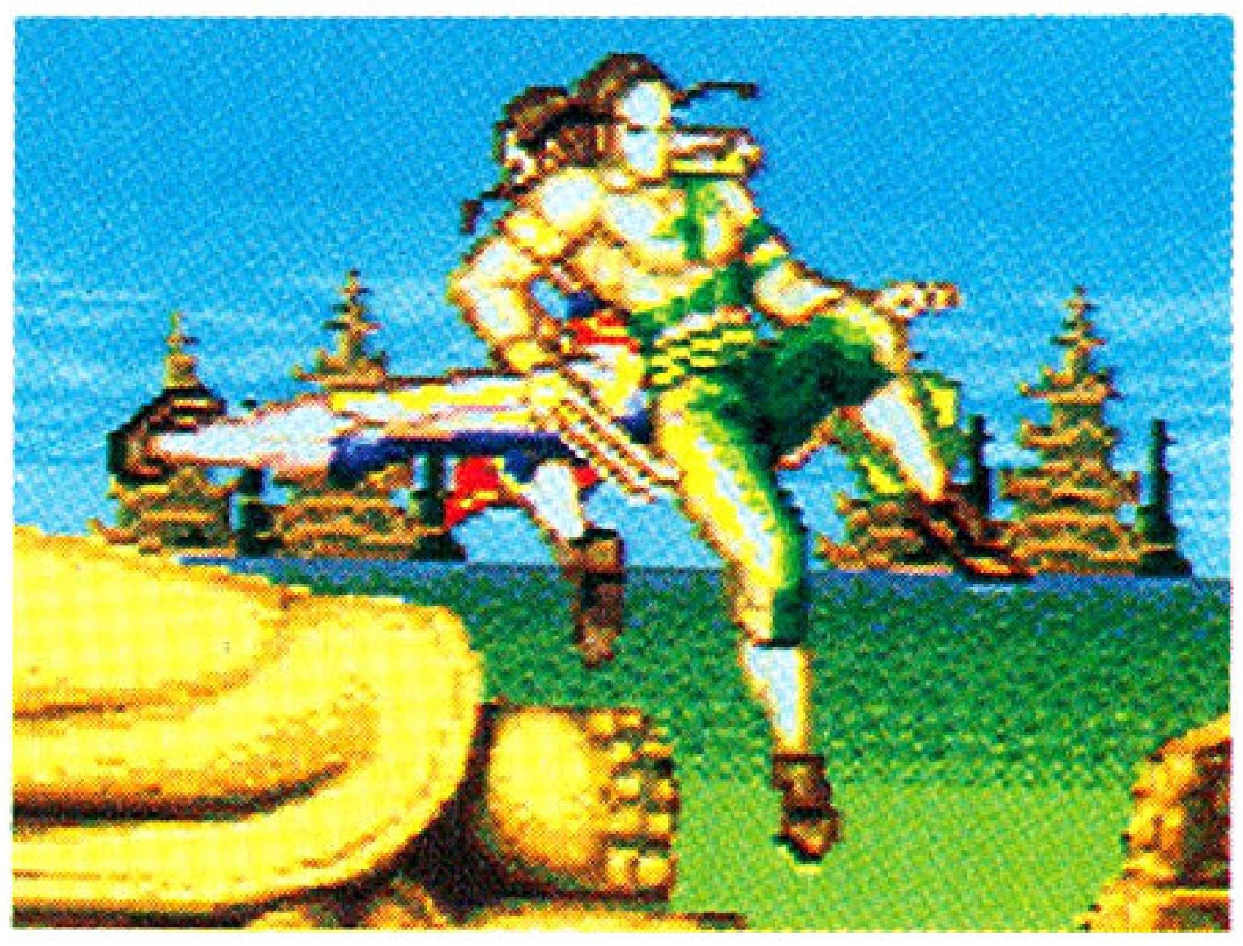
大スライディングで転ばそう

投げ技

通常の投げはレインボースープレックス。投げの間合いが狭いが、足の速さで補うことができる。相手を飛び越えてからの投げも決めやすい。またバルログは空中投げを持ったキャラで、高いジャンプをする相手にはスターダストドロップが決まる。



レインボースープレックスは地上戦用

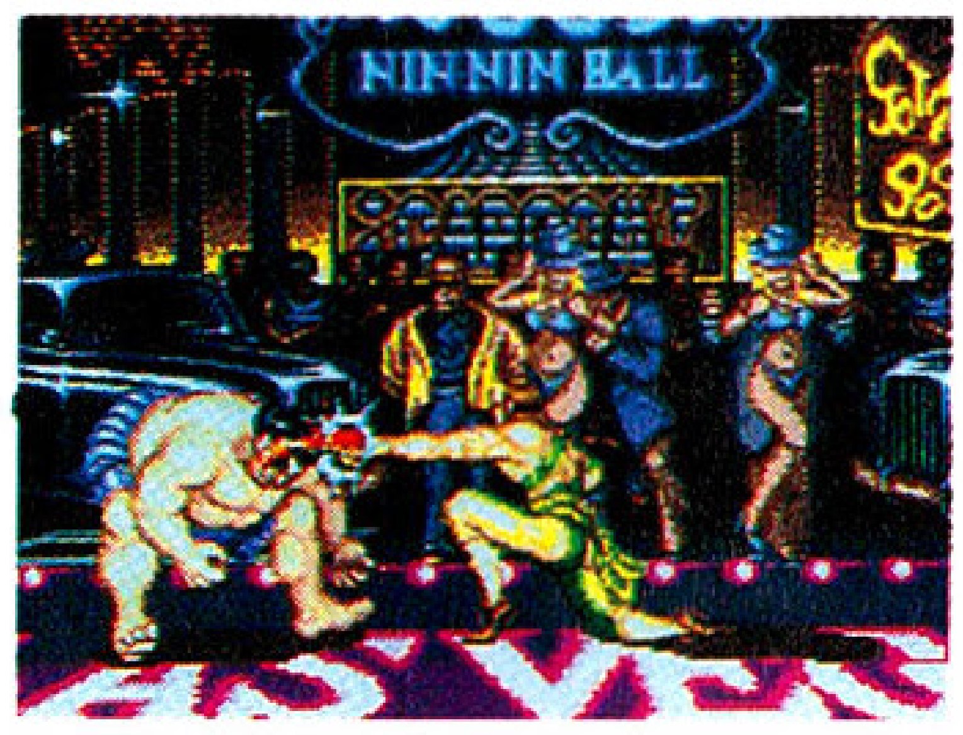


春麗の龍星落のように、空中で敵を投げるスターダストドロップ

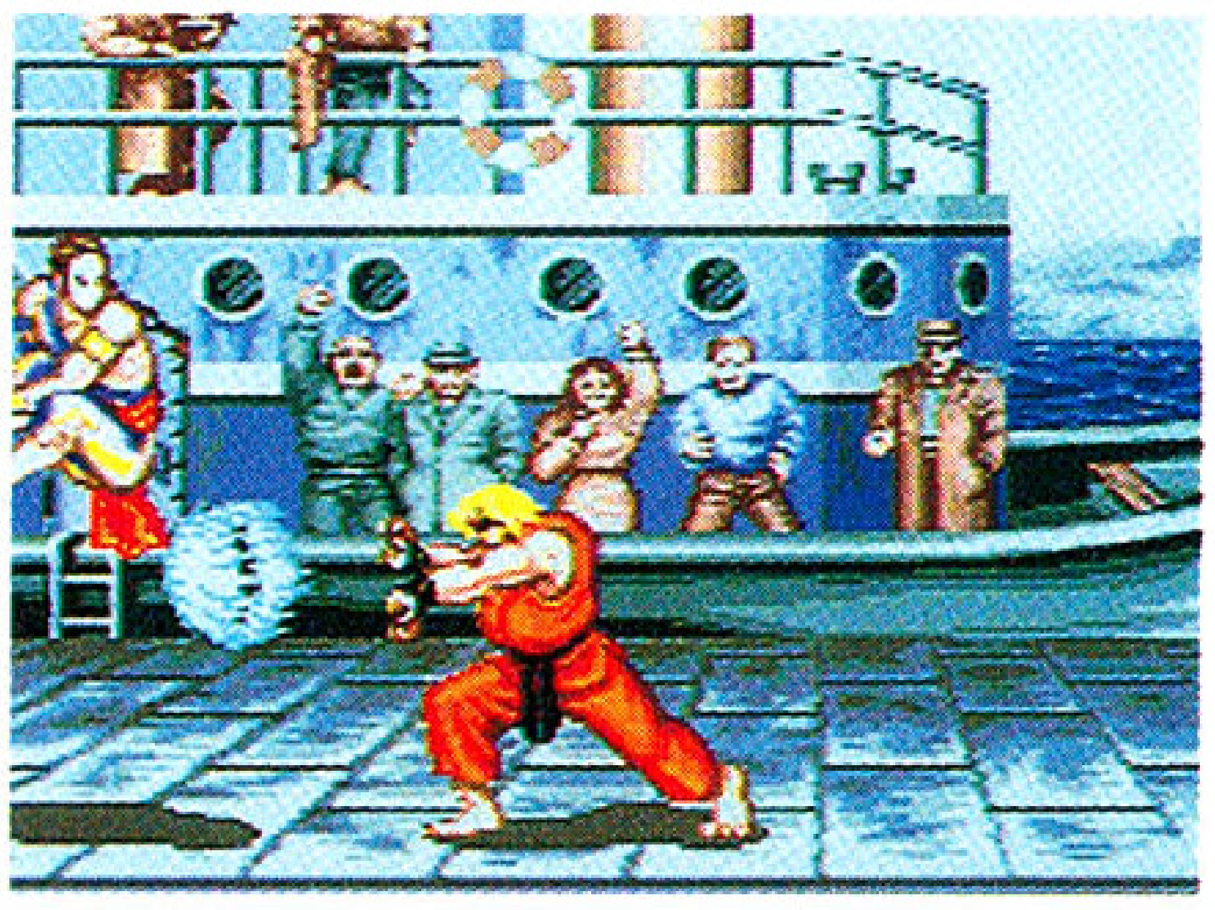
バルログの闘い方

華麗に舞って敵をかく乱

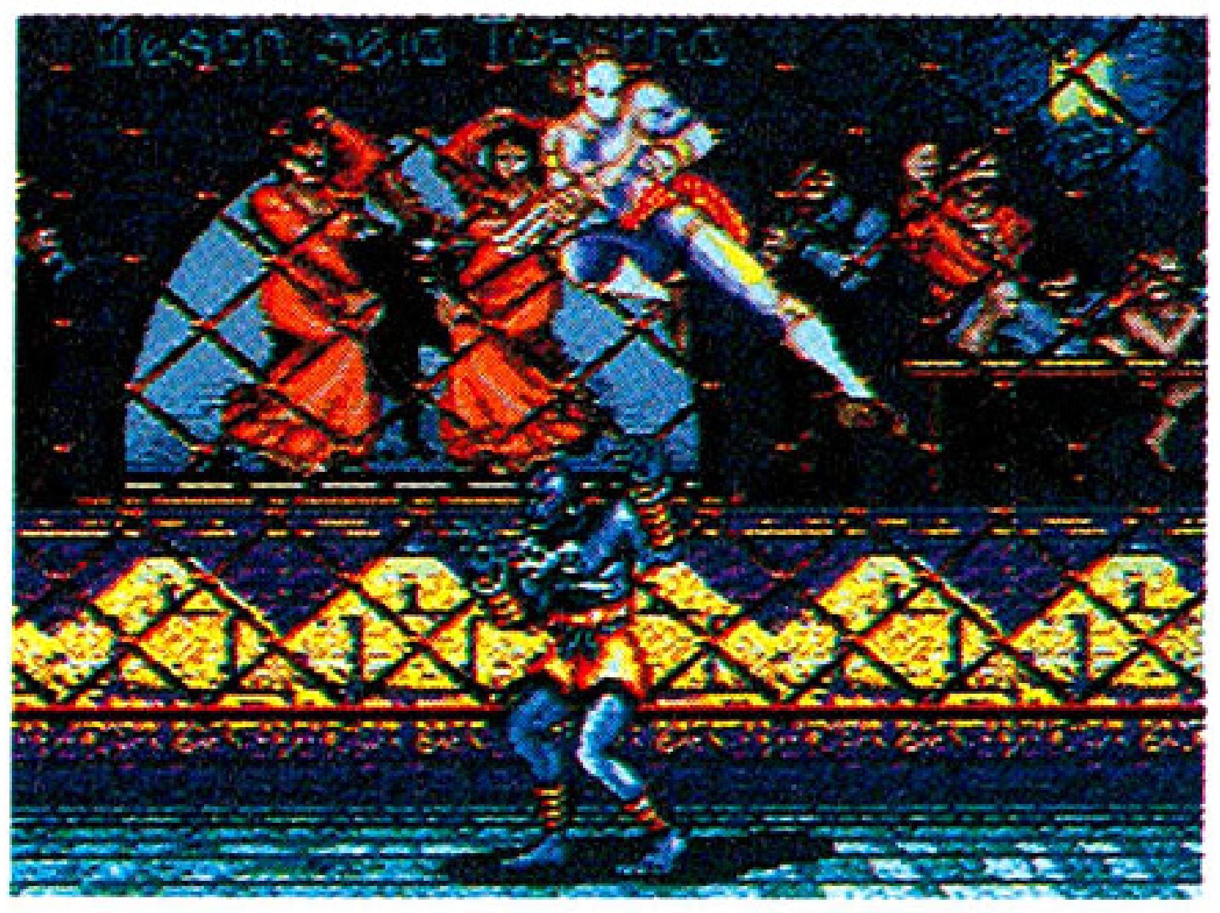
バルログは素早い動きができるので、間合いを自由自在にとれるのが大きな強みである。リーチの長い爪攻撃を中心に攻め、スキをついて必殺技を出す。攻めが単調にならないように、空中、地上を動き回って相手をかく乱しよう。



爪で相手の体力を少しずつ奪っていく



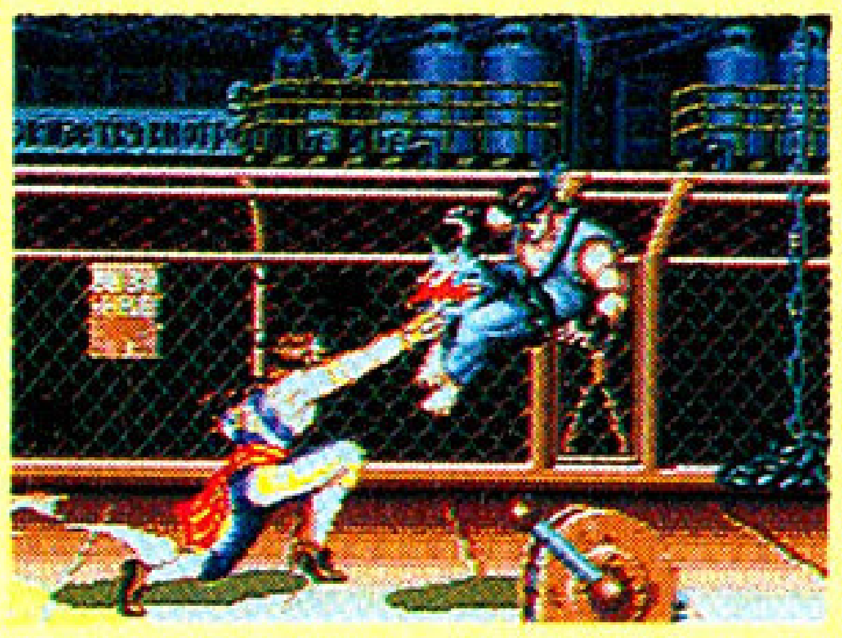
スキをついてのイズナドロップ



飛び越してからの投げも強い

対空防御は？

通常は立ち中パンチで出すスパーククローで返せる。多少離れている場合は、しゃがみ中パンチのコンドルクローで代用してもよい。これらは爪があってこそはじめて威力を発揮する。またジャンプ大キックで出すシューティングスターで飛び込むのもよい。

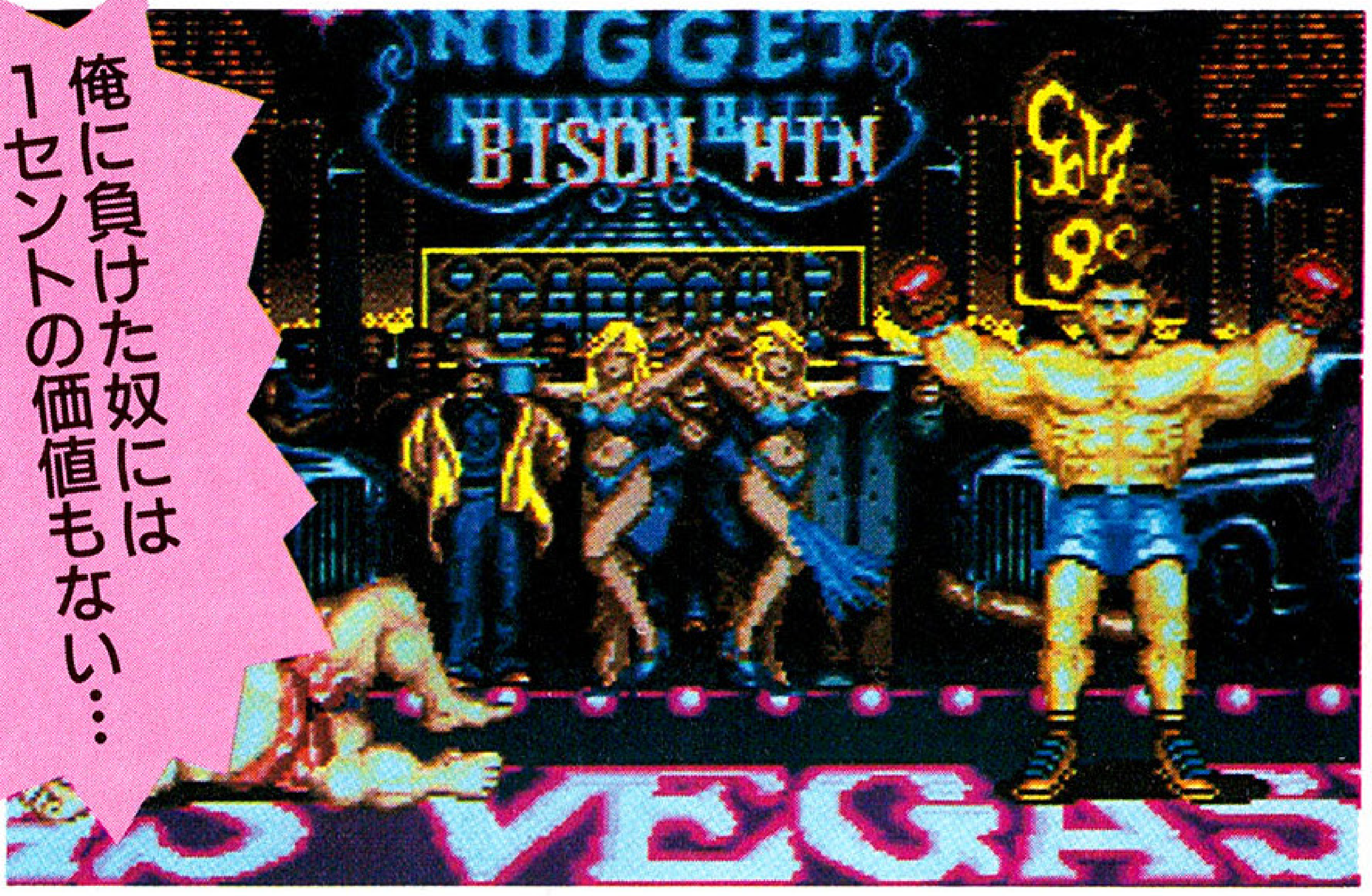


立ち中パンチで返すのが基本

裏の世界に生きるボクサーM.（マイク）バイソン

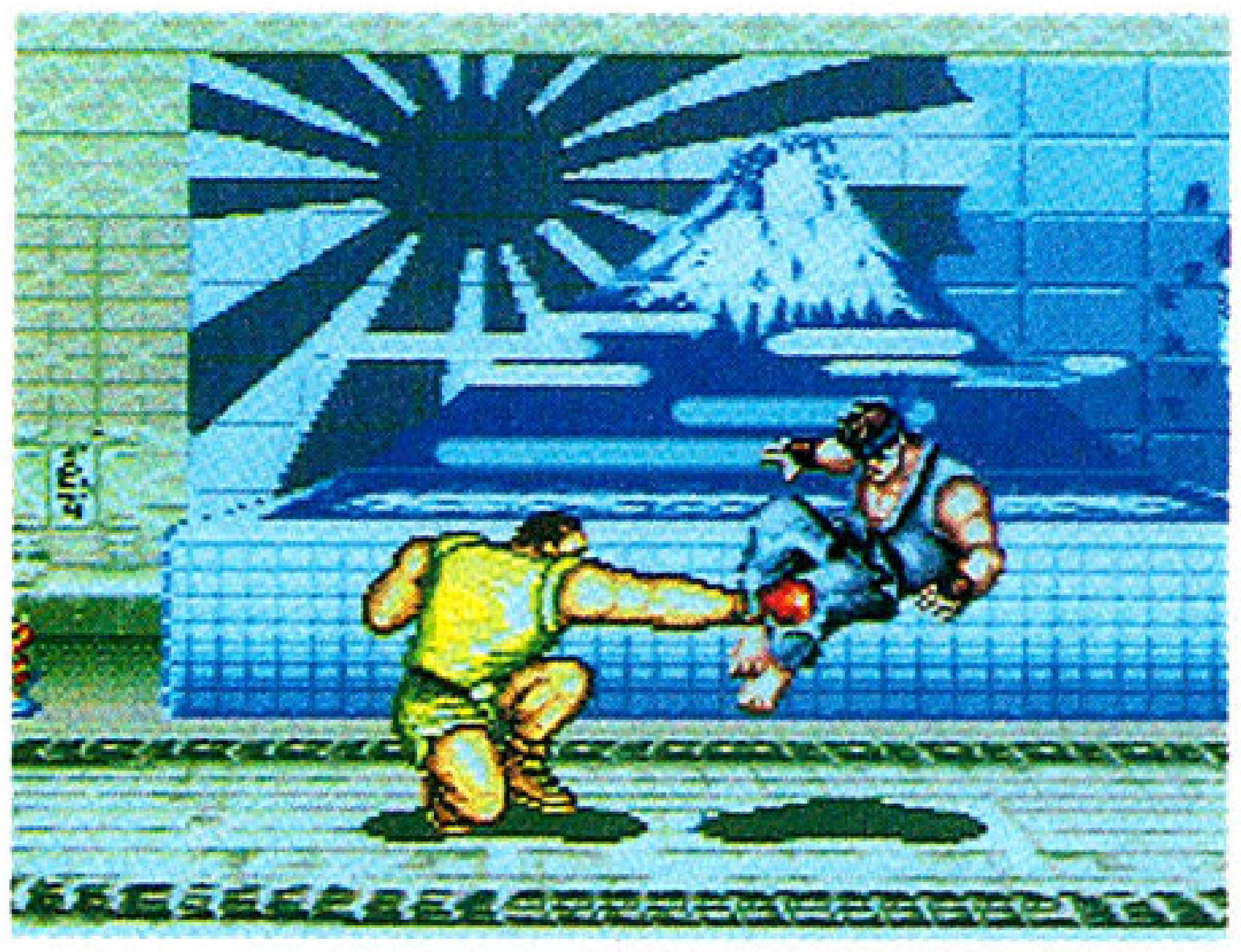
スラム街で生まれ育ち、ケンカに明け暮れた少年時代を過ごしたバイソン。一時はボクサーの道を歩むが、あまりの強さからボクシング界を追放された。今では賭けボクサーになり、挑戦者と闘う日々を過ごしている。

俺に負けた奴には1セントの価値もない…



欲望と金、そして力が支配する街ラスベガスで本当に信じられるのは自分の拳だけ

バイソンにとってのボクシングはケンカの延長にすぎない

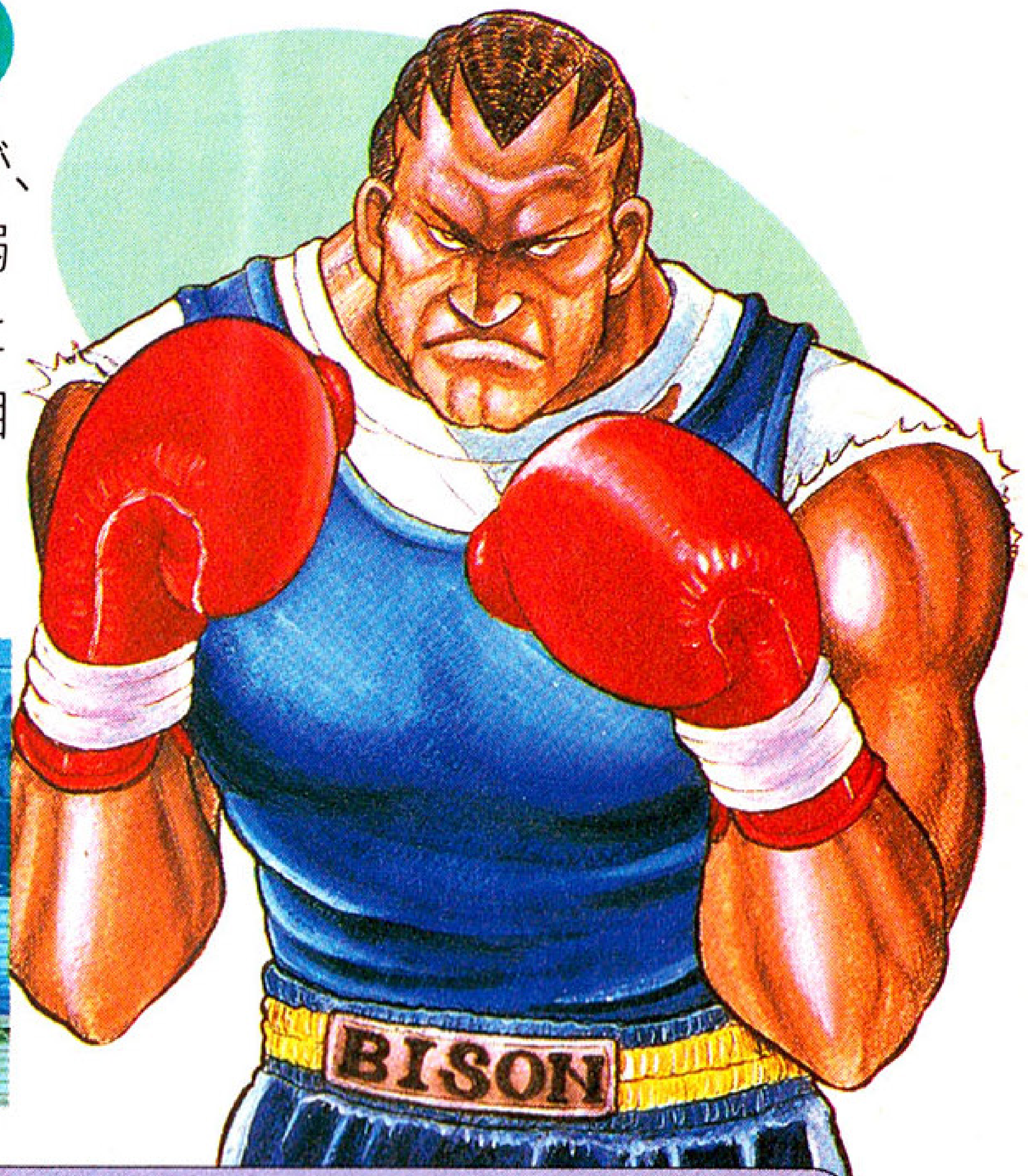


ボクサーなので足技が使えない。出す攻撃はすべてパンチになる

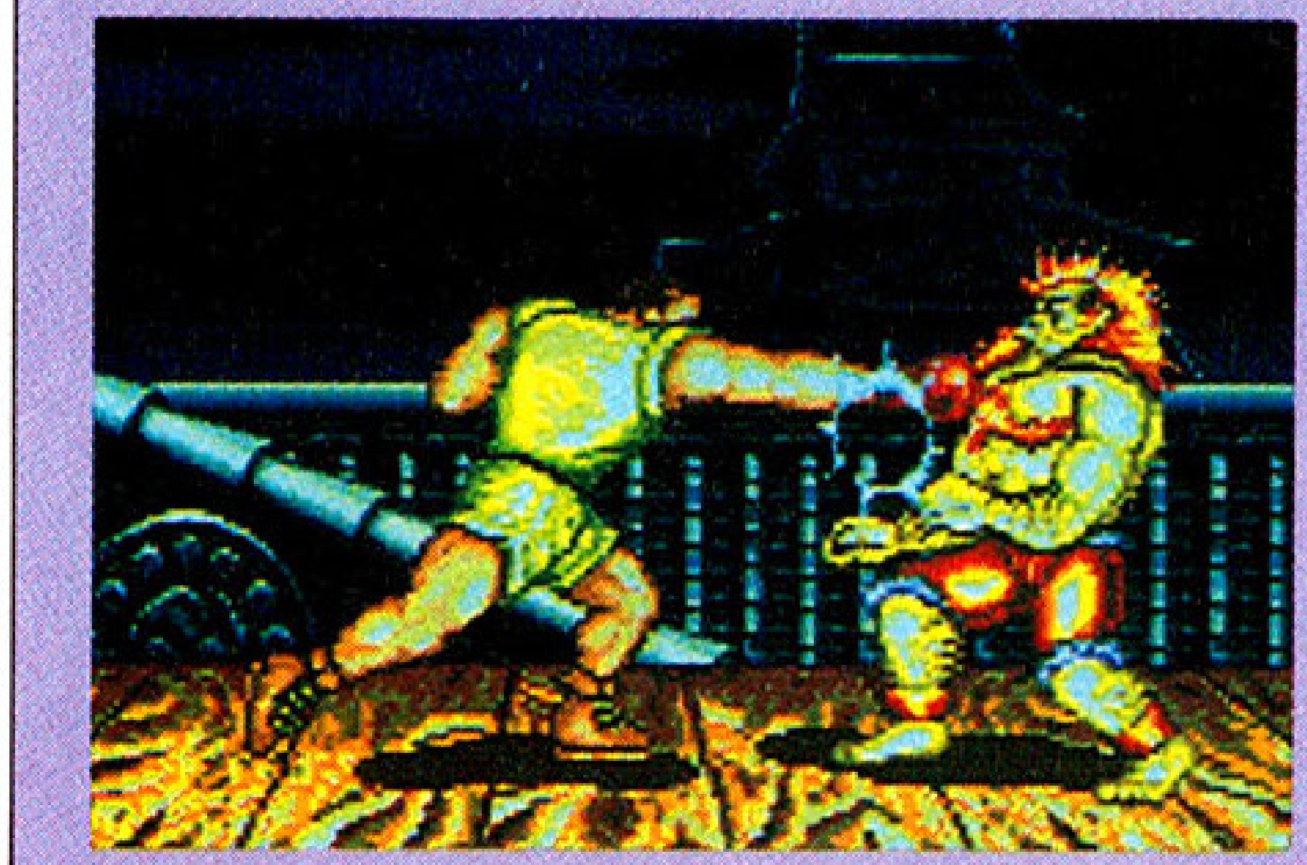
パワーのみでの勝利はない

バイソンは四天王ではあるが、足もとへの攻めや飛び道具に弱いため、対戦では強いキャラとはいえない。強力なパンチも相手がスキを見せてくれないと、簡単に返されてしまうのだ。

相手の攻撃を読んでパンチを当てろ！

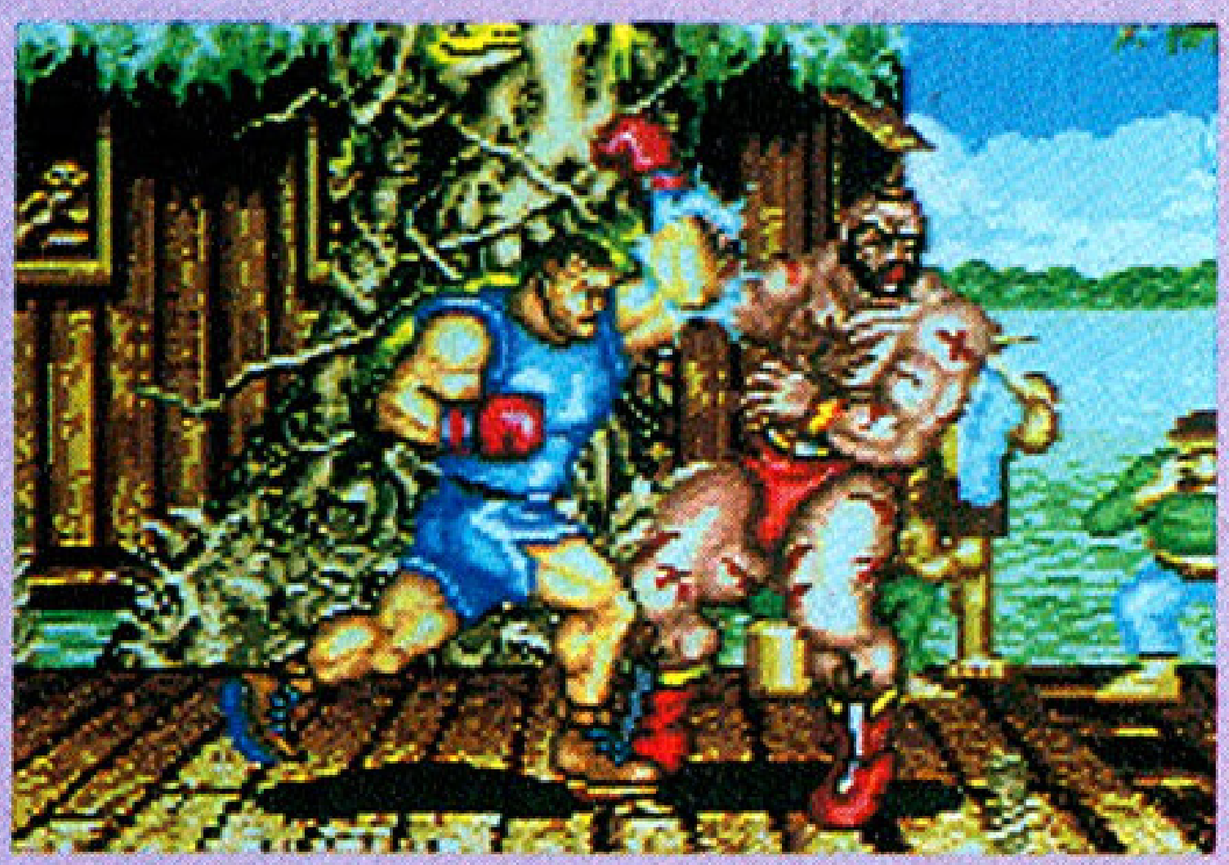


我流のボクシングスタイルから生まれた必殺技



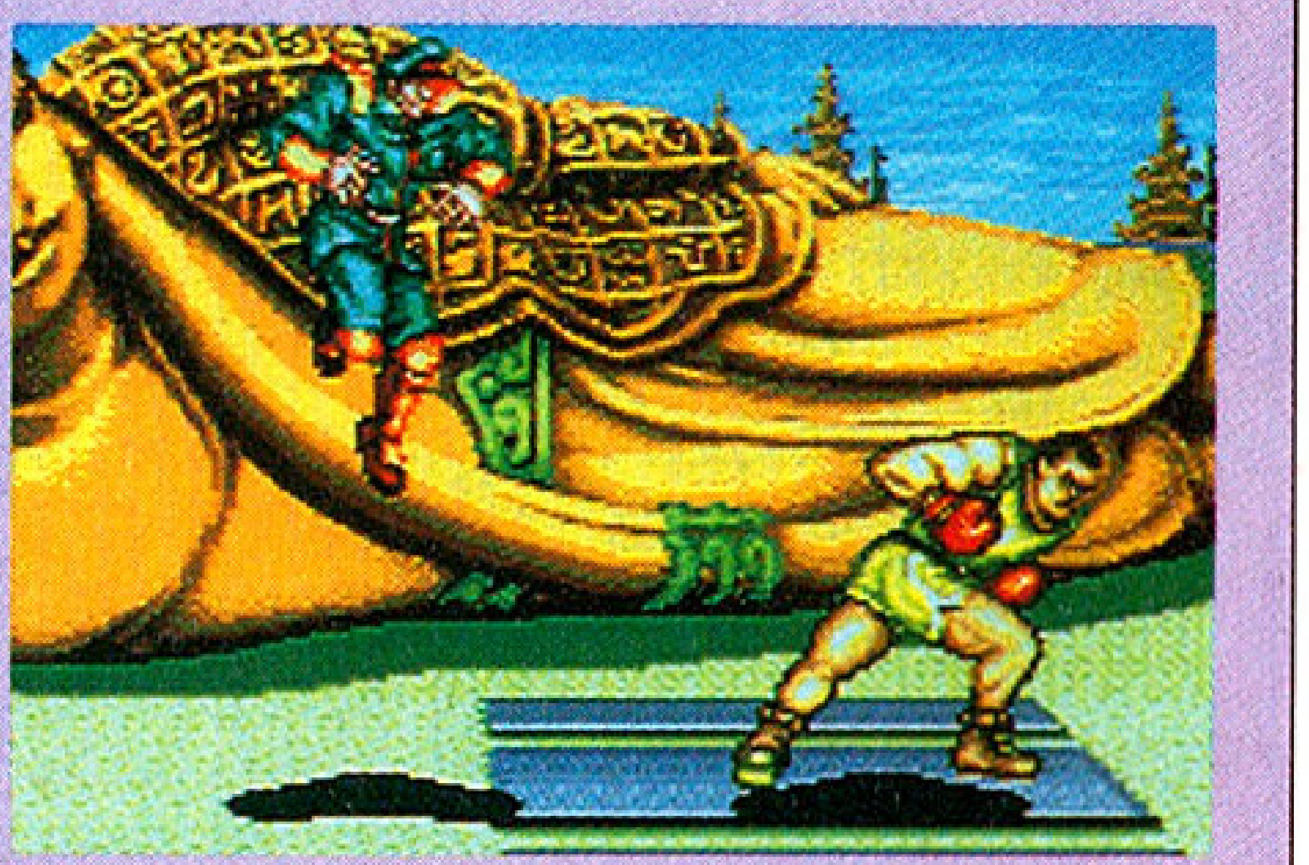
ダッシュストレート

ボクサーの素早いフットワークを生かして、相手に向かって突進しながらストレートを出す技。遠くから出すと簡単に返されるので、近い間合いで出すとよいだろう。



ダッシュアッパー

タメの時間がダッシュストレートよりも短くて済むのが特徴。ダッシュストレートと同様に、足払いで簡単に返されてしまう。相手がしゃがんでいると当たらない。



ターンパンチ

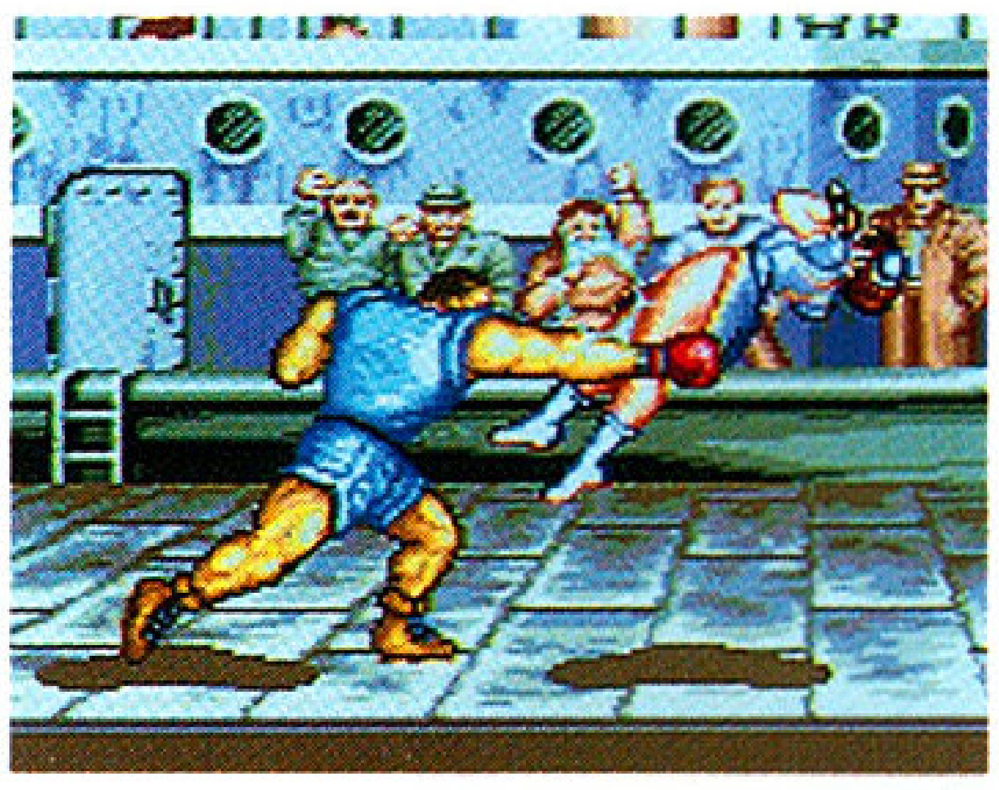
身体全体を使って放つパンチ。相手に一瞬背中を見せるので、大きなスキができてしまうのが欠点。パッドでボタンを3つ押したまま闘うのは非常に難しい。

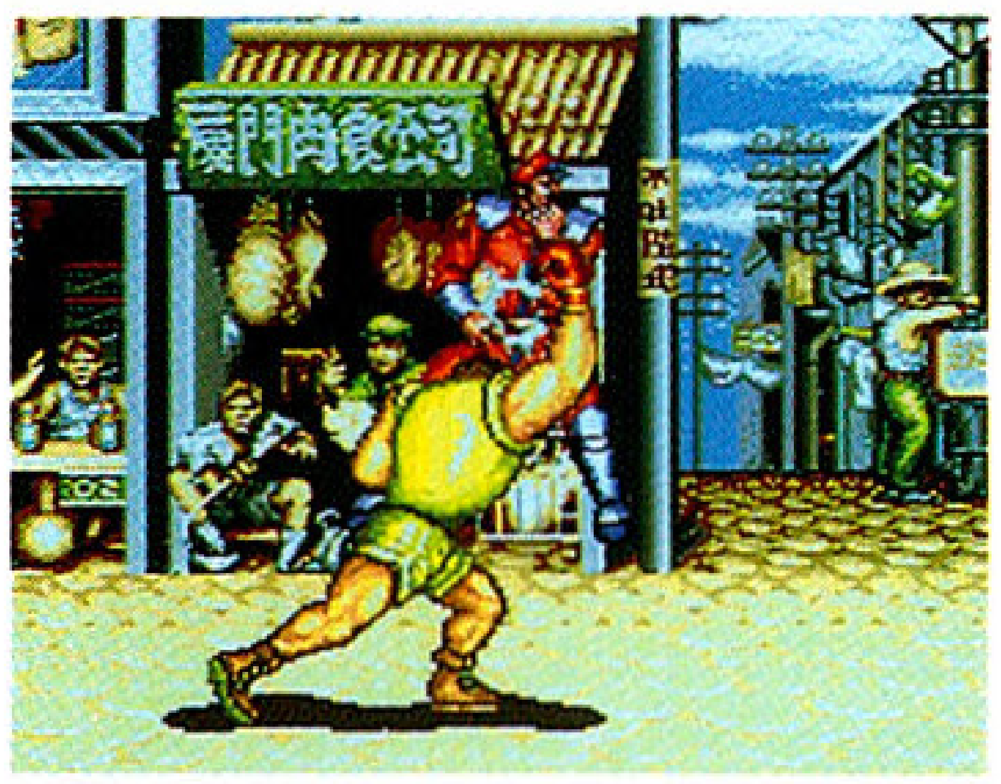
ボクシングスタイルを基本とした拳技の数々

バイソンはボクサーであるから、キック攻撃は一切ない。キックボタンを押しても、すべてパンチが出てしまうのだ。

パンチ攻撃

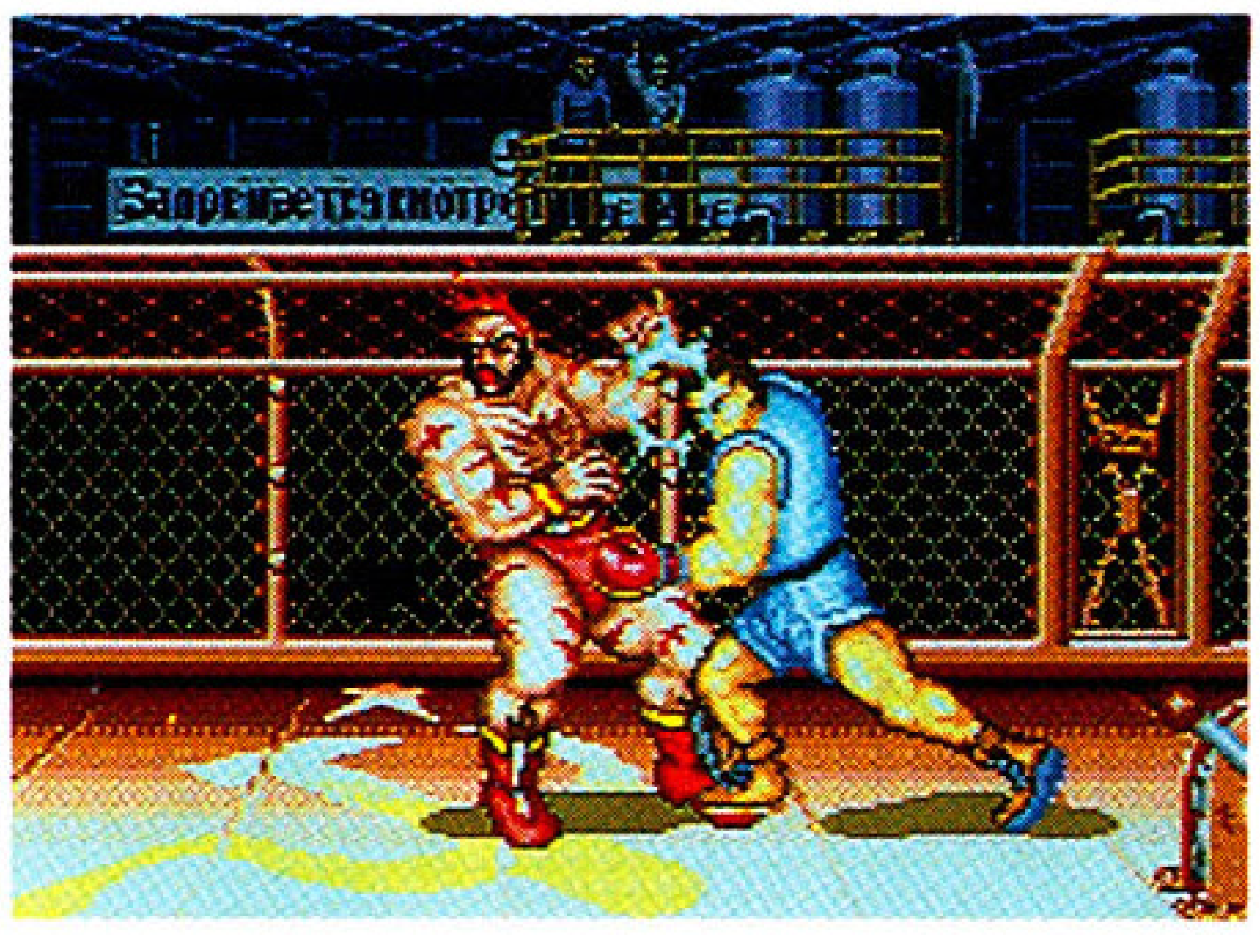
ここでいうパンチ攻撃は、パンチボタンを使って出す攻撃を指す。立ち大パンチのストレートはリーチが長いので、遠めの間合いから攻撃するときに使う。立ち中パンチのアッパーは出るまでが速く、対空兵器に使える。

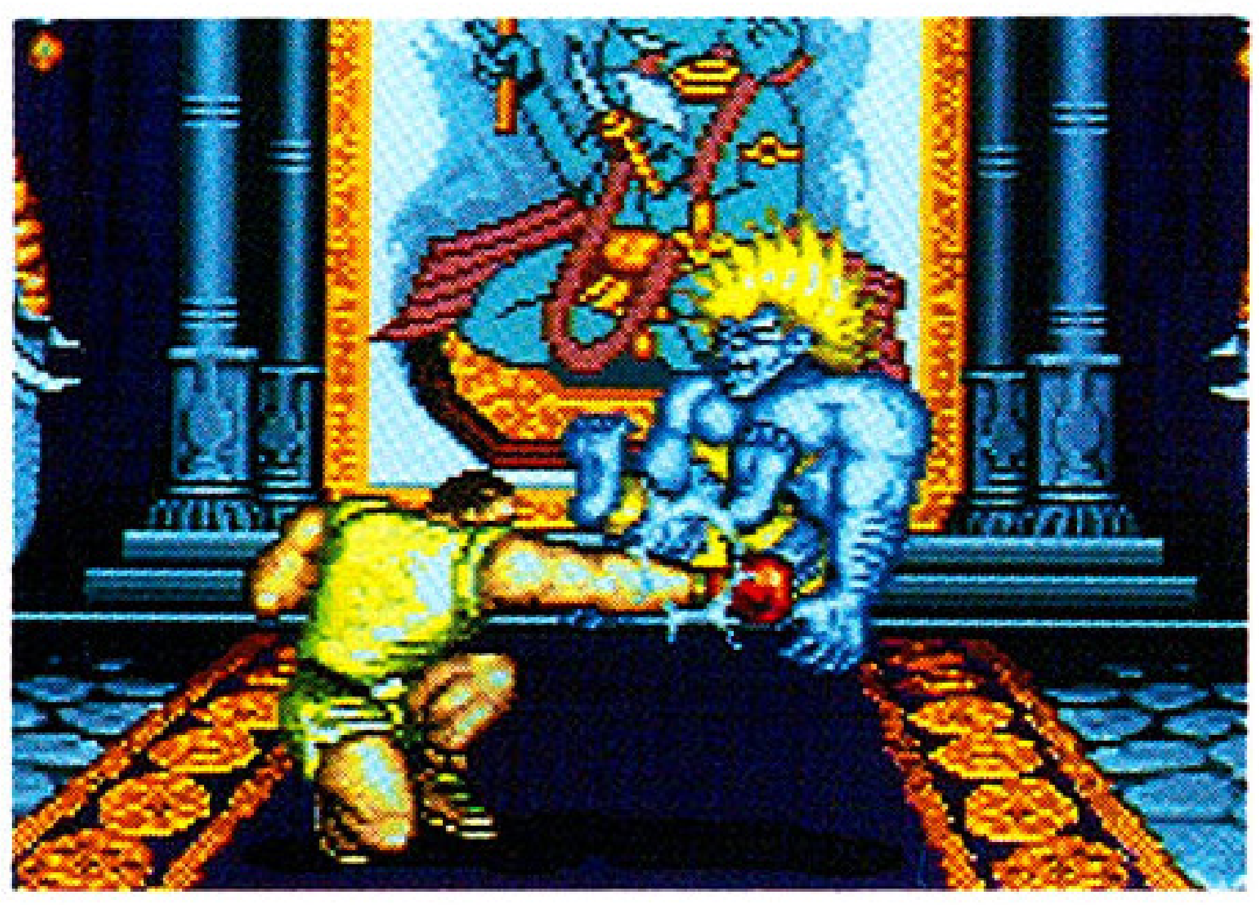

立ちストレートはリーチが長いぞ


空中からの攻めはブーメランフック

キック攻撃

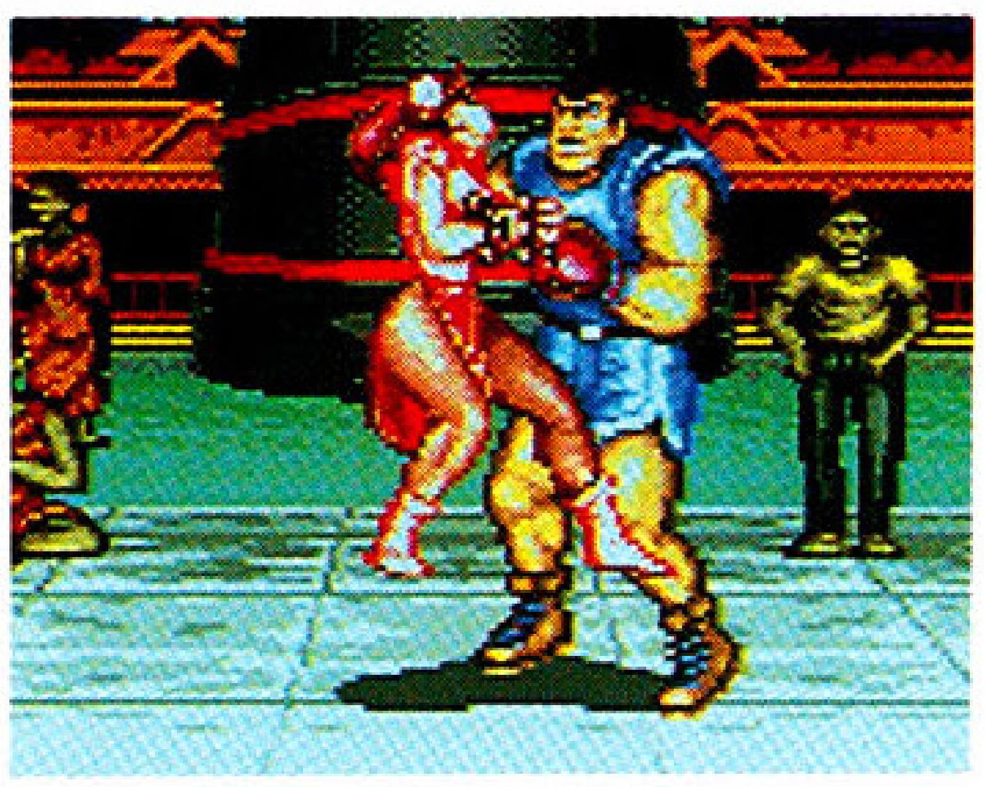
キックボタンを使って出す攻撃を指す。しゃがみ大キックで出るレッグクラッシャーは、地上にいる敵を唯一転ばすことができる技だ。キックボタンの他の使い道としては、ターンパンチのタメに使われることが多い。

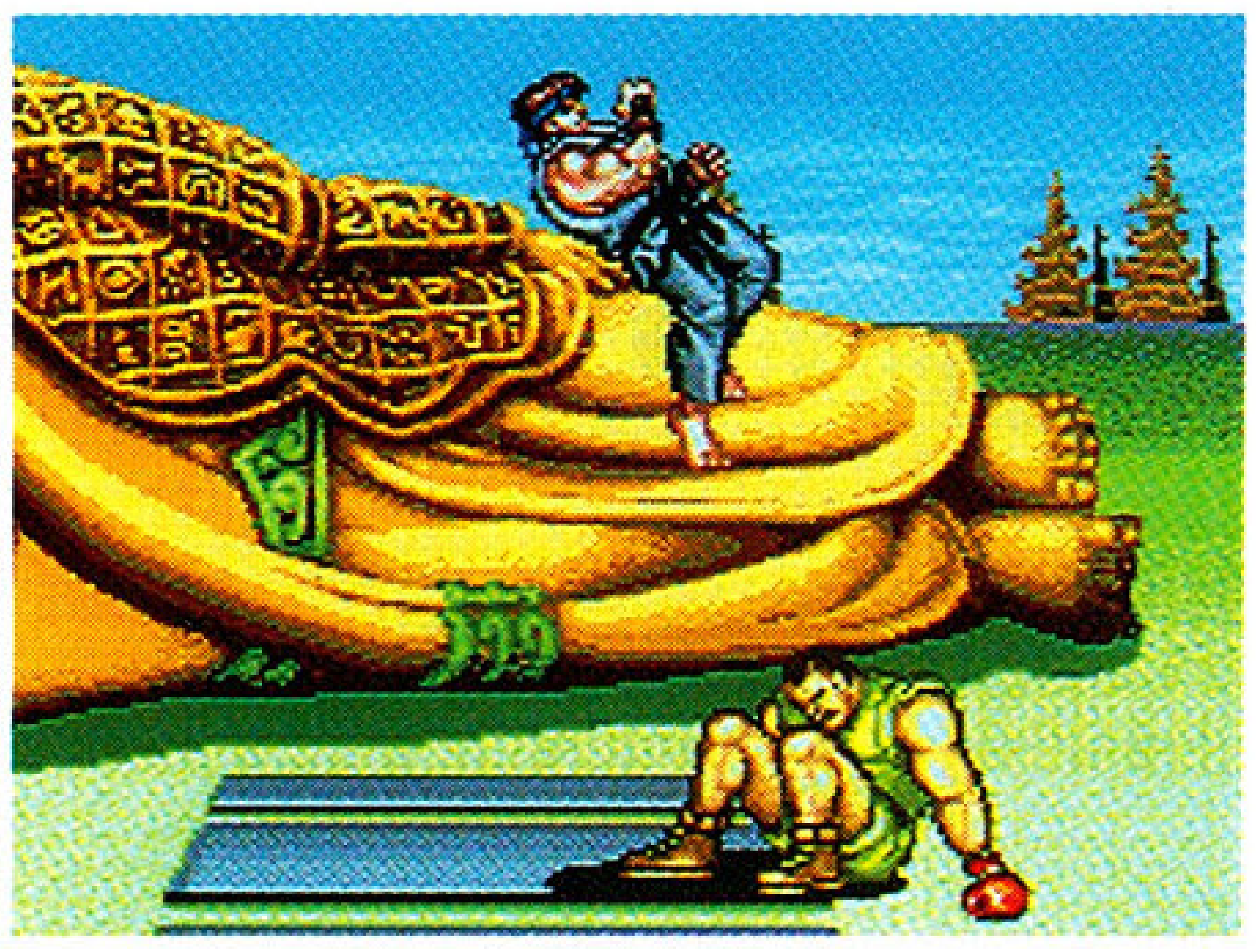

キックボタンでもパンチが出る


レッグクラッシャーで転ばそう

つかみ技

バイソンには投げ技はないが、つかみ技として存在するのがヘッドボマーだ。最初の一撃が強いのが特徴。使い方には相手の投げハメを防いだり、必殺技を防御させた後につかんだりすることが多い。起き上がりにいきなりつかんでもよい。

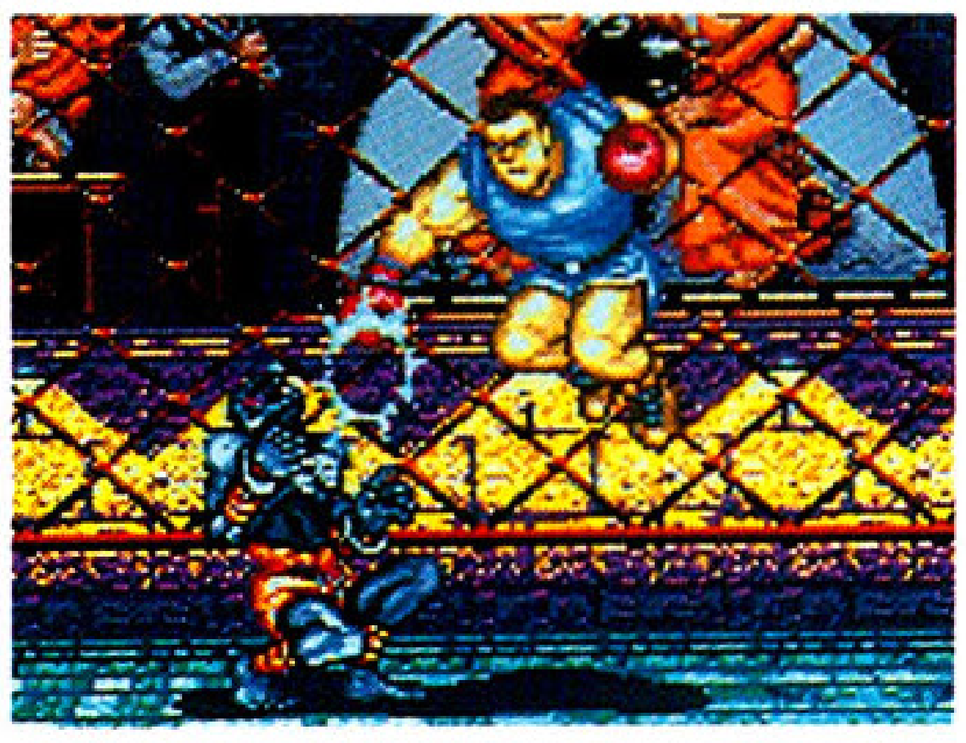

最初の一撃が強いヘッドボマー

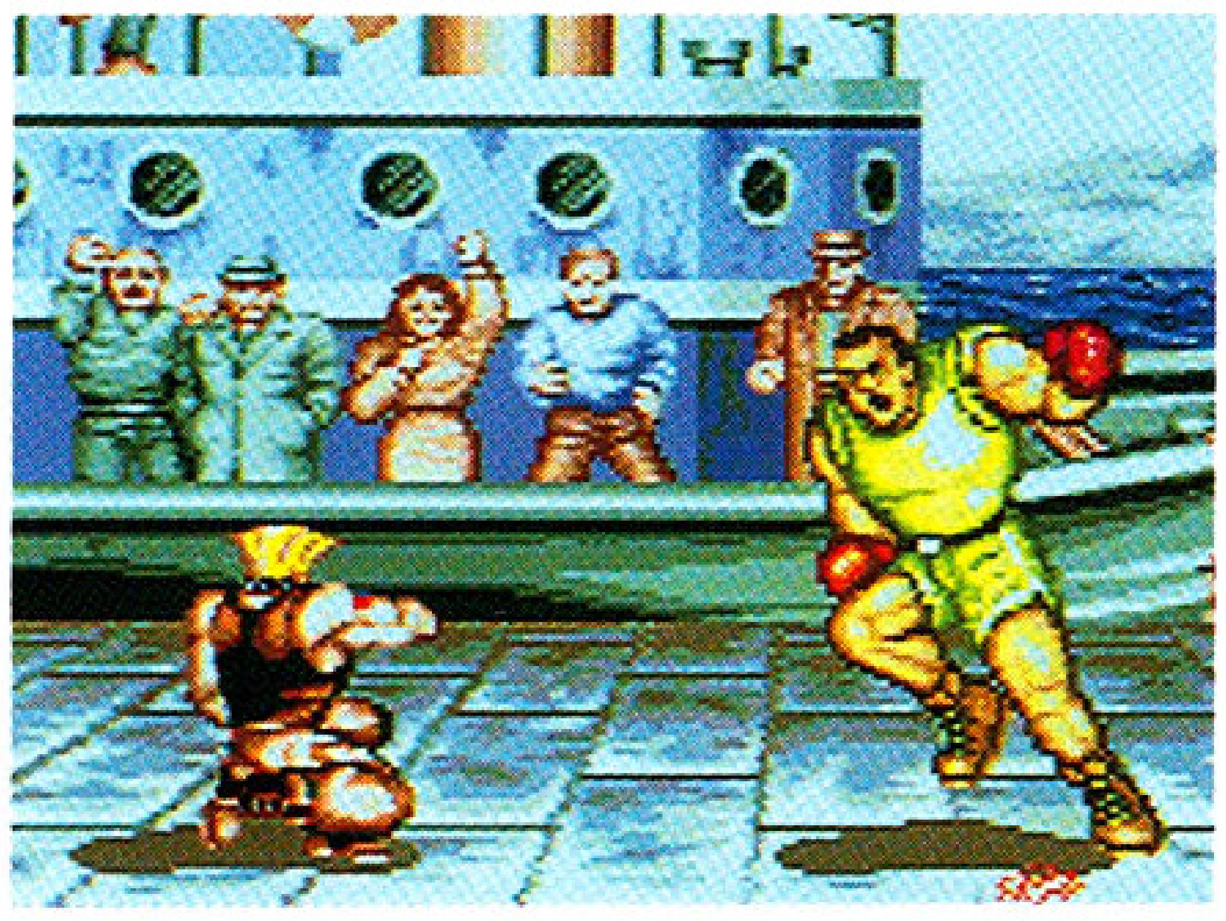

起き上がりのタイミングを間違えた相手にもヘッドボマーを使う

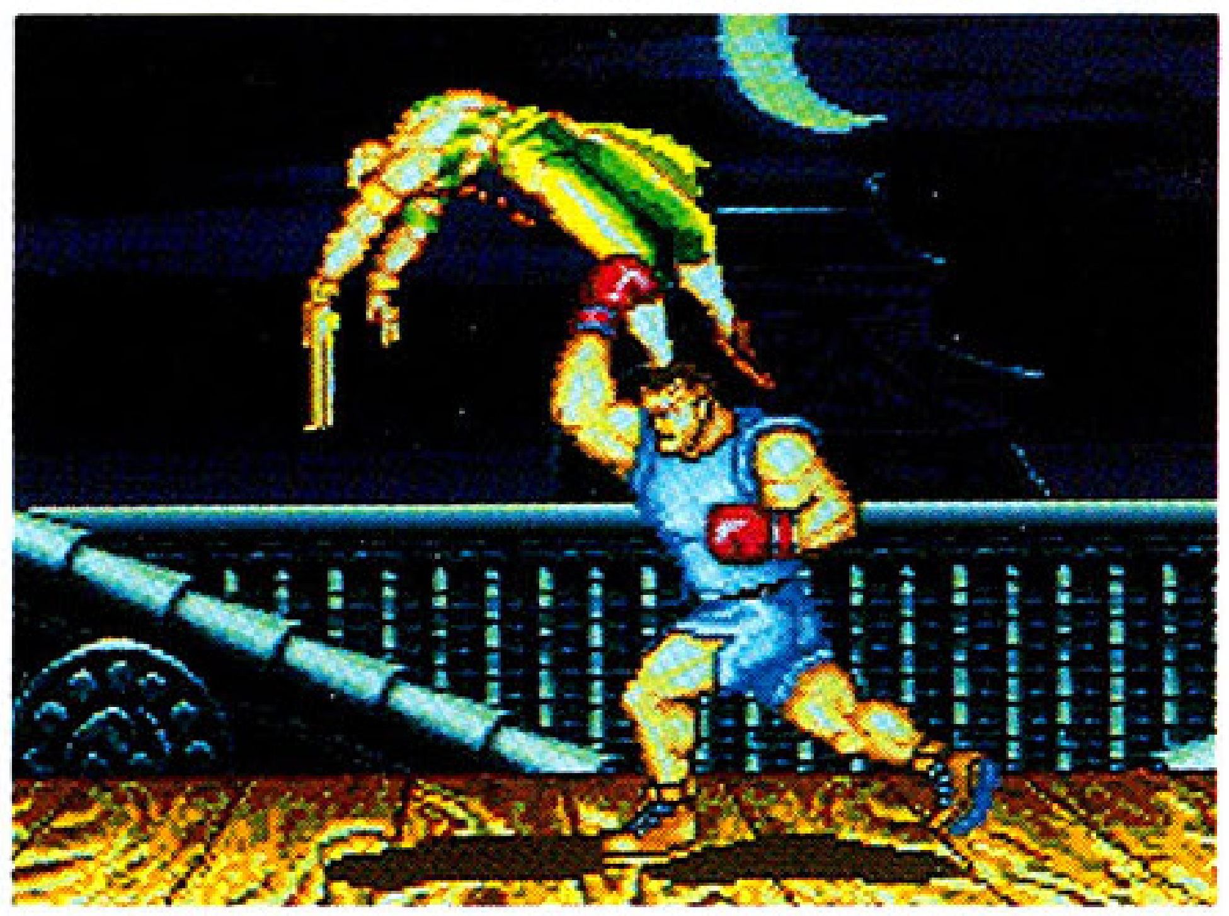
バイソンの闘い方

パンチのラッシュでKOせよ

足もとに気をつけながら、リーチの長いパンチや必殺技を当てて確実に相手のダメージを奪うこと。飛び道具を持った相手には、鳥カゴ状態にされるとほとんど抜け出せないので、飛び道具を先読みしてどんどん攻めていきたい。

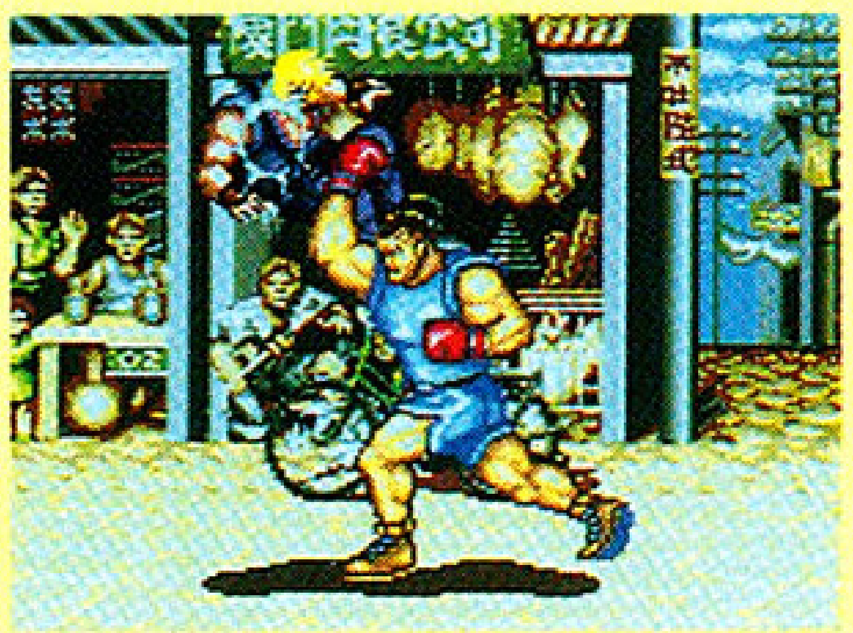

逃げながらの大パンチも有効な手だ


足もとが弱いので注意が必要


必殺技でどんどん攻めよう

対空防御は？

間合いが離れている場合はダッシュアッパーを使う。ダッシュアッパーをタメていない場合は、しゃがみ大パンチで出すライジングアッパーを使おう。与えるダメージは多少減るが、出るのが速い立ち中パンチのバッファローアッパーを使ってもよい。


ダッシュアッパーで迎え撃つ

平成５年６月15日発行（毎月１回15日発行）第５巻第６号（通巻40号）

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターIIダッシュ

完全ガイドブック

武人への道 攻略準備編

メガドライブFAN

６月号特別付録①

©CAPCOM

緊急特集

でるぞ!!

ストリートファイターII'

くるぞ!! カプコン参入!

セガ期待の新作群

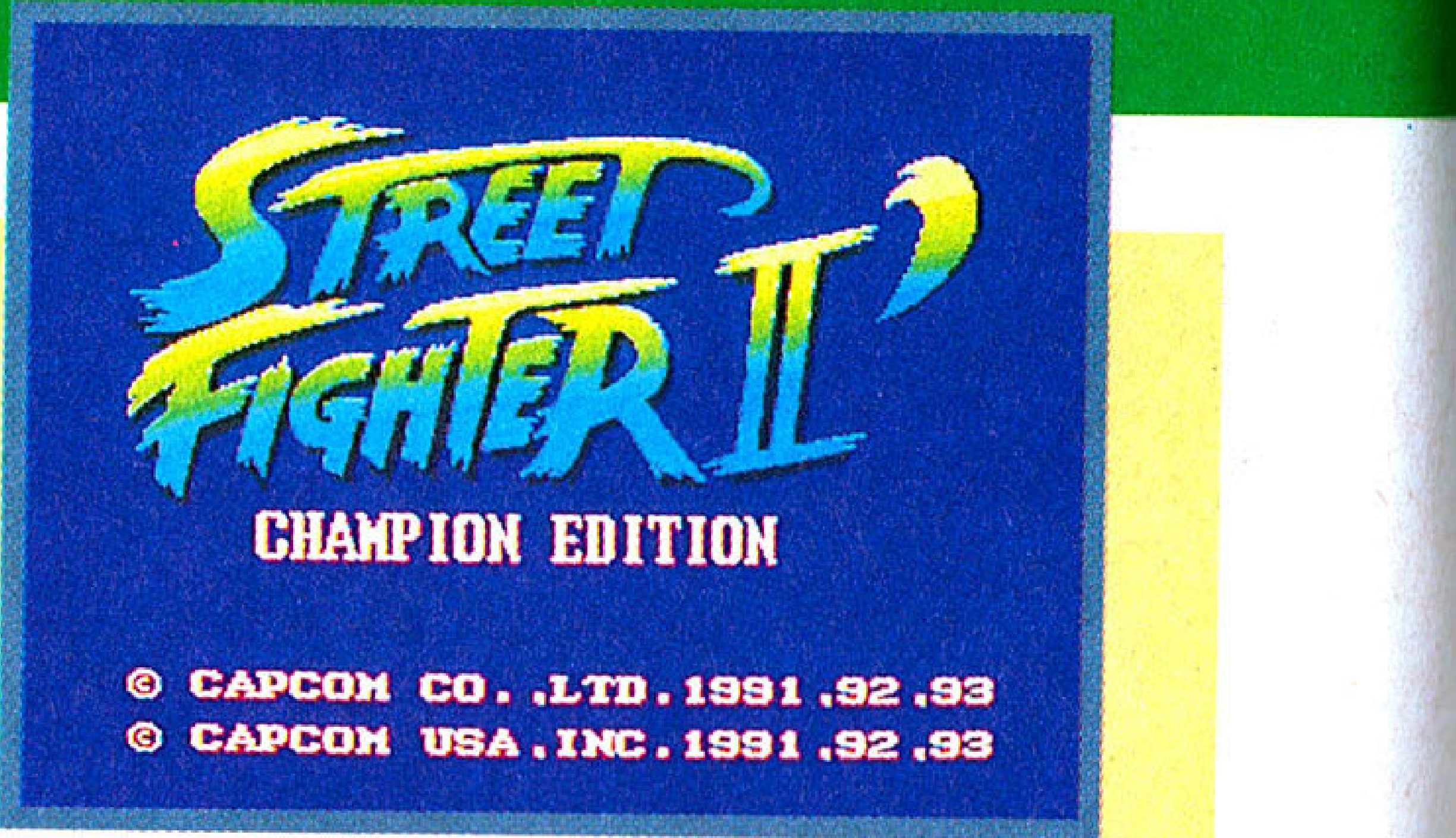
「でるぞ、でるぞ」と言われ続けてきたメガドライブの数々の隠し玉が、一気に発表された!! あの「ストリートファイターII'」の移植がカプコンの参入という大きなオマケつきで決定すれば、一方ではこの4月23日にいきなりメガドライブ & MEGA-CD本体の廉価版が登場するという。年内に登場するセガの秘密兵器ソフトとともに、メガドライブに注目だ!!

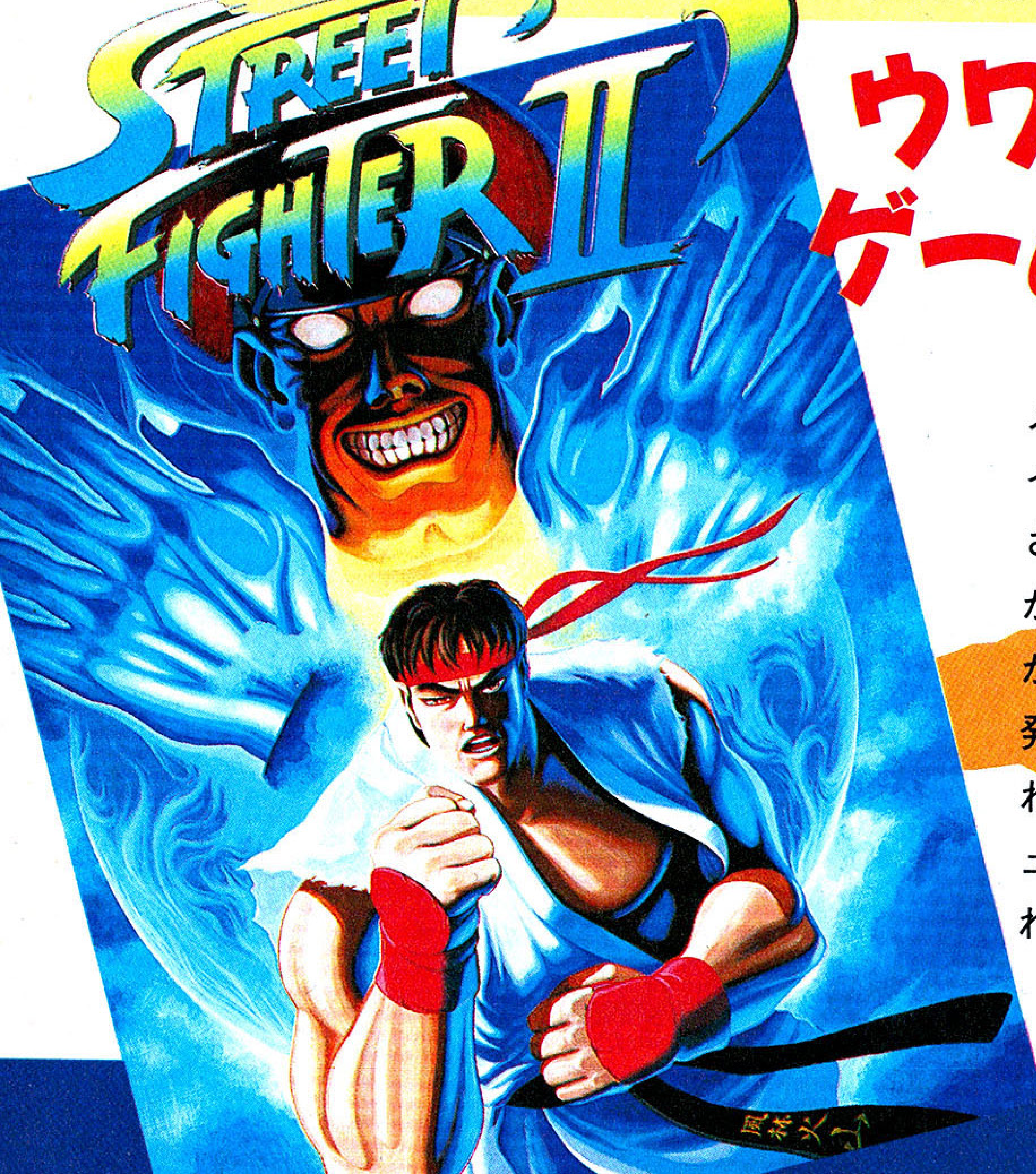
でるぞ!!

ストリートファイターII'

カプコン／6月発売予定／価格未定／ACT／容量未定

メガドライブユーザー長年の夢だったあの超人気格闘ゲーム「ストリートファイターII'」の移植がついについに実現!! 画面をまじえ大紹介だ!!


STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
© CAPCOM CO.,LTD.1991.92.93
© CAPCOM USA.INC.1991.92.93


STREET FIGHTER II'

ウワサは本当だった! 超人気格闘ゲームがカートリッジで6月に発売!!

去る3月11日、セガとカプコンの両社からメガドライブ用カートリッジ「ストリートファイターII'(ダッシュ)」の発売が、ついに発表された! 噂自体は、かれこれ1年以上も前からささやかれていたメガドラ版「ストII'」だが、なんと今回正式に発表された「ストII'」の発売元は、あのカプコンなのである!! すなわちカプコンのメガドラへの参入という大ニュースつきで、メガドラ版「ストII'」は発売されるわけだ。これは喜ばずにはいられないぞ。

ちなみに、発売時期は日米ともに6月の予定。価格、容量については、まだ未定だ。

だが、アメリカジェネシス版の価格が75ドルという情報が入ってきていることや、ちょうど1年前に発売されたスーファミ版「ストII」が9,800円なのを考えると、国内版の価格はだいたいその近辺に落ちつくと思われる。また、気になる容量だが、16メガ以上にはなりそうだ。

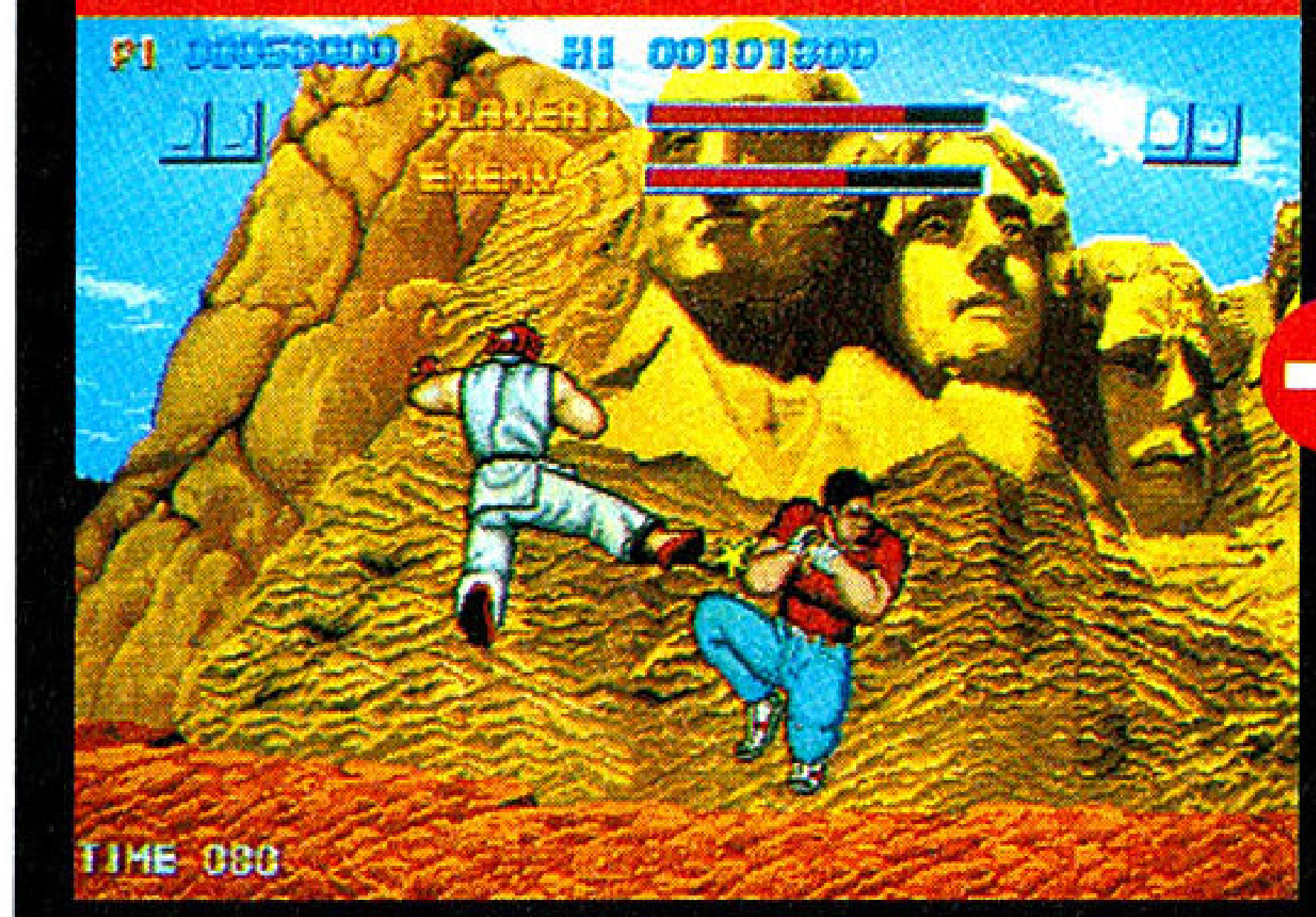
「アーケード版で感動した迫力をそのままに再現(リリースより)」するというカプコン製「ストII'」。なにはともあれ超期待だ!!

※画面写真は海外版、開発中のものです

対戦格闘ゲームの金字塔 ストリートファイターの歴史

前作「ストリートファイター」から4年を経て登場した「ストリートファイターⅡ」は、プレイできるキャラクターが8人に増やされ、対戦プレイ重視のゲームとなって世に出たが、本格的な対戦型格闘ゲームとして爆発的な大ヒットを記録したのは記憶に新しいところだ。その後「ストⅡ」は「ストⅡ'」「ストⅡ'ターボ」と進化する一方、昨年の6月に発売されたスーパーファミコン版は全世界で600万本の大ヒットを記録し、社会現象にまでなった。2年たった今もアーケードの上位にいる「ストⅡ」は、まさにゲーム界の金字塔なのだ。

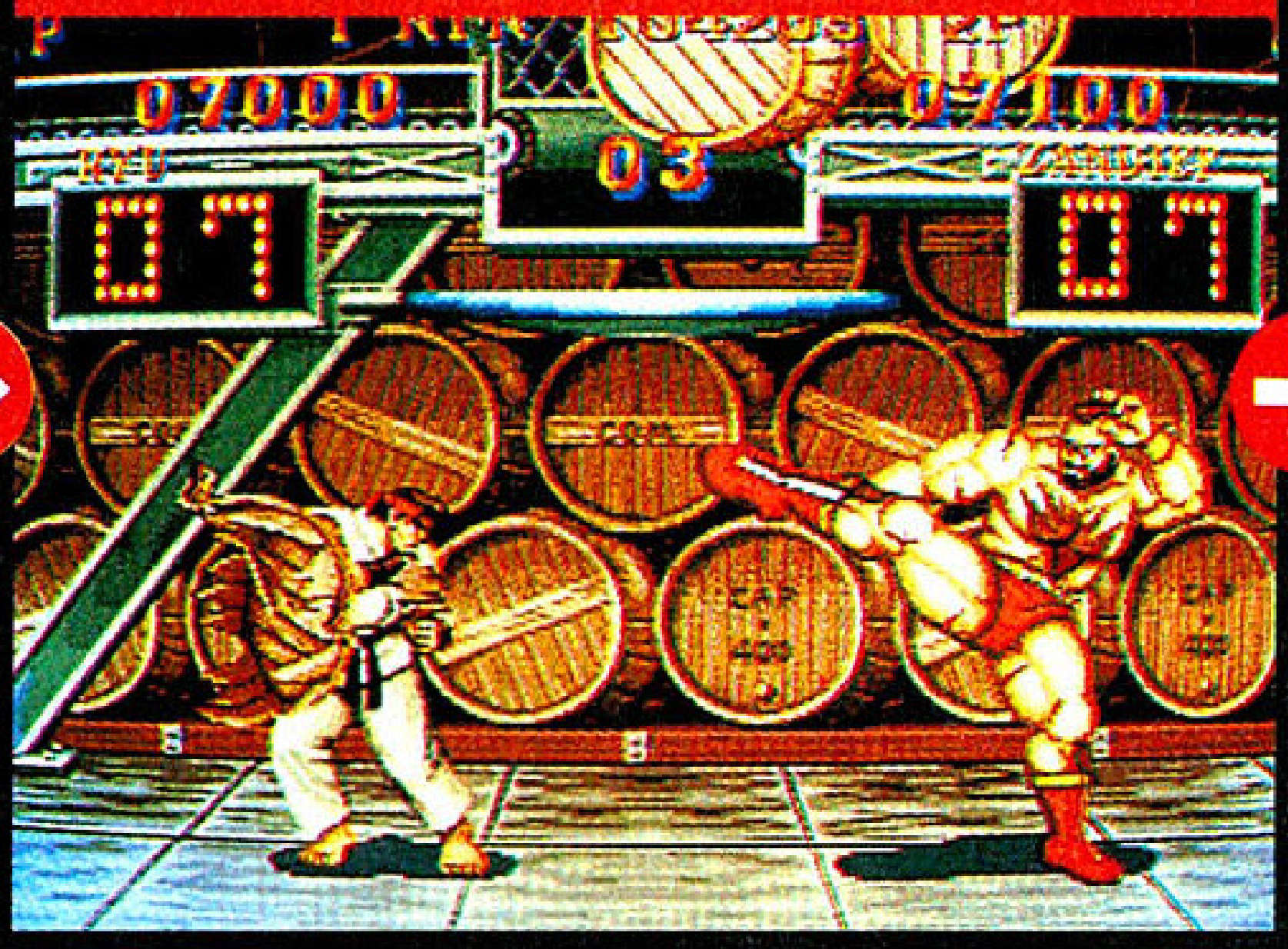
1987・8月



ストリートファイター

圧力センサーつきのボタンでの強弱が話題を呼んだ第1作。必殺技重視の内容だった。

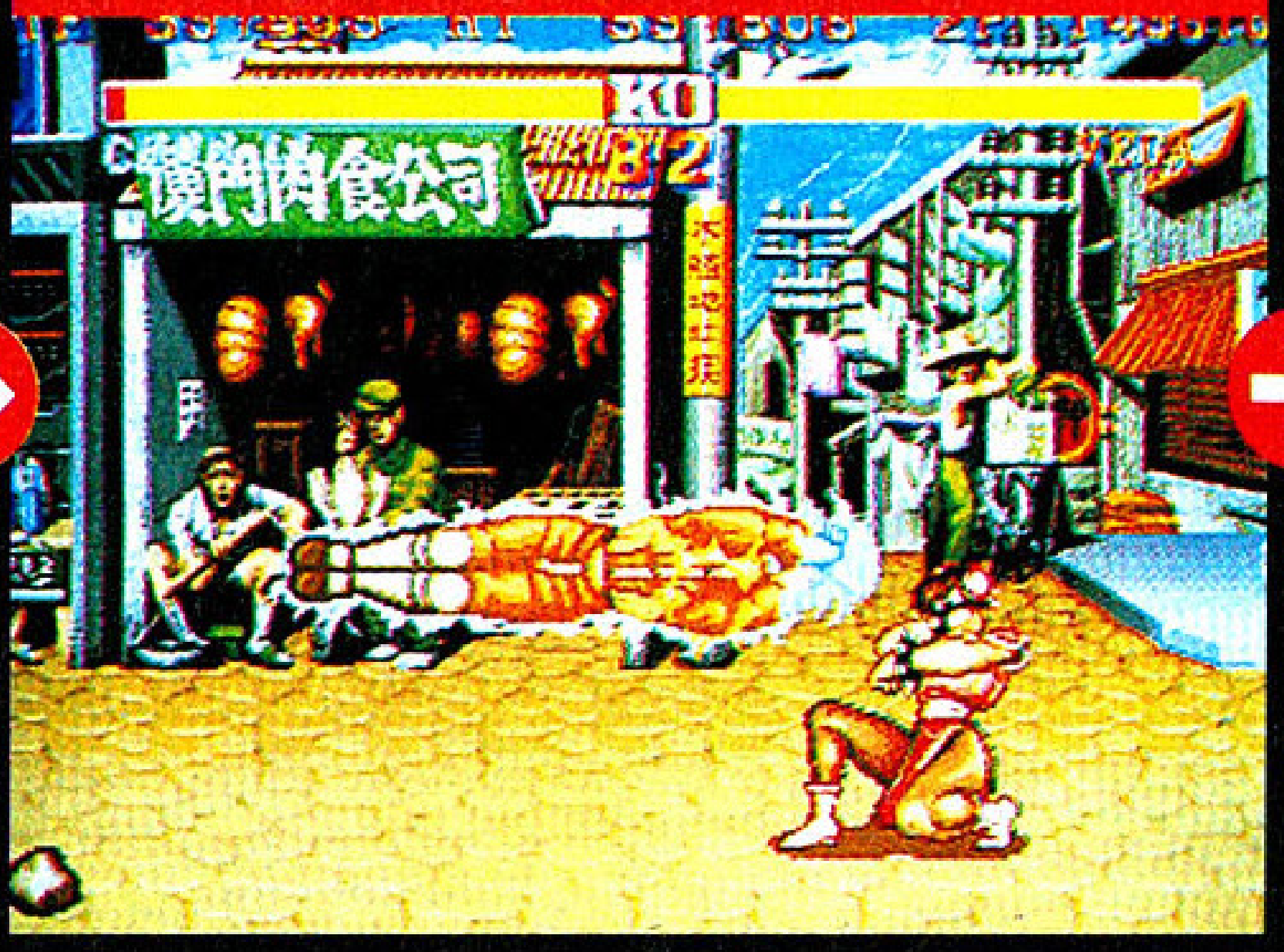
1991・3月



ストリートファイターⅡ

プレイヤーキャラが8人から選択可能になり、対戦色も強まったⅡ。大ヒット作だ。

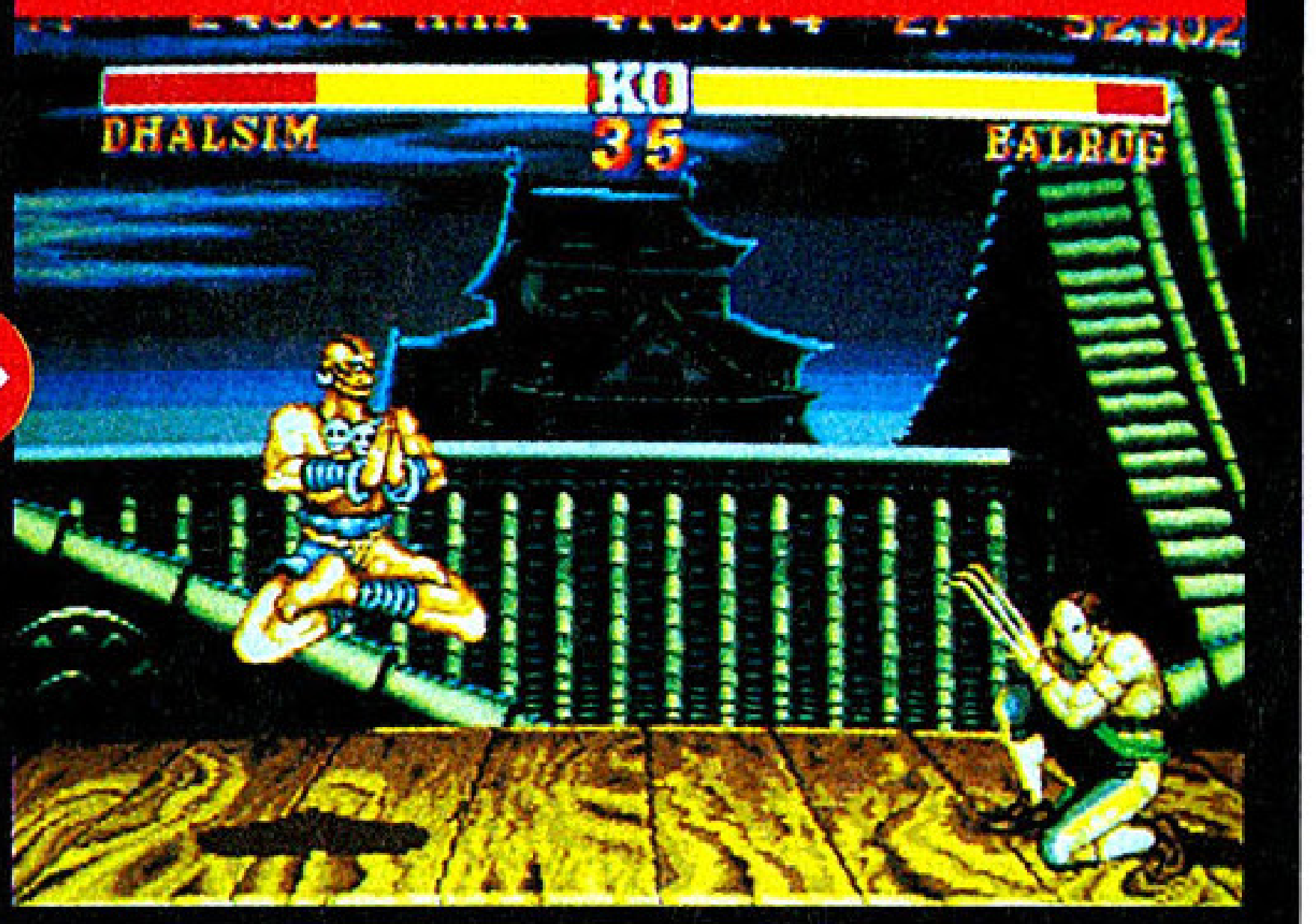
1992・4月



ストリートファイターⅡ'

四天王も使用可能になったストⅡ'はさらにヒット。完成度はシリーズ中一番とも。

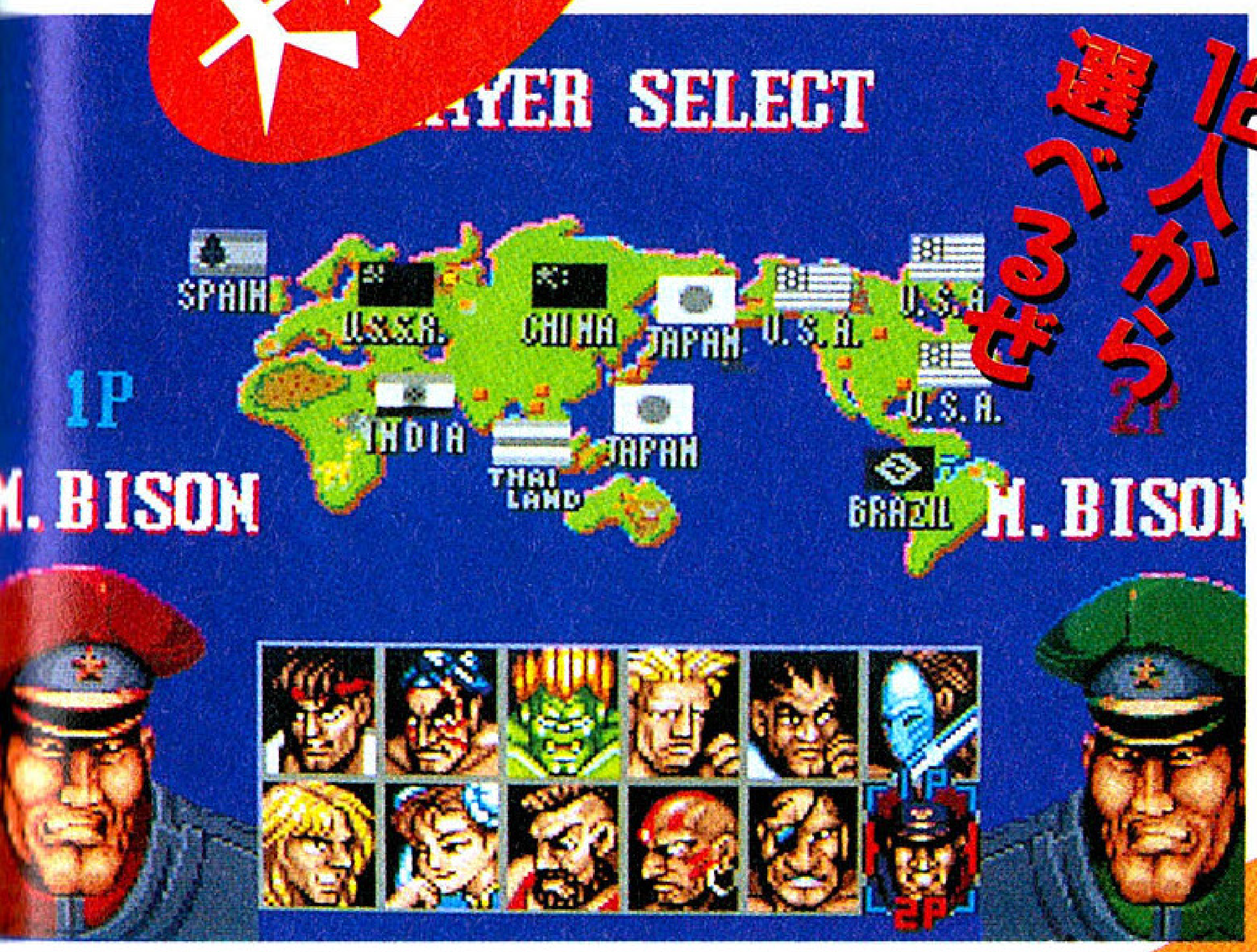
1992・12月



ストリートファイターⅡ'ターボ

ストⅡ'より1.25倍高速になり、必殺技も増えたターボ。ほとんど上級者専用か？

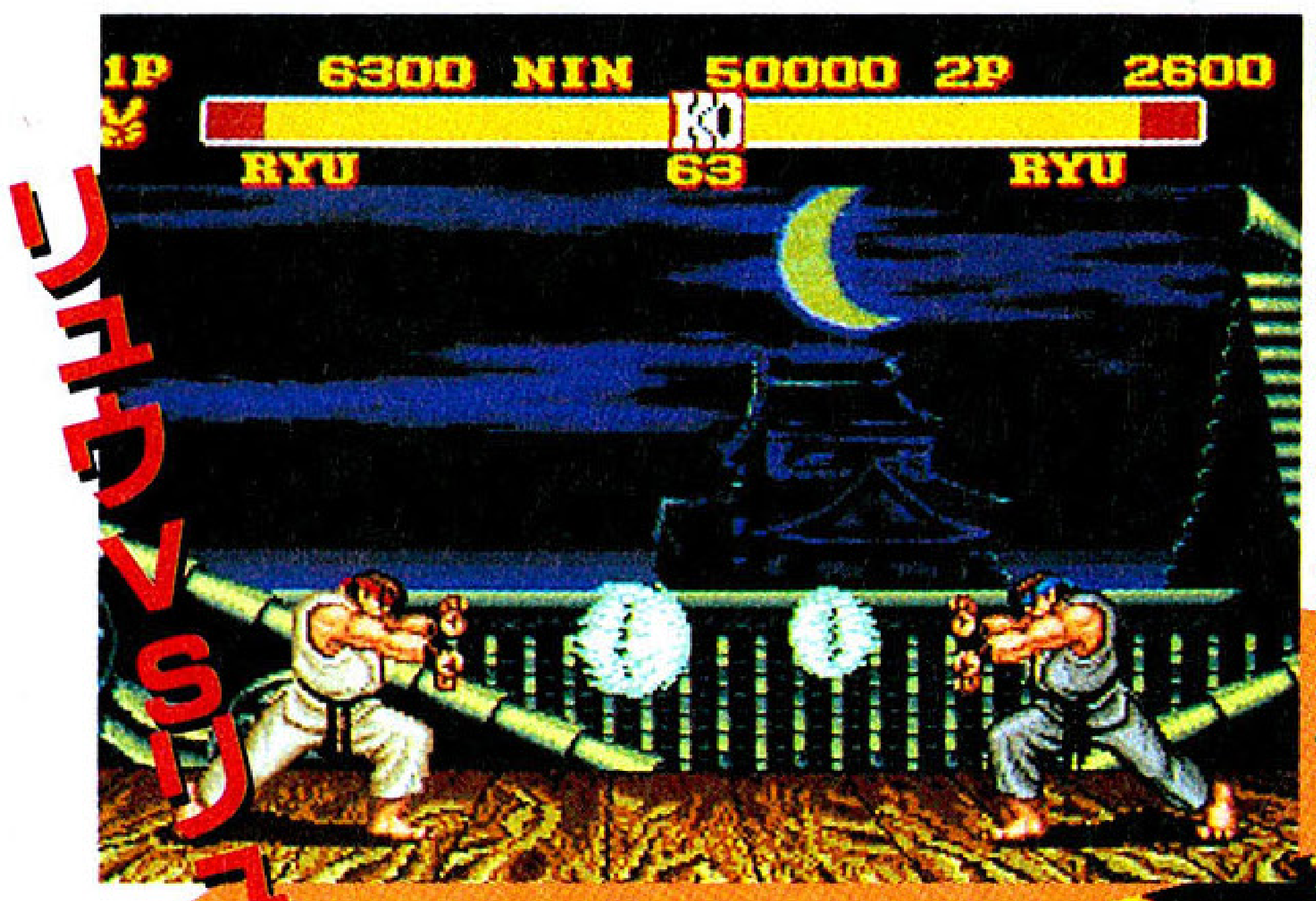
大公開 見よ!! これがメガドラ版ストⅡ'の画面だっ！



12人から選べるぞ

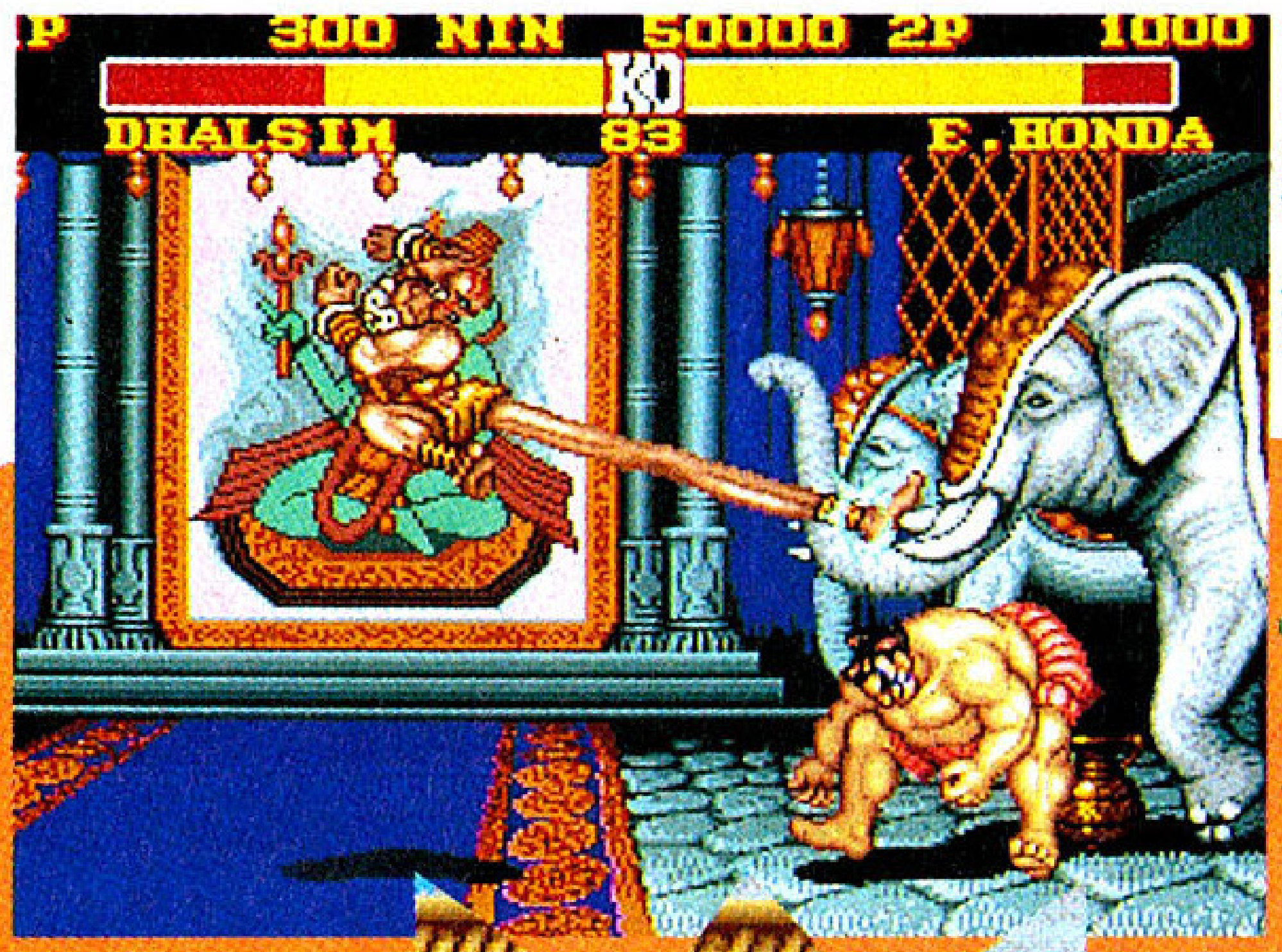
12人の中からキャラクターが選べる！ ベガの名前が違うのは、ジェネシス版のサンプルのため。日本版はちゃんと元に戻るよ。

さて、まずはここにあげた画面の数々を見てくれ。これがお待ちかねのメガドラ版「ストⅡ'」のゲーム画面だ！ とはいっても今回見せてもらったサンプルは、ジェネシス版のもので、メッセージやキャラの名前などはすべて海外版のものになっている。また、コンフィグ関係のメニュー画面や、グラフィック関係、および効果音などはまだまだ手を加えている最中であり、「もっともっと良くなる」とのことだ。他機種のものと比べると、体力ゲージが画面の外に配置されているとかの違いはあるが、プレイ感覚はまさに「ストⅡ'」のデキ!! スーファミ版よりもキャラパターンが多く、「ストⅡ'」ならではの新技も満載のメガドラ版には、本当に期待していいぞ。

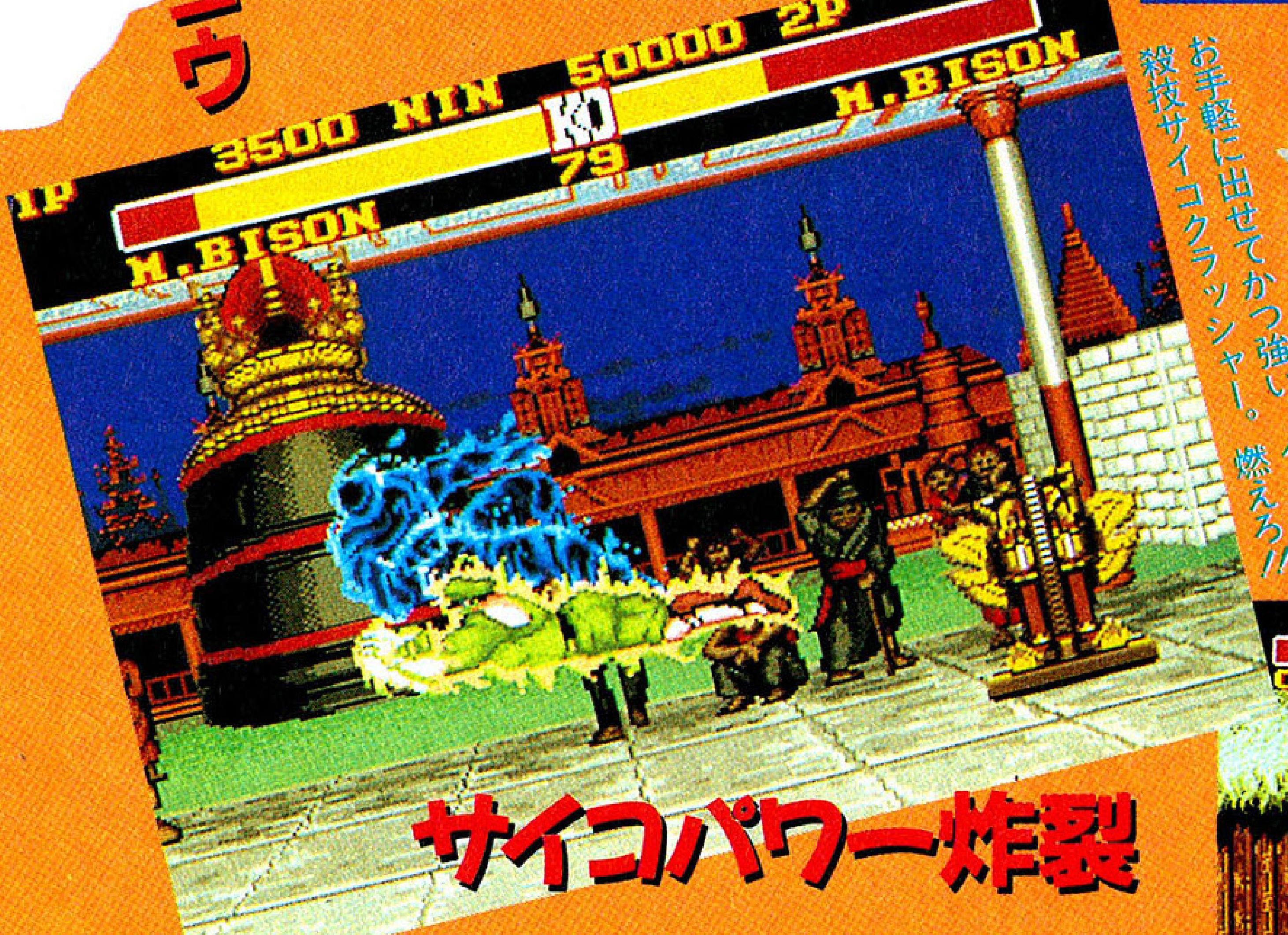


リュウVSリュウ

同キャラ対戦も当然できます。アッパー昇龍、足払い波動などの連続技もしっかりできて、大感激!!

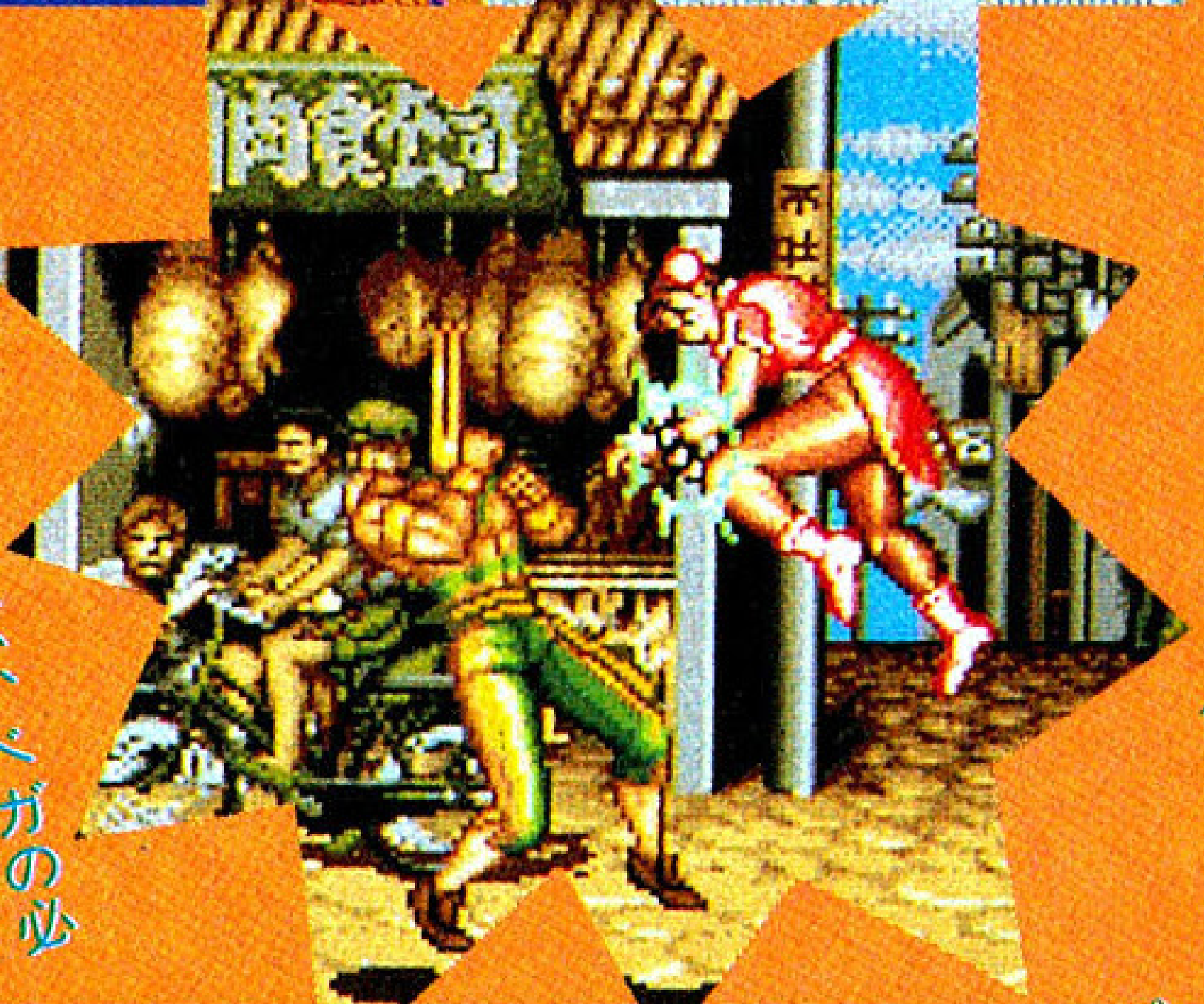


ダルシムの伸びるキック。ダッシュならではの技、通称「すぐドリ」も出せる。

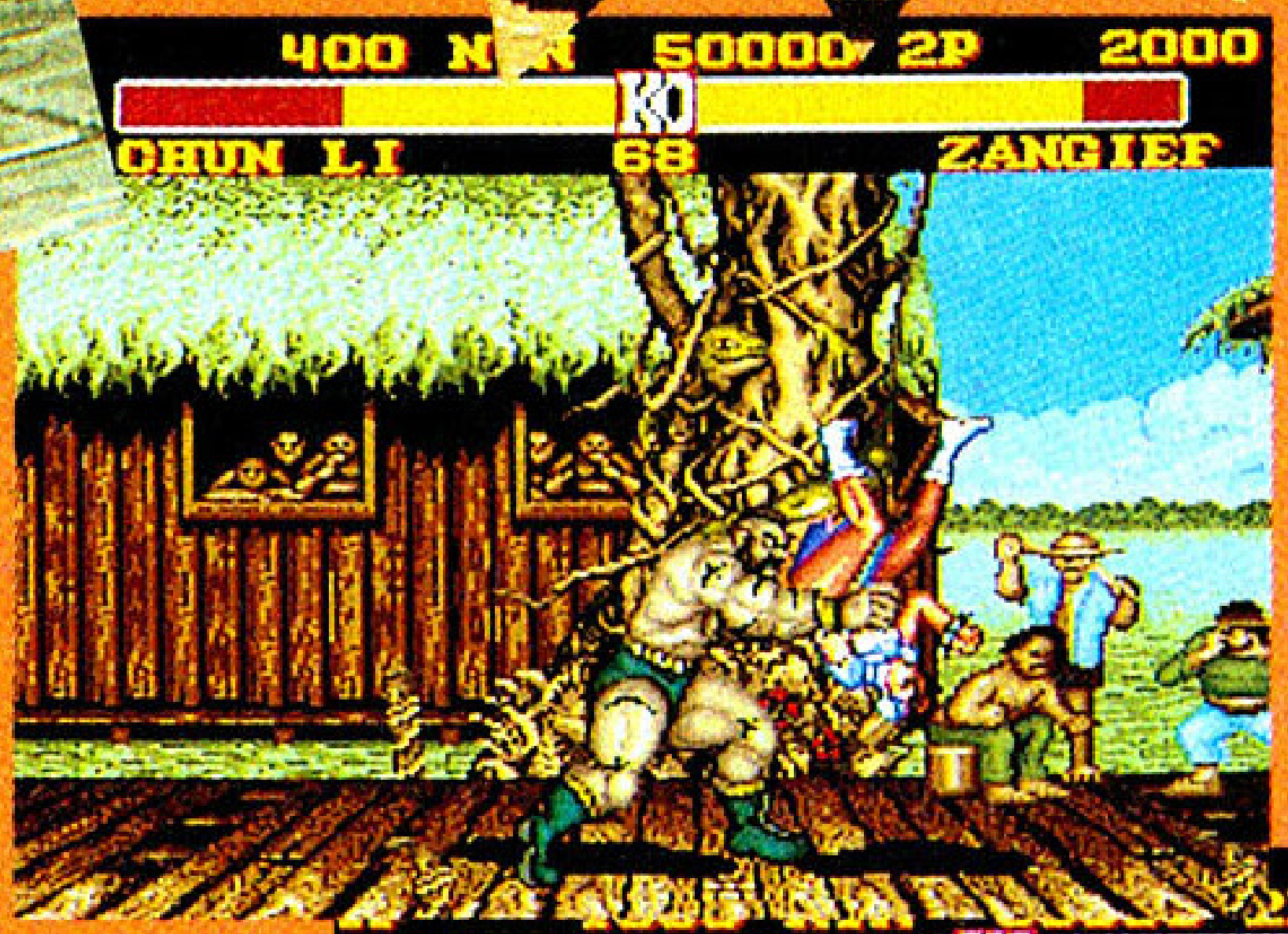


サイコパワー炸裂

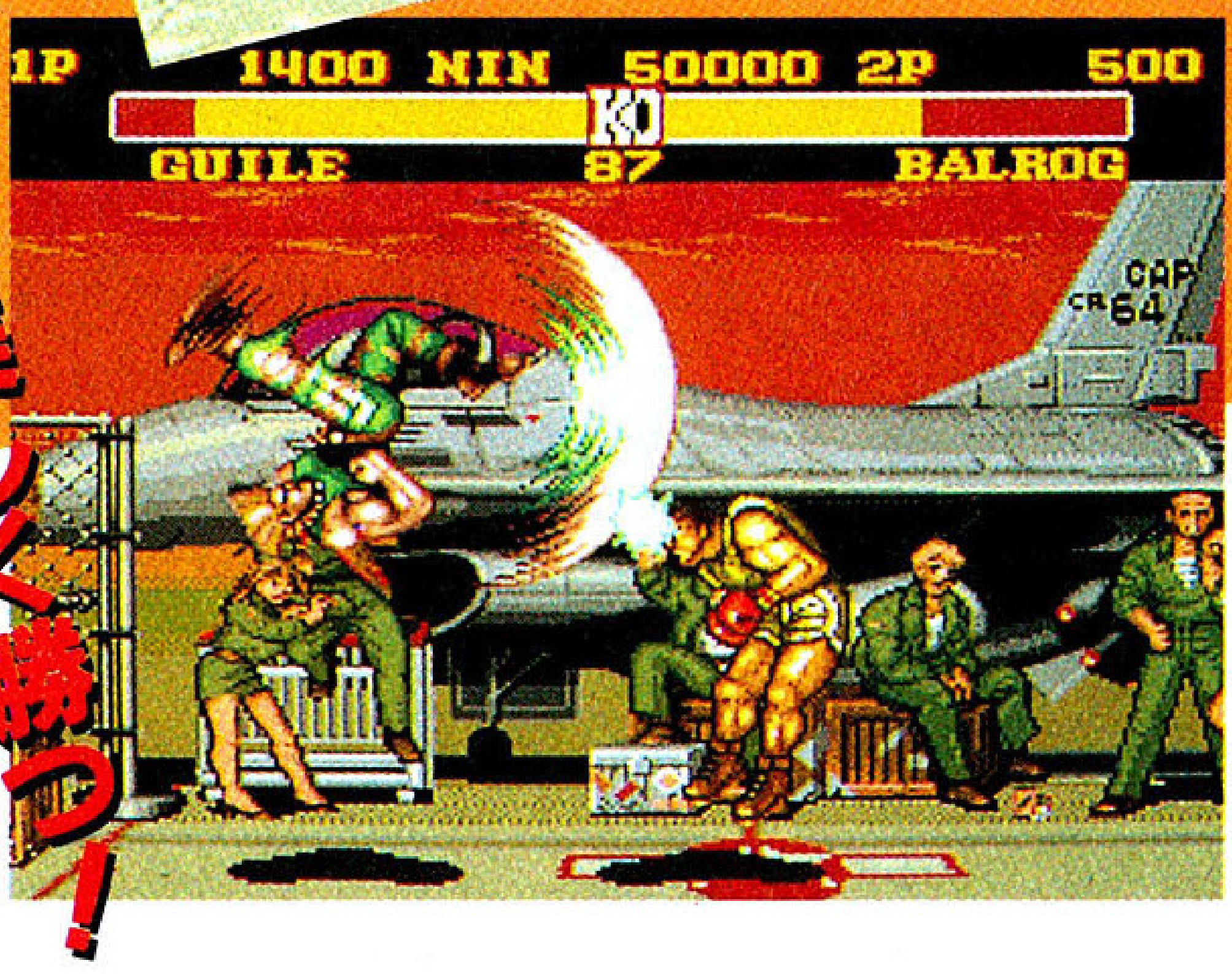
お手軽に出せてかつ強い、ベガの必殺技サイコクラッシャー。燃えろ!!



春麗の新技は、「鶴脚落」という背中蹴りだ。ガンガン使え！

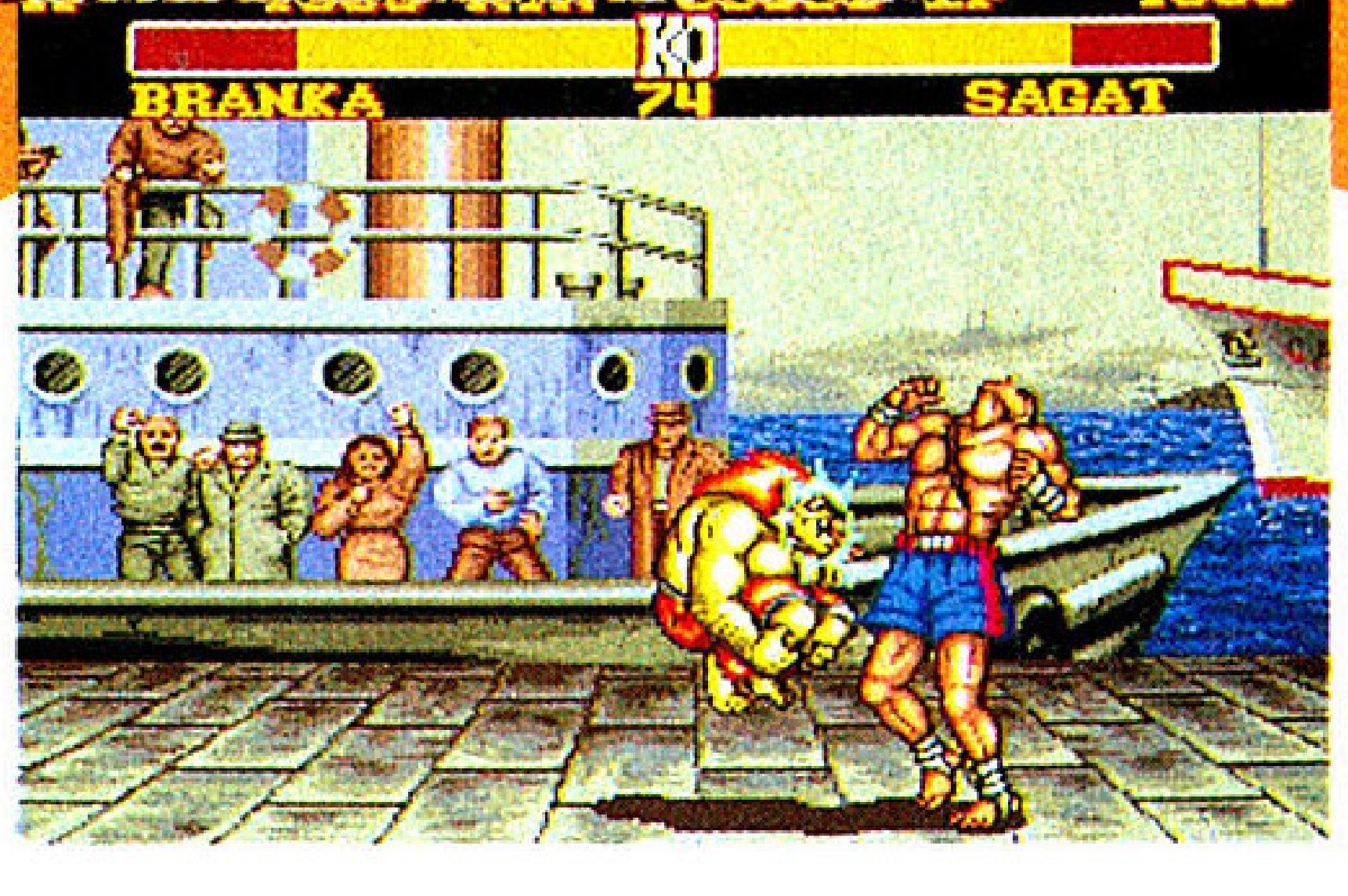


パワーボムを春麗にかけるザンギエフ。スーファミ版ではカットされたジャーマンスープレックスもかけられるぞ！



美しく勝つ！

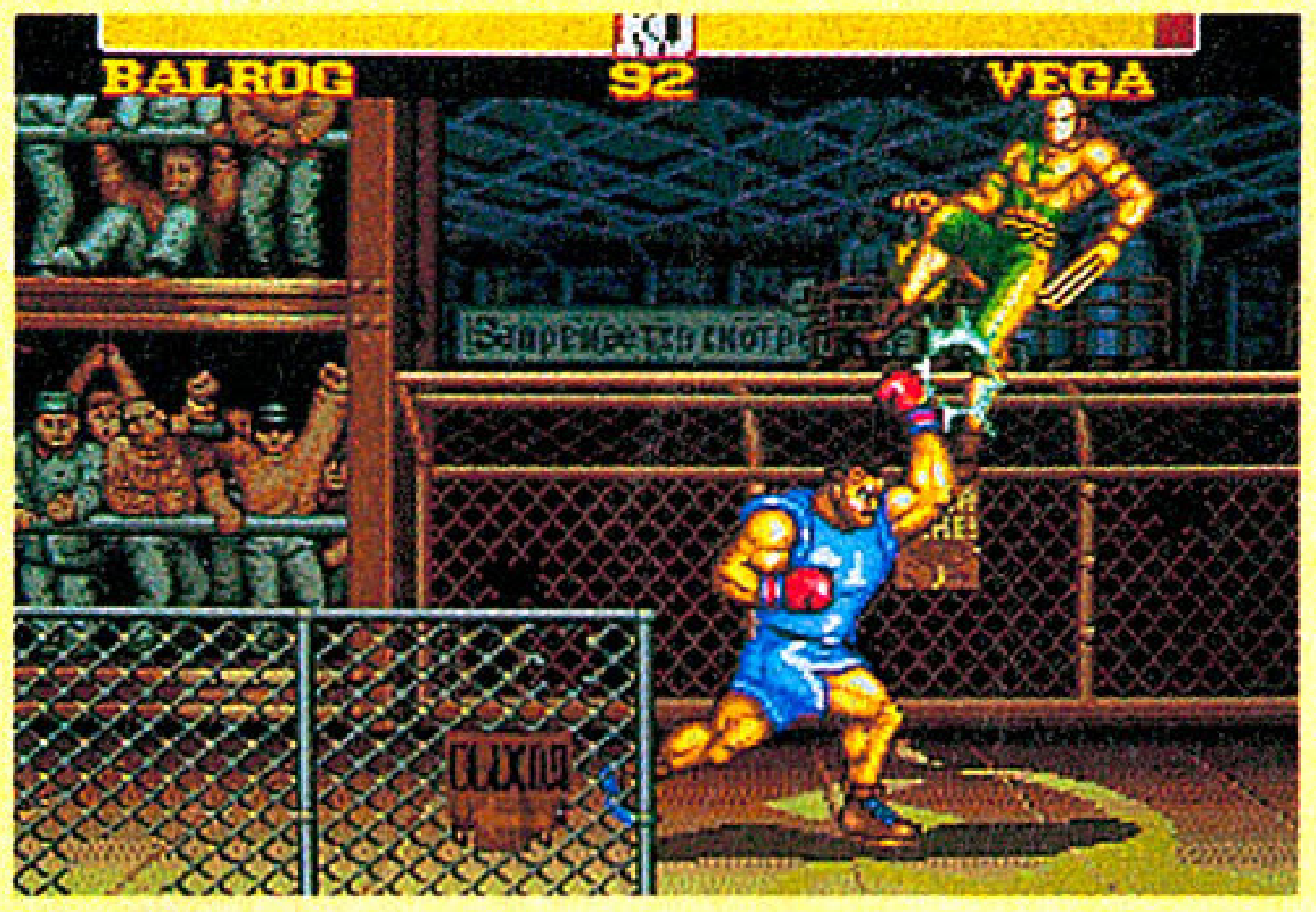
ガイルのサマーソルトキックが、バイソンの頭にヒット！ 常に冷静沈着な戦い方で、世界の頂点を狙うガイル。超強い。



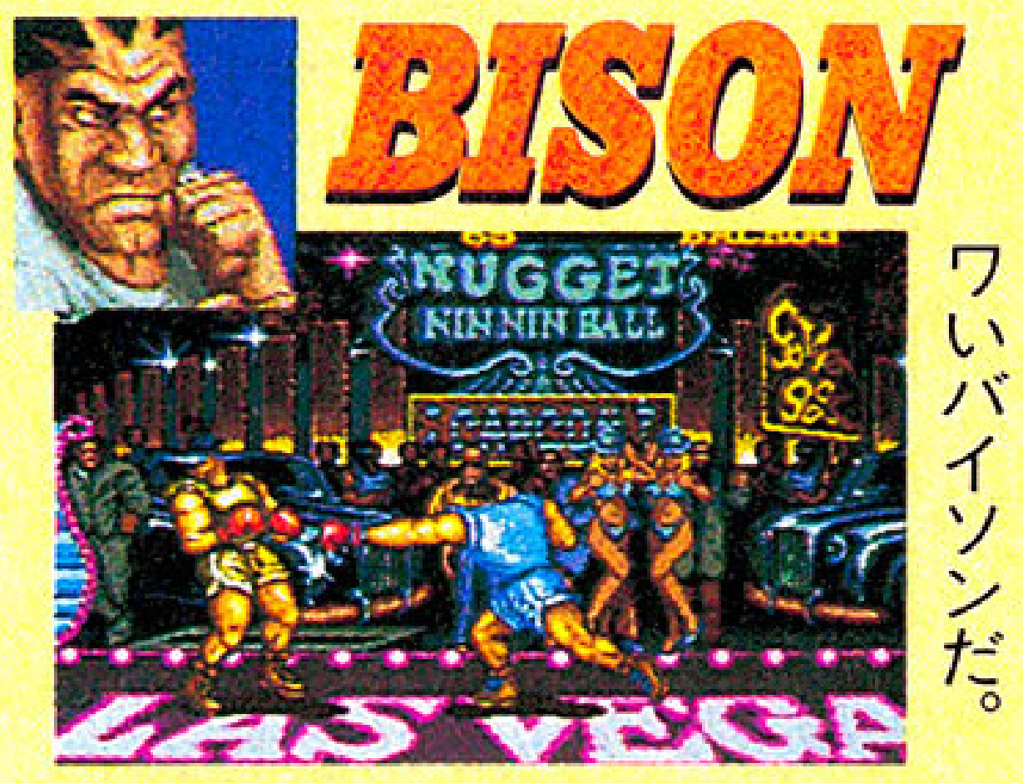
ブランカのローリングも、ストⅡ'からカウンターによる2倍ダメージがなくなったので、より使いやすくなった。

同キャラ対戦OK！四天王も使えるぜ！

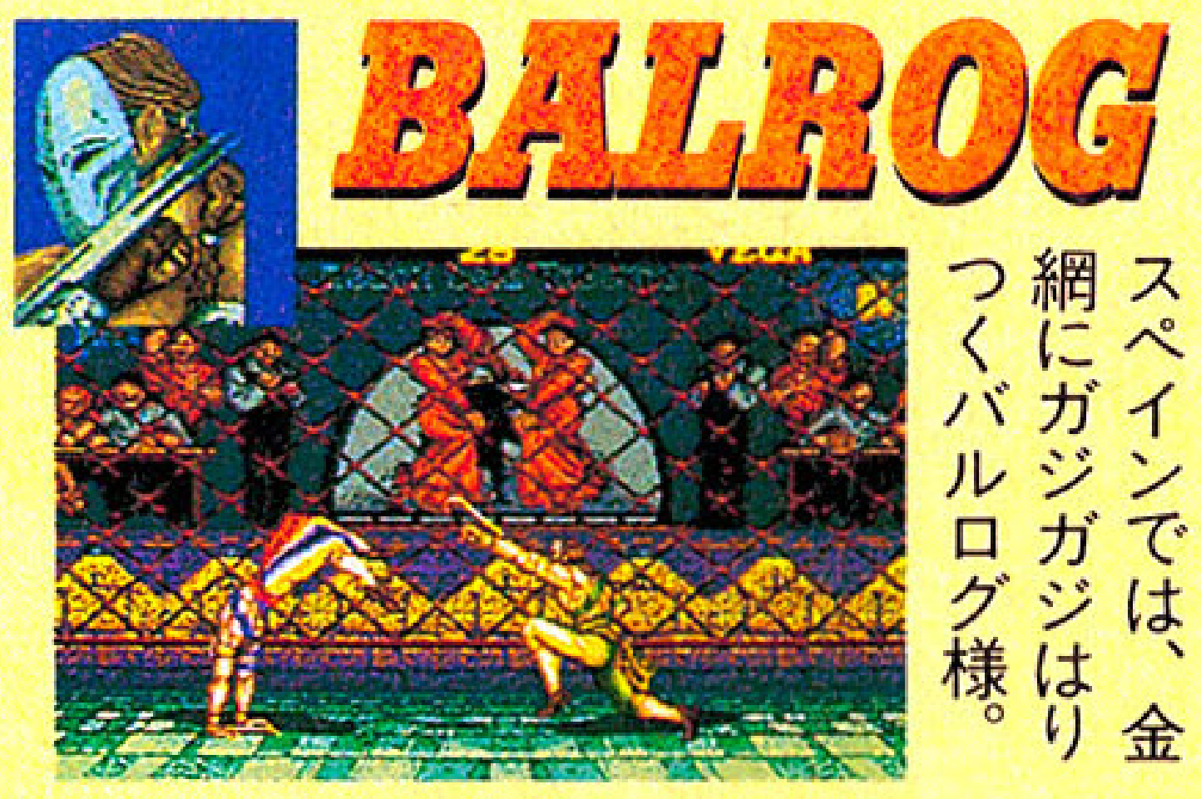
「ストII’」は「ストII」と比べてどこが違うのか？……同キャラ対戦、新技の追加、ゲームバランスの改良など細かな違いは多々あるが、やはり最大の違いは〝四天王をプレイヤーキャラとして使うことができる〟点にあると言えよう。四天王というだけあって（？）、とにかくこの4人はメチャクチャに強い!! ひとつひとつの技のリーチは長いし、高い攻撃力はまさに脅威的だ（サガットのタイガーアッパーカットなんか、3回くらったらほとんどアウトだ）。この四天王を自在に操ることが、「ストII’」ならではの楽しみ方と言えるだろう。ちなみに、カプコンによれば、アーケード版で使えた連続攻撃はそのままメガドラ版でも使えるようになるとか。アーケードの興奮がメガドラで甦えるぜ!!



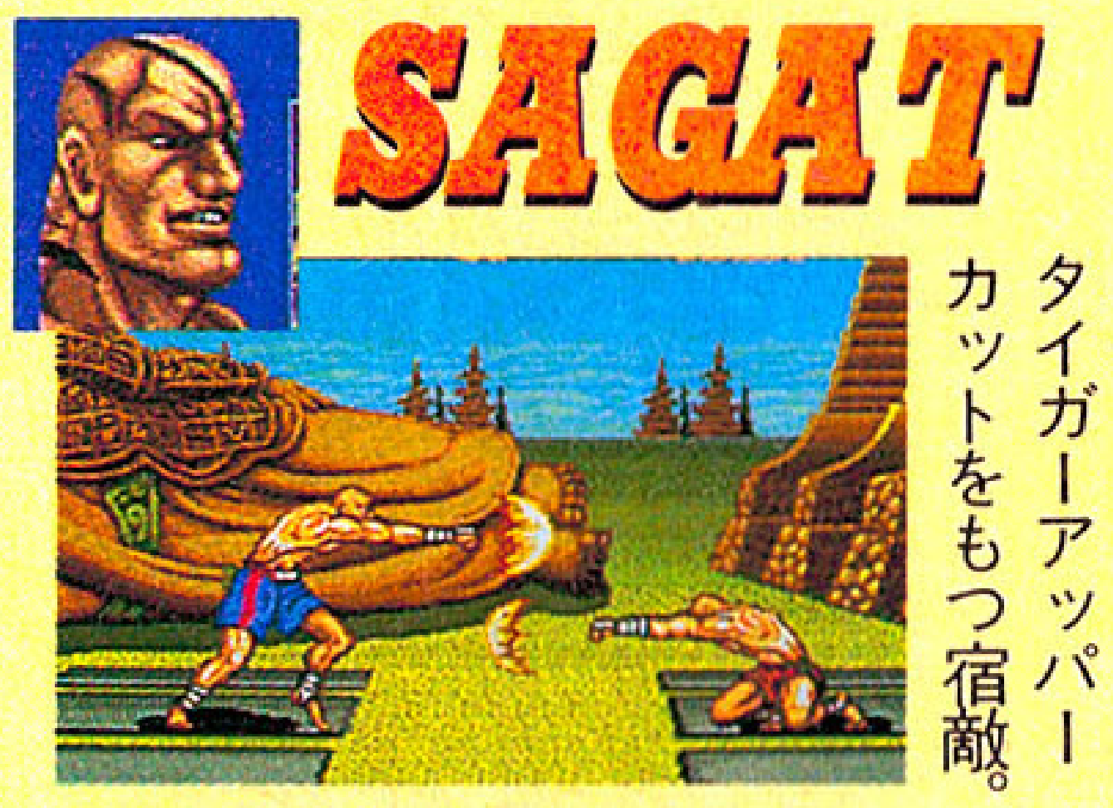
四天王の必殺技は、強力なものばかり。ダッシュアッパーだ!!



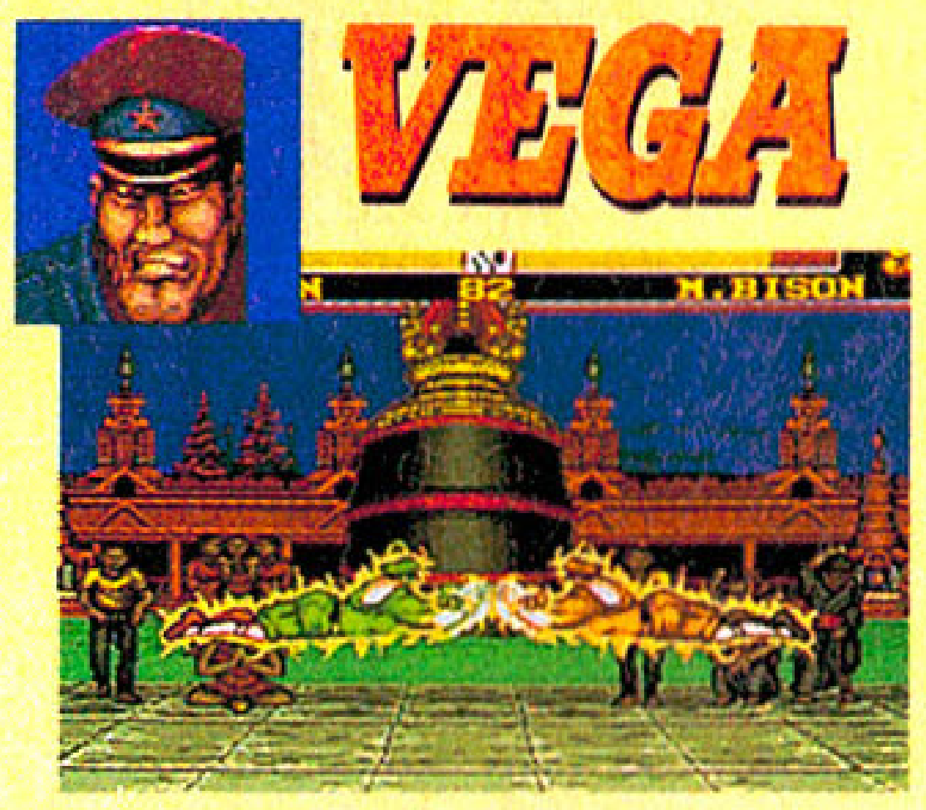
ダッシュを組み合わせた連続技がコワいバイソンだ。



スペインでは、金網にガジガジはりつくバルログ様。



打倒リュウのため、タイガーアッパーカットをもつ宿敵。



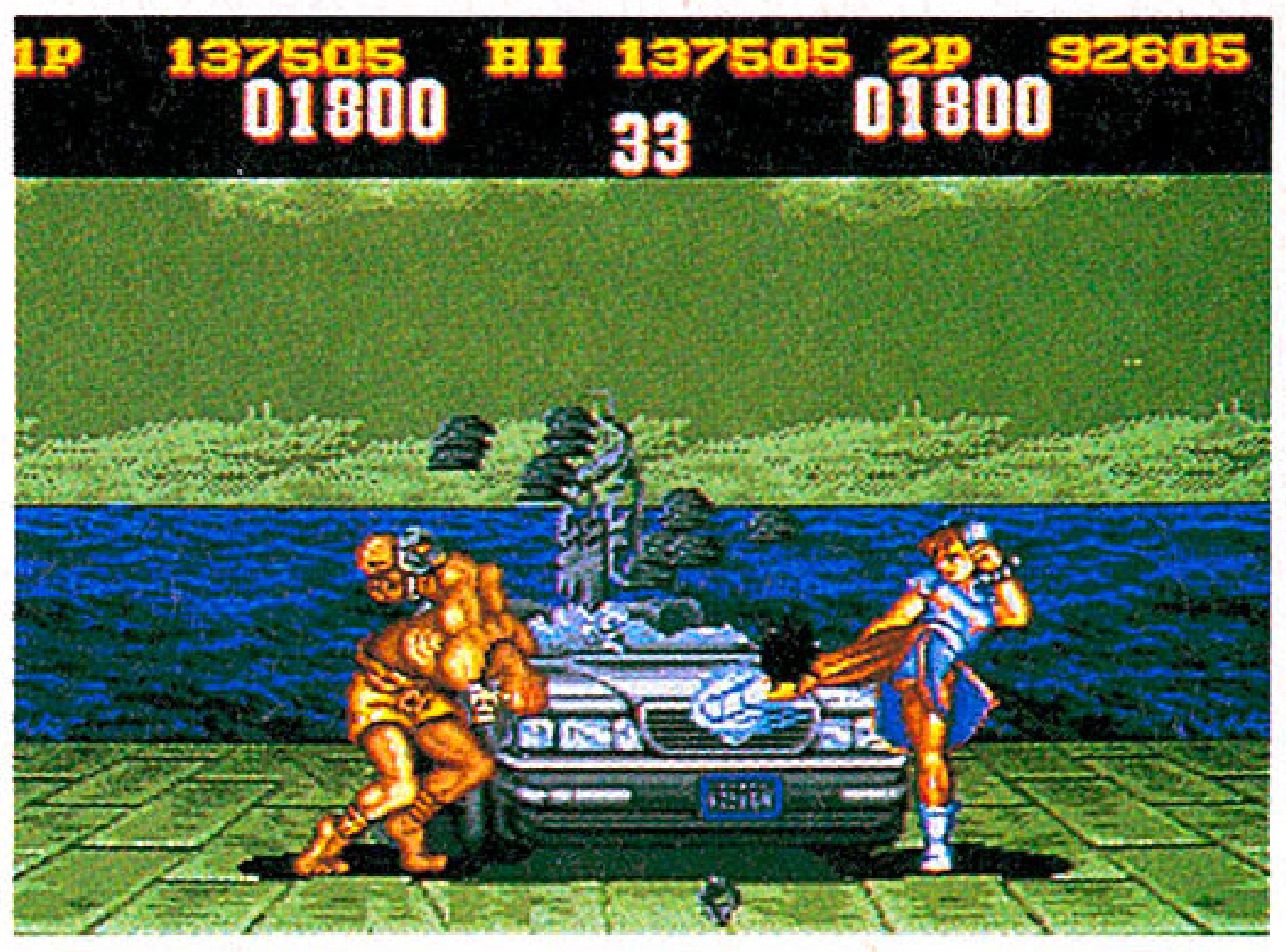
最強と言えばやはりベガ。サイコパワーで頂点を狙う。

樽のボーナス面が復活！

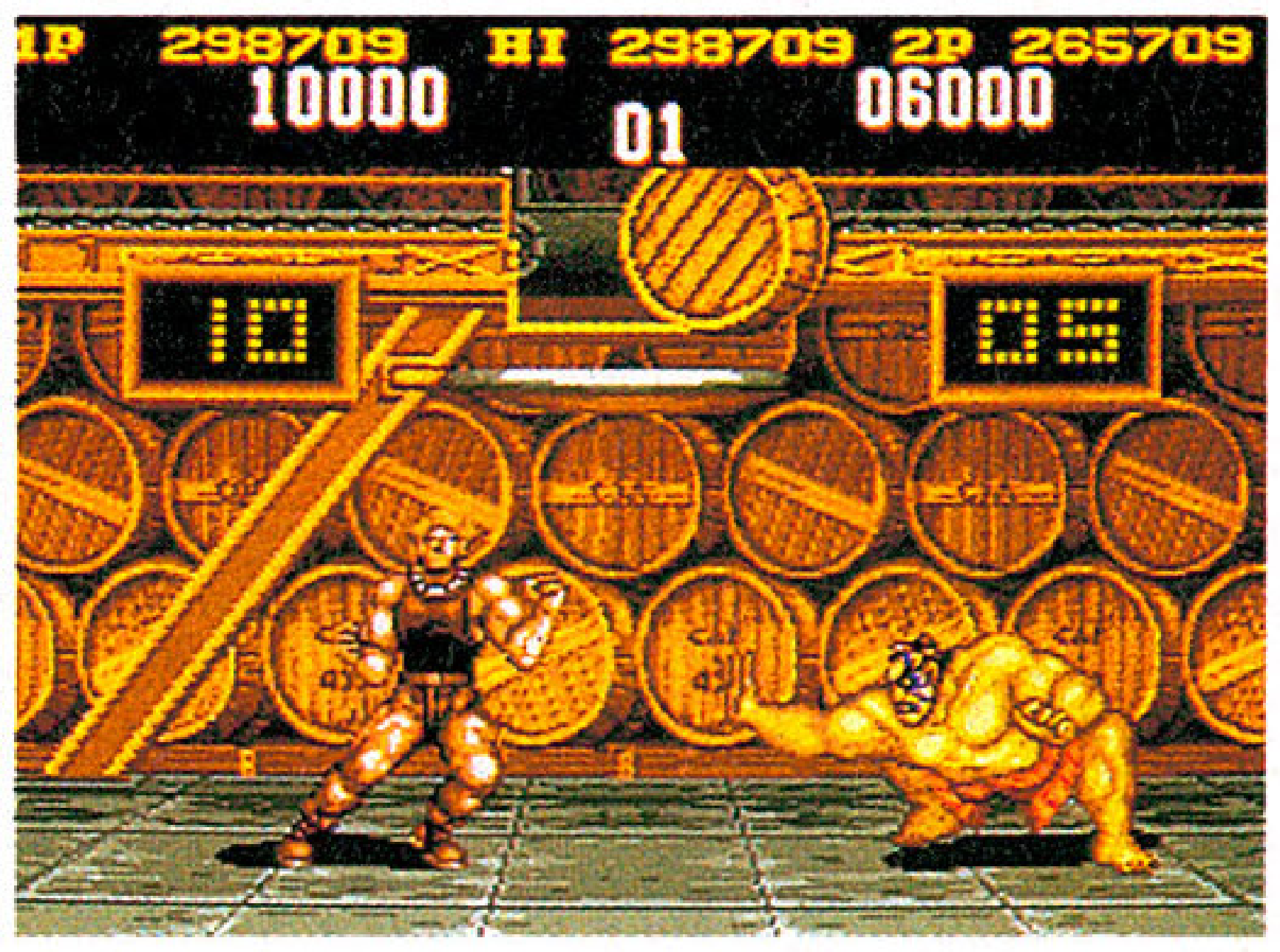
スーファミ版「ストII」は、アーケード版のクオリティーをほとんど落とさずに家庭用ゲーム機に移植した名作であるが、容量の関係上、キャラクターパターンのカットやボーナスステージの省略などが見られるのも事実だ（ちなみに、スーファミ版のボーナスステージは、〝車ステージ〟にオリジナルの〝ブロックステージ〟が加えられたのみ）。

だが、今回のジェネシス版の「ストII’」のサンプルでは、アーケード版にあった〝車ステージ〟と〝樽ステージ〟がそのまま移植されているのが確認されたうえ、なんと〝ドラム缶ステージ〟も、入りそうだとの情報もキャッチした!!

スーファミ版の〝ブロックステージ〟はイマイチ面白くないという声があっただけに、ファンとしてはうれしい配慮だぞ、これは。



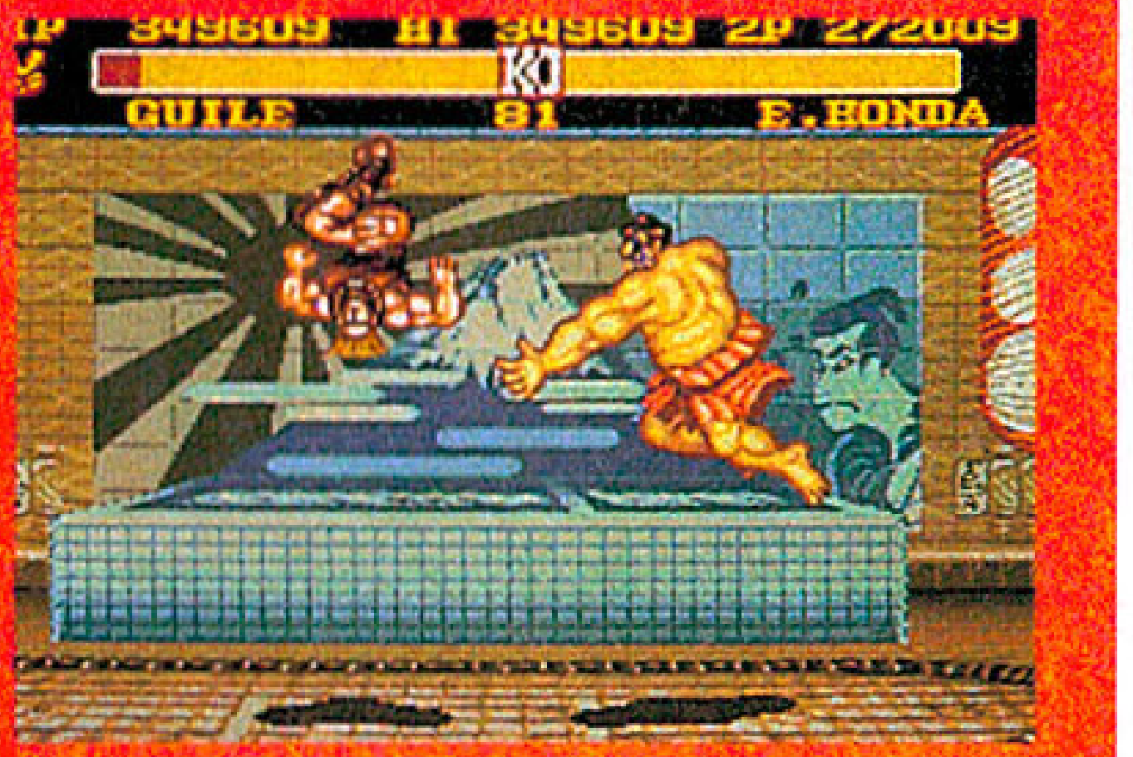
「ファイナルファイト」でもおなじみ、カプコン名物（？）〝車ステージ〟。百烈キックがうなる！



スーファミ版にもなかった樽のボーナスステージも完全移植。この他〝ドラム缶ステージ〟も入る？

気になる移植度は……？

さて、気になる移植度だが、現在のサンプルではまだなんとも言えないものの、操作感覚やキャラの動きなどはかなりアーケード版に近い感じだ。特にキャラパターンは、スーファミ版より豊富で、なかなかのもの（軽く見ただけでも、ガイルのジャンプ時の回転パターン、コンティニュー時にキャラの絵が動く、ダルシムがヨガヨガと言うなど確認済み）。これだったら完成版にも期待が持てるぞ。



スーファミにはなかったが、ガイルはジャンプ中にくるっと一回転する。

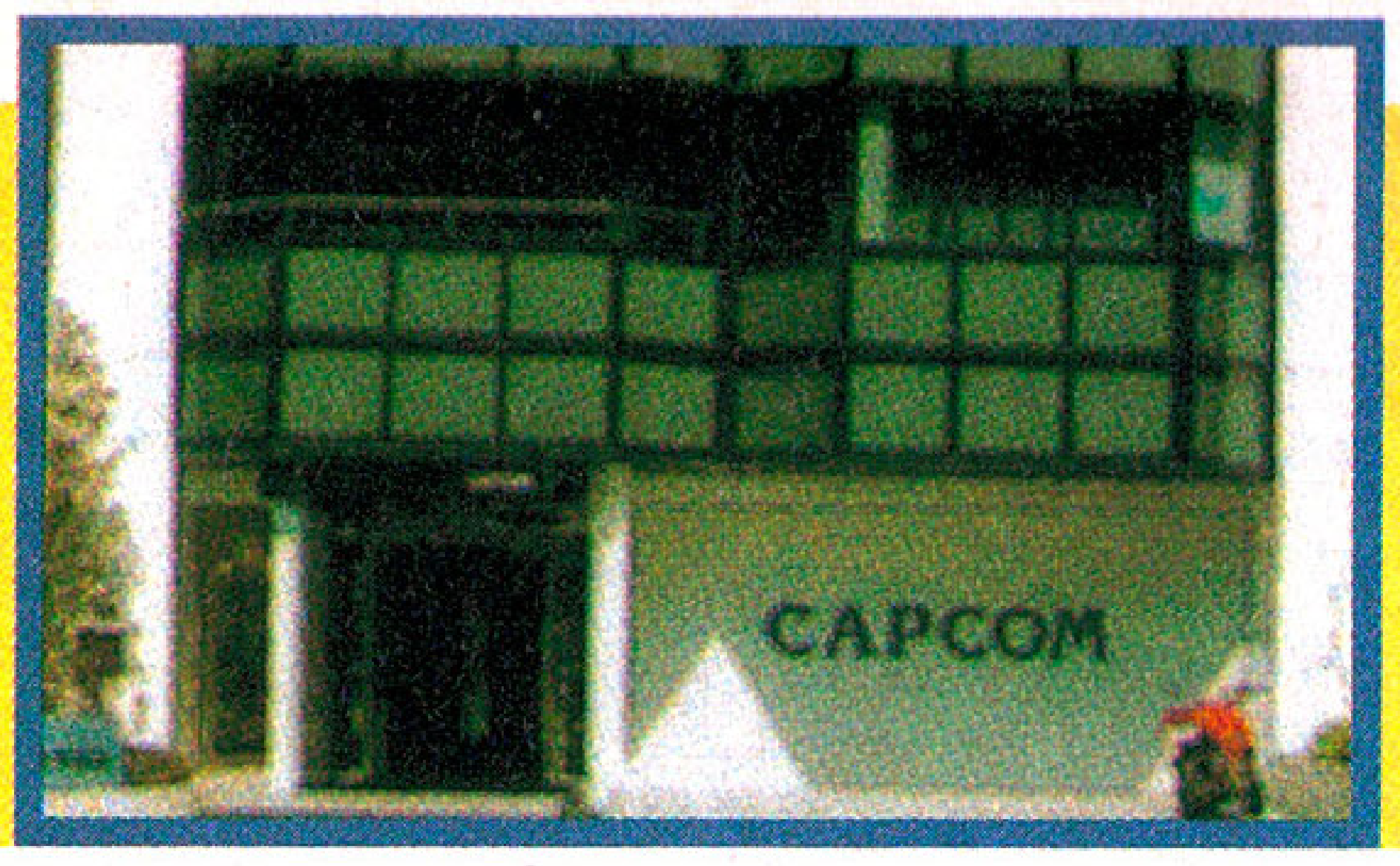
6Bパッドは絶対必要!?

ところで、肝心のパッドへの対応がどうなっているかについてだが、とりあえず従来の3ボタンパッドでも遊べるようにはなっているのだ。この場合は、使用頻度の高いボタンを2パターン選んで設定しておき、スタートボタンで切り替えることになる。もはや3ボタンパッドは生産中止になり、今後は6ボタンパッドが標準化される予定だが、6つのボタンを駆使する「ストII」には、やはり6ボタンパッドは必要不可欠かもしれない（ちなみに海外では日本のより大きめの6ボタンパッドが登場予定）。あとは、CPSファイターのようなジョイスティックも出してほしいよね。

定価2500円の6ボタンパッドは、やっぱり買ったほうがいいみたい。

くるぞ!! カプコン メガドライブに参入!

去年のコナミに続いてついにあのカプコンもメガドラへの正式参入を決定した!! 今年内にも数タイトルを予定しているという同社を直撃するぞ!



一問一答 カプコンに聞く

《メガドライブ参入について》

■「ストリートファイターⅡ'」の移植決定とメガドライブ参入までの経緯は、どのような感じで進んだのですか?

カプコン 私どもは、どのメーカーのどんなハードであろうと、当社にとって利益を生み、その発展に寄与してくれるものであれば、常に積極的に対応していきたいという考えが基本姿勢です。

■御社の作品がメガドライブ初期から数タイトル移植されていますが、御社とセガの関係はどのようなものだったのですか?

カプコン アーケード業界で親睦があったことから、メガドライブ発売以降、私どものソフトを数多く手掛けていただいてきた実績が積み重なり、現在の関係が続いております。

■年内にメガドライブ用ソフトを他にも用意する可能性があるようですが、どのような傾向のソフトを発売していく予定ですか? また、MEGA−CDの予定はありますか?

カプコン メガドライブのハードの特性を生かしながら、ユーザーにご満足いただける作品を手掛けていきたいと思っています。

《ストリートファイターⅡ' について》

■6ボタンパッドへの対応は、どのようになっていますか? また、メガドライブ用CPSファイター(専用ジョイスティック)の発売はありますか?

カプコン 6ボタンパッドは業務用の操作感を守っています。また、通常のパッドでもゲームはできるようになっています。CPSファイターに関しては未定です。

■スーパーファミコン版ではキャラクターのパターンに若干の省略が見られましたが、メガドライブ版はどうでしょうか?

カプコン ハード性能に見合った処理を行ないました。

■メガドライブオリジナルの要素はありますか?

カプコン コンシューマで好評だったVSモードなどは入れる予定です。

■スーパーファミコン版に比べて、サウンド面はどうですか?

カプコン ベストをつくします。

■演出や操作方法でに変更される部分はありますか?

カプコン エンディングで省略の可能性はありますが、操作方法では特にありません。

■ゲームバランスは業務用に忠実な形になりますか? それともオリジナルのバランス調整となるのでしょうか?

カプコン 現在調整中のため、ノーコメントです。

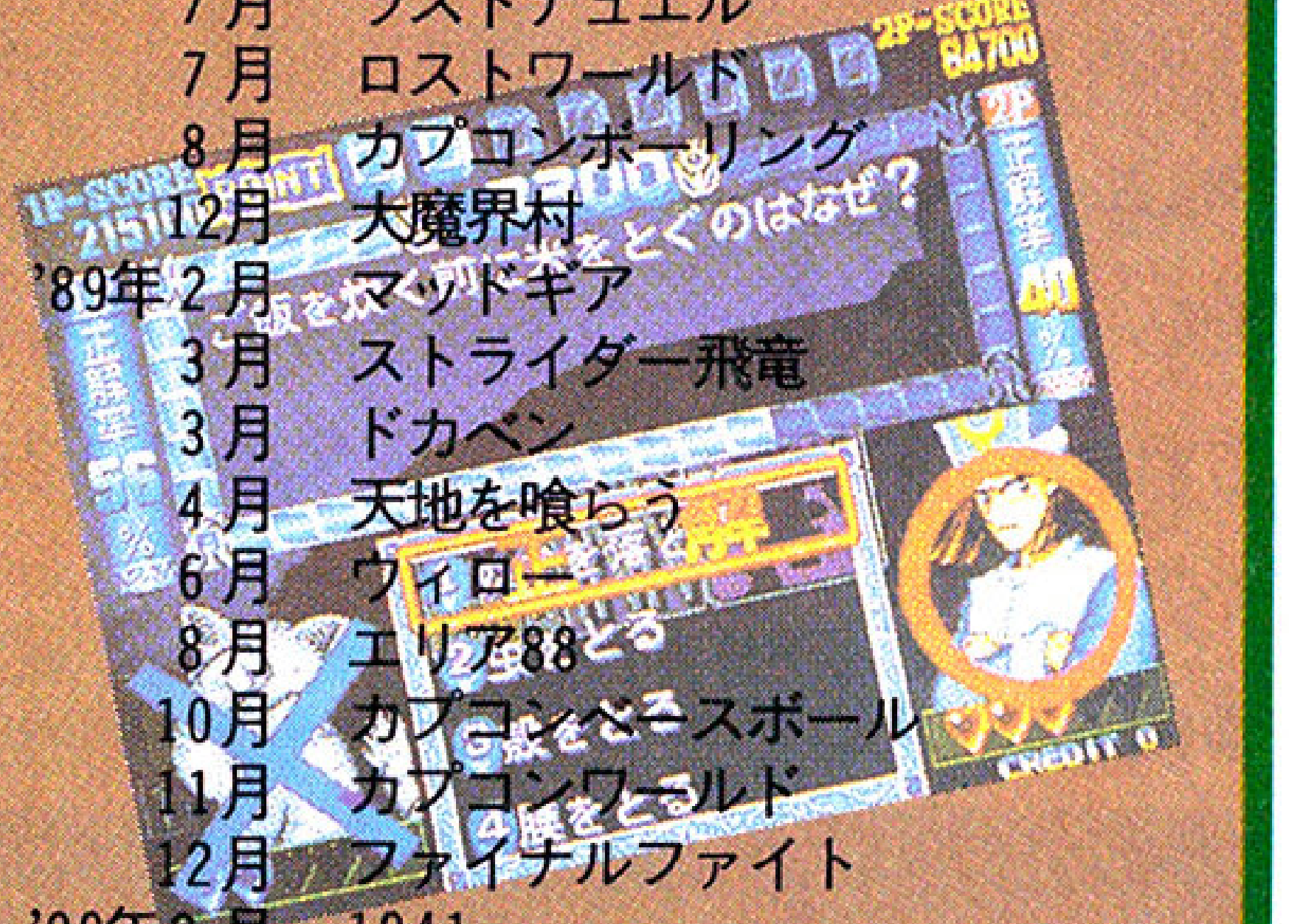
■開発スタッフの方から、移植に関しての苦労した点などが聞けたらお願いします。

カプコン開発 ダッシュの特徴である四天王でのプレイや同キャラ対戦などを入れるにあたり、容量面での制限との葛藤の毎日です。

■最後に、期待している読者およびユーザーの皆さんにメッセージをお願いします。

カプコン 記念すべき、メガドライブ版第1弾の登場です。ご期待ください。

格闘ゲームの雄 カプコンの歴史



'84年5月	バルガス
7月	ソンソン
9月	ひげ丸
12月	1942
'85年2月	エグゼドエグゼス
5月	戦場の狼
9月	魔界村
11月	ガンスモーク
12月	セクションZ
'86年4月	闘いの挽歌
9月	ラッシュ&クラッシュ
11月	アレスの翼
12月	サイドアーム
'87年2月	必殺無頼拳
3月	トップシークレット
6月	1943
8月	ブラックドラゴン
8月	ストリートファイター
11月	虎への道
'88年4月	F−1ドリーム
6月	1943改
7月	ラストデュエル
7月	ロストワールド
8月	カプコンボーリング
12月	大魔界村
'89年2月	マッドギア
3月	ストライダー飛竜
3月	ドカベン
4月	天地を喰らう
6月	ウィロー
8月	エリア88
10月	カプコンベースボール
11月	カプコンワールド
12月	ファイナルファイト
'90年2月	1941
3月	ハテナ?の大冒険
4月	戦場の狼II
6月	チキチキボーイズ
7月	マジックソード
10月	U.S.NAVY
12月	ニモ
'91年1月	クイズ殿様の野望
3月	ストリートファイターII
5月	アタックス
6月	クイズ三國志
7月	ワンダー3
9月	ザ・キングオブドラゴンズ
10月	ブロックブロック
11月	キャプテンコマンドー
'92年1月	ナイツオブ・ザ・ラウンド
4月	ストリートファイターII'
7月	バース
9月	カプコンワールドII
12月	天地を喰らうII
12月	ストリートファイターII' ターボ

▶「1943」カプコン初期のシューティングの人気作だ。

◀「魔界村」カプコンのアクションゲームの原点「魔界村」

BEEP! メガドライブ6月号 SPECIALとじ込み付録

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION

COMPLETE GUIDE ROUND 1

「ストリートファイターⅡダッシュ」
●カプコン
●発売日未定
●価格未定
●容量未定

CHARACTER FILE

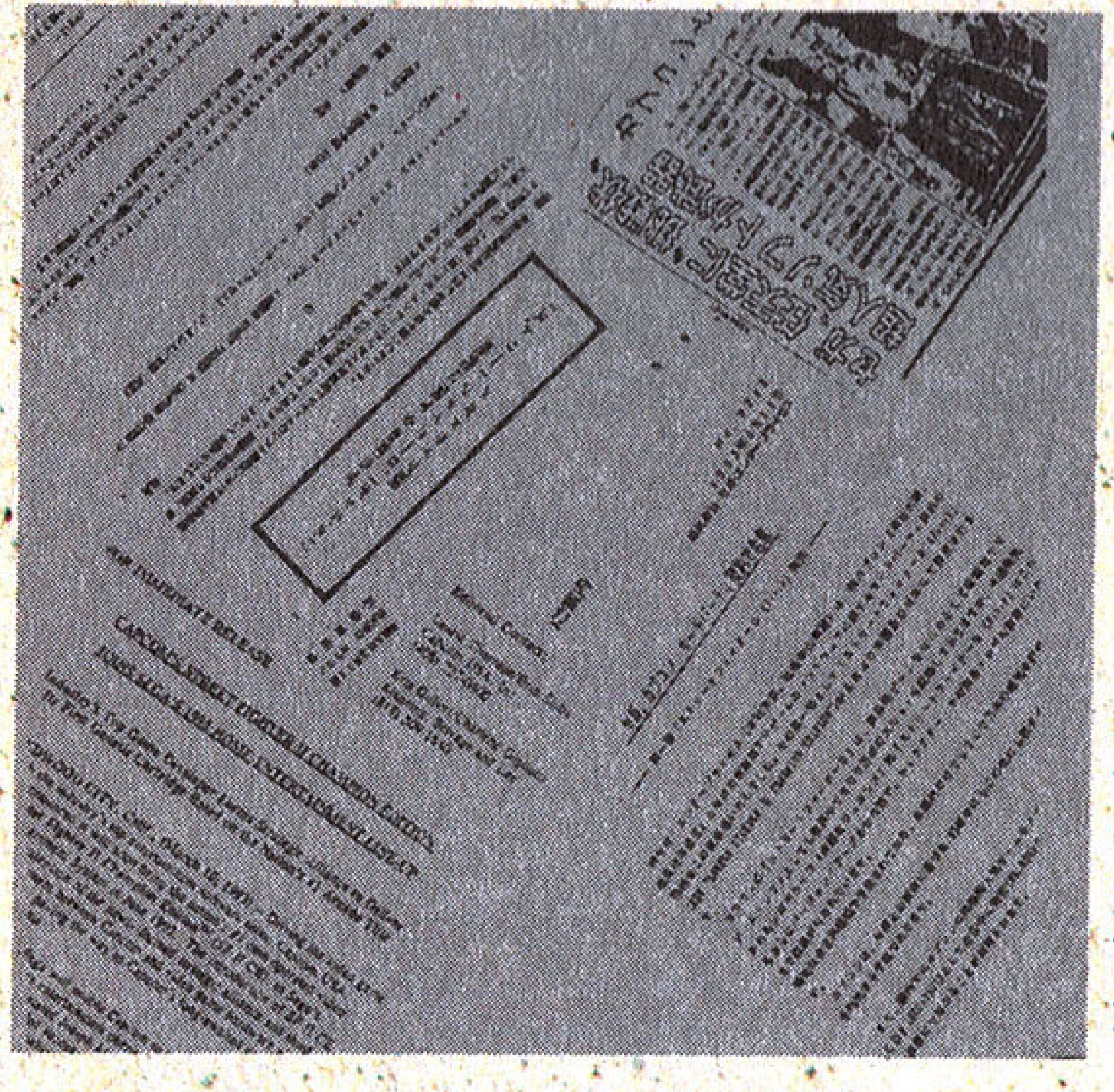
STREET FIGHTER II'

CONTENTS

キング・オブ・ゲームズ／ストリートファイターII……67
これが待望のメガドライブ版だ／……68
ストII'をプレイする前に（基礎知識編）……70
ダッシュキャラのすべての技はこれでバッチリ／
リュウ・ケン……72
E.本田……74
春麗……76
ブランカ……78
ザンギエフ……80
ガイル……82
ダルシム……84
バイソン……86
バルログ……88
サガット……90
ベガ……92
ストIIGOODSカタログ……94

アーケードゲームの超ヒット作がついに登場!!

あのアーケードゲームの大ヒット作「ストリートファイターIIダッシュ（以下ストIIダッシュ）」が、ついにメガドライブに登場する。

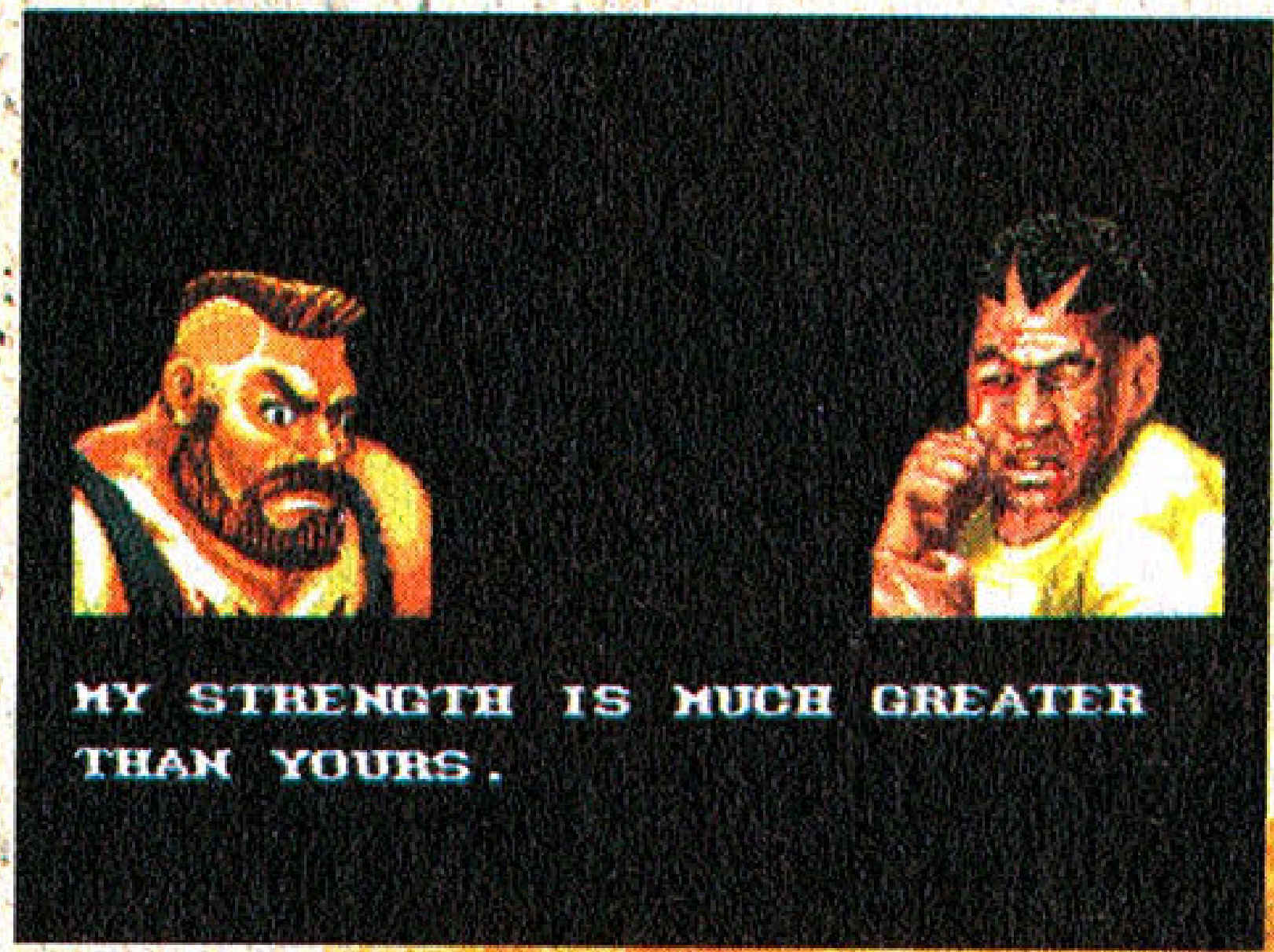


3月上旬に日米の関係者に送られた「ストII'」移植決定のリリース。今回の一件は一般の新聞が報じるほどの反響も。まさに全世界が湧いた。

第１報は、先月お伝えしたとおりだが、その間にも各方面からの反響は大きく、発売まで期待は盛り上がる一方だ。現在はメガドラへの移植のほうも着々と進んでいるが、去年発売されたスーパーファミコン版の「ストII」が、世界的にヒットし、社会現象にまでなっただけに、メガドラ版の「ストIIダッシュ」も発売が待たれるところだろう。

そこで、今月はようやく届いた日本語版の「ストIIダッシュ」を使い、メガドラ版の全貌（ぜんぼう）にドーンと迫ってみることにしたぞ。「ストII」情報も満載（まんさい）だから、とりあえずはこれを読んで、発売まで期待して待つべし。

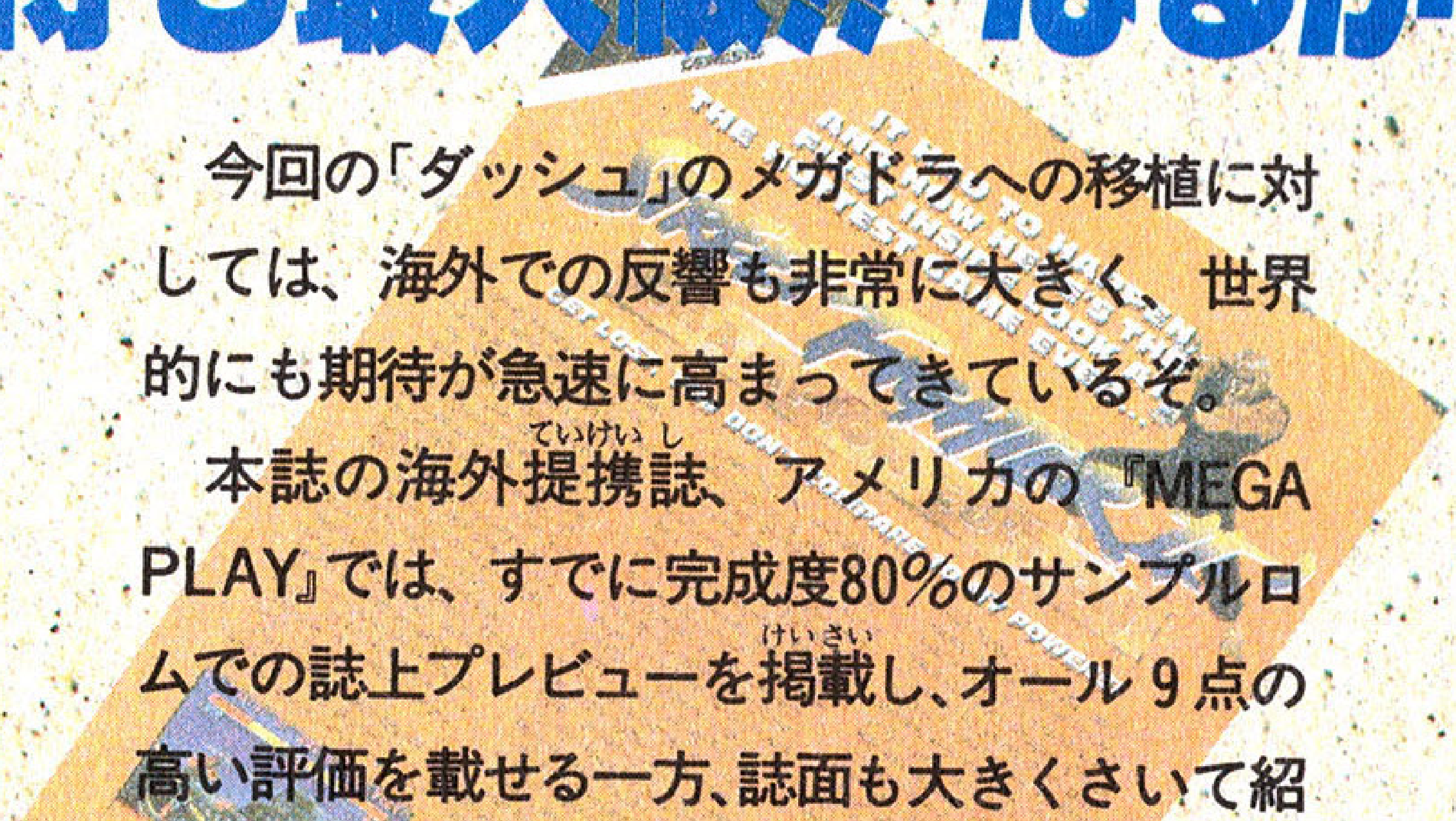
海外提携誌の期待も最大級!! なるか全世界ヒット!!



MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS.

ジェネシス版「ストIIダッシュ」はアメリカでも日本とほぼ同時に発売される予定。前人気も高い。

去年発売されたスーパーファミ版「ストII」は全世界で600万本を超えたとか。



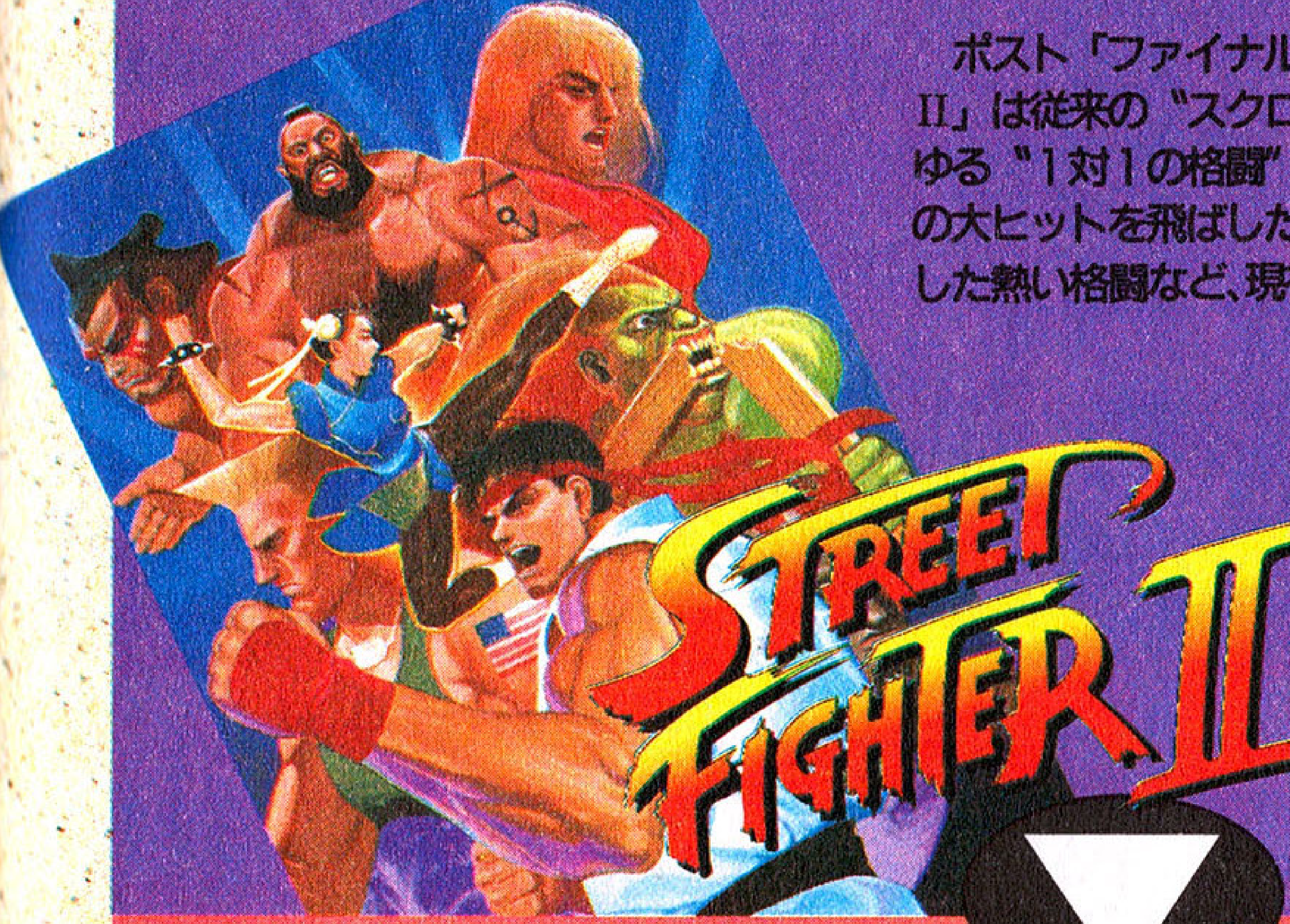
今回の「ダッシュ」のメガドラへの移植に対しては、海外での反響も非常に大きく、世界的にも期待が急速に高まってきているぞ。

本誌の海外提携誌（ていけいし）、アメリカの『MEGA PLAY』では、すでに完成度80%のサンプルロムでの誌上プレビューを掲載（けいさい）し、オール９点の高い評価を載せる一方、誌面も大きくさいて紹介記事を載せており、フランス『MEGA FORCE』のジーン・マーク編集長も「去年の『ソニック２』は数日で100万本売れたが、今回の『ダッシュ』への読者の期待は、『ソニック２』をはるかに超えている」と、現地の熱狂ぶりを伝えてくれた。また、発売予定のない韓国でも「期待は非常に大きい（『GAME CHANP』誌）」とのことだ。これは全世界的ヒットも、夢じゃなさそうだぞ。

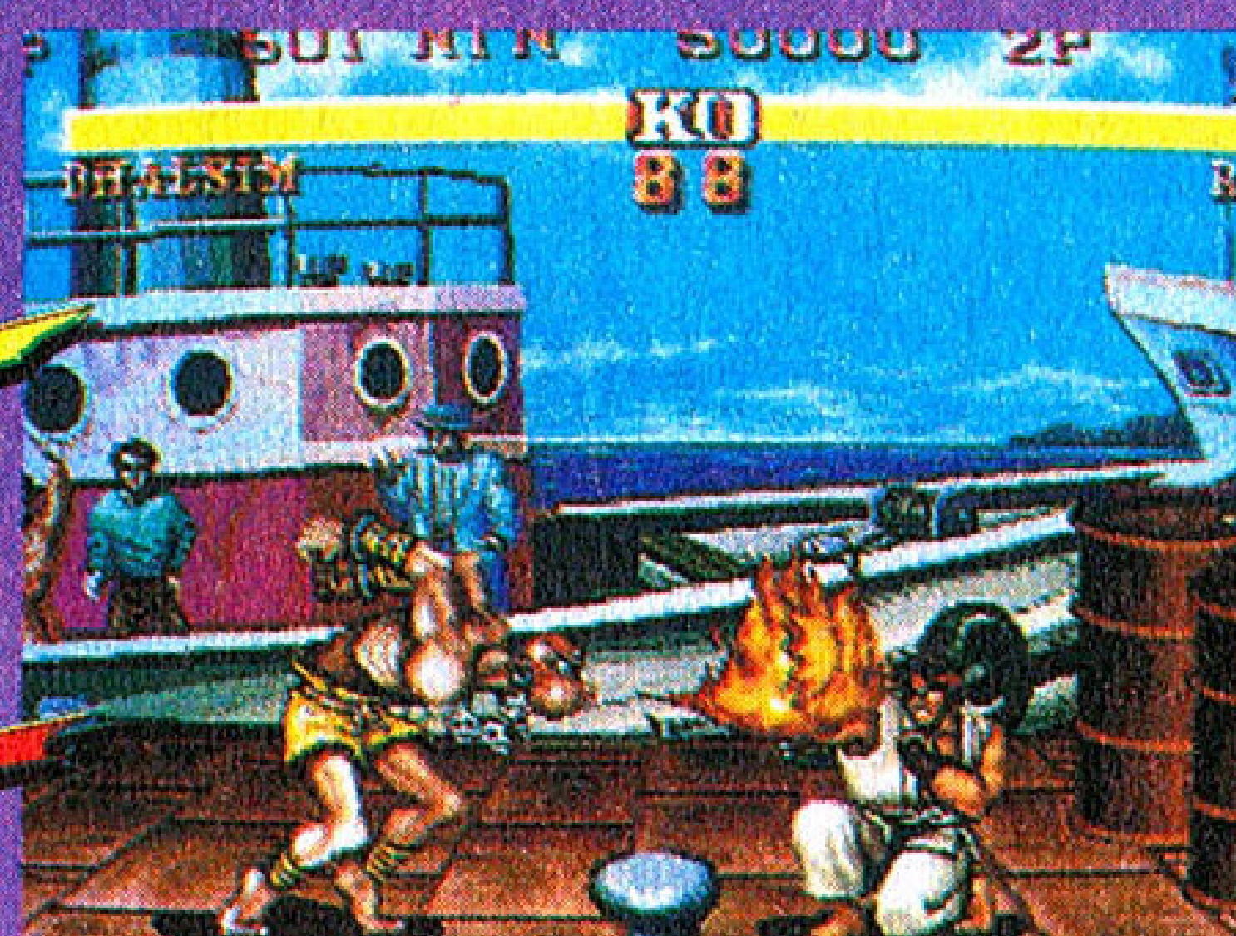
キング オブ ゲームズ！ ストリートファイターII

２年前に登場して以来、「ストII」シリーズはゲームセンターで大ヒットを飛ばし、今なおトップクラスのインカムを誇って（ほこ）いる。

アーケード版は、この２年の間に２度もマイナーチェンジが加えられ、現在は「ダッシュターボ」まで登場しているが、これほどまでのヒット作は他に類を見ないと言えよう。ここではその栄光の道のりをたどっておこう。

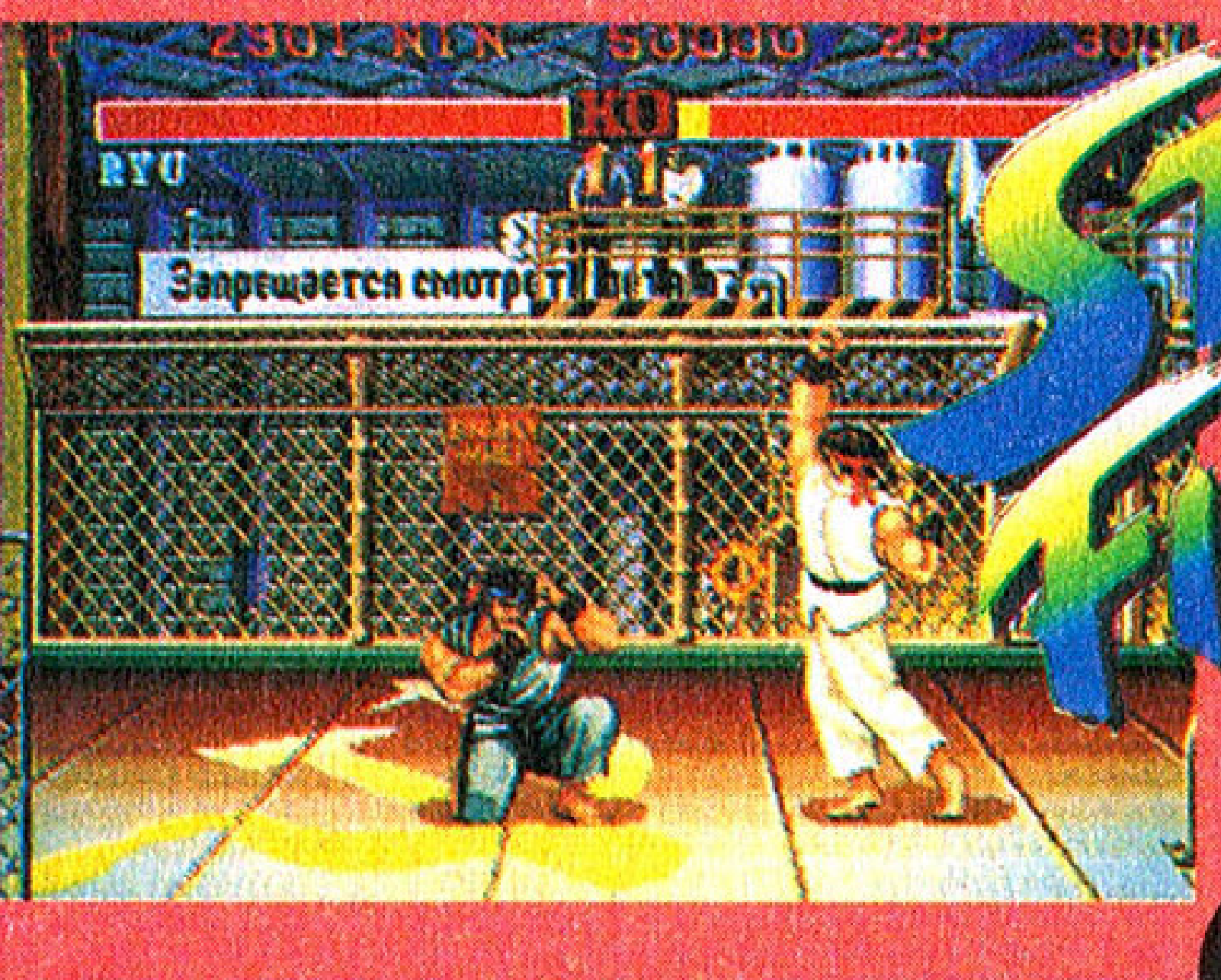


ポスト「ファイナルファイト」として'91年3月に登場した「ストII」は従来の"スクロール型の殴りゲーム"とは一線を画し、いわゆる"1対1の格闘"という新たなシステムを確立することで空前の大ヒットを飛ばした。8人の個性的なプレイヤーと必殺技を駆使した熱い格闘など、現在の格闘ブームのパイオニア的作品といえる。

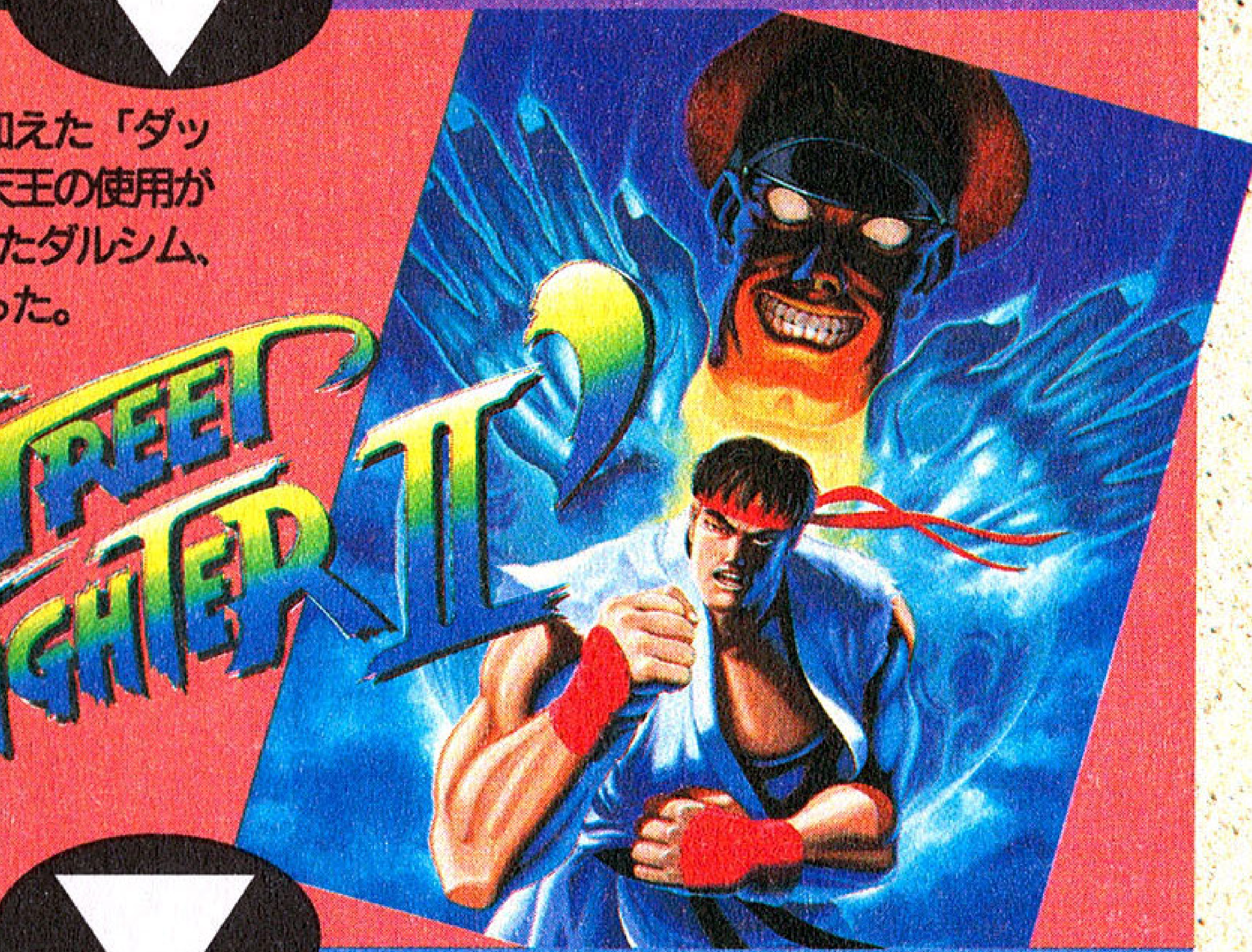


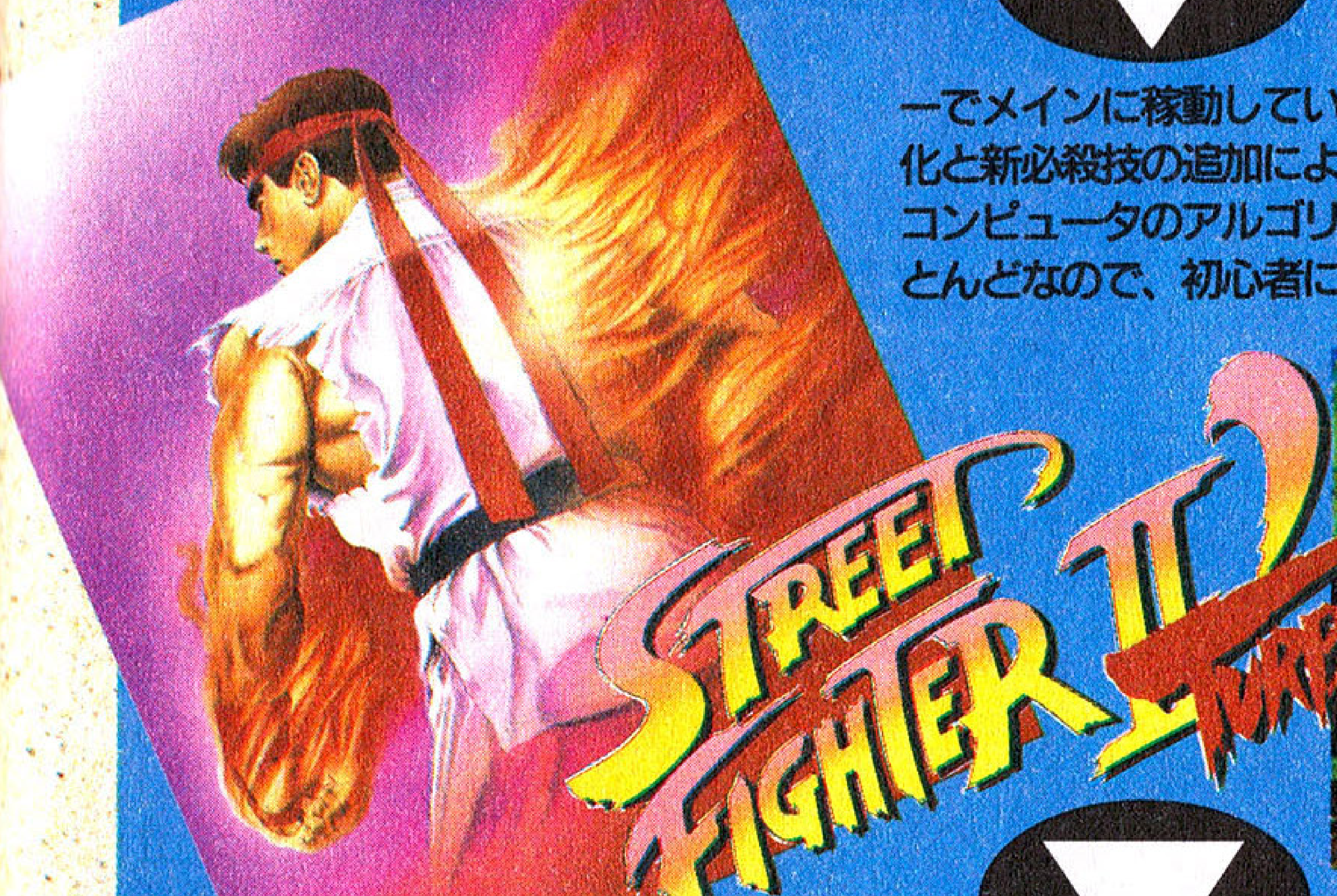
対戦格闘ブームはここから始まった。ゲーム界の金字塔だ。

大ヒットを続けていた「ストII」に改良を加えた「ダッシュ」は'92年4月に登場。同キャラ対戦や四天王の使用が可能になり、より対戦色が濃くなった。強すぎたダルシム、ガイルなどが弱くなり、バランスも良好になった。

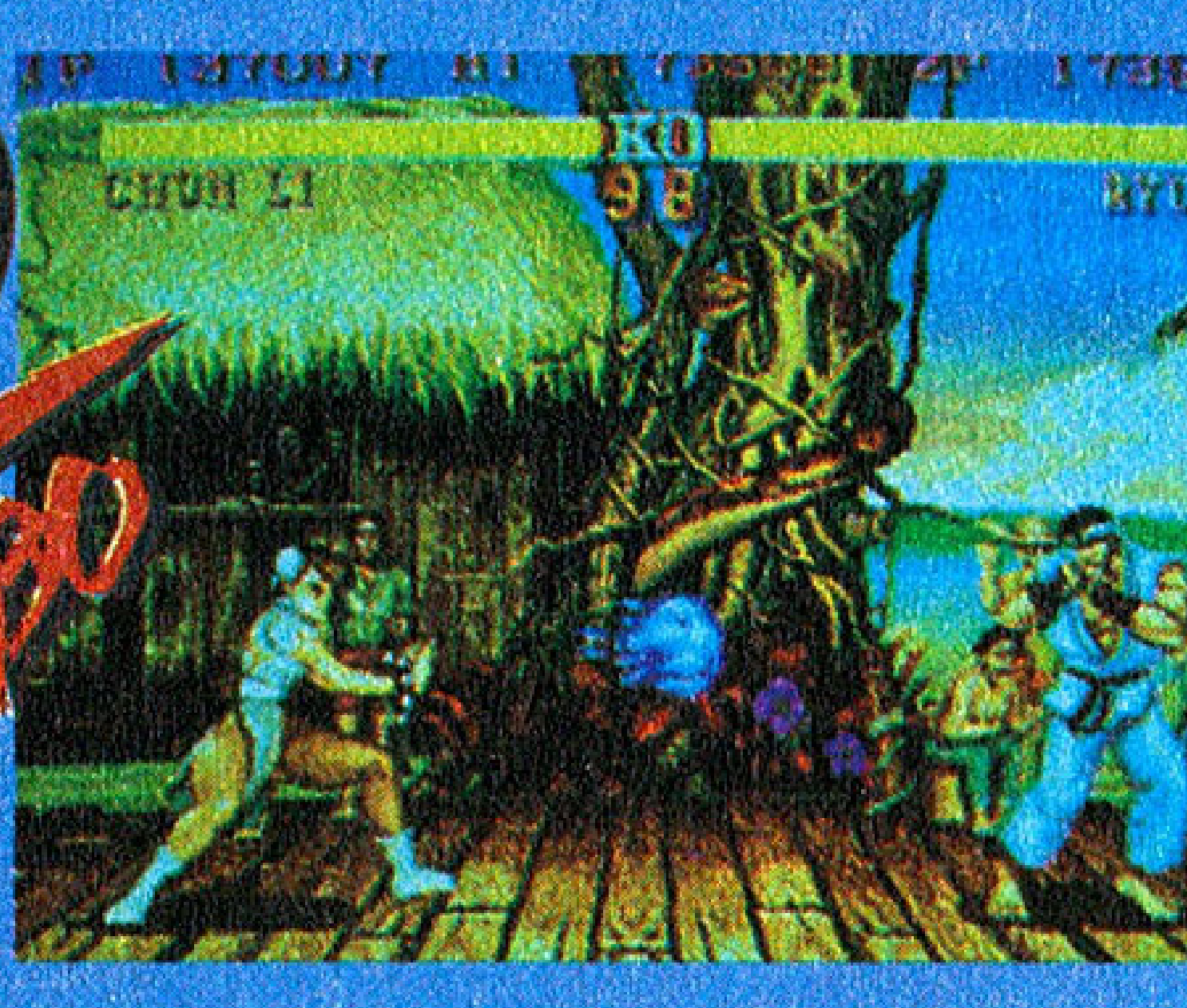


ファンの夢が実現した「ダッシュ」。でもベガは強すぎ？



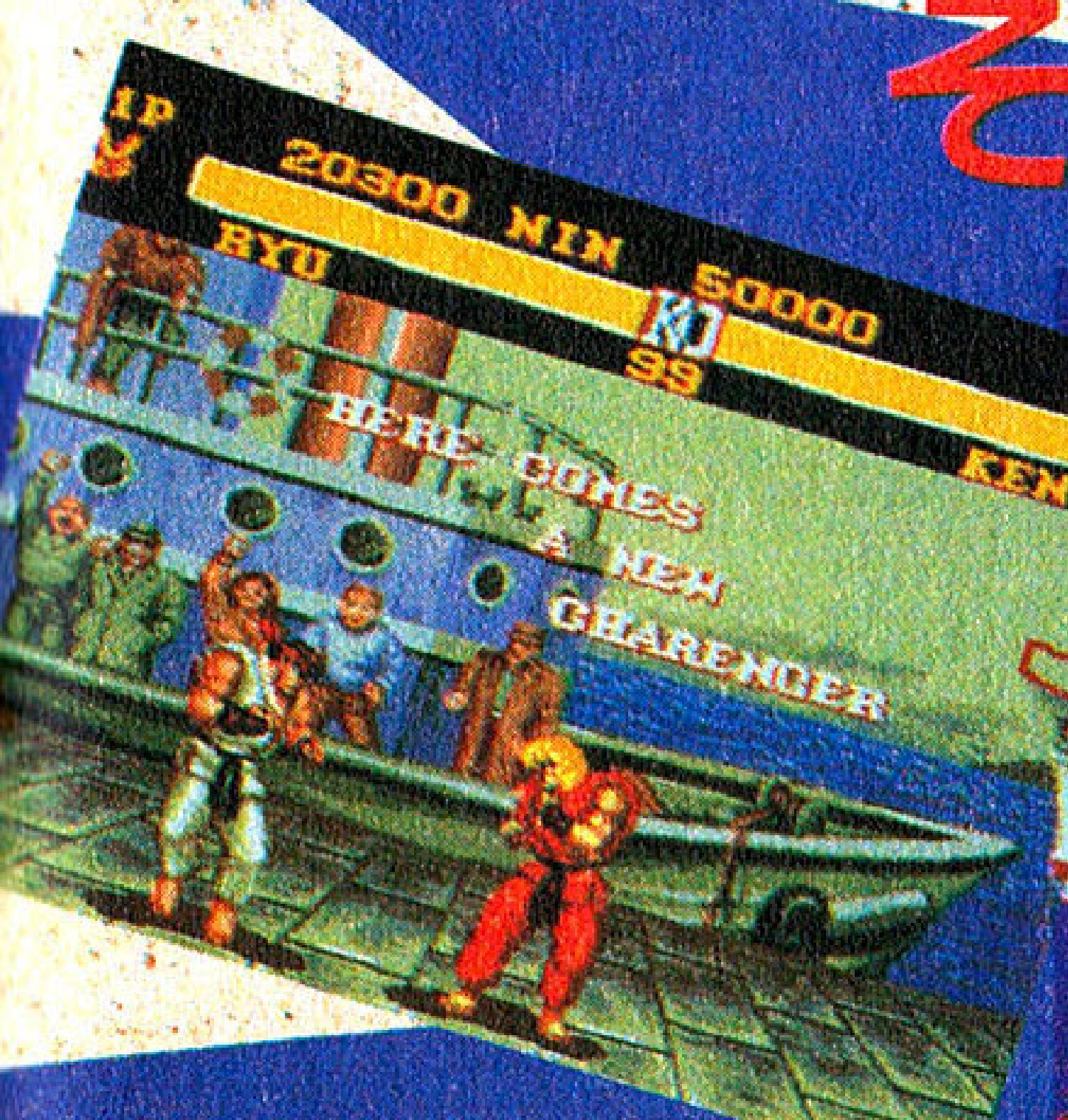


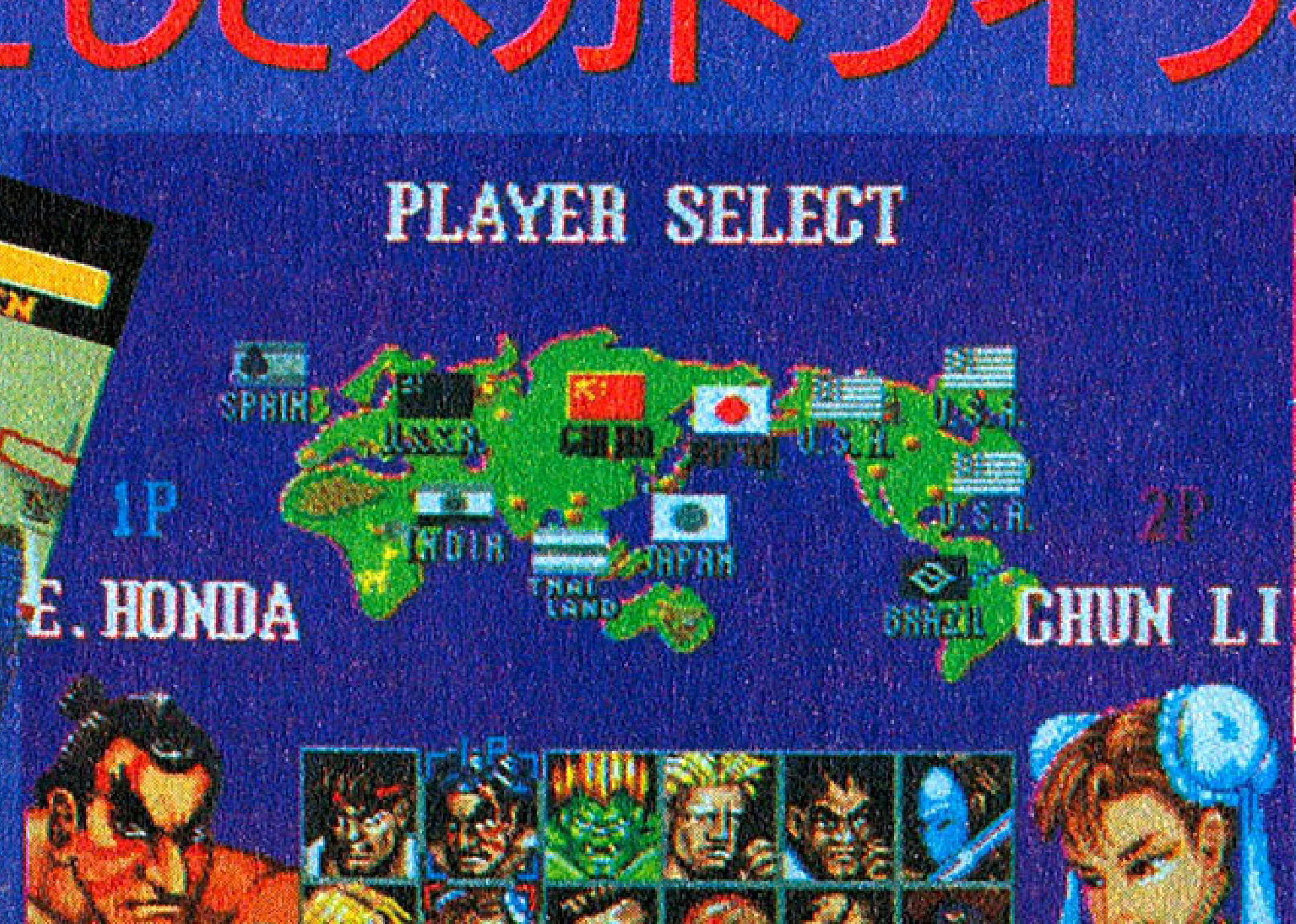
'92年12月に登場しはじめ、現在ゲームセンターでメインに稼動している「ダッシュターボ」は、ゲーム自体の高速化と新必殺技の追加により、キャラの優劣がほとんどなくなっている。コンピュータのアルゴリズムがかなり強く、プレイヤーも上級者がほとんどなので、初心者にはツライものがあるかも……。

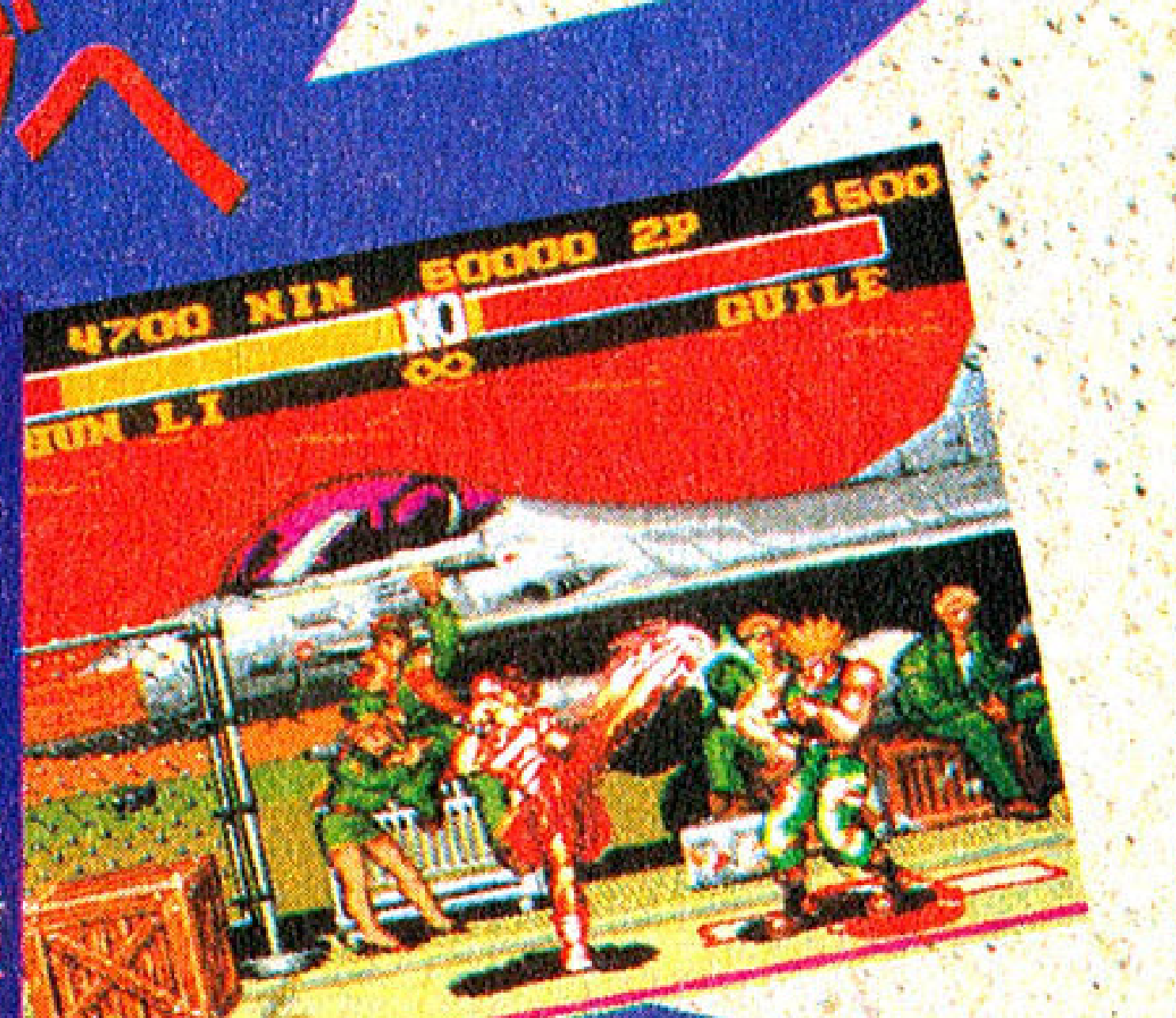


春麗も飛び道具が！ 他にも空中スピニングバードがある。

そしてメガドライブへ

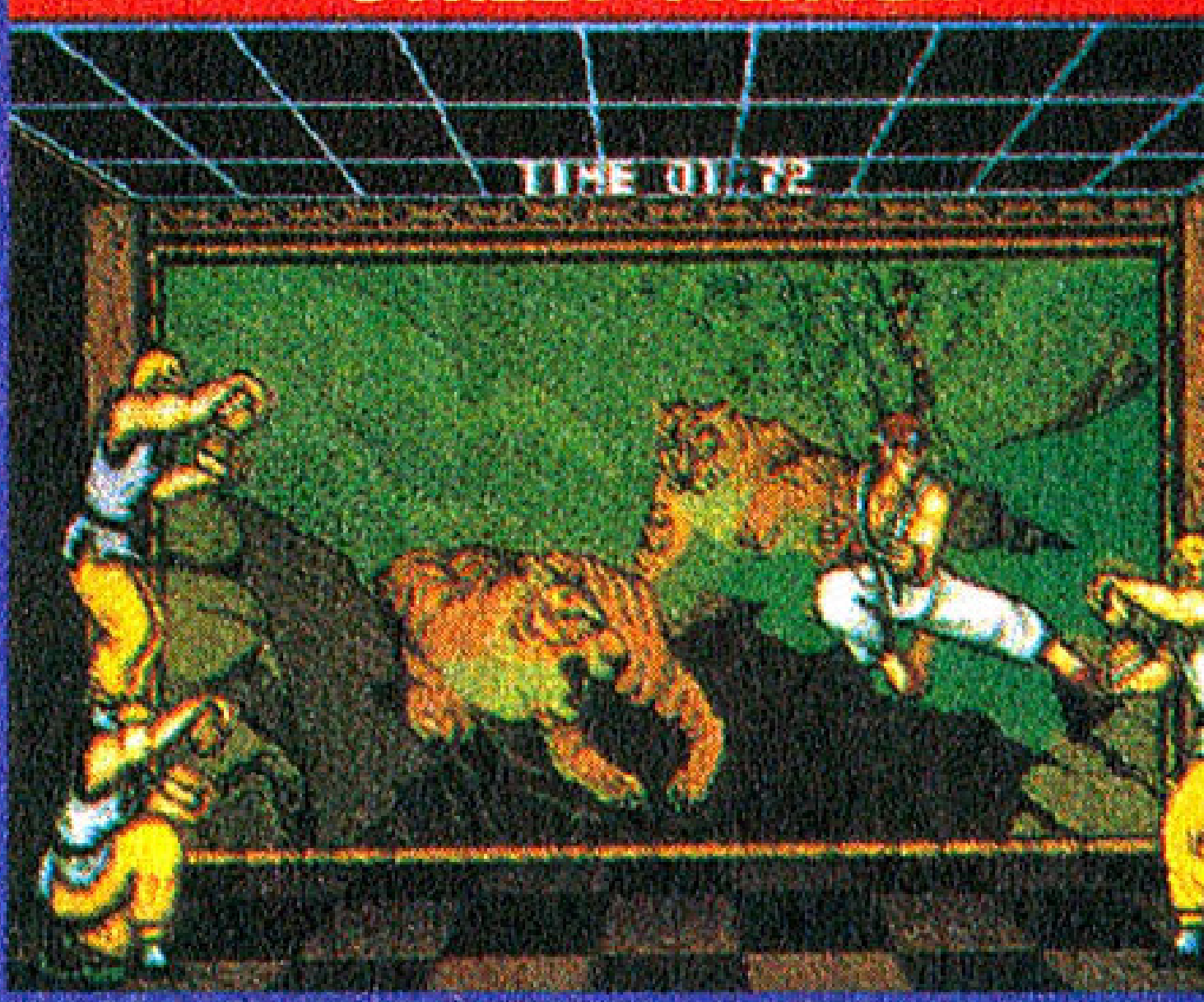






BEGINNING OF GLORY

STREET FIGHTER



87年8月に登場した「ストリートファイター」。主人公は隆と拳。圧力センサーパッドには泣いた？

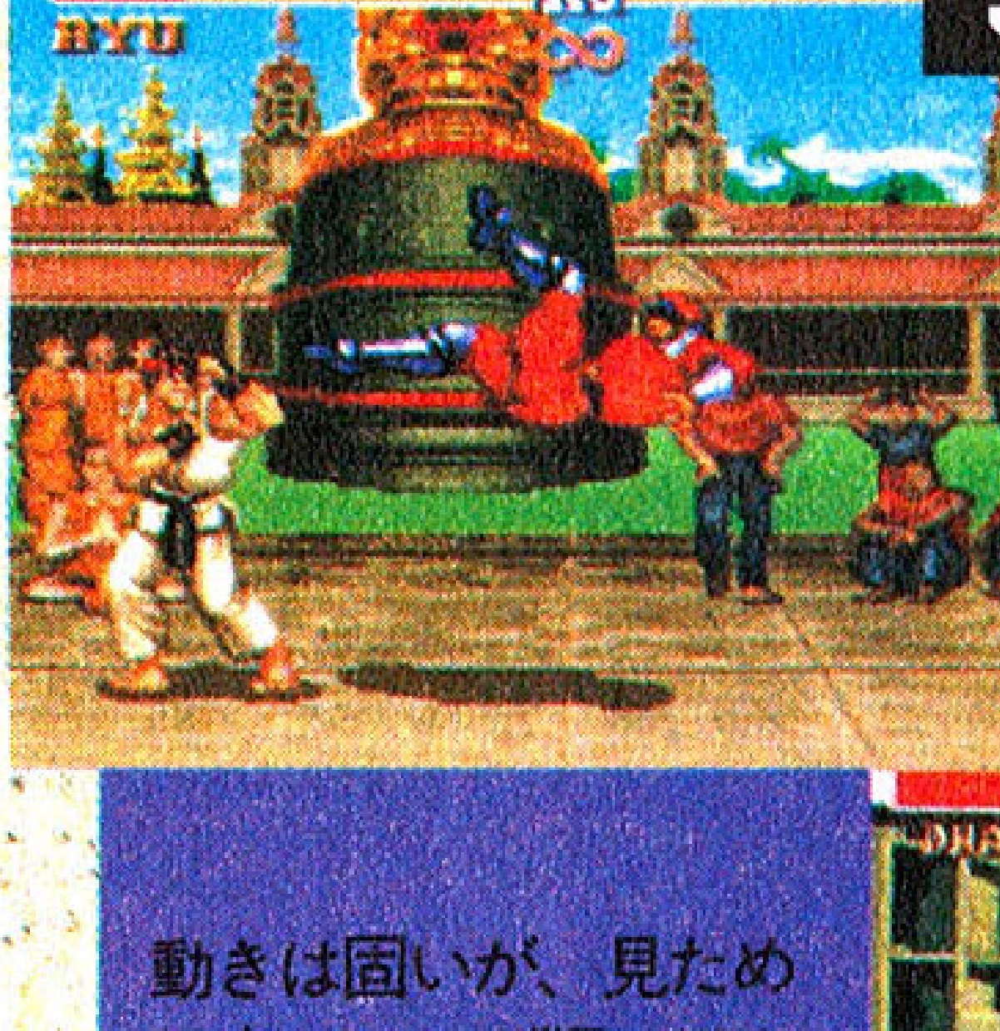
INSTRUCTION CARD

M・バイソン
バルログ
サガット
ベガ
CAPCOM

アーケード版「ストIIダッシュ」のインストカード。現在は「ダッシュターボ」の登場で、中古基板の値段はやや買いやすくなった感じだ。

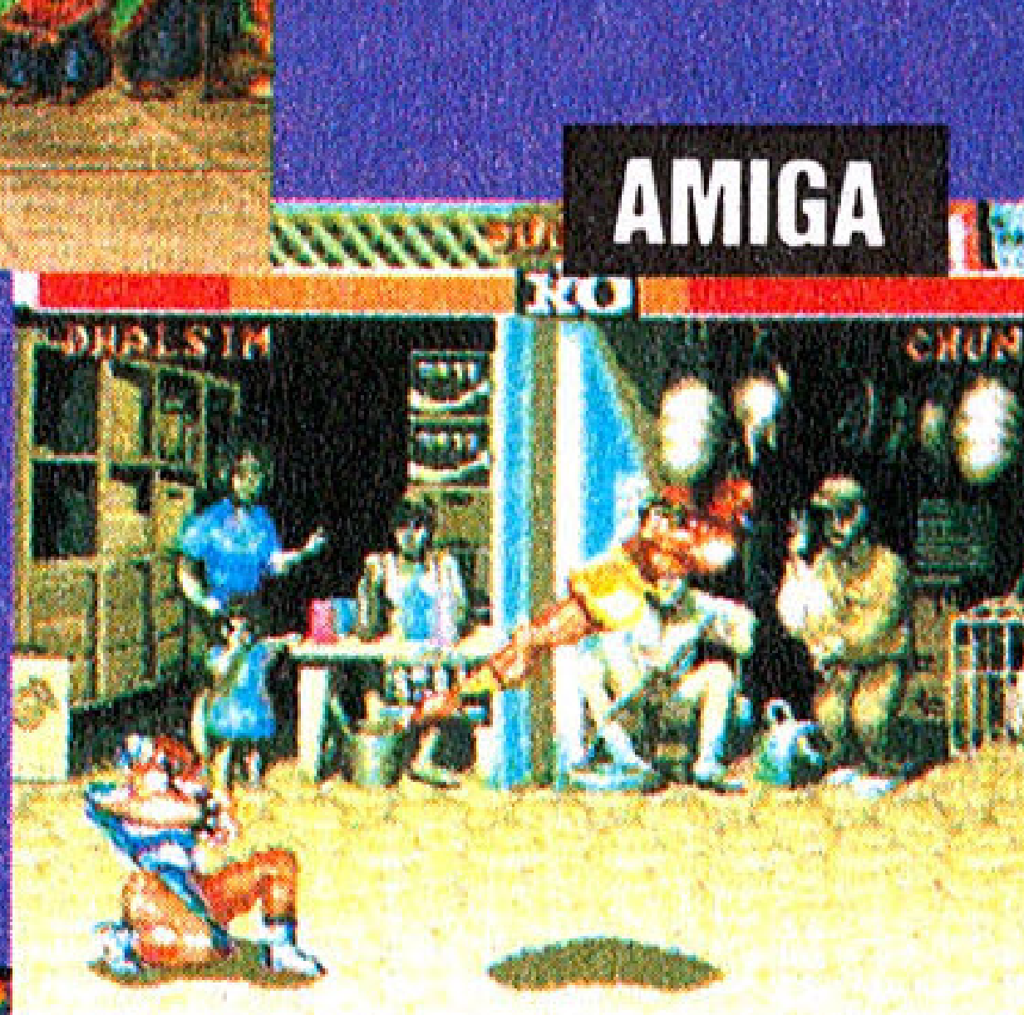
CONVERTED GAMES

SUPER FAMICOM



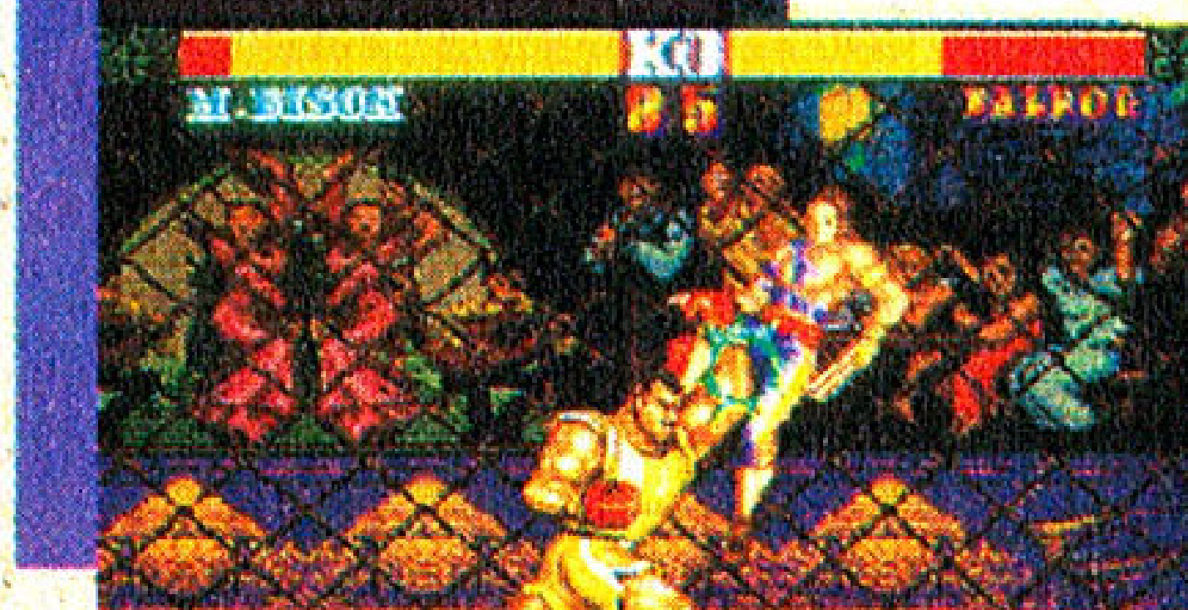
昨年６月に発売されたスーファミ版。デキも良好で、一大ブームを巻き起こした。

AMIGA

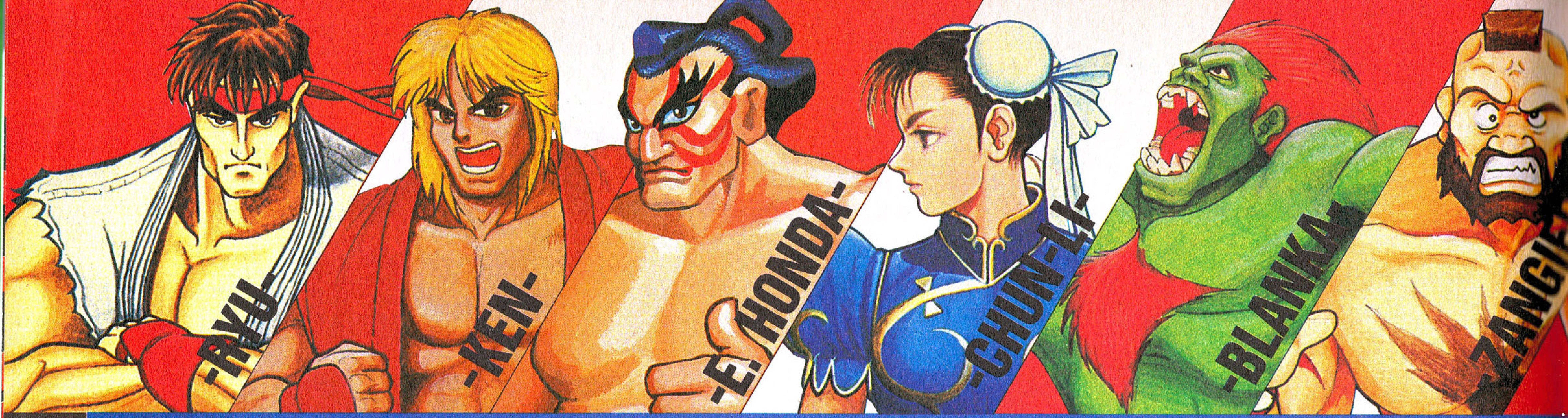


動きは固いが、見ためは良いアミガ版。アムストラッドやスペクトラム用などもある。

PC ENGINE



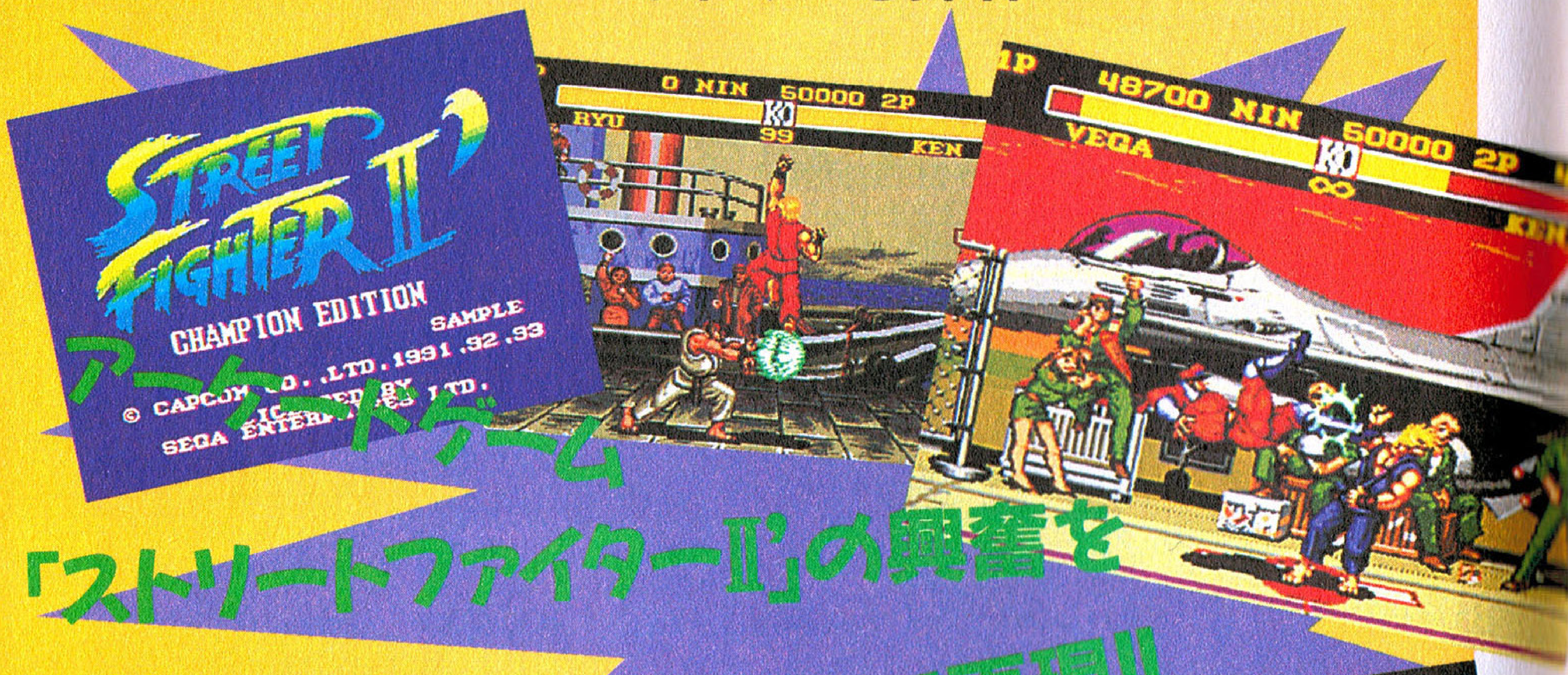
ＰＣエンジン版「ストIIダッシュ」も、Huカードで６月発売だ。


-RYU-
-KEN-
-E. HONDA-
-CHUN-LI-
-BLANKA-
-ZANGIE

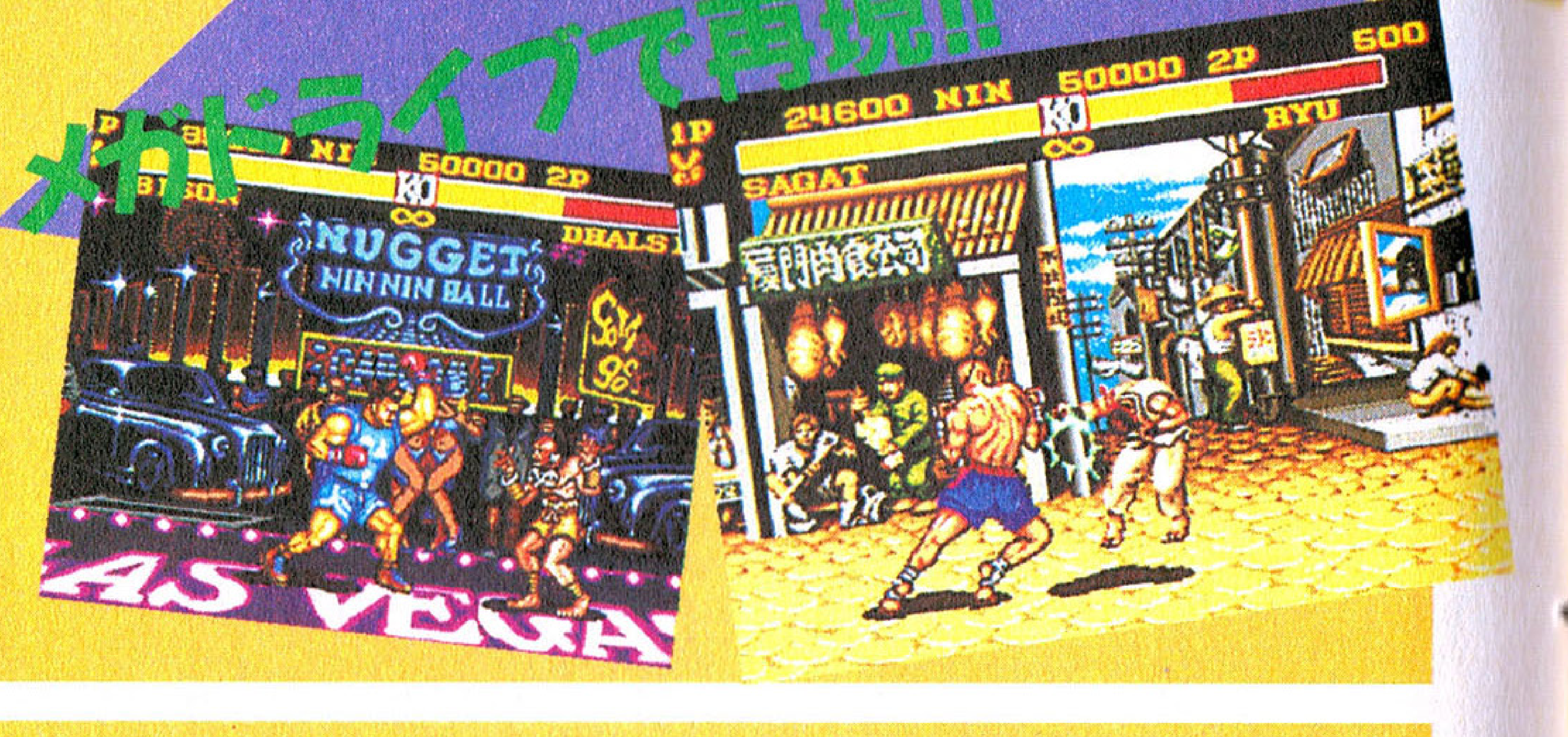
ストリートファイターII'（ダッシュ）

CHECK POINT 1 プレイヤーキャラは8人から12人に!! 四天王も操作できる

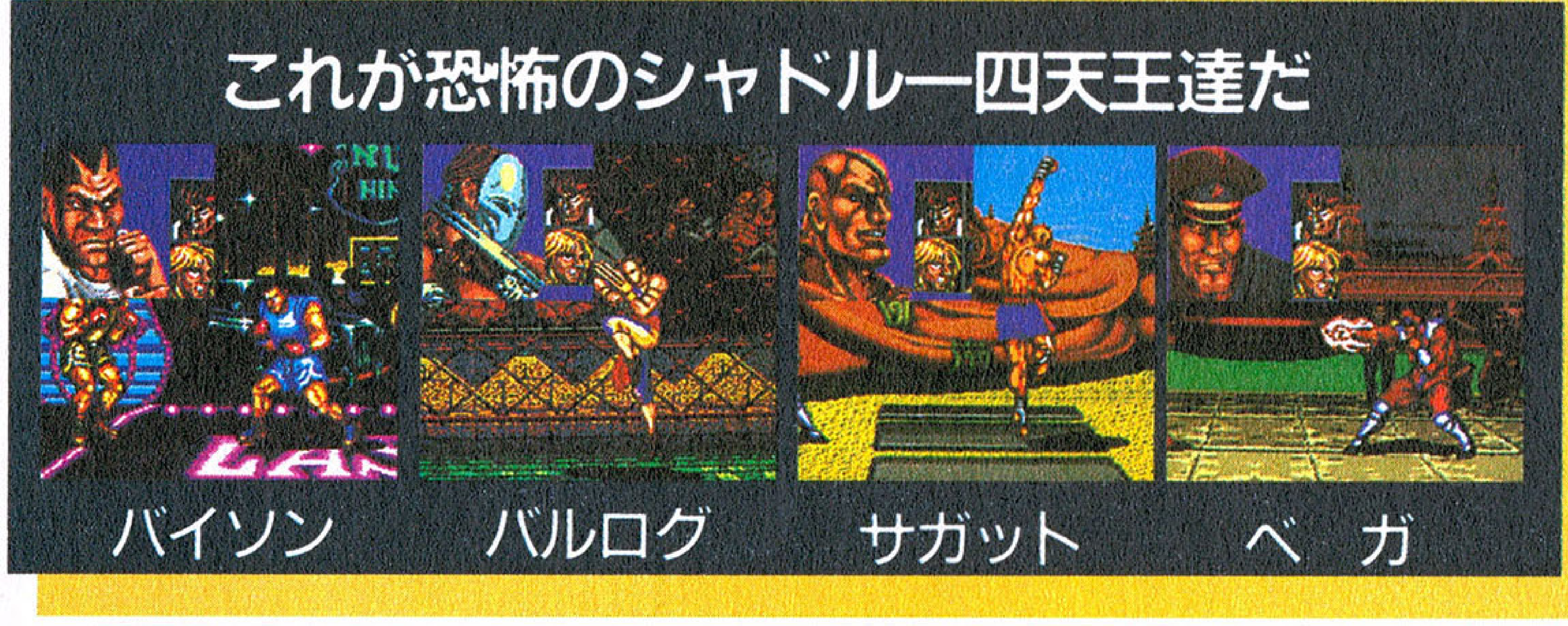
「ストII」と「ダッシュ」の違いと言えば、やはり〝四天王キャラをプレイヤーが操作できる!!〟という点に尽きるのではないだろうか。もともと四天王は、前作（ストII）では1Pプレイ時の最後に登場するボスキャラである。「ストII」を遊んだことがあるプレイヤーなら、一度は「こいつらを対戦で使えたら……」と思ったことがあるだろう。サイコクラッシャーをはじめ、四天王の必殺技は破壊的な力を持つものばかり。彼らを使いこなし、真の強さを引き出すのが「ダッシュ」の魅力でもあるのだ。


STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION
SAMPLE
© CAPCOM CO.,LTD.1991.92.93
LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.
0 NIN 50000 2P
RYU
KEN
KO
99
1P 48700 NIN 50000 2P
VEGA
KEN

アーケードゲーム「ストリートファイターII」の興奮をメガドライブで再現!!


NI 50000 2P
DHALS
NUGGET
NIN NIN HALL
LAS VEGA
1P 24600 NIN 50000 2P 500
SAGAT
RYU

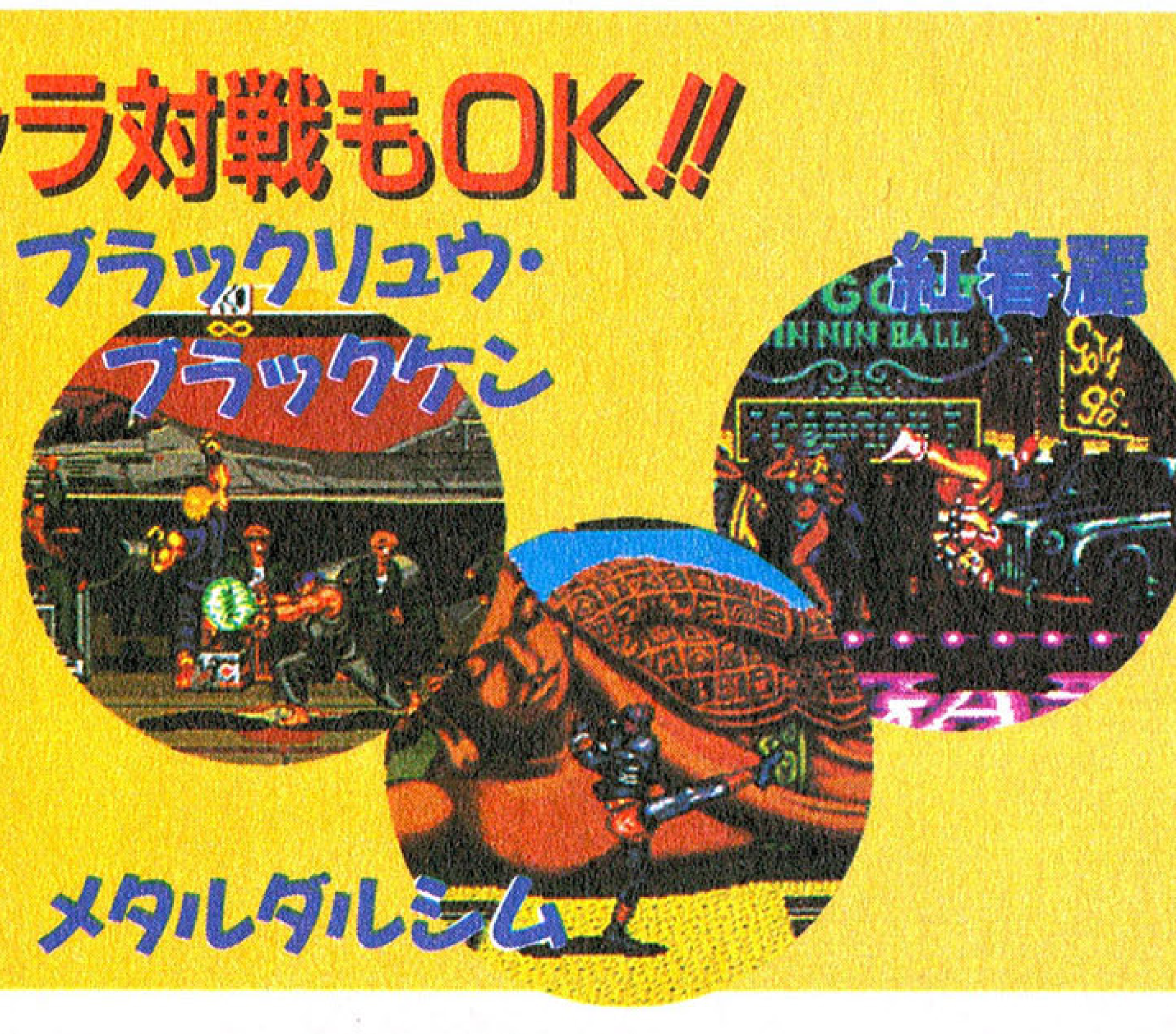
これが恐怖のシャドルー四天王達だ

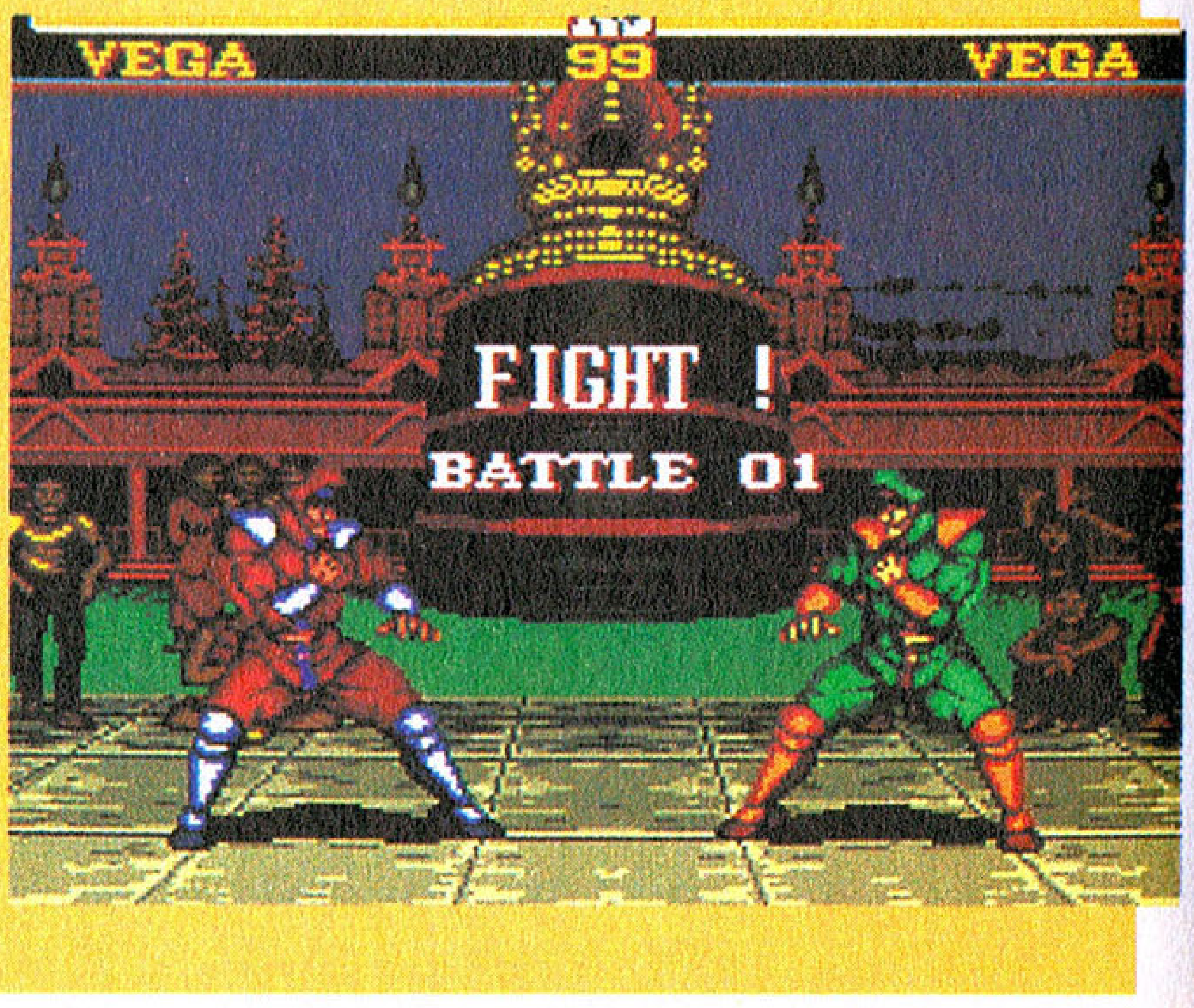


バイソン　バルログ　サガット　ベガ

CHECK POINT 2 もちろん同キャラ対戦もOK!!

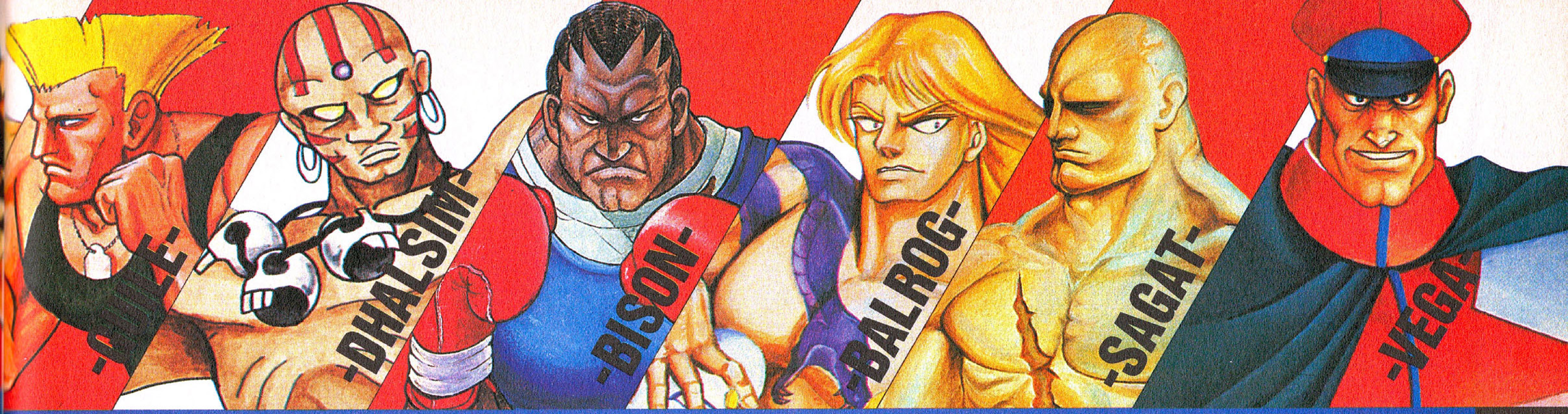
〝四天王〟が使えるだけでなく、ガイルVSガイル、春麗（チュンリー）VS春麗といった同キャラ対戦ができることも「ダッシュ」を語るうえで見逃せないポイントだ。もちろん四天王の同キャラ対戦もOK。まったく同じ能力のキャラが使えるので、プレイヤー同士の実力を計ることができるようになっているぞ。色違いの「ダッシュ」キャラで戦おう!!


ブラックリュウ・
ブラックケン
紅春麗
メタルダルシム


VEGA
99
VEGA
FIGHT !
BATTLE 01

ベガと言えば赤色の軍服だが「ダッシュ」では緑になっている。勝つのはどっちだ!?

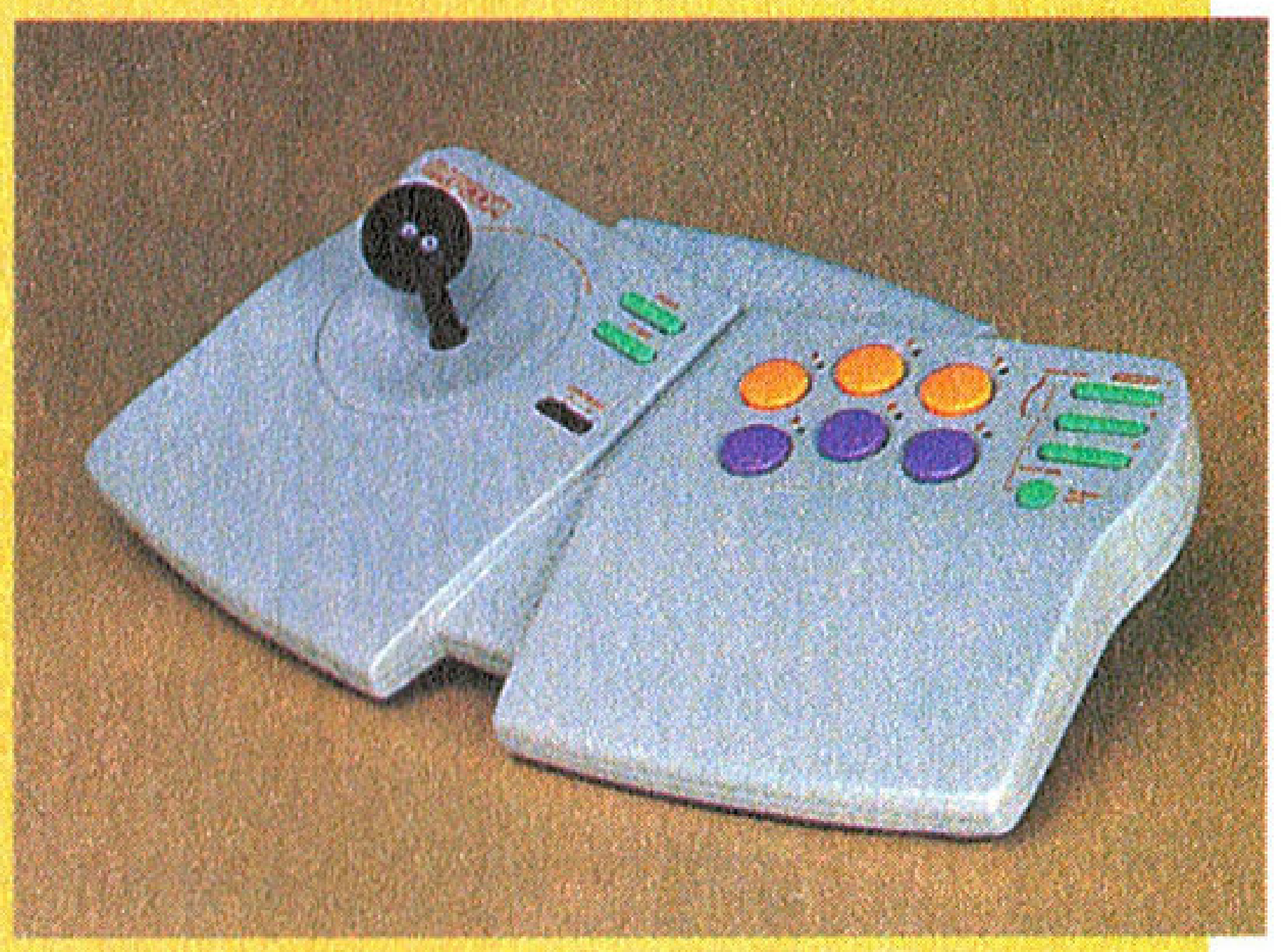
ストII'ひとくちメモ　【気になる開発状況 ①】さて、ここでは現在編集部に届いているROMから業務用との違いを紹介しよう。まず、見た目の大きな違いとしては「画面上にある体力ゲージの部分に黒い帯がついた」ことが挙げられる。ちょっと見づらいけど、実際のプレイには支障ないようだ。


-GUILE-
-DHALSIM-
-BISON-
-BALROG-
-SAGAT-
-VEGA-

これが待望のメガドライブ版だ!!

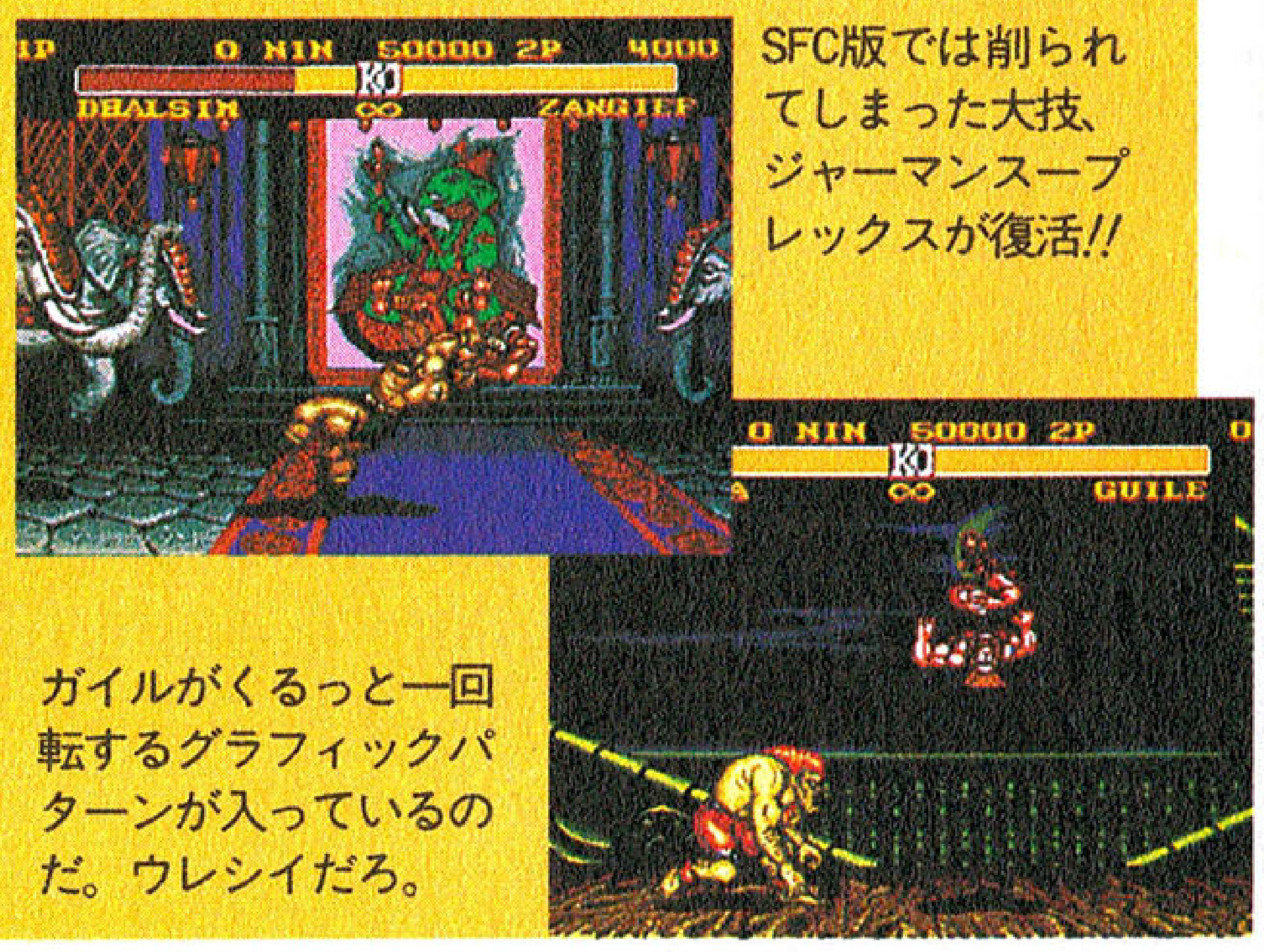
CHECK POINT 3 6ボタン／3ボタンの切り替えはどうなる？

「ダッシュ」のために作られた（？）セガの新コントローラー、〝ファイティングパッド6Ｂ〟。これを使えば、操作感覚は業務用とまったく同じになる。従来の３ボタンパッドの場合でも、スタートボタンの切り替えで６ボタン操作を実現しているのだ。


カプコンではＳＦＣ同様、ＭＤ専用ＣＰＳファイターを発売する（発売日、価格未定）。

CHECK POINT 4 容量の許す限りグラフィックパターンが増えているぞ!

SFC版「ストII」はROM容量の関係上、グラフィックパターンや技が一部カットされているものがある。メガドラ版は開発中なので何とも言えないが、SFC版で削られた技やパターンも一部復活しているようだ。

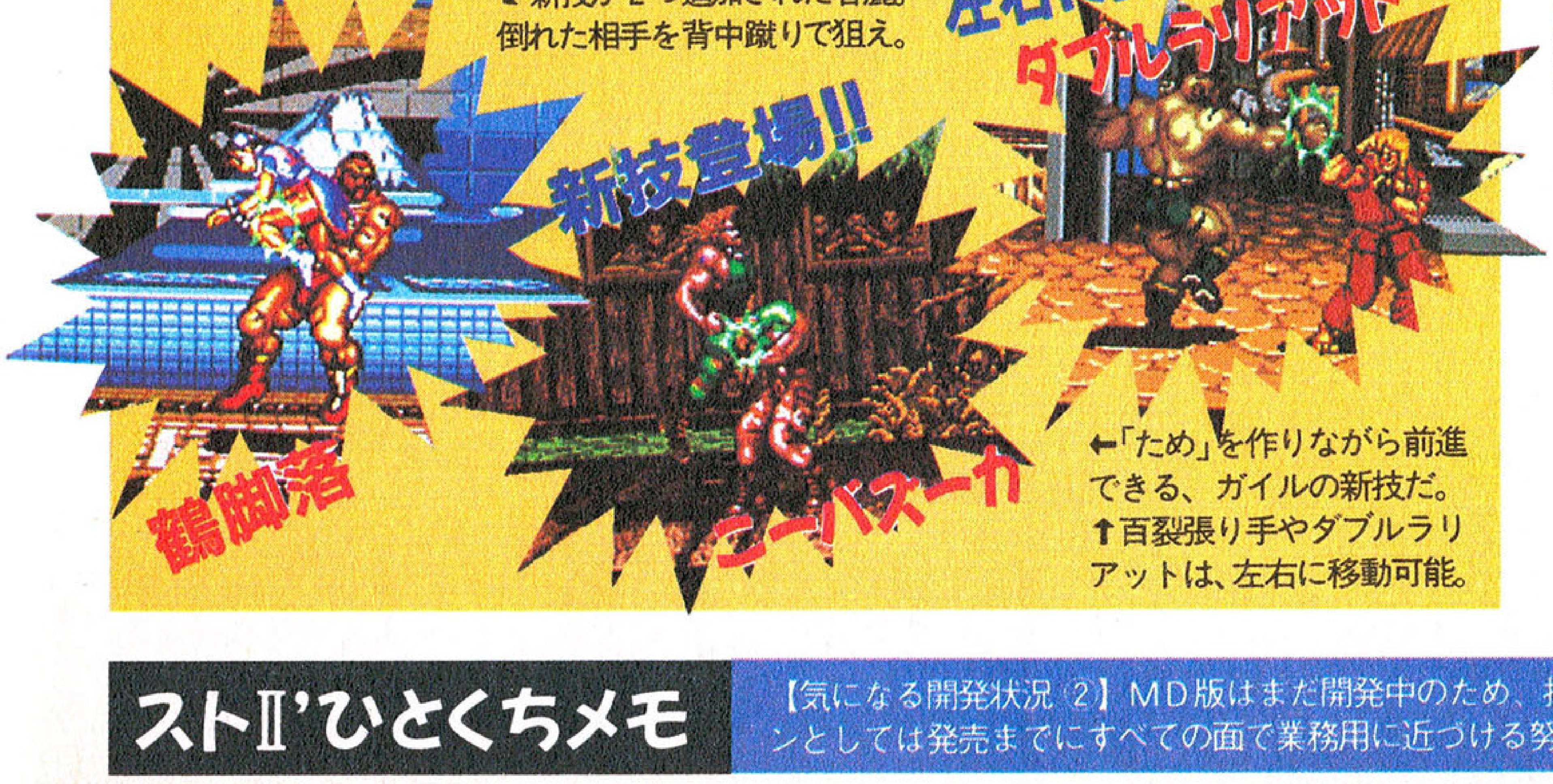

SFC版では削られてしまった大技、ジャーマンスープレックスが復活!!

ガイルがくるっと一回転するグラフィックパターンが入っているのだ。ウレシイだろ。

CHECK POINT 5 ゲームバランスを改善!! より白熱した戦いが楽しめる

リュウ・ケンの小足払い連打や春麗の立ち中パンチ押しなど、「ストII」にあった〝ハメ技〟をなくすため、「ダッシュ」では新技の追加や各キャラの強さのバランスが見直されている。１P時のCOMのアルゴリズムも新しくなり、より強化されている。

アルゴリズムが手強い!!


新技登場!!
鶴脚落
ニーバズーカ
左右に動けるダブルラリアット

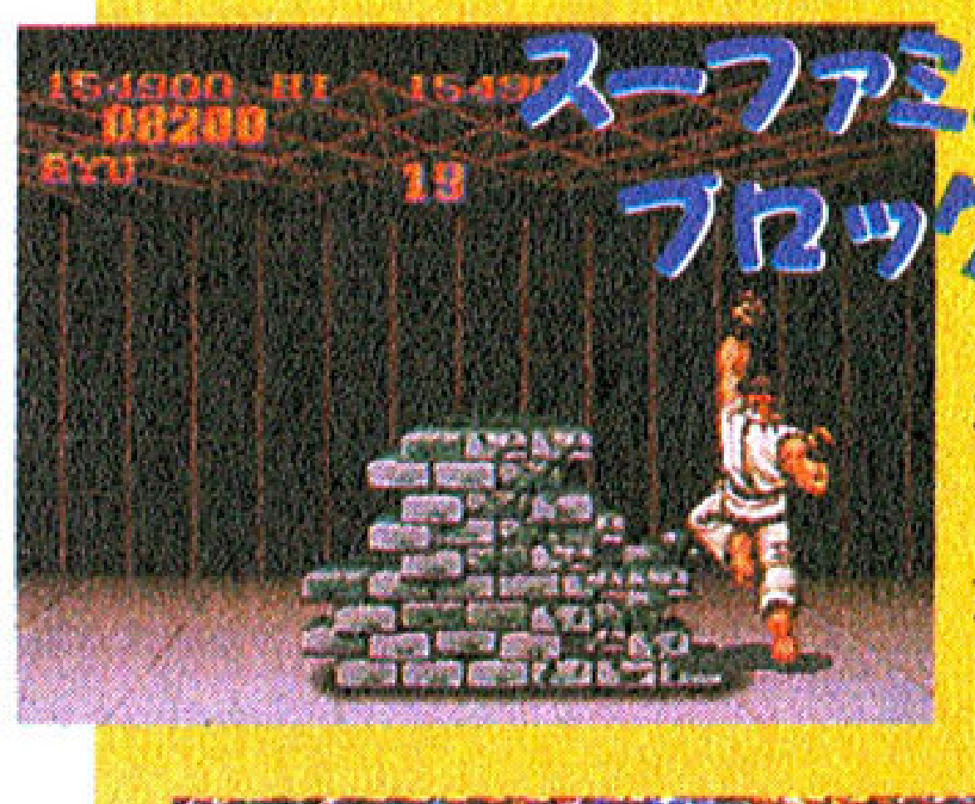
↙新技が２つ追加された春麗。倒れた相手を背中蹴りで狙え。

←「ため」を作りながら前進できる、ガイルの新技だ。

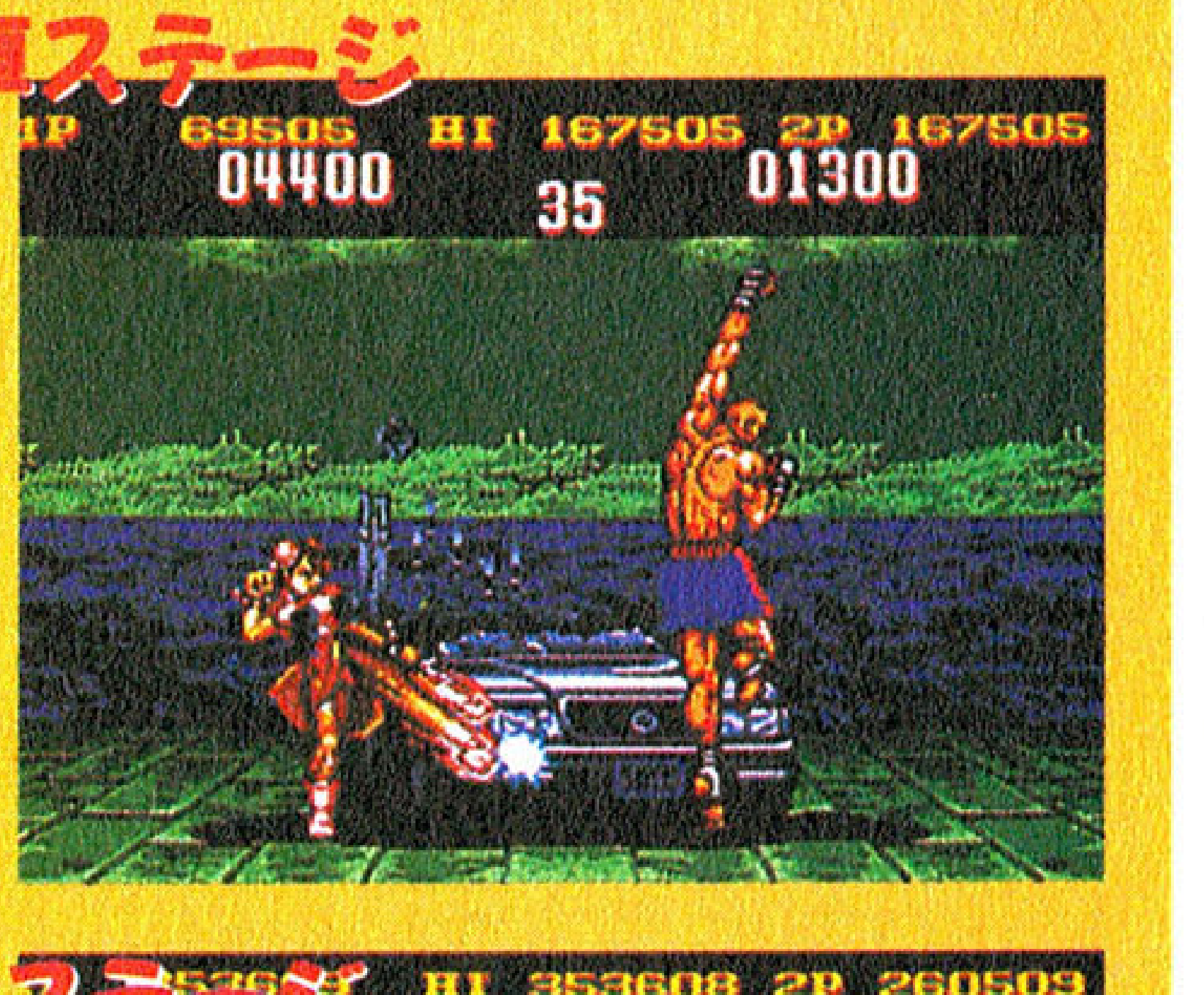
↑百裂張り手やダブルラリアットは、左右に移動可能。

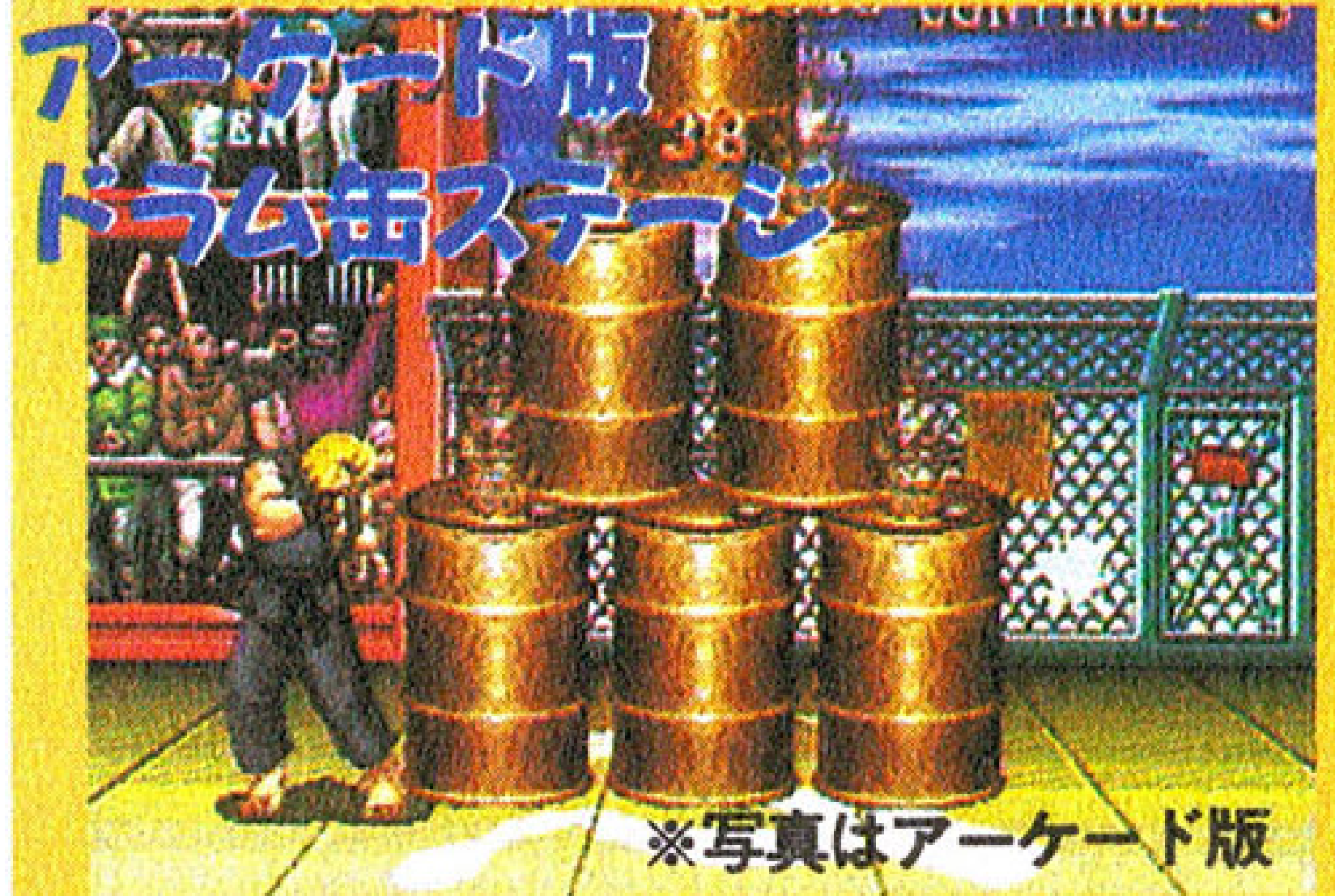
CHECK POINT 6 ボーナスステージもアーケード版を完全移植

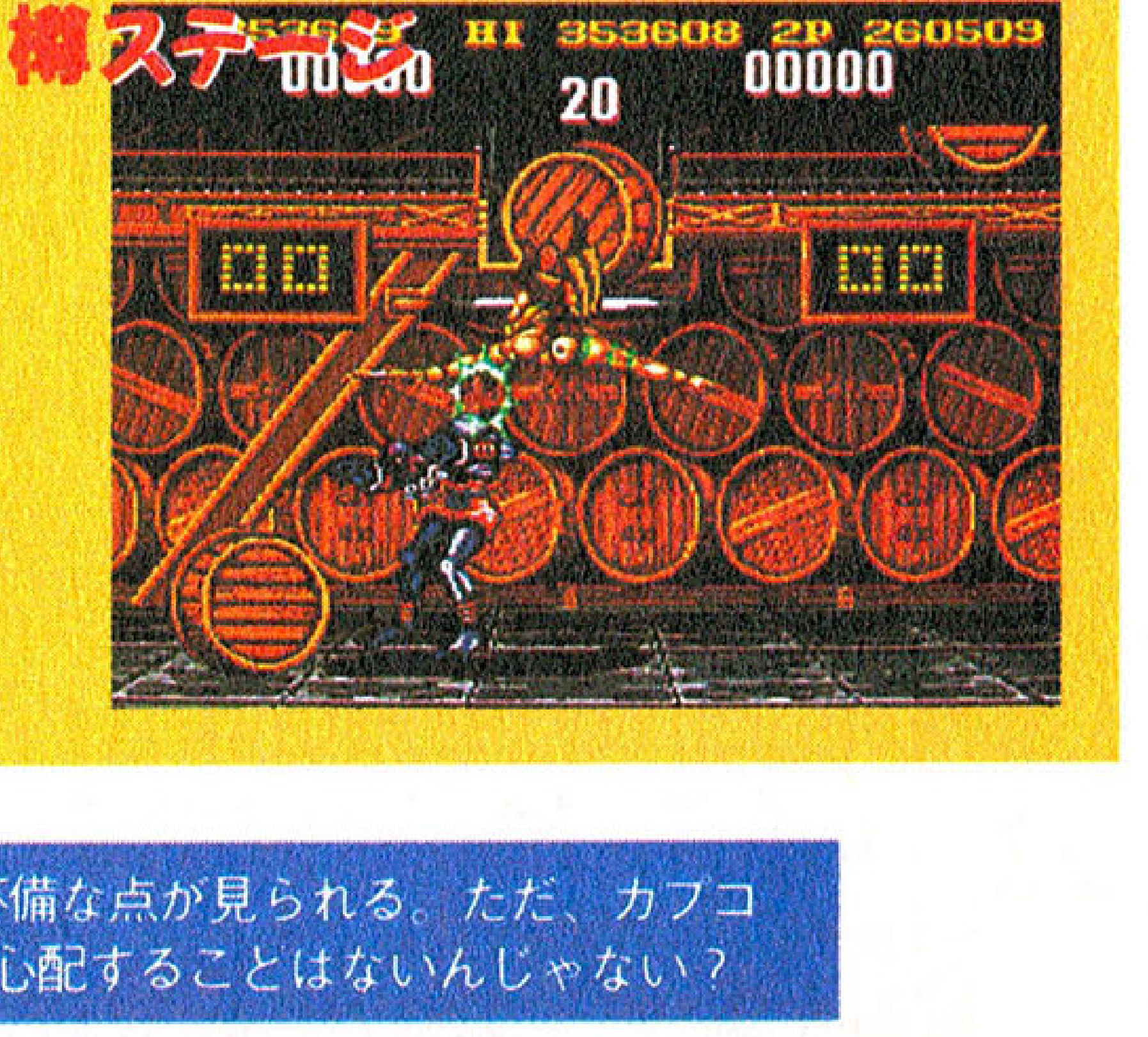
グラフィックパターン同様、容量の関係上からSFC版は業務用に入っていた３つのボーナスステージのうち２つのステージ（ドラム缶と樽ステージ）が削られている。メガドラ版は現在ドラム缶ステージ以外はすべて再現されている。


スーファミ版
ブロックステージ

SFC版だけのオリジナル面。当然メガドラ版にはない面なのだ。




アーケード版
ドラム缶ステージ



※写真はアーケード版

ストII'ひとくちメモ 【気になる開発状況 ②】ＭＤ版はまだ開発中のため、技の一部やグラフィックパターンなど現段階では不備な点が見られる。ただ、カプコンとしては発売までにすべての面で業務用に近づける努力を続けているとか。発売はのびたけど、あまり心配することはないんじゃない？

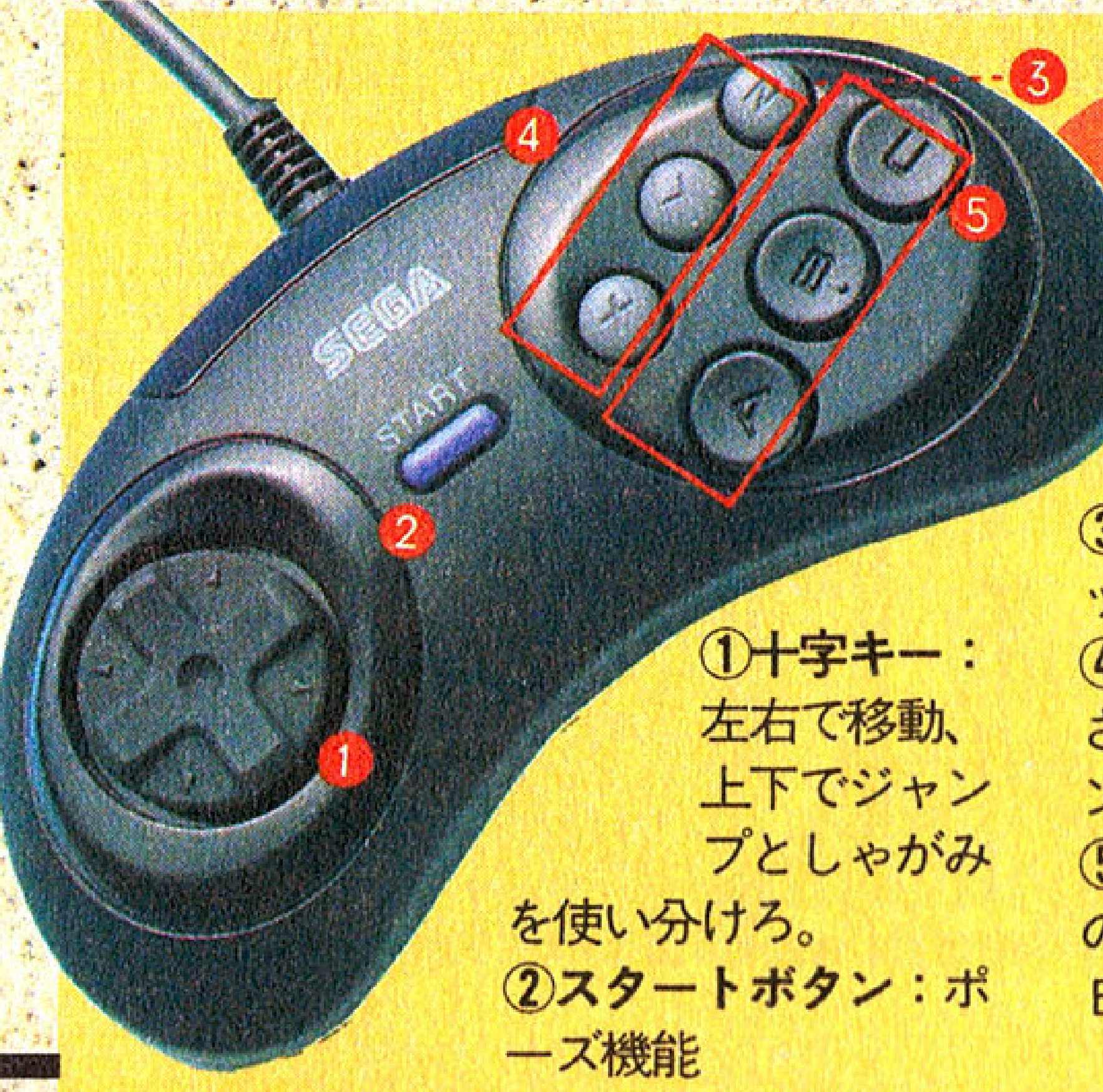
ストリートファイターII'をプレイする前に…

基礎習得編

操作するボタンは多いが、プレイするうえでは欠かせないものばかり

とにかく指に覚え込ませろ！

「ダッシュ」をプレイするうえで、必携のコントローラーになりそうな〝ファイティングパッド６Ｂ〟。気になる操作感についても、従来のパッドよりも十字キーが全方向に入れやすくなっているため使い勝手はかなりいい（アッパー昇龍拳などの連続技も簡単に出せる）。「ダッシュ」と込みで買うしかないぞ。



①十字キー：左右で移動、上下でジャンプとしゃがみを使い分けろ。

②スタートボタン：ポーズ機能

③モードボタン：「ダッシュ」では使わない。

④パンチボタン：追加されたX、Y、Zボタンが割り当てられた。

⑤キックボタン：従来のパッドにあったA、B、Cボタンを使用。

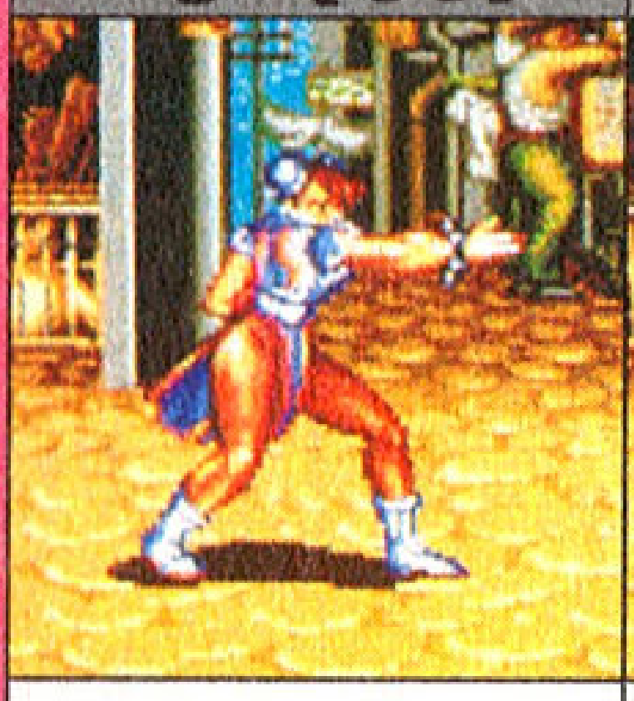
⑥十字キー：６Ｂパッドと同じ。斜め方向にやや入力しづらい。

⑦スタートボタン：６Ｂパッドはポーズだが、今回は技の切り替えに。

⑧通常技ボタン：使いたい技を割り振ることが可能。よく考えよう。

打撃系 技を覚えるのが勝利への第１歩

数あるアクション（格闘モノ）ゲームの中でも、現在「ストII」ほど多くのボタン操作を必要とするゲームはないだろう。パンチ／キックそれぞれに威力の違う３つのボタンが振り分けられているので、プレイヤーは計６つのボタンを使いこなさなければならない。相手との間合いに応じて常に最善の技を出せるようにしないと、対戦で勝つことは難しいぞ。ちなみに、今回の付録では攻撃の違いを大小で表記している（技の威力として考えると強弱と表記したほうがいいのだが、必殺技の通り名が大小で表記されることが多いので、あえて統一した。例：大昇龍拳）。

小(弱)	中	大(強)
		
威力は弱いが、モーションが小さいので連打することができる。一発当てれば続けて入れられる。	その名の通り、小と大の中間にある技。技の威力、リーチともにそこそこある。使い方を考えて。	威力はあるが、全体的にスキが多いのが難か。攻撃判定がデカイので、遠めの間合いから使え。

【間合いによって攻撃も変わる】

同じ威力の攻撃でも、相手との間合いが変われば技の種類が変わることがある。間合いによって変わるのは、主に立った状態でのパンチ／キック系。威力はほとんど同じだが、連続技に持っていけたり、攻撃判定などが微妙に違っていたりするので注意したい。状況に応じた使い方を覚えよう。

足払い・転ばし技

自分のペースを保て

足元を狙った足払い系の攻撃の中でも、威力のある技は当たると相手を転ばすことができる。いったん相手を転ばせたら、飛び込み攻撃を始めとした様々な戦法が使えるようになるので非常に有利。どの技で転ばせられるかを覚えたら、スキをうかがいつつ相手を転ばすことを考えよう。足払いを制する者が勝負を制すると言っても、過言ではないのだ。

有名なリュウ・ケンの大足払い。接近戦は足払い合戦がポイントだ。

しゃがみ大キックが転ばし技の基本だが、中には例外もあるのだ。

飛び込み技

ラッシュ攻撃が基本

相手をいったん転ばしたら、起き上がるところに合わせてジャンプキックでラッシュ攻撃をかけるのが「ストII」の基本戦法。ジャンプ系の技は、主に飛び込み攻撃や空中にいる相手を叩き落としたりするのに使う重要な基本技だ。相手の飛び込み攻撃をガードさせてから、様々な攻撃につなげていこう。ただし、起き上がり昇龍拳などの返し技に注意ね。

倒れている相手にかぶさるように飛び込むのが基本だ。

ガイルや本田の起き上がり必殺技は返される。

投　げ

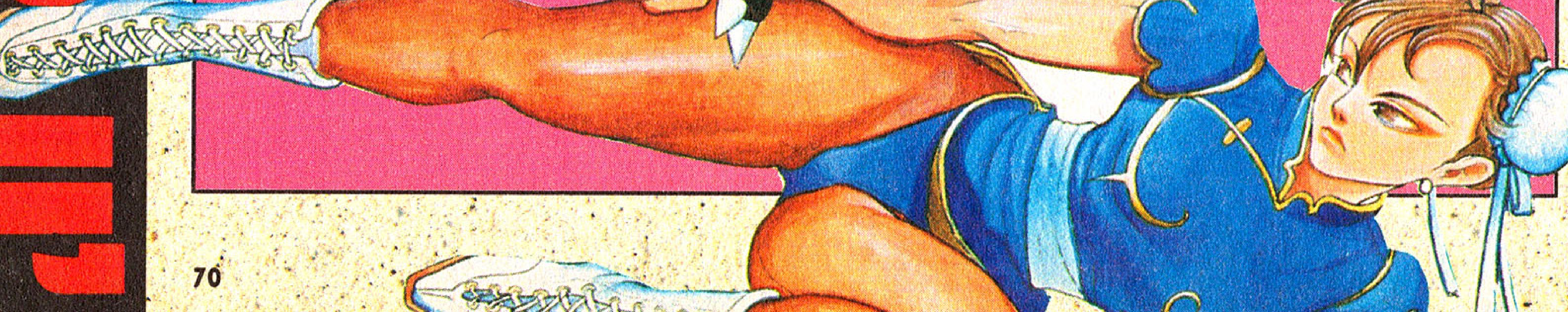
決めれば大ダメージ

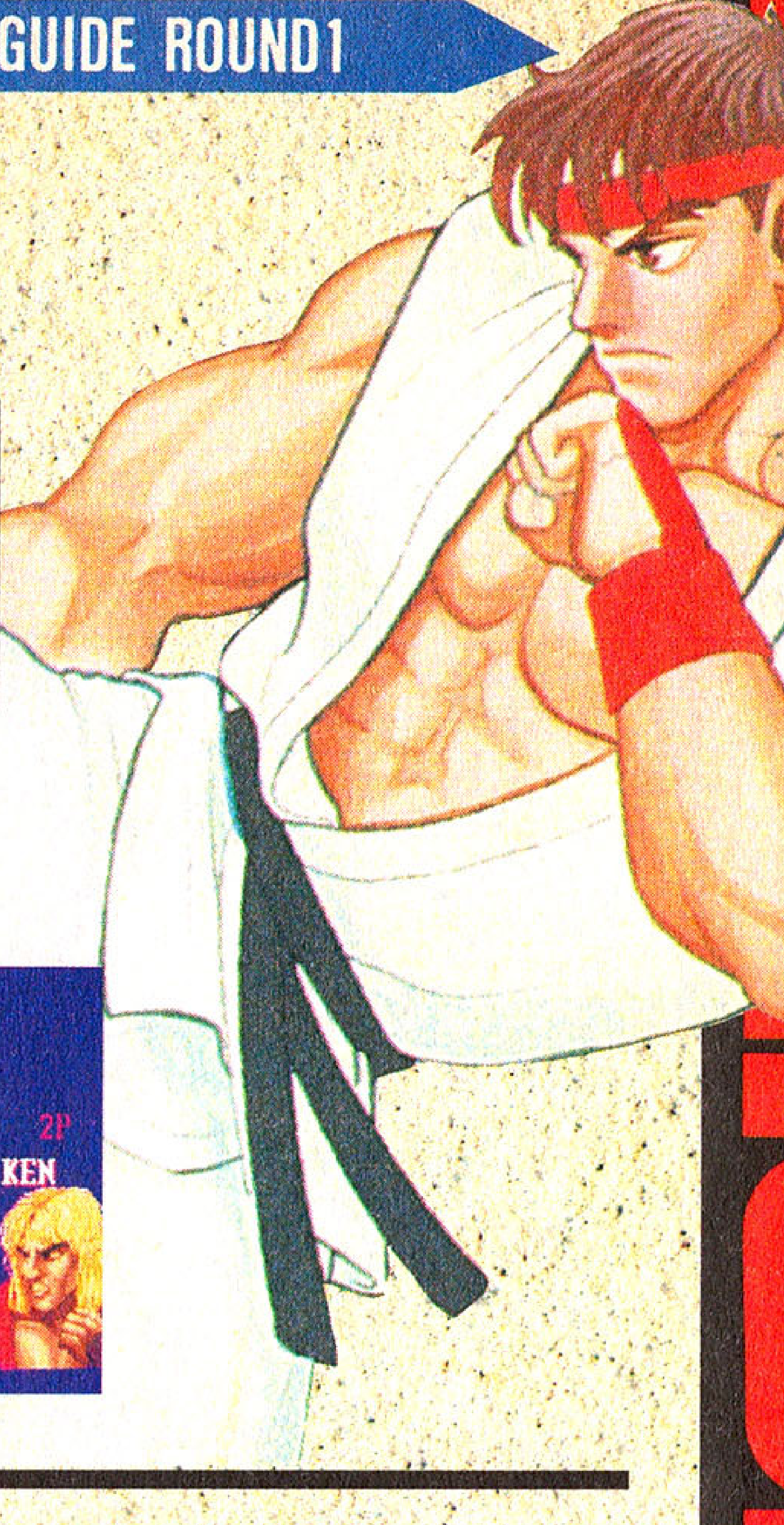
相手の近くで十字キーを倒し、中か大パンチを押すと（キャラによって若干違う）相手を投げることができる。投げは通常の攻撃よりも大ダメージを与えられるので、積極的に狙っていきたい。フェイントをかけて他の攻撃と組み合わせて使うと、対戦慣れしていないプレイヤーはポイポイと投げられてしまうだろう。まずは投げの間合いを把握しろっ!!

キャラによっては、複数の投げ技を持つ者もいる。ハデに決めよう。

春麗やガイルは、空中で相手を投げる華麗な〝空中投げ〟を持っているぞ。

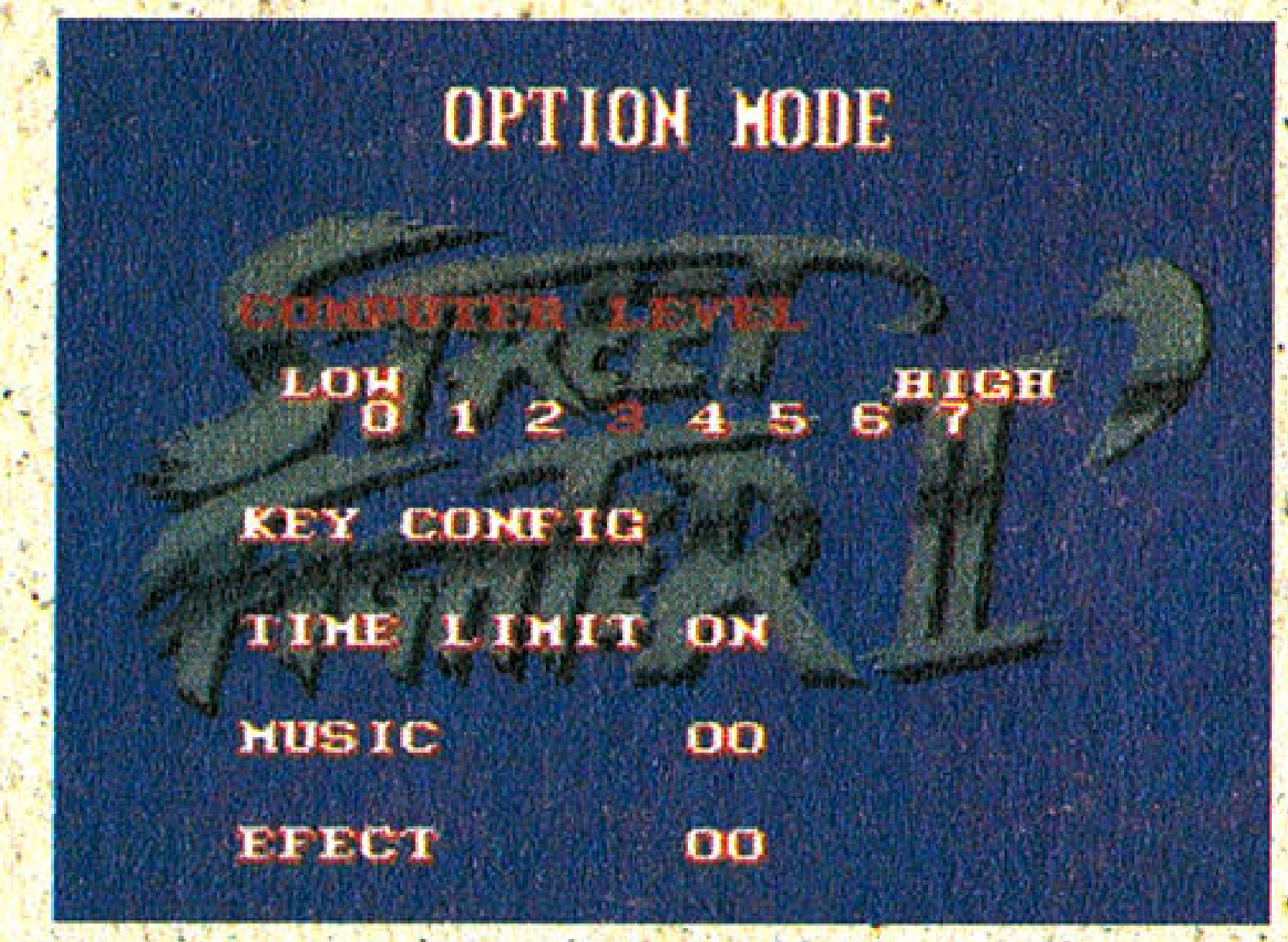
投げの代わりに、かみつきやヘッドバッド攻撃をするキャラもいる。





対戦で燃えるも良し、COM戦を攻略するも良しだ！

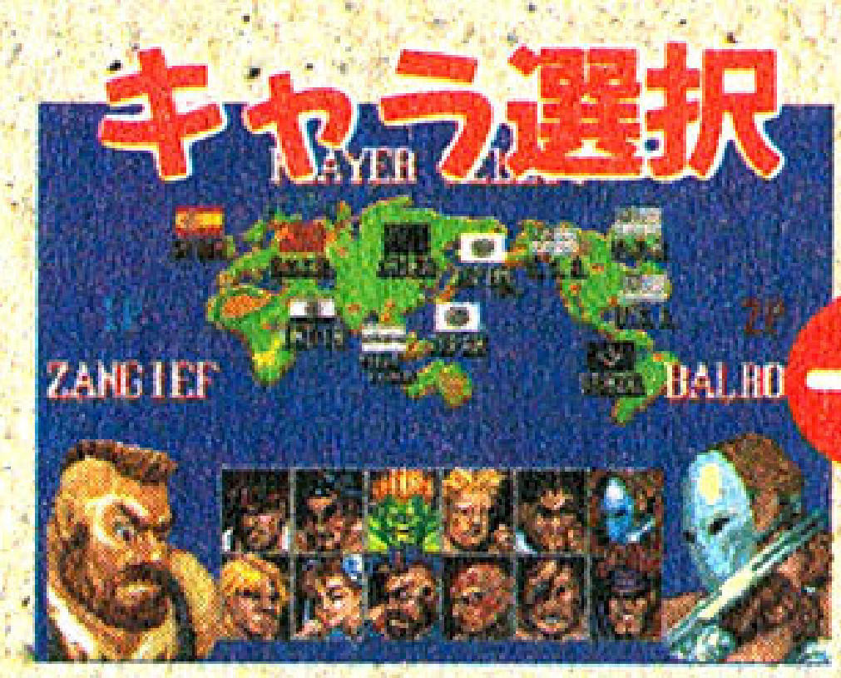
メガドラ版「ダッシュ」は、SFC版でも好評だったＶＳ．バトルモードが入っている。対戦結果がわかるようになっているので友達を呼んで対戦の腕を磨(みが)くならもってこい。ある程度上達したら、多人数で１Ｐモードを使って勝ち抜きサバイバル合戦をするのもいいだろう。


OPTION MODE
COMPUTER LEVEL
LOW 0 1 2 3 4 5 6 7 HIGH
KEY CONFIG
TIME LIMIT ON
MUSIC 00
EFECT 00

制限時間や強さの設定は、コンフィグ画面である程度変えられるようになっている。

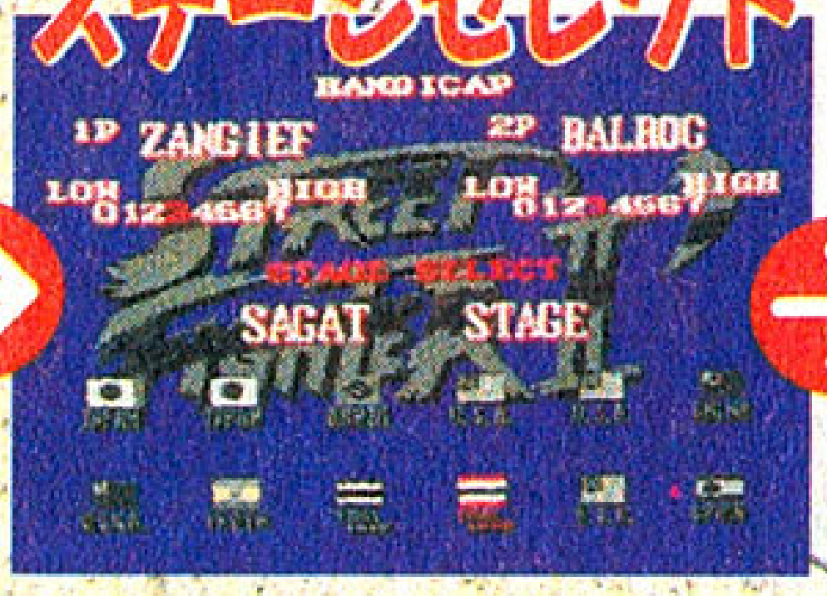
VSモード

キャラ選択


ZANGIEF
BALROG

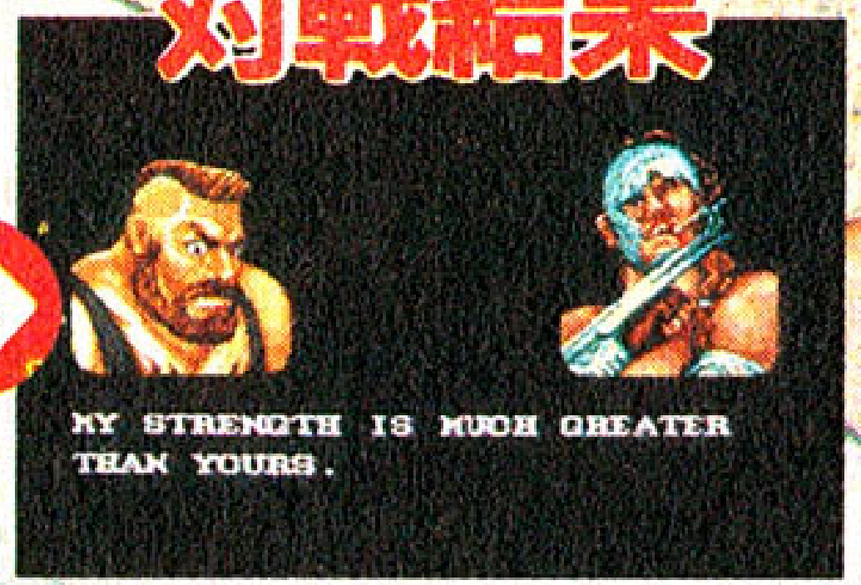
まずは操作したいキャラをそれぞれ選択。当然同キャラ対戦もＯＫなのだ。

ステージセレクト


HANDICAP
1P ZANGIEF
2P BALROG
STAGE SELECT
SAGAT STAGE

対戦する舞台を選ぶ。レベルを変えればハンデ戦にすることもできる。

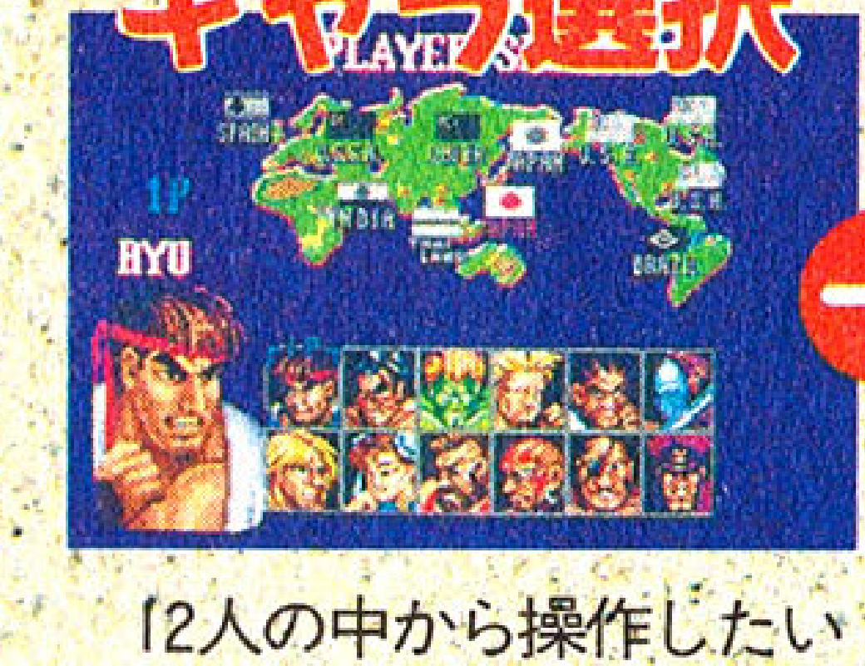
対戦結果


MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS.

対戦後の結果を報告。負けた方はボコボコにされて見るも無惨な顔になる。

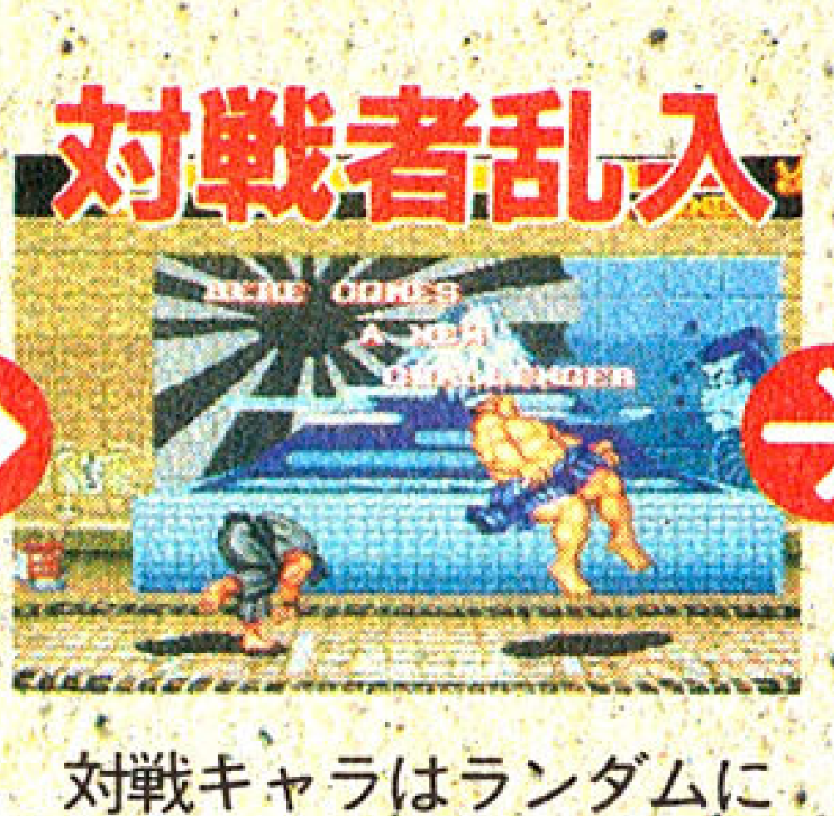
1Pモード

キャラ選択


PLAYER SELECT
1P
RYU

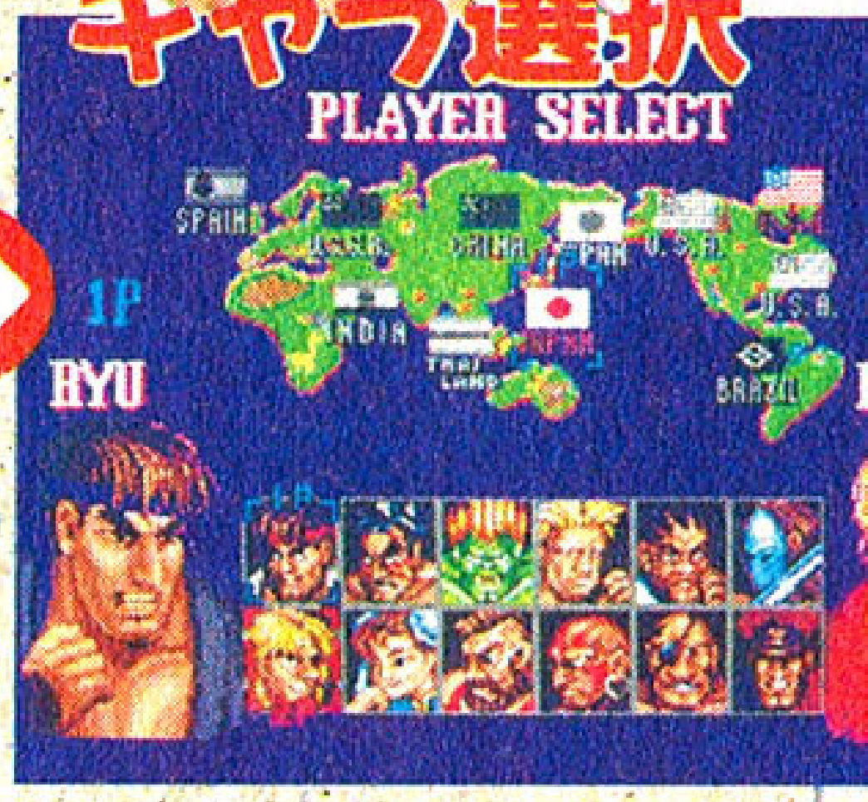
12人の中から操作したいキャラを1人選択しよう。

対戦者乱入


HERE COMES A NEW CHALLENGER

対戦キャラはランダムに決まるが乱入も可能だ。

キャラ選択

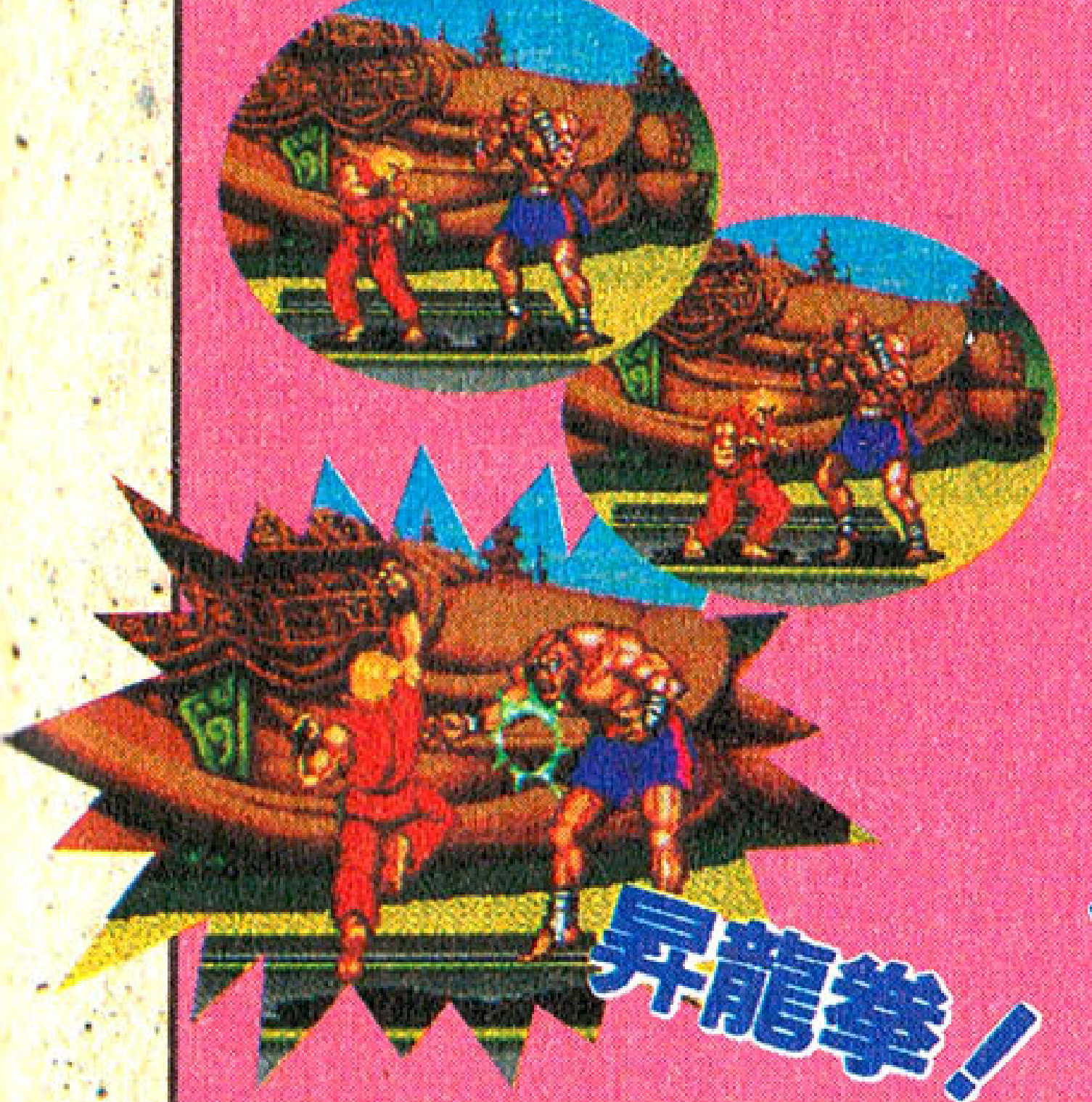

PLAYER SELECT
1P
RYU
2P
KEN

必殺技

ストIIの醍醐味といったらコレ！

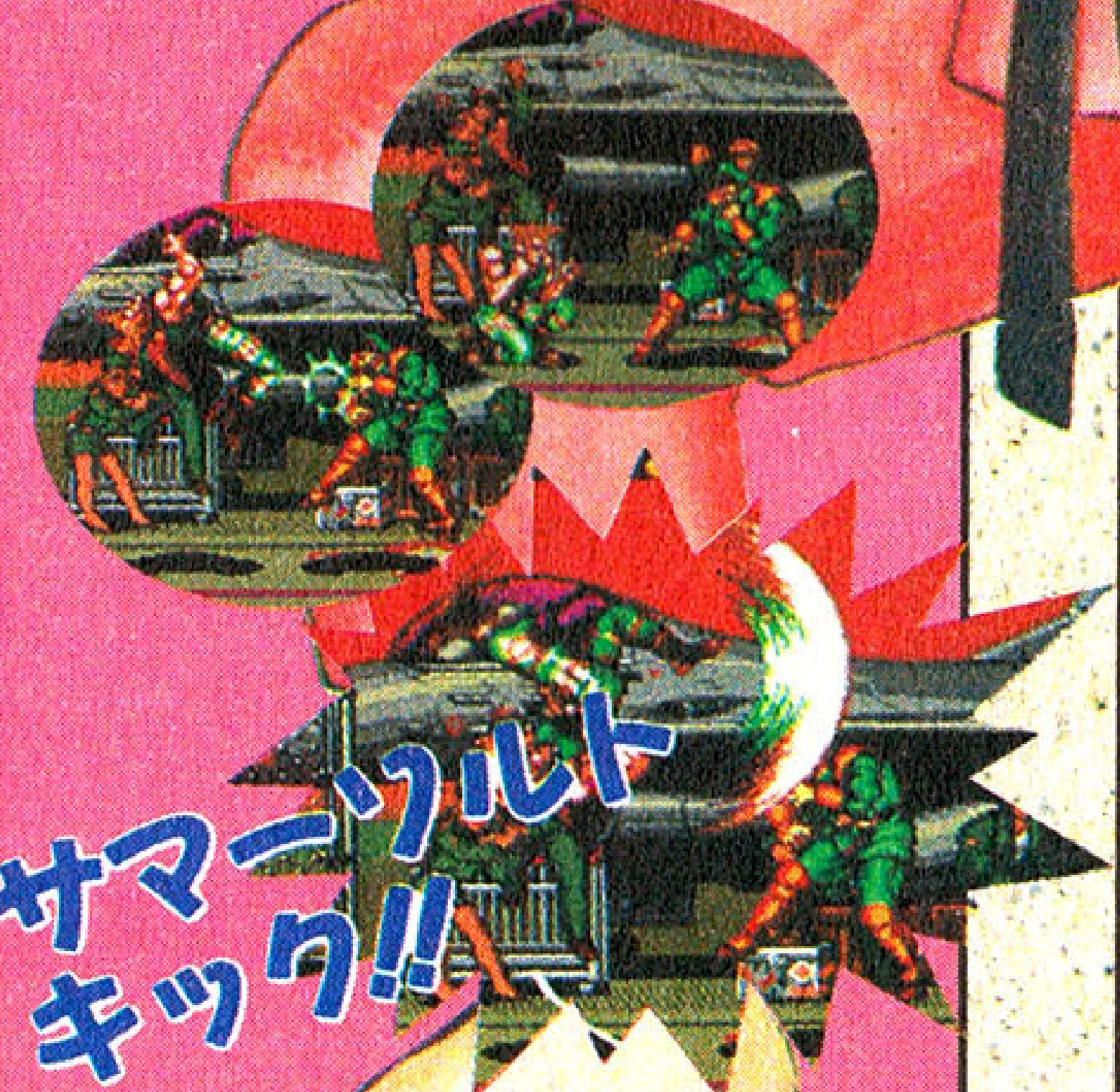
必殺技を使わずともCOM戦は勝つことができるが、対戦のように高度な戦いになると、必殺技なしに勝利を得ることは非常に難しくなる。逆に言うと、必殺技さえマスターしちゃえば実力は格段にアップするのである!! 対戦の前に、まずは必殺技を身につけること。

コマンド入力タイプ



ある一定時間内に十字キーを決まった順番で入力して、パンチ（キック）ボタン。難易度は高い。

レバーためタイプ

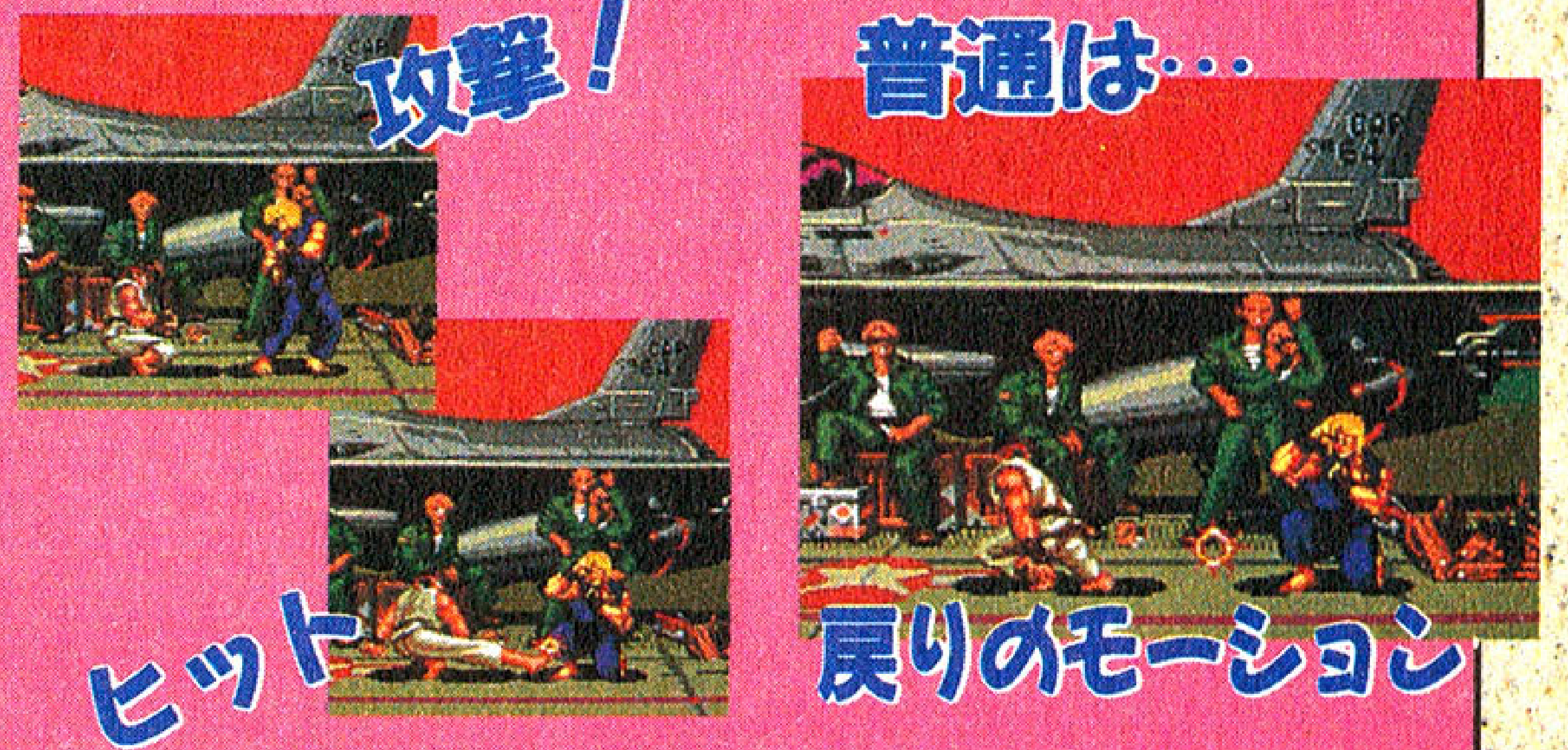


十字キーを一定時間決まった方向に入れて「ため」を作ってから出す方法。比較的出しやすい。

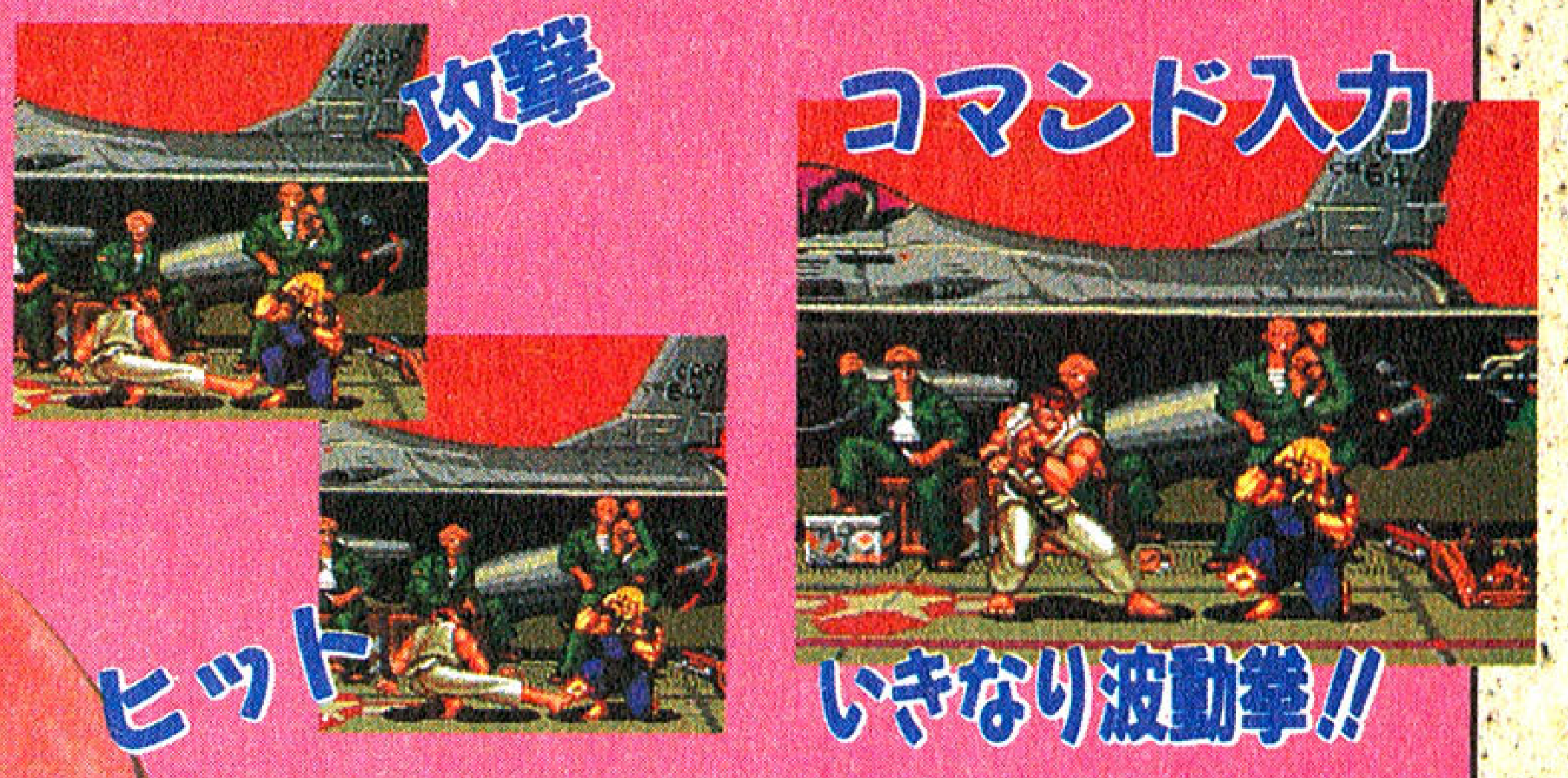
連続技 現在の主流！ 高等テクキャンセル技!!

「ダッシュ」になって一気にメジャーになったテクニックが、キャンセル技を使った連続技だ。通常技を出してからすぐに必殺技を入力すると、最初に出した通常技のモーションが一部リセットされ、いきなり必殺技に切り替わる……これがキャンセル技の正体。一発目が当たれば絶対に相手は残りのキャンセル技をガードできないので、一気に大ダメージを与えることができる。ぜひマスターしよう!!

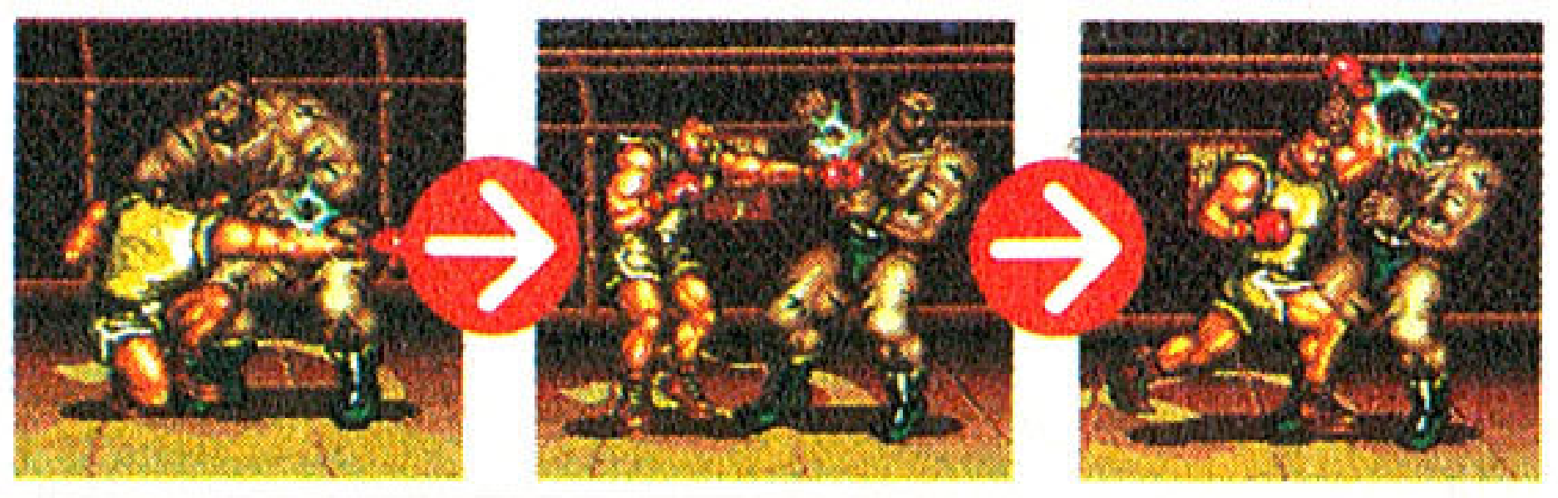
リュウ・ケンの足払いの場合……


攻撃！
ヒット
普通は…
戻りのモーション

キャンセル技を使うと……

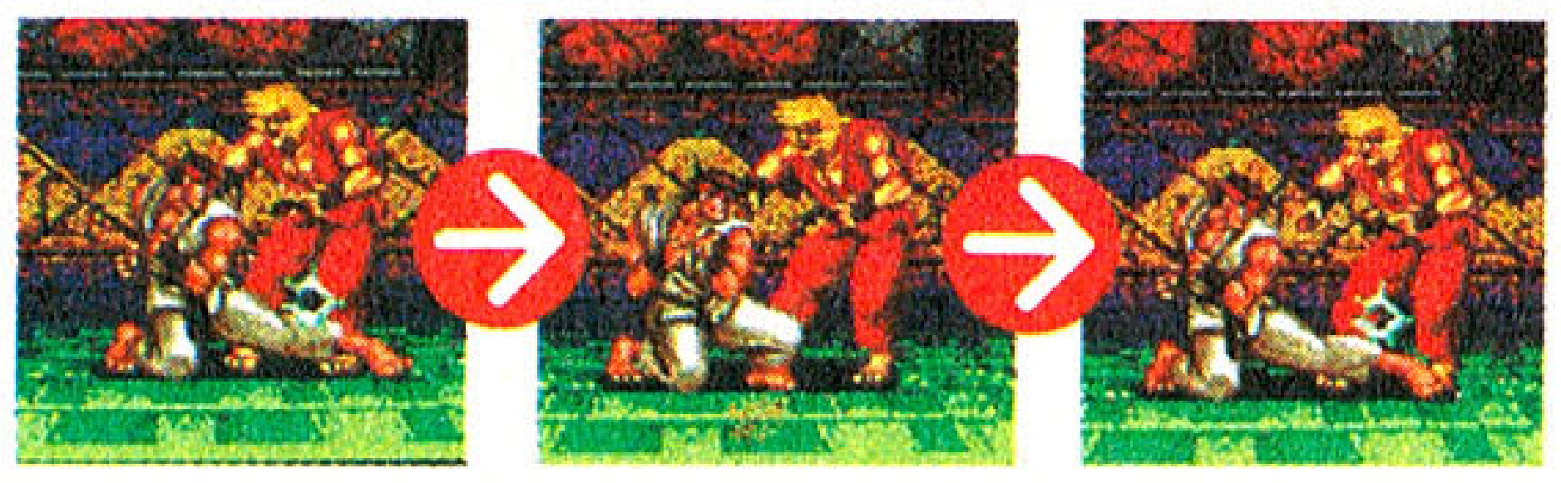

攻撃
ヒット
コマンド入力
いきなり波動拳!!

キャンセル技



「ダッシュ」発売当初はその難しさゆえに使う者が少なかったが、現在ゲーセンではプレイヤーのレベルが上がり、ガンガン使われている。四天王のキャンセル連続技は特に強力。

小技連打

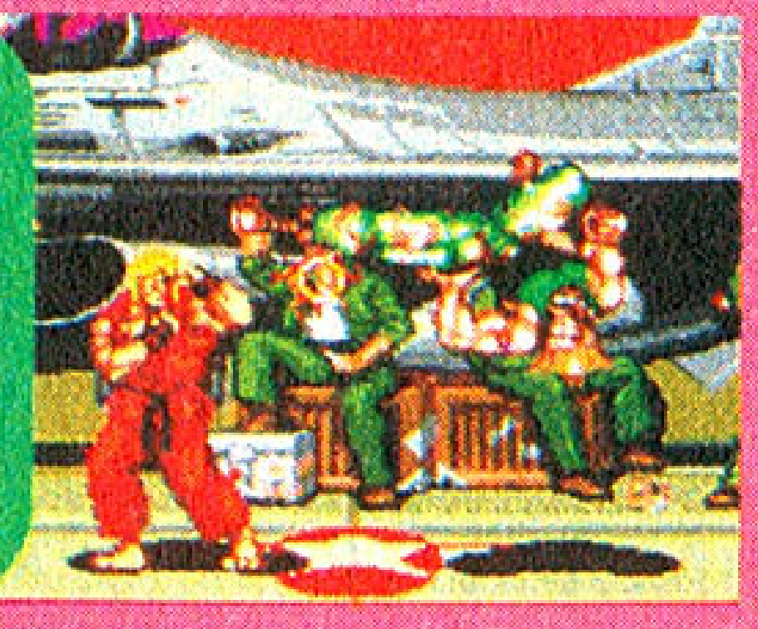


「ストII」で使えた恐怖の連続技、小技連打は「ダッシュ」になってパワーダウンした。しかし、接近戦での牽制や連続技のつなぎとしては今でも十分すぎるほど効果がある。

防御 基本中の基本・2つのガード

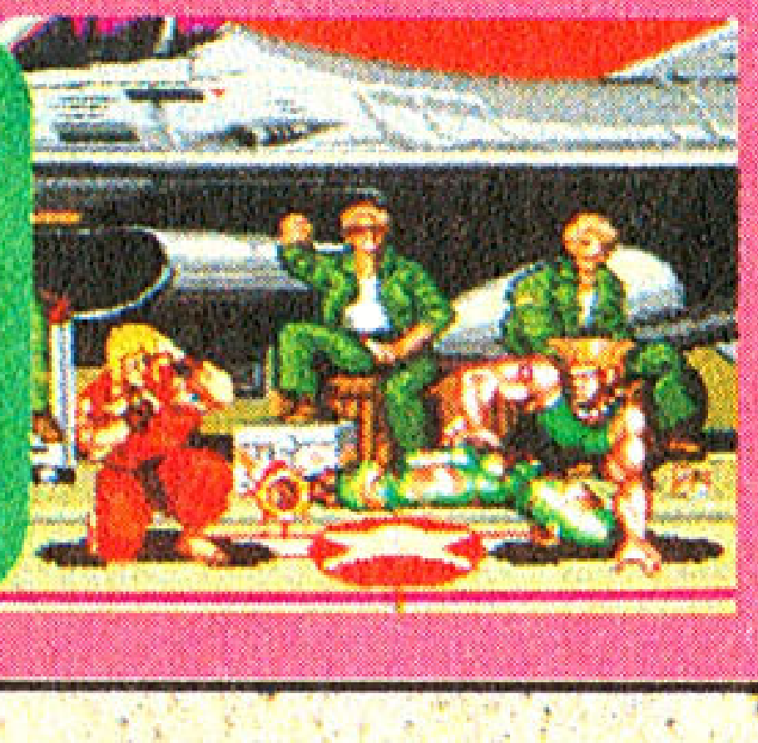
通常技の攻撃は、相手と反対方向に十字キーをしっかり引いてガードしていればダメージをくらうことはまずない。立ちガードとしゃがみガードを使い分けること。ただ、必殺技はガードしても多少ダメージを受ける。

上段防御



ジャンプキックは立って防御しないと攻撃をくらってしまう。

下段防御

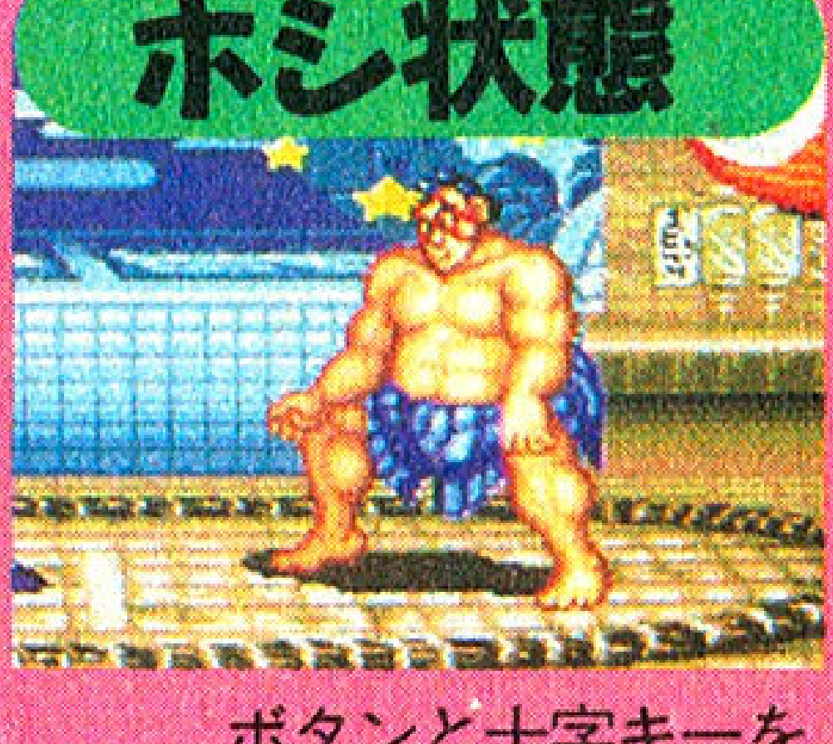


足払いなどの下段攻撃はしゃがんで防御。基本中の基本です。

気絶 ダメージがたまると動けず！

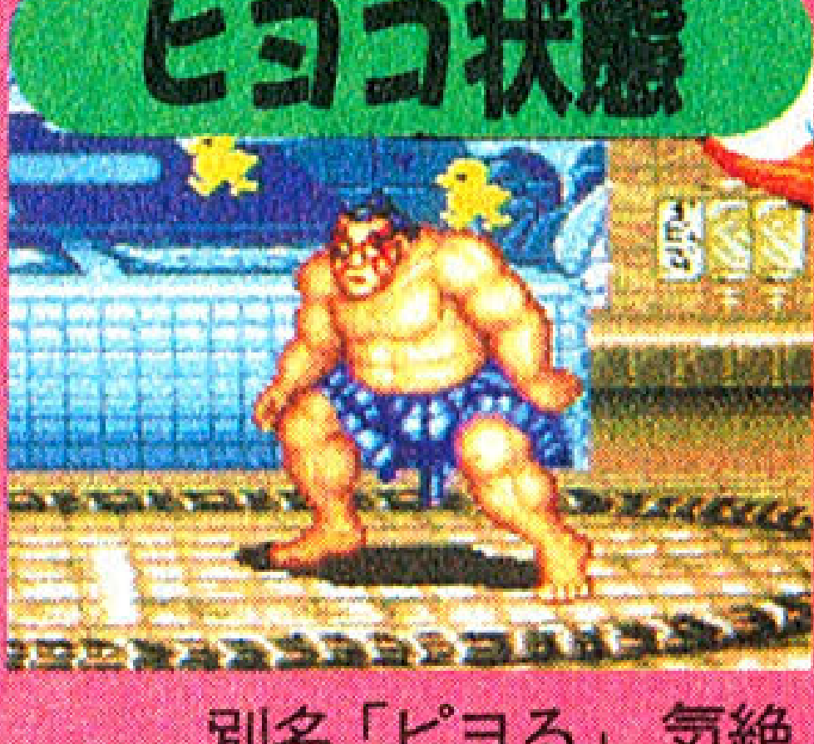
一定時間中にある程度強力な技をくらい続けると、ダメージがたまってついには気絶してしまう。こうなってしまったら相手の思うツボ。連続技だろうが投げ技だろうが、目が覚めるまで攻撃を一切防ぐことができなくなる。くらったダメージ量によって、２種類の気絶があるぞ。

ホシ状態



軽 ボタンと十字キーをガチャガチャ回せば、早く目を覚ます。

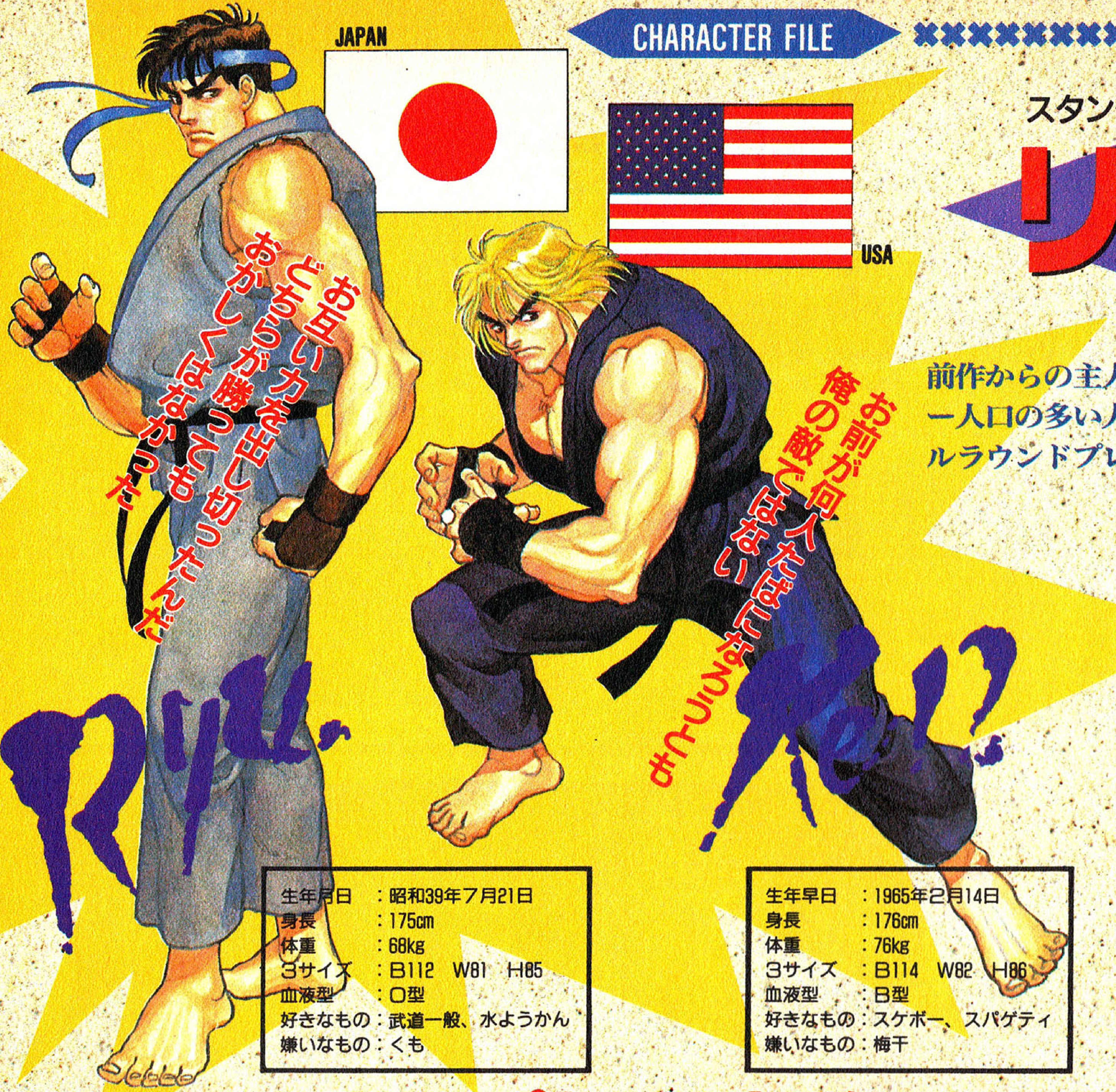
ヒヨコ状態



重 別名「ピヨる」。気絶するときは大概この状態が多いようだ。

ストII'ひとくちメモ

【海外版「ストII'」について】「STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION」。ちょっと長いけど、これが海外版「ダッシュ」の正式名称だ。海外のゲーム誌を見ると「STII CE」、「CHAMPION EDITION」と略されている。「ダッシュ」と呼ぶのは日本だけかも……。


JAPAN
USA
お互い力を出し切ったんだ
どちらが勝っても
おかしくはなかった
お前が何人たばになろうとも
俺の敵ではない
Ryu.
Ken

生年月日	：昭和39年7月21日
身長	：175cm
体重	：68kg
3サイズ	：B112　W81　H85
血液型	：O型
好きなもの	：武道一般、水ようかん
嫌いなもの	：くも

生年早日	：1965年2月14日
身長	：176cm
体重	：76kg
3サイズ	：B114　W82　H86
血液型	：B型
好きなもの	：スケボー、スパゲティ
嫌いなもの	：梅干

スタンダードプレイヤーと言えばこの2人

リュウ・ケン

《日本、アメリカ代表》

前作からの主人公、リュウとケンは現在最もプレイヤー人口の多い人気キャラ。様々な戦い方ができるオールラウンドプレイヤーなので、ぜひマスターしよう！

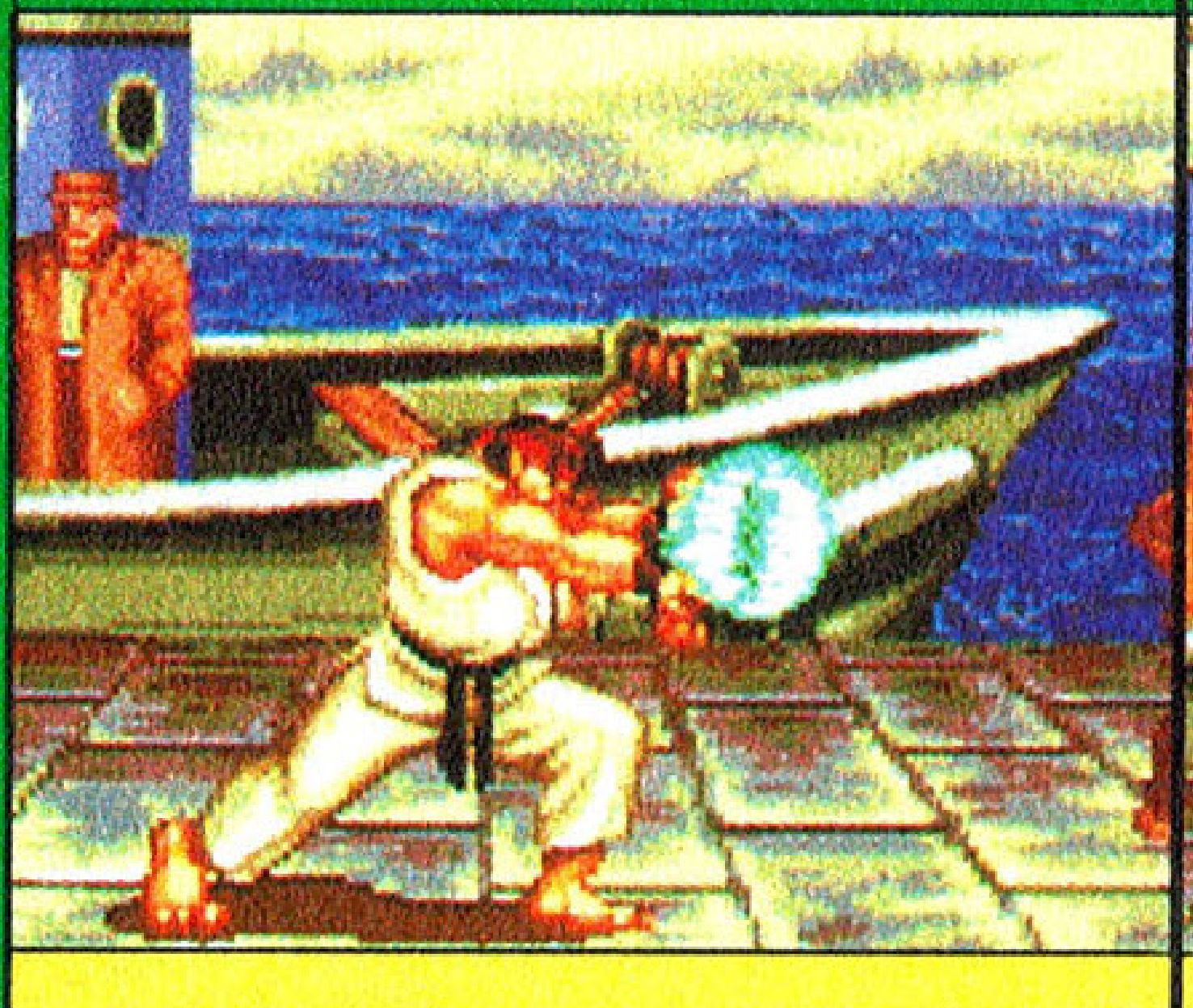
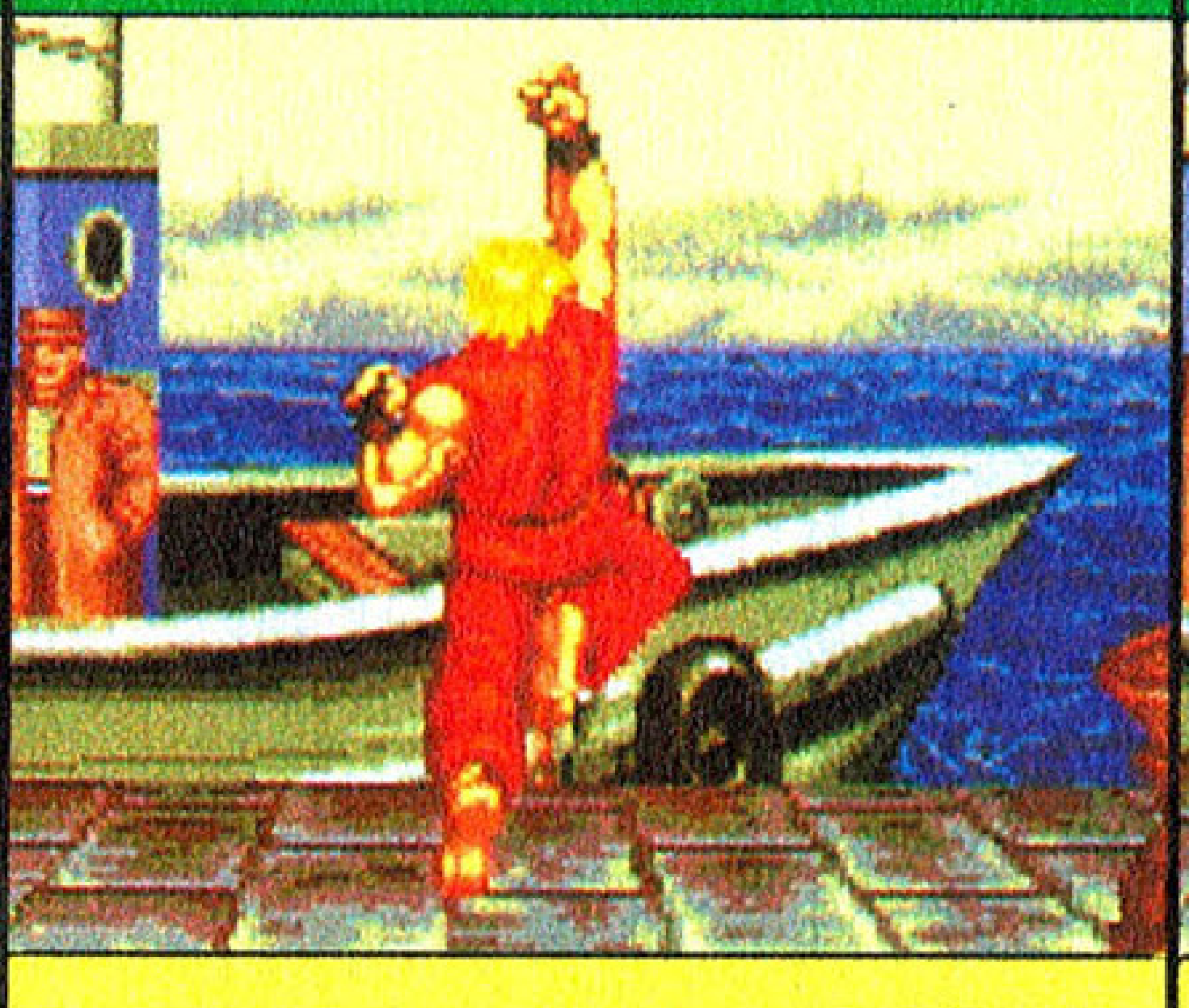
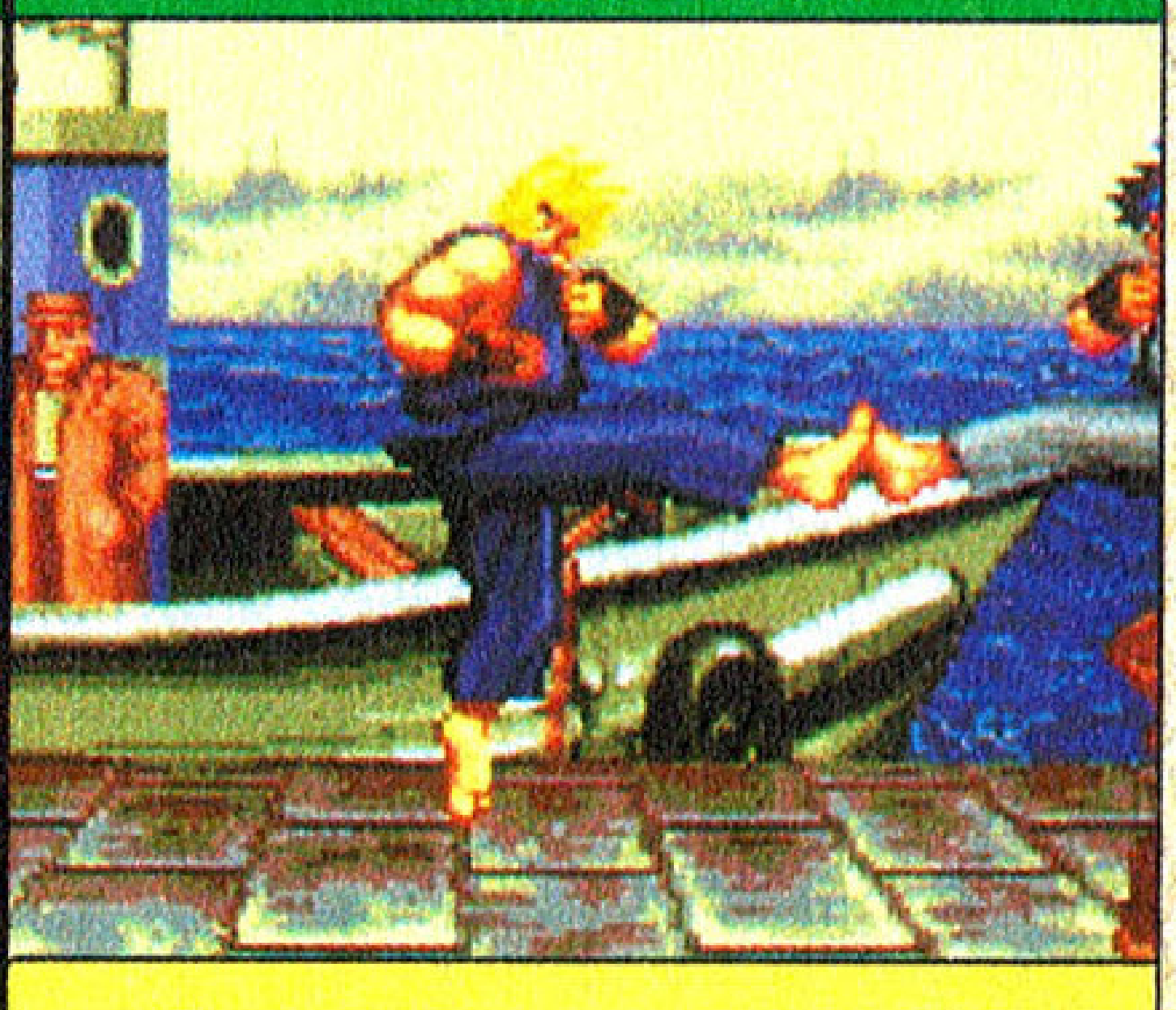
リュウとケン、2人は幼い頃から日本で師匠に育てられ、武道のすべてを叩（たた）き込まれた格闘家である。若い頃の彼らは師匠の教えをひたすら吸収し、お互いに技を競い合う毎日だったようだ。そして10年以上に渡る修行の後、2人はさらに己の技を磨（みが）くため、武者修行に旅立つことを決意する。数年後、さらにたくましくなった2人の再会を約束して、そして長年夢見た2人の決着をつけるため…。真の格闘家を目指し、ひたすらストイックな生き方を続けるリュウ。異国の地で恋人を見つけたが、友との約束を果たすために再び闘いの中に身を置くケン。宿命のライバルである2人の決着は、すぐそこまできている。

パワーアップした数々の必殺技を見よ！

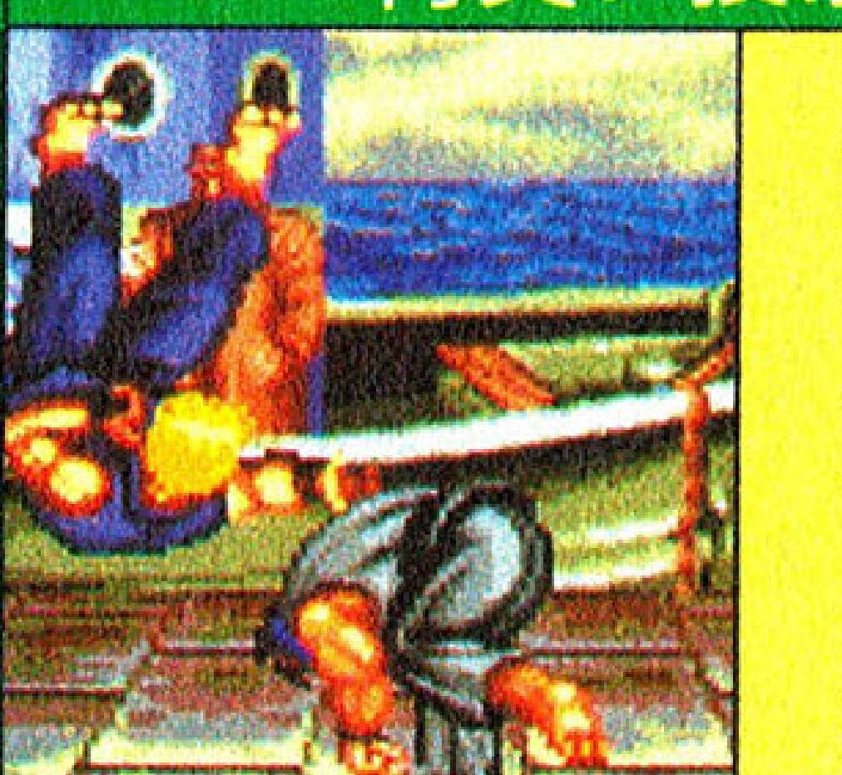
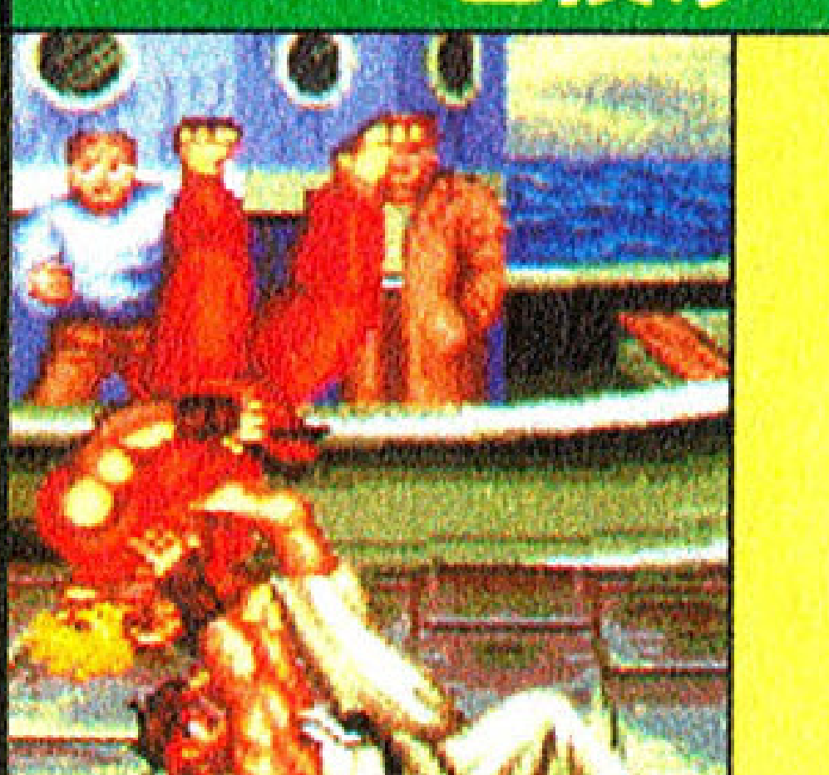
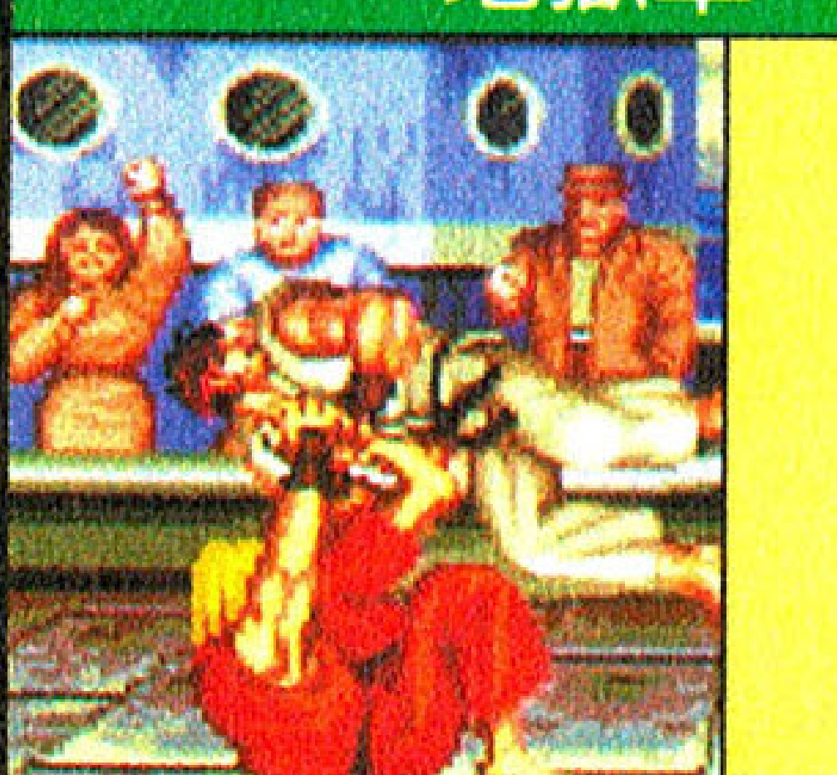
特性の違いを把握しよう

同キャラ対戦ができなかった前作「ストII」では対戦プレイの楽しみを生かすため、まったく同じ能力を持たされていたリュウとケンだが、「ダッシュ」はすべてのキャラで同キャラ対戦が可能になったため、2人の能力には若干の違いがつけられている。スキのなくなったリュウと、見た目の戦い方が派手なケン。対戦プレイで上達するには、それぞれが持つ必殺技の特性を生かす戦い方をすることが必要だ。まずは必殺の昇龍拳を修得しよう。

●必殺技●

波動拳	昇龍拳	竜巻旋風脚
		
十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱でスピードが変わる。	十字キーを→、↓、↘の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶ高さが変わる。	十字キーを↓、↙、←の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。キックの強弱で飛ぶ距離が違う。

●大技●

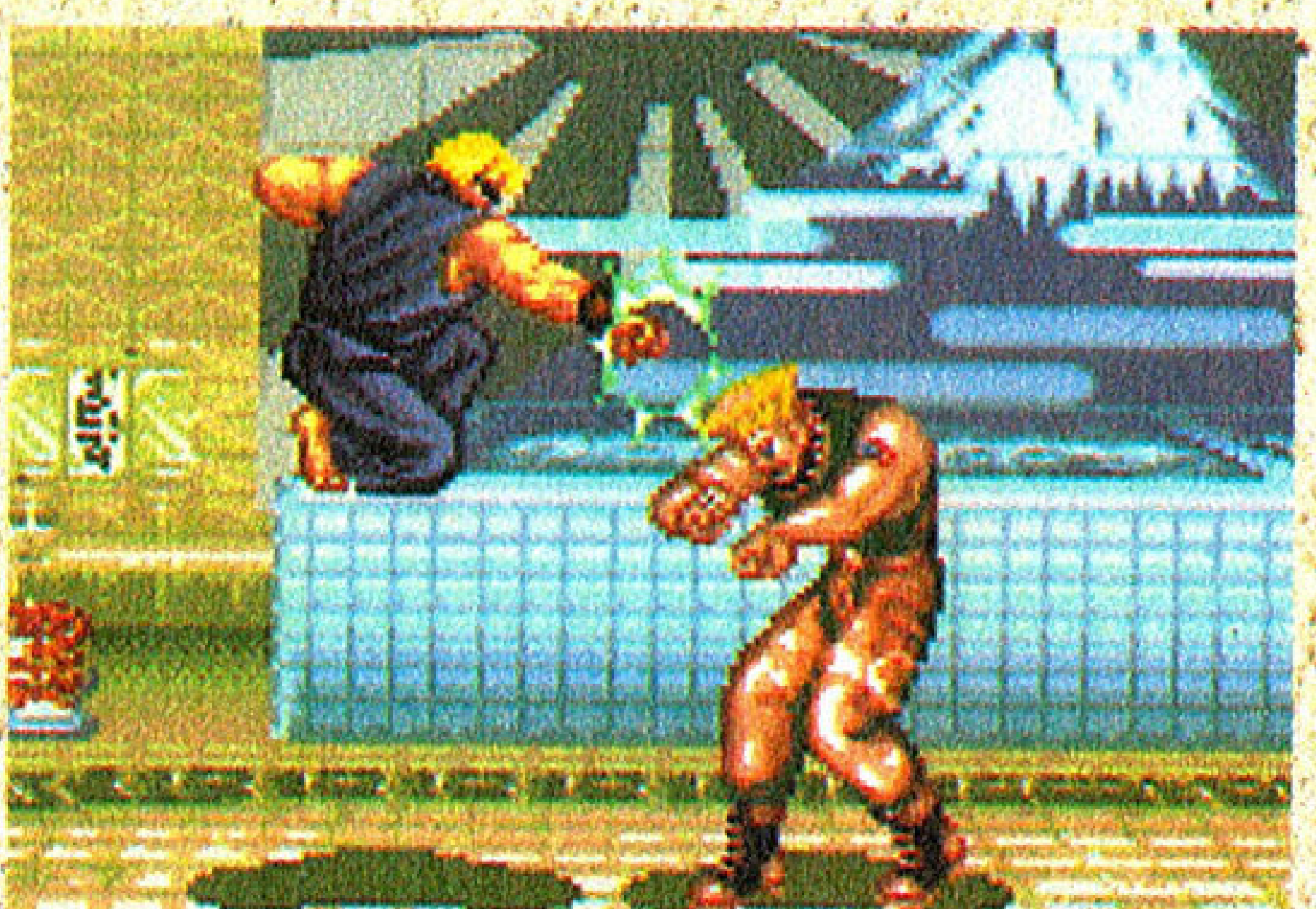
背負い投げ	巴投げ	地獄車
		
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ中か大のパンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大キック（リュウのみ）。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大キック（ケンのみ）。

ダッシュになってここが変わった

リュウの変更点は2つ。①波動拳のモーションが速くなった、②竜巻旋風脚の上昇・下降中が無敵なうえ、当たり判定・ダメージが大きくなった。また当たれば必ず相手が転ぶ。一方ケンは①昇龍拳が真横に伸びる、②竜巻旋風脚が速くなっている。なお、2人とも昇龍拳を当てると必ず相手を転ばせられる。

リュウ・ケンを使う時のポイント

やはり「ダッシュ」になって大きく変更された必殺技をどう実戦にからめていくかがポイントとなる。リュウなら波動拳の連打と竜巻旋風脚、ケンなら昇龍拳を多用しよう。リュウ・ケンの持ち味は中間間合い～接近戦のラッシュ攻撃にこそある。相手を画面端まで追いつめたら、絶対逃さないようにして戦おう。



「ダッシュ」では特にケンの飛び込みから大パンチが強力に。ガイルのソニック投げも防げる。

ストII' ひとくちメモ

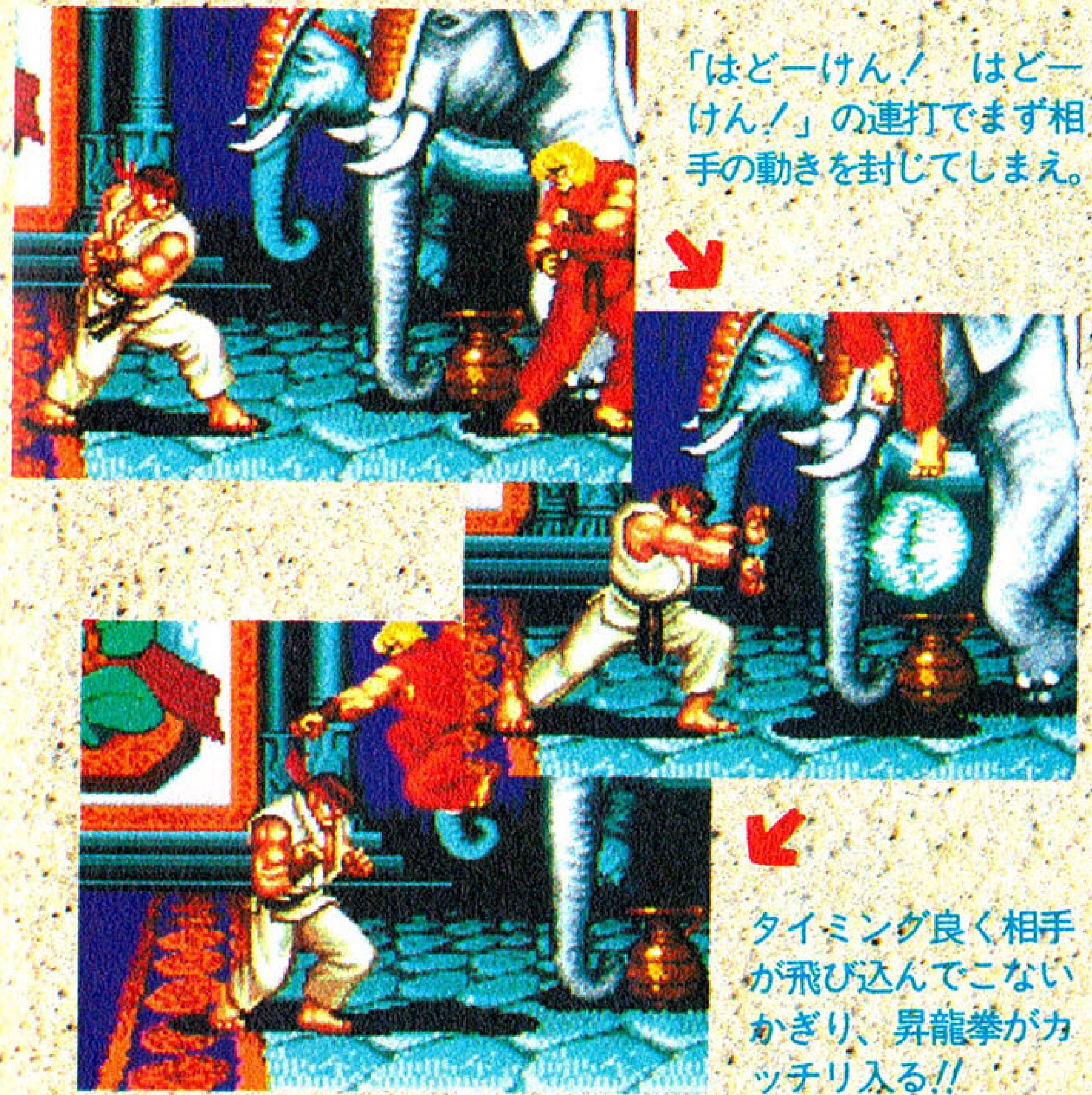
【ファイティング6Bパッドの評判】ゲーム自体の出来も気になるところだとは思うけど、「ダッシュ」と新パッドの相性もユーザーから見れば気になるところだろう。結論から言うと、編集部の間ではなかなか好評。昇龍拳などの複雑なコマンドも入れやすかった。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

緻密のリュウ、豪快のケン、どちらを選ぶ!?

基本は鳥カゴ～波動昇龍拳

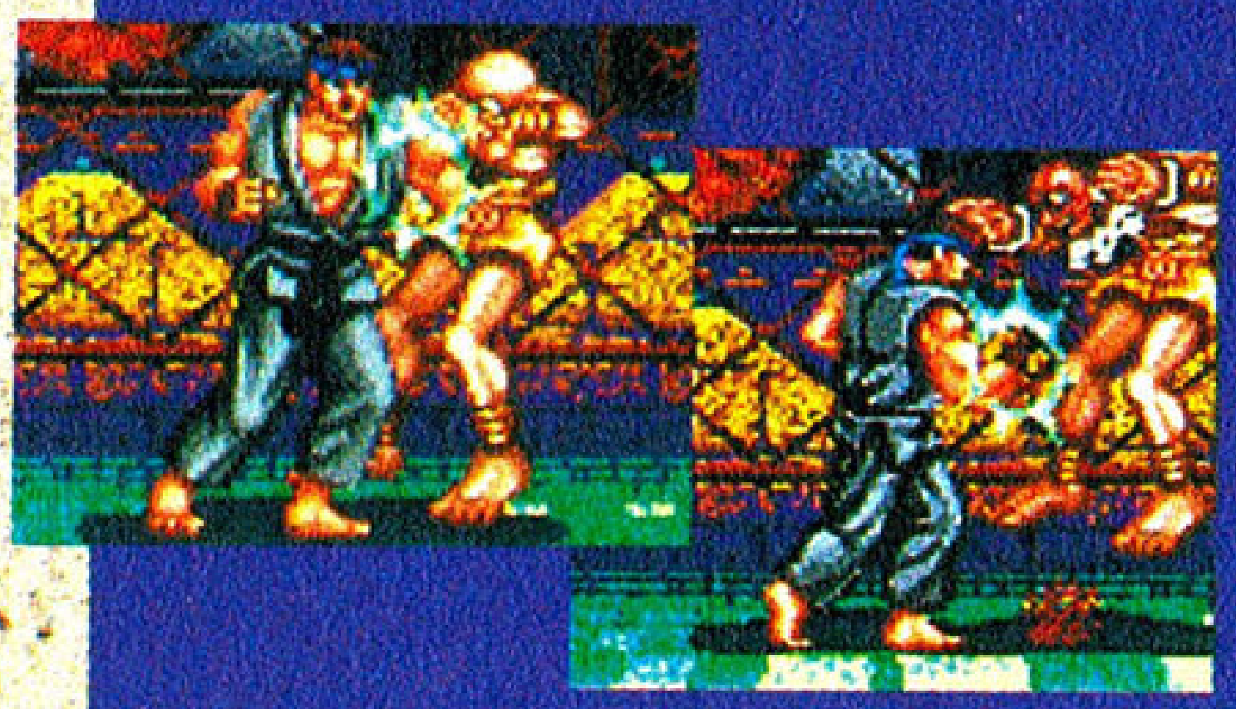
リュウ・ケンの最もポピュラーな戦い方。まずは相手を端に追い詰めて、大小の波動拳を交互に撃ち、抜け出せないようにすること。相手がたまらず飛び込んできたらすかさず昇龍拳。相手の攻撃が当たる寸前で撃墜（げきつい）できる。


「はどーけん！　はどーけん！」の連打でまず相手の動きを封じてしまえ。

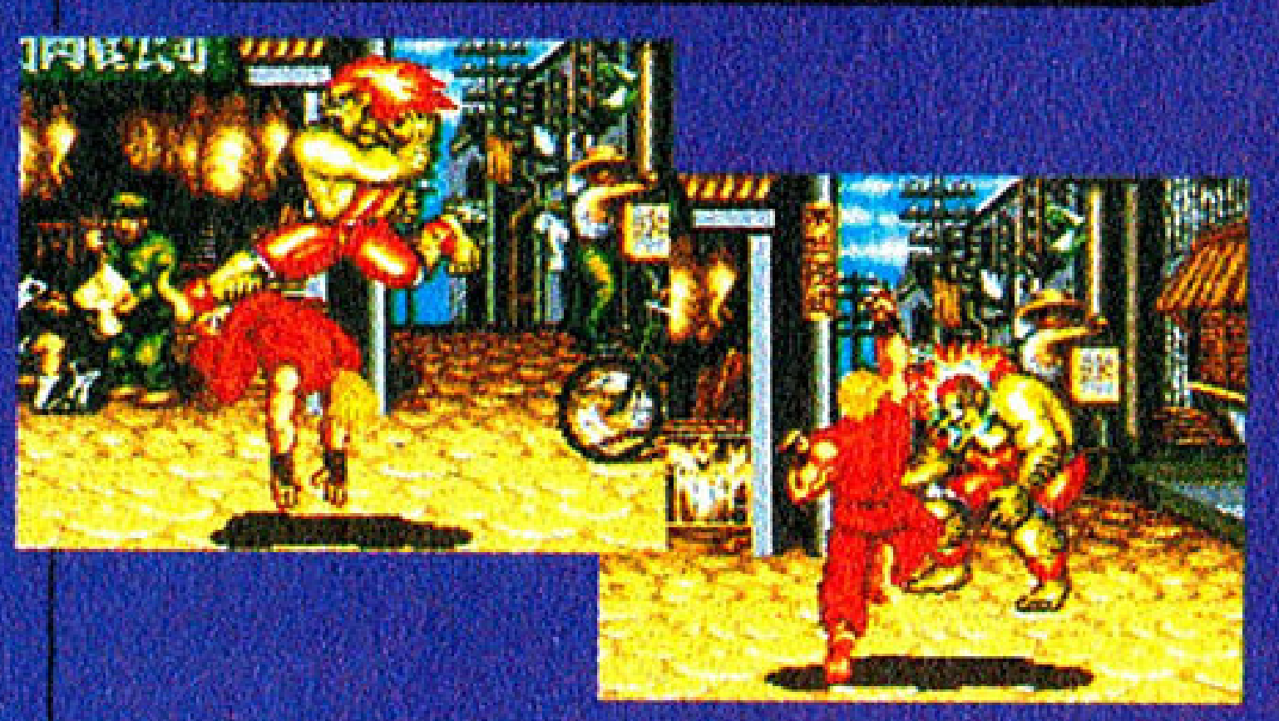
タイミング良く相手が飛び込んでこないかぎり、昇龍拳がカッチリ入る!!

●覚えておきたい必須テクニック

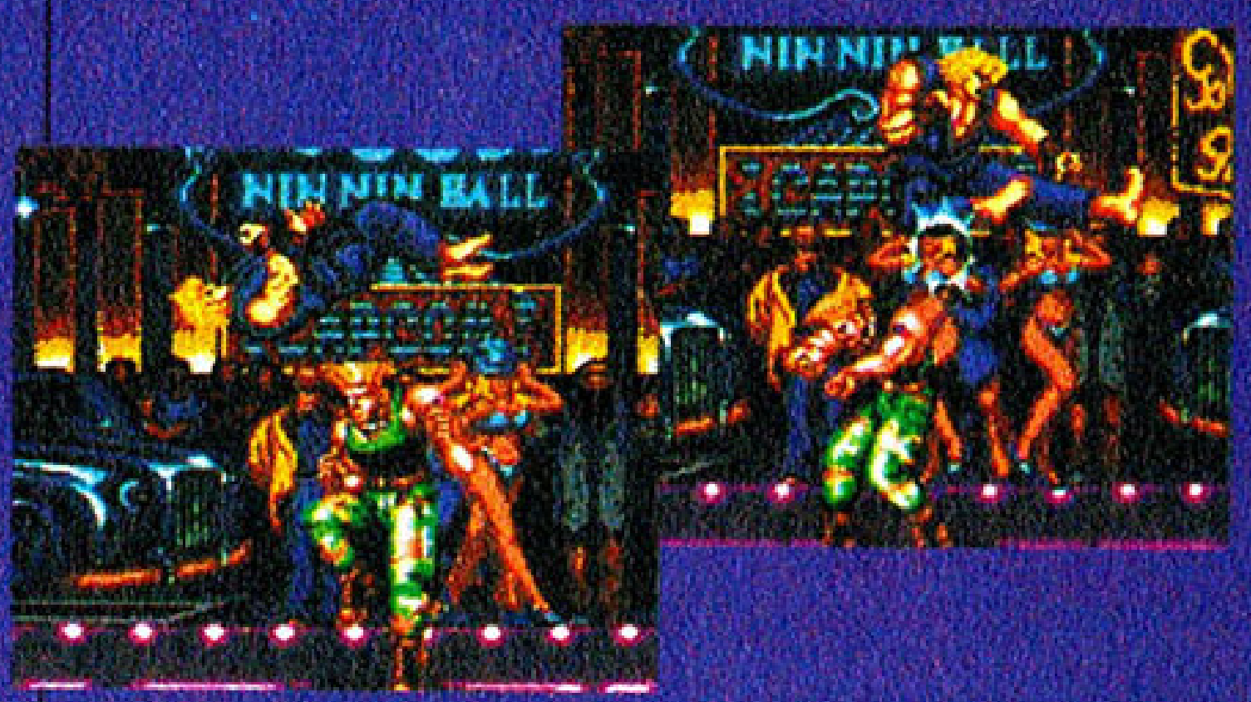
ジャブ・アッパー昇龍拳


有名なリュウ・ケンのキャンセル技。アッパー（大パンチ）を打つと同時に素早く昇龍拳コマンドを入力すれば出る。

起き上がり昇龍拳

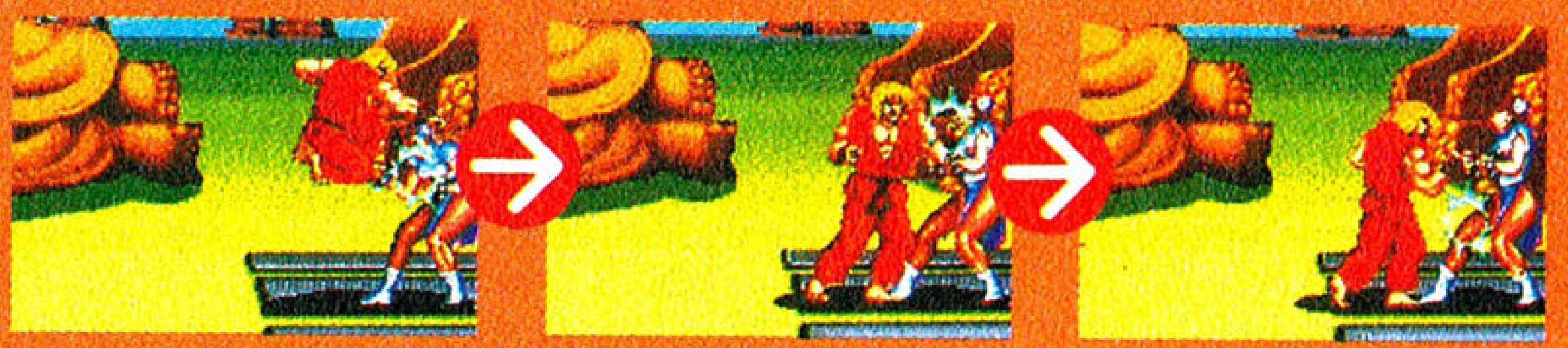

倒れているときに昇龍拳コマンドを入力し、起き上がると同時にパンチボタン。無敵状態が続き、相手の飛び込みを撃破。

めくり蹴り

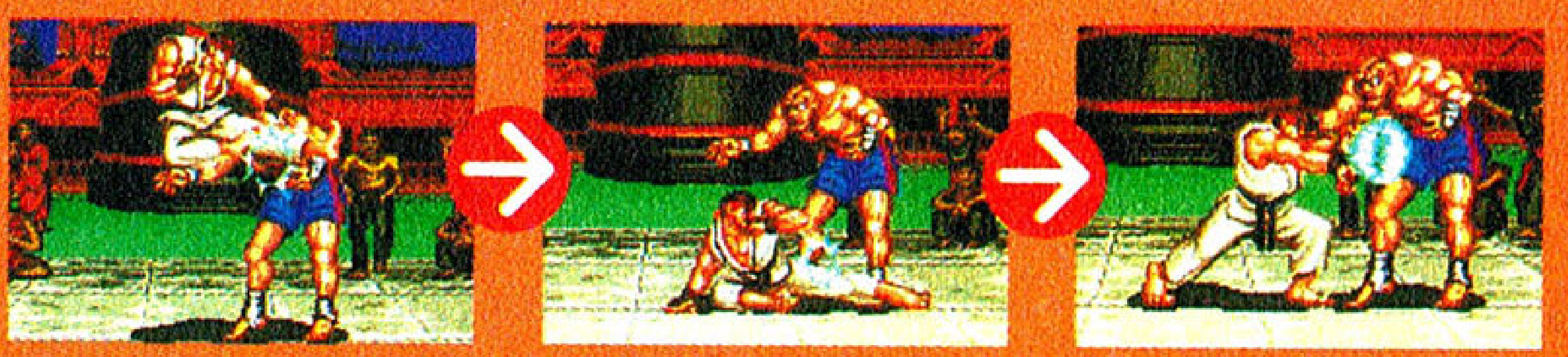

相手が起き上がる時、後ろ側に着地するように飛び込みキック。当たり判定が逆転するので、防ぐのが難しい。

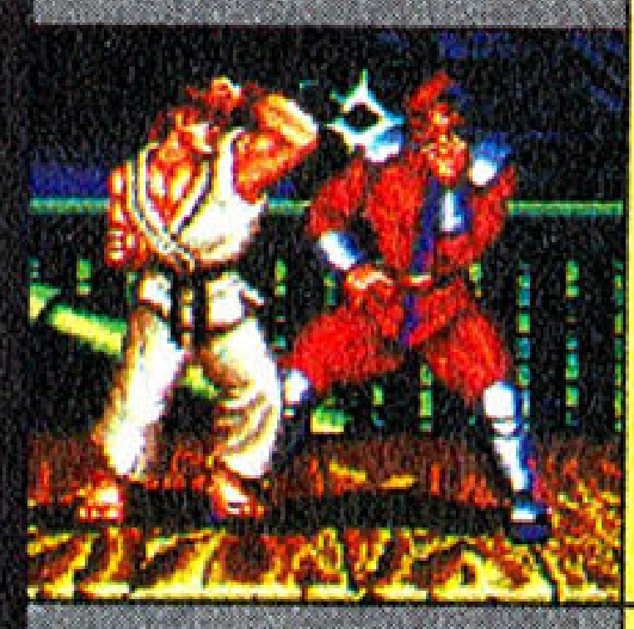
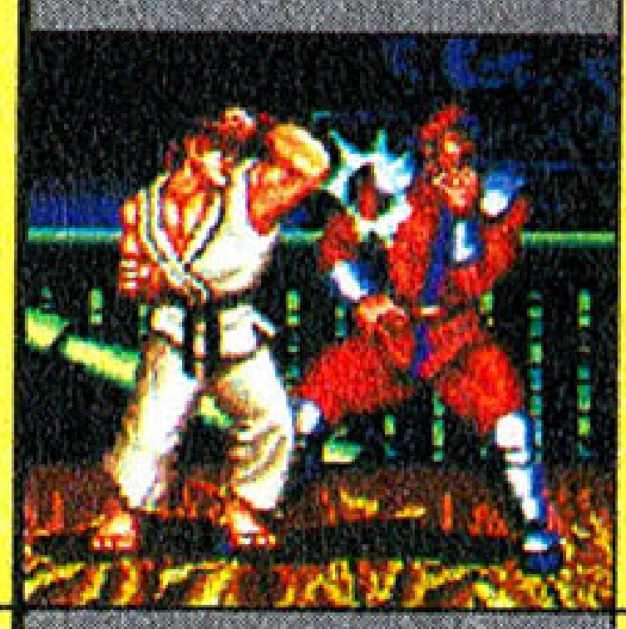
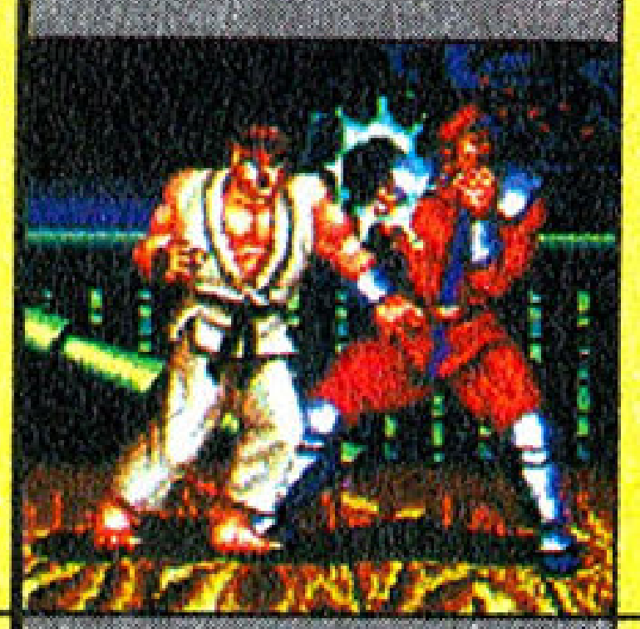
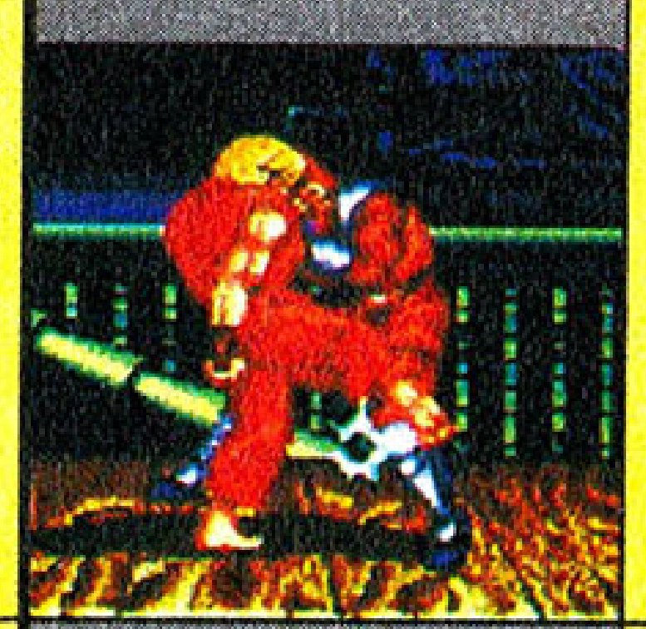
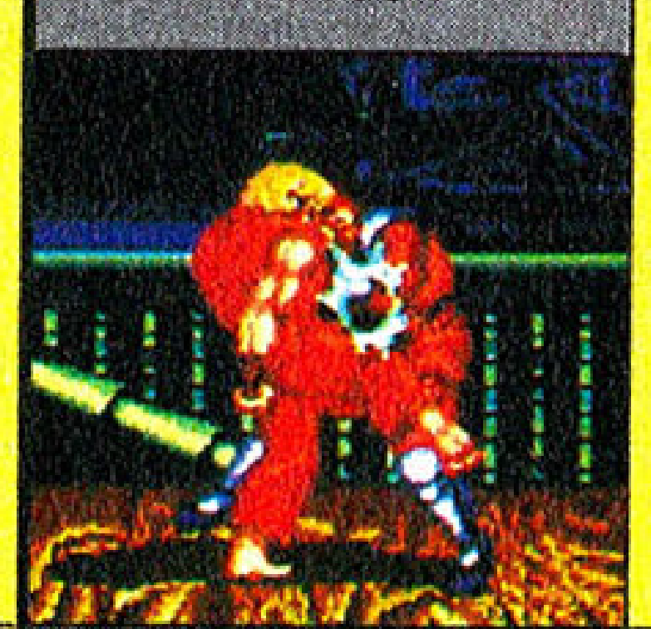
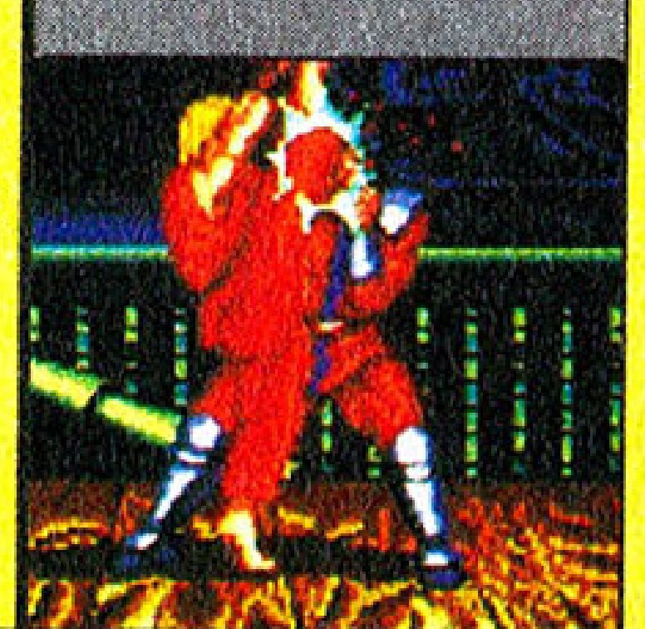
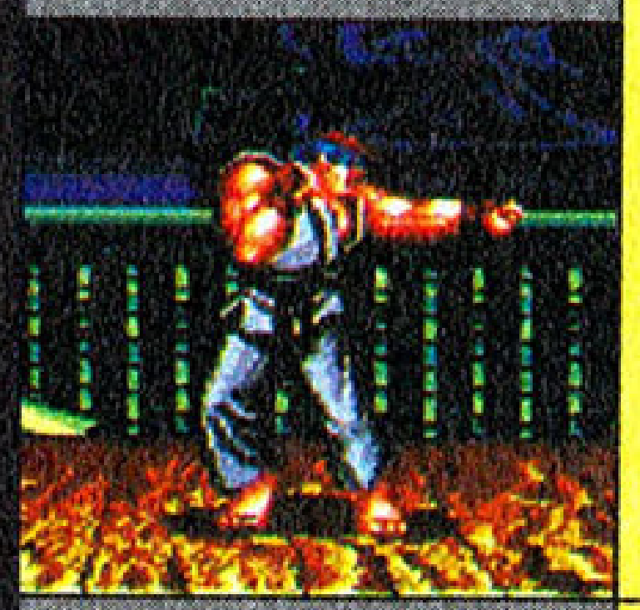
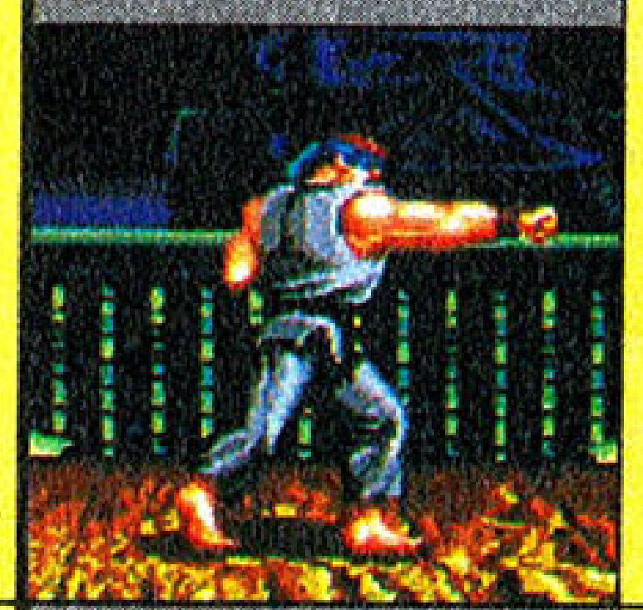
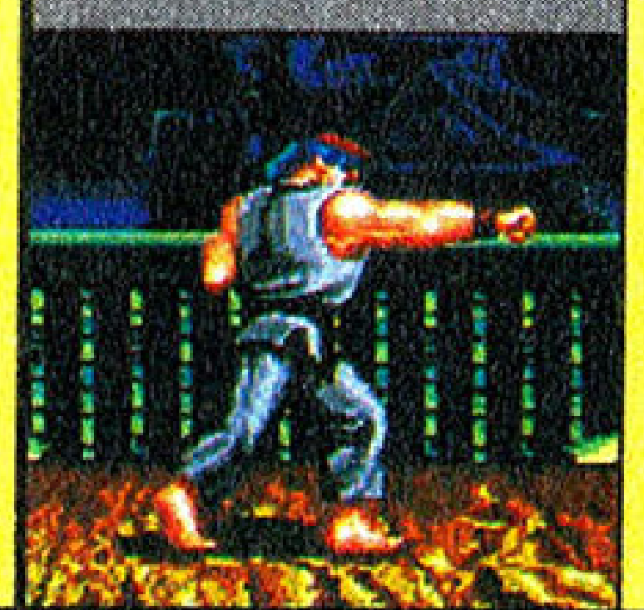
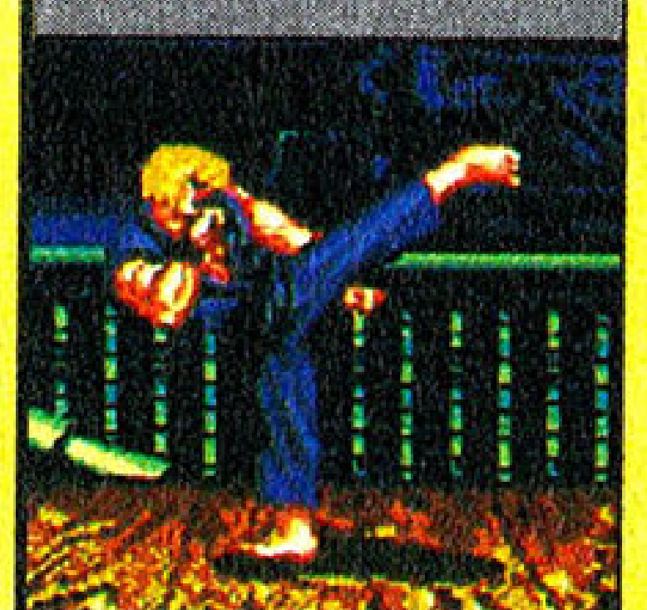
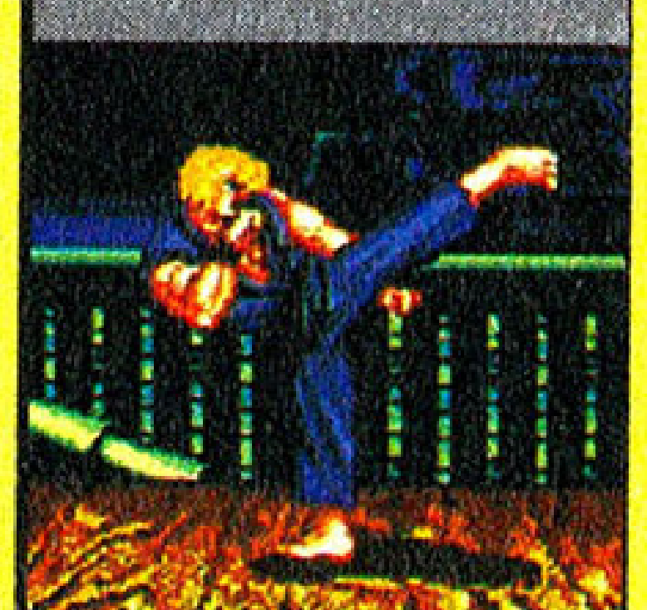
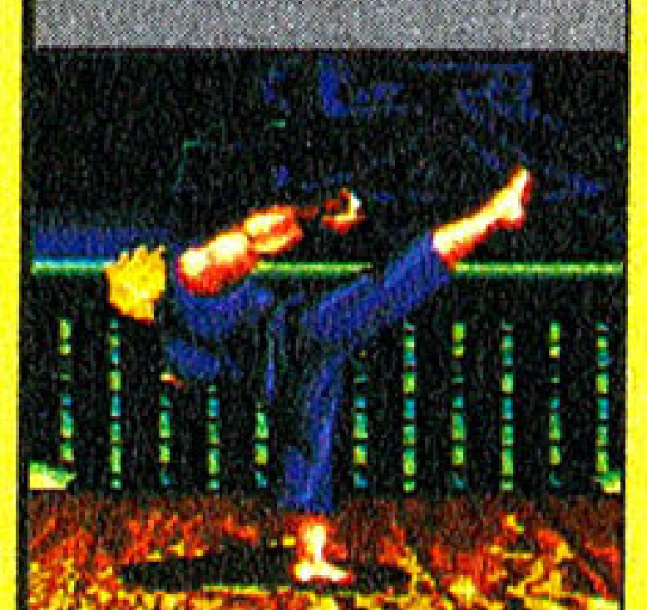
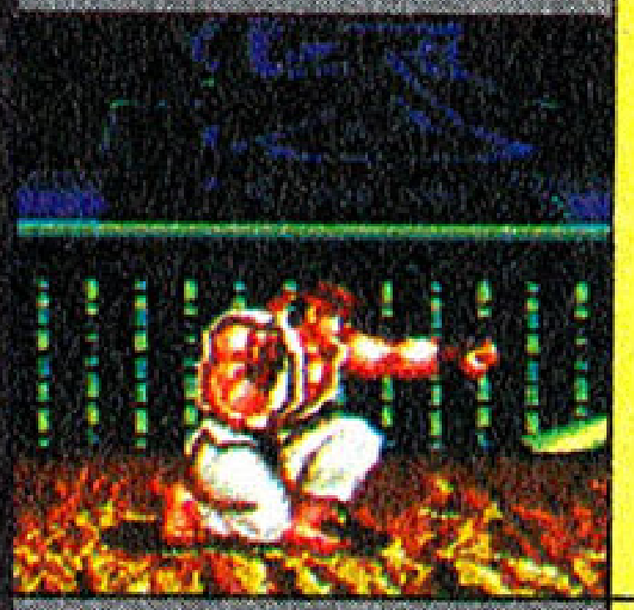
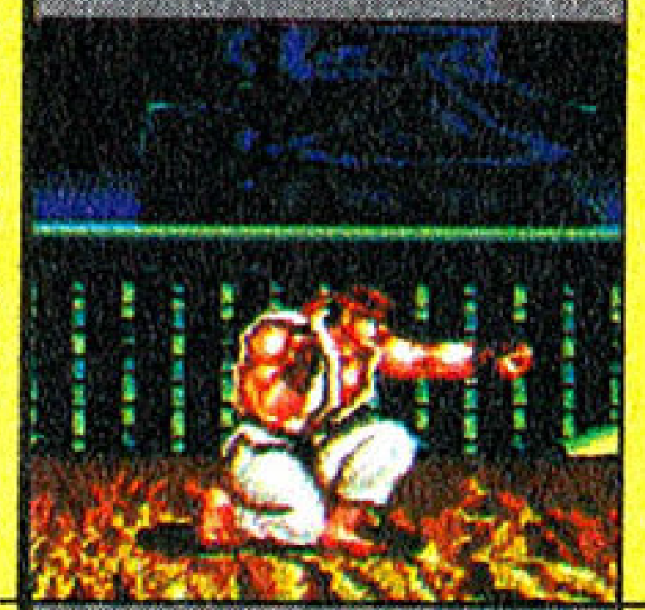
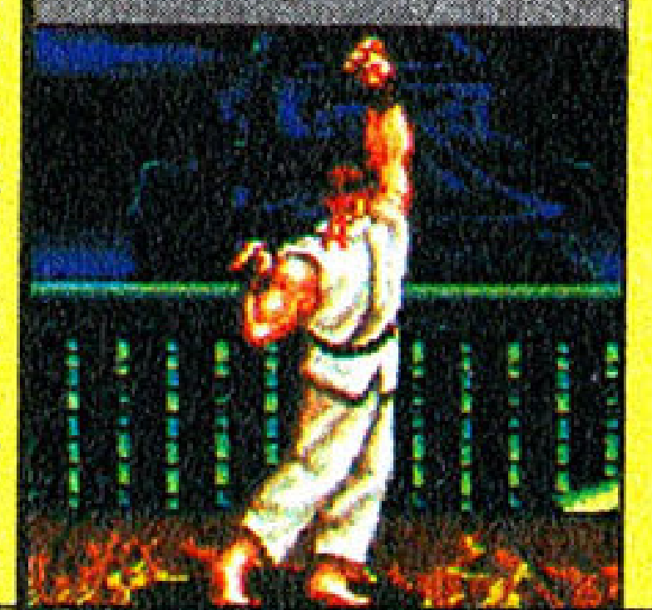
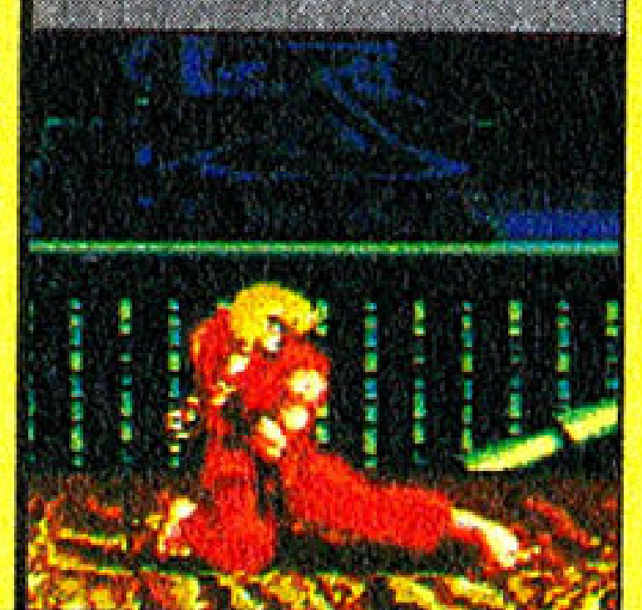
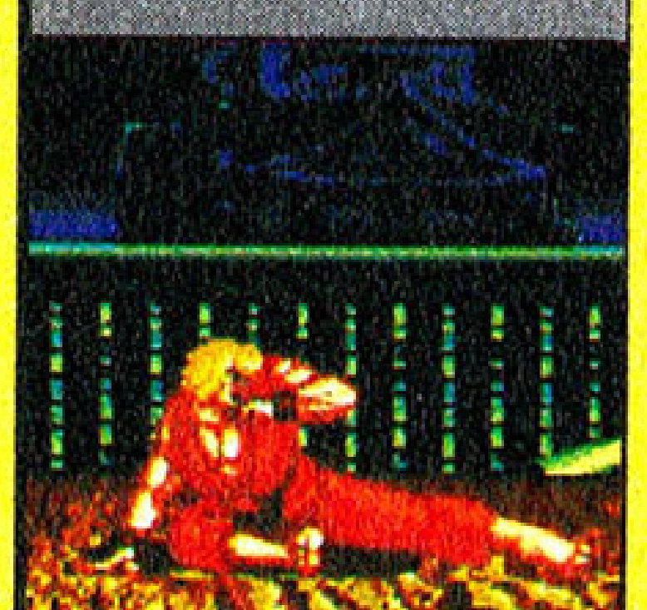
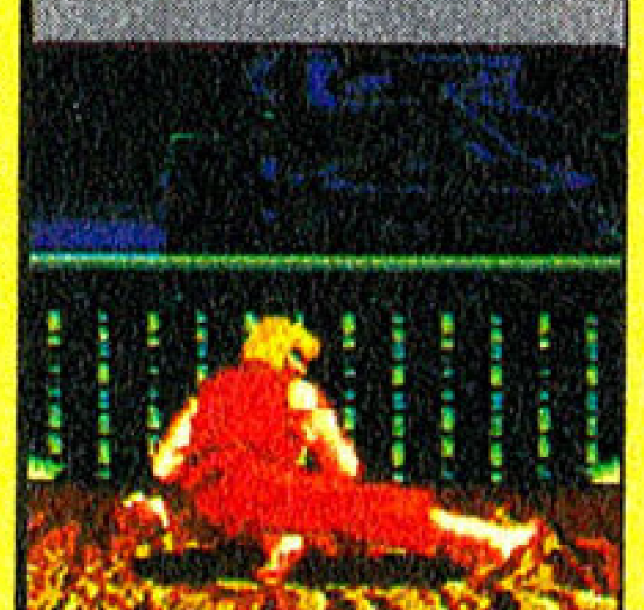
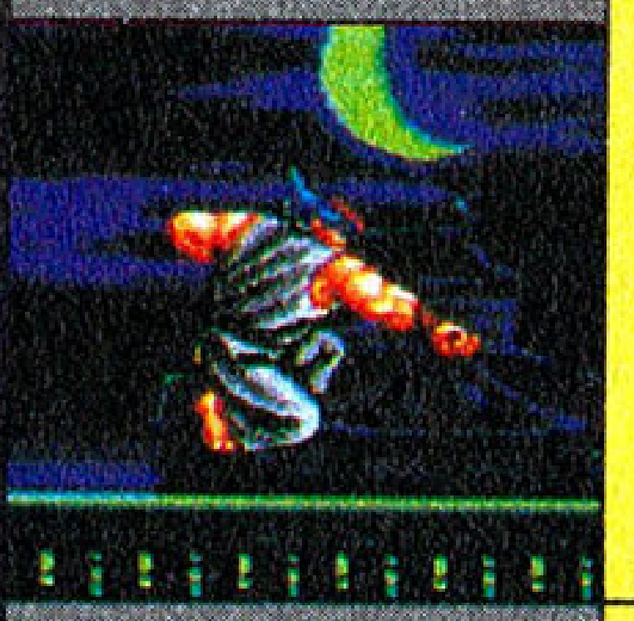
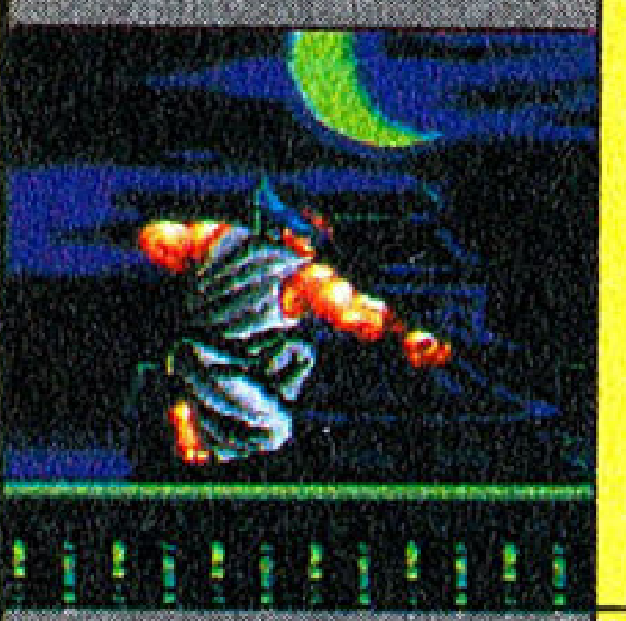
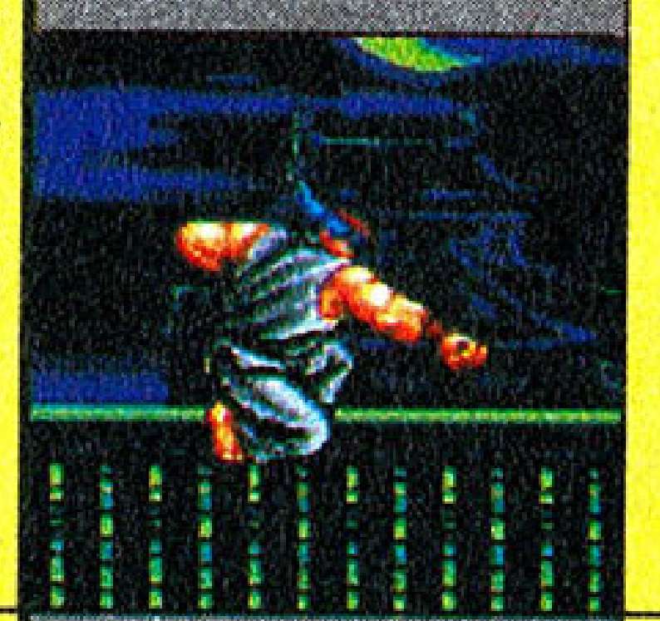
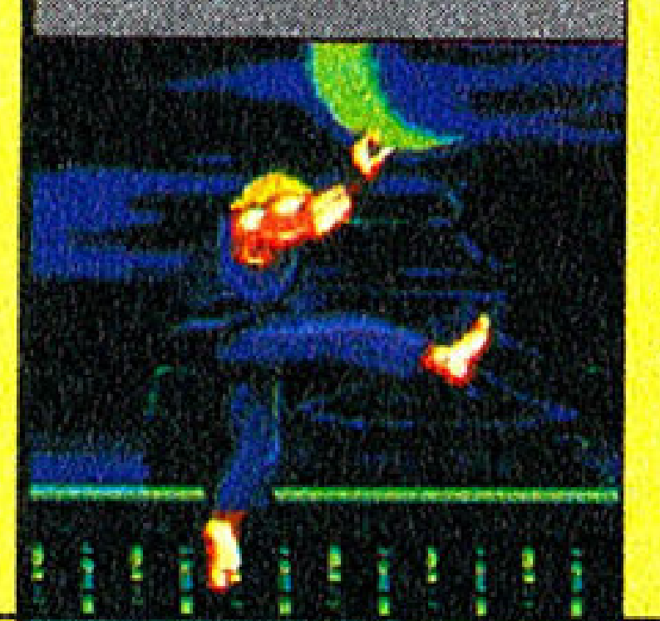
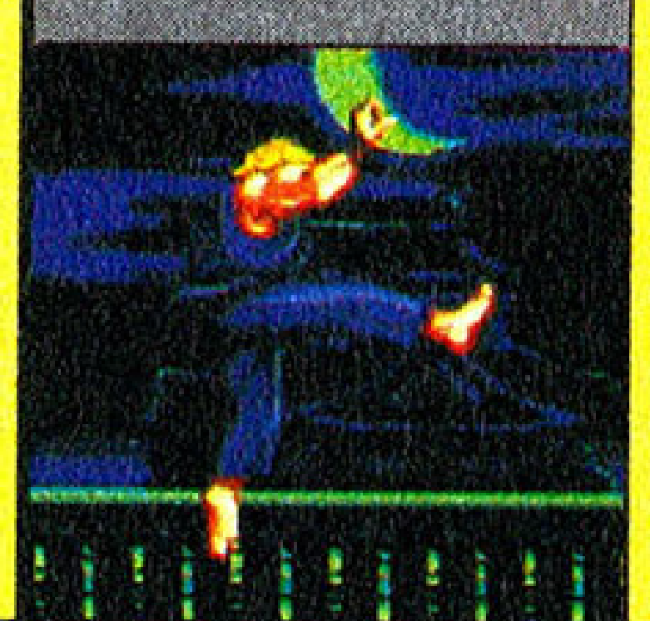
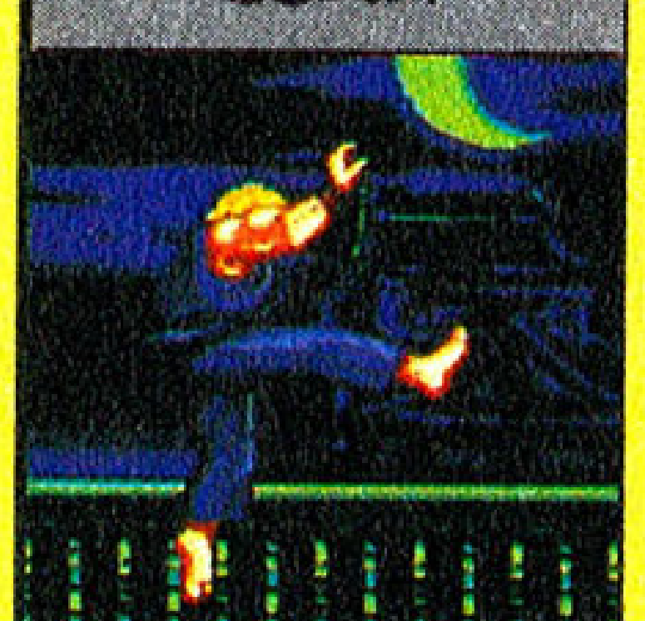
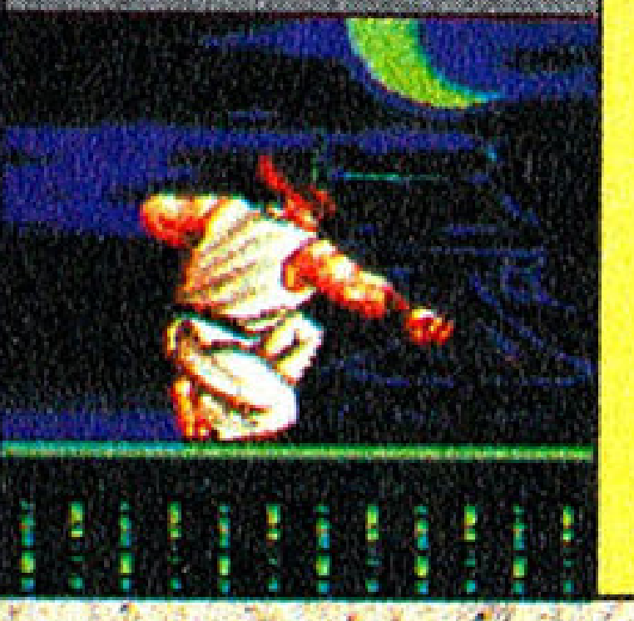
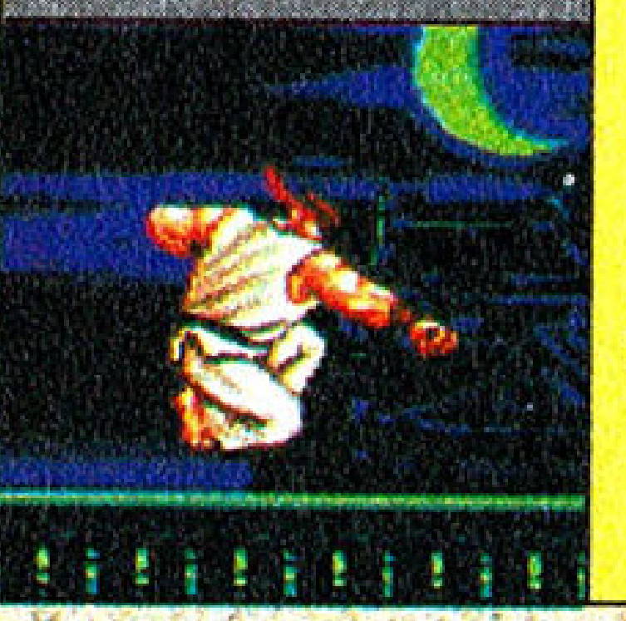
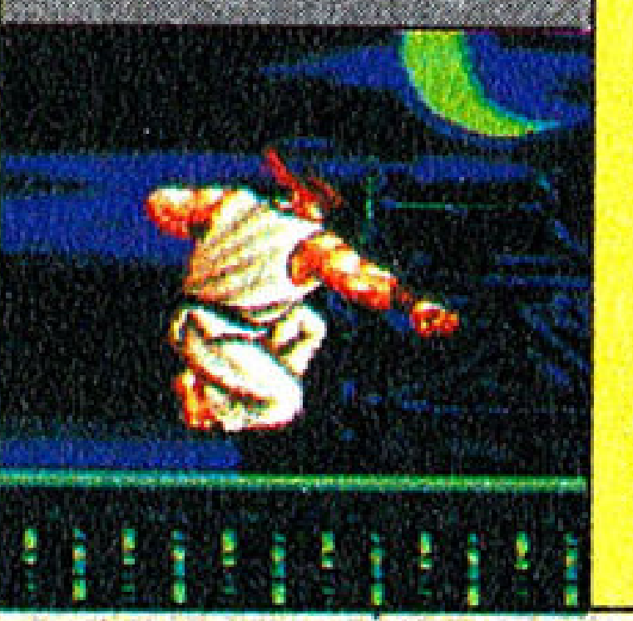
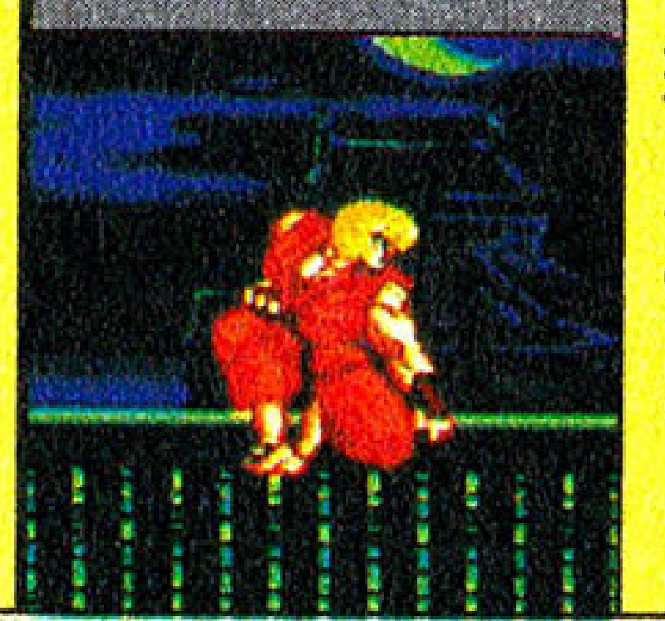
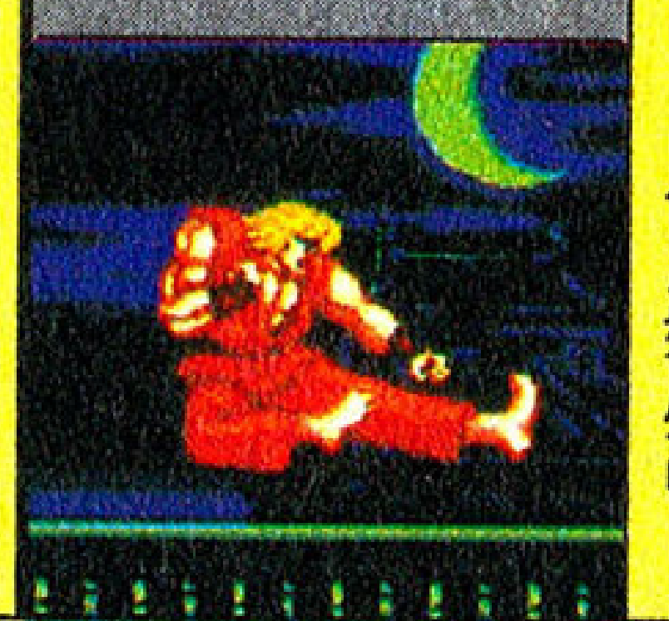
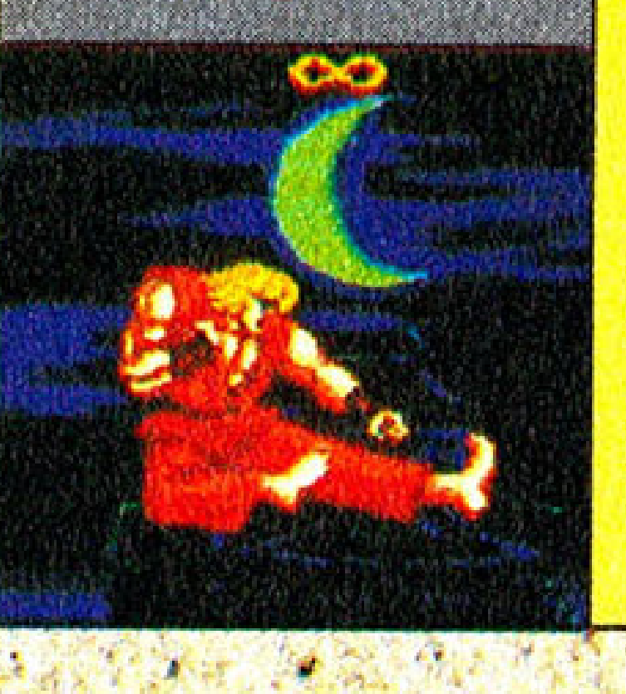
●連続技

「飛び込みアッパー昇龍拳」


「ダッシュ」から使えるようになったリュウの連続技。低い打点の飛び込み大パンチで入り、そこからアッパー➡大波動拳（ケンは昇龍拳）で決まり。

「飛び込み足払い波動拳」

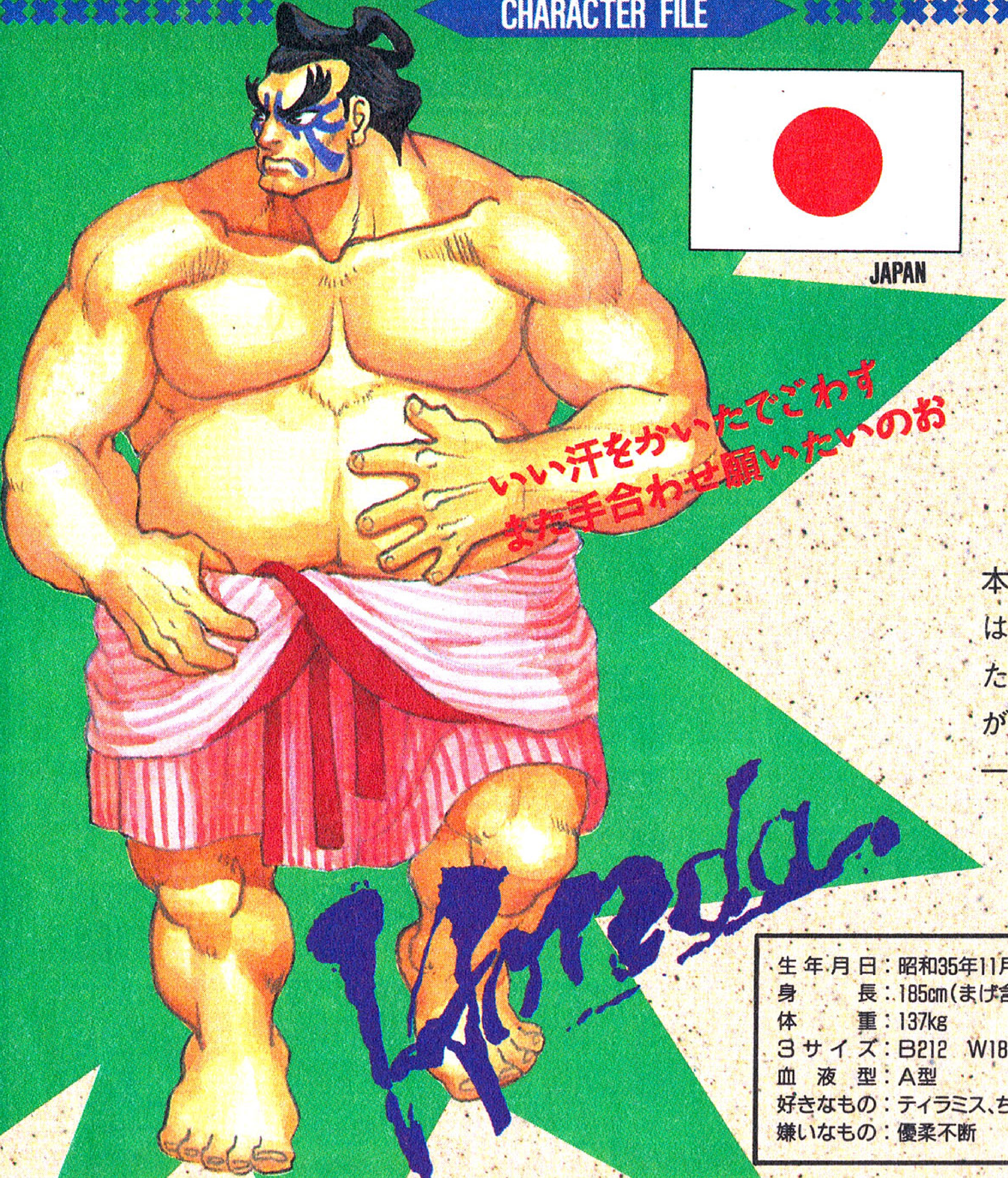

飛び込みキックで入り（打点を低くするのがコツ）、着地と同時にしゃがみ中キック→波動拳のキャンセル技で攻撃。全部入れば確実に相手は気絶する。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ひじ打ち  威力は小さいが連打できるのが強み。ジャブ昇龍拳として使われる。	フック  アッパーよりモーションが速い。ケンのフック大昇龍拳として使う。	アッパー  相手が飛び込んできたときの返し技。アッパー昇龍・波動拳が有効。	ローキック  通常は使わない技。投げと思わせて攻撃、といったフェイントに。	ひざ蹴り  SFC版ではカットされた技。これも対戦ではほとんど使われない。	ねりちゃぎ  真上の相手（主に春麗）を撃墜する対空技。地上では2発攻撃が入る。
直立(間合い遠)	ジャブ  ブランカのローリングアタックを落とすことができる。連打が基本。	正拳突き  大の正拳突きよりも当たり判定が小さいので、あまり使われない。	正拳突き  相手が投げを狙って近づいたときなどに使う。対空技としてもOK。	ハイキック  足元の当たり判定が引っ込み、リュウ・ケンの足払いをかわせる技。	ハイキック  相手と間合いが離れているときにフェイントとして使うと効果的。	回し蹴り  離れた間合いから跳び込んでくる相手を撃墜する対空技の一つ。
しゃがみ	ジャブ  連打すれば本田のしゃがみ小・中パンチを返すことができる。	ストレート  小のしゃがみジャブに比べるとスキがあるので、あまり使えない。	突き上げアッパー  上空の相手を叩く対空技の代表。昇龍拳の連続技としても使える。	キック  「ストII」で使えた恐怖の連打足払いは無理。接近戦が非常に強い。	くるぶしキック  スキがなく、リーチもあって使いやすい。地上戦でかなり重宝する。	回転足払い  これで相手を転ばすのが基本の攻め方。空振りするとスキが大きい。
垂直ジャンプ	ジャブ  対空技。間合いや威力を考えると大パンチを使ったほうがいい。	ストレート  対空技。小パンチと同じく、対戦ではほとんど使われない技だ。	ストレート  「ダッシュ」になって大幅に強化された技。当たり判定が大きい!!	前蹴り  相手が飛び込んできた場合に応戦できる。が、実用性はやや低い。	前蹴り  小キックより技の出ている時間が短いので、大キックのほうがいい。	旋風脚  対空技。特にザンギエフ戦に有効。旋風脚は大を出すのが望ましい。
斜めジャンプ	ジャブ  一度技が出てしまえば着地するまで技が出続ける。意外と使える。	ストレート  後方にジャンプしながら出せば、ブランカのローリングも返せる。	ストレート  ジャンプパンチの中では一番使える技。返し技を逆に叩けるのだ。	ひざ蹴り  起き上がり返し技を使えないキャラに有効。小足払いへのつなぎに。	跳び横蹴り  倒れている相手に飛び込んで連続技に持っていこう。使用頻度高し。	跳び横蹴り  離れた間合いから飛び込んできた相手を逆に叩ける。多用したい。

ストII'ひとくちメモ

【従来の3Bパッドについて】従来のパッドを使うと、画面上に表示されるスコアのすぐ下のところに"●"、"■"といった切り替え表示が現れる。3Bパッドでの戦いを見ていると、この表示が頻繁に変わるので結構楽しかったりする。でも、遊ぶならやっぱり6Bかもね

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


JAPAN
いい汗をかいたでごわす
また手合わせ願いたいのお
Honda

全キャラ中一番の破壊力。一発の重さで勝負

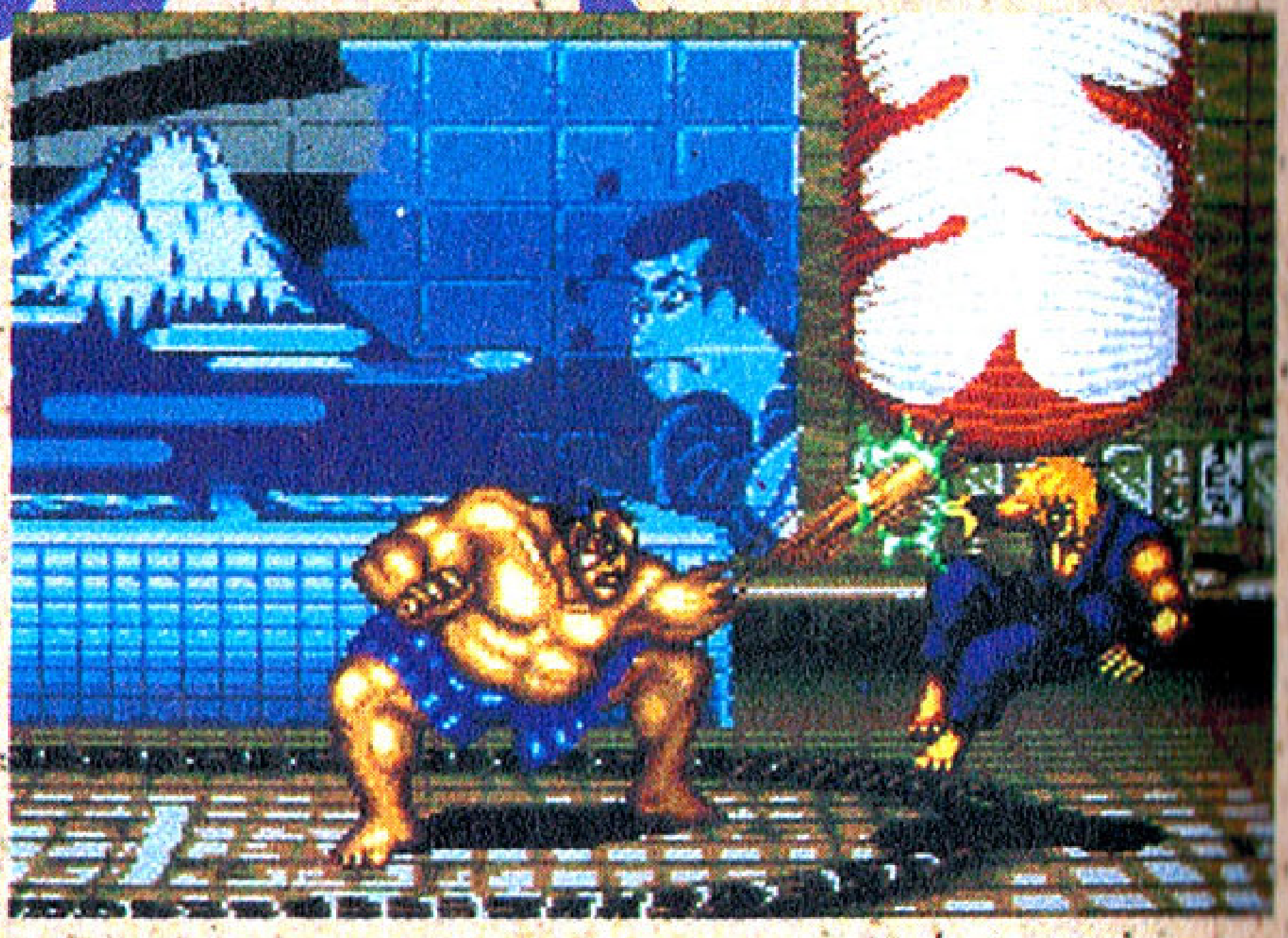
エドモンド本田

《日本代表》

なぜかプレイヤー人口の少ないE・本田。動きの遅さは気になるところだけど、そんな弱点はスーパー頭突きでカバーして、持ち前の破壊力でガンガン押そう！

相撲取りとしてはやや小柄な体格だが、実力は角界一と言われるE.本田。そんな彼が、なぜ突然世界に旅立つことになったのか？　理由は単純。「世界にスモーの素晴らしさを知ってもらうでごわす」、たったこれだけの動機のためだ。こんなに素晴らしい相撲の世界を、ワシが世界に広めなければ誰がやるのか？　……そんな強引、いや純粋で一本気なところが、本田のいいところなのだ(迷惑でもあるが……)。

生年月日：昭和35年11月3日
身長：185cm(まげ含む)
体重：137kg
3サイズ：B212　W180　H210
血液型：A型
好きなもの：ティラミス、ちゃんこなべ、風呂
嫌いなもの：優柔不断



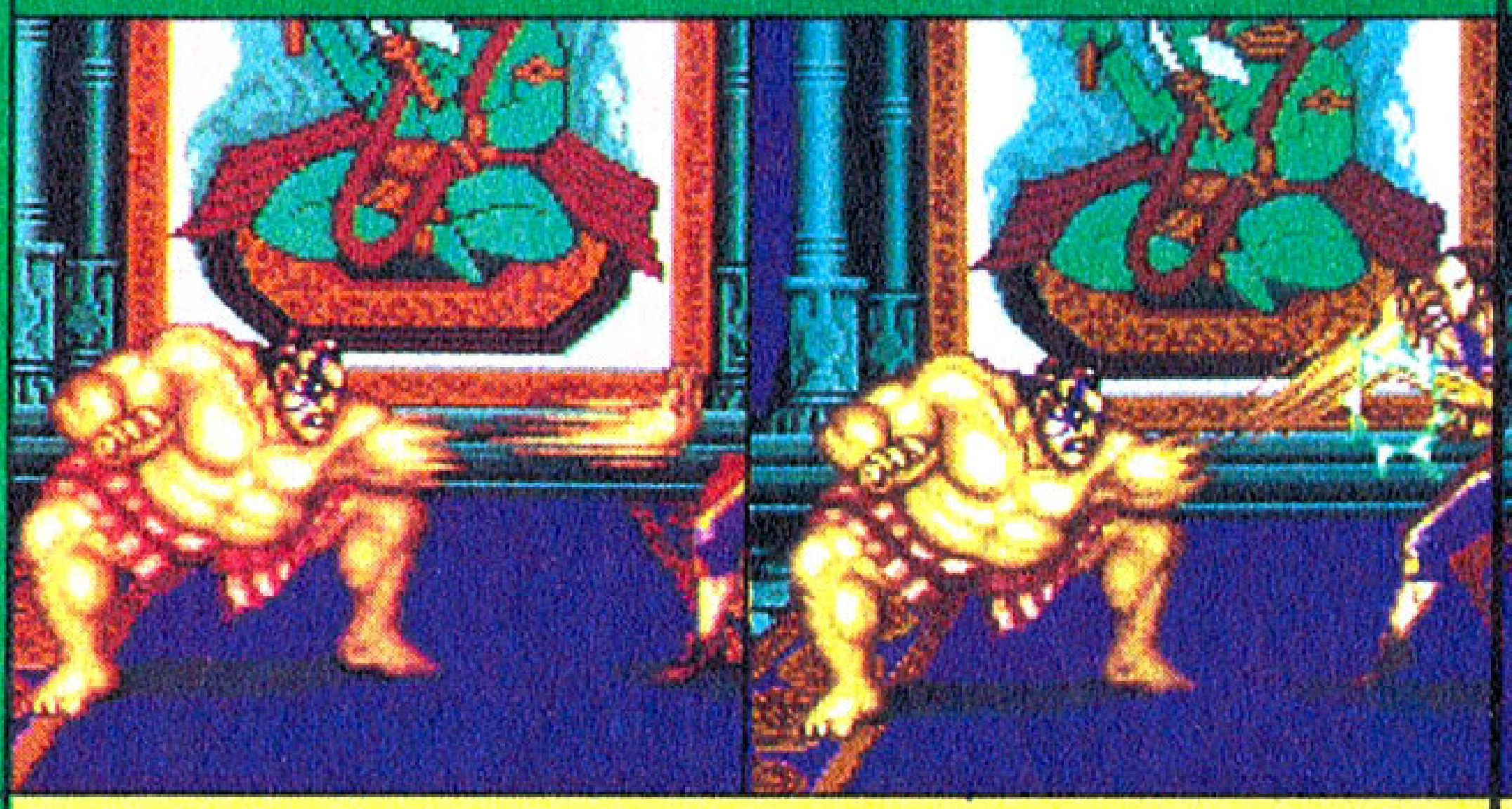
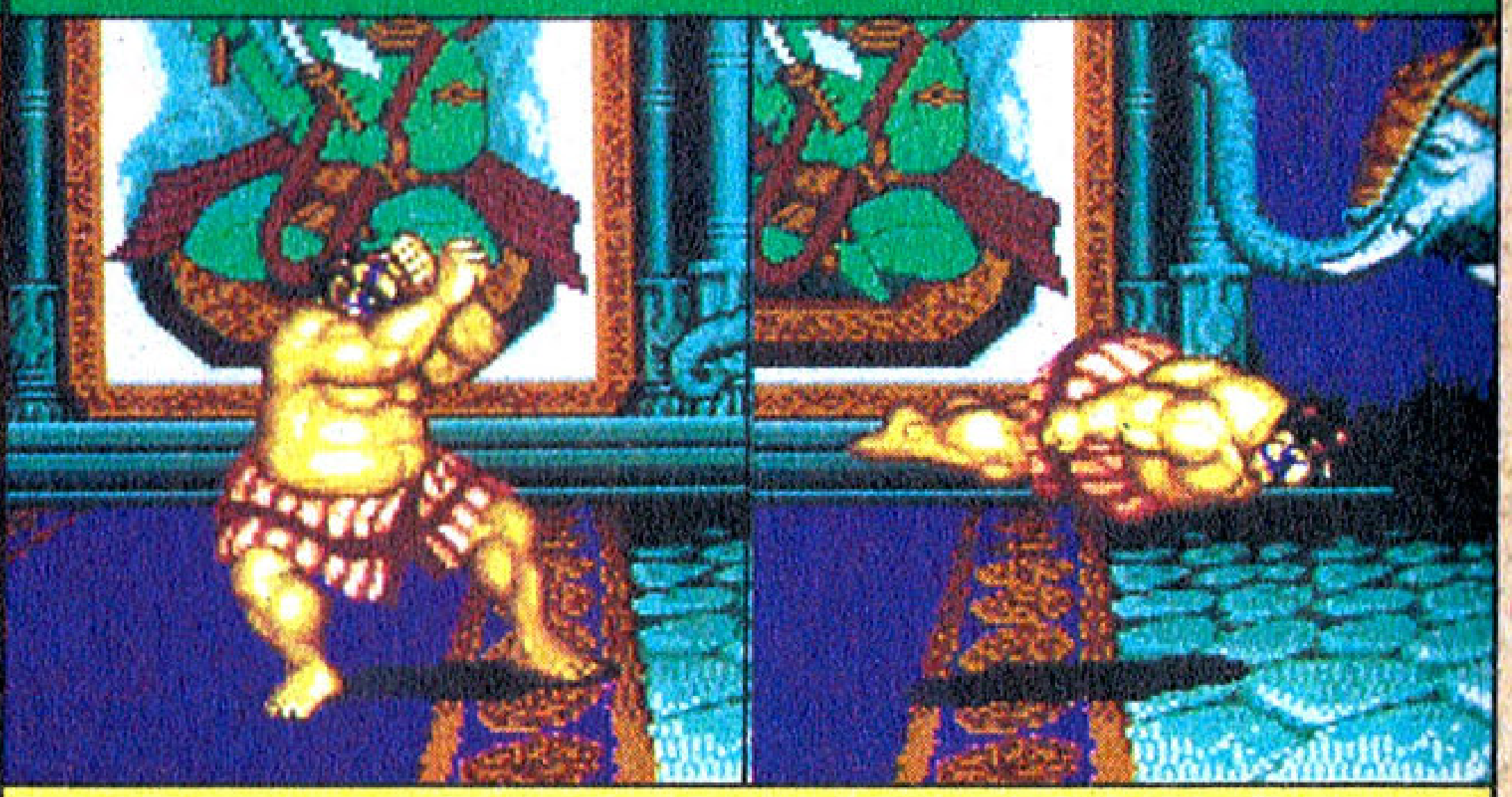
あきれるほど強い本田の必殺百裂張り手。まともに決まれば、あっという間に相手の体力は風前の灯となる。

張り手一発日本の心、ごっつあんです!!

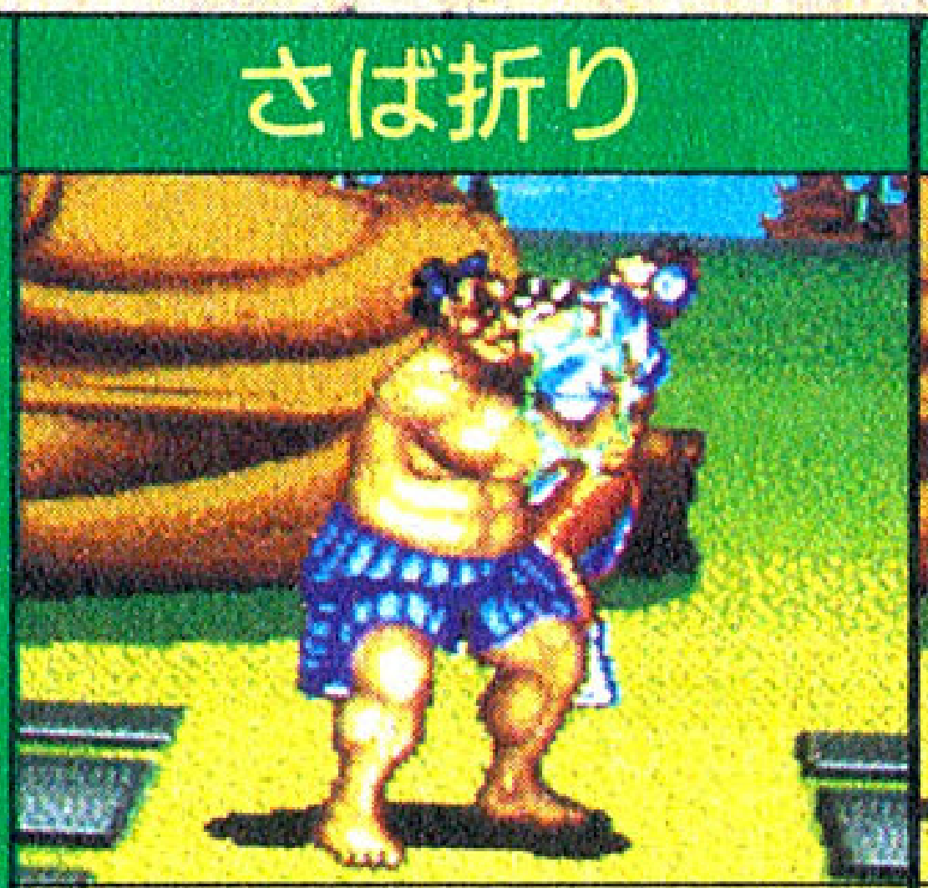
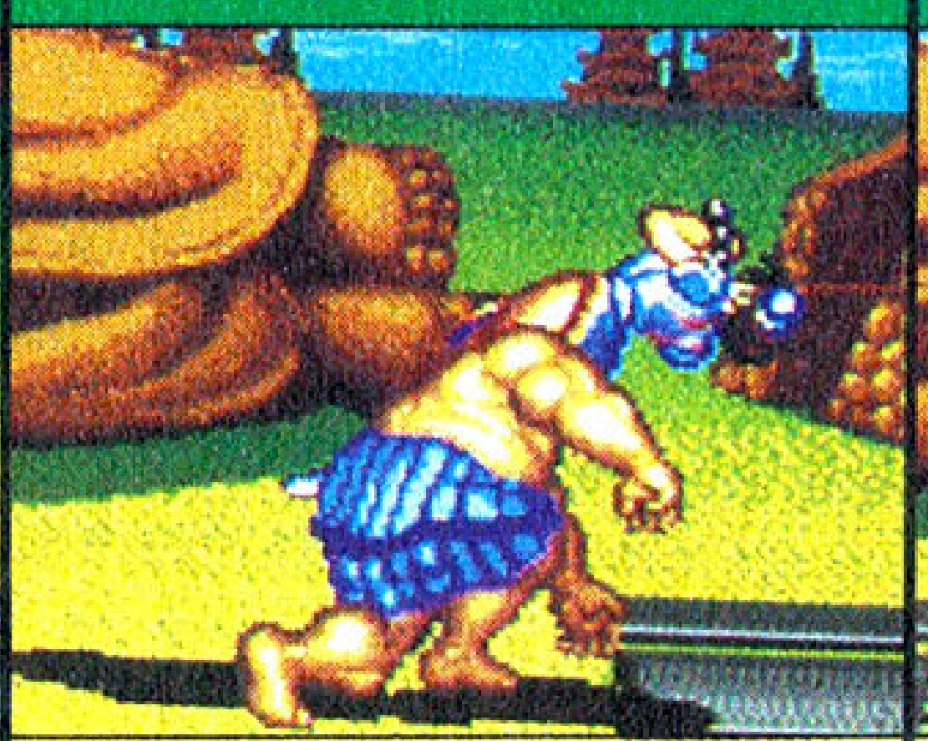
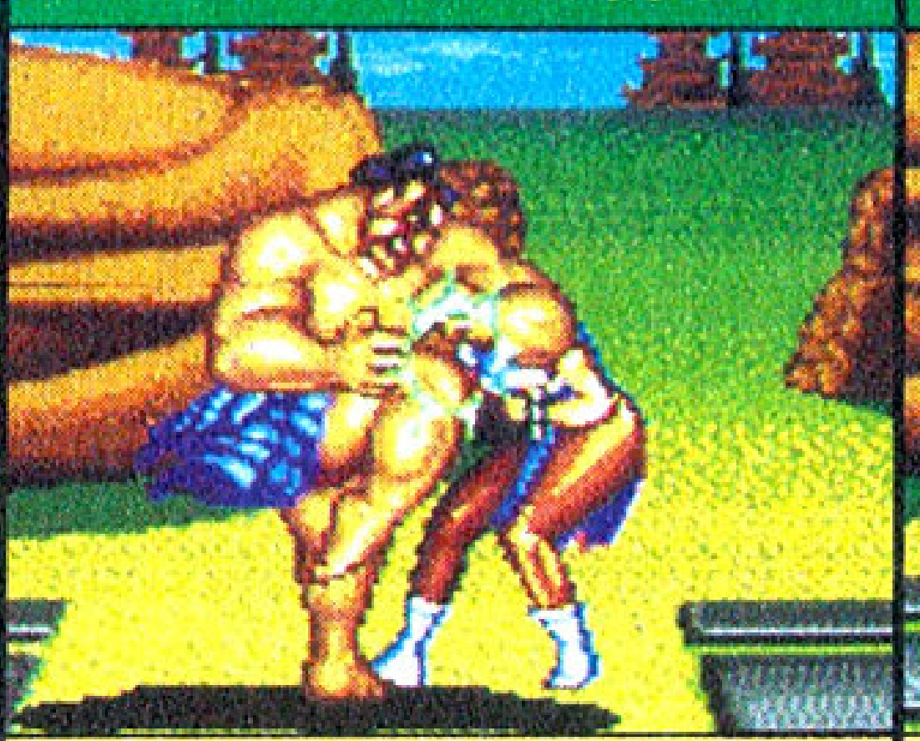
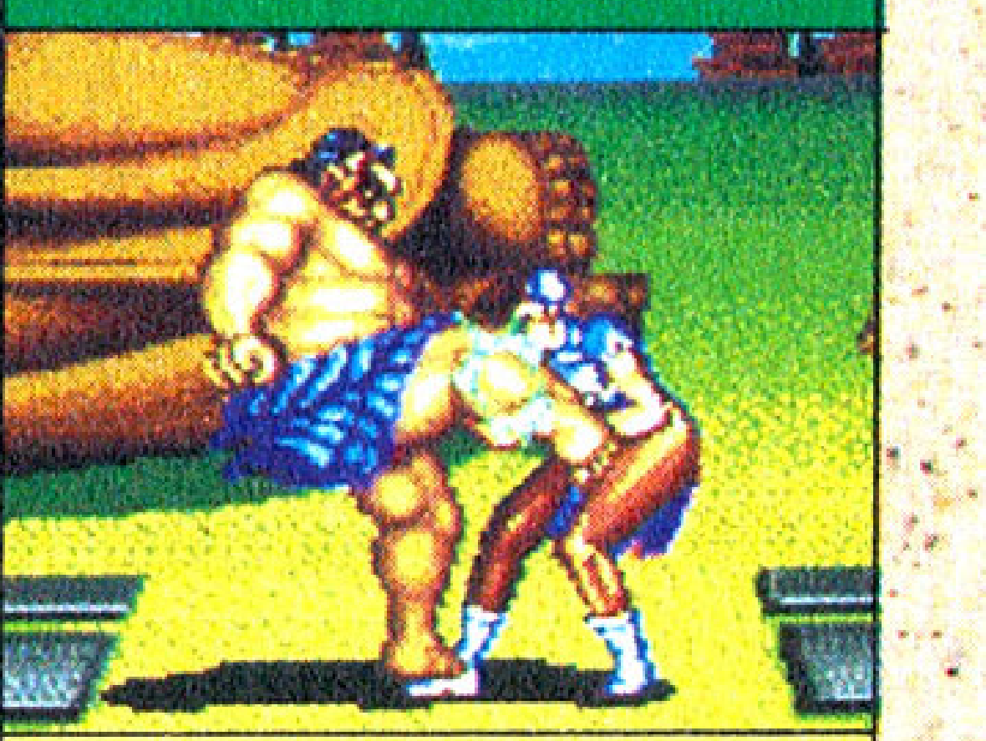
ガードは無視!! ガンガン体力を削れ

頭突きはするわ、飛び蹴りはするわと、相撲取りとしてはかなりムチャクチャな戦い方をするE.本田。すべてにおいて豪快な戦い方を身上とするが、人気のほうはいまひとつ。ちなみに海外では、かわいそうなことに一番人気のないキャラとのことだ。その理由は、対戦で勝ち続けることが難しいからだろう。技の1つ1つの攻撃力が強力なので初心者どうしではかなり使えるキャラではあるが、対戦キャラによって得手不得手がはっきりしているため、上級者どうしの対戦で本田が勝つには「読み合い」が必要になってくる。このへんの扱いにくさが、本田使いの少ない理由かもしれない。しかし、ガード上からでも体力をガンガン削(けず)る百裂張り手の破壊力は捨て難い。対戦“通”なら本田を選ぶしかない!?

●必殺技●

百裂張り手	スーパー頭突き
	
いずれかのパンチボタンを連打する。連打するボタンの強弱によって張り手の連射スピード、威力は変わる。百裂張り手中に、十字キーの左右で横移動ができる。	十字キーを←に一定時間入れた後、→に入れると同時にパンチボタン。ボタンの強弱によってスピード、飛行距離が変わる。技の威力はボタンの強弱に関係ない。

●大技●

さば折り	俵投げ	せっかん蹴り	ひざ蹴り
			
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ大パンチ。ボタン連射で長い間つかむ。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ大キック。ボタン連射で長い間つかむ。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。2発入る。

ダッシュになってここが変わった

当たれば必ず相手がダウンし、かつ強弱で緩急(かんきゅう)がつけられるスーパー頭突きがとにかく使える。また、百裂張り手が移動しながら出せるのも大きなポイントだ。ただ、腕に当たり判定がついているため返されやすいが……。

本田を使う時のポイント

大のスーパー頭突きと足払いをからめ、ジワジワと相手を画面の端に追い込んでいこう。一度でも相手がダウンすれば、飛び込んでからの百裂張り手でガンガン相手の体力を削れるはずだ。いかに攻め切るかが問題だろう。

ストII'ひとくちメモ

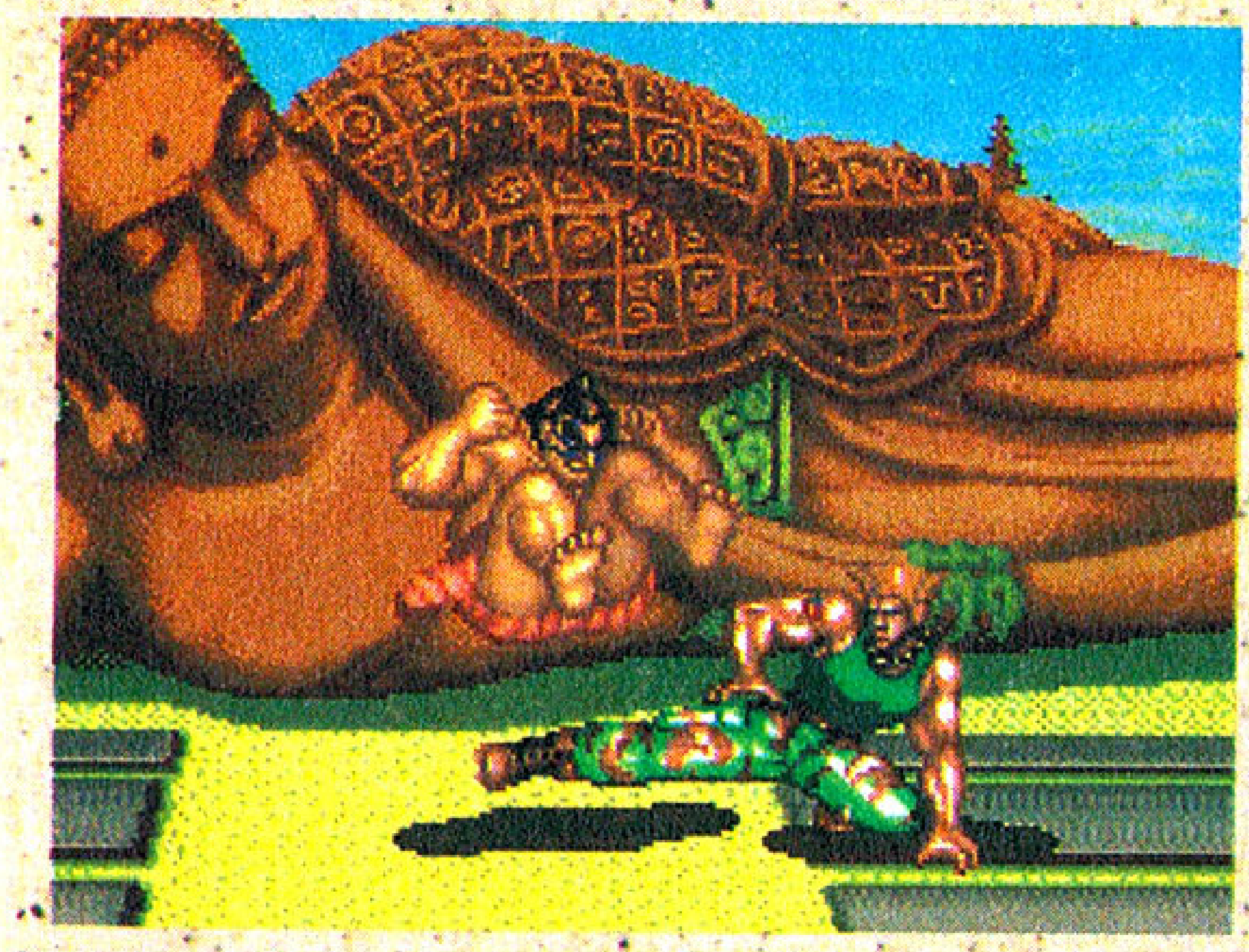
【MD版本田について】基本技リストのところで、飛び丸太蹴りのところに「開発中」という札がかかっているE.本田。実は、現段階のROMではこの技を出すとみんなスモウプレスになってしまうのだ……。ま、完成バージョンでは直るはず。安心して待ってあげよう。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

耐えて耐えて大逆転。大和魂ここにあり！

攻めに転ずるまでが勝負！

本田はザンギエフやバイソンと同じく、パワー重視のキャラである。彼らに共通する弱点は、とにかく離れた間合いでの戦い、特に波動拳を始めとした飛び道具が苦手なことだろう。だが、逆に接近戦に持ち込んでしまえばこっちのもの。一度でもペースに引き込めば、その破壊力で一気にカタをつけることができる。特に投げと百裂張り手を使い分けることで、常に一発逆転の可能性を秘めているのも魅力（みりょく）だ。接近して連続技で攻めまくろう。

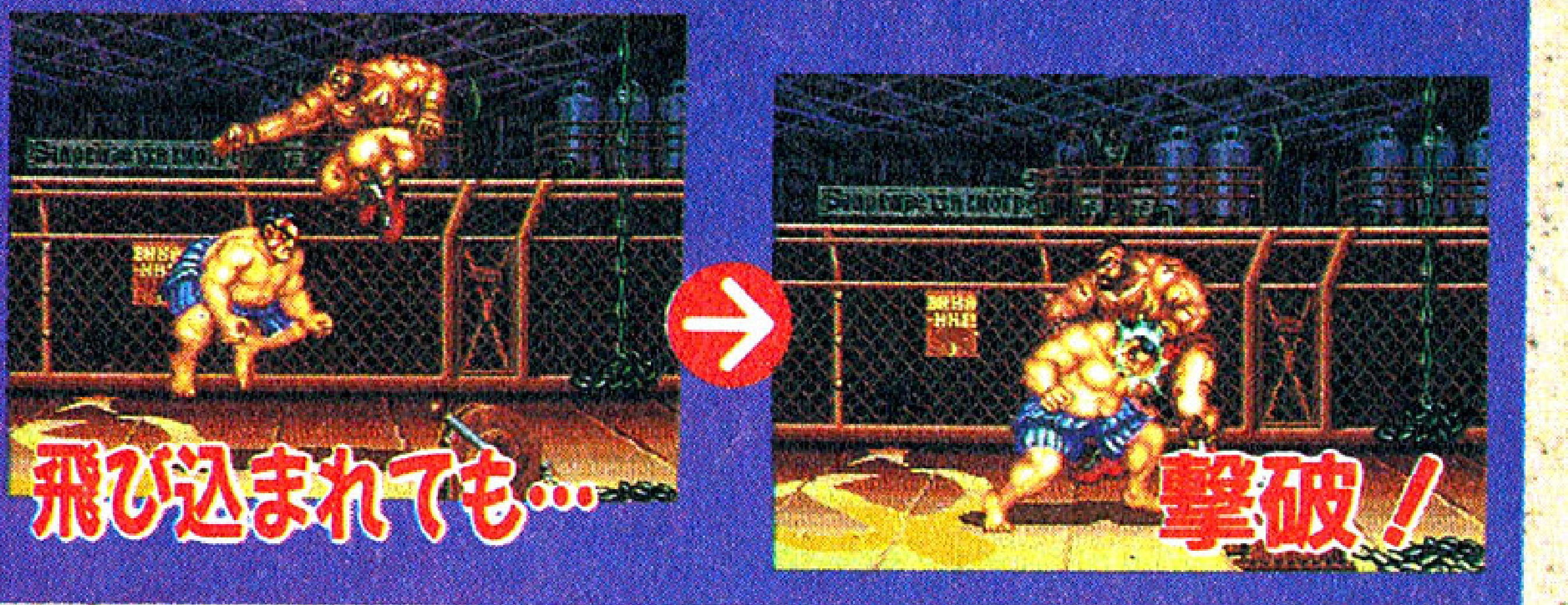


ガイルの中足払いは百貫落とし（ジャンプ小キック）で返すことができる。本田使いはぜひ覚えておこう。

●覚えておきたい必須テクニック

起き上がりスーパー頭突き

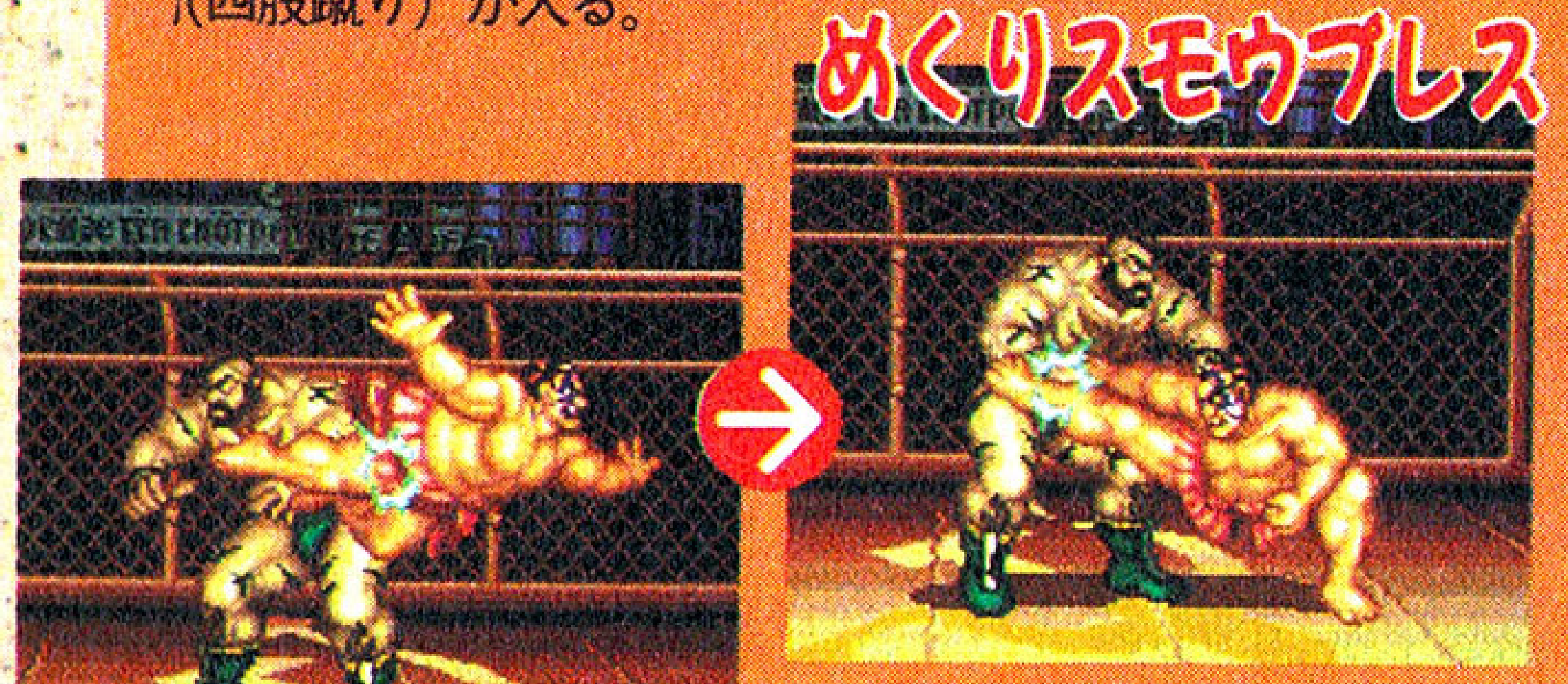
E・本田の小スーパー頭突きは、技が出た瞬間だけ無敵になるという特徴を持っている。これを利用すれば、相手の飛び込み攻撃はすべて迎撃できるようになるのだ。ただし、無敵時間は本当に一瞬なので、相手の攻撃をギリギリのところまで引きつけてから小スーパー頭突きを入れる必要アリ。



●連続技

「本田さば折り3段」

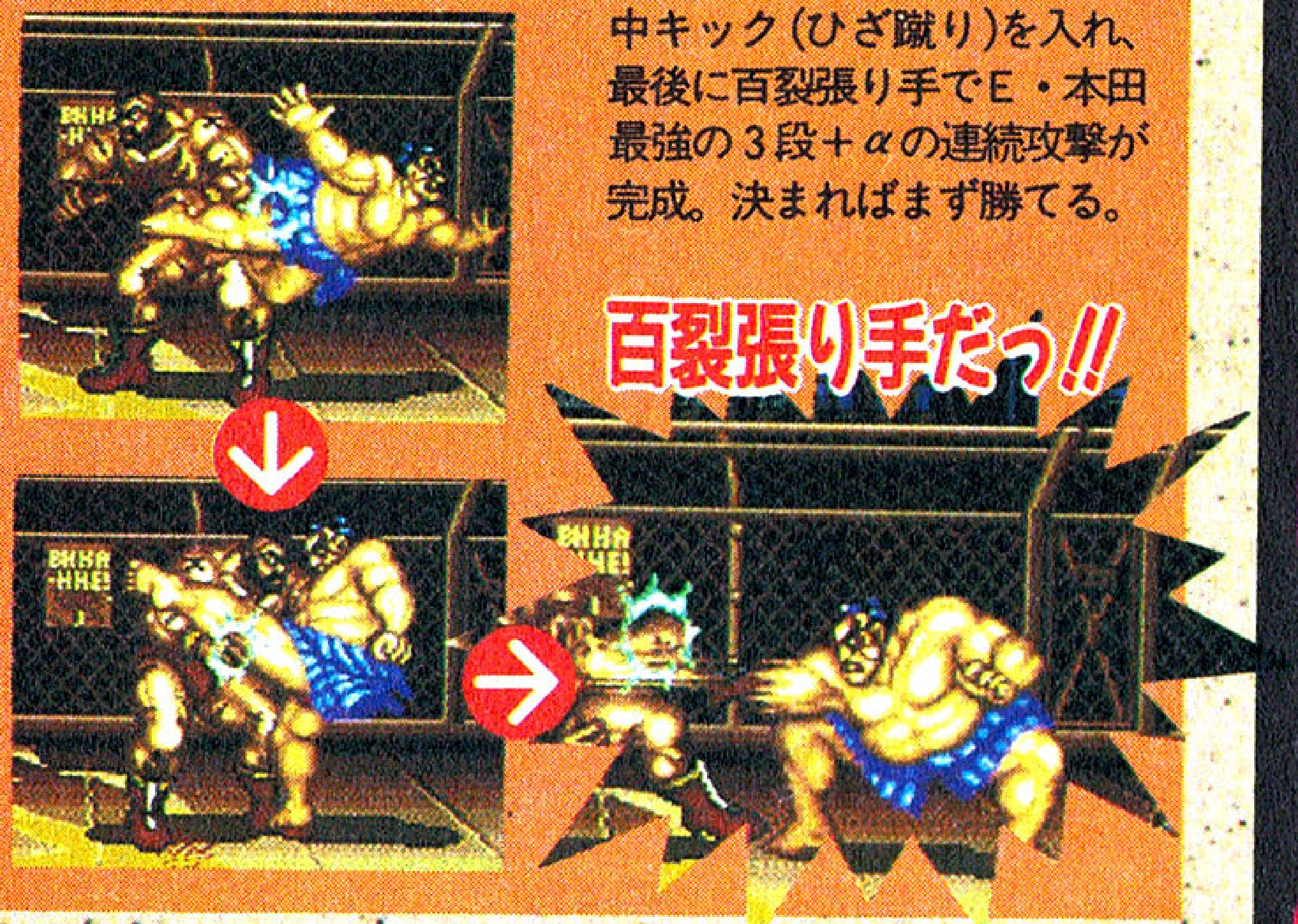
さば折りからの連続攻撃。相手が離れると同時に相手の裏側に着地するようにめくりジャンプ中キック（スモウプレス）をする。これが決まれば、２段攻撃のしゃがみ中キック（四股蹴り）が入る。

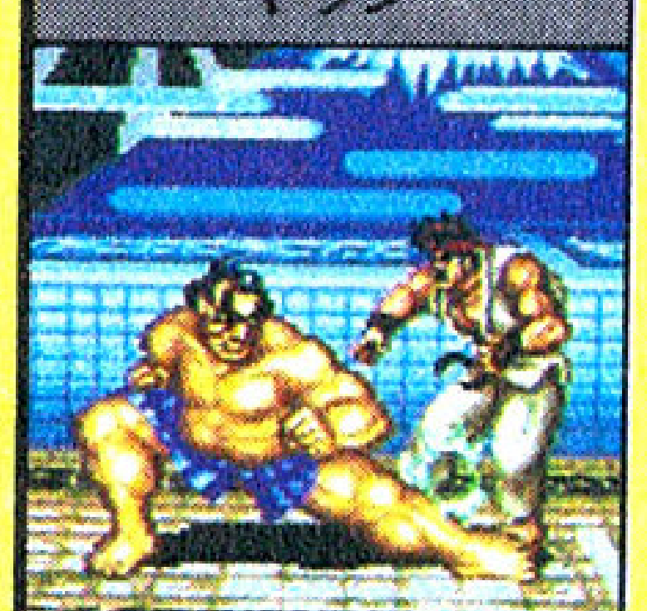


四股蹴りをまともに食らわせれば、相手の体力のほとんどを奪える!!

「本田百裂4段」

ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、十字キーを入れて立ち中キック（ひざ蹴り）を入れ、最後に百裂張り手でE・本田最強の３段＋αの連続攻撃が完成。決まればまず勝てる。

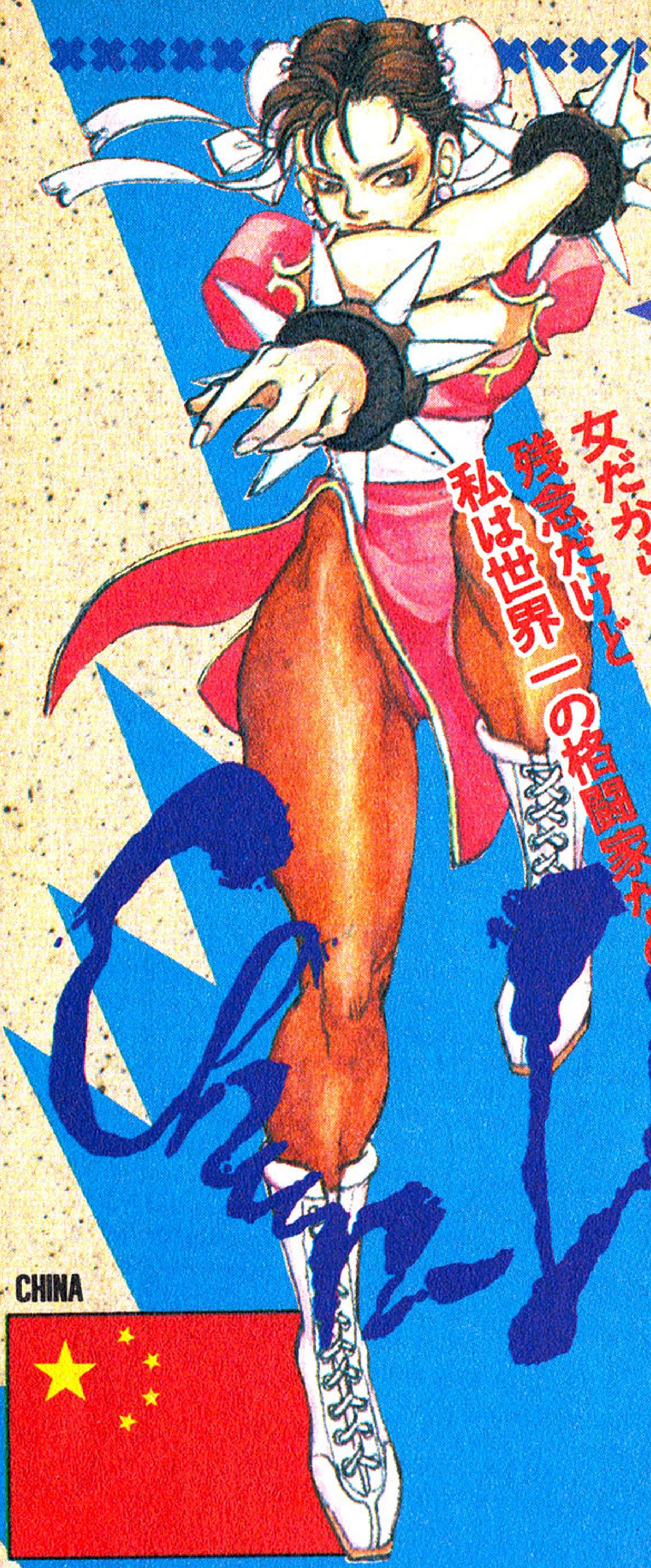


	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	**張り手** 近距離ではしゃがみパンチのほうが有利。フエイントとして使おう。	**つっ張り** 小パンチよりモーションが大きくスキが大きいのであまり使えない。	**ごっつぁんチョップ** 相手が真上にいるときはこれで落とす。タイミングがやや難しい。	**向こうずねキック** さば折りの後にこれを入れてまたさだ折り、というハメ技がある。	**向こうずねキック**  かなり接近しないと出ない技なので、対戦ではあまり見かけない技。	**丸太蹴り** しゃがみ中キック（四股蹴り）同様、蹴りが2発入る超強力な技。
直立(間合い遠)	**張り手** 主に相手を牽制するときに使う。ブランカのローリングも返せるぞ。	**つっ張り** 牽制用の技。十字キーを後ろに引きスーパー頭突きの機会を待て。	**ごっつぁんチョップ** 小スーパー頭突きが出せないときの対空技。早めに出すのがコツ。	**払い蹴り** 見た目のグラフィックよりも当たり判定が狭い。フェイント用に。	**払い蹴り** 強キックよりもやられ判定が狭い。組み合わせて相手を転ばそう。	**払い蹴り** 必殺の大キックはとにかくリーチが大きい。間合いを覚えること。
しゃがみ	**しゃがみ張り手** 中パンチと折り混ぜて使う。画面の端に追い詰めてピシピシ当てろ。	**しゃがみつっ張り** 相手に近づいた時の攻防戦で役立つ。昇龍拳などの返し技に注意。	**出足払い** 相手を転ばすことができるうえ、リーチがとにかく長くて重宝する。	**四股蹴り** しゃがみ中キックのほうが全然使える。フェイントとして使うこと。	**四股蹴り** 接近すると蹴りが2発入る。強力なので返し技としてかなり使える。	**土俵払い** リュウ・ケンの大足払いとほぼ同じだが、スキが大きく使いにくい。
垂直ジャンプ	**ジャンプチョップ** 業務用では小・中はジャンピングチョップだったが、削除された。	**ジャンプチョップ** 対空技として使う場合が多いが、大パンチのほうがマシだろう。	**ジャンピング張り手** 当たり判定が大きいので、間合いが合えば対空技として使うといい。	**跳び丸太蹴り** 開発中 足の出ている時間が長いので、ジャンプしながら近づく場合に使う。	**跳び丸太蹴り** 開発中 技のリーチや威力が中途半端なので、大キックのほうがお勧めだ。	**跳び丸太蹴り** 開発中 飛び込んできた相手を封じる時に使えるが、タイミング勝負になる。
斜めジャンプ	**ジャンプチョップ** 手が出ている時間が長い。これで飛び込んで百裂に持っていこう。	**ジャンプチョップ** 間合いを詰めれば、しゃがんでいる相手を攻撃することもできる。	**ジャンプ張り手** ジャンプ後、着地ぎりぎりに出して強力な連続攻撃に持っていこう。	**百貫落とし** ガイルの中足払いやダルシムの伸ばした腕を攻撃できる。奇襲用。	**フライングスモウプレス** 当たり判定が大きい。相手の裏側に着地して連続技につなげよう。	**跳び丸太蹴り** 開発中 攻撃力が高い技。波動拳やソニックブームを先読みして飛んで攻撃。

ストII'ひとくちメモ

【海外版は四天王の名前が違う】海外版は、ベガ→バイソン、バルログ→ベガ、バイソン→バルログというように四天王の名前が一部入れ替わっている。これは①バイソンが某ボクサーと名前が似ている、②ベガという言葉が英語では女性的なイメージを感じさせるためだとか。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


女だからといって甘く見たわね
残念だけど
私は世界一の格闘家なのよ
Chun-Li
翔
CHINA

人気ナンバー1、紅一点の女性格闘家

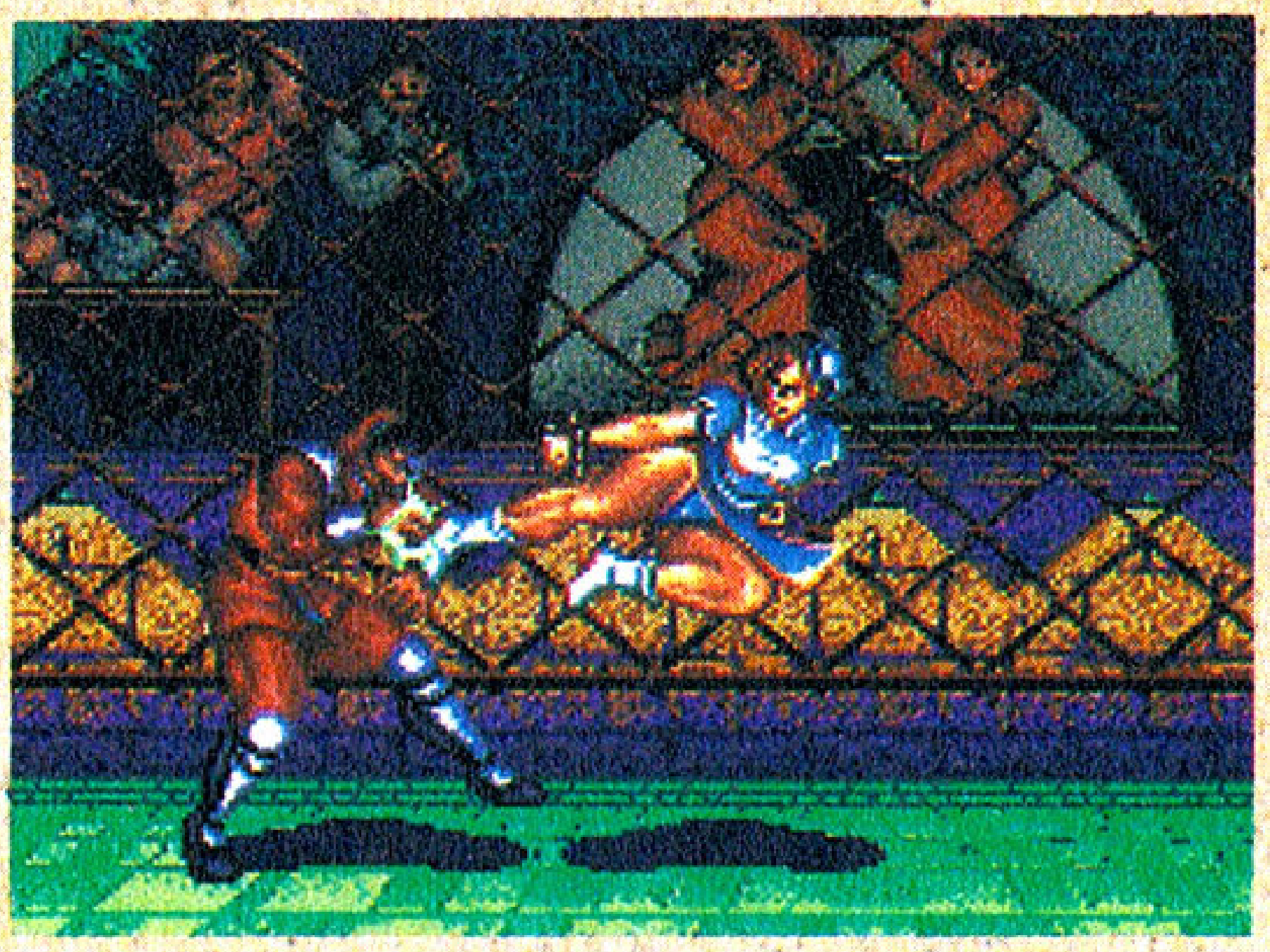
春麗

《中国代表》

春麗は、その素早いスピードを生かした戦法が得意。相手のスキをうかがいつつ、ポイポイ投げよう。初心者にもお勧め!!

紅一点の格闘家である春麗（チュンリー）。その正体は、国際的な犯罪組織を追う女性麻薬捜査官だ。彼女がこの職に就いたのは、尊敬する父が突然消息を絶ってしまったためだった。拳法の使い手であり、腕利きの麻薬捜査官だった父がそうやすやすと組織の手に落ちるはずがない。父の後を追うため、女刑事としての道を自ら歩み始めた春麗。捜査を進めるうち、ついに彼女はシャドルーの存在を知ることになる。幼い頃から学んでいた拳法を生かす時がきた!!

生年月日：1968年3月1日
身長：170cm
体重：秘密
3サイズ：B88 W58 H90
血液型：A型
好きなもの：グレープ、フルーツ類
嫌いなもの：ベガ



空中戦は斜めジャンプ小キックが強い。ここから連続技につなげるのが、春麗のよくある攻めパターンなのだ。

ダッシュになってここが変わった

春麗の大きな変更点は後方回転脚・鶴脚落といった新技の追加と、連打系の技である百裂キックが非常に出やすくなっていることだ。またスピニングバードキックも上昇、下降中が無敵になりスピードが速くなった……が、使えない技なのは変わらない。空中投げの間合いが狭まったこと、小技の弱体化も問題か。

春麗を使う時のポイント

見た目では空中戦が得意なキャラのように思えるが、実際の対戦では中キックと投げを多用した地上戦がメインとなる。ところが、その接近戦においての小技が若干弱くなってしまった(当たり判定がついた)ため、全体的に春麗はパワーダウンの傾向があるようだ。まずはくぐり投げと連続攻撃をマスターしよう。

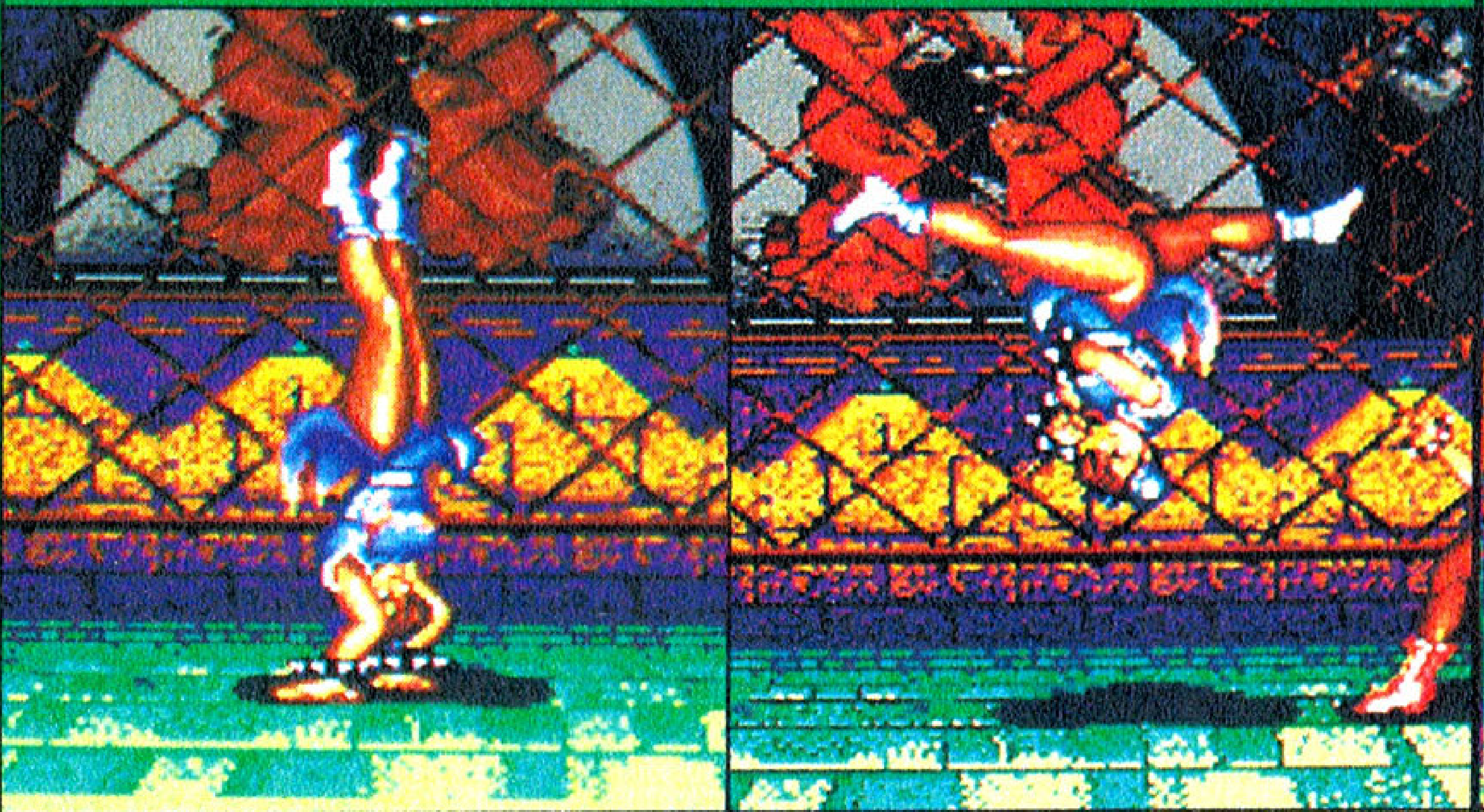
華麗なる舞いで対戦者を翻弄する!!

百裂キックが出しやすい

前作「ストII」ではガイル、ダルシムの次に強いと言われた春麗。唯一の女性キャラなうえにお手軽に強いので、ファンもかなり多い。今回の春麗は幻の背中蹴り（前作ではあまりに強い技のため、カットされたといういわくつきの技）などの新技が復活し、より派手になっている。ところが……投げや小技が弱くなっているので、全体的には弱くなっているようだ。地上戦での攻防に長（た）けていないと、彼女を使いこなすのは難しいぞ(?)。

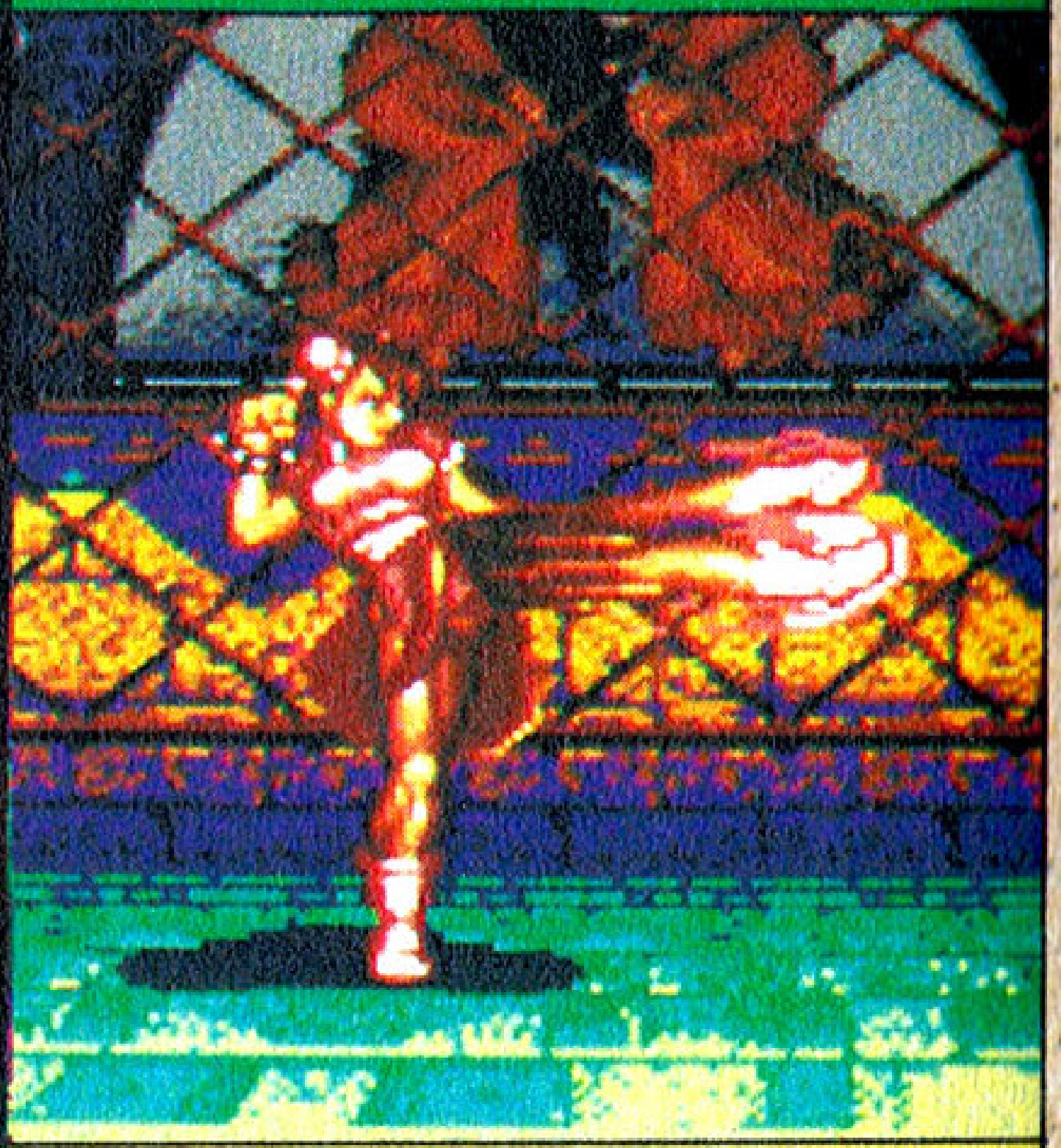
●必殺技●

スピニングバードキック（回転的鶴脚蹴）



十字キーを↓に一定時間引いた後、↑と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱によって滞空時間が変わる(大のほうが長く飛んでいる)。威力はどれも同じ。上昇中・下降中は無敵(当たり判定、やられ判定ともになし)。

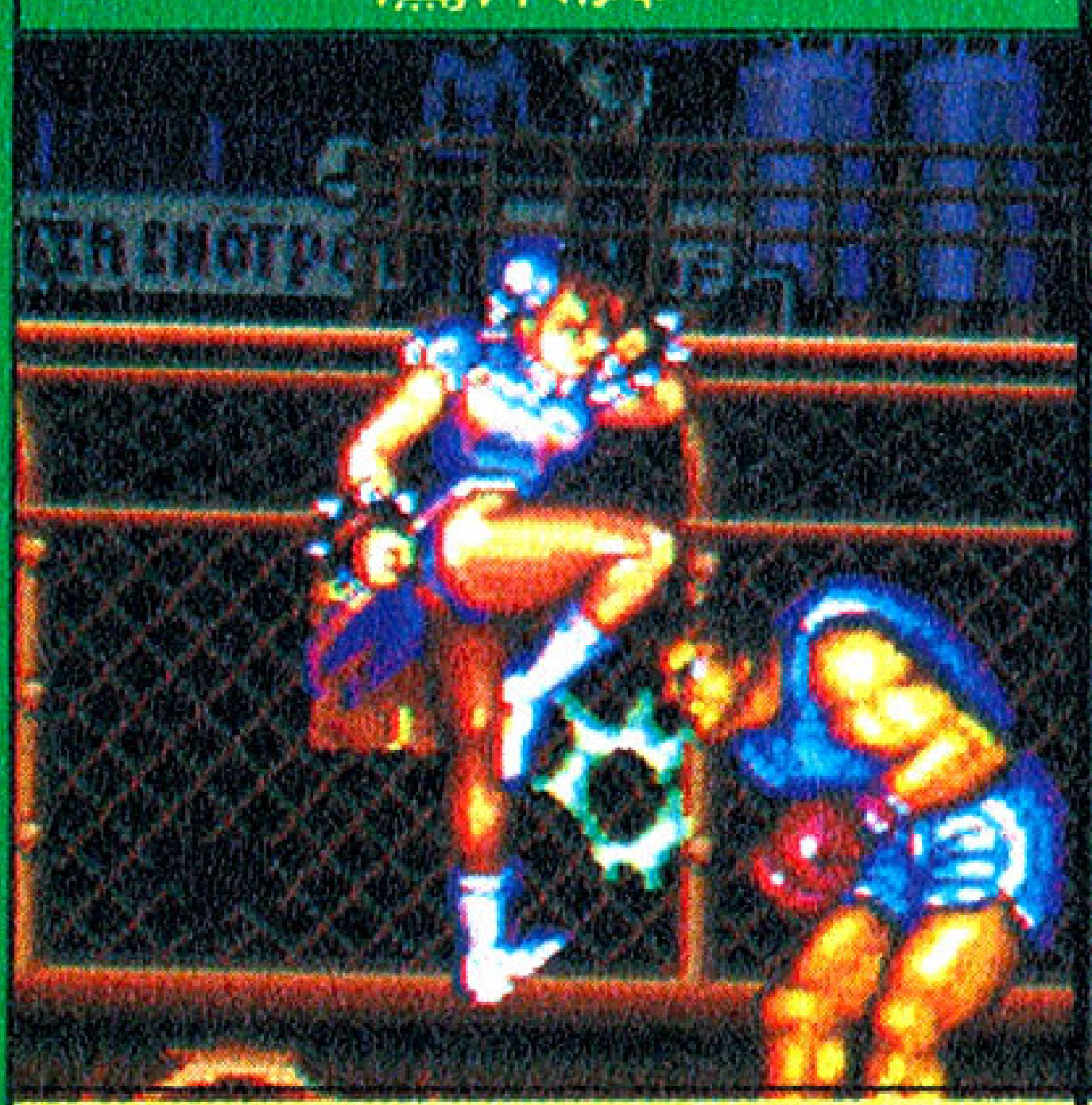
百裂キック（百裂脚）



小・中・大、いずれかのキックボタンを連打する。ボタンの強弱でキックを出す回数と威力が変わる。

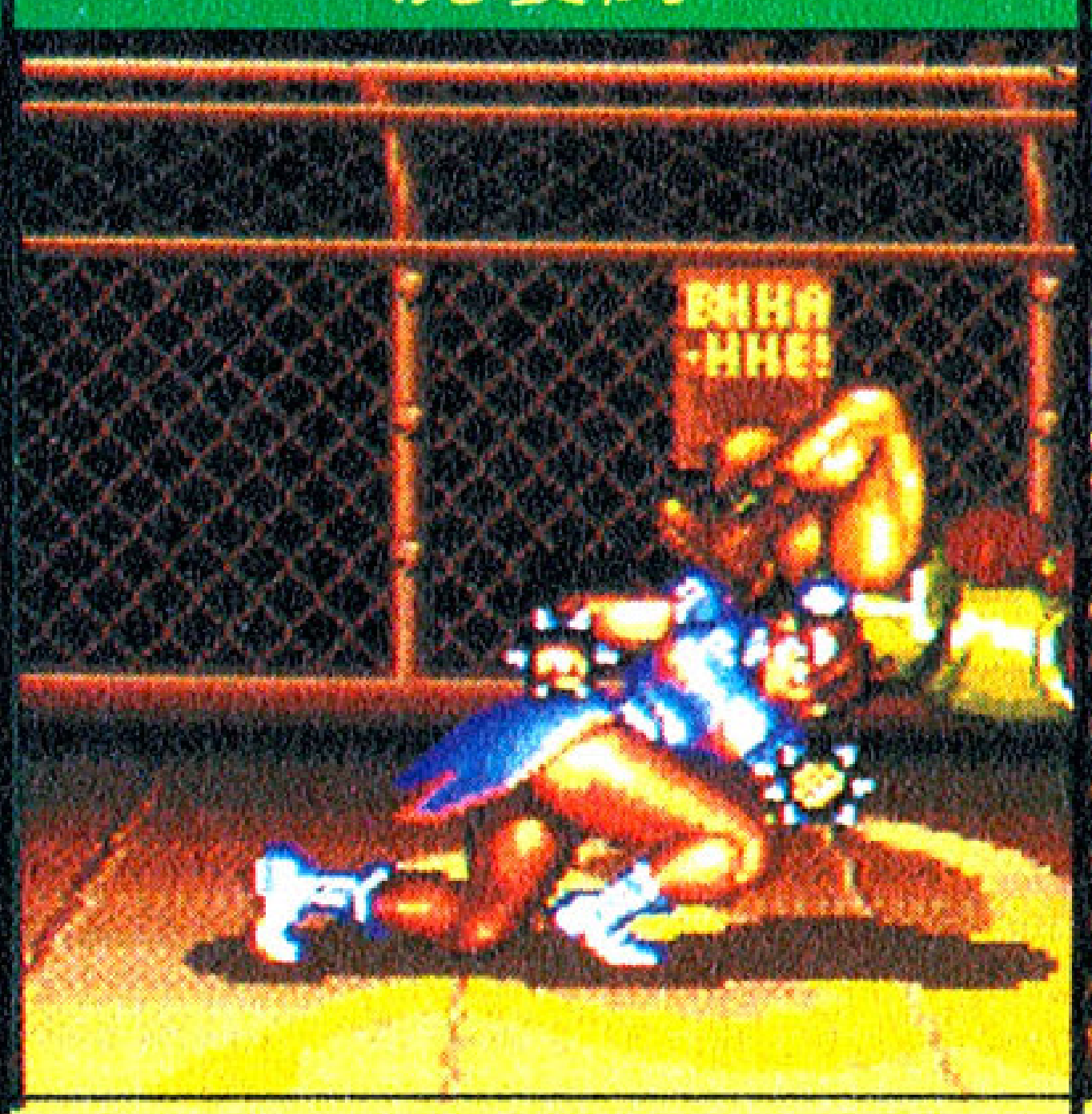
●大技●

鷹爪脚



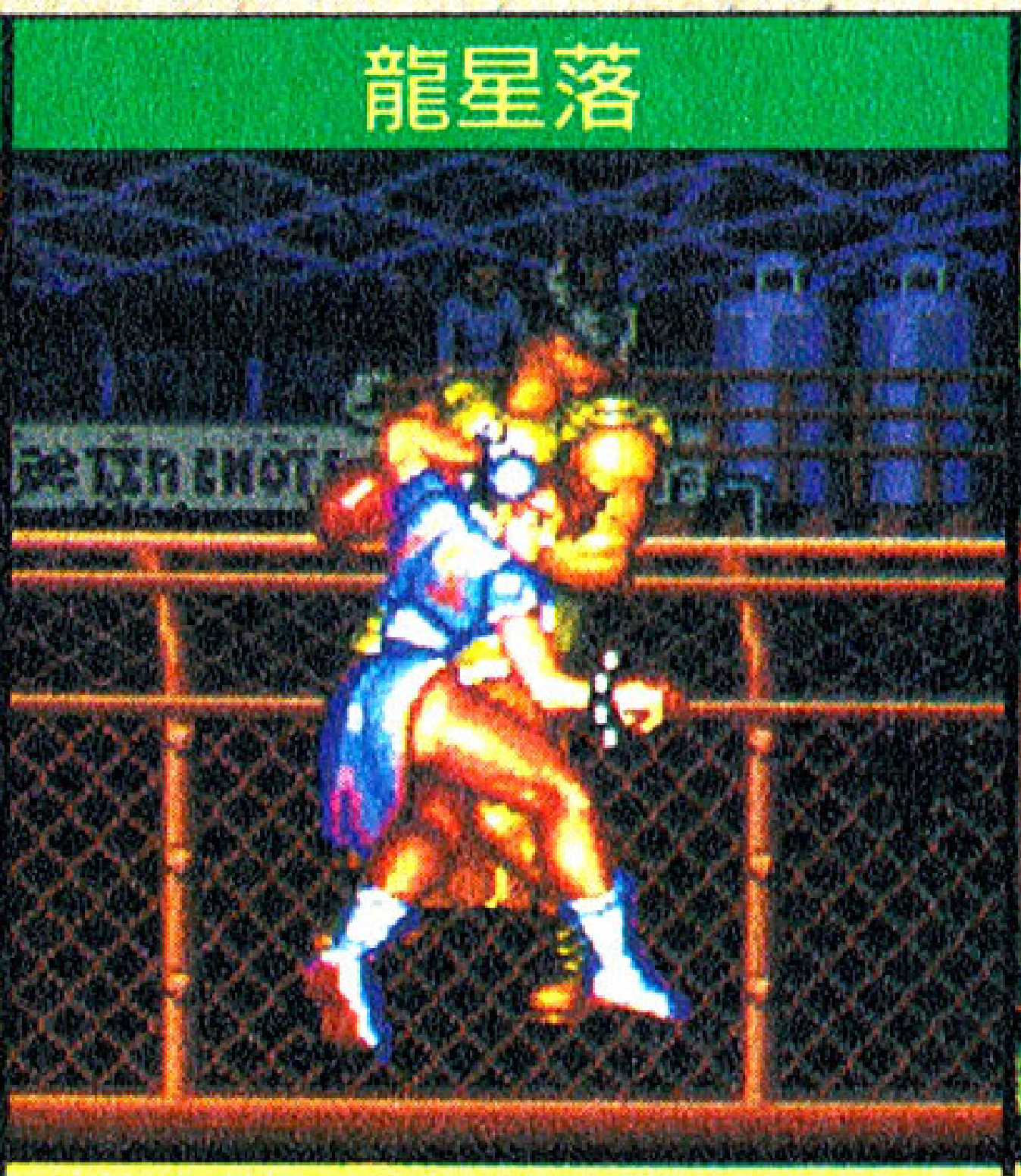
ジャンプ中に十字キーを↓方向に入れて中キックボタンを押す（踏みつけ攻撃）。

虎襲倒



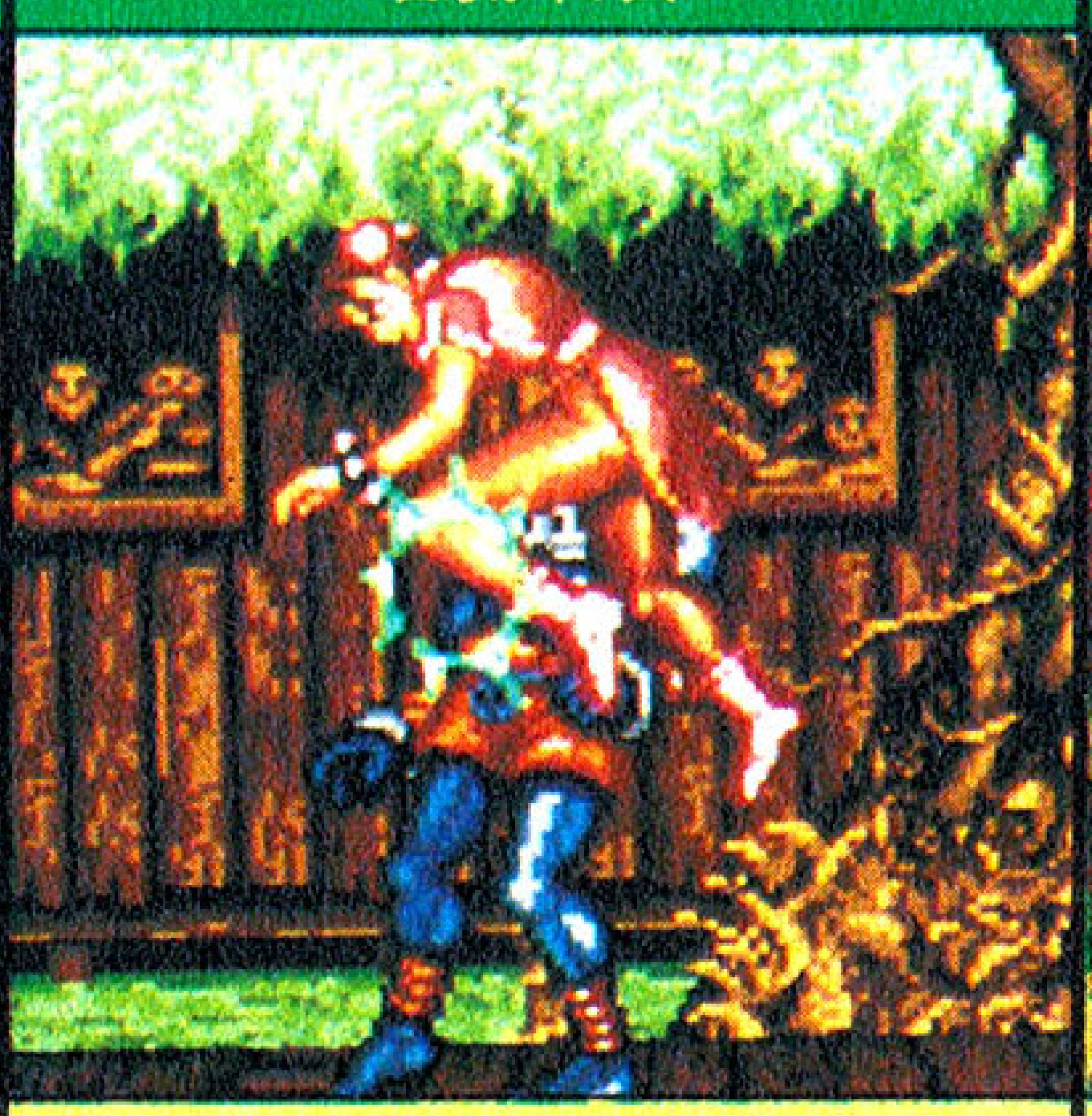
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタン。投げの間合いはやや狭いようだ。

龍星落



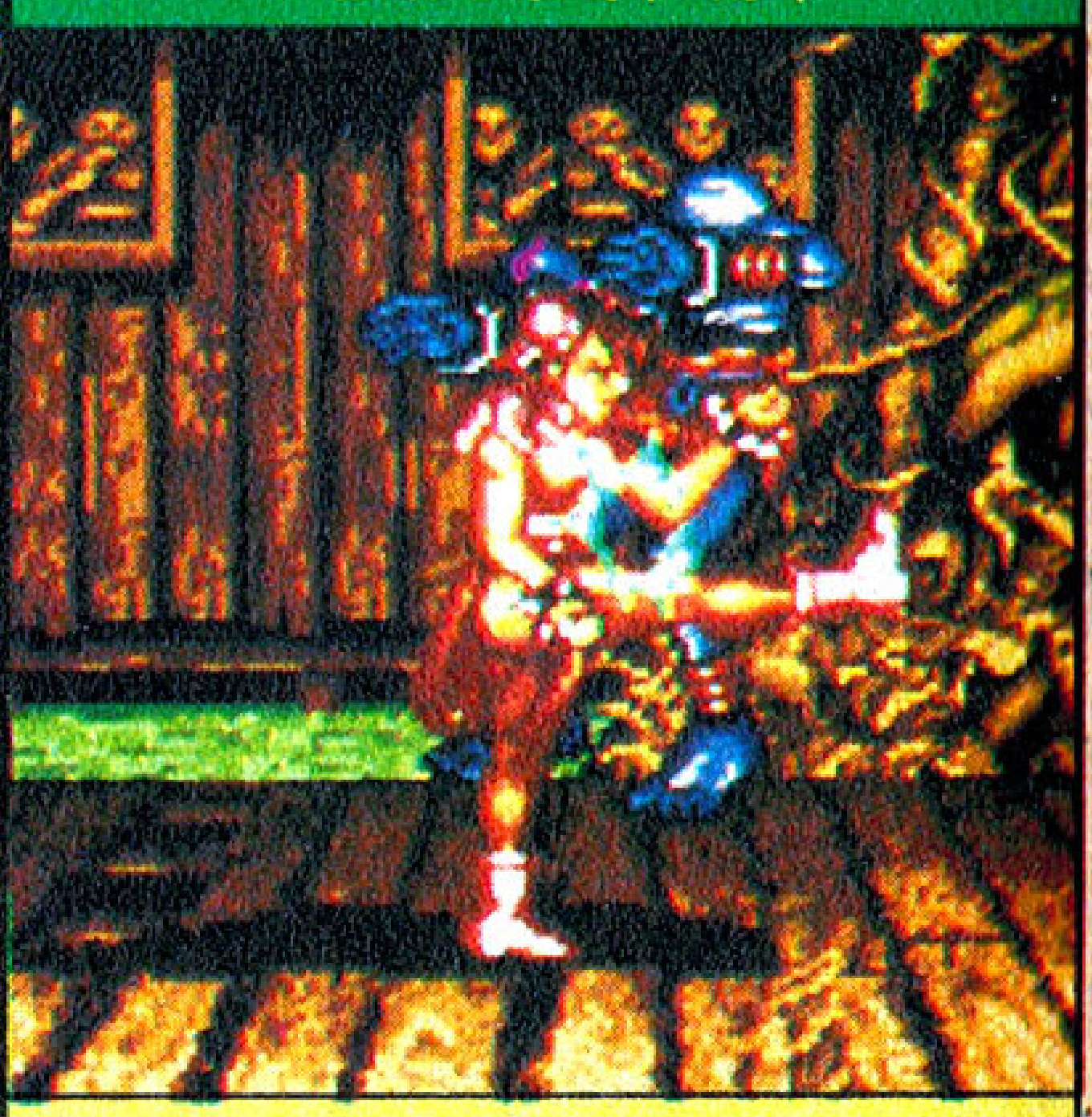
ジャンプ中に相手と重なりそうになったら十字キーを↑以外の方向に入れて中か大パンチ(空中投げ)。

鶴脚落



十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。「ダッシュ」で追加された春麗の新技。

後方回転脚



十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。「ダッシュ」で追加された春麗の新技。

ストII'ひとくちメモ

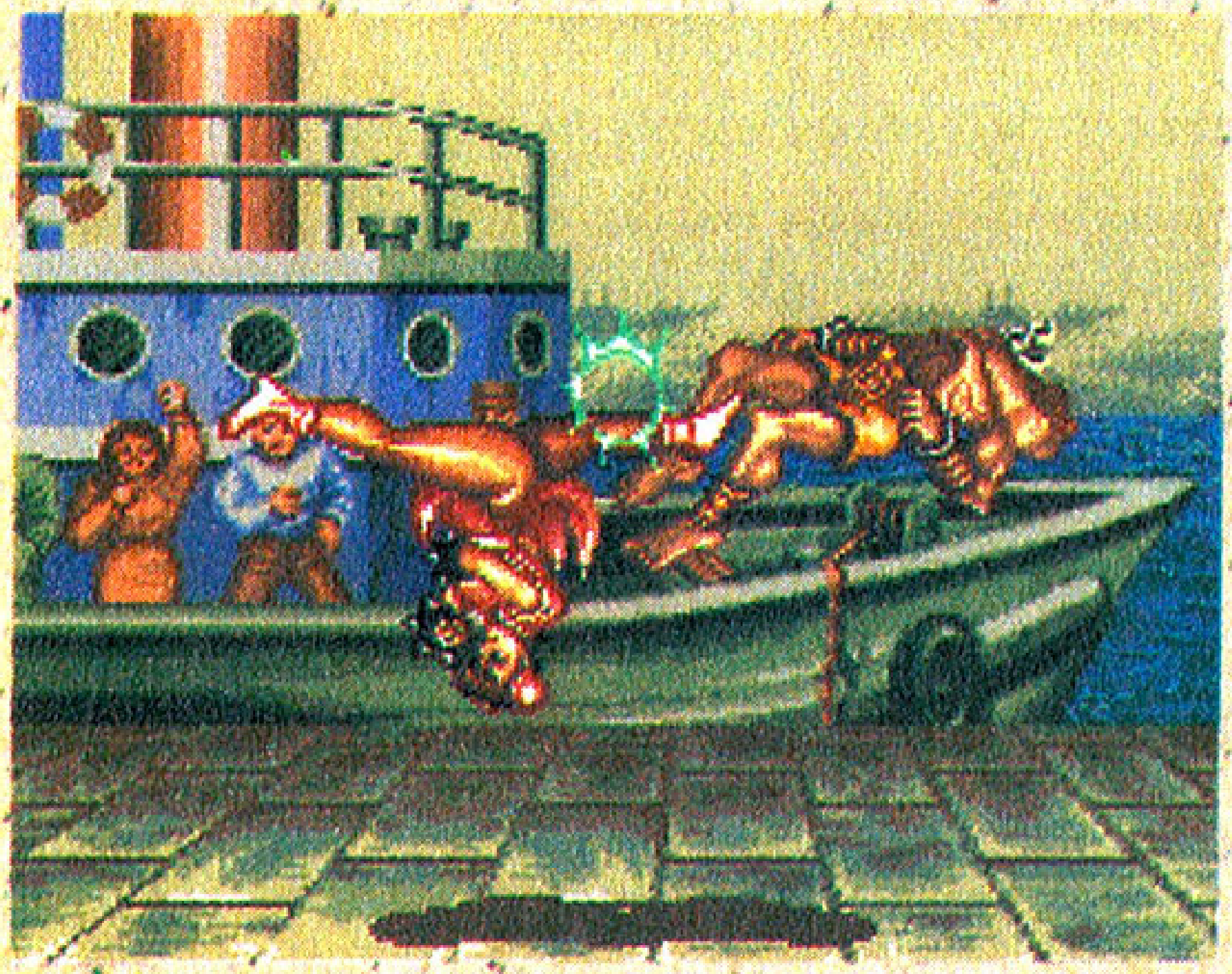
【「CHAMPION EDITION」の必殺技 1】海外版「ストII」は、各キャラの必殺技名も英語になっているぞ。まず、リュウ・ケンは波動拳→Fire Ball、昇龍拳→Dragon Punch、竜巻旋風脚→Harricane Kick……とまあ微妙に名前の意味が変わっている(以下2へ)。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

流れるフットワークと脚線美で敵を魅了しろ!!

持ち前のスピードで勝負

春麗は、非力さをスピードでカバーする格闘家である。各技のスキがほとんどないので、中間間合いで相手を牽制しつつ、スキを見て懐に入って投げ、というのが基本戦法となる。華麗な足技を使った空中戦もうまく(「ダッシュ」になってやや間合いが狭くなり使いづらくはなったが)、空中投げなどの多彩な技も使いこなすことができる。春麗使いになりたかったら、素早い動きで相手をかく乱して相手の体力をジワジワと奪う戦法を覚えよう。

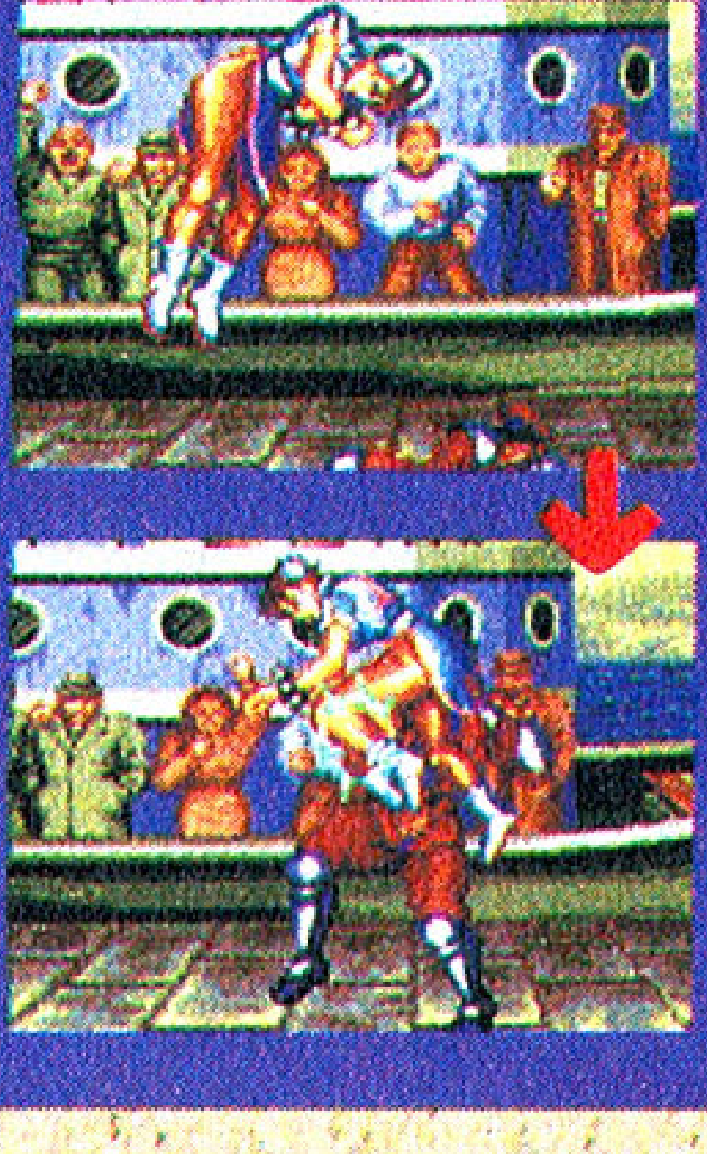


相手が飛び込んできたところを、スピニングバードで撃墜。ただ、実際はあまり使われることはないだろう。

●覚えておきたい必須テクニック

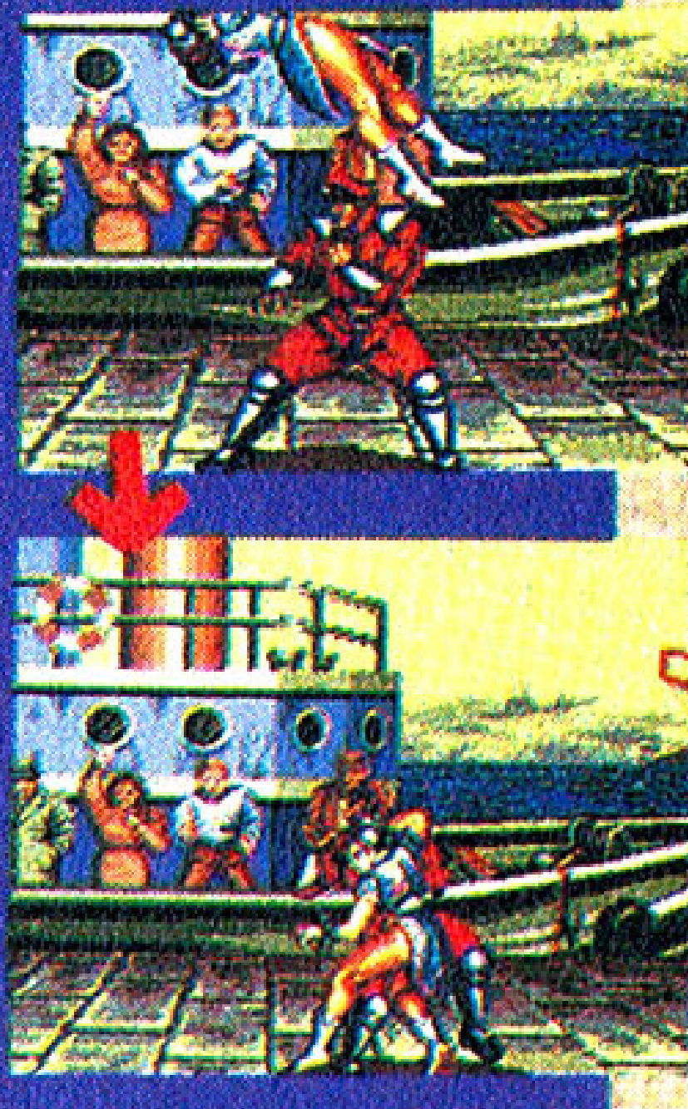
背中蹴り

「ダッシュ」から入った新技・鶴脚落(別名背中蹴り)は、起き上がり際に狙われるとどちらにガードしていいかが非常にわかりづらい。対戦慣れしているプレイヤーならジャンプで逃げられるのだが、初心者にとってはほとんどハメ技に近い。奇襲戦法の1つとして覚えよう。



めくり投げ

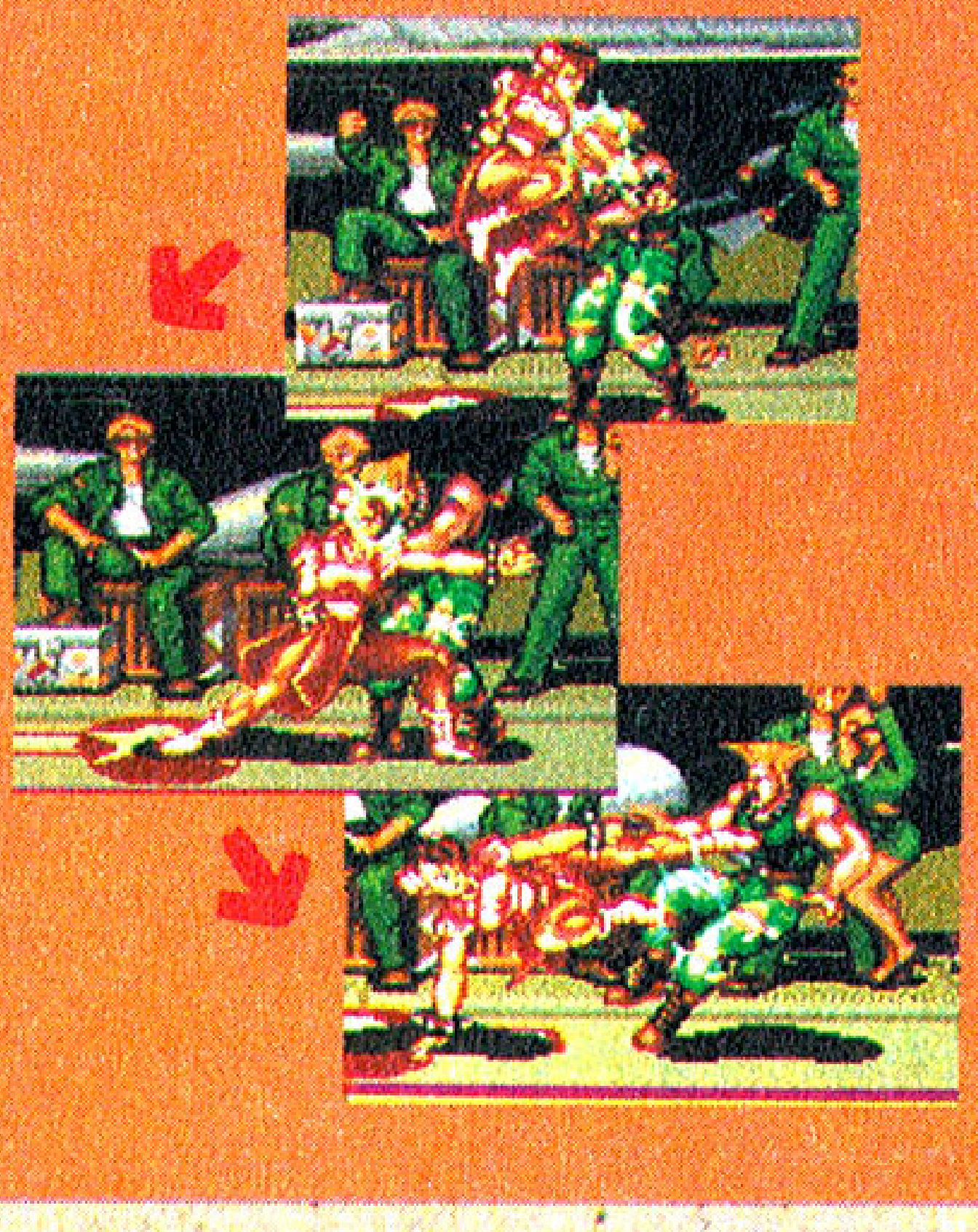
春麗の投げの間合いとスピードを利用した技の1つ。相手が起き上がったとき、ちょうど相手の裏側に着地するように飛び込んで投げを狙ってみよう。タイミングがばっちり合えば、春麗が着地するかしないかといったギリギリのところでいきなり相手を投げることができる。投げの組み合わせとしてはハメ技に近い!?



●連続技

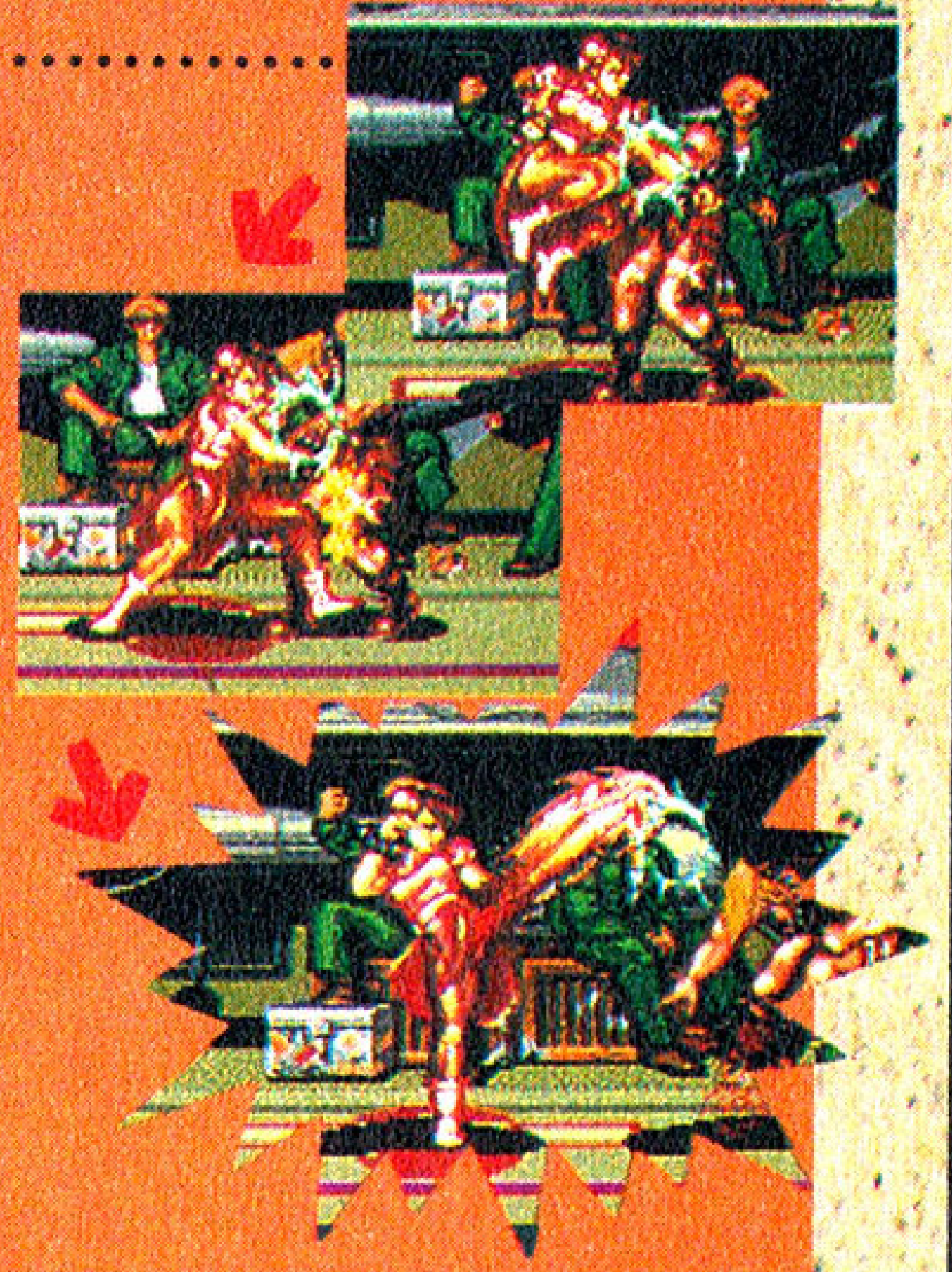
「春麗3段」

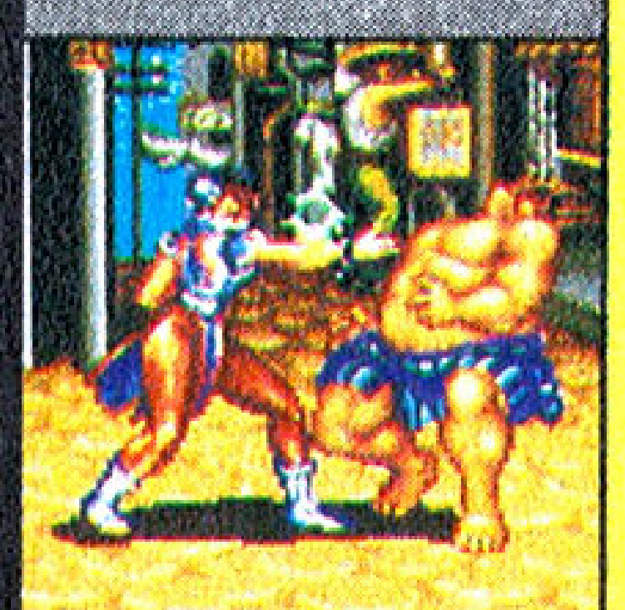
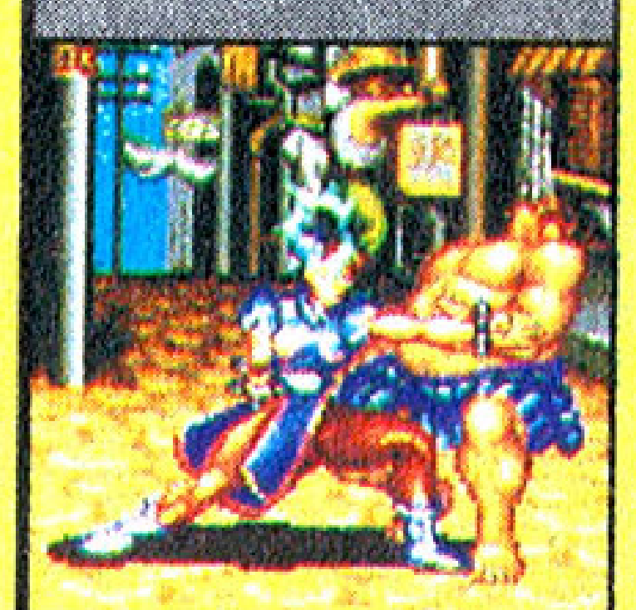
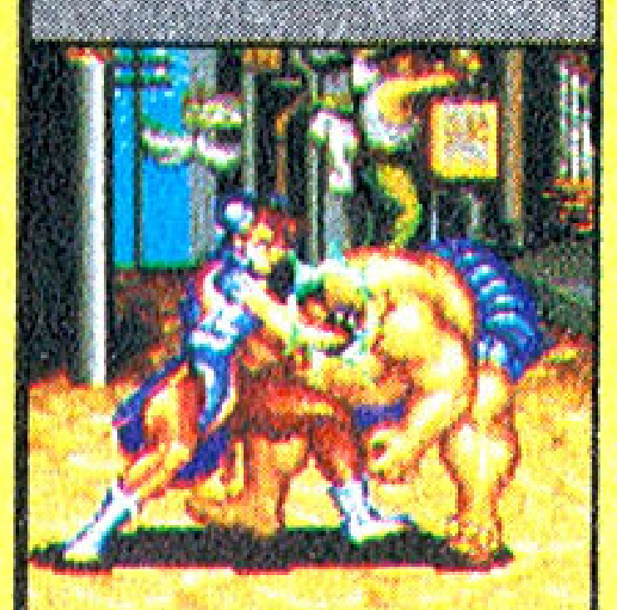
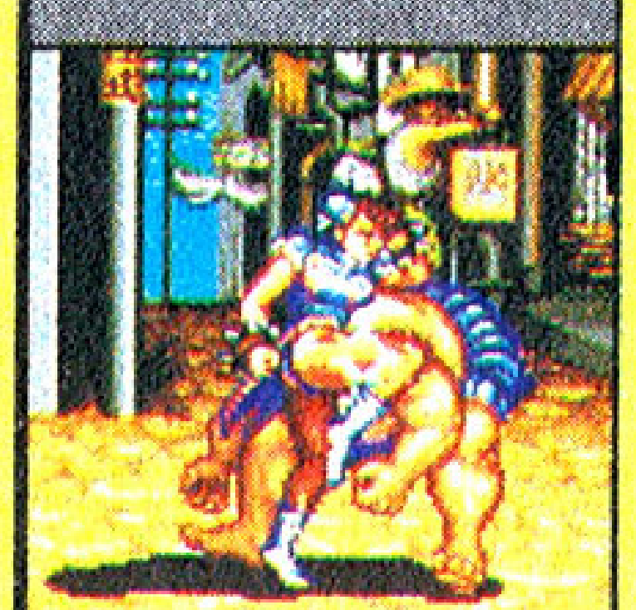
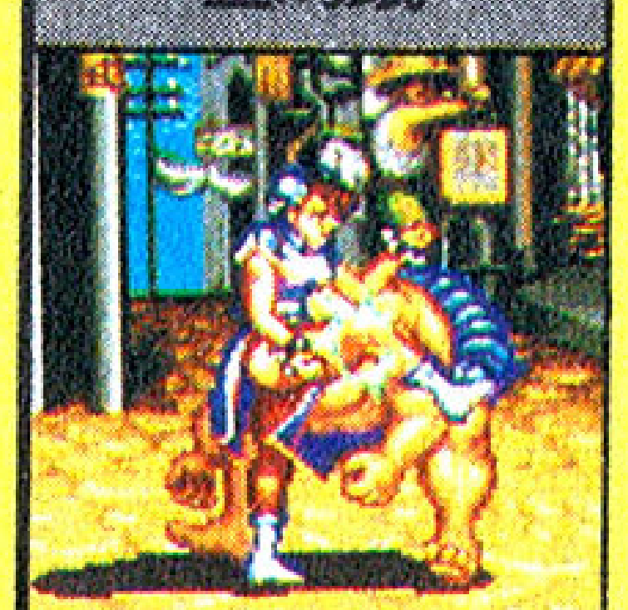
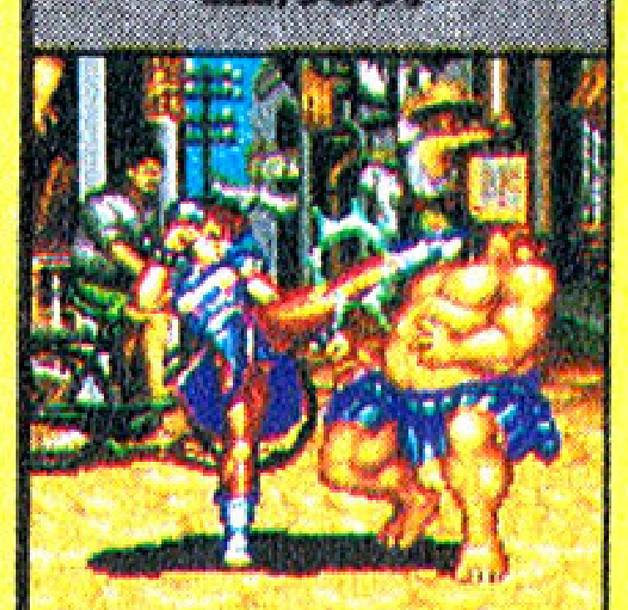
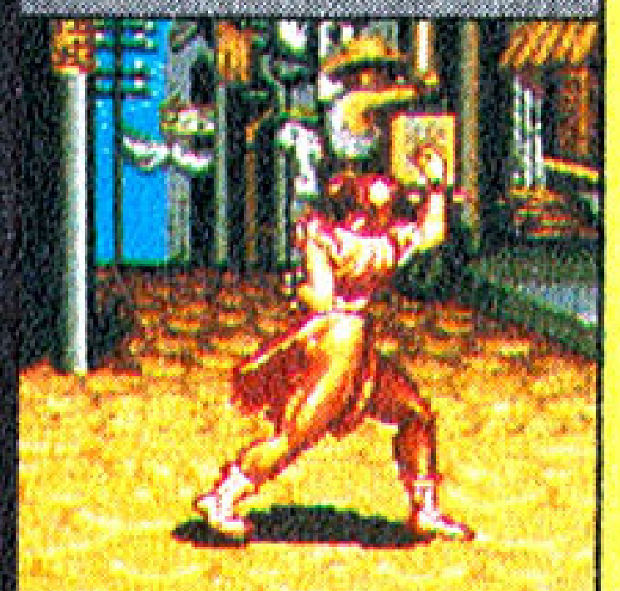
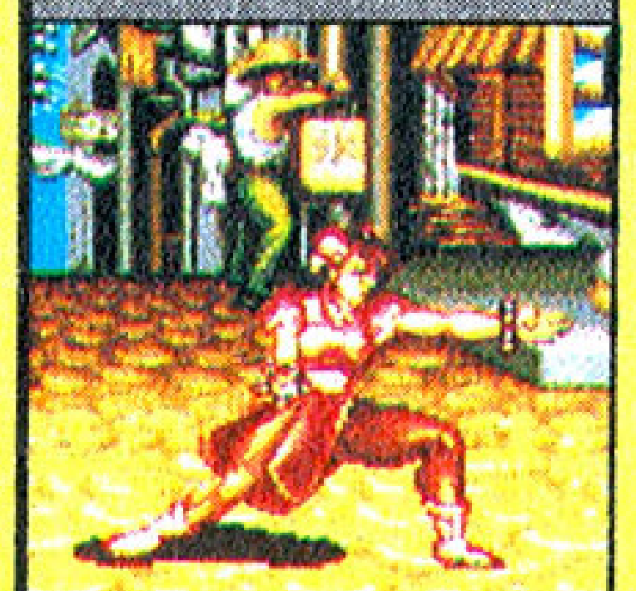
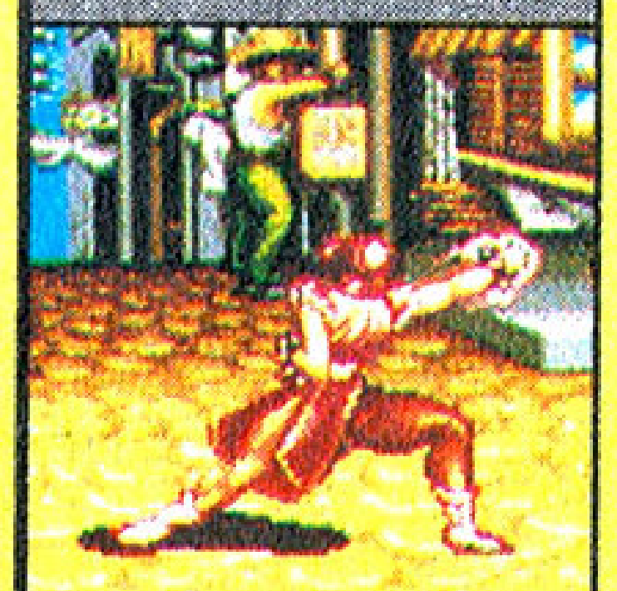
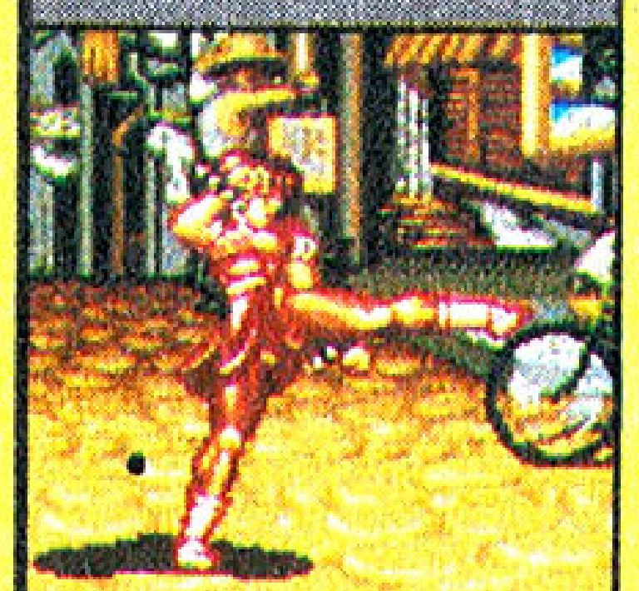
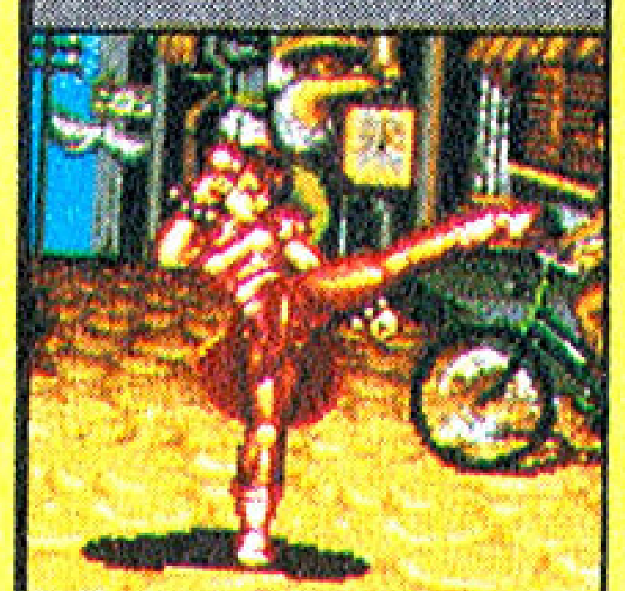
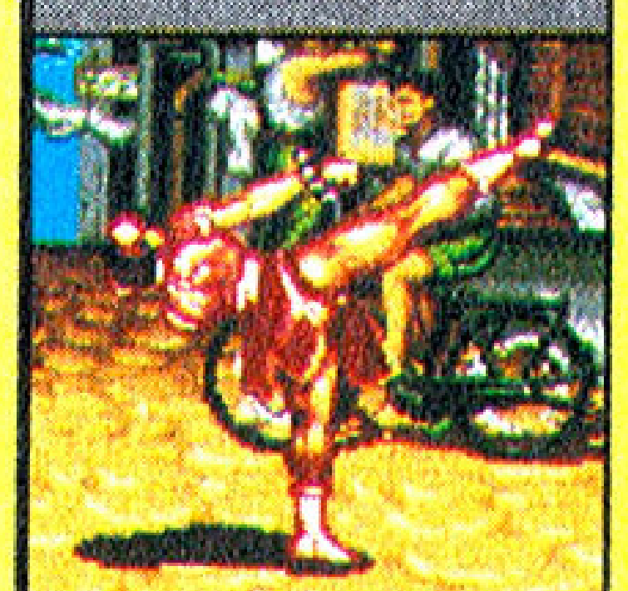
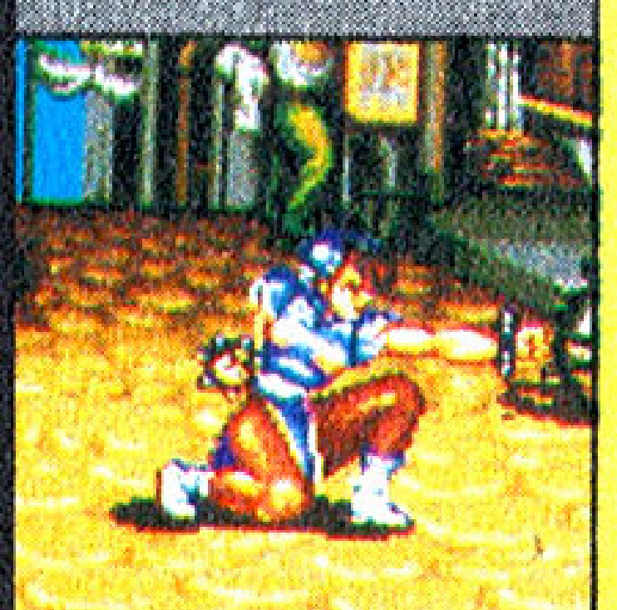
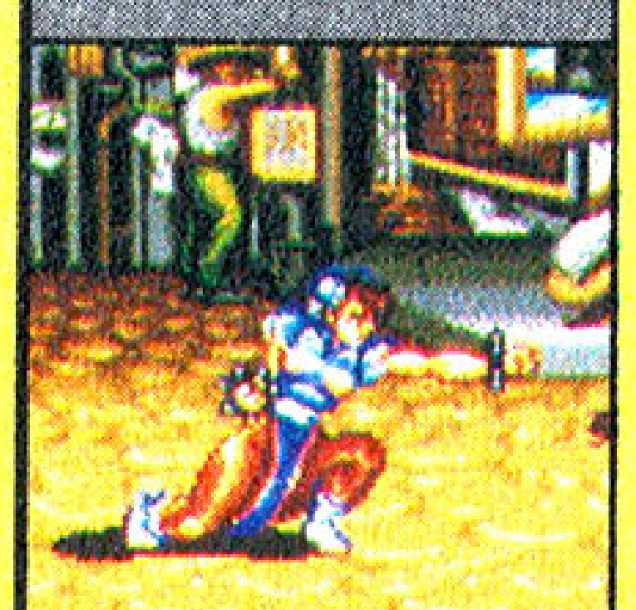
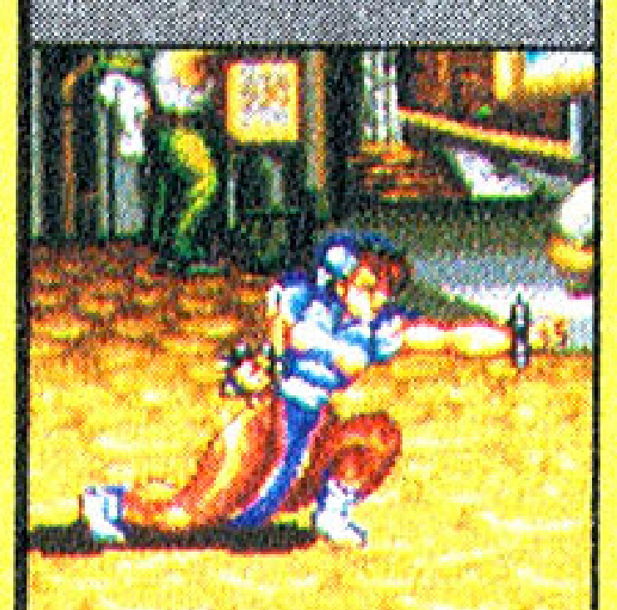
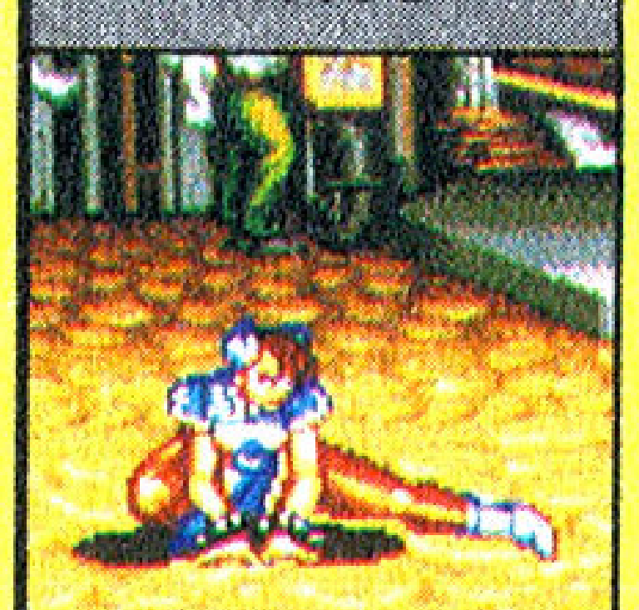
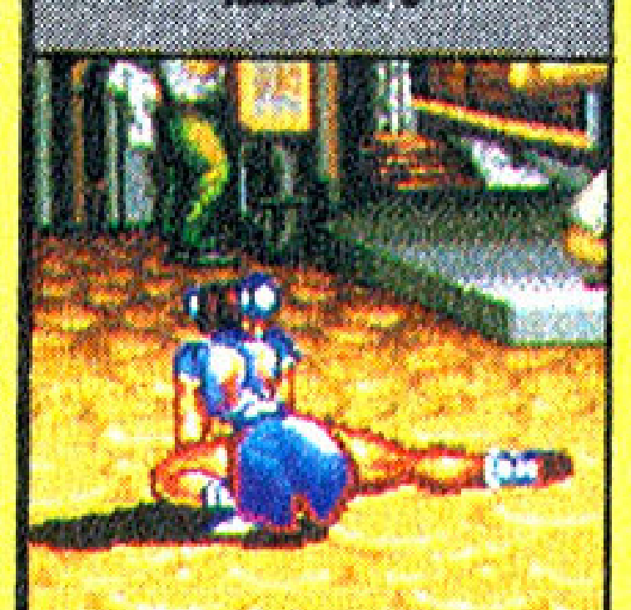
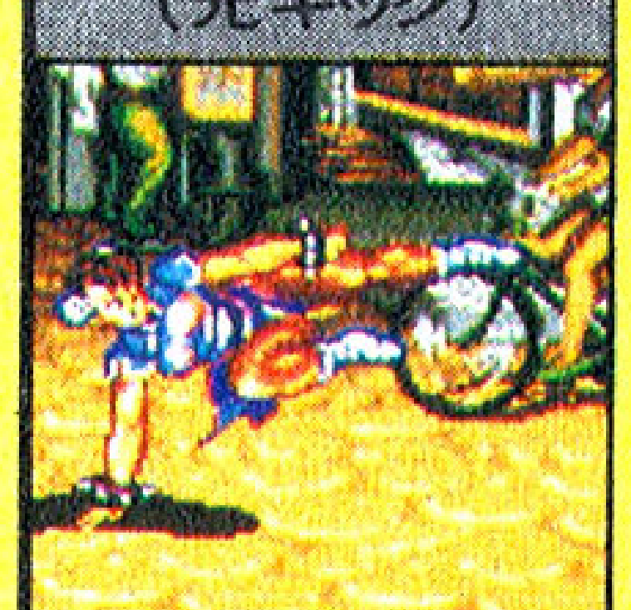
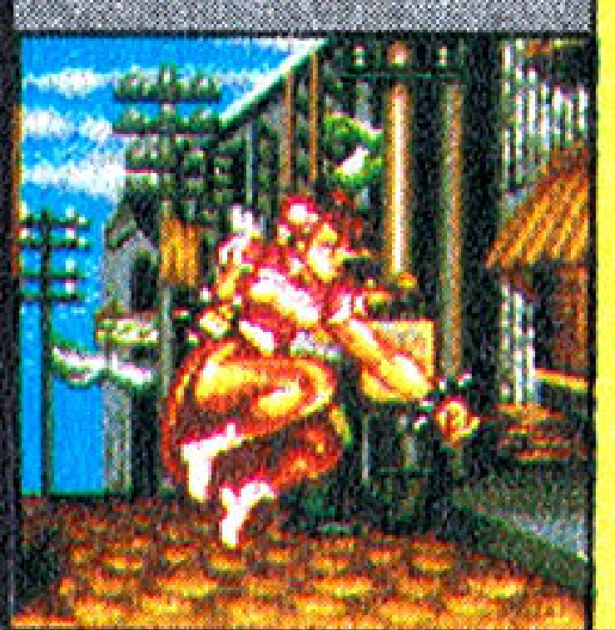
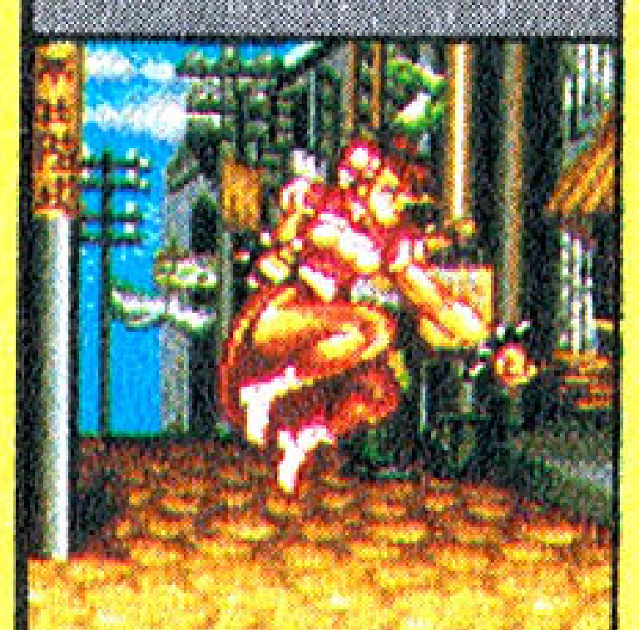
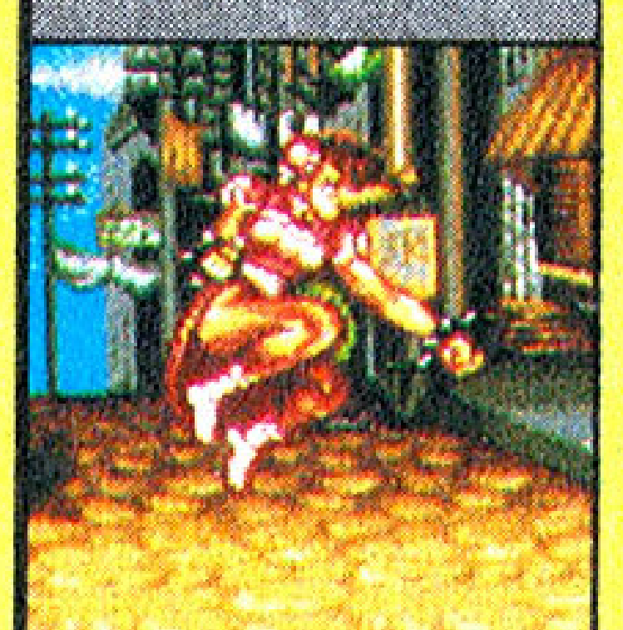
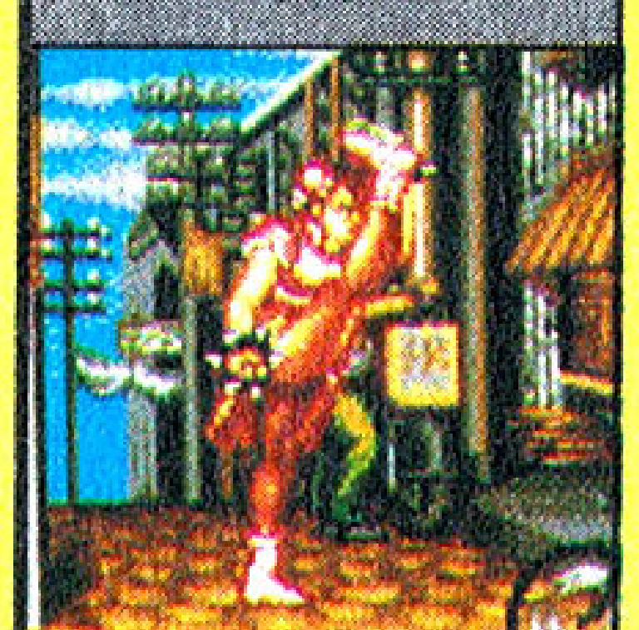
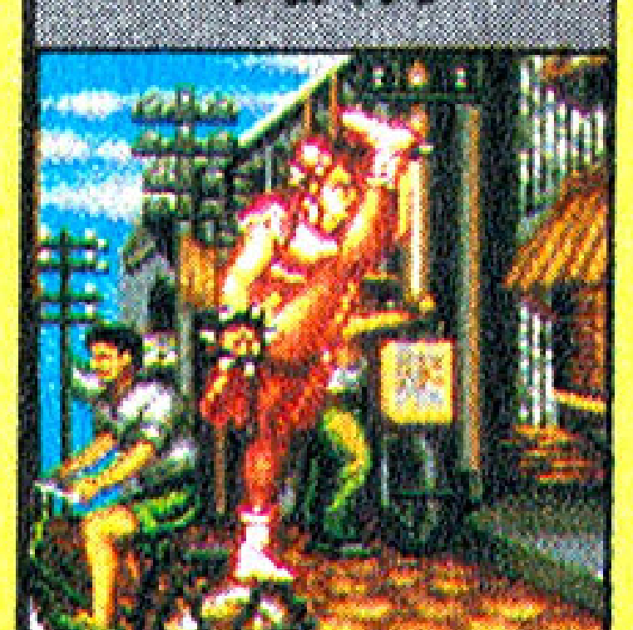
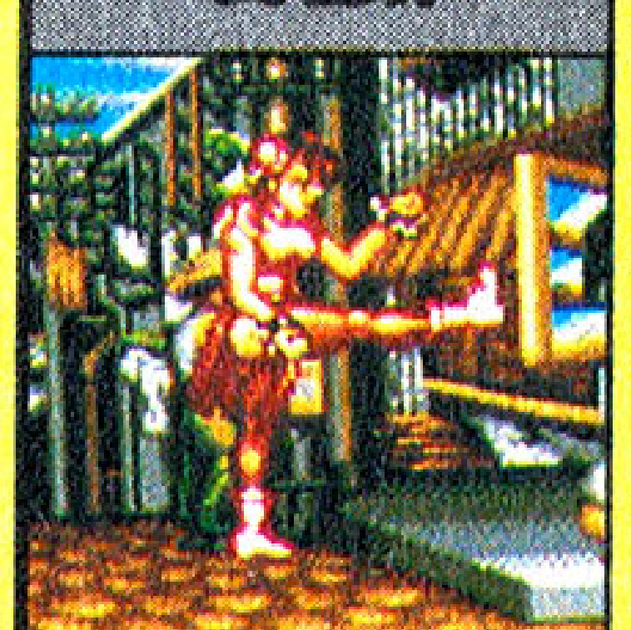
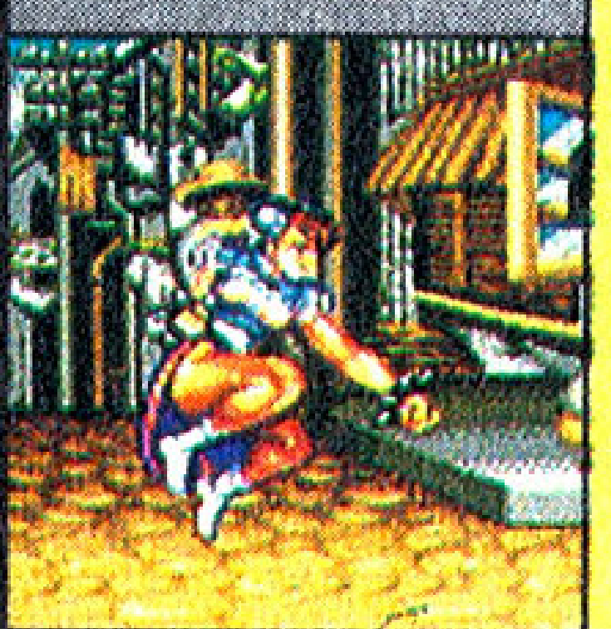
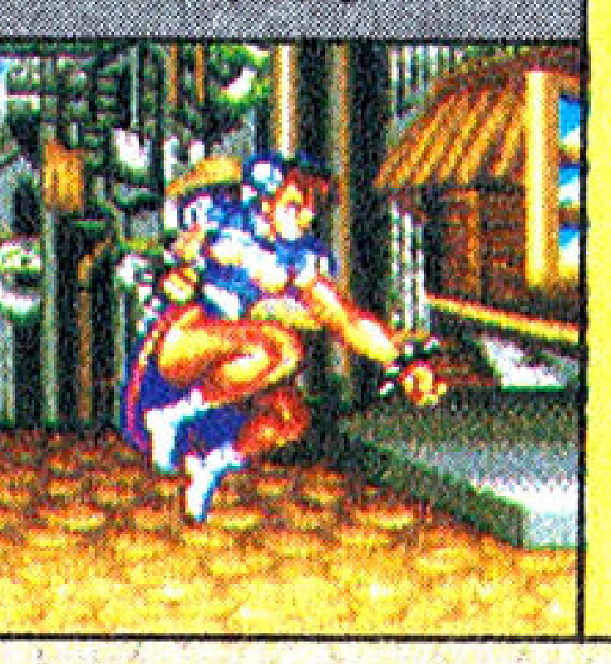
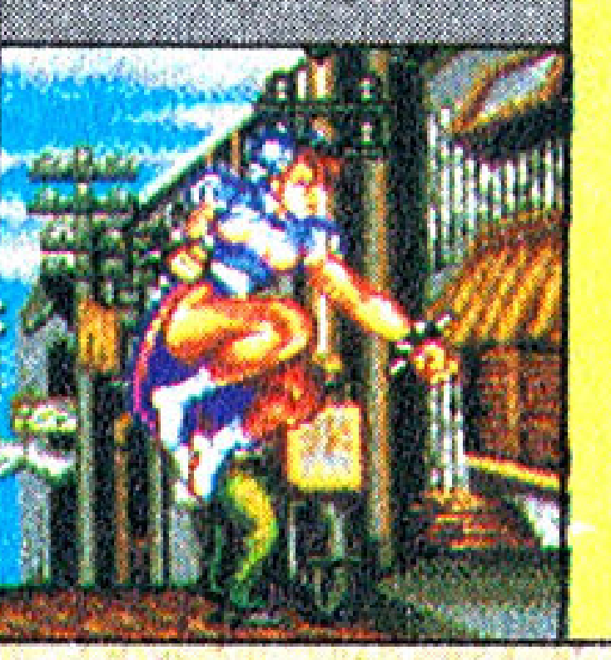
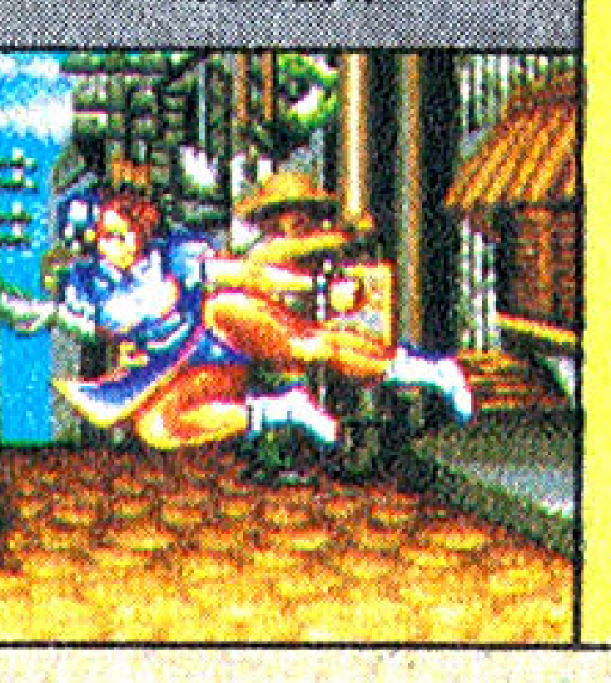
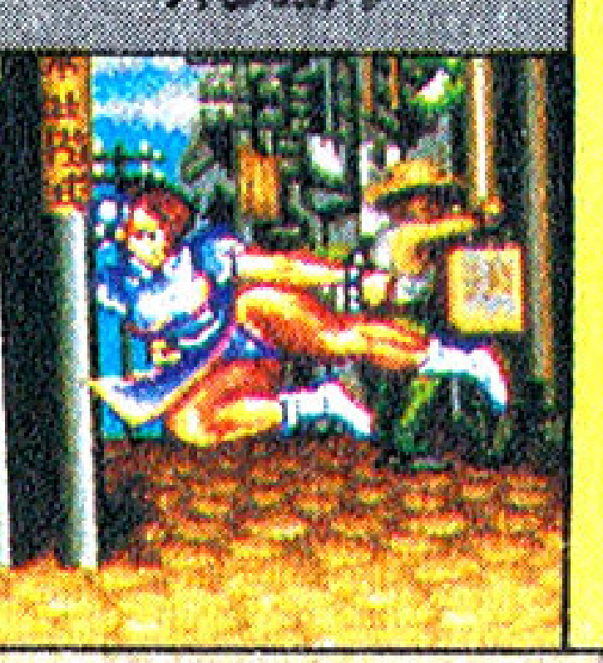
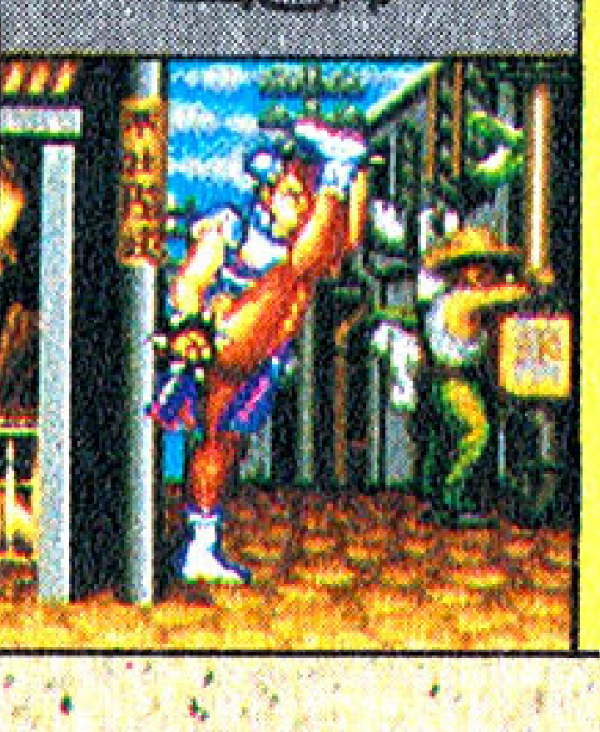
春麗の連続攻撃と言えば「ストII」時代に生まれたコレが有名。ジャンプ大パンチから立ち中パンチ、しゃがみ大(中)キックで3段攻撃が完成する。最初のジャンプ大パンチをかなり低い打点で当てないと、食らい投げや必殺技で返されてしまうことがあるので注意しよう。



「掌底百裂3段」

「ダッシュ」になって生まれた春麗の新3段攻撃。ジャンプ大パンチから立ち大パンチまでは旧3段と似ているが、次の攻撃がいきなり百裂キックになる! 立ち大パンチと同時に立ち中キックを連打し、立ち大パンチの戻りのモーションをキャンセルすることで出るのだ。



	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	肘打  威力、間合いともに小さくほとんど使わない技。投げたほうがマシ。	顎狙突拳  投げようとして近づいて失敗したときによく出る。連打して使おう。	発勁  一度技を出すとかなり長い間当たり判定が残る。接近戦では有効だ。	膝打  ここまで近づくと投げたほうがいいので、使う必要はあまりない。	金的蹴  相手の股を蹴り込むキック。使用頻度は低いが、入ると痛そう……。	上段蹴  しゃがみキック系と組み合わせて使ったりする。普通は使わない。
直立(間合い遠)	平掌打  連打できる平手打ち。本田のスーパー頭突き、対バイソン戦に有効。	追突拳  技のスピードが速いので、端に追い詰めるときなどに使う。強い!!	開脚突拳(オーラパンチ)  遠めの間合いから攻撃可能。飛び込んできた相手も叩き落とせる。	中段蹴  接近戦で相手を牽制するときに使われる。中キックと併せて使う。	上段蹴  攻撃の軸となる中キック。しゃがみ中・大キックと併用すると強い。	後周脚  飛んできた相手を落とす対空技。リュウ・ケンの大キックと同じだ。
しゃがみ	毒蛇突  対ダルシム戦などで牽制に使われるが、普段はあまり使われない。	毒蛇突  立ち中パンチ同様、投げハメに使われる便利な技だ。スキが少ない。	毒蛇突  しゃがみ中パンチよりもリーチがあるので、組み合わせて使おう	前掃腿  リーチ、スピードともに決め手にかけるので、基本的に使わない。	低蹴打  一番使用頻度の高い足払い。リュウ・ケンの動きはこれで封じよう。	元伝暗殺蹴(元キック)  春麗が持つ技で一番リーチが長い。スキは大きいが積極的に狙おう。
垂直ジャンプ	落掌打  ほとんど使わない。飛び込んでくる相手は大キックで落とそう。	落掌打  春麗の垂直ジャンプパンチ系は、全体的に利用価値が低いようだ。	落掌打  空中戦で使う垂直ジャンプパンチ系は、攻撃力がある大くらいか。	鶴脚打  攻撃判定がかなり狭いので、対戦ではまず使われることがない。	鶴脚打  垂直ジャンプ小キックと同じく、ほとんど使われることがない。	夏塩蹴  攻撃判定が大きく、当たれば相手が必ず転ぶ。対空はこれで決まり。
斜めジャンプ	鶴嘴拳  技が着地まで出続けるので、早めに出しながら飛び込むといいかも。	鶴嘴拳  斜めに飛び込む場合なら、中よりも大ジャンプパンチのほうがいい。	鶴嘴拳  一番使えるジャンプパンチ。相手の懐にめり込ませるように打て。	飛翔脚  攻撃判定が大きく、かつ着地寸前まで足が出る。結構頼りになる。	飛翔脚  見た目は小キックと同じ。攻撃判定がやや大きいので使い分けよう。	二起脚  威力はあるが、間合いがシビアで使いづらい。与えるダメージは大。

ストII'ひとくちメモ

【MD版春麗について】ガイルと並んで、春麗は(現在のバージョンでは)業務用の動きを一番良く再現しているキャラだ。基本技リストを見てもわかるようにカットされた技は1つもないので、全キャラ中一番オリジナルに忠実だと言える。春麗ファンならもう大喜び!?

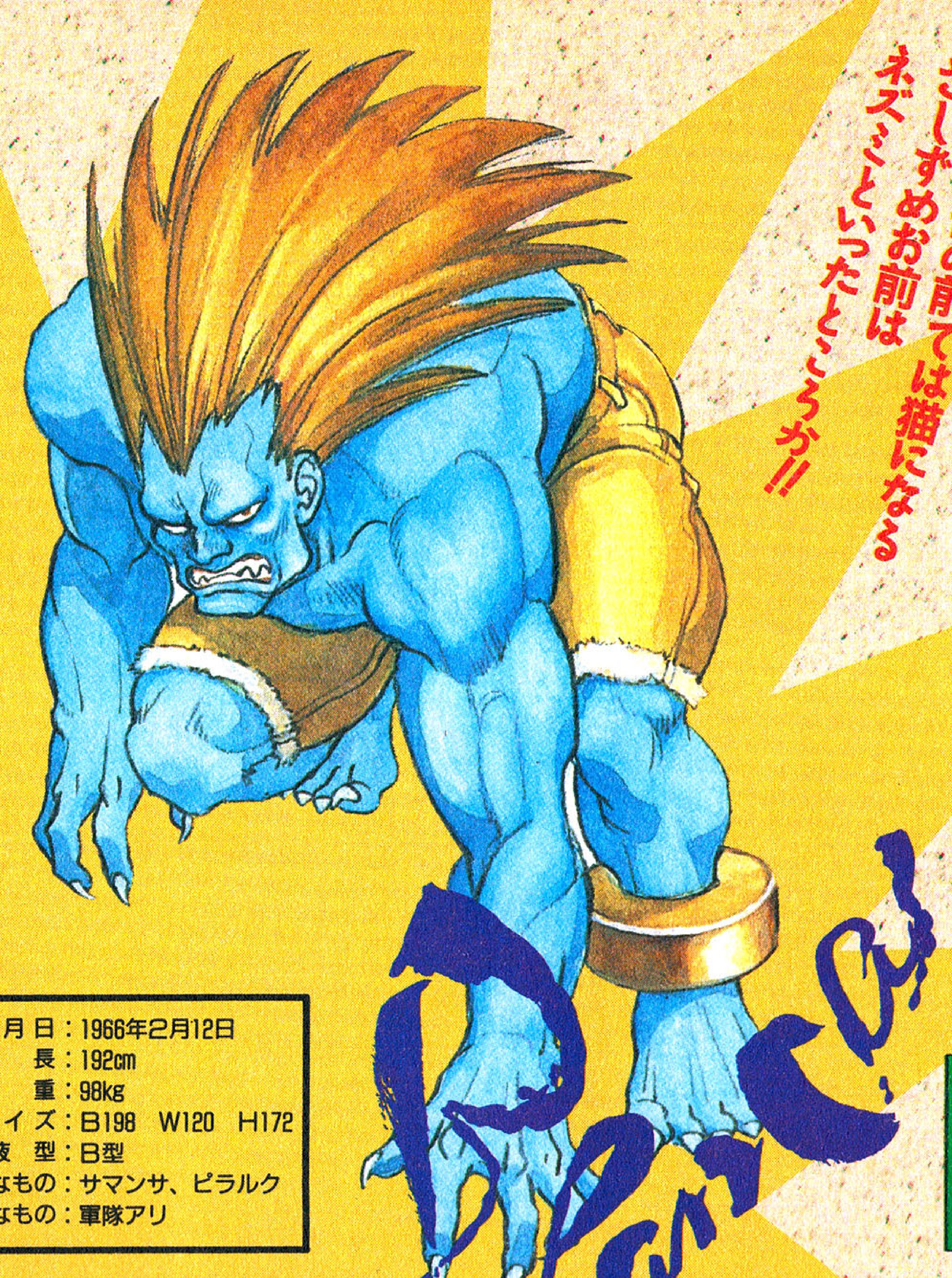
*画面写真は開発中のものであ、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

常人を超えたスピードと体格を生かせ！

ブランカ

《ブラジル代表》

虎さえ俺の前では猫になる
さしずめお前は
ネズミといったところか!!



生年月日：1966年2月12日
身長：192cm
体重：98kg
3サイズ：B198　W120　H172
血液型：B型
好きなもの：サマンサ、ピラルク
嫌いなもの：軍隊アリ

BRAZIL

ブランカは「ダッシュ」になってより使いやすくなったキャラの1人だ。ローリングによるカウンターダメージもなくなり電撃も出しやすい。意外と使えるヤツなのでは？

初めてのブラジル旅行で、飛行機の墜落という不幸な事故に巻き込まれてしまう少年ジミー。ジャングルという厳しい自然の中で生き抜くため、少年ジミーは自らの体を変貌させていくしかなかった。肉食獣のような鋭い爪、獲物をしとめるために培われた驚異的な跳躍力、硬質化した皮膚……。ついにジャングルで最強となり蛮人ブランカへと生まれ変わった彼は、失われた自分の過去を求め世界へ旅立った。

相手が近づいてきたらすかさず電撃を出そう。大の電撃は、投げ並みの大ダメージを与えることができる。

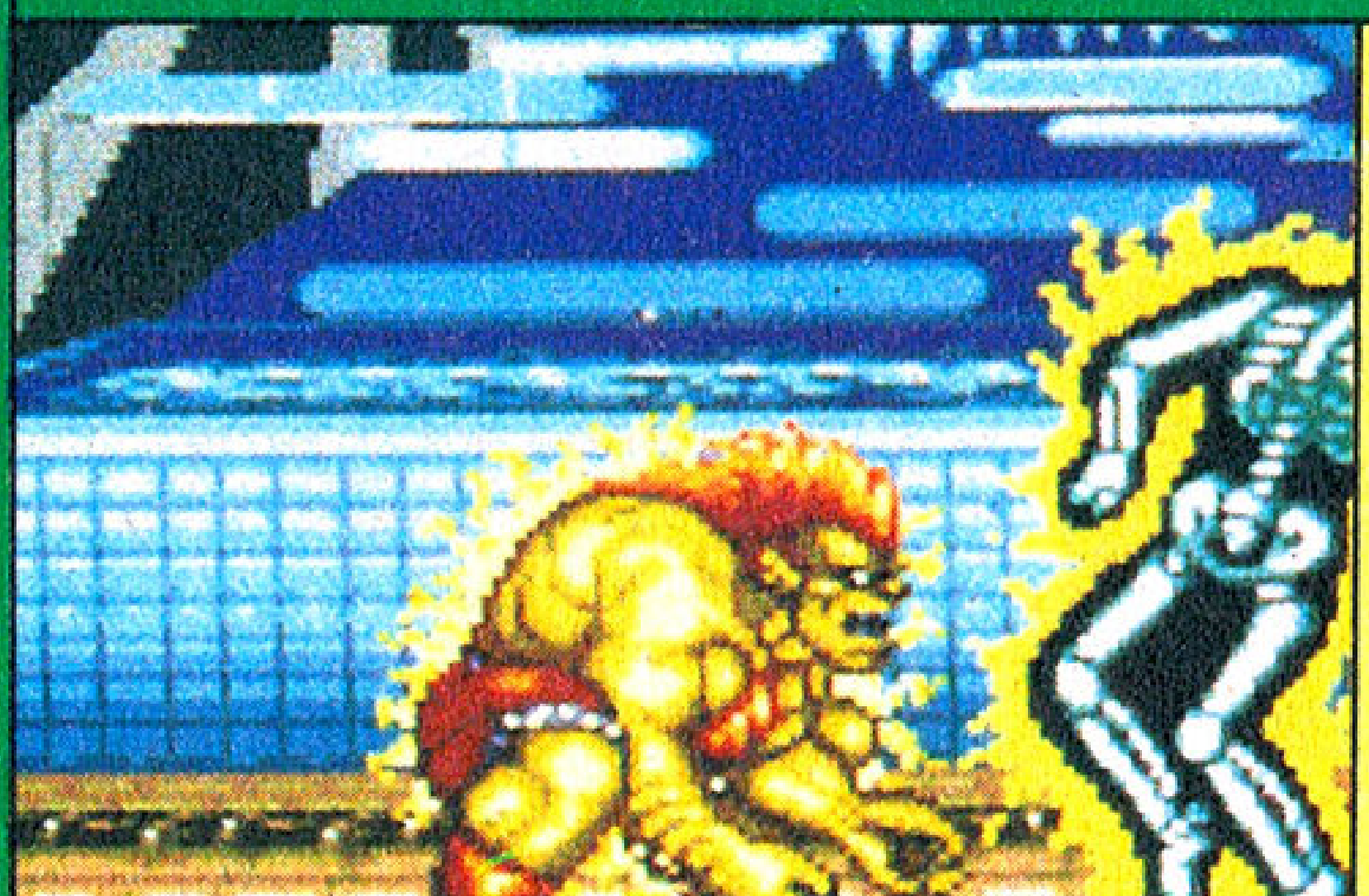
野性味あふれる脅威の電撃殺法!!

必殺技の実用性が格段にアップ

初心者プレイヤーにはリーチが長くて扱いやすく、人気もあったブランカ。しかし、前作「ストII」には致命的な弱点があった。ブランカの攻撃の要といえるローリングアタックは、撃墜されると2倍のカウンターダメージを食らってしまうのである。だが「ダッシュ」のブランカはそんな欠点も克服し、すべての点で必殺技がパワーアップしている。起き上がりの電撃攻撃や連続ローリングなど、いずれも実用性が高いのでぜひ多用したい。

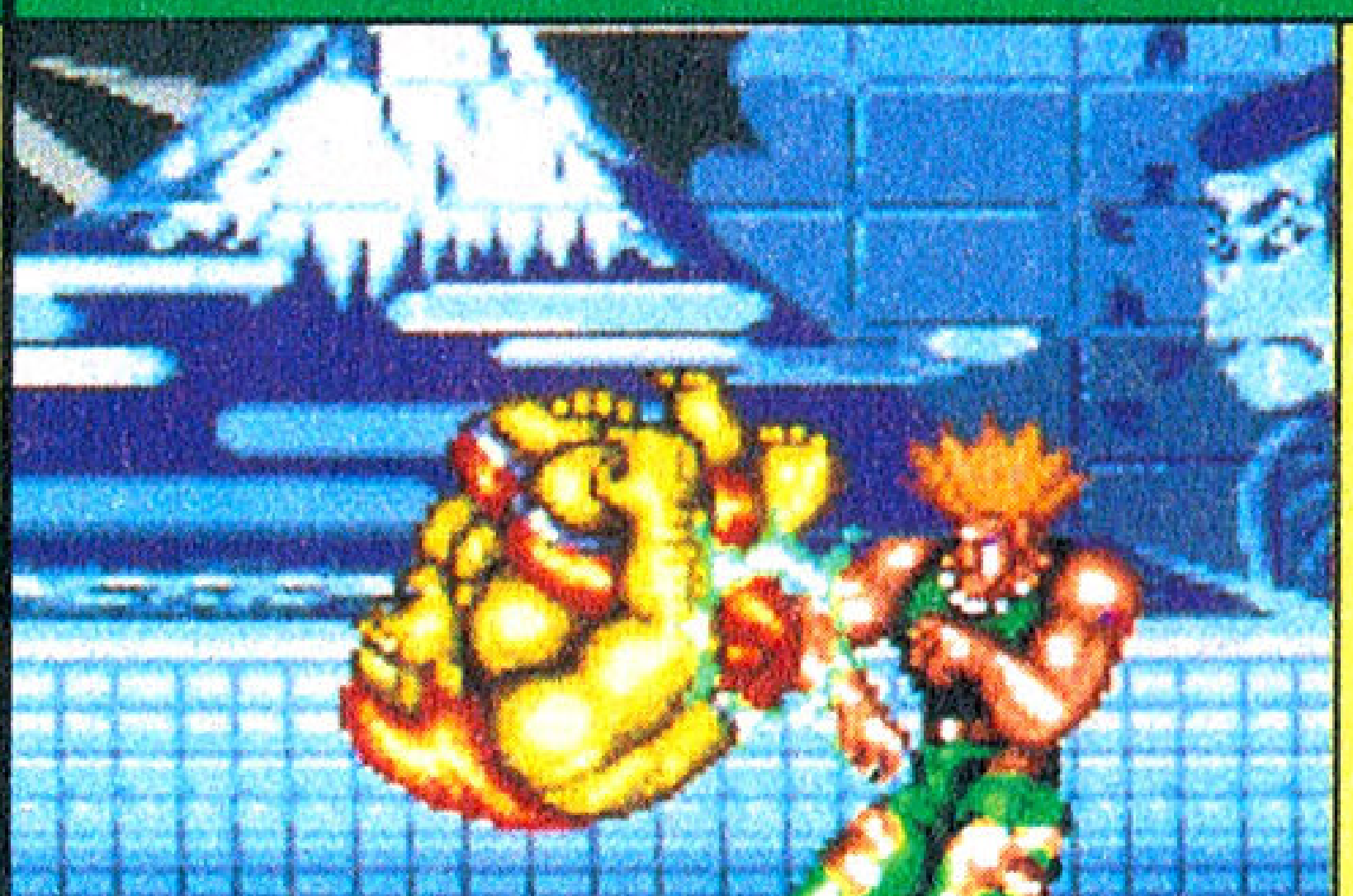
●必殺技●

エレクトリックサンダー



小中大のいずれかのパンチボタンを連射する。ボタンの強弱によって電撃の威力が変わる（大のほうが威力がある）。

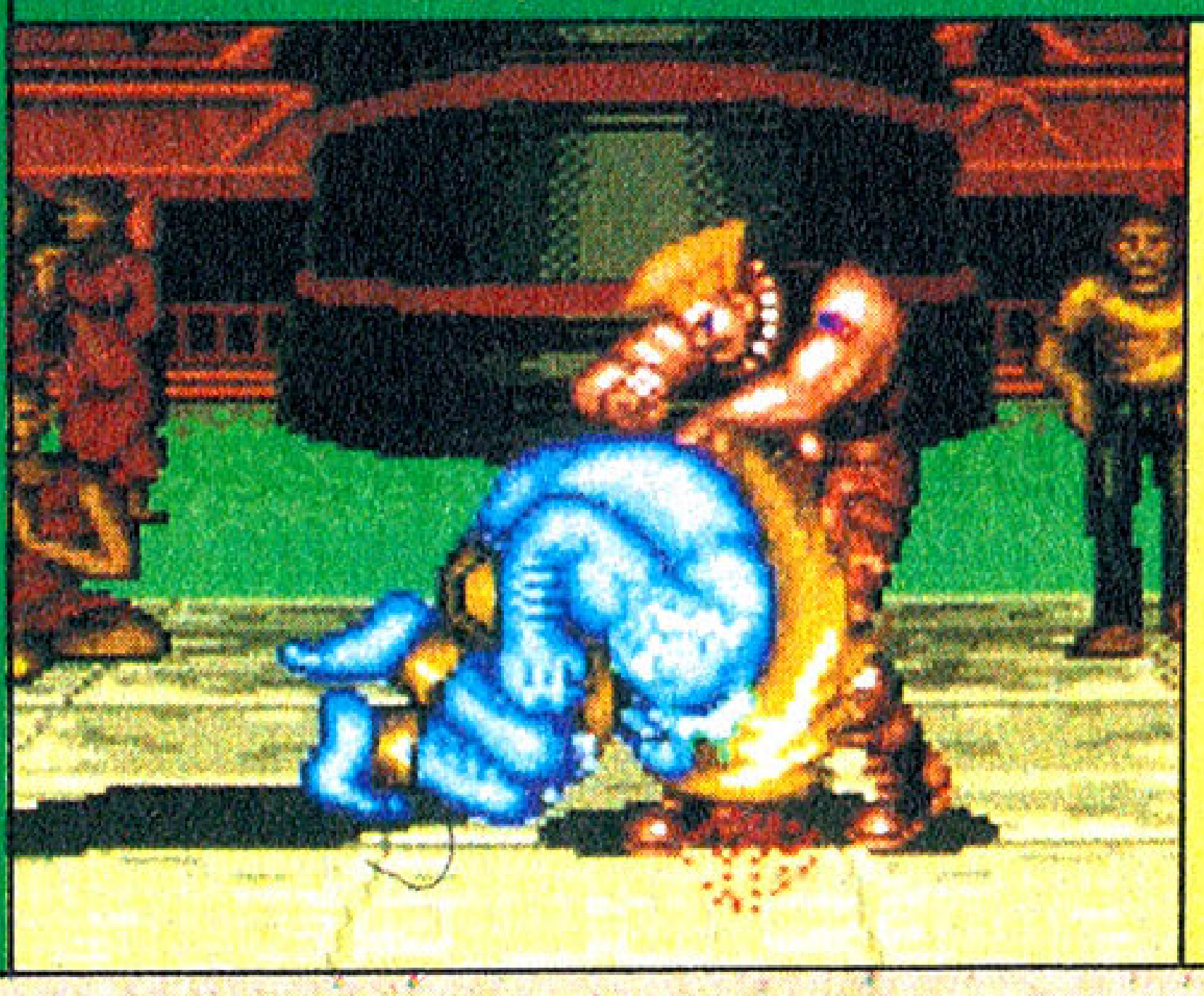
ローリングアタック



十字キーを←の要素方向に一定時間引いたのち、→と同時にパンチボタンを押す。強弱によって飛行距離とスピードが変わる。

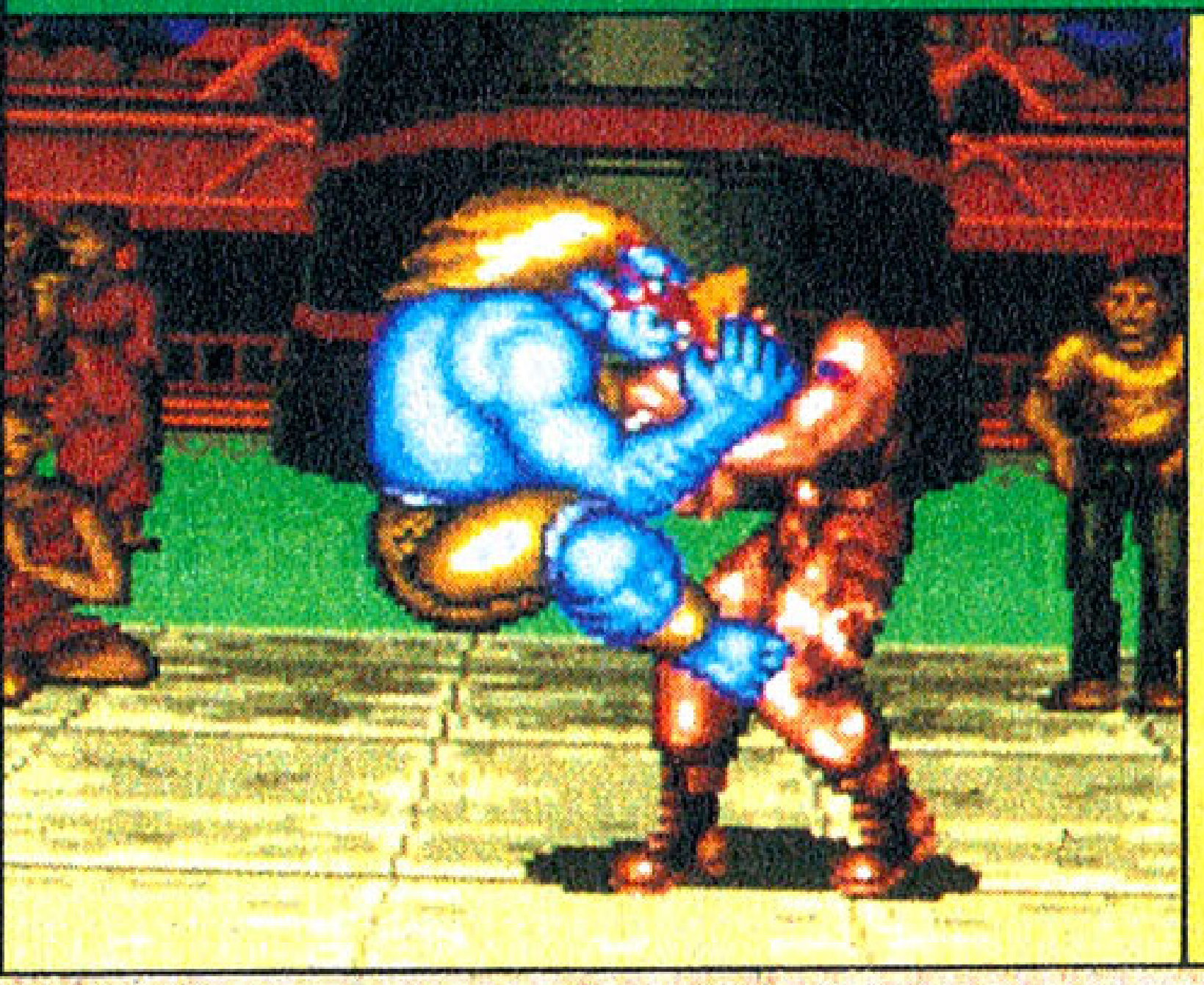
●大技●

ロッククラッシュ



相手に近づいて十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。一度の攻撃で2発入る連続技。

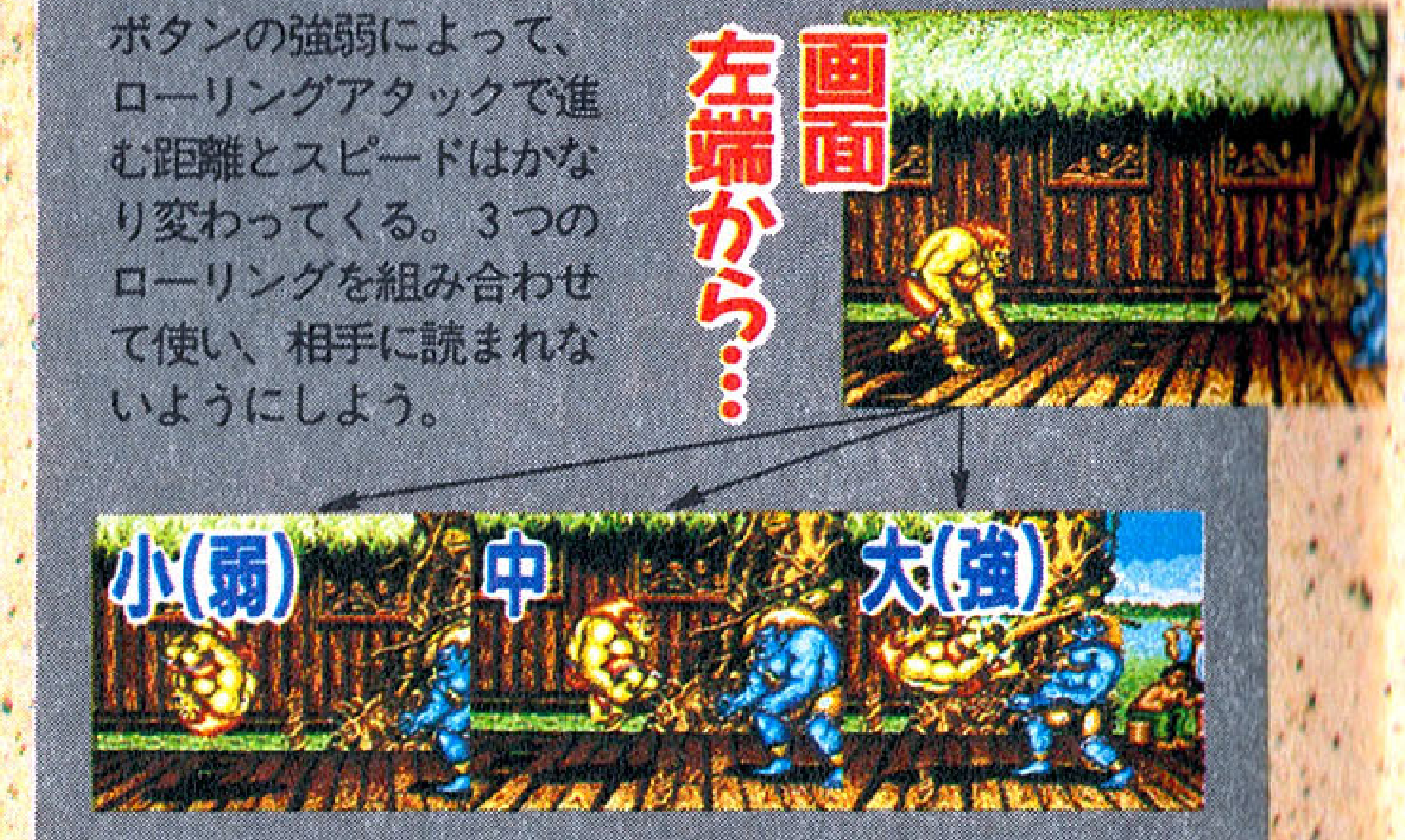
ワイルドファング



相手に近づいて十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。連射するとより長い間多く噛む。

ローリングアタック小中大でこれだけ飛距離が違う

ボタンの強弱によって、ローリングアタックで進む距離とスピードはかなり変わってくる。3つのローリングを組み合わせて使い、相手に読まれないようにしよう。



飛ぶスピードが遅いのでフェイント用に。

やや遠めの間合いから出せば手前で着地。

大ローリングは画面の端から端まで飛ぶ。

ダッシュになってここが変わった

ローリングアタックのカウンターダメージがなくなり、電撃ことエレクトリックサンダーもすぐ出せるようになったのが大きい。地上戦のリーチは短くなりやや弱くなった。

ブランカを使う時のポイント

素早い動きで相手のスキをうかがい、飛び込む戦法は前作と同じ。また必殺技が強いので、常にローリングを出せる状態にすること。奇襲用として電撃も忘れずに使おう。

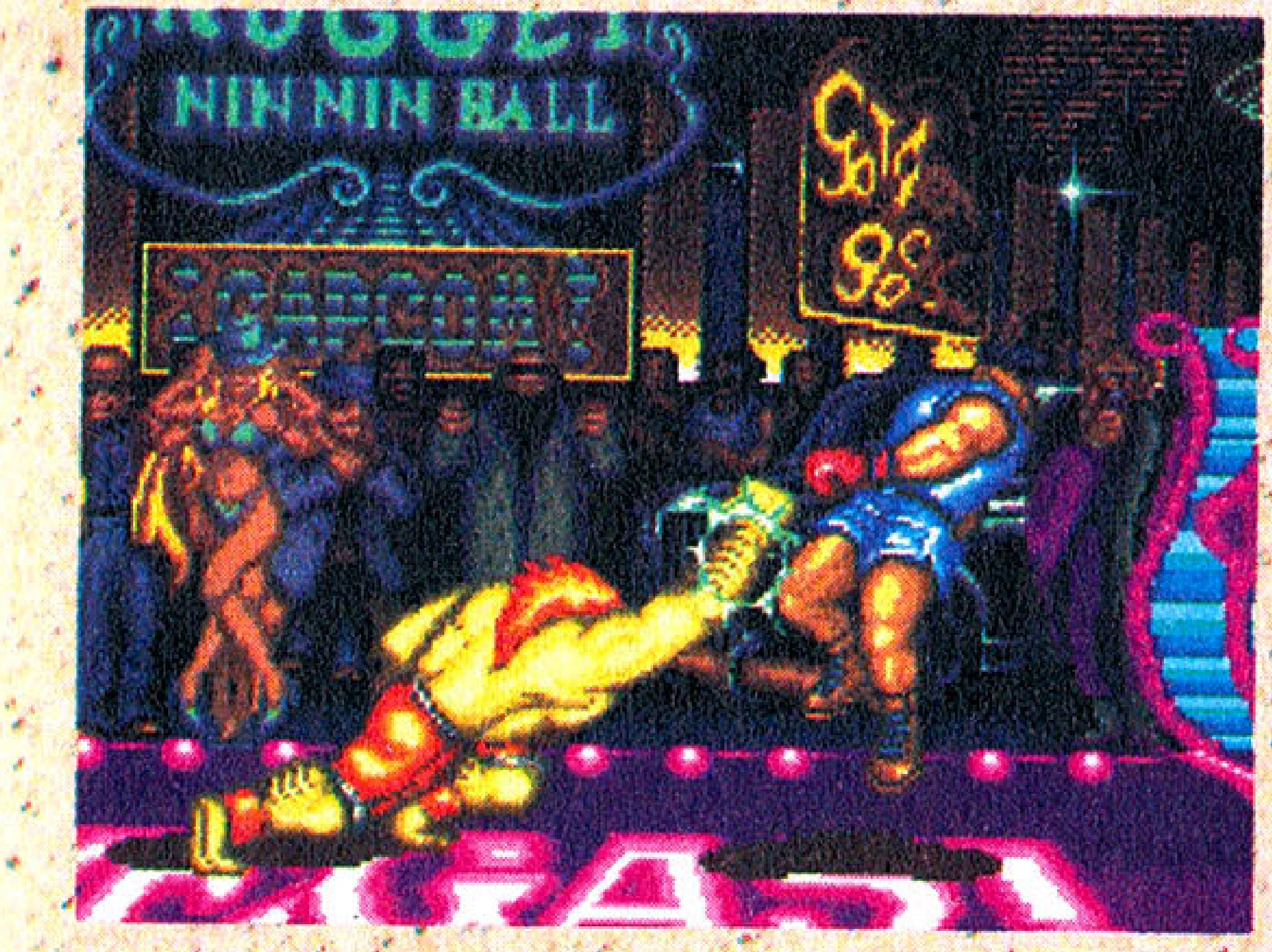
ストII'ひとくちメモ　【「CHAMPION EDITION」の必殺技②】（①の続き）百裂張り手→Hundred Hand Slap、スーパー頭突き→Sumo Head Butt、エレクトリックサンダー→Electricity、ローリングアタック→Rolling Attack、サマーソルトキック→Flash Kick（以下③へ）。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

研ぎ澄まされた獣の血が再び騒ぎ出す！

強力な返し技を覚えろ

必殺技の使いやすさがクローズアップされがちな「ダッシュ」のブランカだが、基本技自体も強いことも忘れてはならない。特に地上戦でのリーチの長さはブランカ一番の特徴で、相手が届かない間合いから相手を牽制したりする攻撃は最も得意とするところだ。また、接近戦では早めに電撃を出すことで相手の攻撃を封じることもできる。攻めるときのパターンが単調になりがちなので、相手に動きを読まれないように戦うことが必要だ。

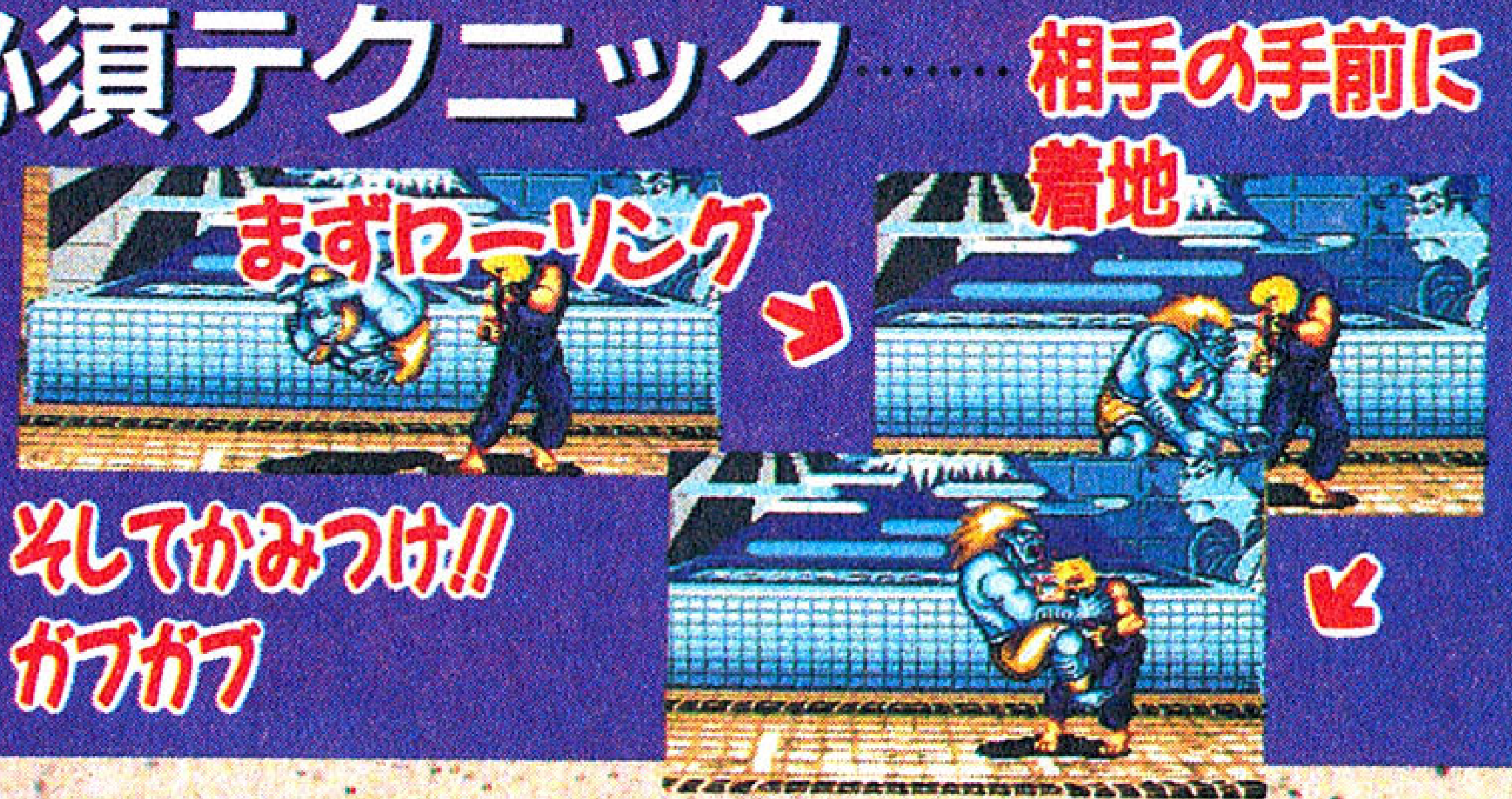


通称〝伸び〜るパンチ〟ことしゃがみ大パンチは、ブランカの中で一番リーチがある技だ。ガンガン使おう。

●覚えておきたい必須テクニック

小・中ローリングかみつき

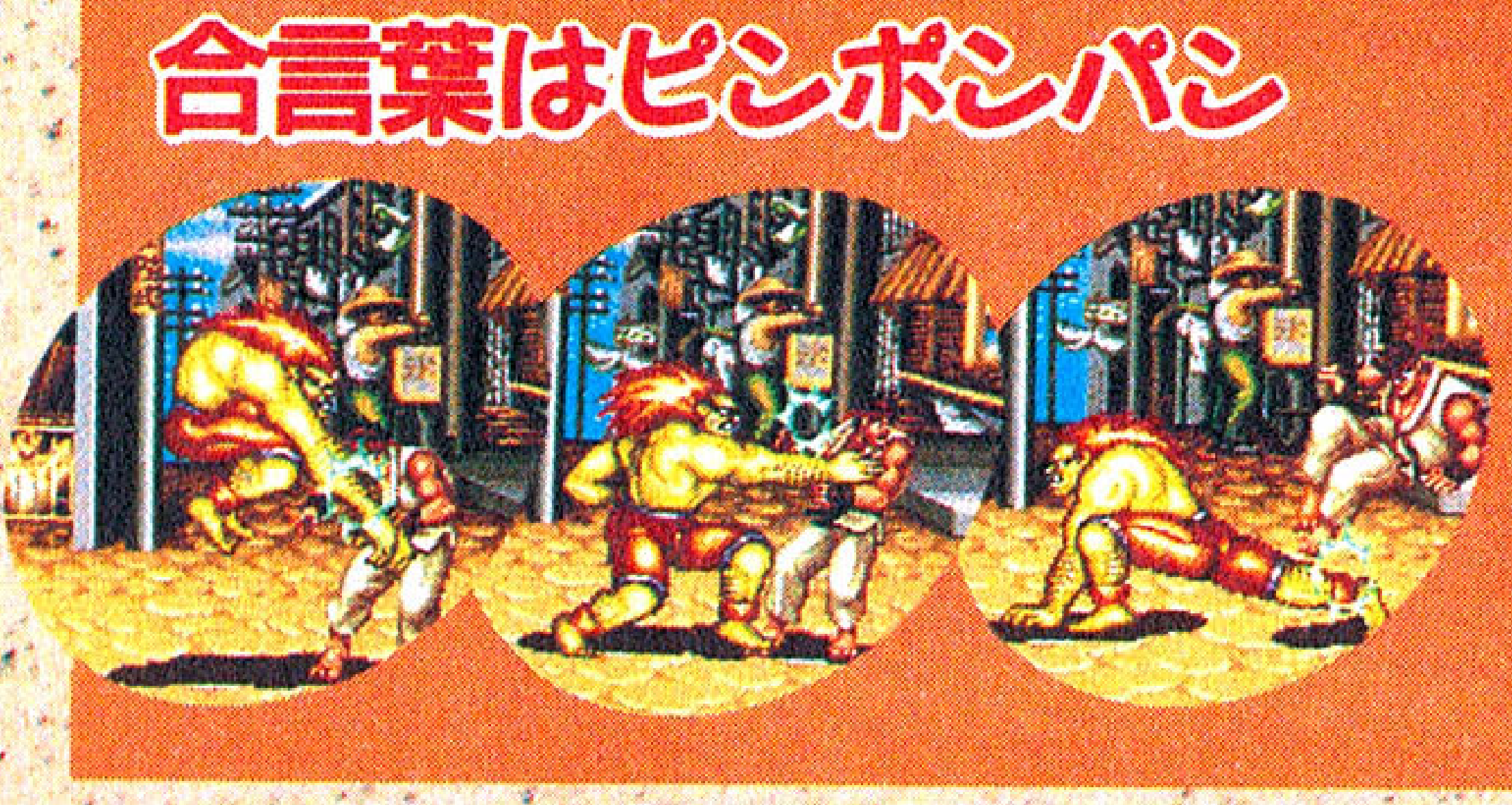
「ダッシュ」は強弱によってローリングの距離を変えられるので、弱で近づいて噛みつき（または足払い）、という奇襲戦法が使えたりする。ブランカ使いなら必ずこの3つの間合いを覚えたほうがいい。



●連続技

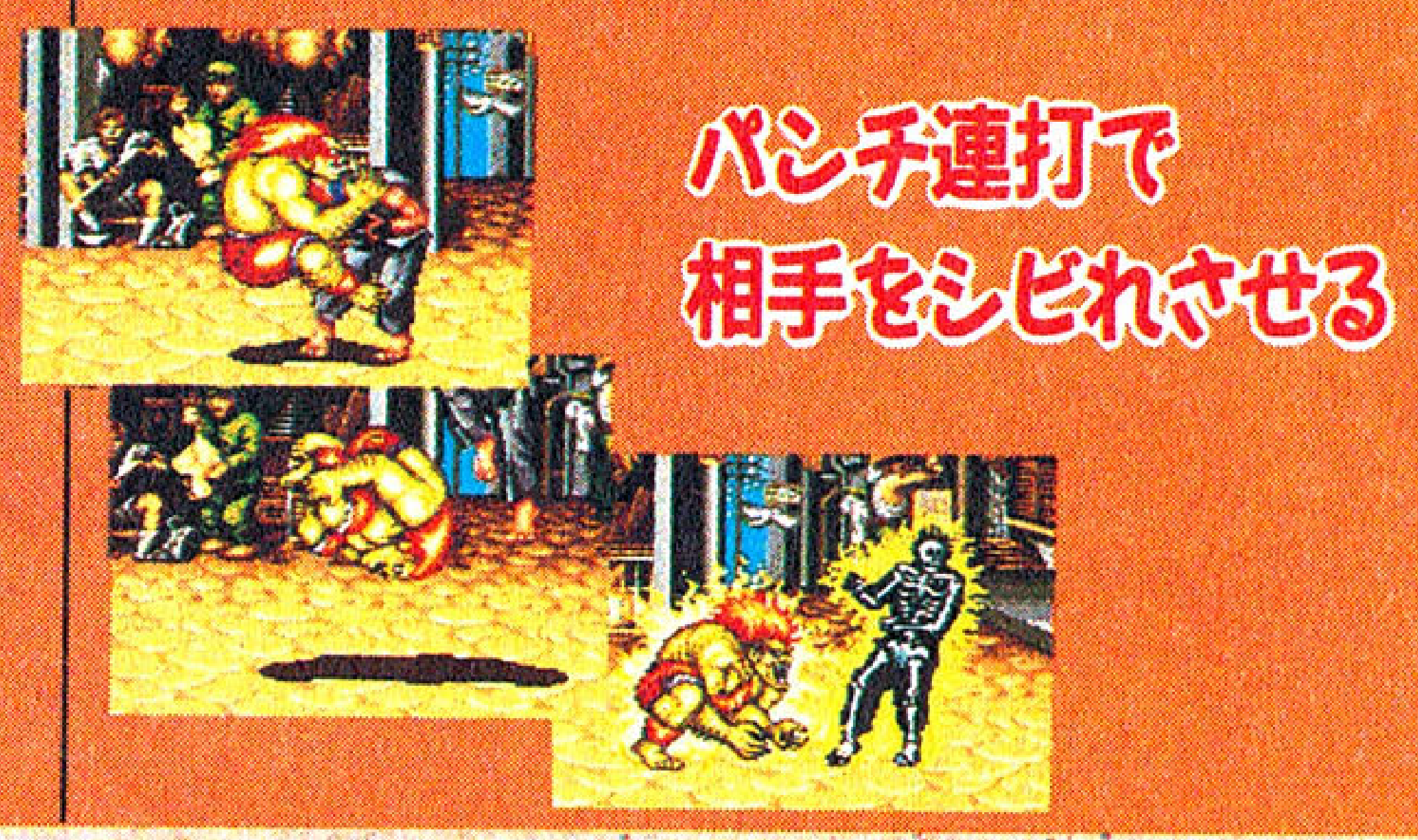
「ブランカ3段」

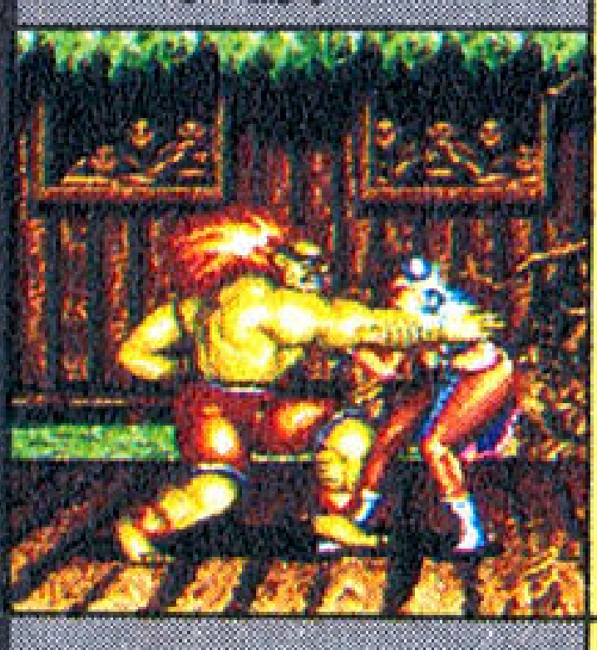
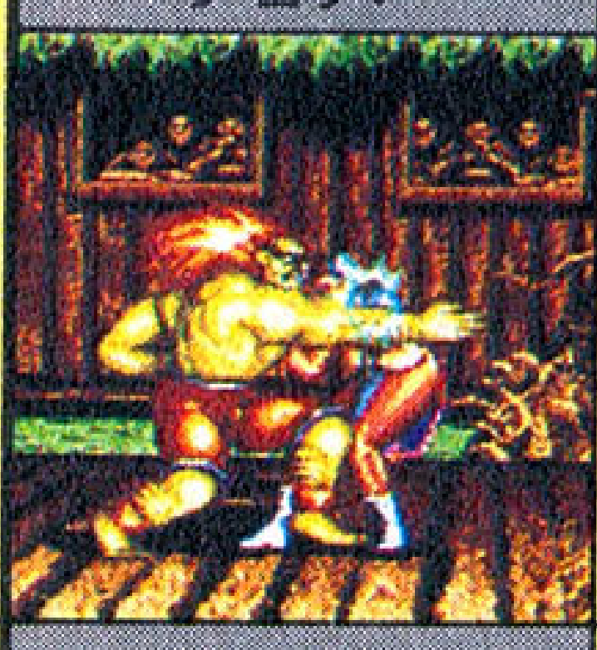
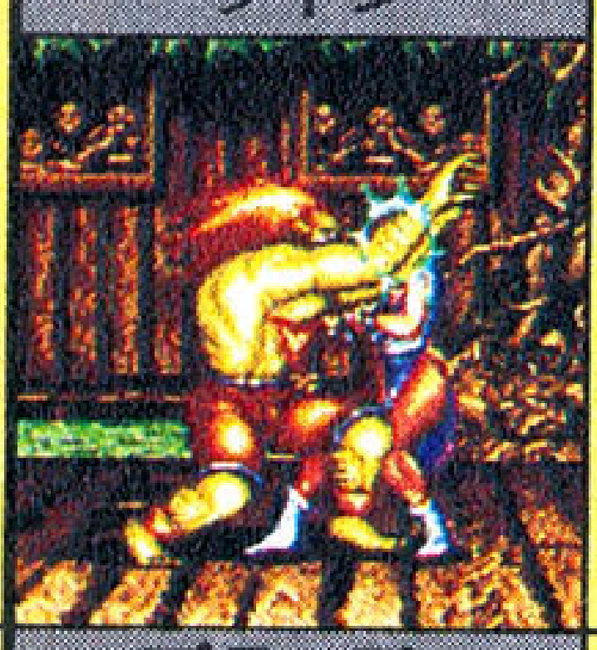
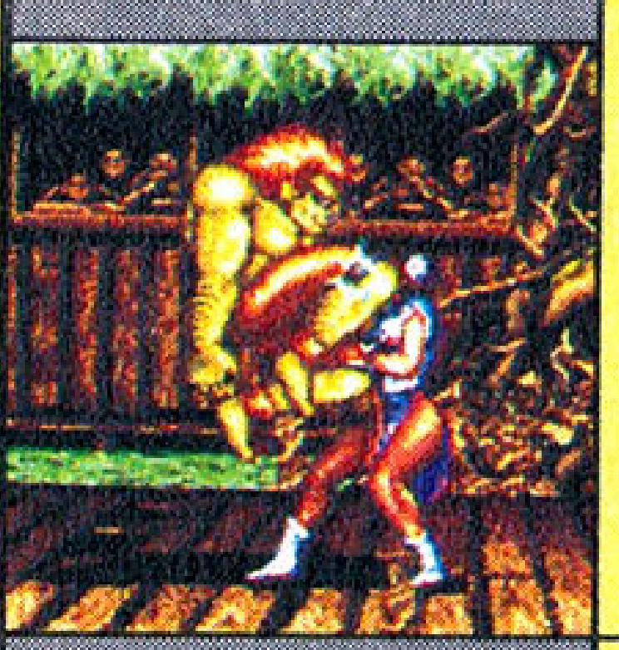
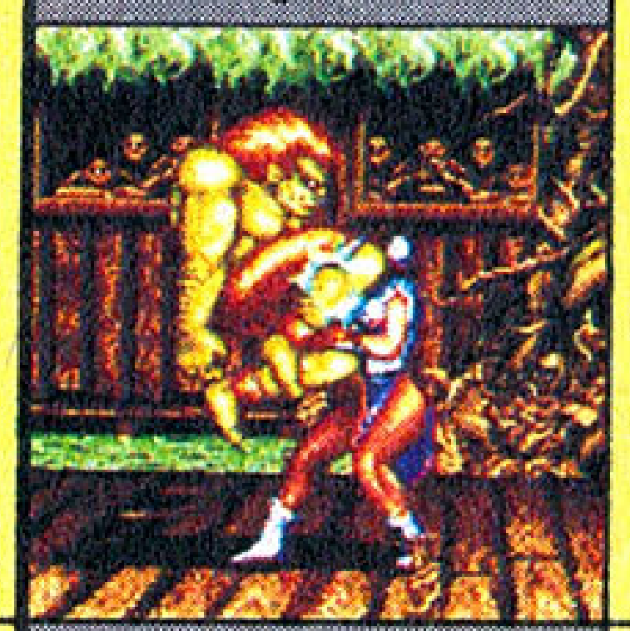
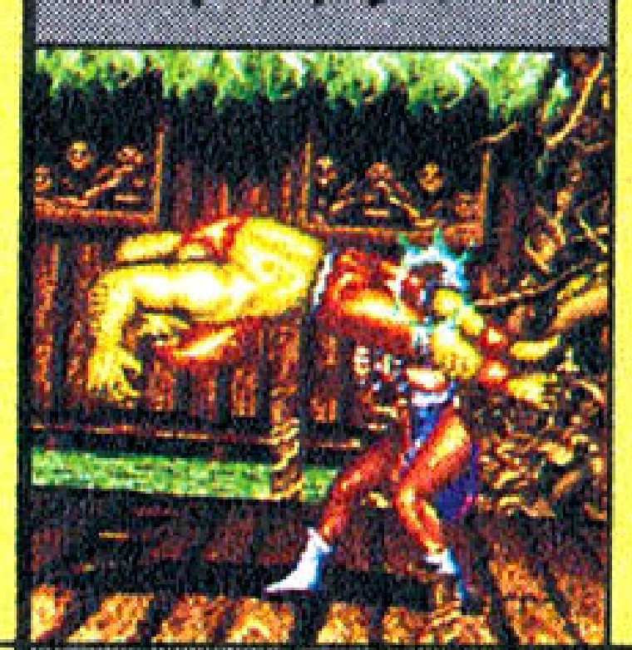
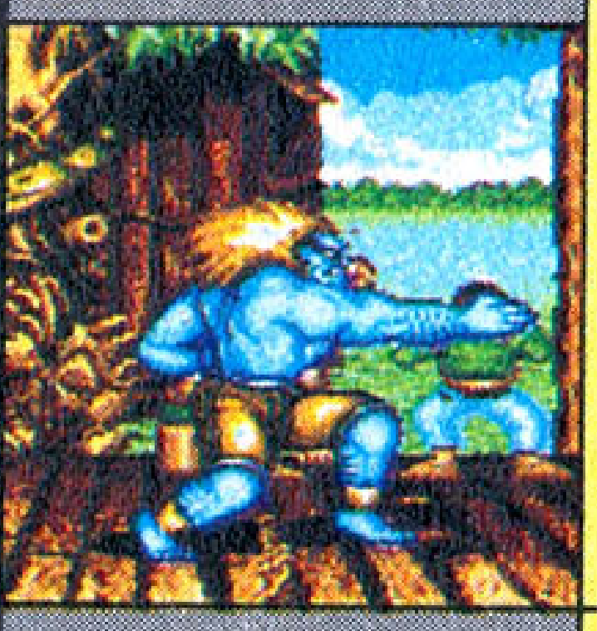
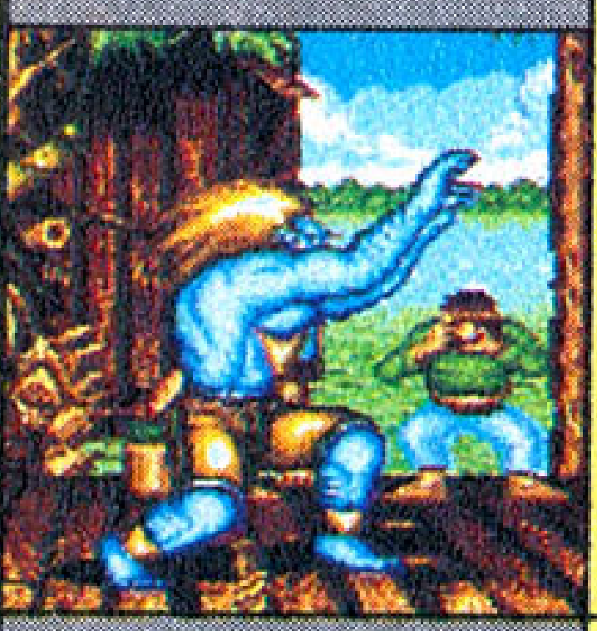
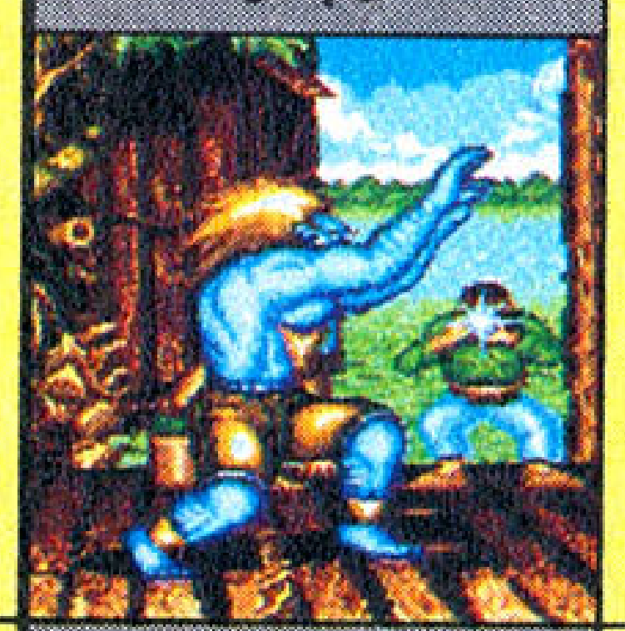
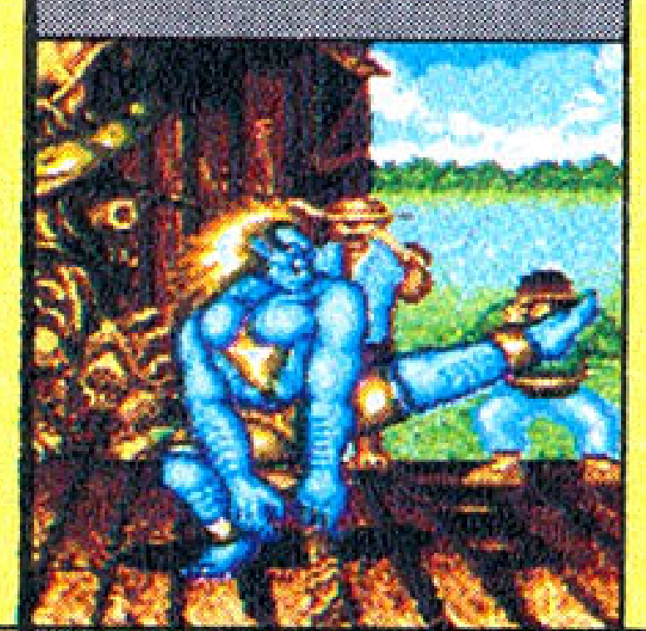
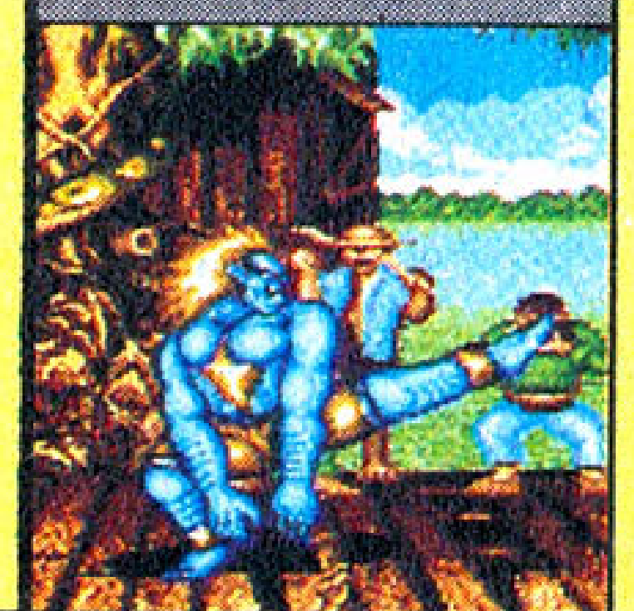
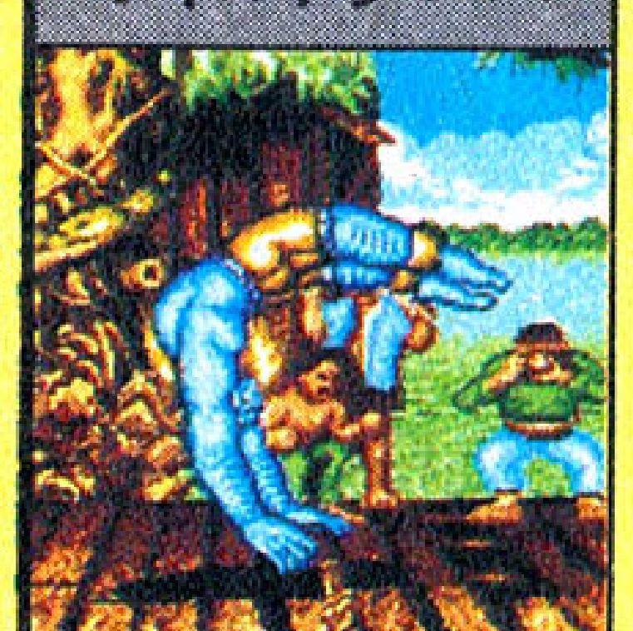
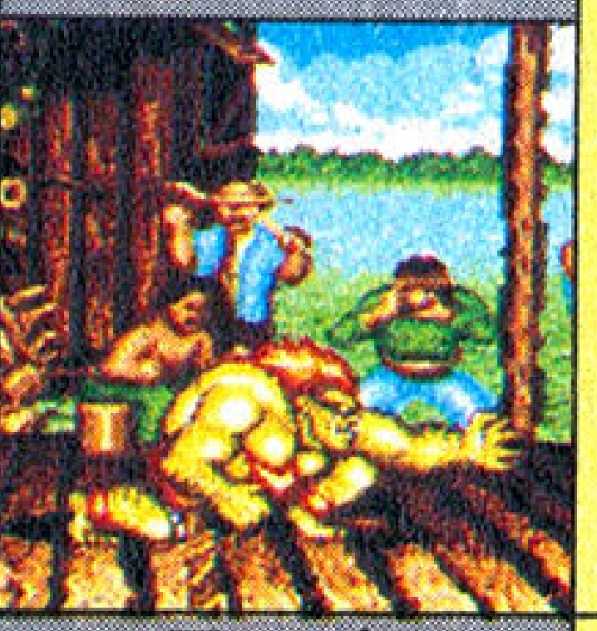
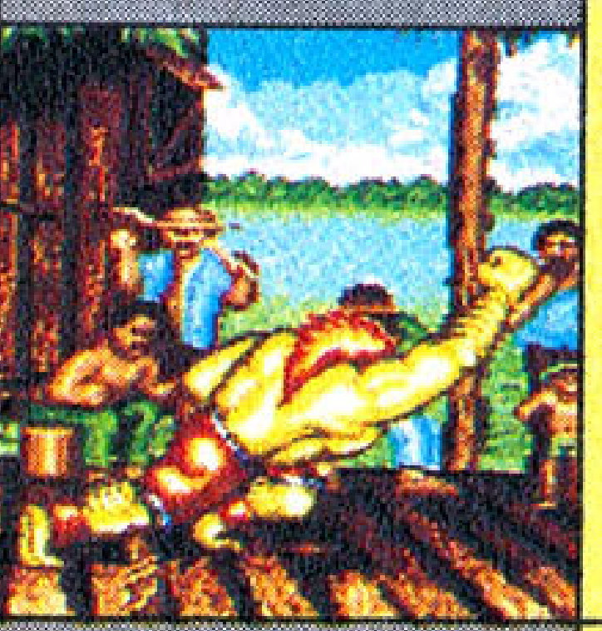
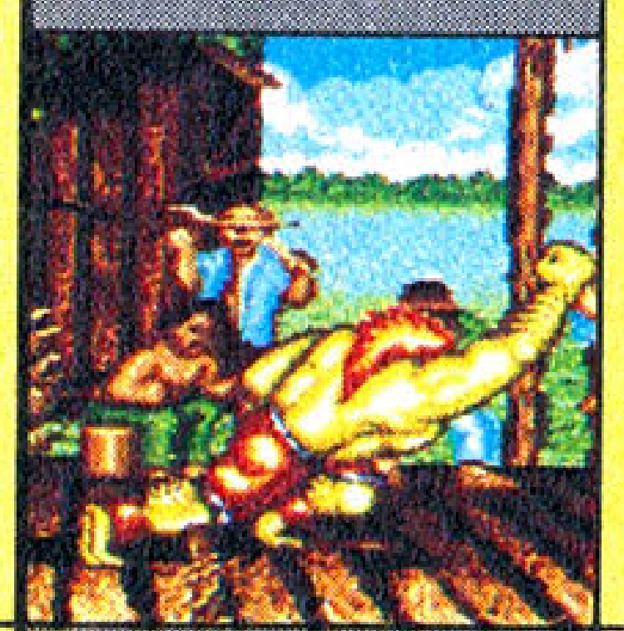
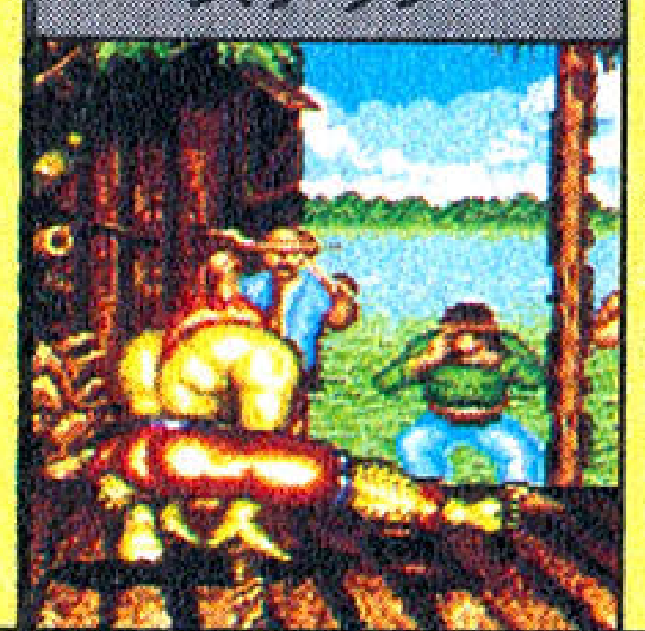
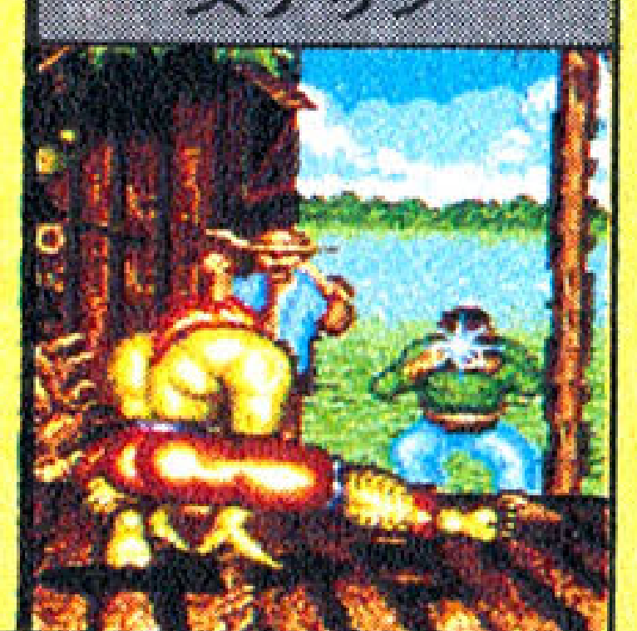
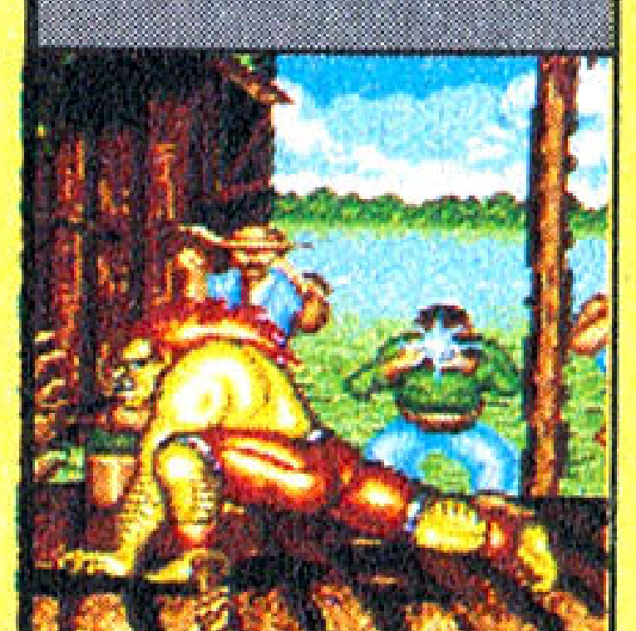
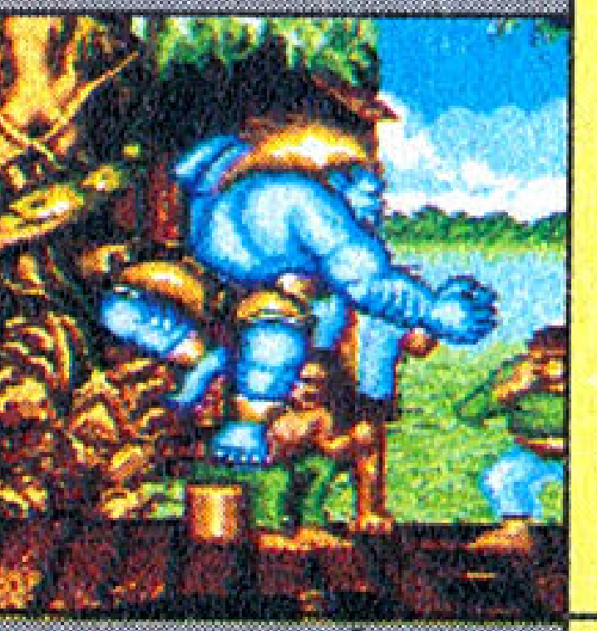
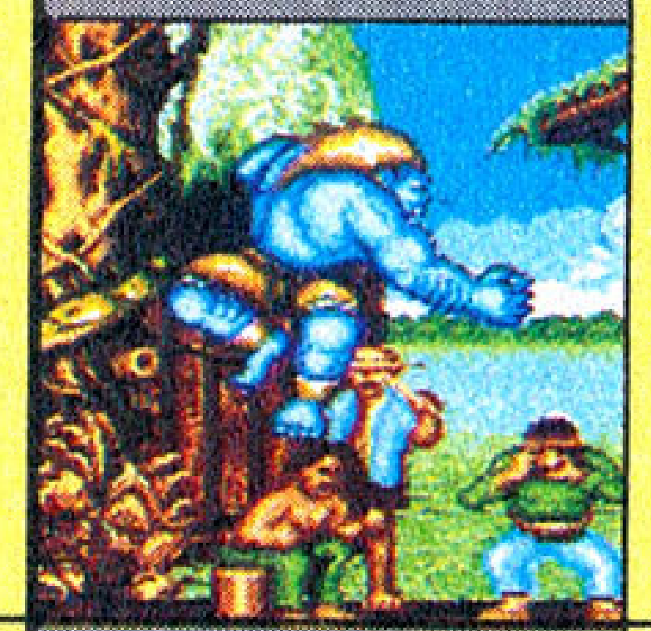
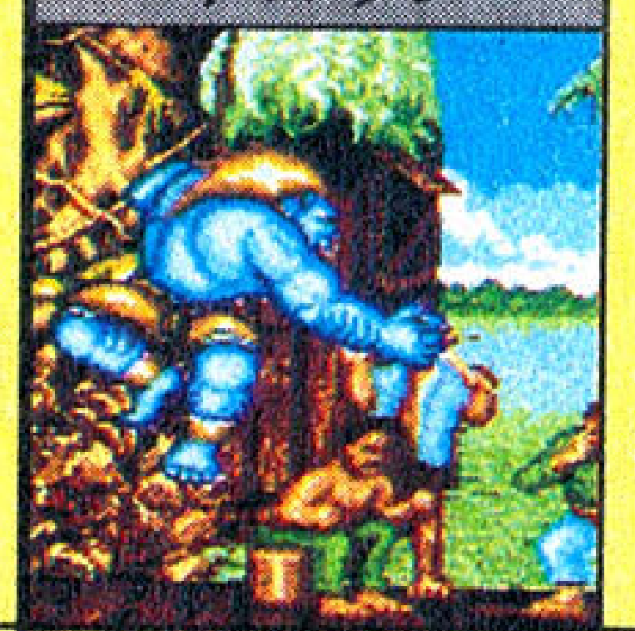
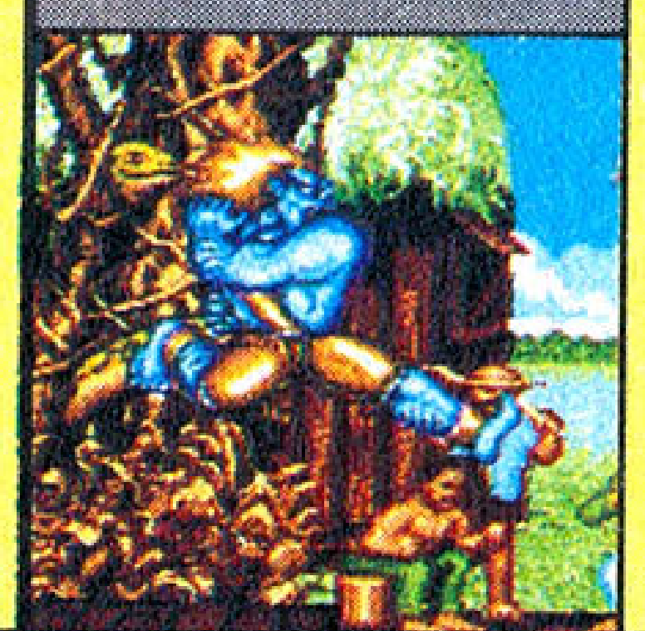
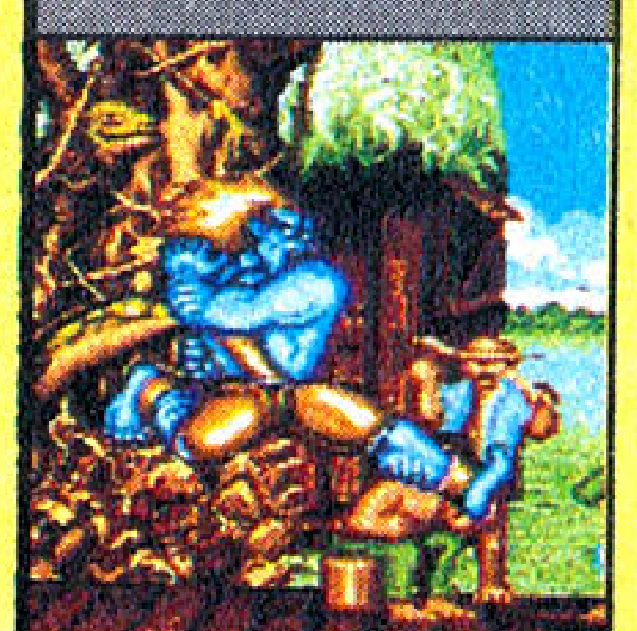
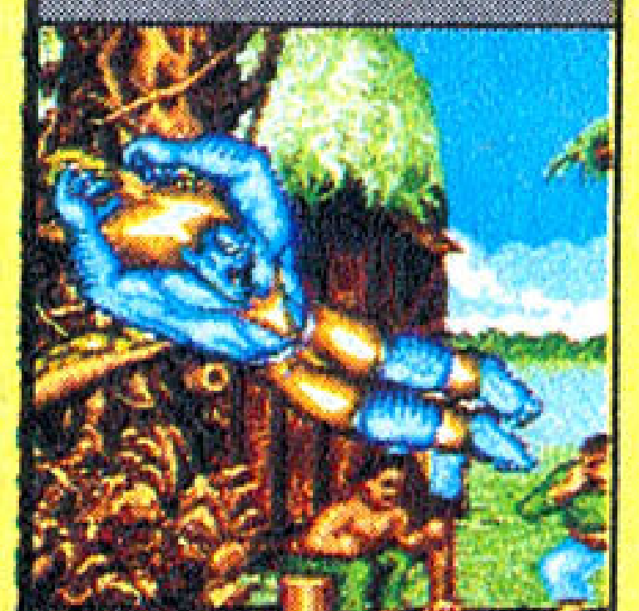
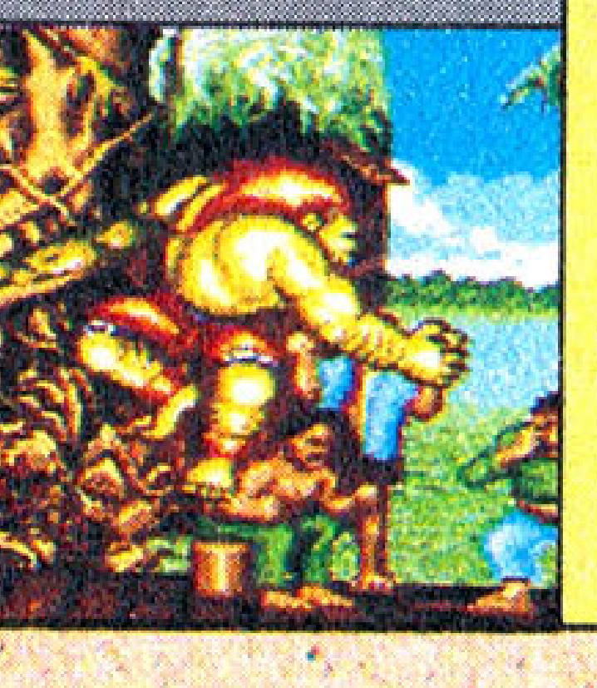
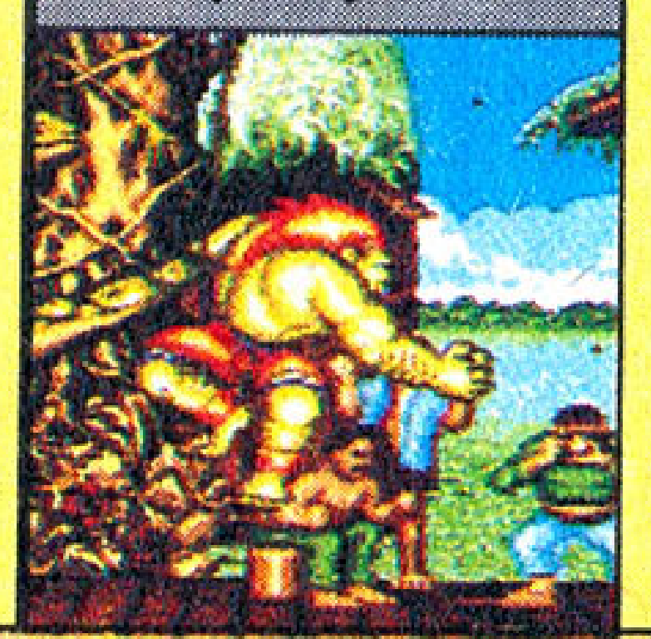
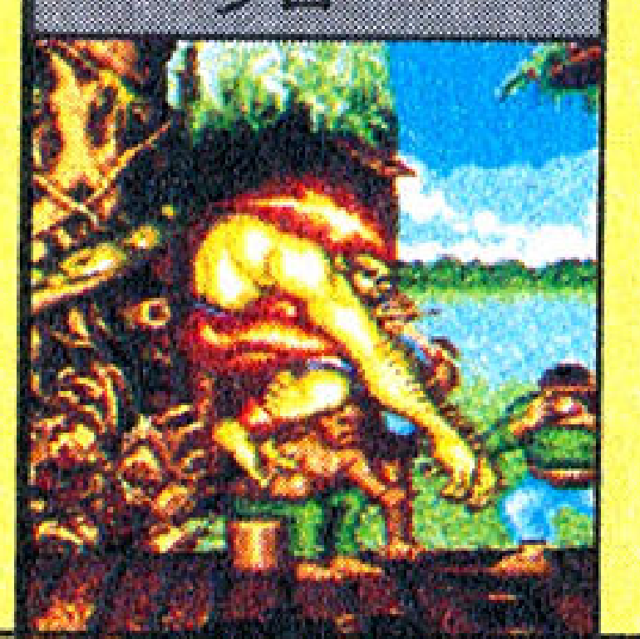
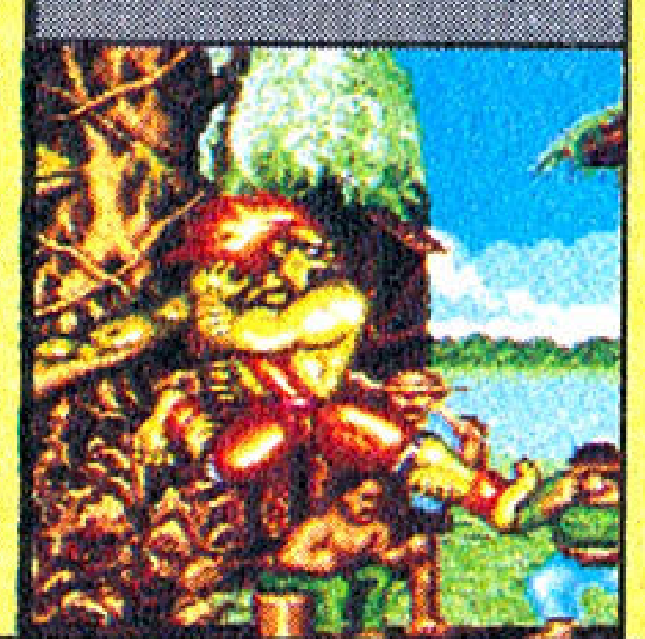
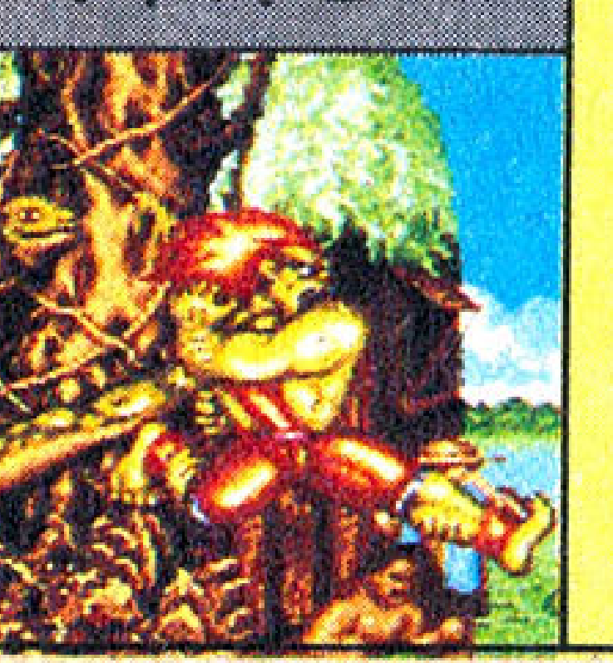
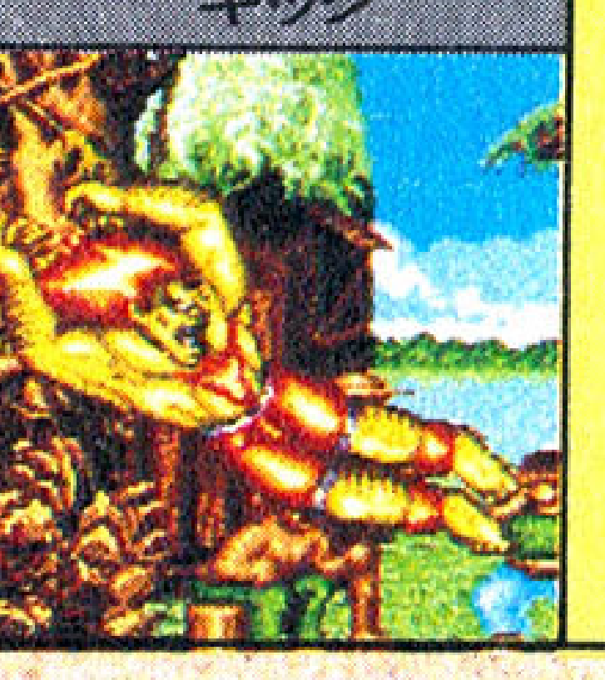
お手軽に出せてかつ強力なのがブランカの3段攻撃。まずジャンプ大パンチで飛び込んだ後、すぐに立ち中パンチ→しゃがみ大キック（立ち中キックでもOK）。ボタンを連射するのではなく、タイミング良く押すと決めやすいようだ。



「ローリングサンダー」

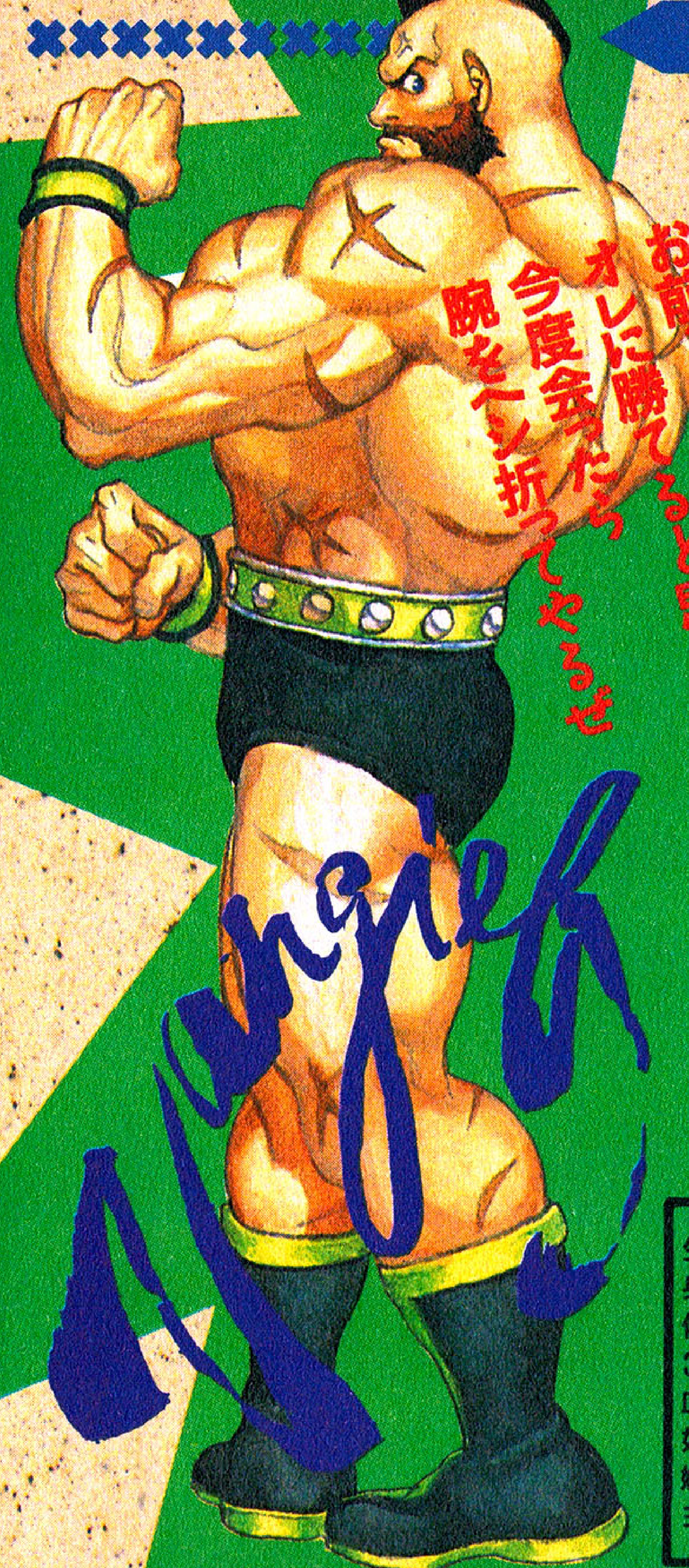
本当の連続技ではないが、役に立つコンビネーション攻撃。まず相手にかみつき、すぐに大ローリング→電撃で完成。かみついている間に十字キーを引いて「ため」を作ること、ローリング中にパンチボタンを連打するのがポイントだ。



	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ビーストチョップ  ある程度連打ができるので、ブランカのローリングなどが落とせる。	ビーストチョップ  中パンチのわりにスキが短い。3段攻撃のときに使われる技だ。	ブラッディライン  「ストII」で使えたローリングネイルが削除され、利用価値アップ。	ニーボンバー  中キックと違って、攻撃が一発分しか入らない。使えない技。	ダブルニーボンバー  接近技の中では比較的使う技。まずまずの攻撃力もある。	ワイルドダンス  ブランカの持つ技の中でも、特にリーチが長い。連続攻撃の最後に。
直立(間合い遠)	ベアアタック  近づかれたらこれでピシピシ追い払う。連打で電撃になってしまう。	ワイルドネイル  上から下に腕を降り下ろす。対空技としては大パンチのほうが……。	ブラッディライン  最もよく使う対空技。飛んできた相手はこれでガンガン叩き落とせ。	ビーストキック  相手を牽制するときに使う。本田のスーパー頭突きを返したりする。	ビーストハイキック  業務用ではビーストハイキックという技だった。これも牽制用の技。	ワイルドダンス  対空技の一つ。モーションが大きく、当てるタイミングが難しい。
しゃがみ	キャットクロー  ガイルの小パンチなどを返せるが、実際はほとんど使わないだろう。	スネークアッパー  前作ではベアクローという技だったが削除された。牽制用に。	スネークアッパー  相手の飛び蹴りを落とせるほか、リーチがあるので地上戦も使える。	ビーストステップ  足払いは「ダッシュ」になって足に当たり判定がつき、弱くなった。	ビーストステップ  足払いをする時はこの中キック。スキが少ないので多用したい。	ビーストテイル  かなり遠くの間合いから相手を転ばせられるので、使用頻度は高い。
垂直ジャンプ	フィストドロップ  対空技として使えなくもないが、通常はまず出さなくていいだろう。	フィストドロップ  この技もあまり出さない。春麗が飛び込んできた時などに使え。	フィストドロップ  業務用ではブッシュバスターという技だった。対空技の一つである。	ワイルドヒール  足の当たり判定が斜め下にあるので、相手の対空技を返しやすい。	ワイルドヒール  空中戦なら小よりも中キック。別名「欽ちゃんキック」と言うのだ。	サバイバルキック  リュウを端に追い詰めたらコレで牽制せよ。対空技としても使える。
斜めジャンプ	フィストドロップ  技の出る時間が長い。でも、飛び込む時は中キックのほうがいい。	フィストドロップ  ジャンプ中に小パンチボタンを連打すれば、着地後電撃状態になる。	サバイバルクロー  とにかく当たり判定が巨大で使える技だ。連続技のつなぎに使おう。	ワイルドヒール  やや遠めの間合いから飛び込まないと、相手の投げ返しを食らうぞ。	ワイルドヒール  ブランカの技の中で最も重宝する技が中キックだ！　空中戦もOK。	サバイバルキック  遠めの間合いから飛び込んできた相手はこれで返すのが常套手段だ。

ストII'ひとくちメモ　【「CHAMPION EDITION」の必殺技 3】（2の続き）百裂キック→Lightning Kick、スピニングバードキック→Whirlwind Kick、ダブルラリアット→Spinning Clothesline、スクリューパイルドライバー→Spinning Pile Driver、などなど（以下4へ）。

*画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


お前ごときの腕で
オレに勝てると思っているのか
今度会ったら
腕をヘシ折ってやるぜ
Zangief

七色の投げを持つ怪力レスラー参上

ザンギエフ

《ソビエト代表》

動きがトロい、必殺技が出しにくい、飛び道具がない……でも、いいのだ。何でも吸い込むスクリューパイルドライバーさえ決めりゃ絶対勝つ!!

旧ソ連の闇プロレス界で「赤きサイクロン」の異名をとる怪力男。あまりの強さに試合が組めなくなった彼は「人間はすぐにブッ壊れて使いものにならん」と言い、山奥で熊相手にスクリューパイルドライバーの修行を続けていたという。ちょうどその頃、彼の力を国際親善に役立てれば……と考えた人物がいた。その人物とは、彼が最も尊敬する同志である。彼は同志の考えに賛同し、世界へと旅立った!!

ダッシュになってここが変わった

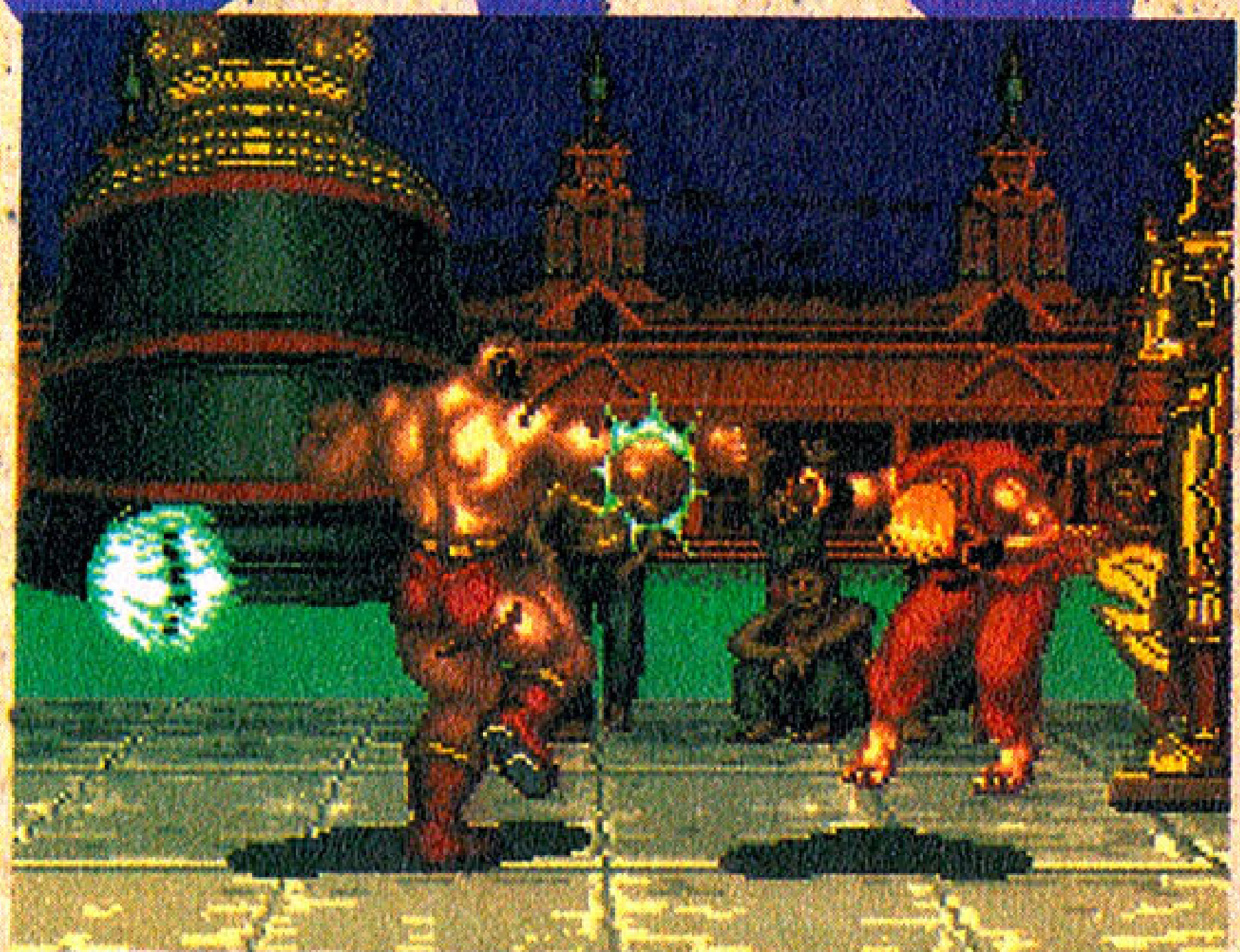
ダブルラリアットがしゃがみ状態でも出せるうえ、回転中の移動が可能になり使い勝手が良くなった。ヘッドバッドも相当強いが、スクリューはめが難しくなっているのは欠点か。

USSR

生年月日：1956年6月1日
身長：211cm
体重：115kg
3サイズ：B163　W128　H150
血液型：A型
好きなもの：レスリング、コサックダンス
嫌いなもの：波動拳、ソニックブーム、ヨガファイヤー、タイガーショット

ザンギエフを使う時のポイント

スクリューが決められる間合いまで、いかに近づくかが第一の課題。近づいた後も、いかにスクリューコマンドを確実に入れられるかがポイントとなる。大足払いメインに攻めよう。


波動拳などの飛び道具を通り越すことができるダブルラリアット。ベガのサイコクラッシャーも返せるぞ!

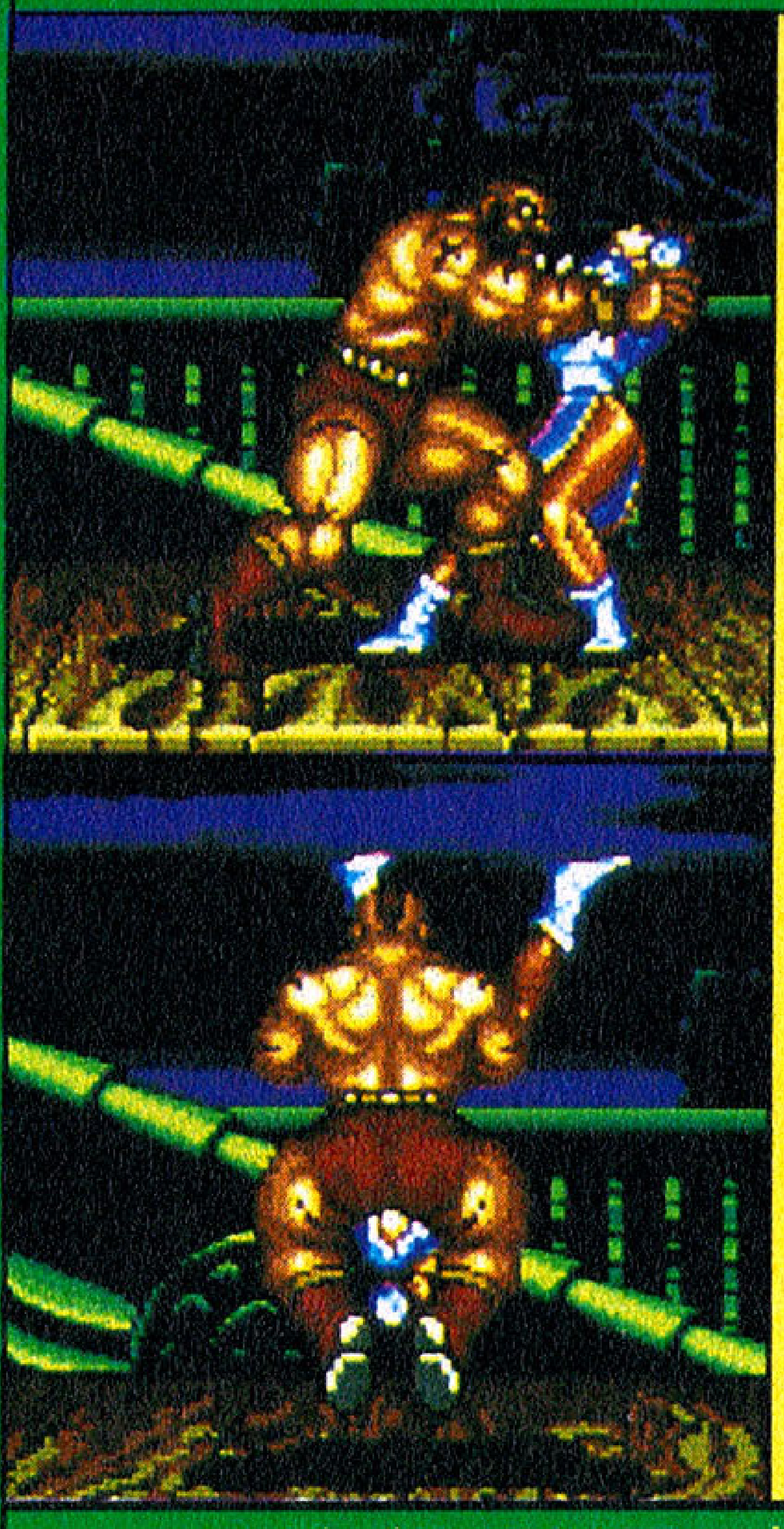
鋼鉄の肉体ですべてを粉砕するぜ!!

何が何でもスクリュー!!

初心者が戦うと単なる怪力オヤジにしかならないザンギエフだが、必殺のスクリューパイルドライバーをマスターするとその強さは一変する。実際、最近のゲームセンターにいるザンギエフ使いは「来たヤツは何でも吸い込む」レベルに達しているほどだ。スクリュー技をマスターすれば、ザンギエフの面白さがわかるはず。が、そのレベルまでたどり着くには血のにじむような努力が必要だが……。とにかく最初は「十字キーを回しまくれ!!」

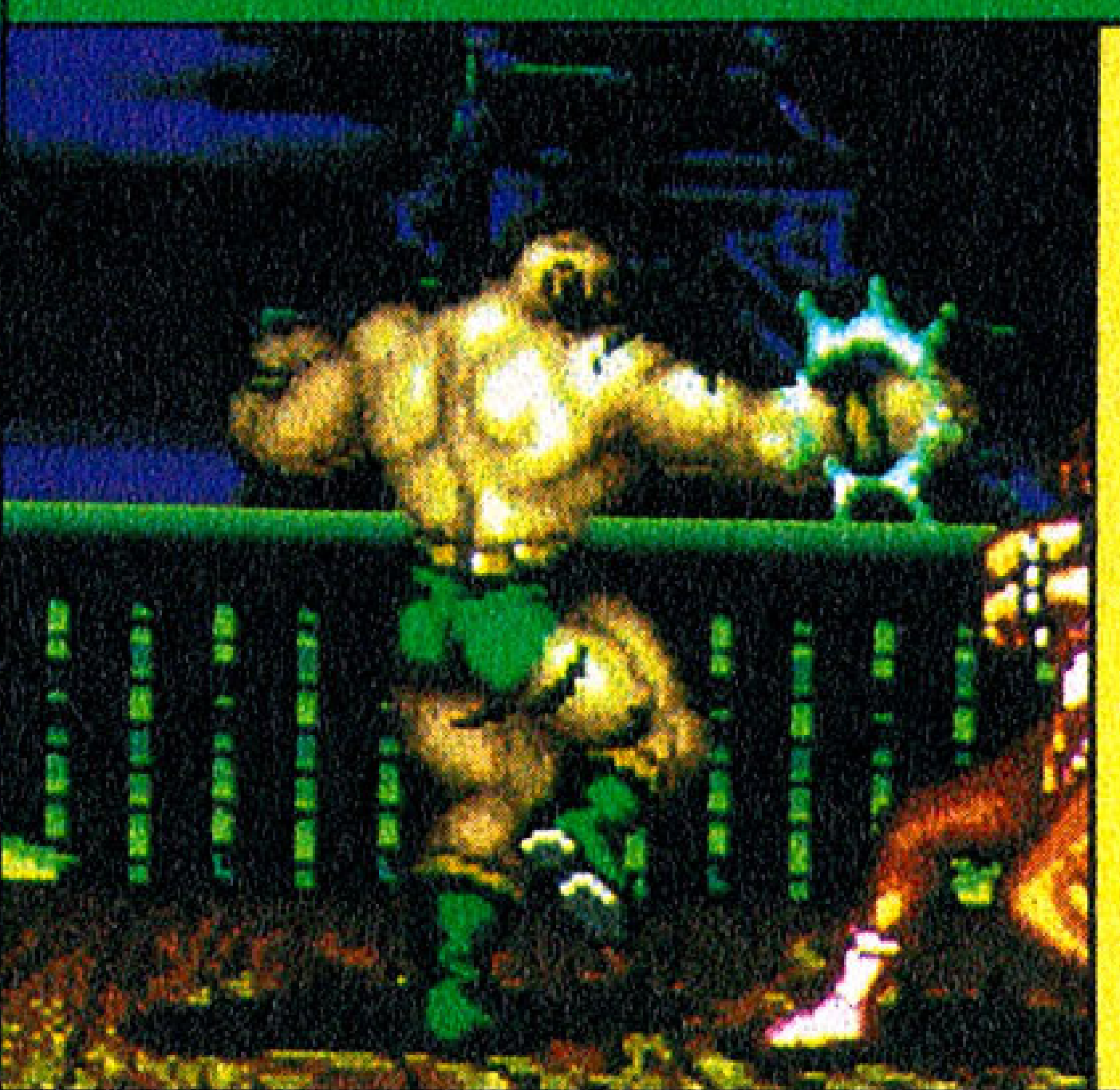
●必殺技●

スクリューパイルドライバー



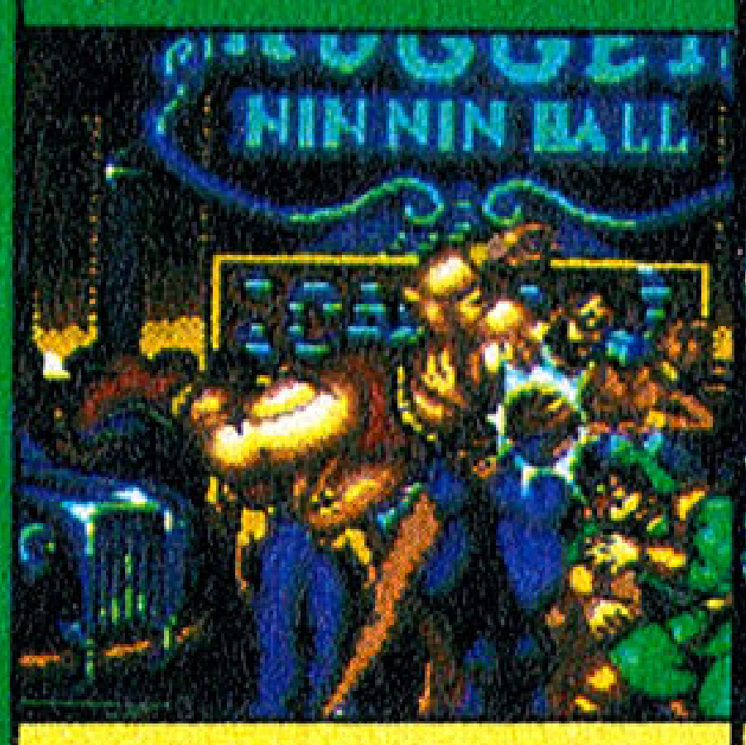
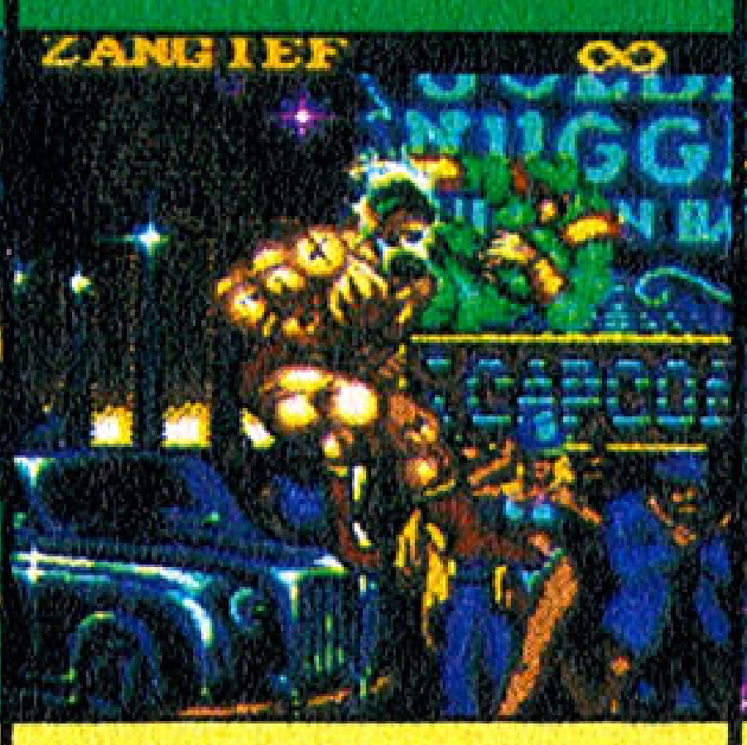
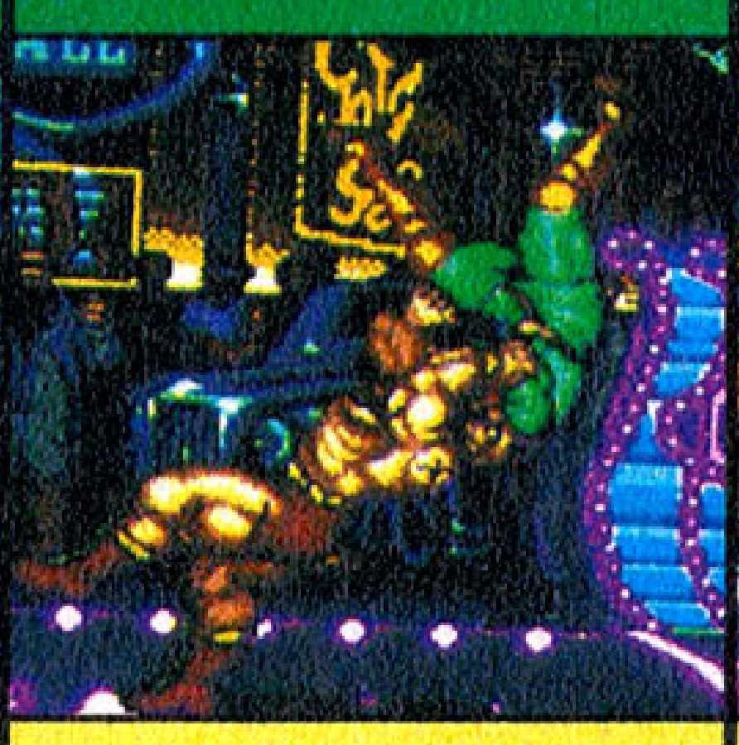
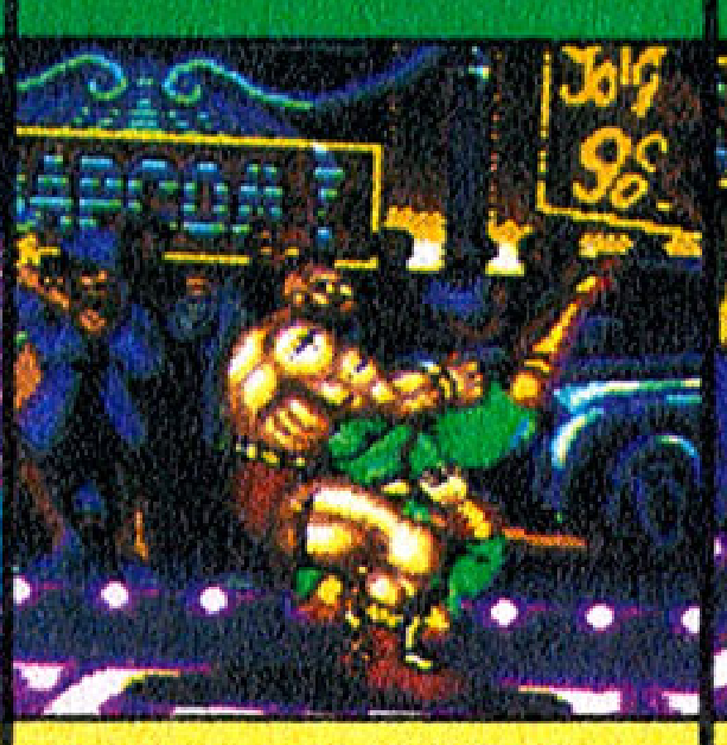
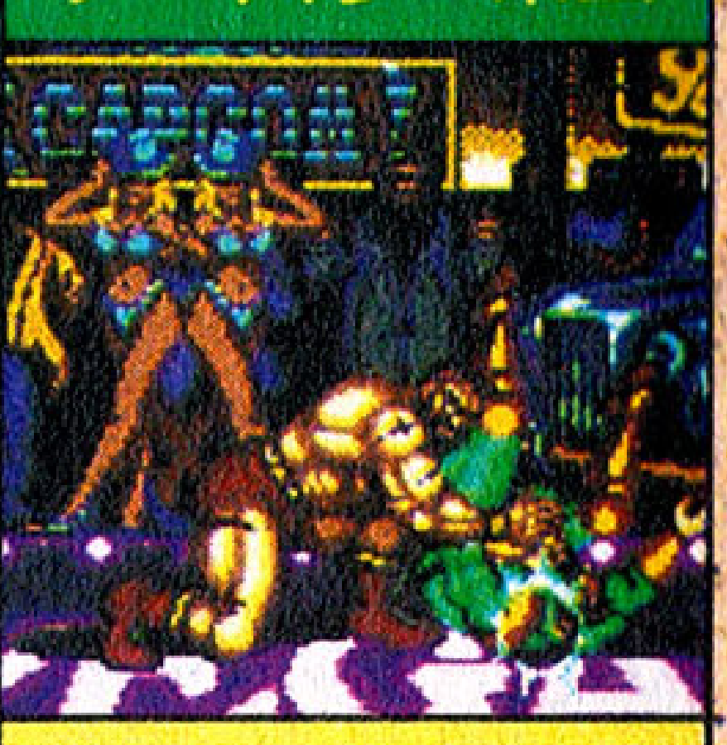
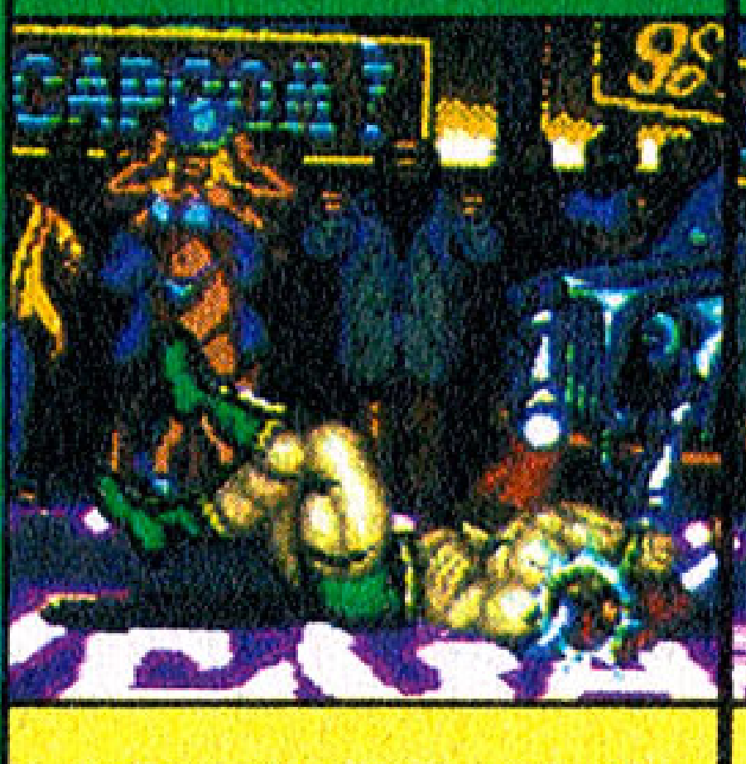
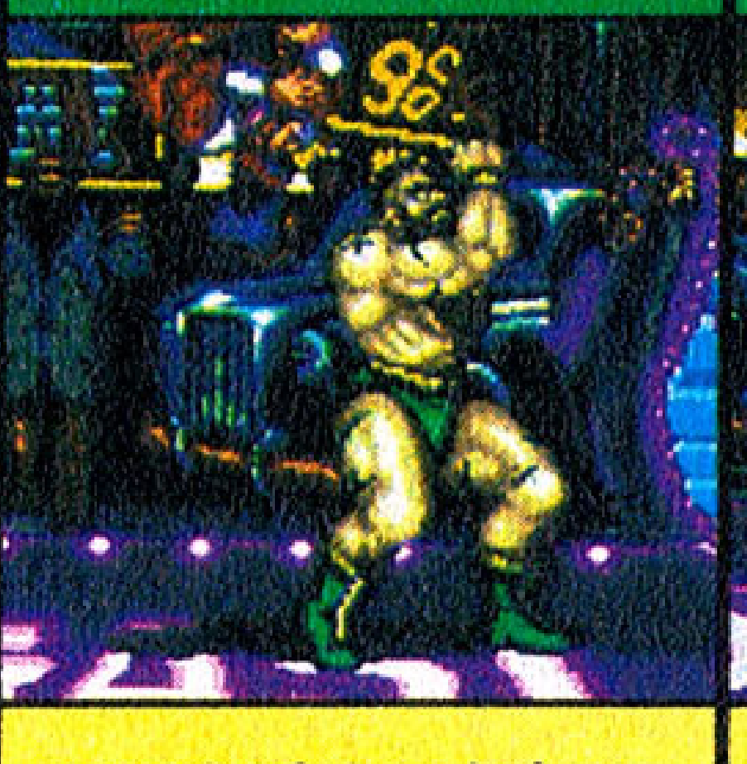
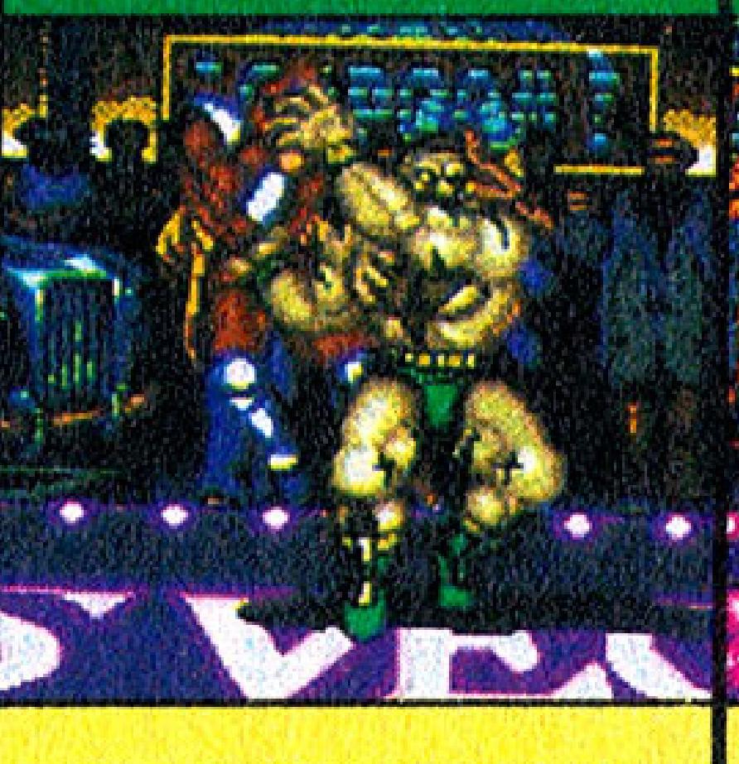
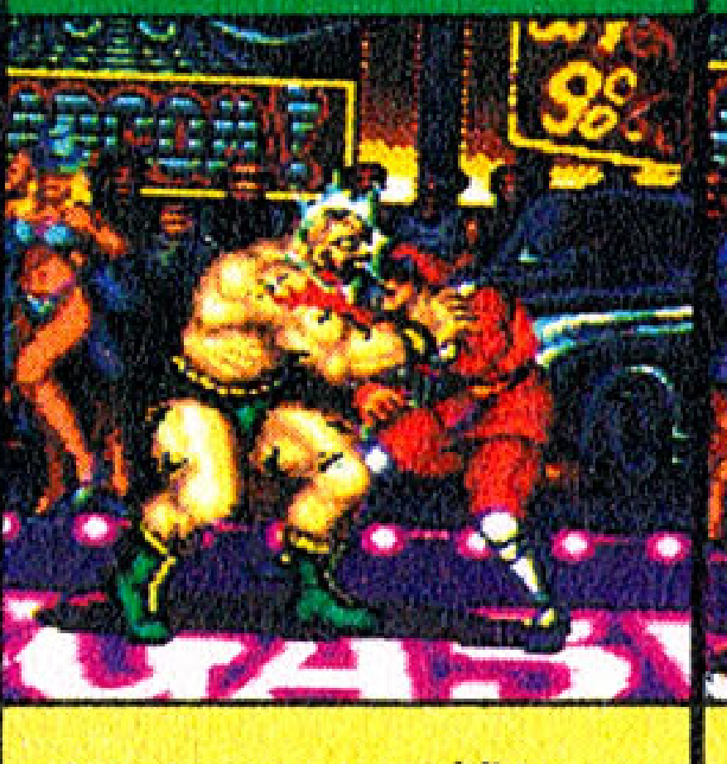
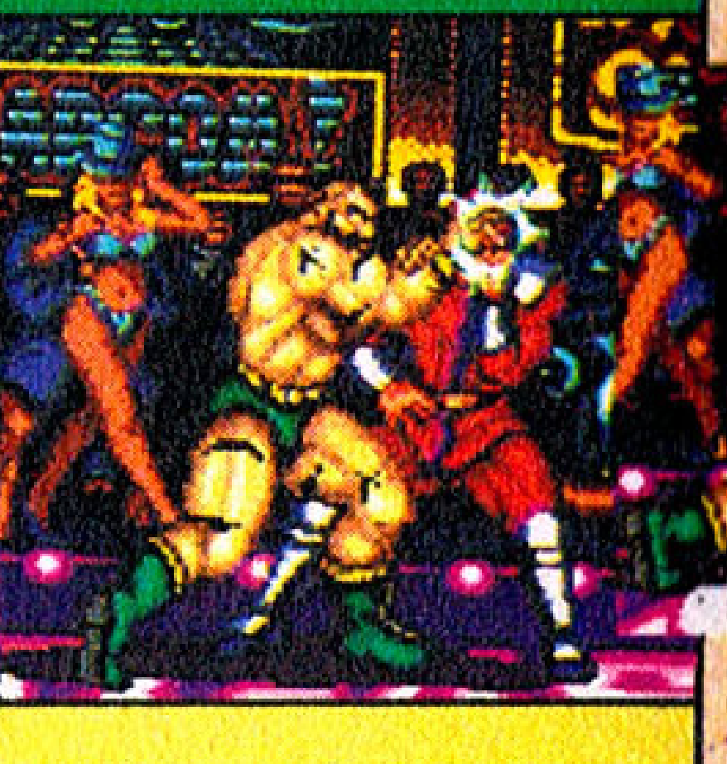
相手の近くで十字キーを一回転（正確には十字キーの↑↓←→の4つの要素方向を一定時間内に入力する）させてからいずれかのパンチボタンを押す。投げ技の間合いとしては全キャラ中最高。

ダブルラリアット



立った状態で小中大のパンチボタン3つをすべて同時に押す。回転中に十字キーの左右で移動が可能。

●大技●

フライングボディーアタック	ヘッドバッド	ブレーンバスター	パイルドライバー	サンダーファイアーパワーボム
				
斜めジャンプ中に十字キーを↓の要素方向に入れて大パンチボタンを押す。	垂直ジャンプ中に十字キーを↓の要素方向に入れて中か大のパンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。
ジャーマンスープレックス	**レッグスルー**	**デッドリードライブ**	**かみつき**	**アイアンクロー／ストマッククロー**
				
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。	相手の近くで十字キーを↓の要素方向に入れて大パンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを↓の要素方向に入れて中パンチボタンを押す。	相手から少し離れて、十字キーを左右どちらかに入れ大パンチ。連打すれば長く噛む。	十字キーを左右に入れて中パンチでアイアン、↓に入れて中キックでストマック。

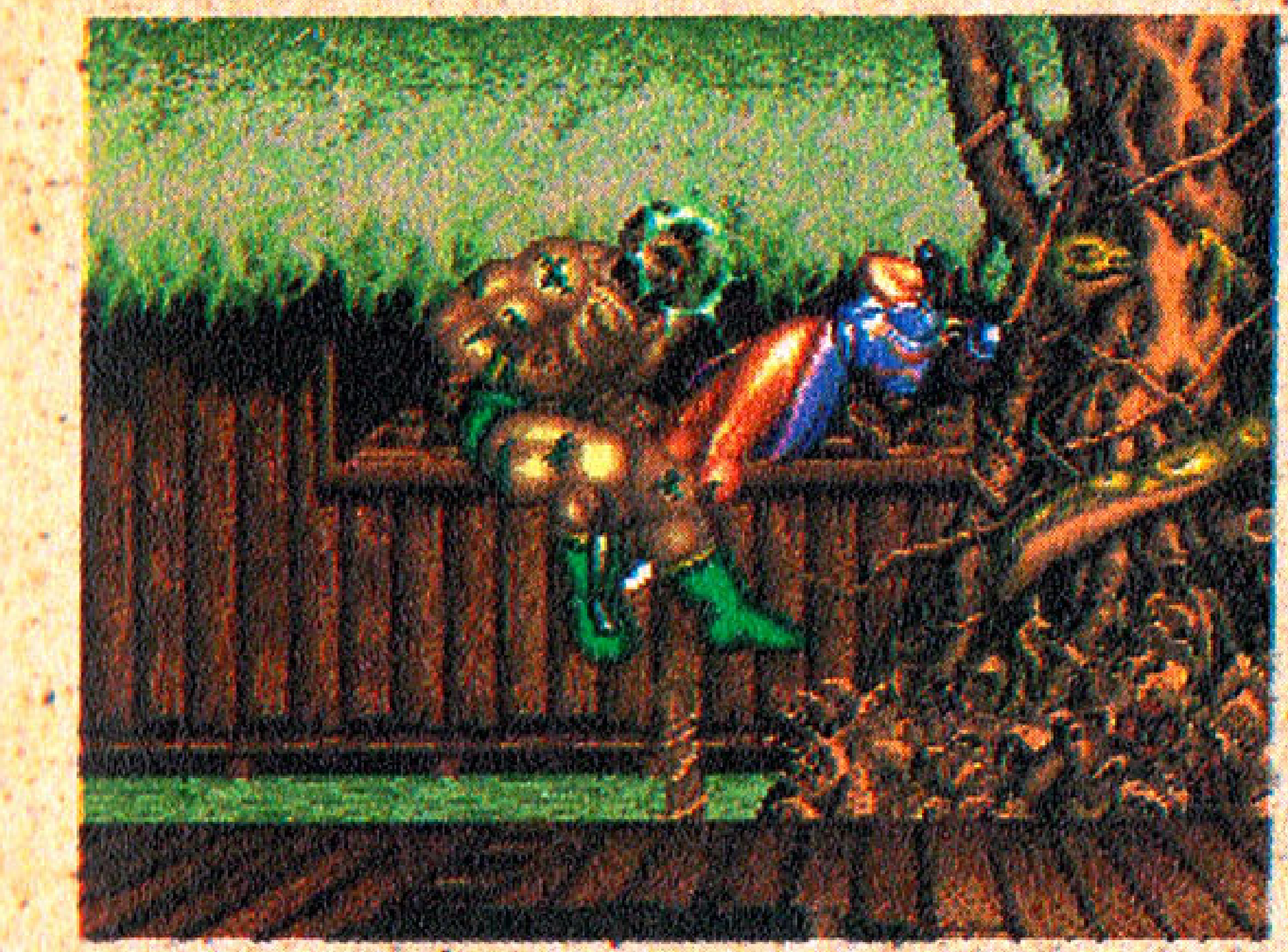
ストII'ひとくちメモ　【「CHAMPION EDITION」の必殺技④】（③の続き）日本語と英語の必殺技名を調べるのも楽しいが、同じ名前のものもあるようだ。ガイルのソニックブーム（Sonic Boom）、ダルシムのヨガファイヤー・ヨガフレイム（Yoga Fire・Yoga Flame）などがそれに当る。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

クルクルドスンの超破壊力で、全員昇天しろ!!

吸い込むためなら何でもヤレ

9種類にも及（およ）ぶ投げ技やつかみ技などの大技を持ち、接近戦は最強と言われるザンギエフ。が、欠点もないわけでもない。というより、中・遠距離の間合いは欠点だらけだと言ってもいい。歩くのは遅いし、ジャンプ力も乏（とぼ）しく、波動拳などの飛び道具を飛び越すのも至難の技。ゆえに、彼の戦法はいかに相手の懐に飛び込み、得意のスクリューに持っていくかが勝負の分かれ目となる。まずは右に載せたテクニックをマスターすることだ!!

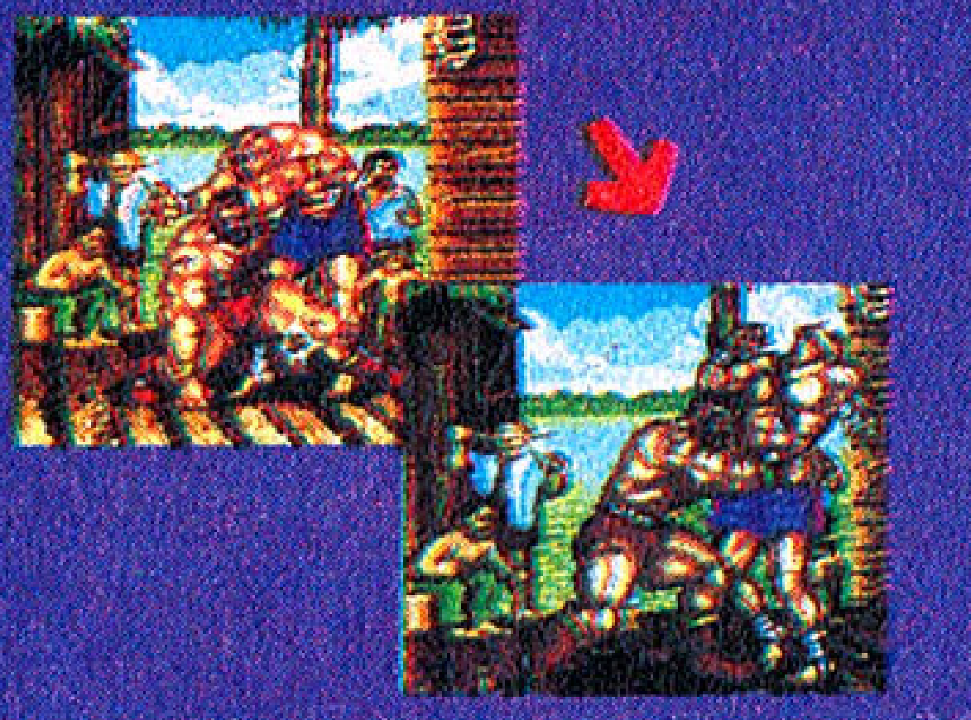


かなりの確率で相手を気絶させることができるヘッドバッド。ピョンピョン飛ぶ相手に使うと効果絶大だ。

●覚えておきたい必須テクニック

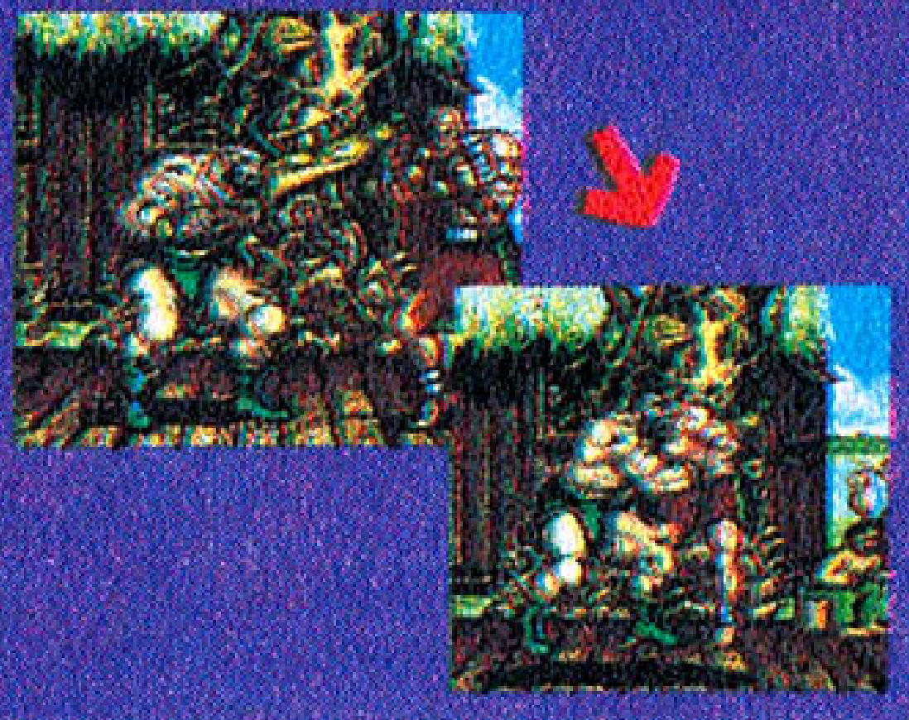
ザンギエフを使うときのポイントは、いかにして〝スクリューパイルドライバーをかけるか〟にかかっている。右に載せた3つの方法は、かけやすいスクリューの代表例。いつでもどこでもスクリューできるくらいの腕前になるまで、プレイヤーは修行あるのみなのだ。

中足払いスクリュー



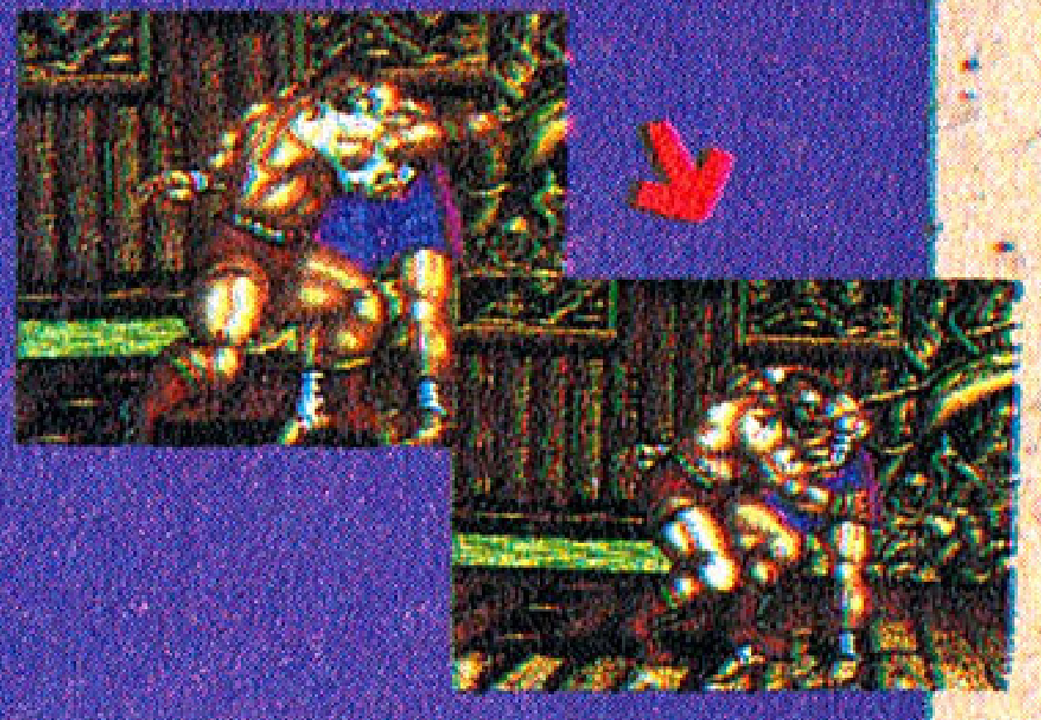
足が出ている間に十字キーをまわす。小足払いでも可。

立ちスクリュー



一瞬にして十字キーをまわして吸い込む、超高等テク。

しゃがみ中パンチスクリュー

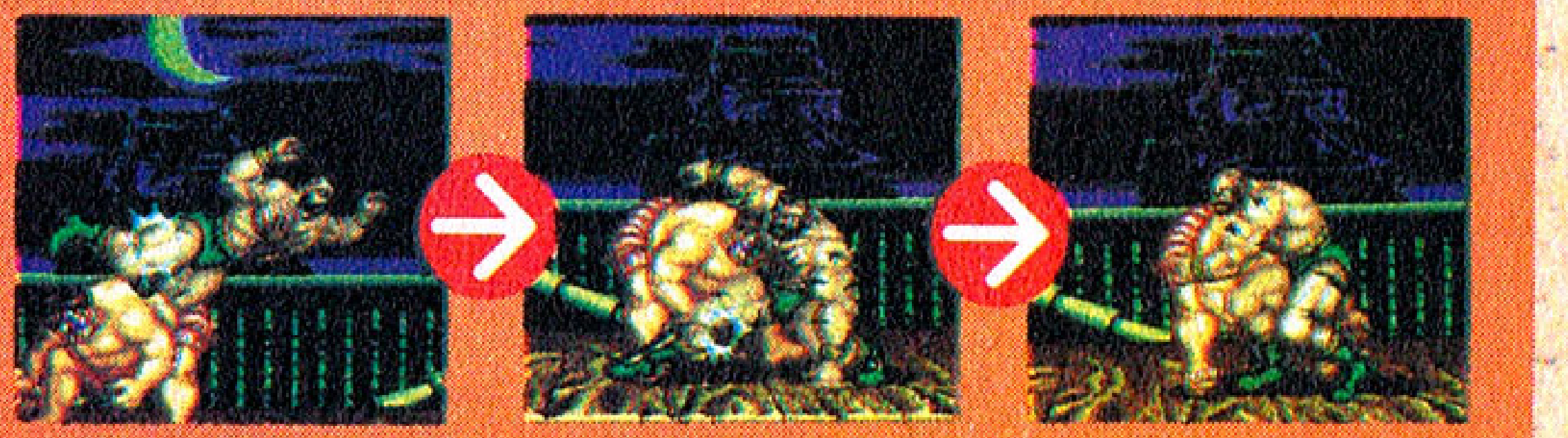


中パンチをわざと空降りし、その隙に十字キーをまわす。

●連続技

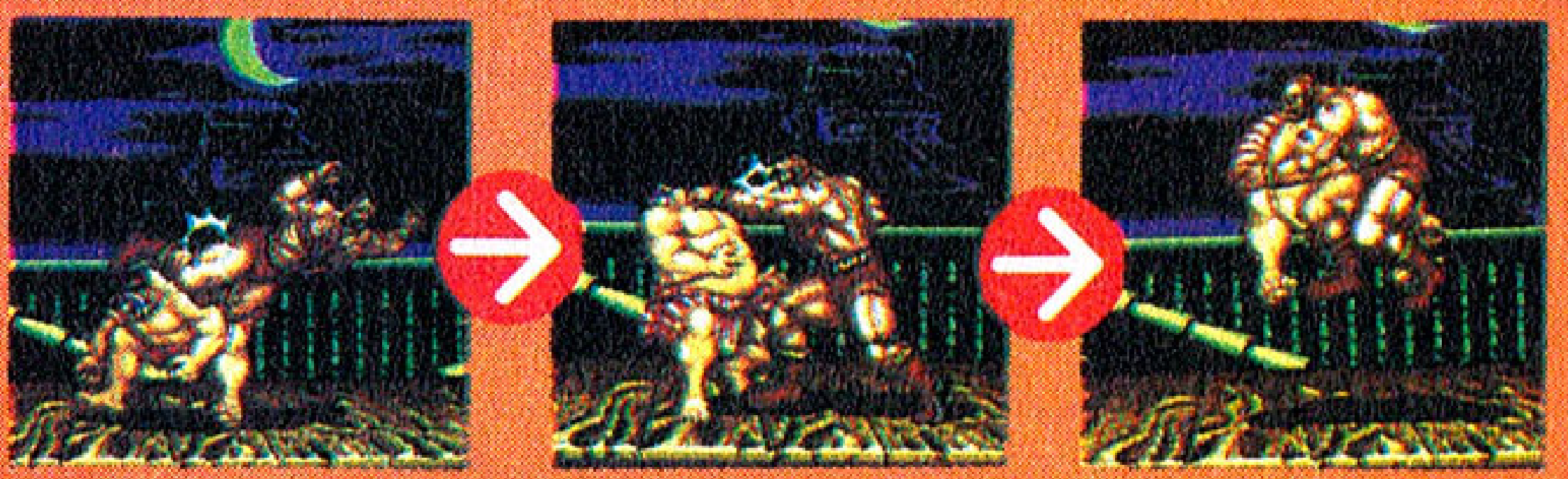
「スクリュー3段」

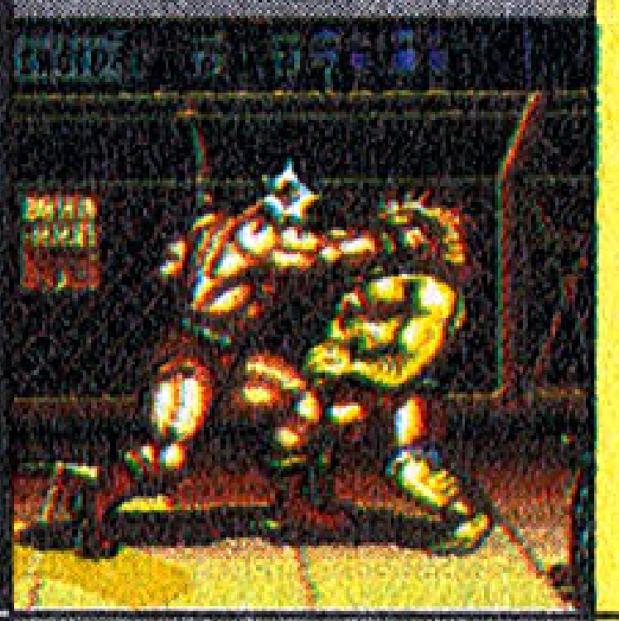
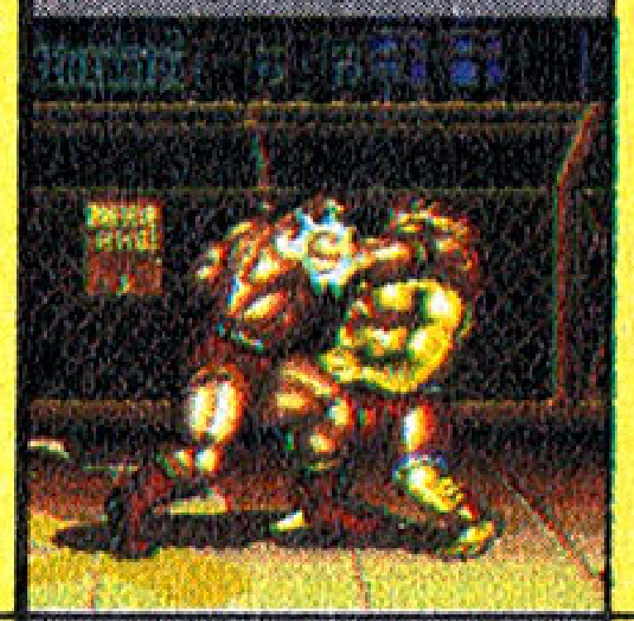
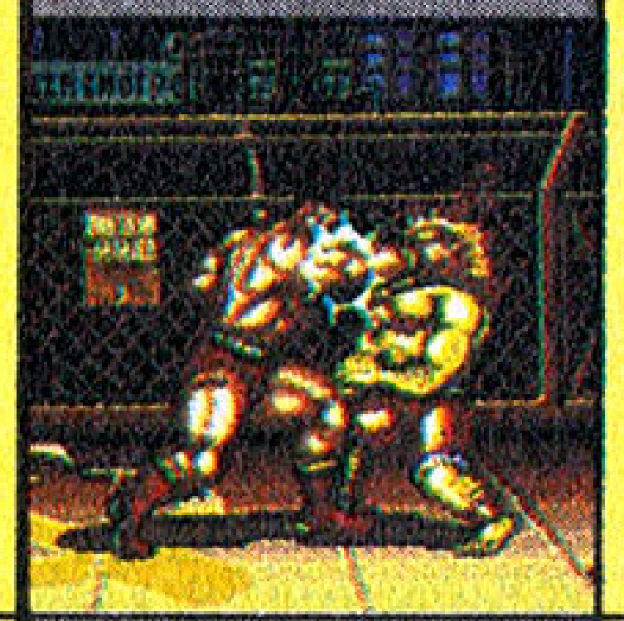
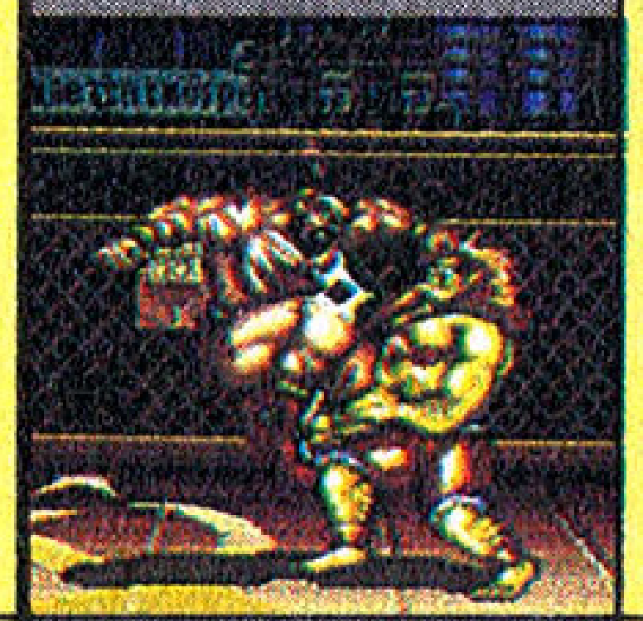
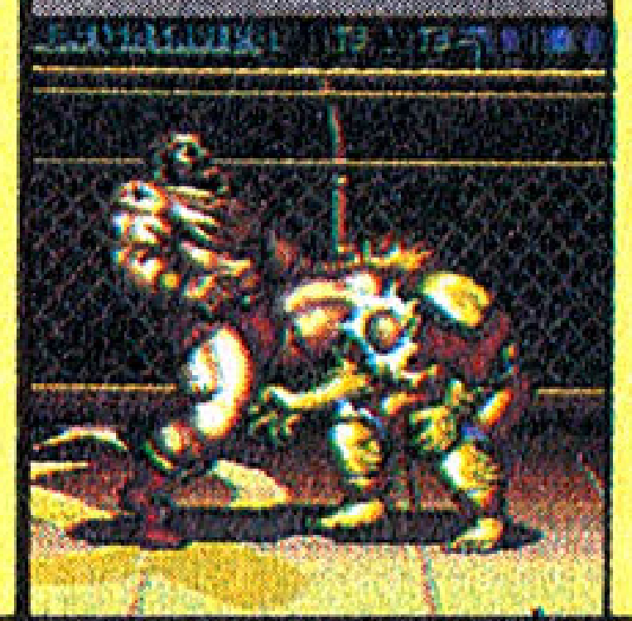
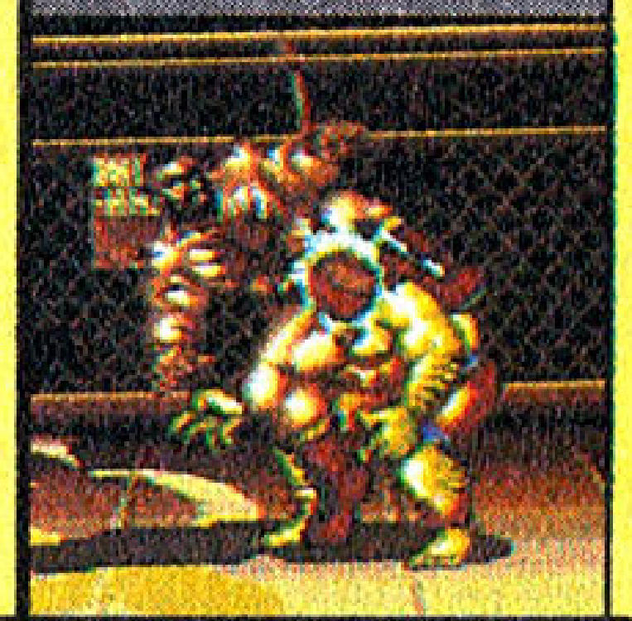
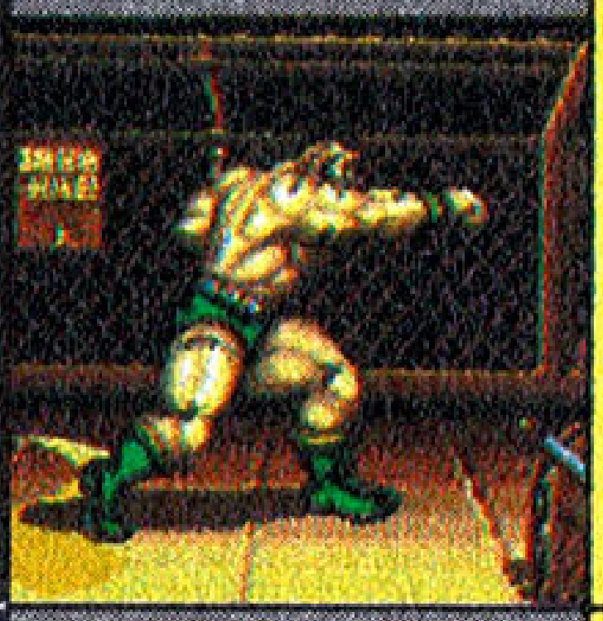
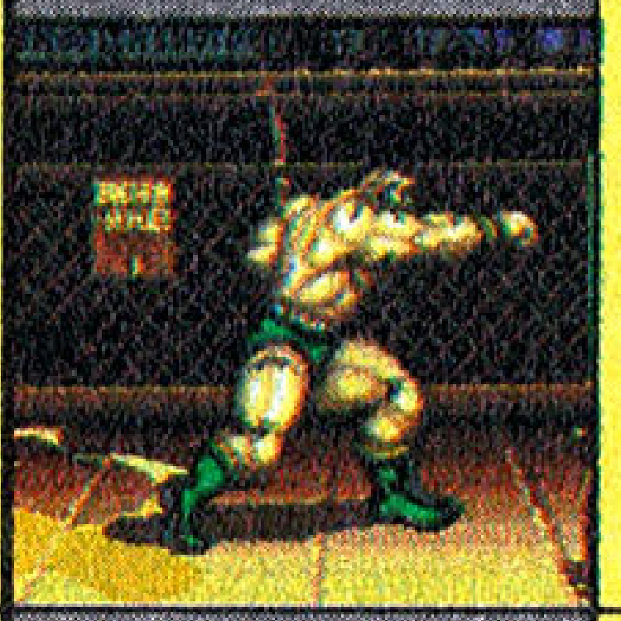
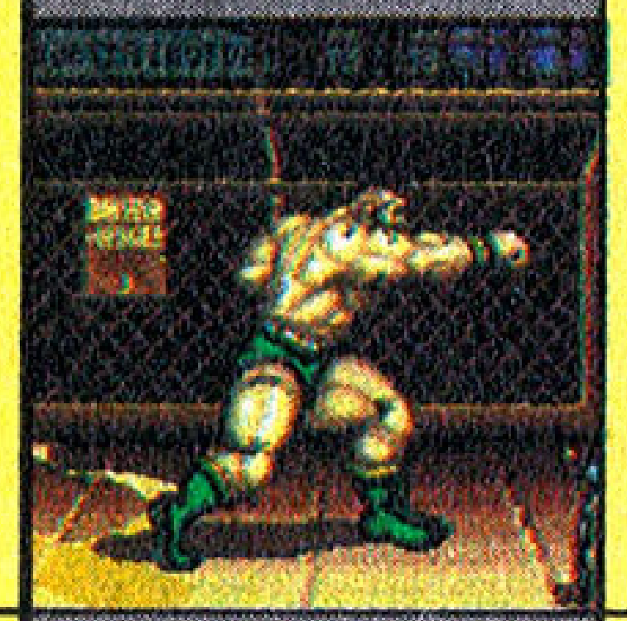
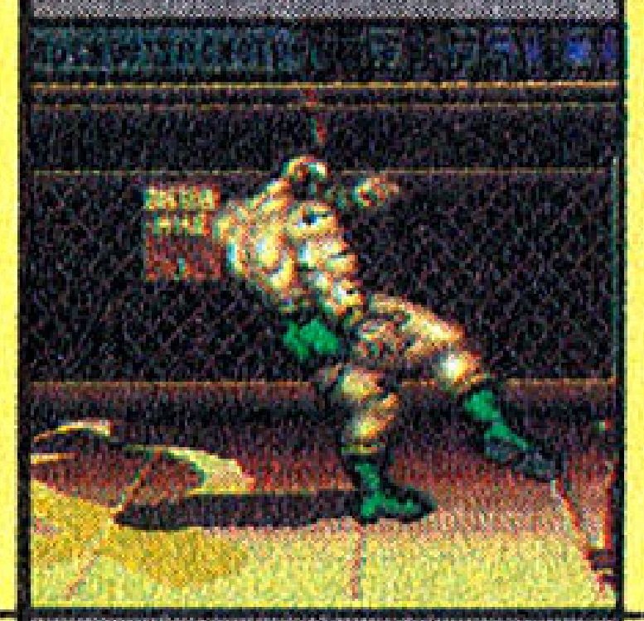
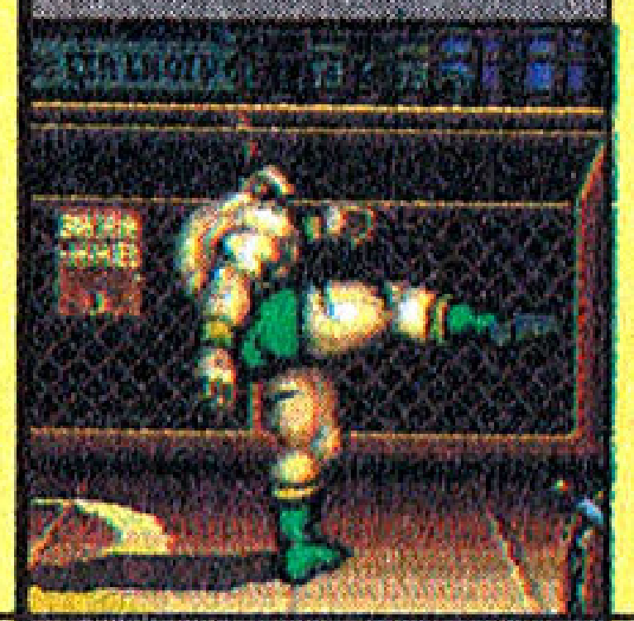
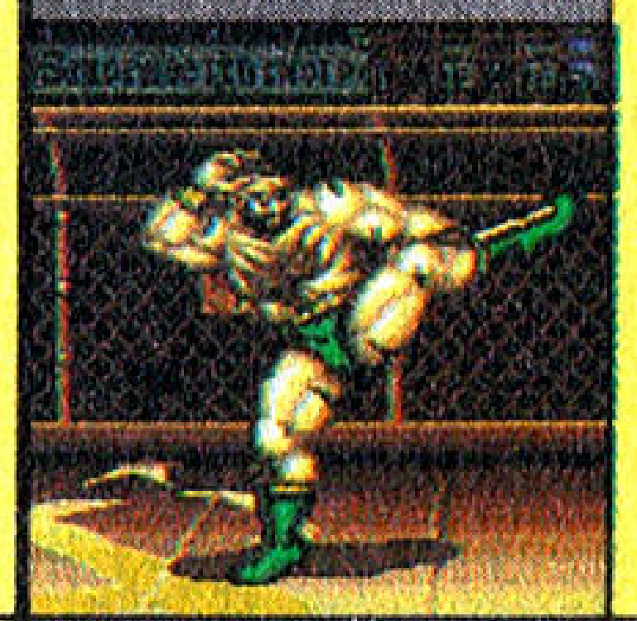
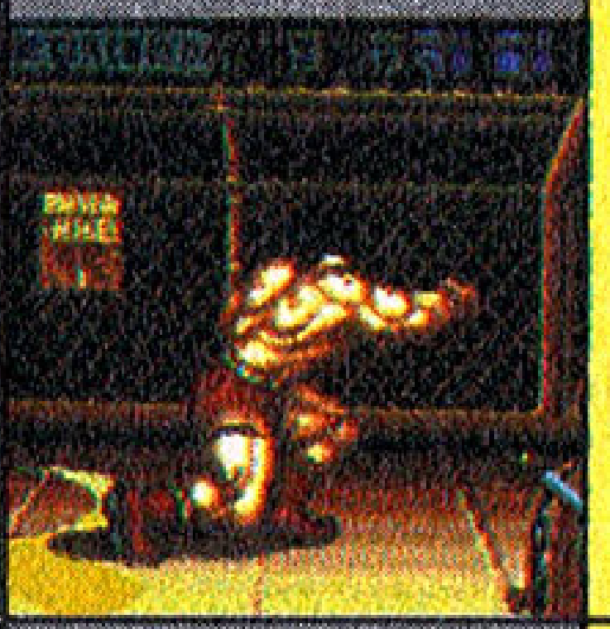
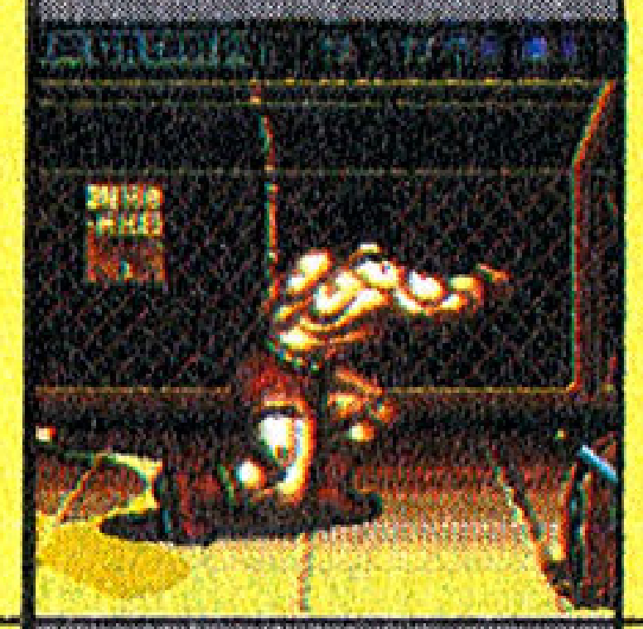
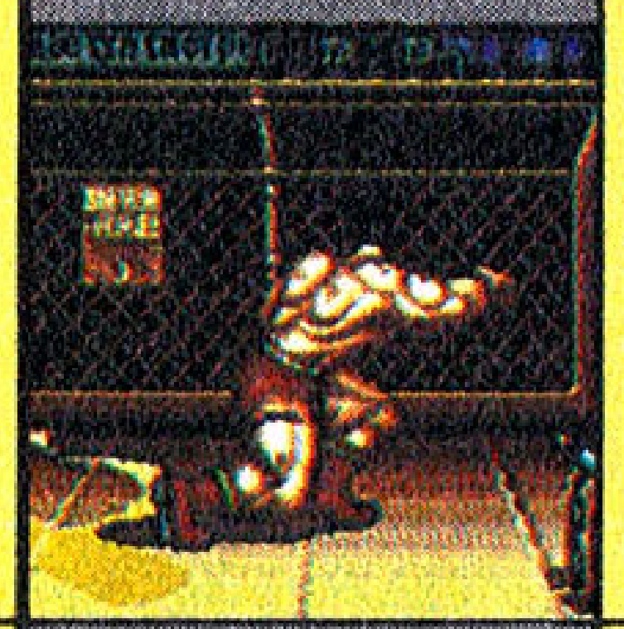
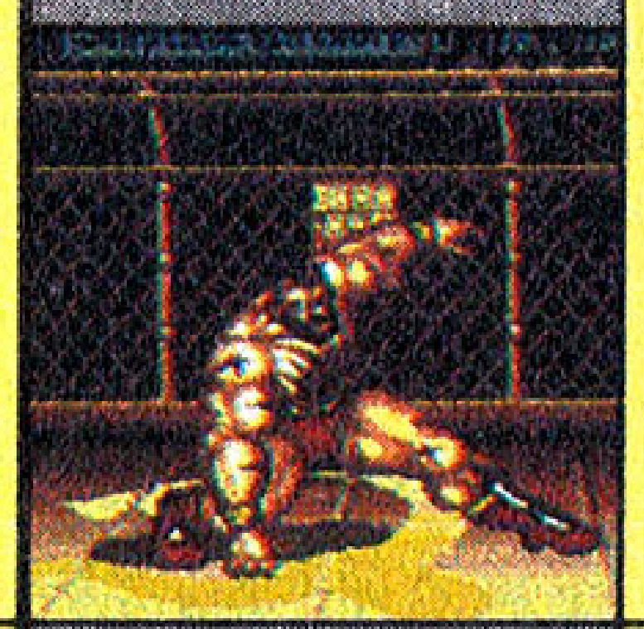
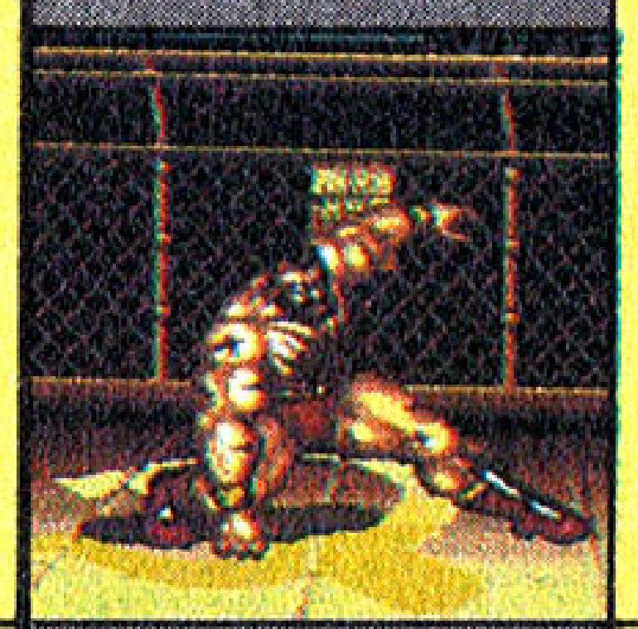
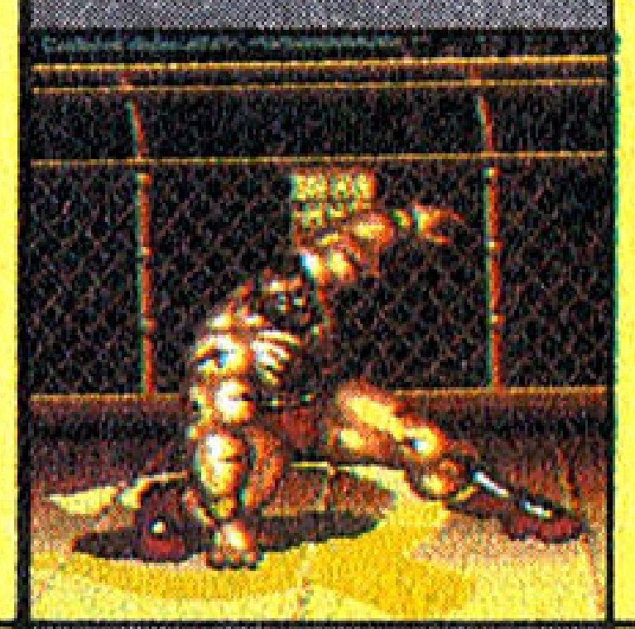
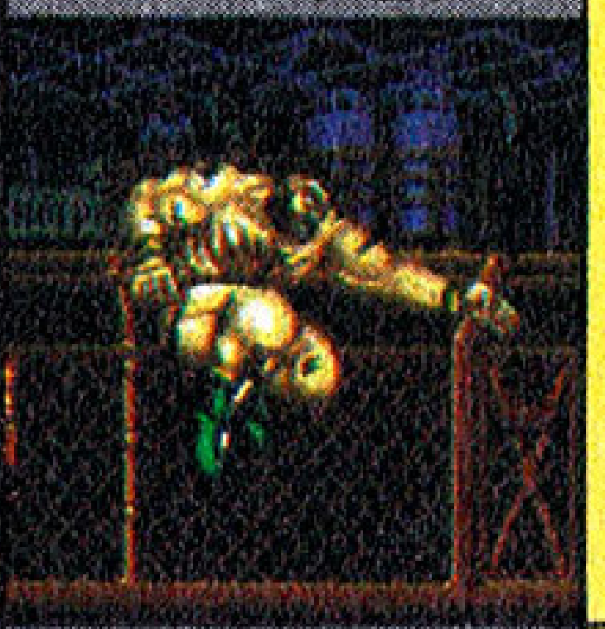
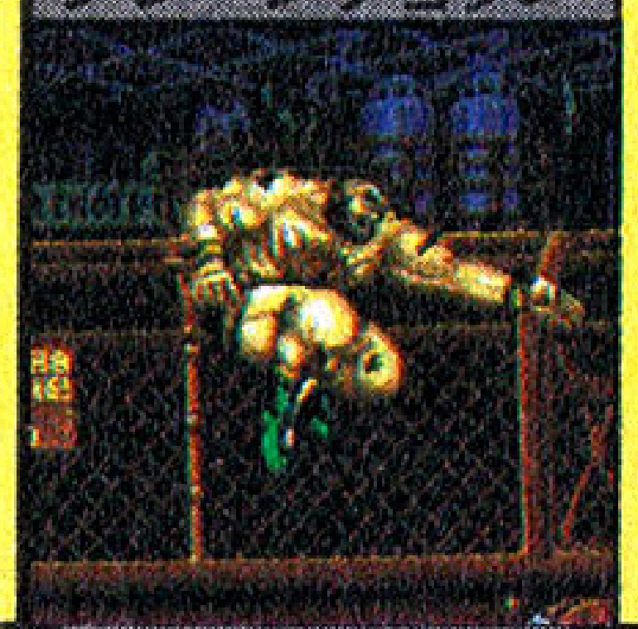
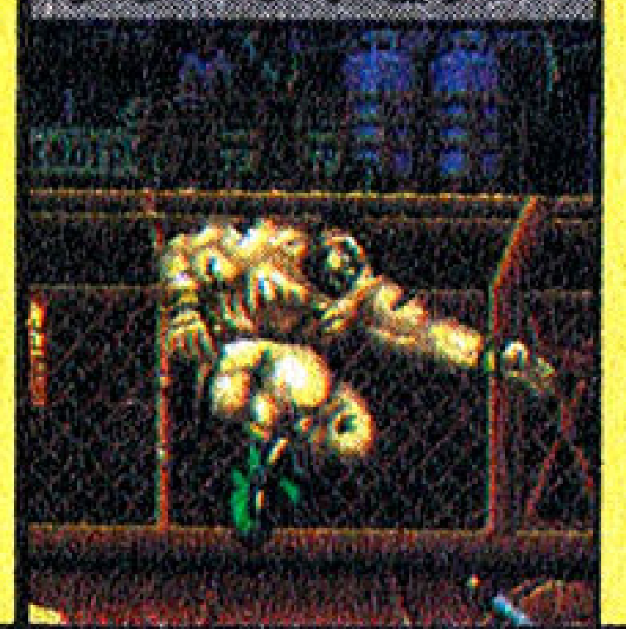
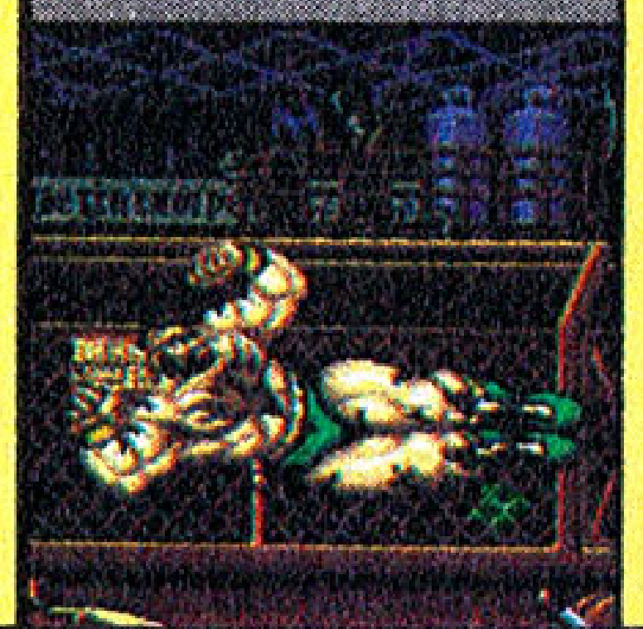
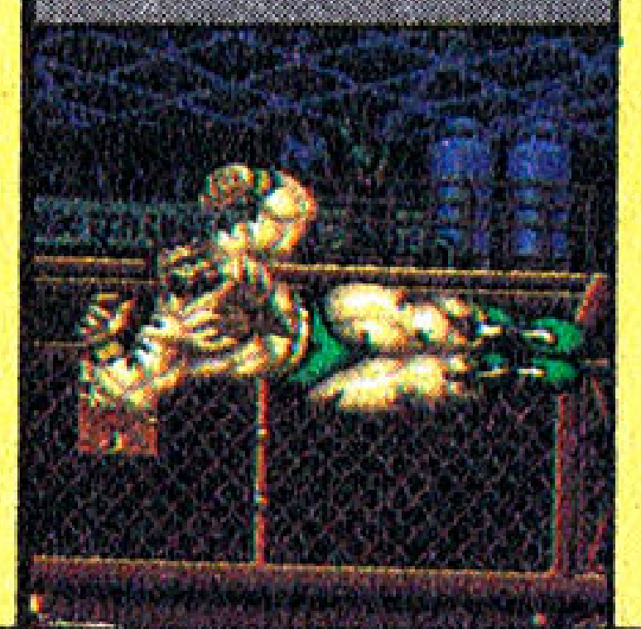
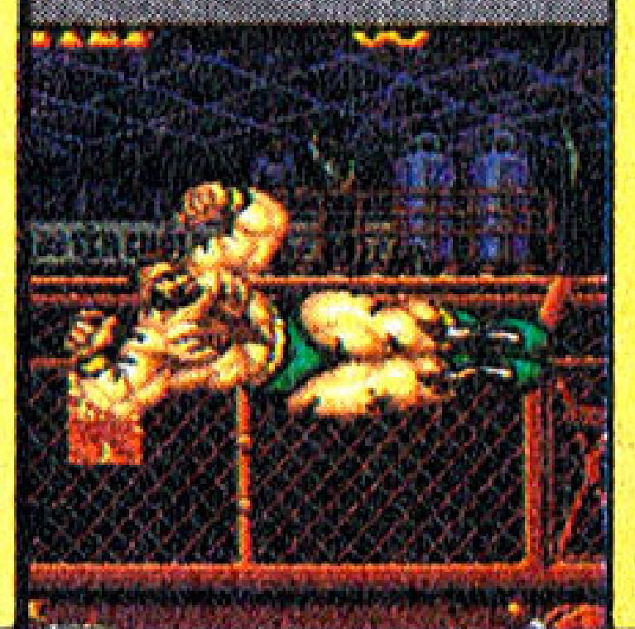
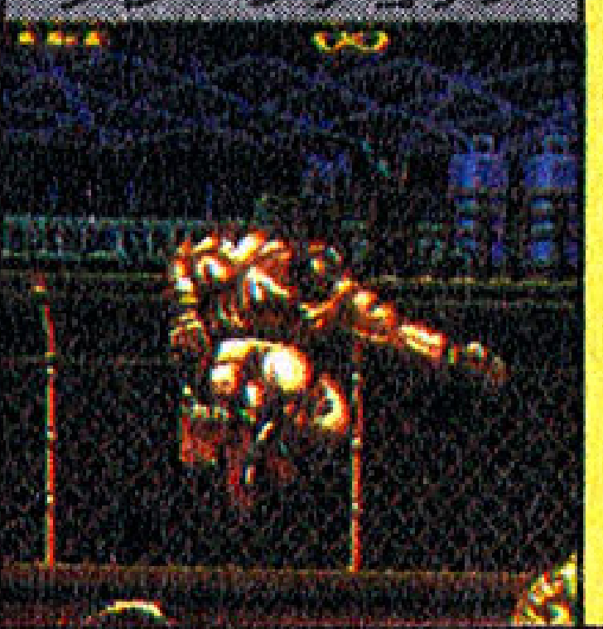
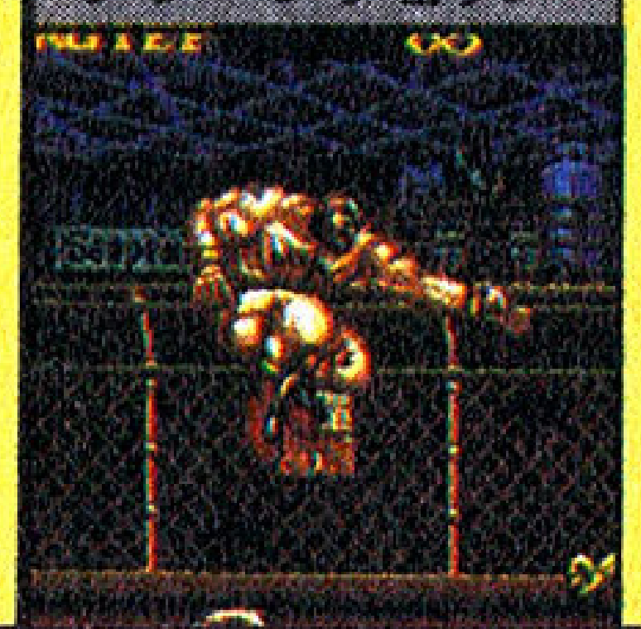
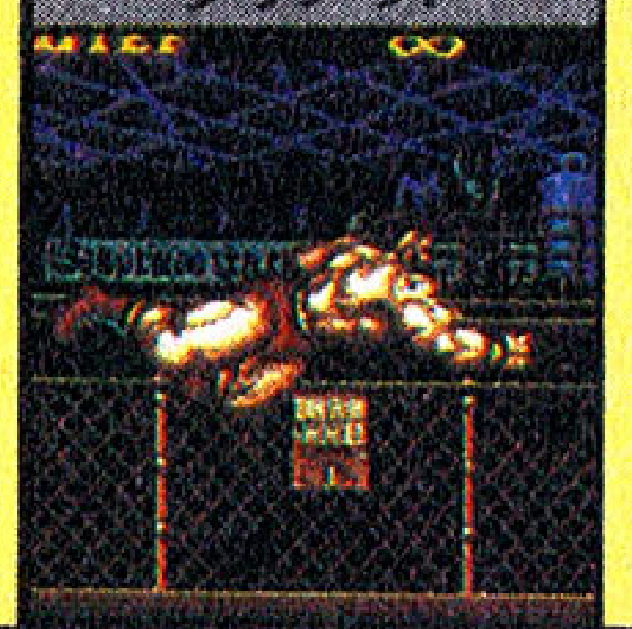
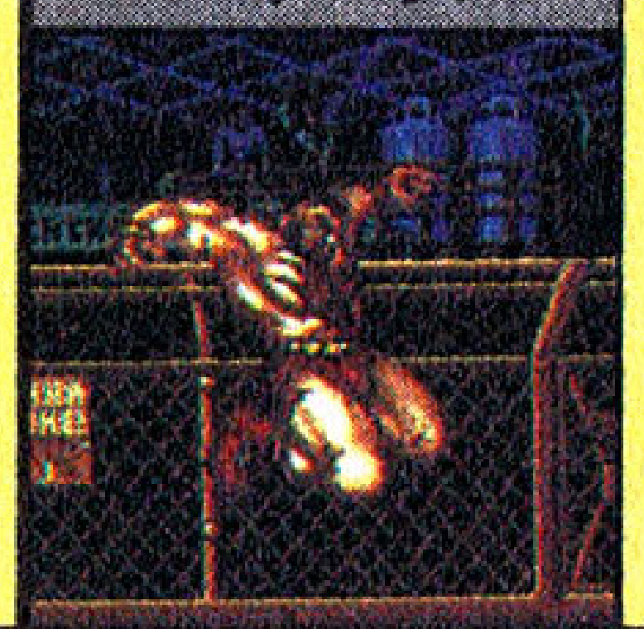
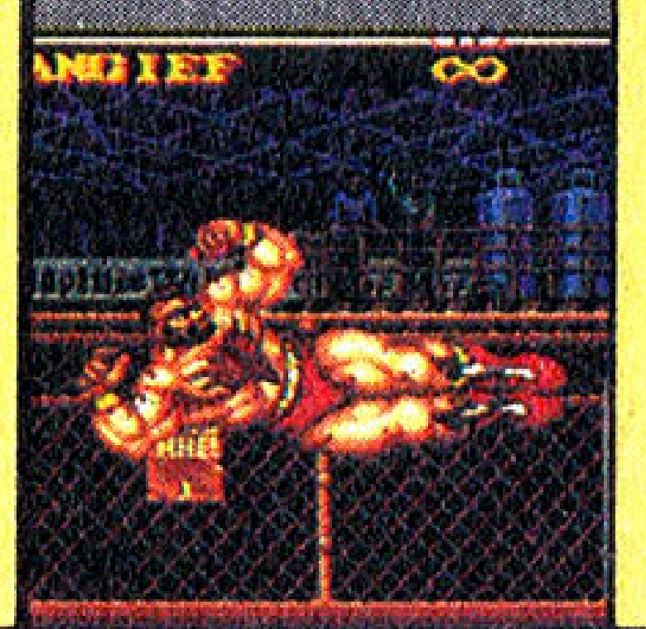
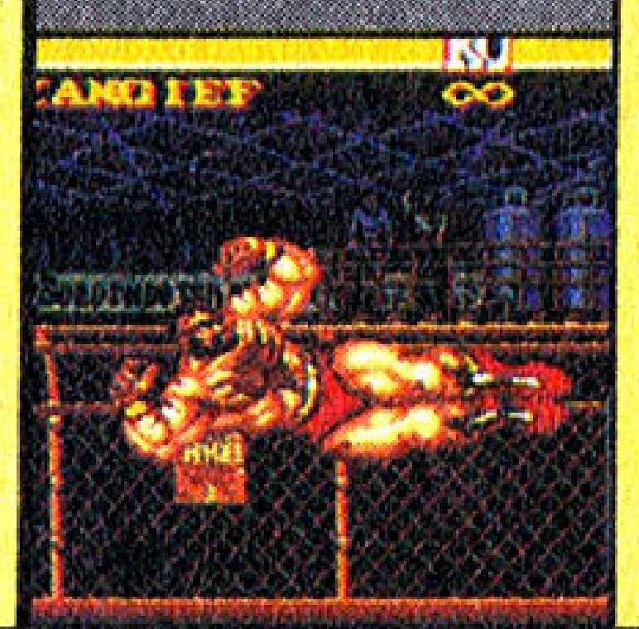
ザンギエフ使いが基本とする攻撃。まず相手が倒れているところを裏側に着地するようにめくりボディプレス（打点は低いほうがいい）→しゃがみ小(中)キックを入れる。このキックが出ている間に十字キーを1回転させスクリュー。



「ザンギエフ新3段」

通常の3段攻撃の応用技。めくりボディプレスから小パンチを連打→スクリューで完成（ここで小パンチは1～3発連続で入る)。ただし相手と接近しているので、小パンチの連打が遅いと投げや必殺技で返されるので注意。

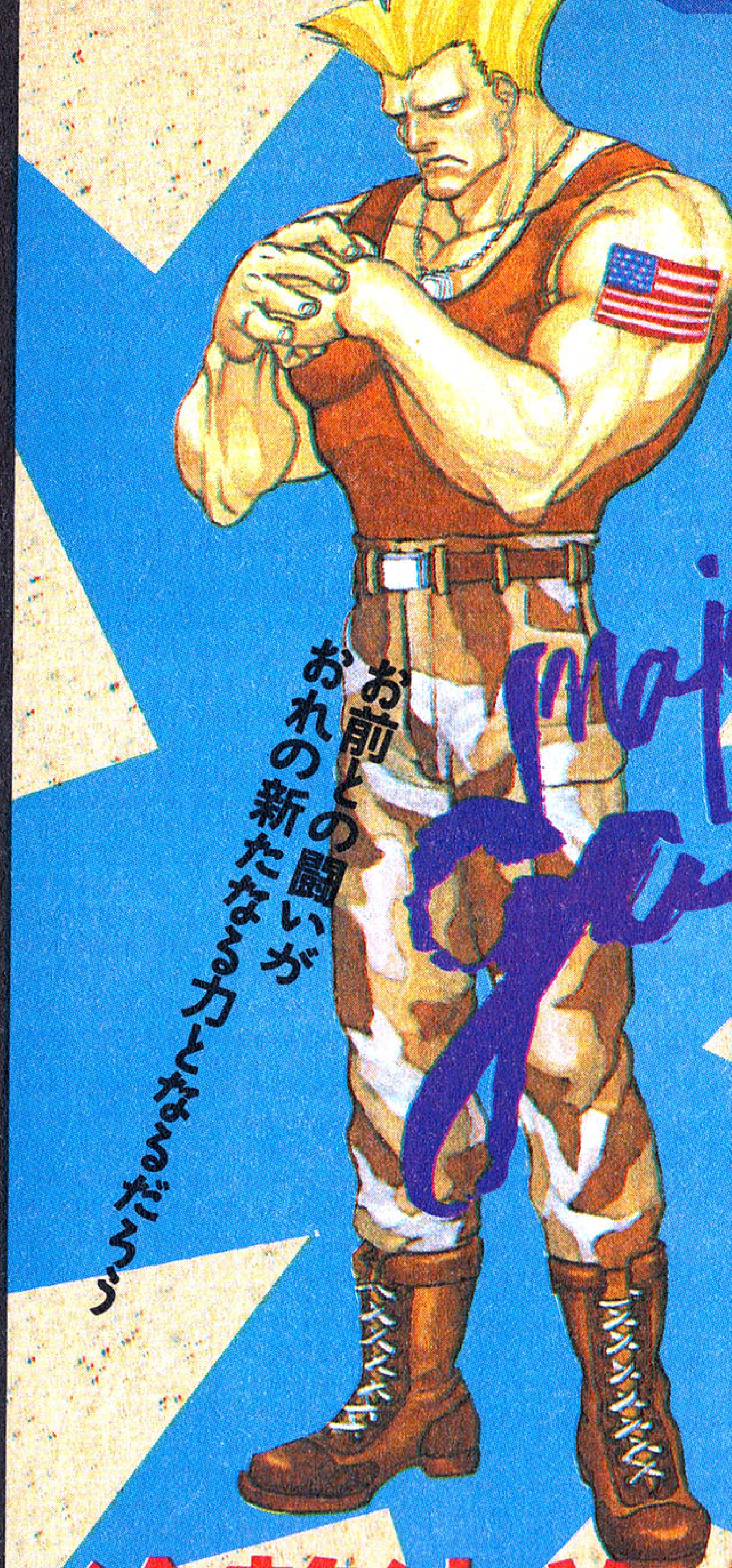


	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ブレーンチョップ  ザンギエフの数少ない対空技。連打すればほとんどの攻撃を返せる。	カウンターチョップ  相手を当てるというよりも、スクリューへのつなぎとして使われる。	ダイナマイトパンチ  威力もリーチもでかいが、スキもでかい。使わないほうがいいかも。	ニーアッパー  めり込ませてスクリューに持っていくのがよくあるパターンだ。	トーキック  別名「やくざキック」。見た目が派手なので、出せば相手が驚く⁉	フライングニールキック  相手の近くで入れると蹴りが2発入る。まともに入れれば大ダメージ。
直立(間合い遠)	ストレート  ある程度連打できるので、ブランカのローリングを落とせることも。	カウンターチョップ  中足払い→スクリューの連続技にもっていけるが、あまり使わない。	ダイナマイトパンチ  接近戦で出す大パンチと同じ。離れた間合いから当てるならば有効。	ローキック  しゃがみ小パンチ→コレにつないでスクリューというパターンあり。	ミドルキック  これを当ててもスクリュー可能。スキが大きいので使いづらい	フェースキック  ダルシムの伸ばした腕と相討ちできる。返し技として覚えておこう。
しゃがみ	地獄突き  ブランカのローリング、春麗の立ち中キックなどを返せる重要な技。	ロシアンハンマーパンチ  大パンチに比べると中途半端な威力なので、あまり使わない技だ。	ロシアンハンマーパンチ  足払い同様、相手の起き上がりを防いだりする時に使ったりする。	コサックキック  これをガードさせ（させなくても可)、一気にスクリューが基本。	コサックキック  相手が端にいる時などは中払いでもスクリューに持ち込める。	コサックキック  攻撃の要となるのがコレ。相手が起き上がる時に重ねて入れよう。
垂直ジャンプ	ジャンピングブレーンチョップ  ザンギエフの中で一番使えない技。スクリューの失敗時によく出る。	ジャンピングブレーンチョップ  ザンギエフの中で一番使えない技。これもスクリュー失敗時に出る。	ジャンピングブレーンチョップ  ザンギエフの中で一番使えない技。ヘッドバッドのほうが全然いい。	ドロップキック  相手が起き上がるところにコレを重ねて、一気にスクリューしよう。	ドロップキック  飛び込んでくる相手を叩く技だが、ジャンプ大パンチのほうがいい。	ドロップキック  飛び込んでくる相手を叩く技だが、ジャンプ大パンチのほうがいい。
斜めジャンプ	ジャンピングブレーンチョップ  ザンギエフの中で一番使えない技。スクリュー失敗時によく出る。	ジャンピングブレーンチョップ  ザンギエフの中で一番使えない技。スクリューの失敗時に出やすい。	ジャンピングラリアット  飛び込んで当たれば一気にスクリューの間合い。対空としても有効。	ダブルニードロップ  相手の起き上がる瞬間にこれで入り、小足払い→スクリューが有名。	ドロップキック  ドロップキックは攻撃が判定が大きい。なるべく大パンチを使おう。	ドロップキック  逃げキックだと、サガットの起き上がりアッパーカットを防げるぞ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【「CHAMPION EDITION」の必殺技⑤】(④の続き)リュウ・ケンの必殺技の中でも、説明がヘンで面白いのが海外版の昇龍拳。2人はMasterSheng Long(昇龍の達人)の弟子で「古代語の“SHO-RYU-KEN”を唱えると「龍の力を拳に呼びだす」、ということらしい(?)。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


Major Guile
お前との闘いが
おれの新たなる力となるだろう

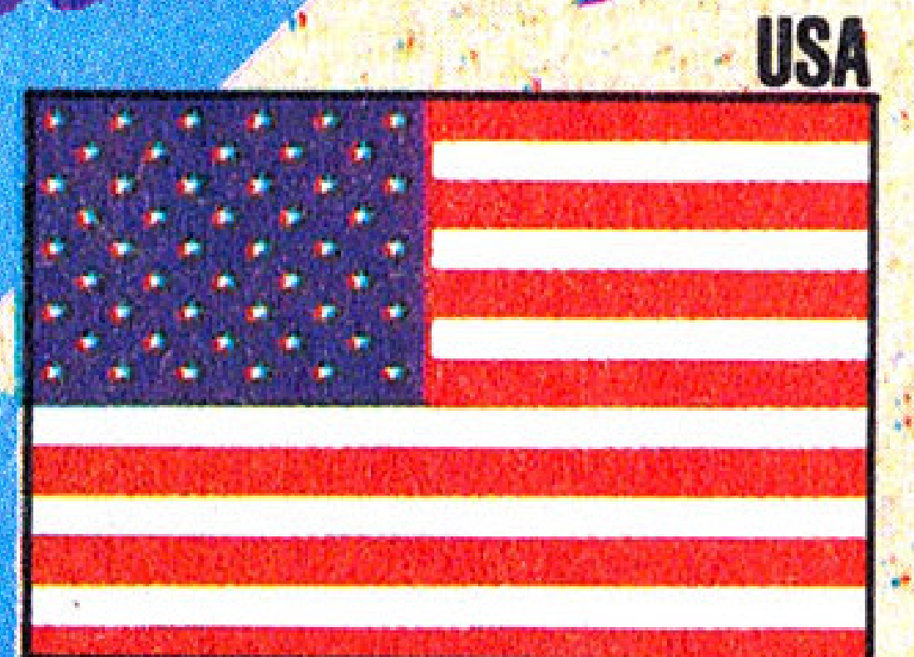
四天王登場で最強の座を明け渡すか？

ガイル少佐

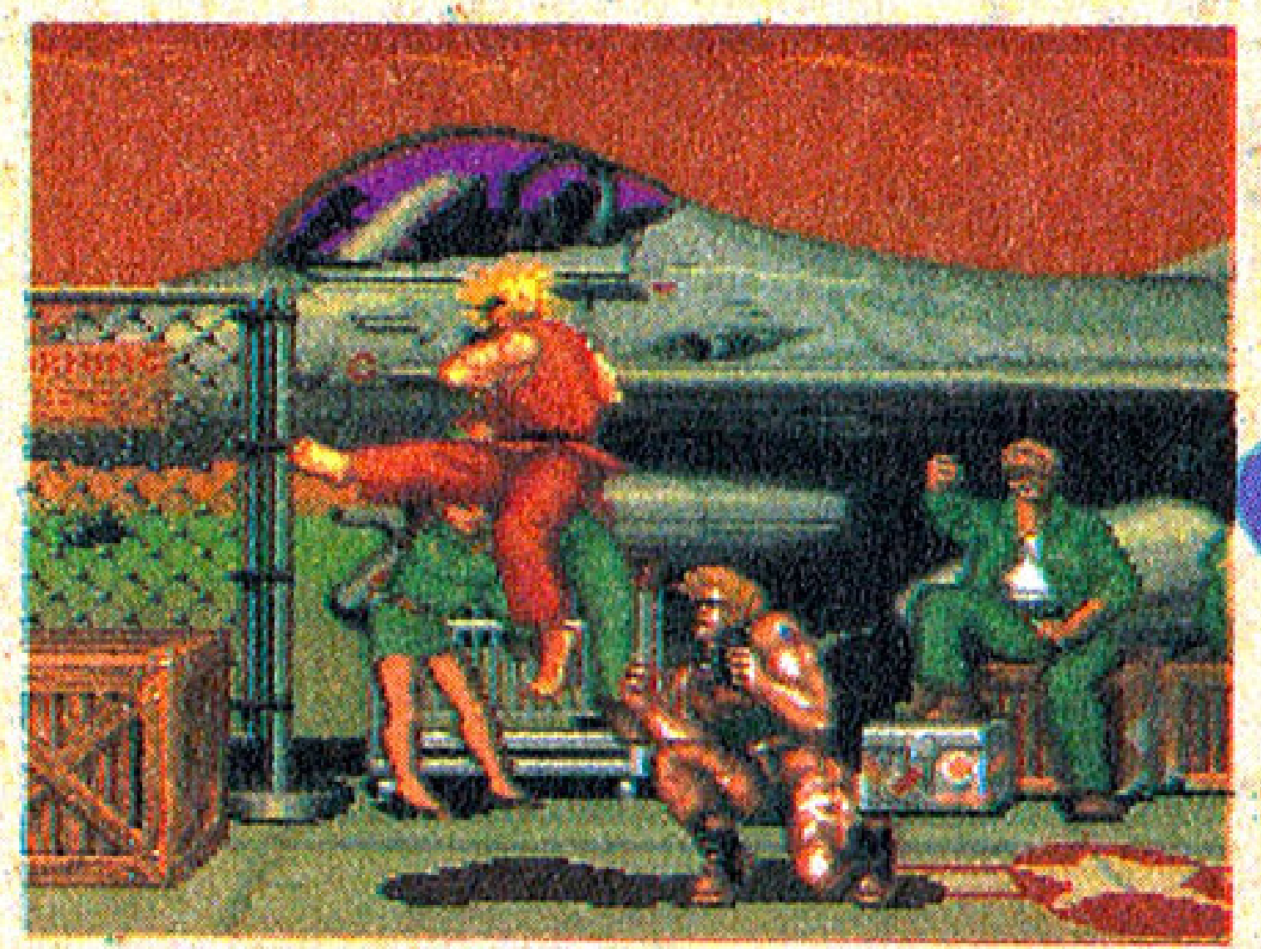
《アメリカ代表》

前作「ストII」で最強と言われたガイルも、「ダッシュ」ではややパワーダウン気味。しかし、それでも十分すぎるほど強いキャラだ。

同じ部隊の親友ナッシュを悪の組織に殺されてから、国や軍、愛する妻や娘を捨て仇討ちの旅に出たガイル。友が最後に残した「ベガ」という言葉を頼りに、彼はストリートファイトを続けながら各国を渡り歩いている。情に深い一面を見せている彼も、実際の闘いぶりは非常にクール。ひとたび闘いが始まると、機械のように動く精密な殺人マシンと化す。彼の孤独な闘いはいつまで続くのか？



生年月日：1960年12月23日
身　　長：182cm
体　　重：86kg
3サイズ：B125　W83　H89
血 液 型：O型
好きなもの：アメリカンコーヒー
嫌いなもの：日本でリュウに食わされた納豆



ガイルの返し技は多種多様。タイミング次第でこんなに簡単に竜巻旋風脚も返しちゃう。強すぎかも。

ダッシュになってここが変わった

新技が1つ増えたが、各技のダメージが小さくなり、必殺技のスキが大きくなったなどガイルは全体的にパワーダウン気味。ただキャラの潜在能力が高いので結局強い。

ガイルを使う時のポイント

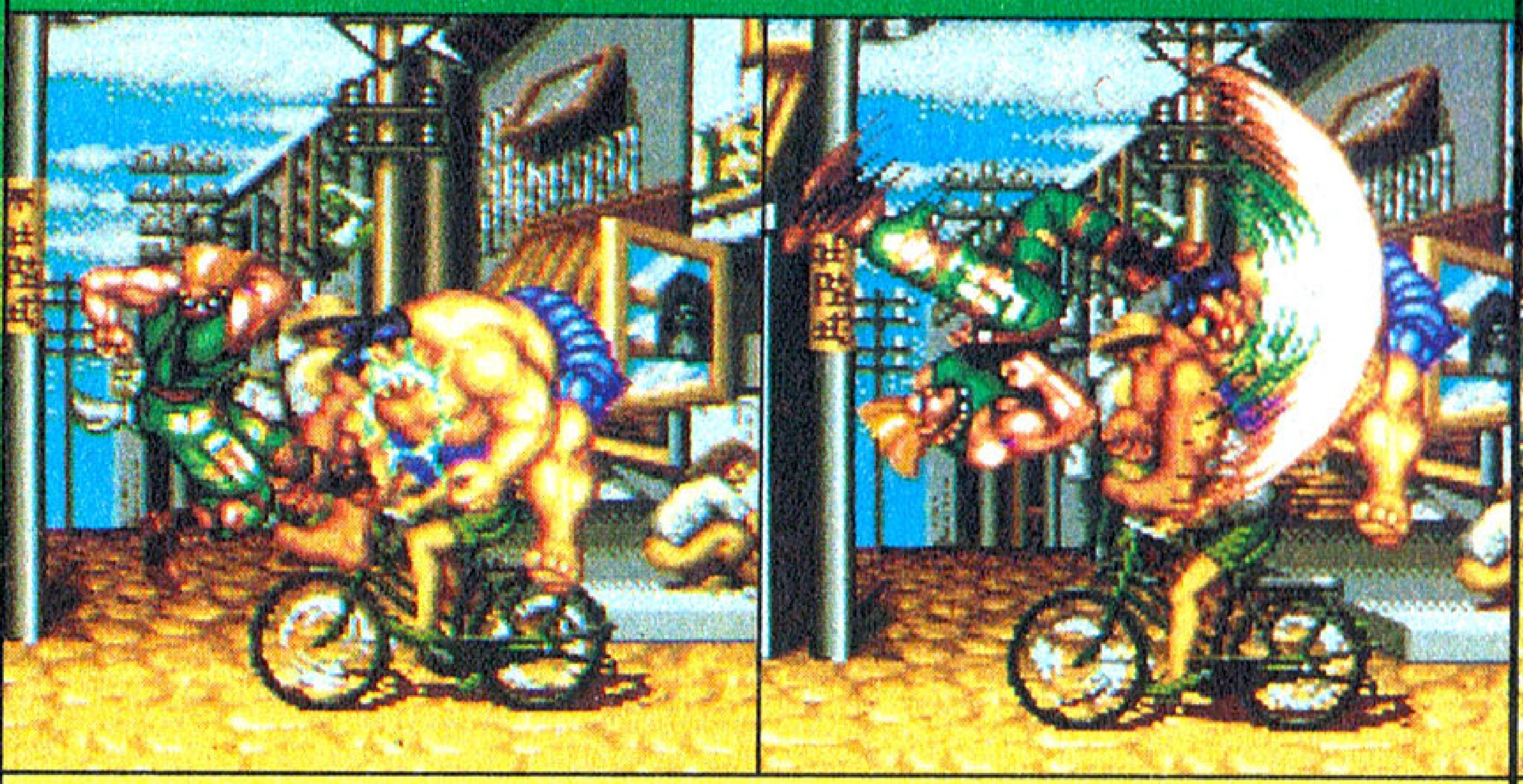
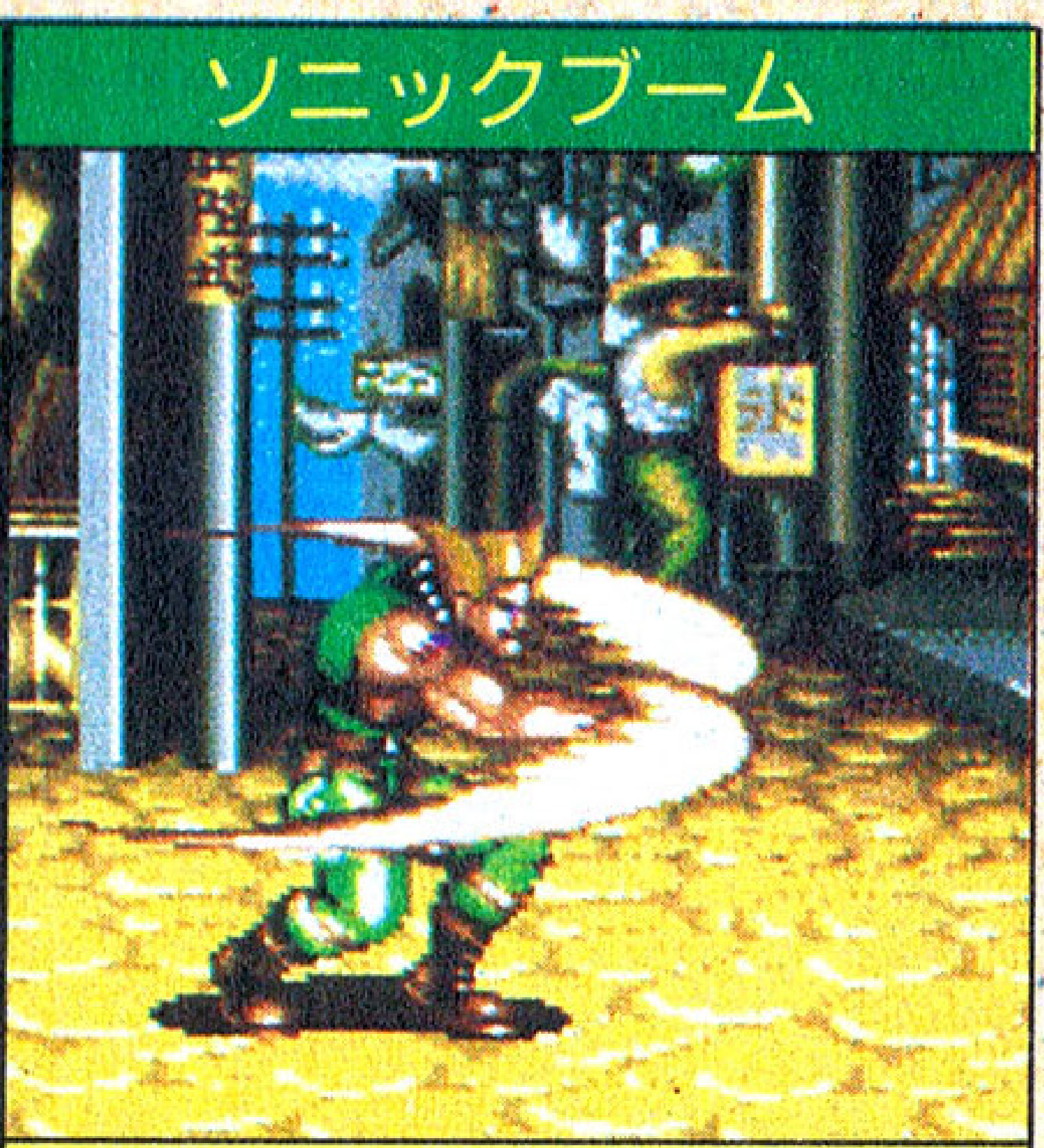
基本的に戦い方は前作と変わっていない。ソニック、中足払い、サマーソルトの3つの技＋α（応用技）で十分勝てる。相手の攻撃に対し的確な返し技を出せば勝てるはず。

冷静沈着、戦闘マシンの強さは健在！

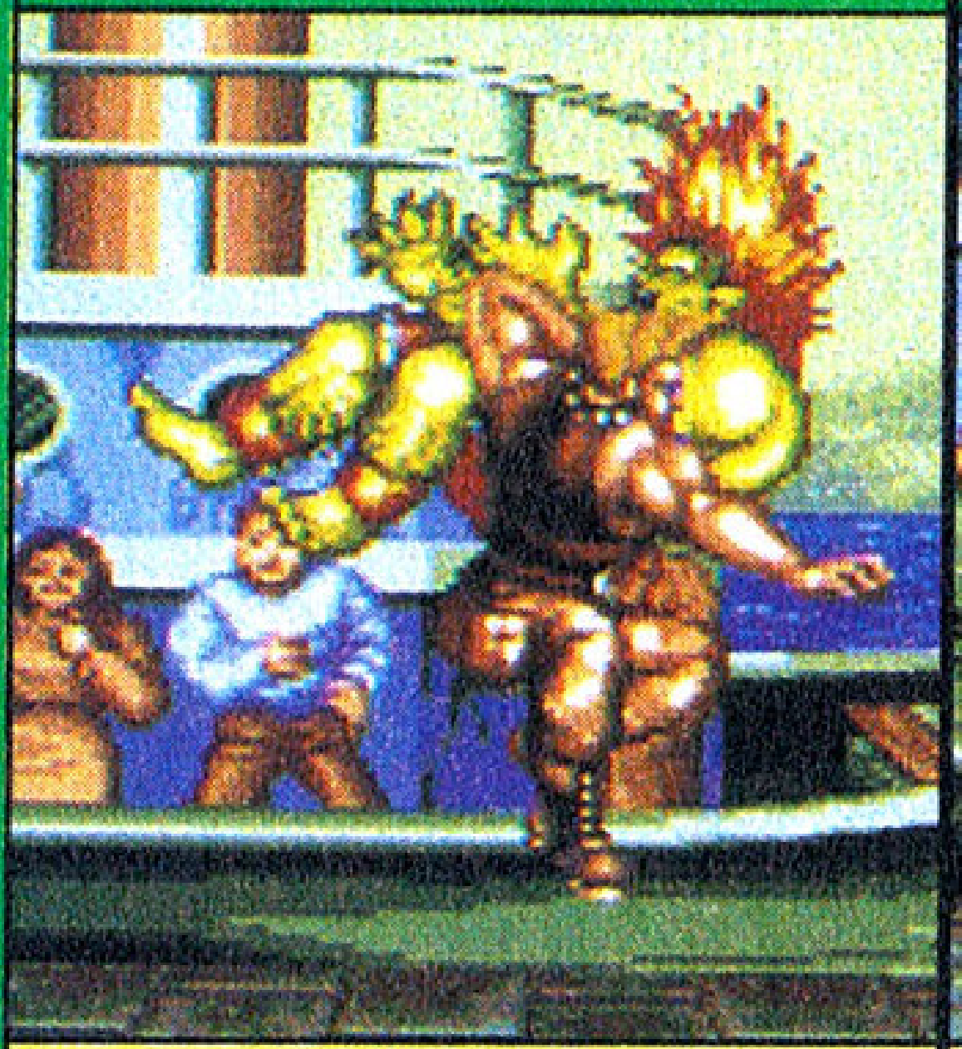
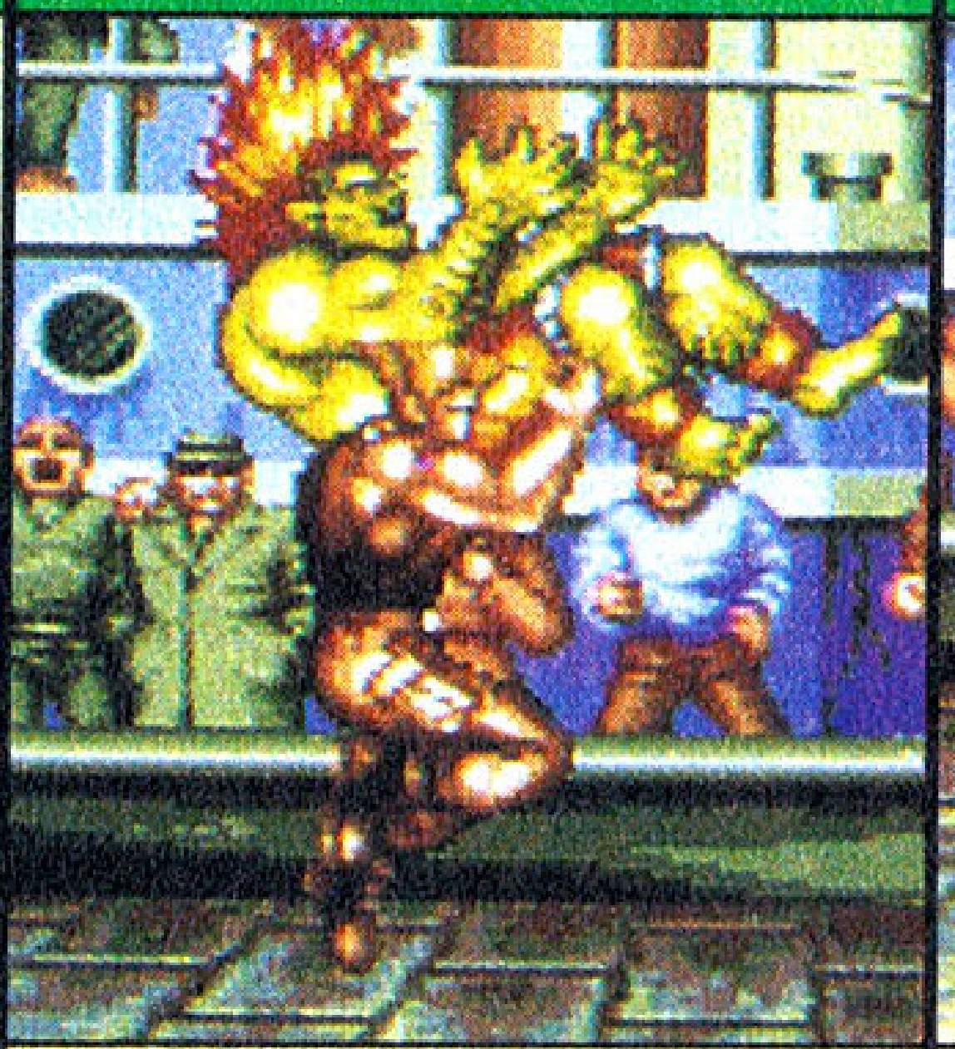
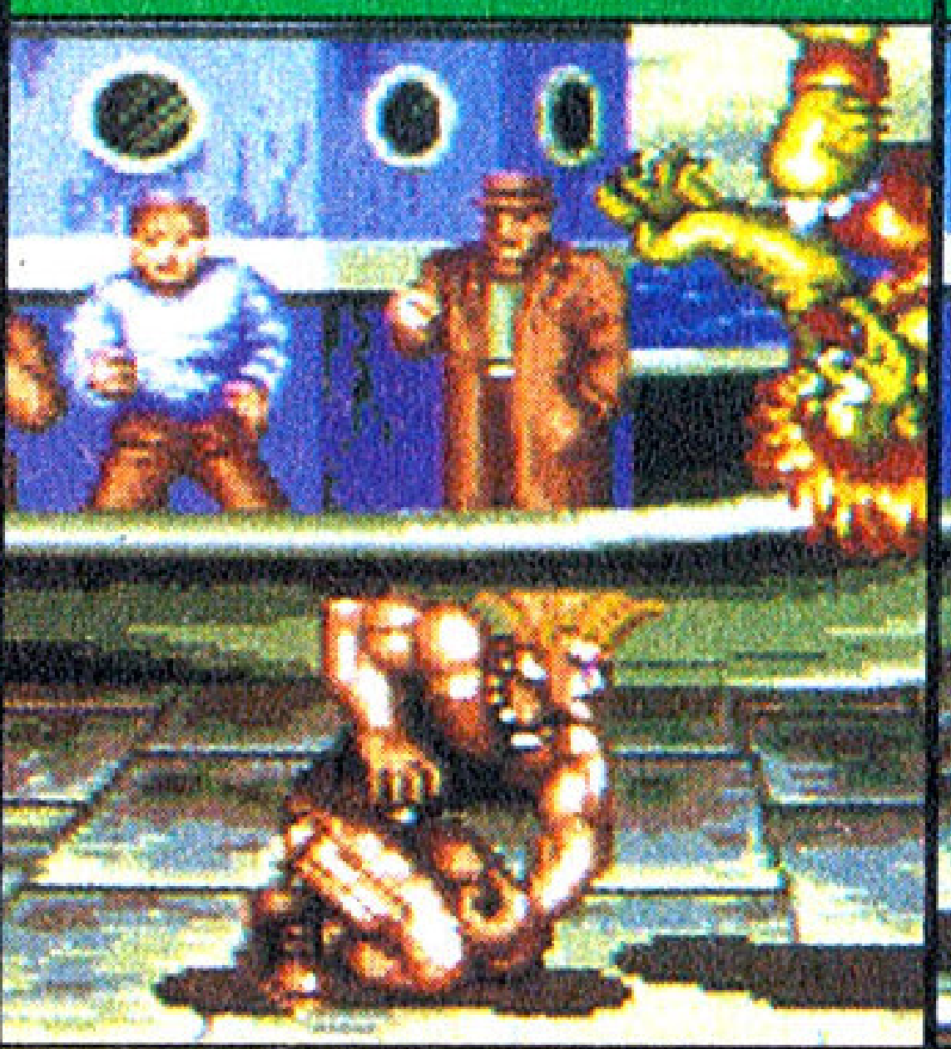
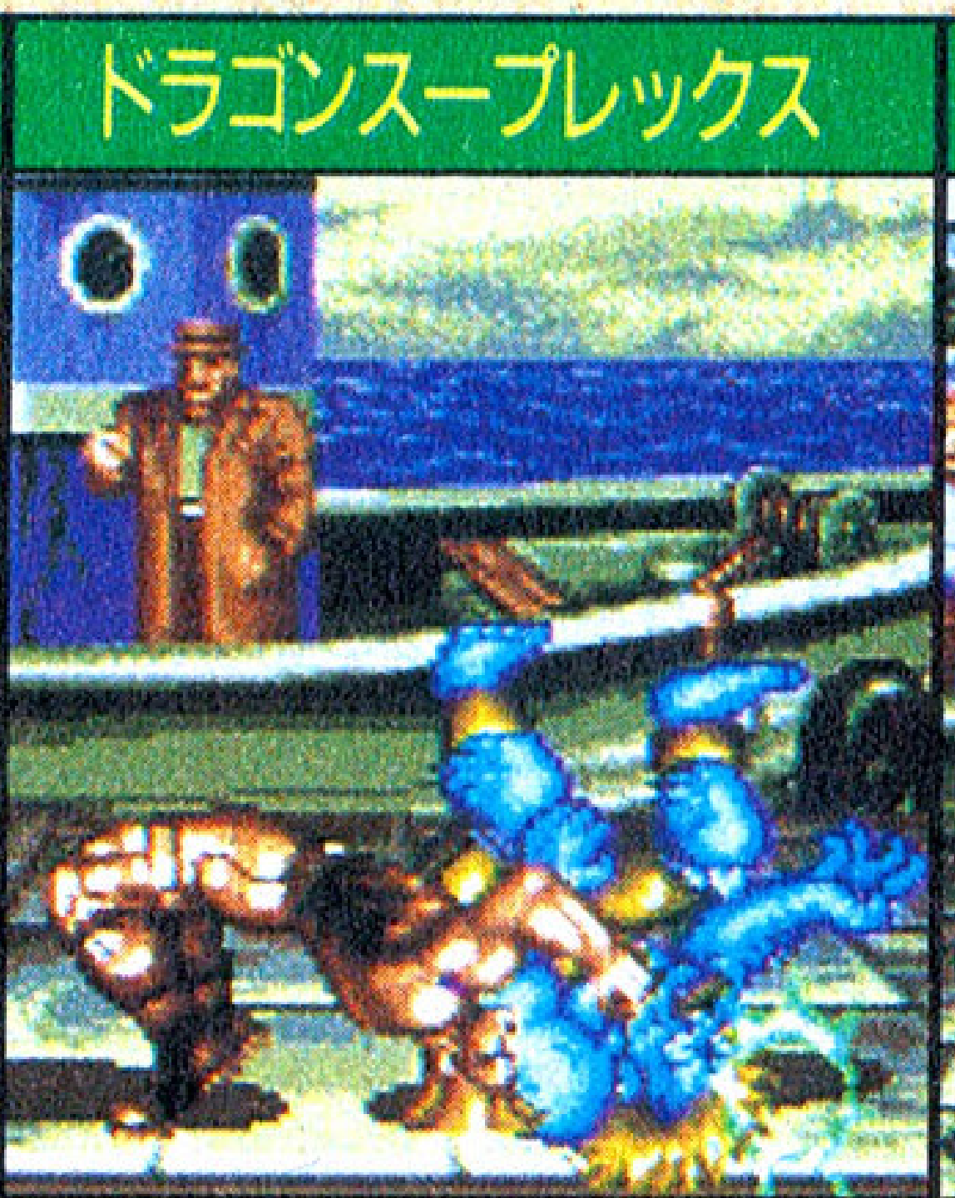
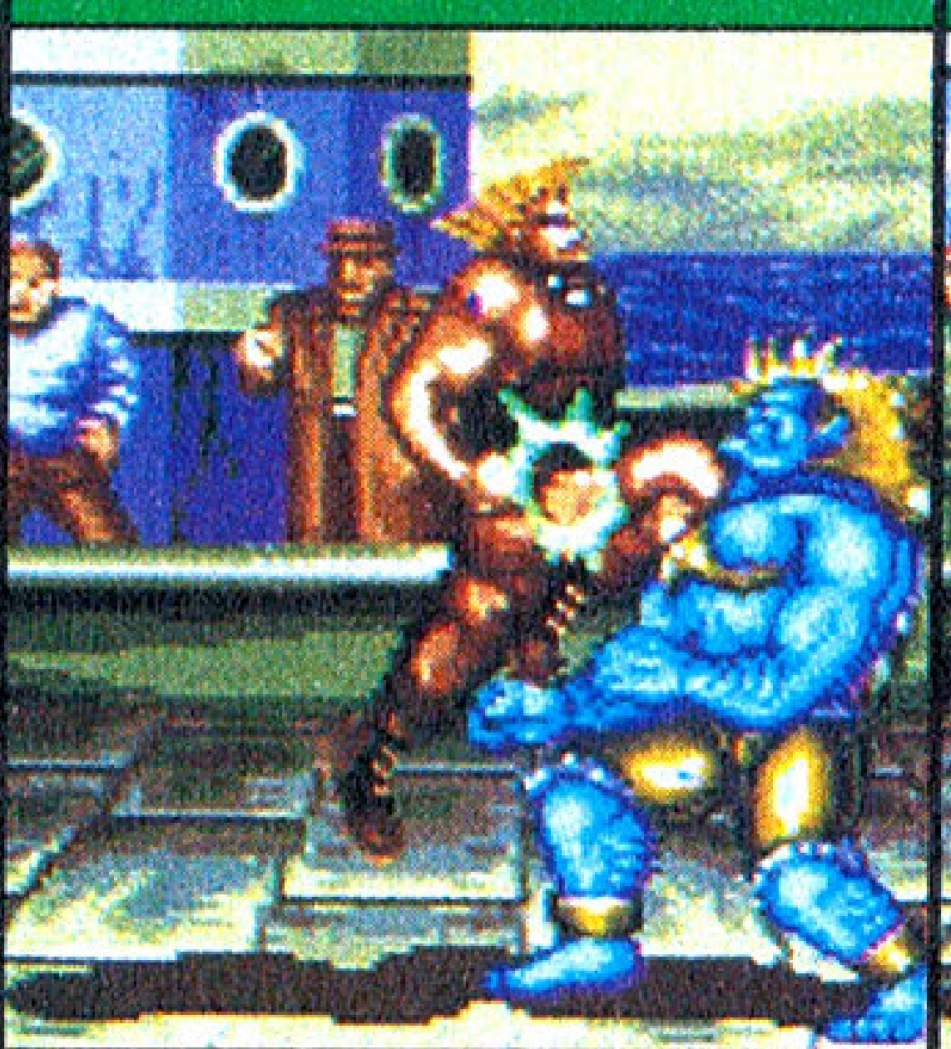
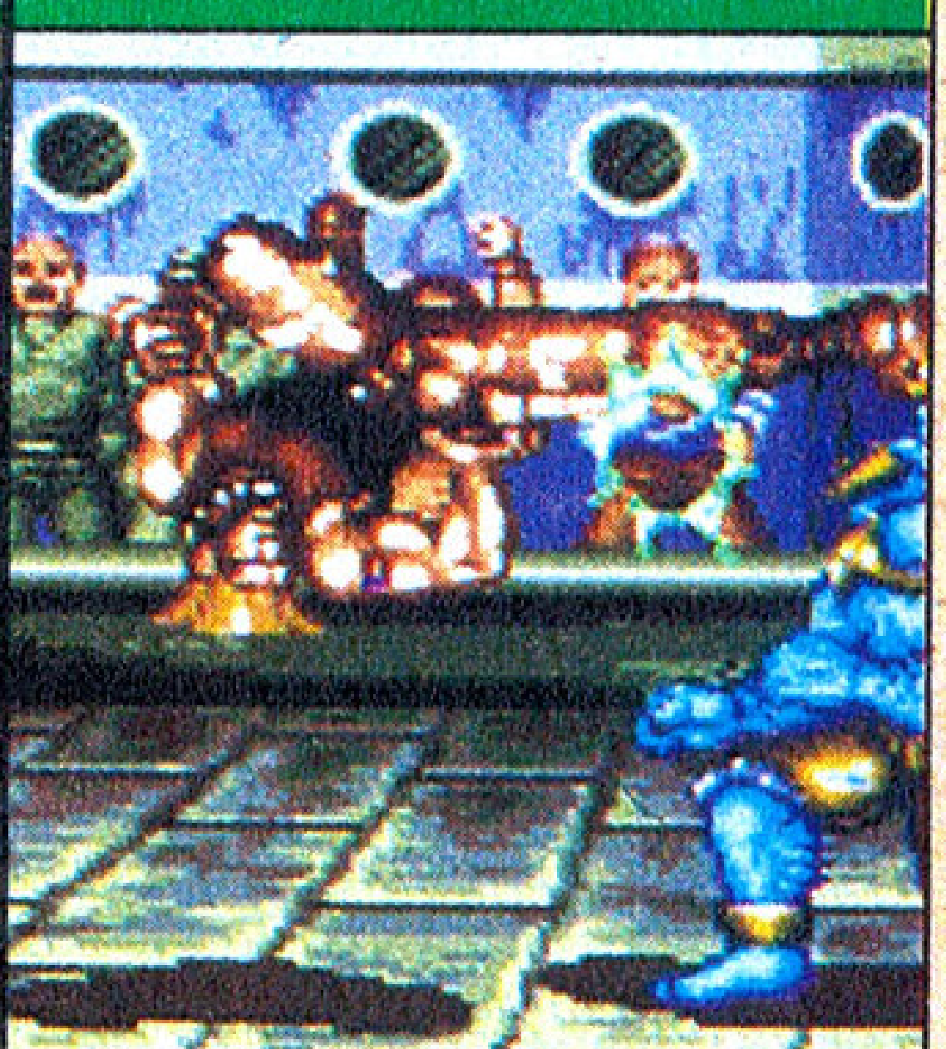
強すぎるゆえの悩み…!?

前作の「ストII」では最強とうたわれたガイル。その強さの秘密は、全キャラー一の豊富な技とリーチの長い足技、そして攻防一体の必殺技を持つオールマイティーさにある。欠点と言えば、すべて必殺技が「ため」系なので、出した後に一瞬のスキができることぐらいだ。ソニック投げなどの投げハメがやりづらくなったりなど、「ダッシュ」になって弱体化も目立つガイルだが、今のままでも十分すぎるほど強いことには変わりない。頂点を狙え!!

●必殺技●

サマーソルトキック	ソニックブーム
	
十字キーを↓の要素方向に一定時間引いたのち、↑と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で蹴り上げる高さと威力が変わる（大のほうが高い）。地上、空中に関わらず、小・中は当てれば相手は必ず倒れる。	十字キーを←の要素方向に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタン。強弱でスピードが変わる（強いほうが速い）。威力は同じ。

●大技●

フライングメイヤー	フライングバスタードロップ	ジュードースルー	ドラゴンスープレックス	ニーボンバー	リバーススピンキック
					
空中で相手と重なりそうになったら、↑以外の方向に十字キーを入れながら中か大パンチボタンを押す。	空中で相手と重なりそうになったら、↑以外の方向に十字キーを入れながら中か大キックボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。ソニック投げでよく使われる。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。失敗するとフックになる。	十字キーを左右どちらかに入れながら中キックボタンを押す。ガイルの新技で、ニーパットから変更された。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。上段と下段の同時攻撃ができる技。

ストII'ひとくちメモ

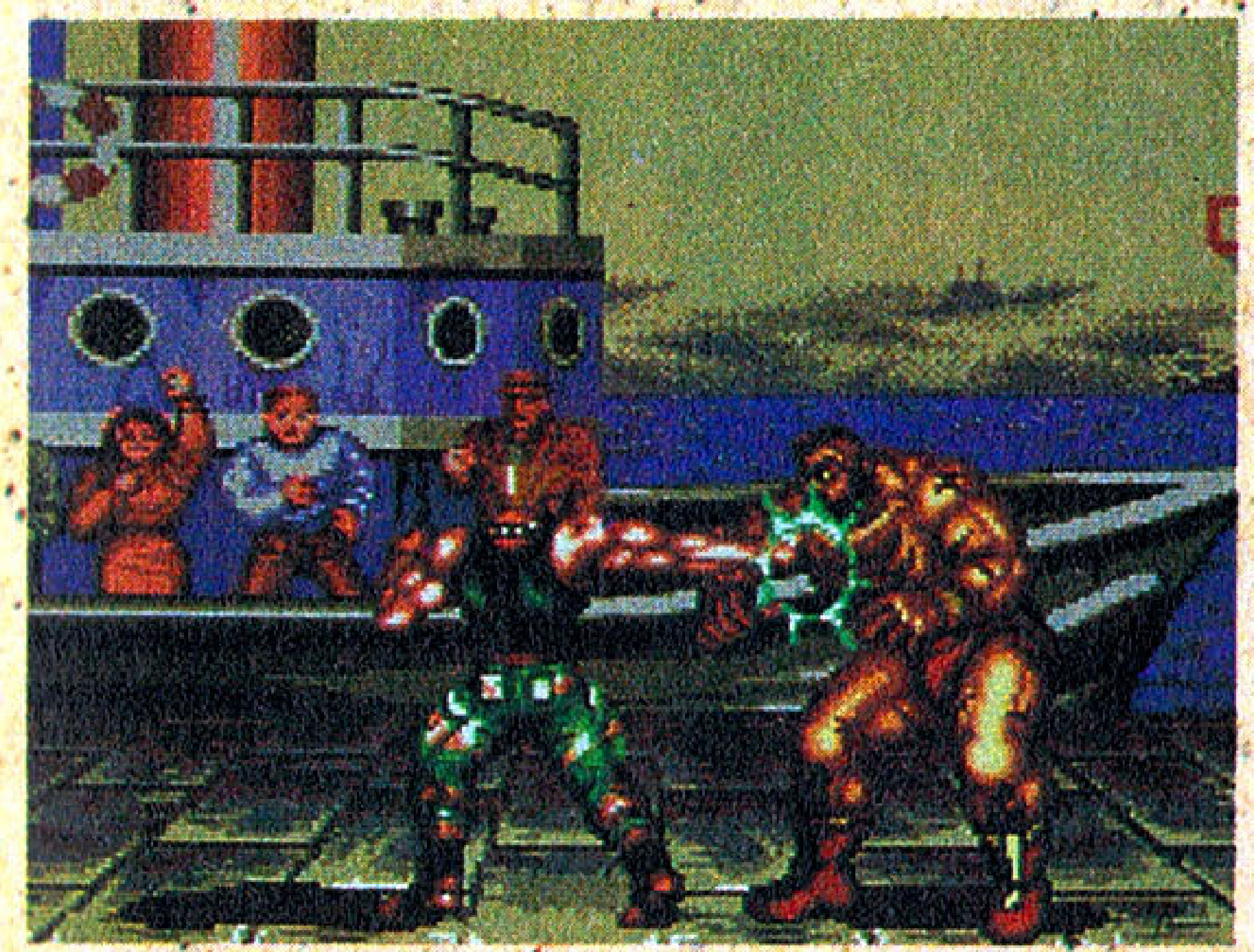
【隠された人物相関図 ①】世界各国から集まってきた格闘家達。実は意外なところで知り合いだったりするから面白い。中でも驚いたのは、ケンの恋人であるイライザと、ガイルの妻であるユリアが姉妹だということだ。つまり、ケンとガイルは義兄弟なのであった!! ガーン。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

あらゆる状況に対応する無敵のコマンダー

鉄壁の守りで頂点を狙え

ガイルの基本戦法は、遠い間合いではソニックブーム連打、中間間合いでは中足払い、接近戦ではサマーソルトキックというパターンが確立されている。この基本パターンを常に使えるだけでも強いのに、「相手がこう攻撃してきたらこれで返す」といった返し技も豊富なため、完璧にガイルを操作するとほとんどの相手に勝つことができる。しゃがみ防御の状態で常に必殺技をためておき、あらゆる状況に対処できるようにしておこう。

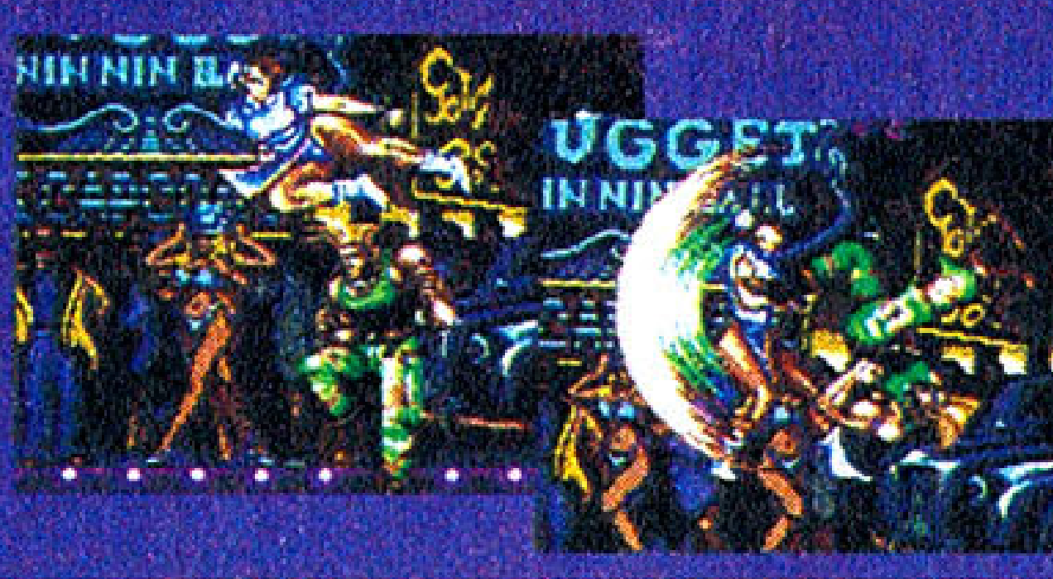


離れた間合いから一気に相手の間合いに入る裏拳（立ち大パンチ）。COM戦のザンギエフや本田に有効だ。

●覚えておきたい必須テクニック

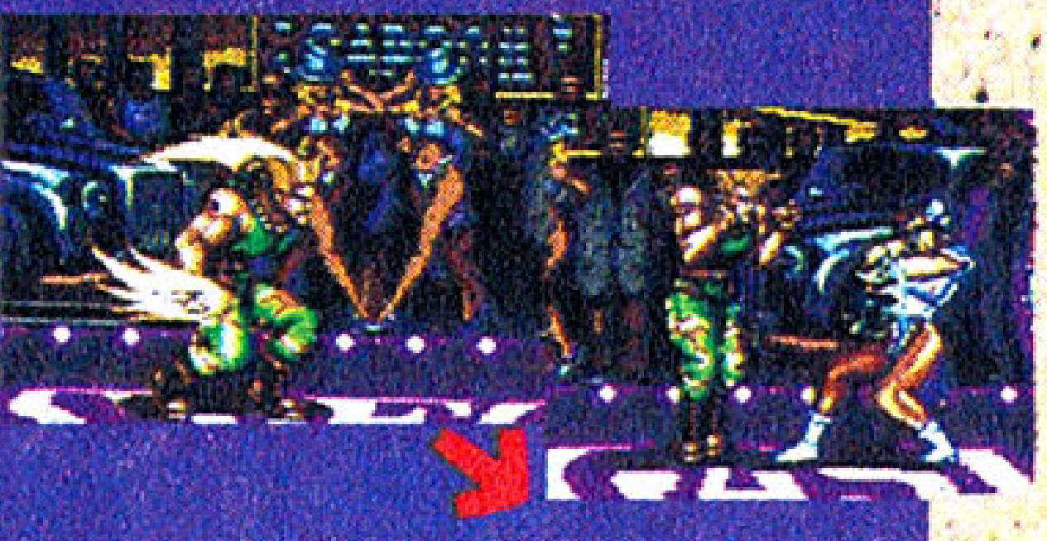
起き上がりサマーソルトキック

十字キーを↓にため、起き上がると同時に↑＋キックボタン。相手が飛び込んできたときは迷わず狙え。



小(弱)ソニック追いかけ

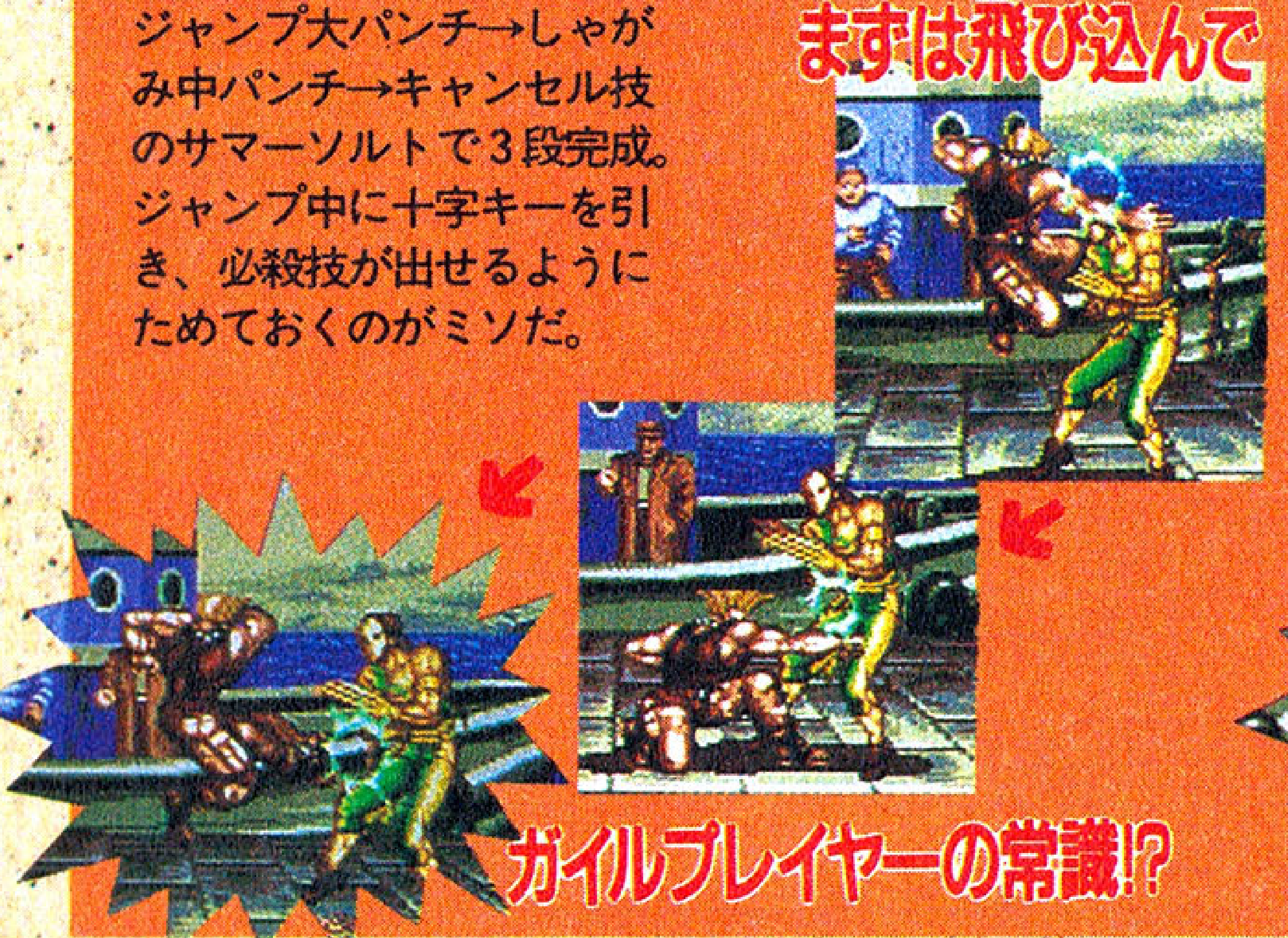
小の遅いソニックブームの後を追いかけ、相手が防御したら中足払い、投げなどでイタブル。連発すると強いぞ。



●連続技

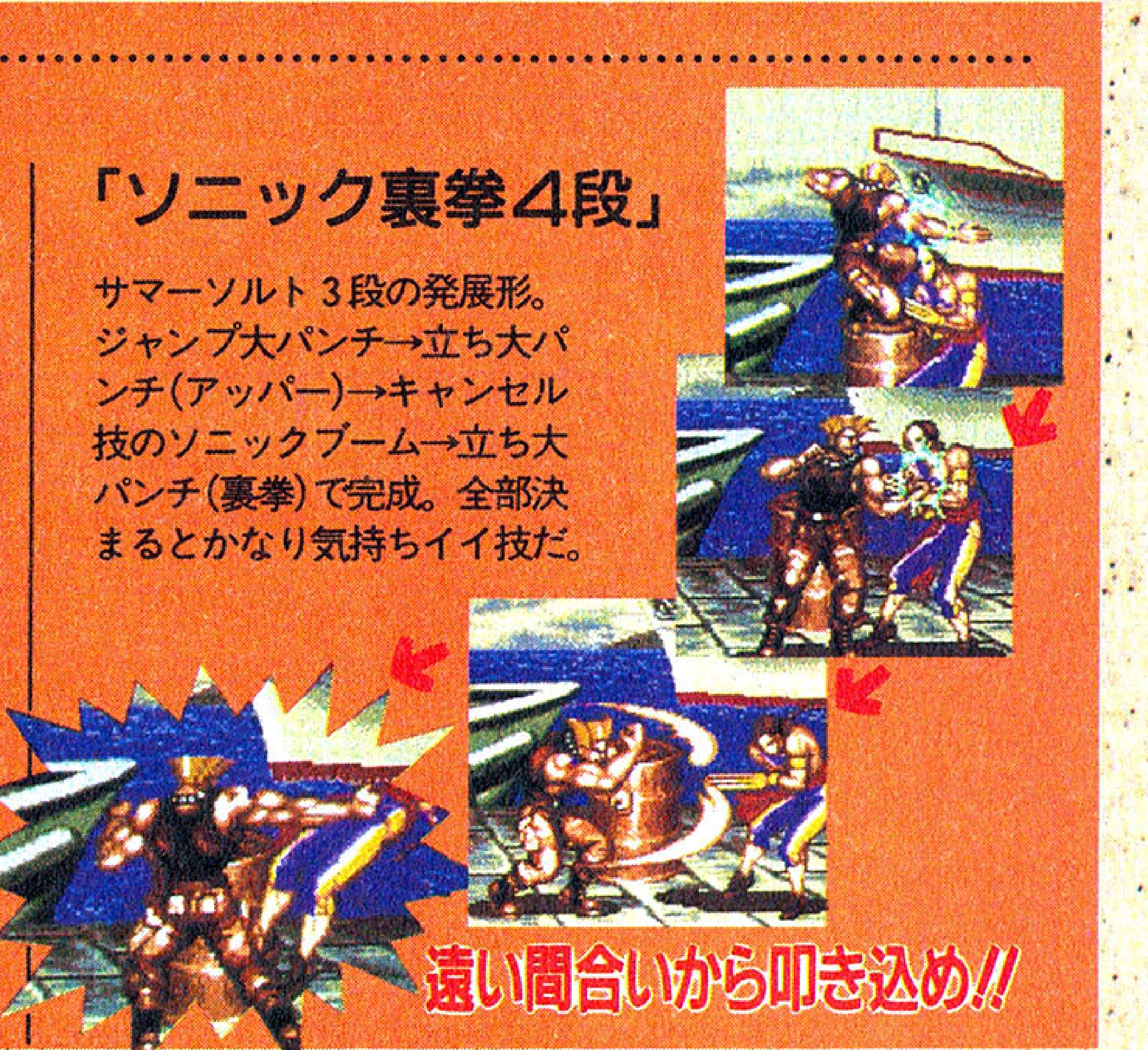
「サマーソルト3段」

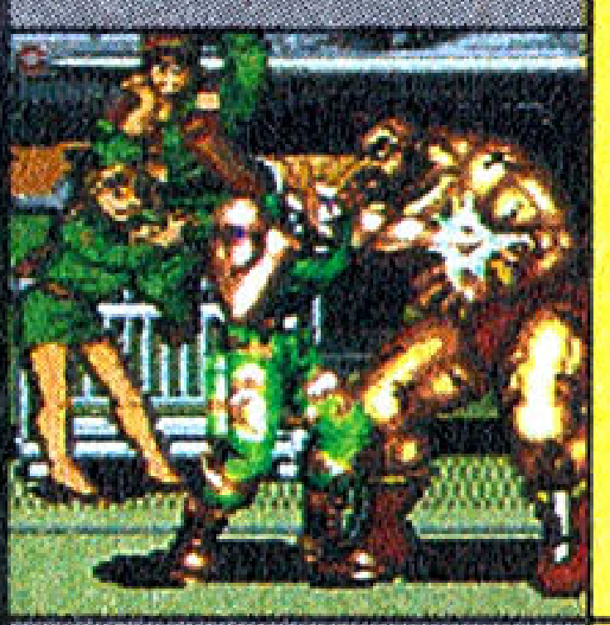
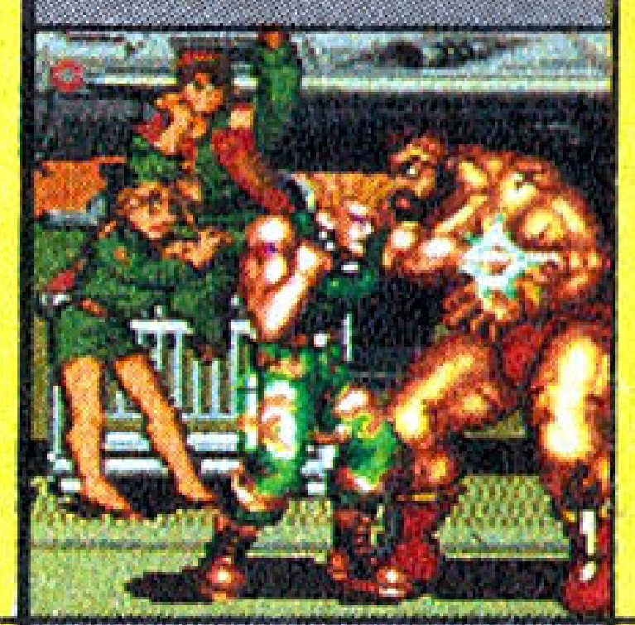
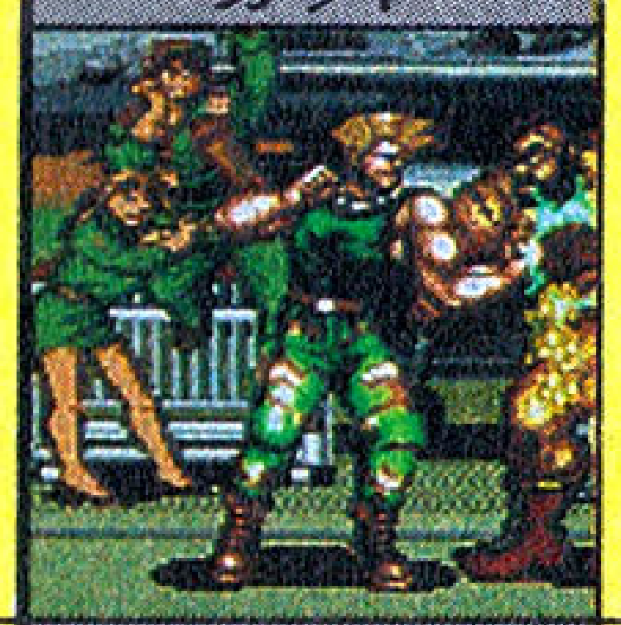
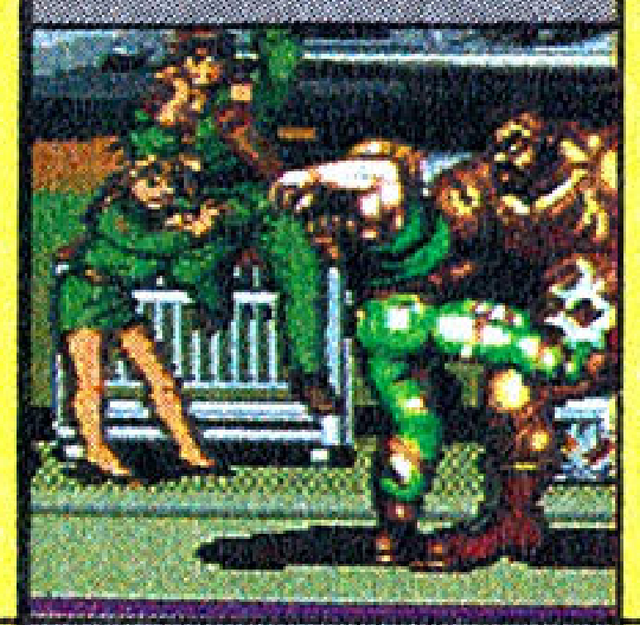
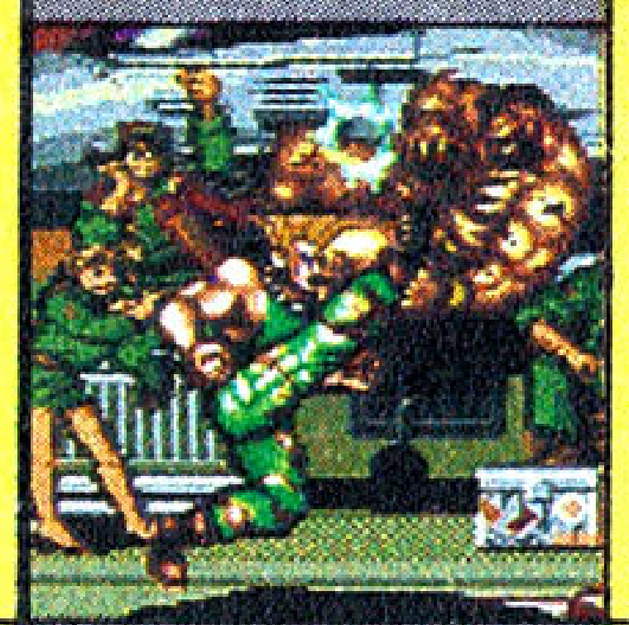
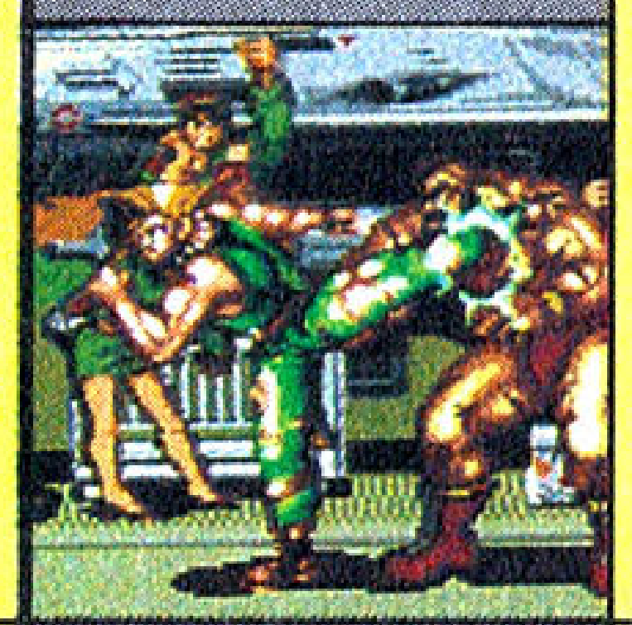
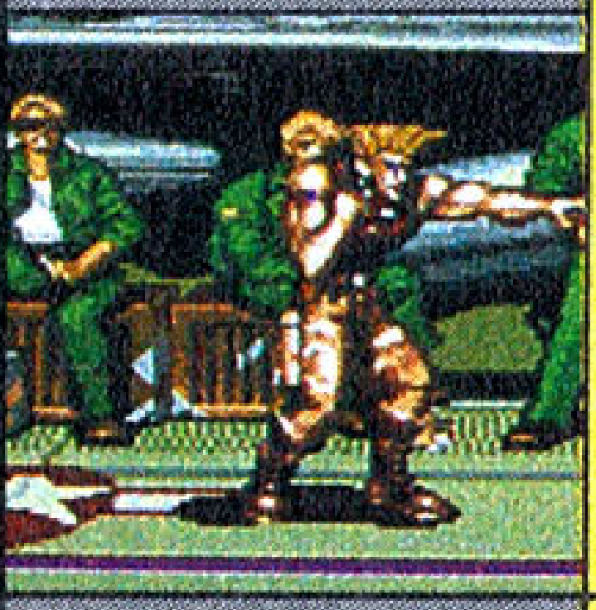
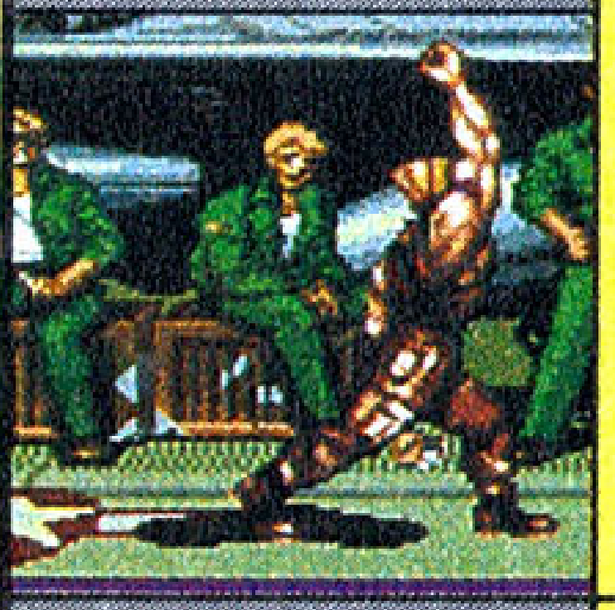
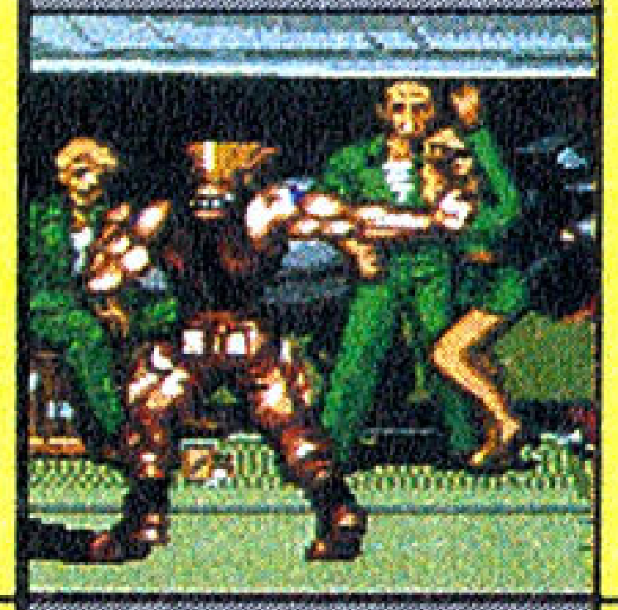
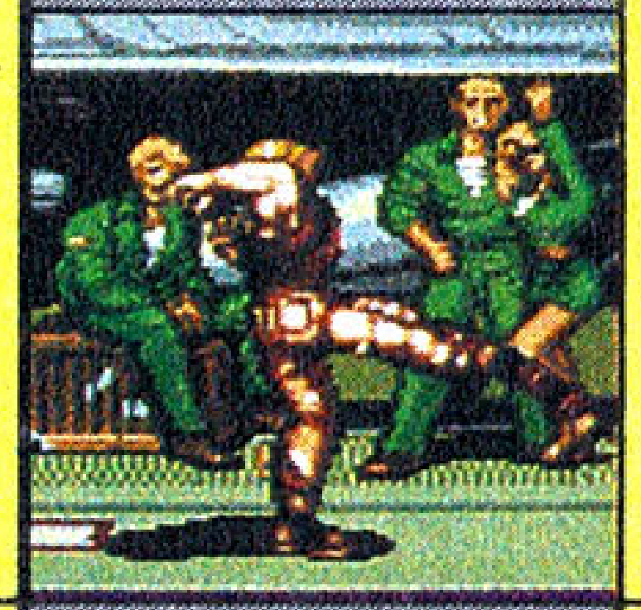
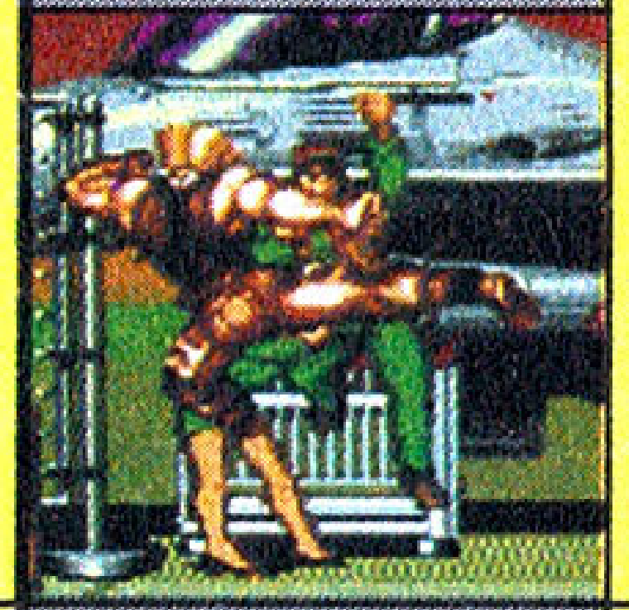
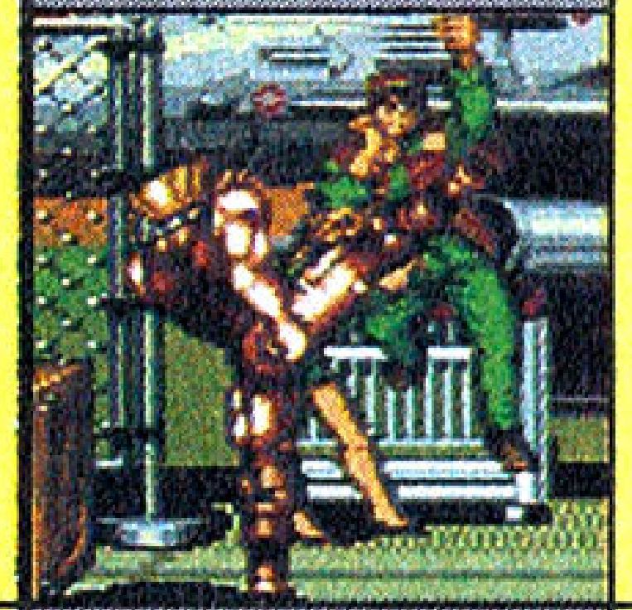
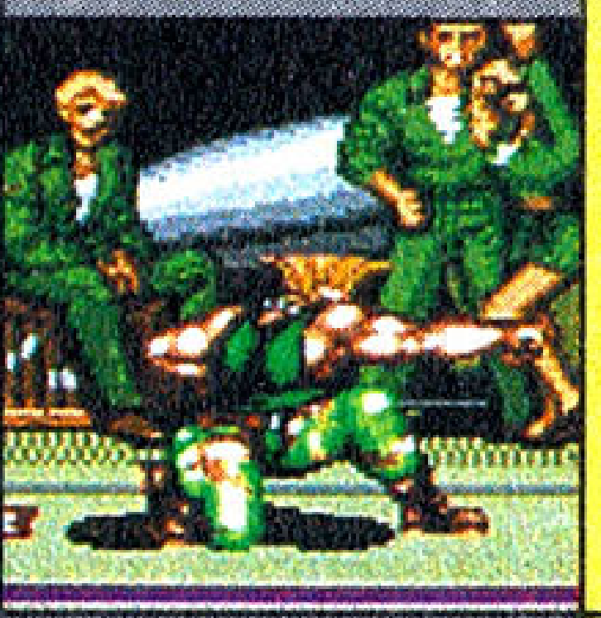
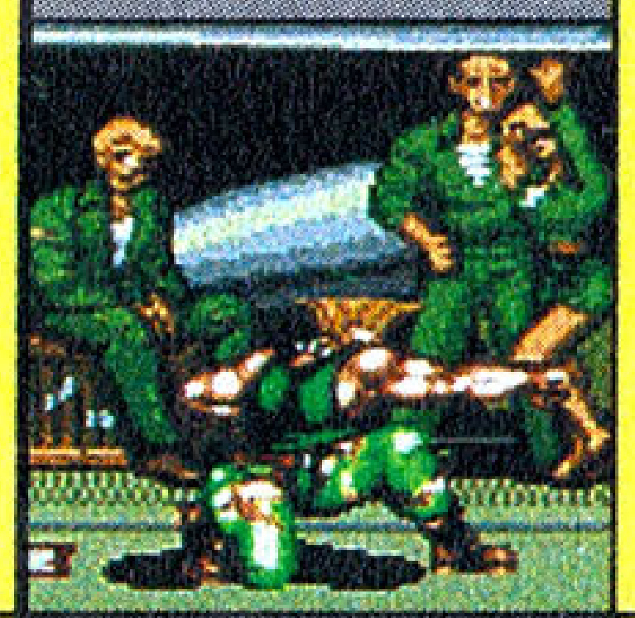
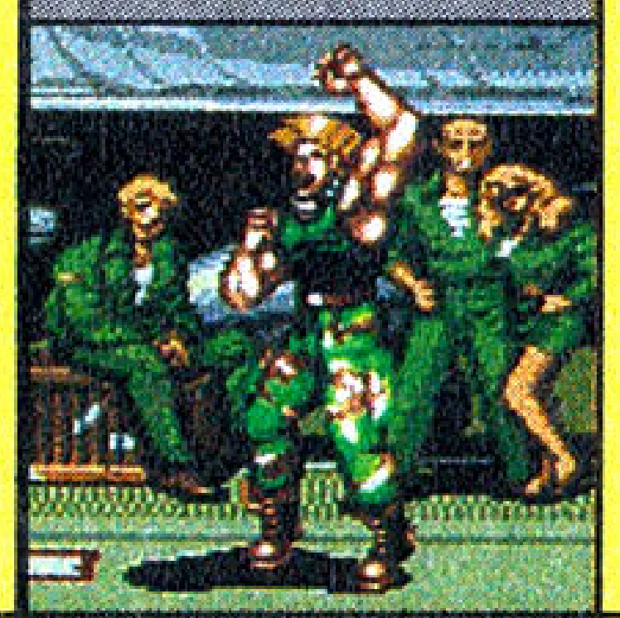
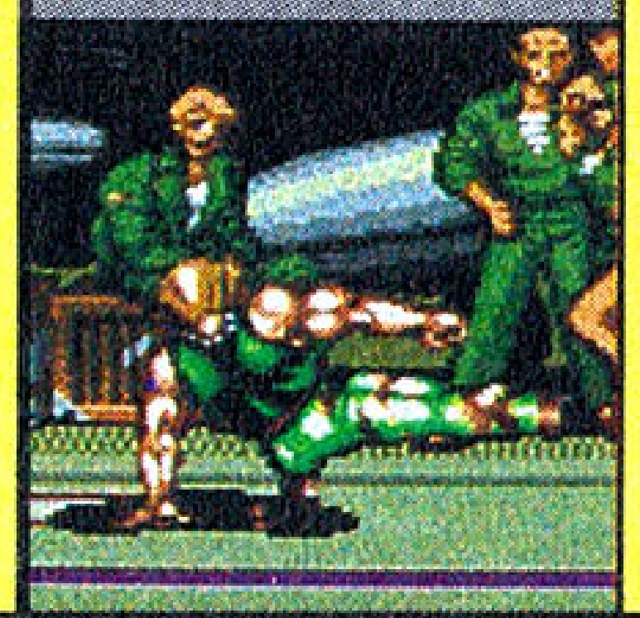
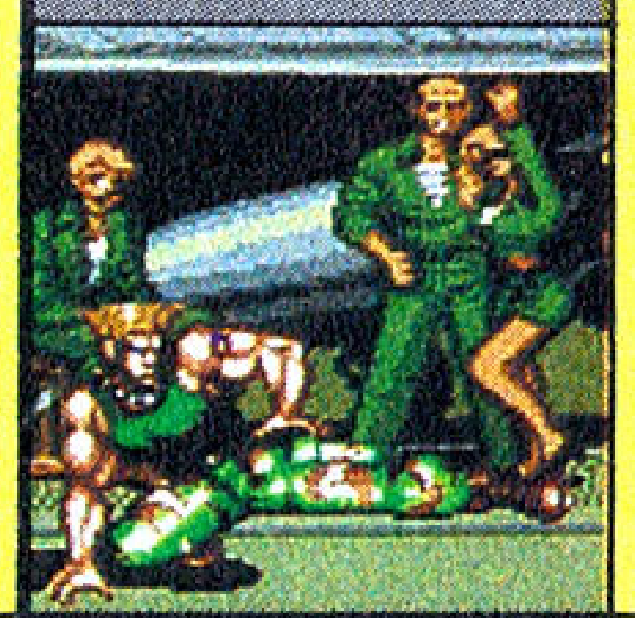
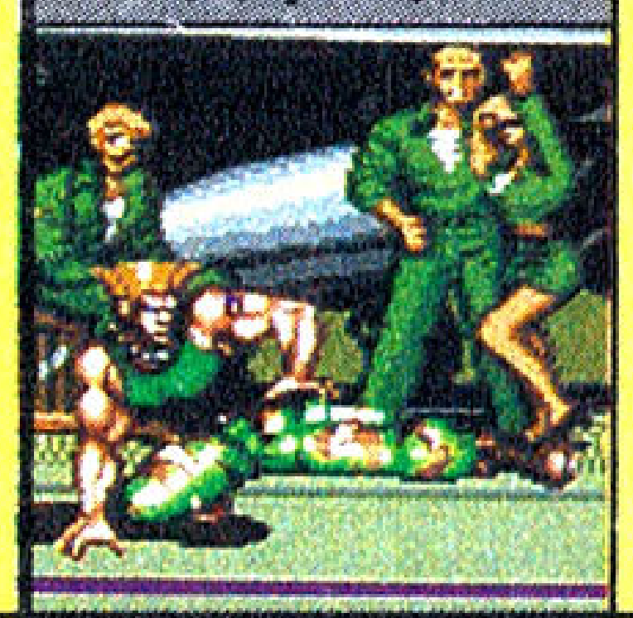
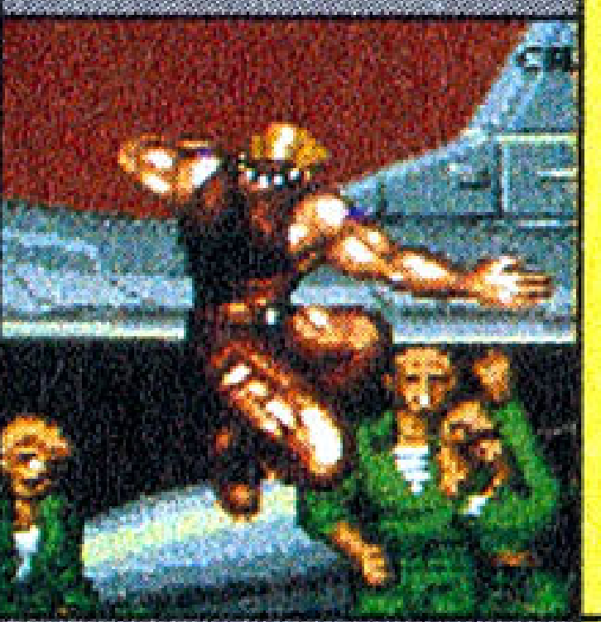
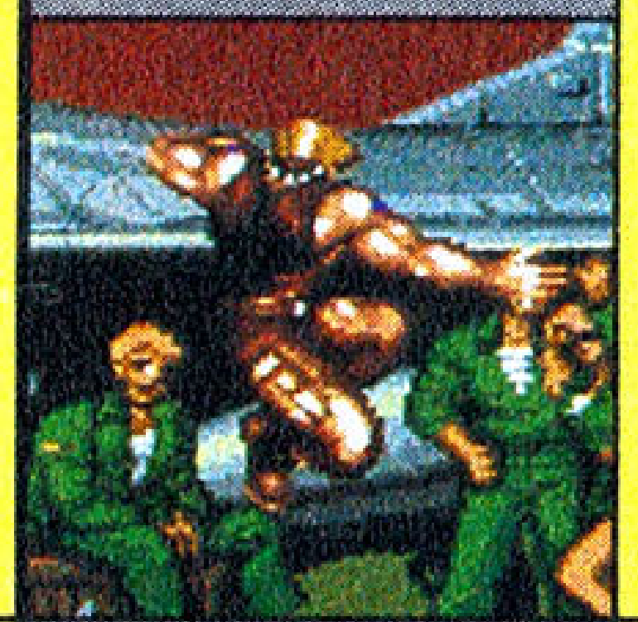
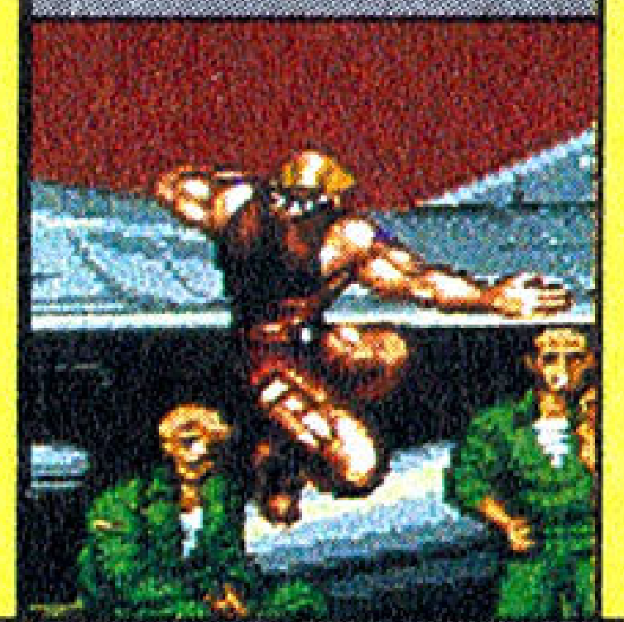
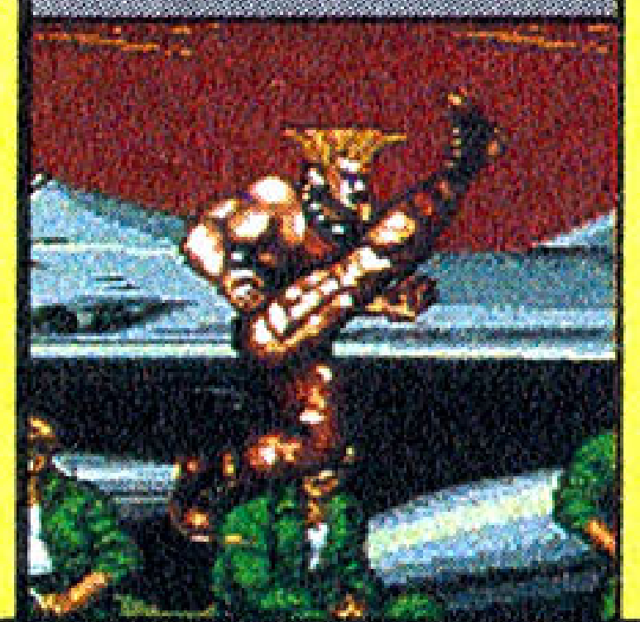
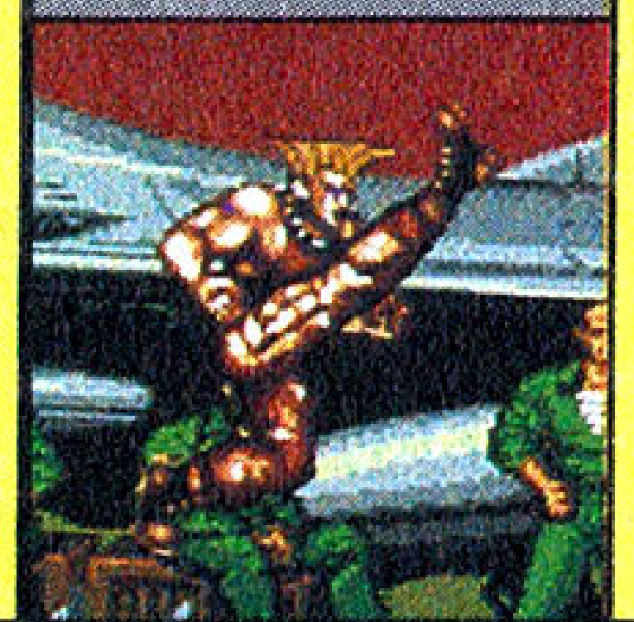
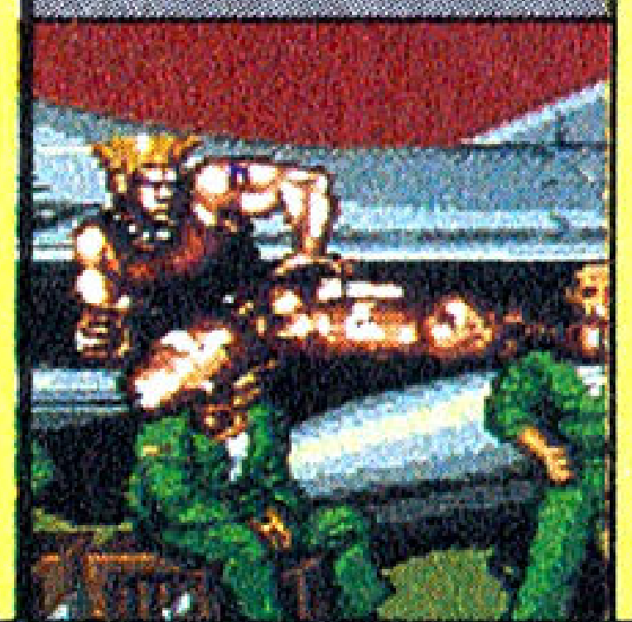
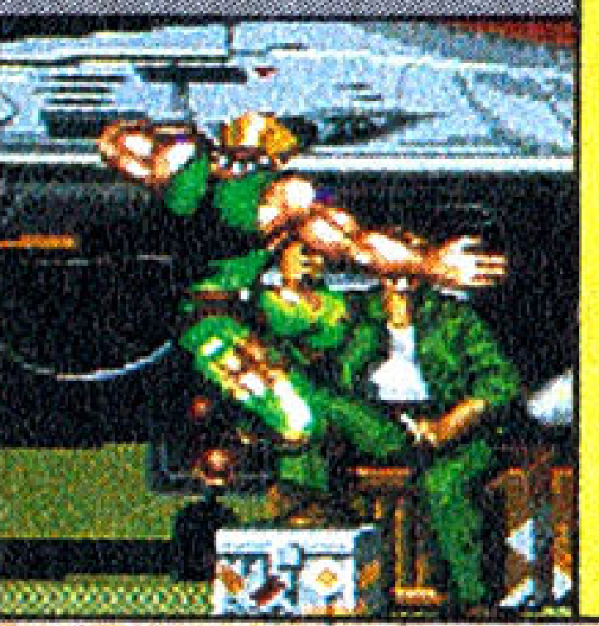
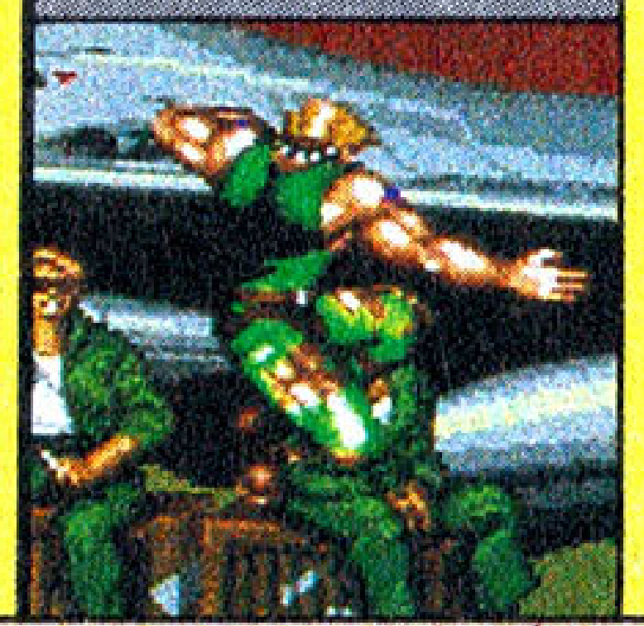
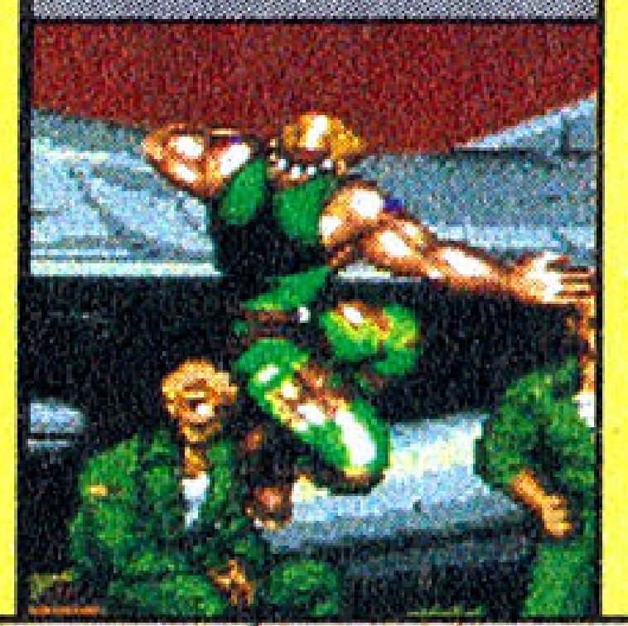
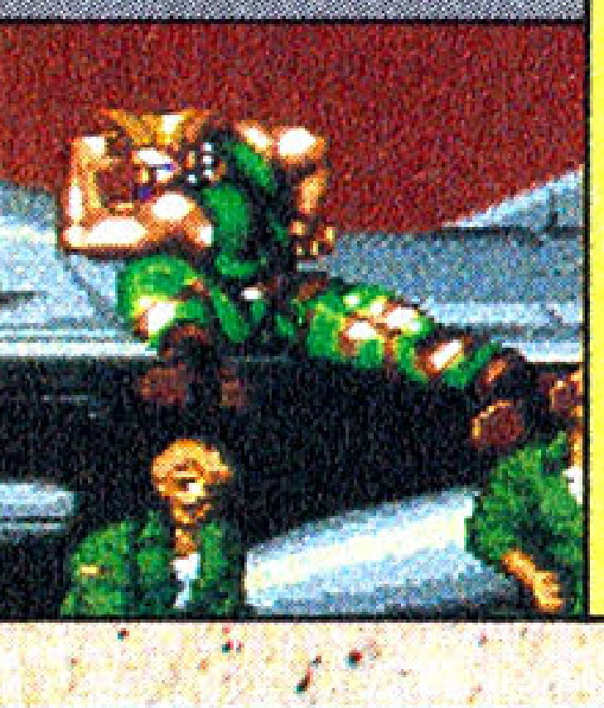
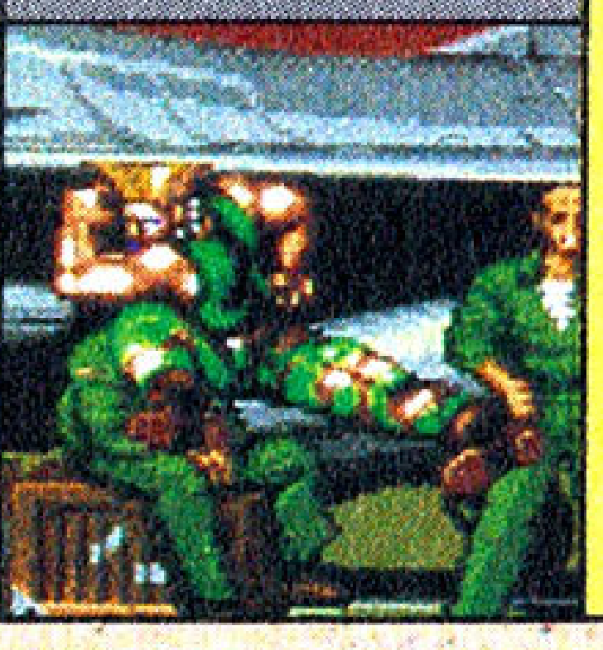
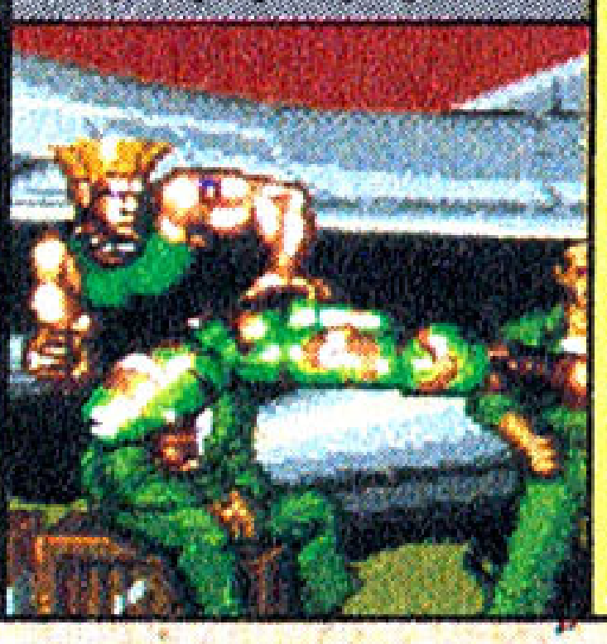
ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→キャンセル技のサマーソルトで3段完成。ジャンプ中に十字キーを引き、必殺技が出せるようにためておくのがミソだ。



「ソニック裏拳4段」

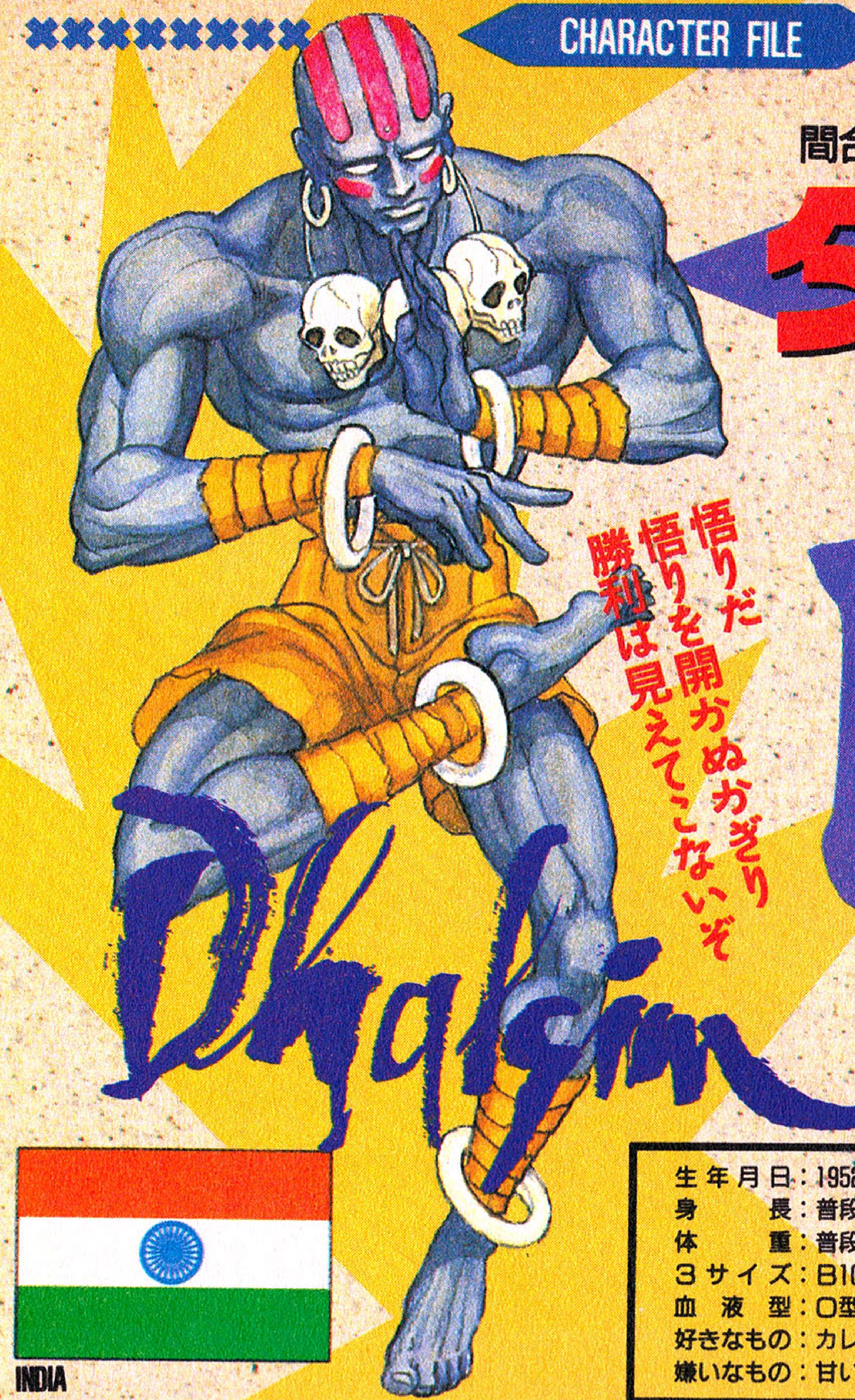
サマーソルト３段の発展形。ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ(アッパー)→キャンセル技のソニックブーム→立ち大パンチ(裏拳)で完成。全部決まるとかなり気持ちイイ技だ。



	小(弱)パンチ		中パンチ		大(強)パンチ		小(弱)キック		中キック		大(強)キック	
直立(間合い近)	ジャブ 	連打できる高速ジャブ。竜巻旋風脚やスーパー頭突きが返せるのだ。	フック 	相手を追い払うときなどでたまに出る。使用頻度は低い。	ボディアッパーカット 	見た目は対空技のようだが、実際は前方に攻撃判定がある技なのだ。	ムエタイキック 	連打できるため、一発出してから投げる、といったつなぎに使える。	スラストキック 	相手の真下にもぐり込んで出す対空技。上方からの攻撃をほぼ返す。	トラースキック 	リュウ・ケンの飛び込みを攻撃を返す対空技。引きつけて出すこと。
直立(間合い遠)	ストレート 	連打できる高速ジャブ。連打中に十字キーを引き「ため」を作ろう。	トルネーディーアッパー 	見た目は強そうだが、攻撃判定が小さく実戦ではほとんど使わない。	スピニングバックナックル 	裏拳。リーチが長く、4段攻撃のときのフィニッシュで使われる。	ムエタイキック 	ガイルの中足払い、ダルシムのスライディング攻撃を連打で返せる。	ローリングソバット 	目の前に降りてくる相手を叩ける。足払いも空振りさせられるぞ。	ラウンドハウスキック 	遠めの間合いから飛び込んできた相手を落とす。これも対空技だ。
しゃがみ	ジャブ 	小ソニックの後近付きジャブ連打→投げといった連係技が効果的。	ジャブ 	中パンチ→中足払い→ソニックブームなどの連係技で使うと強い。	リフトアッパー 	対空技としては使えないがタイミングしだいで竜巻旋風脚を返せる。	キック 	見た目より攻撃判定がかなり小さい。ブランカの大パンチを返せる。	スライドキック 	最もよく使われる技がこの中足払い。牽制しつつ「ため」も作れる。	ドラゴンスイープ 	2回転する足払いで、2回転目のほうが攻撃判定が広い。スキ多し。
垂直ジャンプ	ジャンプパンチ 	打撃判定が小さすぎてほとんど使えない。フェイント技の一種か?	ジャンプパンチ 	攻撃判定が小さすぎてほとんど使えない。フェイント技の一種か?	ジャンプパンチ 	起き上がろうとしている相手に入れ→着地後足払いなどの連係技に。	ジャンプヒールキック 	近くから飛び込んできた相手を叩き落とすときに使ったりする。	ジャンプヒールキック 	ガイルのジャンプ中足キックを返したりできるが、使用頻度は低い。	ジャンプサイドキック 	遠めの間合いから飛び込んできた相手を叩き落とす。反射神経が命。
斜めジャンプ	ジャンプチョップ 	着地後のジャブ連打に備えて早めに出したい時に使ったりする。	ジャンプチョップ 	逃げジャンプパンチが有効。バルセロナアタックなどを落とせる。	ジャンプチョップ 	連続技を決める時は大パンチ。低めの打点で当てるようにしよう。	ジャンピングニーアタック 	足を伸ばすと昇龍拳などで撃墜されてしまいそうな時に使おう。	ガイルキック 	相手に飛び込む時によく使う技。足が出ている時間が長くてヨイ。	ジャンピングサイドキック 	遠めの間合いから飛び込む時などに使う。中キックと併用しよう。

ストII'ひとくちメモ 【隠された人物相関図 ②】ケンとガイルが義兄弟という設定以外にも、隠された設定はあるぞ。ケンの娘クリスとダルシムの息子ダッタがペンフレンドの仲だったり、リュウはケンのことを「女なんぞにうつつをぬかしおって」とちょっぴり怒っているのだ。結構笑えますな。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。



悟りだ
悟りを開かぬかぎり
勝利は見えてこないぞ

Dhalsim

INDIA

間合いを無視した驚異の伸びる手足

ダルシム

《インド代表》

遠距離から相手の動きを封じる独特な動きはそのままに、接近戦も強化されたヨガの達人。使い切るのは難しいが、極める価値はある。

悟りを開いたヨガの達人ダルシム。彼は修行の末、口は炎を吹き、手足を自由に伸ばすという奥義を身につけた。そんな彼にも妻（美人と評判）と息子ダッタ、ペットのコダル(象)という愛する家族がいたりする。彼が闘いに赴（おもむ）くのはのは育ち盛りのダッタを養（やしな）うため。ヨガを賞金目当ての闘いに使うのはよくないと思いつつ、「これは必要悪なのだ」と自分に言い聞かせ、今日も彼は静かに立ち上がるのだ。

瞑

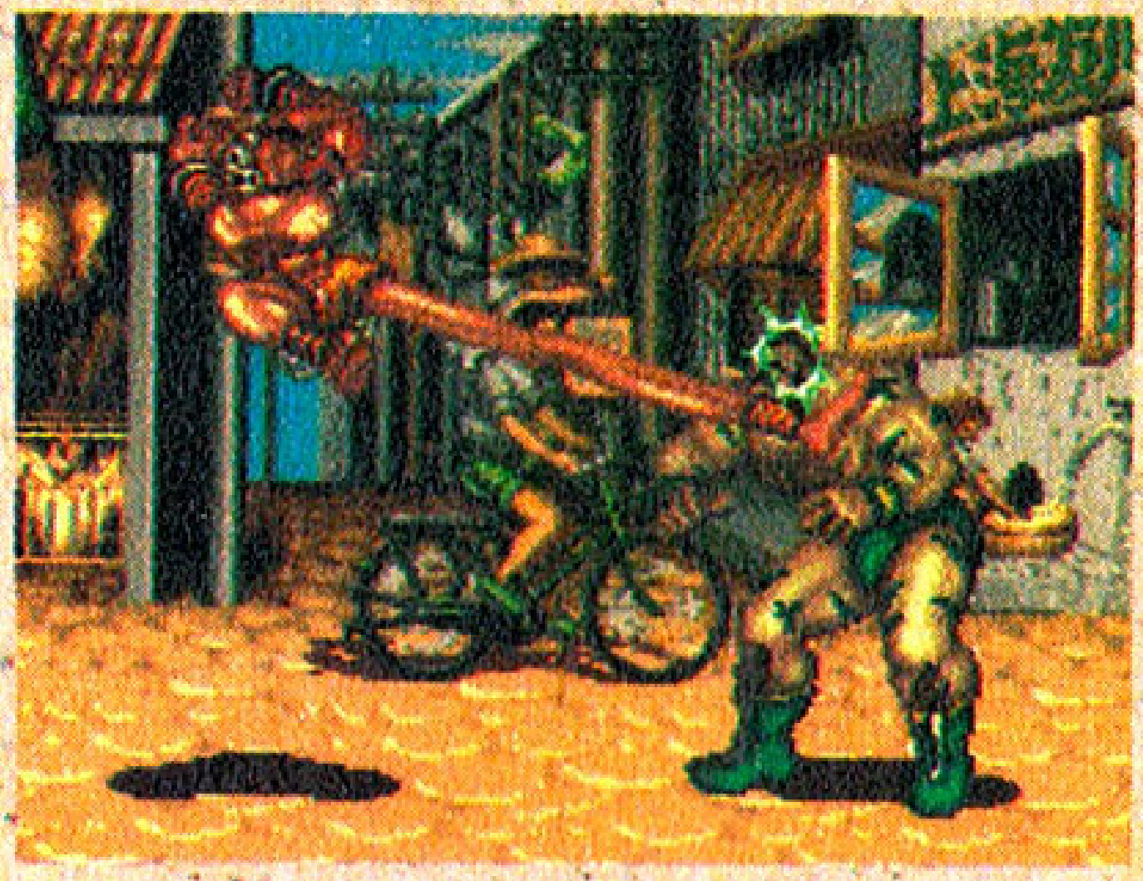
生 年 月 日：1952年11月22日
身　　　長：普段は176cm(ある程度自由に変えられる)
体　　　重：普段は48kg(ある程度自由に変えられる)
３ サ イ ズ：B107　W46　H65
血　液　型：O型
好きなもの：カレー、瞑想
嫌いなもの：甘いもの

ダッシュになってここが変わった

ドリルアタックとドリル頭突きがいつでも出せるようになったため、積極的に攻められるようになったのが一番の強み。ヨガフレイムも投げ並みのダメージが与えられる。

ダルシムを使う時のポイント

相手が近づこうと飛び込んできた時、的確な返し技が出せるかどうかが勝負の鍵となるだろう。また、スキの少ない小スライディングをうまく実戦に組み込んで戦おう。



ジャンプ中は、どこにいても確実に相手のいる場所を攻撃できるようにすること。相手の動きを早めに封じよう。

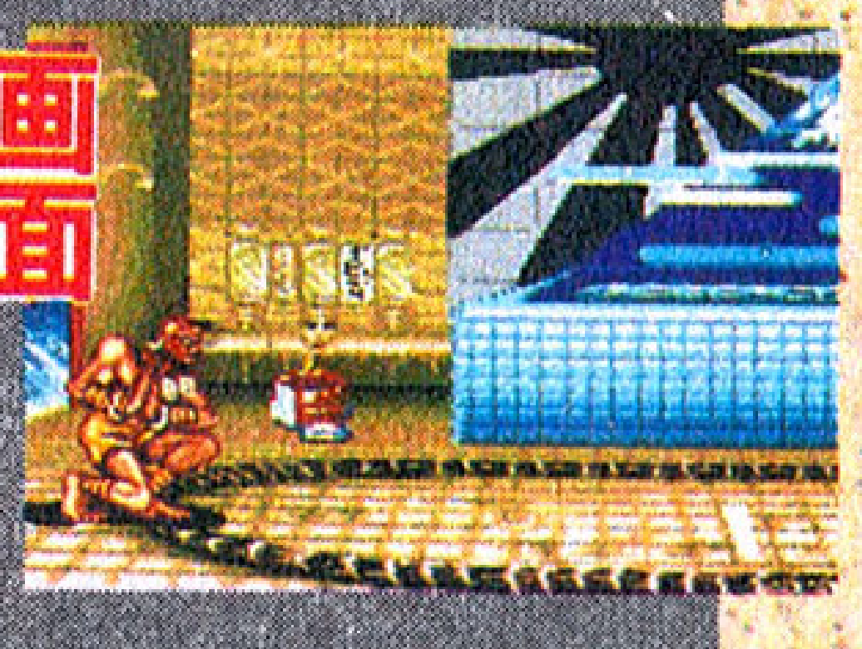
変幻自在の攻撃！ ヨガの奥義を極めよ！

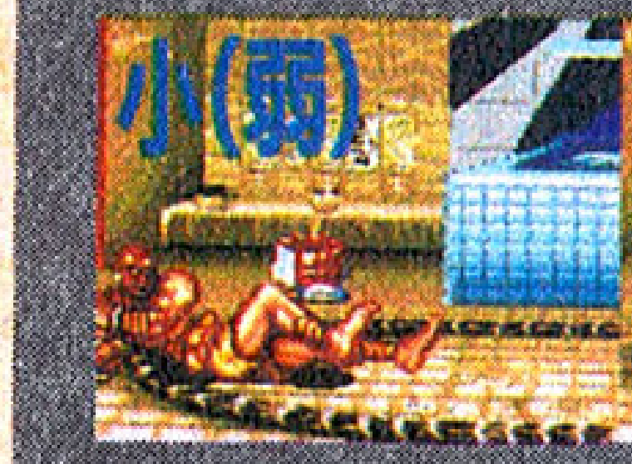
スライディングが勝敗のカギ

全12人の格闘家の中で、最も"怪（あや）しい"キャラと言えば……そう、ダルシムに決まりだろう。彼はヨガの奥義(？)で手足を自由に伸ばし、遠くの相手を攻撃するという異色のストリートファイターだ。ヨガファイアーの連続で相手を寄せつけず、遠距離から伸びる手足で攻撃する戦法が得意。前作では接近戦になると投げ以外に有効な反撃手段がなかったが、今回から小スライディングで相手の攻撃を返せるようになった。これで恐いものはない？

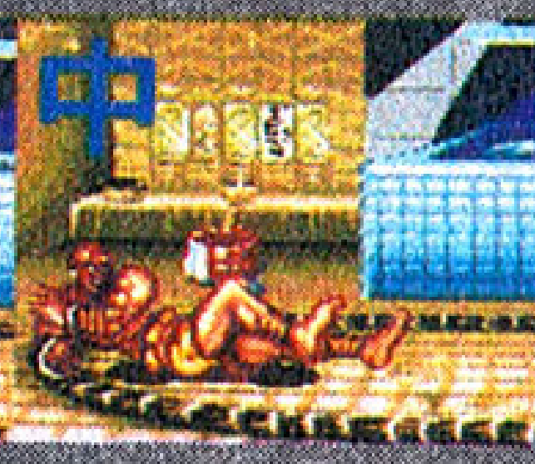
スライディング小・中・大でこれだけ滑走距離が違う！

「ダッシュ」のダルシムは、しゃがみ小キックのヨガキックがなくなり、使い勝手のいいスライディングに統一された。ボタンの強弱で変わる距離の違いを覚えること。

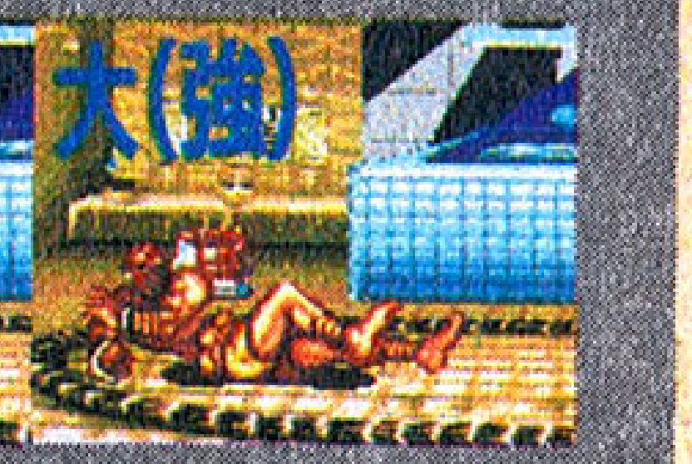




飛び込み攻撃の返し技は小(弱)で決まり。



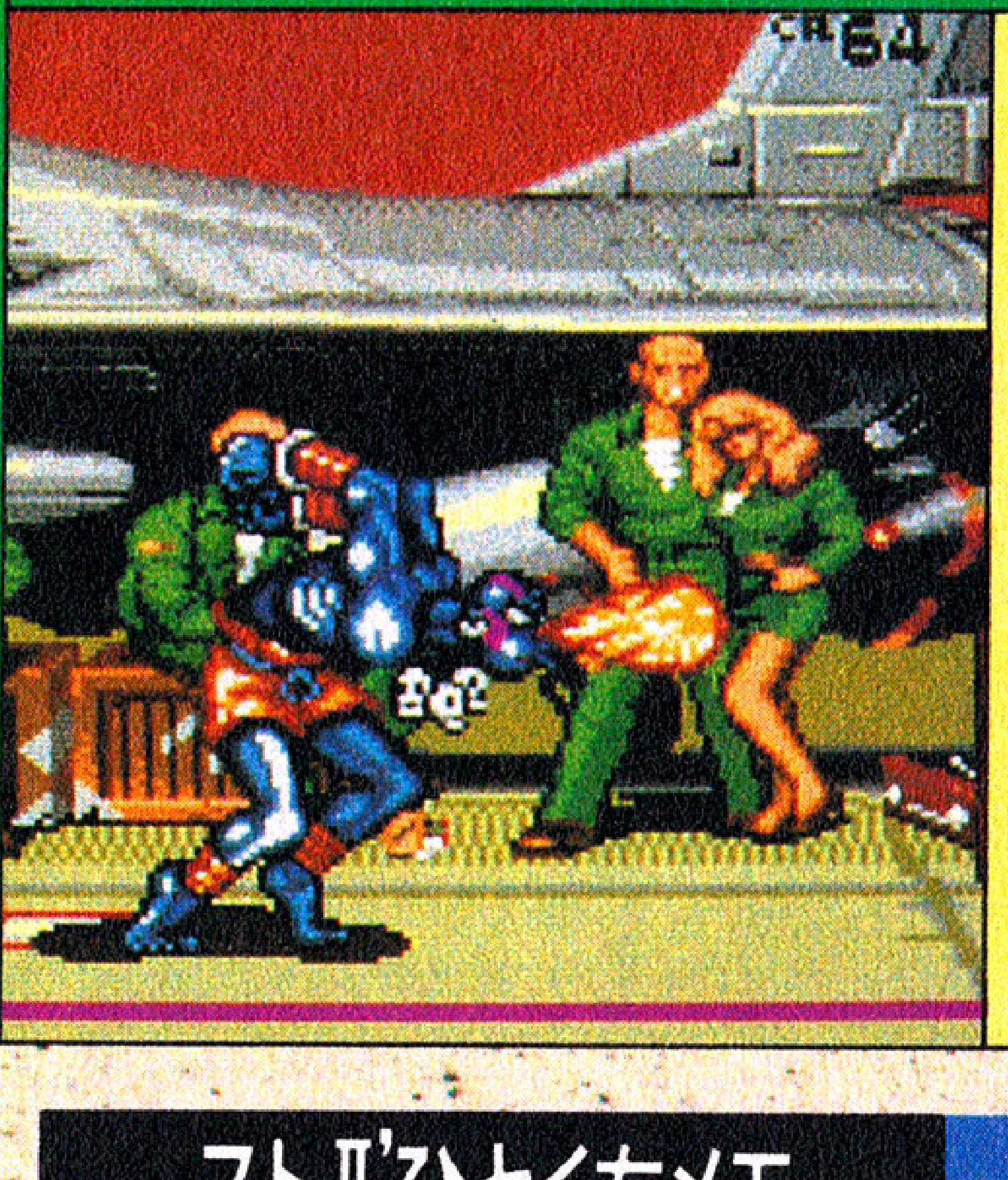
波動拳なども避けることができるのだ。



相手を転ばしたいときは大(強)を使おう。

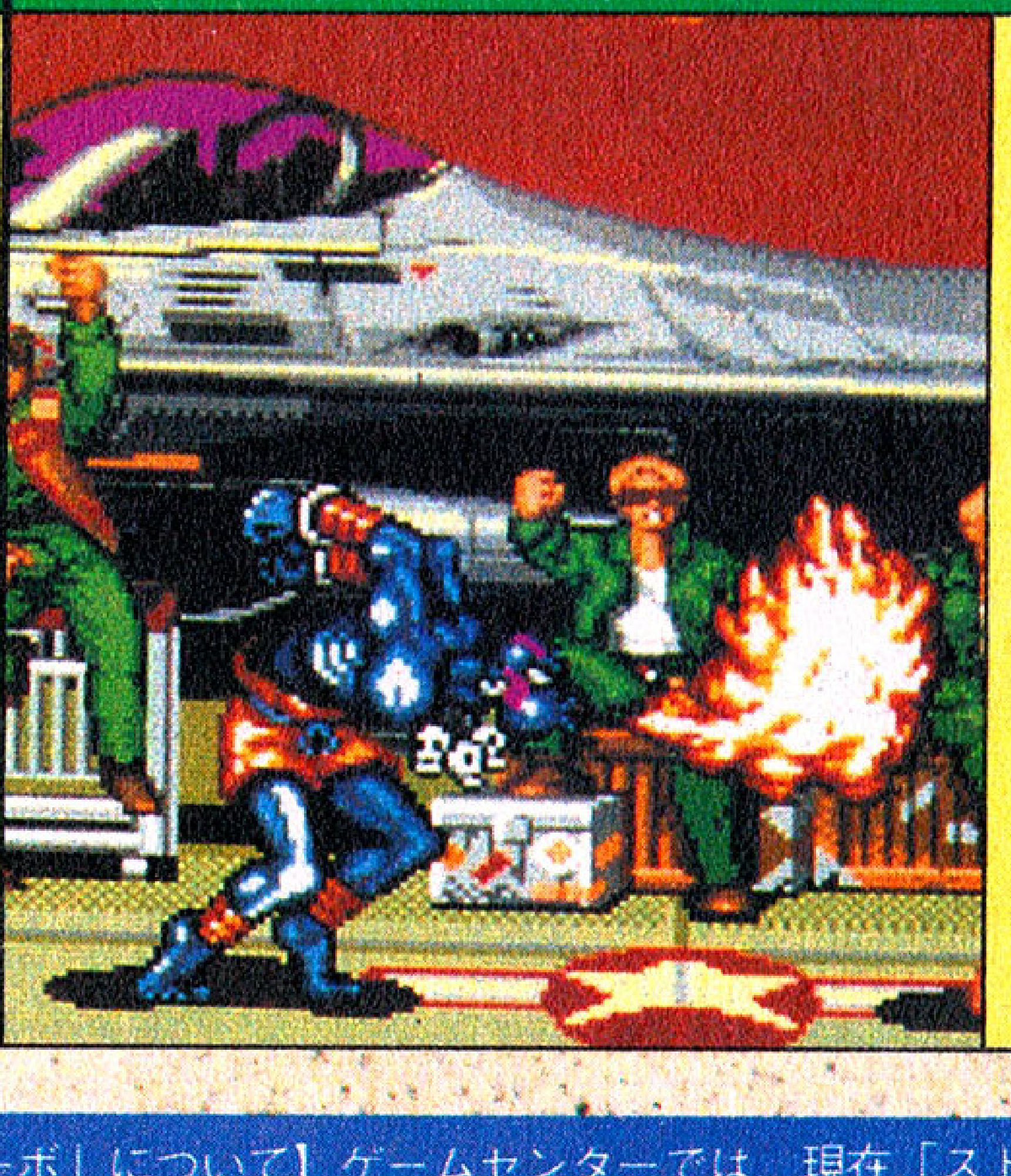
●必殺技●

ヨガファイアー



十字キーを↓、↘、→の順に素早く入れ、任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱によって炎の飛ぶスピードが変わる。威力は同じ。

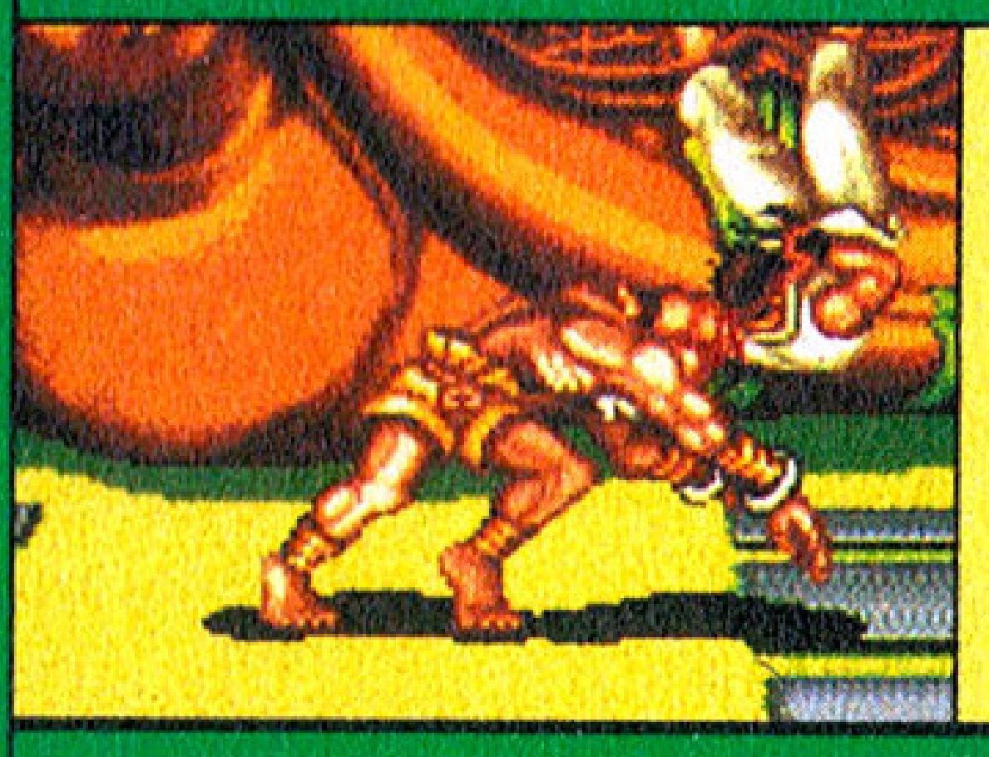
ヨガフレイム



十字キーを←、↙、↓、↘、→の順に素早く入れ、任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で炎が出る時間が変わる。威力は同じ。

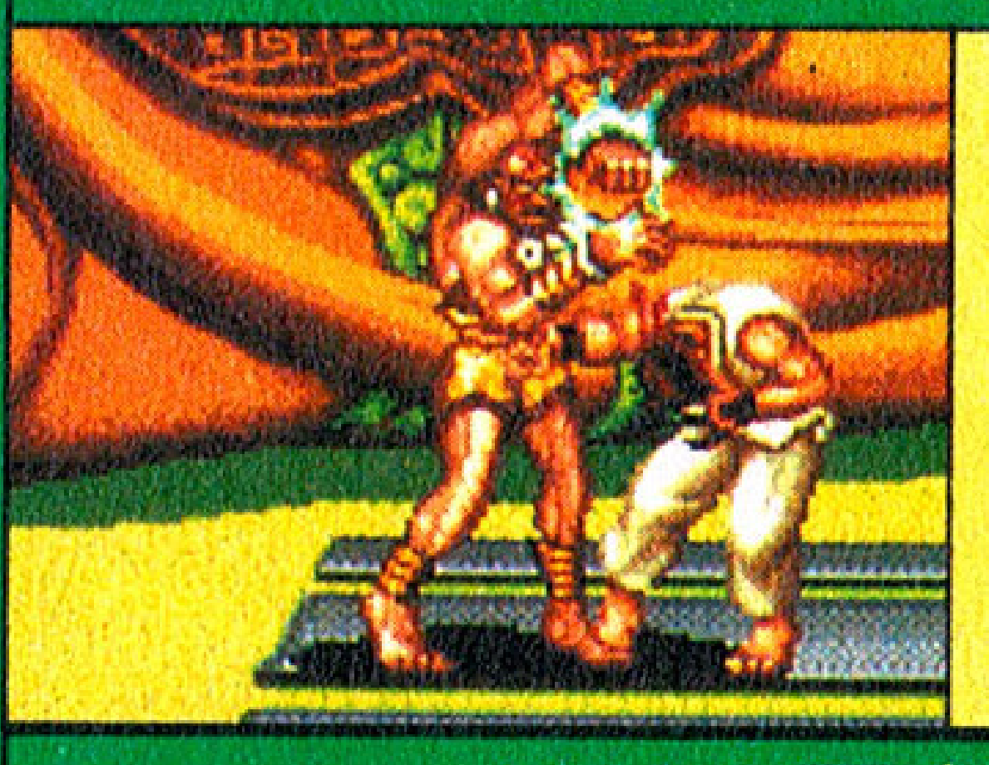
●大技●

ヨガスルー



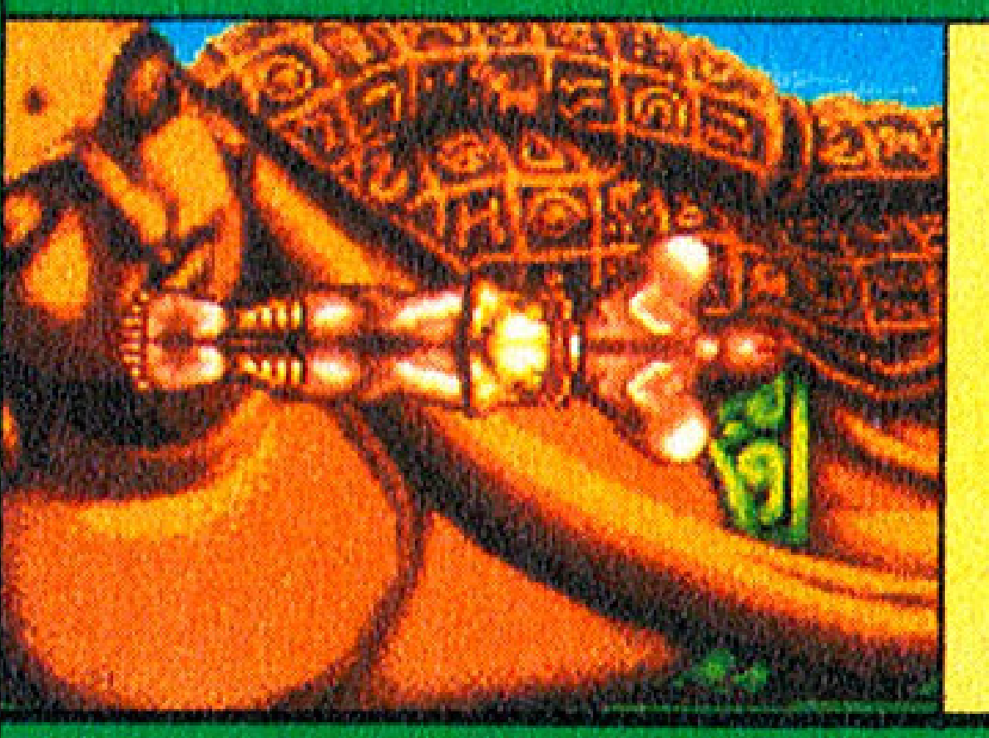
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。他のキャラより投げの間合いが広い。

ヨガスマッシュ



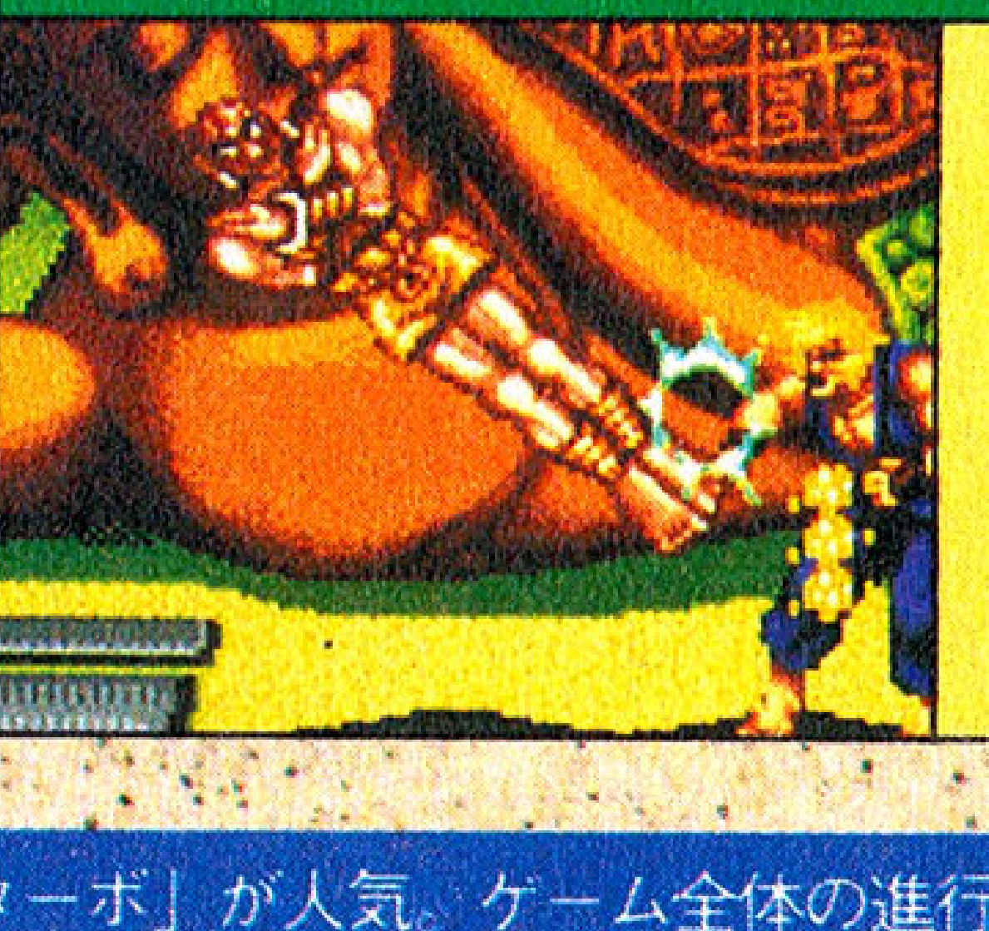
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。投げ同様つかめる間合いが広い。

ドリル頭突き



ジャンプ中に十字キーを↓に入れながら大パンチボタンを押す。「ダッシュ」になって改良された技。

ドリルキック



ジャンプ中に十字キーを↓に入れながら大キックボタンを押す。「ダッシュ」になって改良された技。

ストII'ひとくちメモ

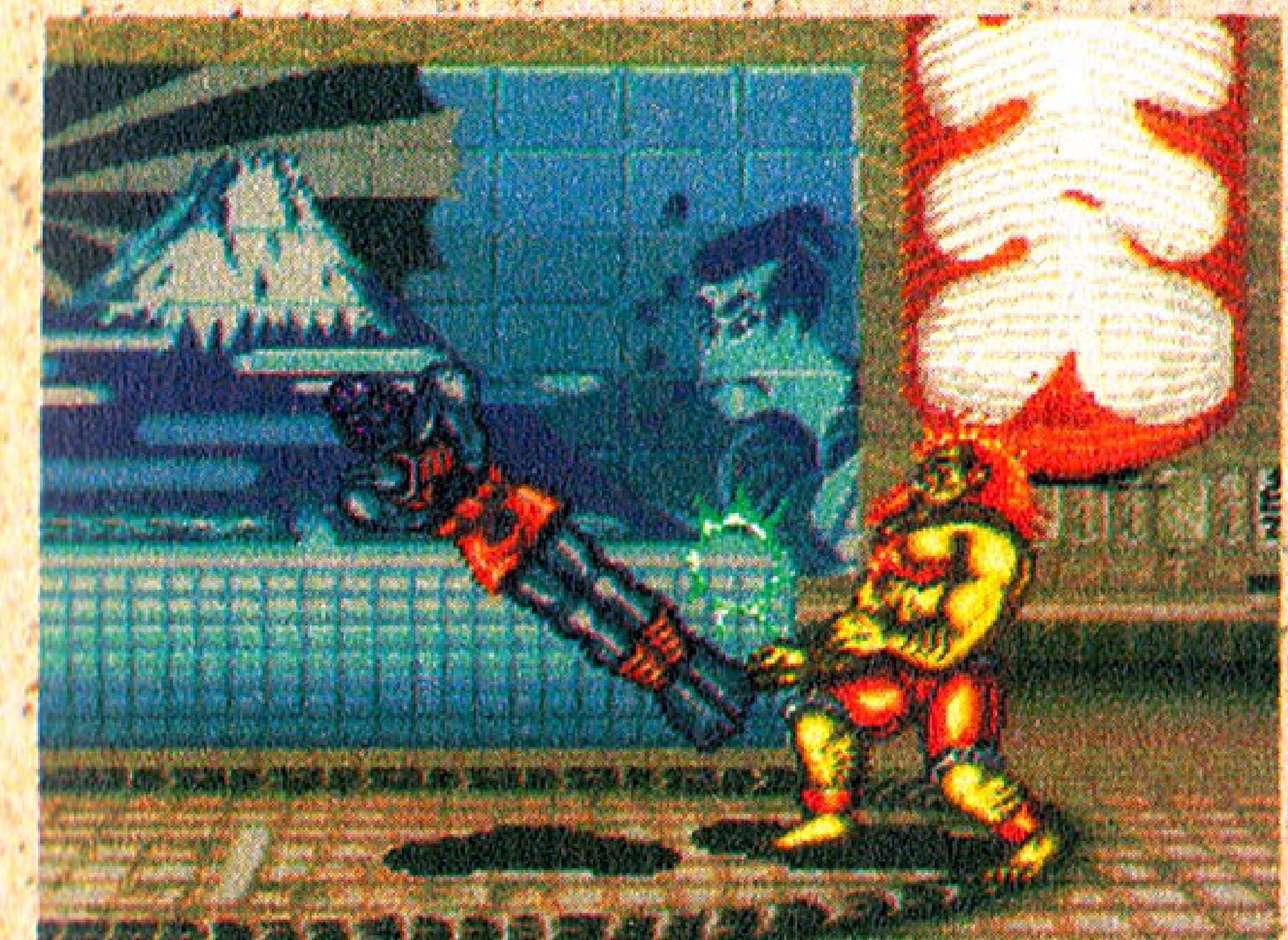
【新作「ターボ」について】ゲームセンターでは、現在「ストII」シリーズ第３弾の「ターボ」が人気。ゲーム全体の進行がよりスピードアップし、空中竜巻旋風脚などの新技も追加された。「ダッシュ」よりさらに上級者向けな作りだが、巷では第４弾の噂もチラホラ……。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

近づく相手を悪業と共に紅蓮の炎で包み込め!!

新生ドリルキックで頂点を狙う

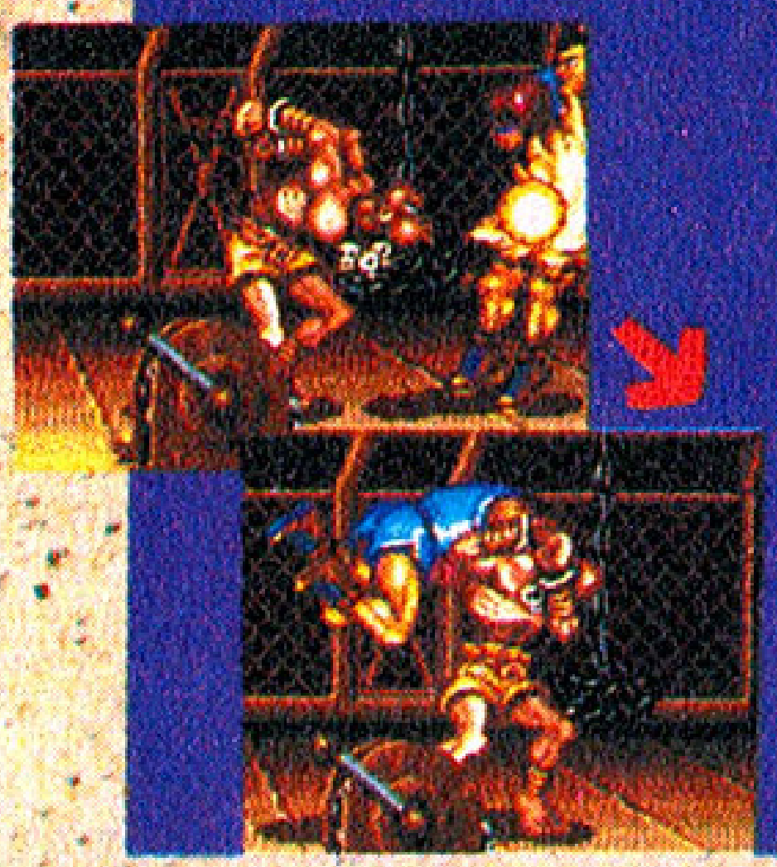
伸びる手足がダルシム最大の武器であることは間違いないが、基本技が弱いので相討ちを食らってしまうことがとにかく多い。そこで利用したいのが、業務用「ダッシュ」でダルシム使いが得意とする戦法の1つ、“攻めダルシム”の活用だ。これはダルシム特有のスローモーなジャンプから突然相手の足元をドリルキックで強襲する空中殺法で、間合いによって相手が立ち・しゃがみ防御を使い分けなければならなくなる攻撃だ。多用せよ。



ドリルキックは、食らい投げされないように相手の足元を狙って攻撃しよう。この連続攻撃が結構コワい？

●覚えておきたい必須テクニック

ヨガ投げ（ハメ技）



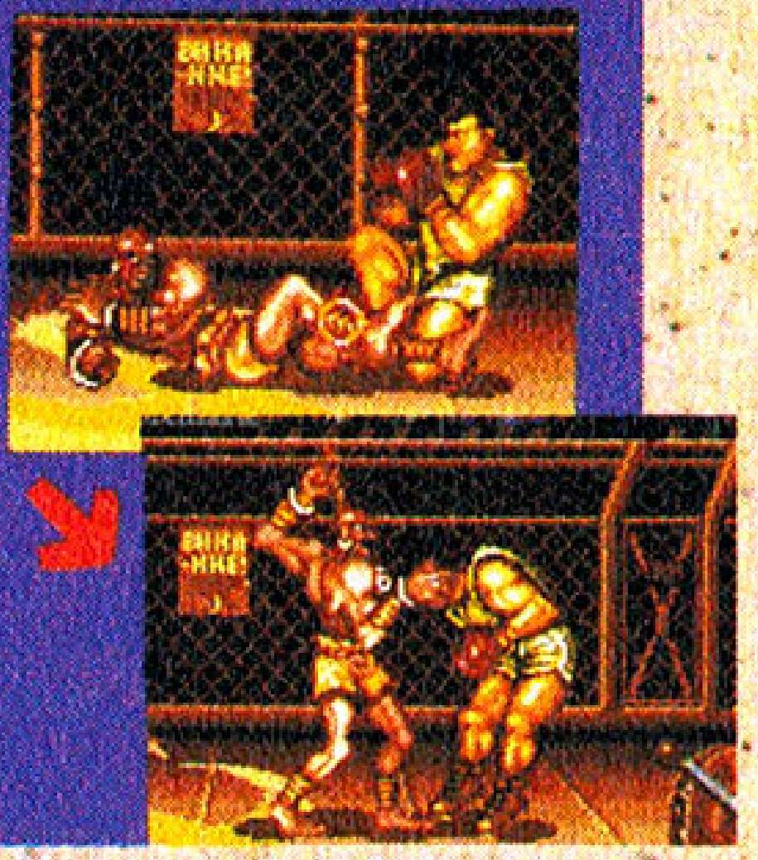
ガードさせて投げろっ!!

倒れている相手の近くで、炎が重なるようにヨガフレイム→ちょっと歩いて投げ。ほとんどハメ技だがかなり使える。ヨガフレイム後、小スライディング→投げという応用もあるぞ。

ヨガスマッシュハメ（これもハメ技）

相手の近くで小スライディングを行ない、ひるんでいるスキにヨガスマッシュ（ヨガスルーでも可）。ザンギエフに次ぐ投げの間合いを持つダルシムならではの連続技だ。

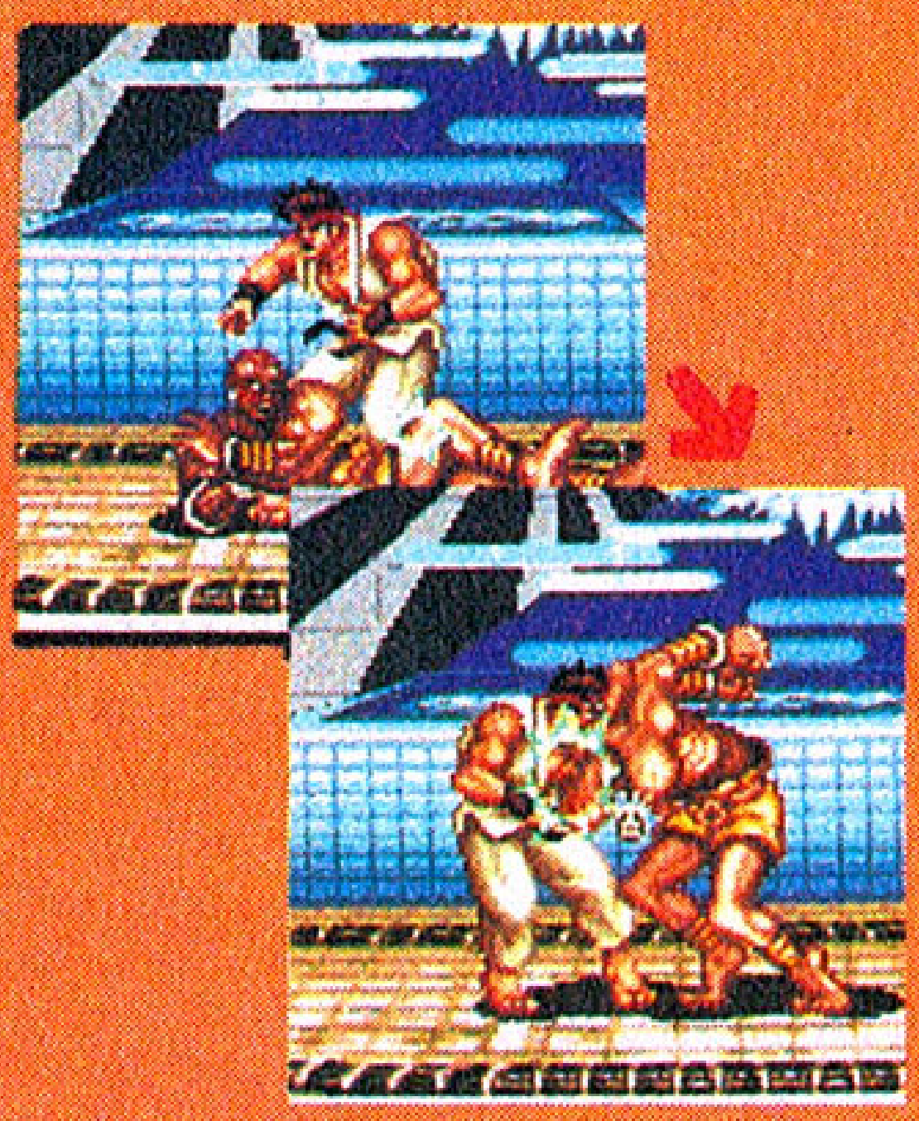
中パンチ後…ヨガ、ヨガの嵐!!



●連続技

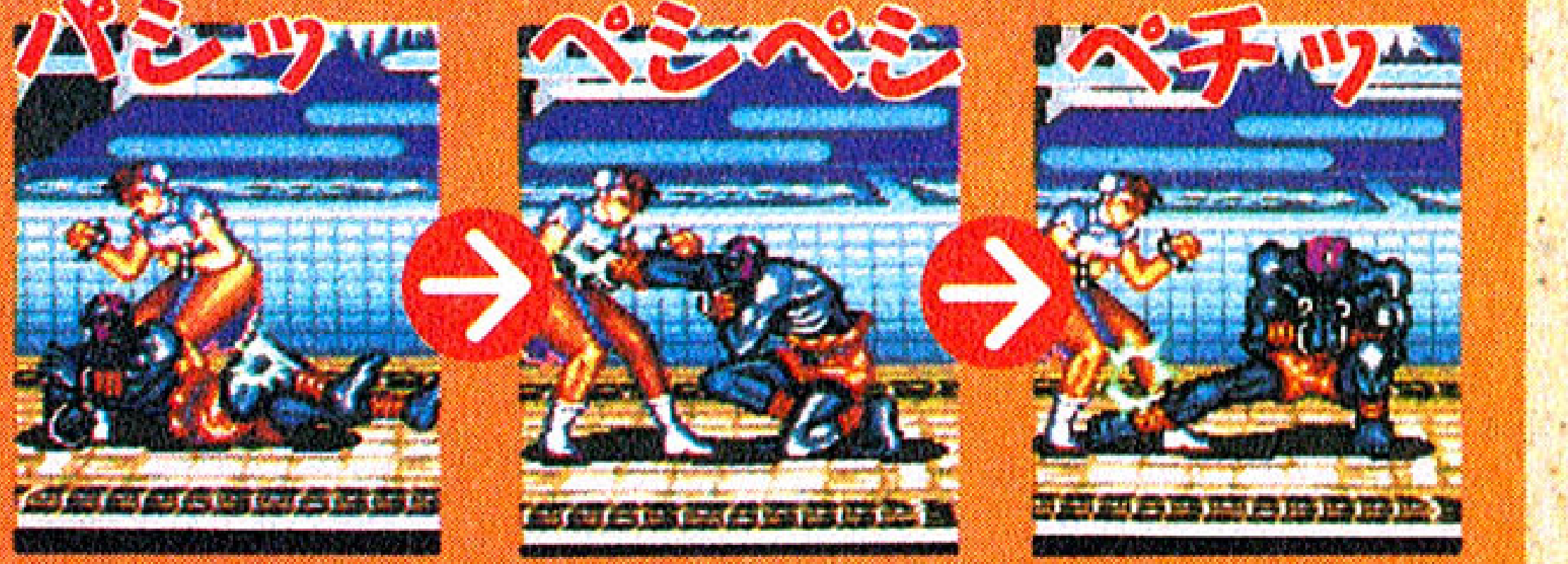
「スライディング頭突き（3段）」

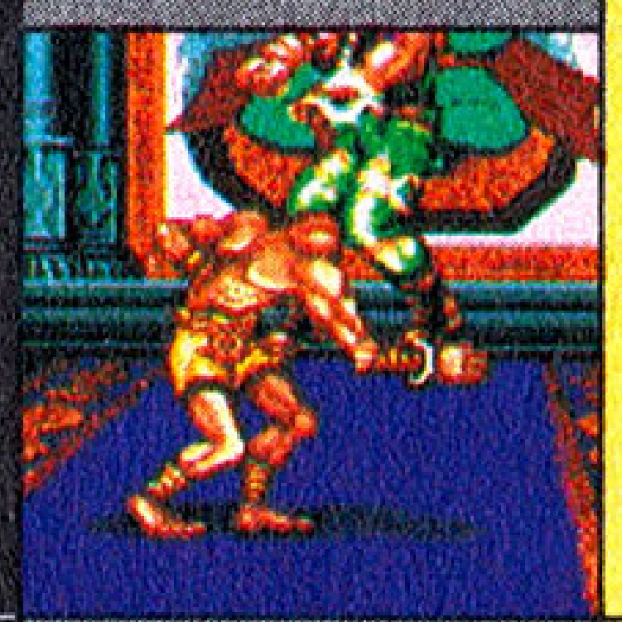
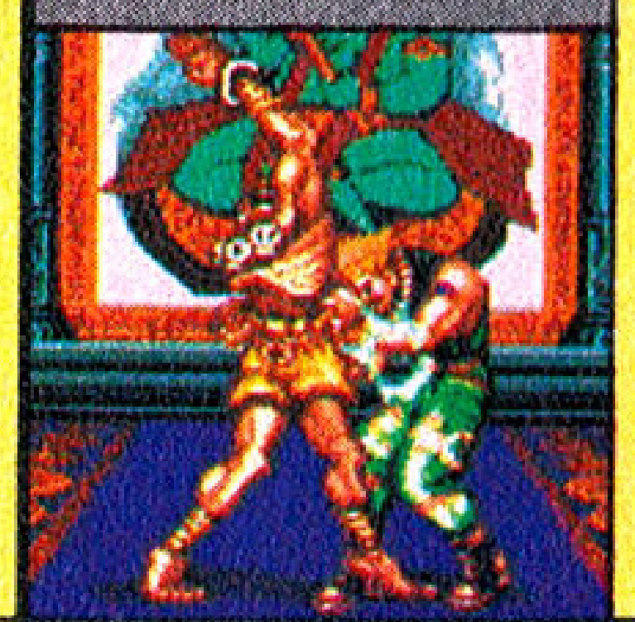
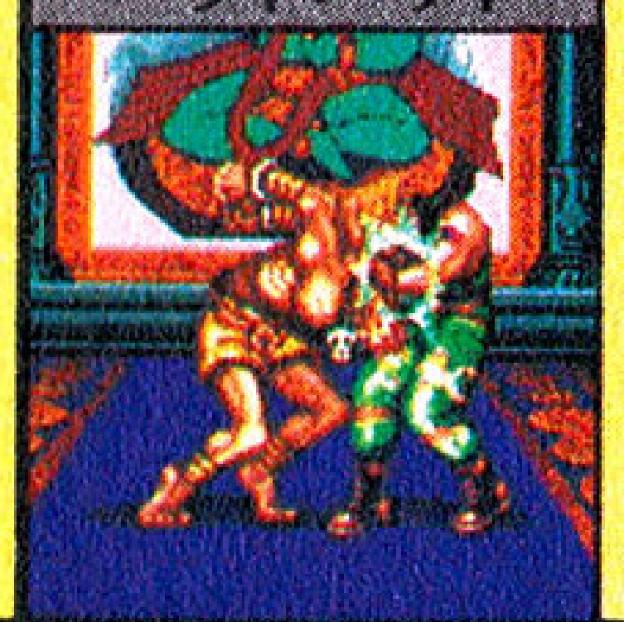
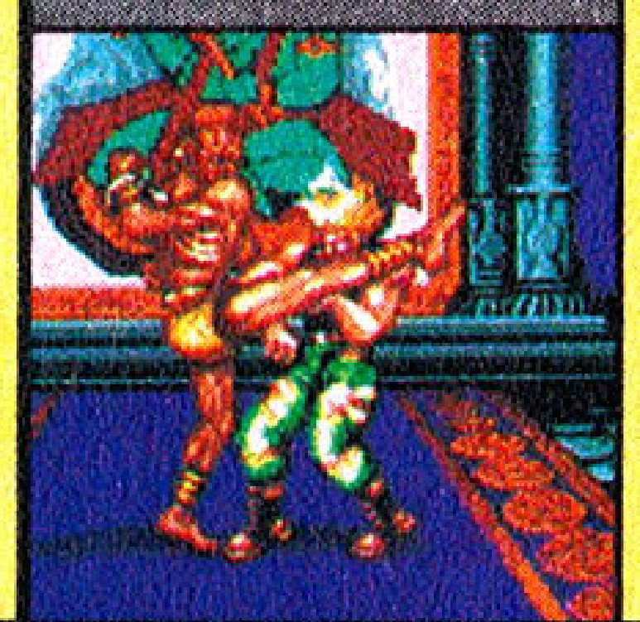
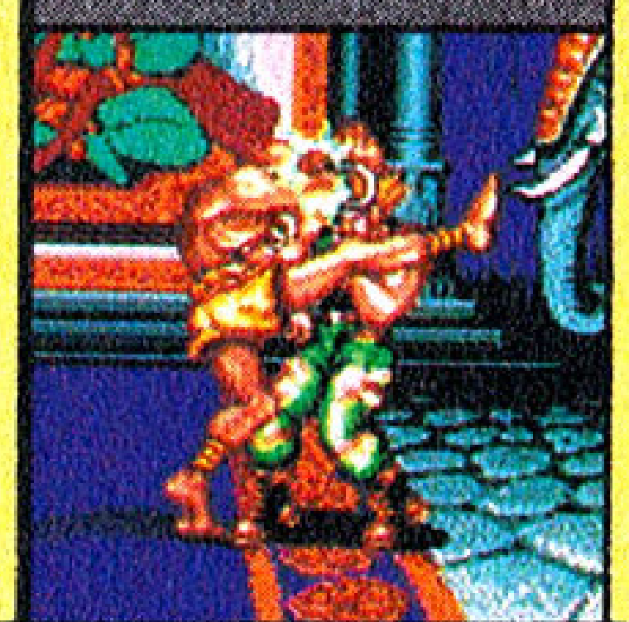
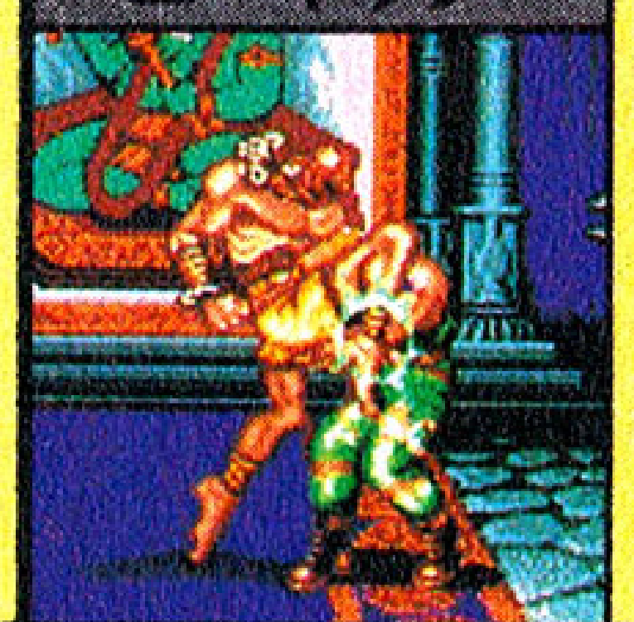
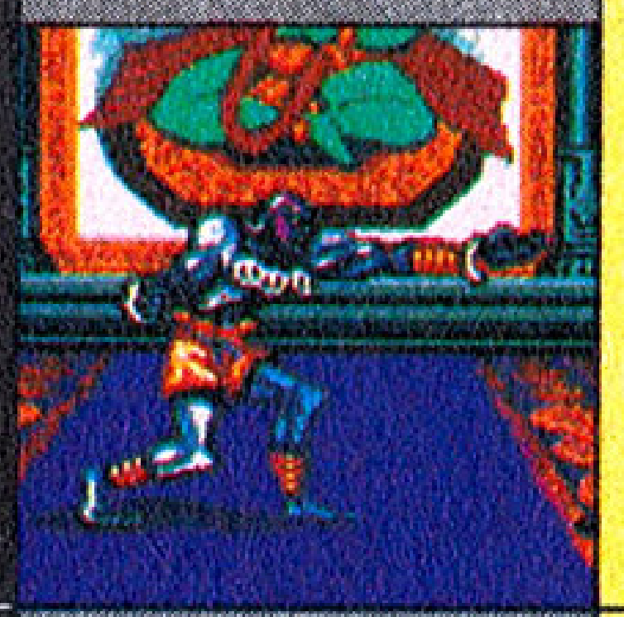
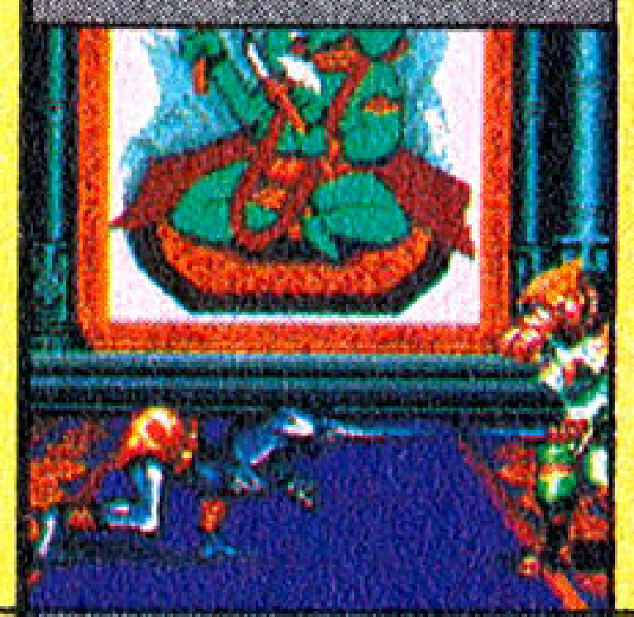
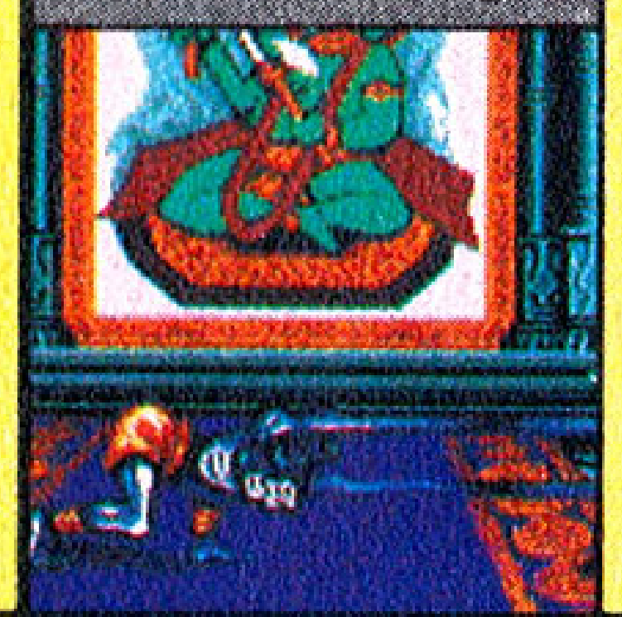
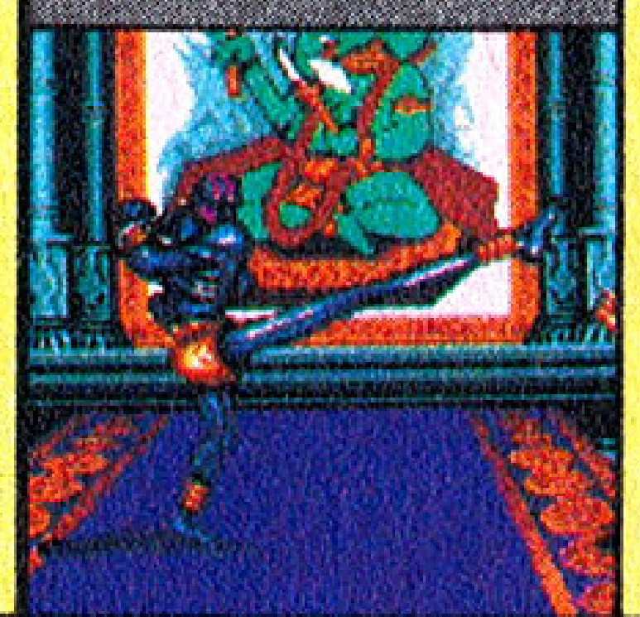
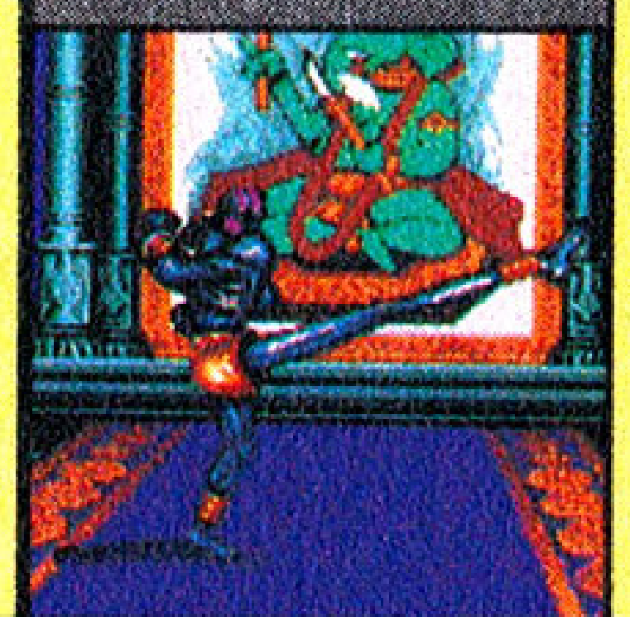
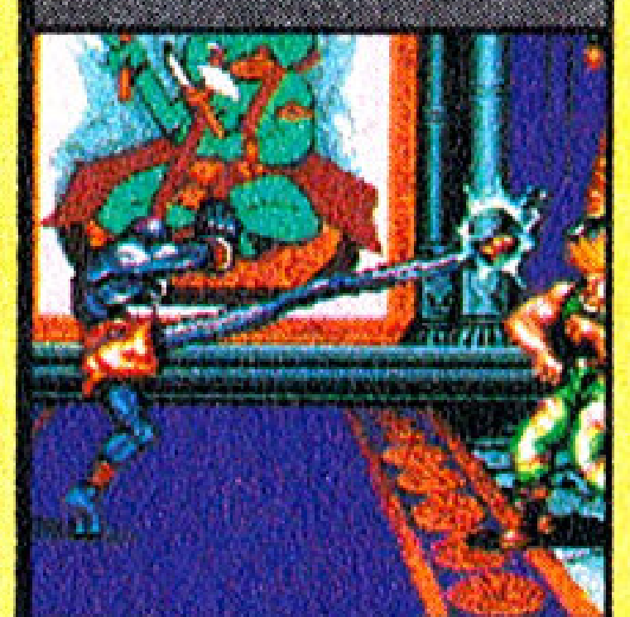
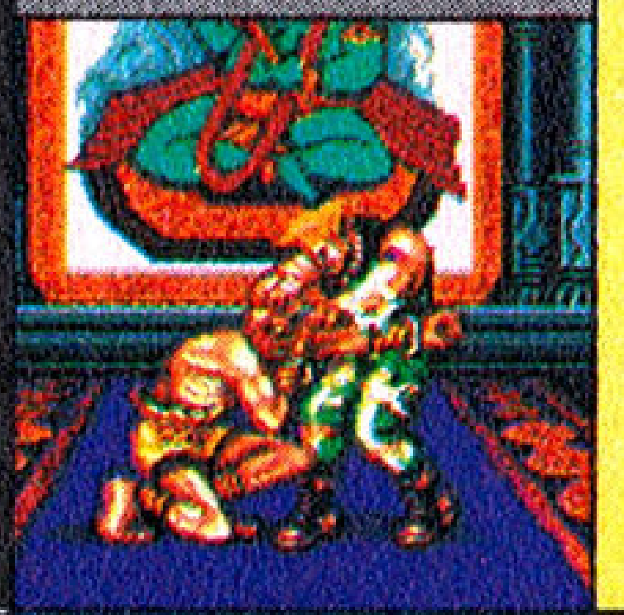
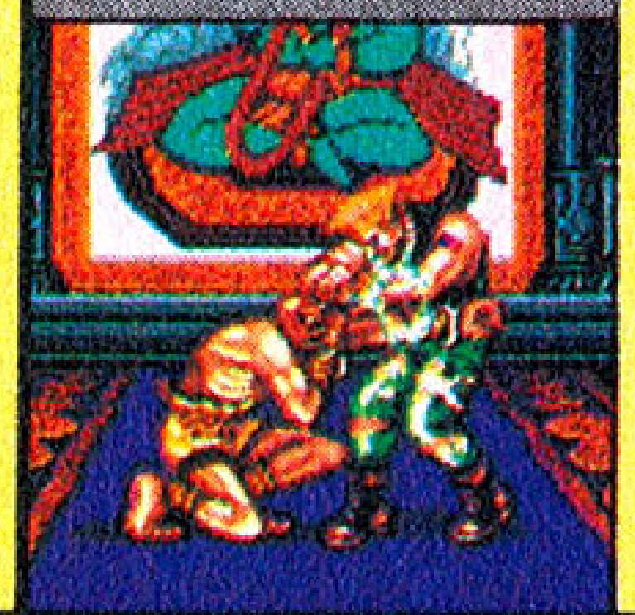
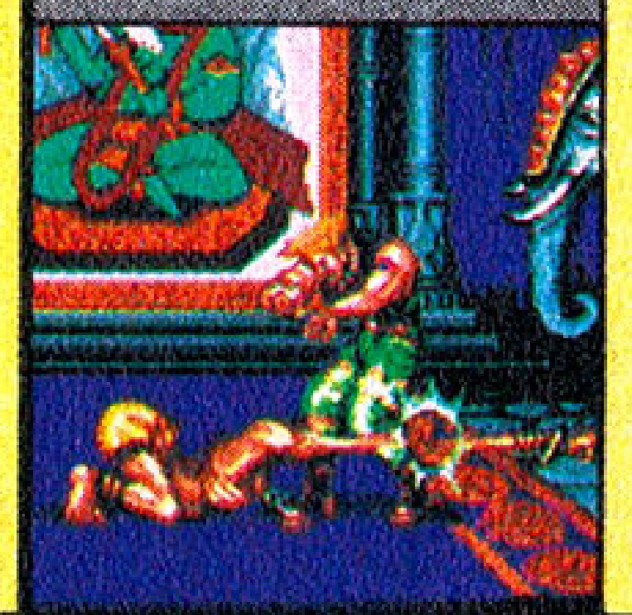
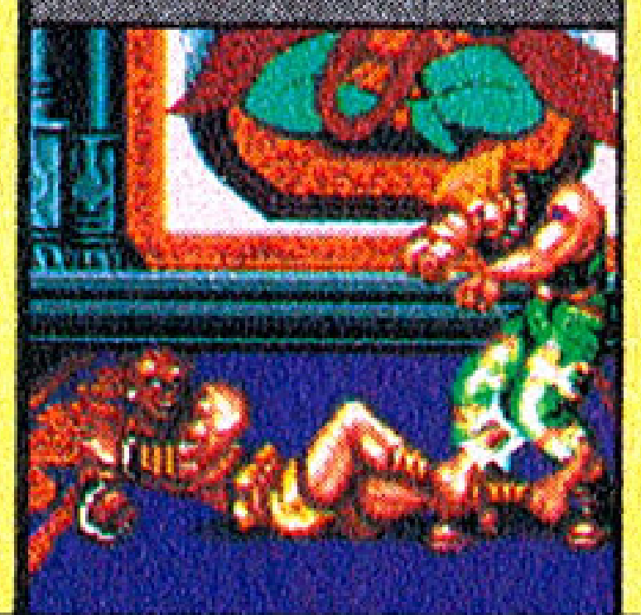
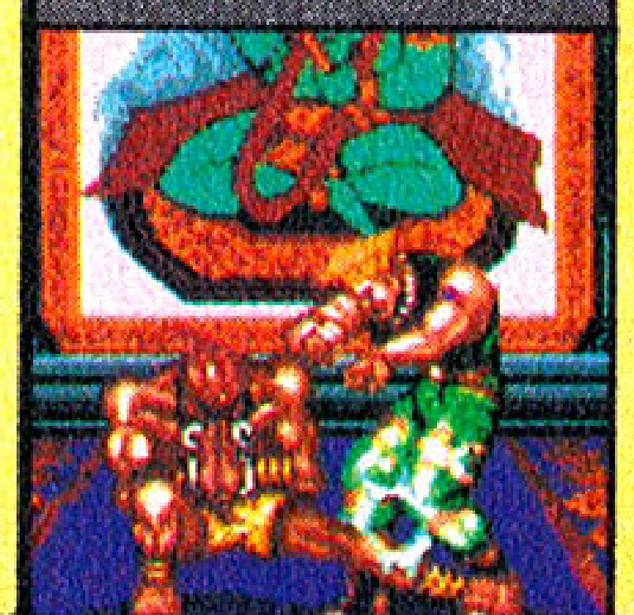
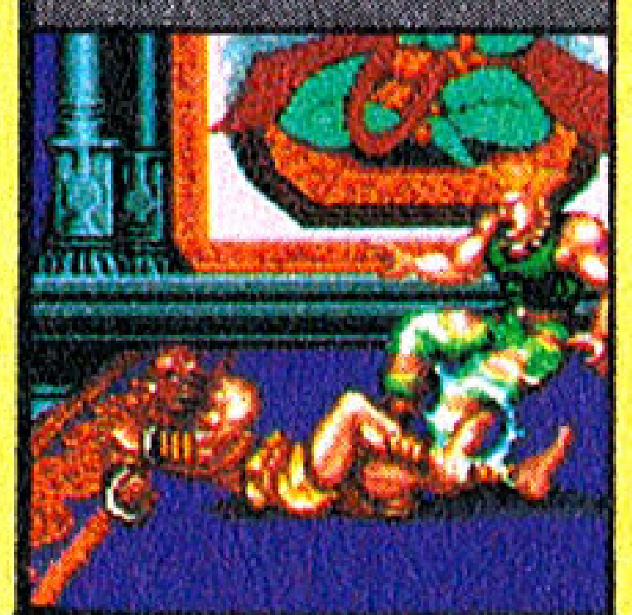
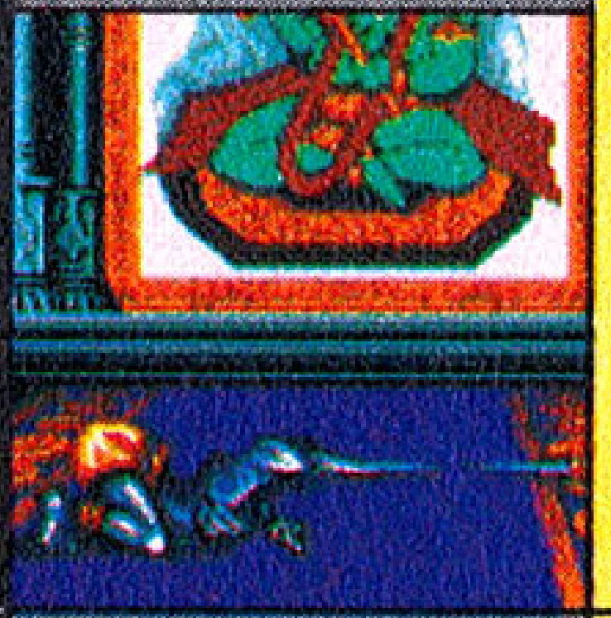
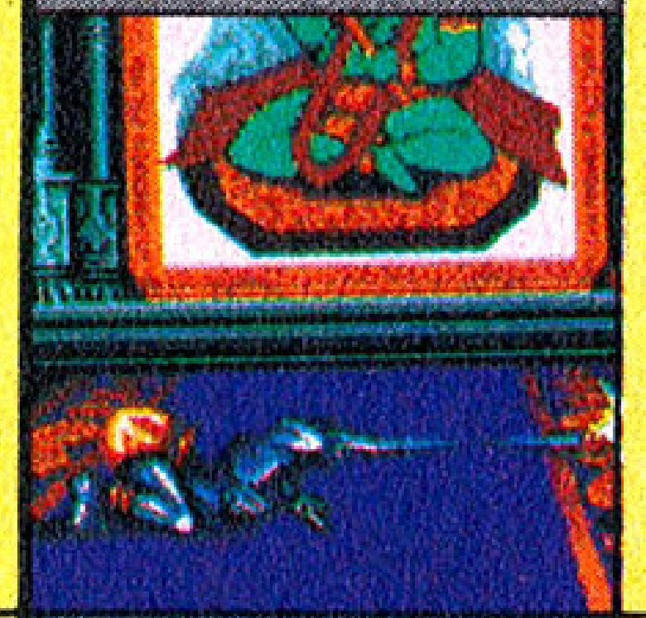
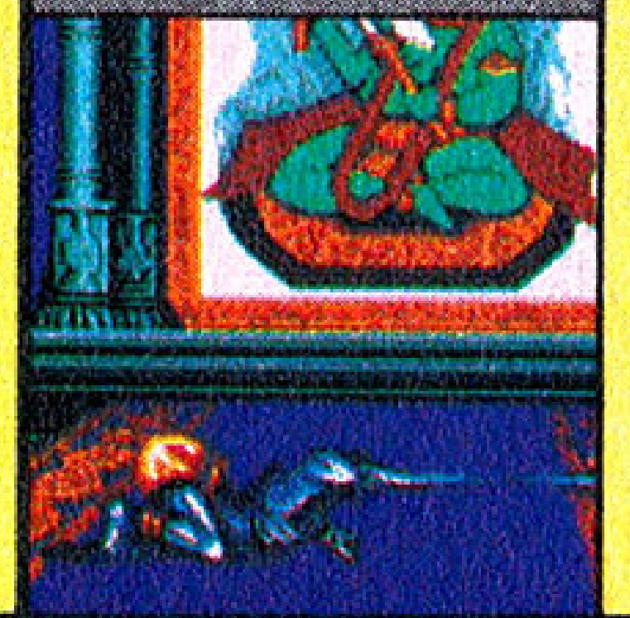
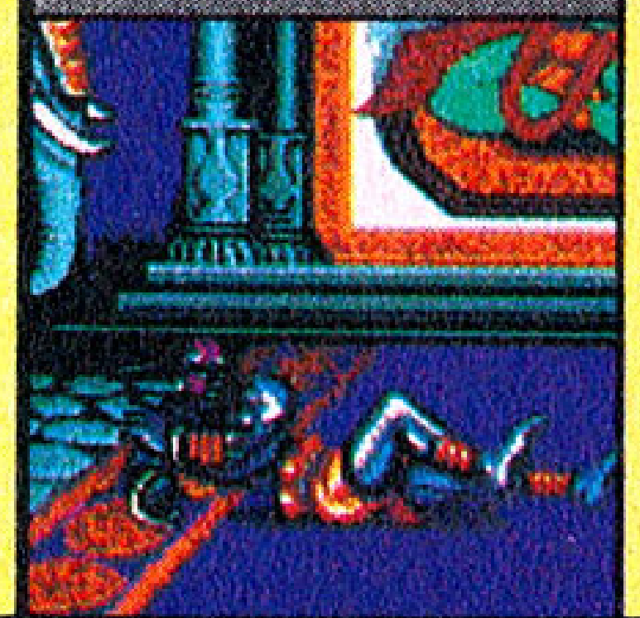
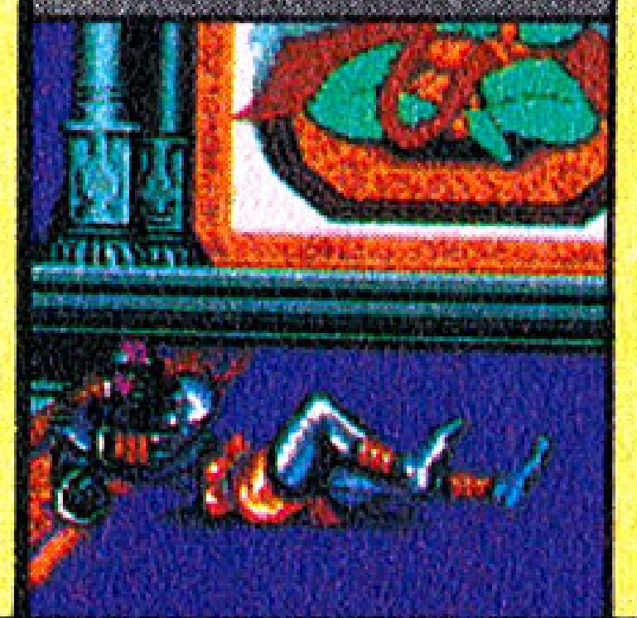
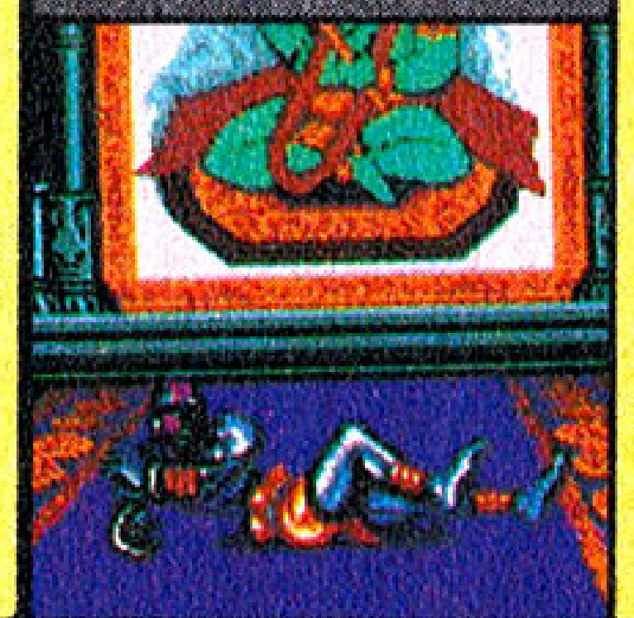
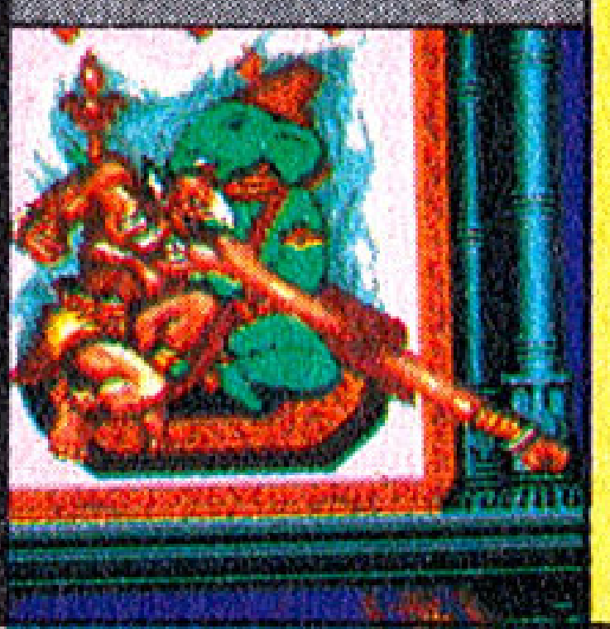
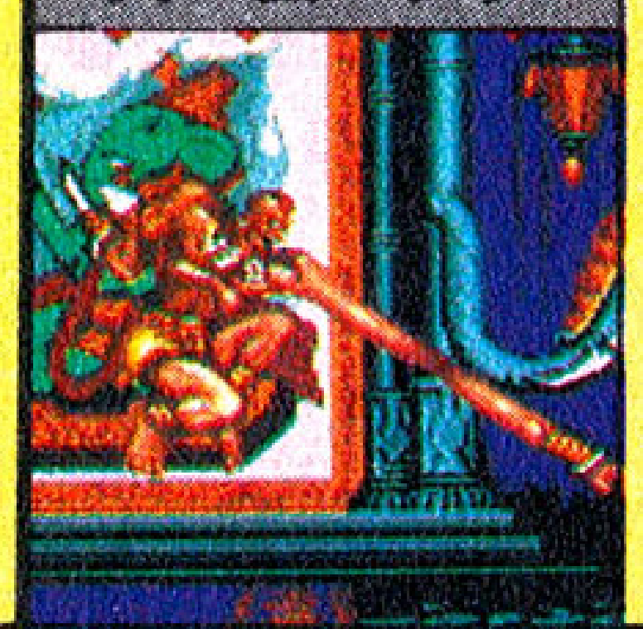
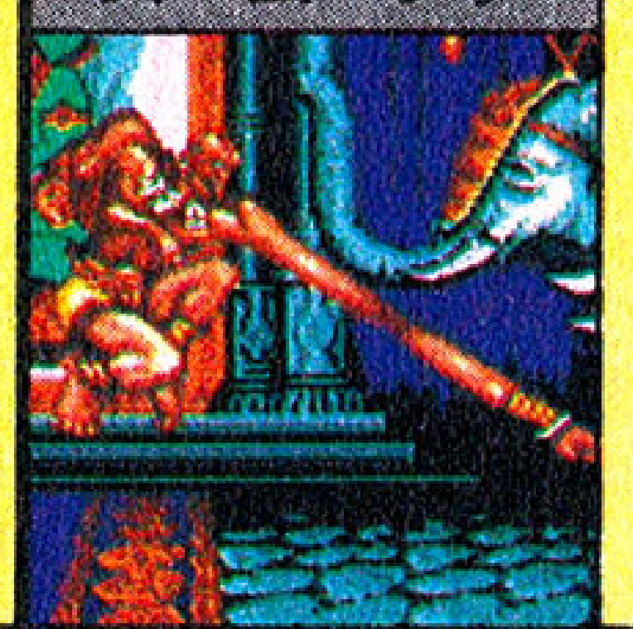
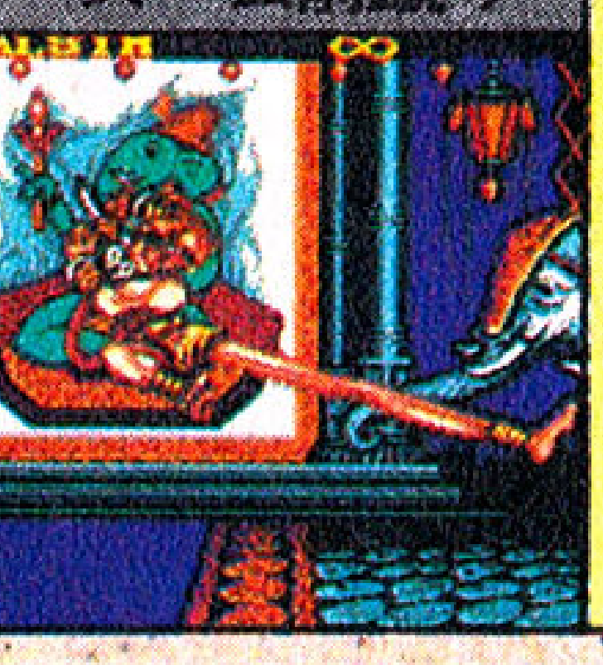
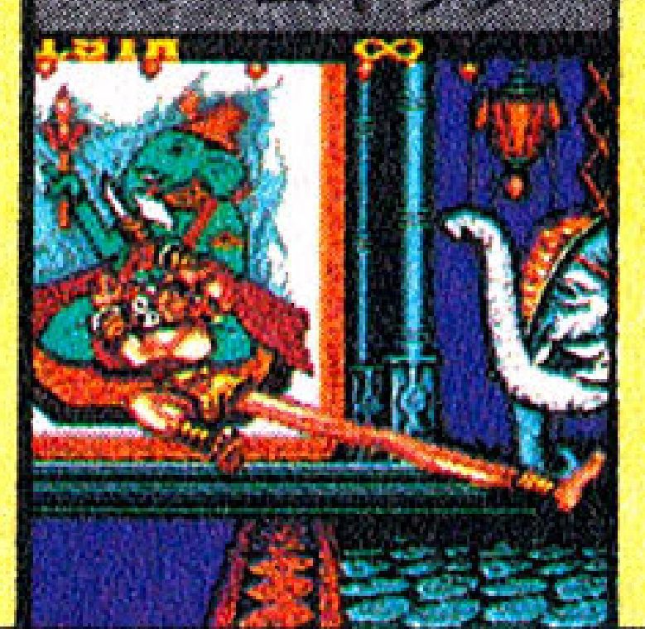
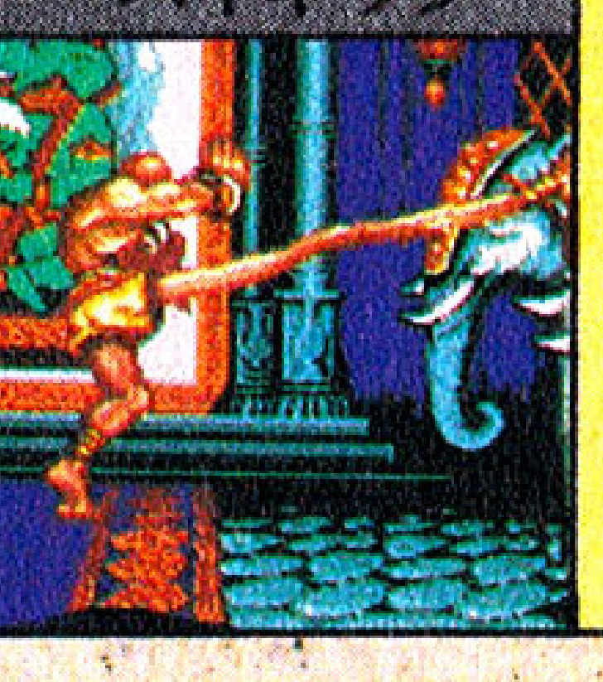
リュウ・ケン、春麗の飛び込み攻撃に使える連続技。小スライディングを当てた後、近距離で立ち大パンチ（ダブルヘッドバッド）を入れる。まともに入れば必ず気絶する。ただし、相手の裏側をめくるように当てないと、くらい投げや昇龍拳の餌食になることもある。



「ダルシム新3段」

これも相手の飛び込み攻撃を小スライディングでかわしてからの攻撃になる。めくりスライディングからしゃがみ小パンチ→しゃがみ中キックで3段攻撃。めくってない場合はスライディング後しゃがみ中キックが入る。

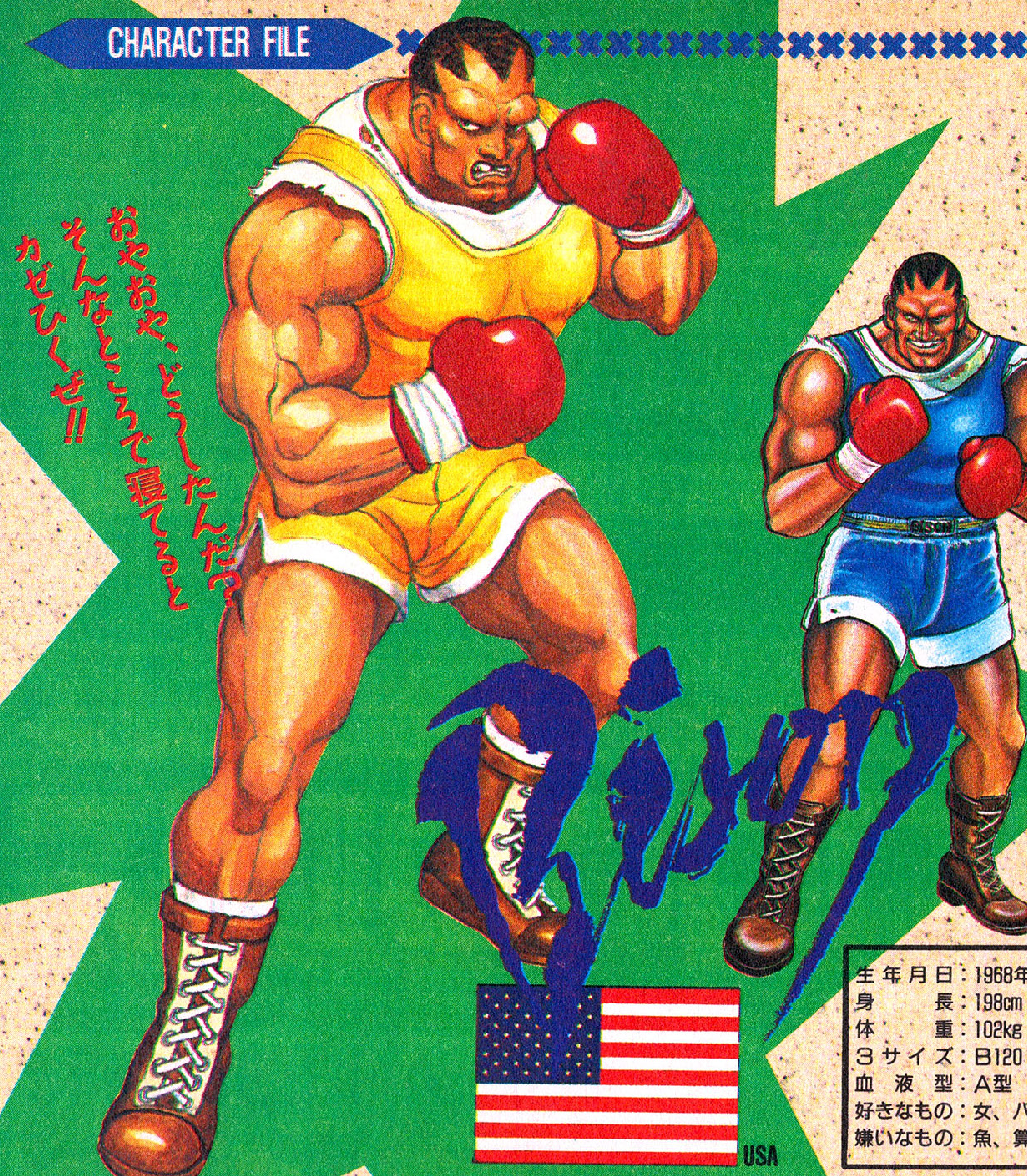


	小（弱）パンチ	中パンチ	大（強）パンチ	小（弱）キック	中キック	大（強）キック
直立（間合い近）	手刀チョップ  飛び込んできた相手を地上で落とす対空技。かなり重宝するだろう。	手刀アッパー  「ストII」ではヨガスマッシュはめの連係技だった。接近戦が強い。	ダブルヘッドバッド  当たれば2発攻撃が入る。ダルシムの持つ通常技で一番威力がある。	キック  懐に飛び込んできた相手を叩き落とす。立ち小パンチと使い分けろ。	合掌キック  やや離れた間合いから飛び込んできた相手なら、コレで落とせる。	ジャンピングニーキック  間合いは意外と広い。実戦では投げや大パンチのほうがいいだろう。
直立（間合い近）	手刀水平チョップ  腕が伸びないので、他の攻撃と組み合わせてフェイント技にしよう。	ズームパンチ  技のモーションが比較的早いので、相手を追い払いたいときに使え。	ダブルズームパンチ  飛び込んできた相手の着地を狙うとガンガン当たる。使用頻度高し。	ズームハイキック  ジャンプ中の相手や、中間間合いでの攻防戦に有効。スキも少ない。	ズームハイキック  中間間合いで相手の動きを封じるときに使う。先読みで攻撃しよう。	ズームハイキック  中キックよりリーチがやや長い。垂直ジャンプした相手を落とせる。
しゃがみ（間合い近）	ジャブ  しゃがみ中キックと組み合わせ、スライディング連続技につなごう。	ジャブ  春麗のスピニングバードキック、リュウ・ケンの飛び込みの返し技。	しゃがみズームパンチ  超低空から技を出すため、相手の返し技を食らいにくいのが特徴だ。	スライディング  「ストII」で使えなかったヨガキックがなくなり、実用性がアップ。	スラストキック  接近戦用の小技。スキがないので連続技や投げと併用して使おう。	スライディング  相手を転ばすことができるが、ガードされるとスキだらけになる。
しゃがみ（間合い遠）	しゃがみズームパンチ  下段攻撃は伸びる立ちキックと組み合わせて使うと効果絶大である。	しゃがみズームパンチ  立ち中パンチよりもリーチが短いが、下段攻撃ができるのが強み。	しゃがみズームパンチ  しゃがみパンチは波動拳、ヨガファイヤーを避けることができるぞ。	スライディング  「ダッシュ」になってスキがなくなり、実用性が格段にアップした。	スライディング  歩くより連続でスライディングしたほうが早く移動できるのだ。	スライディング  波動拳を飛び越して、足元を攻撃するときに使う。スキは大きい。
ジャンプ	ジャンプズームパンチ  見た目のグラフィックよりも攻撃判定が小さく、あまり使われない。	ジャンプズームパンチ  大パンチよりも技が出ている時間が長いので、逃げパンチに使える。	ジャンプズームパンチ  相手が飛び込んできたとき、自分も逃げながらコレを打つと叩ける。	ジャンプズーム前蹴り  攻撃判定が小さいので、あまり使われない。中キックを多用しよう。	ジャンプズームキック  逃げキックで地上にいる敵を攻撃できて、空中戦も強い。頼れる技。	ジャンプズームハイキック  空中戦で使う。相手の間合いを見て他のズームキックと使い分けろ。

ストII'ひとくちメモ

【「ダッシュ」カラーでプレイ！！】キャラ選択画面のとき、スタートボタンを押して選択するとマイキャラを色違いの「ダッシュ」カラーにすることができる（6つのボタンいずれかを押すとオリジナルカラーになる）。メタルダルシム、デザートガイルなどの愛称で呼んであげよう。

*画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


おやおや、どうしたんだ？
そんなところで寝てると
カゼひくぜ!!
USA

生年月日：1968年9月4日
身長：198cm
体重：102kg
3サイズ：B120　W89　H100
血液型：A型
好きなもの：女、バーボン
嫌いなもの：魚、算数、努力

一発パンチが入りゃ、勝ったも同然！

バイソン

《アメリカ代表》

四天王なのに「もしかしてコイツ、弱いのでは…？」という印象を持たれがちなバイソン。実際、対戦も苦戦を強いられる。しかし、ラッシュ時の猛攻は一見の価値アリなのだっ!!

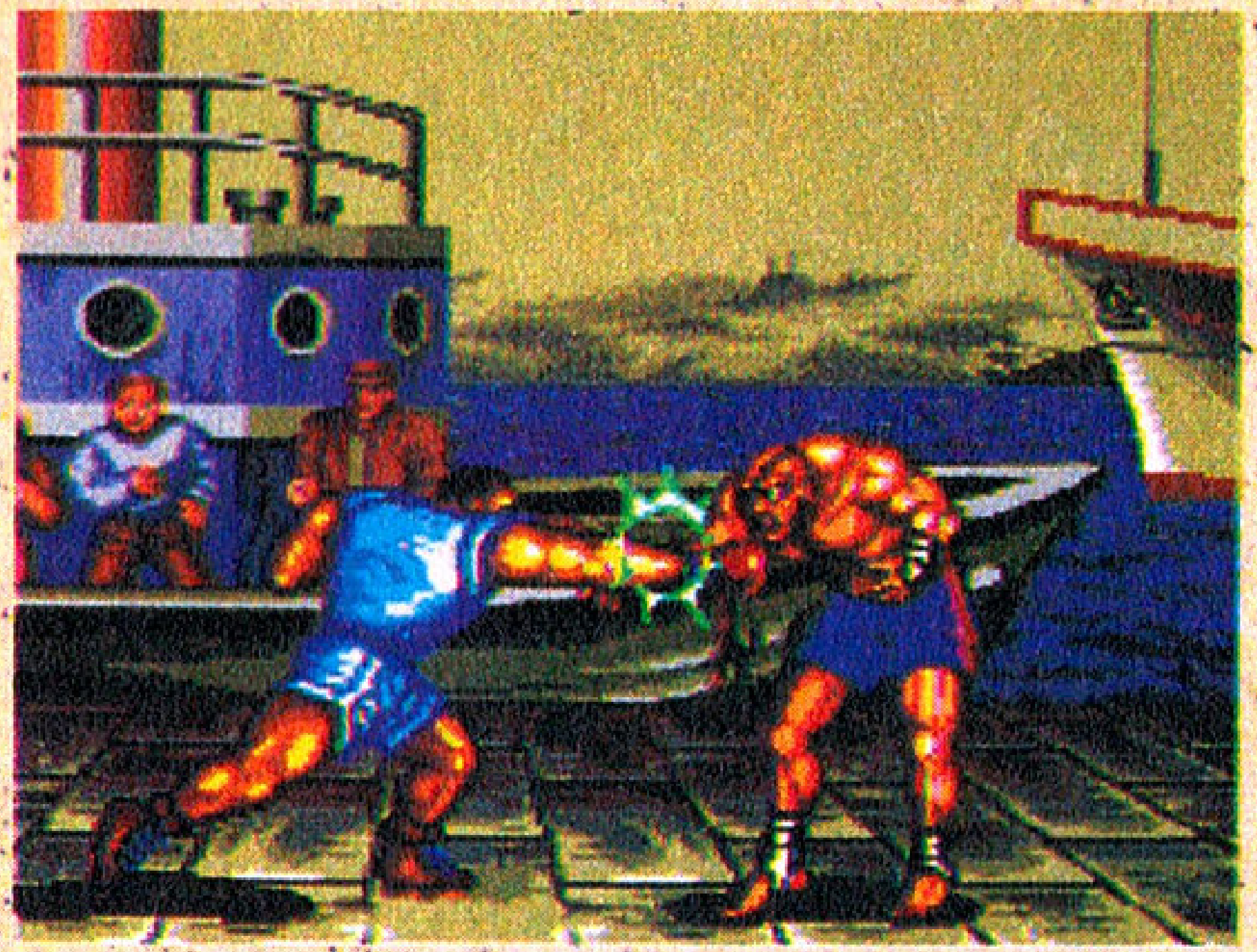
タフな体と、破壊的なパワーを持つ拳を生まれつき身につけていたバイソン。そんな彼が、2つの拳でアメリカンドリームを実現できるヘビー級チャンピオンに憧れたのは当然の成り行きだったと言える。しかし、その驚異的なパンチ力がバイソンにとって不幸を招く原因となった。すべての対戦者を再起不能にする“危険なボクサー”として、誰からも試合を拒否されてしまったのである。チャンプへの道を絶たれた彼を待っていたのは、ラスベガスの闇カジノで行なわれるストリートファイトだ。スポットライトを浴びて、今日も彼は対戦者相手に脅威の拳を振るうのだった。

ふたつの拳ですべてを叩きのめす!!

合言葉は「ファイナル」

バイソンと言えばやはりターンパンチ、この必殺ブローの存在を抜きにしては語れないだろう。この技は押している時間によって威力が変わるという特殊な技で、約70秒以上ためると「ファイナルターンパンチ」となって相手の体力を半分以上削ることができる。ためている間は操作がかなりやりずらくなるのが欠点だが、いかに相手に気づかせずにためるかが、バイソン使いの見せどころでもある。

また、意外と足が速い（ボクサーだからフットワークがいいのは当り前なのだが）ので、相手がパンチを必要以上に警戒しているときはいきなりヘッドボマーでつかんでしまうのもいい。この技は間合いも広く、離れた後のコンビネーション攻撃も強力なのでおススメだ。

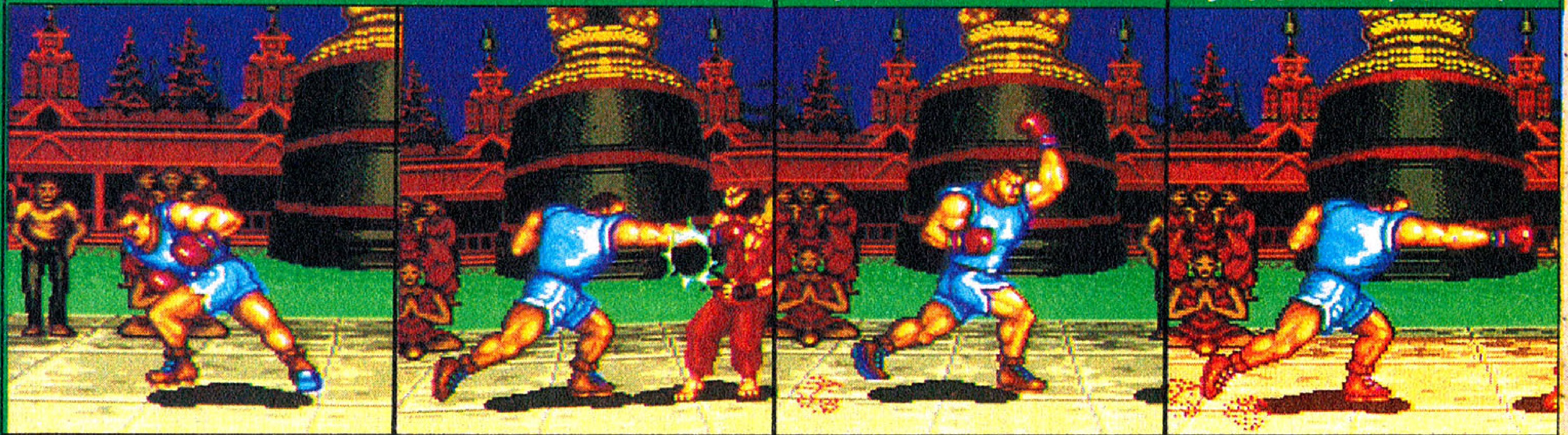


キャラクターの影に注目。こんなに離れていても、バイソンのストレート（立ち大パンチ）は当たるのだ！

四天王バイソンはこんなキャラだ

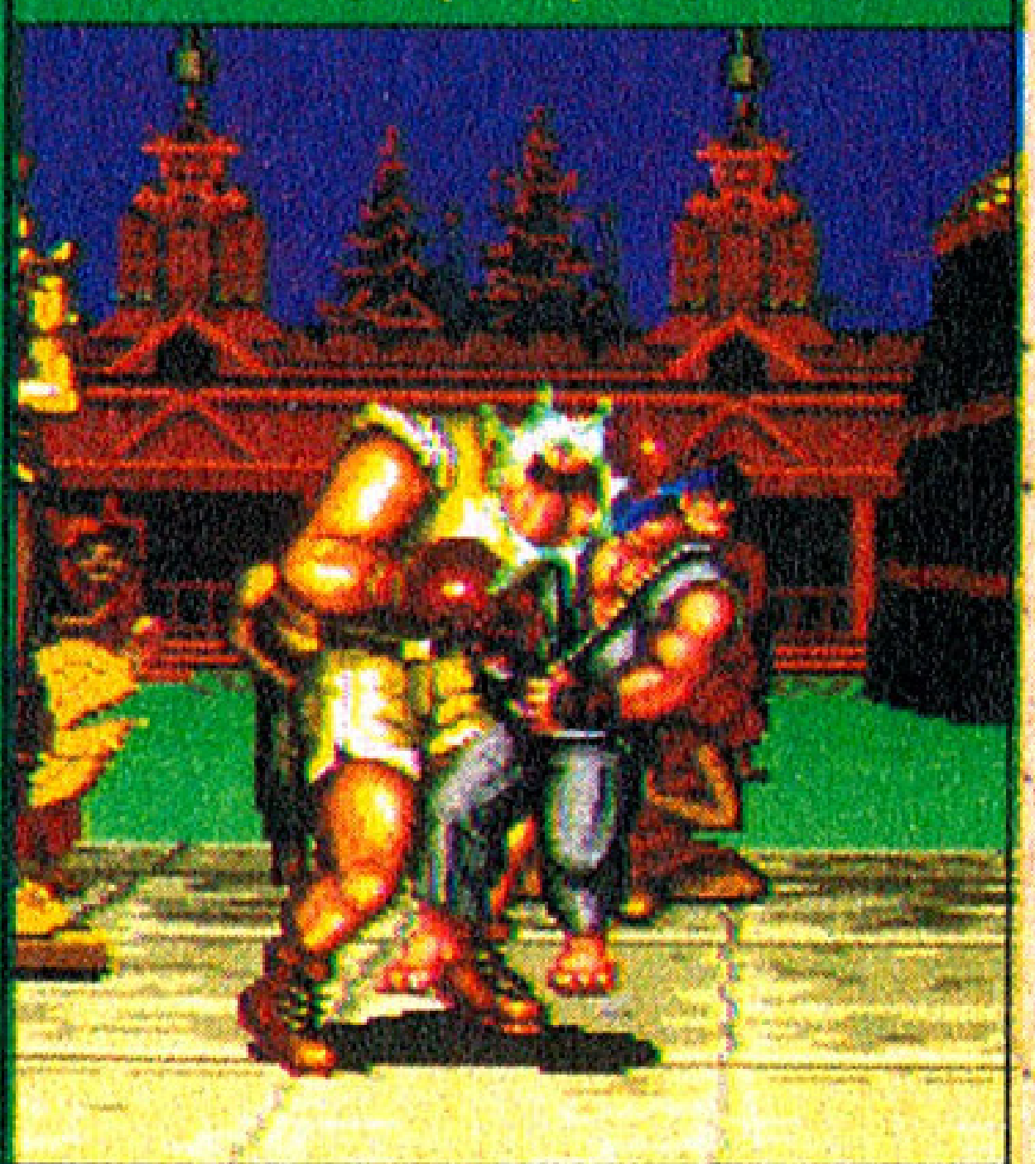
COMキャラとしては最弱の部類に入るバイソン。パターンさえつかめば四天王の1人とは思えないほど簡単に倒せる。オツムのほうがちょっと弱いので（？）ダッシュアッパーによるラッシュ攻撃さえ防ぎきれば、楽勝で倒せるはずだ。が、油断は禁物。全キャラ中最高の破壊力はやはりあなどれないものがある。

●必殺技●



ターンパンチ	ダッシュアッパー	ダッシュストレート
パンチボタン（キックボタン）の小、中、大の3つをすべて押さえてから、いずれかのボタンを離す。3つのボタンを押さえている時間に比例して威力が8段階に変わる（長く押すほど強くなる）。	十字キーを←に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱によりダッシュする長さが変わる。	十字キーを←に一定時間引いた後、→と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱によりダッシュする長さが変わる。

●大技●



ヘッドボマー
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタンを押す。ボタンを連打すればより早く長い間つかむ。

ストII'ひとくちメモ

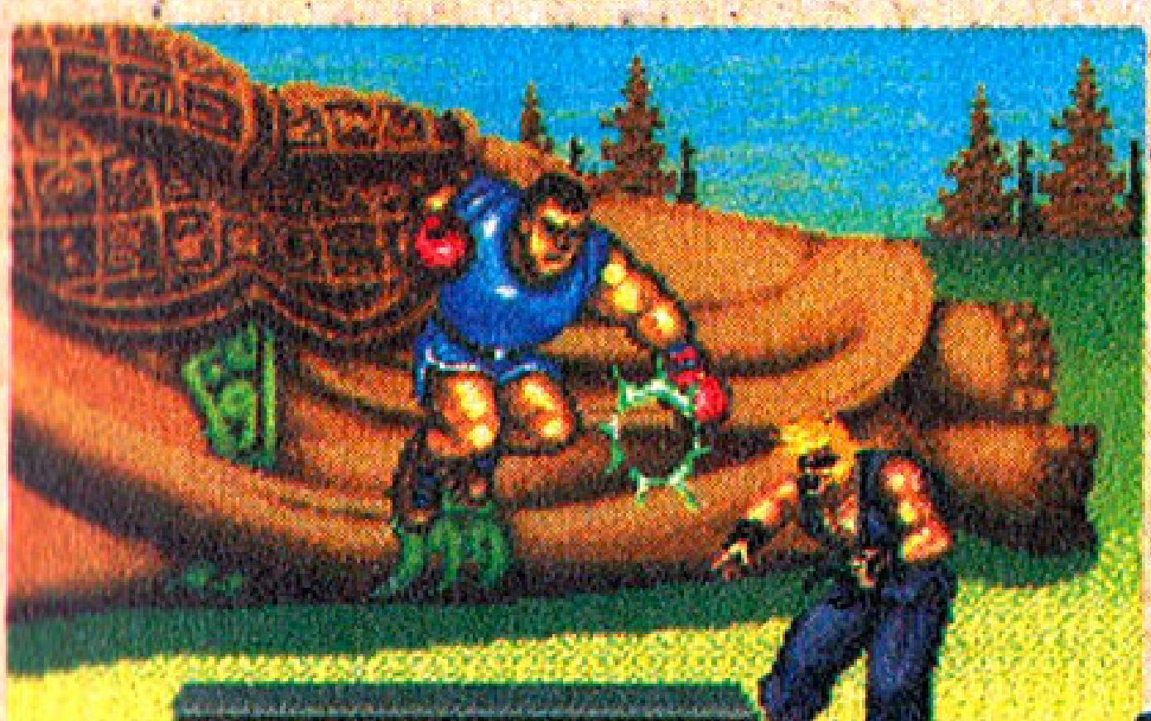
【「ストII」用語集 ①】2年以上もブームが続いたことで、「ストII」に関しては様々な専門用語がゲームセンターから生まれた。まず、有名なのが「ピヨる」。キャラが気絶したとき、頭にヒヨコが回っているところからつけられた。他の格闘ゲームでもよく使われているぞ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

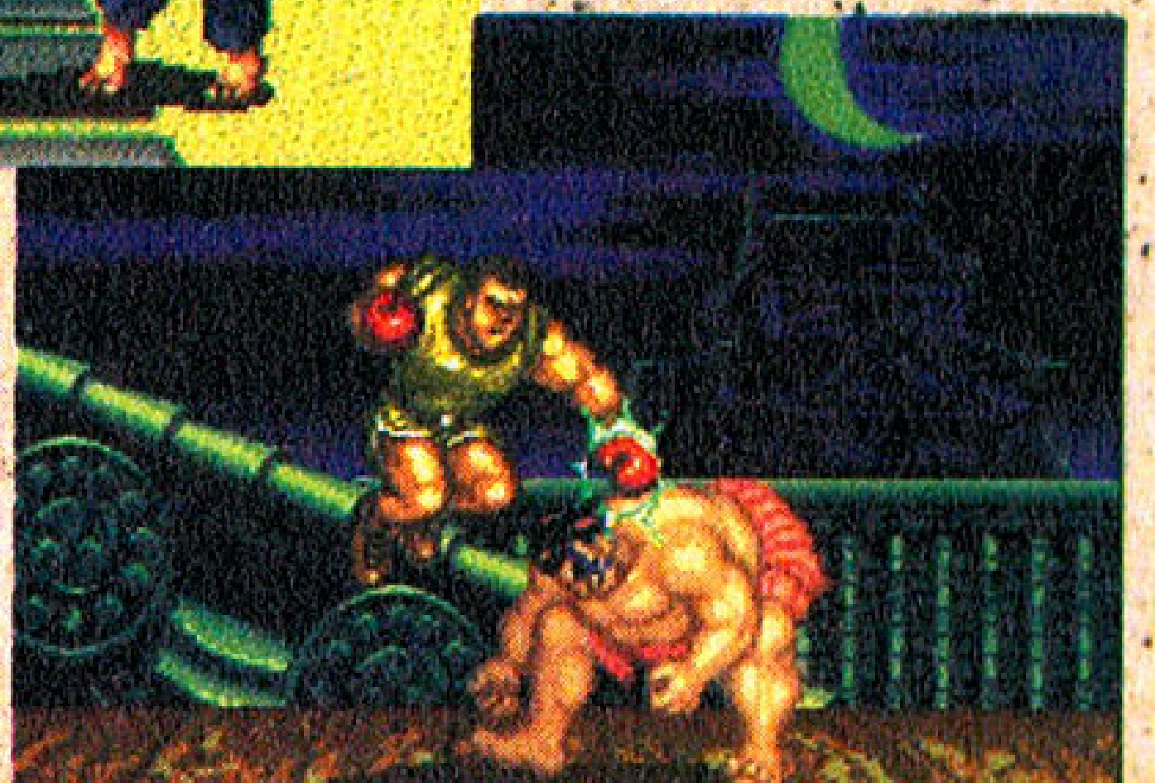
今宵も必殺のターンパンチがうなるぜ!!

怒濤のラッシュで叩きのめせ

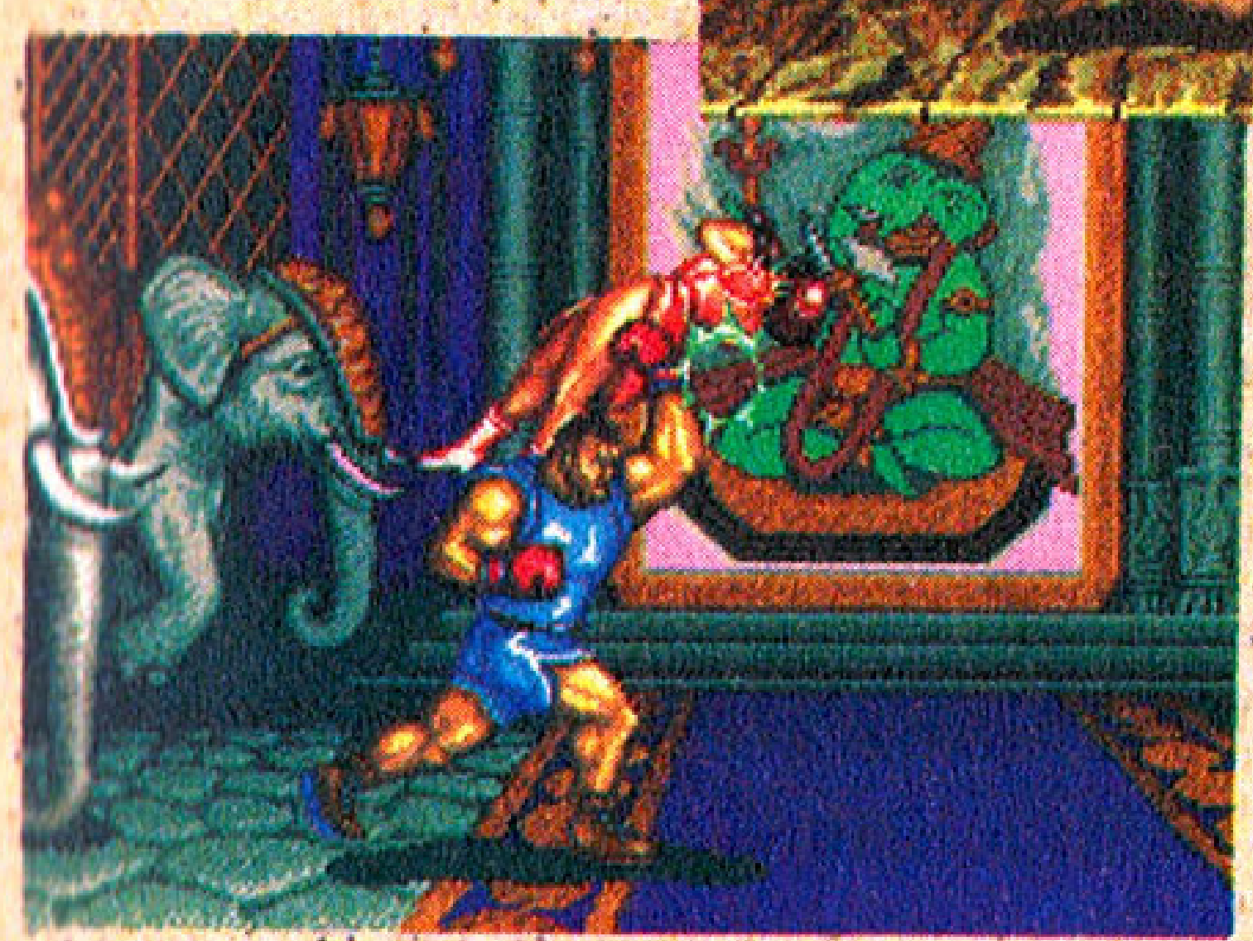
高速ジャブやリーチが極端に長いストレートを基本とし、そこからダッシュストレートやアッパーなどの必殺技をうまくコンビネーション攻撃に組み込むのがバイソンの基本戦法だ。とにかくいかに相手の懐にタイミング良く飛び込み、強力な連続技を叩き込めるかが一番のポイントとなる。相手の動きを読め。



常に必殺技はため状態にしておこう。いつでも技を出せる状態になっているのがベスト。



相手が引っかかって飛ぼうものなら、こっちもすかさずダッシュアッパー。すると……。

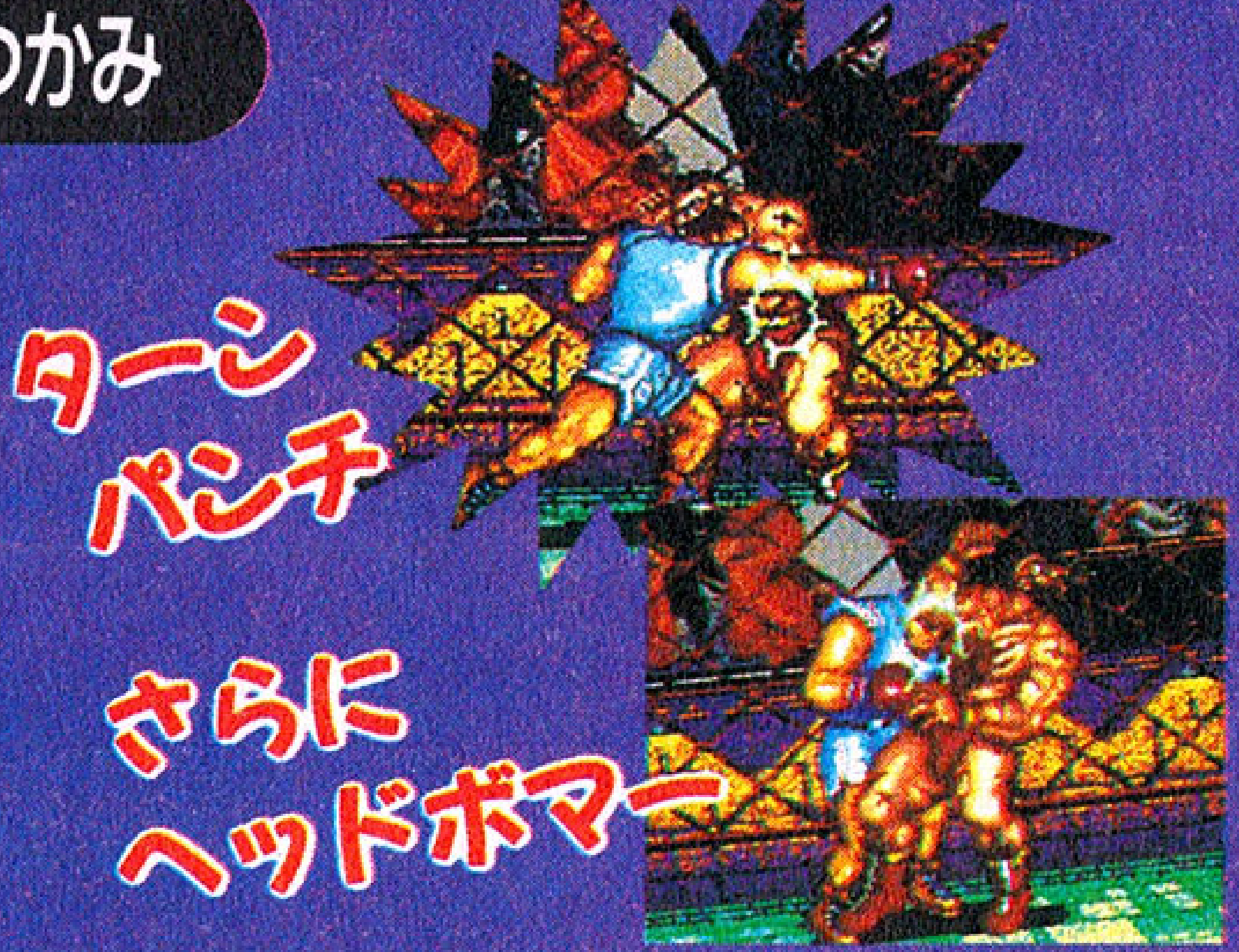


相手の着地地点までバイソンがダッシュし、迎撃完了。

●覚えておきたい必須テクニック

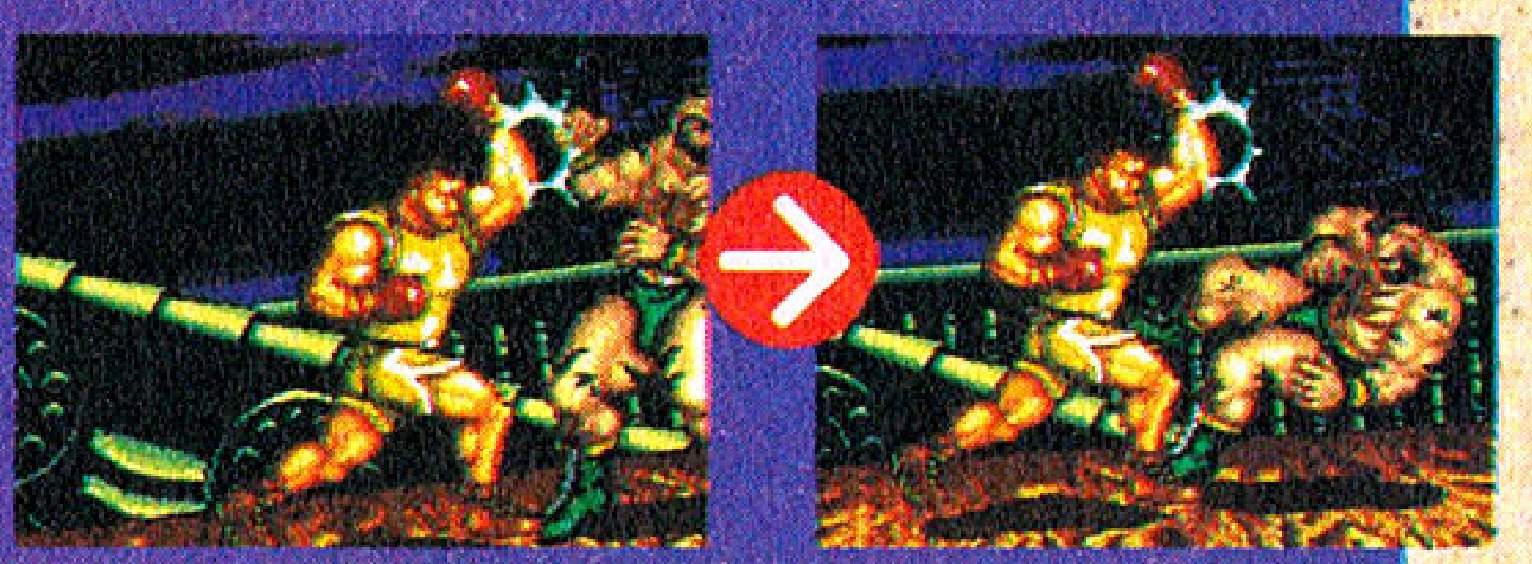
ターンパンチつかみ

3段階目以上のターンパンチは相手の懐に一気にもぐり込むため、すぐにヘッドボマーでつかめることが多い。ヘッドボマーが終わったと同時にもう一度ターンパンチを狙ってみるのもいいだろう。



2段ダッシュアッパー

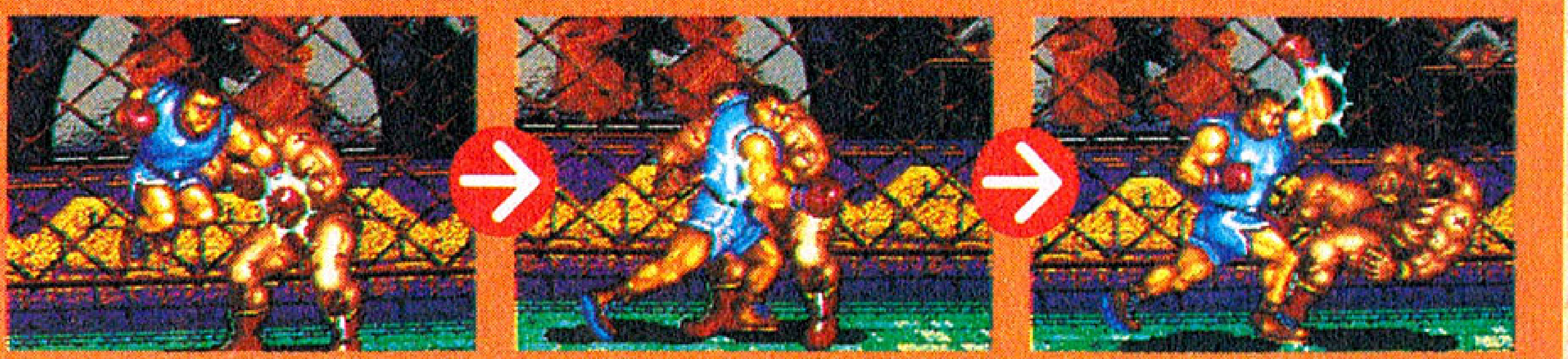
離れた間合いから大ダッシュアッパー→小ダッシュアッパーを打つ連続技。1発目を打ったらすぐに一度十字キーを引いて「ため」を作り、2発目に備える。COMが多用する。



●連続技

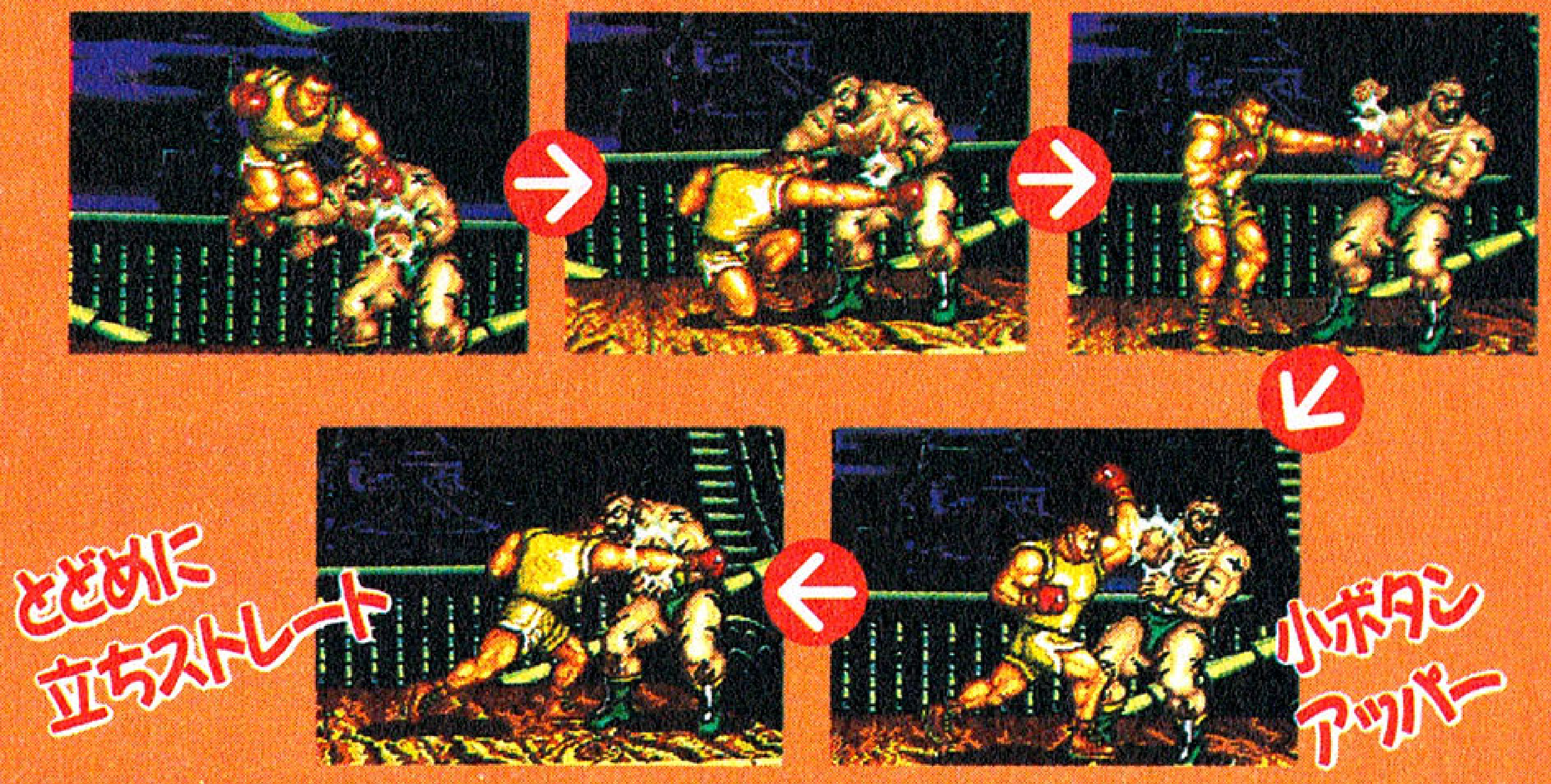
「バイソン3段」

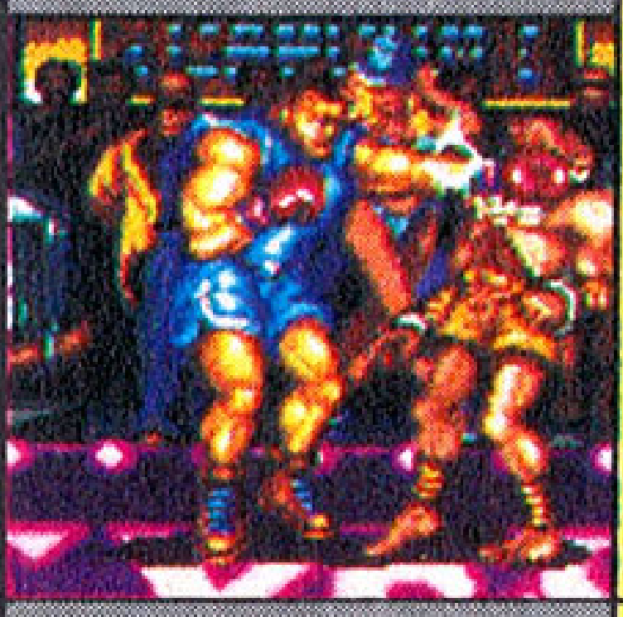
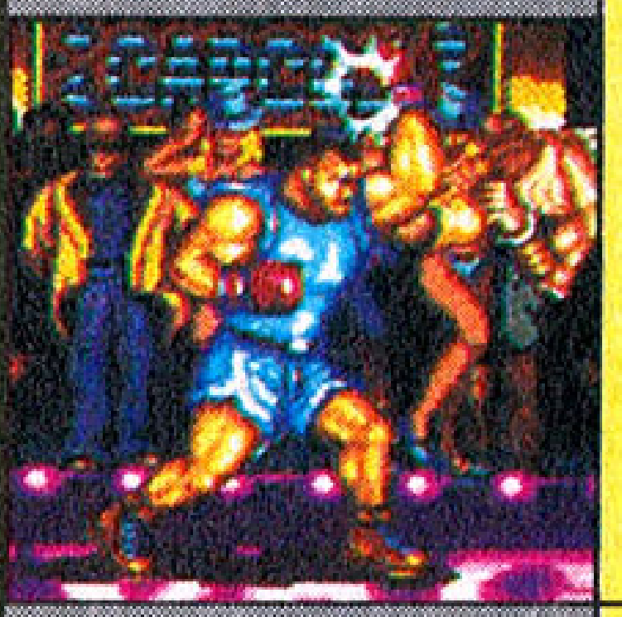
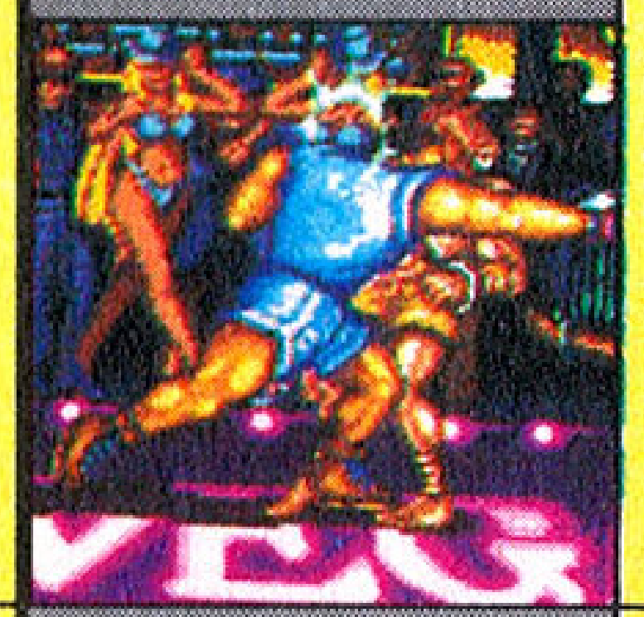
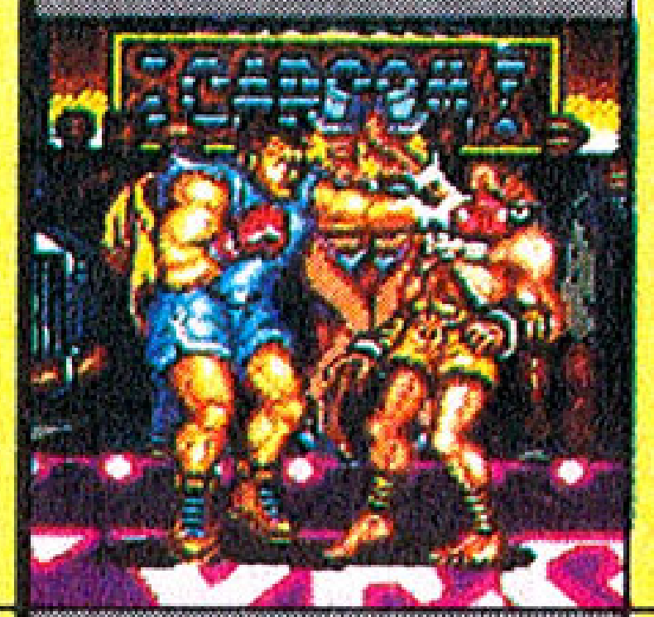
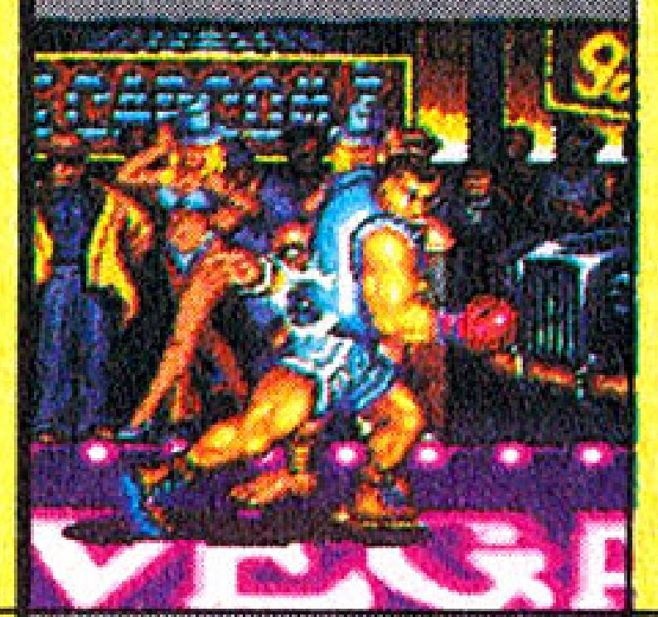
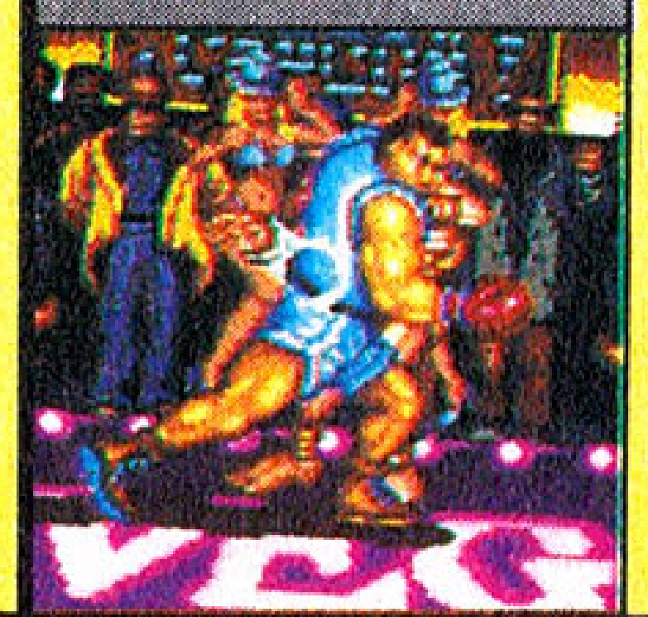
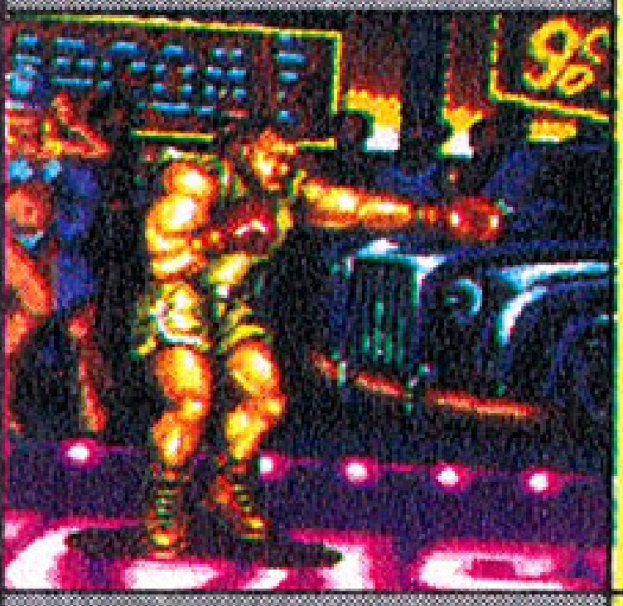
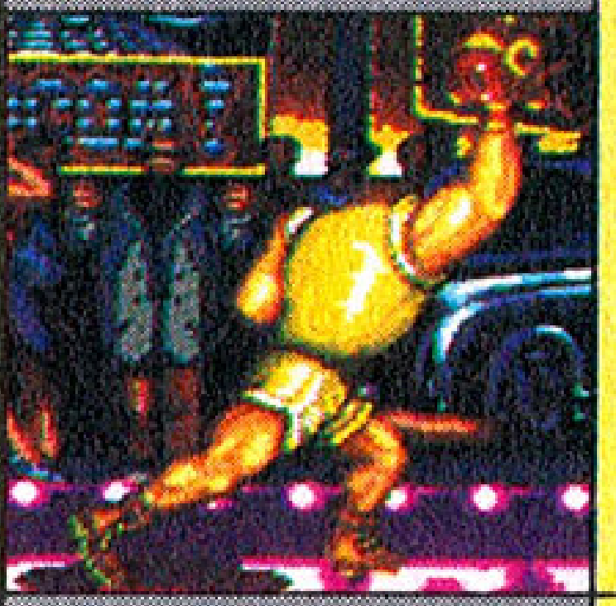
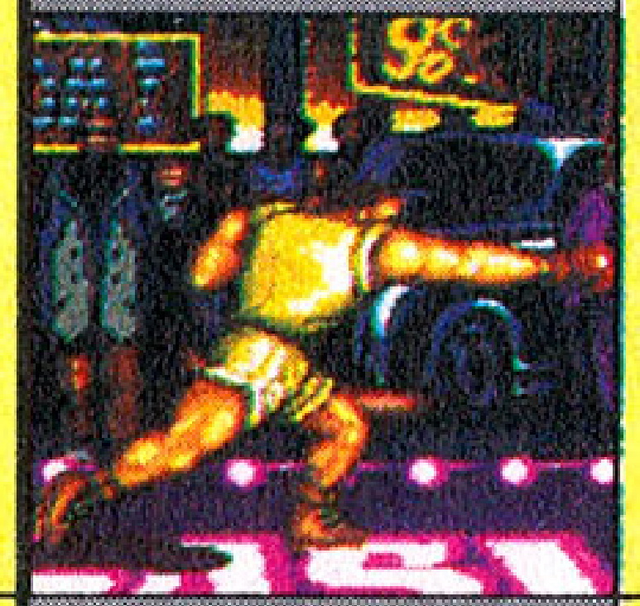
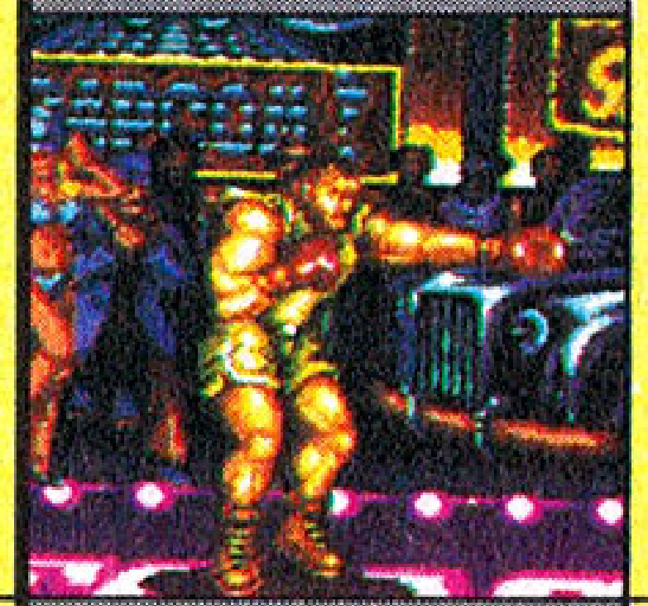
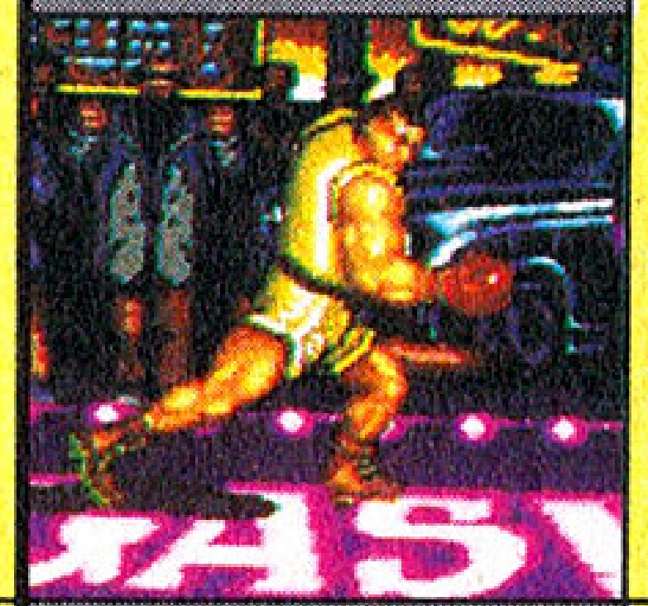
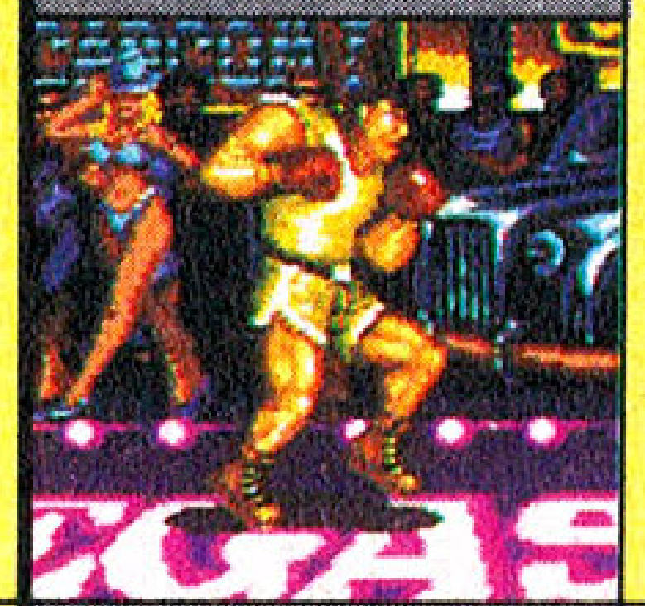
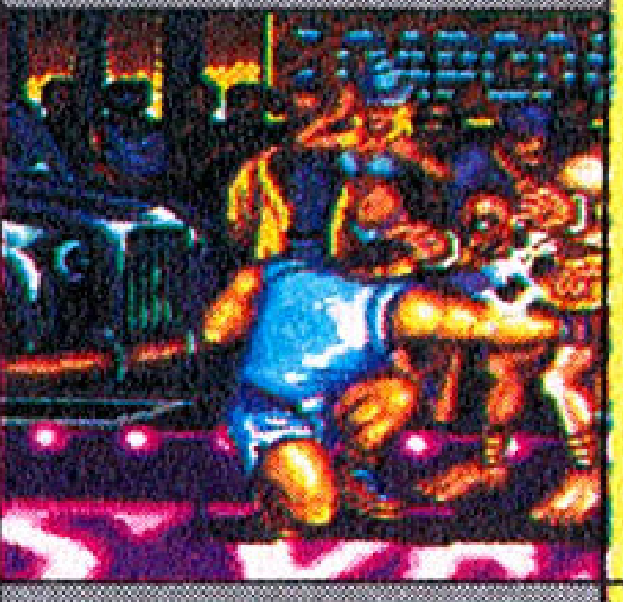
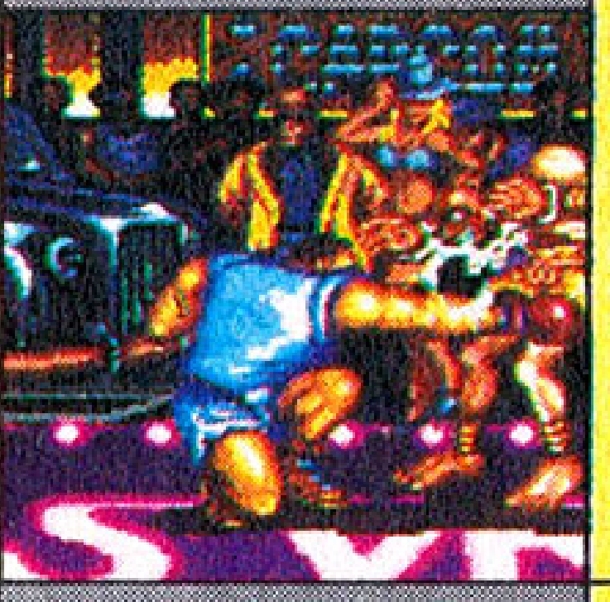
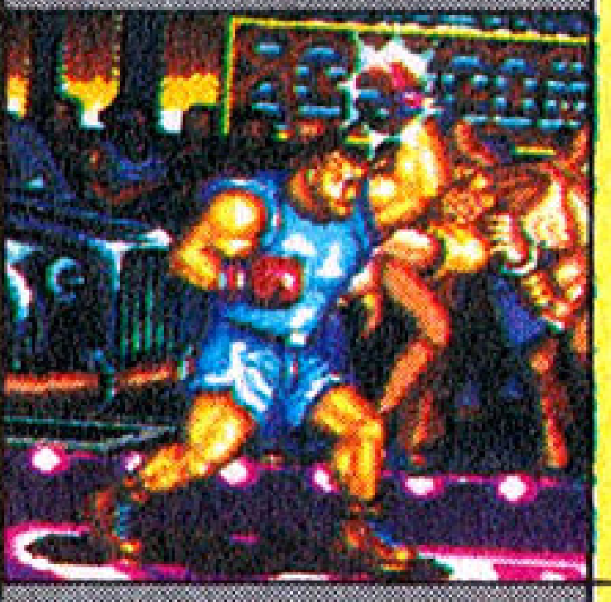
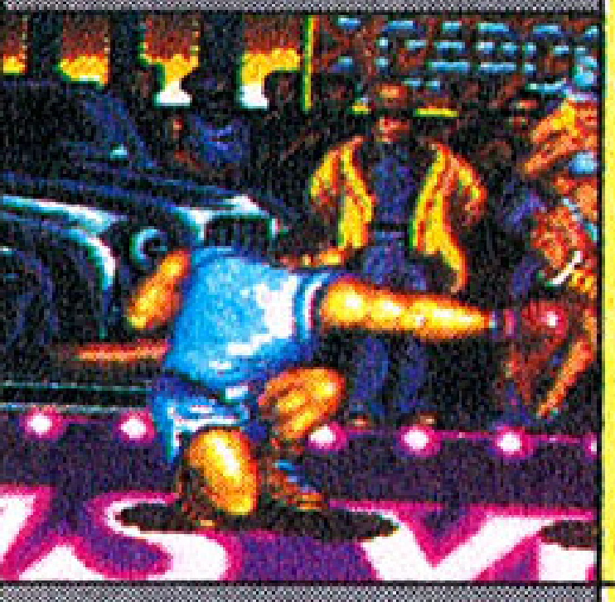
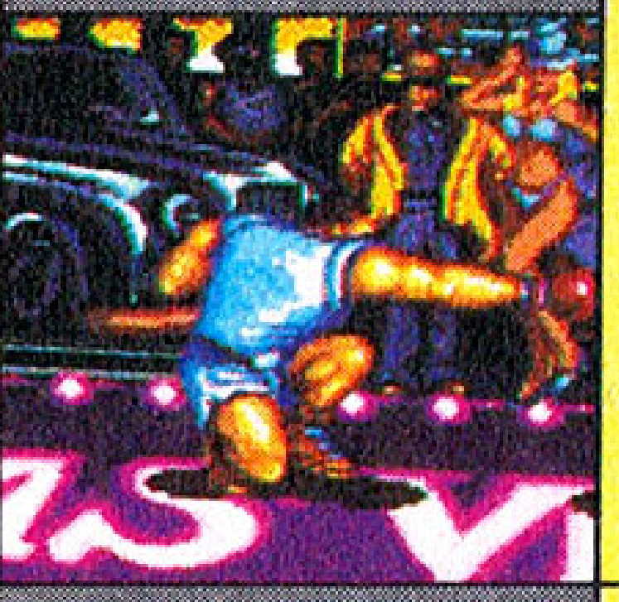
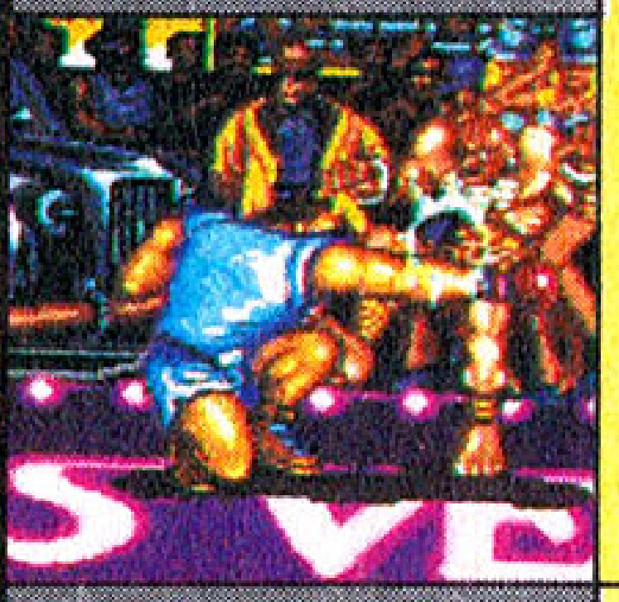
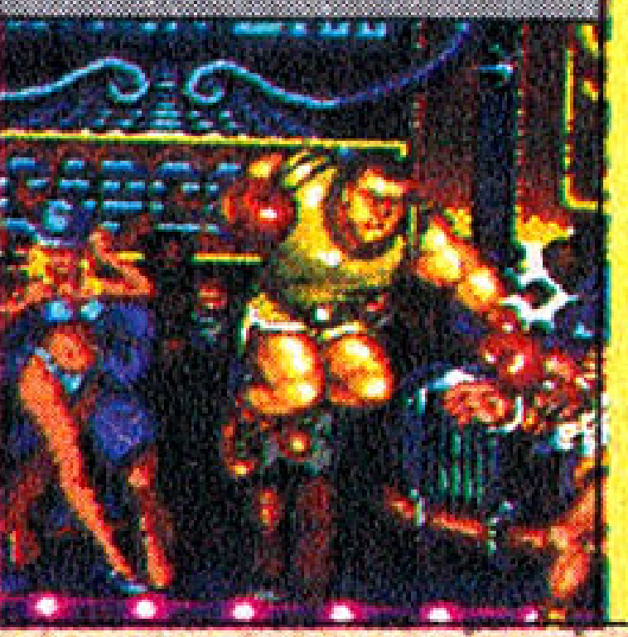
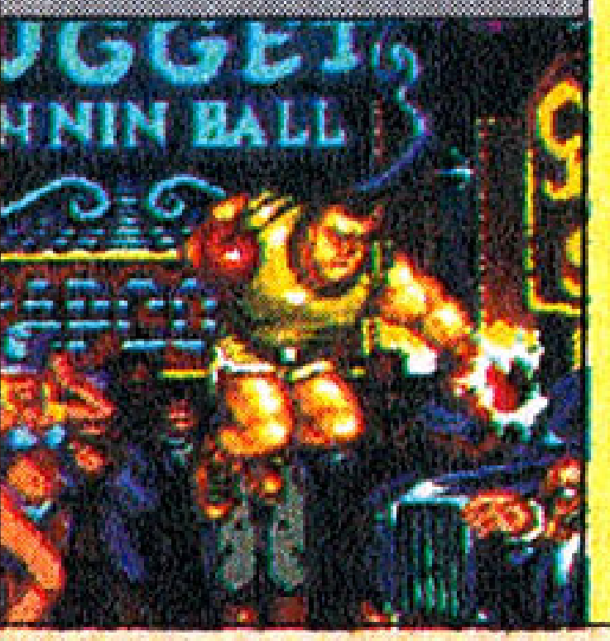
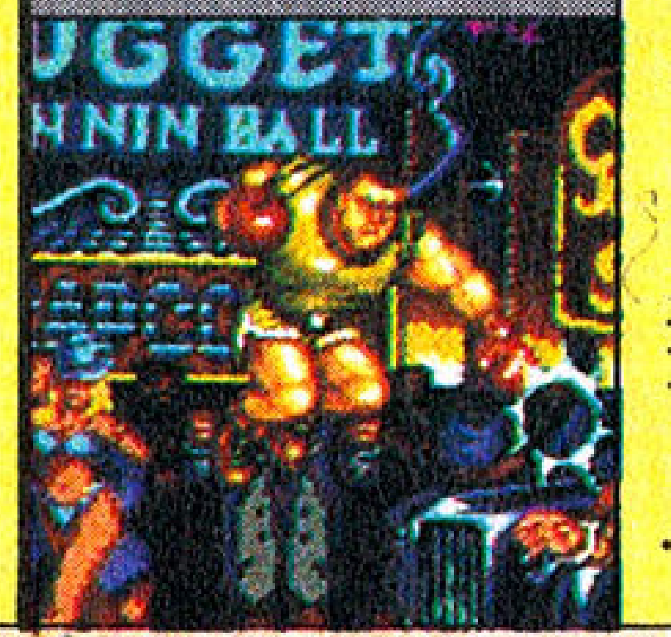
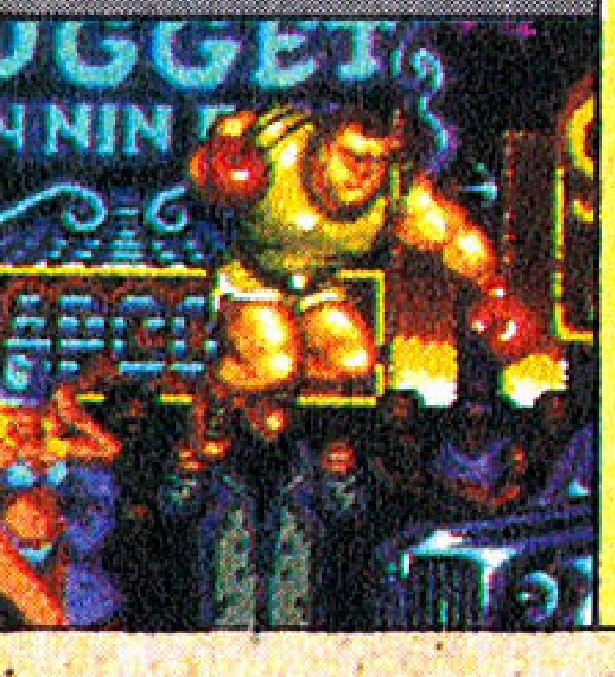
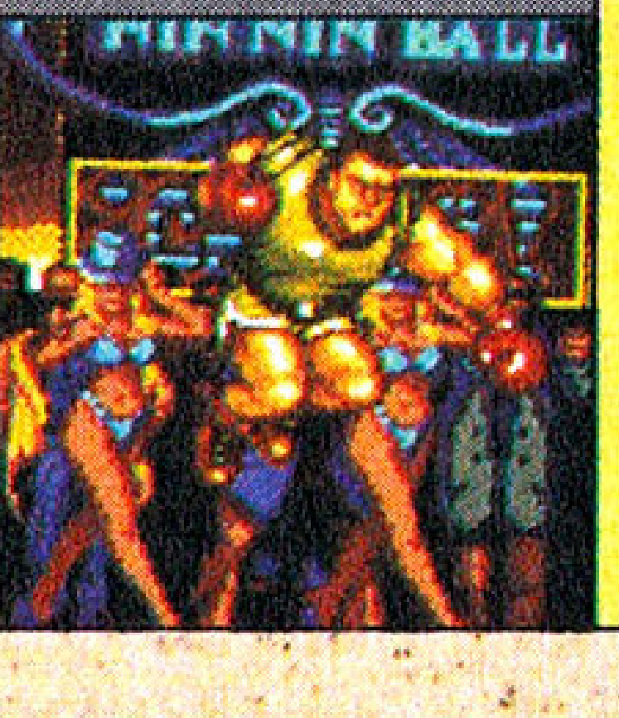
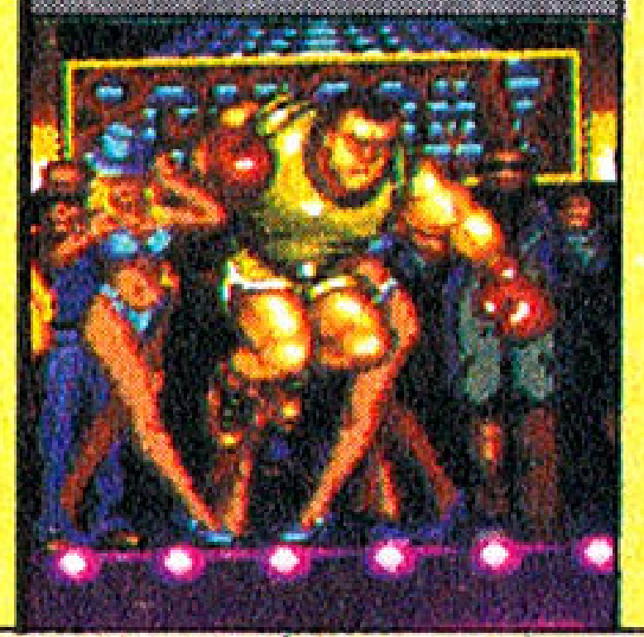
COMキャラも使う3段攻撃。ジャンプ大パンチから立ち中キック（ボディーブロー）→モーション終了後すぐダッシュアッパーで完成だ。



「バイソン5段」

バイソンのパワーが爆発する5段攻撃。まずジャンプ大パンチから入り、すぐにしゃがみ小キック→立ち小キック→キャンセル技でダッシュアッパー。さらに立ち大パンチも入れれば完成だ。ちなみに、この連続攻撃は相手が一度気絶しないと、4段目までしか入らない（通常はここで気絶してしまう）。ジャンプ大パンチを着地ぎりぎりで当ててからの連打が勝負だ。

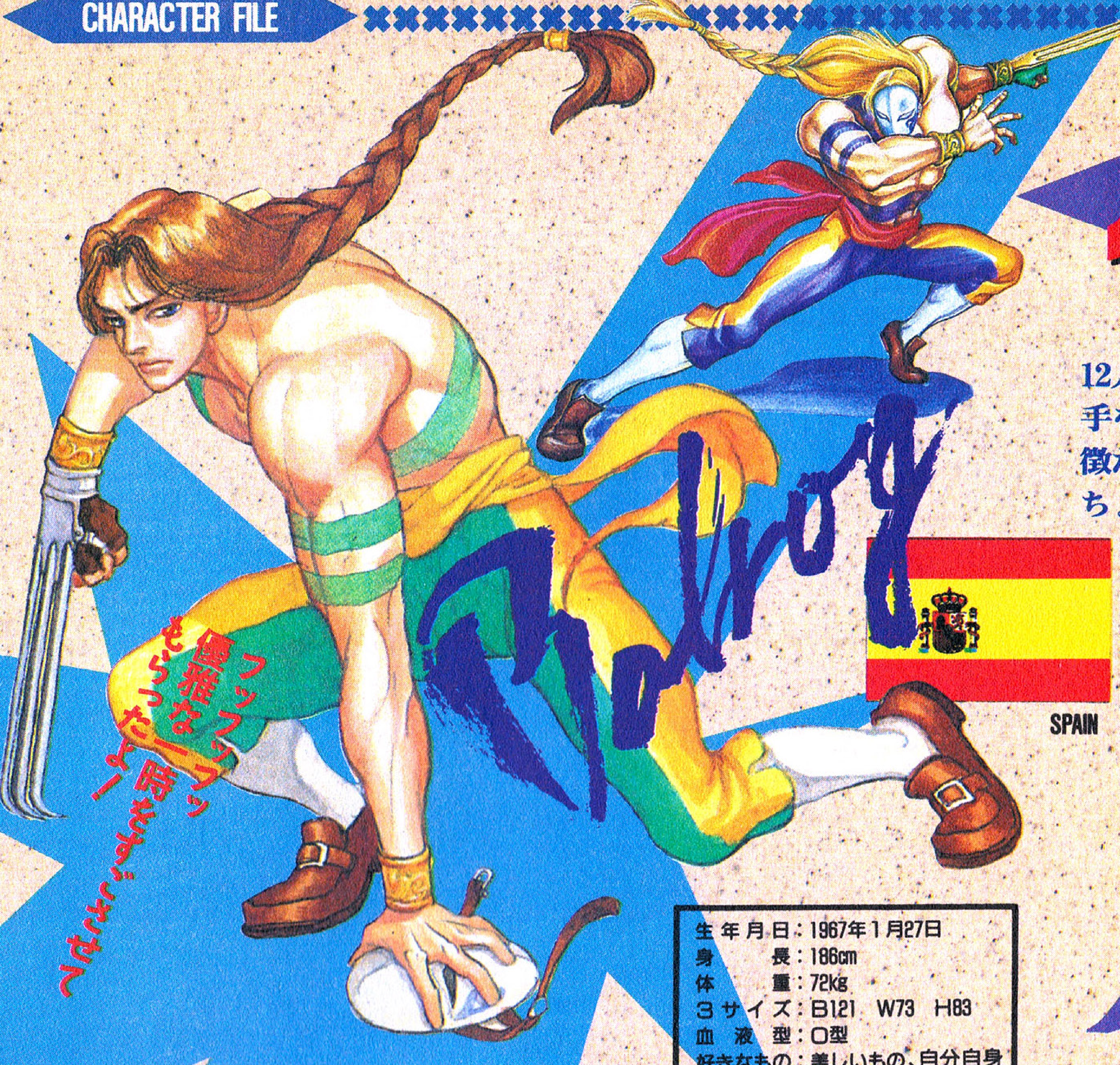


	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ジャブ  一発当ててヘッドボマーでつかむ、というつなぎ技で使うと効果的。	アッパー  斜め前方に攻撃判定がある。相手が飛び込んできた瞬間を狙おう。	ストレート  威力はかなり大きいが、通常の間合いではあまり使われない技。	エルボー  連続攻撃でよく使われるが、通常の間合いではあまり使われない技。	ボディブロー  連続攻撃でよく使う。当たればダッシュアッパーが連続でよく入る。	ボディブロー  連続攻撃でよく使う。連打してコンビネーション攻撃を考えること。
直立(間合い遠)	ジャブ  ブランカのローリングや春麗のスピニングバードキックを返せる。	バッファローアッパー  対空技の一つで、スキが少ない。中間の間合いでは牽制に使える。	バッファローストレート  リーチもあって一気にパンチが出るので強い。COM戦で多用する。	エルボー  斜め前方から飛び込んでくる相手を倒すときに使ったりする。	バッファローボディブロー  相手を画面端に押し込めるときに、大パンチと組み合わせて使う。	バッファローフック  攻撃判定が出るのが一瞬遅い。早めに出してタイミングを狂わせろ。
しゃがみ	シットジャブ  1Pプレイで、COMキャラの動きを連打で封じるときなどに使う。	ローストレート  端に追い詰めれば、リュウが波動拳を出すのを封じることができる。	ライジングアッパー  竜巻旋風脚などを返せる対空技。ギリギリまで引きつけてから打て。	シットジャブ  相手を端に追い詰めて牽制するときに使う。必殺技へのつなぎ技。	ローストレート  小パンチよりも攻撃判定が大きいがスキも大きい。フェイント用に。	レッグクラッシャー  バイソンのパンチの中で、唯一相手を転ばすことができる重要な技。
ジャンプ	ハンマードロップ  技の出る時間が長いので、バルログの対バルセロナアタックなどに。	ジャンピングフック  波動拳を確認してから飛んでも、リュウ・ケンへの攻撃が間に合う。	ブーメランフック  とにかく強力。サマーソルト、タイガーアッパーカットも返せる!!	ハンマードロップ  ジャンプパンチは見た目がすべて同じ。違いは攻撃判定と速さだ。	ジャンピングフック  バイソンの技はキックボタンもすべてパンチになることを忘れずに。	ブーメランフック  連続技はキック系を主に使うので、この大パンチで飛び込むとラク。

ストII'ひとくちメモ

【「ストII」用語集 ②】ステルス→波動拳などの飛び道具がキャラをすり抜けて飛んでいくこと、ドスコイ→本田のスーパー頭突きのアダ名、スラ→ダルシムのスライディングの略、ロケット→リュウ・ケンのジャンプキックのアダ名……キミはすべての用語を覚えられるか！？

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


Valrog
SPAIN
フッフッフッ
優雅な一時をすごさせてもらったよ！

この超スピードについてこれるか!?

バルログ

〈スペイン代表〉

12人中、最高のスピードを誇るバルログ。相手をよせつけない爪攻撃と投げ技が最大の特徴だ。強さともろさの２面性を合わせ持つ、ちょっとクセのある四天王キャラである。

東洋に伝わる　NINJUTSU(忍術)をマスターし、華麗な連続技で対戦者を次々と屠っていくバルログ。美に対して異常なほどの執着を持っている彼は、醜い者はこの世に存在してはならぬと思っているナルシストだ。戦士としての彼は常に仮面で素顔を隠しているが、人々が目をおおうほど残虐的な倒し方をした時だけは時折満足した笑みを浮かべ、素顔を見せるという。その素顔を見た者は、少年のようなはかなげな美しさと涼しげな目に宿る狂気を垣間見て恐怖する。今日もバルログは自分の強さを人々に示すことにより、自分の美しさを最確認し、陶酔にふけるのだった。

麗

生年月日：1967年１月27日
身長：186cm
体重：72kg
３サイズ：B121　W73　H83
血液型：O型
好きなもの：美しいもの、自分自身
嫌いなもの：醜いもの

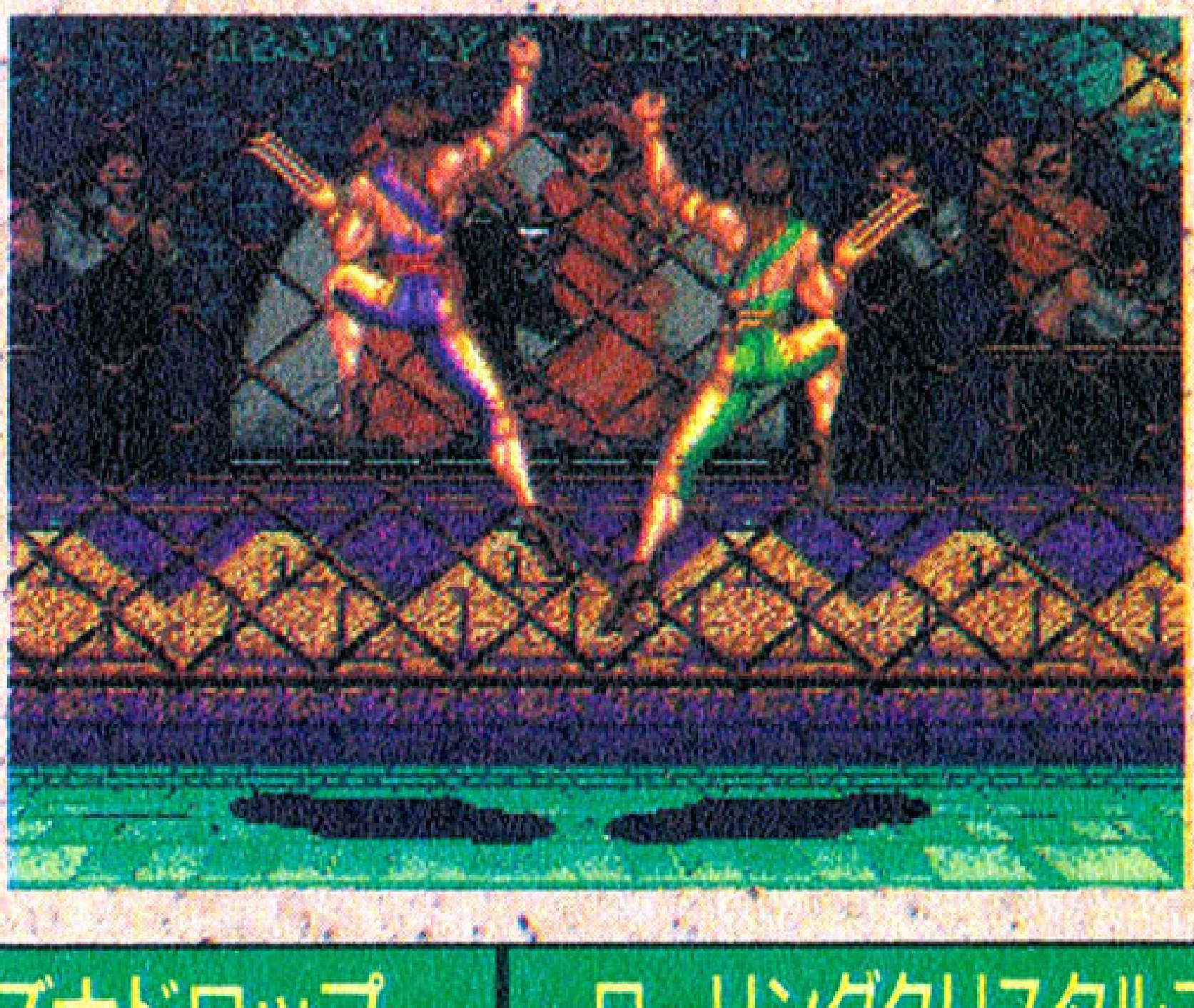
美に執着する冷酷な仮面のナルシスト

華麗な空中技で翻弄しろ

春麗よりも素早い身のこなしと、爪を使ったリーチの長い攻撃で全格闘家を翻弄するスペイン忍者・バルログ。超スピードを生かしたヒット＆アウェイ戦法と、華麗な空中殺法がバルログの基本戦法である。１Ｐプレイ時のＣＯＭ戦なら、イズナドロップさえ出せばほとんどのキャラに勝ててしまうだろう。

四天王バルログはこんなキャラだ

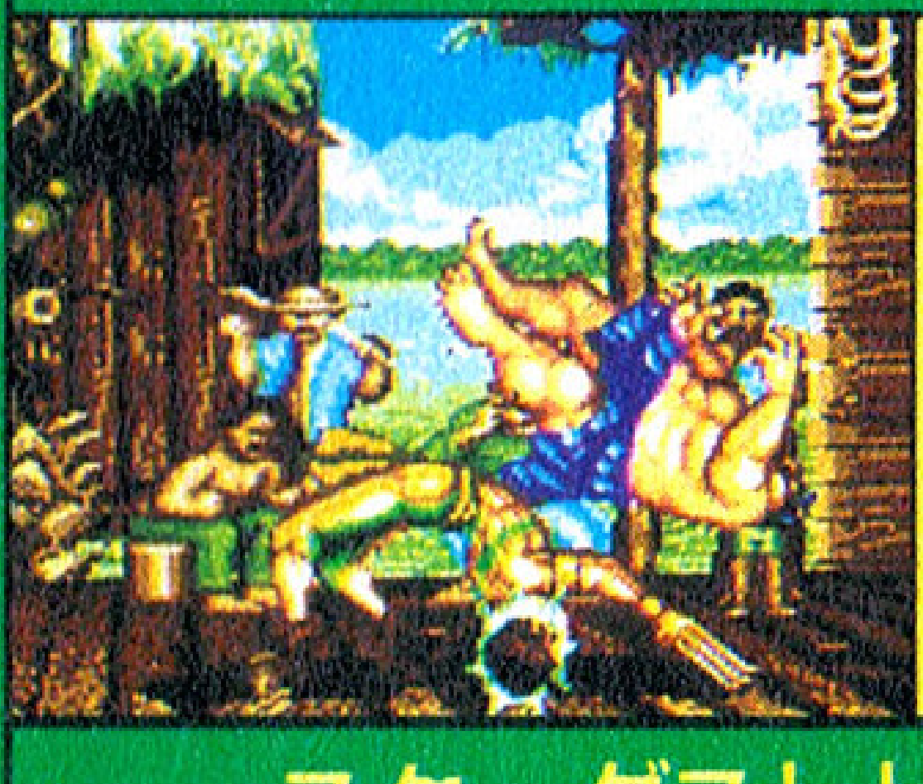
バルログの持ち味は、何と言っても華麗な身のこなしと素早い動きにつきるだろう。操作するプレイヤー側もこの動きに慣れるのはかなり大変だが、一度使い始めたらこのスピード感は快適そのもの。相手がジャンプしている間に裏側に回り込んで投げる、といったバルログならではの戦法はぜひマスターしたい。



スペインのステージでは、バルログの三角飛びが使えない（金網によじ登ってしまう）ことに注意しよう。

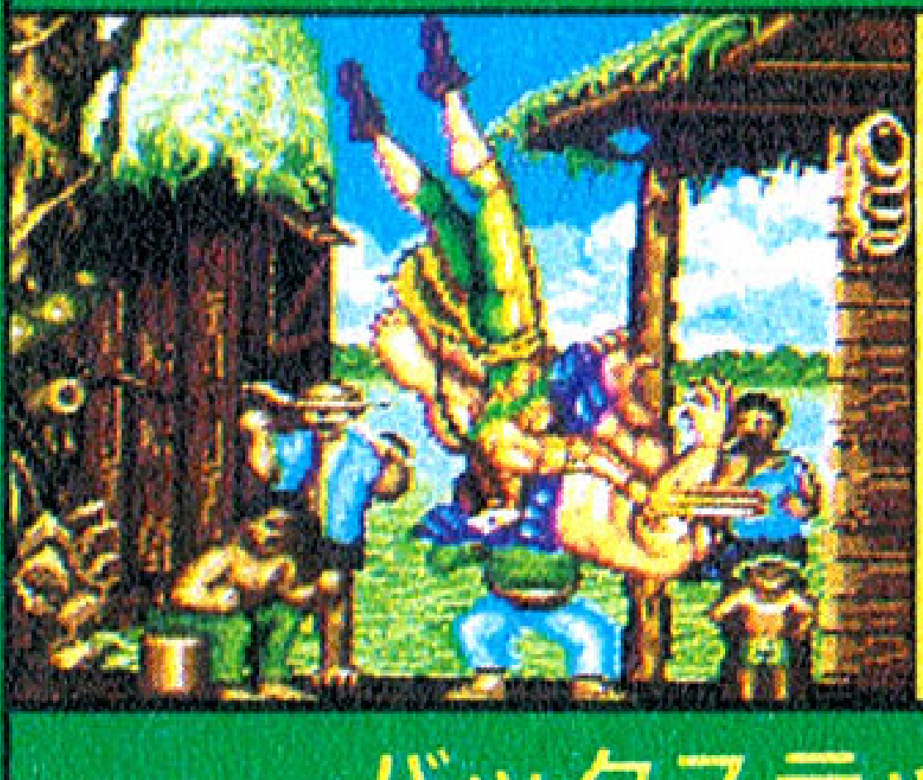
●大技●

レインボースープレックス



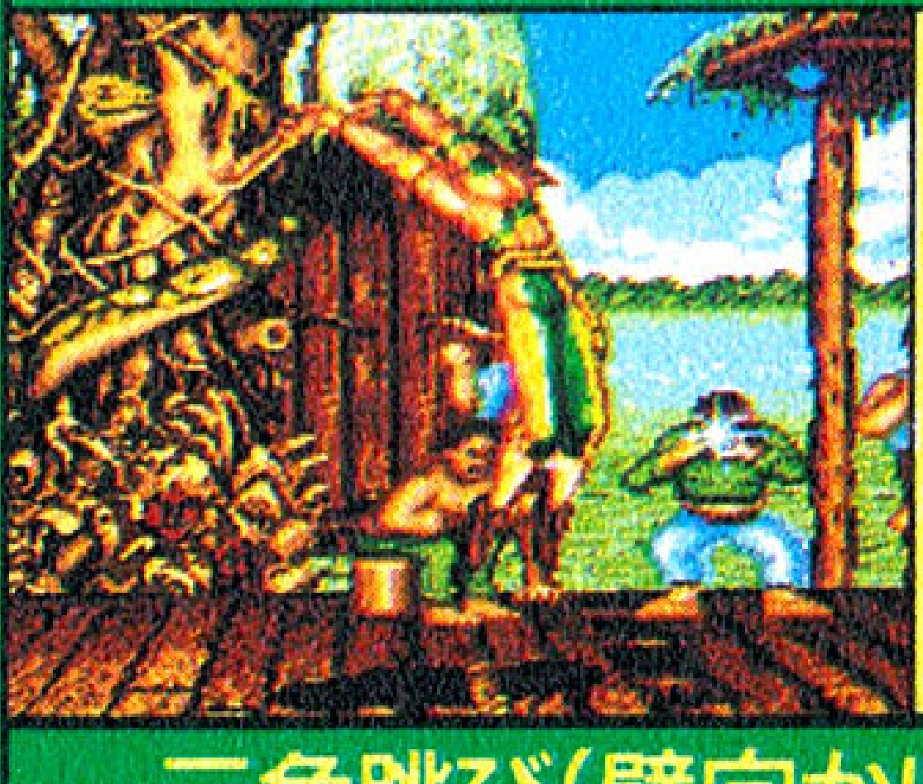
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタンを押す。十字キーを倒した方向に投げることができる。

スターダストドロップ



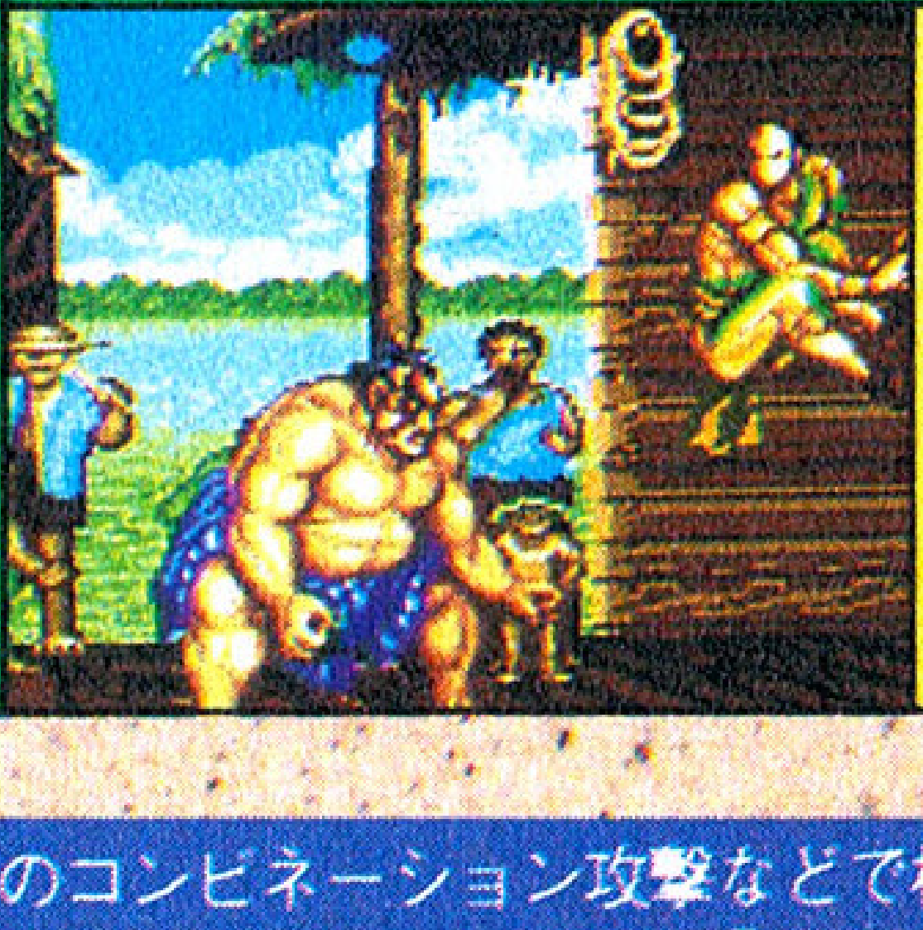
ジャンプ中に相手と重なりそうになったら、相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中か大パンチ（空中投げ）。

バックスラッシュ



十字キーを素早く←（相手と反対方向）に２回入れる。バク転中は無敵だが、その後のスキが大きいので多用はしないこと。

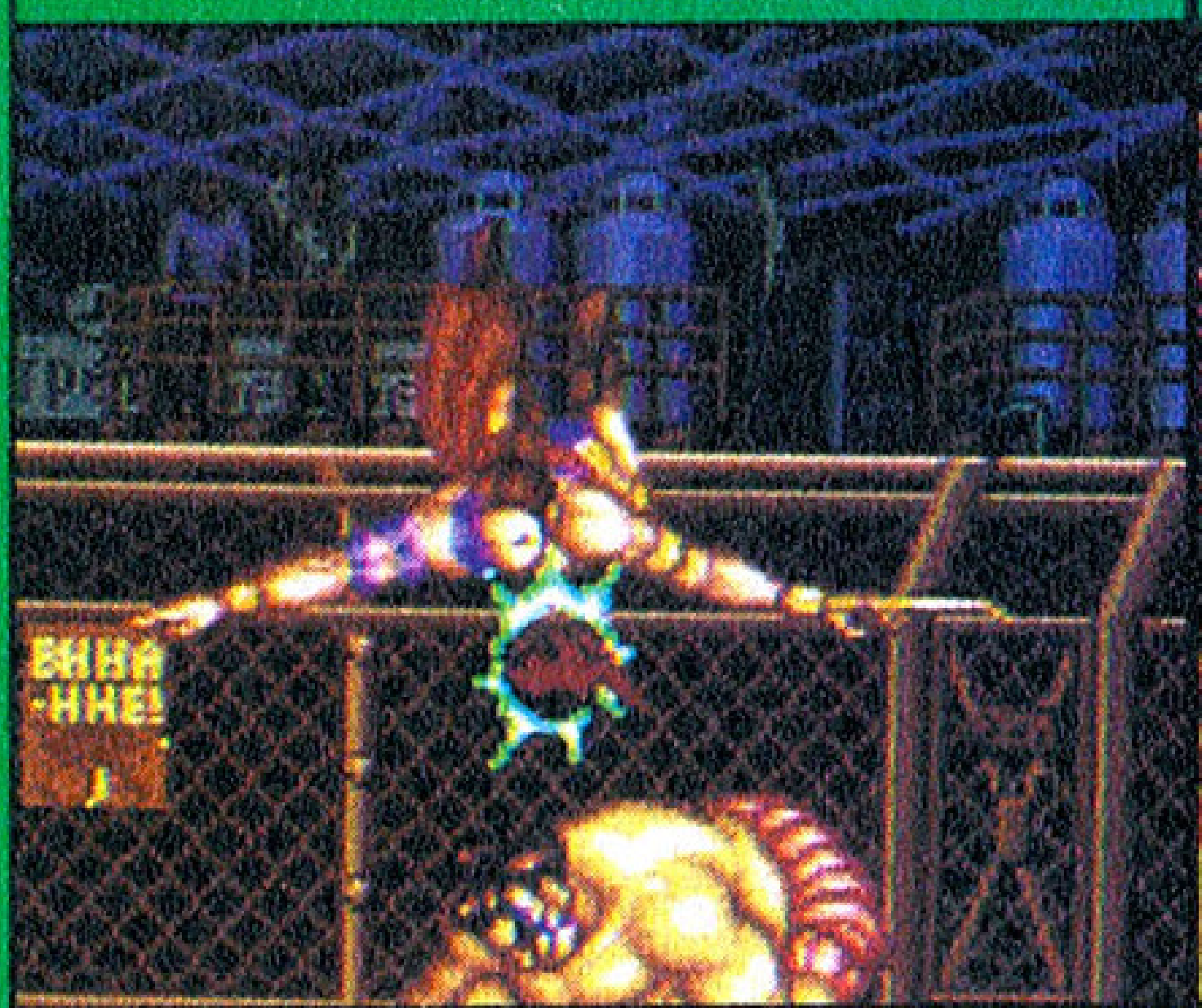
三角跳び(壁向かいジャンプ)



十字キーを←に一定時間引いた後、→に入れると同時に任意のキックボタンを押す（↗だと右上、↖だと左上に飛ぶ）。

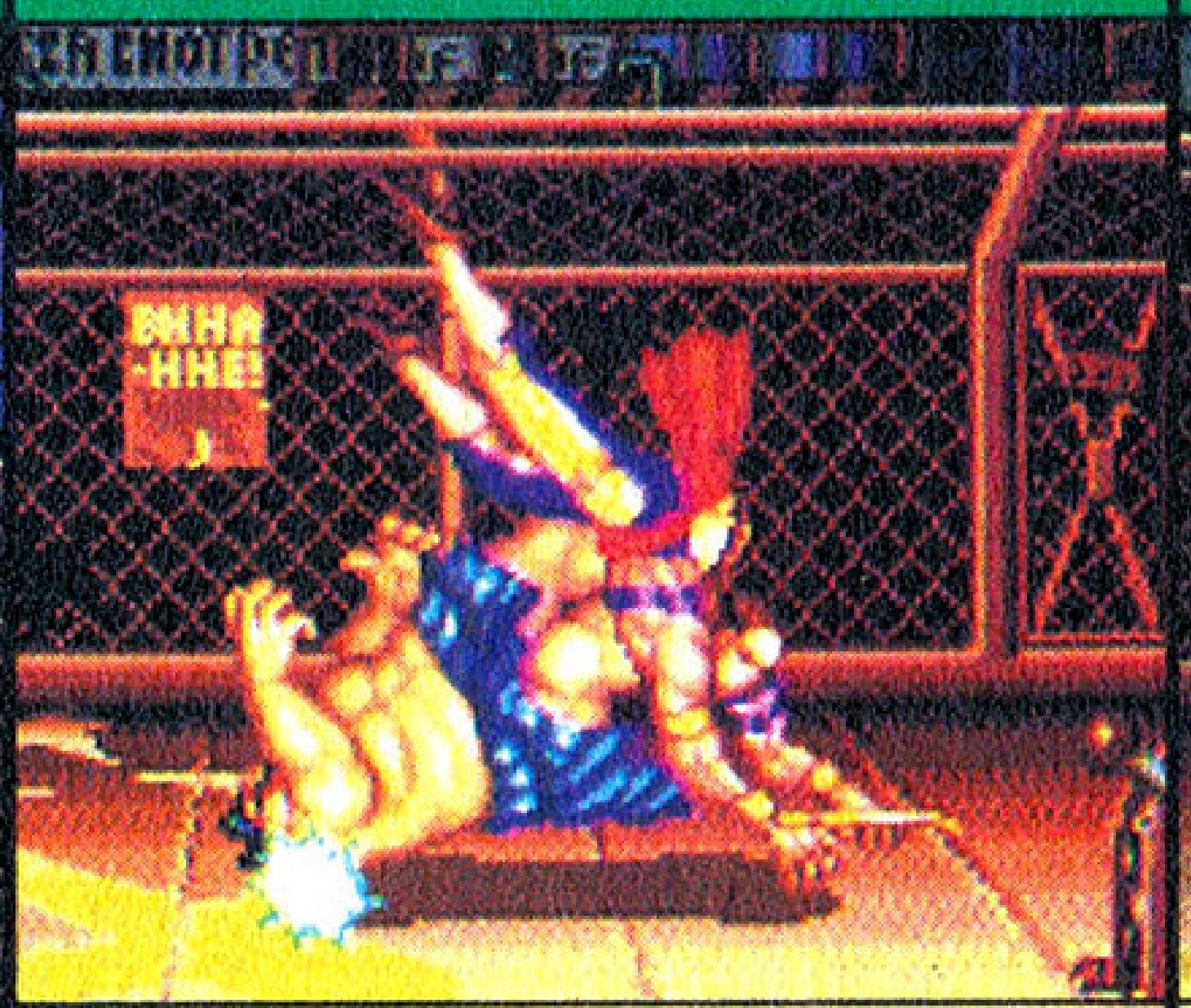
●必殺技●

フライングバルセロナアタック



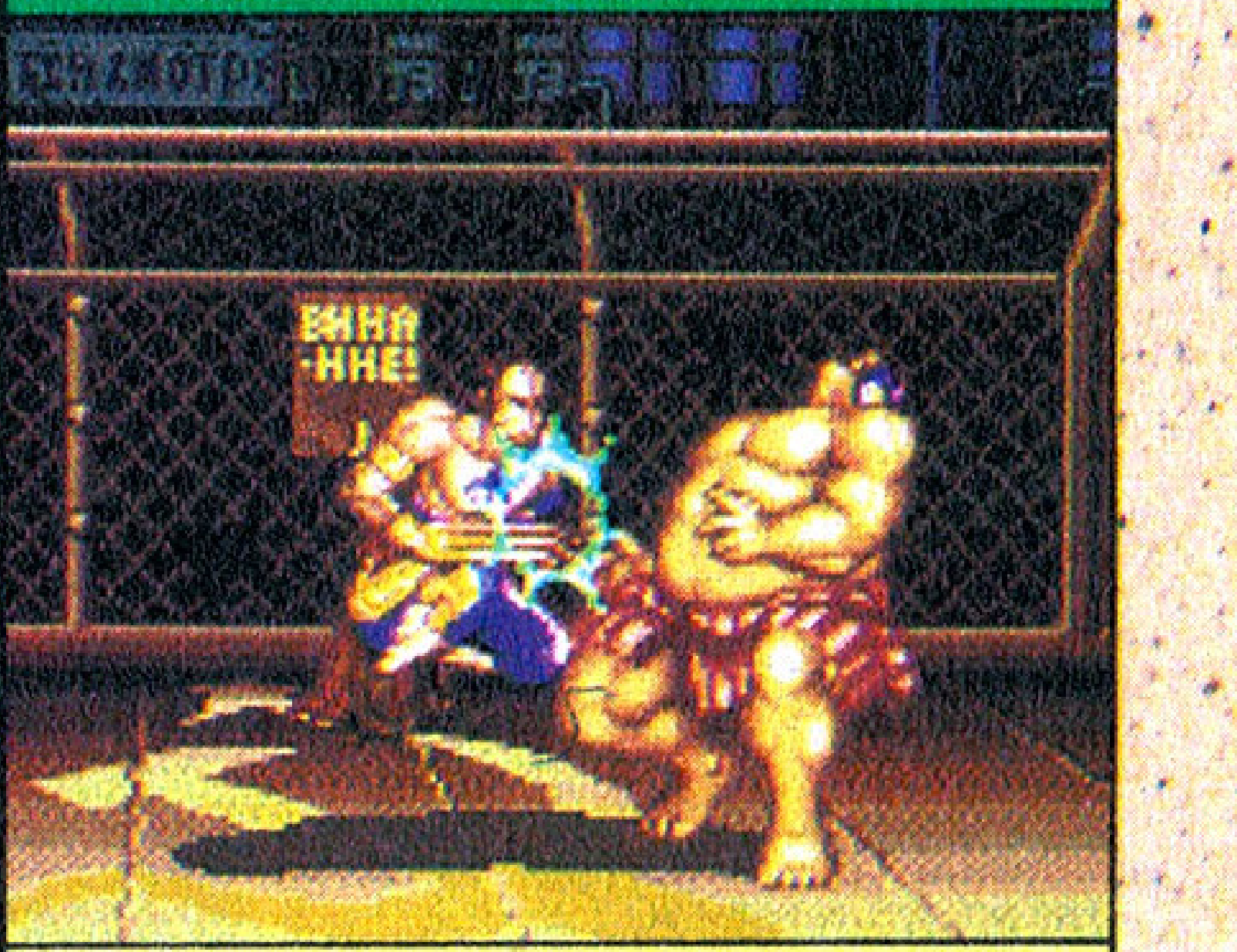
三角飛びの後、バルログが空中にいる間に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で飛んで行くスピードが変わる（大のほうが速い）。

フライングイズナドロップ



三角飛びの後、バルログが空中にいる間に相手の近くで十字キーをどこかに入れ任意のパンチボタン。ボタンの強弱で飛ぶスピードが変わる。

ローリングクリスタルフラッシュ



十字キーを←に一定時間引いた後、→に入れて同時に任意のパンチボタン。ボタンの強弱で回転数と飛距離が変わる（大のほうが多く回転する）。

ストII'ひとくちメモ

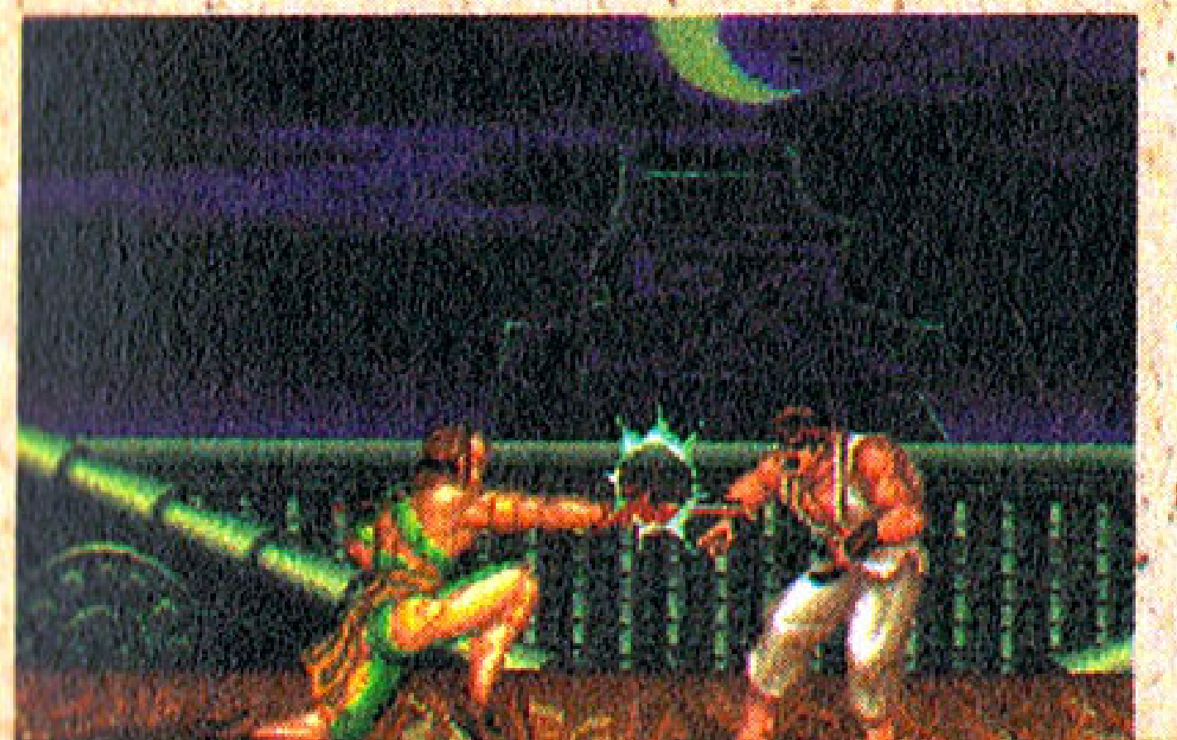
【「ストII」用語集 ③】「ピヨる」、「吸い込む」などの基本「ストII」用語以外にも、連続技のコンビネーション攻撃などで様々な愛称がつけられたものがある。小昇龍拳を切れ目なく打ち続ける「ドラゴンダンス」、ジャンプ後すぐにドリルキックを出す「すぐドリ」が有名だ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

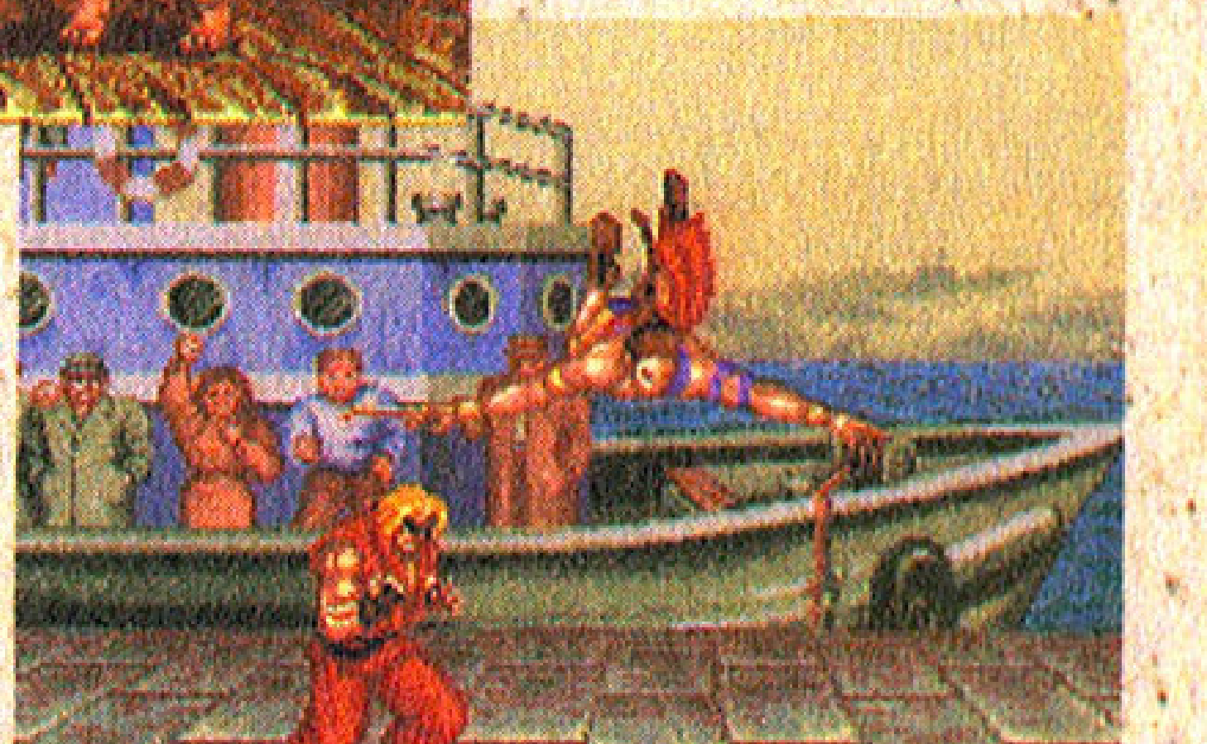
華麗で残酷、血に飢えた爪が弱者を裂く!!

ザクザクッと爪で削り取れ

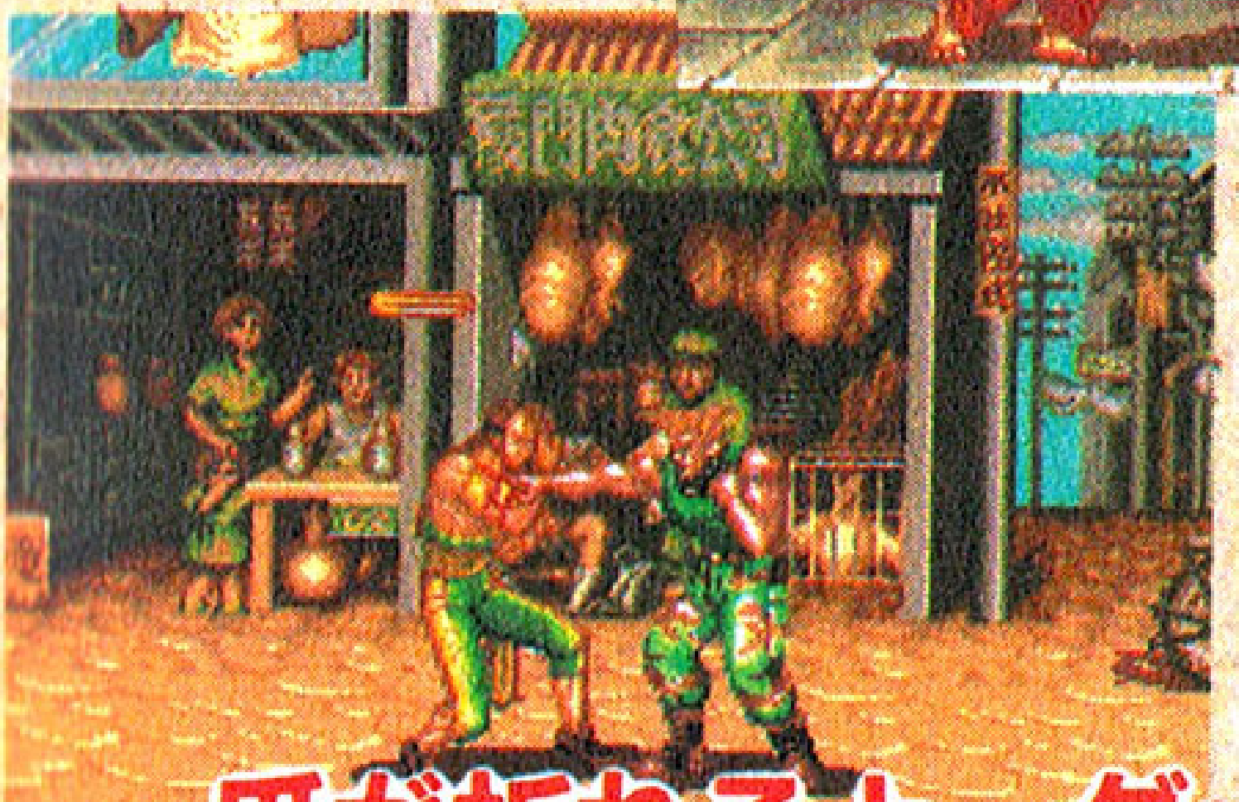
バルログの爪攻撃のリーチは全キャラ中一番長い。ただ、一発一発の攻撃力はかなり小さいため、バルログ使いはダメージの大きい投げや手数で勝負することが多くなる。特に有効なのは、爪攻撃とローリングクリスタルの併用で相手の体力をガリガリと削る方法だ。相手に動きを読まれないように戦おう。



しゃがみ中爪はバルログの基本。スタート地点で、すでに相手はバルログの射程内にいる。



バルログの空中殺法は、すでに返し技が見つかっている。多用すると逆に落とされてしまう。



相手の攻撃を何度か防御すると、バルログの爪が折れてしまう。こうなると一気にピンチ。

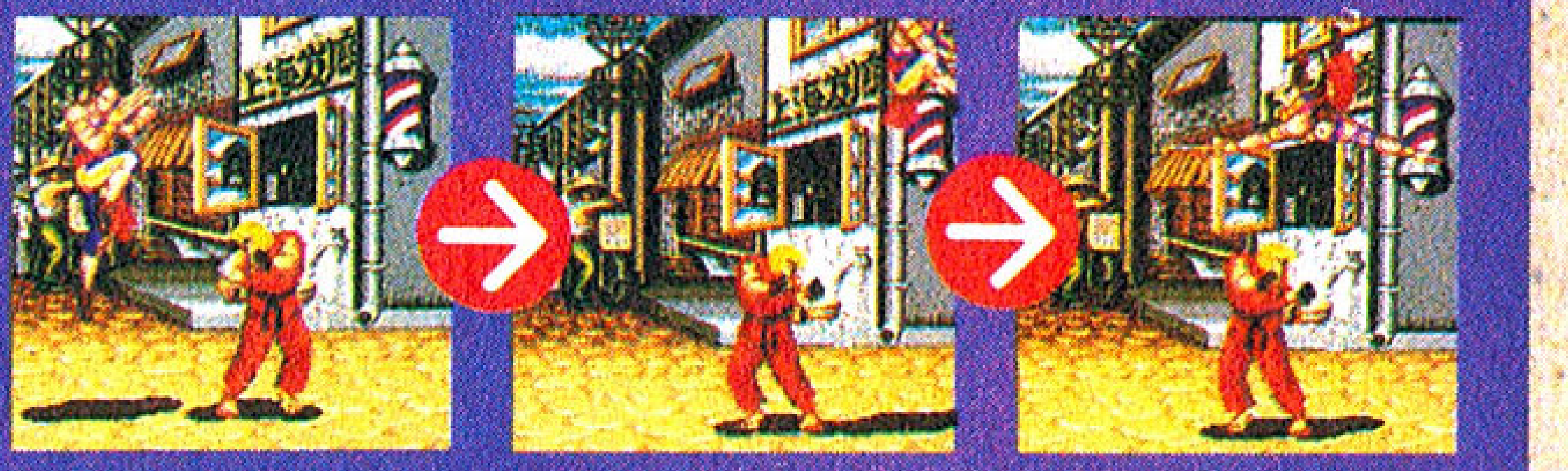
爪が折れると…ダメだぁ～

●覚えておきたい必須テクニック

バルログの特徴は、その華麗な空中殺法にある。十字キーを入れる方向やタイミングで、右に紹介したように様々なバルセロナアタックを使うことができるわけだ。相手を投げるか、または爪で攻撃するか……。COM戦と違い、対戦は相手の動きを事前に読む必要がある。修行あるのみ!!

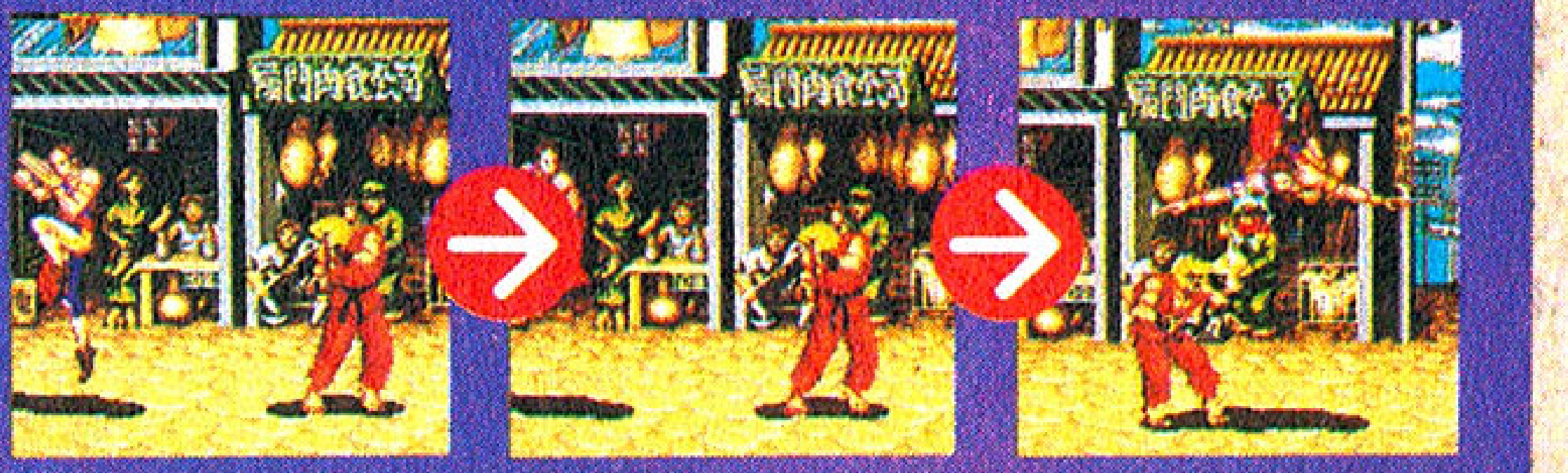
クロスバロセロナ

相手がいる方向に三角飛びして相手の頭上から攻撃する空中殺法。イズナドロップがよく使われる。



ターンバルセロナ

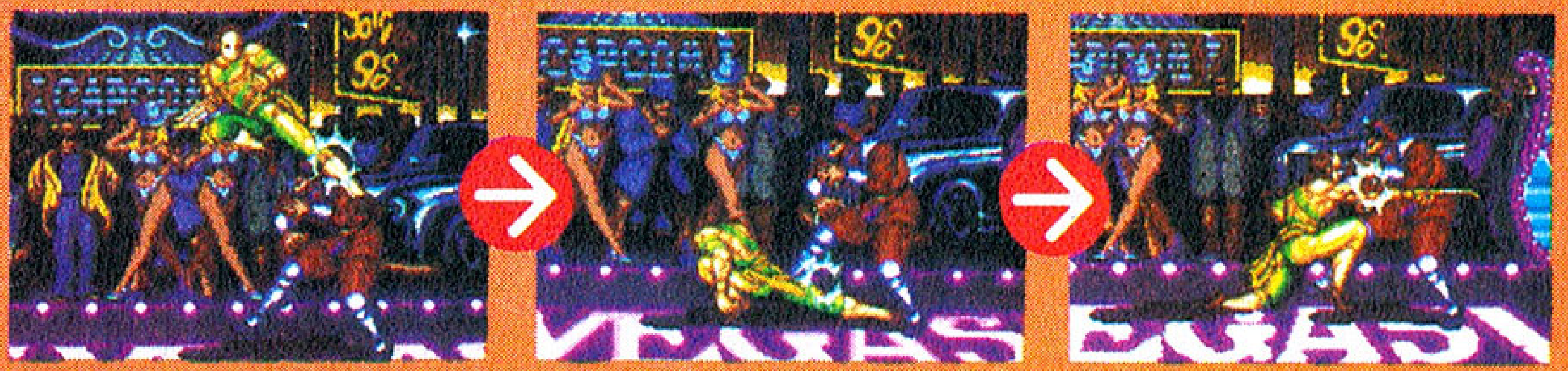
相手と離れて、相手とは反対方向の画面の端に三角飛びする。高さが低く、かつ速い空中攻撃になる。



●連続技

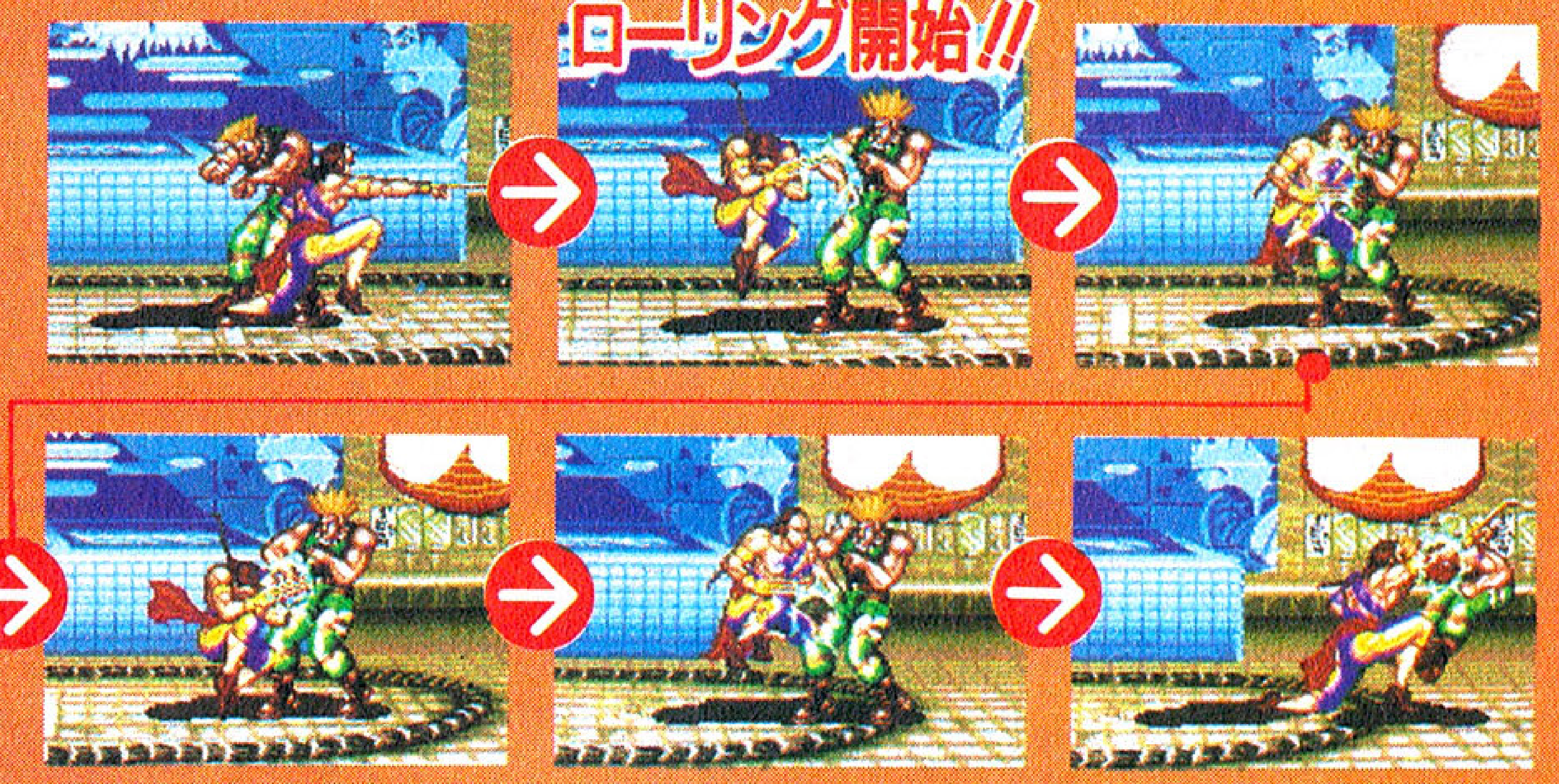
「バルログ3段」

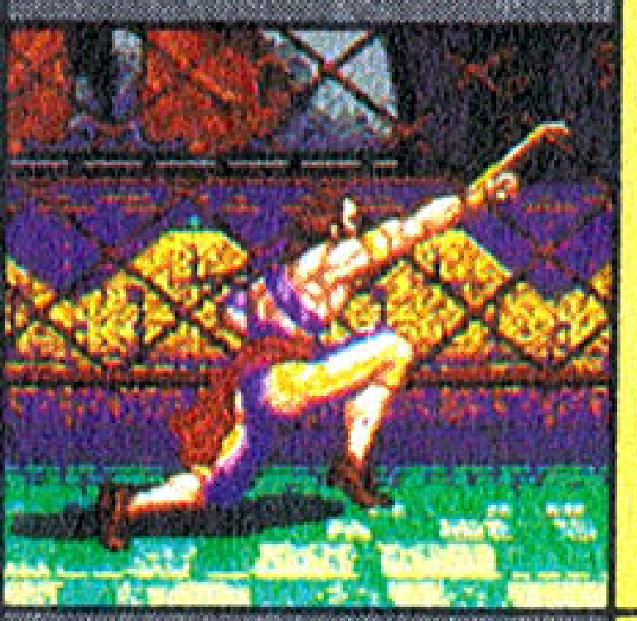
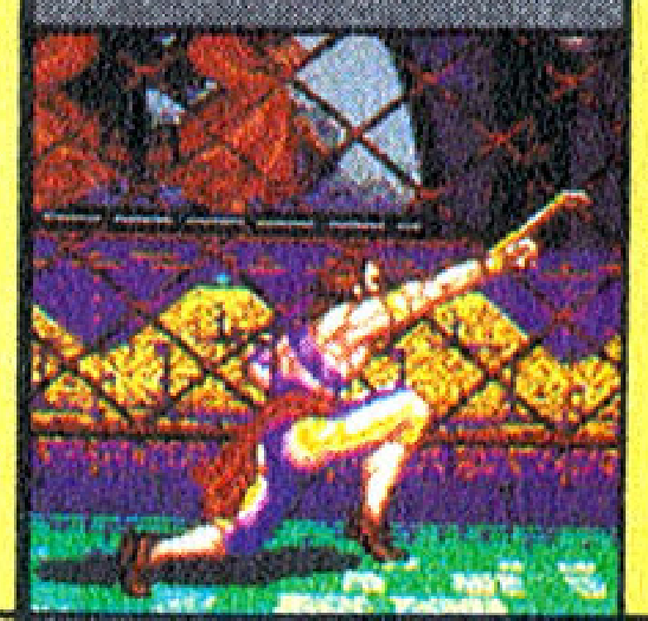
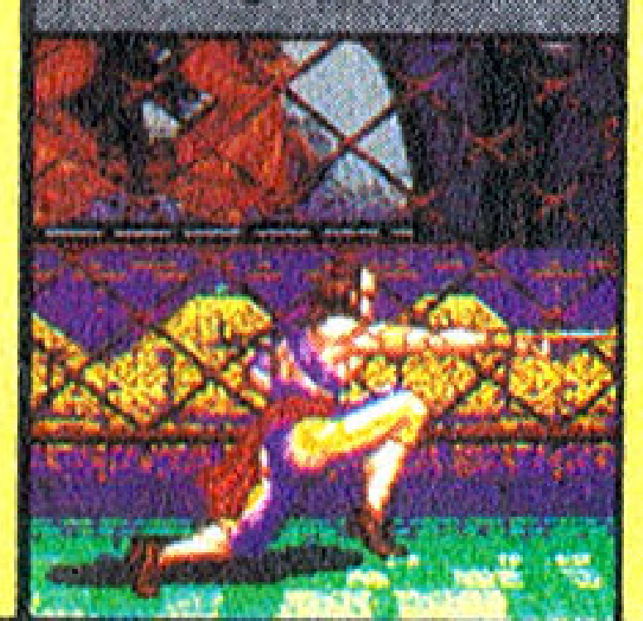
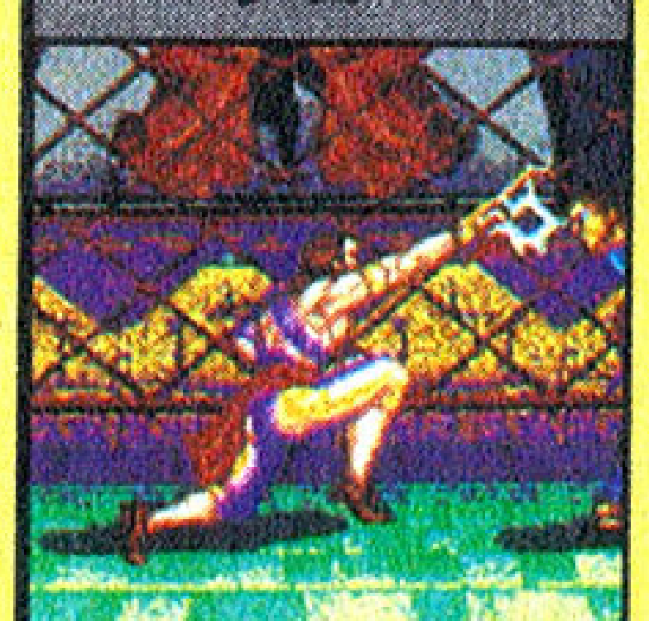
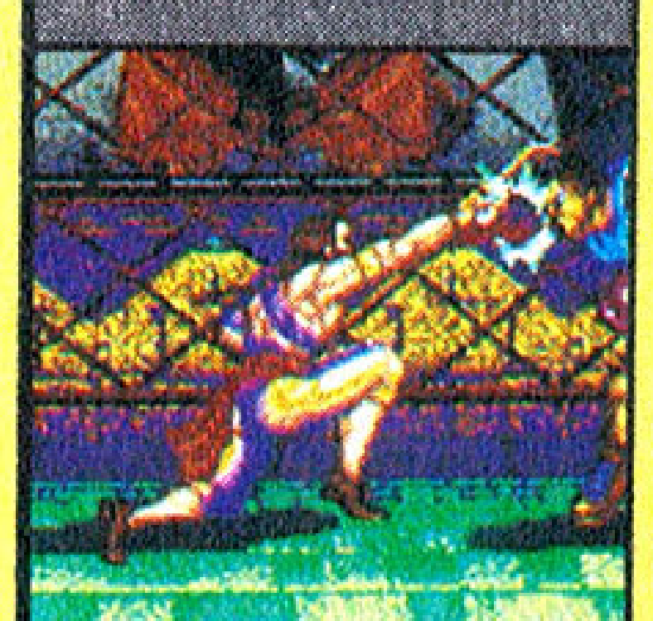
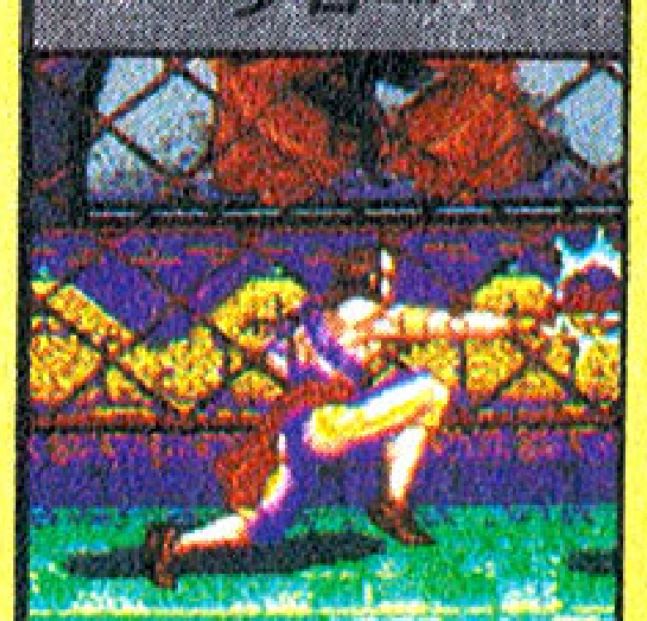
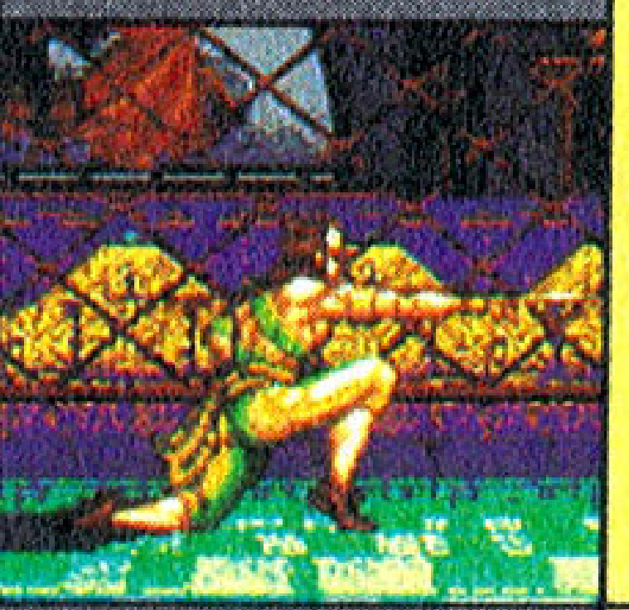
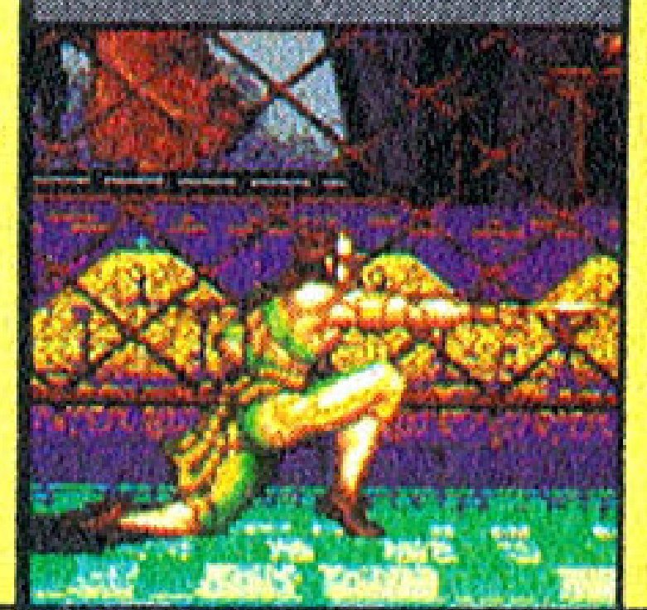
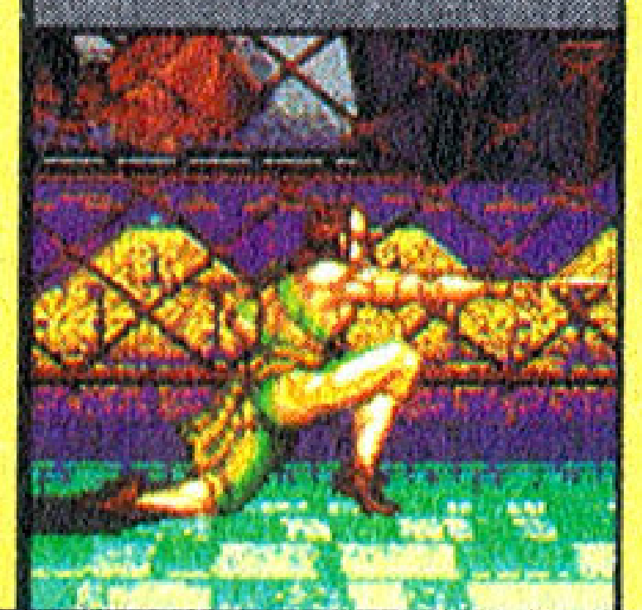
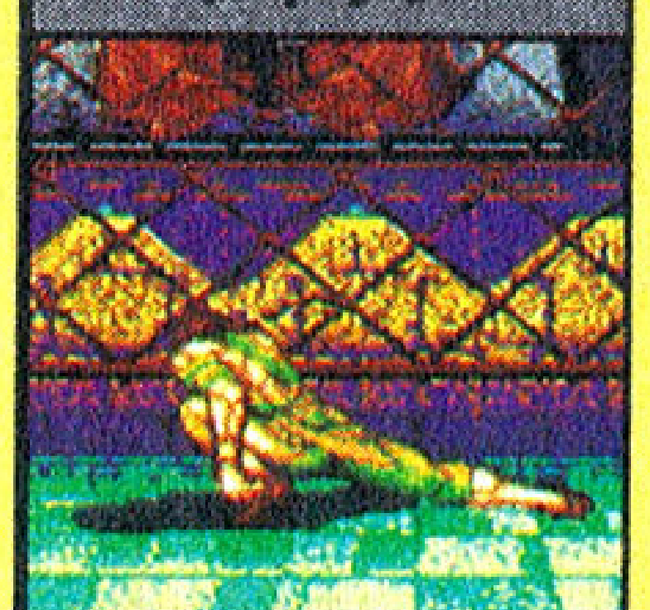
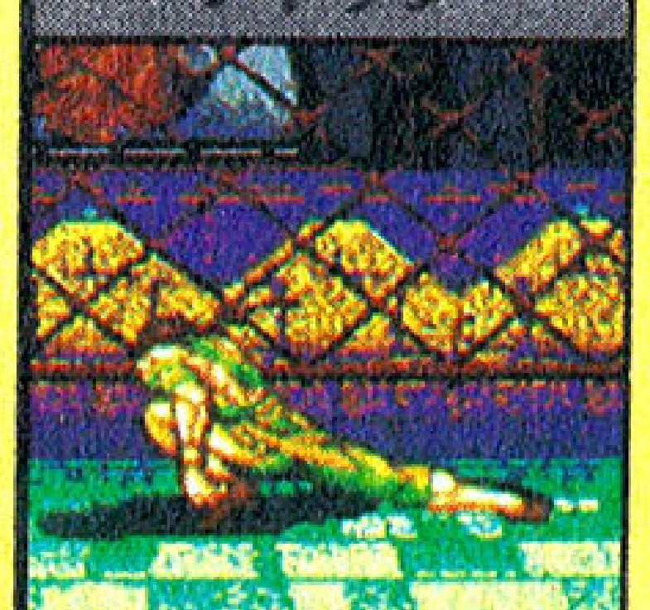
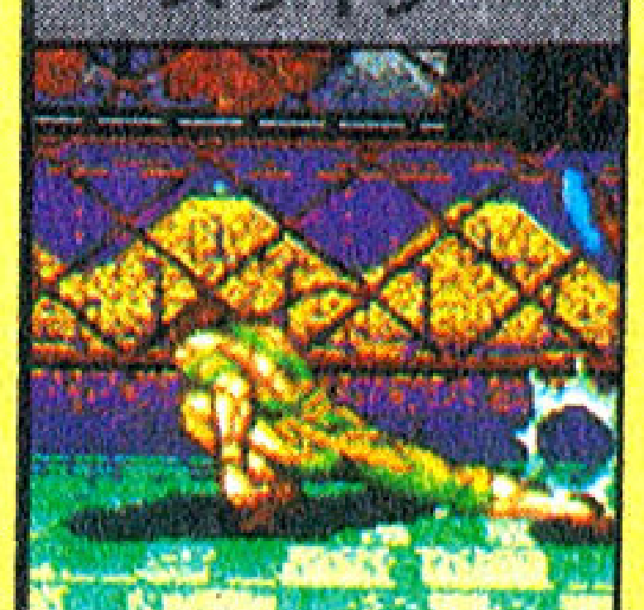
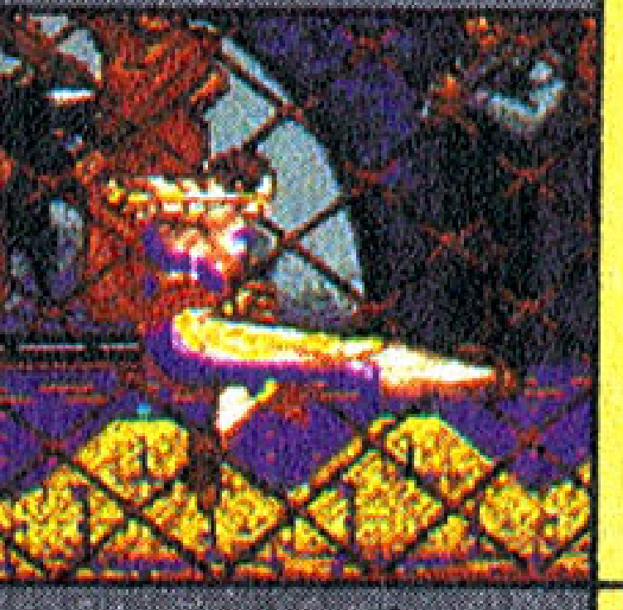
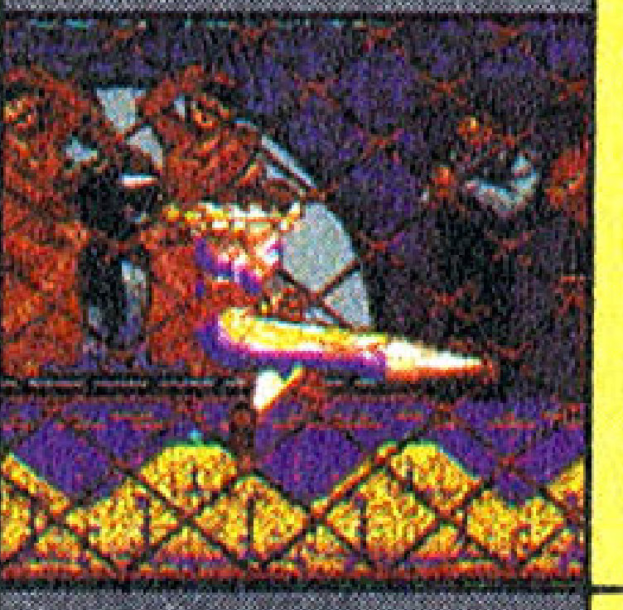
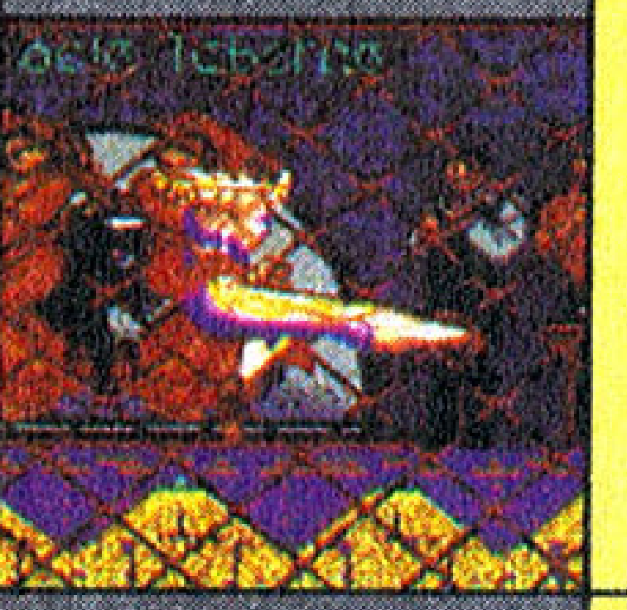
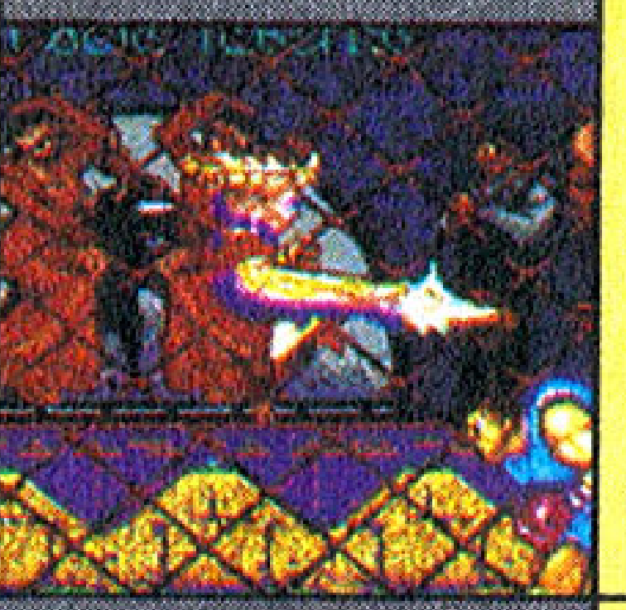
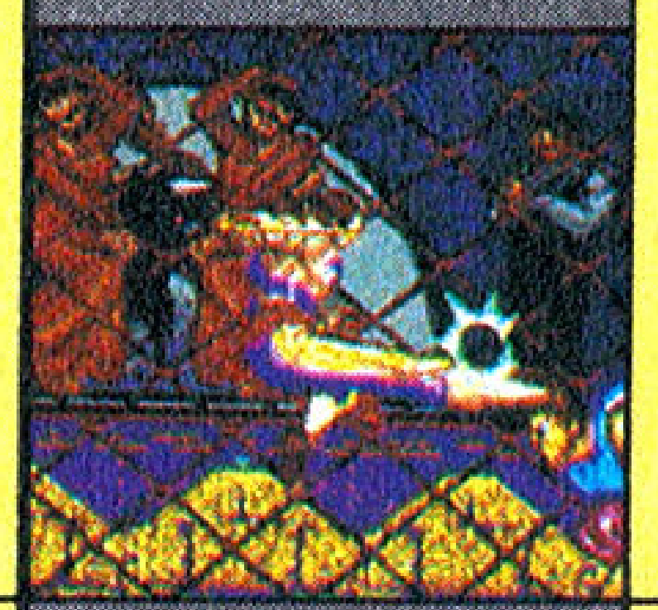
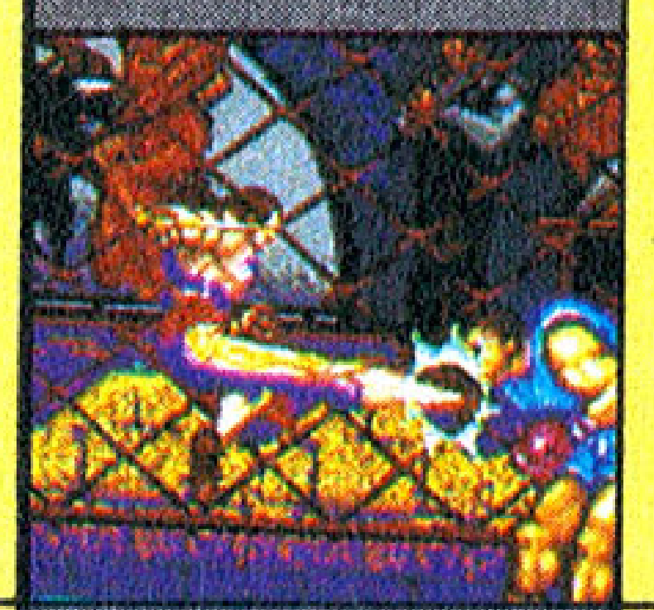
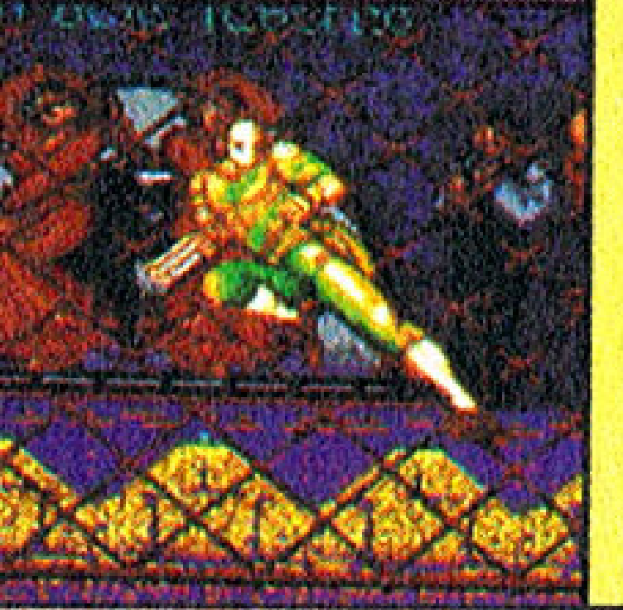
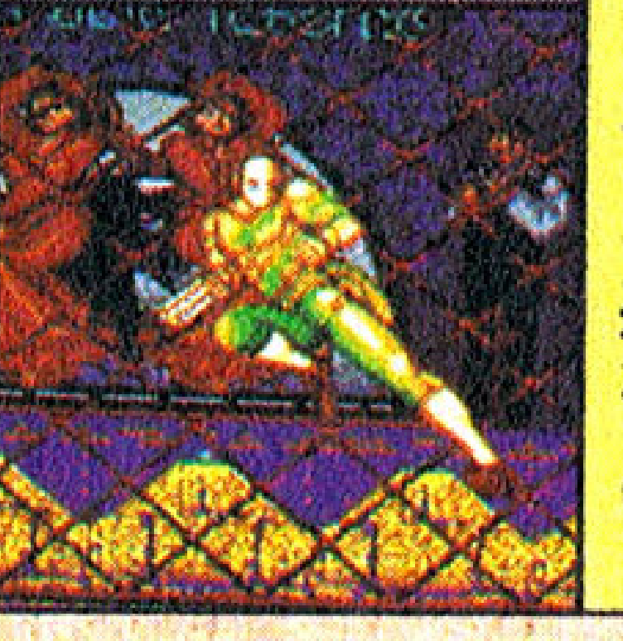
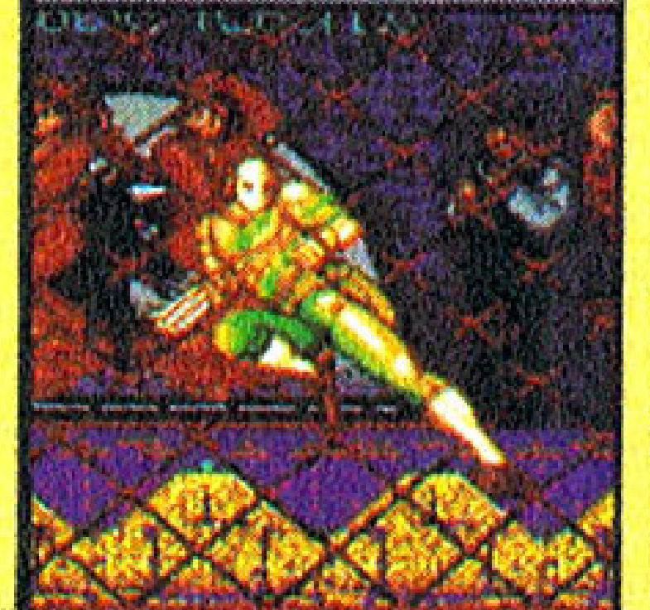
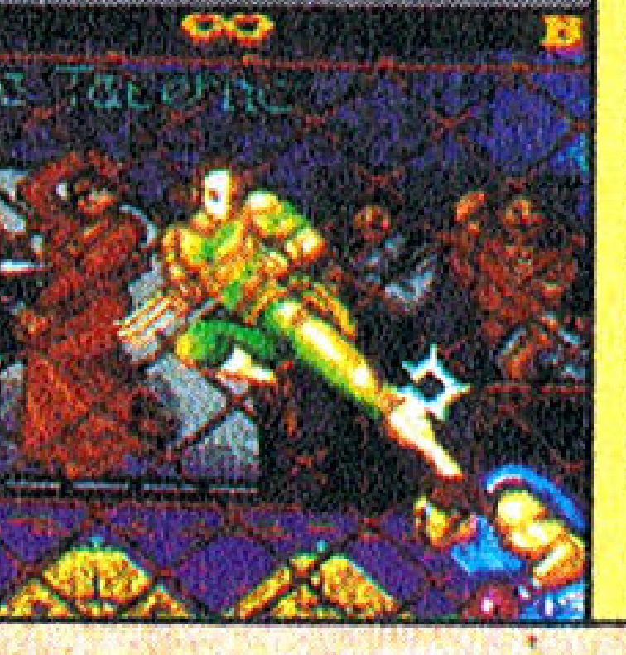
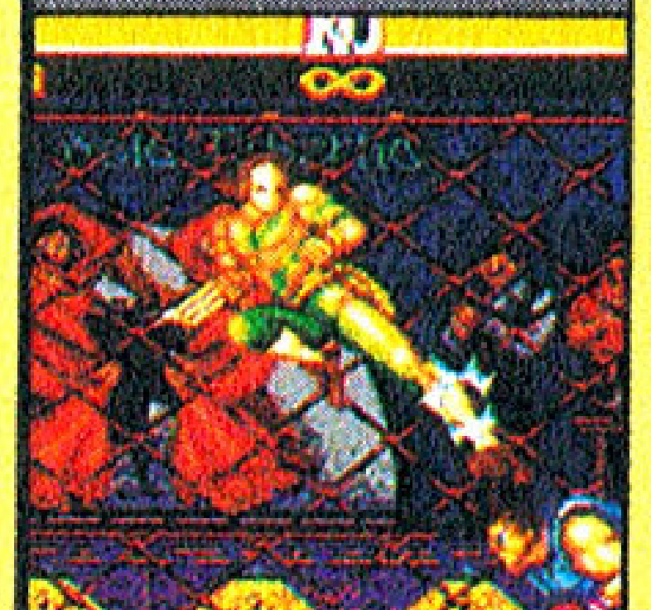
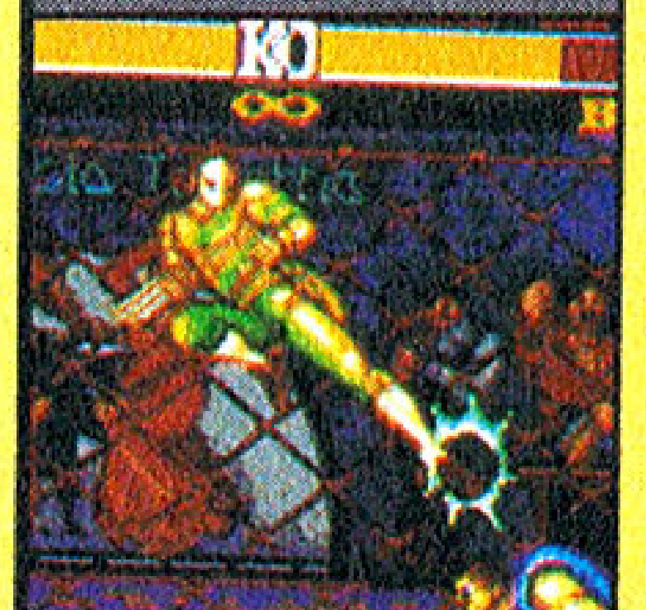
簡単に出せ、かつ確実に相手の体力を削る連続技だ。ジャンプ大キックで飛び込んだ後、しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチで完成。



「ローリング6段」

リュウ・ケンやガイルに入る連続技。しゃがみ小パンチ→キャンセル技で大ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチで4～6段攻撃が完成する。相手が気絶しそうだな、と思ったらすぐにローリングクリスタルの「ため」を作っておこう。密着してから使えば、ローリング中は面白いようにザクザク攻撃が決まる（ただし攻撃は全部決まらないこともある）。



	小(弱)パンチ		中パンチ		大(強)パンチ		小(弱)キック		中キック		大(強)キック	
直立	フラッシュクロー 	連打でチクチクと刺せるので、相手と間合いを離したいときに有効。	スパーククロー 	最も多用する対空技。爪の位置を相手に当てるように攻撃しよう。	ブラッディークロー 	見た目は小・中パンチと変わらないが、攻撃判定が広くなっている。	フラッシュクロー 	キャンセル技で、ローリングクリスタルアタックと併用すると強い。	スパーククロー 	タイミングさえ合えば、ほとんどの飛び込み攻撃を落とせるはずだ。	ブラッディークロー 	大パンチは足元にやられ判定がなくなる。足払いを返すときに有効。
しゃがみ	ファルコンクロー 	キャンセル技のローリングクリスタルフラッシュと組み合わせよう。	コンドルクロー 	相手が足払いしたところを爪で当てる、といった返し技ができる。	イーグルクロー 	スキがやや大きいので、対戦では中パンチのほうを多用しよう。	リザードウィップ 	中キックもスキがないので、使うなら小よりも中キックがお勧め。	ドラゴンウィップ 	連続攻撃のつなぎとしてよく使われる。中パンチと併用して使おう。	ラウンドスライダー 	波動拳やソニックブーム、ダルシムのスライディングの返し技だ。
垂直ジャンプ	ローズニードル 	相手の起き上がりに当てるように入れ、そこから再びザクザク削れ。	ウィンディーライナー 	小キックと使い方はほとんど同じ。タイミングでは投げも狙える。	スターライナー 	スーパー頭突きを蹴り落とすことができる。対空技として使おう。	ローズニードル 	垂直ジャンプキックの攻撃は、すべて垂直ジャンプパンチと同じだ。	ウィンディーライナー 	この技を出すならパンチボタン。空中で投げる可能性があるからだ。	スターライナー 	離れた間合いでピョンピョン飛び、相手を牽制したりするのもいい。
斜めジャンプ	コメットストリーム 	斜めジャンプパンチの攻撃は、すべて斜めジャンプキックと同じだ。	メテオドロップ 	この斜めジャンプの攻撃も、投げのチャンスがあるパンチ系がいい。	シューティングスター 	動きがかなり素早いので、普通に攻撃しても返されることは少ない。	コメットストリーム 	相手の飛び蹴りは、この飛び蹴りで返すことが一番確実な方法だ。	メテオドロップ 	空中投げはあまりに間合いが微妙なので、狙ってもなかなか出ない。	シューティングスター 	動きが素早いので、波動拳のモーションを見てからでも攻撃できる。

ストII'ひとくちメモ

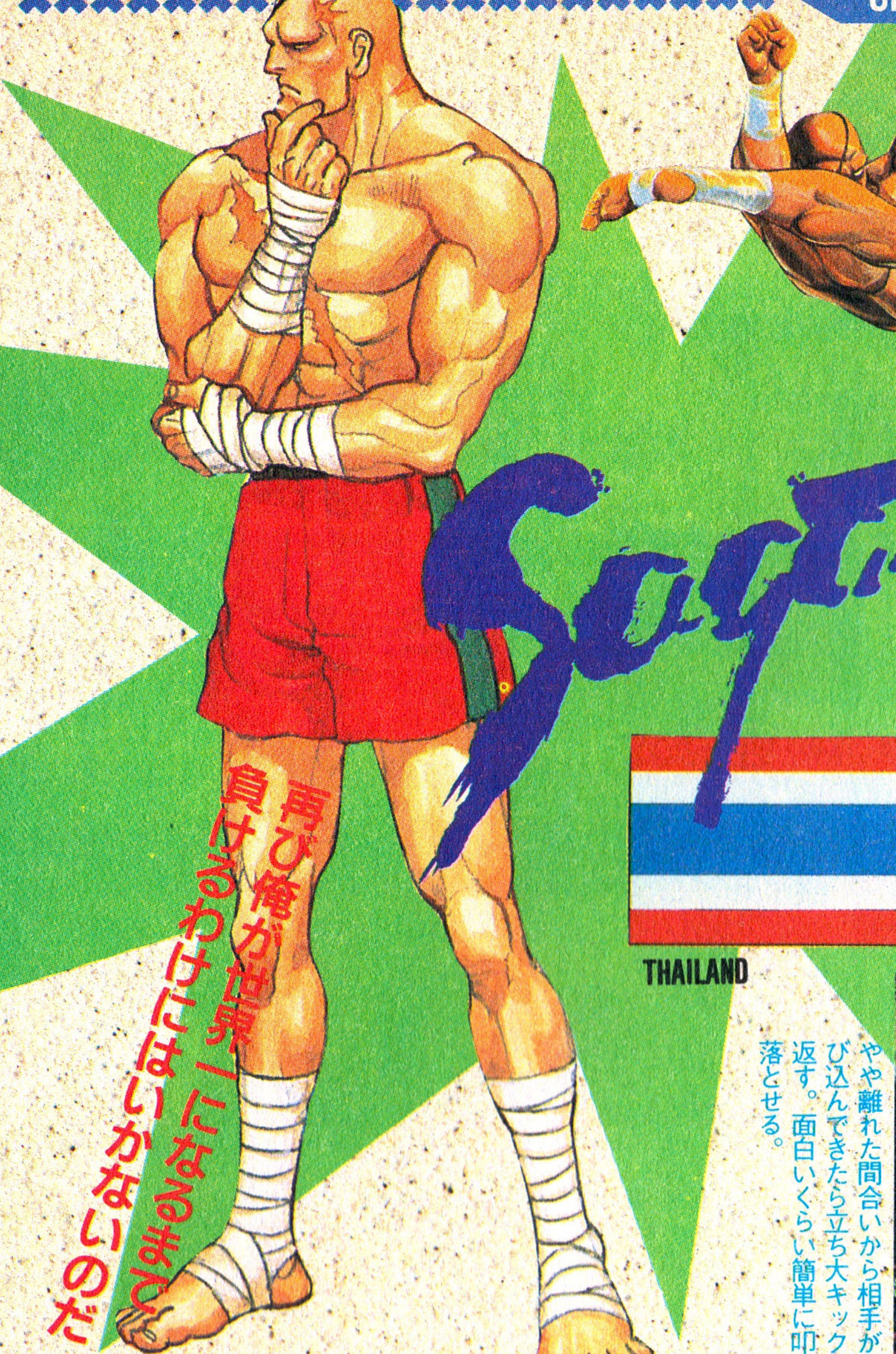
【世界各国旅めぐり ①】「ストII」で登場する12人のキャラは、世界中から集まった格闘家という設定になっている。同時に、格闘家達はそれぞれの国を代表する(?)ステージを持っているのだ。ちなみに、この各ステージにはそれぞれ地名(名前)がつけられている(②へ続く)。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

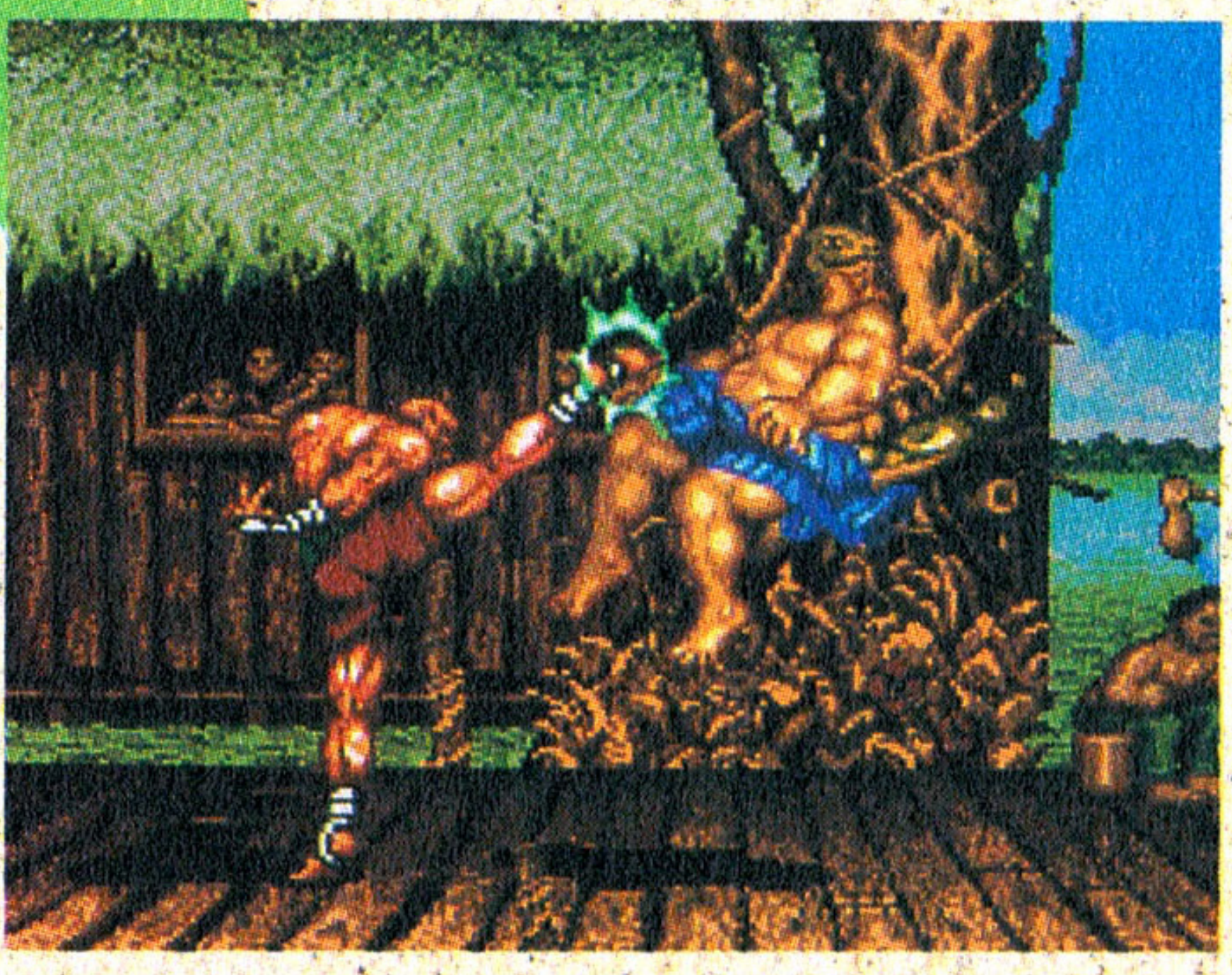
タイ式昇龍拳を身につけて、ヤツが帰ってきた!!

サガット

《タイ代表》


Sagat
THAILAND
再び俺が世界一になるまで
負けるわけにはいかないのだ

生年月日	1955年7月2日
身長	226cm
体重	78kg
3サイズ	B130　W86　H95
血液型	B型
好きなもの	強い対戦相手
嫌いなもの	昇龍拳



 やや離れた間合いから相手が飛び込んできたら立ち大キックで返す。面白いくらい簡単に叩き落とせる。

リュウ・ケンと操作方法が似ているので、リュウ・ケン使いならすぐに使いこなせるキャラ……と思ったら大間違い。サガットの真の強さを引き出すには、多大な修練が必要だ。

怨

人里離れた奥地で、2メートルを軽く超える片目の大男が修行に明け暮れていた。ムダのない引き締まった筋肉、そして胸に刻まれた大きな傷。そう、この傷こそが、彼の運命をここまで変えたのだ。4年前、周囲から格闘王と呼ばれ無敵を誇っていたサガット。だが、そこにリュウと名乗る格闘家が現れてから彼の中で何かが変わったのだ。あの日以来、彼はリュウを倒すためだけに生き、修行を続けてきた。今ではより強い相手と闘い、己の技を磨くことだけが人生の糧、生きる目的である。「傷は癒えた。リュウ、早くここまでやってこい」荒野の下、彼はそうつぶやいた。

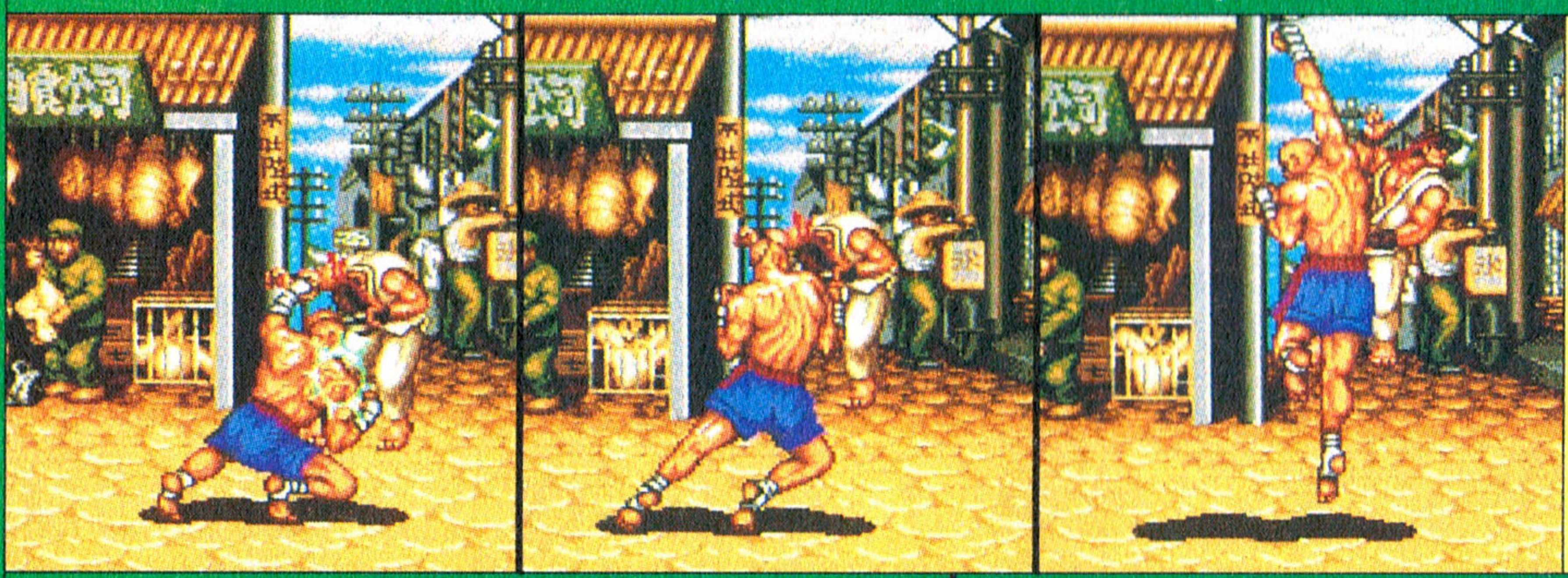
格闘王復活!!　宿命の対決は近い!!

玄人好みの必殺技使い

サガットは接近戦から遠距離戦までオールラウンドに戦える点で、ガイルやリュウ・ケンと似たタイプと言える。だが、真の強さを引き出すには相当の熟練度が必要とされる上級者向けキャラでもある。基本技の種類は少ないものの、その威力は全キャラ中トップクラス。ストレートから足払いまで、いずれも大ダメージを相手に与えることができるのは四天王キャラならではだろう。また低い打点から相手に覆いかぶさるように入るジャンプキックも強く、飛び道具を持つキャラにも対等以上に戦える。対空兵器は出しぎわの無敵を利用したタイガーアッパーカットで決まりだ。サガットが再び天下を取る日も近い!

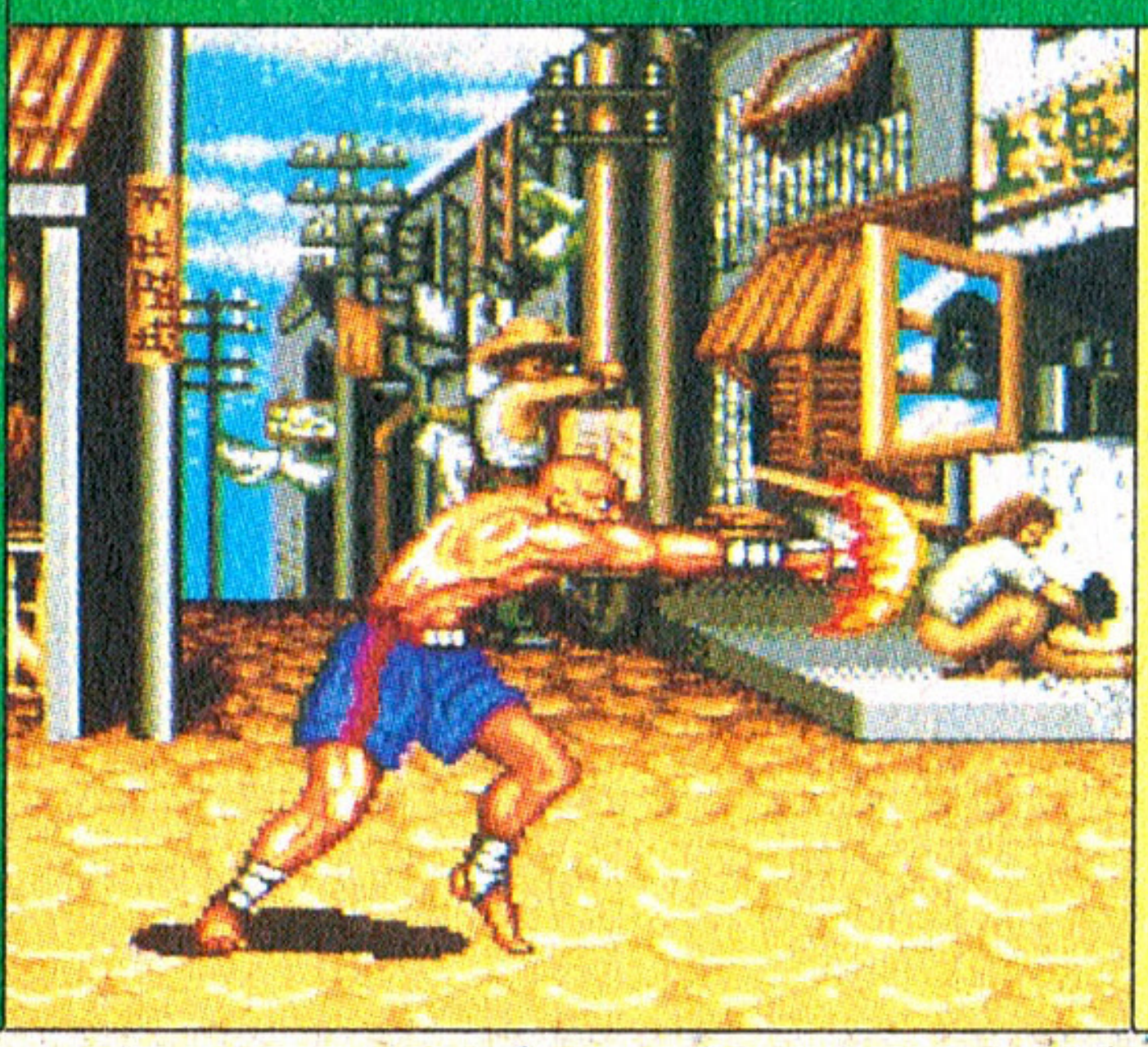
必殺技

タイガーアッパーカット



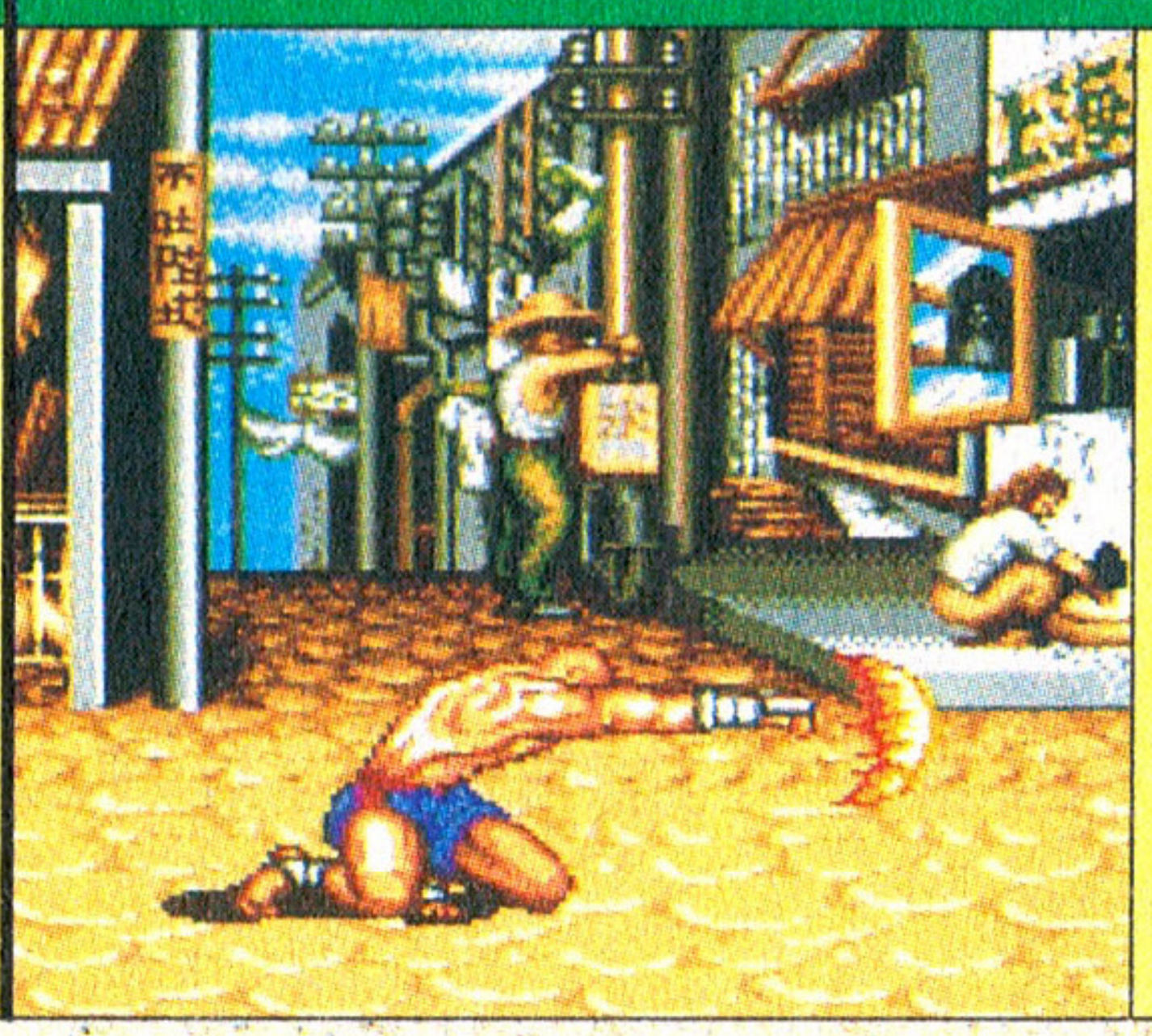
十字キーを→、↓、↘の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で相手に与えるダメージと、飛び上がる高さが変わる。(大のほうが高く飛び、技の威力も大きい)。

タイガーショット



十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶスピードが変わる。(大が速く、小が遅い)。威力は小・中・大、すべて同じ。

グランドタイガーショット



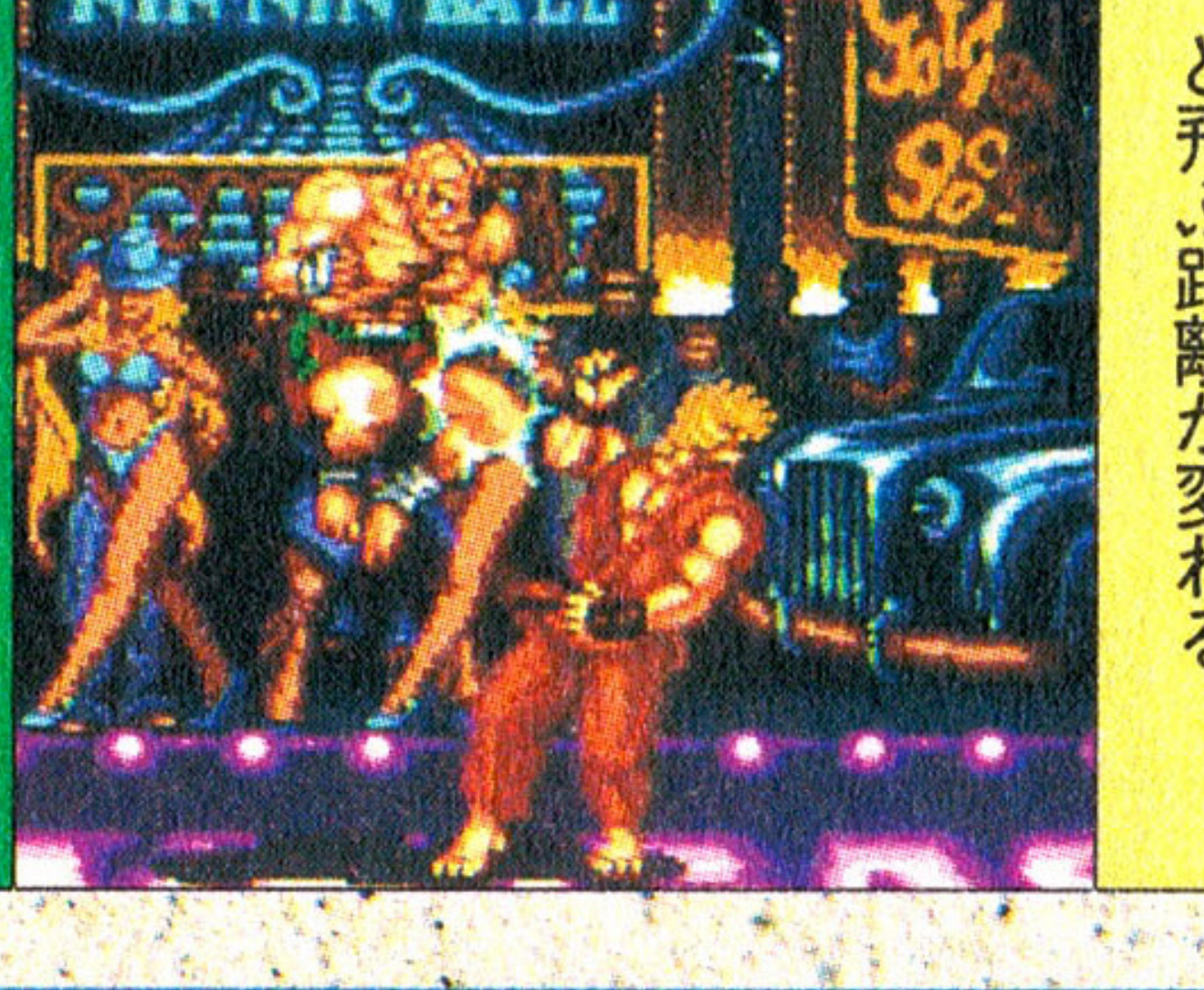
十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶスピードが変わる(大が速く、小が遅い)。威力は小・中・大すべて同じ。

四天王サガットはこんなキャラだ

サガットは「ストII」の前作、つまり業務用「ストリートファイター」のボスに相当するキャラだ。当時は波動拳に似たタイガーショットが唯一の武器だったが、今回は修行によりタイ式昇龍拳と言えるタイガーアッパーカット、地を這うグランドタイガーショットを身につけて登場する。使いこなせれば頂点を狙えるキャラの1人だ。

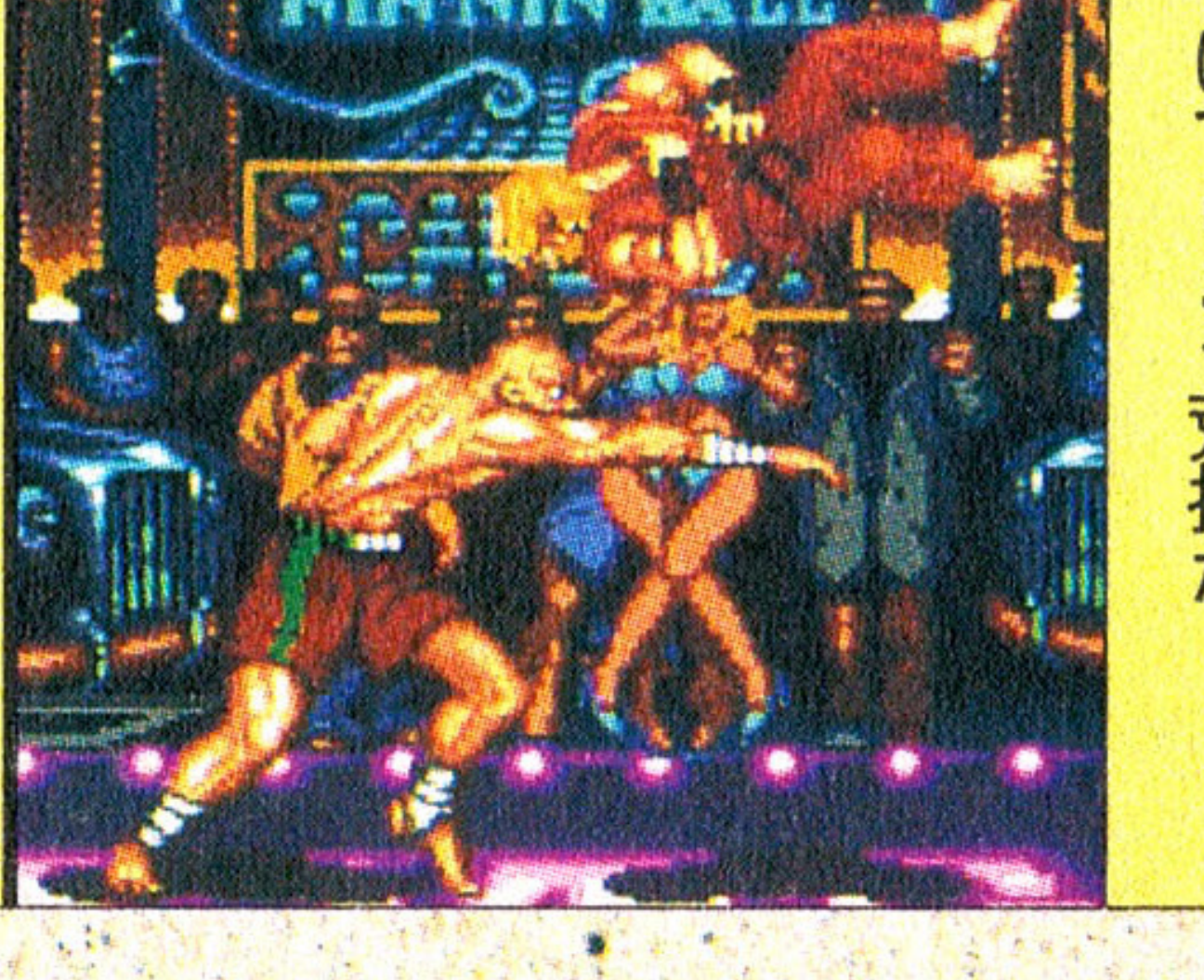
大技

タイガークラッシュ



十字キーを↓、↘、→、↗の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で高さと飛ぶ距離が変わる。

タイガーキャリー



相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大のパンチボタンを押す。結構強引に相手を投げてしまう荒技だ。

ストII'ひとくちメモ

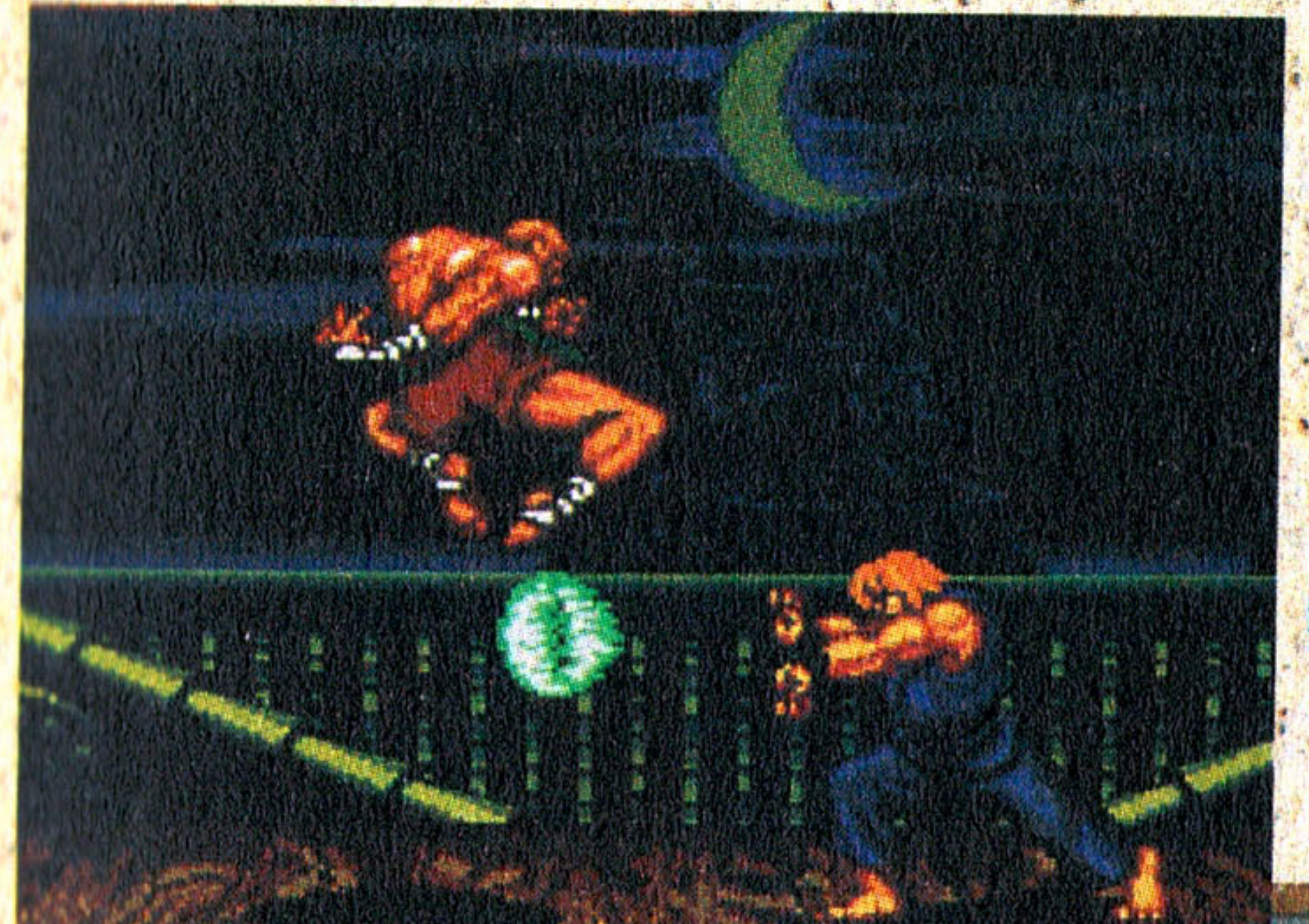
【世界各国旅めぐり ②】(①の続き) そこでここでは、あまり知られていない各ステージ名を紹介しよう。リュウ(日本)→朱雀城、ケン(アメリカ)→バトルハーバー、本田(日本)→東京・江戸の湯、春麗(中国)→太平路商店街、ブランカ(ブラジル)→アマゾン河流域(3へ続く)。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

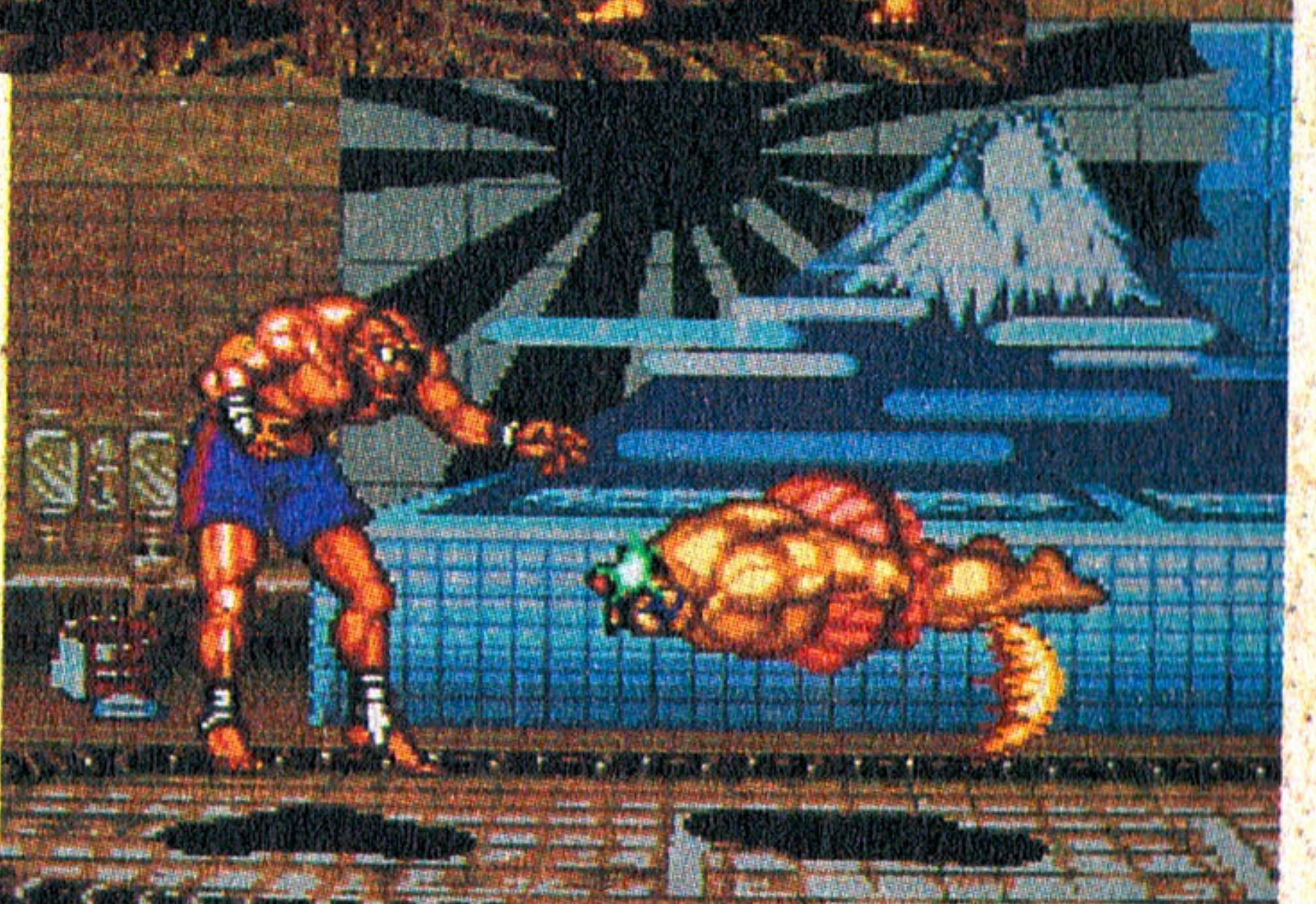
最強伝説に向け、今再び手負いの虎が動き出す!!

基本戦法はリュウ・ケンと同じ

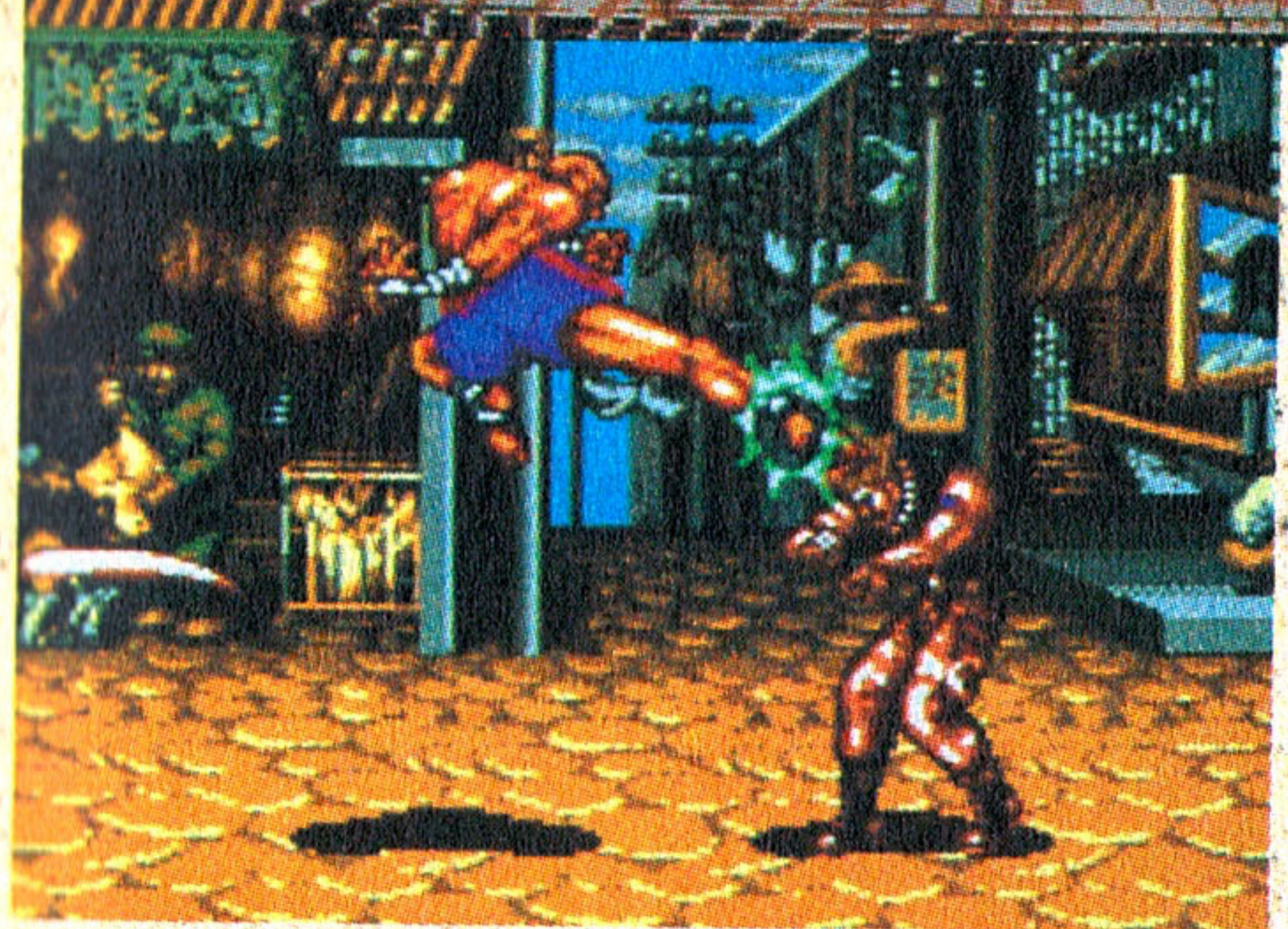
リュウ・ケンと同じタイプの格闘家なので、画面端に追い詰めての鳥カゴ戦法（タイガーショットの連打）、タイガーショットアッパーカット（リュウ・ケンの波動昇龍拳）といったリュウ・ケンの戦法がそのまま使える。ちなみに、タイガーショットはやられ判定が下段にあるグランドタイガーを撃つのが基本だ。



リュウ・ケンの波動拳は、タイガークラッシュで飛び越すことができる。一気に反撃だ。



グランドタイガーを過信するのは危険。スーパー頭突きがくるぞ！

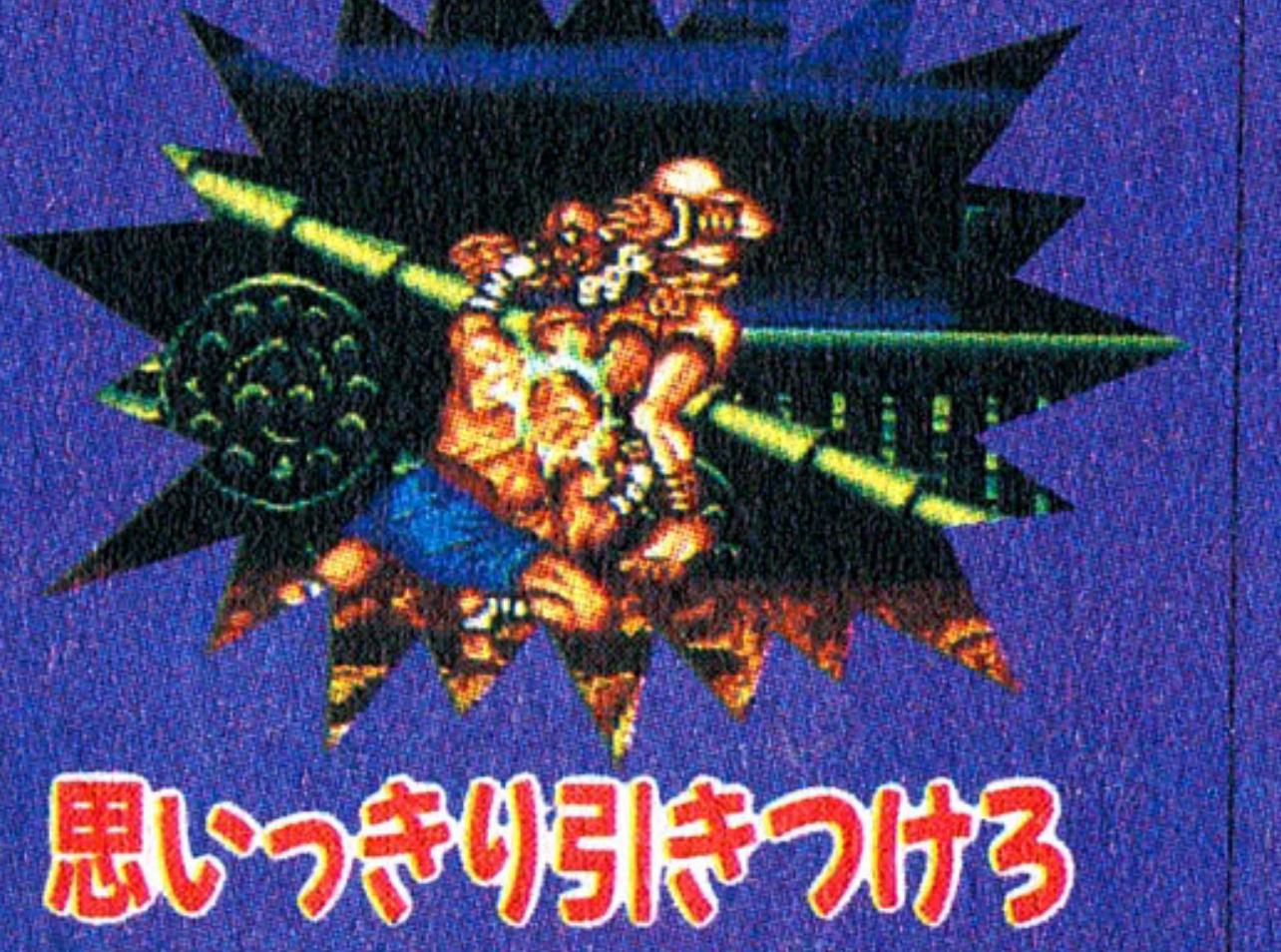


ジャンプキックによるサガットの飛び込み攻撃はとにかく強い。頭にペチッと当てろ。

●覚えておきたい必須テクニック

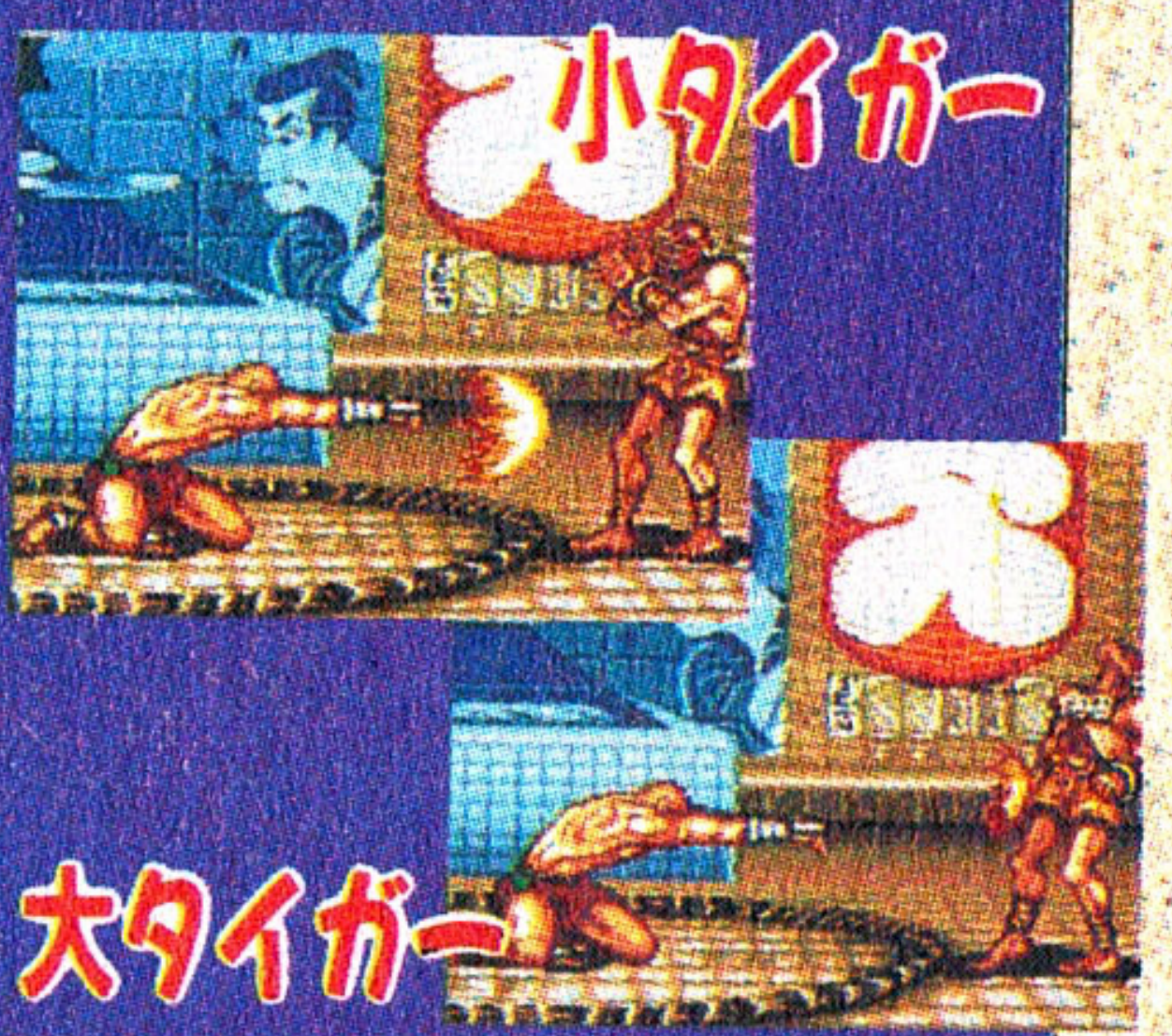
出し際が無敵のアッパーカット！

タイガーアッパーカットが出た瞬間のグラフィックは、サガットが無敵状態になっている。つまり、この瞬間に相手と相討ちすれば、昇龍拳のように相手の攻撃を完全に返せるわけだ。ぎりぎりまで引きつけてから打て!!



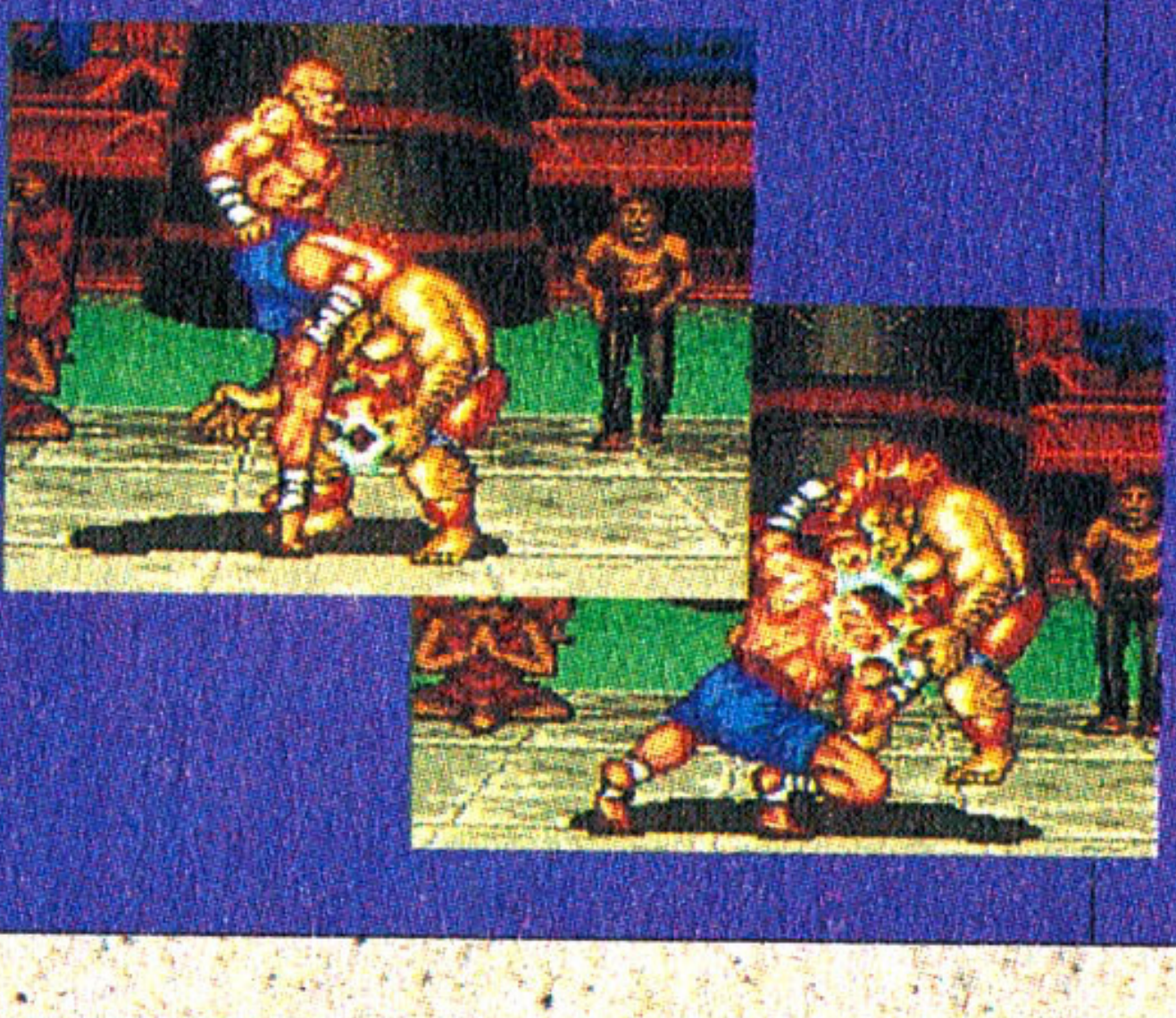
鳥カゴはリュウ・ケンより強力

相手を画面の端に追いつめたら、グランドタイガーショットを大小織り混ぜて連打しよう。タイガーショットはリュウ・ケンの波動拳よりもはるかにスキが少ないので、これだけでも相手は身動きが取れなくなる。



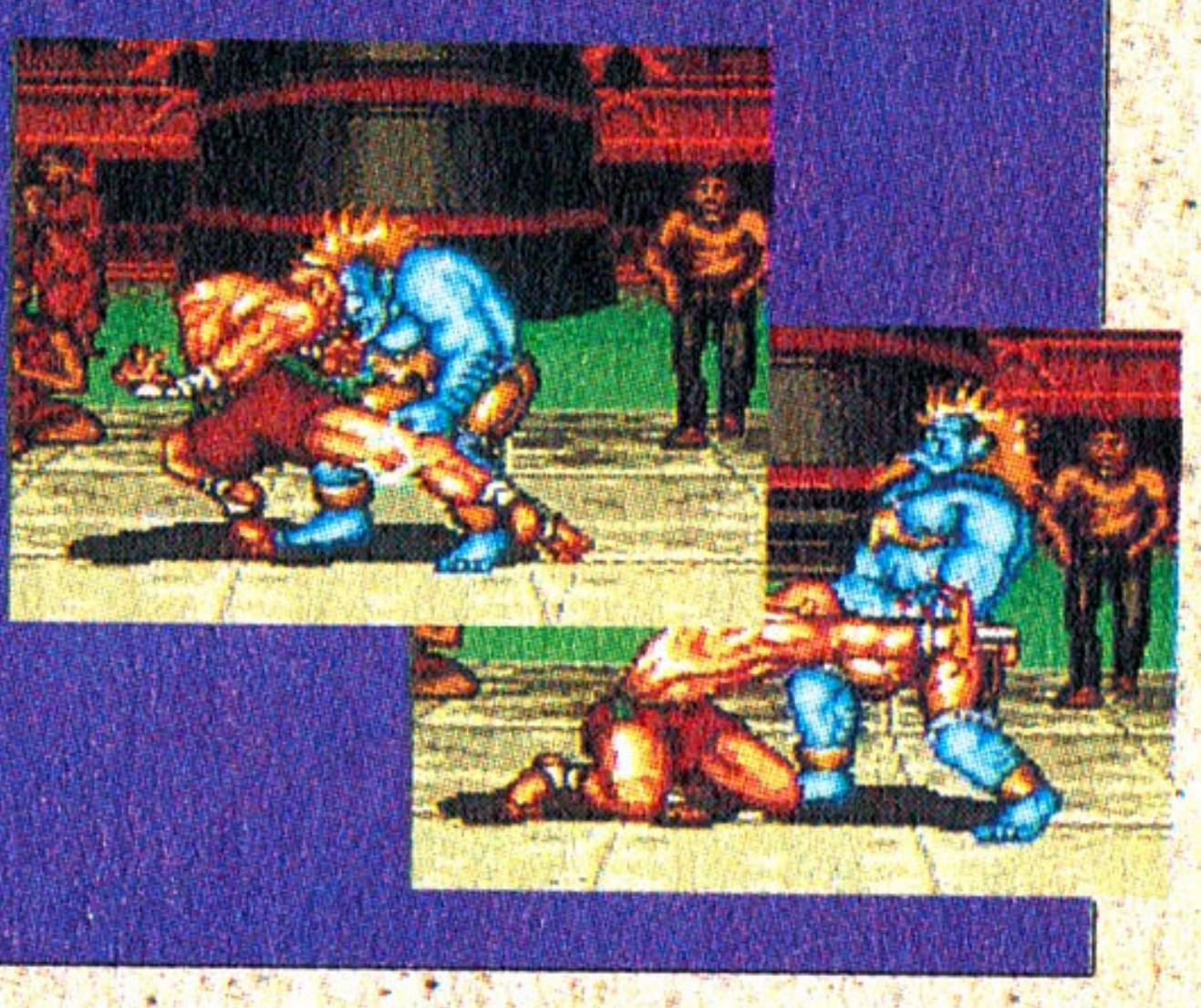
タイガーショットアッパー

アッパー昇龍拳のサガット版。２発攻撃が入る立ち小キックを相手の近くで出した後、小キックの２発目をキャンセルさせ、アッパーカットを出す。１発目が出た瞬間にアッパーコマンドを入力しよう。



足払いタイガーショット

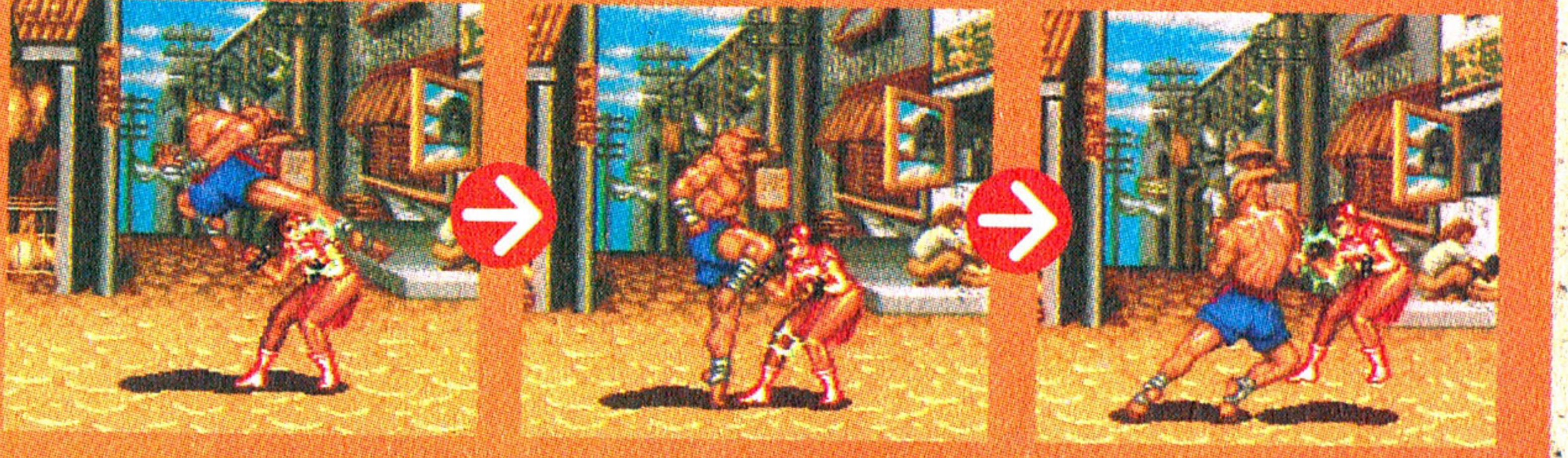
リュウ・ケンの波動足払いの応用技。小足払い（しゃがみ小キック）を出すと同時にグランドタイガーショットのコマンドを入力して、キャンセル技に持ち込む。中・大足払いだと入らないので念のため。



●連続技

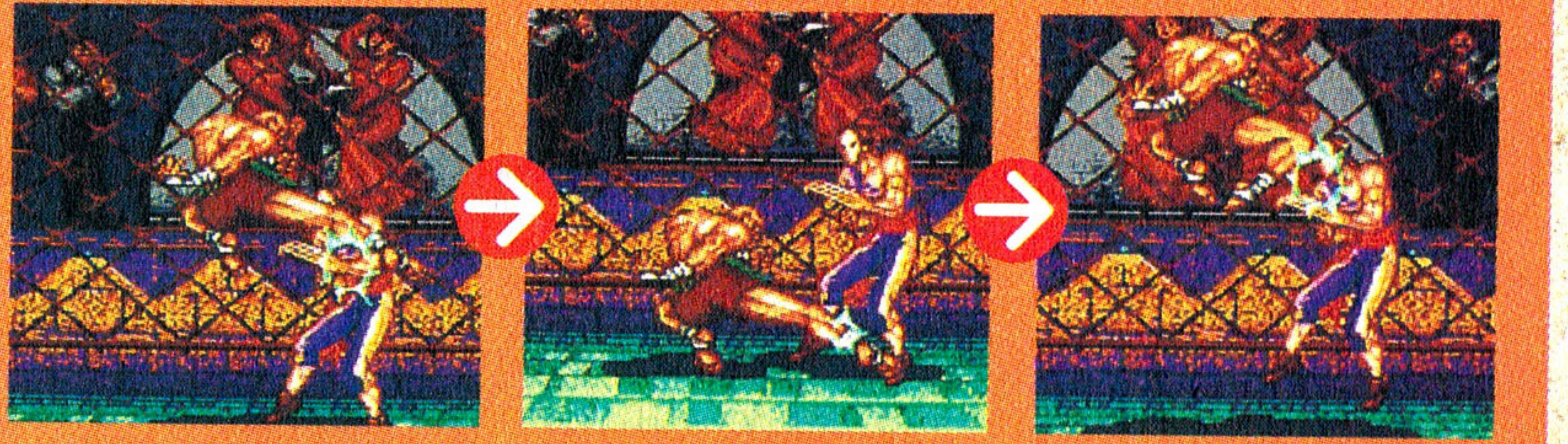
「タイガー3段」

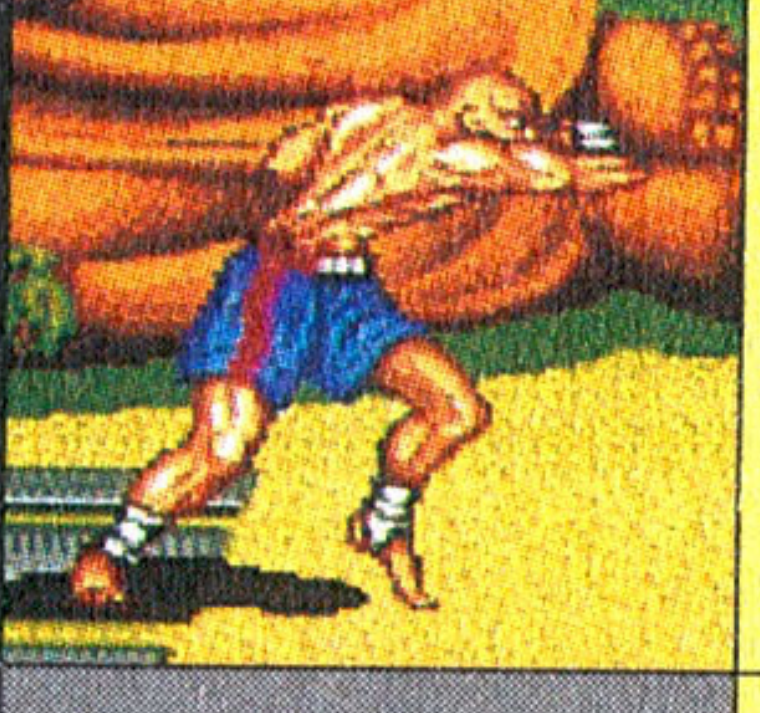
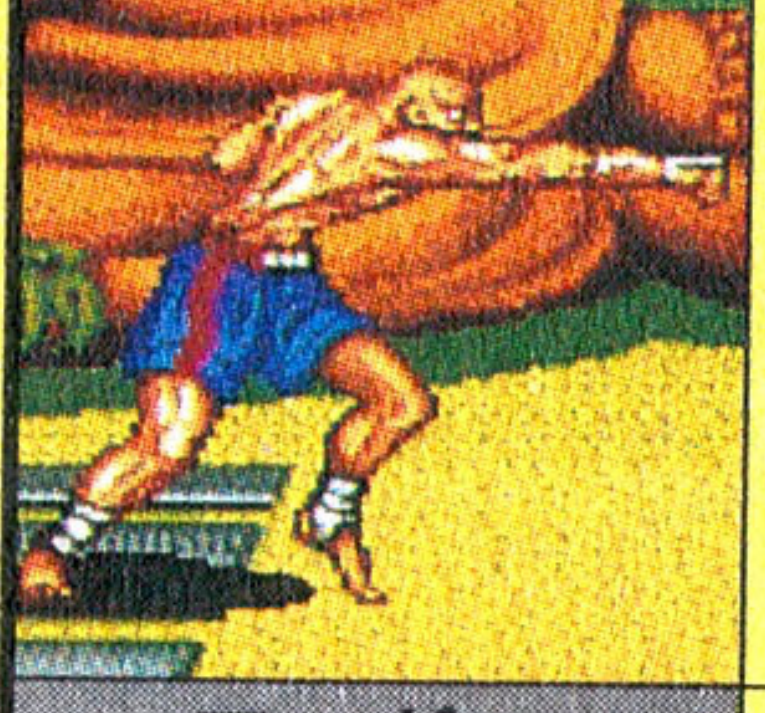
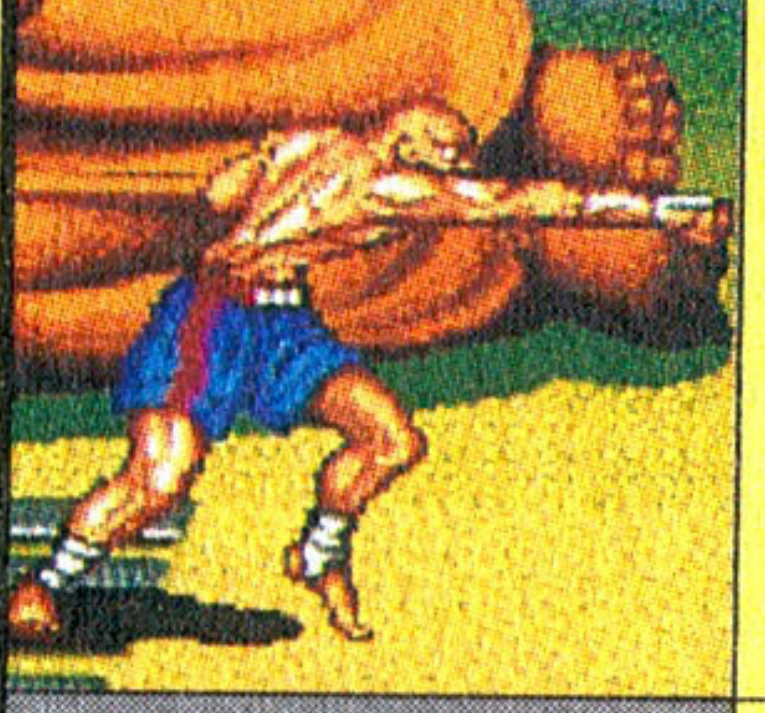
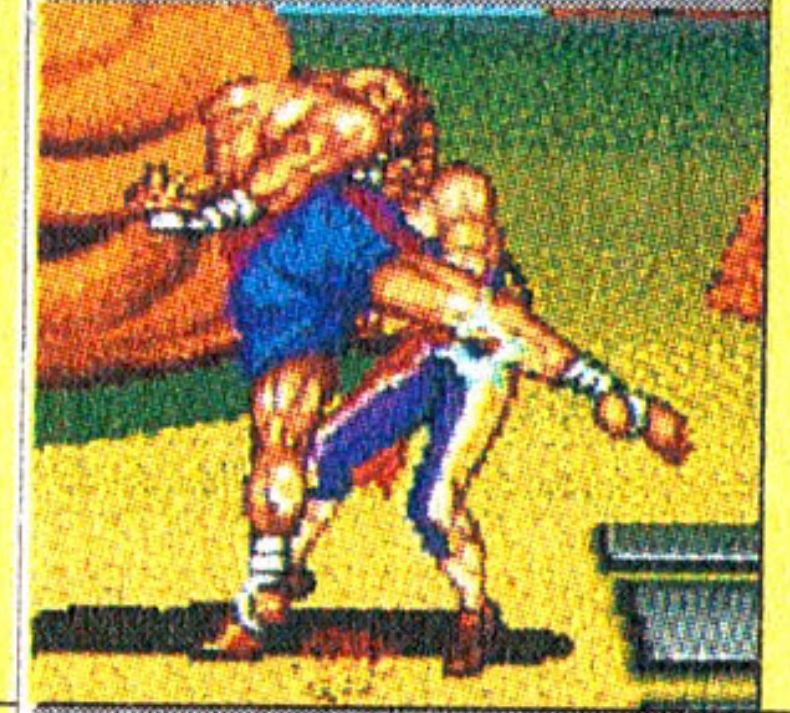
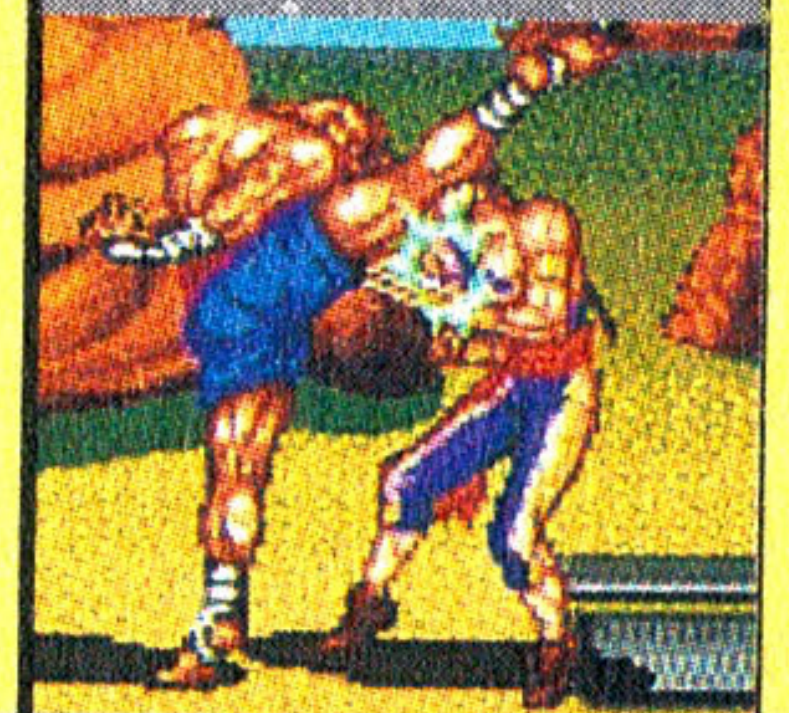
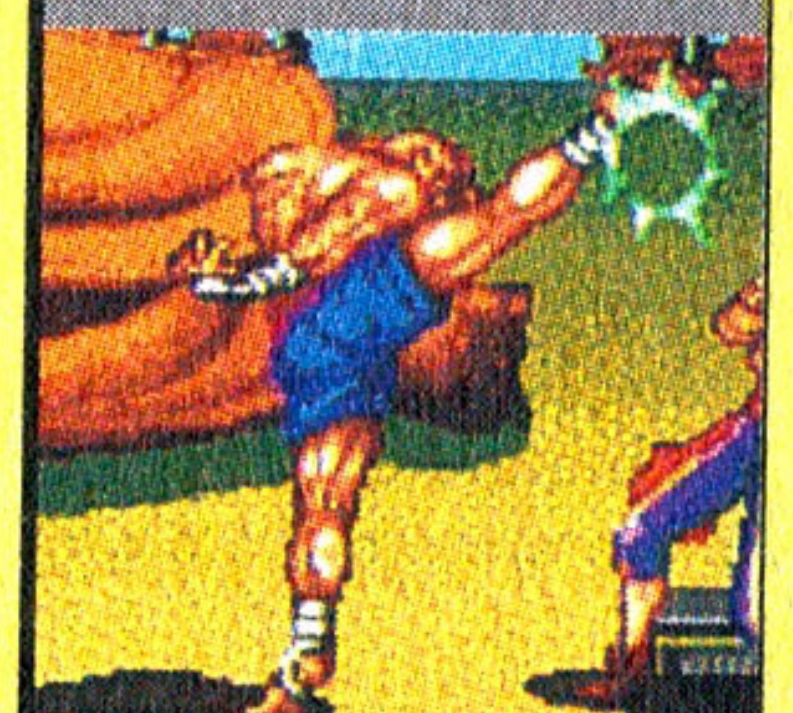
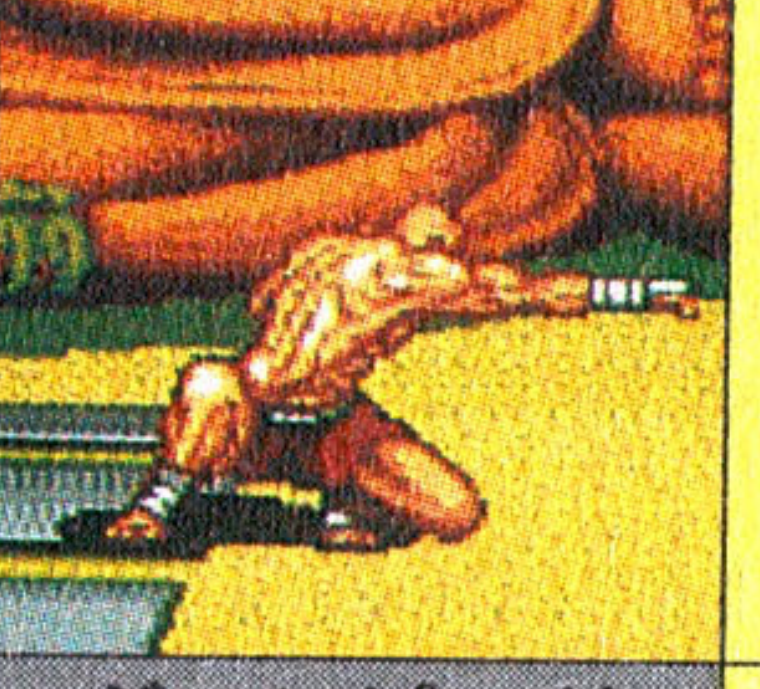
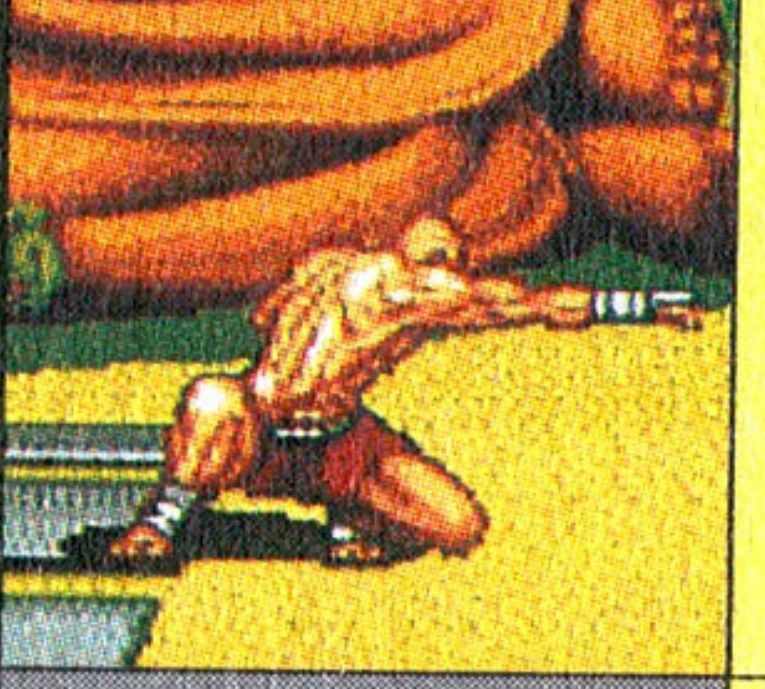
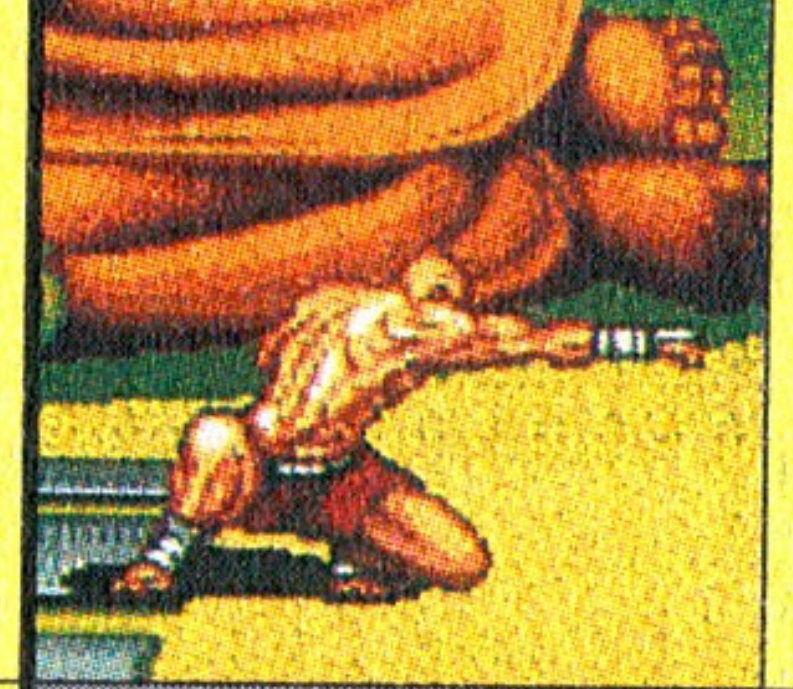
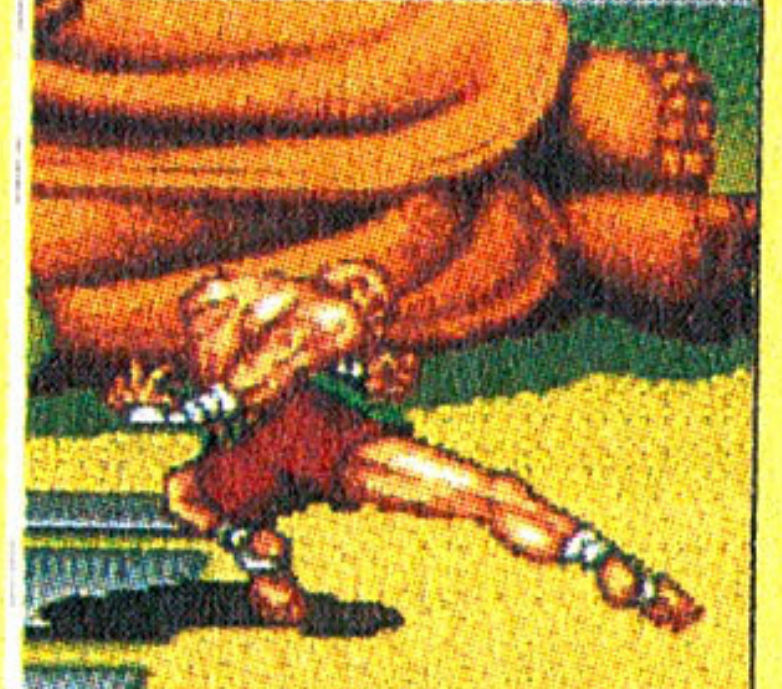
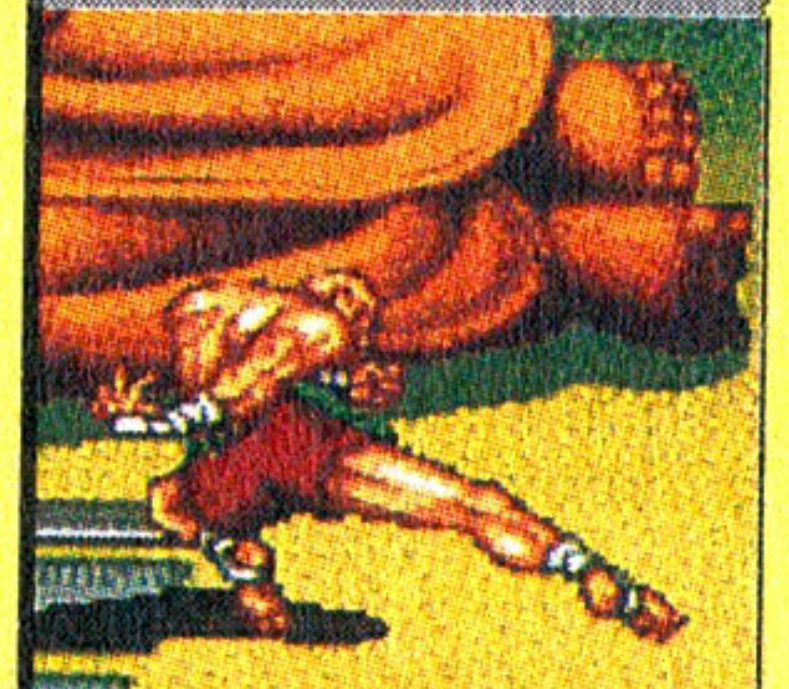
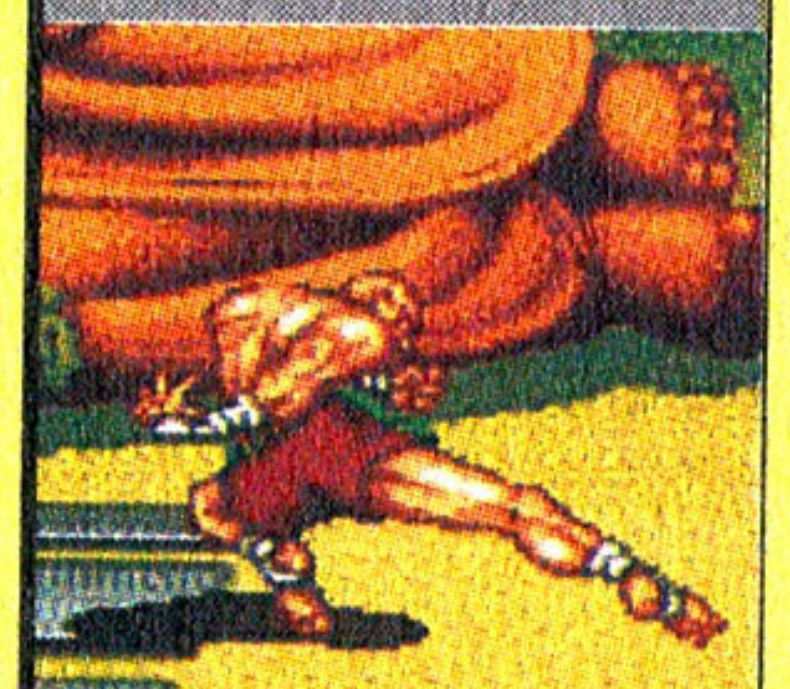
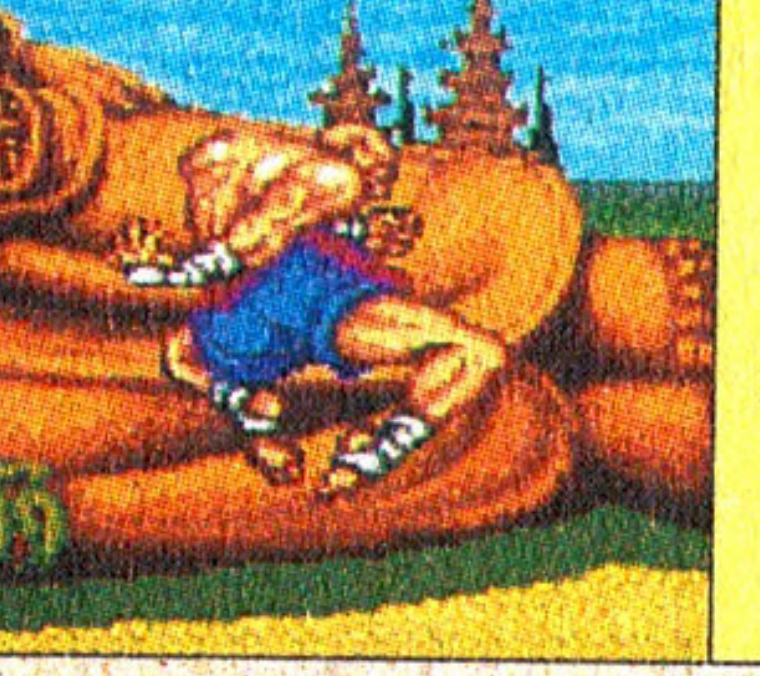
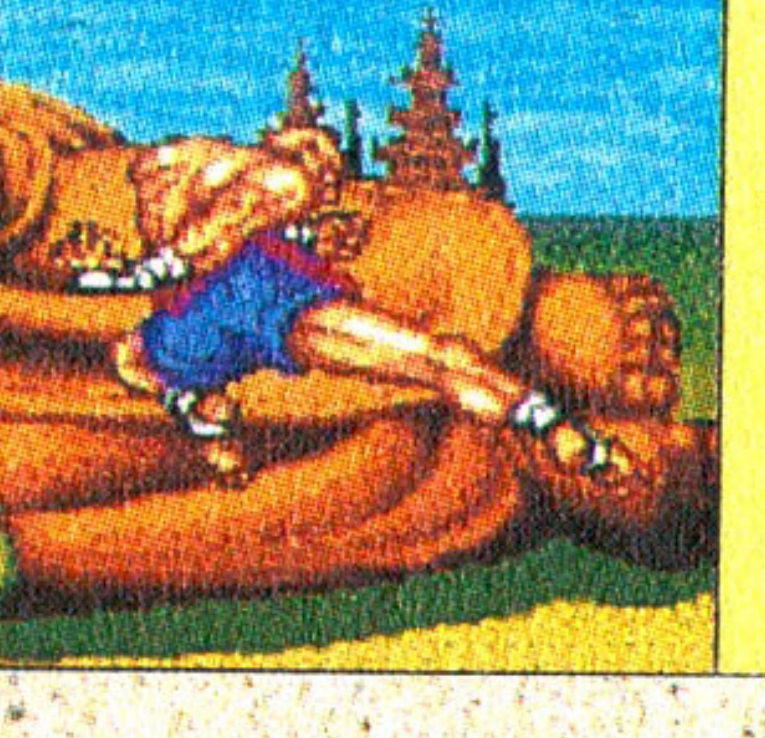
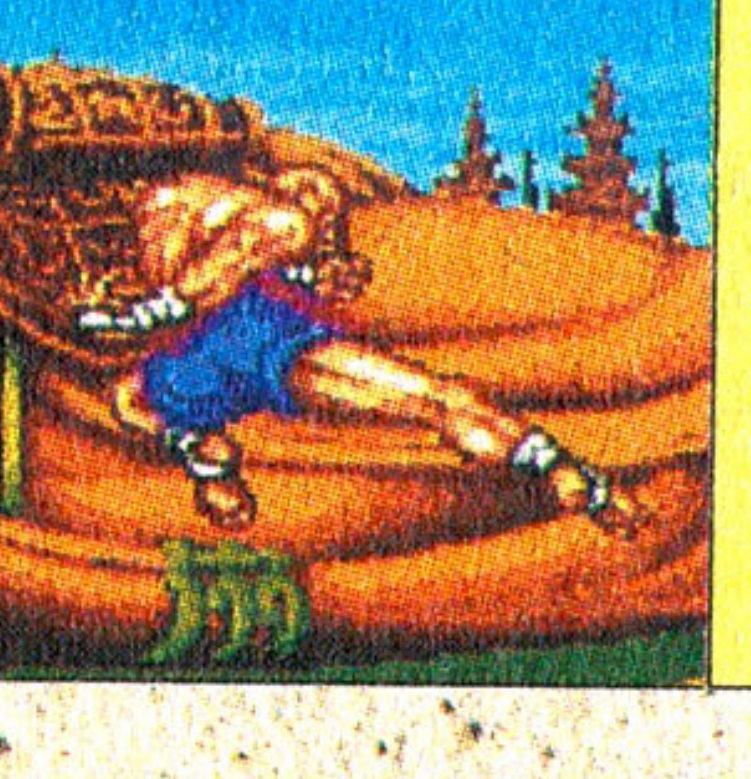
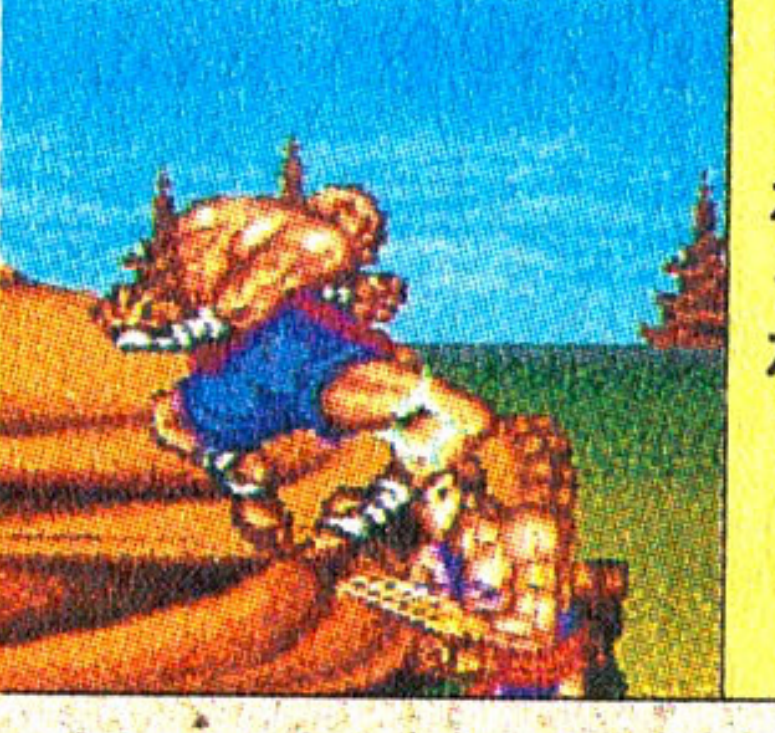
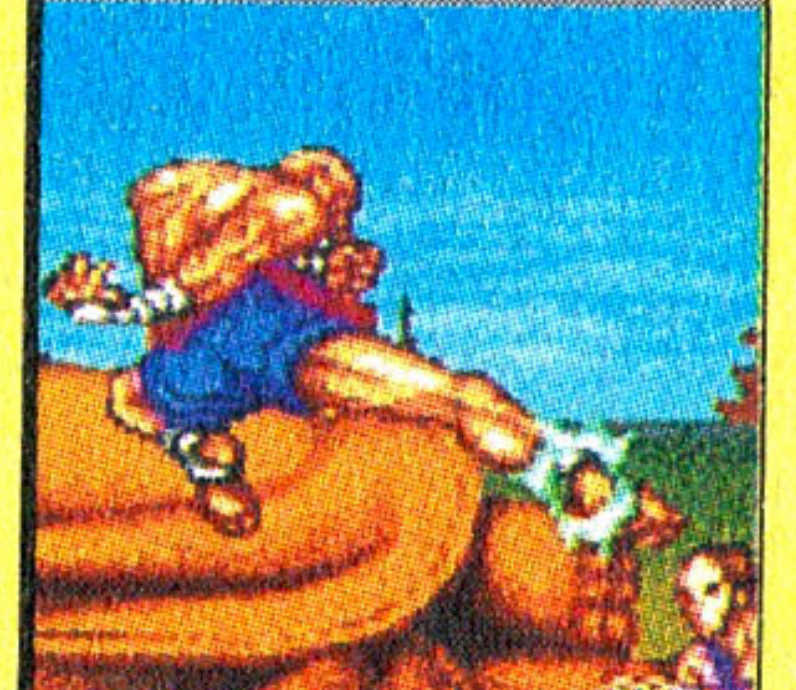
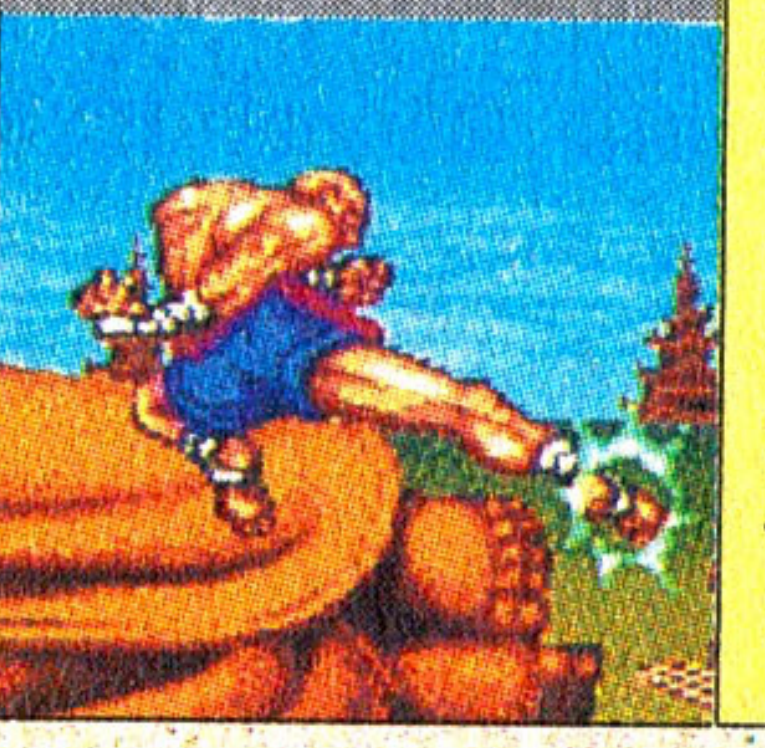
低めのジャンプ大キックの後、立ち小キック→キャンセル技のタイガーアッパーカットで完成。技の出し方はアッパー昇龍拳と同じだが、威力が段違いに強い。最後の技をタイガーショットにしても可。



「クラッシュ4段」

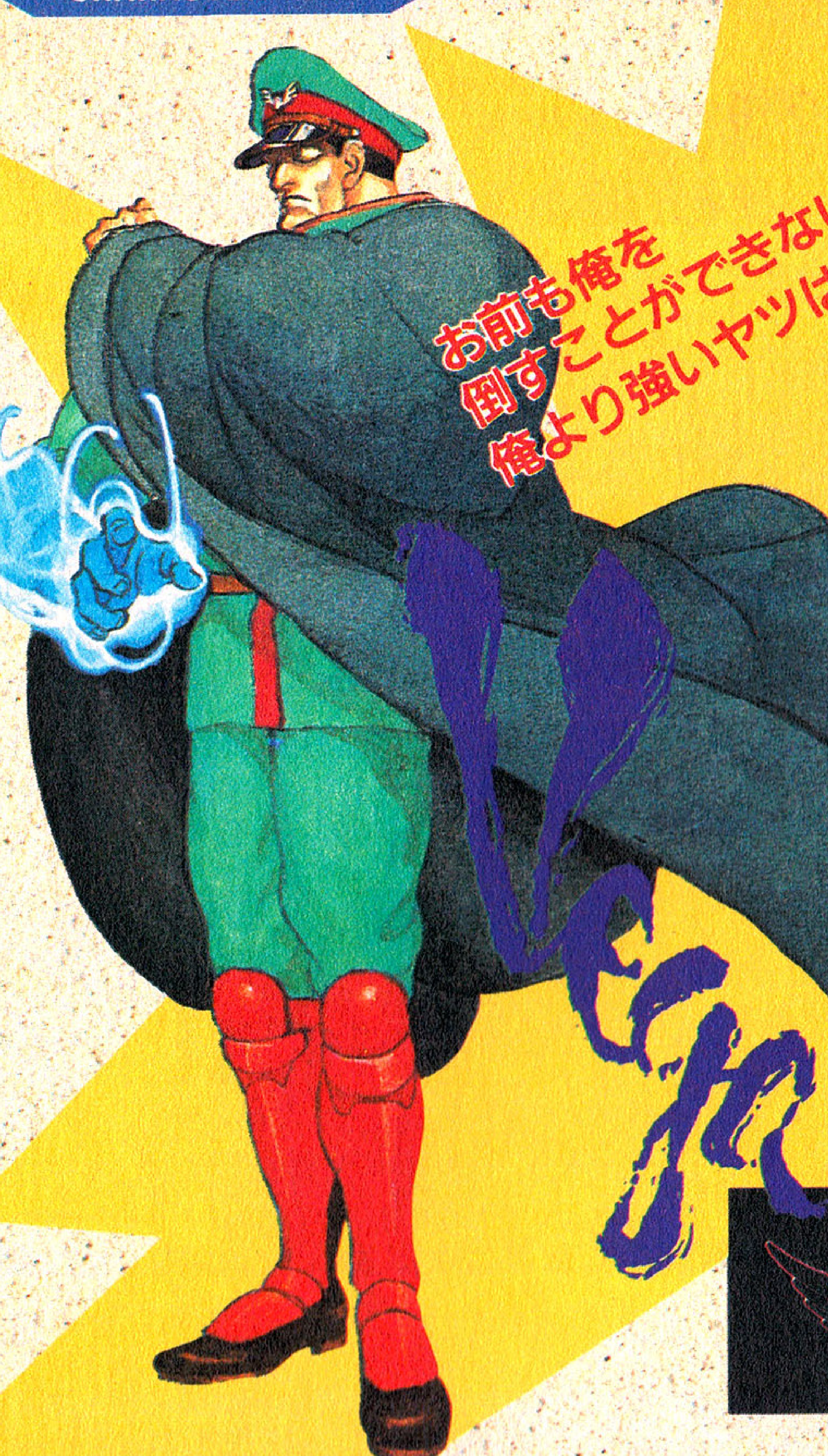
低めのジャンプ大キックの後、しゃがみ小キック→キャンセル技でタイガークラッシュ。タイガークラッシュが２発入るので、計４段の連続攻撃になる。決めるのは難しいが、全部当たれば気持ちいい。

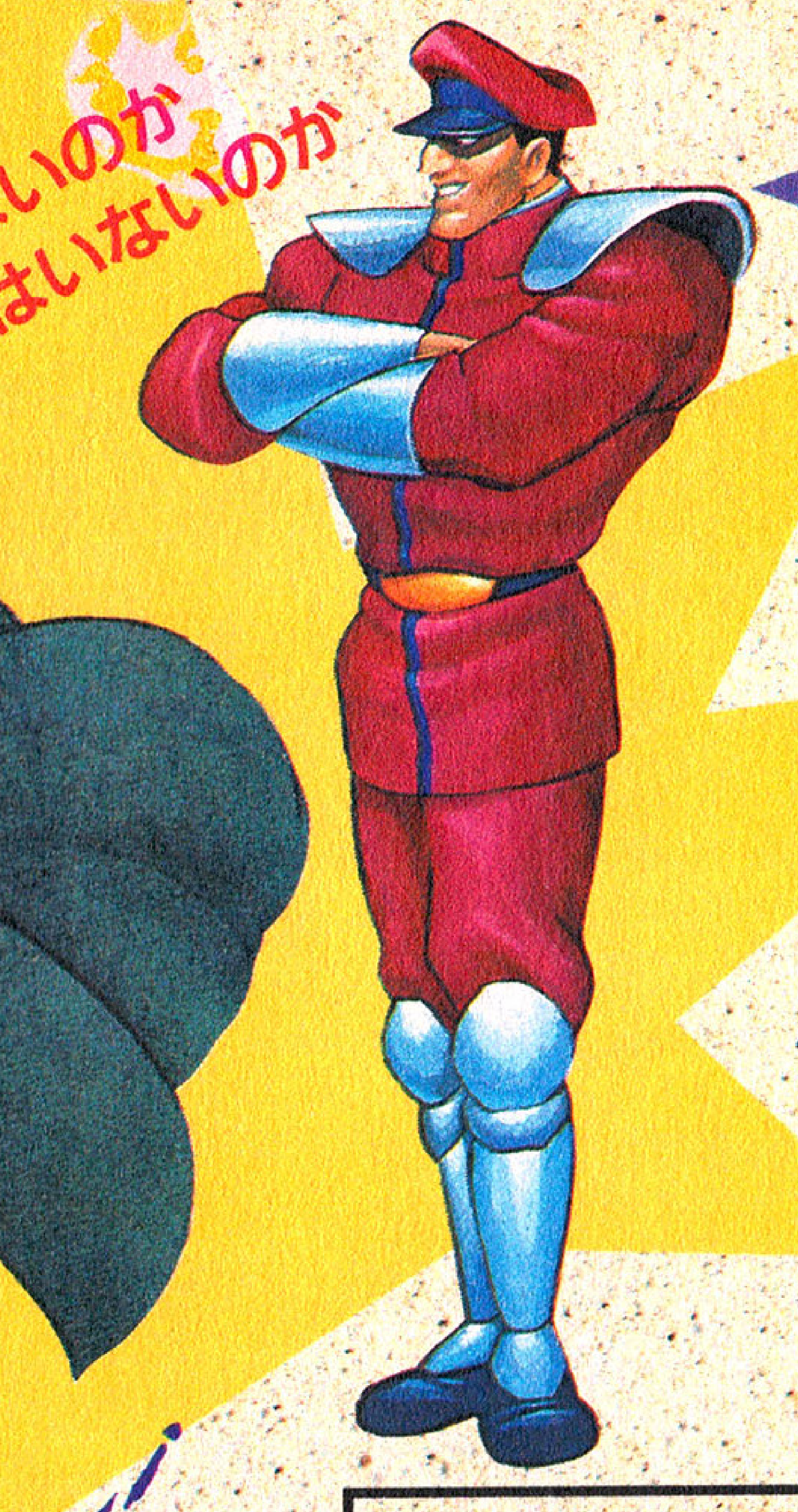


	小(弱)パンチ		中パンチ		大(強)パンチ		小(弱)キック		中キック		大(強)キック	
直立	ティーソーク 	小パンチはキャンセル技が使えるので、アッパーカットのつなぎに。	ハイストレート 	タイガーショットを出すグラフィックと同じなので、牽制に使う。	タイガーストレート 	離れた間合いから相手が飛び込んできたらコレで返す。	ローキック 	近・中距離のラッシュ攻撃で多用する2段攻撃。キャンセル技可能。	ミドルキック 	接近戦でなら2発同時に入る技。小キックと組みあわせて使おう。	ハイキック 	中・上段に連続で蹴りが入る2段攻撃。一番利用価値の高い対空技。
しゃがみ	ローストレート 	グランドタイガーを打ったグラフィックと同じなので、牽制に使う。	アンダーストレート 	小パンチと同じく、相手を牽制する以外はあんまり使い道がない。	グランドストレート 	上方に攻撃判定があるので、対リュウ・ケン戦の対空技に使える。	タイガーネイル 	キャンセル技に使う。アッパーカット、タイガーショットのつなぎ。	タイガーテイル 	小や大キックのほうが利用価値があるので、使用頻度は低いだろう。	タイガーキック 	技の出ている時間が長く、リーチもある。これも対戦では多用する。
ジャンプ	ジャンピングタイガードロップ 	春麗やバルログにめくり投げを狙われたら、この小キックで逃げろ。	ジャンピングタイキック 	打点が低いので、リュウ・ケンの波動拳を飛び越して攻撃できる。	ジャンピングタイガーキック 	空中戦で相手を叩き落とすときなどに使える。利用価値はかなり大。	ジャンピングタイガードロップ 	この小キックボタンから入れば楽に連続技へつなげられるかも……。	ジャンピングタイキック 	主に相手の懐に飛び込むときに使う。大よりも間合いが離れにくい。	ジャンピングタイガーキック 	足の先にはやられ判定がないので、ここを相手に当てるようにせよ。

ストⅡ'ひとくちメモ　【世界各国旅めぐり ③】（②の続き）ザンギエフ（旧ソ連）→大工場、ガイル（アメリカ）→空軍某基地、ダルシム（インド）→マハラジャ宮殿、バイソン（アメリカ）→L.A.、バルログ（スペイン）→格闘酒場、サガット（タイ）→アユタヤ遺跡、ベガ（タイ）→ラーマーヤナ寺院、となる。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


お前も俺を
倒すことができないのか
俺より強いヤツはいないのか
Vega
SHADOLU



闇の世界に君臨する悪の帝王、ここに見参!!

ベガ

《悪の組織シャドルー》

リーチ、破壊力、連続攻撃のすべてにおいて他のキャラを凌駕する力を持つベガ。このキャラでプレイするからには、圧倒的な力を見せつけて勝つのが美しいぞ。

闇

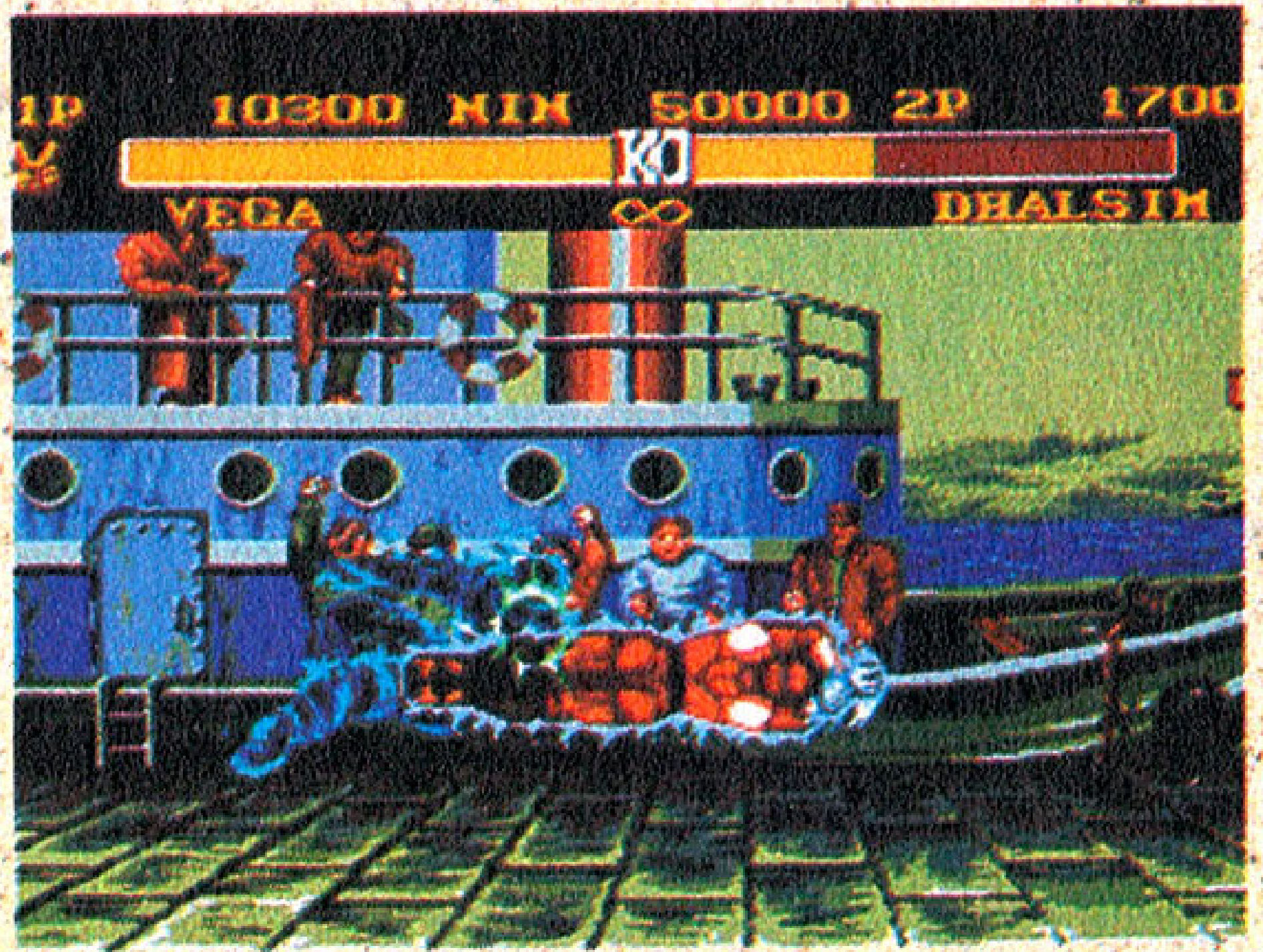
世界の裏で暗躍する謎の悪の組織「シャドルー」の支配者であり、世界最強の格闘家…いや、暗殺家と言うべきか。ともかくベガの生い立ちと年齢は不明。彼の闘い方の特徴は、全身から吹き出すサイコオーラを総合格闘技に組み込んでいることだろう。ただ、このパワーは憎しみから生まれた「負」の気であることを忘れてはならない。ある高名な格闘家に師事して気を操る術を身につけたベガは、この力が世に広まるのを恐れ、自らの手で師匠を殺害した……。敵対する相手をすべて力でねじふせ、あらゆるものに憎悪の念を抱く魔王。極悪非道の限りを尽くすベガが操る暗黒の力に、勝つ術ははたしてあるのだろうか!?

生年月日　：?年4月17日
身長　：182cm
体重　：80kg
3サイズ　：B129　W85　H91
血液型　：A型
好きなもの：世界征服
嫌いなもの：弱いもの、無能な部下

サイコパワーを自在に操る魔人!!

死角なしの絶対的な強さ

さすがは四天王の頂点に立つキャラ、ベガの強さは他のキャラを圧倒している。必殺技の利用価値が高いのはもちろんのこと、基本技がとにかく使えるのがベガの特徴だ。特に基本技で使えるのがキック系。リーチのある立ち中・大キックが地上戦で非常に使えるうえ、歩くスピードも速く、投げ技も間合いが広く強力だ。COM戦なら、単純にサイコクラッシャーで画面を往復するだけでも楽に勝ててしまうといっても過言ではない。……だがこれだけ強いベガも、有効な対空技と接近戦用の技がそれほどないため攻め込まれると意外ともろい一面もある。しかしこれは、些細なことでしかない。「ダッシュ」においてはベガの頂点の座は、すでにゆるぎないのだ。



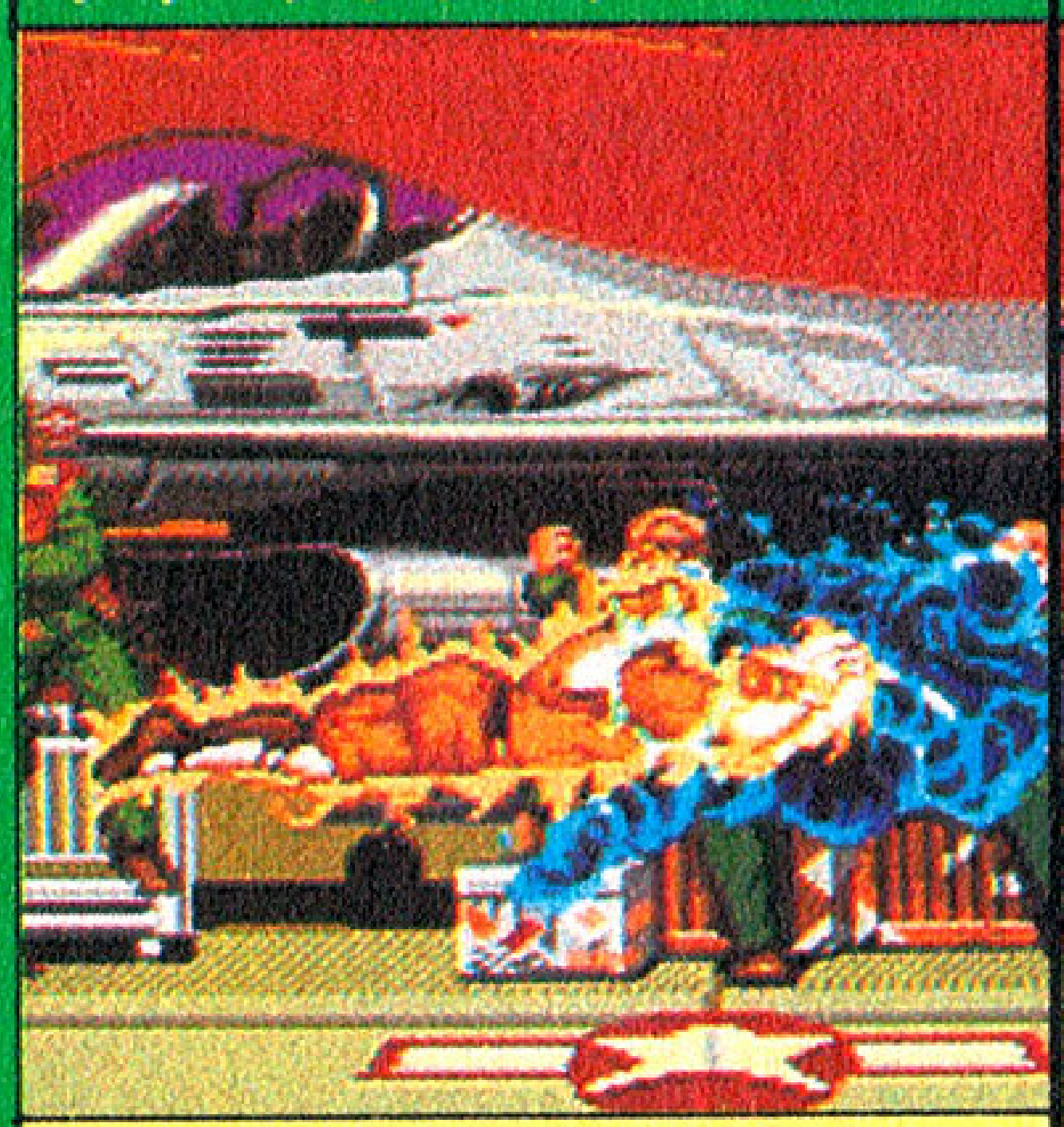
足のつま先部分を当てるようにサイコクラッシャーを出してみよう。相手は一方的に攻撃をくらうしかない。

四天王ベガはこんなキャラだ

「ストII」のボスだけあって、その強さは脅威的。リーチが極端に長くて使える基本技と相手の反撃を封じる必殺技を持ち、多くの対戦者を地に沈めてきた。ゲームセンターではサイコ投げと呼ばれる簡単で強力なハメ技が使えたため、ベガの使用を禁ずる対戦台まで出たほど。確実に勝ちたいならベガしかない。

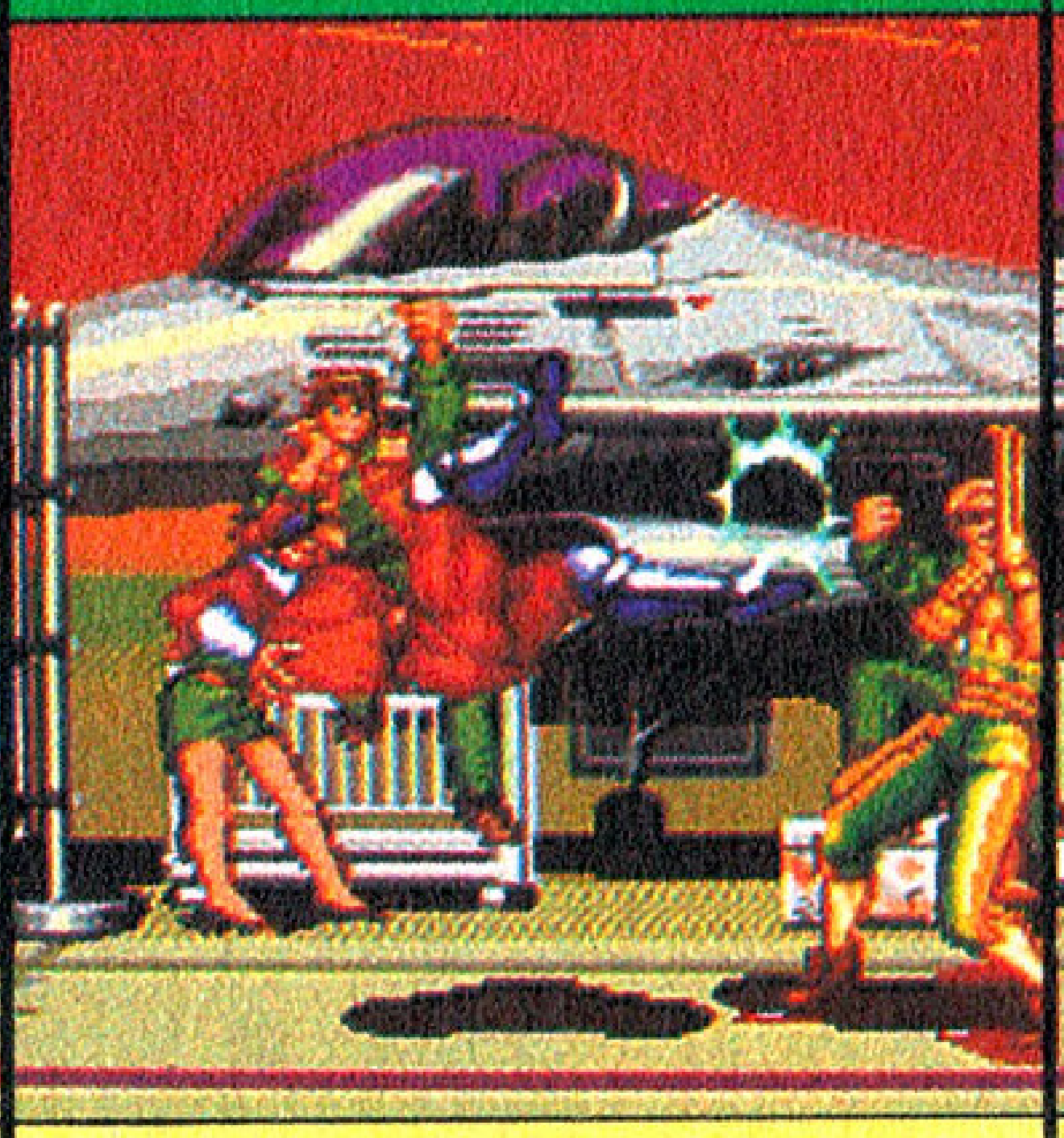
●必殺技●

サイコクラッシャーアタック



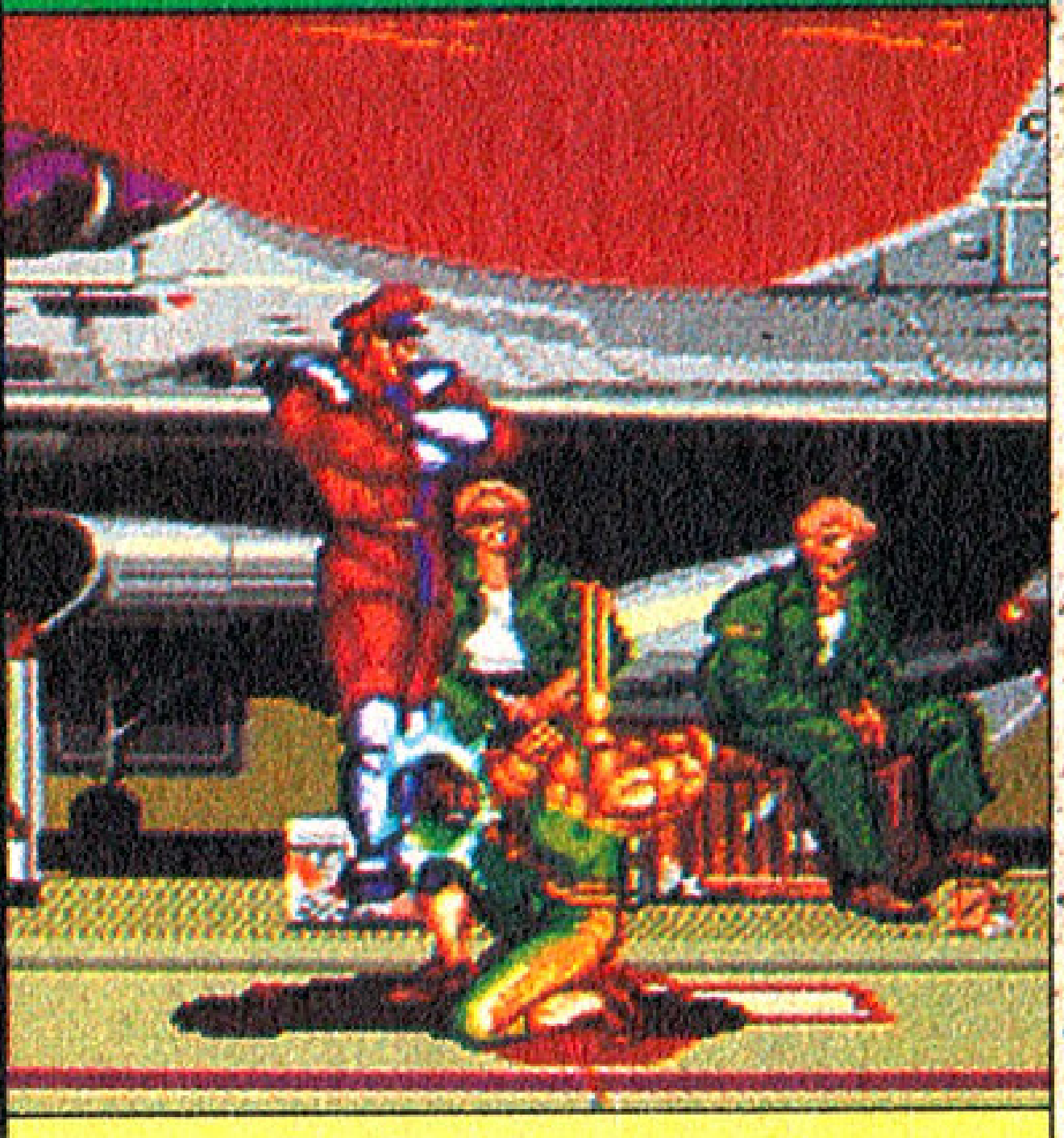
十字キーを←に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で飛ぶ距離が変わる。威力は同じ。

ダブルニープレス



十字キーを←に一定時間引いた後、→と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で飛ぶ距離が変わる。威力は同じ。

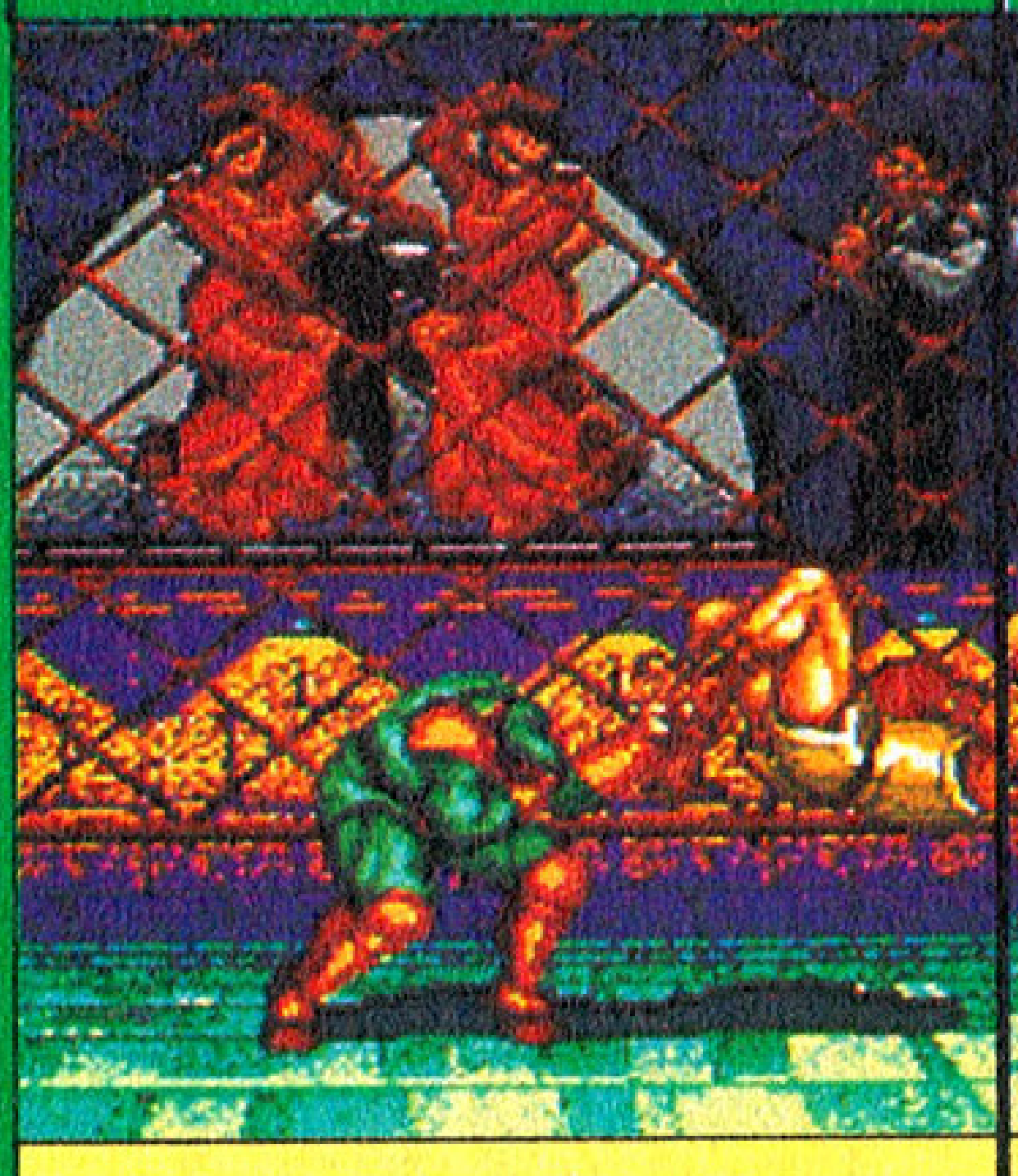
ヘッドプレス



十字キーを↓に一定時間引いた後、↑と同時に任意のキックボタンを押す。強弱で移動する速さが変わる。威力は同じ。

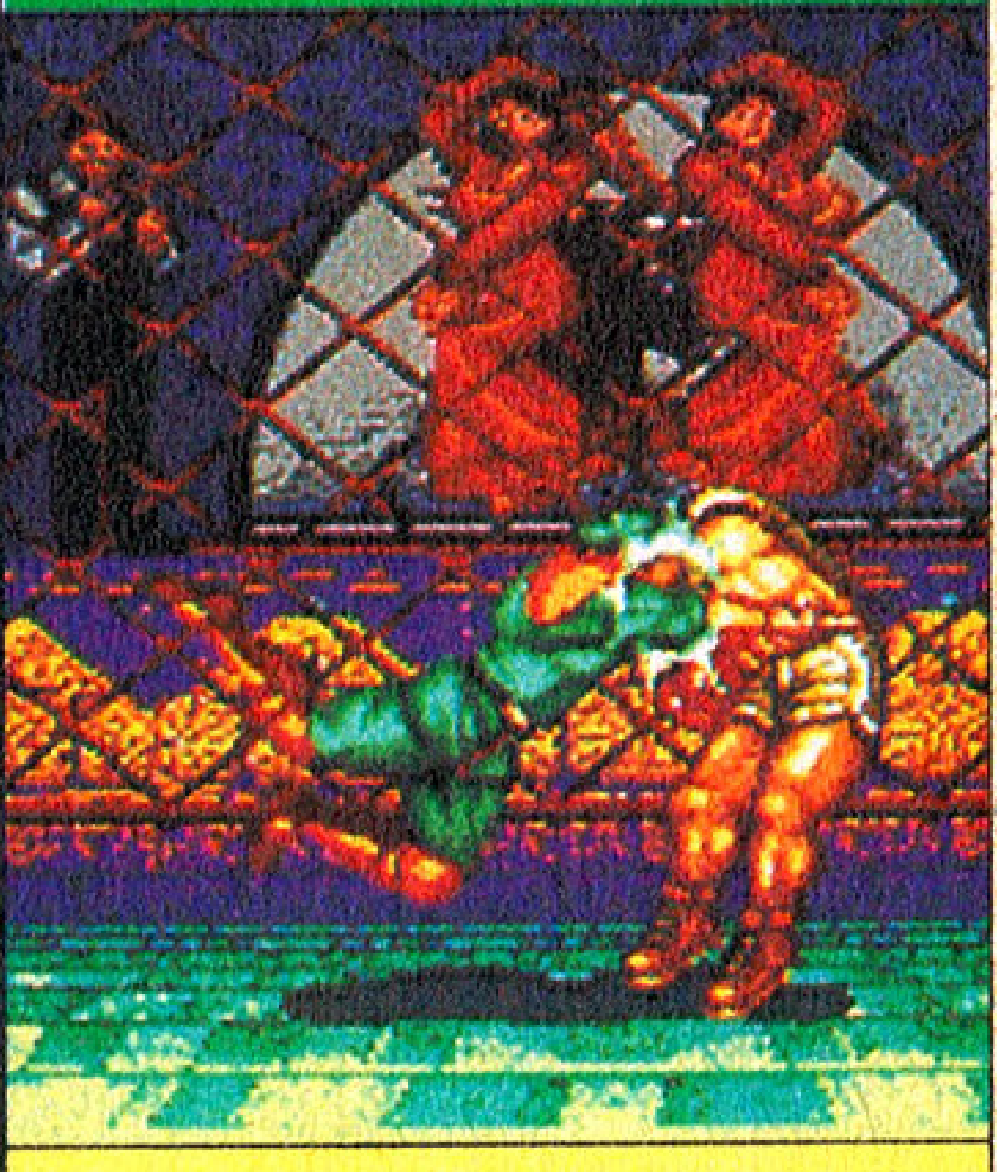
●大技●

デッドリースルー



相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か強パンチボタンを押す。投げの間合いは広めで、威力もある。

サマーソルトスカルダイバー



ヘッドプレス後に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で、技が出る時間が変わる。(強が速く出る)。威力は同じ。

ストII'ひとくちメモ

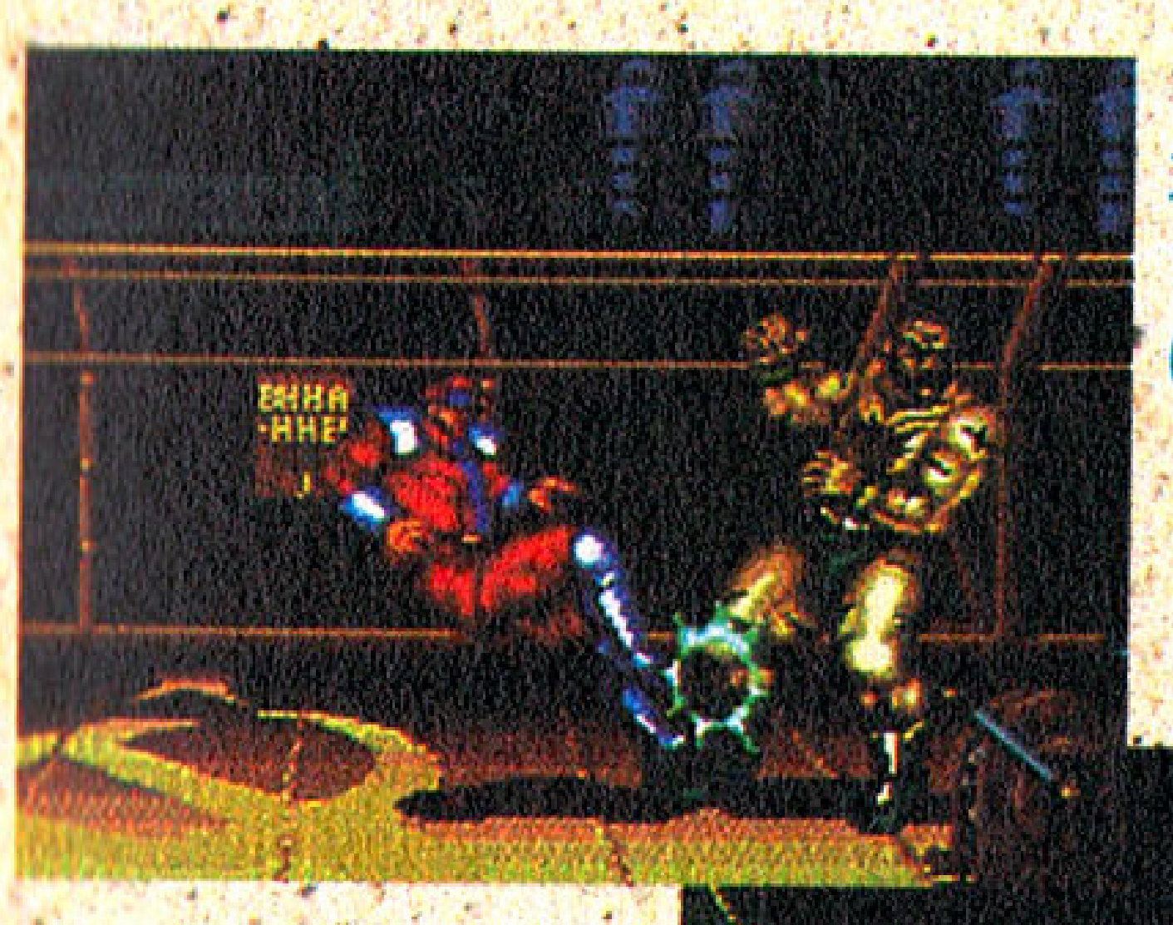
【MD版ベガについて】業務用「ダッシュターボ」はダブルニープレスのため時間がより長くなり、弱体化を見せたベガ。しかし、MD版は「ダッシュ」なので、あの悪魔的な強さはしっかり受け継がれている。中サイコで相手に突っ込んで投げるハメ技"サイコ投げ"もあるぞ!!

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

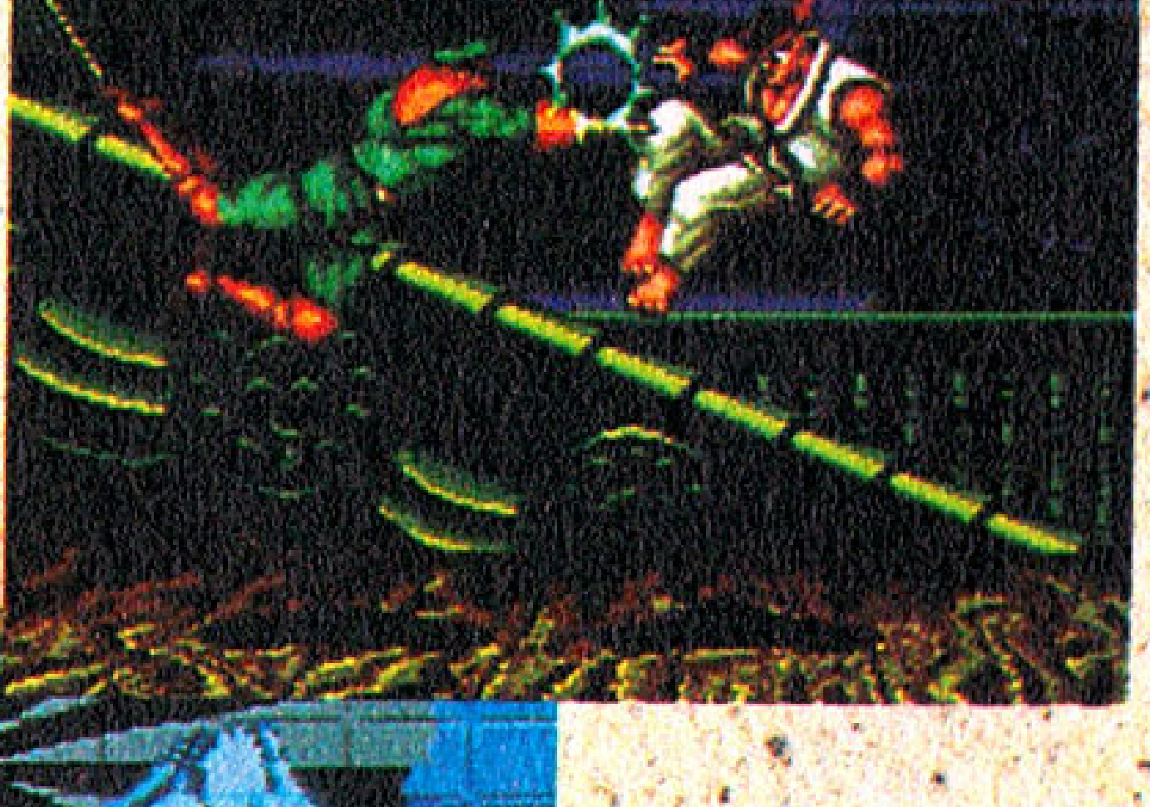
憎しみの闘気（オーラ）を身にまといあらゆるものを焼きつくす!!

必殺技をからめて戦え

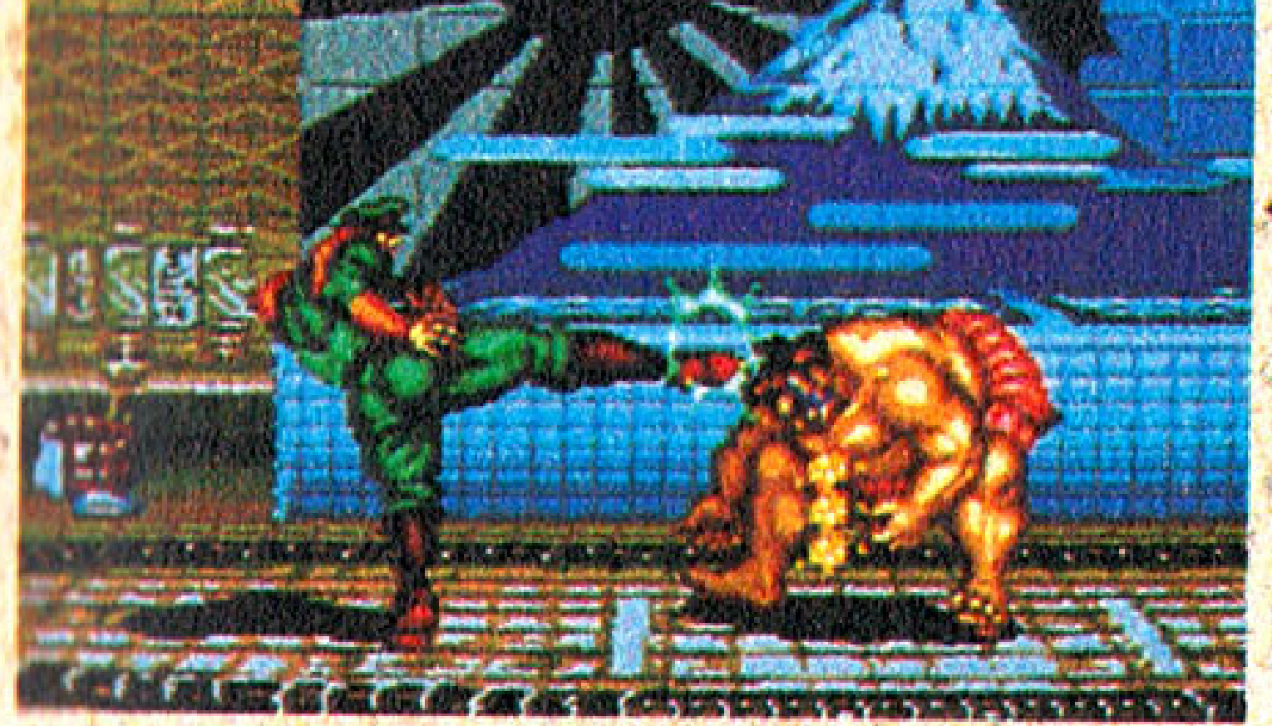
全身を武器にするサイコクラッシャーアタックがベガの代表的な必殺技だが、実際はダブルニープレスと足技を組み合わせたコンビネーション攻撃が強い。特にダブルニープレスが決定的に強く、これだけで相手の動きを封じてしまうことができるはずだ。ベガ使いなら、まずダブルニープレスはめを覚えよう。



カンカン、と2連続で攻撃が入るダブルニープレス。ここから一気に投げることもできる。



相手が飛び込んできたら、すかさずジャンプ大パンチで対抗しよう。数少ない対空技の1つ。

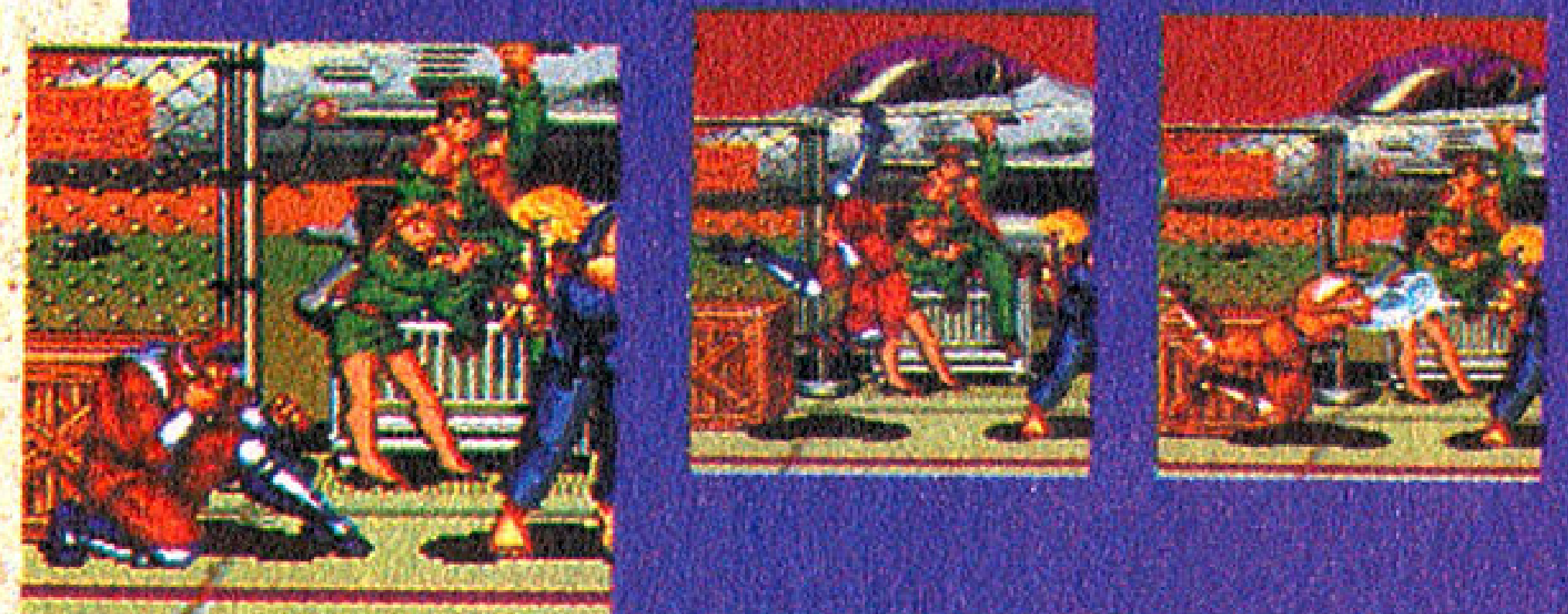


立ち大キックは本田やザンギエフのような相手によく入る。リュウ・ケンにもかなり有効。

●覚えておきたい必須テクニック

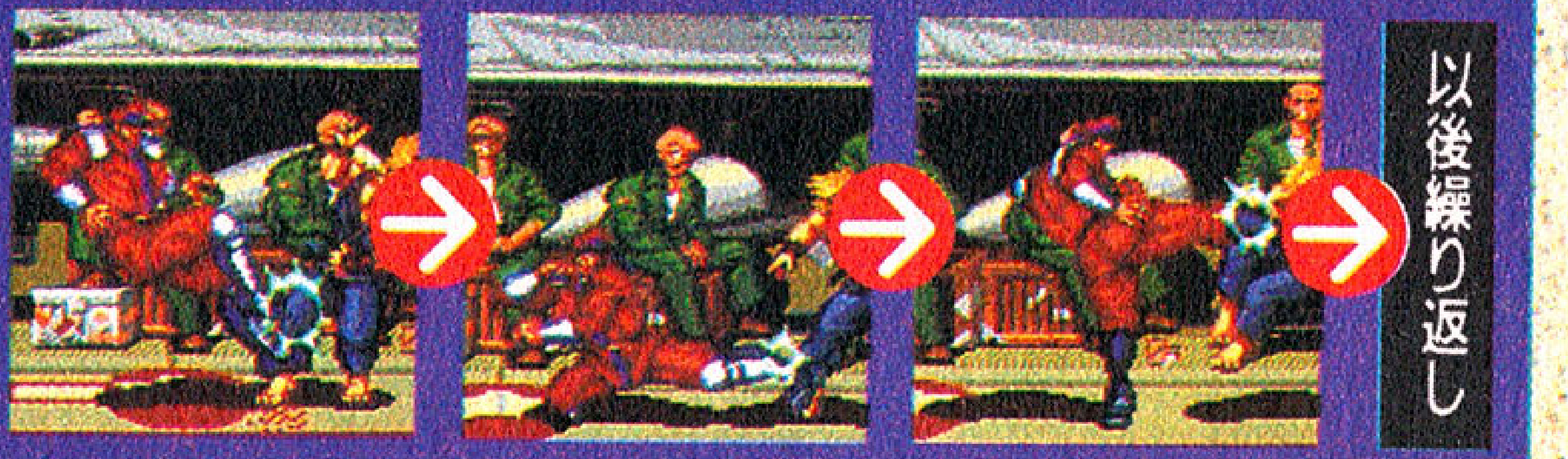
基本は斜めタメ!

ベガはすべての必殺技が「ため」系のものばかり。斜め下に十字キーを常に引くクセを身につけよう。



必殺のダブルニープレスはめだ!

ベガの強さを証明する代表的なはめ技。ダブルニープレス➡小（中）足払い➡立ち中キックを繰り返すことで、相手の動きを封じてしまう。

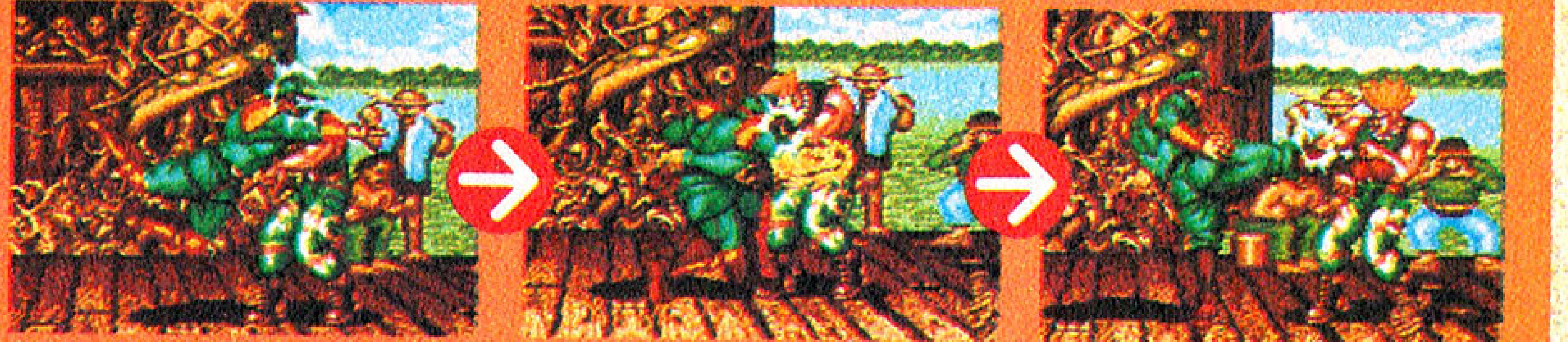


以後繰り返し

●連続技

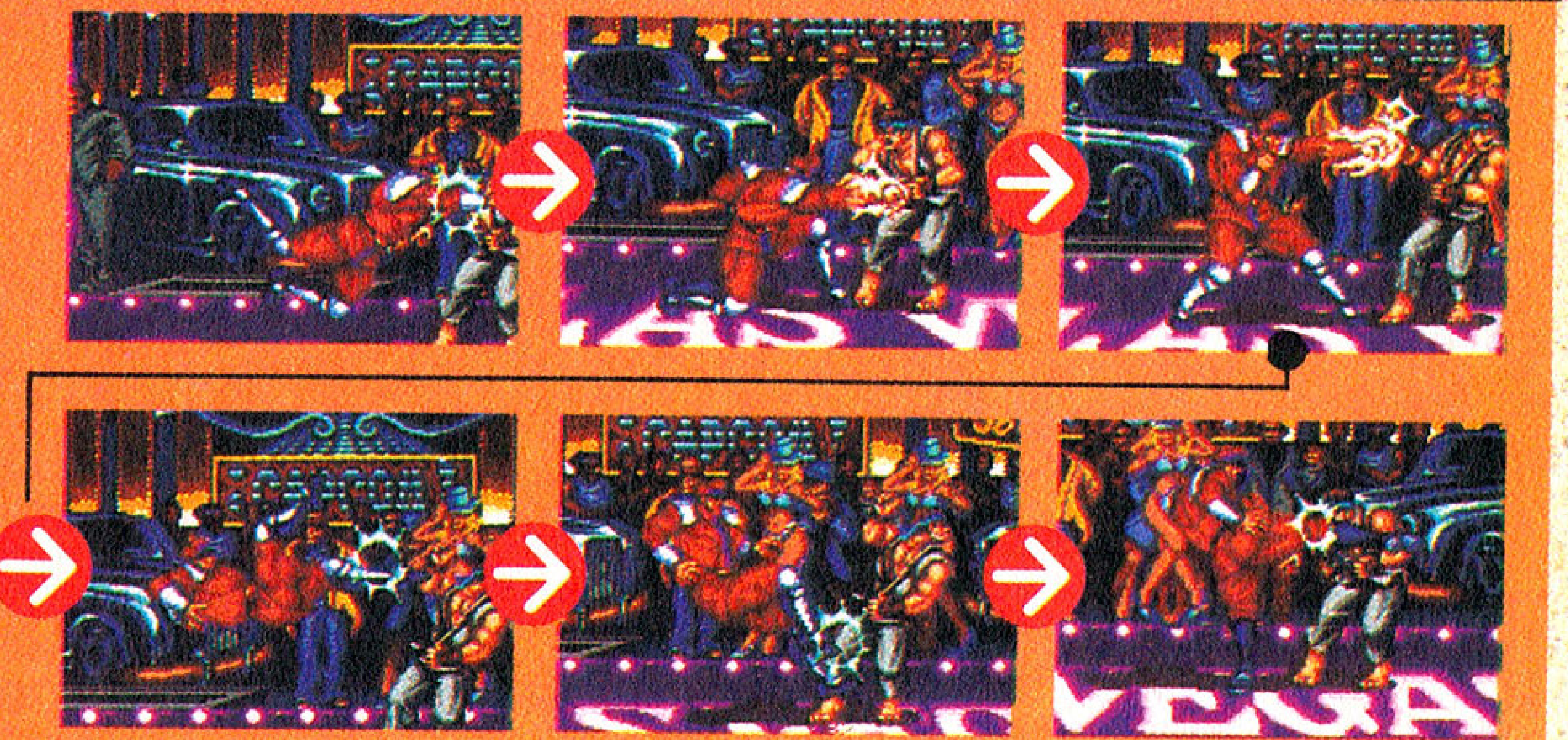
「ベガ3段」

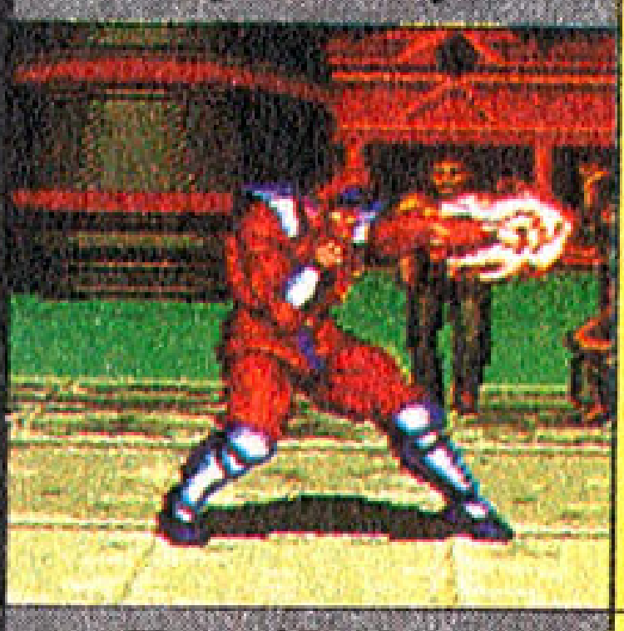
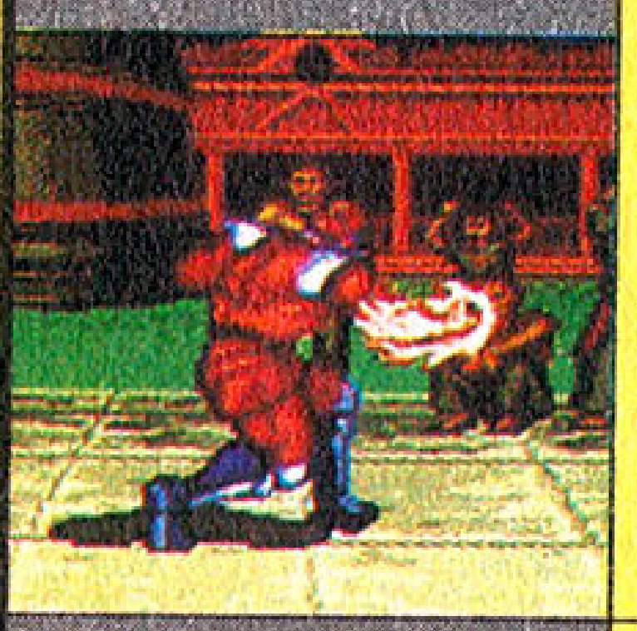
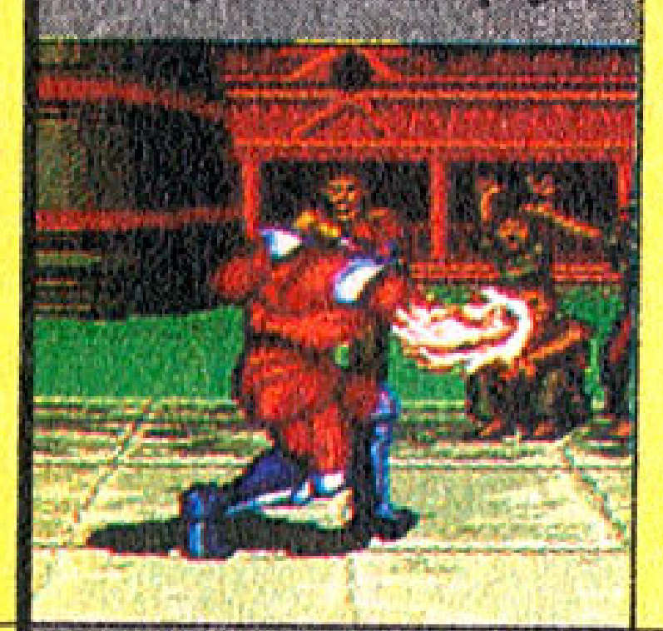
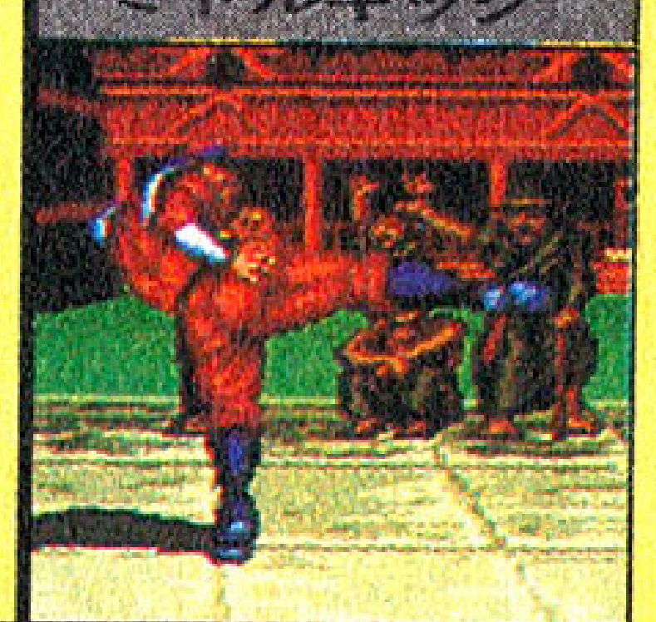
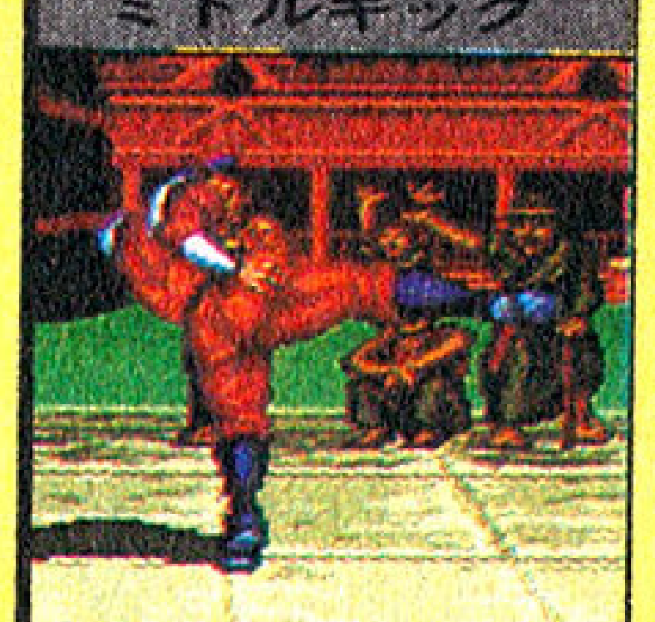
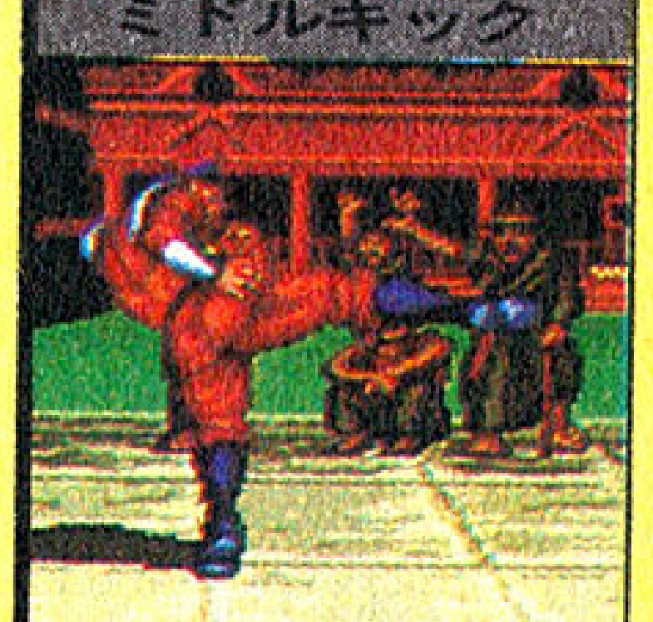
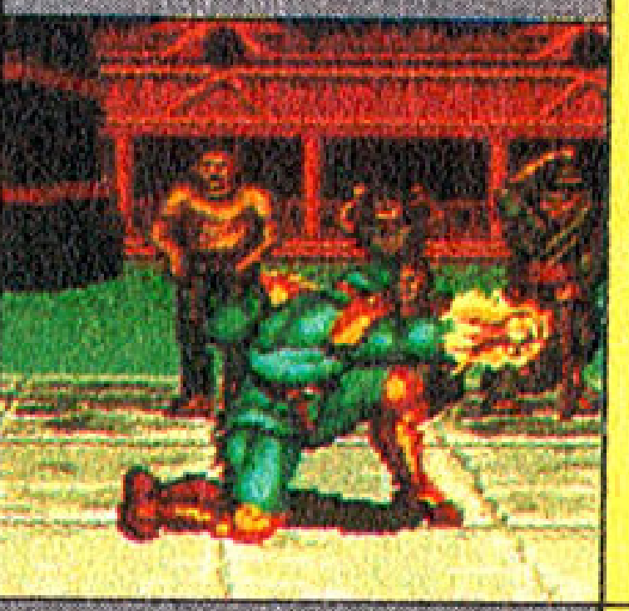
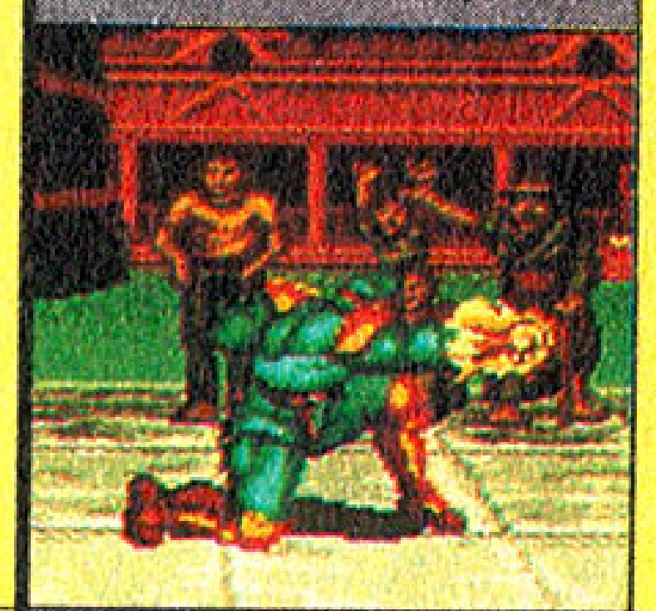
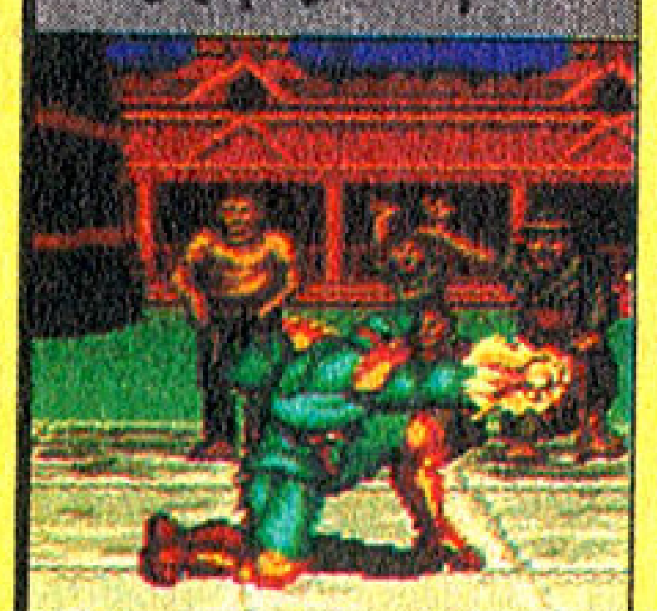
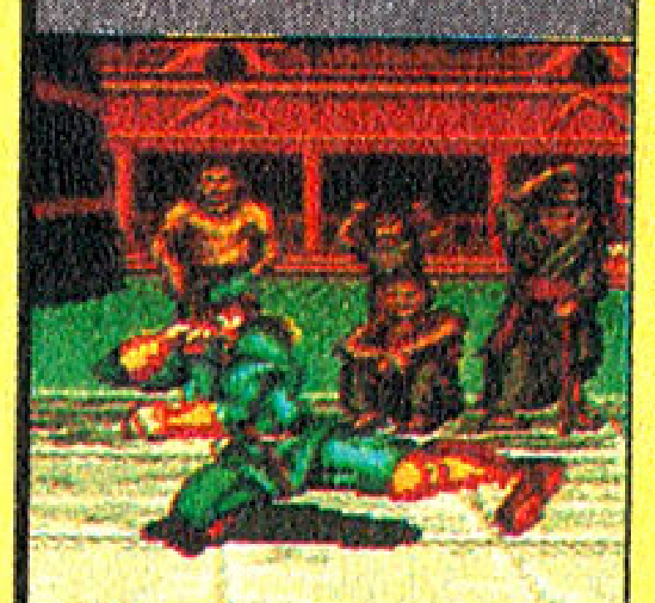
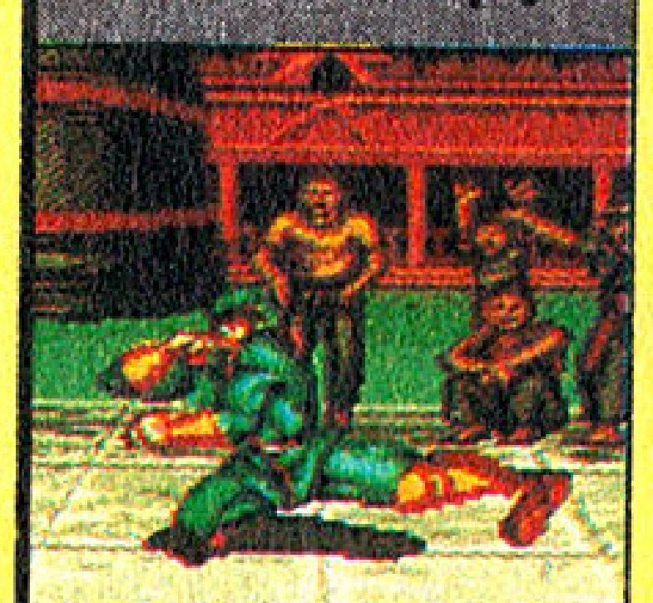
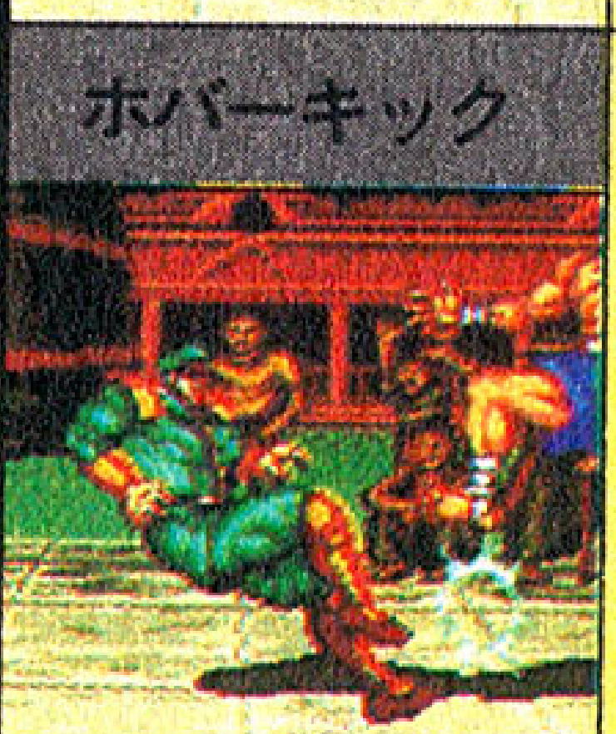
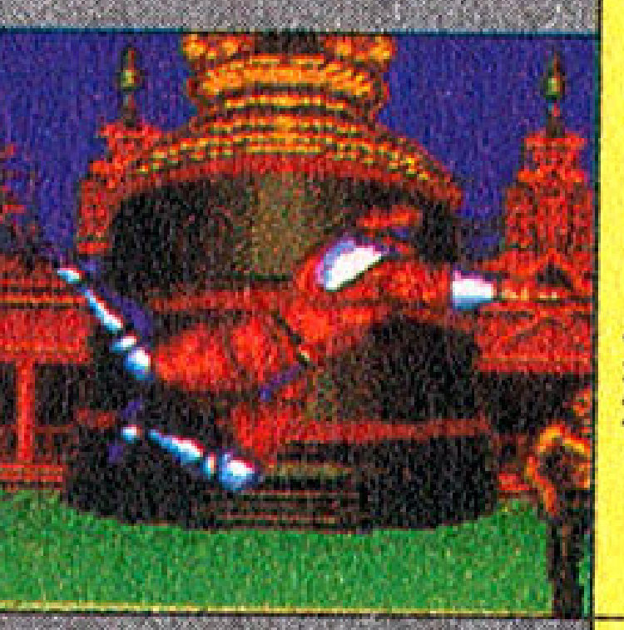
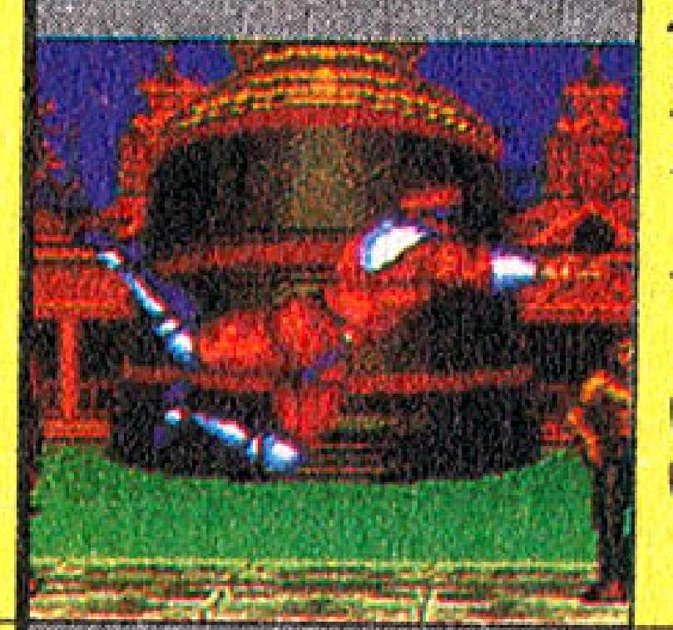
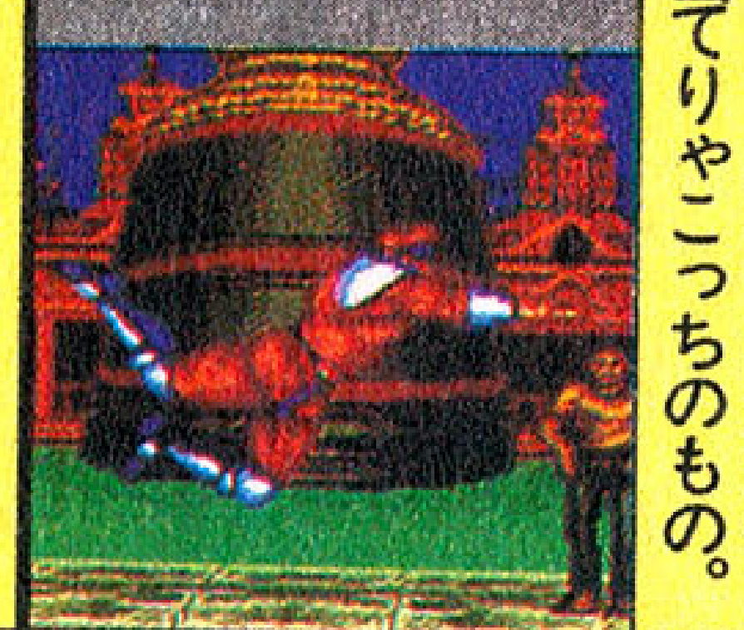
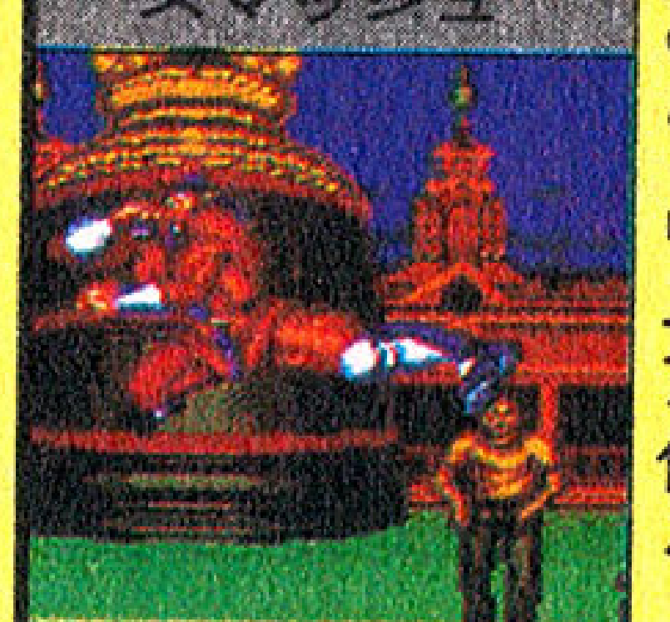
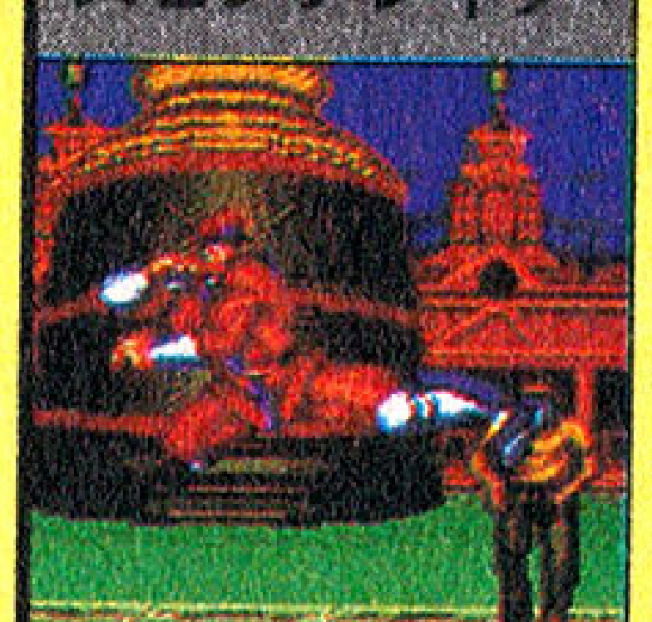
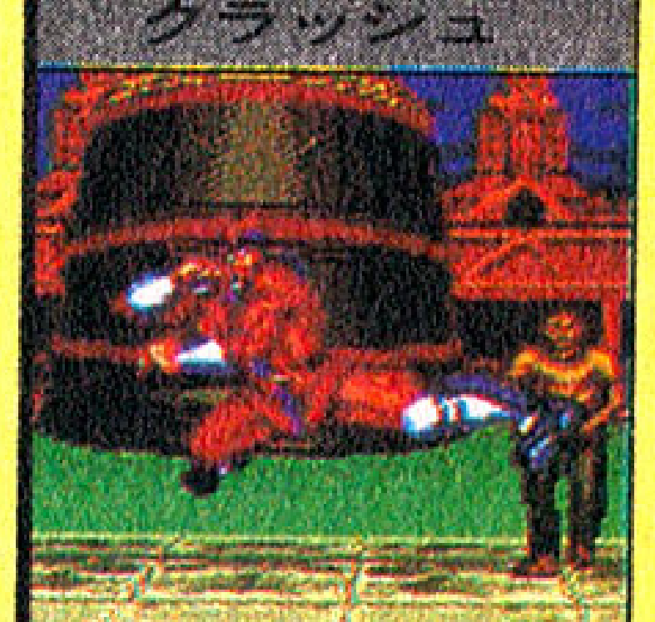
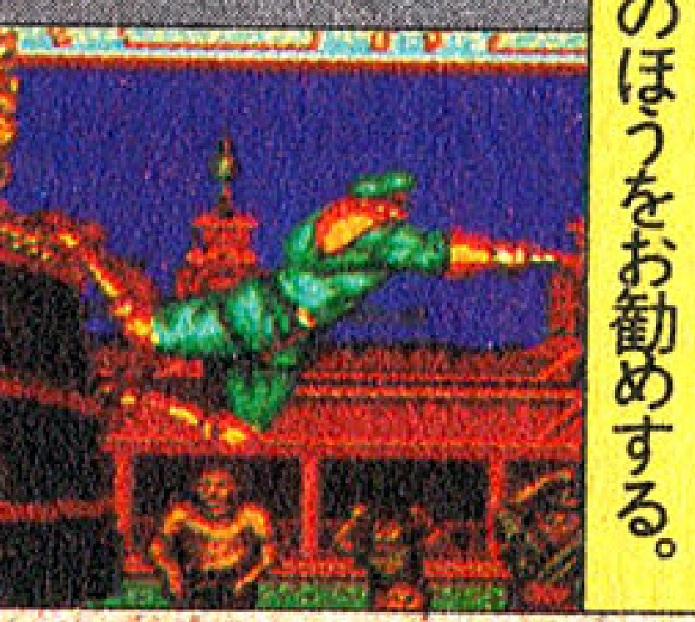
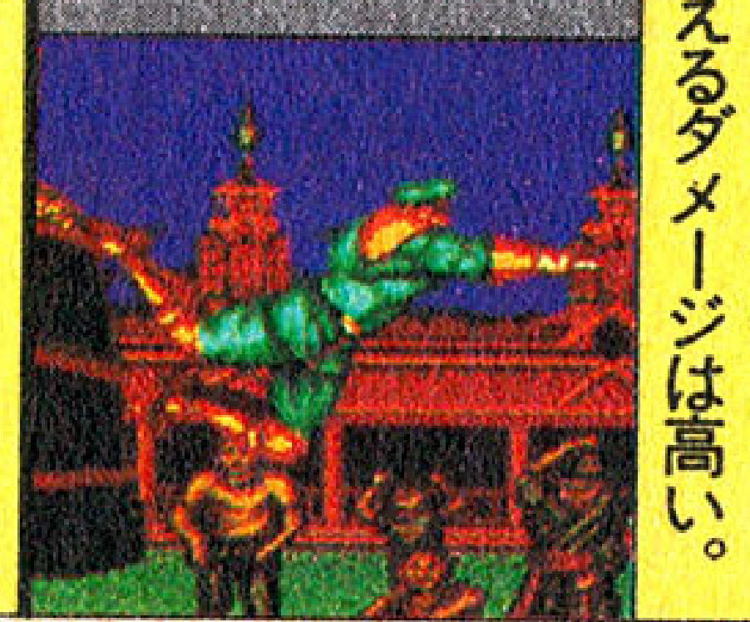
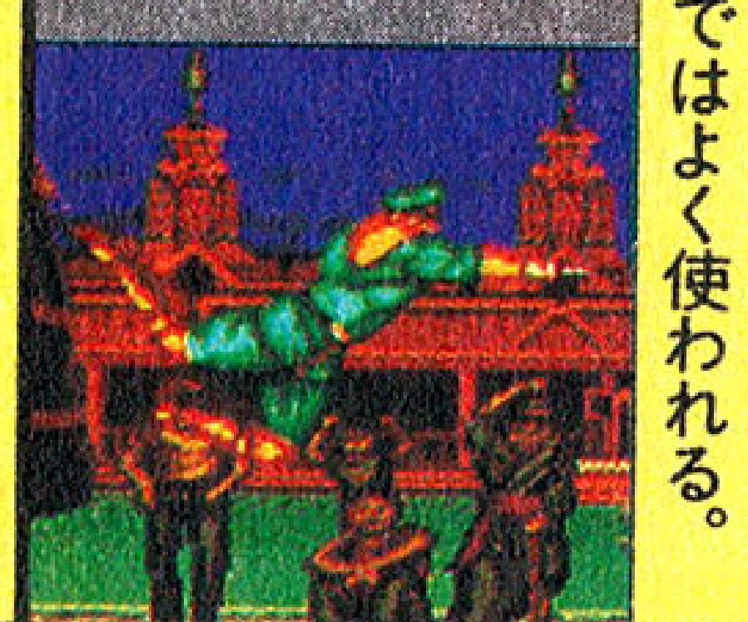
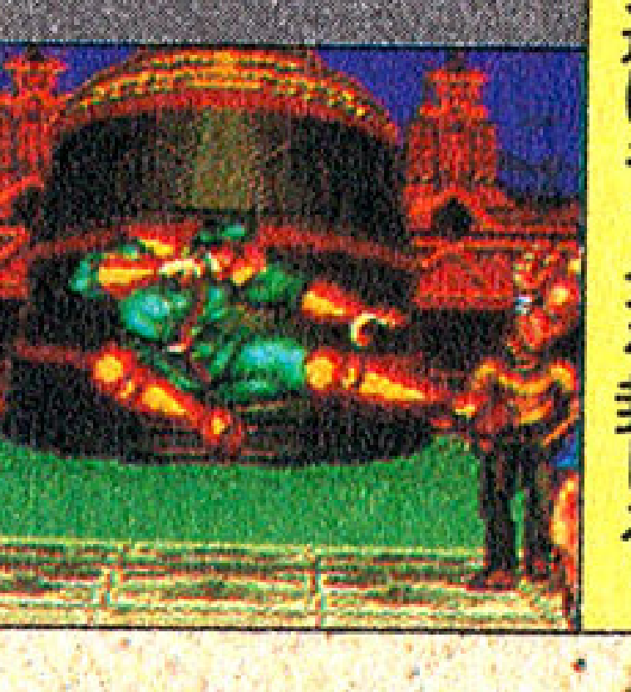
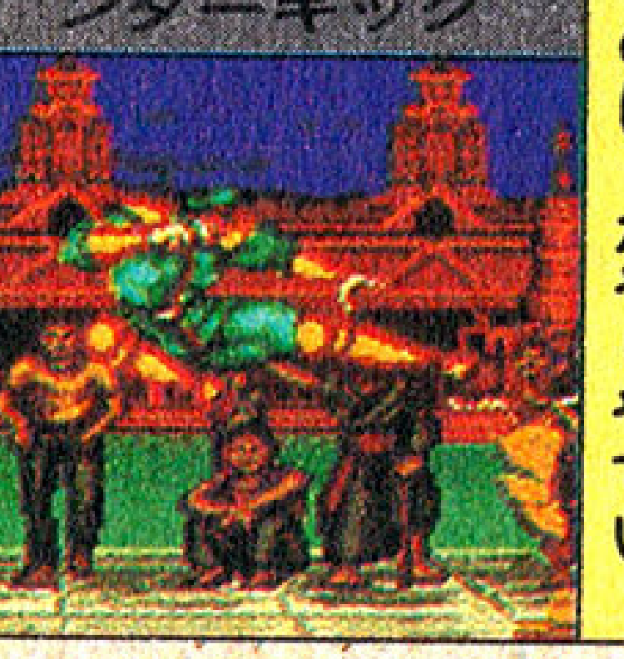
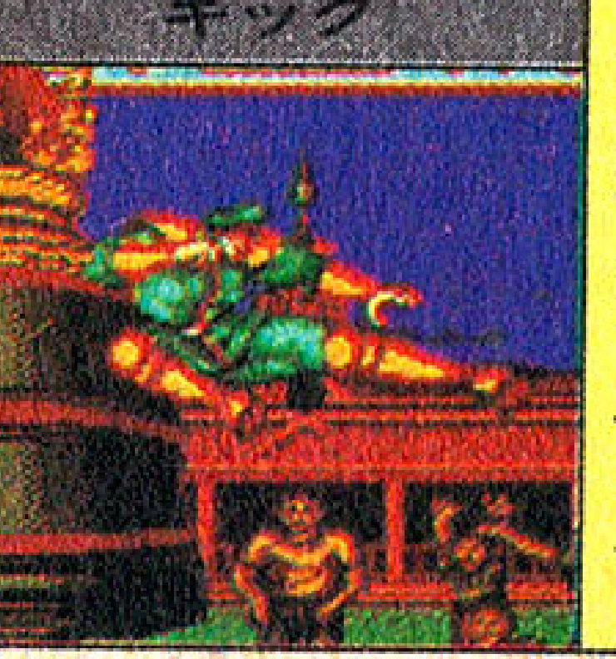
〝ダブルニープレスはめ〟の応用技。ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、立ち中パンチ→立ち中キックを入れる。1発目は着地寸前に出そう。



「ダブルニー6段」

相手が気絶したとき、もし自信があるのならぜひ狙ってもらいたい連続攻撃。たいがい技が全部決まる前に気絶してしまうことが多い。ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→小ダブルニープレス→立ち中パンチで恐怖の6段攻撃になる。頂点を狙うベガプレイヤーなら、ぜひマスターしてもらいたい（春麗など一部のキャラには入らない）。

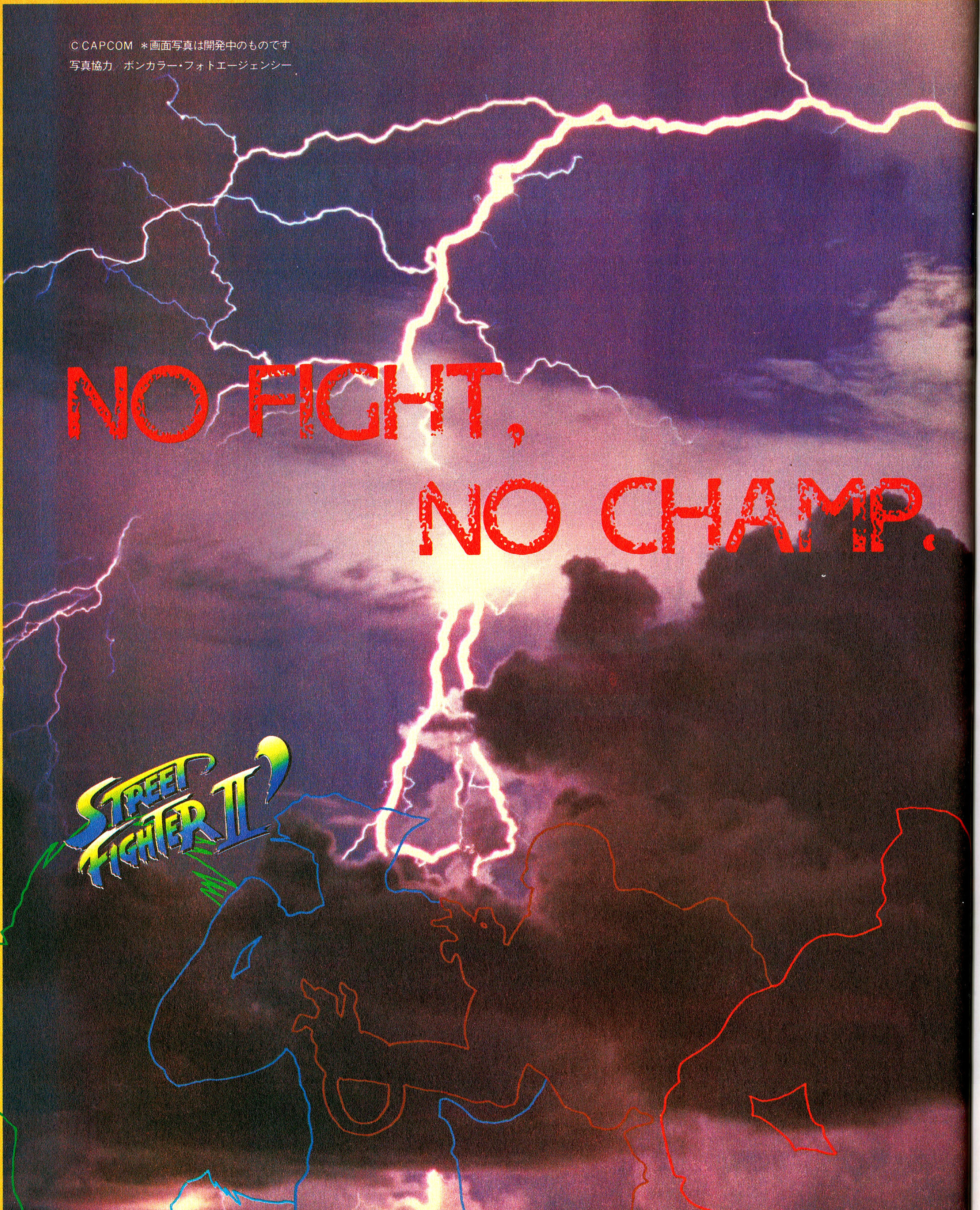


	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立	サイコストレート  連打可能なストレート。遠めの間合いから飛んできた相手を落とす。	サイコブロー  見た目はかなり派手な攻撃だが、対戦ではあまり使われない技。	サイコブレイク  相手が裏側に着地するように飛んできたら、一歩進んでコレで攻撃。	ヘルミドルキック  中や大キックと組み合わせて使う。立ちキック系は地上戦の基本だ。	デスミドルキック  遠めの間合いから小キックを混ぜて攻撃する。連続技にも使われる。	シャドーミドルキック  リーチが非常に長い。波動拳やソニックブームを封じたりもできる。
しゃがみ	ローサイコストレート  高速連打が可能な技。これで牽制して、必殺技を「ため」たりする。	バーニングストレート  春麗のスピニングバードキックなどを落とすときに使ったりする。	ブラストストレート  リュウ、ガイル、ベガの飛び込み攻撃をすべて返せる。（ケンは無理）	ヒールスタンプ  スキが少なく、ダブルニープレスはめのラッシュ攻撃で使われる。	スピンブレイク  通常の足払いはコレで。相手への牽制や必殺技へのつなぎに使う。	ホバーキック  ダブルラリアットの返し技だが、防御されると弱い。奇襲攻撃向け。
垂直ジャンプ	ヘルチョップ  中間間合いから飛び込まれたら、すかさずこっちも飛んで迎撃だ。	ヘルアタック  ジャンプパンチは小・大が使えるので、無理に使わなくてもいい。	ヘルダイブ  攻撃判定、威力ともにあり、お勧めの対空技。当てりゃこっちのもの。	スピンスマッシュ  小キックも使えなくはないが、どうせなら威力のある中・大を使え。	スピンブレイク  垂直ジャンプキックは対ザンギエフ戦で使える。リーチも長く安心。	スピンクラッシュ  飛び込み攻撃を封じる対空技。相手と同時に飛んでいれば負けない。
斜めジャンプ	ヘルチョップ  ジャンプパンチ系はスキが少ないので、中や大のほうをお勧めする。	ヘルアタック  空中戦はすぐ技を出すのがコツ。相討ちでも与えるダメージは高い。	ヘルダイブ  飛び込んできた相手を叩き落とす対空技。対戦ではよく使われる。	スワローキック  リーチが長く技の出る時間が長いので、相手の逃げキックを封じる。	サイドワインダーキック  めくりで飛び込む場合は、パンチよりもキックのほうがやりやすい。	トマホークキック  逃げジャンプしながら大キック。これでかなりの攻撃を落とせるぞ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【次号以降のCOMPLETE GUIDEもよろしく!!】さて、以上をもって今月の閉じ込み付録は幕を閉じるが、この付録はまた第1弾に過ぎない。BEメガでは「ダッシュ」の発売日が決まり次第、第2弾の閉じ込み付録をお送りする予定。とにかくMD版の発売を待つべし!!

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。


NO FIGHT,
NO CHAMP.
STREET FIGHTER II'

©CAPCOM ＊画面写真は開発中のものです

写真協力　ボンカラー・フォトエージェンシー

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストIIダッシュ通信 MD

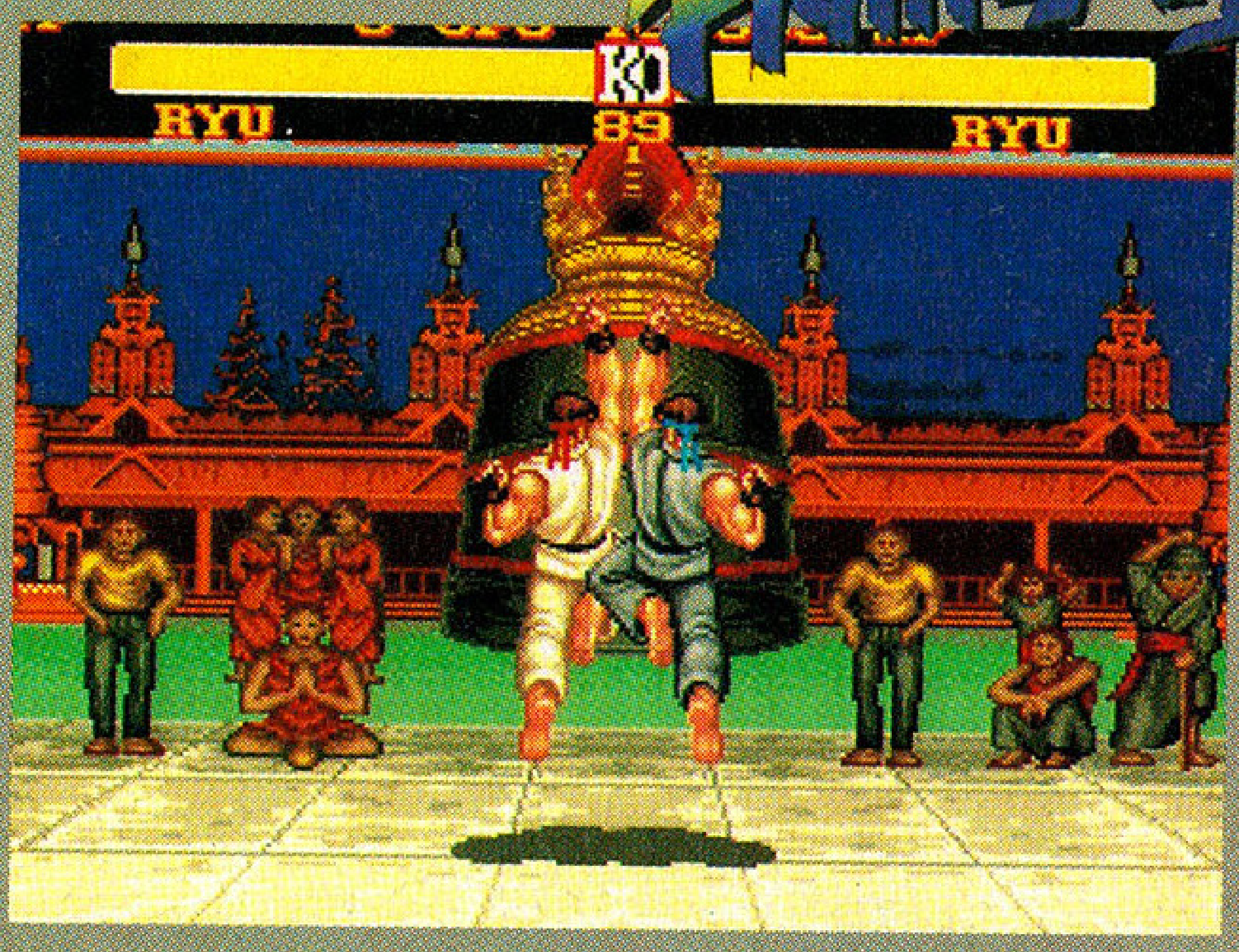
STREET FIGTHER II'(for Mega Drive) INFORMATION

STREET FIGHTER II

メガドラ版「ストIIダッシュ」発売延期!? はたして現状は…

格闘ゲームのブームを巻き起こした「ストリートファイターIIダッシュ(以下ダッシュ)」。この「ダッシュ」がカプコンのメガドライブ本格参入第1弾としてこの6月発売される……はずだったのは、みんなも知ってのとおりだ。ところがっ‼ 「メガドライブ版ダッシュの発売は未定」というカプコンから突然のリリース。当初予定されていた6月発売のセンはなくなってしまったのであーる。うう、残念。

この件に関しては、一部の新聞などで報道されてはいるが、実際の延期理由については残念ながらカプコンの正式なコメントは、いまだ出されていない。次々と出される他機種の「ストII」シリーズを横目に見ていると、メガドラユーザーのみんなも悲しいものがあるだろうが、とりあえずいいデキになるであろうメガドラ版「ダッシュ」の完成に向けて状況は動いているはずだ。しばし待つべし。



一応、開発中のサンプルROMは編集部にある。動きに関しては合格点をあげられるデキ。

…というワケで今月は **初心者にレクチャーする「ストIIダッシュ」基本講座だっ‼**

POINT1 どのキャラクターを選べばいいのか？

「ダッシュ」に登場するキャラは全部で12人。初心者がまず悩むことになるのが、この個性的なファイターのなかから「誰を選べばいいのか？」ということだ。もちろん使いたいと思ったキャラを使うのが一番なんだけど、まずは下に載せた紹介を参考にするといいかも。

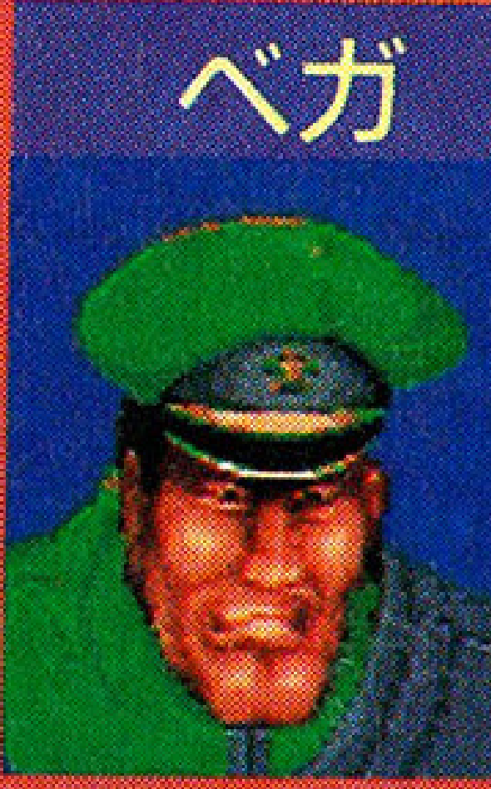
キャラクターの強さ

強い ベガ ガイル サガット リュウ ブランカ ケン ダルシム ザンギエラ 春麗 バルログ E.本田 バイソン 弱い

※上の相対表は編集部の見解によるものです

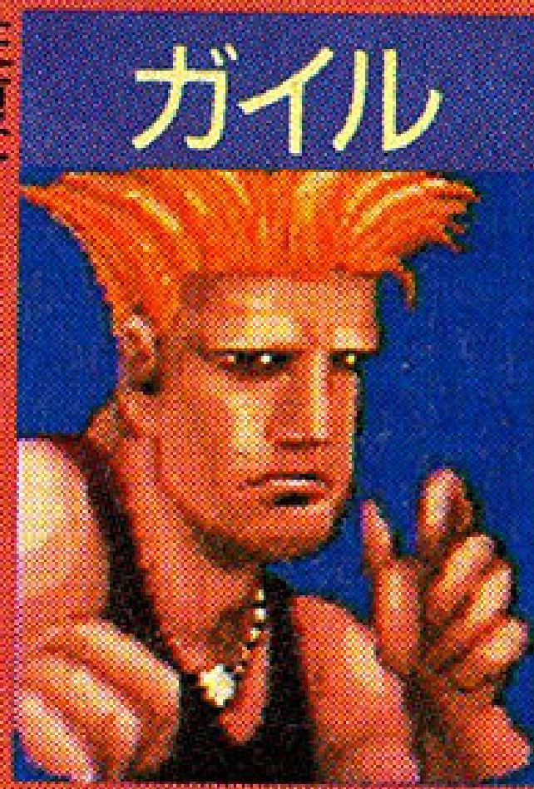
初心者にお勧め ▶ 早熟タイプ

初心者にオススメなのが、ベガを始めとする下の4人だろう。この4人に言える共通点は、"通常技が強くて必殺技も出しやすい"ことだ。つまり、もともと基本性能が高いうえに扱いやすいので、始めたばかりの初心者でも結構強かったりするのである。特にベガとガイルは使い込むほどその強さが発揮されるキャラで、対戦では鬼のような強さを発揮する。とにかく「ダッシュ」を遊びたい！なんて初心者はこの4人あたりから始めてはどうだろうか。ただ、本田は上級者同士の戦いになると勝ち続けるのは難しいことをつけ加えておく。



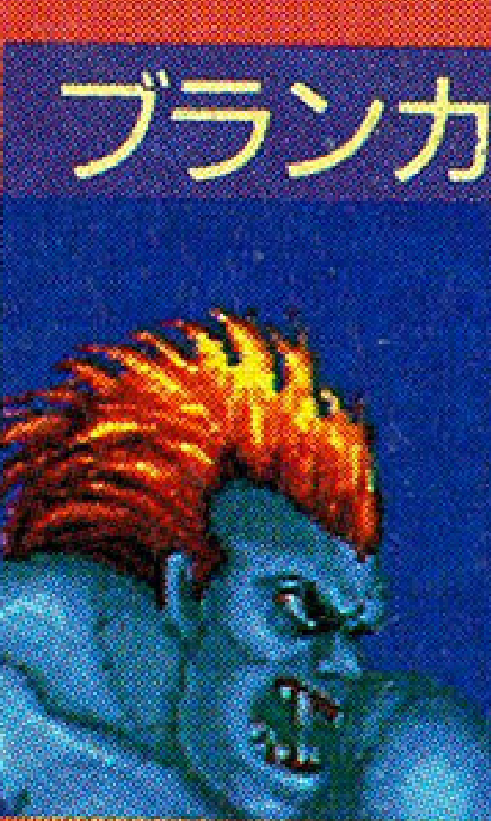
ベガ

往復サイコクラッシャー、ダブルニーはめなど、多彩なハメ技(?)を持つベガ。まさに最強のキャラである。



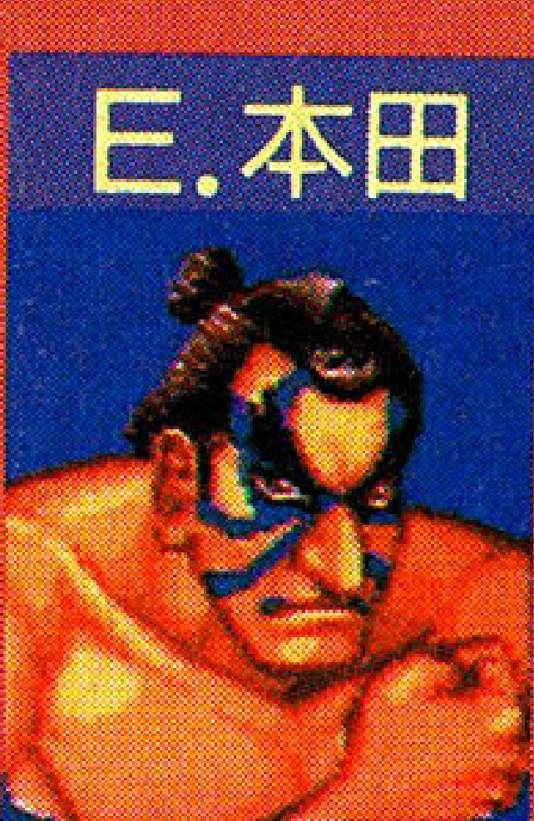
ガイル

的確な操作で相手の攻撃を次々と返すガイル。足の長さなら誰にも負けないぞ。安定した強さには定評あり。



ブランカ

「ダッシュ」になって電撃が出しやすくなりパワーアップ。リーチの長い通常技で相手を追い詰めていこう。

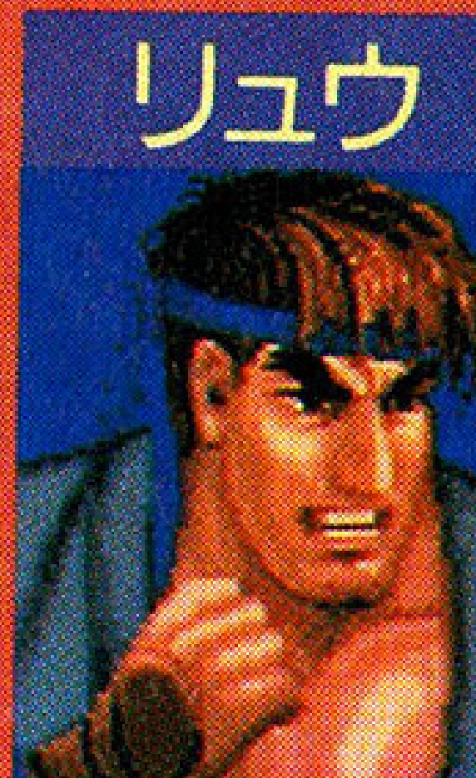


E.本田

ひたすら百裂張り手の破壊力で押す本田。飛び道具に対して有効な手段を持っていないのは大きな弱点か？

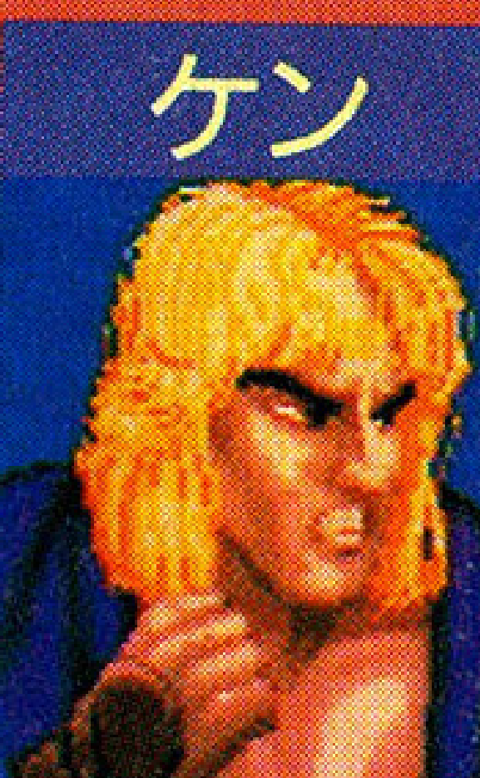
使いこなせば強くなる ▶ 大器晩成タイプ

リュウ・ケンと言えば、やはり上昇中が無敵の必殺技"昇龍拳"につきる。ただこの必殺技はコンスタントに出せるようになるまでがかなり大変だ。波動拳や昇龍拳が出せなくて、リュウ・ケン使いになることをあきらめたプレイヤーも多いことだろう。リュウ・ケンを始め、使いこなすまでが意外と苦労するのがここに紹介したキャラなのだ。春麗が使いづらいというのは意外かもしれないが、これは「ダッシュ」になって細かいところが弱体化してしまったため。各キャラの特性をきちんと生かした戦い方を覚えないと強くはなれないぞ。



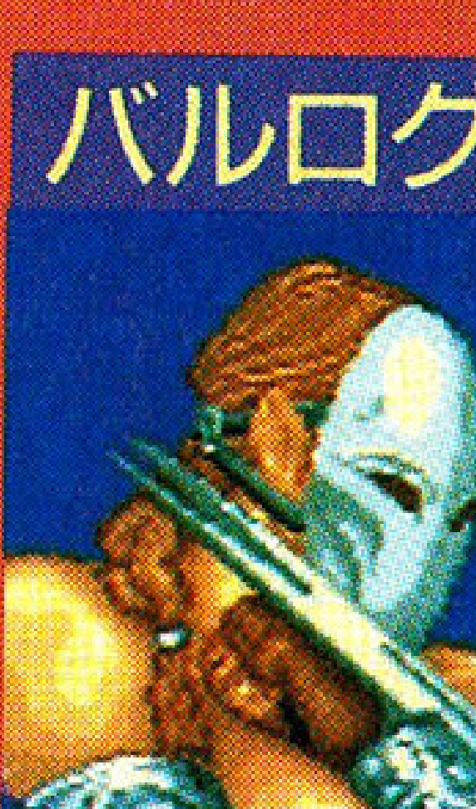
リュウ

オーソドックスな戦い方を身上とするが、竜巻旋風脚と波動拳によって安定した実力を見せる。かなり強い。



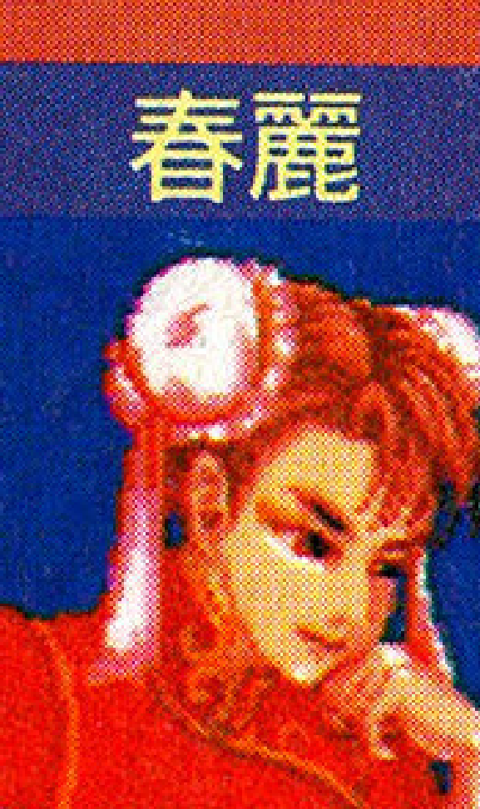
ケン

斜め前に急上昇する大の昇龍拳、超高速で動く竜巻旋風脚などなど、とにかく戦い方が派手。連続技が命。



バルログ

爪を使った卑怯なほど長いリーチ使った攻撃が得意。ただ一発のダメージが少ないので、慣れるまでが大変。

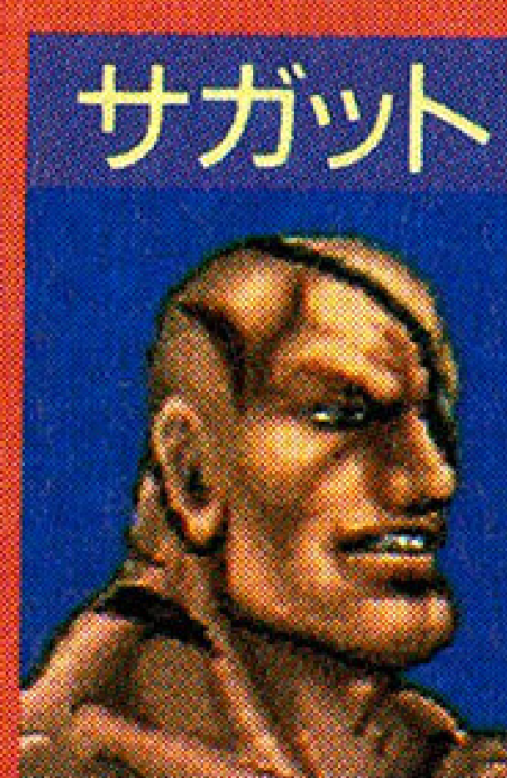


春麗

華麗な足技と投げで相手を翻弄する紅一点。フェイントを使いこなせるようになるまでひと苦労するかも。

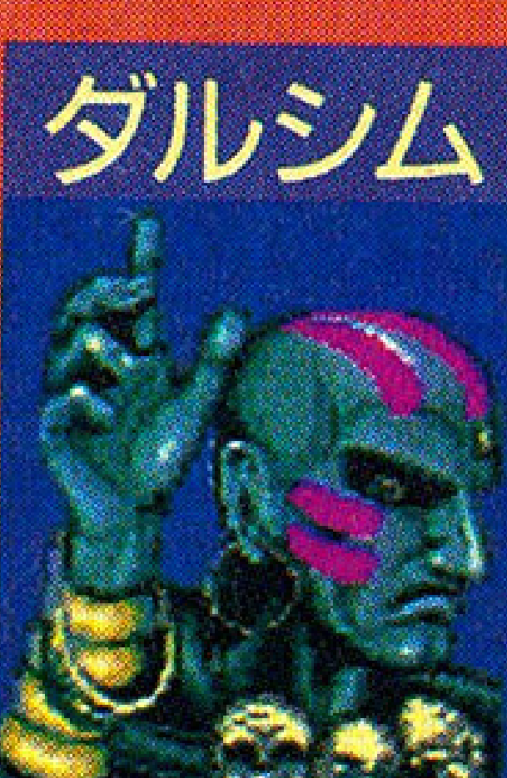
対戦のノウハウを結集 ▶ 武闘派タイプ

腕が伸びるダルシム、足技のないバイソン……。ここで紹介する4人は、いずれもクセのあるキャラばかり……。はっきり言って、操作が難しいため、初心者にはあまりオススメできないキャラ達である。どのボタンでどの技が出るかを把握しておくのはもちろん、対戦におけるさまざまな駆け引きを知らないと、勝ち続けるのは難しいだろう。彼らの強さを引き出すには、修行につぐ修行を重ねるしかない……。だが、これらのキャラ達を使いこなせるようになった時、キミの分身となるキャラは無類の強さを見せてくれるはず。極めろ。



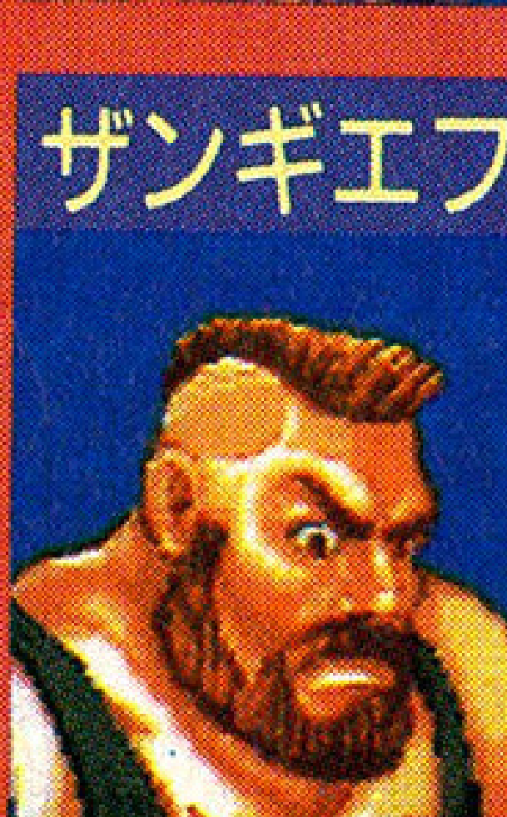
サガット

リュウ・ケンのパワーアップ版。コマンド操作がとにかくシビア。扱うのは難しいけど、慣れたら楽しい‼



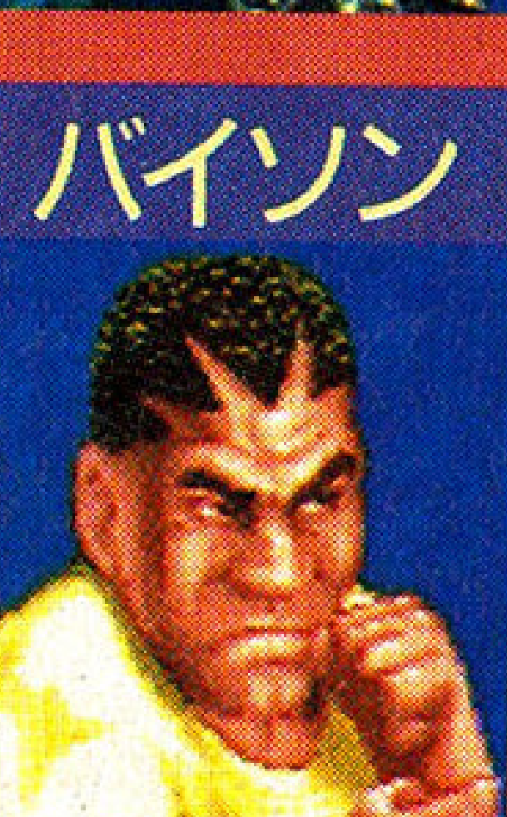
ダルシム

伸びる手足で相手の攻撃を封じるように行動しよう。攻め込まれたら間合いの広い投げ技でポイッと返そう。



ザンギエフ

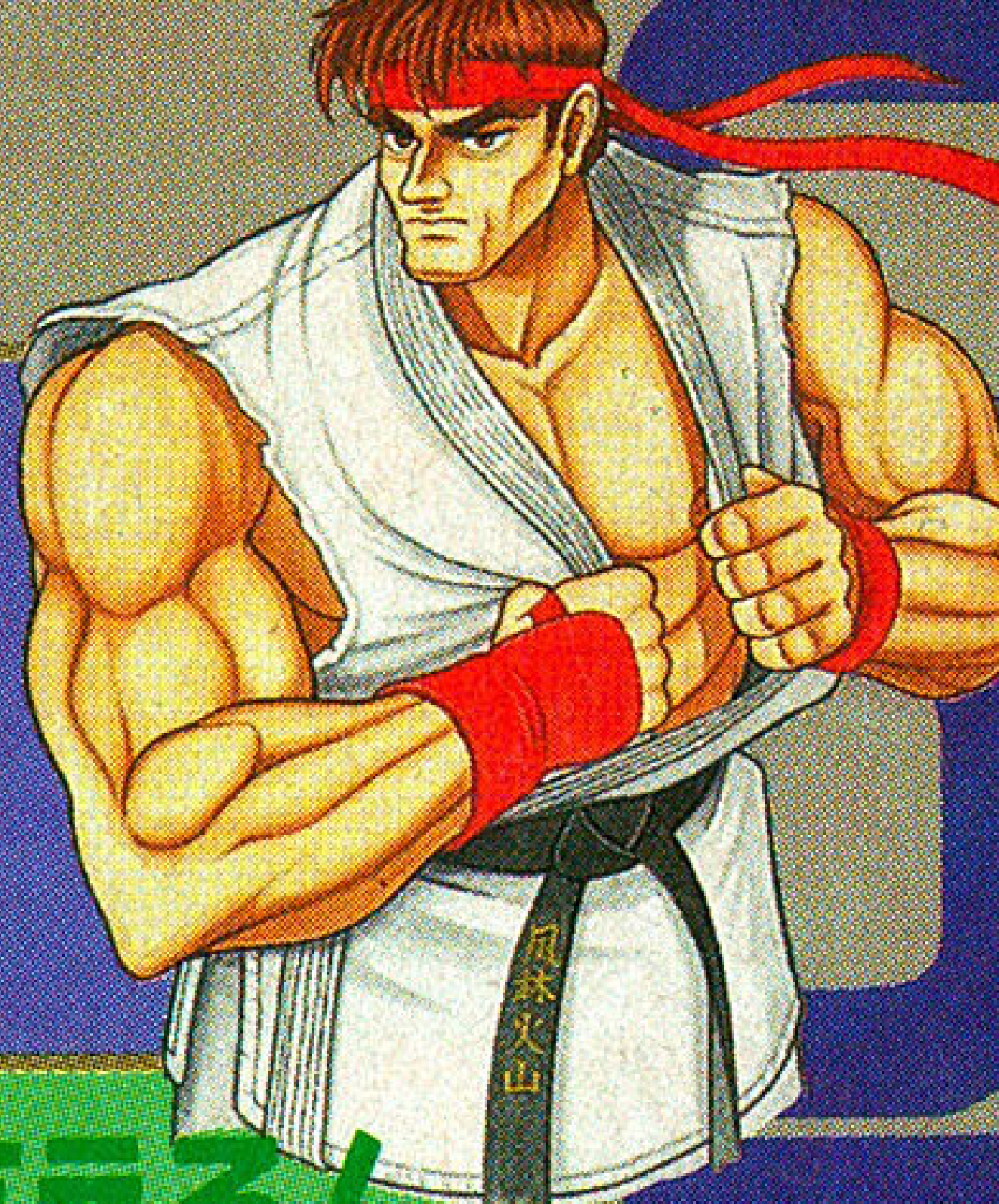
レバーをくるっと回してスクリュー!……。これにつきます。ザンギマスターになって何でも吸い込もう‼



バイソン

パンチ。ひたすらパンチ。本田と似たタイプのパワー重視キャラ。飛び道具にとにかく弱いのが悲しい。

※画面は開発中のものであり、この記事はアーケード版をもとに解説しています。

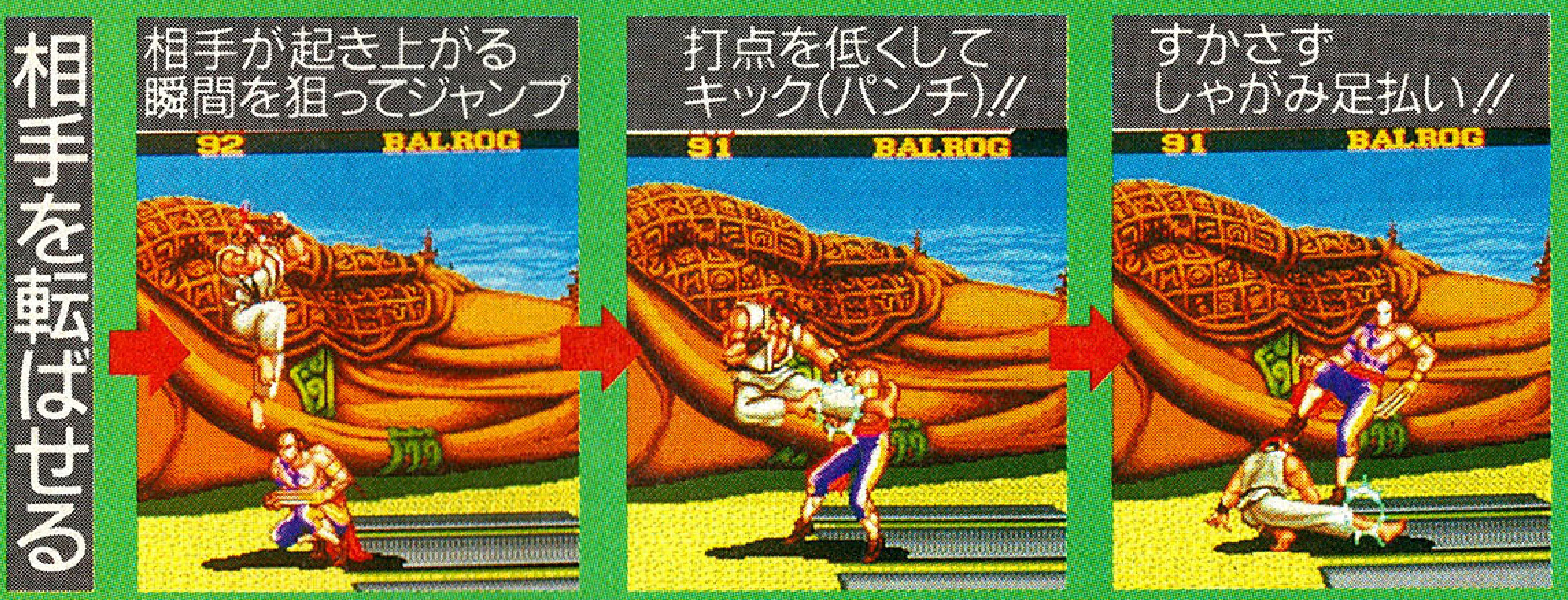


◀POINT2▶ 初心者のための…「ストⅡダッシュ」基本戦法を伝授!!

相手を攻める時、また逆に攻められた時、プレイヤーはどう対処すればいいのか……？こういった知識は、実際に戦ってみて覚えるのが一番。とは言え、基本的な戦い方を最初に知っておくのも悪くはないだろう。以下にあげる戦法は、業務用ダッシュでも通用する基本テクニックだ。頭の片隅（かたすみ）にでも覚えておけば、勝率が上がること間違いなし！

飛び込み（ラッシュ）攻撃 ▶ 度胸一発!! 飛び込んで相手にプレッシャーを与えろ！

必殺技や大足払いなどで相手を一度転ばせたら、相手が起き上がるところに重なるように飛び込んで攻撃し、着地後すぐに足払い。一発目が当たれば相手は防御するしかないぞ。

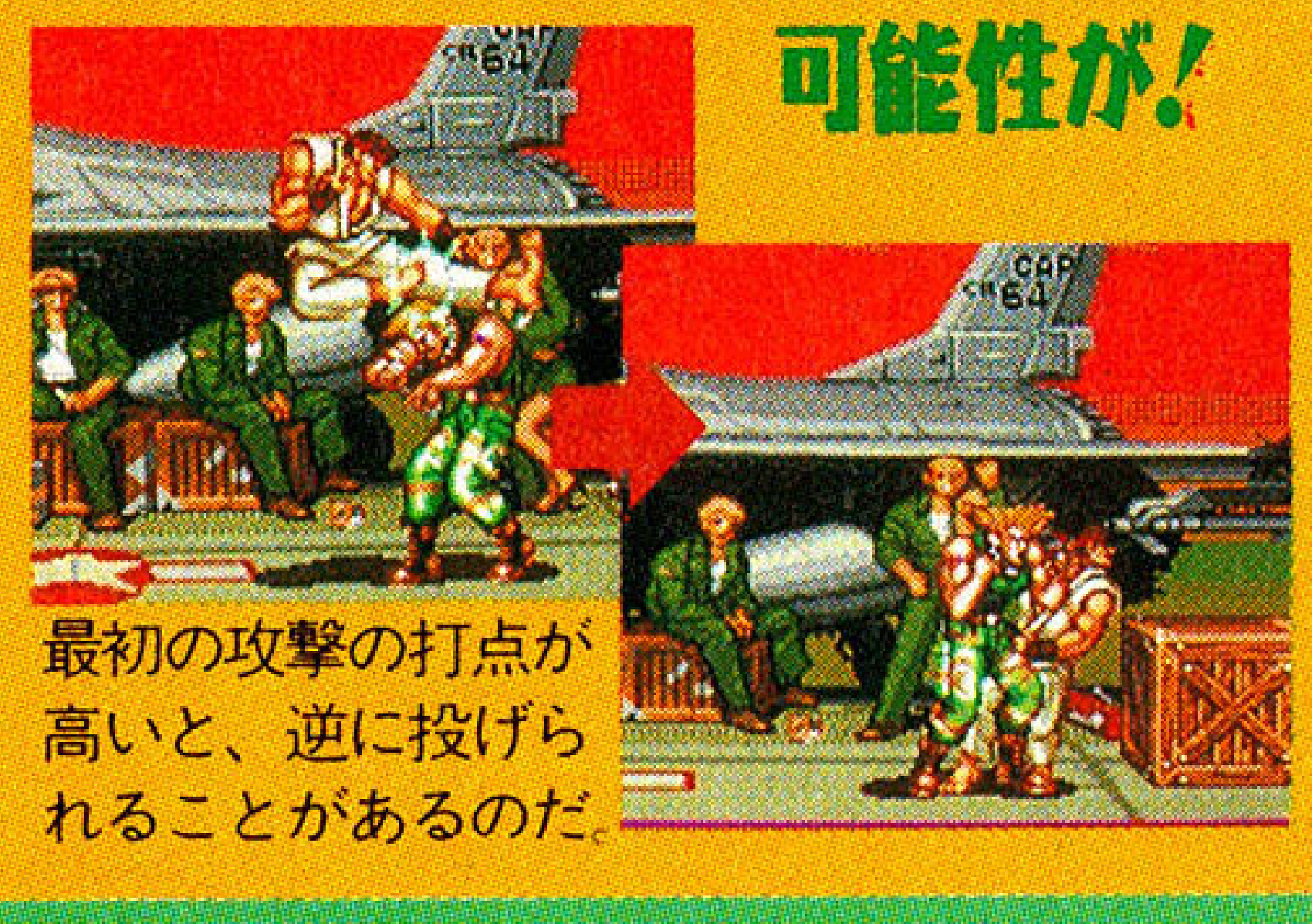

相手を転ばせる
92 BALROG
91 BALROG
91 BALROG

相手が起き上がる瞬間を狙ってジャンプ

打点を低くしてキック（パンチ）!!

すかさずしゃがみ足払い!!

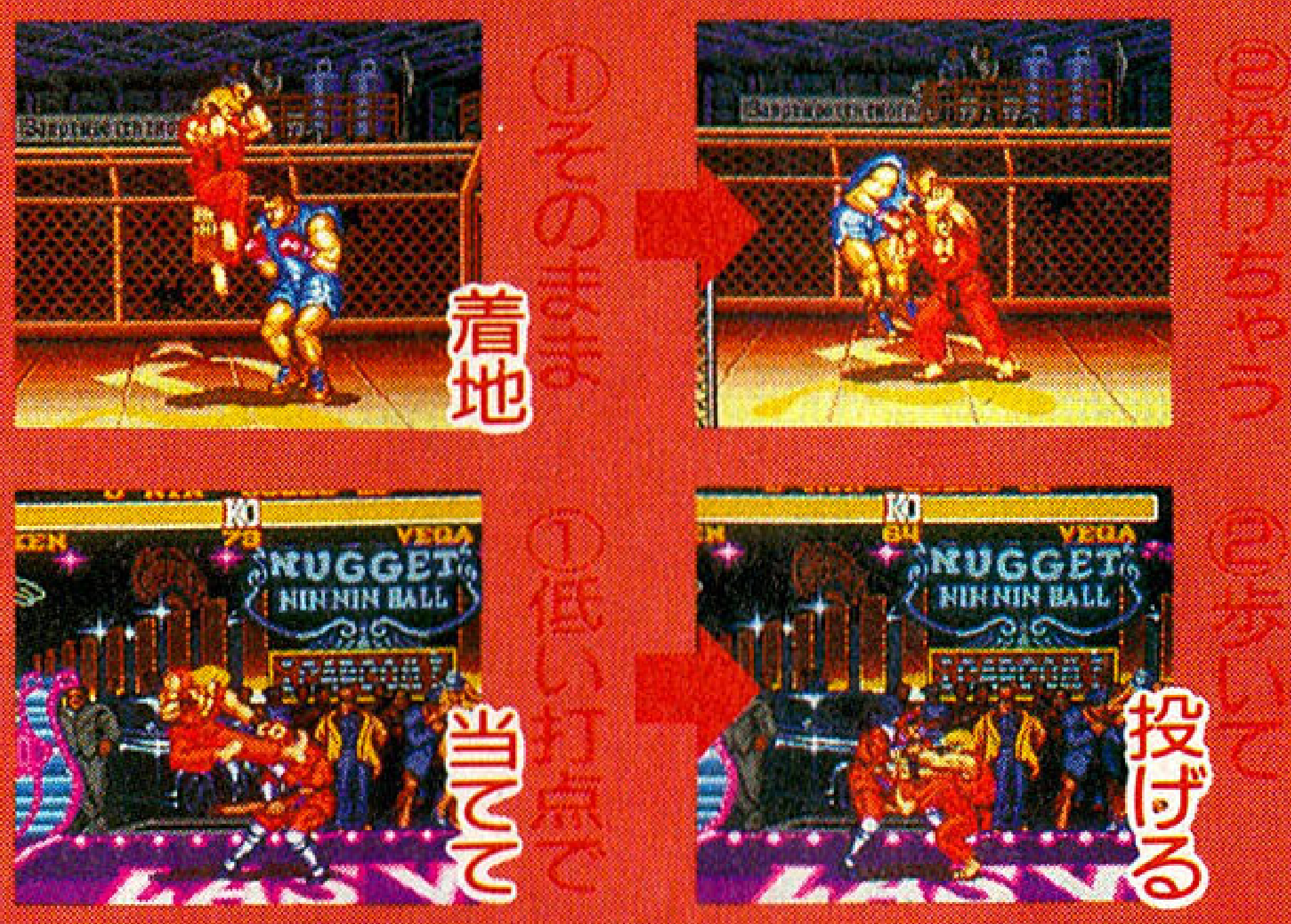
打点が高いと投げ返される可能性が！



最初の攻撃の打点が高いと、逆に投げられることがあるのだ。

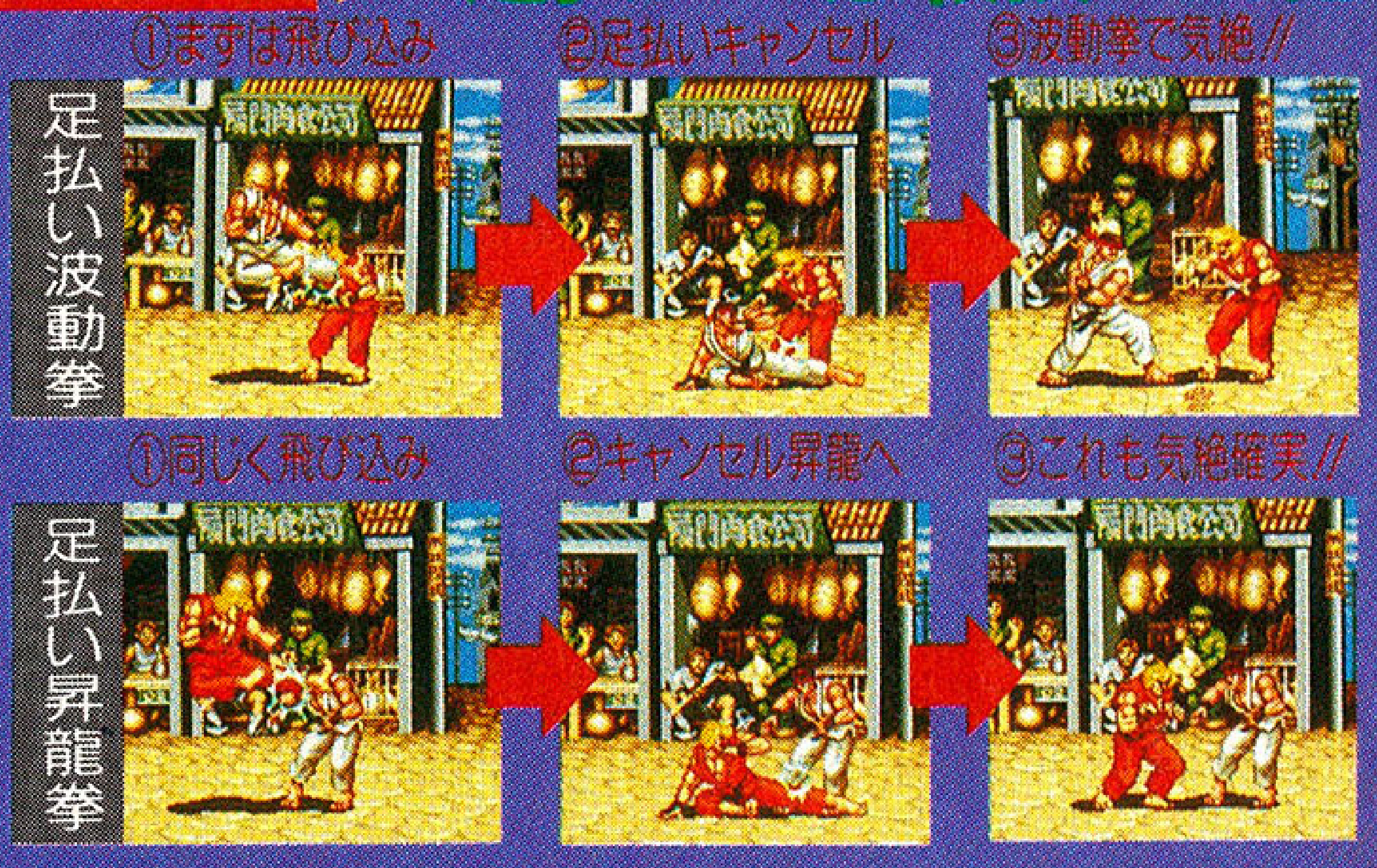
ラッシュの応用編 その1 ▶ 禁断の投げ技

ジャンプキックなどの飛び込み攻撃を防御させた後、相手が防御しているスキに投げてしまうハメ技。対戦でかなり有効（COM戦では逆に投げ返されてしまったりする）。多用すると嫌（きら）われる？


①そのまま着地
②投げちゃう
①低い打点で当てて
②歩いて投げる
NUGGET NINNIN BALL
VEGA

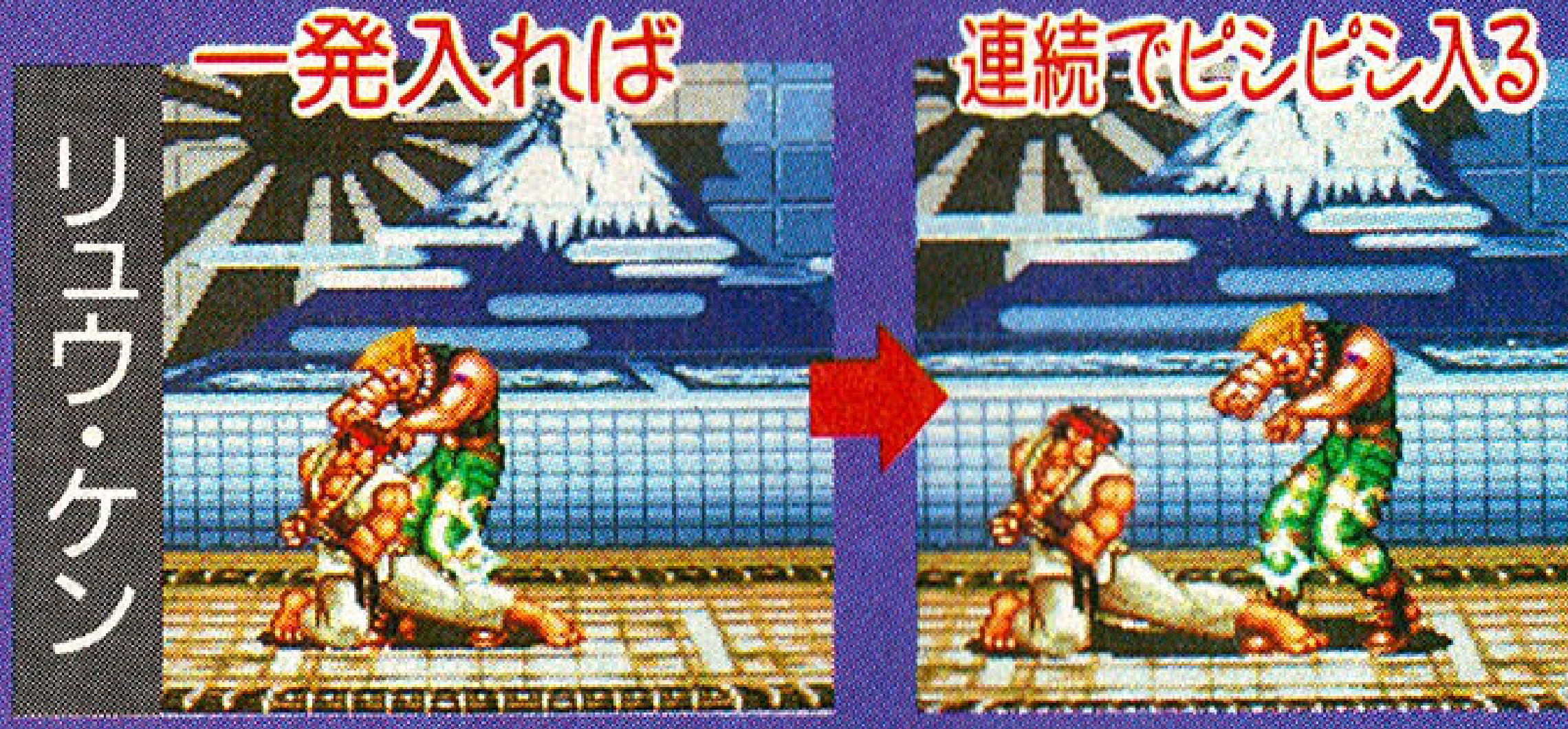
ラッシュの応用編 その2 ▶ 足払い➡必殺技➡気絶

ラッシュ攻撃から足払い→キャンセル技につなぐラッシュの応用。一発目が決まれば、確実に気絶させられる。攻防一体の現在のトレンド技。

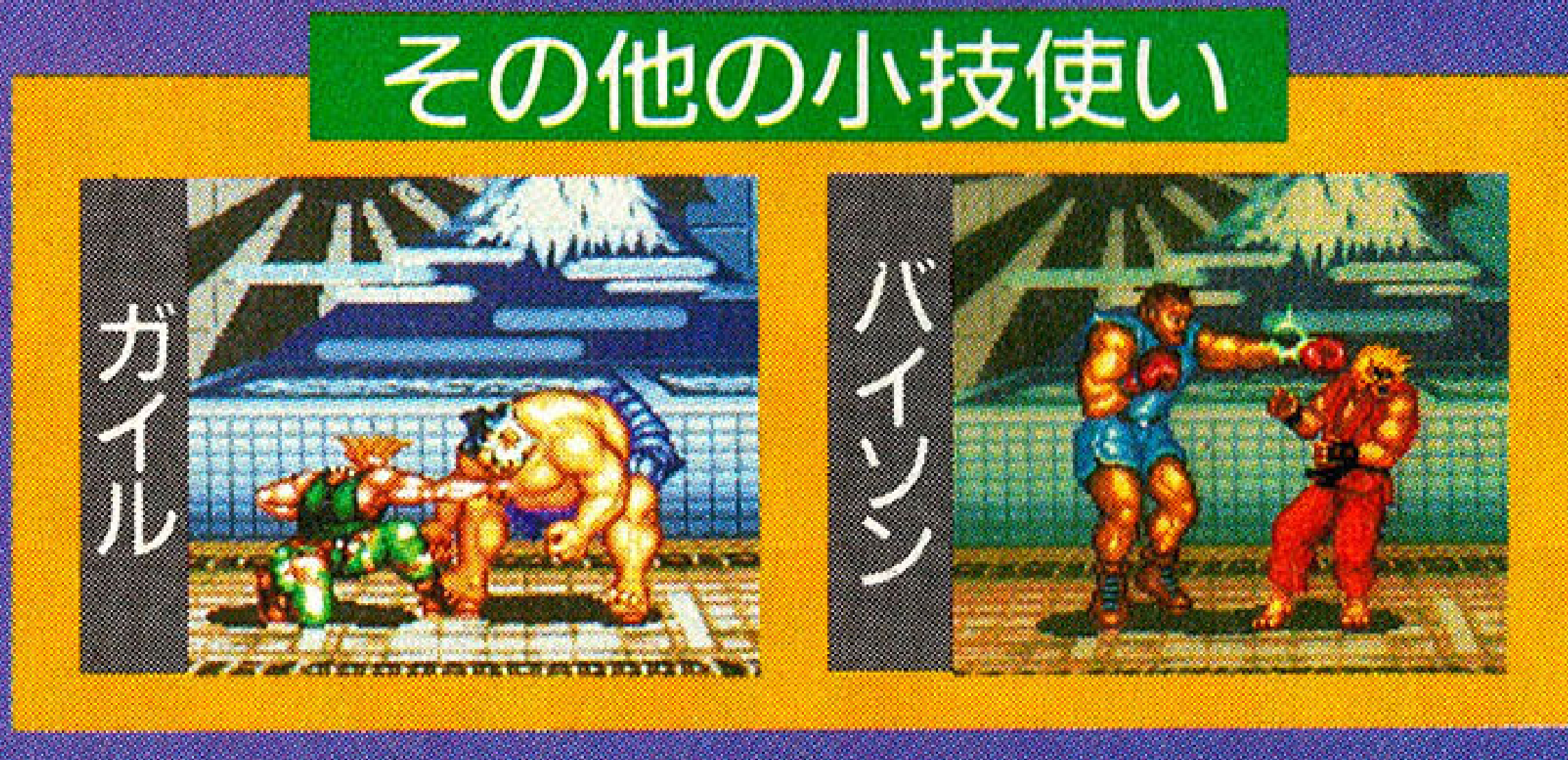

足払い波動拳
①まずは飛び込み
②足払いキャンセル
③波動拳で気絶!!
足払い昇龍拳
①同じく飛び込み
②キャンセル昇龍へ
③これも気絶確実!!

小技連打 ▶ 威力は小さいが対戦では効果大

リュウ、ケン、ガイル、ザンギエフ、バイソンなどスキのない小技連打ができるキャラ向けの技。小技が一発でも当たると、相手はその後連打が終わるまで反撃できない。この小技連打だけでも相手を気絶状態に持っていける。強すぎるぞ。

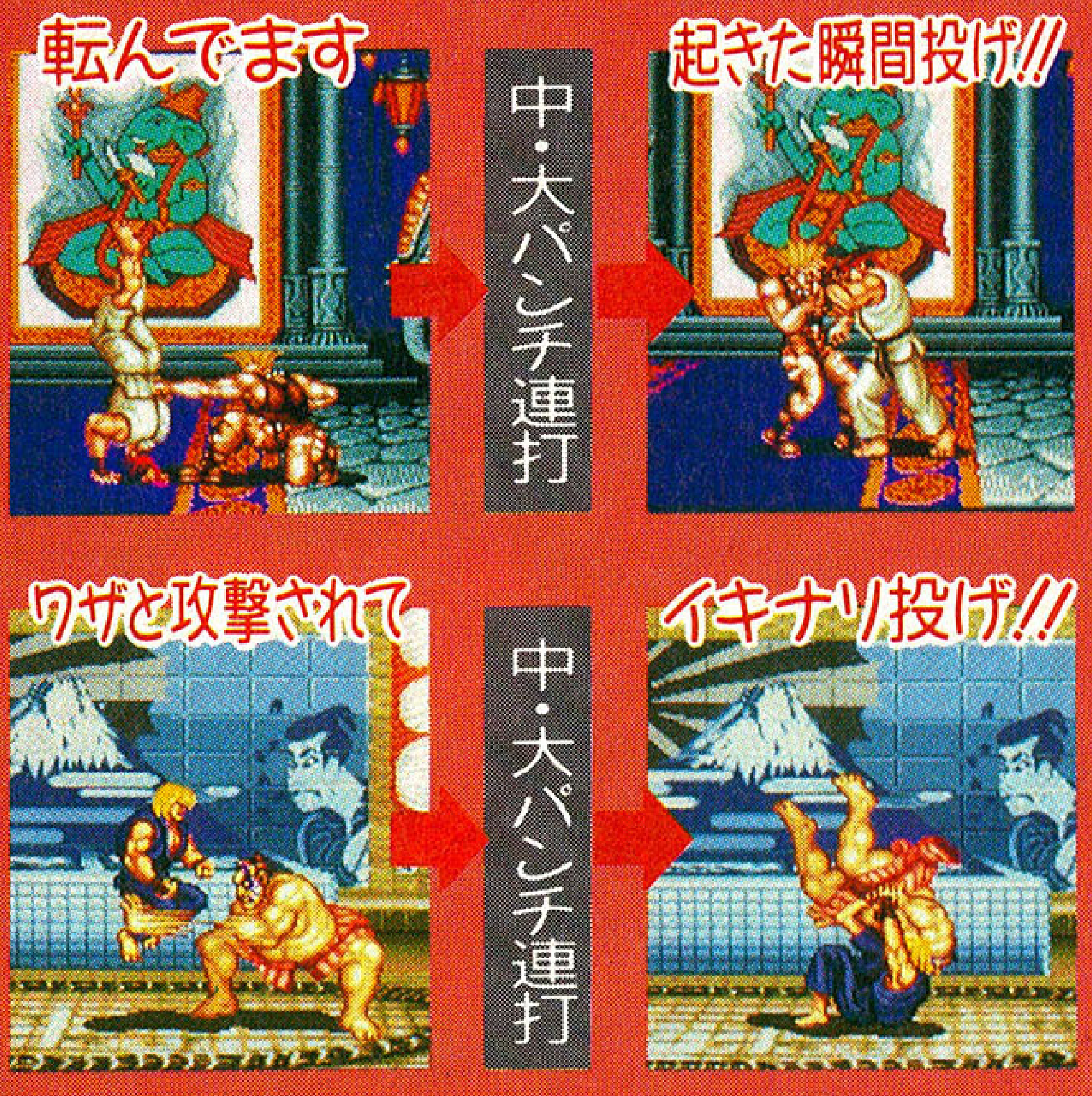

リュウ・ケン
一発入れば
連続でピシピシ入る

その他の小技使い



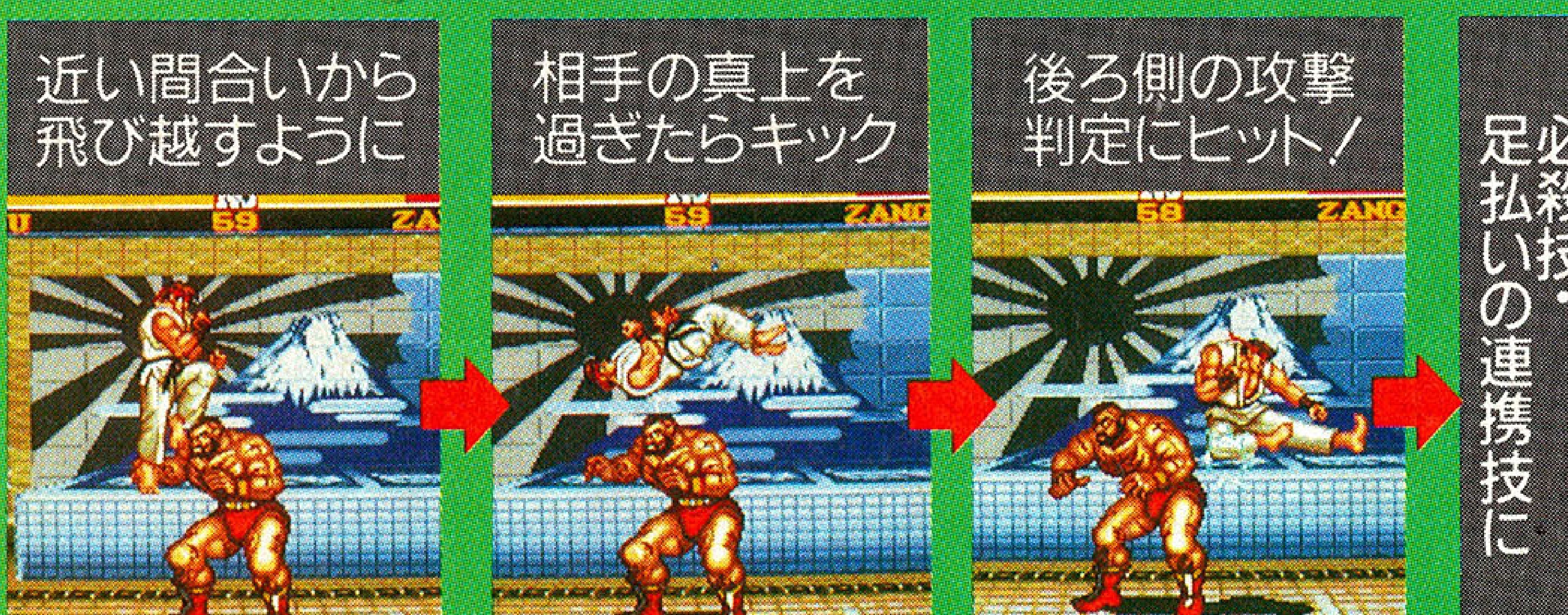
投げ返し ▶ 小技攻め・飛び込みを返す

プレイヤーキャラが転んでいる時に相手が近寄ってきたら、積極的に投げ返しを狙ってみよう。方法は簡単、レバーを左右どちらかに入れて中（大）パンチを連打するだけ。タイミングが合えば、起き上がると同時に地上にいる相手を吸い込むように投げてしまえるぞ。


転んでます
中・大パンチ連打
起きた瞬間投げ!!
ワザと攻撃されて
中・大パンチ連打
イキナリ投げ!!

めくり攻撃 ▶ 逆ガードしないと防げないイヤな技、だからこそマスターしたい!!

相手の裏側に着地するように飛び込み、当たり判定を逆側にするという高度な技。防御する側は見かけのグラフィックとは逆に防御しなければならないので防御しづらいのだ。

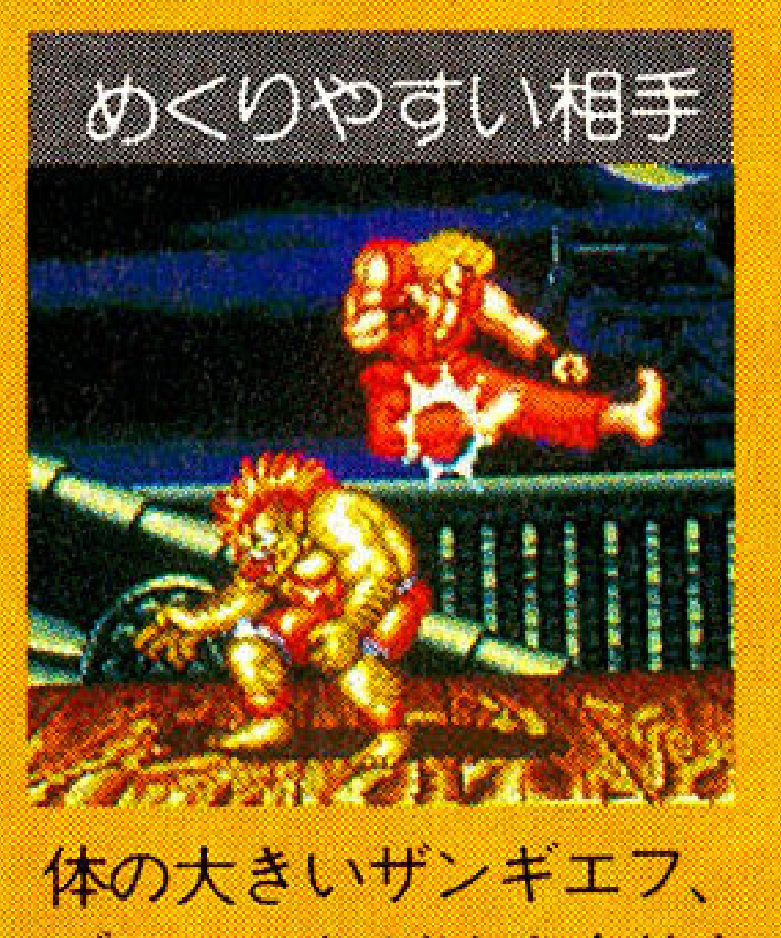

59 ZANG
59 ZANG
58 ZANG

近い間合いから飛び越すように

相手の真上を過ぎたらキック

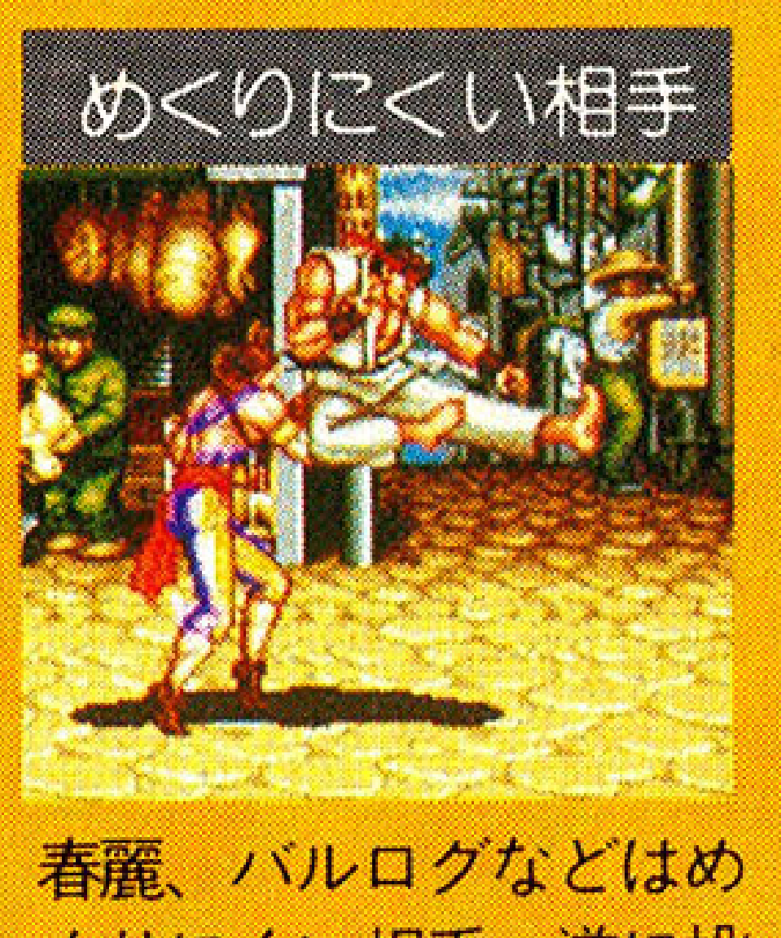
後ろ側の攻撃判定にヒット！

必殺技・足払いの連携技に



めくりやすい相手

体の大きいザンギエフ、ブランカなどはめくりやすい。ガンガンめくれ!!



めくりにくい相手

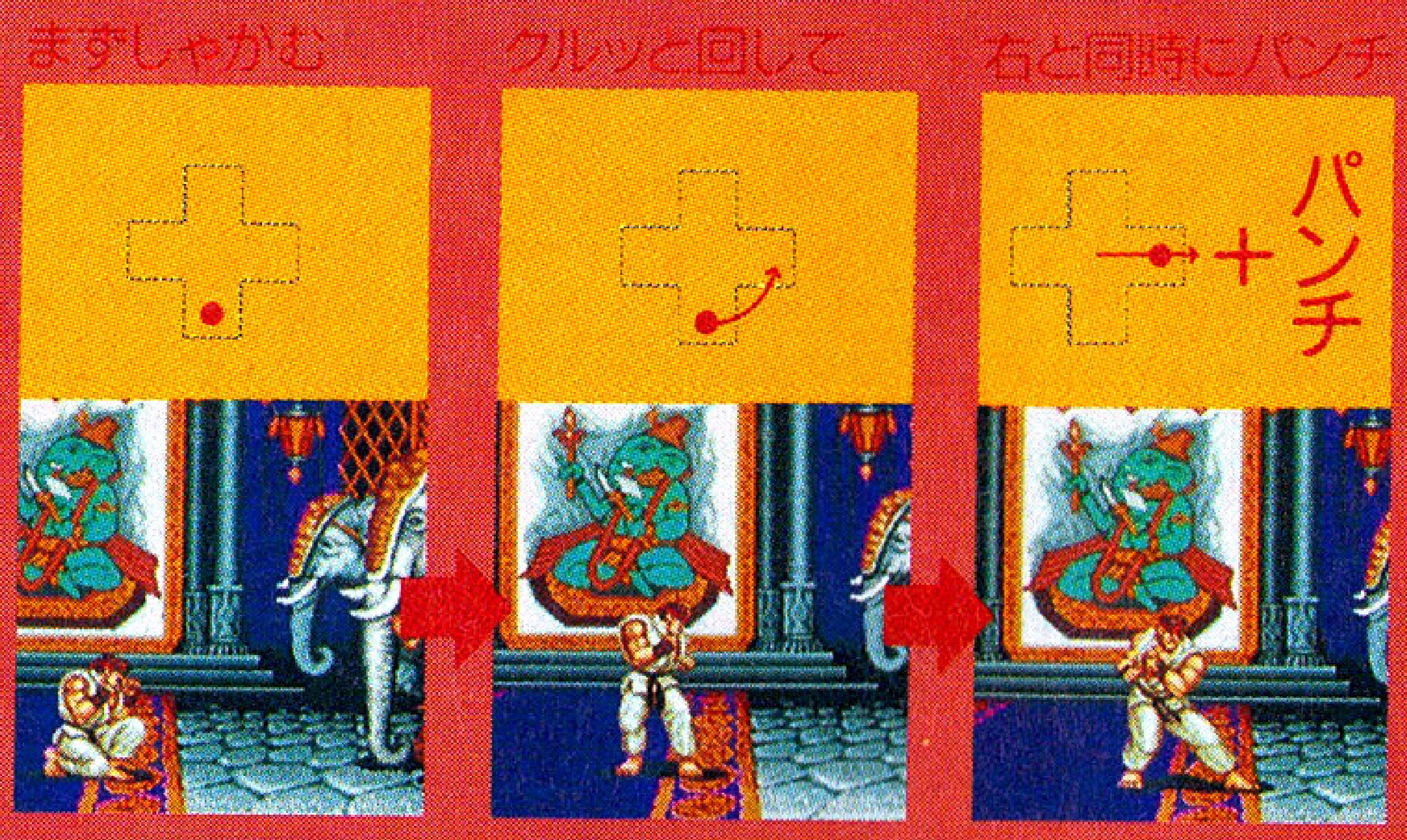
春麗、バルログなどはめくりにくい相手。逆に投げられてしまうことも…。

◀POINT3▶必殺技が出せない!!という人のために‥「必殺技講座」

「ストII」といえばすぐに思い浮かぶのが春麗ちゃん……、じゃなくて、波動拳をはじめとした必殺技の数々だ。必殺技の出し方は、大別して〝コマンド入力〟タイプと〝ため〟タイプの２つがある。でも、頭じゃわかっていても「技が出ない！」なんて悩んでいる人も多いはず。そこでここでは、必殺技を出すコツみたいなものをお教えしよう。

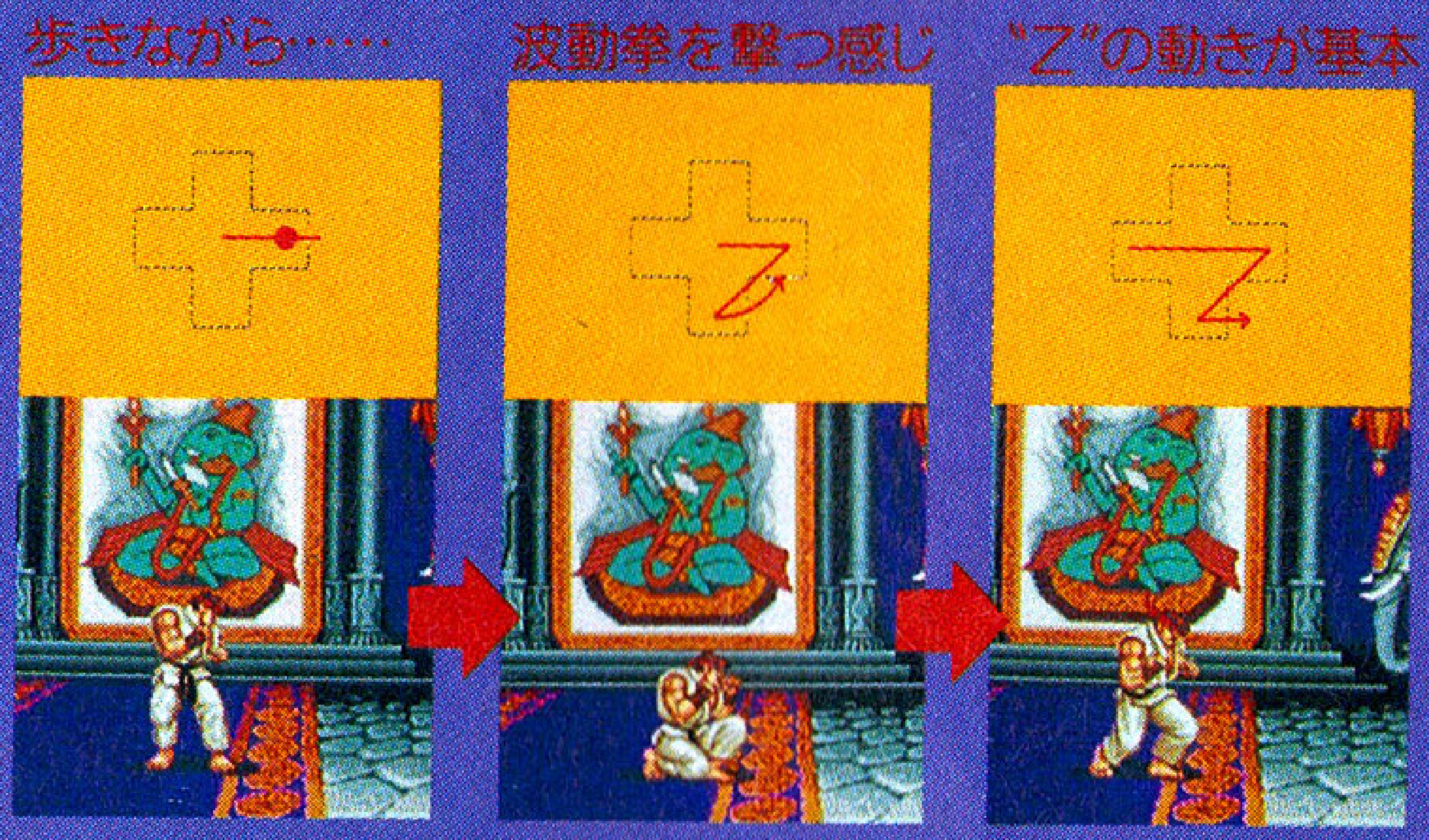
波動拳▶コマンド系の技と言えばコレ!

「↓↘→＋パンチ」の波動拳コマンドを入れようとは思わず、「下から右と同時にパンチ」のつもりで出すと意外と出るぞ。


まずしゃがむ
クルッと回して
右と同時にパンチ

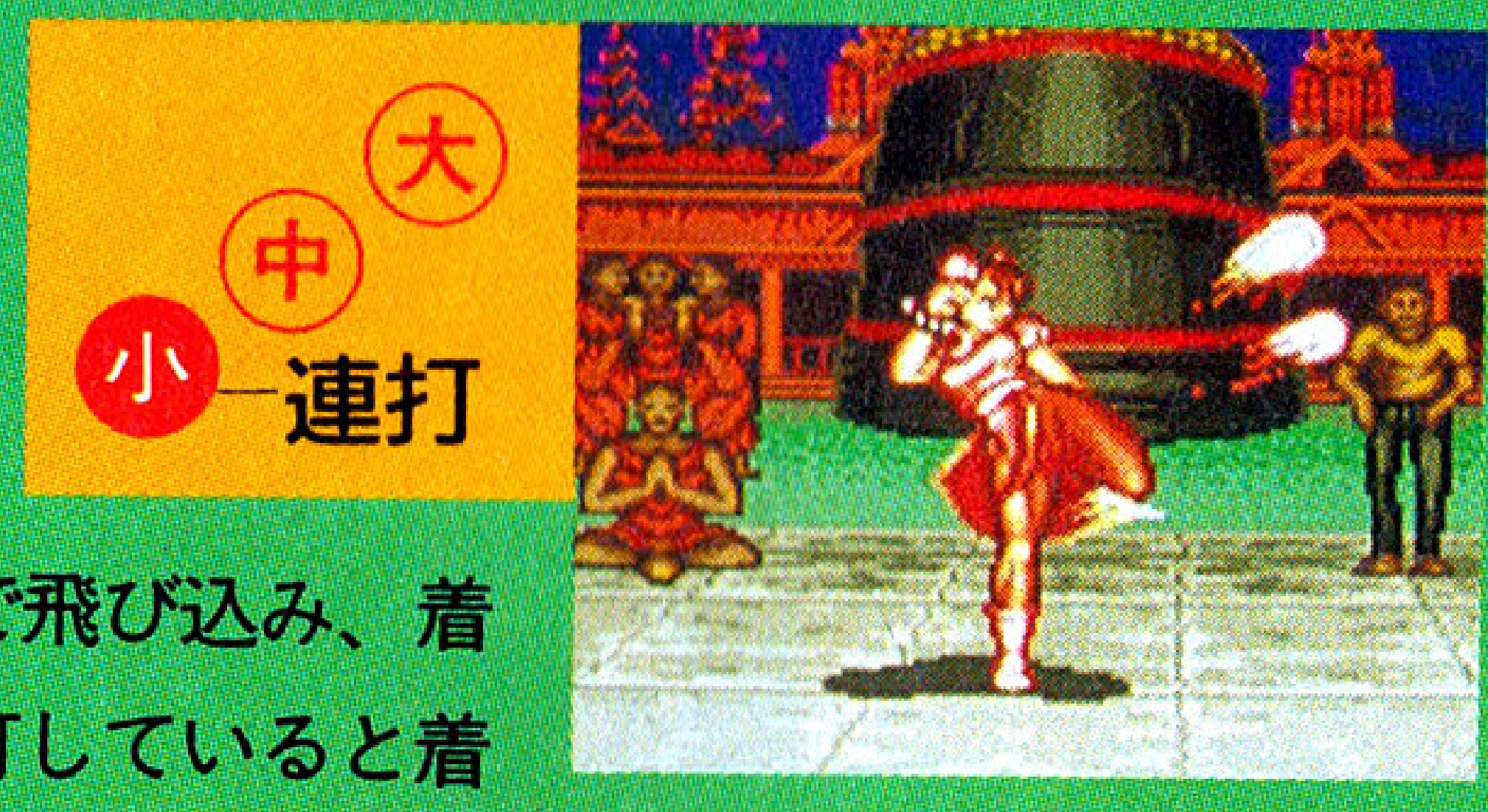
昇龍拳▶リュウ・ケン使いになるための関門

〝歩きながらすかさず波動拳〟、コレで「→↓↘(→)＋パンチ」とコマンド入力が完了して昇龍拳が出る。歩くのは気持ち程度。

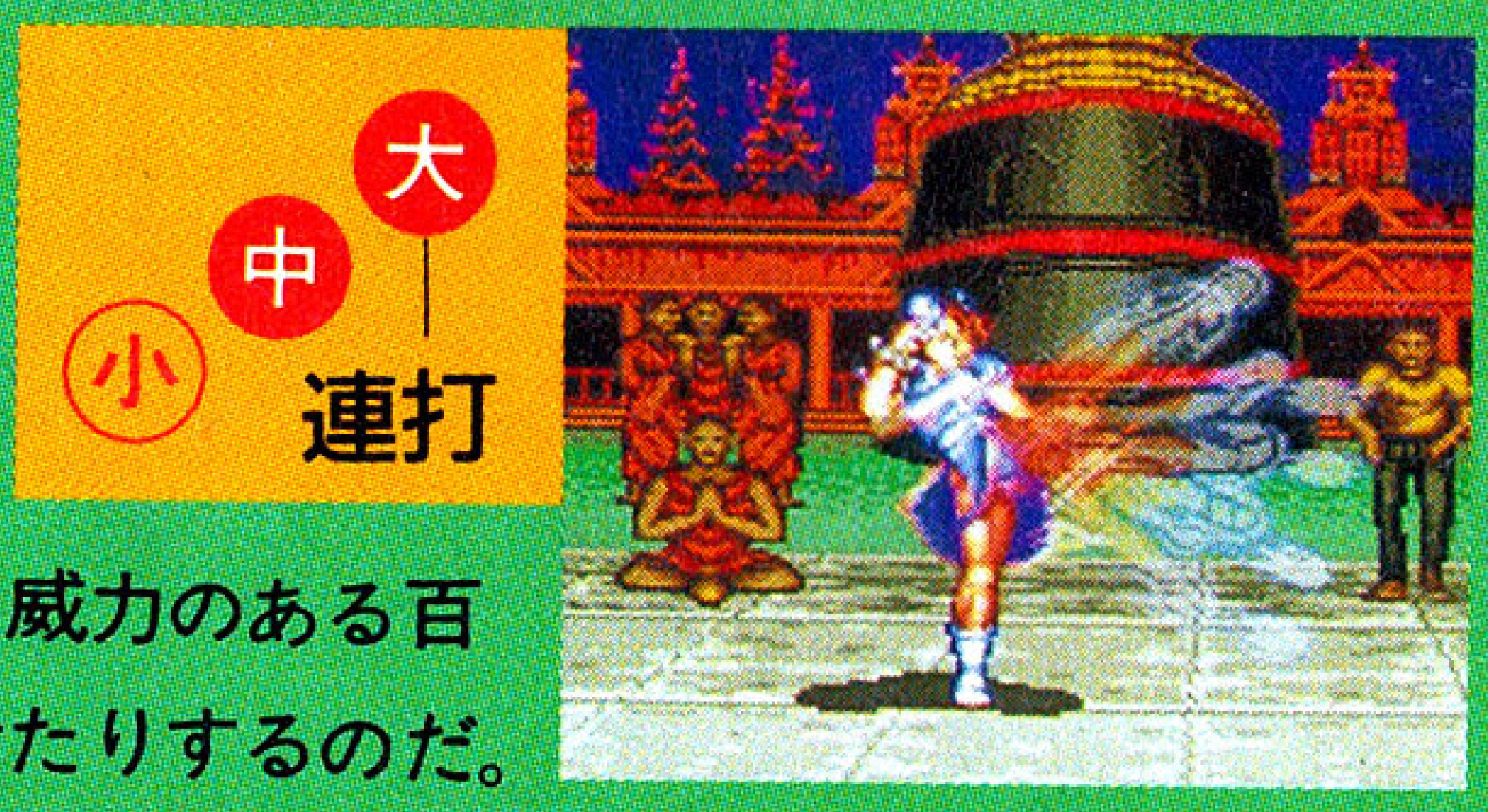

歩きながら……
波動拳を撃つ感じ
〝Z〟の動きが基本

百裂キック▶ボタン連打で出せる技

これは簡単。小キック（本田の場合はパンチ）を連打するだけでＯＫ。パターンとしてはジャンプで飛び込み、着地前からボタンを連打していると着地後すぐに百裂攻撃が出せる。また、中と大ボタンを同時に連打すれば、大ボタンだけを連打するよりも威力のある百裂攻撃が安定して出せたりするのだ。



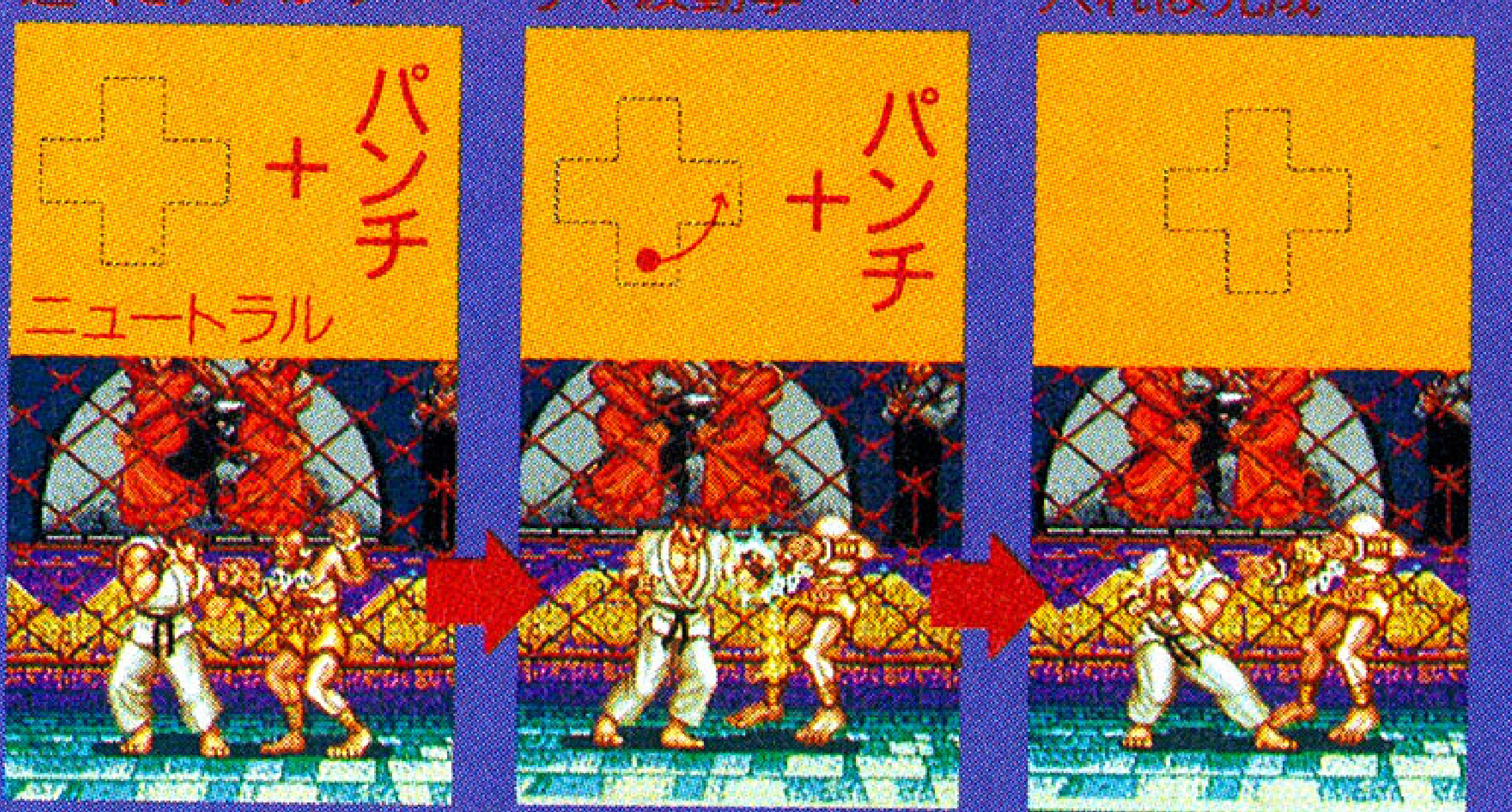
〝小〟はとにかく出しやすい



〝中〟と〝大〟を同時に叩け!!

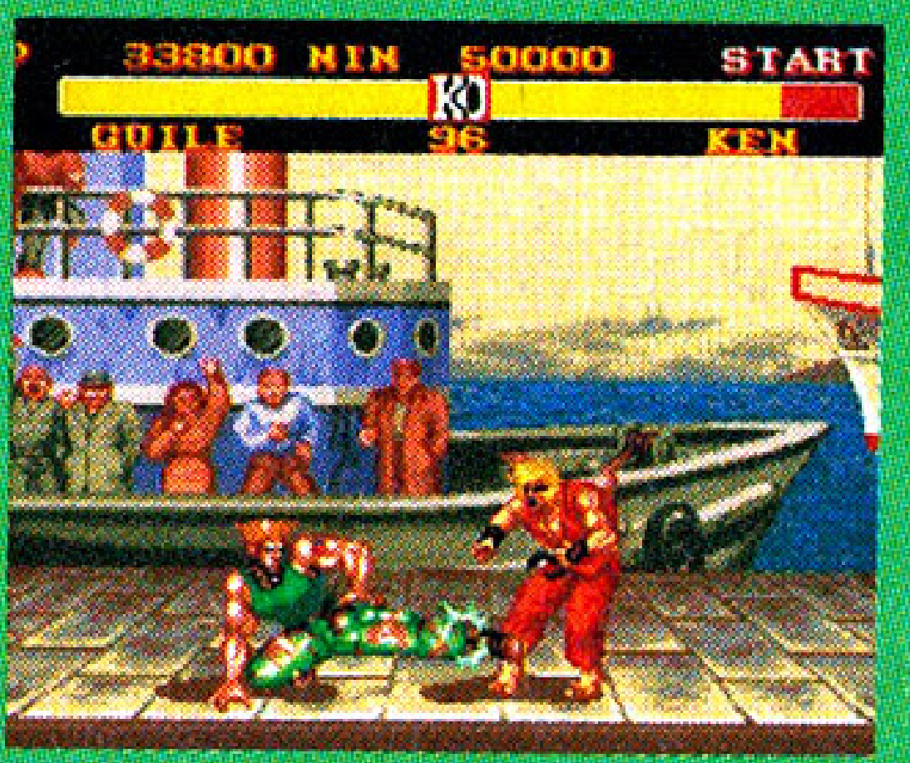
アッパー波動拳▶キャンセル技の一例

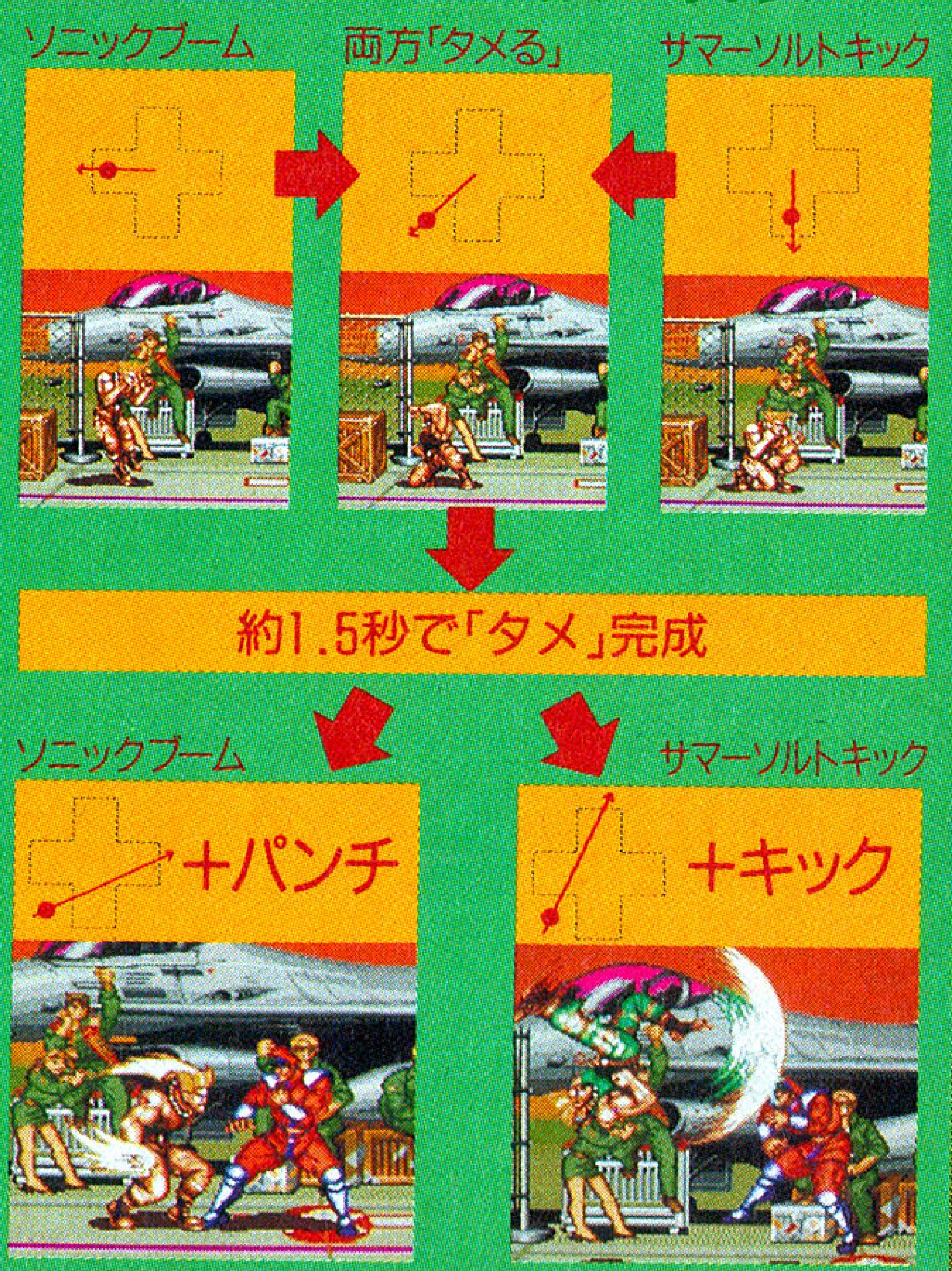
これもゲーセンでは常識化しているキャンセル技だ。相手の近くでアッパー（大パンチ）を出した直後に波動拳を入れるべし。


近くで大パンチ
すぐ波動拳へ……
入れば完成

ソニックブーム・サマーソルトキック▶タメ技の代表

ガイルはしゃがみ防御（斜め下に十字キーを入れている）状態が基本。この状態だと←にも↓にも〝タメ〟られるので、どちらの必殺技でも出せるのが強みだ。まずは〝タメ〟の時間を体で覚えましょう。


〝タメ〟ている間に相手が近づいてきたら、中足払いで牽制。ガイルならではの待ち戦法だ。

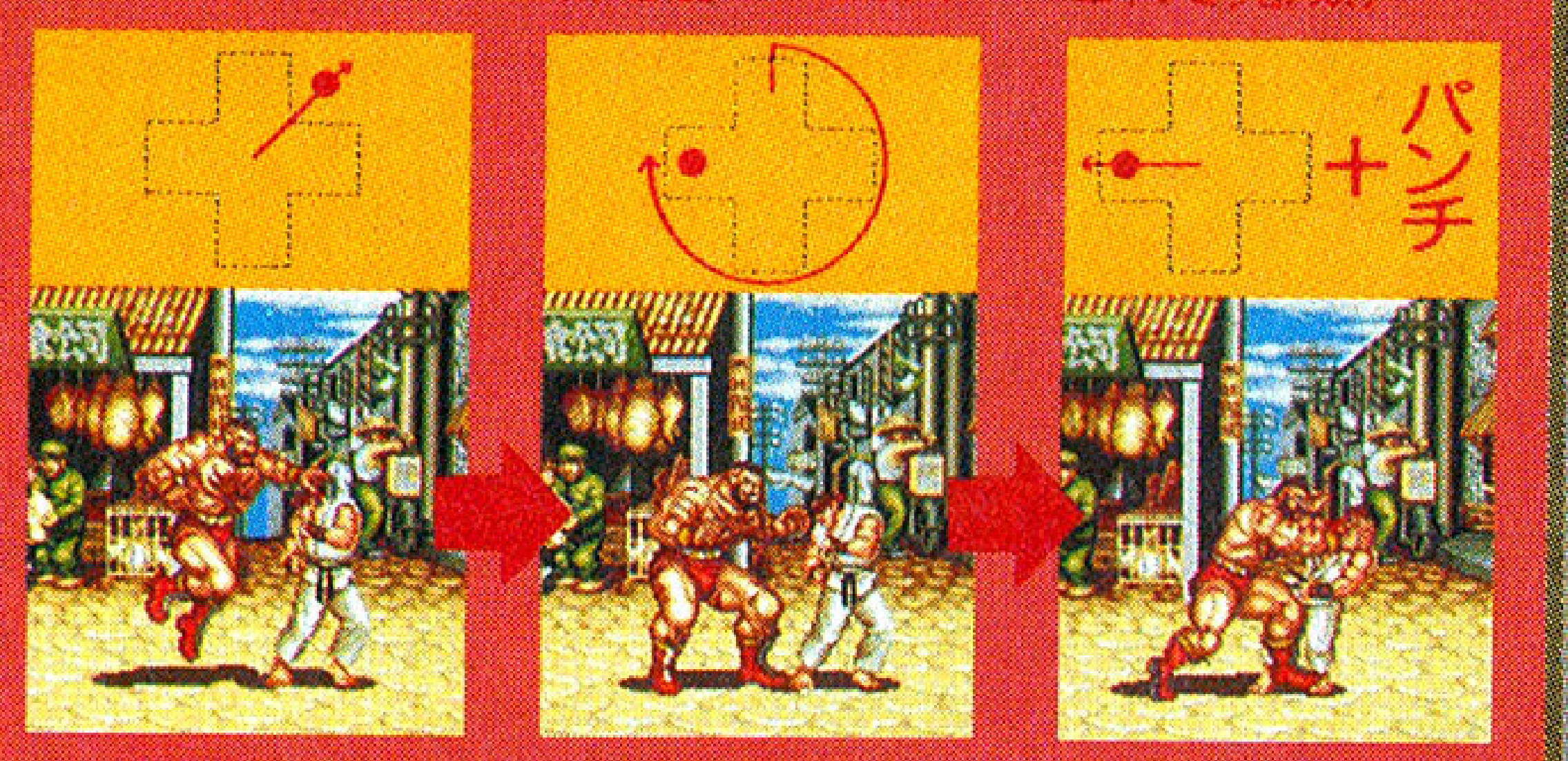

ソニックブーム
両方「タメる」
サマーソルトキック
約1.5秒で「タメ」完成
ソニックブーム
サマーソルトキック

スクリューパイルドライバー▶特殊なコマンド技

12人のファイター中、最も特殊なコマンド操作を必要とするのがザンギエフのスクリューパイルドライバーだ。最も出しづらい必殺技であるだけに、威力は抜群。決めることができた時の喜びは大きいぞ!!

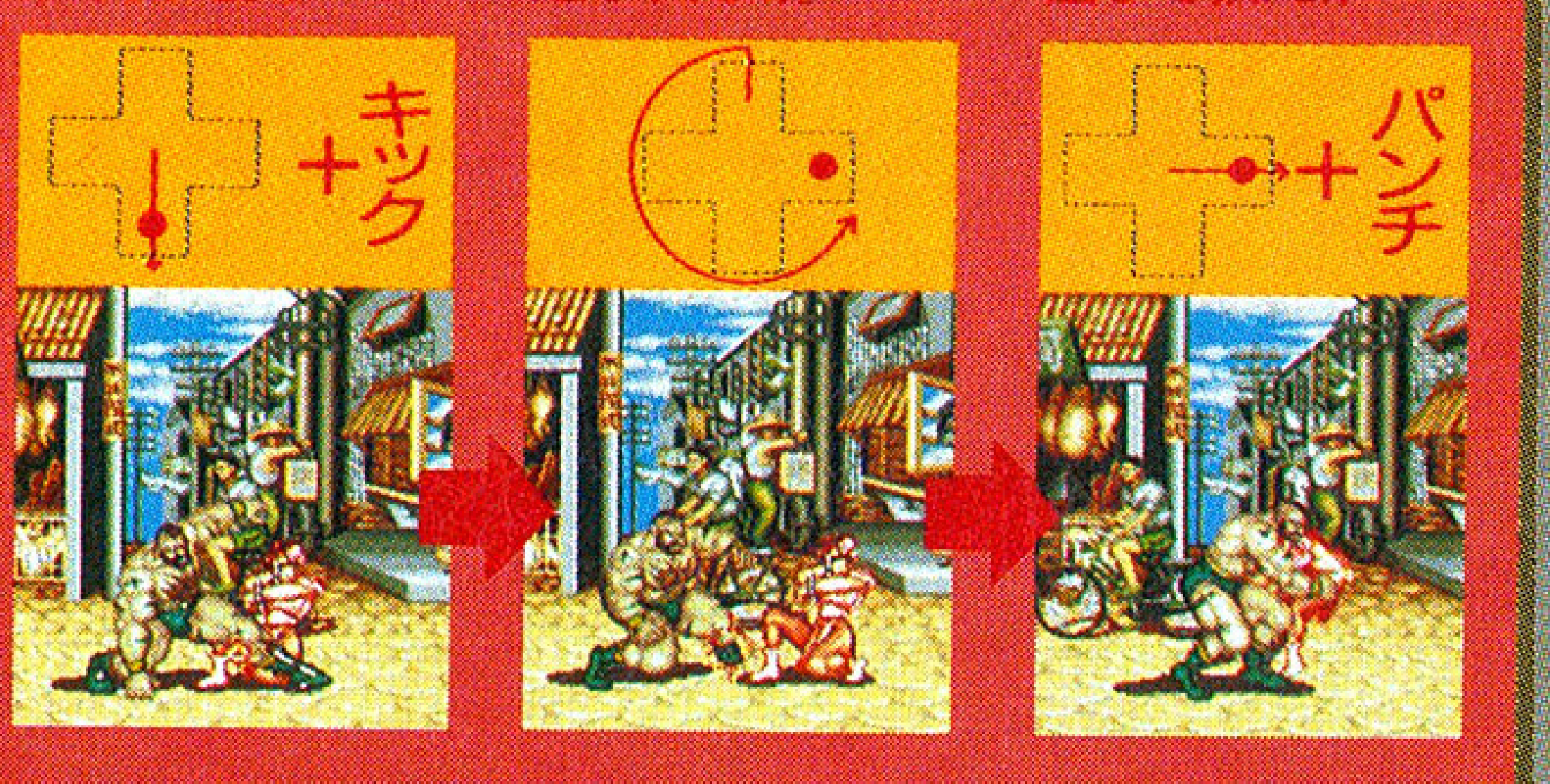
飛び込みスクリュー

ジャンプ中に↑方向を押し、着地と同時にすかさず左(右)回りに十字キーを一回転させる方法。慣れれば簡単。


敵へジャンプして
着地前に一回転
これで完成!!

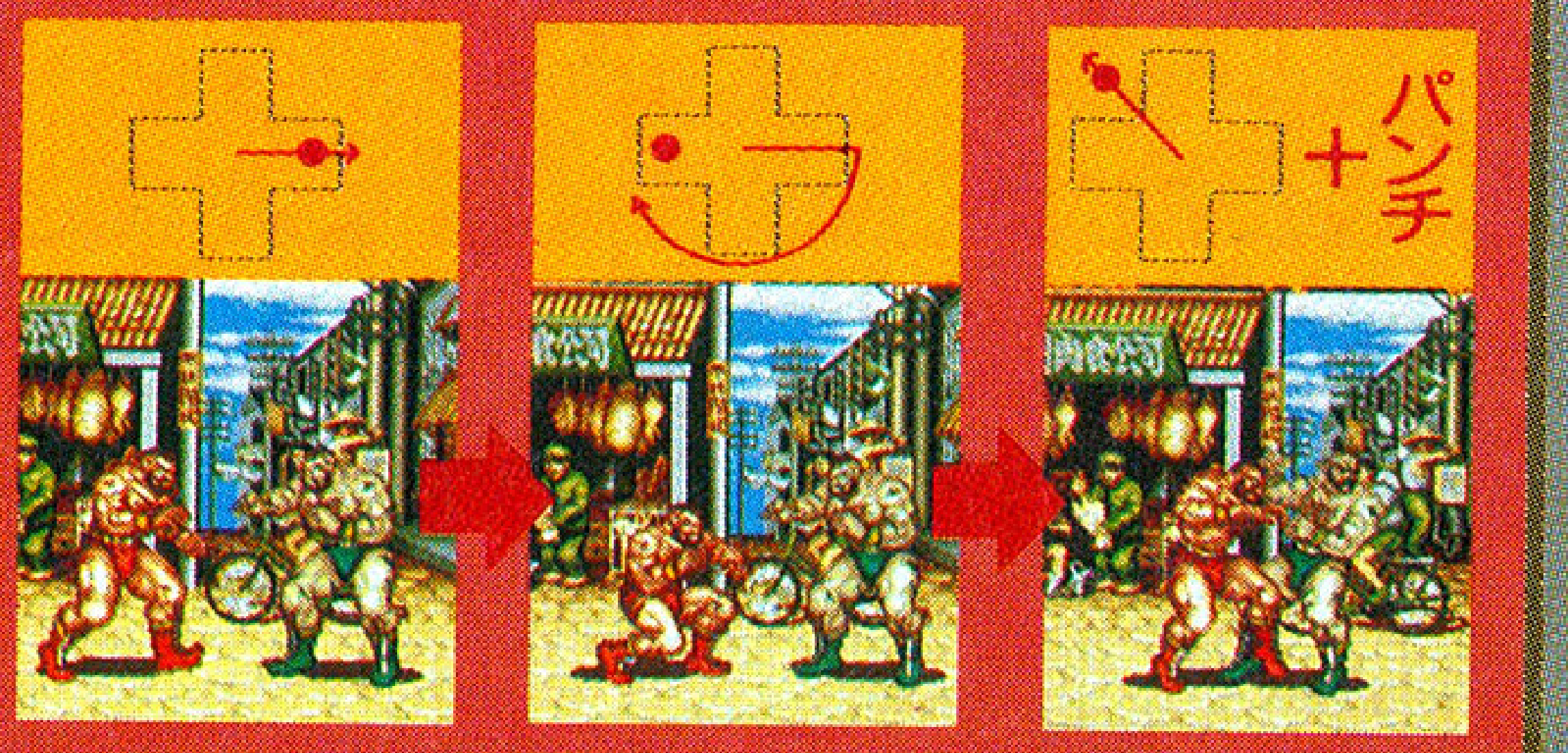
足払い重ねスクリュー

足払いを防御させ、足が戻る前に↑方向からスクリューコマンドを入力する。足払いは小か中で行うこと。


小(中)足払いで…
足が戻る前に…
回して吸え!!

立ちスクリュー

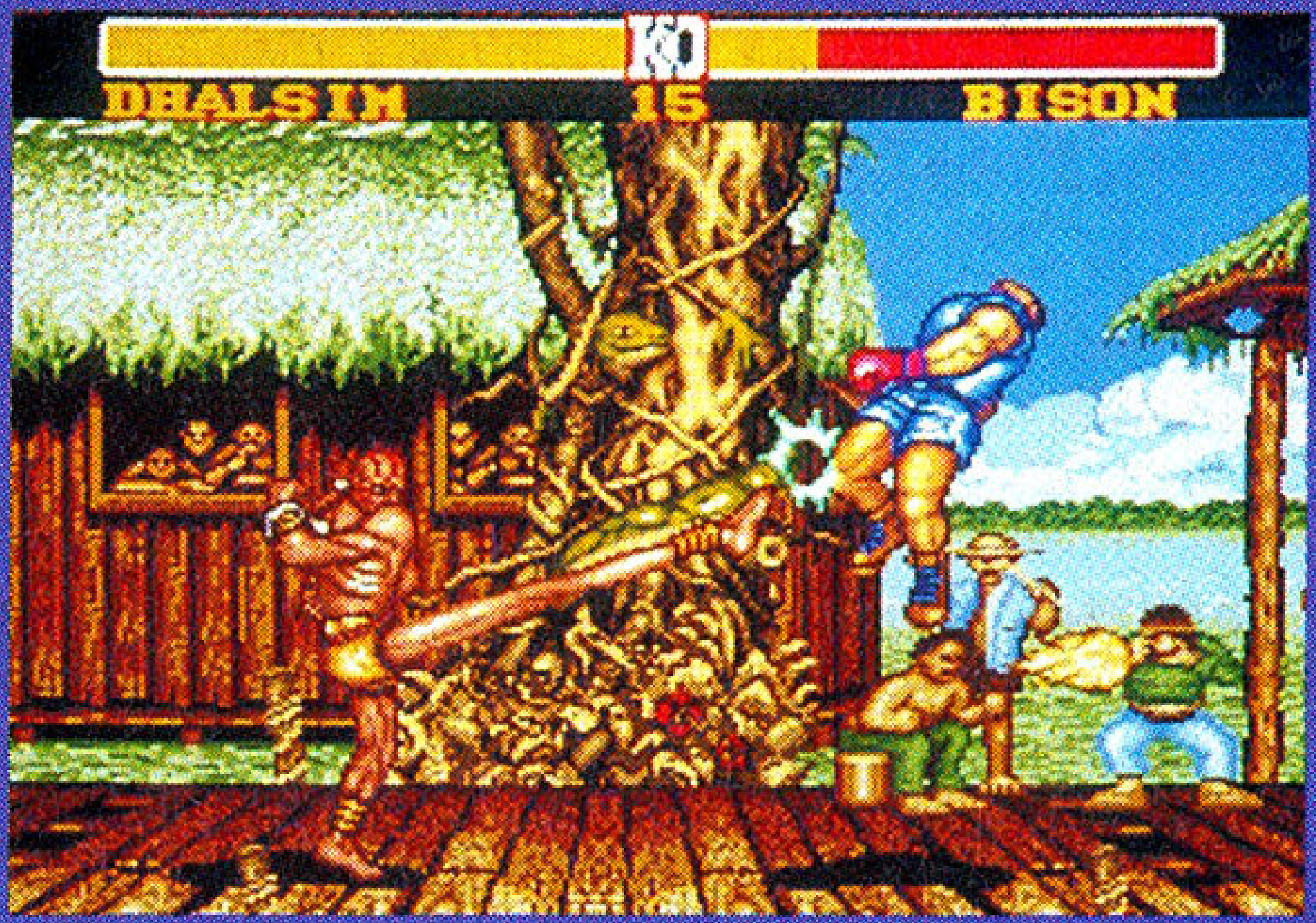
左右どちらかからコマンド入力を開始し、回しながら斜め上と同時にパンチで完了。最も難易度の高い方法だ。


いきなり近づき
一瞬で回せ!!
同時に押すコト

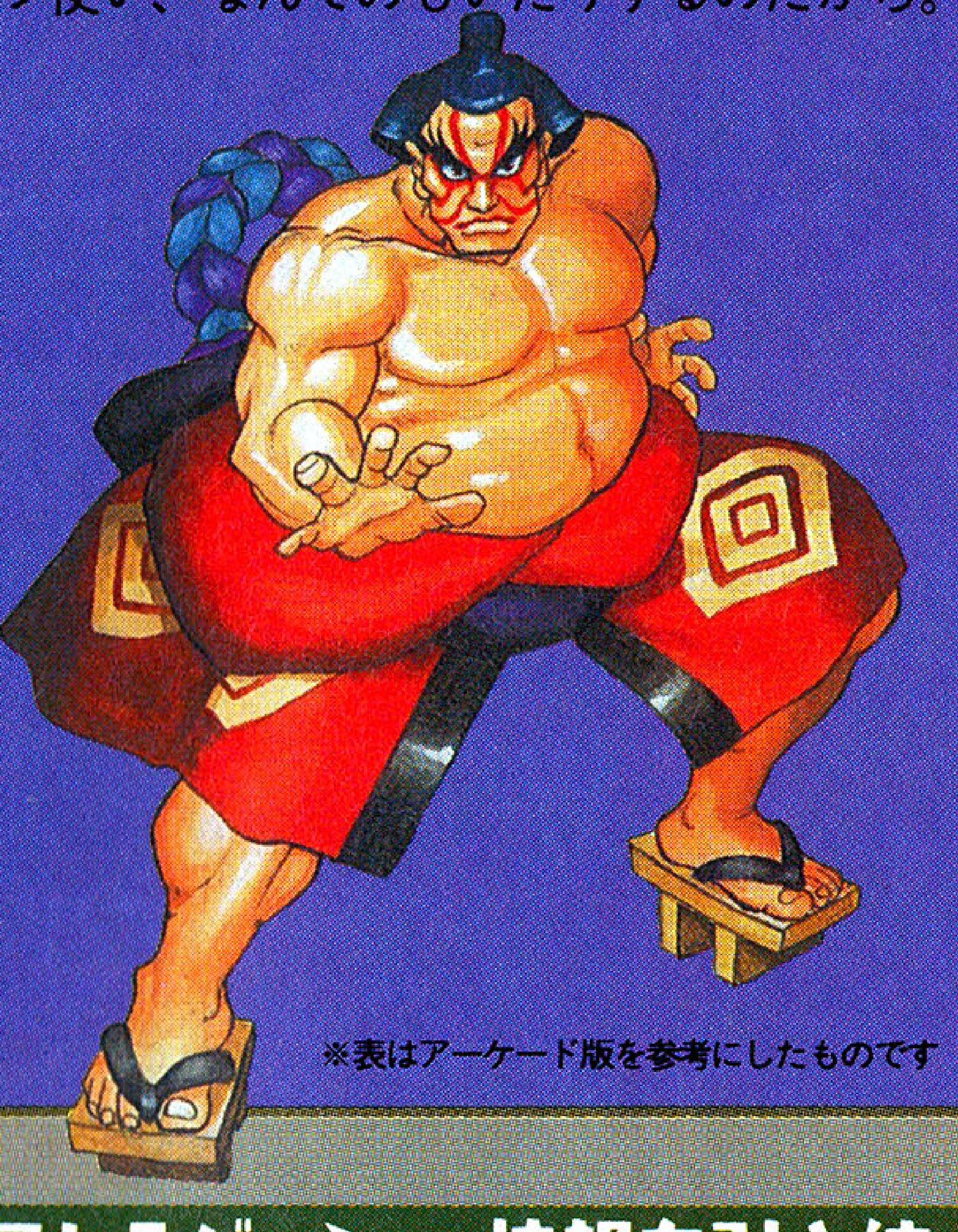
※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

◀POINT4▶各キャラクターの組み合せによる有利・不利を知ること

ダッシュに登場するキャラの中で、一番強いのは誰なのか？　……ま、順当に考えればベガに決まりだろう。でも、その他のキャラの場合は、単純に強さの順位を決めることは結構難しい。なぜなら、「ケンは本田には強いけど、ブランカには弱い」といった対戦カードによる有利・不利があるからだ。もちろん、プレイヤーのテクニック次第ではこの組み合せの力関係を逆転させることは不可能ではない。現に、ゲーセンでは無敵のザンギエフ使い、なんてのもいたりするのだから。



あ、この組み合わせはほとんど終わってますね。でも、これだけ不利な状況でも絶対に勝てない、なんてことはない……はず。己の技を磨き、相手との駆け引きを覚えて勝利をもぎとるのだ(でも結局は不利なままだけど)。



マイキャラ＼対戦者	リュウ	ケン	本田	春麗	ブランカ	ザンギ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ
リュウ	△	△	○	○	○	△	△	△	△	△	×	△
ケン	△	△	○	○	△	△	×	△	△	△	×	×
本田	×	×	△	△	△	○	△	○	△	△	△	△
春麗	×	×	△	△	×	△	△	△	△	△	×	×
ブランカ	×	△	△	○	△	△	×	○	×	○	△	△
ザンギ	△	△	×	△	△	△	×	×	○	△	×	×
ガイル	△	○	△	△	○	○	△	△	○	○	×	×
ダルシム	△	△	×	△	×	○	△	△	○	△	×	△
バイソン	△	△	△	△	×	△	×	△	△	△	×	△
バルログ	△	△	△	△	×	△	×	△	△	△	×	△
サガット	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	△	△
ベガ	△	○	△	○	△	○	○	△	○	△	△	△

【有利・不利がわかる対戦表】
○＝有利　×＝不利　△＝対等

※表はアーケード版を参考にしたものです

…というコトで来月は　来月も「ストIIダッシュ」情報を引き続き掲載予定!! とにかく待つのだ

本来なら先月号に続いてドドーンと綴じ込み付録で「ストIIダッシュ」の大特集を組む予定だった『ＢＥメガ』編集部でしたが、とりあえず今は発売日も決まっていないので、今回はこんな感じのページにまとめてみたけど、どうだったかな？　現状では発売日も流動的だし、編集部に届いているサンプルもまだまだ完成版ではないので、コンピュータ攻略とかも、ちょっとできないんですよね（バランス調整は今後大きく変わることが予想されるので……）。

ま、とりあえず今回の対戦の基本事項は、アーケード版でも使えることばかりなので、メガドラ版の「ストIIダッシュ」が発売されるまで、ゲーセンで修行して(？)待っててくれるとうれしいな。編集部でも、きたるべき発売日に向けて大特集をする日がくるのを待ちつつ、毎日サンプル版で対戦をして研究して（遊んで）いますので、どうかみなさんも待っていてほしいものです。

ちなみに読者のみなさんのご意見も、編集部に続々と届いています。「『ストIIダッシュ』に非常に期待していたので、発売日延期になったのは残念だけど、中途半端なものを出されるよりはずっと良いと思います。カプコンさんがんばってください。（東京都・境誠一・22歳）」「ちょっと『ストIIダッシュ』の発売延期はいただけないですね。ＰＣエンジン版は大々的にＣＭが入っていますよ。やっぱり後に発売するほうが苦しいですよ。でも、救いはやっぱりカプコン参入！（山形県・菊池広・21歳）」「メガドラ版の『ダッシュ』が未定になったとのことですが、この際メガドラのオリジナル歴代のカプコンキャラで対戦できる『ストII(？)』を出してみたらどうでしょう（福岡県・上野政博・22歳）」などなど……。というわけで、今後もハガキをちょうだいね。

KO
KYU
DHALSIM

スーパーファミコン
ストIIターボ

スーパーファミコンから出される「ストリートファイターIIターボ」は、７月10日に緊急発売されることに。アーケード版「ダッシュターボ」のアレンジ版ともいえる移植作だ。

PCエンジン
ストIIダッシュ

ＰＣエンジン版の「ストリートファイターIIダッシュ」は、予定どおり６月12日に発売予定だ。対戦するにはマルチタップも必要だけど、デキのほうはかなりいいらしいぞ。

募集

MDユーザーの諸君、「ストIIダッシュ」に関するお便りをドドーンと待ってるぞ

で、いきなりですが、メガドラ版「ストIIダッシュ」を盛り上げるべく(？)、みなさんのハガキを大募集します（カラーイラストも可）。お送りいただいたご意見はカプコンさんに直々にお見せしますし、プレゼントも用意します（とりあえずメガドラ版「ストIIダッシュ」を抽選で10名に。抽選は発売１カ月前にします）。ドシドシ送ってきてね！

あて先
[redacted]

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストIIダッシュ＋プラス通信 MD

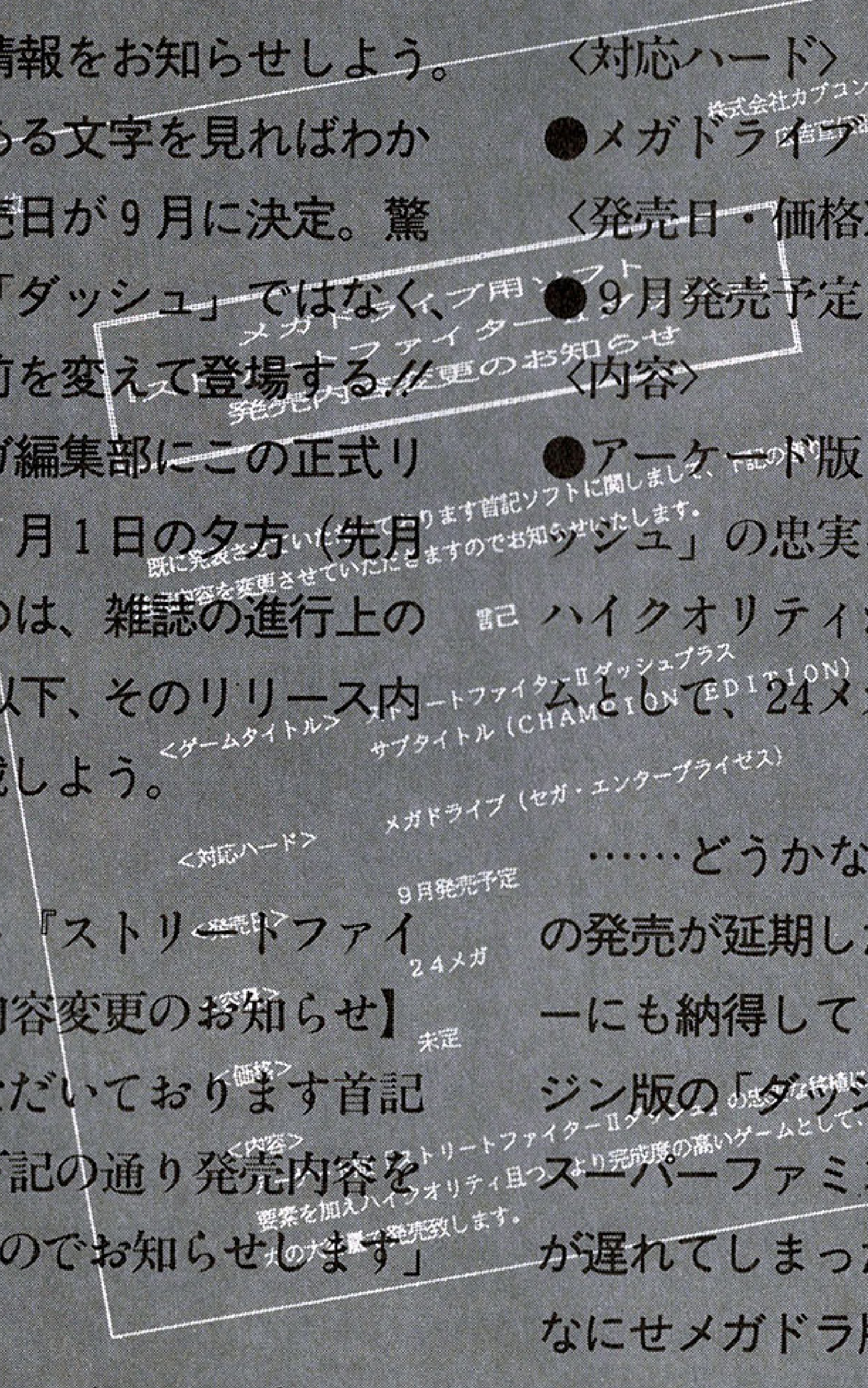
STREET FIGHTERII' PLUS (for Mega Drive) INFORMATION

「ストIIダッシュプラス」ついに発売決定!! 容量24M

ストIIダッシュプラス9月発売

正式名称変更!!「ストリートファイターIIダッシュプラス」の経緯!?

突如延期となったメガドラ版「ストIIダッシュ」のその後の最新情報をお知らせしよう。まあ上に大きく書いてある文字を見ればわかることなんだけど、発売日が9月に決定。驚くのは、メガドラ版は「ダッシュ」ではなく、「ダッシュプラス」と名前を変えて登場する!! ということだ。BEメガ編集部にこの正式リリースが届いたのは、6月1日の夕方（先月号に間に合わなかったのは、雑誌の進行上のスケジュールのため)。以下、そのリリース内容をほぼ原文のまま掲載しよう。



◆

【メガドライブ用ソフト『ストリートファイターIIダッシュ』発売内容変更のお知らせ】

「すでに発表させていただいております首記ソフトに関しまして、下記の通り発売内容を変更させていただきますのでお知らせします」

〈ゲームタイトル〉

●ストリートファイターIIダッシュプラス

サブタイトル(CHAMPION EDITION)

〈対応ハード〉

●メガドライブ（セガ・エンタープライゼス）

〈発売日・価格〉

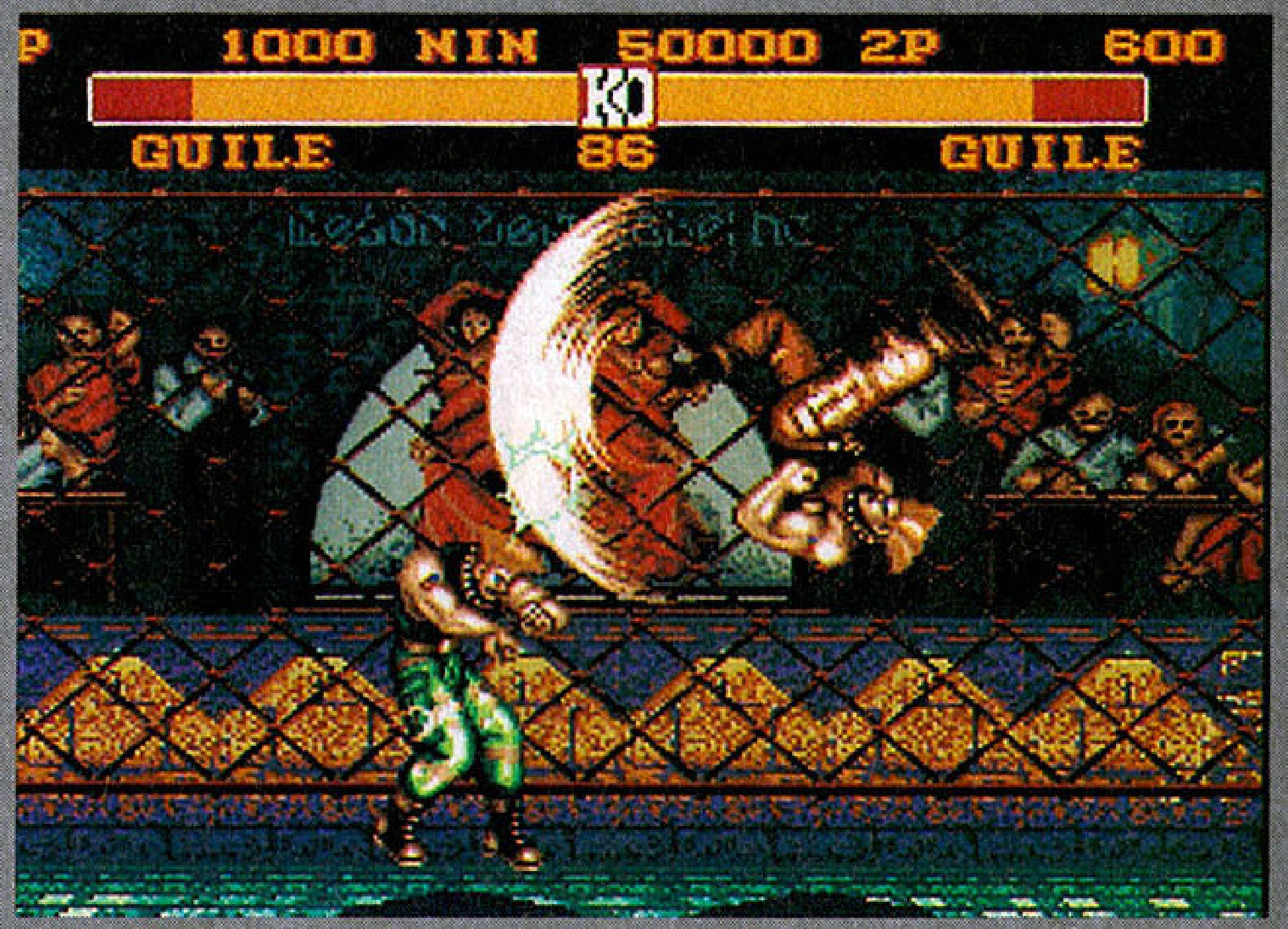
●9月発売予定・価格未定

〈内容〉

●アーケード版「ストリートファイターIIダッシュ」の忠実な移植に新しい要素を加え、ハイクオリティかつ、より完成度の高いゲームとして、24メガの大容量で発売いたします。

◆

……どうかな？　メガドラ版「ダッシュ」の発売が延期したとはいえ、これならユーザーにも納得してもらえるはず。現在PCエンジン版の「ダッシュ」、7月10日に発売されるスーパーファミコン版「ターボ」よりも発売が遅れてしまったのは残念なところだけど、なにせメガドラ版は大容量24メガ。他機種版にくらべて、4メガも容量がアップしている（PCエンジン、スーパーファミコン版は20メガ）のだからタダモノではない。



この「ダッシュ」にいったい何がプラスされるのか？　メガドラユーザーなら期待せずにはいられないところだろう。

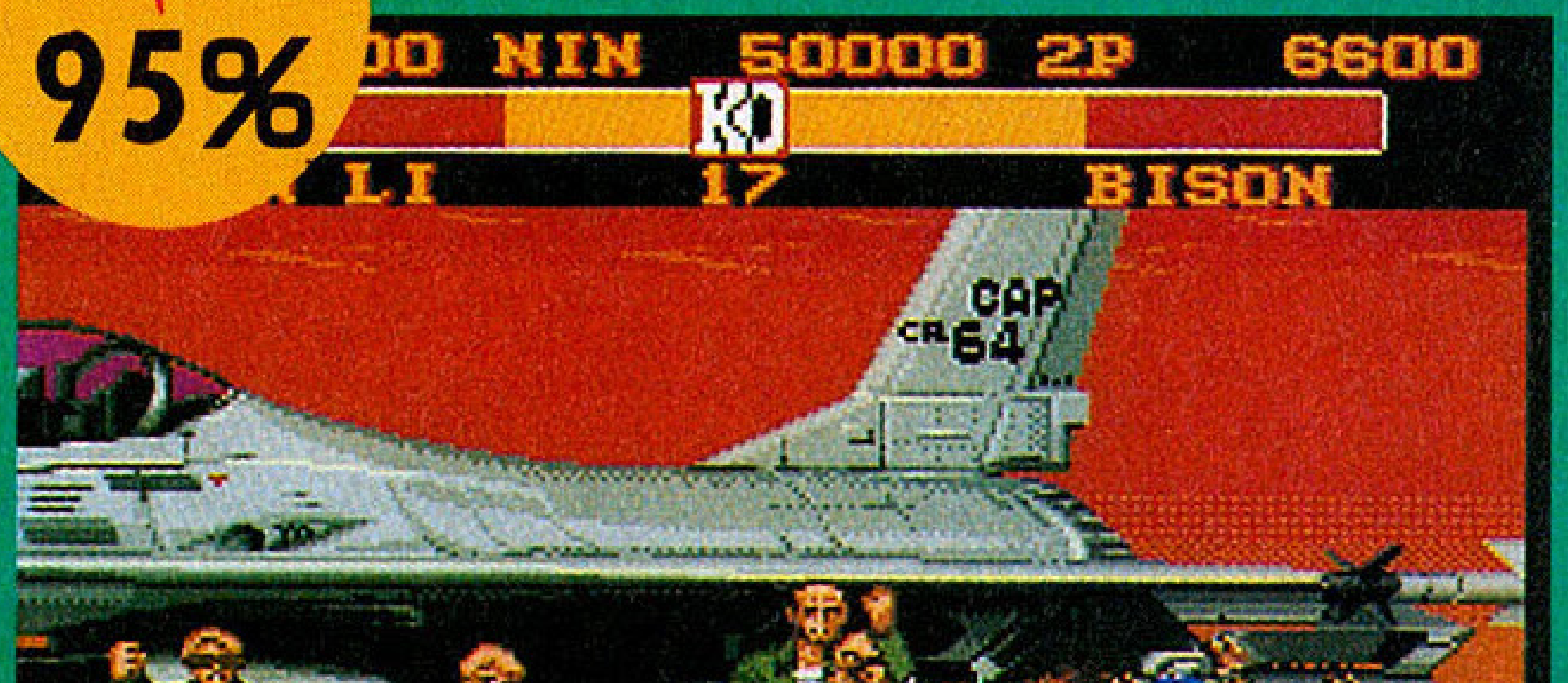
ただ、ひとつだけ気になるところはカプコン側の言う〝新しい要素〟、つまり〝プラス〟の部分がどうなるかがはっきりしていないことだ。現在編集部にあるサンプルは「ダッシュ」バージョンだが、このロムから容量が大幅に増えた〝プラス〟とは、いったいどんなゲームになるのだろうか？

編集部が大胆予想する

「プラス」はこうなる!?

さて、メガドラ版「ダッシュプラス」はいったいどんなゲームになるのか？　編集部では現在手元にある「ダッシュ」バージョンのロム、そして〝プラス〟というネーミングからメガドラ版「ダッシュプラス」の内容を勝手に予想してみた。左に載せた予想と実現度は、あくまで編集部の独断によるもの。読者の皆さんはカプコン側に「BEメガにこんなことが書かれていた」なんて聞いて困らせないように。違ったらゴメンってことで……。

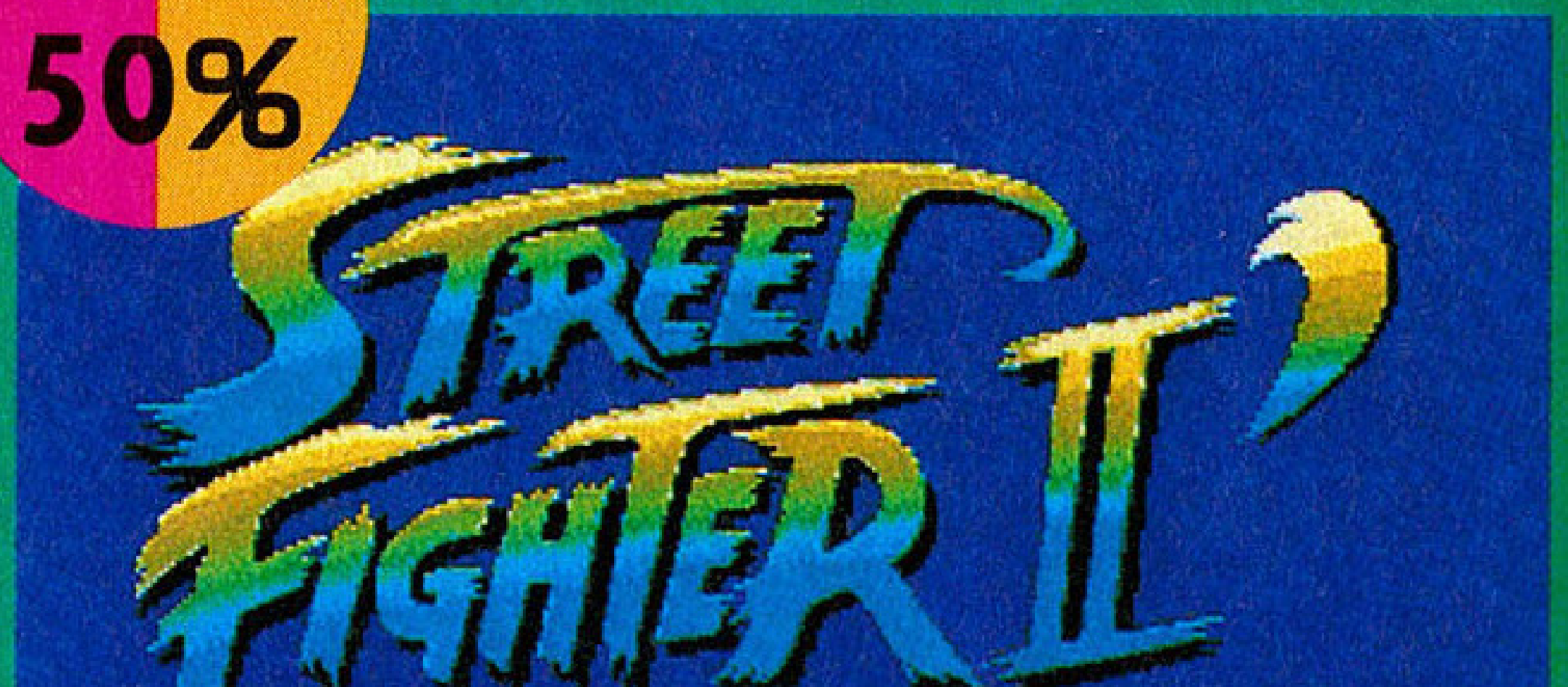
実現度 95%　キャラパターン完全再現!?



写真はMD版前バージョンのものです

24メガのほとんどは、グラフィックの忠実な再現に当てられると思われる。他機種でカットされた技もある!?

実現度 50%　新しいゲームモード追加!?



写真はMD版前バージョンのものです

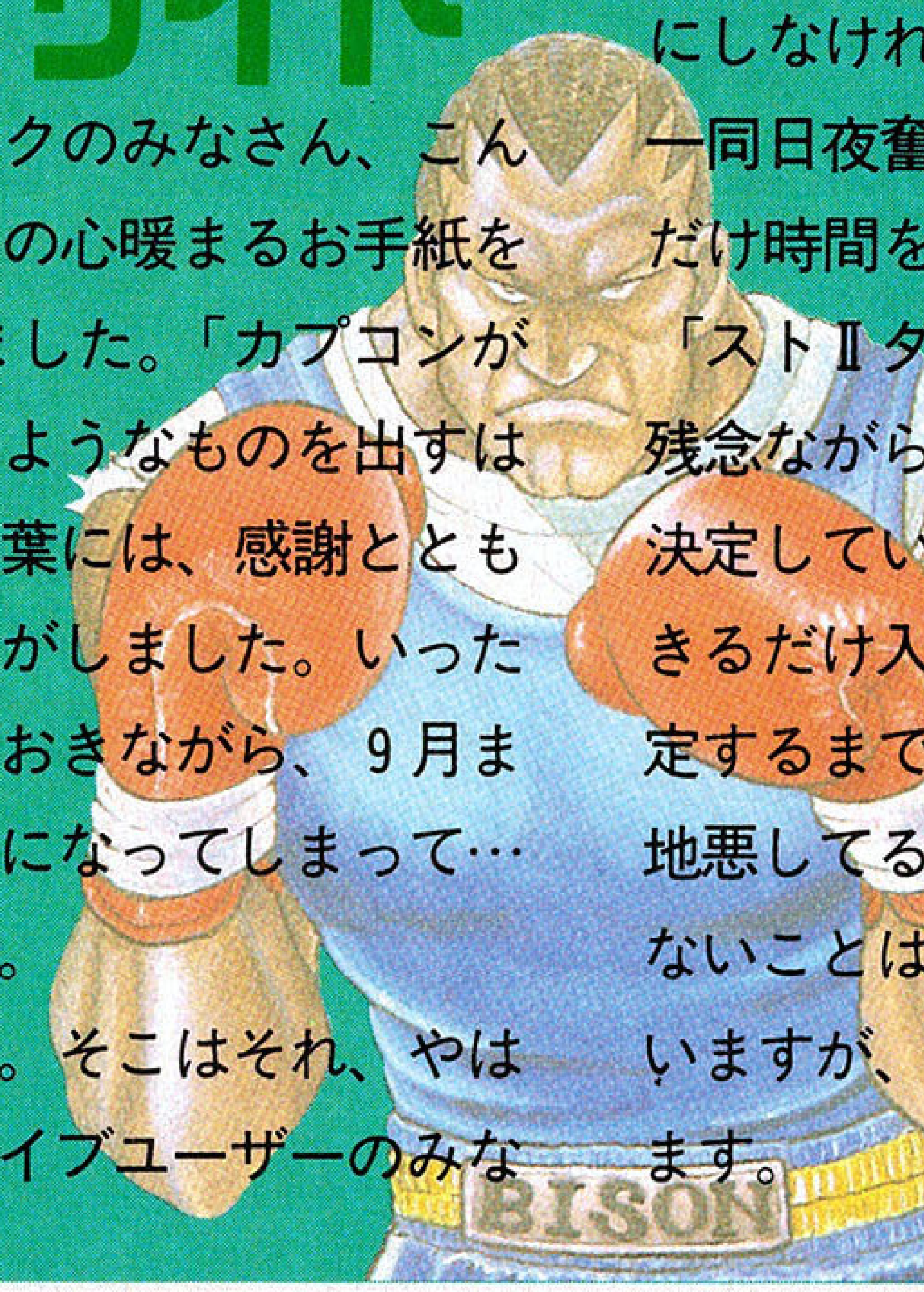
家庭用ゲーム機ならではの〝VSモード〟がさらにパワーアップ。新モードが入り、複雑な遊び方が可能に!?

※この予想記事の内容、実現度は、あくまで編集部の独断で作成したものでご了承ください。

メガドラ版はプラスになってどう変わる!?（3者3様）

「ダッシュプラス」というネーミングは、編集部だけでなくユーザーにもかなりのインパクトを与えたはず。そこで、発売元であるカプコンから今回のリリースに関してのコメントをもらってみた。下で編集部が〝プラス〟の部分について勝手な予想をしているけど、はたして当のカプコンはどう思っているのだろうか？　ま、右のコメントを見るかぎり今月はまるで「？」な状態。現時点では、「来月になればもう少し詳しい情報を載せられるかな」というところだ。うーん、はがゆいけどしょうがない。とりあえず今回は、「こうしてほしい」という願いを込めてＢＥメガ編集部、そしてゲーセンで対戦に燃えているマニアなゲーマーのコメントも載せてみたぞ。

カプコンサイド

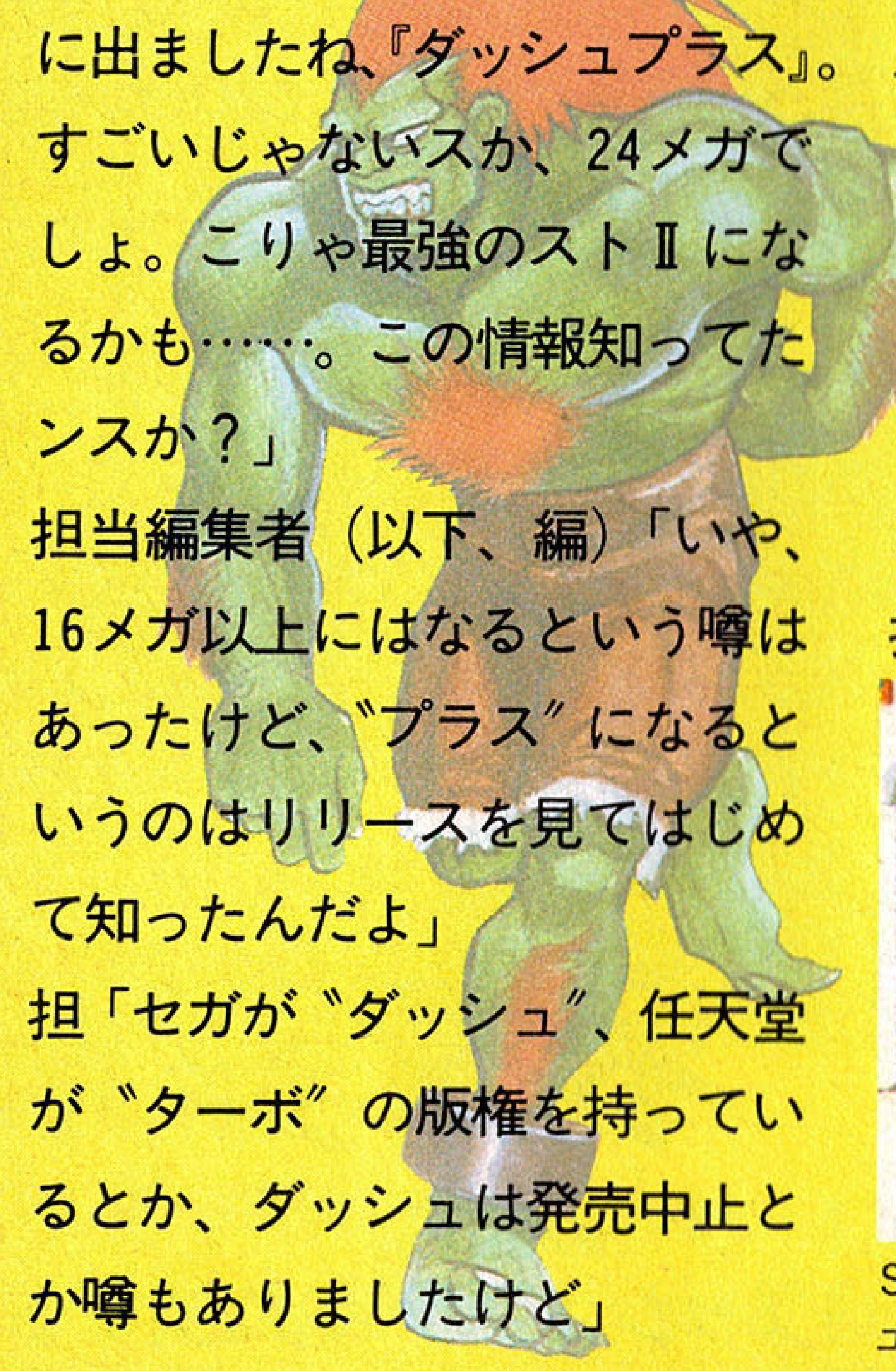


メガドライブフリークのみなさん、こんにちは。みなさんからの心暖まるお手紙を拝見させていただきました。「カプコンが自分達の期待を裏切るようなものを出すはずがない」というお言葉には、感謝とともに身の引き締まる思いがしました。いったん６月発売と発表しておきながら、９月まで待っていただくことになってしまって…本当にもうしわけない。

まあまあ、待て待て。そこはそれ、やはり目の肥えたメガドライブユーザーのみなさまに満足してもらえるような内容のものにしなければなりますまい。ということで、一同日夜奮闘しておりますので、もう少しだけ時間をください。

「ストIIダッシュプラス」の内容ですか？　残念ながら、現在どこまで盛り込めるのか決定していないんですよ。楽しい要素をできるだけ入れたいと思っていますので、確定するまで楽しみにしていてください。意地悪してるわけでも、サボってるわけでもないことは、ご理解いただいているとは思いますが、なにとぞよろしくお願いいたします。

ＢＥメガ編集部サイド



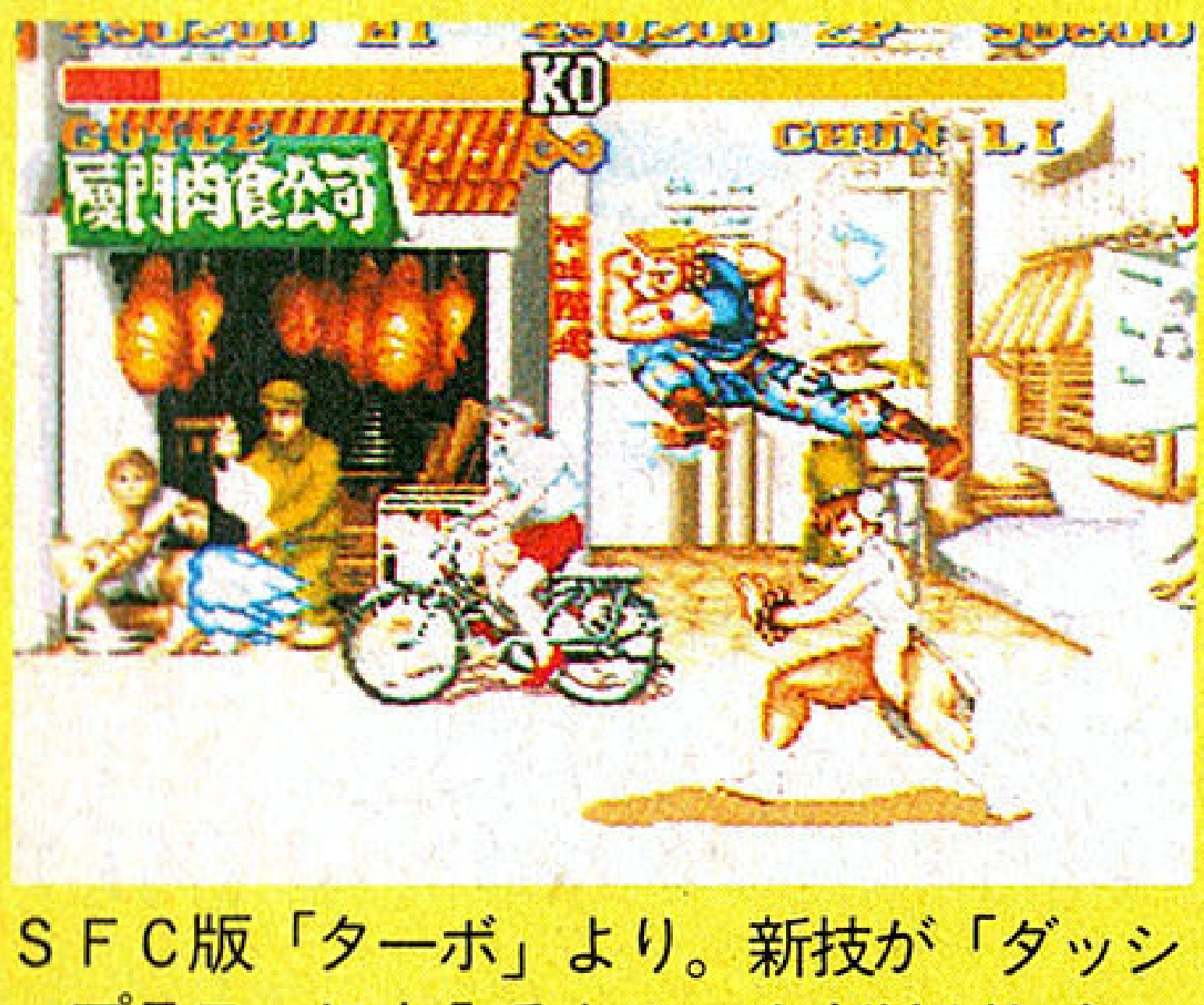
担当ライター（以下、担）「ついに出ましたね、『ダッシュプラス』。すごいじゃないスか、24メガでしょ。こりゃ最強のストIIになるかも……。この情報知ってたンスか？」

担当編集者（以下、編）「いや、16メガ以上にはなるという噂はあったけど、〝プラス〟になるというのはリリースを見てはじめて知ったんだよ」

担「セガが〝ダッシュ〟、任天堂が〝ターボ〟の版権を持っているとか、ダッシュは発売中止とか噂もありましたけど」

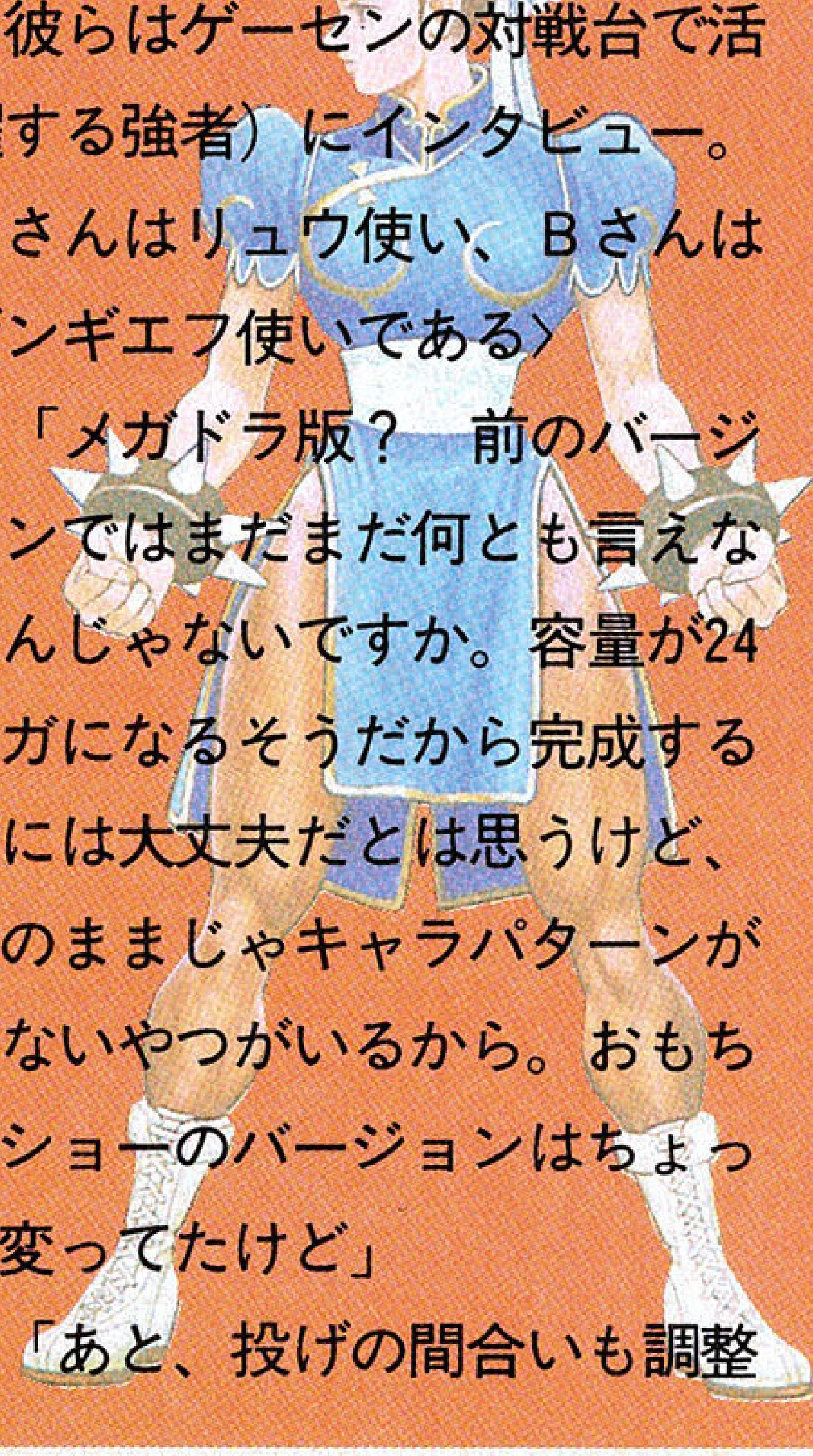
担「サードパーティーとして参入した以上、発売中止はないよ。ただ、現在のバージョンではいくつかの部分で弱いところが見えるのは事実。24メガの容量アップは声のサンプリングやグラフィックの強化が主だろうね」

担「やっぱり来月待ちっスね」



ＳＦＣ版「ターボ」より。新技が「ダッシュプラス」にも入るといいんだけどねえ。

ストIIゲーマーサイド



〈ストIIゲーマー２人（ちなみに彼らはゲーセンの対戦台で活躍する強者）にインタビュー。Ａさんはリュウ使い、Ｂさんはザンギエフ使いである〉

Ａ「メガドラ版？　前のバージョンではまだまだ何とも言えないんじゃないですか。容量が24メガになるそうだから完成する頃には大丈夫だとは思うけど、今のままじゃキャラパターンが少ないやつがいるから。おもちゃショーのバージョンはちょっと変ってたけど」

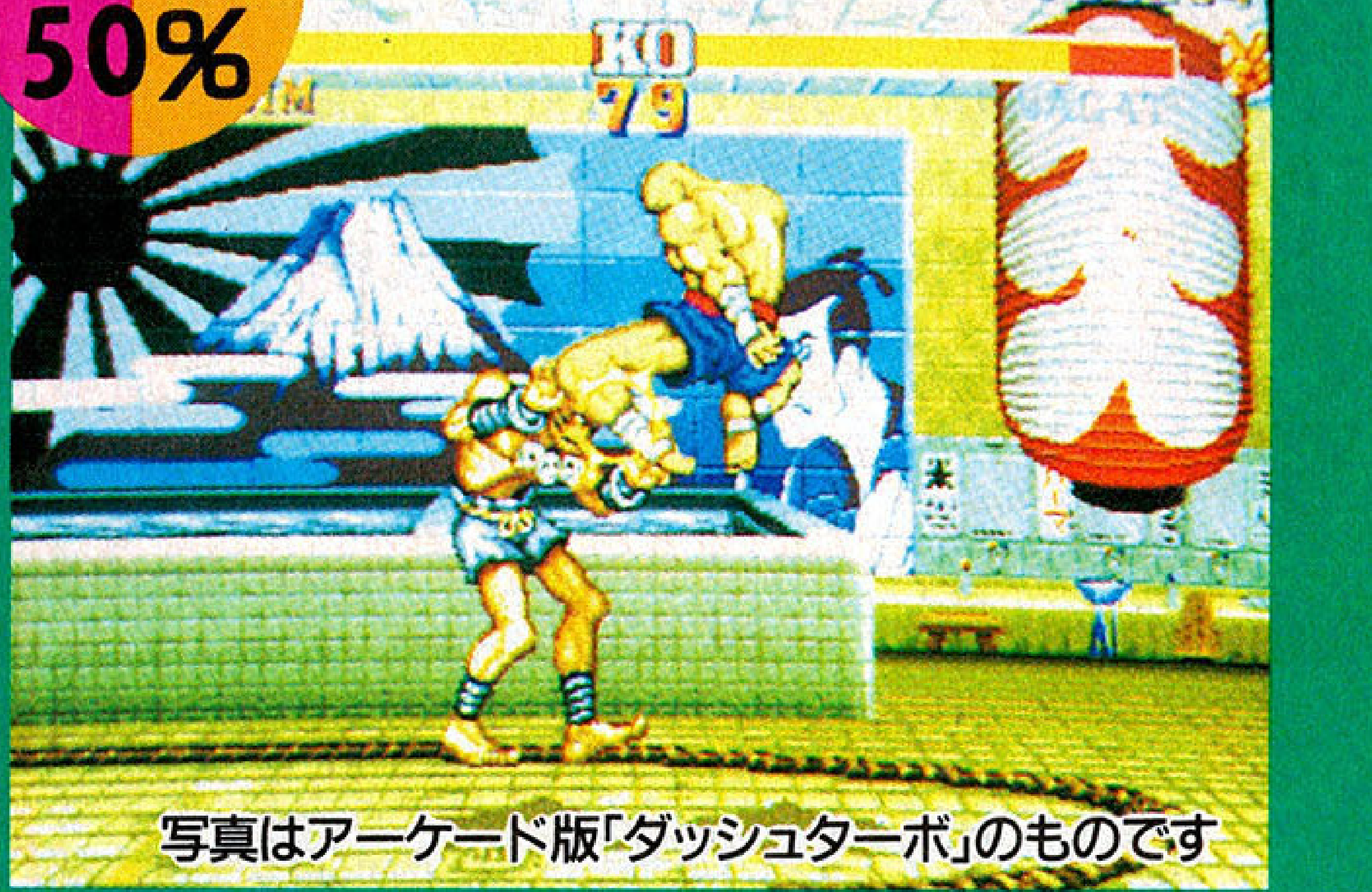
Ｂ「あと、投げの間合いも調整が必要。通常技のグラフィックがカットされているために、連続技が入りづらくなっているキャラもある。ベガとかね」

Ａ「24メガってことは、ターボの新技も入るのかな？　来月くらいにはどうなるのか明らかになるだろうけど、気になるね」

おもちゃショーへ行けた人はプレイできたかな。モニター前は行列だらけだった。

「ターボ」の新技が入る!?

実現度 50%

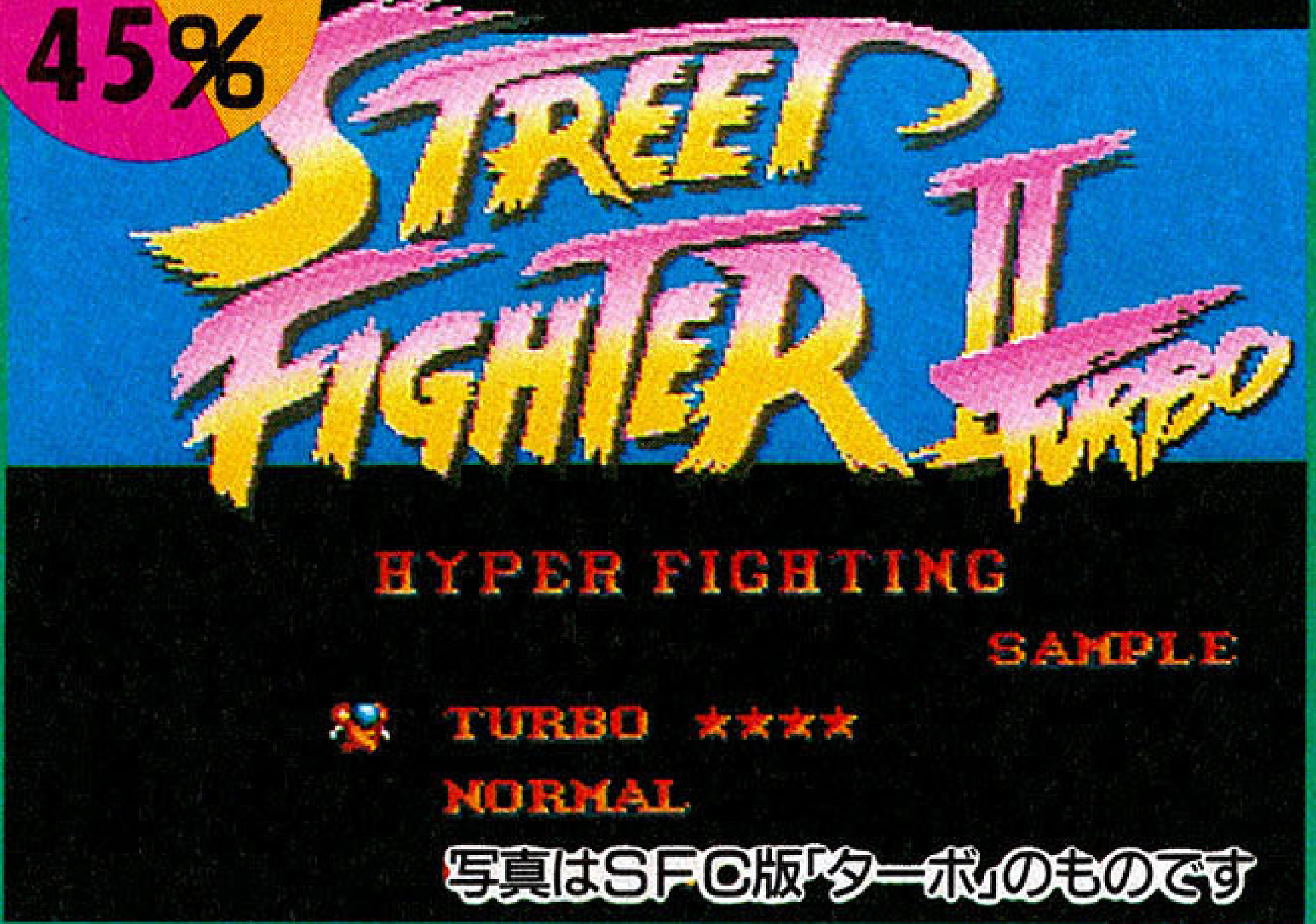


写真はアーケード版「ダッシュターボ」のものです

現在ゲーセンでは「ダッシュターボ」がヒット中。メガドラ版「プラス」はアーケード版の新技が使えるのだろうか!?

スピードアップの可能性!?

実現度 45%

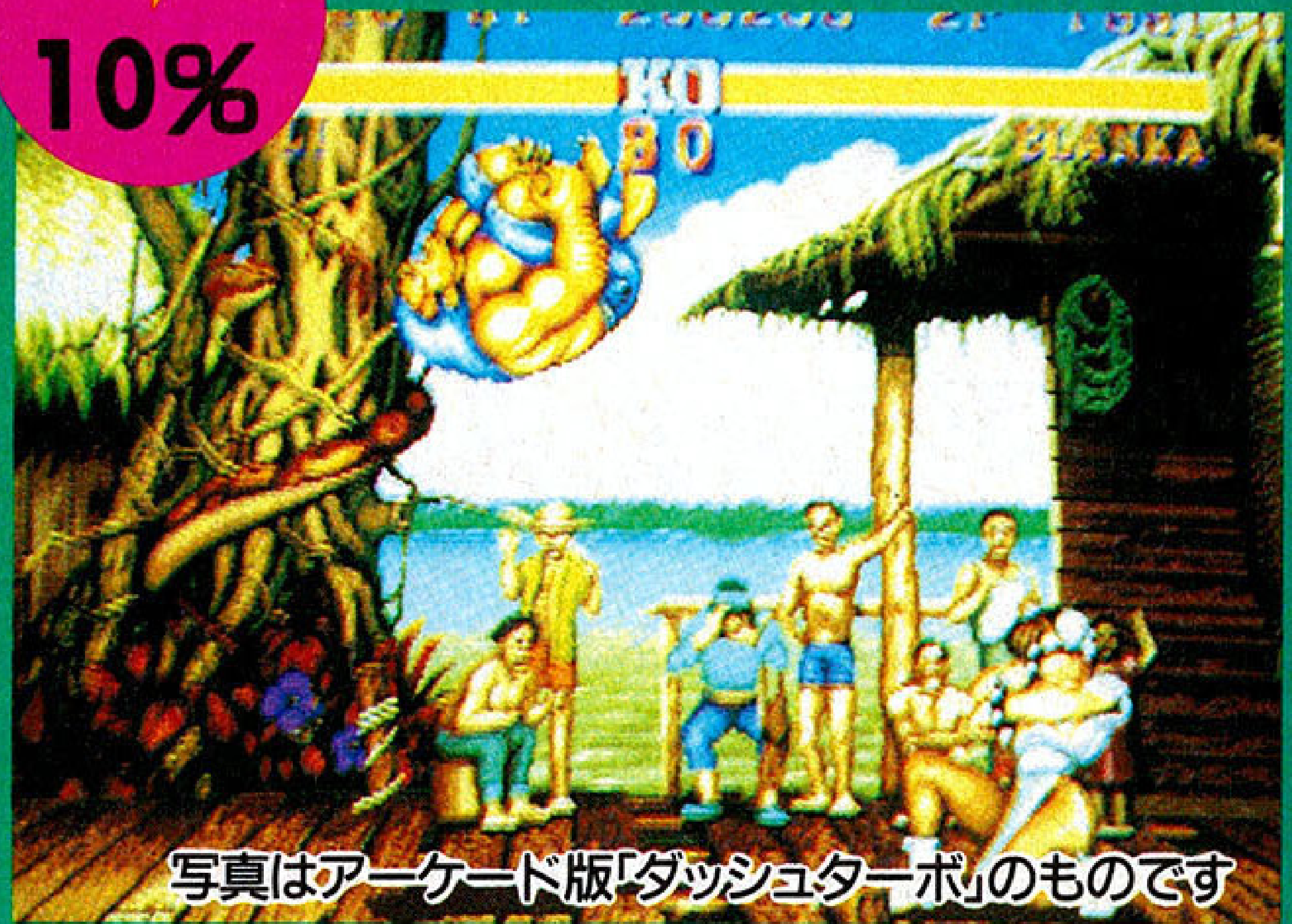


写真はＳＦＣ版「ターボ」のものです

スピードアップして「ターボ」化？　メガドラ版もスピードアップやスピード調整がつく可能性は……!?

新しい必殺技が増える!?

実現度 10%



写真はアーケード版「ダッシュターボ」のものです

「ダッシュ」や「ターボ」にない、新必殺技が増える。選べるキャラも12人から15人になって、全然別のゲームになる!?

STREET FIGHTER II' PLUS

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストⅡダッシュ＋プラス通信MD

STREET FIGHTER Ⅱ' PLUS〔for Mega Drive〕INFORMATION

STREET FIGHTER II' PLUS

ついに見えた「プラス」の全貌！

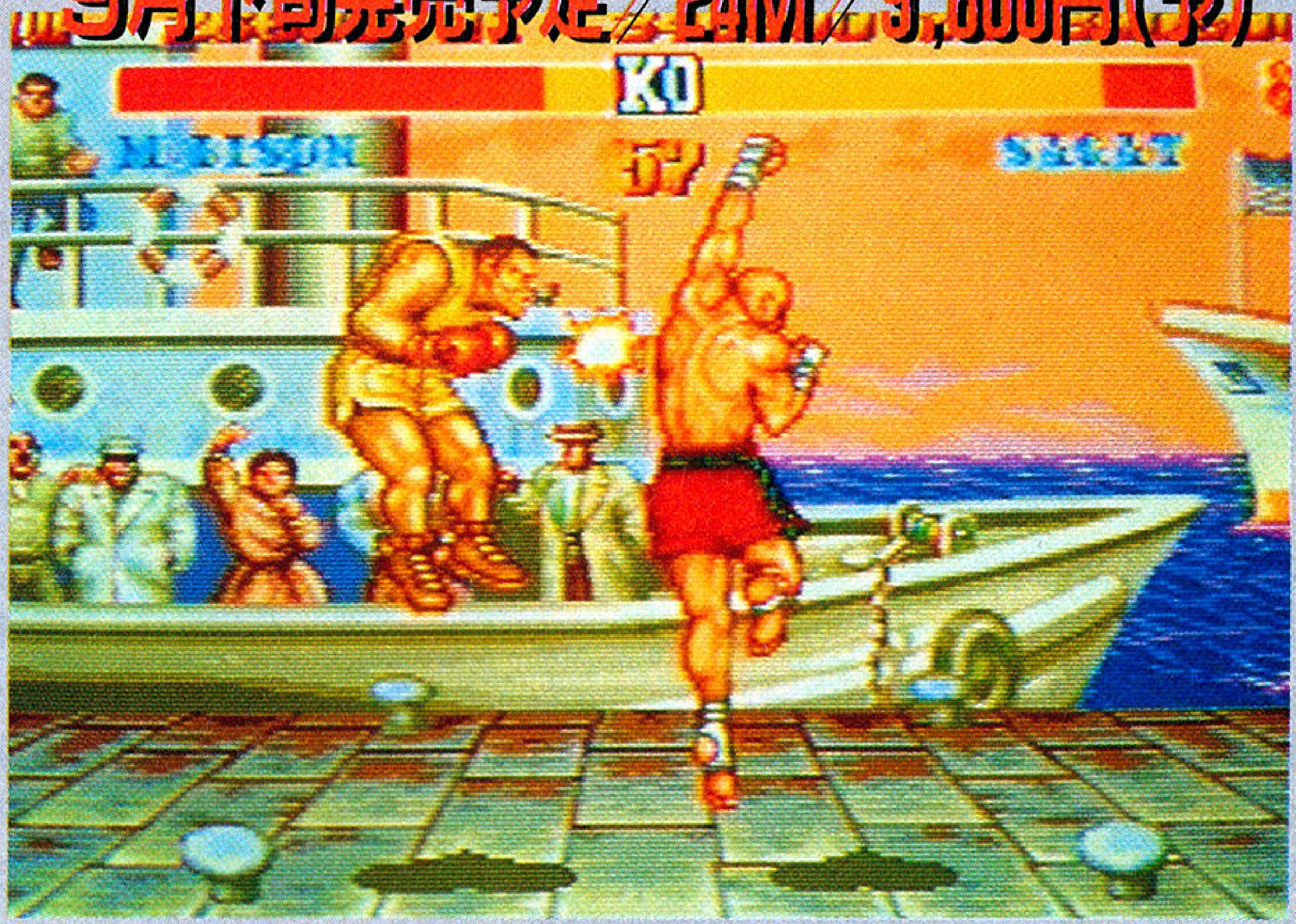
さすが大容量24メガROM、オリジナルのゲームモード多数登場!!

メガドラ版「ストⅡダッシュ」が発売延期となってはや2カ月。正直言って、この2カ月はメガドラユーザーにとって気が気じゃない毎日だったのではないだろうか。本来なら、メガドラ版「ストⅡダッシュ」は全コンシューマー機種中一番最初に発売されていた作品だったはずだ。ところが、現実は発売延期により、PCエンジン版「ストⅡダッシュ」、スーパーファミコン版「ストⅡターボ」の後となってしまった……。

もちろん最後発のストⅡ移植作となった以上、メガドラ版は他機種版にはないセールスポイントが必要になってくる。実際、編集部にも「メガドラ版はこうしてもらわないとイヤだ」というカプコンへの直訴（？）状が毎日のように送られてきた。

……喜んでくれ。ついに、ついに今月、カプコンはメガドラ版ストⅡこと「ダッシュプラス」の詳細を正式に発表した!!　サウンド関係など不明な点もあるが、スペック的には文句なしのものができそうだ。“最強のストⅡ”の登場も近いぞ。

9月下旬発売予定／24M／9,800円(予)

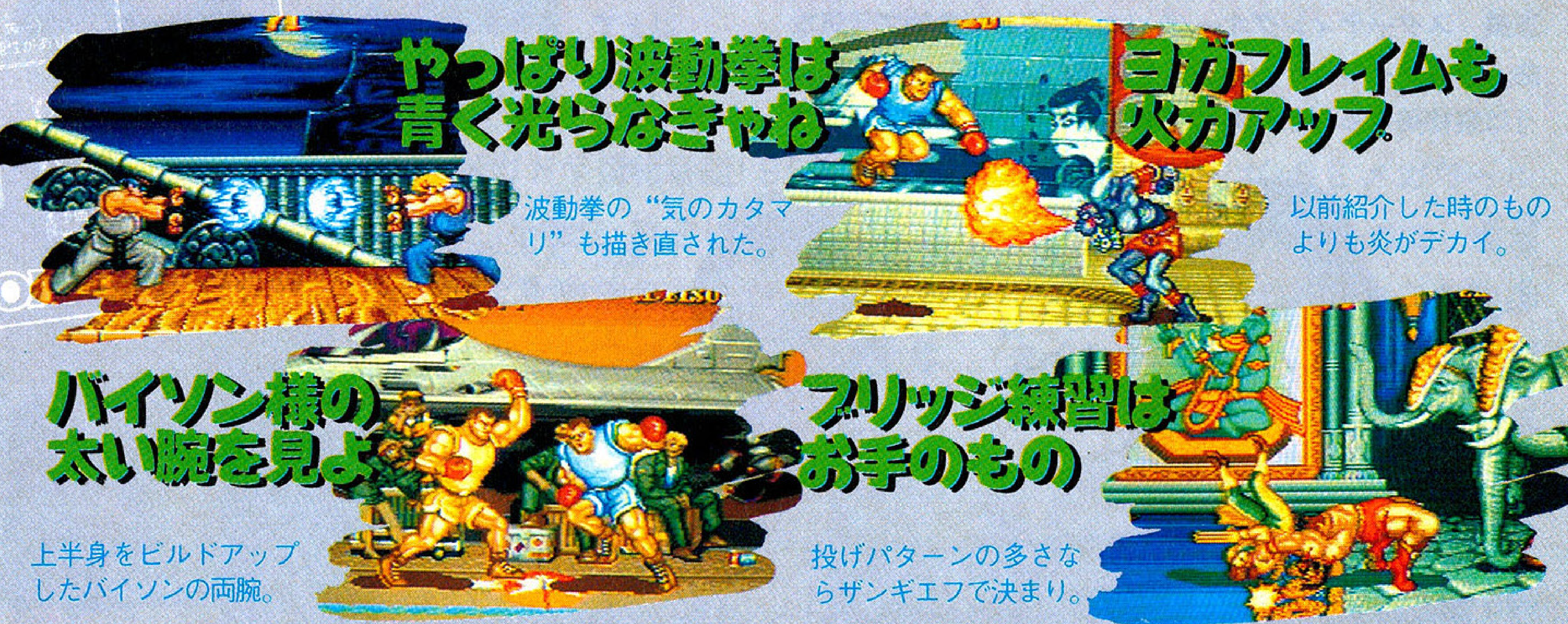


黒くなっていた体力メーター表示のバックも直っているぞ。

PLUS 1

グラフィックの描き直しにより、移植度は抜群!!

すでに発売されているスーパーファミコン版「ターボ」、PCエンジン版「ダッシュ」は20メガという大容量ROMが採用されている。ところが完全移植を目指すにはこれでもメモリが若干足りないらしく、現実には両機種とも一部のキャラパターンがカットされているとか。そこで「ダッシュプラス」は、さらに容量を4メガアップ。キャラパターンも完全再現を目指しているようだ。これでマニアも納得!?



やっぱり波動拳は青く光らなきゃね

波動拳の“気のカタマリ”も描き直された。

ヨガフレイムも火力アップ

以前紹介した時のものよりも炎がデカイ。

バイソン様の太い腕を見よ

上半身をビルドアップしたバイソンの両腕。

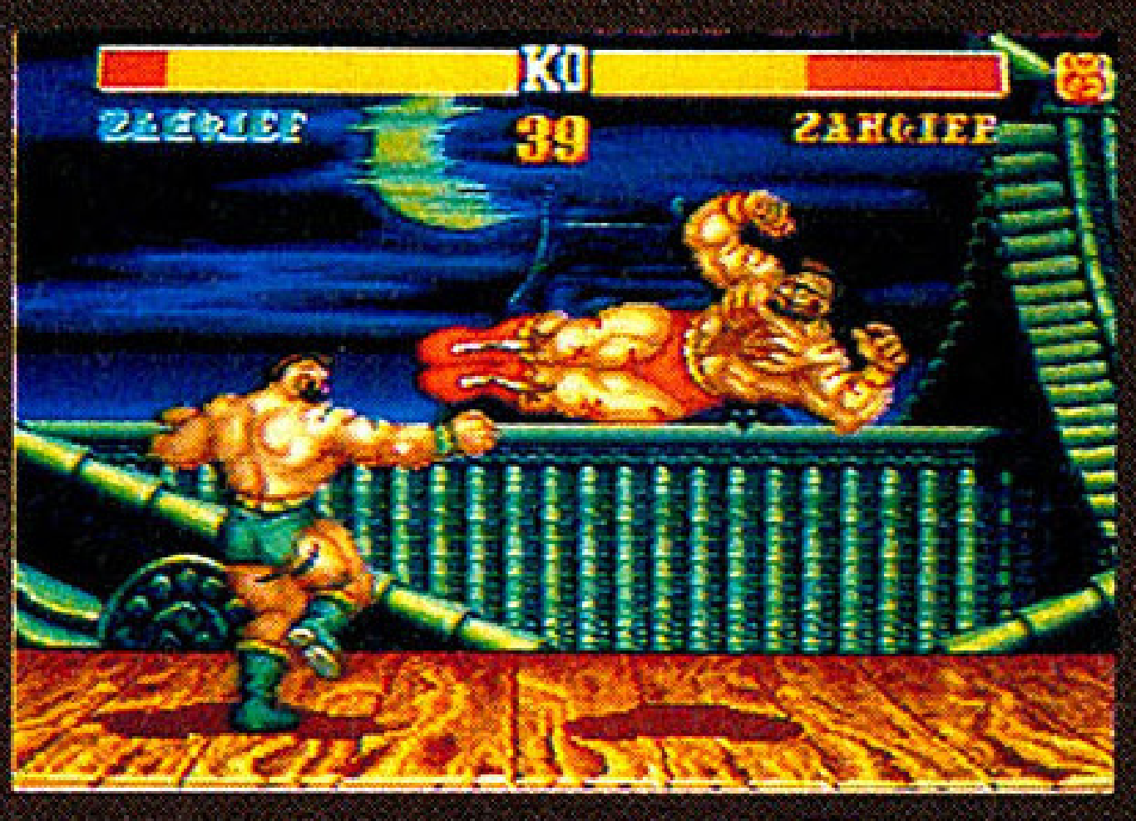
ブリッジ練習はお手のもの

投げパターンの多さならザンギエフで決まり。

全面的に描き直した12ステージを公開!!

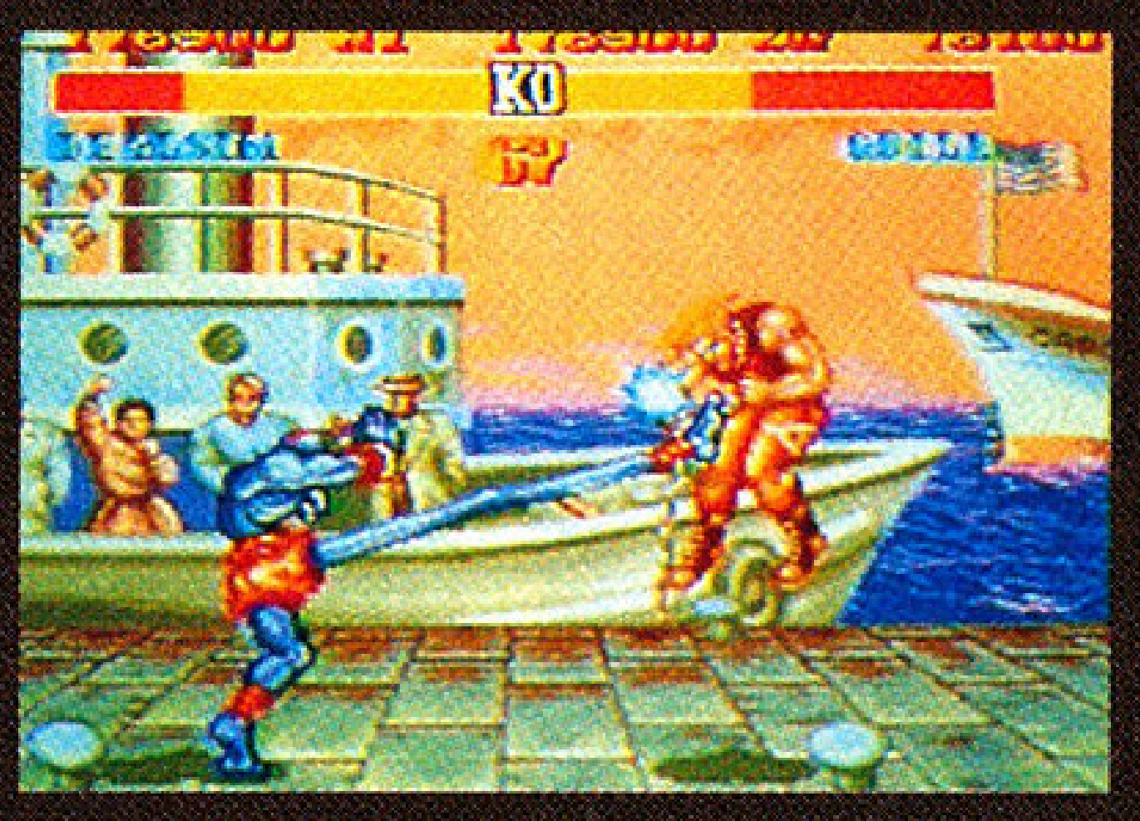
タイトルが「ダッシュプラス」と変わって体力メーターのバックにも背景が表示されるようになったため、グラフィックは細かく描き直されている。先々月号に載せた画面と比べると、違いがはっきりとわかるぞ。

RYU JAPAN



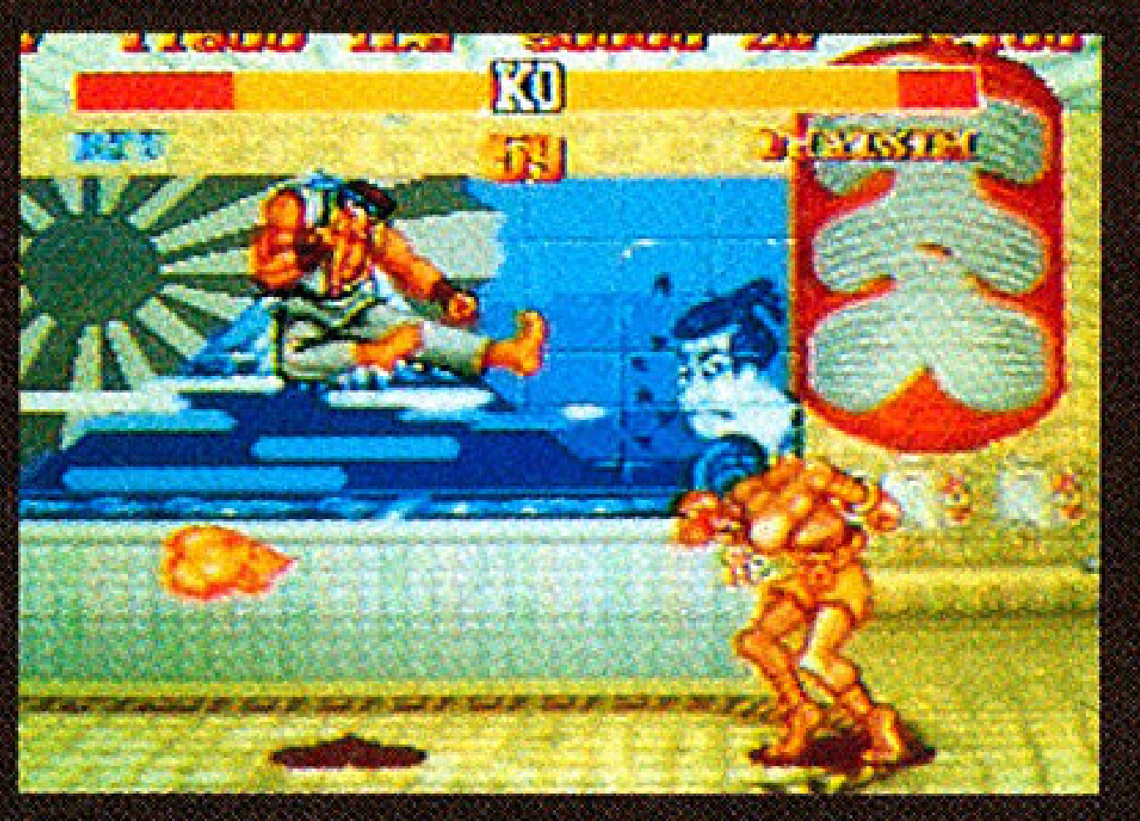
バックに映える三日月が、霧にかすんで揺れている（ように描かれている）。

KEN U.S.A



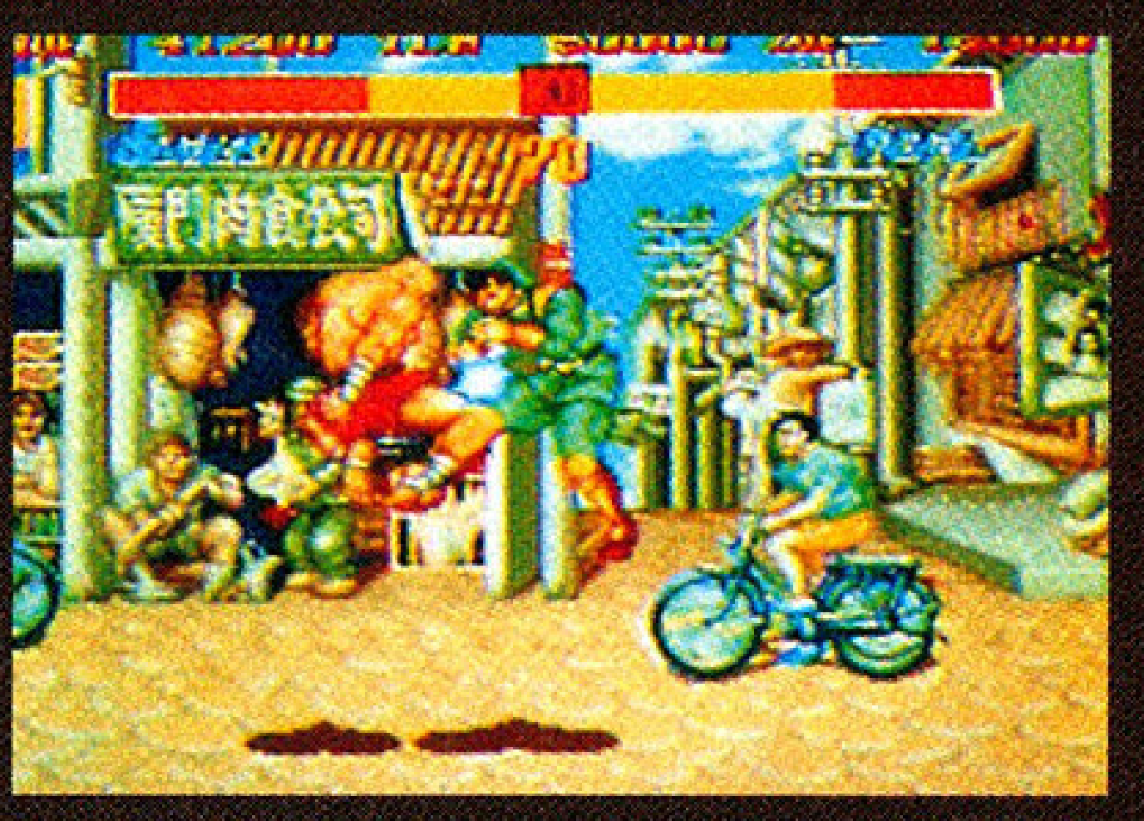
キャラの手前に船をつなぐクイがある。業務用とメガドラ版のみのアイテムだ。

E. HONDA JAPAN



“大入”提灯の下に洗面器が追加された。風呂屋ならではの細かい気配りかも!?

CHUN-LI CHINA

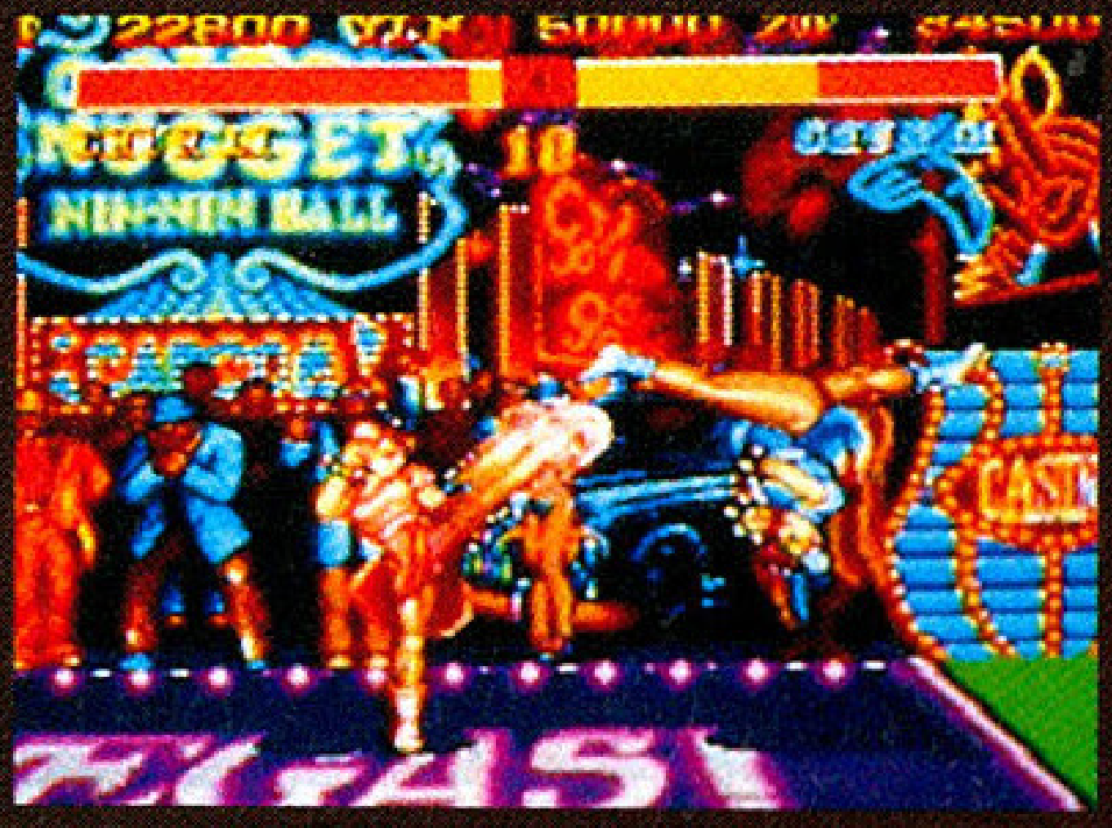


以前紹介した時にはなかった自転車も、「ダッシュプラス」ではしっかり登場。

四天王ステージも当然用意されている

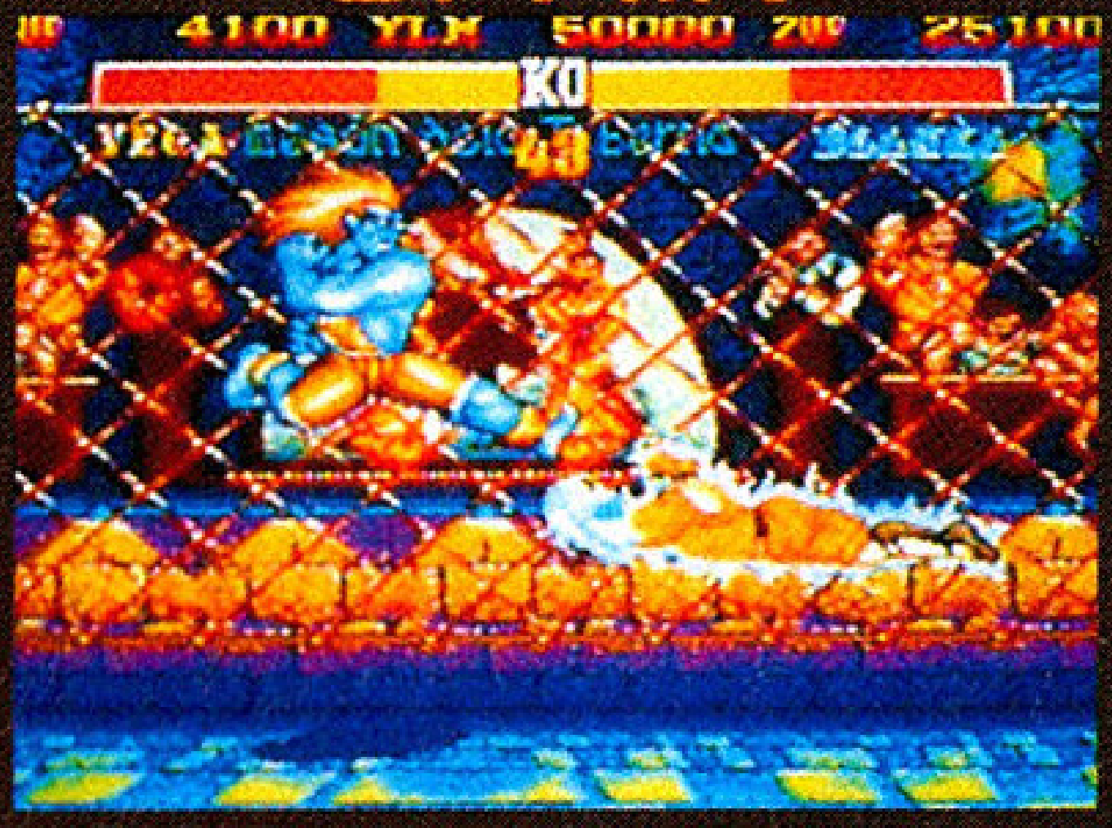
他の8ステージ同様、四天王ステージもより見やすくなるように背景が描き直されている。背景のほかにも、他機種版と同じくバイソンの上半身（特に腕のあたり）がマッチョに描き直されていることも要チェックだ。

BISON U.S.A



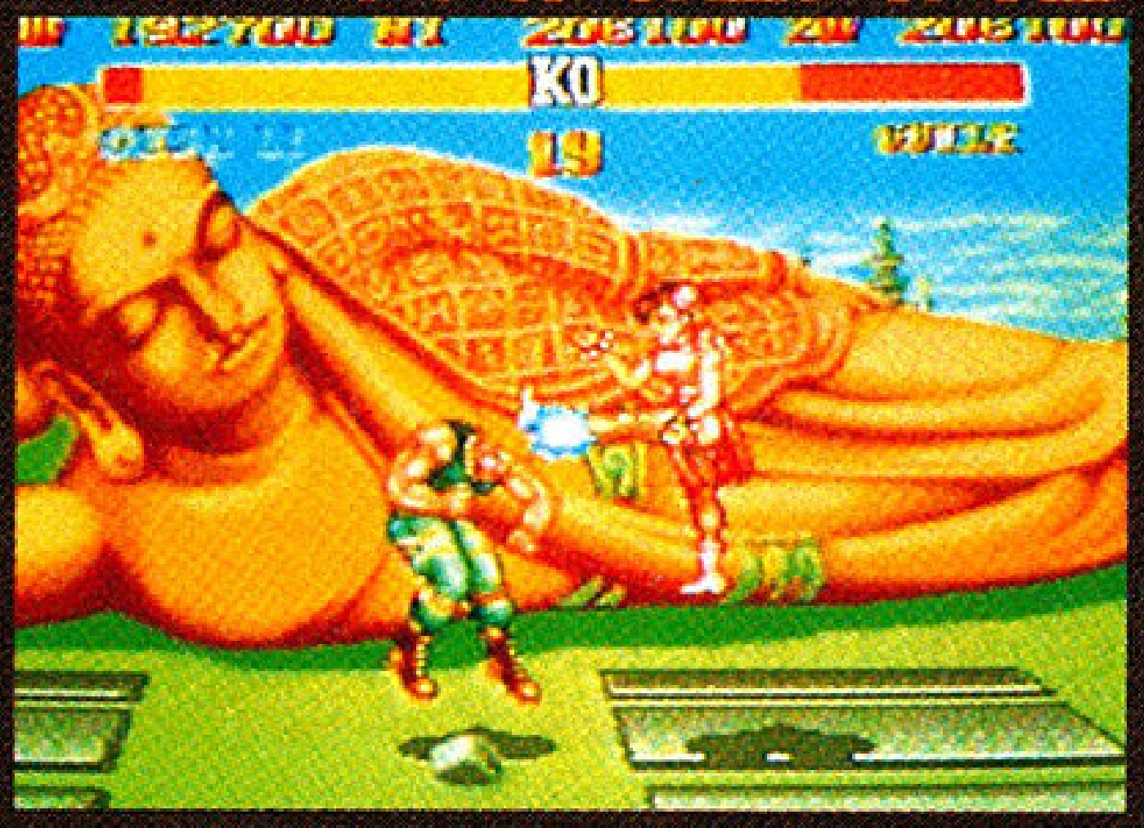
ちょっとわかりづらいが、背景のネオンが描き直されて大きくなっている。

BALROG SPAIN



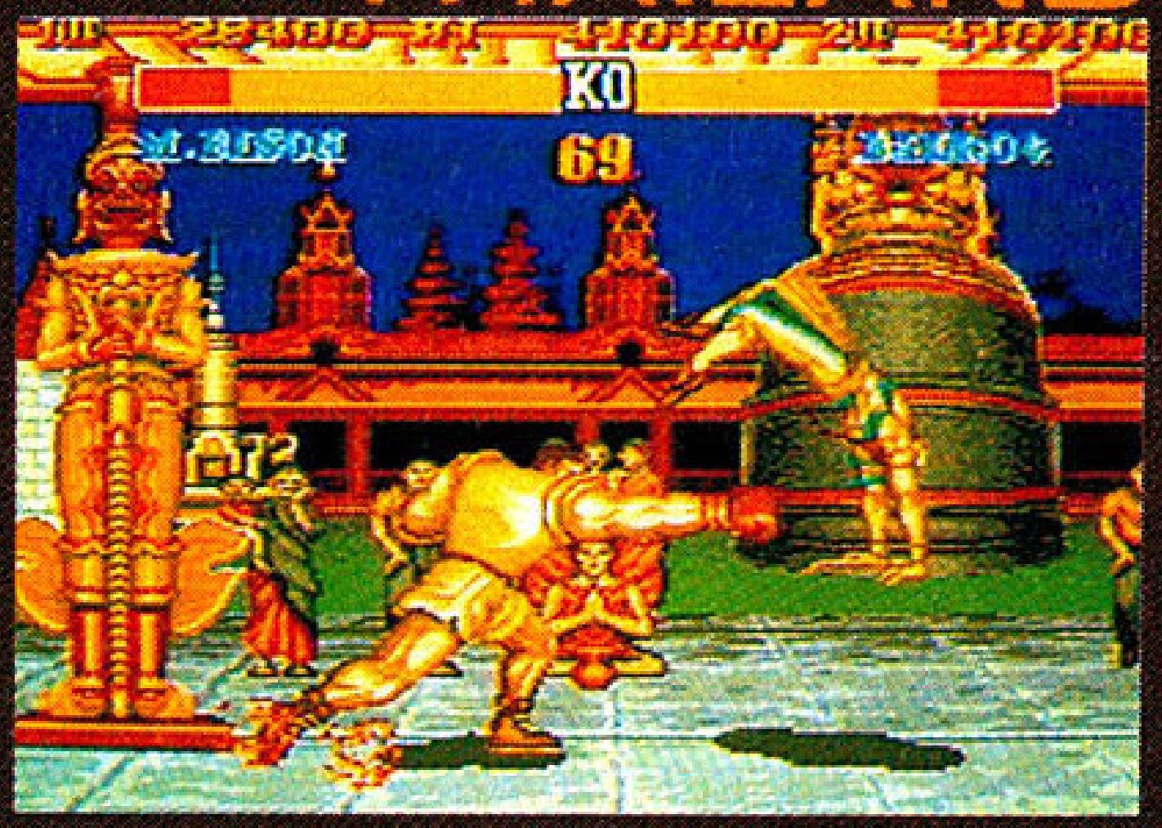
金網の後ろで踊っているダンサーの衣装がより派手になっているみたいね。

SAGAT THAILAND



大仏様のまわりに何気なく置かれている小石を「ダッシュプラス」では再現。

VEGA THAILAND



正面にある鐘や、遠くにある建物の影などが新たに描き加えられている。

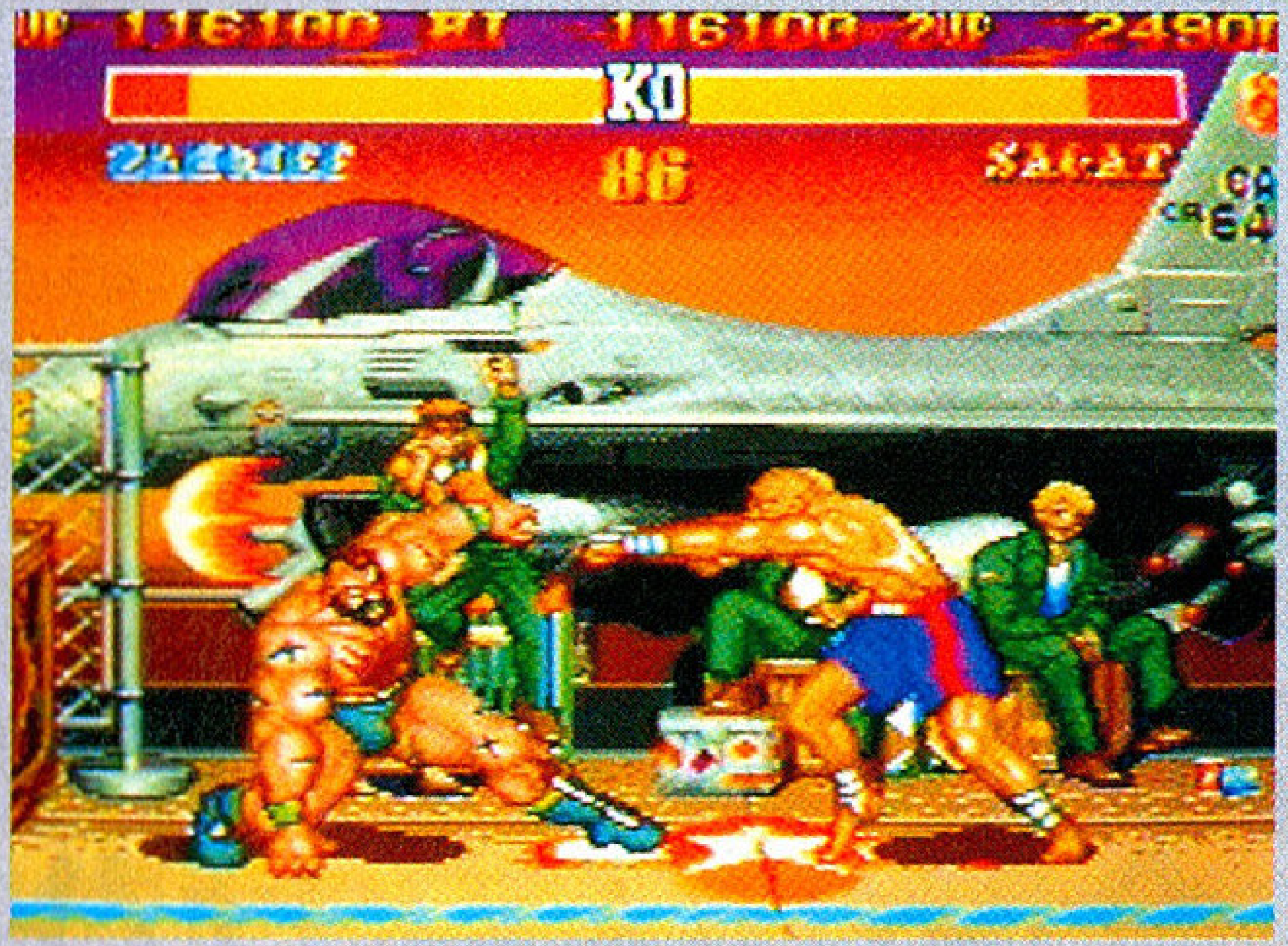
PLUS 2

“ダッシュモード”に加え“ハイパーモード”も用意された!!

メガドラ版「ストⅡダッシュ」につけられたプラス要素の中で、最も注目したいのがこの“ハイパーモード”と呼ばれる新しいゲームモードだろう。カプコンの発表によれば、「“ダッシュモード”をベースにしてゲーム性をアップさせた」のが今回つけられた“ハイパーモード”とのことだ。

“ダッシュ"から“ハイパー”への主な変更点は、①ゲームスピードの調整が可能、②新必殺技が増える、の2点。またこの強力な新モードが追加されたおかげで、ダッシュプラスは業務用「ダッシュターボ」やスーファミ版「ターボ」と比べても遜色ないスペックになっていると言えそうだ。

ちなみに同キャラ戦による各キャラの色変えは不明。“ダッシュモード”はノーマル（例：青春麗・紅ケン）とダッシュカラー（例：紅春麗・黒ケン）があるが、“ハイパーモード”でもノーマルとハイパーカラーが用意されているのだろうか!?いずれにしても“ハイパー”で遊びまくるしかない!!



“ハイパーモード”時の画面はまだ届いてない。どれだけスピードアップするのだろう？

〈ダッシュモード〉

- 四天王キャラが使えるようになった
- 同キャラ対戦可能

〈ハイパーモード〉

上記に加え、

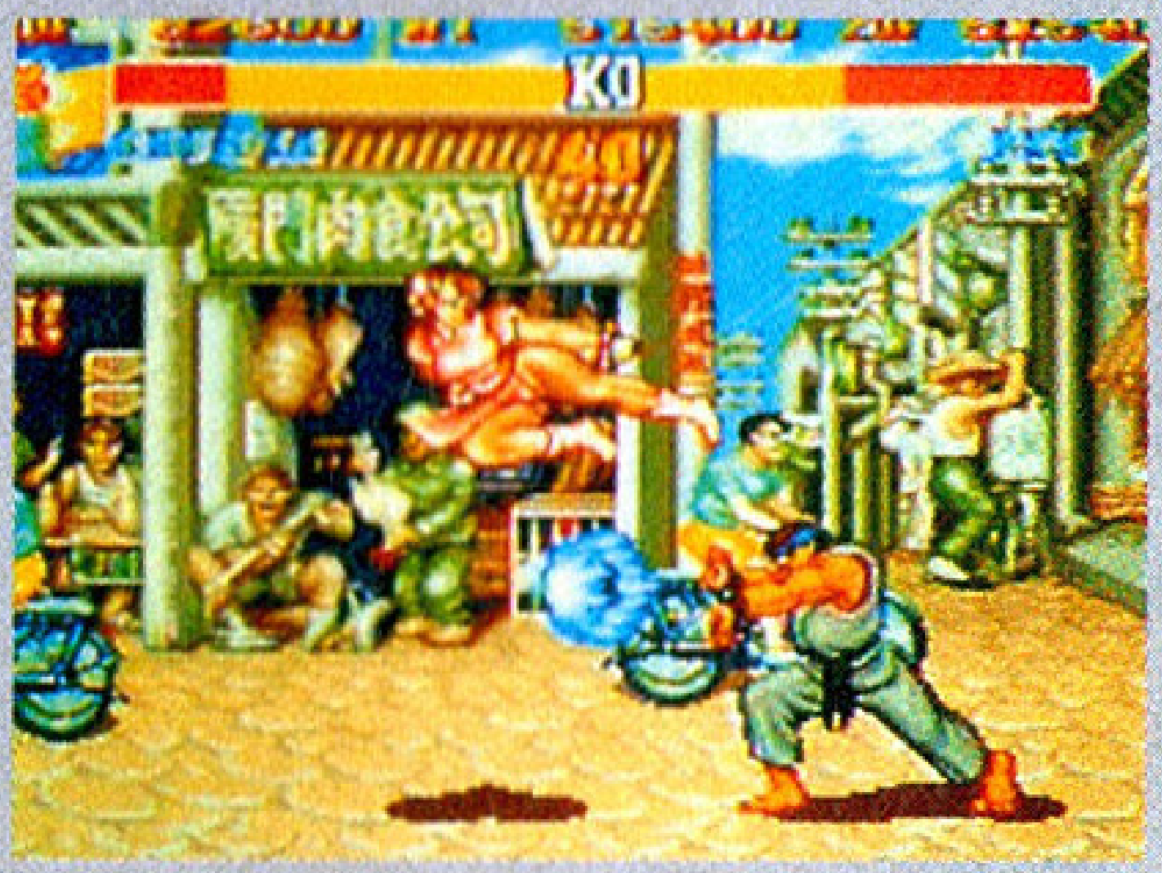
- スピード調節可能
- 新必殺技を追加

PLUS 3

団体戦モードがついたぞ

「ダッシュプラス」は、他機種版にあった2プレイ専用の“VSモード”がさらにパワーアップした団体戦モードが追加になる。“総当たり戦”と“勝ち抜き戦”の2つが用意されている。“総当たり戦”は事前に同じ数だけのキャラを選び、選んだ順で戦っていくモードで、“勝ち抜き戦”は勝ったキャラが相手チームの次のキャラと戦い続け、相手チームのキャラを全敗させたほうが勝ちとなるものだ。ハンデをつける場合は、1対5といった組合わせもできるらしい。

実際にどのような画面になるのか、また名称も“団体戦モード”と正式に呼ぶかどうかはまだ未定だが、いずれにせよダッシュプラスならではのモードと言える。

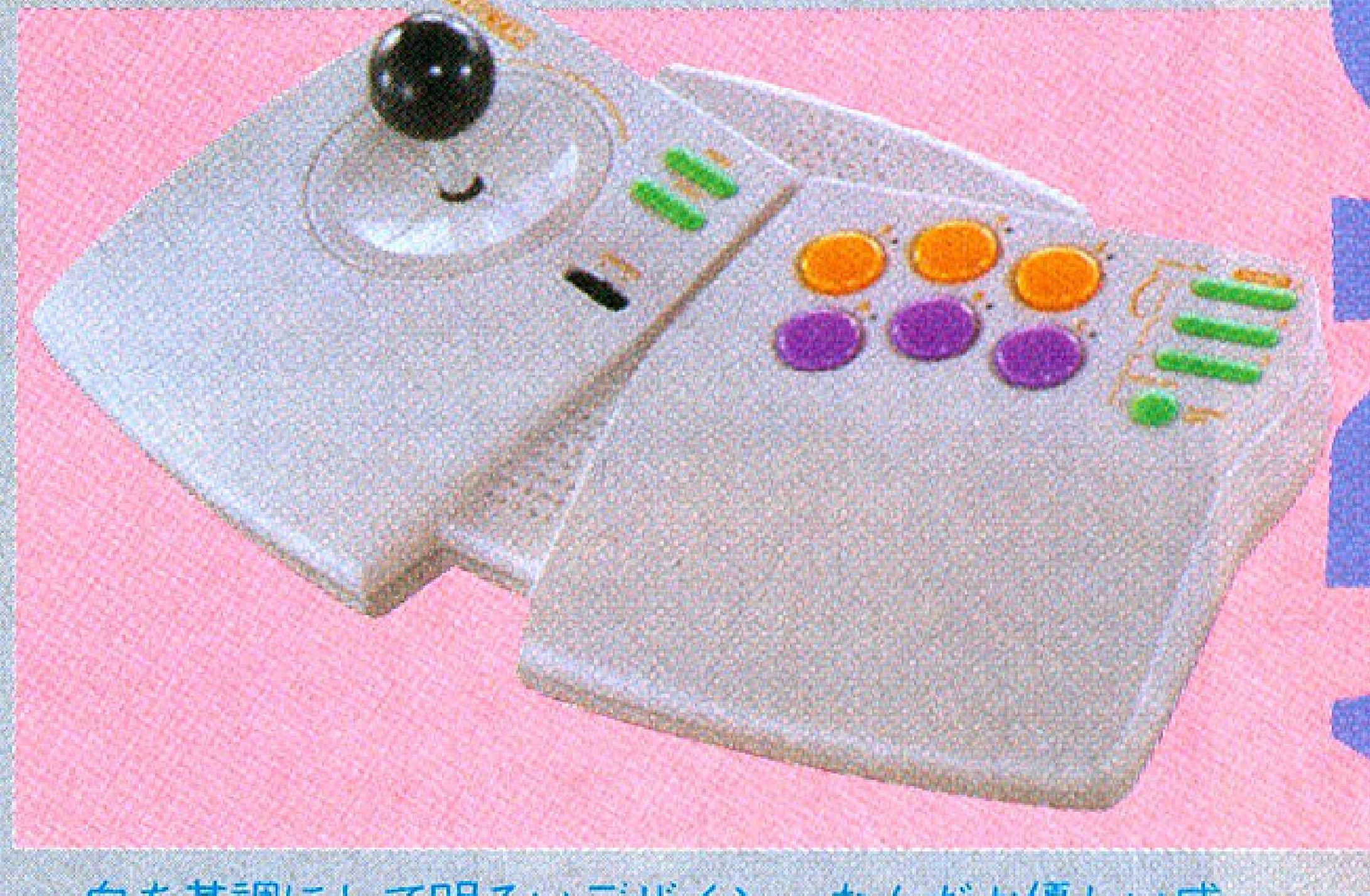


団体戦は実力がありすぎるとストレート勝ちもありそう。

PLUS 4

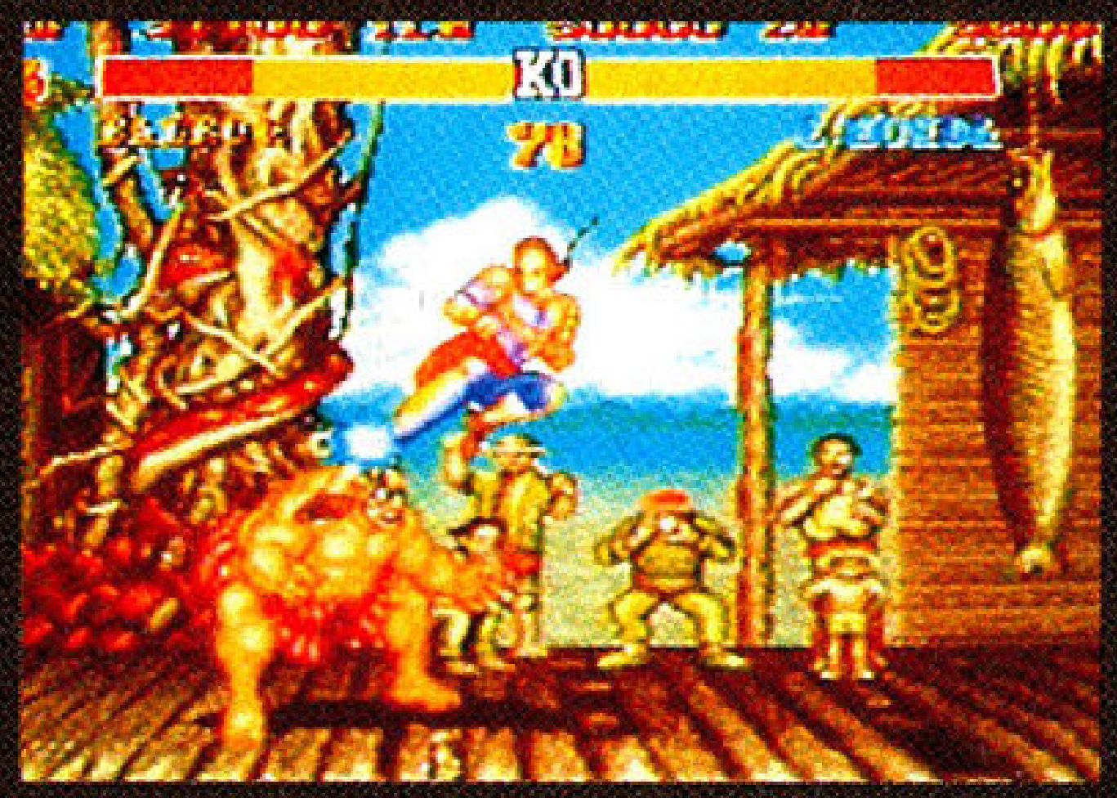
CPSファイターMDも発売

以前にもお知らせした通り、「ダッシュプラス」の発売とほぼ同時にメガドライブ用のジョイスティックがカプコンから発売される。「ストⅡ」プレイヤーなら、ぜひそろえておきたいアイテムだ。価格は9800円(税別)を予定しているとのこと。これさえあれば、昇龍拳だって簡単に出せる(要練習)。



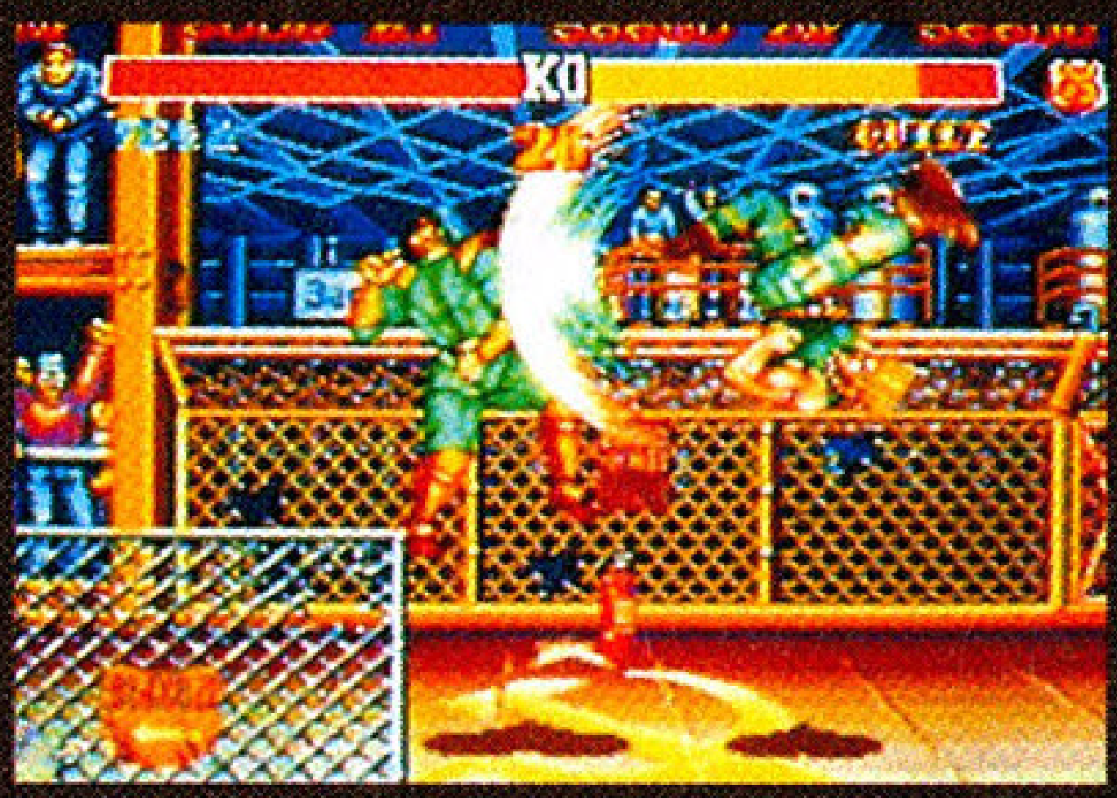
白を基調にして明るいデザイン。なんだか優しい感じがするのだ。

BLANCA BRAZIL



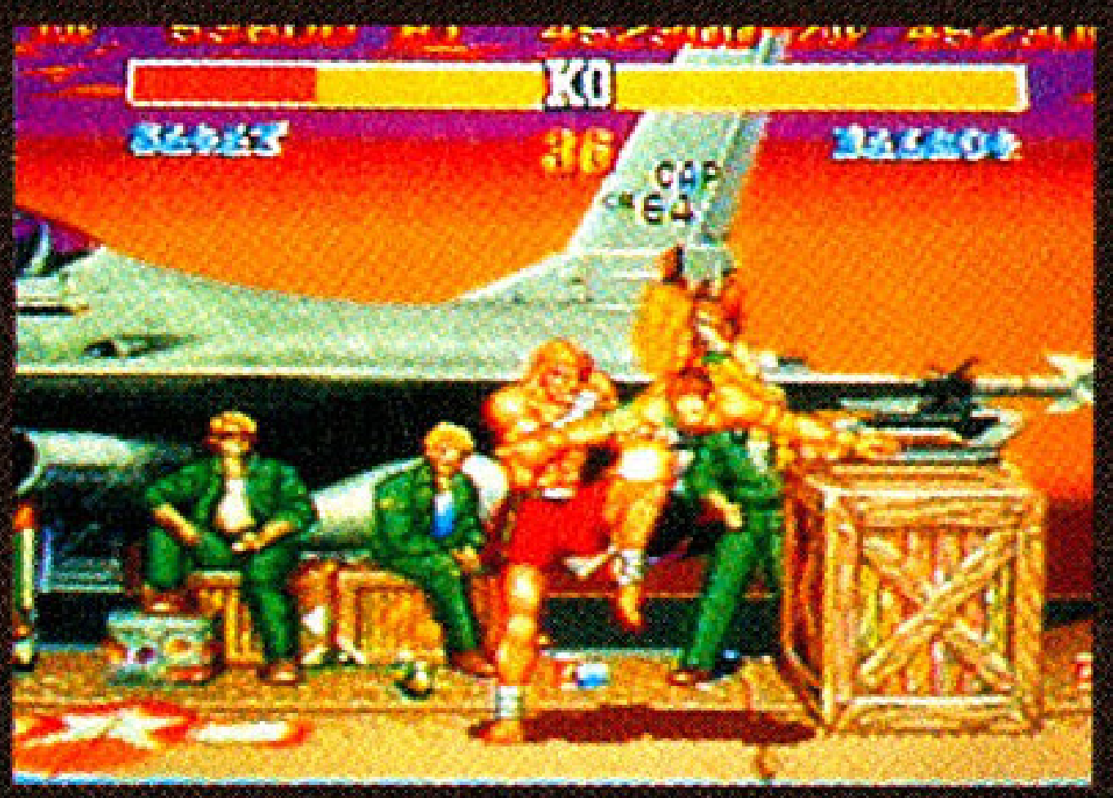
大木にからまっているヘビの色が変わっている。その他はほとんど変更なし。

ZANGIEF U.S.S.R.



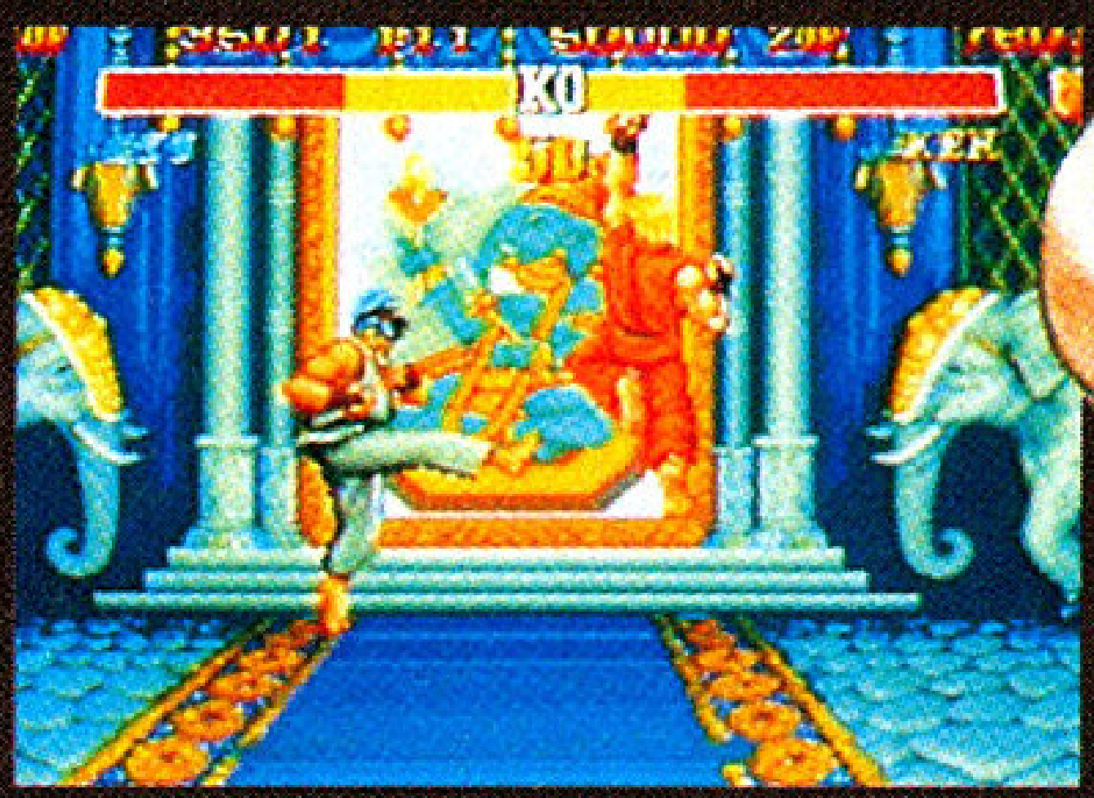
影の処理部分か描き直された。また、画面の中央に消火器が置かれている。

GUILE U.S.A

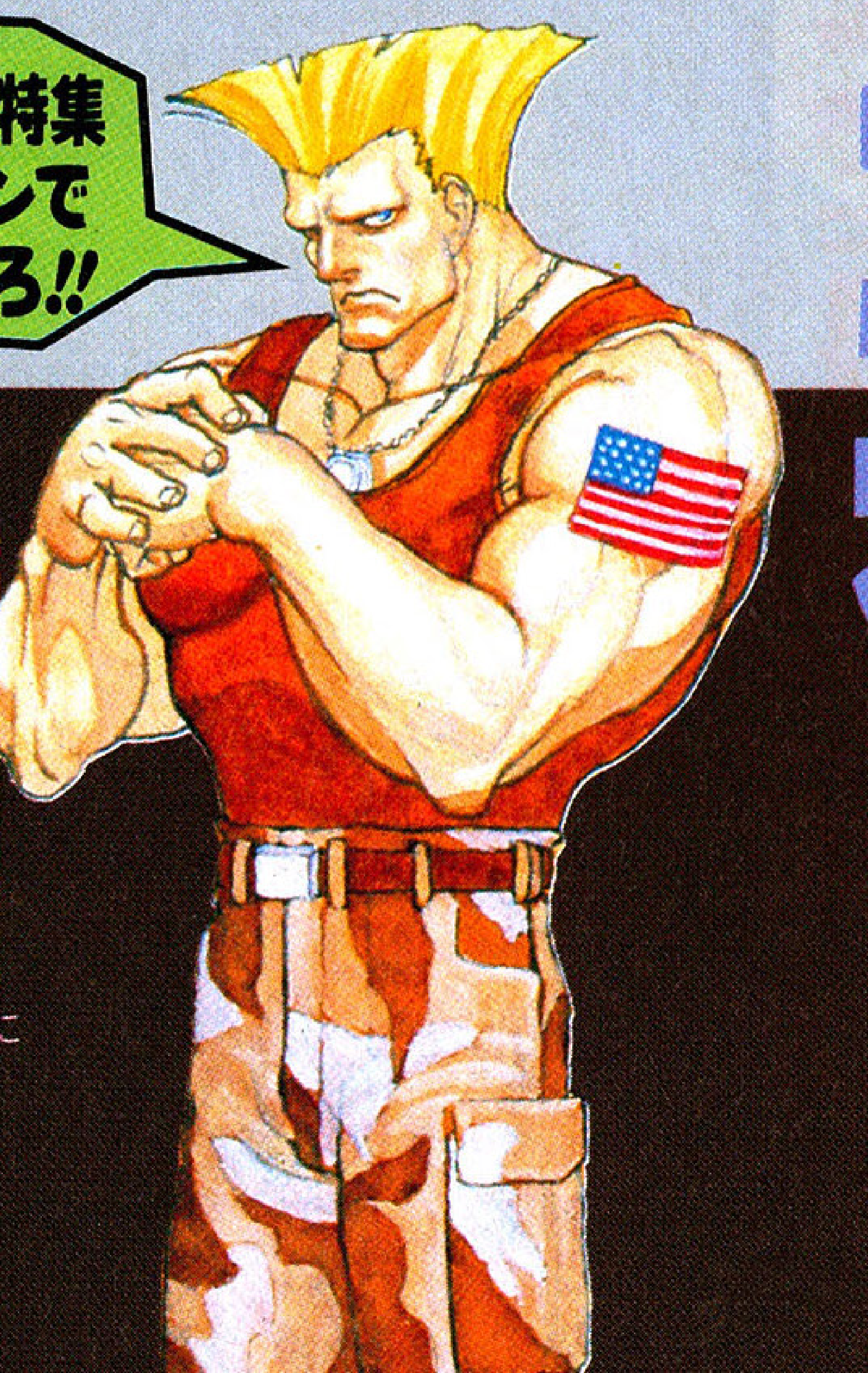


木箱が大きくなったほか、バックの夕焼け空がグラデーション処理された。

DHALSIM INDIA



画面中央のマットなどがよりリアルに描き直されている。象さんも動く。


来月のストⅡ特集まで、ゲーセンで鍛えて待ってろ!!

CHAMPION EDITION

©CAPCOM 1991, 92, 93

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION PLUS

COMPLETE GUIDE ROUND 2

STREET FIGHTER II' PLUS
CAPCOM

業務用「ダッシュ」を完全再現

コンシューマー初、大容量24メガROM搭載

選べるキャラは四天王を含む12人!!

新必殺技も使えるエキサイトモードが登場!!

ゲームスピードは最大2.5倍にアップ!?

シリーズ初のグループバトルで団体戦も可能

充実のオプション設定に注目

9月28日発売／9,800円／ACT／24M

ついにベールを脱いだ ダッシュプラスの魅力を剥ぐ!!

長かった……。格闘ゲームの傑作、「ストリートファイターII（以下、ストIIと略）」が発表されてからはや3年。この3年間、ゲームセンターは「ストII」一色だったと言っても過言ではない。相手を倒したときの爽快感、“対戦台”の登場、コマンド入力による操作体系……。とにかく「ストII」がなければ今日の格闘ブームはありえなかった。待望のメガドライブ版、その名も「ストIIダッシュプラス」。まずはその完成度に酔いしれてほしい。

STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION

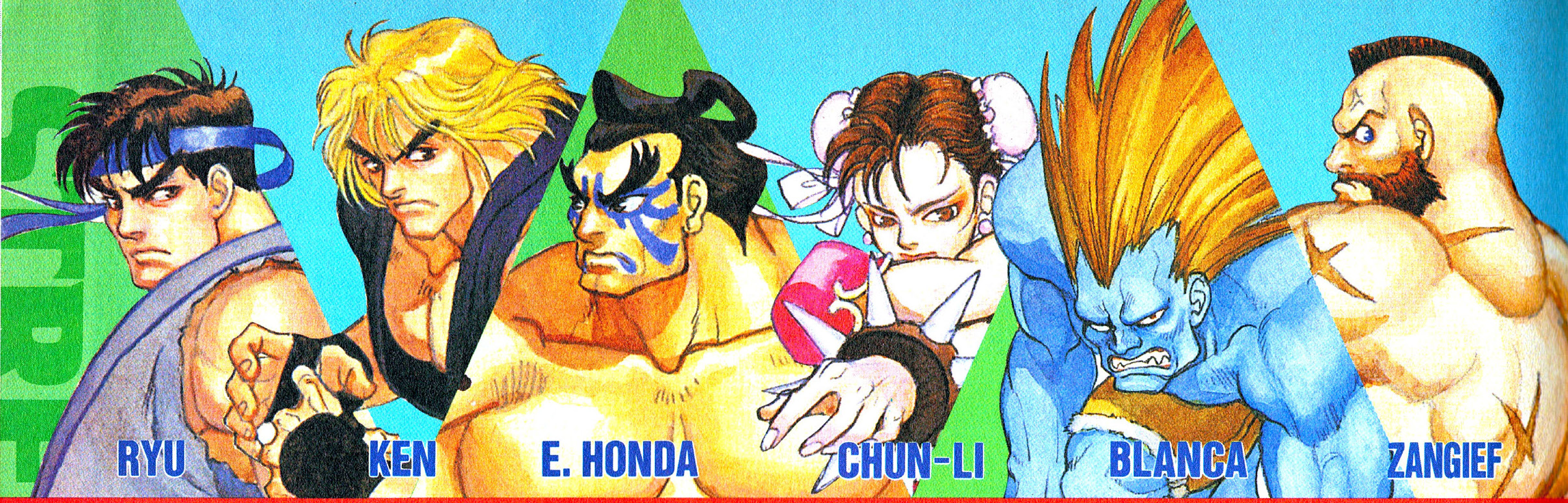
CONTENTS

ストIIダッシュプラス発売直前
最強の24Mパワーをとくと見よ!!

プラス度を大チェーック!!……66
これがエキサイトモードのすべてだ……68
カプコンからのメッセージ……71

各キャラの技を豪快に解説！

リュウ／ケン……73
本田／春麗……74
ブランカ／ザンギエフ……75
ガイル／ダルシム……76
バイソン／バルログ……77
サガット／ベガ……78
気になるギモンにすべて答えます……79
スペシャル・レポート SFCターボ全国大会／発売によせる読者の熱いお便り……81


RYU
KEN
E. HONDA
CHUN-LI
BLANCA
ZANGIEF

「ストIIダッシュプラス」発売直前

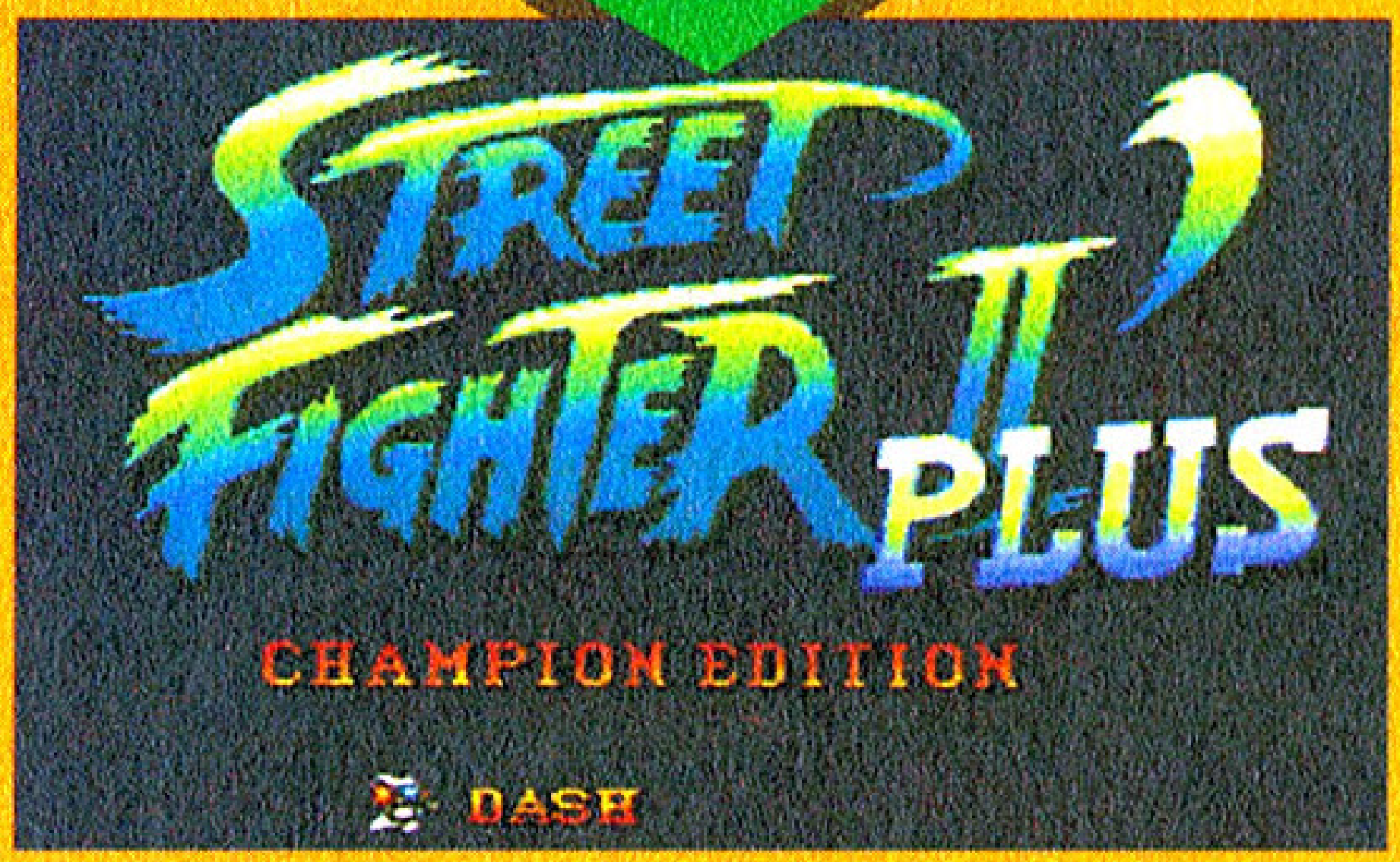
CHECK POINT 1 ゲームモードは「ダッシュ」と「エキサイト」の2種類

メガドラ版「ダッシュプラス」には、他機種版「ストII」にない多くの“プラス”部分が追加されている。中でも、2種類のゲームモードが用意されたことは大きなニュースだ。

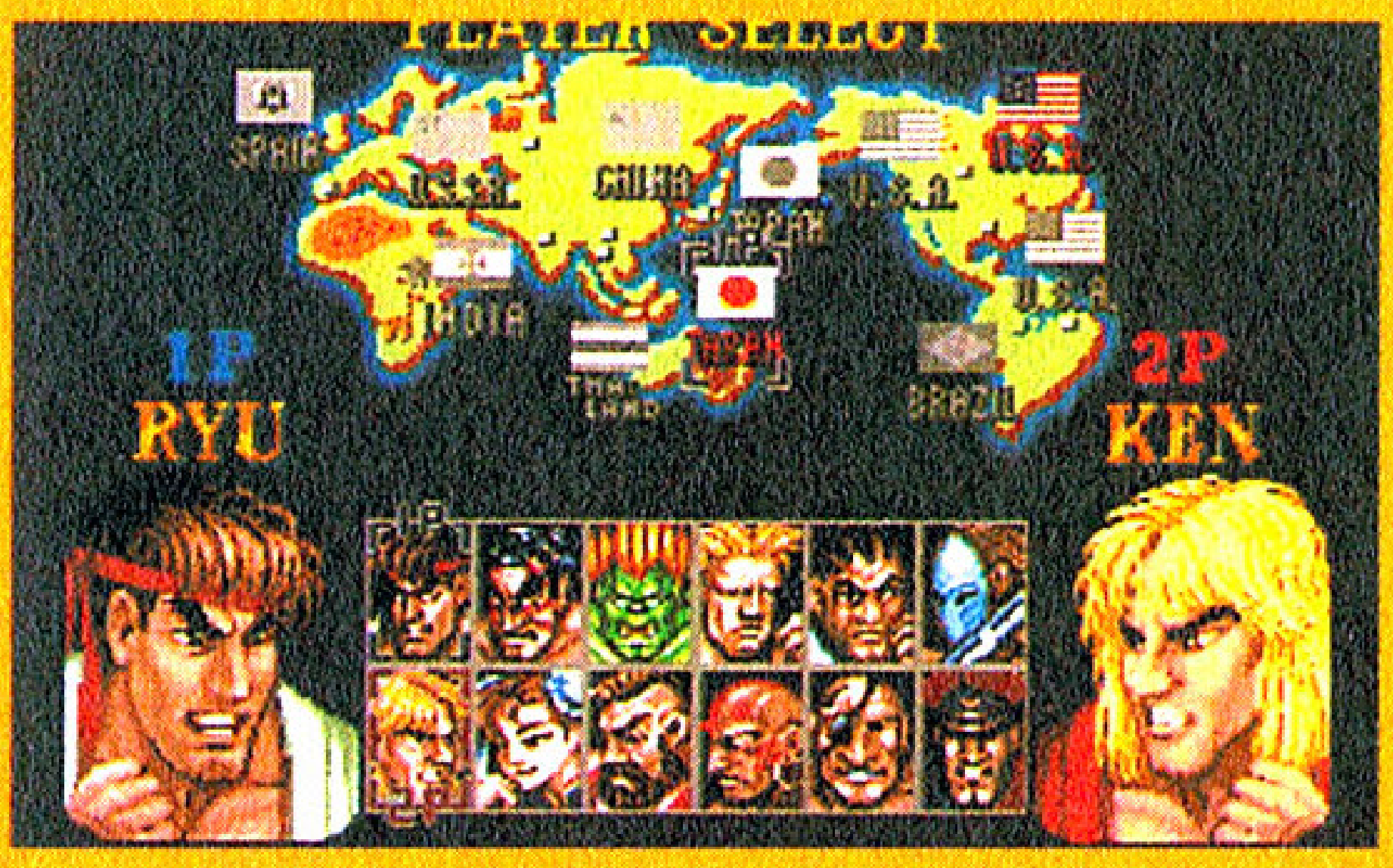
まず、基本仕様といえる“ダッシュモード”は業務用「ストIIダッシュ」の仕様をそのまま移植したものだ。対する「プラス」ならではの“エキサイトモード”は、スピードアップができたり、新しい技が入ったり、そして さらにバランスを調整した”ダッシュの改訂バージョン”だ（詳しくは68ページを見よ‼）。

ちなみに編集部のお勧めは、“エキサイトモード”でのプレイ。業務用「ダッシュ」以上の激闘は間違いなし‼

ダッシュモード

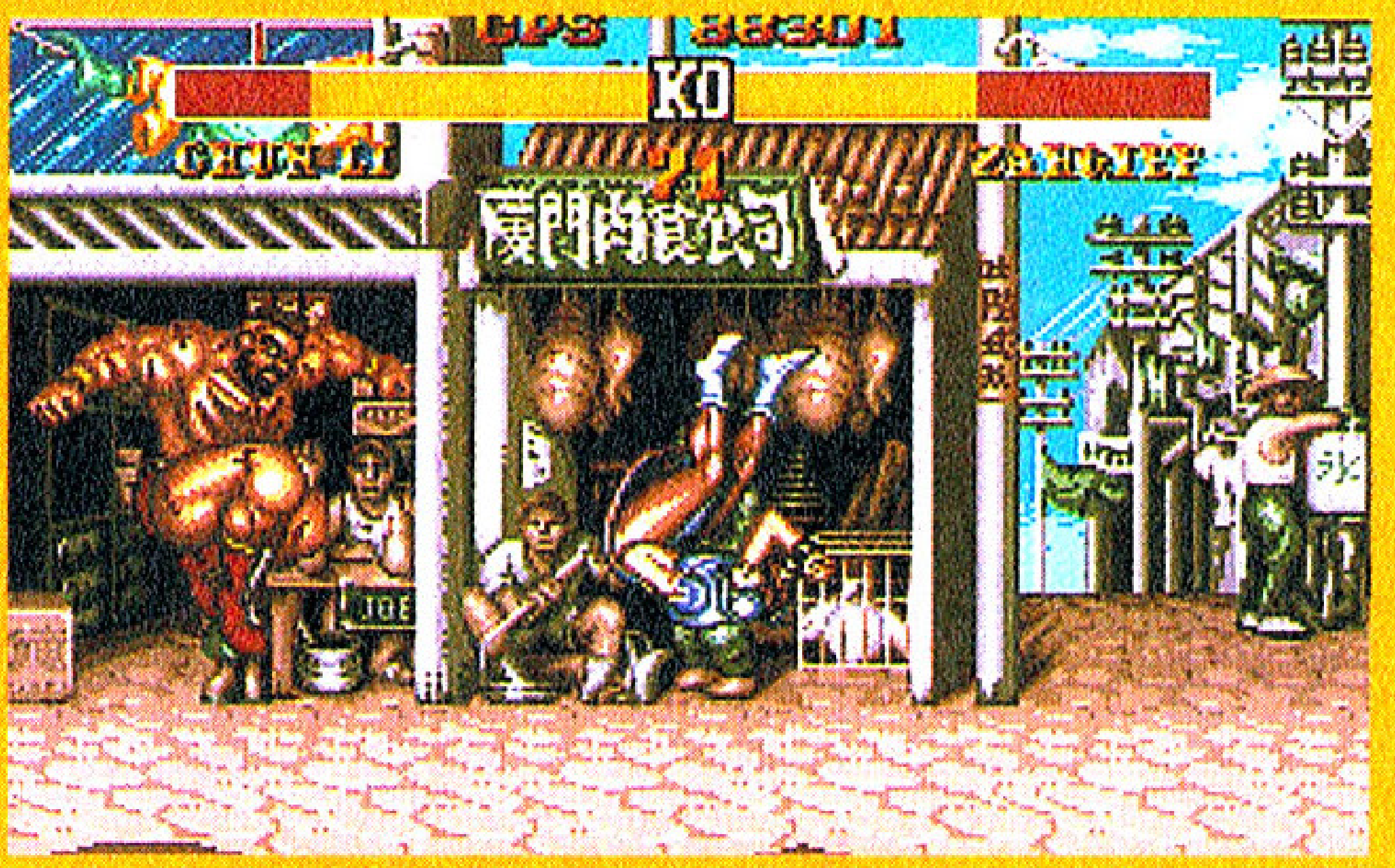

STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
DASH

ブルーのロゴがまぶしい。業務用「ストIIダッシュ」のタイトルと色はほとんど同じでしょ？


PLAYER SELECT
1P RYU
2P KEN

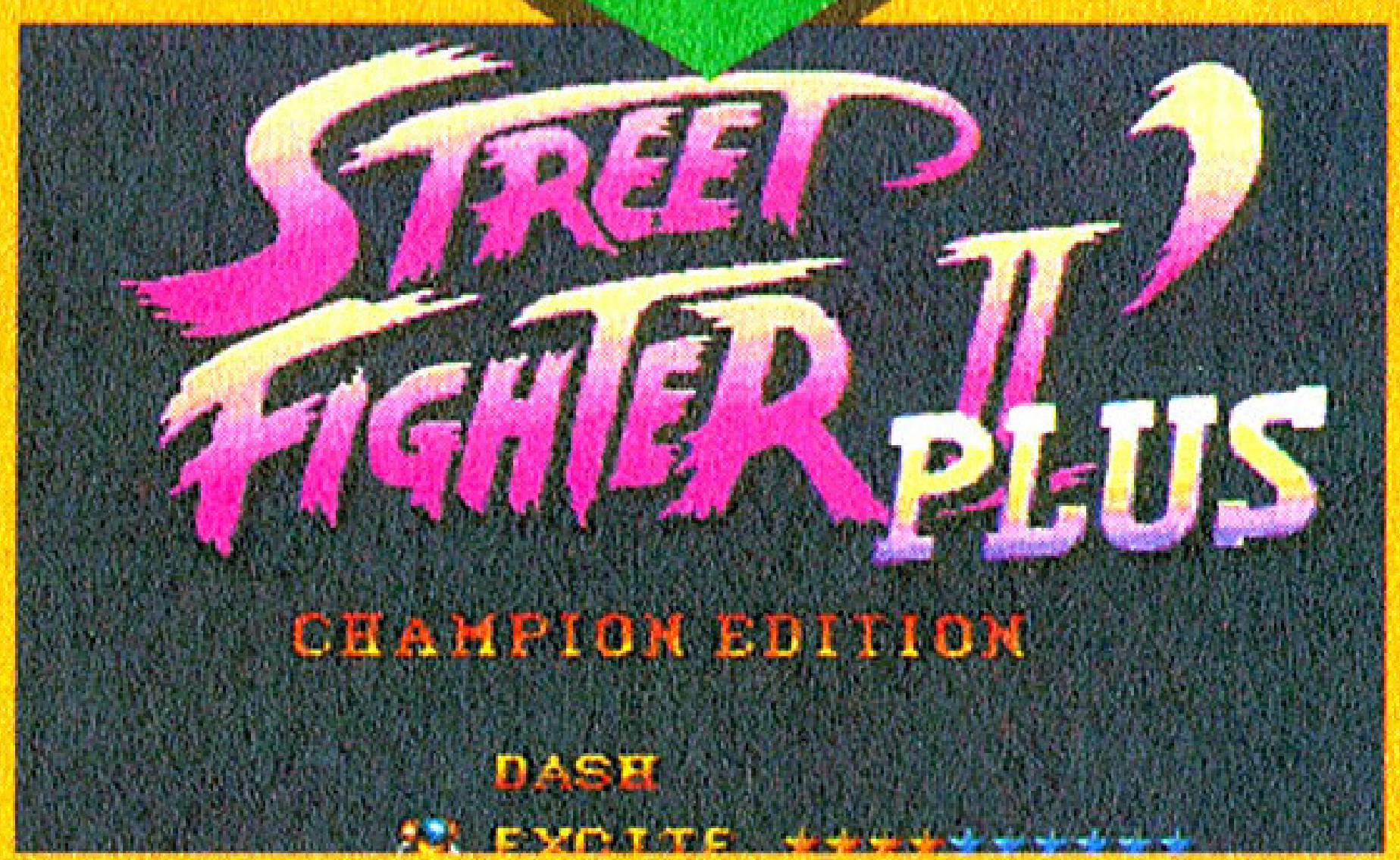
”ダッシュ”のキャラ選択画面。スタートボタンで選べば左右に表示されるキャラはダッシュ色。

選べるキャラは12人、同キャラ対戦OK アーケード版「ダッシュ」の完全移植

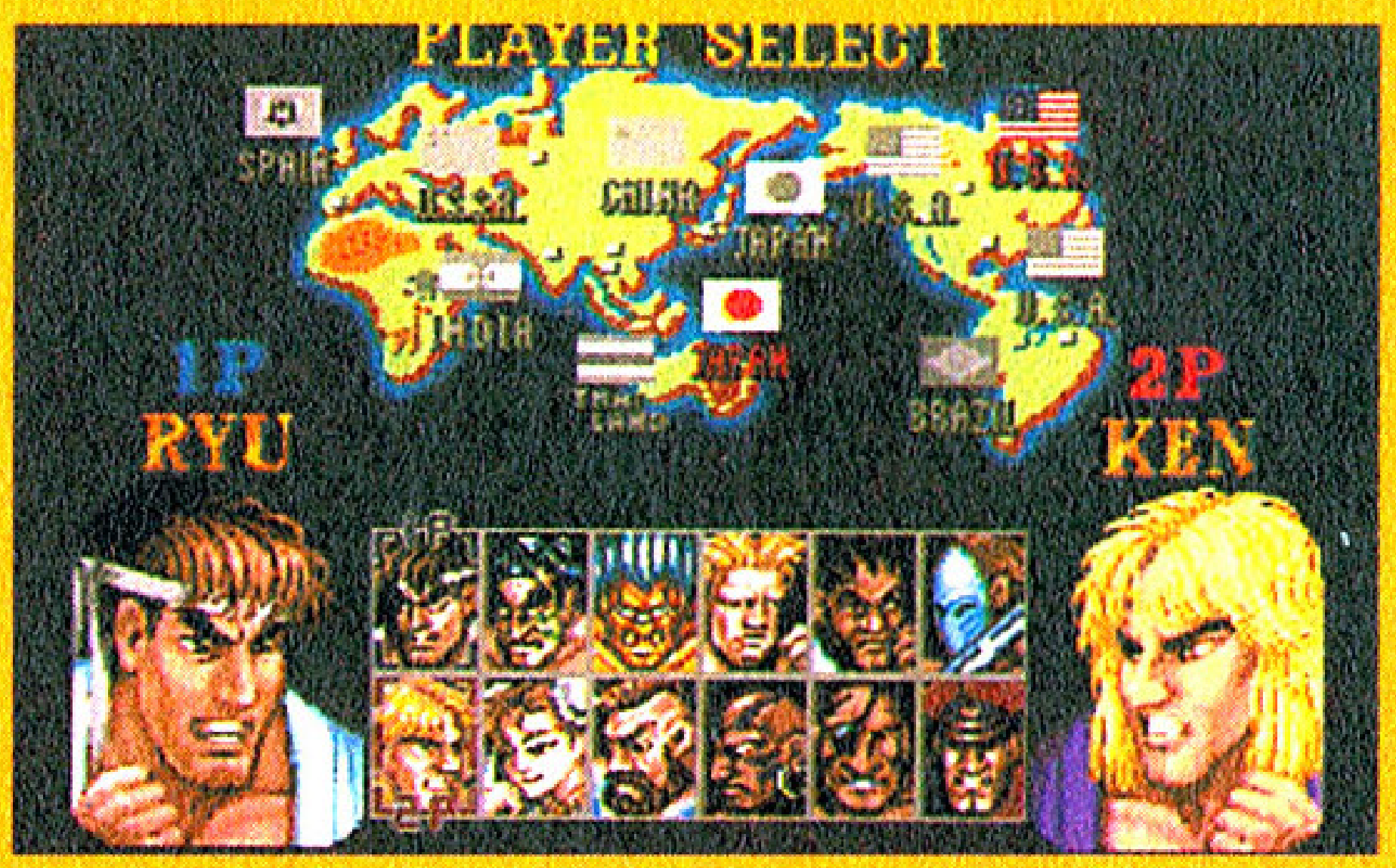


以前ＢＥメガで紹介していた「ダッシュ」の画面に比べると、「ダッシュプラス」の描き込みのスゴさがわかるはずだ。

エキサイトモード

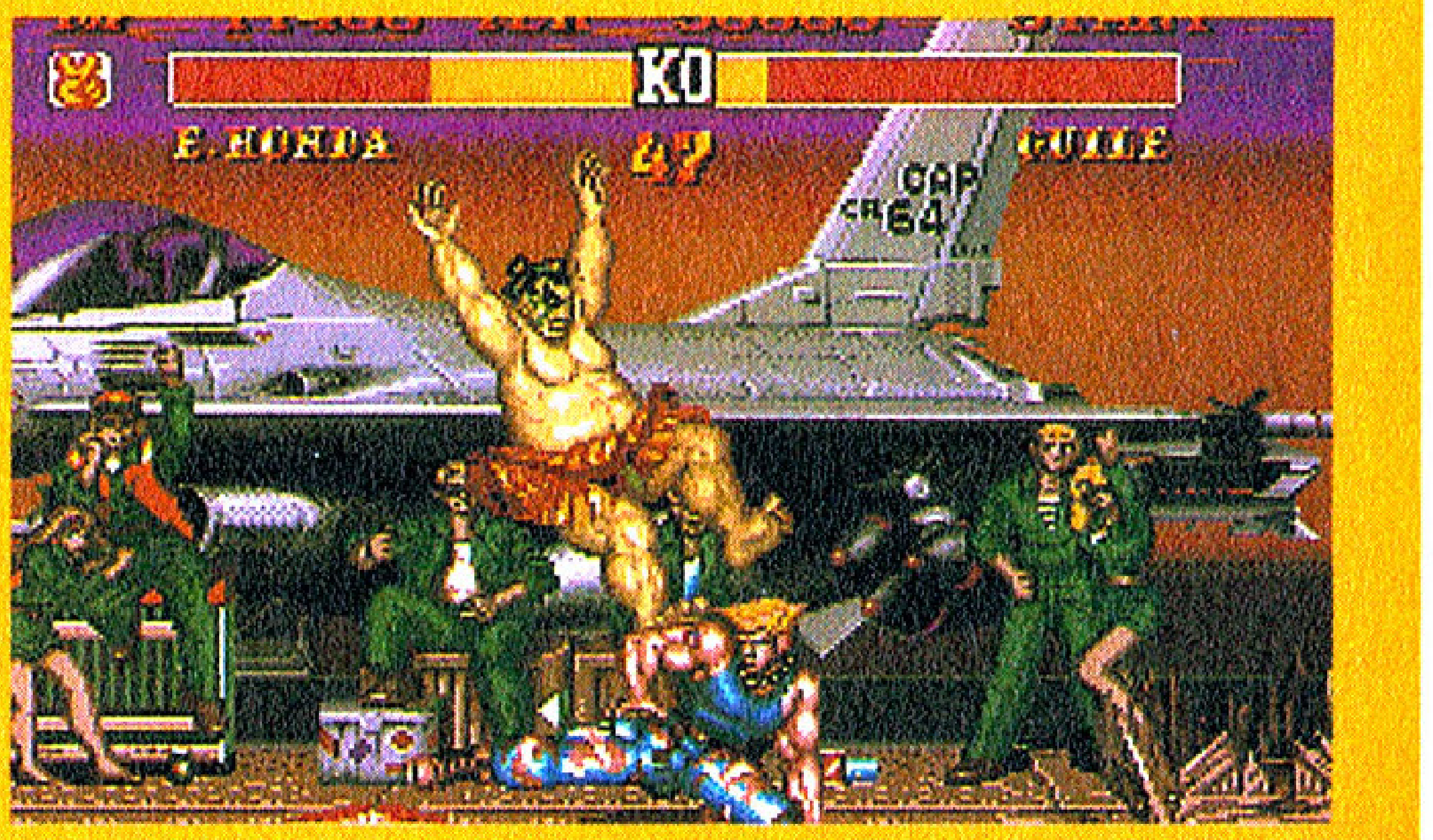

STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
DASH
EXCITE

より攻撃的になった”エキサイトモード”のタイトル画面。ピンク系になってよりハデに進化。


PLAYER SELECT
1P RYU
2P KEN

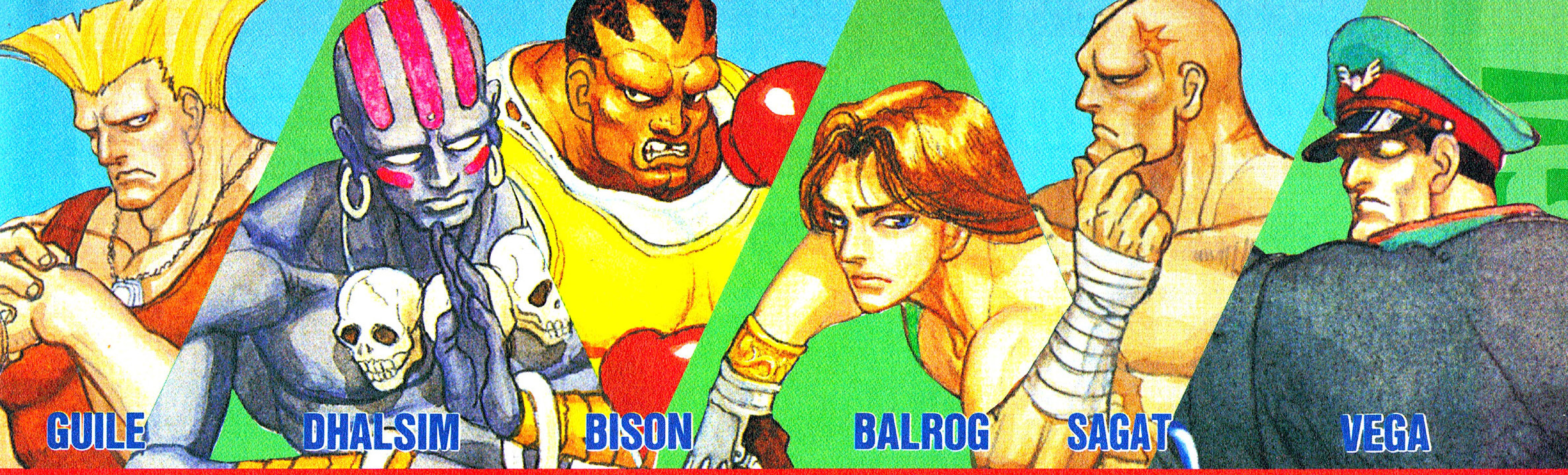
”エキサイト”のキャラ選択画面。通常ボタンを押せばエキサイト専用のキャラカラーでプレイ可。

新必殺技も入り、11段階のスピード調整が最初から入っている


KO
E.HONDA
GUILE

より派手に、より過激に……この新モードでプレイすれば、よりエキサイティングトなゲームが楽しめてしまうのだ‼

ダッシュプラス豆知識 ①<エキサイトモードについて・1>エキサイトモードになると、全体のゲームスピードが上がるため、必殺技のコマンド入力も多少早めに入力する必要が出てくる。さらに、相手の攻撃に対して反撃する時にも、素早い反応が要求されるため、いわゆる「待ち戦法」をとりづらい。

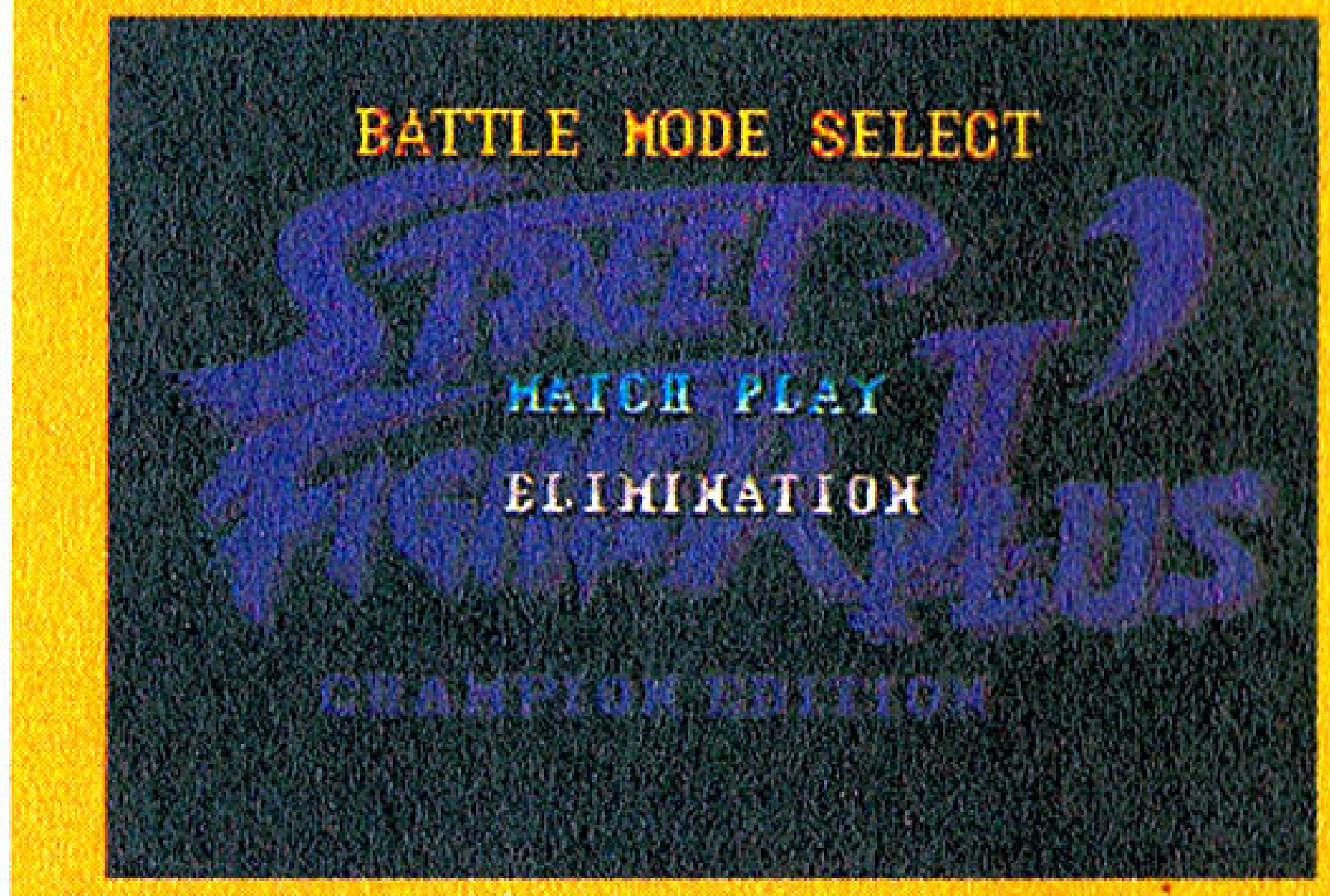

GUILE
DHALSIM
BISON
BALROG
SAGAT
VEGA

最強の24メガパワーをとくと見よ!!

CHAMPION EDITION

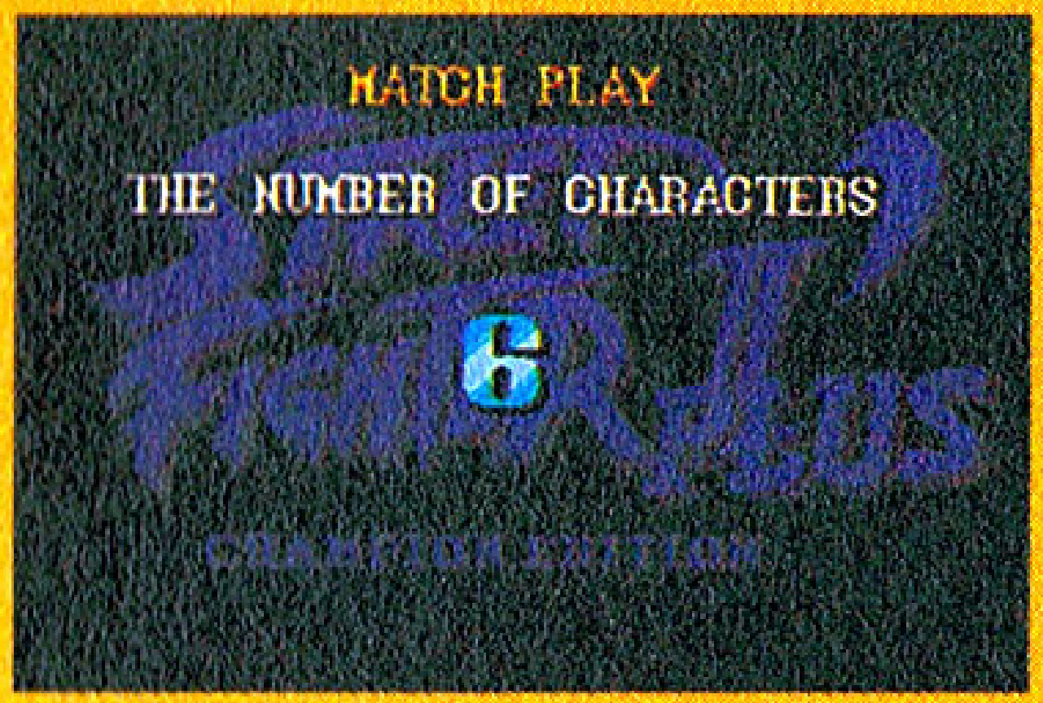
CHECK POINT 2 シリーズ初の団体戦「グループバトル」を採用

メガドラだけのオリジナルモードである“グループバトル”は、人間ならではの駆け引きも入った「ダッシュプラス」だけの新フィーチャーだ。イリミネイションプレイを選んで対戦すれば、1対6のハンデ戦も可能だ。

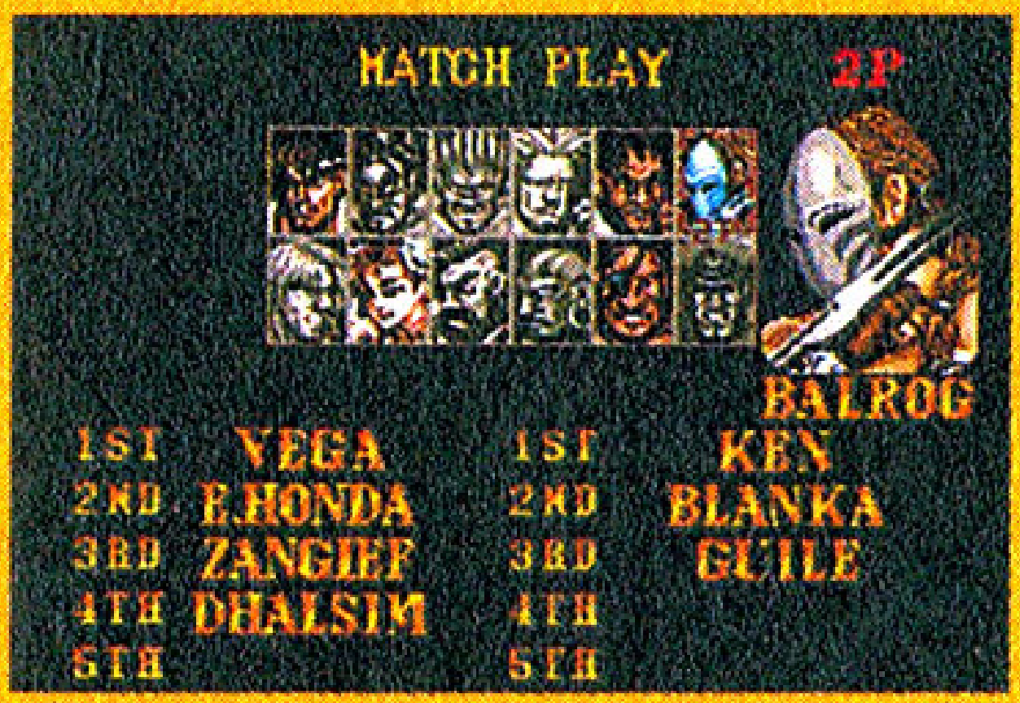

BATTLE MODE SELECT
MATCH PLAY
ELIMINATION
STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION

どちらの団体戦モードを選ぶかはプレイヤーしだい。1本勝負だけに、後半戦になるほど盛り上がるぞっ!! エキサイティング!!

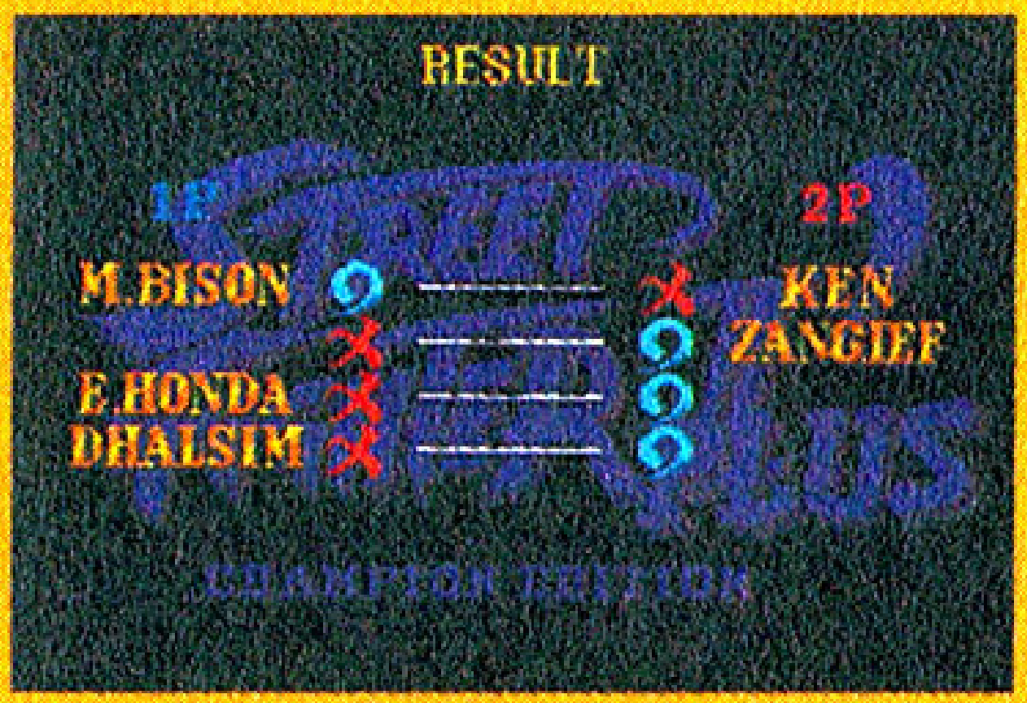
MATCH PLAY 組み合せしだいで勝負が決まる!?


MATCH PLAY
THE NUMBER OF CHARACTERS
6
CHAMPION EDITION

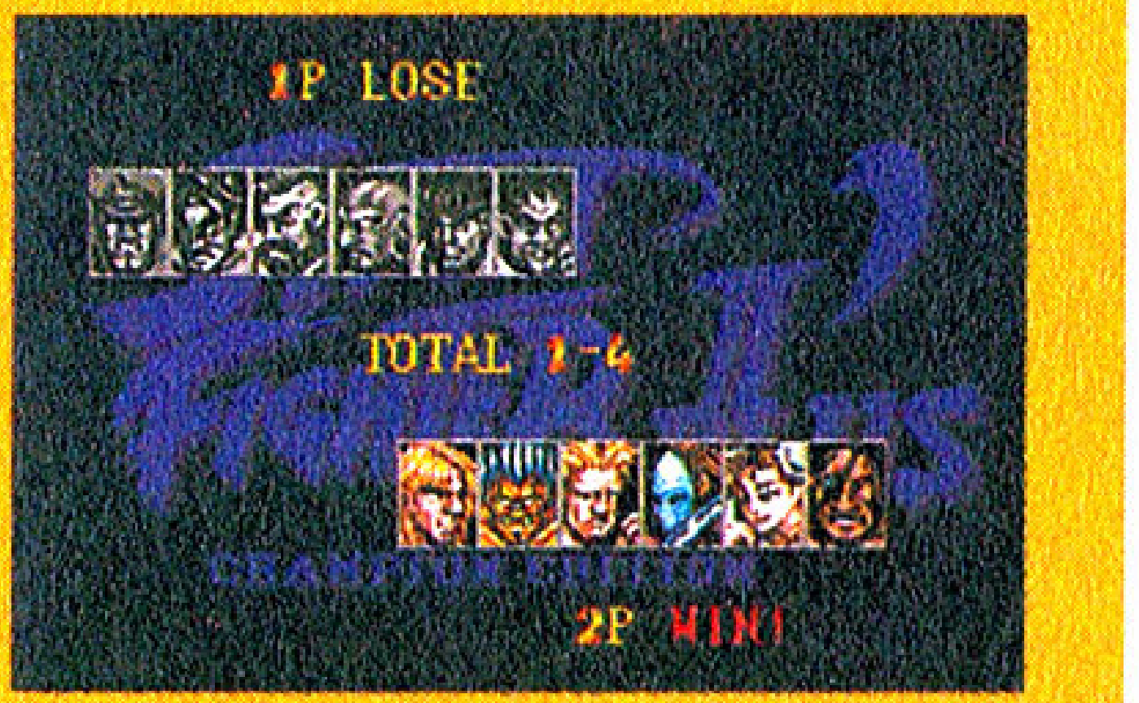
まずはキャラセレクト。試合数は1～6試合まで選ぶことができる。


MATCH PLAY
2P
BALROG
1ST VEGA
2ND E.HONDA
3RD ZANGIEF
4TH DHALSIM
5TH
1ST KEN
2ND BLANKA
3RD GUILE
4TH
5TH

ファイト。グループバトルは1本勝負なので、1本の重みが大きい。

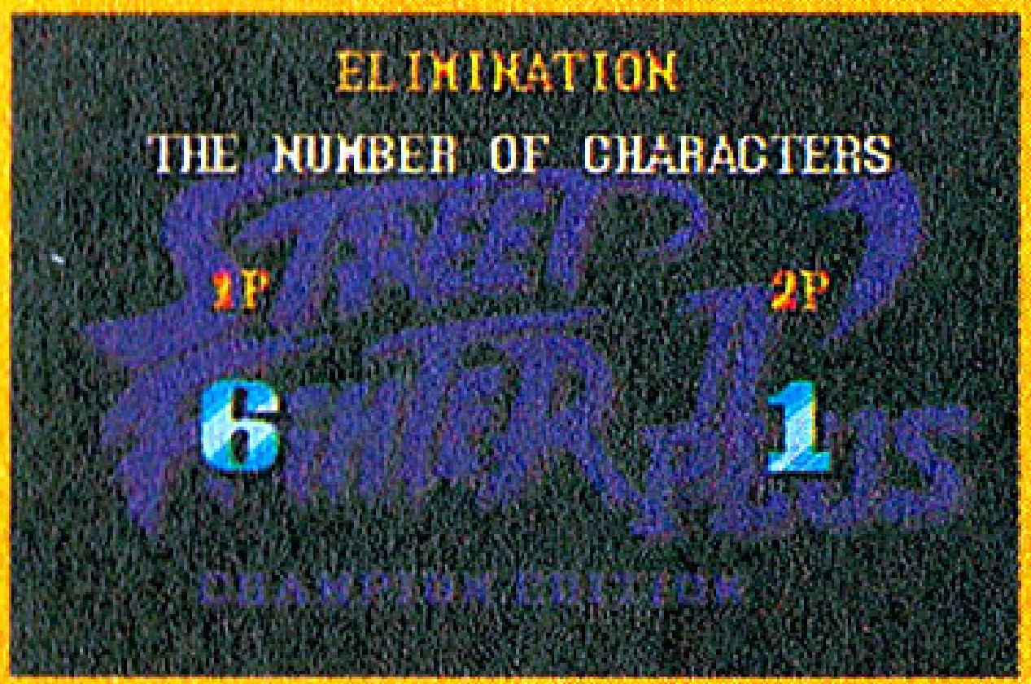

RESULT
1P
2P
M.BISON
E.HONDA
DHALSIM
KEN
ZANGIEF
CHAMPION EDITION

1戦終了するごとにどちらのキャラが勝ったのかを表示してくれる。

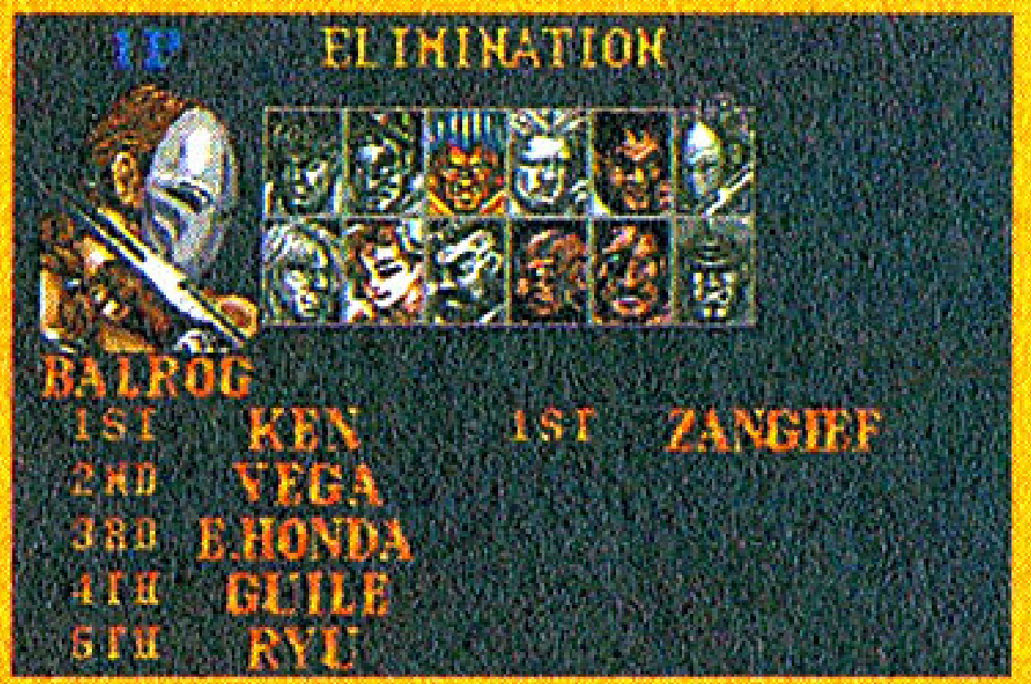

1P LOSE
TOTAL 1-4
CHAMPION EDITION
2P WIN!

勝ち数が全試合中過半数になると勝敗が決定。引き分けもあり。

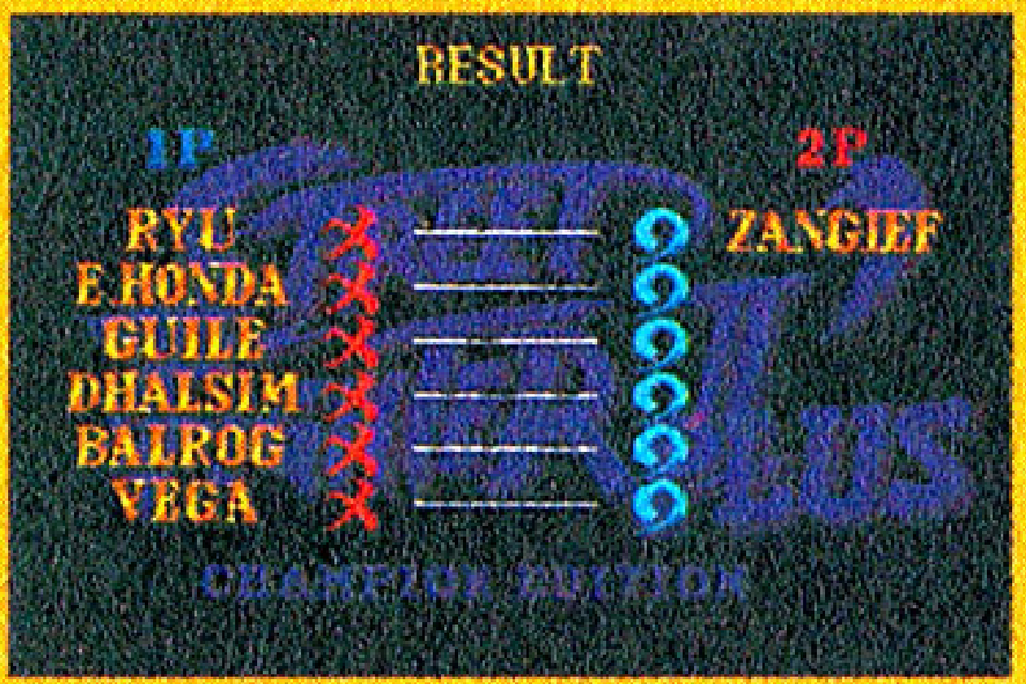
ELIMINATION 得意なキャラで全員撃破を狙え!!


ELIMINATION
THE NUMBER OF CHARACTERS
1P
2P
6
1
CHAMPION EDITION

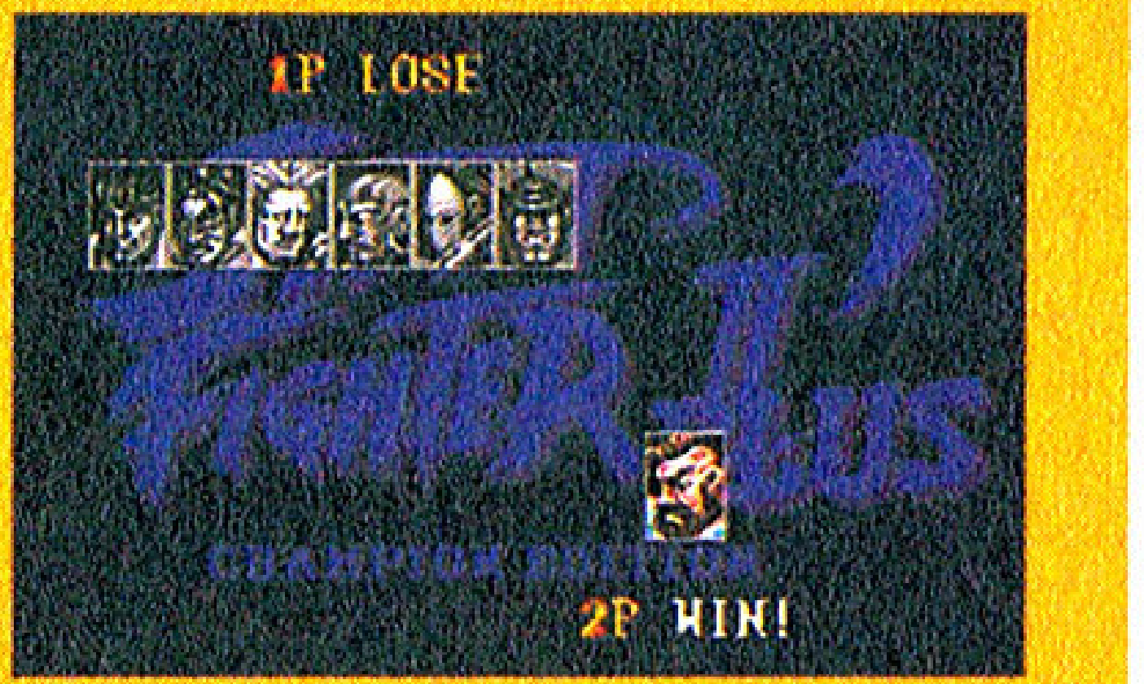
まずはキャラセレクト。同じキャラは選べないので選ぶ順番も大切。


1P
ELIMINATION
BALROG
1ST KEN
2ND VEGA
3RD E.HONDA
4TH GUILE
5TH RYU
1ST ZANGIEF

ファイト。マッチプレイと同じく、試合は1本勝負。絶対に勝とう。


RESULT
1P
2P
RYU
E.HONDA
GUILE
DHALSIM
BALROG
VEGA
ZANGIEF
CHAMPION EDITION

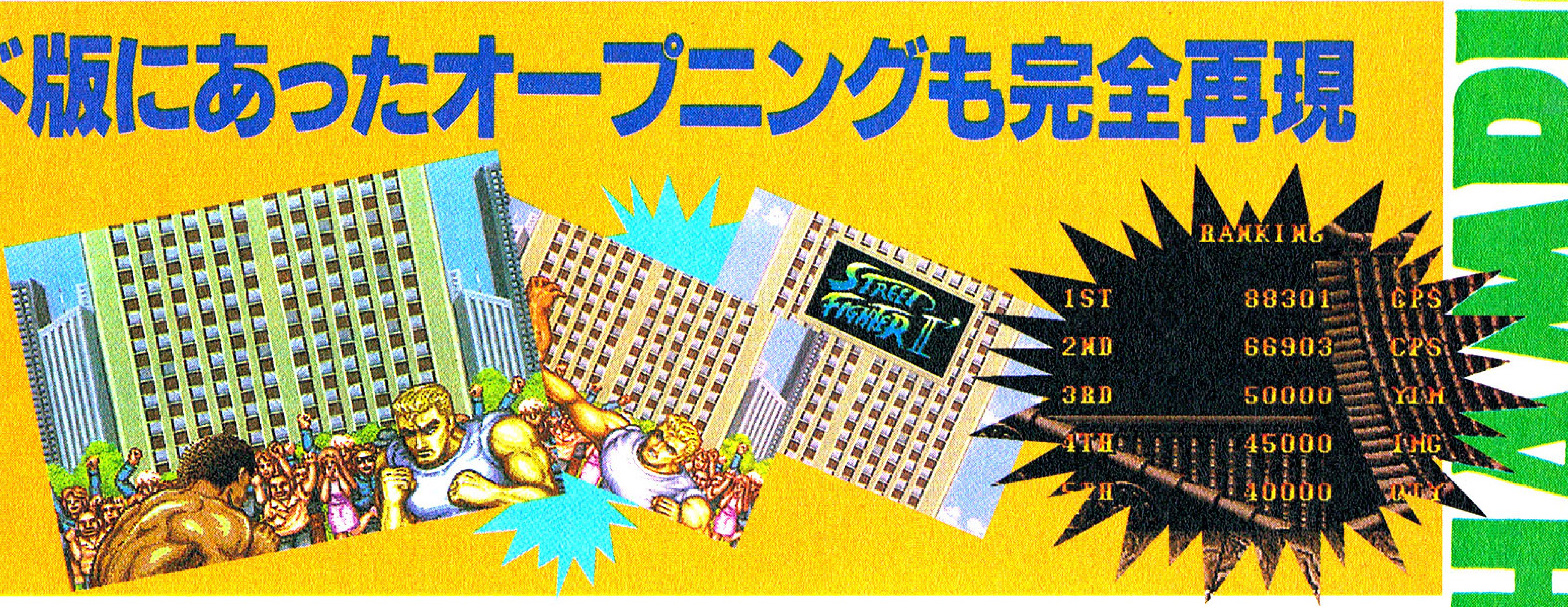
1戦終了するごとに試合結果発表。うう、ザンギエフが強すぎるぅ。


1P LOSE
CHAMPION EDITION
2P WIN!

6人がかりでもザンギにかなわなかった……みじめな負け方ですな。

CHECK POINT 3 アーケード版にあったオープニングも完全再現

大容量24メガROMを採用したことにより、「ダッシュプラス」では他のコンシューマー機種ではカットされたオープニングシーンが移植されている。2人のストリートファイターが殴り合うこのシーンは、今までは業務用「ストII」だけにあったもの。内容に直接関わるものではないが、ウレシイ演出だよね。


STREET FIGHTER II
RANKING
1ST 88301 CPS
2ND 66903 CPS
3RD 50000
4TH 45000
5TH 40000

ダッシュプラス豆知識 ②＜エキサイトモードについて・2＞キャンセルできる通常技（この技の後に急いで必殺技コマンドを入力すると、技の戻りが省略されてすぐに必殺技が出る）が増えている。目立ったところではリュウ、ケンの膝蹴り（立ち中キック）、フック（立ち中パンチ）など。ただし、ガイルなどタメ

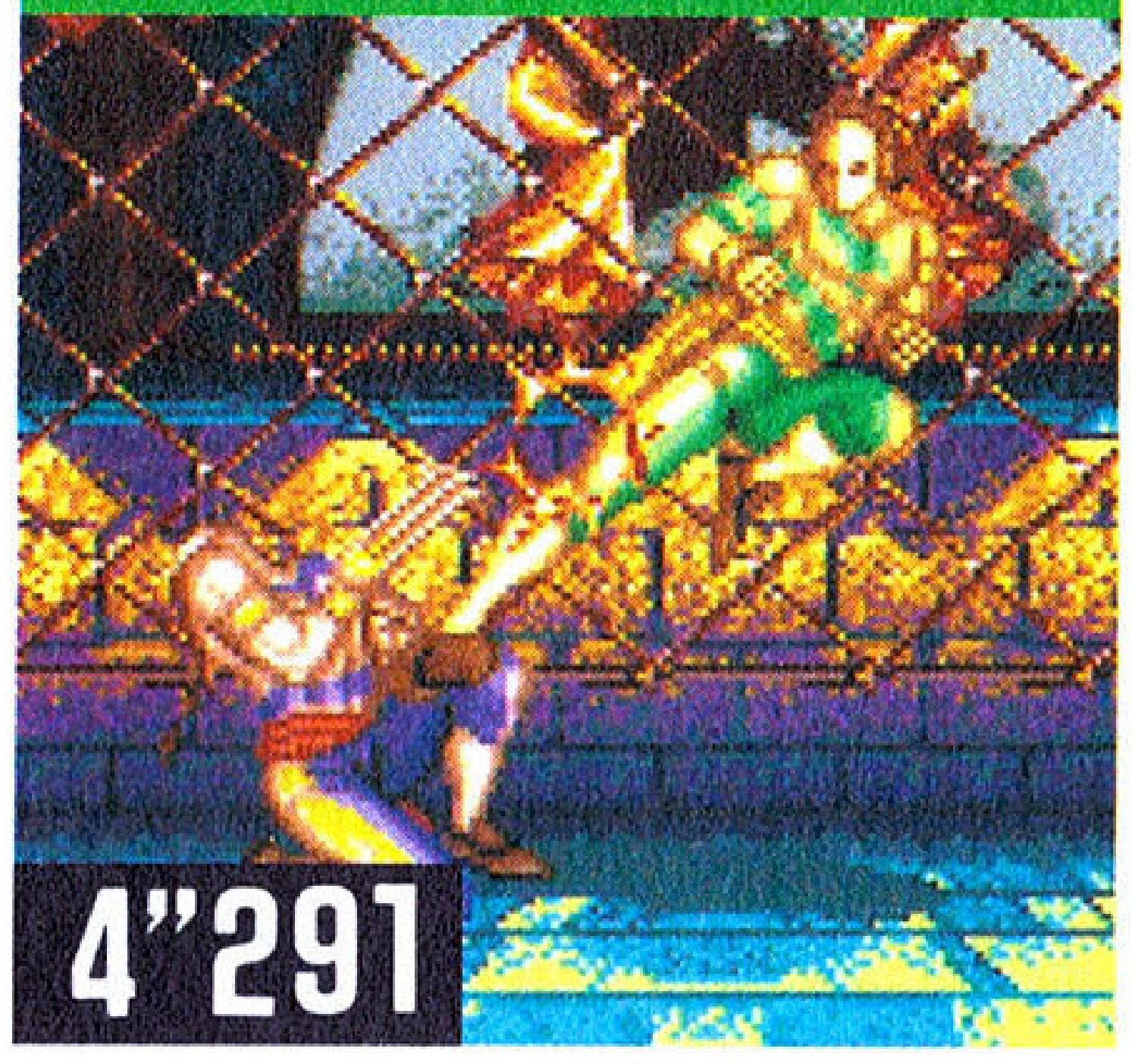
MD オリジナル

これが「エキサイトモード」のすべてだ

EXCITE 1 ゲームスピードが最大「ダッシュ」の2.5倍までアップ！

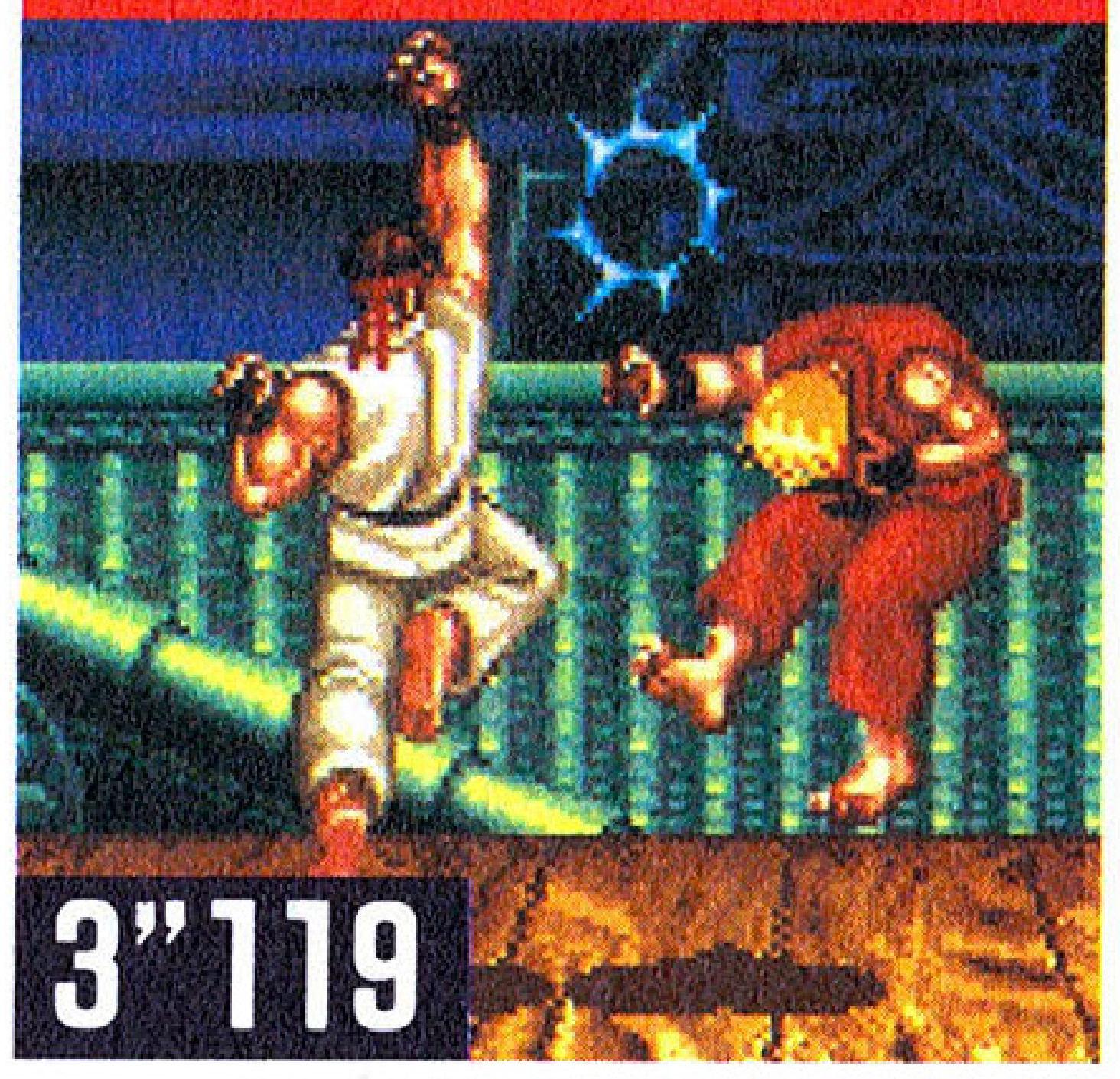
エキサイトモード最大のポイント……それは「ゲームをスピードアップすることができる」点にある。ウレシイのは、スピードアップ化したことで人気を得た業務用「ダッシュターボ」より、速いスピードに設定することができることだ。右に載せた３つのタイムは「２人のザンギエフを画面の端から端まで歩かせて」計測したものだが、これにより“エキサイトモード”は“ダッシュモード”の最高2.5倍近くまでスピードアップできることがわかる。スピードアップにより、対戦の醍醐味である“読み合い”も重視されているぞ。

ダッシュモード



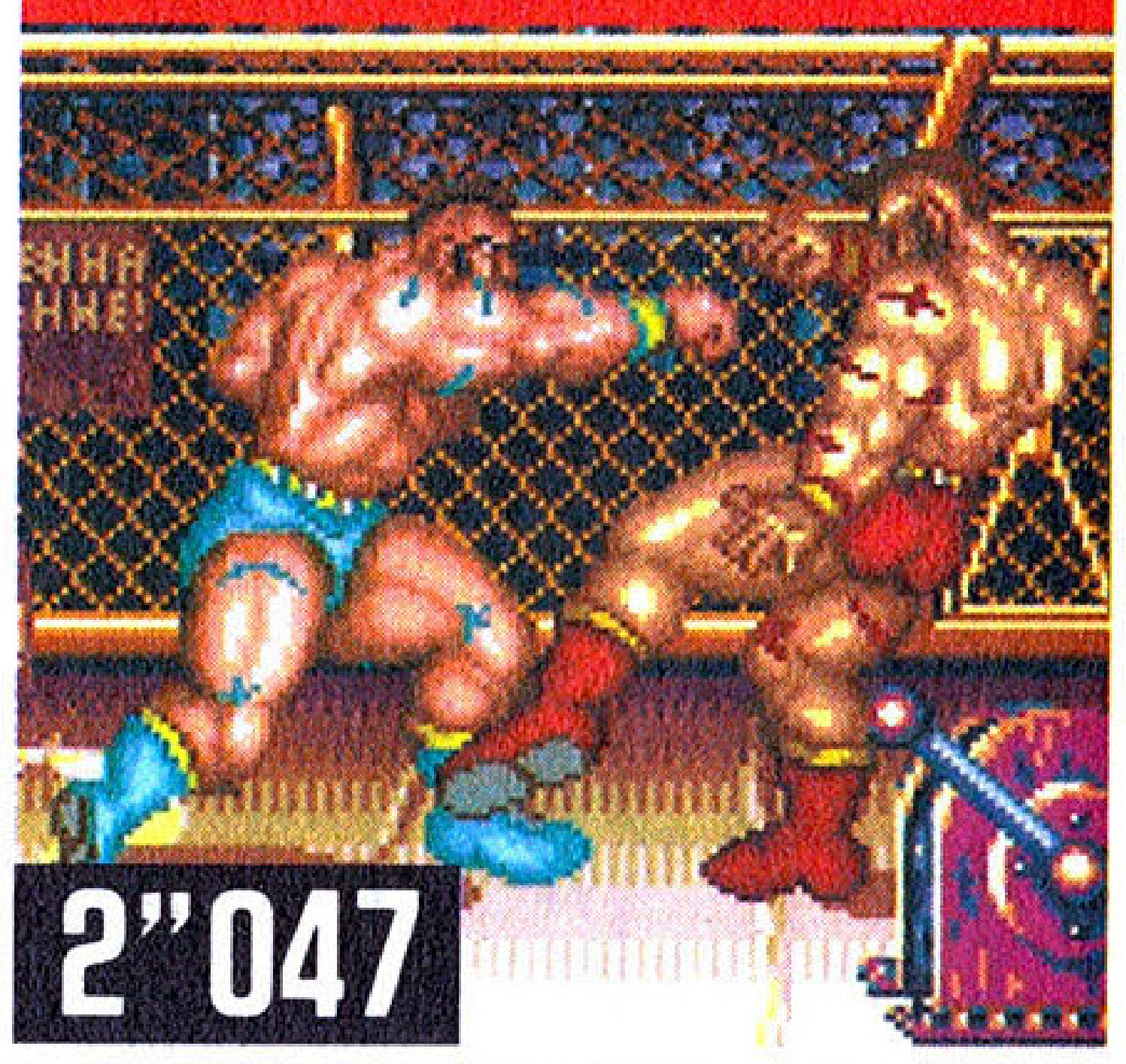
「ダッシュ」の最速キャラと言えば、仮面の貴公子バルログで決まりだ。業務用「ダッシュ」発表後、四天王の１人としてバルログが登場したときは「速すぎてマトモに使えない」とまで言われたのに……。

エキサイトモード(☆×3)



“エキサイトモード”の標準スピード、★３個では、リュウ、ケンのスピードが「ダッシュ」においてのバルログくらい速く操作できる。おかげでアッパー昇龍拳などの素早い連続技を出すのが難しくなっている。

エキサイトモード(☆×10)

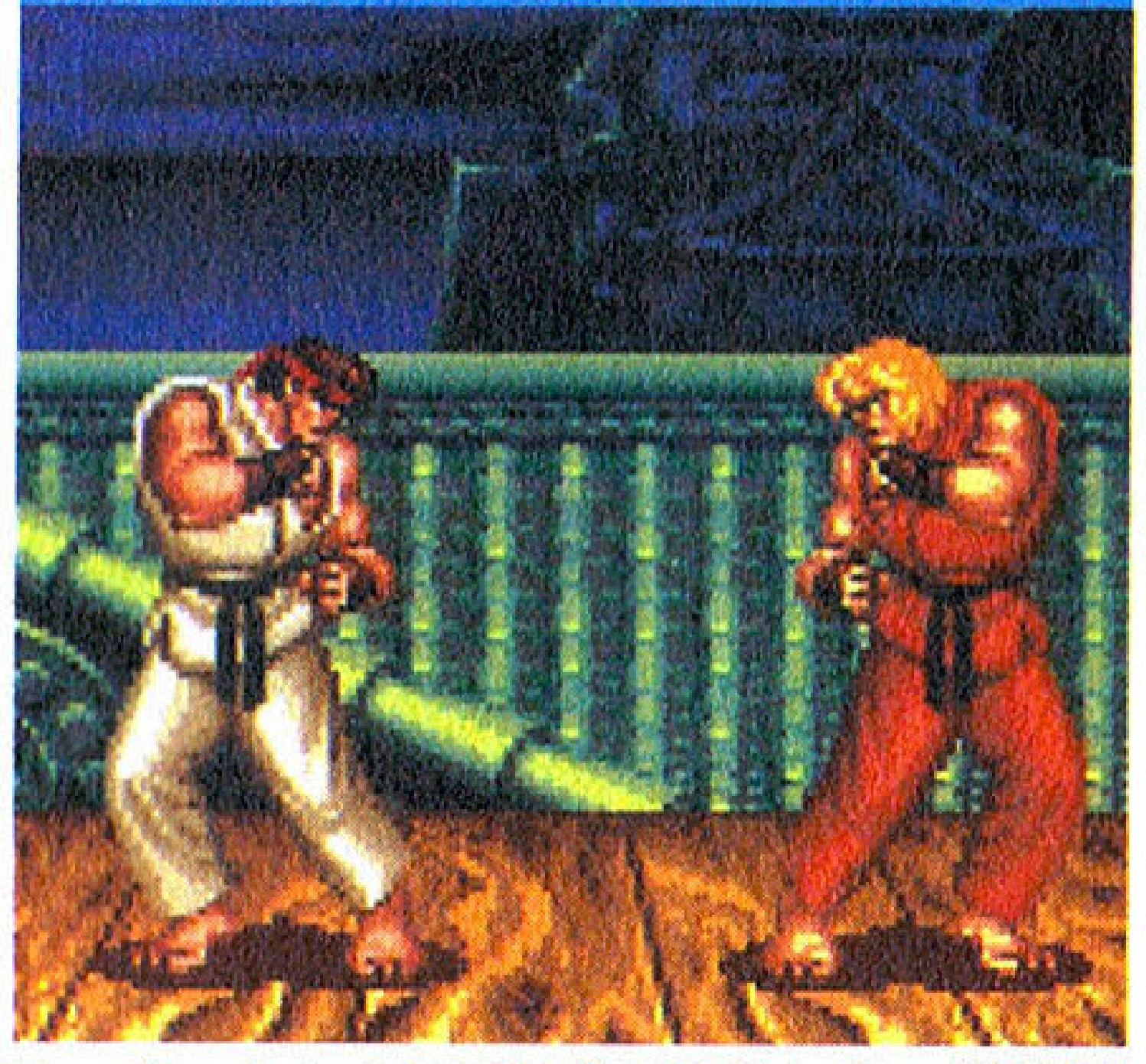


“エキサイトモード”の最速スピード、★10個では、なんとザンギエフや本田など「ダッシュ」では遅すぎるのがネックと言われた重量級キャラ達を快適に操作することが可能。他のキャラは速すぎて操作はムリ？

EXCITE 2 新たに「エキサイトモード」専用のキャラクターが増えた

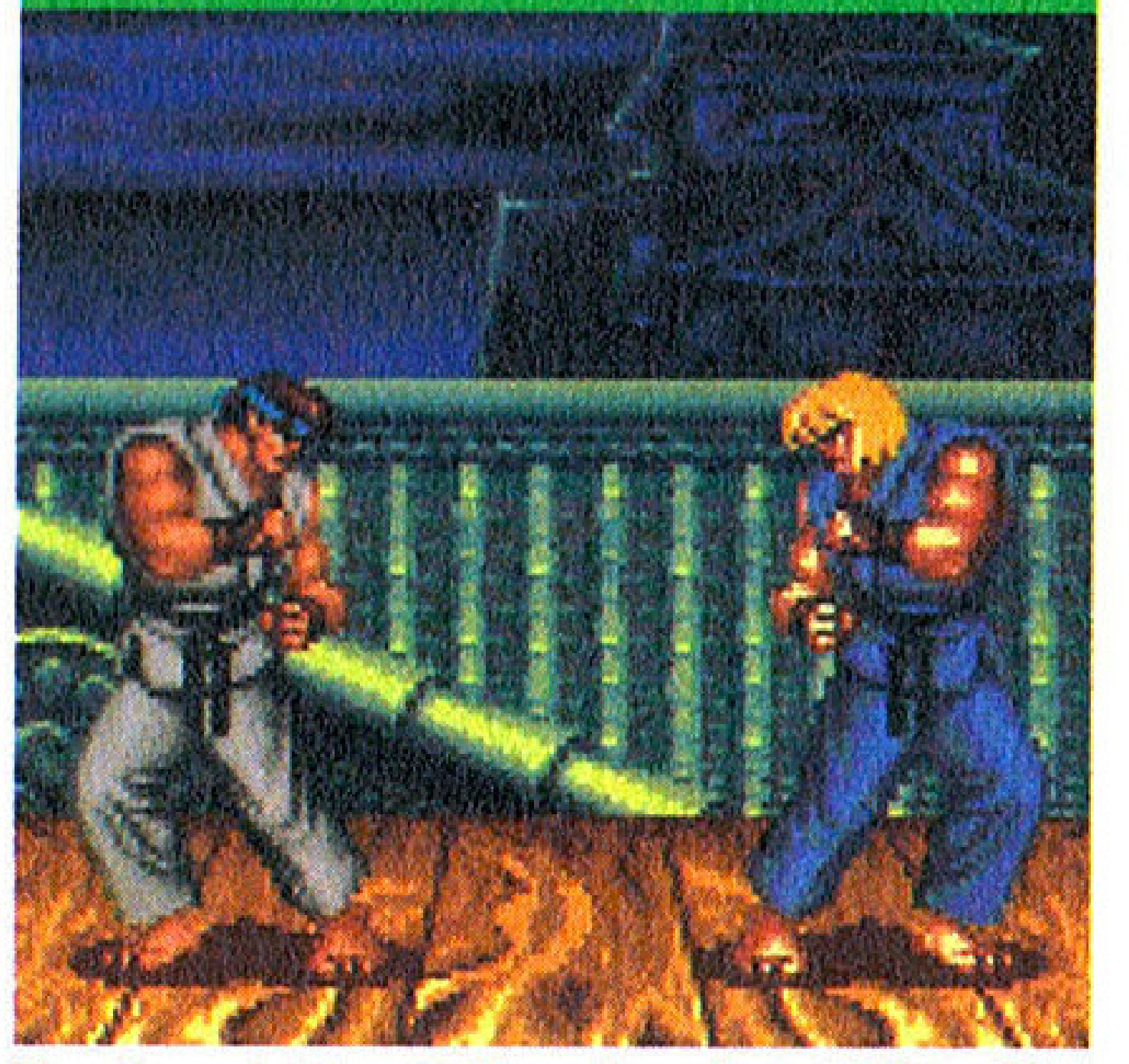
業務用「ダッシュ」で可能になった同キャラ対戦。“ダッシュモード”も業務用同様、同キャラ対戦を選ぶと専用の“ダッシュカラー”が用意されている（１Ｐプレイでは通常のボタンとスタートボタンを使い分けることでキャラカラーの選択ができるようになっている）。そこで“エキサイトモード”でも、新たに同キャラ対戦用のキャラカラーが用意された。右の画面を見てもらえばわかるように、“ダッシュ……”よりも“エキサイト……”のほうがやや明るい色調になっている。モードの違いは、キャラを見ればある程度わかるはずだ。

ノーマルカラー



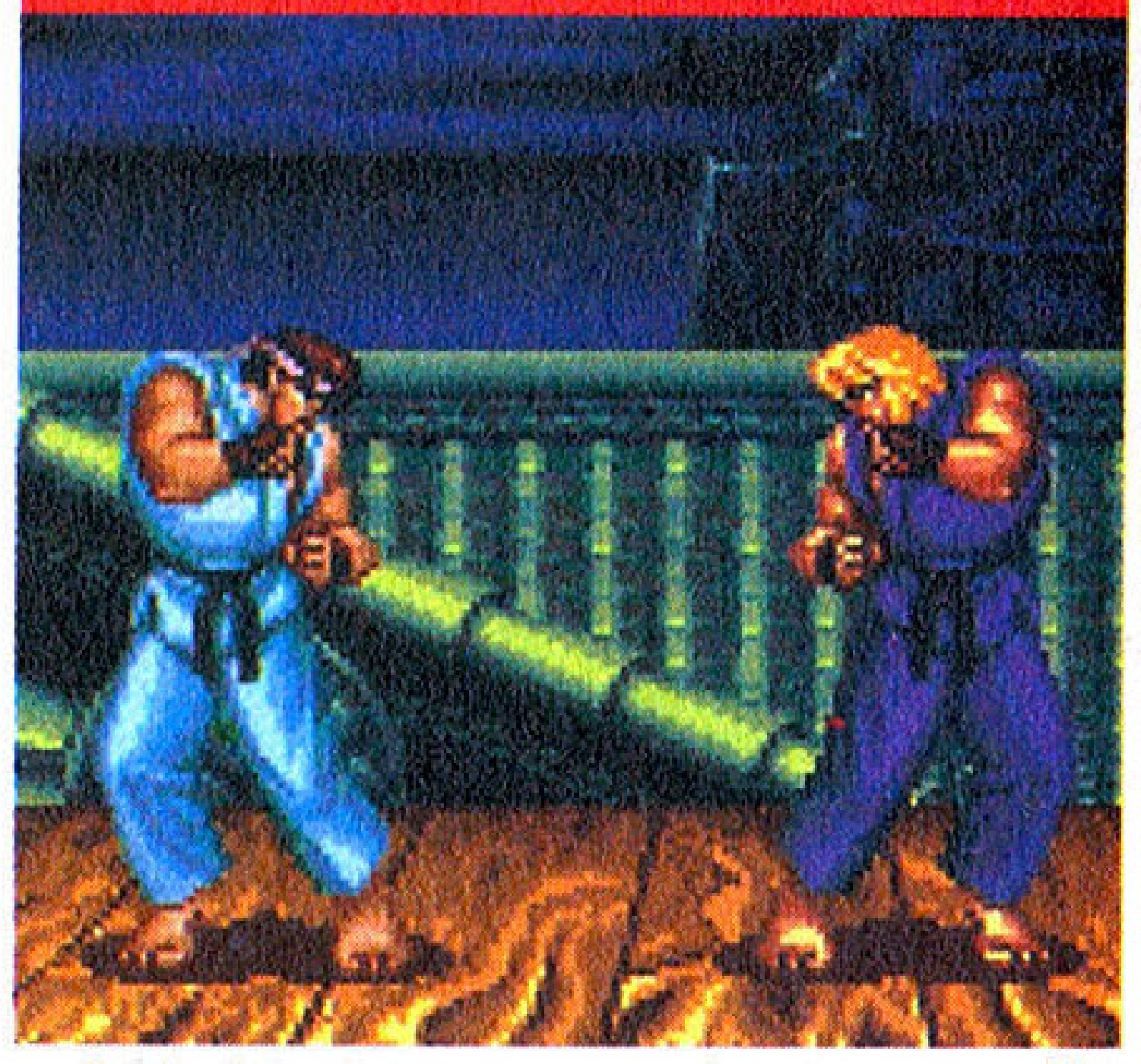
リュウ、ケンと言えばこの白と赤。業務用「ストII」の前作、「ストリートファイター」の頃から彼らが着ていた道着の色なのだ。本気でプレイするときはこの色で、というプレイヤーは多い。"本物"とも言う。

ダッシュカラー



ダッシュカラーのリュウ、ケンは青、黒というダークな色調。ゲーセンでは“ニセリュウ”、“ダーク(悪の)ケン”とか言われていた。カッコイイという人と、「道着を洗ってないようでキチャナイ」という人がいた。

エキサイトカラー



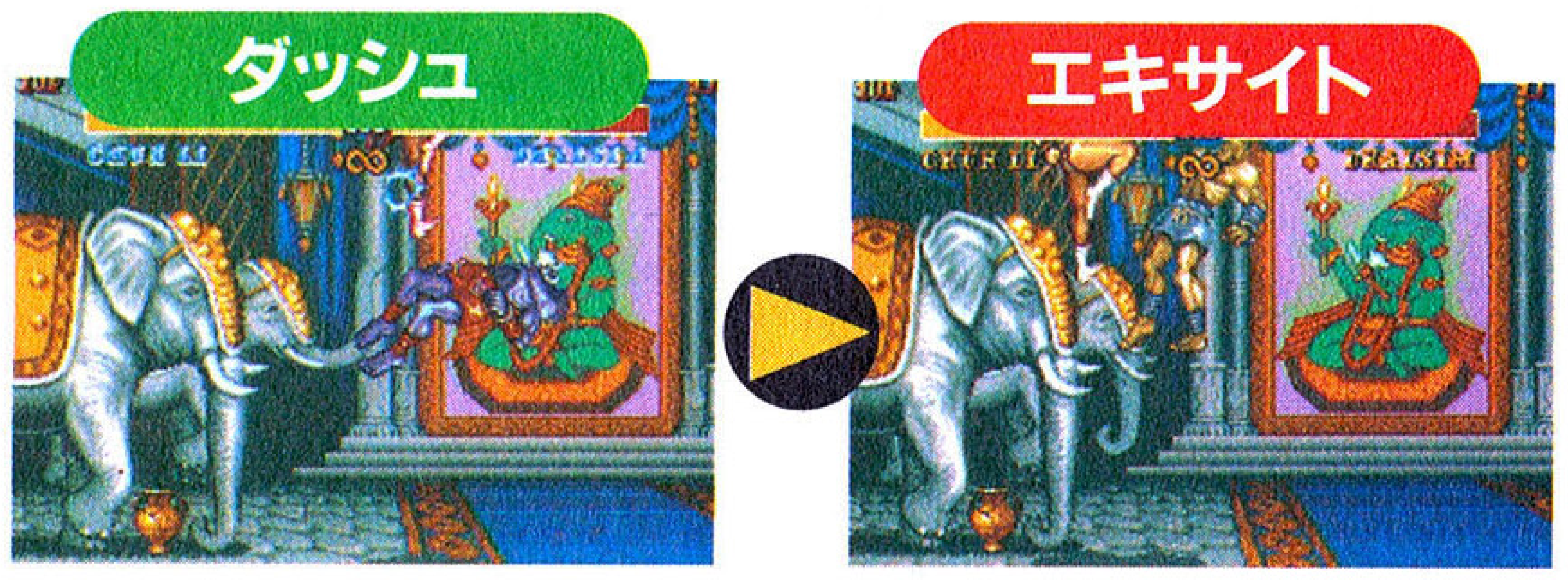
エキサイトカラーのリュウ、ケンは、「ダッシュ」から一転して明るい色調に変更。より真っ白なリュウ（死に装束みたい？）、ライトブルーのケンになって爽やかさアップ。“本物”の色とどっちが好きかな？

EXCITE 3 「ダッシュ」のゲームバランスをさらに改善！

見た目ではまったくわからない変更ではあるが、“ダッシュモード”と“エキサイトモード”では一部のキャラの当たり判定が微妙に変わっている。これは、業務用「ダッシュ」がキャラの組み合せによっては有利不利になるものもある、つまり対戦時のゲームバランスでやや難があった（詳しくは右の２例を参照のこと）ため。“ダッシュモード”は業務用「ダッシュ」のゲームバランスを忠実に移植しているので、“エキサイトモード”ではゲームバランスを改善している。キャラ性能の不均衡をなくし、対戦向けに調整されたワケ。

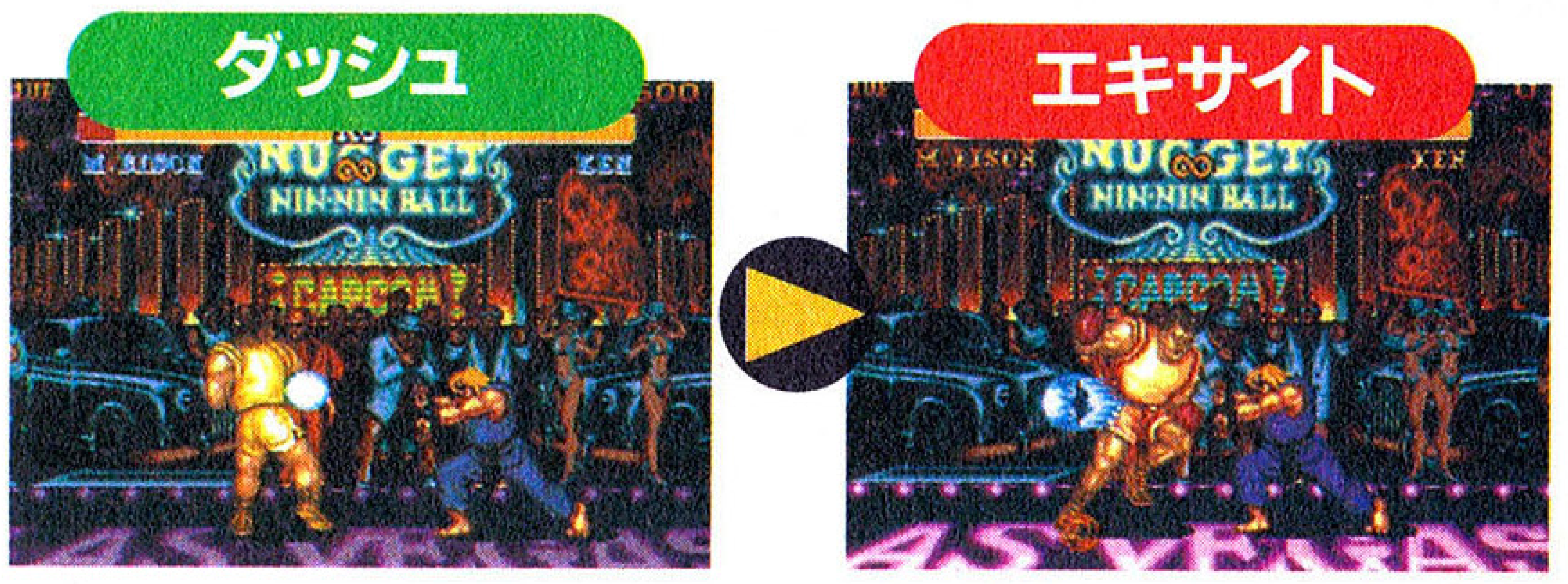
空中にいるダルシムの当たり判定がなくなった！

「ダッシュ」ではダルシムが空中でやられているポーズに当たり判定があった（やられポーズに当たり判定があるのはダルシムだけ!!）ため、ハメがあった。このハメ技をなくすため、"エキサイトモード"ではダルシムのやられポーズの当たり判定をなくしている。



ターンパンチに無敵時間がついた!!

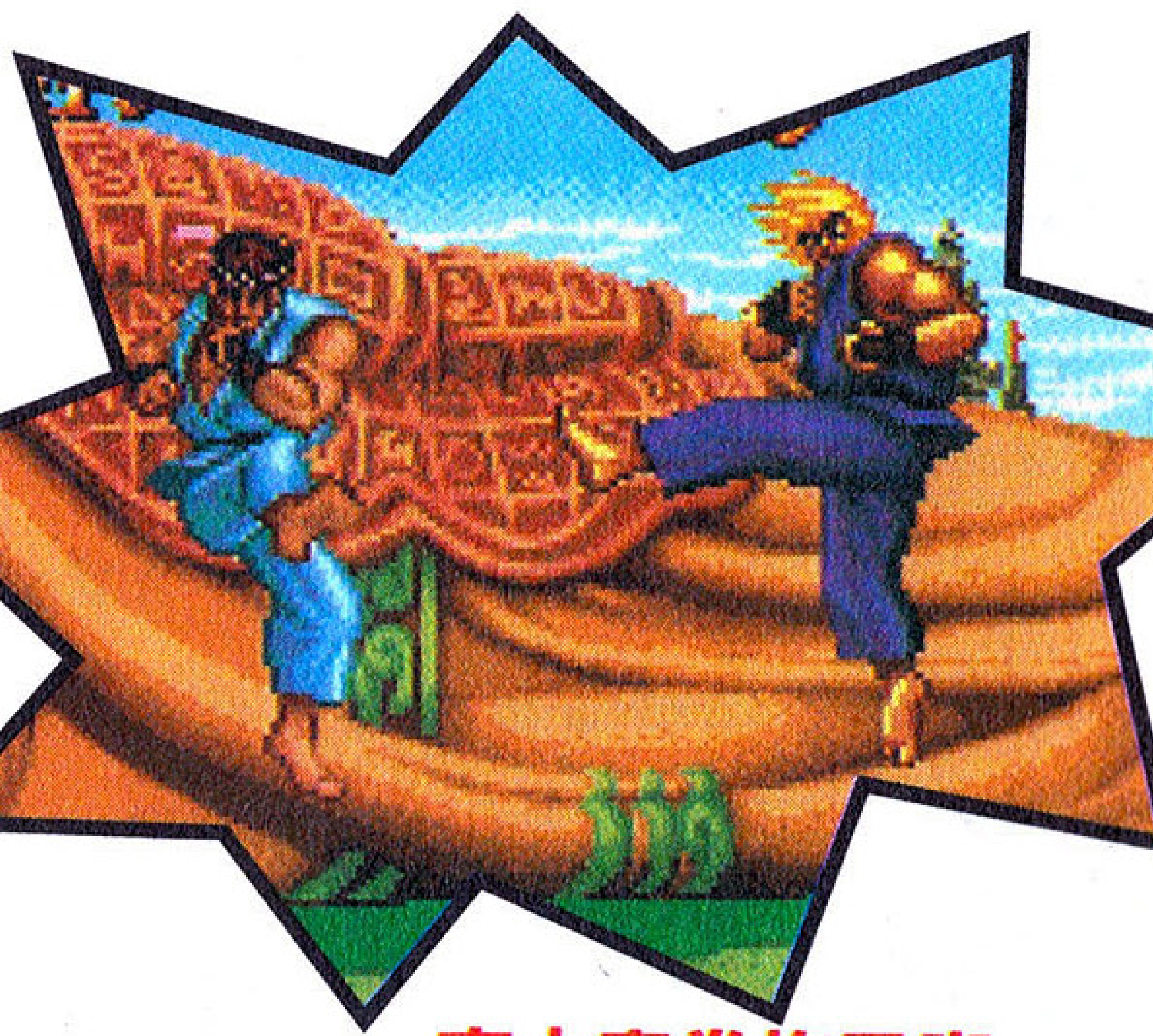
バイソンはターンパンチを出す瞬間、後ろを振り向くポーズになる。“エキサイトモード”ではこのポーズの瞬間が無敵になっている。これにより、「ダッシュ」では不可能だった「飛び道具をすり抜ける」戦法ができるようになっている。これで実力も飛躍的にアップ。



ダッシュプラス豆知識 ③＜つづき＞の必殺技を持つキャラは、コマンド途中に通常技ボタンを押し、さらに必殺技の残りのコマンドを入力しないと、きれいにキャンセルしてくれない。バイソンのダッシュアッパーをからめた連続技も、この操作がキーポイントになってくる。自在に出せれば気持ちイイぞ。

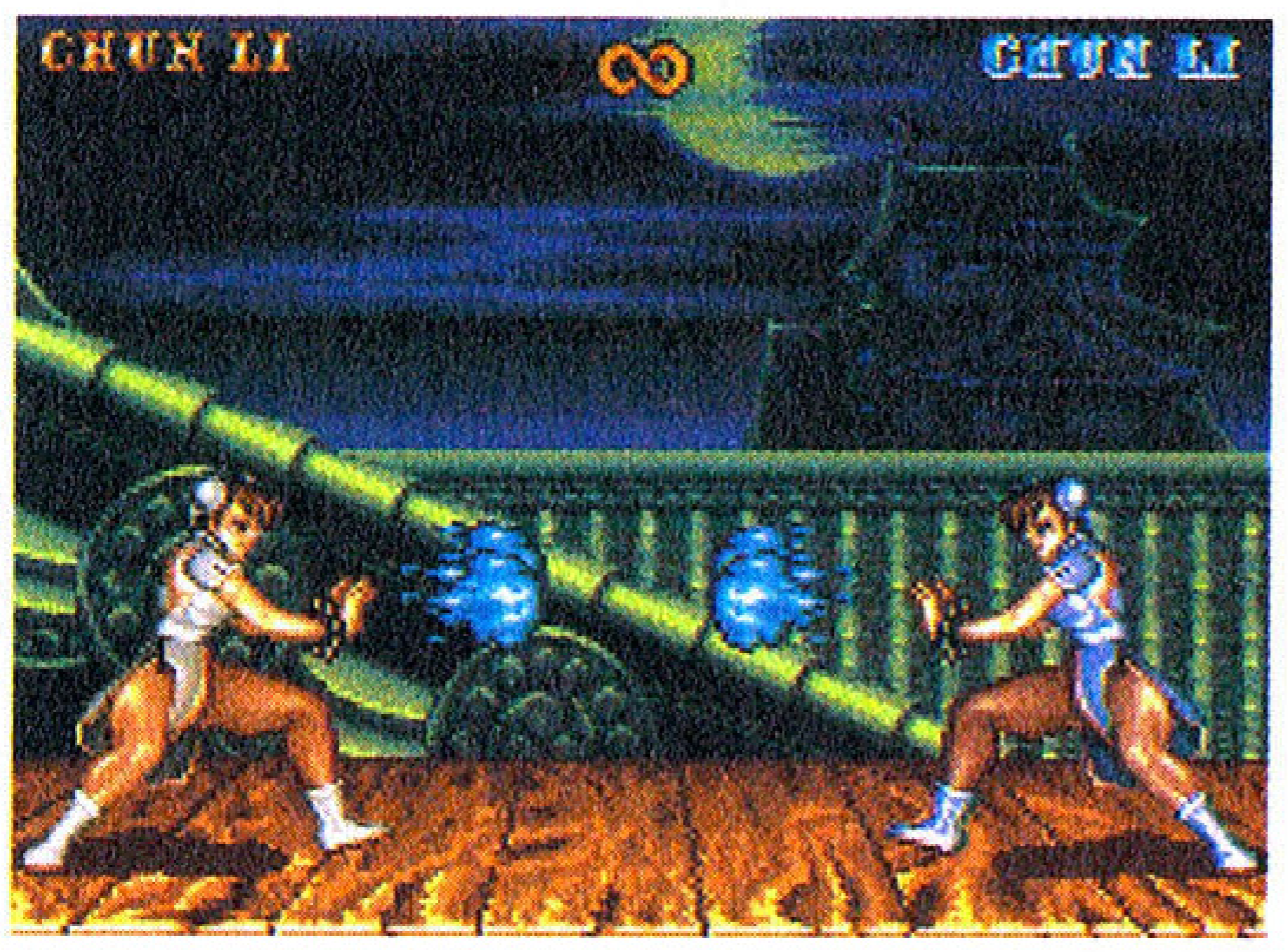
EXCITE 4 対戦がさらに熱い！ 新必殺技も追加！

スピードアップ化と同じく、各キャラに新しい必殺技が追加されたのも“プラス”の大きなセールスポイントだ。新必殺技は、いずれもそのキャラの弱点を補（おぎな）うために追加されたものだと考えてもらっていい（たとえばスーパー百貫落としはリュウ、ケンのトリカゴ戦法から抜け出すため、ヨガテレポートはラッシュ攻撃から抜け出すため）。特に春麗は技のリーチが短いうえに飛び道具がないキャラだったので、2つも新技が追加されている。これらの新技をうまく使いこなせば、“ダッシュ”では不可能だった戦法も使えるようになるわけだ。特にリュウ・ケンはキャンセル空中竜巻旋風脚を使うことで多彩なラッシュ攻撃が繰り出せるようになる。



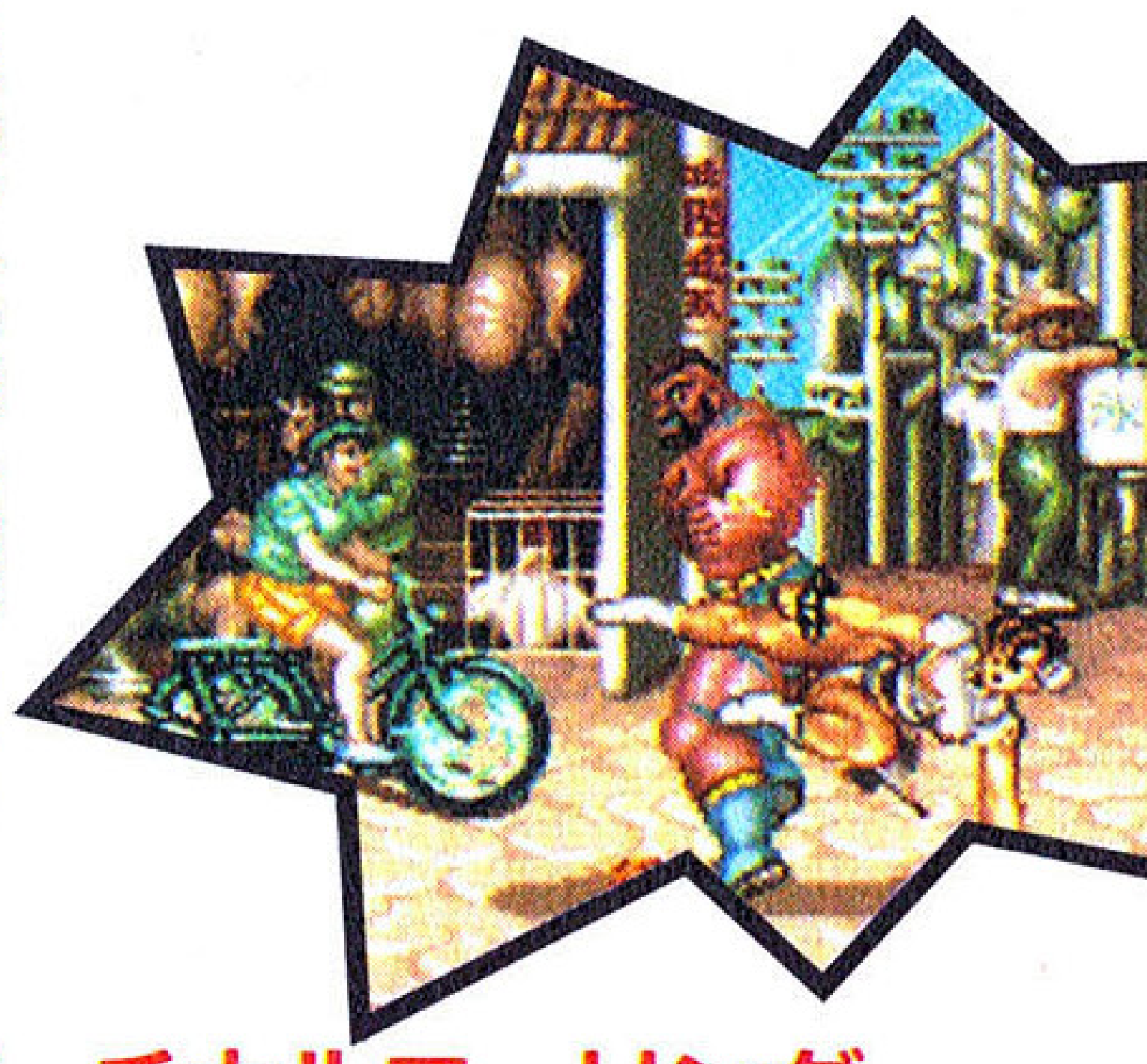
空中竜巻旋風脚

奇襲として強力な竜巻旋風脚。コレがあるおかげでリュウ、ケンの実力は格段にアップ。使いこなせばもうどのキャラにだって負けないっ!! でも強すぎとの噂も……。



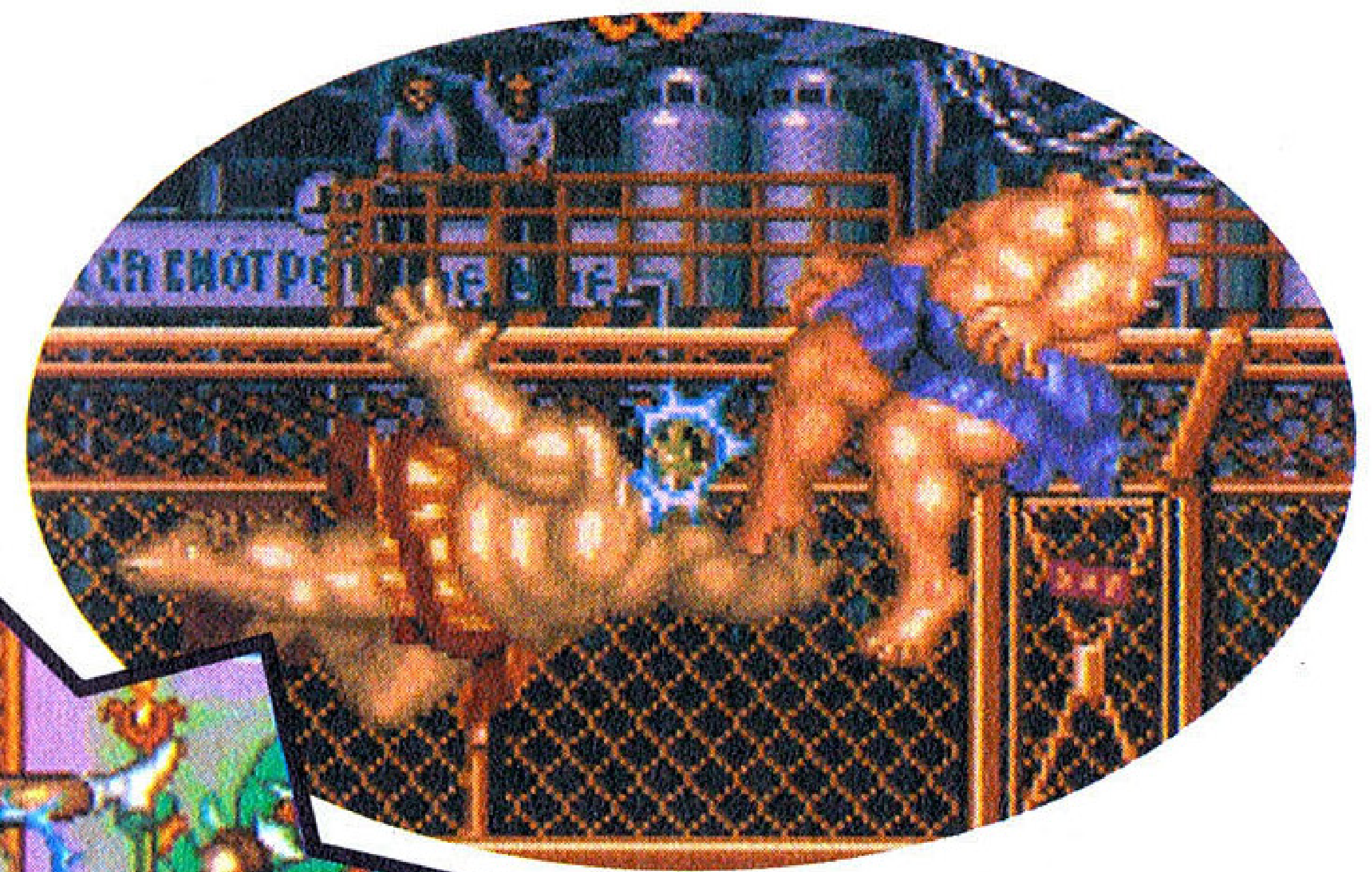
気功拳

ついに春麗が飛び道具を覚えた。気功拳を飛び越えさせて迎撃、というパターンはリュウ、ケンの“波動昇龍拳”戦法のようだ。



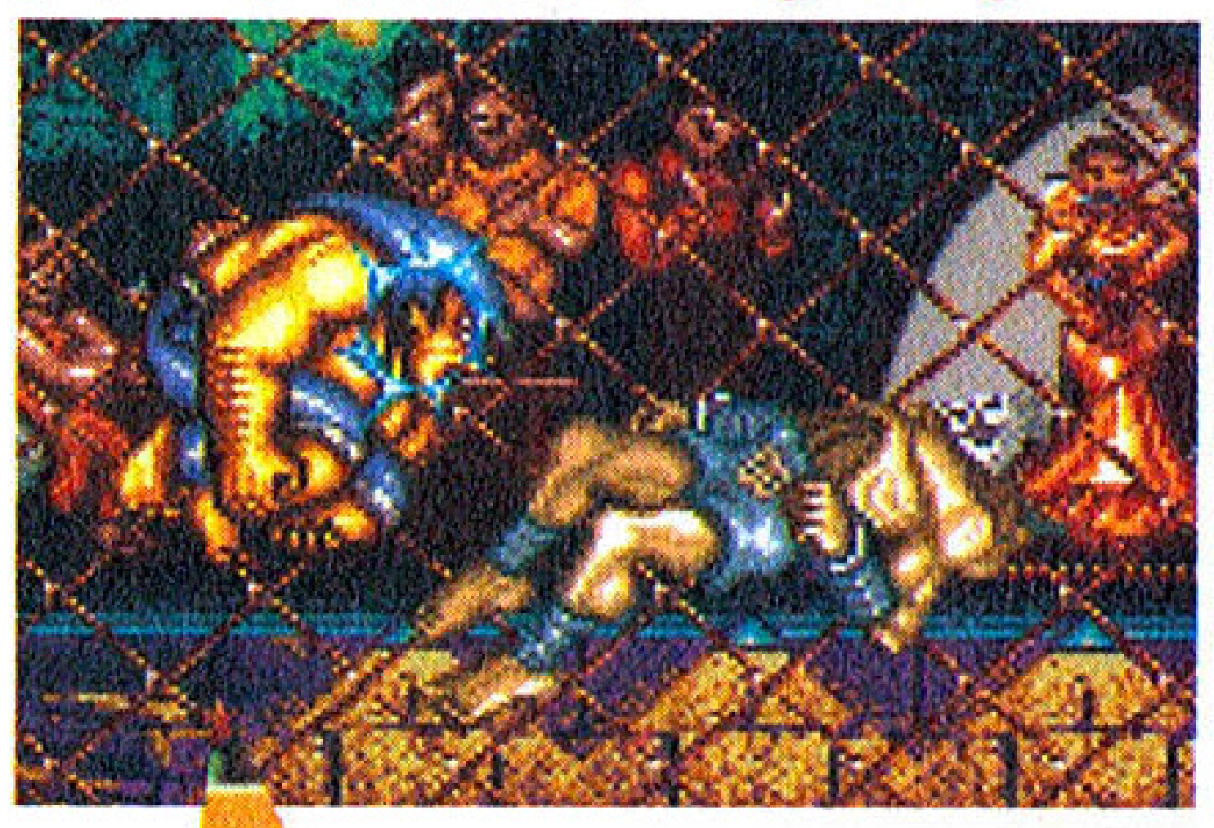
ハイスピードダブルラリアット

メチャクチャ速く回転するラリアット。下段に当たり判定がないので、足払いやサガットのグランドタイガーをかわせる。



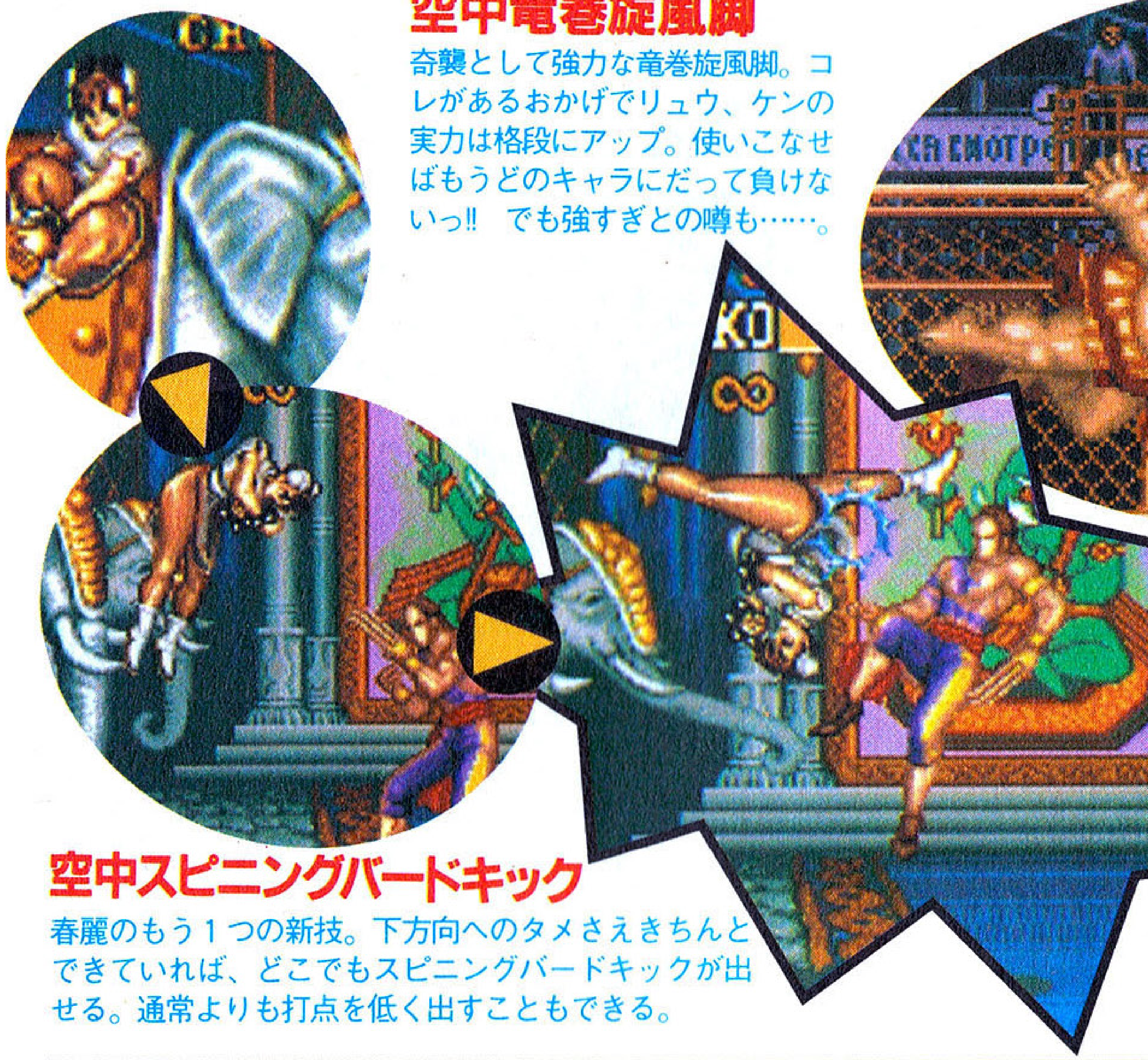
スーパー百貫落とし

フライングスモウプレスの状態で急上昇し、そこから百貫落としだ。出かかりが無敵なので、飛び道具もかわせる。



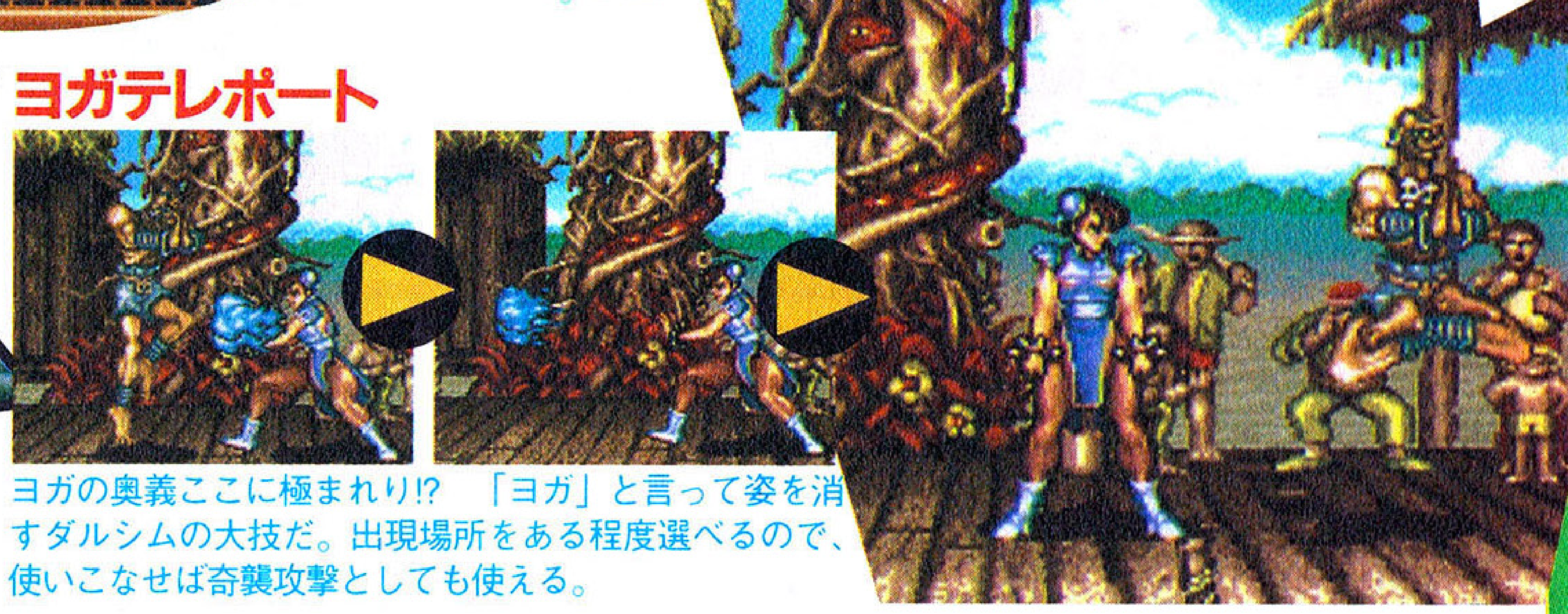
バーチカルローリング

斜め上に飛ぶローリングアタック。この新必殺技のおかげで対空はほぼ完璧。めくり攻撃になることもある。



空中スピニングバードキック

春麗のもう1つの新技。下方向へのタメさえきちんとできていれば、どこでもスピニングバードキックが出せる。通常よりも打点を低く出すこともできる。



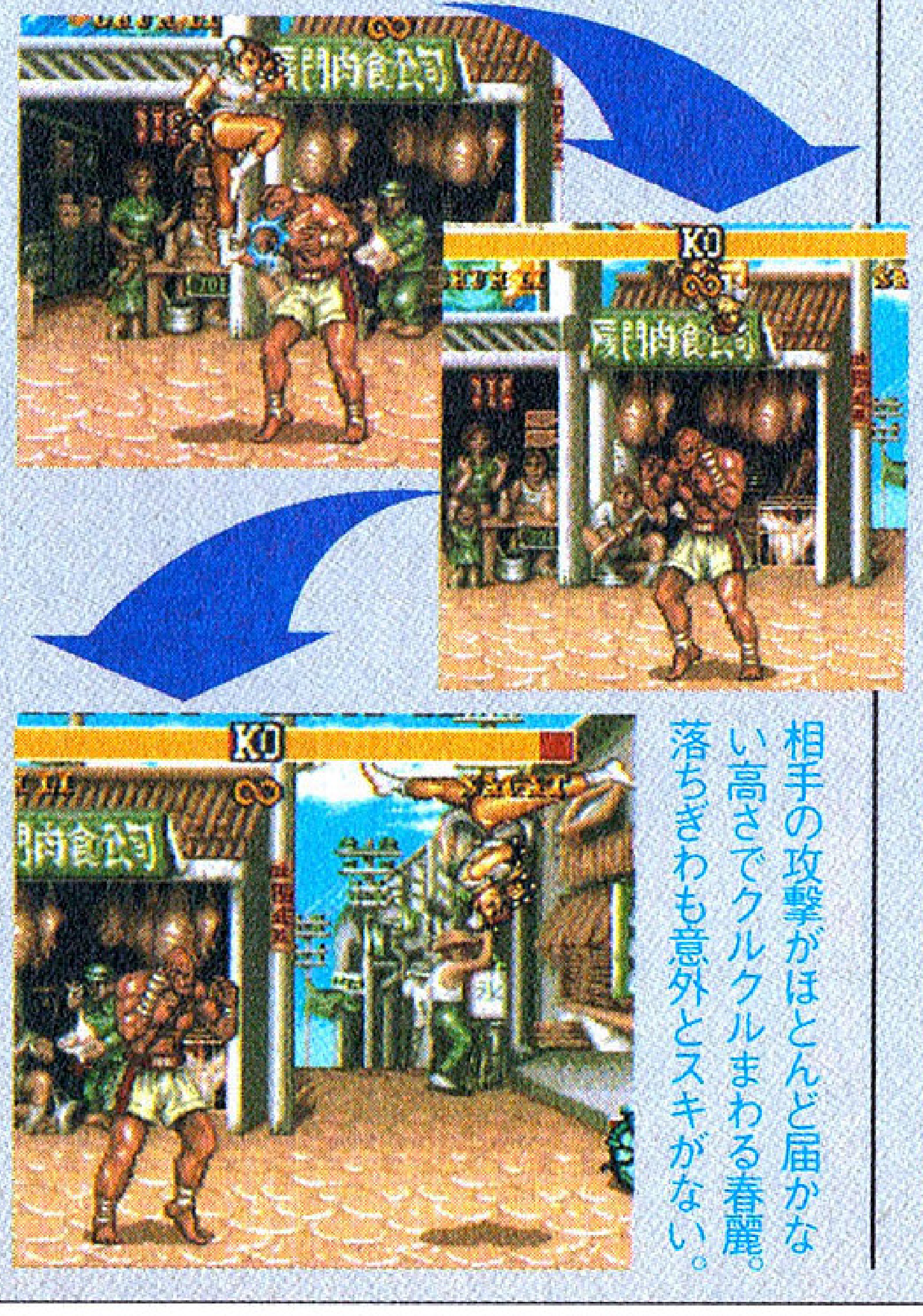
ヨガテレポート

ヨガの奥義ここに極まれり!? 「ヨガ」と言って姿を消すダルシムの大技だ。出現場所をある程度選べるので、使いこなせば奇襲攻撃としても使える。

新必殺技によって闘い方はどう変わる!?

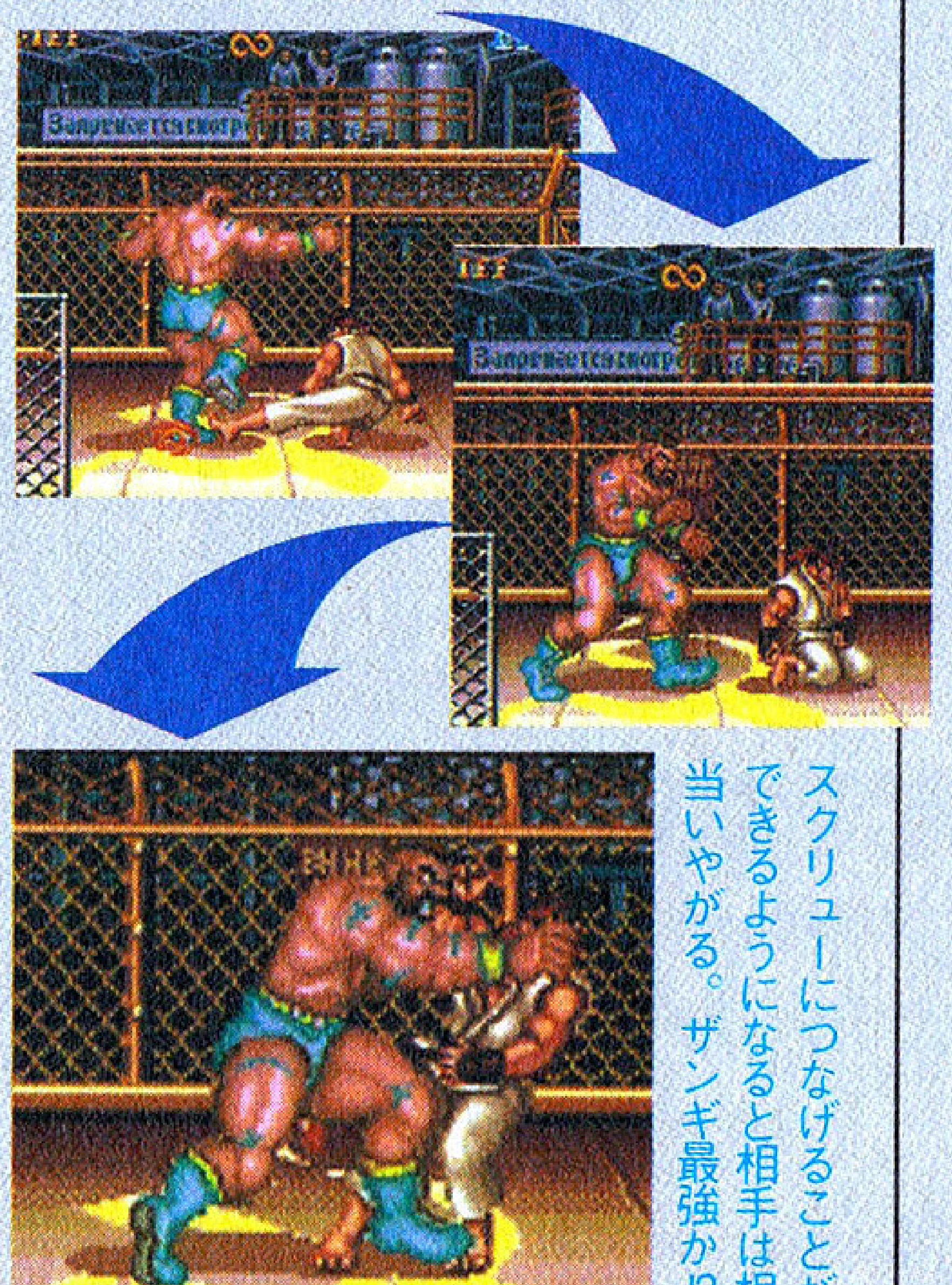
新必殺技ならではの戦法…その代表的なものを右に3つ紹介してみた。まず、防御として使えるのが春麗の空中SBK（スピニングバードキック）。相手を踏んで逃げるというトリッキーな戦法が使える。ザンギエフの足払いスクリューは、下段判定のないハイスピードラリアットで相手の足払いをかわして近づき、そのままスクリューするというもの。リュウ、ケンの飛び込みキャンセル竜巻は、ラッシュ攻撃の中では最強。

踏みつけからの空中SBK



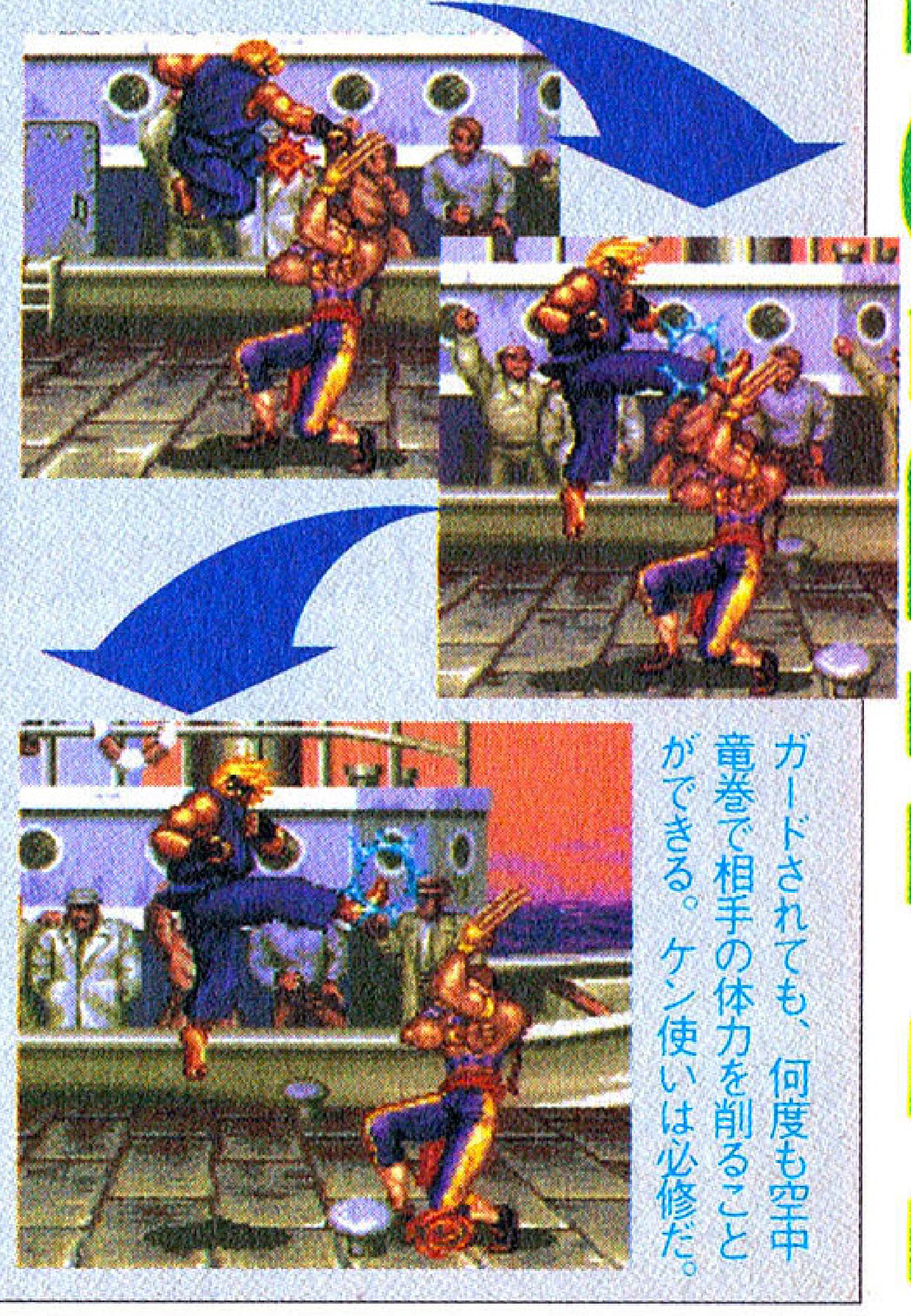
相手の攻撃がほとんど届かない高さでクルクルまわる春麗。落ちぎわも意外とスキがない。

足払いすかしスクリュー



スクリューにつなげることができるようになると相手は相当いやがる。ザンギ最強か!?

飛び込みキャンセル竜巻

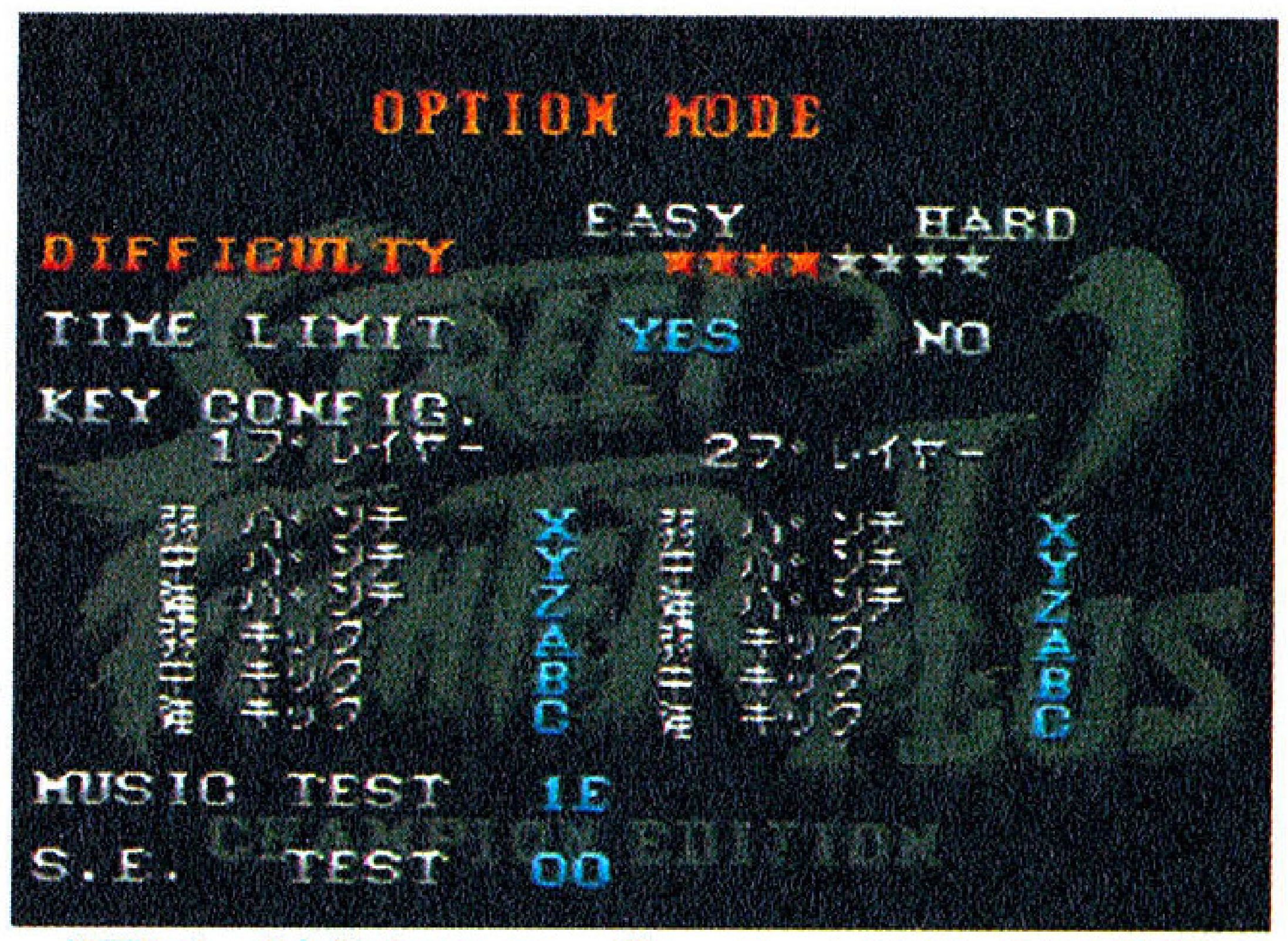


ガードされても、何度も空中竜巻で相手の体力を削ることができる。ケン使いは必修だ。

ダッシュプラス豆知識

④＜エキサイトモードについて・3＞COMキャラは、接近戦では投げ技を優先的に使う。そのため、ザンギエフは残りの体力や時間がなくなると、どんな局面でもスクリューパイルドライバーを狙ってくる。ほかのキャラも食らい投げを常時狙っているようだ。中途半端な攻めは禁物。

コンシューマーソフトならではのオプションモードも充実



OPTION MODE

DIFFICULTY　EASY ★★★★★★★★ HARD

TIME LIMIT　YES　NO

KEY CONFIG.

1プレイヤー　弱パンチ 中パンチ 強パンチ 弱キック 中キック 強キック　X Y Z A B C

2プレイヤー　弱パンチ 中パンチ 強パンチ 弱キック 中キック 強キック　X Y Z A B C

MUSIC TEST　1E

S.E.　TEST　00

CHAMPION EDITION

必要にして十分のコンフィグレーション画面。画面構成はＳＦＣ版「ストII」と似ている。でも、KEY CONFIGはファイティング６Ｂパッドがあればいらないんじゃないの？

いたれりつくせりのデキ

「ダッシュプラス」はメガドライブ用のコンシューマーソフトなので、業務用と違ってゲーム設定を細かく設定することができる。プレイヤーのレベルによってゲームの難易度を変えたり、時間制限がイヤだというのなら無制限勝負にすることもできるわけだ。面白いのは、ＢＧＭや効果音を聞くモード。「しょーりゅーけん！」といったボイスを何度も聞くことができる。ま、当たり前だけどね。

DIFICALITY▼

１Ｐプレイ時のＣＯＭキャラクターの強さを８段階に設定する。当然ながら、最強に設定すると難易度が上がる。

TIME LIMIT▼

試合時間の制限／無制限を決定する。無制限にするとどちらかの体力がゼロになるまで試合が続けられる。対戦向け。

KEY CONFIG▼

弱中強に分かれたパンチ／キック合計６つのアクションを、６Ｂパッドの好きなボタンに振り当てることができる。３Ｂパッドのときは弱中強の設定のみ振り分けが可能となる。

MUSIC TEST▼

ゲーム中に流れるＢＧＭをすべて聴くことができる。

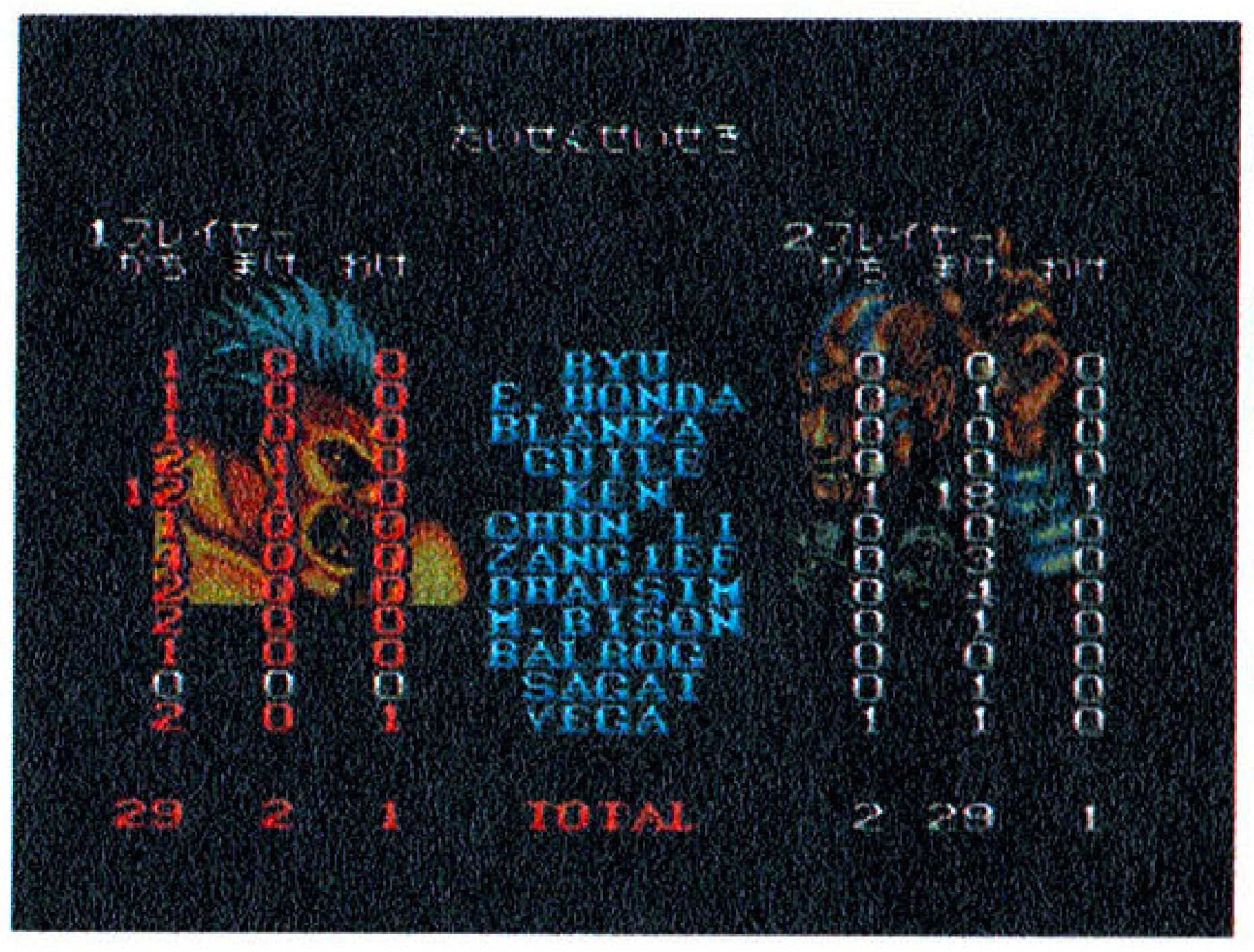
S.E. TEST▼

ゲーム中で使われる効果音（ボイス、打撃音）を聞ける。

VS. バトル　対戦に燃えるプレイヤー向けの設定機能

対戦も細かい設定アリ

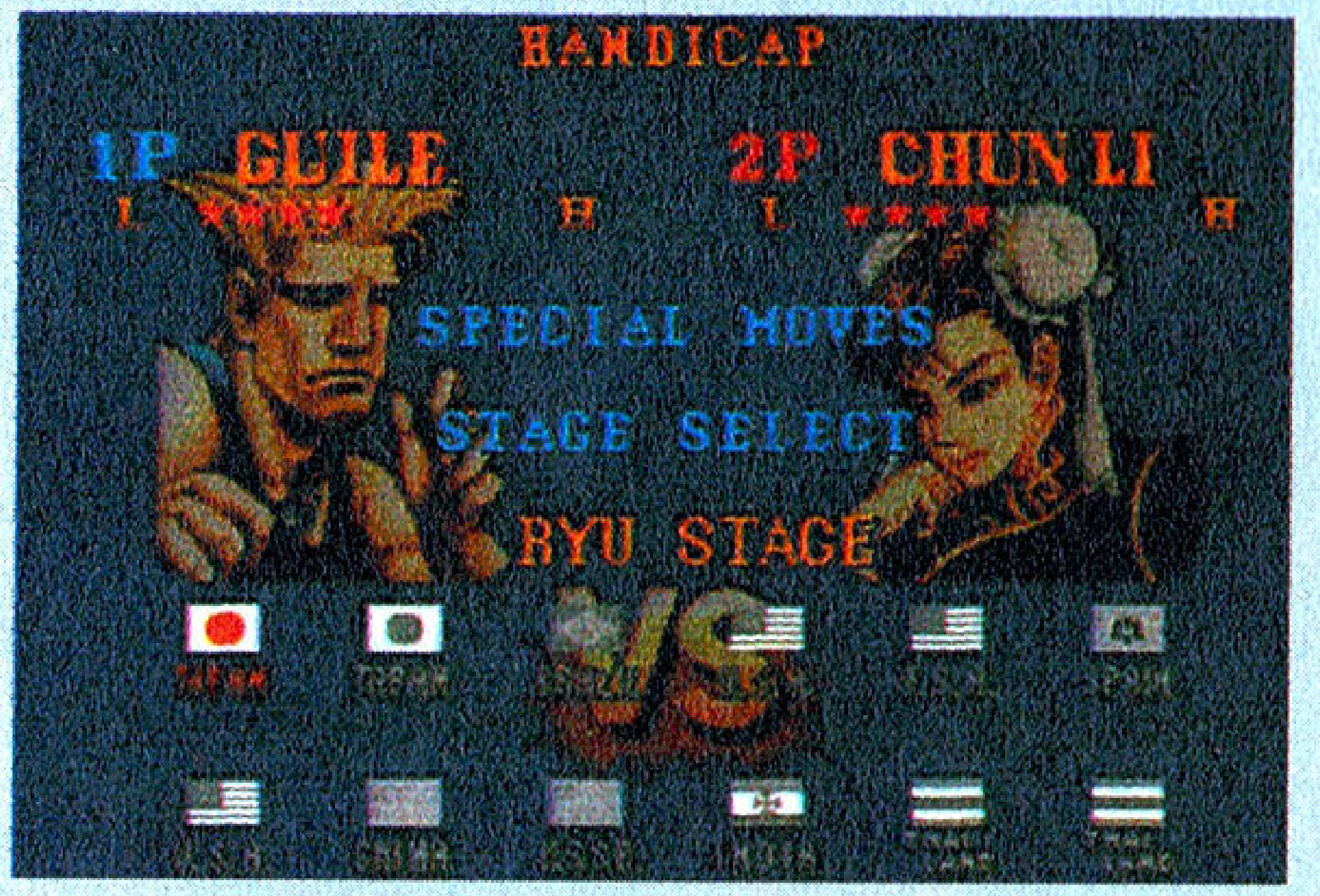
ＶＳ.バトルは、１Ｐプレイ以上に細かな設定ができるようになっている。１Ｐ側と２Ｐ側の全キャラ対戦成績表を見るほか、攻撃力に差をつけてハンデ戦にしたり、特定の必殺技を封じることができる（右を参照）。対戦相手と実力があまりにかけはなれているプレイヤーは、コレでバランスをとってもらおう。


たいせんせいせき
1プレイヤー かち まけ わけ
2プレイヤー かち まけ わけ
RYU
E. HONDA
BLANKA
GUILE
KEN
CHUN LI
ZANGIEF
DHALSIM
M. BISON
BALROG
SAGAT
VEGA
29 2 1 TOTAL 2 29 1

対戦用のオプション画面。ステージの選択、ゲームスタートは１Ｐ側のパッドで行う。通常はリュウステージ。

▶HANDY CAP◀

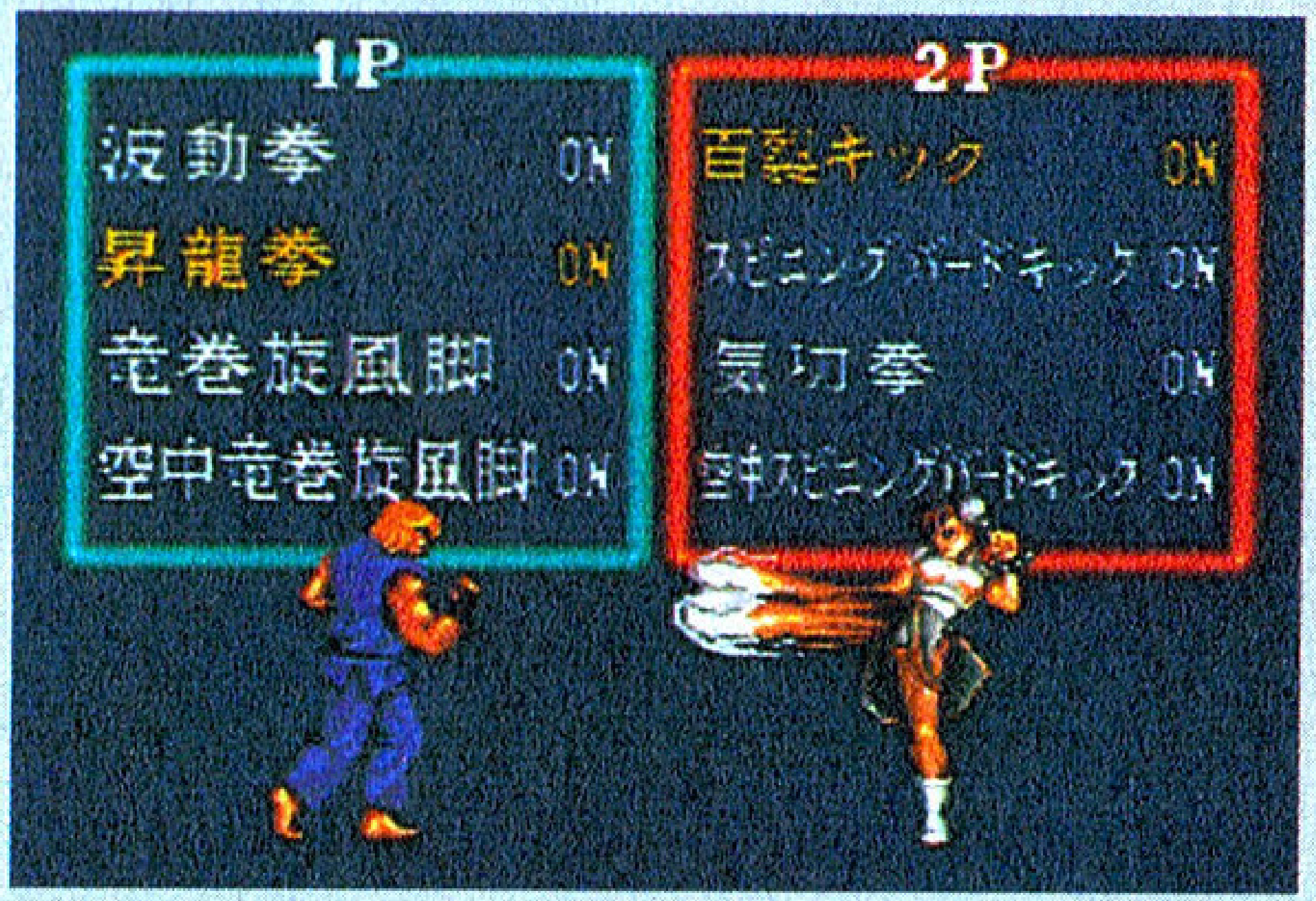
プレイヤーの実力に応じてハンディキャップがつけられる


HANDICAP
1P GUILE
2P CHUN LI
L H
SPECIAL MOVES
STAGE SELECT
RYU STAGE
VS

ＶＳ.バトルを選ぶと、ゲームスタート前に必ずこの画面になり、12カ所の対戦場所と、対戦相手とのハンディキャップ設定ができる。ハンディキャップは最高７段階の差をつけることができる（★の数が１対７が最高のハンデ。★の数が１対１、７対７のように同じだとハンデはつかない）。

▶SPECIAL MOVES◀

各キャラが持つ必殺技の使用を制限することができる



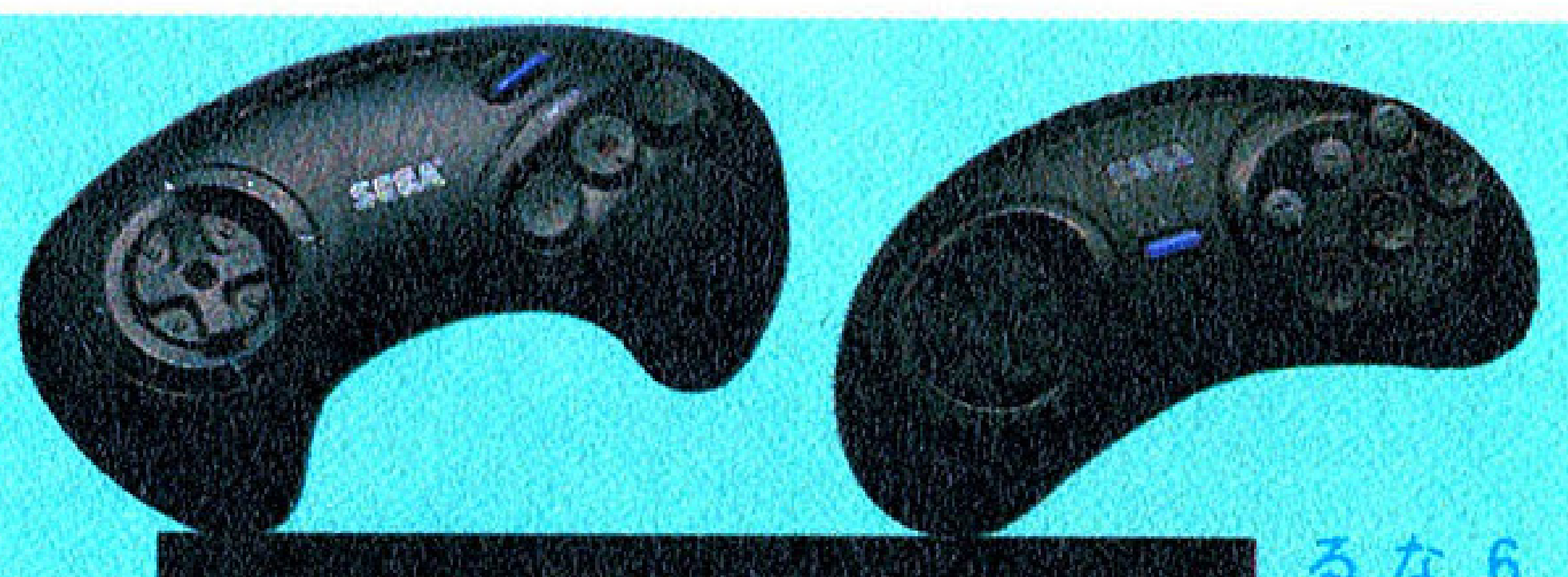
1P
波動拳 ON
昇龍拳 ON
竜巻旋風脚 ON
空中竜巻旋風脚 ON

2P
百裂キック ON
スピニングバードキック ON
気功拳 ON
空中スピニングバードキック ON

ハンディキャップ画面から"SPECIAL MOVES"を選ぶとこの画面になる。各キャラにある必殺技を細かく制限できるので、"エキサイトモード"で新必殺技だけを封じて"高速ダッシュモード(？)"にしたり、すべての必殺技を封じることで殴り合うだけの格闘ゲームにすることもできる。

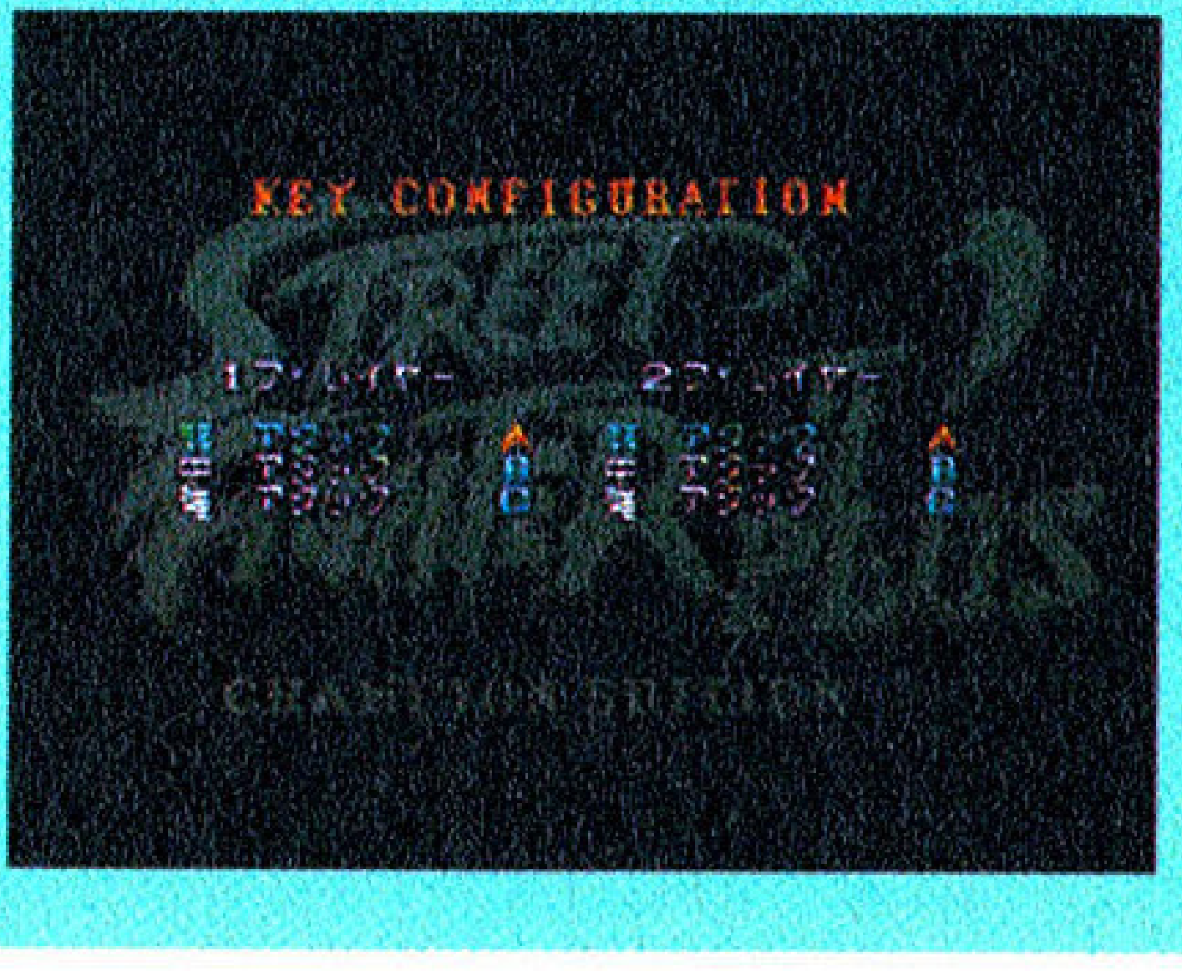
従来の３Ｂパッドも対応

「ストII」シリーズは、基本的にレバー１本、ボタン６つという操作システムになっている。当然、「ダッシュプラス」もボタンが６つ用意されているファイティングパッド６Ｂを標準パッドとして勧めている。従来の３Ｂパッドは使えないことはないが、スタートボタンで設定を切り替えて戦うため、操作は難しい。



KEY CONFIGURATION
1プレイヤー
2プレイヤー
X Y Z A B C
X Y Z A B C
CHAMPION EDITION

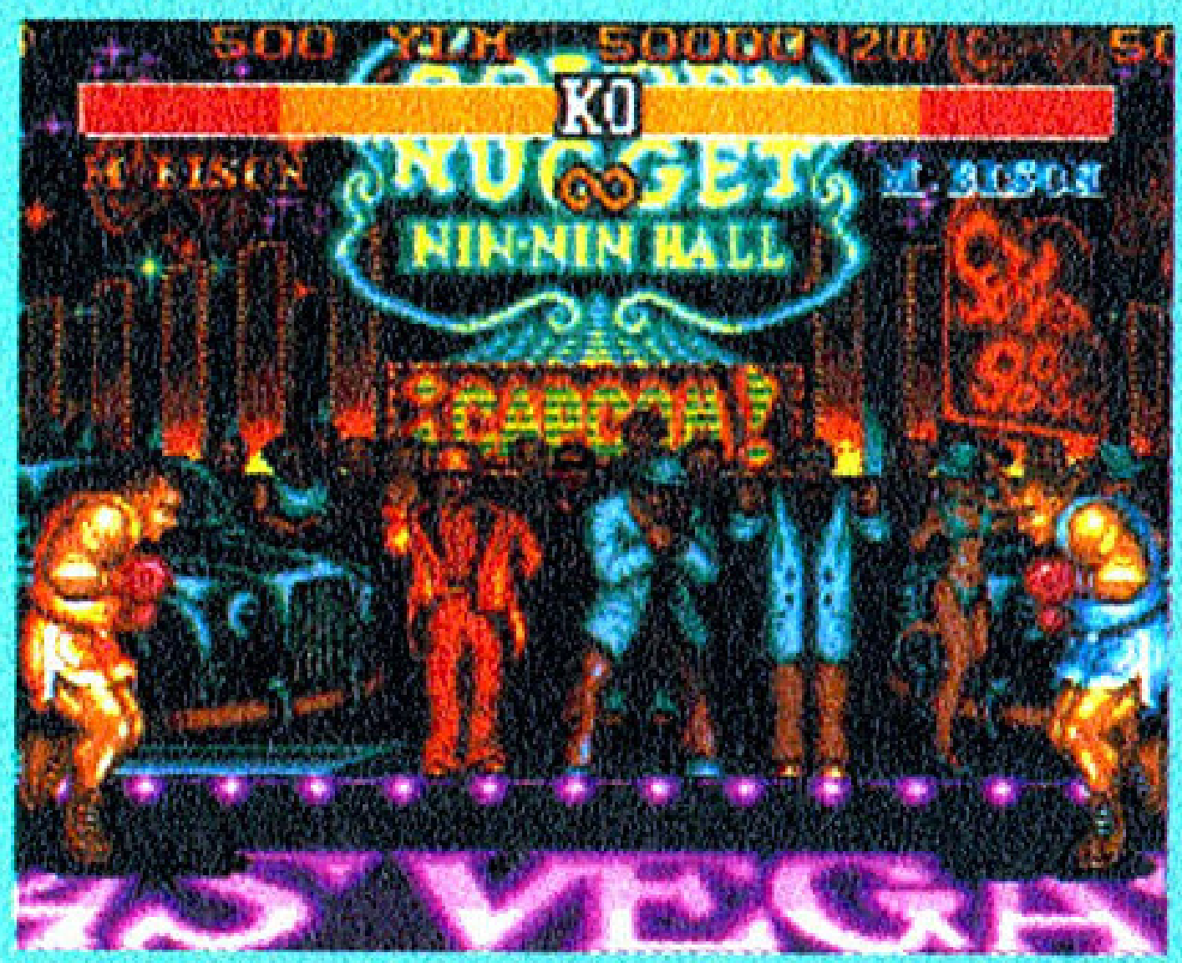
６Ｂ設定の画面。かなり細かなキー設定をすることができるが、あまり使わないかも。


KEY CONFIGURATION
1プレイヤー
2プレイヤー
CHAMPION EDITION

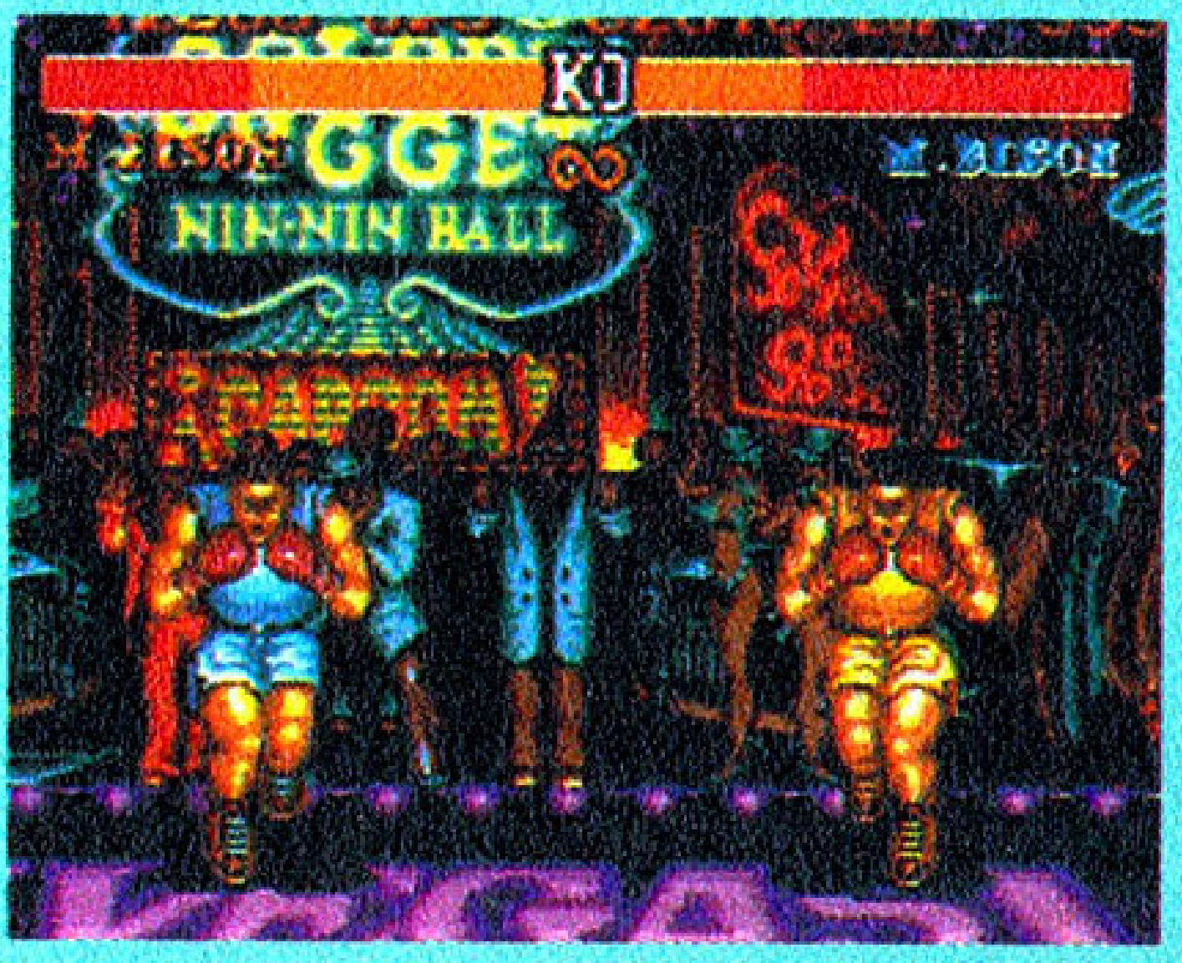
３Ｂ設定の画面。ゲーム中はスタートボタンでパンチ／キックを切り換えるのだ……。

ハンディキャップはこれだけ変わる

「ダッシュプラス」におけるハンディキャップは"攻撃力と防御力が変わる"という明解なもの。とは言え、実際にプレイしてみるとこの"一発の重さ"で強さはかなり変わってくる。右に載せた２つの画面は「バイソンのファイナルターンパンチを相討ちした」時のもの。下がハンデ最高で、上がハンデなしだ。


KO
NIN-NIN BALL
M.BISON

ハンディゼロのときは、体力ゲージを半分近くまで減らすことができる。さすがファイナル!!


KO
NIN-NIN BALL
M.BISON

ハンディ８（最高）。体力ゲージは３分の２まで減っている。こんなの食らったらすぐにアウト。

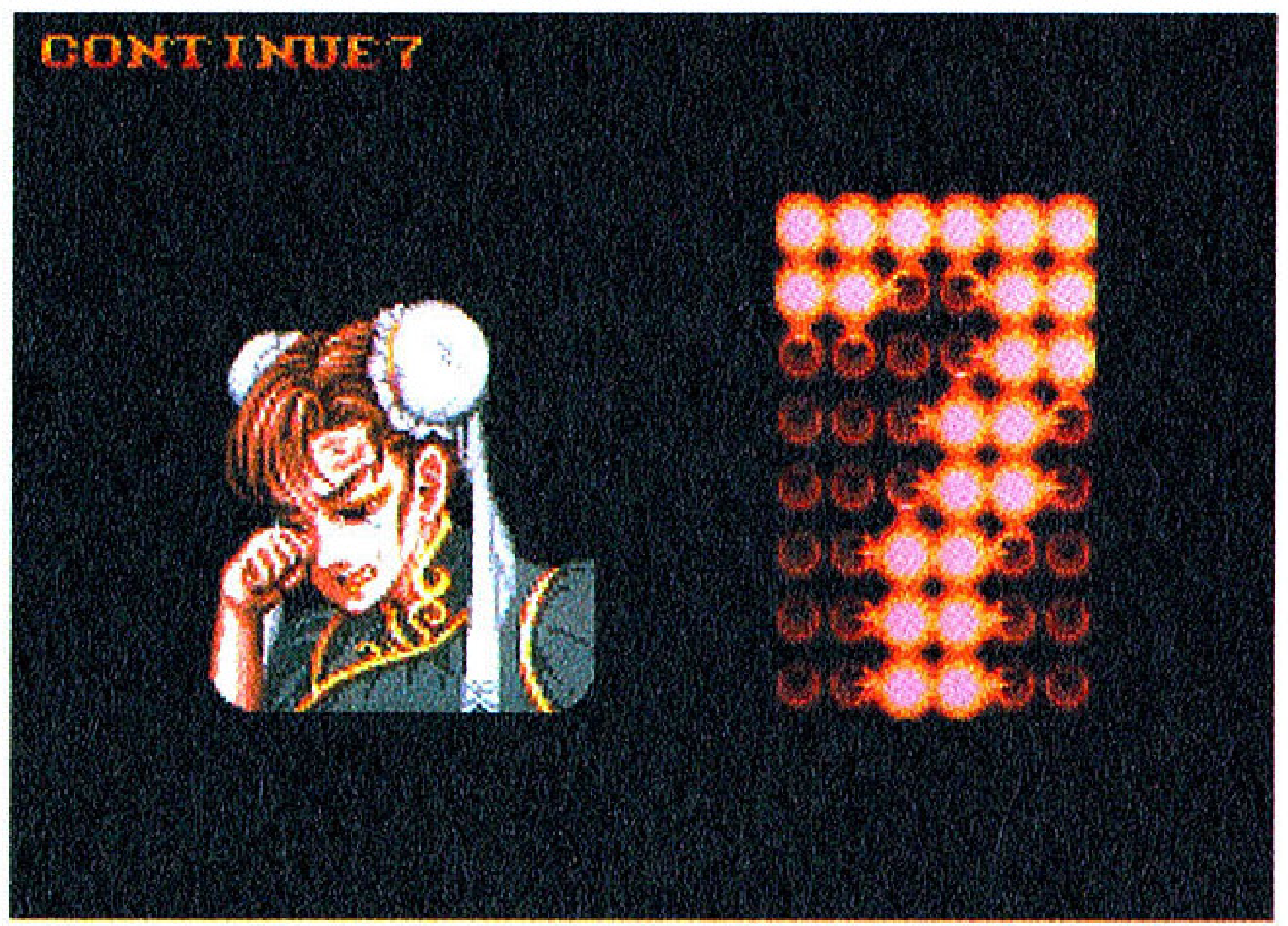
ダッシュプラス豆知識　5<エキサイトモードについて・4>COMキャラも、当然新必殺技を使ってくる　春麗の気功拳、ブランカのバーチカルローリング、ザンギエフのハイスピードラリアット、E. 本田のスーパー百貫落としなどなど　とくにハイスピードラリアットと百貫落としは要注意だ

完成記念独占手記!?「ダッシュプラス」ここを見てほしい!!

アーケードの迫力を超える最強の家庭用バージョンへの道

常に移植希望の1位に輝く、メガドライブユーザー長年の夢だった超人気格闘ゲーム「ストリートファイターIIダッシュ」の発売が発表されたのは、春真っ只(ただ)中の3月11日だった。しかも制作発売元はカプコン。つまり、カプコンのメガドライブへの本格参入をも意味していたのだ。いやがおうにも読者諸君の期待は高まったに違いない。

その後、紆余曲折(うよきょくせつ)あってパワーアップバージョンの「ダッシュプラス」となり、発売も9月に延びたわけだが、その間カプコンサイドの声というのは読者にあまり届いていなかったような気もする。そこで完成なった「ダッシュプラス」への自信、そして期待をカプコン自身に綴ってもらうことにした。熱いメッセージを、受けとってくれ。


ゲームオーバー後のコンティニュー画面は、業務用同様キャラクターの顔が動く。MD版だけの移植だ。

◆

CAPCOM

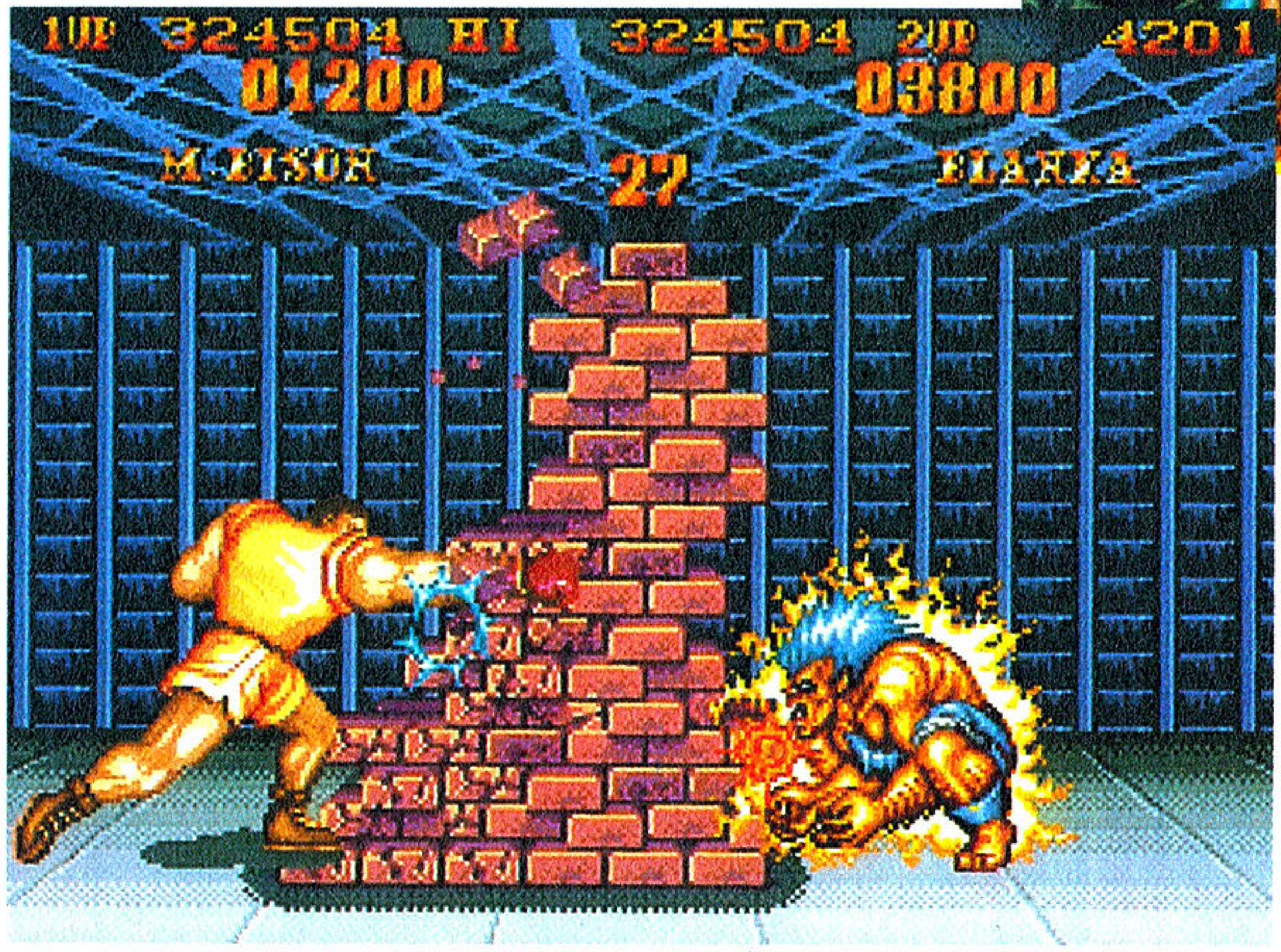
親愛なるメガドライバーの皆様、本っ当一にお待たせせいたしやした。とうとう、メガドラ版「ストリートファイターIIダッシュプラス」の発売月になりました。いやいや、皆さんにもいろいろはがゆい思いをさせちゃったと思うけど、ここまで来るのに我が社も長〜い道のりだったのだ! ってなわけで、発売日も9月28日に決定したので、いよいよマジで指折り体勢をバッチリ整えて、指をキタエとしてちょー、ってな感じ。

まっ、何たってあーた、前代未聞の24メガで、差ぁつけちゃってるからねぇ。友達に早く自慢したいだろうけど、とりあえずあと何日かシンボーしたちょーだいマセマセ!

内容のほうはBEメガ誌上でじっくり読んでいただくことにして……。皆さんもそーとー詳しくご存じのことと思いますが、「かめばかむほど味が出る」と言われるほど、盛りだくさんなソフトになってるのだよ、うん。“ダッシュモード”に“エキサイトモード”、そしてMDオリジナルの“グループバトル”。これはストIIの新しい楽しみ方の提案といったものなんだけど、とにかく一度やってみてほしいね。キャラクターの選び方とか、順番の決め方とか、このモードには同キャラ対戦がないから微妙なところでのカケヒキがスリリング。さらにおのおの1本勝負だから、真剣そのもので、手に汗握るというもの。

一新されたグラフィックとともに、大容量エキサイティングバトルを、思う存分、トコトンやり込んで、燃える秋にしよう!!

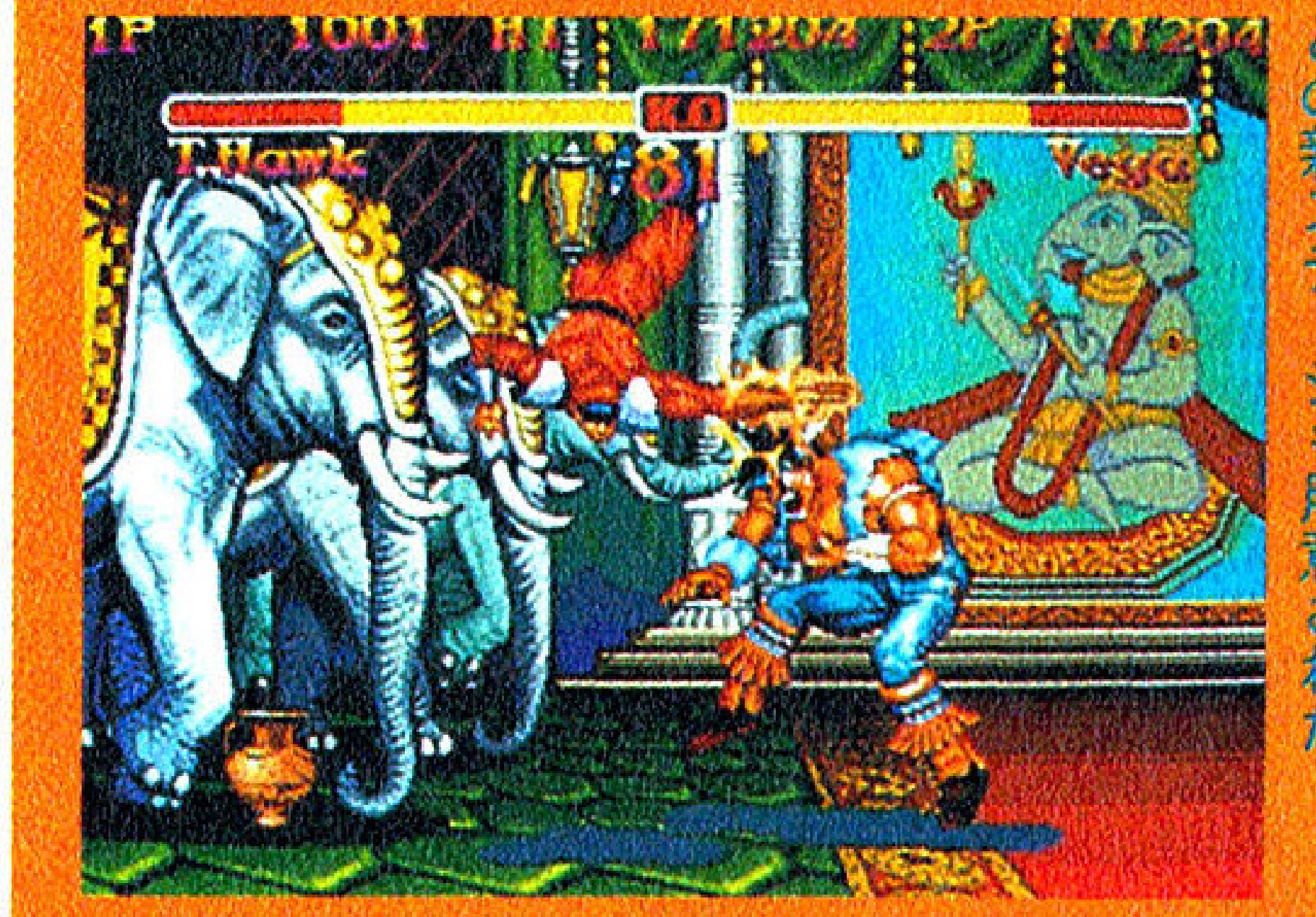
(FROM カプコン/Ya!魔王)

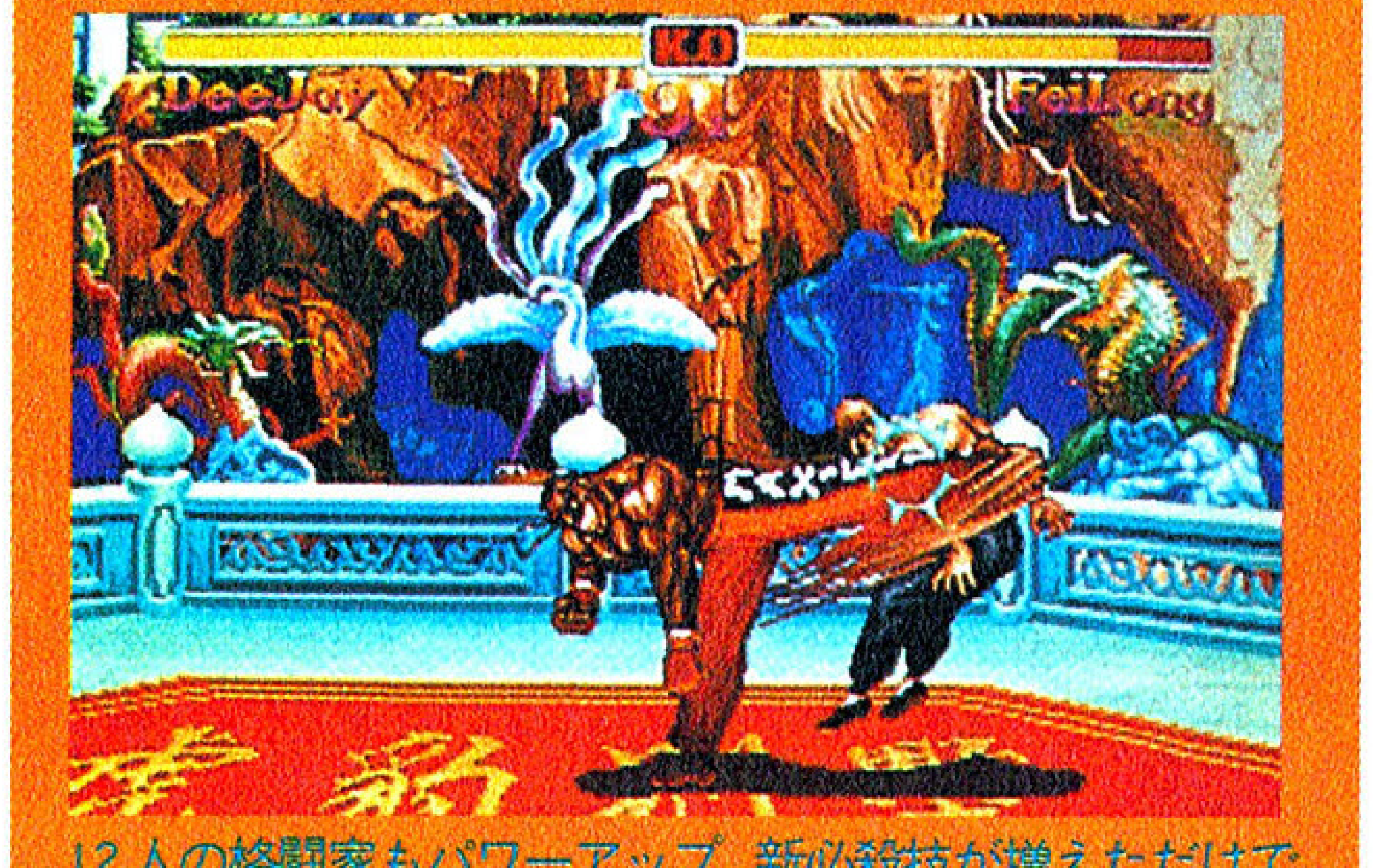

ボーナスステージはSFC版と同じく車、樽、ブロック面の3種類が用意された。

ストII最新情報

スーパーストリートファイターII カプコンAMショーで発表

さる8月26〜28日に開催されたAMショーで、カプコンはついにストIIシリーズ最新作「スーパーストリートファイターII」を発表した。くわしくは今号のAMネットワーク(→P 37)を読んでもらえばわかるけど、新たに増えた4人の新キャラ、グラフィックパターンの描き直し、多人数対戦機能搭載、新ボーナスステージと、シリーズ初の大幅な改良がされている。さらなる格闘ブームがやってくる!? メガドライブへの移植の可能性もないわけじゃないし、近くのゲームセンターに設置されたら、スグにプレイしておこうぜ!


4人の新キャラが加わり、対戦プレイはさらに過激に。イギリスなどの新ステージも用意された。


12人の格闘家もパワーアップ。新必殺技が増えただけでなく、四天王の通常技も格段に増えた。燃えるぜっ!

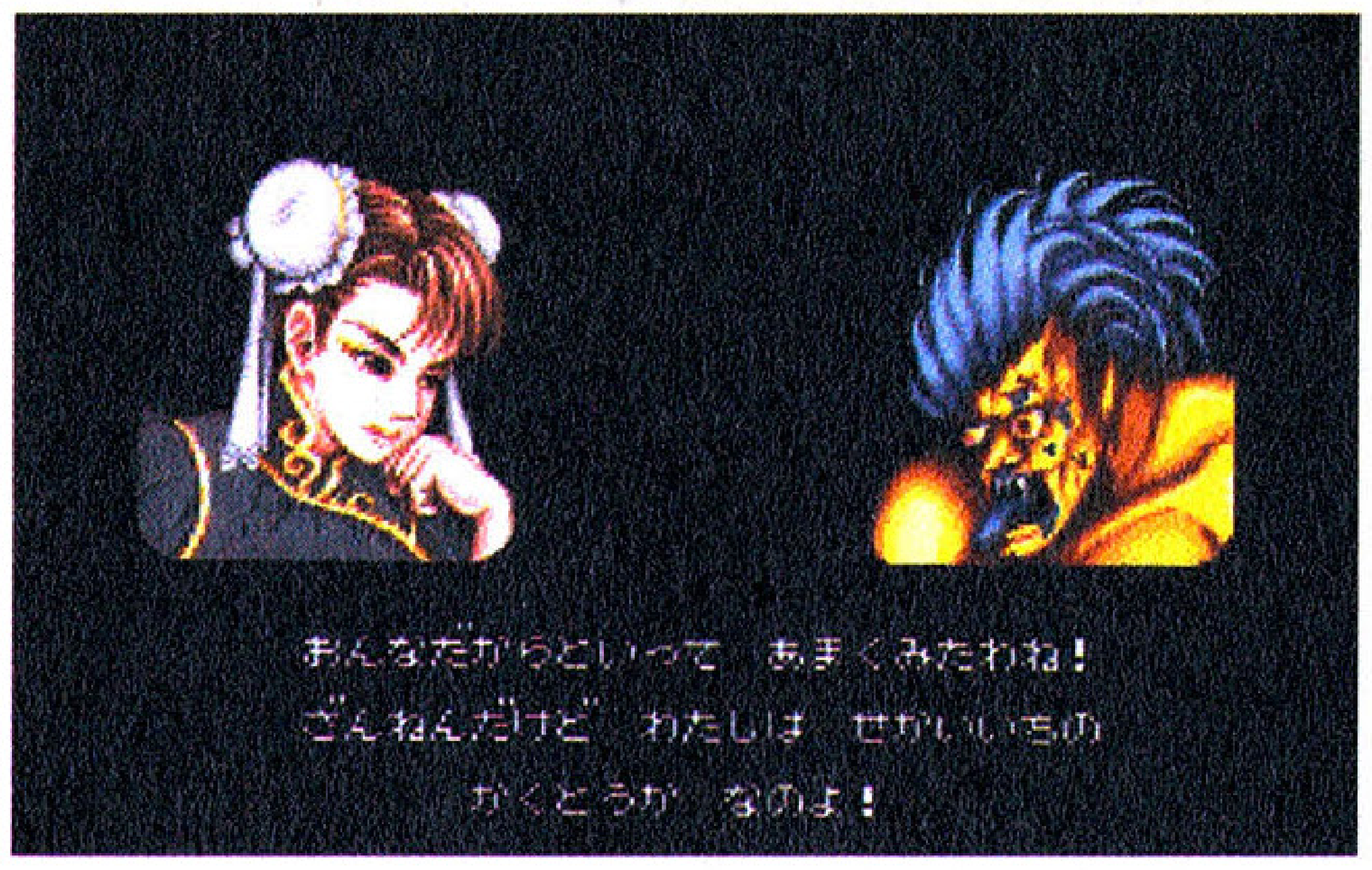
ダッシュプラス豆知識 ⑥<エキサイトモードについて・5>攻撃力(一撃で相手に与えるダメージ)が全体的に低下している。特にベガ、ガイルのダッシュで2強と呼ばれたキャラは、パワーダウンが激しい。逆に従来から平均的に強かったリュウなどがランクアップしている。バイソンは相変わらず…?

12人の格闘家その性格と特徴を紹介!!

まずは新モードに慣れろっ!!

「ストIIダッシュプラス」に登場する格闘家は全部で12人。彼らの紹介は6月号でお伝えした通り……だったのだが、「ダッシュプラス」のエキサイトモードの登場により、今回新たな補足説明が必要となってしまった。そこで今回は、エキサイトモードでパワーアップした12人の格闘家達の性格、特徴、必殺技などのデータをもう一度解説してみた。

ちなみに右ページから始まるキャラ紹介は、エキサイトモードをプレイするうえでのポイントだと思ってほしい。ダッシュモードからエキサイトモードに進化し、各キャラの戦いのスタイルはどう変わったのか……。12人の格闘家達の長所と短所を把握（はあく）し、自分に合ったキャラを選んでもらいたい。どれも強さが拮抗（きっこう）しているから、ハズレはない（？）ぞ。



おんなだからといって　あまくみたわね！
ざんねんだけど　わたしは　せかいいちの
かくとうか　なのよ！

各キャラの勝ちゼリフも完全再現。1人につき2〜3のセリフが用意されているので、それを見るだけでも結構楽しい。

ストIIダッシュプラスをプレイする前に知っておきたい基本テク

基本技　パンチ／キックにそれぞれ弱中強の威力がある

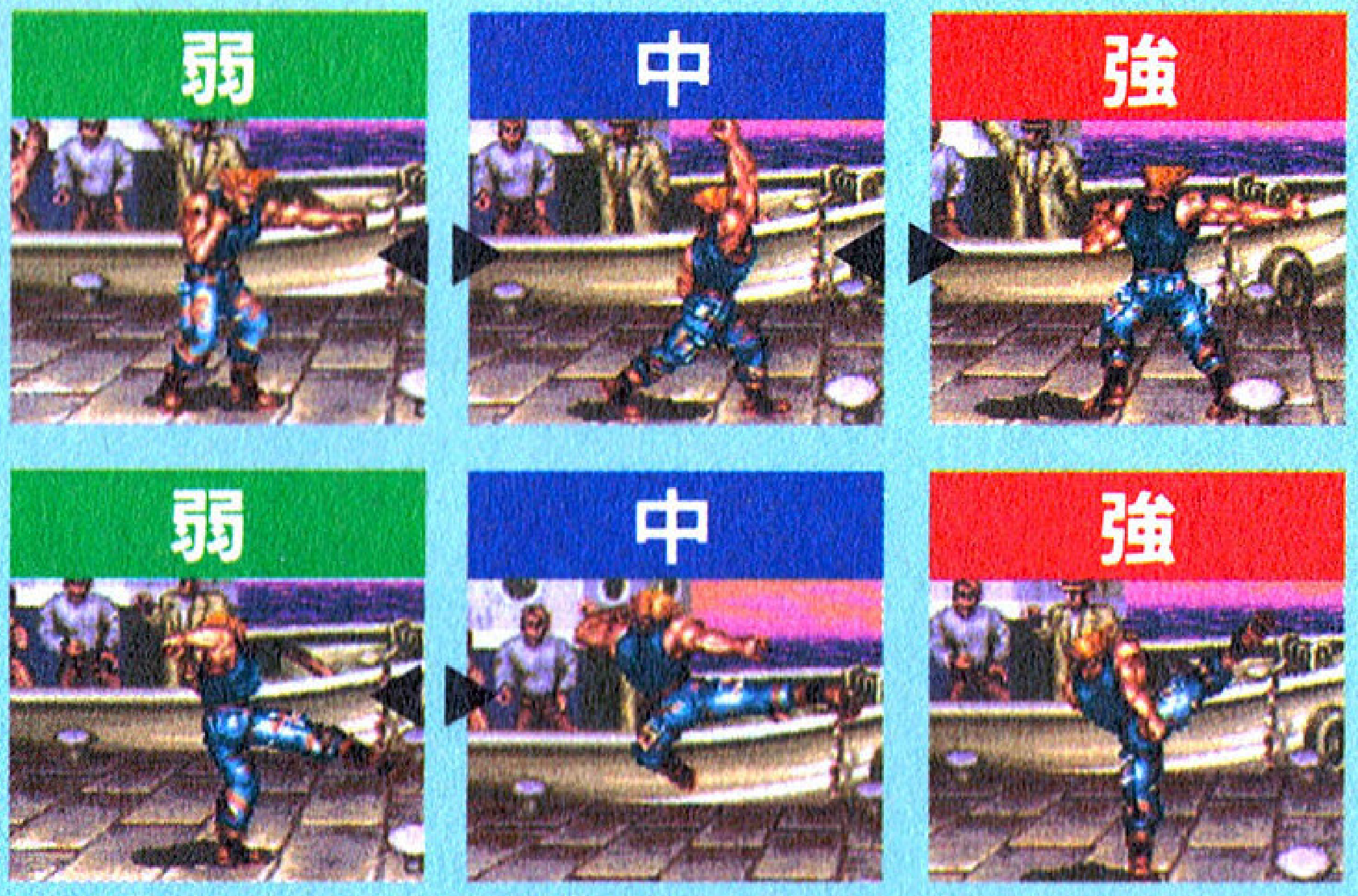
「ストII」で操作するボタンは全部で6つ。プレイヤーは3段階の威力に分かれたパンチ／キックを使い、相手との間合いに応じて、的確に技を繰り出さなければならない。弱の攻撃は威力が弱いがスキが少なく、強の攻撃は威力はあるがスキが多い。どの技が対空として使えるかといったことをきちんと覚えておこう。

パンチ系

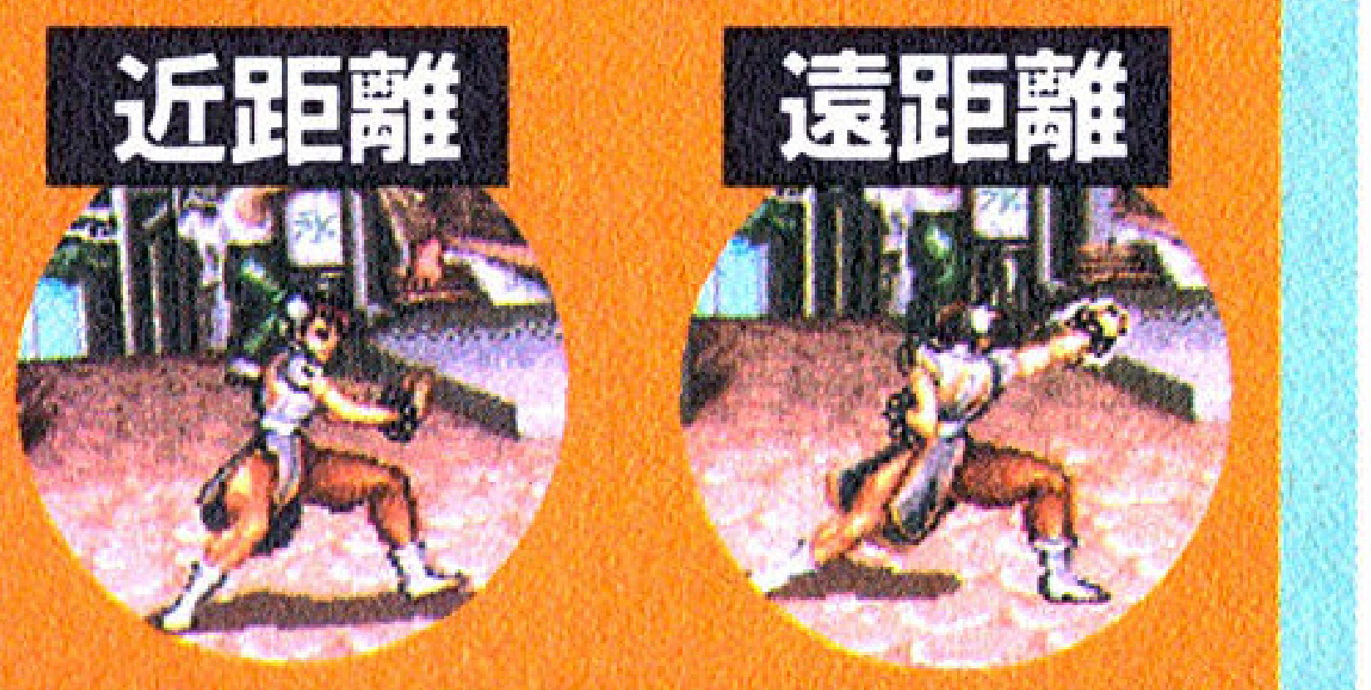
間合いはやや狭いが、立った状態からの技のバリエーションは豊富。対空技が多い。

キック系

リーチの長さを利用し、主に足払いや飛び込んで攻撃するときに使う。威力は大。



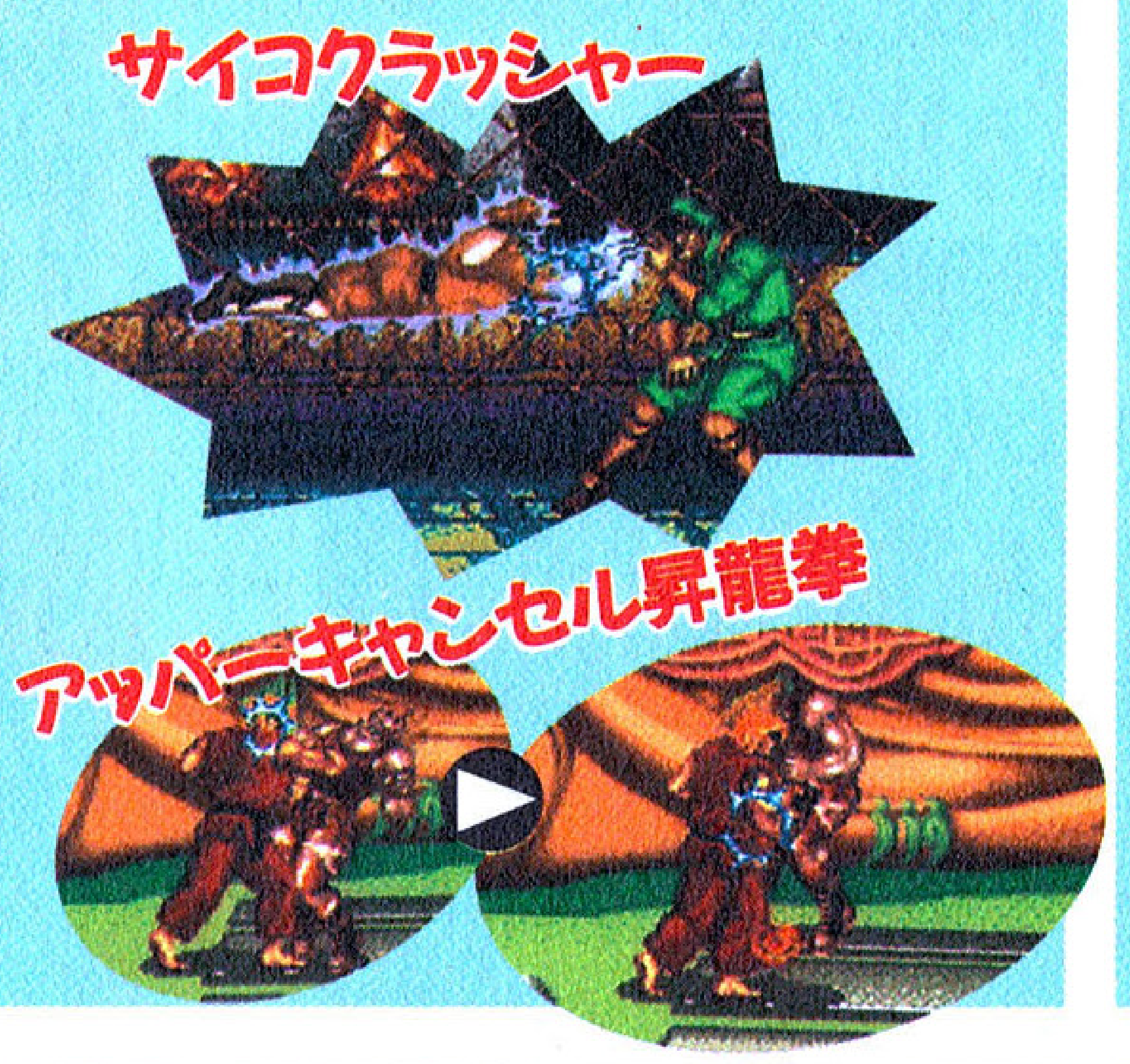
間合いによる技の変化



相手の間合いによって、同じ威力のパンチ／キックで攻撃が変わるときがある。攻撃判定・間合いが変わることも注意。

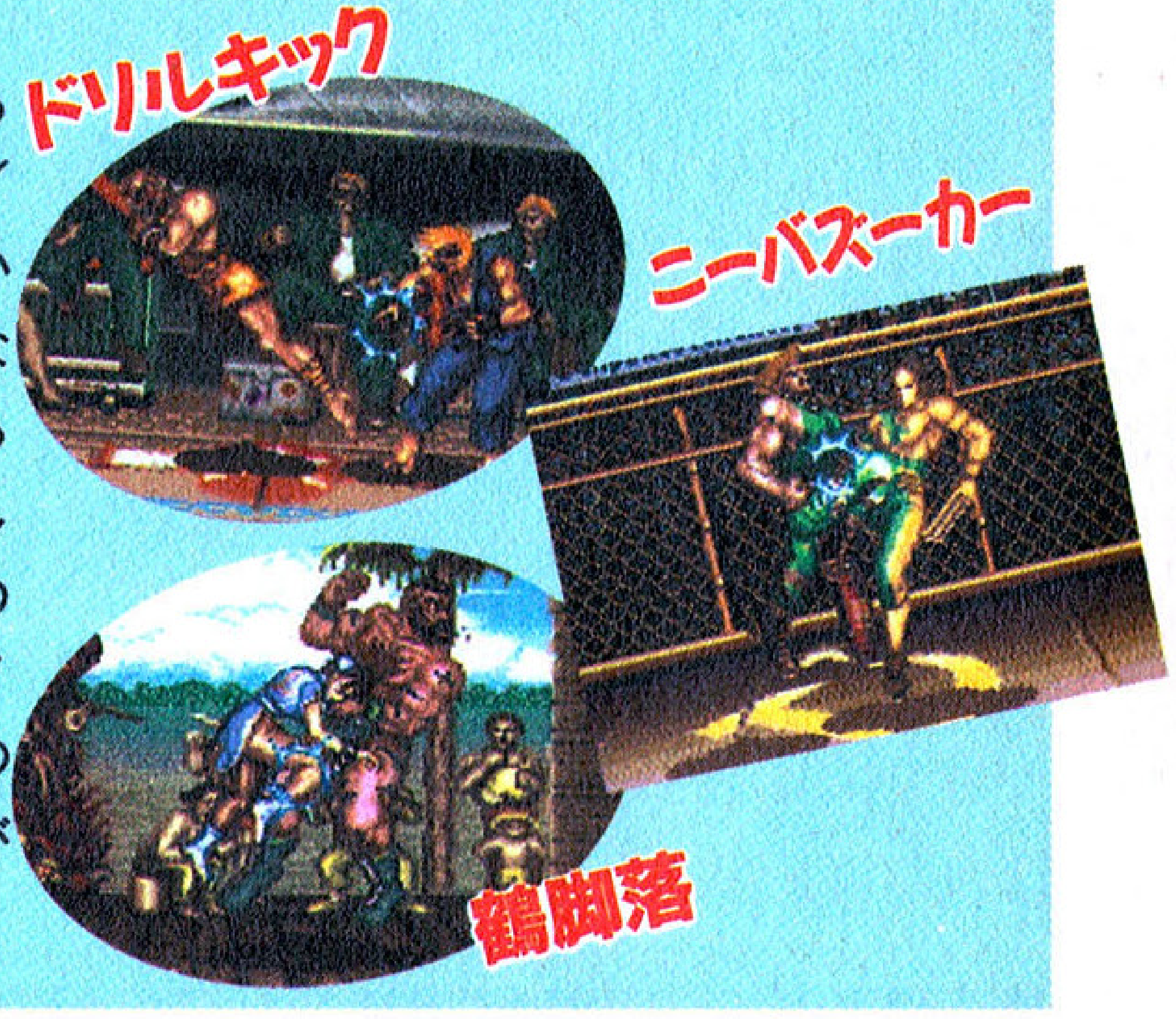
必殺技　コマンド入力で相手を一撃

ある特殊なコマンドを入力することで必殺技を出すという「ストII」ならではの操作システム。右ページ以降の必殺技コマンドは、すべて自分が左、相手が右にいる状態（位置が逆になるとコマンド操作の左右も逆になる）。通常技と同時に必殺技コマンドを入力することで、キャンセル技という連続攻撃もかけられる。



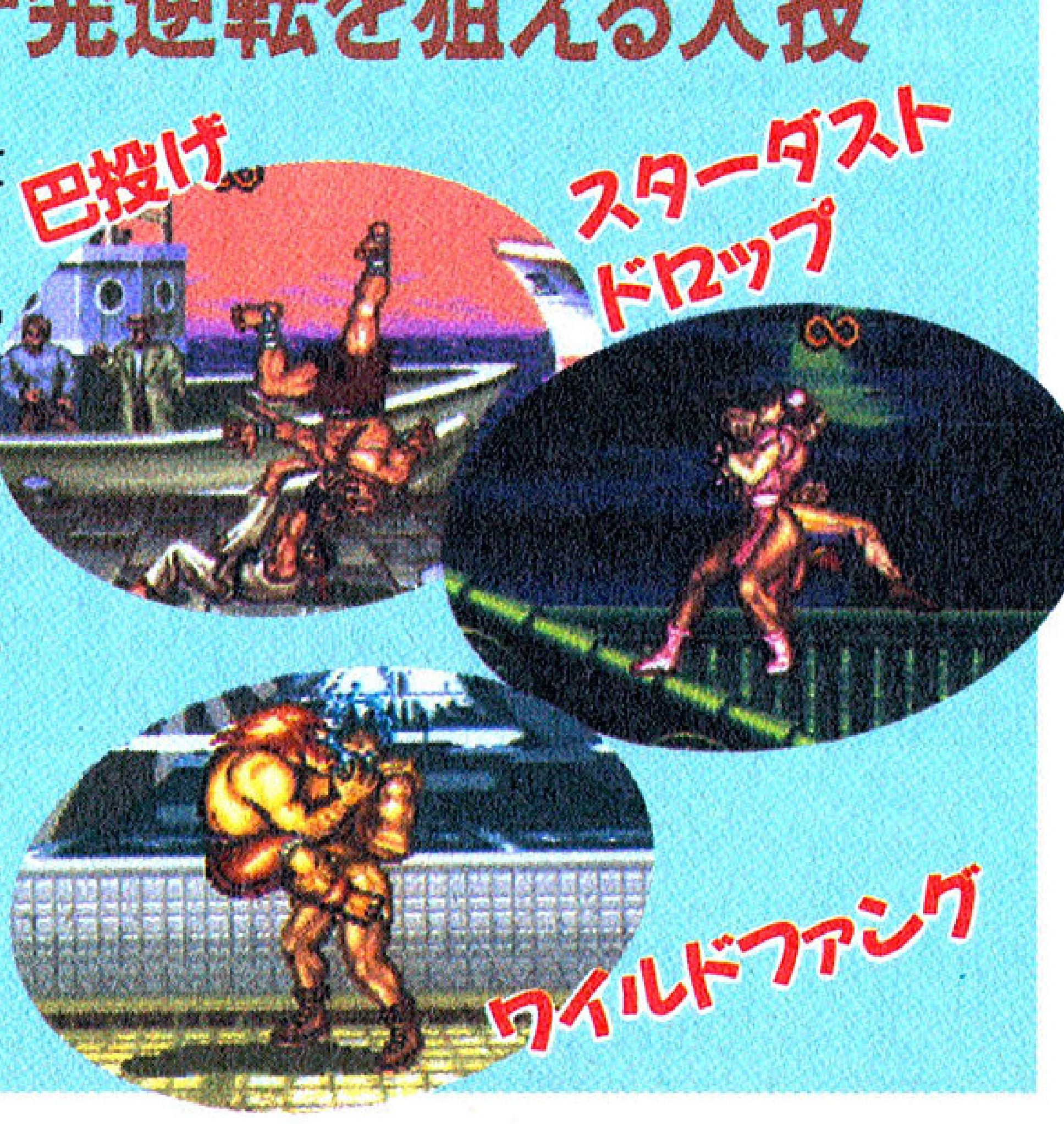
特殊技　✚キーとの組み合わせで出す

ジャンプ中に✚字キーをある方向に入れながらパンチ／キックボタンを押す……といった複数の入力で出す特殊な技。予測しにくい動きをする技が多く、もっぱら奇襲として使われる。右にあげたもの以外に、ザンギエフのフライングボディアタック、ガイルのリバーススピンキックなどが有名。使いどころが難しい。



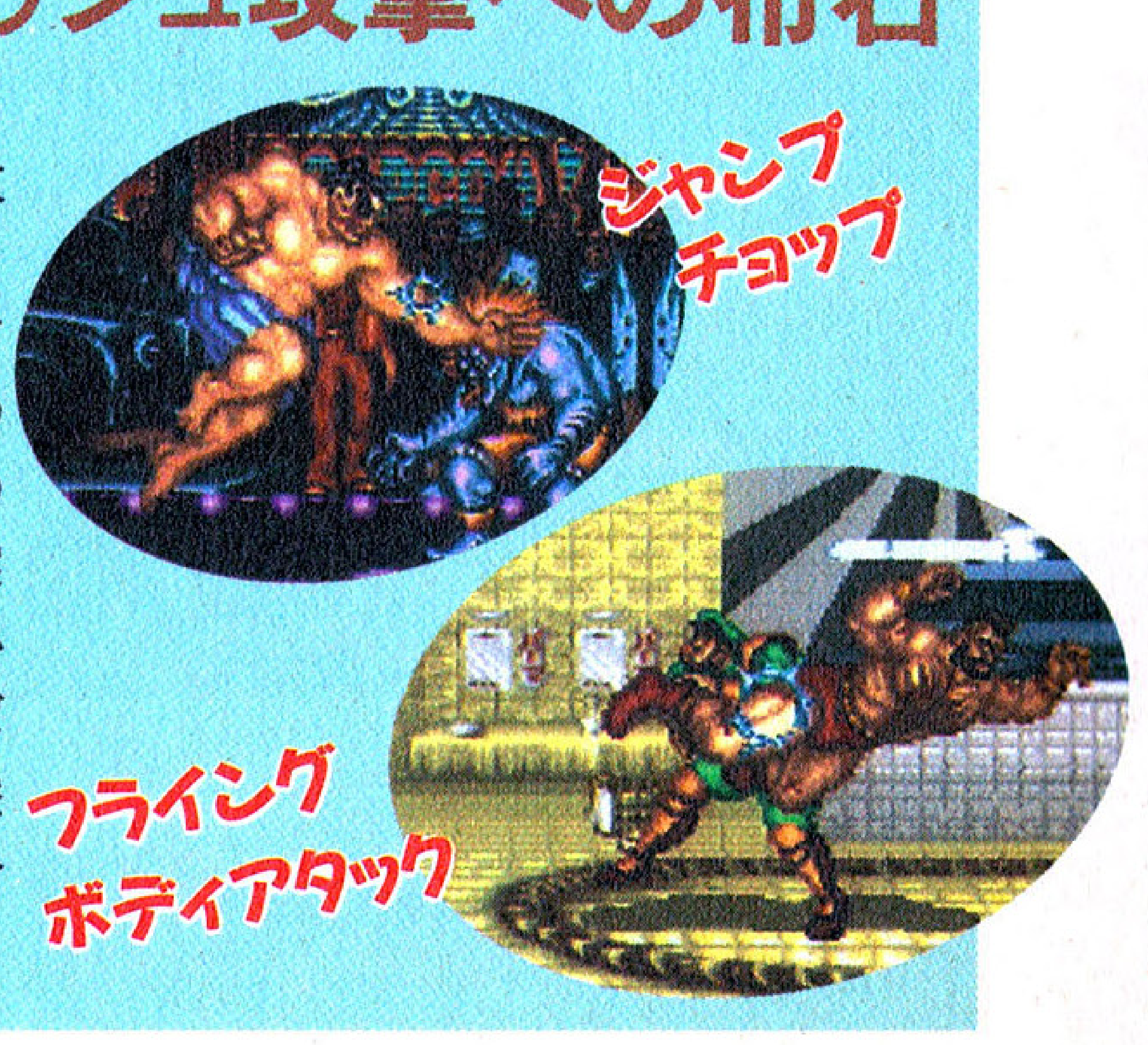
投げ・つかみ技　一発逆転を狙える大技

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、強（中）のパンチボタンを押す。通常の攻撃よりもダメージを与えられるうえ、戦いの主導権を握ることができるのは強み。キャラによっては投げの代わりにかみつき、頭突きなどのつかみ技をするのもいる。また、春麗、ガイル、バルログの3人は相手を空中で投げることができる。



飛び込み技　ラッシュ攻撃への布石

相手の起き上がりぎわを攻めたり、相手が飛び込んできたところを逆に迎撃したりする時に使う。ジャンプからの攻撃は連続技になりやすいので、攻め込まれたほうは確実に防御するか、起き上がり必殺技を使って反撃しなければならない。相手を空中で撃墜するときに使う場合は、間合いのとり方が重要だ。



ダッシュプラス豆知識

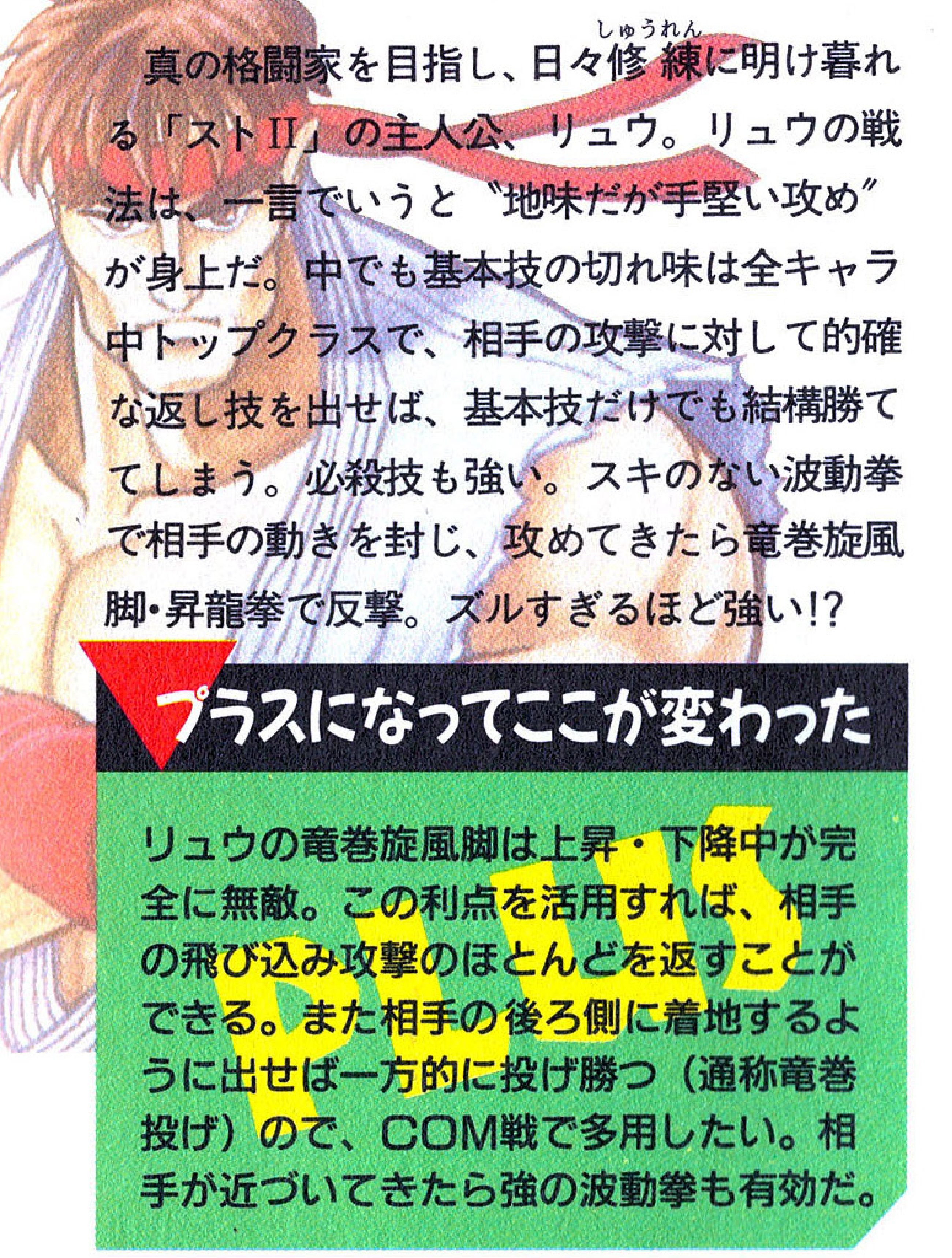
7＜エキサイトモードについて・6＞連続技の種類は、ダッシュに比べると多少減っている。主な理由としては、ダッシュであれだけ強力だったベガの各必殺技にスキが増えたこと。逆にキャンセルできる技が増えたリュウ、ケンは最強の連続技の使い手となった。使いこなすのは大変。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

リュウ【日本】
RYU

【JAPAN】

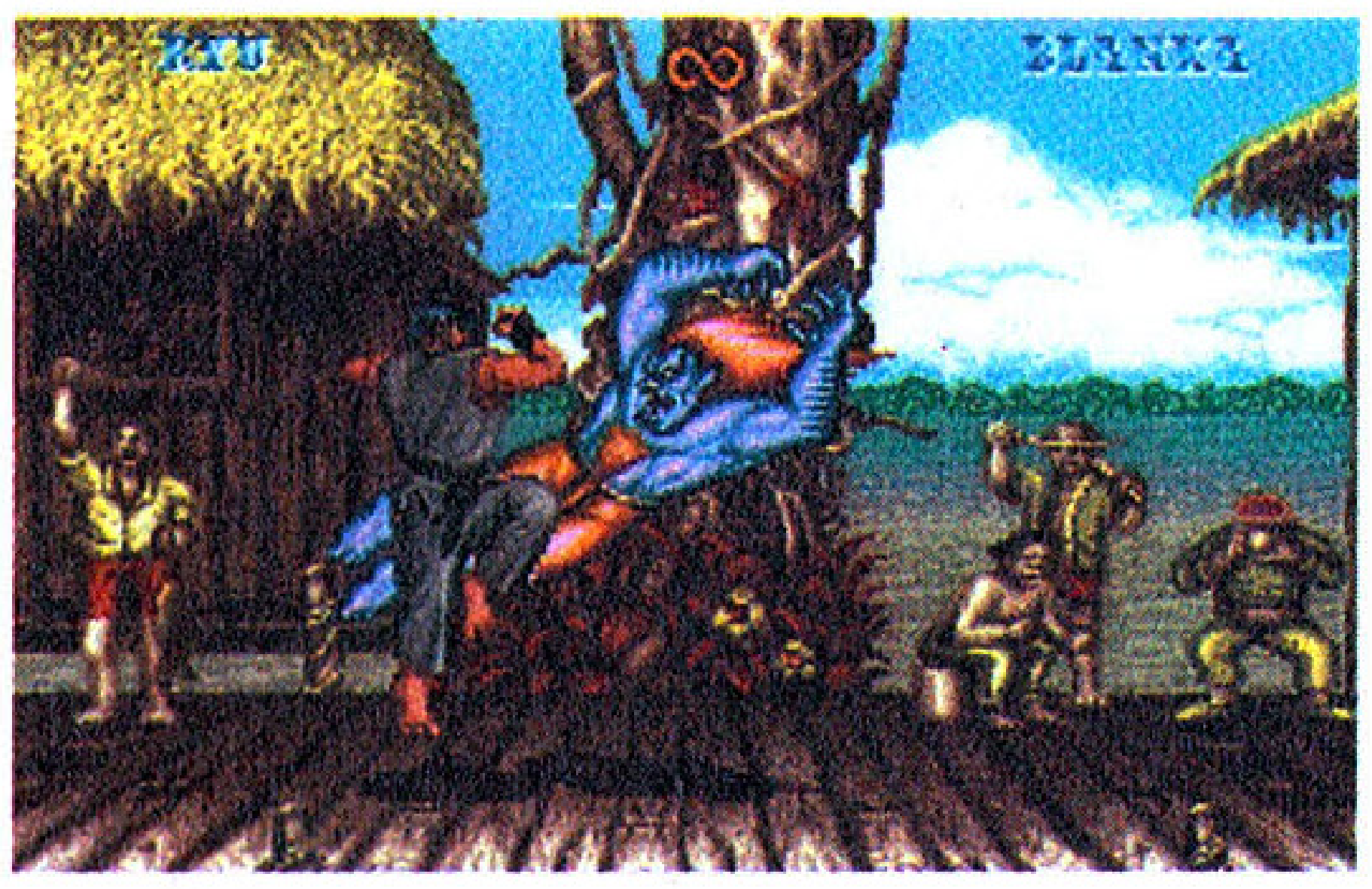
ついに最強キャラへ昇格!!



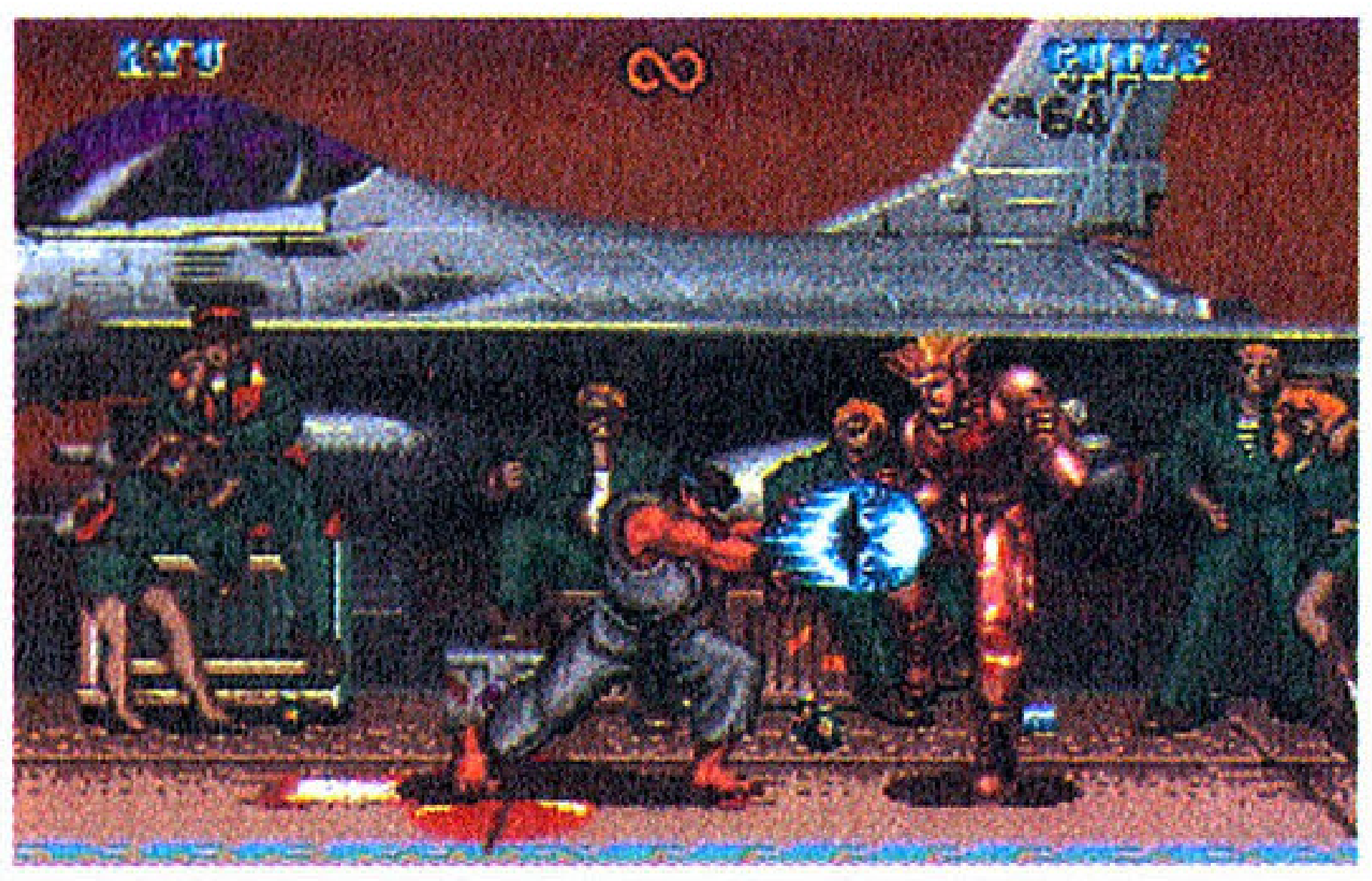
真の格闘家を目指し、日々修練（しゅうれん）に明け暮れる「ストII」の主人公、リュウ。リュウの戦法は、一言でいうと〝地味だが手堅い攻め〟が身上だ。中でも基本技の切れ味は全キャラ中トップクラスで、相手の攻撃に対して的確な返し技を出せば、基本技だけでも結構勝ててしまう。必殺技も強い。スキのない波動拳で相手の動きを封じ、攻めてきたら竜巻旋風脚・昇龍拳で反撃。ズルすぎるほど強い!?

プラスになってここが変わった

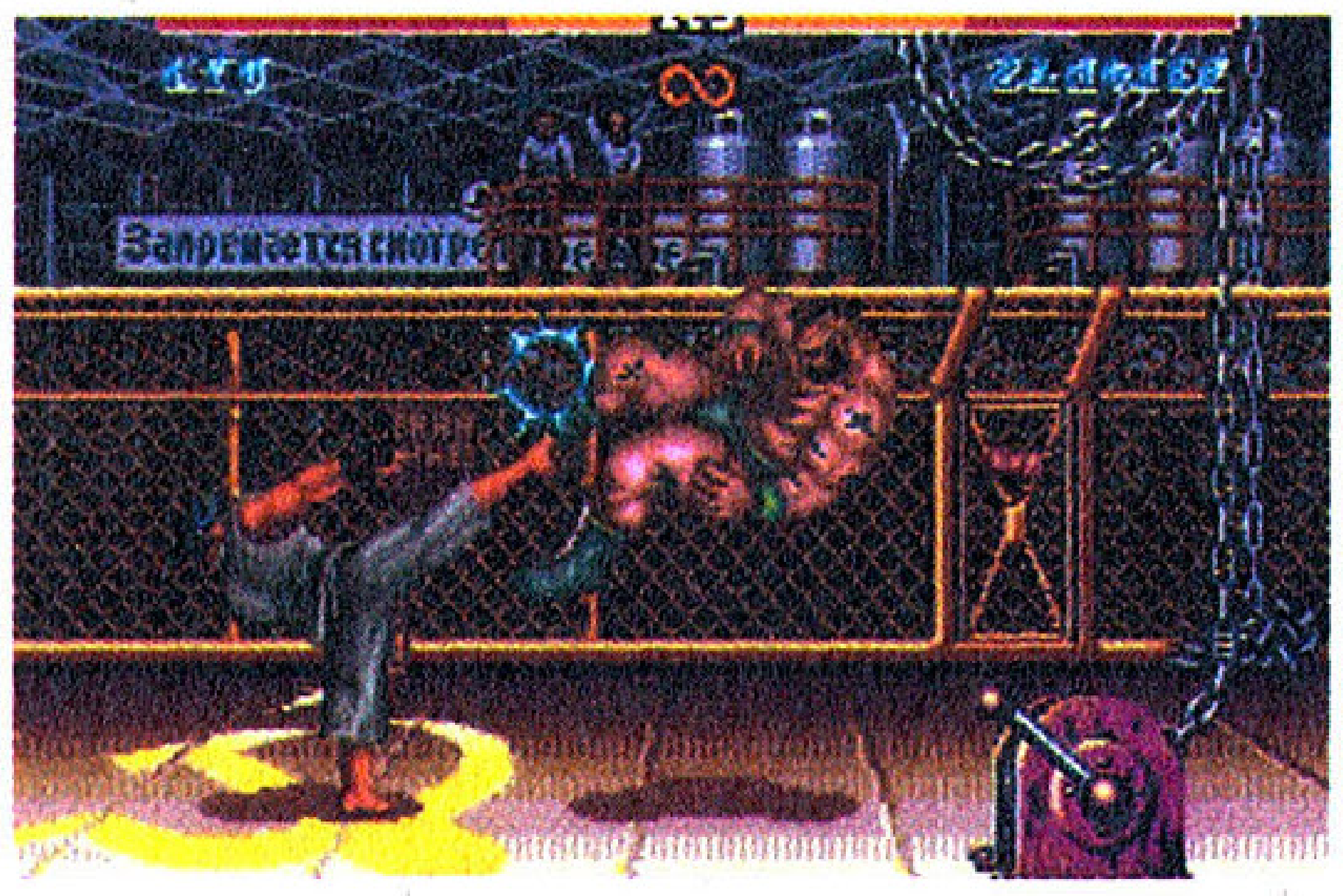
リュウの竜巻旋風脚は上昇・下降中が完全に無敵。この利点を活用すれば、相手の飛び込み攻撃のほとんどを返すことができる。また相手の後ろ側に着地するように出せば一方的に投げ勝つ（通称竜巻投げ）ので、COM戦で多用したい。相手が近づいてきたら強の波動拳も有効だ。



出かかりの竜巻旋風脚は無敵。昇龍拳よりも当たり判定が大きいので、強力な返し技となる。



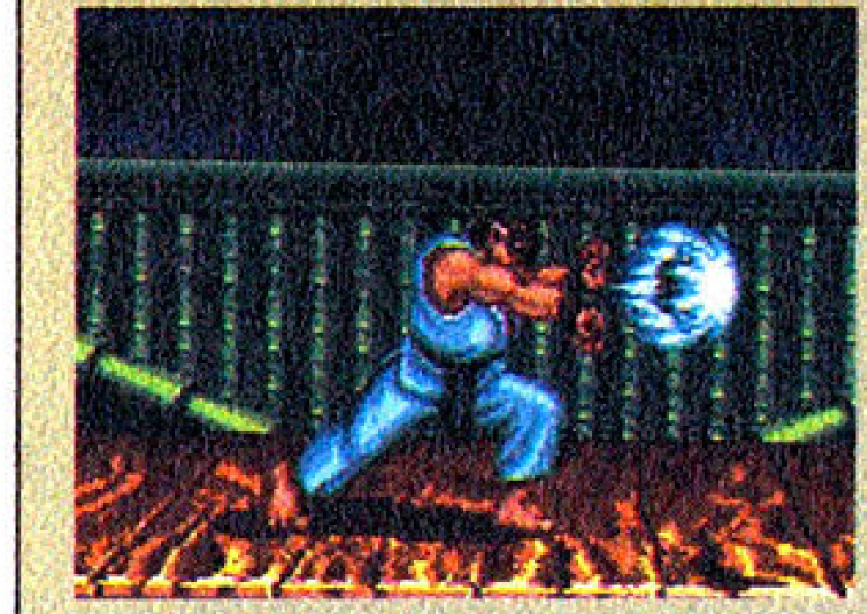
ケンと違い、波動拳のモーションはかなり速い。目の前でいきなり出すとガンガン当たるぞ。



必殺技に頼るだけでなく、回し蹴りや正拳突き、アッパーなどの通常技も対空技として使え。

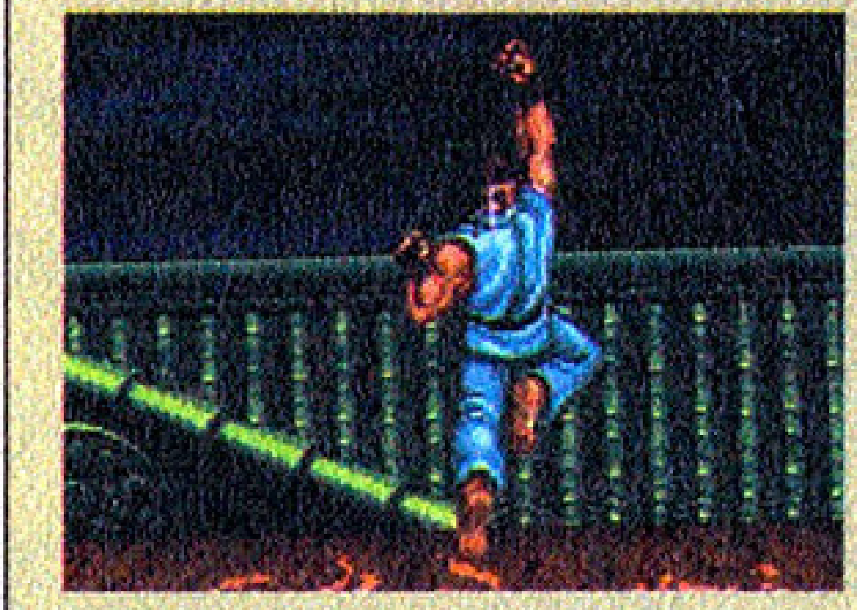
必殺技&特殊技データ

波動拳



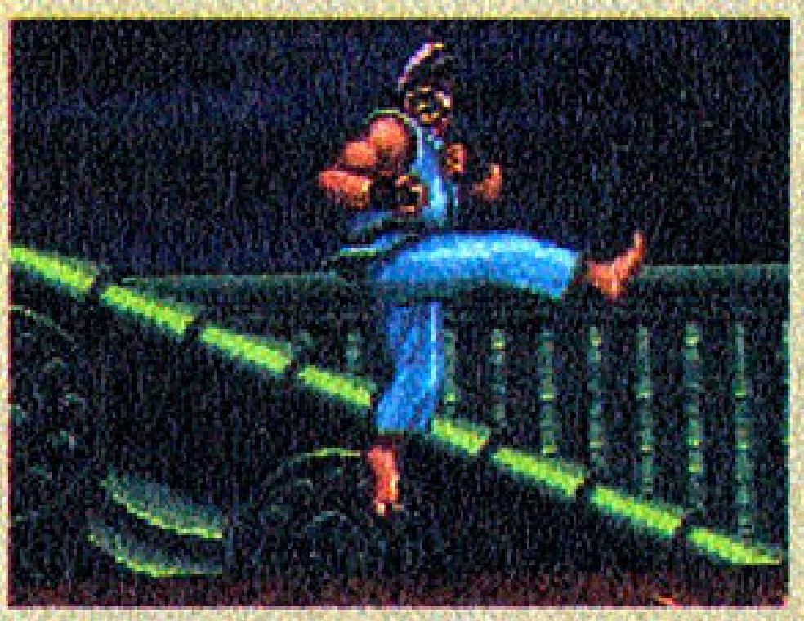
↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。ケンよりも出るまでのモーションが速く、スピードに緩急がつけられる。

昇龍拳



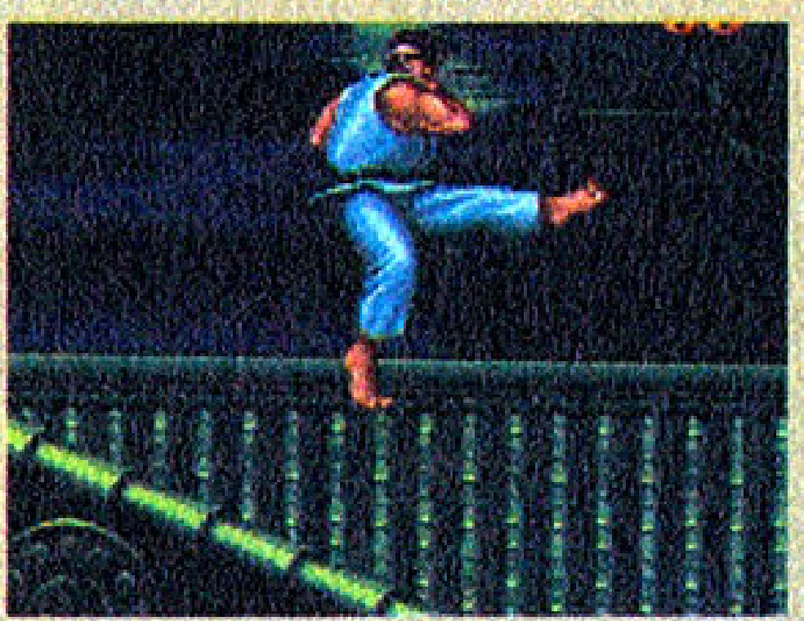
→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。上昇中は完全に無敵で、攻撃が当ると相手は倒れる。ケンよりも遅い。

竜巻旋風脚



↓、↙、←と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。上昇、下降中は無敵で、攻撃が当たると相手は倒れる。ダメージ度は大。

空中竜巻旋風脚

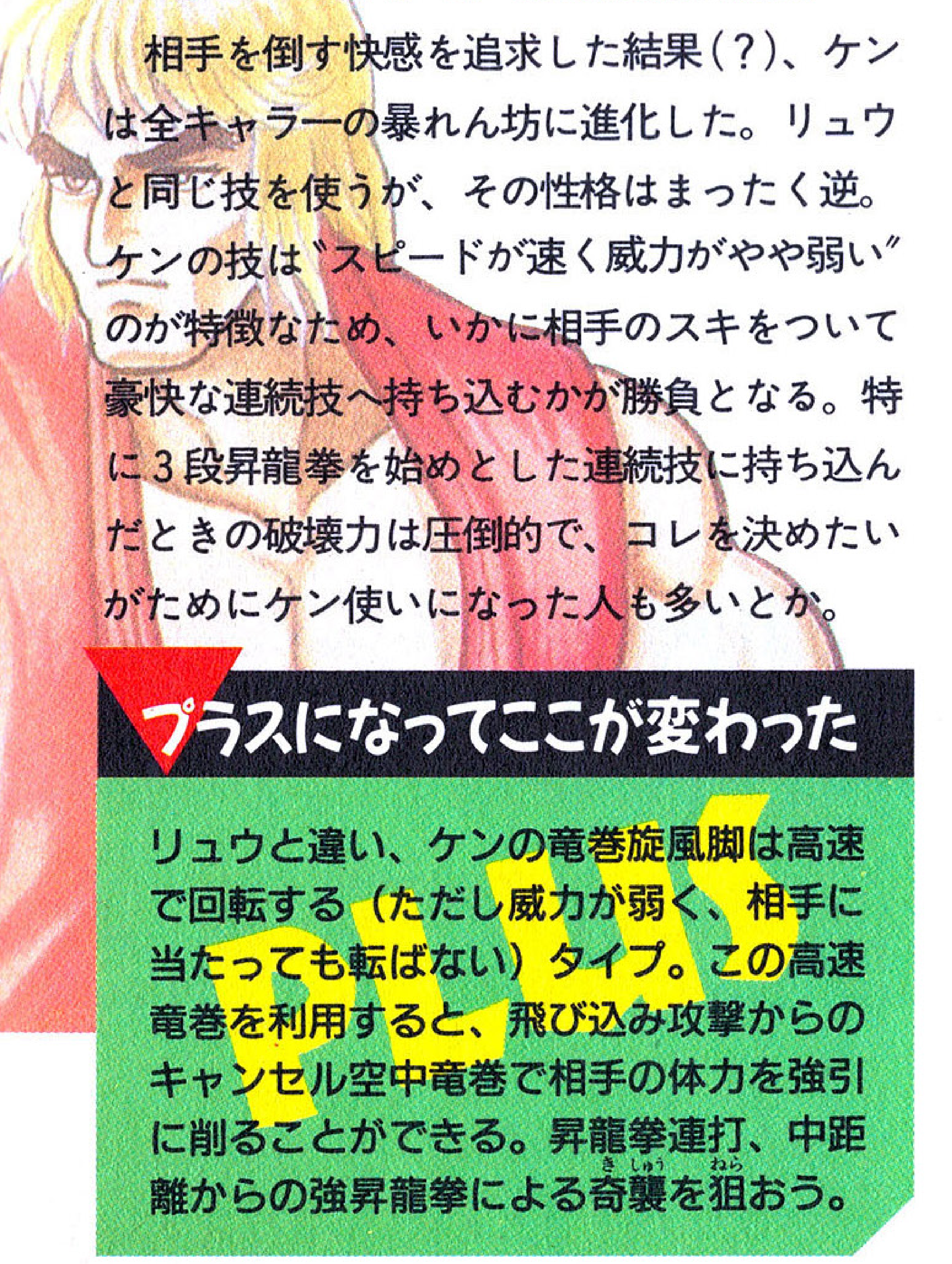


ジャンプ中に竜巻旋風脚コマンドを入力する。高さを自由に変えられるし、飛び蹴りなどの通常技もキャンセルできる。(新必殺技)

ケン【アメリカ】
KEN

【USA】

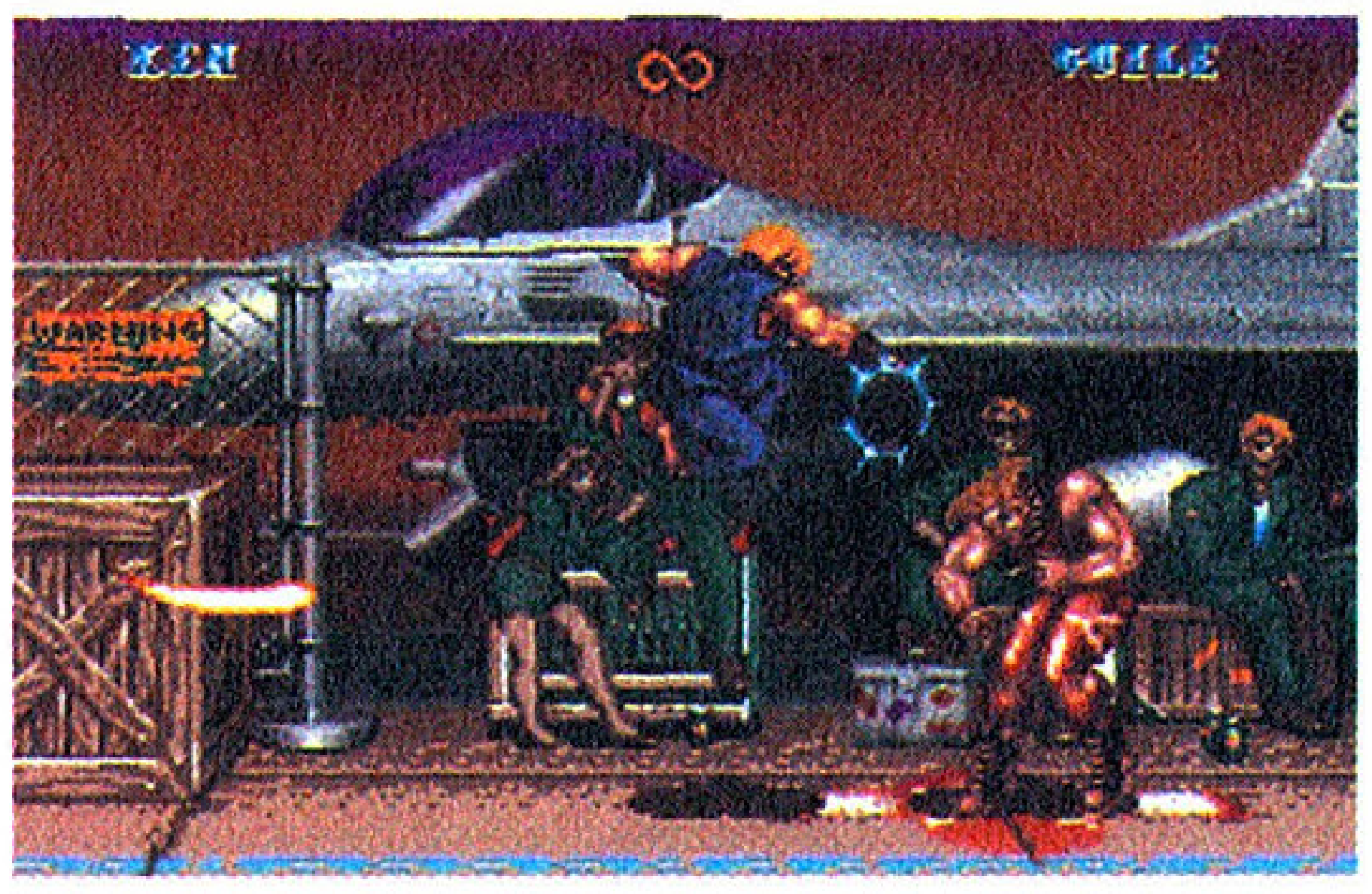
豪快&派手、人気度はNo.1



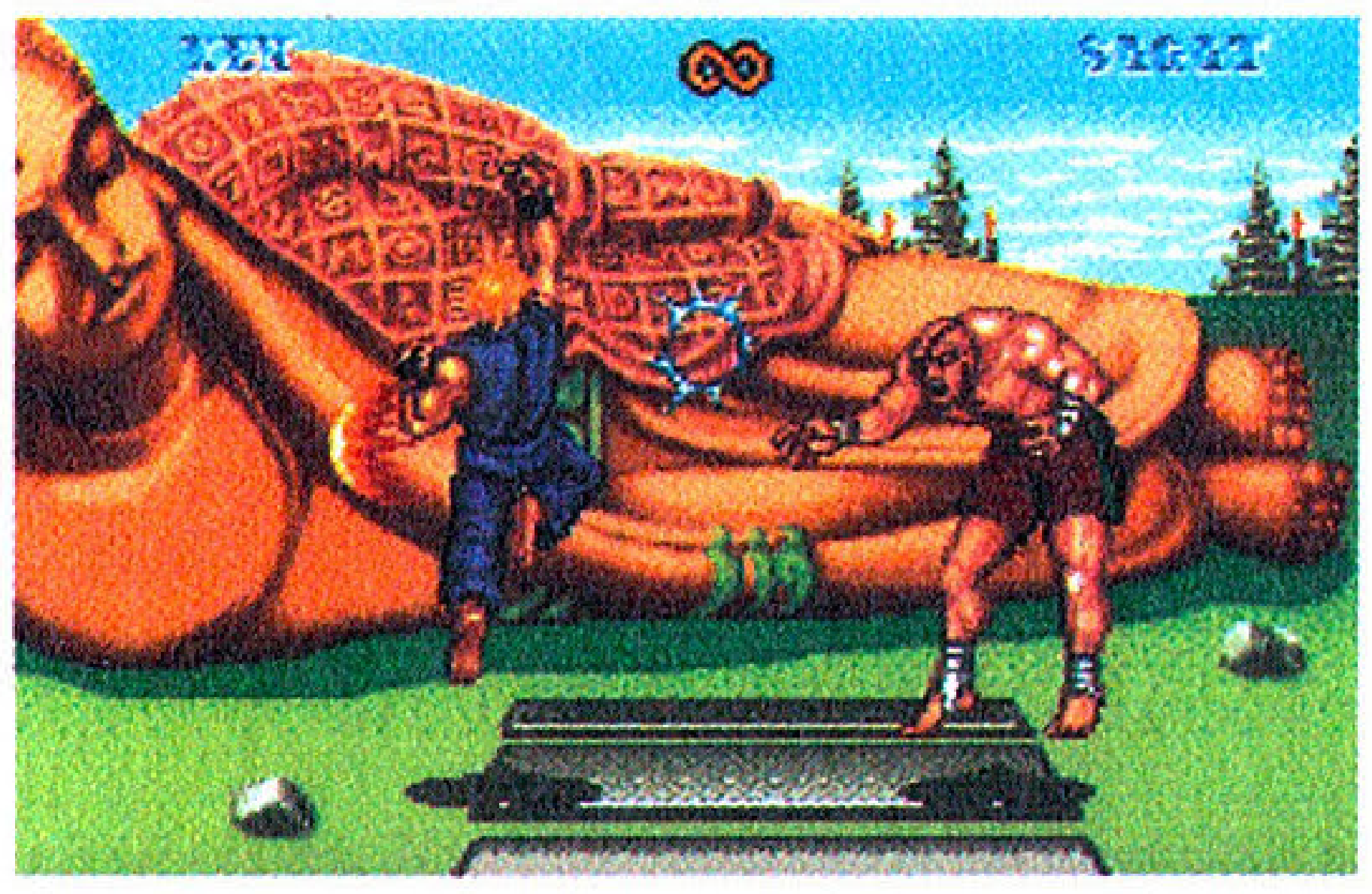
相手を倒す快感を追求した結果(?)、ケンは全キャラ一の暴れん坊に進化した。リュウと同じ技を使うが、その性格はまったく逆。ケンの技は〝スピードが速く威力がやや弱い〟のが特徴なため、いかに相手のスキをついて豪快な連続技へ持ち込むかが勝負となる。特に3段昇龍拳を始めとした連続技に持ち込んだときの破壊力は圧倒的で、コレを決めたいがためにケン使いになった人も多いとか。

プラスになってここが変わった

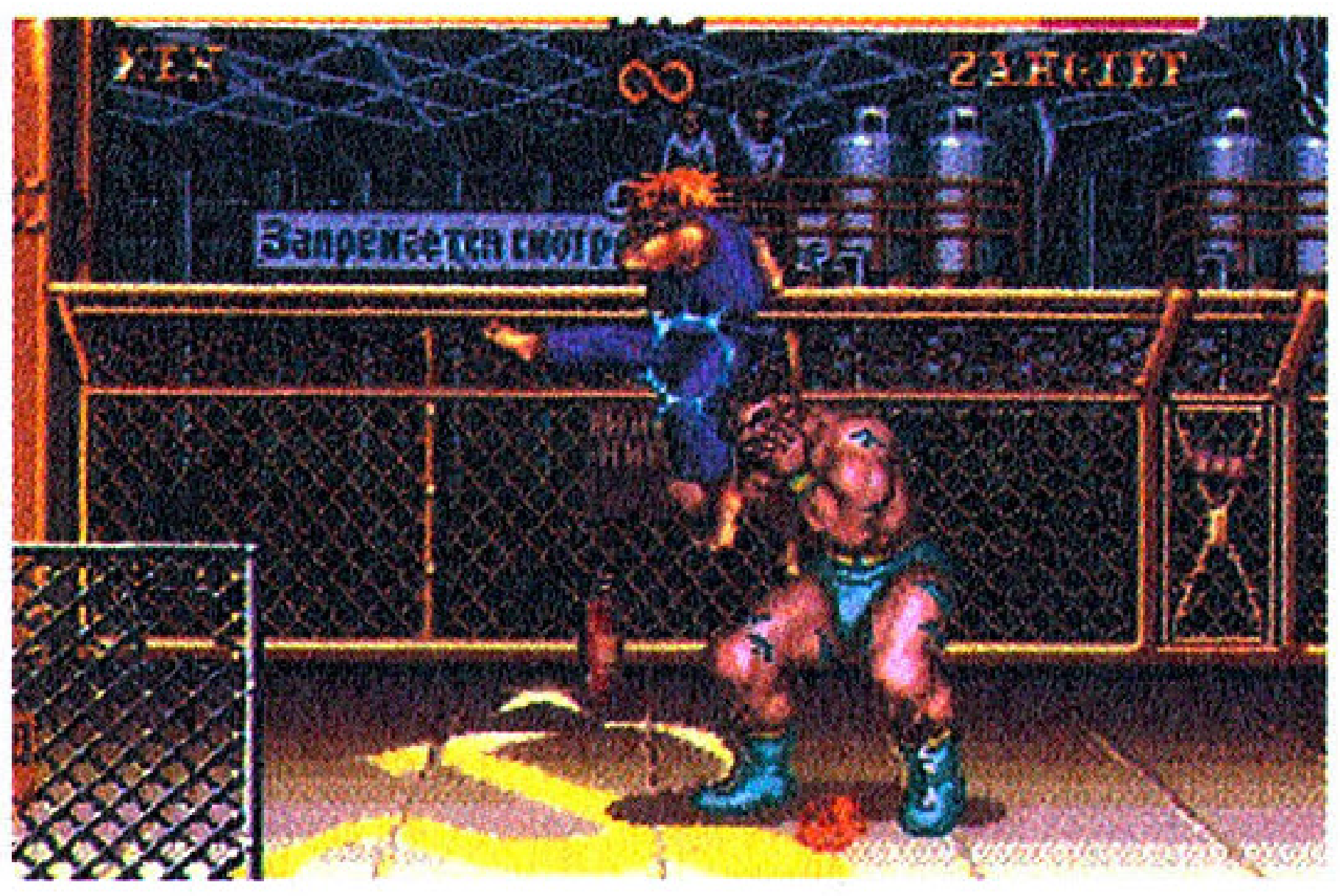
リュウと違い、ケンの竜巻旋風脚は高速で回転する（ただし威力が弱く、相手に当たっても転ばない）タイプ。この高速竜巻を利用すると、飛び込み攻撃からのキャンセル空中竜巻で相手の体力を強引に削ることができる。昇龍拳連打、中距離からの強昇龍拳による奇襲（きしゅう）を狙（ねら）おう。



見た目よりもはるかに当り判定の大きいジャンプ強パンチ。ここから連続技だっ!!



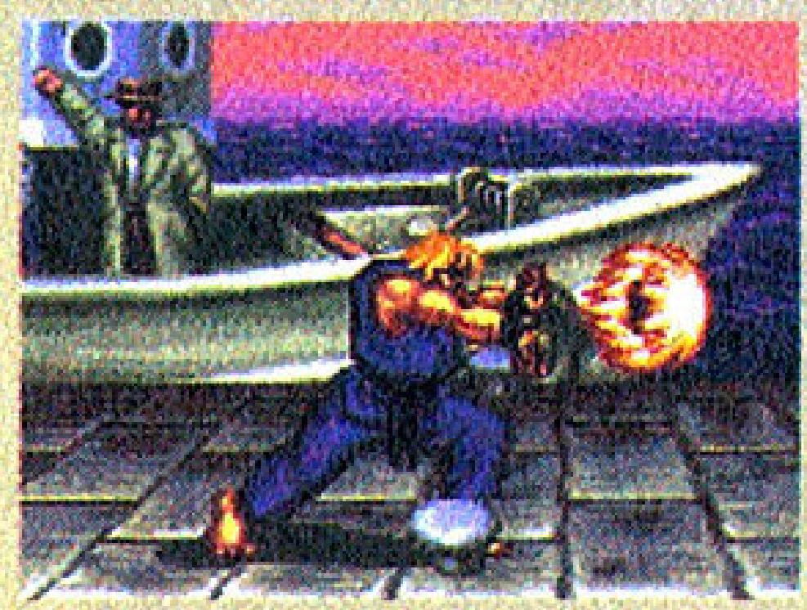
相手の動きを先読みし、遠い間合いから強昇龍拳で迎撃。決まれば最高に気持ちイイ一瞬だ。



ケンの空中竜巻は威力は弱いが手数で勝負するタイプ。着地と同時に昇龍拳にいくのもヨシ。

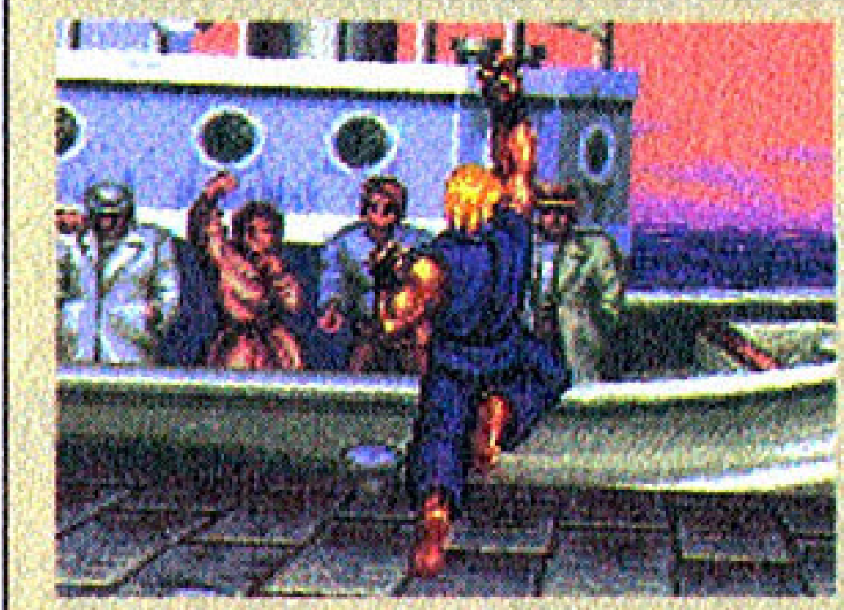
必殺技&特殊技データ

波動拳



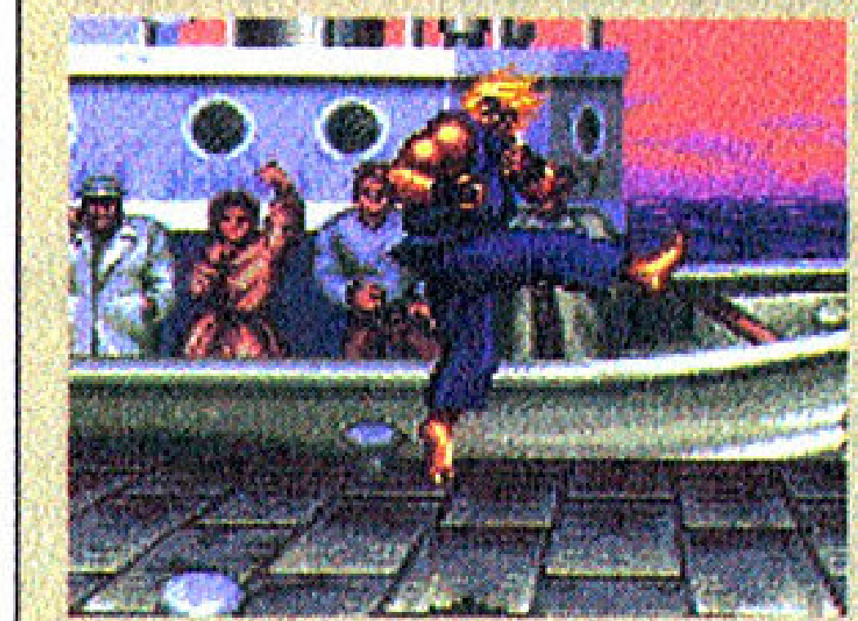
↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。リュウよりも出るまでのモーションは遅く、発射直後の硬直時間も長い。

昇龍拳



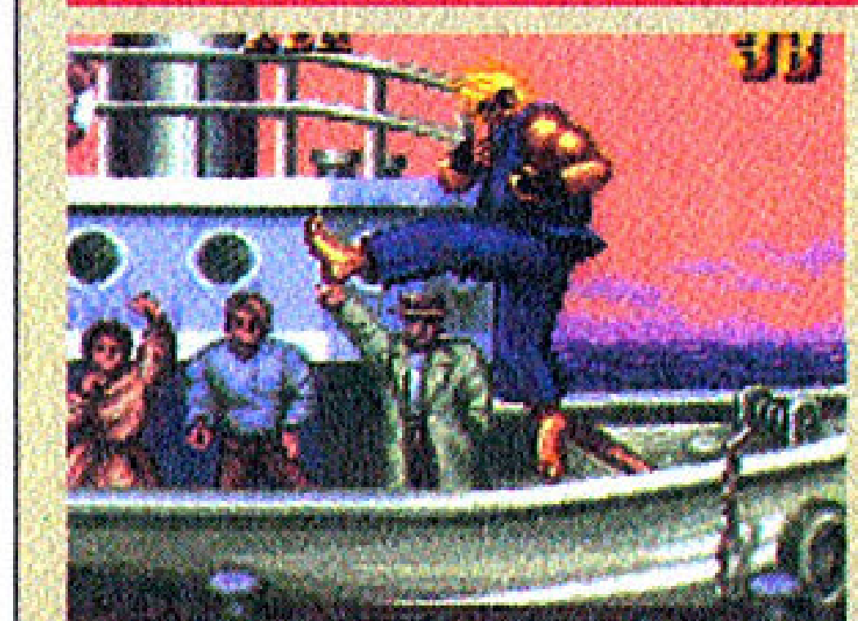
→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。技の性質はリュウと同じだがモーションが速い。強昇龍は斜め前に進む。

竜巻旋風脚



↓、↙、←と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。回転のスピードがとにかく速く、連発で攻撃が当たる。ダメージ度は小。

空中竜巻旋風脚

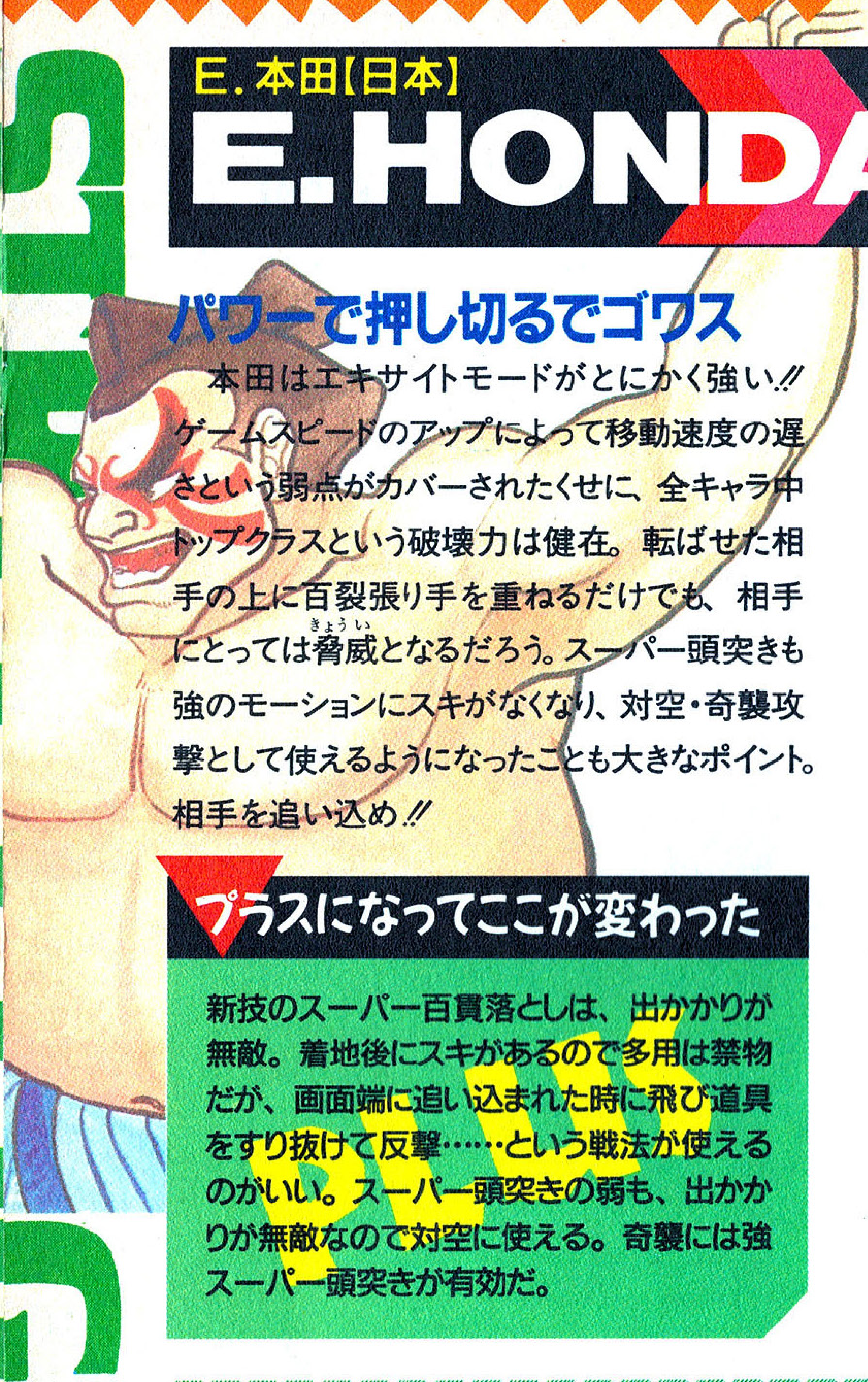


ジャンプ中に竜巻旋風脚コマンドを入力。リュウの空中竜巻と似ているが、威力が弱く、スピードが速い。移動用に使う。(新必殺技)

ダッシュプラス豆知識

8＜気になる移植度の話・1＞投げピヨ、赤波動拳、象の泣き声など、業務用「ストII」からのファンにはウレシイ細かなところまで移植されているのが「ダッシュプラス」の見どころ。朱雀城を舞う鳥や、背景で応援する人達などもばっちり再現。ソ連ステージのフェンスもあるぞ。

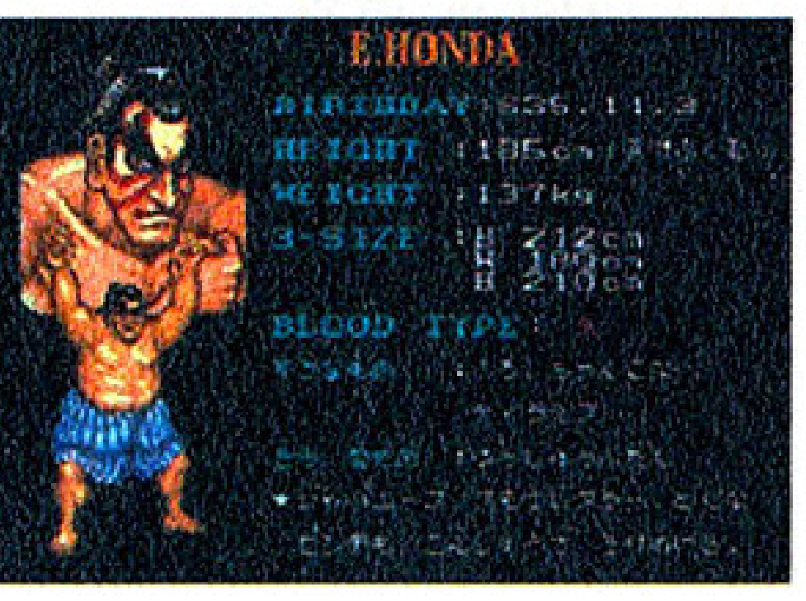
※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています



E. 本田【日本】

E. HONDA

【JAPAN】

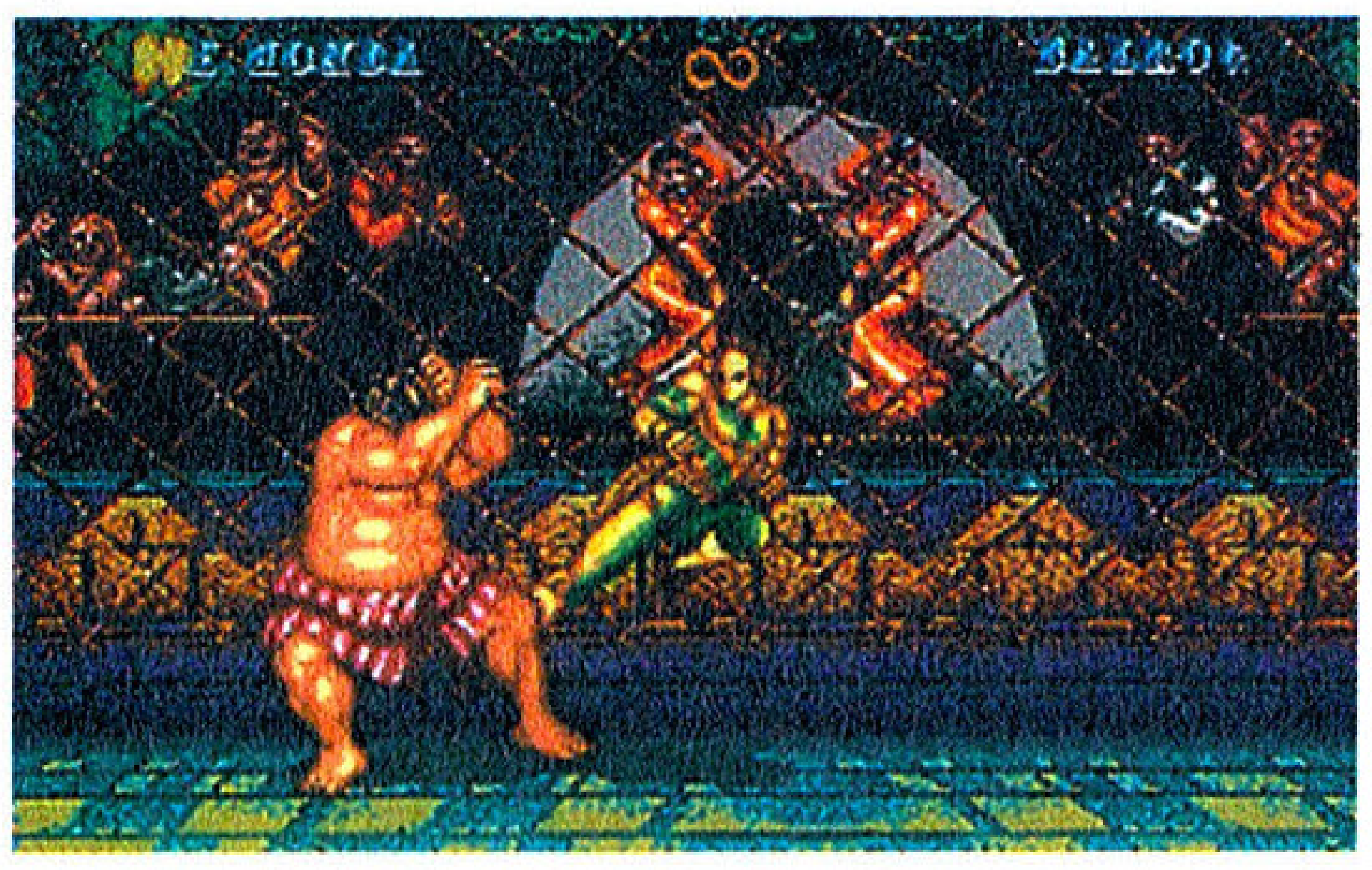


パワーで押し切るでゴワス

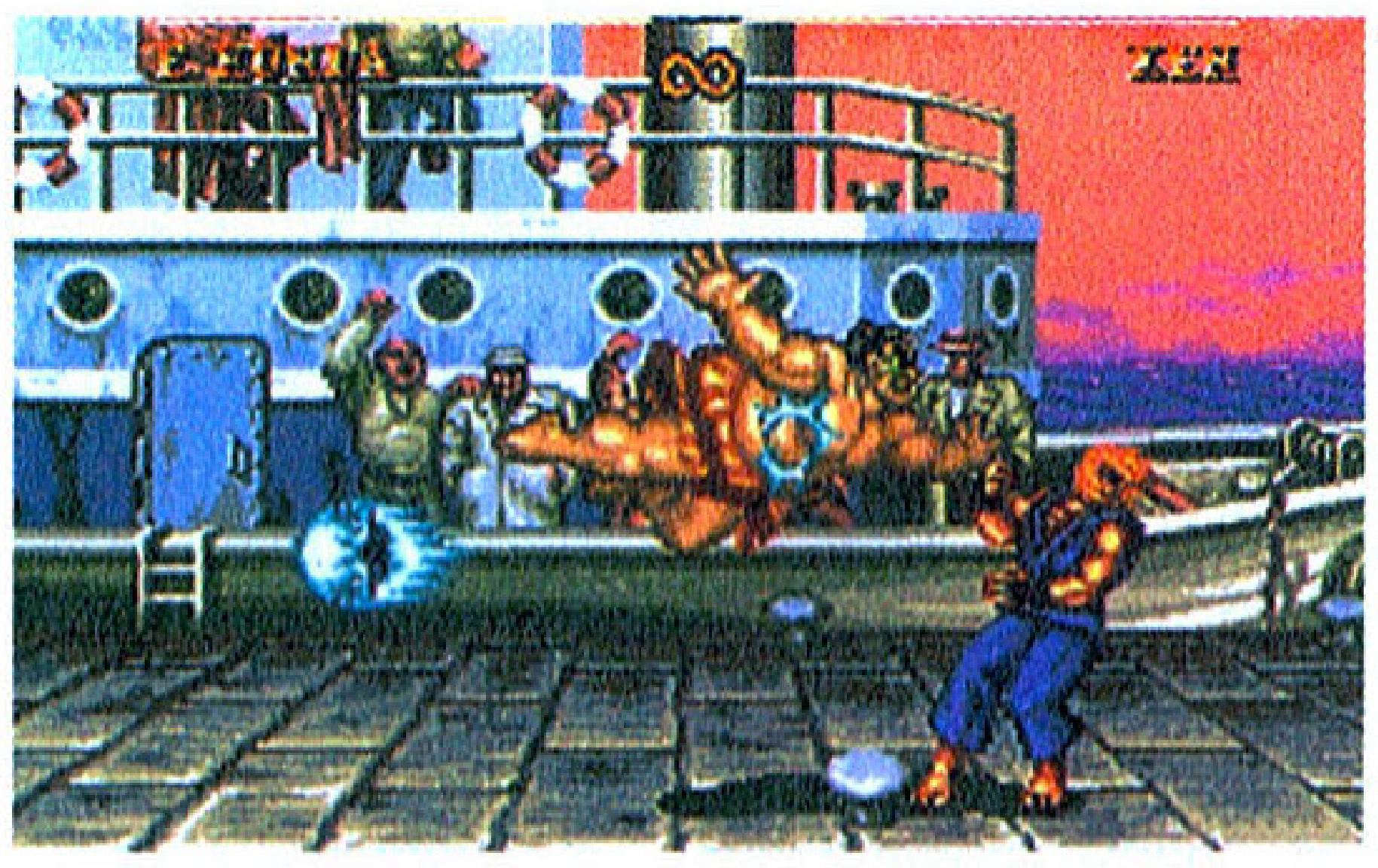
本田はエキサイトモードがとにかく強い‼ ゲームスピードのアップによって移動速度の遅さという弱点がカバーされたくせに、全キャラ中トップクラスという破壊力は健在。転ばせた相手の上に百裂張り手を重ねるだけでも、相手にとっては脅威（きょうい）となるだろう。スーパー頭突きも強のモーションにスキがなくなり、対空・奇襲攻撃として使えるようになったことも大きなポイント。相手を追い込め‼

プラスになってここが変わった

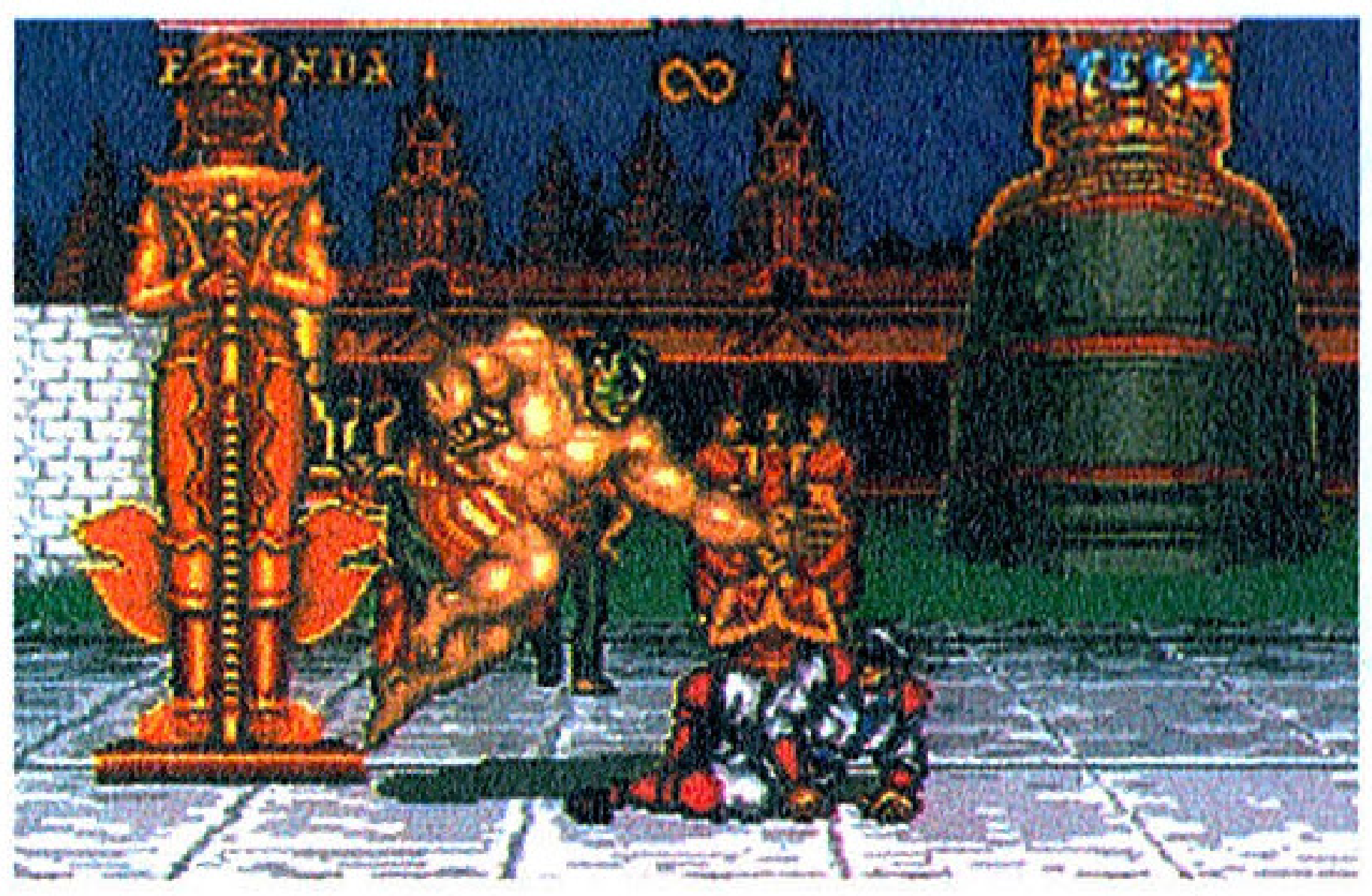
新技のスーパー百貫落としは、出かかりが無敵。着地後にスキがあるので多用は禁物だが、画面端に追い込まれた時に飛び道具をすり抜けて反撃……という戦法が使えるのがいい。スーパー頭突きの弱も、出かかりが無敵なので対空に使える。奇襲には強スーパー頭突きが有効だ。



起き上がりぎわを攻められたら、弱のスーパー頭突きを使おう。相手の攻撃をかわせるのだ。



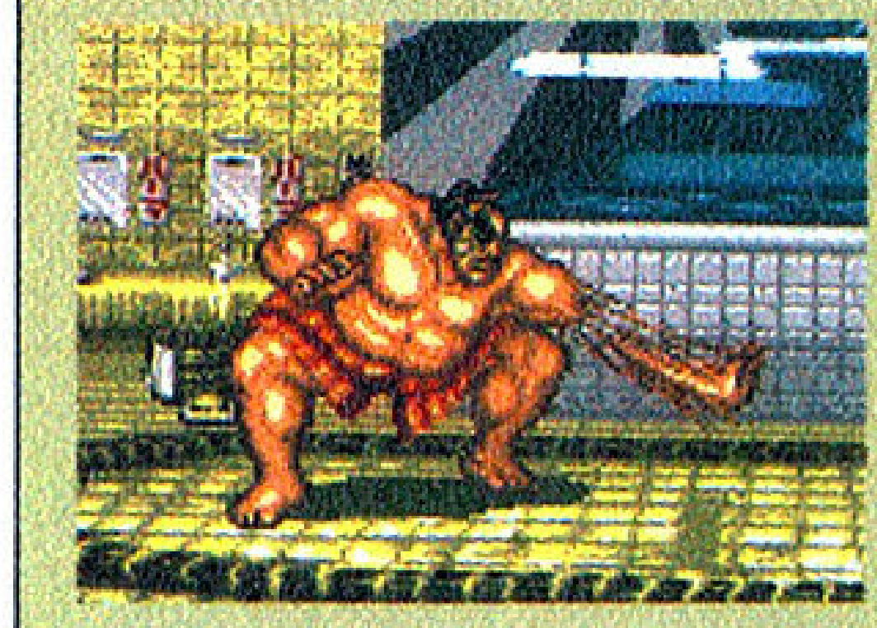
使うタイミングは難しいが、一発逆転を狙えるのがスーパー百貫落としのイイところだ。



相手の起き上がりぎわを攻める時はジャンプして中パンチ連打。百裂張り手への布石だ‼

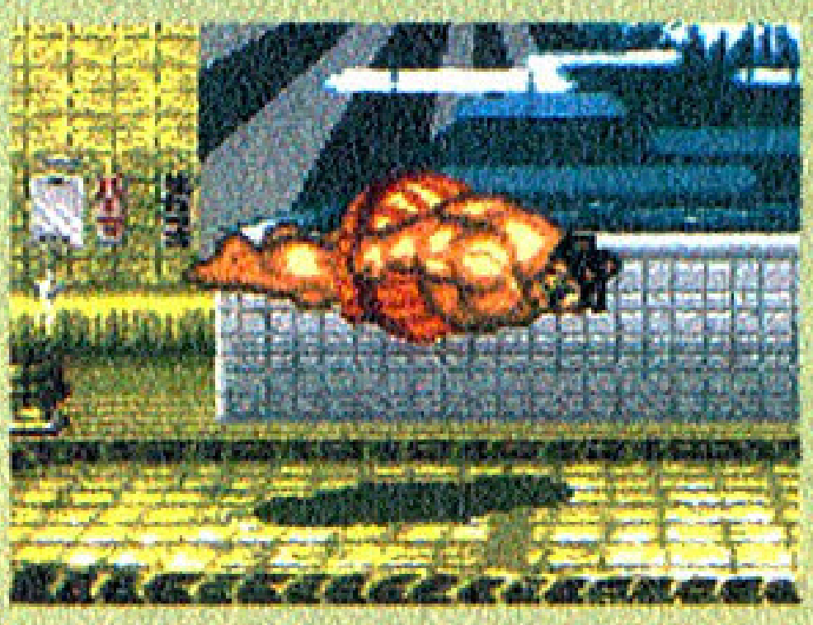
必殺技&特殊技データ

百裂張り手



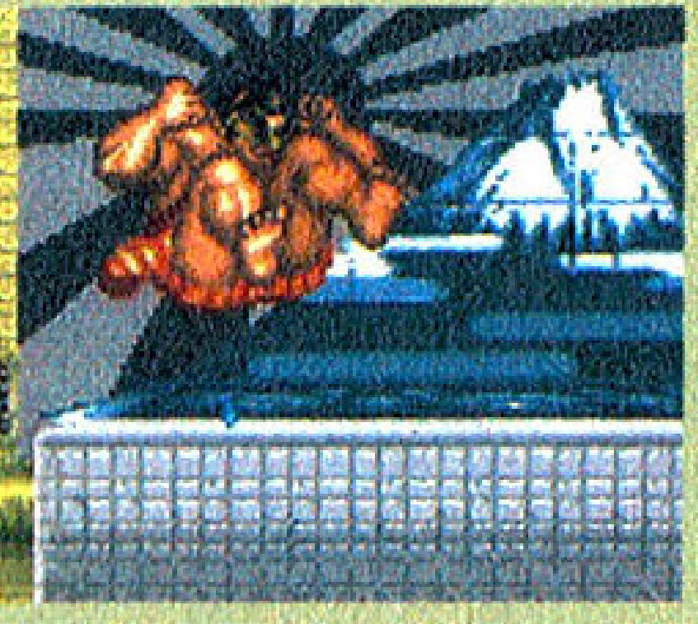
弱中強いずれかのパンチボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。張り手しながらの移動も可。

スーパー頭突き



←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。弱は無敵時間がある。

スーパー百貫落とし



↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛び上がる高さ。出かかりが無敵なのが強み。（新必殺技）

MEMO

本田の技はモーションが遅いため、連続技がほとんどない。その代わり、しゃがみ中キックや立ち強キックなど、1発目が当たれば2発目も続けて入る連続技がある。さば折りからの連続技を覚え、破壊力をアップしよう。

春麗【中国】

CHUN-LI

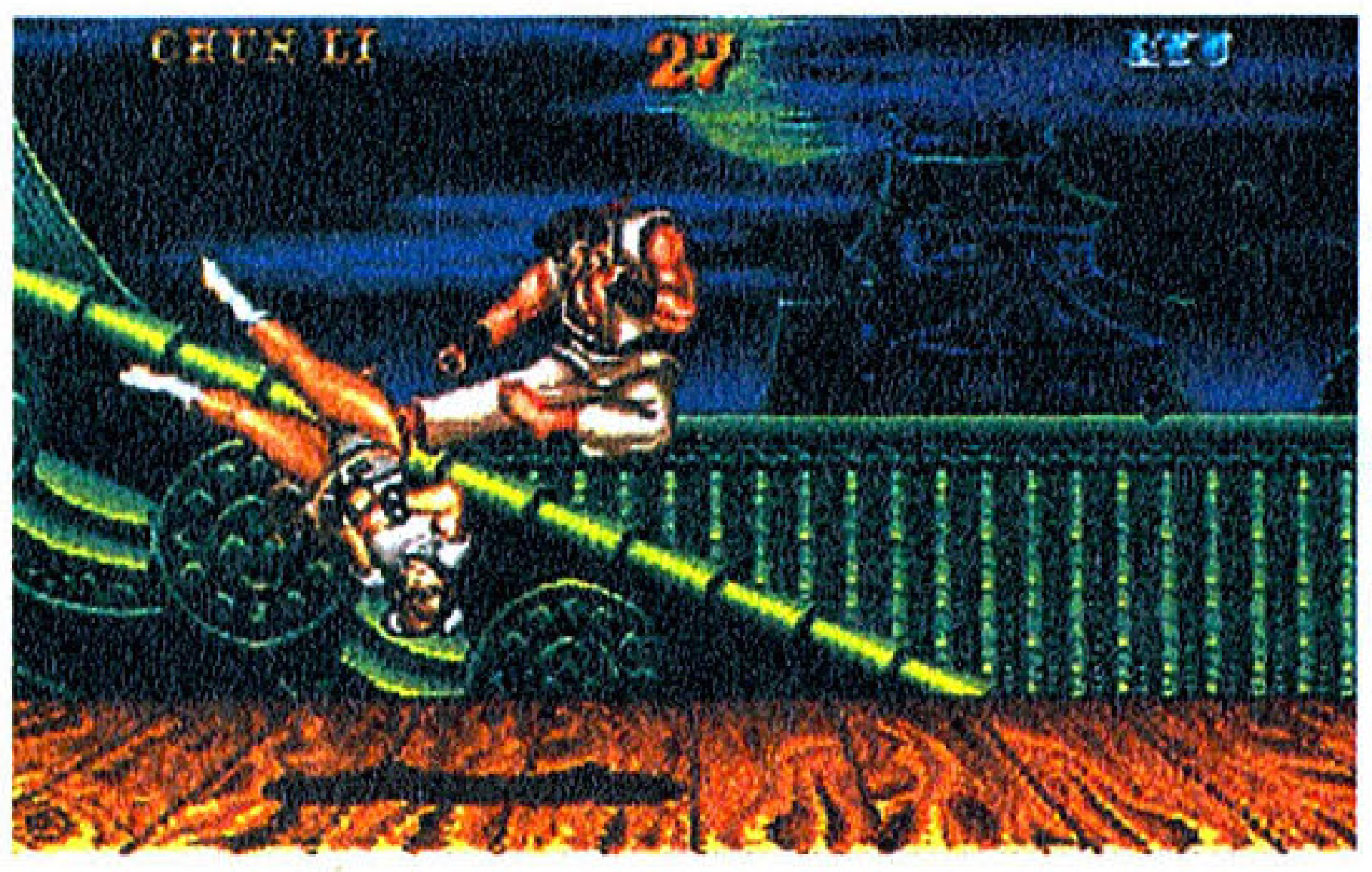
【CHINA】

華麗な足技で相手を惑わせろ

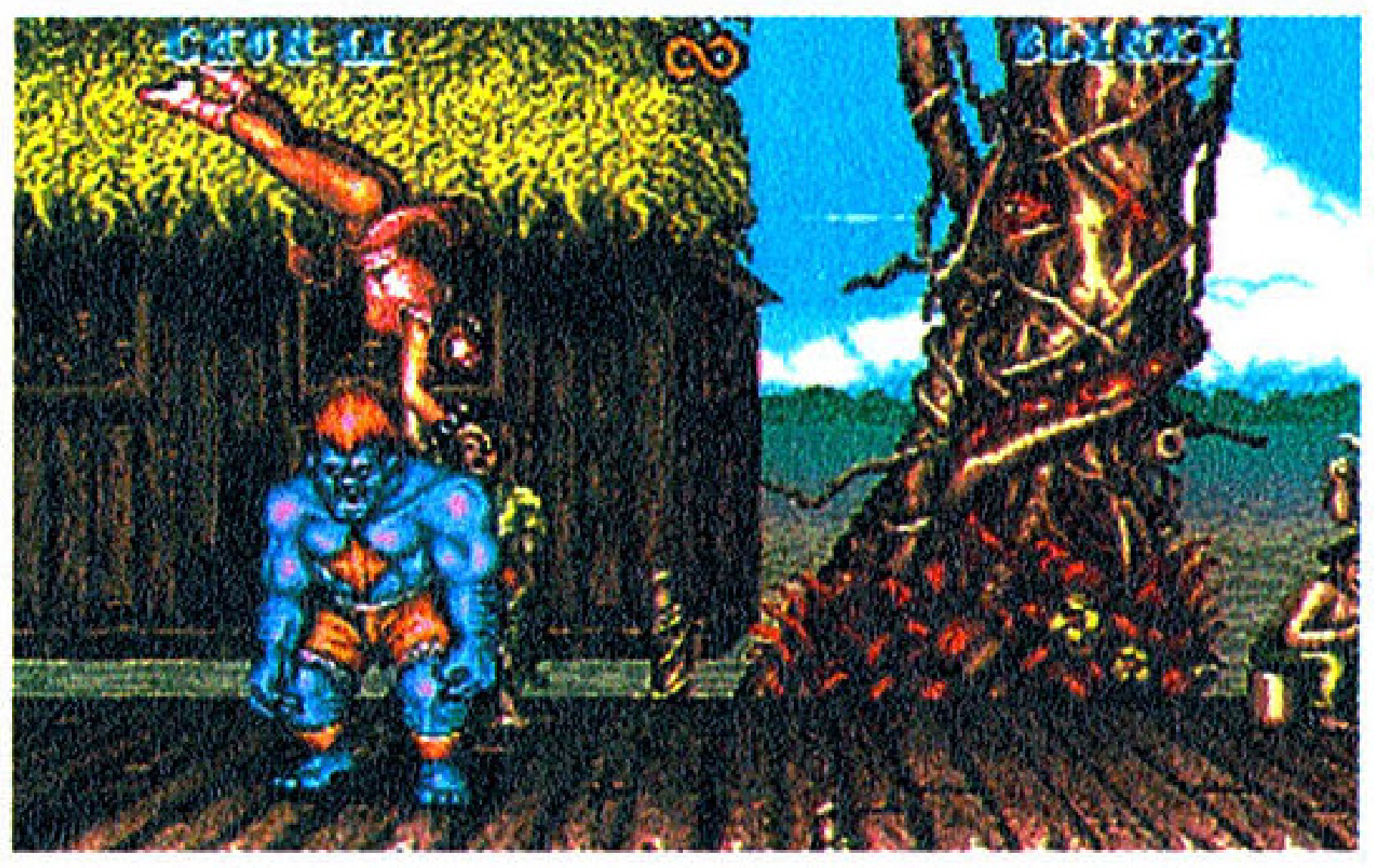
スピードの速さで相手を翻弄（ほんろう）してきた紅一点の格闘家、春麗。……しかし、四天王バルログの登場、エキサイトモードによるゲーム全体のスピードアップにより、彼女の長所はややかすんでしまったように思える。このパワーダウンをカバーするため、「ダッシュプラス」の春麗には数多くの特殊技が追加された。後方蹴り、気功拳、空中スピニングバードキックなどの新技で積極的に相手を攻めよう。

プラスになってここが変わった

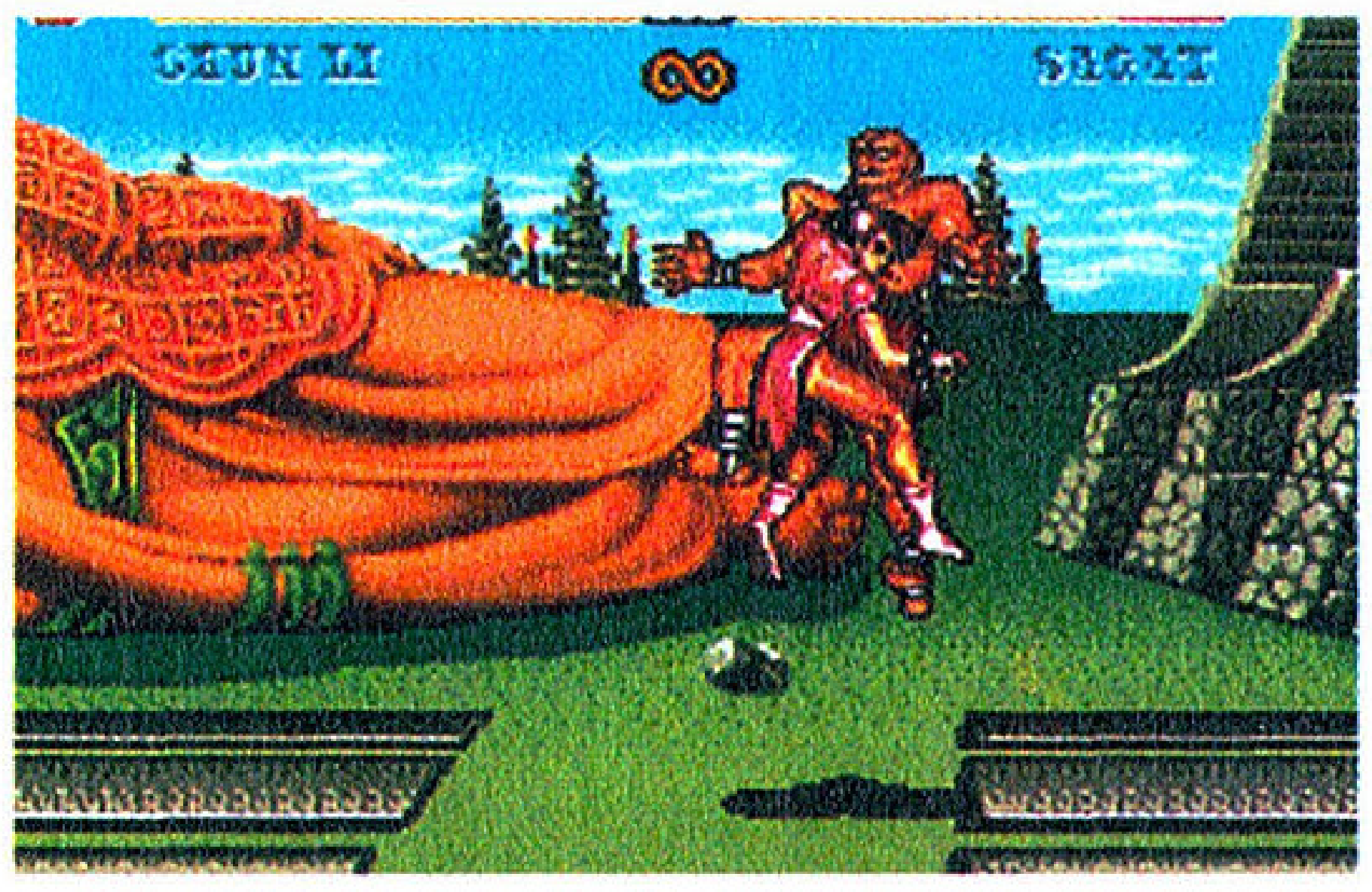
春麗使い待望の飛び道具・気功拳を撃てるようになったのが大きなポイント。弱気功拳を飛び越えてきたところを迎撃、というパターンが考えられる。スピニングバードキックも上昇中が無敵なので、相手が攻め込んで来たらスピニング……で迎撃、もしくは逃げることもできる。



エキサイトモードのスピニングバードキックは利用価値大。弱で出せば相手の反撃を防ぐぞ。



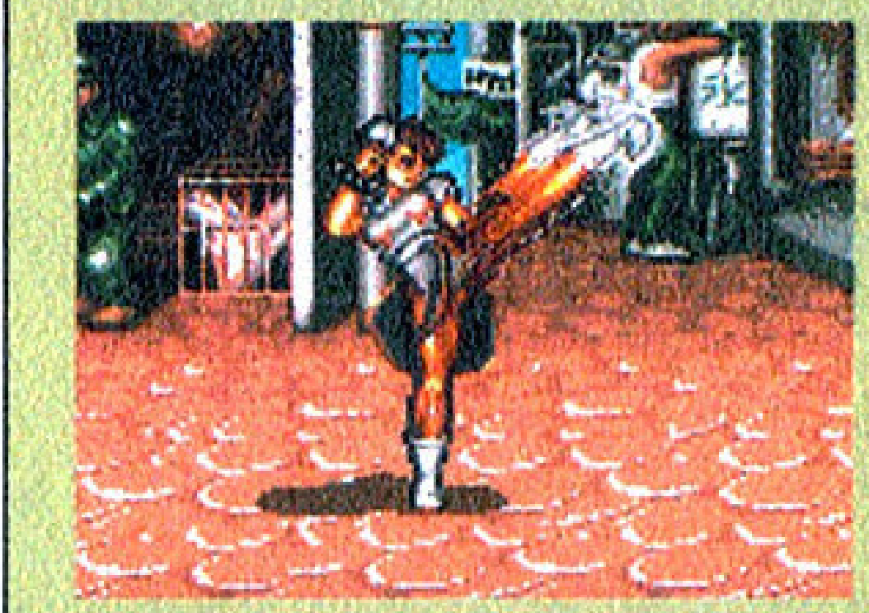
起き上がりぎわを後方蹴りで攻める。どちらにガードすればいいのかわかりにくい攻撃だ。



間合いの広い空中投げも健在。相手が飛び込んできたら投げられる間合いかどうかを考えよう。

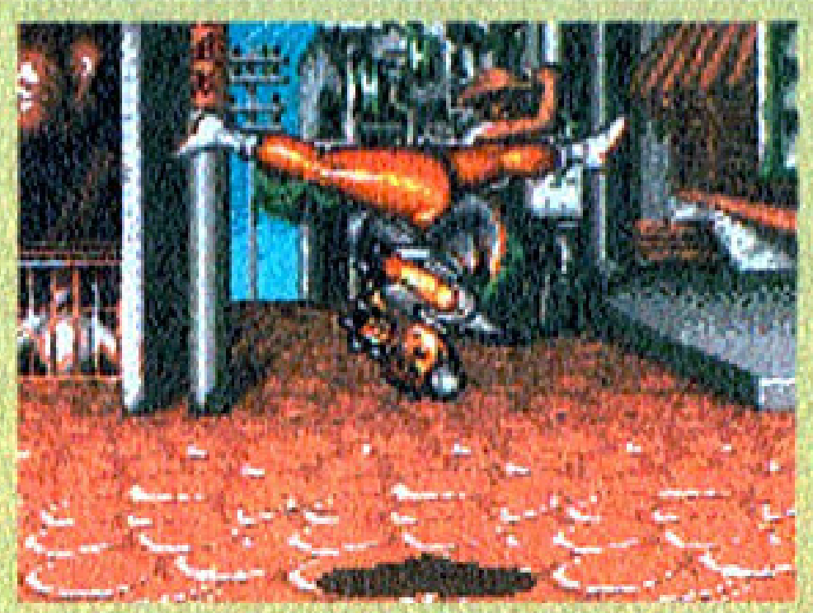
必殺技&特殊技データ

百裂キック



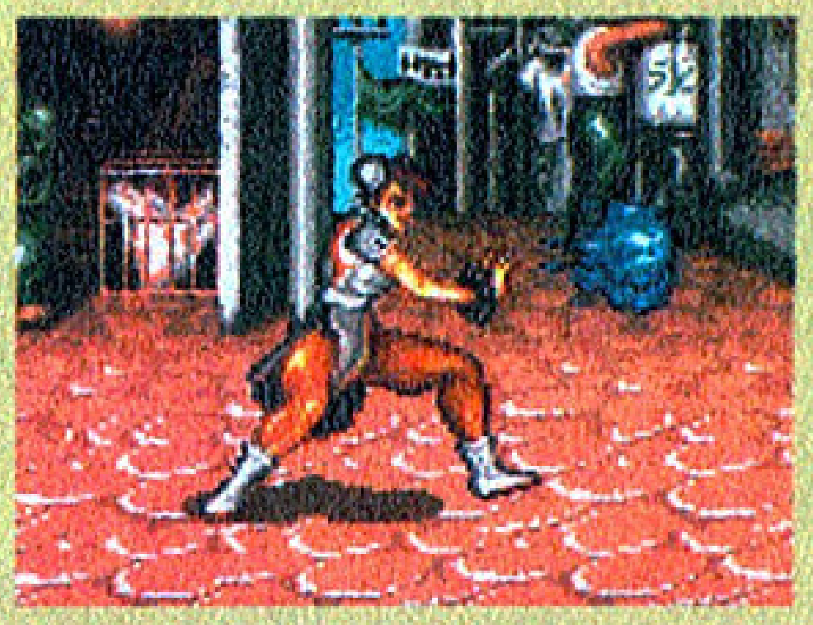
弱中強いずれかのキックボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。連続技にすれば破壊力抜群。

スピニングバードキック



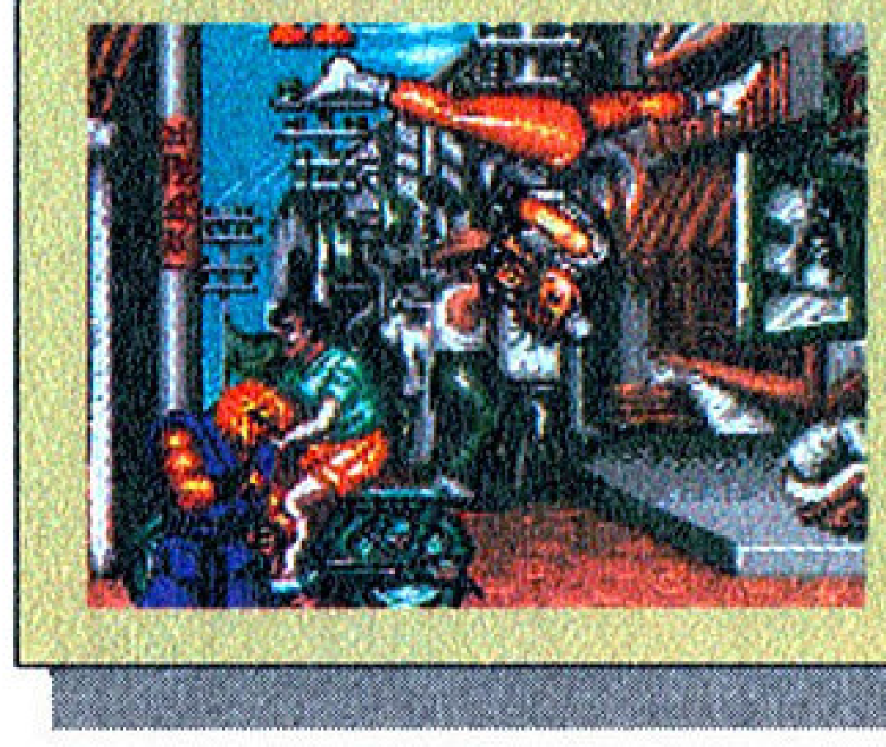
↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは進む距離。出かかりが無敵なので、飛び道具類をすり抜ける。

気功拳



←、↙、↓、↘、→と入力して弱中強のパンチボタン。弱中強の違いはスピードのみ。撃った後の硬直時間はやや長い。（新必殺技）

空中スピニングバードキック



ジャンプ中にスピニングバードキックのコマンドを入力。三角跳びや踏みつけなどを利用し、↓のタメ時間を稼いで出す。（新必殺技）

ダッシュプラス豆知識

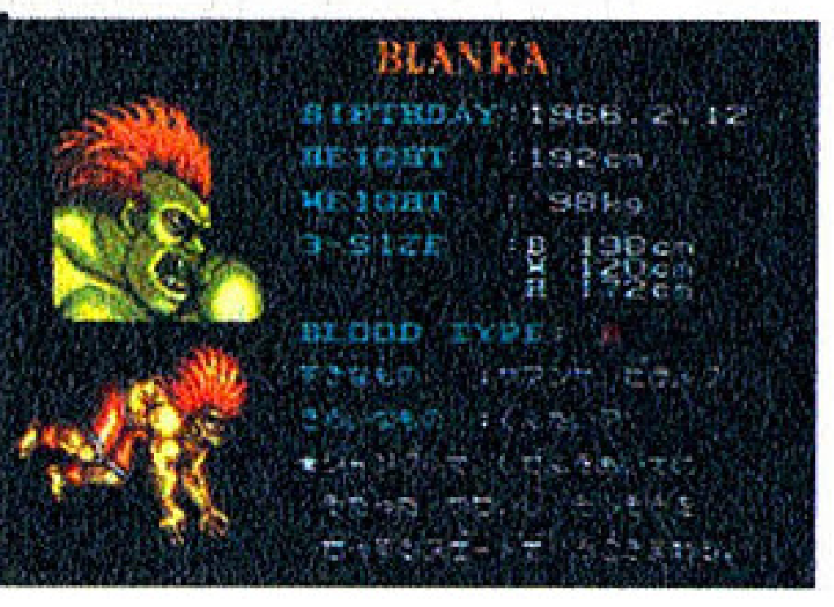
⑨＜気になる移植度の話・２＞投げピヨとは、投げられた直後に気絶してしまうこと。つまり、なんらかの攻撃の後に、投げても気絶させられるということだ。赤波動拳は、たまに出る赤い波動拳。もともとは遊び心で業務用「ストⅡ」に入れたもので、効果は波動拳と同じだ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

ブランカ【ブラジル】

BLANCA

【BRAZIL】

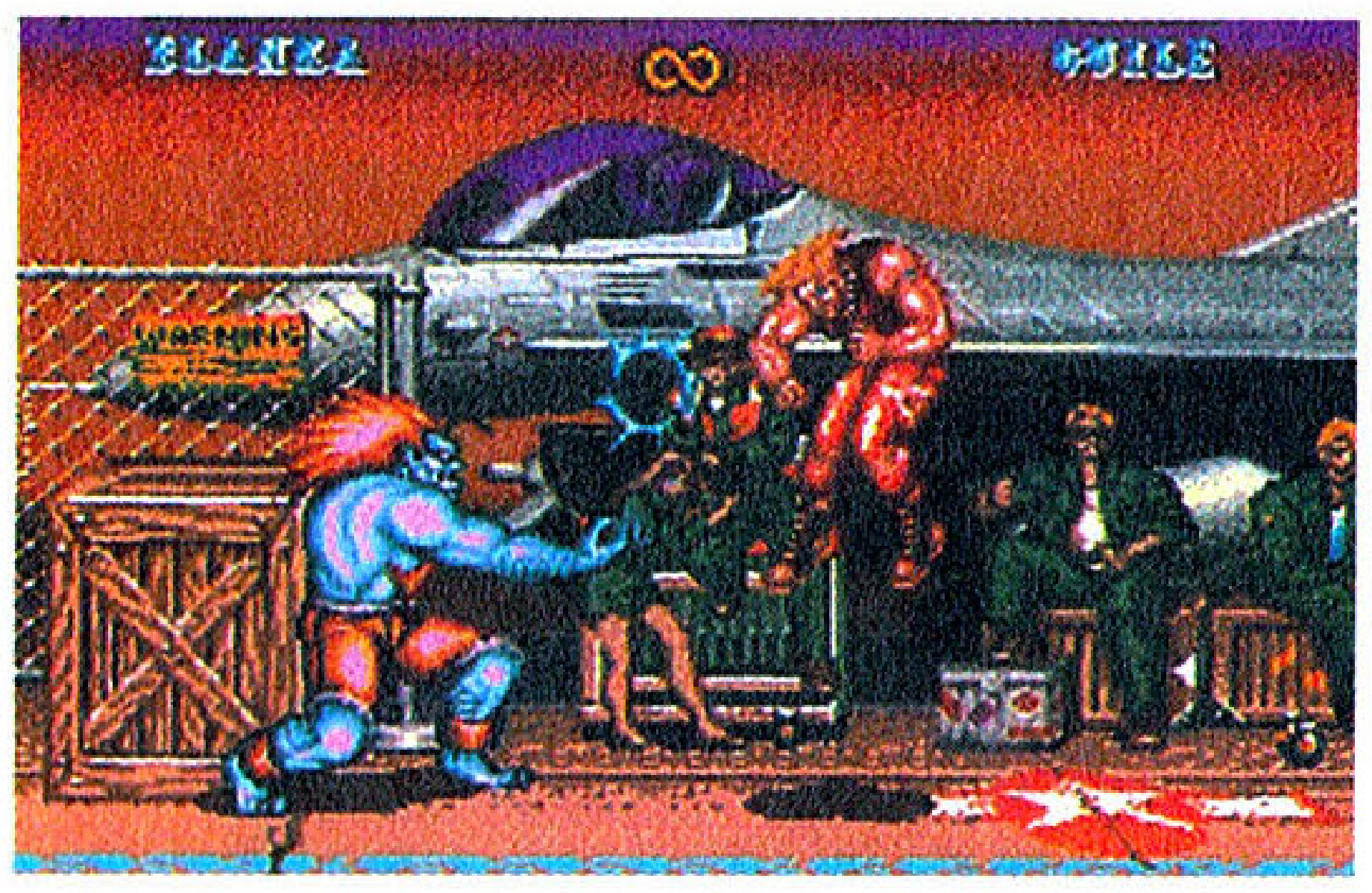

BLANKA
BIRTHDAY：1966.2.12
HEIGHT：192cm
WEIGHT：98kg
3-SIZE：B 198cm W 120cm H 172cm
BLOOD TYPE：B

野性児ジミーが帰ってきた

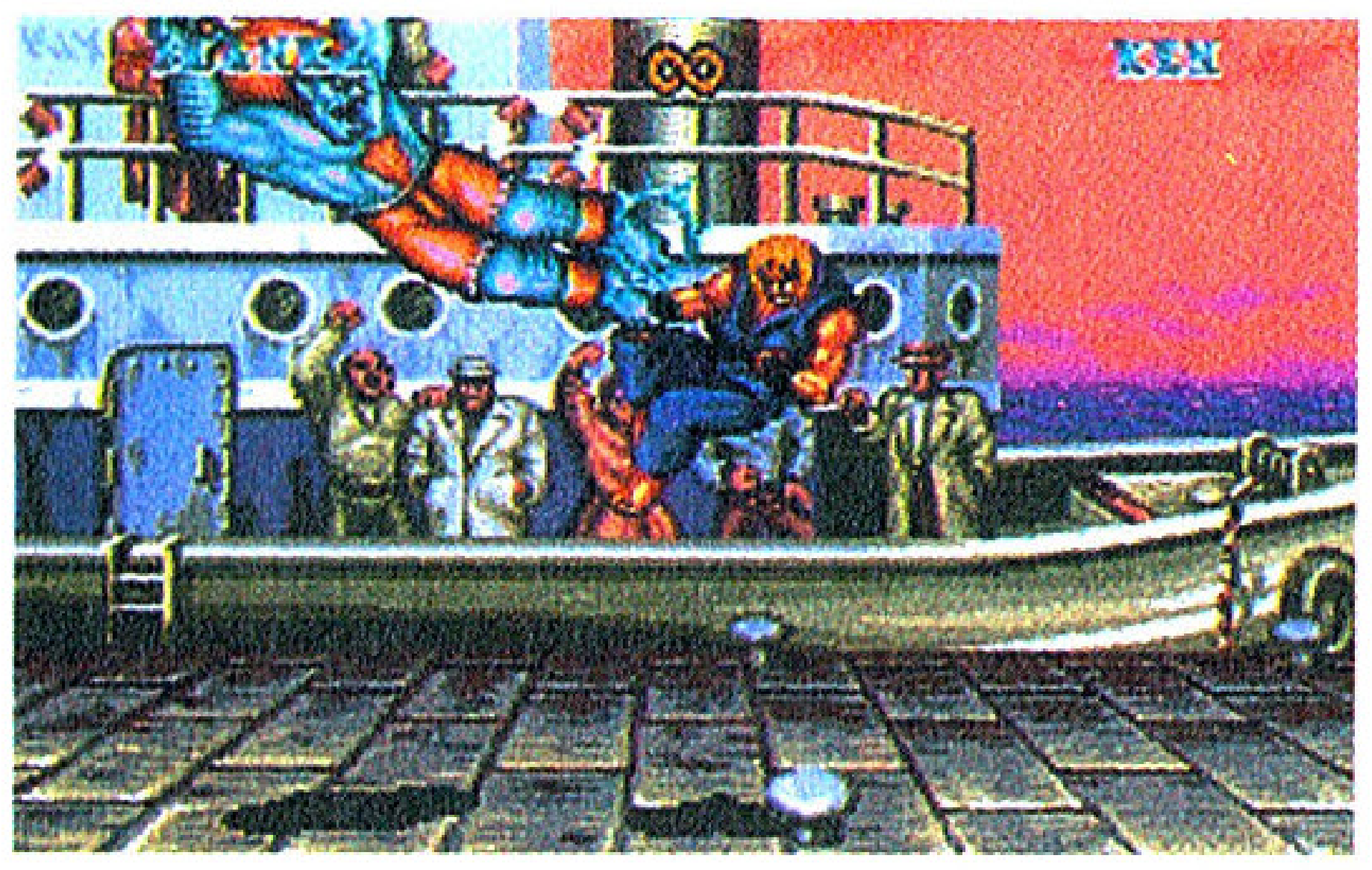
初心者オススメNo.１のブランカは、「ダッシュプラス」になってさらに基本性能が上がったキャラの１人だろう。ブランカの長所は、その恵まれた体格から繰り出される基本技の長いリーチにある。ローリングアタック、エレクトリックサンダーによる必殺技も利用価値が高い。素早さを生かしたジャンプからの攻めがブランカの基本戦法だが、相手の攻撃が当たらない間合いで待つ戦い方も得意だ。

プラスになってここが変わった

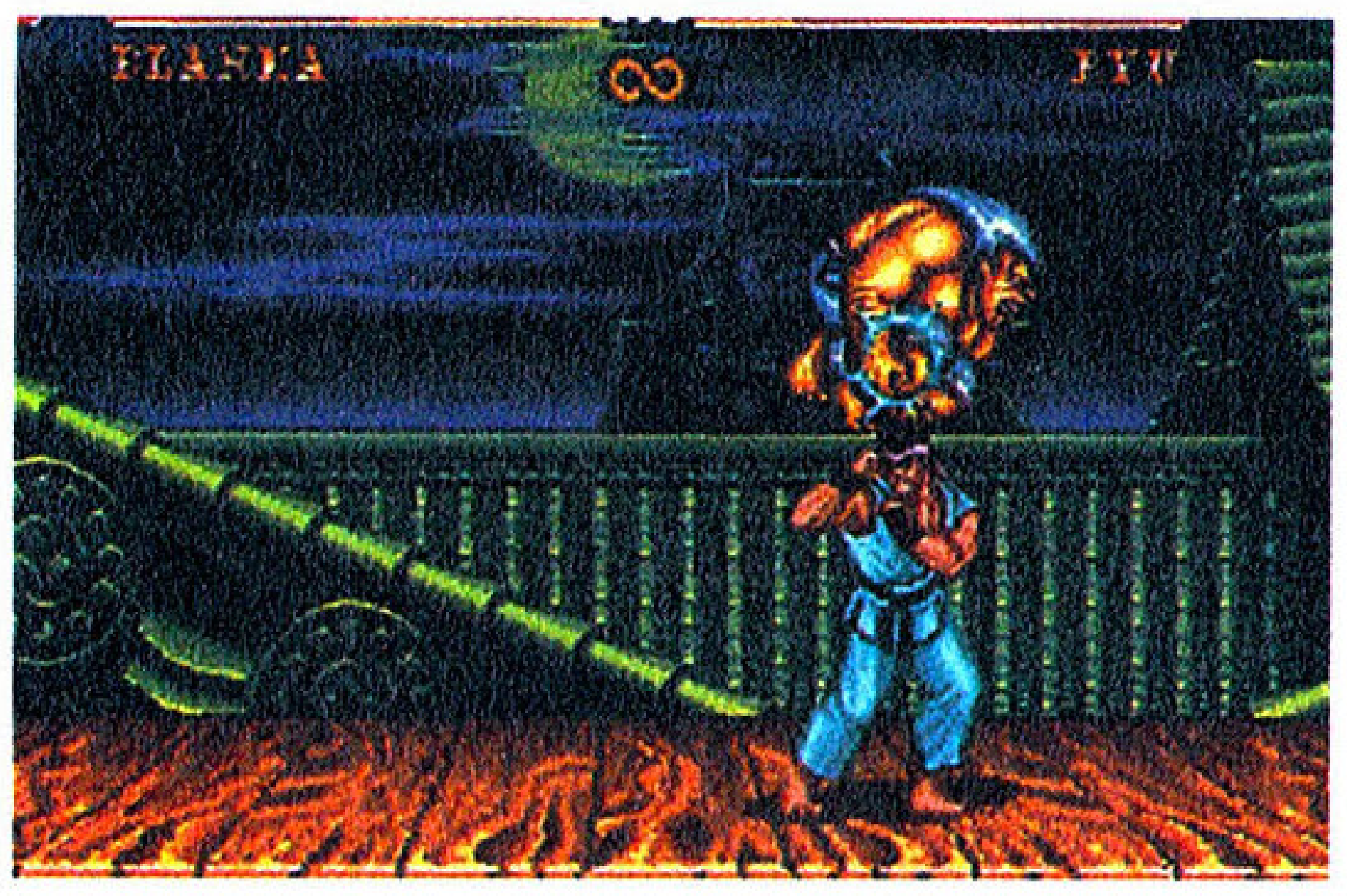
ローリングアタックはさまざまな攻撃で返されてしまうが、カウンターダメージ（反撃されると２倍のダメージをくらう）がないので、実用性はアップ。新技バーチカルローリングが強力な対空技として使える。基本的には通常技＋ローリングだけで勝てる。長いリーチを利用しよう。



通称・持ち上げパンチと呼ばれるブランカの立ち強パンチ。早めに出せば完璧な対空技だ。



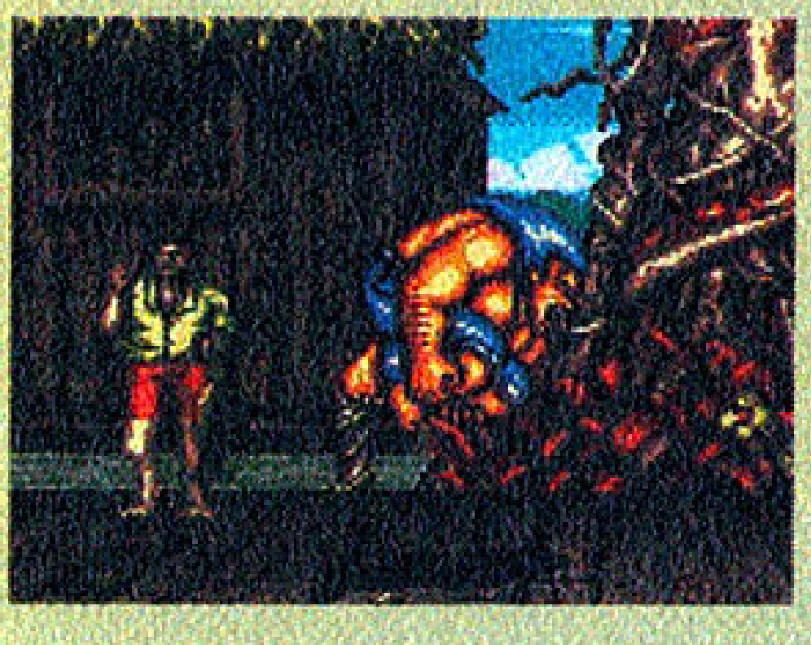
飛び込んできた相手は垂直ジャンプして強キック。リュウ、ケン戦の待ち戦法として効果的。



目の前でバーチカルローリングを出すと、めくり攻撃になることがある。電撃につなげよう。

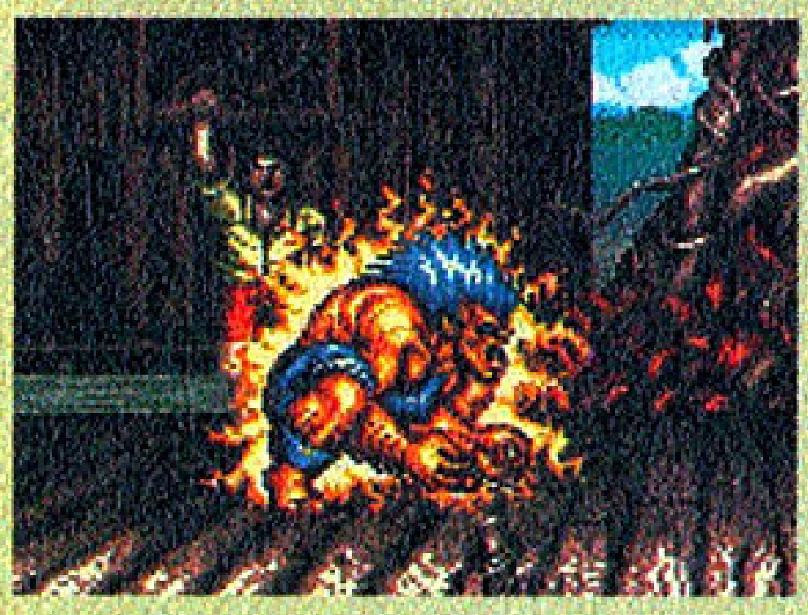
必殺技＆特殊技データ

ローリングアタック



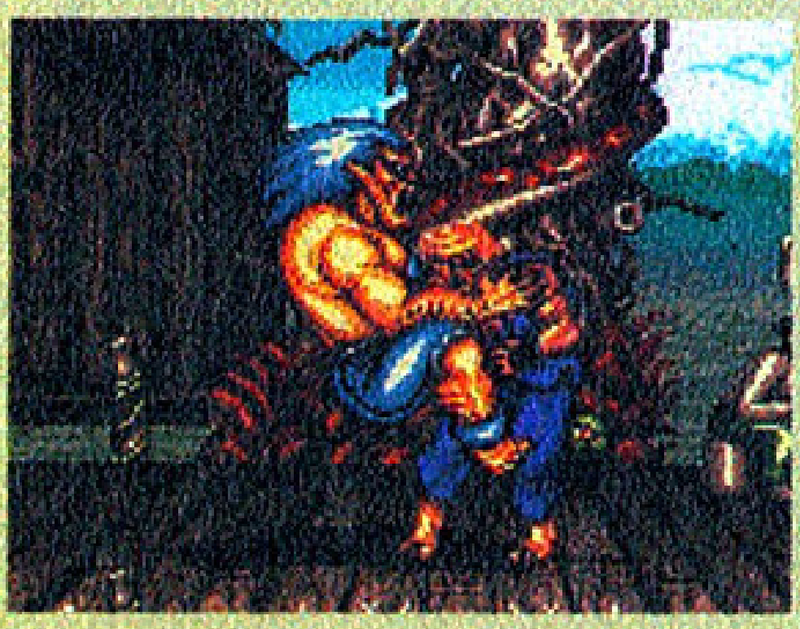
←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。タメ時間はかなり短い。

エレクトリックサンダー



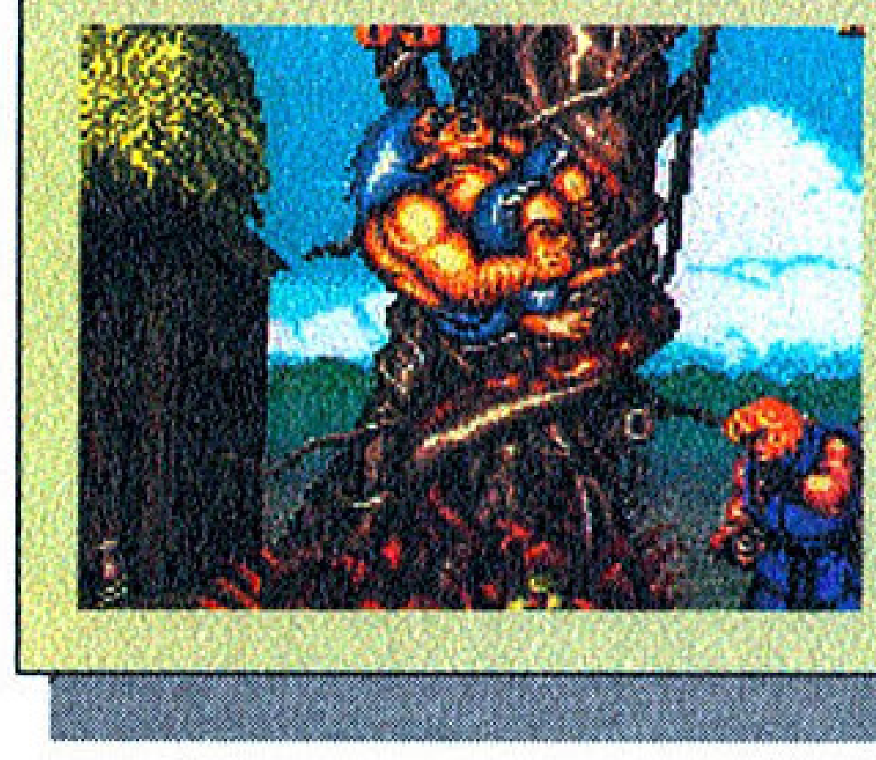
弱中強いずれかのパンチボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。感電すると相手は倒れる。

ワイルドファング



相手の近くで十字キーを左右に入れ強パンチ。投げ技のないブランカならではのつかみ技。弱ローリングからかみつく戦法が有名。

バーチカルローリング

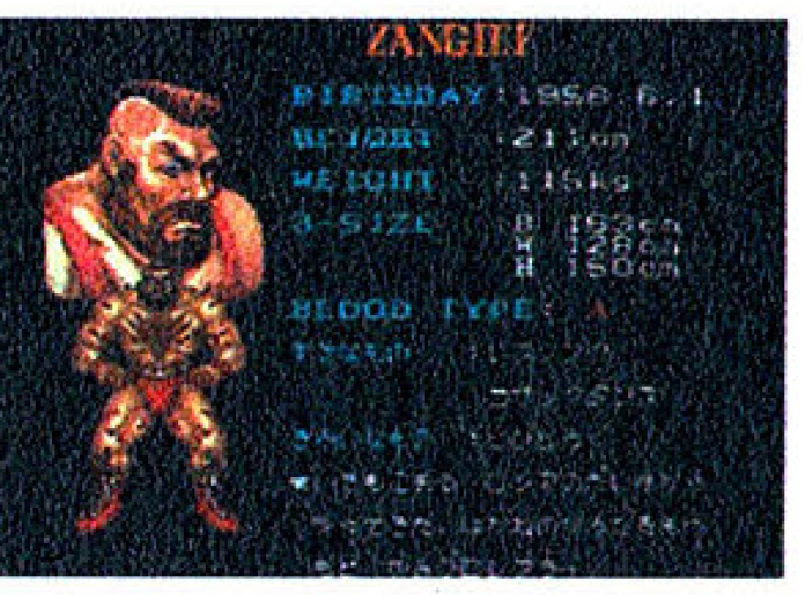


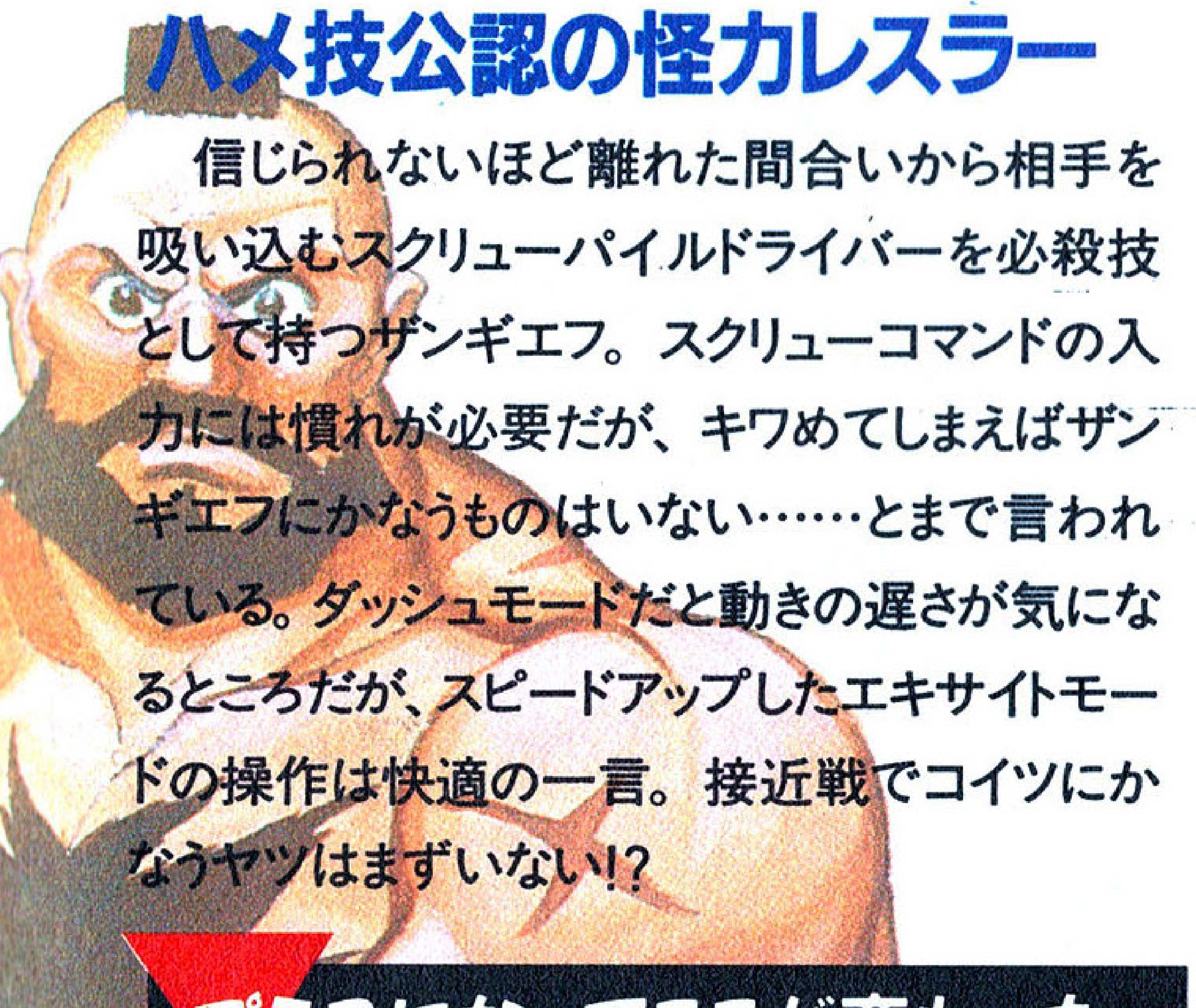
↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛ぶ高さ。間合いによりめくり攻撃になる。（新必殺技）

ザンギエフ【ロシア】

ZANGIEF

【U.S.S.R.】


ZANGIEF
BIRTHDAY：1956.6.1
HEIGHT：211cm
WEIGHT：115kg
3-SIZE：B 163cm W 128cm H 150cm
BLOOD TYPE：A

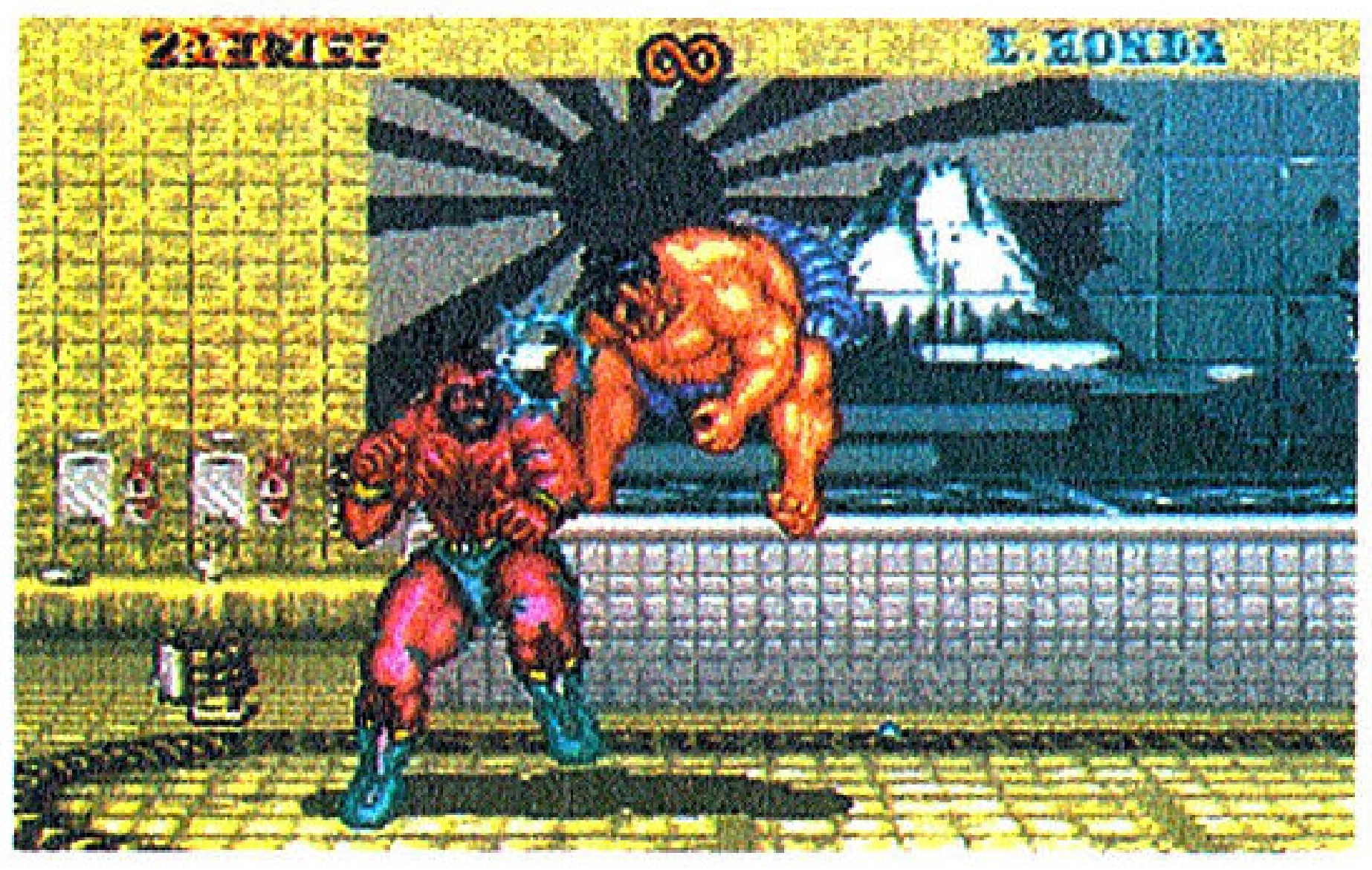


ハメ技公認の怪力レスラー

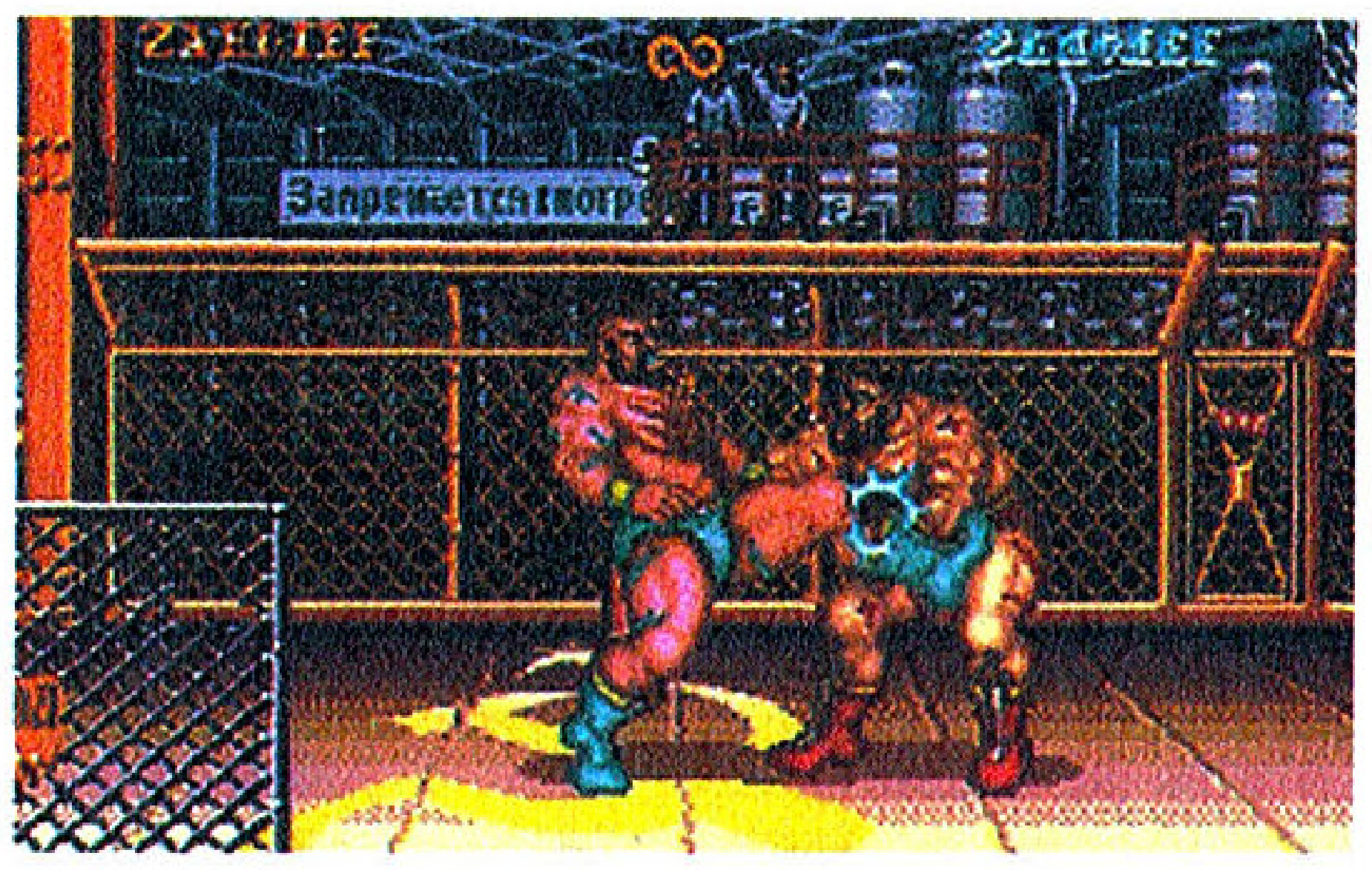
信じられないほど離れた間合いから相手を吸い込むスクリューパイルドライバーを必殺技として持つザンギエフ。スクリューコマンドの入力には慣れが必要だが、キワめてしまえばザンギエフにかなうものはいない……とまで言われている。ダッシュモードだと動きの遅さが気になるところだが、スピードアップしたエキサイトモードの操作は快適の一言。接近戦でコイツにかなうヤツはまずいない!?

プラスになってここが変わった

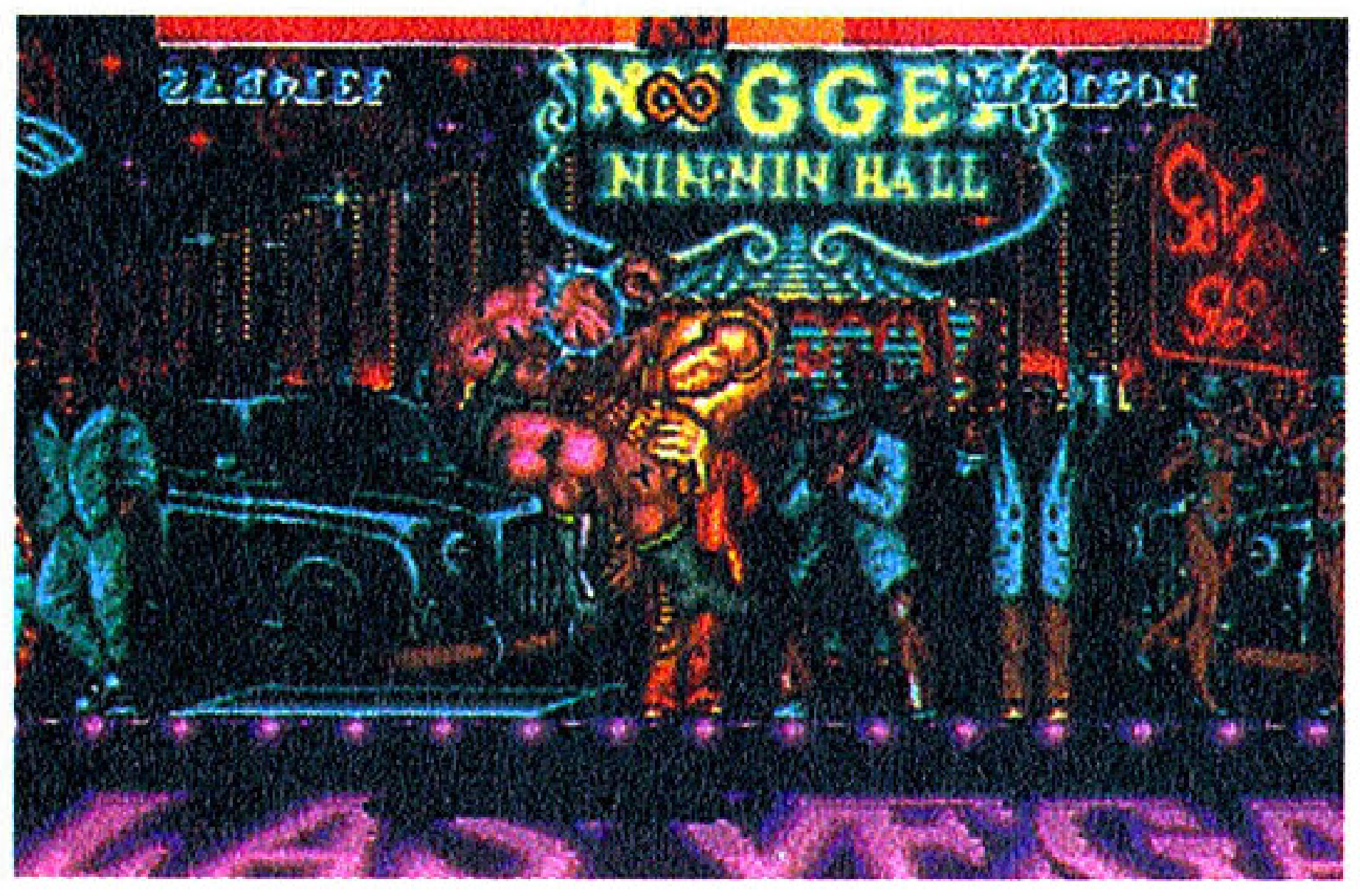
対空にも使える技として生まれ変わったダブルラリアットも恐いが、実はそれ以上に恐いのがスピードの速さ。エキサイトモードでは他のキャラと比べて「遅い」と感じることはなくなった。最強の投げ技（ハメ技？）であるスクリューパイルドライバーは、威力が弱くなったようだ。



ダブルラリアットは出ている瞬間が無敵（エキサイトモード）。しゃがんで出せば対空技になる。



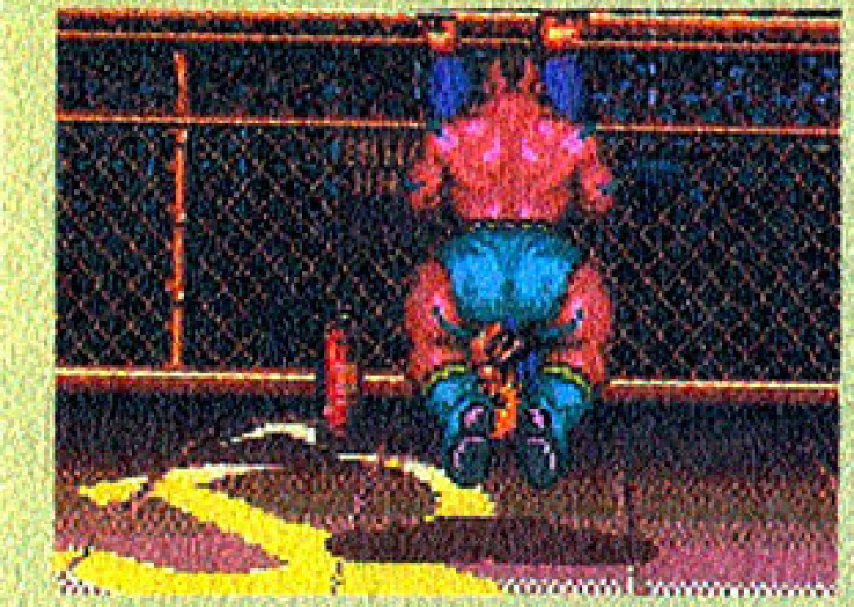
相手に立ちやしゃがみの弱・中キックを当て、そこからいきなりスクリュー。ハメ技かも!?



当たればかなりの確率で相手を気絶させることができるヘッドバッド。接近戦で使うべし。

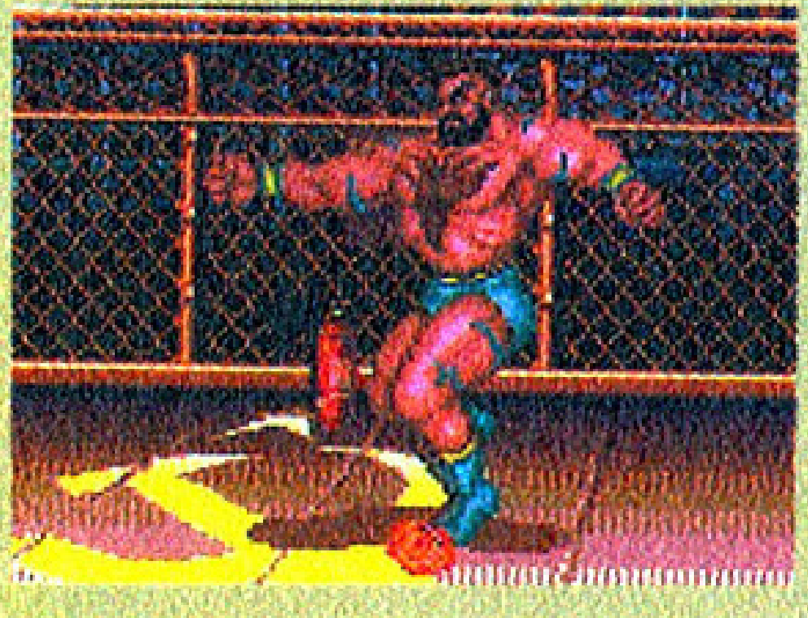
必殺技＆特殊技データ

スクリューパイルドライバー



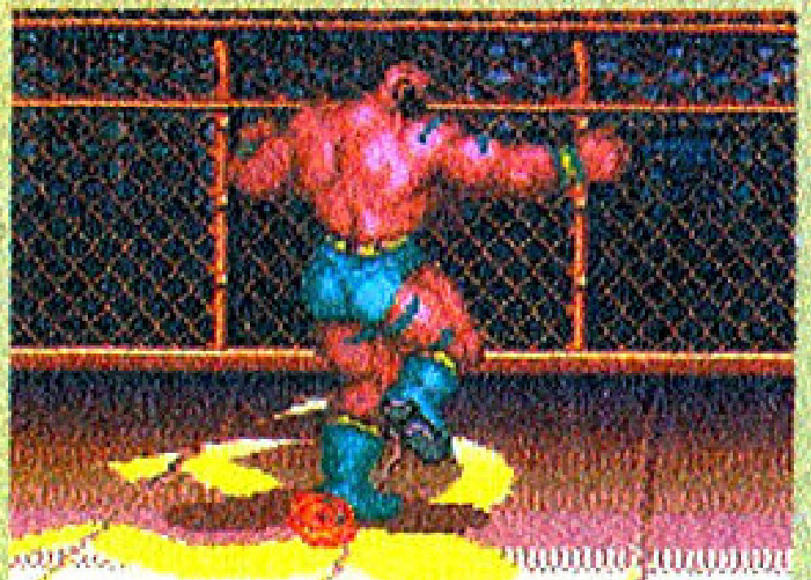
十字キーを１回転させた後で弱中強いずれかのパンチボタンを押す。コマンド入力は慣れが必要だが、投げの間合いが広い。

ダブルラリアット



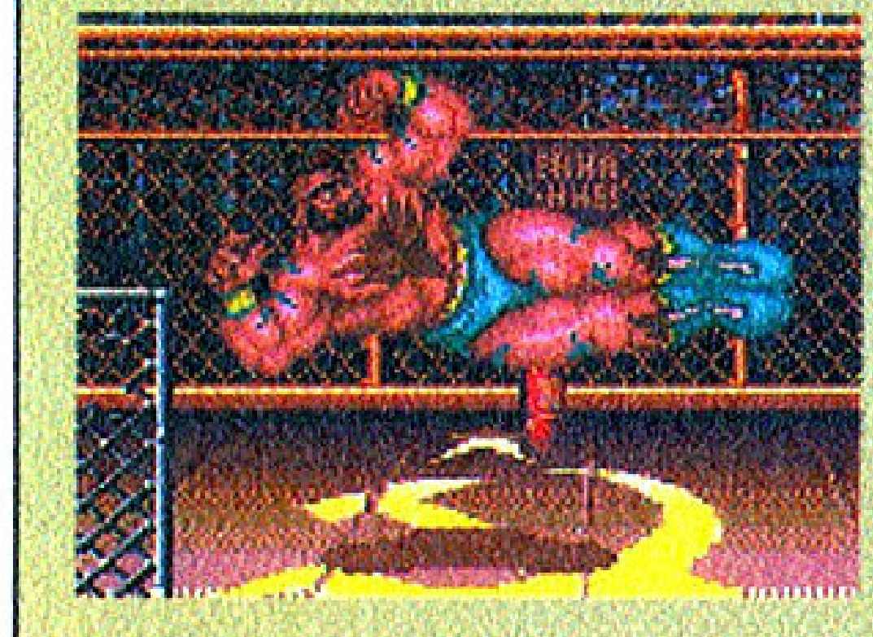
弱中強すべてのパンチボタンを同時に押す。ラリアット中は飛び道具をすり抜け、かつ左右の移動も可能。足もとを攻められると弱い。

ハイスピードダブルラリアット



弱中強すべてのキックボタンを同時に押す。足もとに当たり判定のない高速ラリアットで、飛び道具もすり抜けてしまう。（新必殺技）

ドロップキック（弱）

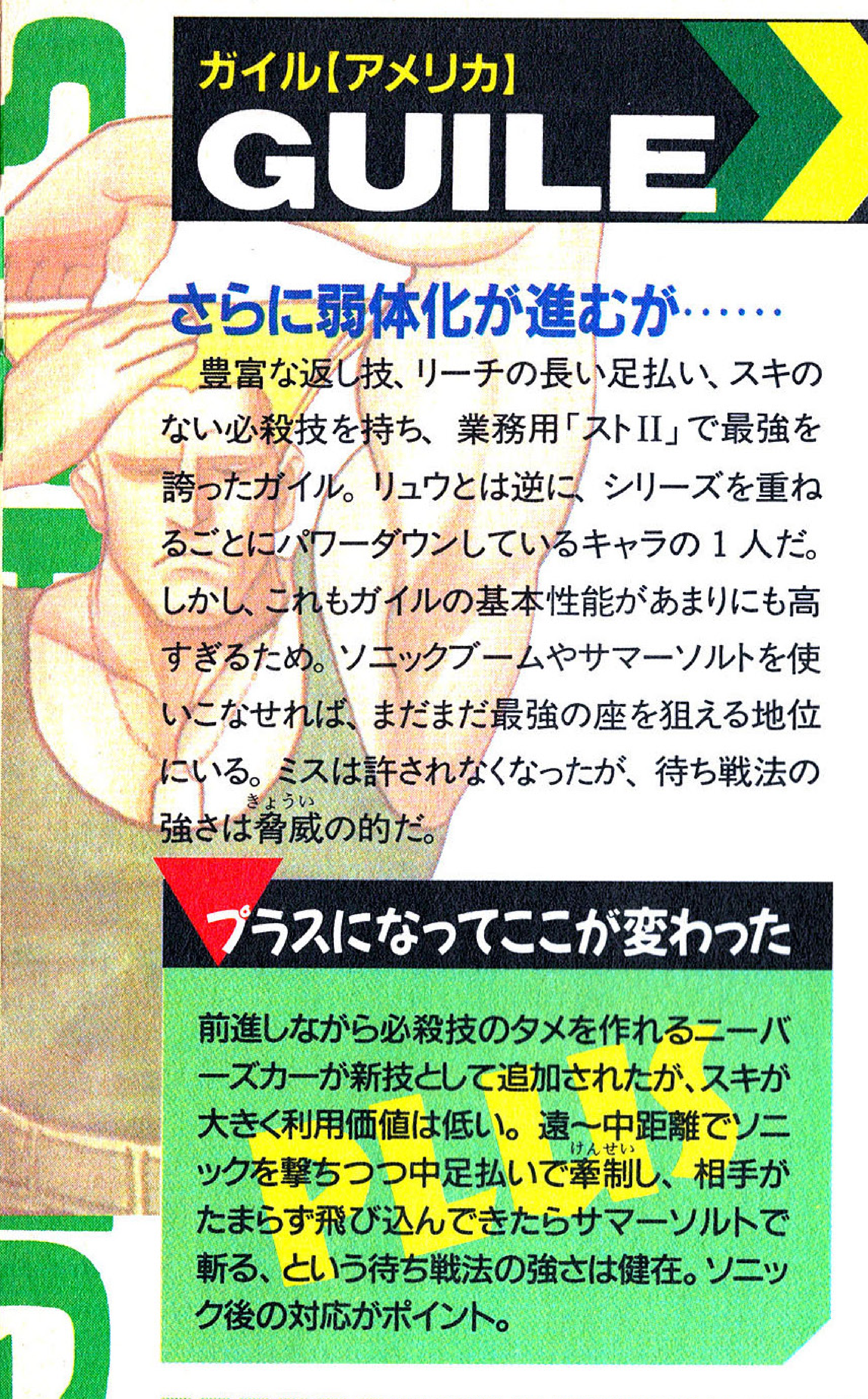


斜めジャンプして弱キックで出る。ジャンプ中に↓＋弱キックでダッシュモードと同じダブルニードロップが出る。

ダッシュプラス豆知識

⑽＜気になる移植度の話・３＞メガドラユーザーにとって心配なのは、サウンドやグラフィックの再現性ではないだろうか。ＡＶ面のハード性能が高いＳＦＣ版「ストⅡターボ」がいいだけに、「ダッシュプラス」は……。結論を言うと、確かにメガドラ版のほうがサウンド面（つづく）

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています



ガイル【アメリカ】 GUILE

【USA】

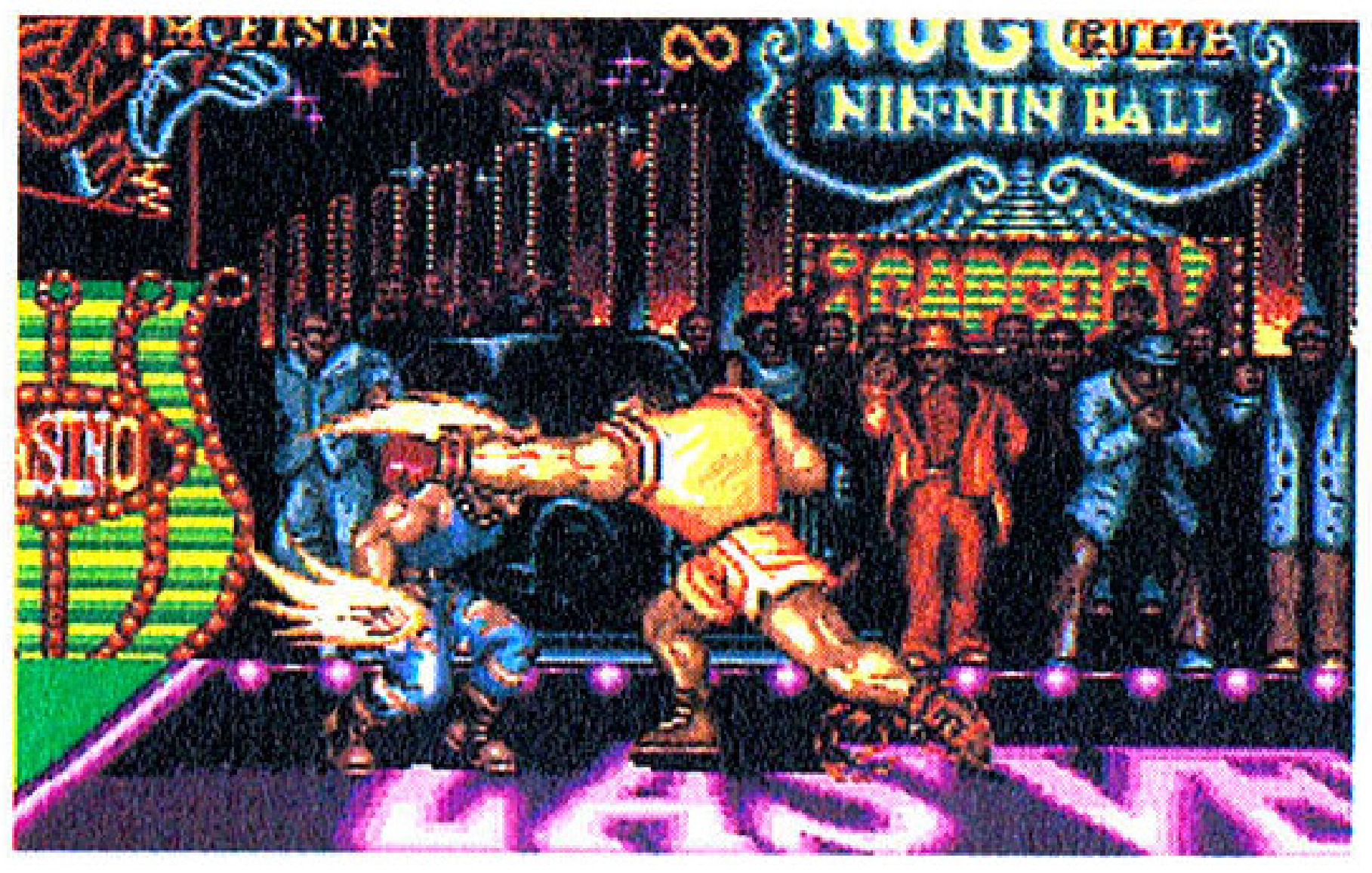
GUILE
BIRTHDAY：1960.12.23
HEIGHT：182cm
WEIGHT：86kg
3-SIZE：B 125cm W 83cm H 89cm
BLOOD TYPE：O

さらに弱体化が進むが……

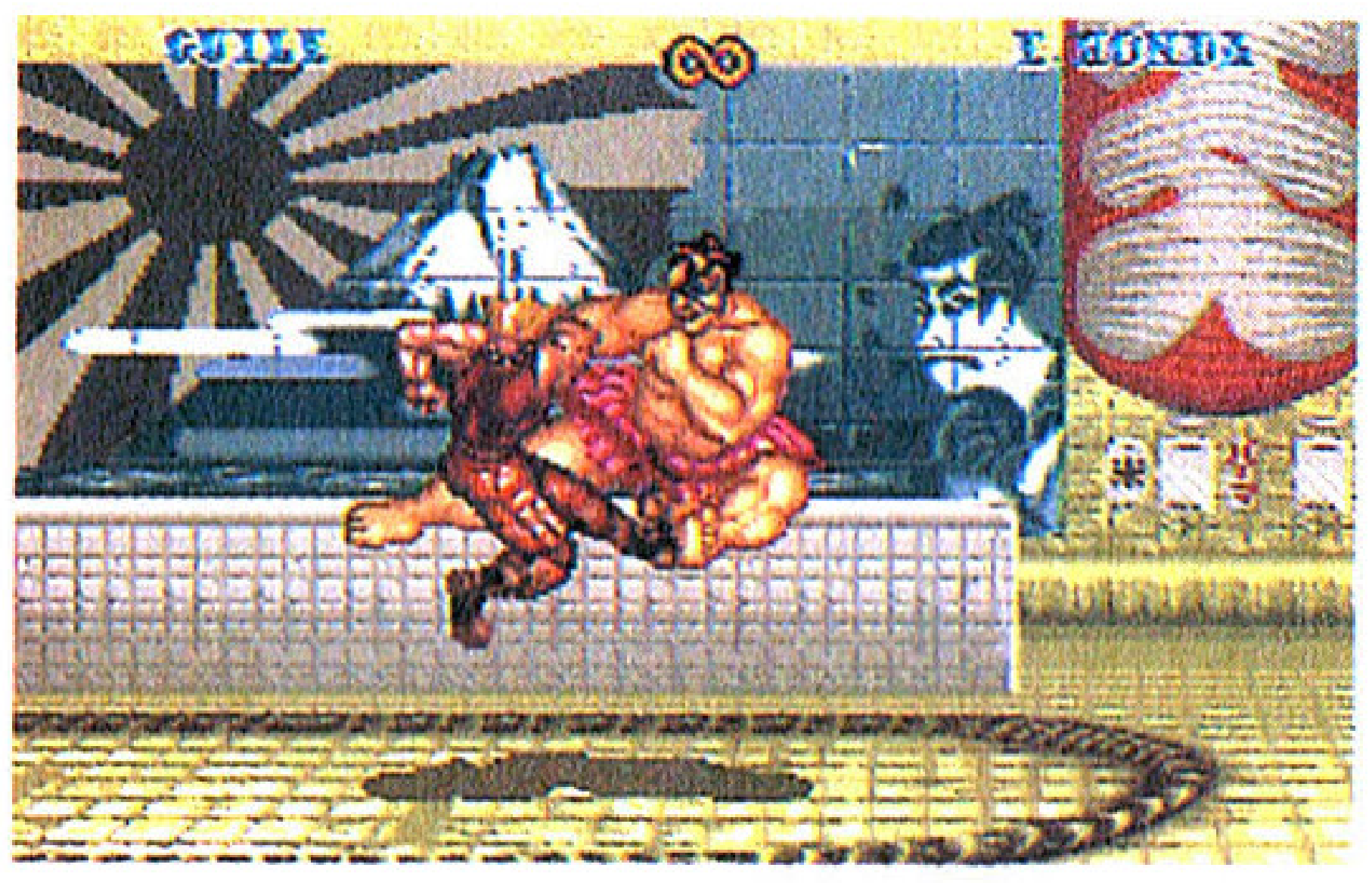
豊富な返し技、リーチの長い足払い、スキのない必殺技を持ち、業務用「ストII」で最強を誇ったガイル。リュウとは逆に、シリーズを重ねるごとにパワーダウンしているキャラの１人だ。しかし、これもガイルの基本性能があまりにも高すぎるため。ソニックブームやサマーソルトを使いこなせれば、まだまだ最強の座を狙える地位にいる。ミスは許されなくなったが、待ち戦法の強さは脅威の的だ。

プラスになってここが変わった

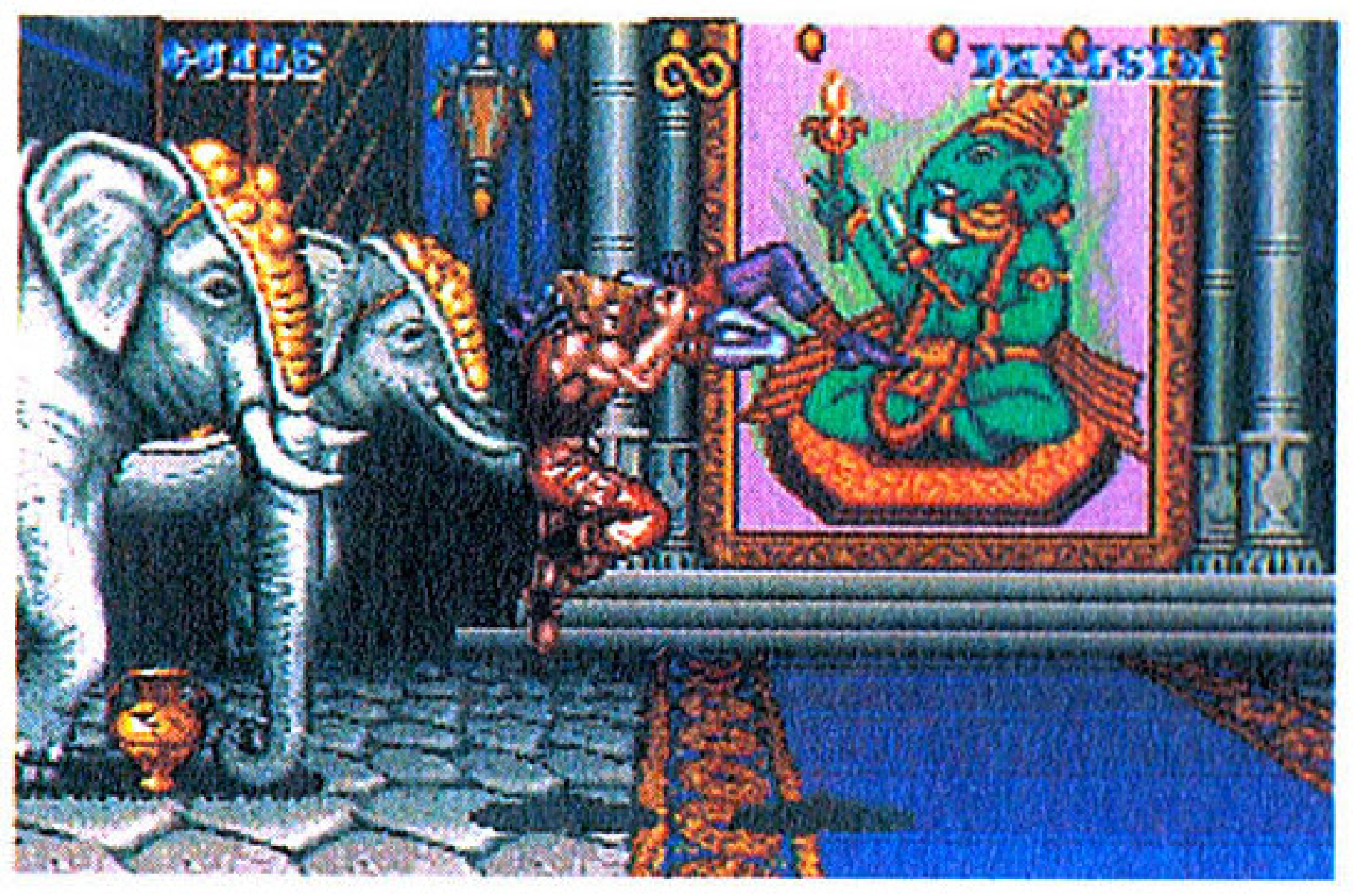
前進しながら必殺技のタメを作れるニーバーズカーが新技として追加されたが、スキが大きく利用価値は低い。遠〜中距離でソニックを撃ちつつ中足払いで牽制し、相手がたまらず飛び込んできたらサマーソルトで斬る、という待ち戦法の強さは健在。ソニック後の対応がポイント。



ソニックの出しぎわが弱い!! 攻撃を読まれると、ソニックを出さずに攻撃をくらってしまう。



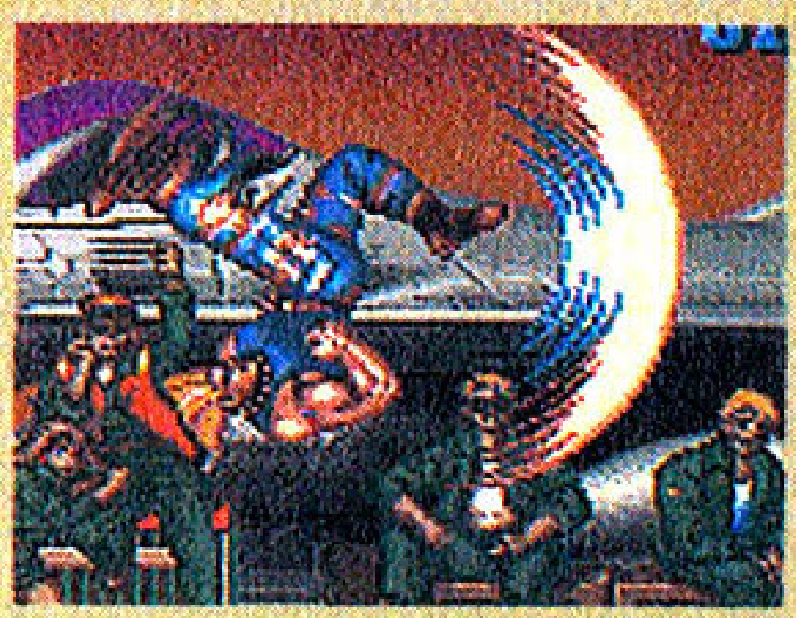
起き上がると同時にサマーソルト。相手が攻めてきたらコレで返すのがガイル使いの基本だ。



ガイルは通常技の宝庫。ソニックを飛び越えてきた相手をどの技で返せばいいかを考えよう。

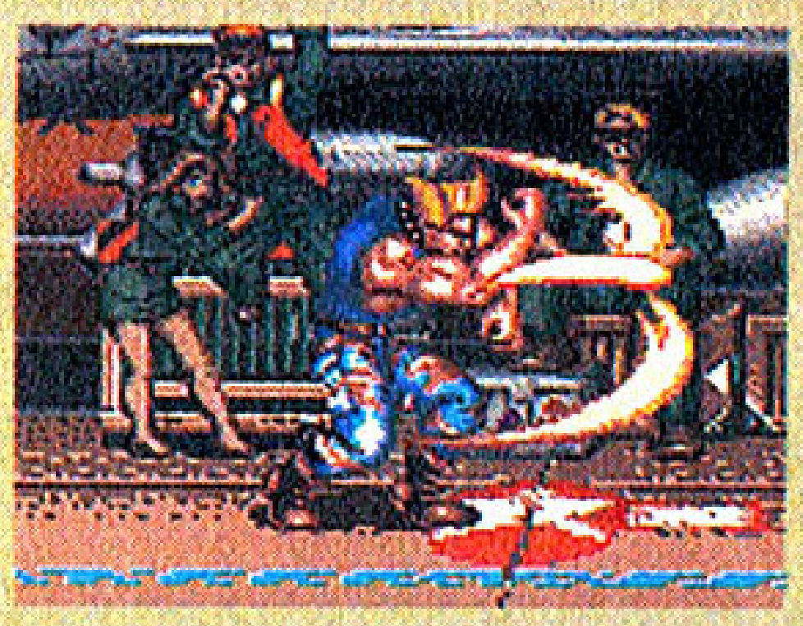
必殺技＆特殊技データ

サマーソルトキック



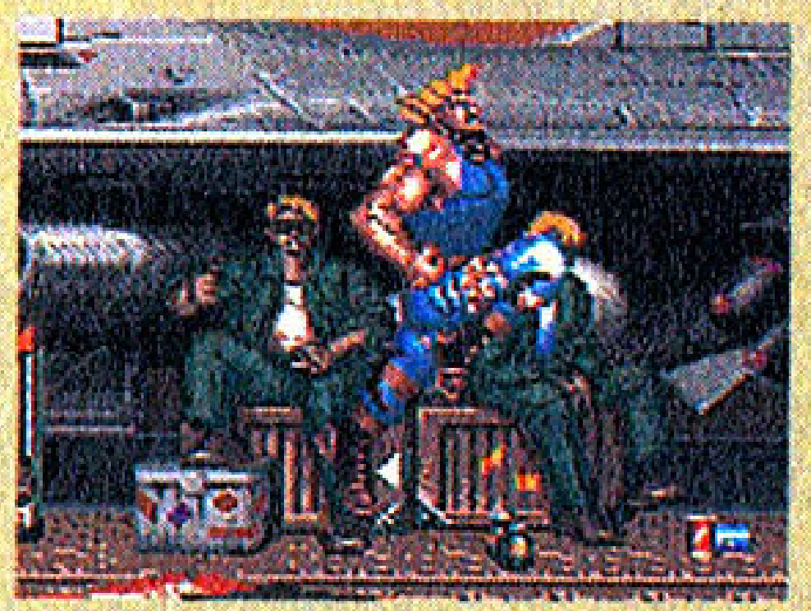
↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛び上がる高さ。出かかりが無敵で、当たれば相手は必ず転ぶ。

ソニックブーム



←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピード。出終わった後のスキは少ない。

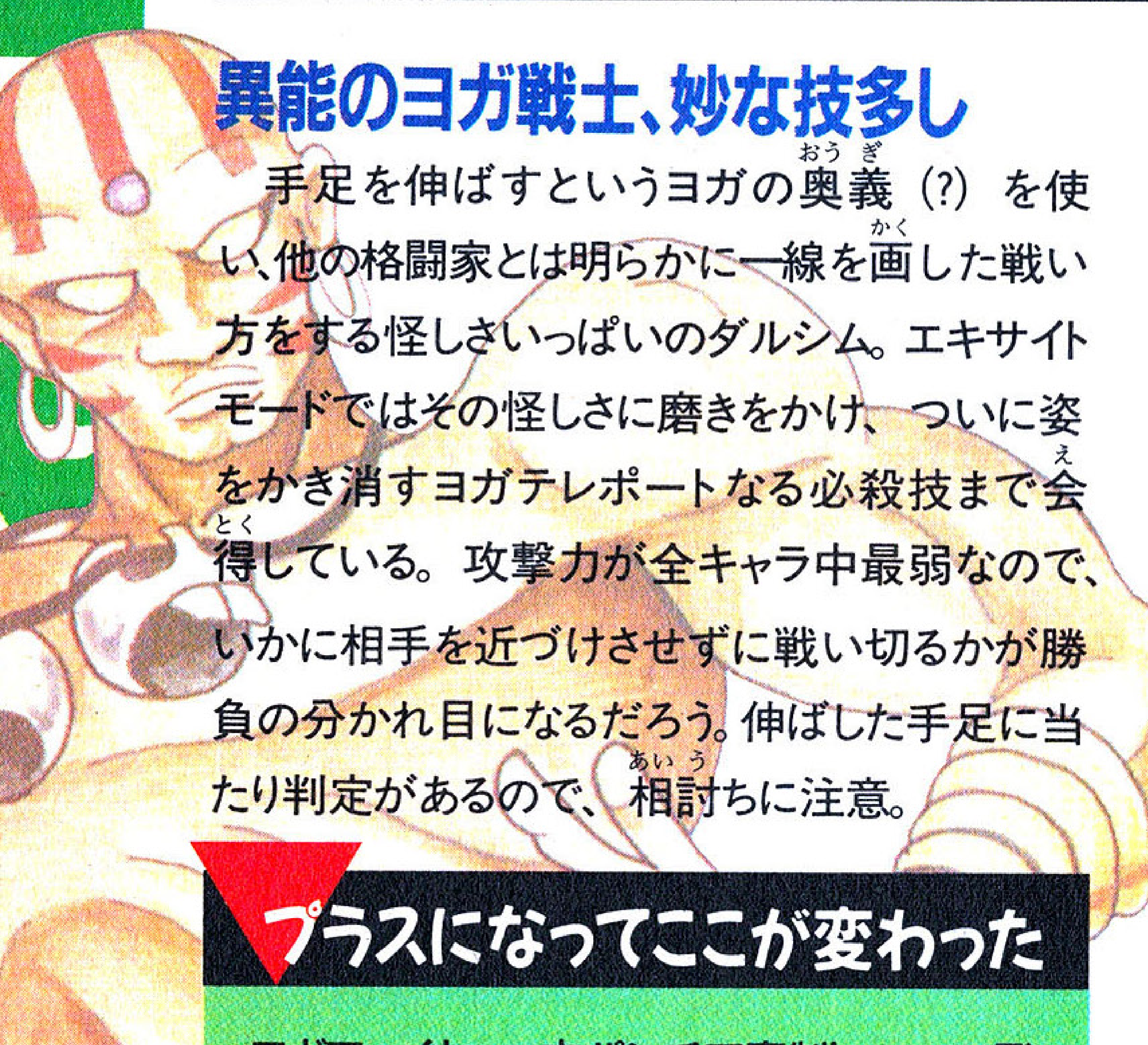
ニーバズーカー



十字キーを→に入れて中キック。対空として使えるが、着地後にややスキがある。必殺技をタメつつ移動できるのはウレシイが……。

MEMO

見た目ではわかりずらいが、ダッシュモードよりもエキサイトモードのほうが必殺技の出かかりにスキがある。特にソニックブームに出かかりが弱く、一方的に撃ち負けることがある。ま、それでも強いんだけど……。



ダルシム【インド】 DHALSIM

【INDIA】

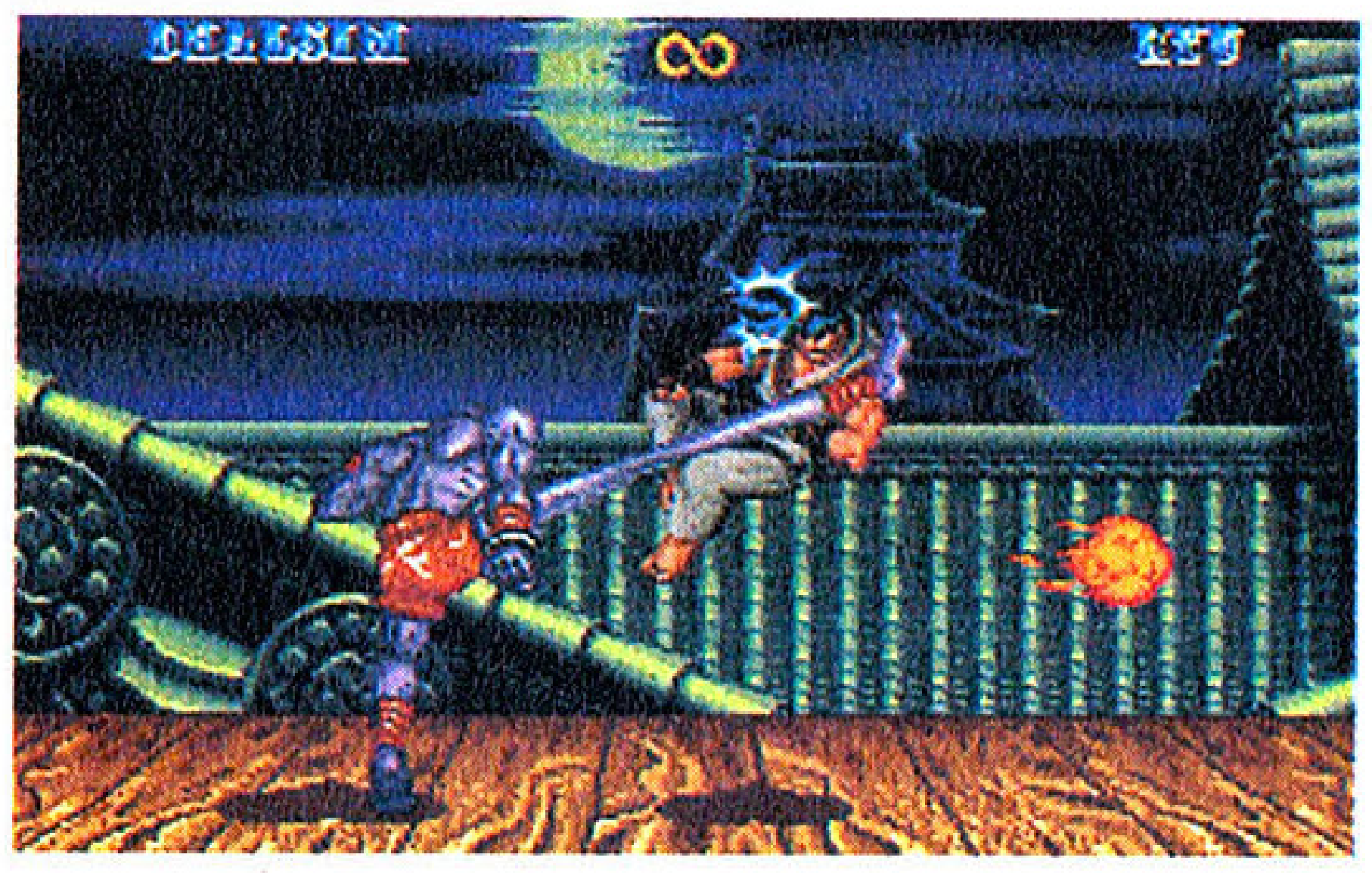
DHALSIM
BIRTHDAY：1952.11.22
HEIGHT：176cm
WEIGHT：48kg
3-SIZE：B 107cm W 46cm H 65cm
BLOOD TYPE：O

異能のヨガ戦士、妙な技多し

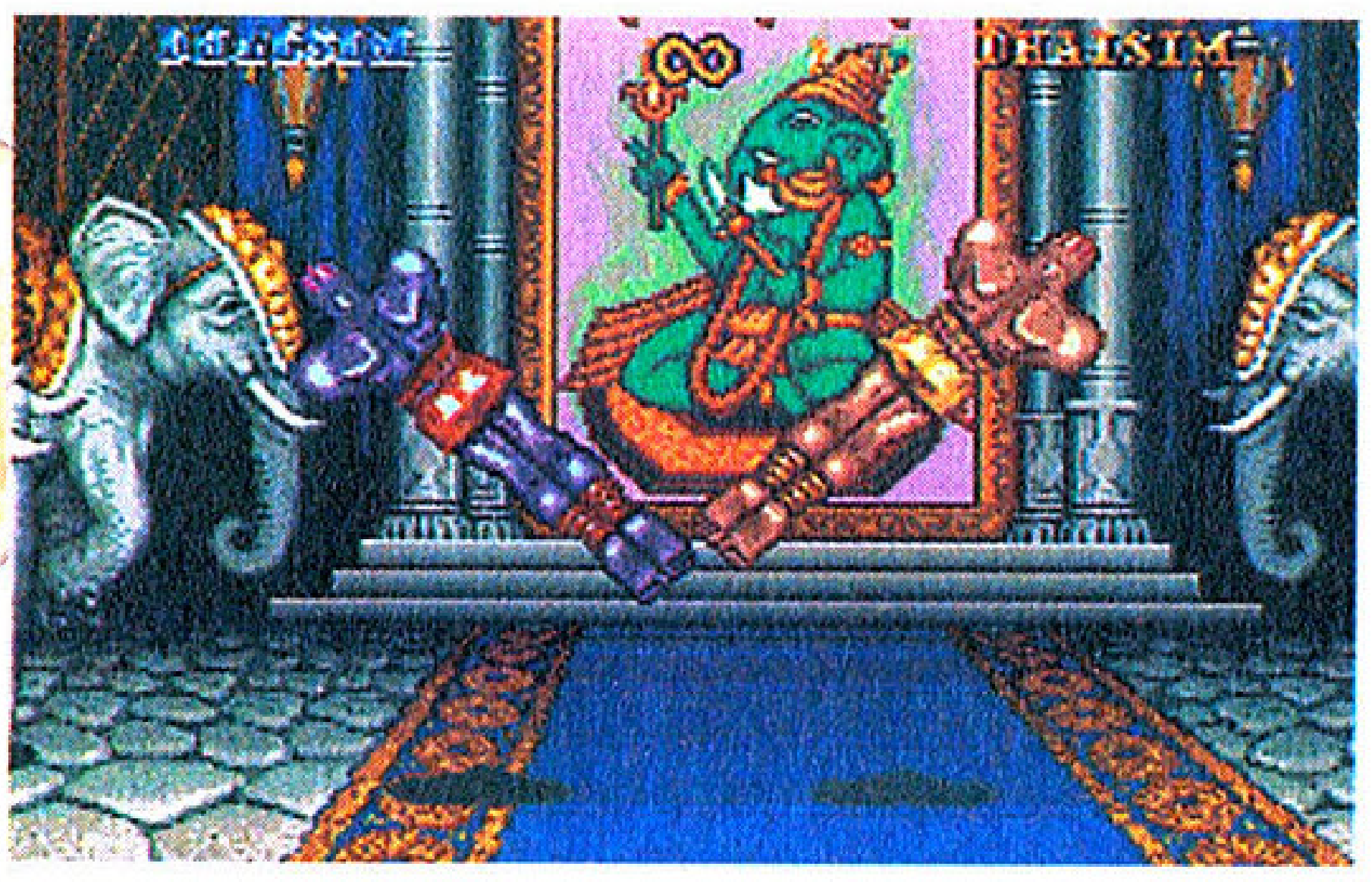
手足を伸ばすというヨガの奥義（?）を使い、他の格闘家とは明らかに一線を画した戦い方をする怪しさいっぱいのダルシム。エキサイトモードではその怪しさに磨きをかけ、ついに姿をかき消すヨガテレポートなる必殺技まで会得している。攻撃力が全キャラ中最弱なので、いかに相手を近づけさせずに戦い切るかが勝負の分かれ目になるだろう。伸ばした手足に当たり判定があるので、相討ちに注意。

プラスになってここが変わった

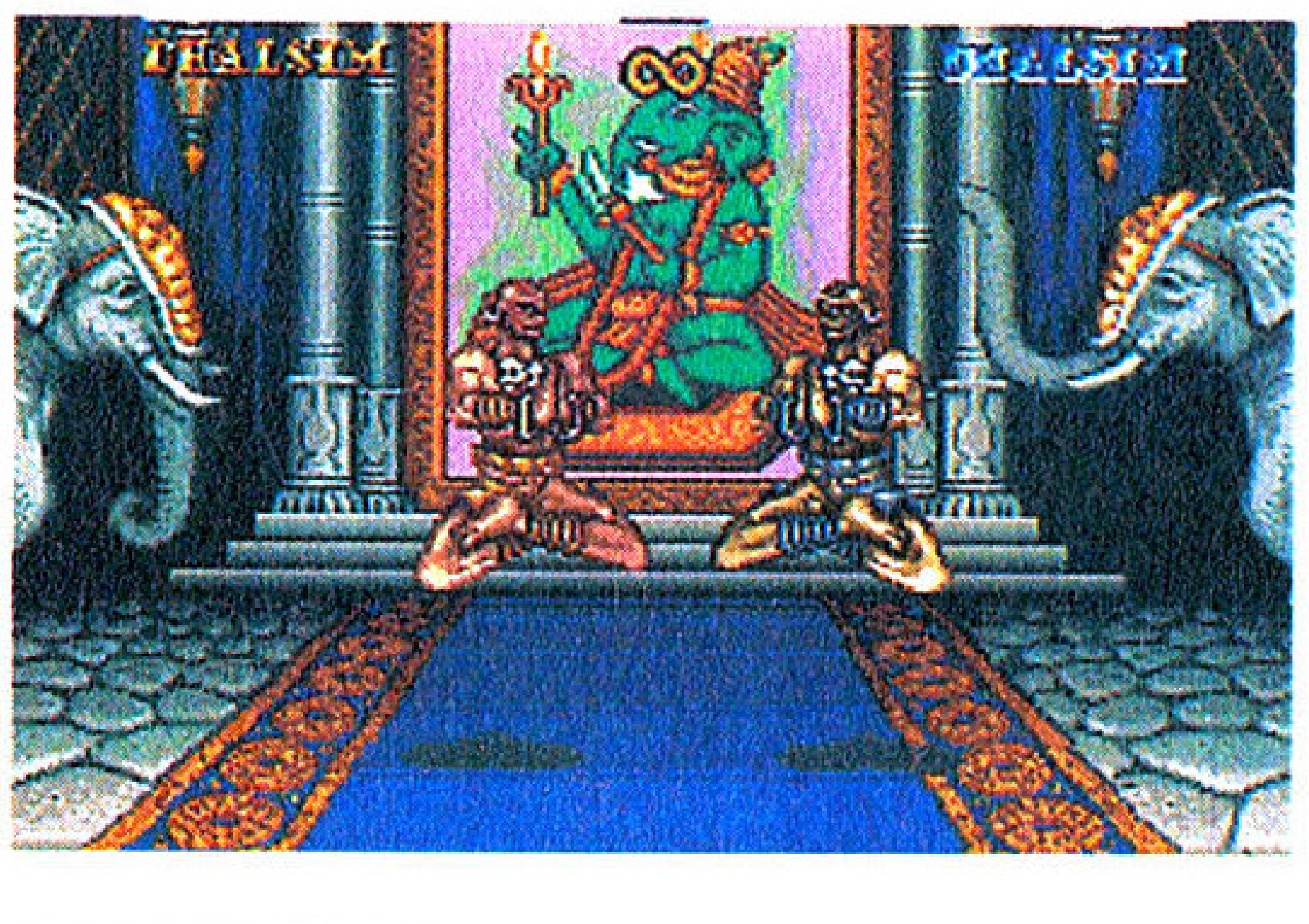
ヨガファイヤー・中パンチで牽制しつつ、飛び込んできた相手を中キックなどで迎撃するのが基本パターン。コマンド入力が難しいが、ヨガテレポートを自在に出せるようになると戦い方に幅が出る。出現後に一瞬のスキがあるので多用は禁物。ジャンプ直後のドリルキックも強い。



ヨガファイヤーで牽制し、飛び込んできた相手はダルならではのひきょう（?）な技で落とす。



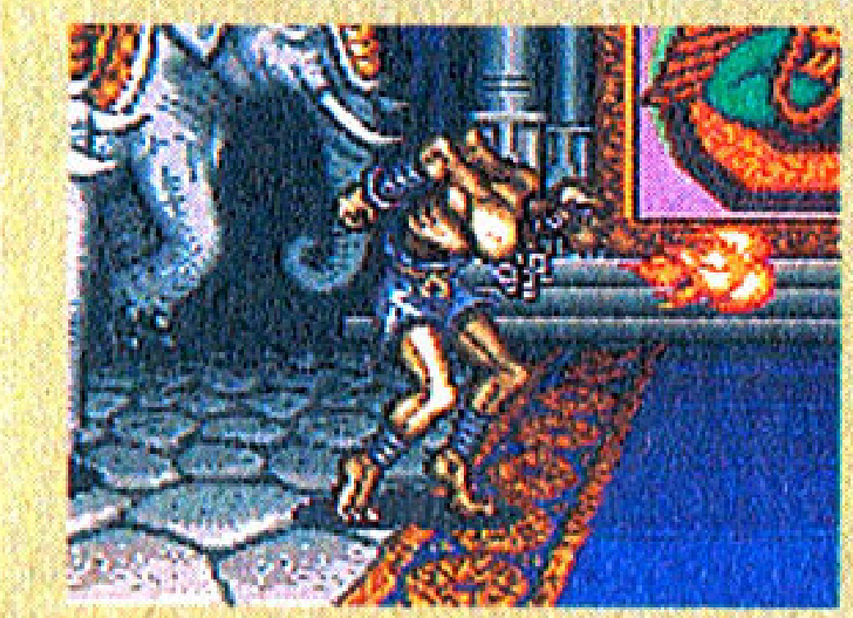
ドリルキックは相手の足もとを狙うこと。ダルシム同士だとドリルキック合戦になることも。



６Ｂパッドを使えば、ヨガテレポートもラクチン？ ボタン操作で出現位置を調整しよう。

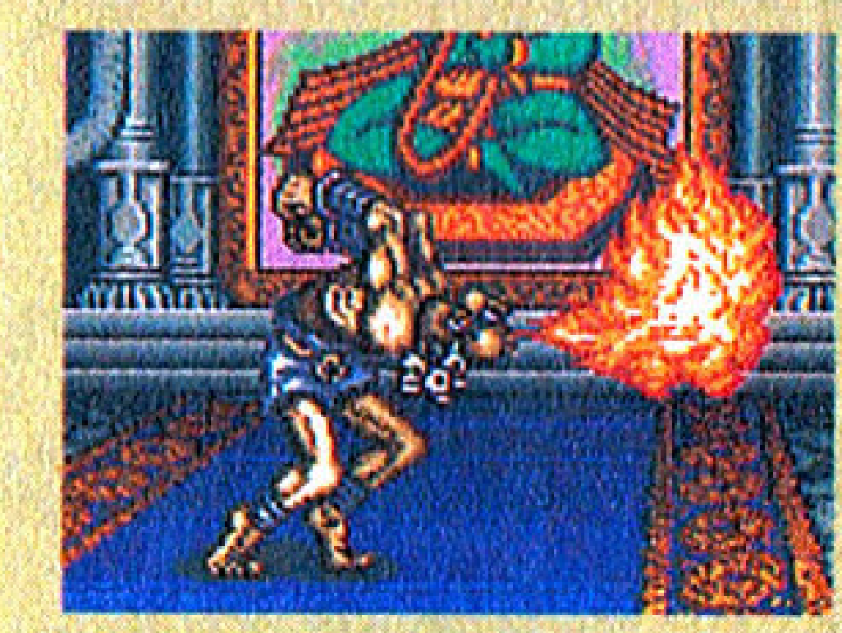
必殺技＆特殊技データ

ヨガファイヤー



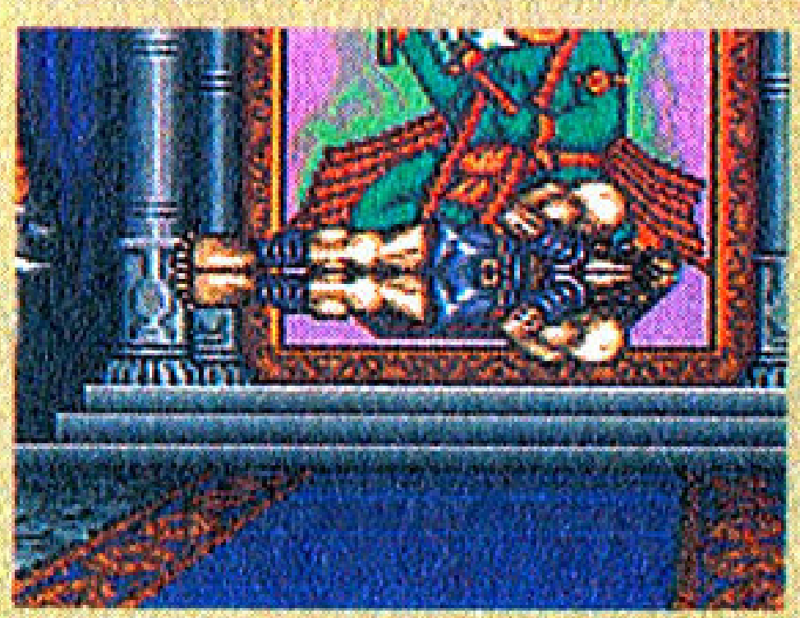
↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いはスピードのみ。吐き出した炎に相手が当たると転ぶ。

ヨガフレイム



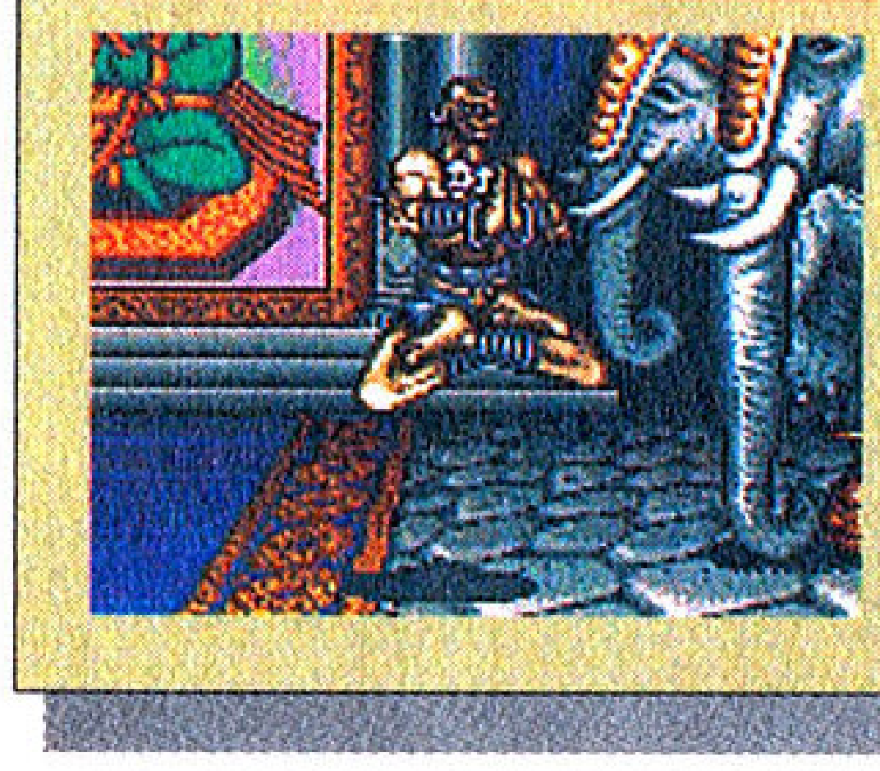
←、↙、↓、↘、→と入力して弱中強のパンチボタンを押す。弱中強の違いは炎を出している時間。斜め前から攻め込まれると弱い。

ドリル頭突き（キック）



ジャンプ中に↓＋強パンチ。強パンチの代わりに強キックを入れるとドリルキックになる。奇襲攻撃、反対方向へ逃げたいときに使う。

ヨガテレポート



→、↓、↘と入力して弱中強のパンチ（キック）を同時に押す。入力方向、ボタンの使い分けで出現位置は調整できる。（新必殺技）

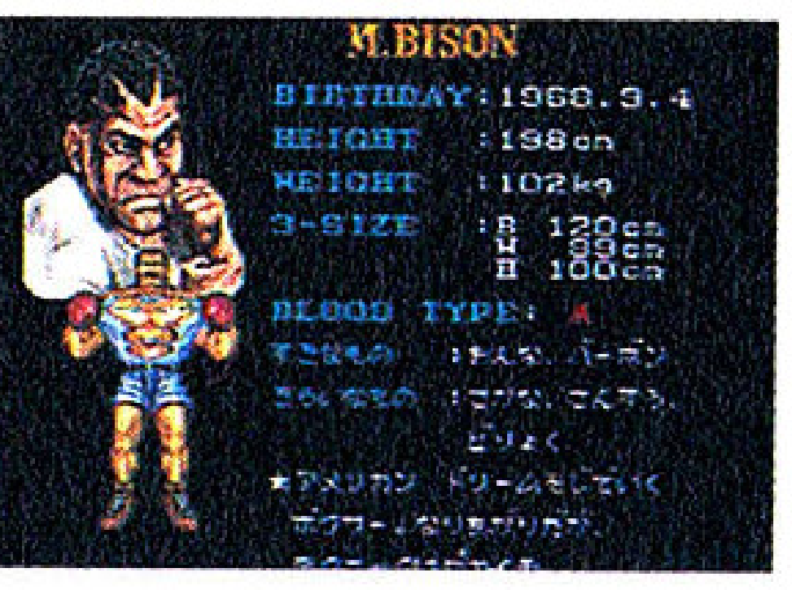
ダッシュプラス豆知識

⑪＜気になる移植度の話・４＞(⑩のつづき)ではやや劣る。サンプリングがやや粗いのか、ボイス音にはややにごりがある。が、これはハード性能の違いによる問題。スペック的にはバイソンのターンパンチがカウントを数えたり、キャラの声が重なったりと、満足できるはずだ。

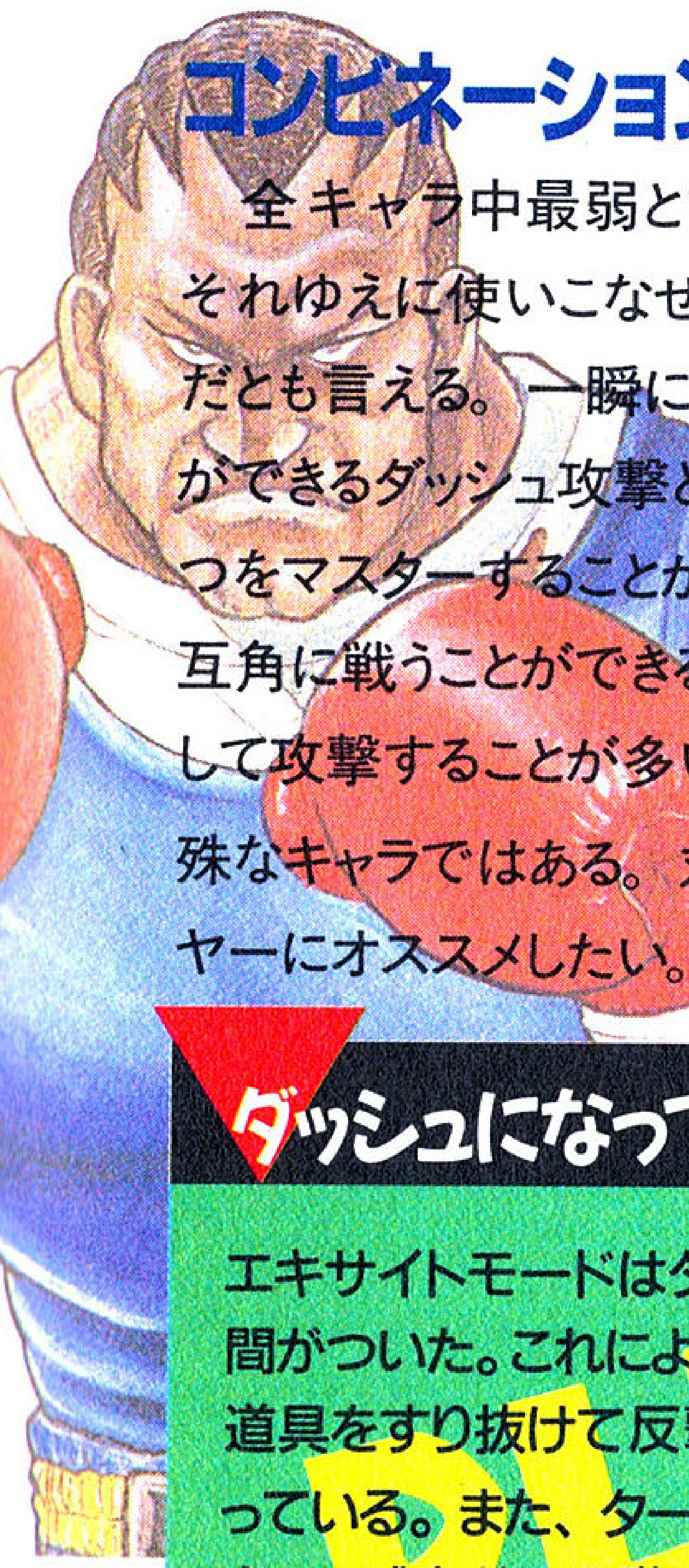
バイソン【アメリカ】

BISON

【USA】



M.BISON
BIRTHDAY：1968.9.4
HEIGHT：198cm
WEIGHT：102kg
3-SIZE：B 120cm W 99cm H 100cm
BLOOD TYPE：A

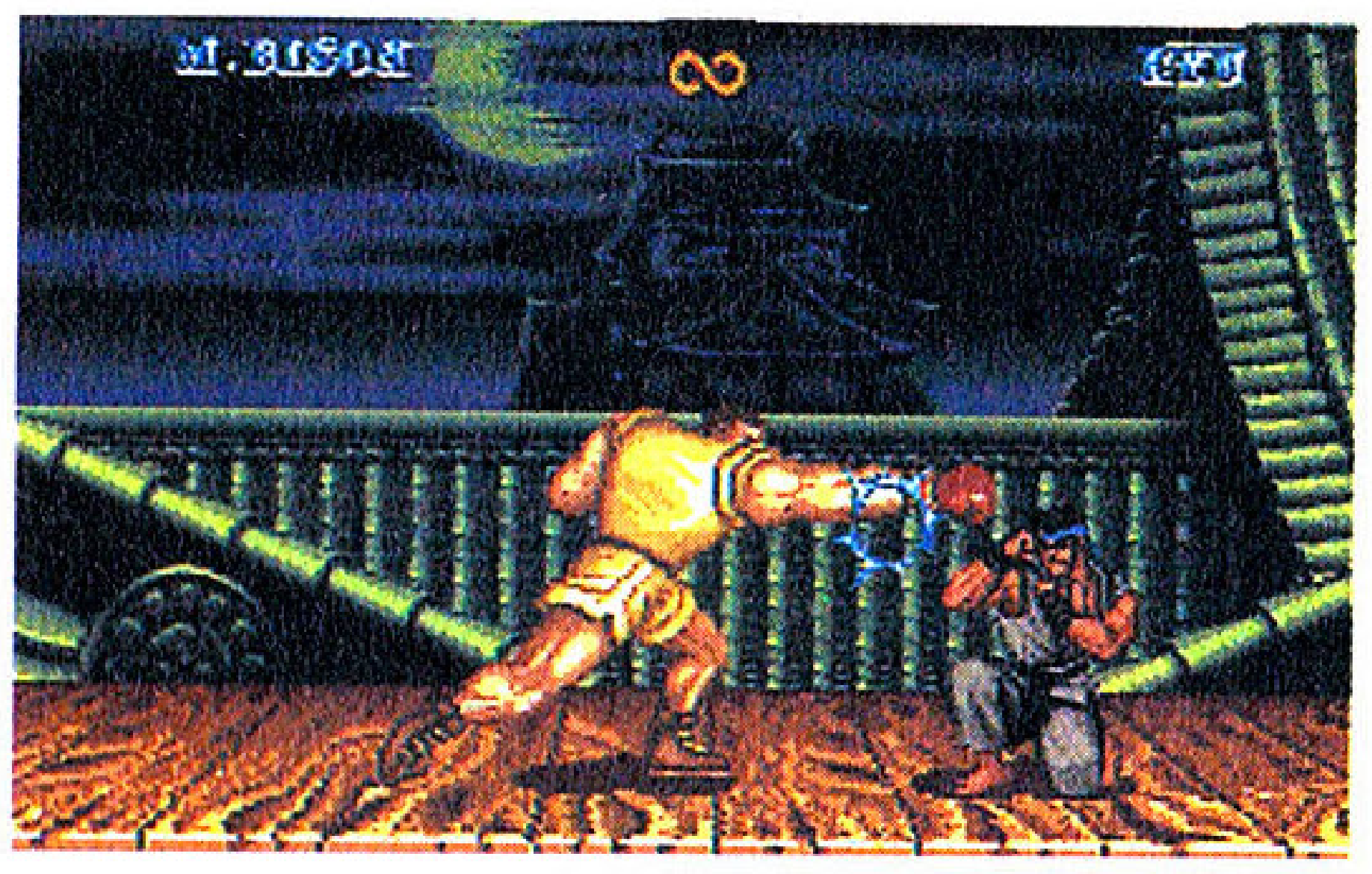


コンビネーションを駆使せよ

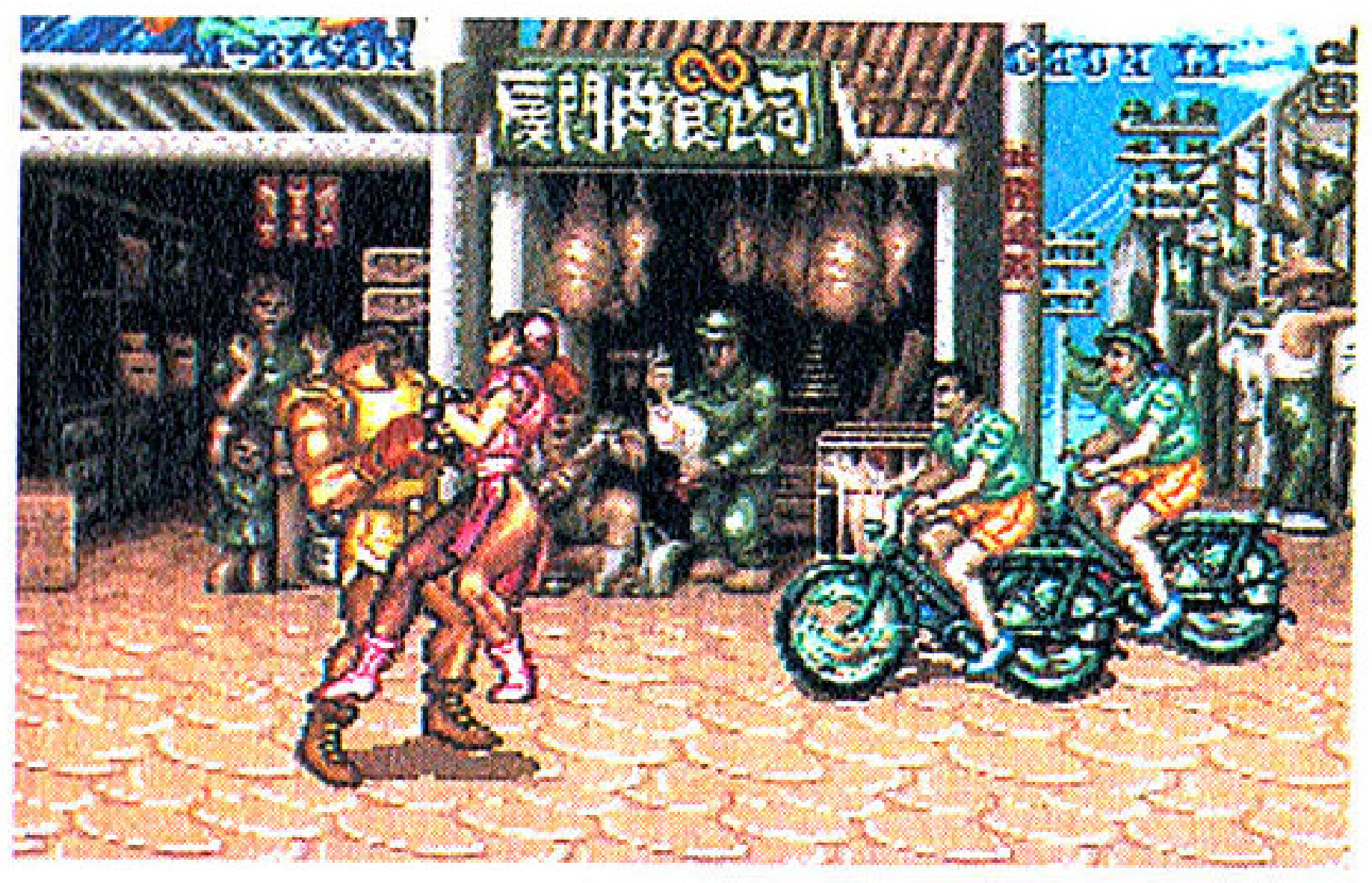
全キャラ中最弱と言われるバイソンだが、それゆえに使いこなせば最も味のあるキャラだとも言える。一瞬にして間合いをつめることができるダッシュ攻撃と強力な連続技、この２つをマスターすることができれば、どの相手とも互角に戦うことができる。相手の動きを先読みして攻撃することが多いので、玄人（くろうと）受けする特殊なキャラではある。対戦慣れしているプレイヤーにオススメしたい。

ダッシュになってここが変わった

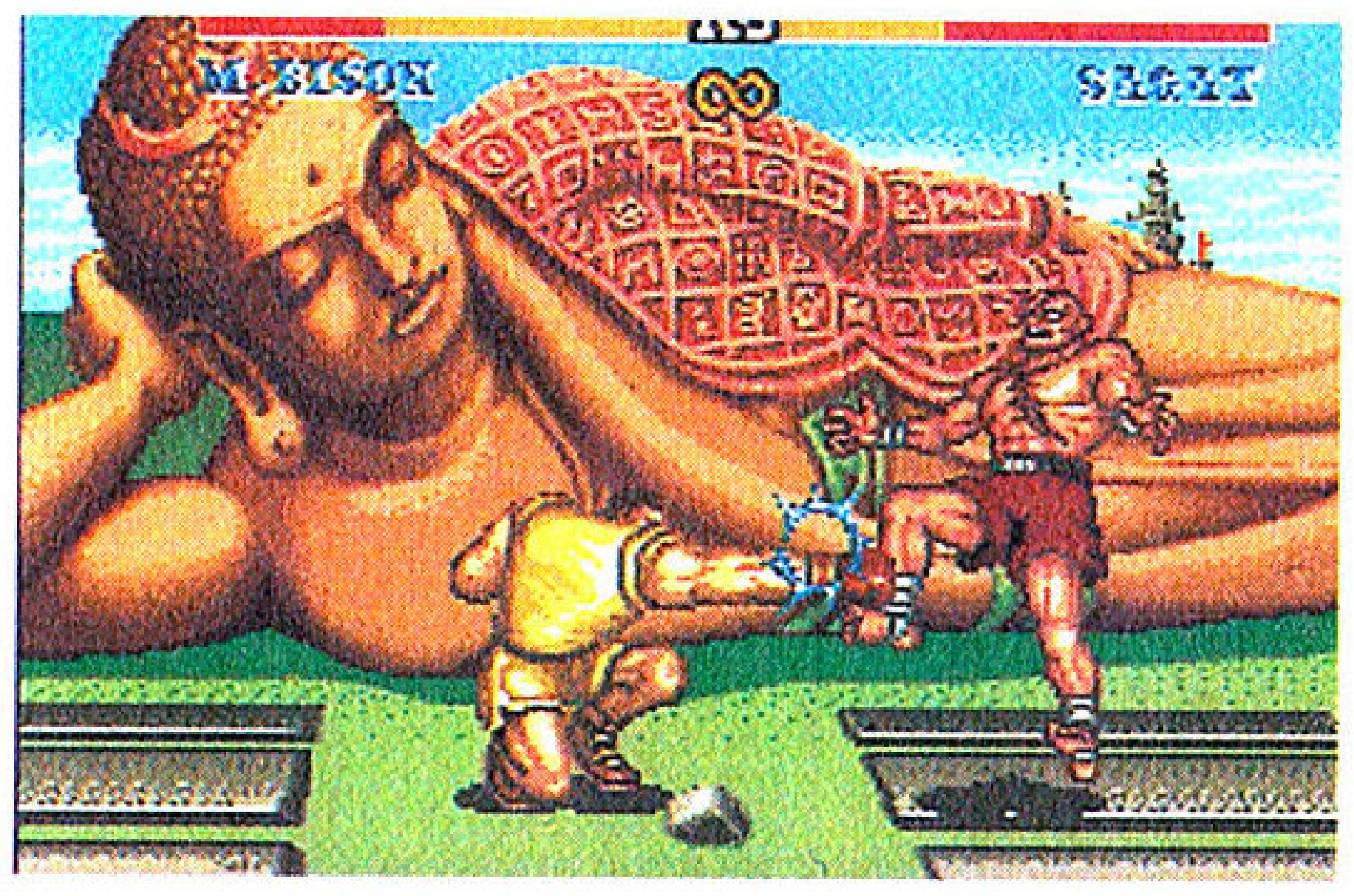
エキサイトモードはターンパンチに無敵時間がついた。これにより、波動拳などの飛び道具をすり抜けて反撃することが可能になっている。また、ターンパンチはタメ時間によって威力が８段階に変化。実戦では使われないが、ファイナルターンパンチは相手の体力を半分近く奪える。



ダッシュストレートは相手がしゃがんでいても当たる。足払いを誘って、相手のミスを誘え。



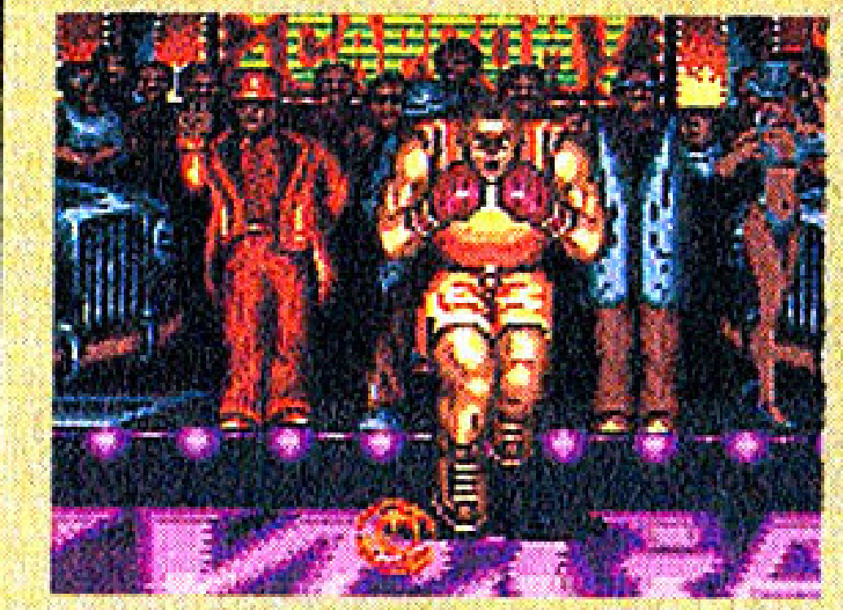
間合いの広いヘッドボマー。地味なわりに威力がデカイ。ハメにも使える重要な技のひとつ。



しゃがみ強キックは、バイソンの技で唯一相手を転ばせることができるパンチ攻撃になる。

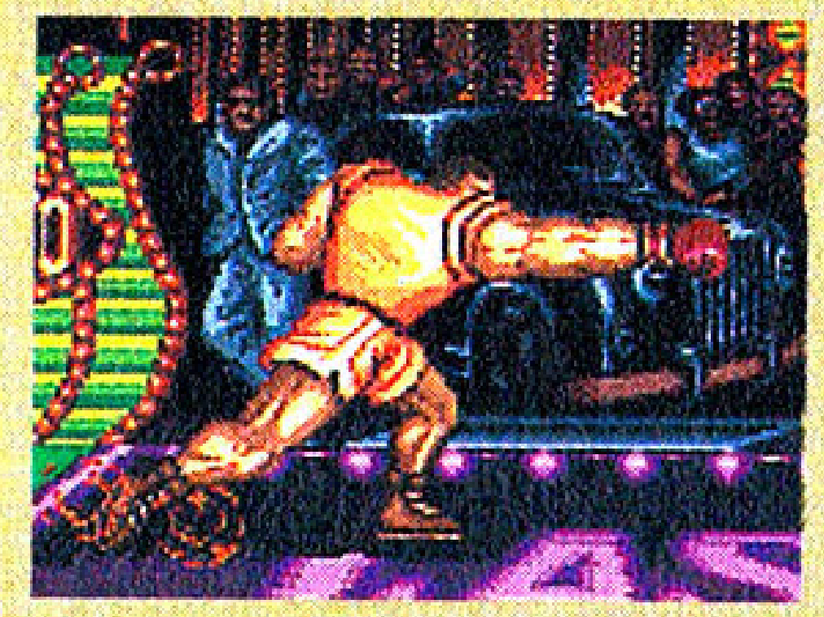
必殺技＆特殊技データ

ターンパンチ



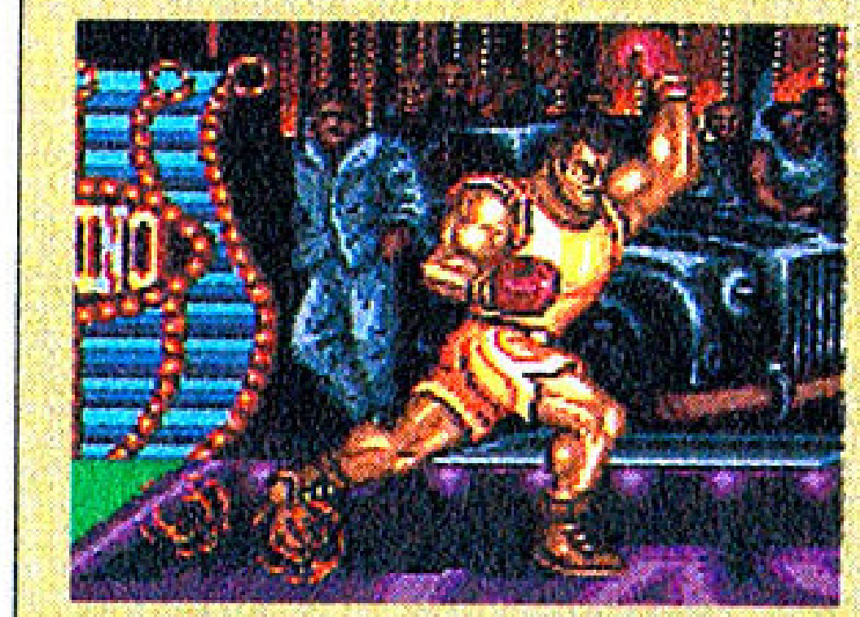
弱中強のパンチ／キックボタンを同時に押してタメを作ったのち、ボタンを放すと出る。タメ時間によって威力が８段階に変化する。

ダッシュストレート



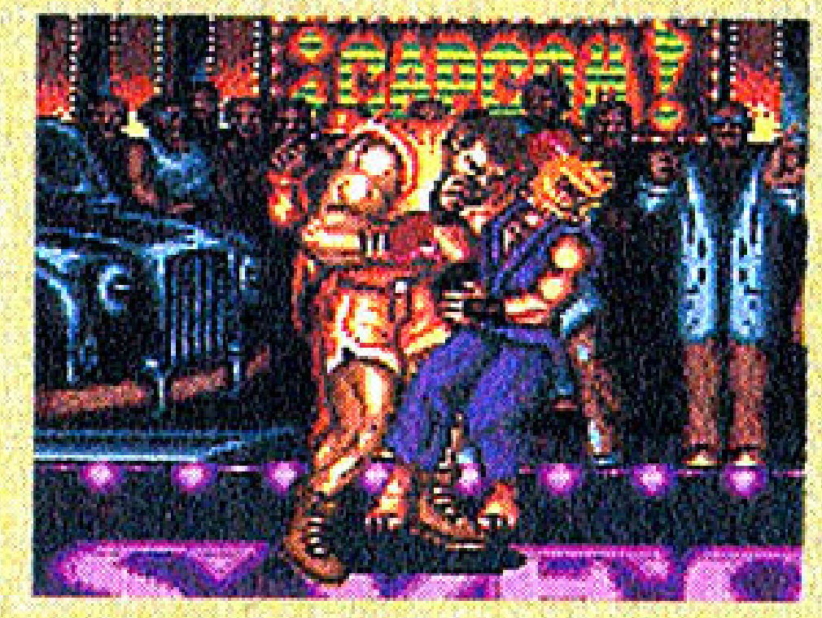
←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いは進む距離。しゃがんだ相手にも当たる。

ダッシュアッパー



←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは進む距離。しゃがんだ相手には当たらない。

ヘッドボマー

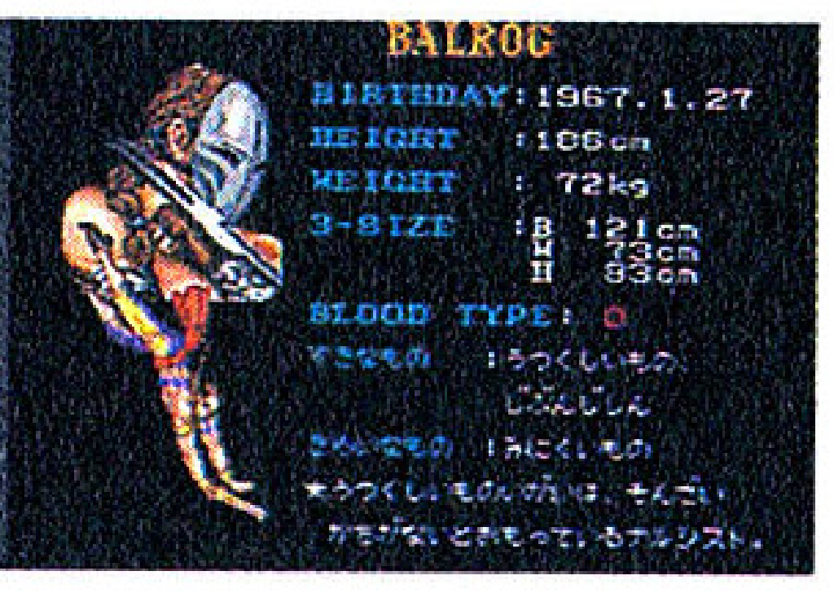


十字キーを左右に入れて中か強のパンチボタン。つかむ間合いが広いので、相手が接近してきたらコイツで撃退するのがいいだろう。

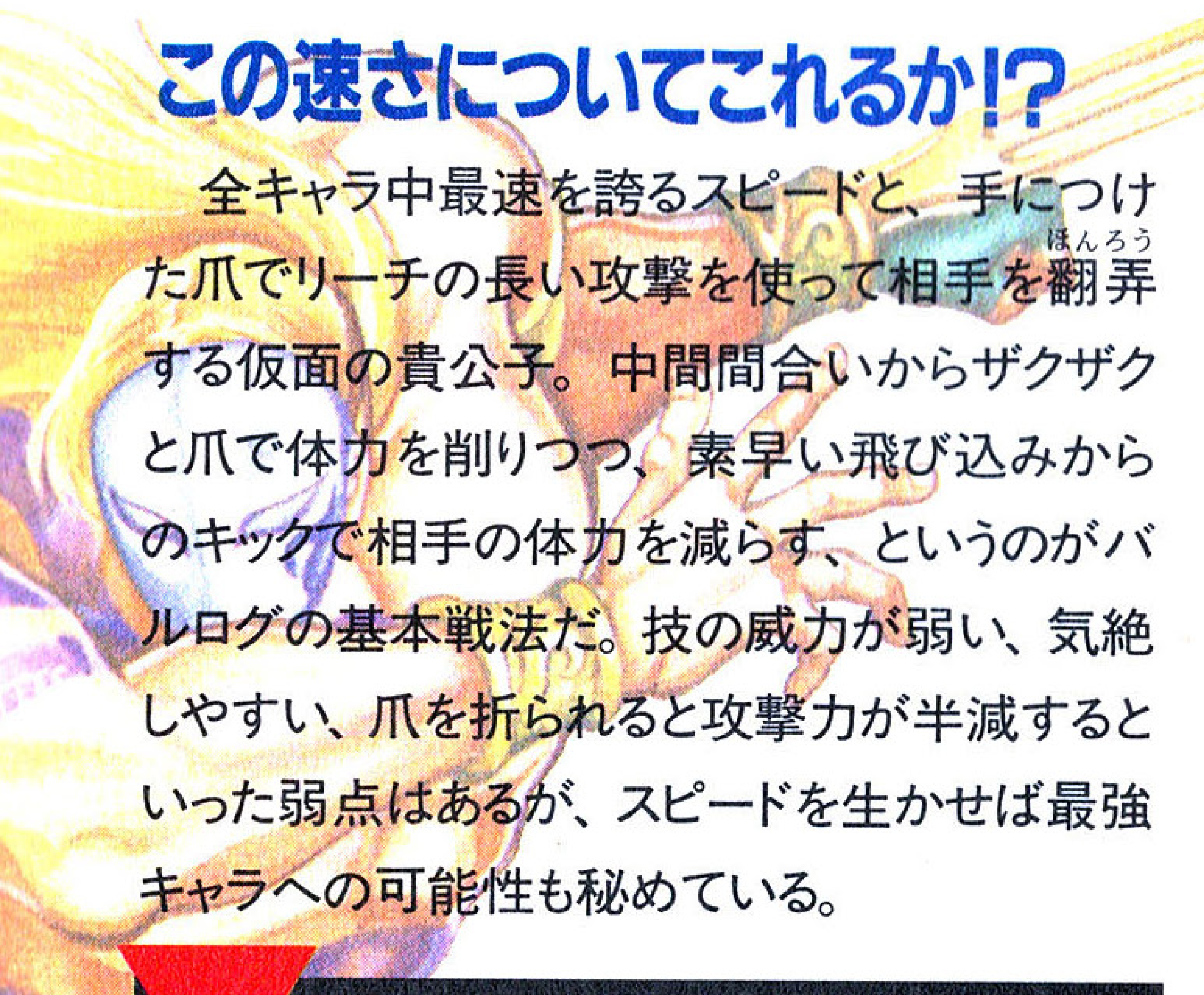
バルログ【スペイン】

BALROG

【SPAIN】



BALROG
BIRTHDAY：1967.1.27
HEIGHT：186cm
WEIGHT：72kg
3-SIZE：B 121cm W 73cm H 83cm
BLOOD TYPE：O
すきなもの：うつくしいもの、じぶんじしん
きらいなもの：みにくいもの
＊うつくしいものいがいは、そんざいかちがないとおもっているナルシスト。

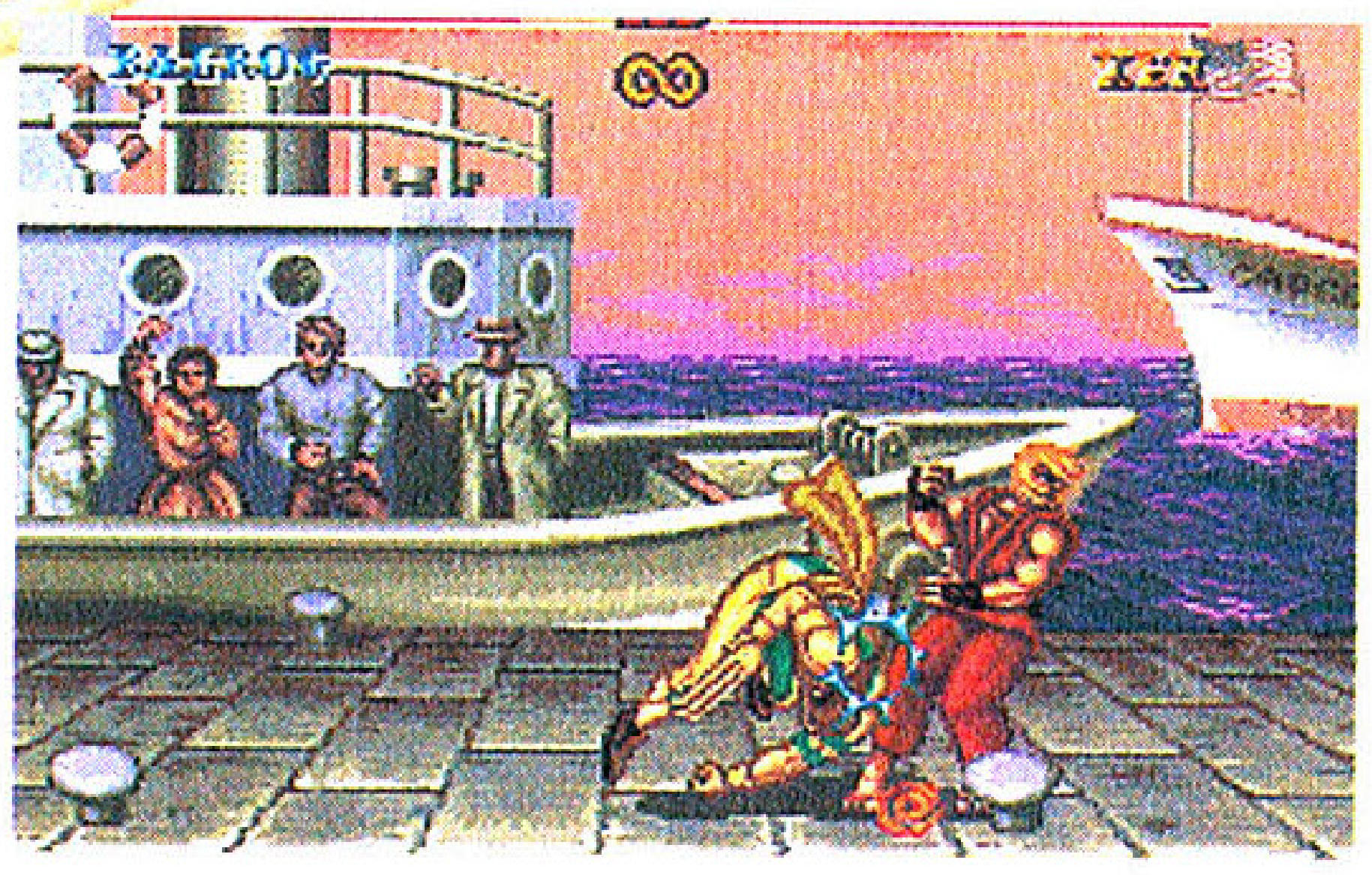


この速さについてこれるか!?

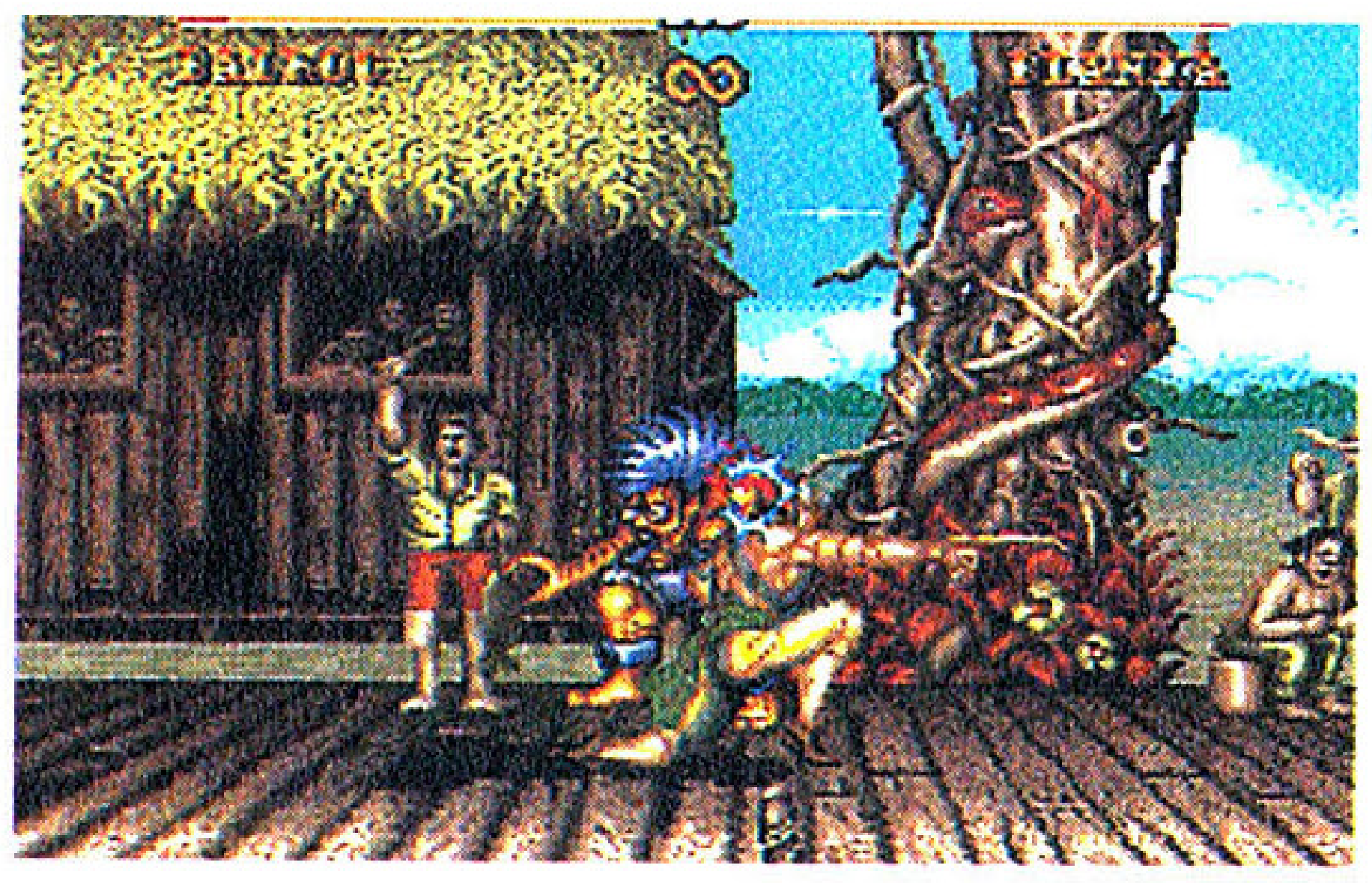
全キャラ中最速を誇るスピードと、手につけた爪でリーチの長い攻撃を使って相手を翻弄（ほんろう）する仮面の貴公子。中間間合いからザクザクと爪で体力を削りつつ、素早い飛び込みからのキックで相手の体力を減らす、というのがバルログの基本戦法だ。技の威力が弱い、気絶しやすい、爪を折られると攻撃力が半減するといった弱点はあるが、スピードを生かせば最強キャラへの可能性も秘めている。

ダッシュになってここが変わった

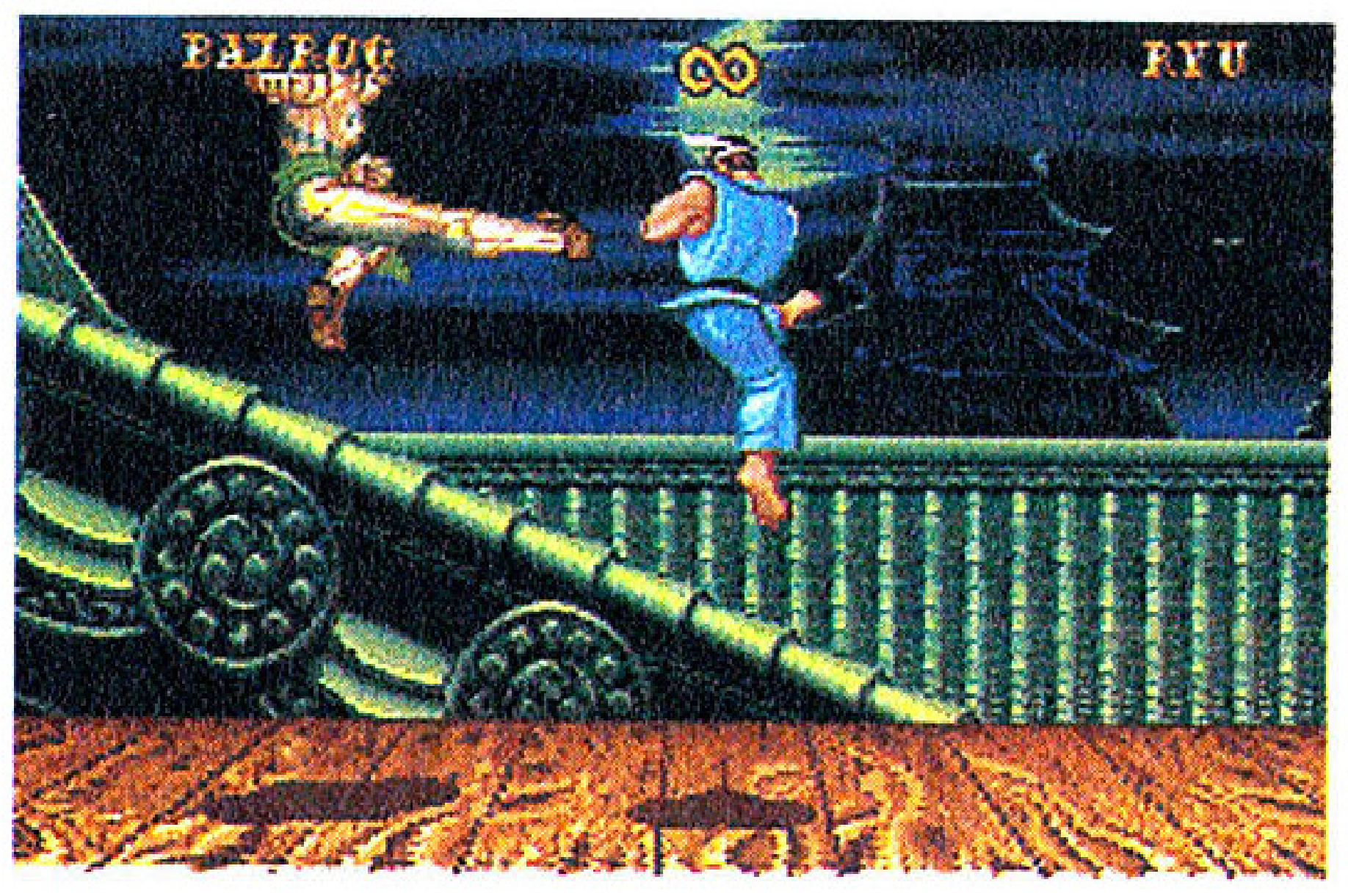
イズナドロップ、バルセロナアタックなどの華麗な空中戦に目が行きがちなバルログだが、実際は弱のローリングクリスタルをからめた地上戦が強い。弱爪連打で、常に相手の動きを封じるような戦い方をすること。バックスラッシュの出し方は、エキサイトモードから変更された。



一度でも当たれば連続で攻撃が入るローリングクリスタルフラッシュ。最高６段攻撃になる。



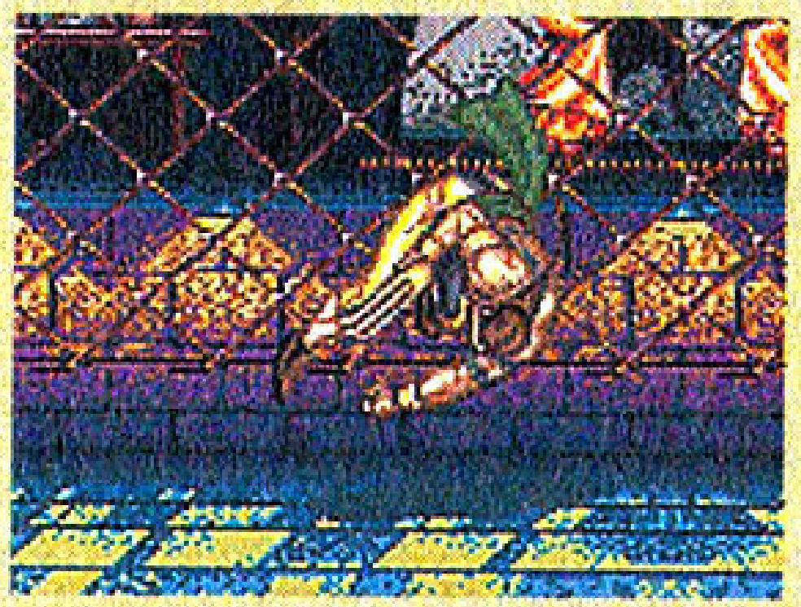
めくり気味に当たるしゃがみ中パンチ。ブランカの飛び込み攻撃を返せる貴重な対空技だ。



リュウの空中竜巻も返す、垂直ジャンプ強キック。空中戦は攻撃するタイミングが勝負だ。

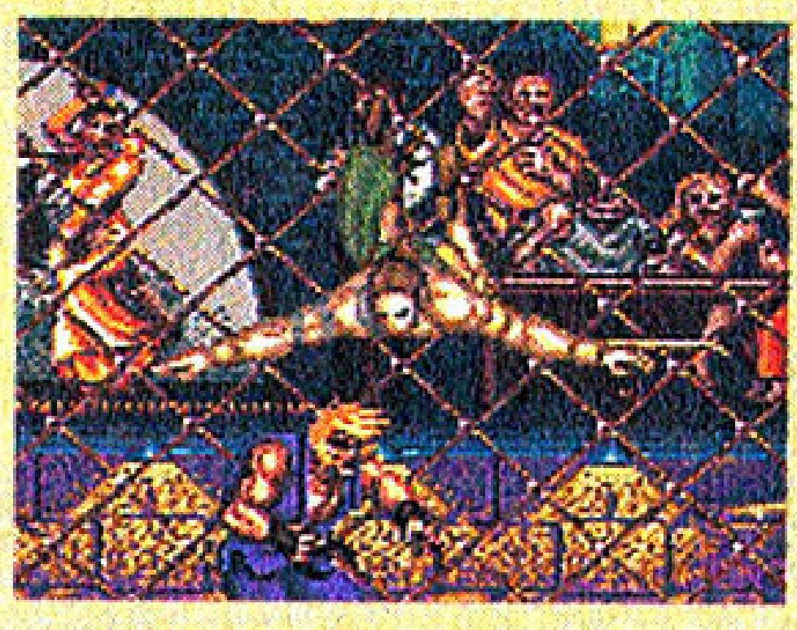
必殺技＆特殊技データ

ローリングクリスタルフラッシュ



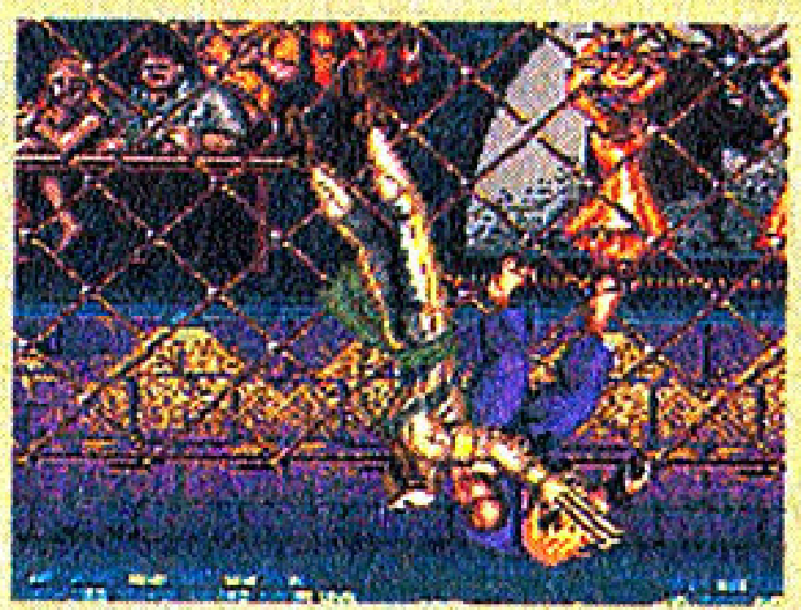
←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いは進む距離。１発目が当たると連続技になる。

フライングバルセロナアタック



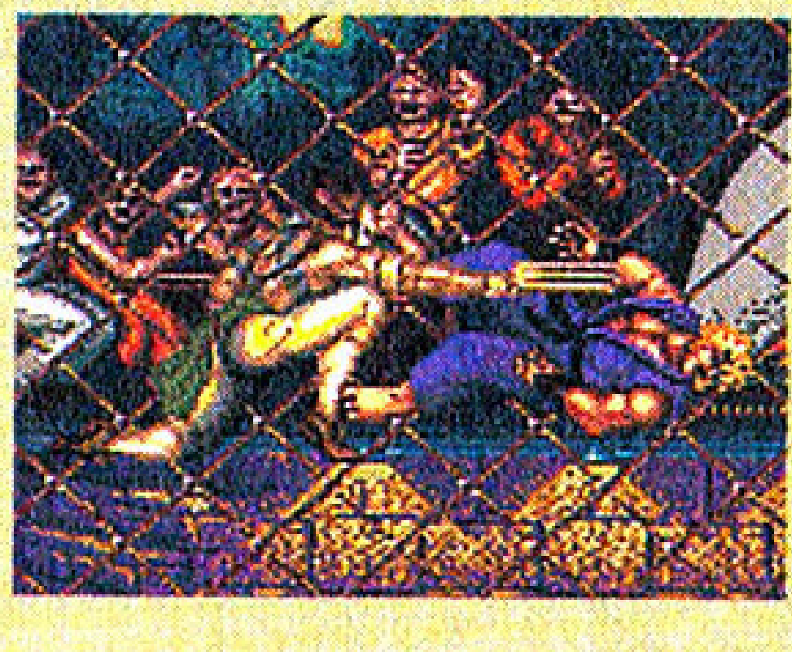
↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時に弱中強のキックボタンで三角跳び。その後、相手の真上でパンチボタンを押すと出る。

フライングイズナドロップ



三角跳び後、相手の近くで十字キーを左右に入れてパンチボタンを押す。ボタンを押すタイミングが速いとバルセロナアタックになる。

スターダストドロップ



ジャンプ中、相手の近くで十字キーを左右に入れて中・強パンチボタンを押す。投げが失敗しても攻撃は当たる（キックになる）。

ダッシュプラス豆知識

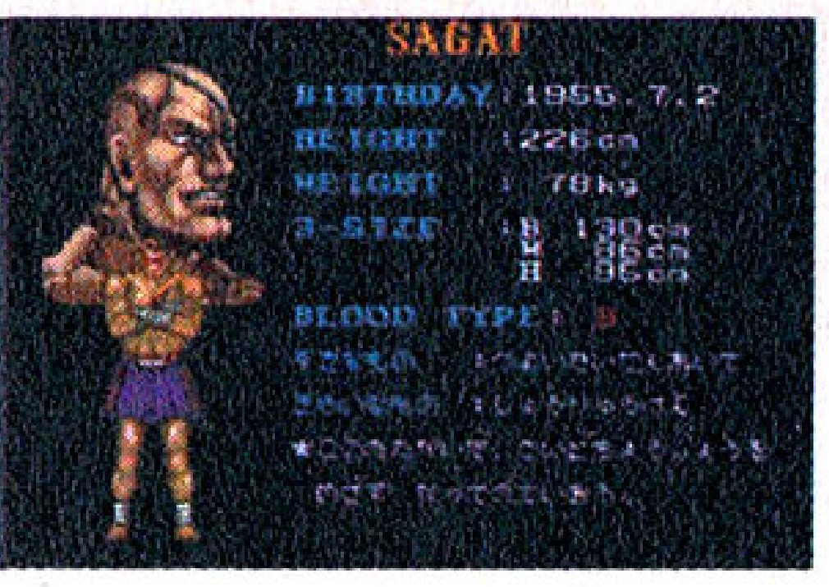
⑫＜ファイティングパッド６Ｂパッドの操作性は？＞慣れの問題もあるんだけど、操作性はかなりのモノ。パンチ系のボタンがやや小さいのは気になるが、ボタン間の距離は「ストⅡ」用パッドとしてはベスト。十字キーも斜めに入れやすいので昇龍拳なんかもバシバシ出せてしまうぞ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

サガット【タイ】

SAGAT

【THAILAND】

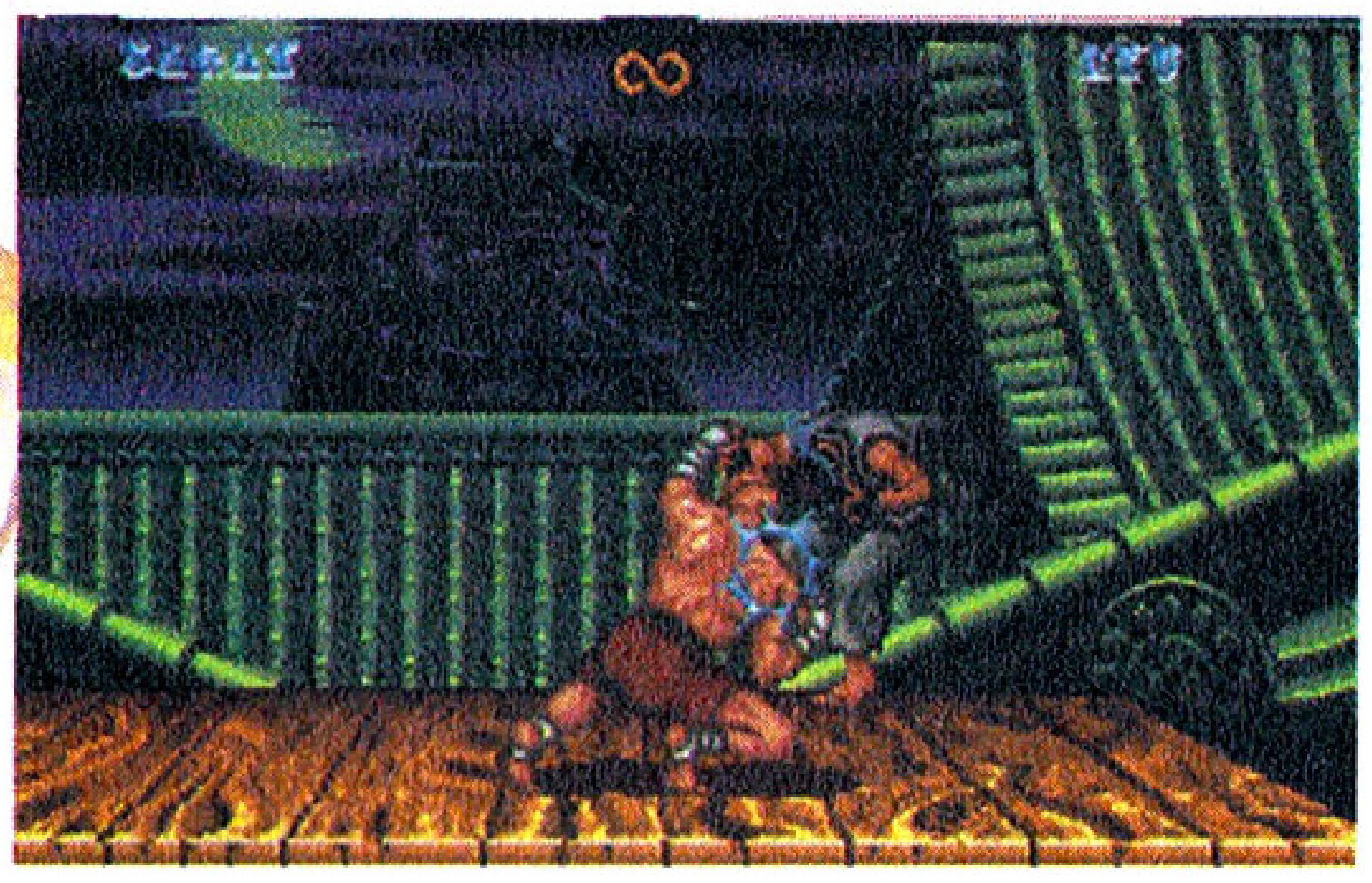

SAGAT
BIRTHDAY 1955.7.2
HEIGHT 226cm
WEIGHT 78kg
3-SIZE B 130cm
W 86cm
H 95cm
BLOOD TYPE B

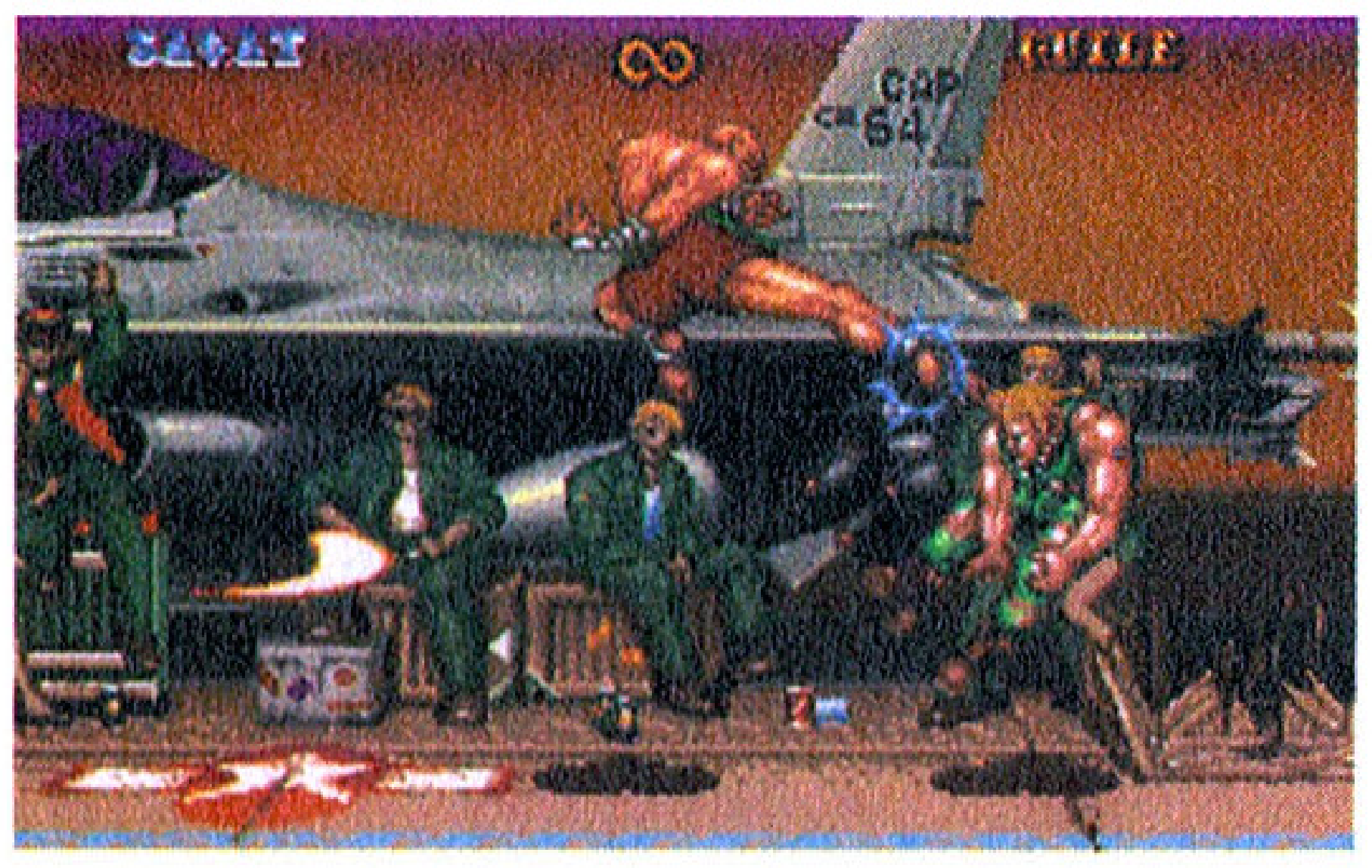
上級者向けのリュウ、ケン？

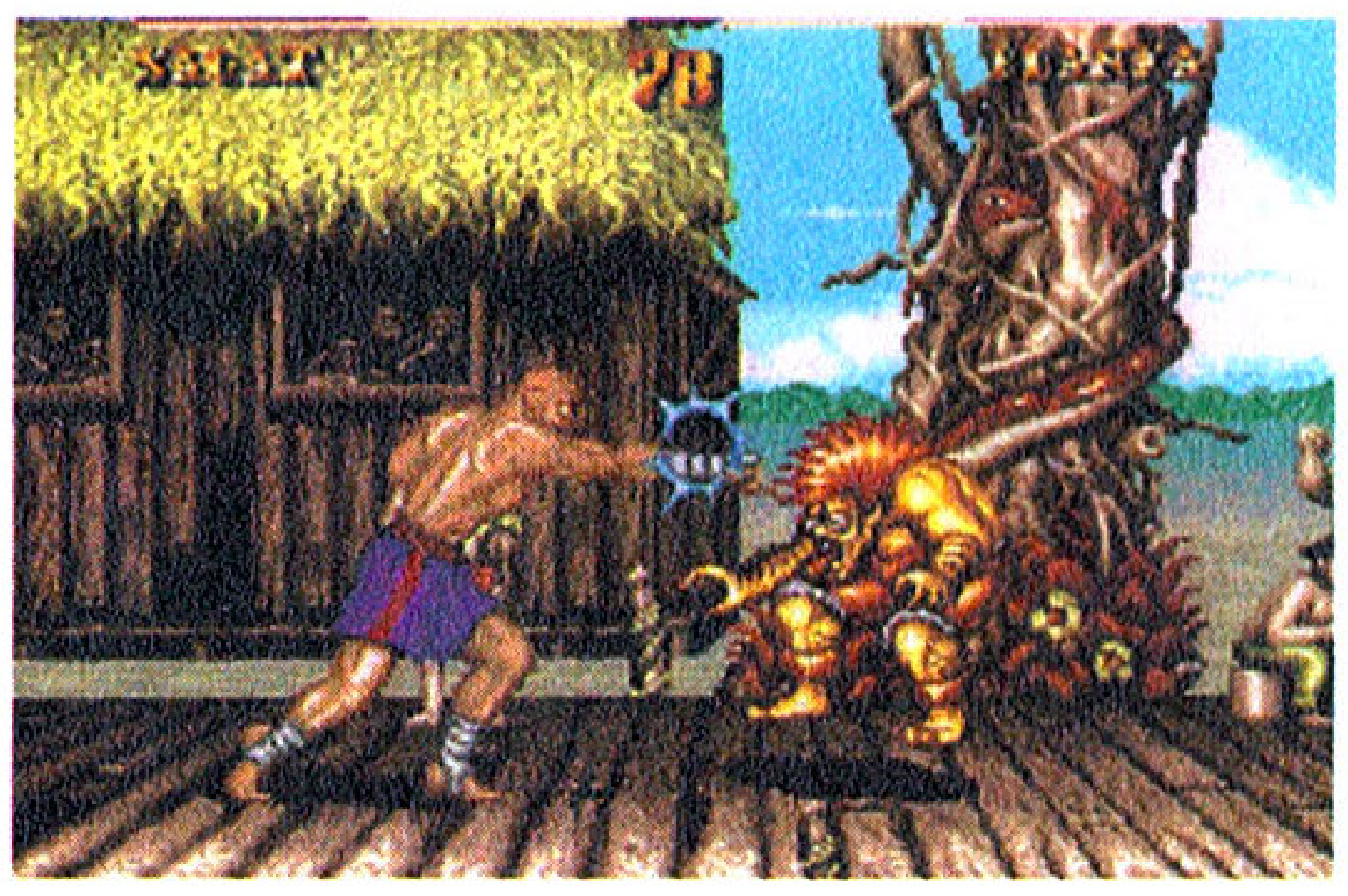
リュウを倒すことを目標とするかつての格闘王。リュウ、ケンと似た必殺技を使うが、その破壊力は比べものにならないほどサガットのほうが上。対空技も強力で、不用意に飛び込んできた相手は無敵のタイガーアッパーカット、ハイキックなどで簡単に返されてしまうだろう。上下段に撃ち分けるタイガーショットからのアッパーカット攻撃をマスターすれば、彼も最強の座を狙えるキャラだ。

ダッシュになってここが変わった

ダッシュモード、エキサイトモードともサガットの戦法に大きな違いはない。グランドタイガーの連射で相手を飛ばし、対空技で撃墜……というパターンにはめやすいが、いずれもタイガーアッパーカットをひきつけて出すといった高等テクが要求される。飛び蹴りは多用すべし。

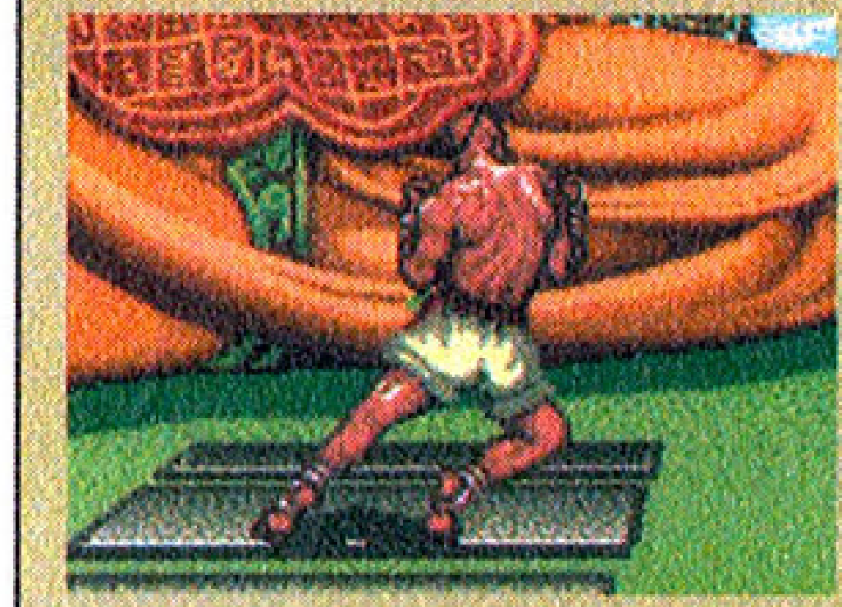

このモーションの時だけ、サガットのアッパーカットは無敵だ。相手を引きつけて出せ!!


打点が低くリーチもあり、相手の懐に突き刺さるように入る飛び込み強キック。これも強い。

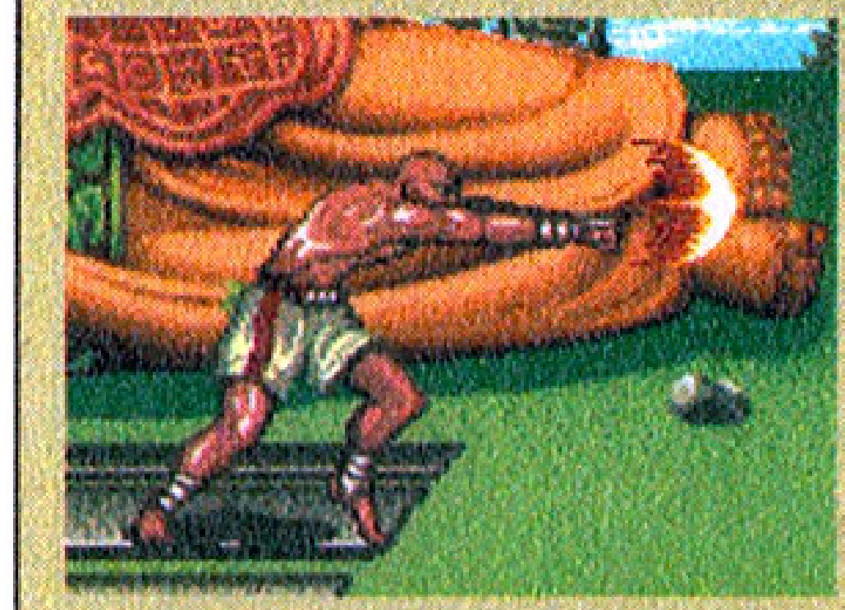

相手が飛び込んできたら強力な対空技を見舞ってやろう。リーチがあるのでバシバシ決まる。

必殺技&特殊技データ

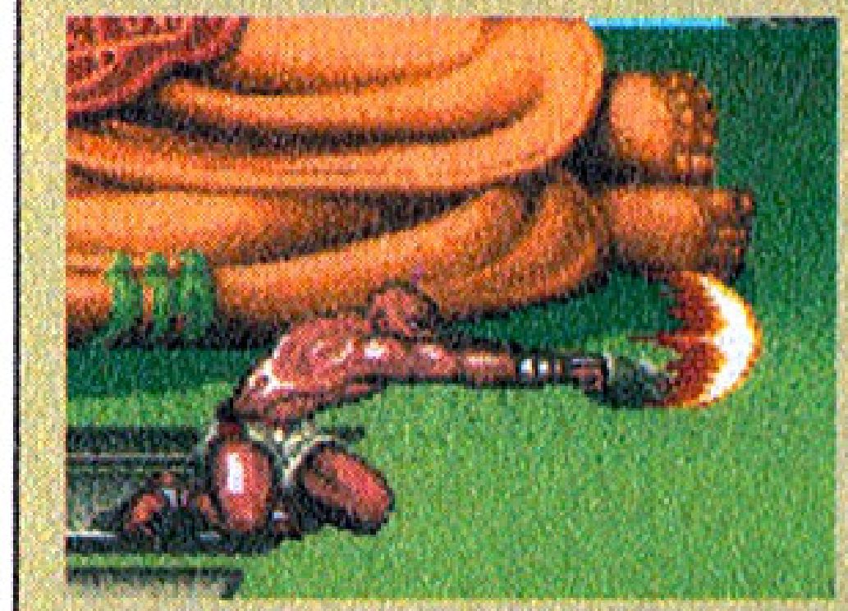
タイガーアッパーカット


→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いは飛び上がる高さと威力。出かかりの一瞬が無敵になる。

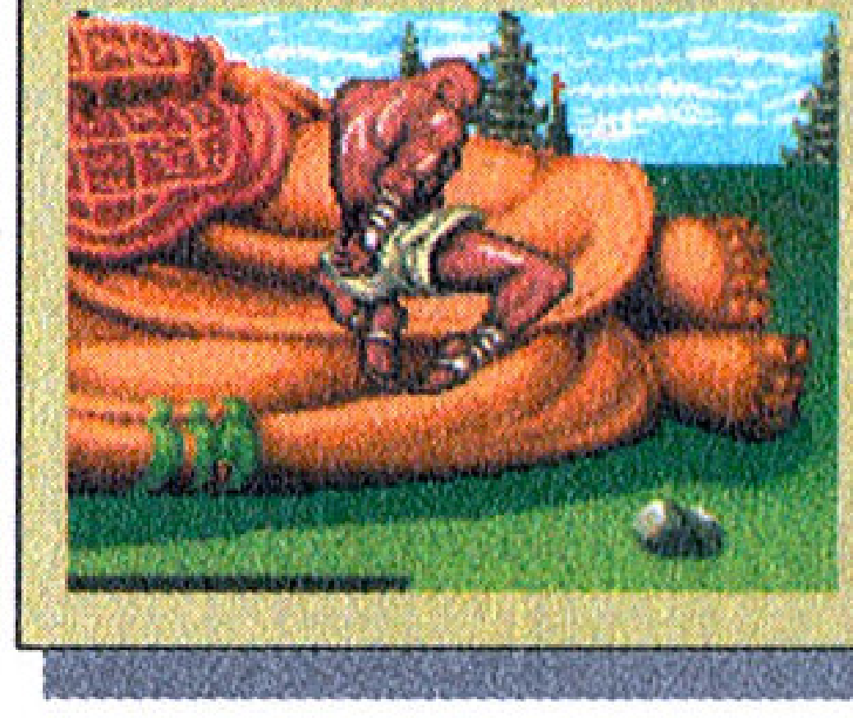
タイガーショット


↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いはスピード。発射後の硬直時間が長すぎるのは弱点かも。

グランドタイガーショット


↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。弱中強の違いはスピード。下段攻撃なのでしゃがまないと防御できない。

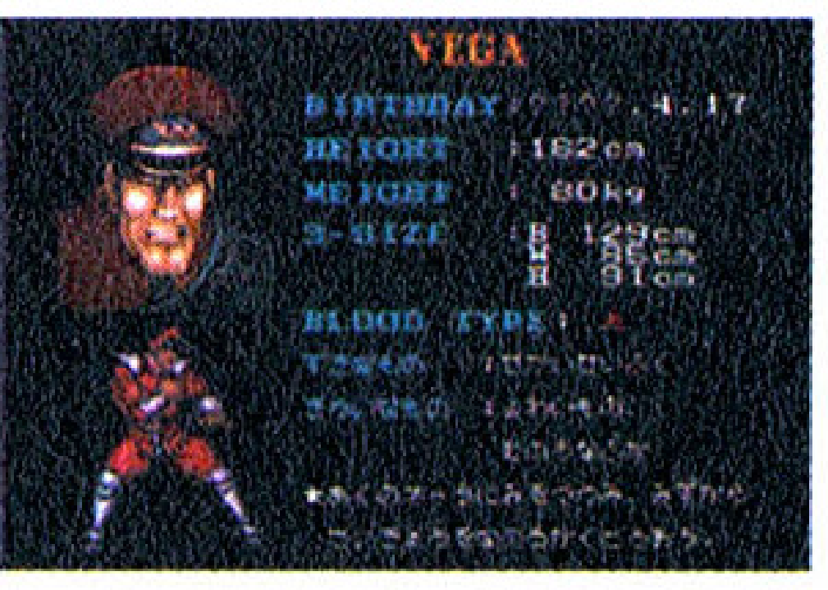
タイガークラッシュ


↓、↘、→、↗と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。弱中強の違いは進む距離。対空や奇襲、連続技として使われる。

ベガ【秘密結社シャドルー】

VEGA

【SHADLL】

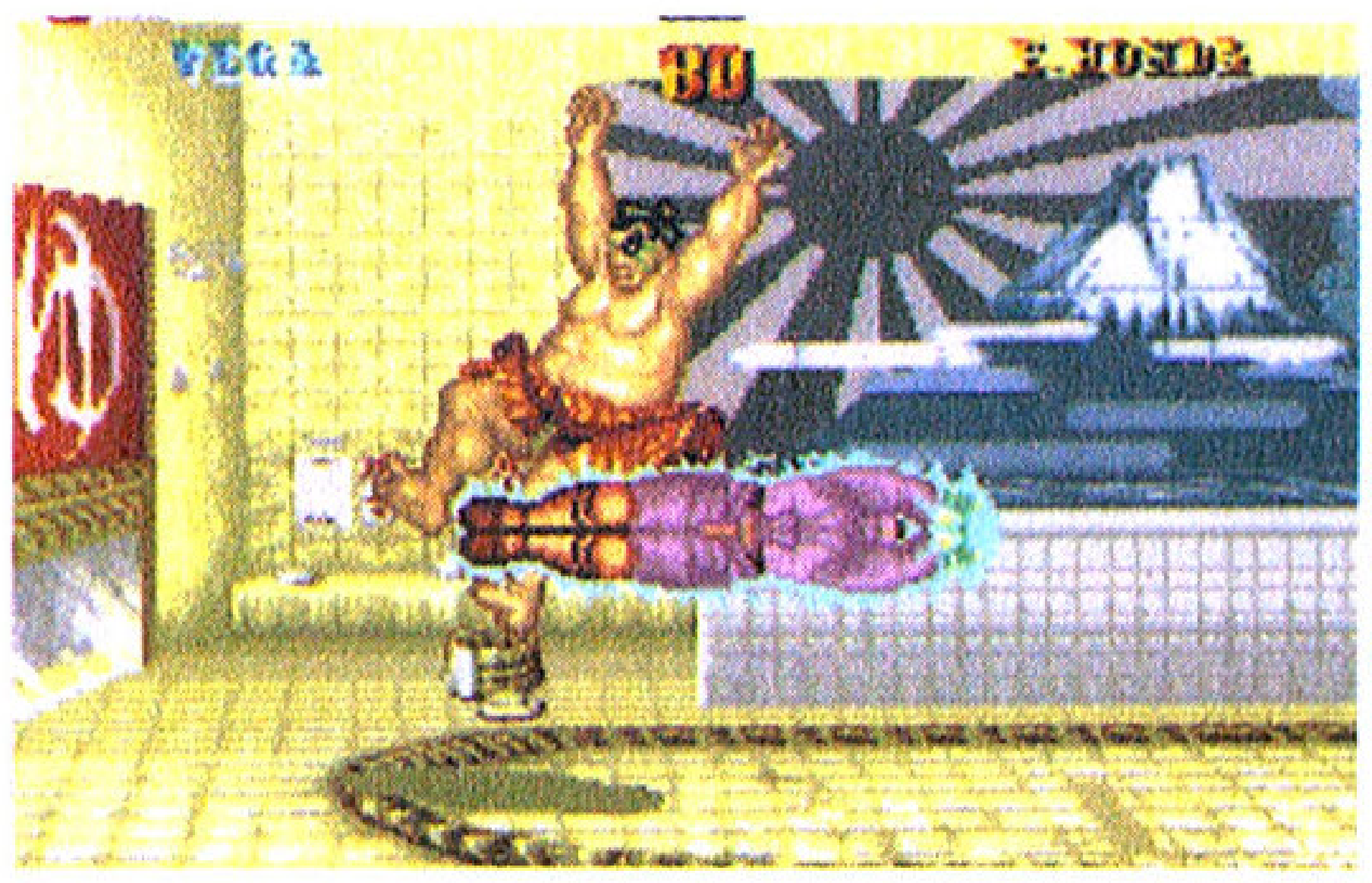

VEGA
BIRTHDAY ????.4.17
HEIGHT 182cm
WEIGHT 80kg
BLOOD TYPE A

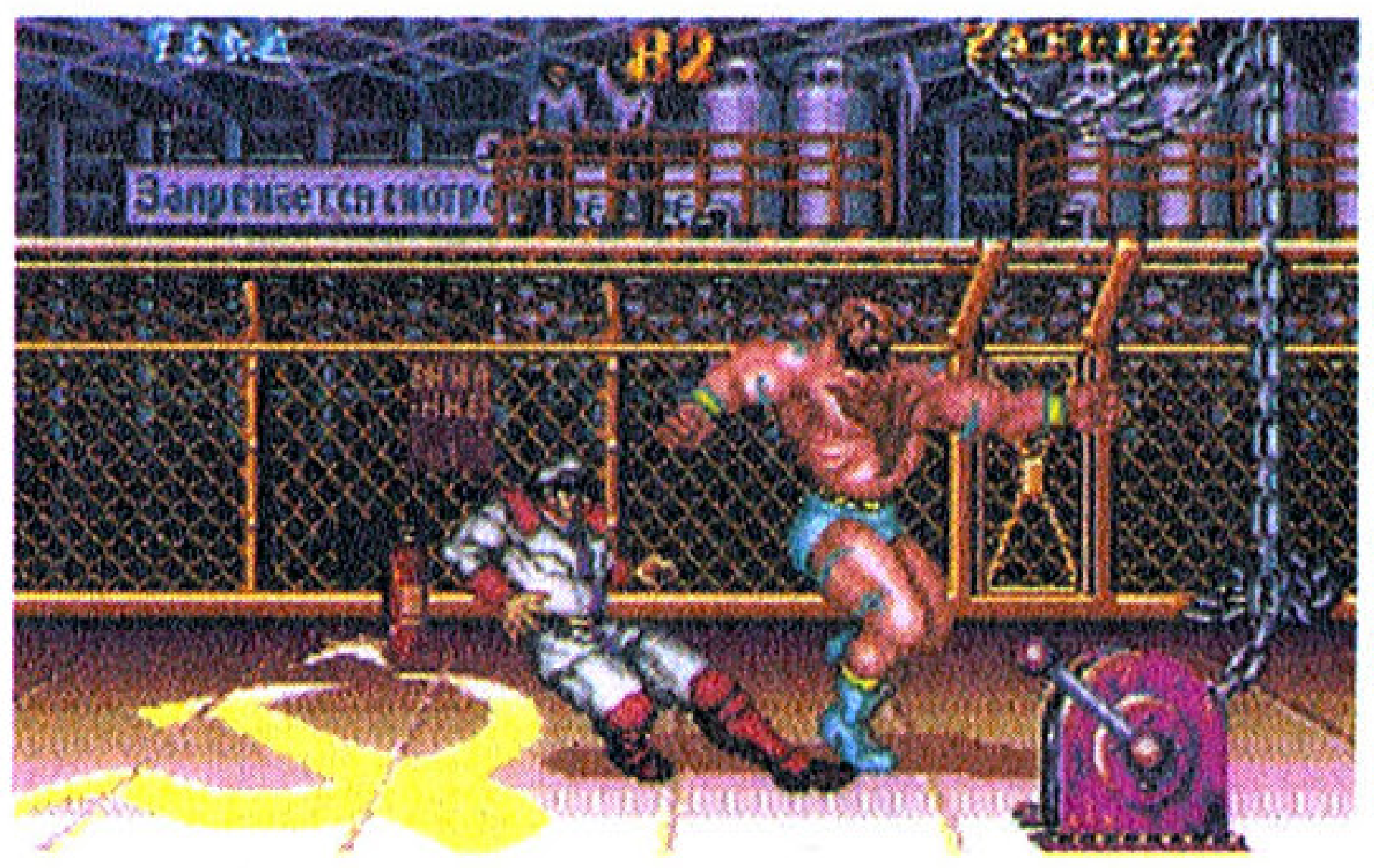
サイコパワーで世界を獲れ!!

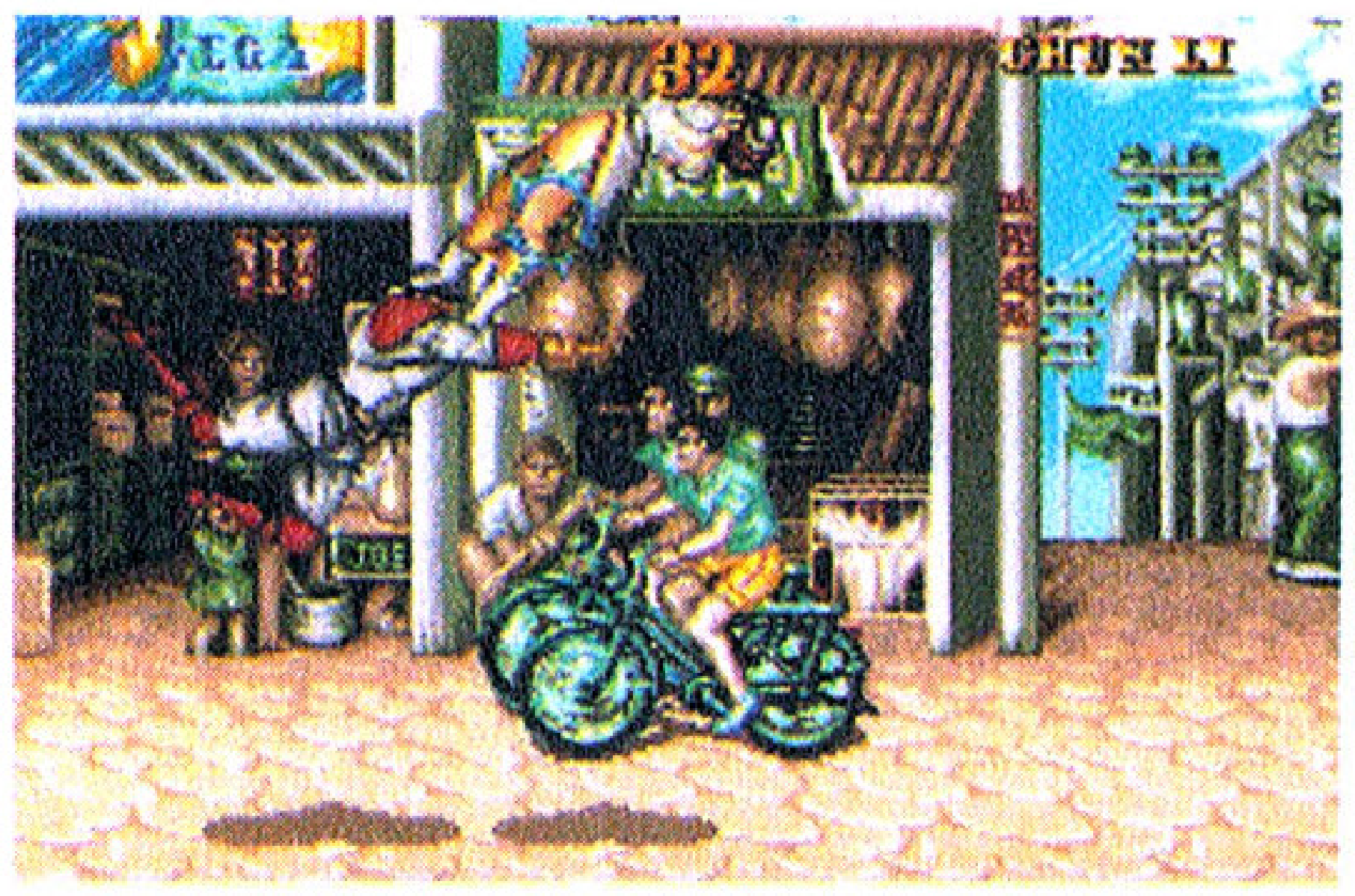
四天王の頂点にいるベガは、ダッシュモードとエキサイトモードで強さが大きく変わるという特殊なキャラだ。投げの間合いが広いうえ、最大4回もガードさせて相手の体力を削るサイコクラッシャー、2段攻撃しながら前進するダブルニープレスなどなど、必殺技も超強力。ダッシュモードでは〝ダブルニープレスはめ〟といった極悪テクが業務用と同じく使えるようになっていてウレシイぞ（?）。

ダッシュになってここが変わった

強すぎるという理由のために、エキサイトモードのベガはダッシュに比べて大幅にパワーダウンしたようだ。足技の戻りが遅い、必殺技のタメ時間が長くなり連続技が出せない、ダブルニーを出し終わった後のスキが大きい……とまあ、弱さが目立つ。サイコが強いのは唯一の救い?

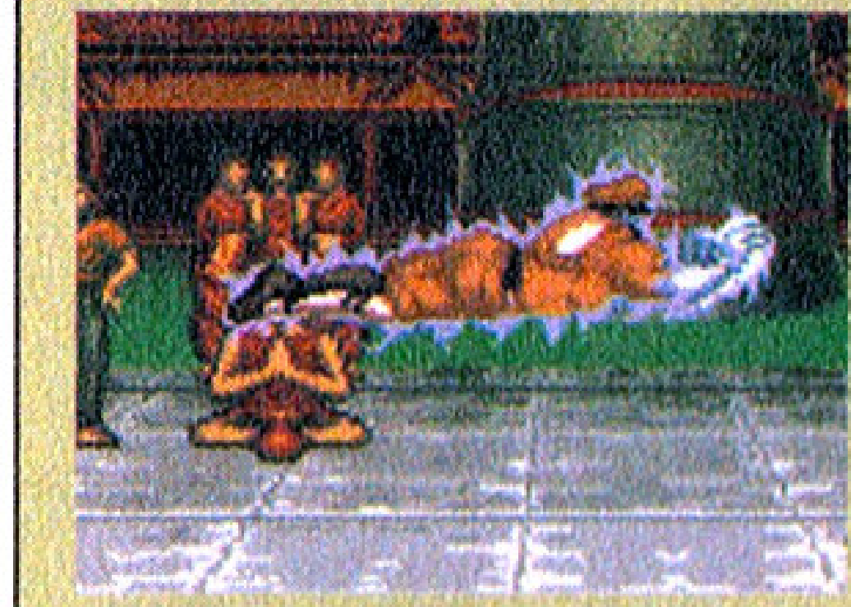

サイコオーラに包まれたベガ。弱サイコは相手の足元に当てるように出せば対空技にもなる。


奇襲として対戦では多用するホバーキック（しゃがみ強キック）。スキが大きいのが難点か。

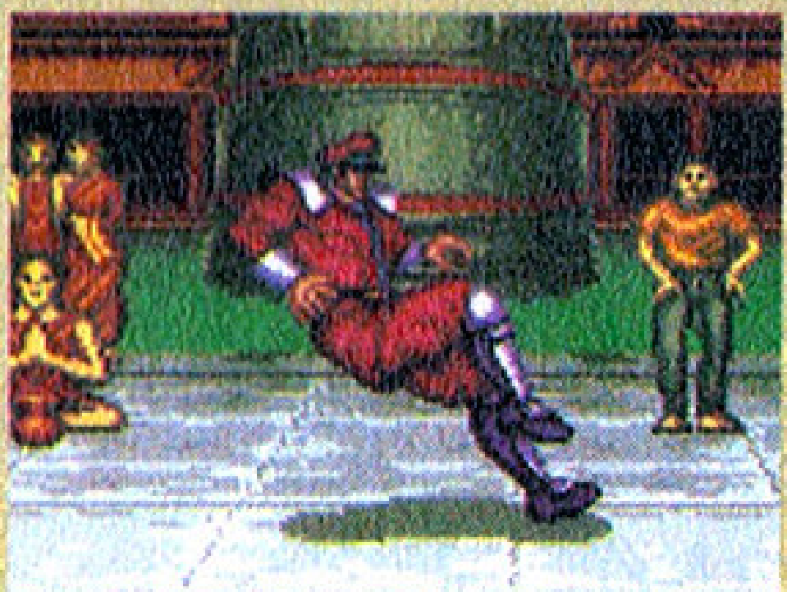

ジャンプ強パンチはベガの数少ない対空技。相手が飛び込んできたらすかさずコレで撃墜だ。

必殺技&特殊技データ

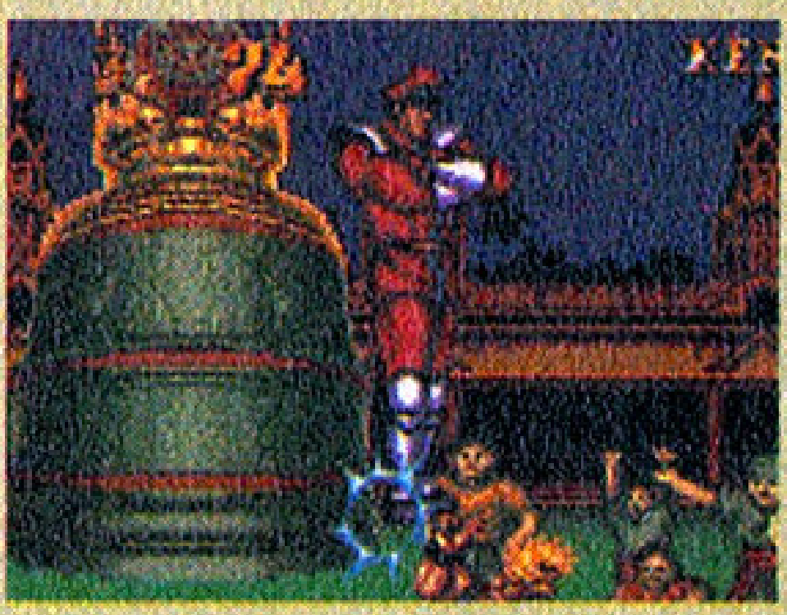
サイコクラッシャーアタック


←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。当たれば相手は転ぶ。

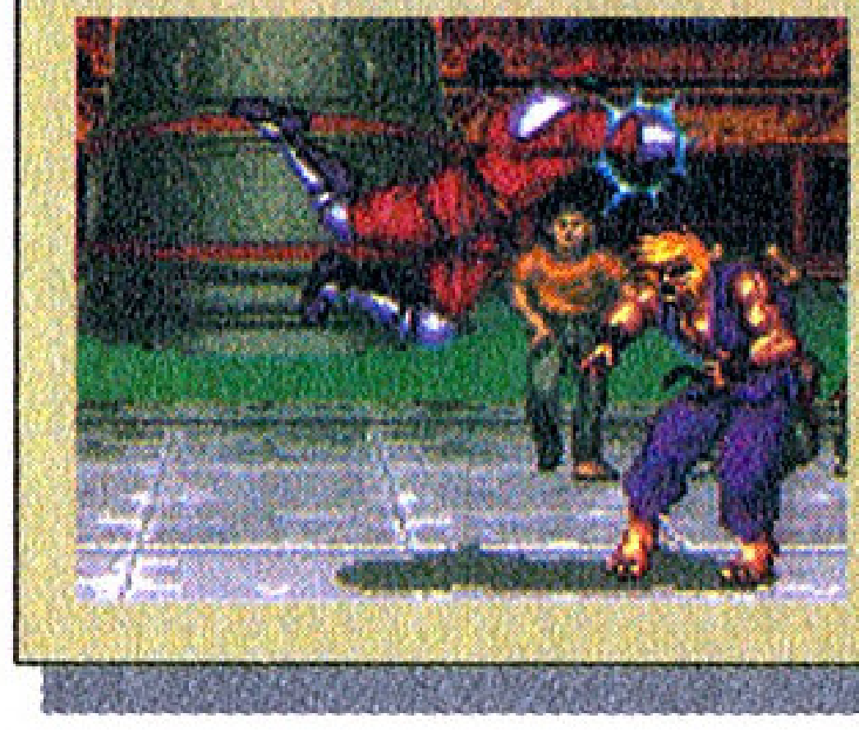
ダブルニープレス


←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは進む距離。一発目が当たると連続技に。

ヘッドプレス


↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは技の出る速さ。頭を攻撃する特殊技。

サマーソルトスカルダイバー


ヘッドプレス後、着地前に弱中強いずれかのパンチボタンを押す。十字キーの左右で微調整ができるので、めくり気味に当てるといい。

ダッシュプラス豆知識

⑬<ヨガテレポートをマスターしよう!!>ダルシムのヨガテレポートは、入力方向によって位置を調整できる。昇龍拳コマンドを入れた方向で相手の前後どちらに出現するかを決定し、パンチ/キックボタンで相手の近くに出現するか、遠くに出現するかを決定する。出すまでが大変。

ダッシュプラス

気になるギモンにすべて答えます。

Q ダッシュモードとエキサイトモードでは、各キャラ間のゲームバランスが大幅に変えられていると聞きました。ということは、結局どのキャラが強くなったんでしょうか？

A ストⅡに登場する12人のキャラは、どれが絶対的に強いということはない。とは言え、「ガイルはサガットに対して弱いが、本田に対して強い」といった〝キャラ性能の有利・不利〟は確かに存在するようだ。つまり〝強い〟と言われるキャラは「どんなキャラと戦ってもある程度有利に戦える」キャラを指しているのである。右に載せた2つの表は、編集部が独自に調査して作成した各キャラの優劣表だ。この2つの表を見比べてみると、ダッシュモードとエキサイトモードでキャラの優劣順位が激しく入れ換わっていることがわかるだろう。この理由は、ダッシュモードのベガがあまりに強すぎるため、エキサイトモードでは大幅なゲームバランスの見直しをしたためだ。基本性能に優れるガイルが上位にいるのは変わらないが、ハメ技ができなくなったベガが大きく順位を下げ、リュウ、ケンの躍進が目立つ結果となっている。

ダッシュモード

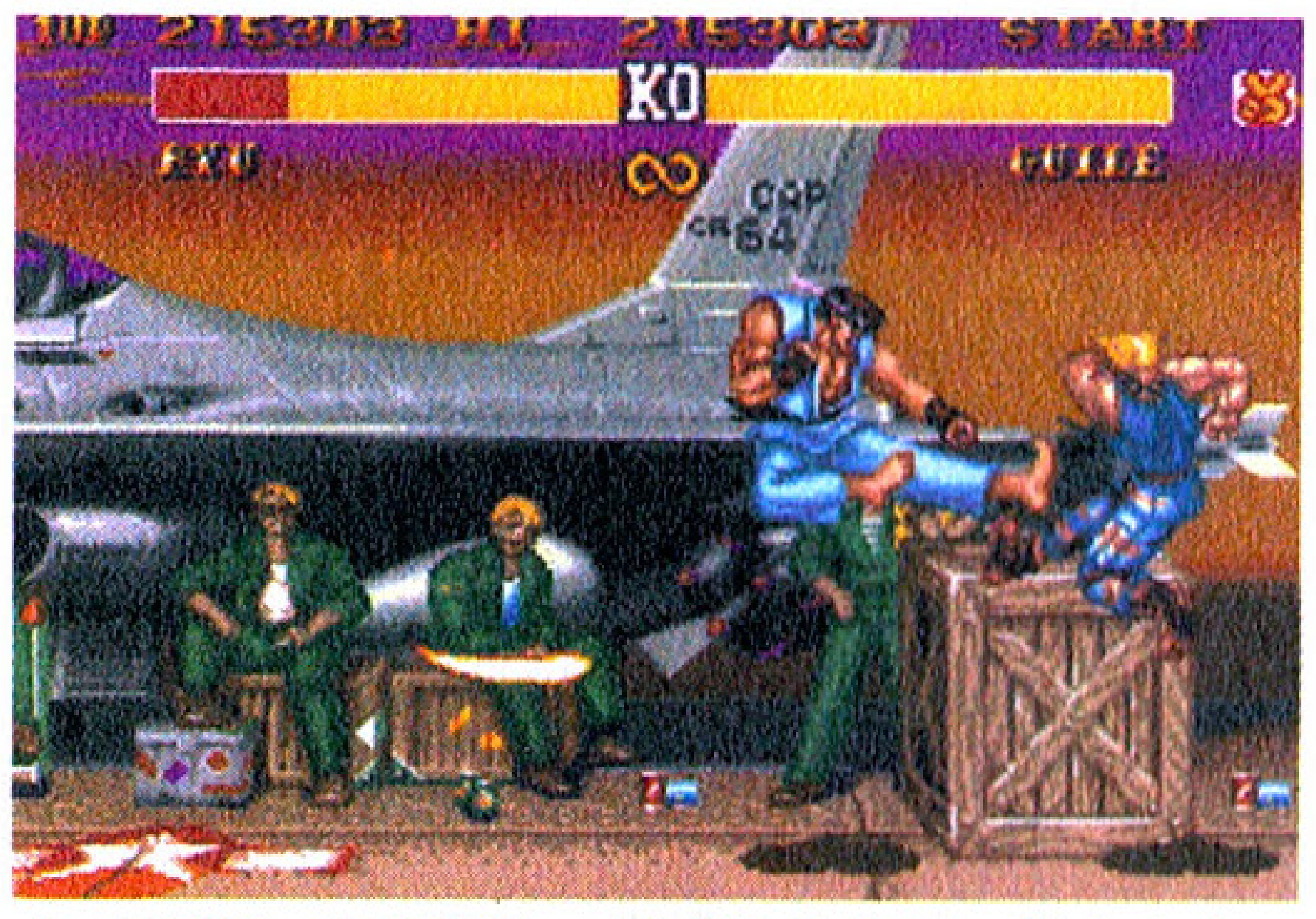
強い
ベガ
サガット
ガイル
リュウ
ブランカ
ケン
本田
バルログ
春麗
ザンギエフ
ダルシム
バイソン
弱い

エキサイトモード

強い
リュウ
サガット
ケン
ガイル
ザンギエフ
本田
ブランカ
春麗
ベガ
バルログ
ダルシム
バイソン
弱い

Q 1Pで遊ぶとき、COMキャラはダッシュ、エキサイトモードごとにそれぞれ別のアルゴリズムが用意されているのでしょうか？

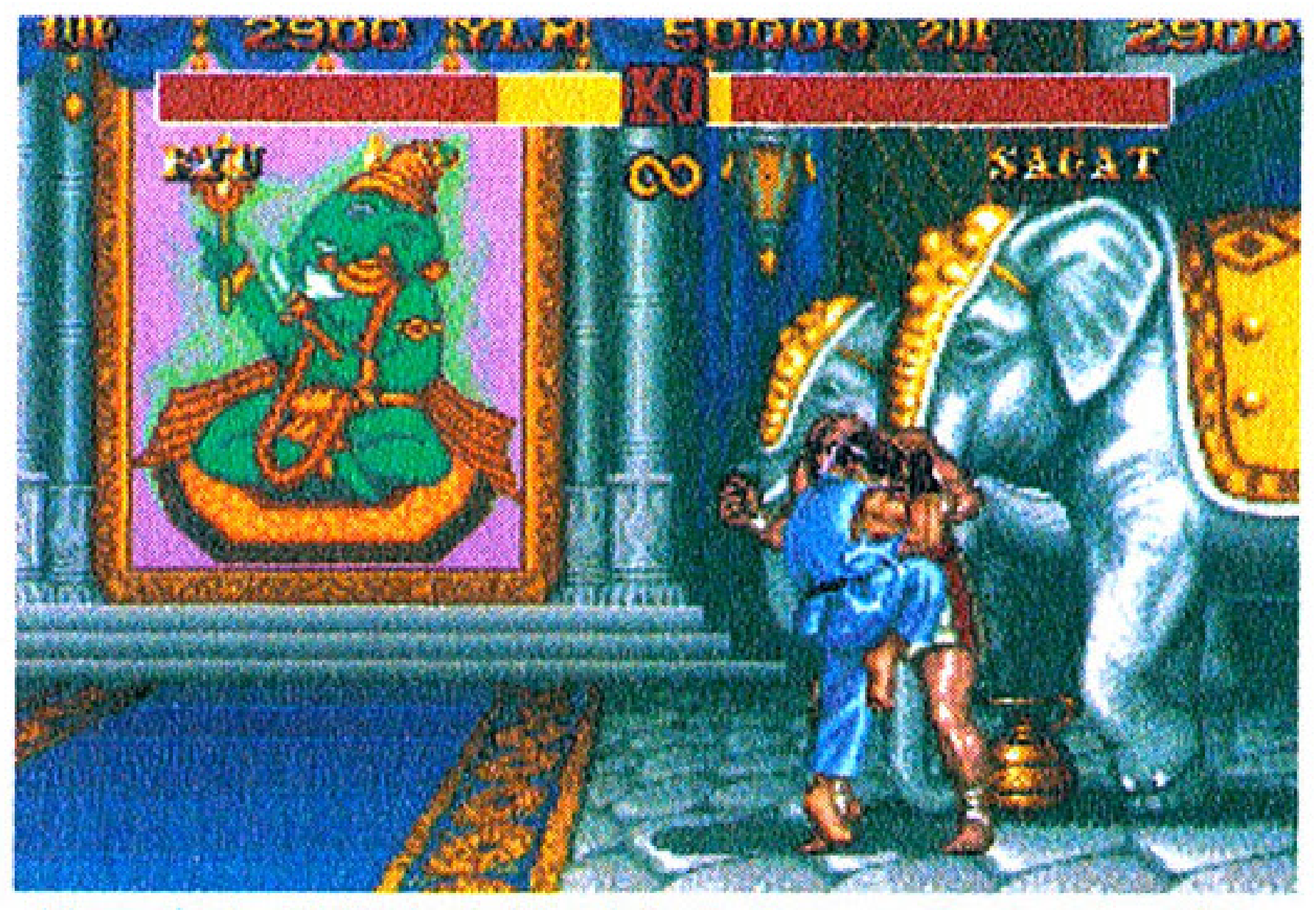
A 当然、用意されている。新必殺技が使えるようになったエキサイトモードのCOMキャラは、人間では不可能なほどの反応で返し技を出してプレイヤーを苦しめるはずだ。攻略パターンを見つけないと、COMキャラに勝ち続けるのは難しい。基本的にエキサイトモードのほうがダッシュモードよりも難易度が上。クリアは難しくなっている。



タメてないのに出る、ガイルのサマーソルトキック。通称〝イカサマー〟と言われ、嫌われている。

Q メガドラ版「ダッシュプラス」は、どれだけアーケード版「ストⅡ」にあったグラフィックパターンを再現しているのでしょうか？

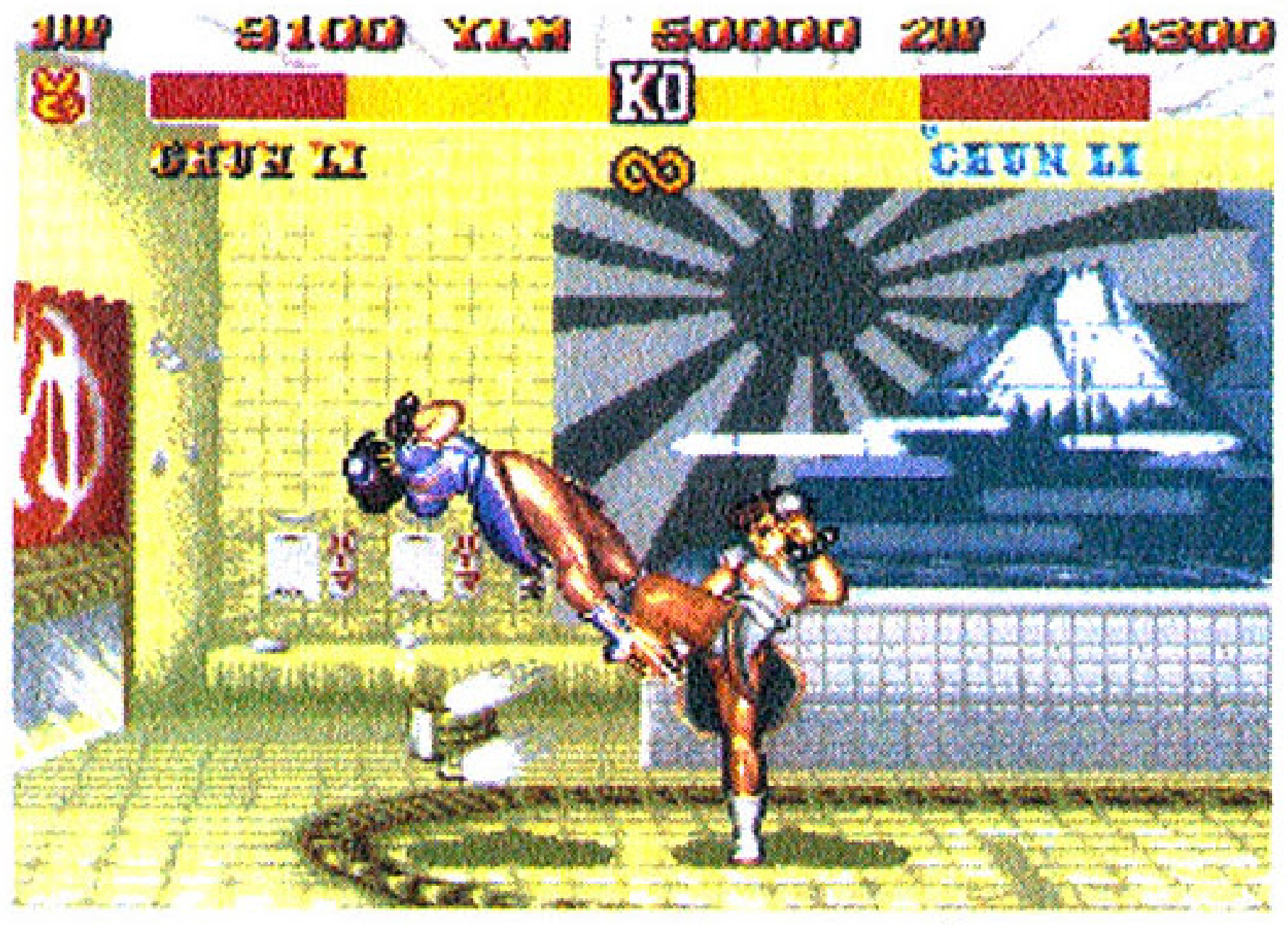
A 通常技の種類に関しては、アーケード版とほぼ同じ。技のアニメーション部分は多少使いまわししているところがあるが、ゲーム中はまず気になることはないだろう。ウレシイのは、リュウ・ケンの接近立ち中キック（ひざ蹴り）、本田の接近立ち弱キック（向こうずねキック）など、通常はまず使わない技までしっかり入っていること。



技の当たり判定や技が出るまでのタイミングは、アーケード版と忠実に移植されているようだ。

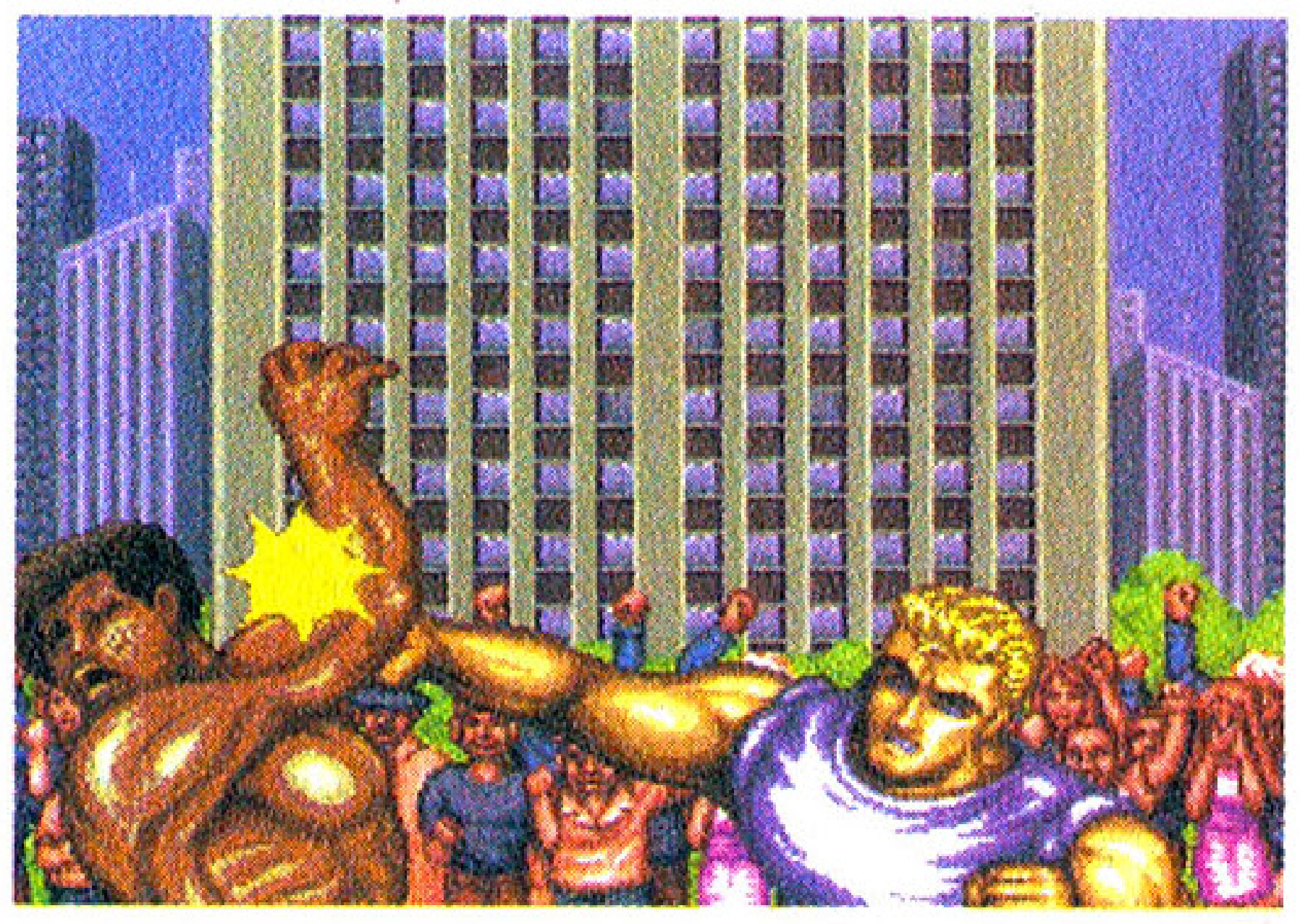
Q アーケード版「ストⅡ」で使えた高度なテクニックは、そのまま「ダッシュプラス」でも使える（移植されている）のでしょうか？

A 編集部ですべての連続技を確認してないので断言はできないが、ゲームセンターで使えたほとんどの技がメガドラ版でも使えるようだ。飛び込みアッパーキャンセル竜巻、ガイル4段、バイソン6段攻撃…。ダッシュモードなら禁断の〝ダブルニープレスはめ〟、〝竜巻投げ〟、さらには極悪〝サイコ投げ〟も ラクラク。少しズルイ技だけど……。

春麗使いよ喜べ！ ファイティング6Bパッドなら、掌底百裂3段攻撃も簡単に出すことができる。


Q 他のコンシューマー用「ストⅡ」と比べ、コレはメガドラ版「ダッシュプラス」にしかない!! といった要素はどれだけあるのでしょうか？

A メガドラ版だけの要素と言えば、3対3や1対6で戦える団体戦のグループバトルが真っ先にあげられる。が、それ以外としては、やはり大容量24メガROMによるグラフィック面の充実化、コレが大きい。コンシューマー初のオープニングは、ひとえに大容量ROMのおかげだと言っていいだろう。コンティニュー画面もアーケードに忠実だぞ！

ゲーム内容とは直接関係のない移植部分だけど、やっぱりオープニング画面の移植はうれしいのだ。


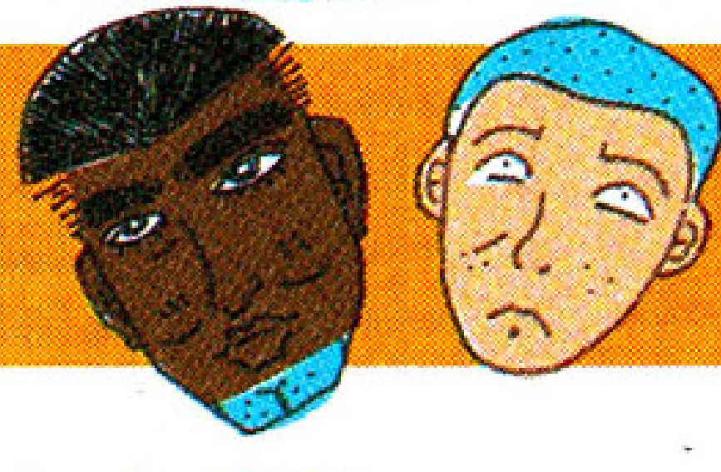
ダッシュプラス豆知識 ⑭<噂の新作・スーパーストⅡ登場!!>AMショーで発表された「ストⅡ」シリーズ最新作、「スーパーストリートファイターⅡ」。新キャラ4人、さらに追加された新必殺技、グラフィックの描き直しなどなど、過去のシリーズとはその内容が大幅に変わっている。年末大ヒット当確!?

格闘ゲーマーの皆さまに捧げる秘密の花園

聖ストⅡダッシュプラス学園

SAINT

第1期



格闘技研究会 一撃必殺、連続技をマスターすべし!!の巻

ここは日本、茅賀堵羅(メガドラ)町にある聖ストⅡ学園。30年前にミッション系の女子校として創立された、歴史ある学園である。学生数の減少を食い止めるため、この学園は3年前から男子の入学も許されるようになった。が、現実は女子学生からの迫害により、男子学生はいいトコロなし……という悲惨な状態が続いていた。このページは、3年前にできた格闘技研究会、通称「男子ストⅡ部」の、輝かしくも涙なしでは語れない物語である!?

後輩：センパァイ／　自分、実は……。

先輩：どうした後輩。なんかあったのか？

後輩：女子部のヤツらが「アンタらは部員少ないんだから、ダッシュプラスのROMを貸してくださらない」って……。だからROMを賭けてストⅡ勝負したんスけど……。

先輩：で、どうした。

後輩：４戦４敗。ROM４本取られました。

先輩：バ、バカモォォォォン!!　貴様ァ、わがストⅡ部は５本しかROMがないんだぞ／……もう１本しか残っとらんではないか!!

後輩：すいません(涙)。

先輩：オマエ、どのキャラで戦ったんだ。

後輩：ケンです。相手もケンでした。でも女子部のヤツら、すごく強いんス。何もできないうちに攻撃を食らってしまいました。攻撃が速すぎて、防御もできないんスから。

先輩：防御できなかった？　うーむ……。後輩よ、ちょっとオレと試合ってみろ。

(その後、ケン対ケンで対戦すること２時間)

先輩：オマエ、弱すぎ。連続技も知らんの？

後輩：なんスか、連続技って。

先輩：そうか(哀)。オマエには基本から特訓してやる必要があるな。……まず連続技というのはな、相手が防御不可能な状態、つまり敵が攻撃を食らっているグラフィックの時に続けて叩き込む攻撃のことなのだ。

後輩：はぁ(よくわかってない)。

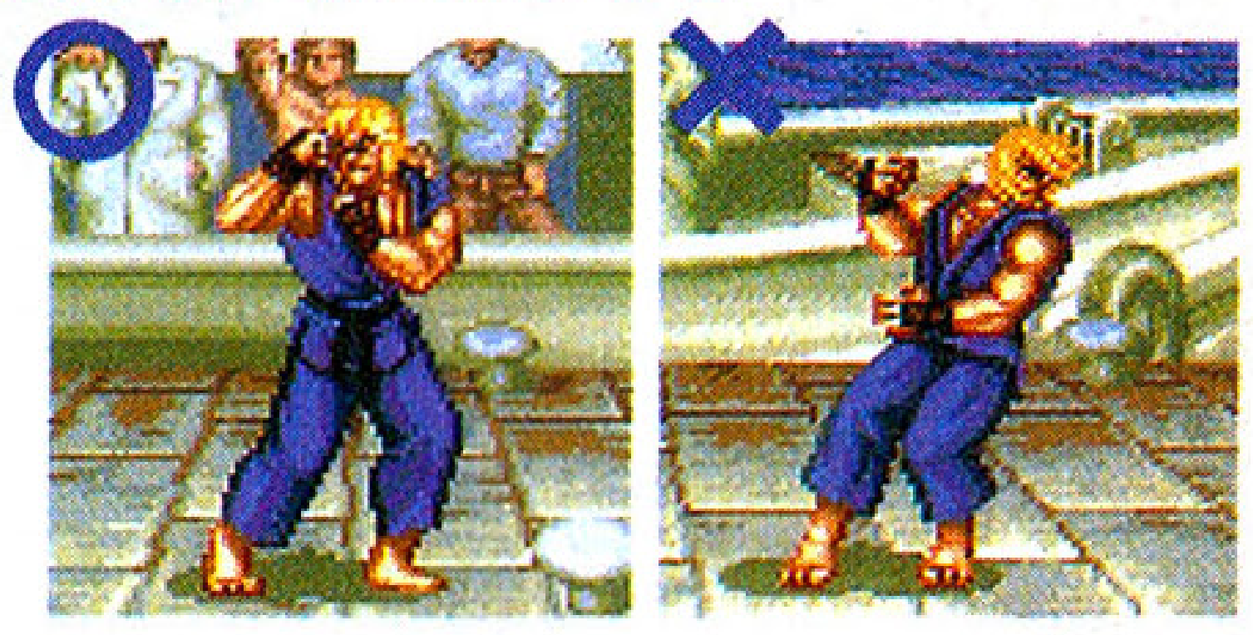
先輩：連続技は大きく分けると、出した後のスキが少ない弱や中攻撃の技を使った通常技タイプ、通常技を出すと同時に必殺技コマンドを入力するキャンセル必殺技タイプの２つある。もちろんキャンセル必殺技につなげることができる通常技はキャラによって違うぞ。各キャラの連続技を覚えることも重要だが、一瞬の間に複数の技を使いこなせないとできないから、確実に連続技を出すには日々の練習が大切だ。右に各キャラの連続技表を載せたから、参考にしてみろ。オラ／

後輩：はぁ(よくわかってない)。

●まとめ●

◉防御不能時間とは!?

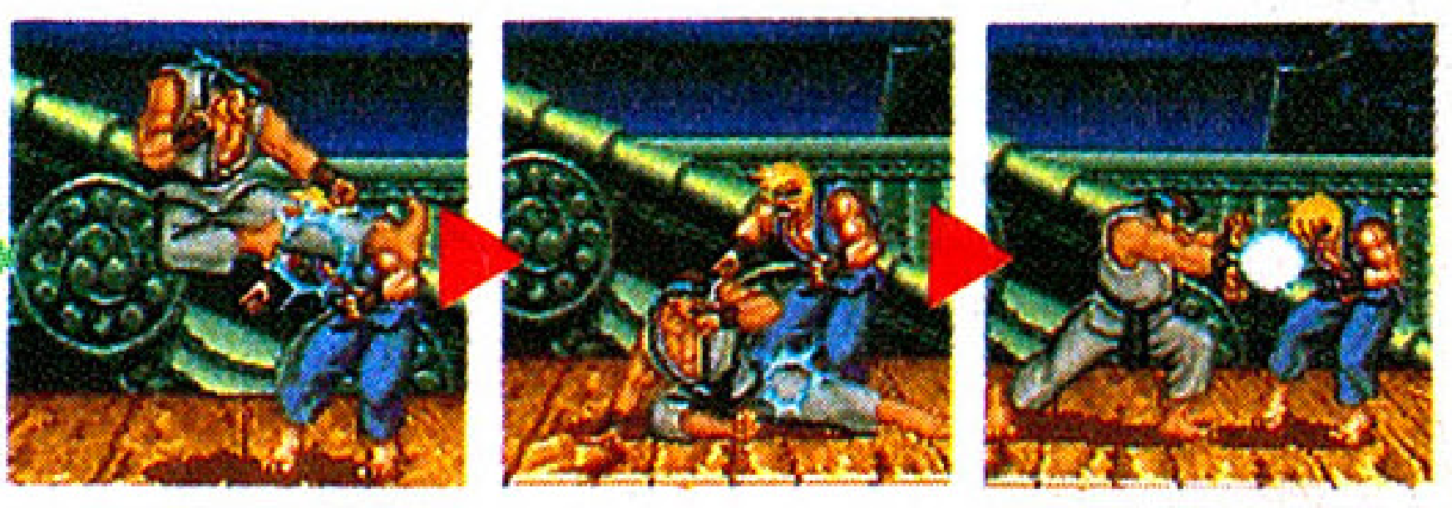
攻撃を食らったキャラは、一定時間だけ体がのけぞり防御不能な状態になる。弱よりも強攻撃を食らった時のほうが防御不能時間が長い。



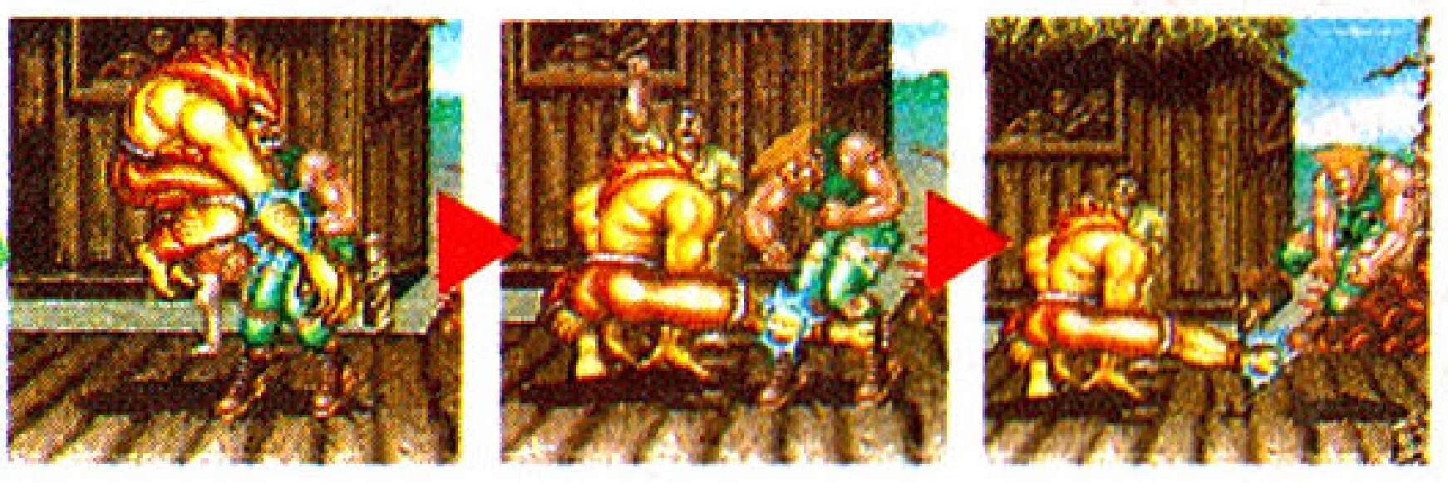
◉連続技は2タイプある

連続技は、通常技タイプとキャンセル必殺技タイプの２つに分けることができる。キャンセルとは、特定の通常技を出すと同時に必殺技を入力すると、通常技の戻りモーションがカットされるというもの。特に、リュウ、ケンはキャンセル技が豊富なのが特徴だ。

キャンセル技系
例
リュウ、ケン3段

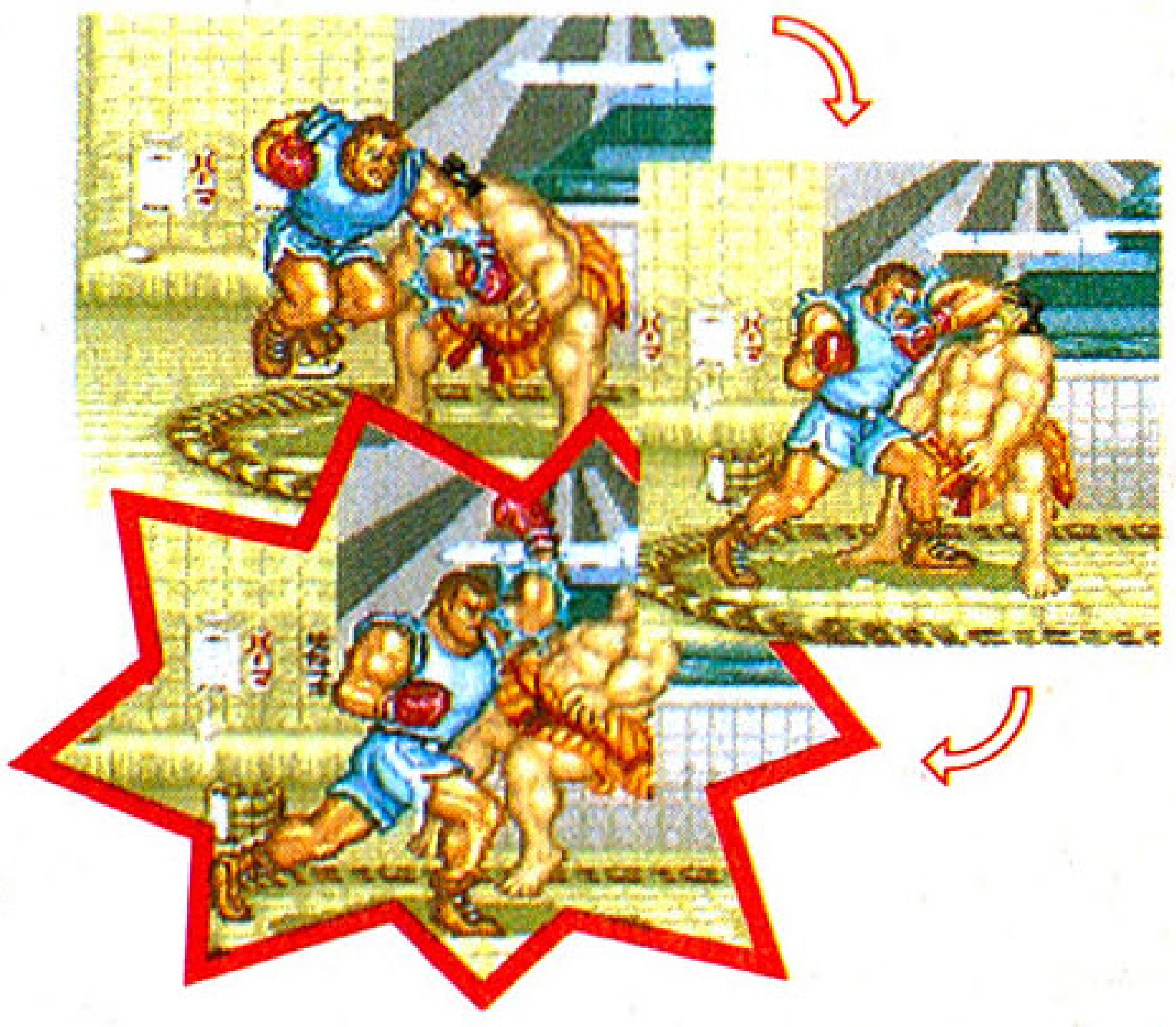


通常技系
例
ブランカ3段



◉決まると気持ちイイ!!

出すのが難しいだけに、連続技が決まった時の喜びはひとしおだ。強パンチを中パンチにしたり、フィニッシュをあえてあまり使われないマイナー技にすると、渋い連続技だといわれる。めくり攻撃を使うとさらに威力大。



対戦ストⅡ道場

師範代・ロンドン小林

リュウ、ケンで勝つ!!

今月はリュウ、ケンの対戦における基本戦略について解説する。この２人の長所は①飛び道具の波動拳を持つ、②上昇中は完全無敵の昇龍拳を持つ、③返し技・連続技が豊富、④空中竜巻旋風脚で空中の姿勢制御が可能(エキサイトモードのみ)、の４つ。逆に短所としては①通常技のリーチが短い、②波動拳の硬直時間が長い……などがあげられる。使いこなすまでは時間がかかるだろう。

まず、近距離戦では小技で牽制しつつ、足払いや投げを狙うのが基本。ガイルやブランカなどのリーチの長い技を持つ相手には、先読みのカウンター昇龍拳を出すのもいい。相手が飛び込んできた場合は昇龍拳がベストだが、間合いやタイミングに応じて対空技(後述)を叩き込むことも可能だ。投げの間合いも広いので、積極的に狙うこと。

中距離戦は波動拳で飛ばせて昇龍拳で撃墜（昇龍拳が届かない間合いなら落ちぎわを足払いで狙う)、という黄金パターンで。この場合は波動拳を読まれないように撃つことが重要。いったん相手を転ばせたら弱→強波動拳の牽制か、接近してねりちゃぎ（接近して立ち強キック）・強足払いなどの強攻撃、弱足払いによる小技連打、飛び蹴りからの連続攻撃（足払い→波動拳など）、めくり飛び蹴りからのコンビネーションなどで攻める。

遠距離戦はとりあえず波動拳を撃ち、相手が飛び込んできたら昇り蹴り（ジャンプと同時に出す強キック)・足払いで撃墜するのがよい。

対空技は、相手が真上にいる場合は早めのアッパー(接近して立ち強パンチ)、以下間合いが離れるにしたがって昇龍拳、回し蹴り(立ち強キック)、正拳突き(立ち強パンチ)を使うこと。高等テクとして、技を出さずに相手の着地を狙って投げるという"すかし投げ"戦法もあるので練習してほしい。

最後に、リュウ、ケンは多彩な連続技を使いこなすことで攻撃力が飛躍的にアップすることを忘れてはならない。リュウは波動拳と竜巻旋風脚、ケンは昇龍拳をメインに連続技を組み立てること。足払いキャンセル波動拳が出せるようになると、相手の反撃を食らいにくくなって実用的だ。空中竜巻旋風脚を効果的に使うことで、相手の反撃するタイミングをずらすこともできる。リュウ、ケンは奥が深いぞ／今月は以上。

ストⅡ部とは

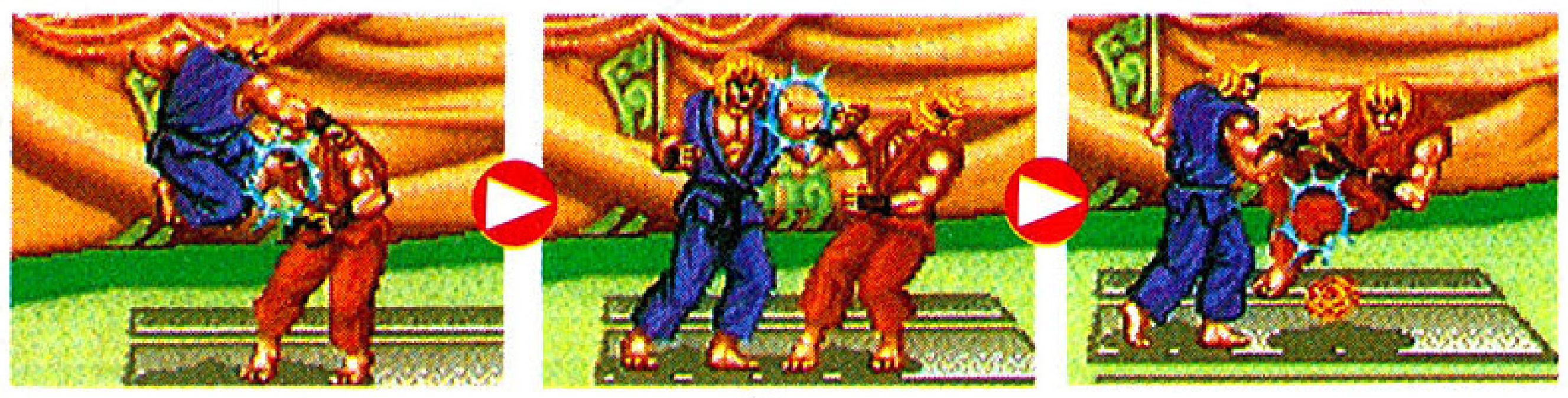
全世界で大ヒットした格闘ゲーム「ストⅡ」を日夜修練する部活動である。昨年は「ダッシュ」、今年は「ダッシュターボ」「ダッシュプラス」、来年は「スーパーストⅡ」による活動が行われる予定だとか。現在は男子部と女子部に分かれているが、女子部のほうが実力のうえではるかに勝っているようだ。ちなみに男子部員数は2人だけ。

ストIIダッシュプラス連続技凡例集

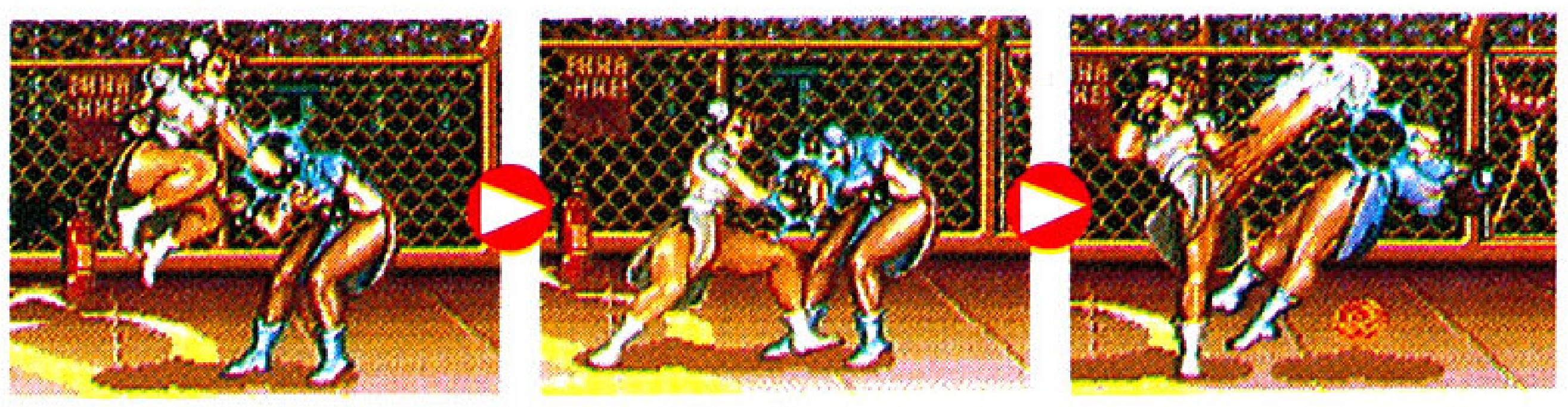
各キャラにつき、2つの連続技を紹介する。以下に載せた連続技は、攻撃力もあって比較的出しやすいものを選んでみた。また、下の表はエキサイトモードでのみ確認した。ダッシュモードだと一部決まらないものがある。注意されたし。

リュウ	飛び込みアッパー波動拳	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル波動拳で完成。全部パンチボタンで出せるので決まりやすい。
	飛び込み足払い竜巻	ジャンプ強キック→弱足払い→キャンセル竜巻旋風脚で完成。弱足払いの代わりに中足払いに変えてもＯＫだ。
春麗	基本3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いで完成。強足払いはタイミングが難しいので、中足払いを薦めたい。
	発勁百裂3段	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル百裂キック。立ち強パンチと同時に弱キックボタン連打で出す。
ブランカ	基本3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いで完成。有名な連続技だが、強足払いよりも中足払いのほうが確実。
	電撃3段	めくりジャンプ強キック→立ち中パンチ→キャンセルエレクトリックサンダーで完成。パンチボタンを連打せよ。
ガイル	サマーソルト3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→キャンセルサマーソルトキックで完成。2発目は立ち強パンチでもＯＫ。
	ソニック裏拳3段	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル強ソニックブーム→少し歩いて立ち強パンチ。画面端で行う。
バイソン	COM3段	ジャンプ強パンチ→立ち中キック→キャンセルダッシュアッパーで完成。ＣＯＭが使うが意外と出すのは難しい。
	ダッシュ3～5段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック（パンチ）1～2発→立ち弱キック→キャンセル弱ダッシュアッパーで完成。
サガット	アッパーカット3段	ジャンプ強パンチ→立ち（しゃがみ）弱キック→キャンセルアッパーカットで完成。最も強力な連続攻撃の1つ。
	グランドタイガー3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→キャンセルグランドタイガーショット（タイガークラッシュも可）で完成。
ケン	飛び込みアッパー昇龍拳	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→強昇龍拳で完成。キャラによっては昇龍拳が2発入り4段攻撃になることも。
	通常技3段	ジャンプ強キック→しゃがみ中パンチ→強足払いで完成。通常技だけで気絶させる珍しいリュウ、ケンの連続技だ。
本田	土俵払い2段	ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチで完成。これでとりあえず相手を転ばして、次の攻撃につなげていこう。
	スモウプレス3段	さば折り後、めくるようにジャンプ中キック（スモウプレス）を入れてしゃがみ中キック（四股蹴り）で完成。
ザンギ	ボディーアタック3段	めくりフライングボディーアタック→しゃがみ弱パンチ→中足払いで完成。間合いが離れないのはウレシイ。
	ダブルラリアット3段	めくりフライングボディーアタック→キャンセルダブルラリアットで完成。これも間合いが離れず実用的。
ダルシム	めくりスライディング3段	相手が飛び込んできたら、めくりつつしゃがみ弱キック（スライディング）→しゃがみ弱パンチ→中足払いで完成。
	ズームパンチ2段	打点の低いジャンプ強パンチ→立ち強パンチで完成。1発目を相手の近くで入れるのが難しいが、決まると快感。
バルログ	飛び込み3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチで完成。バルログ使いなら絶対に覚えたい連続技だ。
	ローリング3～6段	しゃがみ弱パンチ→キャンセル強ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチで完成。最高6段になる。
ベガ	飛び込み3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→立ち中キックで完成。最初のジャンプ攻撃は打点を低く（難しい！）。
	ダブルニー4段	しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→キャンセルダブルニープレスで完成。相手が気絶したときにしか使わない。

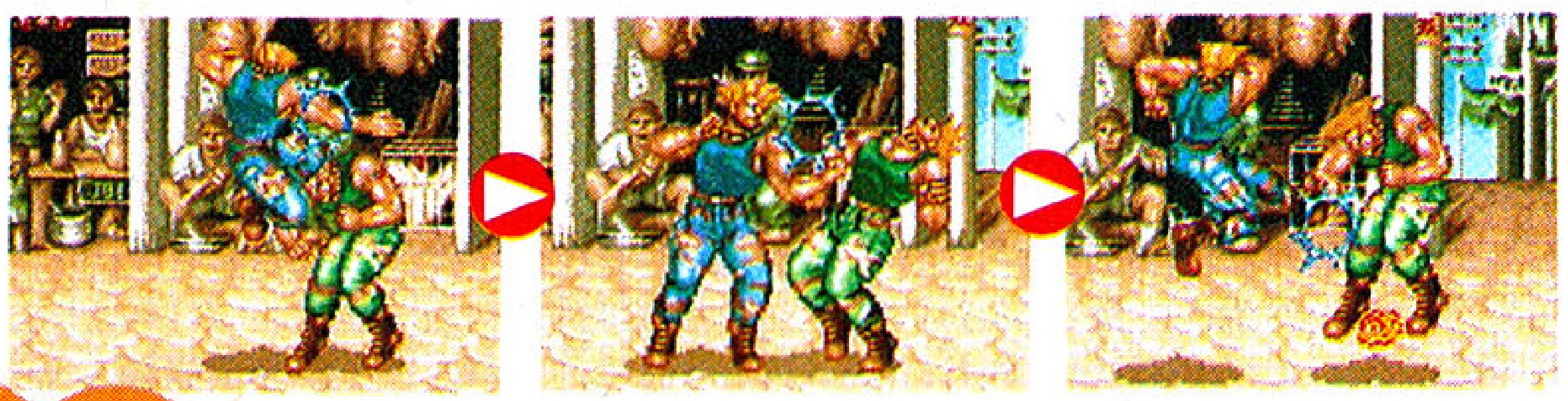
◆ケン【飛び込みアッパー昇龍拳】



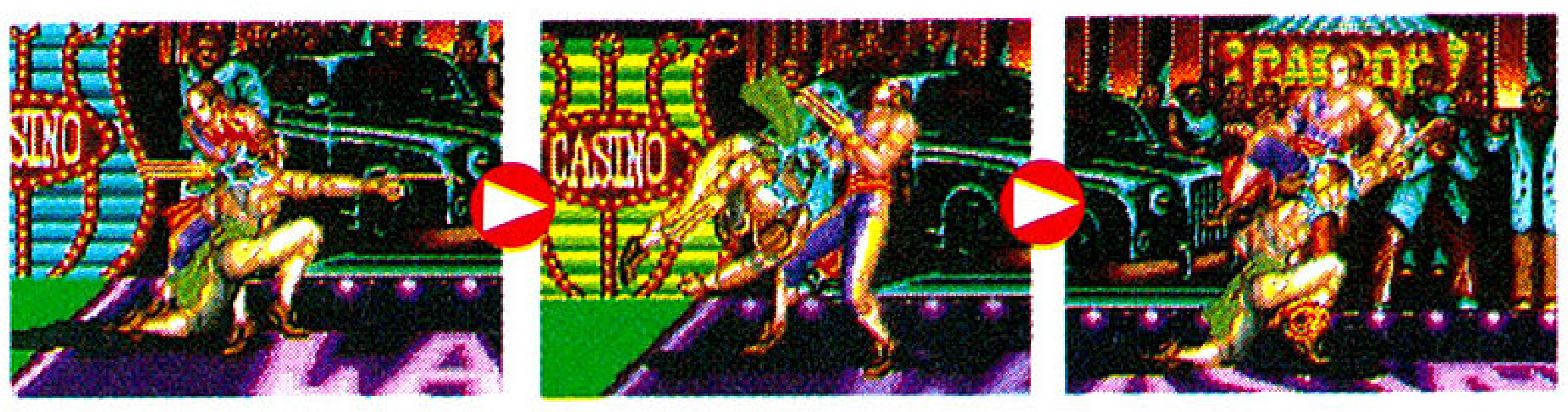
◆春麗【発勁百裂3段】



◆ガイル【アッパーサマーソルト3段】



◆バルログ【ローリング3～6段】



スペースの関係上、連続技一覧表は文章で紹介することになった。実際には、左に載せた連続写真のように決めることができる。いずれもポピュラーな連続技なので、これらをマスターすれば実力が相当アップするはず。またリュウ・ケンについては、エキサイトモードだけに使える特殊な連続技がある（ジャンプ強攻撃から、キャンセル空中竜巻旋風脚という2段攻撃）。特にケンは何発も攻撃を当てることができるので、わざとバルログに防御させて爪を折るときに重宝する。

BEメガスタッフが薦めるこの一技

BEメガスタッフが愛してやまないこの一技……と言えば「にせ昇龍拳」でしょう。この技の正体は何のことはない、ただのしゃがみ強パンチ（突き上げアッパー）。昇龍拳を失敗するとよく出る。が、意外とコレでも相手を撃墜できるのが魅力。渋さという意味では昇龍拳よりも突き上げアッパーのほうが◎。昇龍拳の代わりにこの技が出たら、恥じずに「にせしょーりゅーけん！」と叫ぼう!!

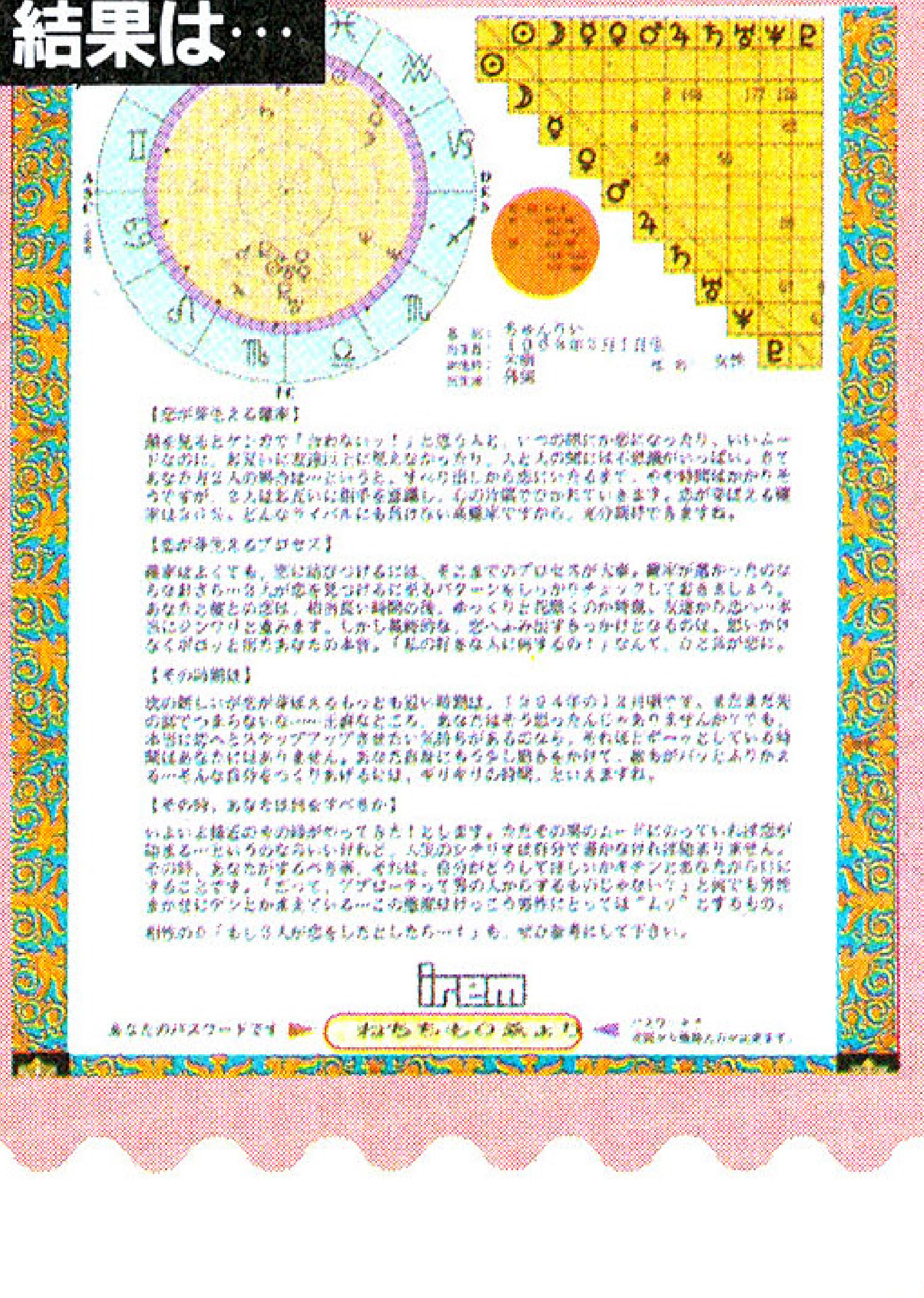
ストII サークル

私、女子ストII部1年生の恭子です。10月の学園ストII大会も大成功に終わったわがストII部は、春の大会に向けてスーパーストIIを練習中。私はと言えば、今年はどんなキャラを使おうかナ……なんて考えてます。さて、最近ウチの部で盛り上がっているのが「ストIIのアイドル、春麗ちゃんのハートを射止めるのはどのキャラか？」ってコト。私達の間でも、スーパーストIIに登場する女のコの新キャラ・キャミィを選ぶヤツは許さない、みたいな雰囲気があるし。

そこで今回は、私がいつも使っているアイレムの占いマシン、「正統西洋占星術 ANGELWHISPER（エンゼルウィスパー）」で“春麗ちゃんと他のキャラの間に恋が芽生える可能性とその時期”を占ってみました。

その結果、本命視されていたリュウ君は20%の相性しかないことが判明。私のガイル様とバルログ様は春麗ちゃんとの相性度50%だったので、ちょっぴり安心しました。それでぇ、実は一番相性のいいカレシになれそうだと判明したのが……なんとバイソン君（恋愛相性度90%！）過去の栄光を背負い、闘いに明け暮れる海外留学生(？)のバイソン君。そんな彼が時々見せる憂いの表情に、カノジョの心は惹かれるのかナ……なんて思ったりして。それじゃまた来月、SEE YOU AGAIN！

結果は…



第1回のベストパートナーはバイソンに決定!!

涙なくして読めない、汗ほとばしる青春の2ページ

聖ストII ダッシュ プラス 学園
SAINT

第2期

©CAPCOM1991,92,93

ストII部とは

ここは日本、芽賀堵羅（メガドラ）町にある聖ストII学園。いまこの学園には、ストIIをこよなく愛する部活が男子と女子にわかれて激しい戦いを展開してきた。男子部の先輩オサムは後輩ヒトシに連続技をはじめとする様々な対戦テクを教えるが……。この2ページは、男子ストII部の輝かしくも涙なしでは見られない物語である⁉

格闘技研究会 まさに禁じ手!? これがハメ技だ!!の巻

先輩オサム

後輩ヒトシ

聖ストII学園に秋がやってきた。校庭に植えられた紅葉は燃え盛るような朱色に染まり、夏の終わりを告げていた。生徒達の制服は半袖から長袖になり、冬支度を急ぐかのよう。……しかし、そんななかで2人の男子学生だけは熱く燃えていた。そう、その学生とは、我らが男子ストII部の部員達である。彼らは女子部との親善試合で全敗した夏の大会での汚名を挽回せんと、禁断の秘策を練っていたのである……。

オサム先輩（以下、オサム）：調子はどうだ？　ヒトシ。

ヒトシ：あ、先輩、ウイッス。最後はちょっと親指が痛くて昇龍拳があんまり出せなかったスけど、頑張ってるッス。大会までにはある程度出せると思うッスけど。

オサム：……そうか。いいかヒトシ、わかってるとは思うが、今年は絶対女子には負けるわけにはいかねえんだ。

ヒトシ：でも、女子部はインターハイも出てるし、実績あるから勝てないんじゃないスか？

オサム：バッカヤロー!!　俺が来年卒業したら、部員はお前しかいねえんだぞ!?　いいかヒトシ、ここらでドカーンと我が男子ストII部をアピールしておかンとな、部の存続そのものがヤバくなるんだよ。わかってんのか？

ヒトシ：はぁ（あまりわかってない）。

オサム：だろ？　それでだ。学園祭まで、あと1カ月ある。だからこそ、俺は今日からお前に勝率アップ間違いなしの秘密テクを伝授するんだ。おまえは俺の言う通りのコトをするだけでいい。絶対勝てるはずだ。

ヒトシ：あ、あるんスか？　そんなの。

オサム：それがな、あるんだよ。

2人は、パッドを手に取り対戦を始めた。対戦中、オサムは終始苦みばしった笑みを浮かべていた。その表情は、例えるとするならば、人間達に追いつめられた野性の狼のそれであったろう。ヒトシは、オサムが何を考えているのかを知った。そして、次第に自分の顔が青ざめていくのを感じた。そう、オサムはストIIの対戦においてタブー視されていた戦法を用いたのである。

ヒトシ：あっ、あっ、うわああああーっ!!

さて、これだけの文章では、この先輩特有の戦法を、教えたことには、ならないだろう。そこで、ここにスローモーションで捉えた、禁断の奥義〝ハメ技〟を公開する。

ハメ技———それは、相手の反撃をほとんど封じて勝という、「ストII」最大の凶悪技である。密着した間合いで小技を当てたり、飛び蹴りなどのジャンプ攻撃を低い打点で当てたり、相手を画面端に追い込んで飛び道具系の必殺技を当てたり……。いずれも、相手がガードしているスキに投げてしまうので、簡単なうえに効果は絶大。問題があるとするならば、「多用すると確実に嫌われる」ことだろうか。しかし、「ハメられるほうが悪い」と考えるとするならば、ストIIにおけるハメは公認なのかもしれない…。

ヒトシ：ひ、非道すぎる……（泣きくずれる）。

オサム：非道!?　ふっ、それも結構!!　俺はな、3年続いたこの歴史ある男子部を絶えさせるわけにはいかねえんだ!!　いいかヒトシ、お前ははっきり言ってまだ弱い。お前と俺が女子部に勝つには、ハメ技オンリーでいくしかないんだよ。今日からお前は、ハメでいけ。命令は絶対だ。わかったな!!

ヒトシ：でも……わかりました。しかし先輩、お願いですから、恭子ちゃんにはハメ技は使わないでほしいッス。こんなダーティーなことしたら、嫌われちゃうし……。

オサム：恭子ォ!?　……ははァ、あの女子部の1年生か。さてはお前、あの娘にホの字か？　女子部の部員に恋するとはな……。心を奪われては、真の試合などできぬわ。

ヒトシ：……お願いしますぅ。頼むからあのコとは……。

オサム：ダメだ。ダメだよヒトシ。勝負に情けは必要ない。来月の大会は女子のヤツらをハメにハメてやるんだ。

ヒトシ：でも……。

オサム：クックック、見てろよ。俺様のハメテクをな。こうなりゃ女子部全員、俺様がハメまくって昇天させてやるぜぇ!!　ヒヒッ!!

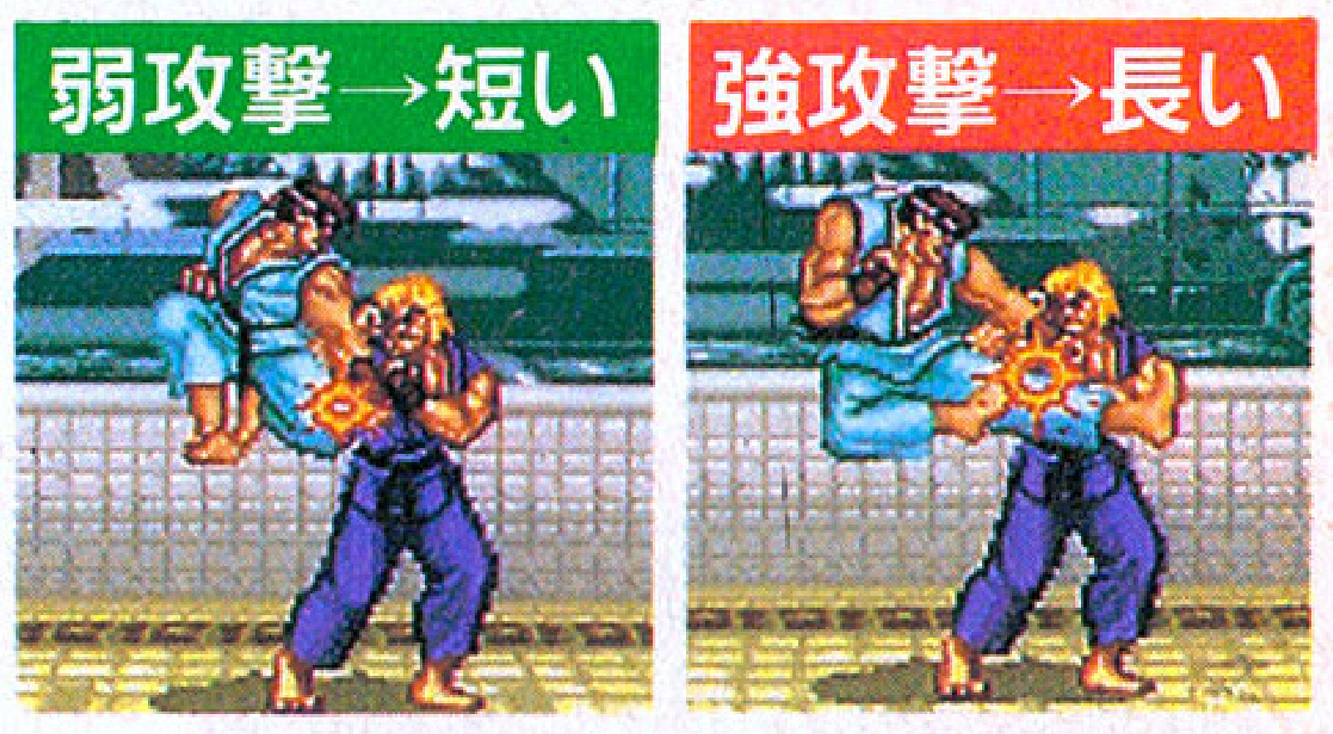
男子部部室の壊れかけた扉から冷たい風が入ってきた。風は砂ぼこりを巻き上げ、ヒトシのまわりを取り囲んだ。運命の日は、ゆっくりと。しかし着実に近づいていた。

オサム：ハメハメ、ホワアアアアァァァァッ!!

●今月のまとめ●

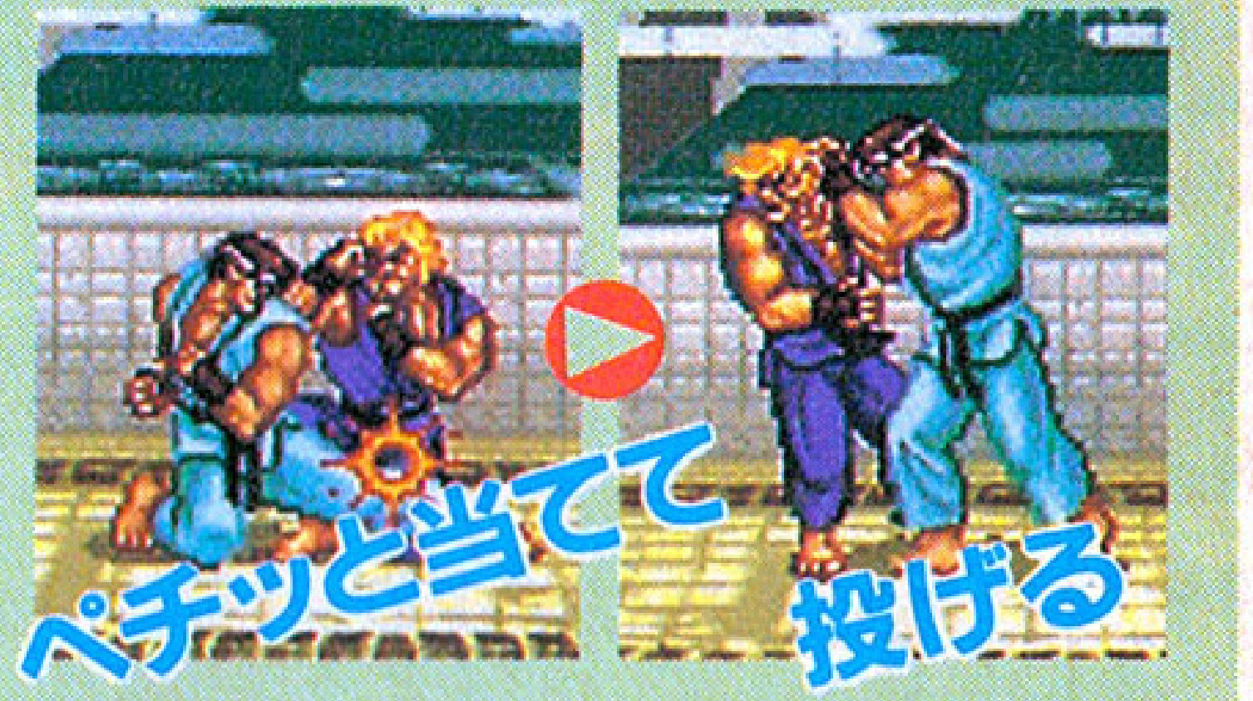
●動きが「カタマル」時間を知ろう

攻撃を受けたキャラは、防御するしないに関わらず一定時間次の動きができなくなる。弱攻撃よりも強攻撃のほうが、この〝動けない時間〟が長くなる。これ基本。



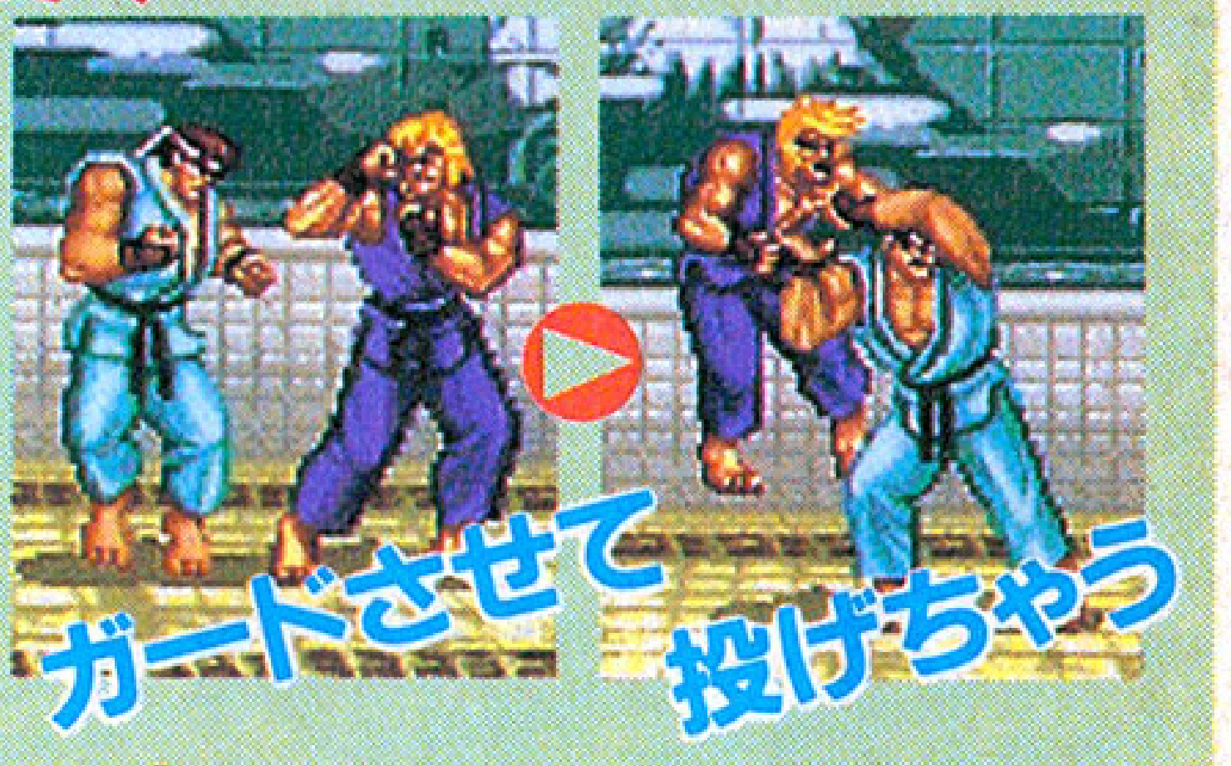
❶弱攻撃から投げ（通称：ペチ投げ）

相手に密着して、スキのない小技（弱足払い）をペチッと当てる。この後、ちょっと歩いて投げればハメが完成。本田でもできる簡単なハメ。



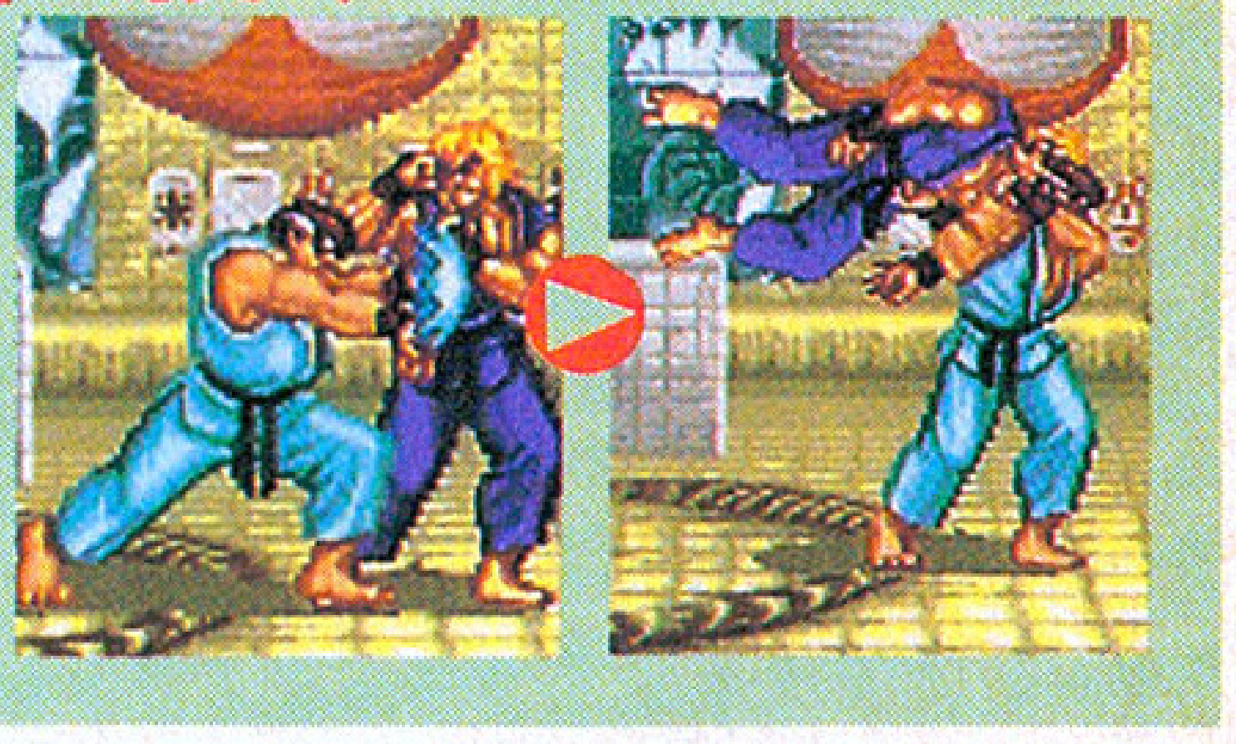
❷飛び蹴り投げ

まず、強のジャンプ攻撃を相手に防御させる。着地したら、そのままちょっと歩いて投げる。リュウとケンがよく使うハメ技がコイツだ。



❸必殺技 固め投げ

相手を画面端に追い詰め、近距離からの波動拳やソニックブームなどの飛び道具を防御させる。相手がかたまっている間に近づいて投げよう。



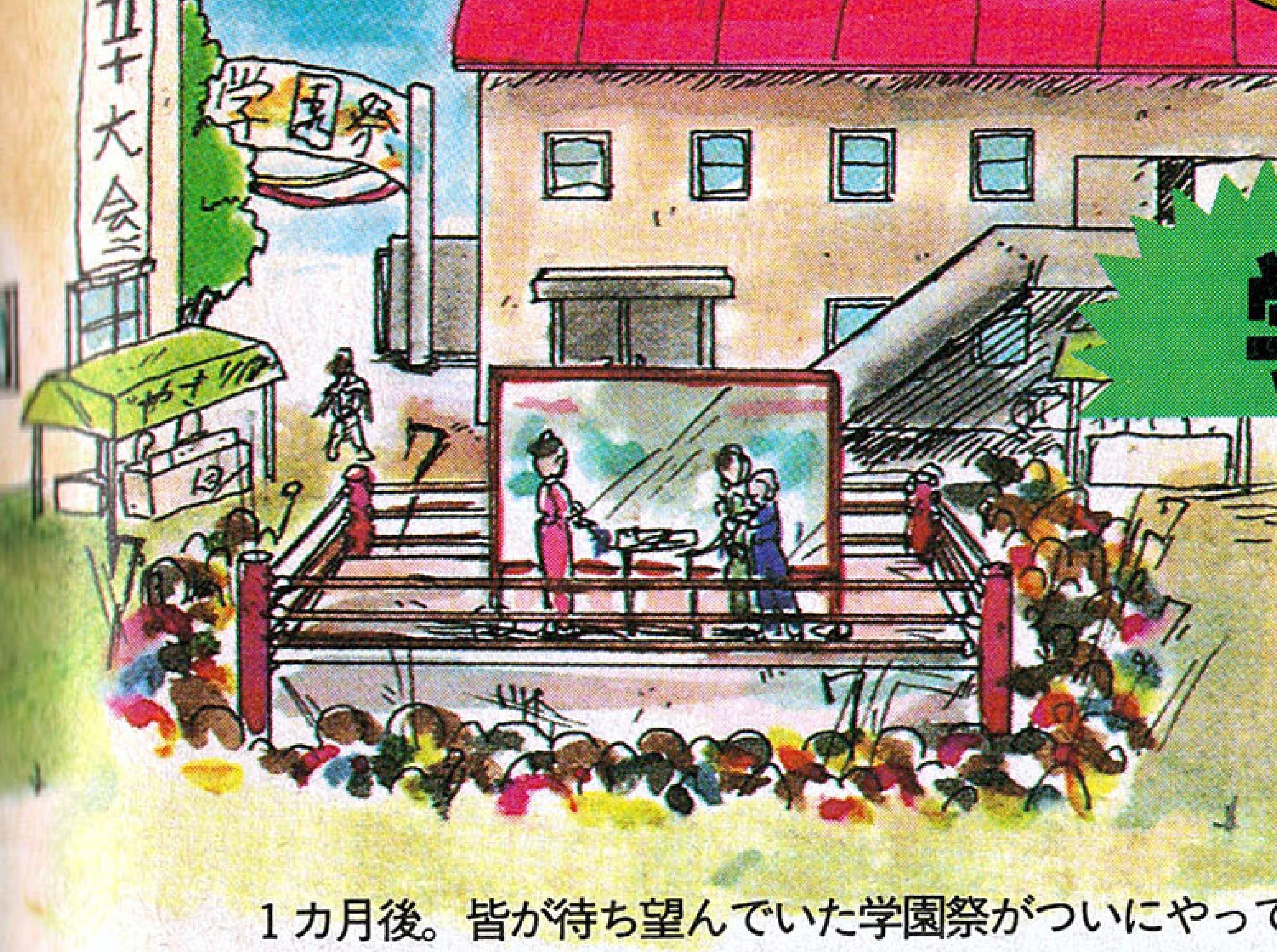
対戦ストII道場

師範代・野性児軍曹

ブランカで勝つ!!

ブランカの基本性能は、移動速度が普通で攻撃力もそこそこ。必殺技もタメと連打なので、初心者向けとよく言われる。がしかし！　初心者がこんなキャラを使ったら、他のキャラに戻るのがたいへんツラくなるに違いないのだ。きっとそうだ。ということなので、俺はブランカ一筋や！　と言う人だけここを読んでくれればいい。

まず、どんな相手を前にしても、タメは絶対に作っておく。もちろん、後ろ斜め下だ。タメ中の飛び込みは、中か強の電撃で返す。しかし、これだと単なる待ち野郎なので、男だったらガンガン攻める。接近方法は、飛び道具を飛び越えてのジャンプが主流だ。その時の攻撃は、遠い飛び込みだったら強キック、接近したら中キックで入ろう。着地後は、しゃがみ中キックで牽制する。この時、ジャンプ直後からすでにタメといて、しゃがみ中キックの後にすかさずローリングを出すと相手はビビリやすい。そして電撃。リュウとケン以外なら、バーチカルなどでもプレッシャーを与えられるぞ。ここまでを復習すると、飛び込み、しゃがみ中、ローリング、とニセ3段になる。しかも速いので、相手はほとんど防御している状態なハズだ。ケズリはしないが、プレッシャーを与えることは有利なことだ。逆にリュウとケン相手には、波動拳を飛び越えて強キック。昇龍拳が一番のネックだが、これはほとんどカンで読み、防御してスカすしかないだろう。また接近されたら、相手を牽制した直後のローリング。これがけっこう驚く。連続技は、相手がピヨッてからのほうが安全。また、オールラウンドに使えるのが、しゃがみ強パン。リーチもあるし、対空にもそこそこ使えるのだが、スカされると痛いぞ。突然出せ。というように、ブランカは、常にタメて飛び込み、イキナリ技を出すというトリッキー戦法のキャラなのだ。こいつを使う時はパターンを読まれたら終わりと見ていい。おかしな技を変な状況に出す。これがブランカの戦法だ。つまり初心者のようにね。



学園祭最大のイベント「ストII大会」に乱入だぁ!!

１カ月後。皆が待ち望んでいた学園祭がついにやってきた。この聖ストII学園祭最大のイベントと言えば、やはり、この「ストII大会'93」を忘れてはならない。有能なストIIプレイヤーを全国からスカウトしてきただけあって、本学園のストII対戦レベルは非常に高い。学園祭内の一イベントではあるが、この闘いを見るだけでも全国レベルの高度なプレイを見ることができる。よって、大会の行われる学園大講堂には、多くの他校生が毎年大会を見にきていた。昨年、一昨年の大会優勝者は、当然ながら毎年女子ストII部の部員だった。

女子ストII部は30名に渡る参加があったが、男子ストII部からのエントリーはたったの２人（部員が２人しかいないから）だけ。だが、今年の男子は違った。１カ月に渡る特訓のため、オサムとヒトシは“鬼のハメプレイヤー”と化していた。予想通り、彼らは勝ち続けた。

ところが……。

「ハメてんじゃねーよ!!」

「なんだよありゃ、ただのハメ野郎じゃん」

「男子ストII部ってサイテェー」

「もっと正々堂々と戦えよなぁ」

「ハメはなしだよぉ…」

男子部成立以来、破竹の連勝街道。と同時に、構内はブーイングの嵐に巻き込まれた。当然である。ハメて勝つというのは、観客にとって美しくないのである。驚きとまどい、涙ぐむヒトシ。しかし、オサムは、ただ静かに笑うのみ。

オサム：ククク……グワッハッハッ!!　ルールには違反してねえだろ!!　それが証拠に、学校側は黙認しているじゃないか!?　くやしかったらハメで勝ってみろい!!

そして、ついに優勝決定戦となった。我らが男子部はオサム。相手は女子部部長、麗華。〝伝説の春麗使い〟、〝学園のミスストII〟とまで称される美少女である。

麗華：ふふふ……。修さん、お久し振りね。あなたと戦うのは２年ぶりかしら？

オサム：クックック、麗華。ようやくお前との決着をつける時がきたようだな。俺は……心の底でこんな日が来ることを恐れていたのかもしれない……。だがな、麗華。あの日の決着をつけねば、アンタも心残りだろう？

麗華：過去のことは忘れたわ……あの時のことは、ほんの気の迷いだったのよ。修さん、あなた自身の姿をいま鏡で見れる？　ハメ技なんて安易な道に走るだなんて、今時の小学生だってやらなくてよ。ああ、汚らわしい…。全学園生に代わって、この私が成敗してあげますわ!!

スポットライトが燦然と輝くステージ上に並べられた椅子に座り、おもむろにパッドを持つ２人。おたがいが、選んだキャラは——リュウ。観客達の間にざわめきが起こった。麗華が春麗以外のキャラを使うのは、初めてだったからだ。

麗華：あなたのハメ技から見事、抜け出してみますわ!!

２人の戦いを見守るべく、講堂内は水を打ったように静まりかえった。全国大会で優勝している麗華でも、ハメ技には勝てないのか？　なぜリュウを選んだのか？　極度の不安と焦り、また、ハメつくしてまで勝とうとする情けない男子部への怒り。赤ん坊も泣きだした。

「ラウンド１、ファイト」

・ラウンド１は——麗華の完勝だった。ハメ技は、相手に接近しなければできない。要するに、後手に回らなければハメられることはないのだ（ハメ対策のポイント１）。

・ラウンド２——オサムのハメ技が火を噴いた。飛び蹴りからの投げハメで画面端に追いつめられた麗華の白リュウは、オサムが操る青リュウの波動拳固め投げで敗けてしまったのだ。

・ラウンド３——息詰まる戦い。またもやオサムのハメペース。が、麗華は起き上がり昇龍拳、起き上がり投げでハメを防いだ（ハメ対策のポイント２、３）!!　……もともと、ハメ技とは相手に何らかの技をガードさせないと完成しない技である。ということは、起き上がった瞬間に昇龍拳を出したりすれば、無敵から無敵状態の必殺技につなげることができる＝〝ハメ技は返せなくはない〟のである。結果は、強キックによる相討ち。最終ラウンドも、接戦による接戦の結果、タイムアウトによるドローゲームに。２人の同時優勝が決まった瞬間であった。

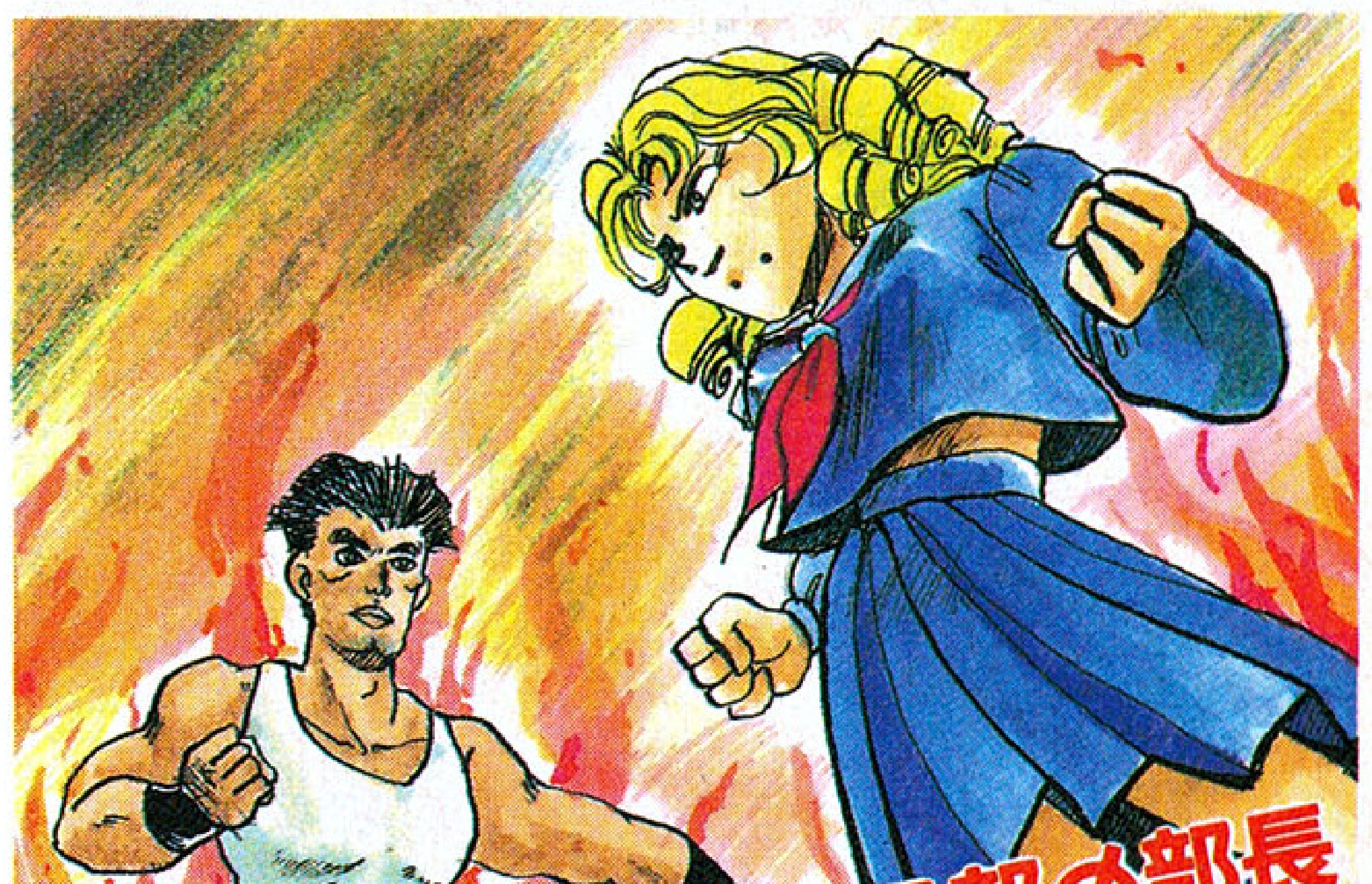
オサム：納得いかねぇ!!　こんなのは勝ちじゃねぇ!!　麗華、もう一度勝負だァァァァ!!

麗華：私も納得いかなくてよ、修さん。来月の今日、男女合同で最後のグループバトルを開きませんこと？　よろしいかしら……そこの１年生さんも？

ヒトシ：はっ、はいはいはいッス!!

オサム：ああ。麗華、首を洗って待ってろよ!!

華やかなネオンに色彩られた講堂を去る２人。ヒトシは、やはりオサム先輩と麗華先輩の間には何かある、と直感していた。対決まであと１カ月。時間は、もうない。



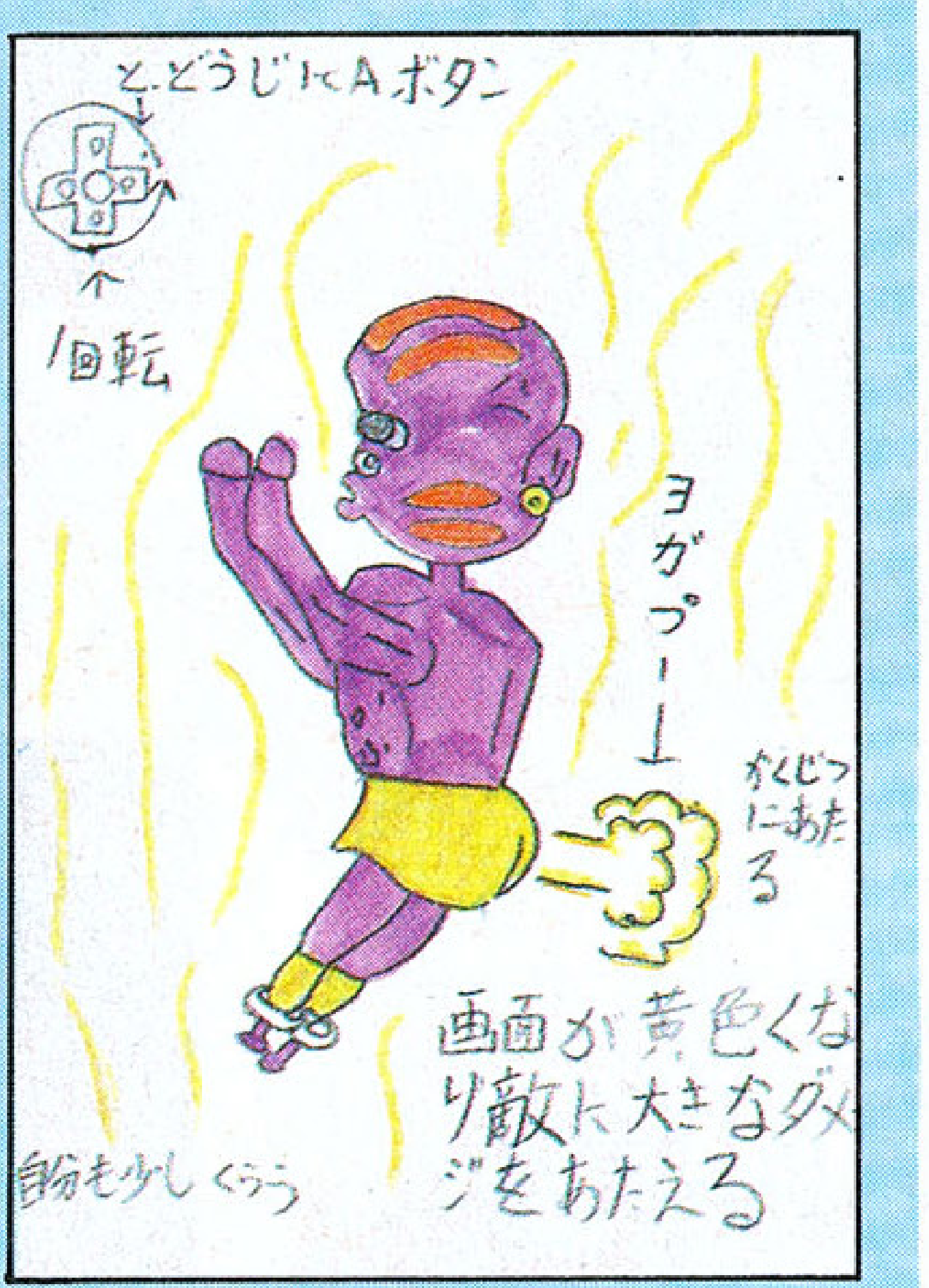
ついに明かされる女子部の部長麗華!! どうする、オサム!?

BEメガスタッフが薦めるこの一技

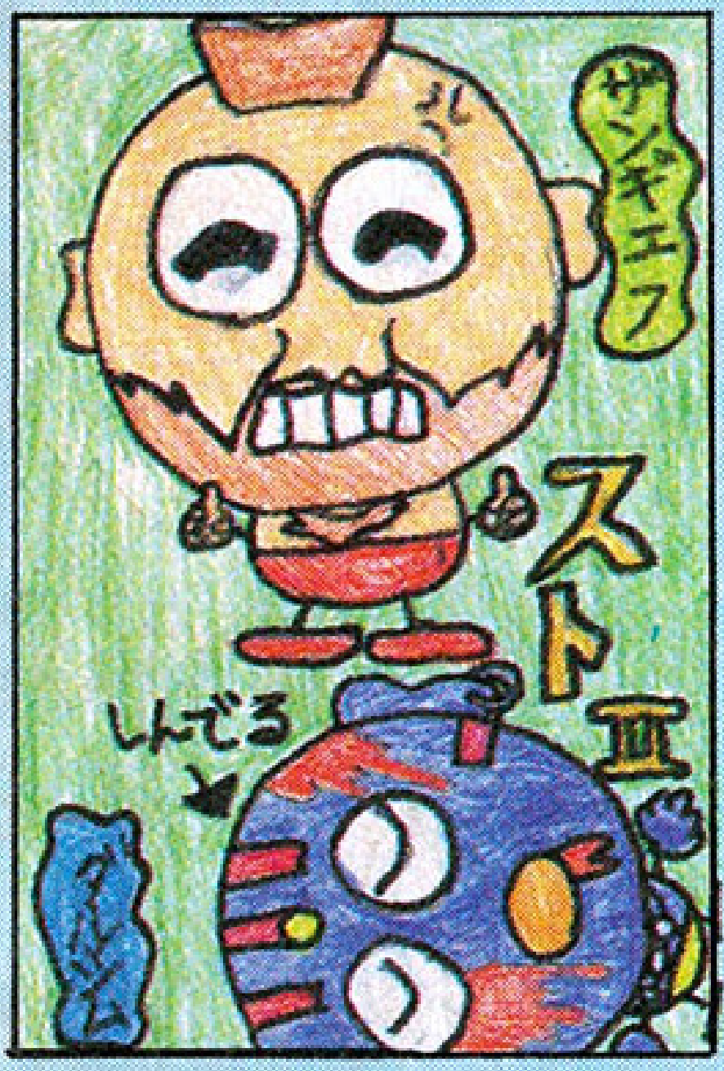
BEメガスタッフが愛してやまないこの一技……第2弾はガイルの〝うさぎ飛び〟ことニーバズーカーでしょう。通常はほとんど使えない技なので、フィニッシュで決めると屈辱技として最適。もともとガイルは強いので、早めにピシピシ相手をいじめて体力を残りわずかにし、最後はうさぎ飛びでシメる。ガイル対ガイルでニーバズーカーにこだわる対戦をすれば、なんかヘンで面白いです。

ストII マン研発表会

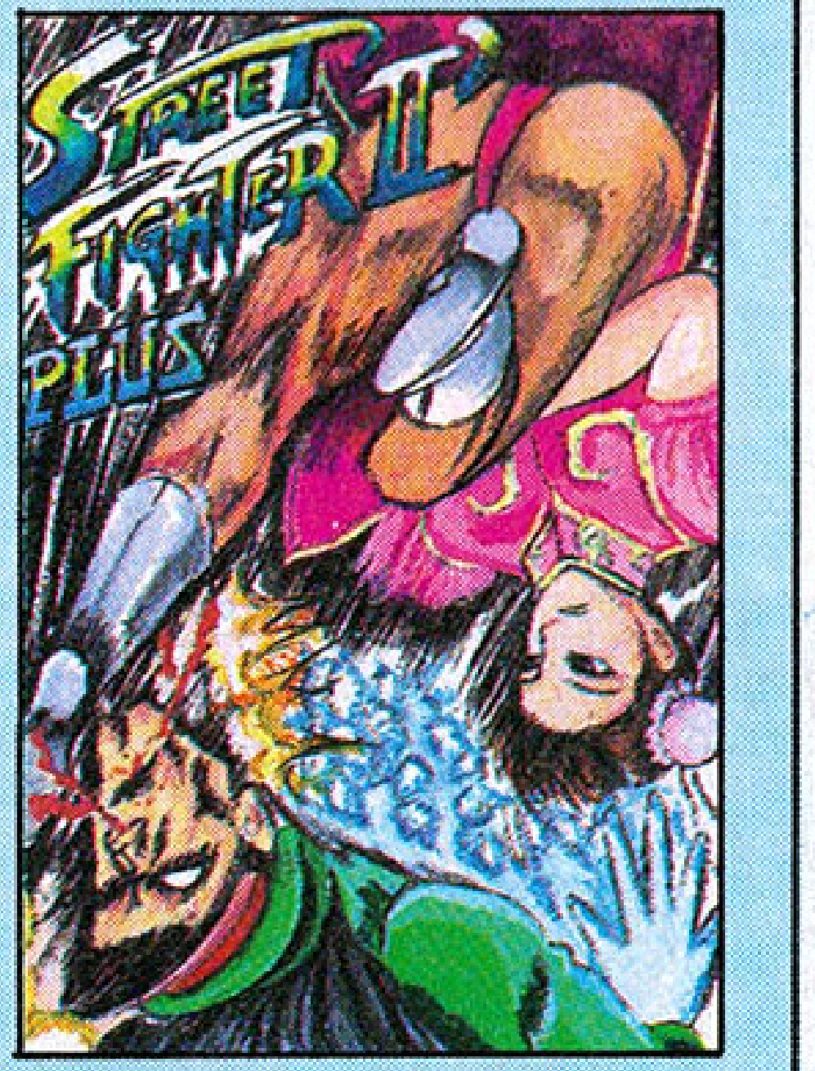
わがストII漫画研究会は、先日の学園祭で多数のイラストを展示いたしました。以下は、掲載したイラストの中から好評だったものです。大賞は、阪田クンが考えたダルシムの新必殺技、〝ヨガプー〟です。ストIIの必殺技に新たな概念を持ち込んだだけでなく、演出についてもしっかり考えてある点が好評でした。


と、どうじにAボタン
1回転
ヨガプー
かくじつにあたる
画面が黄色くなり敵に大きなダメジをあたえる
自分も少しくらう

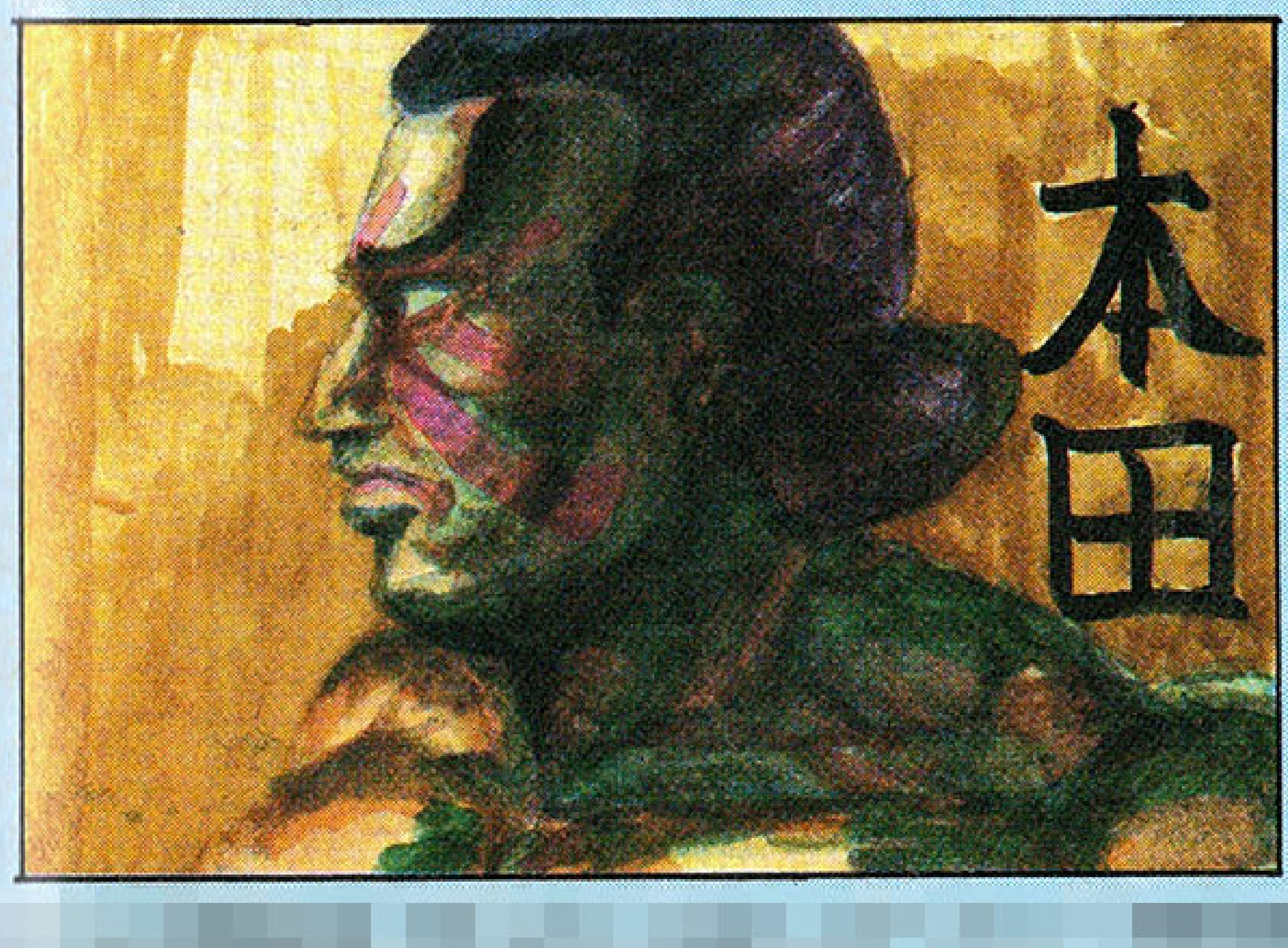
評：文句なく今月の大賞。
大阪府／阪田一平（12）


ザンギエフ
ストII
しんでる
ダルシム

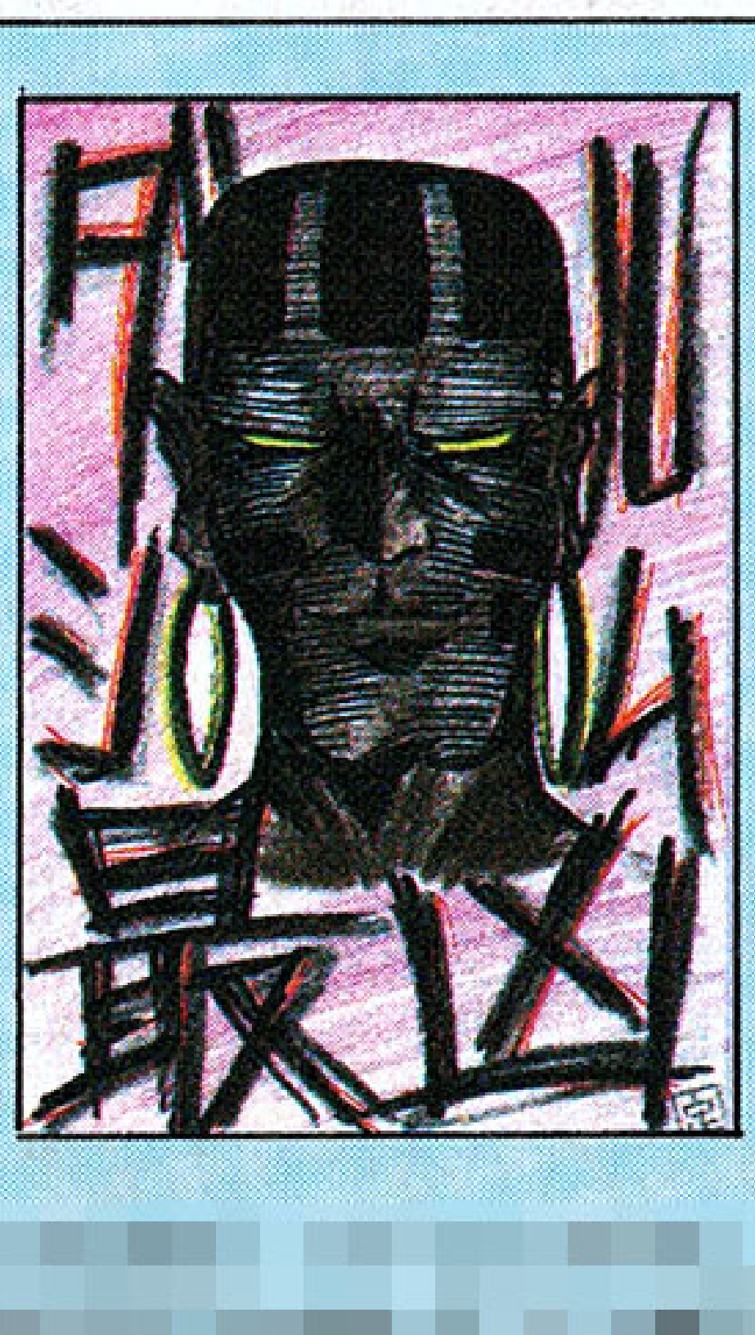
評：ザンギ強すぎとの噂。
熊本県／城戸明彦（?）



評：背中蹴りの角度が◎。
埼玉県／矢島　俊（20）

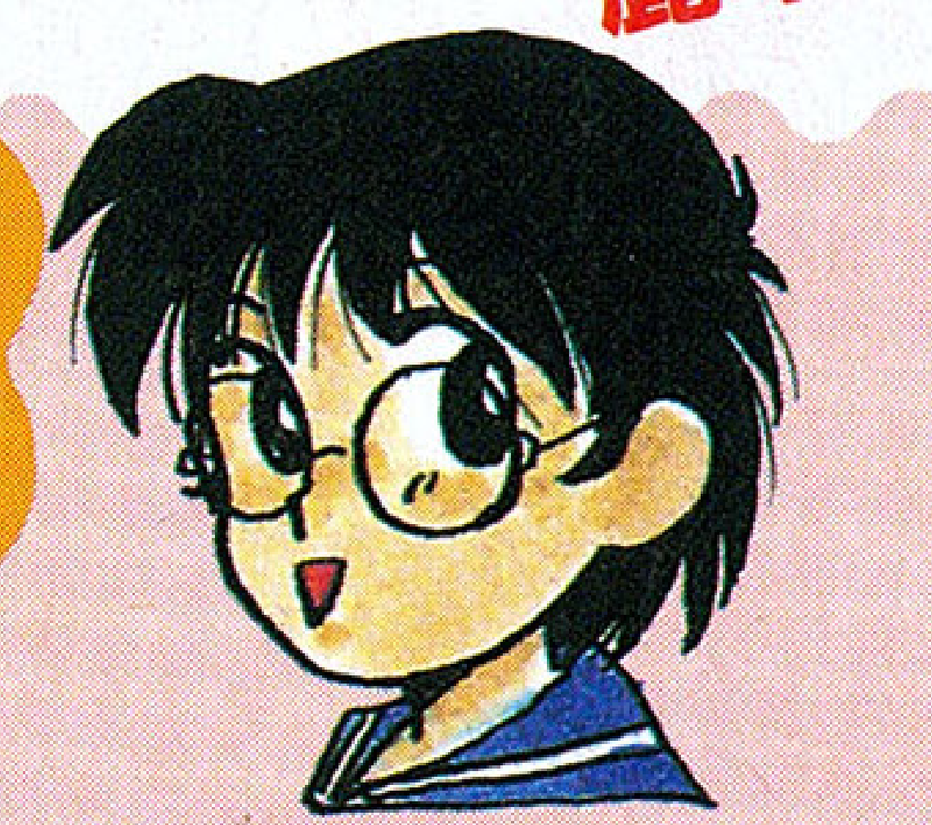


評：本田、愛弟子を思う。
埼玉県／ムシルダー（?）



評：でもよく気絶するし。
神奈川県／猫定（18）

ストII サークル



こんにちは、恭子です。ねえねえ、聞いてもらえます？　今年のウチの学園祭って、大変だったんだから。だって、男子部の人達がハメ技を多用した戦法を使って楽しい大会をメチャクチャにしたんですモン！　…でも、男子部のヒトシ君はなんか怒れないナ。今回の事件だって、先輩さんのワガママにつき合わされたって言うの？　でね、実はここだけの話なんだけど、ウチの麗華部長と男子部の部長さんって、昔つき合ってたとか…。難しいわよね、恋愛って。

さて、今回はセガのＧＧソフト「Hause Of Tarot」を使って春麗ちゃんの好きなヒトを予想してみました。このソフトは「大アルカナ」と呼ばれている22枚のカードを使う、本格派のタロット占いソフト。「恋」の悩みに答えるナナによると……どうやらね、ベガさんが本命みたい。肉親の仇でも、恋の炎にはかなわないのかナ……。「ウエストサイド物語」のラストみたいな２人に、泣いちゃいました。

第2回のベストパートナーはベガ様に決定!!

ストリートファイターⅡダッシュプラス

1軍 ダッシュモード高速版ほか

電源を入れて直後、カプコンのロゴの表示されている間に「下、Z、上、X、A、Y、B、C」と押すと、成功すれば「やったあ」と音声が鳴る。

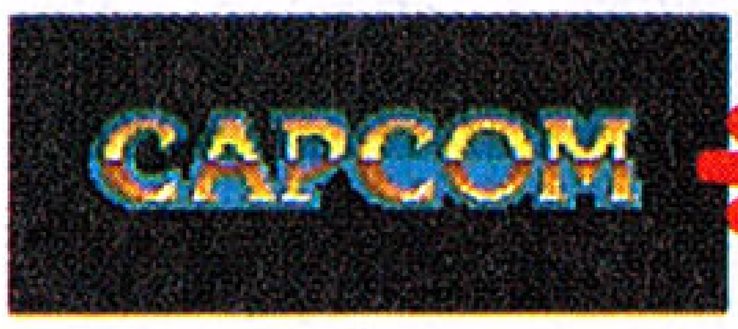
そのあとGAME STARTを選択してゲームを始めると、必殺技以外は使えないモードになっているぞ（必殺技コマンドとジャンプ、投げ以外の操作は受け付けない）。

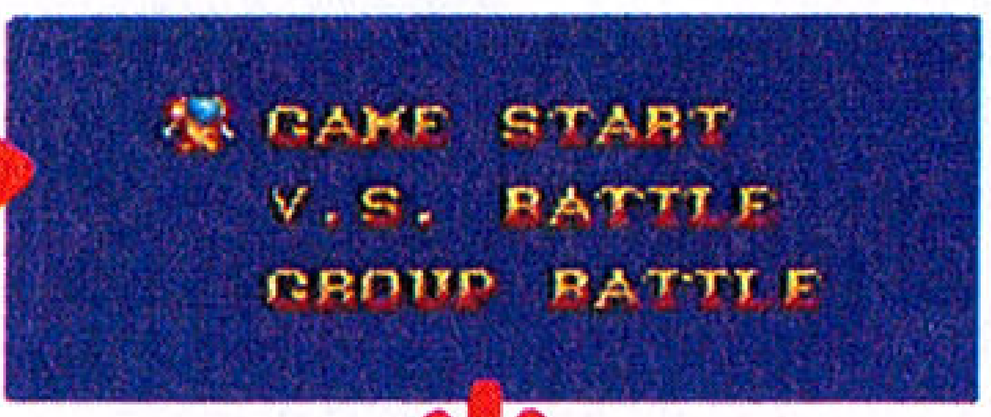
また、冒頭のデモでビルがフェードアウトしていく間に同じコマンドを入力すると、ザンギエフの音声が鳴って、ダッシュモードでもスピードが5段階まで変更可能になる。

ちなみに3Bパッドしかない場合は「下、C、上、A、A、B、B、C」と入力すれば同じ効果が得られる。

（愛知県・柴田淳一・17歳）

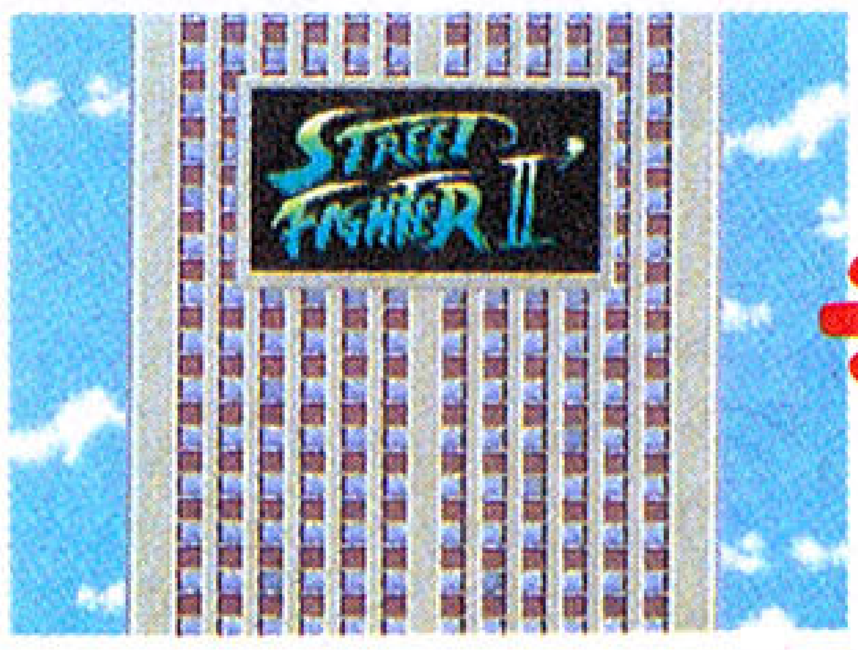
●必殺技オンリーのモード

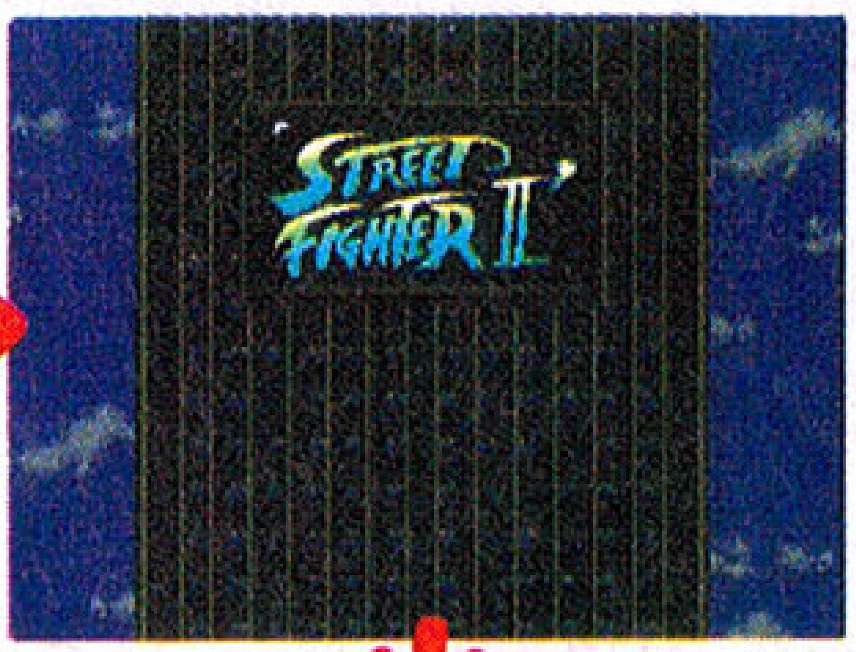


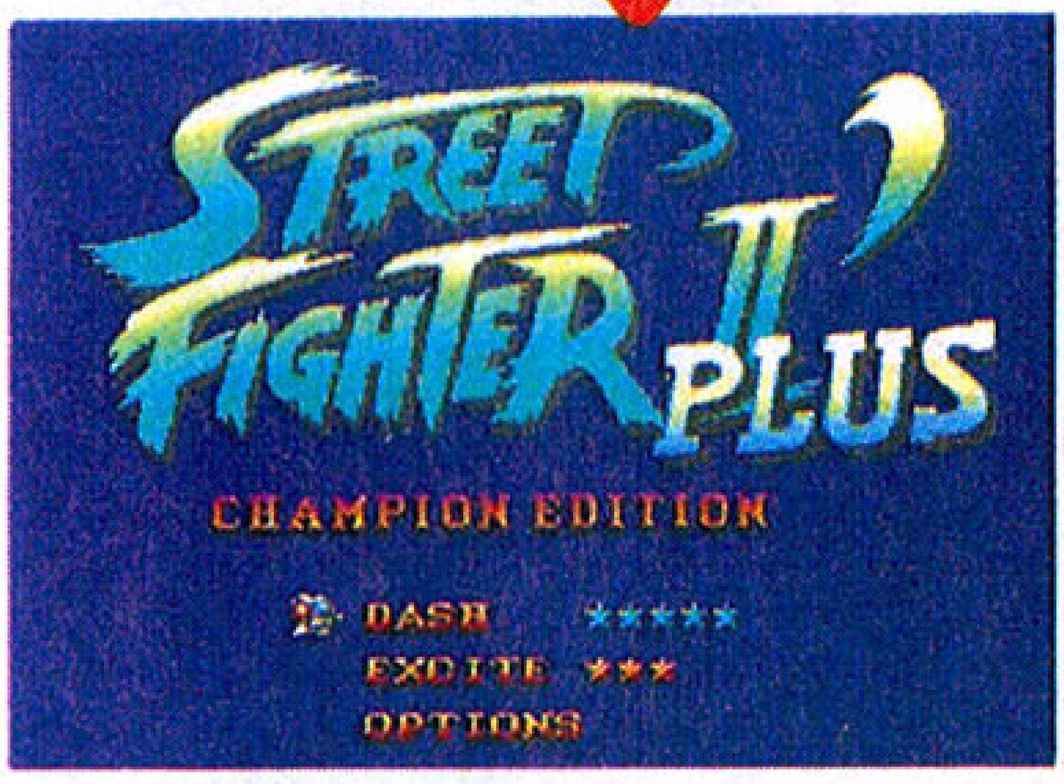

GAME START
V.S. BATTLE
GROUP BATTLE

カプコンのロゴが表示されている間にコマンドを入力。あとは1Pモードを始めるだけ。対戦モードではできないが、途中で乱入した場合は2人とも必殺技だけのモードで遊べる。

●ダッシュモード高速版


STREET FIGHTER II'


STREET FIGHTER II'


STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
DASH ★★★★★
EXCITE ★★★
OPTIONS

写真のように、ビルが消えていく瞬間に同じコマンドを入力。タイトル画面になる前に入力しなければならない。成功したらダッシュモードでもスピード調整が可能になる。

ザ・スーパー忍Ⅱ

1軍 無敵モード

オプション画面に入ったら、まずカーソルをMUSICに合わせる。

それから「HE RUNS」、「JAPONESQUE」、「SHINOBI WALK」、「SAKURA」、「GETU-FU」の順に曲を鳴らそう。

あとは普通にゲームを開始すると、無敵モードで遊べるようになっているぞ。

（東京都・渡辺寛治・16歳）

サウンドを決まった順番に鳴らすと（最後まで聞かなくてもいい）無敵モードになる。ただし、またオプションに入ると解除されてしまうので、入力したあとはすぐにゲームを始めよう。

完成間近の開発中バージョン

STREET FIGHTER Ⅱ'

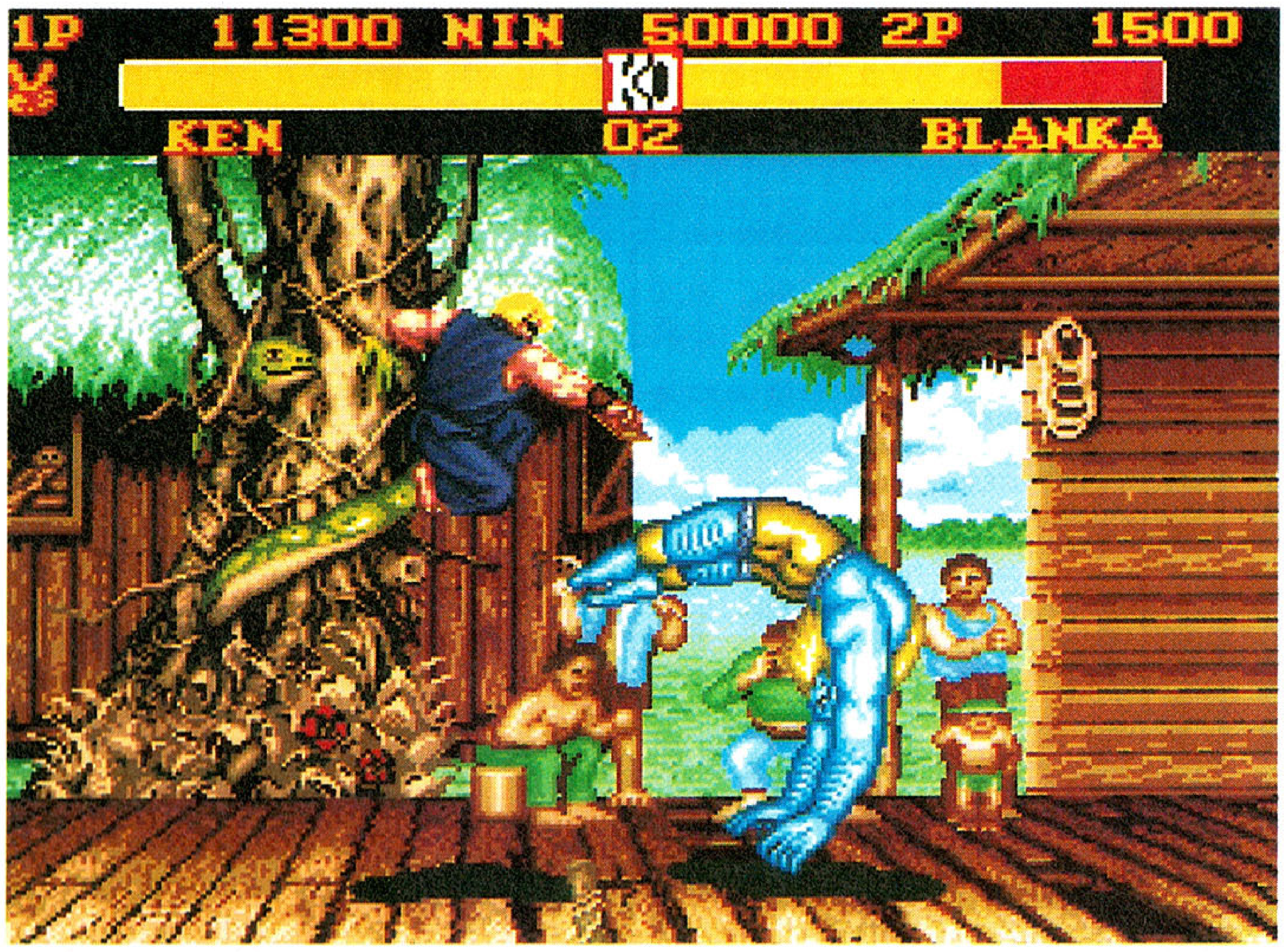
ストリートファイターⅡダッシュ

今回は、開発中バージョンの『ストⅡダッシュ』を使って、今まで紹介できなかった細かい部分の移植度をチェックしていく。

発売予定日	未定	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	２人同時プレイ可
メディア(容量)	未定	現在の開発状況	?%(5月25日現在)

まずは細かい部分を総チェック
業務用のあの技を確認してみる

グラフィックの完成度は、画面写真を見てもらえれば一目瞭然。ここでは、業務用で発見された奇妙な技をメガドライブ版で確認して、細かい部分の移植度をチェックしてみる。それぞれ、業務用ではかなり有名な技だったので、知っている人も多いはずだ。今まであまり触れなかった、オプションモードも詳しく説明する。

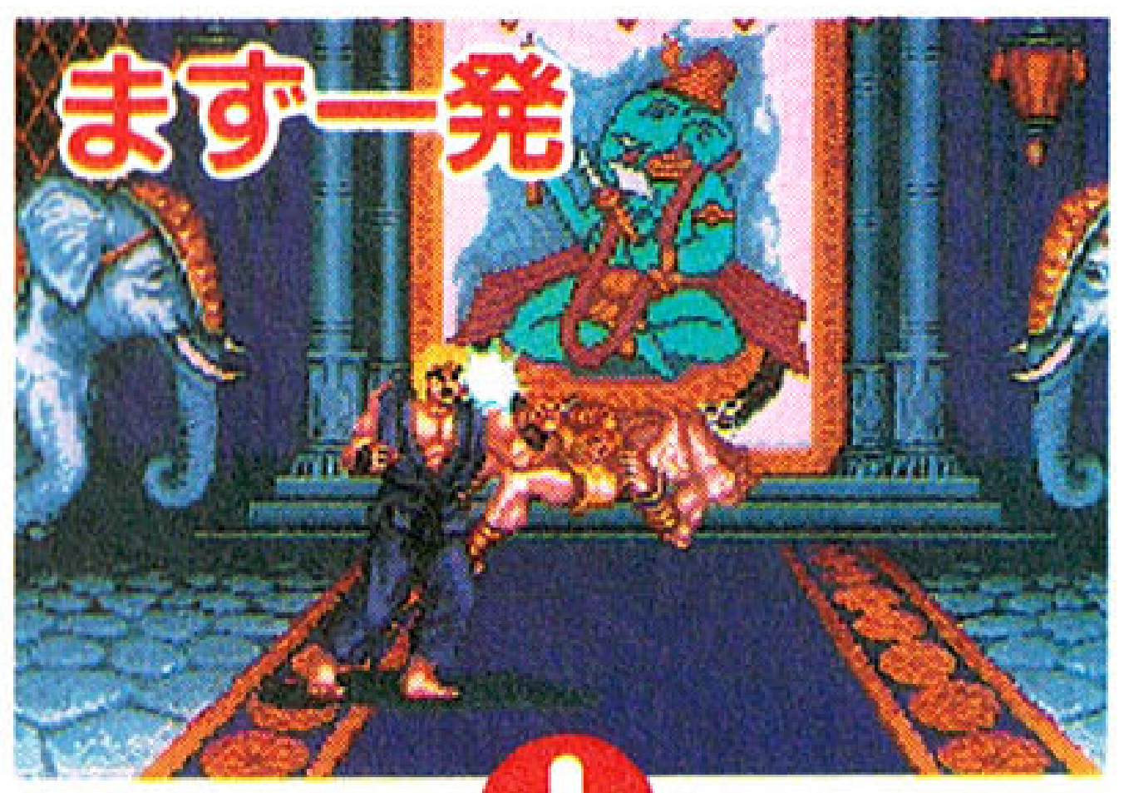

1P 11300 NIN 50000 2P 1500
KO
KEN
02
BLANKA

⬆少ない色数を感じさせないグラフィック。あれれ？ 背景の魚がいないぞ

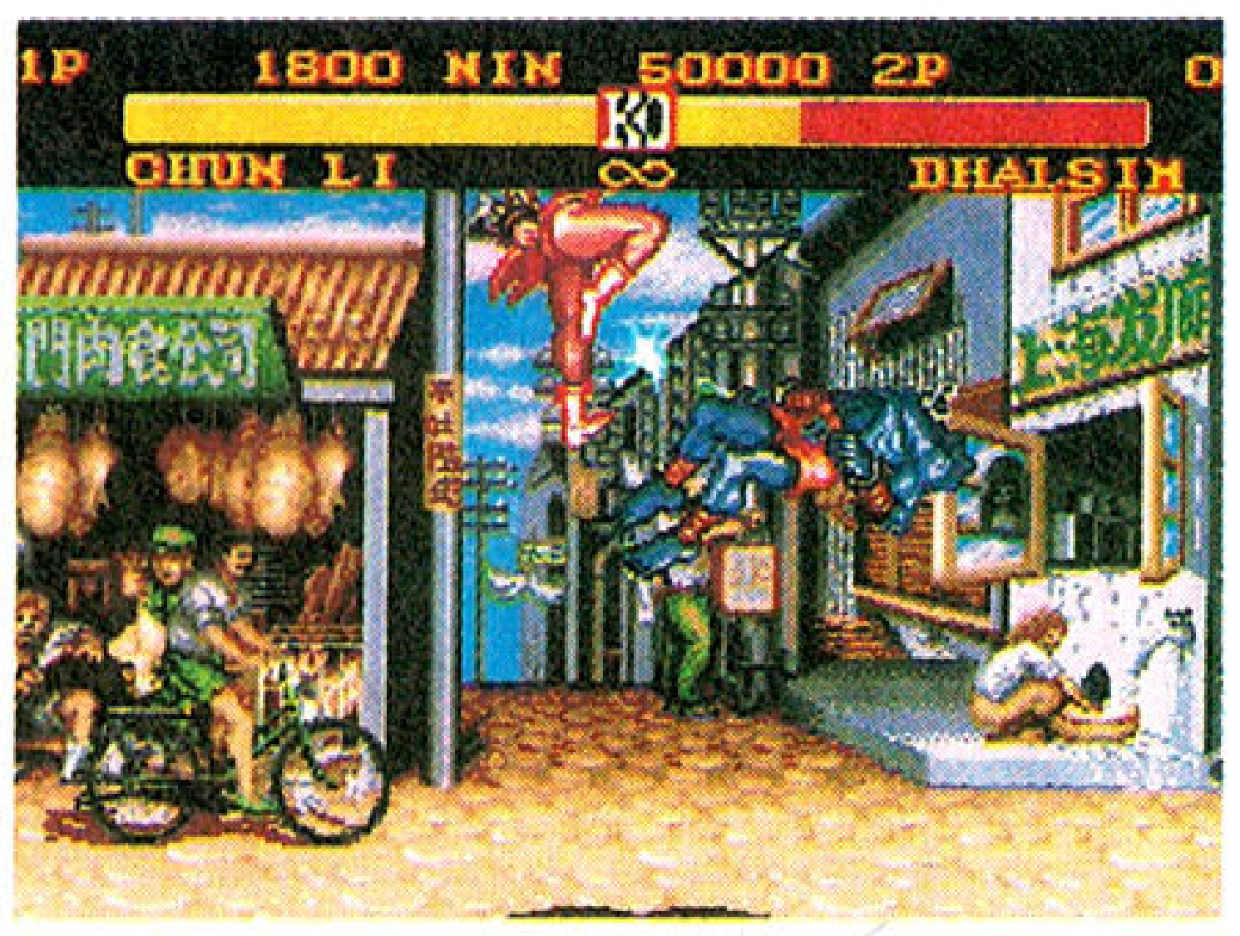
ダルシムびっくり!! 空中2段攻撃

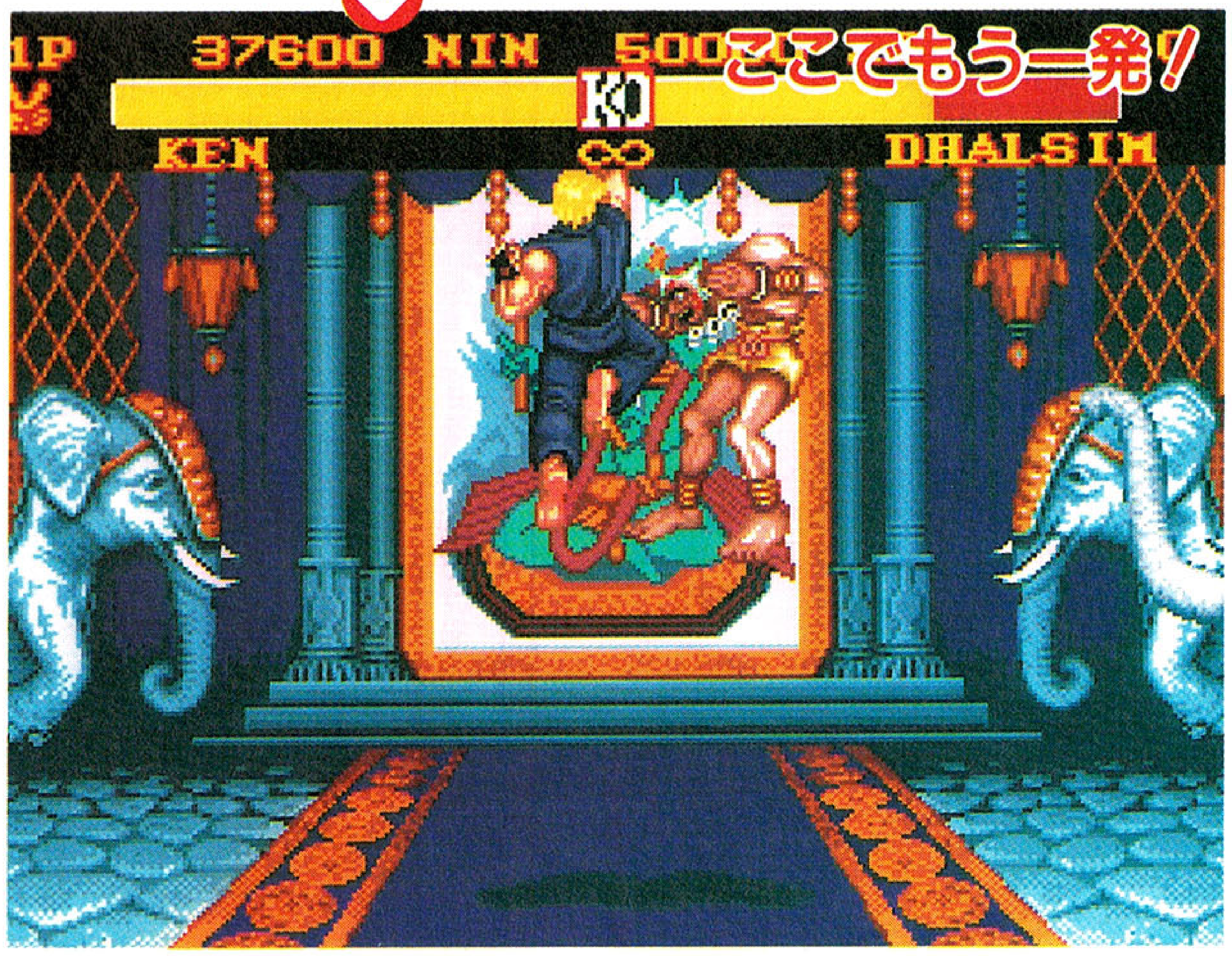
普通は空中で攻撃を受けると、地上に落ちるまでのあいだは、無敵状態になる。しかし、ダルシムは、空中でのやられポーズのグラフィックの１枚に、当たり判定が存在するのだ。ここで紹介する連続技は、この特性を利用したもの。当たり判定が発生するのは一瞬なので、タイミングが難しい。

➡まず、空中のダルシムに立ち強パンチ



➡春麗の鷹爪脚を使えば空中4段攻撃も可能！


1P 1800 NIN 50000 2P
CHUN LI
DHALSIM


1P 37600 NIN 500
ここでもう一発!
KO
KEN
∞
DHALSIM

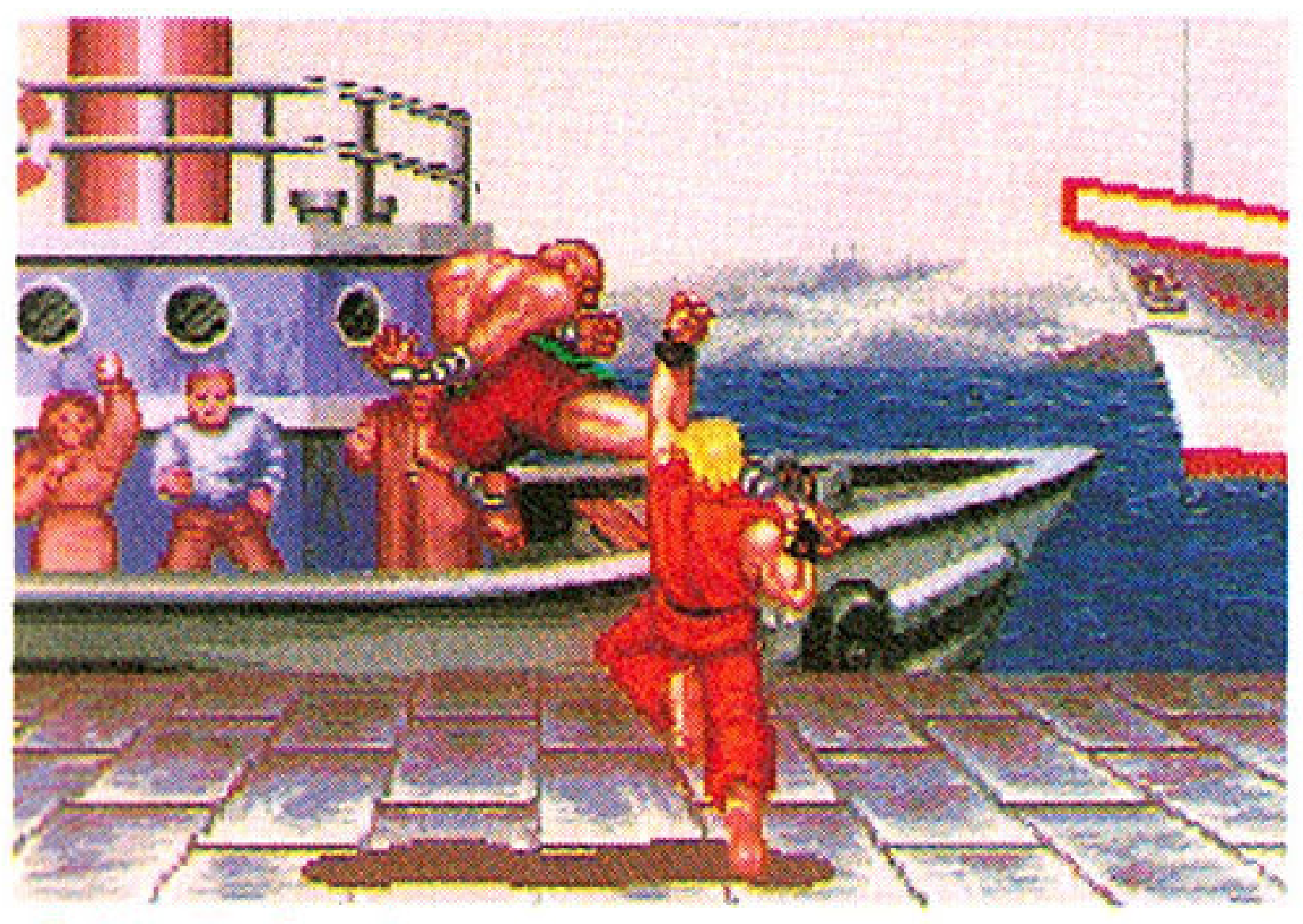
⬅そして、キャンセル技を利用して大の昇龍拳。はるか彼方で昇龍拳が当たって空中2段攻撃の完成だ

『ストⅡダッシュ』を徹底検証する!!

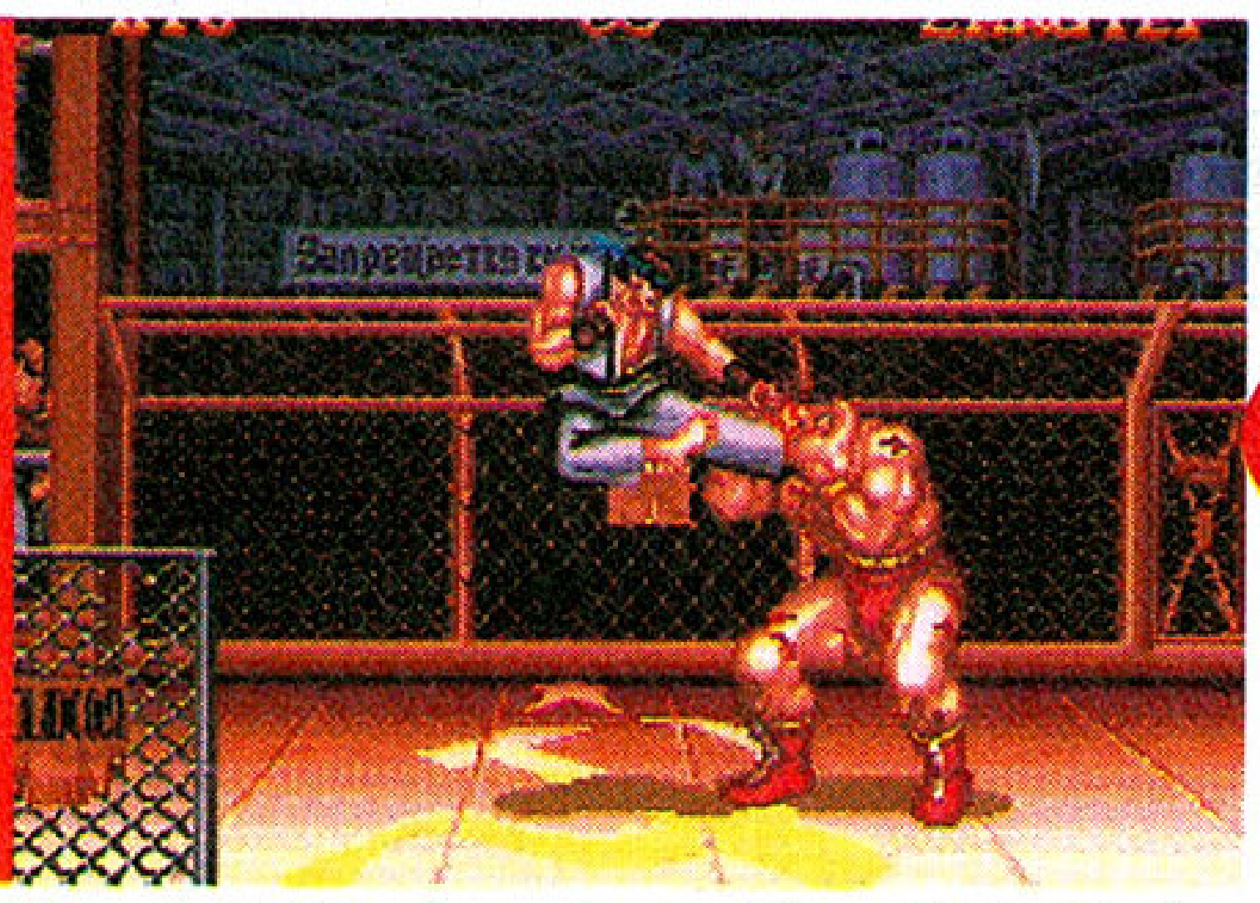
BALROG
GUILE
KEN
上海

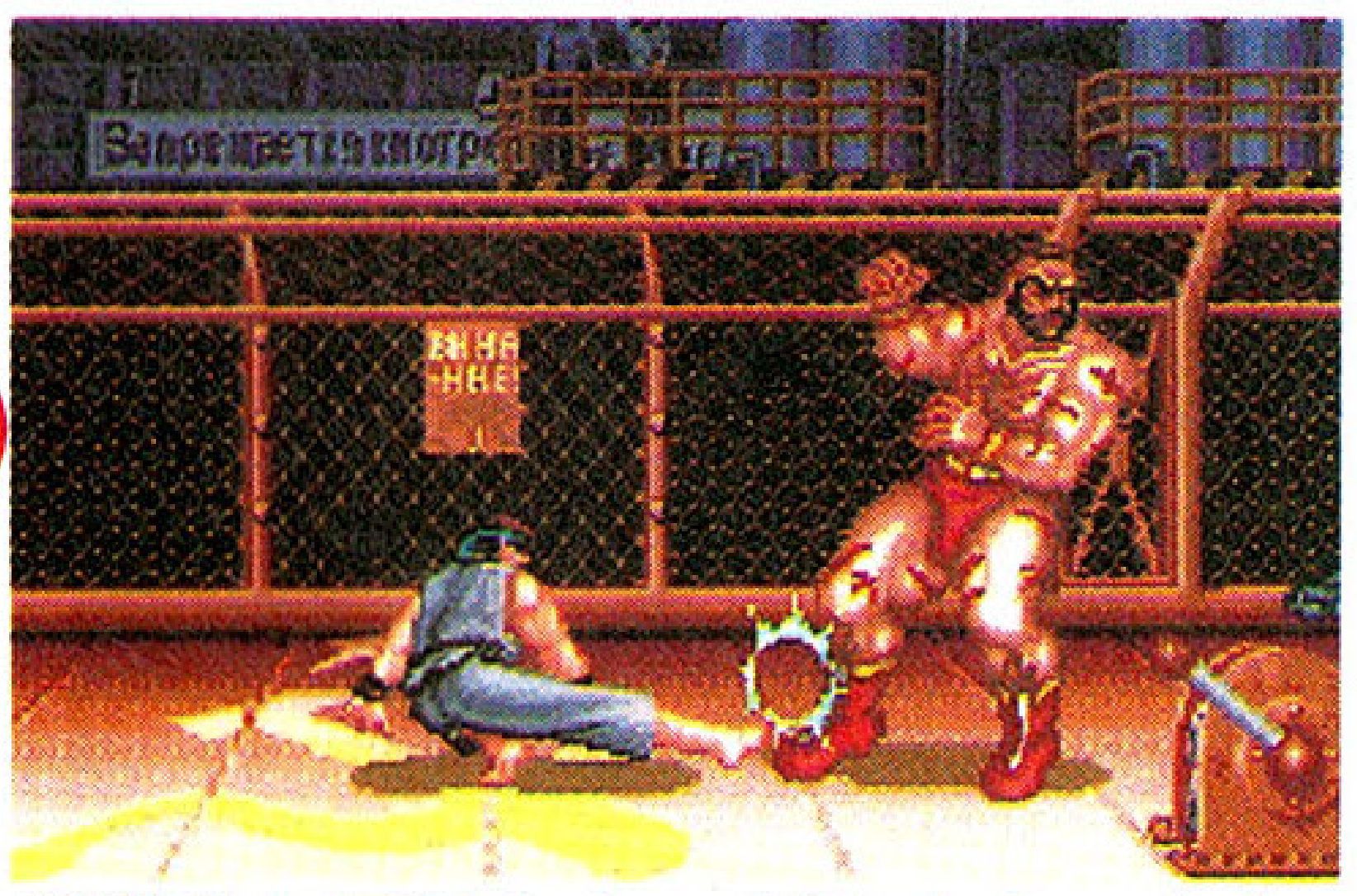
対コンピュータは楽勝？　足払いハメ

業務用の対コンピュータで盛んに使われた技。まず、ジャンプ攻撃を上段ガードさせて着地と同時に、足払いなどの下段攻撃をする。すると、コンピュータのキャラに必ず下段攻撃が決まる。そして、下段攻撃で転んだ相手に再びジャンプ攻撃…と、これを繰り返すだけで勝つことができる。

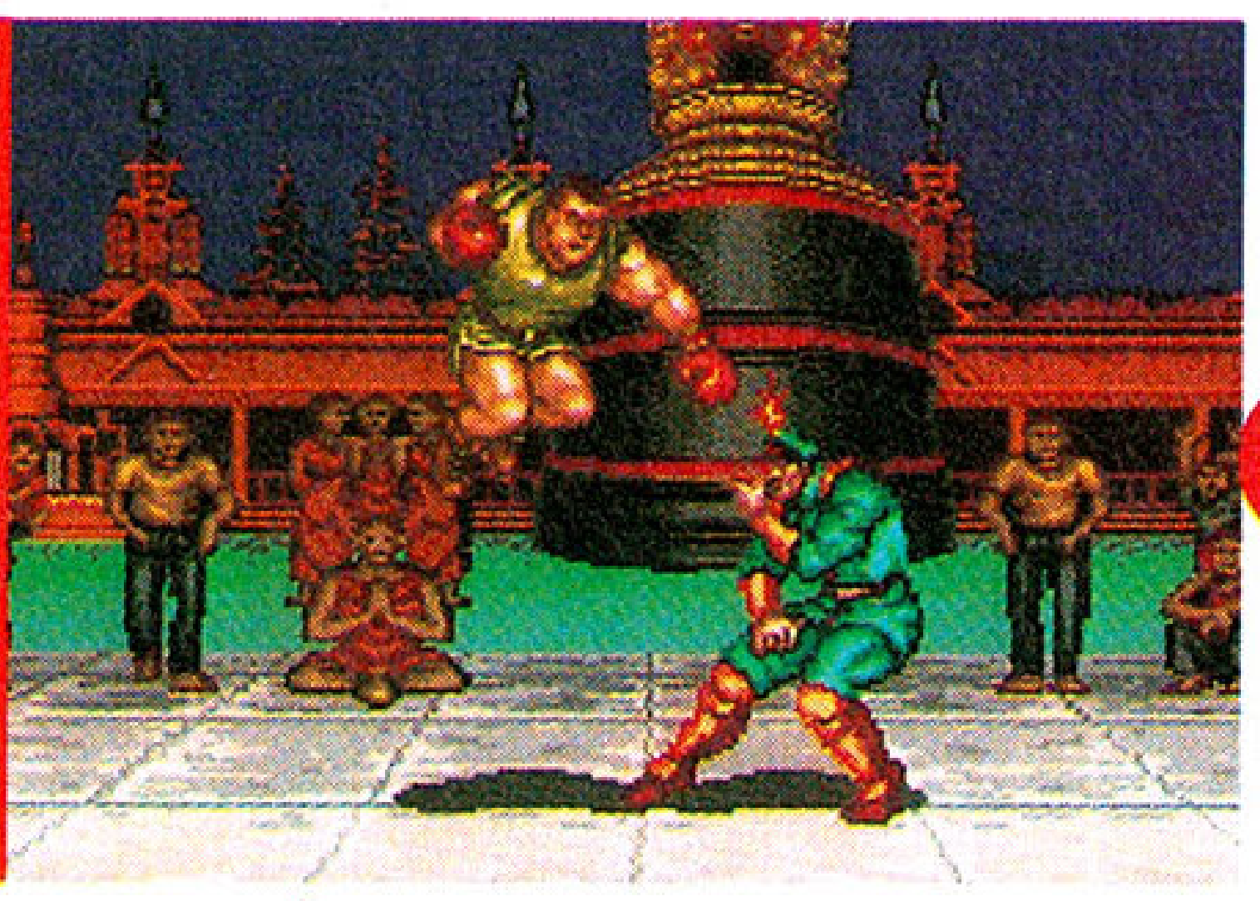

難易度が高いと返し技を使ってくることもある。特に後半は危ない

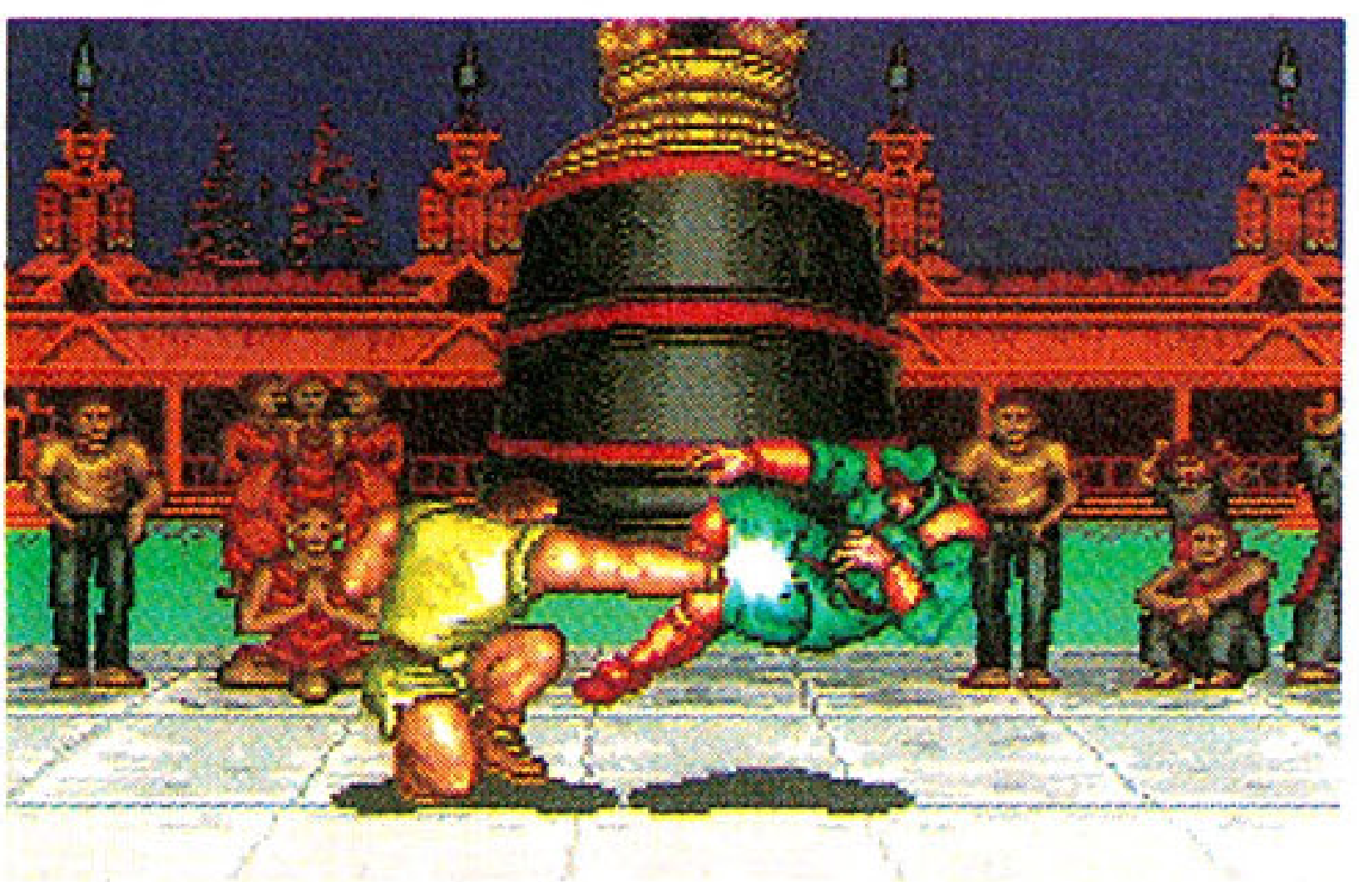
リュウ、ケンの場合


ジャンプ大キックをガードさせる。打点はかなり適当でいい


着地と同時にしゃがみ大キックを出す。必ず攻撃が決まる

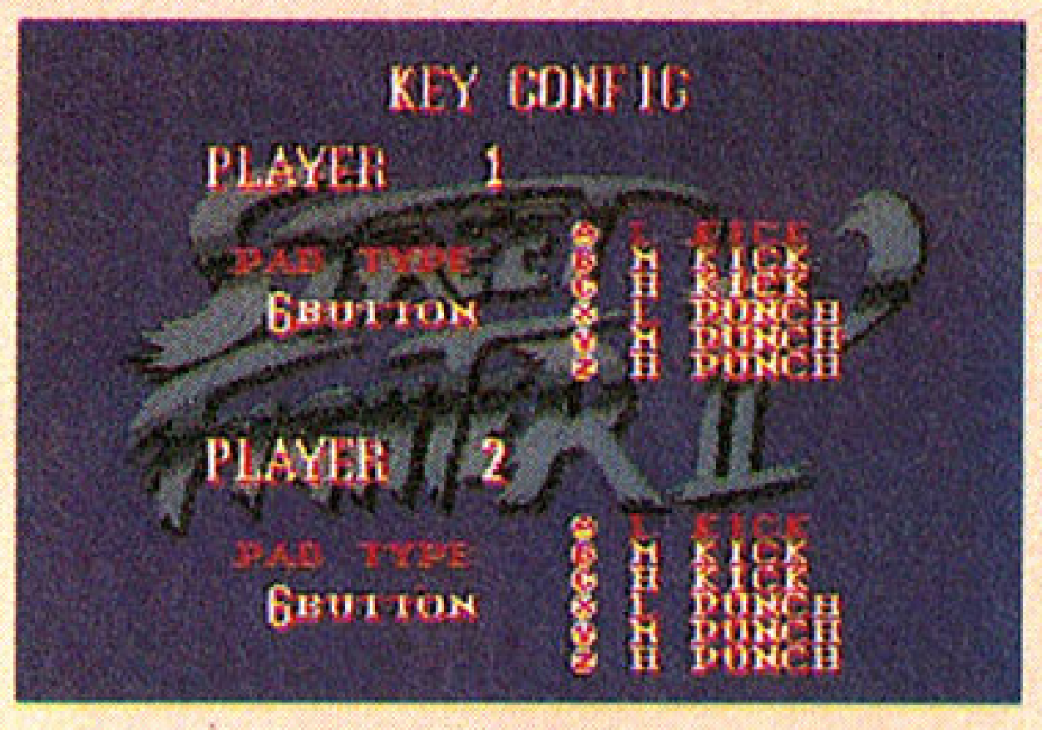
バイソンの場合


ジャンプ大パンチをガードさせる。当たってしまうとダメ


着地と同時にしゃがみ大キック。転んだ相手に再びジャンプ攻撃だ

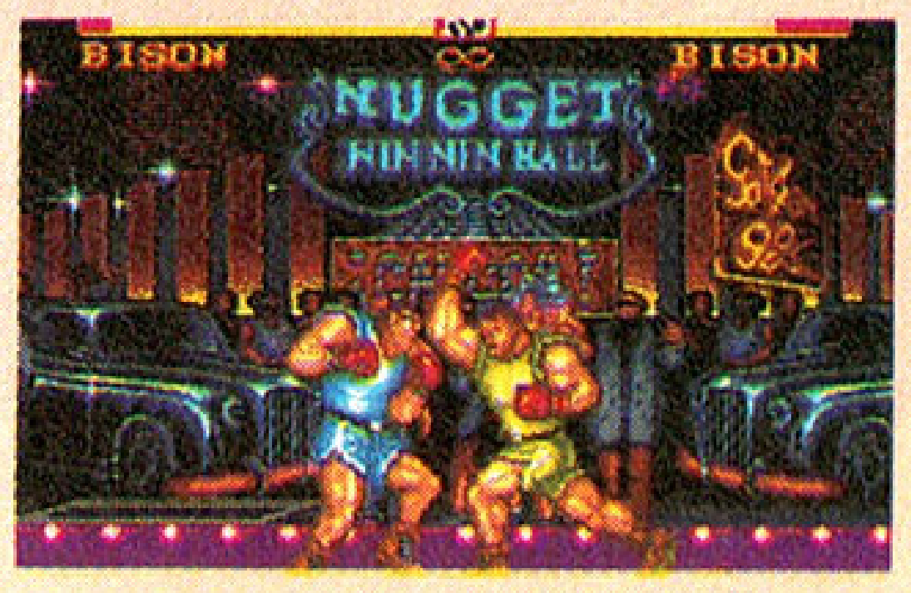
機能充実　オプションモード

オプションでは、対コンピュータの難易度、パッドのボタン配置、そして試合の制限時間を設定できる。試合時間の設定は、PCエンジン版にはない機能で、制限時間を無限にして決着がつくまで勝負することができる。また、対コンピュータのレベルは7段階に設定することができる。ボタン設定は3つボタンのパッドを使うときに重要な機能だ。そのほかに音楽や効果音も聴ける。

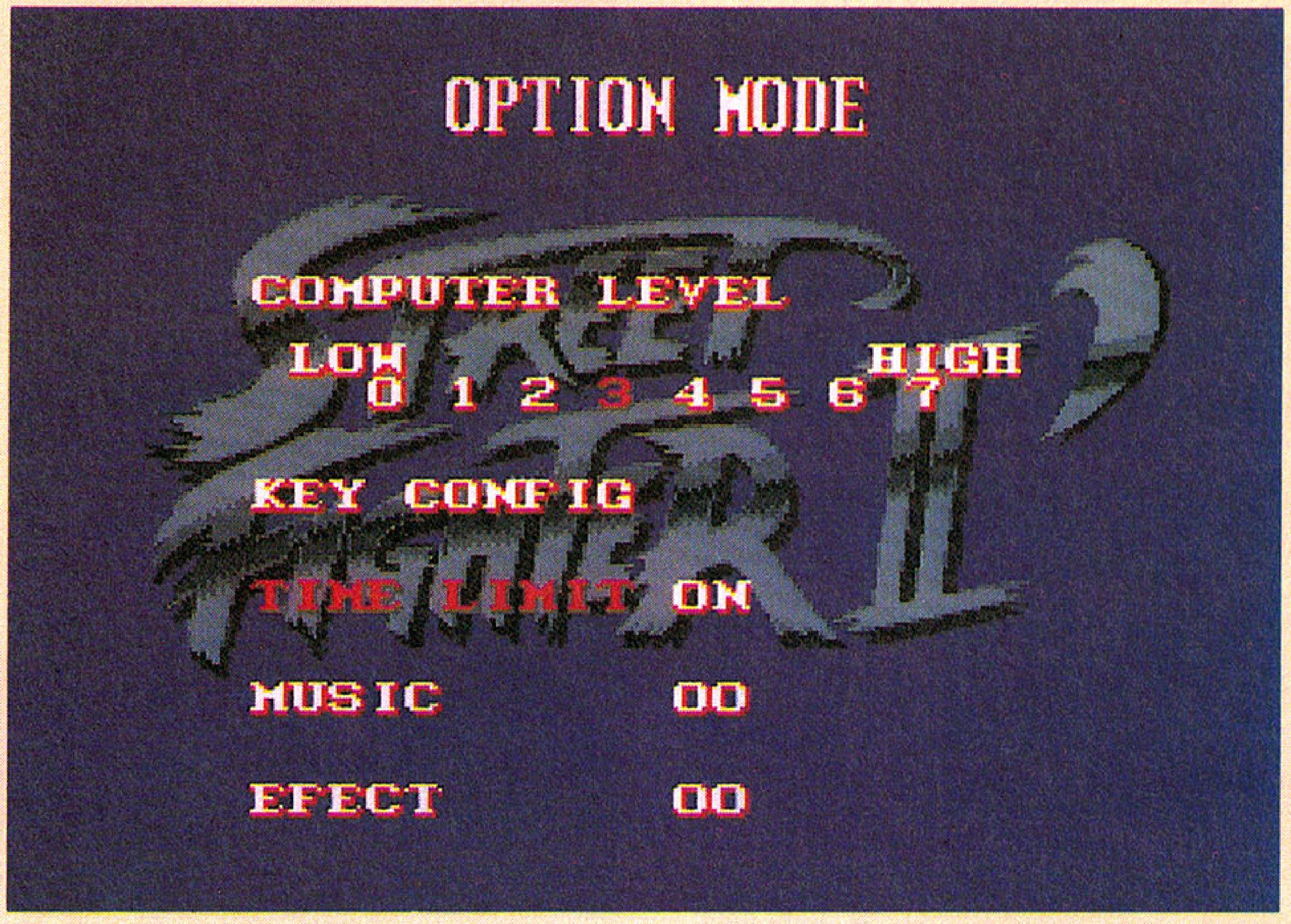


```
KEY CONFIG
PLAYER   1
PAD TYPE       L KICK
6BUTTON        M KICK
               H KICK
               L PUNCH
               M PUNCH
               H PUNCH
PLAYER   2
PAD TYPE       L KICK
6BUTTON        M KICK
               H KICK
               L PUNCH
               M PUNCH
               H PUNCH
```

ボタン設定を選ぶとこの画面に



画面中央の時間表示が無限になっている



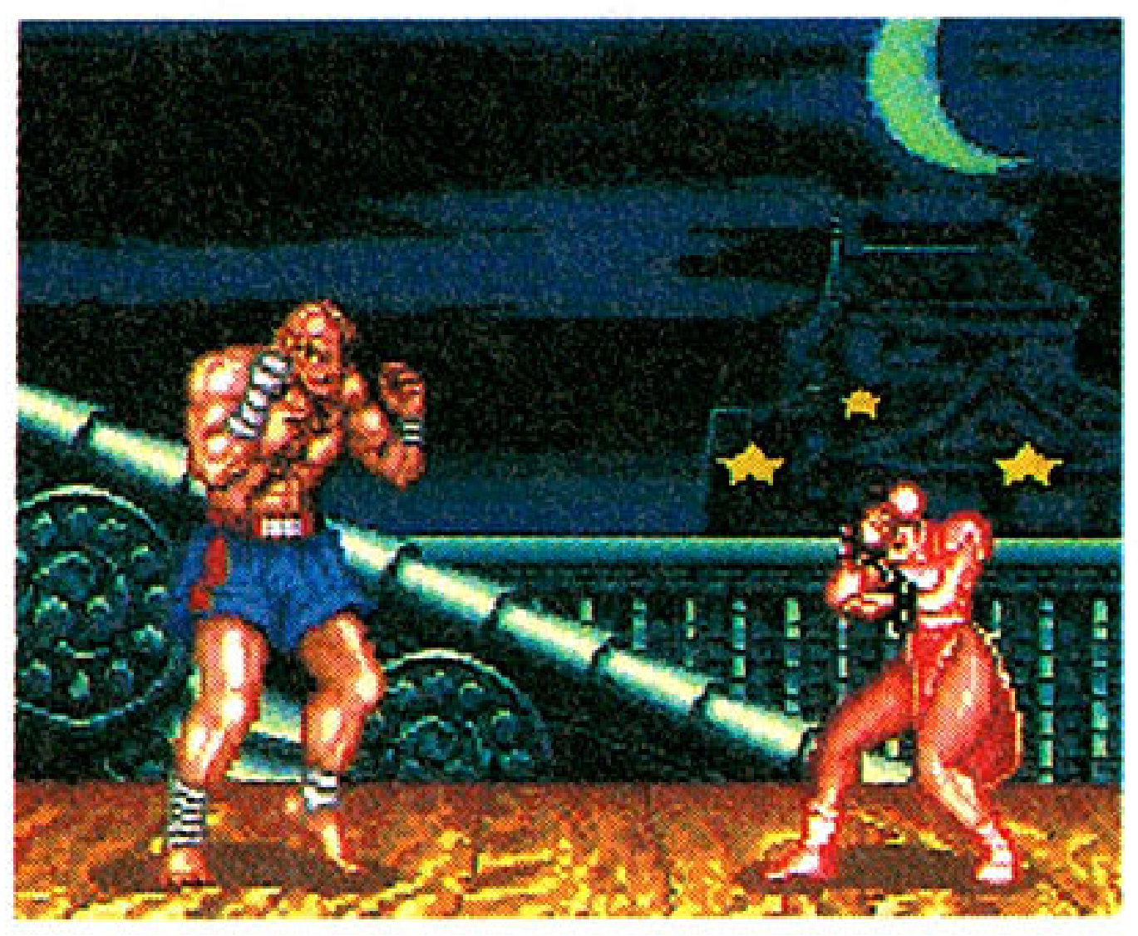
```
OPTION MODE

COMPUTER LEVEL
 LOW                  HIGH
  0  1  2  3  4  5  6  7

KEY CONFIG

TIME LIMIT       ON

MUSIC            00

EFECT            00
```

オプションモードのメイン画面。ここで5つの項目を選択する

業務用のテクニックは活かせるのか？

必殺！華麗なる連続技の世界

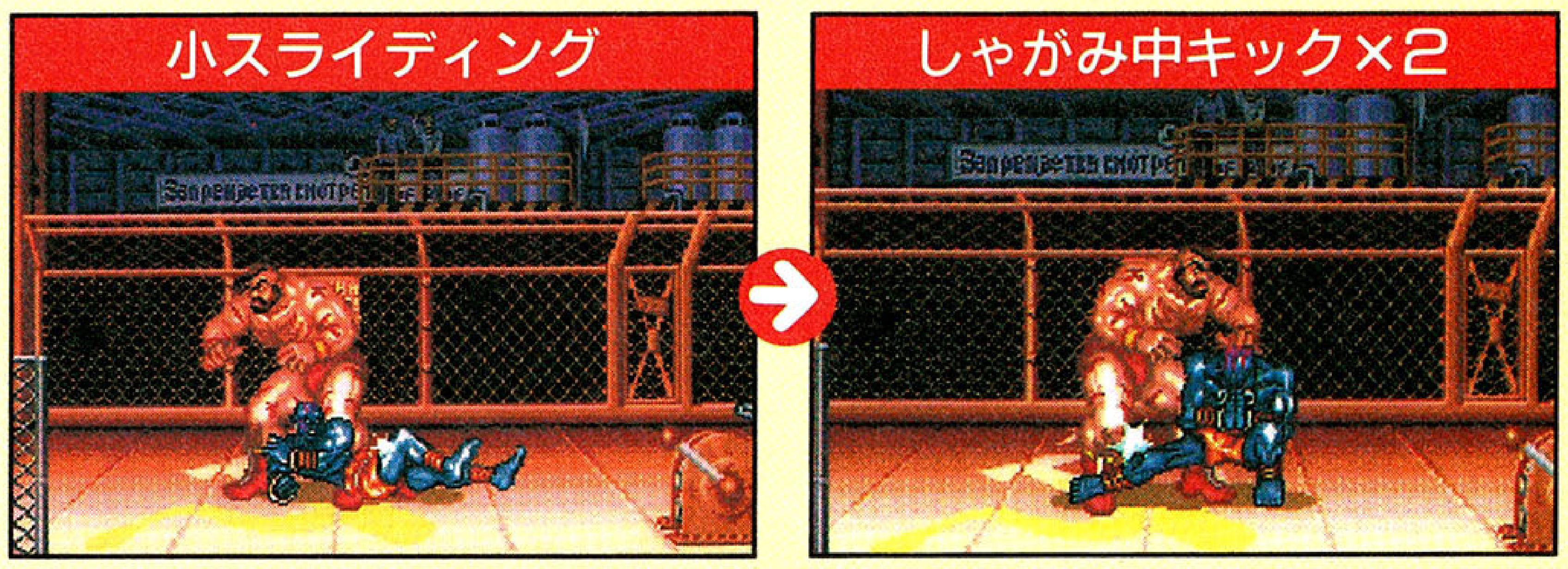
ここでは、業務用で開発された連続技を5つピックアップし、メガドライブ版で再現してみた。移植度は良好でキャンセル技のタイミングや打点の位置など、パッドにさえ慣れれば業務用と同じ感覚で実行することができる。



⬆相手がピヨったら連続技でとどめを刺す

ダルシム3段

相手の着地時を狙って、小スライディングをめくりで当てるのが重要。次はしゃがみ中キックを2回連続で出す。しゃがみ中キックのあとは、キャンセル技でヨガファイヤーを出すとカッコイイ。



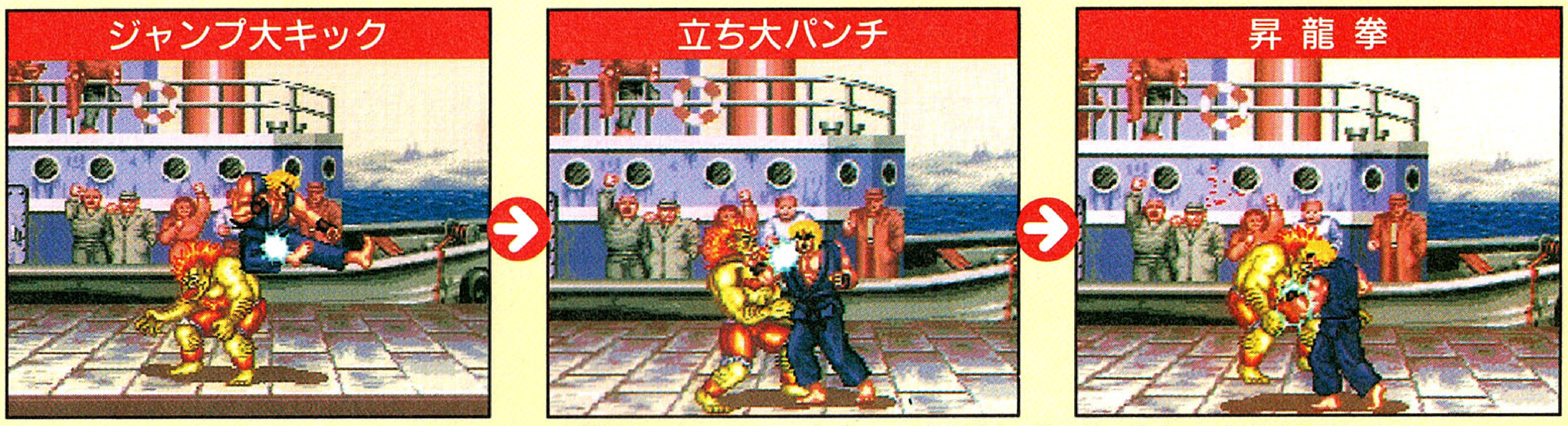
小スライディング

しゃがみ中キック×2

⬆最初のめくり小スライディングのタイミングがすべての連続技だ

リュウ、ケン3段

まず、最初のジャンプ大キックをめくりで当てる。そして着地と同時に立ち大パンチを出し、キャンセル技を利用して昇龍拳を出す。最初のジャンプ大キックを低い打点で当てることも重要だが、立ち大パンチから昇龍拳をキャンセル技でつなぐタイミングも重要だ。キャンセルが遅れると、昇龍拳を空振りする。



ジャンプ大キック

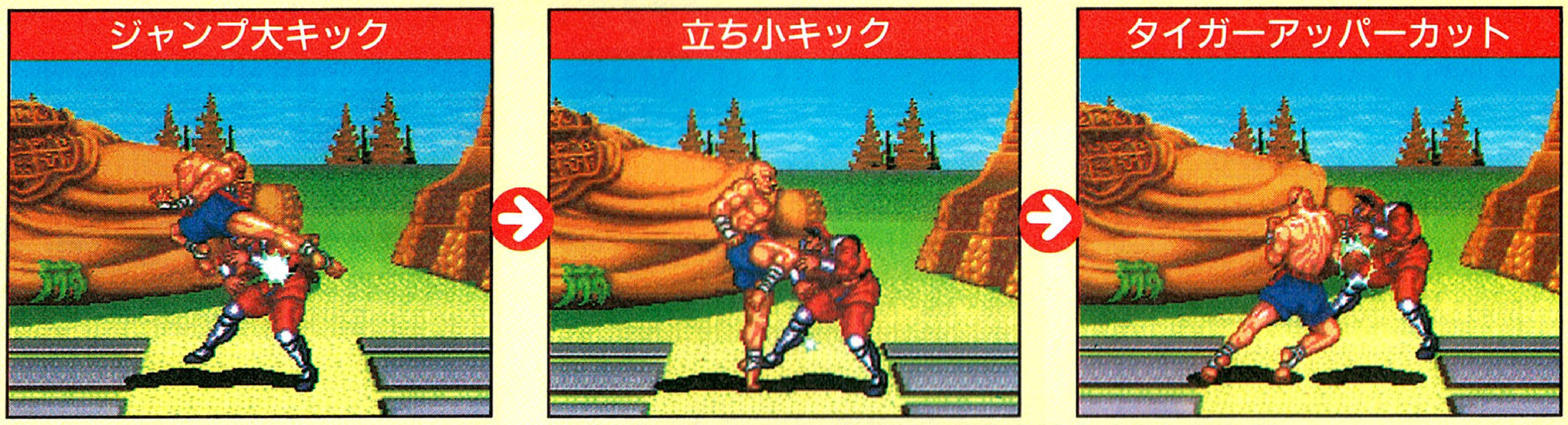
立ち大パンチ

昇龍拳

⬆相手の起き上がりなどに使うと、ガードの方向が分かりにくいので効果的。相手の体力を半分も奪える

サガット3段

ジャンプ大キックかジャンプ大パンチを低い打点で当て、着地と同時に2段蹴りの立ち小キックを出す。この立ち小キックの1段目から、キャンセル技を利用して、タイガーアッパーカットだ。立ち小キックからのキャンセル技は、2段目の蹴りが出てしまうと失敗に終わるので、すばやいコマンド入力が必要だ。



ジャンプ大キック

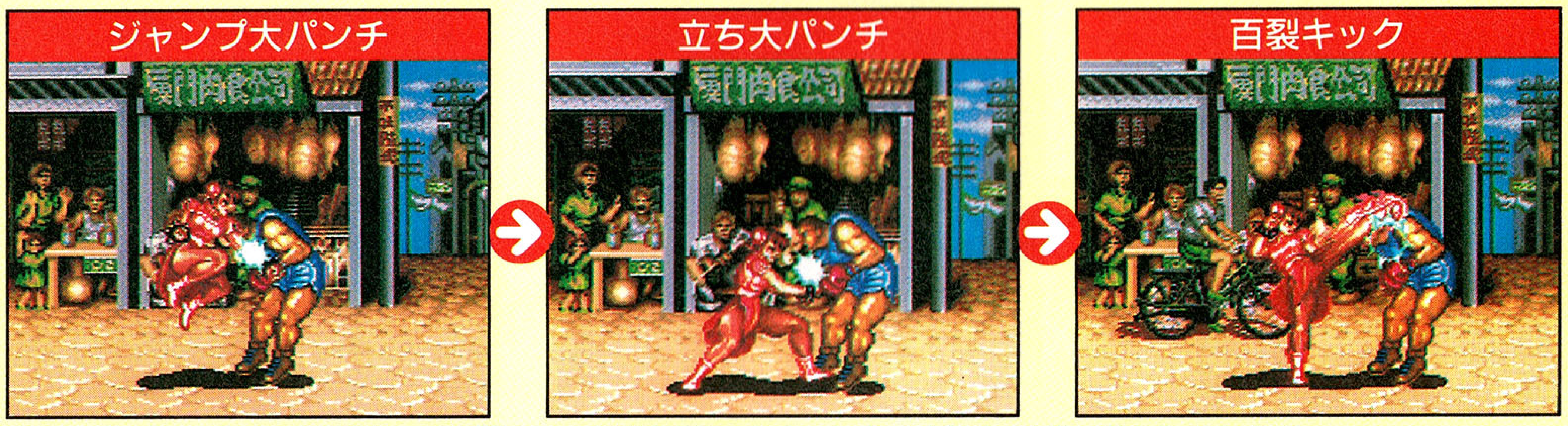
立ち小キック

タイガーアッパーカット

⬆タイガーアッパーカットは大で出した方が威力があるので、余裕があるときは大で出した方がいい

春麗3段

ジャンプ大パンチを低い打点で当て、着地と同時に立ち大パンチを出す。そして、キャンセル技を利用して百裂キックを出す。百裂キックはボタン連打系の必殺技なので、立ち大パンチからのキャンセルが難しい。立ち大パンチを出したと同時にキックボタンを連打しておかないと、百裂キックをガードされてしまう。



ジャンプ大パンチ

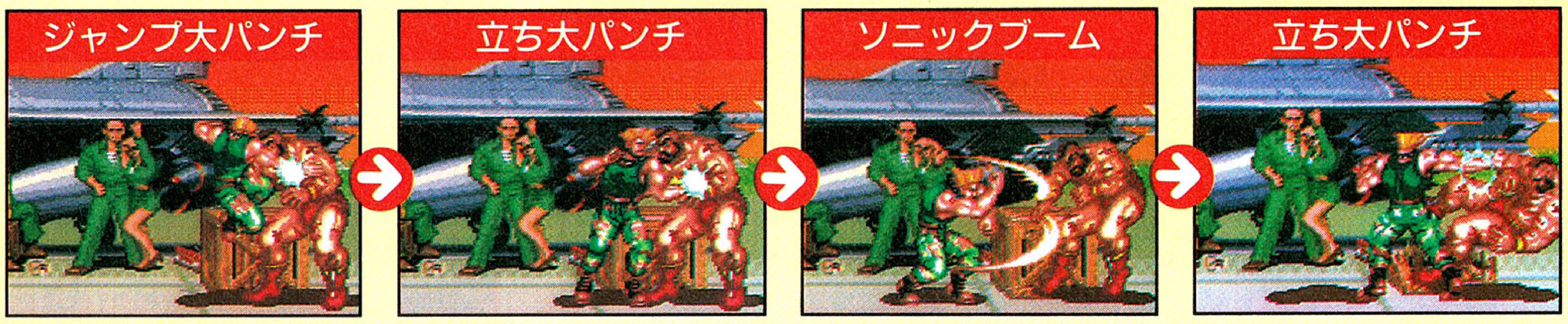
立ち大パンチ

百裂キック

⬆立ち大パンチからの百裂キックが難しい。連打が遅いとキャンセルが遅れてガードされてしまう

ガイル4段

ジャンプ大パンチを当て、着地と同時に立ち大パンチ。そして、キャンセル技を利用してソニックブームを出し、すかさず立ち大パンチを出す。ソニックブームを撃ったあとは、ひたすら大パンチボタンを連打だ。ただし、本田と春麗には入らない。



ジャンプ大パンチ

立ち大パンチ

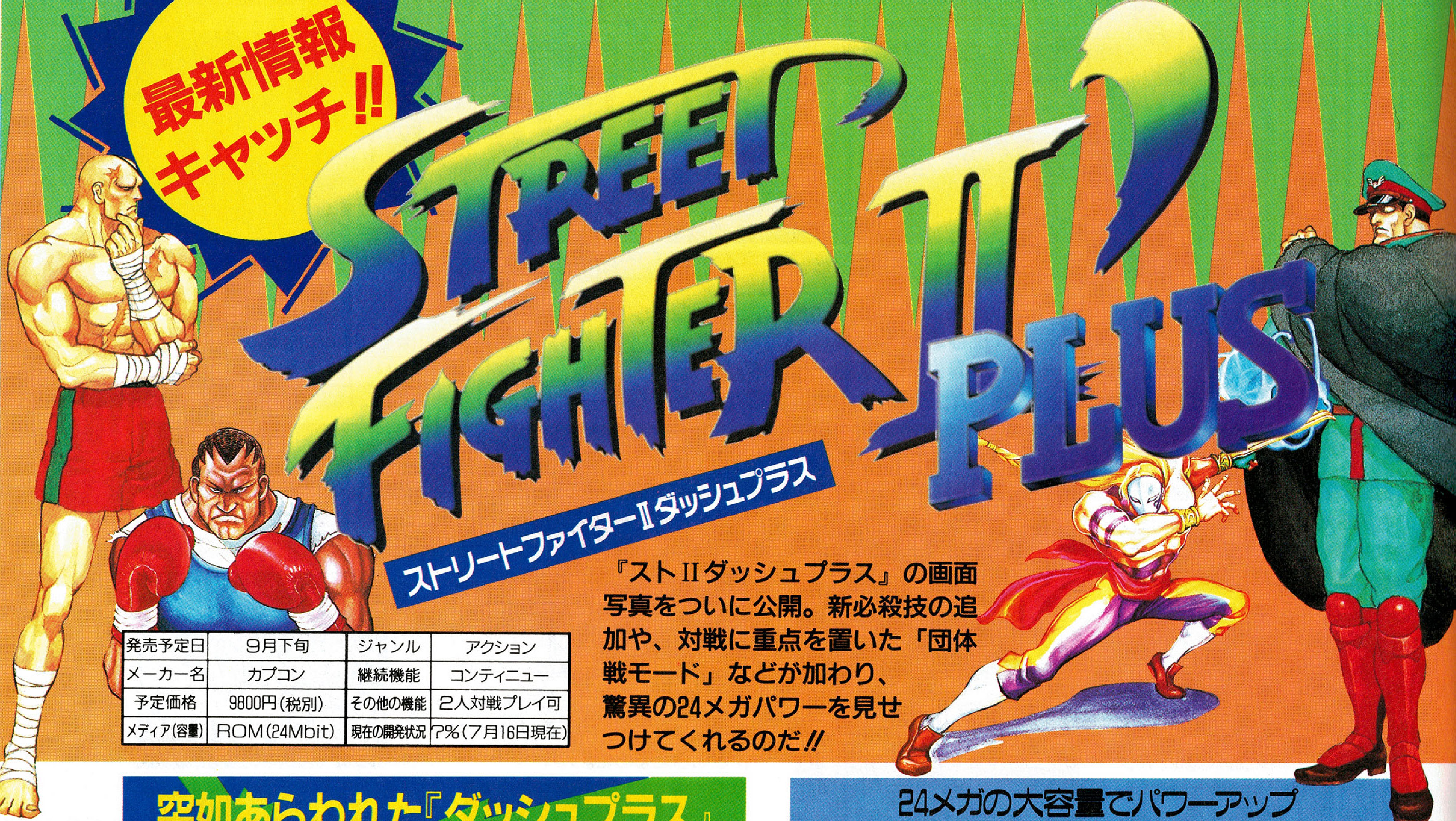
ソニックブーム

立ち大パンチ

⬆最初のジャンプ大パンチはジャンプ大キックでもかまわない。相手が画面端にいないと最後の技が入りにくい

謎のベールに包まれた『ストⅡダッシュプラス』を大公開!!

最新情報キャッチ!!



ストリートファイターⅡダッシュプラス

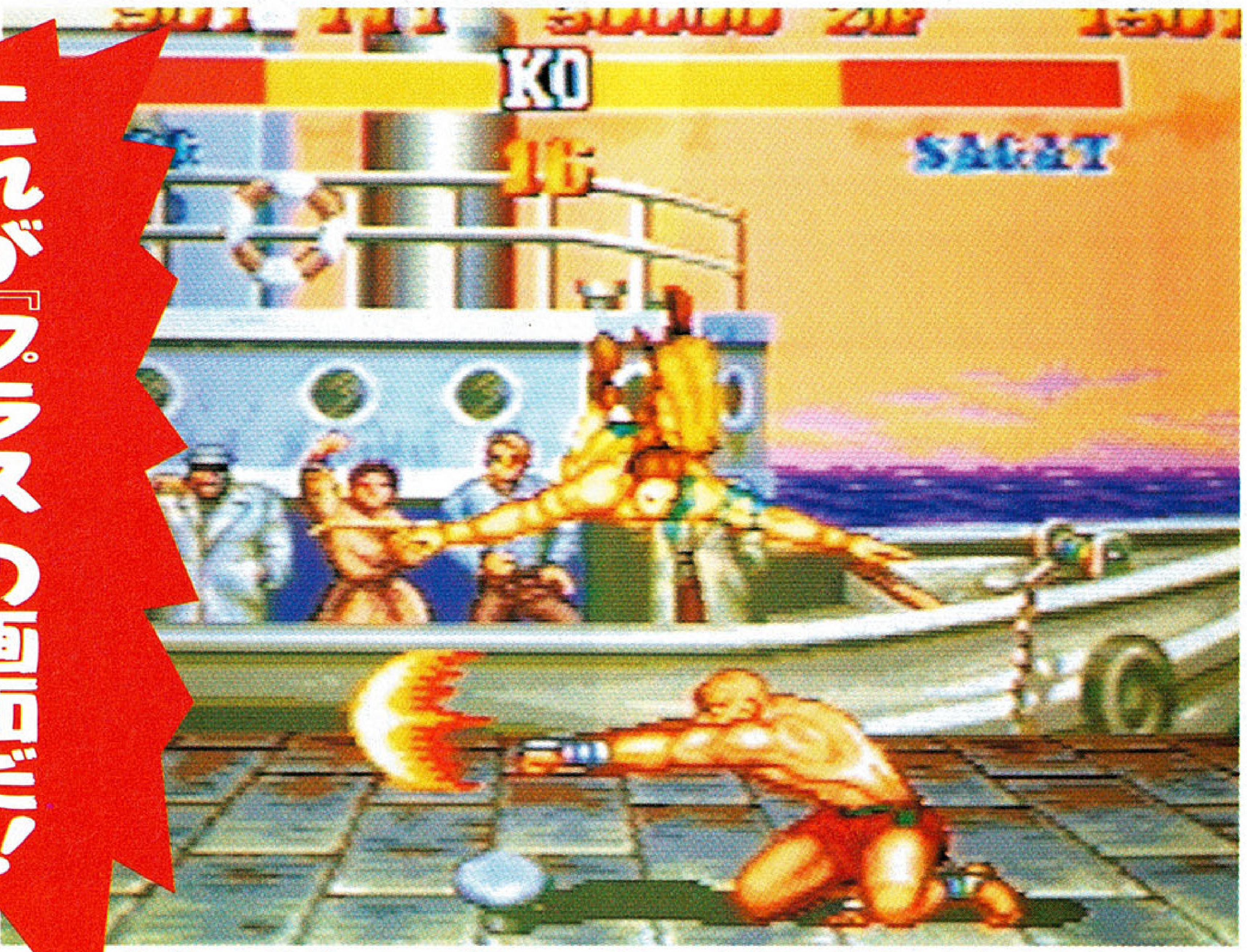
発売予定日	9月下旬	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円(税別)	その他の機能	2人対戦プレイ可
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	?%(7月16日現在)

『ストⅡダッシュプラス』の画面写真をついに公開。新必殺技の追加や、対戦に重点を置いた「団体戦モード」などが加わり、驚異の24メガパワーを見せつけてくれるのだ!!

突如あらわれた『ダッシュプラス』その内容はいかに?

突然のタイトル変更で、多くの格闘ゲームファンを驚かせた『ストリートファイターⅡダッシュプラス』がついにその姿をあらわした。従来の『ストⅡダッシュ』はもちろん、それをベースにアレンジを加えたモードや、2人で対戦する団体戦モードなどの追加で、他機種版を持っている人でも楽しめるようになっている。

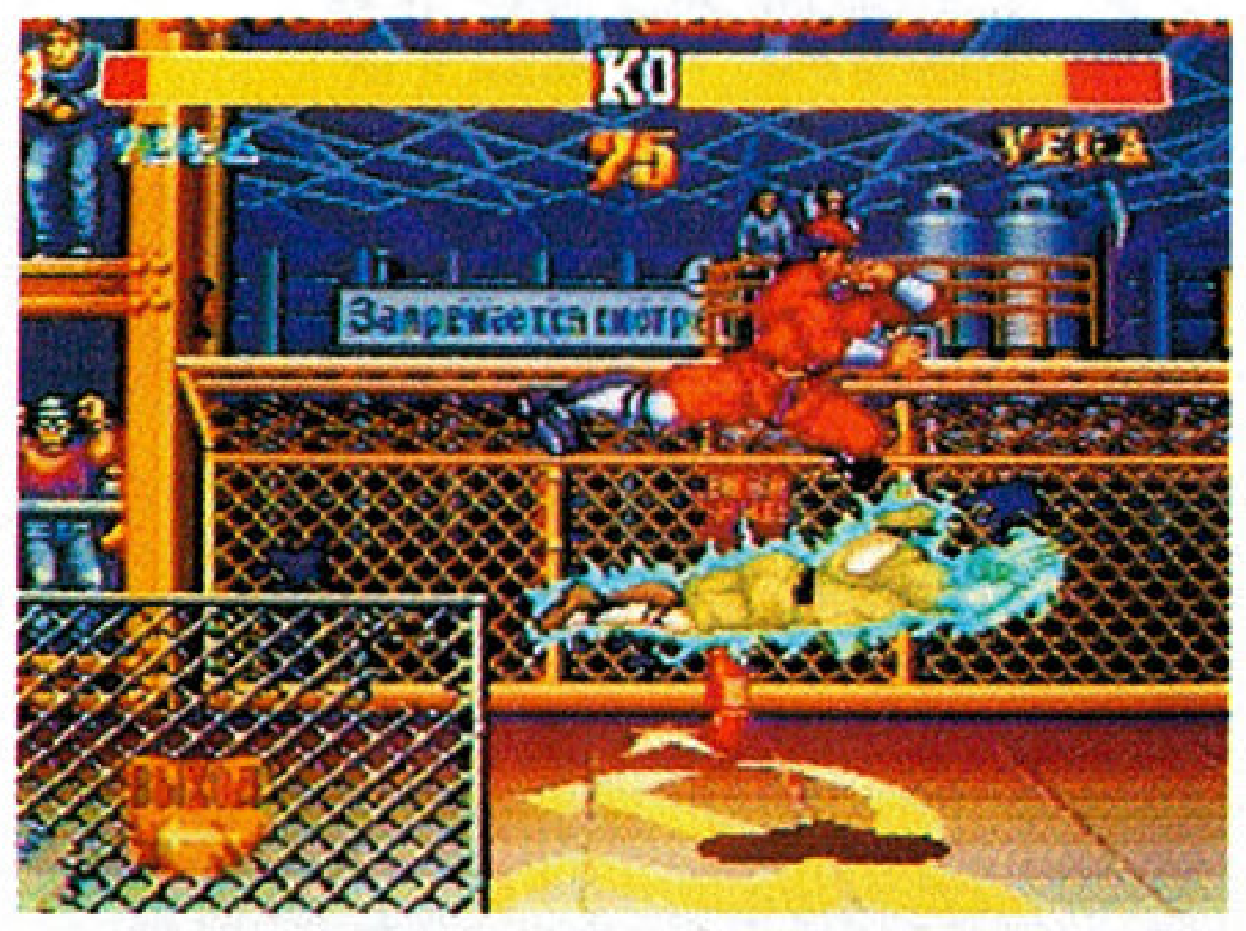
これが『プラス』の画面だ!!



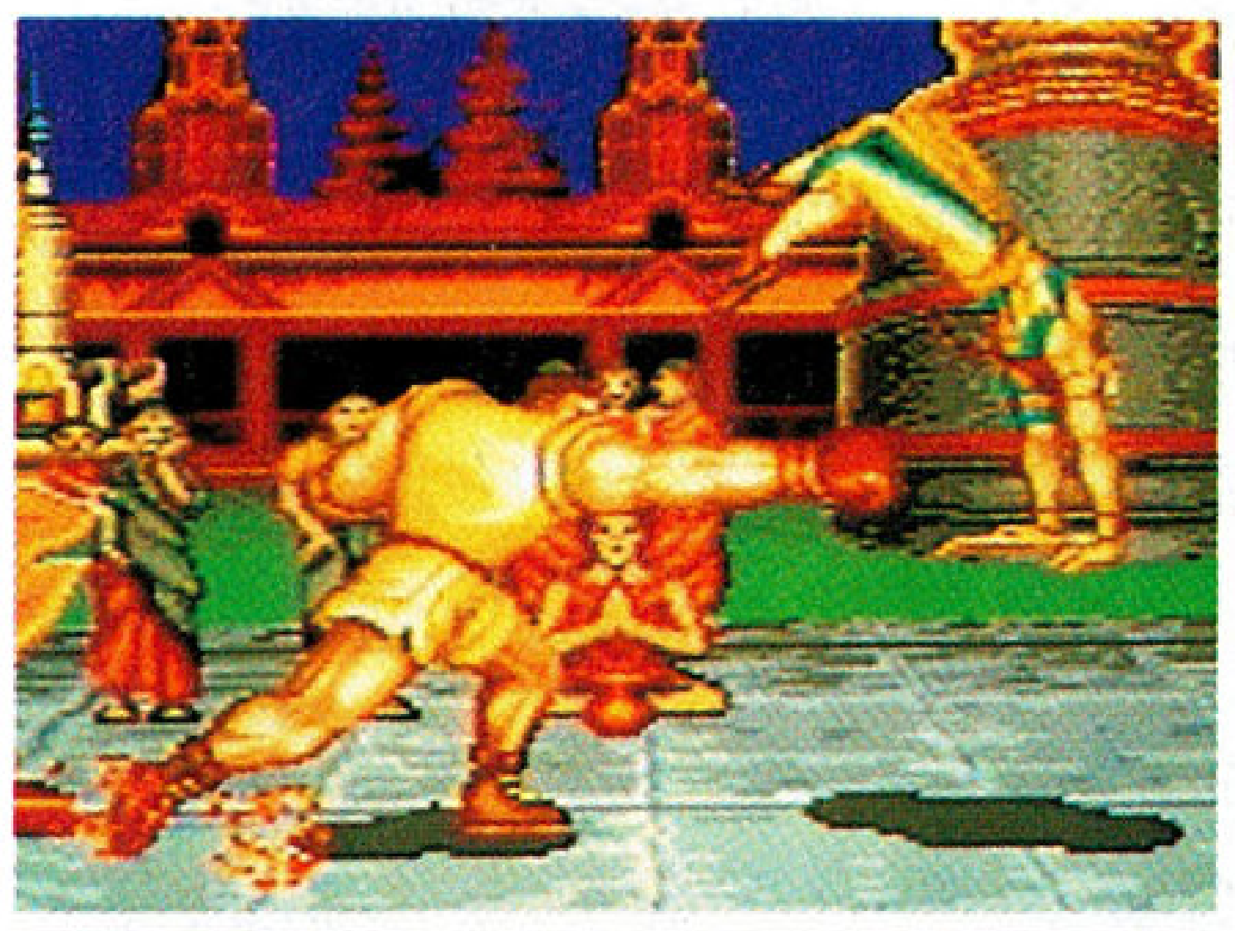
⇧『ストⅡダッシュプラス』では、四天王の使用ももちろんOKだ

24メガの大容量でパワーアップ

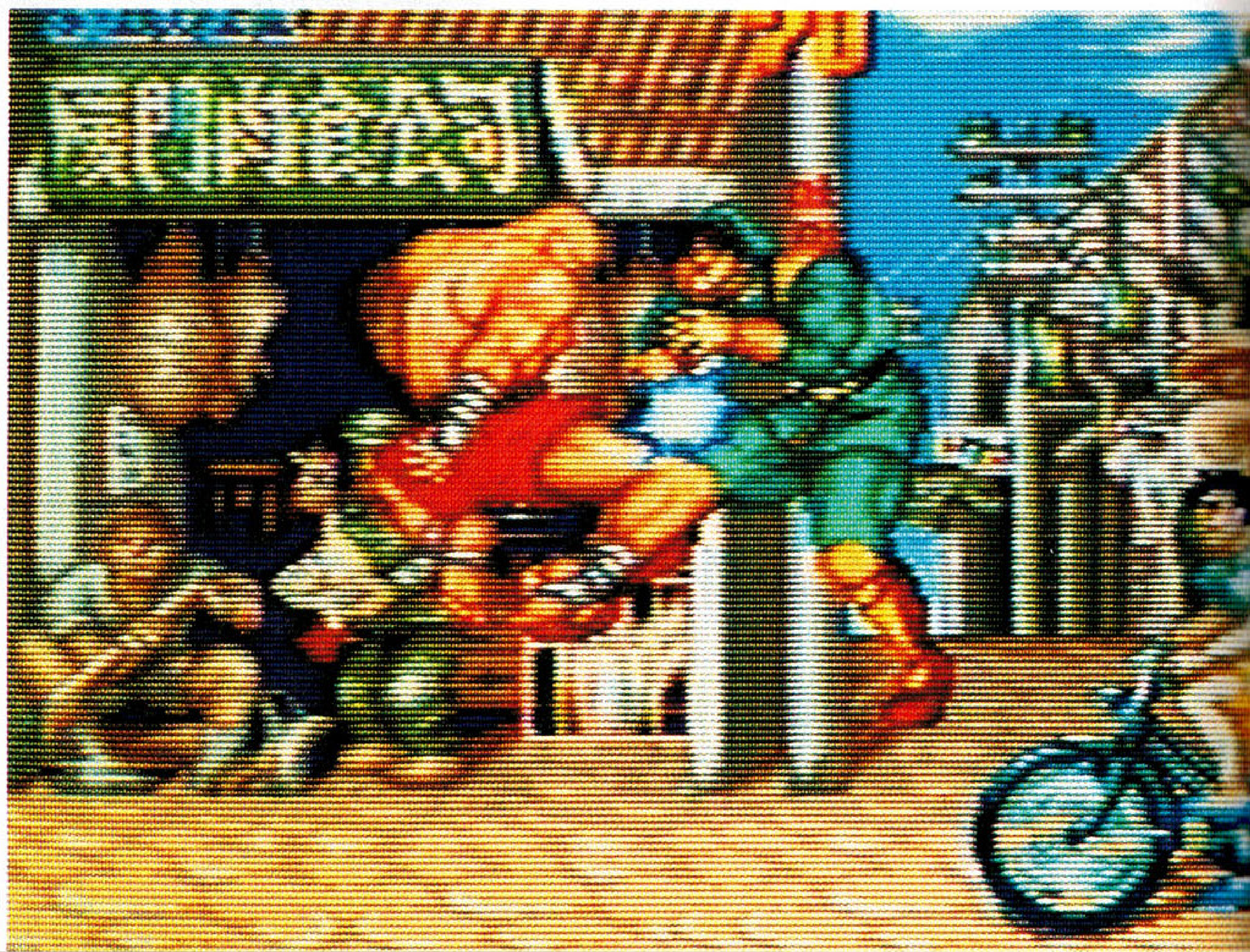
今回紹介する『ダッシュプラス』は、なんと24メガの大容量で制作されているのだ。通常の「ストⅡダッシュ」とくらべてみて、大幅なパワーアップがなされているわけだ。たとえば通常の「ダッシュモード」のほかに、新必殺技を加えた新たなモードが追加されたり、技のバリエーションやキャラクタのパターンが「ダッシュ」よりも増えて、業務用のものに近いデキとなっている。



⇦背景も細かいぞ



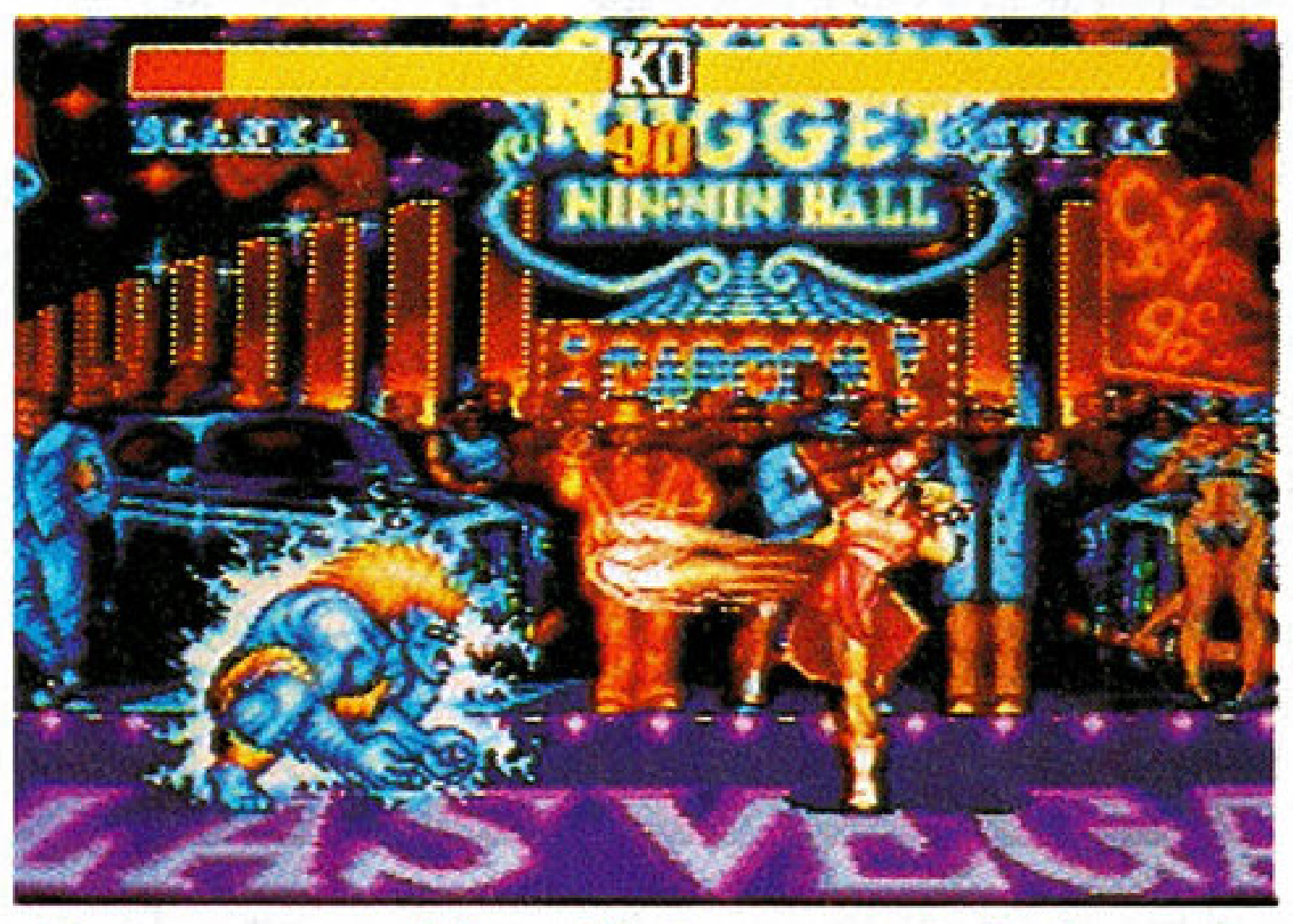
⇨動きも忠実に再現



⇨サガットの必殺技、タイガークラッシュがベガに炸裂!技は完全に移植されている

新しいゲームモードの追加で熱くなること必至!!

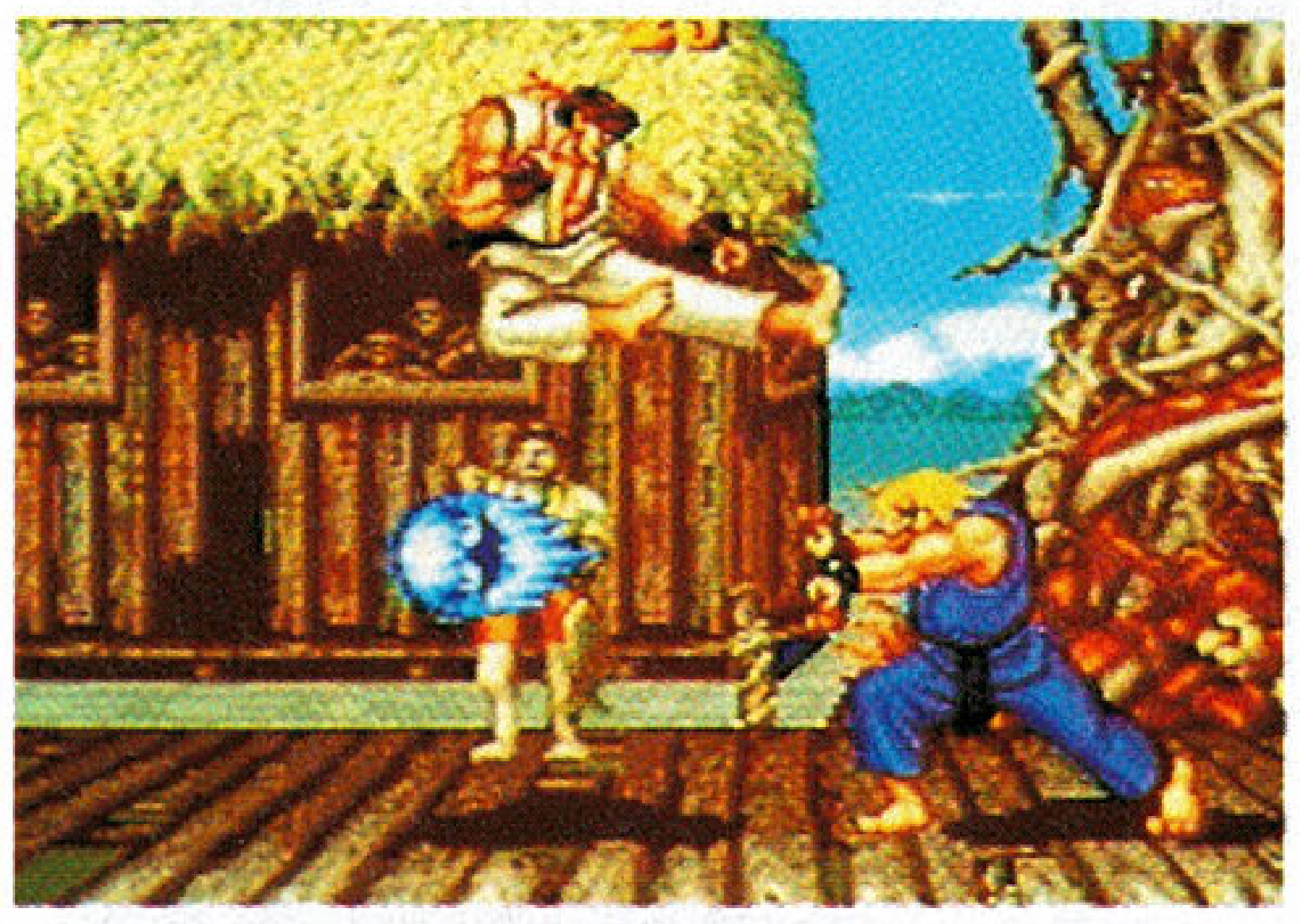
このゲームは、通常の「ダッシュモード」に加えて、スピード調整と新必殺技が加わった「ハイパーモード」と、2人プレイ専用で対戦する「団体戦モード」の2つのゲームモードが新たに追加されている。ここではそのゲームモードを紹介していく。

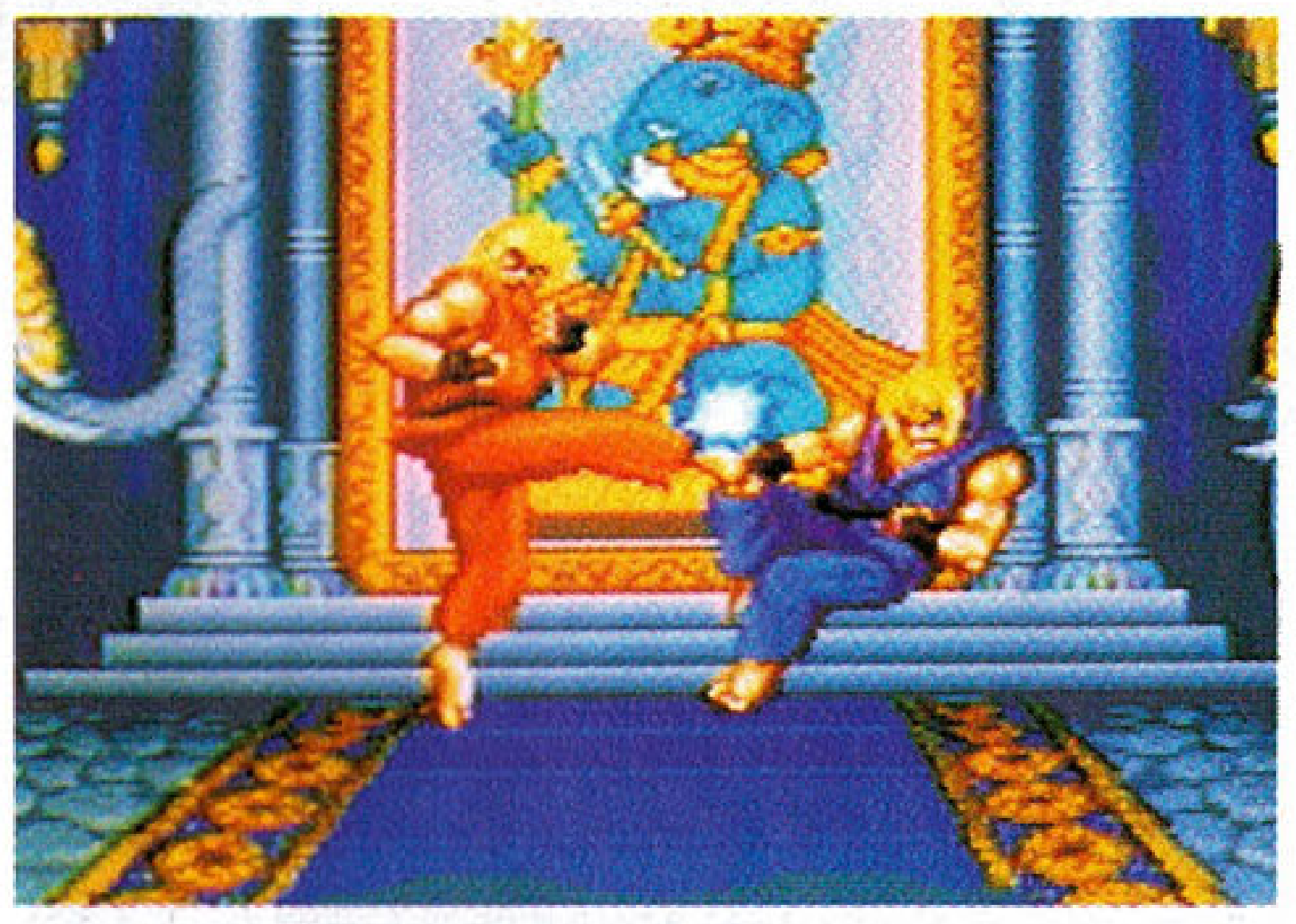


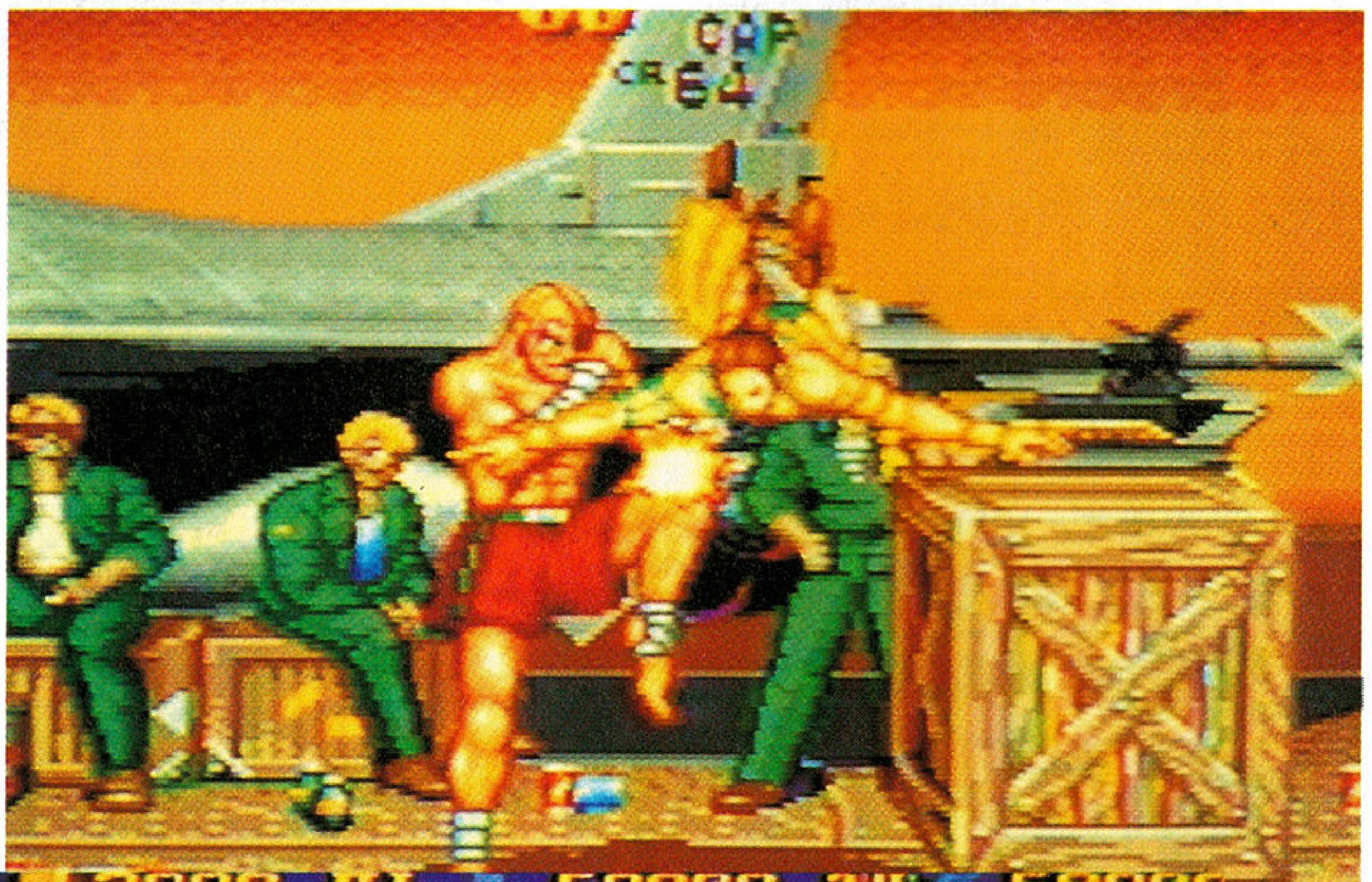
お互いの技と技をぶつけ合うのだ

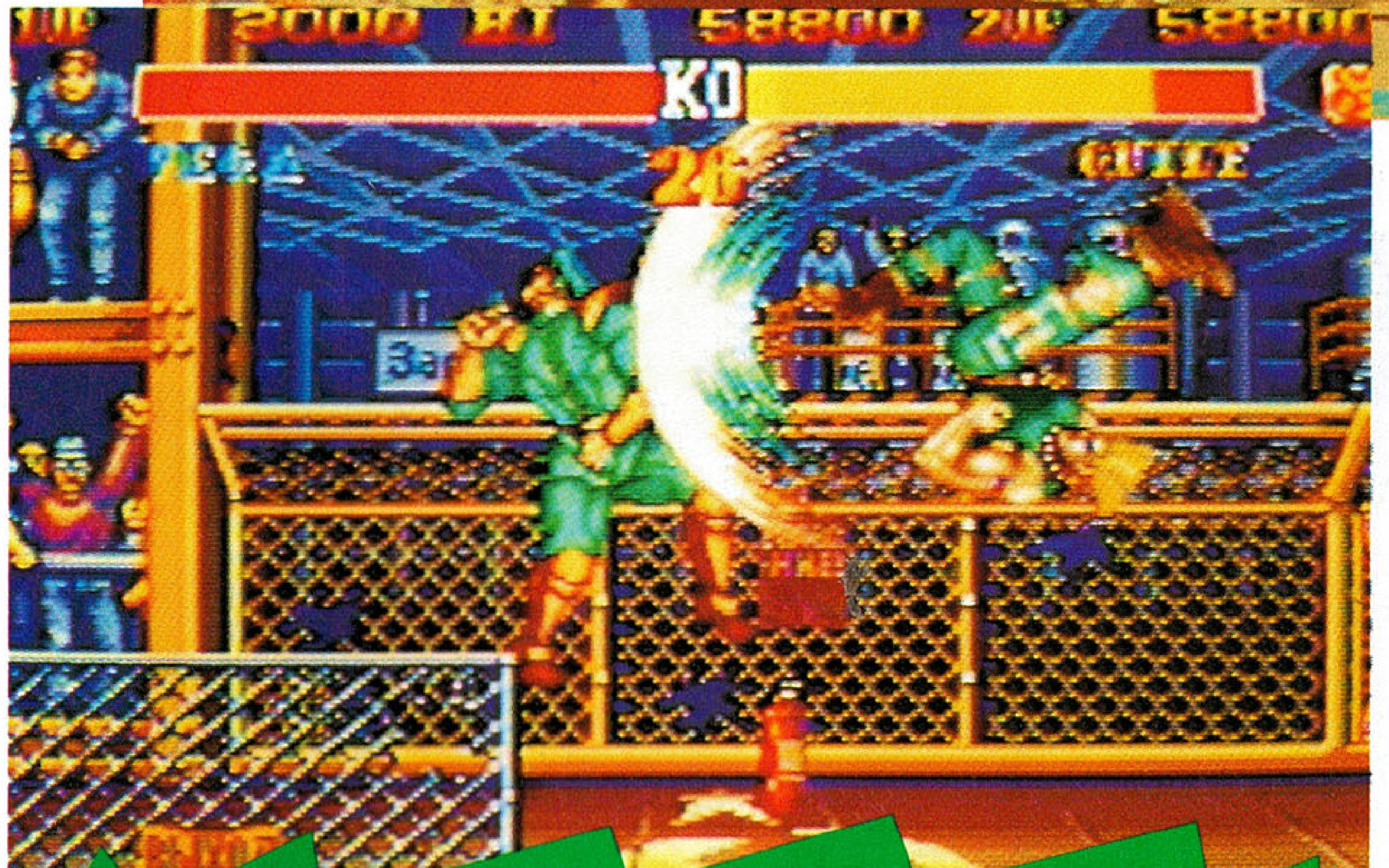
四天王が使える「ダッシュモード」

このモードでは、四天王を含めた12人のキャラの使用と同キャラ対戦が可能な、『ストIIダッシュ』を楽しむことができる。技の種類や、キャラの動きなど業務用のものを忠実に再現しており、メガドライブでよくぞここまで再現したというデキである。


リュウとケン、宿命の対決だ


同キャラ対戦ももちろん可能


強襲！バルログのフライングバルセロナアタック。四天王同士の対戦も熱い

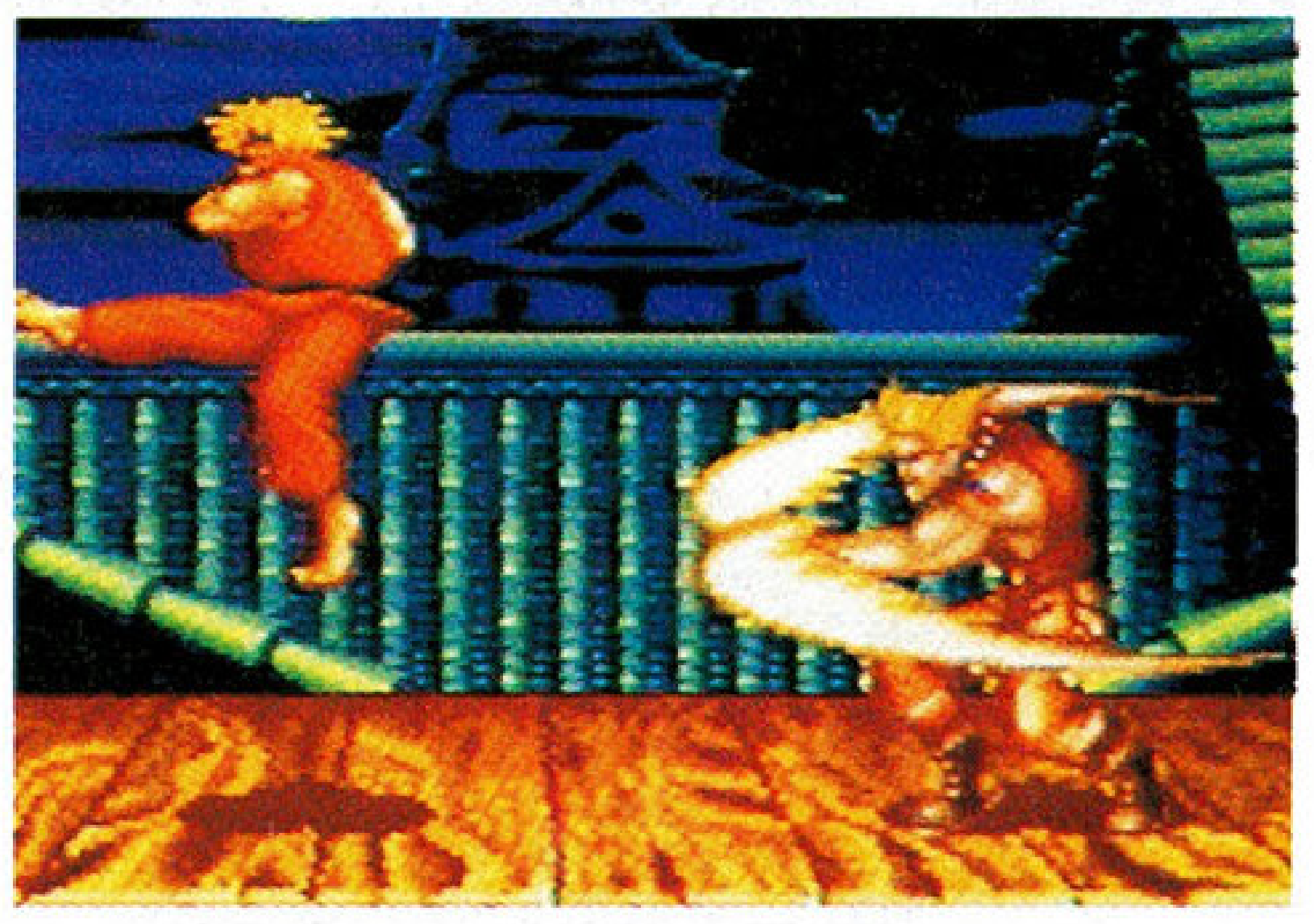


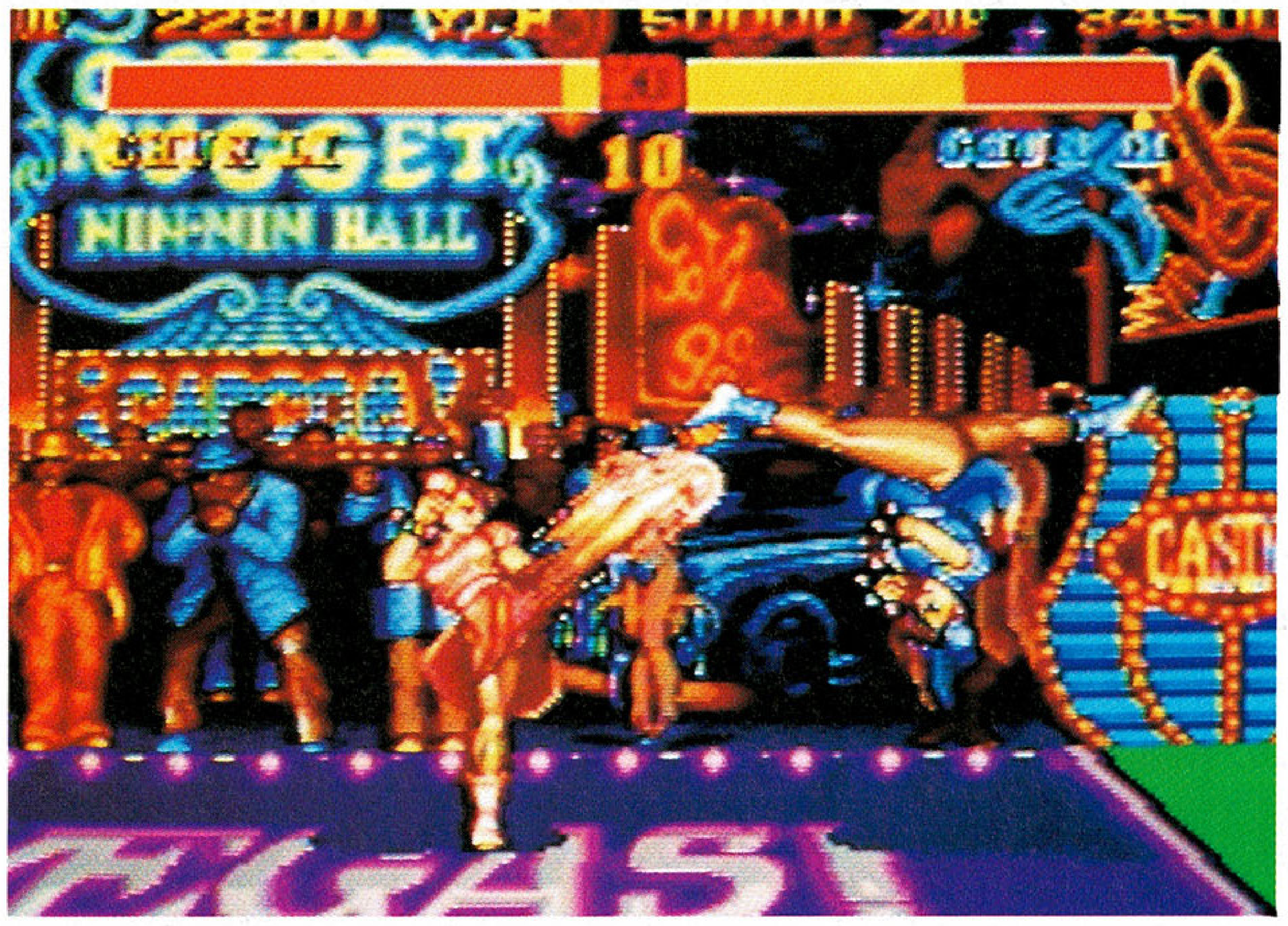
必殺技を駆使しての熾烈な戦い。一瞬のスキが敗北につながる。気を抜くな

やっぱり対戦が熱いぞ!!

パワーアップ版の「ハイパーモード」

『ストIIダッシュ』に、キャラクタのスピード調整と新しい必殺技が追加されたのがこの「ハイパーモード」だ。新しい必殺技の種類などの、詳しいことはまだわかってないが、『ダッシュ』とはまた違った戦いが楽しめるのは間違いないだろう。

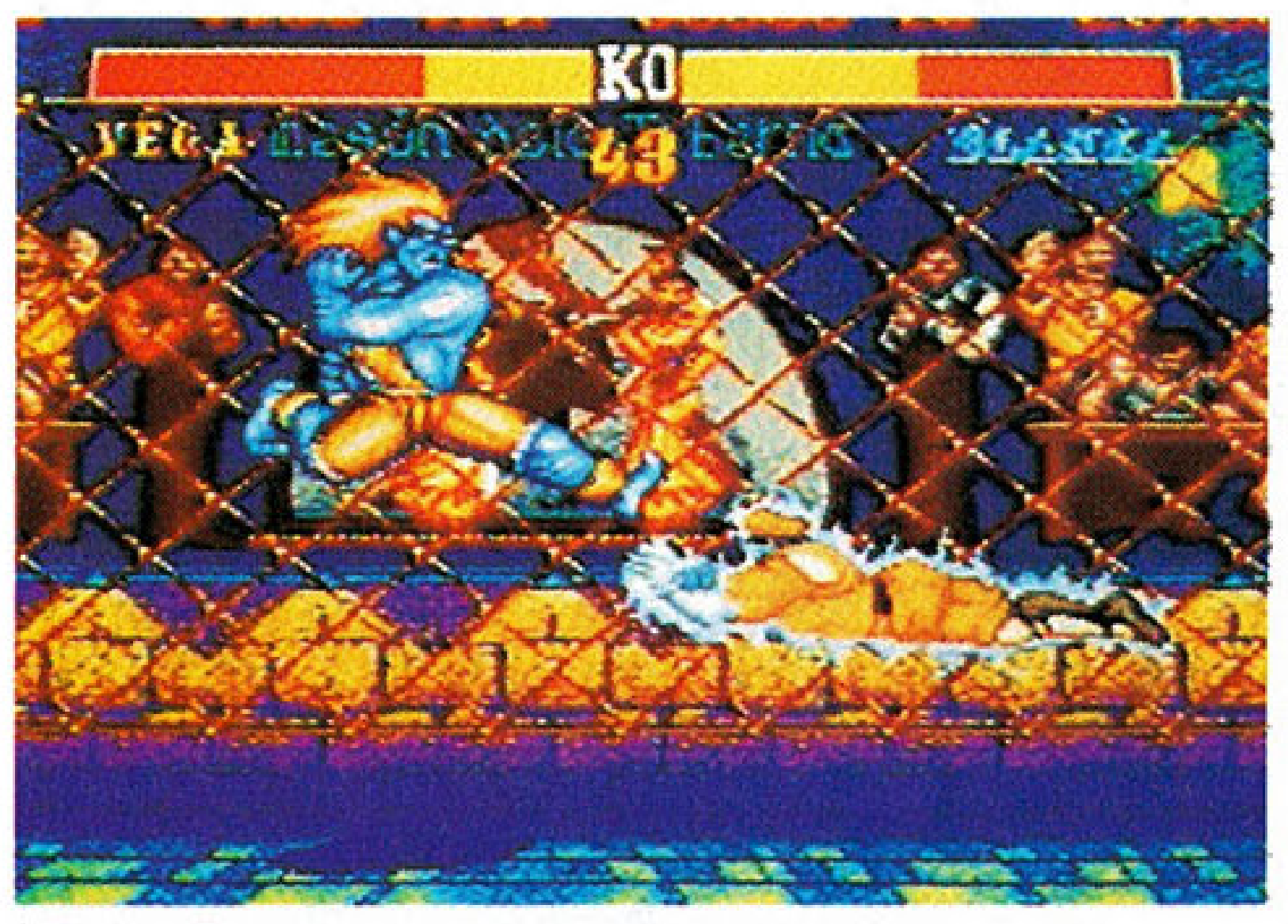

空中竜巻旋風脚は移植されるの？



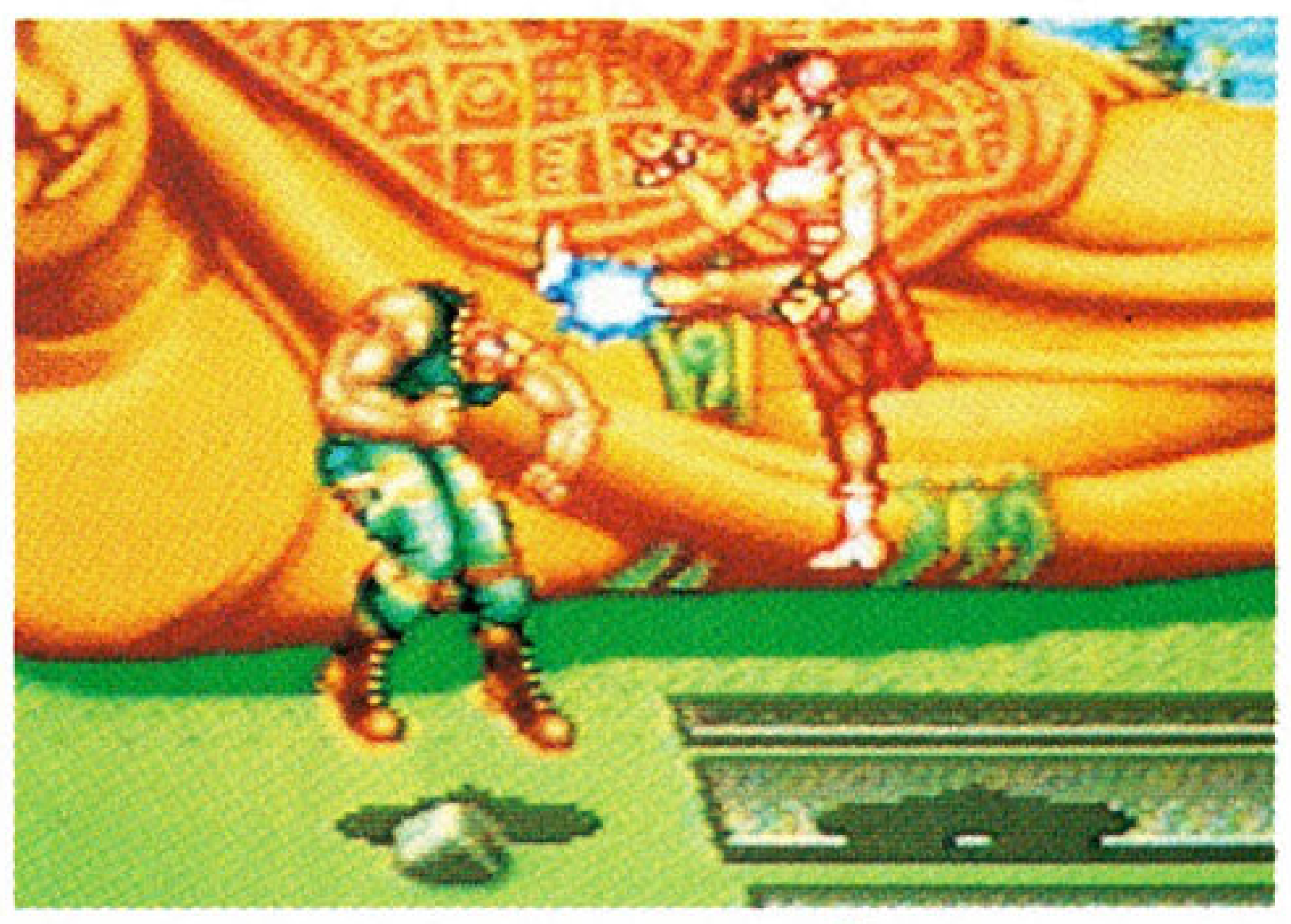
これは普通のスピニングバードキック。空中スピニングバードキックは移植されるか？

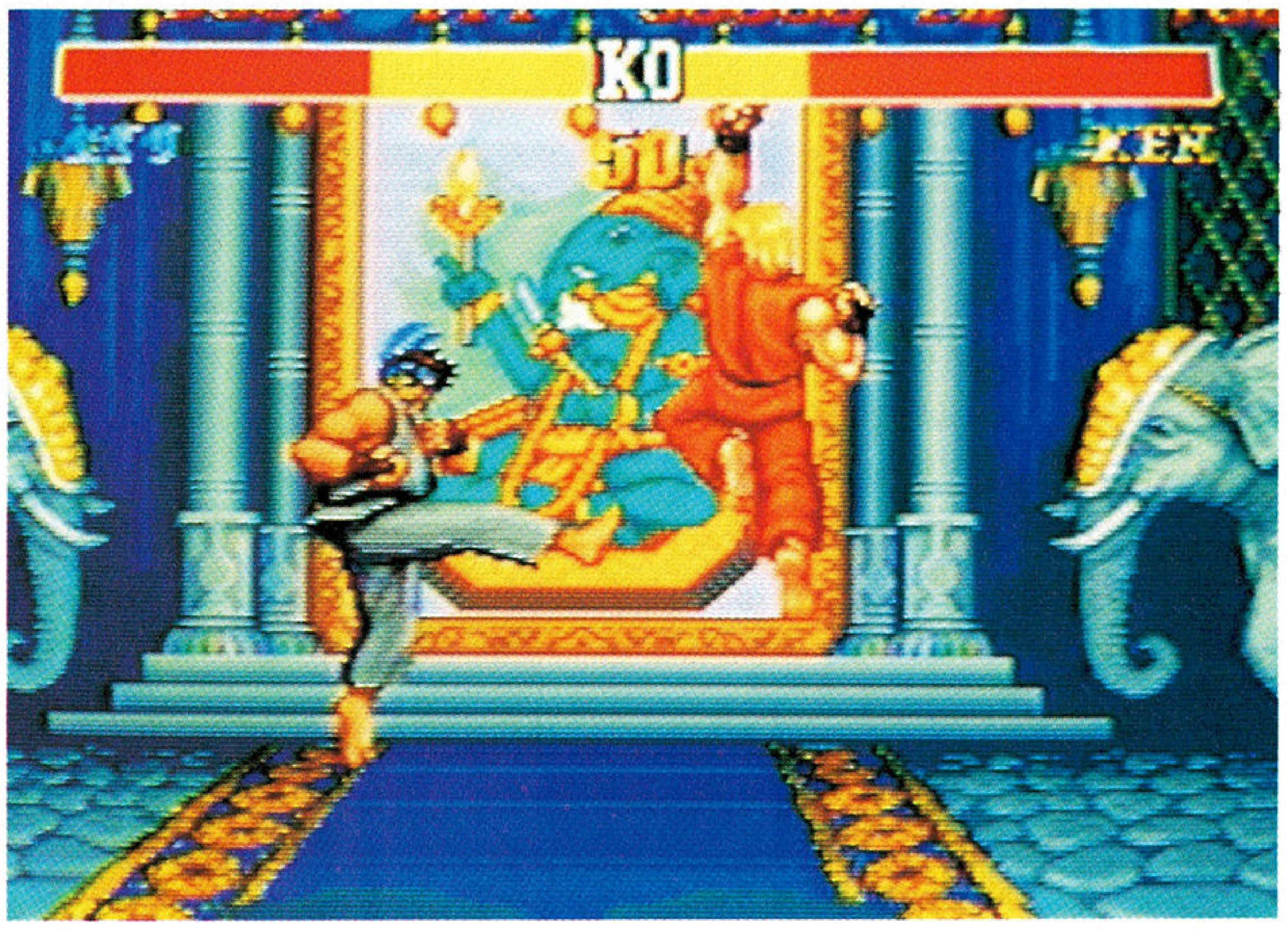
2人プレイ専用の「団体戦モード」

ここでは、さらに2つのモードに分かれており、各々選んだキャラで団体戦をおこなう。「総当たり戦」では事前に同数のキャラを選び、先鋒戦、次鋒戦といったように戦っていく。「勝ち抜き戦」は勝ったキャラが相手の次のキャラと戦い、全滅させると勝ちとなる。2対4、1体6などキャラの数に差をつけての対戦も可能だ。



強者相手に勝ち進むのだ


この調子で相手を全滅させるのだ



団体戦ではキャラが戦う順番も重要になるだろう。お互いの死力を尽くした必殺技がぶつかり合う！

発売直前
総チェック!!
STREET FIGHTER II

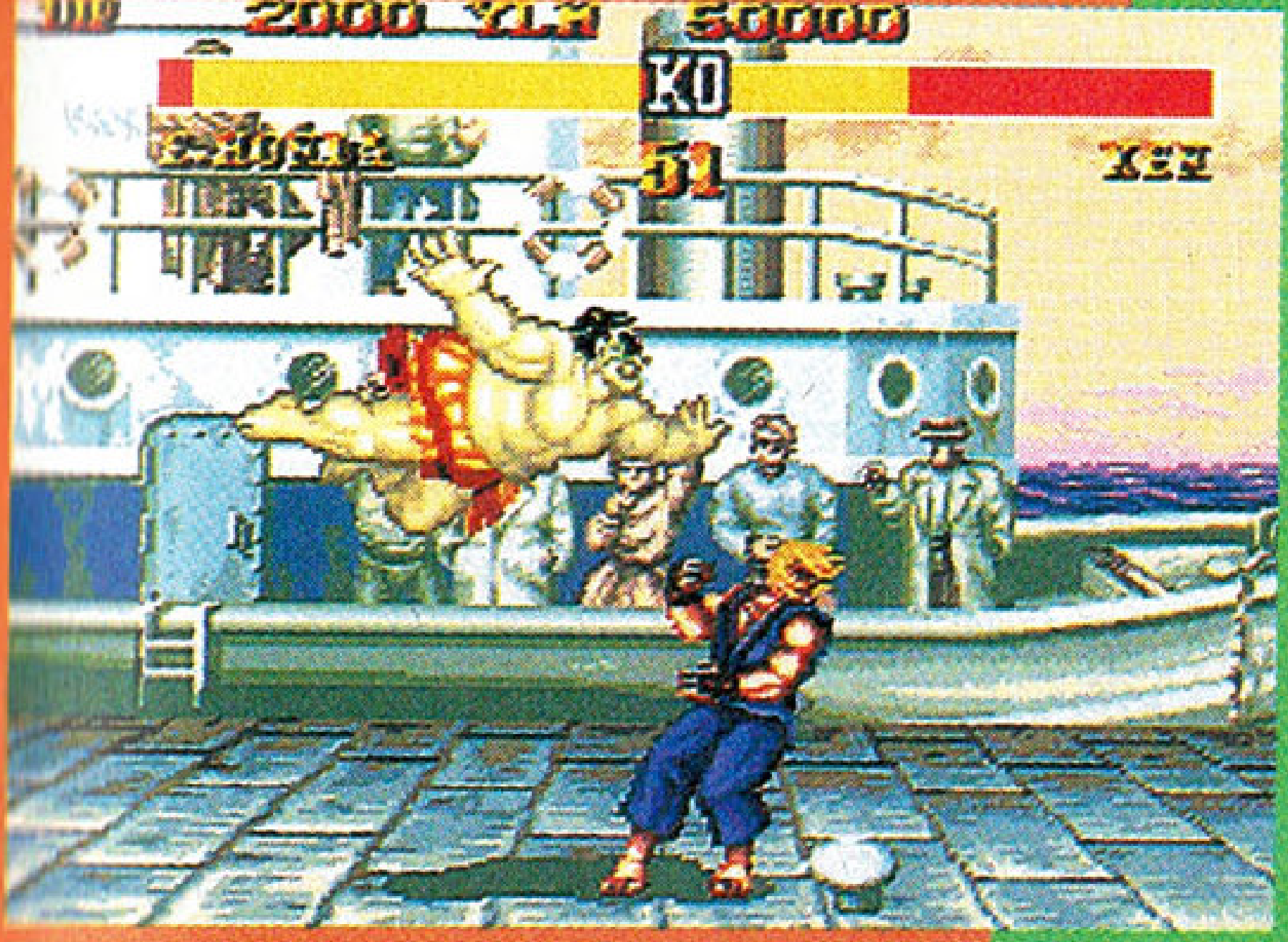
あの12人の戦士たちが今、さらなる進化をとげて帰ってきた!!

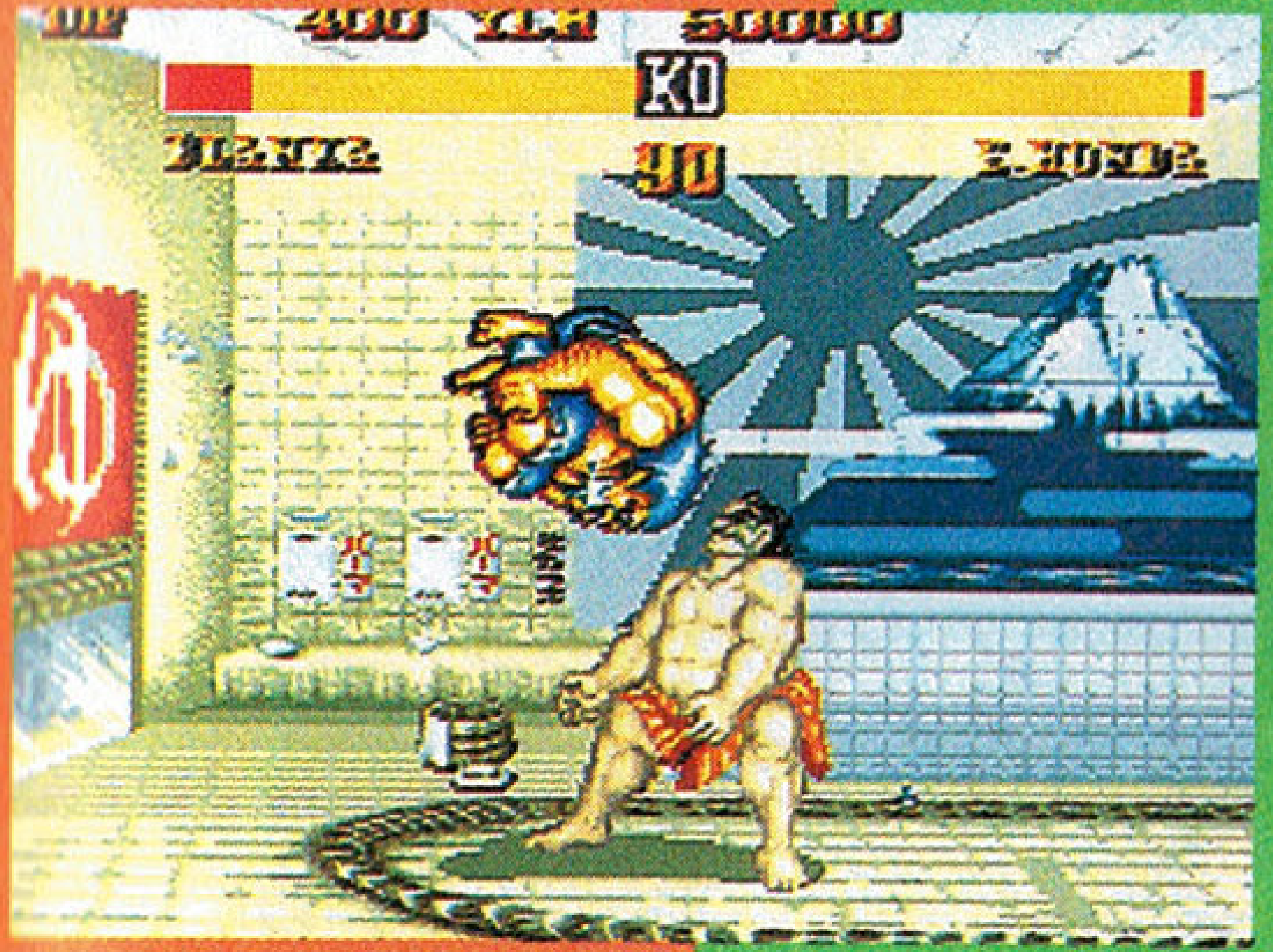
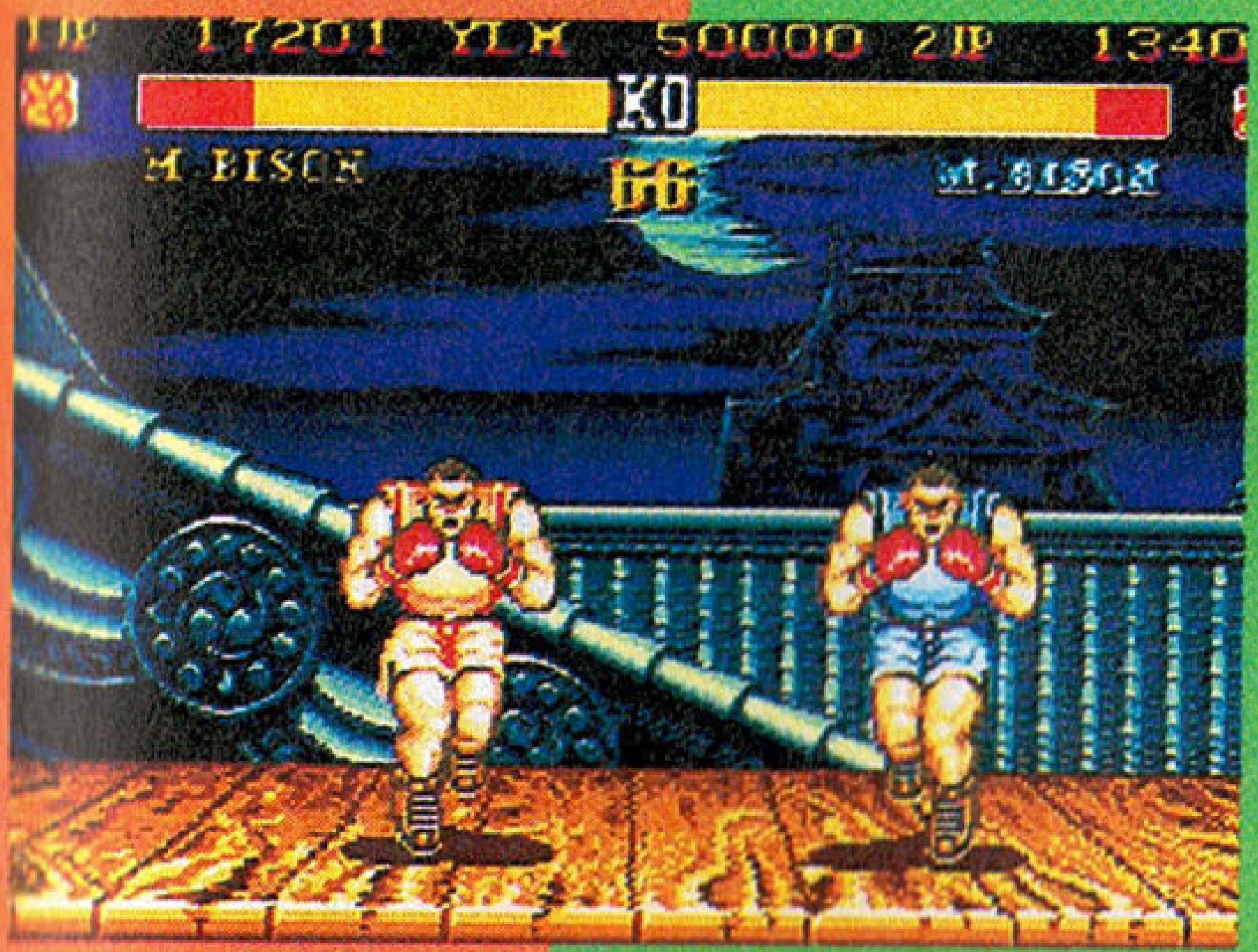
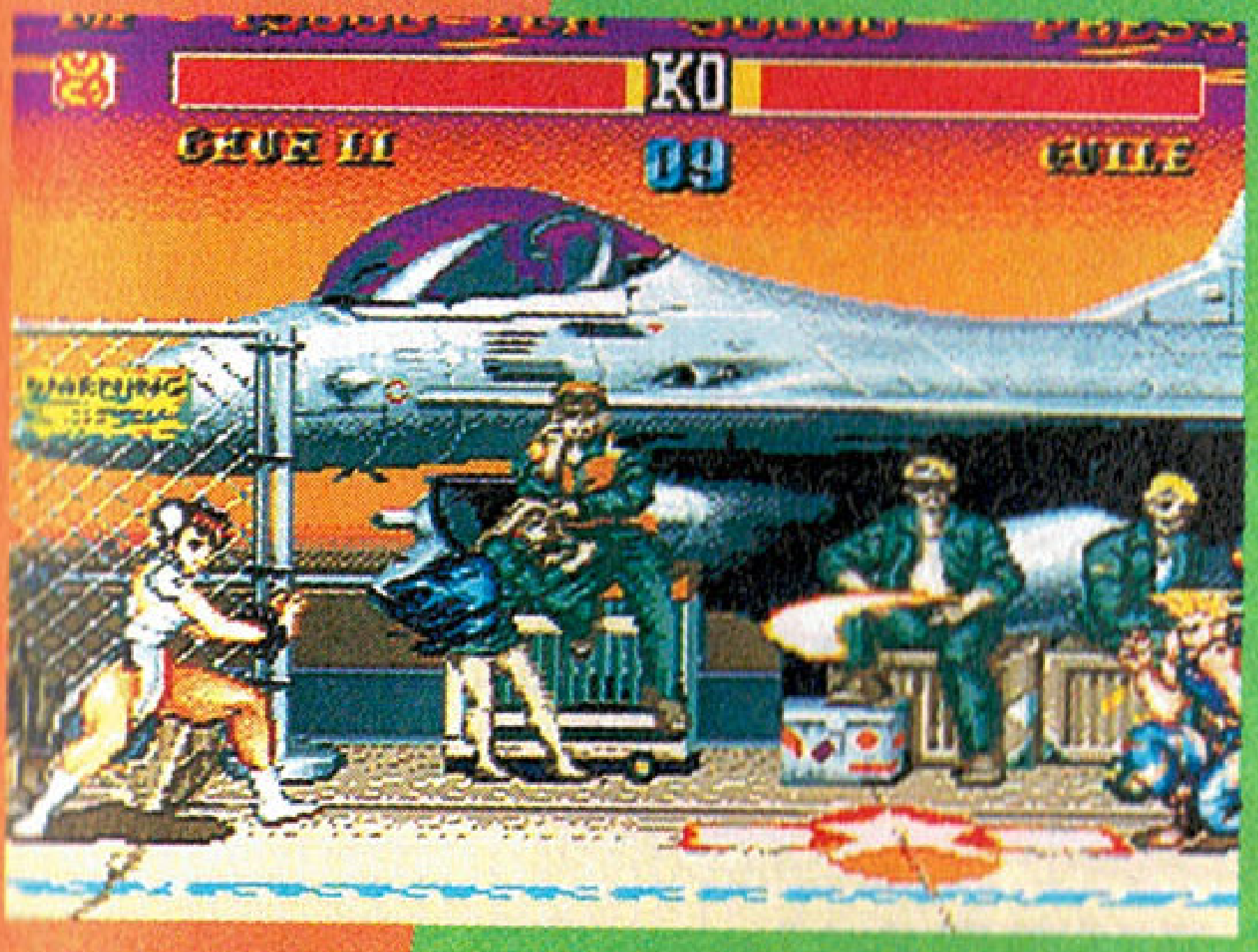
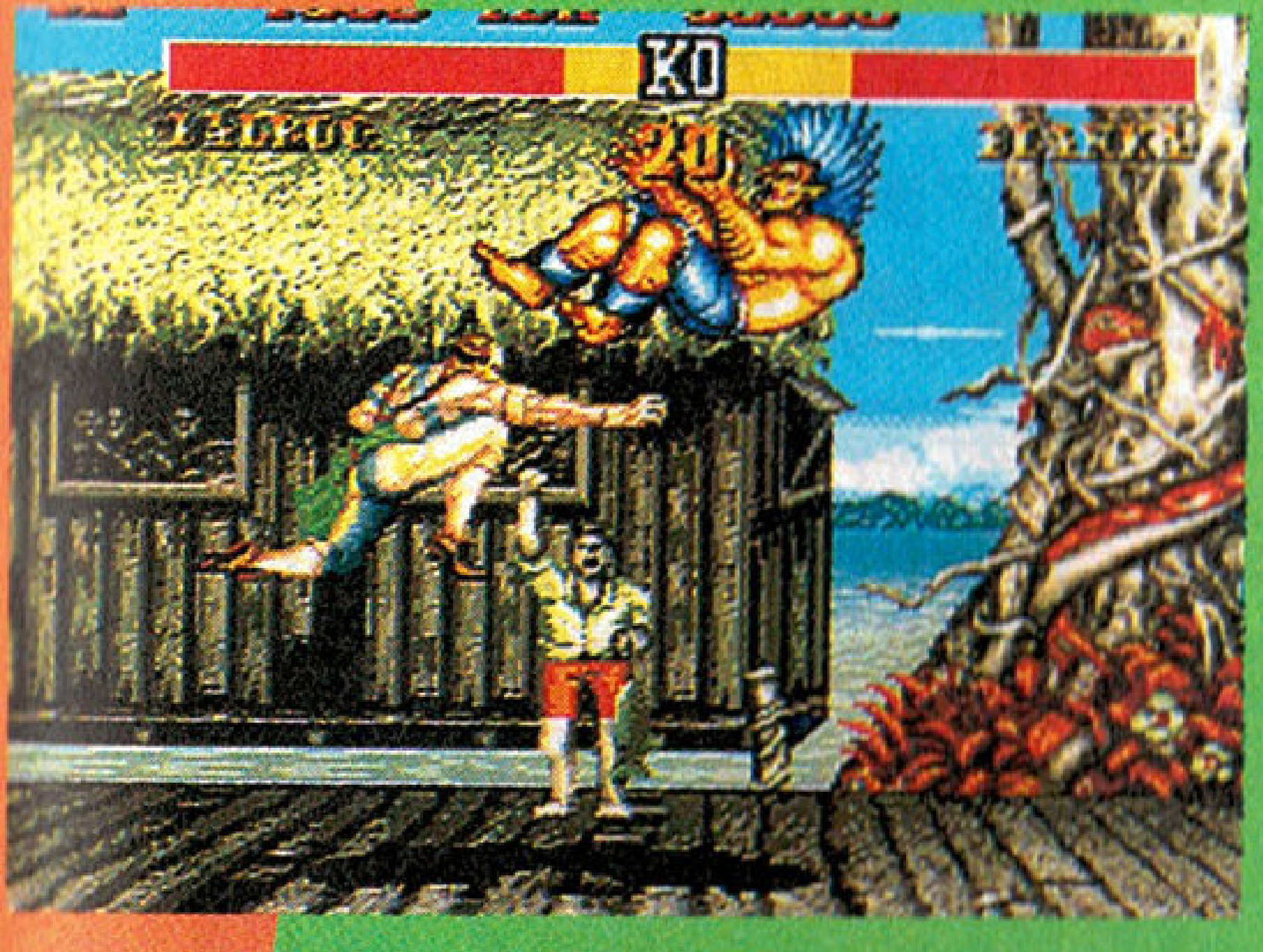
突然の発売延期から3ヵ月。業務用の完全移植、メガドライブ版独自の要素も盛り込み、まさしく最強の移植版となってその姿を現した『ダッシュプラス』を徹底検証する!!

STREET FIGHTER II' PLUS

ストリートファイターIIダッシュプラス

発売予定日	9月28日	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（24Mbit）	現在の開発状況	100%



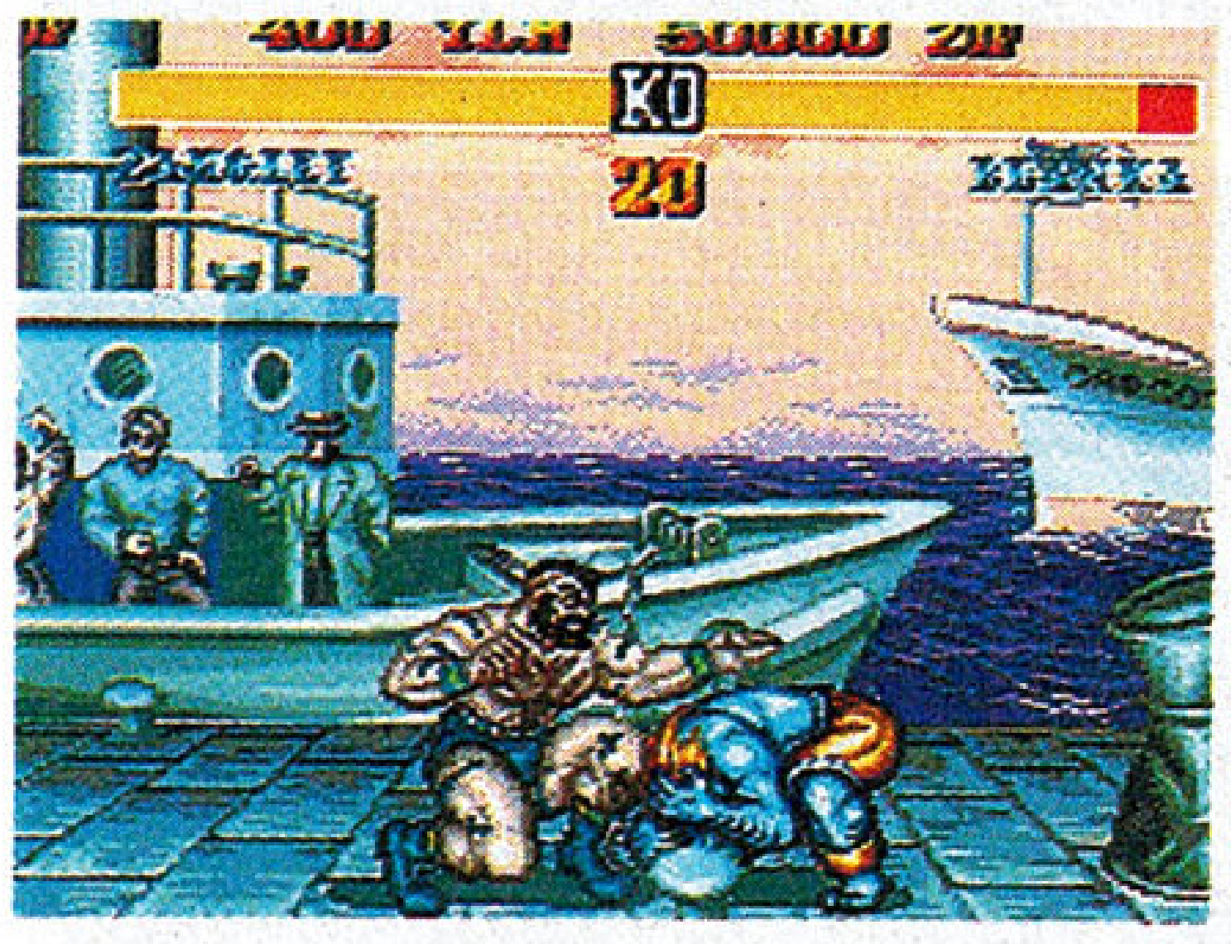





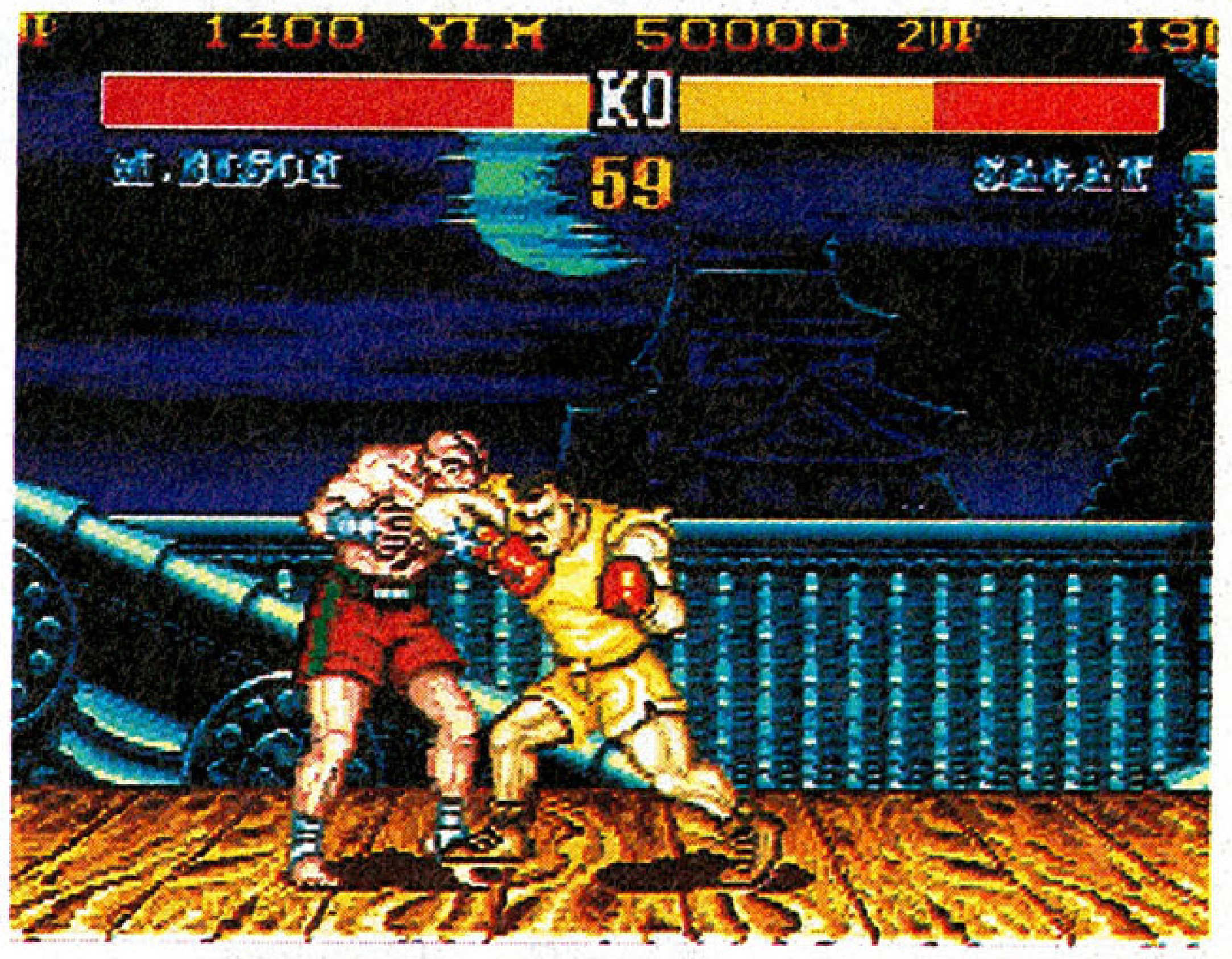
ここが変わった! メガ版だけに作られた2つのモード

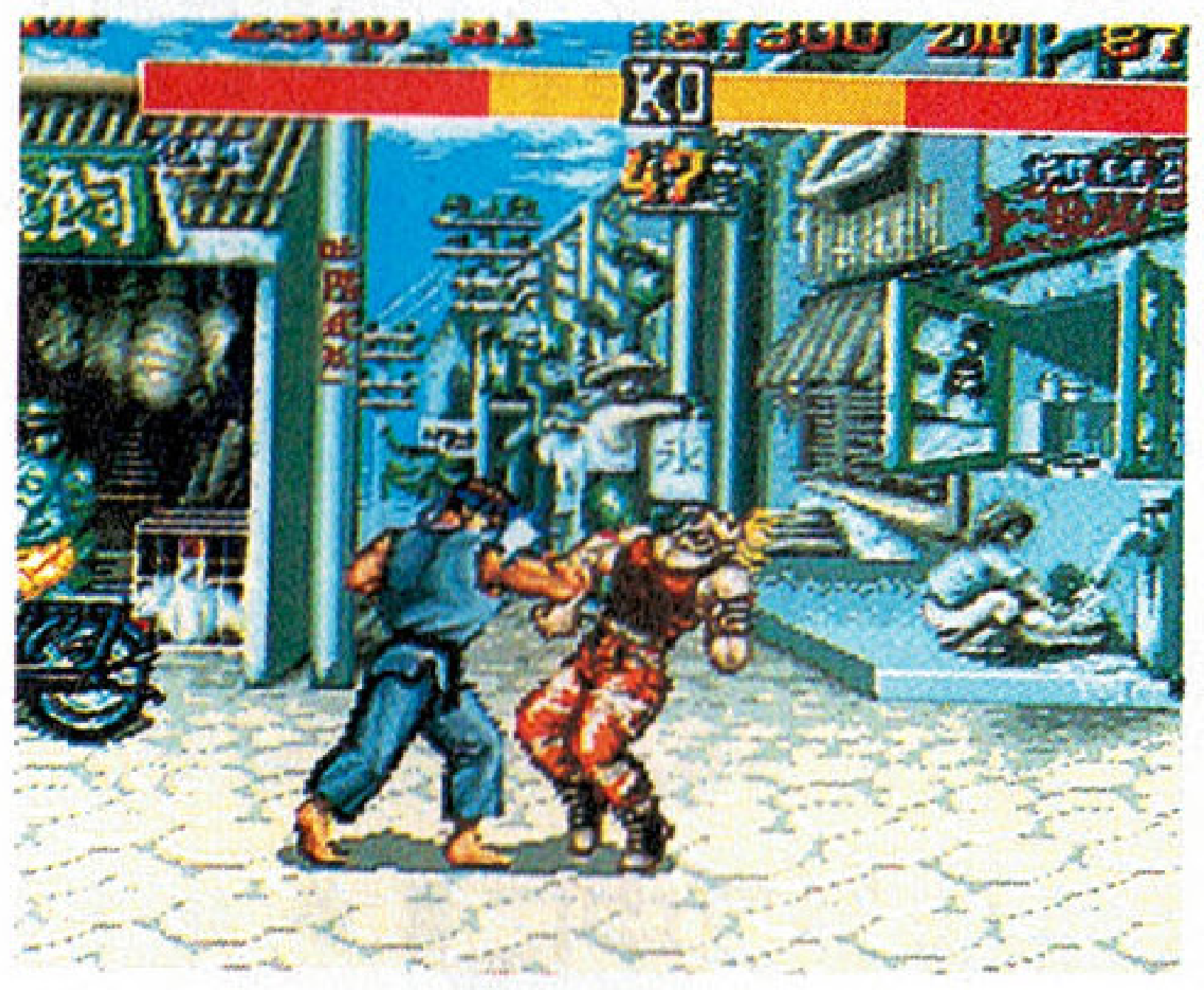
「ダッシュプラス」は業務用の「ダッシュ」を忠実に移植した「ダッシュモード」と、新必殺技が使える「エキサイトモード」の2種類からゲームを選択できる。この2つにはどちらも通常の対戦の他に、団体戦が楽しめるモードが付け加えられている。この2つのモードはメガドライブ版だけの特徴だ。

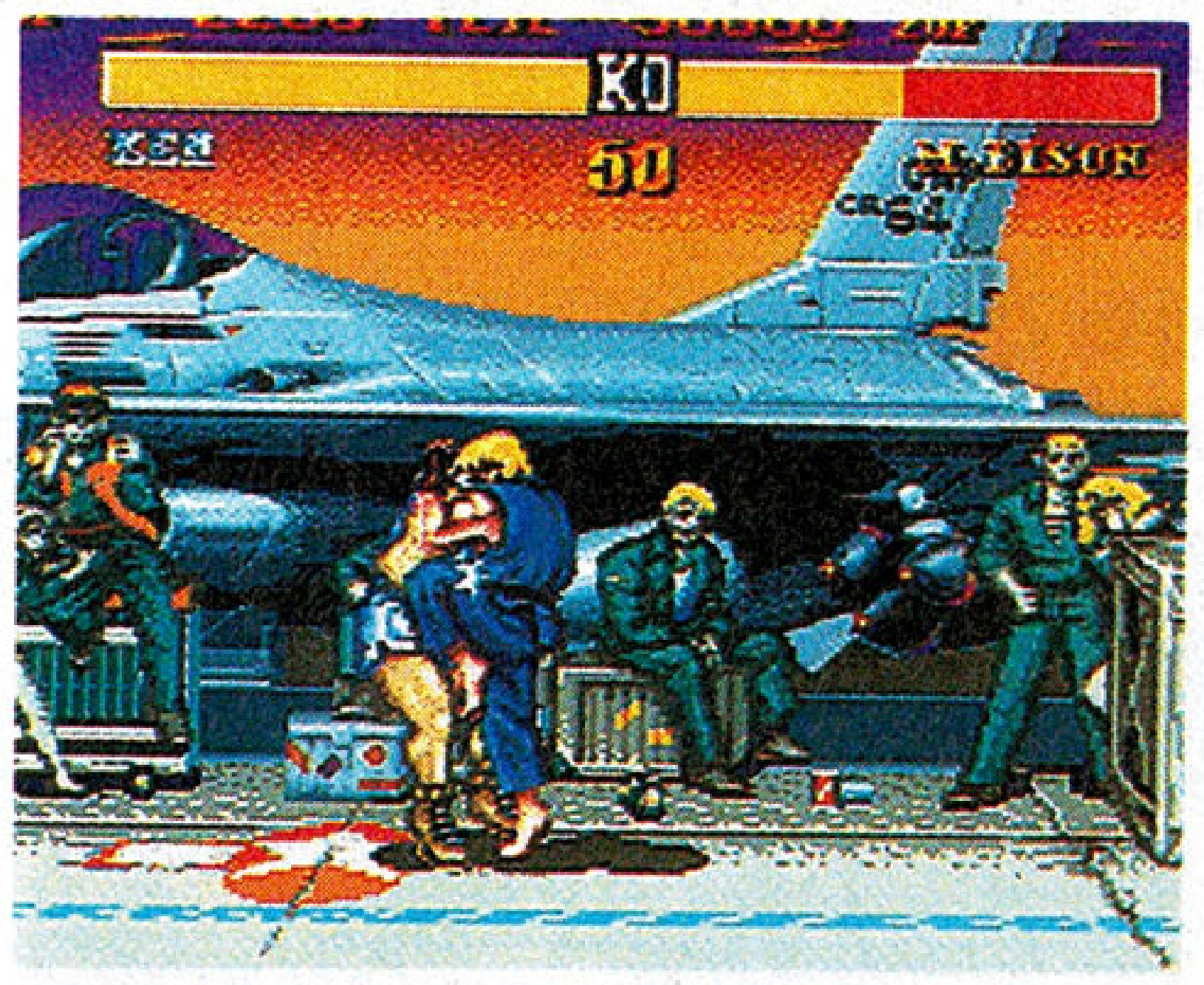
より業務用に近づいたキャラパターン

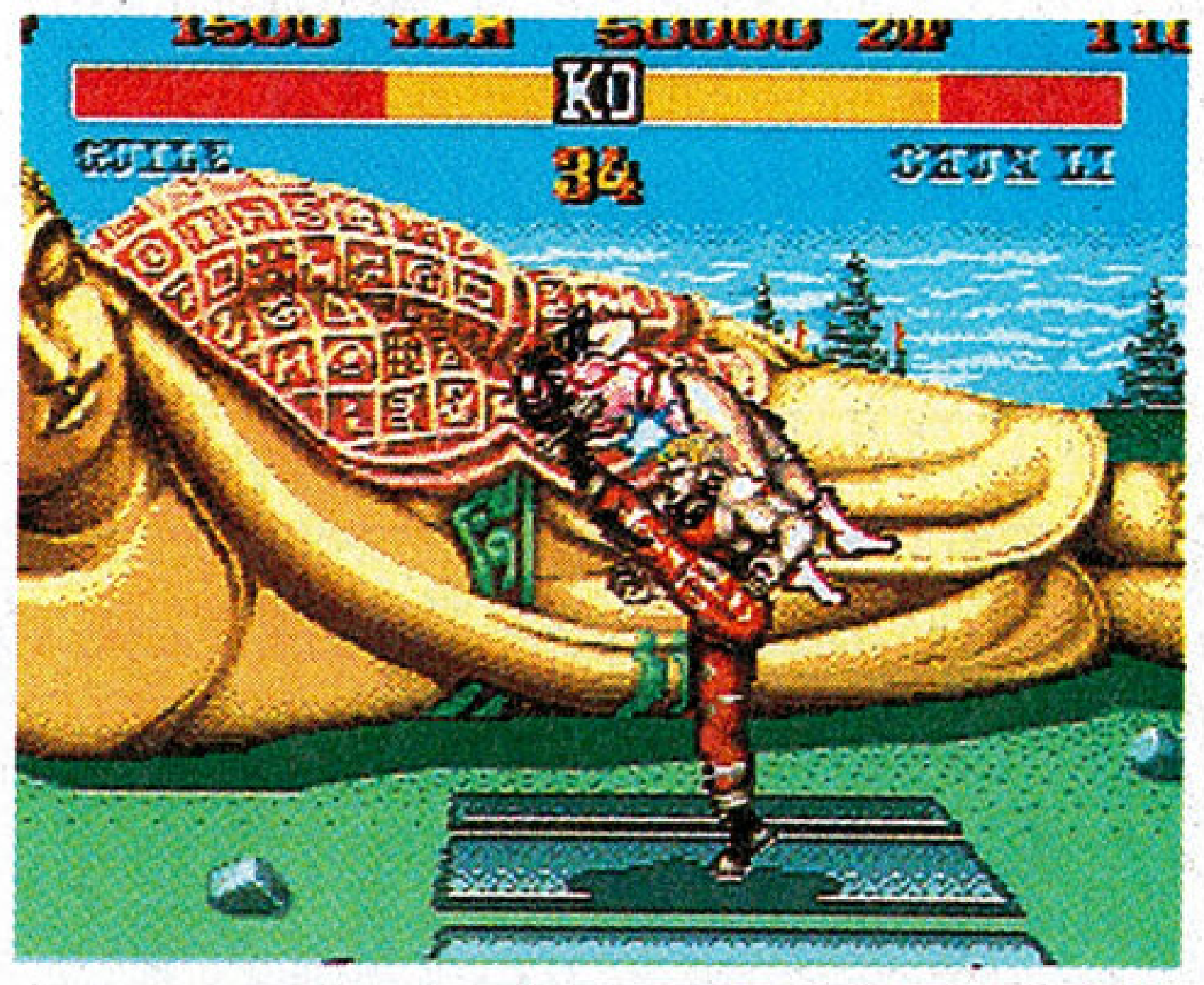
『ストリートファイターⅡ』の魅力の一つに、息使いすら感じさせるキャラクタのリアルさがある。この『ダッシュプラス』でもそのリアルさは健在。膨大な容量を使っている業務用と比べても全く見劣りしないといっていいほどだ。以前本誌で紹介した段階ではカットされていたパターンも業務用に近いように修正されている。リュウ、ケンのフックやバイソンのエルボなどがそうだ。ファイティングパッド6Bでの操作性もまったく問題ないので、業務用をやりこんだ人でも違和感なく楽しめるぞ。


⬆ザンギの地獄突きだ


⬆バイソンのエルボ（立ち弱キック）だ。ここからダッシュアッパー

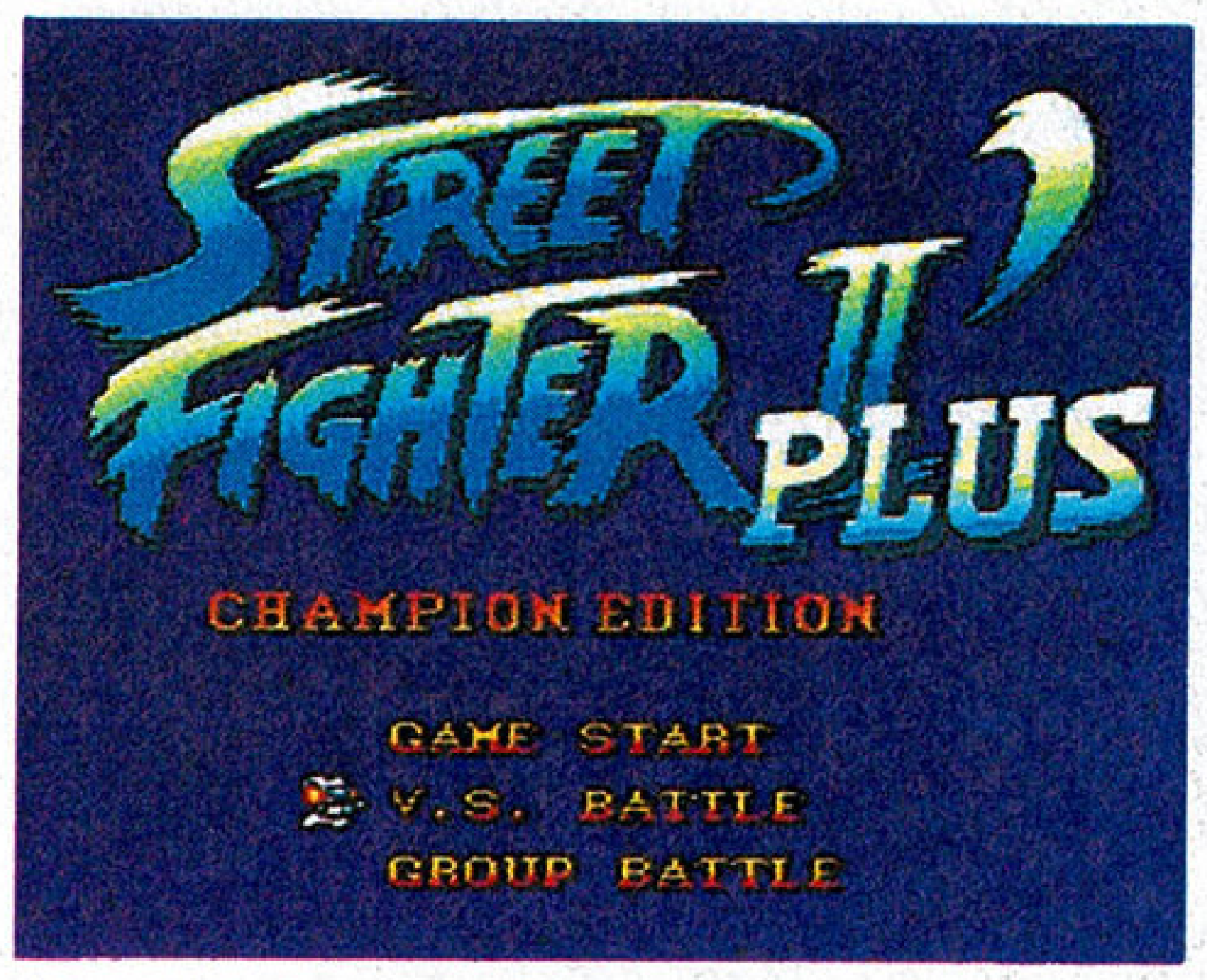

⬆リュウ、ケンのフック復活。連続技にからむ技だけにうれしいことだ


⬆超マイナー技の膝蹴りだ。とどめの屈辱技にでも使ってあげよう

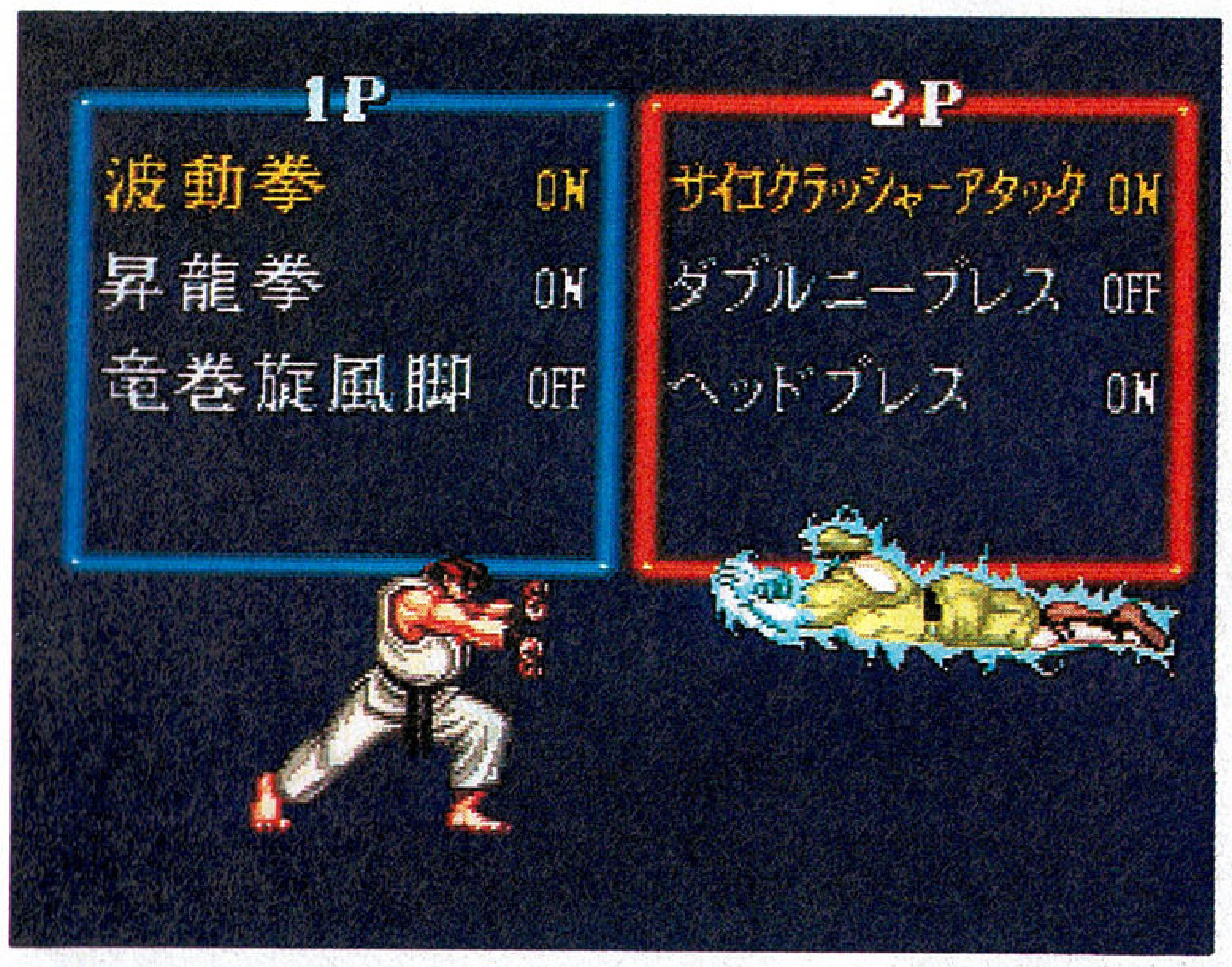

⬆画面が広くなったお陰でゆったり足を伸ばせるようになったガイル

新たに加わった独自の対戦専用モード

「ダッシュプラス」には対コンピュータ戦の1人プレイ以外に、2種類の対戦専用モードが用意されている。1つは他機種版でもお馴染みの「V.S.バトル」。これは1試合ごとにキャラを選び、延々と対戦を続けるというもの。もう1つは「ダッシュプラス」独自の「グループバトル」。これは最初に何人かのキャラを決めて、柔道の団体戦のように先鋒、次鋒と順々に戦って、総合結果で勝敗を決めるというシステム。また「グループバトル」にはもう一つ、お互いに複数選んだキャラの中から勝ち抜き戦を行うモードが用意されている。

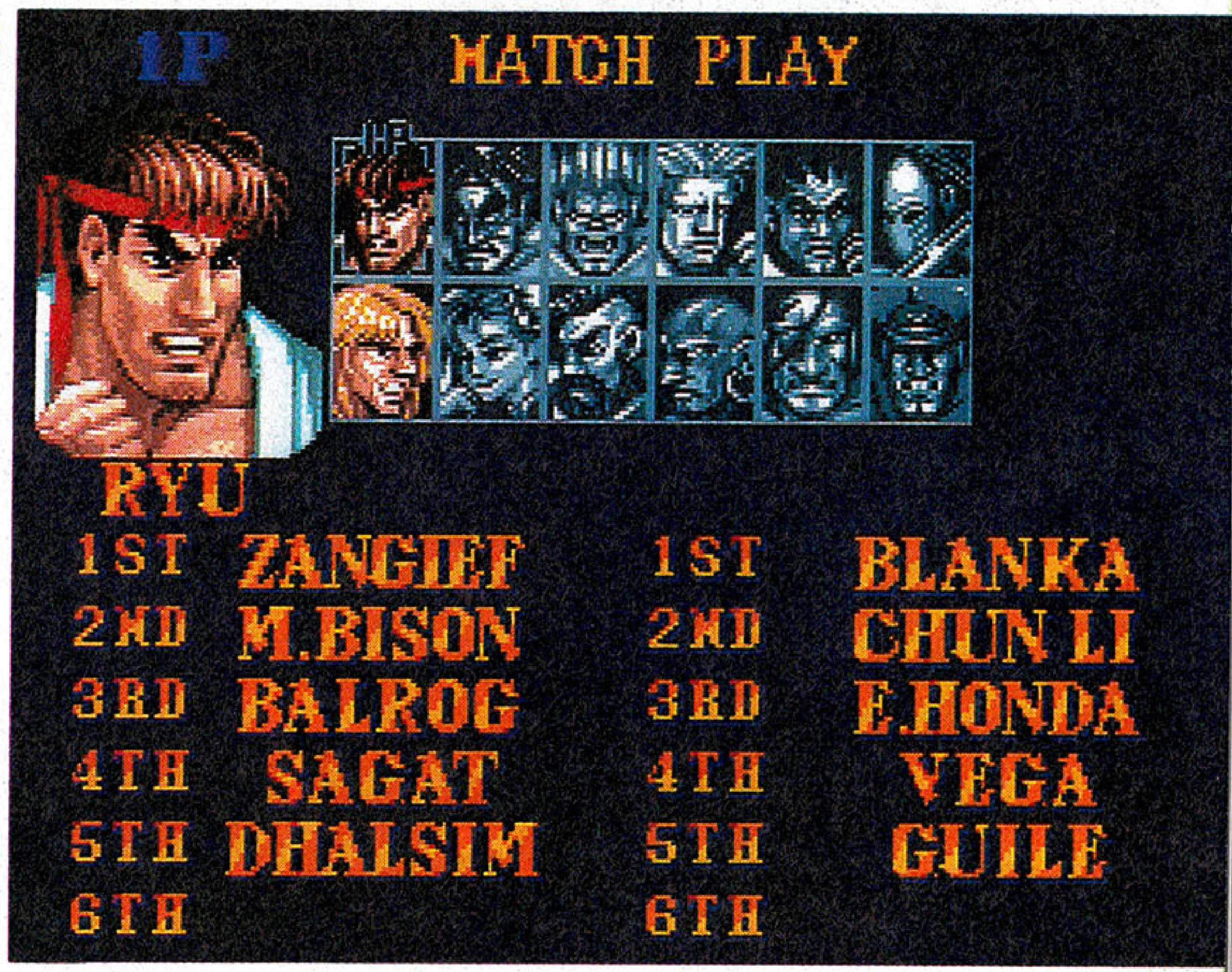


⬆対戦モードが２つあるのが分かる


1P
波動拳 ON
昇龍拳 ON
竜巻旋風脚 OFF

2P
サイコクラッシャーアタック ON
ダブルニープレス OFF
ヘッドプレス ON

⬆各キャラごとに必殺技の使用を制限できる。はっきりいってベガなんか全部の技を封印したっていいくらいだ


MATCH PLAY

1P			
RYU			
1ST	ZANGIEF	1ST	BLANKA
2ND	M.BISON	2ND	CHUN LI
3RD	BALROG	3RD	E.HONDA
4TH	SAGAT	4TH	VEGA
5TH	DHALSIM	5TH	GUILE
6TH		6TH	

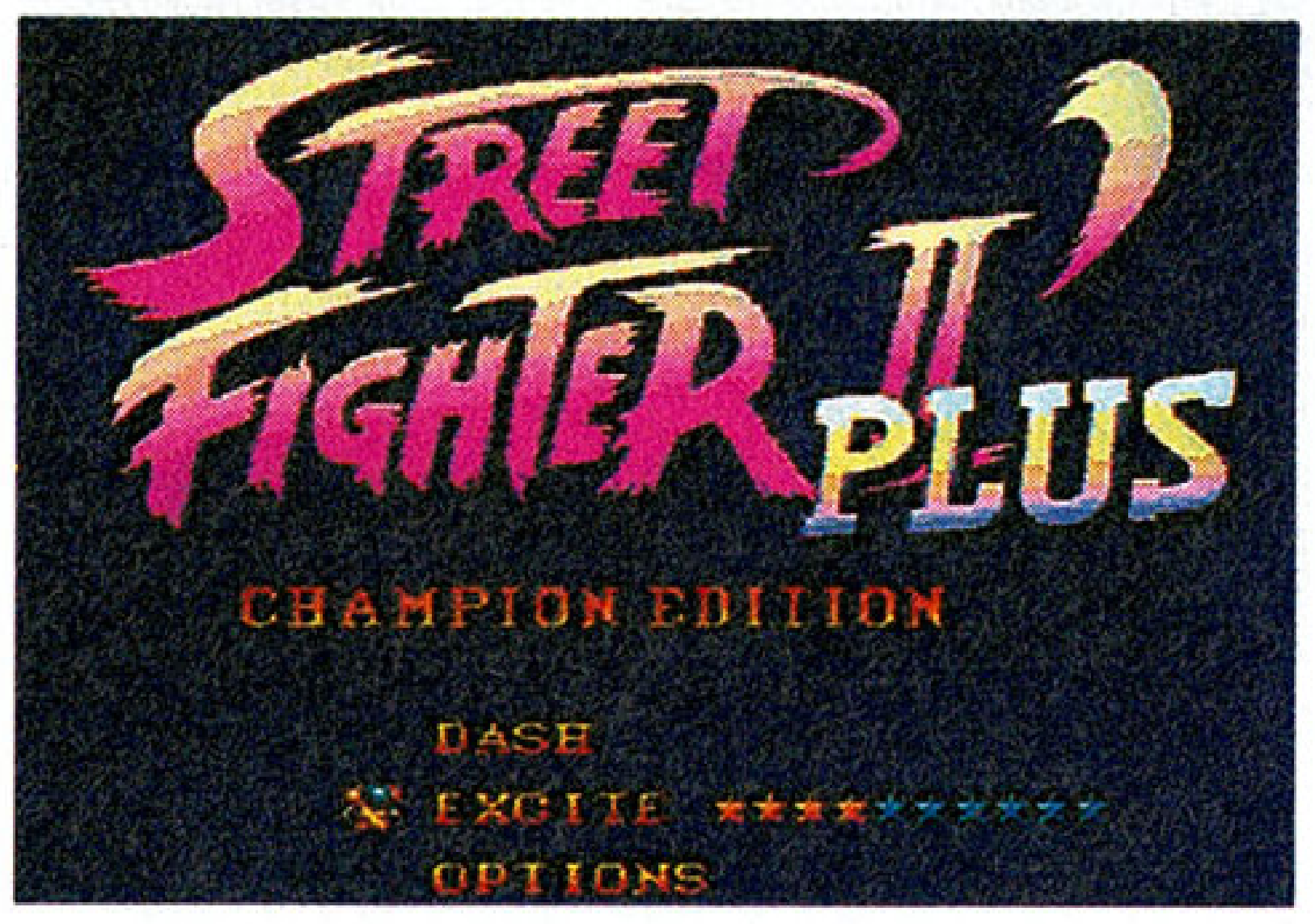
⬆プレイヤーセレクト。6人までキャラを選ぶことができる。組み合わせで勝負が決まることもあるぞ

PLUS1 試合の高速化と新必殺技が使える!! 『エキサイトモード』

新たに加えられた「エキサイトモード」を一言で説明するなら、通常の「ダッシュモード」に大幅なアレンジを加えた特別モードだといえる。コンピュータの強さや対戦での各キャラのパワーバランスが再調整されており、より上級者向けのモードになっている。

スピードアップで対戦もより白熱!

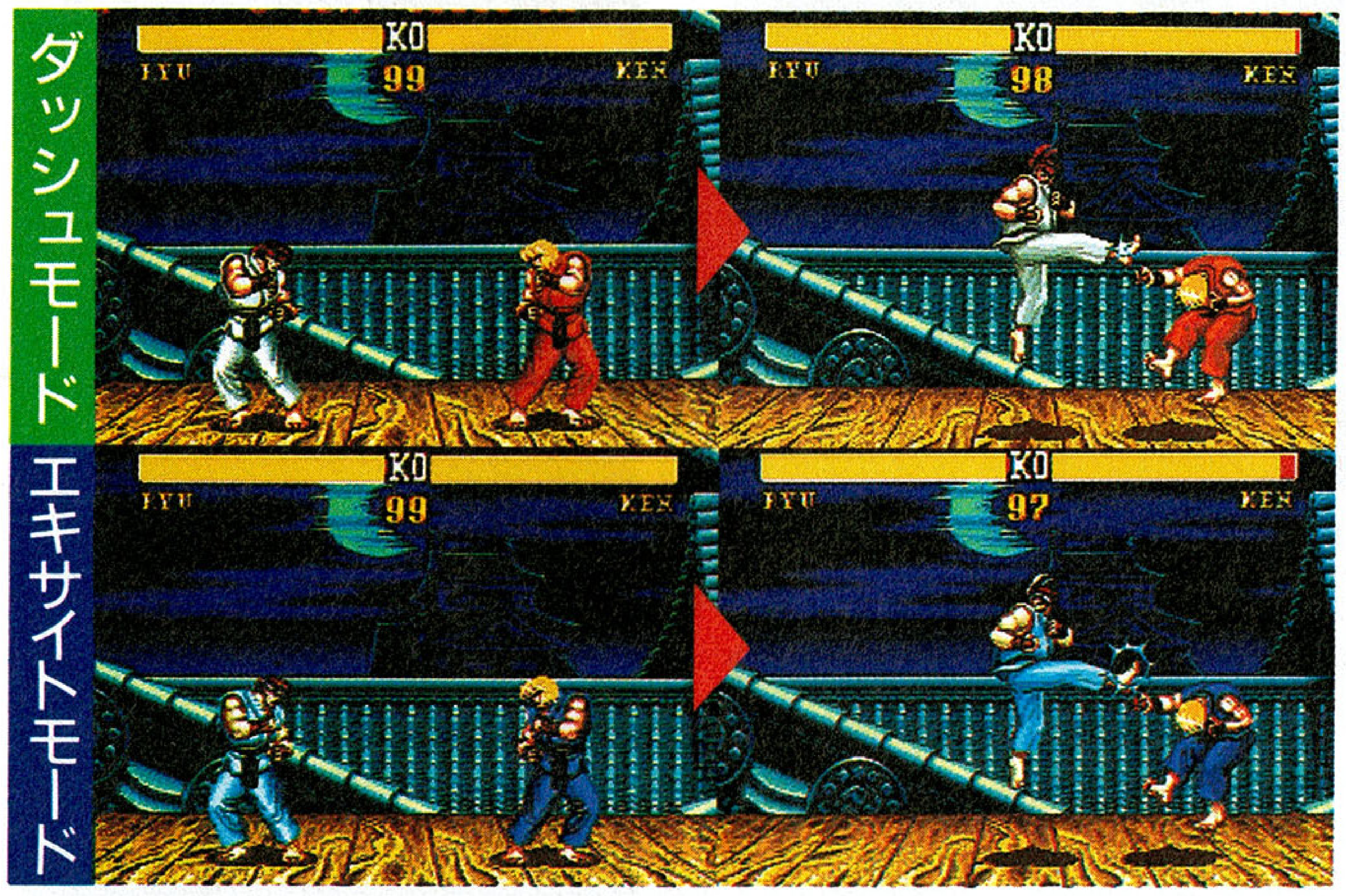
この「エキサイトモード」ではゲーム中のスピードを10段階で調節できる。最高速の10速にすると、ちょっと常人ではついていけないほど速くなってしまう。必殺技の入力や技の駆け引きなど「ダッシュモード」以上に正確さが要求される戦いに、熱くなること必至だ。



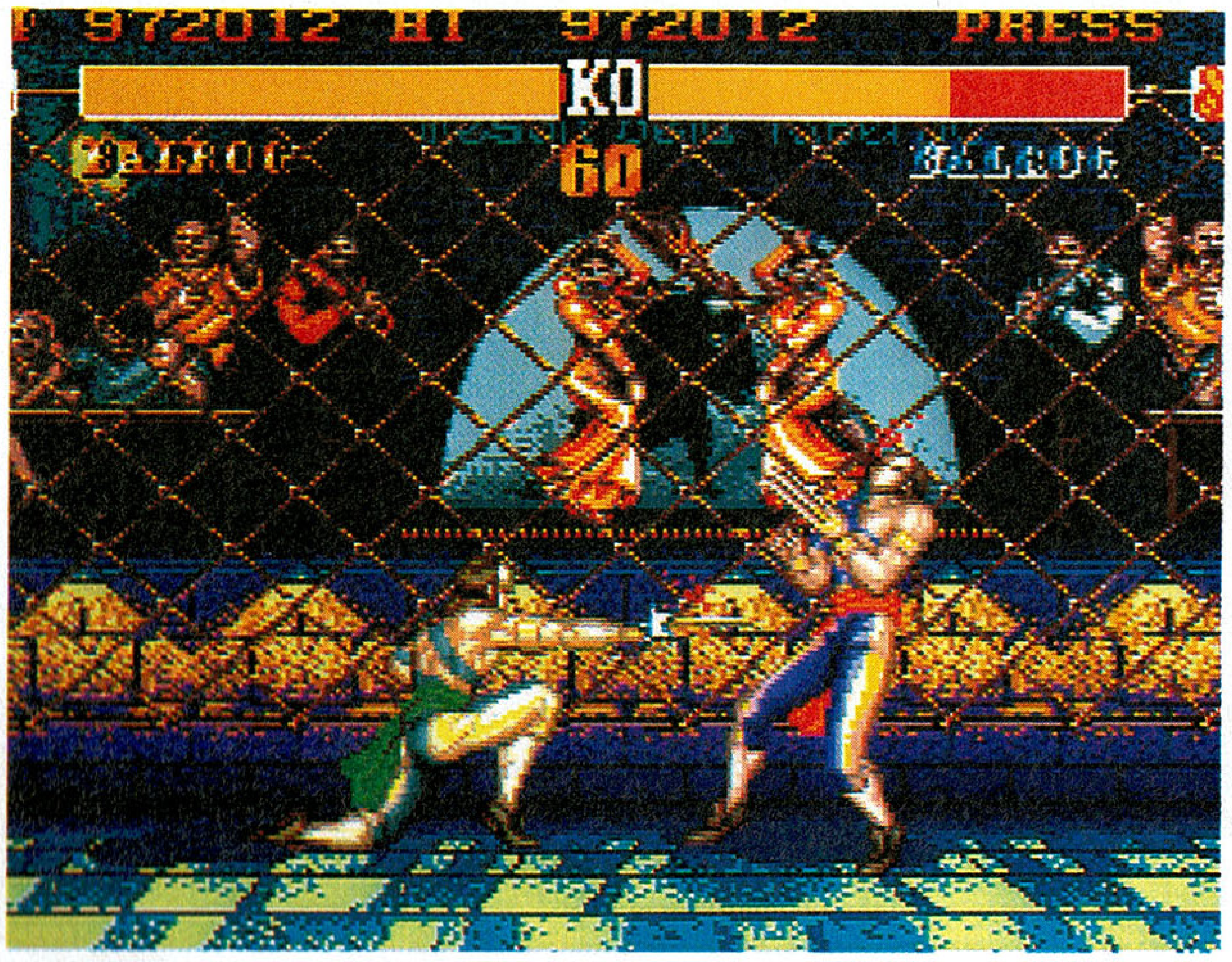
⬆星の数がゲームスピードを表す

ゲームスピードの比較

実際に「ダッシュモード」と「エキサイトモード」の速度差を比べてみた。「エキサイトモード」は初期設定の3速。試合開始と同時に技を出して相手に当たるまでを調べてみると、ゲーム中のタイムにして1秒の差があることが分かる。対戦ではスピードを味方にした者が勝利をつかむといえそうだ。



⬆上の写真を見て分かる通り「エキサイトモード」はすべてにおいて速いのだ



➡スピードを制したものが「エキサイトモード」を制す！最高速でのバルログ同士の対戦は速すぎてついていけん

新必殺技を得たキャラを紹介

通常の「ダッシュモード」と違うのは何もゲームスピードの変化だけではない。登場する12人のキャラクタのうちこれから紹介する7人は「ダッシュモード」にはないオリジナルの必殺技を使うことができるのだ。これらの新必殺技を駆使して最強を目指そう。

主人公の意地を見せろ

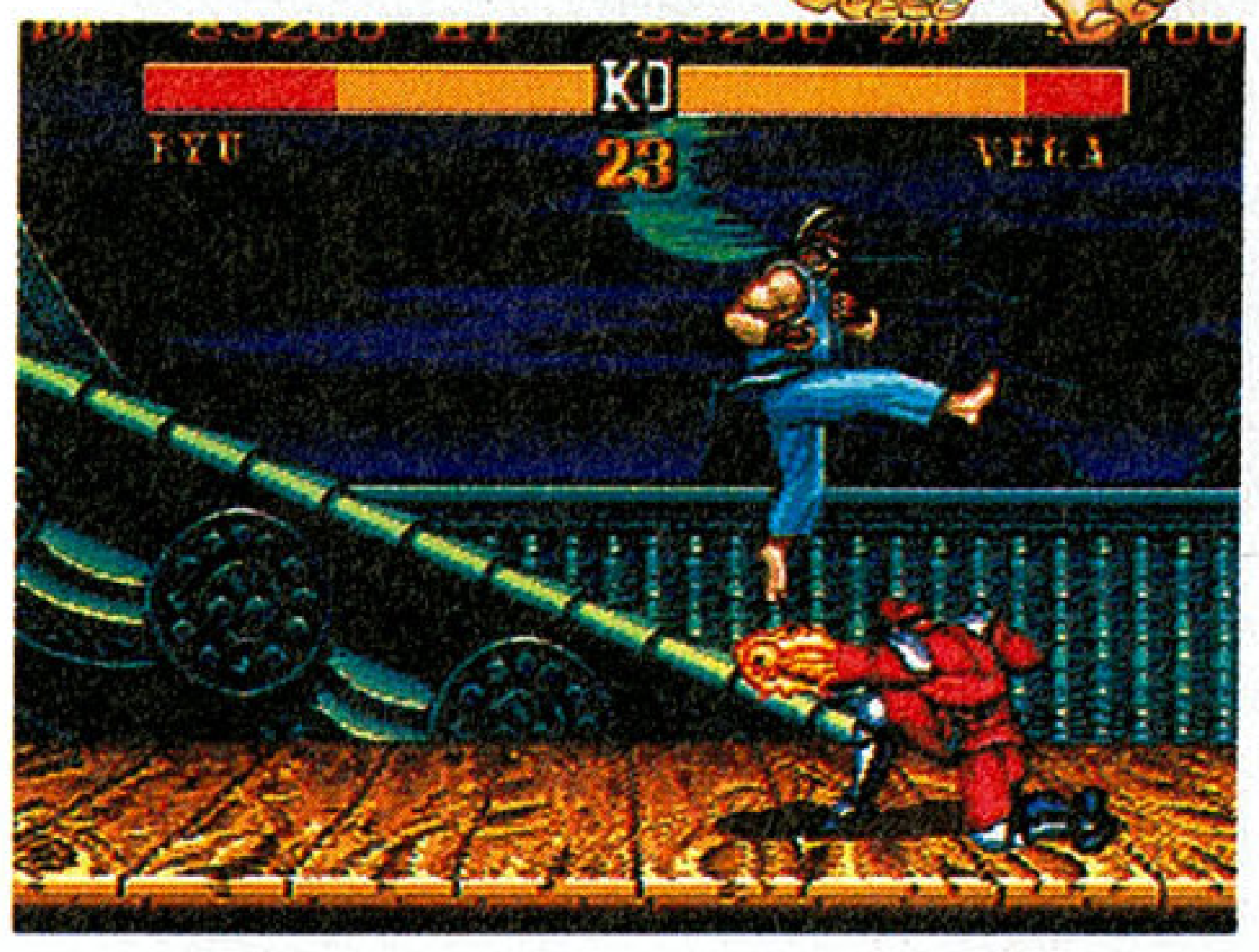
リュウ・ケン

主人公でありながら『ストII』の対戦ではザンギエフより弱いとまでいわれた2人。その汚名を返上すべく『ダッシュ』では超パワーアップを成し遂げた。スキのない堅実な強さを誇るリュウ。豪快さを前面に押し出したようなケン。だが、最強まではもう一歩。それは空中戦の弱さ。『ダッシュプラス』ではそれすらも克服した。

空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に⬇⬋⬅＋キックボタンを押す

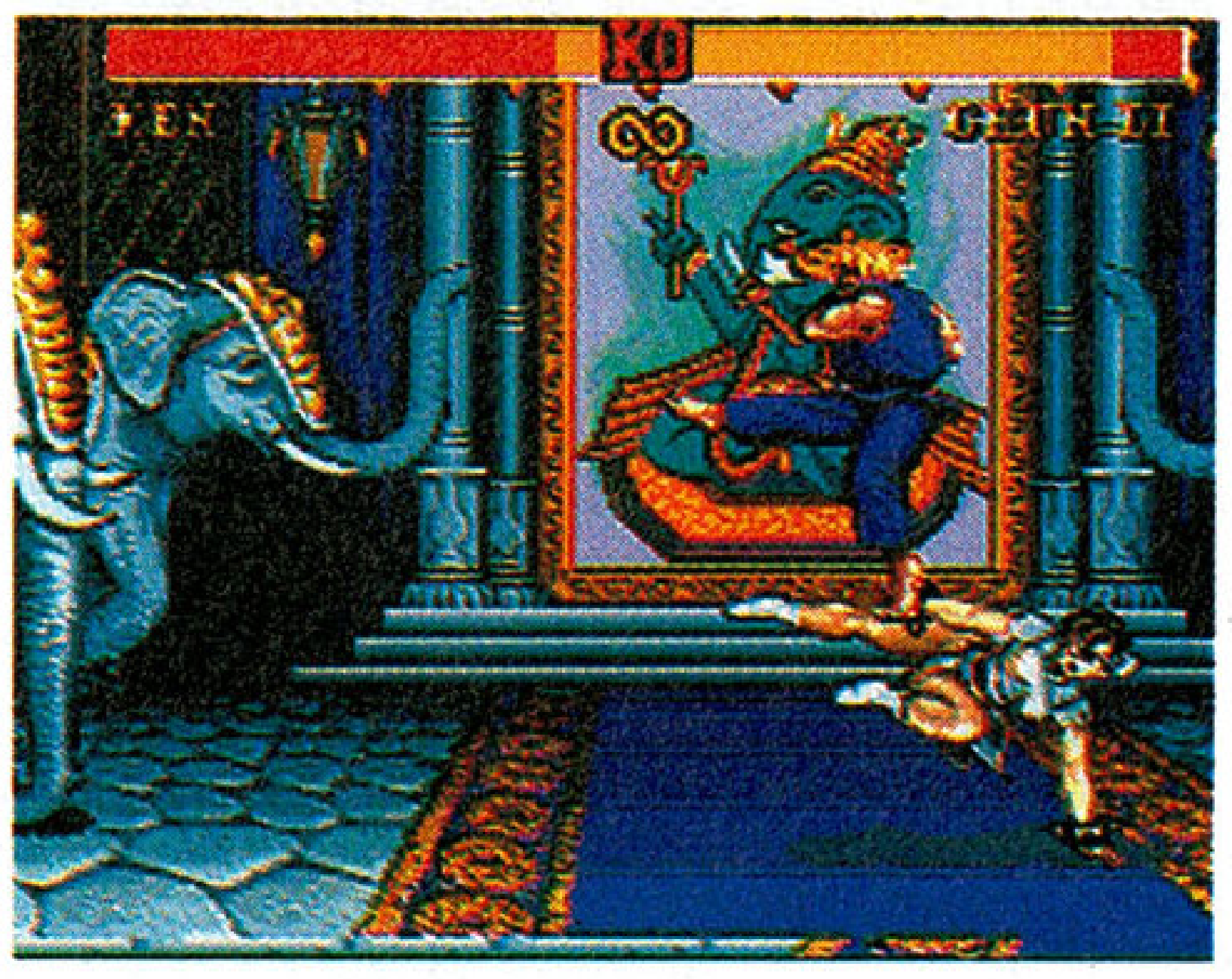
ただでさえ強力な竜巻旋風脚が空中で自由に出せるようになった。飛び蹴りなどの技を空振りした後でも出せるのが強み。またジャンプ攻撃を当ててからキャンセルをかけて出し、連続技にすることもできる。普通の竜巻と同様、リュウとケンでは技の性質が違う。リュウは地上の竜巻のように上昇、下降時の無敵時間こそないが、一発の破壊力が非常に強い。ケンの竜巻は回転が速く強弱の使い分けで相手をかく乱できる。



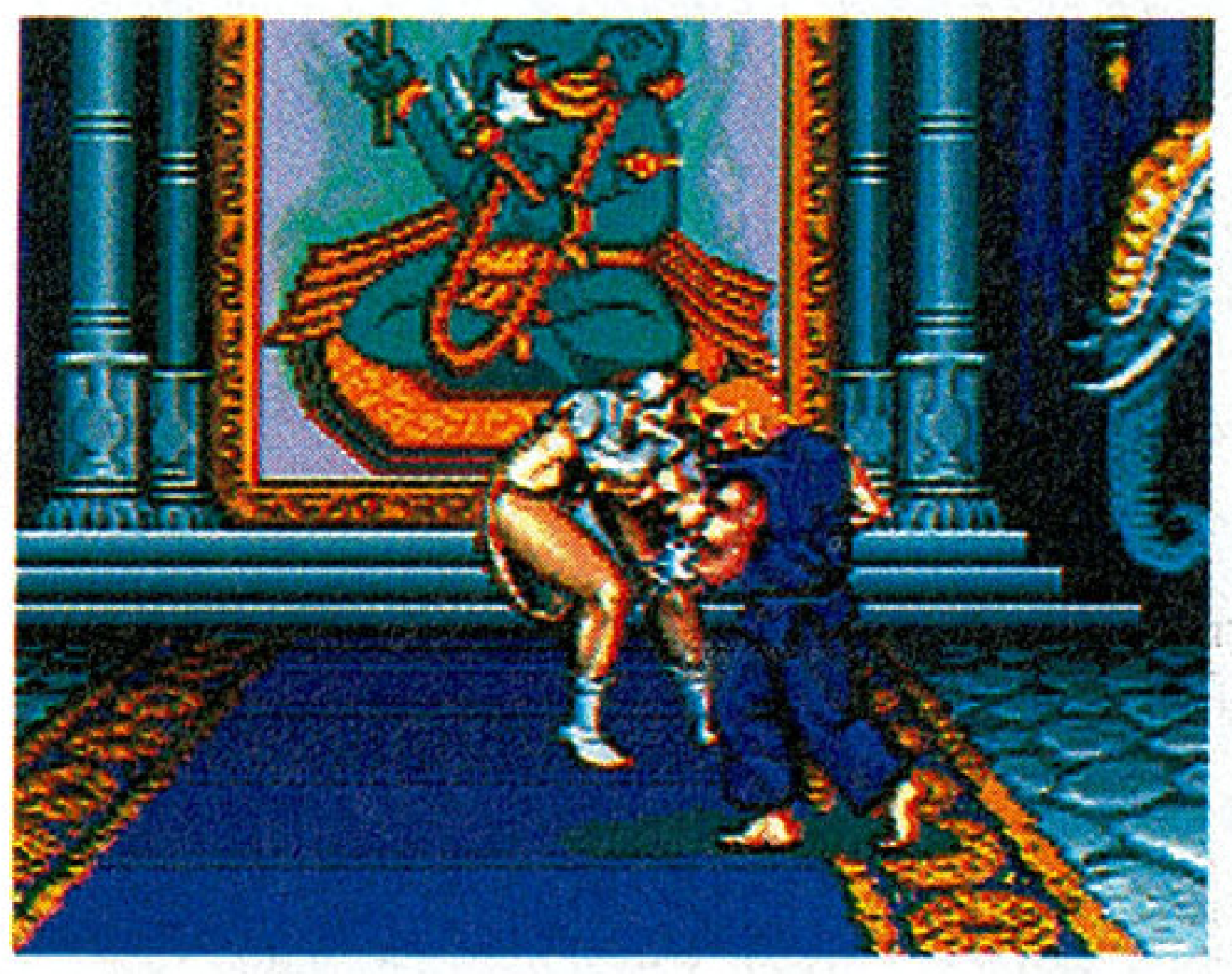
⬆空中竜巻で相手をかく乱するのだ

新技はこう使え!!

この技はジャンプ中ならいつでも出せるのが強み。バックジャンプ中に出すと、後ろへ飛んでいくので、手っ取り早く敵との距離を開けたいときは便利。波動拳などの飛び道具をジャンプでよけそこねたときや相手の対空技の回避にも使える。また相手に飛び込んで着地寸前に技を出し、背後に回って投げや昇龍拳を狙うのもいいだろう。ともかく用途の広い技だ。



⬆着地すると思わせて後ろに回り…

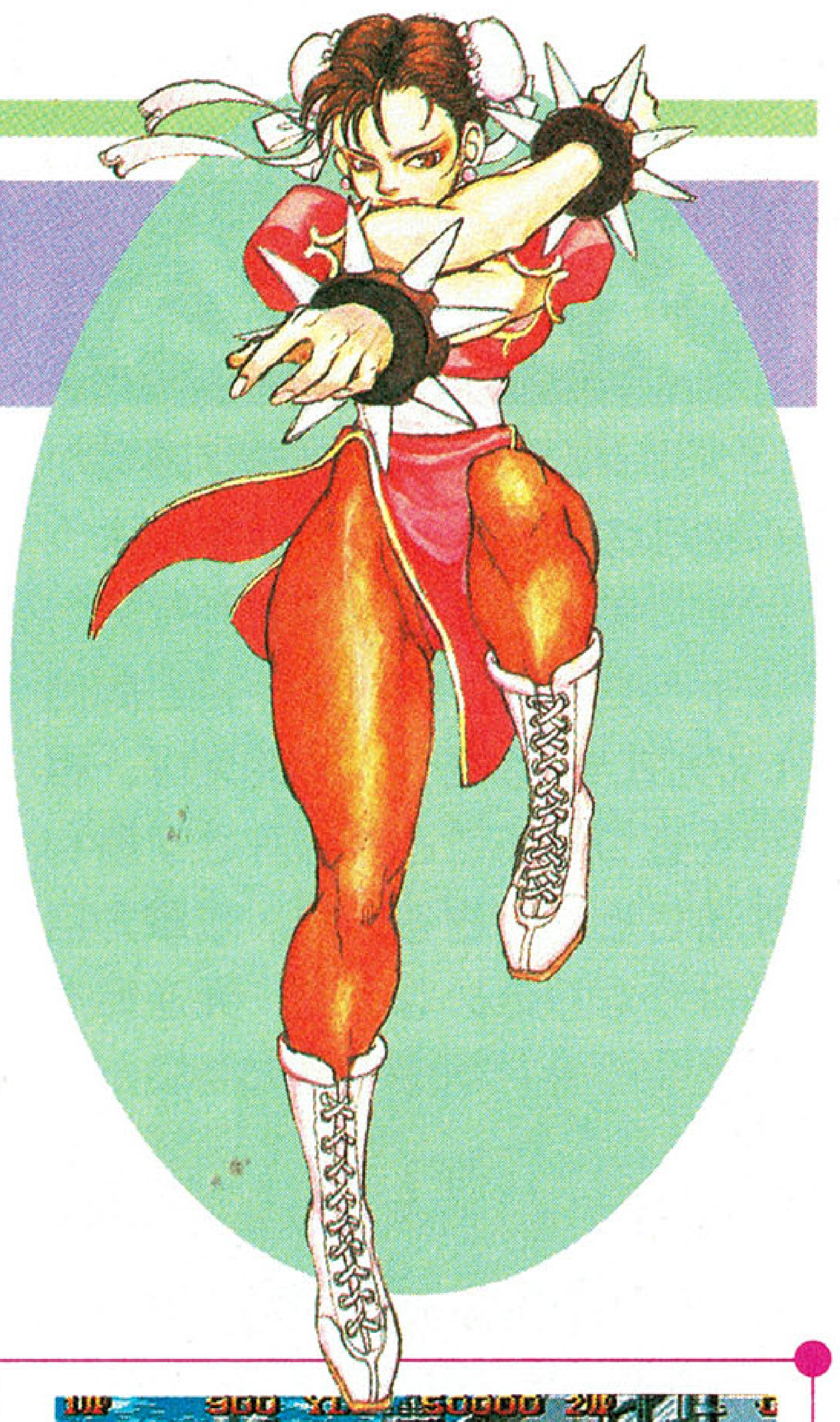


⬆昇龍拳。これはケン向きの戦法だ

※必殺技のコマンドは相手が右側にいる場合のものです。

対戦の女王復活!?

春麗

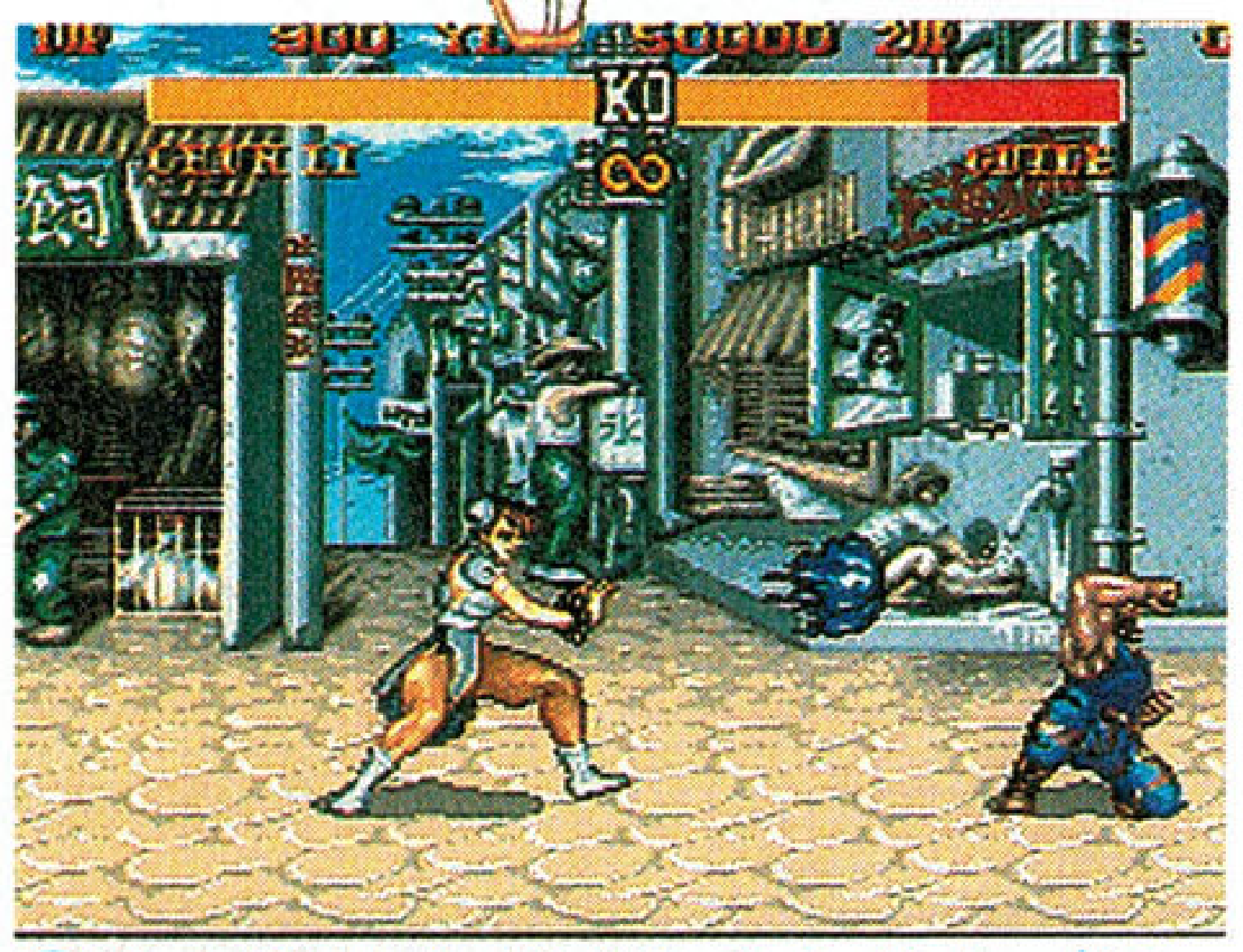


素早い動きと強力な投げ、そしてあのたくましいおみ足で男どもを足蹴にして、ガイル、ダルシムと並び対戦3強と呼ばれた彼女も『ダッシュ』ではかなりパワーダウンしてしまった。基本の足技のほとんどが弱くなり、投げの間合いもかなり狭くなってしまった。いわゆるキャラ勝ちができなくなり、真に使い手の実力が問われるキャラになったわけだ。そんな春麗にも新技が2つ与えられた。

気功拳

← ↙ ↓ ↘ →＋パンチボタンを押す

掌（てのひら）から気の固まりを放出する技。さんざん飛び道具に泣かされてきた春麗だが、これでリュウ、ケン、サガットなどに一方的に押されることもなくなった。しかしコマンドの入力が複雑なため、撃ち合いになると不利。弱中強の技の違いは弾の飛ぶ速度。弱の気功拳はジャンプでは非常によけにくいので、弱をメインに使っていこう。なお、立ち強パンチで出る掌底からのキャンセル技として使うこともできる。

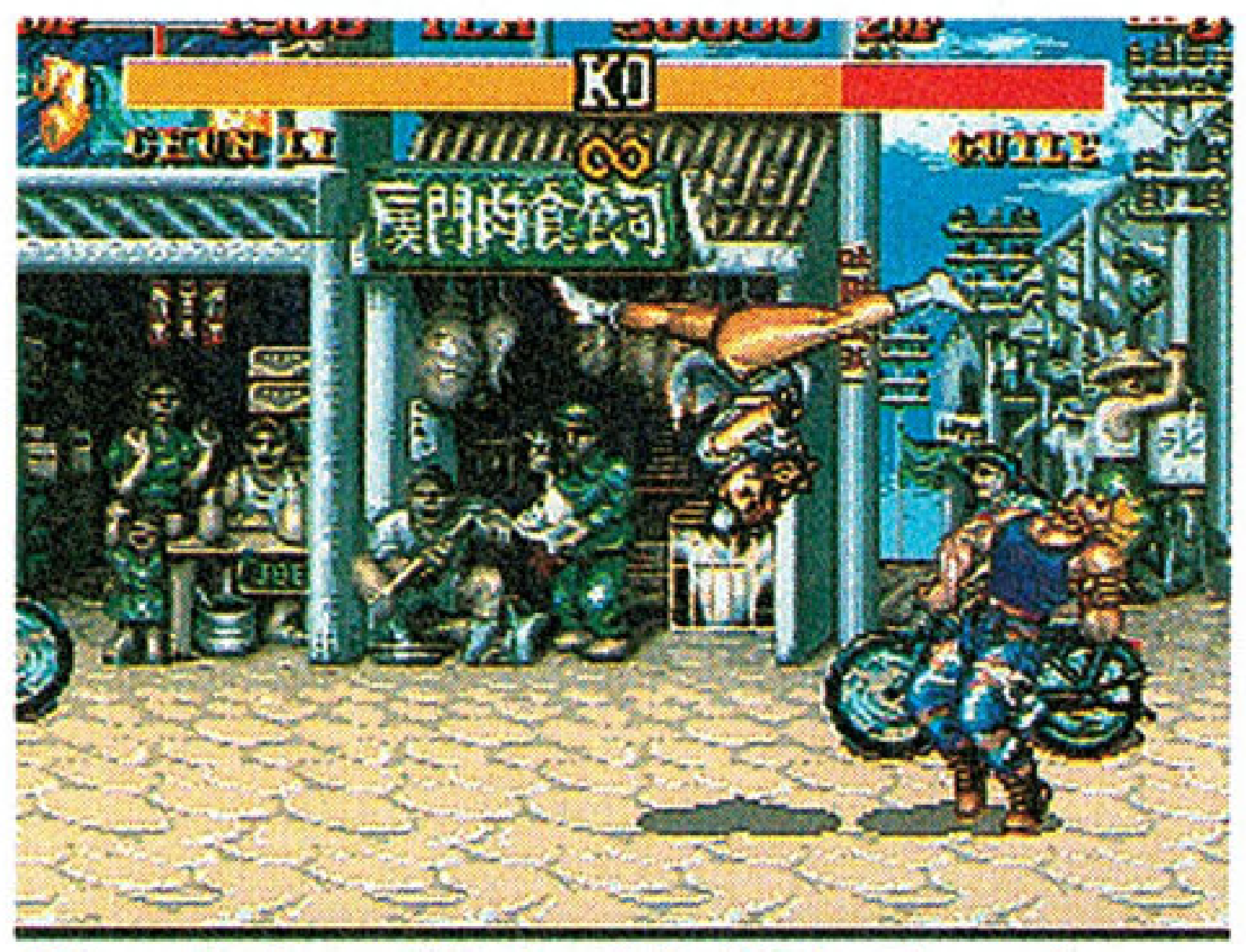


⬆ああ私は今ガイルをトリカゴに…

空中スピニングバードキック

空中で↓にためて↑＋キックボタンを押す

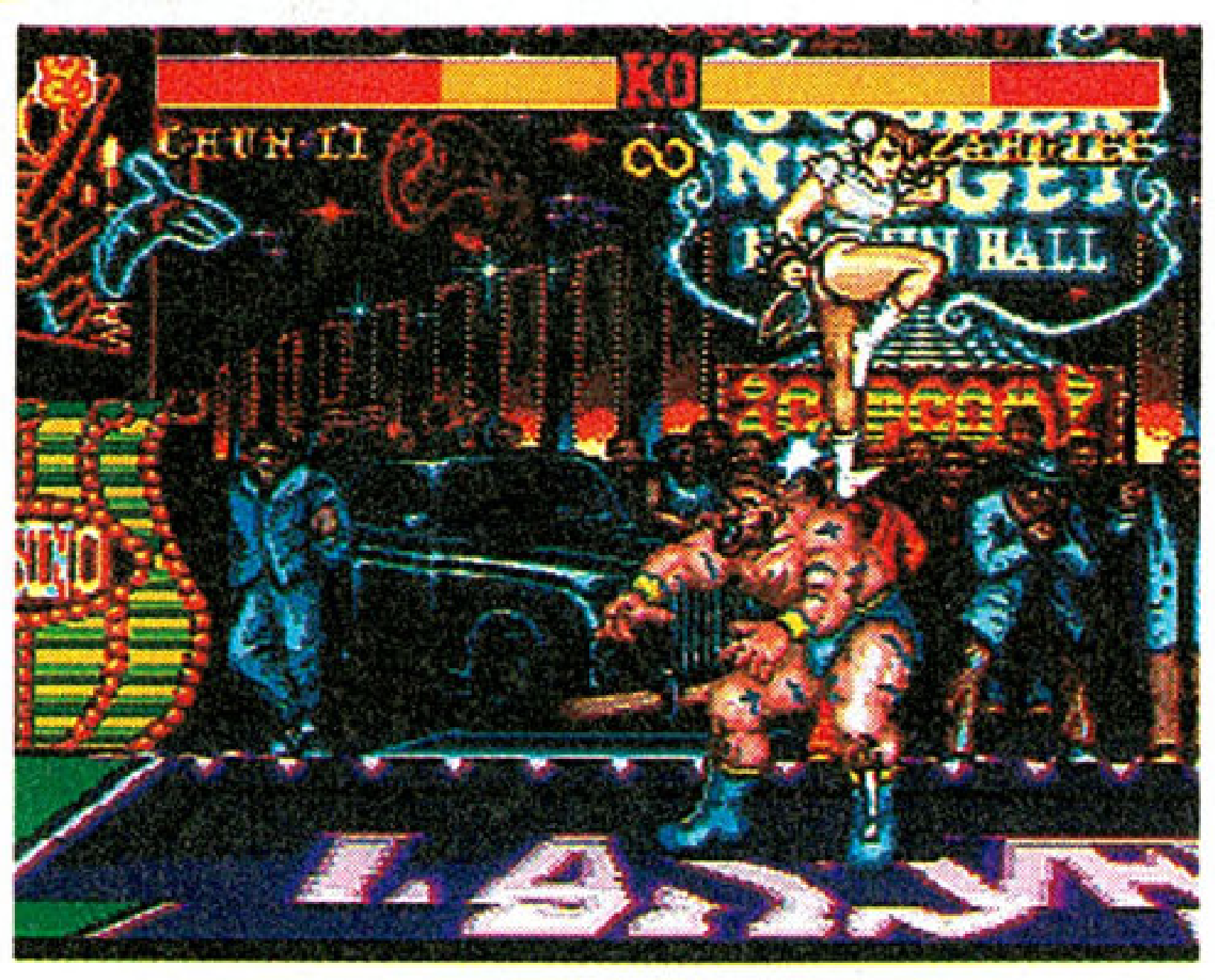
通常のスピニングバードキックよりも高い軌道を飛行する。普通のスピニングバードキックと同じく、上昇時と下降時は無敵。さらにその瞬間にも攻撃判定があるため、うかつに手を出すと痛い目にあう。当たれば敵を気絶させやすいという点も同じ。いいことずくめの技のようだが実際の対戦では攻撃を目的に使うのではなく、鷹爪脚（空中で方向ボタン下＋中キック）をガードされた後の逃げ技として使うことが多い。



⬆こんなに高くても当たるのよ

新技はこう使え!!

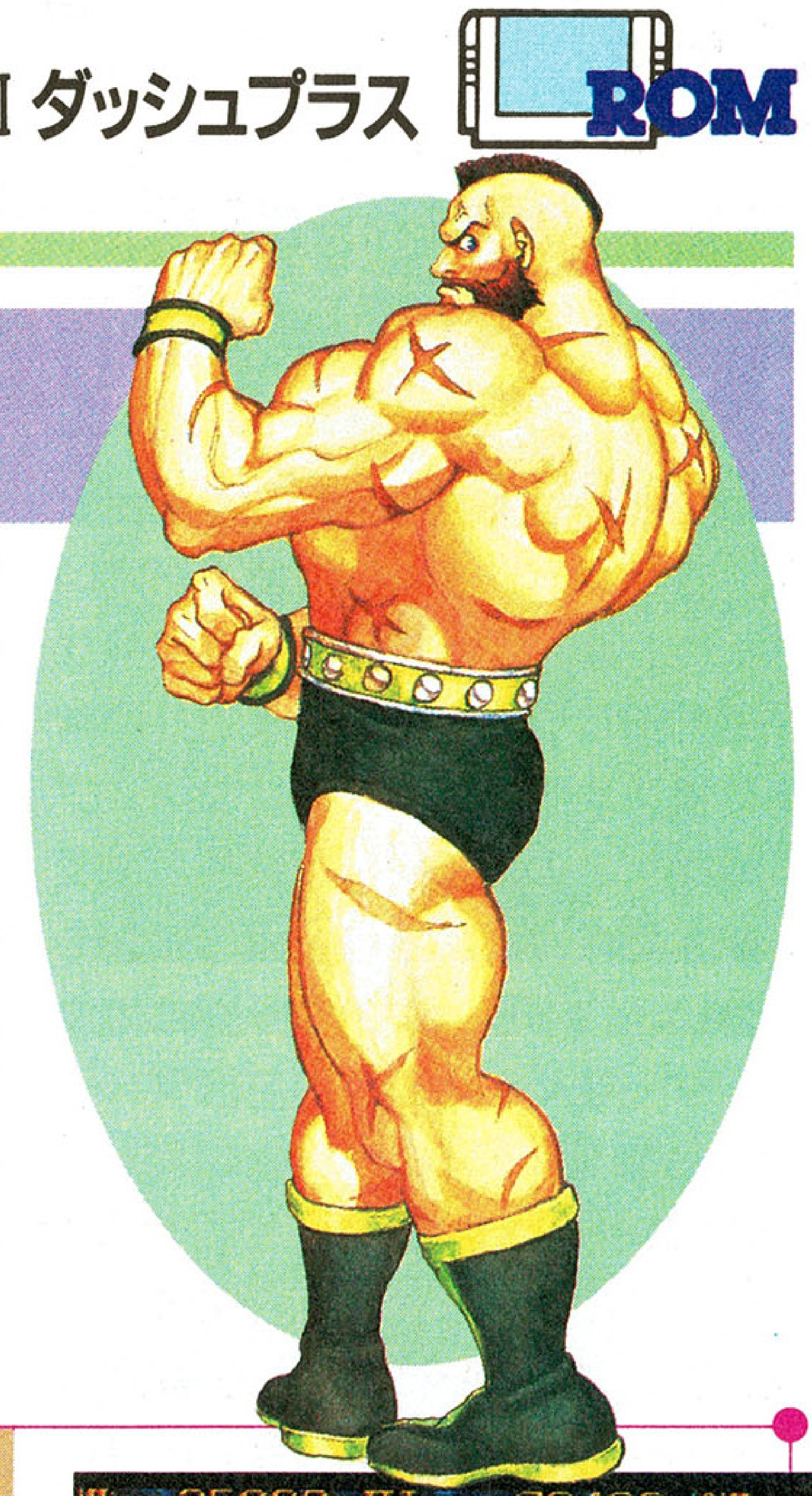
先も書いた通り、鷹爪脚の逃げ技として使うことが多い。ただし多用は禁物。地上でためてジャンプの最高点あたりでコマンドを入れると、通常より高い位置で技が出る。これを利用して飛び道具を抜けたりもできる。気功拳は掌底にキャンセルをかけて出すとザンギエフにだけ入る連続技になる。



⬆踏んだらすぐに下にためれば、逃げながら技を出すことができるぞ

最弱キャラの汚名返上

ザンギエフ

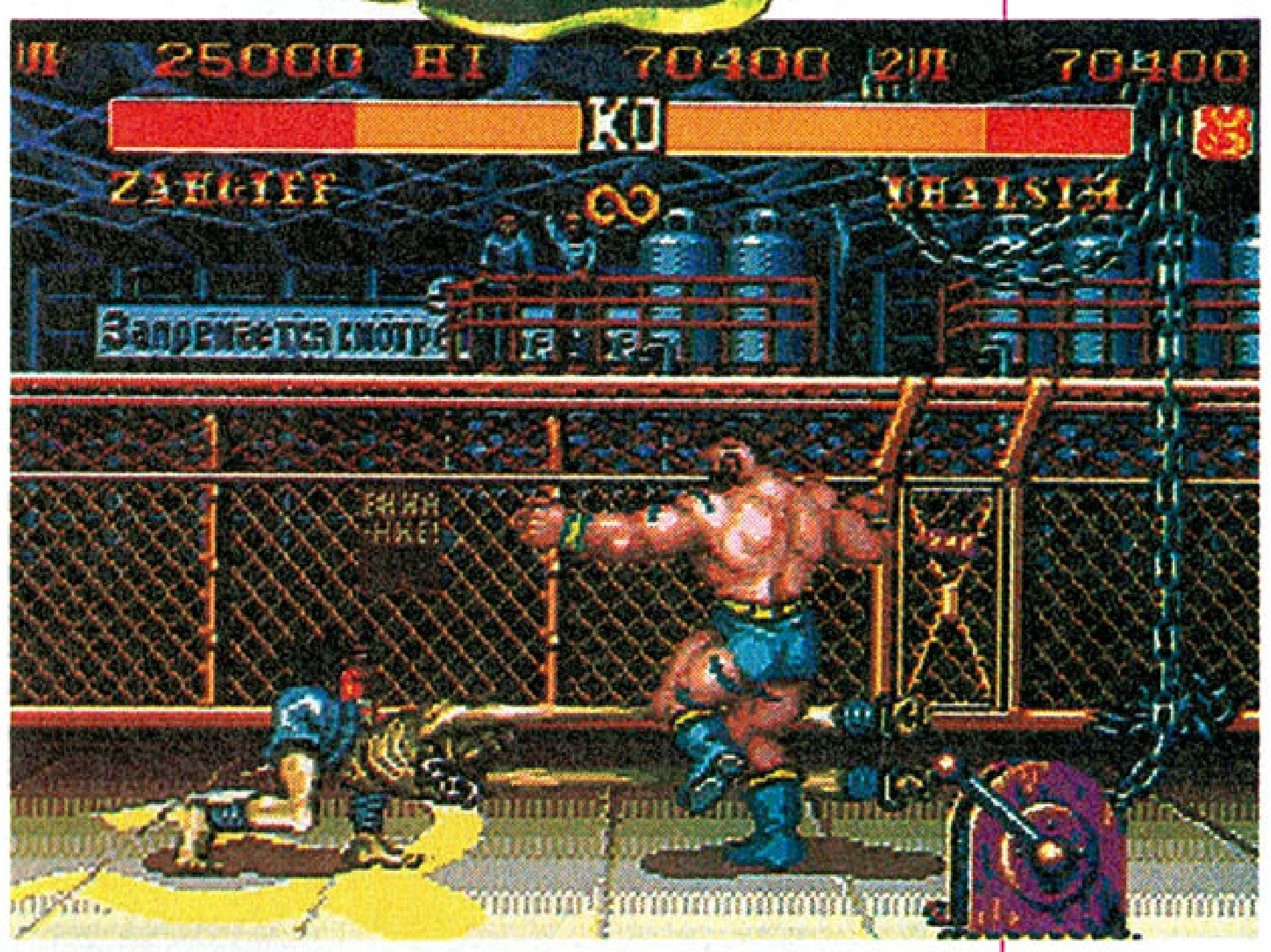


動きが鈍い、攻撃をくらいやすい、必殺技が難しい、と三拍子そろった彼。だがスクリューパイルドライバーの魅力に取りつかれると、12人の中で一番面白いキャラに大変身してしまう。もう一つの必殺技のダブルラリアットは、出がかりが無敵で対空兵器に適している。また飛び道具をすり抜けることができ、方向ボタンで前後に移動できる。『ダッシュ』ではしゃがんでいても出るようになった。

ハイスピードダブルラリアット

キックボタン3つを同時に押す

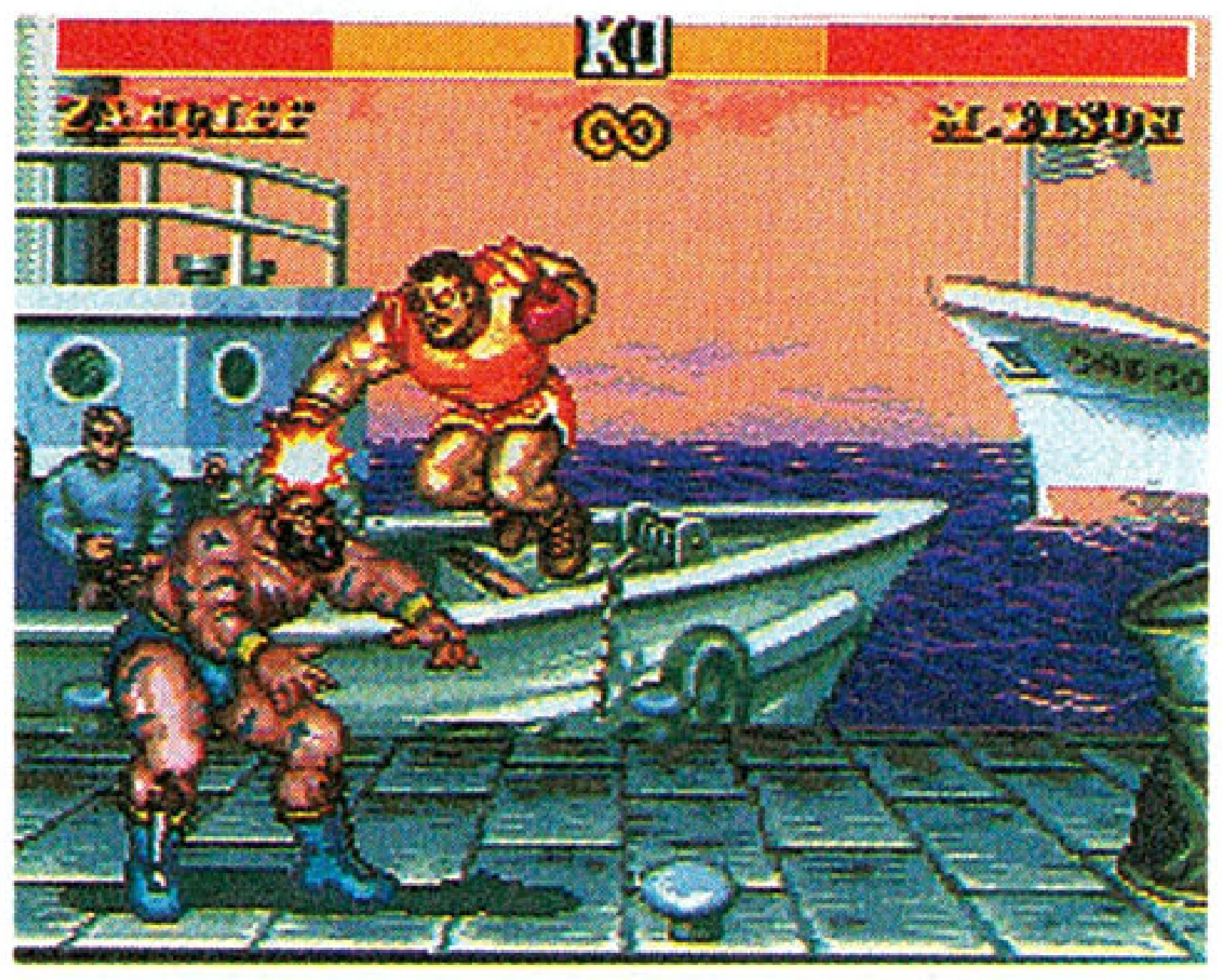
パンチボタンで出すダブルラリアットは足元が弱点だったが、この技は下半身が完全に無敵になる。このため足払いはおろか、サガットのグランドタイガーショットやダルシムの強パンチなどはすべてすり抜けてしまう。その反面、敵に与えるダメージは少なめである。回転中は方向ボタンで前後に移動できる。ダブルラリアットよりスピードが速く回転数も少なく、対戦ではフェイントとして使うことも多い。敵の近くで飛び道具をよける時はこの技を使って相手のミスを誘おう。なお、この技もキャンセル技として使える。



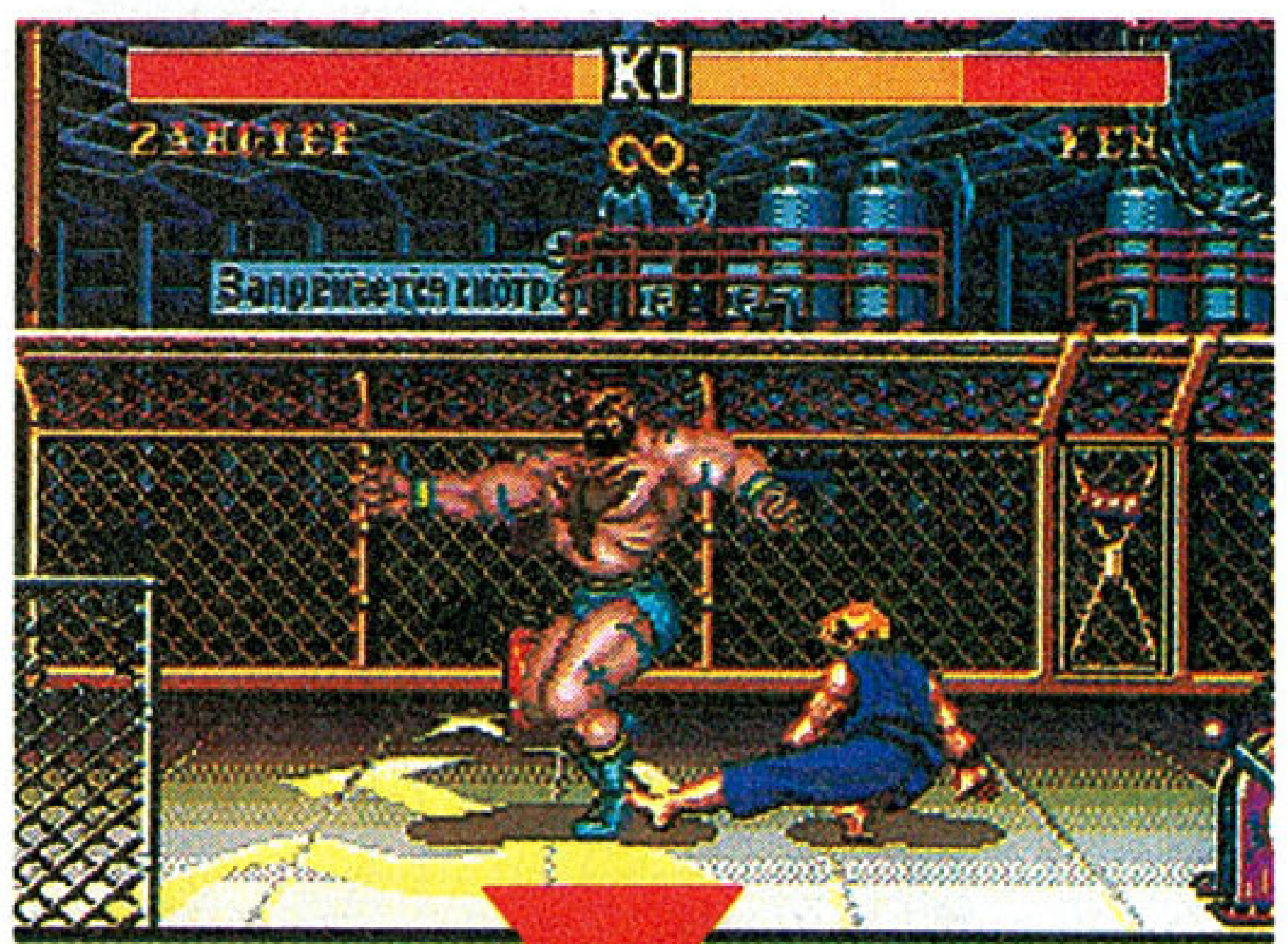
⬆フフフ無駄、無駄、無駄ァ～ッ!!

新技はこう使え!!

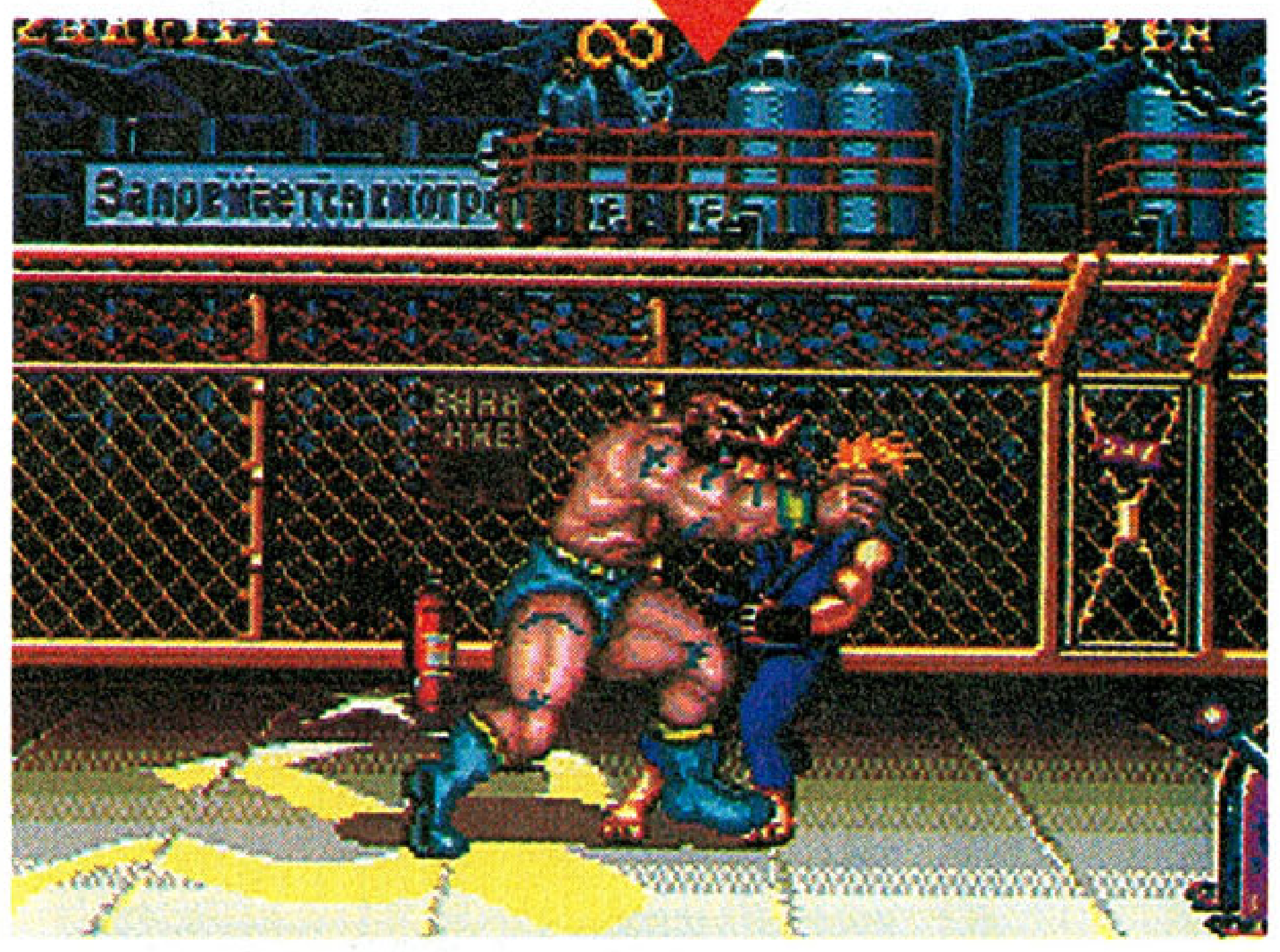
この技の特徴は足元が完全に無敵になっていることと、回転が非常に速いこと。相手の近くでこの技を出して近づき、スクリューを狙うというのがうまい使い方だ。飛び道具をかわすときもこちらの方がいいだろう。逆に上半身は攻撃をくらいやすいので、対空兵器には不向き。うまく使い分けよう。



⬆ジャンプ攻撃をハイスピード～で返そうとすると、ほとんど負ける



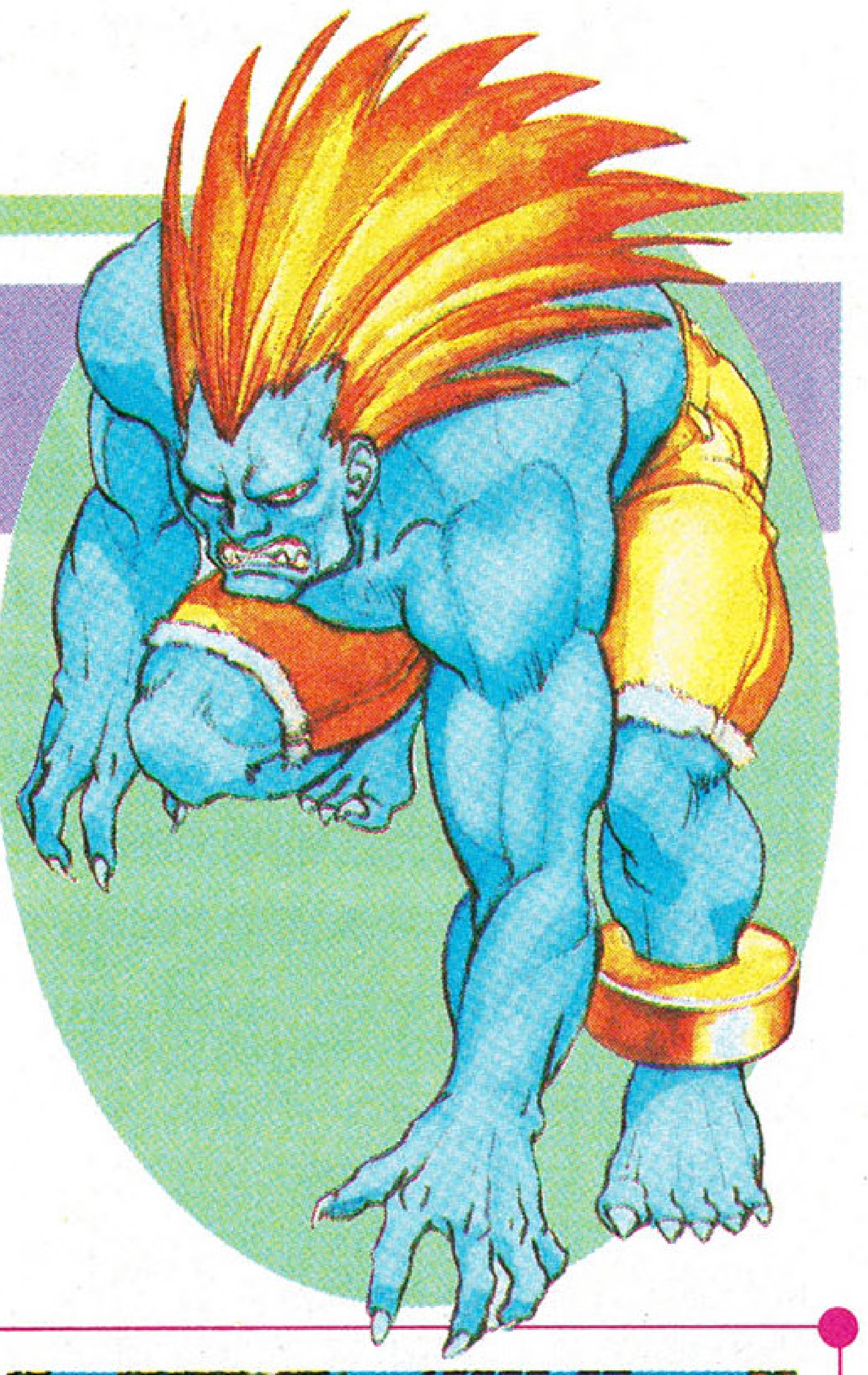
➡足払いで転ばそうとするケン。ああそんなことしたら…



⬆フンッグルグル…。ほらいわんこっちゃない。うまいザンギ使いはさりげなくこれを狙ってくるから怖い

新たな野性の力を見よ！

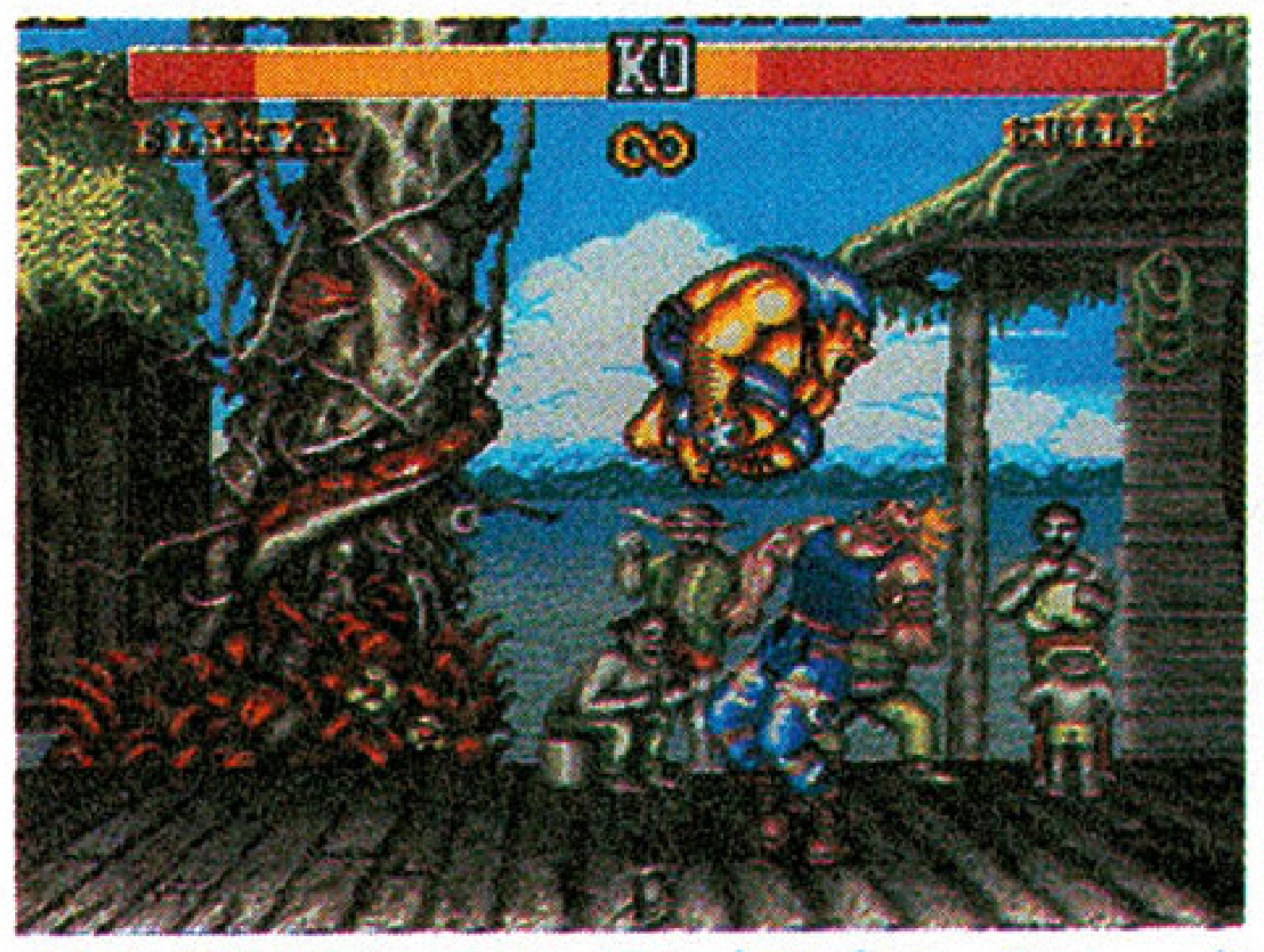
ブランカ



ブランカは基本的な能力が高い上に、必殺技がため系と連打系なので出しやすく、初心者でも非常に扱いやすいキャラだ。ジャンプや通常技の出が早いため相手に反撃されにくく、技の一発の威力も強い。ローリングアタックにカウンターをくらった時の2倍ダメージがなくなったのも大きい点だ。

バーチカルローリング

⬇にためて⬆＋キックボタンを押す

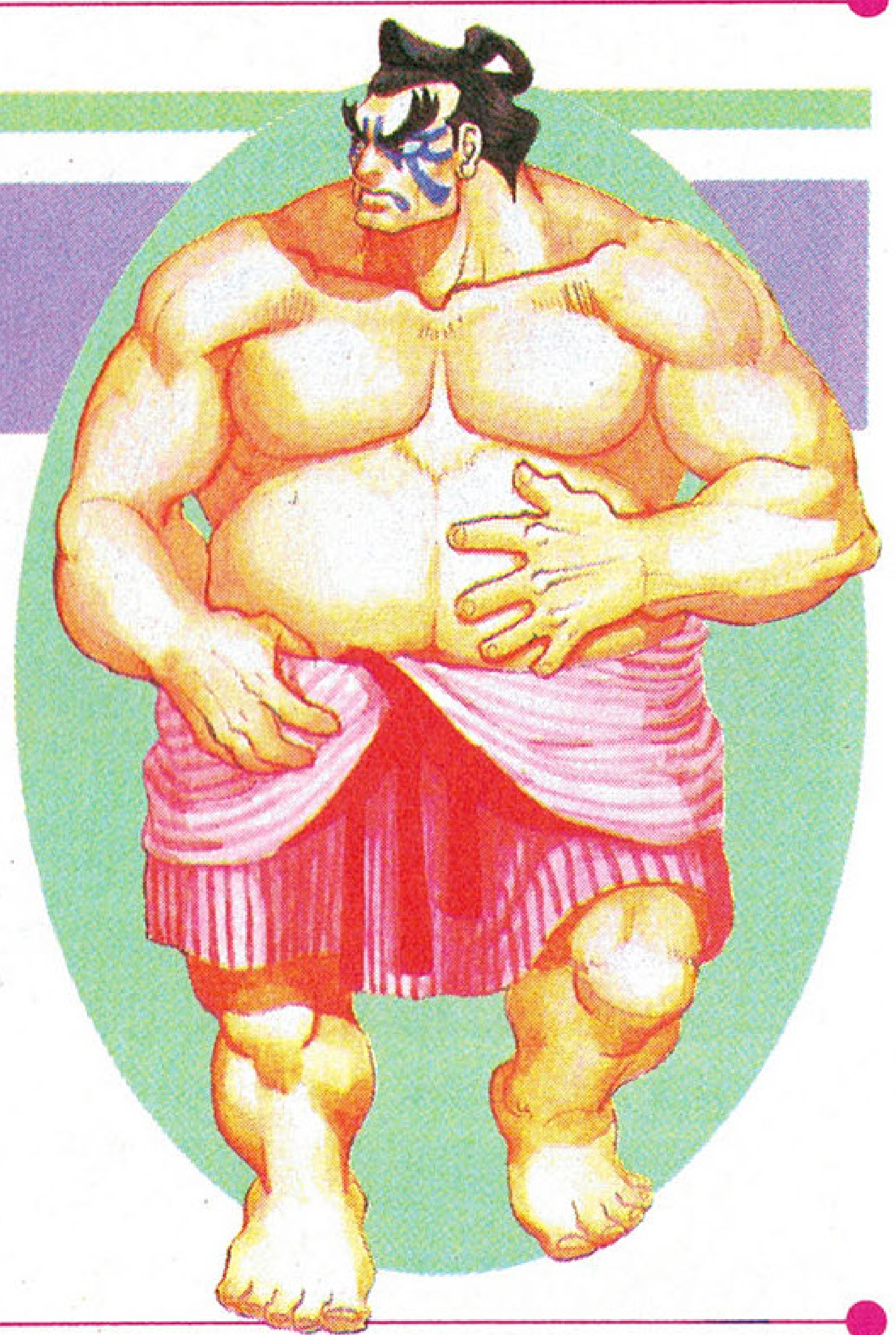


⬆密着状態で出すと相手はパニック

上に山なりに飛んでいくローリングアタック。弱中強での違いは飛び上がる高さ。ため時間が短く威力も大きい、しかも必殺技以外では返されにくいという、三拍子そろったすぐれもの。近くでいきなり出すと効果的。ガードされると大きなスキができるので、その点だけ注意が必要。

空飛ぶ関取でごわす

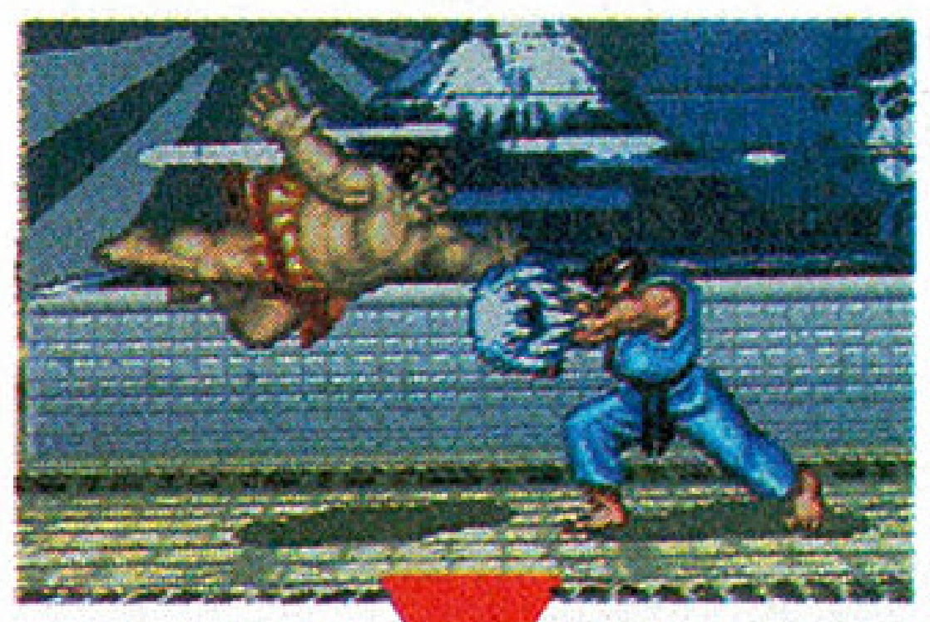
エドモンド本田



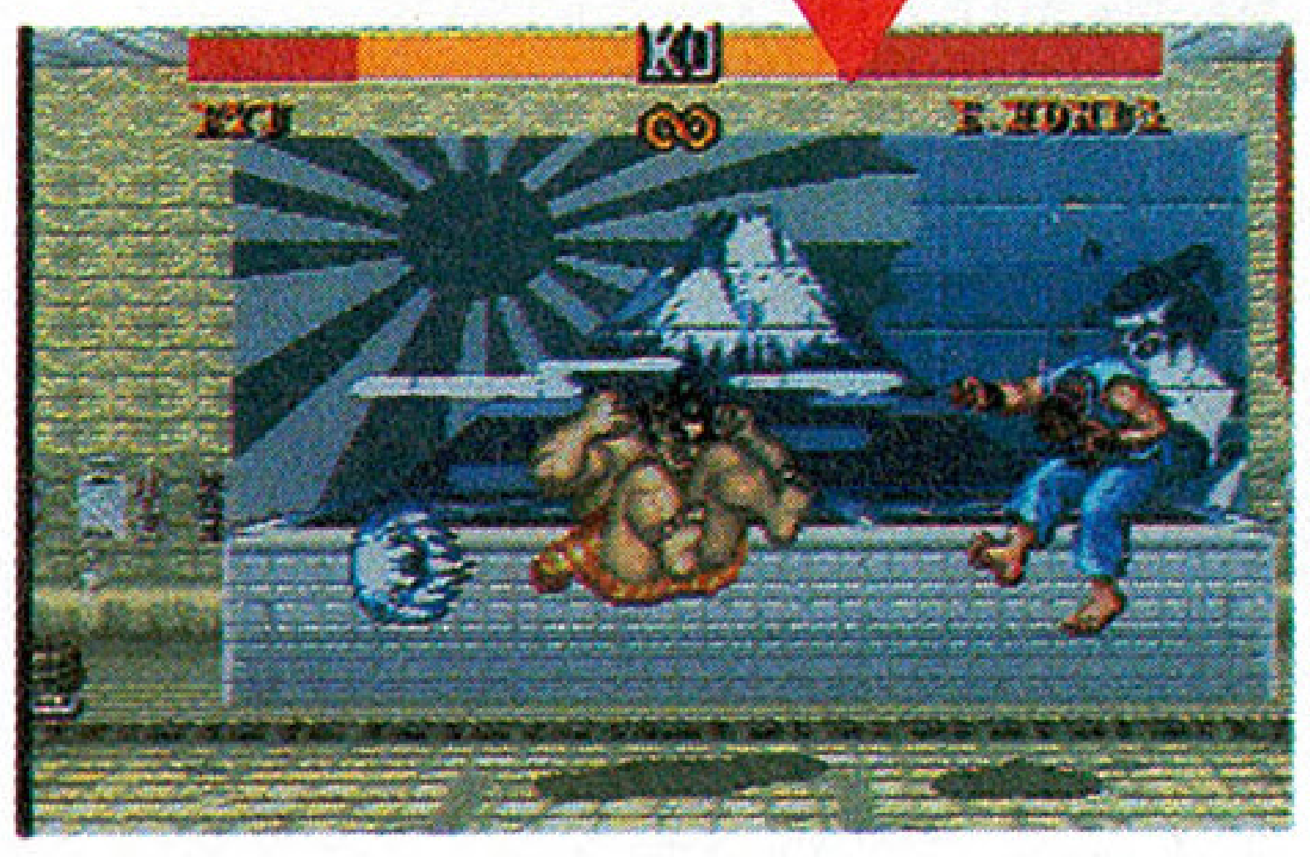
E.本田の攻撃力は全12人中最強クラスである。また体力が減るとさらに攻撃力がアップし、一発逆転性が高まるという特徴がある。必殺技のスーパー頭突きは出がかりが無敵で、当たれば敵をダウンさせることができる。百裂張り手は威力の方は相変わらずだが、手の先に当たり判定が付いたため、返されやすくなってしまった。

スーパー百貫落とし

⬇にためて⬆＋キックボタンを押す



➡波動拳ばかり撃ってくるお子様リュウには…



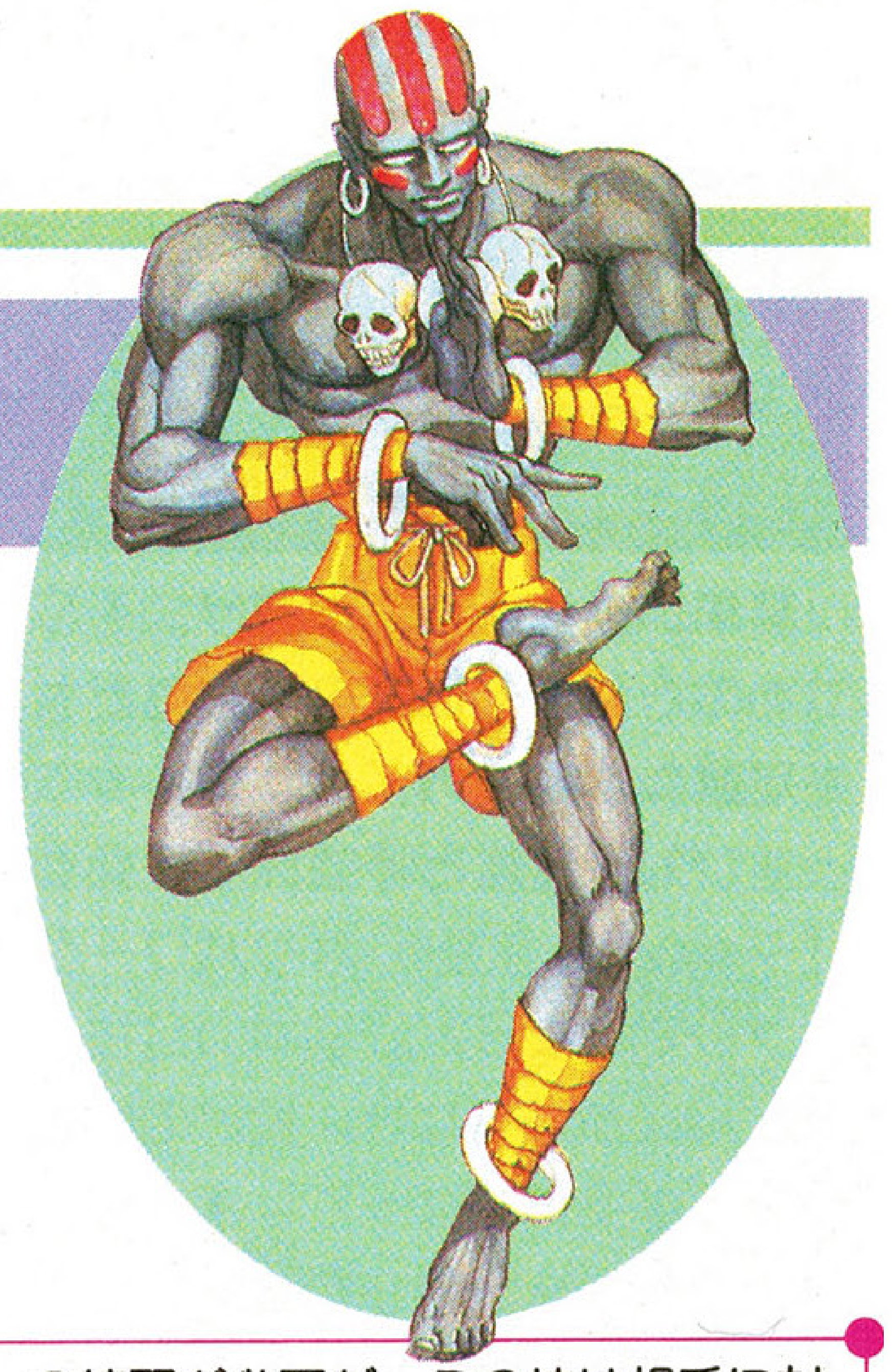
⬆百貫落としでおしおきよっ!!

フライングスモウプレスと百貫落としの通常技を2つあわせただけなのだが、強い！　攻撃判定が大きい上に威力がある。上昇途中が無敵で飛び道具はすべて抜けられるし、下降時の攻撃が当たれば敵はダウンする。ガードされると着地の後に大きなスキができるので多用は禁物。

※必殺技のコマンドは相手が右側にいる場合のものです。

ヨガ行者、さらに凶悪に…

ダルシム

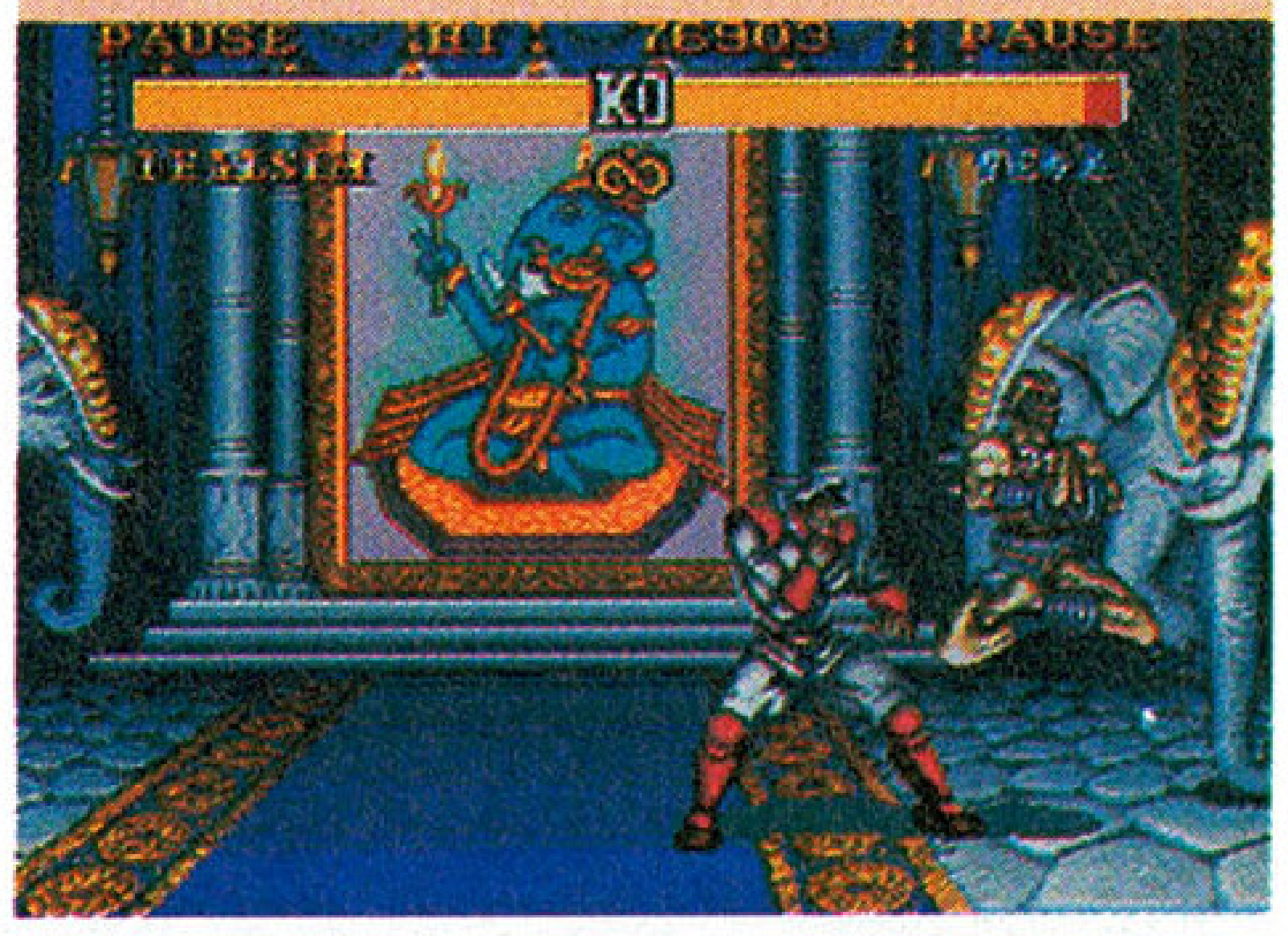


ダルシムはその変な操作感覚から使うのを敬遠する人が多いようだが、実はかなりの実力を秘めたキャラである。伸びる手足と間合いの広い投げをうまく使えば、相手を近づけることすら許さず勝利することもできるのだ。攻撃力自体はかなり低めなので一発逆転を狙うよりも攻撃の手数で勝負だ。

ヨガ テレポート

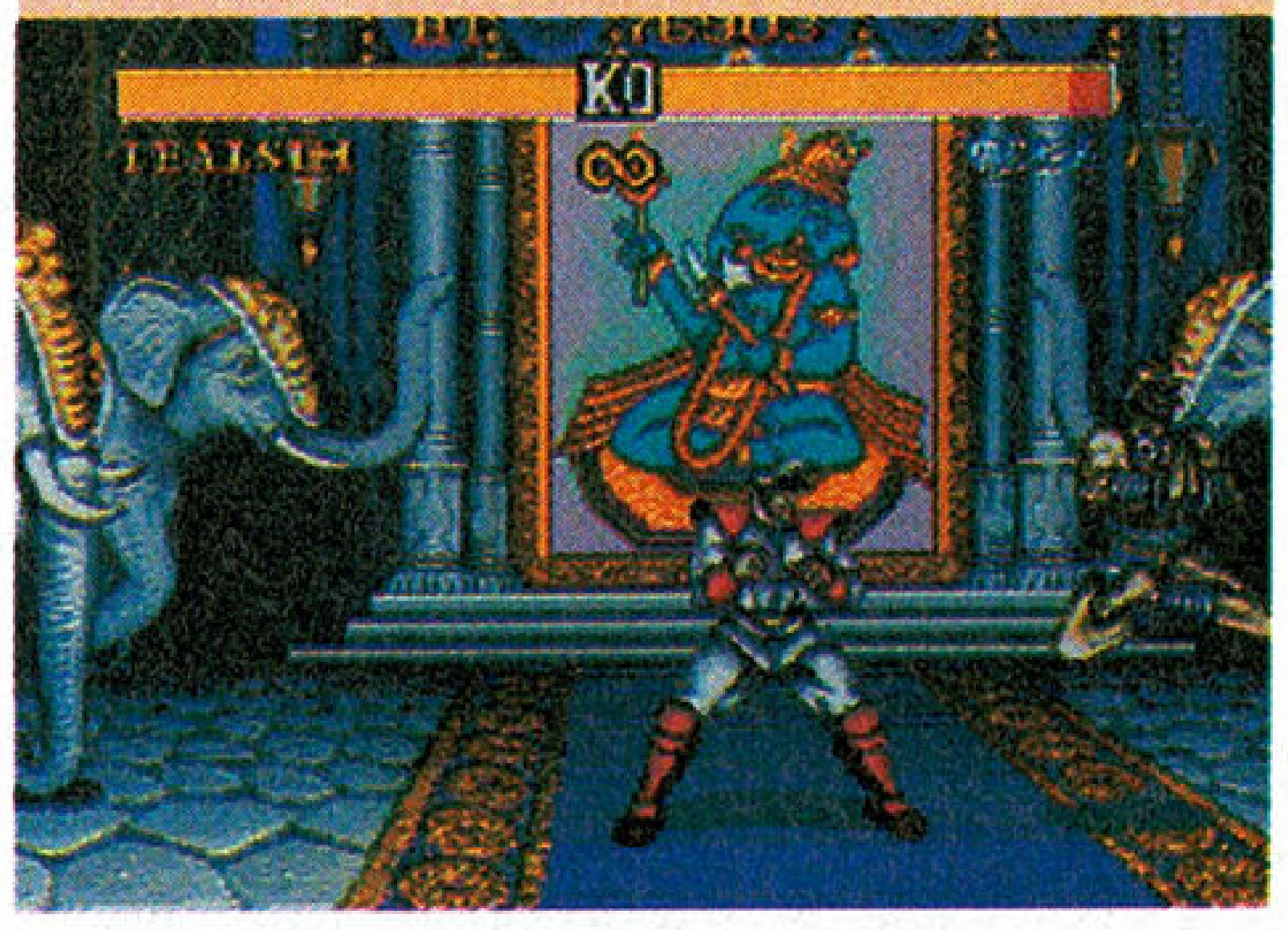
「ヨガッ！」の掛け声とともに瞬間移動してしまう。コマンドの入力方法によって移動位置を4か所から選べる。コマンドの入力判定はかなり厳しいので、使いこなすには相当の練習が必要だ。この技は相手に対して何の攻撃力ももたない。単に相手を惑わしたり、背後に回り込んで投げたりと、うまく使えばかなり陰険な技になる。消える瞬間は無敵だが出現の瞬間は完全に無防備なので相手に読まれないように使おう。

➡⬇⬊＋パンチボタンを3つ同時に押す



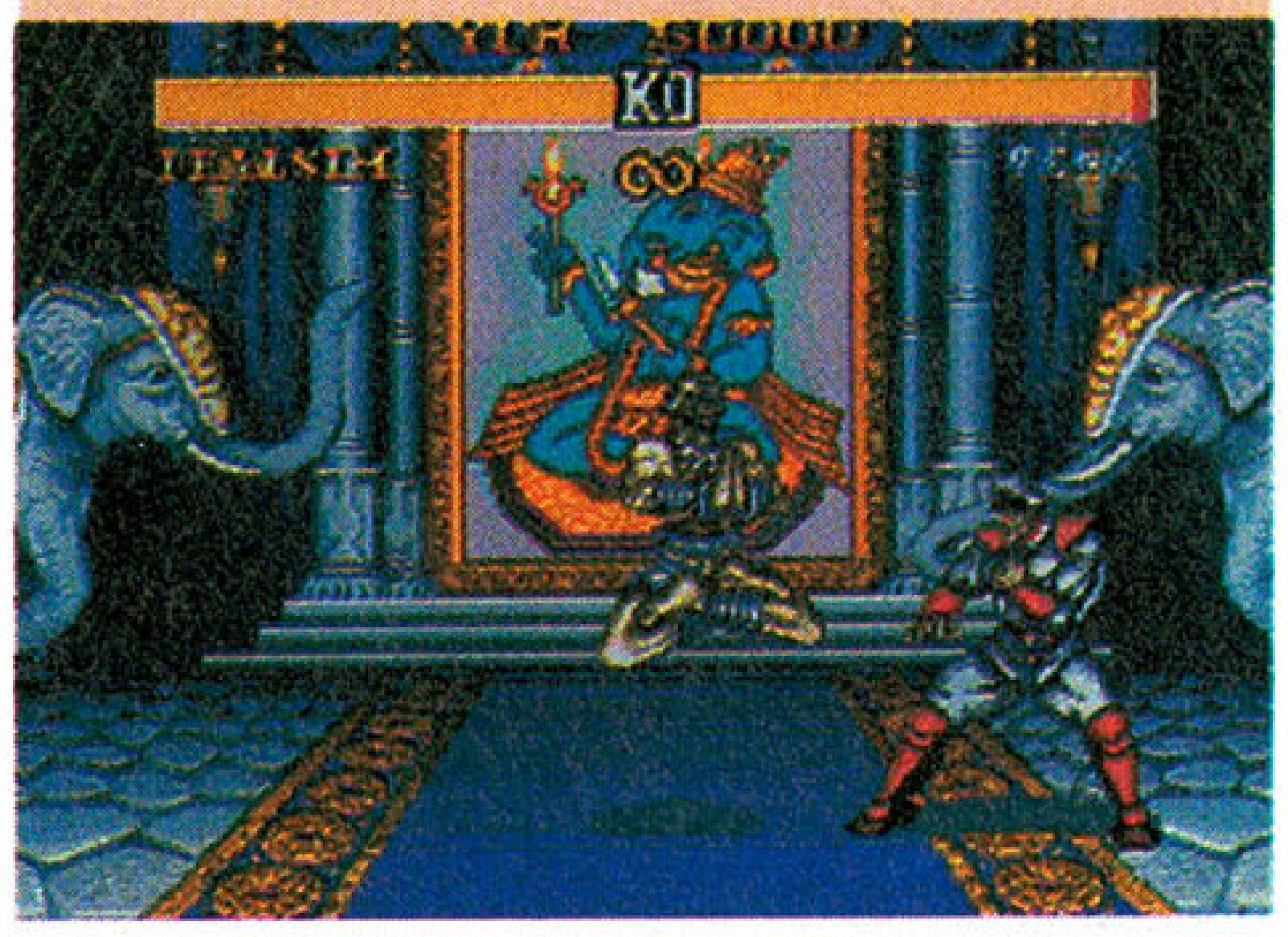
⬆相手の右側の近距離に移動する

⬅⬇⬋＋パンチボタンを3つ同時に押す



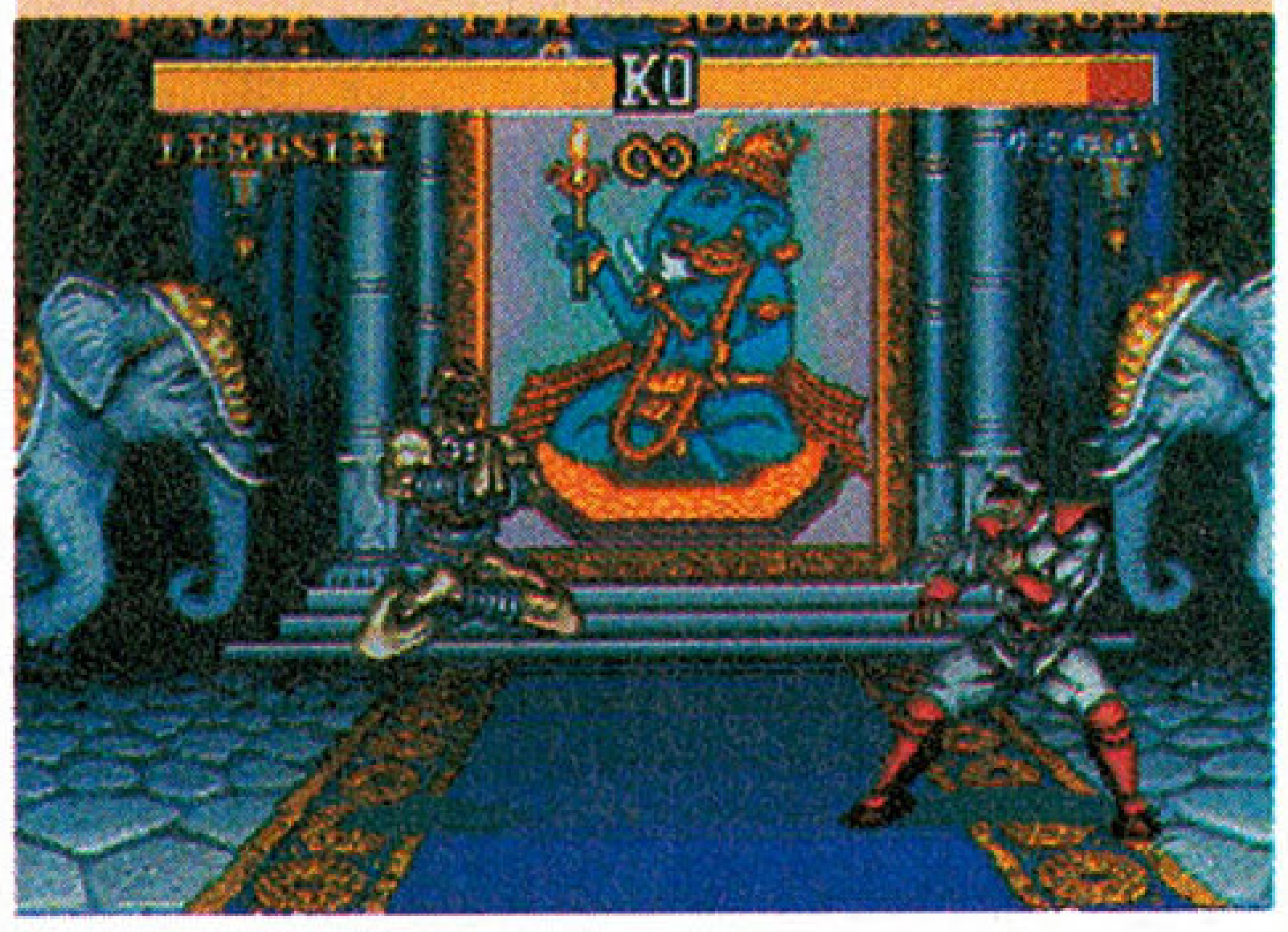
⬆相手の右側の遠距離に移動する

➡⬇⬊＋キックボタンを3つ同時に押す



⬆相手の左側の近距離に移動する

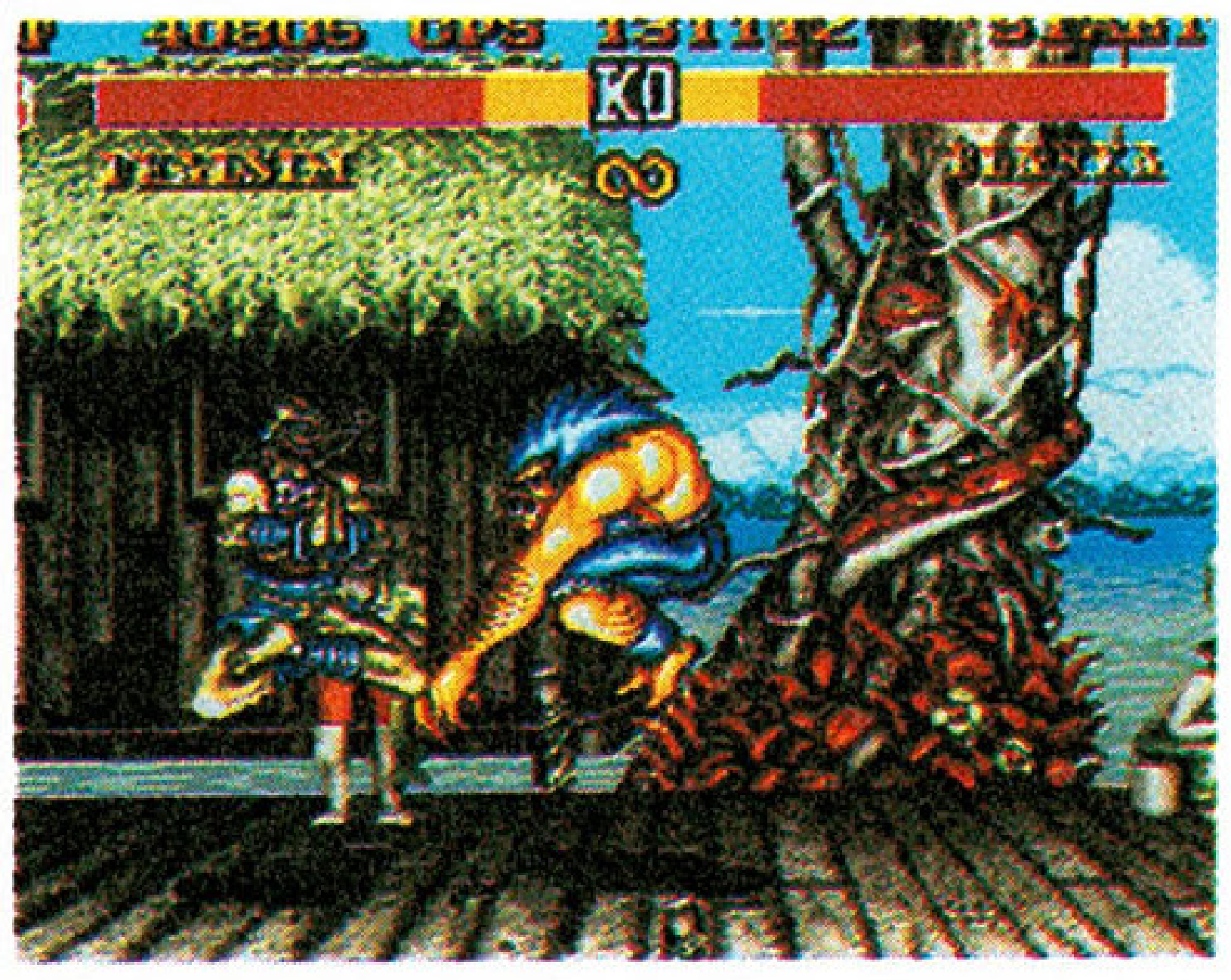
⬅⬇⬋＋キックボタンを3つ同時に押す



⬆相手の左側の遠距離に移動する

新技はこう使え!!

この技は出すこと自体難しいので、使える局面は比較的限られてくる。例えばブランカに飛び蹴りで画面端に押されたときなどの脱出に使う程度。返し技に失敗したが最後、連続攻撃の餌食になってしまうので、例え1か所だけでも確実に移動できるようにしたい。



⬆追いつめられたらテレポートだ！

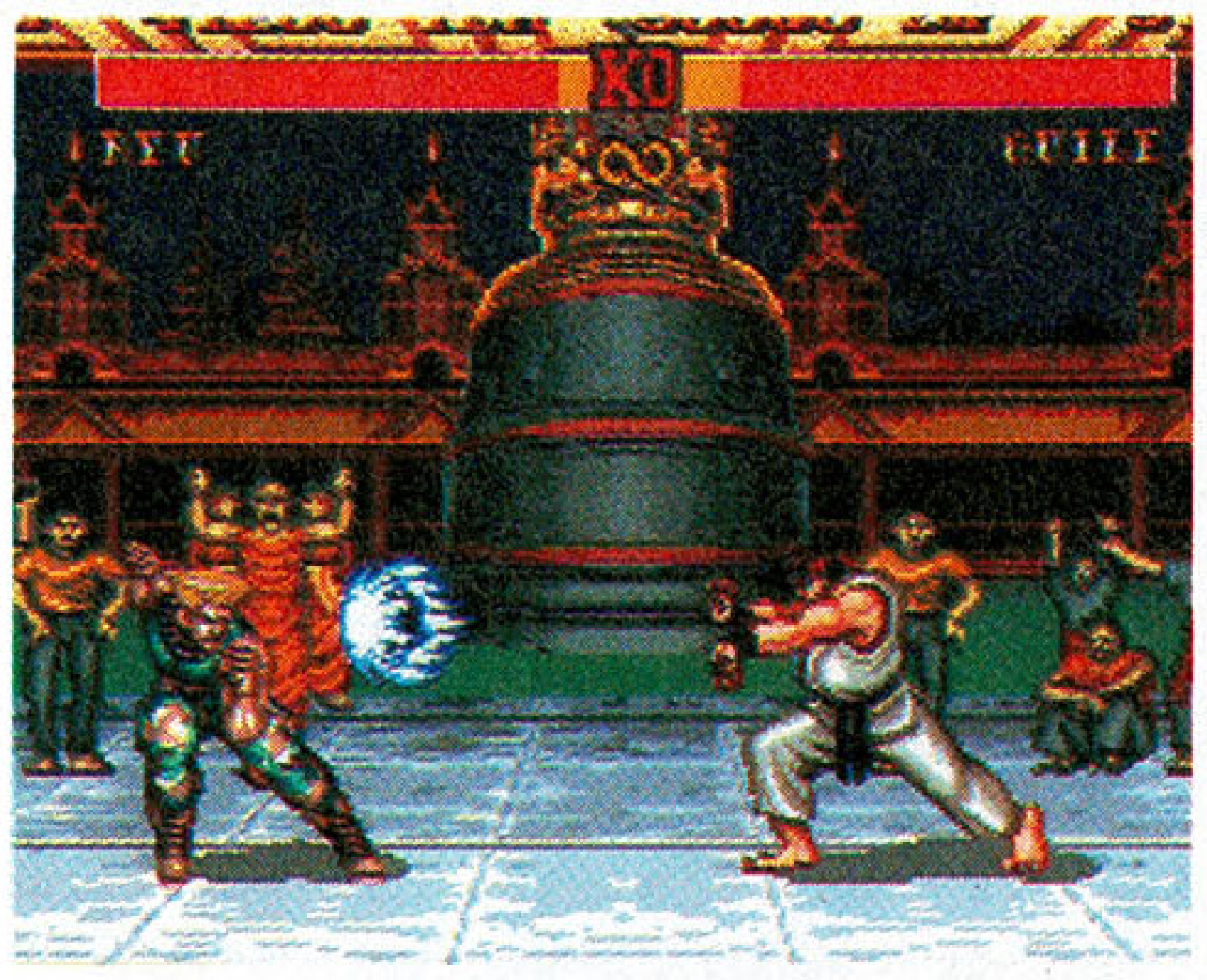
PLUS 2 キャラの組み合わせが勝負を決める!?『グループバトル』

『ダッシュプラス』の対戦専用モード「グループバトル」は、さらに団体戦と勝ち抜き戦の2つのゲームに分けられている。これは「ダッシュモード」、「エキサイトモード」ともに共通。どちらも任意の人数を決めて勝ち抜き戦を行っていくシステムになっている。

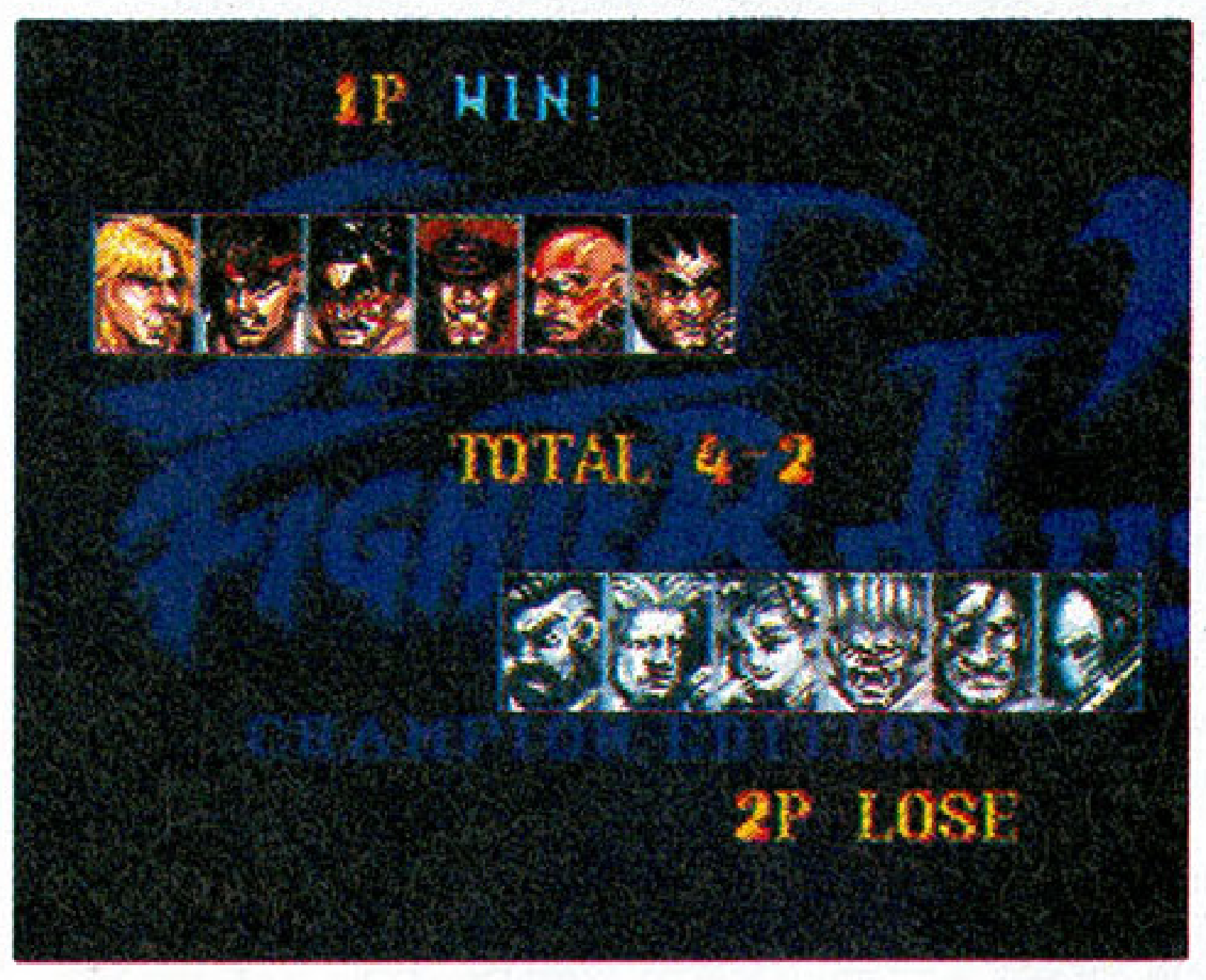
1人はみんなのために!?「MATCH PLAY（マッチプレイ）」

この「MATCH PLAY」は12人のキャラの中から1Pと2Pがお互いに最高6人までを選択して総当たり戦を行うモードだ。選ぶ人数はあらかじめ1人から6人までの範囲で自由に設定できる。

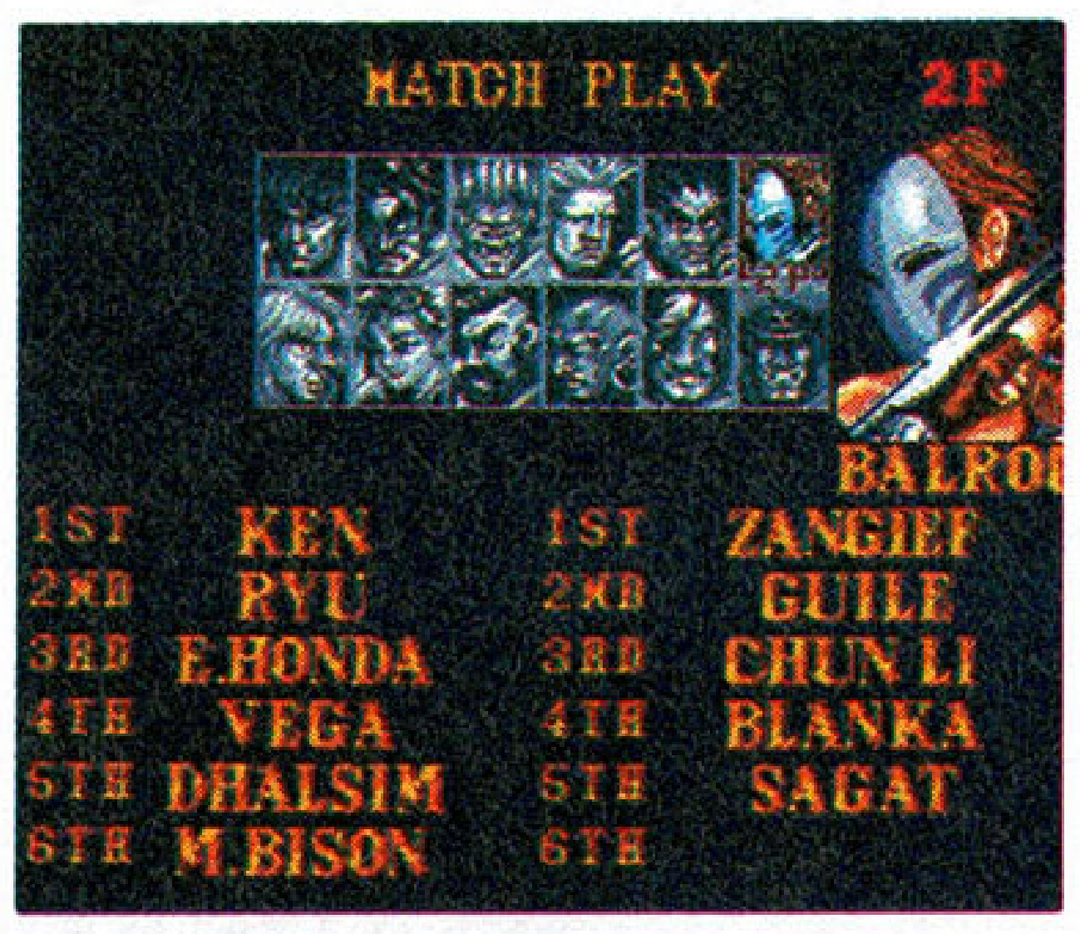
試合は問答無用の一本勝負。なお、この「グループバトル」では同じキャラクタ同士での対戦はできないようになっている。だからお互いに使いたいキャラが一緒だった場合は相手より先に取るしかないが、実際は1P、2Pと順番に選ぶことになるので、お互い相談して決めた方が良さそうだ。



⬆追いつめられたときこそ冷静に。戦いは最後に焦った奴が負けなのだ


1P WIN!
TOTAL 4-2
2P LOSE

⬆試合がすべて終わると試合の成績が表示される。4対2で1Pの勝ち

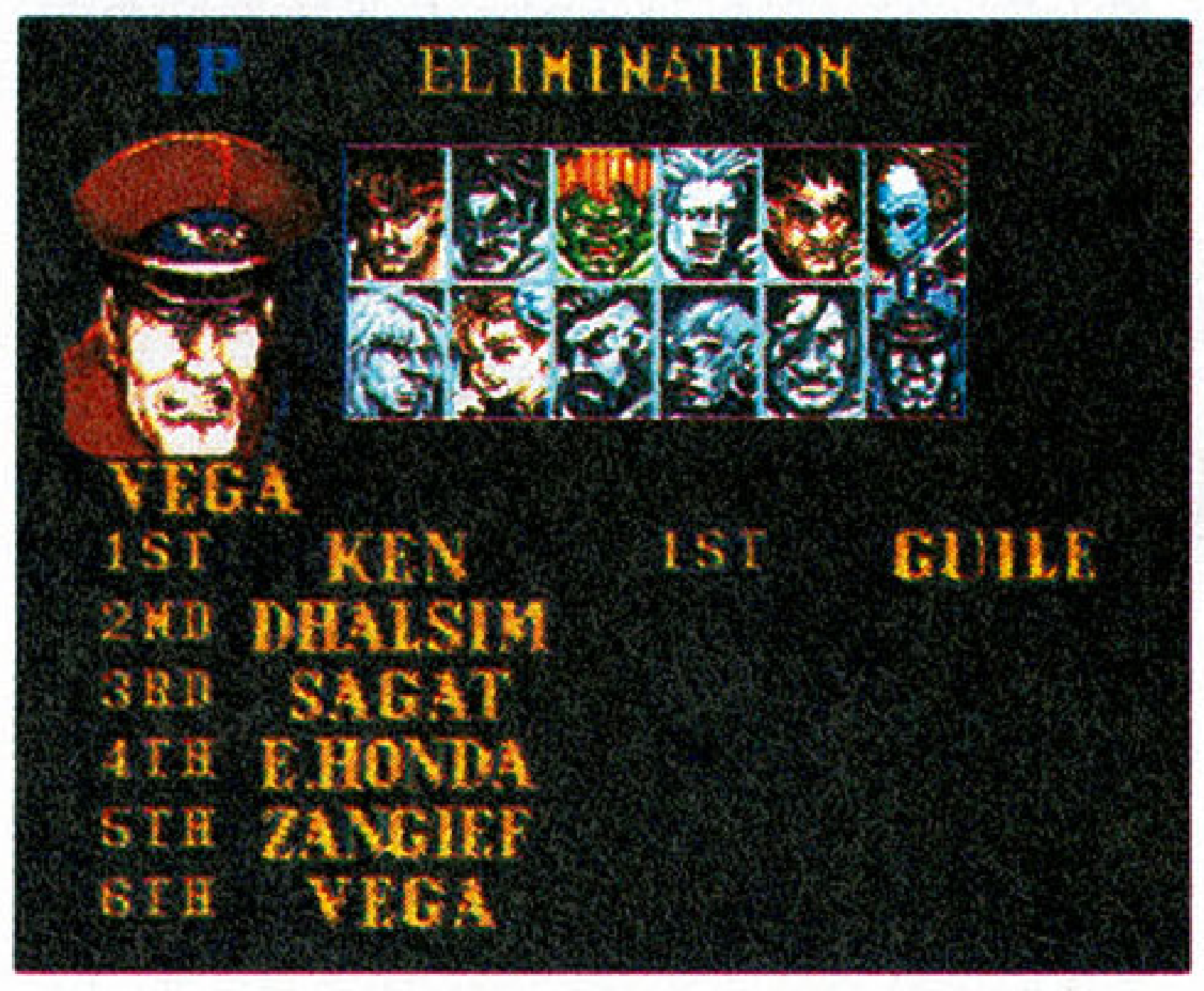

MATCH PLAY 2P
BALROG

1ST	KEN	1ST	ZANGIEF
2ND	RYU	2ND	GUILE
3RD	E.HONDA	3RD	CHUN LI
4TH	VEGA	4TH	BLANKA
5TH	DHALSIM	5TH	SAGAT
6TH	M.BISON	6TH	

➡相手が意地悪だとひどい組み合わせになるかも

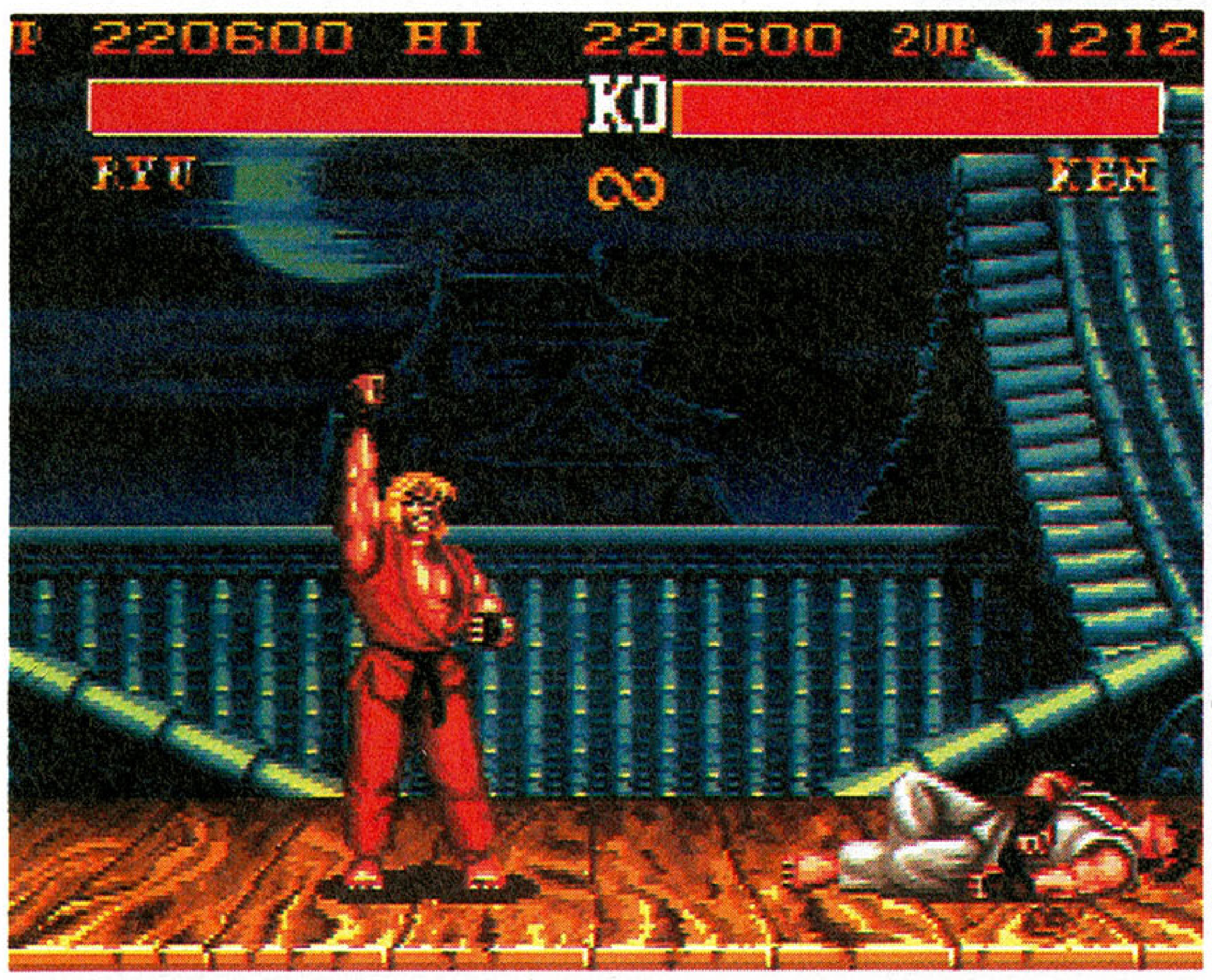
強いやつしか生き残れない!「ELIMINATION（イリミネイション）」

このモードは最初にキャラの人数を決めるまでは同じだが、一方の勝者が次の相手と戦っていく勝ち抜き戦になっている。1Pと2Pで選ぶ人数に差をつける、ハンディ対戦ができるのが特徴だ。

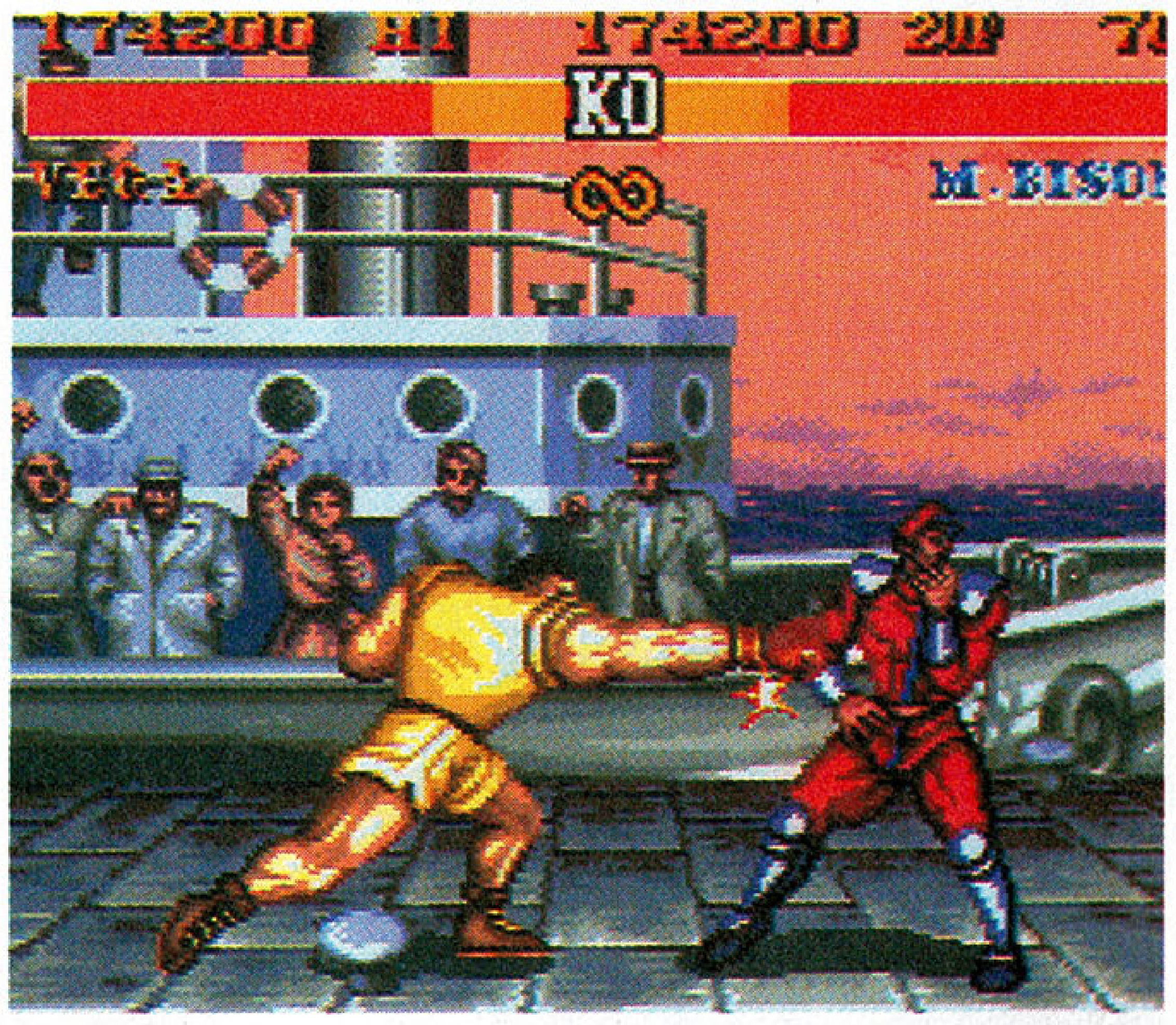

1P ELIMINATION
VEGA

1ST	KEN	1ST	GUILE
2ND	DHALSIM		
3RD	SAGAT		
4TH	E.HONDA		
5TH	ZANGIEF		
6TH	VEGA		

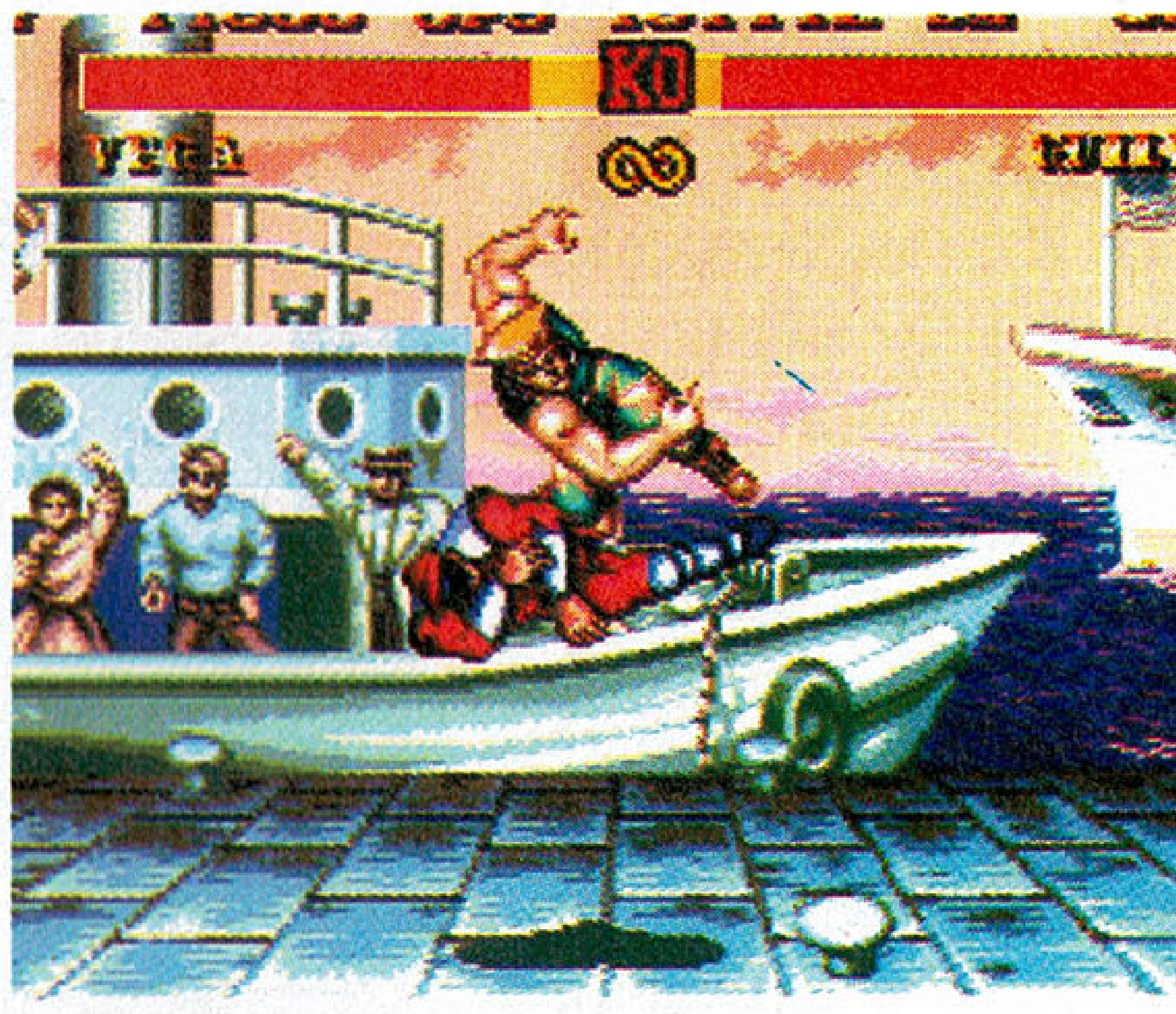
⬆これだけハンディをもらっておいて負けた日にゃ、立ち直れませんぜ



⬆試合は1本限りの真剣勝負。最後の最後まで全力を尽くせ!!



⬆相性的に弱いキャラで、とんでもなく強い相手を倒す。これも対戦プレイならではの楽しみ方だ



➡力押しは必ずしも結果に比例しないのね…。対戦で人生を学んだ日

発売直前！ ここが気になるカプコンQ&A!!

発売も間近に迫ってきた『ダッシュプラス』。業務用の忠実な移植に加え、新要素を盛り込んだ超期待作の気になる点をいろいろ聞いてみた。

より業務用に近く！

—— 現在の『ダッシュプラス』の完成度はどのくらいですか？

カプコン 本当にお待たせしました。8月25日にめでたくROMアップしました。

—— 移植作業上、ここは特に苦労したという点はありますか？

カプコン やはり色関係ですね。完全移植を目指すため、カラー調整に最後の最後まで苦労しました。

メガ版は対戦専用!?

—— 容量が最終的に24メガという大容量になった理由はなんですか？

カプコン ゲーム内容の充実を図るためです。容量が当初の予定よりも大幅に増やせたおかげで、かなり満足のいく作品になったと思います。

—— 満足といいますと？

カプコン 限りなく業務用の『ダッシュ』に近づけられたことです。

—— 各キャラの連続技や、同時押し（※後述）などの細かい技の移植度も気になるところなのですが。

カプコン すべて業務用と同じ感覚で出せるように再現しています。

—— 今回対戦モードに「グループバトル」が加わりましたね。

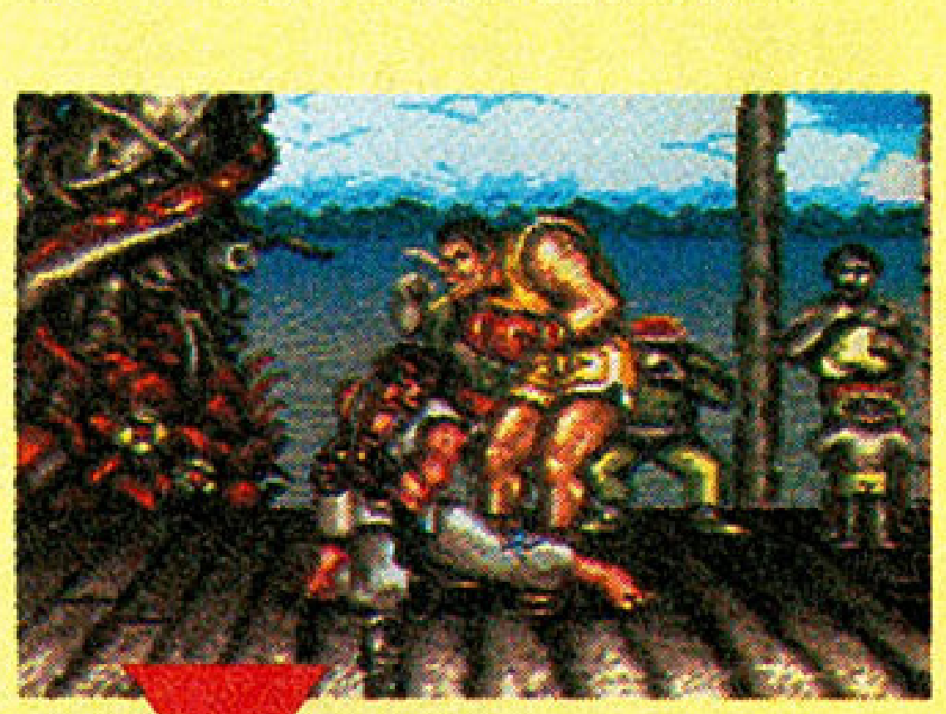
カプコン 対戦プレイをちょっと違う形で楽しんでもらいたかったのです。キャラを選ぶ際に相手のキャラ配分を見ながら、自分はどのキャラを捨てゴマにするか、何番目に自分の得意なキャラをもってくるかなどの戦略性が生まれてくるわけです。このようにメガ版の『ダッシュプラス』は、対戦プレイの面白さを追求した作品なのです。

—— 最後に読者に一言。

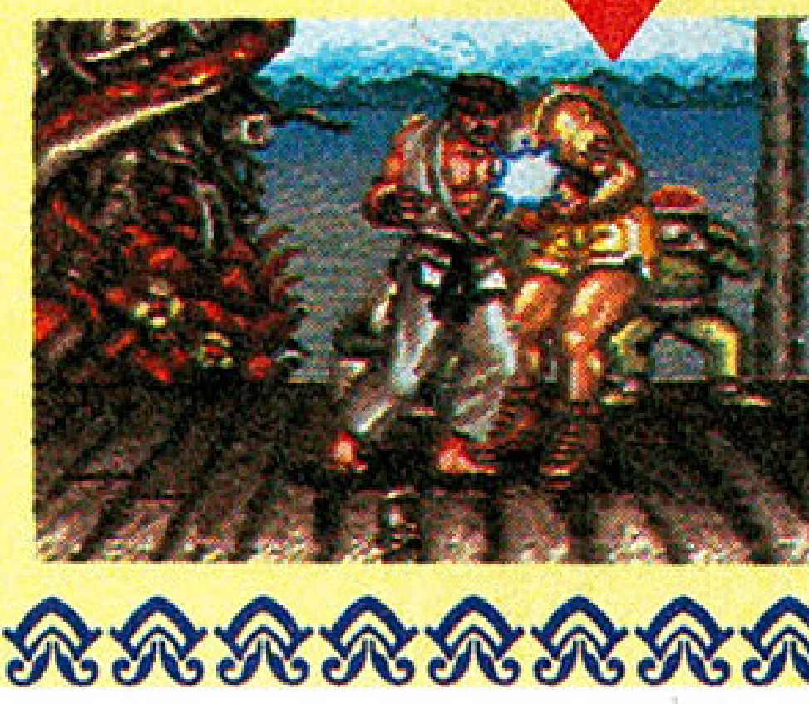
カプコン お待たせした分、中身の濃いものに仕上がりました。どんどん対戦して大いに楽しんで下さい。

同時押しって？

弱キックと強パンチを同時に押すと足払いからアッパーへの連続技になる、リュウ・ケンの秘密兵器。



➡弱キックを当てて、同時に強パンチを押すと

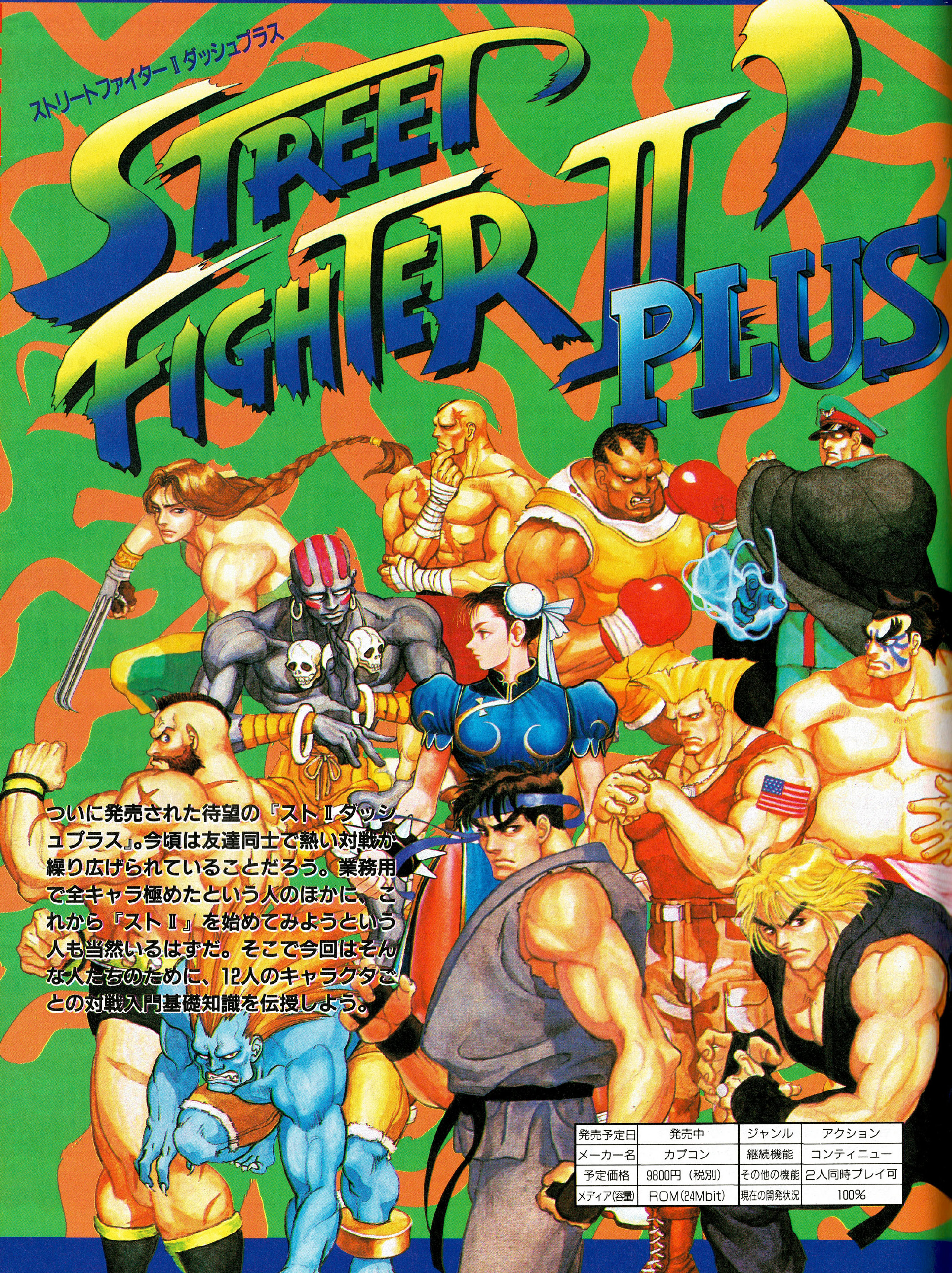


⬆アッパーが出る。気絶も狙えるお手軽連続技

CHAMPION EDITION

ストリートファイターⅡダッシュプラス

STREET FIGHTER II' PLUS



ついに発売された待望の『ストⅡダッシュプラス』。今頃は友達同士で熱い対戦が繰り広げられていることだろう。業務用で全キャラ極めたという人のほかに、これから『ストⅡ』を始めてみようという人も当然いるはずだ。そこで今回はそんな人たちのために、12人のキャラクタごとの対戦入門基礎知識を伝授しよう。

発売予定日	発売中	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	100%

ビギナー、マニア必読の対戦マニュアルガイド!!

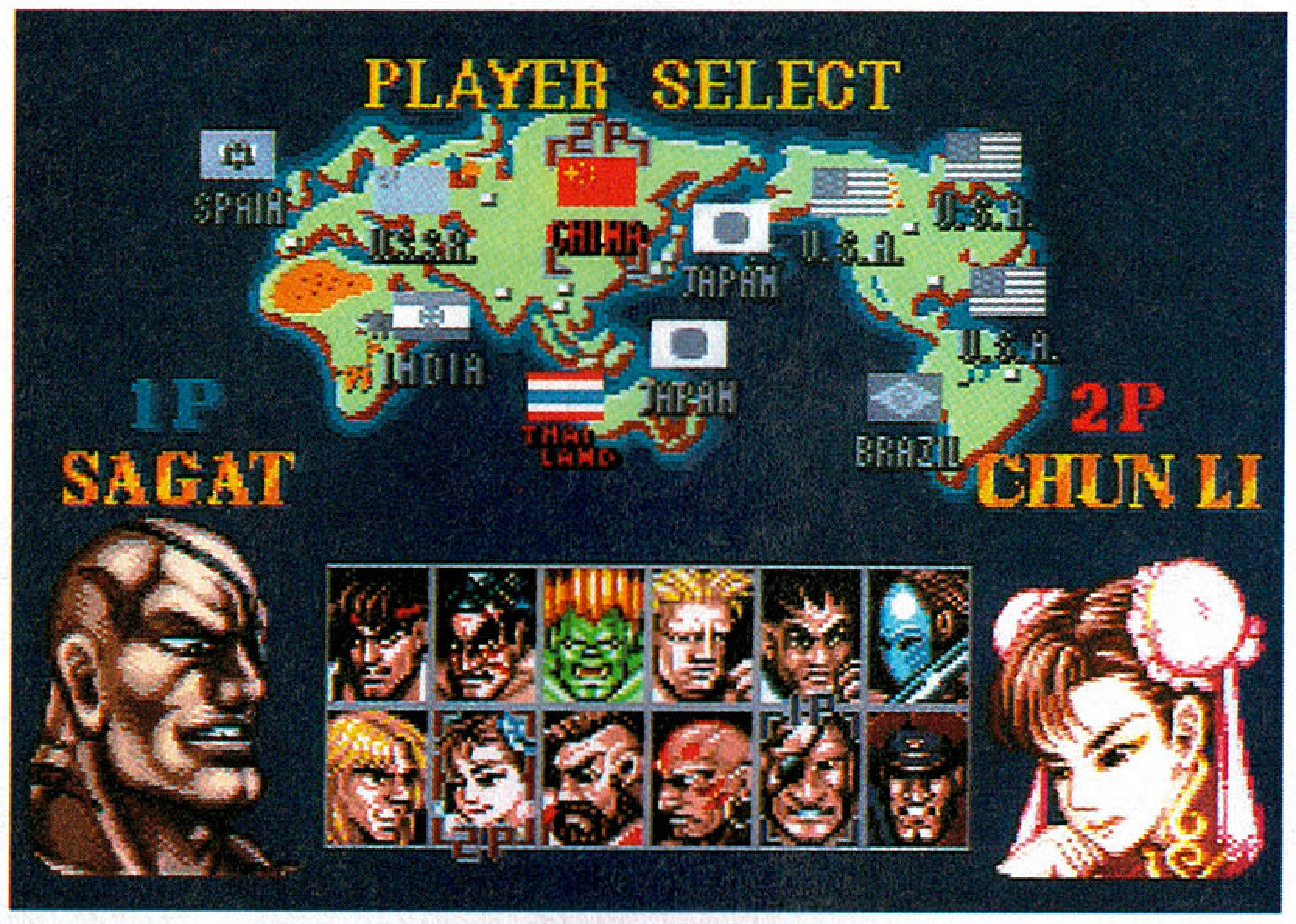
対戦プレイ…今、果てしなき戦いの幕があがる!!

対戦プレイのおもしろさ、それはコンピュータ戦と違い攻略にパターンが存在しないことだ。動きの決まっているコンピュータに対し、人間同士の戦いは相手が次に何をしてくるか分からないため、常に緊張感がある。その中で相手との駆け引きを楽しむ。それが対戦プレイのだいご味だ。

12人から選ぶのだ

『ストⅡダッシュプラス』では、プレイヤーは使うキャラを12人の中から選択できる。各キャラはそれぞれ独自の必殺技をもっており、それを相手に決めたときの快感は何ともいいがたいものがある。

キャラの組み合わせの有利不利はあるものの、使い手の腕しだいでいくらでも逆転できるところが、またこのゲームの奥深いところだろう。

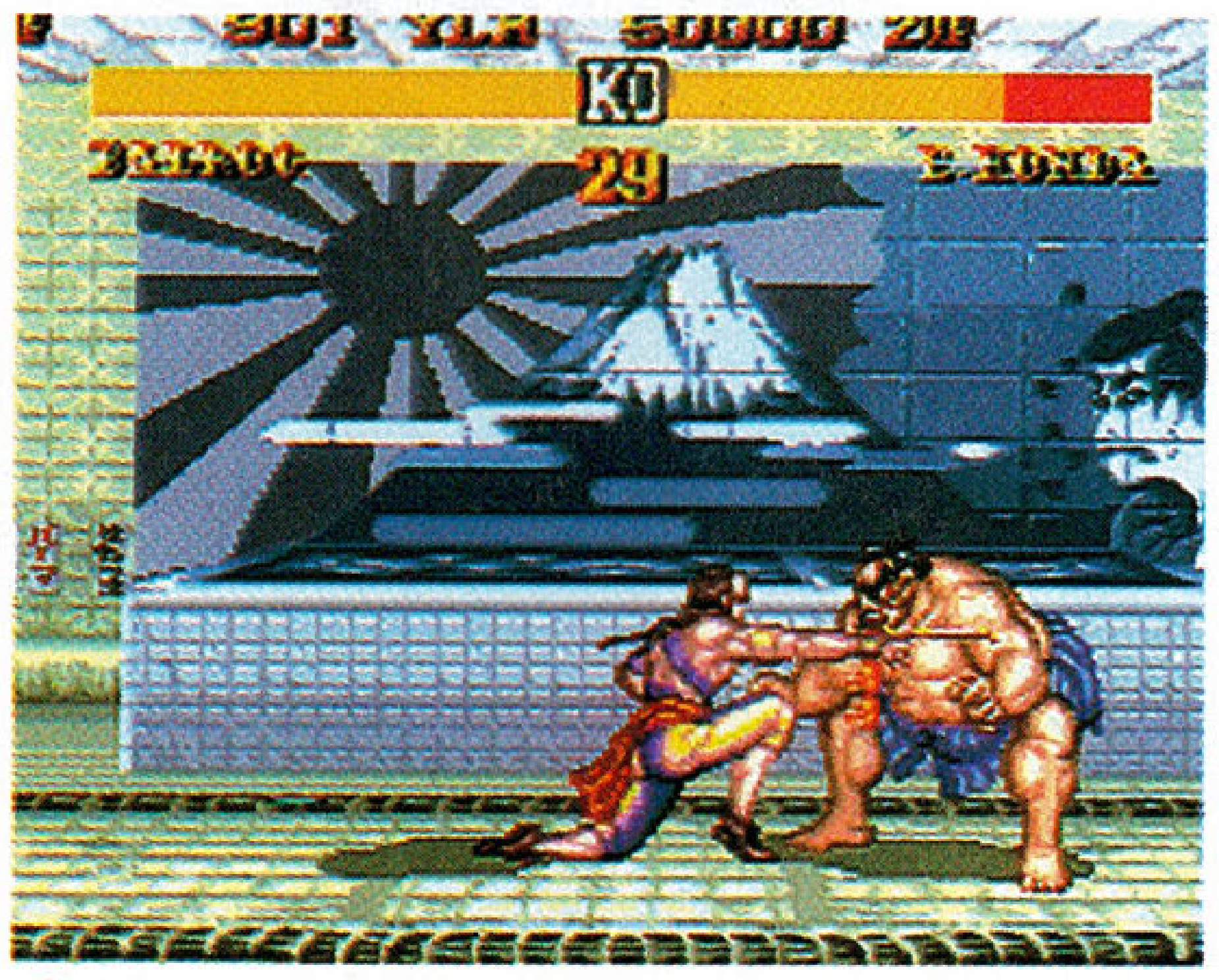

PLAYER SELECT
SPAIN
U.S.A.
CHINA
JAPAN
U.S.S.R.
U.S.A.
INDIA
THAILAND
JAPAN
BRAZIL
U.S.A.
1P
SAGAT
2P
CHUN LI

ズラリ並んだ12人。コンピュータ戦のボス格である四天王までも使えてしまうのだ

基本技をマスターしよう

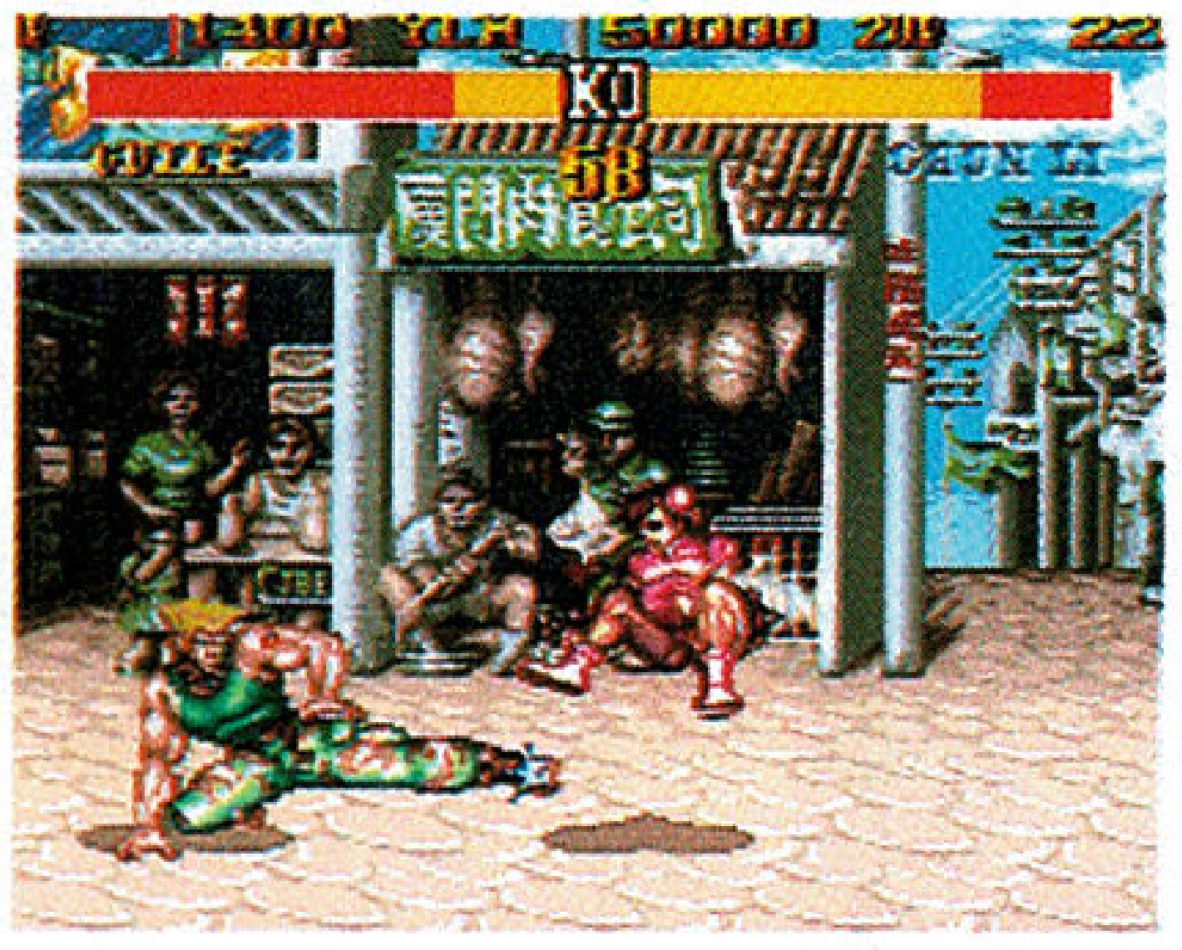
必殺技を自由に出せたからといって勝てるほど世の中甘くない。基本技もちゃんと把握しておこう。キャラの操作は方向ボタンと弱中強のパンチとキックの組み合わせで行う。弱の技は連打がきくが、威力がない。強はその反対。方向ボタンを敵と反対側に入れるとガードになり、必殺技と投げ以外の攻撃にはダメージを受けない。

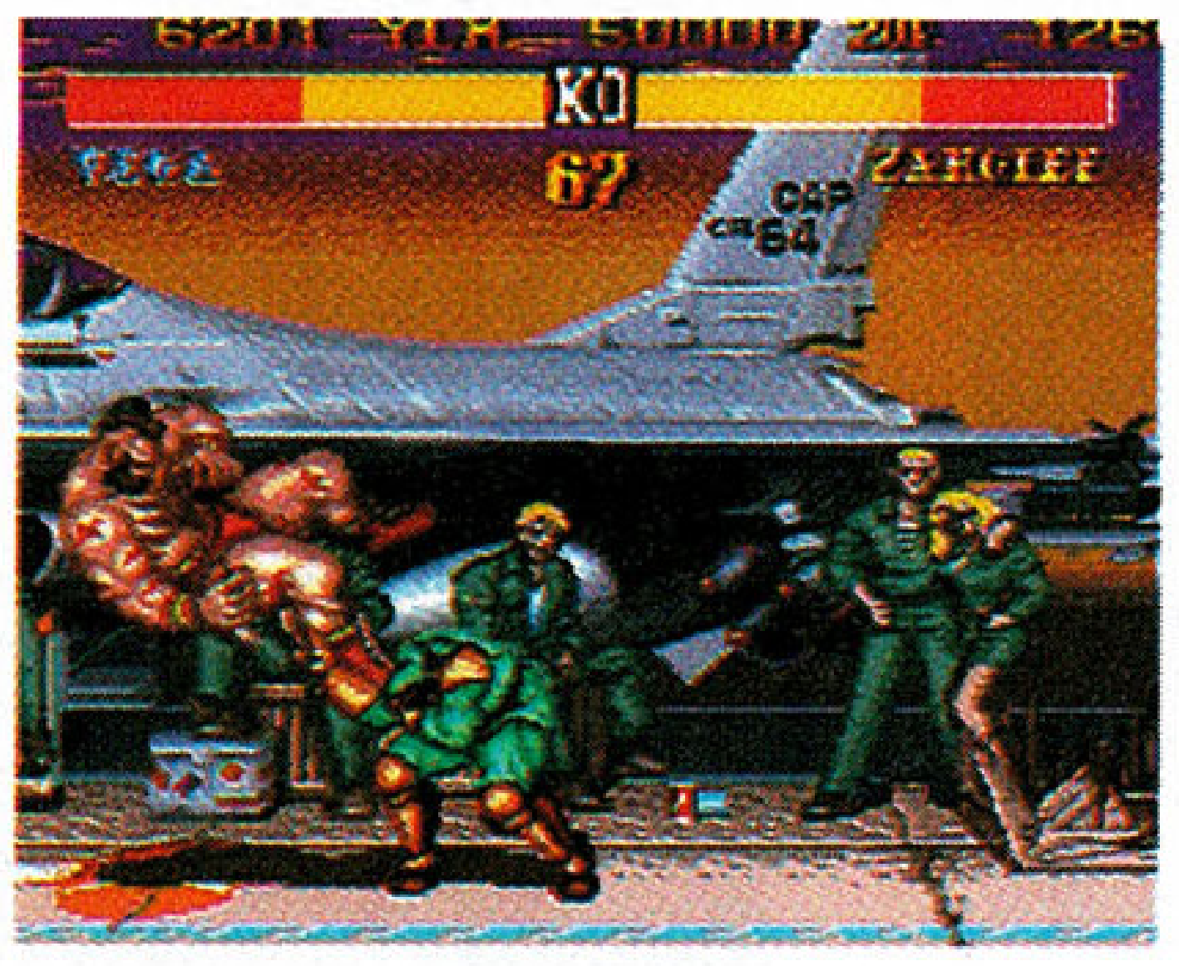
方向ボタン横+中か強のパンチ（キック）で敵を投げる。基本技をないがしろにしての勝利はあり得ないぞ。


KO
29
E.HONDA

バルログは特にパンチのリーチが長い

しゃがみ強キックは相手を転ばせることができるのだ


KO
58
GUILE
CHUN LI


KO
67
ZANGIEF

投げは、必殺技以外では最も大きなダメージを与えられる

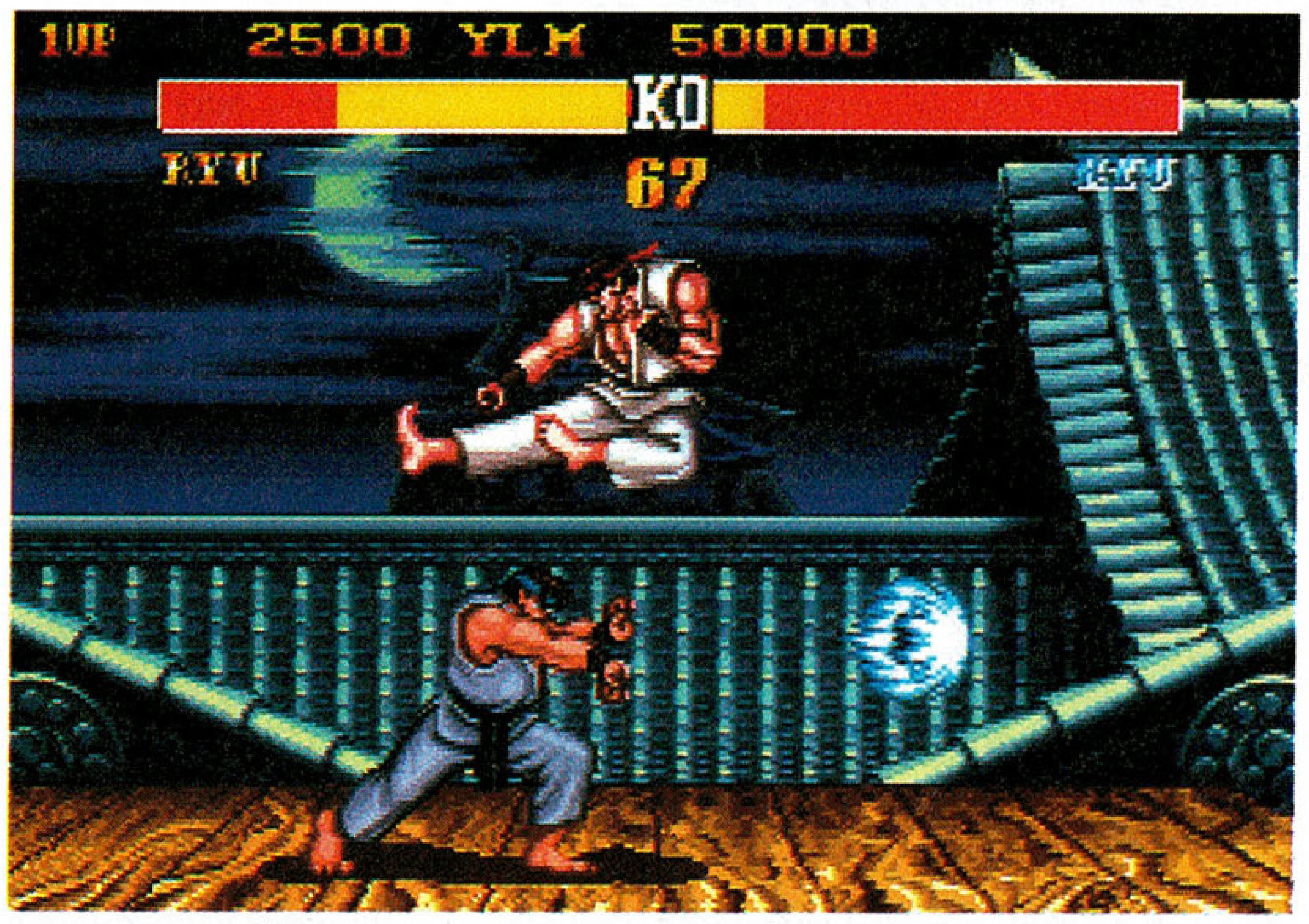
相手の心理を読め!

対戦プレイで重要なのが相手の次の行動を読むカンだ。これは経験を積んで身につけてもらうしかないが、できるとできないとでは雲泥の差がある。一番初歩的なものは、敵が波動拳を撃つのを先読みして飛び込むというもの。おもに敵が必殺技を出す瞬間を狙う場合が多い。相手の心理が読めるようになると、次は心理戦がメインになってくる。

先読み、フェイント、瞬間の判断。対戦には重要な要素だ

KO
91
E.HONDA

わざとスキの大きな技を見せ技にして、相手のあせりを誘う


1UP 2500 YLM 50000
KO
RYU
67
RYU

先読みが決まったら連続技を叩き込む。見事決まれば、最高に気持ちいい瞬間だ

対戦プレイをもっと楽しむために

●対戦プレイは人間対人間の闘いのため、自然とセオリーができ上がってくるものだ。たとえ友達同士といえど、やってはいけないことだってある。たとえば未だに問題にされる投げはめ。相手のはめ技があまりにもひどいため、本当にけんかになってしまったということが実際にある。

●相手に負けたくないという気持ちは理解できるにしても、モラルを無視してまで勝敗にこだわる姿勢はあまりにも幼稚ではないだろうか。そうまでして勝っても、自分にも相手にも残るものは何もない。お互い純粋に腕をみがき合い競い合ってこそ『ストリートファイターⅡ』の真の面白さが分かるのではないだろうか。

●さて今度は、対戦プレイをより面白くする工夫をしてみよう。普通の対戦にあきたら友達といろんな新しい対戦のやり方を考えよう。例えば、

☆体力ゲージを隠して戦う。

☆一試合中に必殺技を決められた数以上使うと反則負け。

などなど、アイデア次第で新鮮な楽しさが見つかるかも。

●また『ダッシュプラス』にあるグループバトルモードを使って、変な組み合わせを作って対戦してみよう。

☆必殺技がコマンド系のチーム対タメ系のチーム。

☆重量級対軽量級。

☆クツチーム対裸足チーム。

●このほかにも対戦プレイの意外な面白さを引き出せる要素はたくさんあるはずだ。

基本を押さえた堅実な強さ

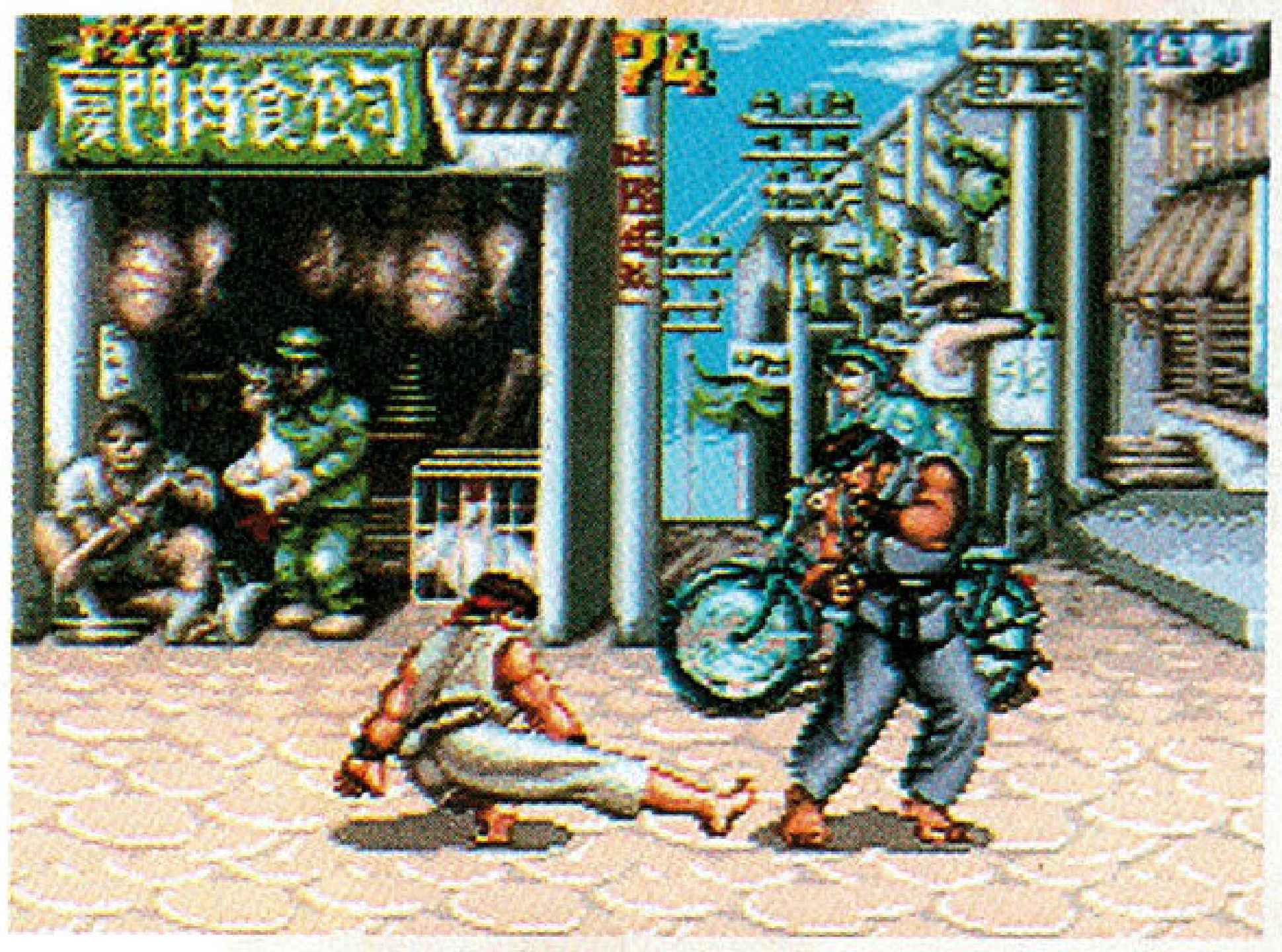
リュウ

主人公の特権か、全12人中ただ1人だけ無敵技を2つもつ。攻守ともに優れたオールラウンドプレイヤーである。

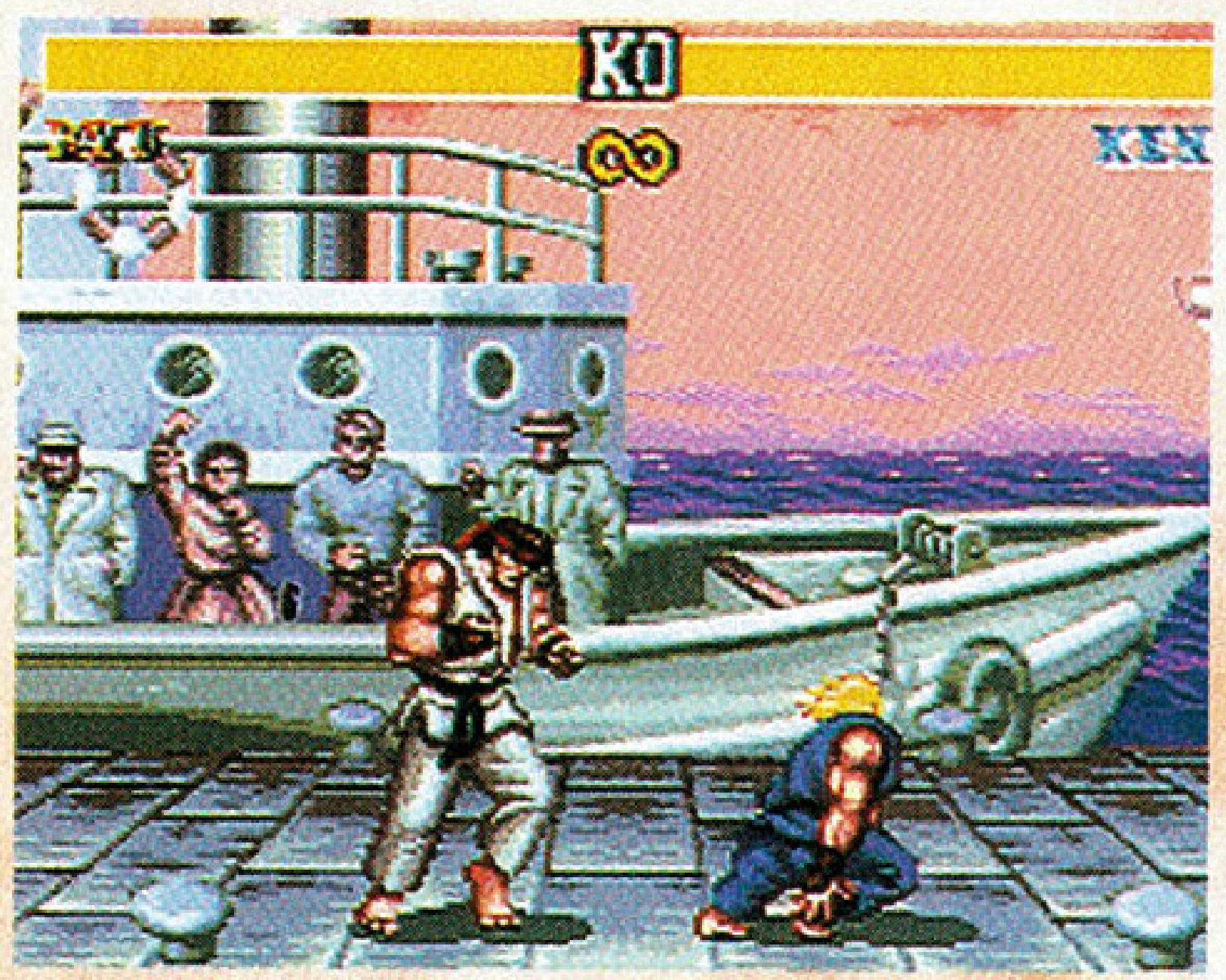
リュウ、ケンは基本技から必殺技まで、対戦プレイにおけるすべての基本がつまったキャラだ。2人は使う技がほとんど同じなのでこのリュウのページに書いてあることの一部は、ケンにも転用できると考えてもらってかまわない。

足払いの間合いを見切れ

リュウ、ケンでもっとも多用する通常技は足払いである。メインで使うのは強足払い。この技は出るのが早くリーチもあるが、戻りが遅いという欠点もある。空振りすると大きなスキができてしまうため、強足払いの届く間合いをしっかりと把握していなければならない。地上戦は足払いの使い方で勝敗が決まるといっても過言ではない。またその点を逆手に取って、相手の足払いのミスを誘って反撃するというテクニックも重要だ。



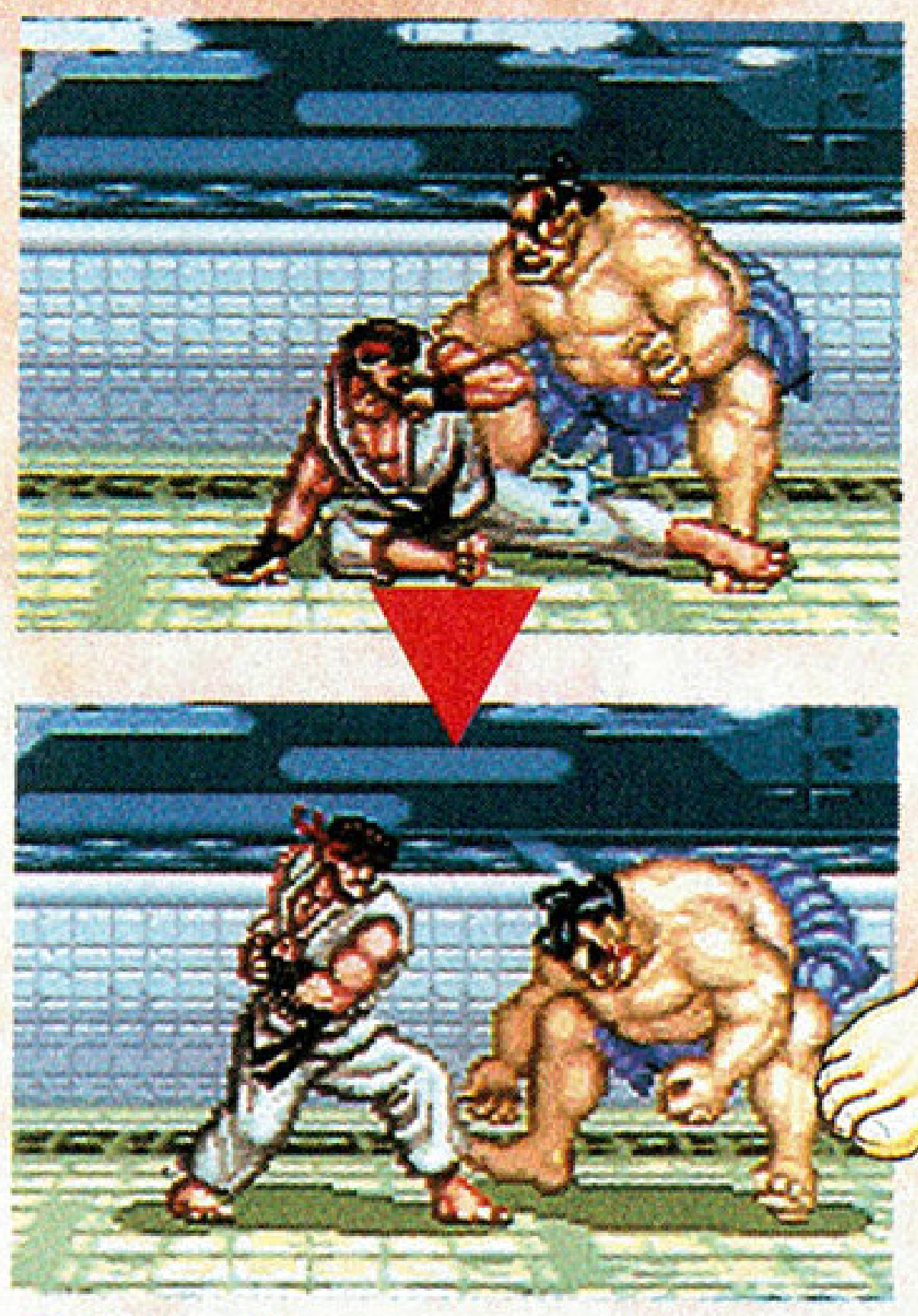
⬆これが強足払いのギリギリ届かない間合い。覚えておこう



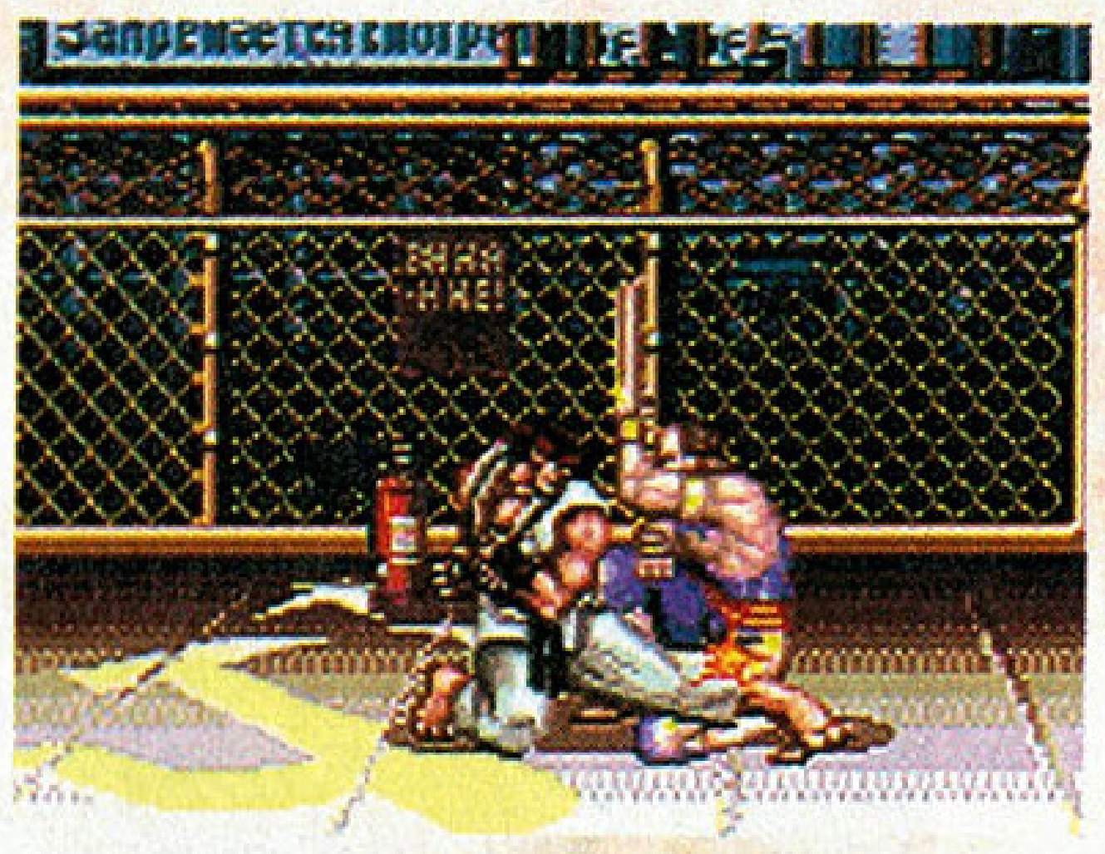
⬆相手が空振りしたときは絶好のチャンス。投げや足払いで転ばそう

足払い波動拳を多用しろ

接近戦で足払いを敵に当てたら、キャンセルで波動拳につなげるクセをつけよう。この技は敵と距離を広げる場合や、端に追い込みたいときに重宝する。相手はガードし続けなければならないため、削りにもなる。



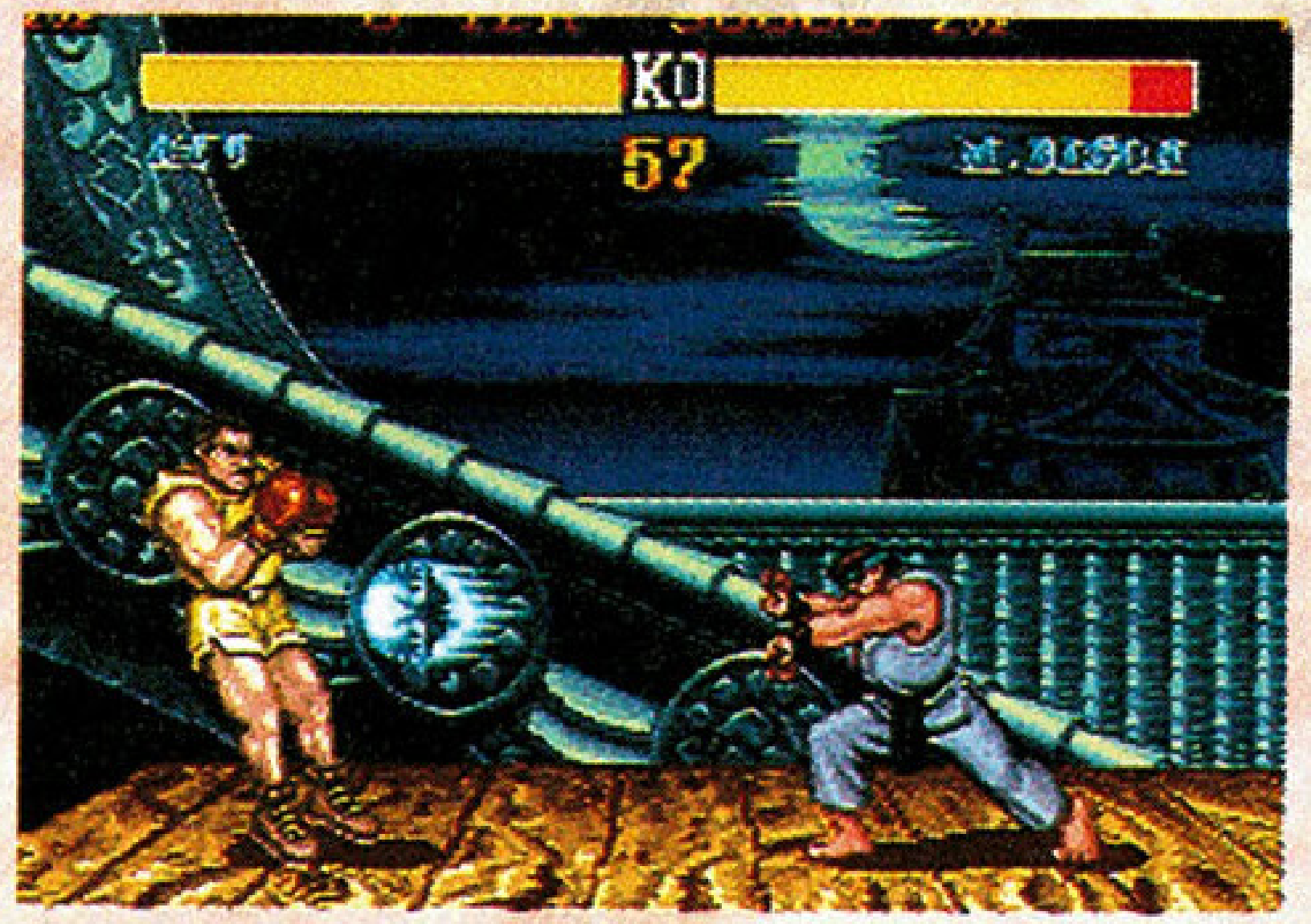
⬆敵に接近されたら足払い波動拳だ



⬆バルログの爪を折る手段としても使う

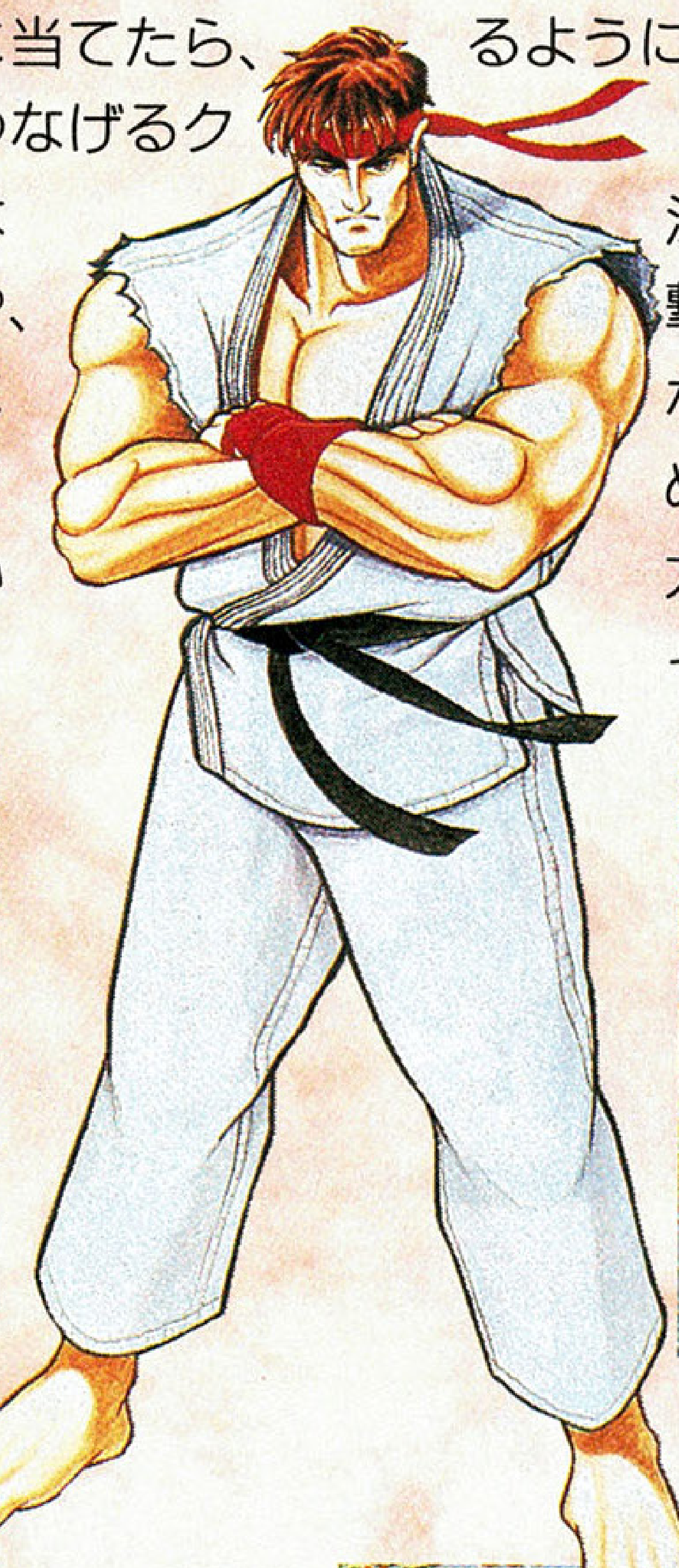
波動昇龍拳で押せ

前述の足払い波動拳を使って、敵を端に追い込んで波動拳を連発。飛び込んできたら昇龍拳で撃墜。このコンビネーションを波動昇龍拳という。この攻めはリュウ、ケンの基本戦法だ。完璧に間合いを調節されると、無敵技をもたないキャラは波動拳を先読みして飛び込むか、相討ち覚悟で技を出すくらいしか脱出法はない。波動拳はむやみに撃たず、相手に読まれないように強弱の緩急をつけることが重要。また立ち小キックなどのフェイントも交えると効果的だ。

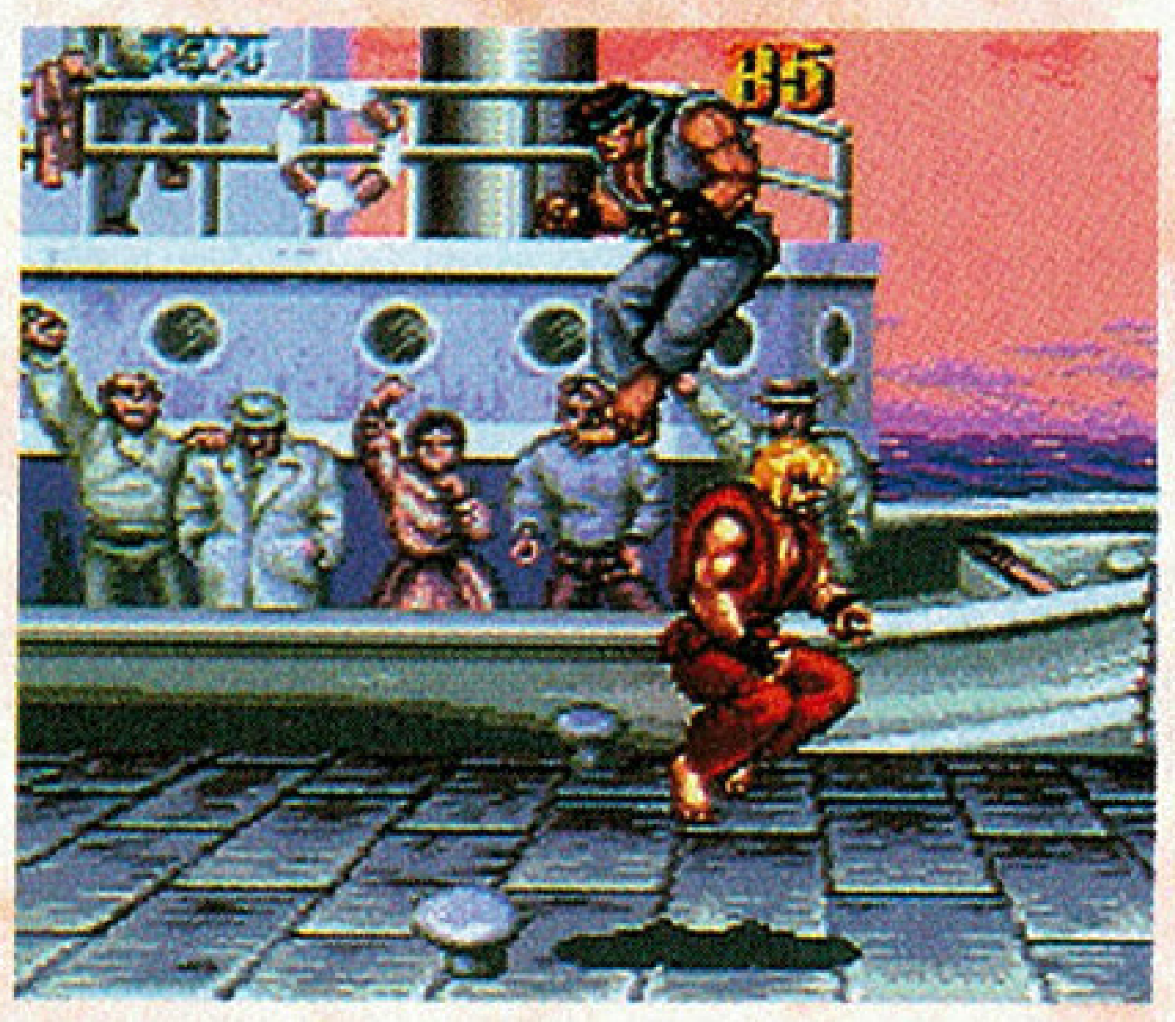


⬆こうなるとバイソンはもう終わり

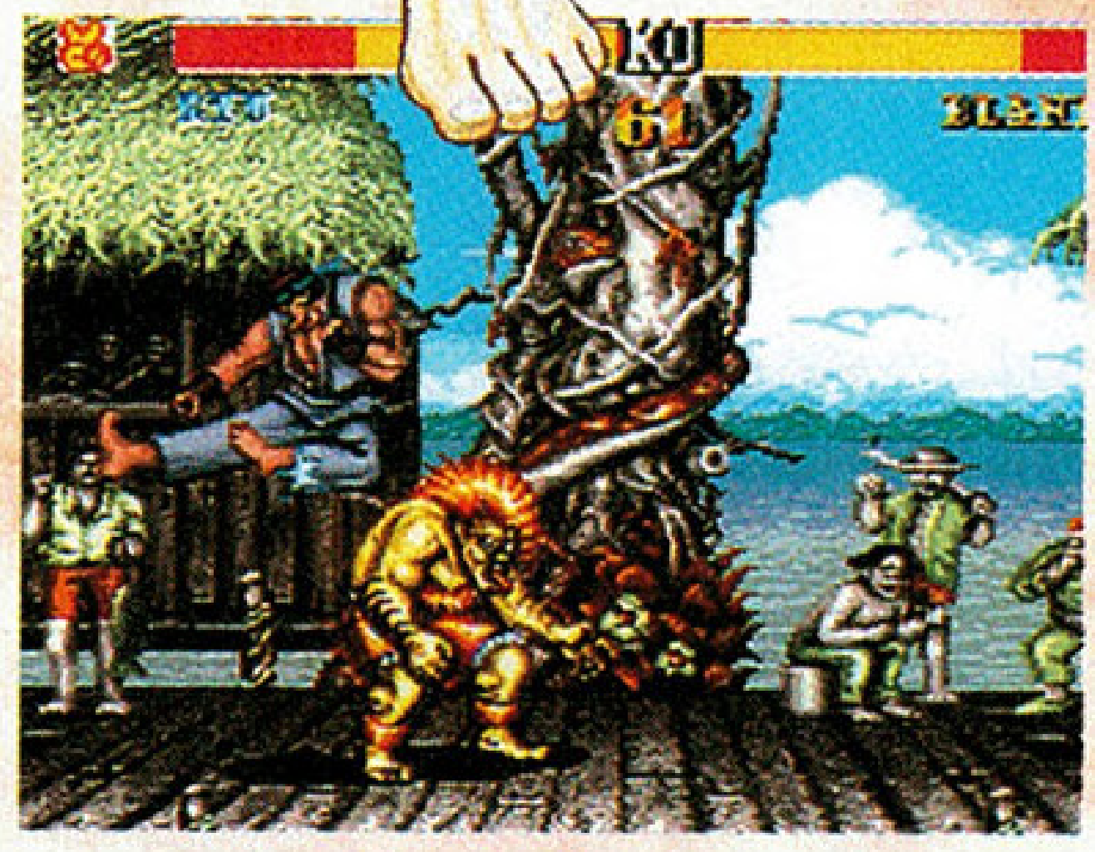
転ばせたらめくれ



リュウ、ケンには敵の背中に回るように飛び蹴りを当てる、「めくり」という戦法がある。通常の攻撃とは逆にガードしなければならないため、起き上がりに強力な必殺技のないキャラには有効な戦法。



⬆相手の起き上がりにちょうど飛び蹴りが重なるように

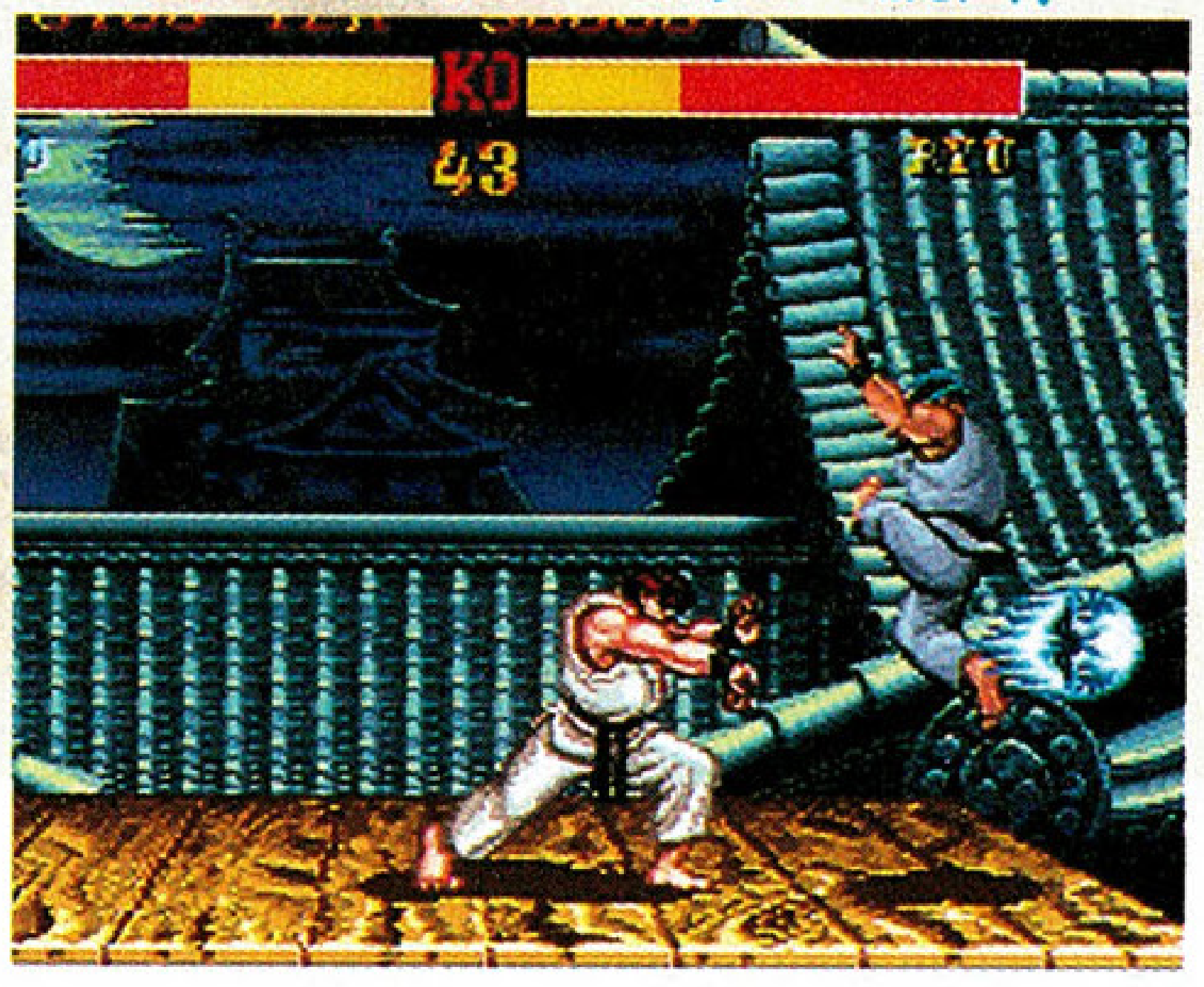


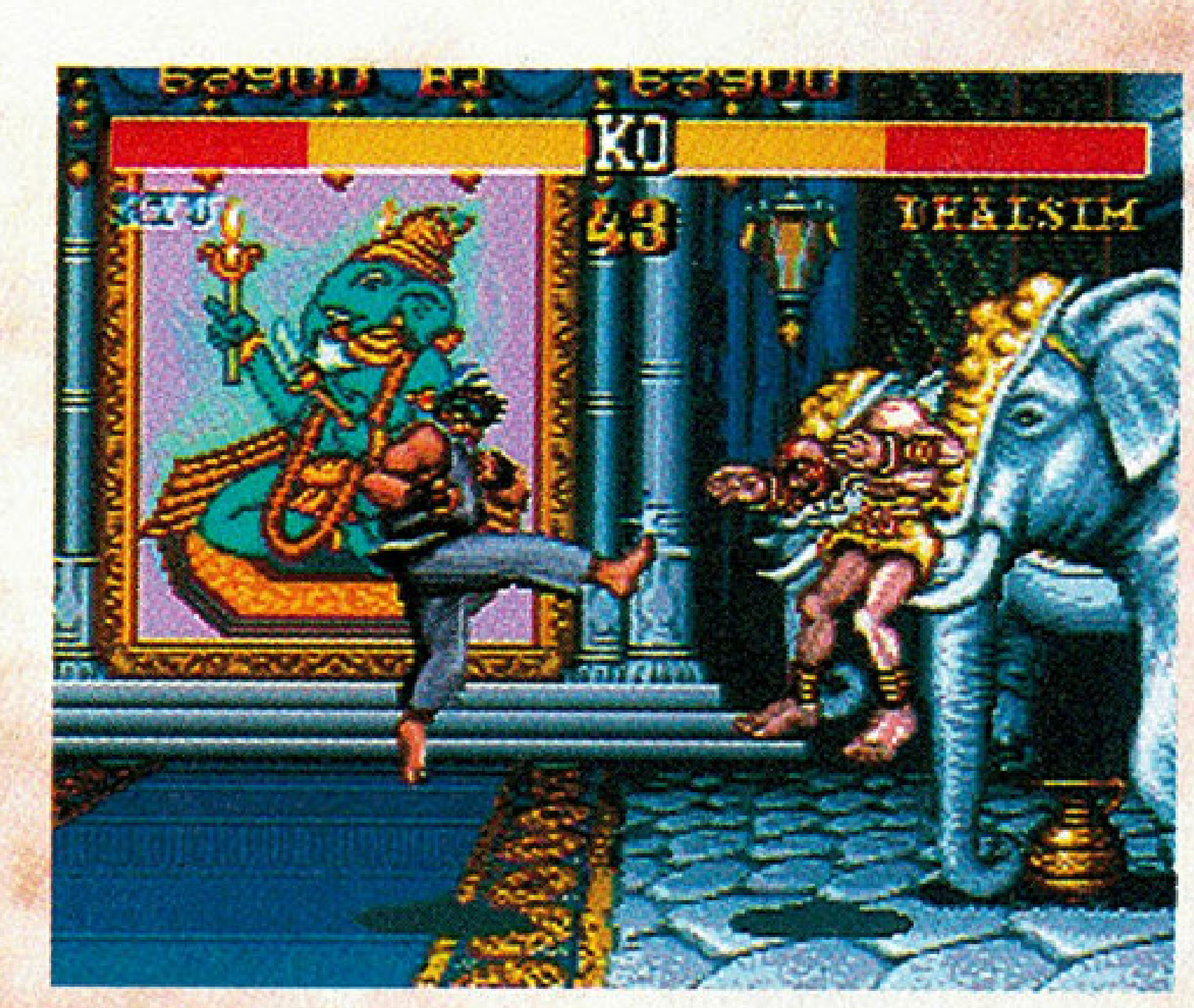
⬆完璧にめくればローリングもつぶせる

竜巻を有効に使え

リュウの竜巻旋風脚は上昇時と下降時が無敵。威力も大きく、当たれば敵は転倒する。これを最大限に利用しよう。鳥カゴにされたときの脱出や、敵の目前に降りるように出し、攻撃を空振りさせて投げるなど用途はたくさんある。

⬇無敵時間を使って鳥カゴ脱出！

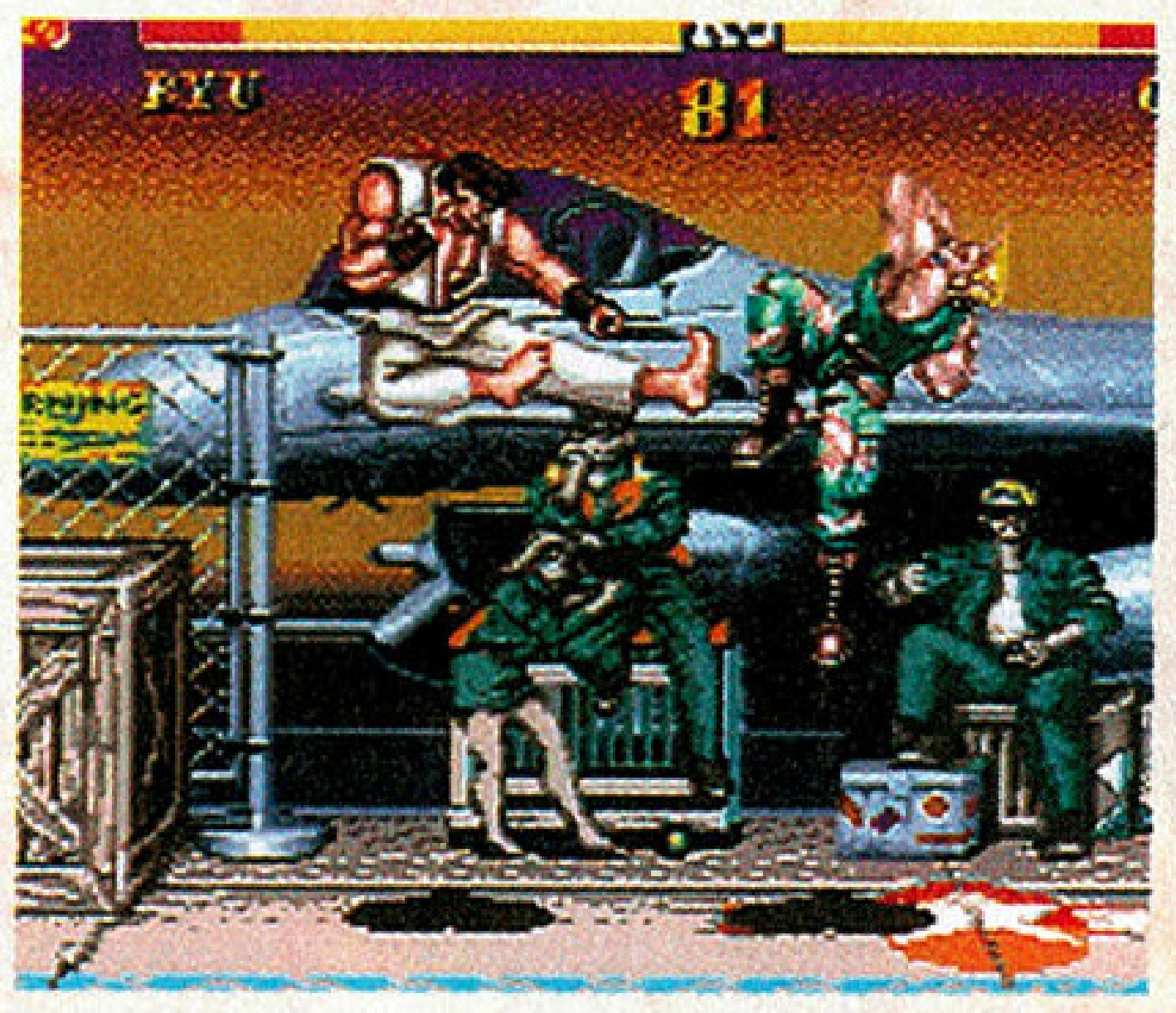




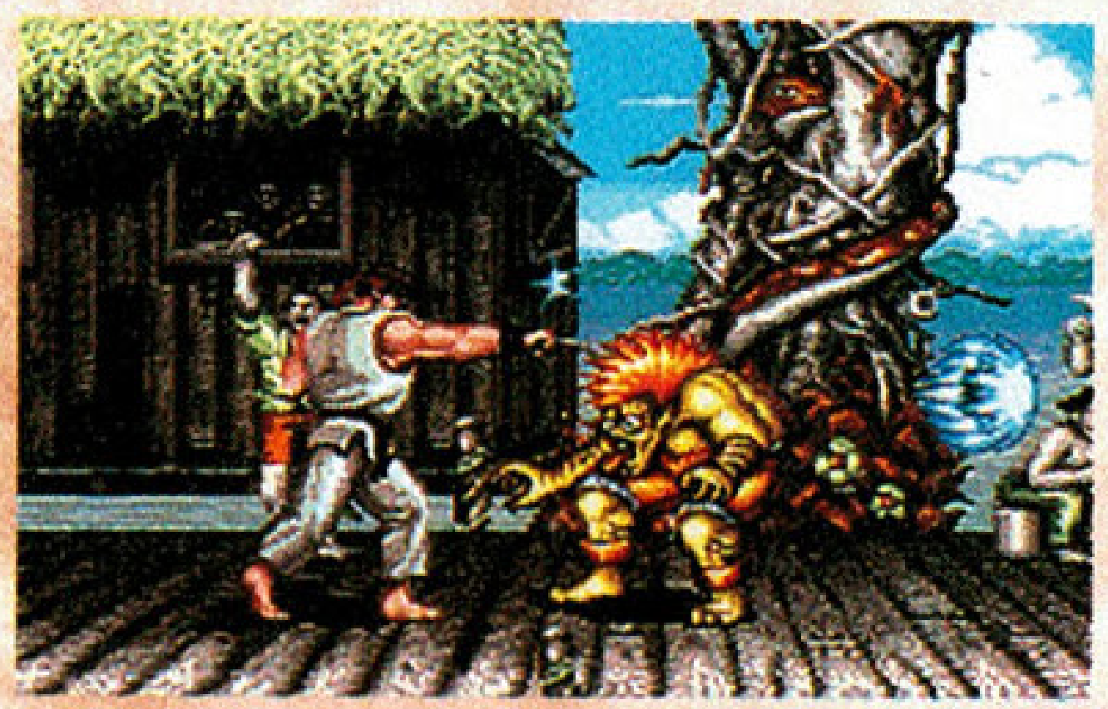
⬆対ダルシム戦は竜巻旋風脚の使い方しだいで有利にも不利にもなる

対空攻撃を使い分けろ

敵がジャンプ攻撃をしかけてきたときは昇龍拳で落とすのがベストだが、相手も昇龍拳の空振りを狙って遠くから飛び込んだり、何も技を出さなかったりと工夫してくる。そこで、真上ならアッパー、近めなら回し蹴りか正拳、それより遠ければ登り蹴りというように距離によって返し技の使い分けを確実にできるようにしておこう。



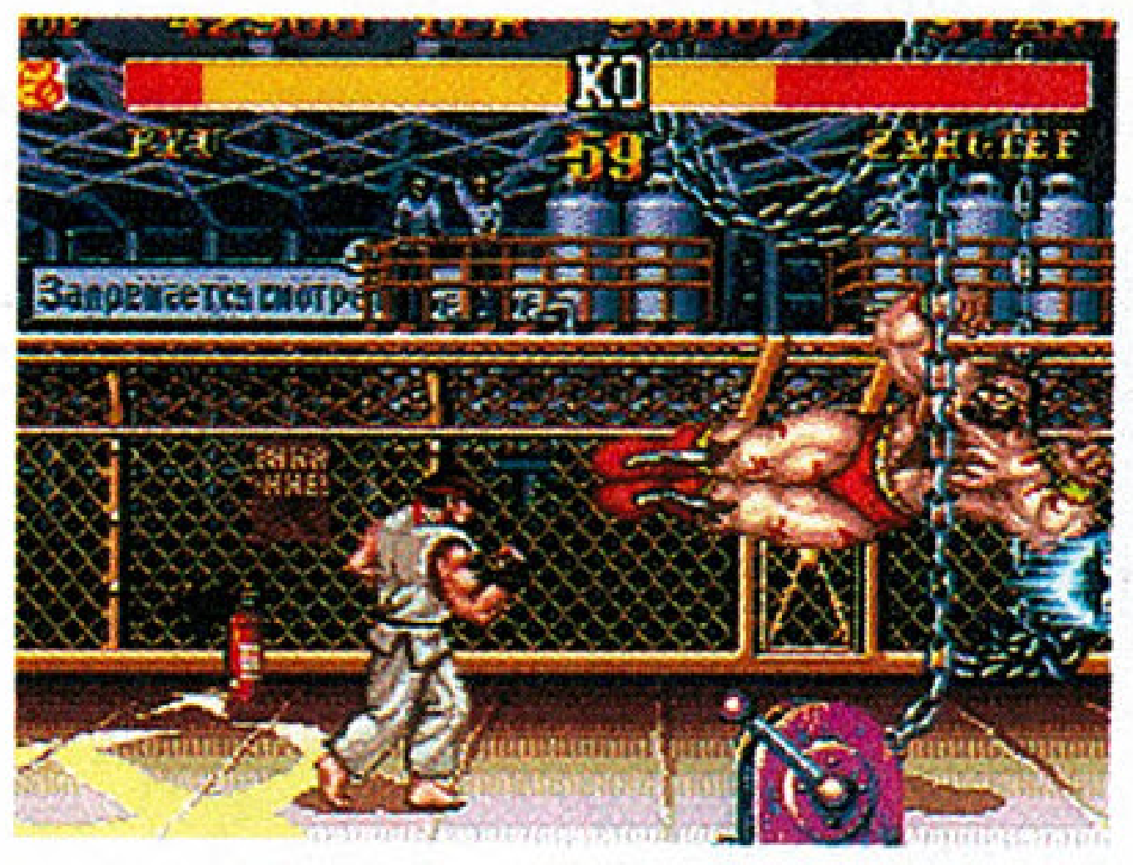
⬆場合によっては昇龍拳よりも頼りになる対空兵器だ



⬆手前に落ちてきたら正拳が確実だ

最強も夢じゃない！

リュウの強みは波動拳を撃ったあとの隙が少ないこと。相手が飛んだら、先の対空技で落とす。この黄金パターンに確実に追い込むように攻めたてる。特に天敵とする相手のいないリュウは十分天下を狙えるキャラだ。



⬆波動昇龍拳で敵を押さえ込め

派手な技で相手をビビらせろ

ケン

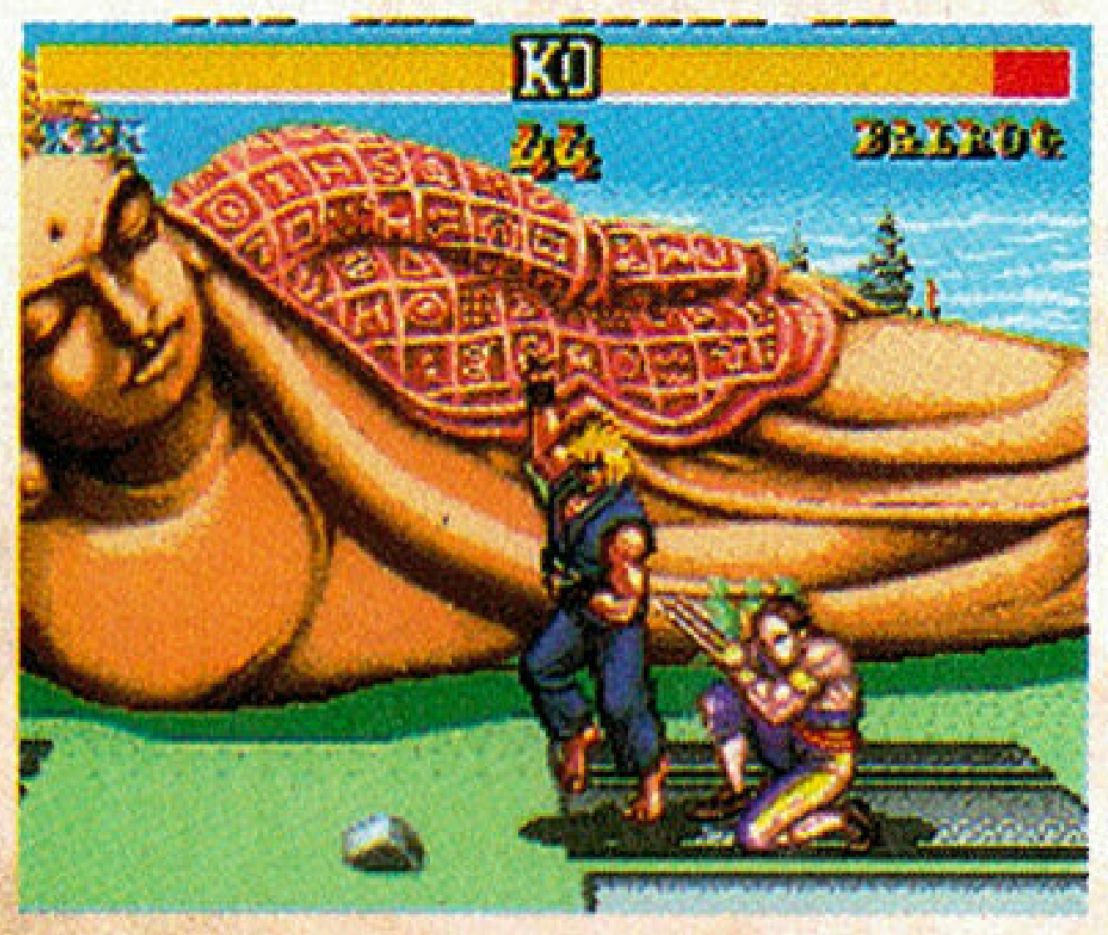
リュウの生涯のライバルだ。異様に速い竜巻旋風脚と昇龍拳のコンビネーションは、敵を恐怖のドン底に叩き込む。

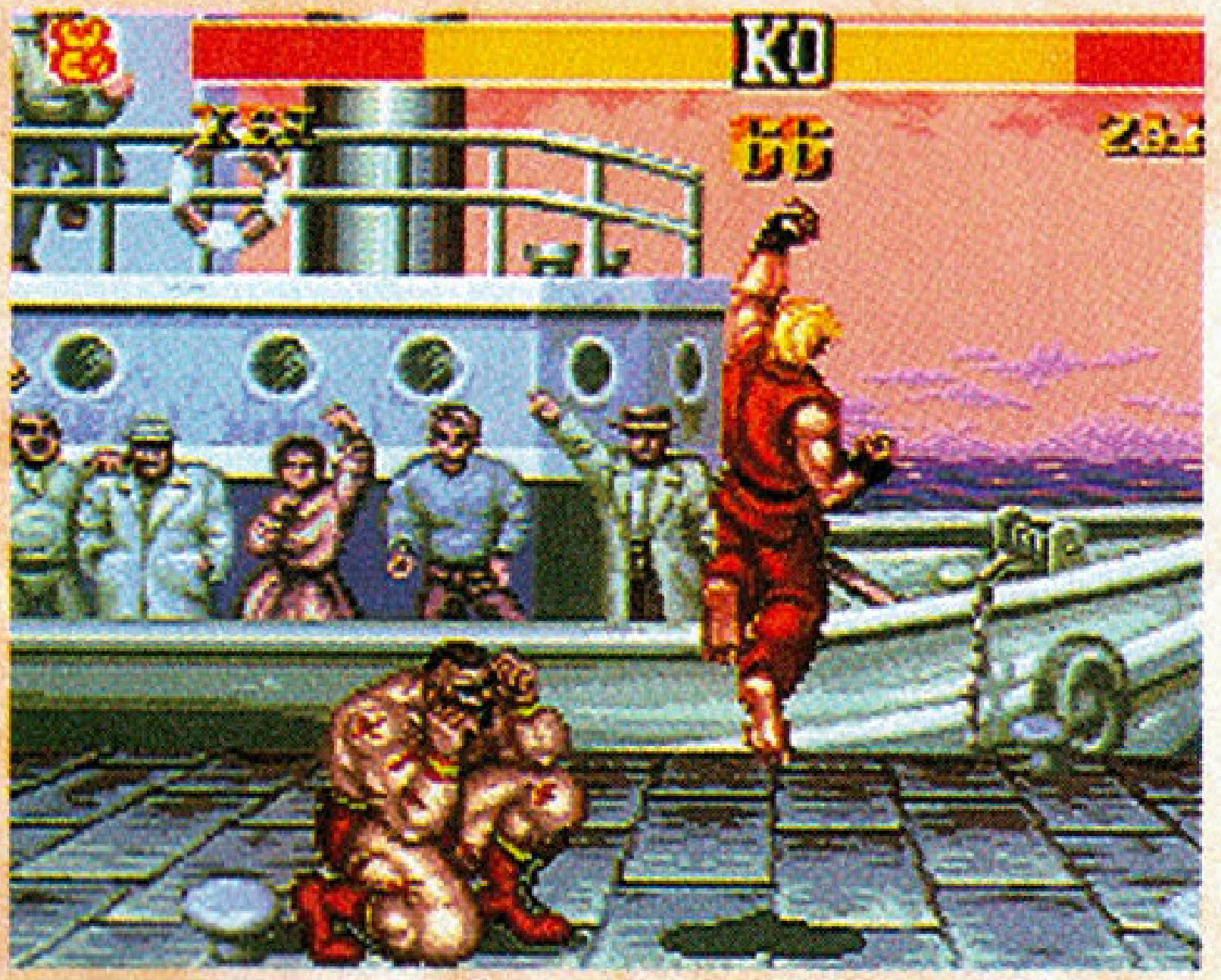
基本的に同じ能力をもつリュウとケン。守りに重点を置いた戦いをするリュウに対し、ケンは攻めを得意とするキャラである。いかにして対戦相手を豪快に倒すか。ネックになるのはやはり昇龍拳だ。

昇龍拳を過信するな

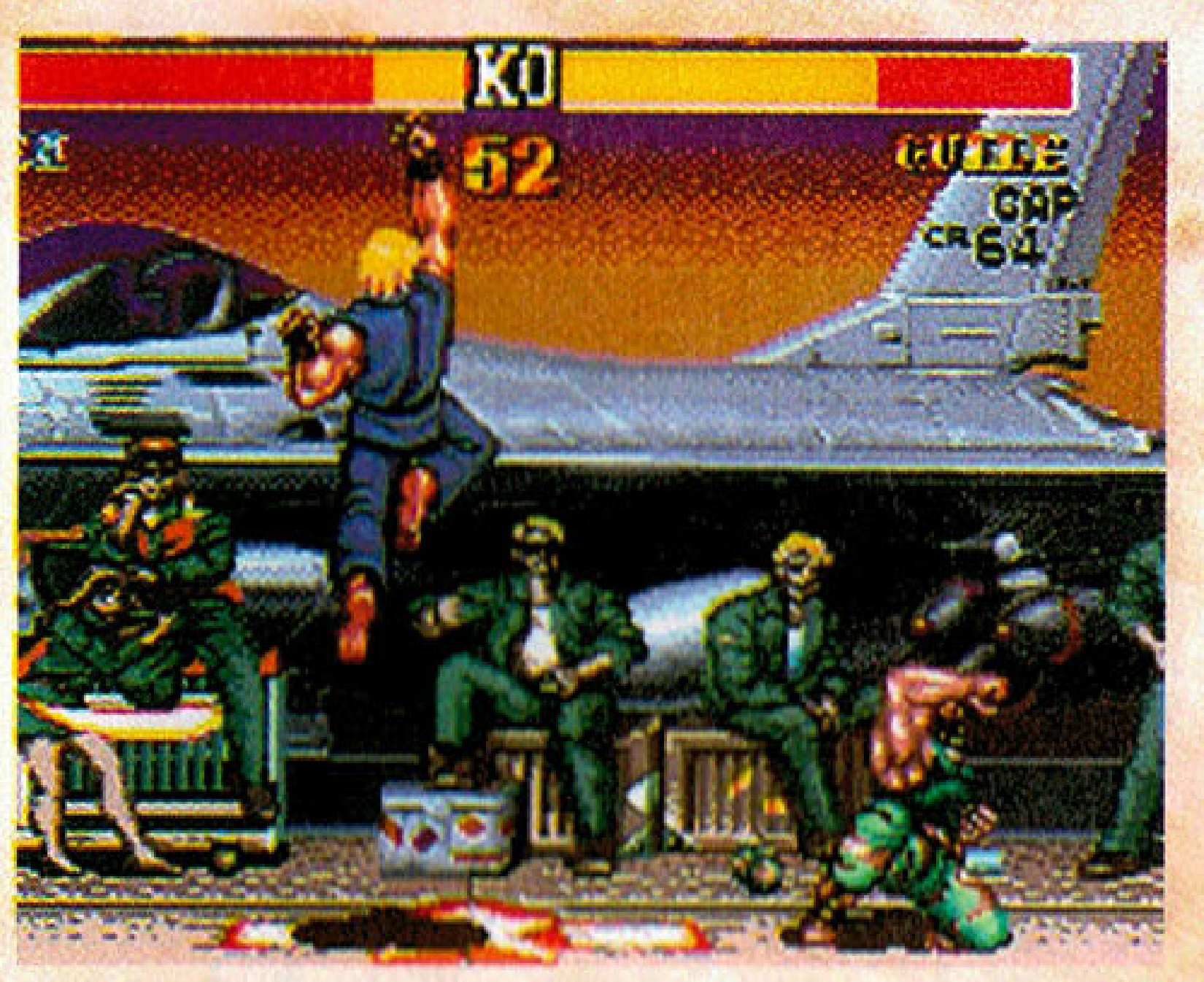
ケンの強みはなんといっても軽い昇龍拳。横にグンと伸びる強昇龍拳は最強の対空兵器だ。しかし乱発は禁物。投げや足払いなど、返し技はいくらでもあるのだ。通常技の中にさりげなくおり混ぜていくといった使い方が望ましい。

➡足の速いキャラには落ち際を投げられてしまう





⬆起き上がり昇龍拳は慎重に。このあとはスクリューはめが待っている

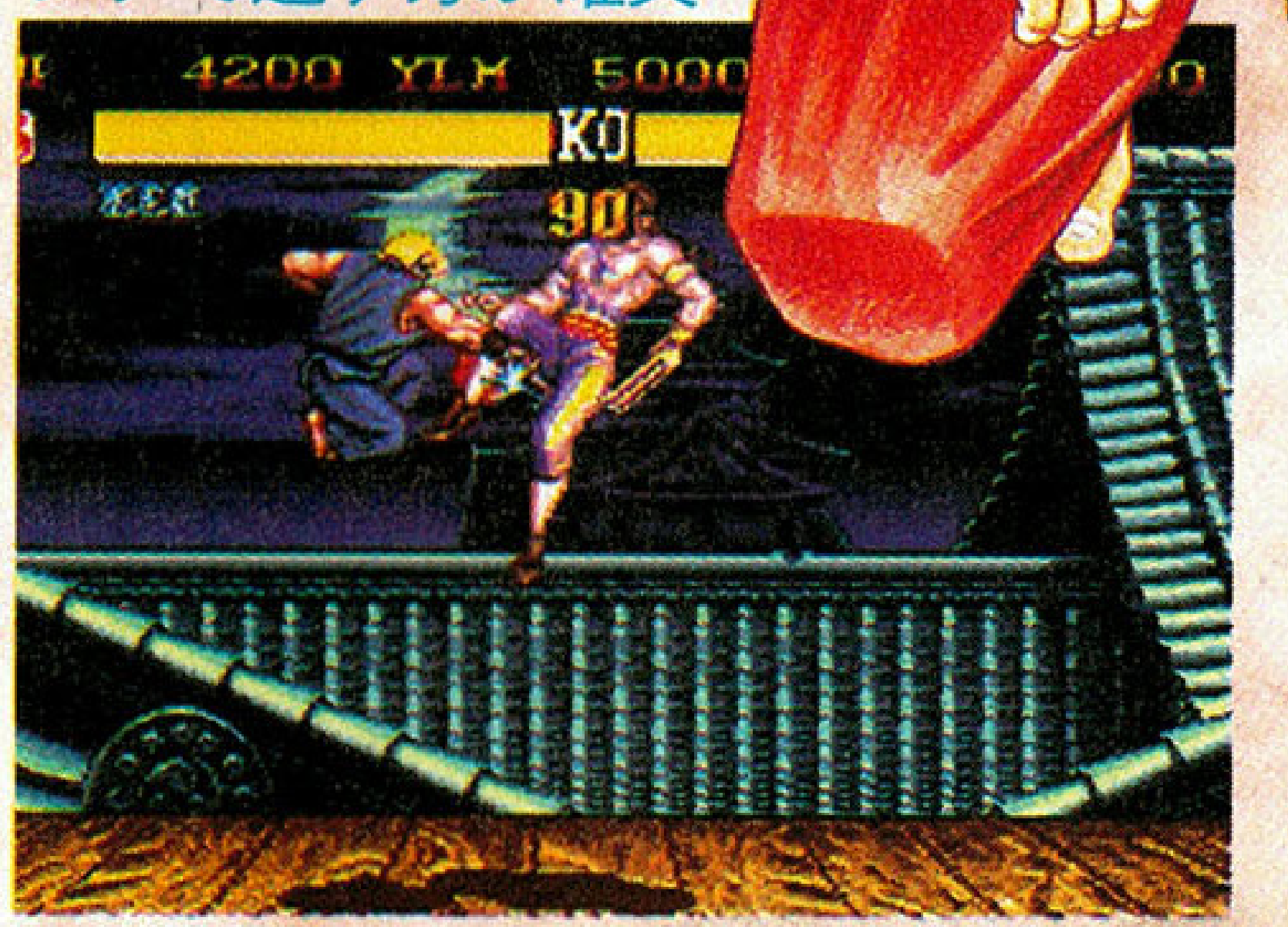


⬆強昇龍拳の空振りは空中投げの的

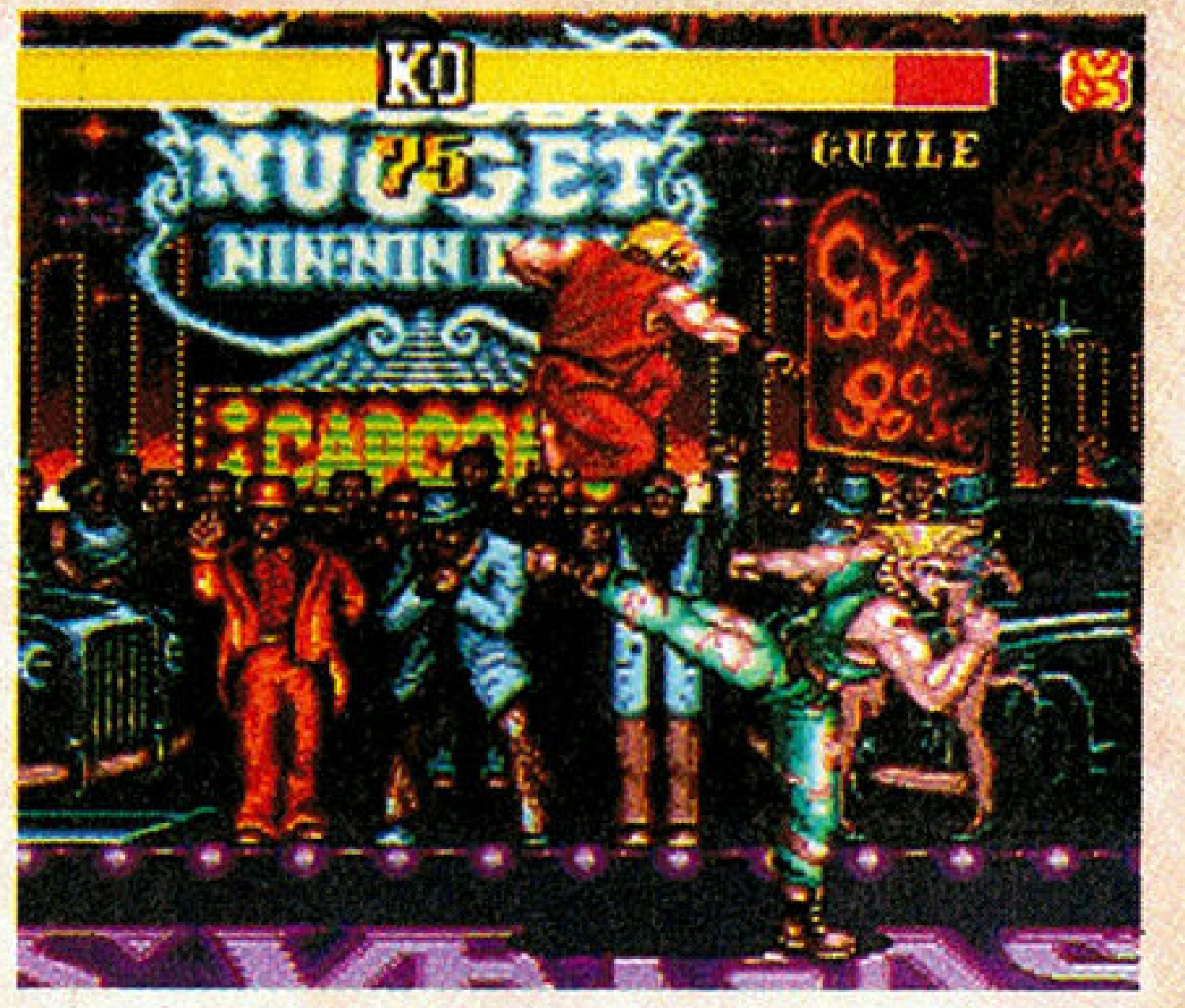
強パンチを多用せよ

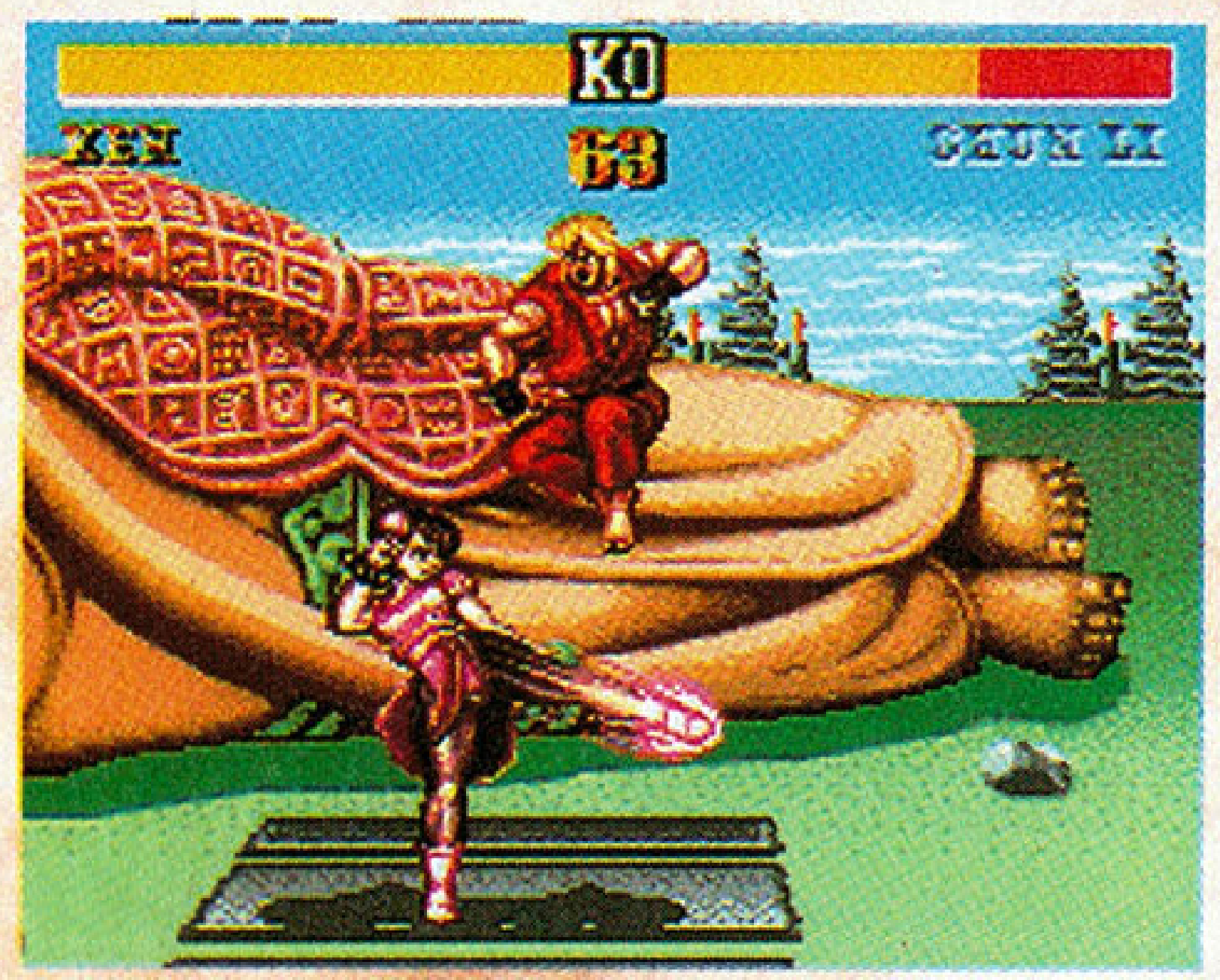
ケンのジャンプ強パンチは異常なまでに強い。ガイルのラウンドハウスキックや、本田、春麗の百裂にも勝ってしまうのだ。強い対空技を持たない相手にはこれだけで大きな脅威だ。飛び込むときはこの技で飛び込み、投げや昇龍拳などとからめて使うとかなり効果的だ。

⬆特定のキャラの飛び込みは、ジャンプ強パンチで返す方が確実



➡これはケンの一方的な勝ち

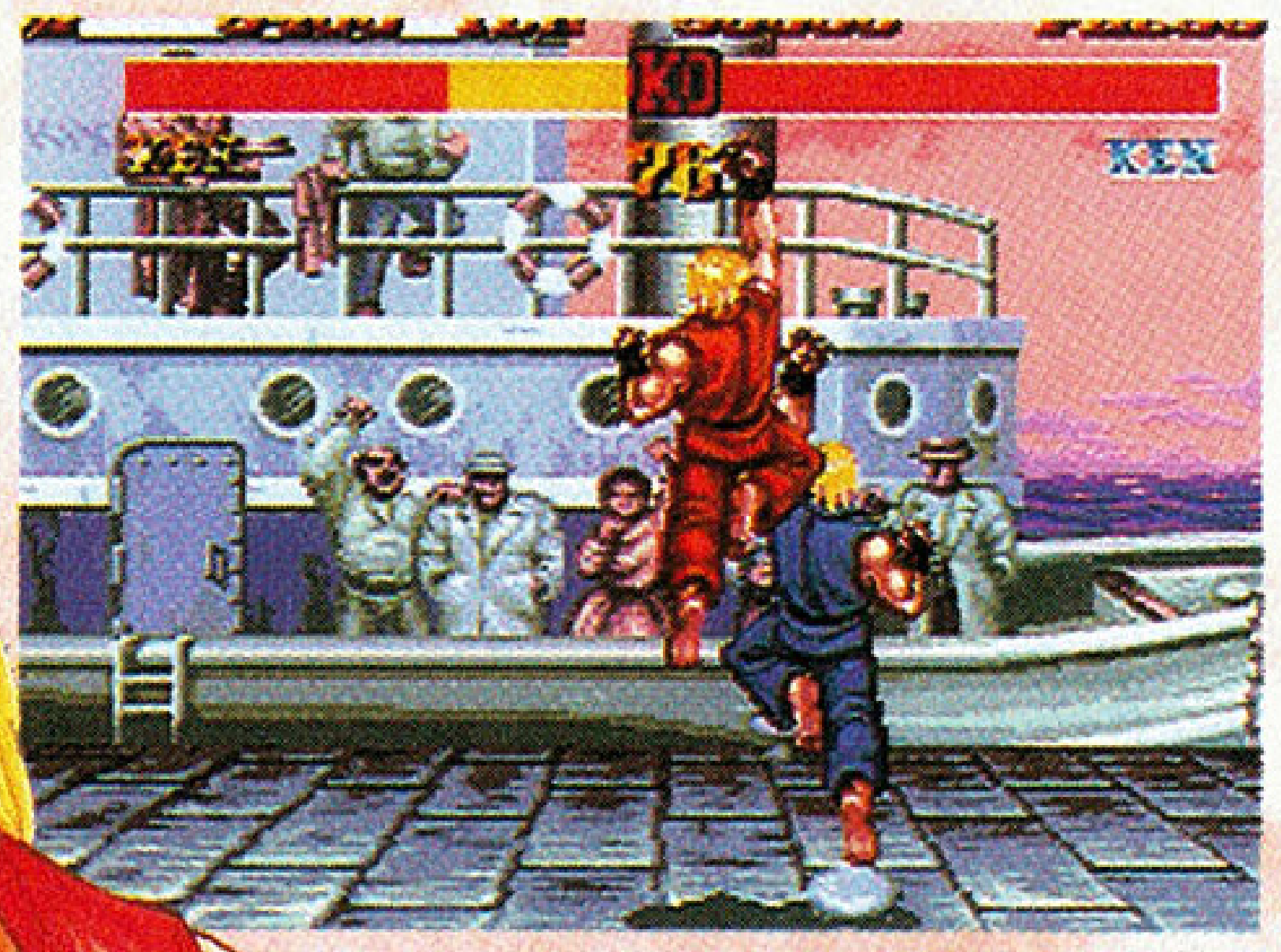




⬆何と百裂の上から強パンチが入ってしまう。金髪眉黒野郎おそるべし

昇龍拳は使い分けろ

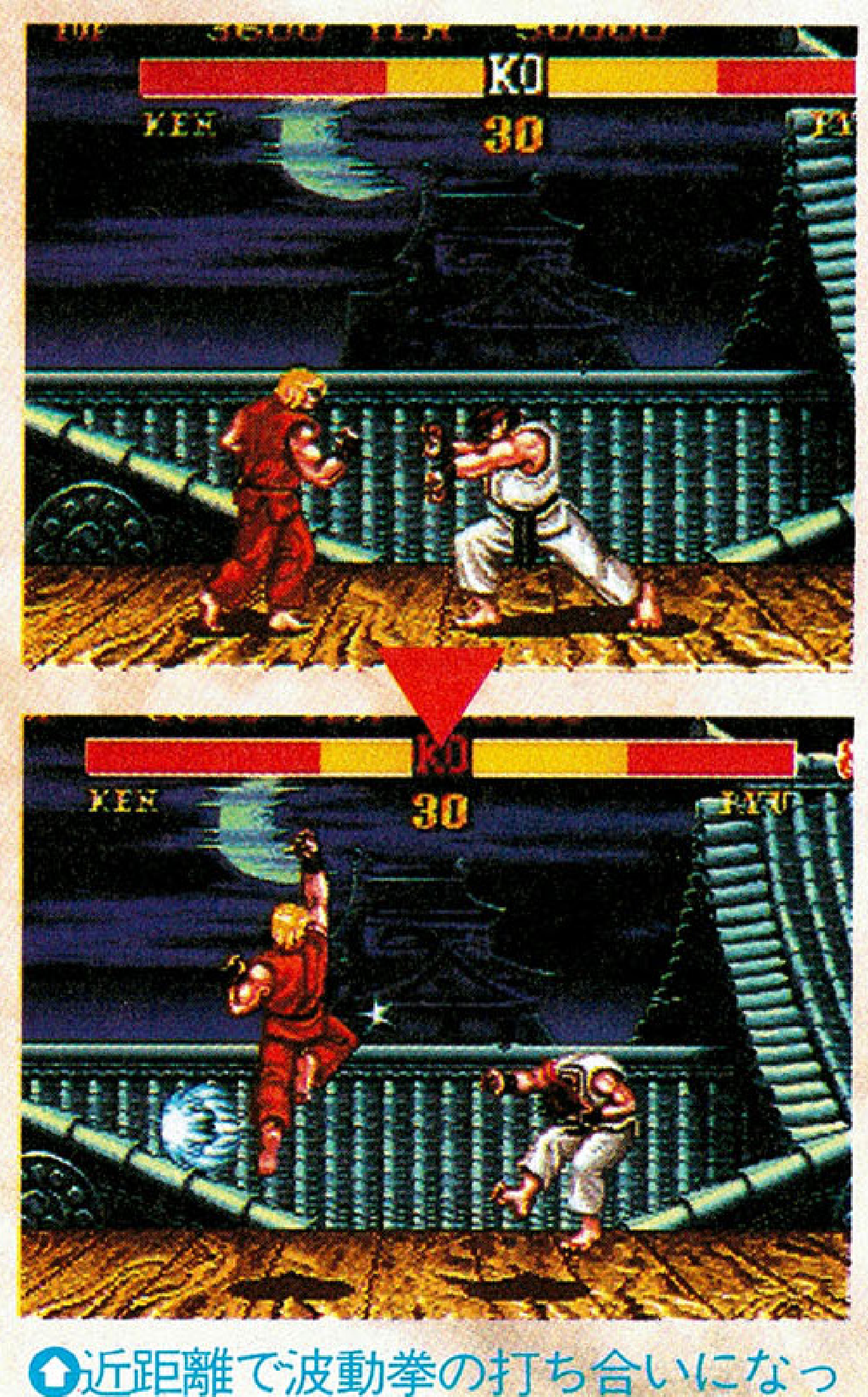
リュウ、ケンともに昇龍拳は弱を使うのが基本。弱と中は当たれば敵が倒れるが、強は2発目が当たらないと倒れない。弱は接近戦で相手の足払いに当てたり、連続技の締めに使う。また飛び込みをギリギリまで引きつけて落とすのにも使う。中はおもに起き上がりに波動拳などを重ねられたときの脱出用。強はケンしか使わない。



⬆やたらと昇龍拳を連発するケンは、対戦初心者に多く見られる

強昇龍拳利用法

ケンの強昇龍拳は横に大きく伸びるのが特徴。敵がバックジャンプで逃げようとしてもすぐに出せば簡単に落とせる。また近くで波動拳の撃ち合いになったときにいきなり出すと、敵にカウンターで当てることができる。これはガイルやザンギエフにも応用できる技だ。

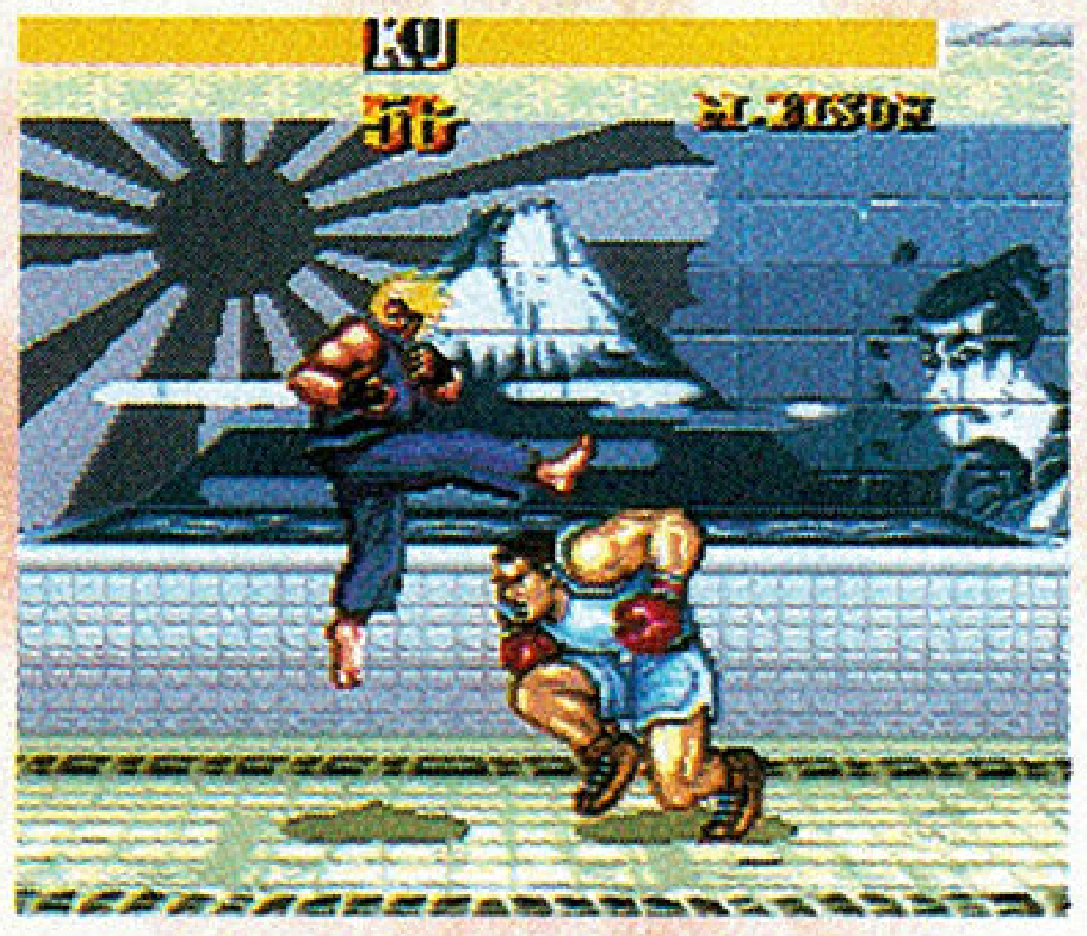


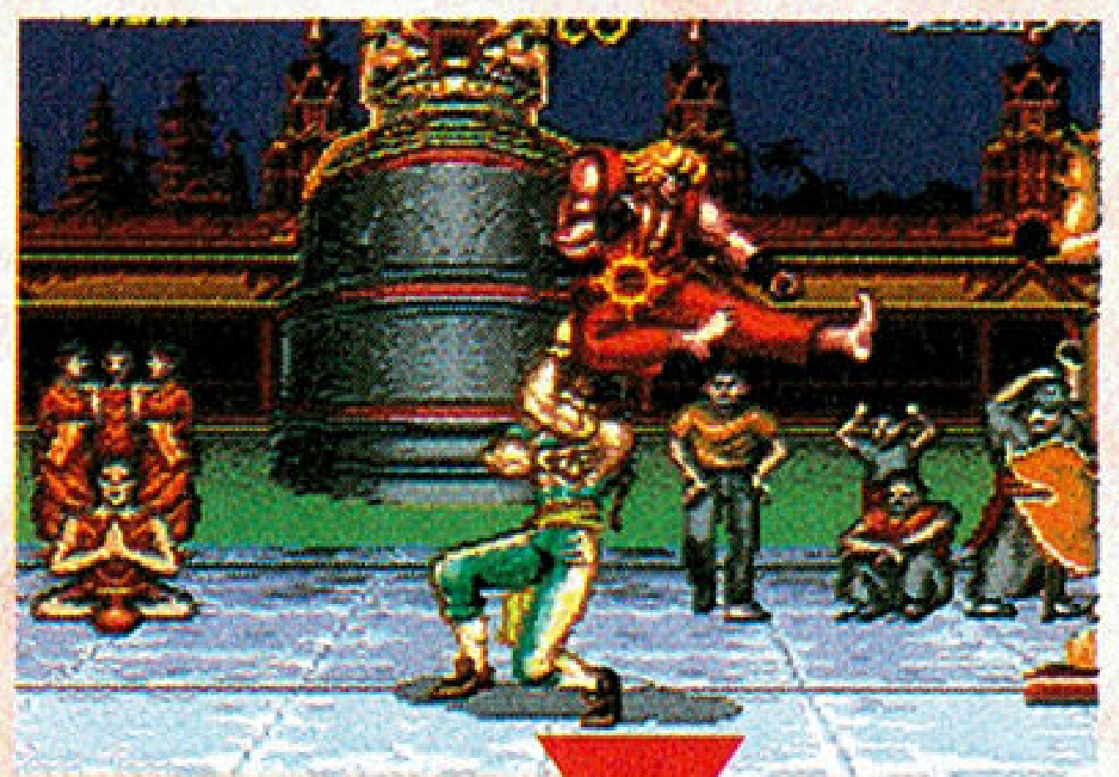
⬆近距離で波動拳の打ち合いになったら、一歩進んで強昇龍拳を撃つ。読まれて空振りしないように注意

竜巻でかく乱せよ

ケンの竜巻旋風脚は回転が速く着地のタイミングが測りにくいため、かく乱に最適。着地したら投げや昇龍拳、弱足払いのあとに再び竜巻を出したりして、敵に次の動きを読ませないようにしよう。

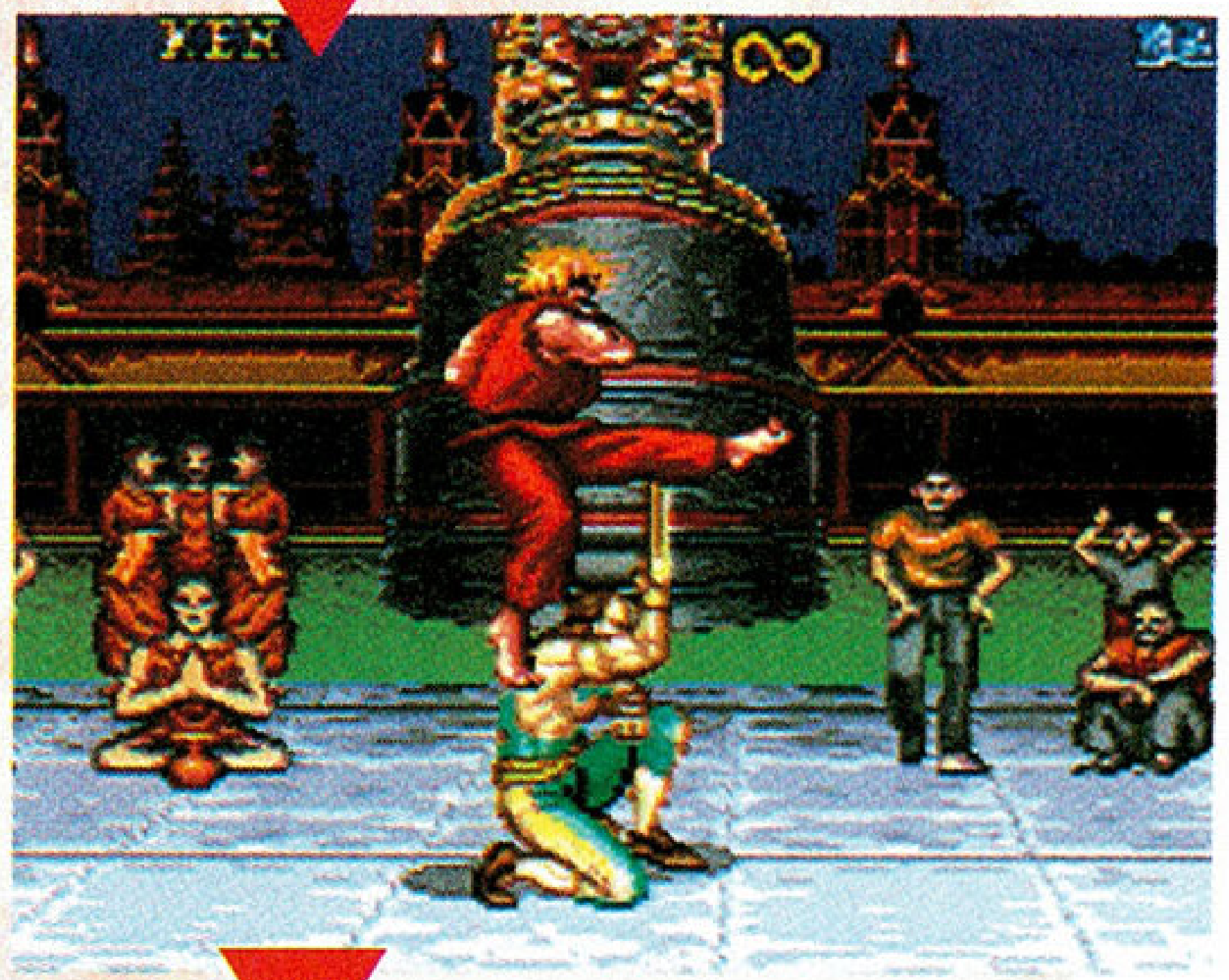
➡ケンの竜巻は弱い。簡単に返されてしまうぞ

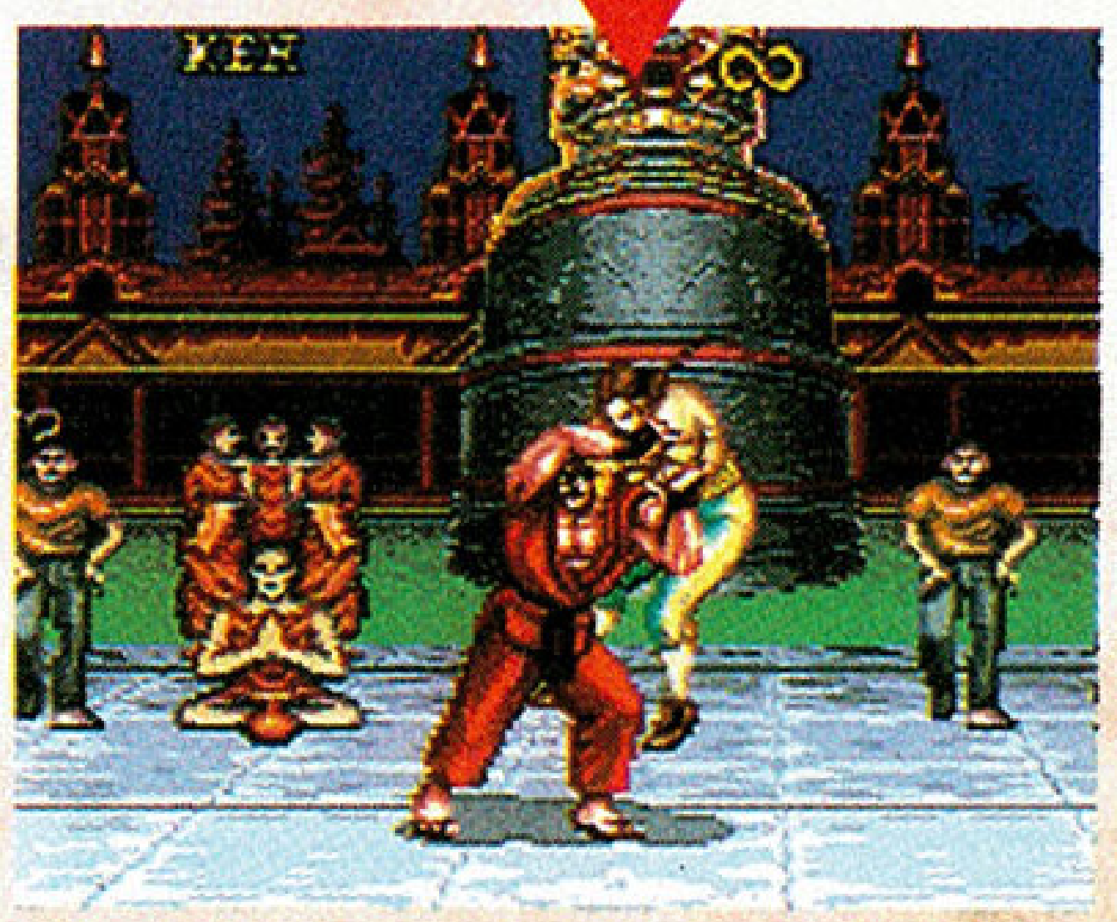




⬅転ばせたらめくりで飛び込んで…

➡足払いをガードさせて、キャンセルで竜巻(弱か中)を出す

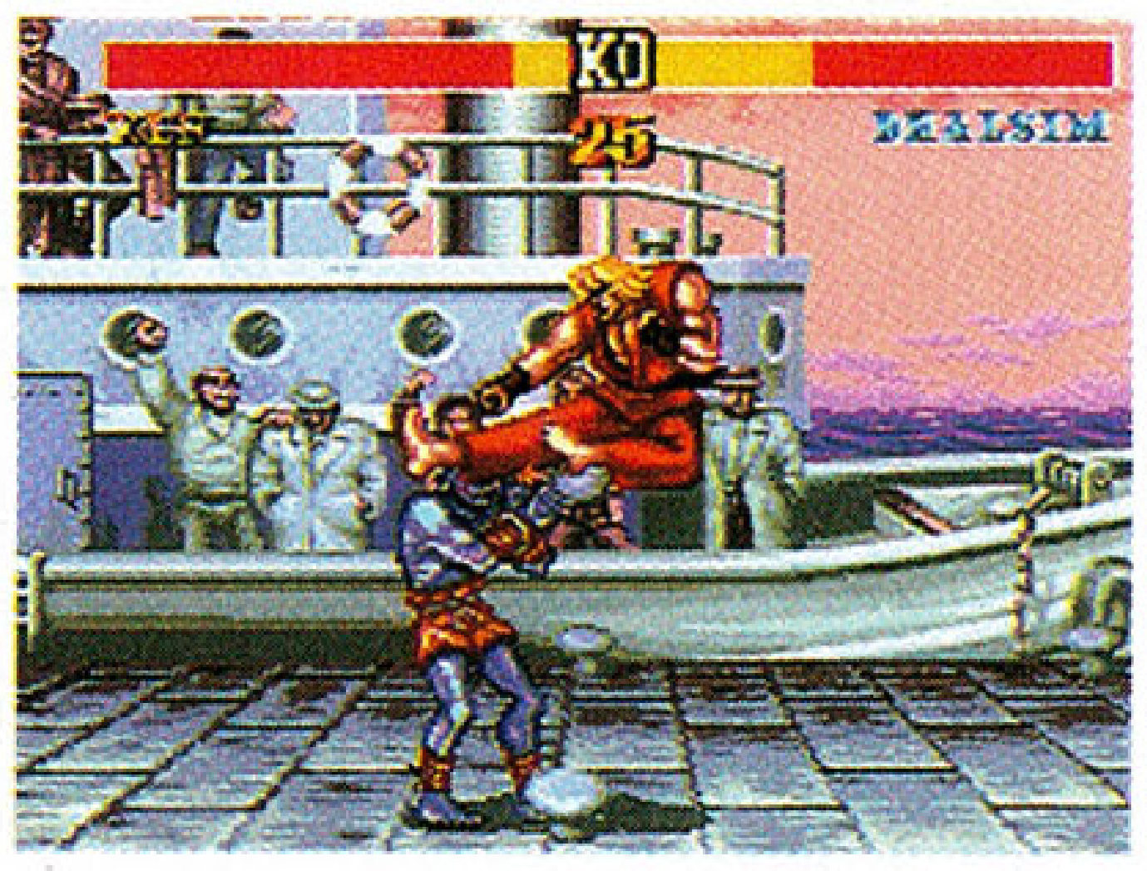




⬅着地したら投げか昇龍拳。結構イヤな戦法だ

反撃のスキを与えるな

ケンは移動速度や技の出るスピードがリュウより若干早い。相手に近づいたら通常技にキャンセルをかけて速い竜巻旋風脚や昇龍拳をからめて一気に攻めたてる。相手に反撃を許さないというくらいの気持ちで戦おう。



⬆一気に攻めたてるのが理想だ

攻守ともに完璧を誇る究極戦士

ガイル

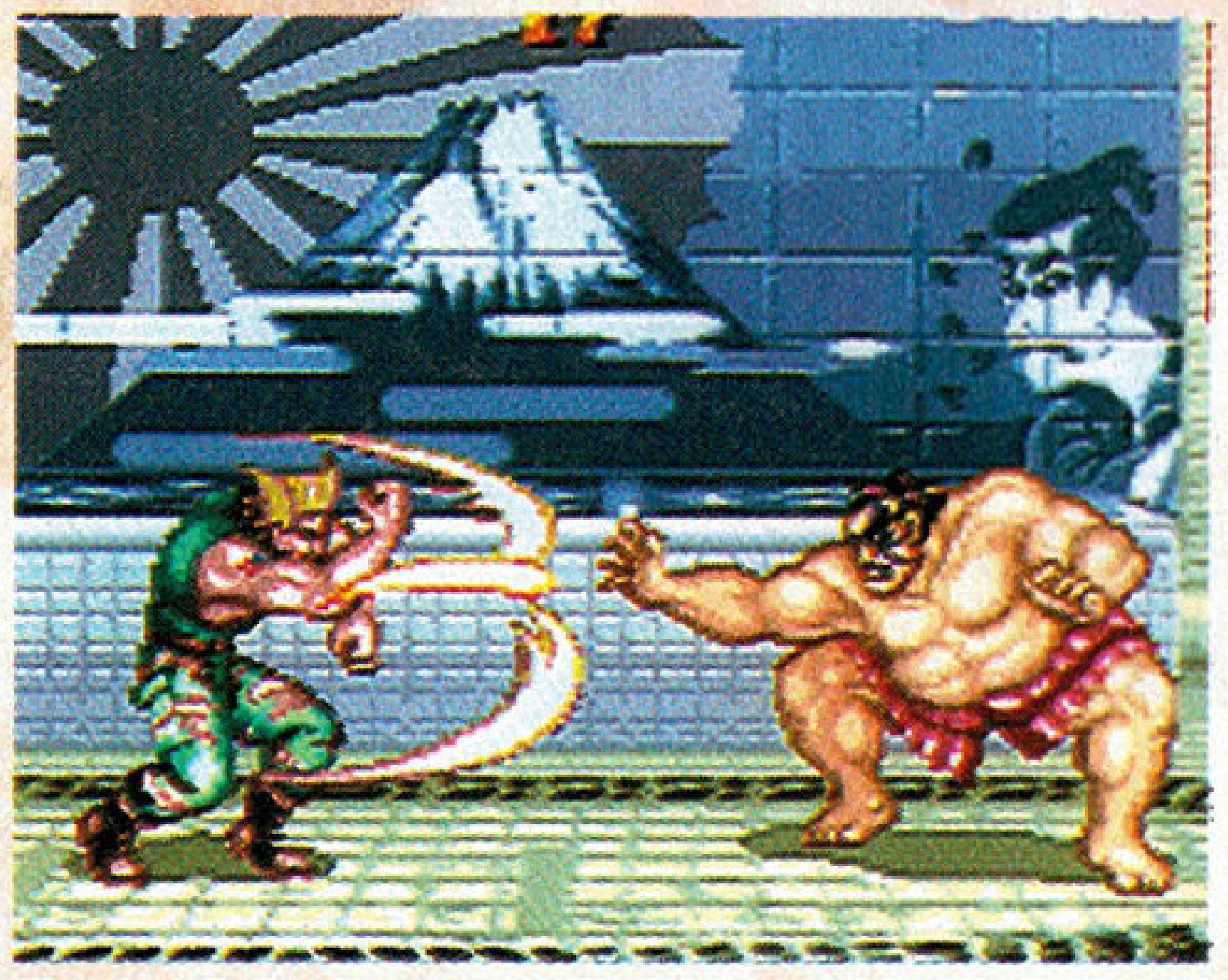
親友の仇を討つために、独り闘う孤高の戦士。使いこなせばめっぽう強い、ガイルの基本戦術をここに伝授しよう。

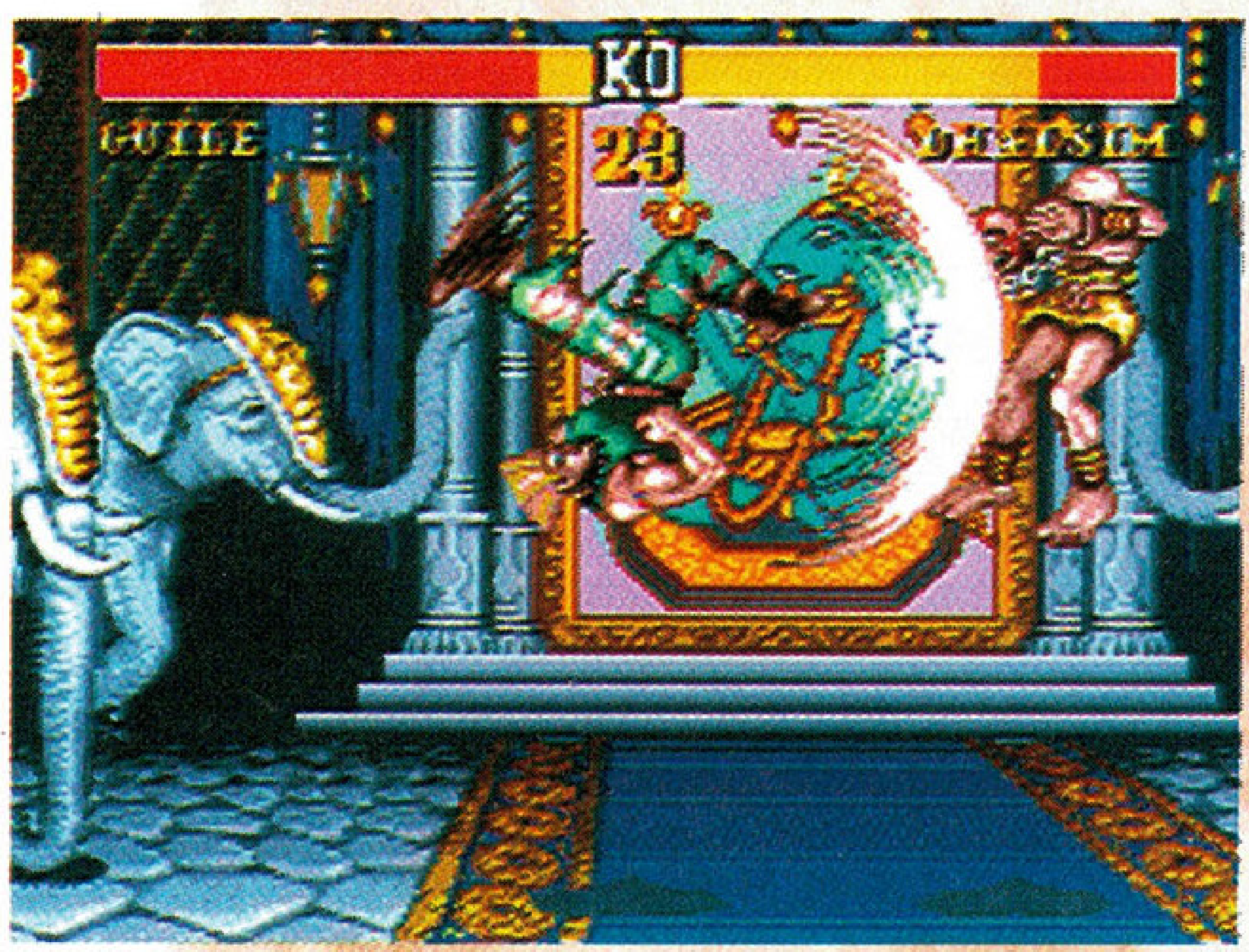
多彩な通常技と、強力かつ使いやすい必殺技をもち、攻めて良し、守って良しと、最高クラスの戦闘能力を発揮するキャラクタだ。唯一サガットには苦戦してしまうが、その他のキャラクタが相手なら、互角以上に闘うことができる。どんなキャラクタにもそこそこ対応できるのがガイルの強みだ。

タメ時間を把握せよ

ガイルの強さを支える2つの必殺技、ソニックブームとサマーソルトキック。この必殺技、両方ともタメ系なので、必殺技を絡めた戦法をとる場合、常にタメておく必要がある。このタメ時間を体で完全に覚えておかなければ、ガイルの戦力は半減してしまう。

⬇ソニックブームは一番重要。いつでも出せるようにするべし！



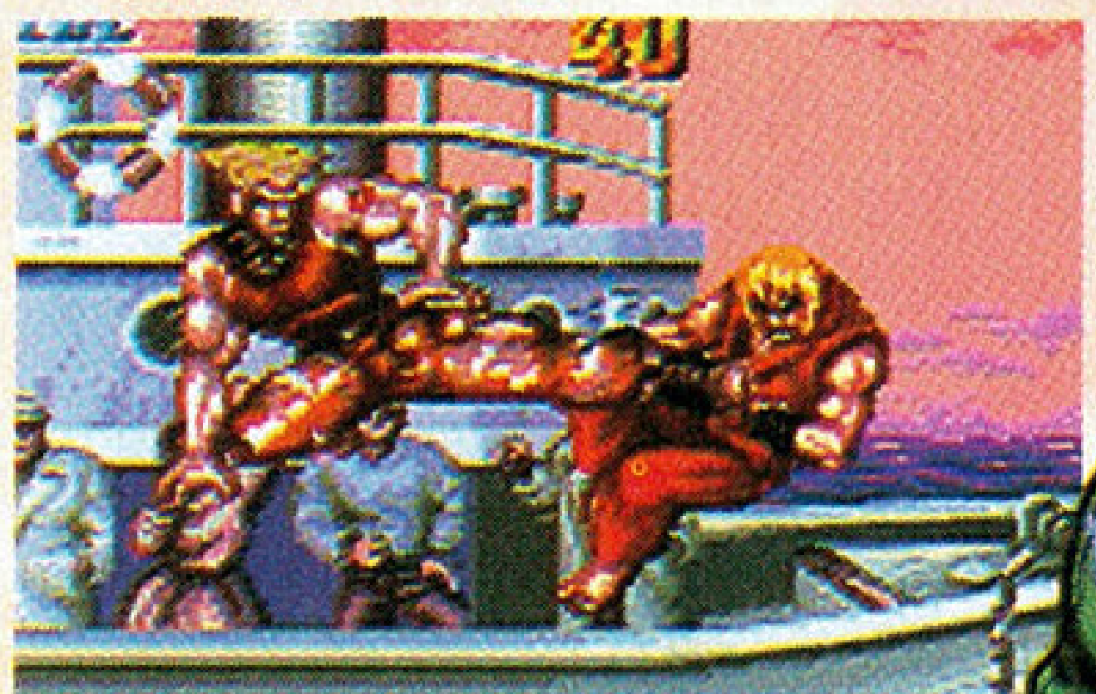


⬆対空技の要サマーソルトキック。強なら地上の相手には2発当たる

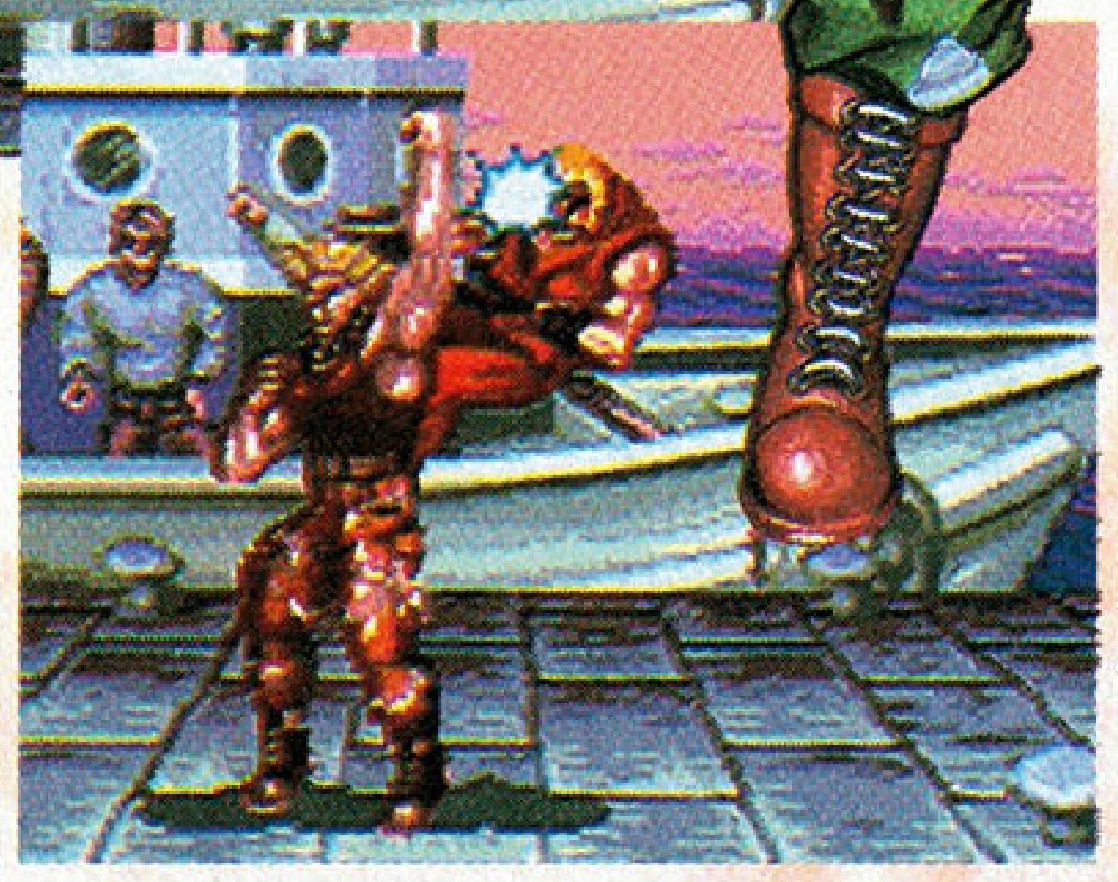
対空技はいろいろ

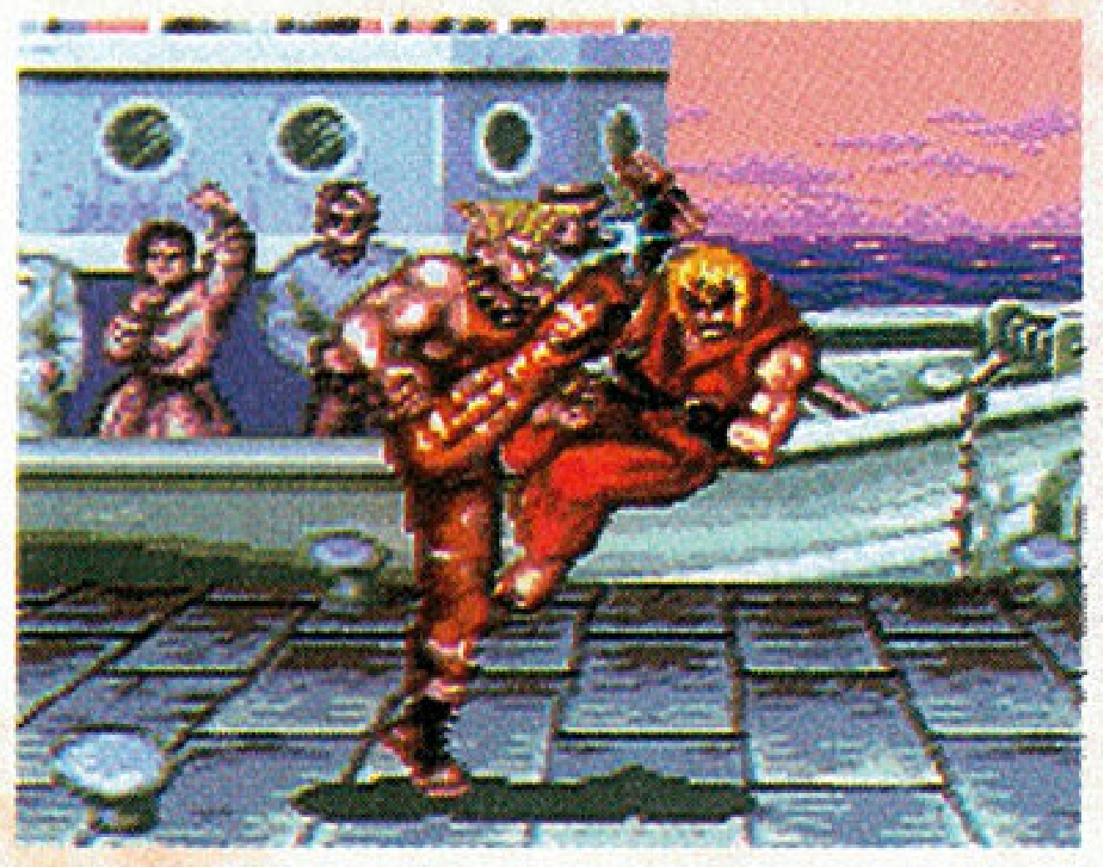
ガイルはさまざまな対空技をもったキャラクタだ。最強の対空技サマーソルトキックはタメておかないと使えないので使い所が難しい。ガイルは接近戦に意外と弱いので、飛び込まれる前に確実に撃墜したい。

⬇場合によっては早めに飛んで迎撃するのもいい

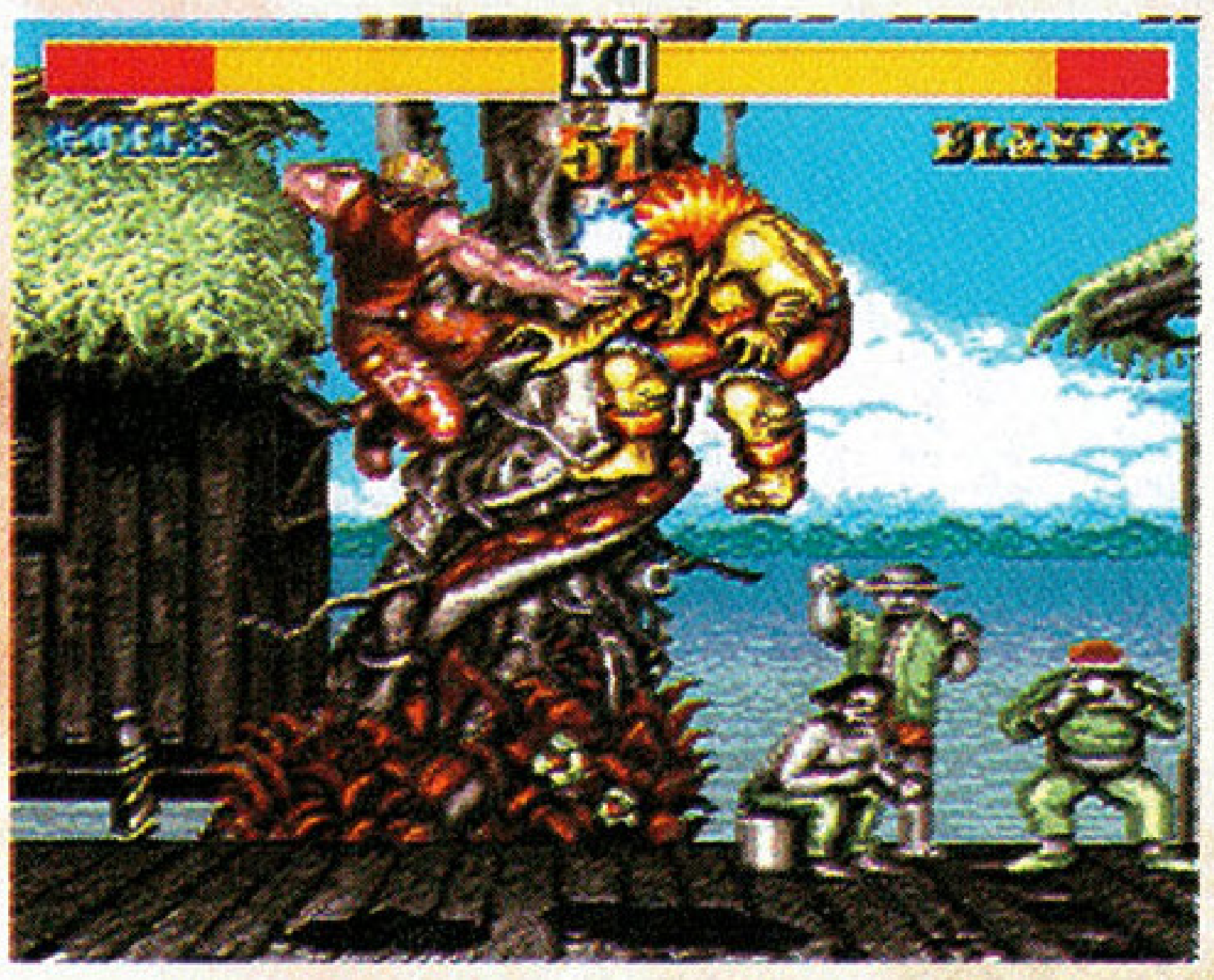


➡近距離ならば、しゃがみ強パンチ





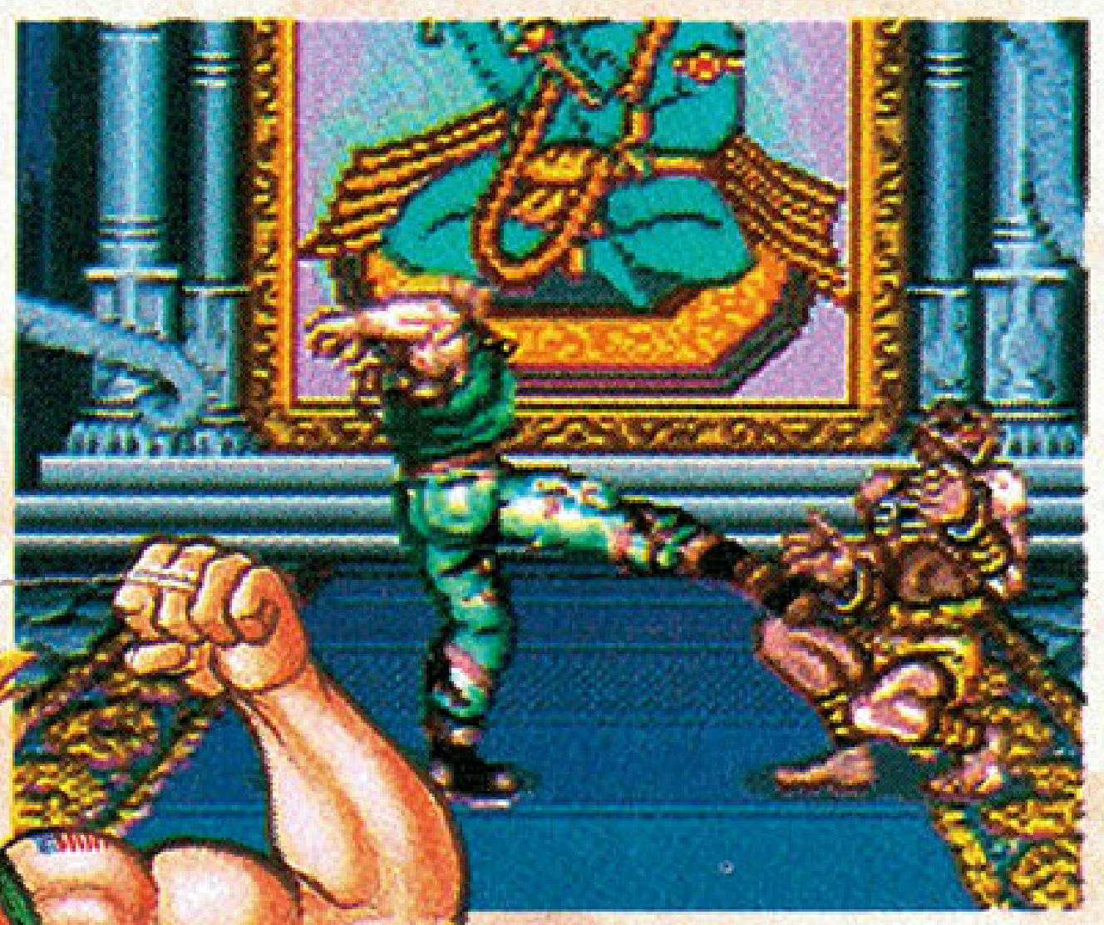
⬅ほとんどの技を返せる立ち中キック



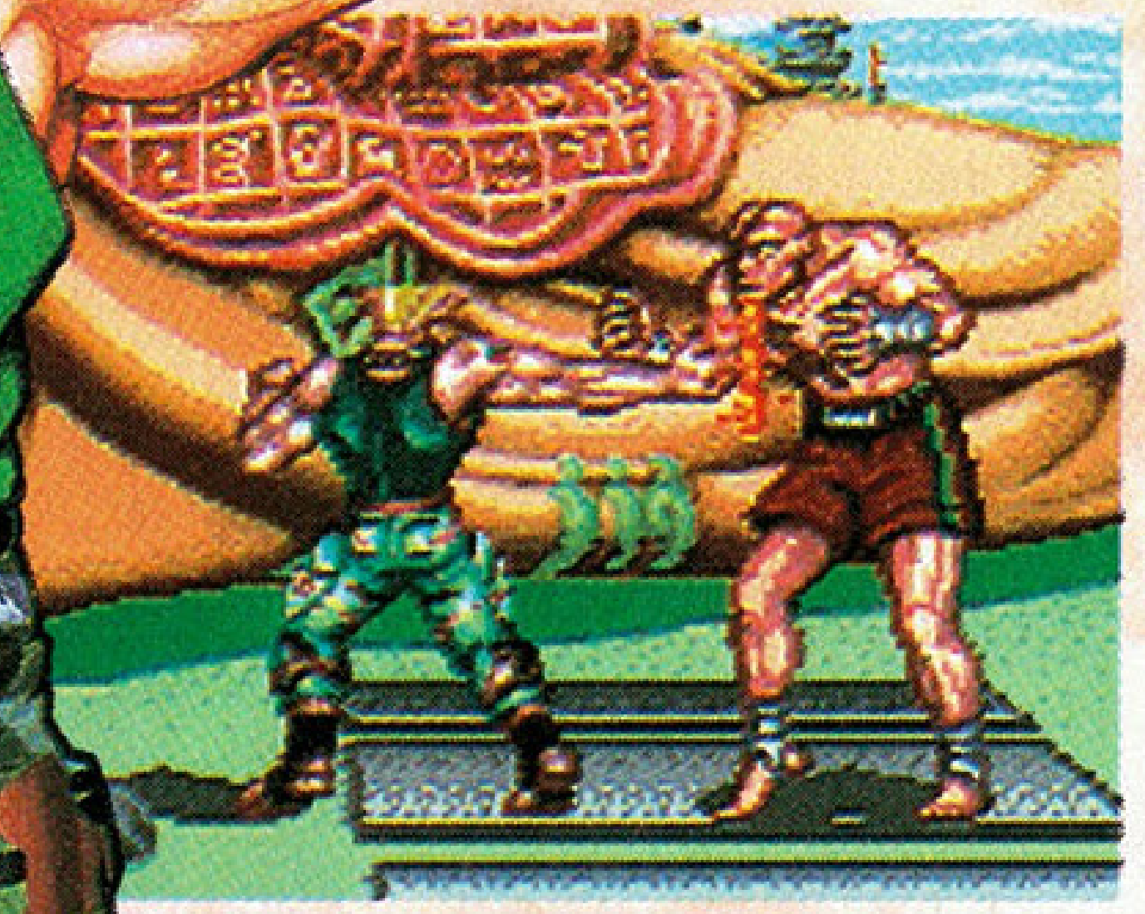
⬆どんな相手、技にもある程度対応できるのがガイルの強みだ

通常技を使いこなす

必殺技が強力だからといっても、それだけで勝てるほど甘くはない。実際にダメージを与えていくのは豊富な通常技であり、その通常技と絡めてこそ、必殺技が生きてくるのだ。通常技には、それぞれ特徴があり、それに適した使い方がある。その特徴を覚えて、奇襲用対空用、牽制用と、それぞれ使い分けられるようにしたい。



⬅ダルシムのスライディングには立ち小キック

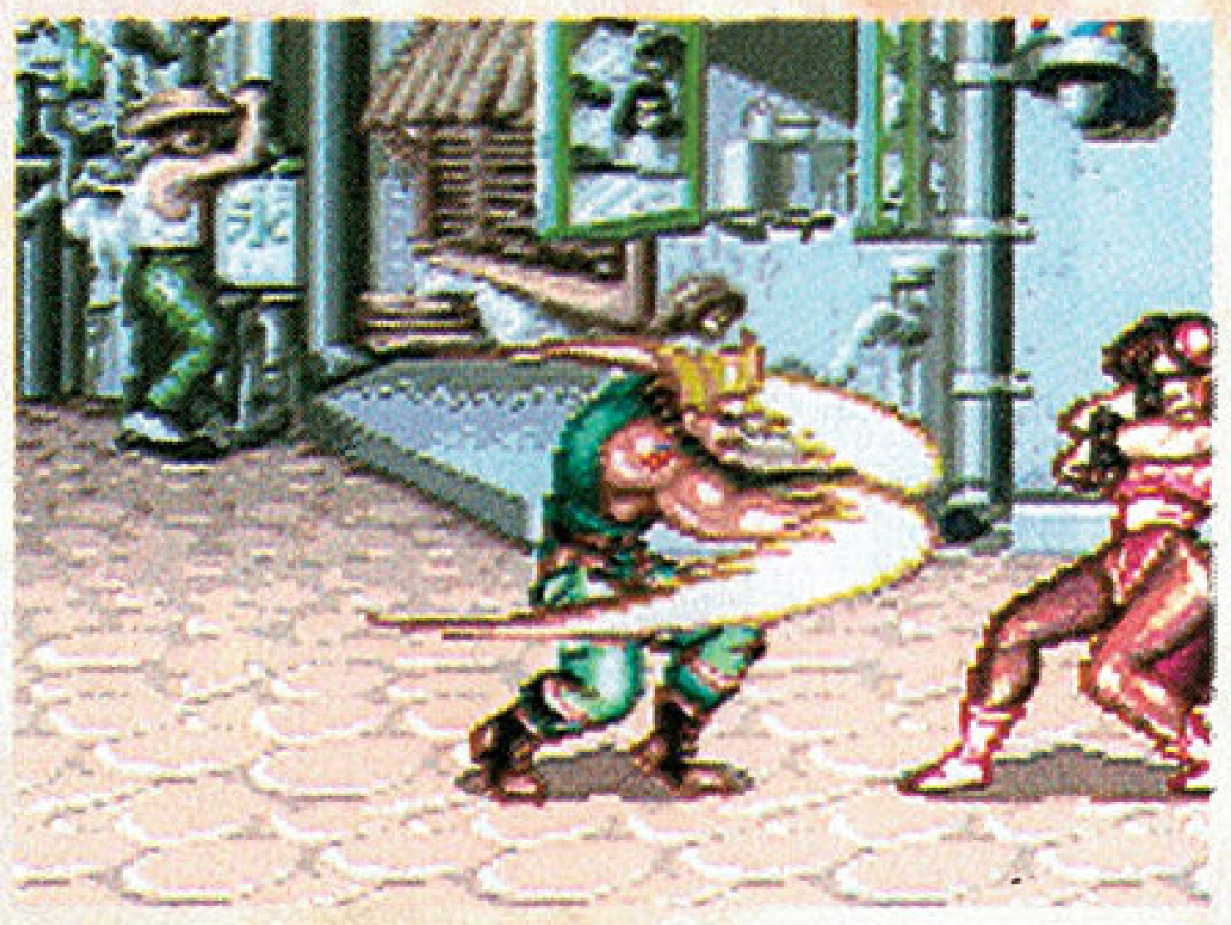


⬅リーチの長い裏拳

画面端に追いつめろ

相手を画面端に追い詰めた状態、いわゆるトリカゴ状態にしてしまえば、もう勝ったも同然だ。ソニックブームで体力を削り、しゃがみ中キックなどで相手の動きを封じ、またソニックブームを撃つ。この繰り返しでほぼOKだ。

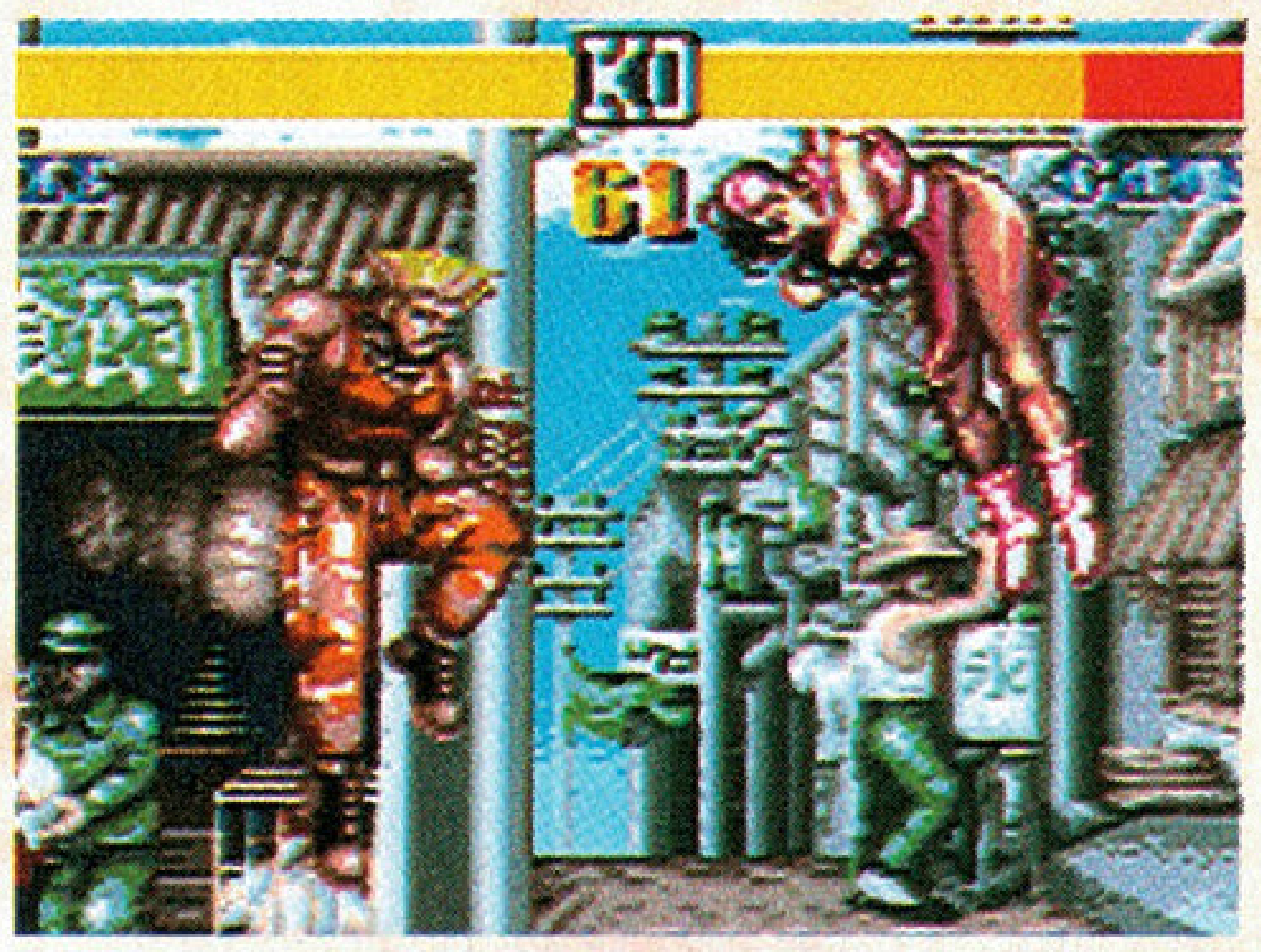
➡ジワジワといたぶろう

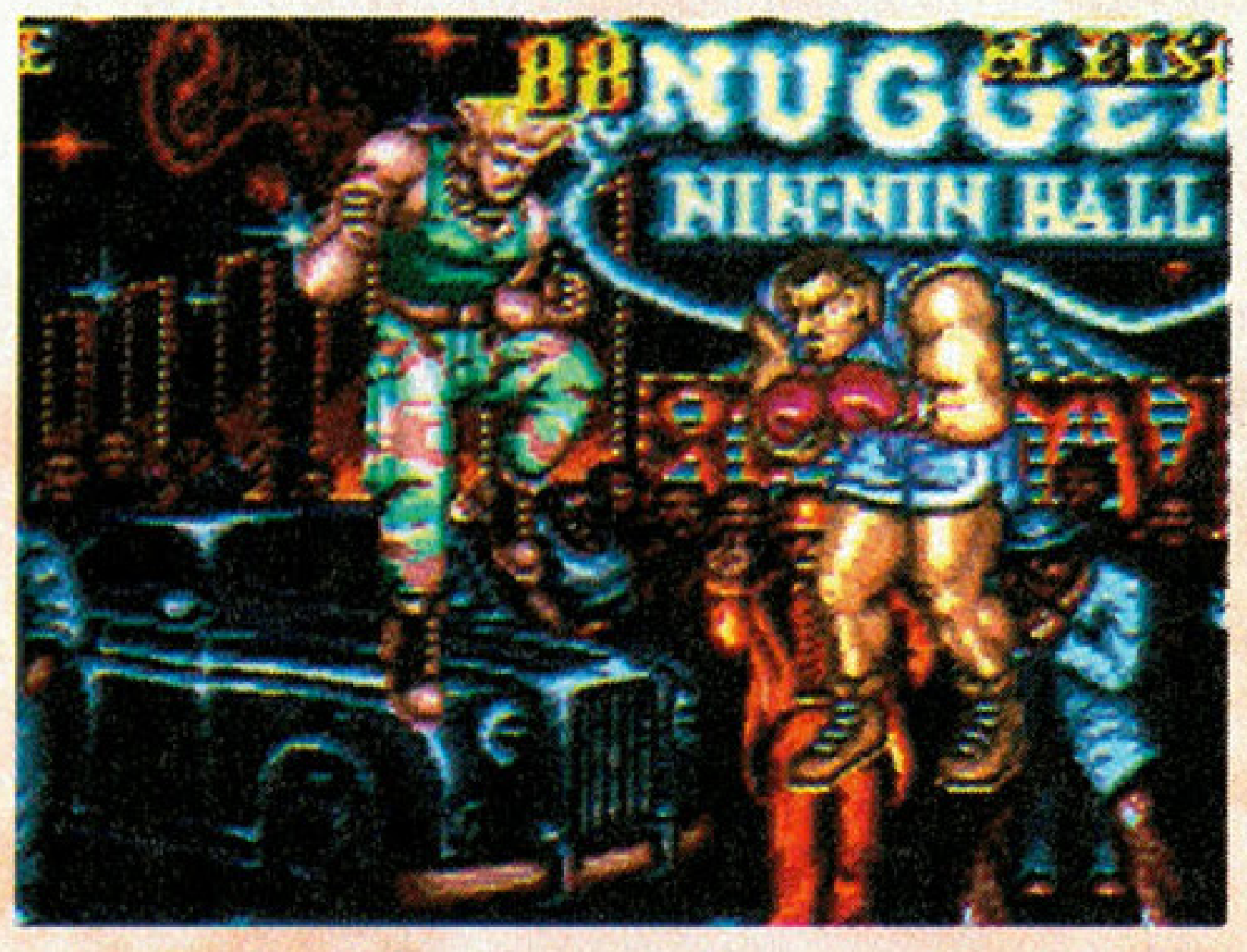


空中の投げの使い分け

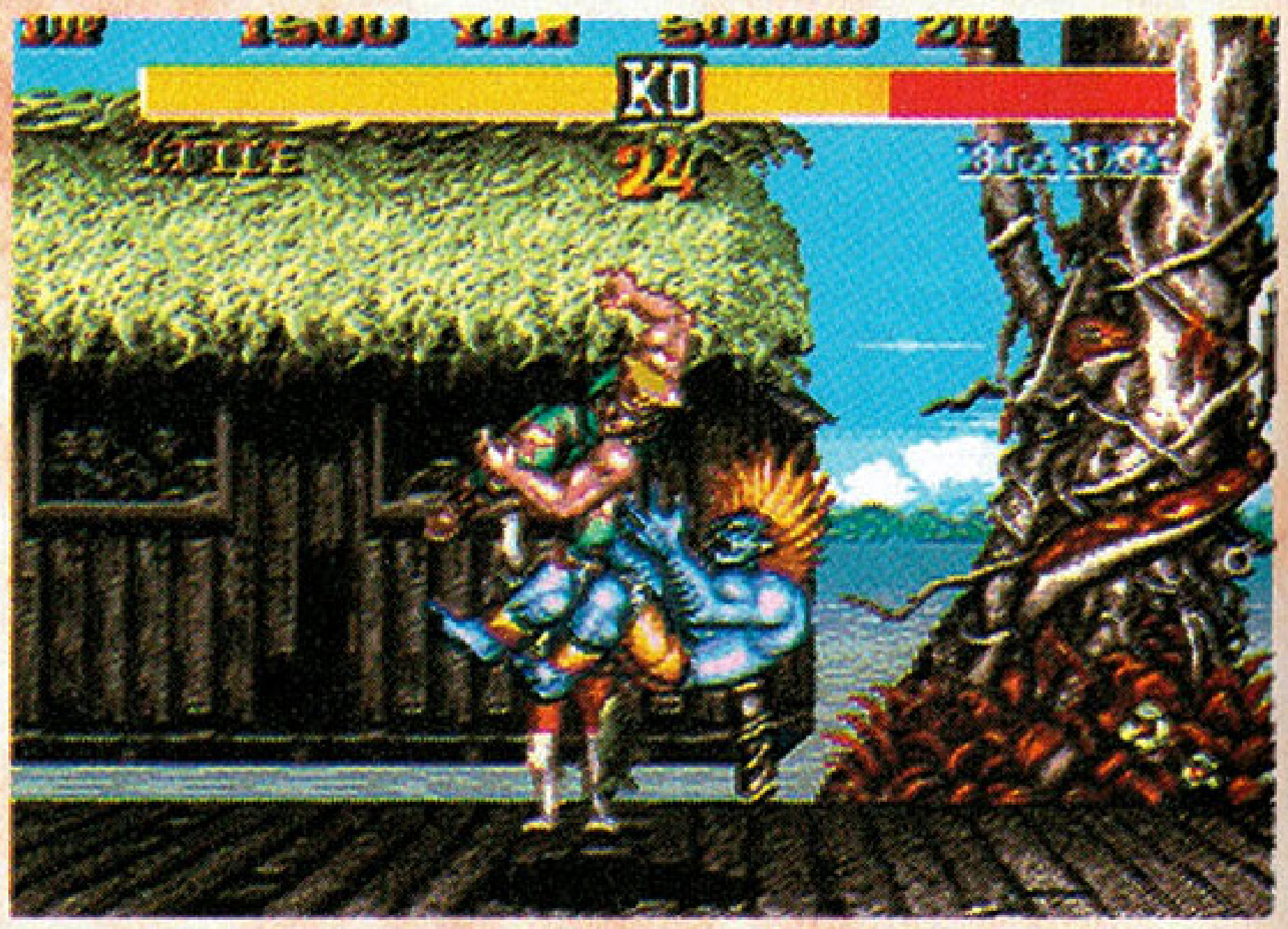
春麗、バルログと並び、ガイルは空中投げを持つ数少ないキャラクタだ。しかも、間合いの違いにより、2種類の投げを使い分ける。その1つフライングメイヤーは、ガイルの斜め上に判定があるので、ジャンプした相手などに下から飛びつき、中か強パンチボタンで投げる。もう1つのフライングバスタードロップは斜め下に判定がある。ガイルが空中で上になったとき、中か強キックボタンで投げる。間合いによって使い分けよう。

⬇春麗などは、フライングメイヤーのいい練習相手になる





⬆ジャンプ力のないキャラクタにも空中投げをかけられる



⬆空中戦も意外な強さを発揮できる

使い手を選ぶキャラ

基本能力が高いので、対コンピュータなら初心者でもそこそこ戦える。しかし対戦となると、そうもいかなくなる。基本となるさまざまな技を把握しておき、潜在能力を完全に引き出さないと、勝つのも容易ではない。ガイルは使いこなすのが難しいキャラクタだ。

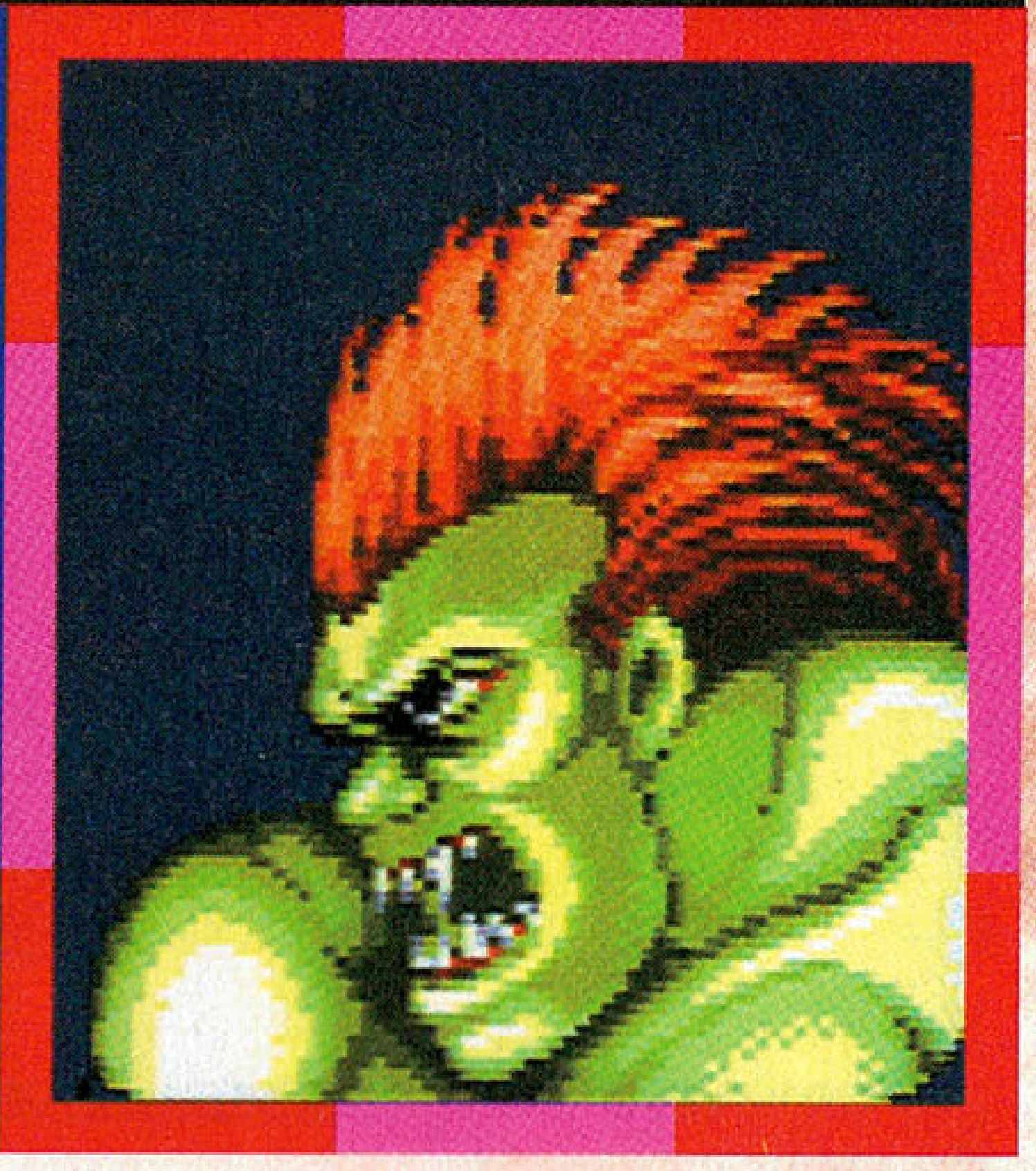
KO
31
GUILE WIN

⬆最強にもなれば最弱にも。使う人次第でどうにでもなってしまう

スピード、技ともに使いやすいキャラ

ブランカ

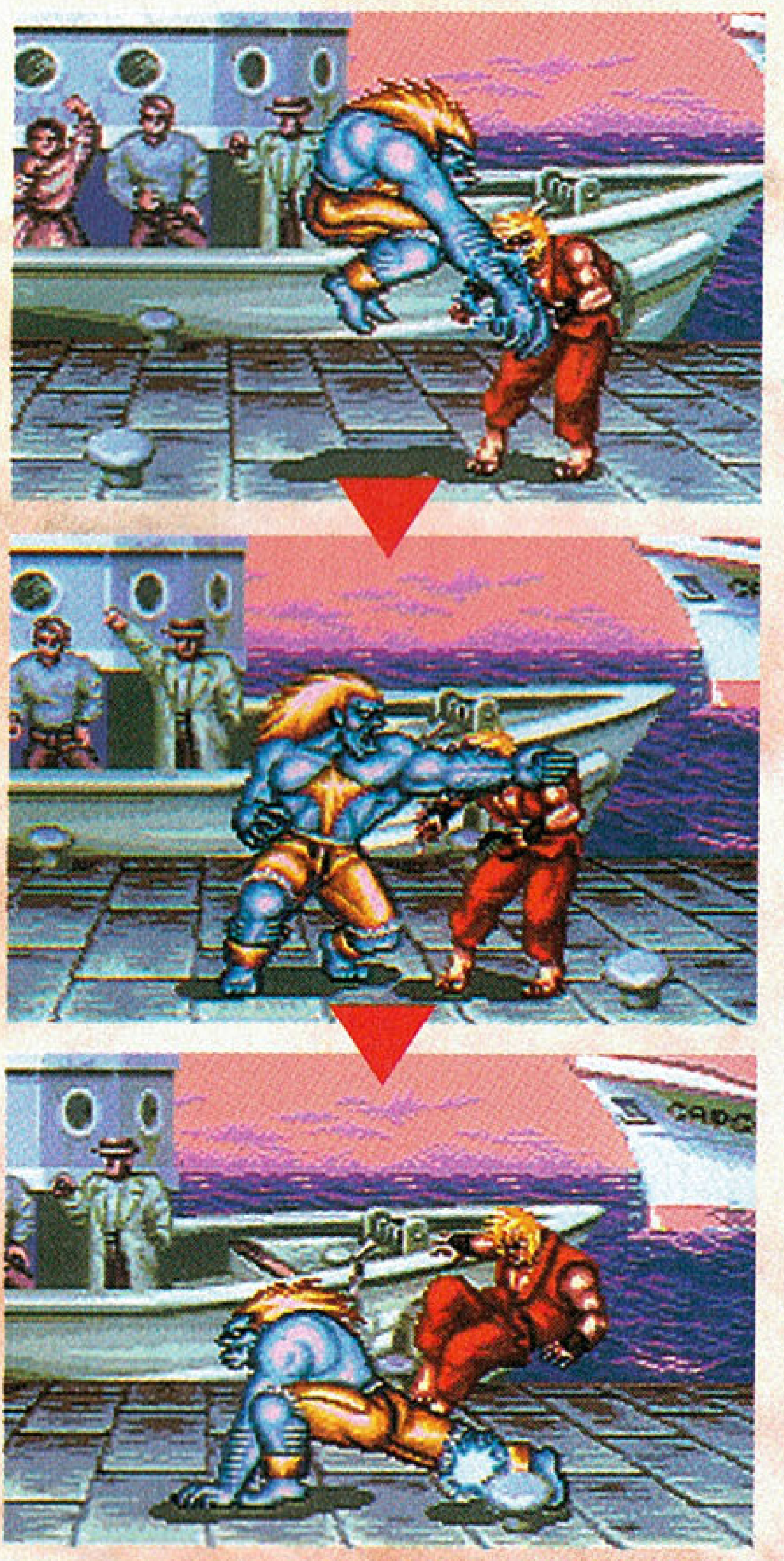
大自然という環境が生み出した野生児、それがブランカだ。その鍛えられたスピードとパワーで、敵を圧倒する。



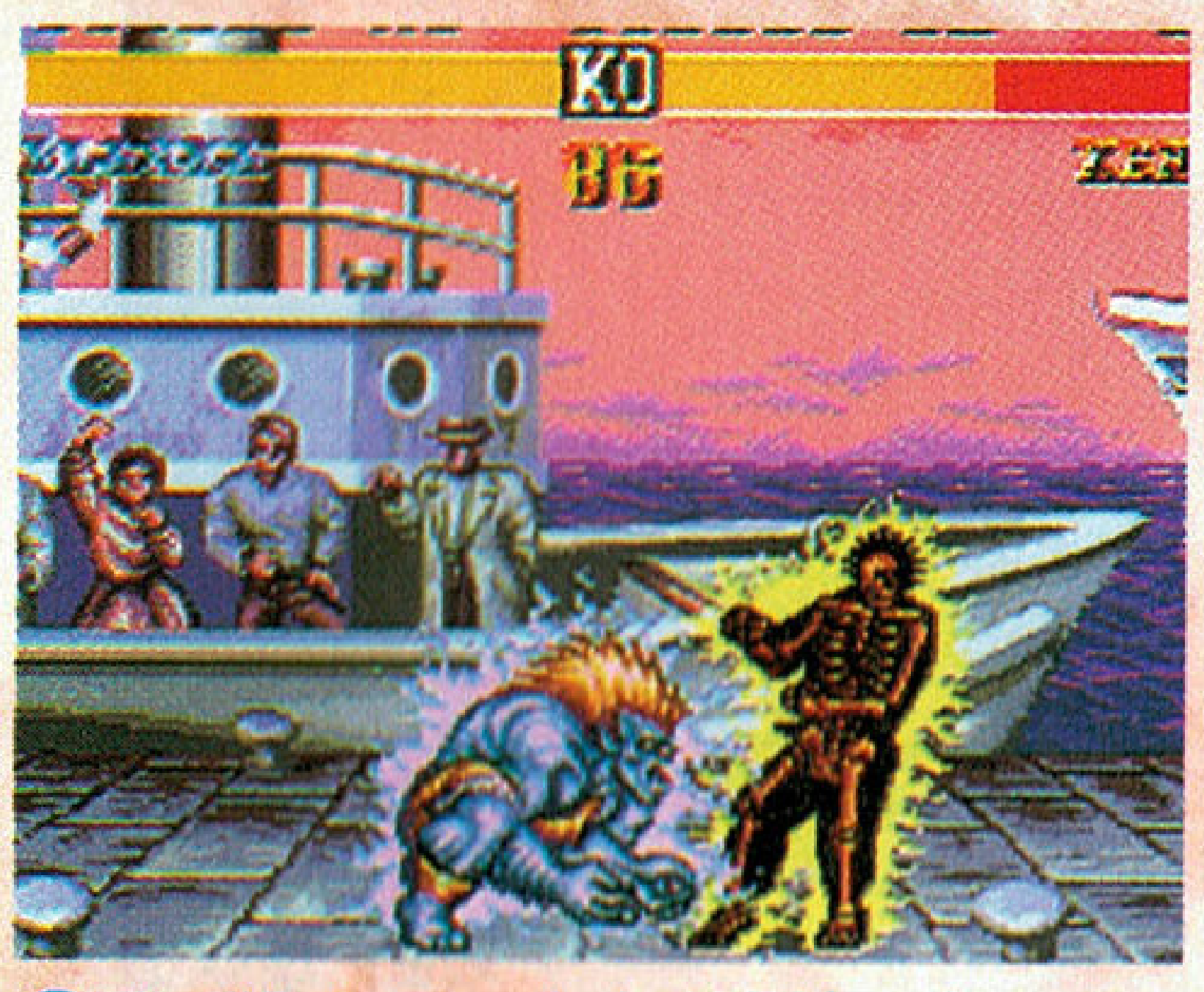
このキャラの特徴は、素早いスピードと、強力でリーチの長い通常攻撃だ。必殺技もタメ系、連打系と、いずれも比較的出しやすいので、初心者でも扱いやすく、上達も早いキャラである。

飛び込んでたたみかけろ

ブランカはジャンプ攻撃が強く、リーチも長い。この性質を活かして積極的に飛び込むのも有効だ。相手に飛び込んで強パンチ→立ち中パンチ→強足払いの連続技は、簡単なので是非マスターしよう。



飛び込み強パンチから立ち中パンチ、最後に強足払いだ

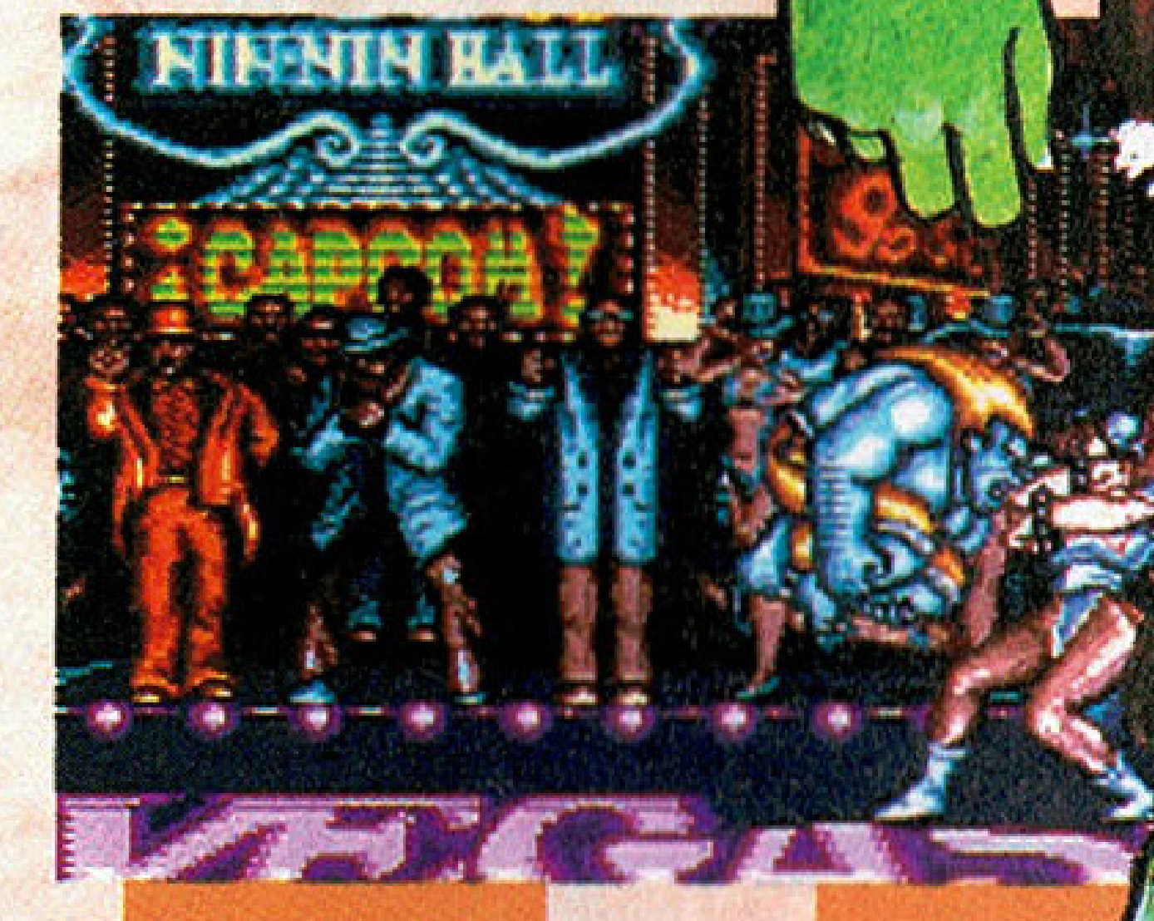


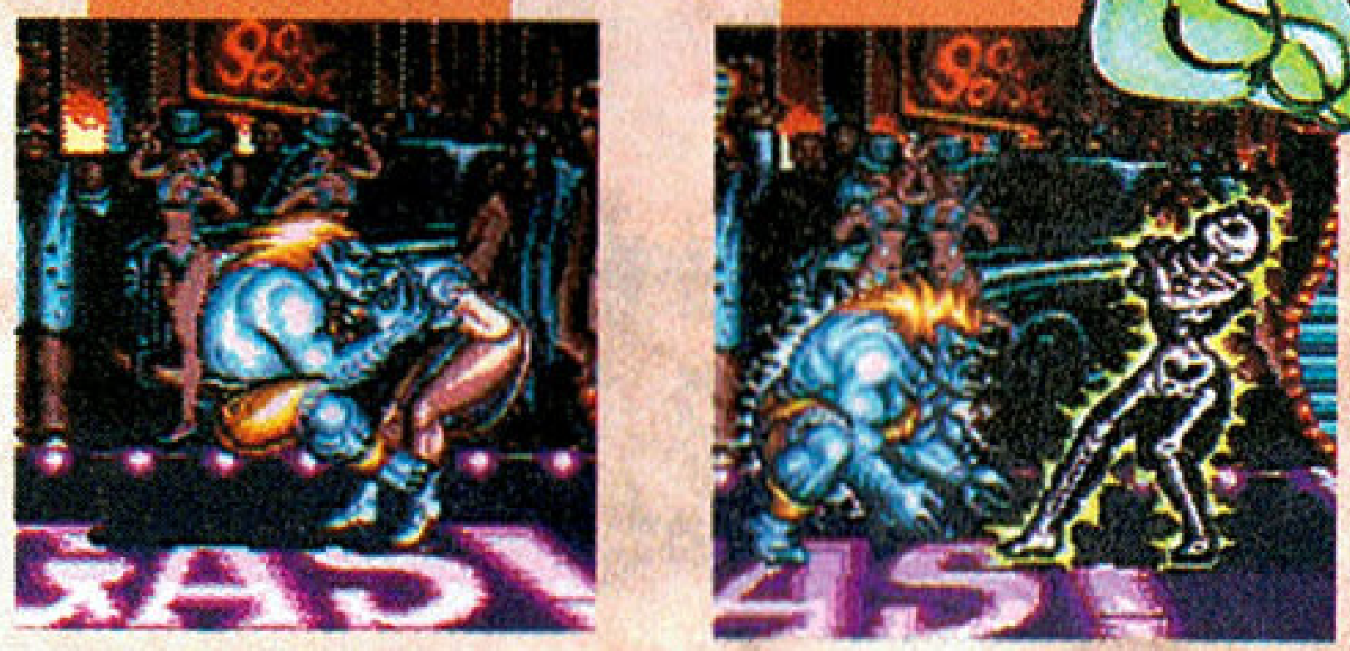
飛び込んでいきなり電気ビリビリ

ローリングで奇襲攻撃

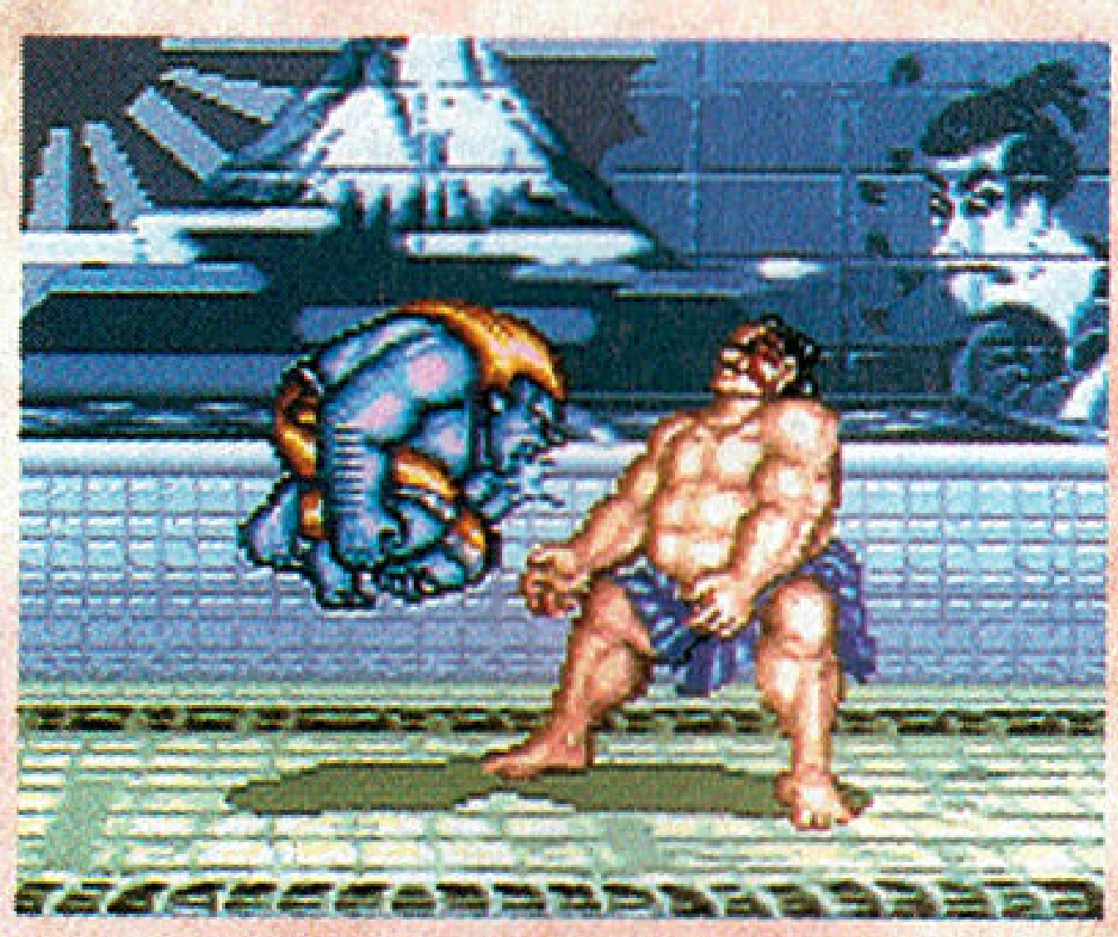
ローリングは、弱、中、強で移動距離が異なる。これを利用して、相手の手前で着地してすかさず噛みつく。このようにフェイントとして使うのも効果的だ。

弱中強を使い分けて敵の前に着地

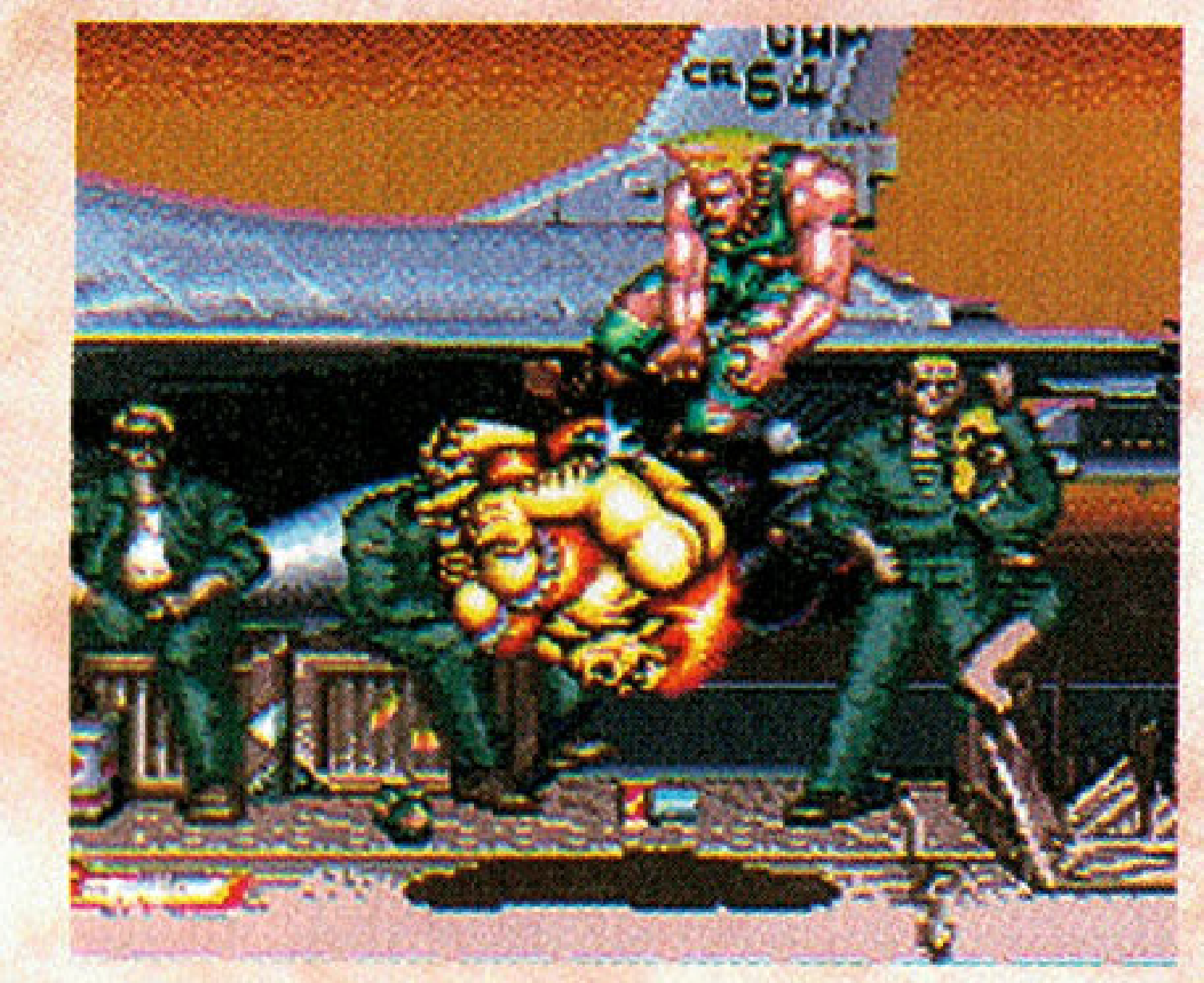




そこでいきなり噛みつく！　電撃でもＯＫ。意表を突く攻撃が有効だ



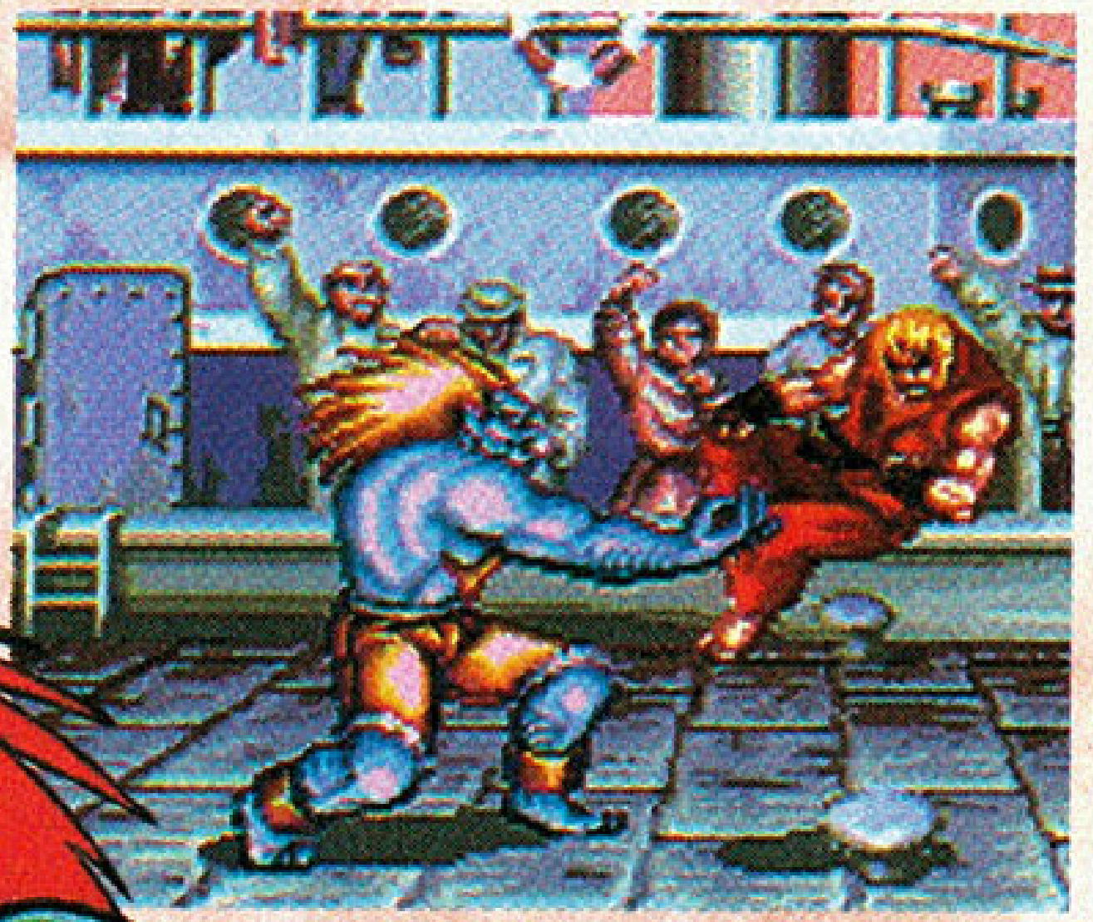
至近距離でいきなり出すのも効果的



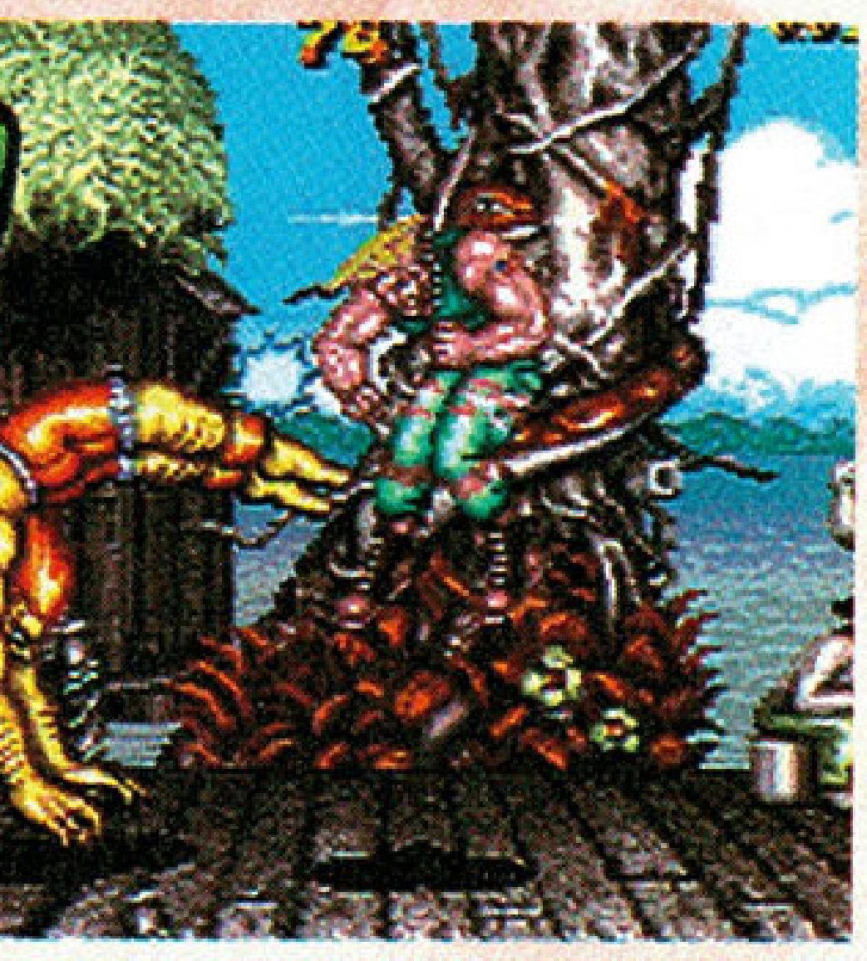
対空技としても使える

飛んでくる敵に対して

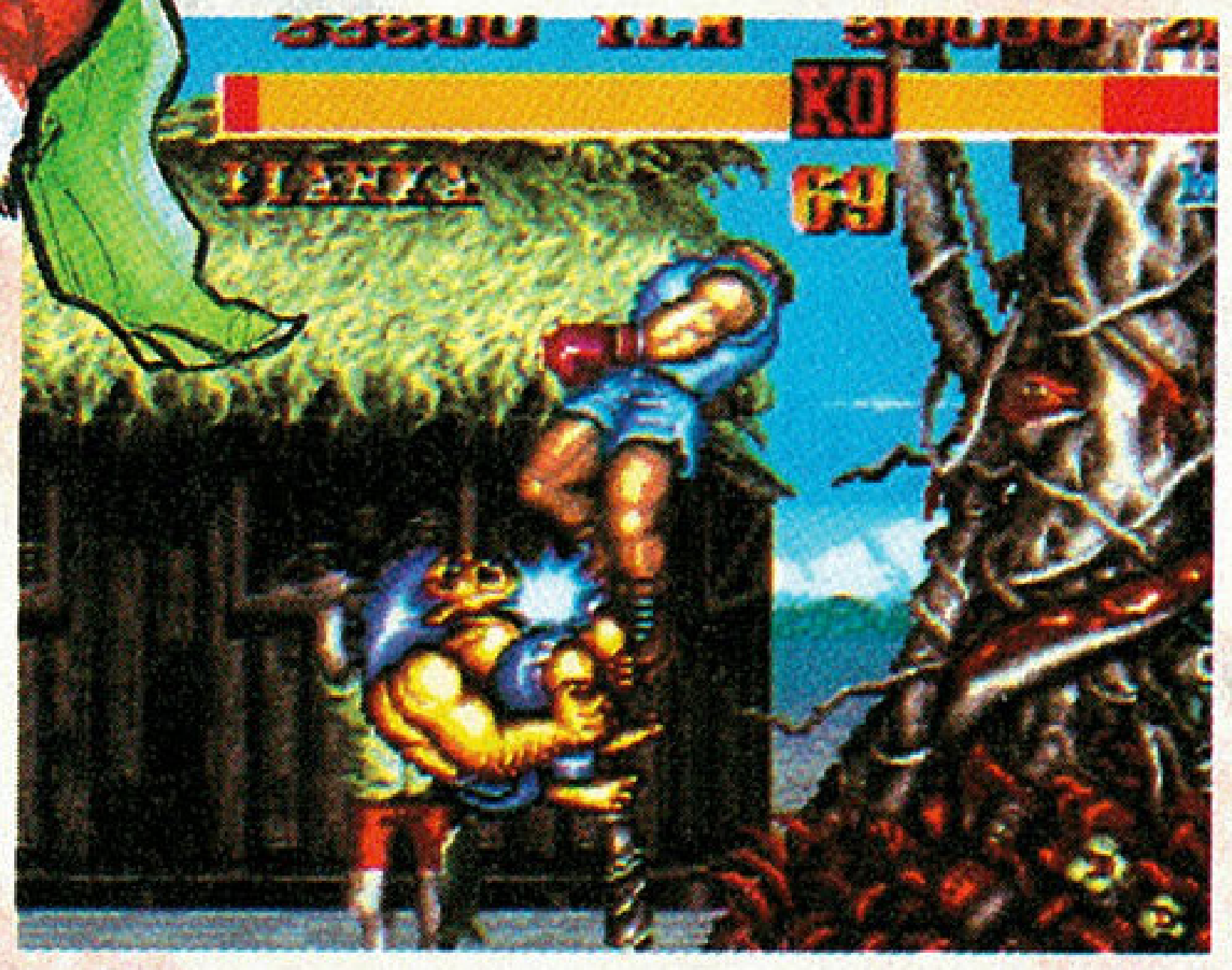
ブランカの対空技で、最もよく使われるのが、立ち強パンチだ。立ち強キックやローリングなどで落とすのも可能だが、立ち強パンチでほとんどのジャンプ攻撃が落とせるので、無理して使う必要もないだろう。相手の着地点に合わせて、電撃をくらわせる手もある。



対空技の中で最も使えるのがこの立ち強パンチ



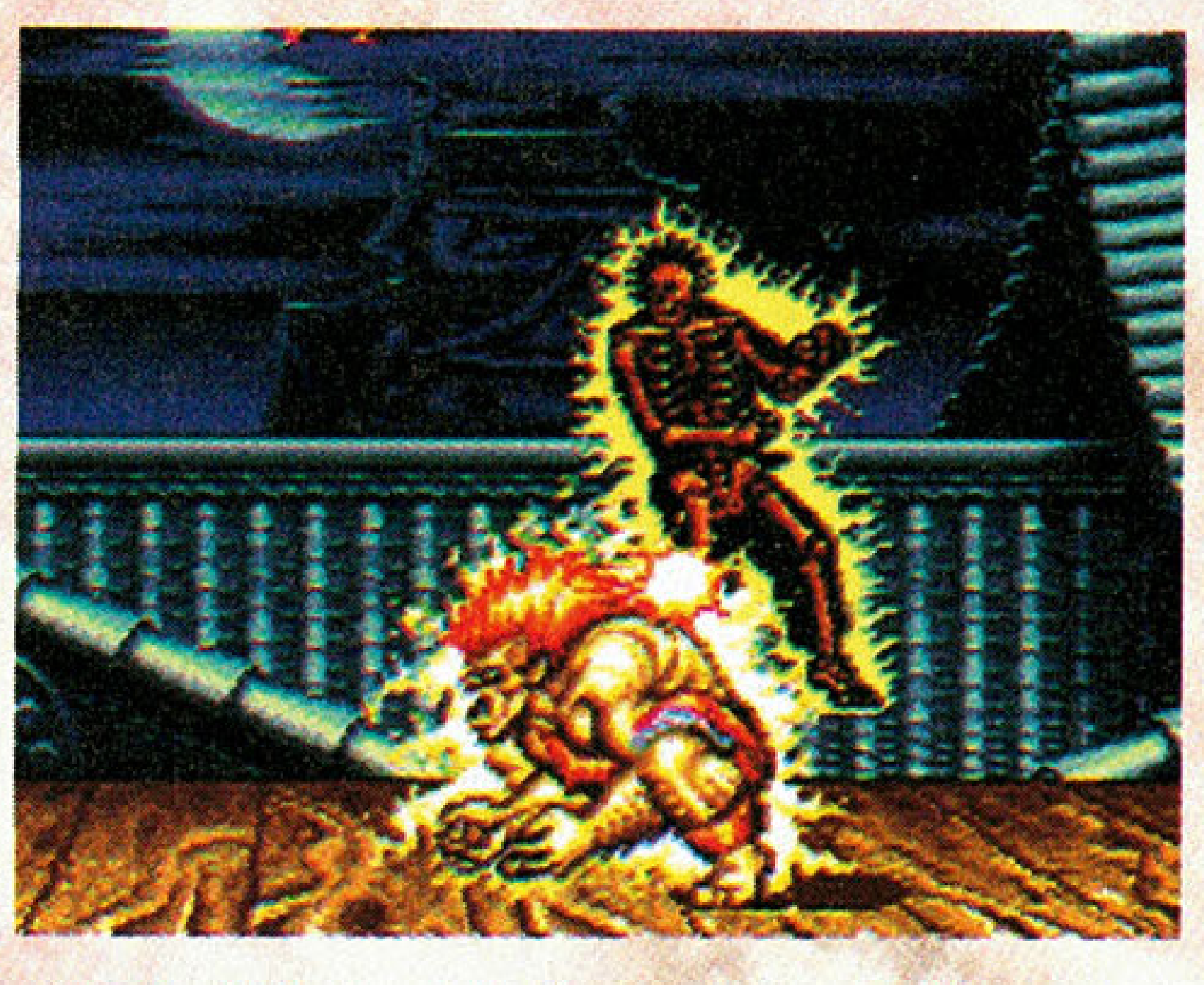
立ち強キックも使えるぞ



「エキサイトモード」の技、バーチカルローリングでも迎撃できる

めくり対策

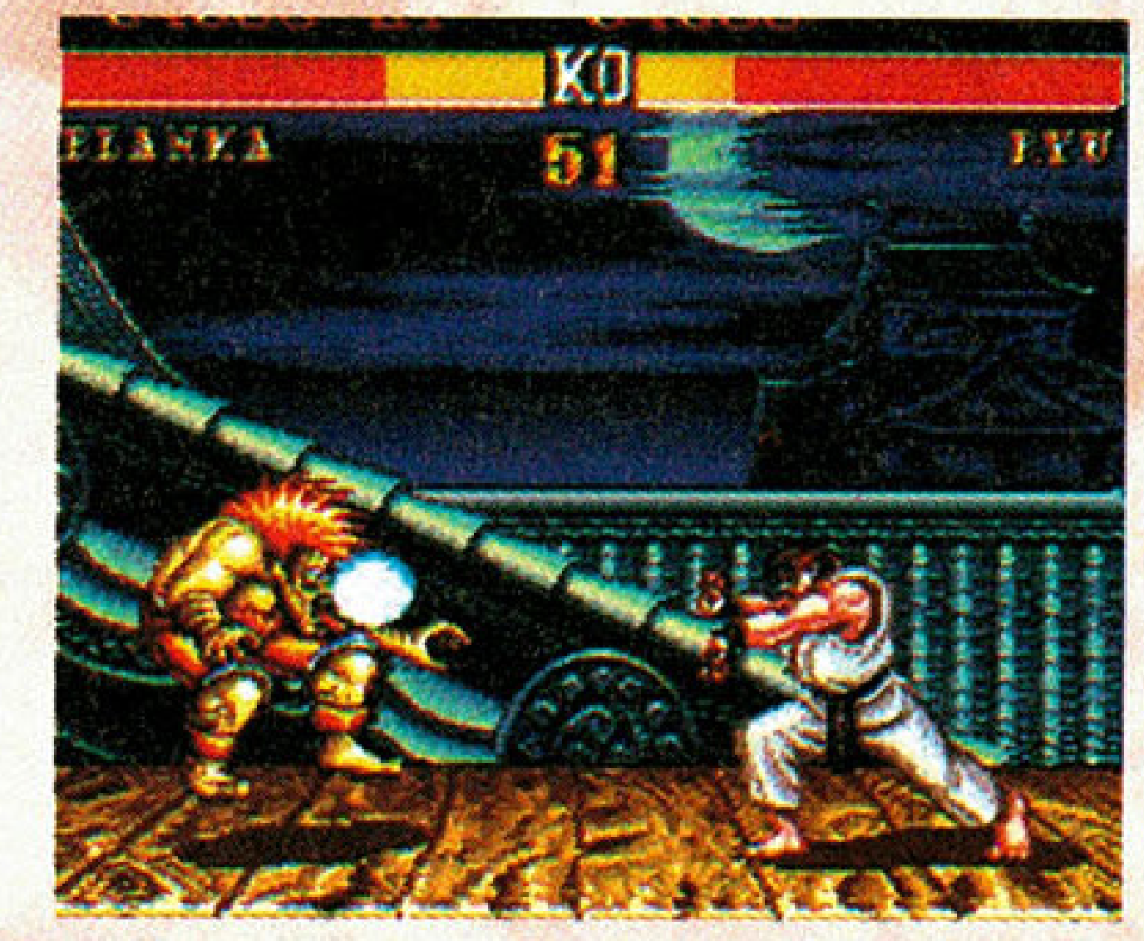
相手を飛び越えて背中に攻撃を当てる、めくりと呼ばれるこの攻撃は、通常とは逆方向に防御しなければならない。相手がめくってきた場合、電撃を出しておけば逆に撃ち落とすことができる。



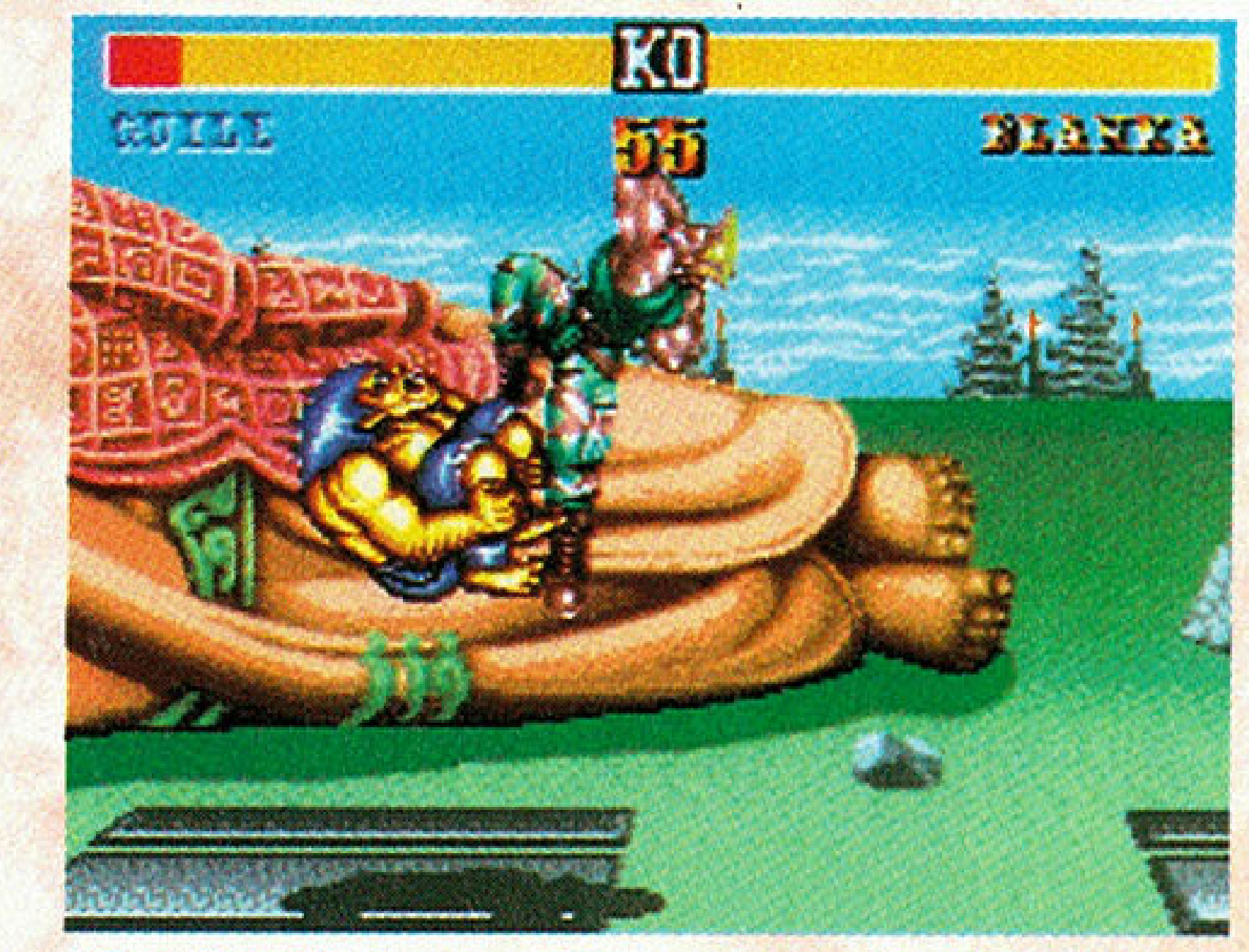
飛び込んできたらすかさずパンチボタンを連打。相手を感電させろ

バーチカルをうまく使え

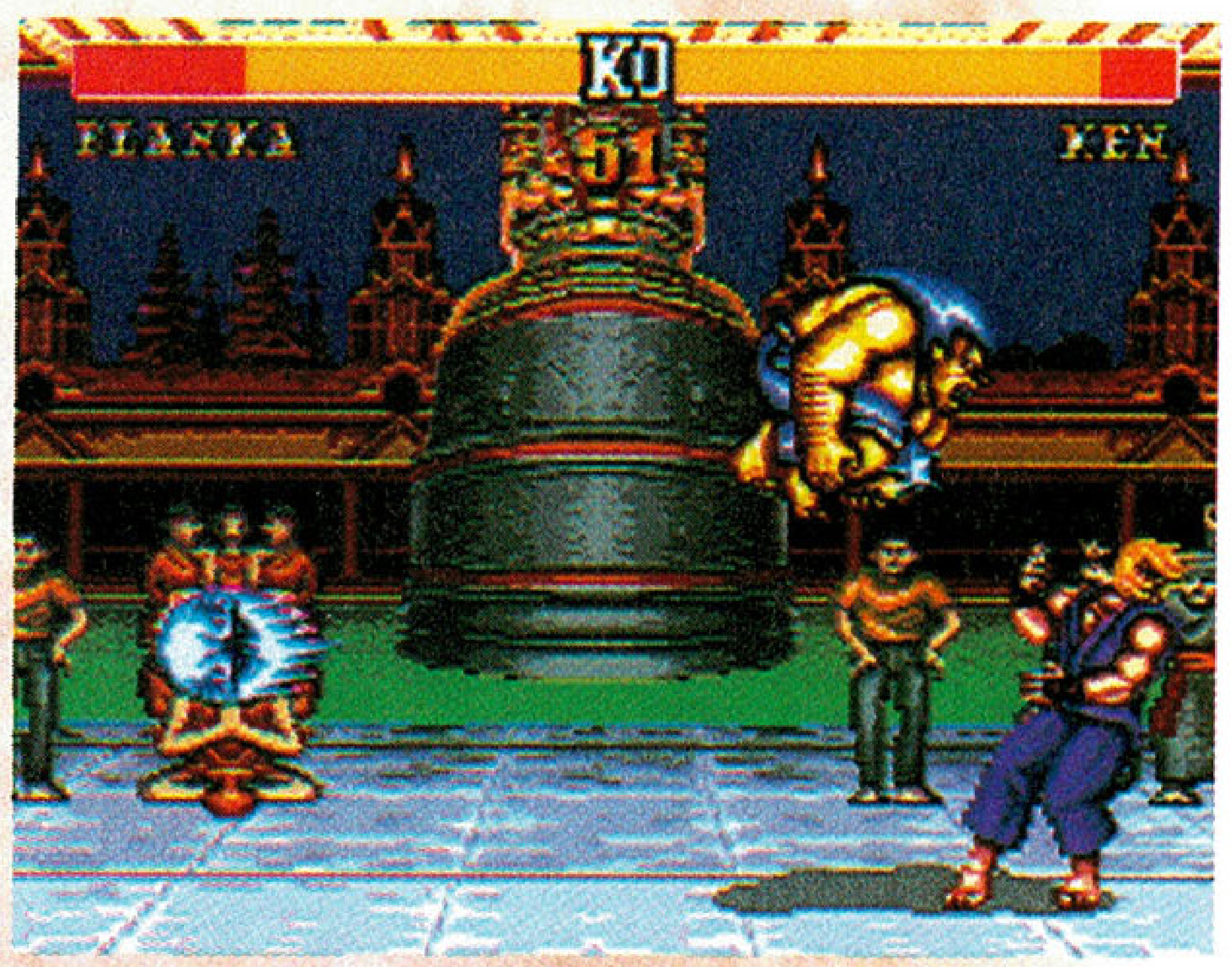
「エキサイトモード」で使える必殺技、バーチカルローリング。対空技にもなるが、早めに出さないと相討ちになってしまう。波動拳などを飛び越して、ヒットさせるのも可能だ。敵の起き上がりに、奇襲として使うのも有効だ。



通常のローリングでは落とされる危険がある



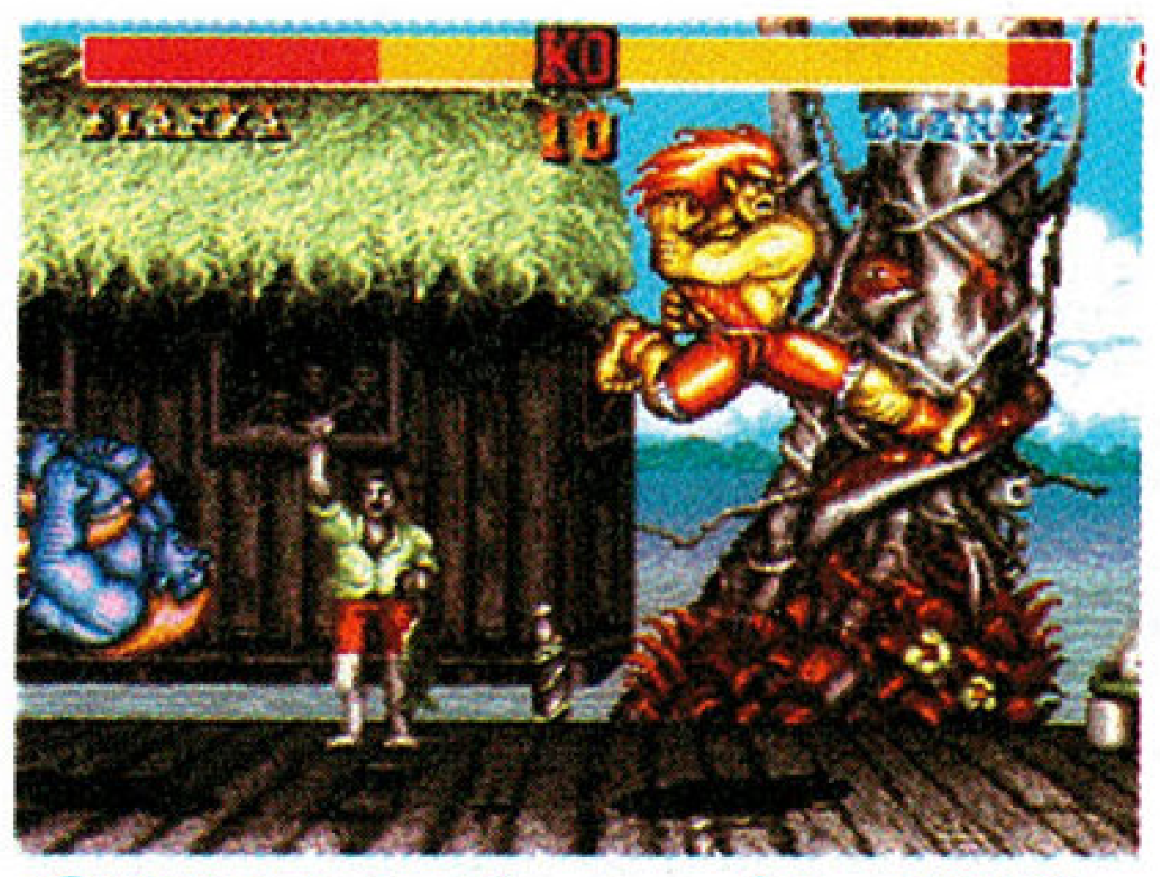
対空技として用いることも可能



敵が放った飛び道具を飛び越えて攻撃することもできるのだ

素早い攻めが重要

ブランカはスピード、技ともに使いやすく上達も早いが、攻撃が単調になりやすい。手慣れた相手と対戦すると、次の手を読まれてしまうこともある。フェイントなどを多用して、手早く攻めるのがポイントだ。

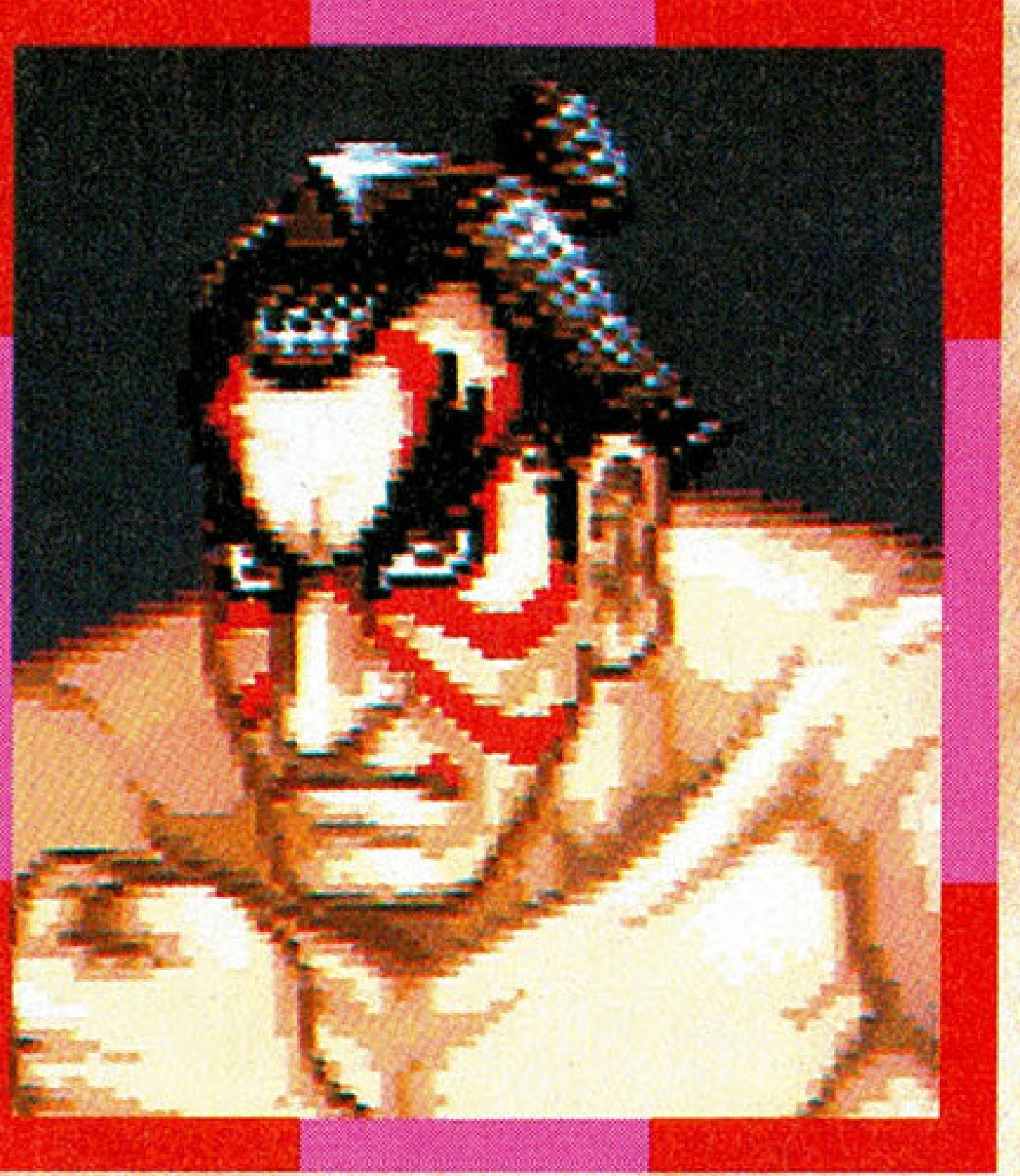


素早さとジャンプ力で勝負

接近戦で相手の体力を削り取れ

エドモンド本田

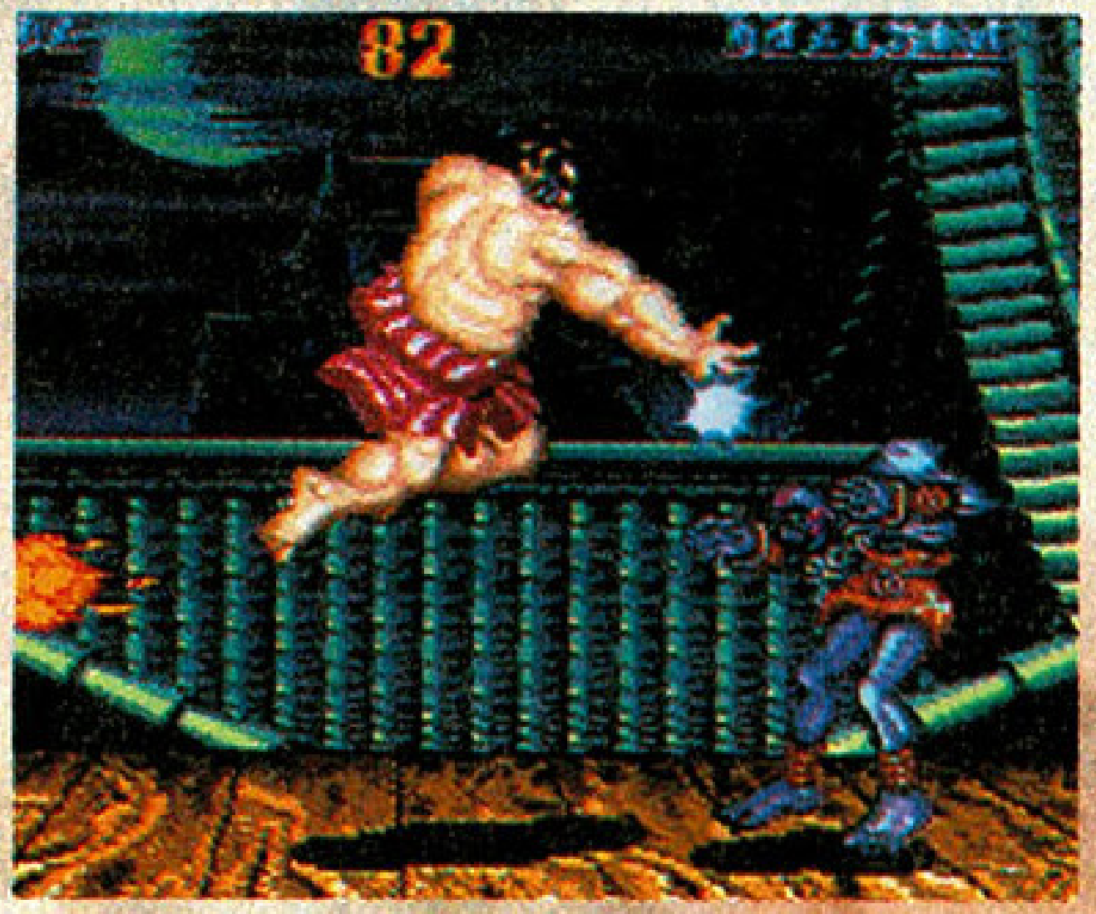
相撲の素晴らしさを世界に伝えるために闘う日本男児、エドモンド本田。その持ち前のパワーで敵を粉砕するのだ。



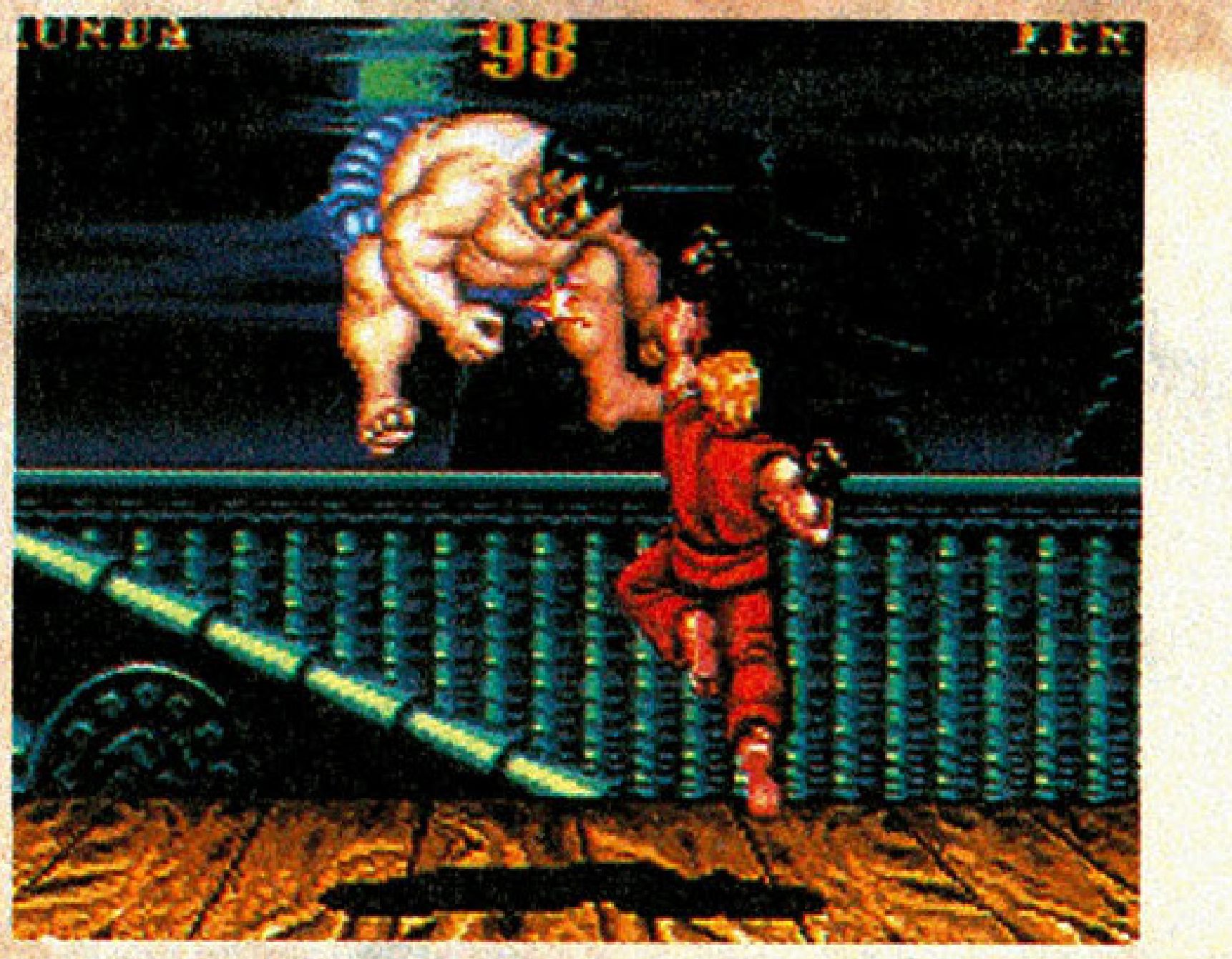
攻撃力はピカイチだが、動きが鈍いこのキャラ。そのせいで、攻め込むのに結構苦労する。しかし、そのハンデを補って余りある圧倒的なパワーは見逃せない。一発技が入れば大逆転もありうる。

飛び道具は大敵！

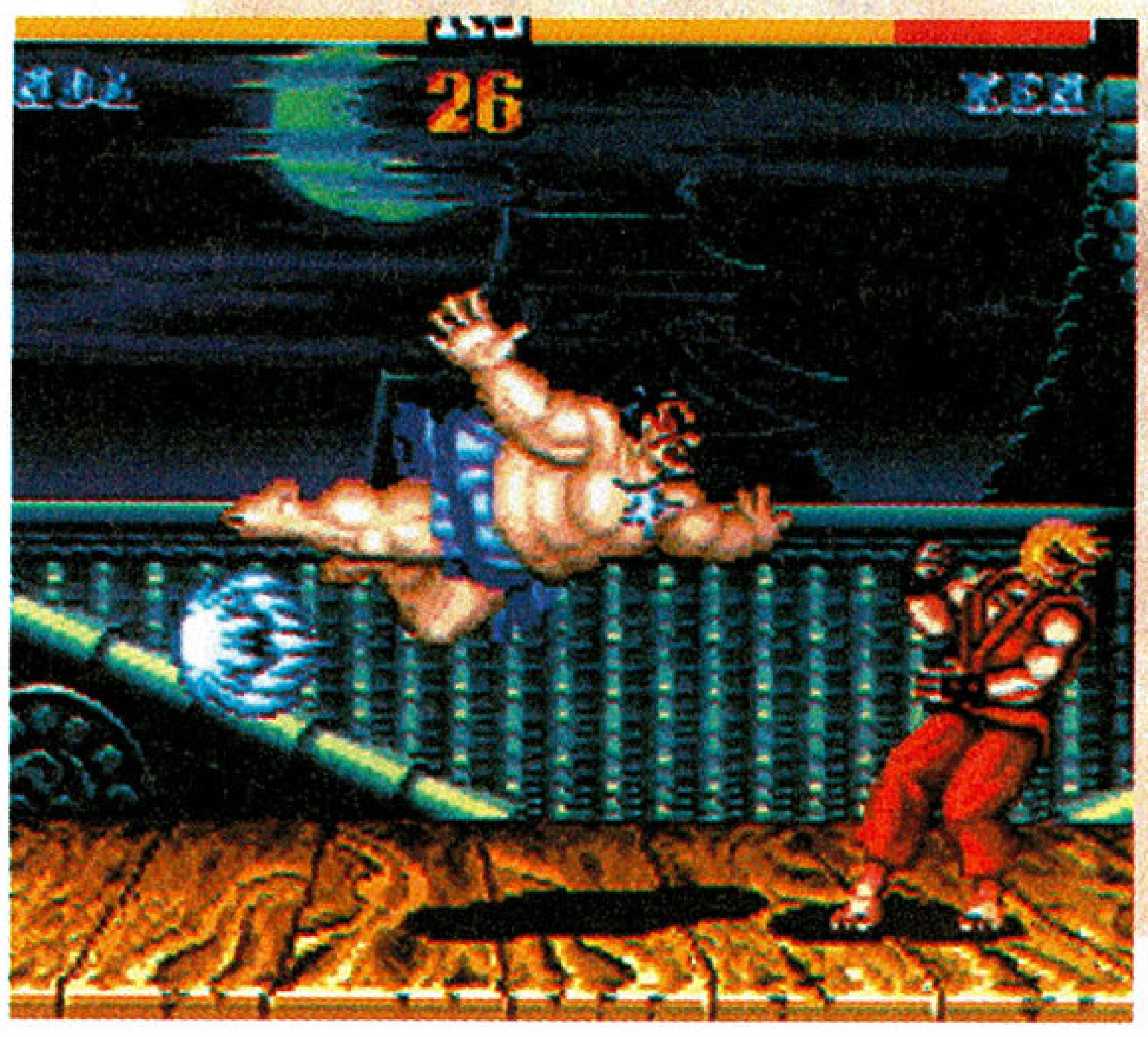
移動速度が遅い本田にとって、波動拳などの飛び道具を連発されると非常にツライ。下手に飛び込めば対空技のえじきになってしまう。先読みして飛び込めば回避できるが対戦では難しい。技をミスった瞬間などのスキをついて、スーパー頭突きで一気に近づこう。



敵の飛び道具を先読みして飛び込もう



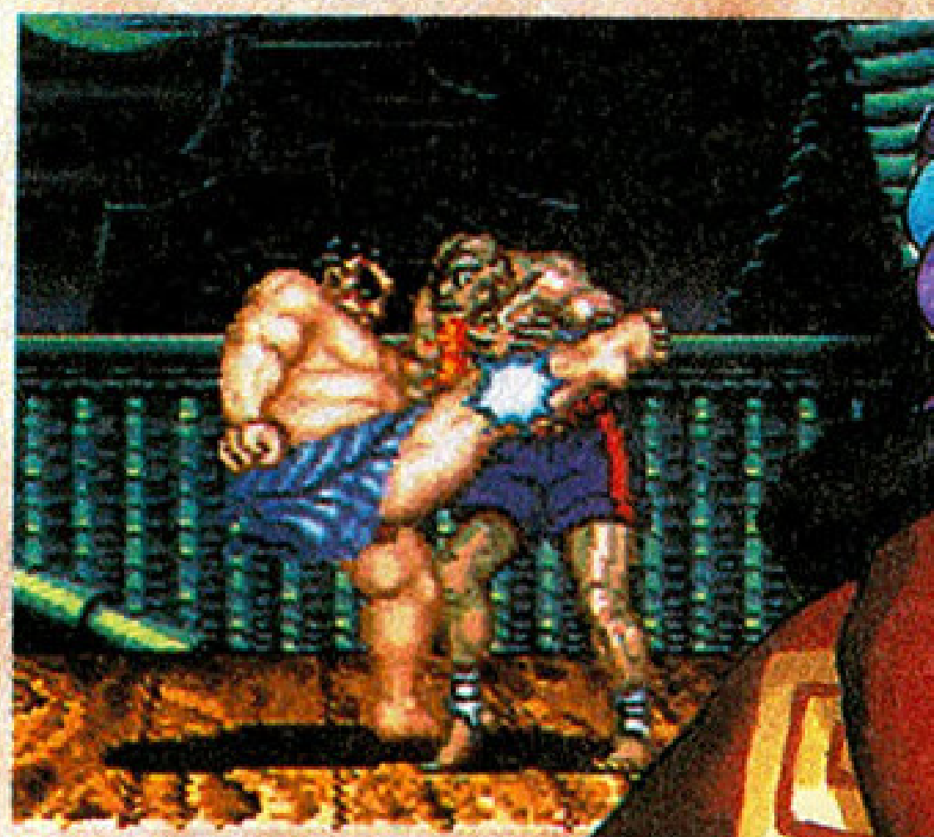
リュウ、ケンにうかつに飛び込むと、昇龍拳のエジキになってしまう



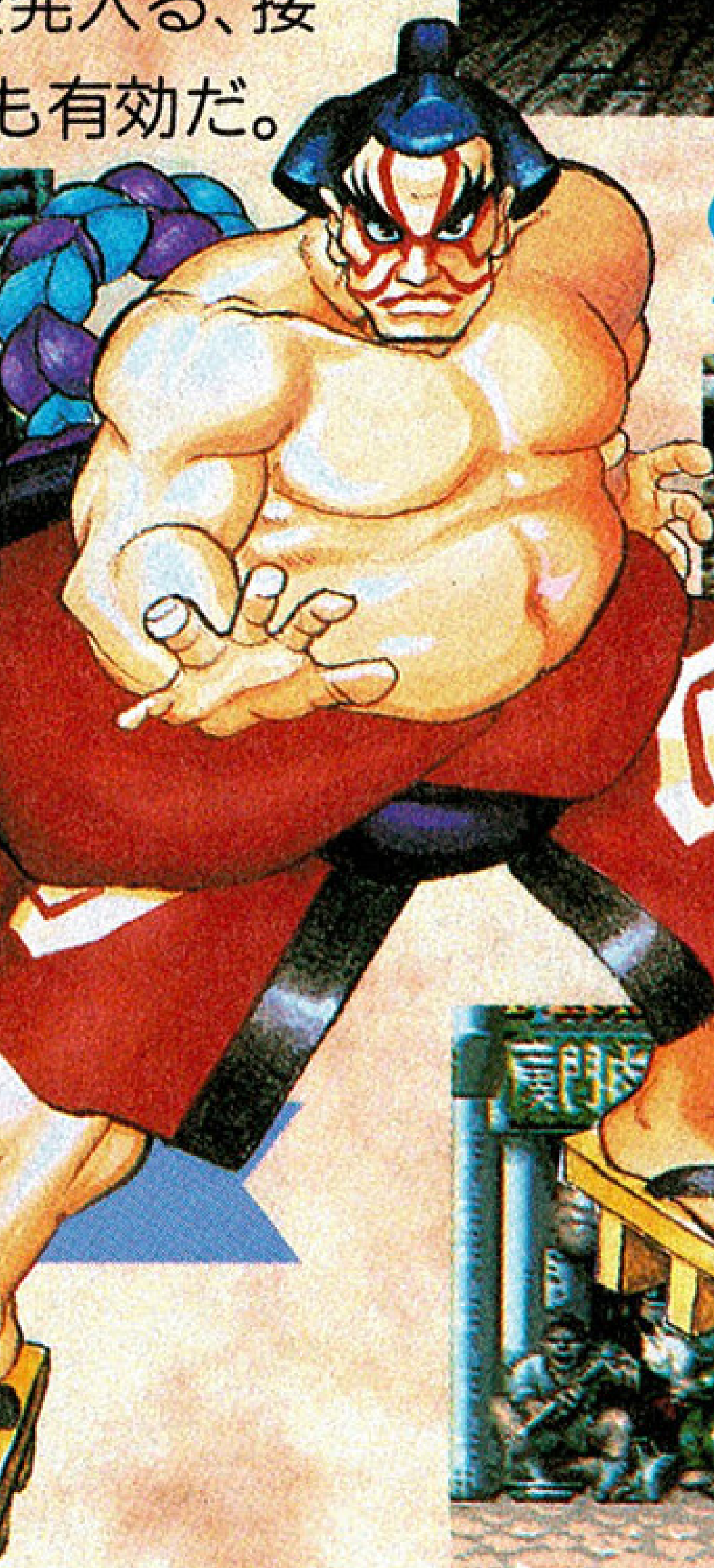
スーパー百貫なら、飛び道具をすり抜けて攻撃できる

地上での攻め方

地上での攻め方として、強足払いやしゃがみ強パンチで転ばせて、相手の起き上がりを狙うという手がある。1回の攻撃で2発入る、接近しての立ち強キックも有効だ。

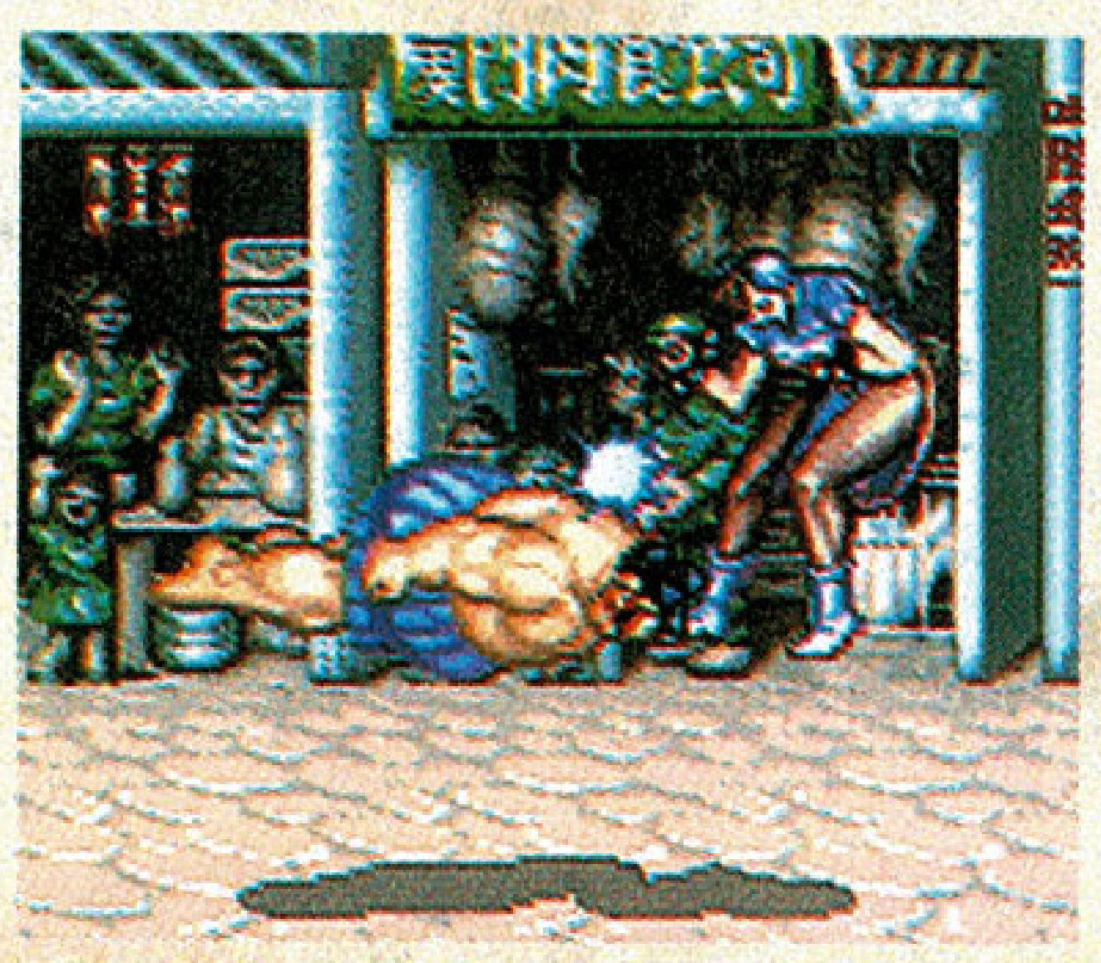


立ち中、強キックは1回で2発当たる

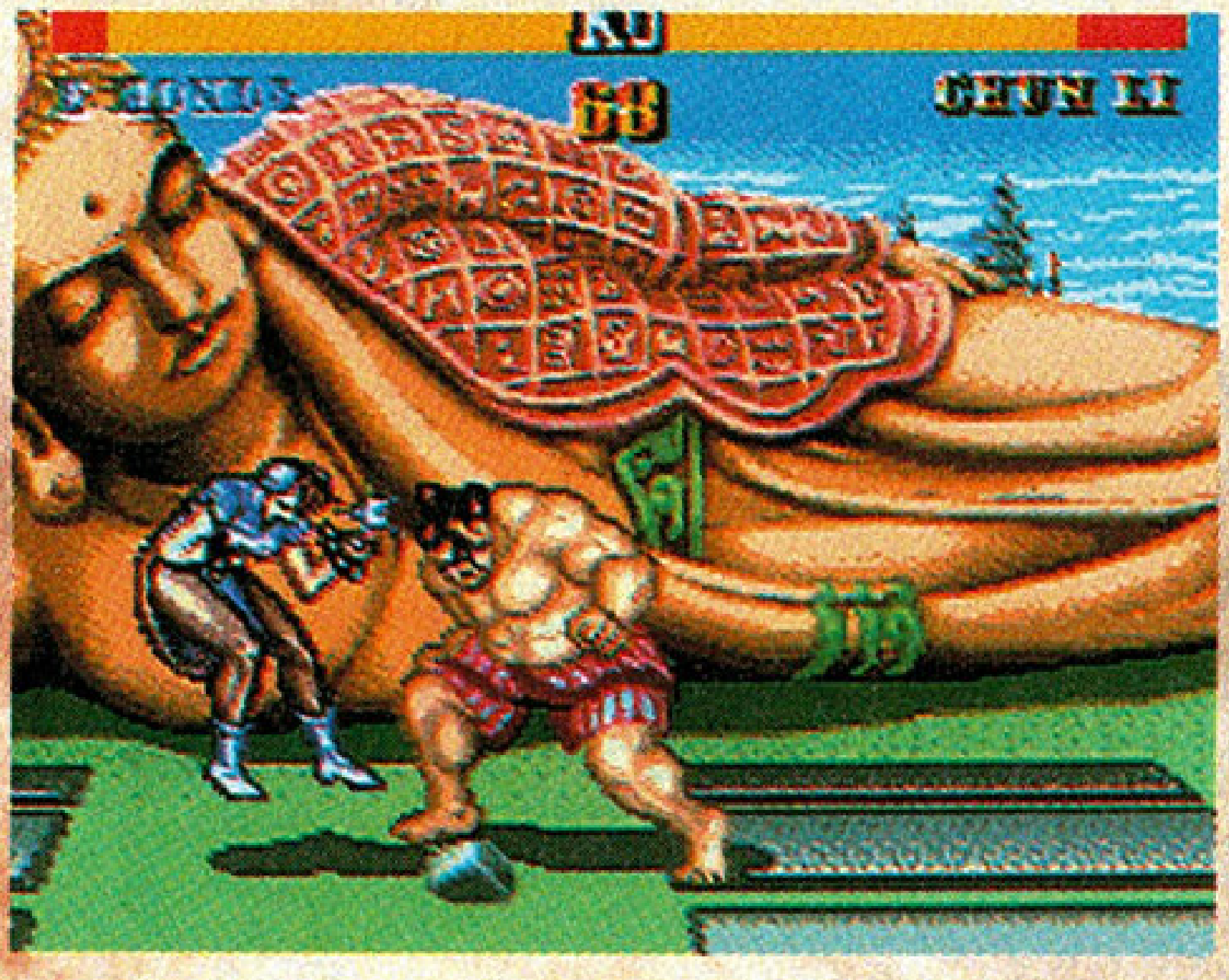


スーパー頭突きの使い方

スーパー頭突きは、対空技として使用したり、スピードが速い強でいきなり出して奇襲をかけるのに使う。弱は出始めが無敵なので、起き上がりを狙われた時に出すと効果的。



対空技としても使える。中と強はスピードが速い

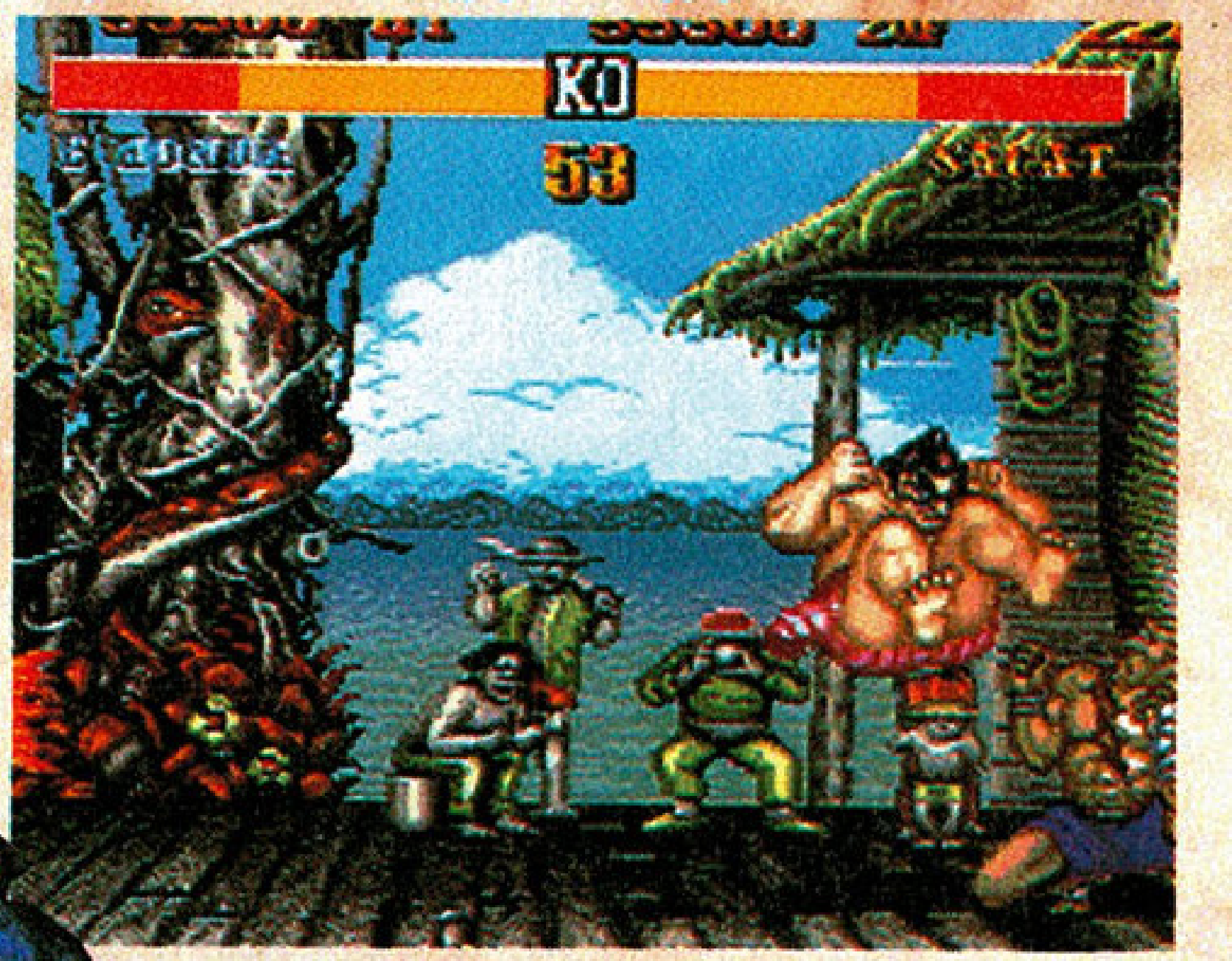


至近距離で出すのも効果的だ

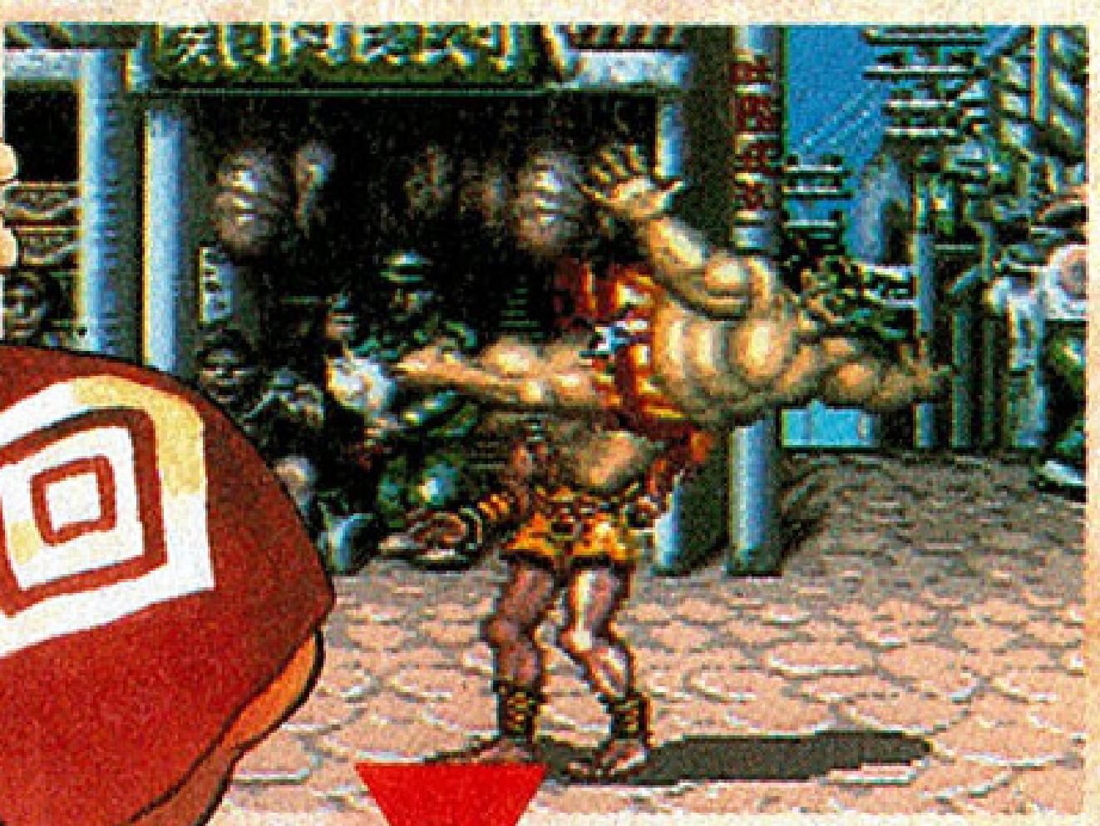
スーパー百貫落としはうまく当てろ

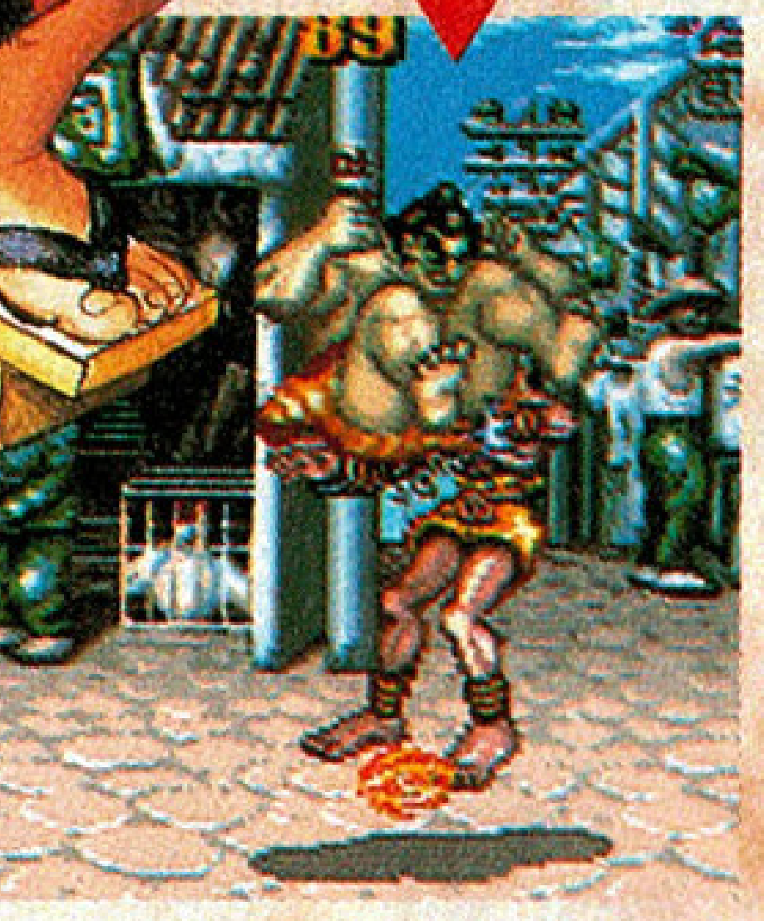
「エキサイトモード」で使えるスーパー百貫落とし。この技は、まずフライングスモウプレスで上昇し、百貫落としで下降する。両方当たれば一発で気絶する。間合いが近ければ、相手の飛び道具をすり抜けての攻撃も可能だ。

相手をケツで踏み潰す！ 普通の百貫落としも使える技だ



スーパー百貫は、まずスモウプレスで上昇して

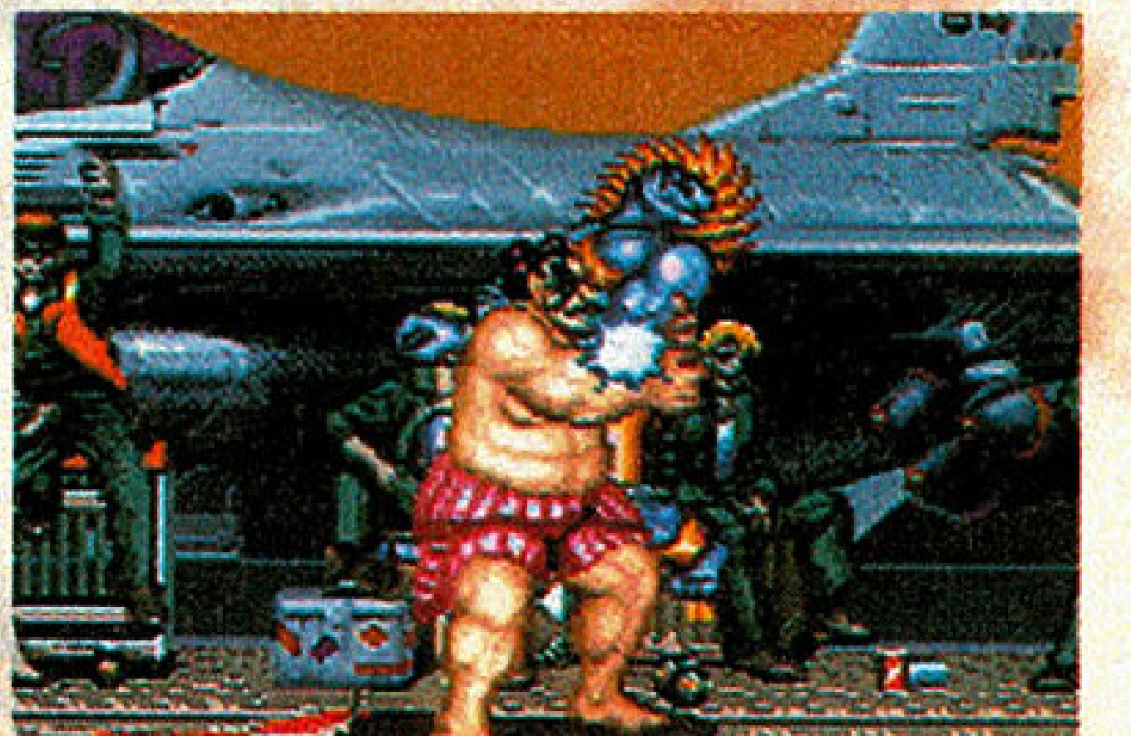




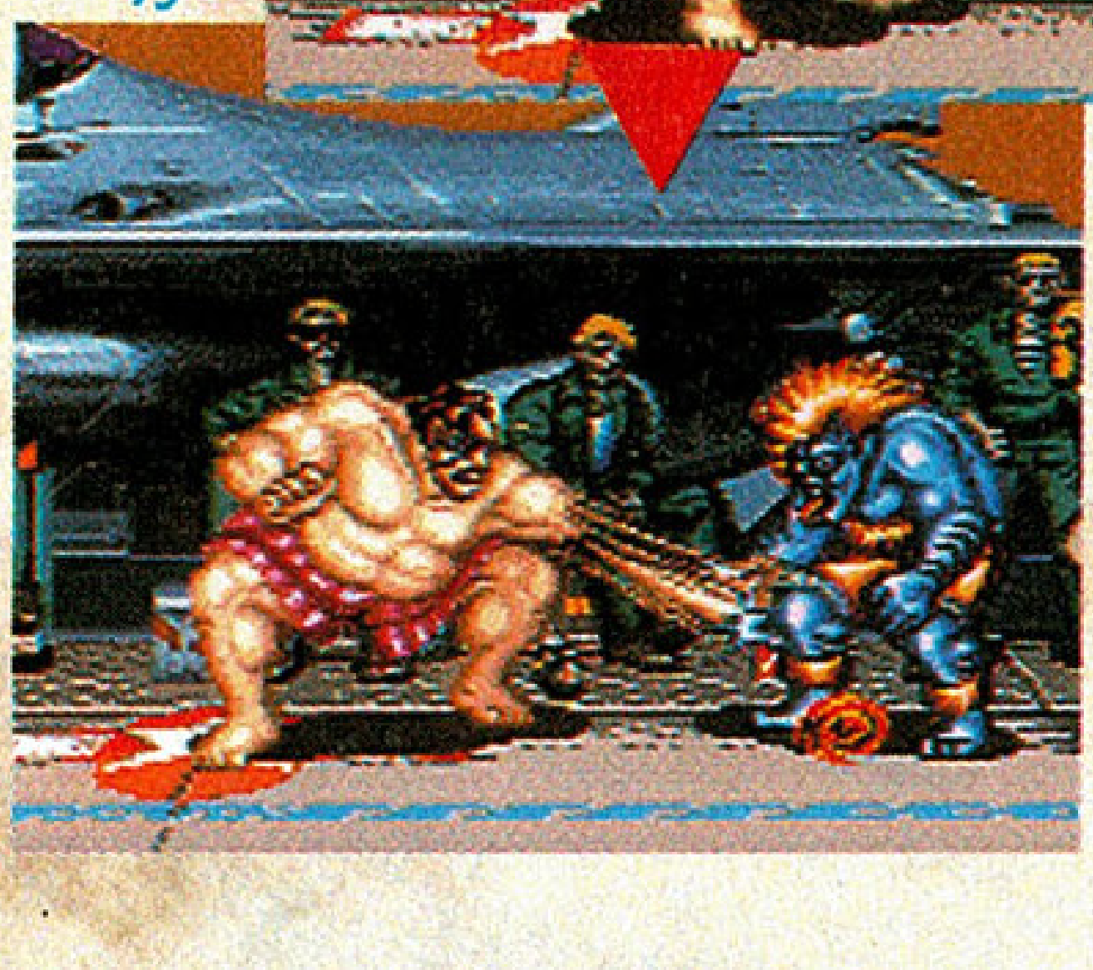
百貫落としで下降、両方当たれば一発で気絶

さば折りからの攻め

さば折りで締めつけている間にパンチボタンを連打していると、技がとけた瞬間に百裂張り手が出る。ガードされていても、その上から体力を少しずつ削れる。



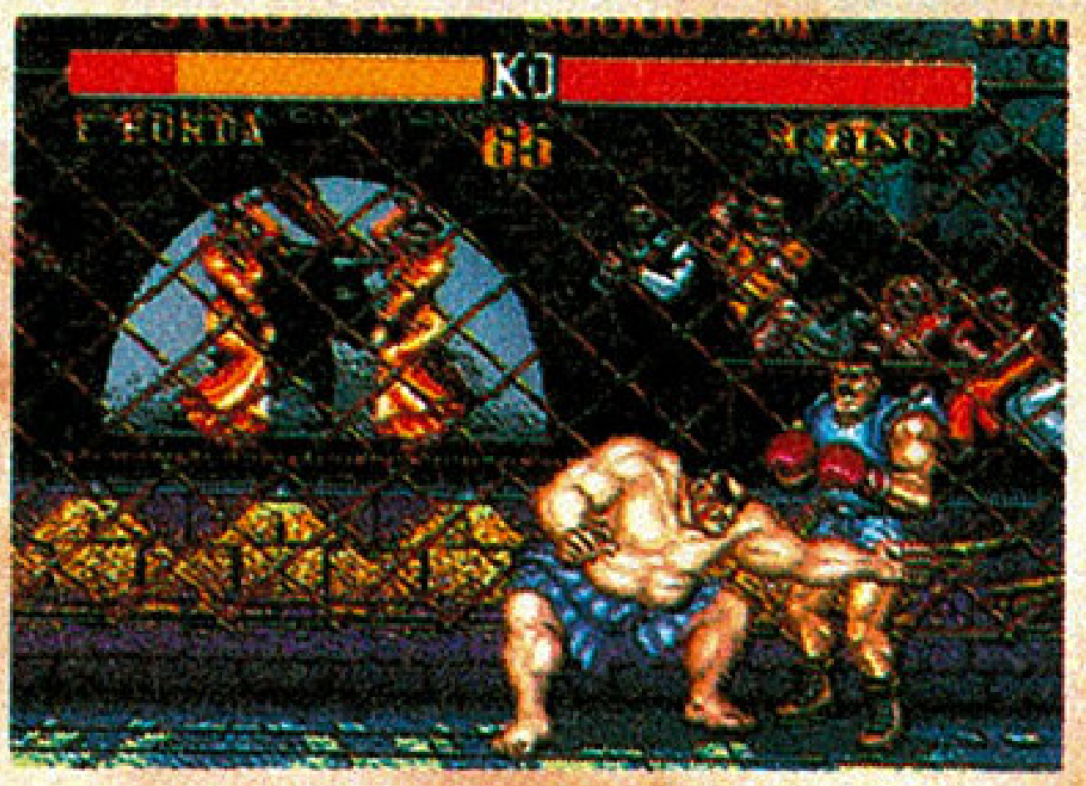
技がはずれる前から連打しておくと



はずれてすぐに百裂張り手が出る

起き上がりを狙おう

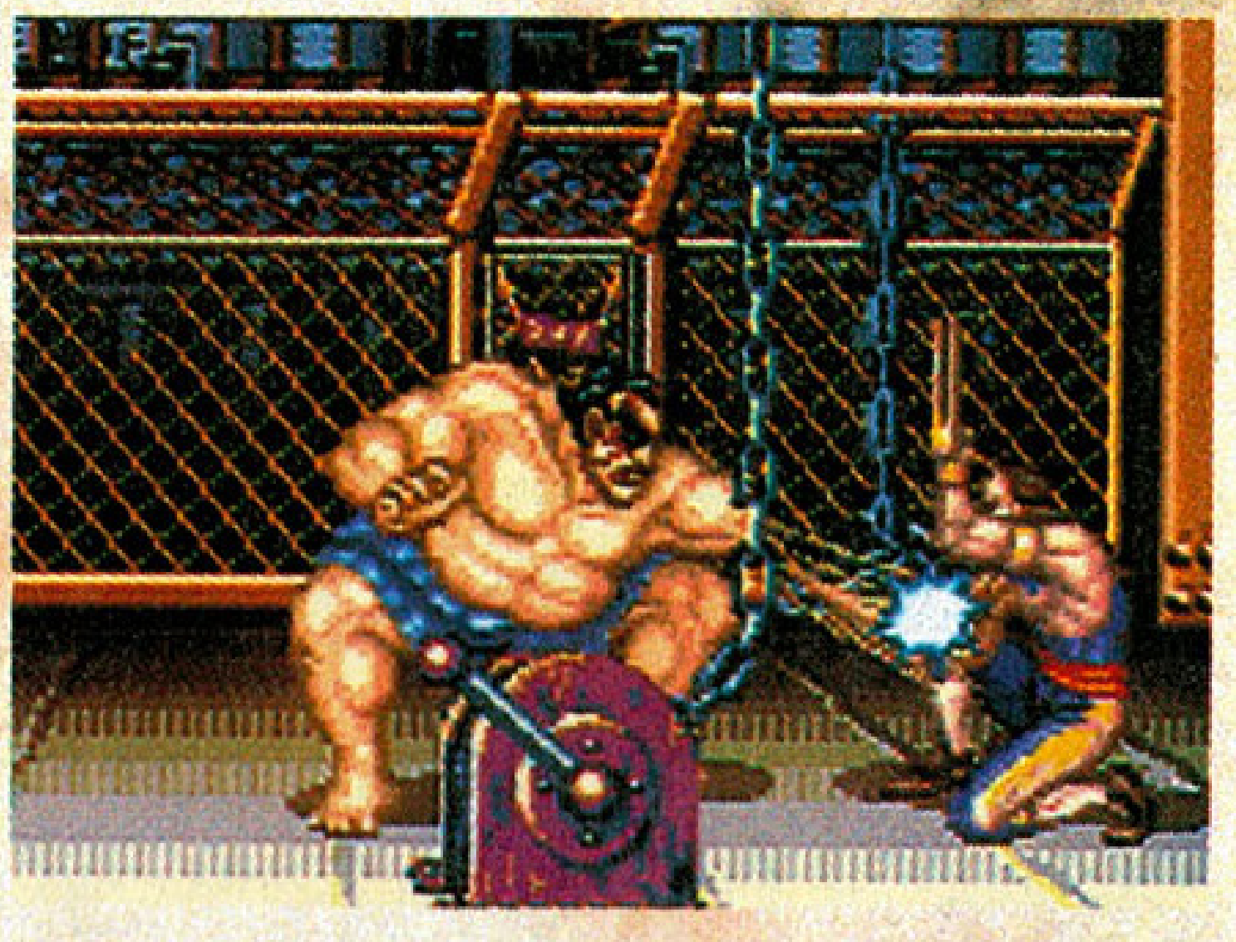
強足払いやしゃがみ強パンチで敵を転ばせたら、相手の起き上がりに立ち強パンチを重ねて攻撃したり、足払いなどでもう一度転ばせよう。百裂張り手で体力を削っていくのも効果的だ。



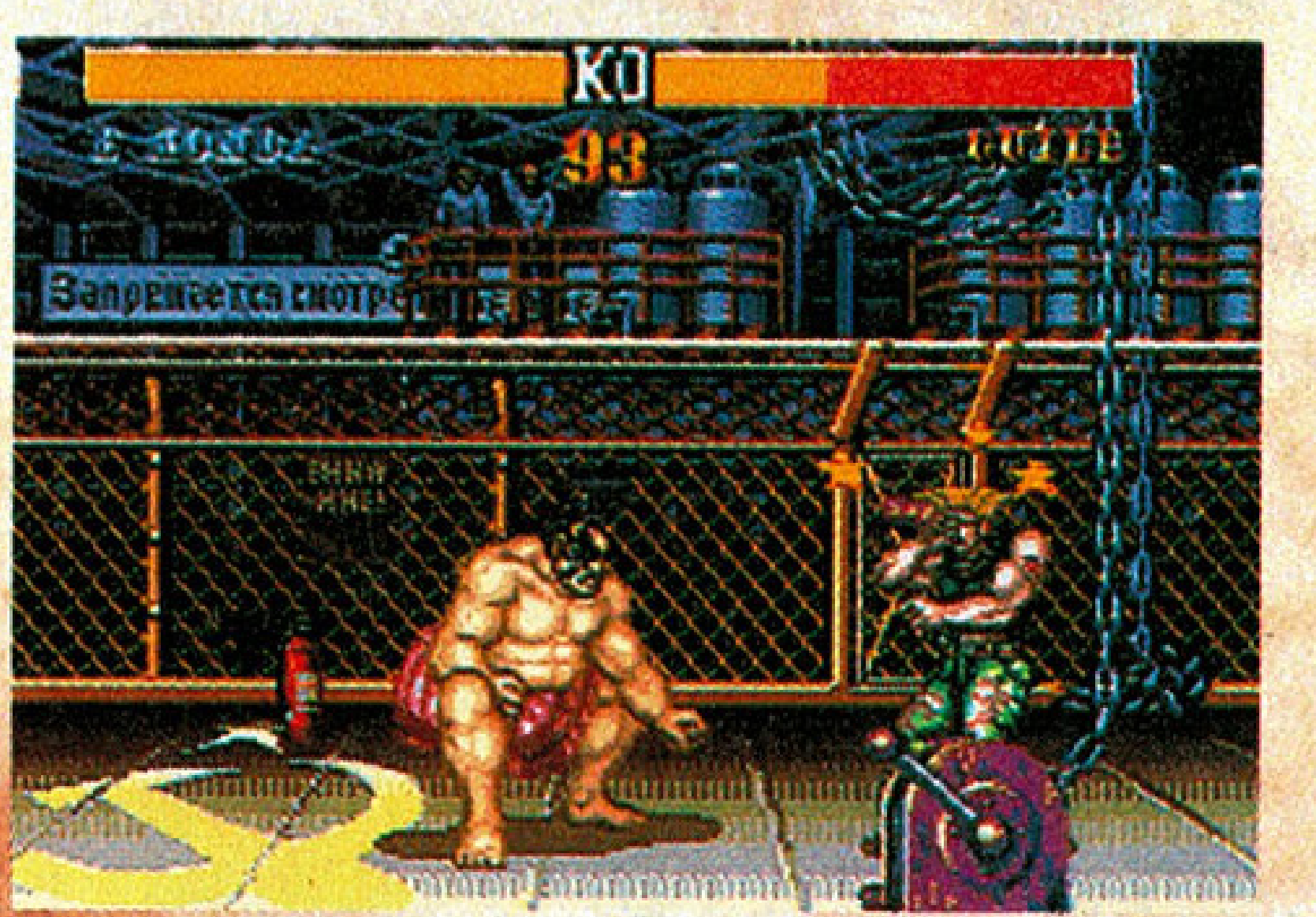
起き上がりを狙って一発たたき込め

百裂張り手で削れ

百裂張り手は、ガードの上からでも体力を削り取ることができる。もちろん当たれば効果絶大だ。ジャンプ攻撃やさば折りの後につなげるとより効果的。積極的に使って相手を追い込もう。



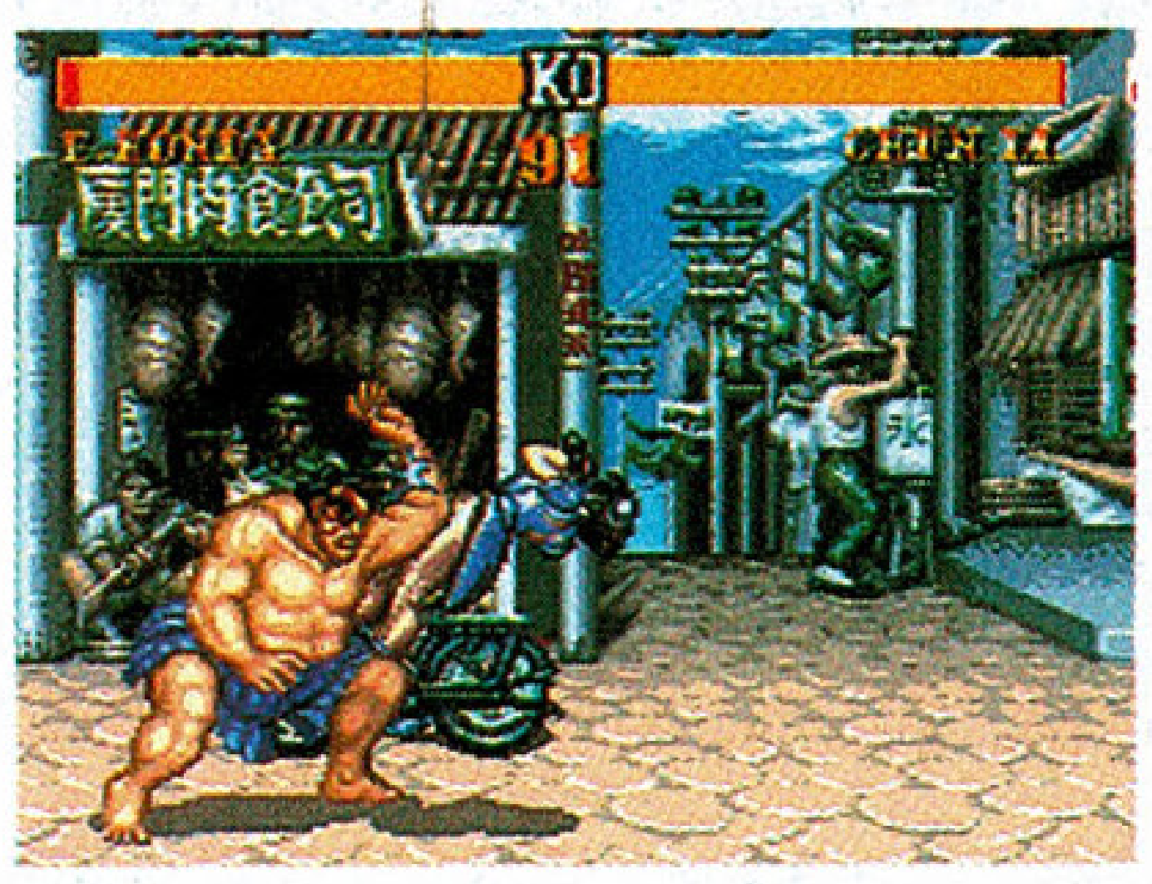
ガードの上から削れ



連続で当たれば気絶させることも

とにかく近づけ！

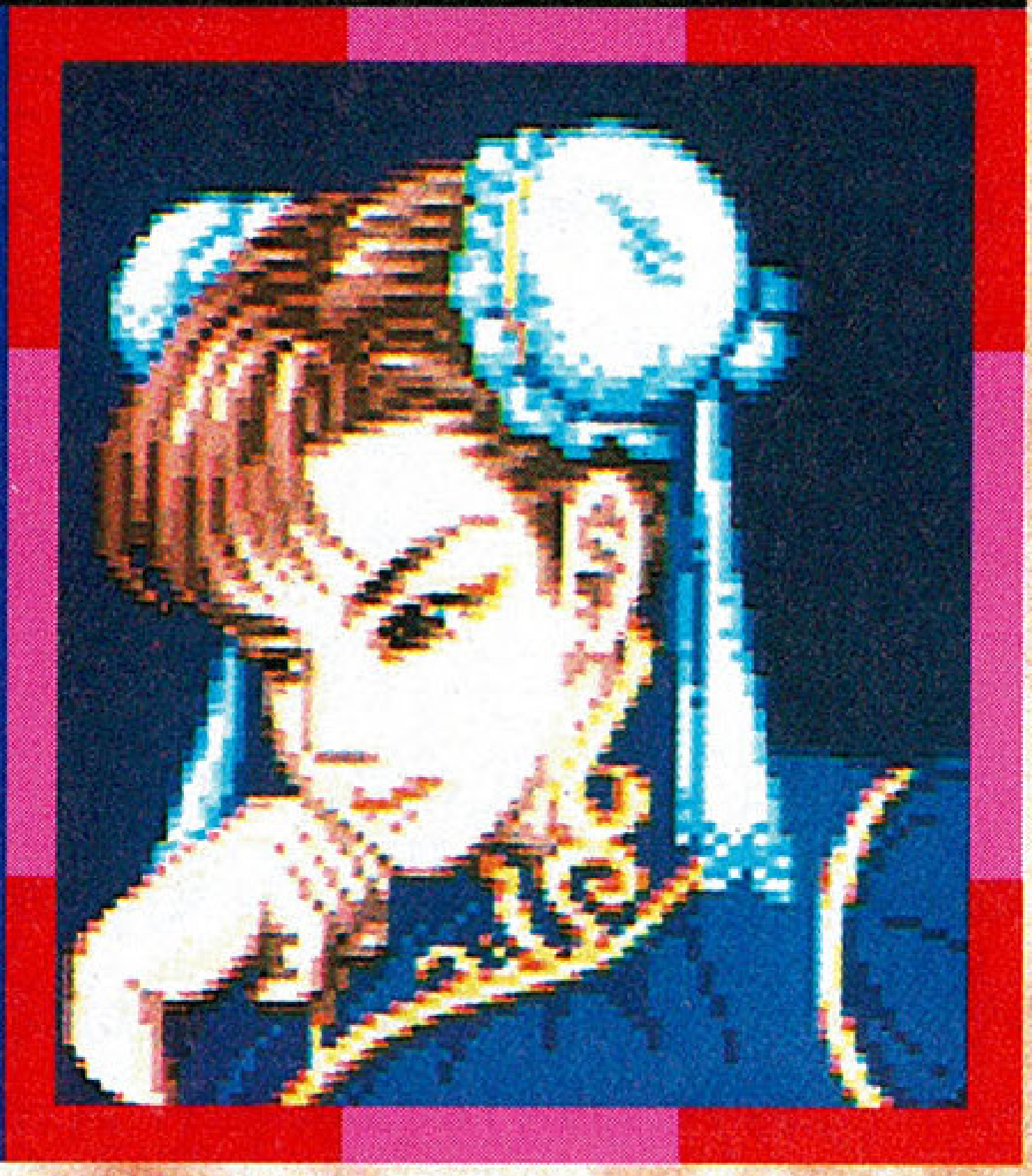
本田はスピードが遅いため、見た目に反して、慎重に攻めていかなければならない。通常攻撃のリーチの長さを利用してジリジリと追い詰め、近づいたら百裂張り手で相手の体力を一気に削り取ってしまおう。



近づいてパワーで押しまくれ

全キャラ中2番目に素早いキャラだ

春麗

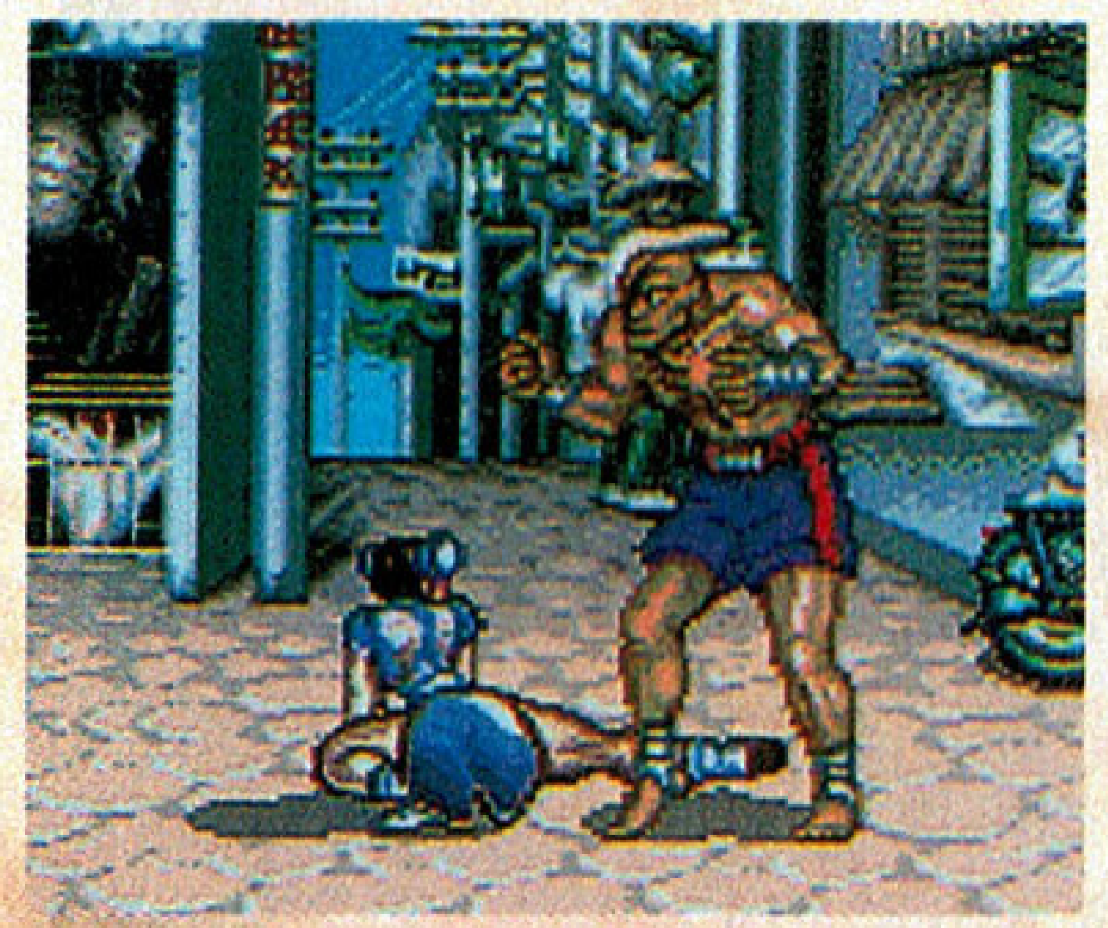


麻薬捜査官だった父の行方を探すため、秘密結社「シャドルー」の黒幕、ベガを追う美しき女刑事、それが春麗だ。

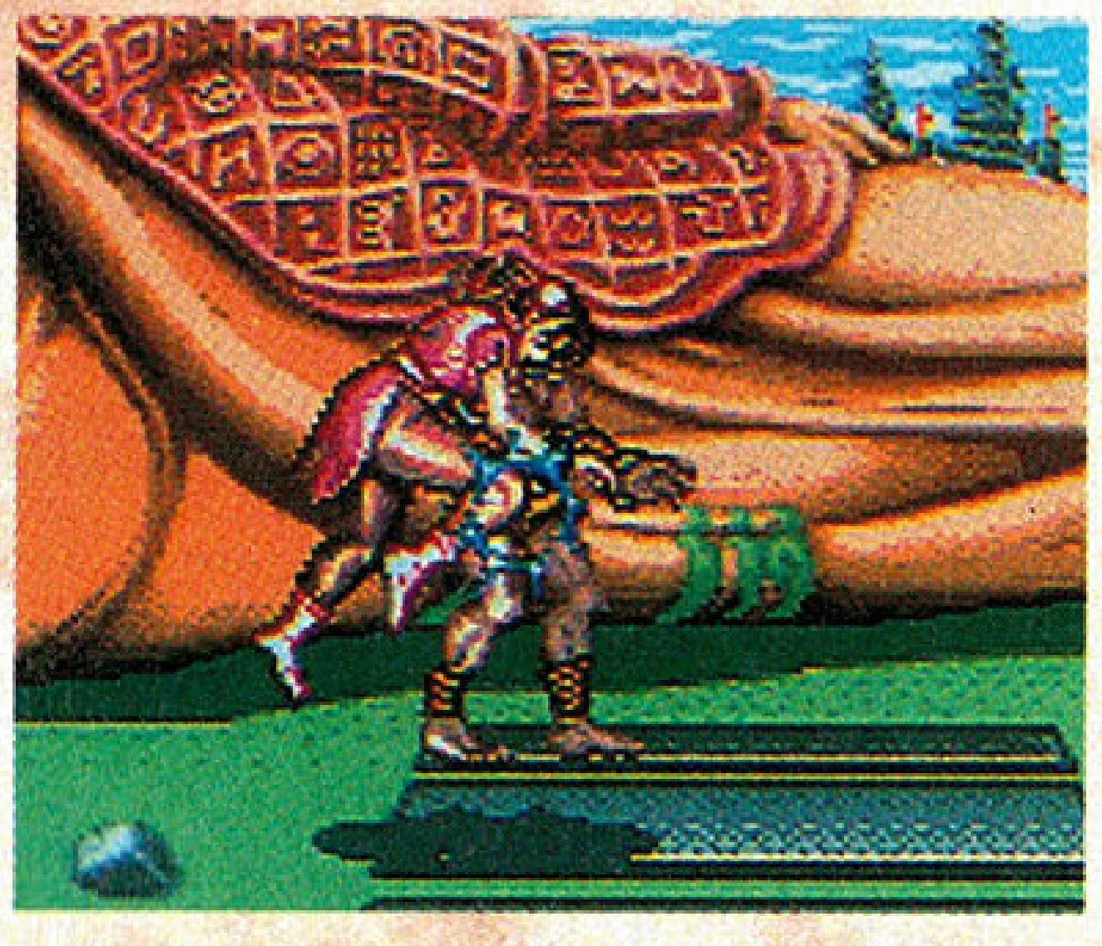
春麗はこのゲームに登場する12人の中で、バルログに次いで2番目の素早さを誇るキャラだ。対戦では、その素早さとジャンプ力を活かしてヒットアンドアウェイの戦法で、相手を翻弄しよう。

接近戦では足払い

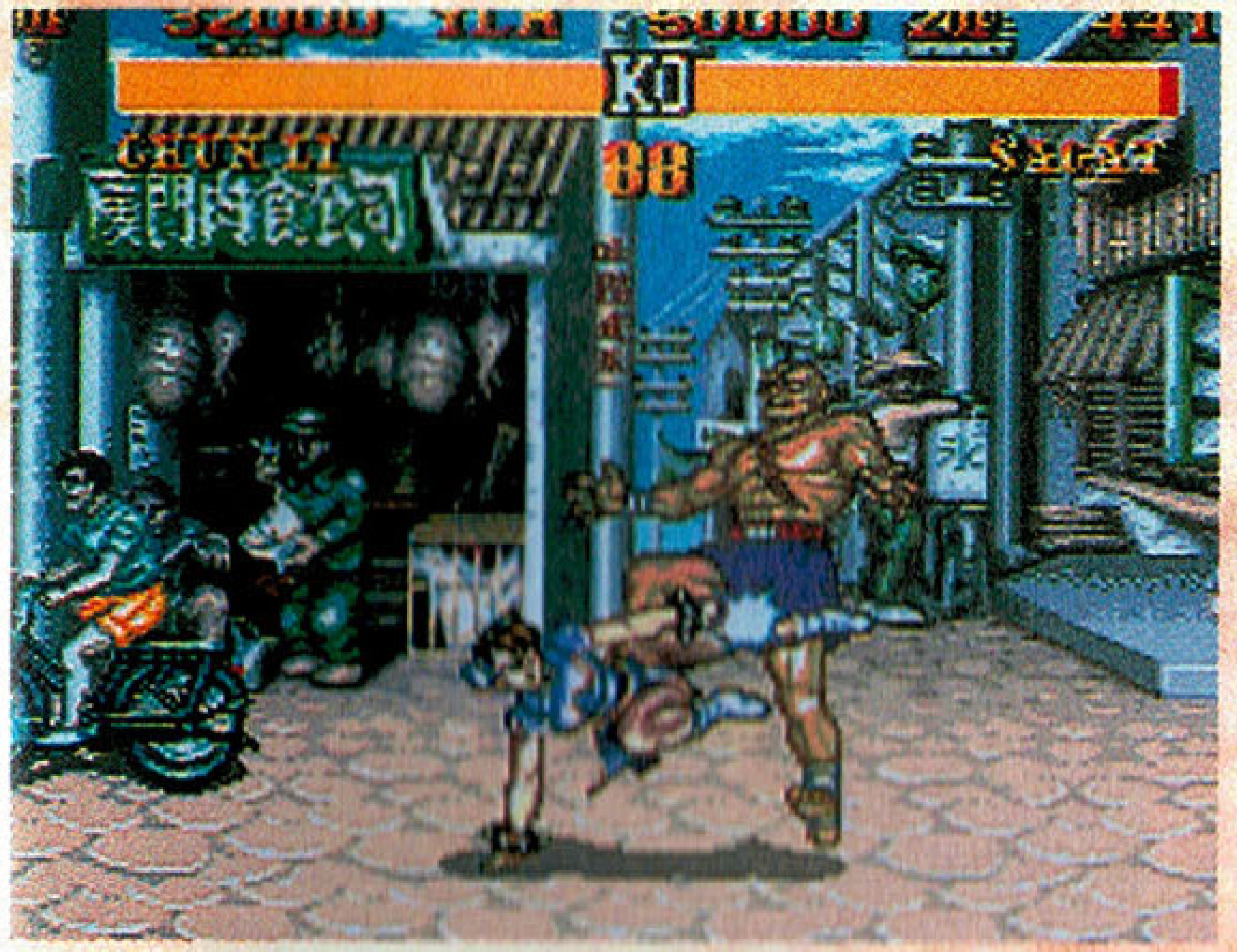
接近戦では中足払いと元キック（強足払い）を主体に、敵の背後に蹴りを落としていく鶴脚落などでかく乱しながら、少しずつ体力を奪っていく。もちろんスキあらば強力な投げを見舞ってやるのもいいだろう。百裂キックで相手の体力を削っていくのも効果的だ。



中足払いは連続技のつなぎ技としても使える



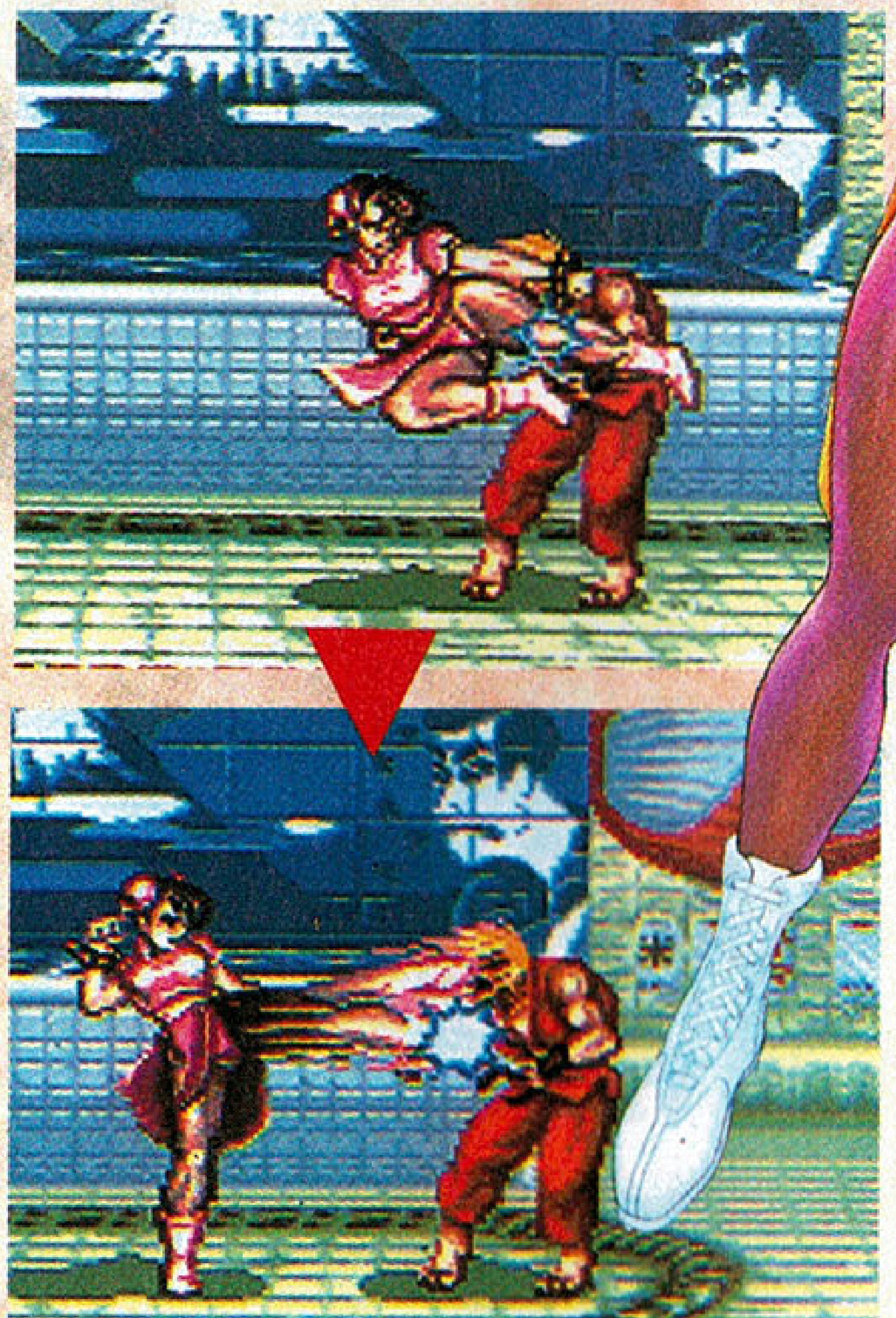
鶴脚落は接近戦で敵をかく乱することができる



強足払いの元キック。これも接近戦では多用する技の１つだ

百裂キックを有効に使う

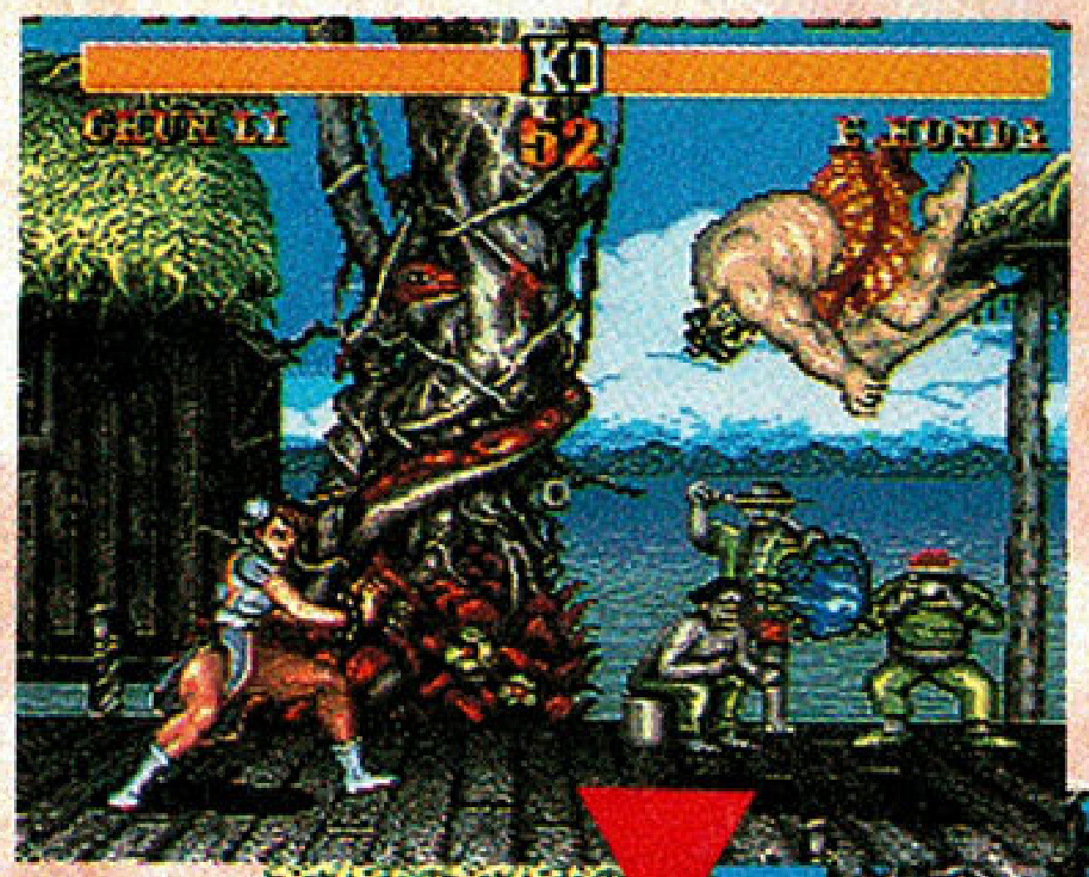
百裂キックの使い方として、中キックで敵に飛び込み、着地する前にキックボタンを連打しておくと着地と同時に百裂キックが出る、といった方法がある。



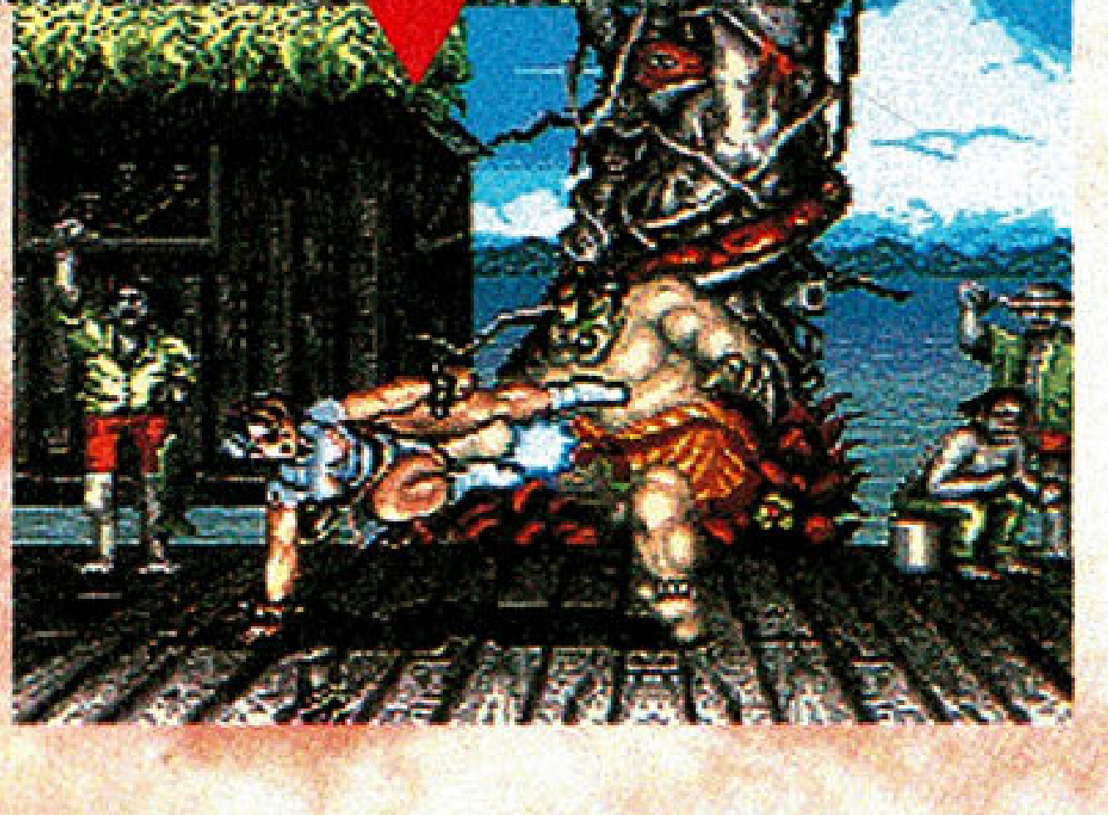
ジャンプ中に連打しておくと着地と同時に出せる

気功拳で相手を牽制

「エキサイトモード」で使える気功拳。これで相手を牽制して飛び込ませ、着地点に元キックを重ねる、といったような使い方もできる。攻撃手段としても使用可能。



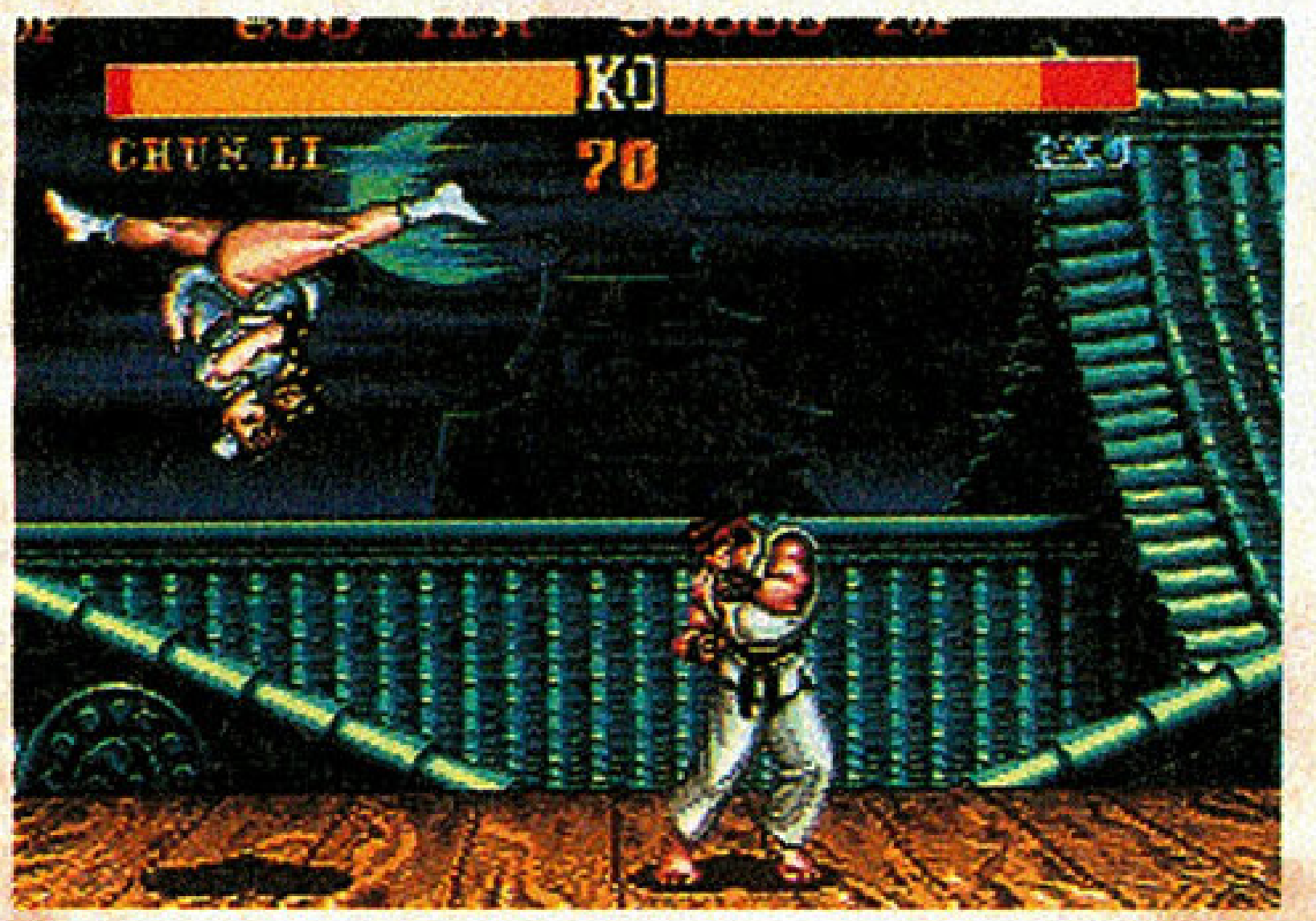
気功拳で相手を飛び込ませて…



着地点を狙って元キックで攻撃だ

空中スピニングの使い方

これも「エキサイトモード」の技。鷹爪脚を当てたあと、着地点を狙われないようにするために使う。ジャンプの最頂点近くでキックボタンを押すようにすると、通常より少し高い位置で出せる。

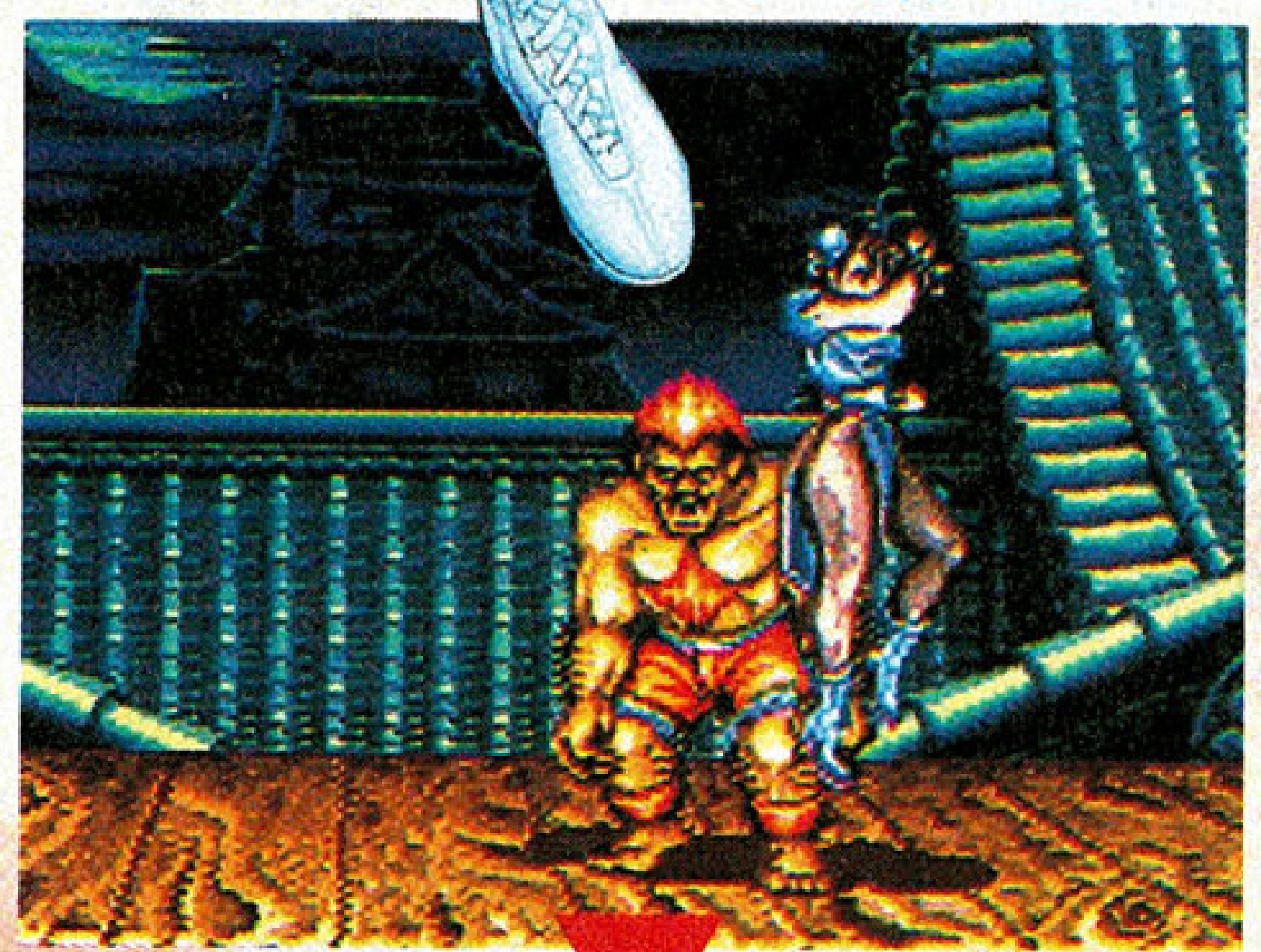


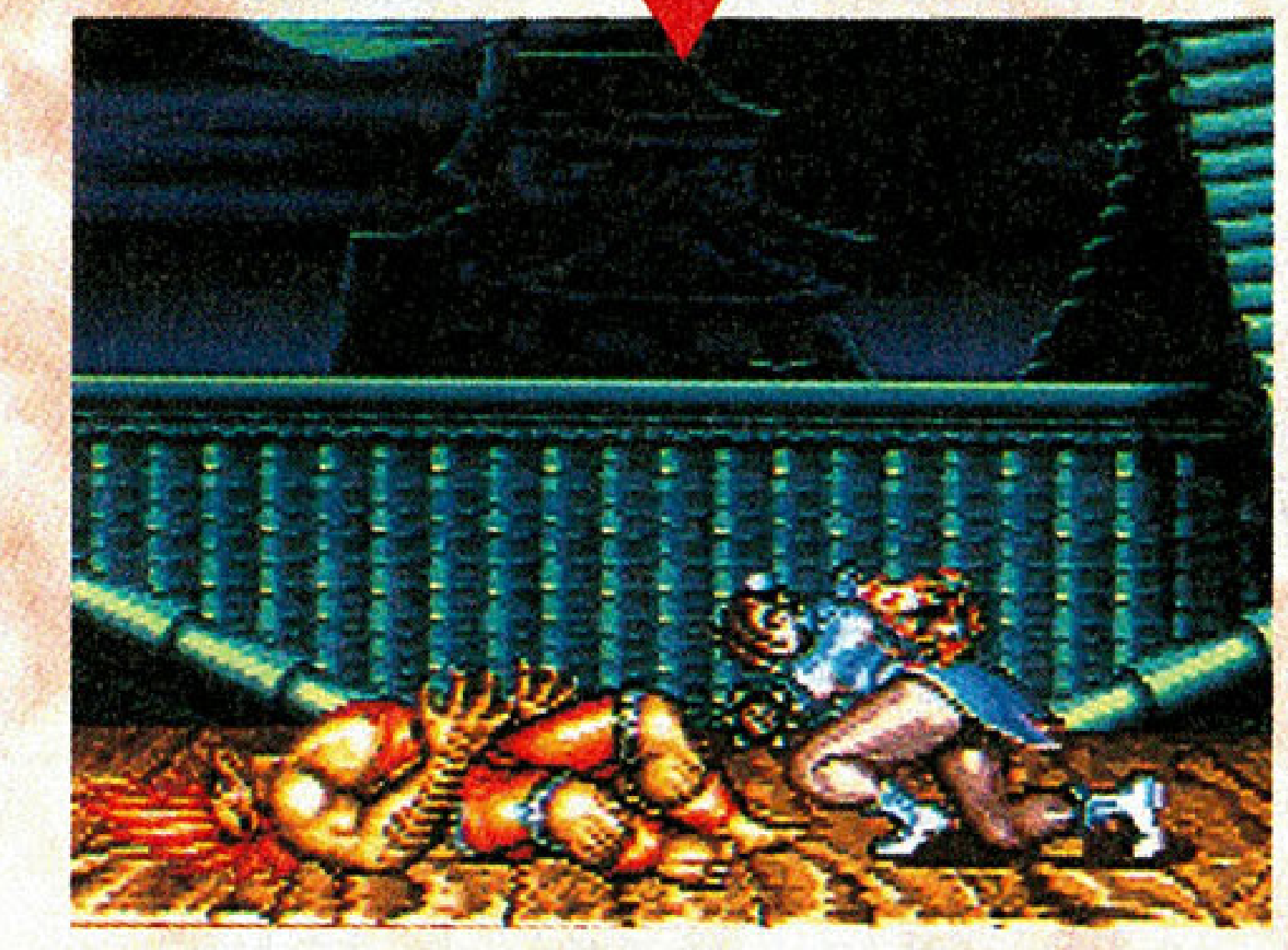
空中スピニングで逃げろ～

スキあらば投げ！

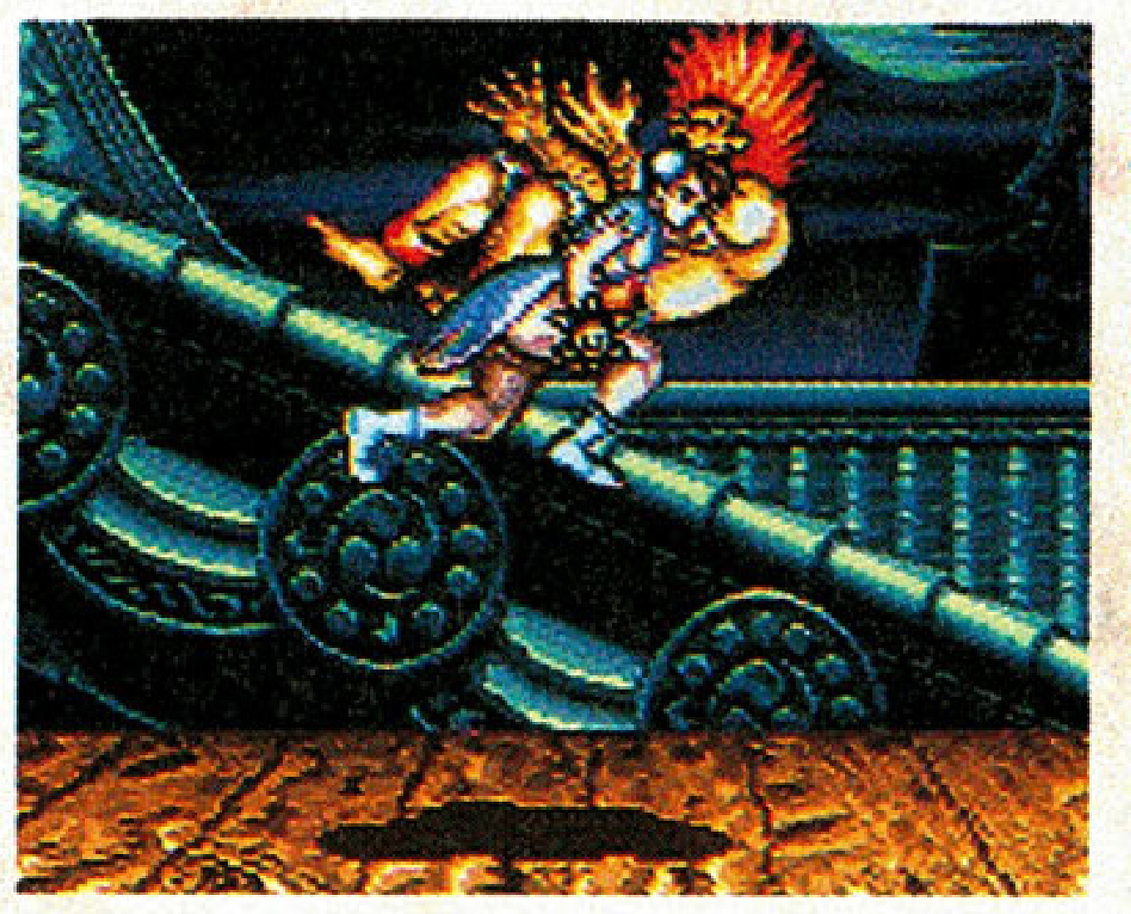
投げは威力が大きいので積極的に狙っていこう。わりと近い間合いから敵の背後に着地するように飛び込み、着地と同時に投げる方法が使える。空中投げも強いので、スキがあればすぐ投げにいこう。

背後に着地するように飛び込んで





着地と同時に投げをくらわせる

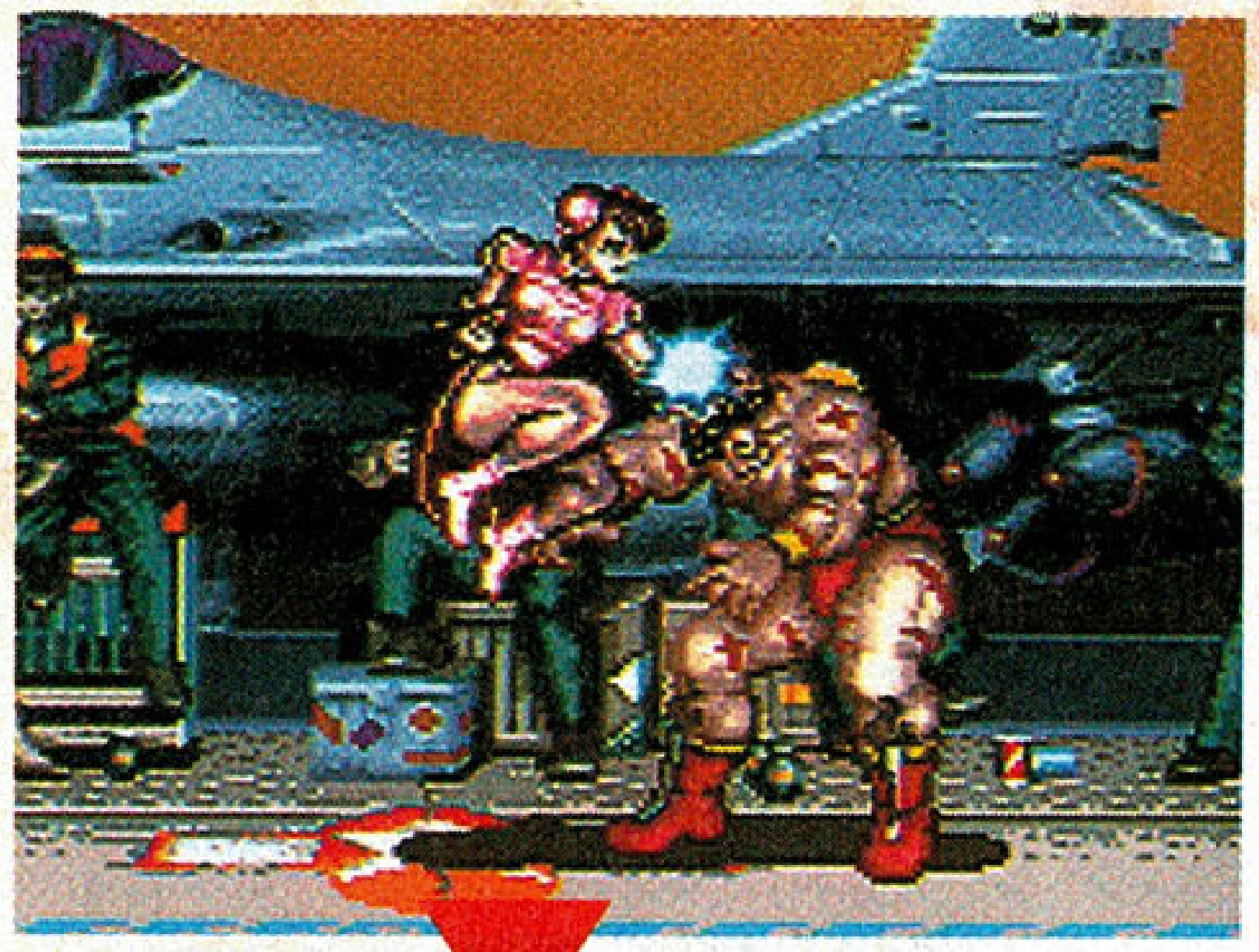


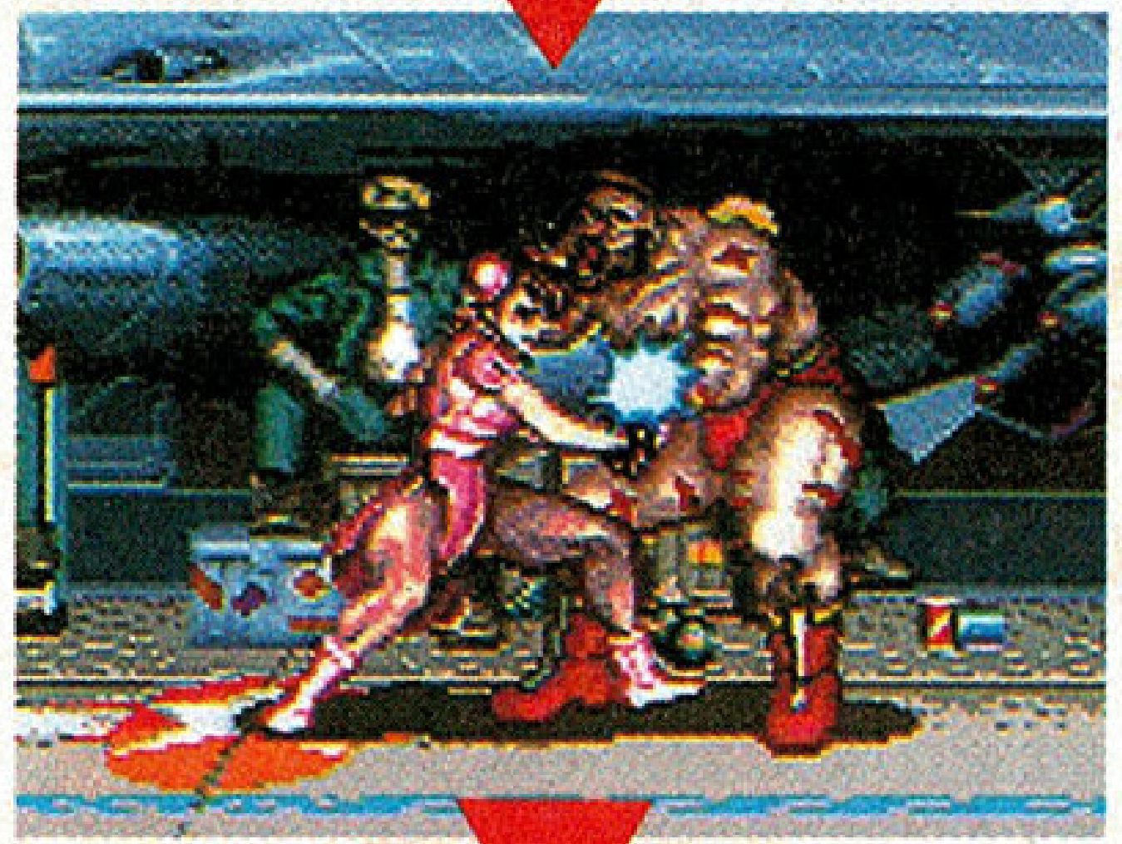
空中投げのおかげで空中戦には強いのだ

気絶したら連続技

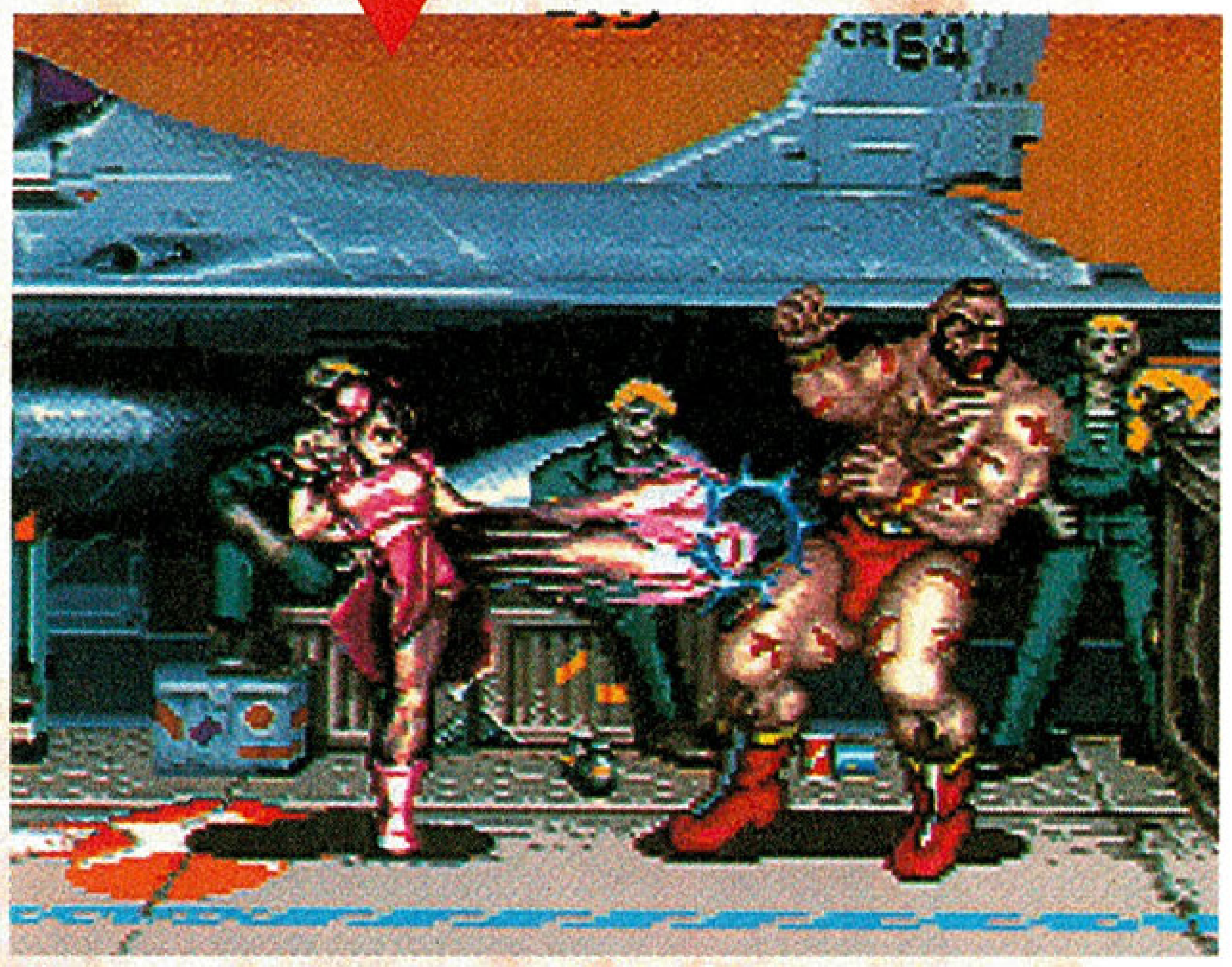
相手が気絶したら（気絶してなくてもいいが）連続技で一気にたたみかけよう。まずは強パンチで飛び込んで、低い打点でヒットさせる。着地と同時に立ち強パンチ、この時に弱キックを同時に連打しておく。するとパンチが当たったあとすぐに百裂キックが出る。

返し技をくらわないように低い打点で強パンチを当てていく





立ち強パンチ。同時にキックを連打する



すると百裂キックが敵を貫くのだ

素早い動きで相手をかく乱

基本的には接近しての中足払いや元キック、鶴脚落などで相手の体力を少しずつ奪っていく。中の飛び蹴りや鷹爪脚などのジャンプ攻撃が使いやすいので、そこから連続技につなげていくのもいいだろう。

敵を翻弄しながら体力を奪え

玄人好みの超シブキャラ

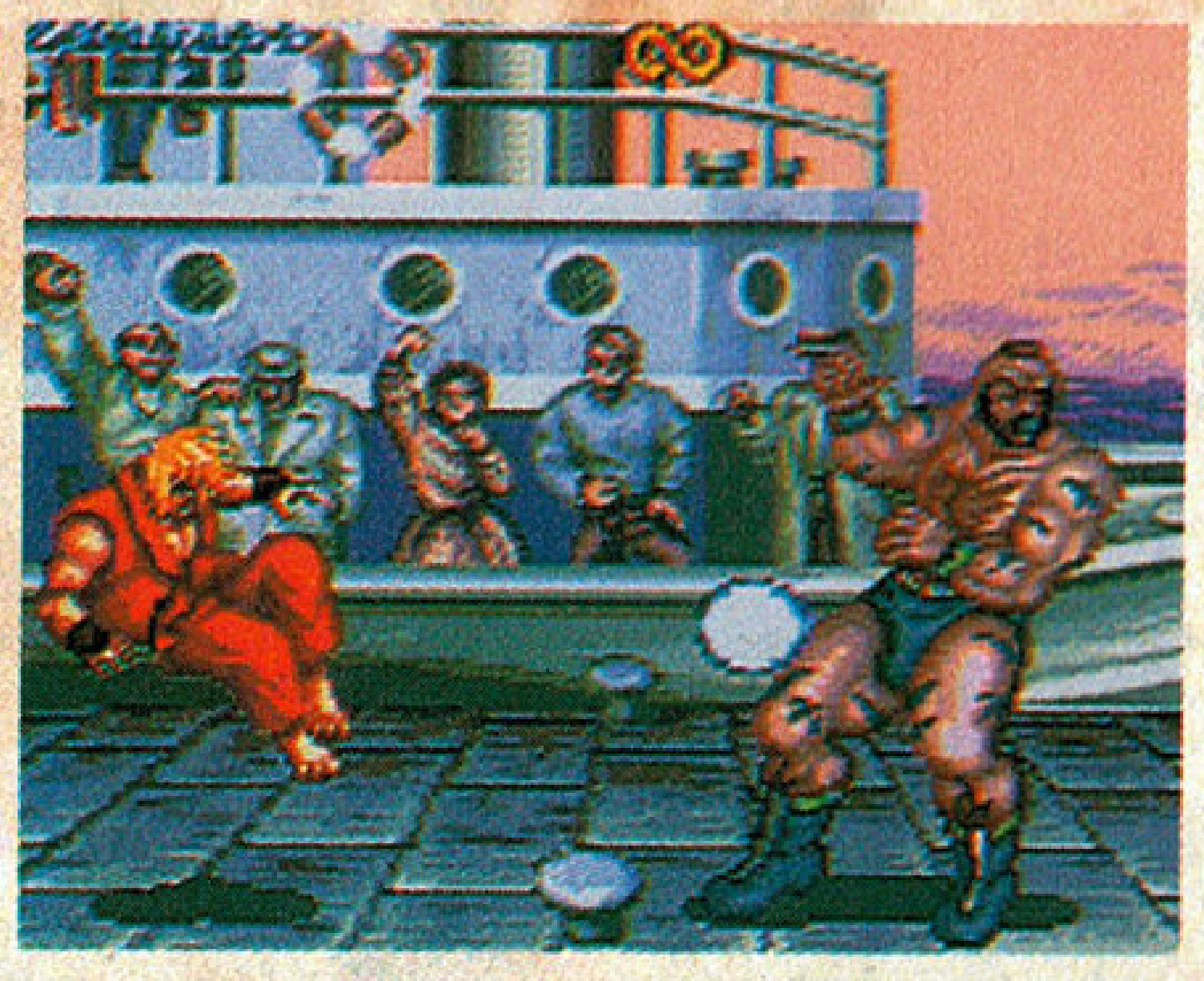
ザンギエフ

何でも吸い込むロシア出身の闇レスラー。苦しい敵は多いが、プロフェッショナルが使いこなすと光るキャラだ。

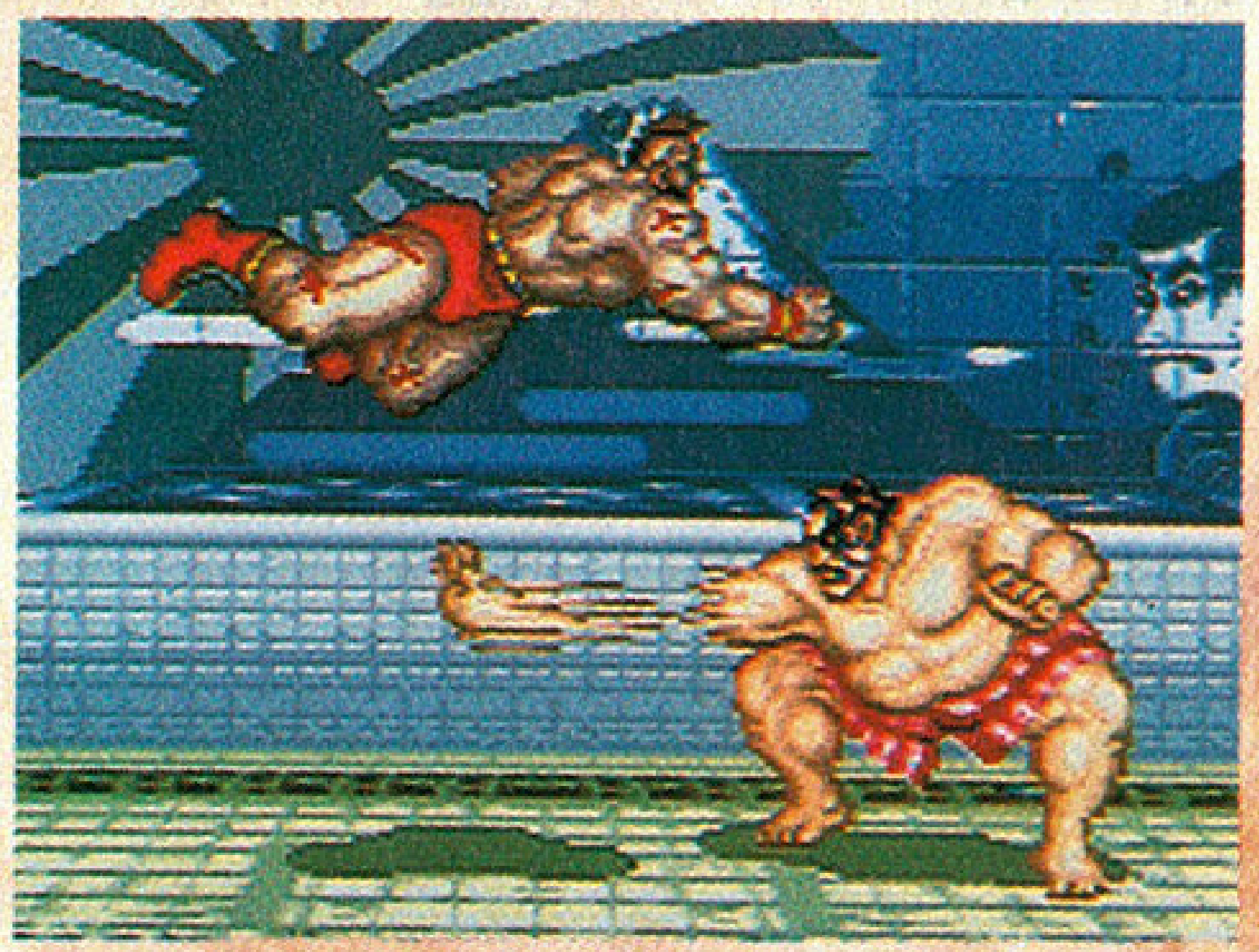
対戦ではほとんどの相手に苦戦するザンギエフ。なぜそんな弱いやつを使うのか。それはスクリューパイルドライバーをかけるときの快感がたまらないから。理由はそれだけで十分だ。さあ君も今日からスクリューの鬼となるのだ。

とにかく近づけ！

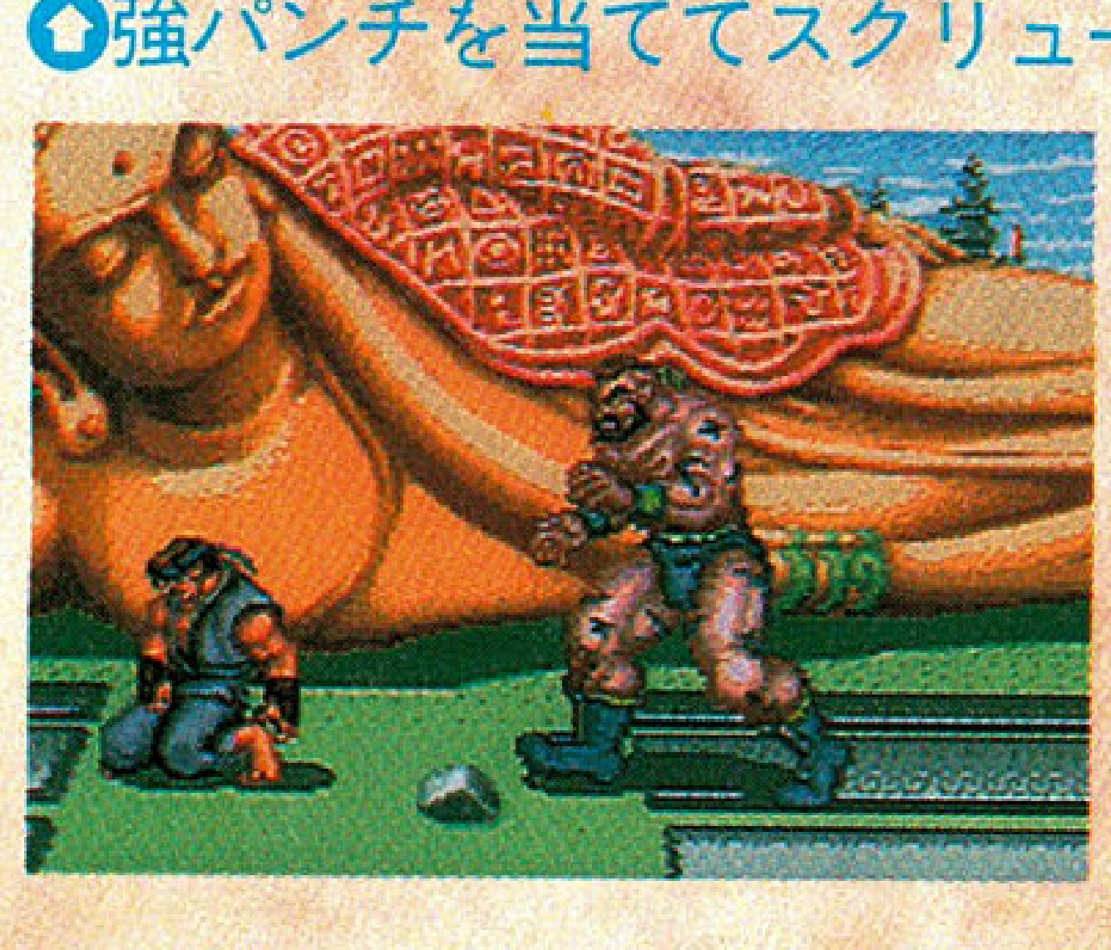
ザンギエフは動きが遅いため相手に近づくのも一苦労する。とにかくスクリューパイルドライバー（以下スクリュー）のかかる間合いまで近づかなければならないが、相手も簡単に近づかせてくれない。したがって相討ち覚悟で技を当てていくことになる。ザンギエフは比較的気絶しにくいため、相討ちでも構わない場合が多いのだ。



➡相討ちでも転べばOK！



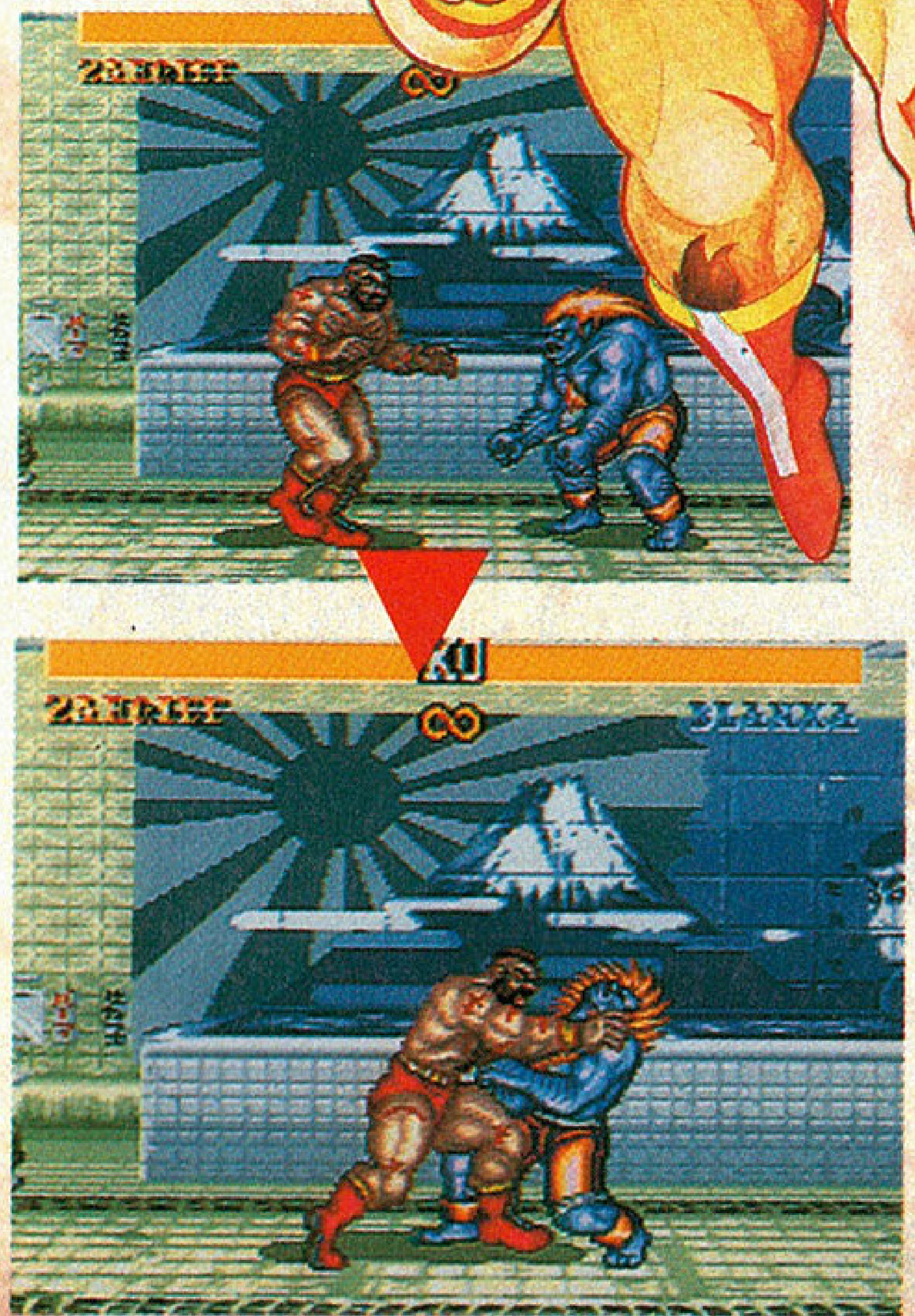
⇧強パンチを当ててスクリューだ



⇦大技を空振りしたら絶好のチャンス！

立ちスクリューの出し方

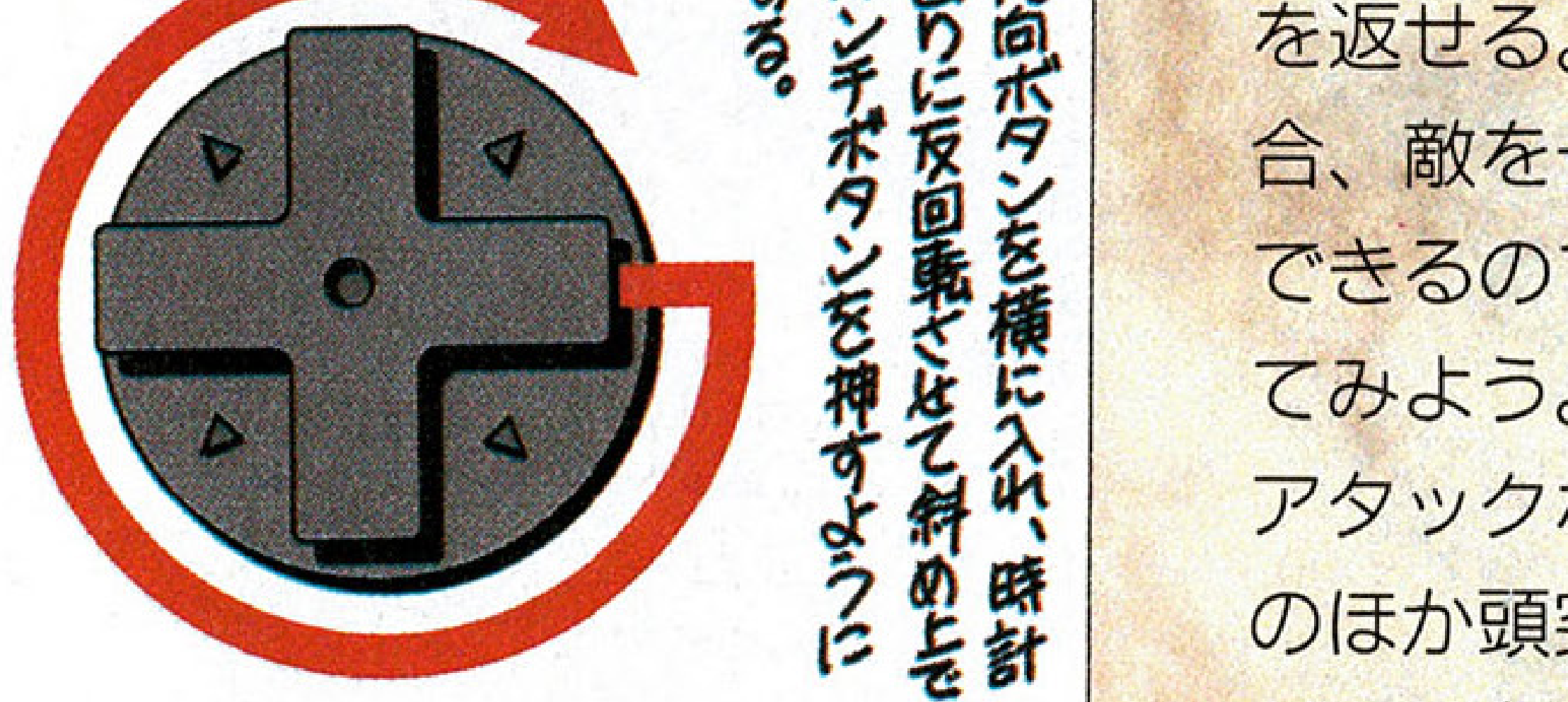
ザンギエフを使うなら必ず立ちスクリューをマスターしよう。下の図は比較的簡単と思われる入力法だ。方向ボタンの上下左右を押していれば完全に１回転させなくても実際にスクリューは出る。あとはボタンを押すタイミングを覚えよう。



⇩まずは前進して素早く方向ボタンを回そう

⇧右上で止めて、はいスクリュー！

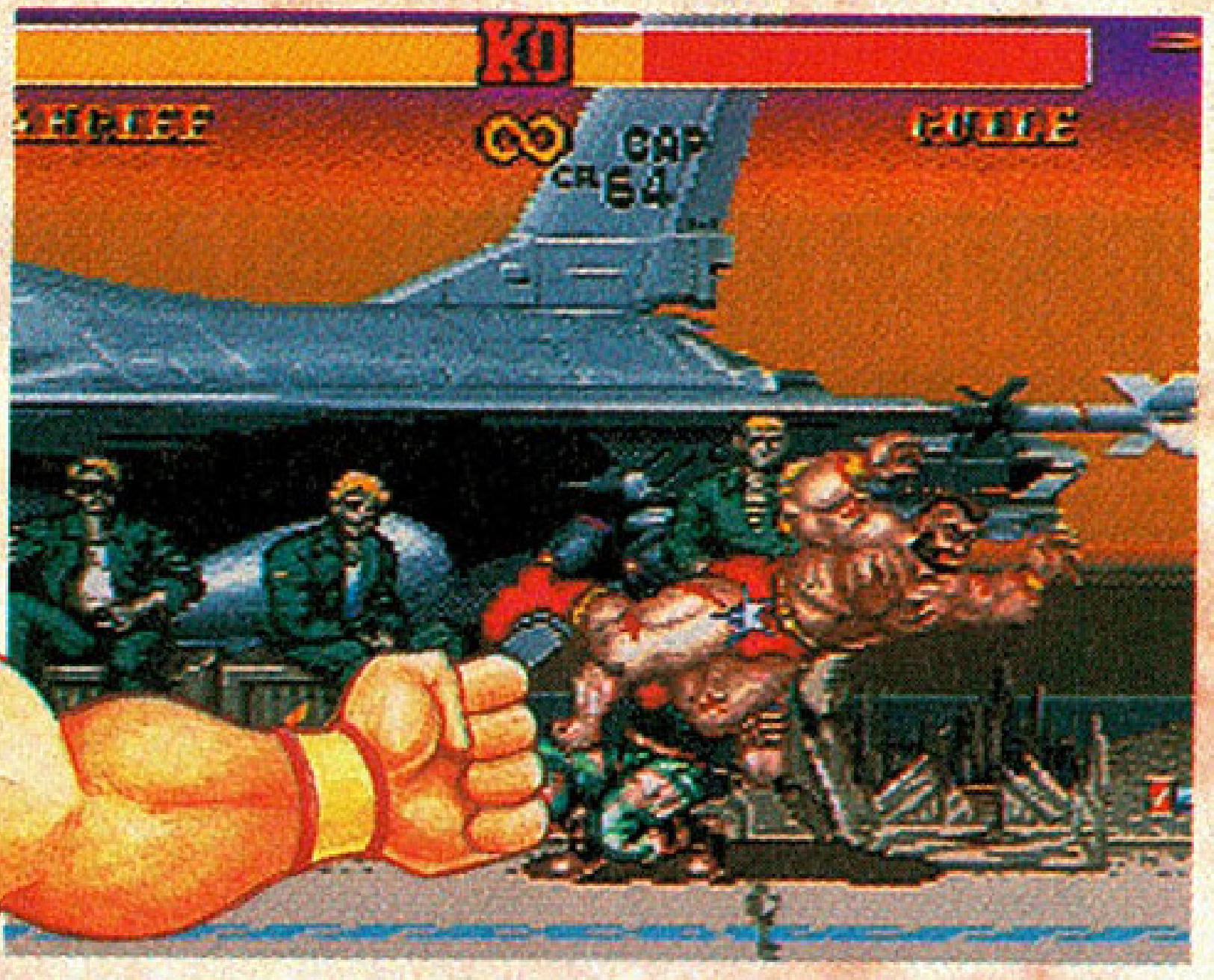
立ちスクリューの入力例



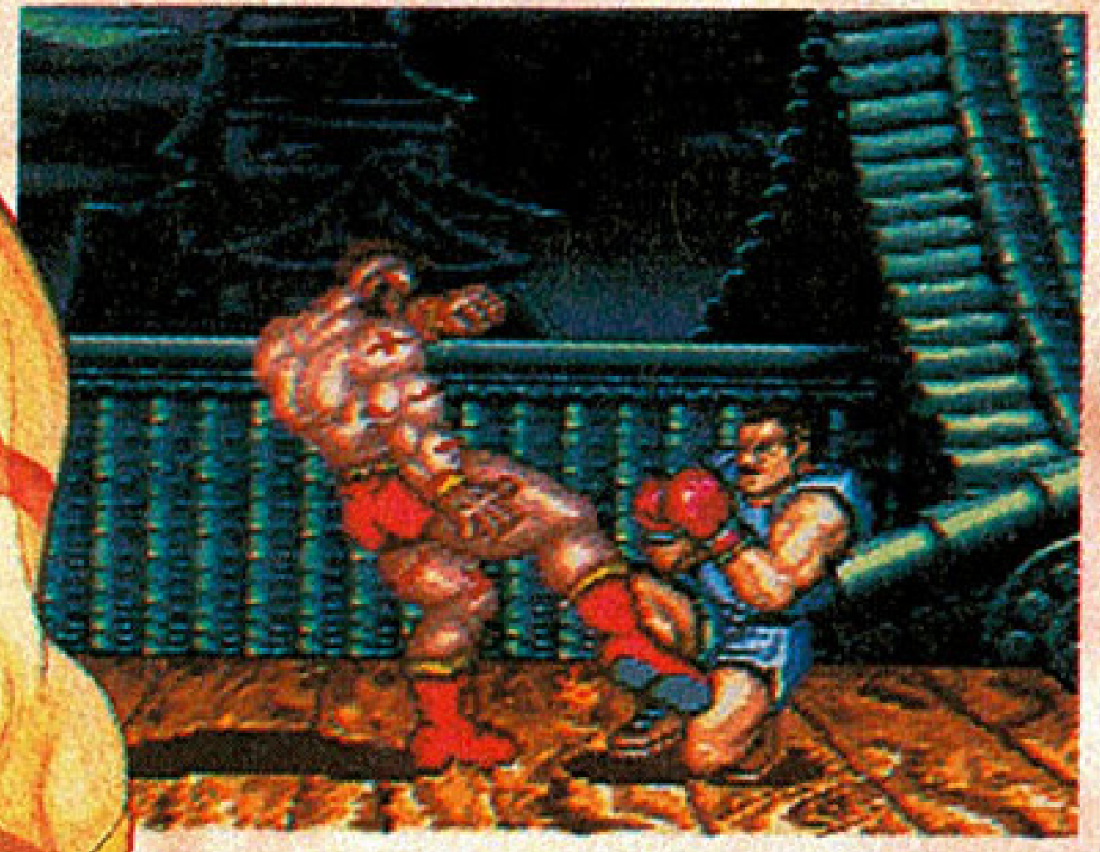
方向ボタンを横に入れ、時計回りに反回転させて斜め上でパンチボタンを押すようにする。

スクリューへのバリエーション

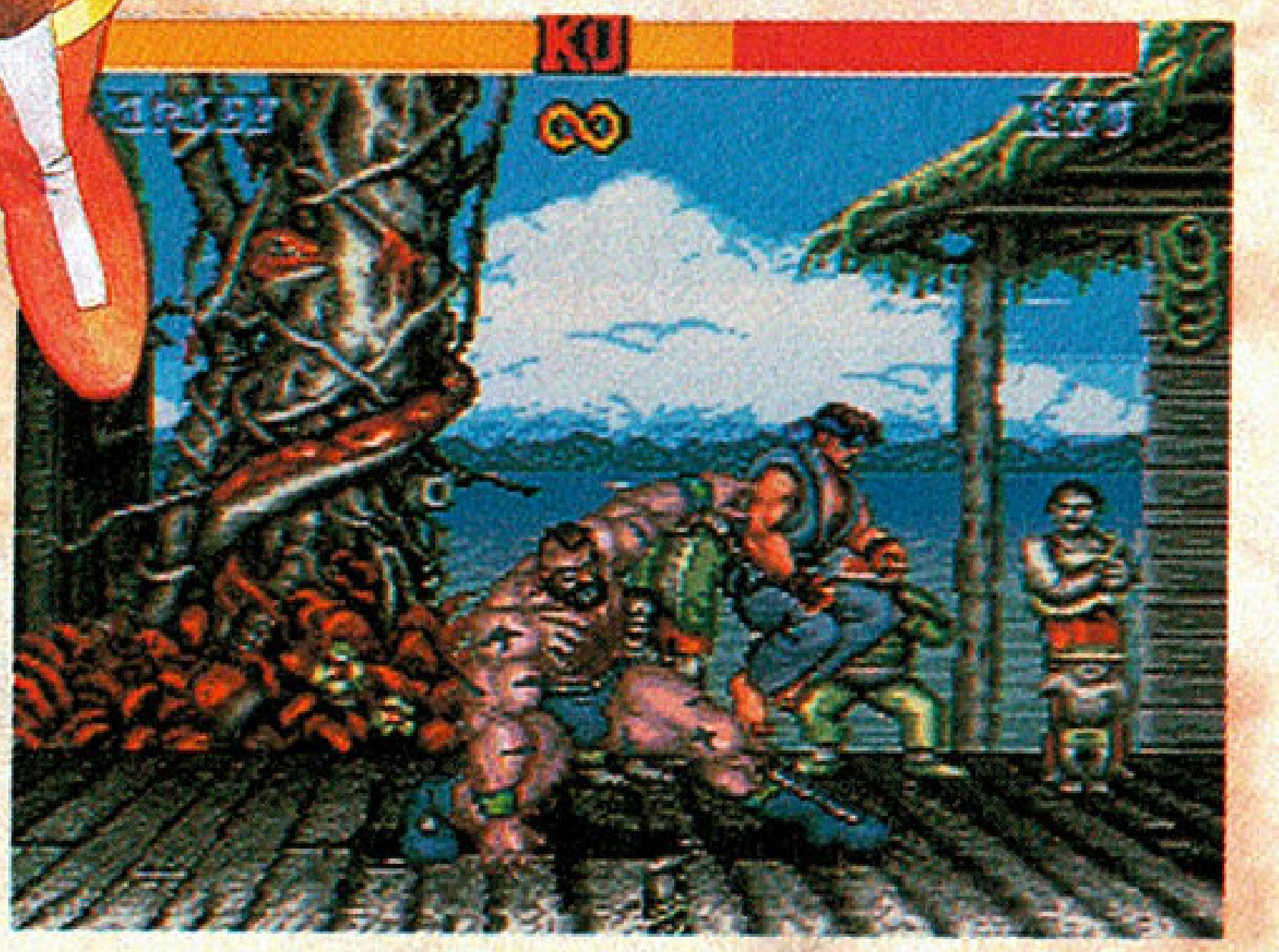
立ちスクリューが出せるようになったら、通常技をからめたスクリューを狙ってみよう。もっとも簡単かつ実戦でも使えるのが、強足払いスクリューだ。これは相手の起き上がりに重ねて使うようにする。相手が返し技に失敗すれば転ぶし、ガードすれば、そのままスクリューにいける。足払いのほか、しゃがみ小パンチや立ち小キックでもかまわない。通常の技を当ててスクリューをかけるのが、ザンギエフの黄金パターンだ。



⇧めくりのボディプレスで、ガイルの起き上がりサマーソルトを消せる



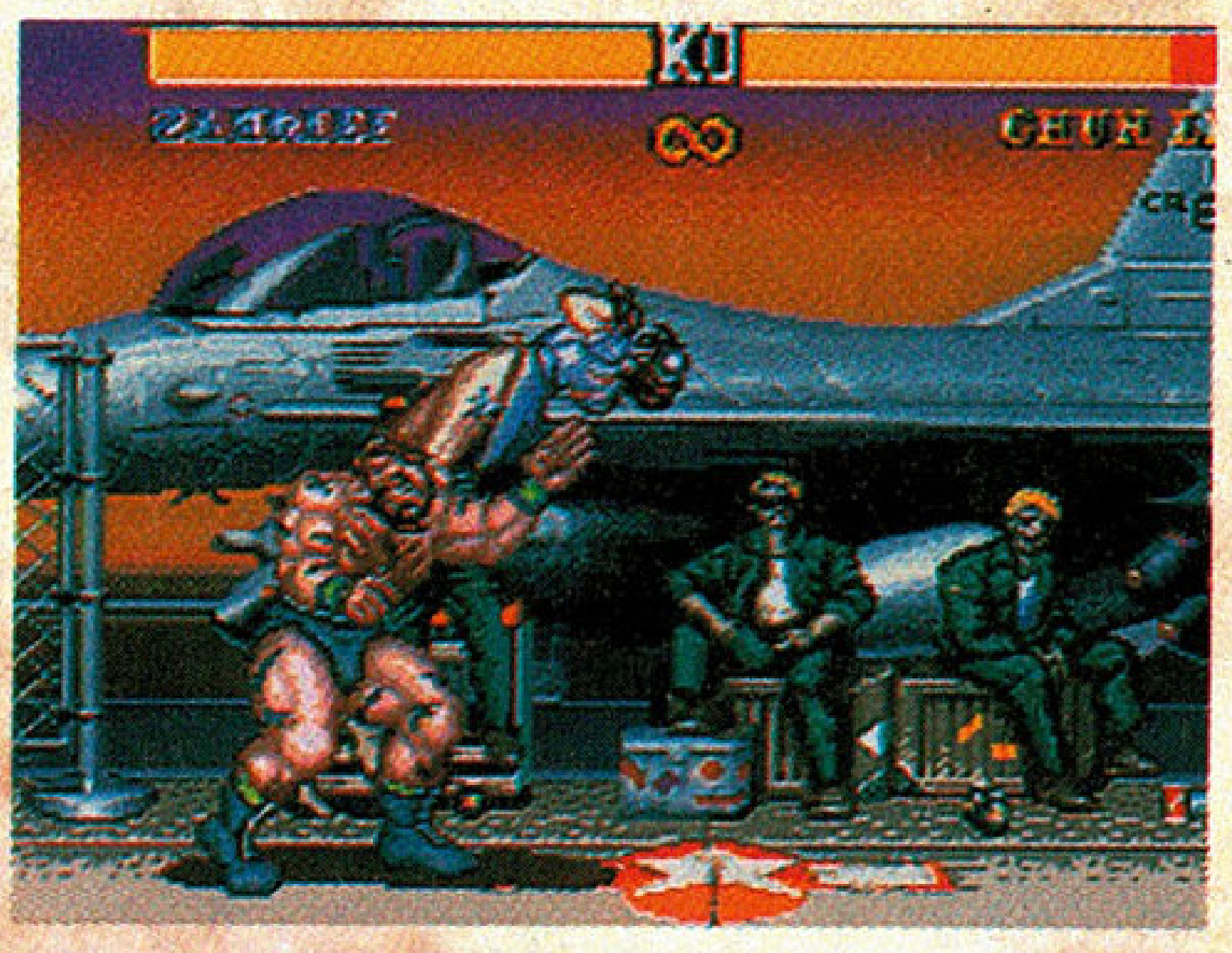
⇩敵の投げ間合いの外からスクリューを狙う



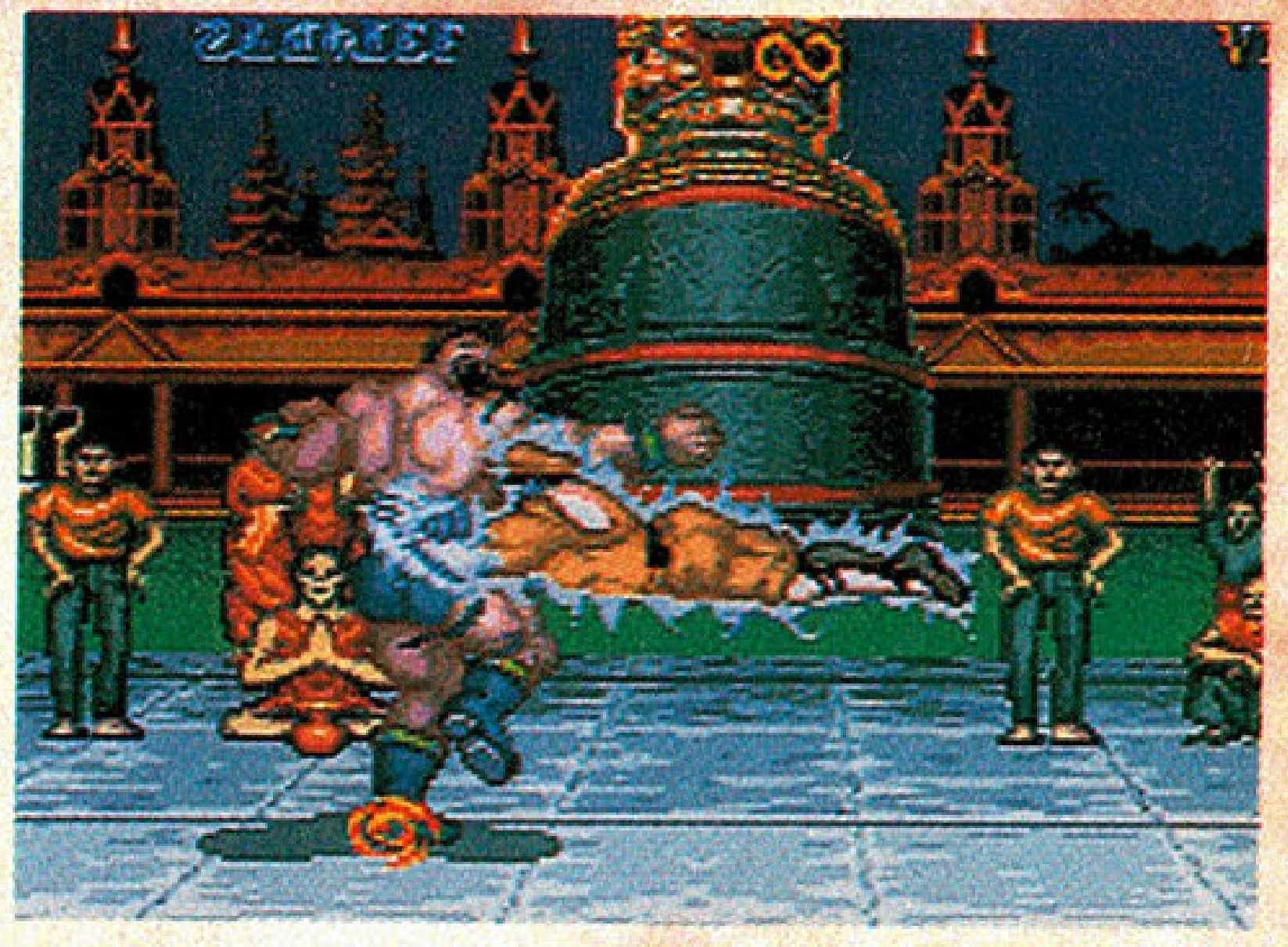
⇧強足払いを重ねておくと、敵の起き上がり必殺技のミスを誘える

対空兵器を使い分けろ

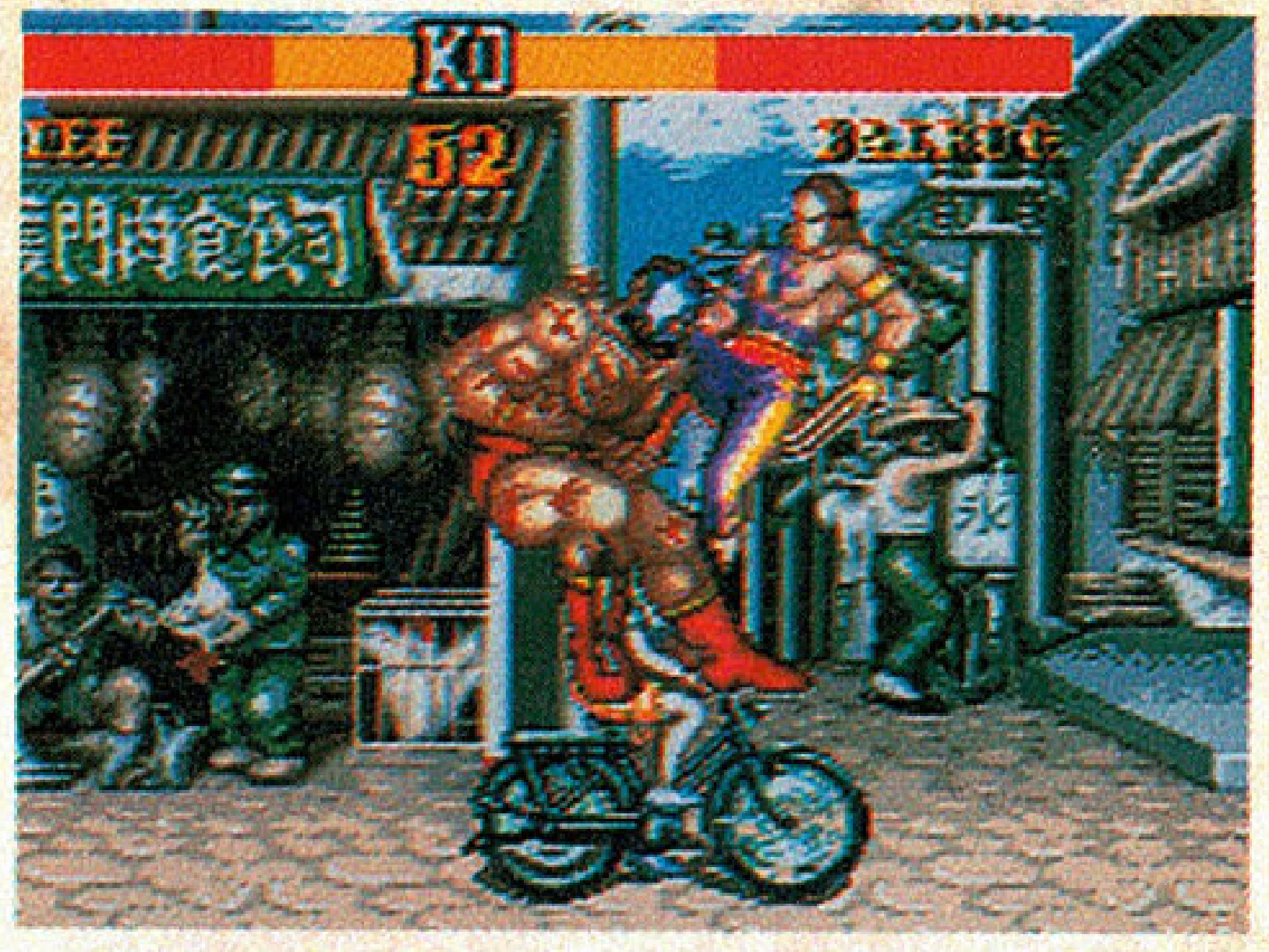
ザンギエフの対空技はダブルラリアットがベスト。引きつけて出せばほとんどのキャラの飛び込みを返せる。また頭突きは大抵の場合、敵を一発で気絶させることができるのでチャンスがあれば狙ってみよう。バルログのバルセロナアタックなどは最高のカモだ。そのほか頭突きくずれのジャンプ中パンチも意外に強かったりする。



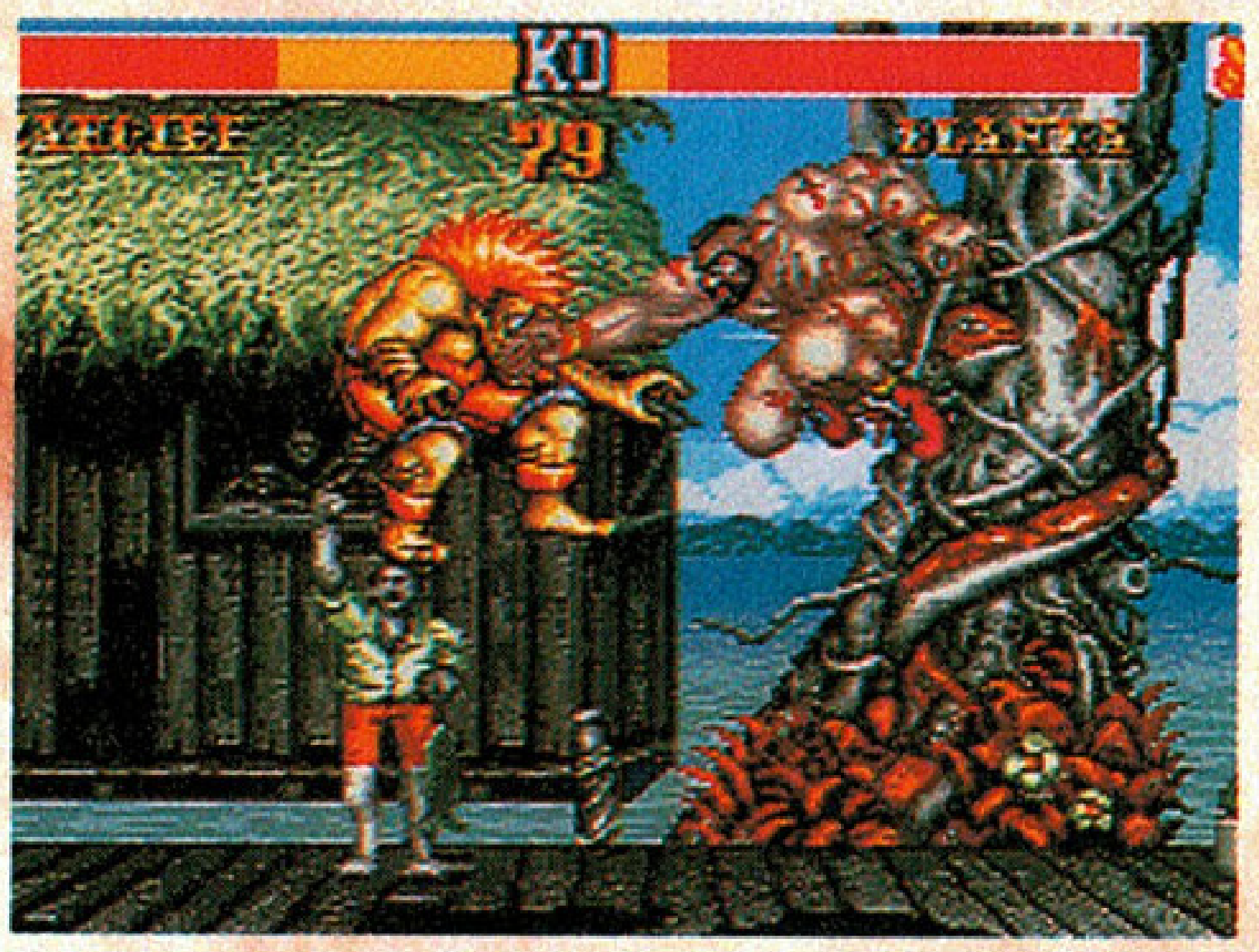
⇧真上に落ちてくるなら弱パンチ



⇧確実に出せればベガのサイコクラッシャーは100パーセント返せる



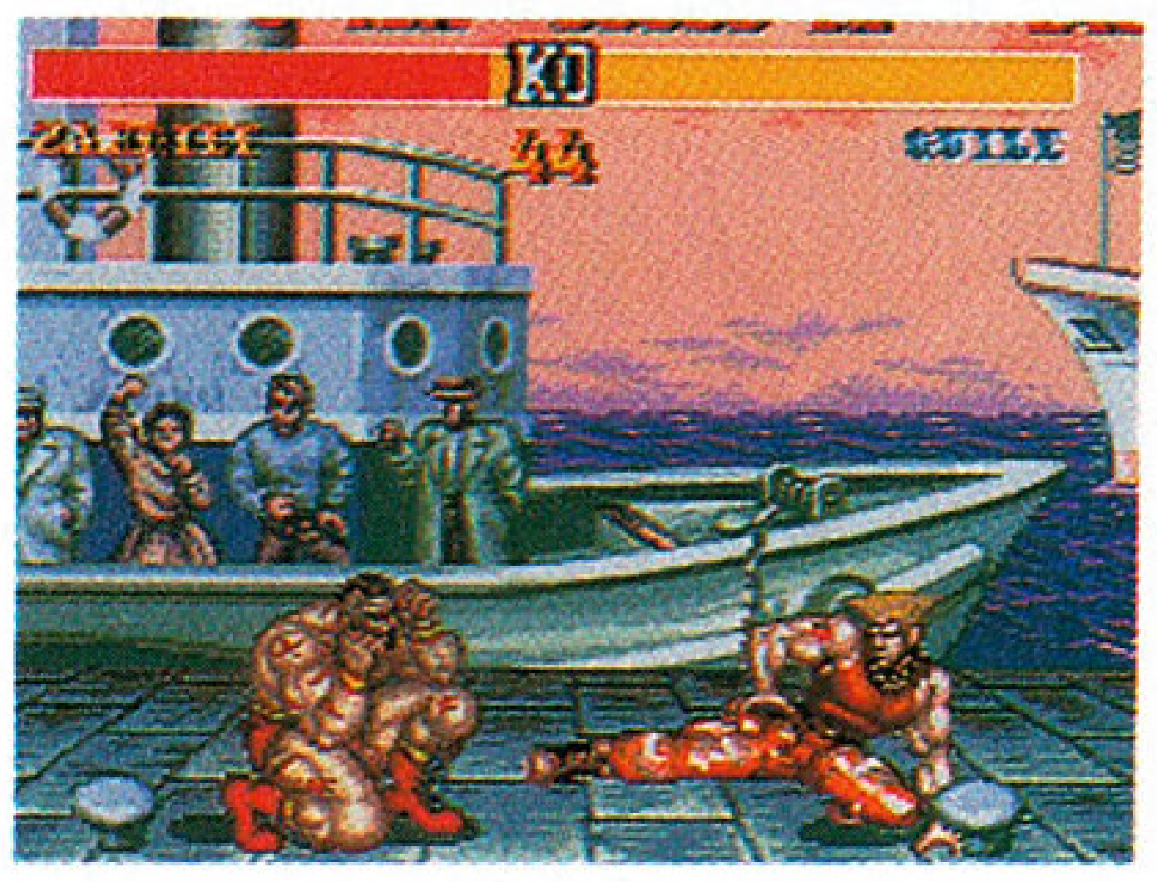
⇧頭突き。当たれば大抵一発で気絶させてしまう最強最後の対空兵器だ



⇧ありゃっ頭突きが失敗!?　と思っても、結構一方的に勝てたりする

ワンチャンスを見逃すな！

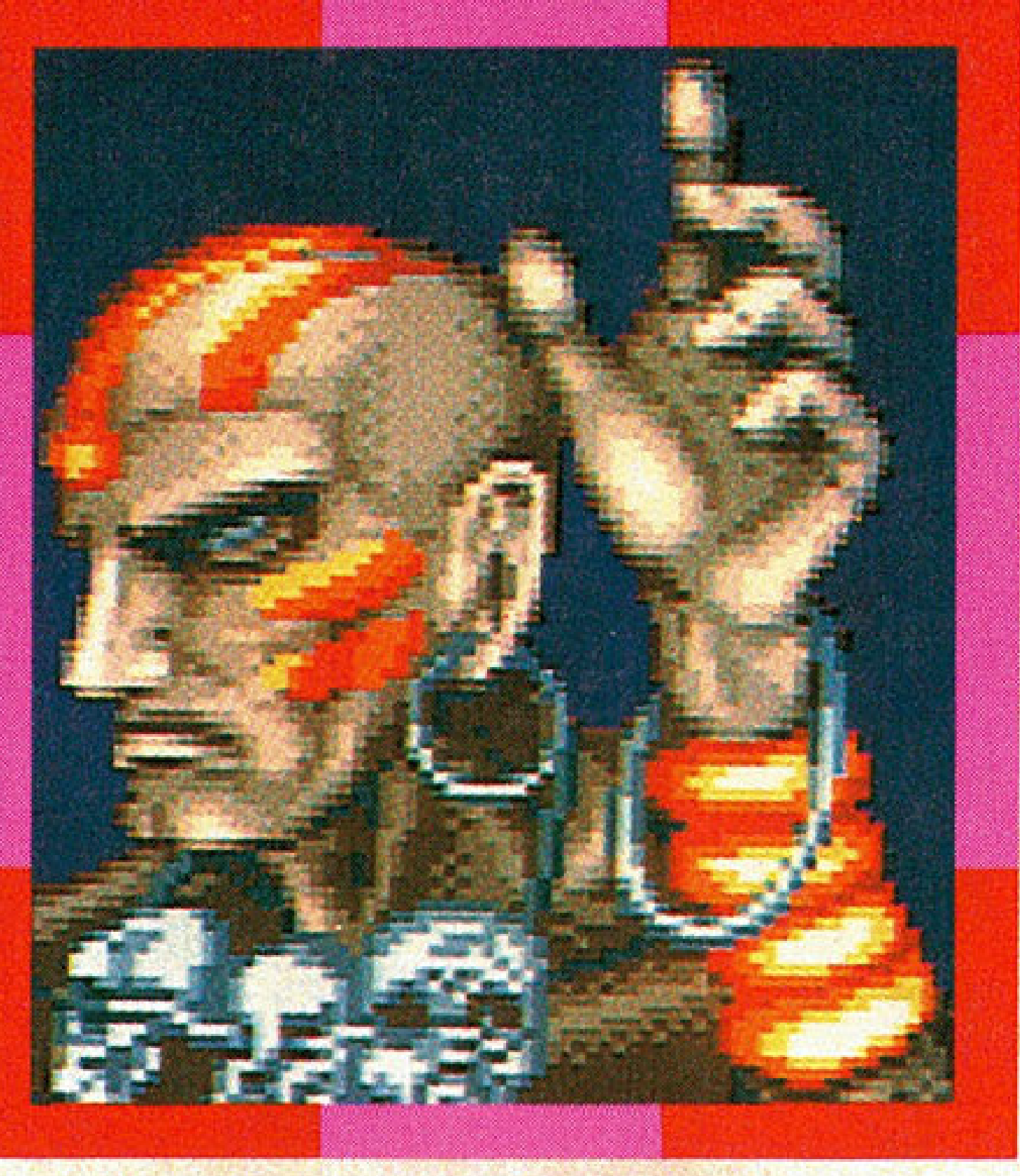
相手のミスを誘ってつけこみ、一気につぶす。これがザンギエフの基本戦法だ。先読みや、相手のミスを誘う心理戦を制し、一瞬のスクリューチャンスをモノにできるようになれば、ザンギマスターと呼ばれる日も近い。



⇧スキを見つけたら吸い込め！

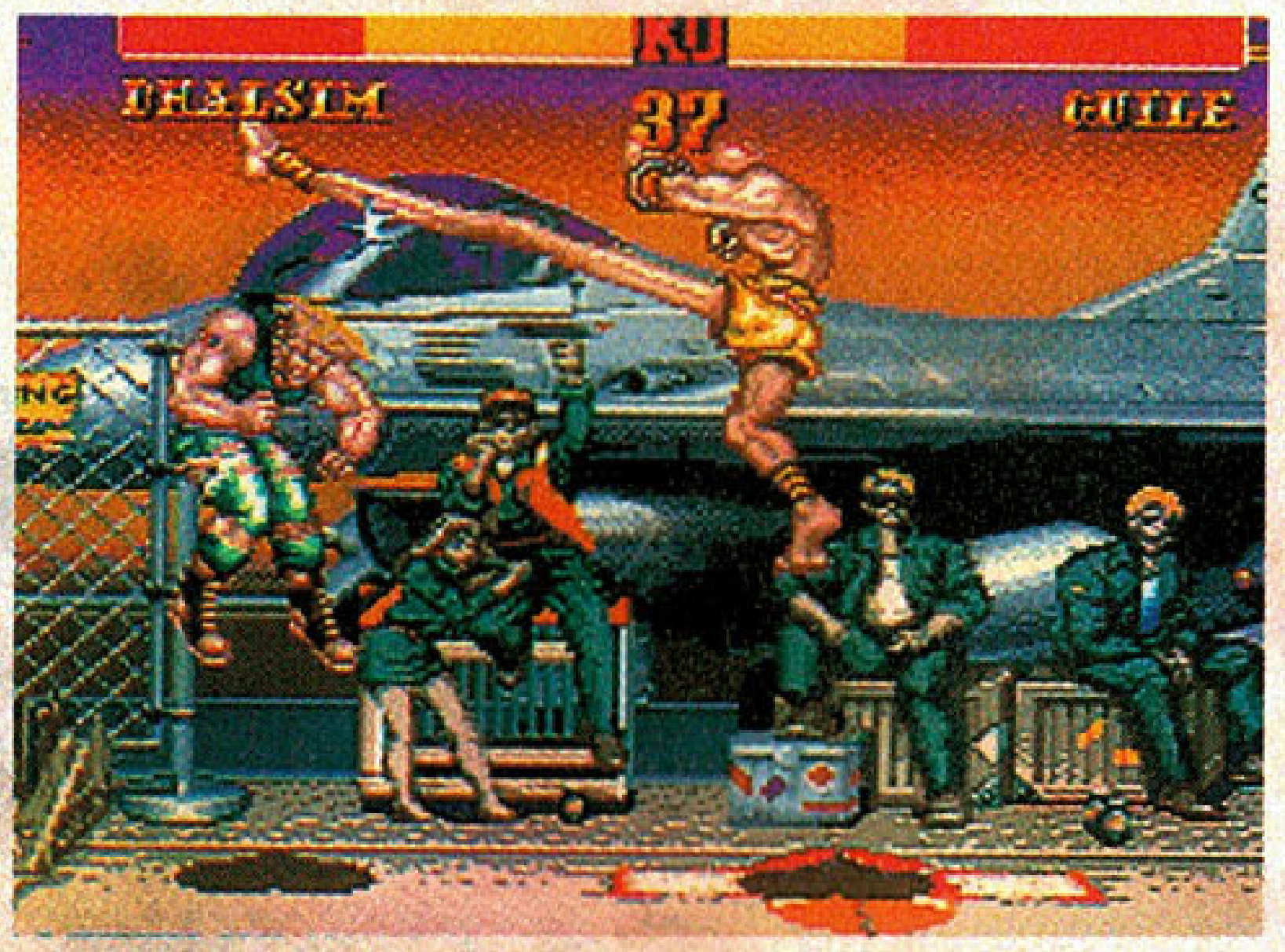
変幻自在の動きで敵を翻弄

ダルシム

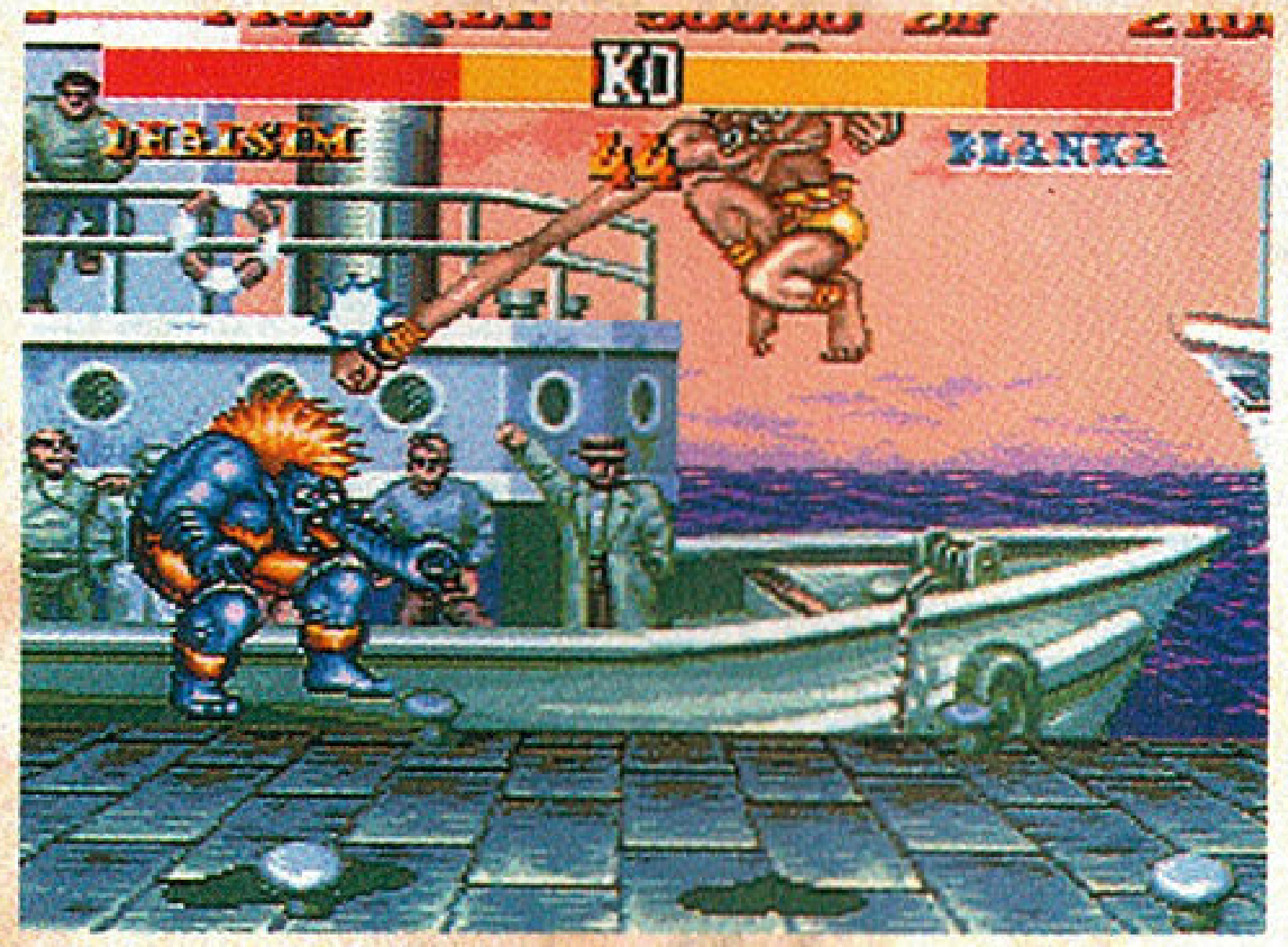


幼い子供のために戦う孤高のヨガマスター。平和主義者だが、戦い方は結構凶悪。見た目通りのヘンなキャラだ。

手足が伸びる、動きが遅い、攻撃力が低い、すぐピヨる。一見使いにくいだけのようだが、その秘められた力は計り知れない。基本的な戦い方を把握してしまえば、どんな相手にも引けを取らない戦いができる万能キャラなのだ。



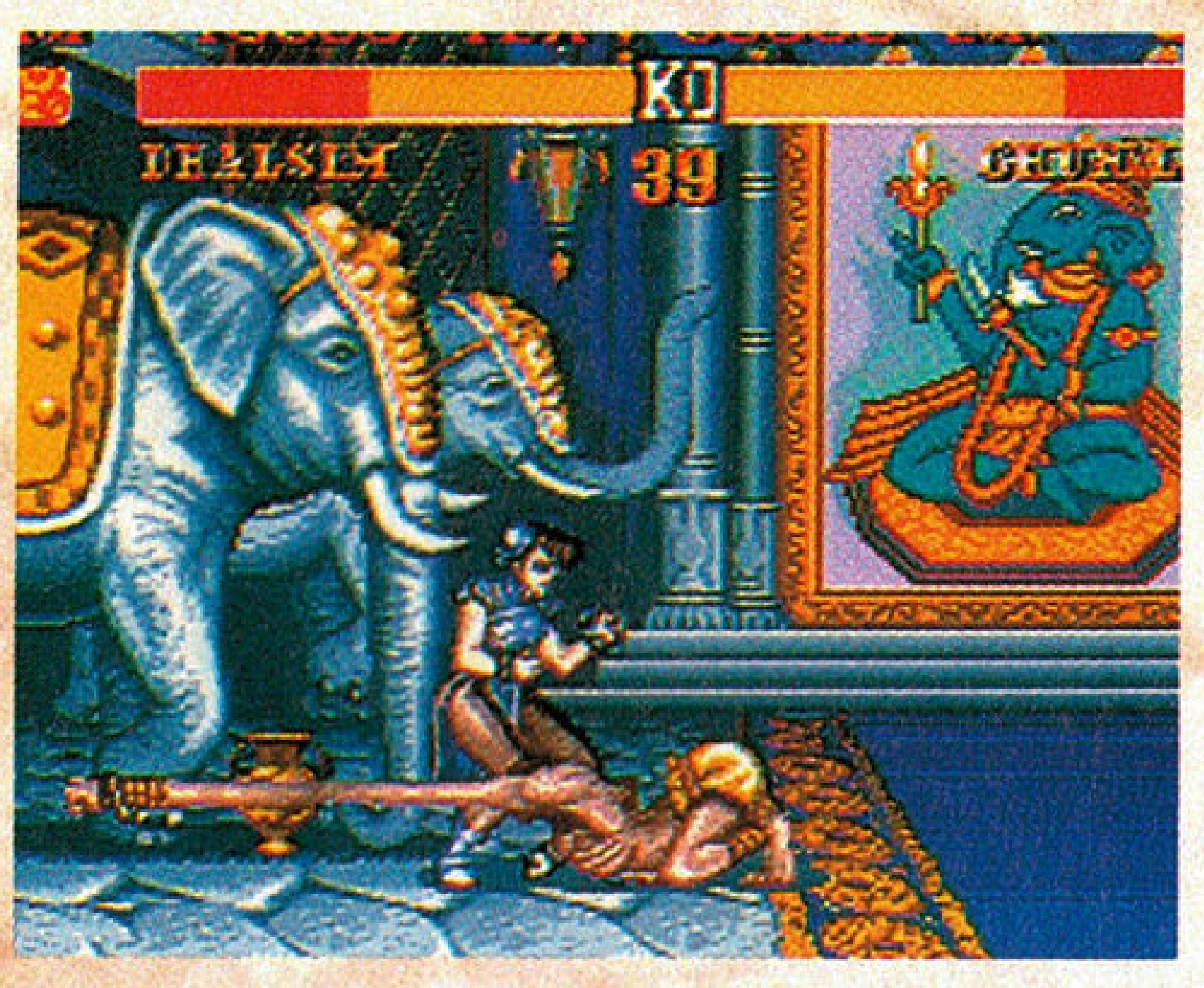
近くで飛んだらジャンプ強キック



遠くで飛んだらジャンプ強パンチ

敵を近づかせるな

ダルシムは動きが遅いため、相手に近づかれると非常に不利になる。またパンチやキックは近すぎると相手に当たらない。こうなると敵にいいようにされてしまう。

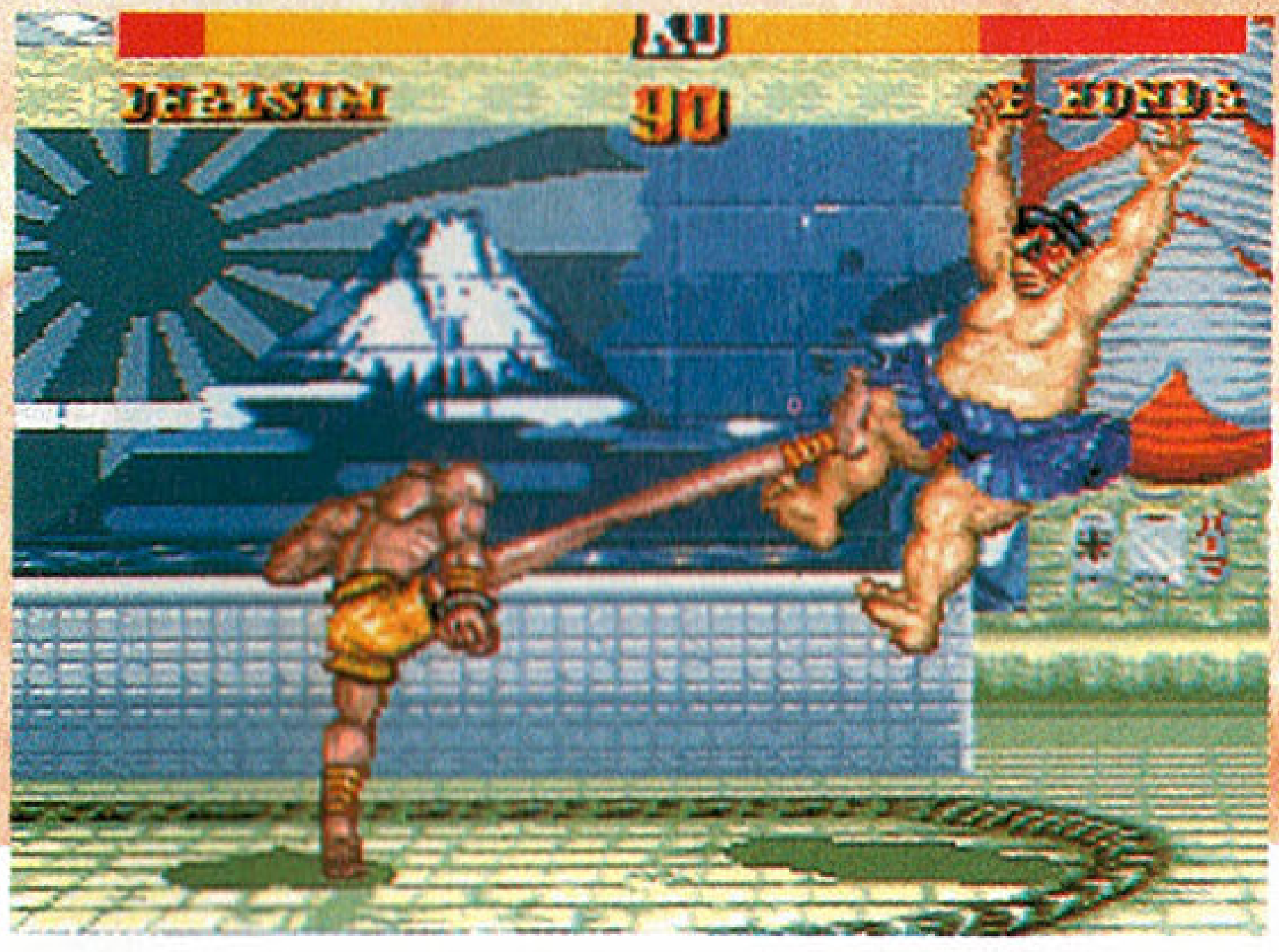


見事に空振りの強パンチ。まあ普通こんなことにはならないが…

近づかれたときの対処

万が一接近されたらとにかく距離を開けることを考えよう。しゃがみ中パンチ、しゃがみ中キック、ヨガファイヤーなどの連係技で相手を突き放す。また立ち中パンチや弱スライディングなどをガードさせて投げてしまうのもいい。

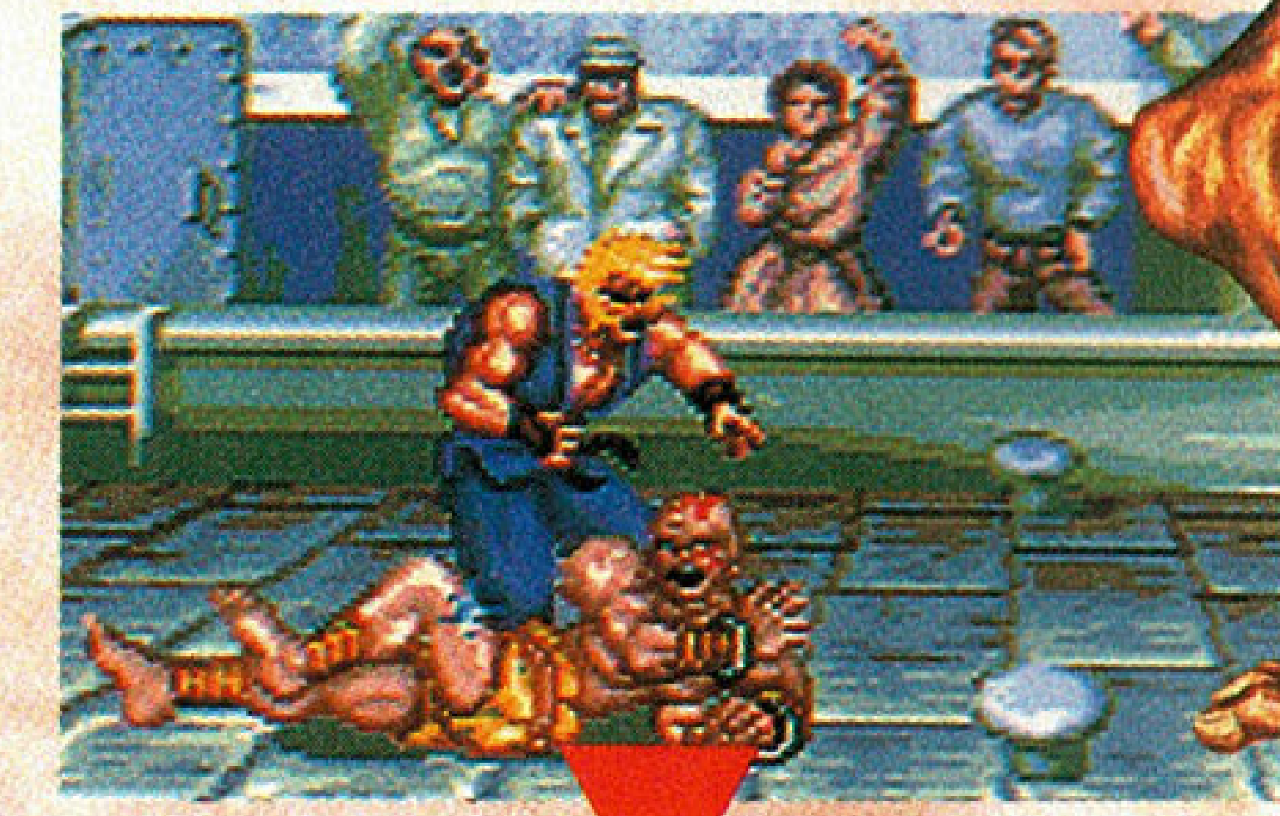
飛ばせて落とす基本は立ち中キックだ。とっさに出せるようにしよう

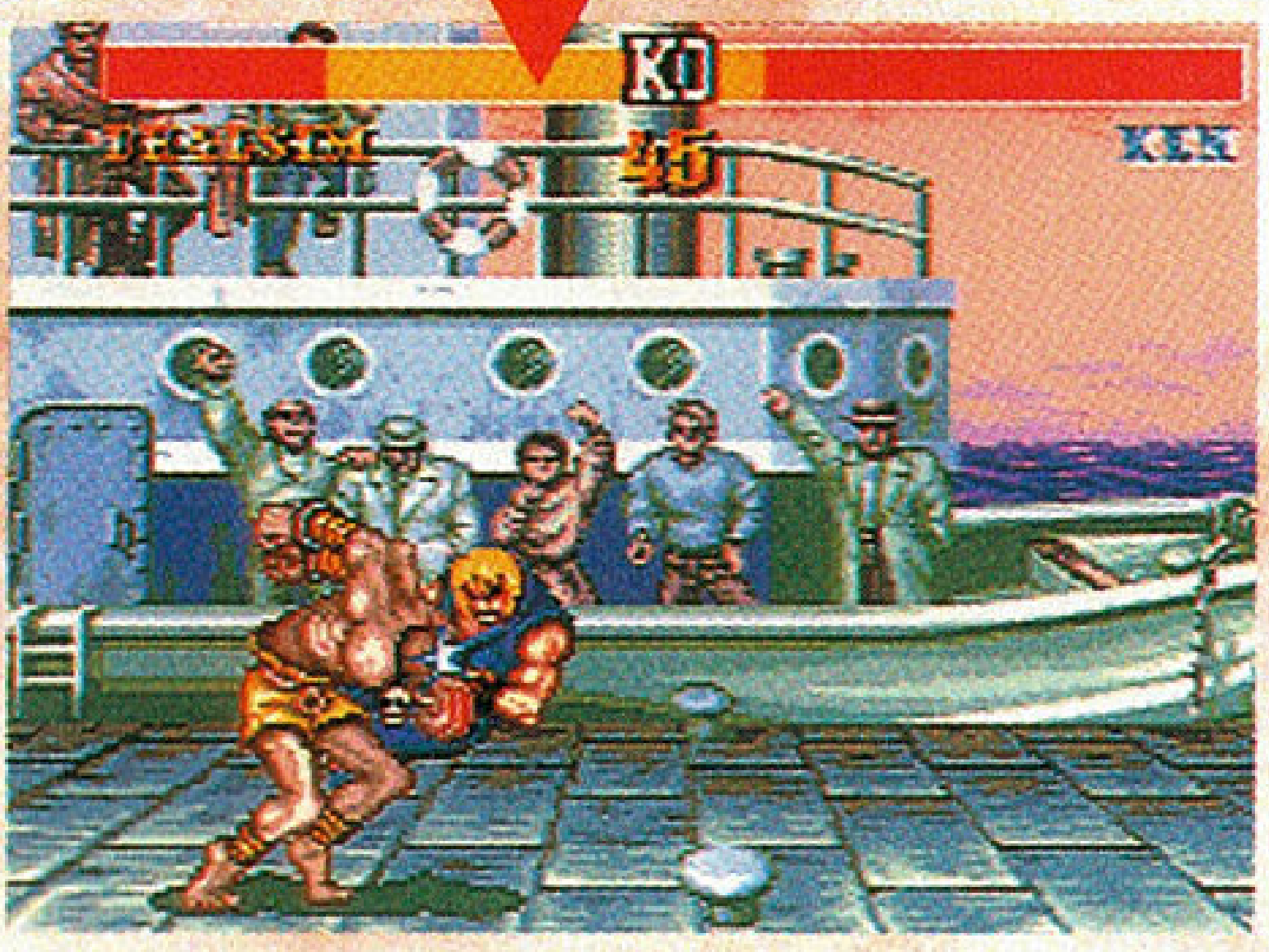


飛び込みの返し方

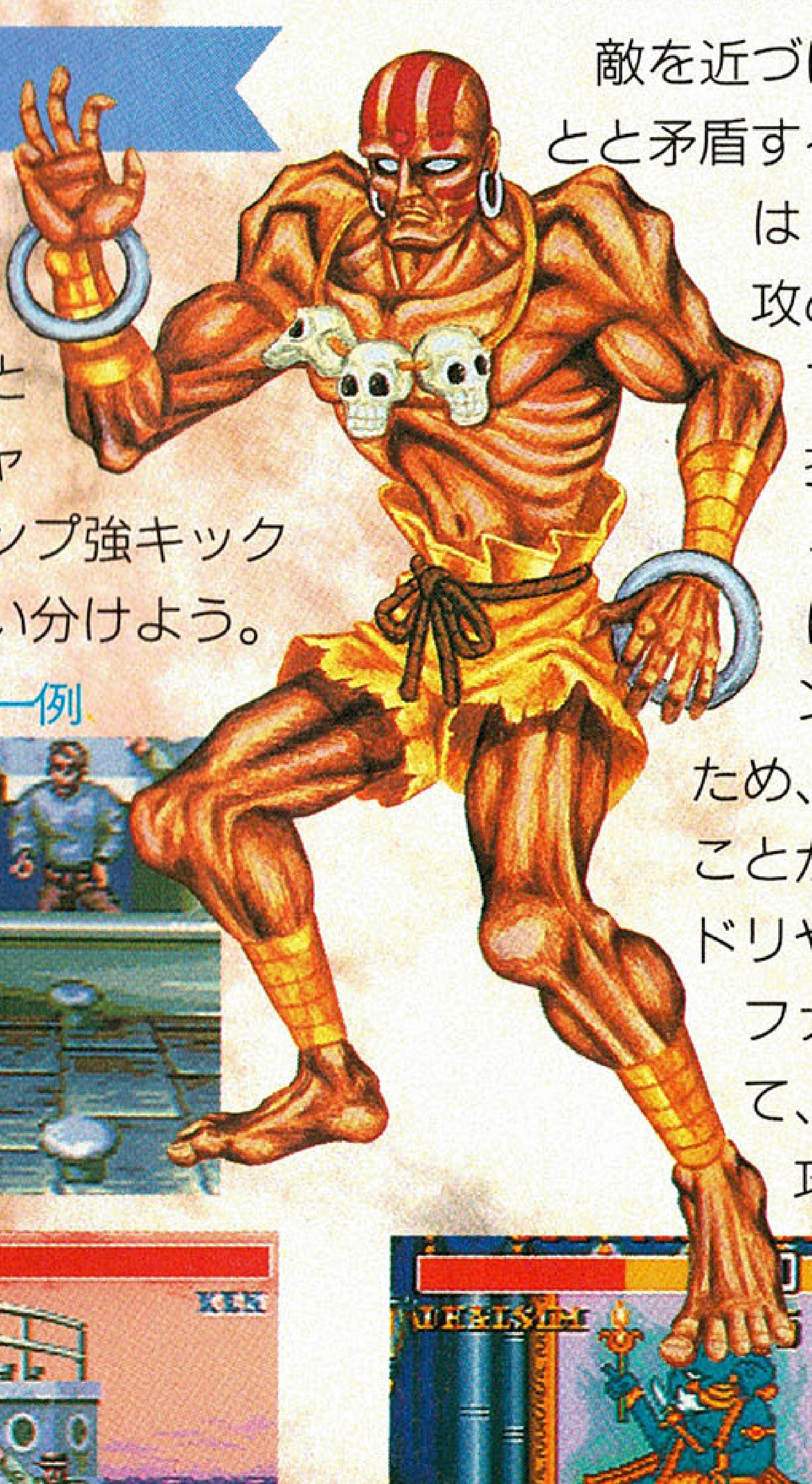
敵に飛び込まれた場合は立ち中キックをメインに返す。敵との間合いによってジャンプ強パンチやジャンプ強キックなどをおりまぜて使い分けよう。

飛び込みの返し方の一例



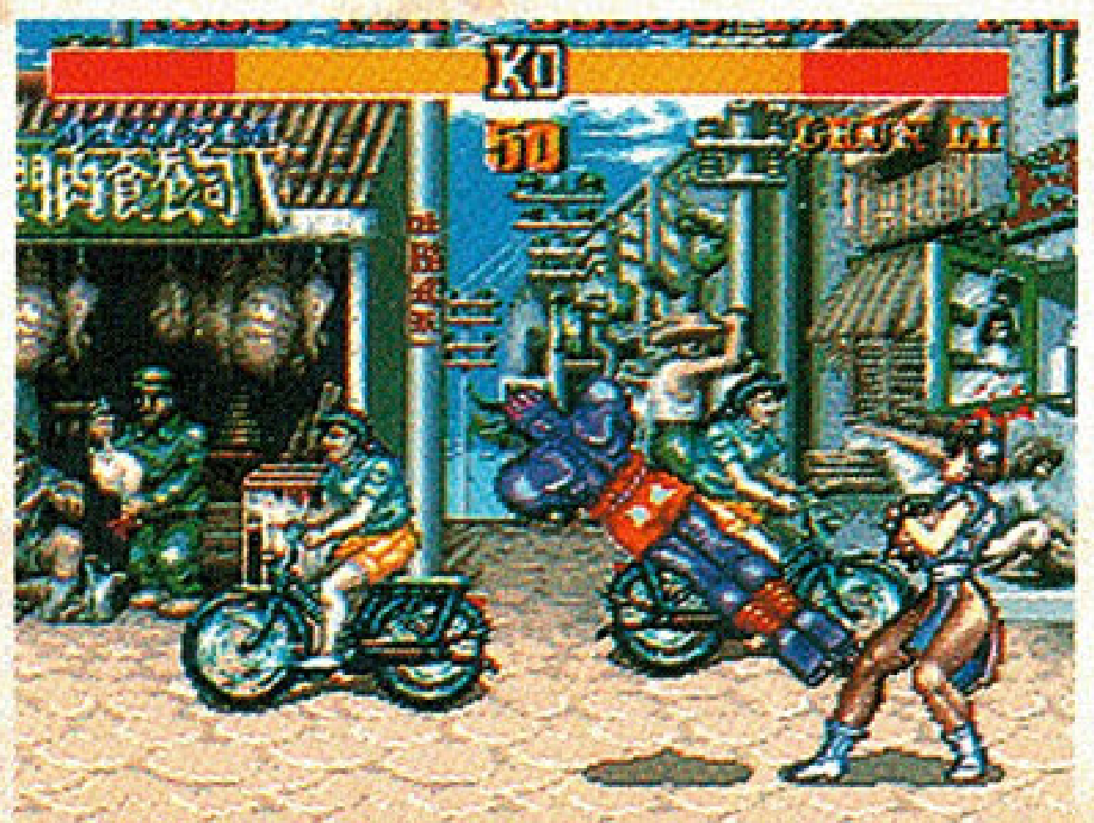


弱スライディングでめくって頭突き。必ず気絶させられる技だ

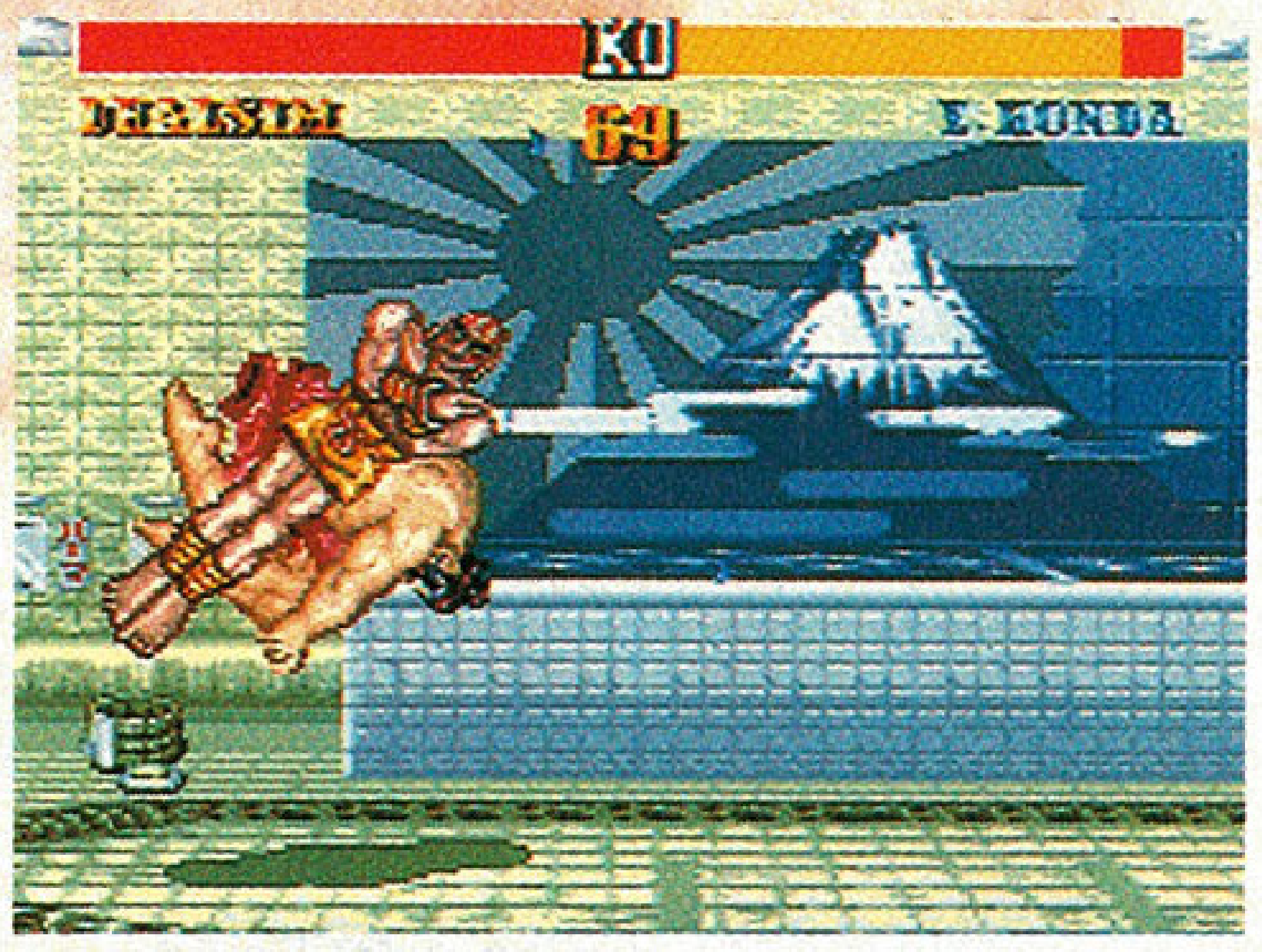


すぐドリを使いこなせ

ジャンプ中に方向ボタン下＋強パンチかキックでドリルアタックが出せる。ジャンプ後すぐに出せるのですぐドリという。飛び道具を抜けてかわしたり、移動に使えたりと用途は広い。実戦で使うのはドリルキック。足元を狙って出すとしゃがみガードしなければならないため不意打ちにも有効だ。



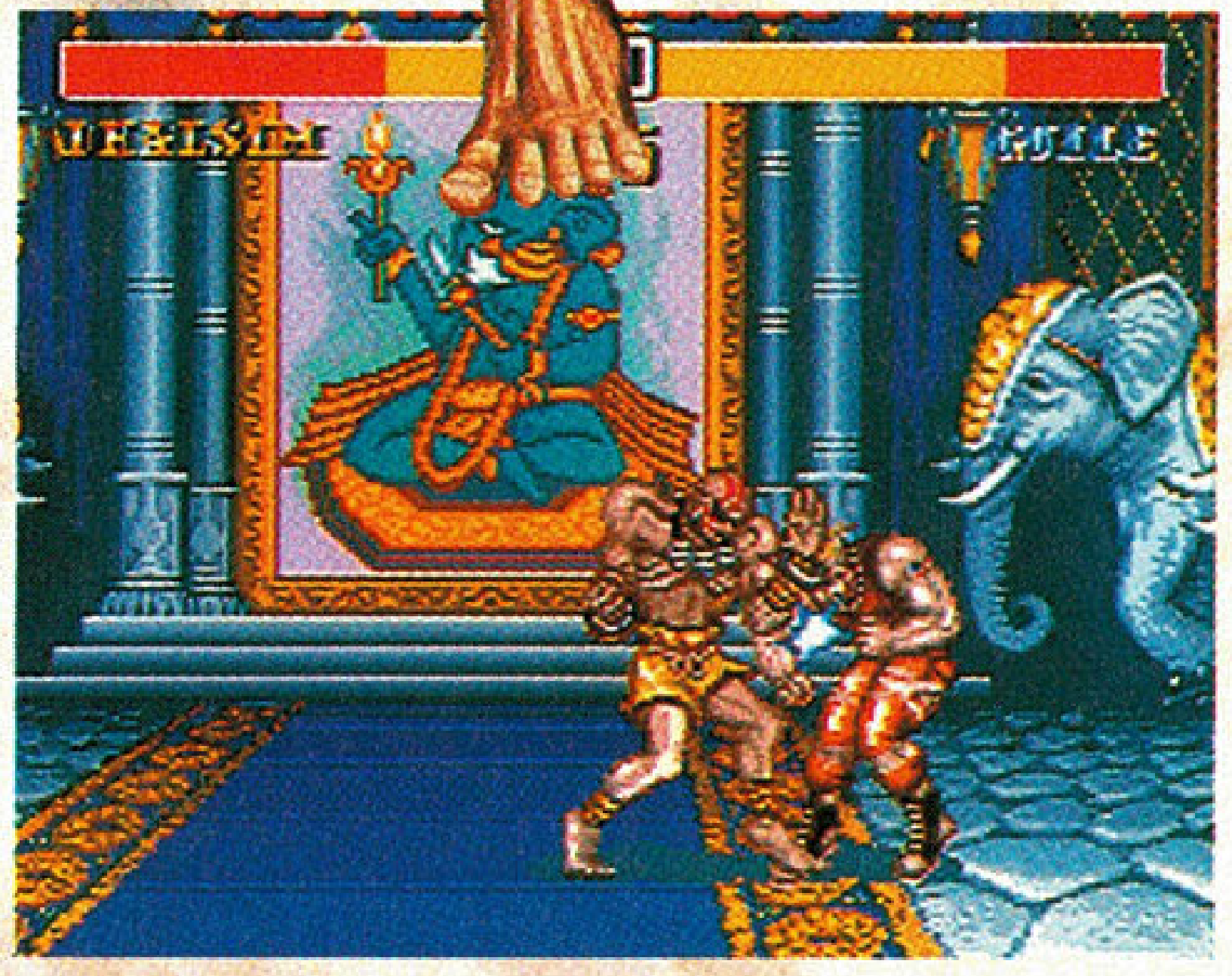
ドリルキックは相手の足元を狙うように



敵を転ばせたら、起き上がりにめくるように狙って出してみよう

接近戦でラッシュをかけろ

敵を近づけるなということと矛盾するようだが、やはり攻めるときは攻めよう。接近戦で使うのは中の技と弱スライディング。これらにはすべてキャンセルがかかるため、敵を追い込むことができる。すぐドリや頭突き、ヨガファイヤーも混ぜて、流れるように攻めていこう。

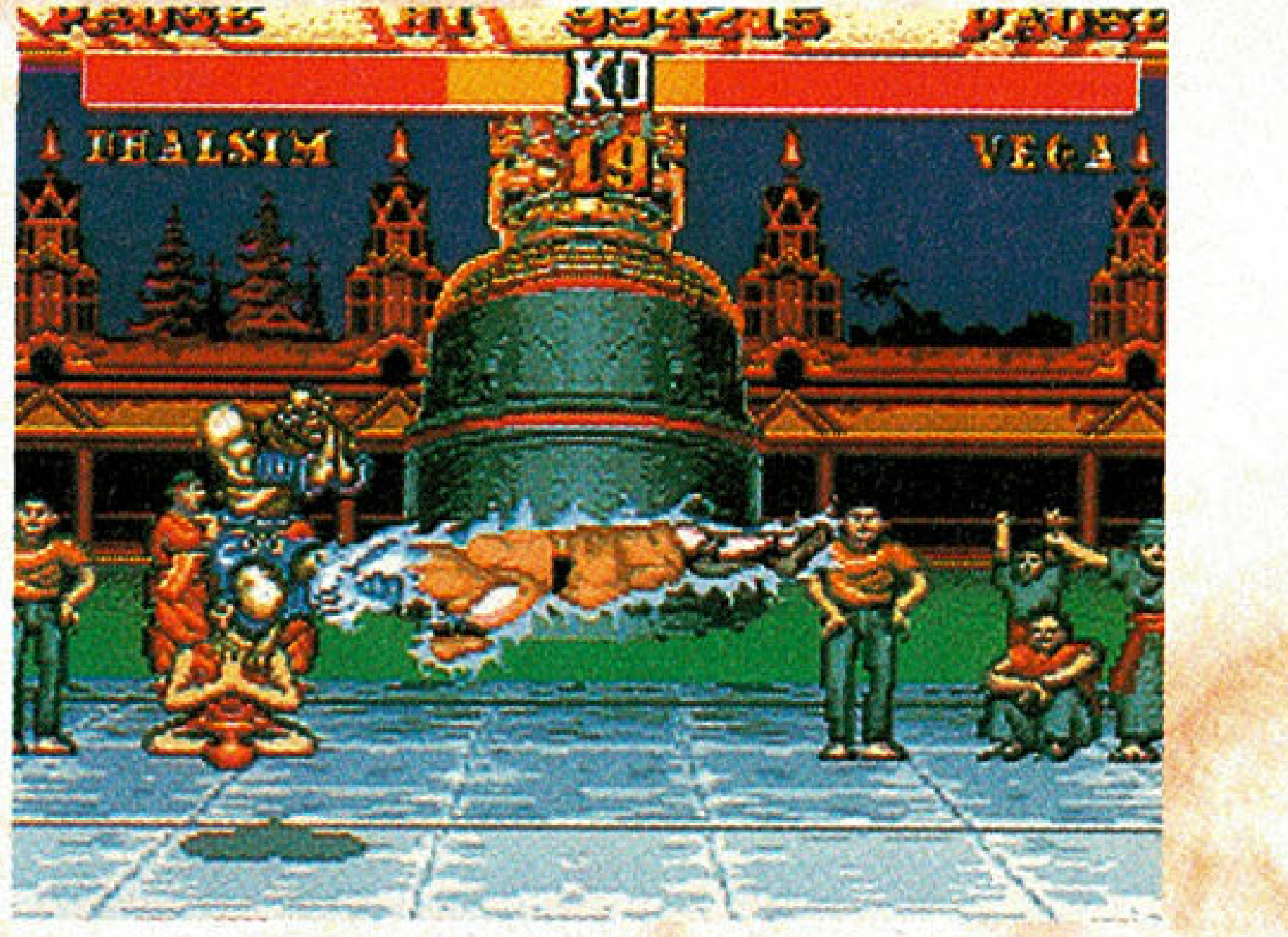


ダルシムのラッシュは結構強力

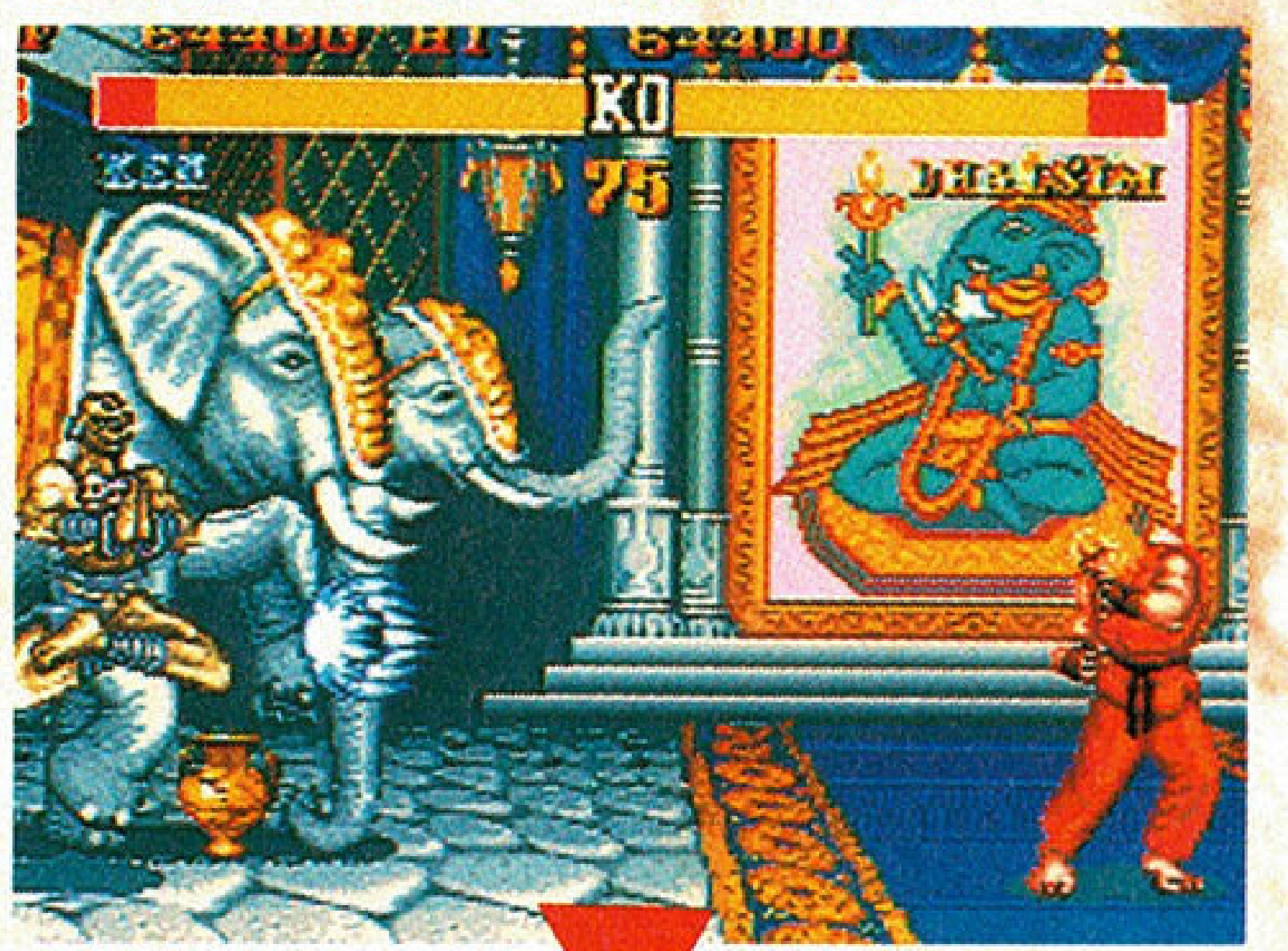
ヨガテレポートの使い道

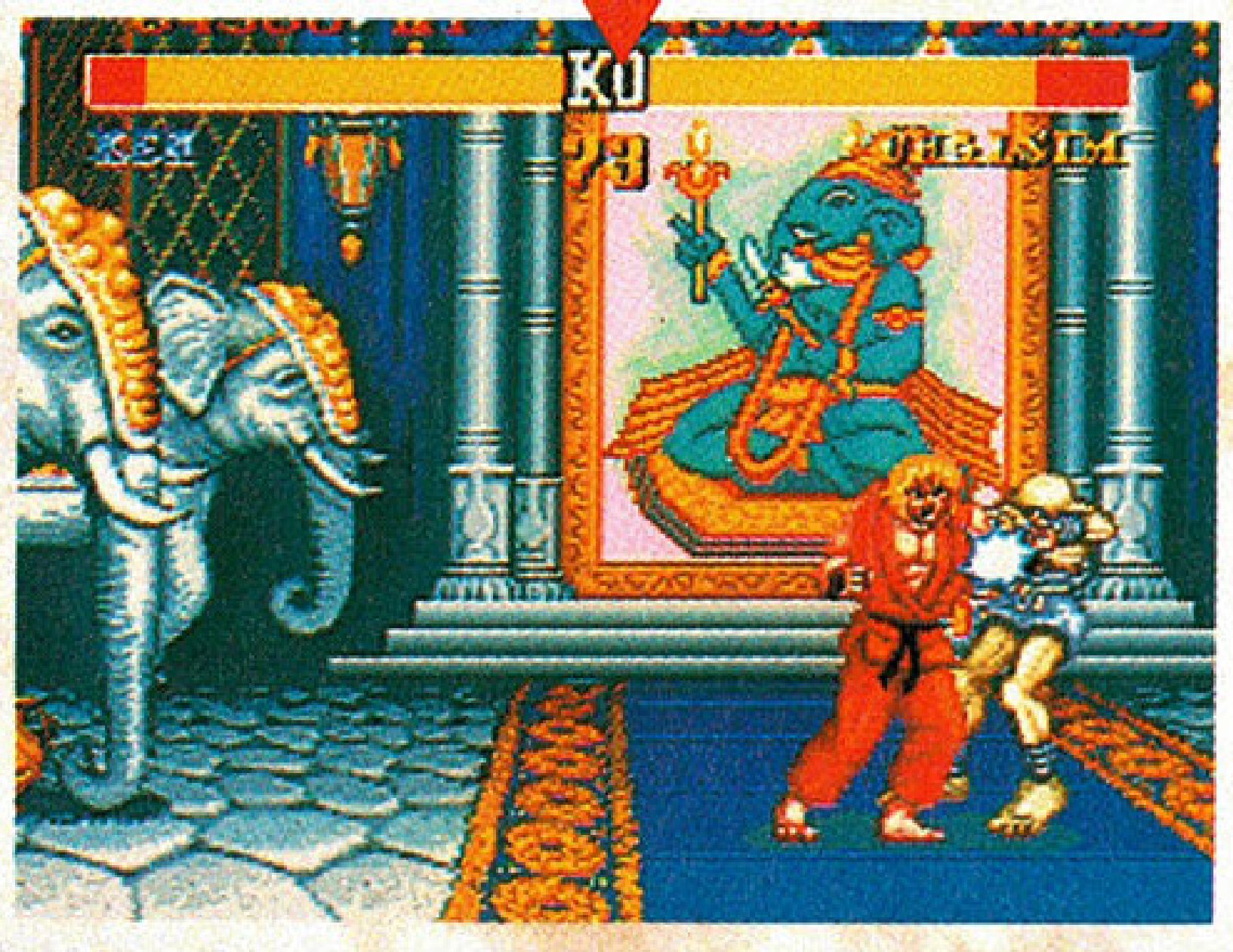
「エキサイトモード」ではヨガテレポートという新技が使える。これは任意の4か所に一瞬で移動できるという技だが、実のところバルログやブランカのラッシュをかわすぐらいしか使い道がない。移動位置を読まれると簡単に反撃されてしまうので、その点も注意。

敵をおちょくるのにも使えます



背後に移動して投げを狙うが…

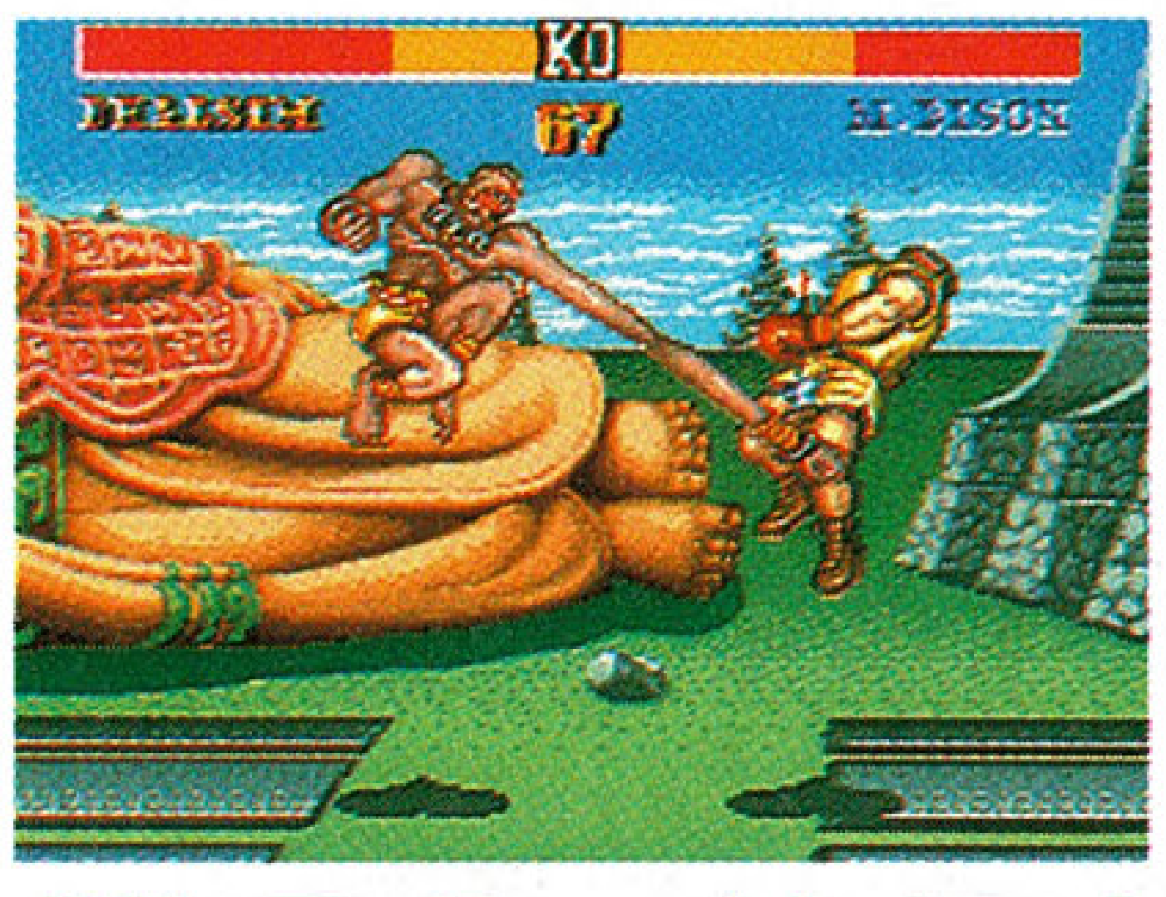




見事読まれてアッパー昇龍拳のえじき。こんなことにならないように

長い手足を活かそう

長い手足を使い分け、相手を近づけないことはダルシムの基本だ。相手の動きに素早く反応し、的確な技で返す。これは全キャラに共通して言えることだが、ダルシムは特にそれが要求されるキャラだと覚えておこう。



敵の飛び込みは確実に返そう

素早い動きとパンチ力で敵を叩きつぶせ

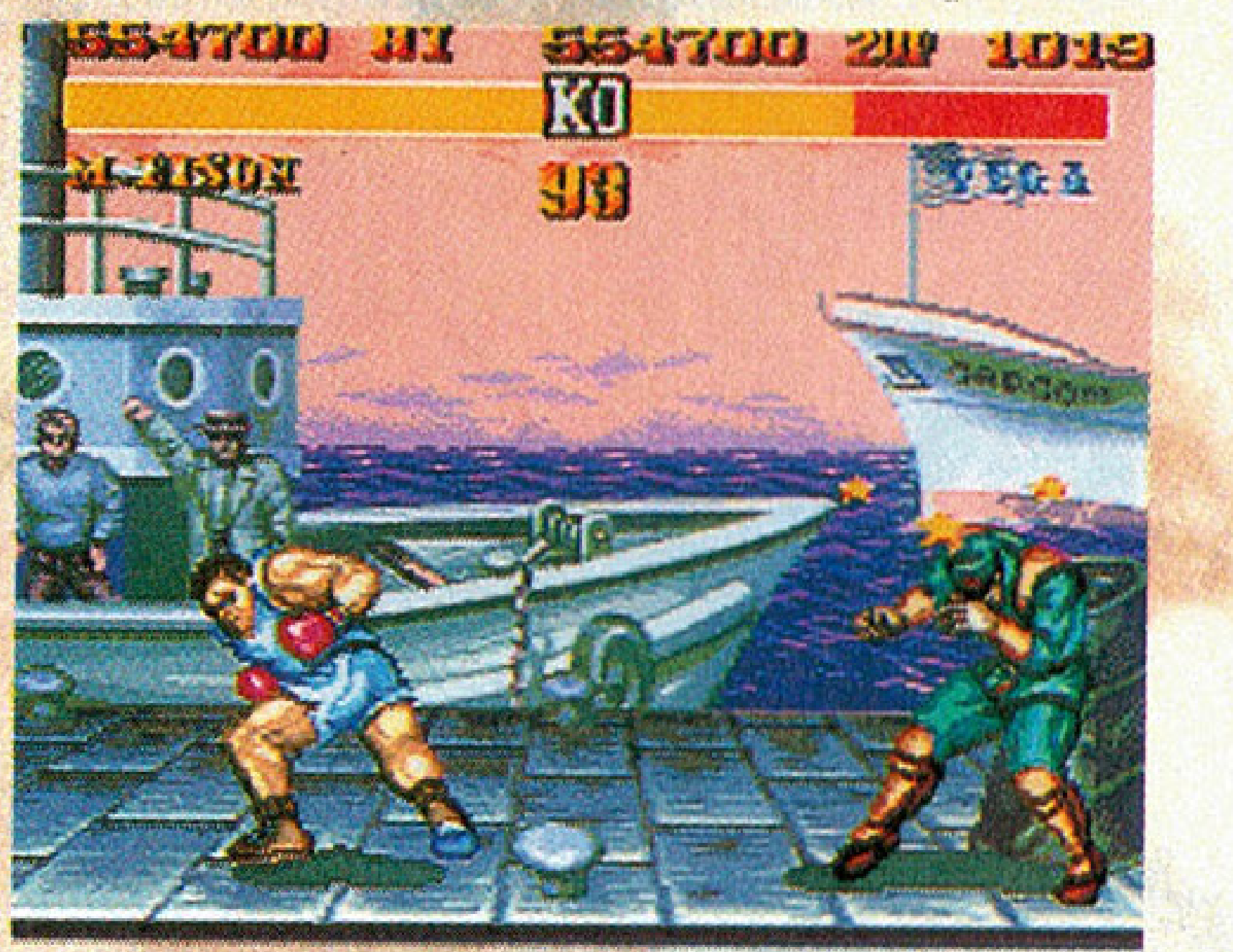
バイソン

あまりの強さにボクシング界を追放され、裏の世界に生きる男、バイソン。アメリカンドリームを夢見るボクサーだ。

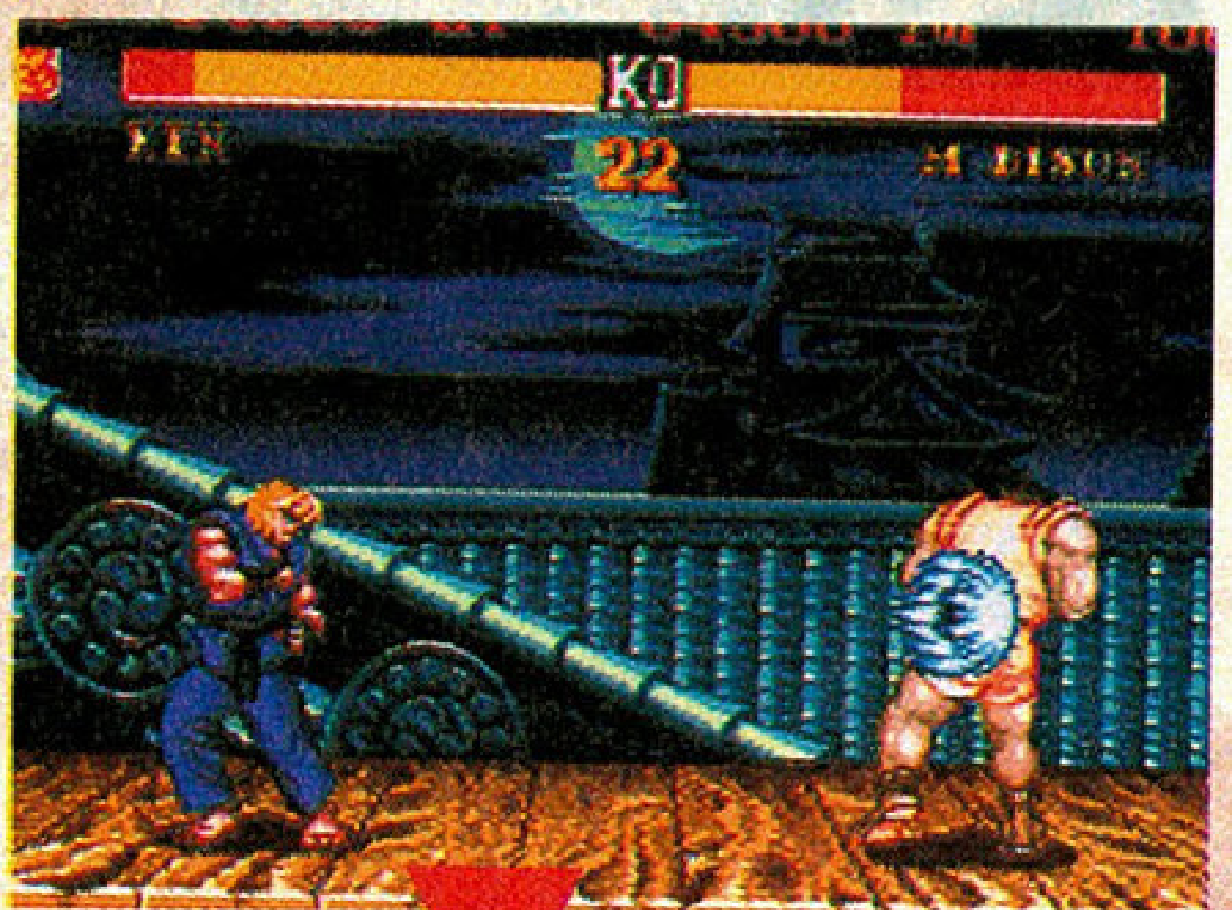
バイソンの繰り出す攻撃は、つかみ技を除いたすべてがパンチ攻撃である。足元への攻めや飛び道具に弱く、初心者に向いていないかもしれないが、その素早さと強力な必殺技は非常に魅力的だ。

ターンパンチを使いこなせ

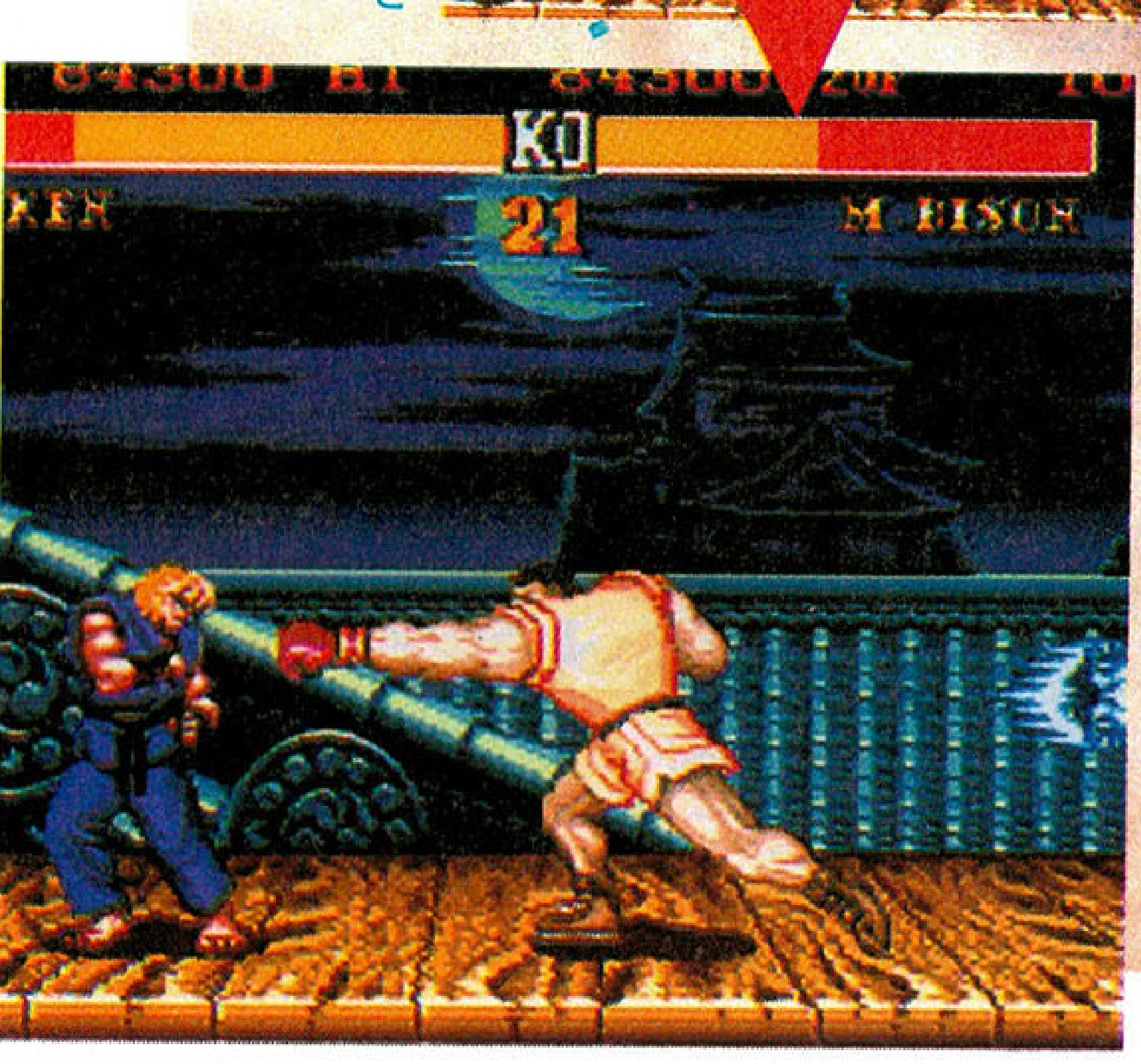
パンチ、キックボタンどちらか3つを押しっぱなしにすることで威力が増大していく。実際にはスキが大きく使いづらいので、敵の近くで出してつかみ技のヘッドボマーにもっていく。「エキサイトモード」では振り向く瞬間が無敵で、飛び道具をすり抜けられる。



相手が気絶したときに使うのも手だ。通常で出す場合は足払いに注意



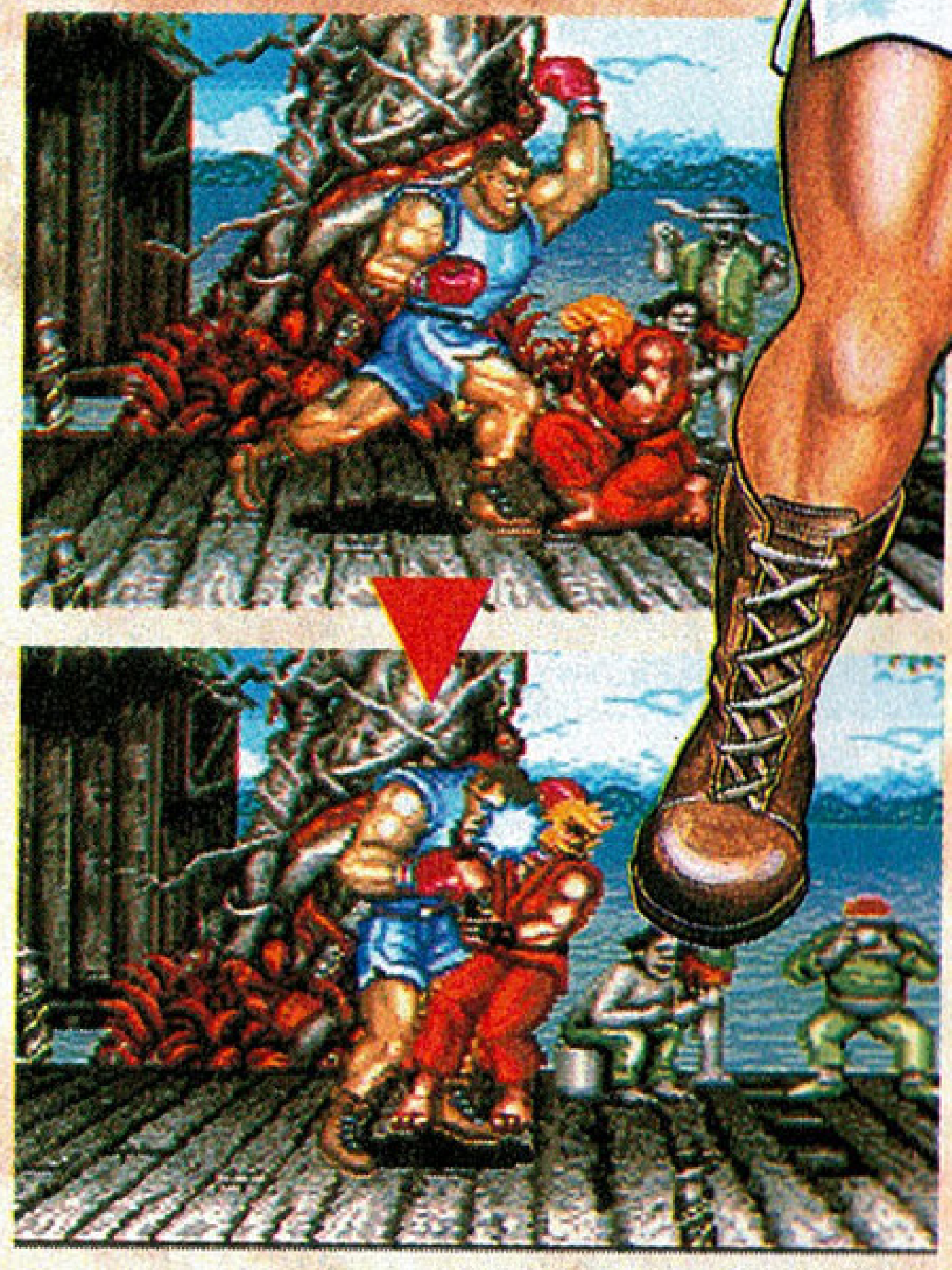
敵の放った飛び道具を



すり抜けた！　間合いが近ければこのままヒットする

ダッシュアッパーの使い方

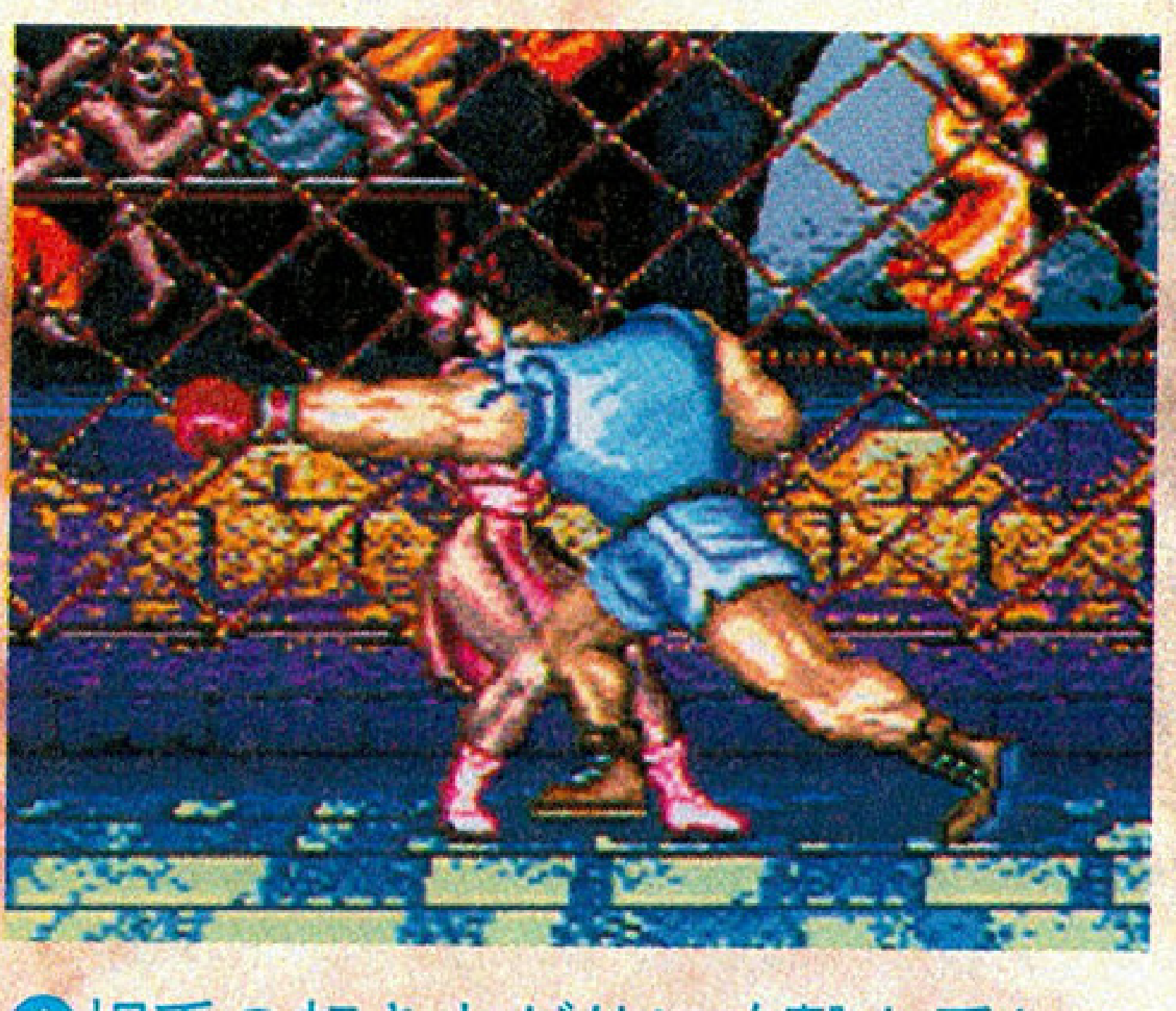
この技は、しゃがみガードでかわされてしまう。これを逆手にとって、敵の前でワザと空振りしてそのままつかむ、といったフェイントとして使う。対空技としても使用可能だ。



ダッシュアッパーで近づいてつかむ！

相手を転ばせる

バイソンが相手を転ばすことができる唯一の技、しゃがみ強キックで出るレッグクラッシャーだ。この技で相手を転ばせたら、敵の起き上がりにジャンプ強パンチを重ねよう。レッグクラッシャーを重ねてまた転ばすという手もある。

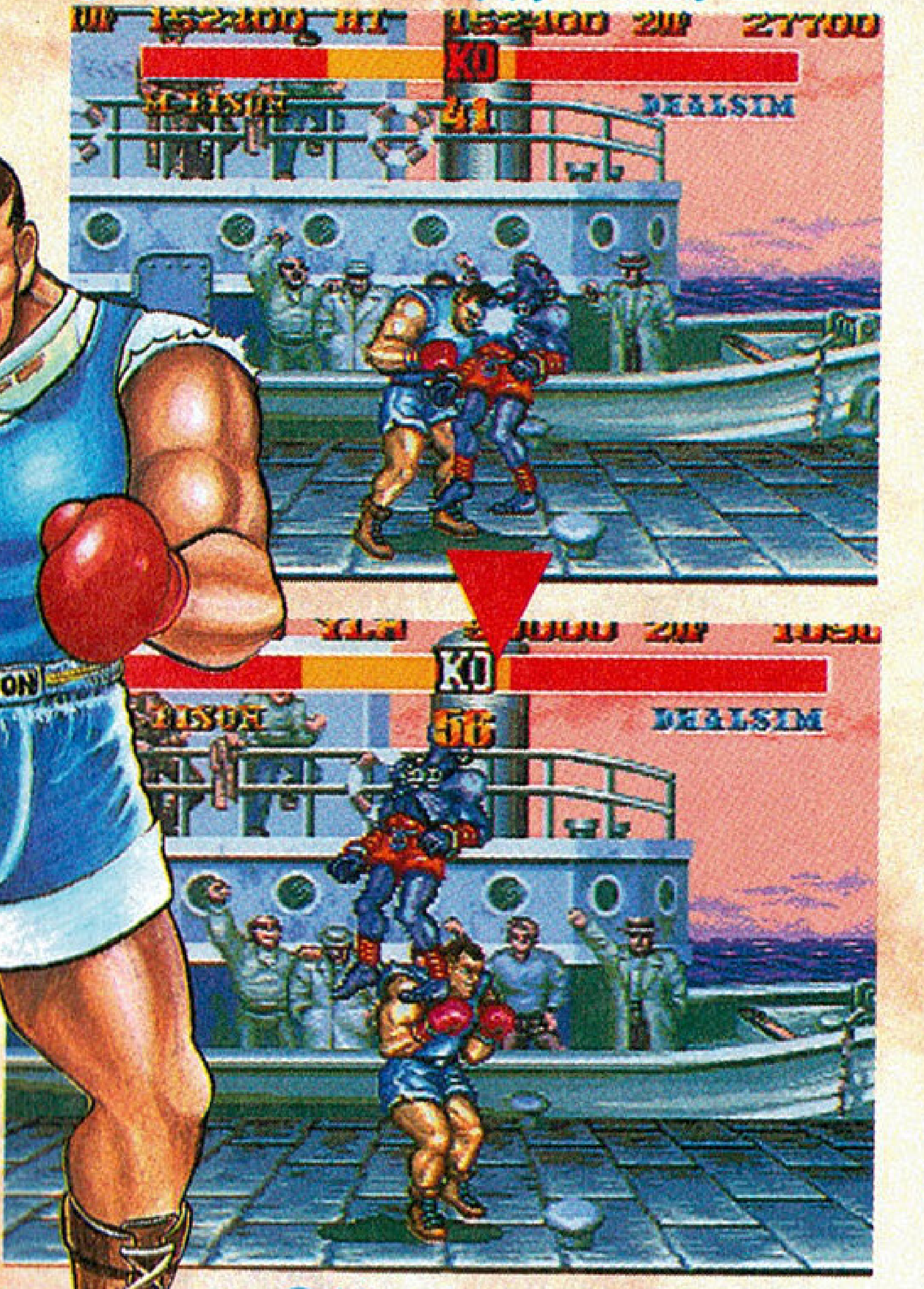


相手の起き上がりに攻撃を重ねる。敵の起き上がり必殺技に注意

つかんだ後の駆け引き

バイソンは移動速度が速いので、つかみ技が離れた瞬間に相手の下をくぐって背後に回ることができる。裏に回ったら逃げパンチをくらわせたり、レッグクラッシャーで転ばせたりしよう。また、何も技を出さずに待ち、相手の必殺技を空振りさせてまたつかむ、なんてことも可能だ。

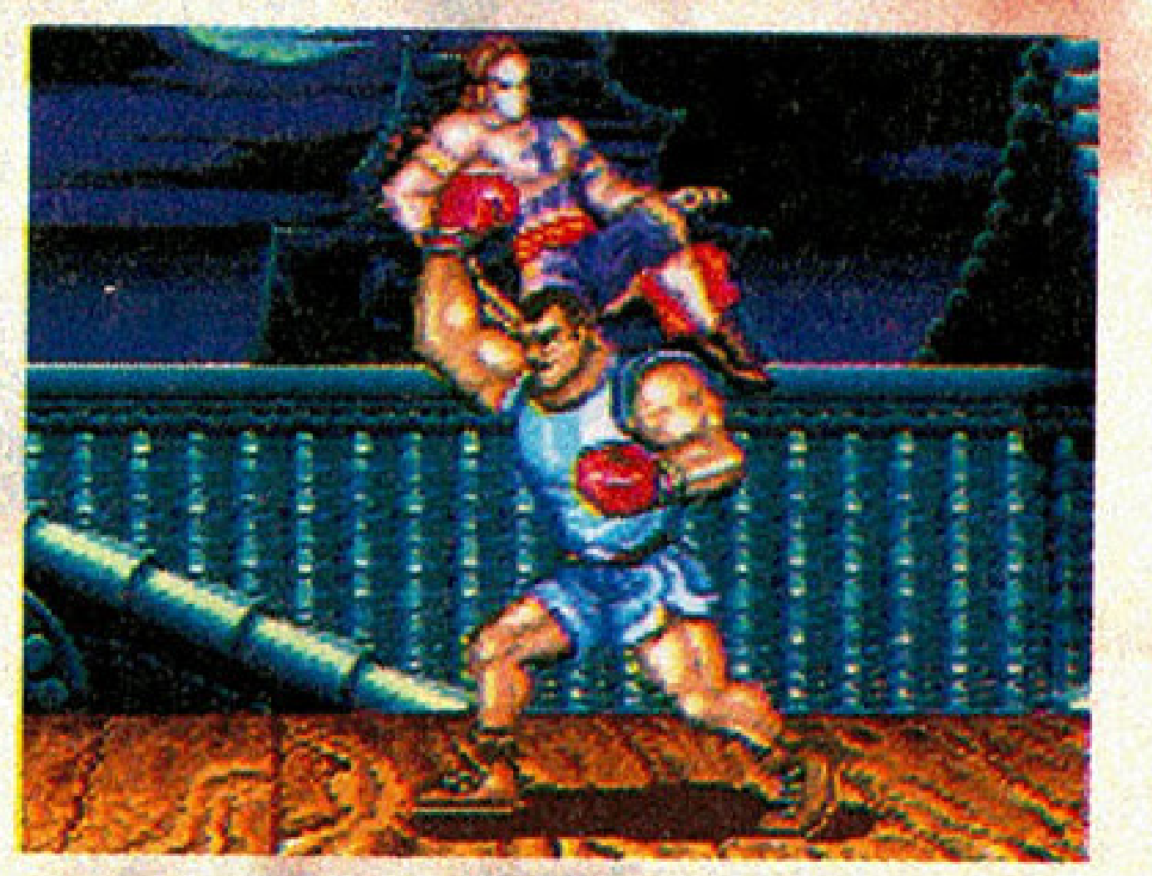
ヘッドボマーで攻撃したあと



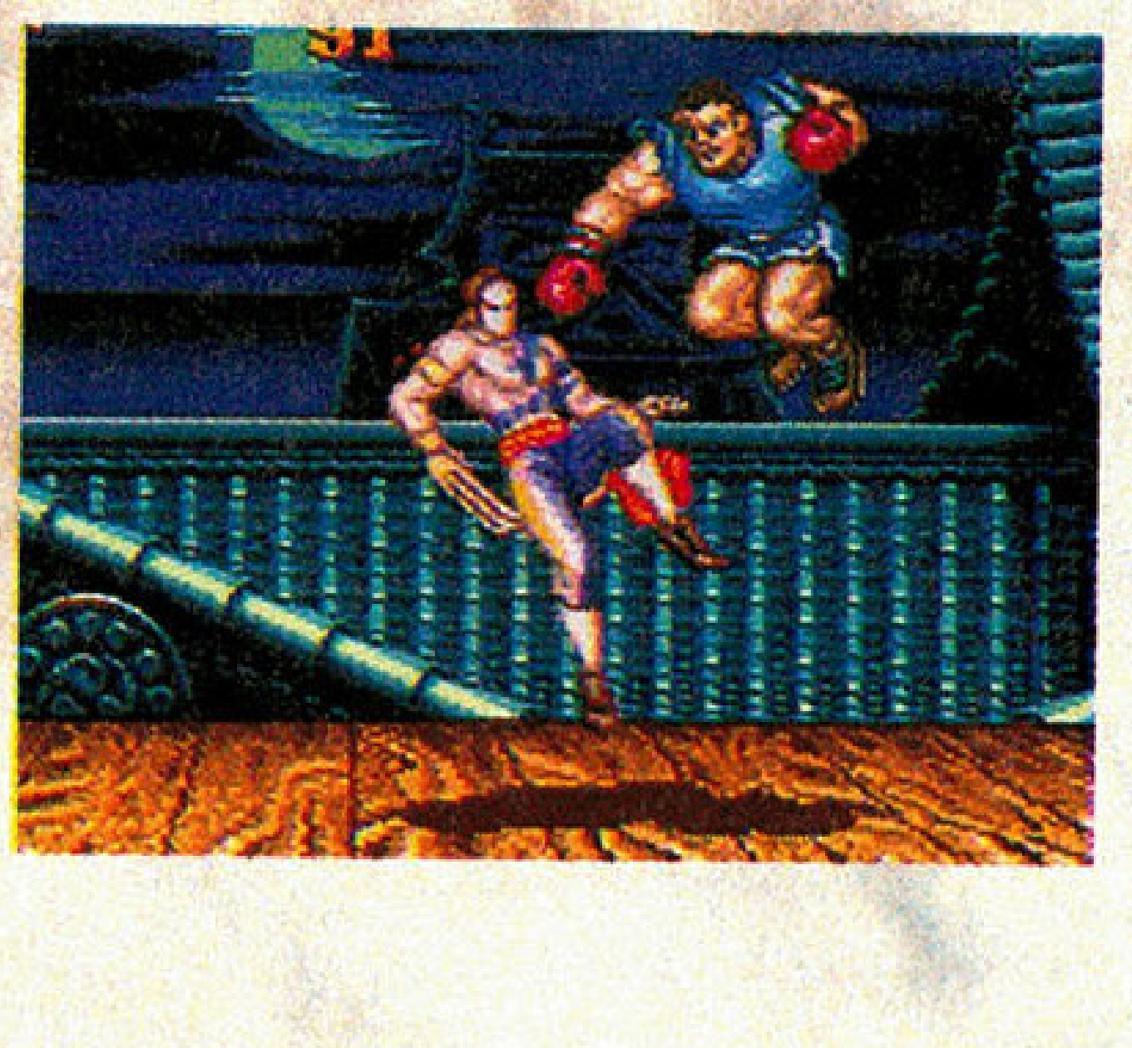
敵の下をくぐり抜けてさらに攻撃を加える

対空技は？

対空技は、立ち中パンチのアッパーとしゃがみアッパー、ダッシュアッパー、逃げ弱パンチなどがある。立ち中パンチは出るまでが早く使いやすい。しゃがみアッパーは竜巻やバルセロナを落とすのに使う。逃げ弱パンチはバルセロナのみに有効だ。本田の頭突きはジャブで返すことができる。



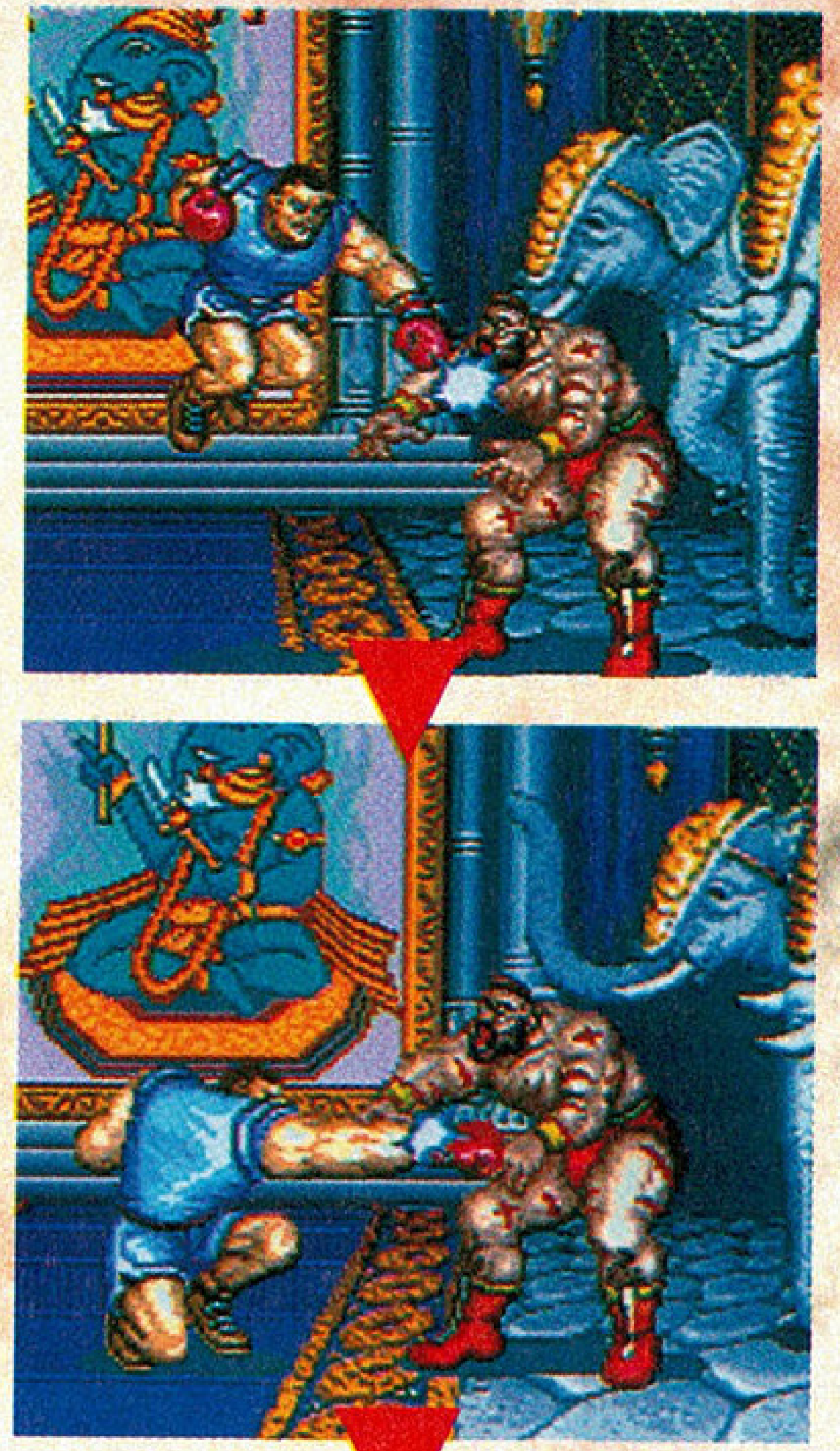
しゃがみアッパーで飛んできた敵を迎撃だ



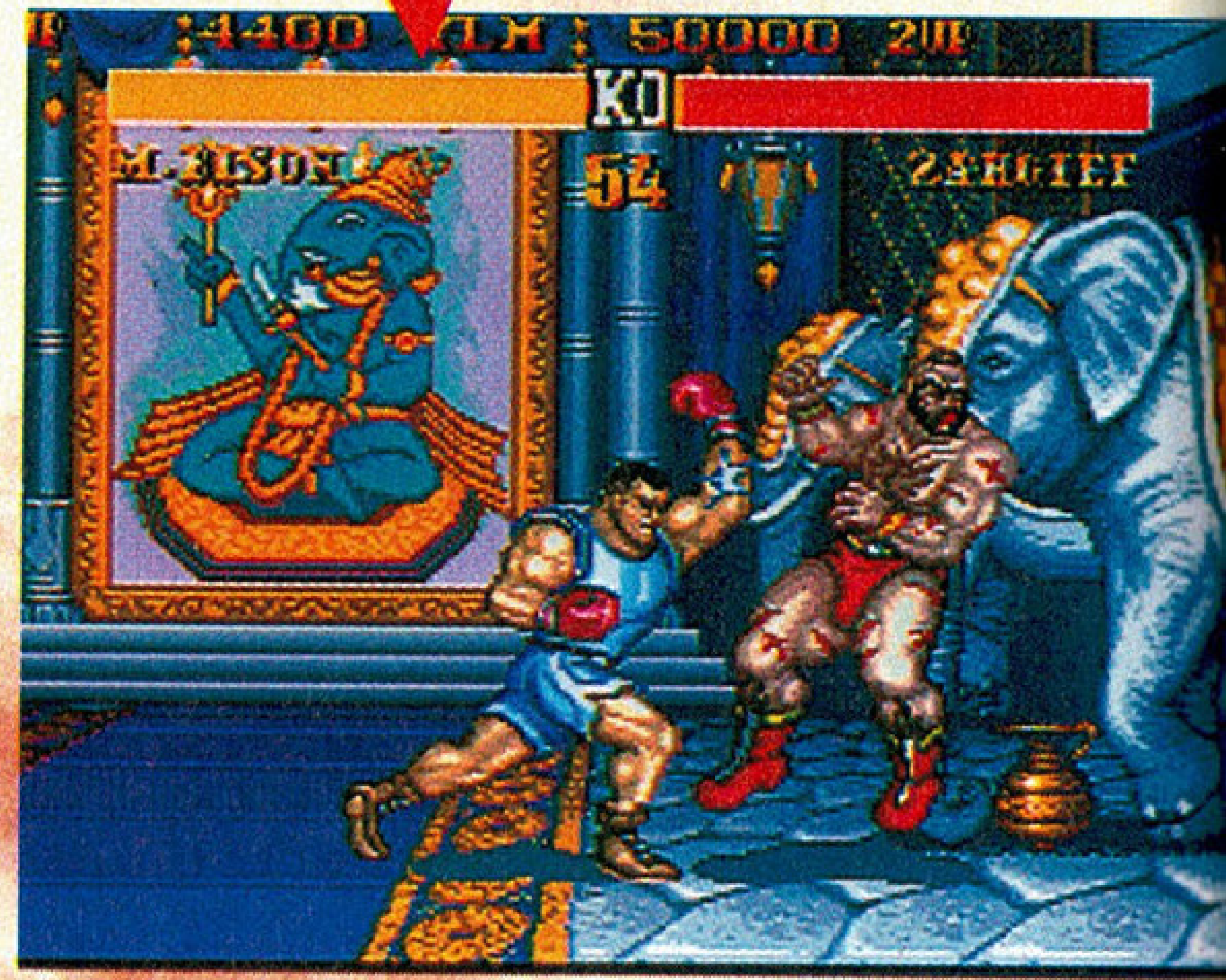
バルセロナを落とすには逃げ弱パンチ

ピヨらせれば勝ち

バイソンのパンチ力は凄まじく、必殺技と強攻撃を連続でたたき込めば相手を一気に気絶させられる。気絶させたら、まずは強パンチで飛び込み、着地と同時にしゃがみ弱キック、この間に後方にタメておいて、すかさずダッシュアッパーをぶち込む。これでかなりの体力を奪うことができる。



まず、相手に強パンチで飛び込み、着地と同時にしゃがみ弱キック。ここでアッパーをタメておく



弱キックのあとにすかさずダッシュアッパー、これで相手はヘロヘロ

何といっても破壊力

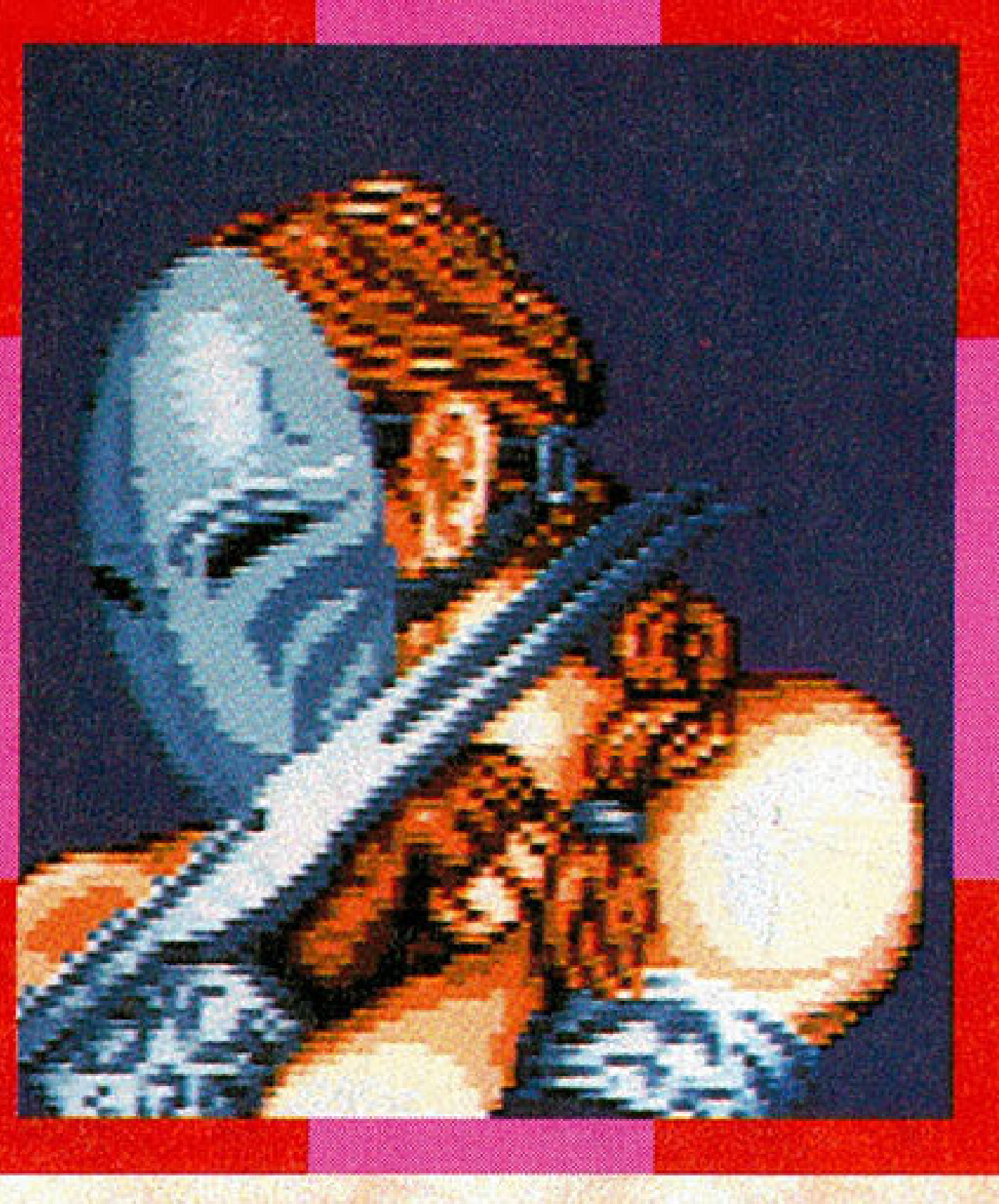
バイソンは闘いの展開が地味になりやすい。だが、その圧倒的なパワーを利用した連続技が決まれば大逆転も可能なのだ。つかみ技からの裏回りやフェイントを多用して、相手を翻弄しながらチャンスを作っていこう。

ガンガン攻めて敵を威圧しろ

戦いの一挙一動に美を追求しよう

バルログ

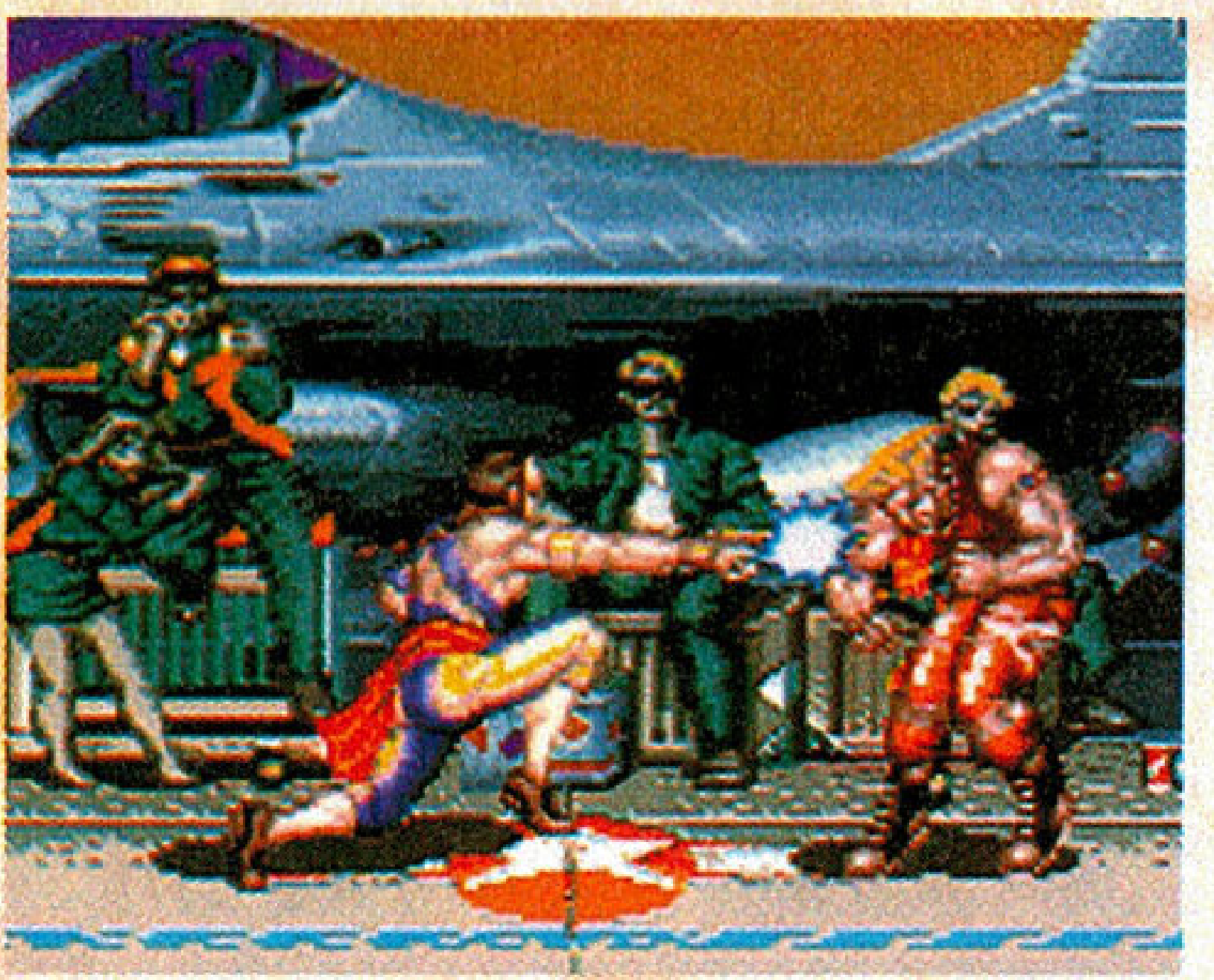
華麗で素早い動きと長い爪を武器に闘うバルログ。彼を使う人は、いかに美しい勝利を演出するか追求してみよう。



全キャラクタ中、最高のスピードを誇るバルログ。その人間離れしたスピードで対戦相手を翻弄し、手に付けた長い爪で、相手の間合いの外から攻撃する戦法を得意とするキャラクタだ。

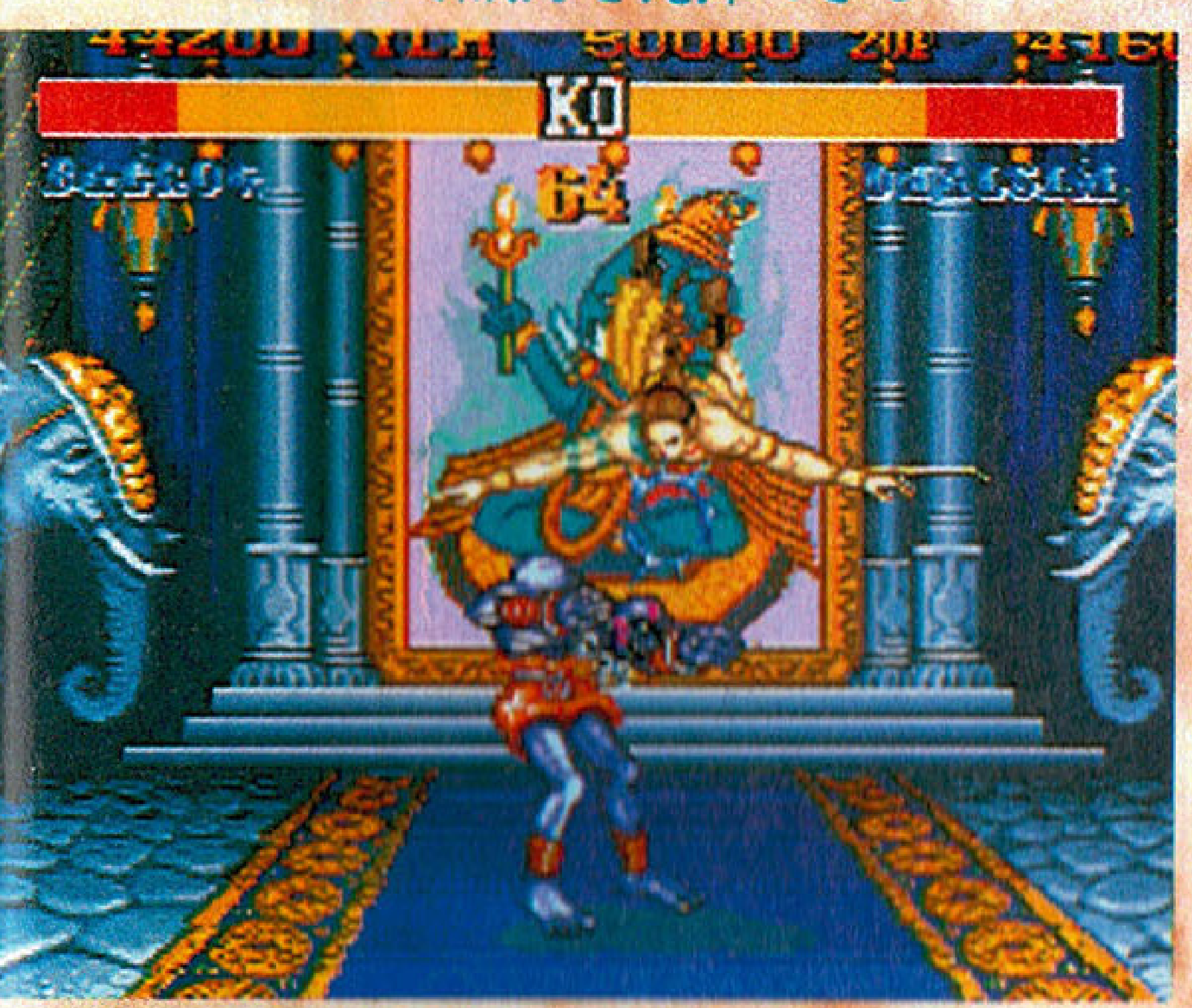
長い爪で攻撃

バルログは唯一、爪という武器を使って攻撃する。この爪のおかげで、バルログのリーチはかなり長い。相手の攻撃の届かない間合いからでも届いてしまう。このリーチを最大限に利用すれば、無傷で勝つこともできるだろう。しかし、この爪は一定回数の攻撃を受けると折れてしまう。そうなると、リーチは極端に短くなり、攻撃力も大幅にダウンするので注意。



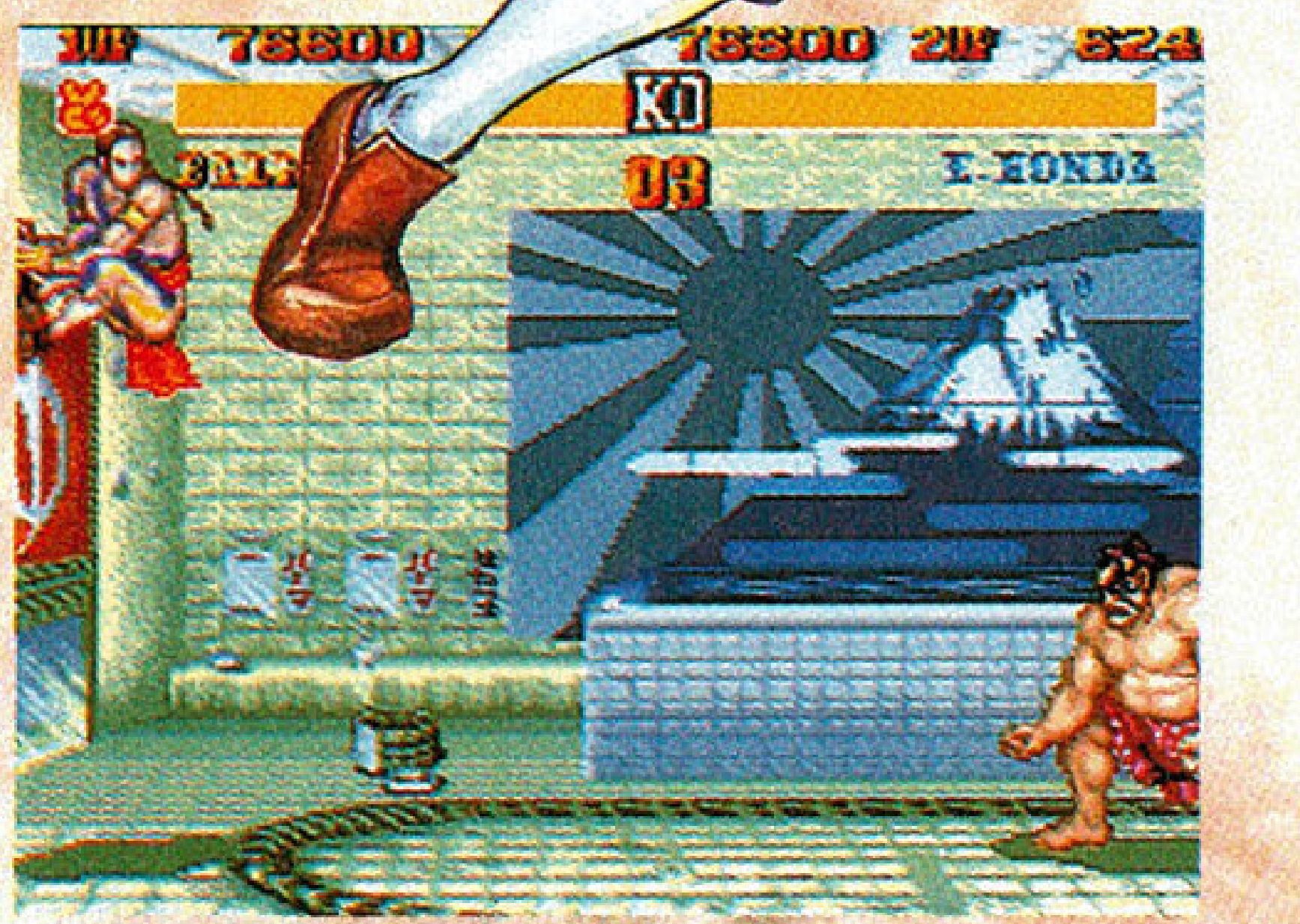
⬆相手の攻撃が届かない間合いからでも攻撃できるのが強み

⬇フライングバルセロナも、爪があってこそ威力を発揮できる

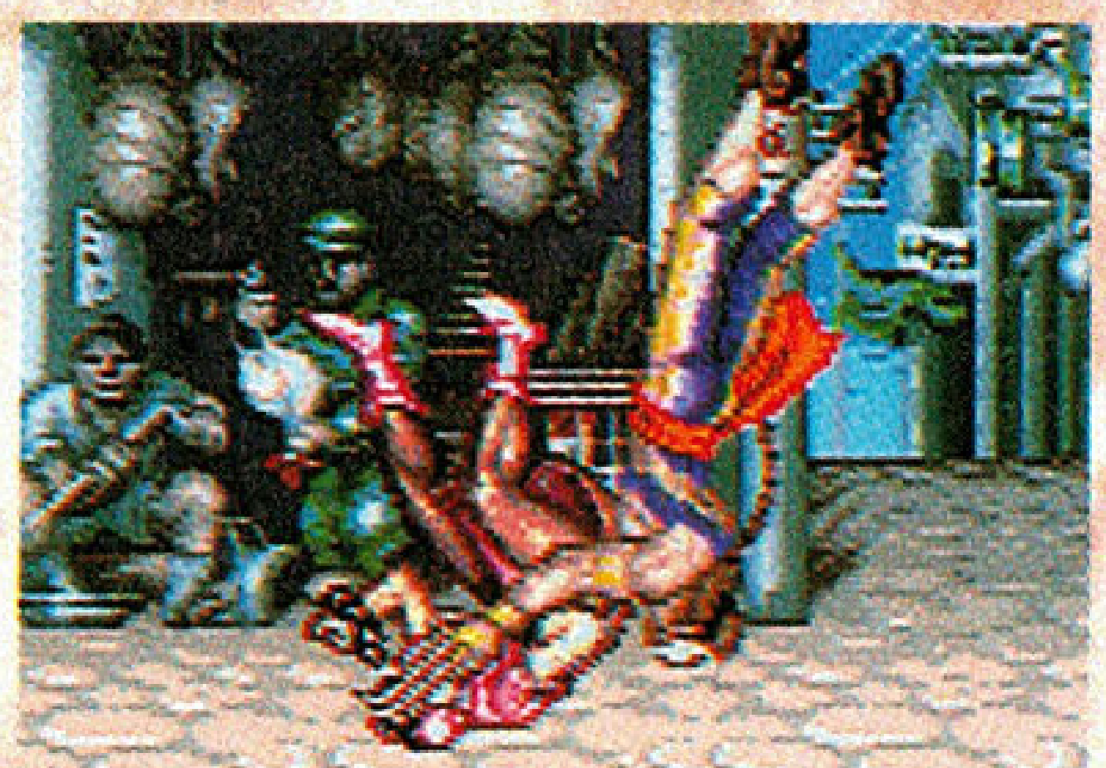


必殺技の使いどころ

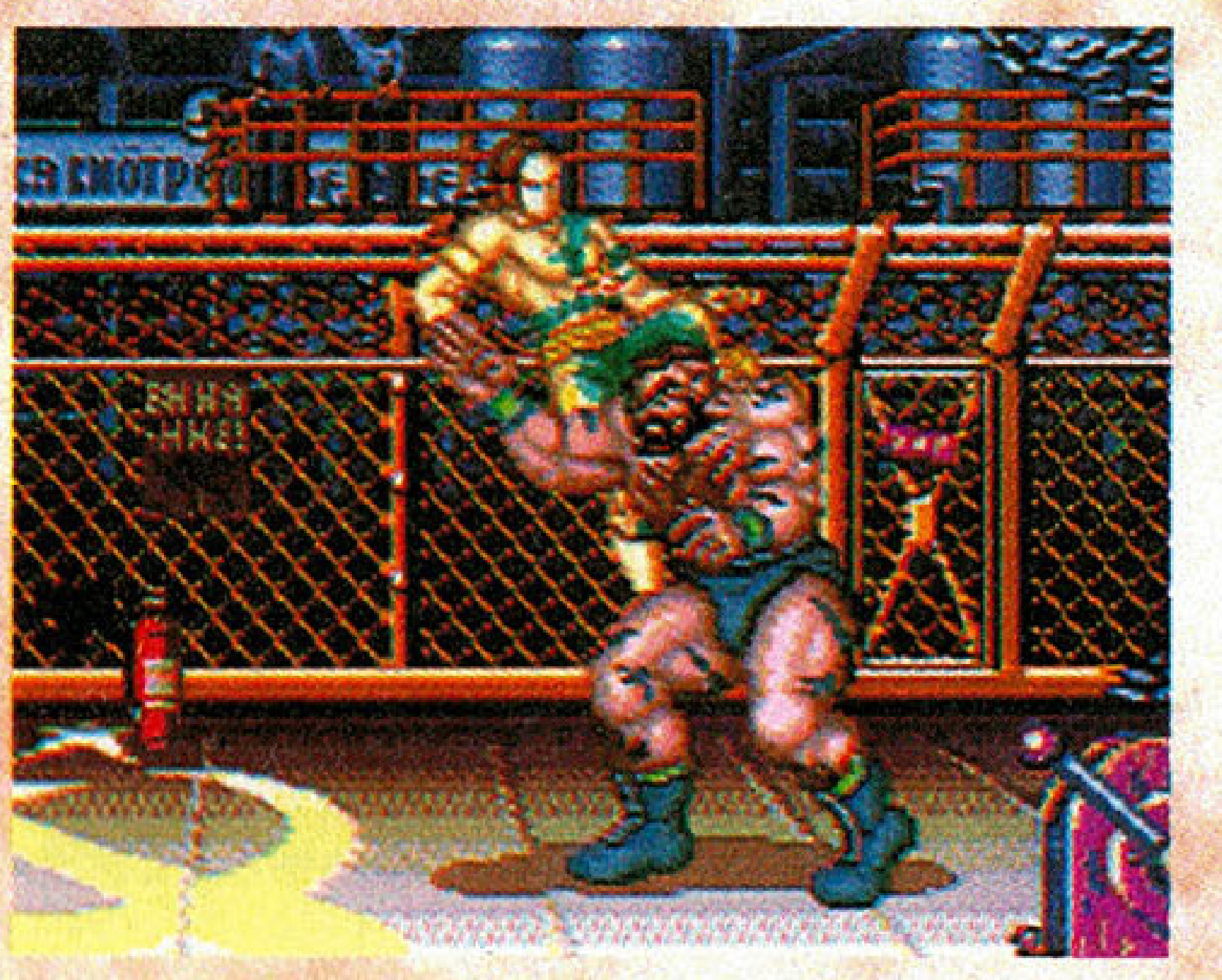
3つの必殺技はどれもスキが大きく、対戦ではほとんど返されてしまうので、多用は禁物だ。とはいっても、決まれば威力は大きいので、空中や相手の起き上がりなど、反撃されにくい場面で使うのがいい。すべてタメ系なので、いつでも出せるようにタメておこう。



⬆ジャンプする場合は、相手の背後に向かってするのが基本



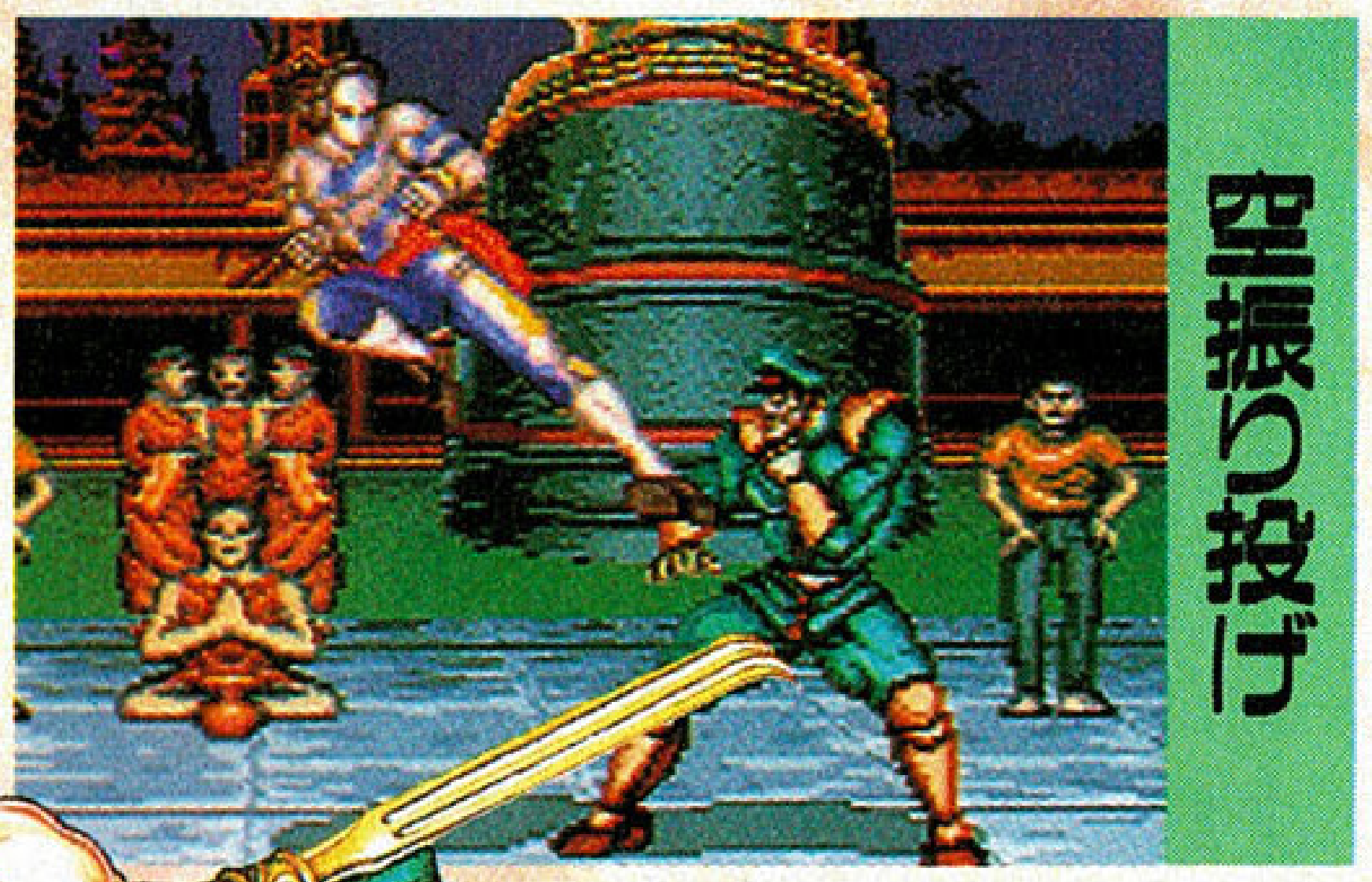
⬅イズナドロップで、美しくキメたい



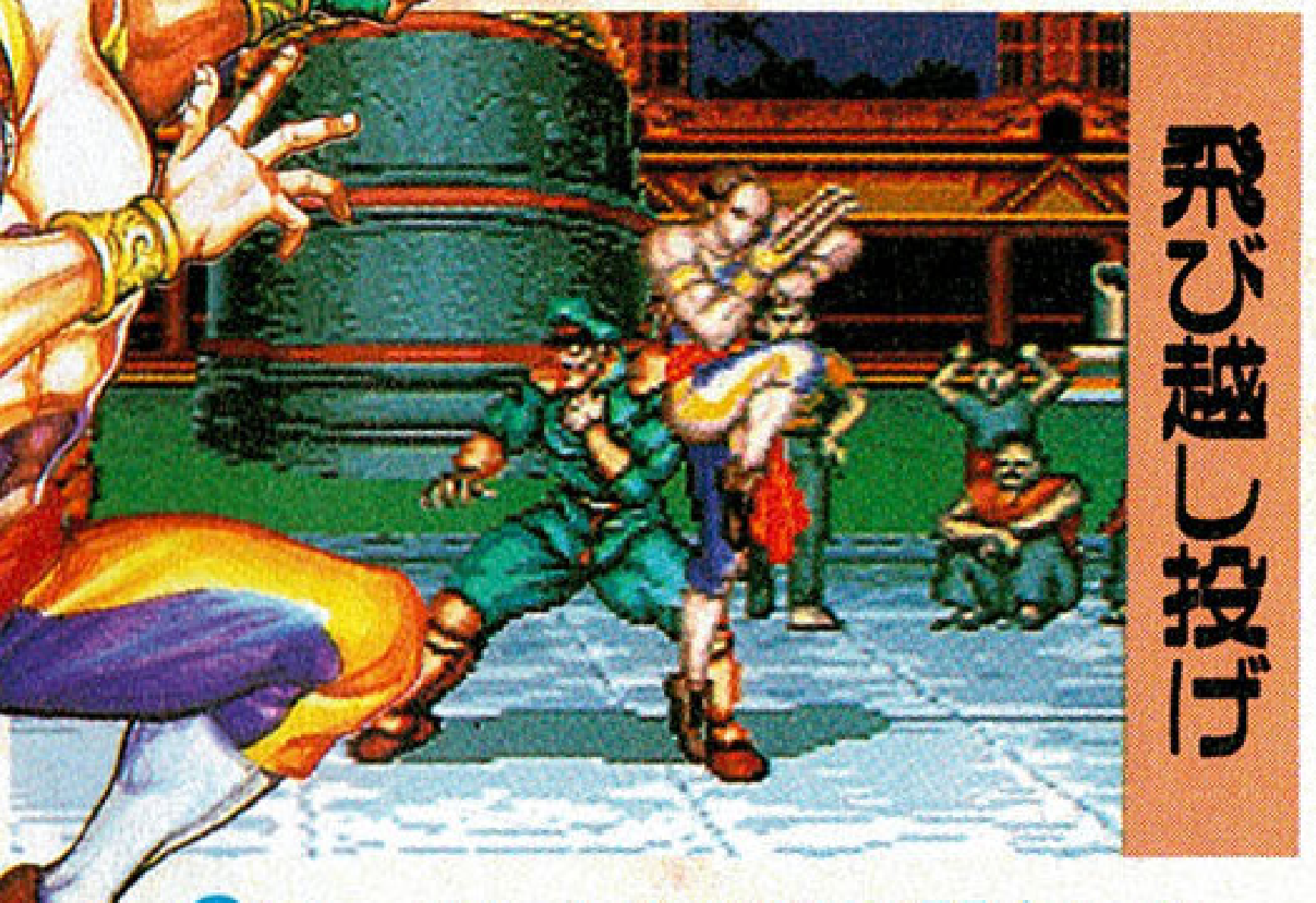
⬆バルセロナもザンギの弱パンチなんかで返されちゃあ…

投げ技を使いこなす

攻撃力の低いバルログにとって、投げ技は大きなダメージを与えられる大事な技だ。投げの間合いはかなり狭いが、それを補うスピードがある。相手に攻撃を当て、ひるんだスキに素早く間合いに入って投げたりと、積極的に狙っていこう。また、空中投げのスターダストドロップももっている。



空振り投げ



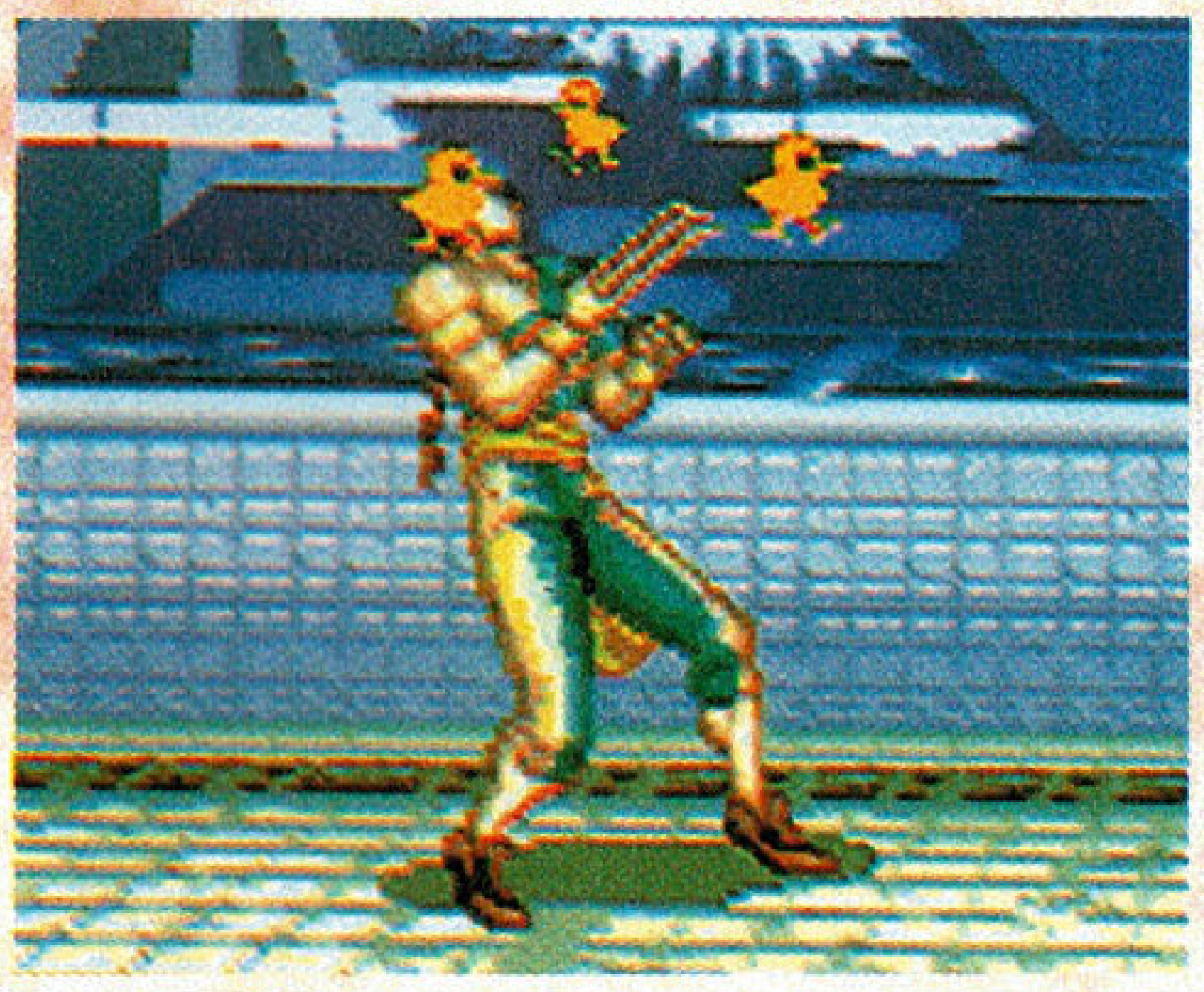
飛び越し投げ

⬆フェイントをかけて間合いを詰め、バンバン投げよう

気絶に注意！

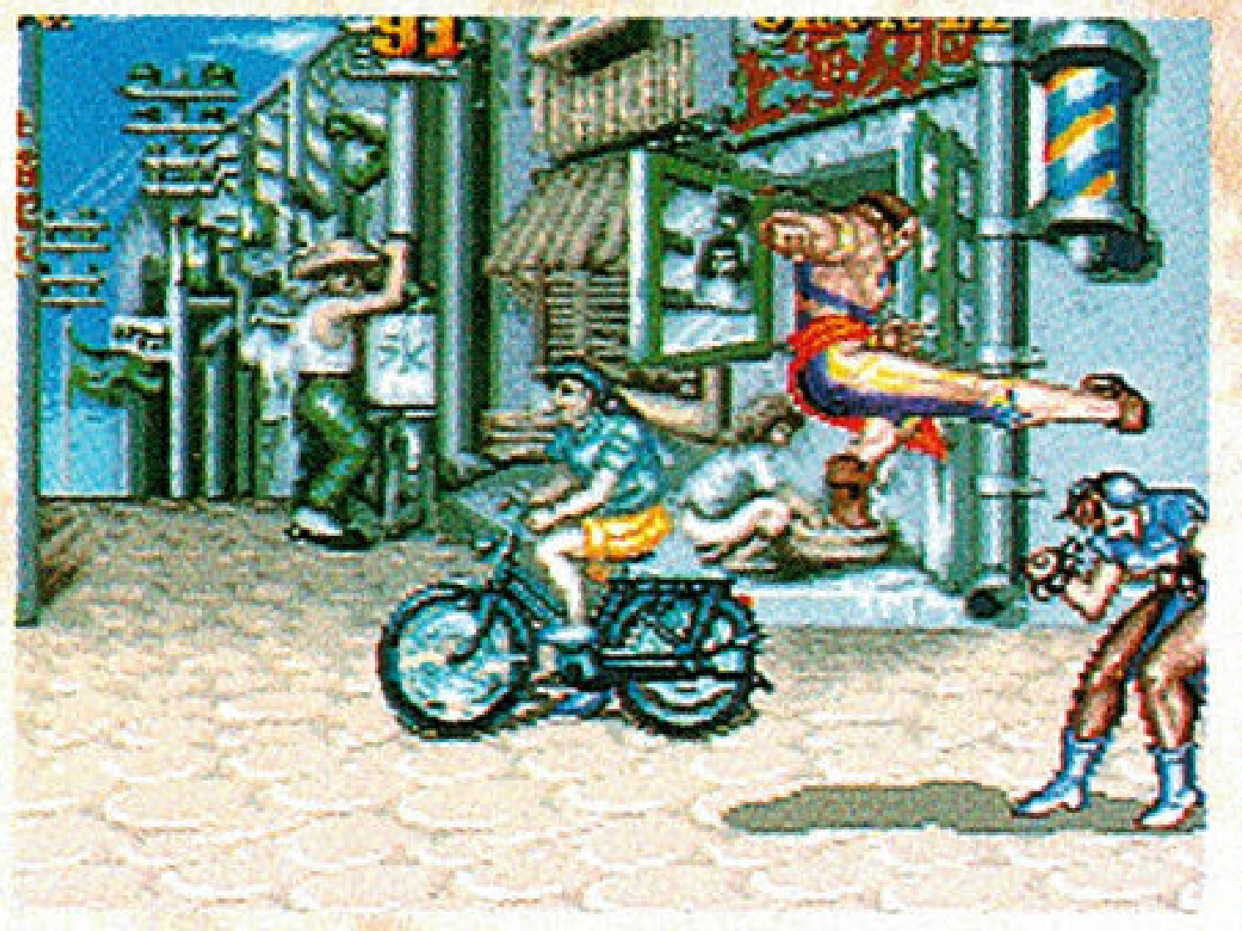
バルログは防御力が他のキャラクタより低く、少しの攻撃ですぐに気絶してしまう。攻撃の前に、まずは防御をしっかり固めよう。

⬇こうなっちゃったら仕方ない。あとは死ぬのを待つばかりか…



ジャンプキックをうまく使え

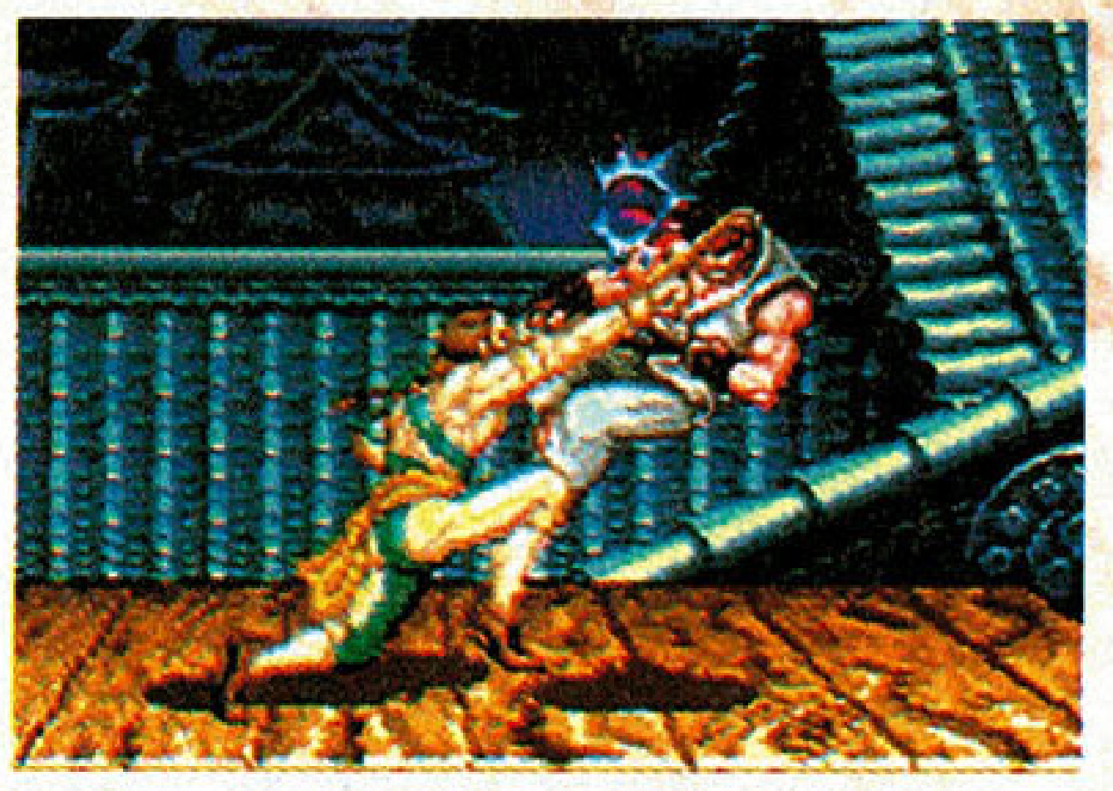
垂直ジャンプキックはリーチが長く、反撃されにくい技なので、うまく使えば強力な技になる。相手の起き上がりに出してガードさせ、そのまま投げに持っていったり、フェイントで攻撃したり、使う用途の多い技だ。



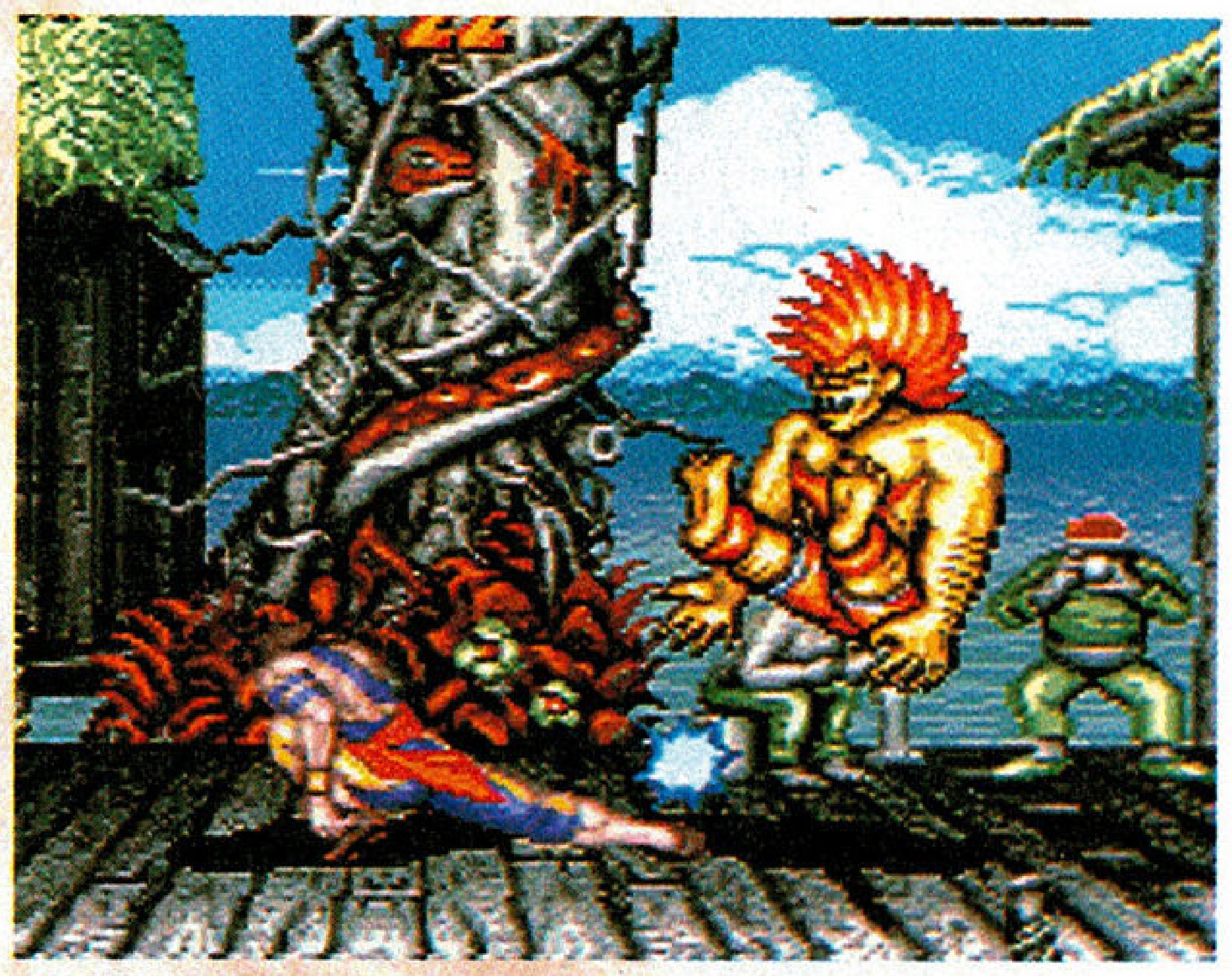
⬅春麗へのトリカゴ用に

対空技の使い分け

立ち中パンチで通常の飛び込みは返せる。間合いが少し離れている場合にはしゃがみ強パンチでもいい。パンチの場合は爪があってこそ対空技の意味がある。しゃがみ強キックのスライディングで着地点を狙ってみるのもいい。



➡通常は立ち中パンチで対応できる



⬆着地点を正確に狙い、スライディングで転ばせてから攻撃だ

素早い動きが命！

1つ1つの技の威力が非常に小さいバルログは、そのスピードを最大限に活かし、ヒット&アウェイ戦法で、相手よりも多くの攻撃を確実に当てていかなければならない。また、防御力が弱いので、攻めの前に、まずは守りを完璧に固めていこう。

⬆バルログに敗北は似合わない。華麗な勝利こそがふさわしい

リーチの長さと高い攻撃力で勝負

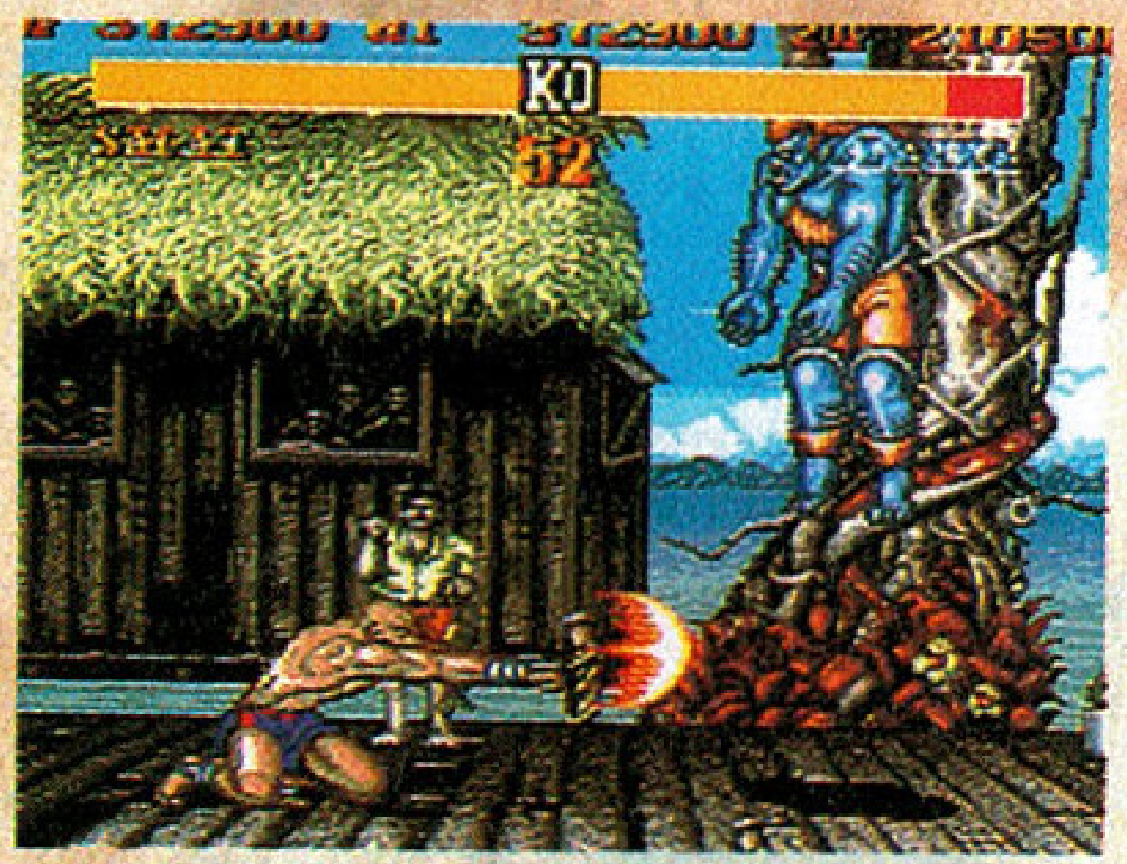
サガット

敗北の屈辱を胸に、完全復活したムエタイの王者。その動きは鈍いが、他を圧倒する攻撃力の高さは見逃せない。

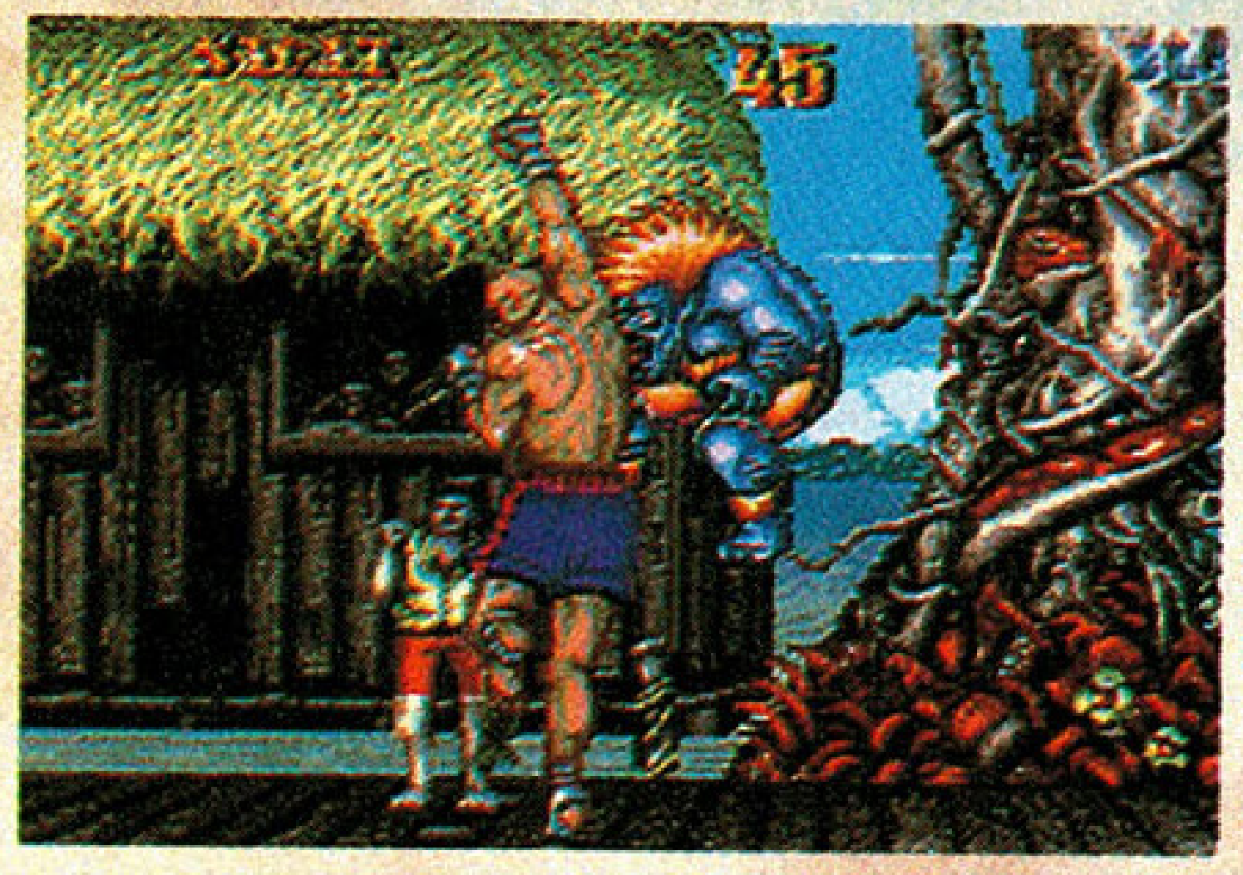
ムエタイを極めたかつての格闘王。基本能力が高く、必殺技も一撃必殺の恐ろしい威力を秘めている。特にタイ式昇龍拳、タイガーアッパーカットを使いこなせれば最強の座も夢ではない。

飛ばして落とせ

グランドタイガーショットで相手を飛ばせて、タイガーアッパーカットで迎撃するのが基本中の基本。その際、なるべく引きつけて出すのが理想だが、状況により、思い切って早めに出したほうがいい場合もある。他にも、ジャンプ強キックを登りで出したり、間合いが離れている場合、着地点を狙ってしゃがみ強キックもいい。

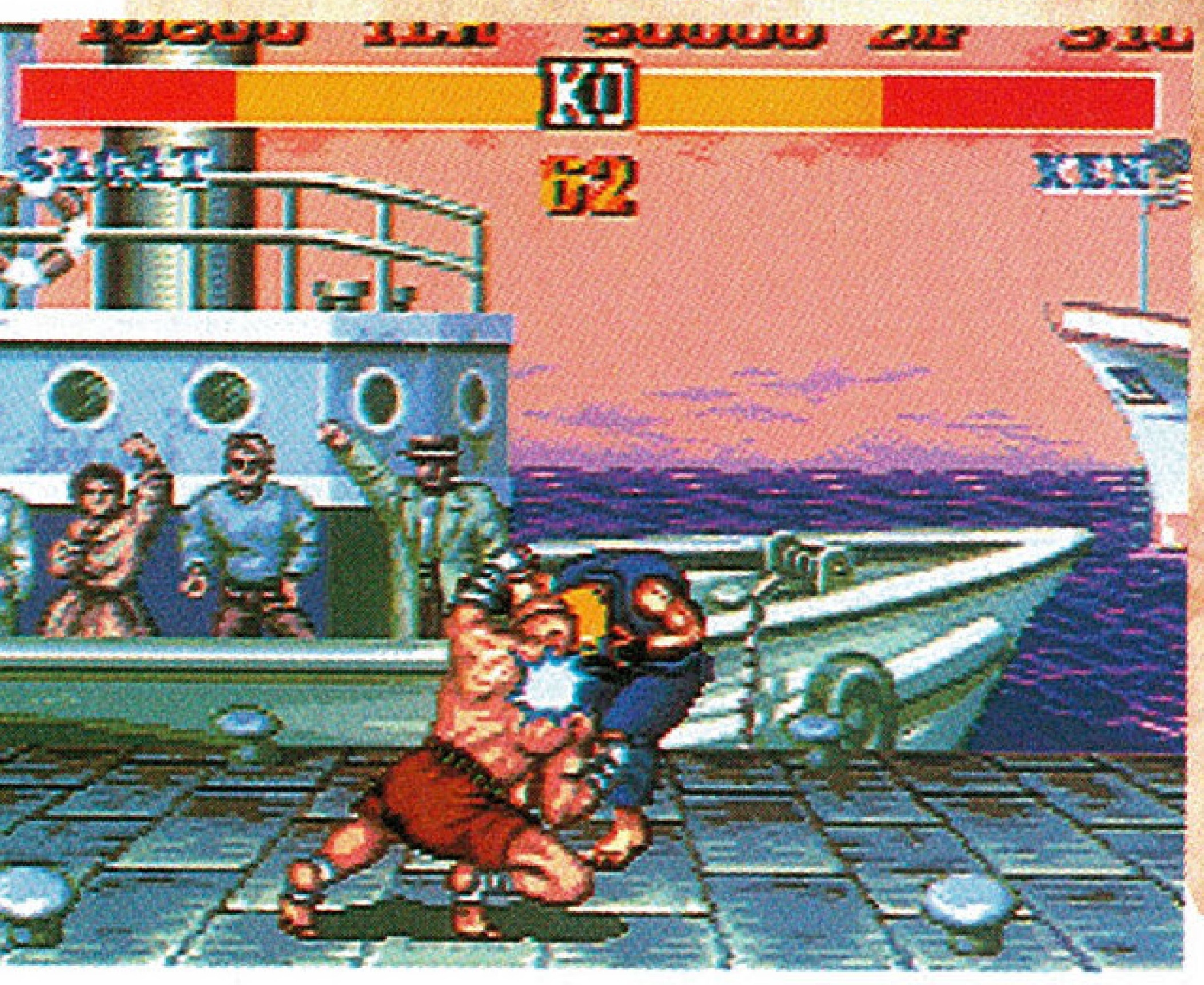


グランドタイガーでジャンプを誘う



引きつけて迎撃する

タイガーアッパーカットが自由に出せれば、対空防御はほぼ完璧



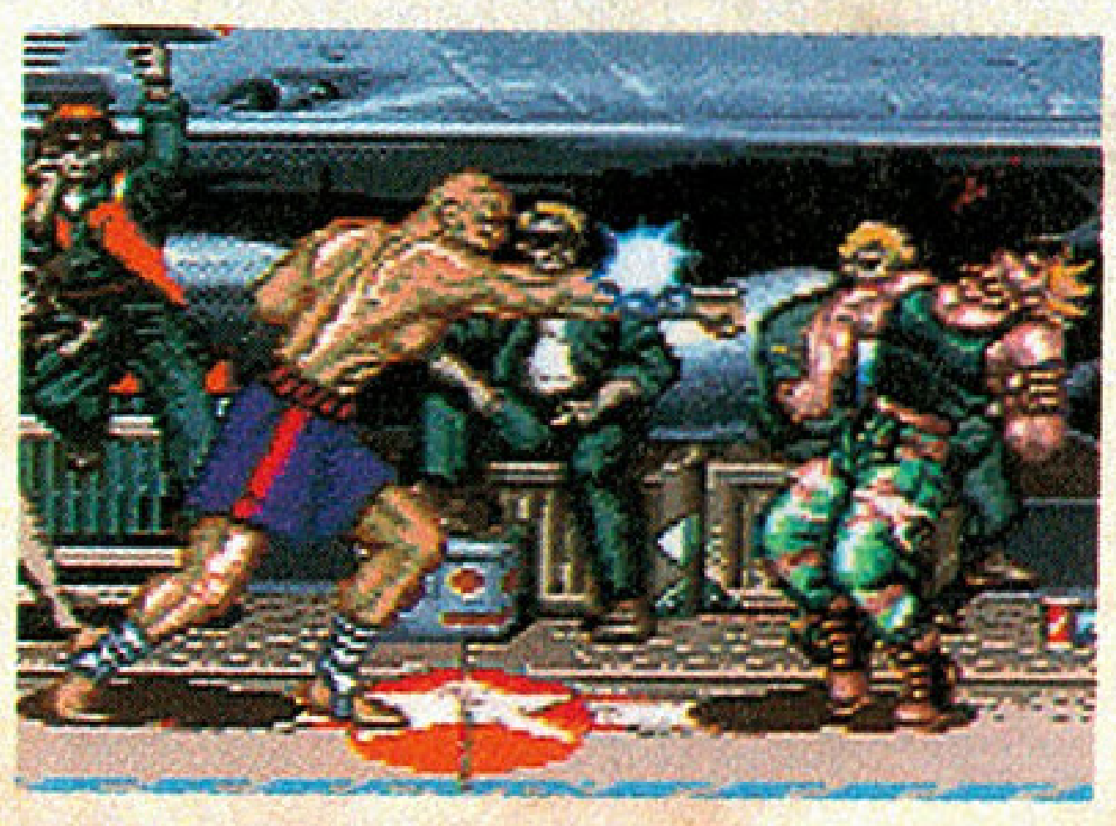
防護を完璧に

サガットは一度気絶してしまうと、回復するのが他のキャラクタより遅い、という弱点がある。このため、サガットを扱う場合は、完璧な防御対策が必要となる。

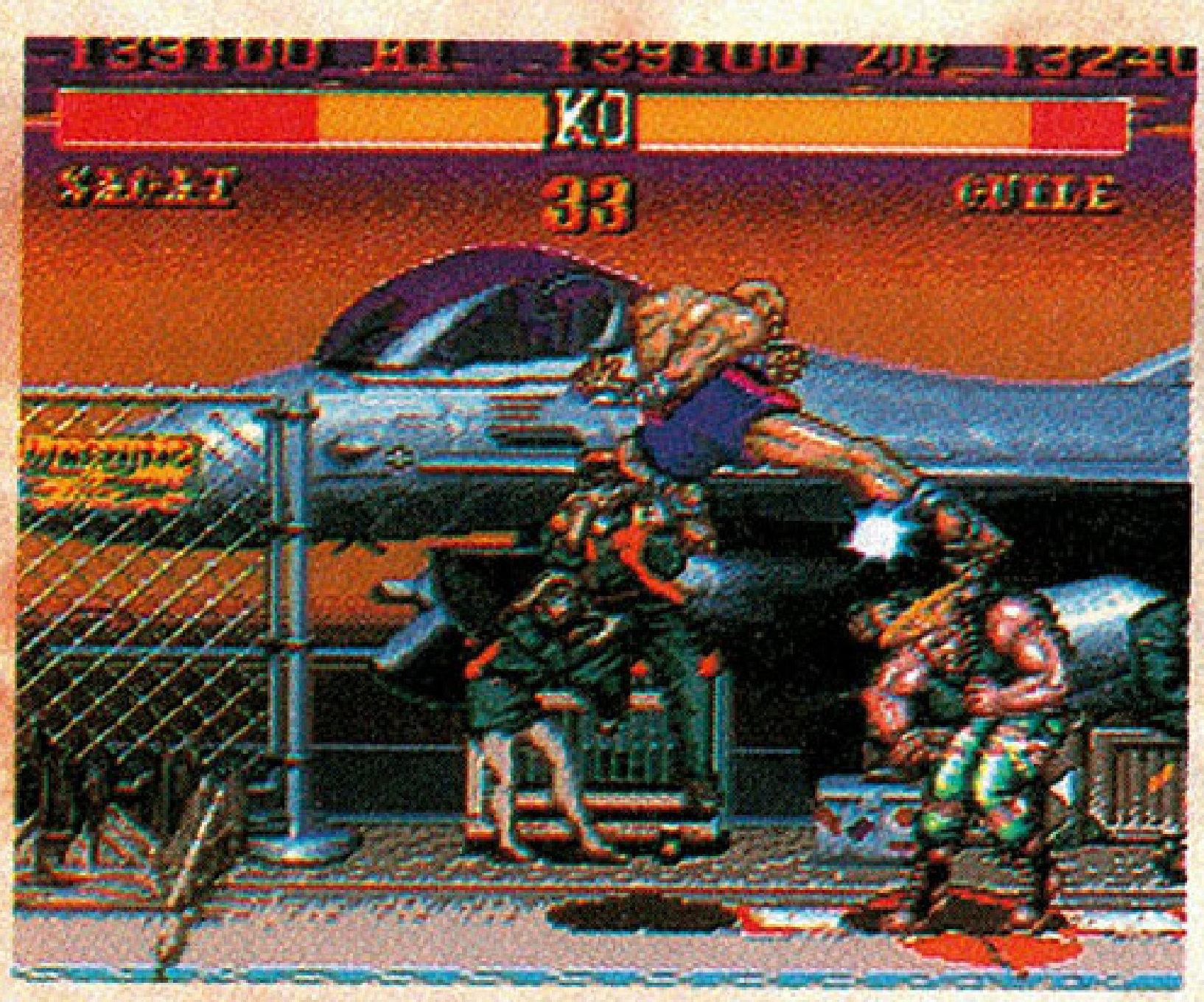
防御にまわると弱い

リーチの長さを活かす

サガットの攻撃はリーチが長く、使い勝手が良い。移動速度が遅いという欠点も、リーチの長さで十分補える。一番遠くに届くのが立ち強パンチで、いきなり出して奇襲に使ったりする。飛び道具を見てから飛び込んでも、ジャンプ強キックなら十分間に合う。



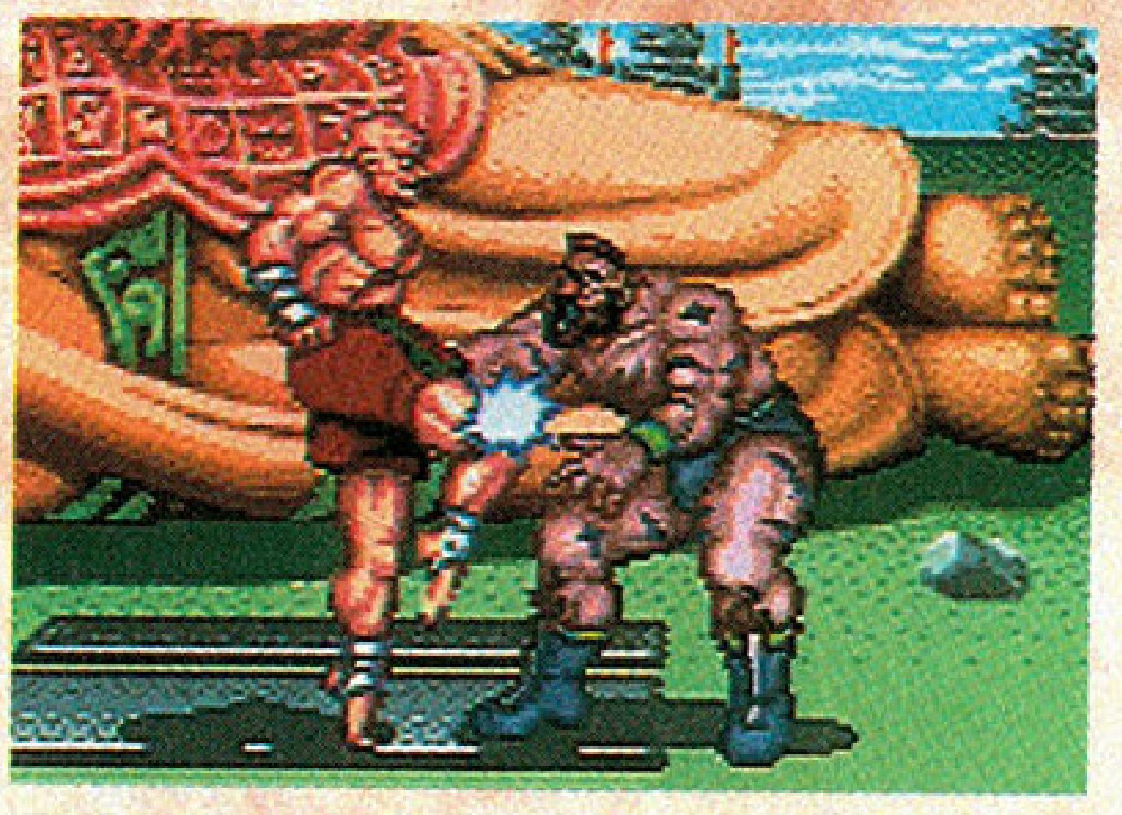
一番リーチの長いのは立ち強パンチ



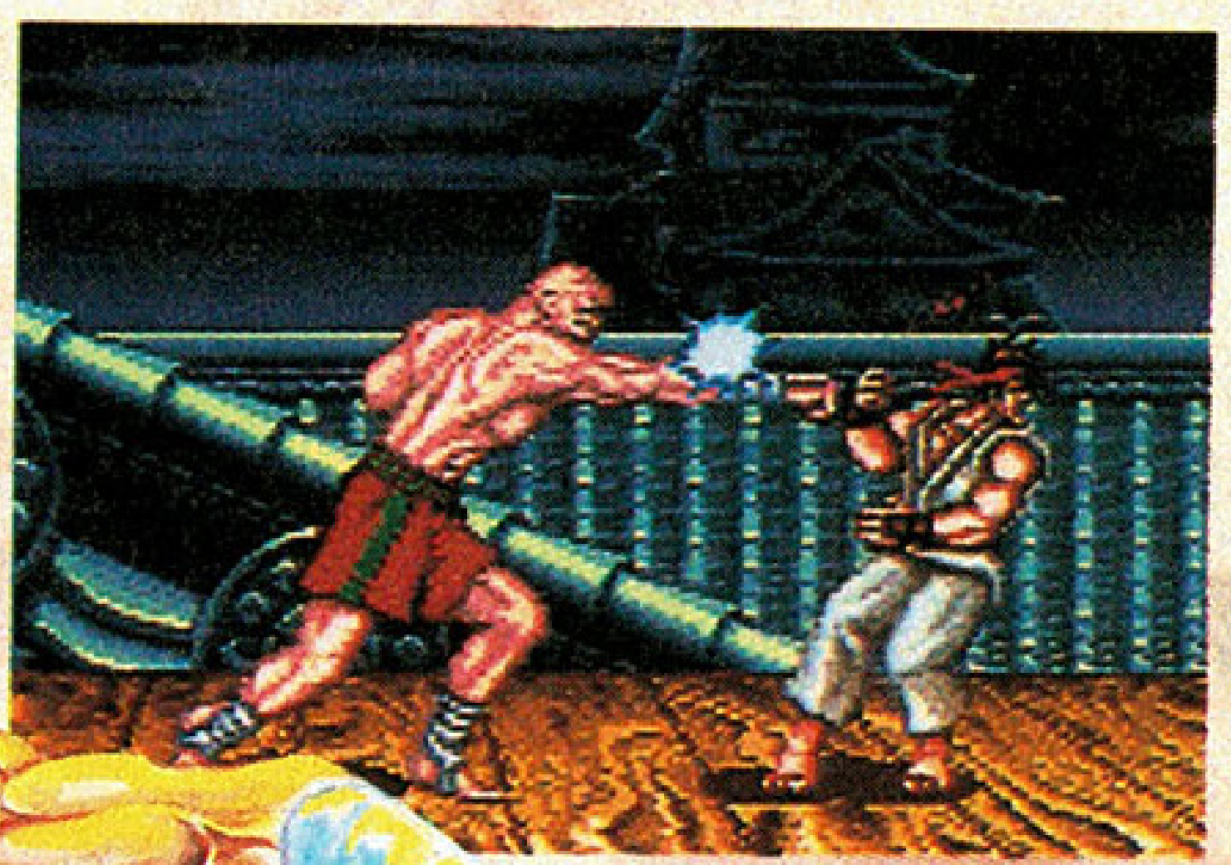
ジャンプ強キックで飛び込む。かなり離れていても届いてしまう

高い攻撃力を活用

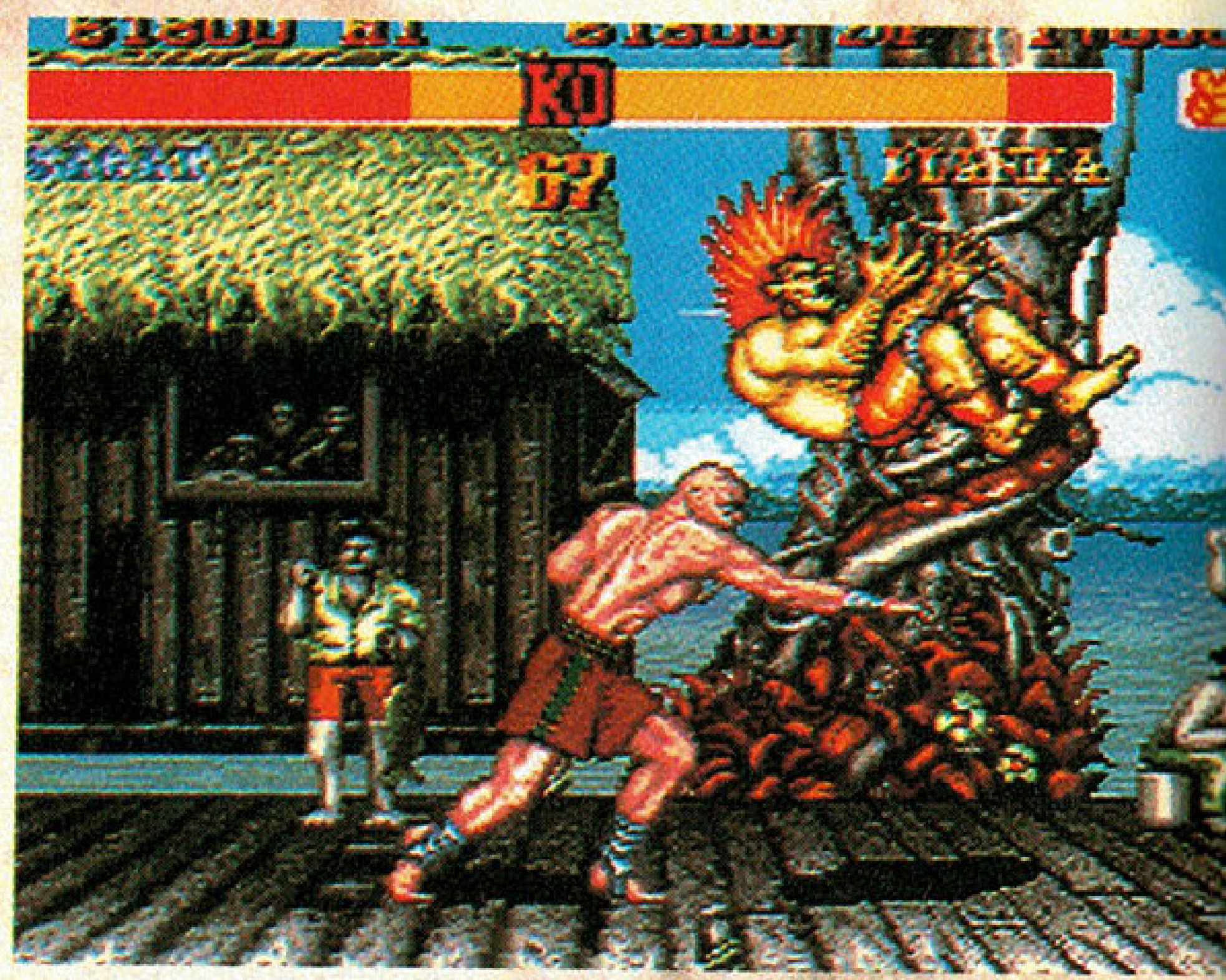
大きな体から繰り出される攻撃の数々は、通常攻撃、必殺技ともに、かなりの破壊力を秘めている。この攻撃力を活かして、与えるダメージの大きい強の攻撃が、サガットの攻撃の中心となる。また、立ちキックは至近距離だとすべて2段攻撃になり、ダメージも倍増する。この攻撃力の高さを活かし、どんどん強の攻撃を当てていこう。また、体力に余裕があれば、相討ちも狙うことができる。たとえ相討ちでも、相手との攻撃力の差から、自分よりも大きなダメージを与えることができるのだ。



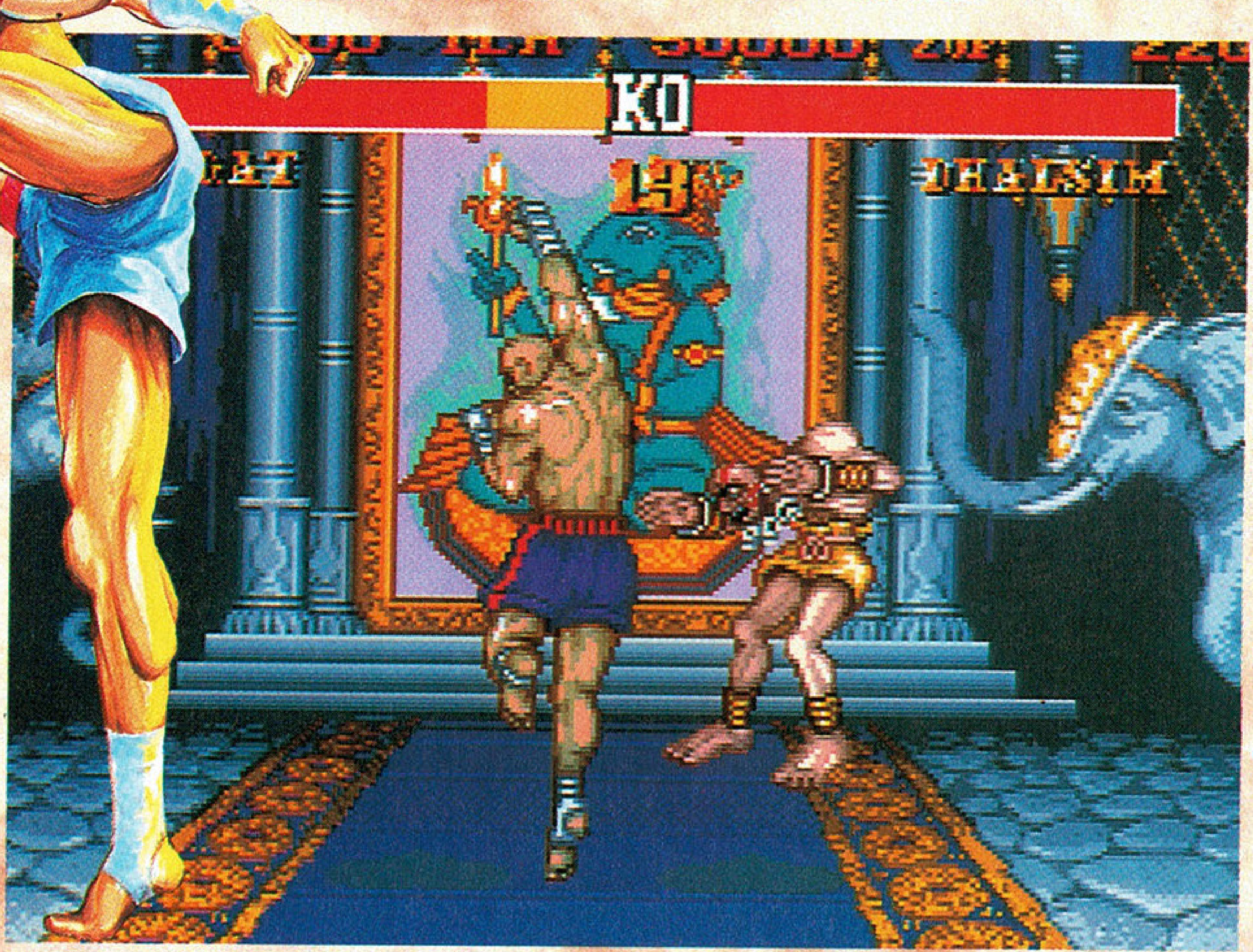
立ちキックはすべて2発入る



強の攻撃でゴリ押し



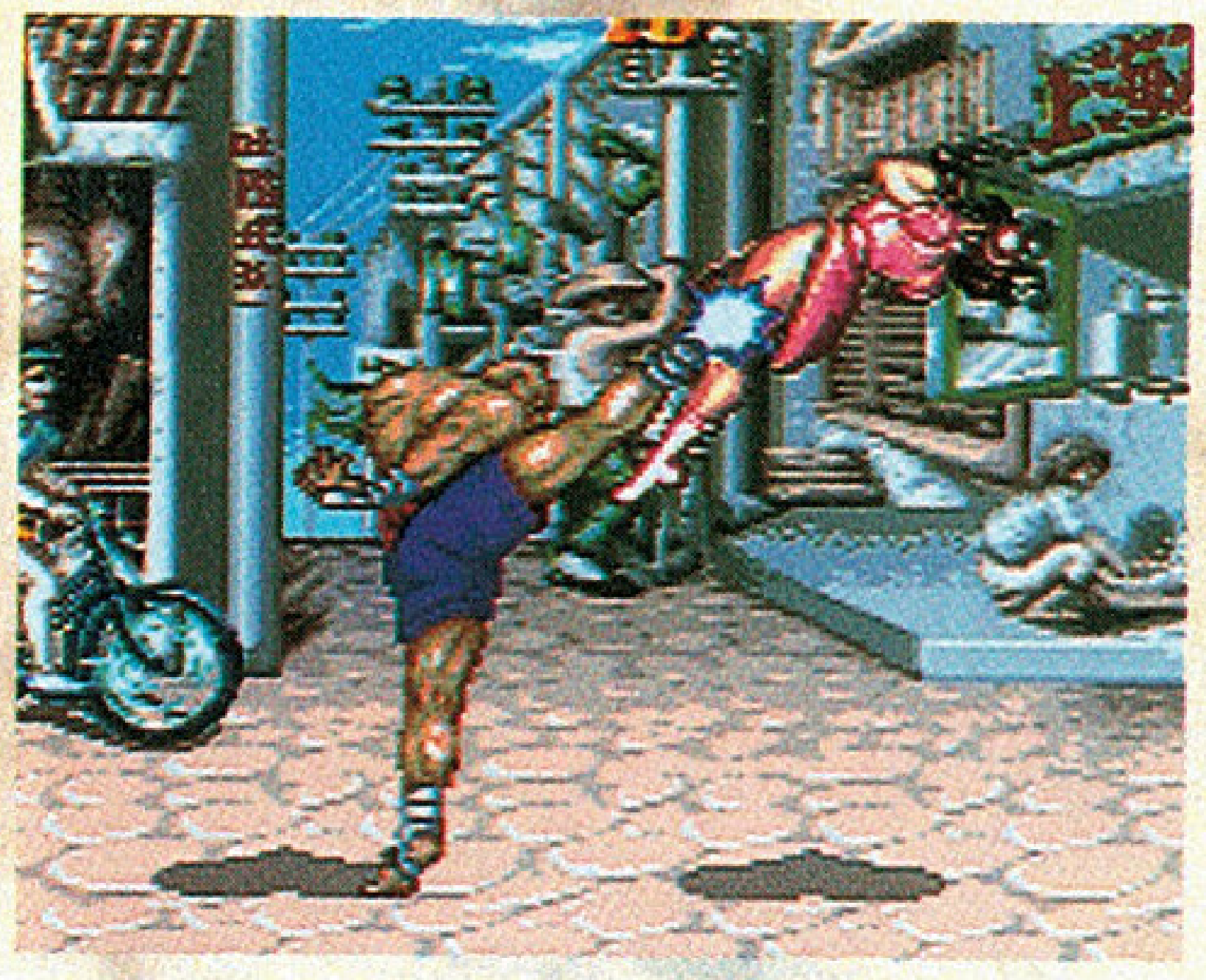
間合いは狭いのだが、投げ捨てる感じが豪快なタイガーキャリー



サガットはやっぱりタイガーアッパーカット。とどめの一撃は、絶対にこの技でキメたいもの

有効な対空技

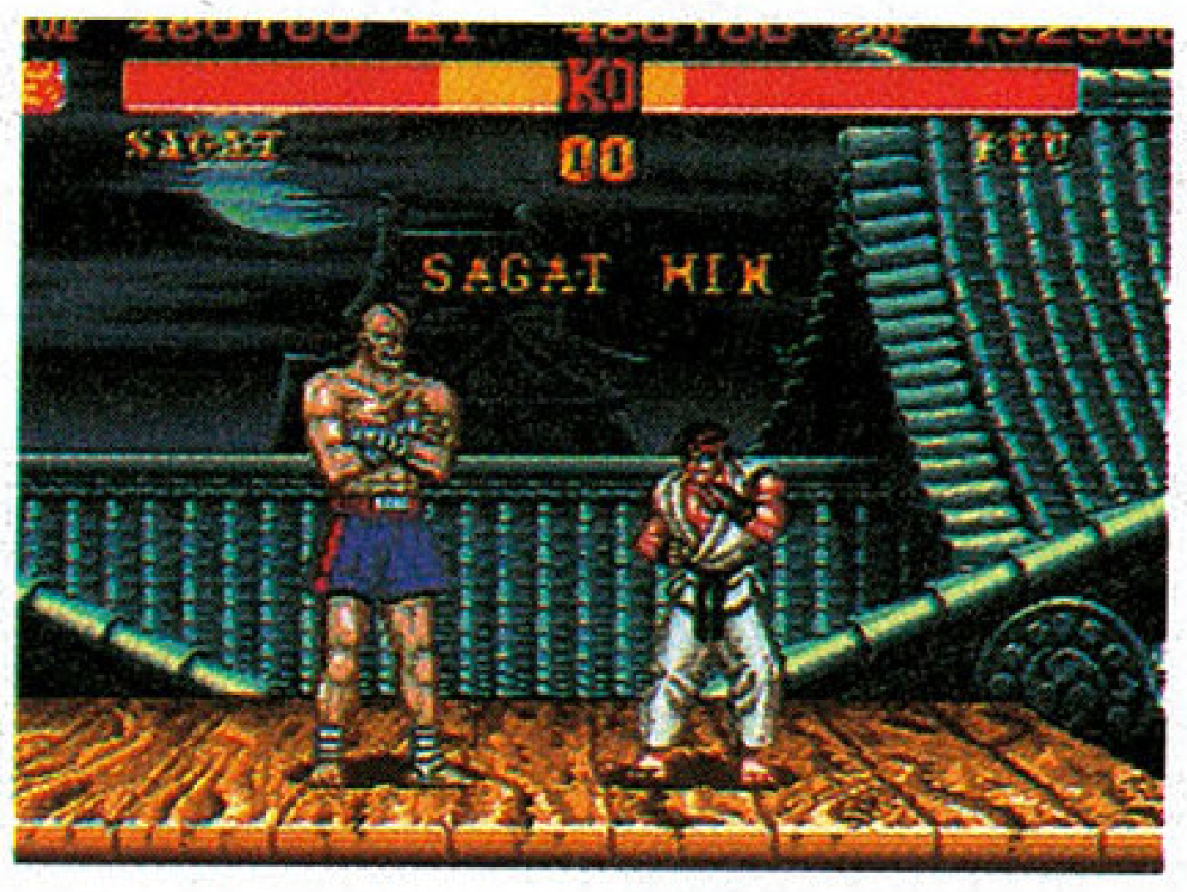
タイガーアッパーカットで落とせればいいのだが、出す自信のない人は、立ち強キックかジャンプキックが簡単だ。また、着地点にしゃがみ強キックや、立ち強パンチでも十分に代用できる。



リーチが長く威力もあるという、かなり使える立ち強キック

能力を活かしきれ

どのキャラクタにも共通するが、基本能力を活かしきるのが大事だ。特にサガットは、秘めた能力はトップクラスだ。これを最大限に引き出せれば、最強の座はサガットのものだと断言してもいい。強大な攻撃力を活かした、さまざまな攻撃のバリエーションを研究しよう。



弱点をカバーしながら闘う

コンピュータは強い。でも対戦はつらい

ベガ

サイコパワーを自在に操る悪の魔人。プレイヤーに立ちふさがる最後の強敵だが、いざ自分が対戦で使うとなると…。

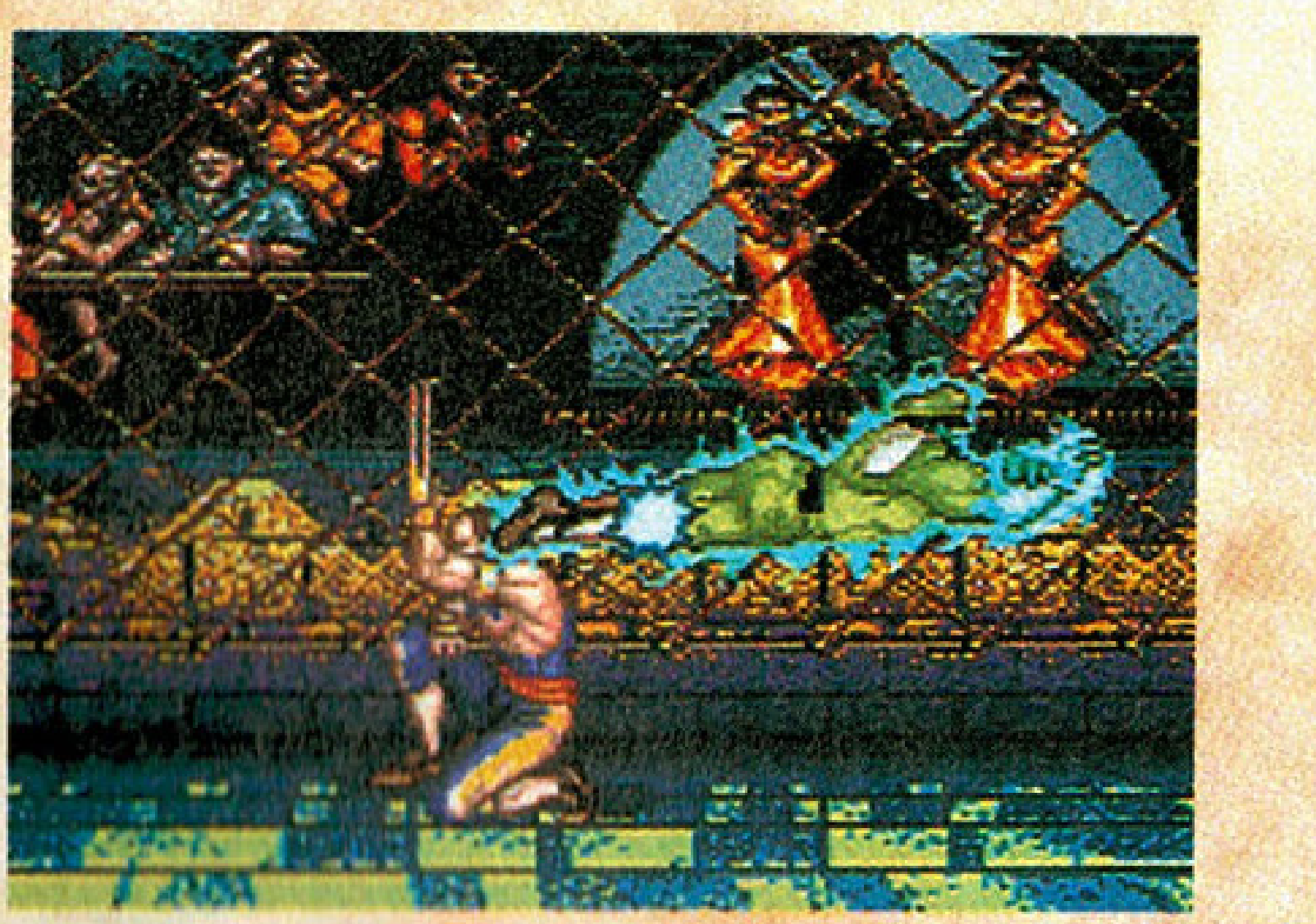
四天王、そして格闘界の頂点に立つ男。サイコパワーを自在に操り、通常技、スピード、必殺技と、どれをとっても最高クラスの実力をもっている。しかし、その分スキが大きく、反撃をくらいやすい。ベガを使う場合、各技のもつ間合い、威力をしっかり把握しなければ、本来の実力を発揮できない。

必殺技を多用するな!?

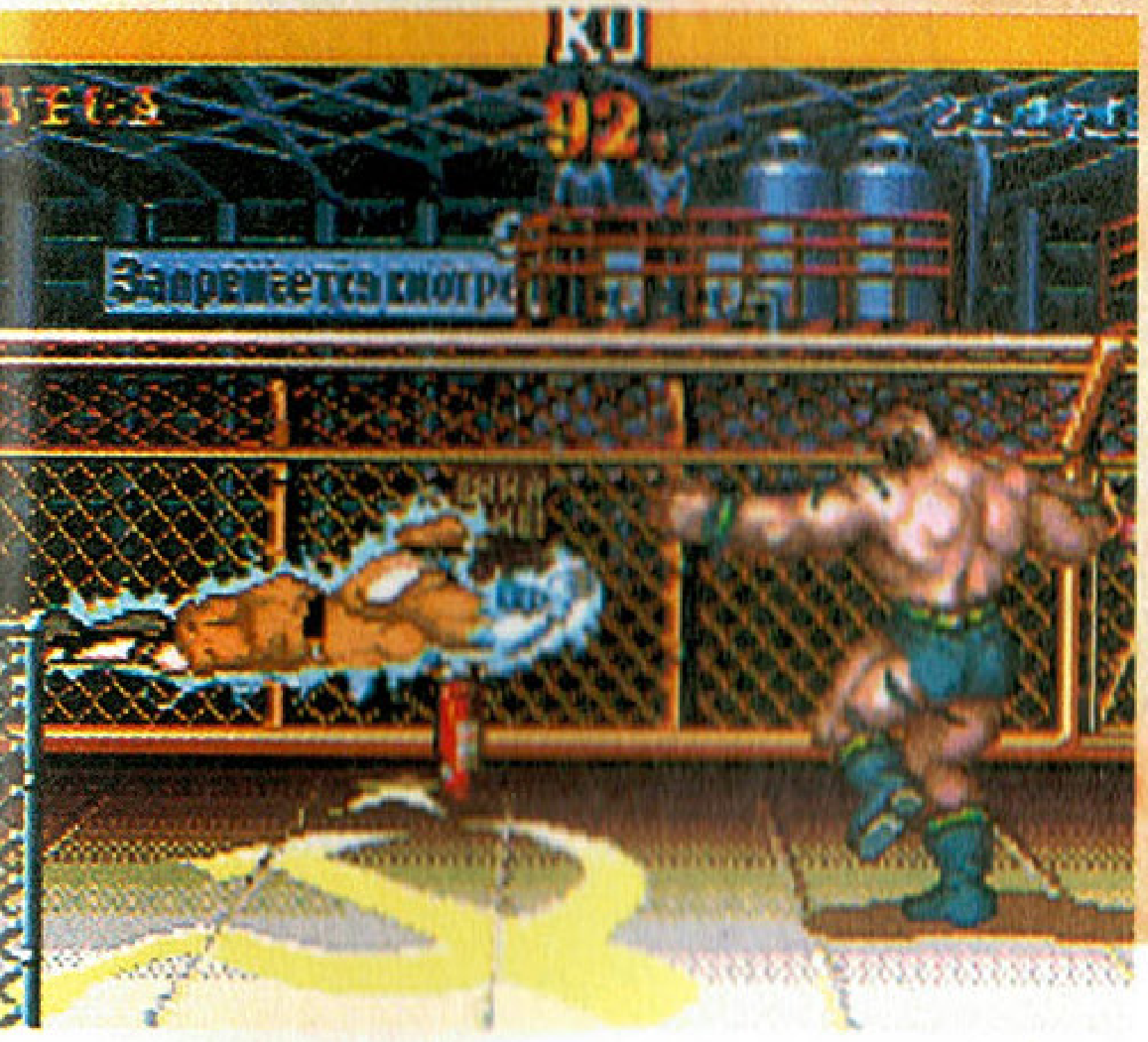
ベガのもつ3つの必殺技はどれも強力だがスキも大きく、それだけで勝つのは難しい。通常技と組み合わせてこそ、本来の威力を発揮できる。3つともタメ系ということもやっかいな点だ。

サイコクラッシャーアタック

サイコクラッシャーアタックは飛び道具をもたない相手に有効。足先の部分が無敵なので、ここを起き上がりに重ねるようにして出し、体力を削っていこう。飛び道具には弱く、簡単に落とされる。ザンギエフ、バイソン、バルログも返し技をもっているので注意。



足先の無敵部分を使う

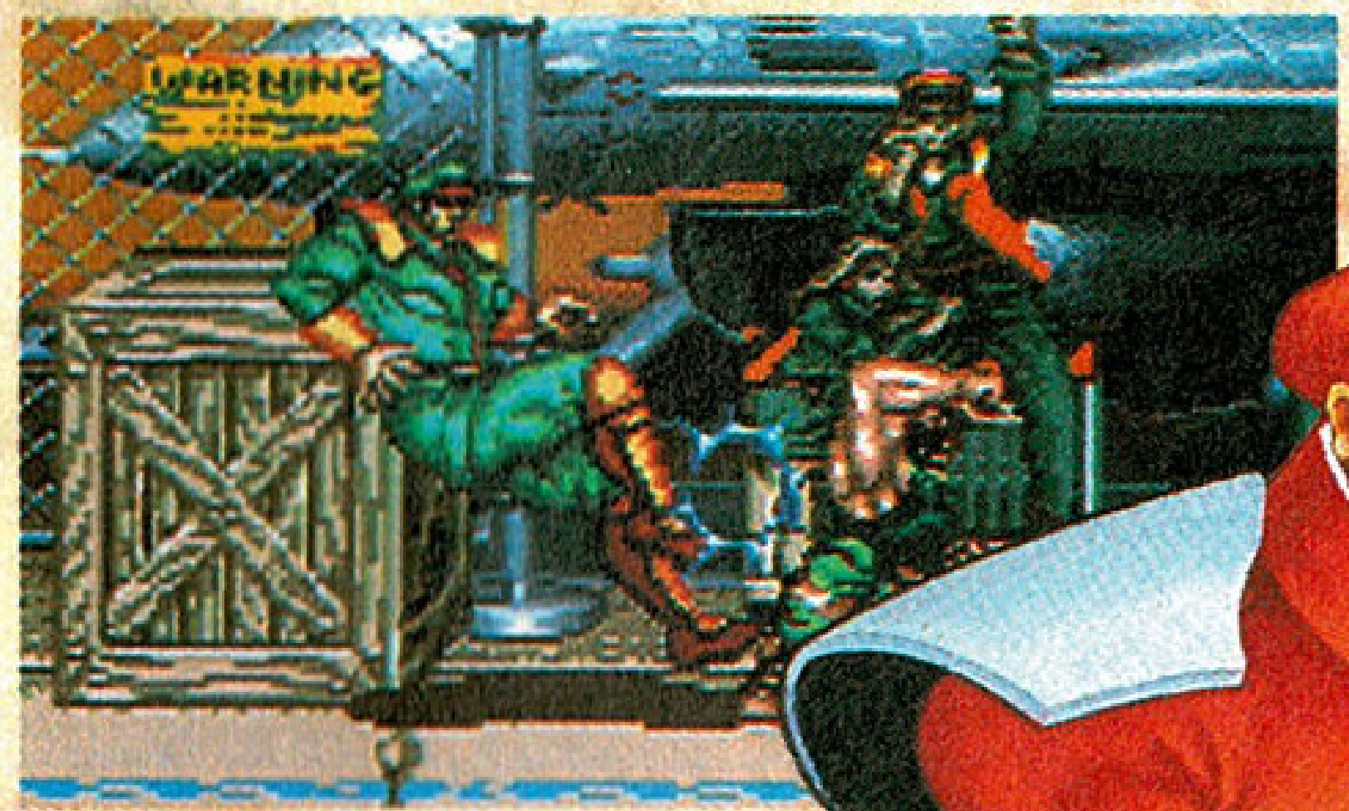


ザンギにさえ簡単に返されてしまうとは…

ダブルニープレス

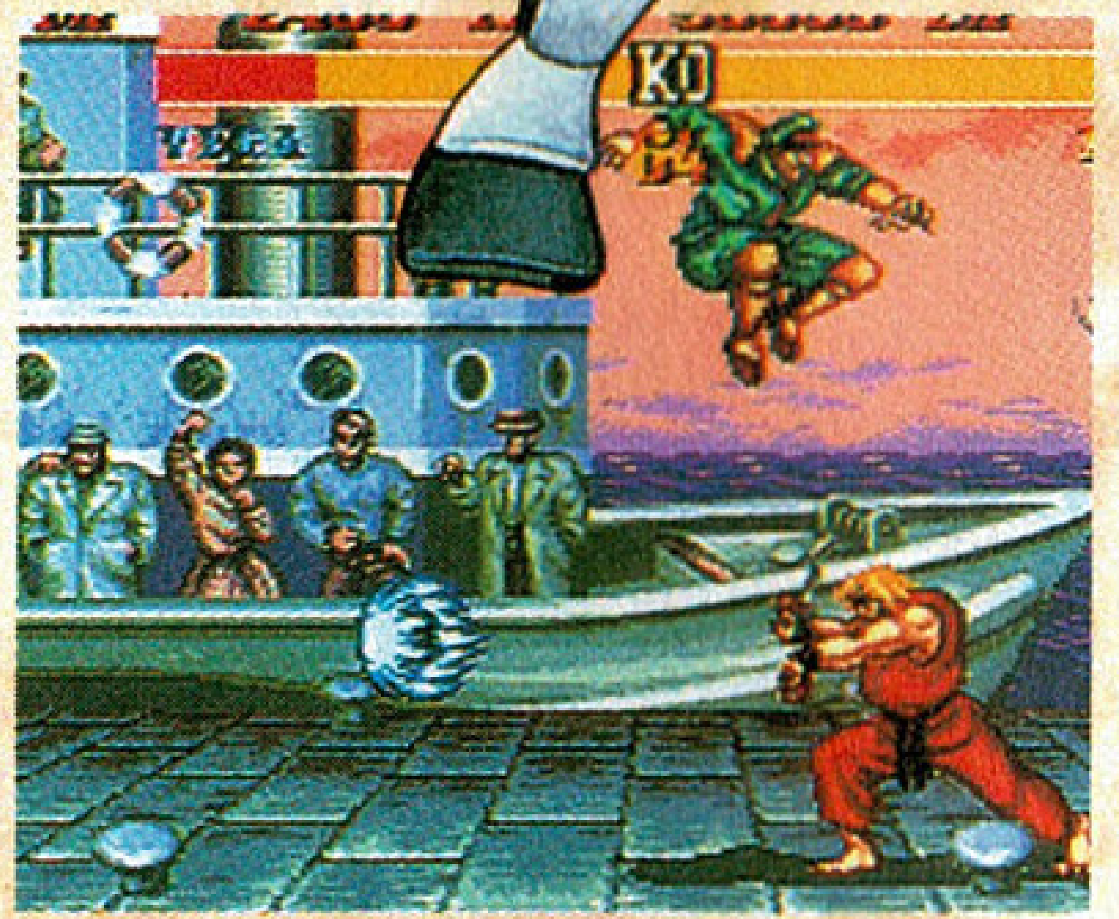
ベガの強さを支えている必殺技で、1発目が入れば2発目も入る。しかし出始めと終わりのスキが大きく、ガードされると、ほぼ確実に返し技をくらってしまう。

この後、簡単に投げられてしまう

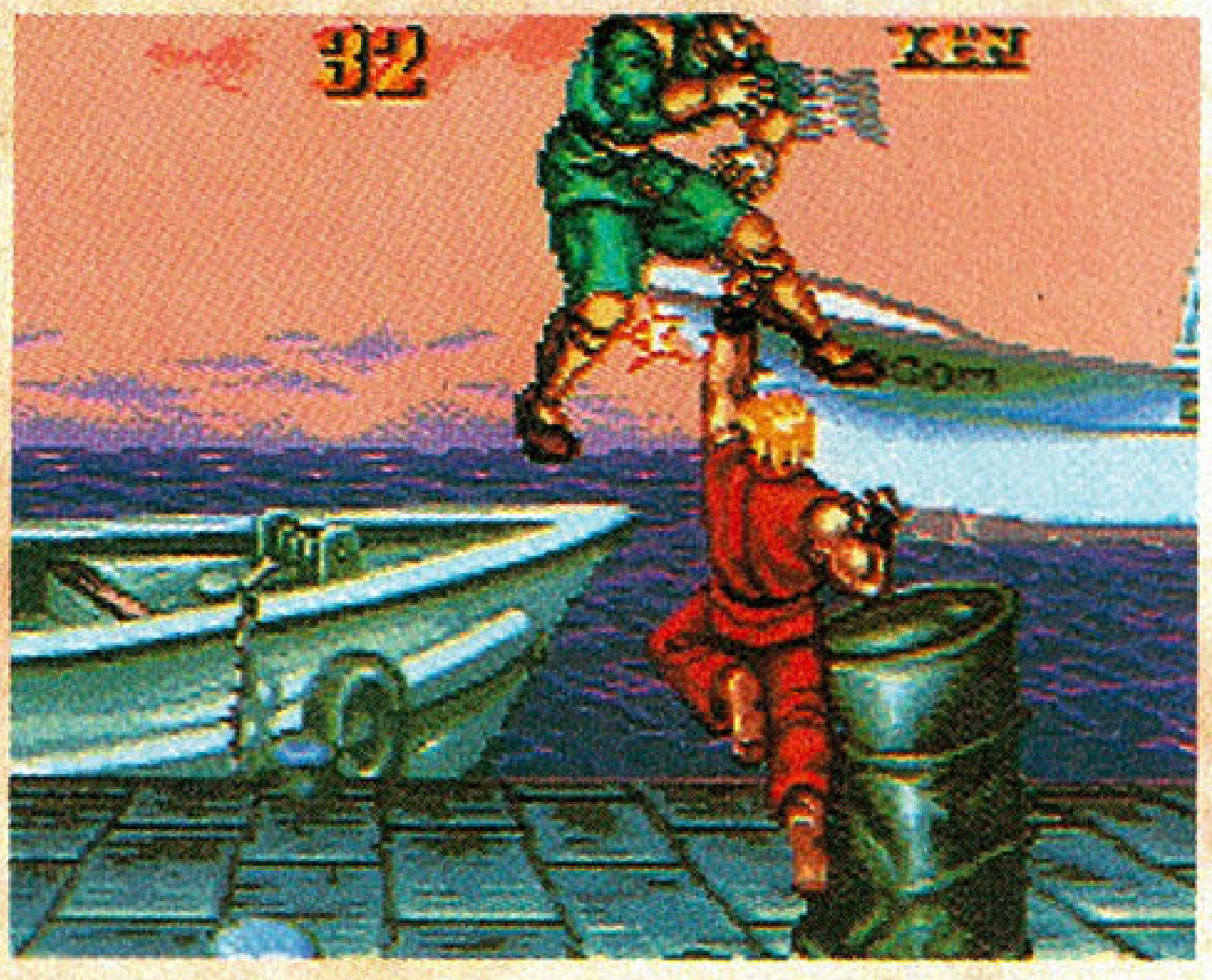


ヘッドプレス

飛び道具をもつ相手に有効。飛び道具を飛び越えて攻撃するのがいい。しかし、強力な対空技をもったキャラクタが相手だと、簡単に撃墜されてしまうので多用は禁物だ。



飛び道具を越えて一撃を与え、サッサと逃げる

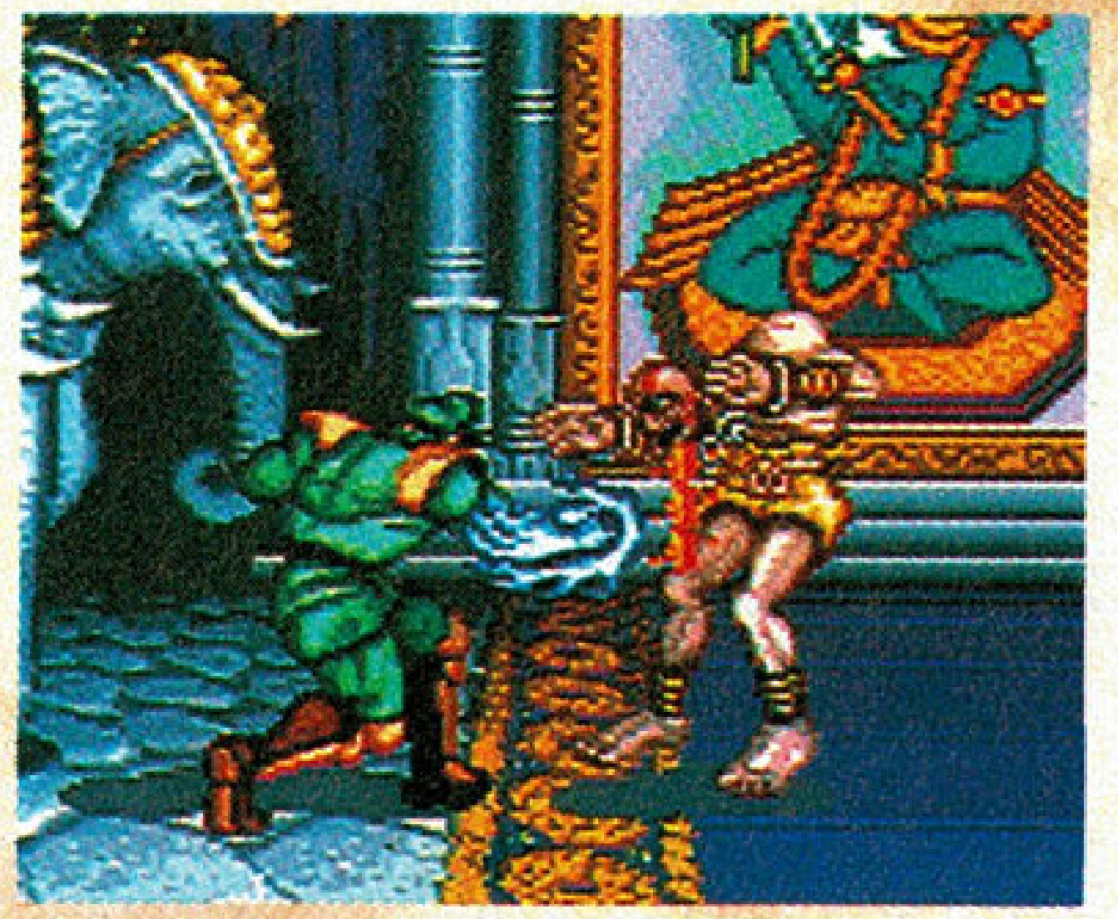


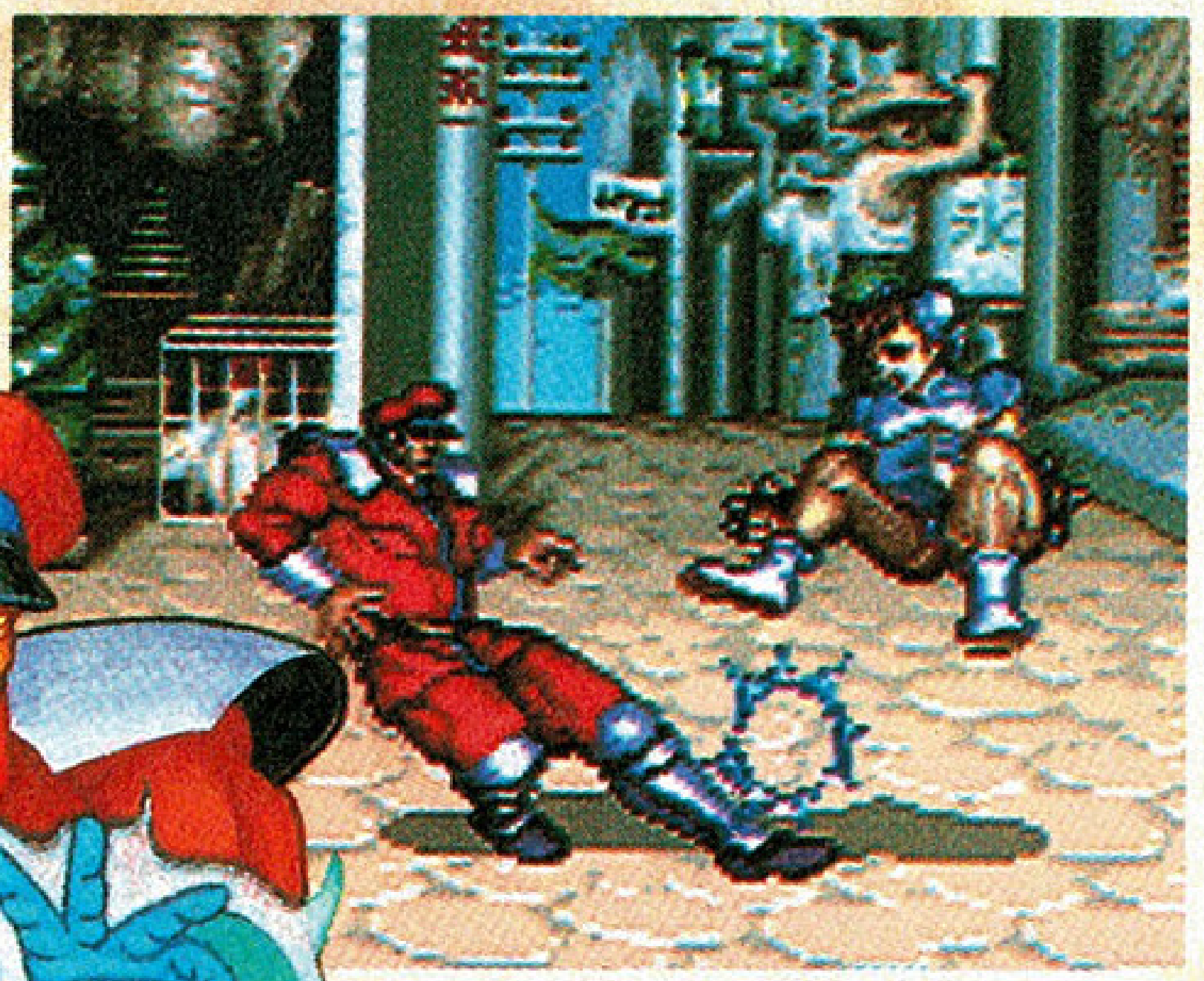
リュウ、ケン相手に調子にのっていると、昇龍拳のいいカモに…

通常攻撃でも十分

スキの大きい必殺技を使わなくても、ベガは通常技だけでも強い。主に使うのが立ち中キック。当たり判定がかなり大きく、使用頻度が高い。また、しゃがみ、ジャンプの強パンチもかなり強い。しゃがみ強キックで出るホバーキックはガードされたときのスキが大きく、やたらに使わないほうがいい。

強の攻撃だけでも、なんとか闘えてしまう

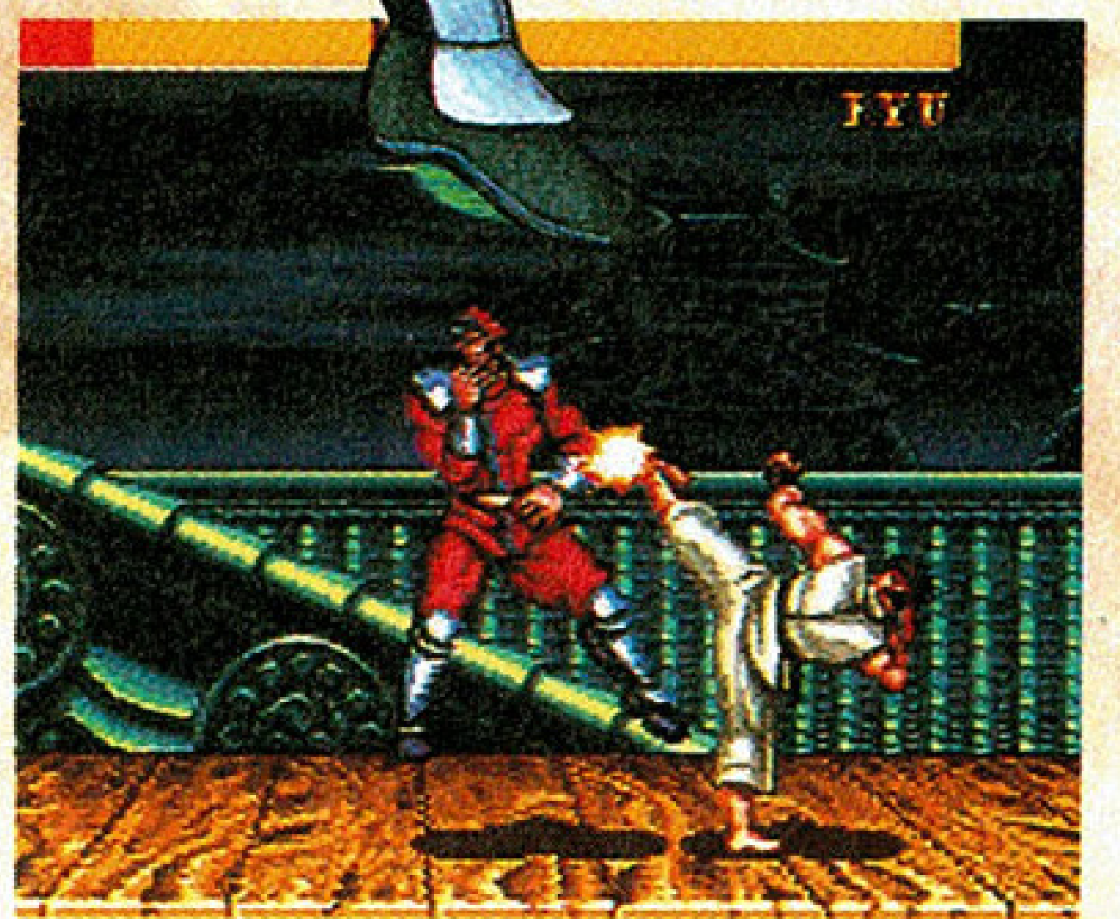




ホバーキックは、つま先が当たるように

うかつに飛ばない

ベガのジャンプは移動距離がやたらに長い。行きたくないのに相手のそばに落ちることが多いので、無意味なジャンプは禁物。

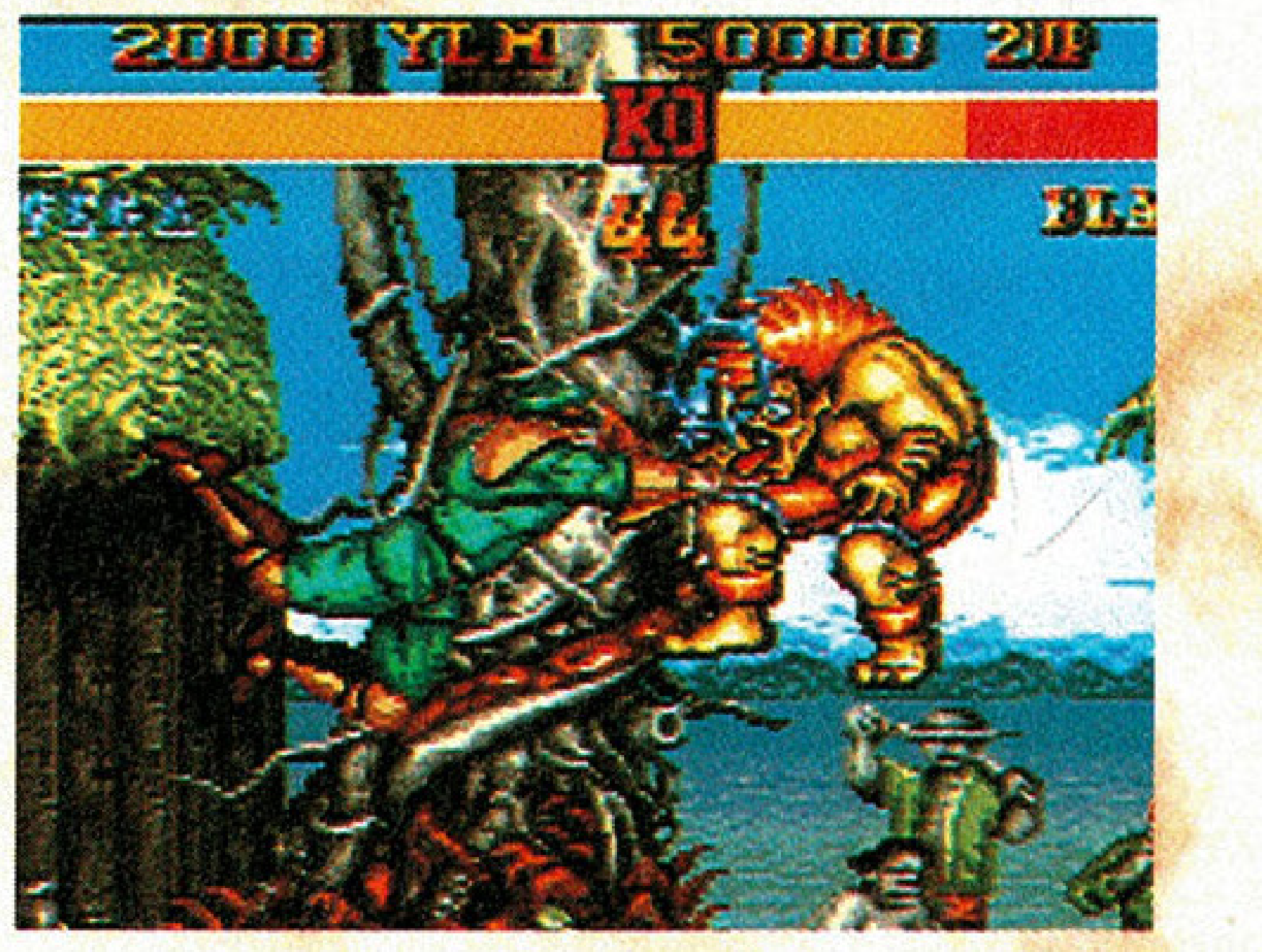


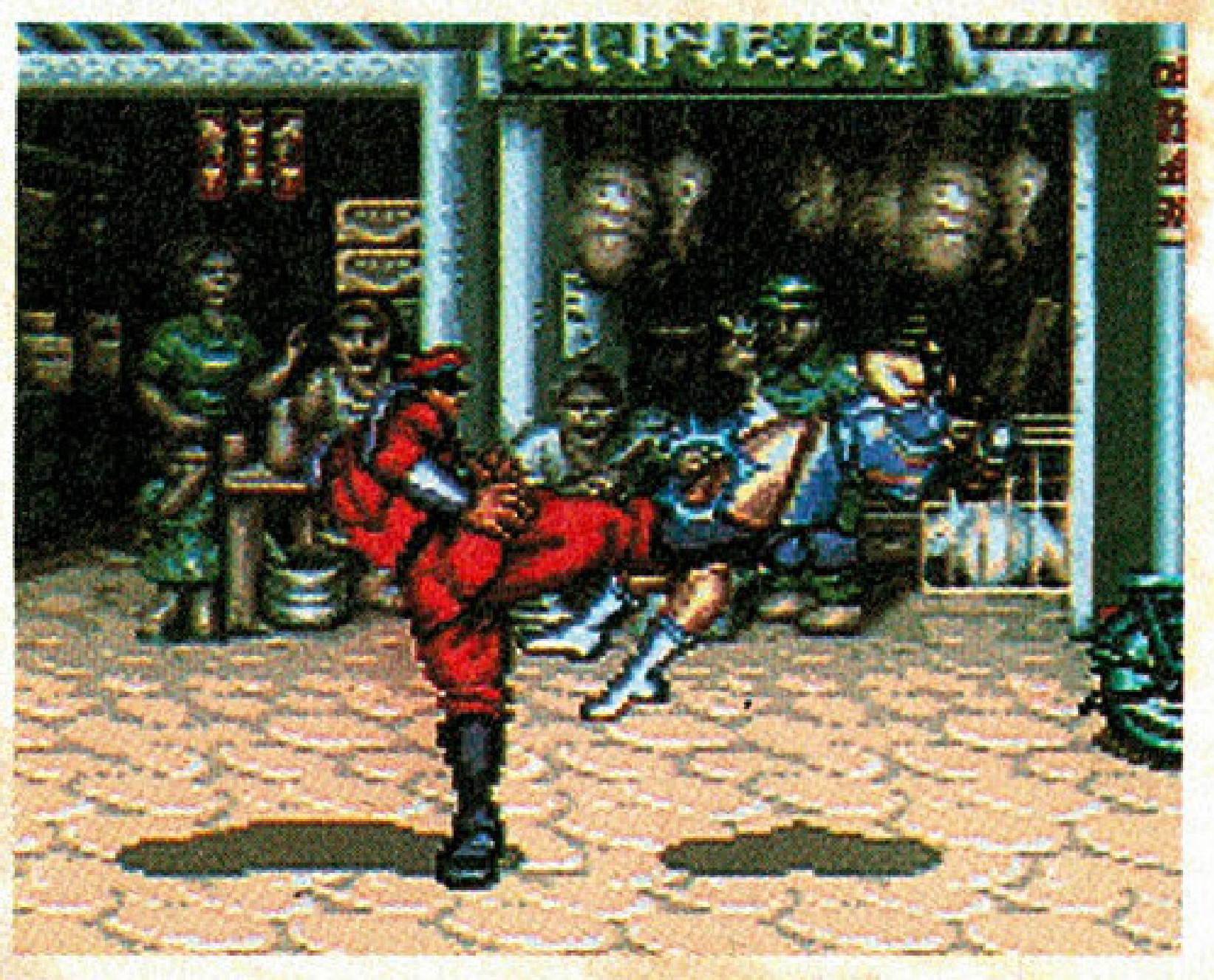
なるべく地上での闘いに持ち込もう

対空技がない!?

実は、ベガにはこれといった対空技がない。そのため、相手の飛び込み攻撃はイヤなものだが、対応できない訳ではない。間合いが少し広ければ、立ち強キックで早めに落としてしまおう。垂直ジャンプ強キックやパンチを使い空中で落とすのもいい。間合いが近ければ着地点を狙ってしゃがみパンチを狙おう。それ以上に近い場合、素直に防御したほうがいい。

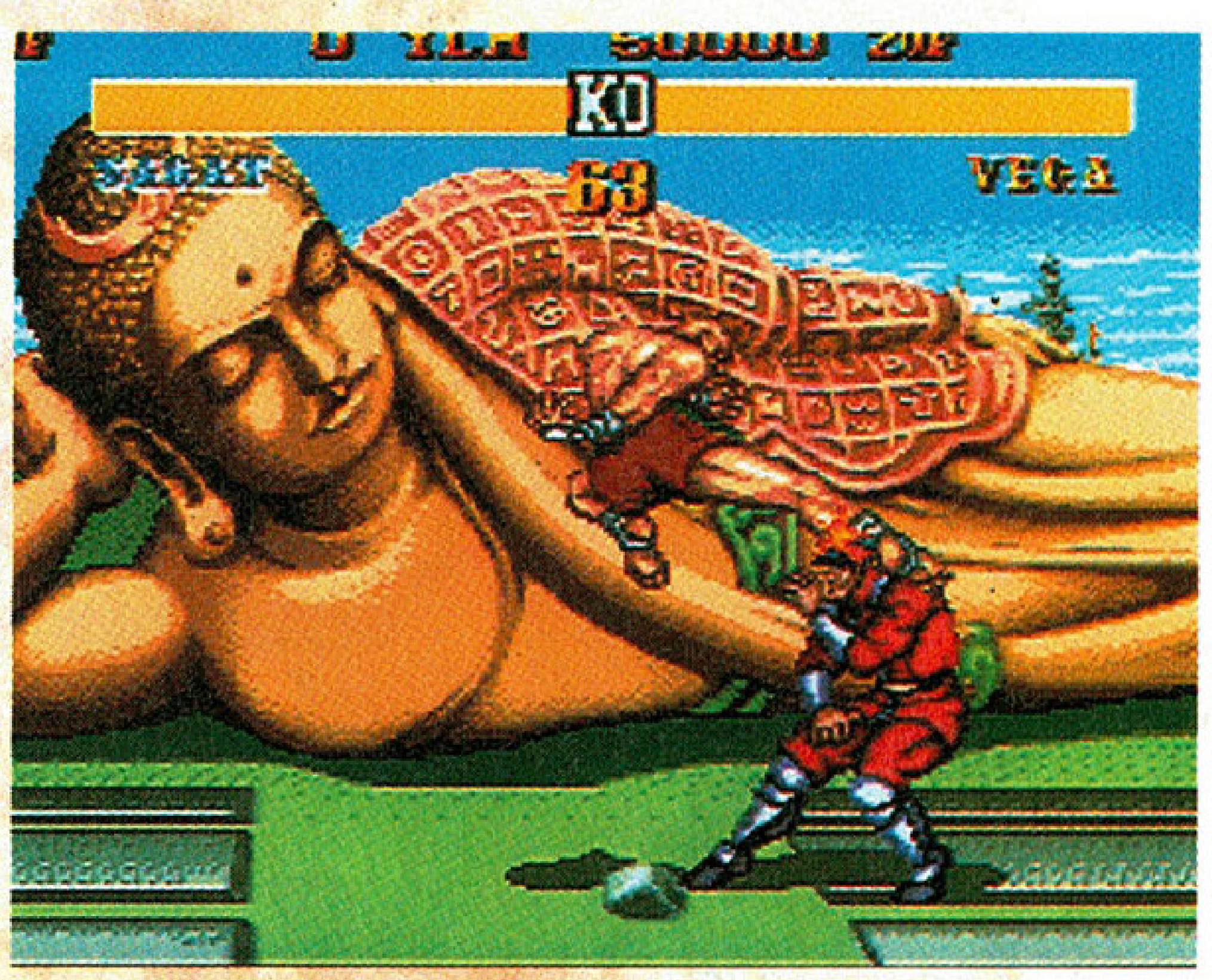
飛び込んでのジャンプパンチなども有効。早めに反応すること





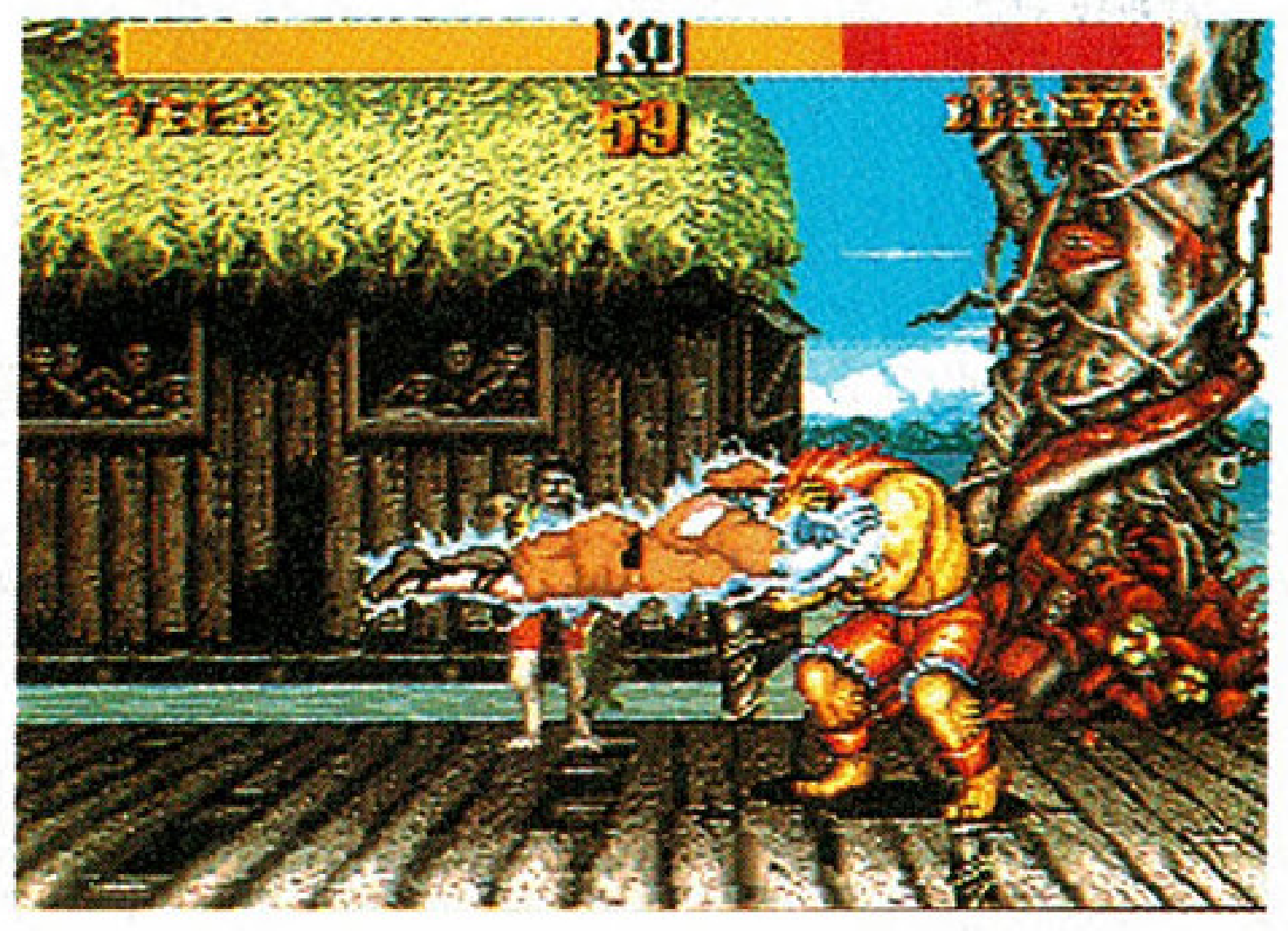
立ち中キックはリーチが長く、攻撃判定も広いスグレもの

間に合わなければ素直にガード



帝王らしい戦いかたを…

スキが大きいといっても、強力な必殺技は見逃せない。それぞれの欠点を把握し、状況に応じて使えるようにしておこう。ベガには凶悪なはめ技も存在している。このはめ技をガンガン使って、悪の帝王らしい(?)、卑怯で残忍な勝利を目指してみるのもいいかも。



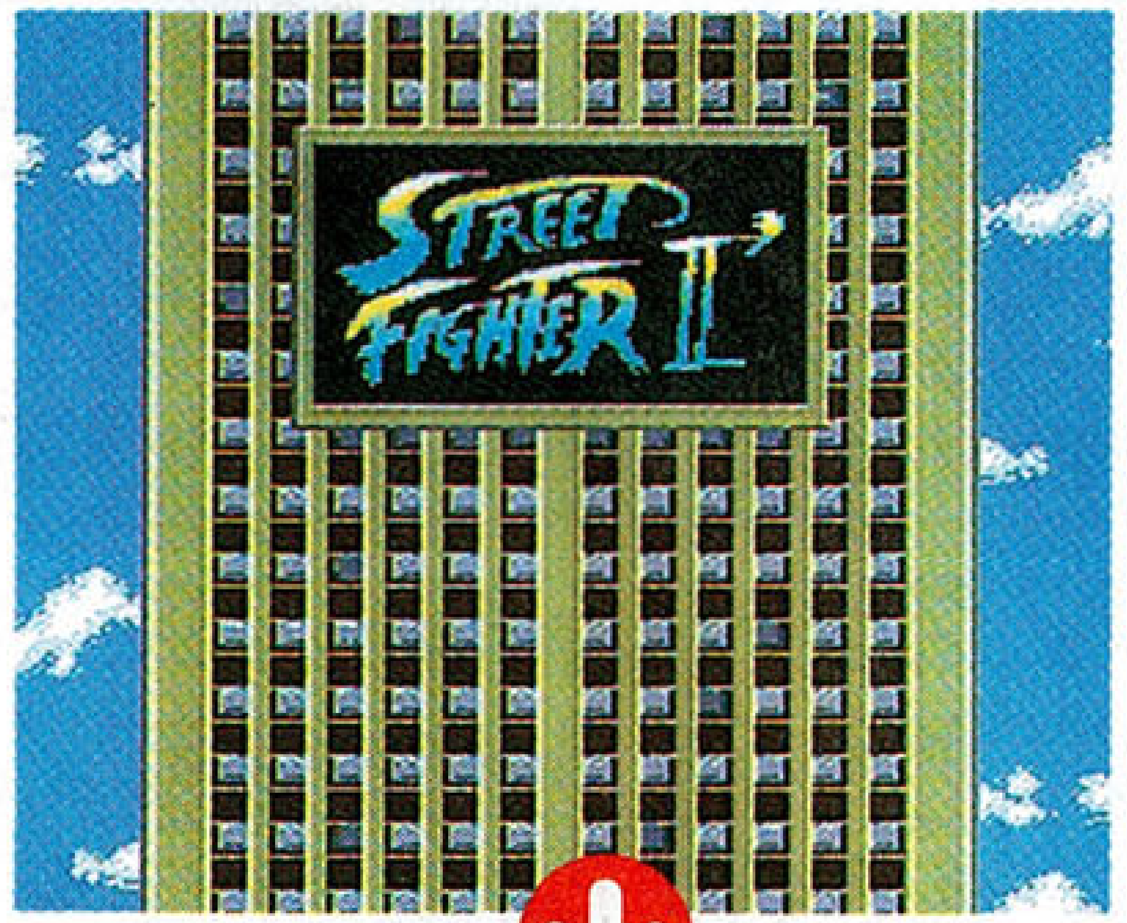
対戦では意外に苦戦するベガ。悪の存在は許されないのか…

MD ストリートファイターII ダッシュプラス ★★★☆☆

高速ダッシュモード

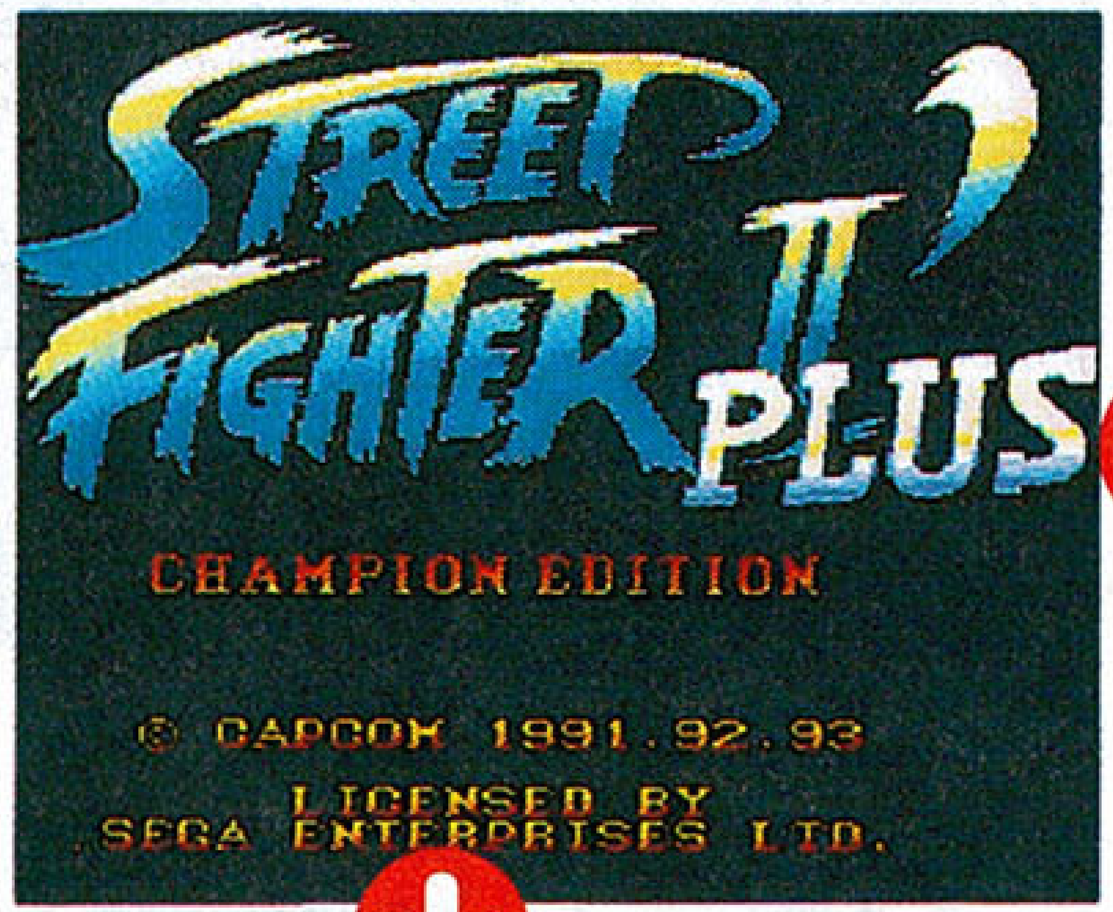
北海道
炎のMD野狼

オープニングデモでタイトルがアップになるまえに、6ボタンパッドで、下、Z、上、X、A、Y、B、C（3ボタンパッドでは、下、C、上、A、A、B、B、C）の順に押す。リュウ、ケンの声がして、ダッシュモードで星5つまでスピード調整ができるようになる。

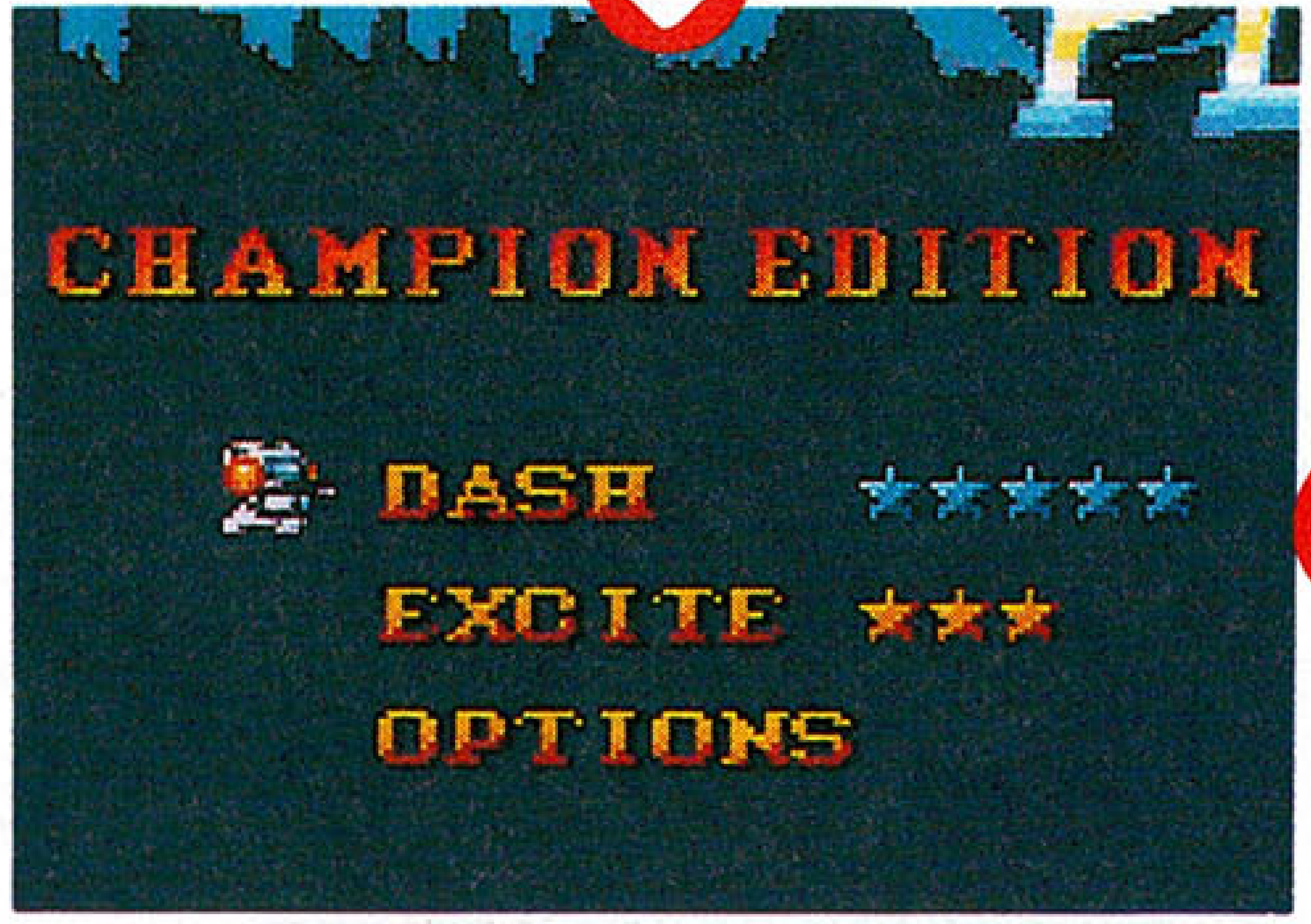

STREET FIGHTER II'

タイトルがアップになるまえにコマンドを入力

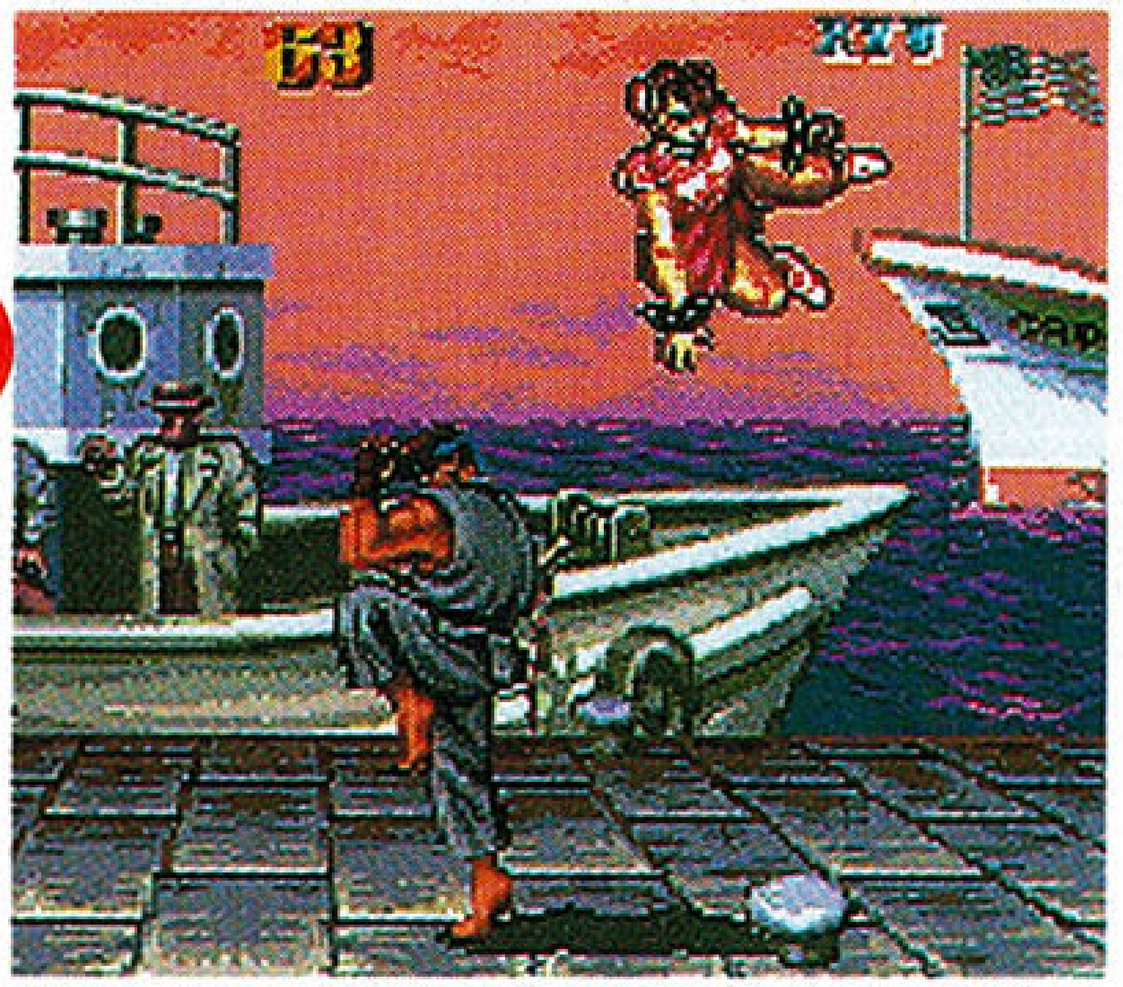
6ボタンパッドで、下、Z、上、X、A、Y、B、C（3ボタンパッドでは、下、C、上、A、A、B、B、C）の順に押す


STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
© CAPCOM 1991.92.93
LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.

この画面になる直前に入力を終えよう


CHAMPION EDITION
DASH ★★★★★
EXCITE ★★★
OPTIONS

ダッシュモードでも、スピード調整が可能になるのだ



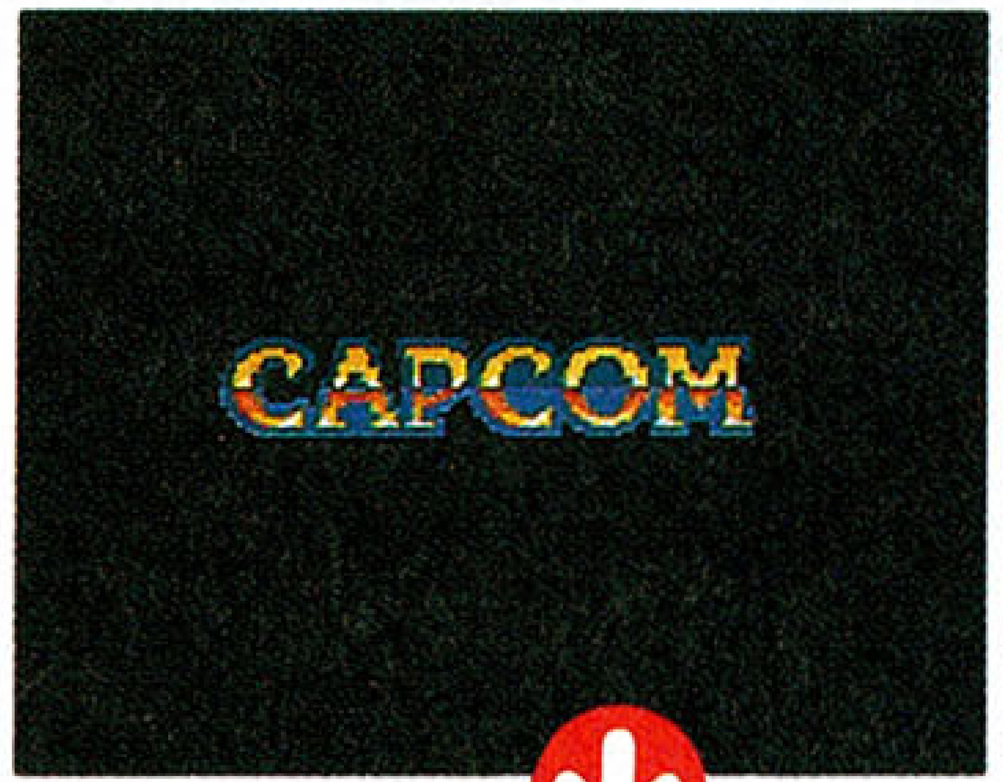
速すぎて、操作がムチャクチャになることも…

MD ストリートファイターII ダッシュプラス ★★★☆☆

必殺技&投げオンリーモード

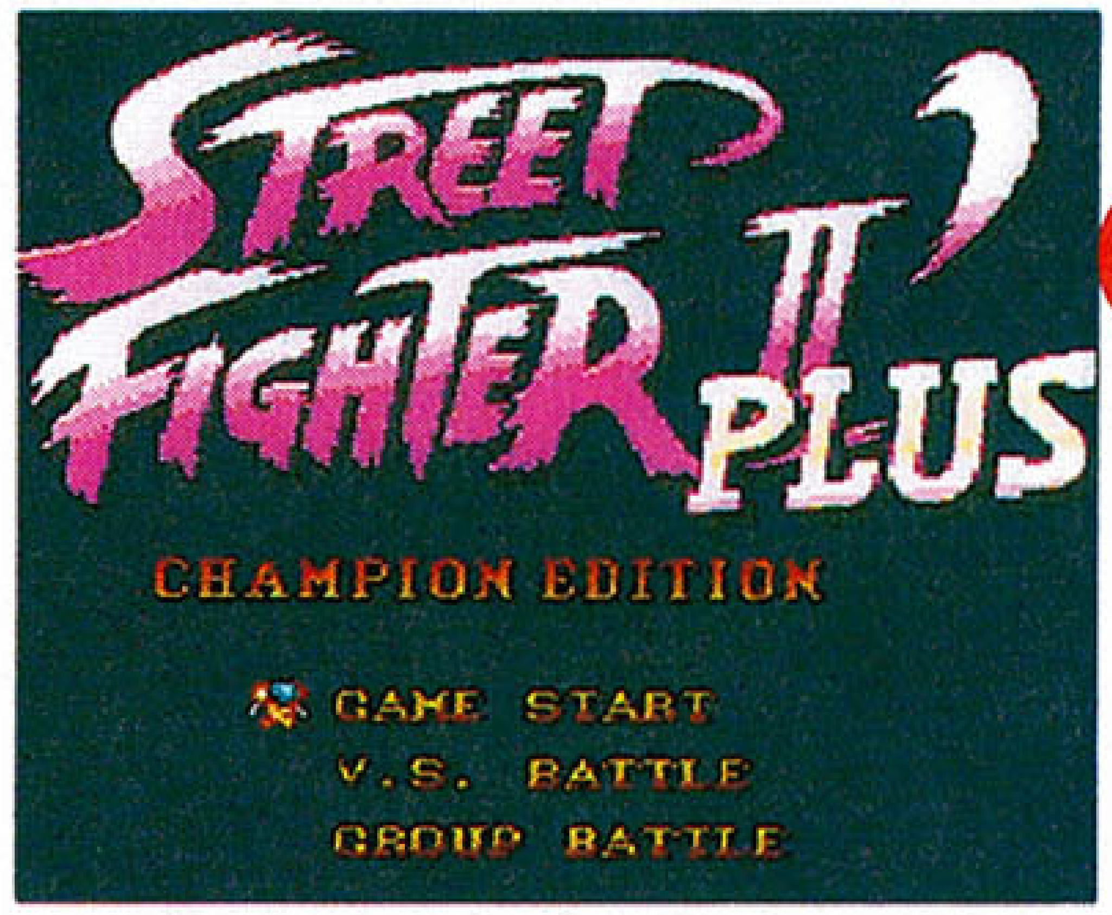
大阪府
けみ

電源を入れたあとに現れる、カプコンのロゴが表示されているときに、6ボタンパッドで、下、Z、上、X、A、Y、B、C（3ボタンパッドでは、下、C、上、A、A、B、B、C）の順に押す。春麗の「やったぁ／」の声がすれば成功。コンピュータ戦を始めると、自キャラが必殺技と投げしか使えなくなってしまう。

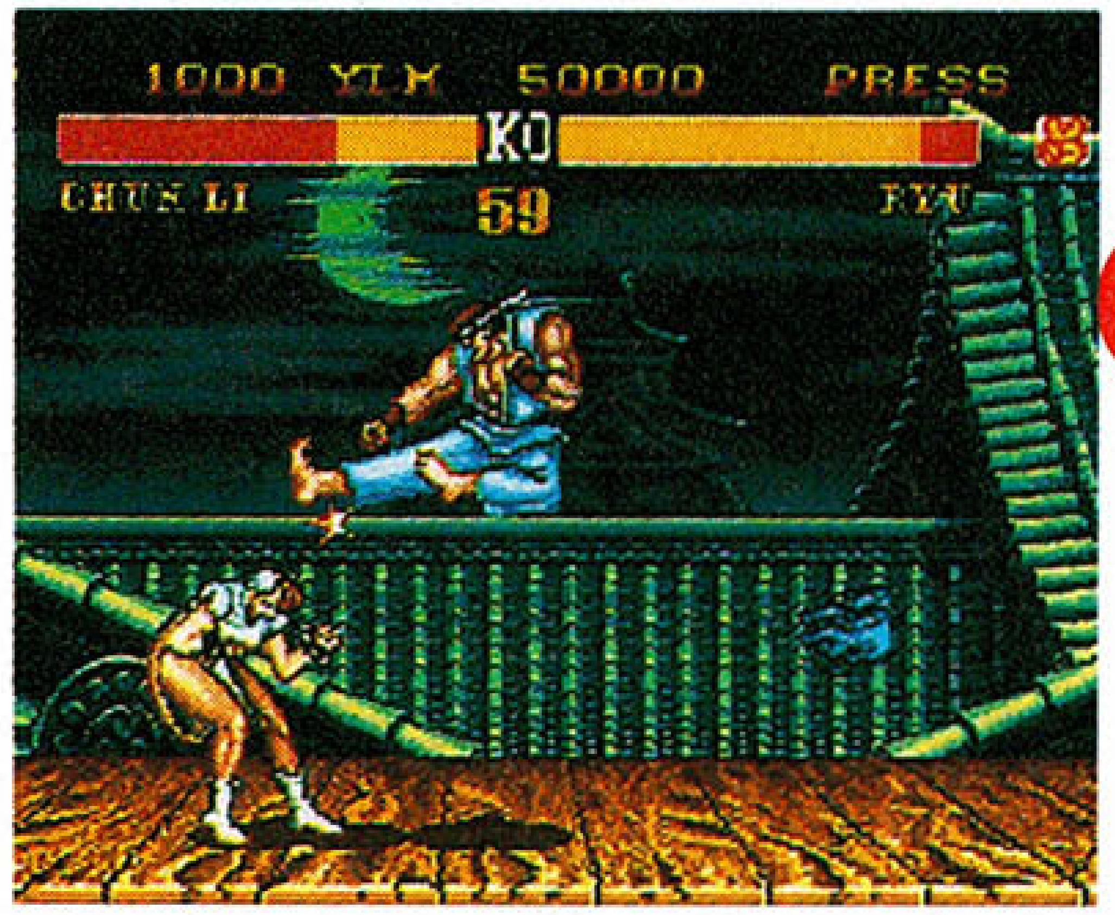


カプコンのロゴの表示中に、下記のコマンドを入力しよう

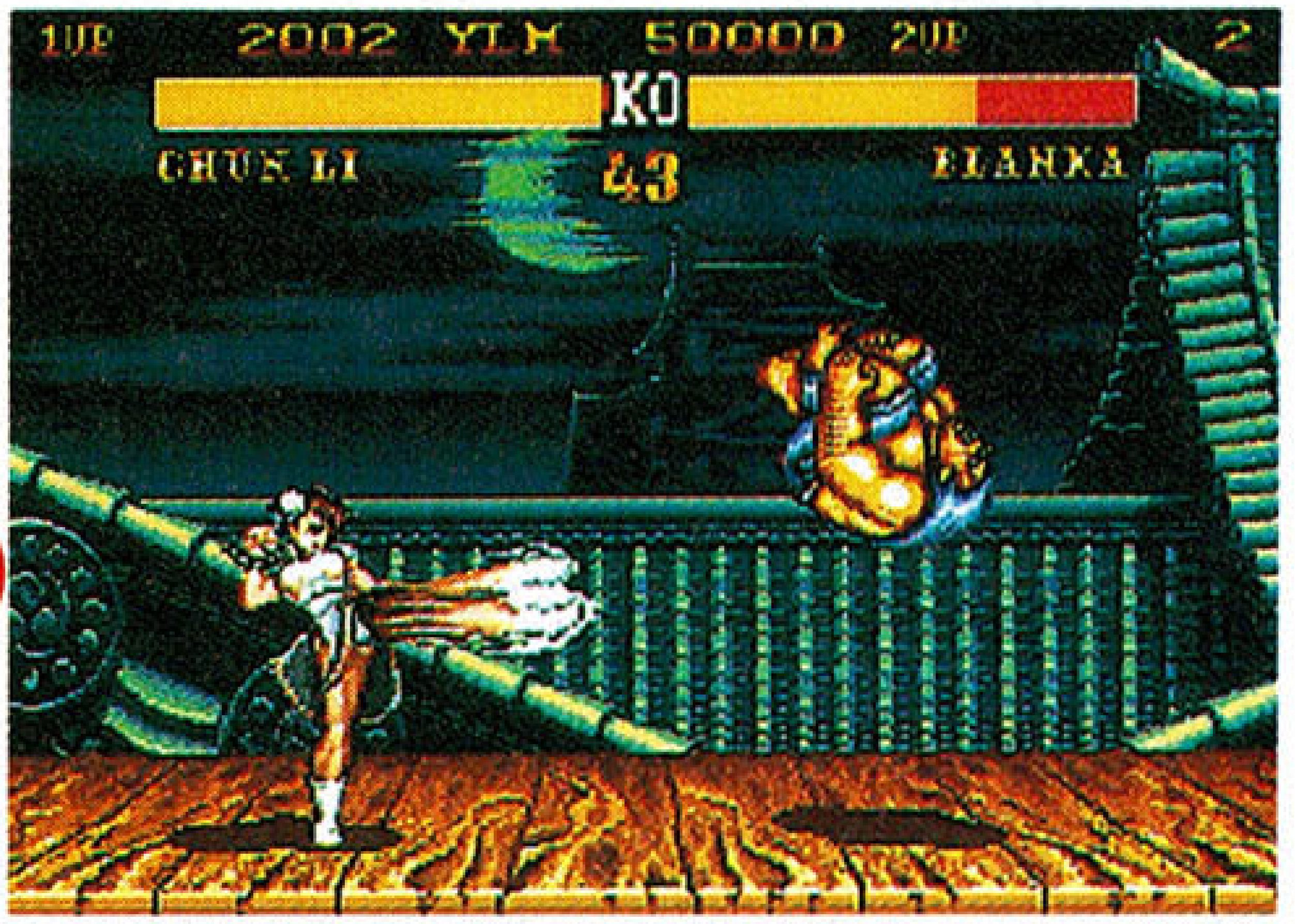
6ボタンパッドで、下、Z、上、X、A、Y、B、C（3ボタンパッドでは、下、C、上、A、A、B、B、C）の順に押す


STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
GAME START
V.S. BATTLE
GROUP BATTLE

コンピュータ戦をスタートしよう


1000 YLM 50000 PRESS
KO
CHUN LI 59 RYU

自キャラが、通常技を使えなくなってしまう


1UP 2002 YLM 50000 2UP
KO
CHUN LI 43 BLANKA

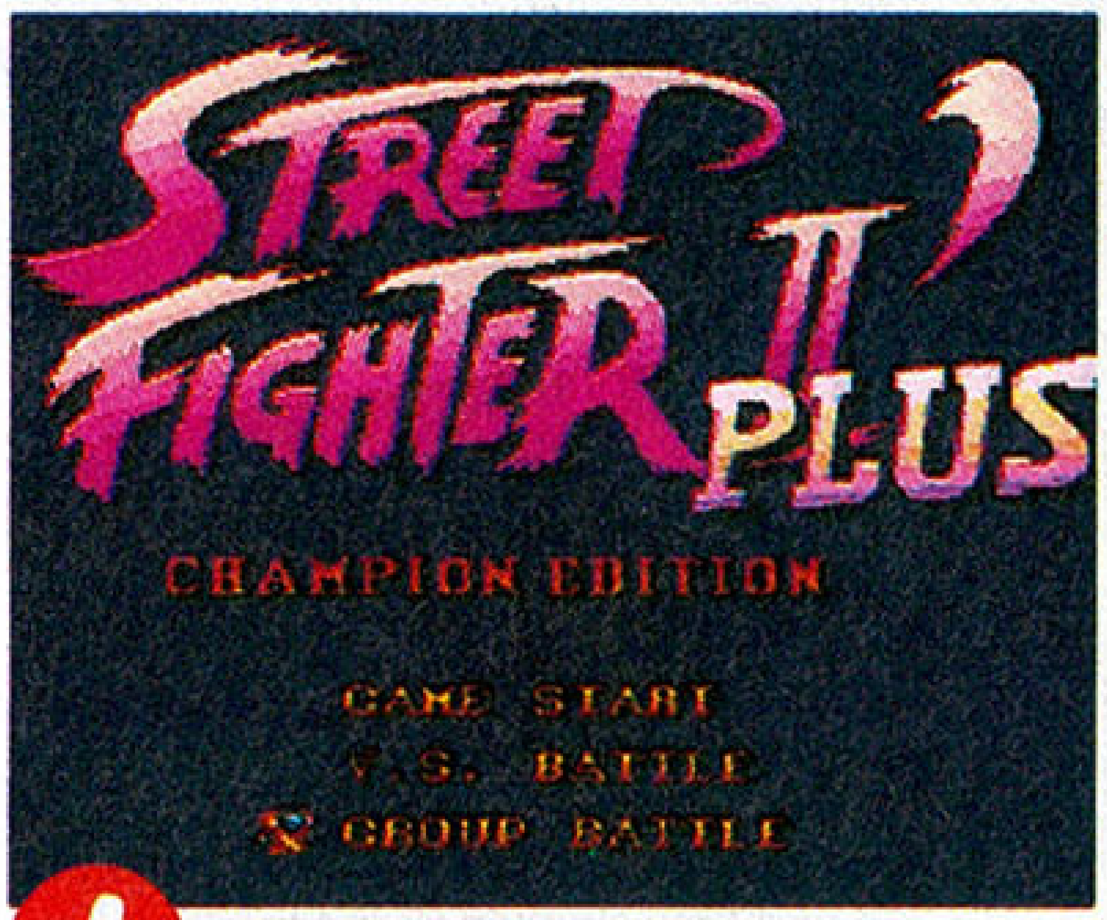
2P側が乱入すれば、お互いに通常技を使えない状態で対戦ができる

MD ストリートファイターⅡダッシュプラス ★★★☆☆

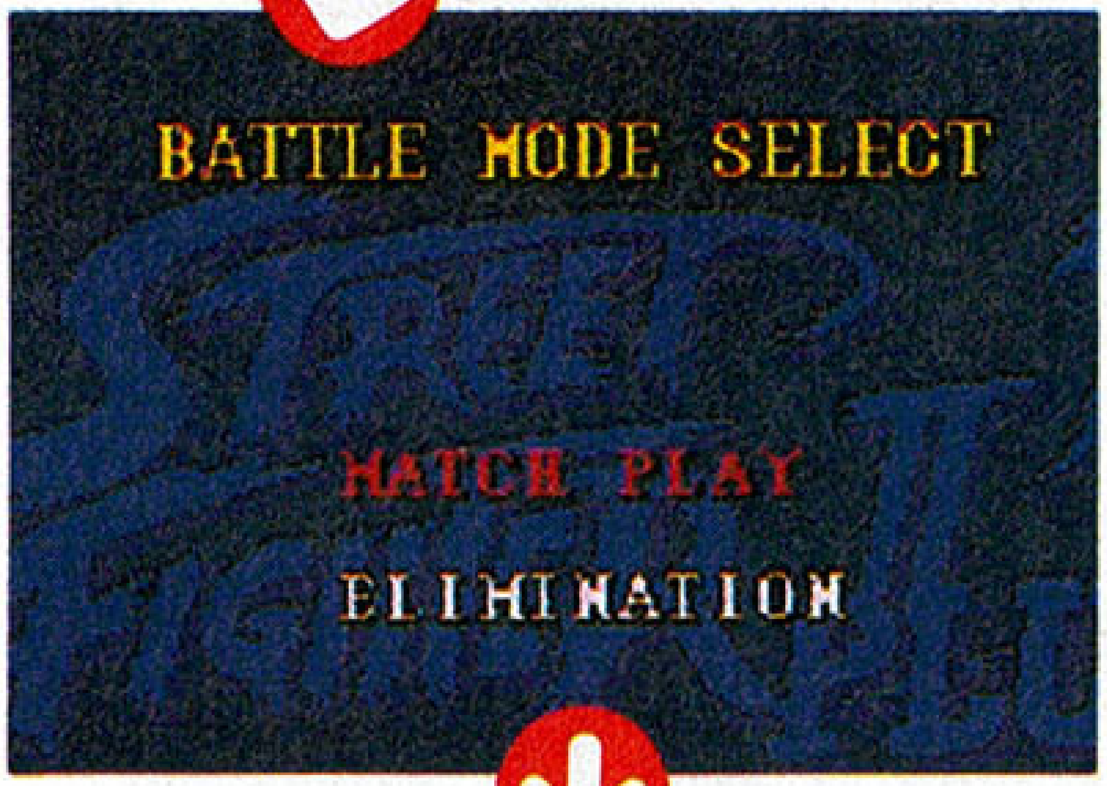
グループバトルで同キャラ対戦

東京都
スパII移植希望

グループバトルでも同キャラで対戦できるぞ。バトルモードセレクト画面で、2Pパッドでコマンドを入力する。コマンドは、6ボタンパッドでは下、Z、上、X、A、Y、B、C。3ボタンパッドでは下、C、上、A、A、B、B、Cだ。春麗の「スピニングバードキック」という声がすれば成功。すでに相手が選んだキャラでも選択することができる。このウルテクは、ダッシュ、エキサイトのどちらのモードでも実行可能だ。

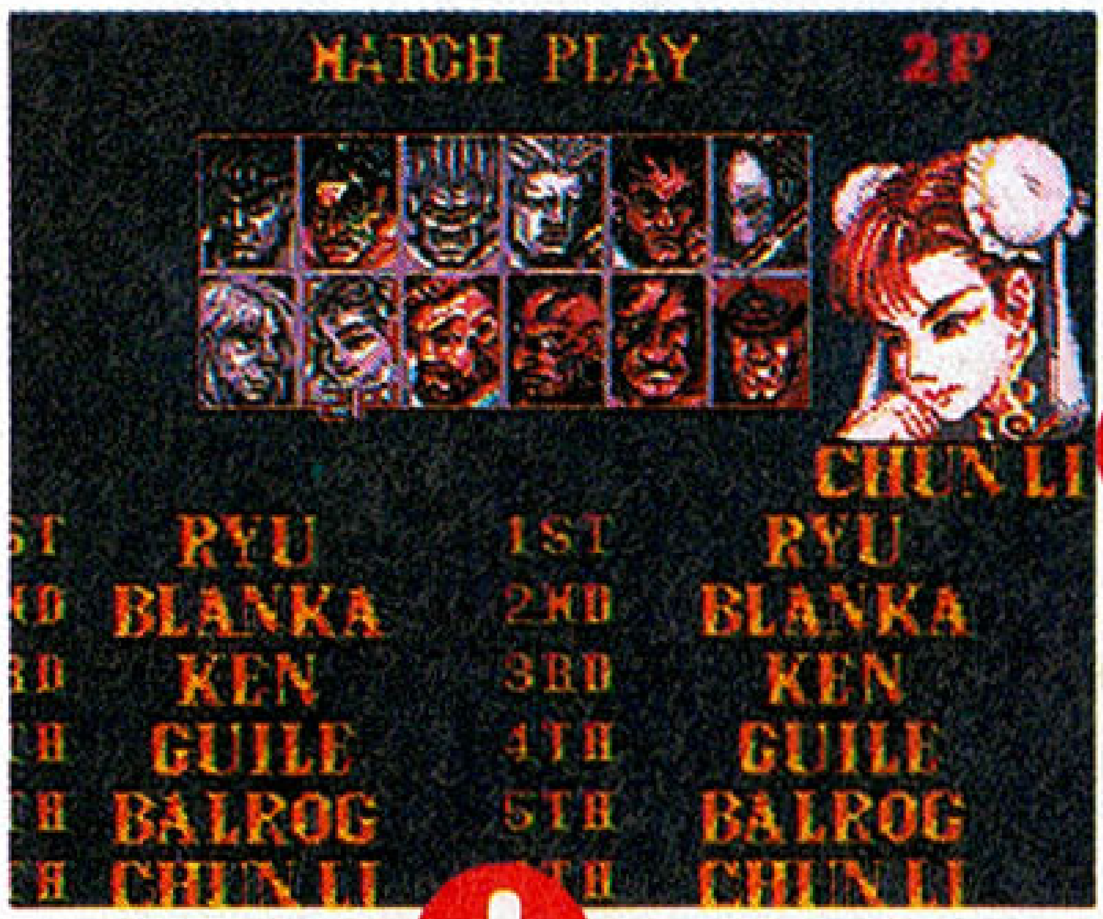

STREET FIGHTER II' PLUS
CHAMPION EDITION
GAME START
V.S. BATTLE
GROUP BATTLE

当然のごとく、グループバトルで始める

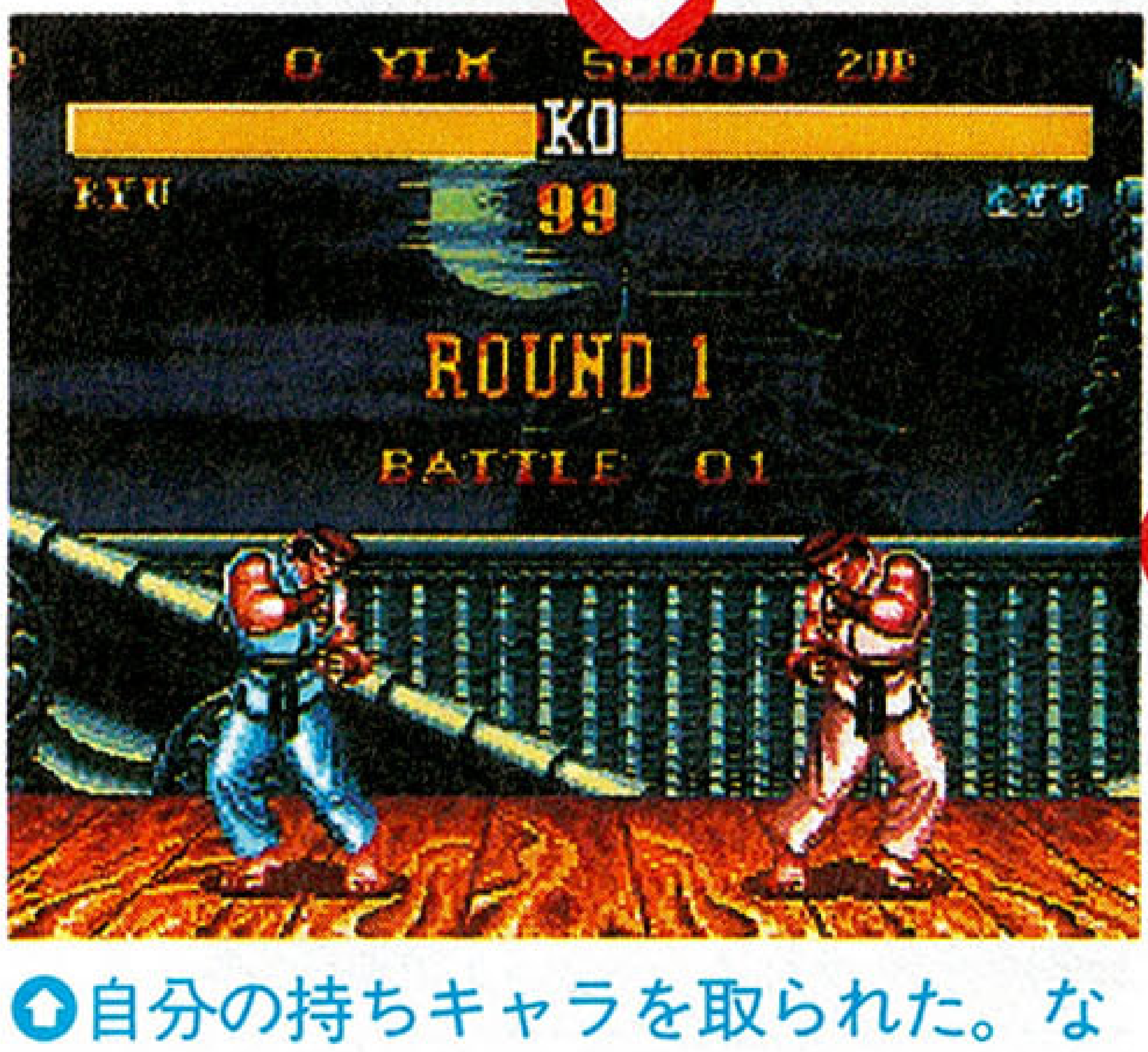

BATTLE MODE SELECT
MATCH PLAY
ELIMINATION

2Pパッドでコマンドを入力しよう

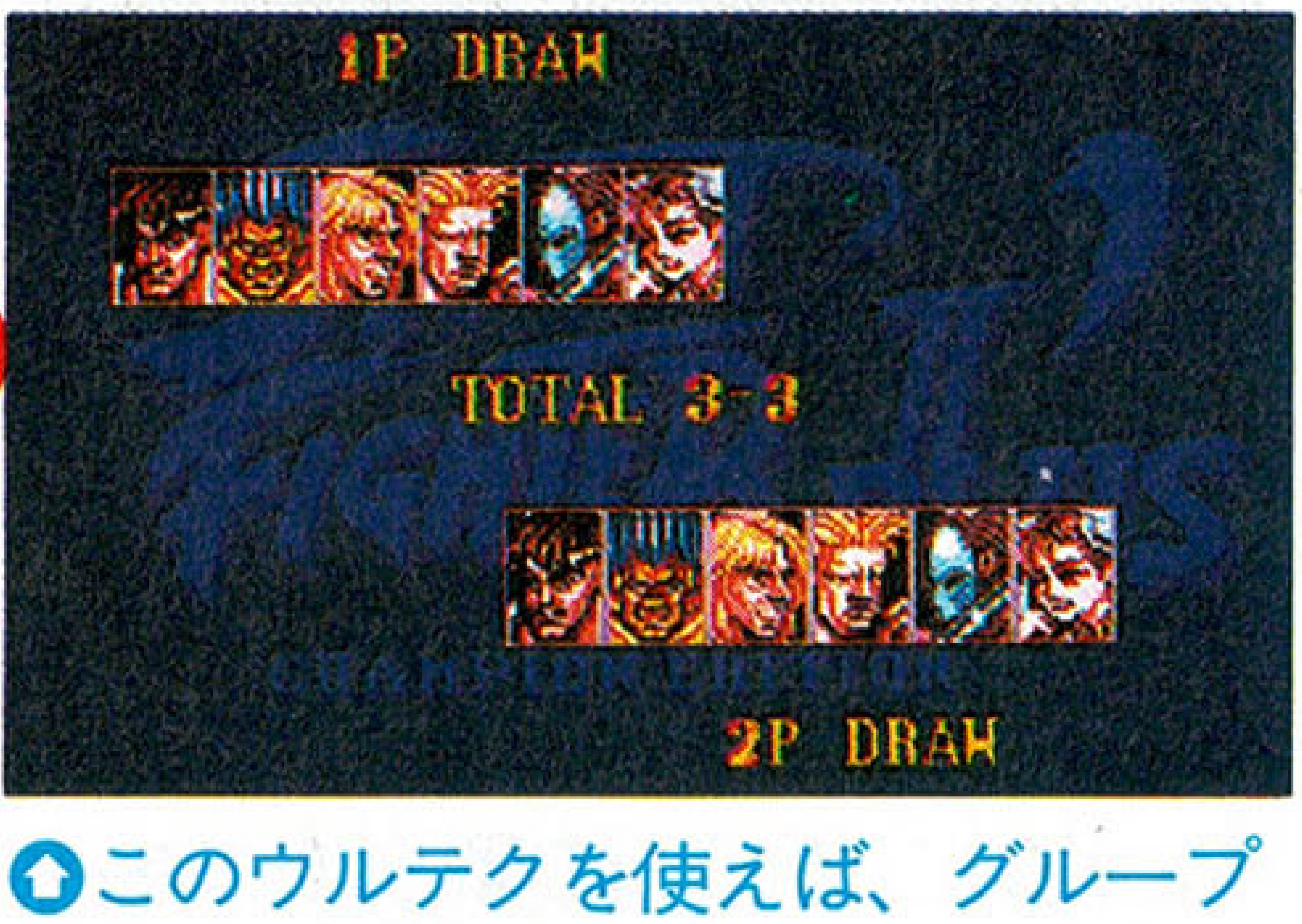
6ボタンパッドで、下、Z、上、X、A、Y、B、C（3ボタンパッドでは、下、C、上、A、A、B、B、C）の順に押す


MATCH PLAY
2P
CHUN LI
RYU
BLANKA
KEN
GUILE
BALROG
CHUN LI
1ST RYU
2ND BLANKA
3RD KEN
4TH GUILE
5TH BALROG
CHUN LI

1P、2Pともに同じメンバーにできるぞ


0 YLM 50000 2UP
KO
RYU
99
ROUND 1
BATTLE 01

自分の持ちキャラを取られた。なんて言い訳はもう通用しないぞ


1P DRAW
TOTAL 3-3
2P DRAW

このウルテクを使えば、グループバトルでも真の実力勝負ができる

スノーブラザーズ

メルヘンチックな雪だるま物語？

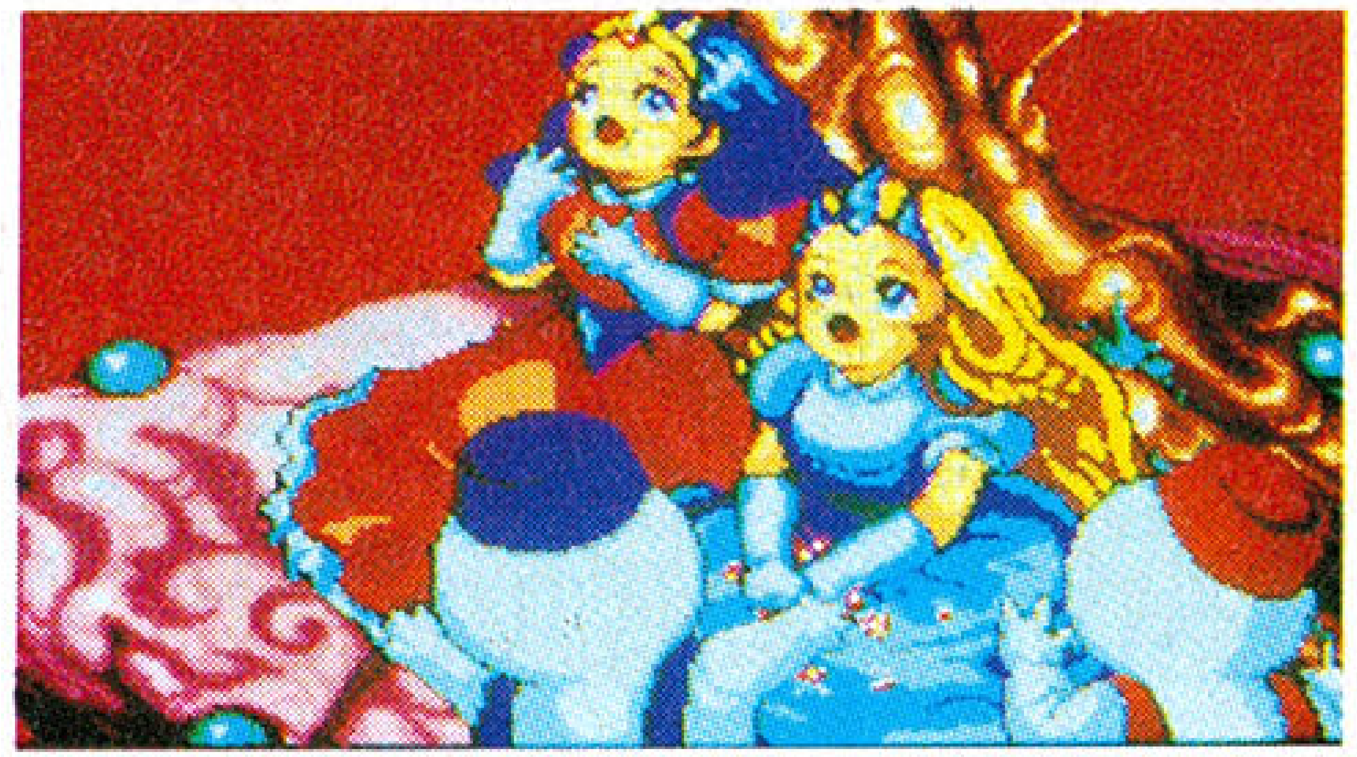
●東亜プラン／発売日未定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

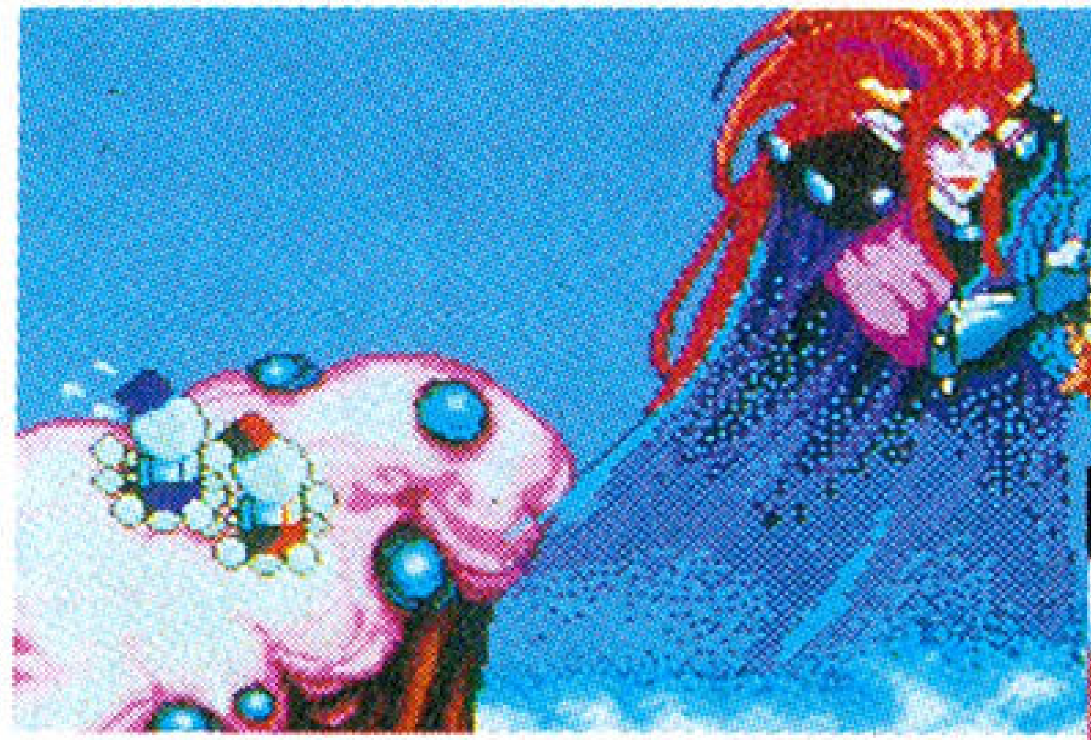
いきなり登場してきたこのゲームは、知っている人もいると思うけど、同社のアーケードゲームを移植したものなのだ。

主人公は雪だるま（？）のニックとトム。内容は、固定画面のなかにいる敵に雪をぶつけ、ダンゴ状に丸めたところを転がして倒すというシンプルなものだ。10面ごとにおかしなボスが出てきたり、体を巨大化させるあやしい薬（アイテム）があったりと、見た目どおりにコミカルな内容で、ひさびさにハマれるゲームだぞ。

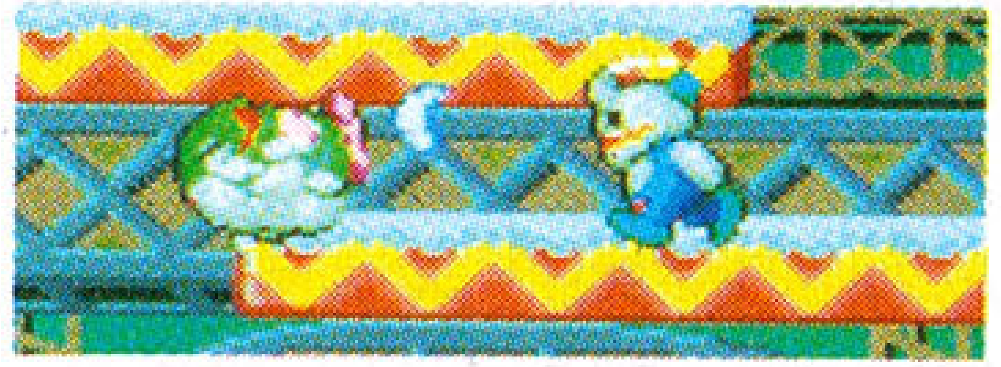
もちろん、こういったタイプのゲームに欠かせないフィーチャーも盛りだくさんだ。

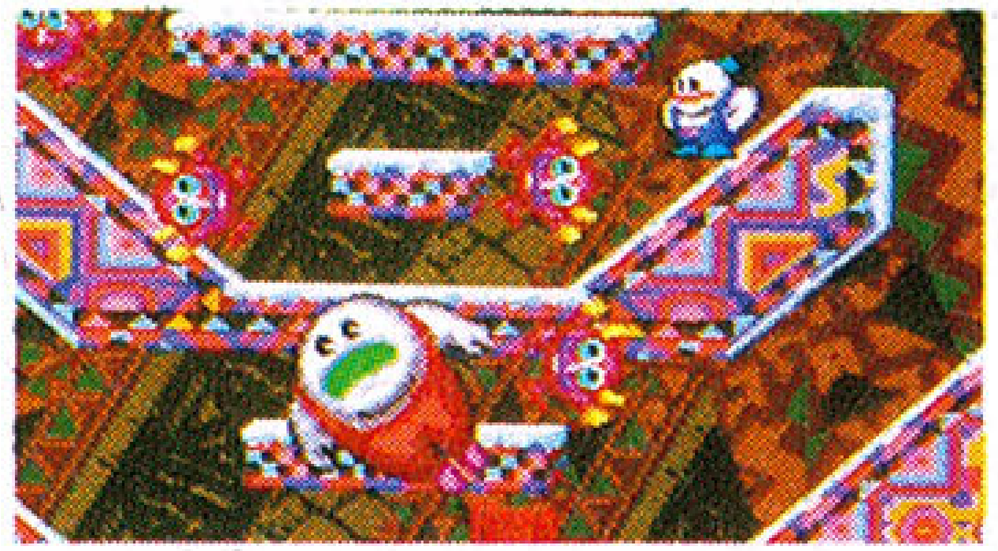


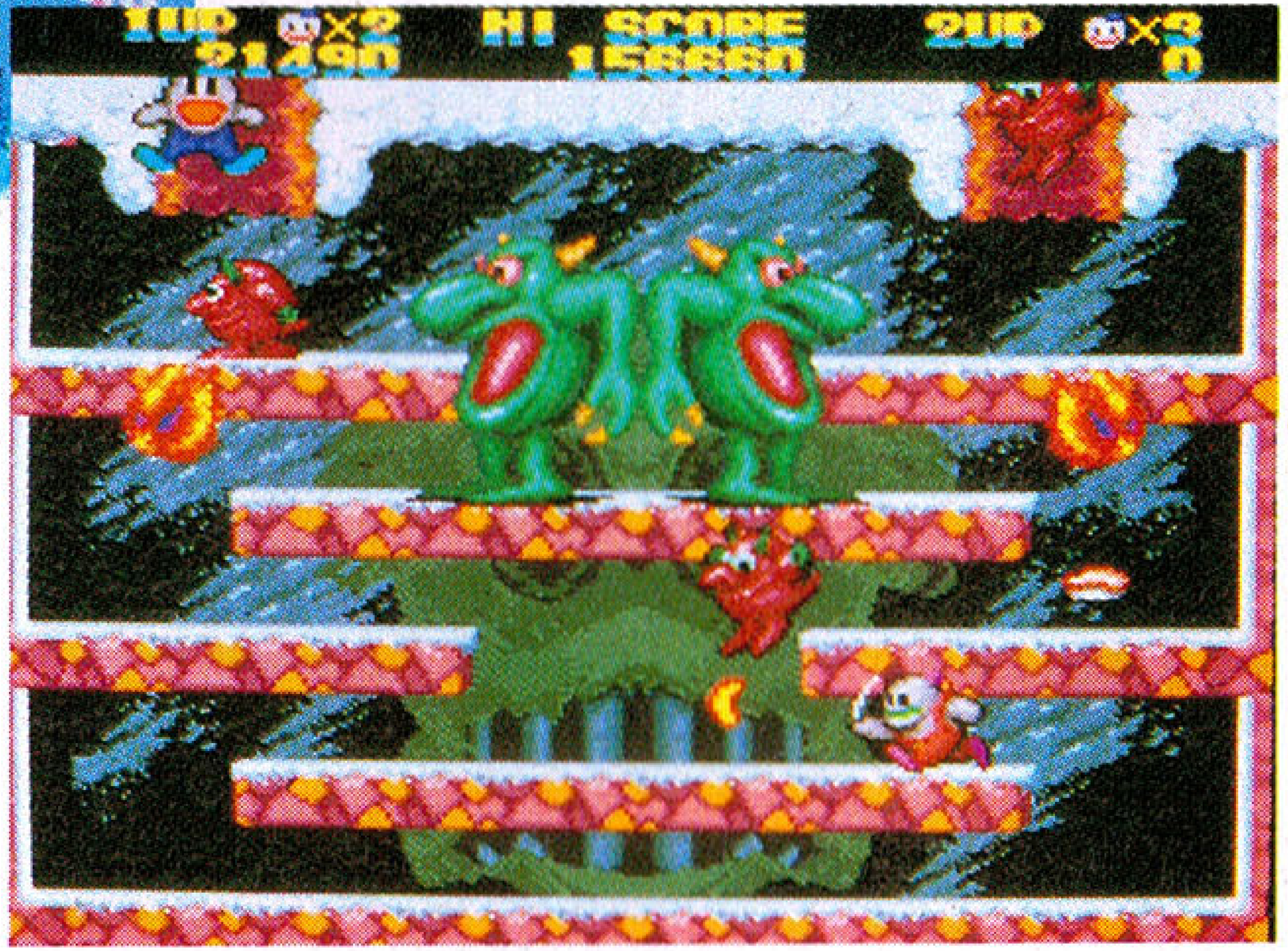
アーケード版にはなかったデモ画面つき。物語はお姫様を救出するという黄金パターンだ。童話ふうのグラフィックが新鮮でいいよね。



雪つぶてで敵をコテコテと丸めたり、アイテムでふくらんだりするニックとトム。敵キャラたちの動作も笑えるものばかり。移植度も上々なので発売が楽しみなところだね。おまけにパスワードコンティニューもできるし。







スノーブラザーズ

雪だるまだってねえ、スシ食いねえ！

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- ●テンゲン
- ●5月28日発売予定
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

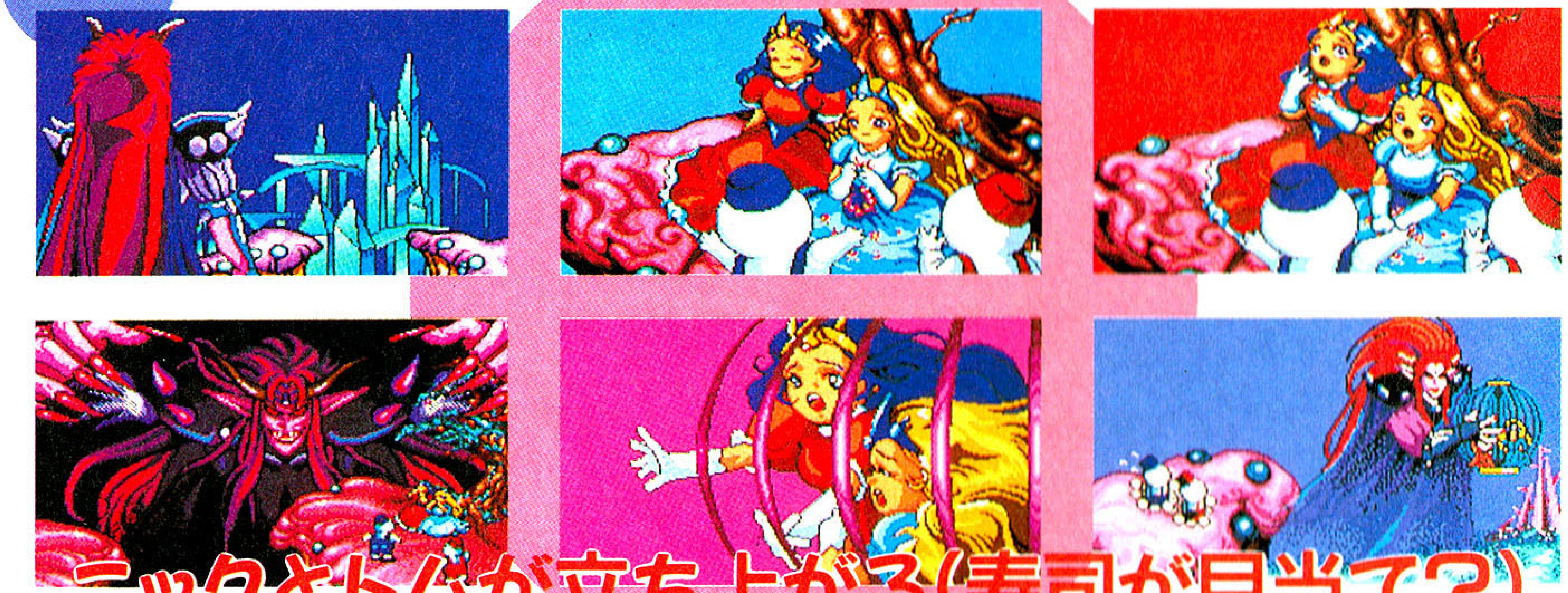
1UP ×0 HI SCORE 50000 2UP ×0
TENGEN PRESENTS
SNOW BROS.
NICK & TOM
PRESS START BUTTON
© 1990 TOAPLAN Co.,Ltd.
LICENSED TO TENGEN

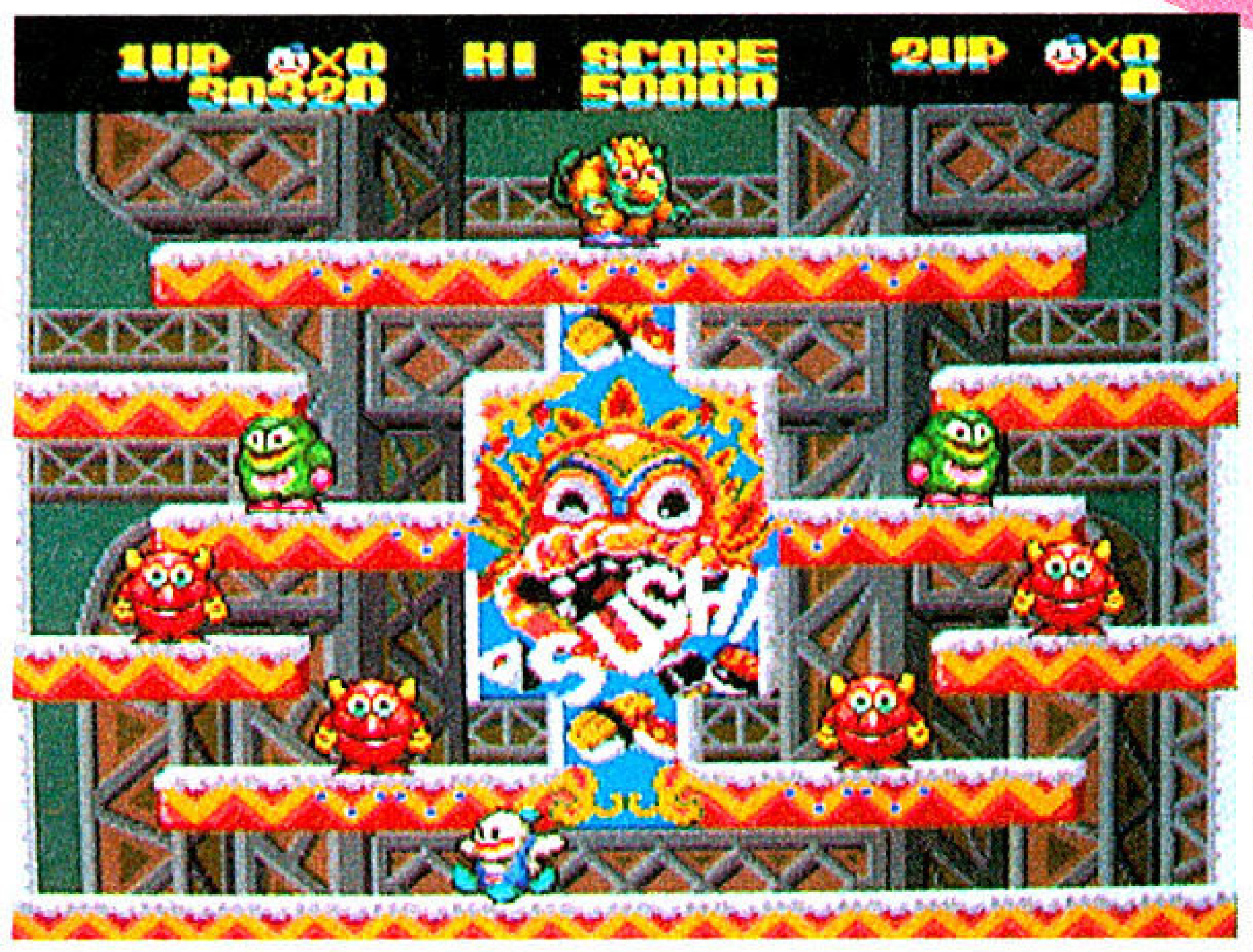
以前にも紹介した、この「スノーブラザーズ」は、東亜プランが'90年に発表し、女の子たちにも人気があったアーケードゲームからの移植作品だ。これまでは発売日が未定のままだったが、このたび晴れてテンゲンから登場することになったぞ。

さて、このゲームは、固定画面のなかにいる敵をすべて倒して、次々と面クリアしていくという、いわゆる「フェアリーランドストーリー」や「ワニワニワールド」タイプのアクションだ。ゲーム内容は、雪玉を投げつけて固めた敵を、コロコロっと転がして倒すというシンプルかつコミカルなもの。アーケード版の50面に加えて、メガドラ版オリジナル面もオマケされているぞ。

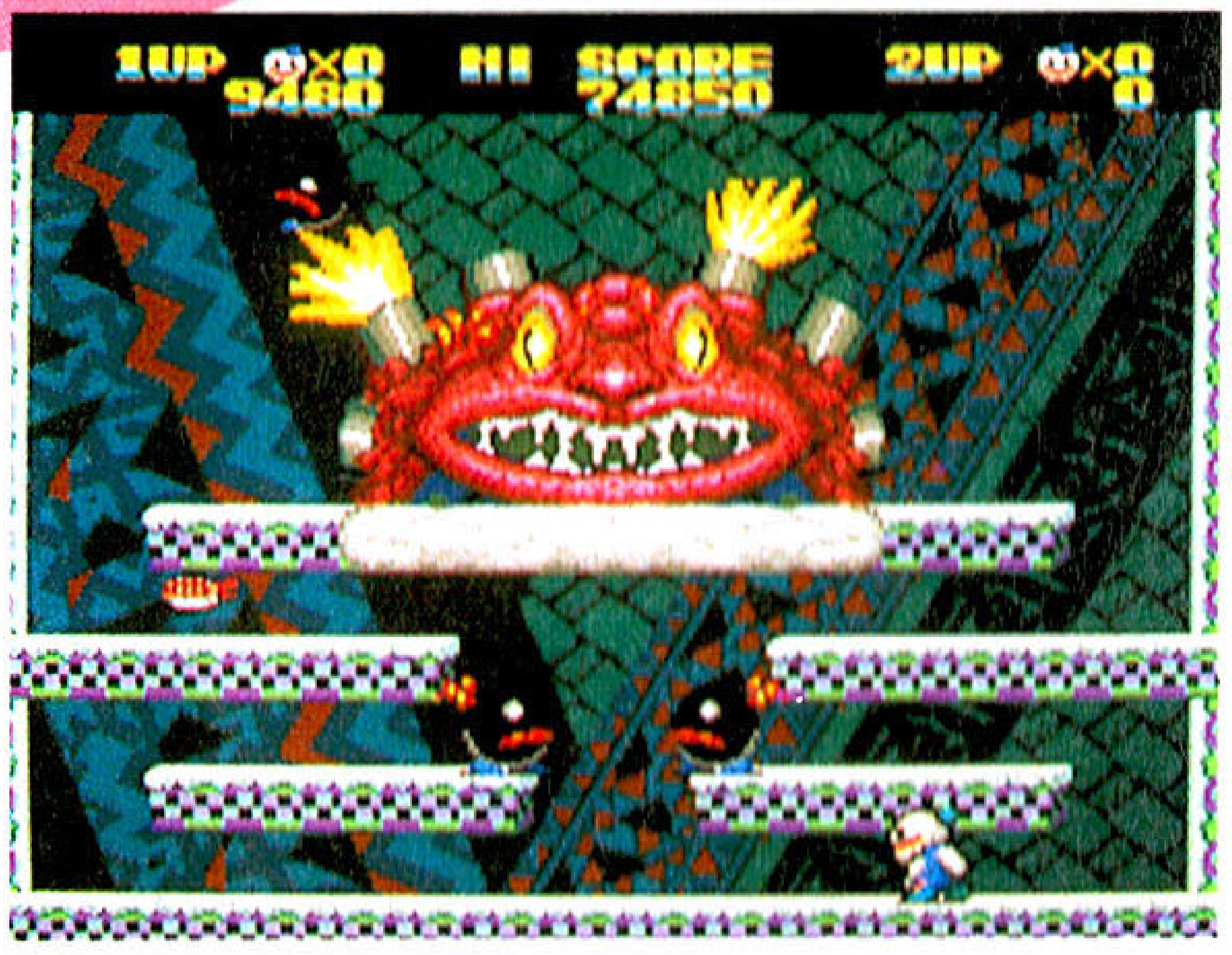
また、こういったゲームにつきものの、パワーアップ、ボーナスアイテム（なぜか寿司ネタ）、そして「まとめて敵を倒す爽快感」や10面ごとのボスなども充実しているのだ。2人同時プレイとパスワードコンティニューもあるから、気軽に遊ぶには最適だね。

アッチッチ大王にさらわれたお姫さまの救出に ニックとトムが立ち上がる(寿司が目当て？)




1UP ×0 50320 HI SCORE 50000 2UP ×0

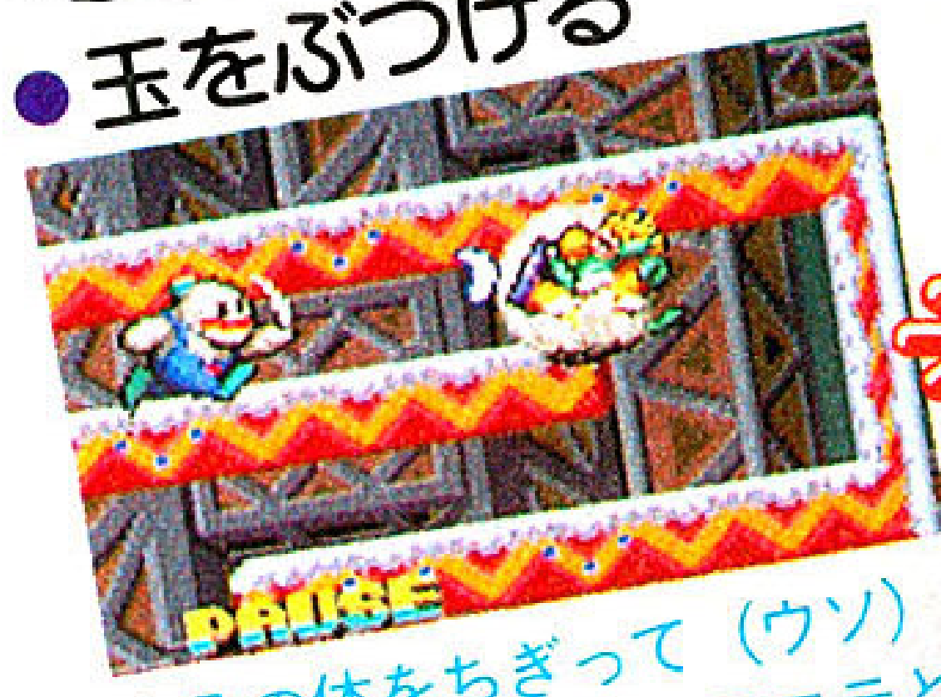
主人公の2人はもとより、敵キャラの動きや雪に埋もれていくしぐさも楽しいぞ。


1UP ×0 9480 HI SCORE 74850 2UP ×0

ボスは強敵だが、パスワードコンティニューがあるから安心だね。

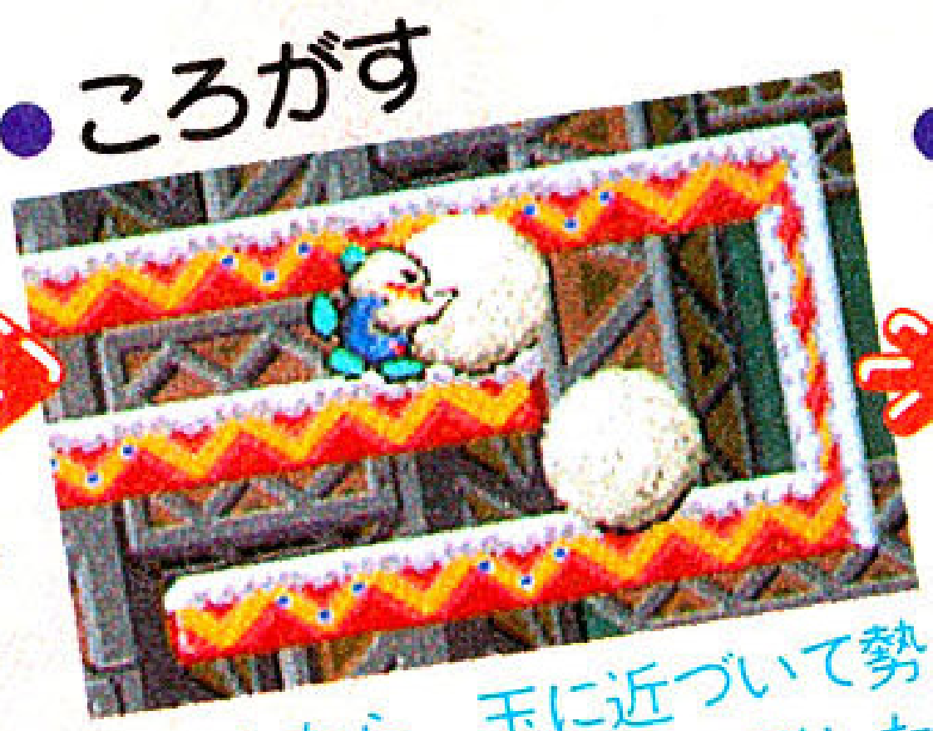
雪玉投げて敵をコテコテ丸めちゃえ

●玉をぶつける



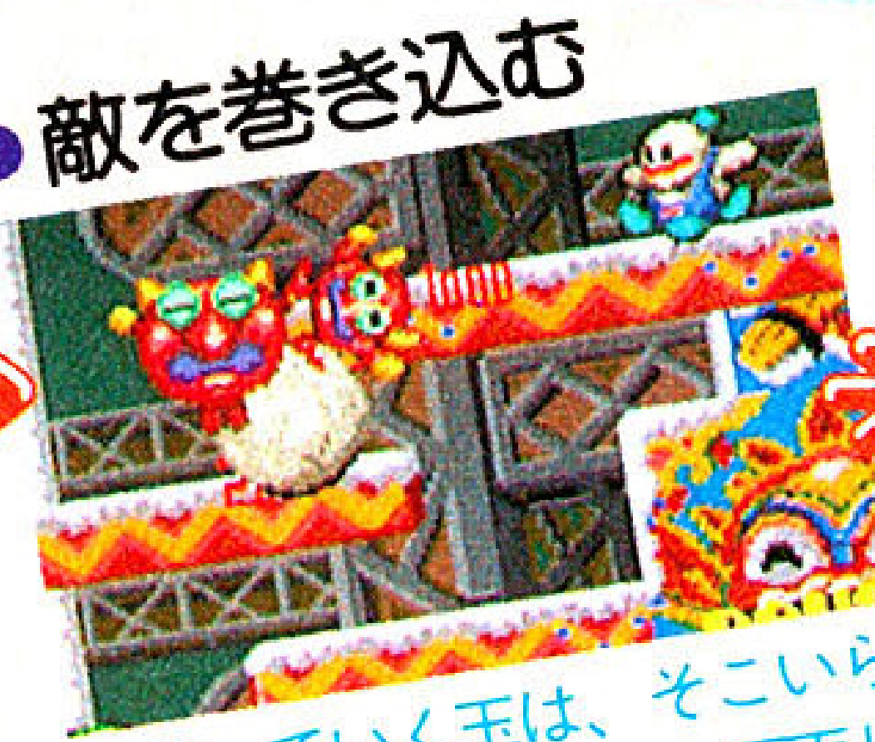
自分の体をちぎって（ウソ）雪玉を投げ、敵をコテコテと丸めてしまおう。

●ころがす



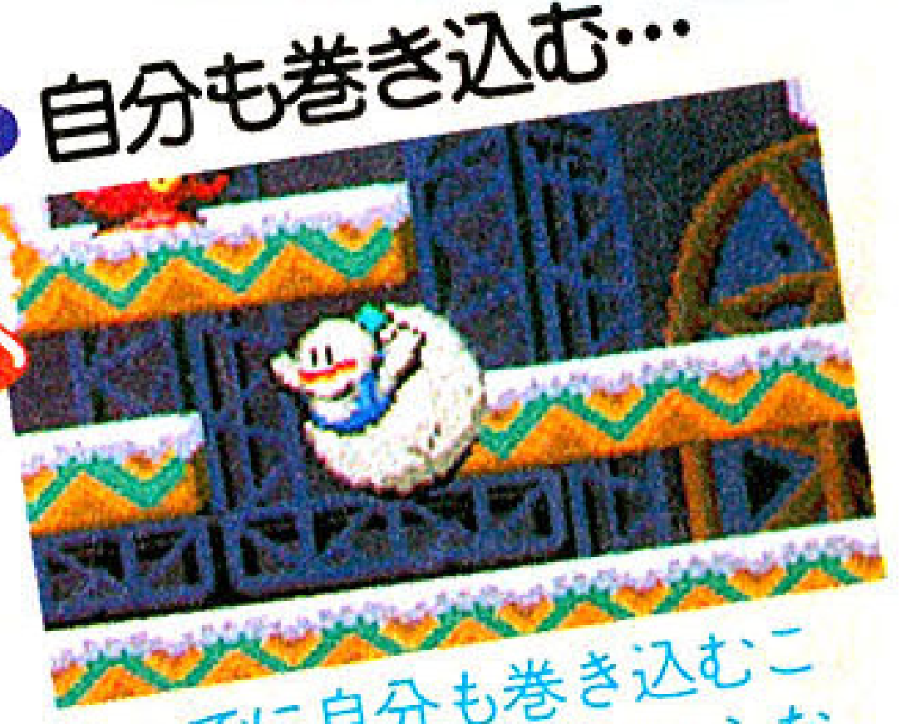
そうしたら、玉に近づいて勢いよく転がす。これで倒したことになるのだ。

●敵を巻き込む



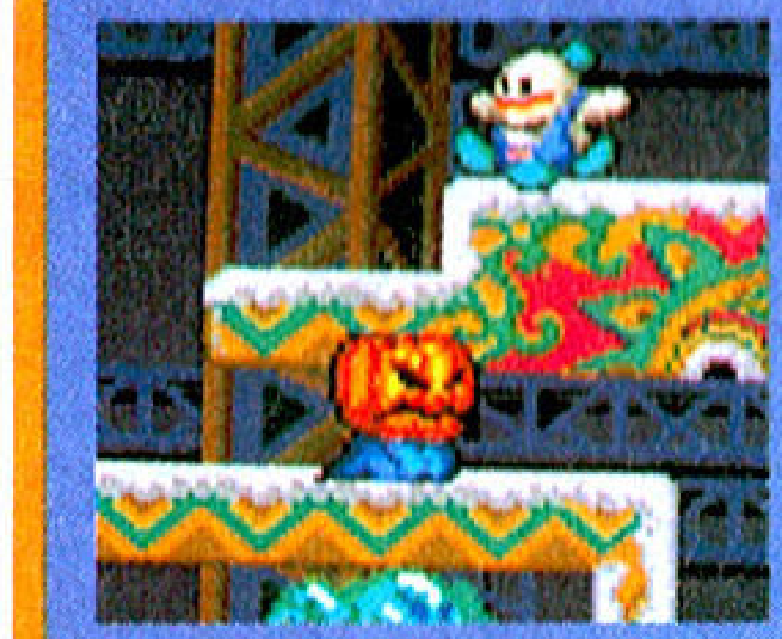
転がっていく玉は、そこいらの敵も巻き込みつつ、画面じゅうを暴れまわる。

●自分も巻き込む…

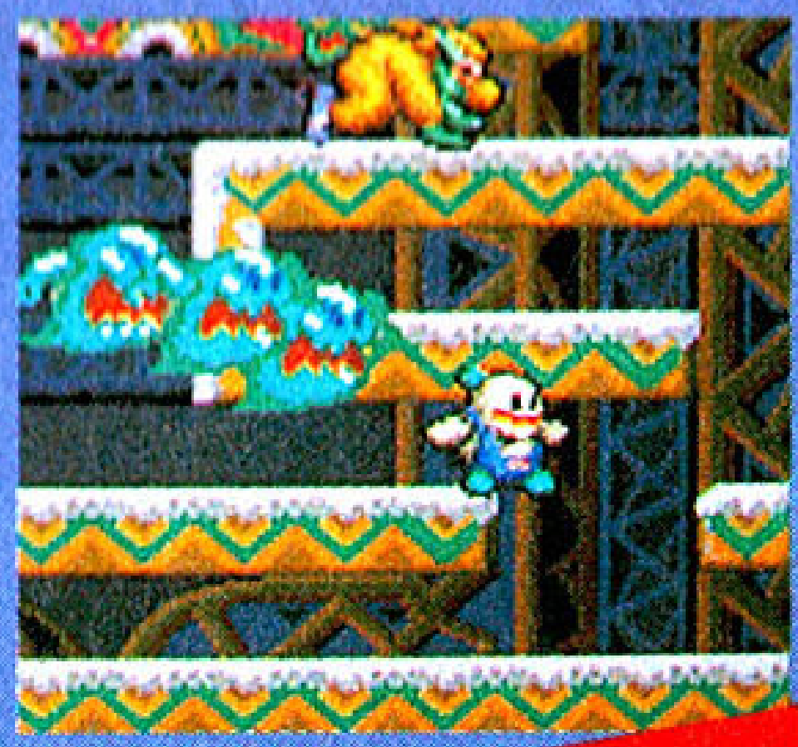


ついでに自分も巻き込むことがある。ミスにはならないけど、あわれな姿……。

永久パターンはこいつらが許さない！逃げろや逃げろ〜



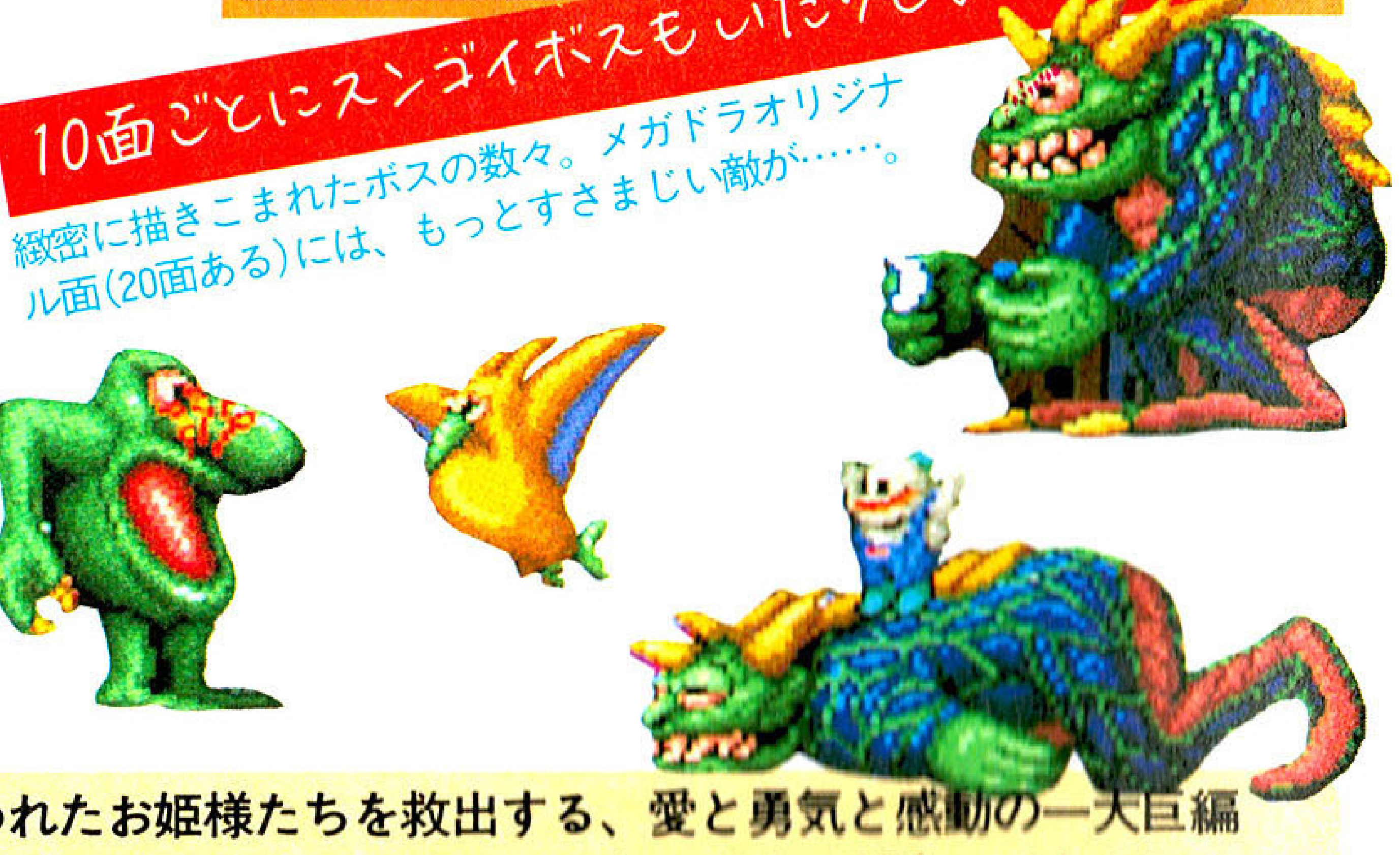
長く粘っていると、カボチャのオバケが登場。



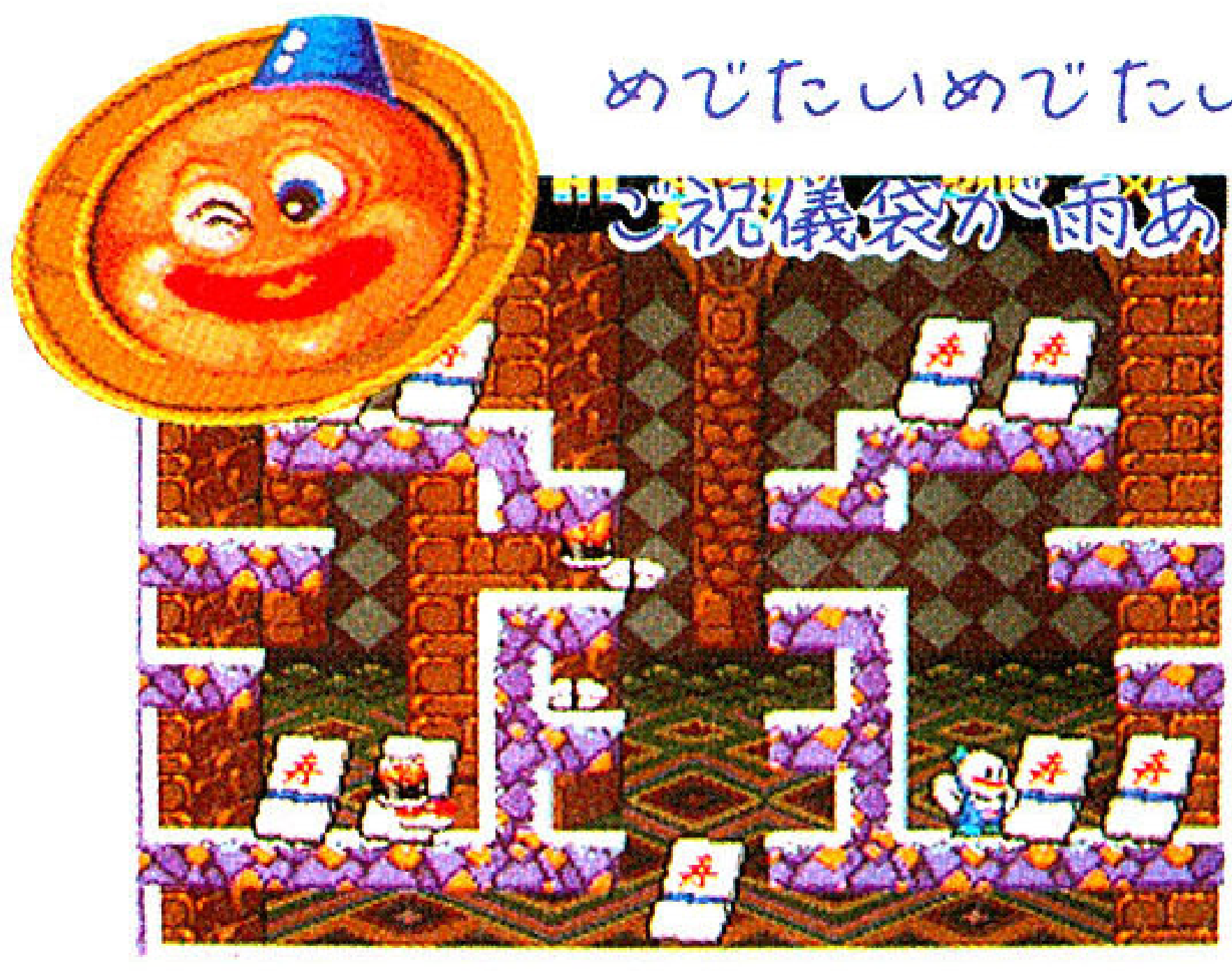
しかも口からゴーストを吐く。早くクリアせねば。

10面ごとにスンゴイボスもいたりします

緻密に描きこまれたボスの数々。メガドラオリジナル面（20面ある）には、もっとすさまじい敵が……。

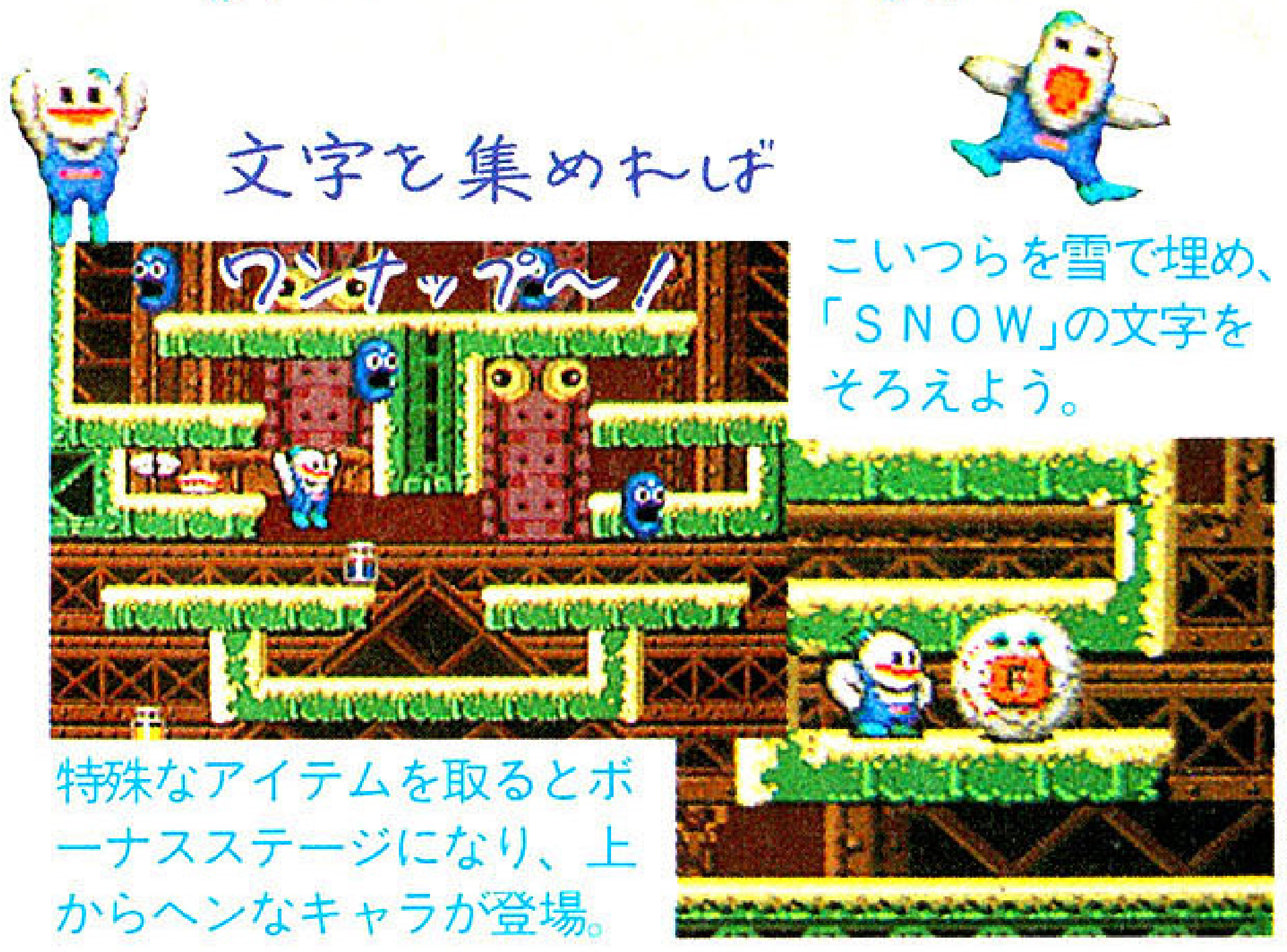


めでたいめでたい



ある条件を満たすと、クリア後に一つ一万点のご祝儀袋が降ってくる。なんとも景気のいいことで。

文字を集めれば



こいつらを雪で埋め、「ＳＮＯＷ」の文字をそろえよう。

特殊なアイテムを取るとボーナスステージになり、上からヘンなキャラが登場。

メーカーさんからひとこと

雪だるまのニックとトムがさらわれたお姫様たちを救出する、愛と勇気と感動の一大巨編(!?)。女の子やお子様から、ぜひぜひ火をつけていってほしいものです。間違っても人気以外には火をつけないようにね。雪だるまでも人気の火は多いほどいいもんね。

スノーブラザーズ

夏も近づく今日この頃、雪だるまはいかが？

完成度ゲージ 100%　2人同時プレイあり

- ●テンゲン
- ●5月28日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

1UP
2UP
TENGEN PRESENTS
SNOW BROS
NICK&TOM
© 1993 TOAPLAN Co.,Ltd.
LICENSED TO TENGEN

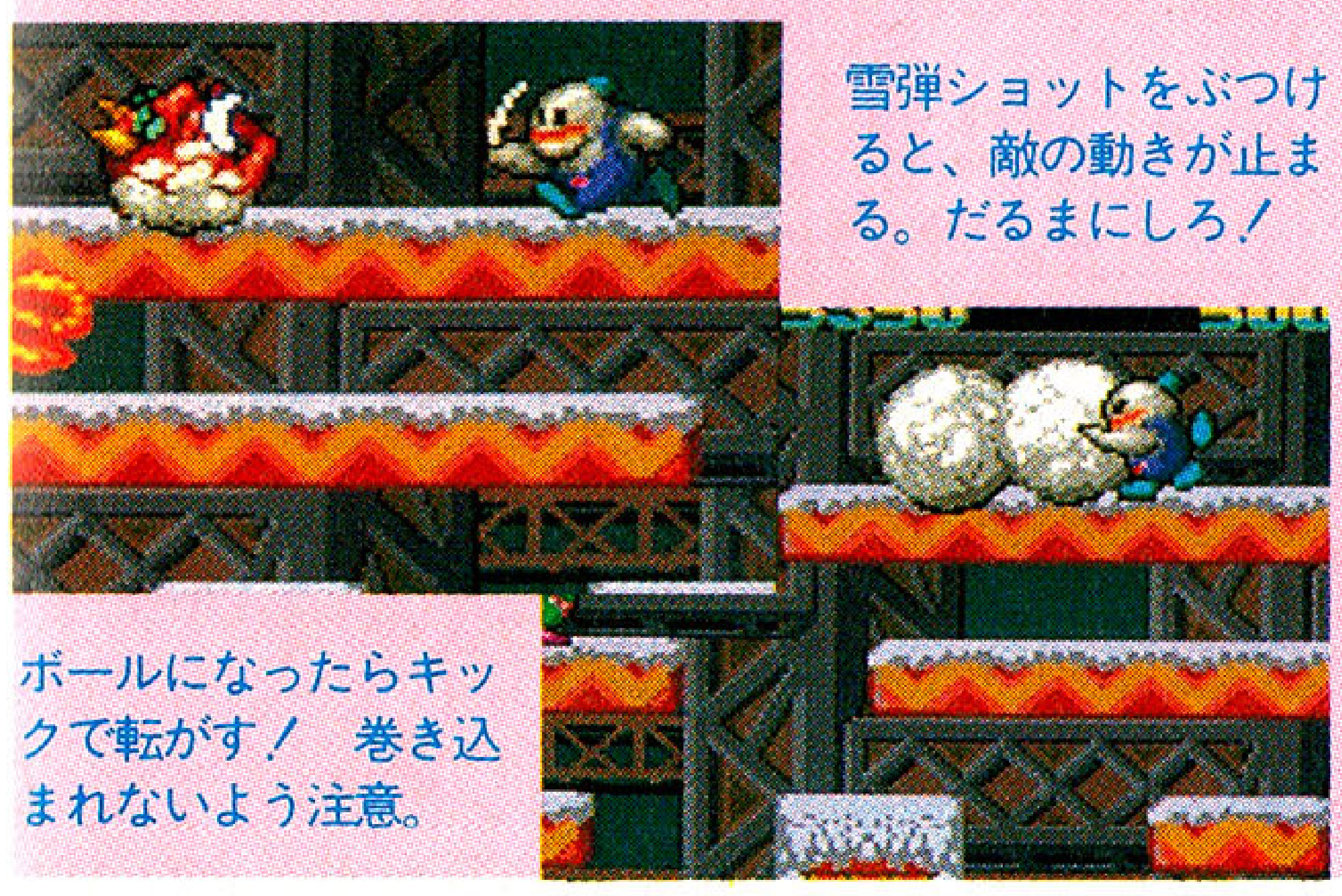
アッチッチ大王と雪合戦だよ〜ん

世界征服の野望にとりつかれたアッチッチ大王にさらわれたプリンセスを救出すべく、スノーランドの勇気ある雪だるまのニックとトムが立ち上がった！　単純だけど魅力的なこの「スノーブラザーズ」。今月はゲームがさらに楽しくなる必殺技(?)とアイテム群を紹介しちゃおう。

それとオリジナル50面にプラスされた、20面（2ステージぶん）のメガドライブ版スペシャル面はあっと驚く展開になっている。ぜひその目で確かめてほしいな。

雪玉をぶつけてまるめてころがしちゃえ!!

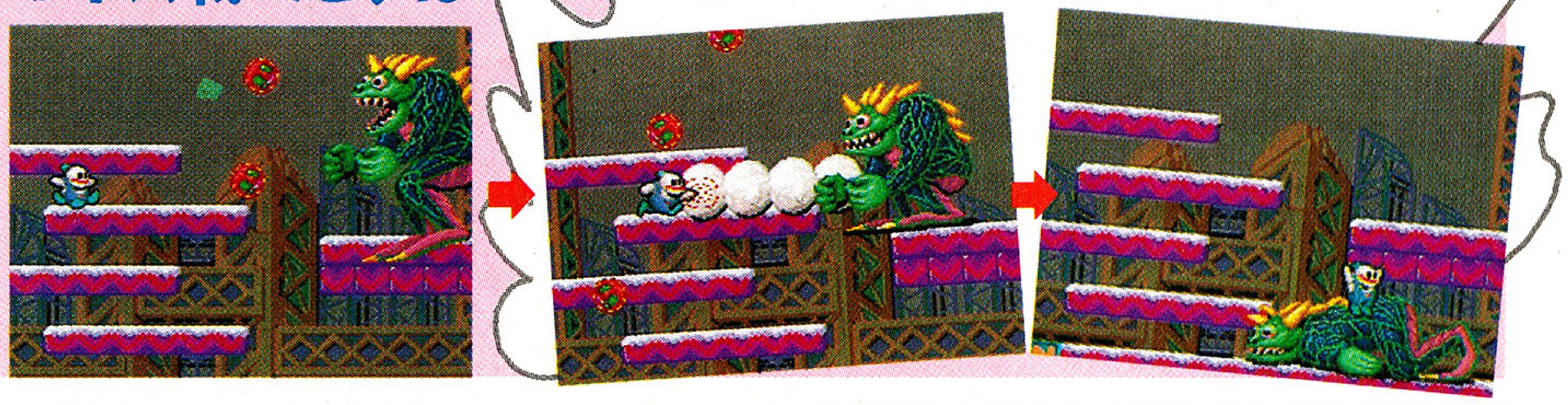
雪弾を敵にぶつけると、その敵の動きが止まる。さらに雪弾をぶつけると、雪だるま状態になるから、それをキックすれば敵を倒すことができる。これが「スノーブラザーズ」の基本テクニックだ。対ボス戦では、ボスが飛ばしてくるザコキャラを雪玉にして、逆にボスにお返しするのが正しい礼儀（一般に蹴りかえしてやる、とも言うかな）というもの。効率よくガンガン攻めていこうね。



雪弾ショットをぶつけると、敵の動きが止まる。だるまにしろ！

ボールになったらキックで転がす！　巻き込まれないよう注意。

❄ボス戦のときは



❄お助けアイテムで有利に戦え!!❄

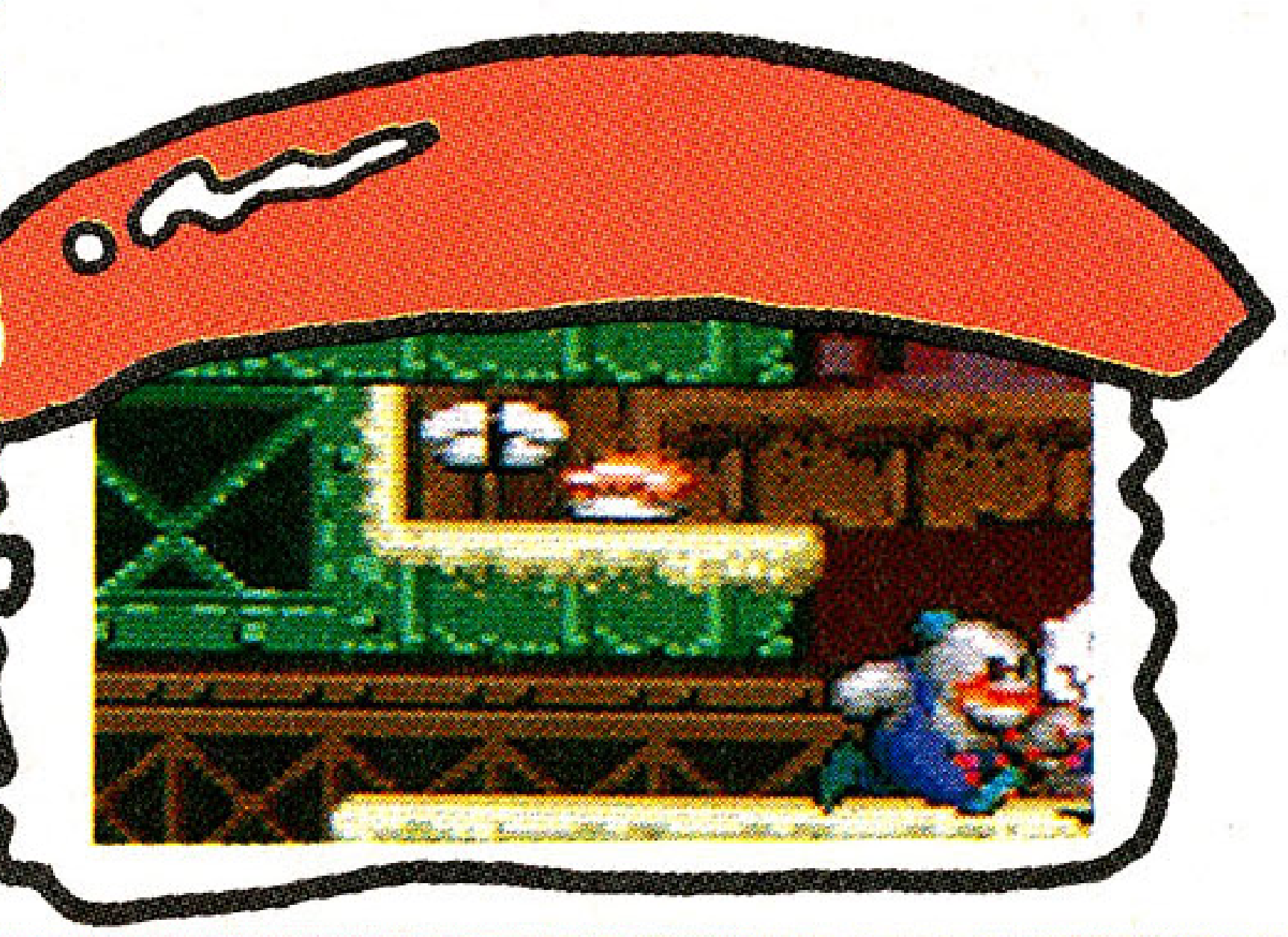
パワーアップドリンクを取れば、弱っちいマイキャラがグ〜ンと強く（当社比）なるから有利に戦える。点数を稼ぎたいなら、お寿司を食べれば……そう、フードアイテムを取っていけばいい。雪だるまが出現したら1UPのチャンス。絶対に見逃さないでね。

★パワーアップドリンク

赤でスピード、青でショット、黄ならショットの距離がアップする。

★美味しいお寿司

高そうなネタほどボーナスポイントも高いんだ。好きなネタから取っていこう!?

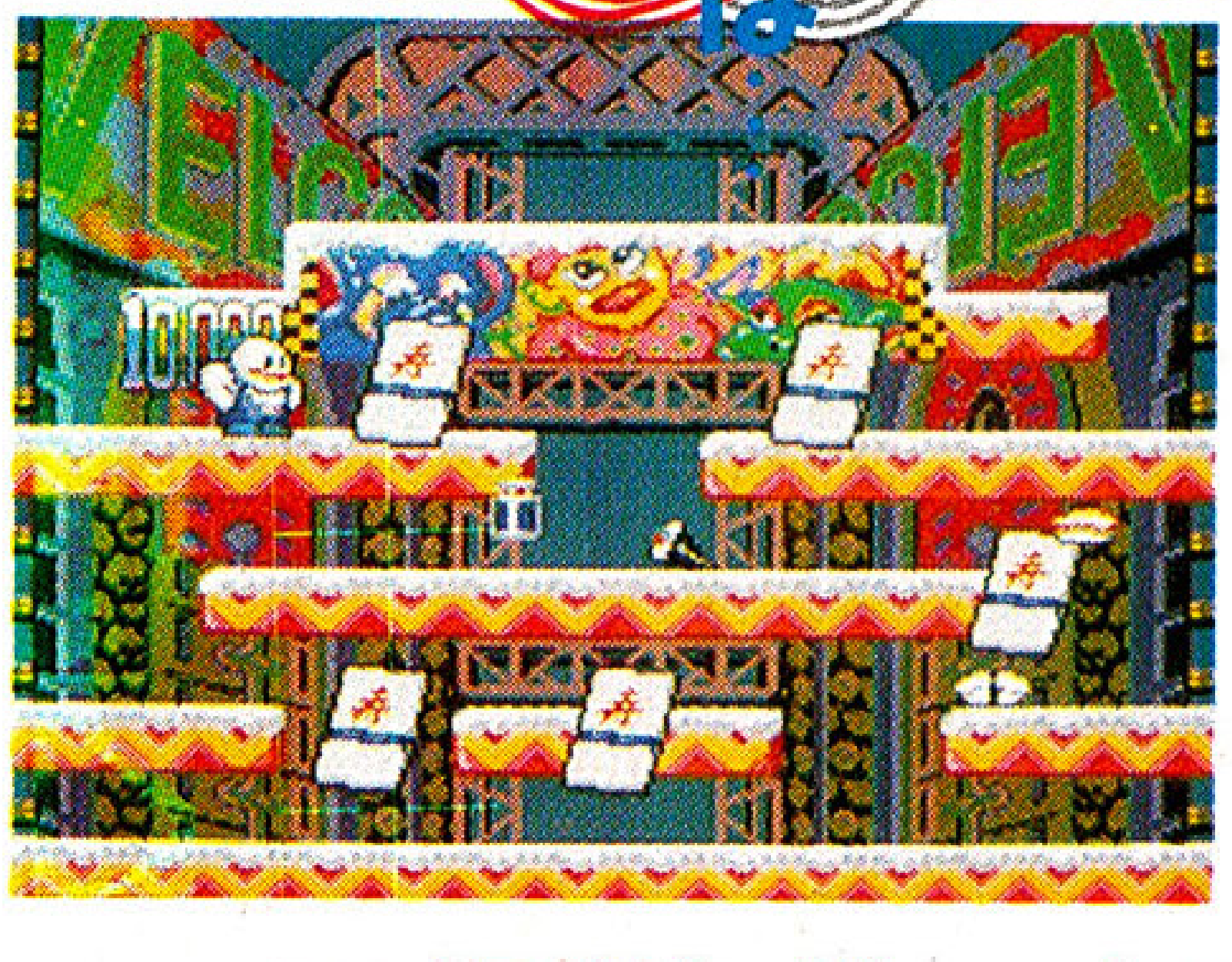


★だるま印で1UPチャンス

一定時間出現するスライムを倒すと出てくるS・N・O・Wのスペルをすべて集めれば1UP。

イッキに倒せば

その面の敵を一度に全部倒してしまうと高得点。さらに、空から降ってくる「御祝儀袋」を取れば、1コにつき1万点のボーナスが入るのだ。



いやー、めでたいめでたい。世の中こうじゃなくっちゃね〜。イッキに高得点が稼げるのだ。

ご祝儀ボーナス

メーカーさんからひとこと

〝へへへ。ニックで〜す！　へへへ。トムで〜す！　2人合わせてスノーブラザーズで〜す!! これでも僕たちスノーランドの救世主で〜す！〟…というわけで、とってもカラフル、ちょっぴりコミカル。操作はとっても楽ちんで助かル（失礼）、5月28日発売だいっ！

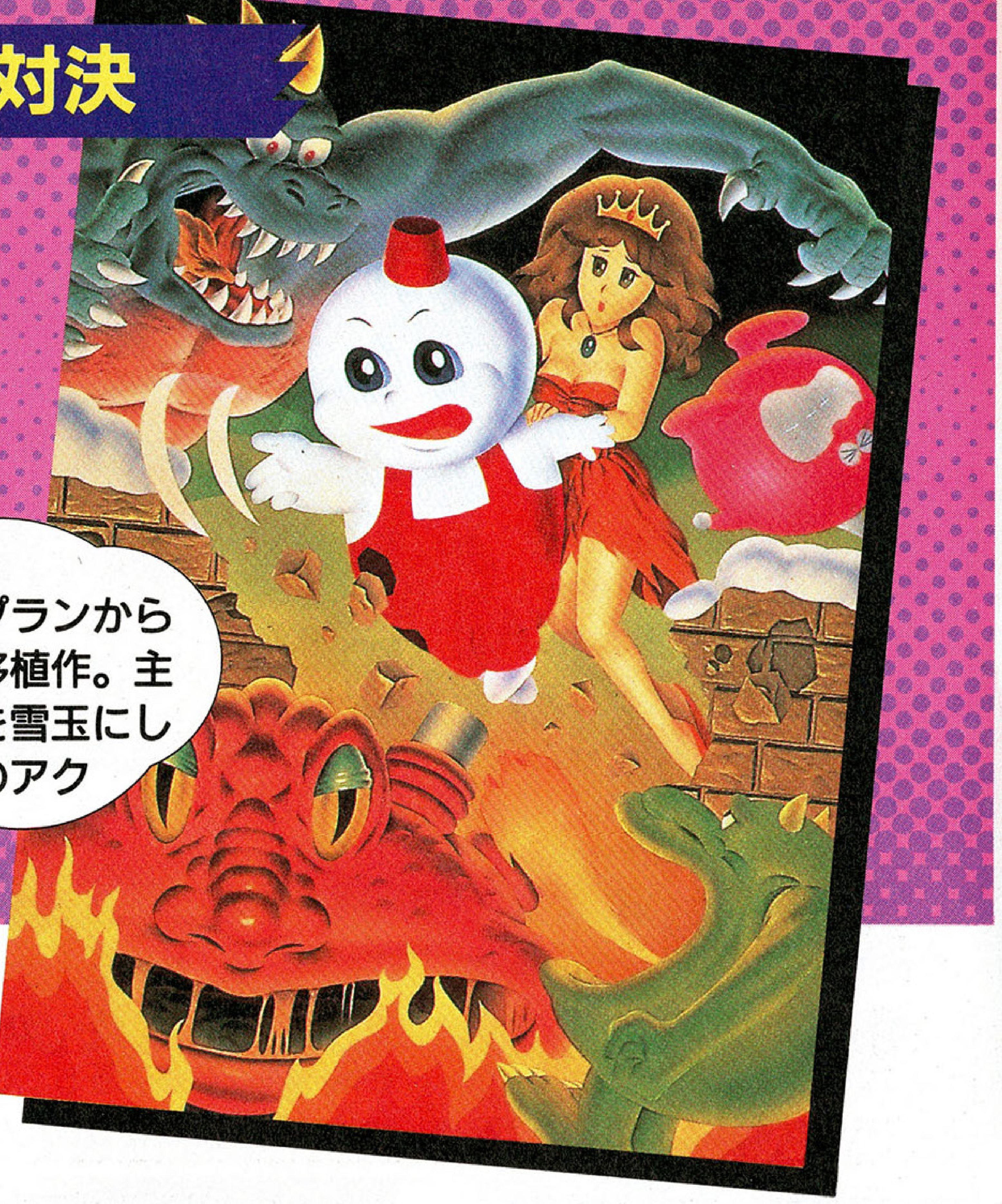
雪だるま兄弟がアッチッチ大王と対決

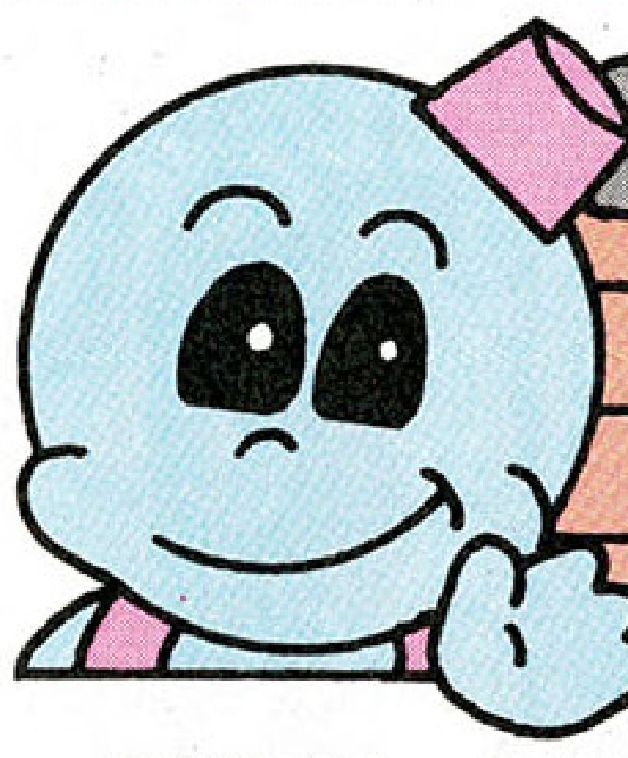
SNOW BROS. NICK & TOM

スノーブラザーズ

発売予定日	5月28日	ジャンル	アクション
メーカー名	テンゲン	継続機能	パスワード・コンティニュー
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100%

1990年に東亜プランから発表された業務用の移植作。主人公が雪だるまで、敵を雪玉にして倒す面クリアタイプのアクションゲームだ。



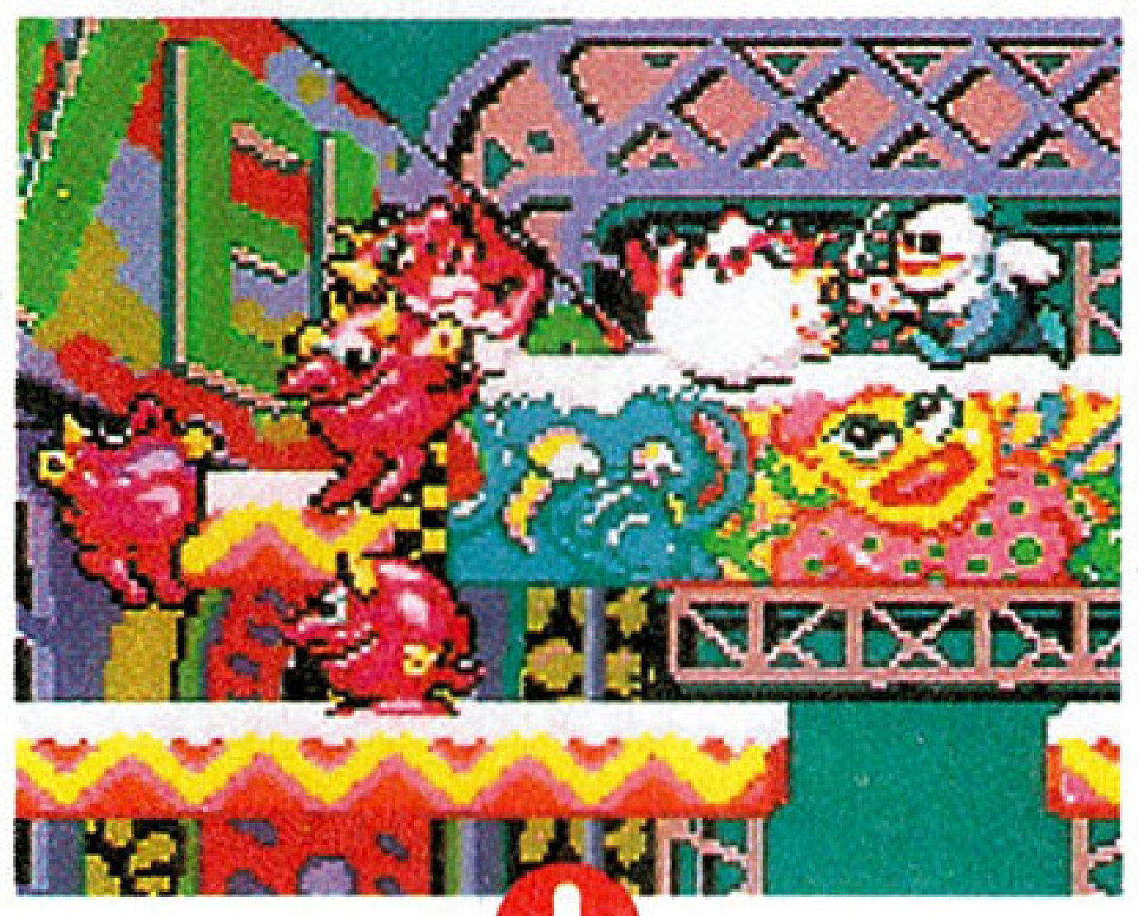


雪だるまが雪を投げつけ、敵を倒すアクションゲーム

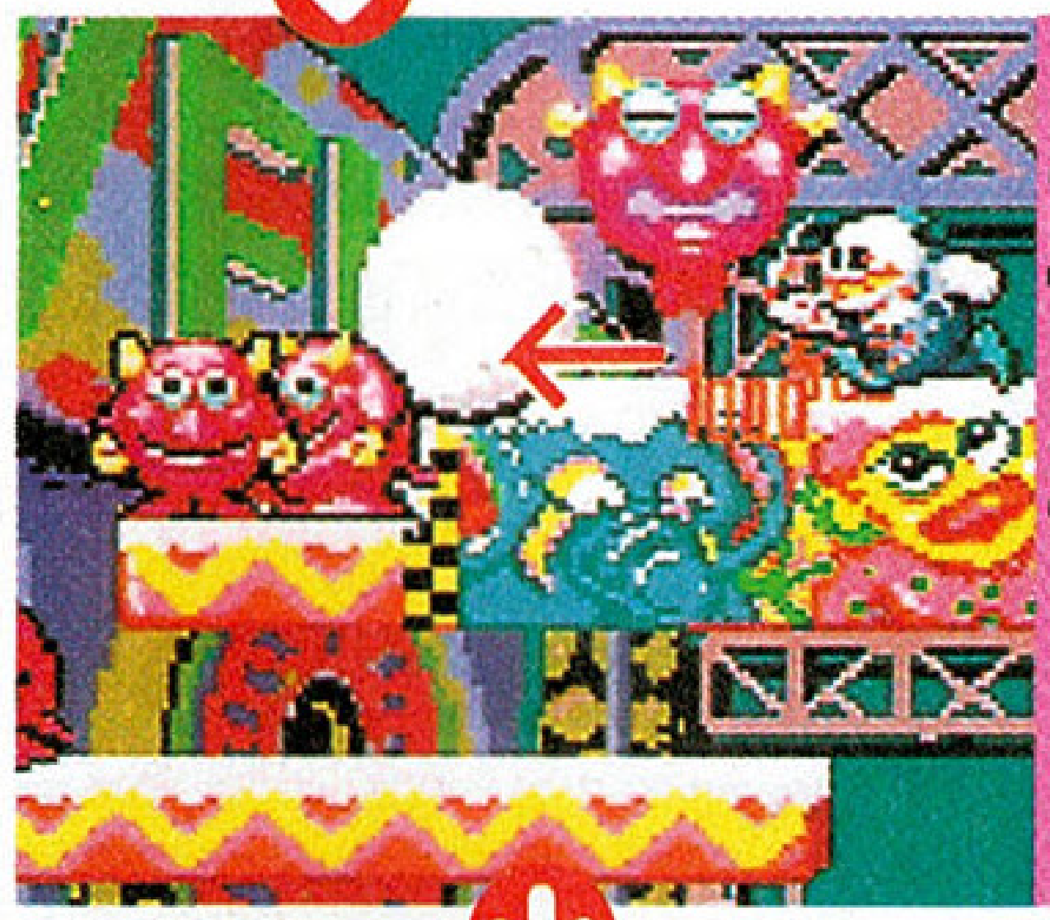
このゲームは東亜プランから業務用で発表された、面クリアタイプのアクションゲームだ。プレイヤーは雪だるまのニックとトムを操作し、フロアにいる敵をすべて倒すと次のフロアに行けるのだ。

敵を雪玉にして転がす！

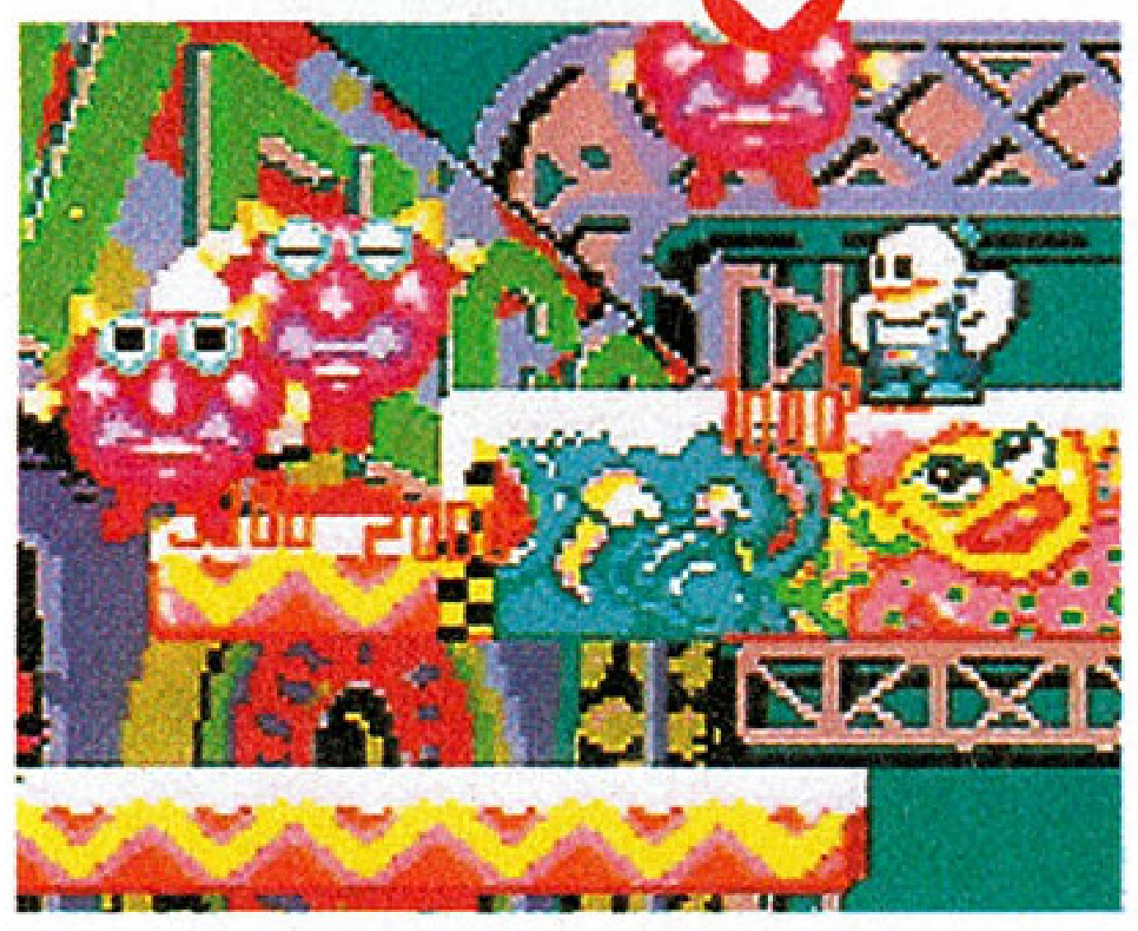
雪だるまの操作方法は方向キーの左右で移動、Aボタンで雪弾ショットが撃て、Bボタンで上の段にジャンプができる。雪弾ショットは敵の動きを止め、何回も当てると敵を雪玉にすることができる。これに近づいてAボタンを押すと転がすことができる。そして、フロアの一番下の左右の角にぶつけて敵を倒していく。また、転がした雪玉に、ほかの敵を巻き込んでまとめて倒すことも可能だ。



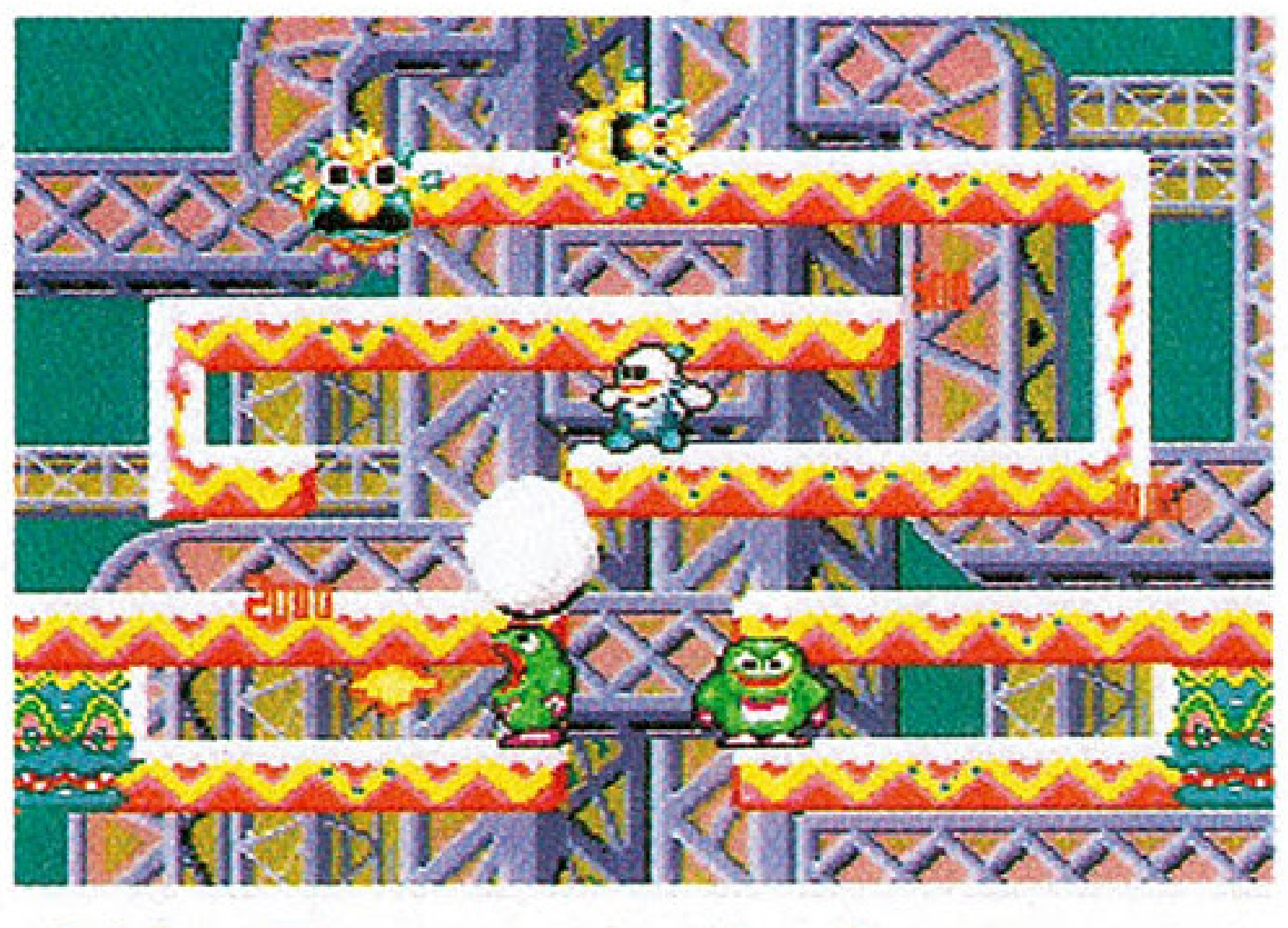
敵に雪弾ショットをぶつけ、雪玉にしよう



敵がたくさんいる矢印の方向に転がしてみよう



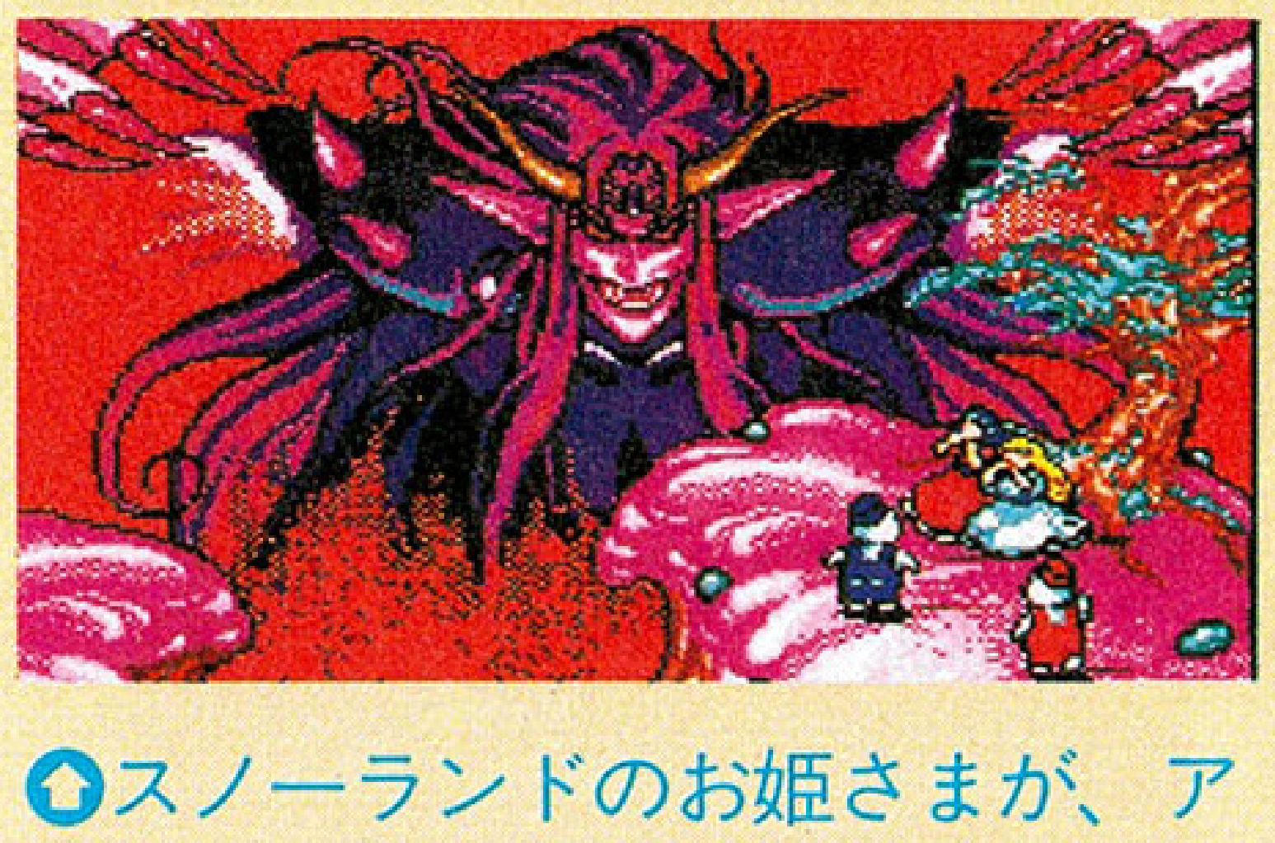
雪玉に当てて、敵をまとめて倒したぞ!!



敵を雪玉にしたら転がして、ほかの敵もまとめて倒しちゃえ！

ストーリー紹介

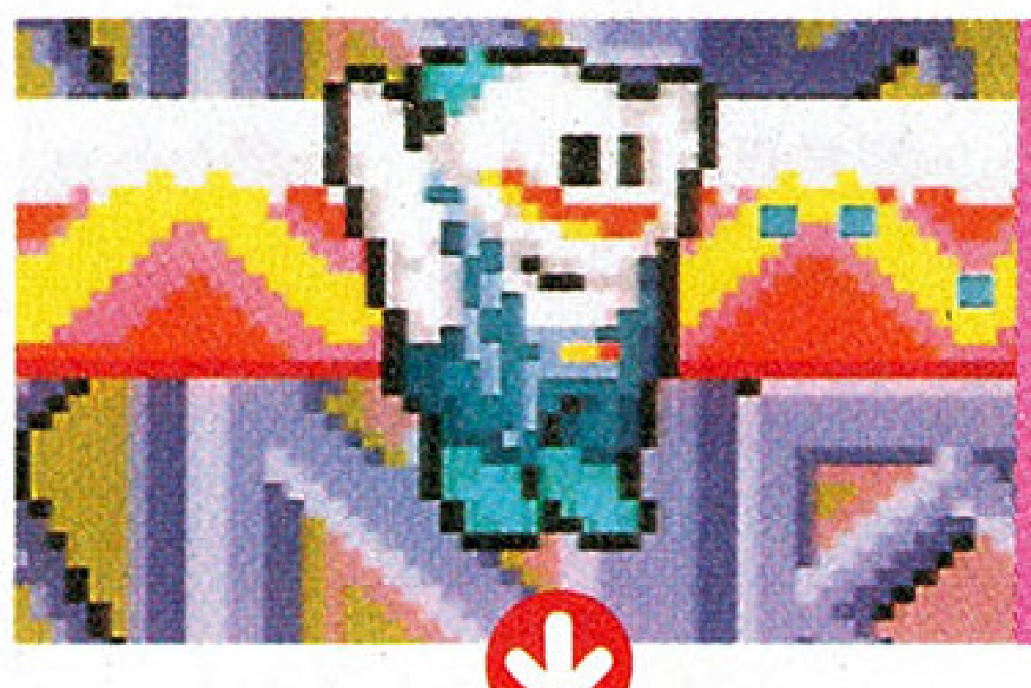
世界征服の野望を持つホットダ王国のアッチッチ大王が、平和なスノーランドに魔の手を伸ばした。そして、2人のお姫さまがさらわれてしまう。雪だるまのニックとトムは、アッチッチ大王からお姫さまを取り戻すべく立ち上がった。



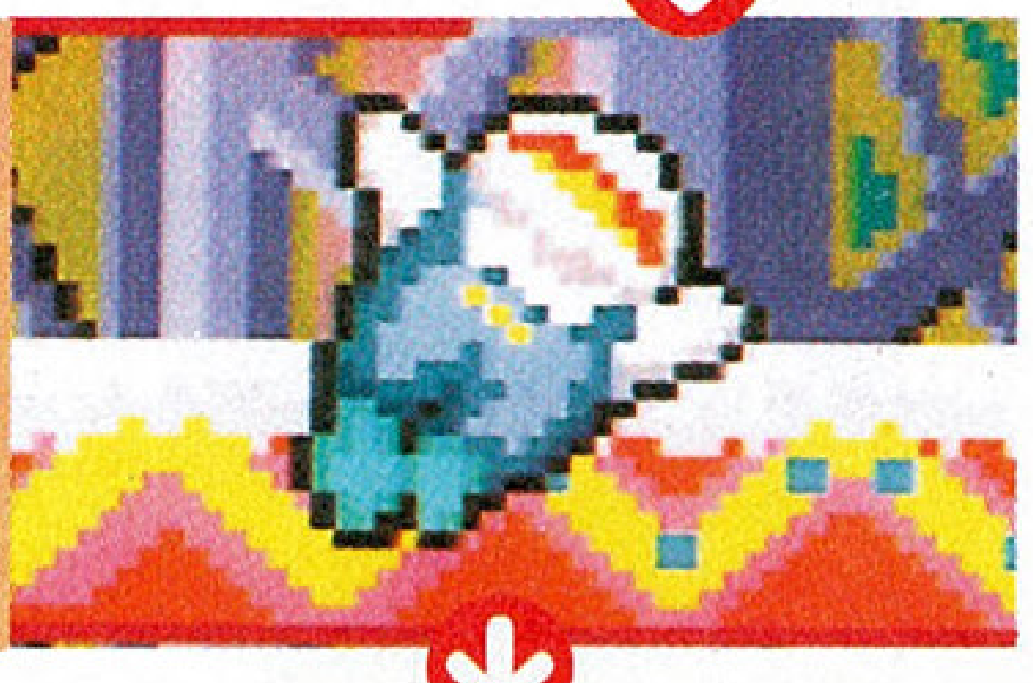
スノーランドのお姫さまが、アッチッチ大王にさらわれる

雪だるまのかわいい動きに注目

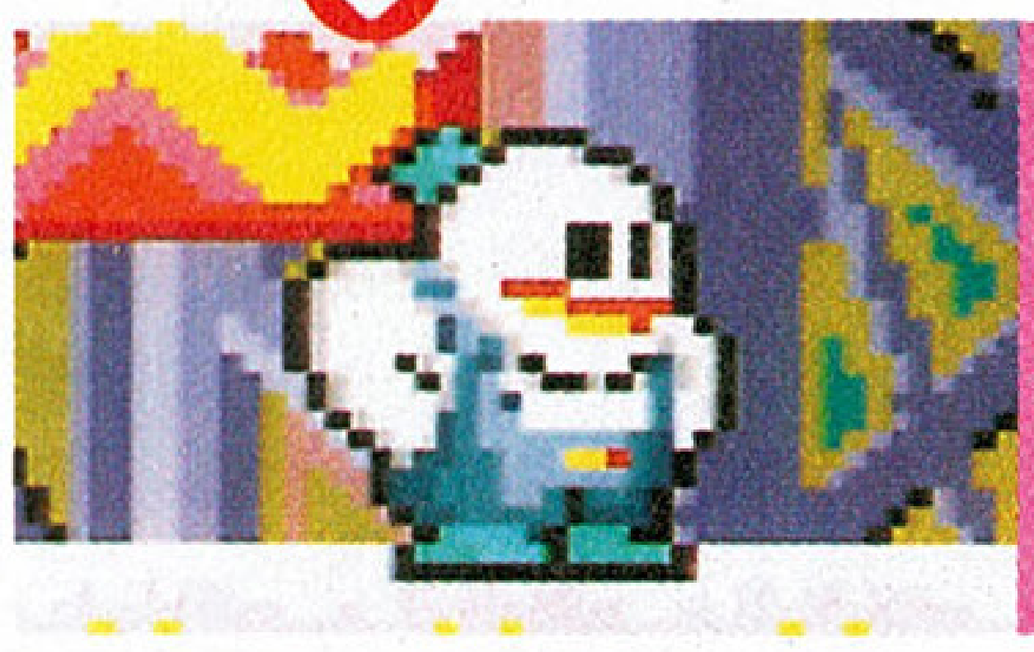
このゲームのウリの1つとして、雪だるまのかわいい動きがあげられる。ジャンプすればクルッと1回転して着地し、フロアをクリアすれば、バビーンと飛んで次のフロアに移動する。また、雪玉に自分が巻き込まれちゃったときの動きも笑っちゃうぞ。



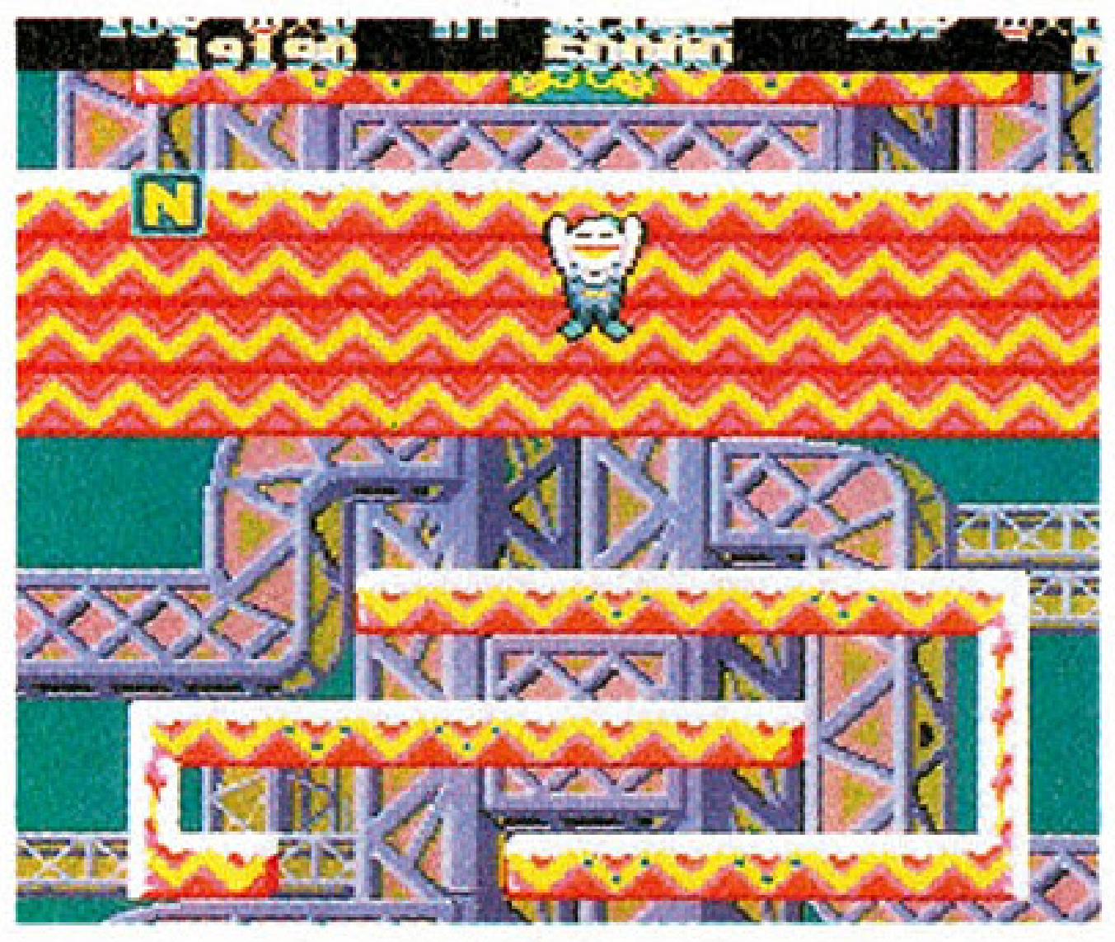
上の段に移動してみよう



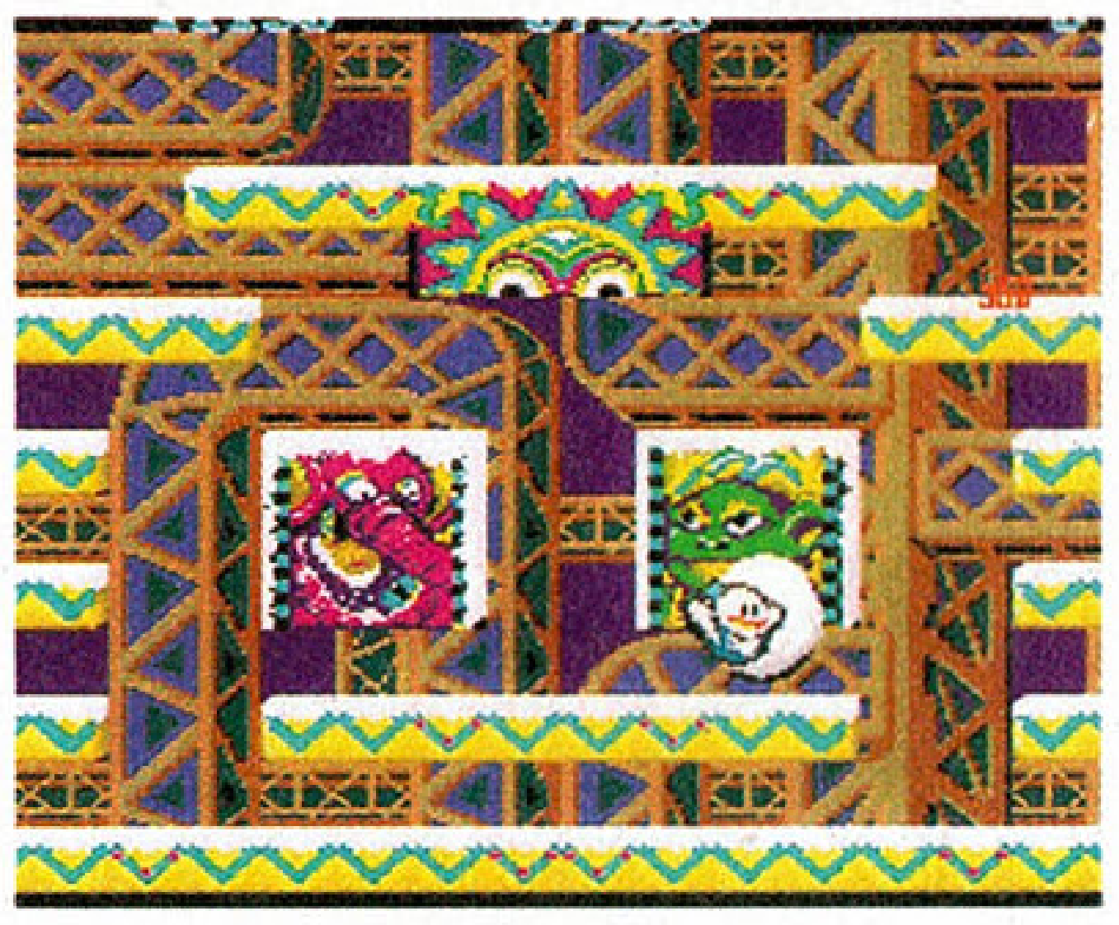
ほらよっ、一回転して…



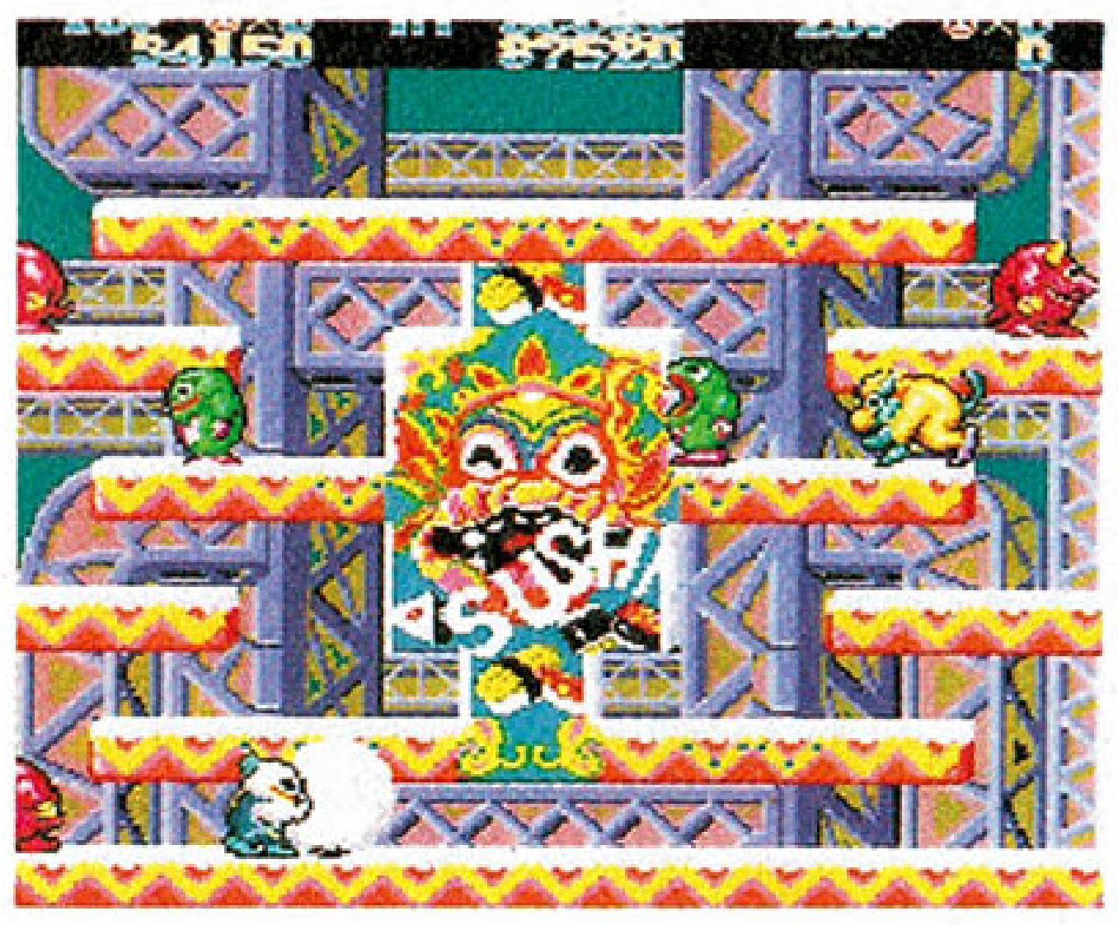
スタッと着地だ。おみごと！



バビーンと飛んで、次のフロアに移動する



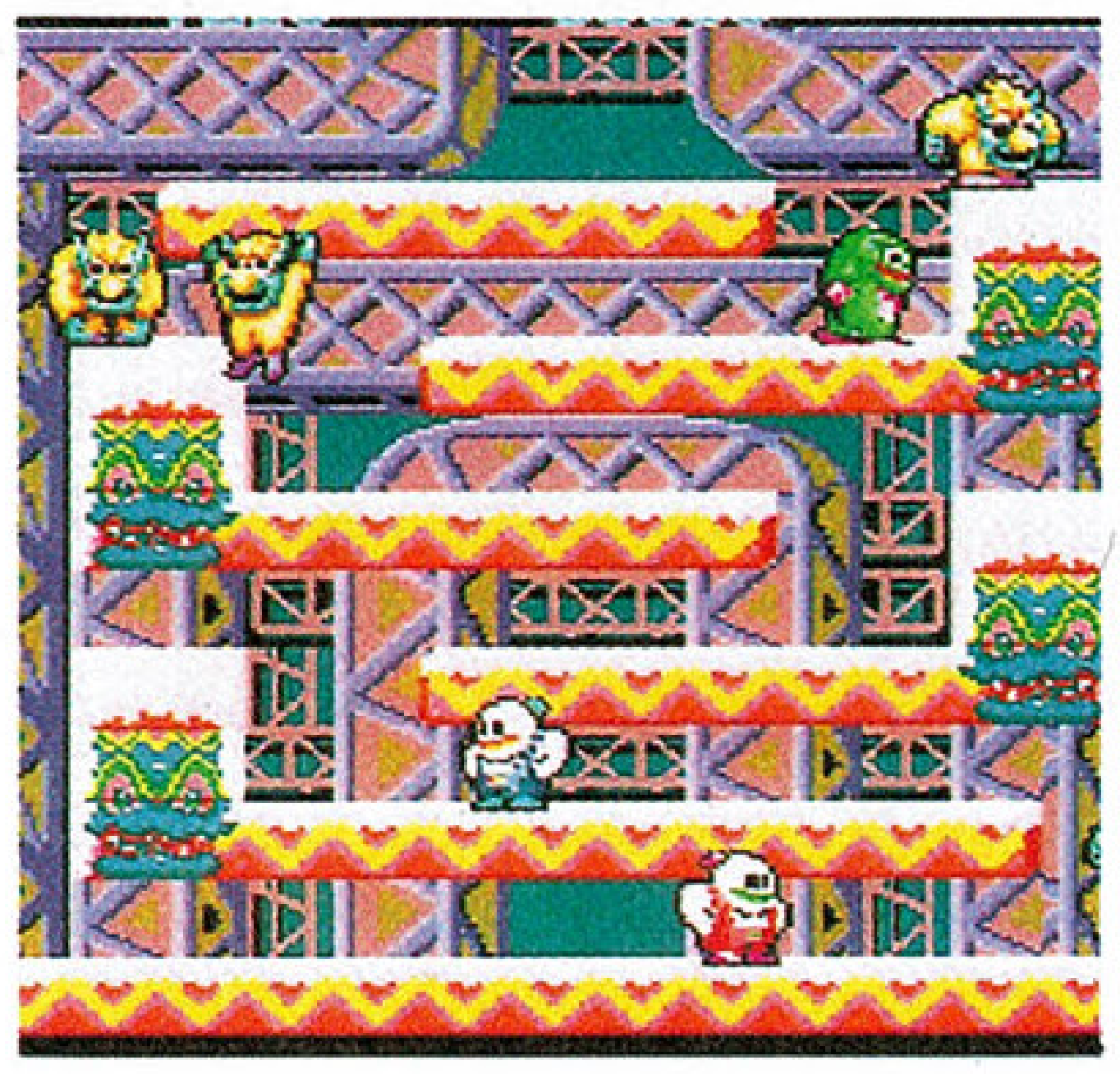
わ～、雪玉と一緒に転がってしまった～



よいしょ、よいしょ。雪玉を押す雪だるま

ニックとトムの協力プレイもOK！

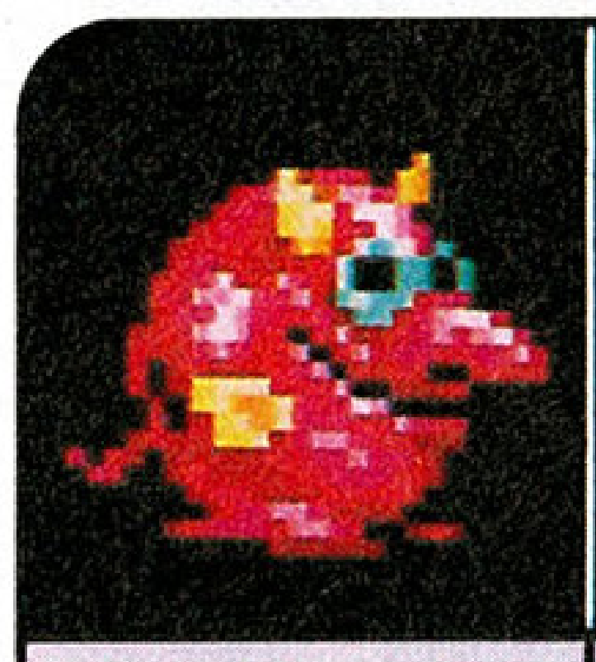
2人同時プレイは1プレイヤーが青い服を着たニックを操作し、2プレイヤーは赤い服を着たトムを操作する。もちろん、一緒に敵を倒していく協力プレイもできる。また、得点を競い合うときは、味方を雪玉に巻き込んで、転がしてしまうお邪魔プレイもできるぞ。

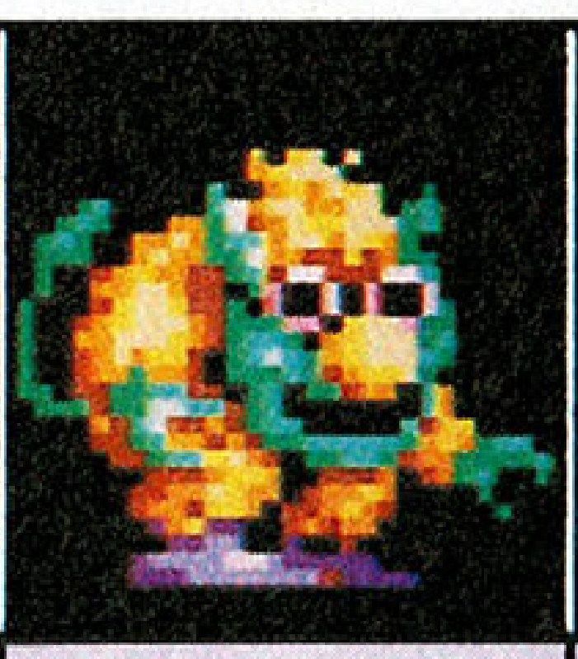


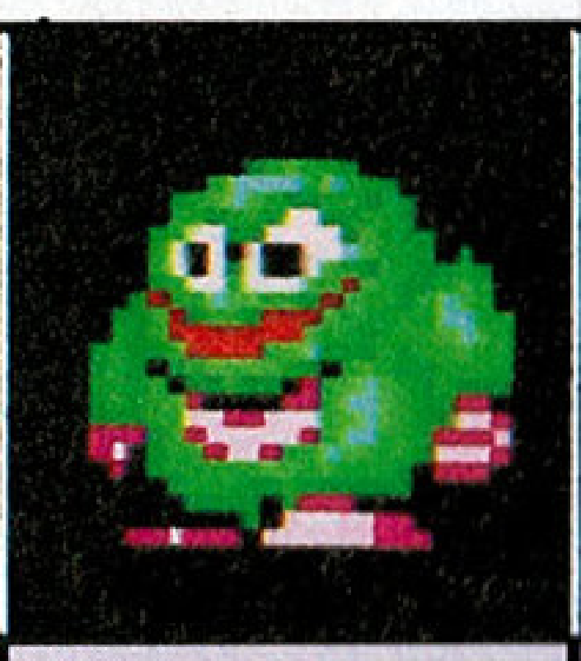
協力して敵を倒すのか、それとも邪魔をするのか？

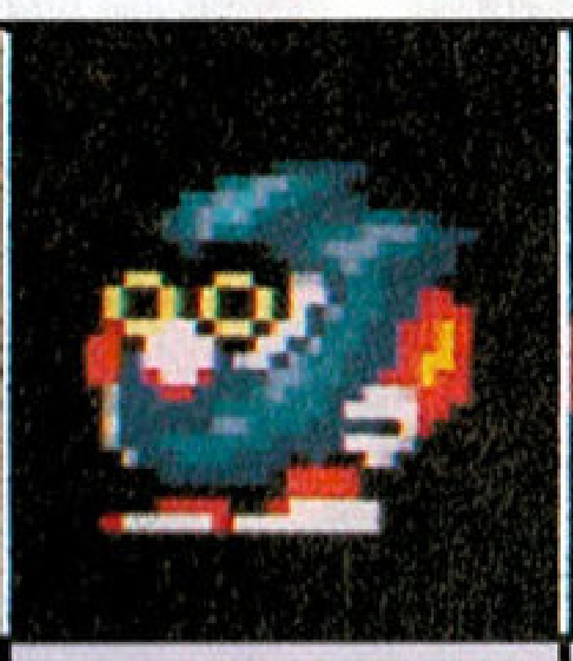
雪だるまの前に立ちはだかる敵

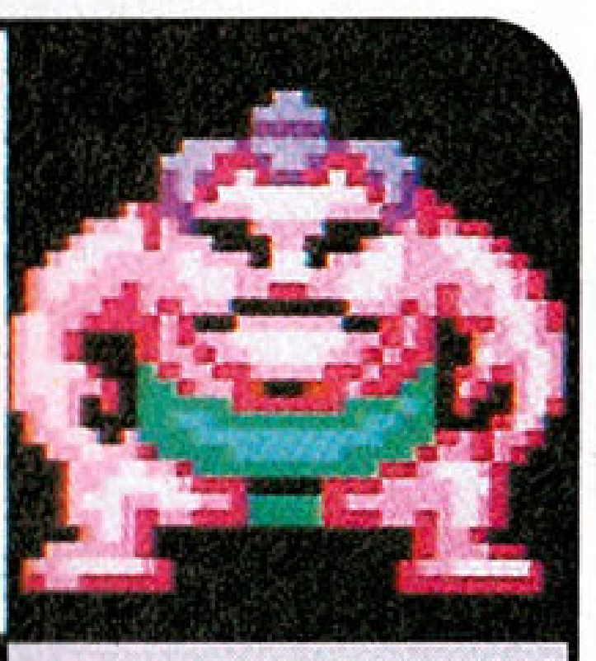
雪だるまの行く手をふさぐ敵たちは、名前が付いていないがそれぞれ特徴的な動きをするキャラだ。これらの敵を雪玉にし、フロアの地形を利用して、一度の攻撃でできるだけ多く倒してしまおう。

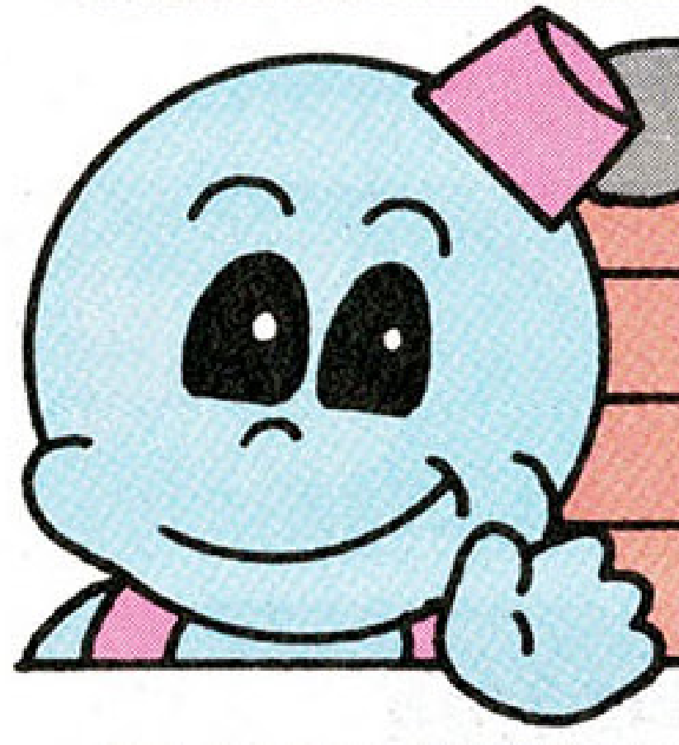

しつこく追ってくるが動きは遅いぞ


動きは雪だるまより速い。近づくな！


炎を吐くイヤなやつ。体を溶かされるぞ


体を回転させると無敵になる強敵だ


フロアの一番高いところから弾をまく

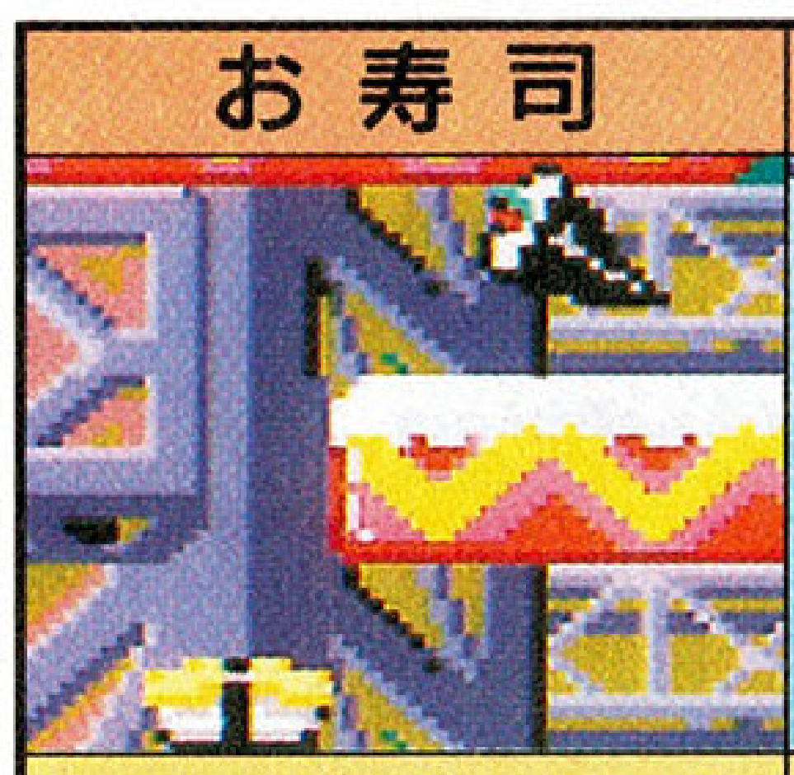
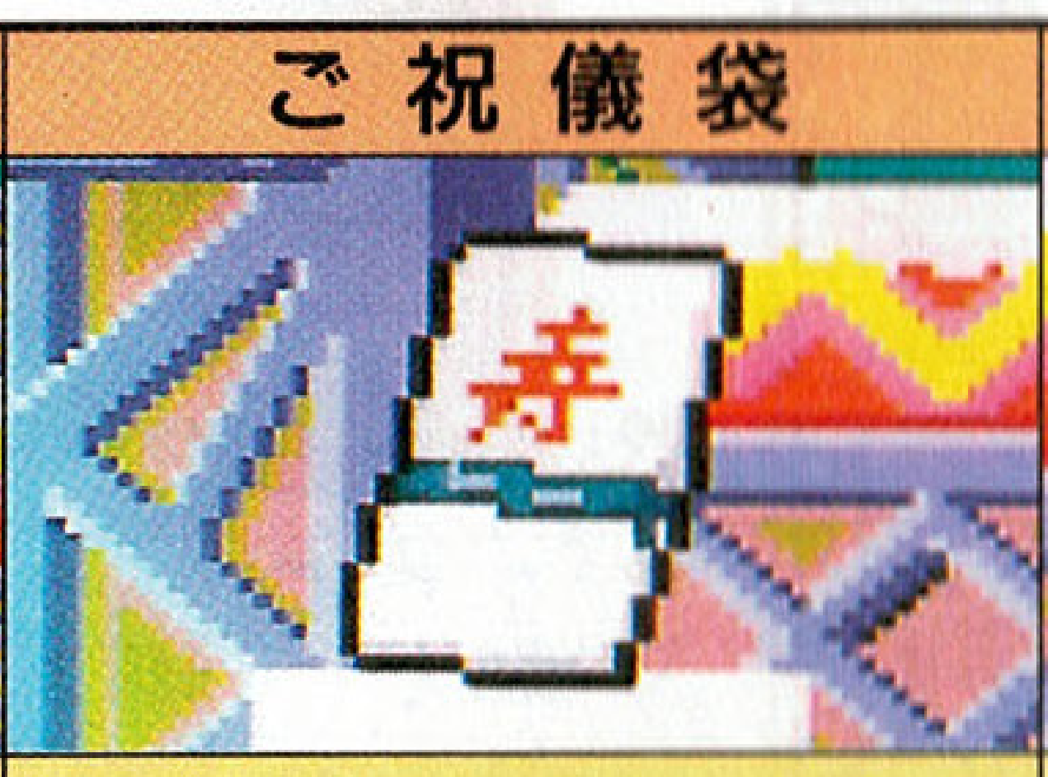
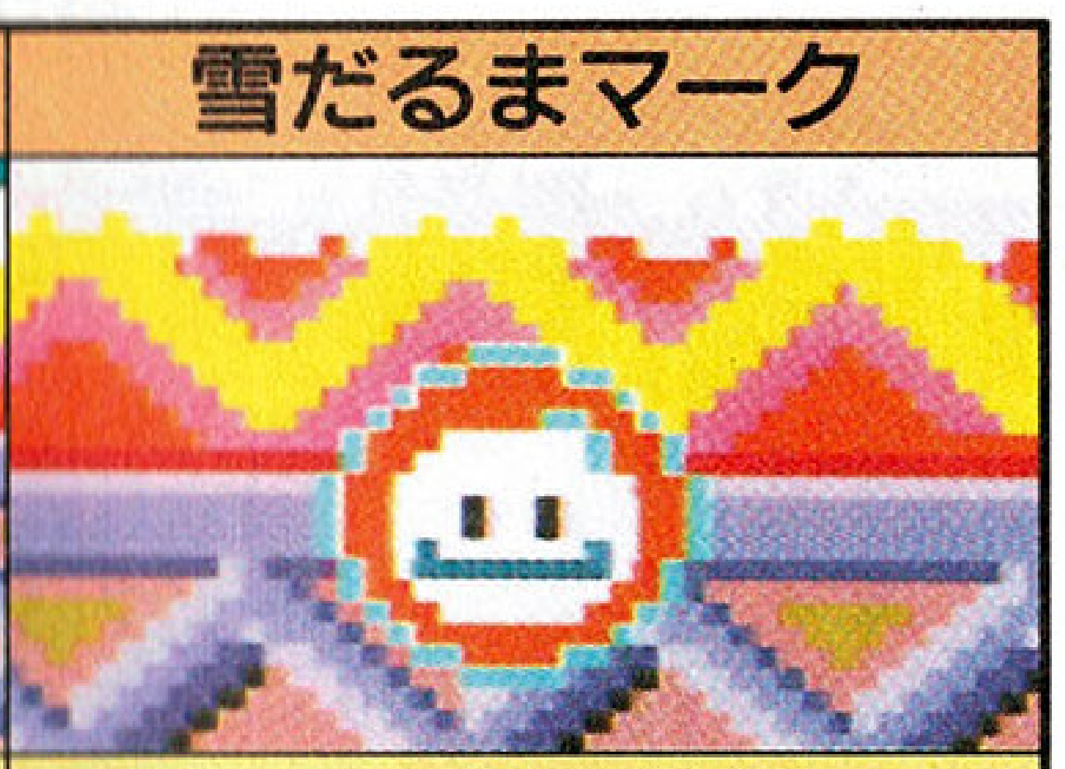


雪だるまを助けてくれる7種類のアイテムを紹介

雪だるまを助けてくれるアイテムは7種類ある。そのうち得点となるアイテムは3種類あり、残りの4種類は攻撃補助（無敵状態やショットの飛距離がアップなど）のアイテムだ。得点アイテムは2人同時プレイで、得点を競い合うときに取り合いになるだろう。

得点アイテム

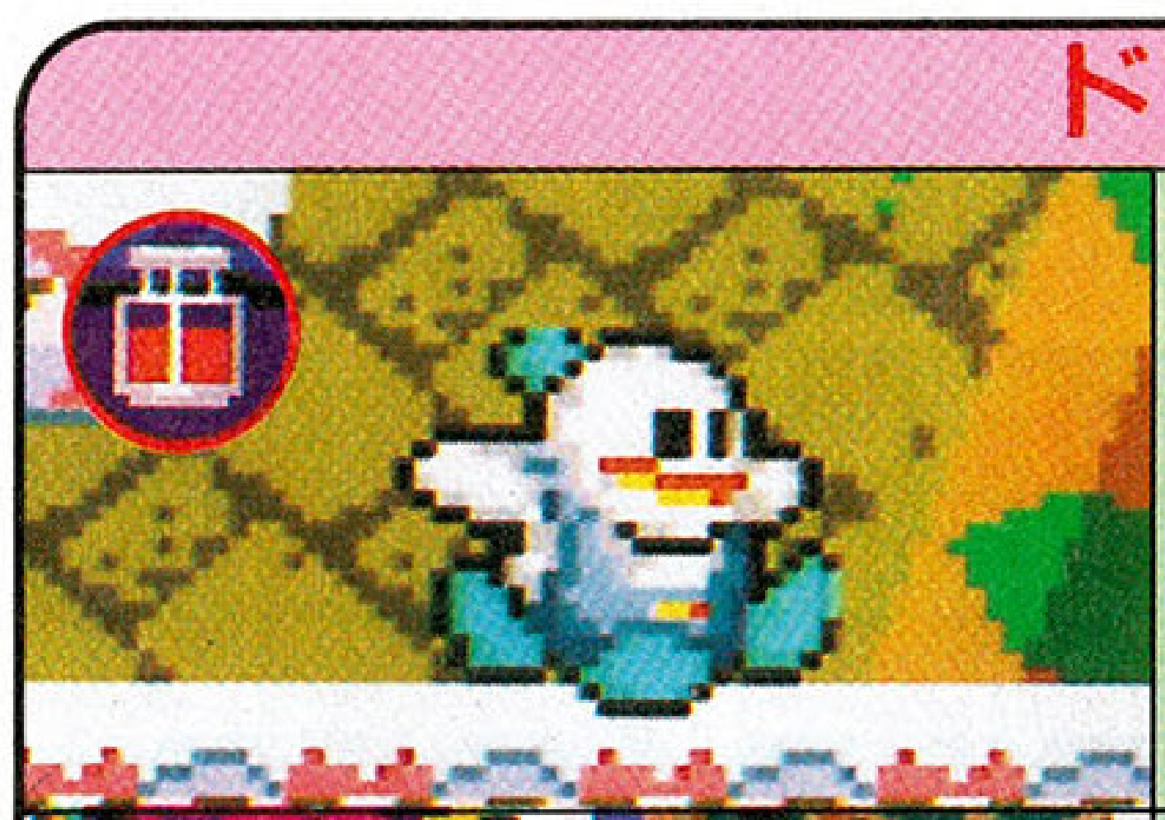
得点アイテムはお寿司とご祝儀袋、雪だるまマークの3種類。お寿司はネタのグレードにより10種類ある。ご祝儀袋は画面内の敵全部を一度に倒すと、画面の上から複数降ってきて、1つ10000点だ。雪だるまマークを取ると一定時間スライムが出現し、倒すとS、N、O、Wのいずれかの文字が出現する。全部集めると1UPだ。

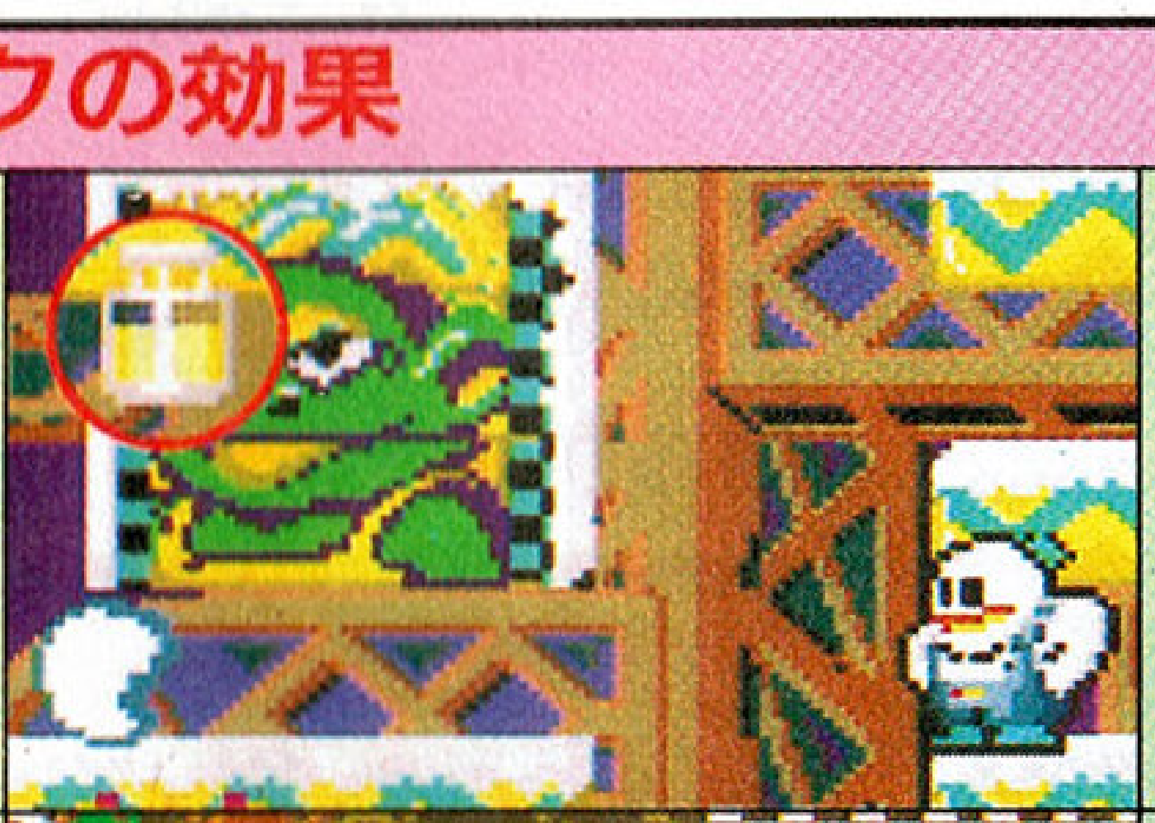
お寿司	ご祝儀袋	雪だるまマーク
		
100点〜2000点の得点。10種類ある	10000点。画面内の敵全部を一度に倒すと出現する	1UPするために必要なスライムを出現させる

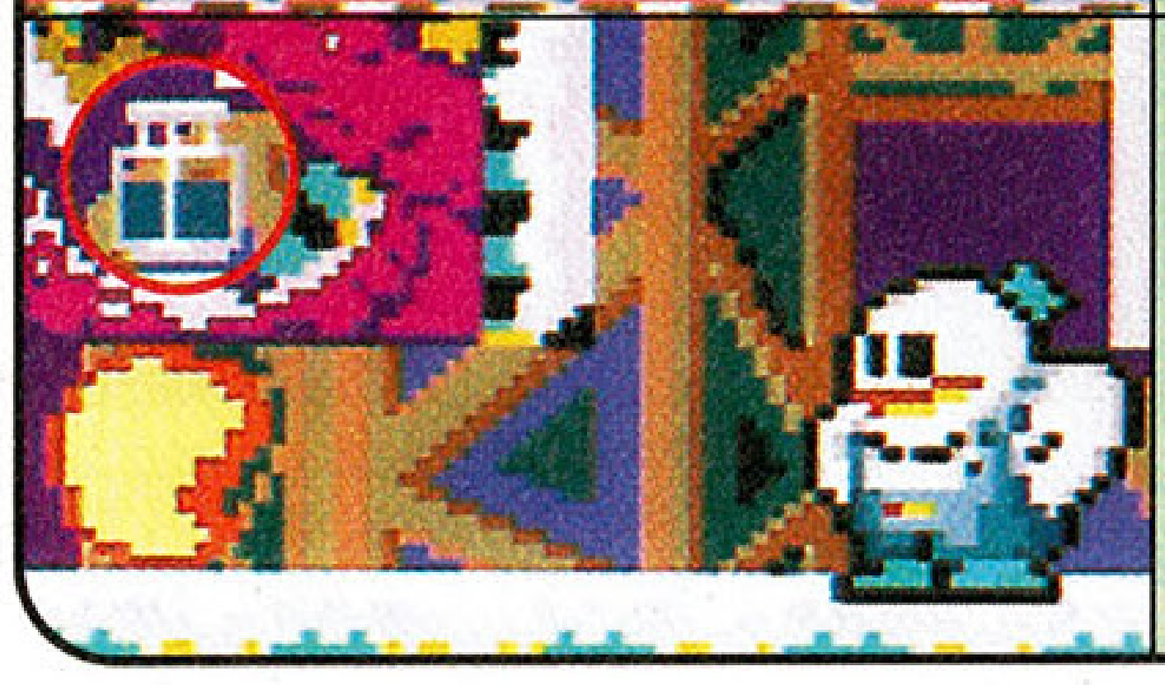
パワーアップアイテム

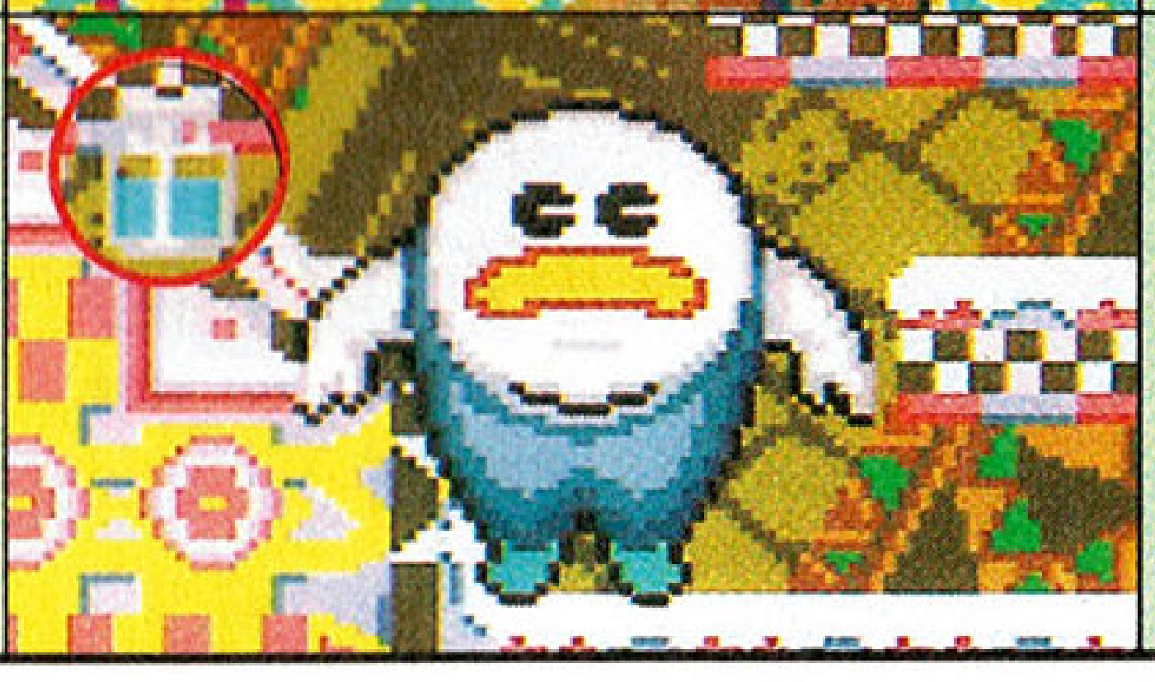
パワーアップアイテムは4色のドリンク。敵を倒すとランダムに出現する。新しく違う効果のアイテムをとっても、前の効果は消えないので、飛距離と威力をアップしたショットなどもできるぞ。

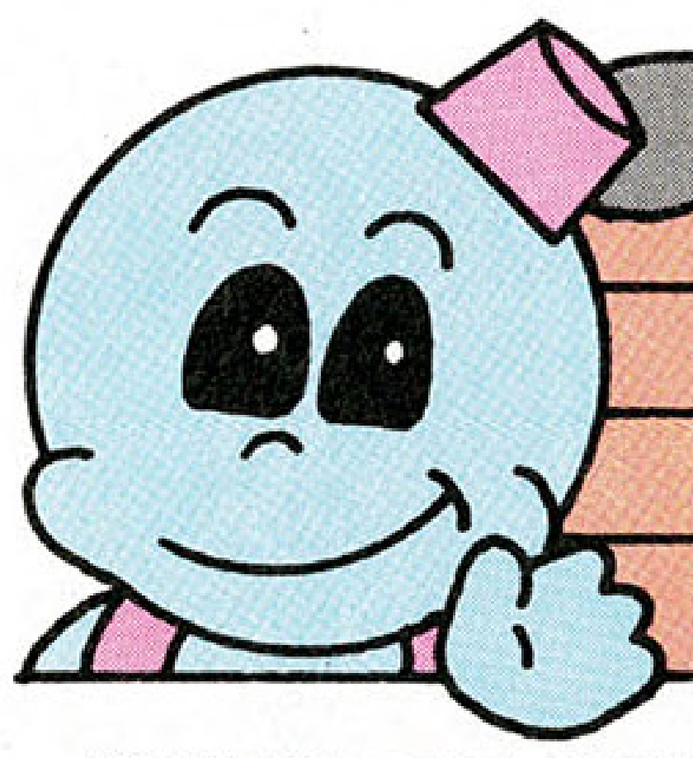
ドリンクの効果


⇦雪だるまのスピードがアップ


⇦雪弾ショットの飛距離アップ


⇦雪弾ショットの威力がアップ


⇦一定時間巨大化し、無敵に

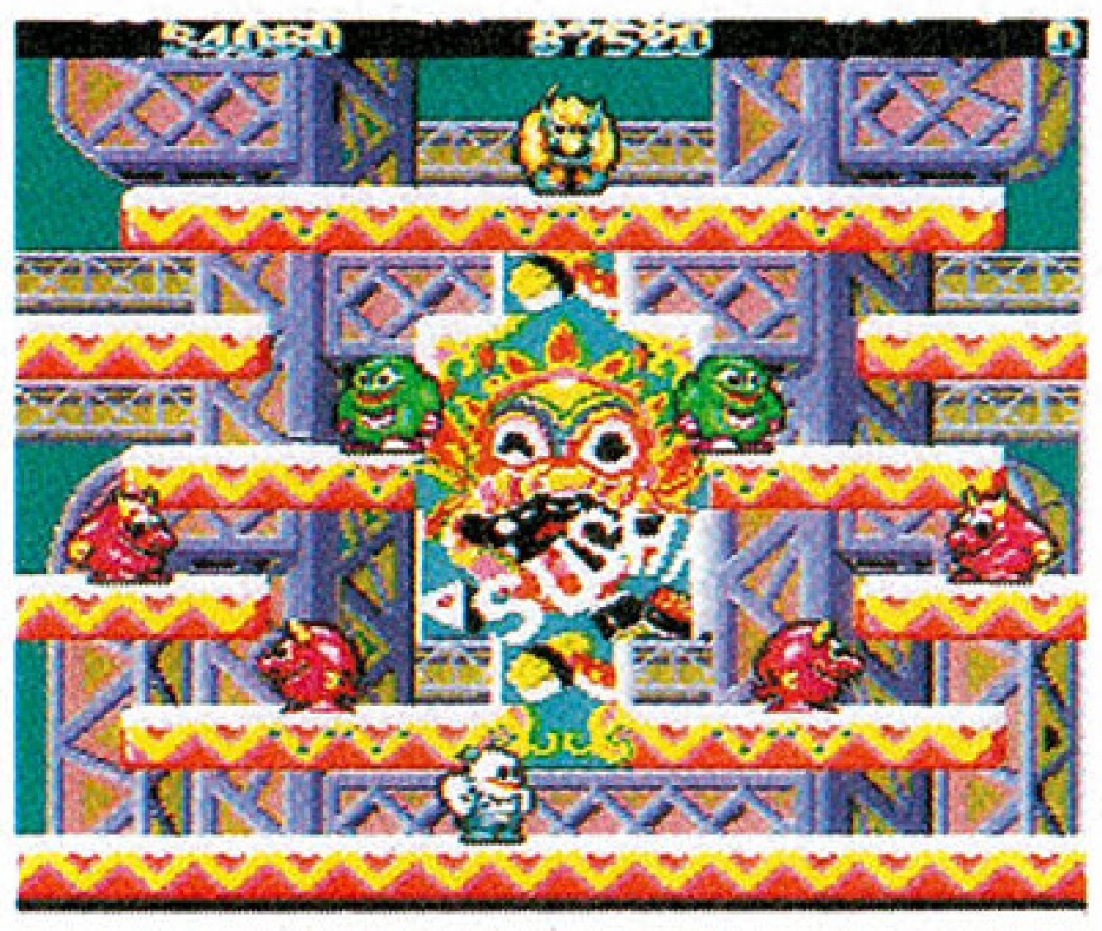


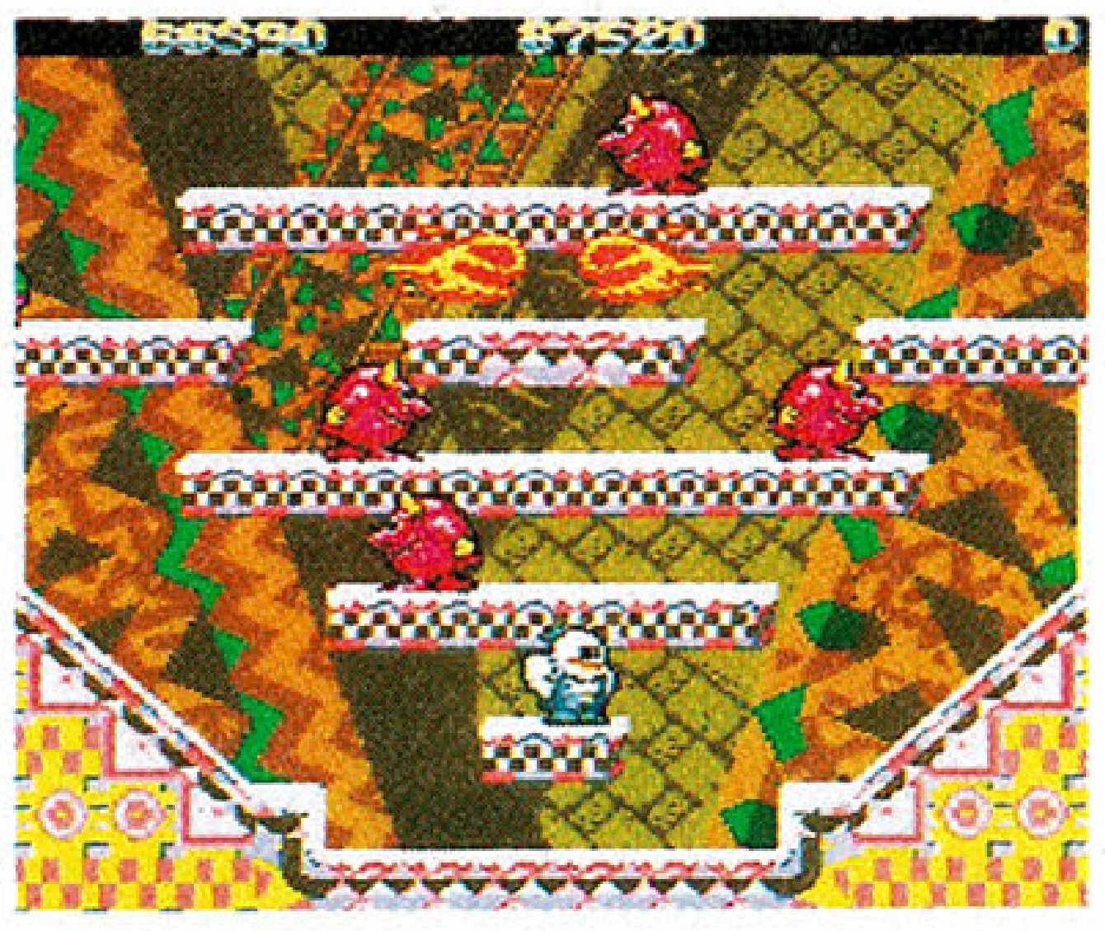
メガドライブ版は業務用より20面多い70面を用意

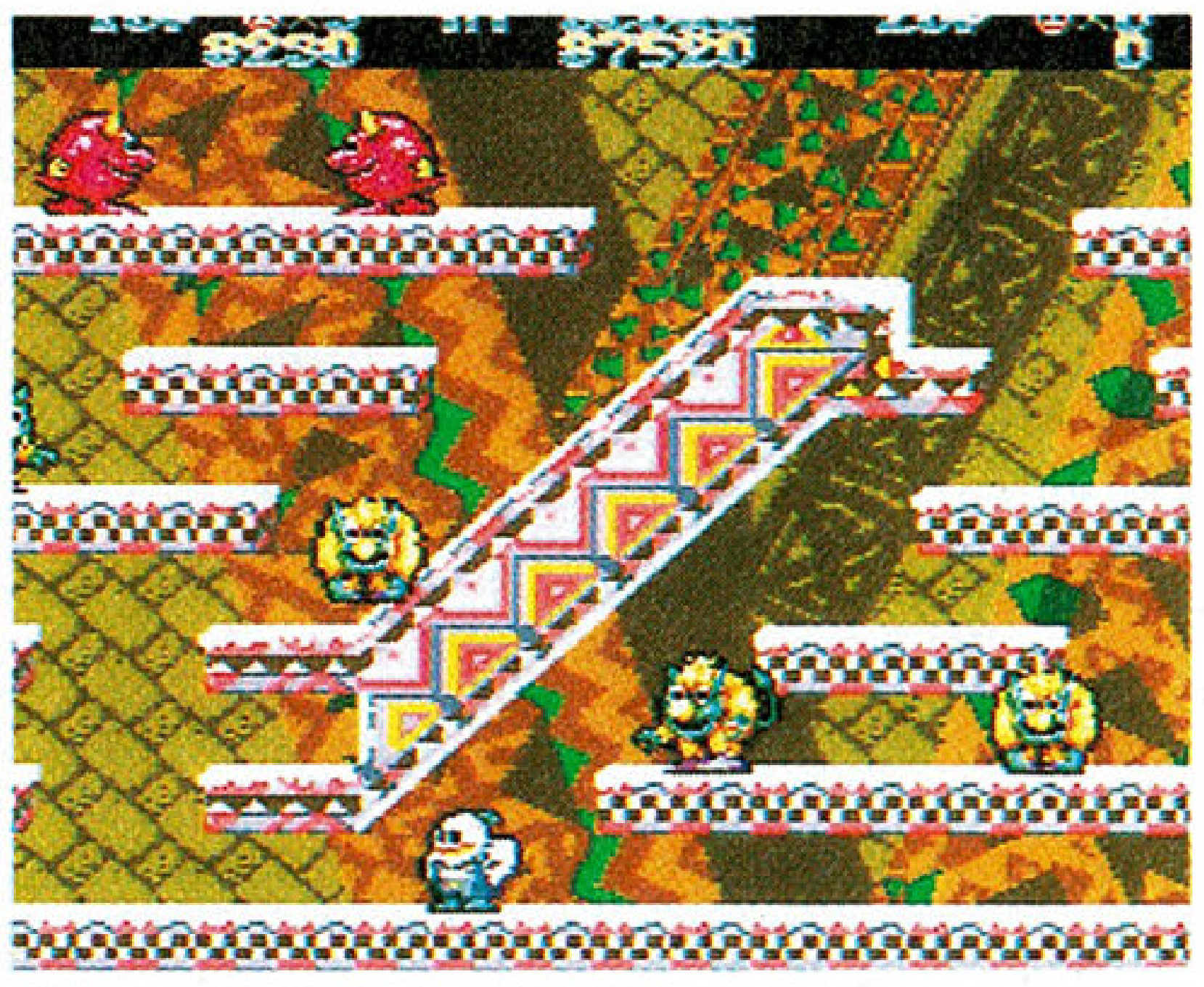
業務用では全50面だったが、メガドライブ版ではオリジナルの面が20もプラスされ、全70面となっている。1ステージは10面（フロア）で、7つのステージにわかれている。ステージごとに背景の配色に変化があり、10フロアごとにボスキャラが登場する。これを倒せば、次のステージに進むことができるのだ。

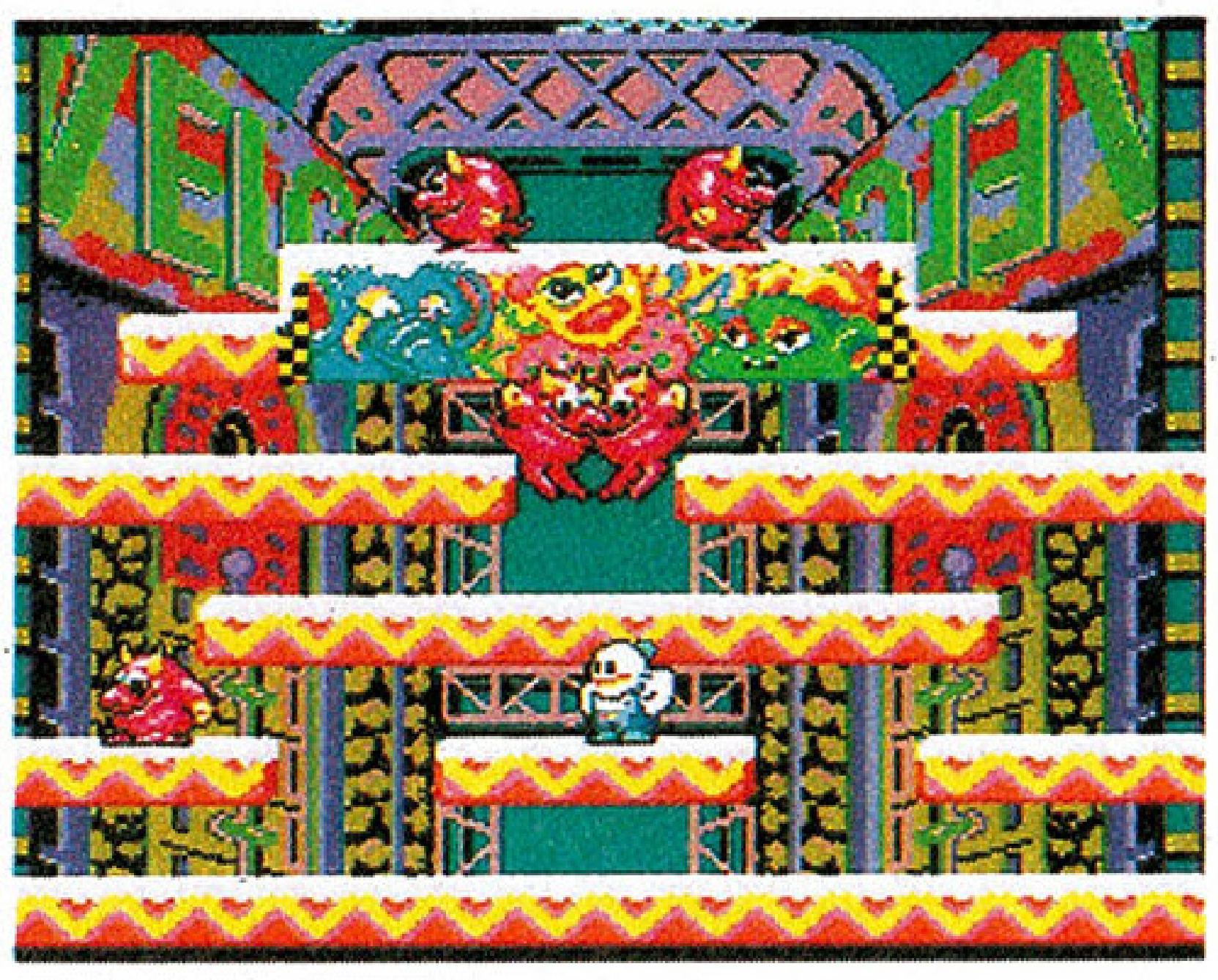
フロアの形はさまざまだ

フロアには、まとめて敵を倒すチャンスがあるときや、逆に敵に囲まれやすく、クリアが難しいときがあったりもする。だから、フロアの構成に合わせた戦術を考えて敵を倒していくことが必要だ。


⇦画面中央部のSUSHIの文字が笑わせる

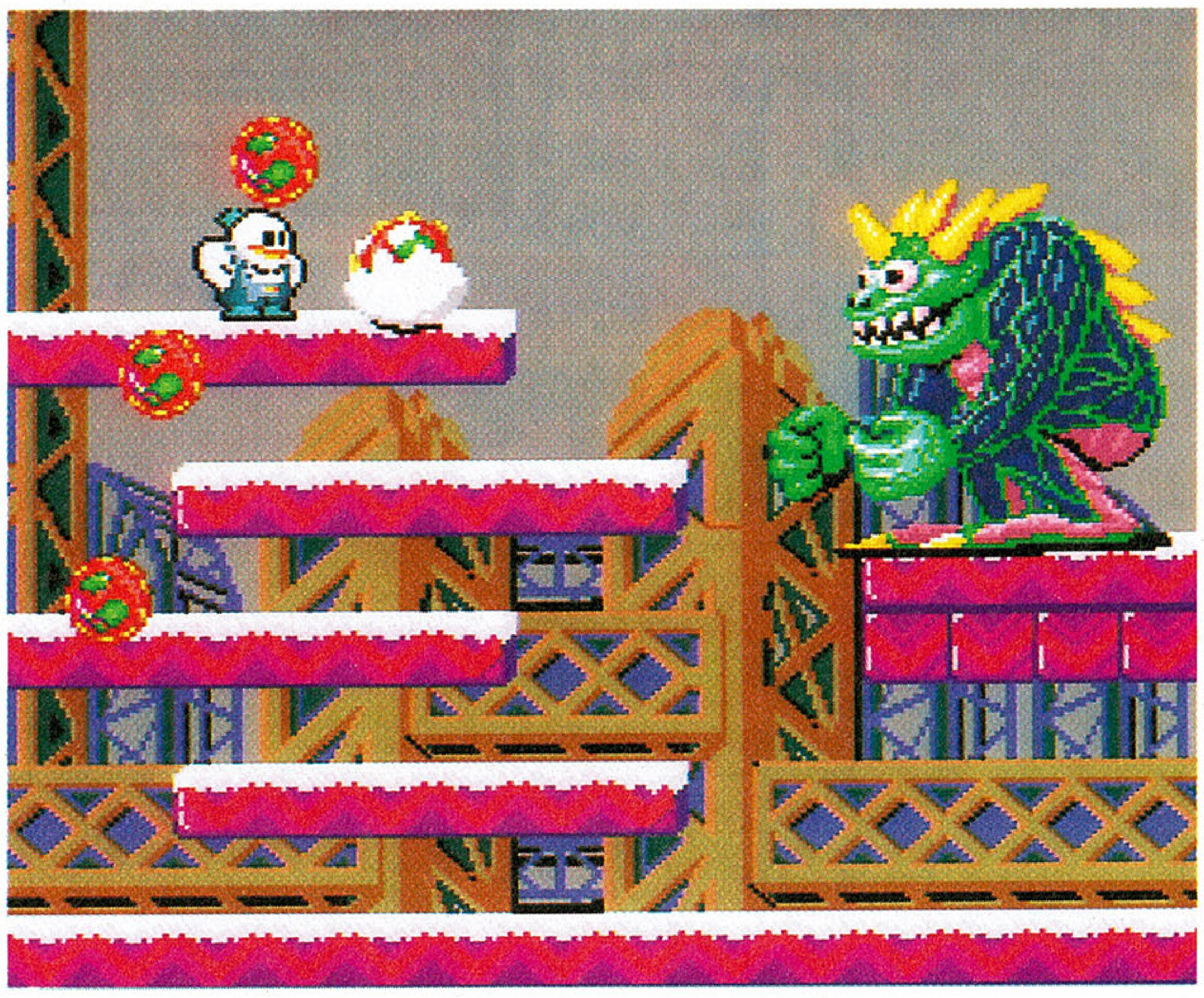

⇨画面の下が狭いフロアは囲まれやすいので注意


⇧すべり台のようなものがあるフロアだ。これを利用しない手はない!?


⇧背景がにぎやかなステージだ。画面中央にある顔はなんなのだろう？

10フロアごとにボスキャラ登場

10フロアごとに、ステージの区切りとしてボスキャラが登場する。ボスへの攻撃も雪弾ショットのみだが、ザコ敵を出してくるので、これを雪玉にして大ダメージを与えると倒すのが早くなるぞ。


⇦ボスキャラにはショットを当ててもキリがないので、ザコ敵を雪玉にしてぶつけよう。与えるダメージが大きいぞ

1988年11月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第4巻第20号(通巻67号)

SEGA®

ファミリーコンピュータMagazine No.20特別付録（とくべつふろく）②

メガドライブ FAN

ソフトからハードまで！
爆裂（ばくれつ）マシンの全（すべ）てを解明（かいめい）

16-BIT
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
AV INTELLIGENT TERMINAL
POWER ON
SEGA
MEGA DRIVE
ON CARTRIDGE LOCK OFF
POWER
RESET
PHONES VOL.
COMPUTER VIDEO GAME CONTROL PAD
START
TRIGGER
A B C
SEGA

AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
メガドライブ

スペースハリアーⅡ／獣王記（じゅうおうき）／スーパーサンダーブレード

先取（さきど）り

完全紹介（かんぜんしょうかい）

新機種は高性能

ウワサの新機種が遂にベールを脱いだ！　AV感覚あふれる斬新な外観の中には、アーケードゲームと同じ16ビットCPUを搭載。こりゃ、凄そうなマシンだぜっ!!

メガドライブの性能についてわかりやすくいえば、画像、色彩、音色どれを取ってもゲームセンターのマシンに負けていないことだ。それじゃ、その性能の秘密を解き明かしちゃおう。大きく3つの特徴があげられるぞ。

①16ビットCPU68000を採用

CPUとは、人間にたとえるなら頭脳にあたるところ。メガドライブは16ビットCPU 68000 を搭載している。これはパソコンやワークステーション、アーケードマシンなどで使われているものと同じレベルだ。ファミコンやマスターシステムなどの家庭用TVゲーム機が使っているのは8ビットCPU。ビット数が2倍に増えたわけだ。16ビットになったことで画像の解像度や色数などあらゆる面で、今までの家庭用TVゲームの性能をはるかに越えたのだ。

②ツインスクロールを実現

ツインスクロールとは、それぞれ独立したスクロール画面を2画面同時に表示すること。家庭用TVゲーム機では表現できなかった遠近感が実現できるようになった。画面前方のキャラクタと背景が違うスピードでスクロールするから立体感にあふれているぞ！

③高音質トリプル音源を採用

ゲームを演出するひとつの要素であるゲームサウンドもグレードアップした。音源専用カスタムＬＳＩを使うことにより、PSG、FM、PCMのトリプル音源が搭載できるようになっている。PSGは効果音に、FMはバックミュージックに、PCMは声に使われて合計10重和音が可能になっている。同時発生ができ高音質なので、臨場感あふれるゲームサウンドが楽しめるのだ。

この他にもデザインやオプション機能などもグッドだ。

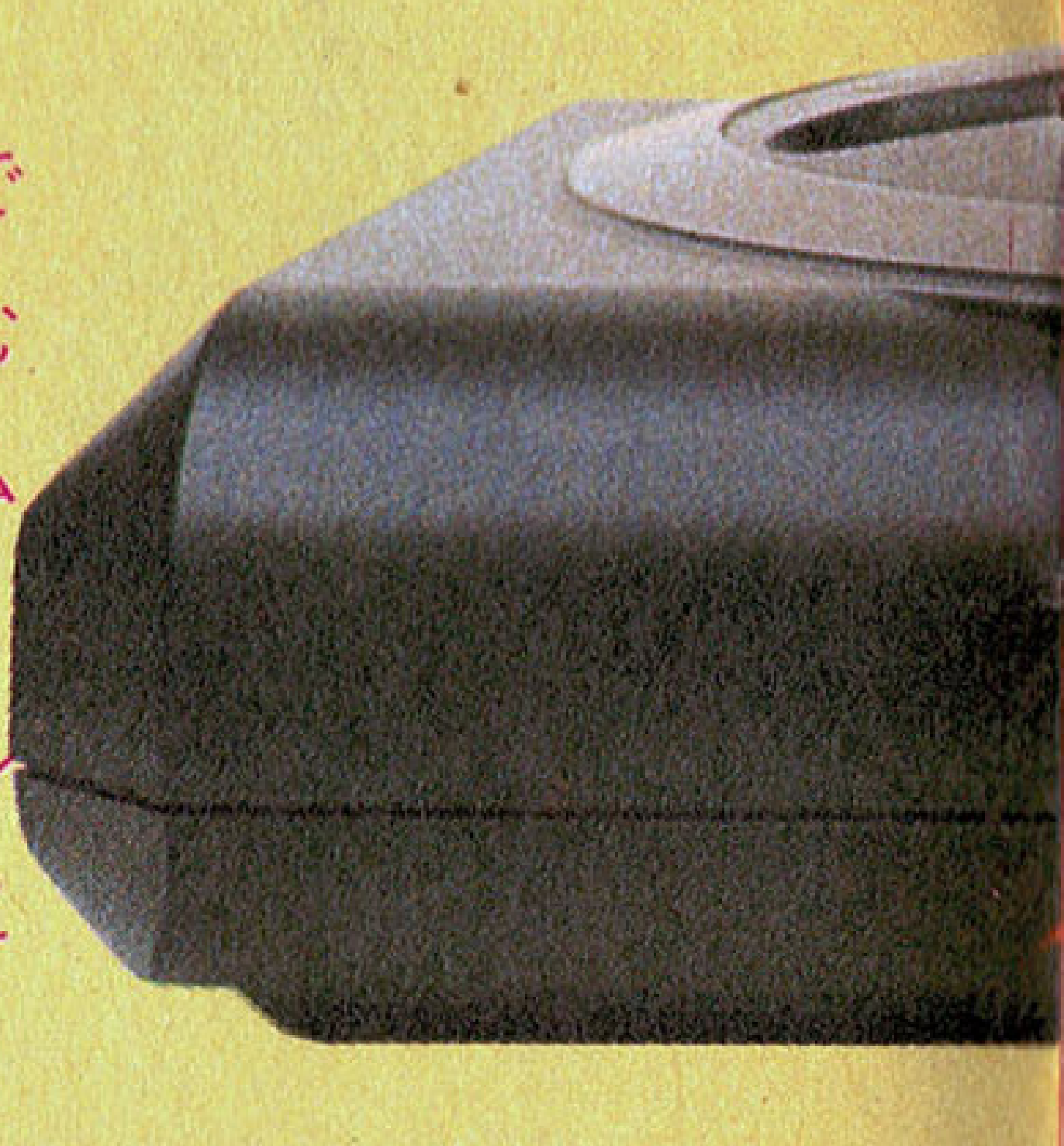
メガドライブのなかみ

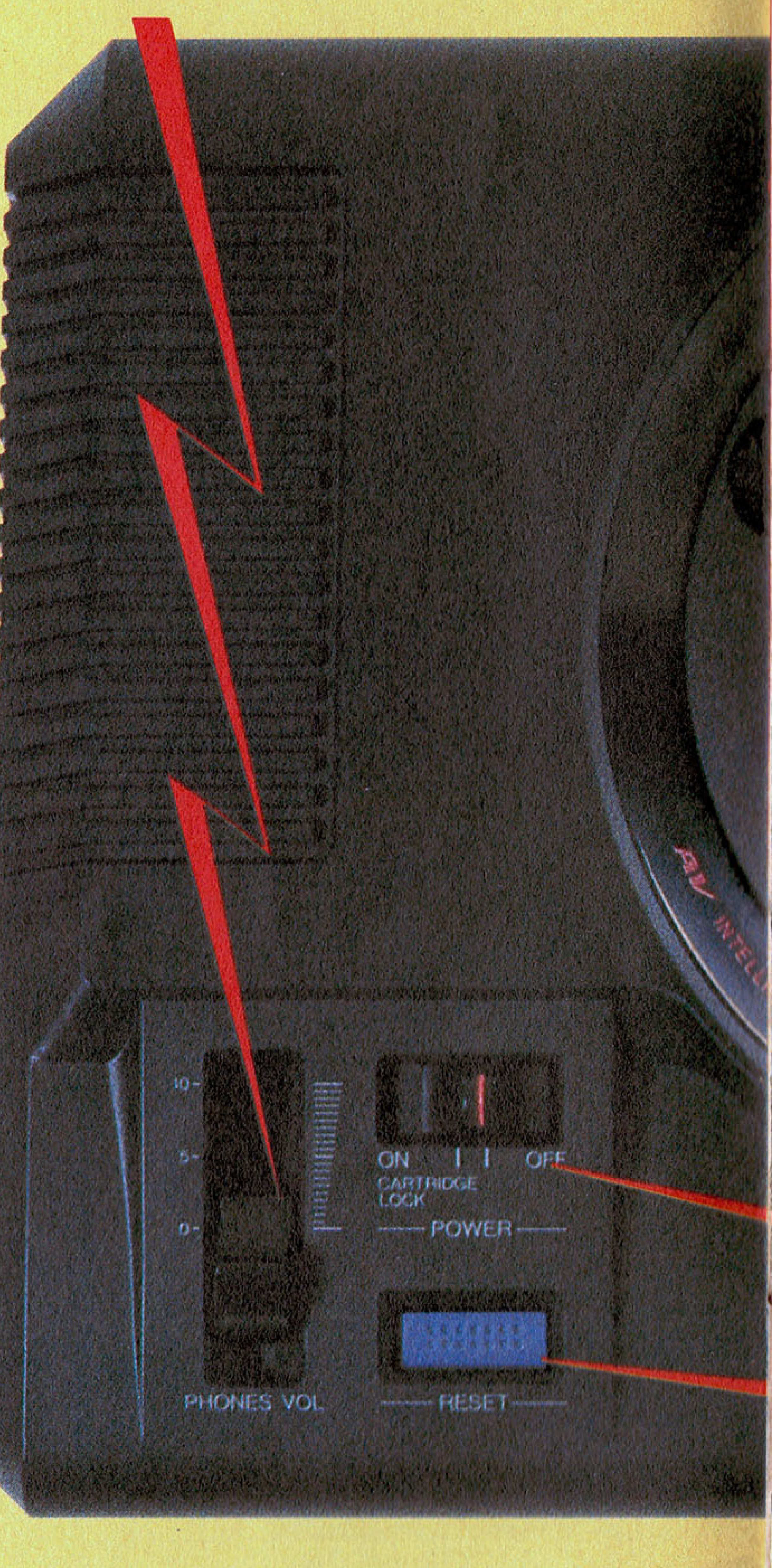
CPU	68000　Z-80A
表示能力	
最大表示色数	512色
分解能	320×224ドット(プログラマブル)
スプライト	最大2048パターン(サイズはプログラマブル)
スプライト表示数	80個／画面
パターン	最大2048パターン
スクロール	上下左右　分割可能
スクロール面数	2面
ウインドー面	1面
音楽機能	
音源数	PSG：3音＋1ノイズ
	FM：6音
	PCM：1音
画面出力	ビデオ(音はモノラル)

画面出力	RF(別売)
	RGB(別売)
オーディオ出力	ビデオ出力(LR合成モノラル出力)
	ステレオヘッドホン端子(LR独立ステレオ出力)音量調節可能
	RF出力(LR合成モノラル出力)
リセットボタン	1個
カートリッジスロット	1個
拡張スロット	1個
コントロール端子	2個
拡張コントロール端子	1個
ソフトウェア	直接アドレス能力　4メガバイト(32メガビット)
本体寸法	幅280mm×奥行212mm×高さ70mm
消費電力	13W
標準添付品	コントロールパッド／専用ACアダプター／
	DINプラグコード／取扱説明書／保証書

ゲームサウンドボリューム

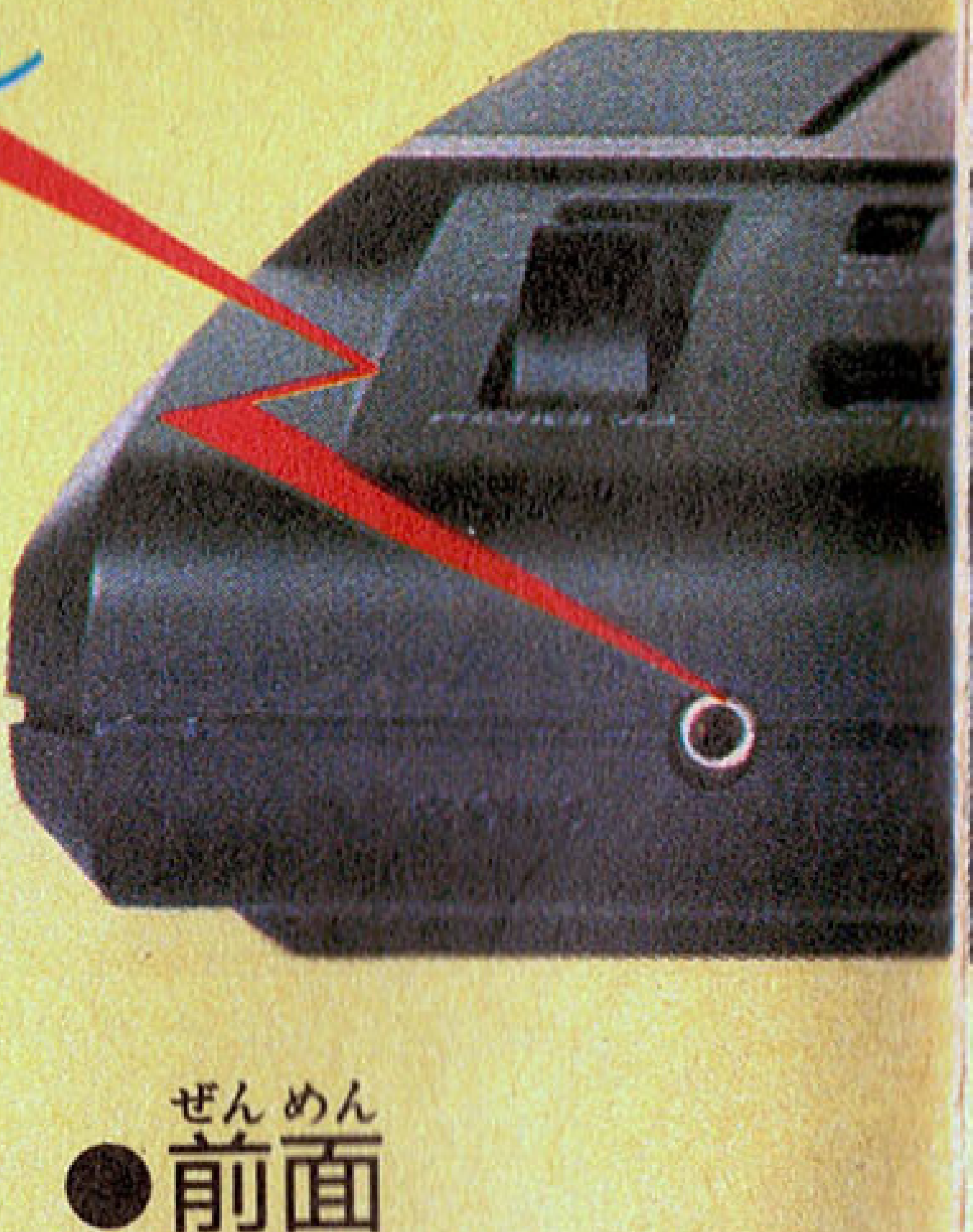
ステレオヘッドホンでゲームサウンドを楽しむときに、このボリューム調節つまみを使うんだ。迫力あるステレオサウンドを自由自在に楽しむことができるんだ。





ステレオヘッドホン端子

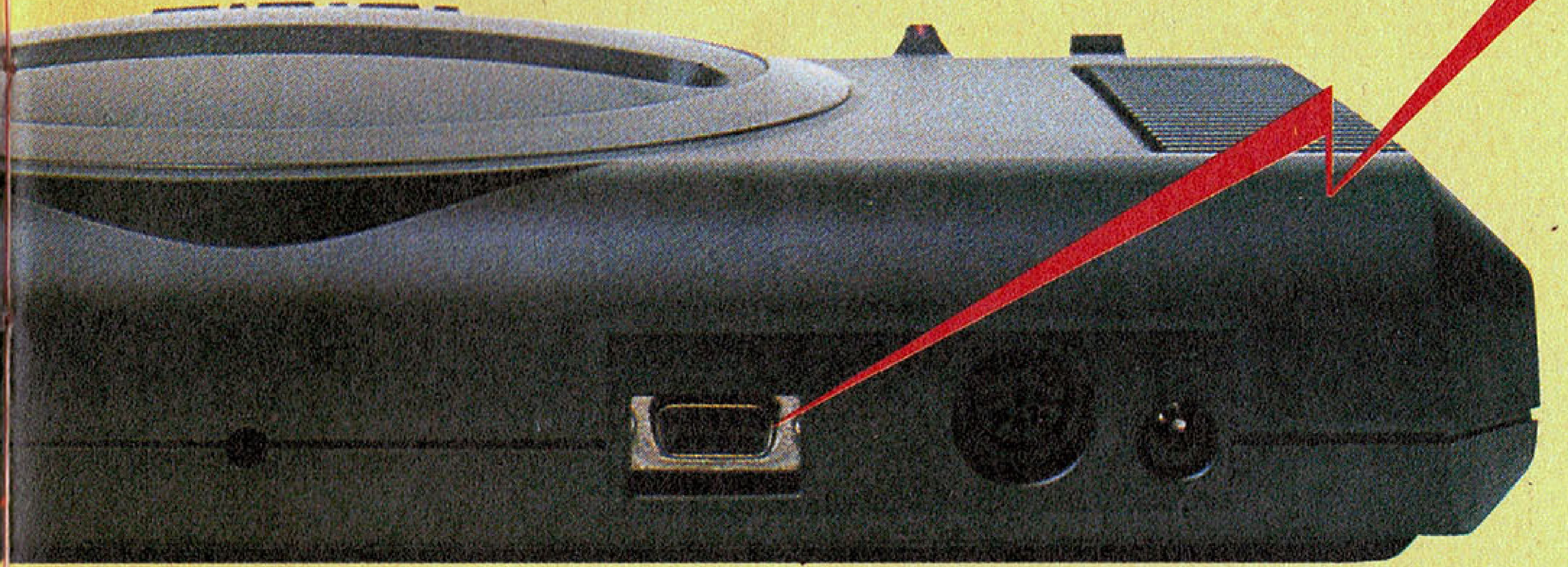
ステレオゲームサウンドを、メガドライブから直接聞くことのできるミニジャックだ。ウォークマンなんかに使ってるヘッドホンが、ぴったりはまるよ。



●前面

16ビットマシン

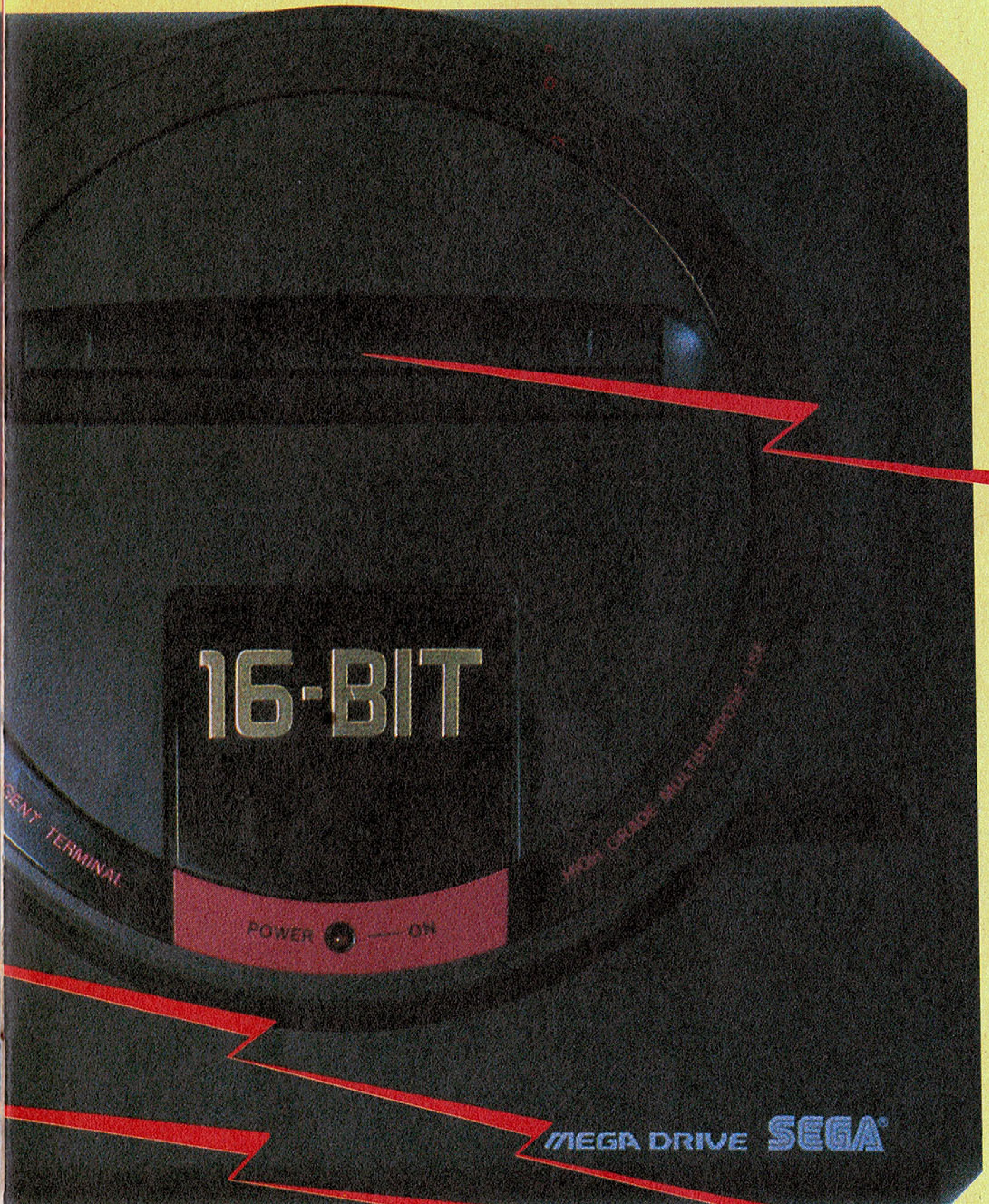
●背面

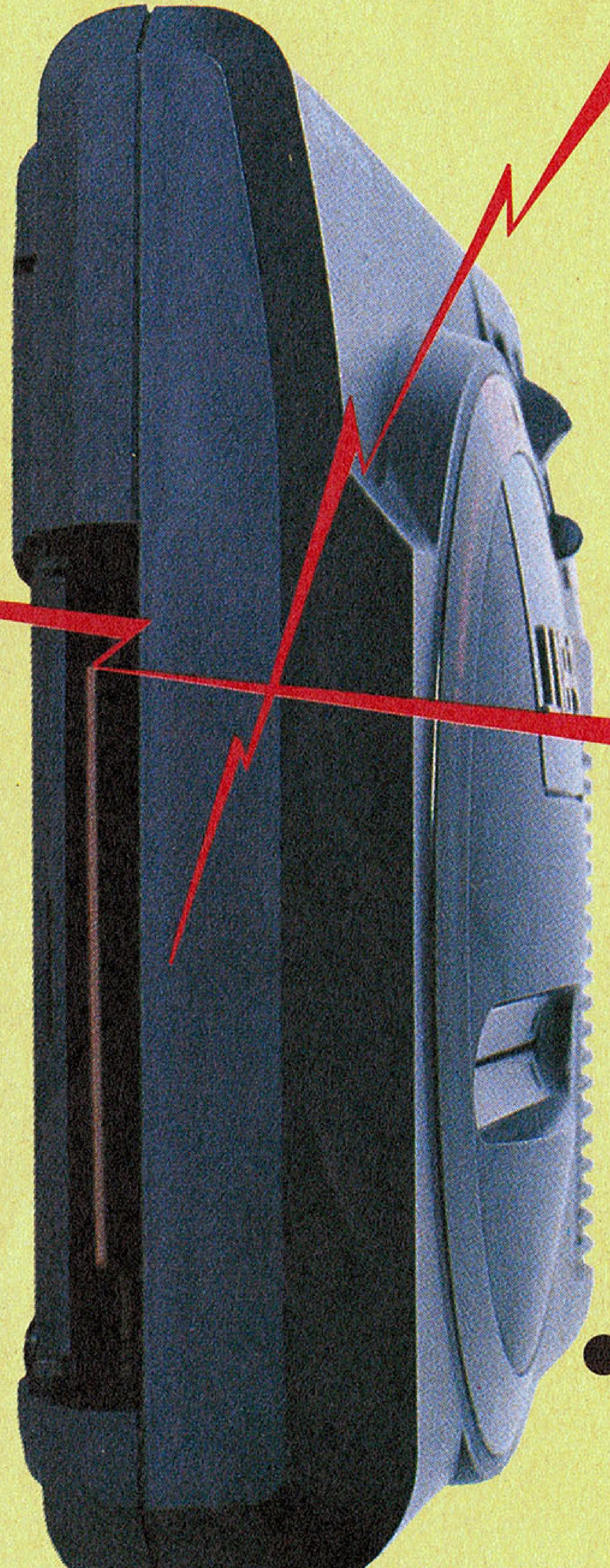


拡張コントロール端子

電話回線を通じて通信機能が使えるようになるモデムを接続するコントロール端子。この端子から、メガドライブの世界は、全国のゲームフリークへと広がっていくのだ。

発売日	10月29日
価格	21,000円





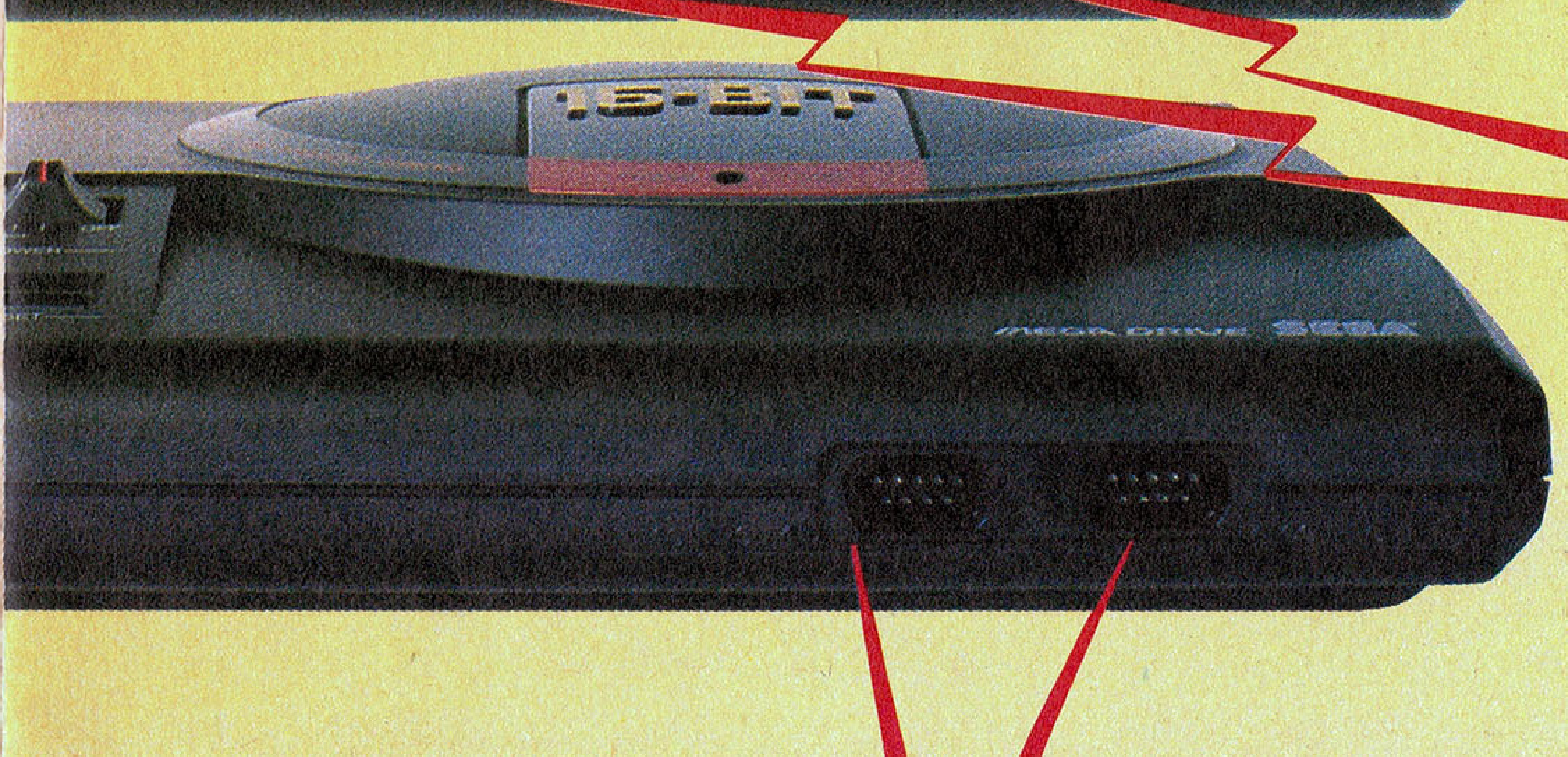
拡張スロット

来年の夏頃に発売が予定されている、2インチＦＤＤをつなぐスロットだ。16ビットホームエンターテイメントの世界が限りなく広がっていく拡張システムの拠点だ。

カートリッジスロット

ドーム型にもりあがった中央部に、ぽっかりと口を開けるスロット。カートリッジのゲームはこのスロットに差し込むんだ。メガドライブの世界への入口だね。

●側面



パワースイッチ
リセットボタン

ハイテックなデザイン感覚いっぱいのメガドライブ。マスターシステムにはなかったリセットボタンのおかげで、もうわざわざ電源を切って再ゲームしなくてすむんだ。

コントロール端子

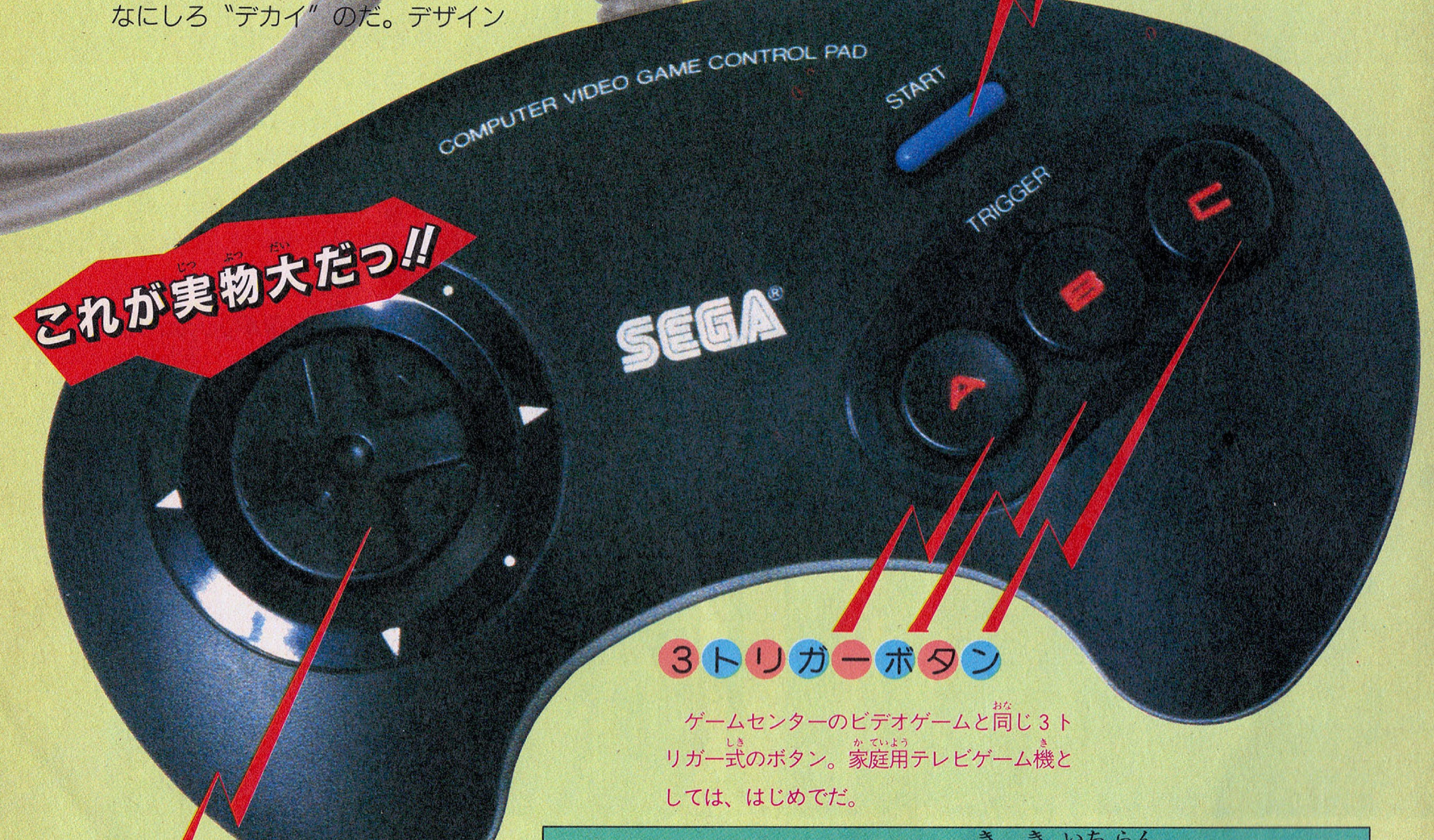
コントロールパッドと本体をつなぐ端子だ。2つあるから、2人プレイも楽しめるね。キーボードやグラフィックツールも、ここからつなげることになるんだ。

強力オプション

16ビットという、ビジネスパソコンクラスの能力を備えたメガドライブは、ホームターミナルとして発展する拡張機能が備わっているのだ。超強力のオプション軍団を、どーんと一挙に紹介しよう！

コントロールパッド

これは、オプションではなく、メガドライブに付属されているコントロールパッド。下に実物大の写真があるから見てもらえればわかるけど、なにしろ“デカイ”のだ。デザイン的にも優れていて、両手にスッポリと収まり、重量感もピッタリフィット。ゲーセンと同じ3トリガーボタンもうれしいね。



スタートボタン

ゲームをスタートさせるときに使用する。さらに、ゲーム進行中には、ポーズボタンに早変わりしちゃうという、なんとも便利なヤツ。トリガーボタンと近いのも便利。

3トリガーボタン

ゲームセンターのビデオゲームと同じ3トリガー式のボタン。家庭用テレビゲーム機としては、はじめてだ。

方向キー

8方向に作動する方向キーは、操作性バツグンのスグレ物。左手の親指にジャストフィットして、スムーズにキャラクタを動かすことができる。デカさもグッド！

オプション機器一覧

モデム	電話回線を通じて通信ができるようになる（来春発売予定）。	メガアダプター	マスターシステムのソフトが使える（12月発売予定）。
ミュージックツール	FM音源によるキーボード演奏ができる（発売日未定）。	CD-ロム	さらに充実したゲームを楽しめるようになる（発売日未定）。
キーボード	ワープロ、テレビファックスなどで使用（発売日未定）。	プリンター	ワープロやテレビファックスをプリントアウト（発売日未定）。
グラフィックツール	テレビファックスのときに、絵を描けるのだ（発売日未定）。	2インチ フロッピーディスクドライブ FDD	データ記憶や、ディスクゲームなどに使う（来春発売予定）。

も勢揃いだぞ!!

2インチFDD

フロッピーディスクドライブ

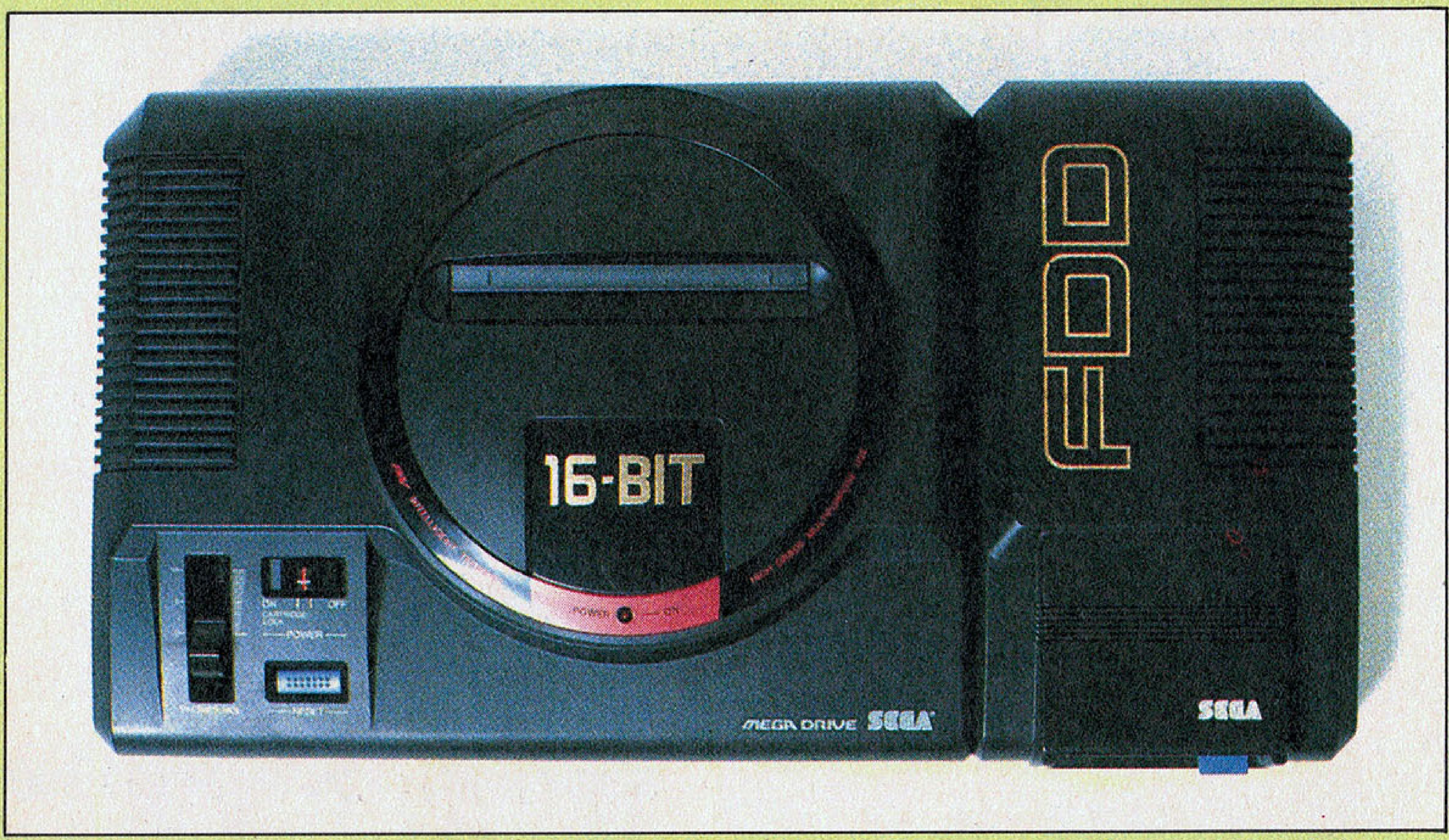
外部記憶装置としての2インチFDDは、来年の春頃には発売される予定だ。ゲームのデータを保存したり、ディスク版のゲームも発売されたりと、使い道もいろいろだ。

また、これと同時期に発売予定の通信用モデムとの併用で、さらに用途は広がってくる。

通信相手から送られてきたデータを保存したり、データの交換なども自由自在だ。さらに、ミュージックツールで作ったオリジナルサウンドの保存や、グラフィックの保存などもできる。

メガドライブの拡張システムの要ともいえるマシンだ。

⇨⇩本体の拡張スロットルにFDDを装着すると、下の写真のようになる。メガドライブ+ディスクシステムで、最強のゲームマシンの完成!って感じだね。



グラフィックツール

ボードに、付属のペンで絵を描くと、そのまま画面に入力される。パソコンファンにはお馴染みのグラフィックツールだ。モデムと併用すれば、グラフィックを送信できる、テレビファックスになる。言葉では伝えにくい情報を送るにはとっても便利だ。もちろん、君だけのオリジナルグラフィックの作成にも最適!

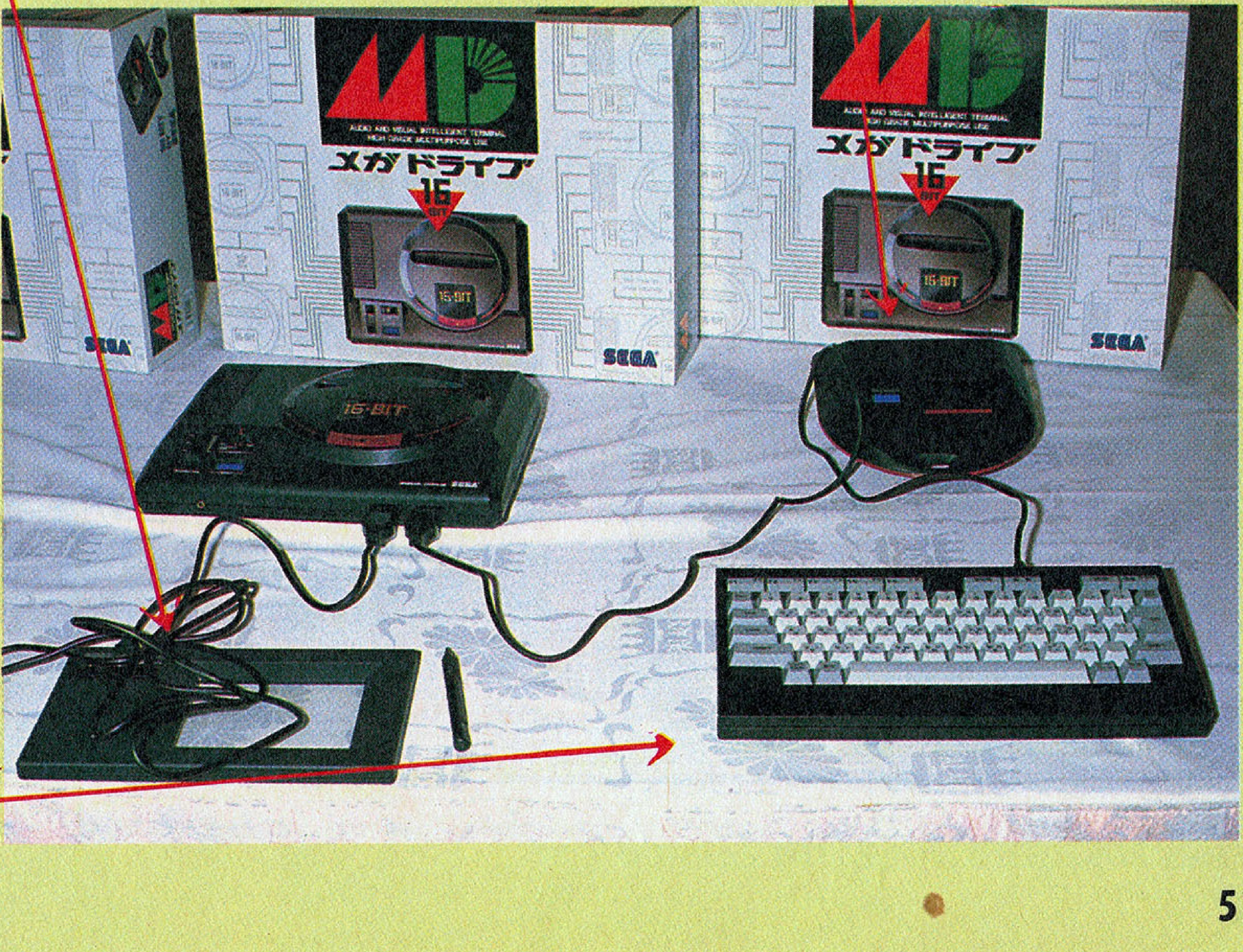
キーボード

パソコン、ワープロなどと同じキーボード。各種文字の入力や、編集作業に使用する。

メガドライブのホームターミナルの発信機的な役割りを果たしてくれるってわけだ。入力は、コントロール端子。これだけで、文字入力や編集などの作業ができちゃうなんて、さすがはメガドライブだね。単なるゲームマシンの枠を超えて、ビジネスコンピュータの気分で色々なことに使えるんだ!

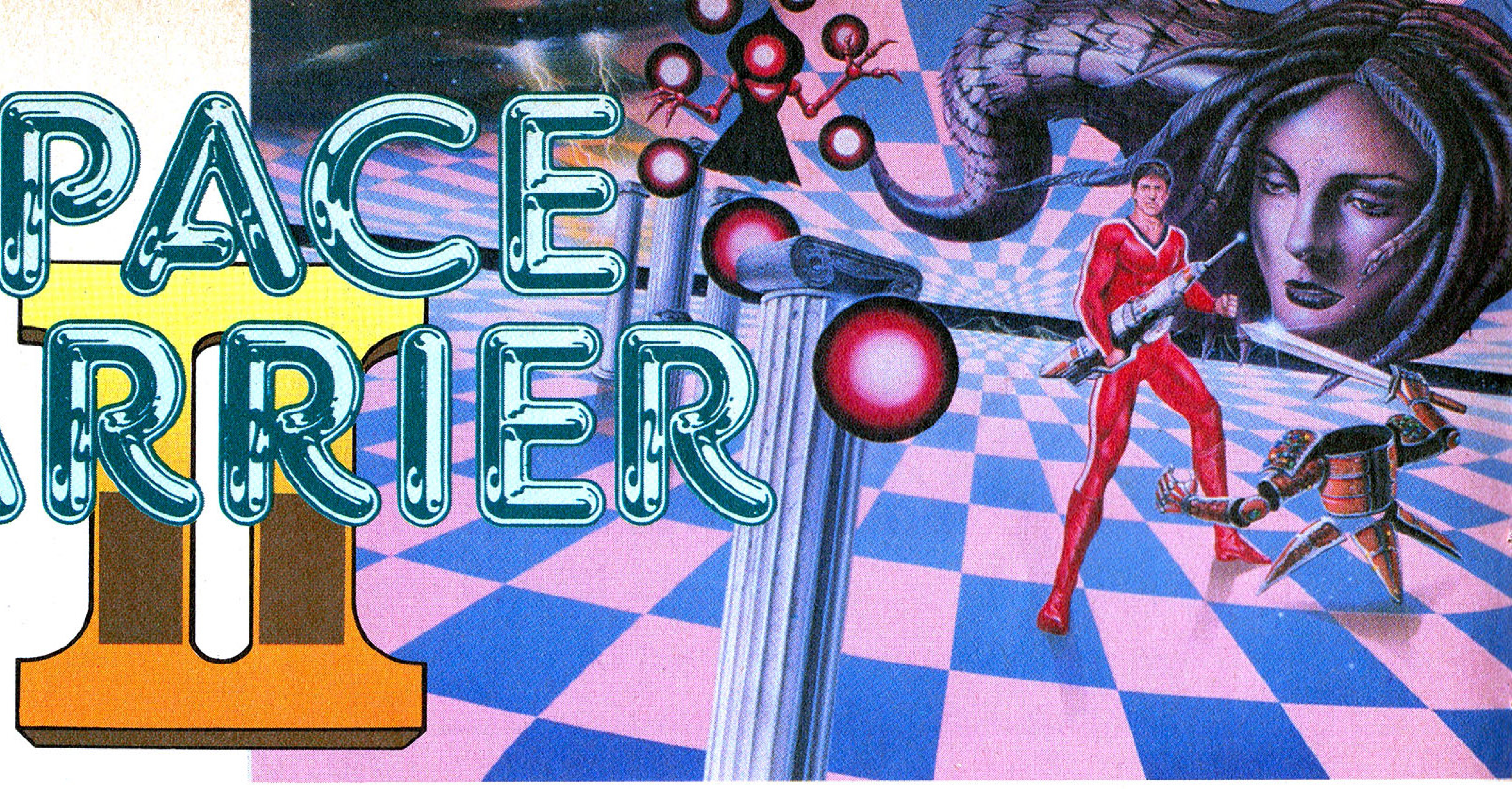
メガアダプター

マークⅢやマスターシステムのユーザーには、とっても嬉しいオプションだ。このメガアダプターを装着すれば、マークⅢ、マスターシステムのソフトが、メガドライブでも使えるようになっちゃうのだ! これで、今までのユーザーも、安心してメガドライブを買うことができるね。今年の12月には発売される予定!



スペース
ハリアー

SPACE HARRIER II



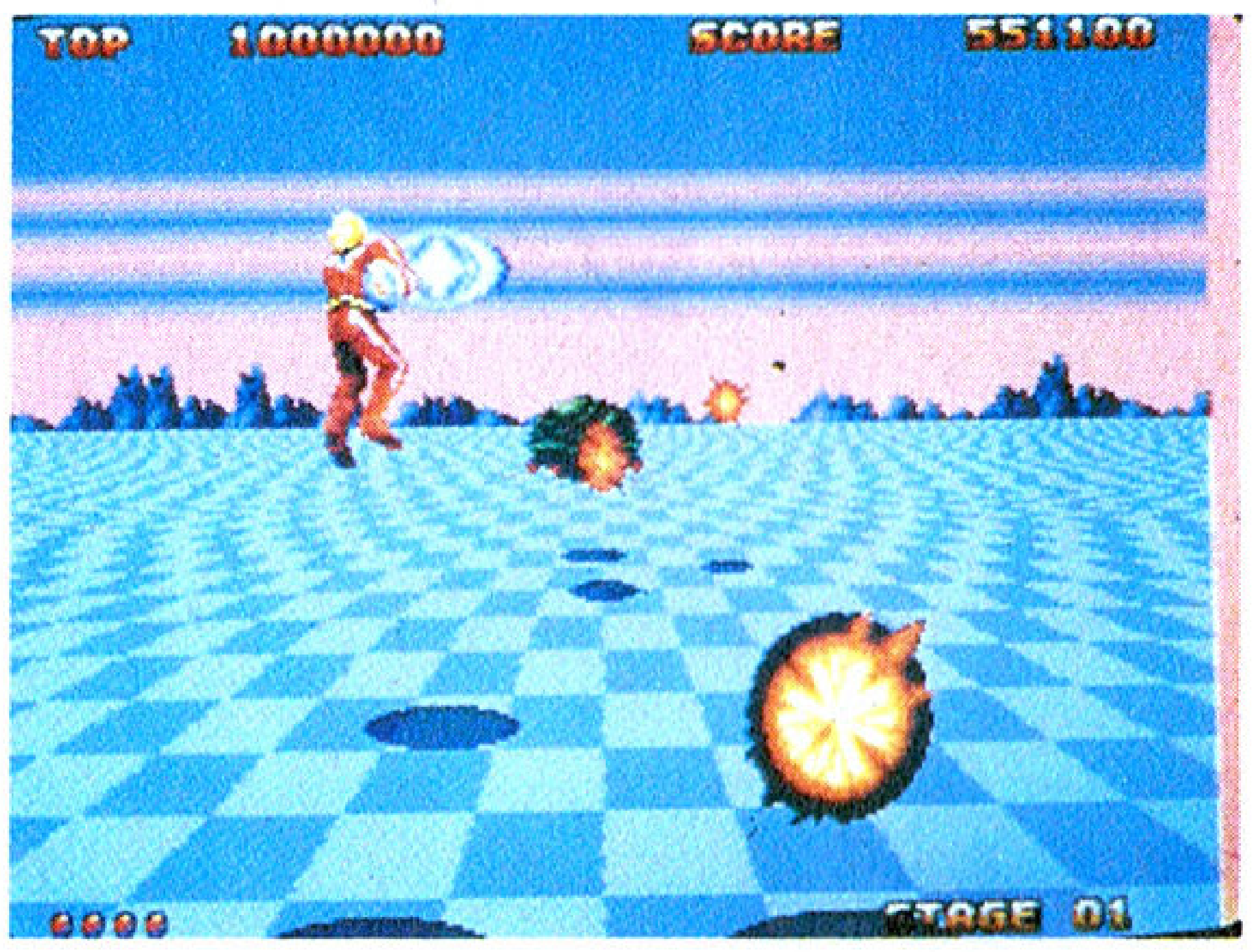
10月29日発売
4メガ
5,800円

ふたたび、宇宙へ！帰ってきたハリアー

ゲーセン版で大人気を博した超人気ゲーム、スペースハリアー。マスターシステムやPCエンジンへの移植で話題を呼んだけど、この、スペハリⅡは、ゲーセン版よりも、さらに進化しているんだ。

たとえば、敵のボスキャラクタにしても、顔の表情が3段階も変化したり、2通りの行動パターンを持っていて複雑な攻撃をしてきたりと、多彩な表現がなされていて、各ステージごとに新たな興奮があるのだ。

➔ステージーのストゥーナ エリア。ボス、トリミュラーとの戦いだ!!


TOP 1000000
SCORE 551100
STAGE 01

コントロールパッド操作法

方向キー・ハリアーを8方向に移動させる。
ⒶⒷⒸボタン・すべて、ハリアーのショット。

➔方向キーの操作に全てがかかっている

全12ステージを自由に選択できる

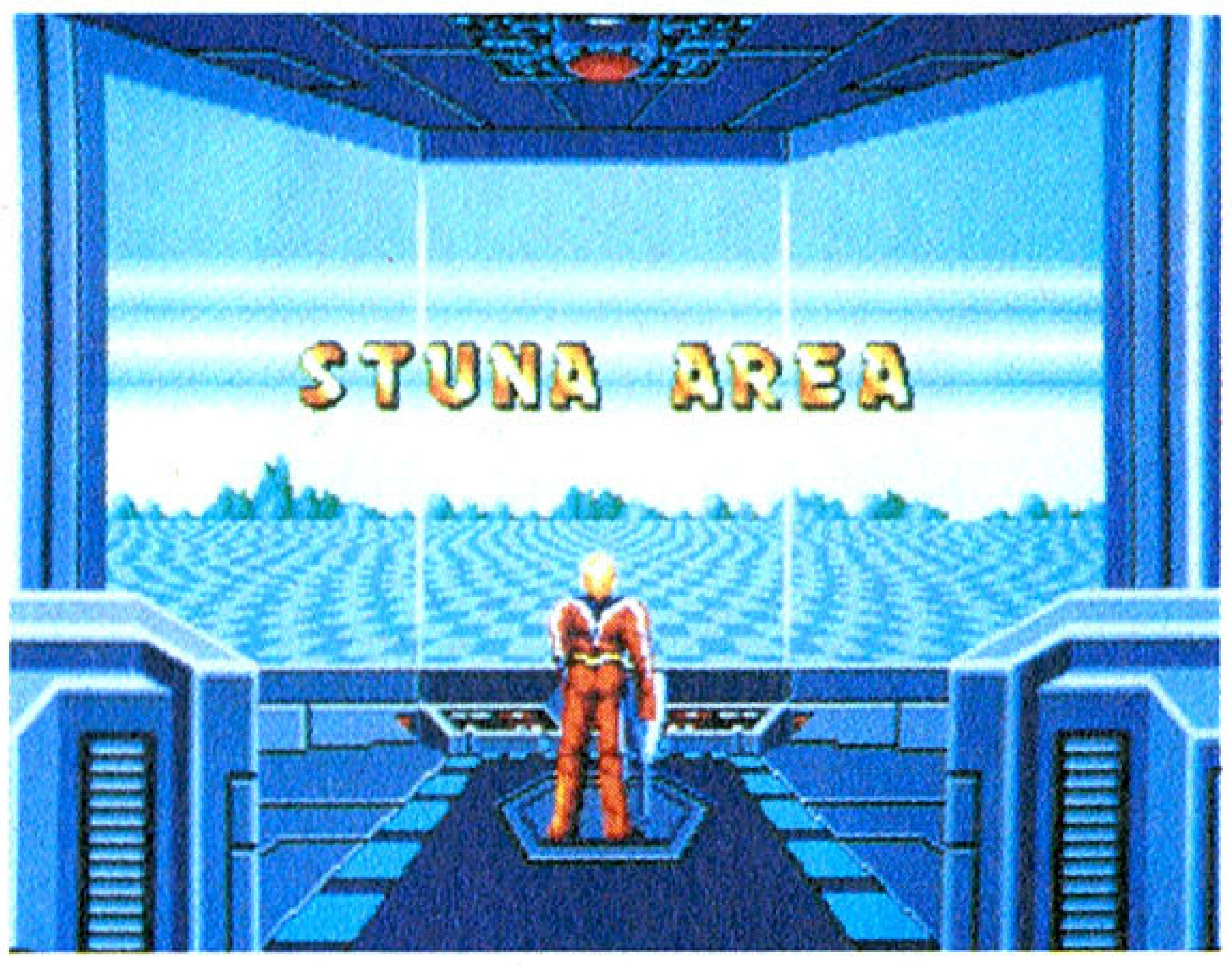
ドラゴンランドの戦いから10年。今度の戦闘地は、ファンタジーランドだ。ドラゴンランドよりも、さらに凶悪な魔物たちが横行している星なのだ。

ハリアーの、新たなる特殊能力は“COSMIC・GATE”というテレポート能力増幅装置。これは、瞬時にして宇宙のどこへでも行けるという画期的な装置だ。これによって、ハリアーは、全12ステージのどこからでもスタートができるのである。

操作方法は簡単。スタートボタンを押し、“COSMIC・GATE”を起動させたら、方向キーの左右で選ぶことができる。

また、どのステージからスタートしても、4面クリア、8面クリアでボーナスステージも設定されている。

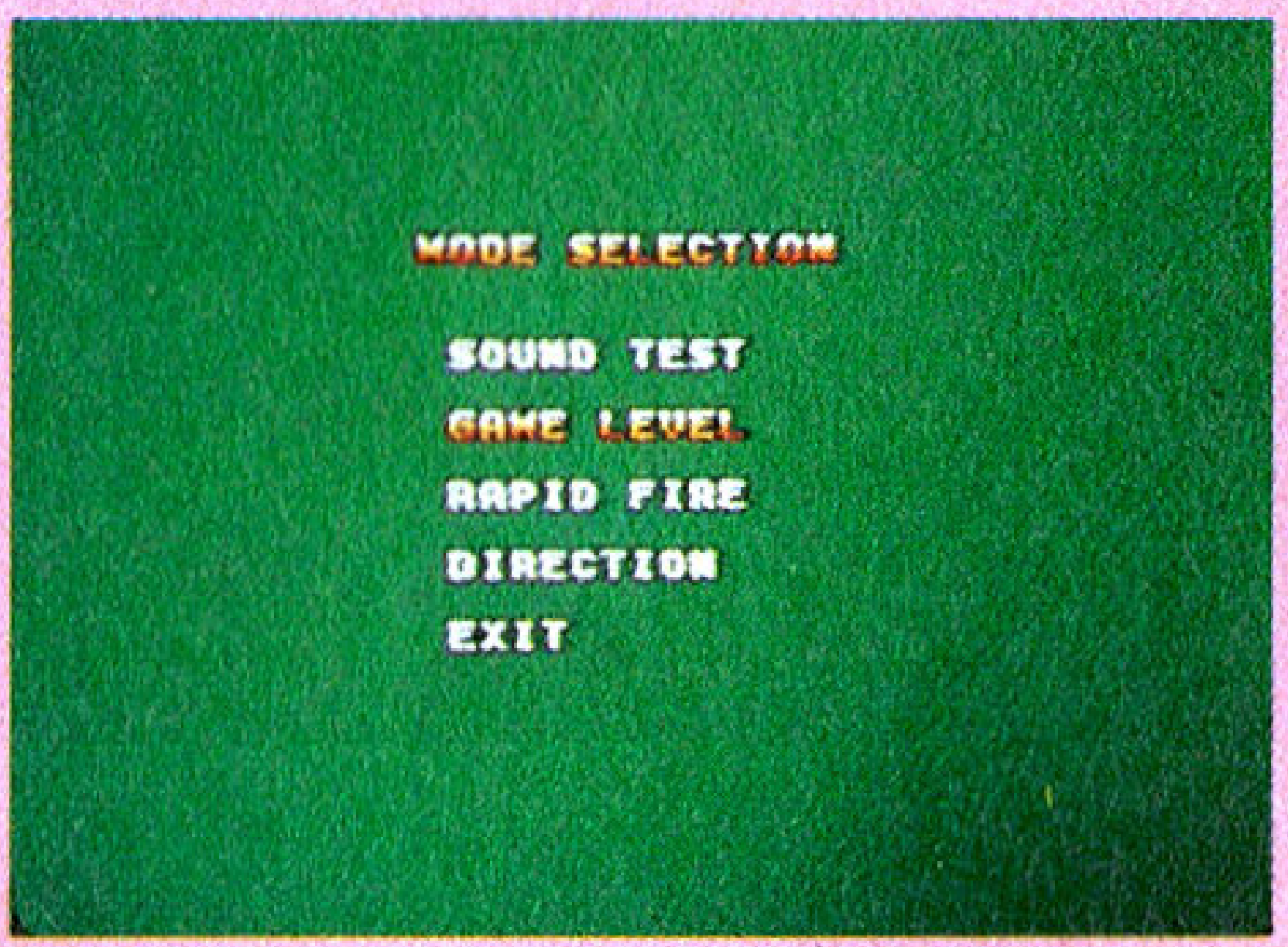
➔この画面でステージを選ぶ。どのステージからプレイしてもいいのだ!!



▶モードセレクトもできるぞ！

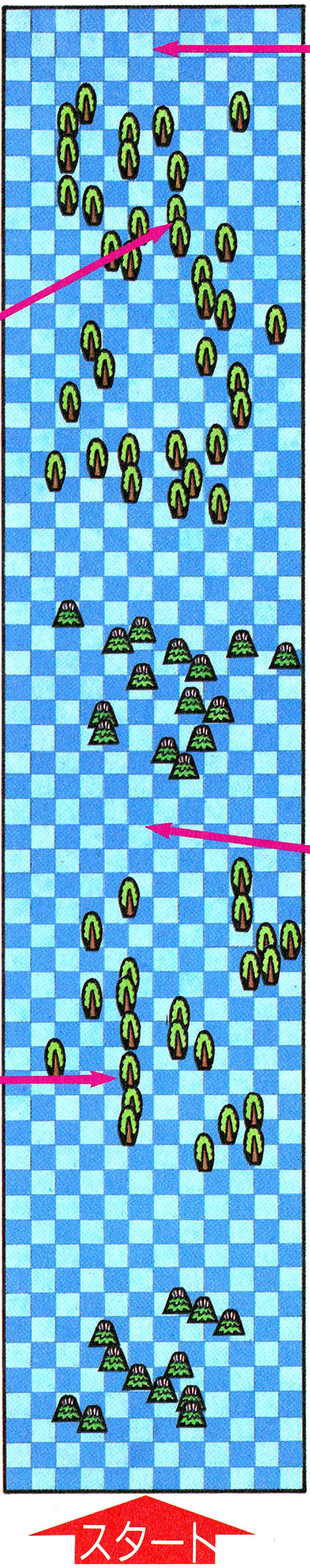
タイトル画面の時にⒶボタンを押せば、モードセレクト画面になるぞ。

サウンドテストでは、全19曲のゲームサウンドが聞けるし、ゲームレベルでは、ゲームの難かしさを3段階に分けられる。ラピッドファイアで、連射もできるし、ディレクションモードでは、ハリアーの上下操作を逆にできる(ゲーセン版は上下が逆)というぐあい。親切だね。

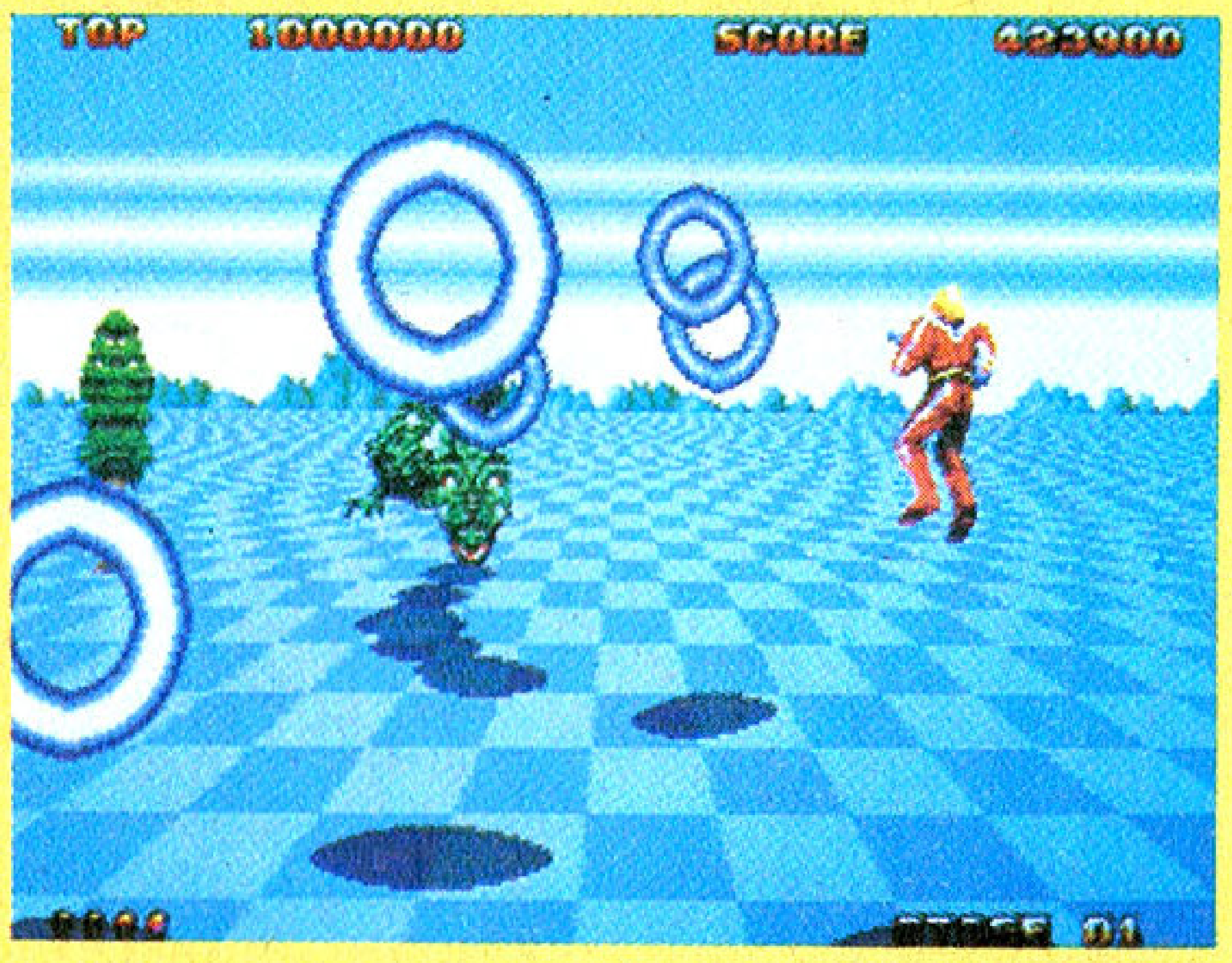

MODE SELECTION
SOUND TEST
GAME LEVEL
RAPID FIRE
DIRECTION
EXIT

STAGE1を完全攻略しようぜ！

全12ステージのなかでも、いちばんクリアしやすいステージ1のストゥーナエリア。まずは、ここで軽～く腕だめし。ハリアーの動きや、障害物のよけかた、敵の攻撃パターンなどをチェックして十分になれてから次のステージへ行こう。

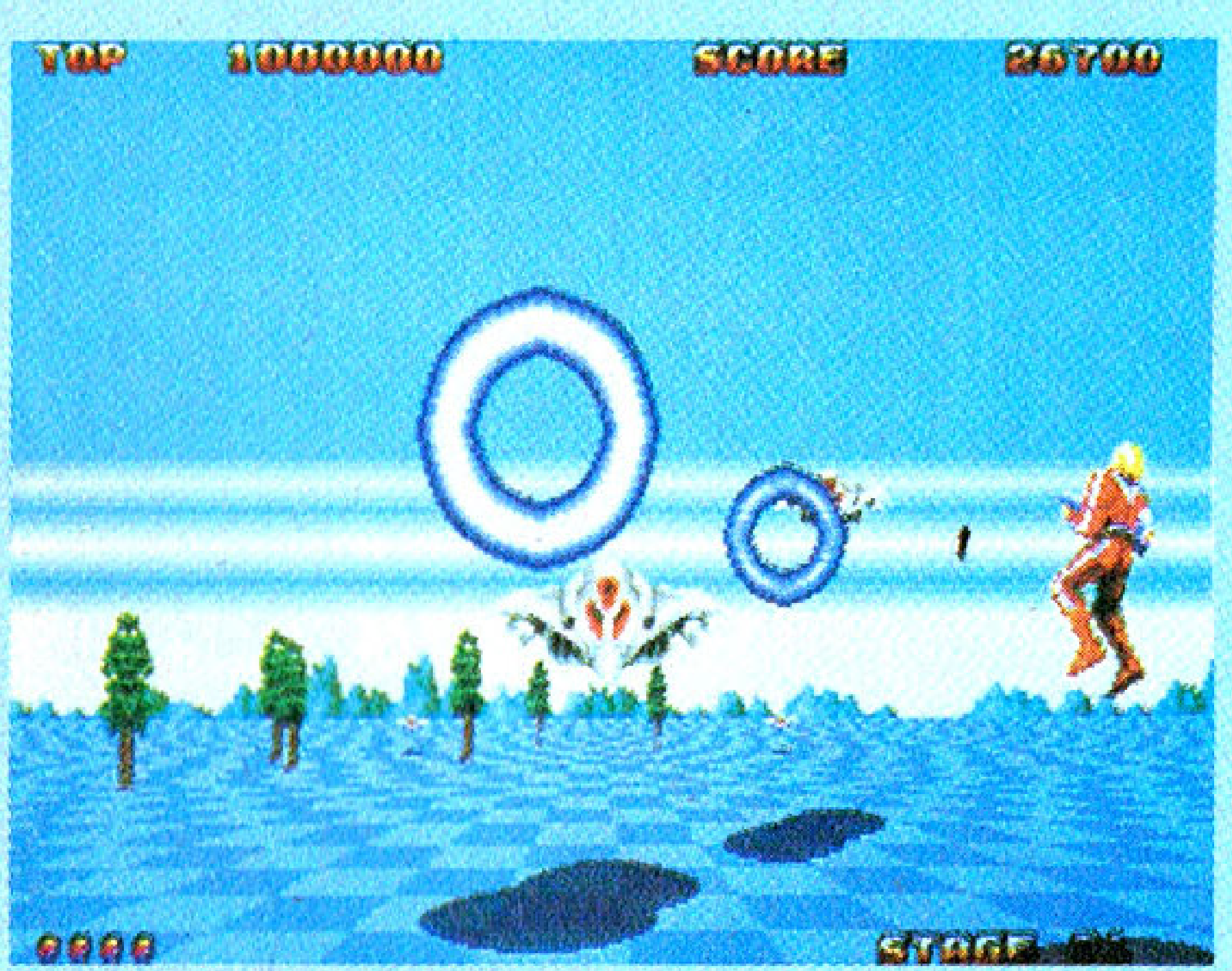


●プチスケイラの動きをよく見よう！


TOP 1000000
SCORE 423300
STAGE 01

スペハリⅠではボスキャラだったスケイラも、ここでは中ボス。前後左右に飛びまくるけど、行動パターンと攻撃パターンは一定だから、よく見てタイミングよく攻撃すればいい。

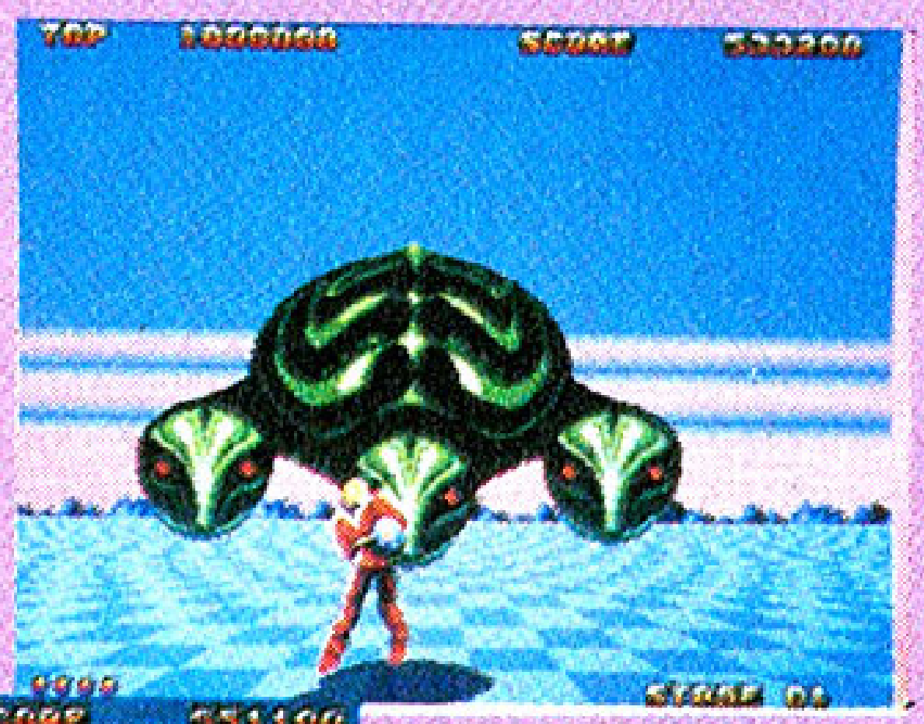
●迫りくる3-D障害物をよけて突き進め！


TOP 1000000
SCORE 26700

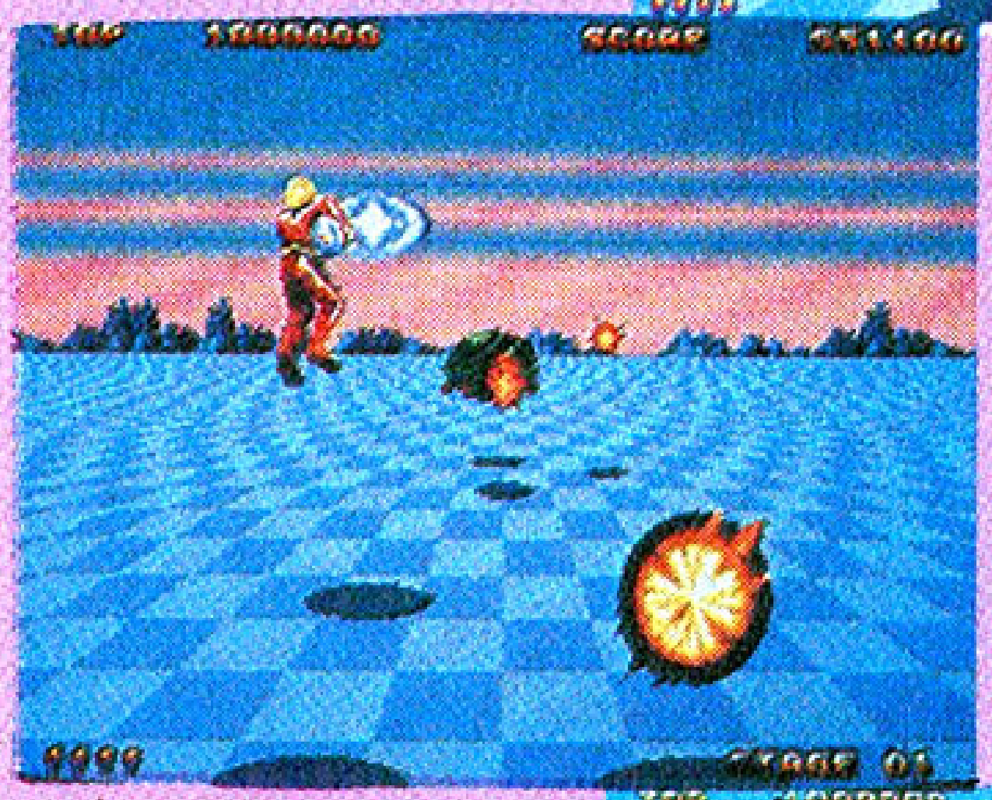
⇧このステージの障害物は、草と木。3-D画面でぐんぐん迫ってくるぞ。配置パターンをつかんで、早めに避けるようにしよう

●トリミュラーはこうして倒せ！

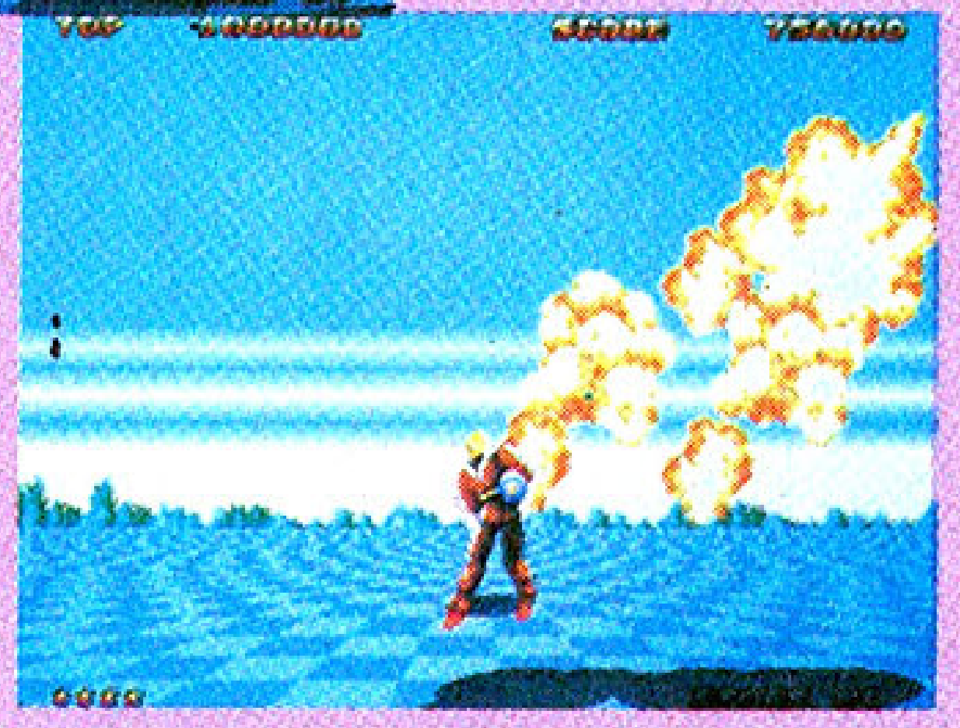
炎をはきながら回転する3つ首の巨大ガメ。手前に来たところを、1つずつ3つの首を順番にやっつければOK。なれれば簡単に倒せるぞ！


TOP 1000000
SCORE

⇨一番前に来たら連射だ

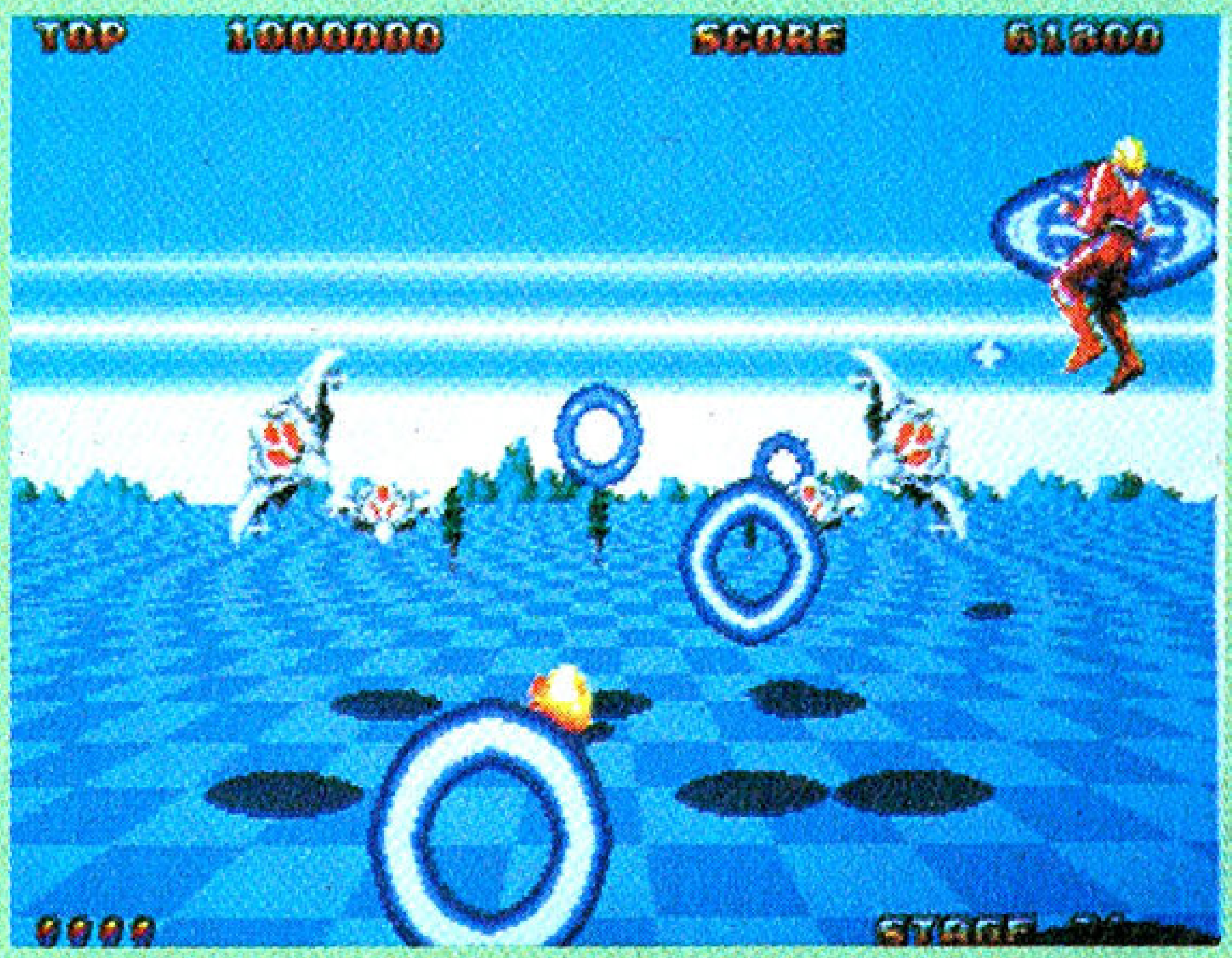

TOP 1000000
SCORE 351100
STAGE 01

⇦遠くへ離れたら注意!! 炎をたくさん吐いてくる



⇨3つの首を破壊したぞ

●偏隊飛行で攻めてくるムカデンスMKⅡ


TOP 1000000
SCORE 61800

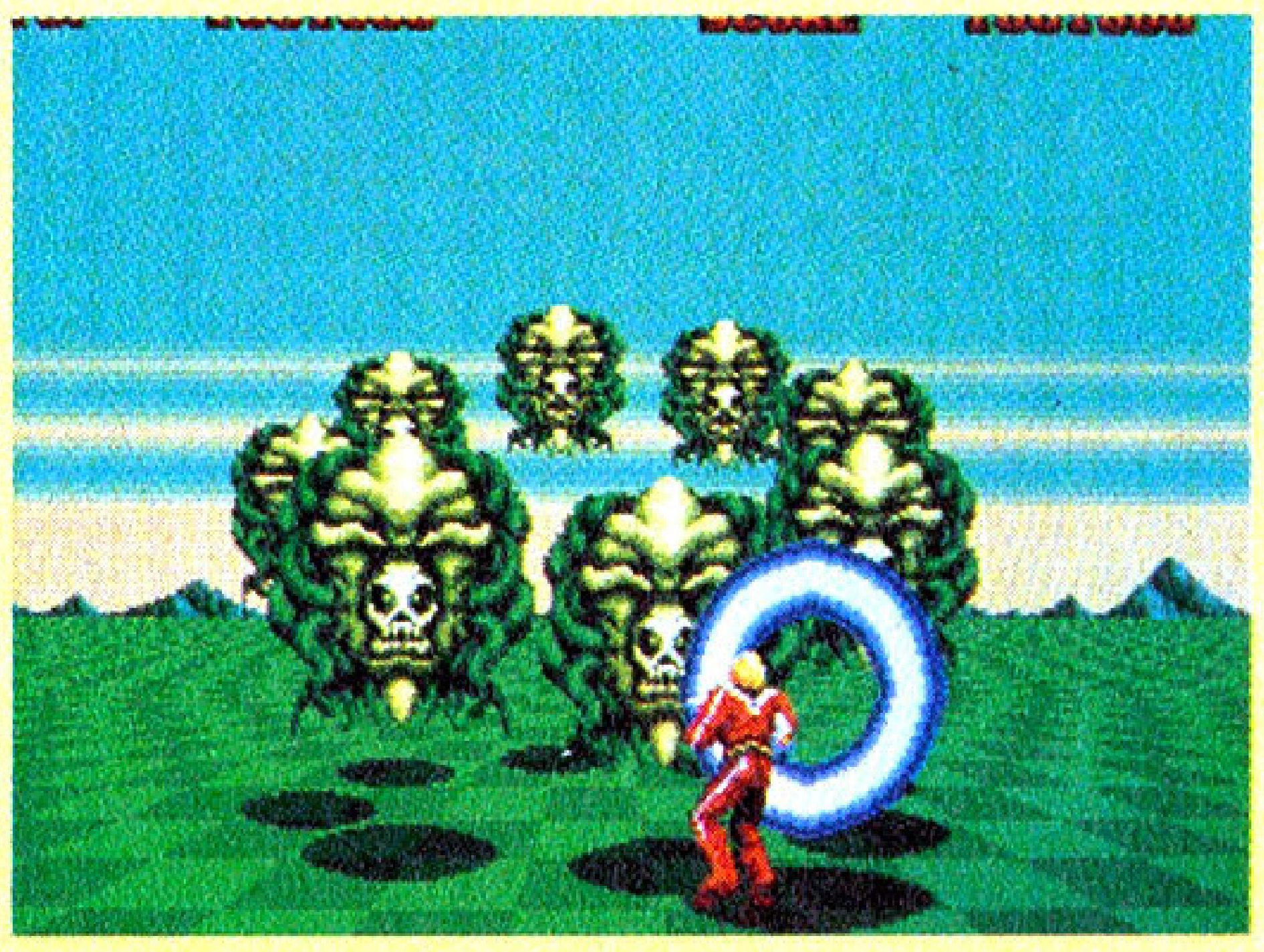
かならず3機以上で偏隊を組んで攻撃してくるムカデンスMKⅡ。ビームの方向を見極めてから、ショットの連射で、全滅させよう。数が多いときは、やりすごすのも1つの手段だ。

ステージ2から7まで一挙公開！

ステージ１を完全クリアできるようになったら、いよいよ次なるステージへと挑戦だ！　先のステージほど難しいから、最初は2からね。

STAGE 2

バーバリアンの連系攻撃！
ハリアーの運命はいかに…



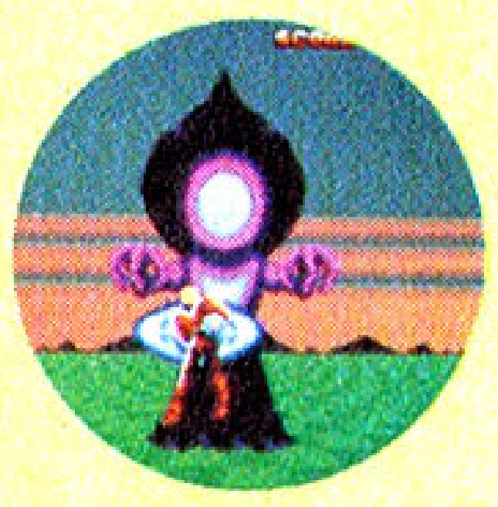
フォルスヤード。赤い塔の障害物がやっかいだぞ。敵はそんなに強くないから、まずは安心だ。ボスのパラノイアは、サイコボールをすべてやっつけないと倒せないので要注意だ！

⇦ムカデンスMKIIの編隊

⇨こいつも一匹じゃないぞ

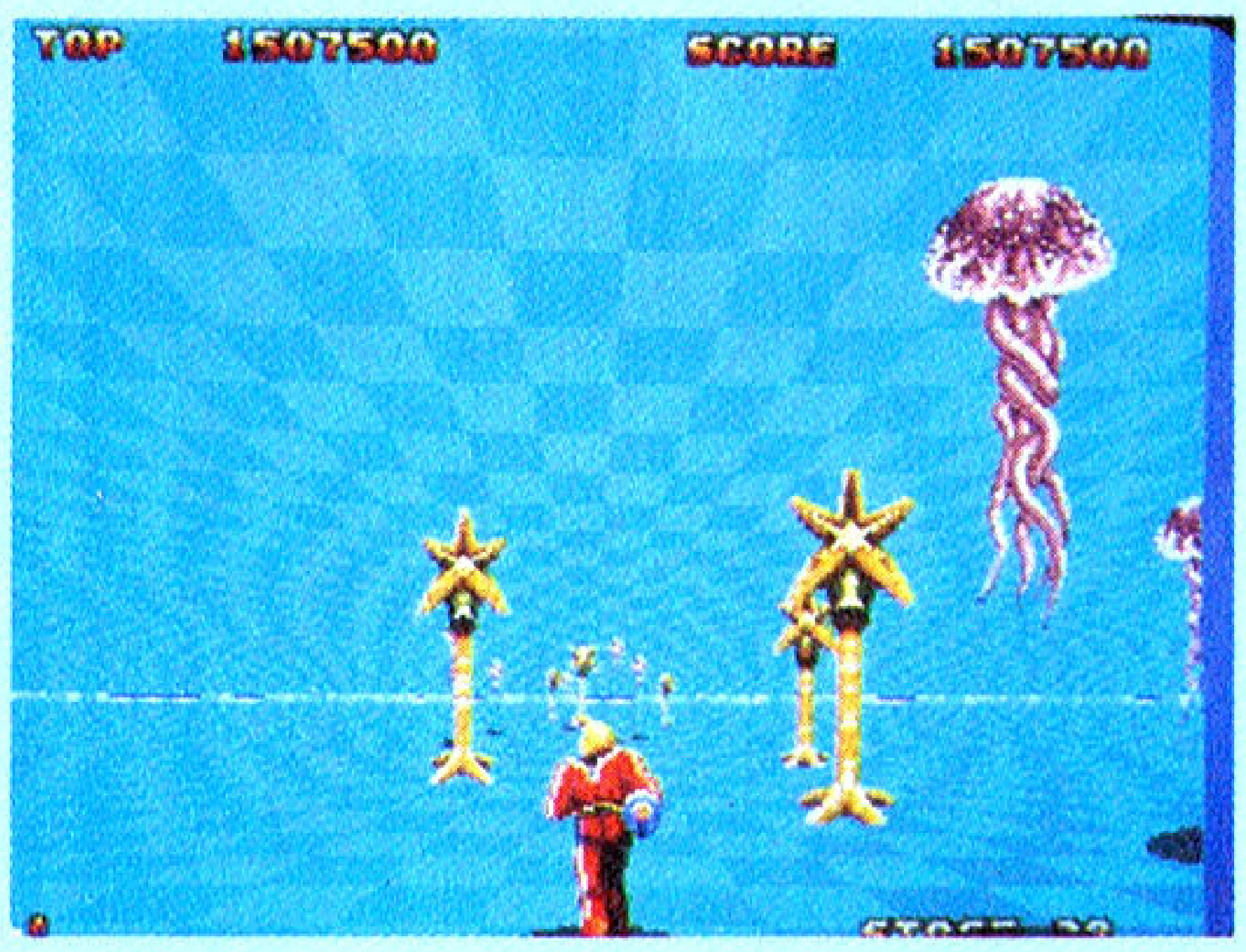
⇦サイコボールを操るぞ →

⇨いきなりデカくなるっ！



STAGE 3

上下スクロールがド迫力！
イースランドは面白いぜっ



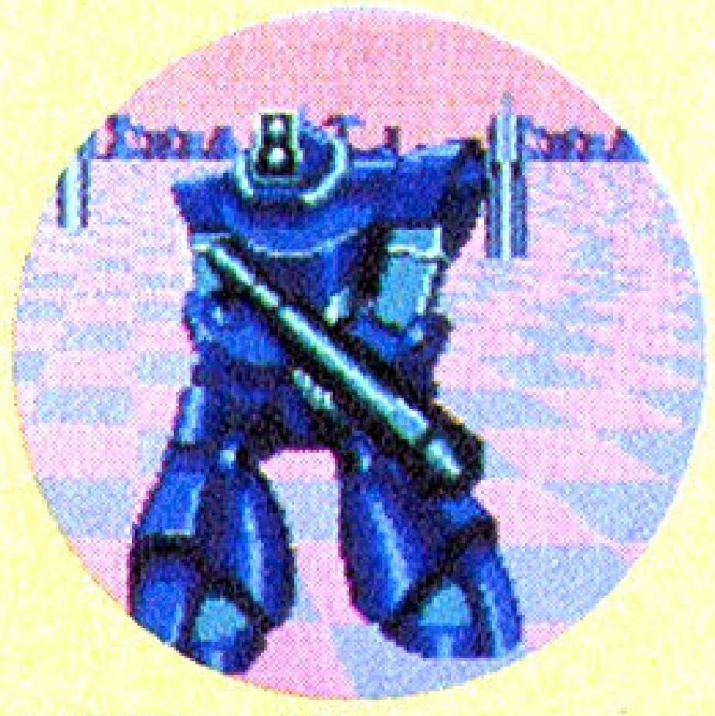
このステージは、地上と上空がスクロールする。つまり天井が低いのだ。それだけに、すごい迫力のバトルシーンが展開しちゃうのだ。面白い敵キャラもいっぱいいるし、挑戦したいステージだね。

⇦飛びはねるフロッガー

⇨貝のおばけパルシェル

⇨ステージ３のボス、ブリザード。画面手前では超巨大な顔が襲ってくるぞ！

STAGE 4

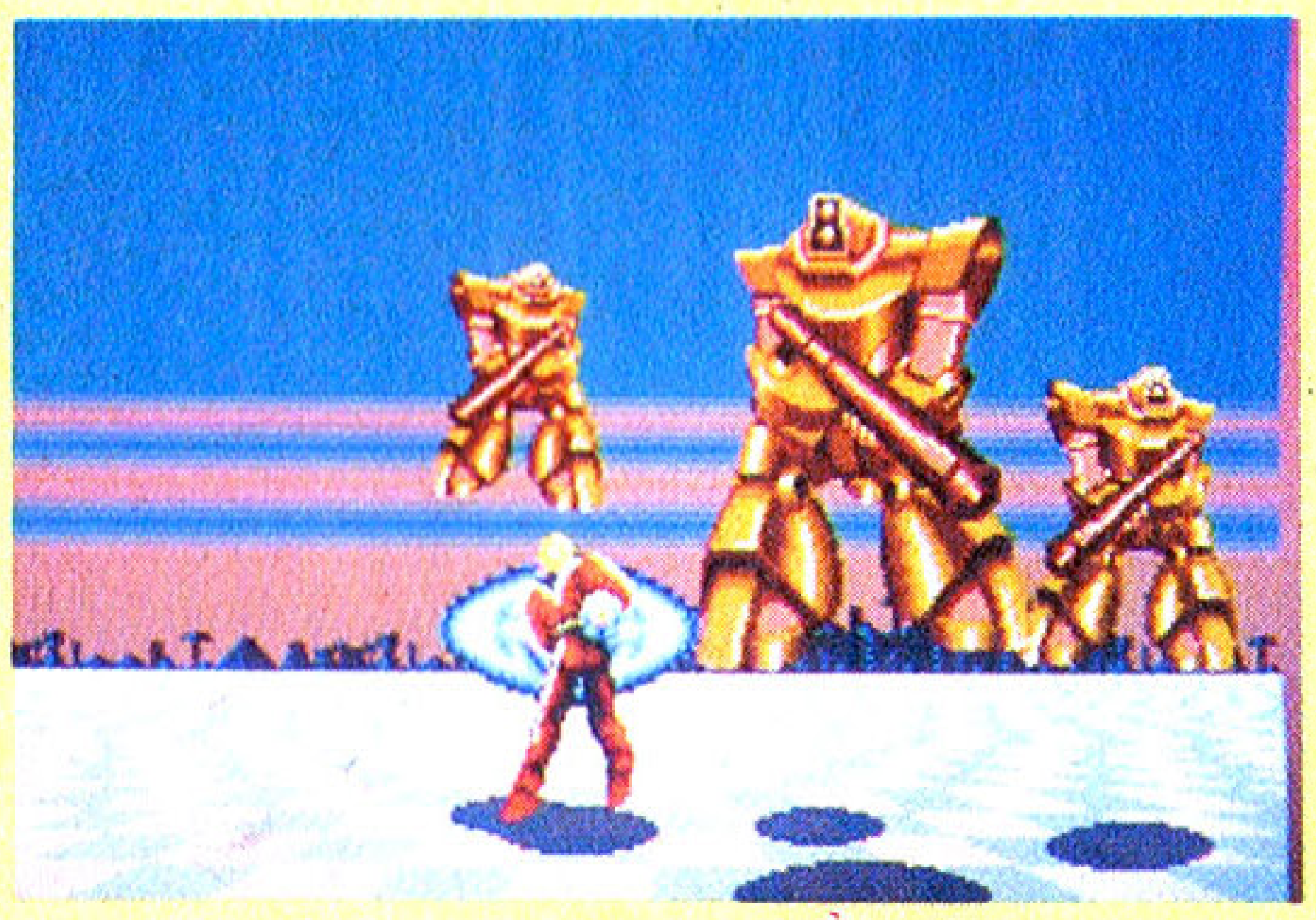


集団で襲ってくる巨大なネオドム。

⇧頭も手足もない不気味なアーマー

ステージ名は、ゼロポリス。死んだ戦士の魂がよみがえったアーマーや、主人公の数倍はある巨大なネオドムが出現。このステージのボスは、このネオドムの集団だ。ちなみにゴールドのネオドムは撃破不可能だ。気をつけろ！

ドカドカと巨大ロボットの
ネオドム登場。油断は禁物



⇧ゴールドのネオドムは撃ってもムダ。うまくかわせっ！

STAGE 5

柱がそびえ立つカパーヒル
変身するボスのマンティコア

このあたりから、次々に難敵が登場する。翼が取れると走り回るボスは、かなり手強いぞ！

⇨翼を広げて飛び回るボス。

STAGE 6

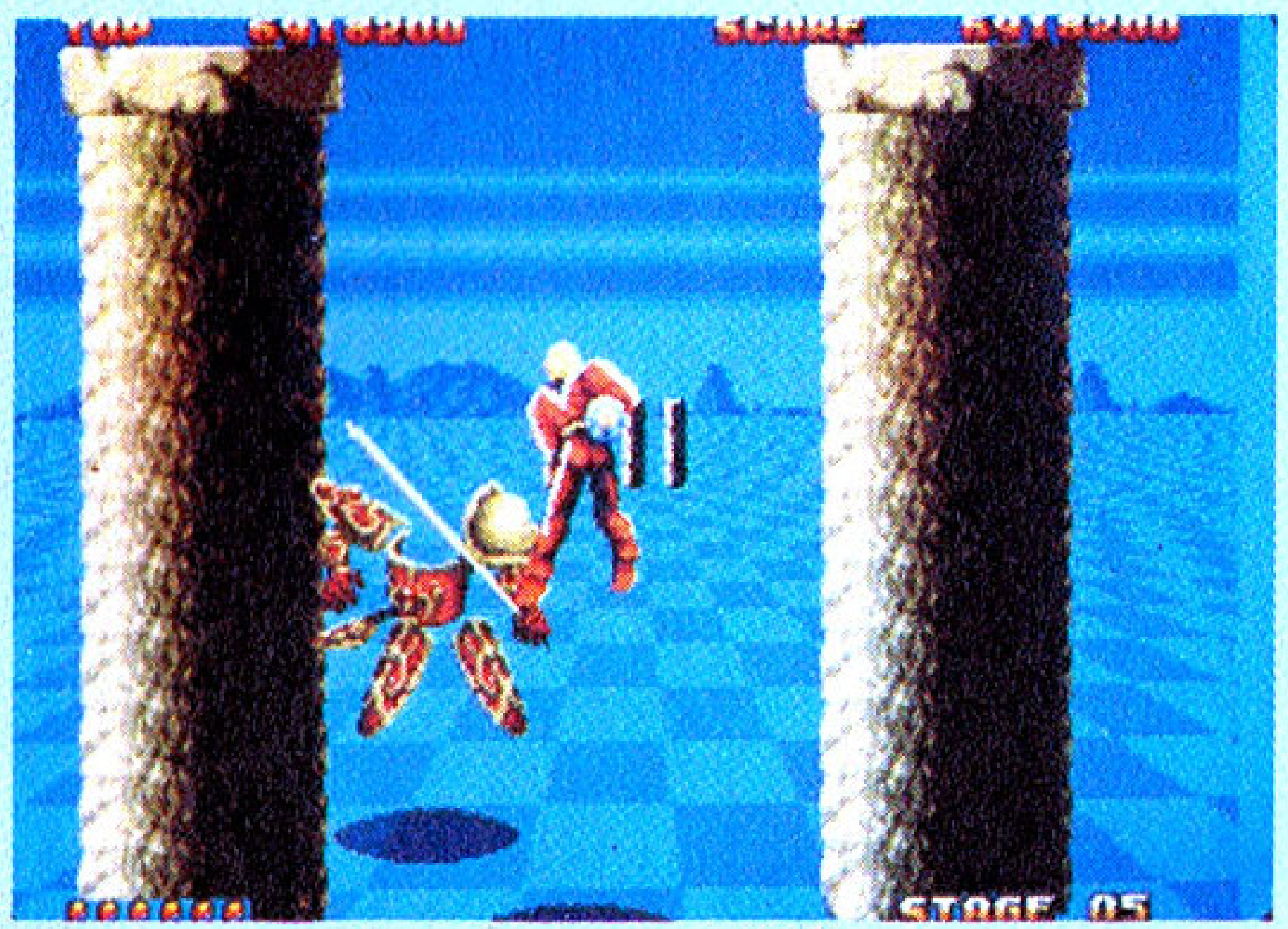
後ろからビューンと現れる、サイボーグマンや、分身の術を使うウィザードが登場する。ステージ名は、フォルピラム。

⇨ふり向きざまに攻撃するサイボーグマン

このすごいグラフィックを見てくれれば、メガドライブがただのバージョンアップじゃないってことがわかるよね。『スペハリ』のファンでなくても、プレイしたくなってしまうはず。

ドカ～ンとでっかい敵キャラが次々と現れて、ついつい先のステージまで見たくなるんだよな。どいつも動きがとてもキモチイイ(!?)ぜ！

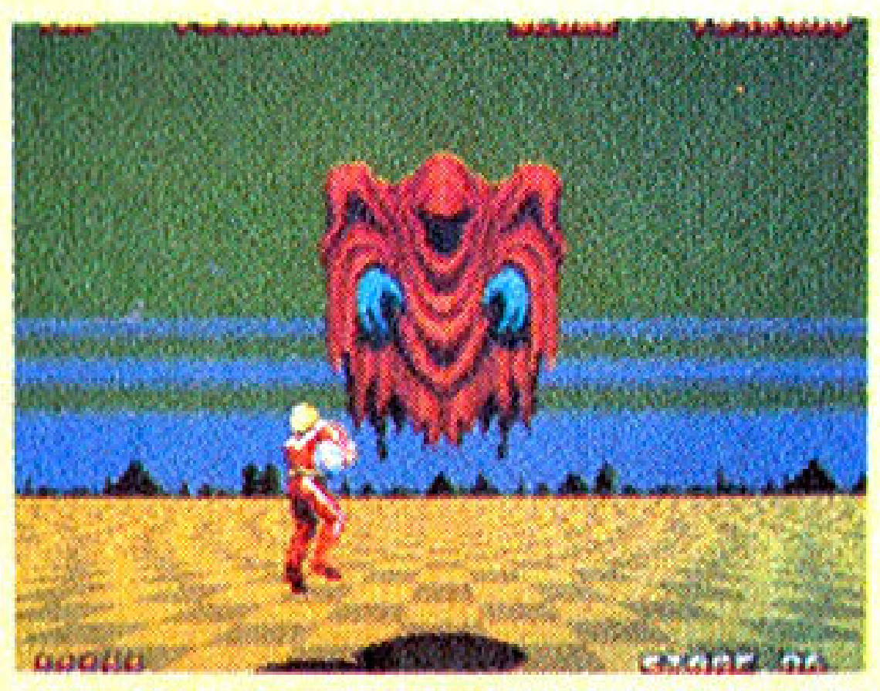
ここではステージ7までしか紹介できなかったけど、しっかり誌上プレイしてくれ！　そして、キミたちにもぜひホンモノの体験をしてもらいたい！　大迫力モンだぜっ!!

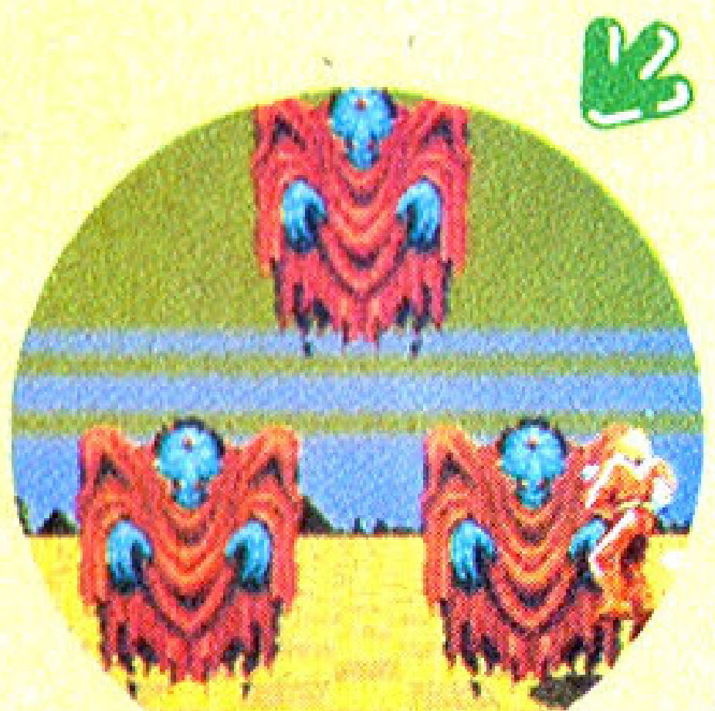

●ここでもアーマーが出現！

●翼がとれると左右に走り回る。

●ハリアーに向かってくるぞ！

分身キャラ、ウィザードに注意しろ！


●ボスのウィザード、ついに登場！

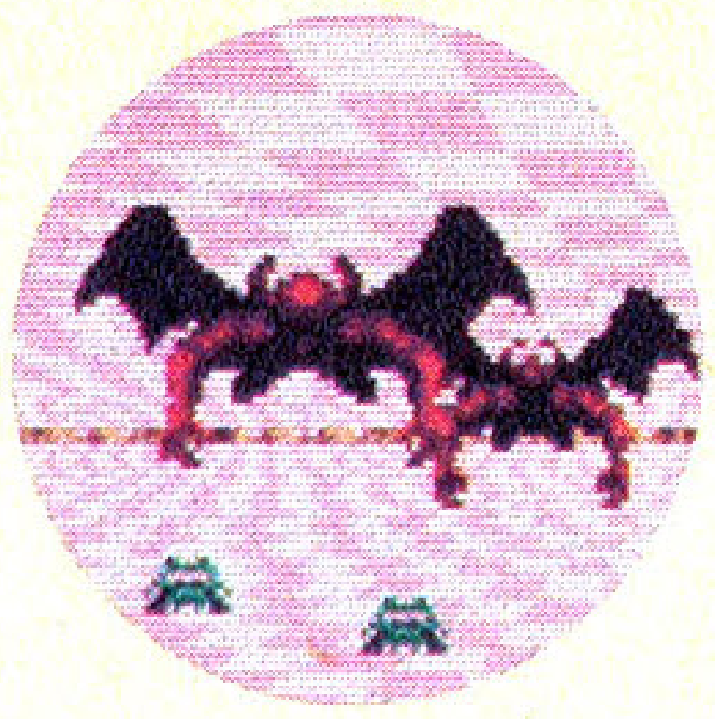

●ゲゲッ！　3つに分身しちまったい！

●本物はこの3つのうちひとつだけだ。

ステージ STAGE 7

いよいよ後半のステージ7、クラッダに突入！　ここまでくるのもかなり苦労するけど、またまた天地がスクロールするというムゴさ。まあ、ユニークなキャラがポンポン登場して楽しませてくれるステージだけどね。

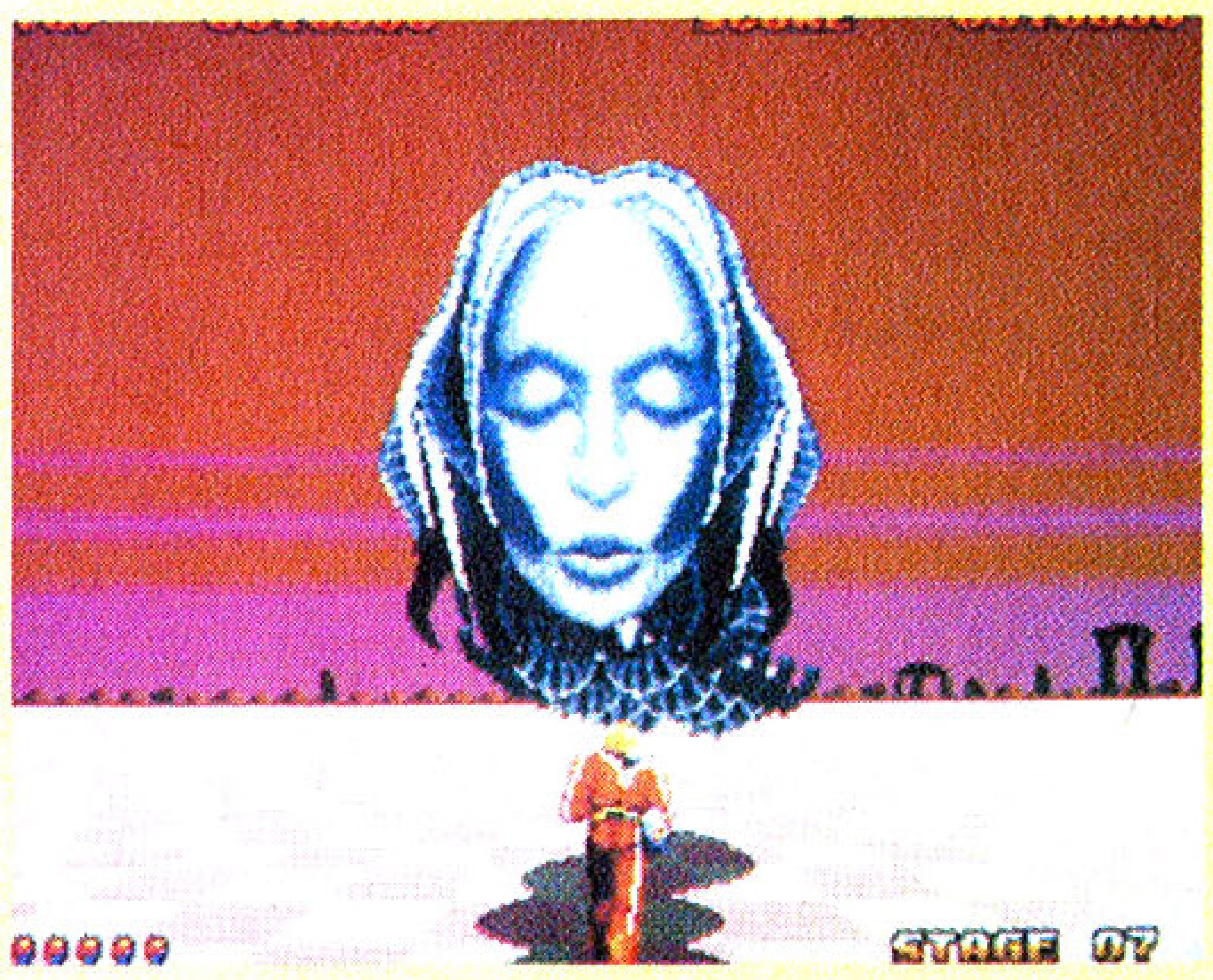
見るからにキモチワル～イのが、ボスのメドゥーサだ。


●ギドラーは、見た通りのコウモリ男。蛇行しながら攻撃してくるニクいヤツ

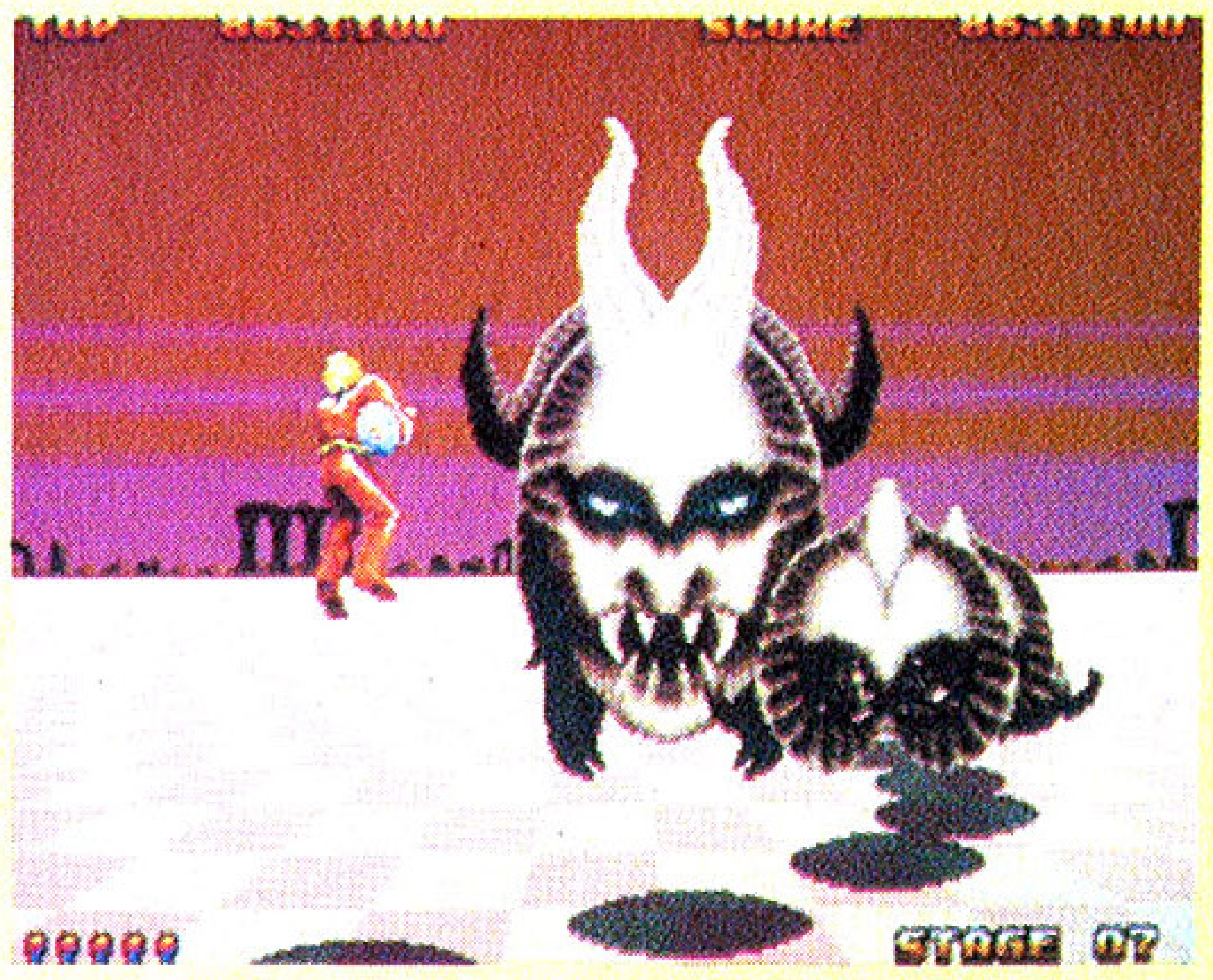
●まっすぐに飛んでくるものとハリアーに向かってくるものの2種類あるシュラ

●こいつは、ステージ8のボスキャラとしても登場するネオトモス

髪の毛がヘビ！　こいつがボスのメドゥーサだぜ！


●頭だけなんて、へんなヤツ。変身するってウワサだけど、目を閉じてるし、動きはのんびりしてるし……。ゲゲッ！

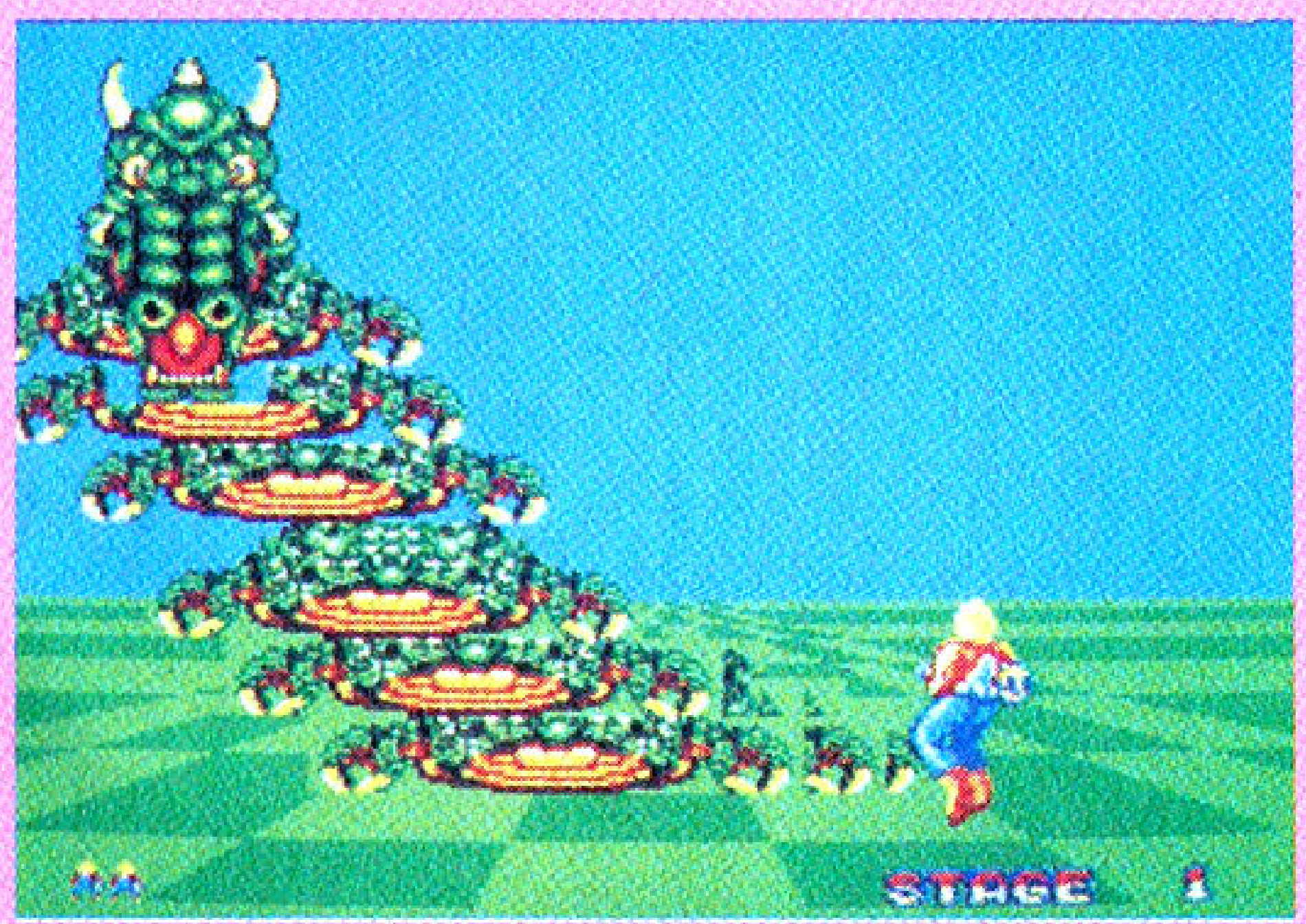
みるみるうちにメドゥーサがコワ～イ顔に変顔!?する


●メドゥーサはその姿を変え、ゆっくりとハリアーを襲ってくる。こいつの弱点は頭だ！　動きをつかんでねらい撃て！

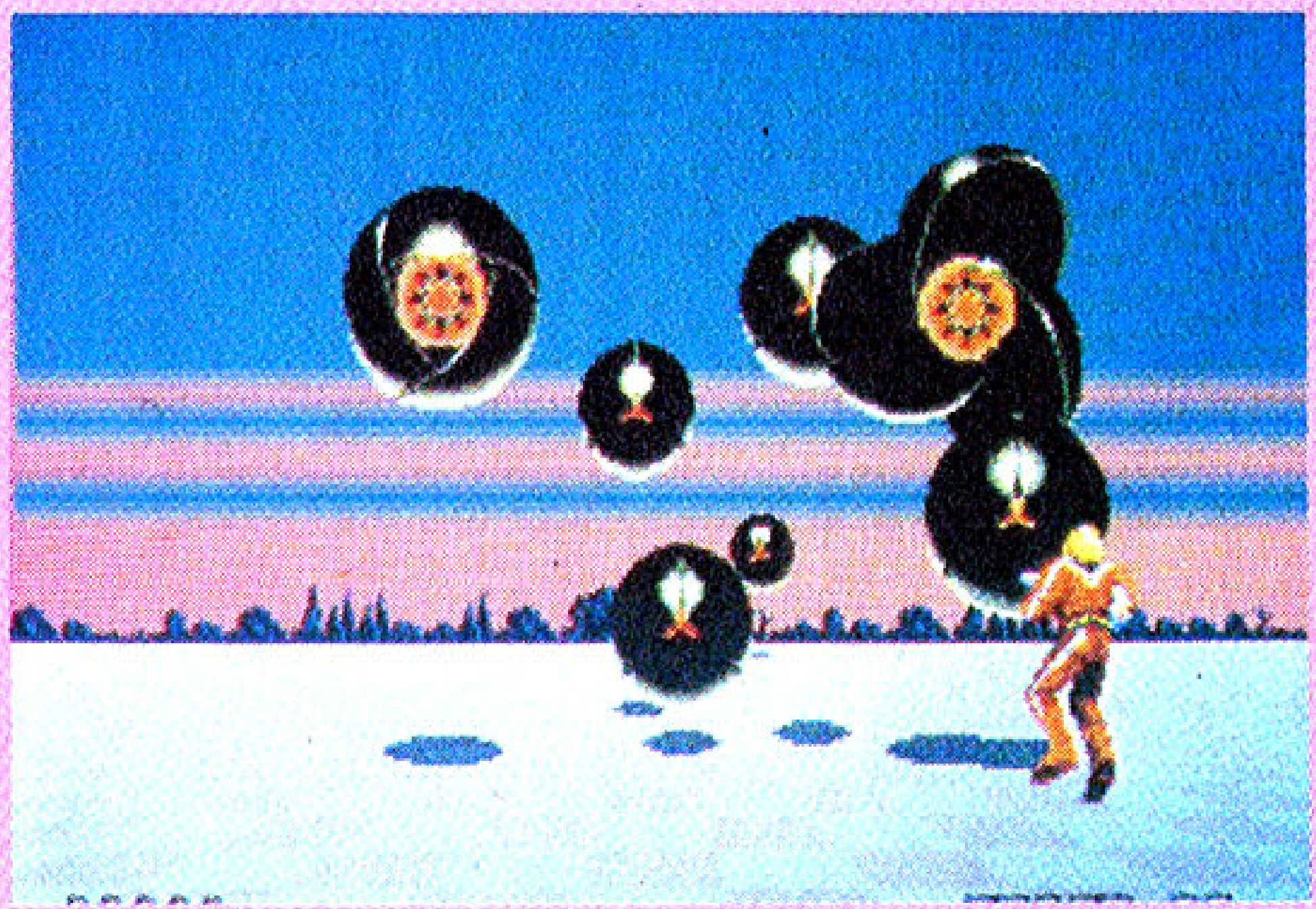
ハードはここまで進歩した

どれだけ“メガドライブ”がすごいのか、まあ、説明するより右の写真でマスターシステムの画面と比べてくれればわかるよね。背景の細かいところ、キャラの光った感じ、材質までわかるようなリアルなグラフィックだ。動きのパターンもリアルだぞ。

マスターシステム

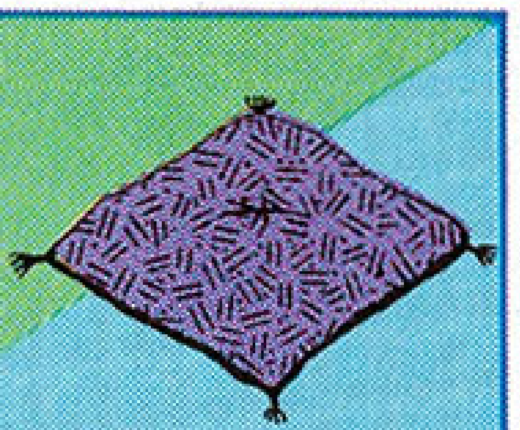

●こちらは、おなじみ8ビット、マスターシステムの画面。リアルだけど、背景やキャラのグラフィックは今イチだね

メガドライブ


●これがメガドライブの画面だぜ。背景はもちろん、キャラの質感までビックリするくらいの再現力

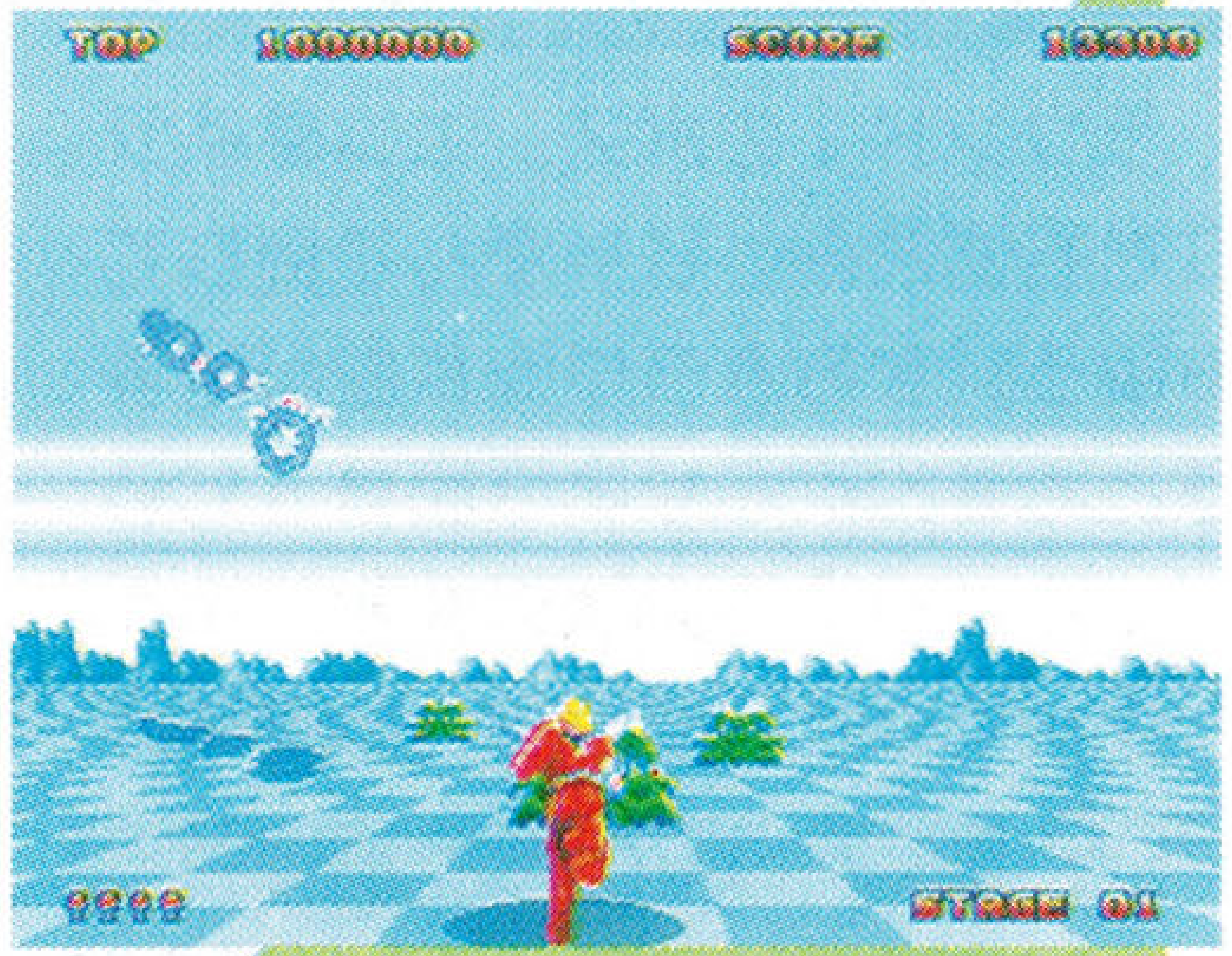
スペースハリアーⅡ

こけている時は無敵

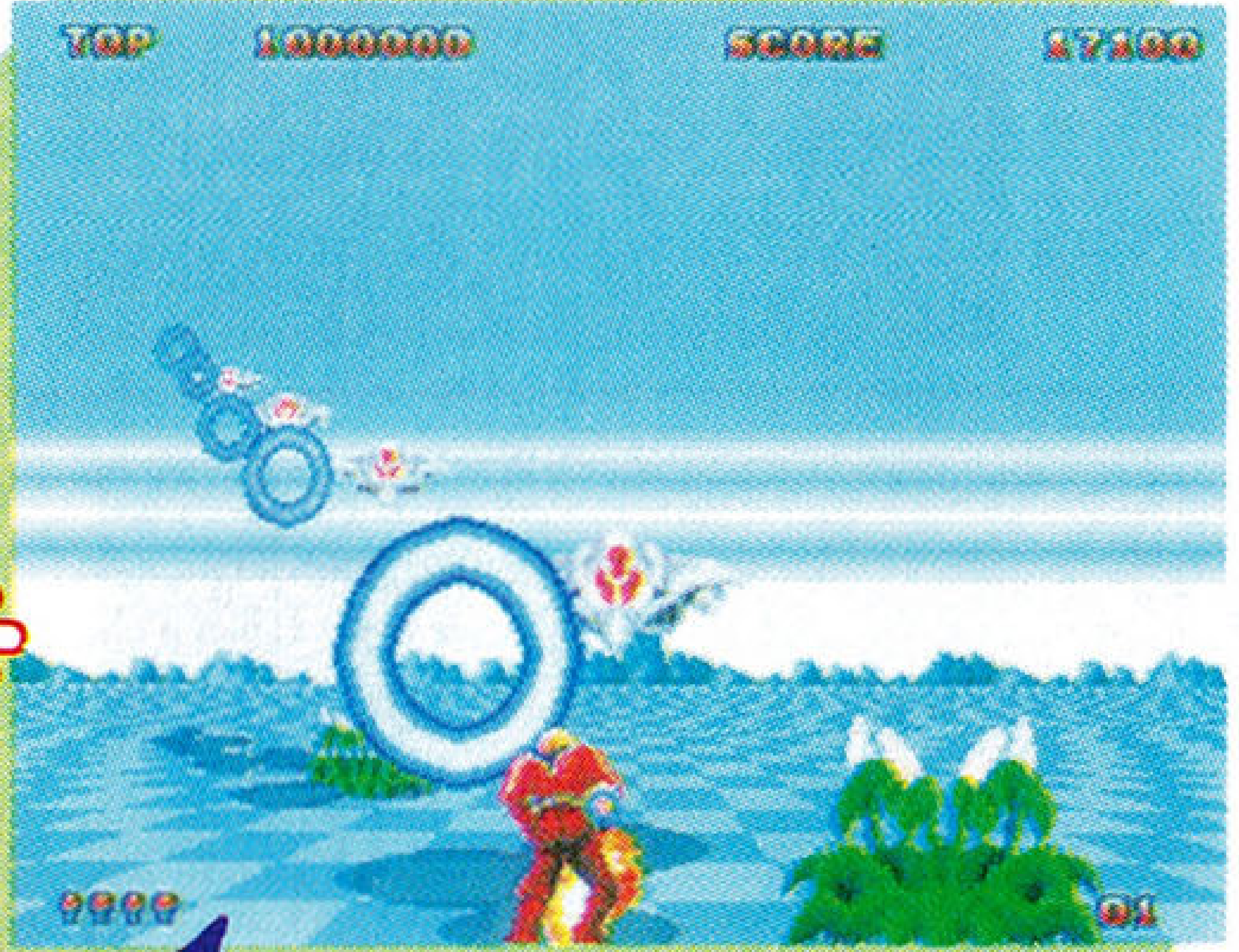


　小さな地上物に当たると、ハリアーがこける。こけている間は操作がきかないので、非常に危険だ。しかし、実はハリアーがこけている状態で、敵の撃ってくる弾に当たってもやられないのだ。あまり実用的な技ではないけれど、これでハリアーがこけてしまい操作がきかなくなっても、安心して見ていられる。

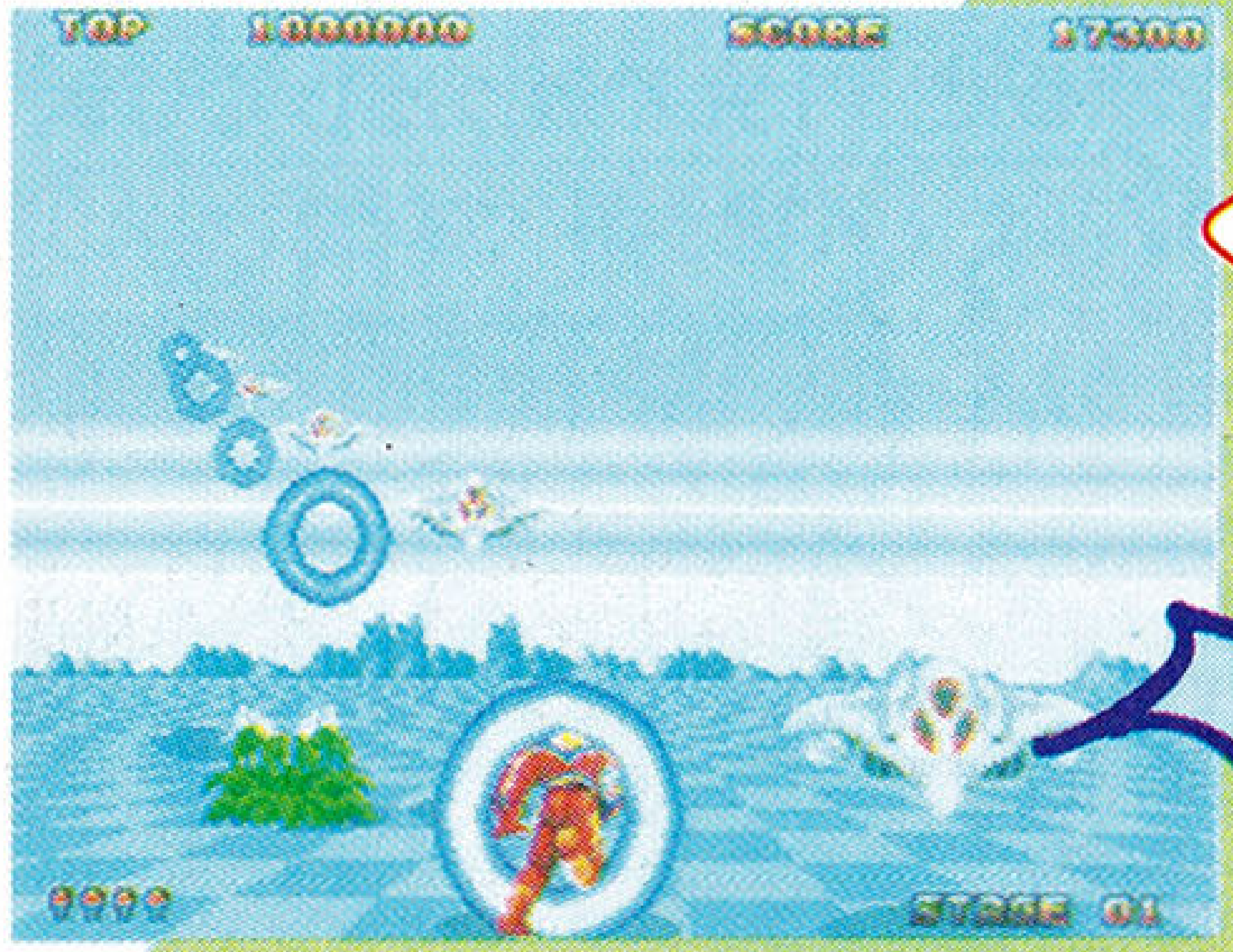
（宮崎県／辻義明）



⬇地面に生い茂っている草。この草に当たるとこけてしまう

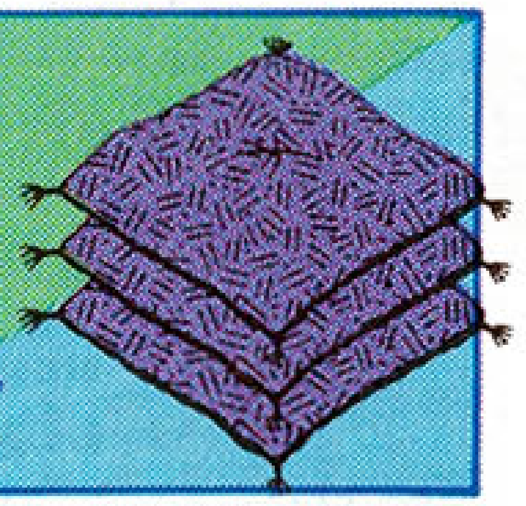


⬇こけたときは操作がきかないので、非常にビビる



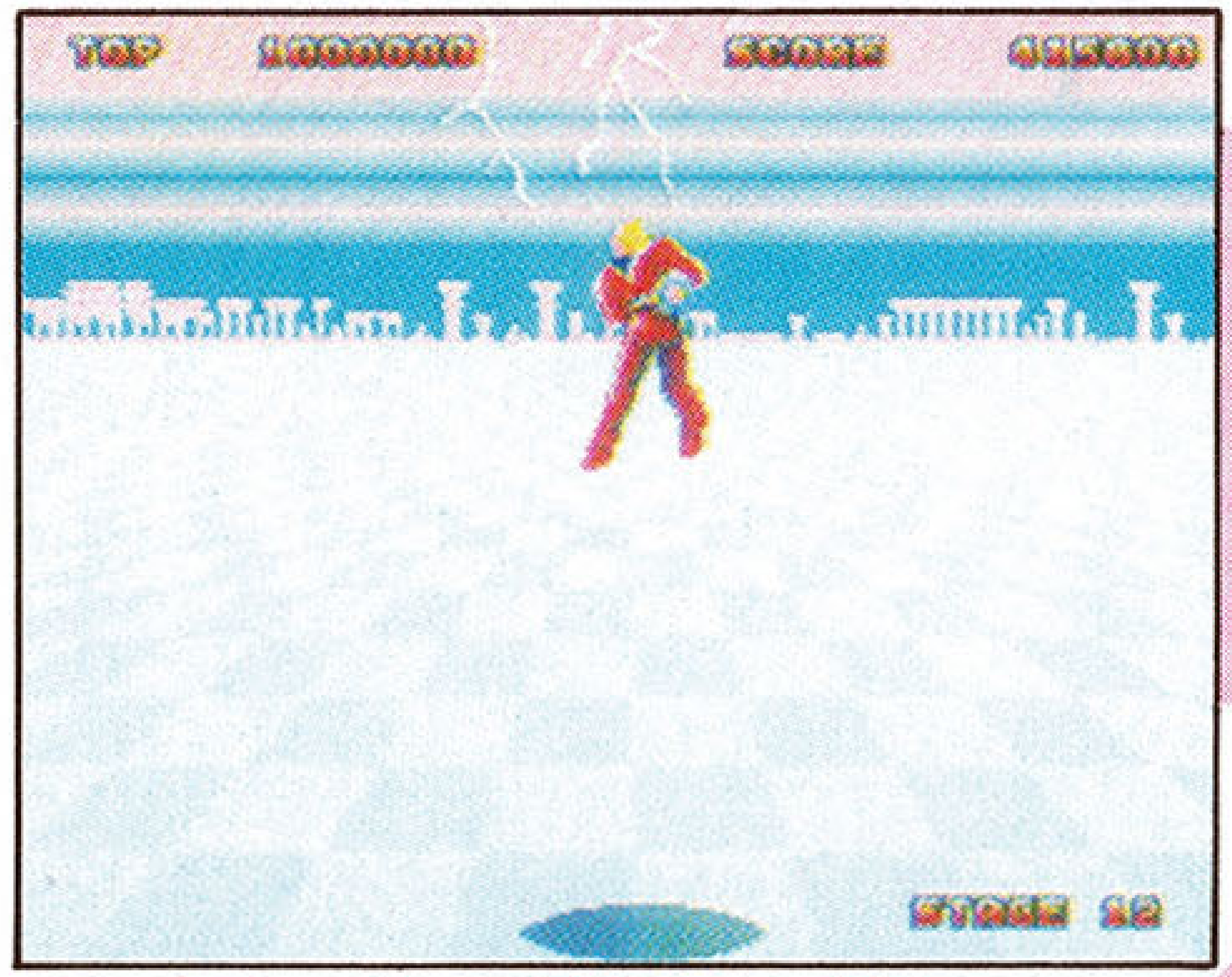
⬆しかし、敵の弾には当たらない

無限1UPごく簡単に

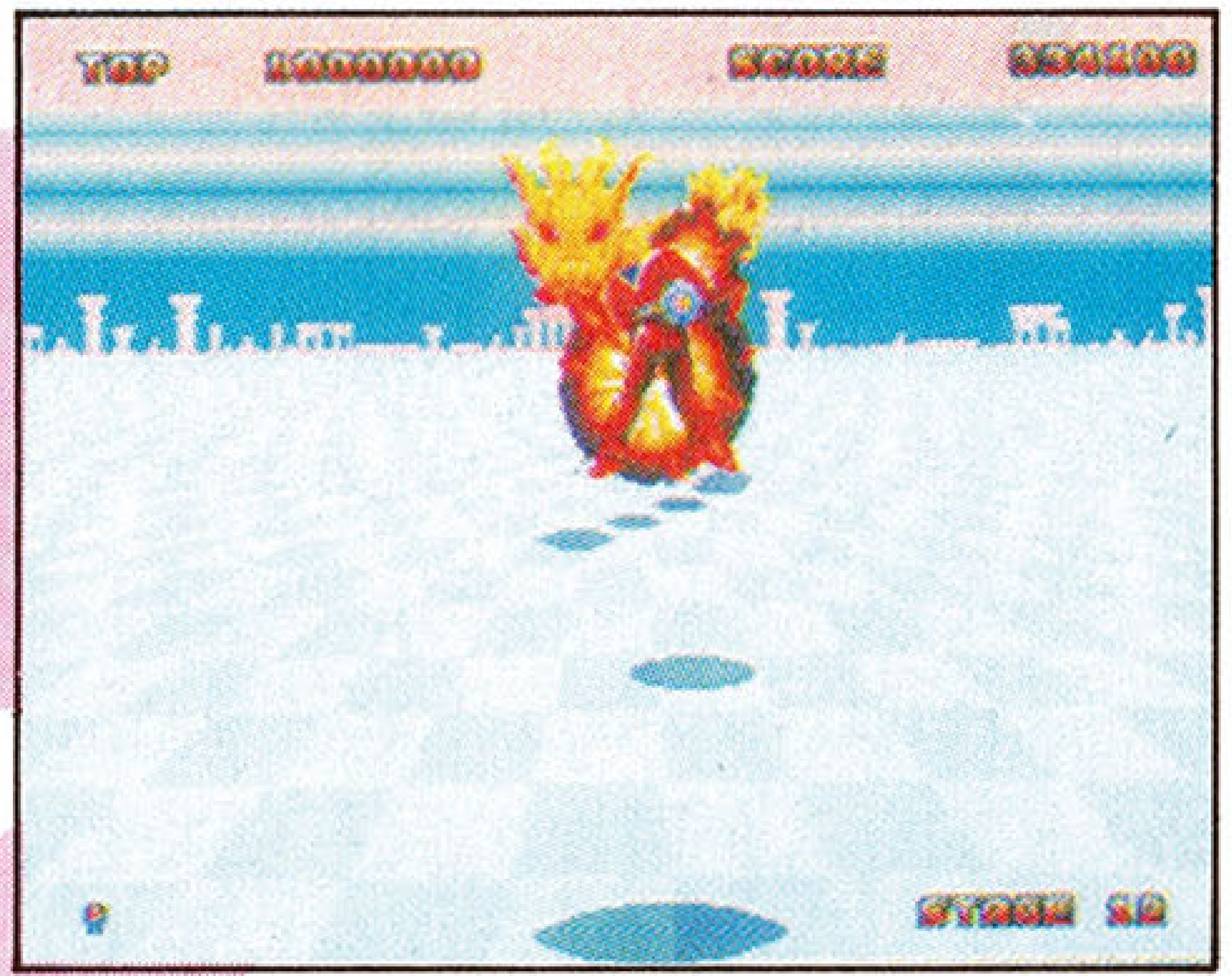


　3面と12面のボスには無敵ポイントがある。写真を見るとよくわかるが、画面中央の少し上のほうのところだ。また、このゲームはボスとの対決の間にも点が加算されるので、この無敵ポイントでただじっとしているだけで点がどんどん増えていく。そこで、そのまま長い間電源を切らずにしておこう。点数によって、自機がすざまじく多く増えているはずだ。

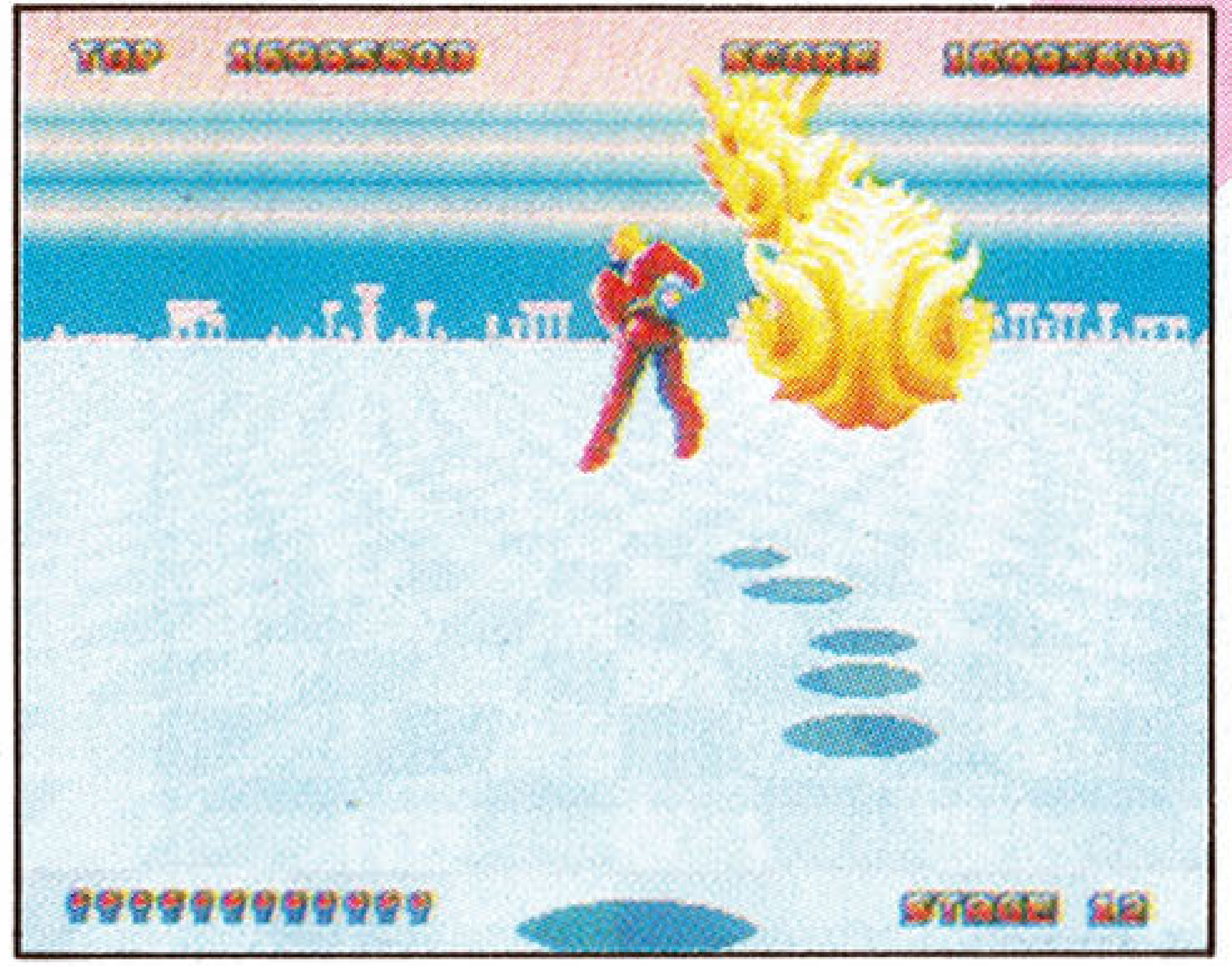
（埼玉県／丸山正興）



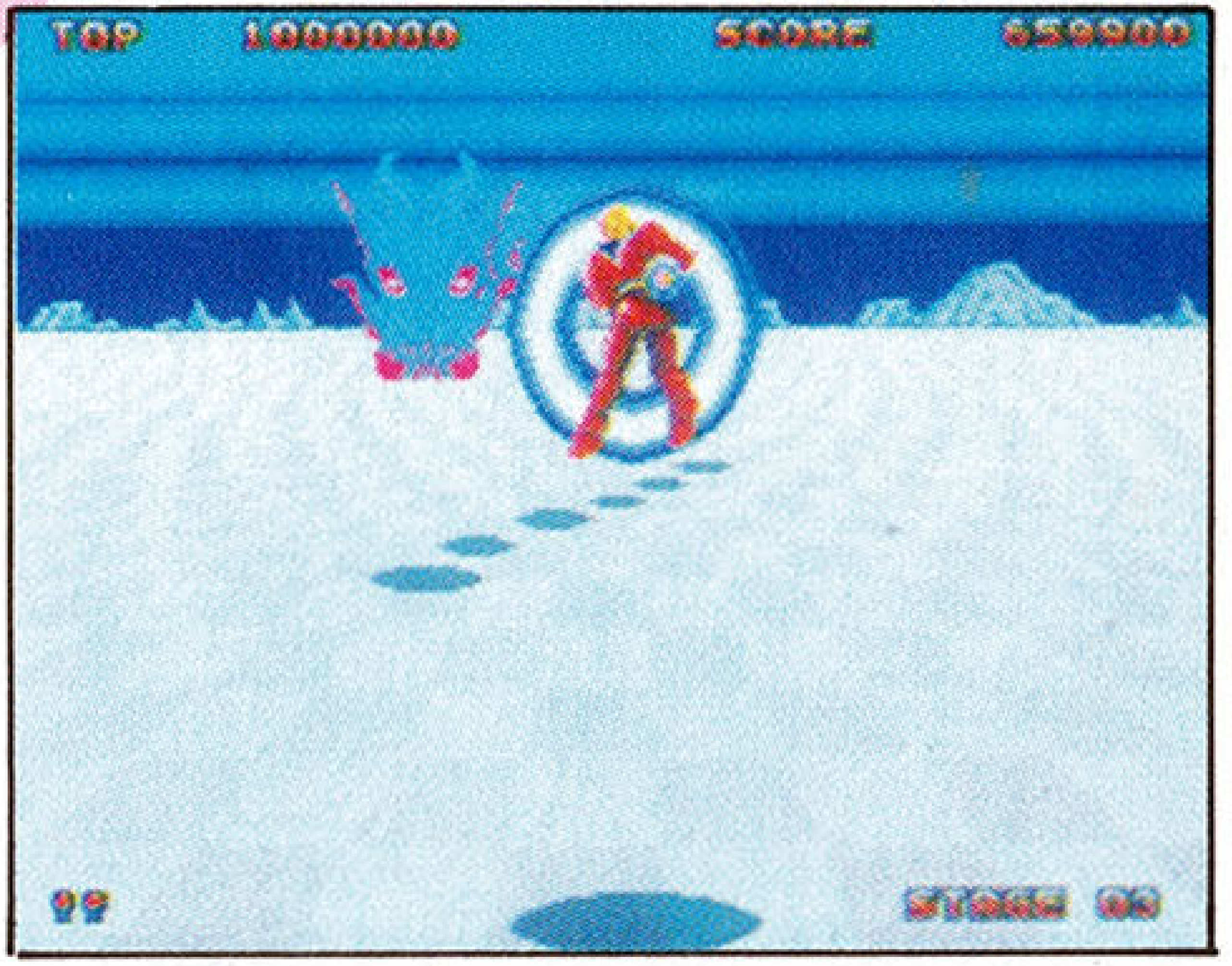
⬆12面のボスが現れる瞬間に……



⬆すかさずこの無限ポイントに行く



⬆そして長い間おくと、自機が増加



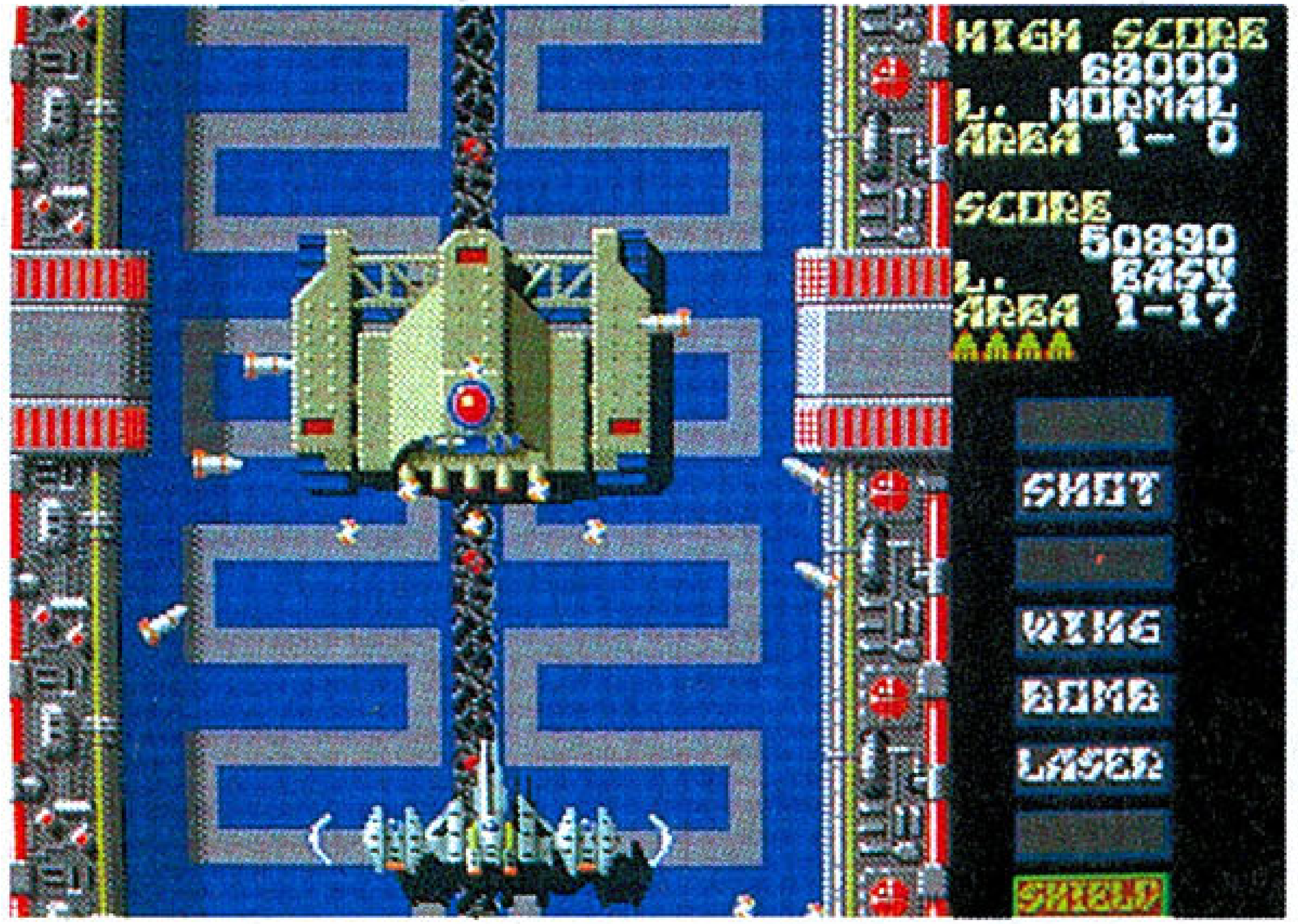
⬆3面のボスにもこの技は通用する

スラップファイトMD

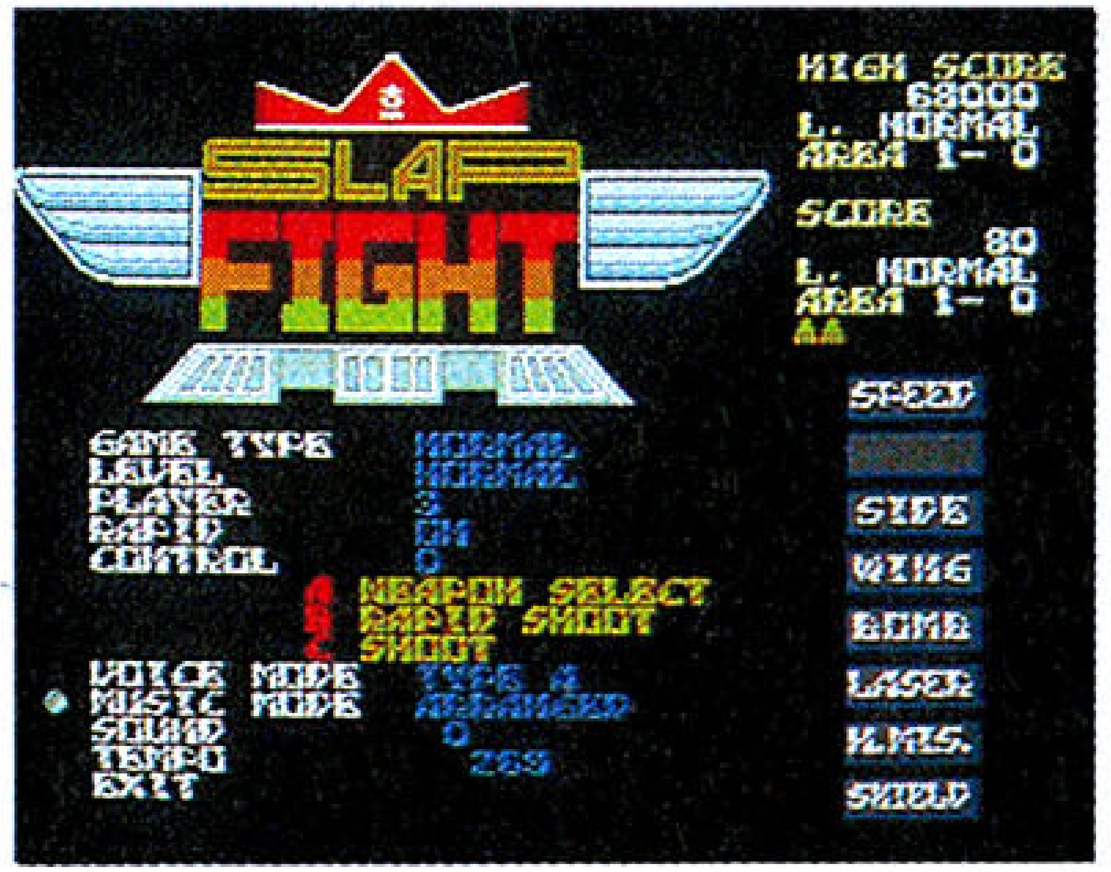
名作は忘れたころにやってくる……？

●東亜プラン／発売日未定／価格未定／SHT／8M

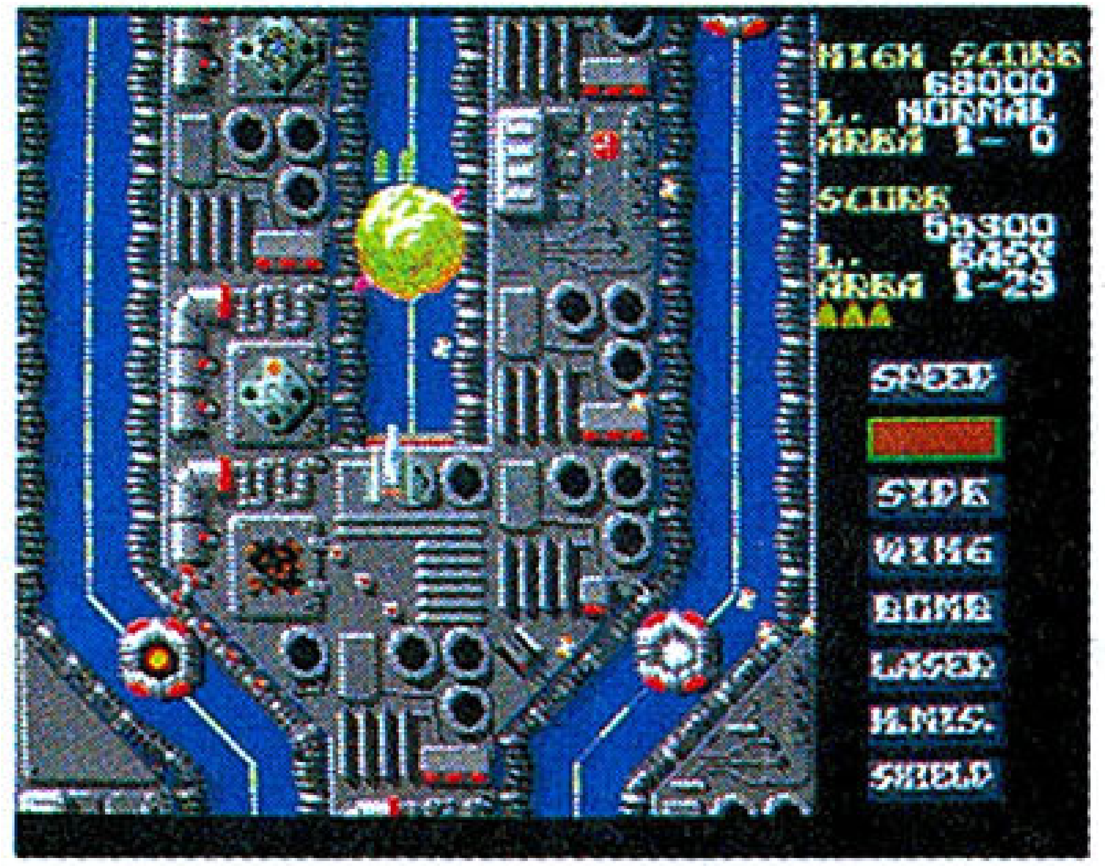
完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ


HIGH SCORE 68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE 50890
L. EASY
AREA 1-17
SHOT
WING
BOMB
LASER
SHIELD

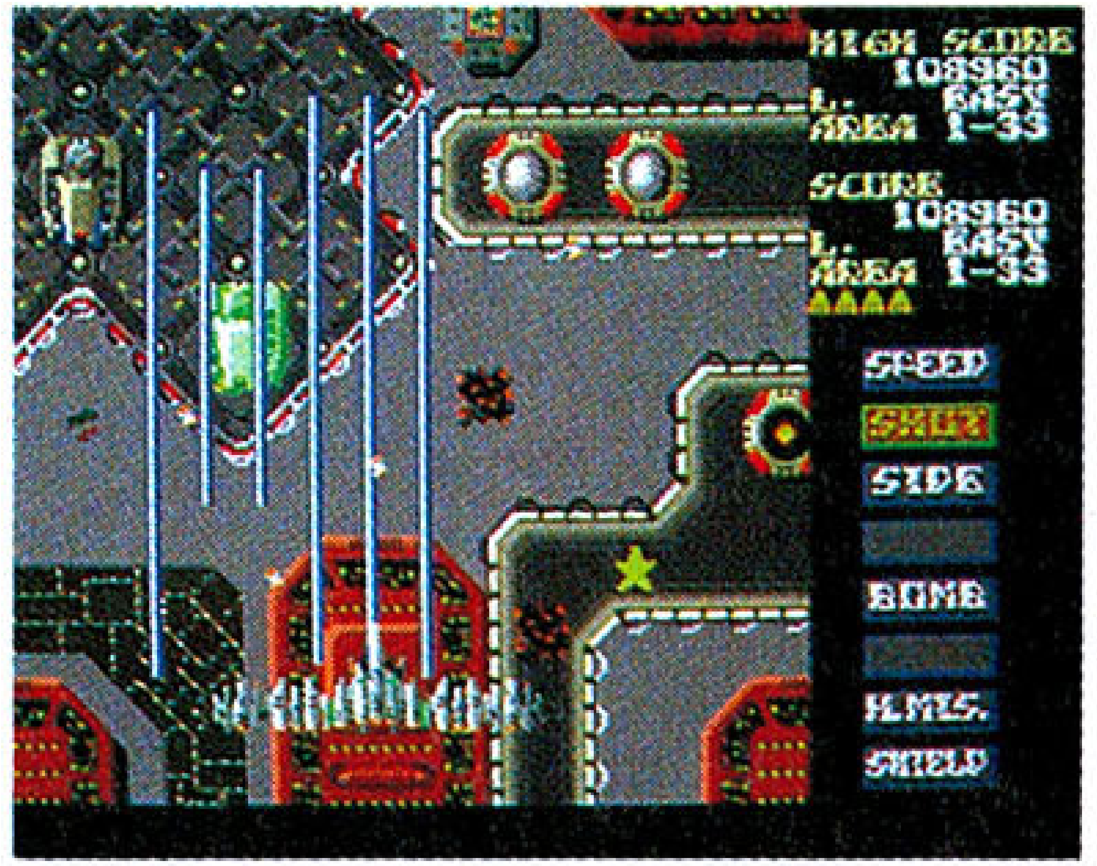
「スラップファイト」がメガドラに移植決定！　なぜにいまこんな渋いゲームが……と、ゲーセン野郎たちがこの情報に驚いたのが約1年前。それ以来、ひさびさの続報をお送りしよう（これだけ間隔が開いたのには、それなりの理由があるんですよ。それなりの）。原作のアーケード版は、「グラディウス」っぽいパワーアップ方式を採り入れた、縦スクロールのシューティングゲームで、地味ながらも全体がまとまっている点が多くのマニアに評価された。メガドラ版では、その原作をグラフィック、敵のアルゴリズムはおろか、なんとBGMの音質まで忠実に再現しているのだ。これは当時のファンにとっては嬉しいね。もちろん、原作を知らなくてもプレイに支障はないぞ。


SLAP FIGHT
GAME TYPE
LEVEL
PLAYER
RAPID
CONTROL
WEAPON SELECT
RAPID SHOOT
SHOOT
VOICE
MUSIC
SOUND
TEMPO
EXIT
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

音楽はオリジナル版と古代祐三のアレンジ版から選べる。


HIGH SCORE 68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE 55300
L. EASY
AREA 1-29
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

ゲームバランスはややキツめ。敵の弾が速いんだなー。


HIGH SCORE 108960
AREA 1-33
SCORE 108960
L. EASY
AREA 1-33
SPEED
SHOT
SIDE
BOMB
H.MIS.
SHIELD

ゲーム自体のアレンジ版という、ものすごいオマケつき。

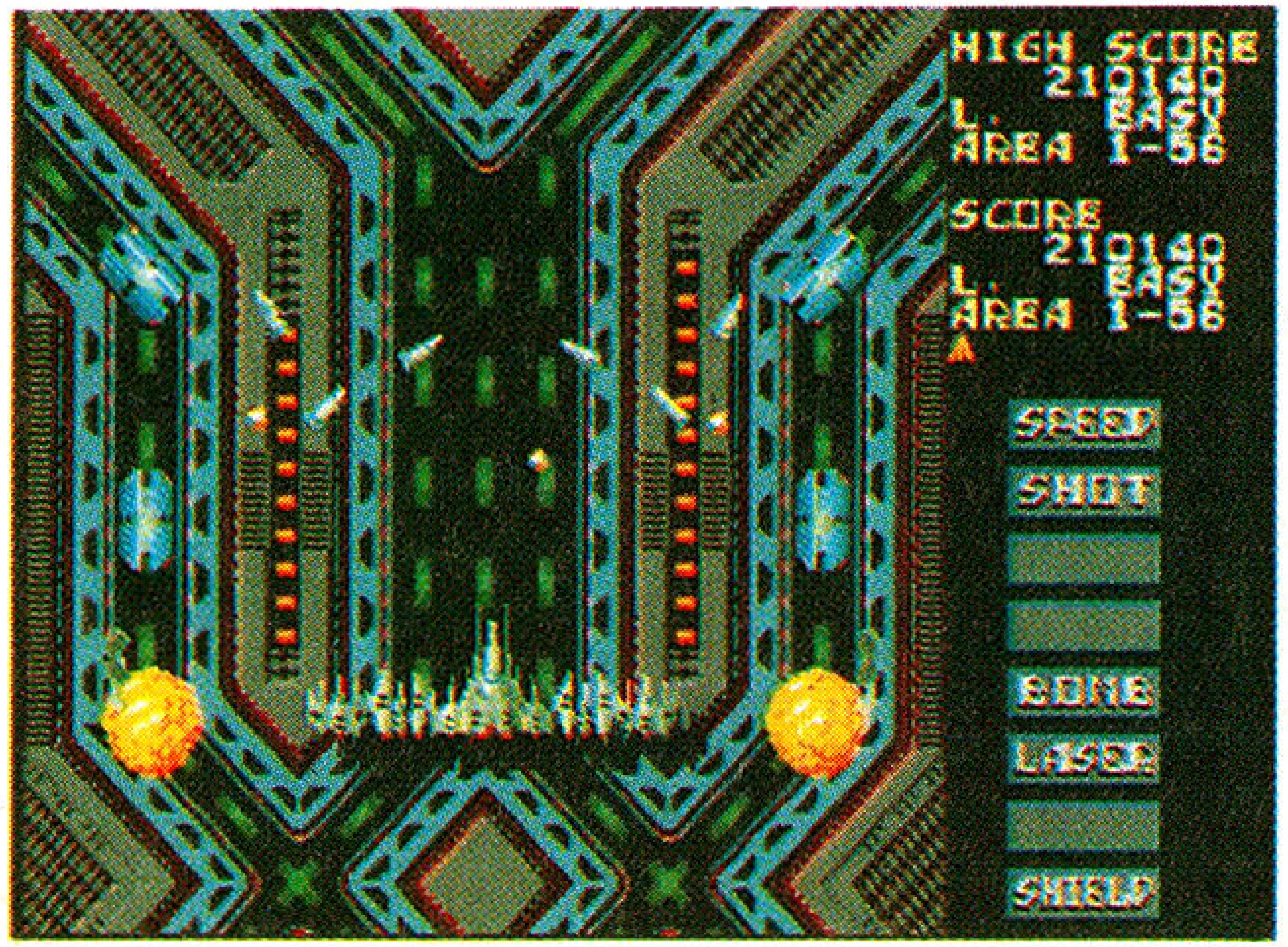
スラップファイト

こんどこそホントにでるみたい

●テンゲン／6月11日発売予定／7,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co., Ltd ©YUZŌ KOSHIRO


HIGH SCORE
210140
L. BASU
AREA 1-56
SCORE
210140
L. BASU
AREA 1-56
SPEED
SHOT
BOMB
LASER
SHIELD

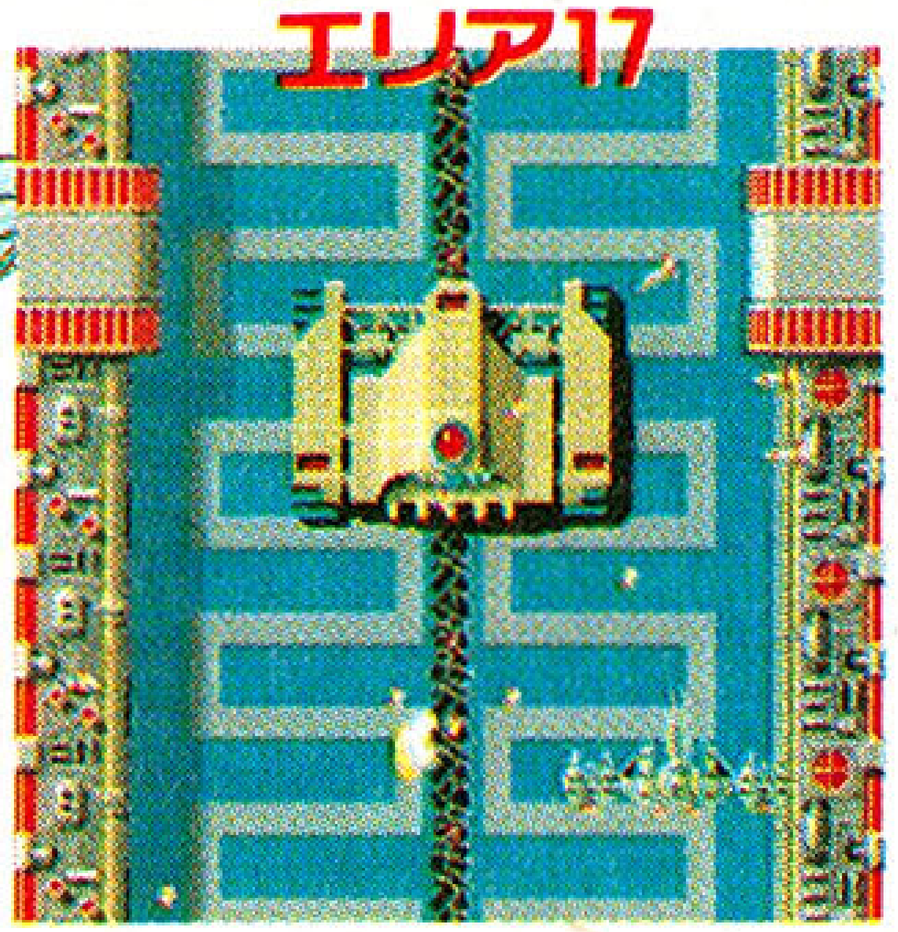
事実上、２本のゲームが入っていることになる。これをトクと言わずして何と言う。

長い間ファンをやきもきさせ続けた「スラップファイト」が、急きょテンゲンから発売されることになった。難易度（なんいど）や、得点などの表示スペースのレイアウトが若干（じゃっかん）変更されるけど、基本は変わらないのでひと安心だ。腕を磨（みが）いて待っていようぜ!!

アーケードモード スペシャルモード ★見どころダイジェスト★

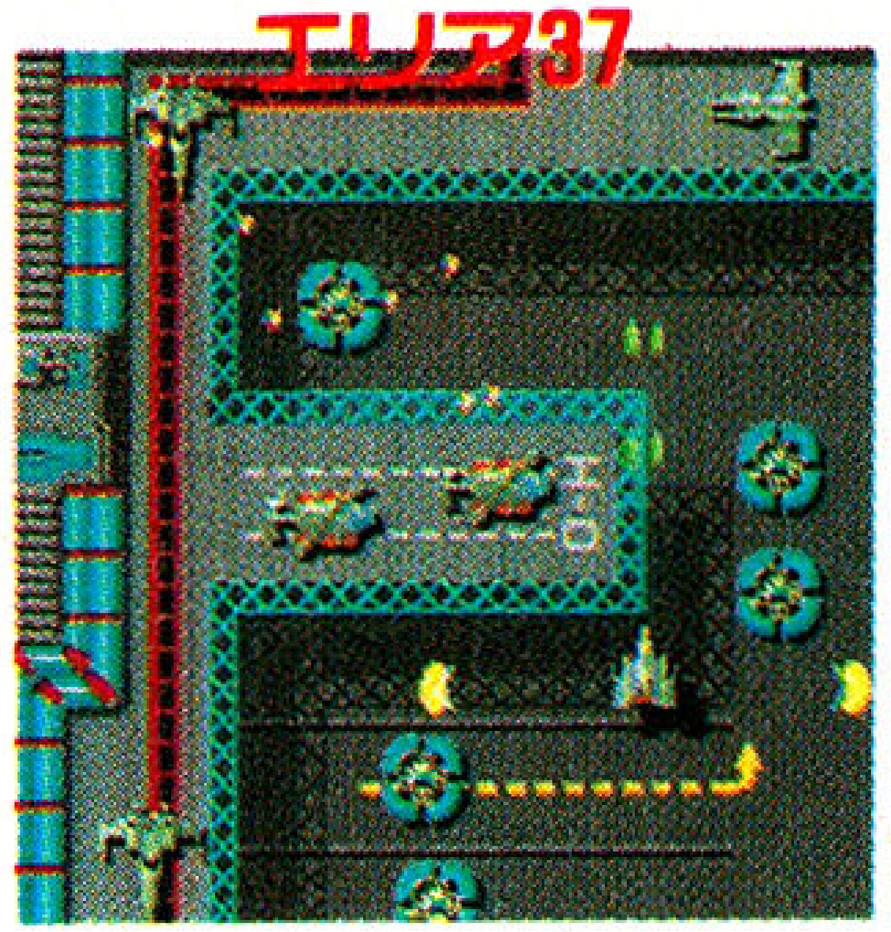
アーケードモード

エリア17



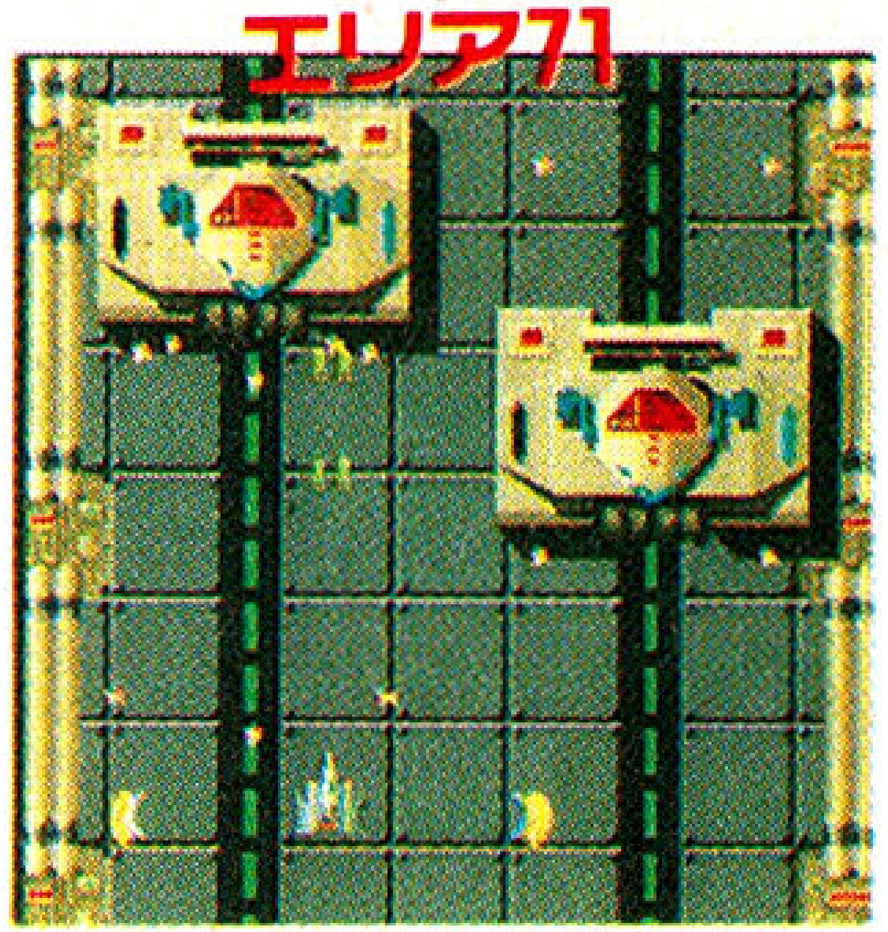
最初に対面する大型敵キャラ。周囲を回れ。

エリア37



戦闘機やヘリコプターはピクリとも動かない。

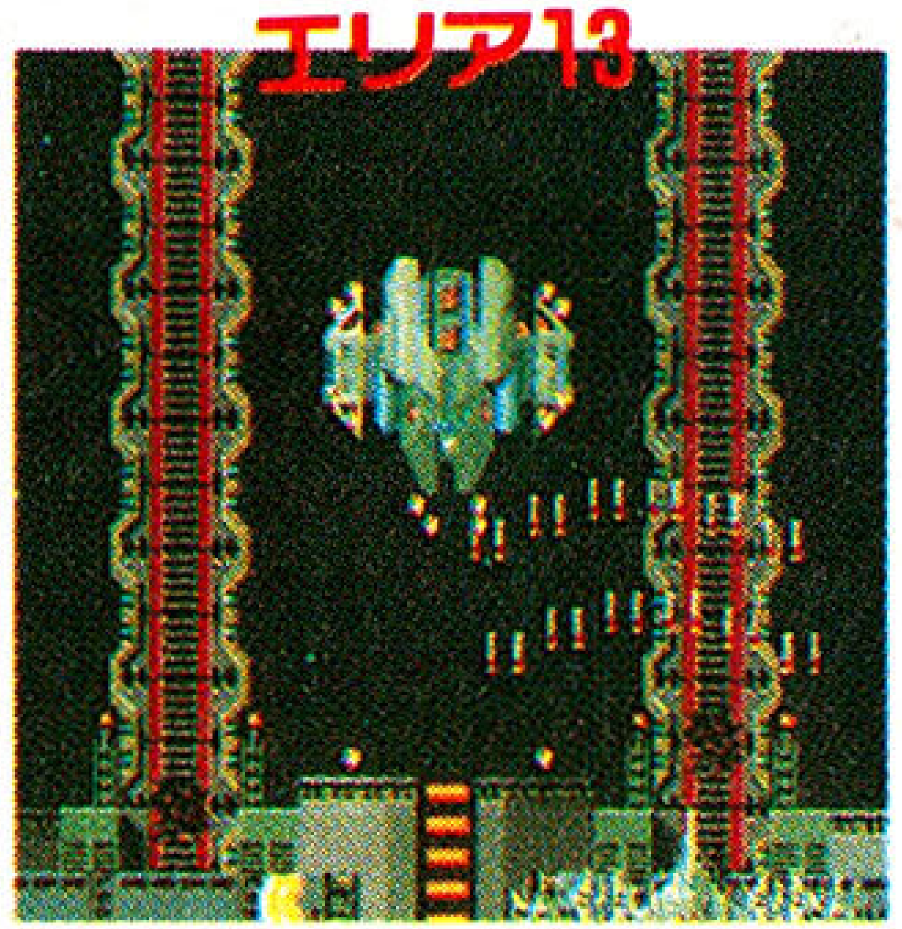
エリア71



一見難しそうだけど、よく見ると安全地帯が……。

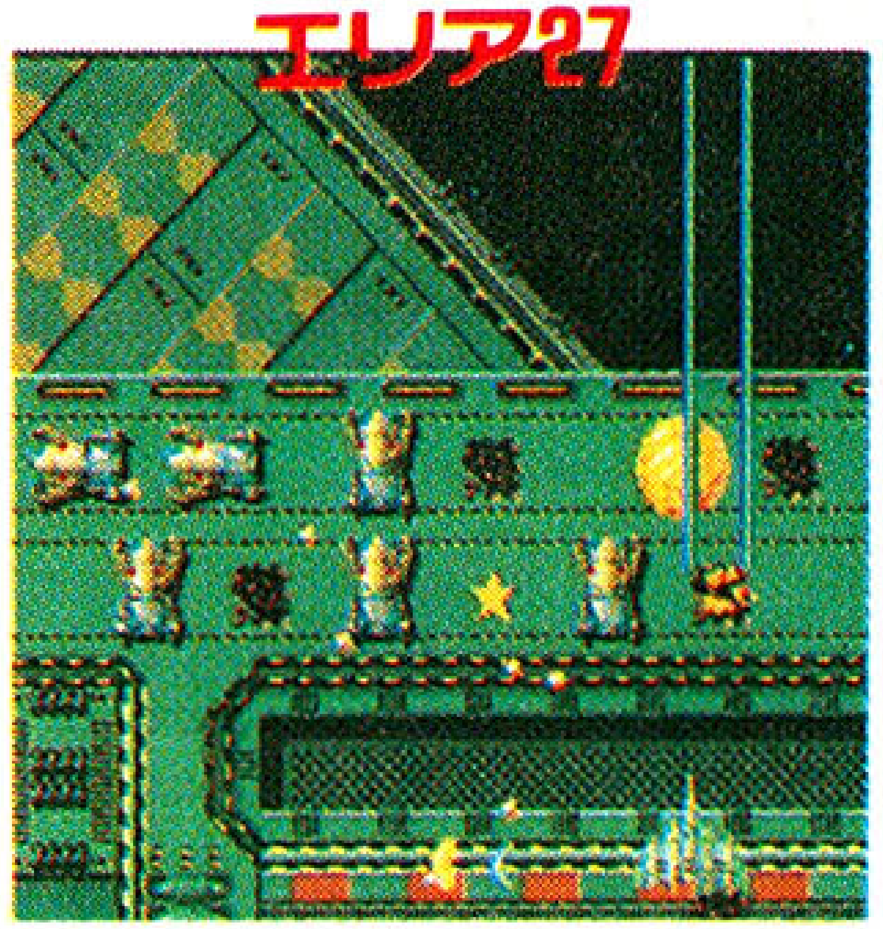
スペシャルモード

エリア13



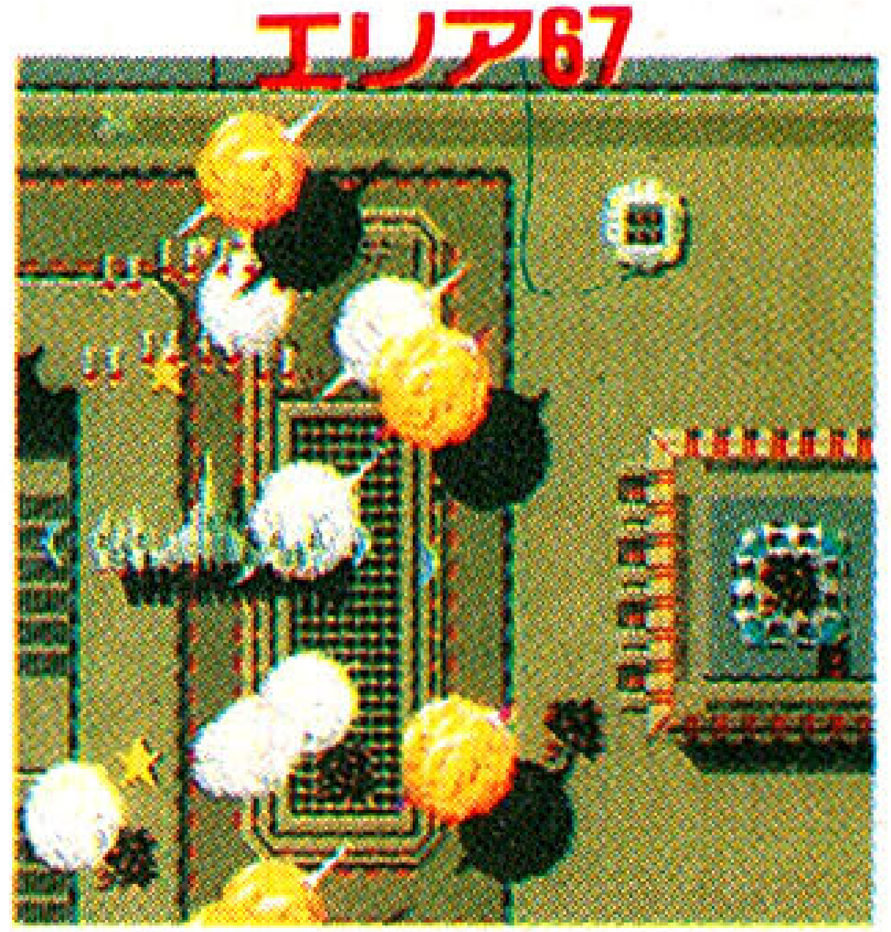
最初の大型敵キャラがいきなり難しい。困るね。

エリア27



スペシャルモードのレーザーはとても強力そうに見える。

エリア67



後半に進むにつれてウイング爆発が重要になる。

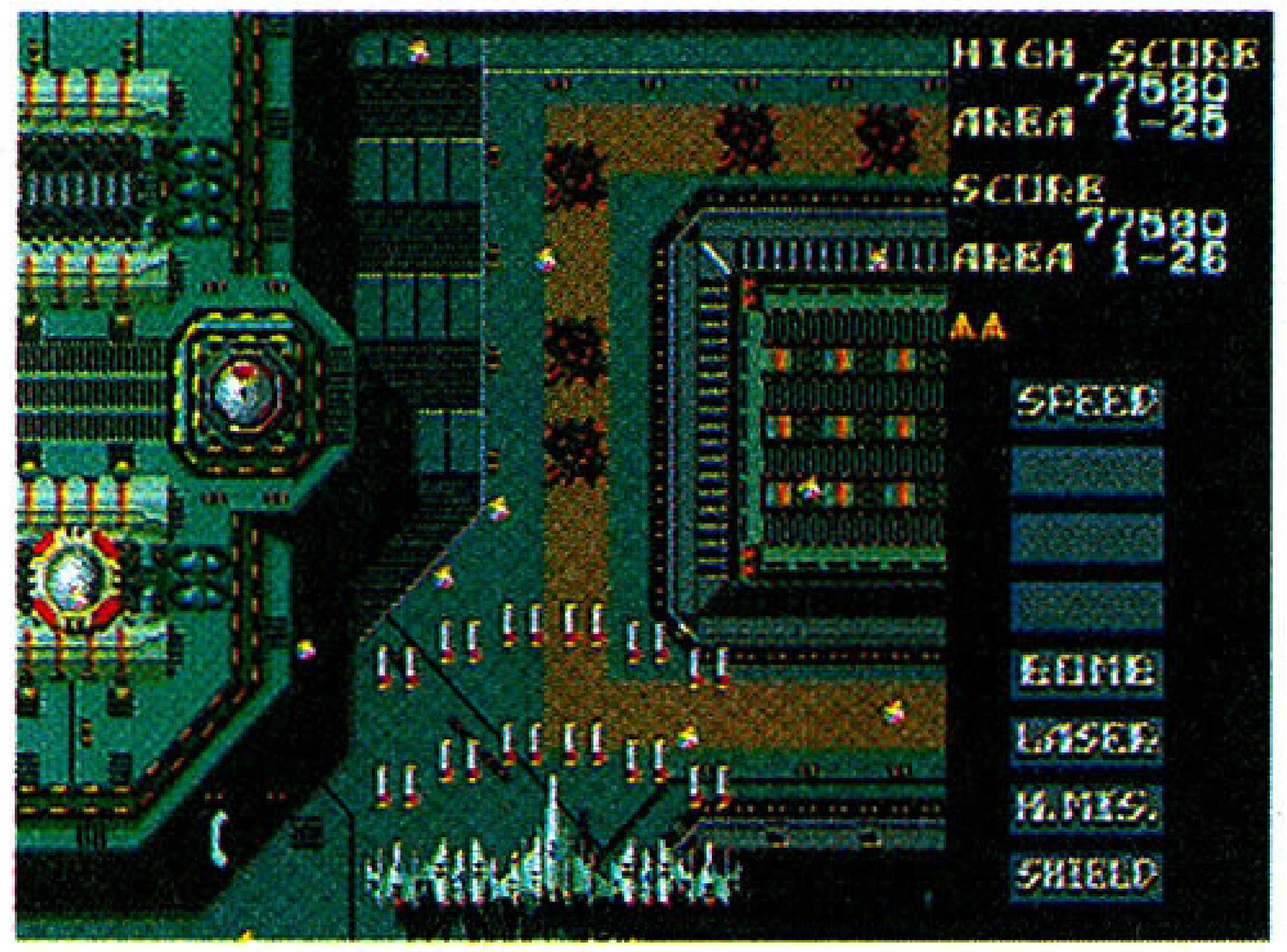
スラップファイト

パワーアップについてボクが話そう

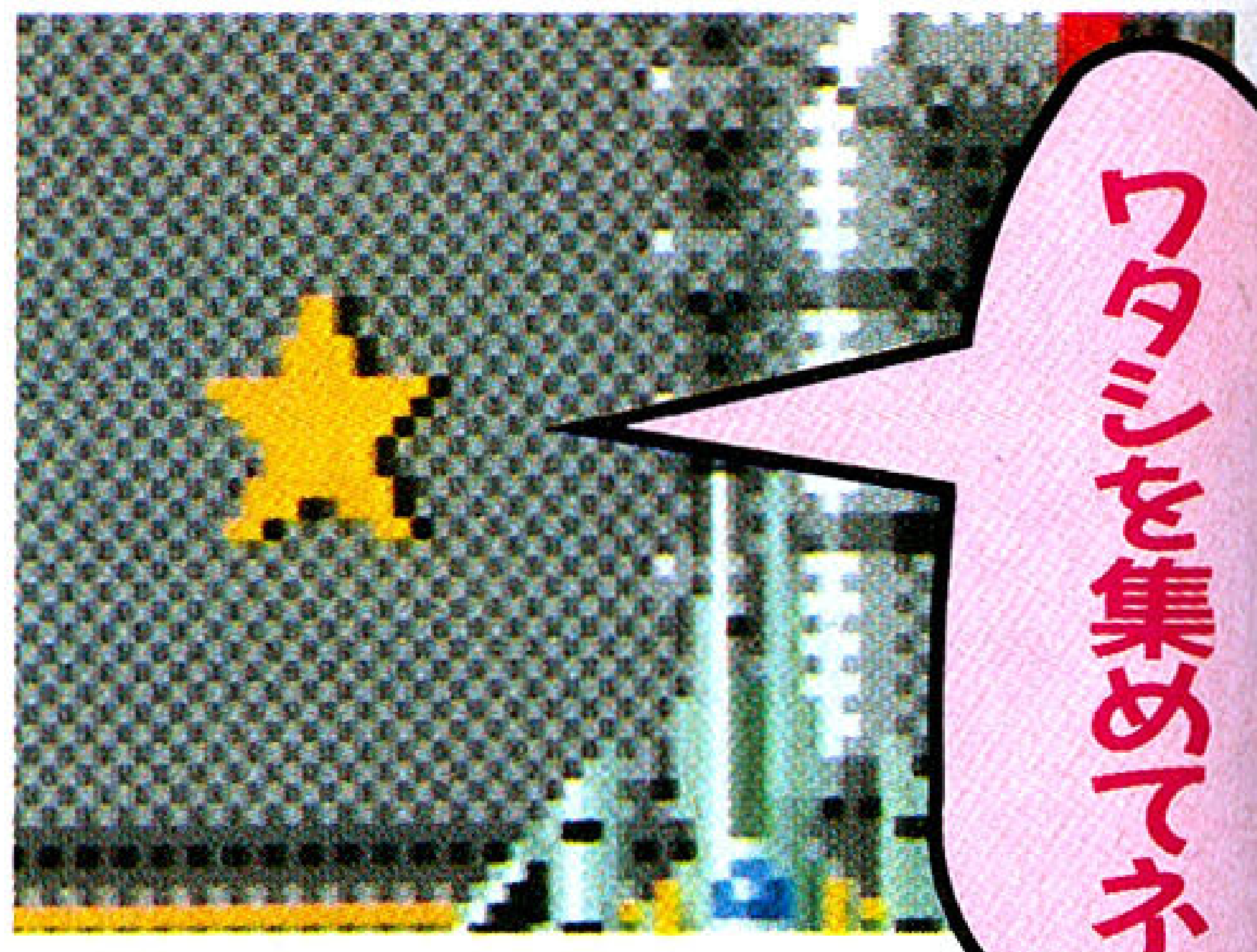
●テンゲン／6月11日発売／7,800円／SHT／8M

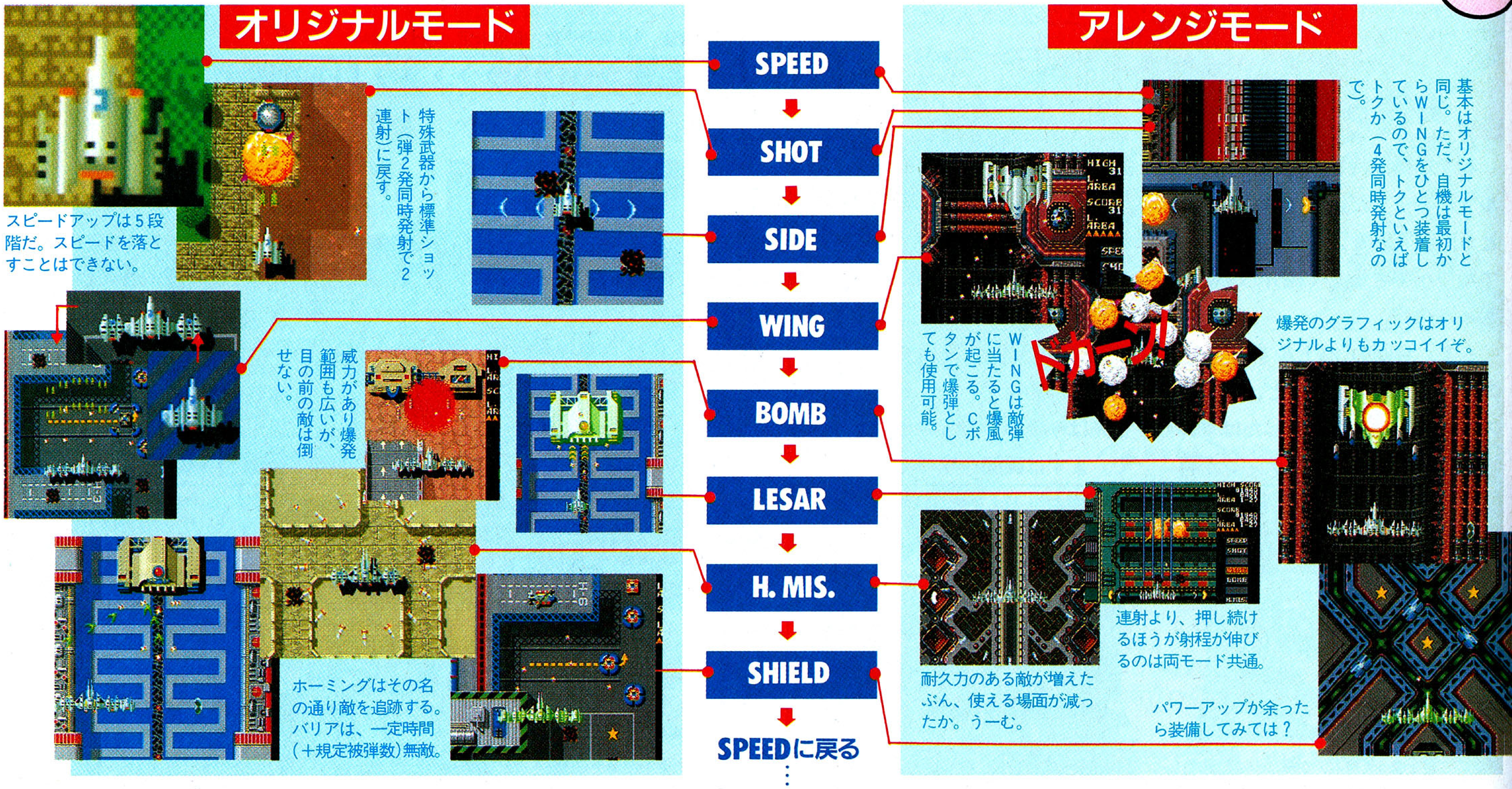
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

©TENGEN LTD.　©TOAPLAN Co.,Ltd　MUSIC©YUZO KOSHIRO


HIGH SCORE
77580
AREA 1-28
SCORE
77580
AREA 1-28
SPEED
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

「鮫！鮫！鮫！」や「大旋風」など一連の東亜プラン・シューティングの先駆け（さきがけ）ともいえる「スラップファイト」だけど、自機のパワーアップは、この作品かぎりの方式を採用している。チップを取った回数によってパワーアップさせる要素を自由に決められる、いわば「グラディウス」タイプのパワーアップ方式だ（いったんパワーアップするとチップ数は0に戻る）。この方式だと、より自分の好みに合わせたパワーアップができるのが強みだ。ぐあいはかなりいいゾ。





オリジナルモード

アレンジモード

SPEED
↓
SHOT
↓
SIDE
↓
WING
↓
BOMB
↓
LESAR
↓
H. MIS.
↓
SHIELD
↓
SPEEDに戻る

スピードアップは5段階だ。スピードを落とすことはできない。

特殊武器から標準ショット（弾2発同時発射で2連射）に戻す。

威力があり爆発範囲も広いが、目の前の敵は倒せない。

ホーミングはその名の通り敵を追跡する。バリアは、一定時間（＋規定被弾数）無敵。

基本はオリジナルモードと同じ。ただ、自機は最初からWINGをひとつ装着しているので、トクといえばトクか（4発同時発射なので）。

WINGは敵弾に当たると爆風が起こる。Cボタンで爆弾としても使用可能。

爆発のグラフィックはオリジナルよりもカッコイイぞ。

連射より、押し続けるほうが射程が伸びるのは両モード共通。

耐久力のある敵が増えたぶん、使える場面が減ったか。うーむ。

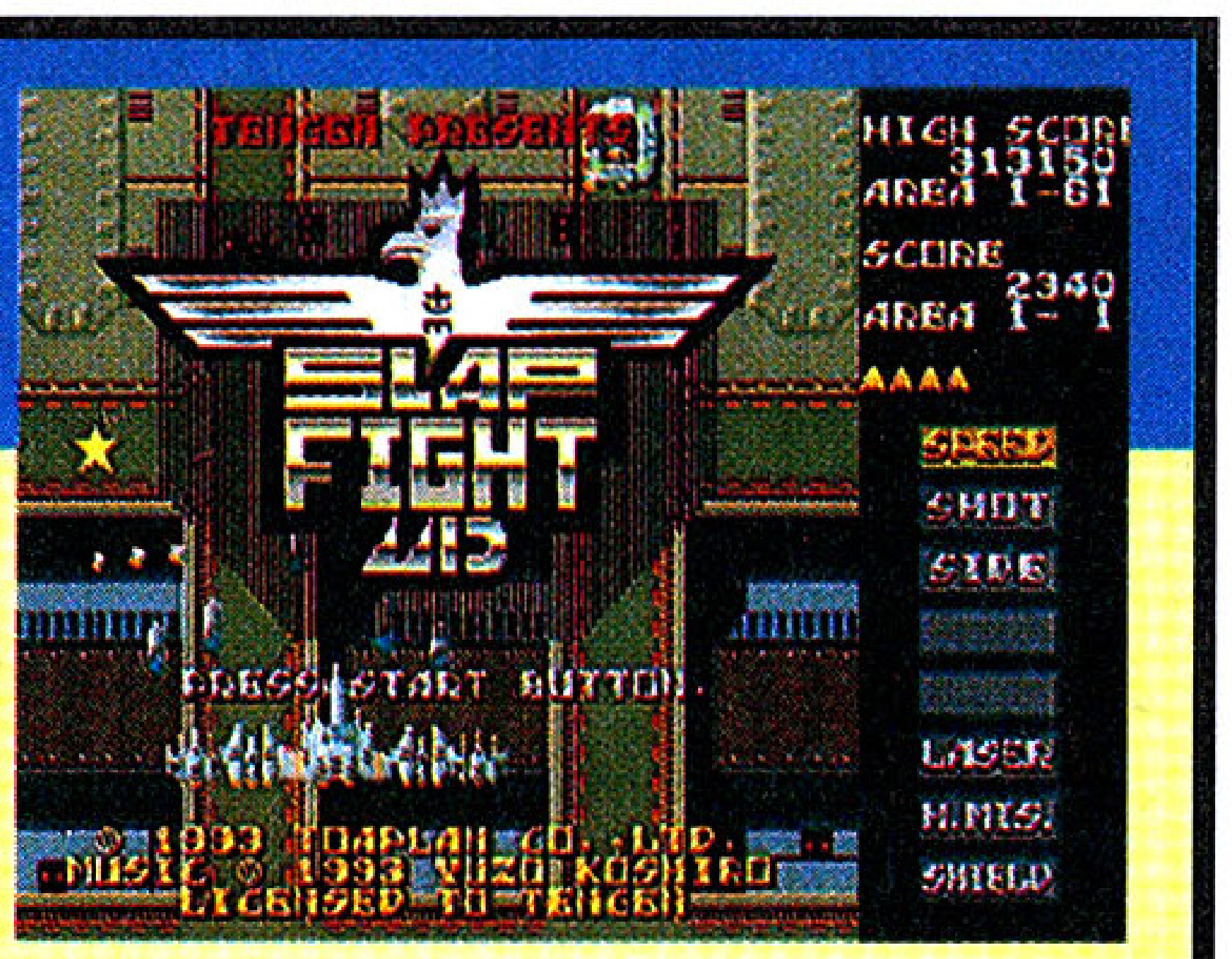
パワーアップが余ったら装備してみては？

スラップファイト

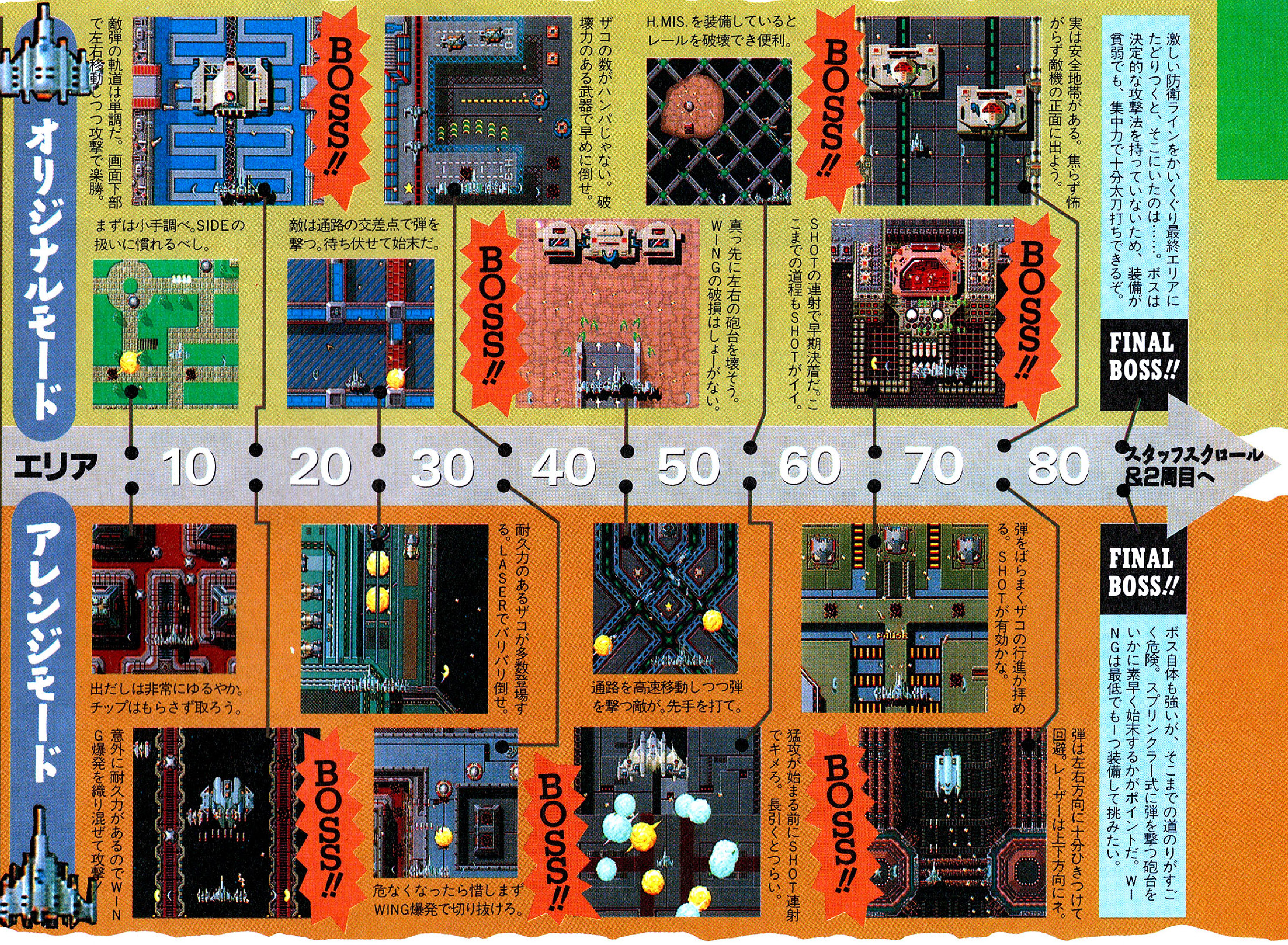
たとえ時代が変わろうともいいものはイイ

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●テンゲン
- ●6月11日発売
- ●7,800円
- ●SHT
- ●8M


SLAP FIGHT MD
PRESS START BUTTON
© 1993 TOAPLAN CO.,LTD.
MUSIC © 1993 YUZO KOSHIRO
LICENSED TO TENGEN

攻略用エリア別ダイジェスト


オリジナルモード
アレンジモード
エリア
10
20
30
40
50
60
70
80
スタッフスクロール&2周目へ
BOSS!!
FINAL BOSS!!

オリジナルモード

まずは小手調べ。SIDEの扱いに慣れるべし。

敵弾の軌道は単調だ。画面下部で左右移動しつつ攻撃で楽勝。

敵は通路の交差点で弾を撃つ。待ち伏せて始末だ。

ザコの数がハンパじゃない。破壊力のある武器で早めに倒せ。

真っ先に左右の砲台を壊そう。WINGの破損はしょーがない。

H.MIS.を装備しているとレールを破壊でき便利。

SHOTの連射で早期決着だ。ここまでの道程もSHOTがイイ。

実は安全地帯がある。焦らず怖がらず敵機の正面に出よう。

激しい防衛ラインをかいくぐり最終エリアにたどりつくと、そこにいたのは……。ボスは決定的な攻撃法を持っていないため、装備が貧弱でも、集中力で十分太刀打ちできるぞ。

アレンジモード

出だしは非常にゆるやか。チップはもらさず取ろう。

意外に耐久力があるのでWING爆発を織り混ぜて攻撃／

耐久力のあるザコが多数登場する。LASERでバリバリ倒せ。

危なくなったら惜しまずWING爆発で切り抜けろ。

通路を高速移動しつつ弾を撃つ敵が。先手を打て。

猛攻が始まる前にSHOT連射でキメろ。長引くとつらい。

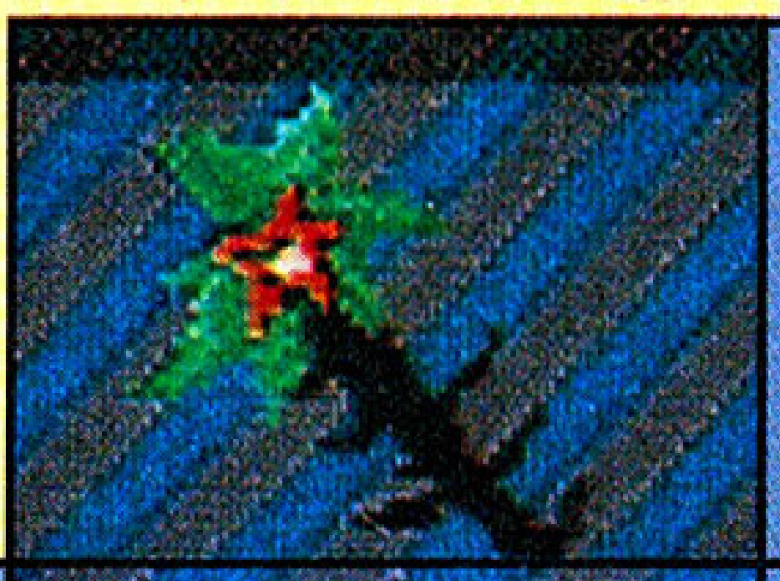
弾をばらまくザコの行進が拝める。SHOTが有効かな。

弾は左右方向に十分ひきつけて回避。レーザーは上下方向にネ。

ボス自体も強いが、そこまでの道のりがすごく危険。スプリンクラー式に弾を撃つ砲台をいかに素早く始末するかがポイントだ。WINGは最低でも1つ装備して挑みたい。

隠れキャラはゲーム攻略を救う

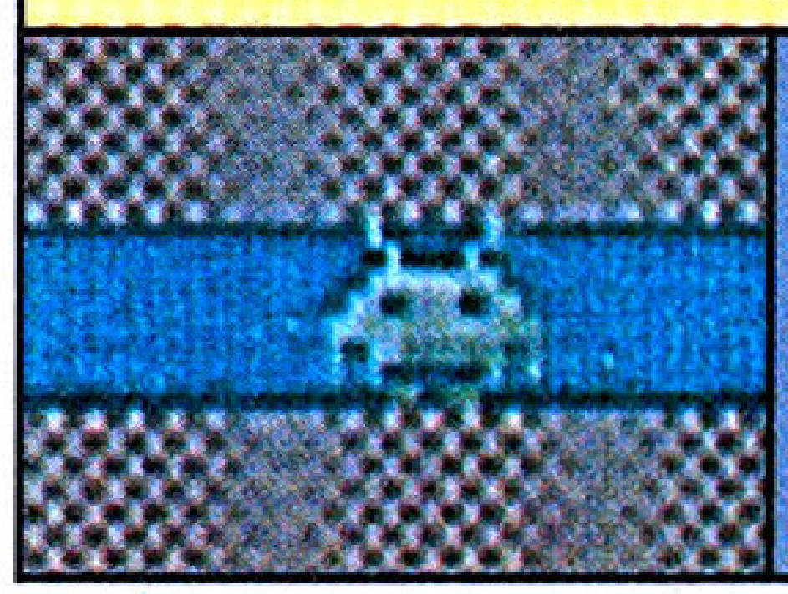
「スラップファイト」には隠れボーナスキャラが多数出現する。特定の武器で攻撃するとボーナス得点が入る（キャラと武器の対応は写真参照）。これらはただ存在するのではなく、配置されているエリアでの有効な武器を暗に示しているのだ。親切ゥ／



おはなは

最初は芽の状態だがLASER攻撃するにつれてトロピカルな花に成長。

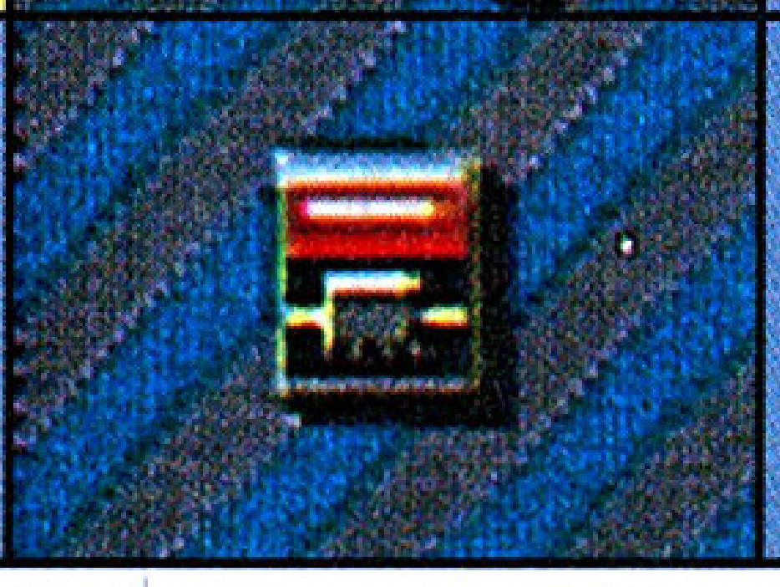
LASER



インベーダーは

ある決まった画面端をSHOTすると出現。以後、攻撃するごとに得点。

SHOT



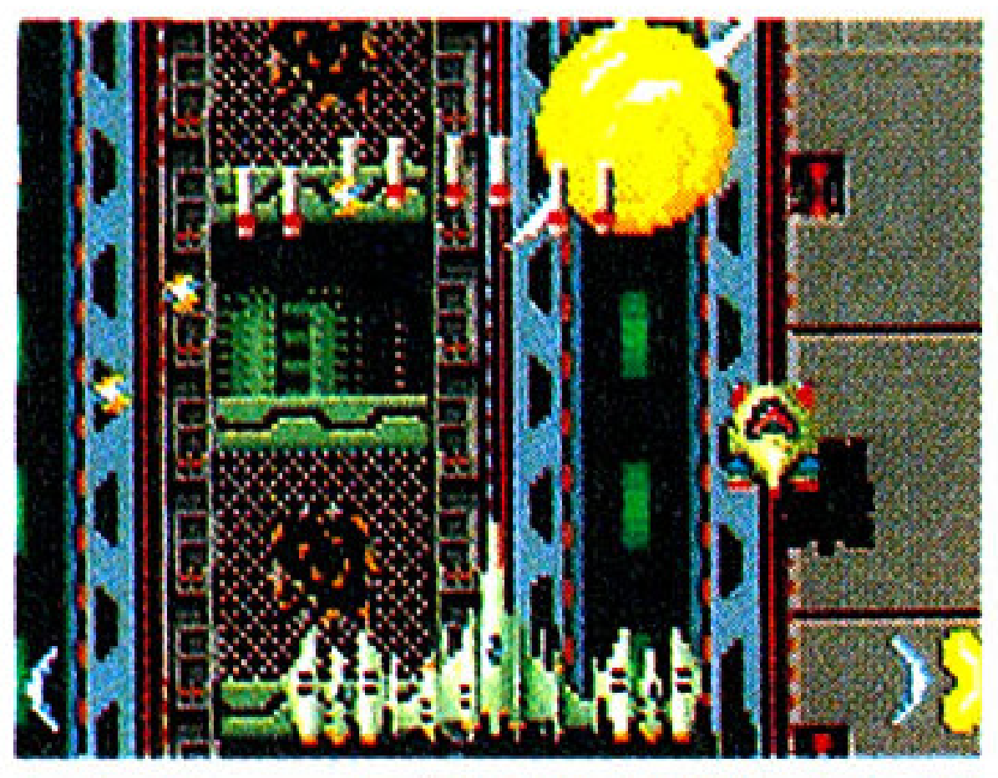
パネルは

地形上に隠されていて、出現させた時と破壊した時に得点が入る。

H.MIS.

2つのモードを極めるのだ!!

上に紹介したのがオリジナルモードとアレンジモードそれぞれの大まかな流れだ。約10エリアごとに地形や敵の出現タイプが変わるので、何度もプレイしてそれぞれの場所にあった装備を見つけよう。



ちなみに、ある条件を満たすと援軍機"ヘルパー"が出現する。こーいうたぐいのナゾが結構多いぞ。

メーカーさんからひとこと

発売日を長いこと心持ちにしていてくれたみなさん／　メガドライブ版のスペシャルモードも入ったおトクなソフト「スラップファイト」が、みなさんの手の中に収まる日も刻一刻と近づいてきました。手には収まりきらない期待と興奮の中、いざ、飛び立とう／

スラップファイト

質問1　メガドライブ版「スラップファイト」は、アーケード版にあった細かいフィーチャーも移植されているとのことですが、それにはどういったものがあるのでしょうか？

スタート直後に何もせずにやられると、2機目がフル装備になるというのは知っていますが、他にもあったら教えてください。

（福井県・石井篤）

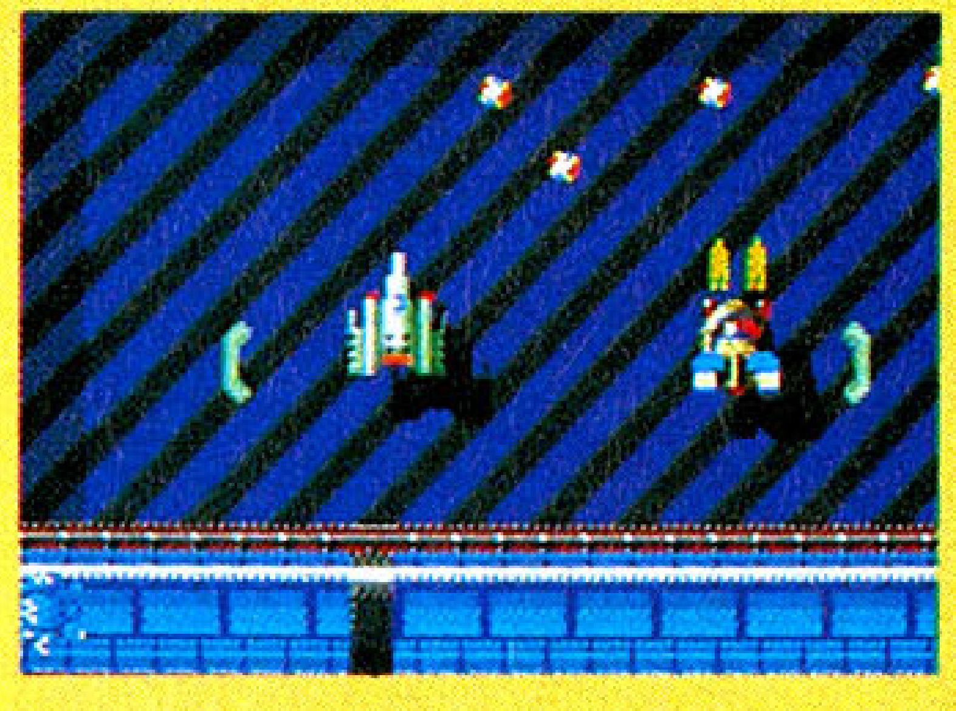
TB本部より　もちろん君の知っているもの以外にも「スラップファイト」には細かいフィーチャーはいろいろある。

そこで、今回はテンゲンからいただいた回答および本誌が調べあげた情報をもとに、現在までに確認されているものをまとめてみた。

ちなみに、これらは基本的にノーマルモード（アーケード版の移植）のフィーチャーだが、なかにはスペシャルモードでも同様に使えるものがある。ただし、どれがそうなのかを調べるのは君たちの仕事だ。

①ゲームスタート直後に、何もせずに（移動は可）敵にやられると、2機目の自機がフル装備（ウイング、ホーミングがつく）になる。ただし、これが可能なのはスタート直後だけ。

②パワーアップの☆を25個取った時点で自機の武器がショットの場合、画面外からヘルパー（援軍機）がやってくる。これは自分で弾をよけてくれるが、2P側のパッドのボタンを押さえながら方向ボタンを押せば、じかに操作することも可能。



敵の弾をスイスイかわし、確実に攻撃してくれるヘルパー。やられるときはあっけないぞ。

③ゲームスタートしたあと、ショットを撃たずに（敵を破壊せずに）敵の弾をかわし続け、そのまま6エリア以上ねばってからやられると、23エリア先にワープできる。また、そのとき以下のボーナス得点も入る。

●6エリアでミス→15万点
●8エリアでミス→18万点
●10エリアでミス→21万点
●12エリア以降でミス→24万点

④自機の武器がショットのときに決まった地点を撃つと、インベーダーが出現する（撃ち続けると高得点）。出現地点はおもに56エリアなど。

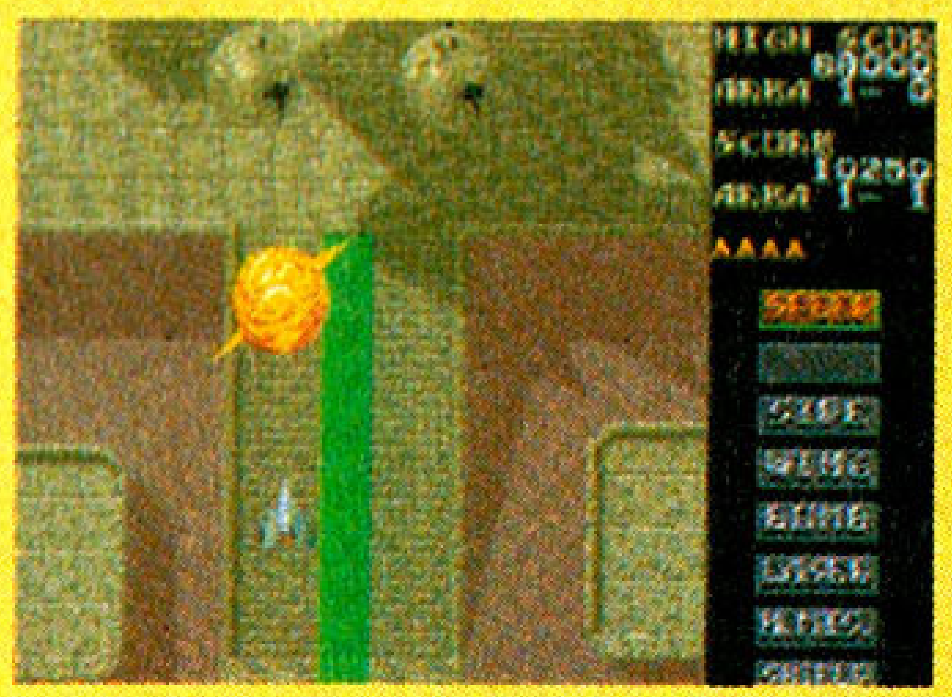
⑤自機の武器がレーザーのとき、28エリアなどの地面にある芽を撃つと成長して花を咲かせる。これも撃ち続けると高得点。

⑥自機の武器がボムのとき、地面を撃ちまくっていると双葉が出現することがある。もう1発撃つと簡単に壊れてしまうが、これの出現地点はいたるところにある。

⑦自機の武器がホーミングミサイルのとき、35エリアなどにパネルが出現する（だいたい勝手に出現する）。これも単なる得点アイテム。

⑧ゲームスタート時に、ショットボタンとウェポンセレクトボタン＋右上を押さえたままにしておくと、☆が1つ無条件に手に入る。これはミス直後でも可能なので、スピードアップをすぐに1段階上げられる。ただし、難易度がノーマル以上でないとダメだ。

⑨ゲームスタート直後に、ウェポンセレクトボタン＋左下を押さえたままにしておくと、最初に破壊した敵のスコアに1万点よけいに加算される。ただし、このフィーチャーは上のと異なり、ゲームスタート時のみに有効だ。



ウェポンセレクト＋左下で、スタート直後に限り、最初に破壊したものに1万点プラス。

スラップファイト

1軍

無敵モードほか

ゲーム中（どっちのモードでも可）にポーズをかけたら「右、左、右、下、上、下、左」の順に方向ボタンを押す。すると、ポーズを解除した時点で自機が無敵になっている。

そのあと、プレイ中にBボタンを押さえながらCボタン（コントロール設定が初期状態の場合）を押すと、ウエポンセレクトのゲージを自在に増やすこともできるぞ。また、ポーズをかけてから以下の操作をすると、いろいろな効果が得られる。

（埼玉県・ミカヅキ）

●先のエリアへ進む
方向ボタンの右を押さえながらスタートを押す。

●ゲームの速度をアップ
方向ボタンの上を押さえながらスタートを押す。

●強制的にミスにする
方向ボタンの下を押さえながらスタートを押す。

HIGH SCORE
68000
AREA 1-5
SCORE
14350
AREA 34-52
SHOT
WING
LASER
H.MIS.
SHIELD

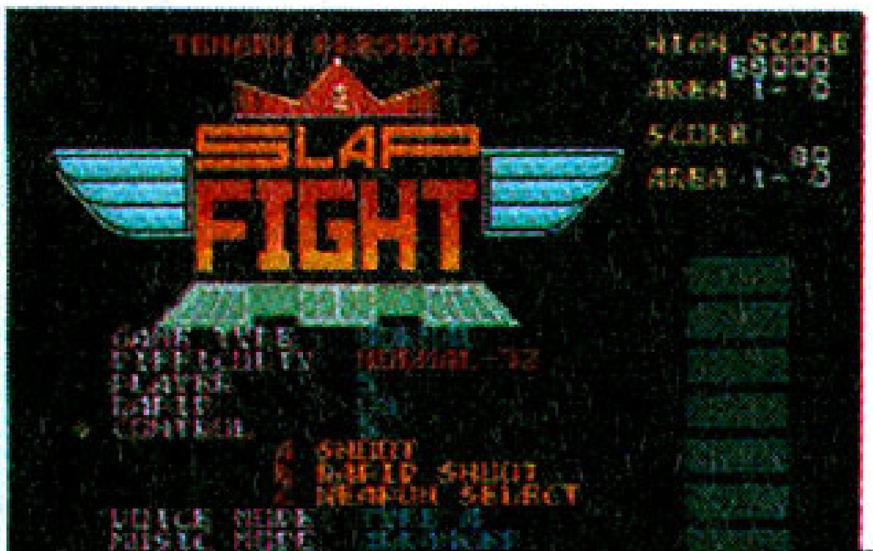
無敵コマンドを入力し、ポーズをかけてから左の操作をすると、いろいろできる。掲載しておいて言うのも何だが、このゲームにだけは無敵を入れてほしくなかったよ。東亜プランさん……。

スラップファイト

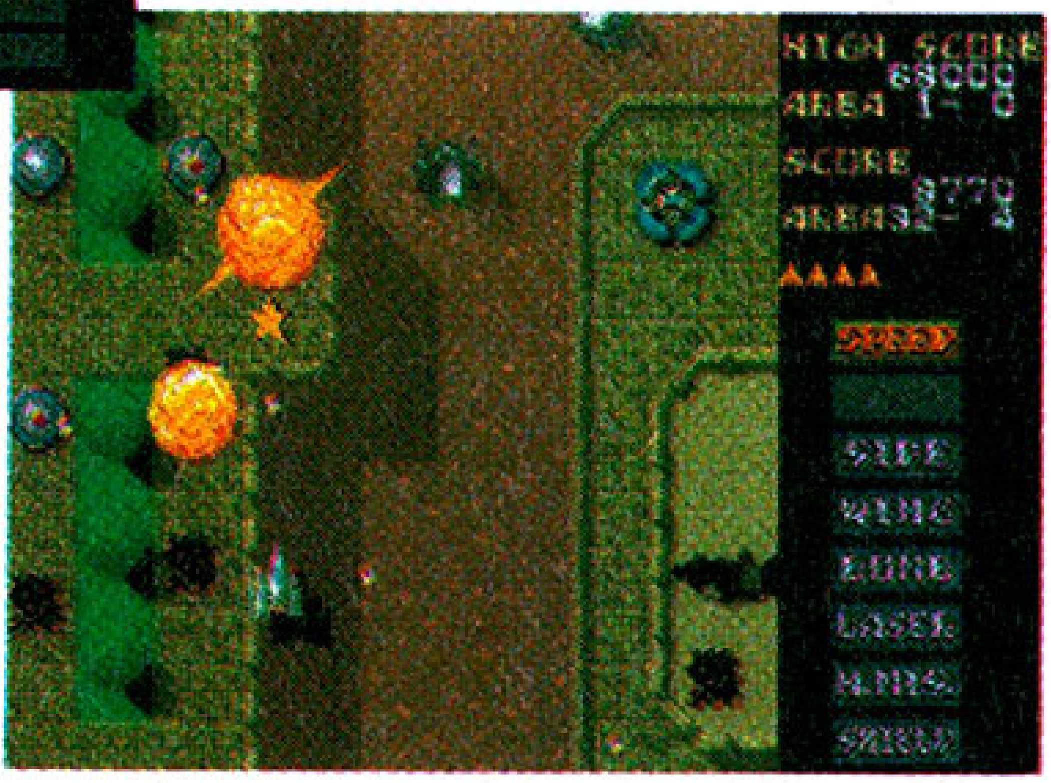
補欠 東亜プランモード

オプションモードに入って、カーソルをコントロール設定に合わせたら、A、B、Cボタンを同時に押してみよう。すると、画面が切り替わって東亜プランモードになるぞ（もう1度押すと解除される）。

（東京都・GOTE）


SLAP FIGHT
HIGH SCORE
68000
AREA 1- 0
SCORE
AREA 1- 0
SHOOT
RAPID SHOOT
WEAPON SELECT
EXIT

コントロール設定に合わせてA、B、Cを同時に押す。これで何が変わるかというと…。


HIGH SCORE
68000
AREA 1- 0
SCORE
AREA
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

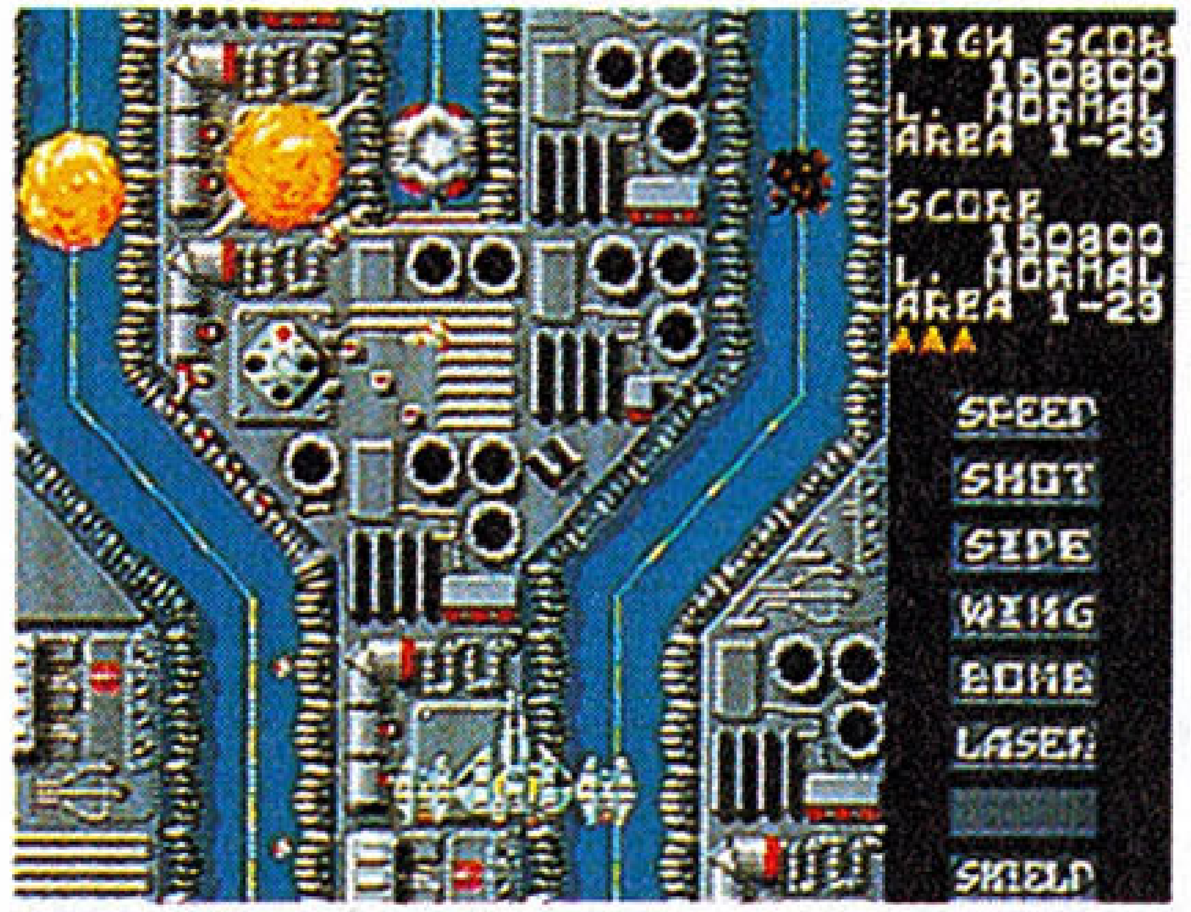
シールドが時間制になり、難易度も微妙に変わる。つまり、アーケード版のシステムに戻るのだ。また、難易度設定をノーマルの32にすると、いきなり32周目から遊べるぞ。

移植＋オリジナルモード

スラップファイト MD

発売日未定／東亜プラン
価格未定／ROM(8Mbit)

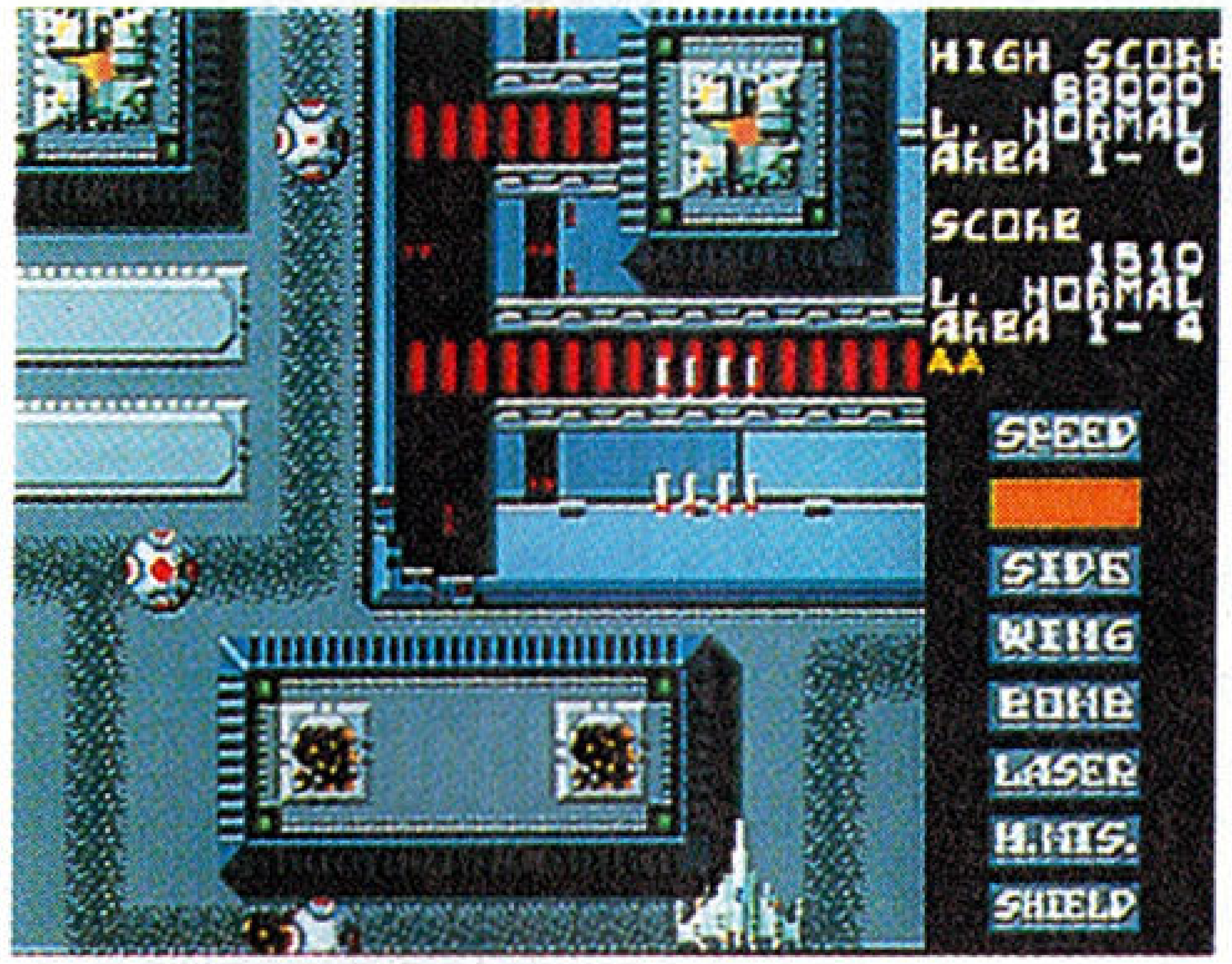
業務用としてタイトーから出たシューティング『スラップファイト』を、もともとの開発メーカーの東亜プランが、完全移植＋オリジナルモードで出すメガドライブ版がようやく完成。オリジナルモードのマップはすべて新しく作られ、音楽は古代祐三が担当。完全移植モードでも、業務用のサウンドと古代祐三アレンジのサウンドとが選べるようになっているぞ。


HIGH SCORE
150800
L. NORMAL
AREA 1-29
SCORE
150800
L. NORMAL
AREA 1-29
SPEED
SHOT
SIDE
WING
BOMB
LASER
SHIELD

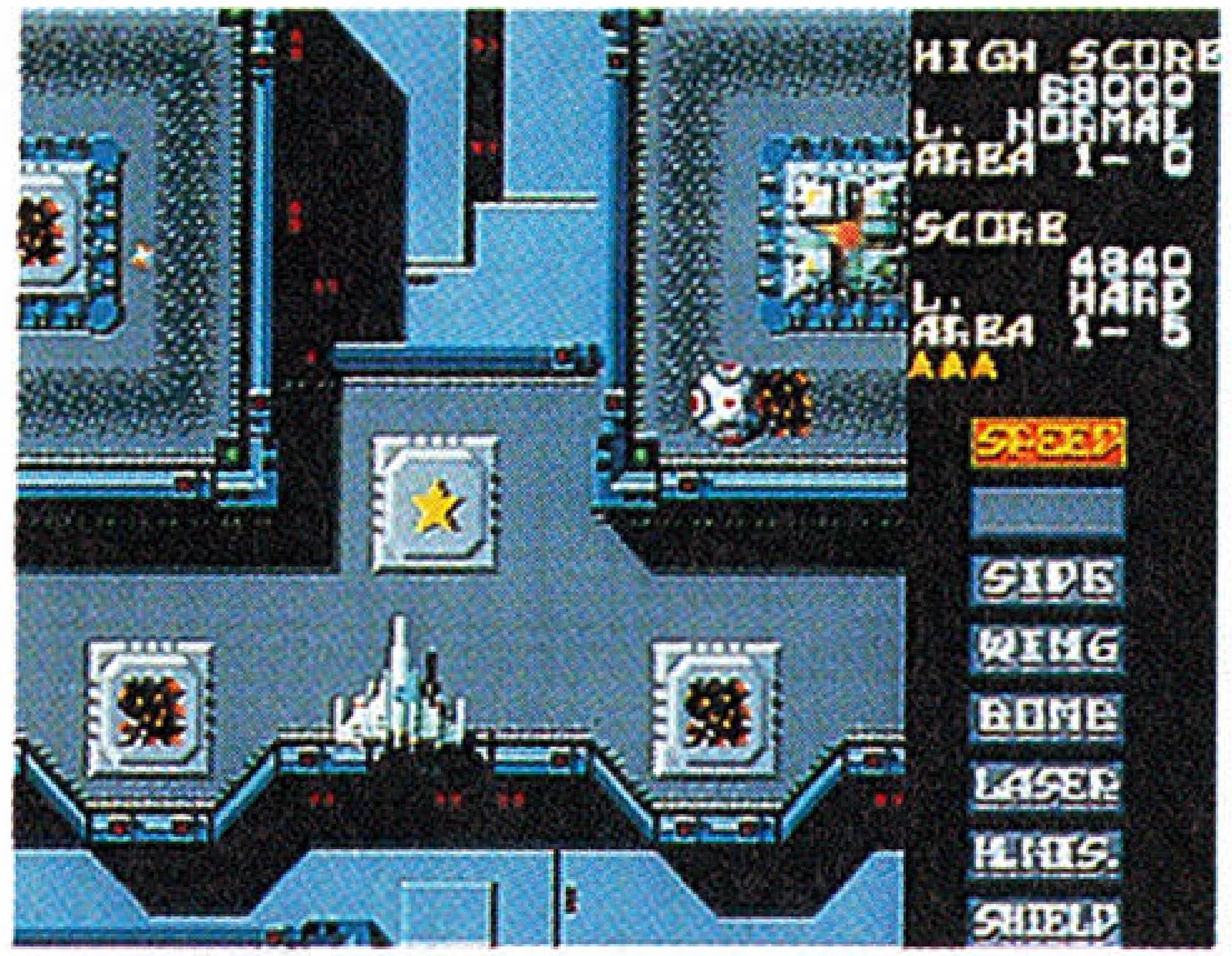
⬅移植モードは忠実だ

ゲージで選んでパワーアップ

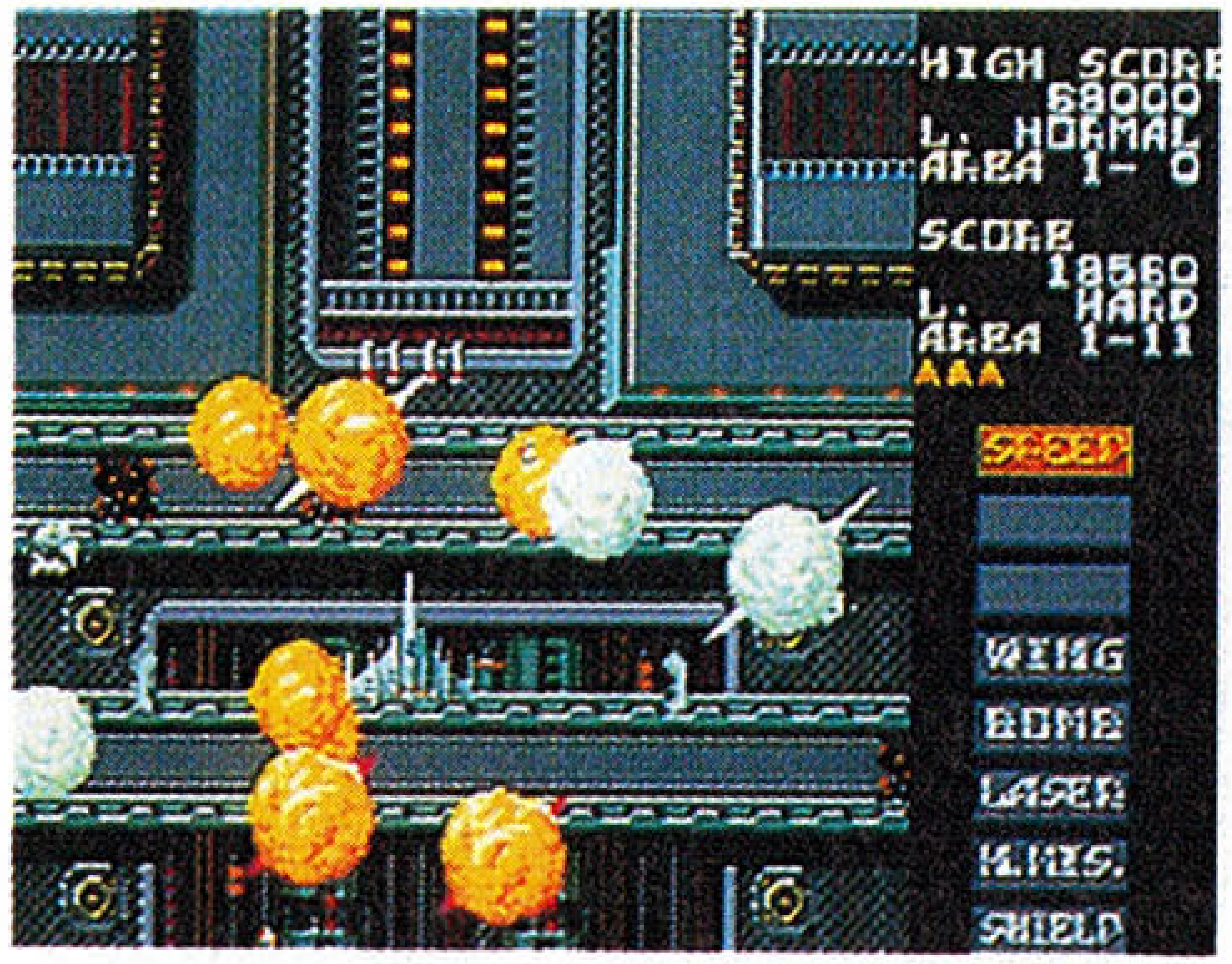
ある敵を倒すと出てくる星をとっていくと、パワーアップゲージ上でスピードや武器などを選べる。業務用では画面下にあったゲージは画面の右側にきたので、ゲージがどの位置にあるかわかりやすいように音声で教えてくれるモードも追加された。また、ウィングと呼ばれるパワーアップパーツをとっていくことによって武器を3段階パワーアップできる。オリジナルモードでは持っているウイングをボムとして使えるようになり、自機の近辺の敵にダメージをあたえられるようになった。


HIGH SCORE
68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE
1510
L. NORMAL
AREA 1- 4
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

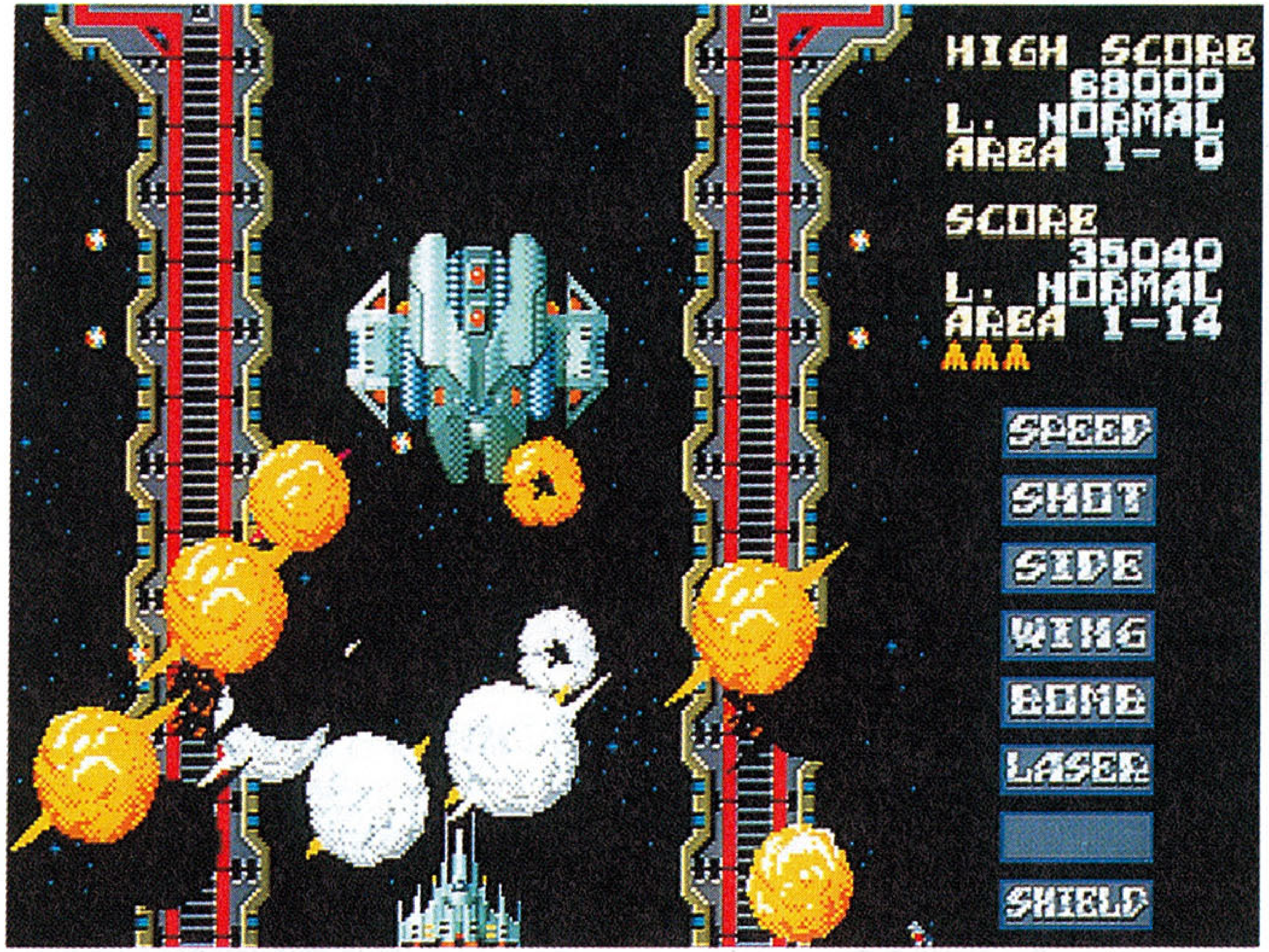
⬆オリジナルモードはこんな感じ


HIGH SCORE
68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE
4840
L. HARD
AREA 1- 5
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

⬆星をとってパワーアップしよう


HIGH SCORE
68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE
18560
L. HARD
AREA 1-11
SPEED
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

⬆ボムをつかって敵にダメージを

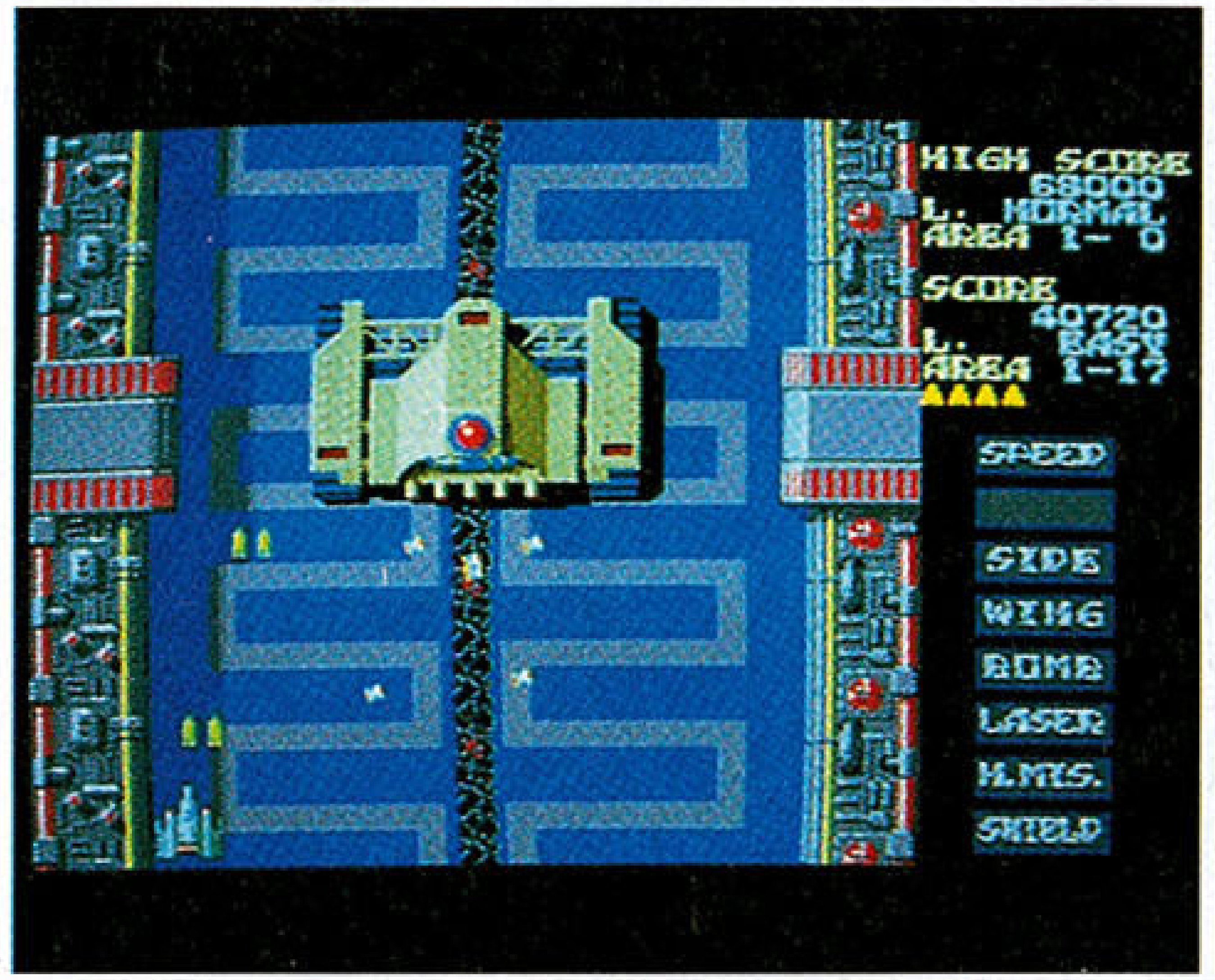

HIGH SCORE
68000
L. NORMAL
AREA 1- 0
SCORE
35040
L. NORMAL
AREA 1-14
SPEED
SHOT
SIDE
WING
BOMB
LASER
SHIELD

⬆エリア1の前半に出てくるボス。たくさんの弾を出し攻撃をしてくる

スラップファイト

メーカー名	テンゲン		
発売予定日	6月11日	予定価格	7800円(税別)
メディア（容量）	ROM(8Mbit)		
ジャンル	シューティング		

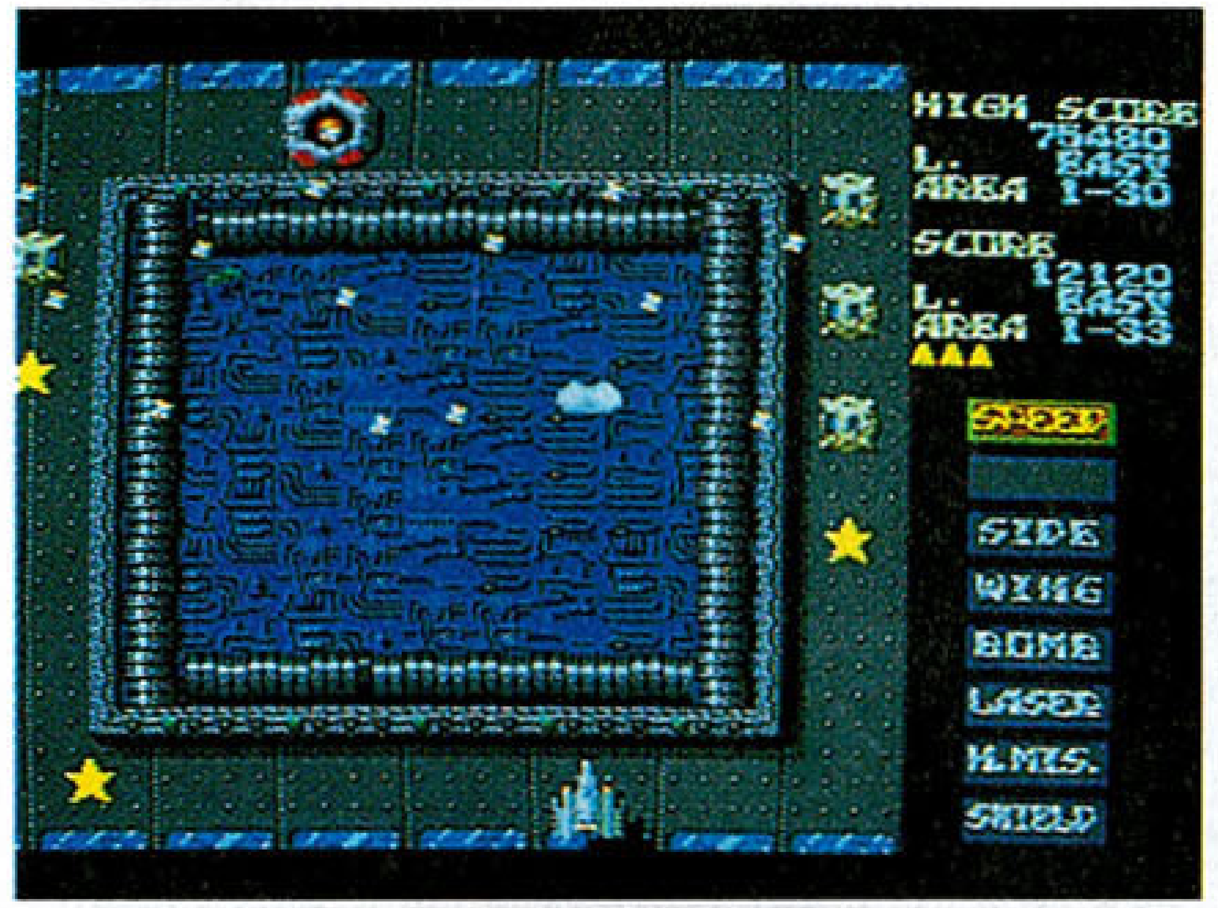
東亜プランが業務用で発表した同名のゲームを移植。メガドライブ版では、業務用と同じアーケード版とオリジナルのスペシャル版の2つが楽しめる。


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

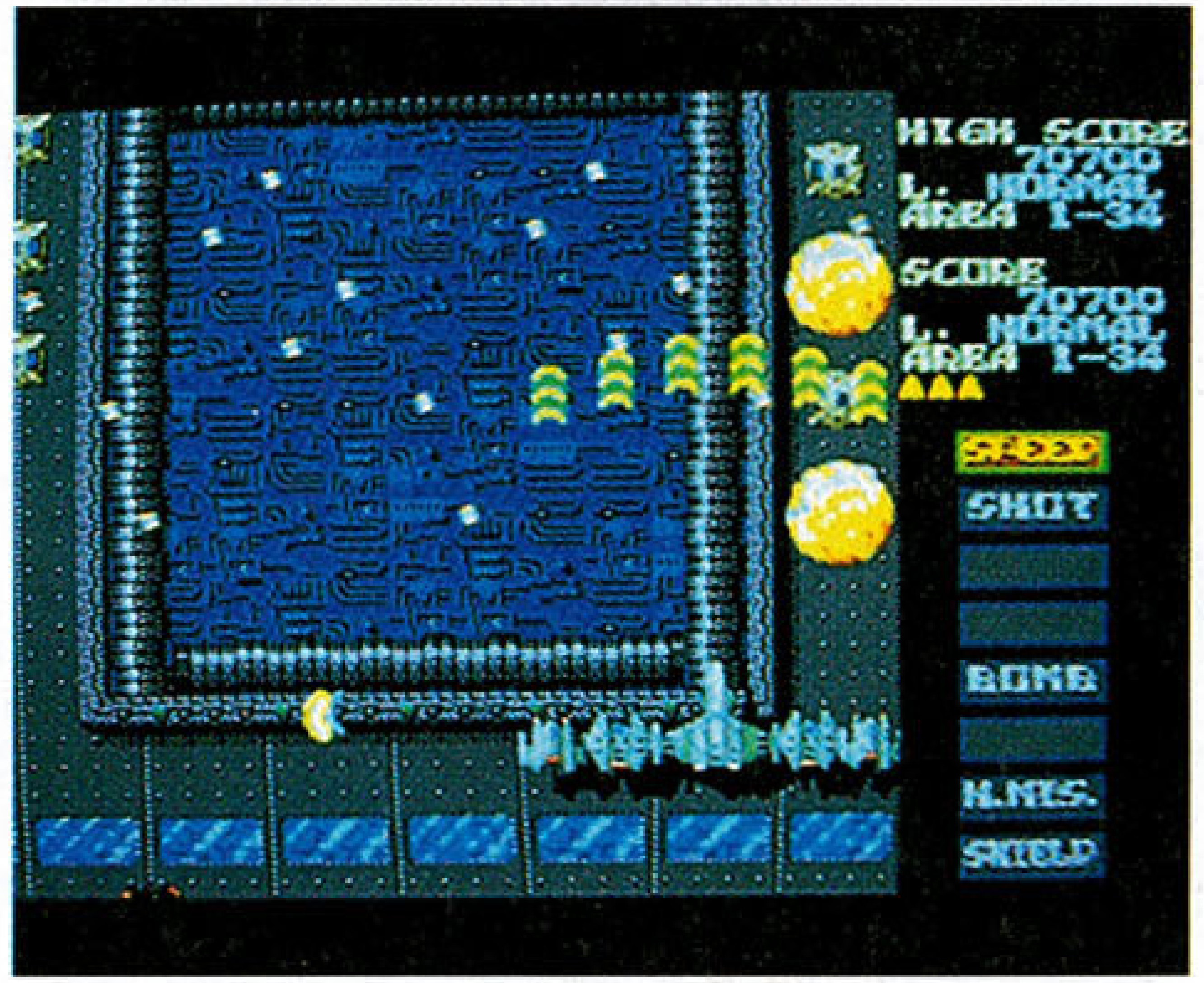
縦スクロールのシューティングゲーム。巨大な敵もでてくるぞ

星を取ってパワーアップ

ゲームは縦スクロールのシューティングゲームで、敵を倒すと現れる星を取り、自機をパワーアップさせていくのだ。


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

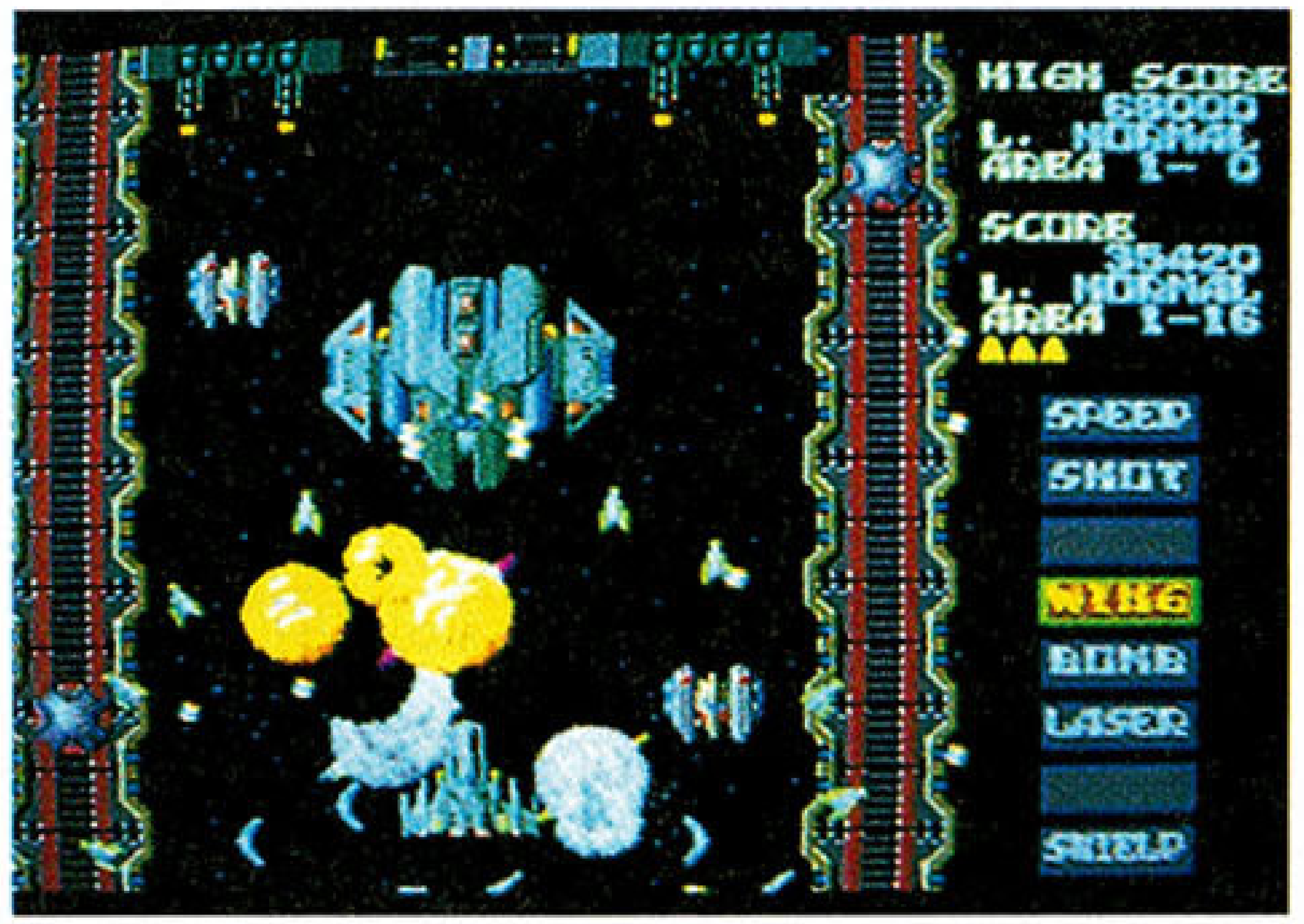
星を取りパワーアップ


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
SHOT
BOMB
H.MIS.
SHIELD

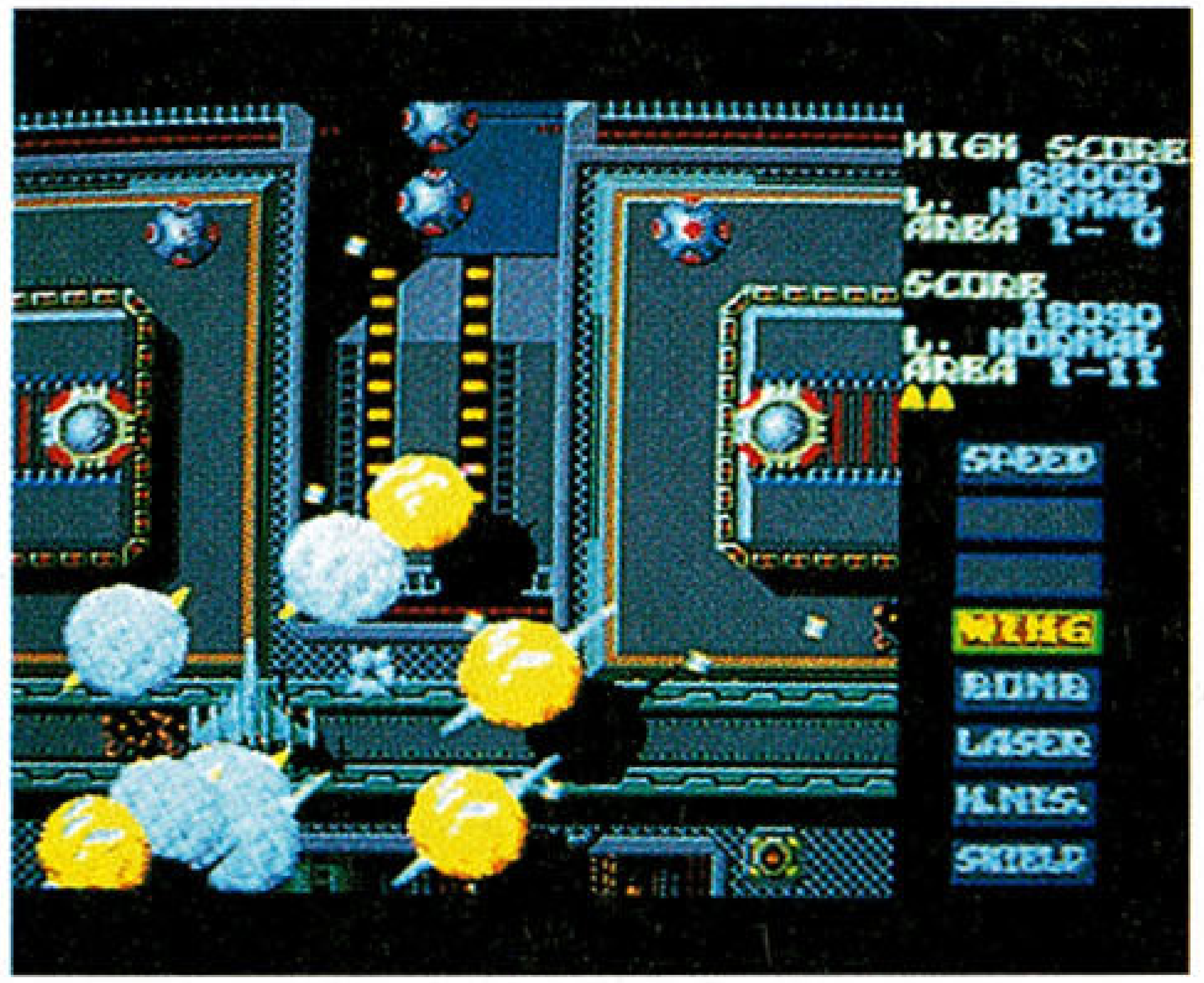
全部で8種類のパワーアップある。ウィングを付ければ攻撃力アップだ

スペシャル版

メガドライブ版のオリジナル。アーケード版との大きな違いは、自機の形状が異なること。


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
SHOT
WING
BOMB
LASER
SHIELD

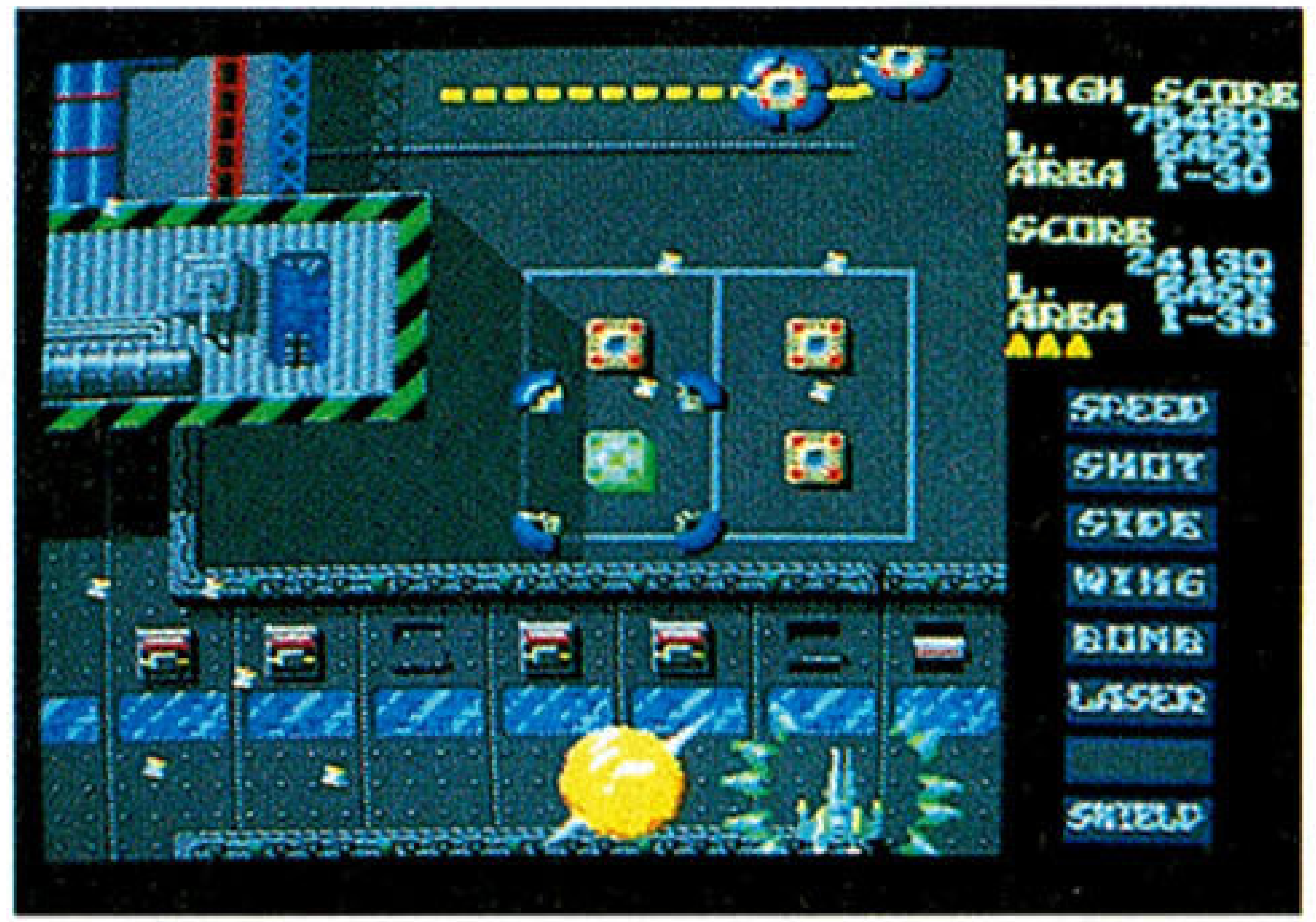
オリジナルの敵が登場している


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

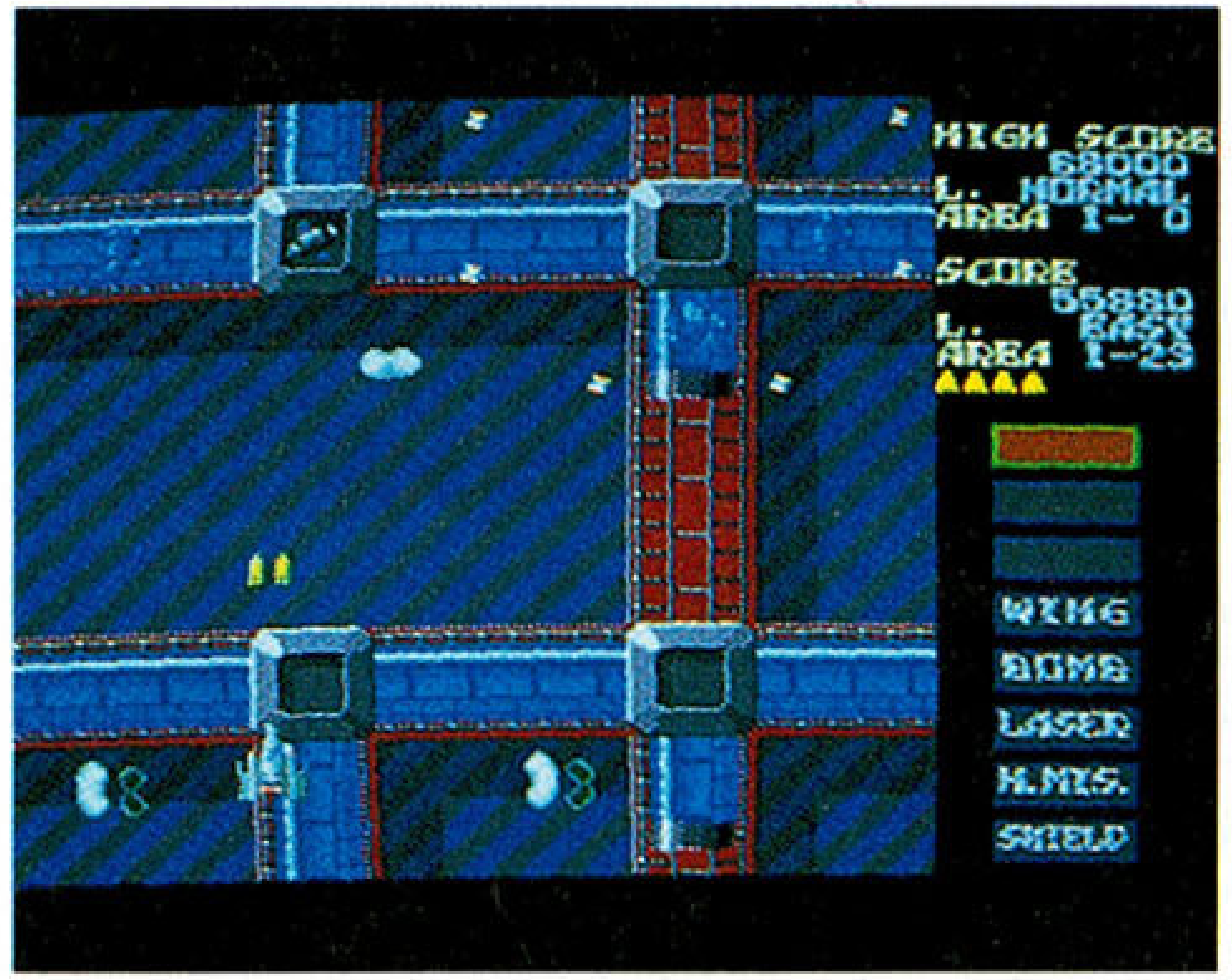
ステージや自機などスペシャル版はオリジナル要素がたくさんあるぞ

アーケード版

業務用と同じモードのステージ。敵や攻撃方法などもそのままに移植されているぞ。


HIGH SCORE
SCORE
SPEED
SHOT
SIDE
WING
BOMB
LASER
SHIELD

業務用のパワーアップゲージは画面下にあったが画面の右側に移った


HIGH SCORE
SCORE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

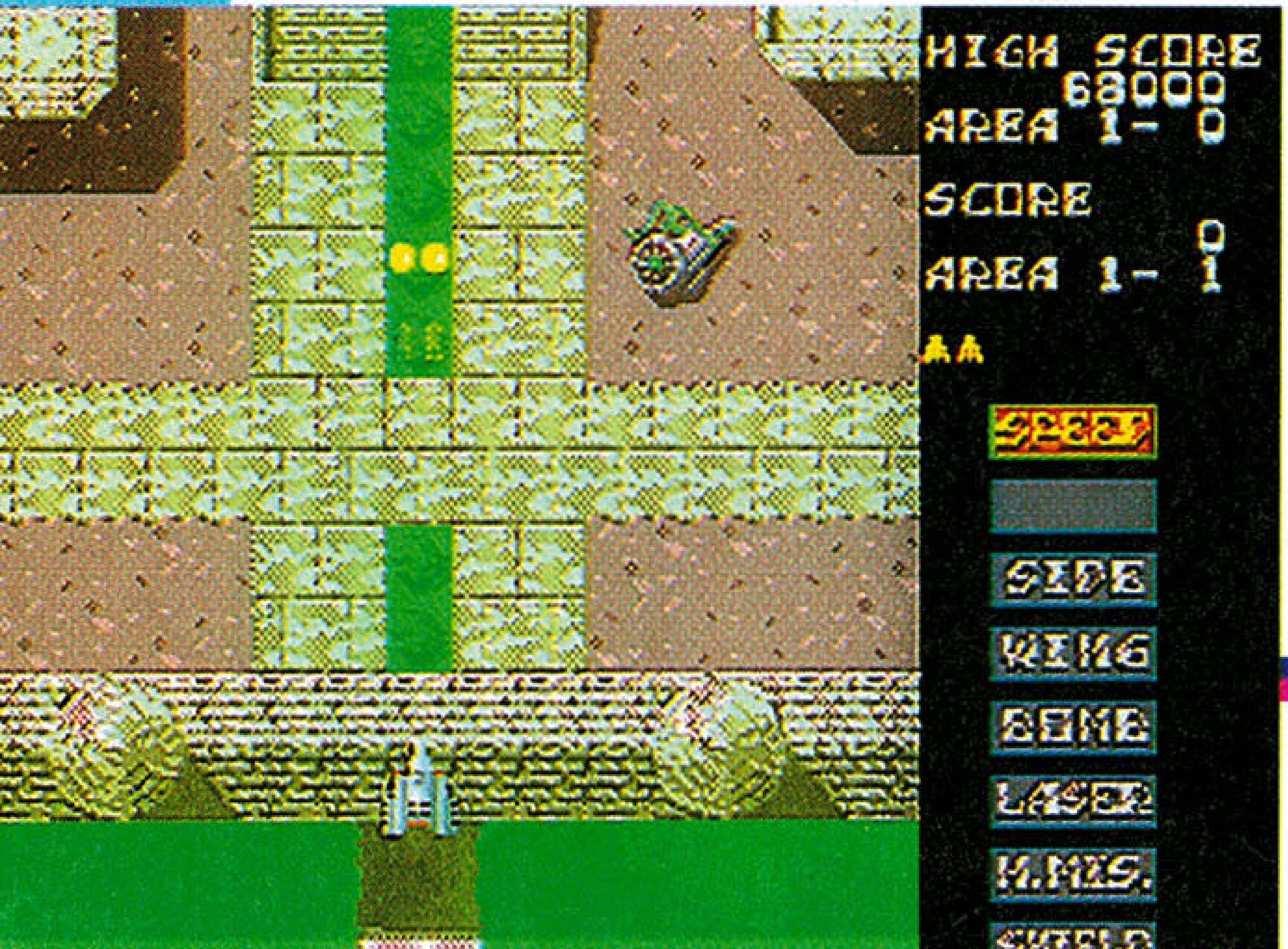
アーケード版は忠実な移植

スラップファイト

メーカー名	テンゲン		
発売予定日	6月11日	予定価格	7800円(税別)
メディア(容量)	ROM(8Mbit)		
ジャンル	シューティング		

'86年に東亜プランが開発し、タイトーから発表された業務用からの移植。完全移植に加え、オリジナルのスペシャルステージもある。敵を倒すと出現する星型のアイテムを取ってパワーアップする縦スクロールシューティングだ。

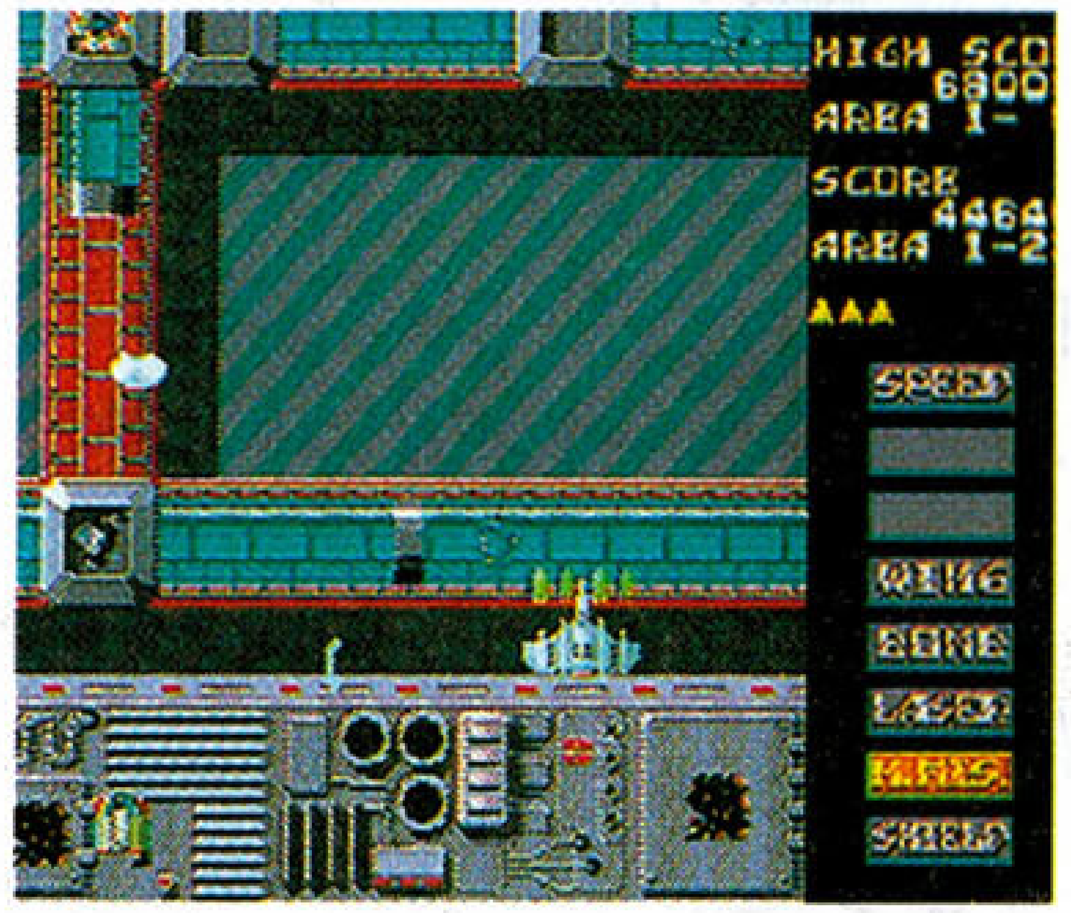
⬇移植モードとスペシャルステージが入ったお徳用ソフト（？）なのだ

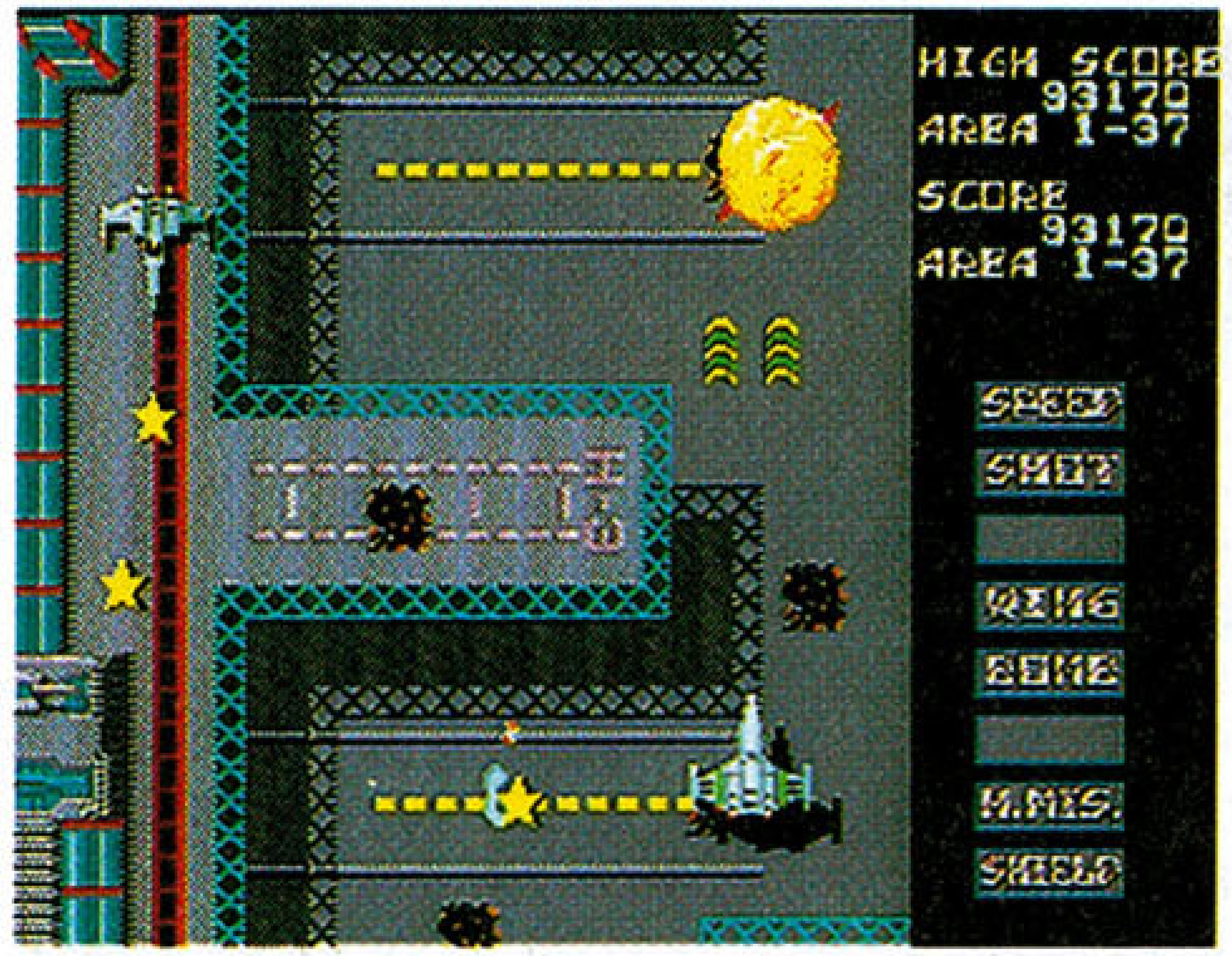

HIGH SCORE 68000
AREA 1- 0
SCORE 0
AREA 1- 1
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.

業務用の忠実な移植

業務用移植モードは、隠れキャラクタなども再現。アイテムを取ると、ウエポンセレクトゲージが移動していく。武器は5種類で、3段階のパワーアップがある。

➡隠れキャラクタも忠実に移植されているぞ


HIGH SCORE
AREA 1-
SCORE 4464
AREA 1-2
SPEED
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

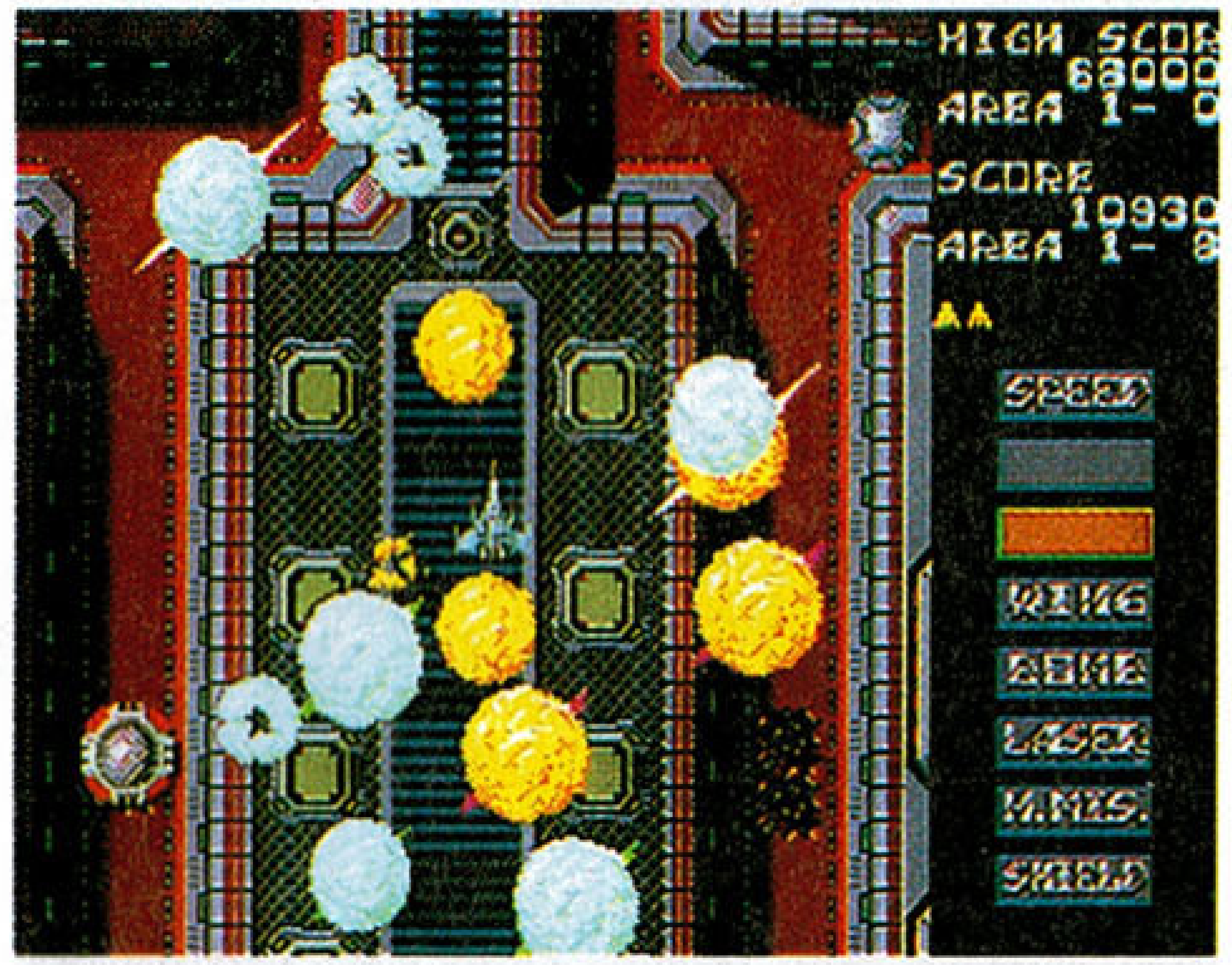

HIGH SCORE 93170
AREA 1-37
SCORE 93170
AREA 1-37
SPEED
SHOT
WING
BOMB
H.MIS.
SHIELD

⬆このモードの音楽は業務用と古代祐三氏アレンジのどちらかを選べる

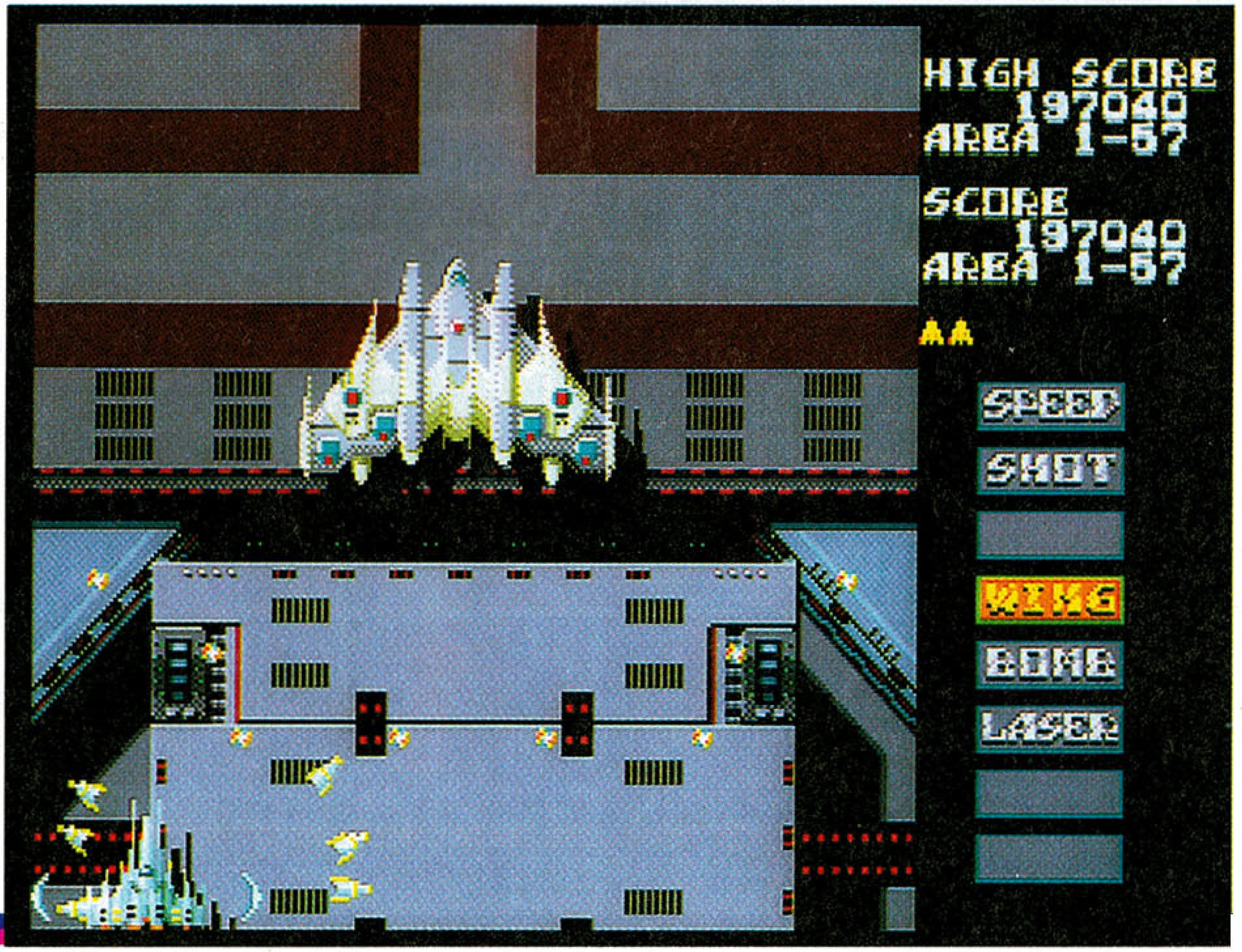
スペシャル版を追加

メガドライブ版オリジナルのスペシャルステージは、古代祐三氏の音楽と、タイフーンボンバーが特徴だ。ウィングを装備してパワーアップするが、装備している数だけ、タイフーンボンバーとして使えるようになった。使用すると回りの敵を一掃できるのだ。

⬇タイフーンボンバー炸裂の瞬間!! ザコなら一撃で倒せるぞ


HIGH SCORE 68000
AREA 1- 0
SCORE 10930
AREA 1- 8
SPEED
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

➡巨大ボス出現!! 面の最後にはいろいろなボスキャラクタが多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ


HIGH SCORE 197040
AREA 1-57
SCORE 197040
AREA 1-57
SPEED
SHOT
WING
BOMB
LASER

NEW

なつかしき名作がここによみがえる

THE SLAP FIGHT MD

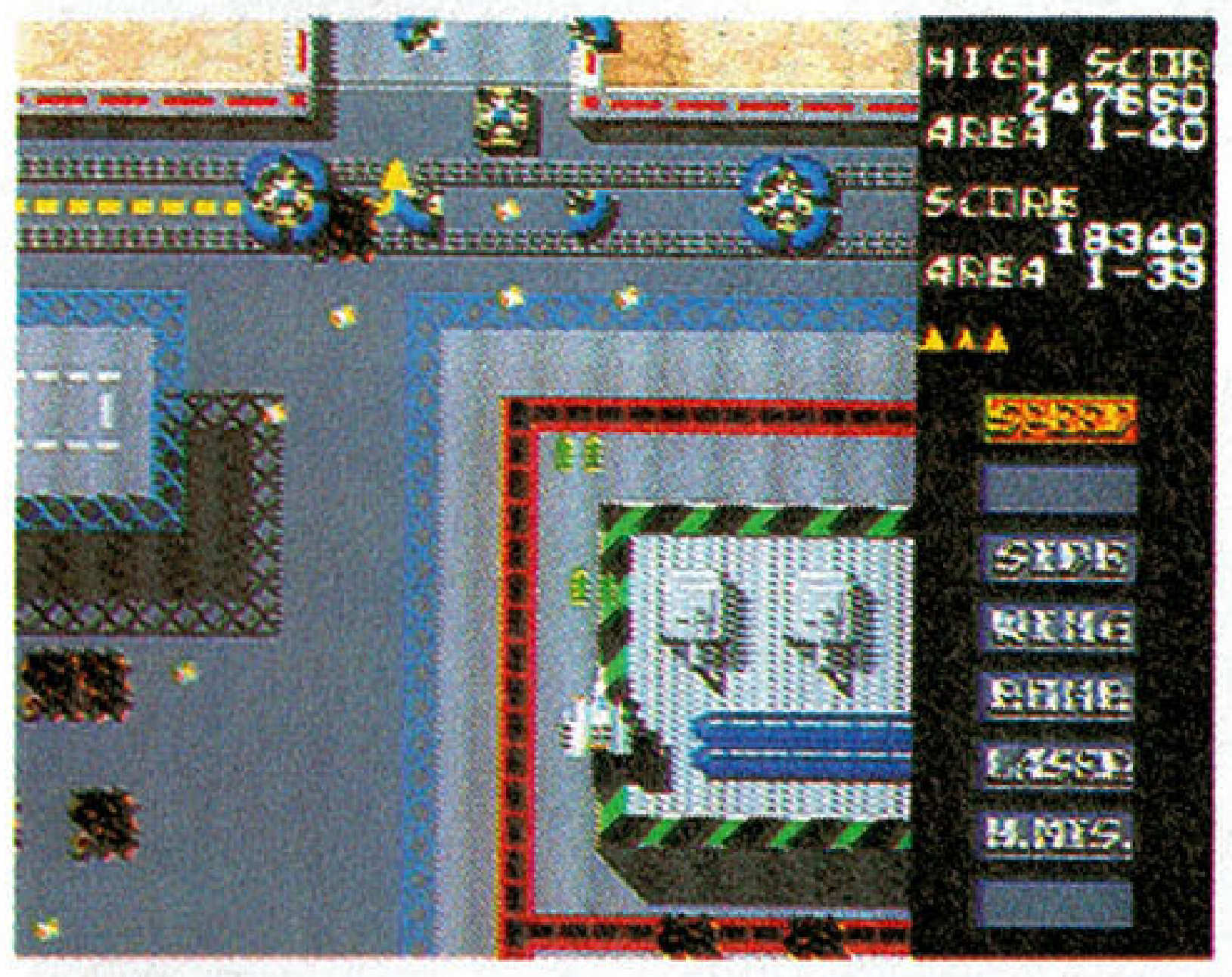
スラップファイト

星形のアイテムを取りパワーアップしていくシューティング。業務用からの忠実な移植に加え、オリジナルのスペシャル版も楽しめる。

発売予定日	6月11日	ジャンル	シューティング
メーカー名	テンゲン	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100%

敵を倒し、出現する星を取りパワーアップ

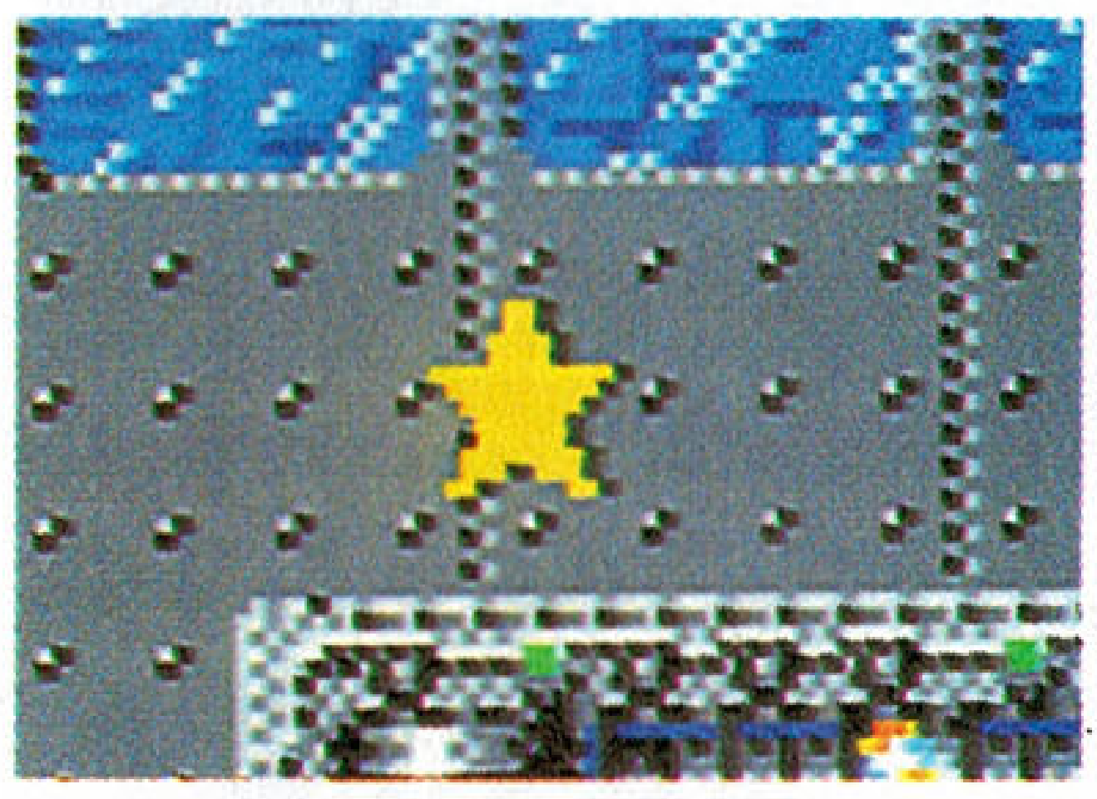
星型のアイテムを取ることによりパワーアップゲージを移動させて、自機をパワーアップさせるタイプの縦スクロールシューティングゲーム。'86年に東亜プランが開発し、タイトーから発表された業務用の移植。業務用からの忠実な移植に加え、オリジナルのスペシャル版も楽しめる。



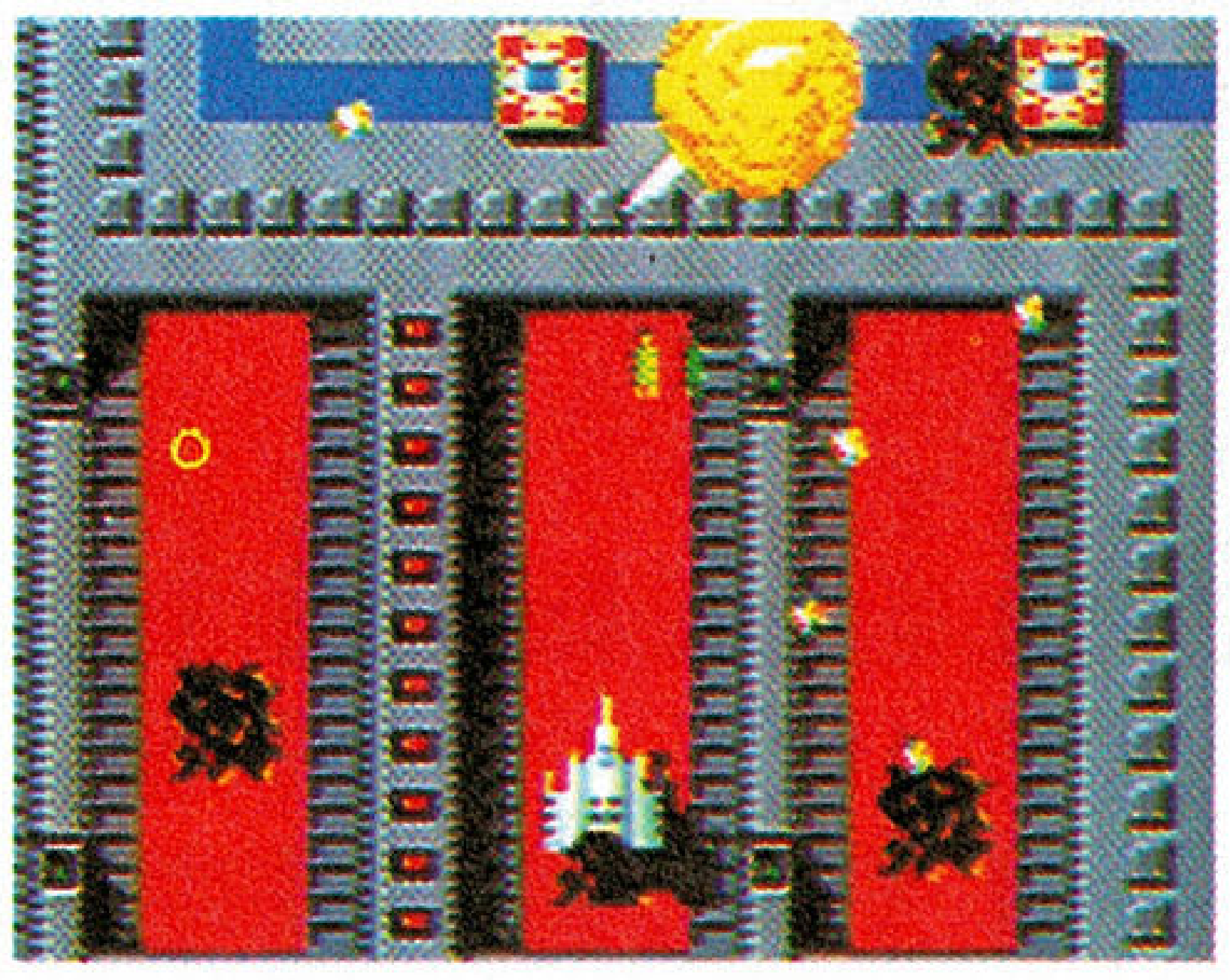
⬆縦スクロールのシューティング

単純明快なパワーアップシステム

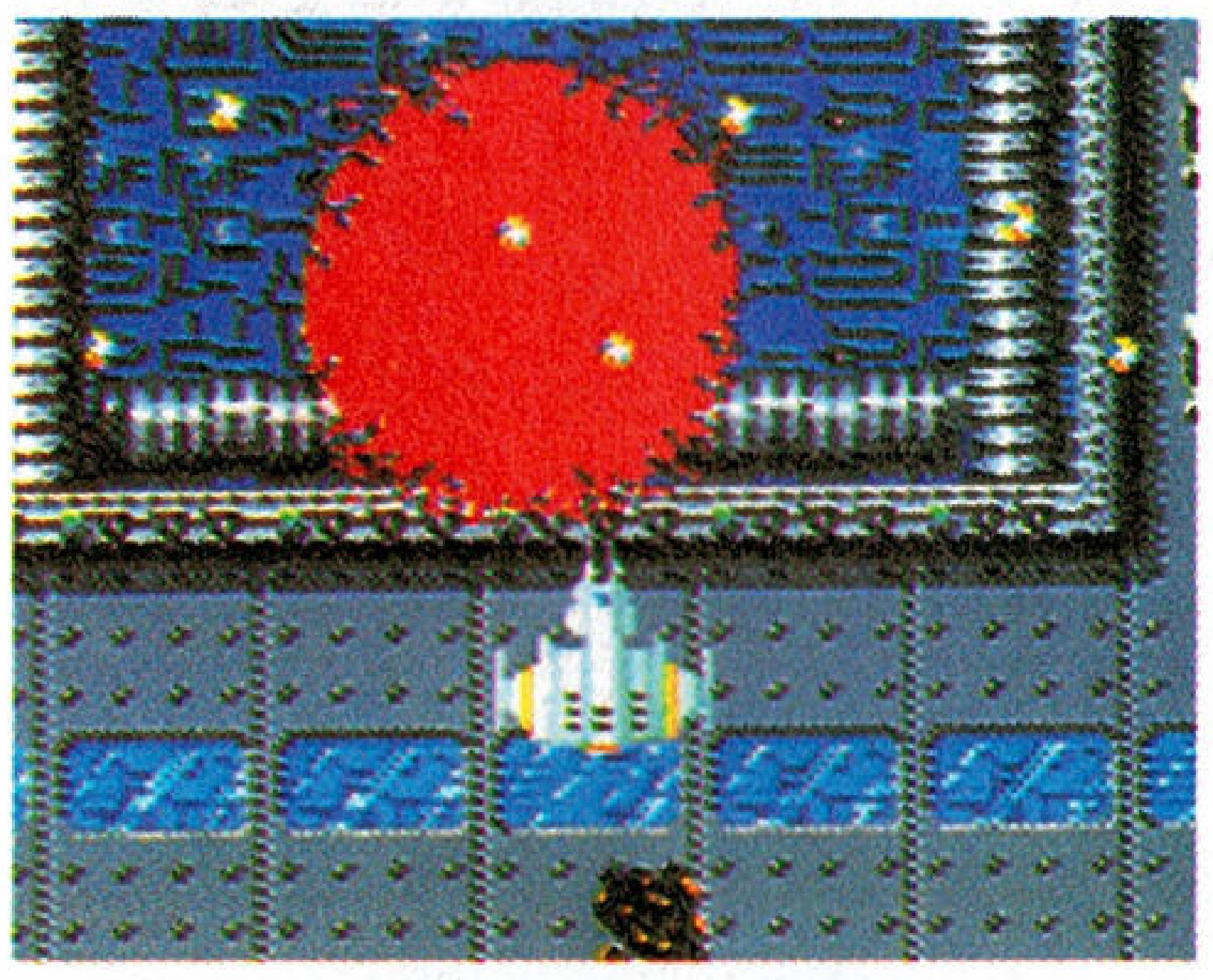
自機のパワーアップは画面左に表示されるウエポンゲージを、星型のアイテムを取ることで移動させて選択する。ウエポン類は8種用意されていて、SPEED以外は各3段階のパワーアップが可能。



⬅星を取って自機をパワーアップさせる

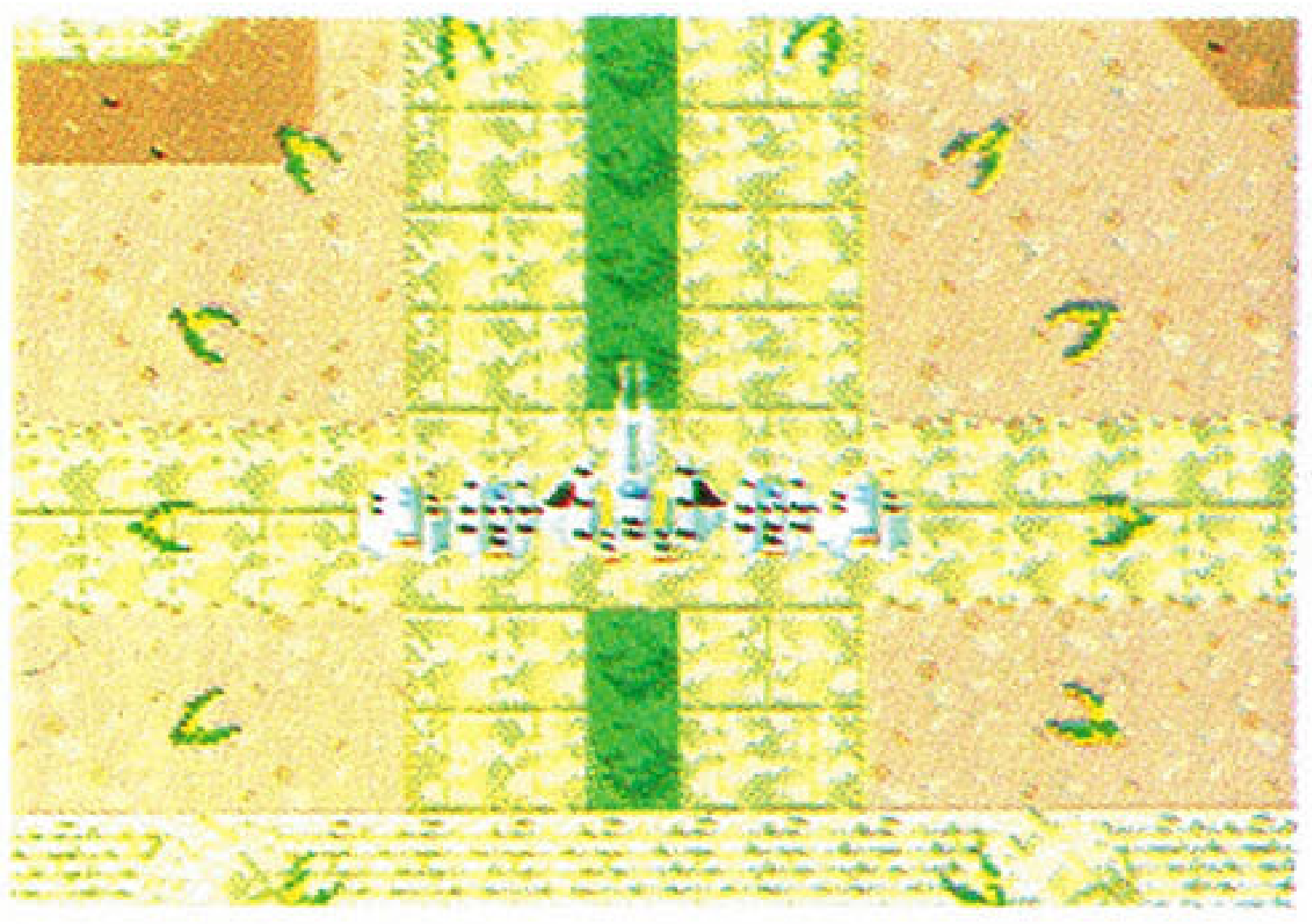


⬆ノーマル状態の自機。ショットを通常装備している

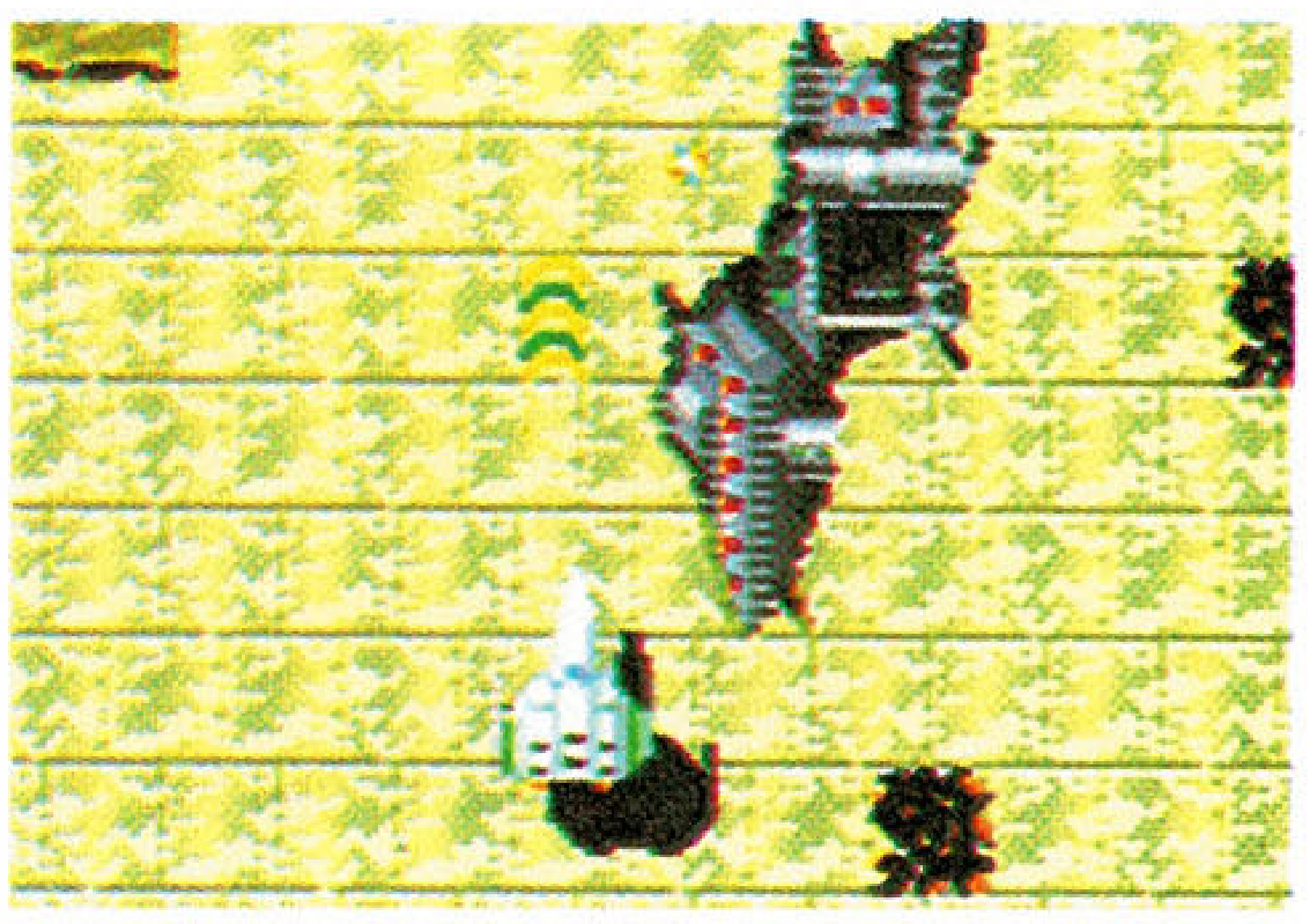


⬆ボムは広範囲の敵を攻撃できるが、連射ができない

⬇ホーミングミサイル。画面上の敵を、自動的に追っていく

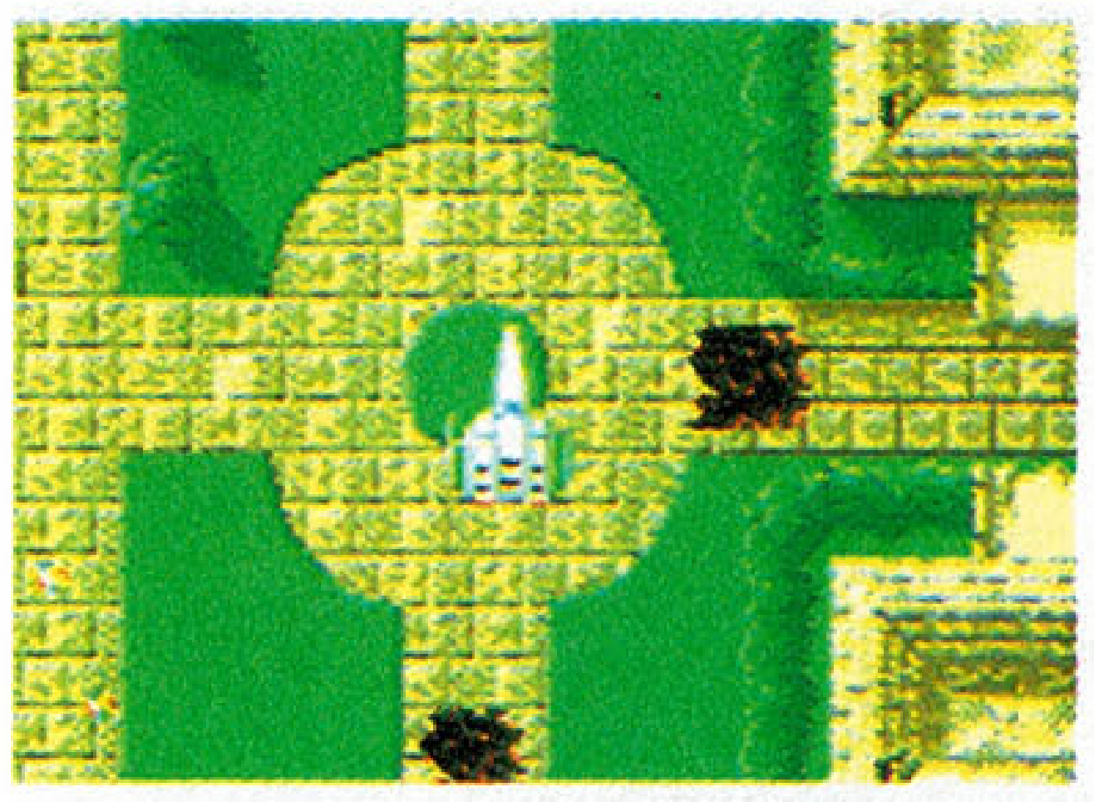


⬇レーザーは連射が可能。遠くの敵を攻撃することができる

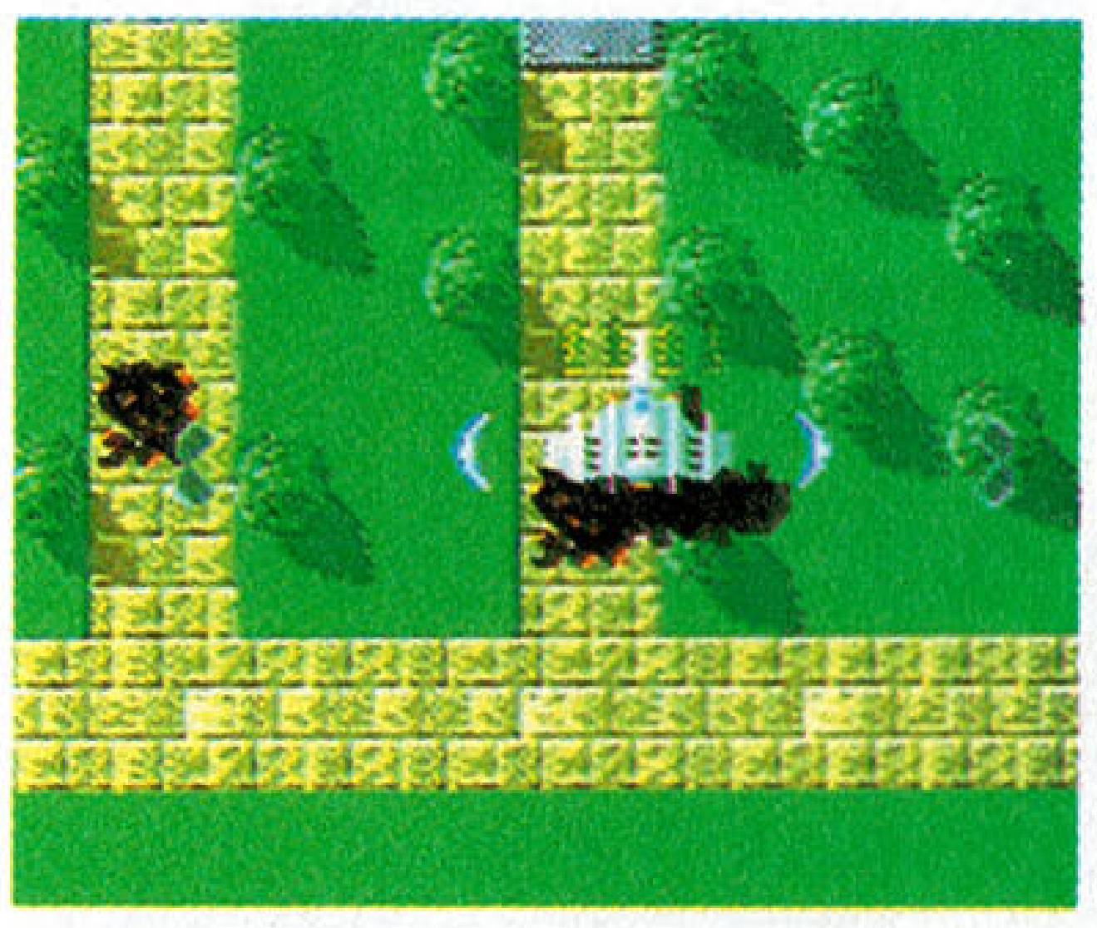


ウエポンの組み合わせを楽しむ

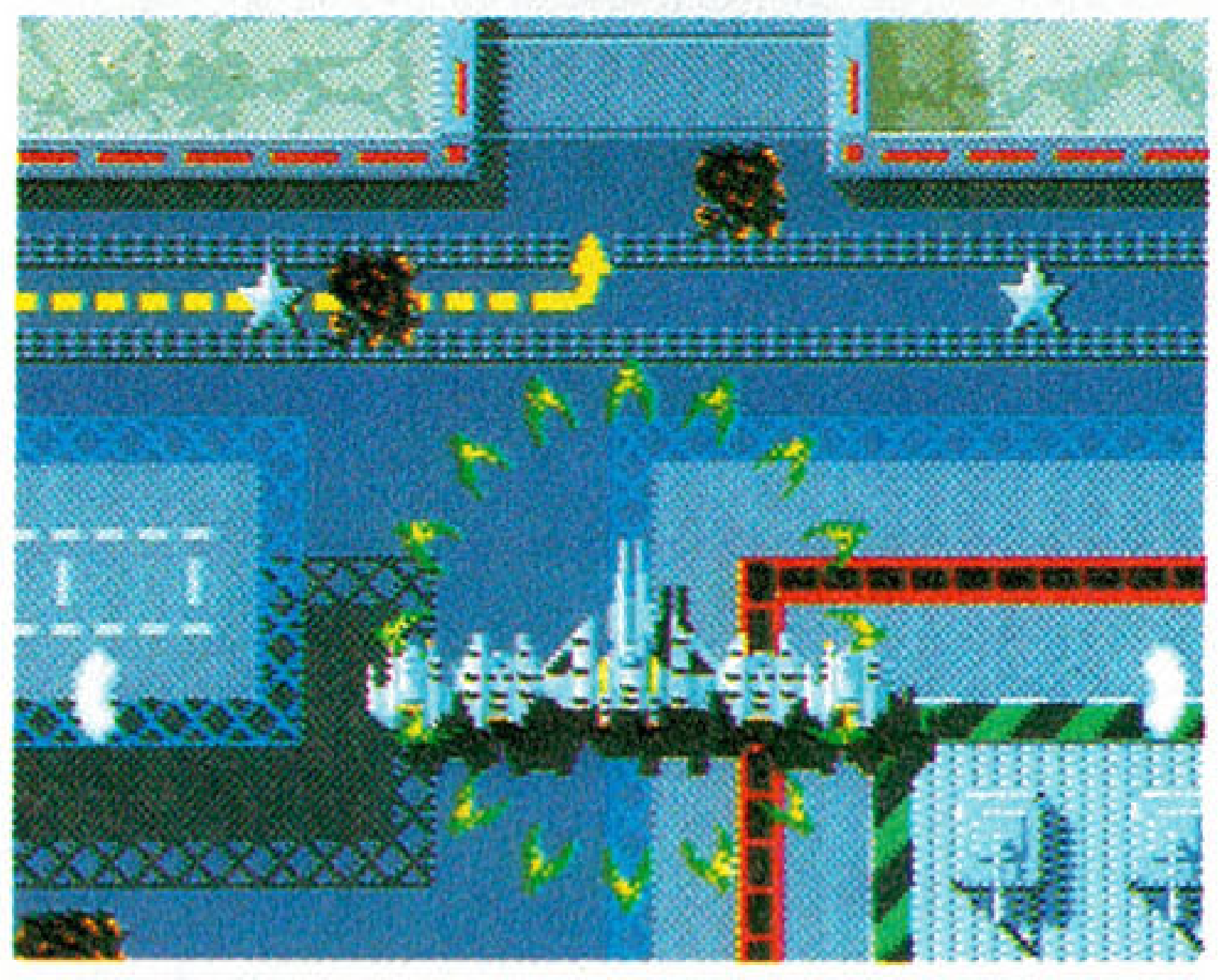
ウエポン類はいろいろと組み合わせることができる。8種類のゲージのうち、武器は5種類だ。ノーマルのままスピードだけをアップさせるのもいいし、武器をパワーアップさせるウイング、左右に攻撃が可能のサイド、敵を追尾するホーミング・ミサイルを装備し、シールド張る半無敵状態も可能。



⬅何も付けていないノーマル状態の自機



⬅ショット、サイド、ウイング一つ装備

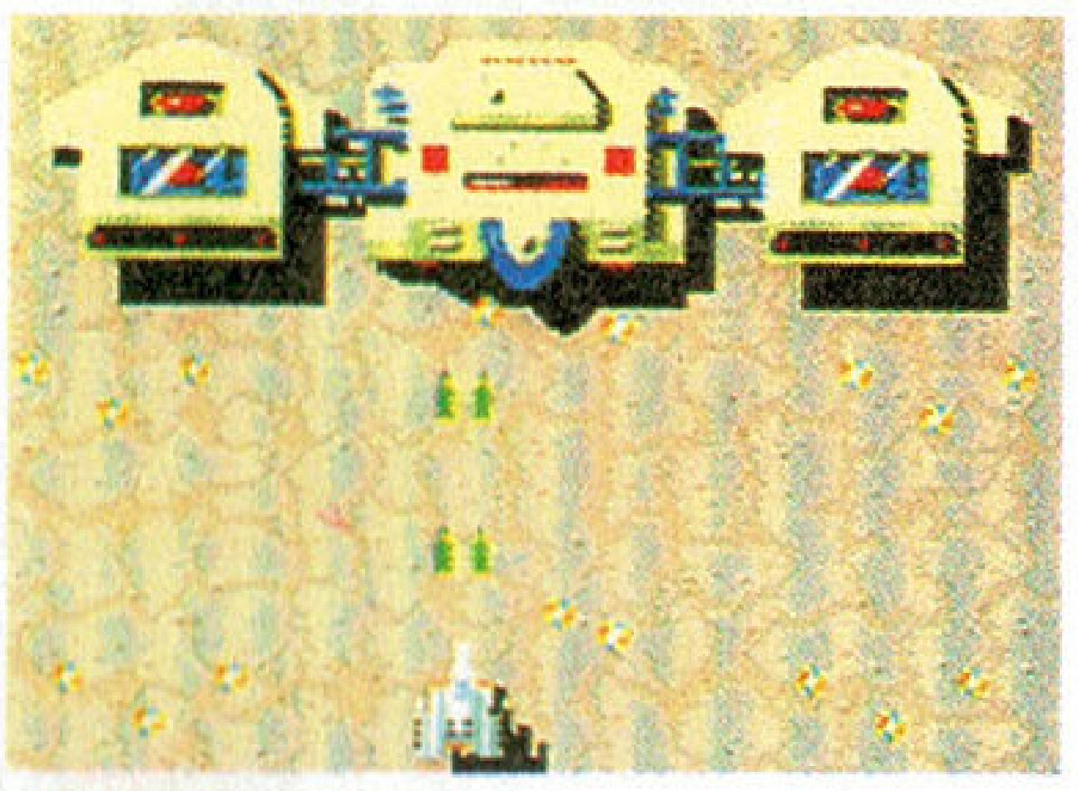


⬆ホーミング・ミサイル、サイド、ウイング3つ、シールド装備

SPEED	一番最初にできるパワーアップ。自機のスピードを最高5段階まで上げることができる
SHOT	ノーマル状態の自機が、標準装備しているもの。連射が可能だが、射程距離は短い
SIDE	自機の左右に攻撃が可能。他の武器との併用ができるので、自機より3方向の攻撃が可能になる
WING	すべての武器を3段階にパワーアップできる。スペシャル版ではタイフーンボンバーが使用できる
BOMB	広範囲の敵を攻撃することが可能だが、射程距離が短く、連射ができない
LASER	連射が可能で、敵を貫通して遠くの敵を攻撃することができる
H・MIS	自機から発射されるホーミング・ミサイルが、画面上の敵を追い掛けて攻撃する
SHIELD	敵の弾を3発まで防ぐことができる。シールドを付けている間は自機が点滅する

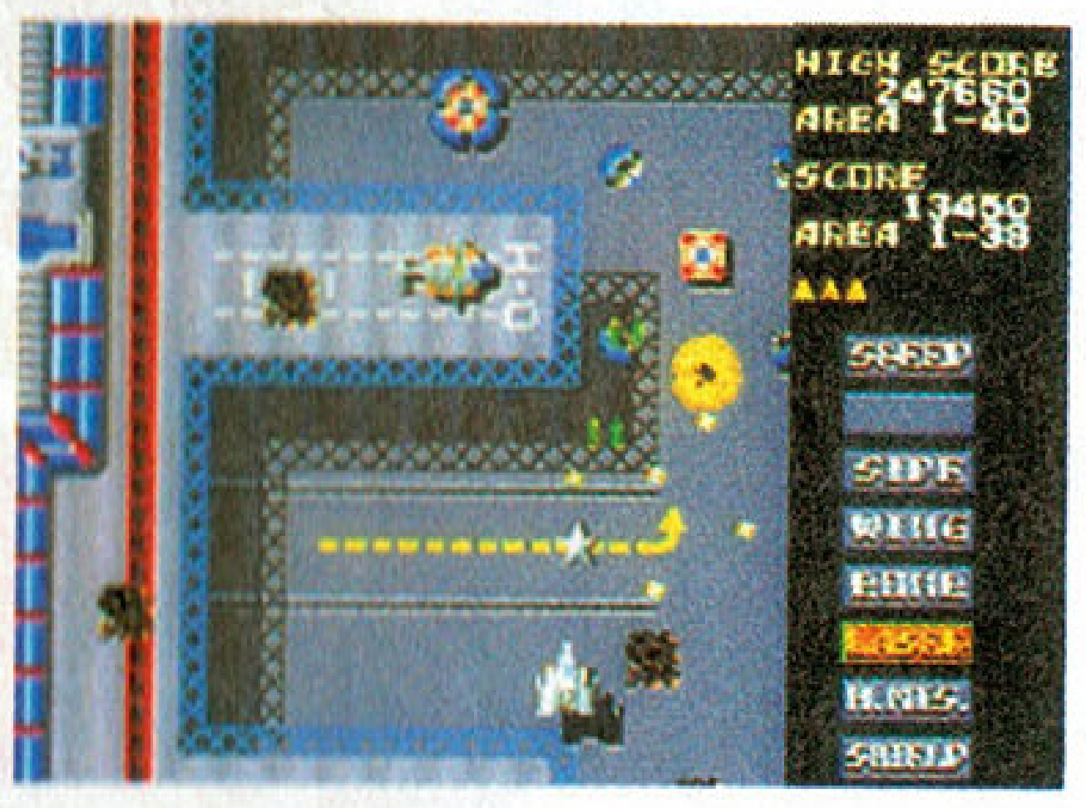
業務用からの完全移植とスペシャル版を選択可能

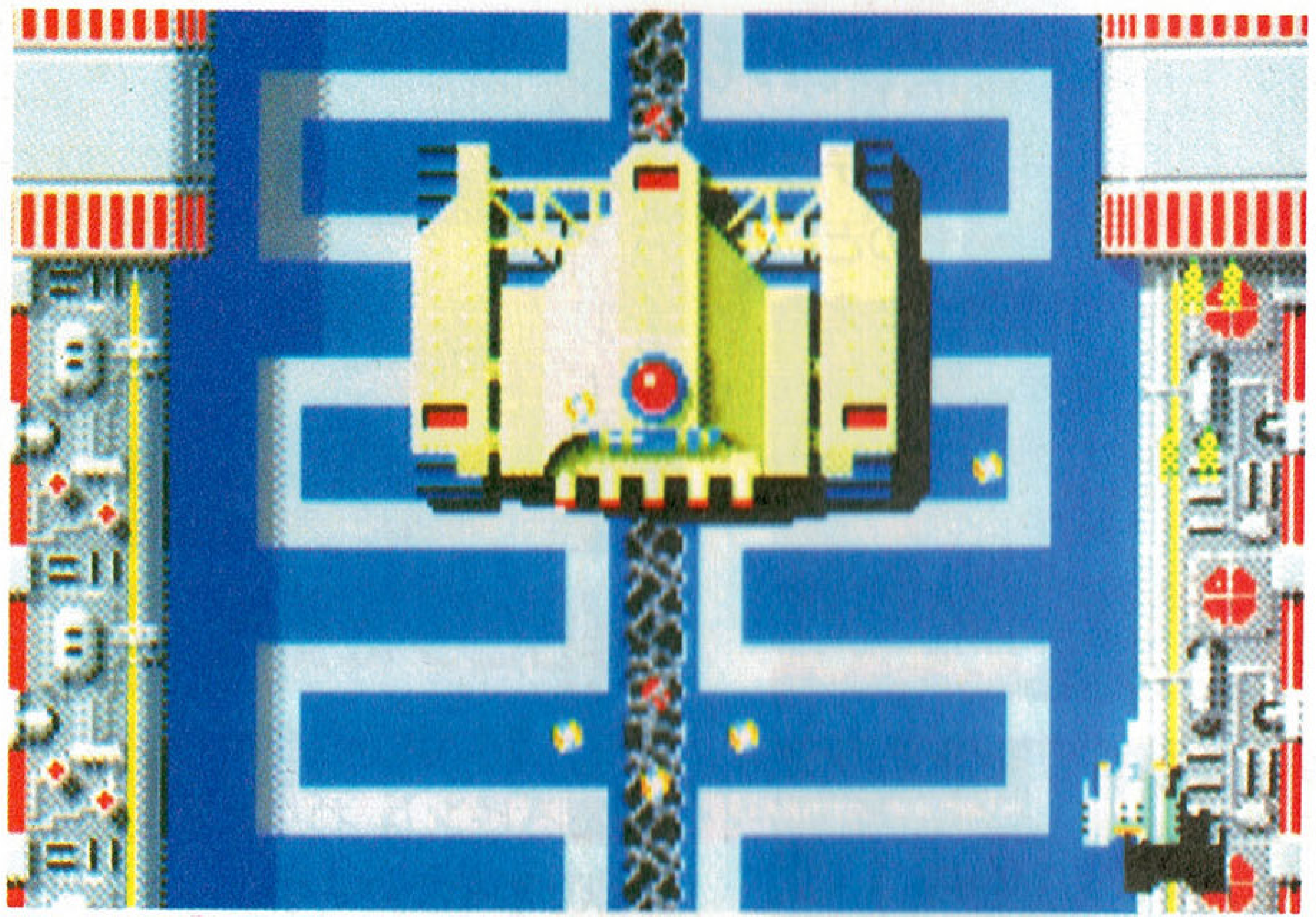
ゲームスタート時には業務用を完全移植したノーマルモードと、オリジナルのスペシャルモードを選択することができる。スペシャルモードでは新たにタイフーンボンバーという武器が加わった。


ノーマルモードの画面。ボスとの対戦

ノーマル　全てを忠実に移植した業務用モード

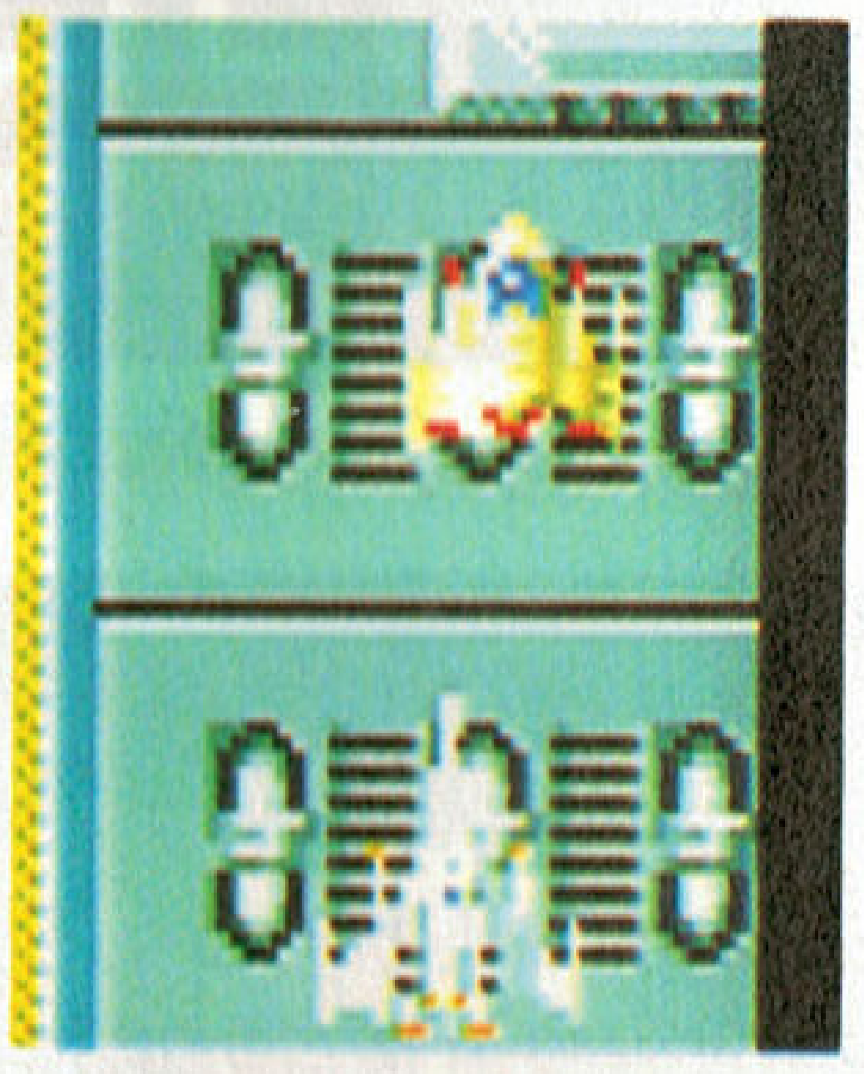
ウエポンゲージが画面右側に移動したことを除けば、敵、隠れキャラクタなども忠実に再現された、ほぼ完璧な移植モード。巨大ボスなども業務用の迫力そのままに再現されている。

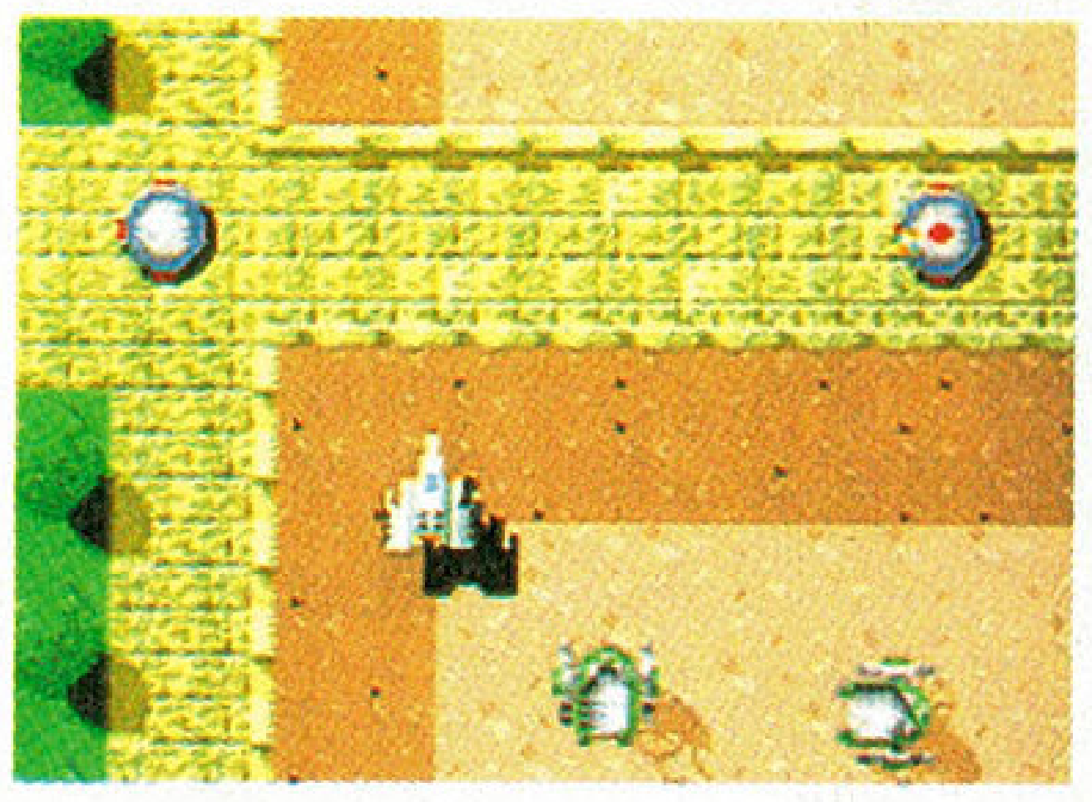

ゲージは画面右側に移動した

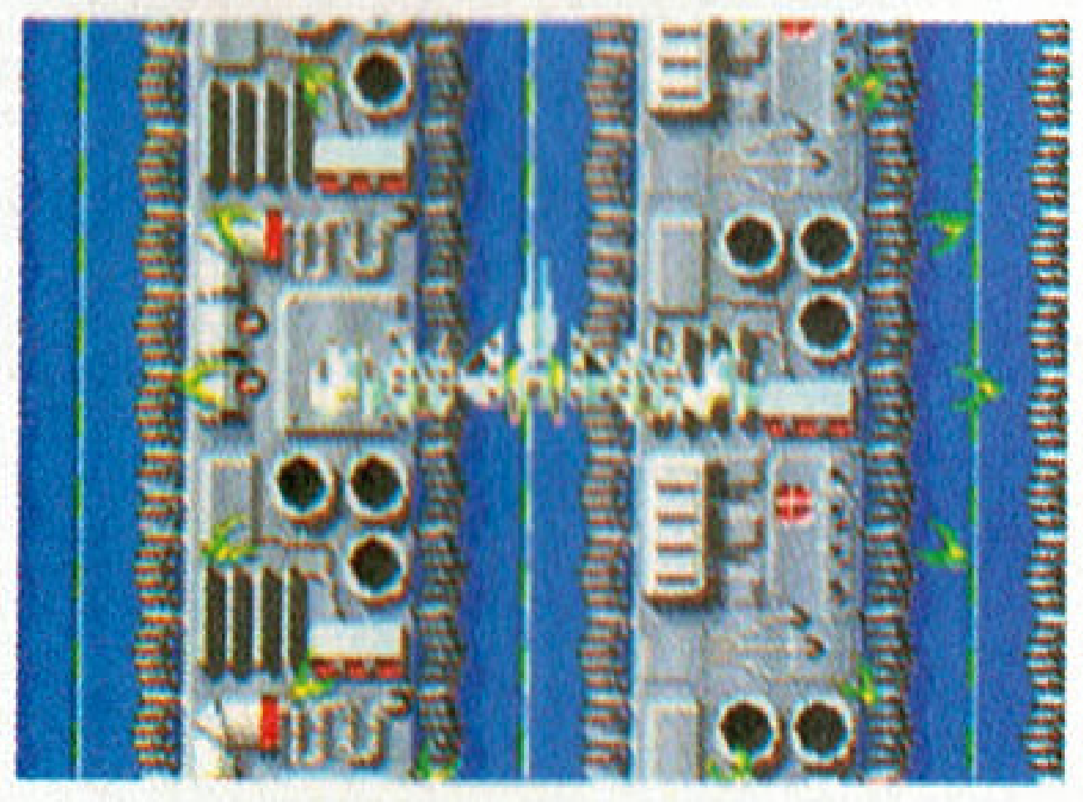

各面の最後には、さまざまな巨大ボスが出現する。それぞれ独自の攻撃パターンをもち、プレイヤーを苦しめる

ノーマル　たくさんの裏ワザも再現されている

隠れキャラクタなどが豊富だった業務用。今回の移植では隠れキャラクタ、ウルテクなども移植されている。たとえばスタート時、敵を一体も倒さずにわざとやられる。するとエリアが替わり、自機がパワーアップするなどの裏ワザが再現されている。

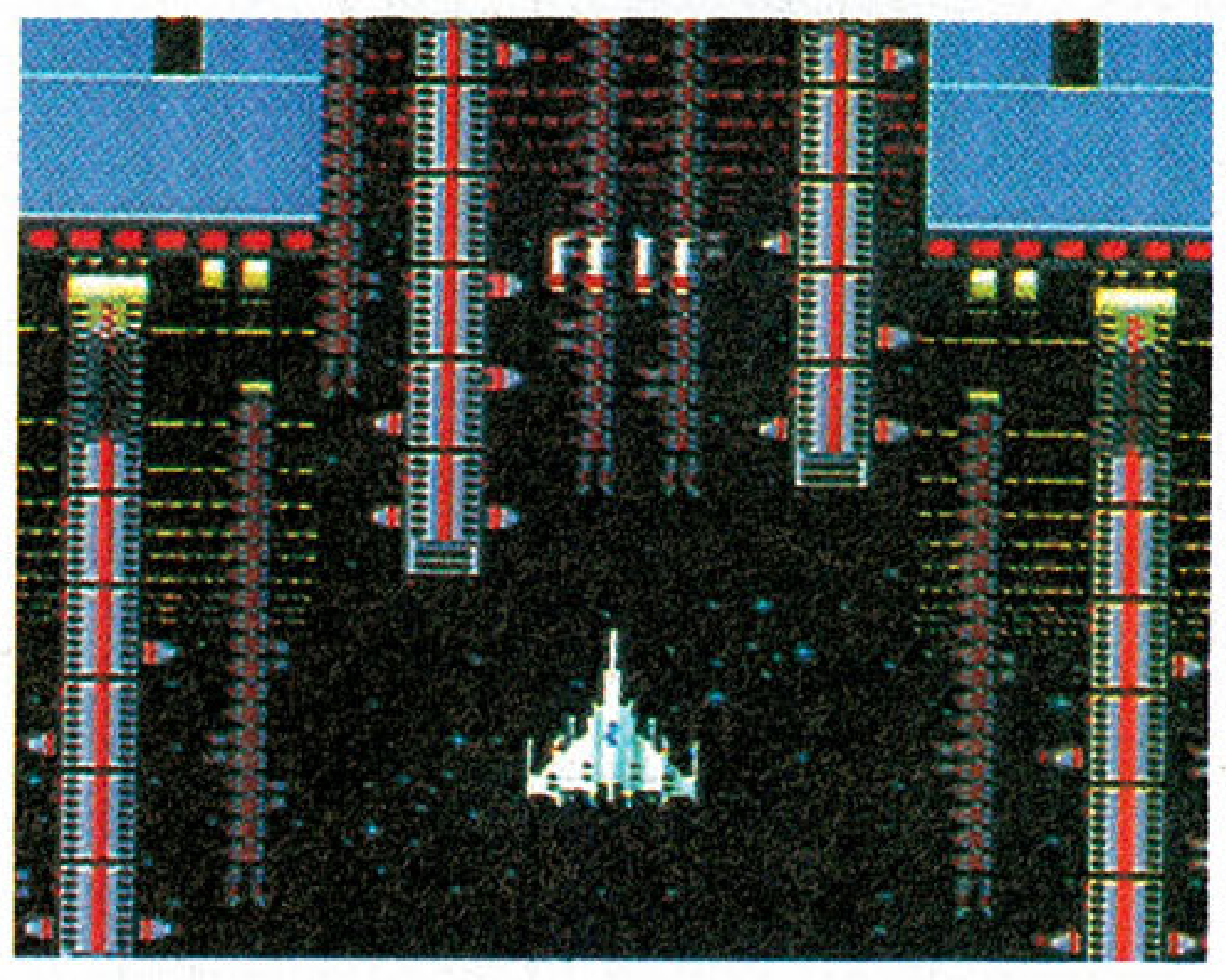

ある一定の条件を満たすと現れる、隠れキャラクタのヘルパー。不規則な動きで飛びまわり、弾を撃つ

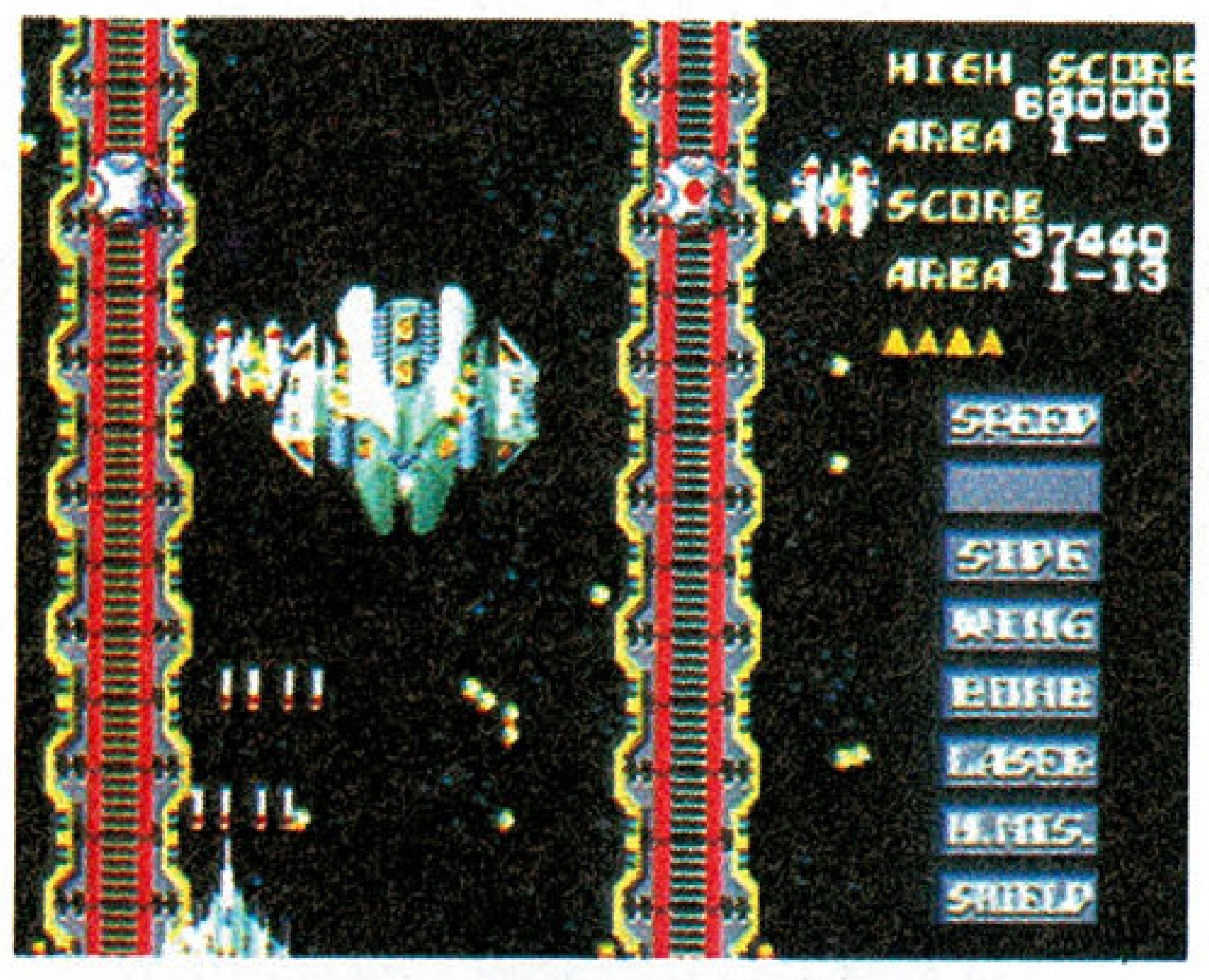

ひたすら敵の弾をよけてからやられる

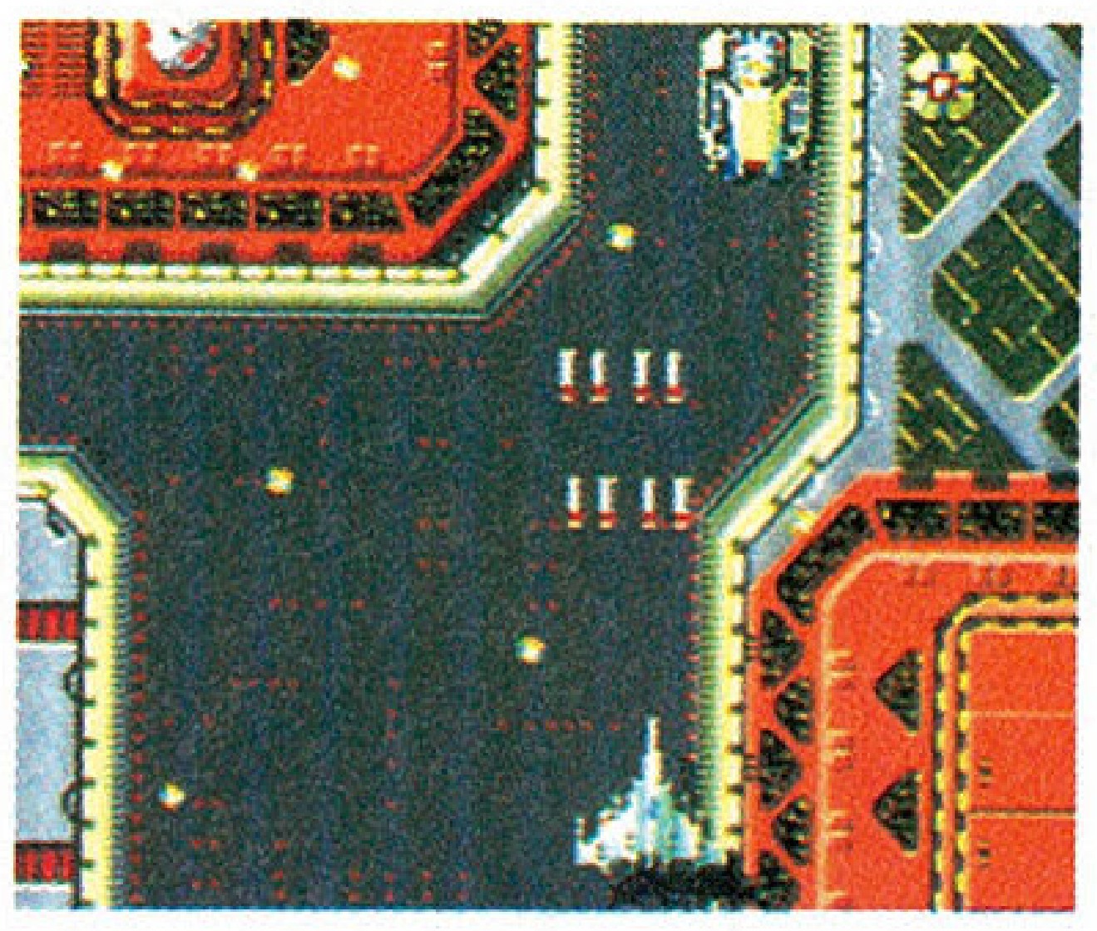

エリアも替わりパワーアップしている

スペシャル　背景、ボスを一新したスペシャル版

ノーマル版との大きな違いは、自機の型が違うことや、ウイング装備の数だけ、タイフーンボンバーという武器が使えるようになったこと。背景も業務用とは異なり、スタート時から、宇宙空間的な雰囲気が漂っている。

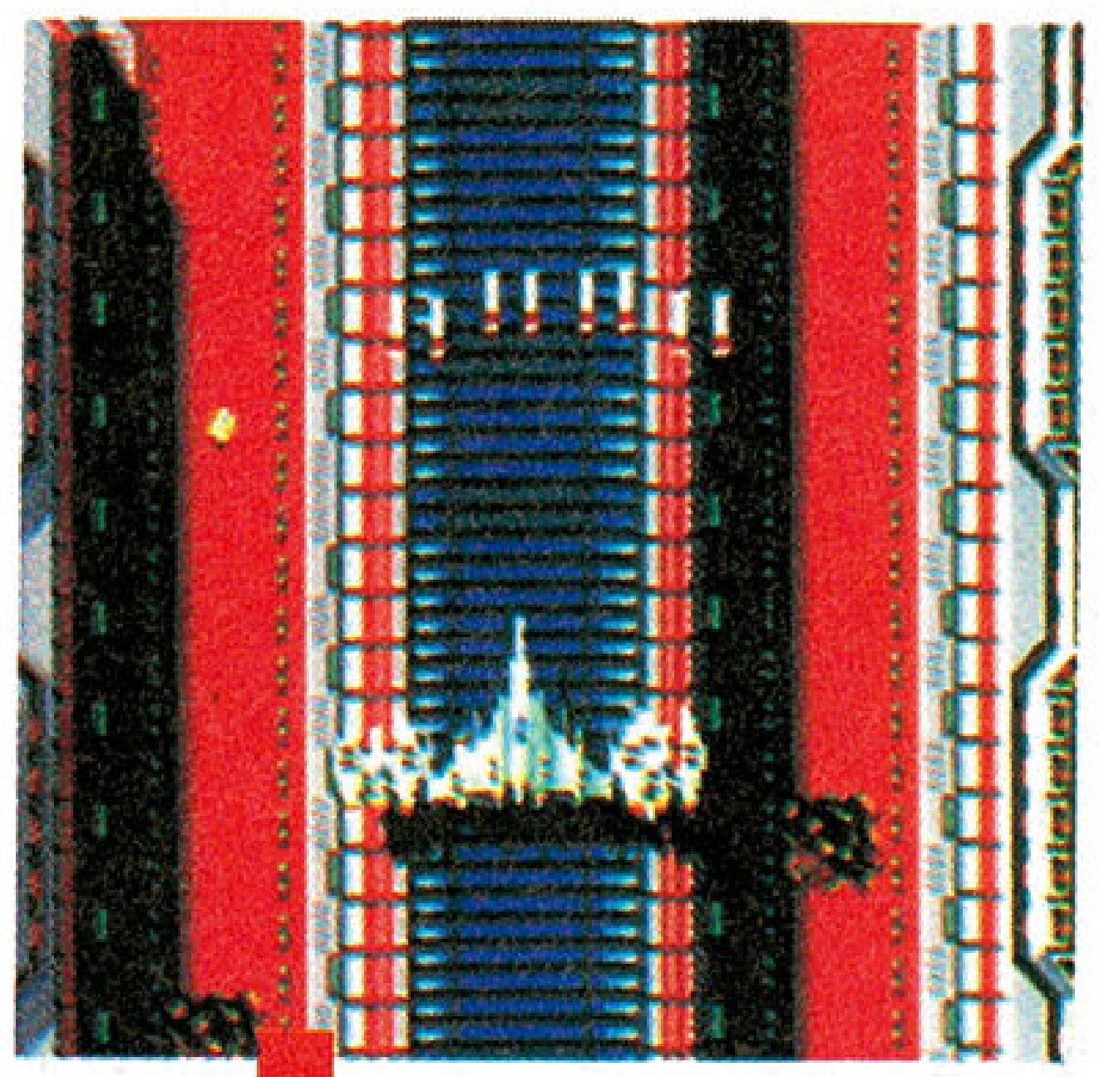

スタートしてすぐの画面。業務用は遺跡のようなステージからだった

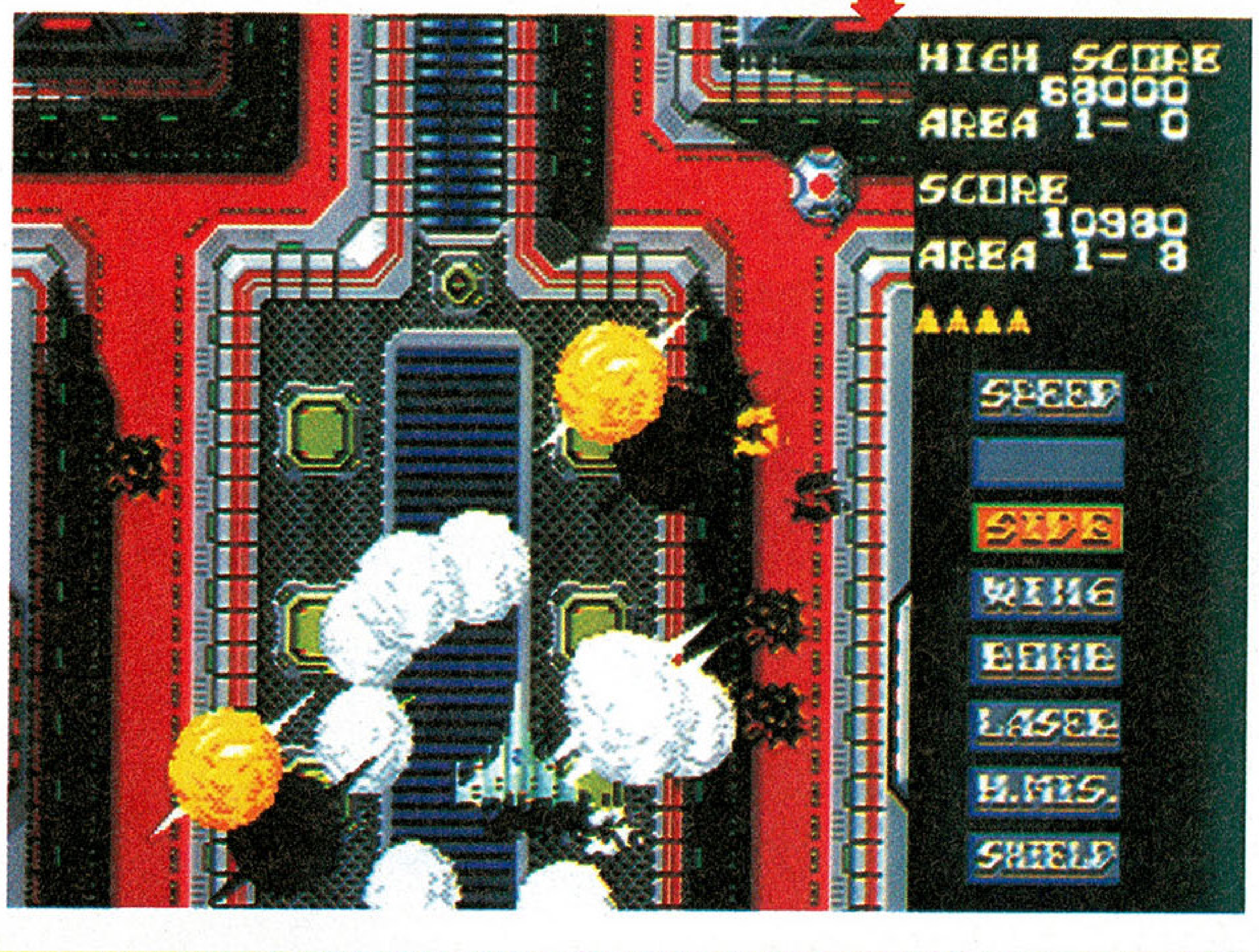

スペシャル版のボス。散開する敵弾を避けながら攻撃だ


自機の形も業務用のものと微妙に異なる

スペシャル　新たなる武器タイフーンボンバー

スペシャル版で登場したタイフーンボンバー。ウイングを装備している数だけ、タイフーンボンバーとして使用が可能。一撃で周りの敵を壊滅させることができる。ウイングは最大3つまでしか装備できないので、慎重に使っていくようにしよう。

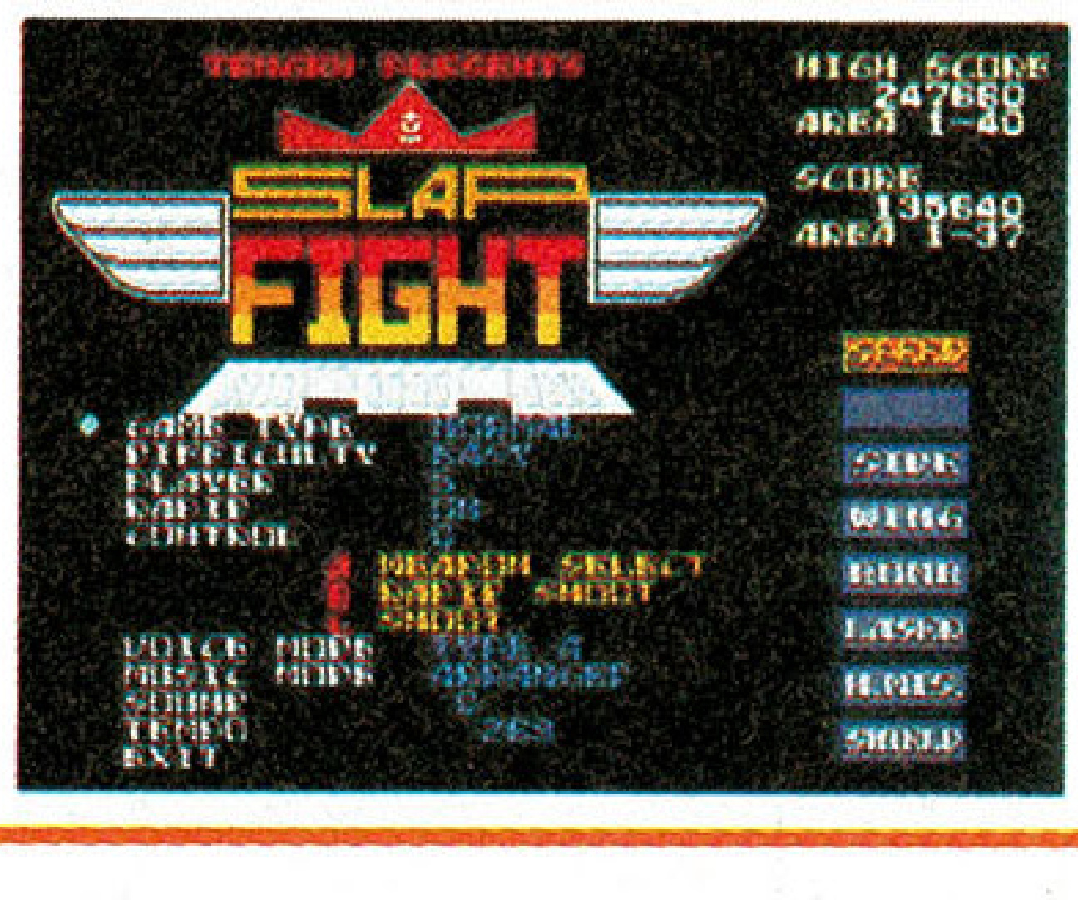

ウイングを装備している状態でCボタンを押す



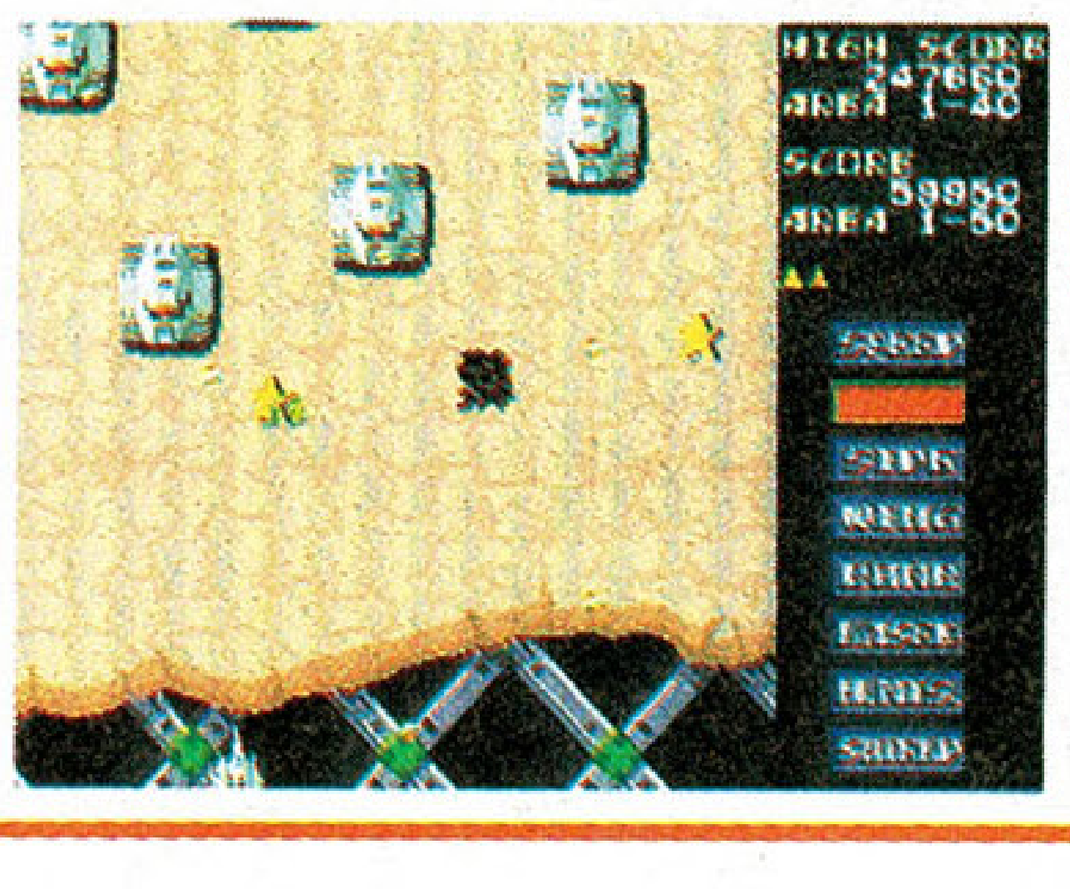
タイフーンボンバーを使うと、ウイングは1個減ってしまう。しかし、ザコなら一撃で倒せる威力だ

難易度、BGMの選択もできる便利なオプション機能

タイトル画面でオプションモードを選択すると、ゲームの難易度やBGMなどを選択する画面に移る。BGMの選択では、『ベアナックル』、『アクトレイザー』などの作曲をてがけた古代祐三氏のアレンジバージョンと、業務用のものを選択できる。また、サウンドモードでゲーム中のBGMを聴くこともできる。



この画面で難易度、BGMの選択が可能


難易度を下げれば先の面をみることも

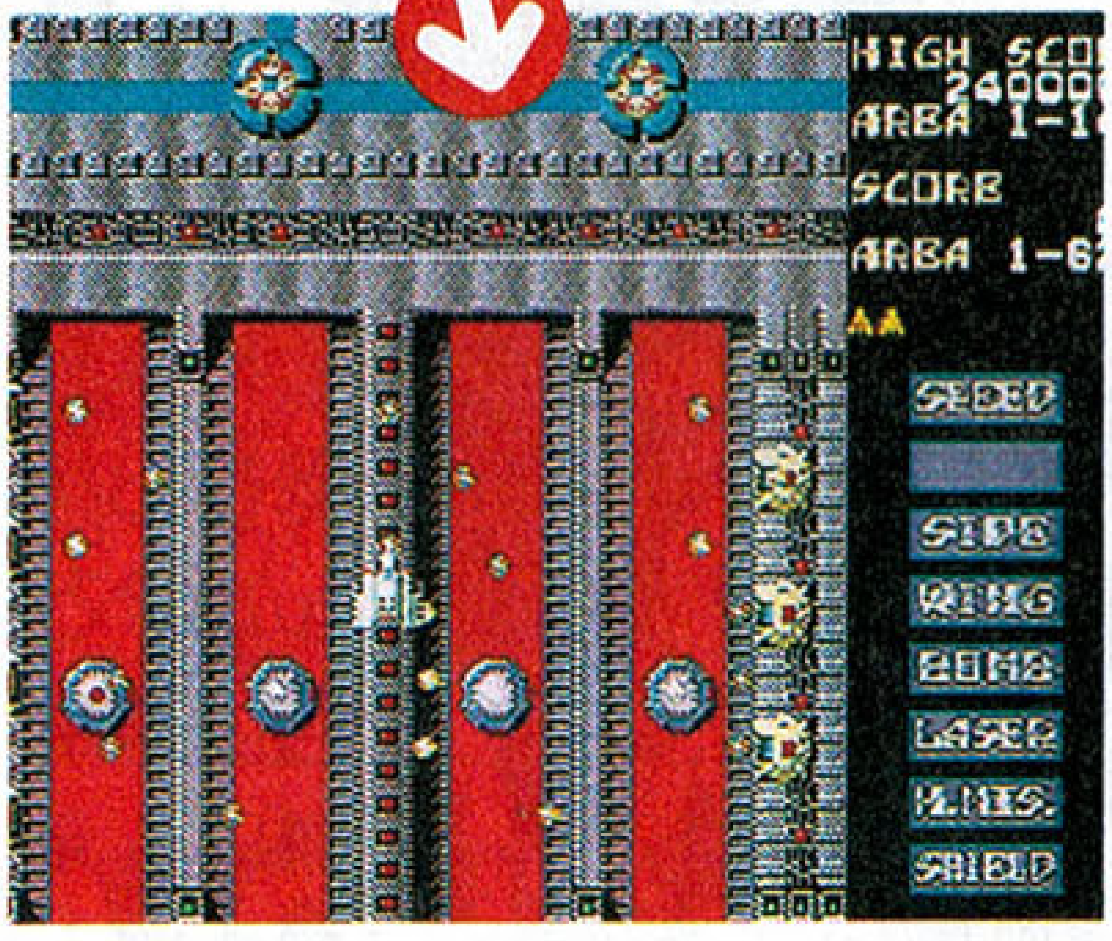
MD スラップファイト ★★★★★

無敵&各種コマンド

広島県
羽熊秀樹

ゲーム中にポーズをかけ、右、左、右、下、上、下、左の順に押す。ポーズを解除すると自機が無敵になる。コマンド入力後、再びポーズをかけ、右を押しながらスタートを押す。すると、エリアをスキップできる。上を押しながらスタートを押し続けるとゲームが早送りになる。下を押しながらスタートを押すと、残機が1機減ってしまう。また、コマンド入力後ゲーム中にBを押しながらCを押すと、ウェポンセレクトゲージを動かせる。スペシャルモードでは、ウィングを外さずにタイフーンボンバーを使うこともできる。

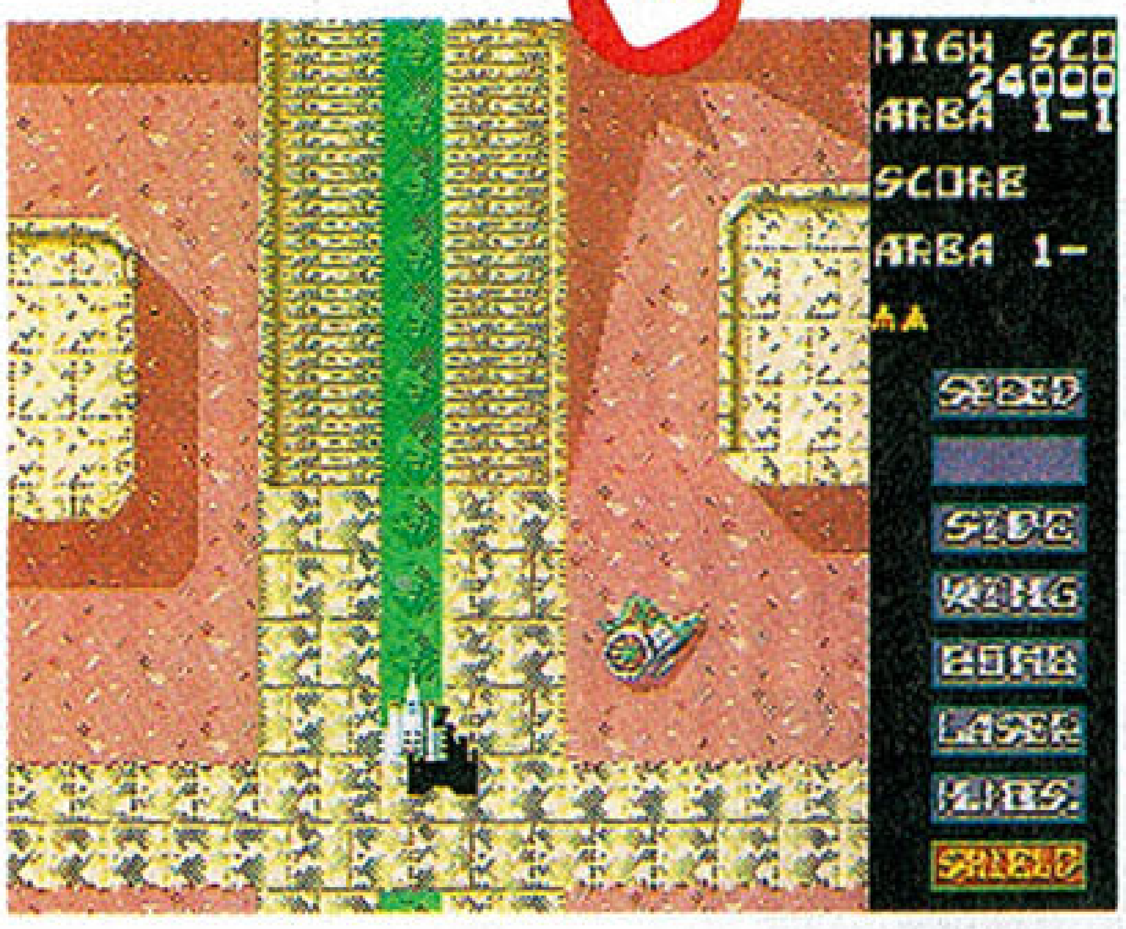
ゲーム中にポーズをかけ、右、左、右、下、上、下、左の順に押してポーズ解除



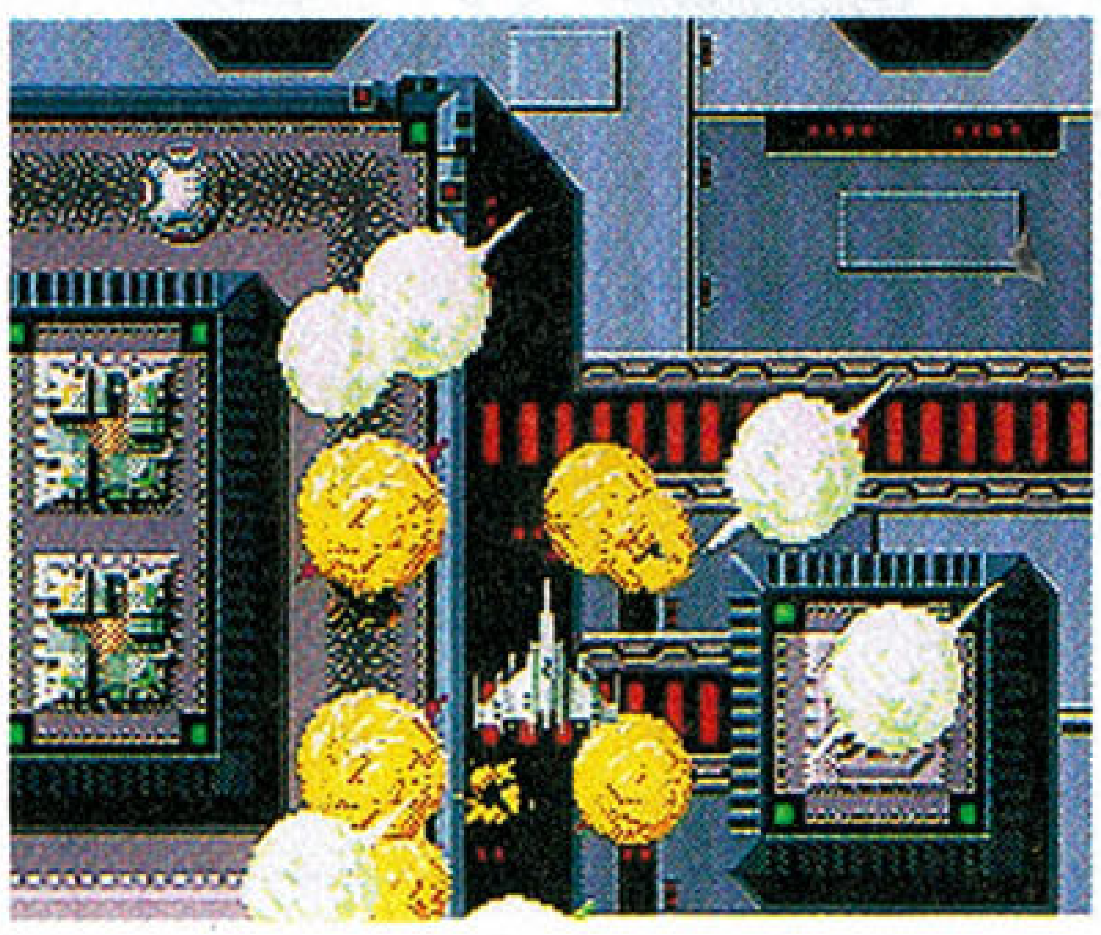
無敵だからこそ、こんな状況でも平気なのだ

ウェポンセレクトゲージ可動

Bを押しながらCを押す

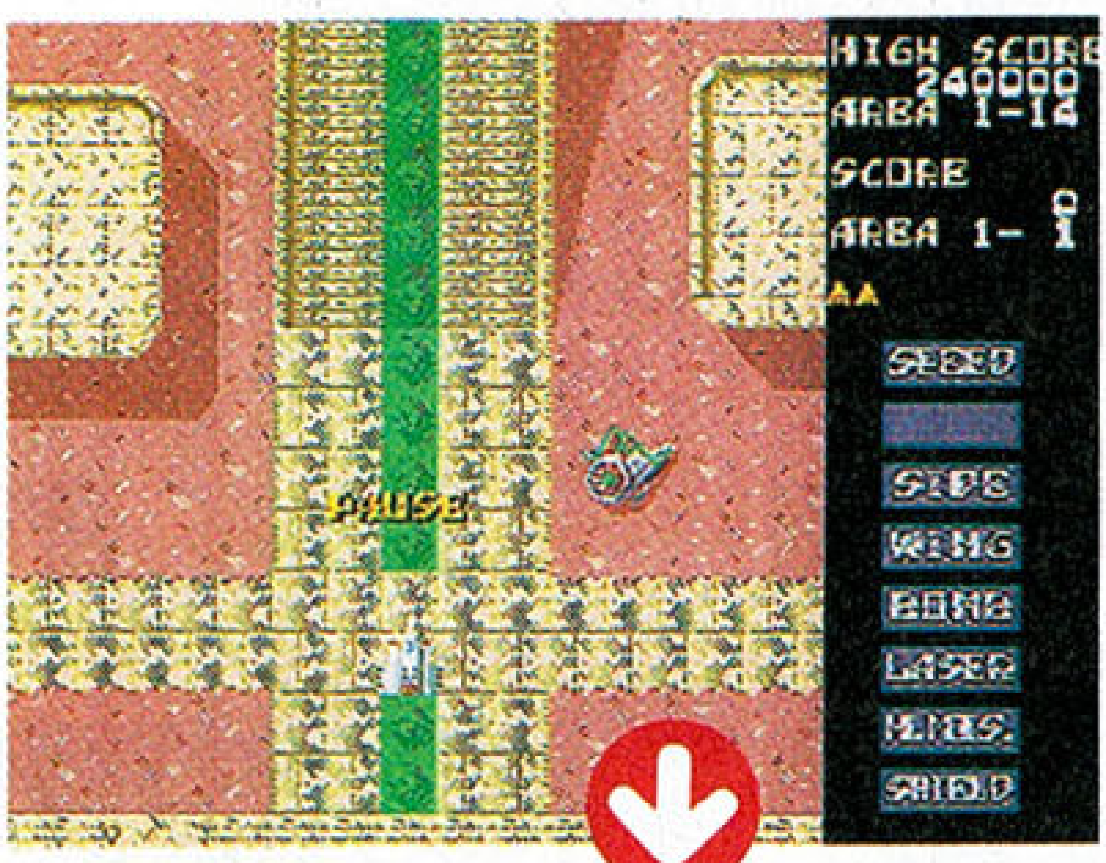


ゲームスタート直後でもシールドの装備が可能



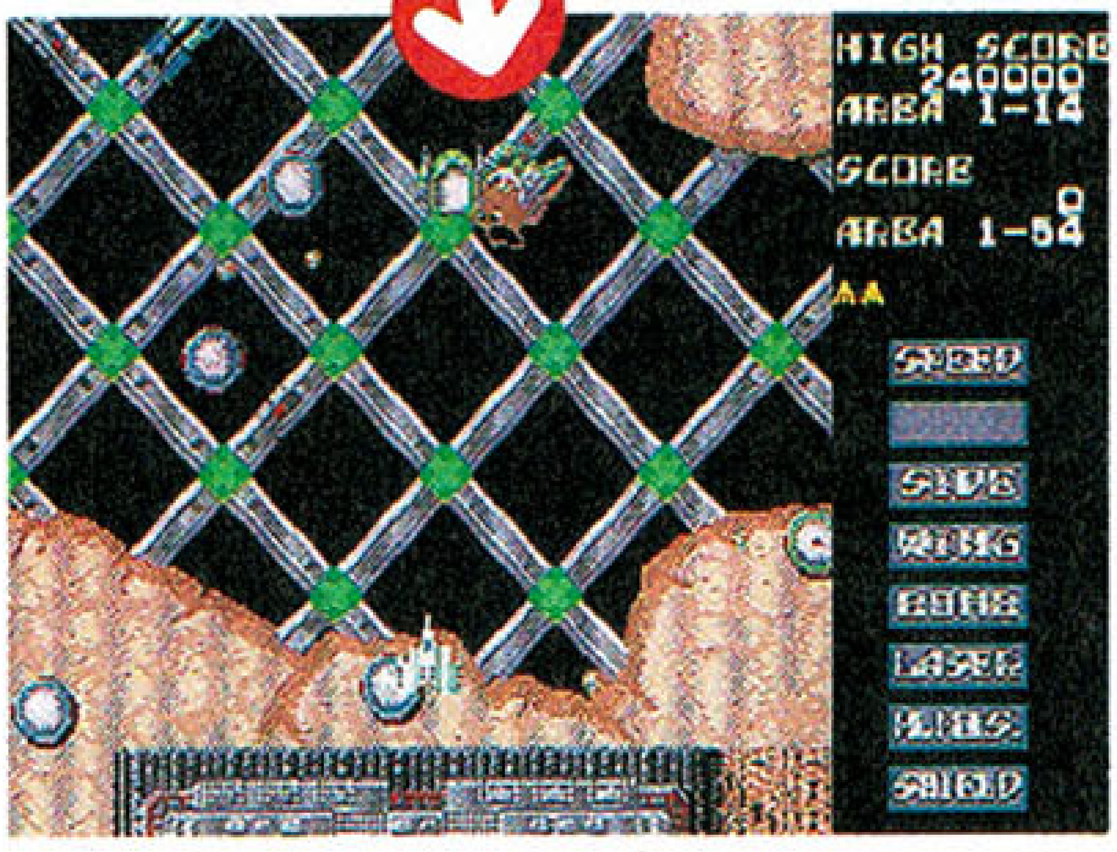
スペシャルではタイフーンボンバーが使い放題

スキップコマンド



ゲーム中にポーズをかけ、コマンドを入力

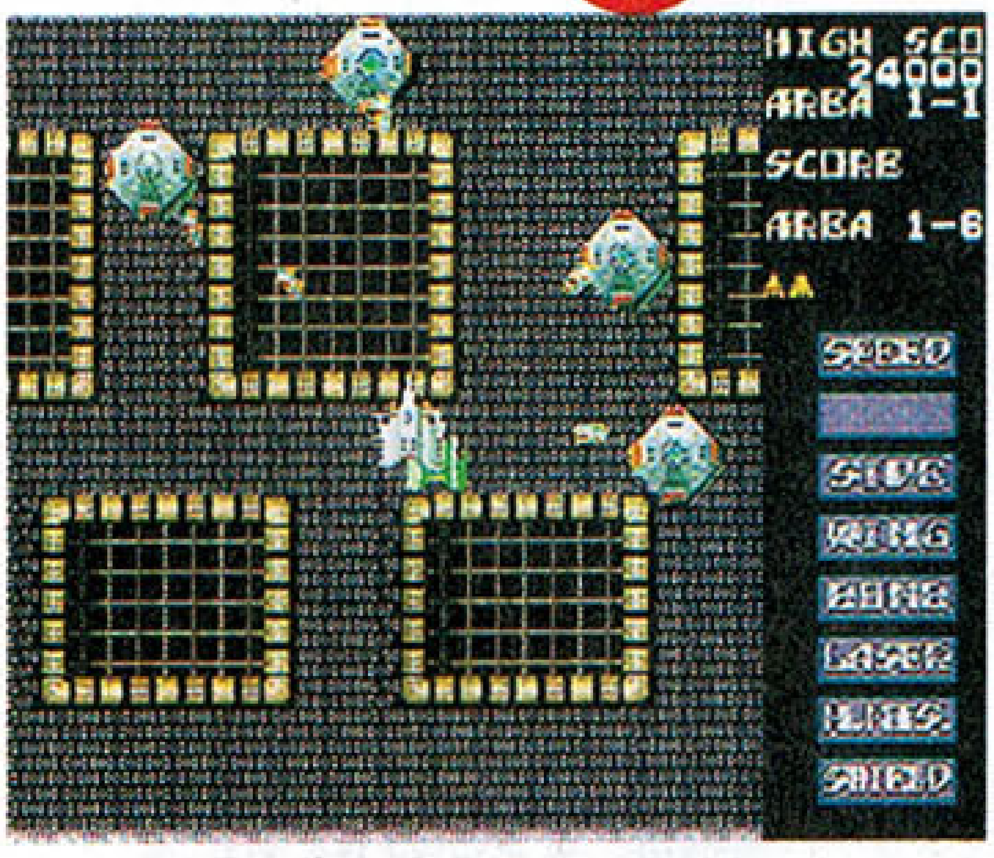
右を押しながらスタートを押す



敵キャラもろともスキップしてしまう

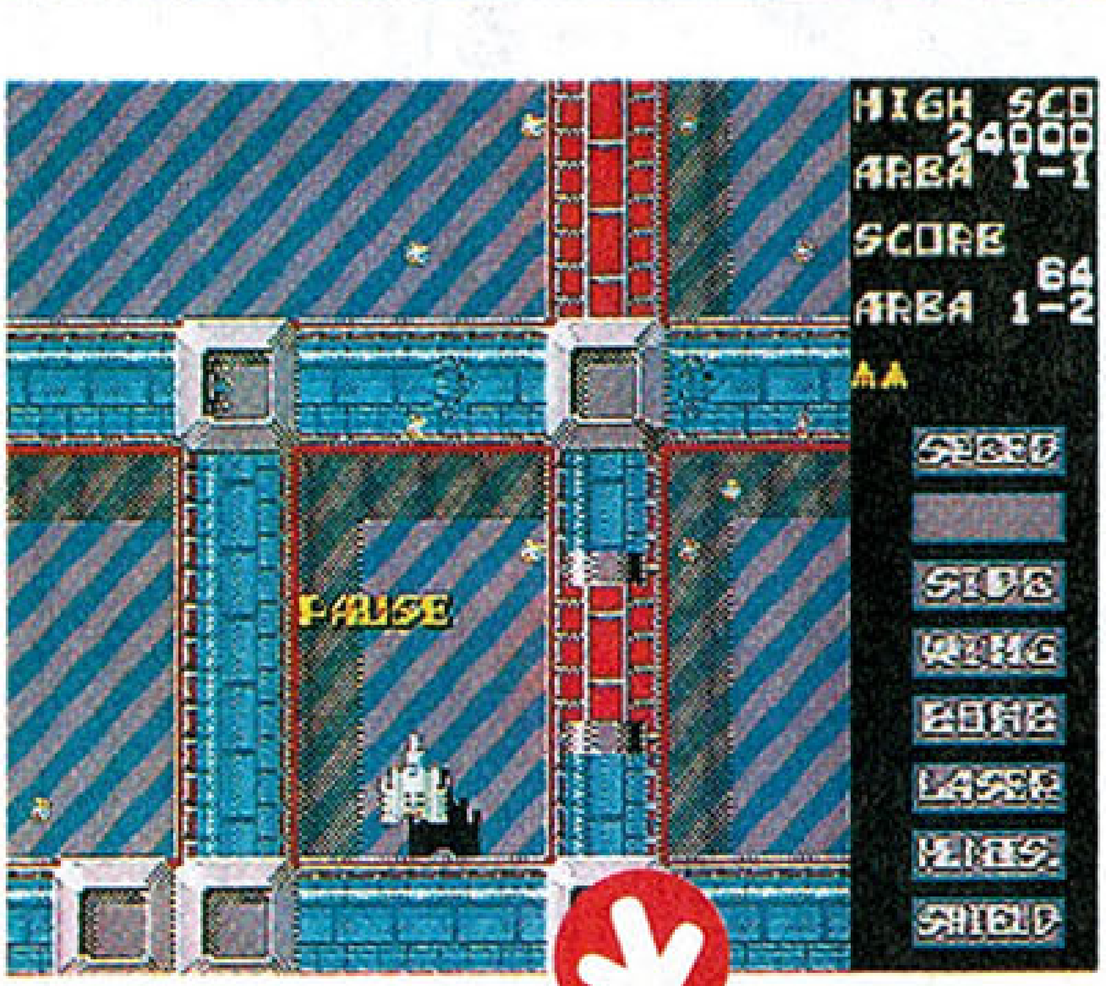
早送りコマンド

ゲーム中にポーズをかけ、上を押しながらスタートを押し続ける



ボタンを押しているあいだ、画面が早送りになるぞ

残機減少コマンド



ゲーム中にポーズをかけ、コマンドを入力する

下を押しながらスタートを押す

画面が切り替わって、残機が減ってしまうのだ

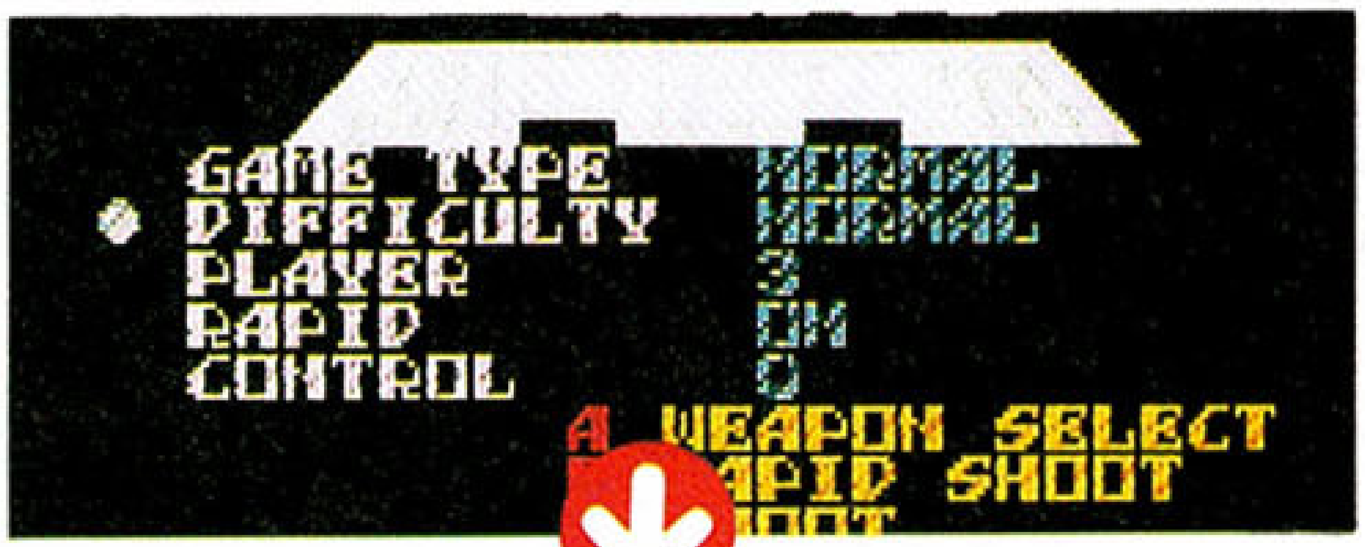
MD スラップファイト ★★★☆☆

東亜プランモードON！

静岡県
水野雅敏

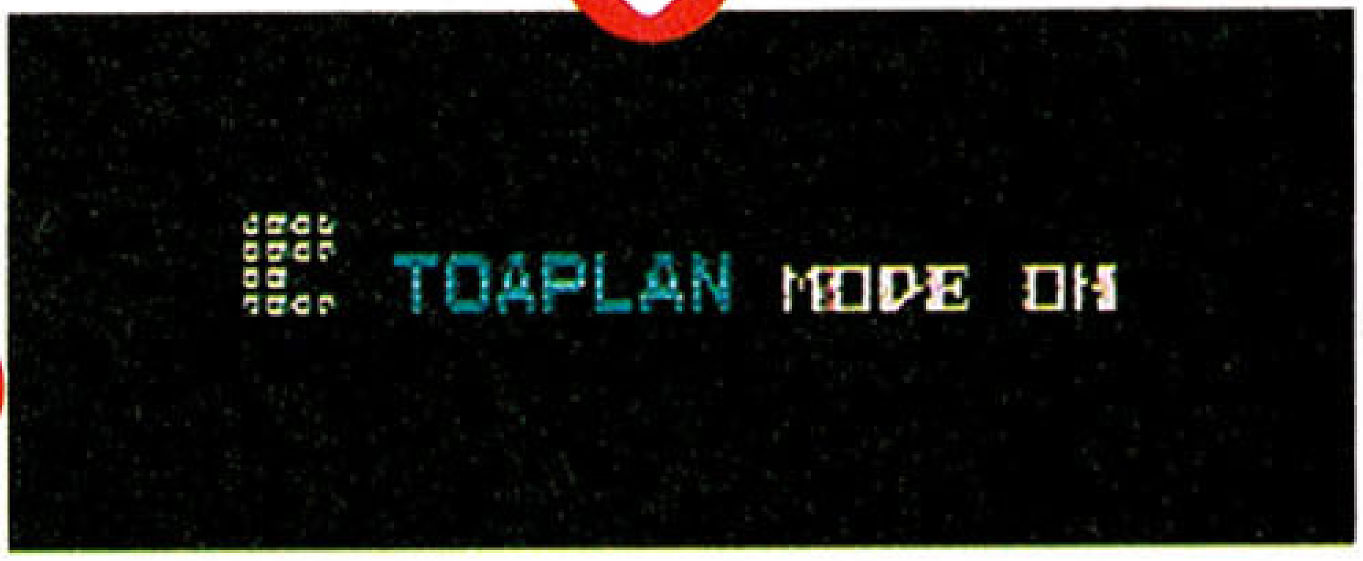
オプション画面でディフィカリティにカーソルを合わせ、AとBとCを同時に押そう。画面に「TOAPLAN MODE ON」と一瞬表示され、ディフィカリティのノーマルの文字が赤くなる。すると、ゲームスタート時の周回数が32周まで設定可能になる。また、アーケード版と同様に、シールドの効力が敵弾を3発受ける前でも時間制限で消えるようになる。

ディフィカリティにカーソルを合わせて、下記のコマンドを入力する



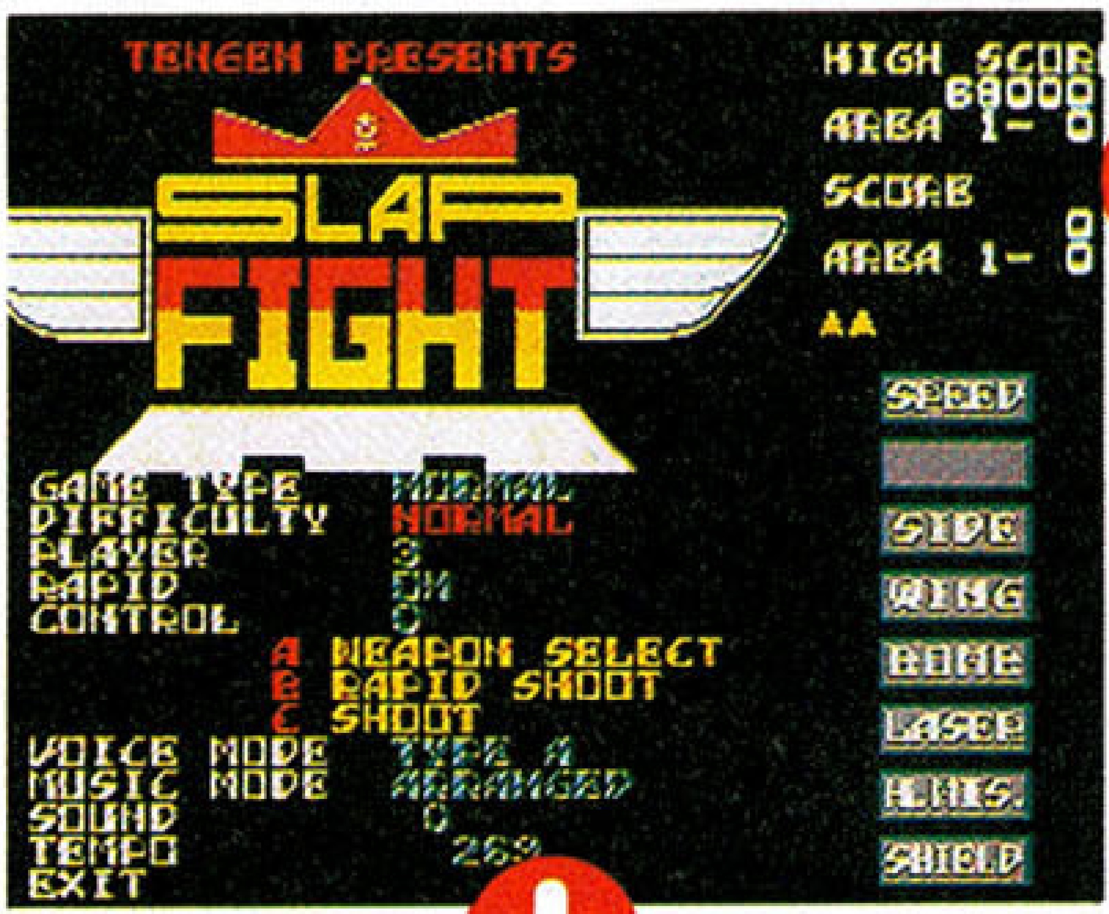
GAME TYPE NORMAL
● DIFFICULTY NORMAL
PLAYER 3
RAPID ON
CONTROL 0
A WEAPON SELECT
B RAPID SHOOT
C SHOOT

AとBとCを同時に押す



TOAPLAN MODE ON

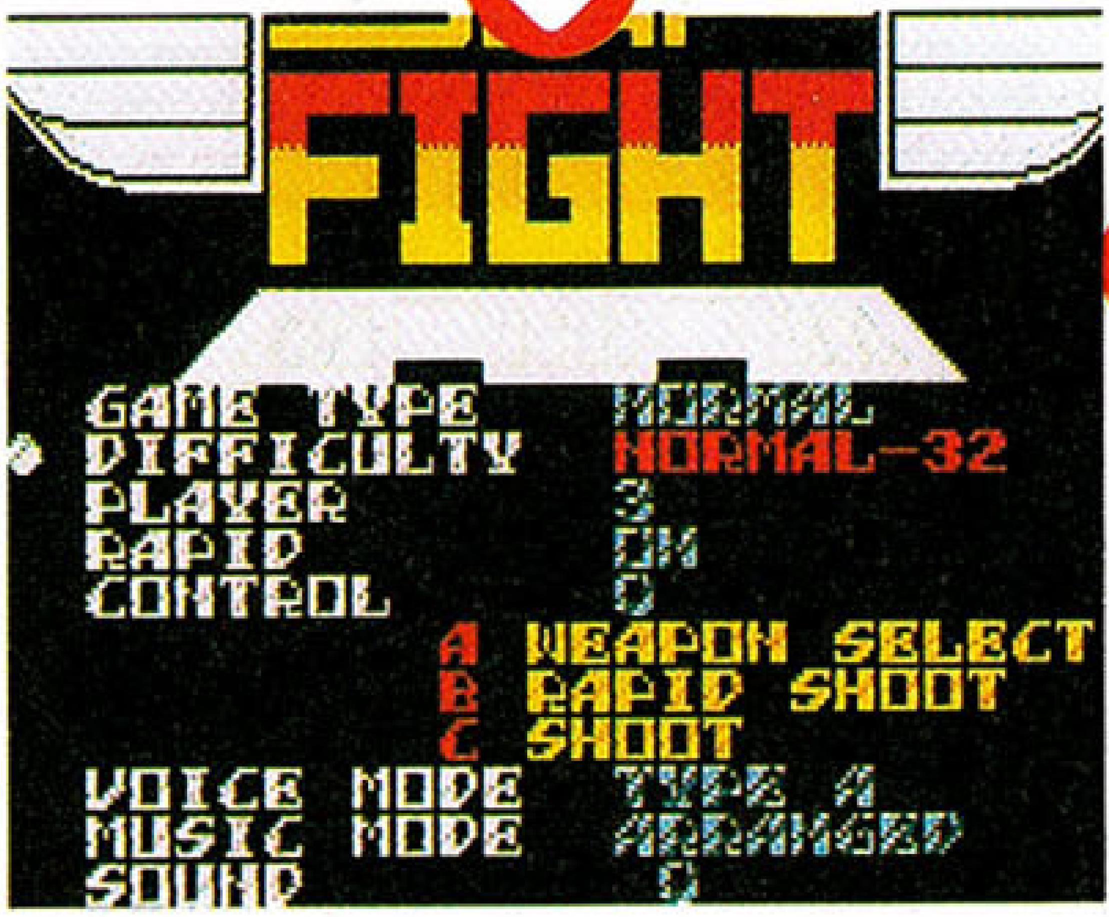
東亜プランモードがONになった



TENGEN PRESENTS
HIGH SCORE
68000
AREA 1- 0
SCORE
AREA 1- 0
AA
SLAP
FIGHT
SPEED
SIDE
WING
BOMB
LASER
H.MIS.
SHIELD

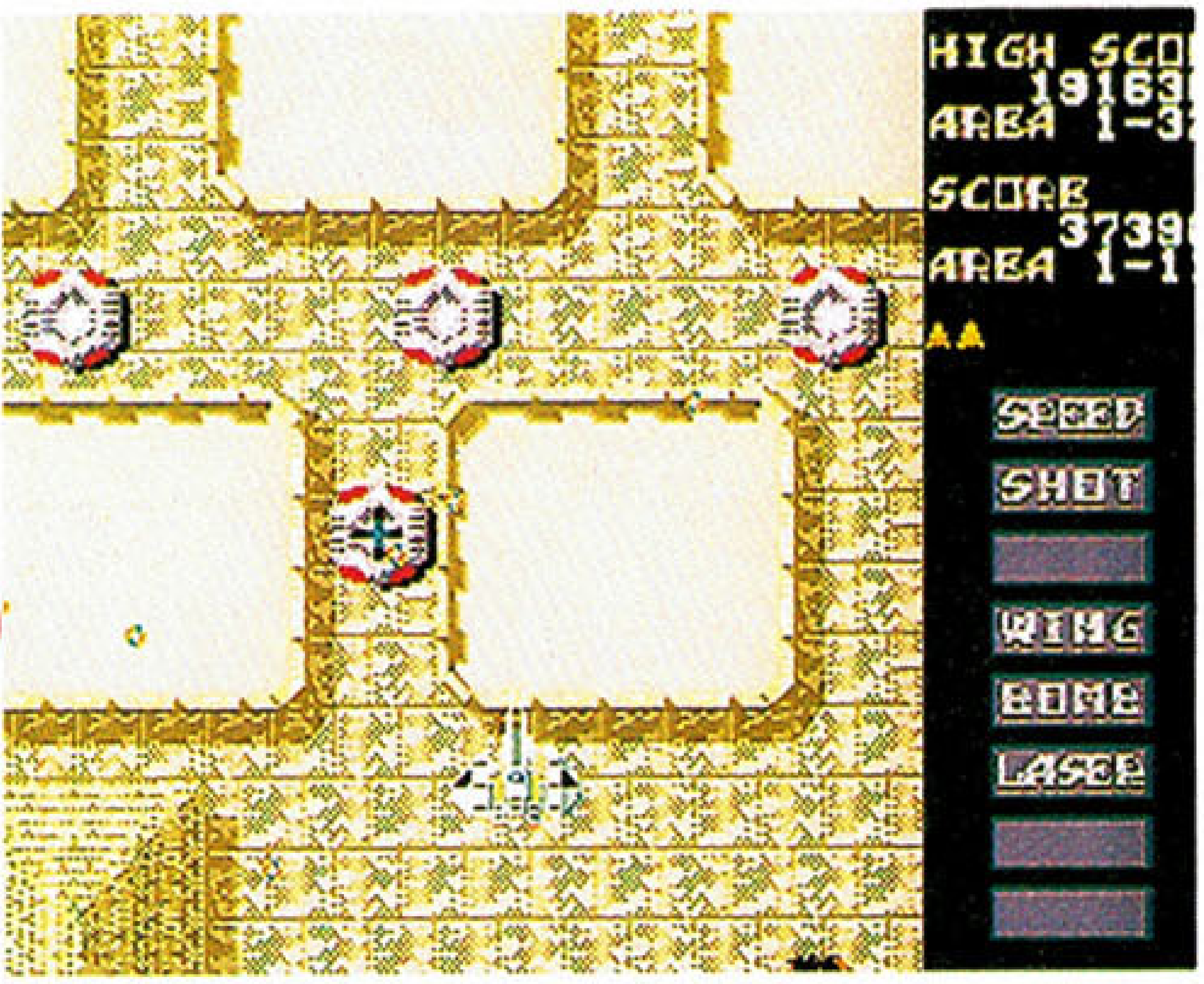
GAME TYPE NORMAL
DIFFICULTY NORMAL
PLAYER 3
RAPID ON
CONTROL 0
A WEAPON SELECT
B RAPID SHOOT
C SHOOT
VOICE MODE TYPE A
MUSIC MODE ARRANGED
SOUND 0
TEMPO 269
EXIT

ディフィカリティのノーマルの文字が赤くなる



GAME TYPE NORMAL
● DIFFICULTY NORMAL-32
PLAYER 3
RAPID ON
CONTROL 0
A WEAPON SELECT
B RAPID SHOOT
C SHOOT
VOICE MODE TYPE A
MUSIC MODE ARRANGED
SOUND 0

ゲームを始める周回数を、32周まで設定できる

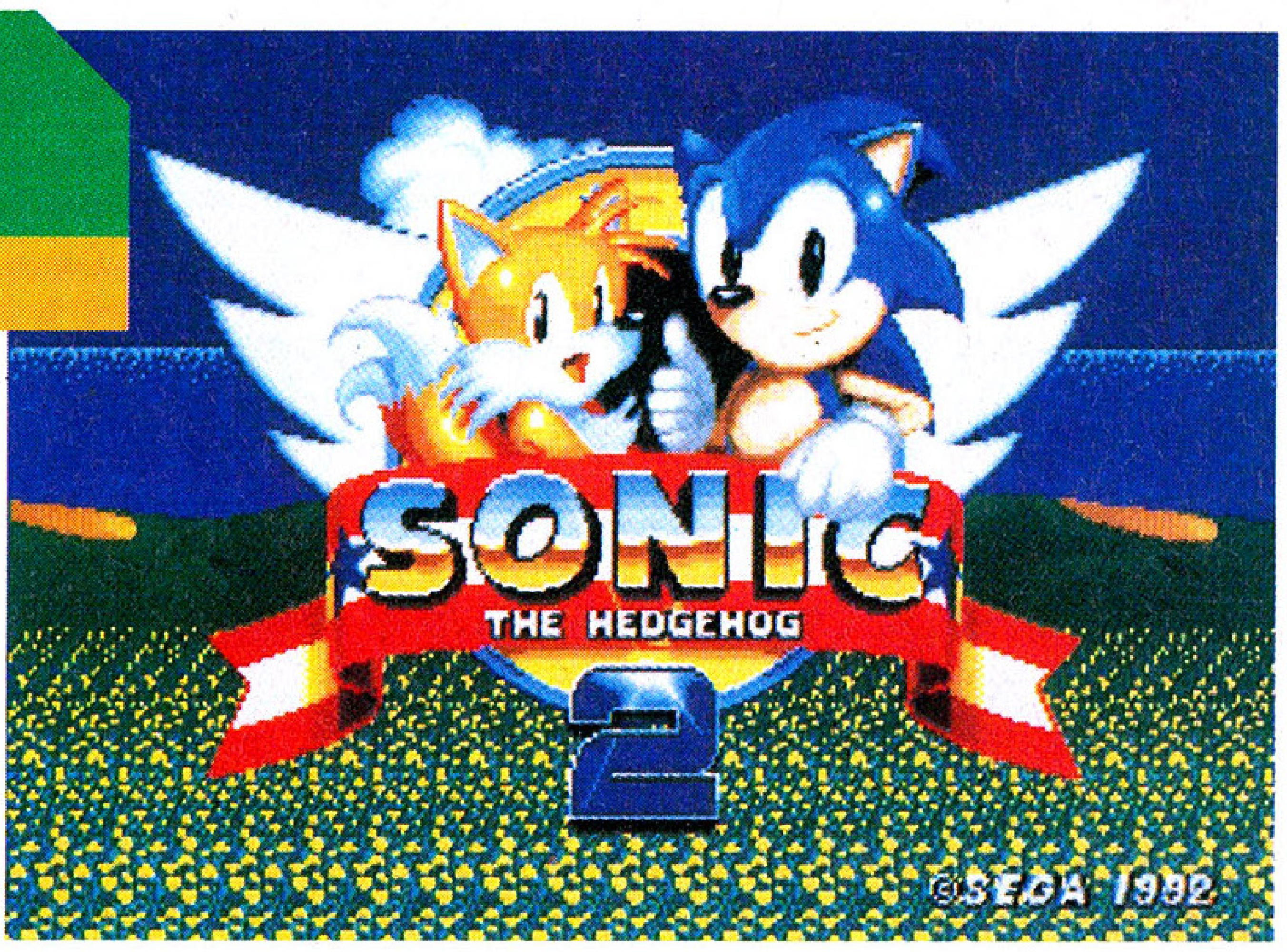


HIGH SCO
19163
AREA 1-3
SCORE
3739
AREA 1-1
AA
SPEED
SHOT
WING
BOMB
LASER

アーケード版のように、シールドが時間制限で消えてしまうのだ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ２

'92年12月発売予定


SONIC
THE HEDGEHOG
2
©SEGA 1992

どうやら、秋から年末にかけてのセガの動きに目が離せなくなりそうだ。現在アメリカで任天堂と激しく競走しているセガにとって、この秋以降のソフト戦略がスーパーNESとジェネシスのシェア争いのカギを握っていることはまず間違いない。そんななかで年末にセガが出す最強の切り札が、この「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２（以下ソニック２）」なのである／　思えば昨年の年末から続いているセガの好調ぶりは、すべてこの「ソニック」がきっかけ。１年の開発期間を経た今度の「ソニック」は、すべてにおいてスケールアップされている。今まで「ソニック２」の情報は海外に比べて日本のほうが遅れ気味だったんだけど、今回BEメガと提携関係を結ぶ海外のゲーム総合誌「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」（画面左）の協力により、くわしい情報をお届けできることとなった。ただ現時点では未確認部分も多いので、あくまでご参考ということで。そうそう、新旧「ソニック」のタイトル画面を見比べると「２」のほうがソニックの顔がカワイクなっているぞ。気づいたかな？

MORE LEVELS, MORE ENEMIES, MORE FUN!

SONIC 2 ON SEGA CD!

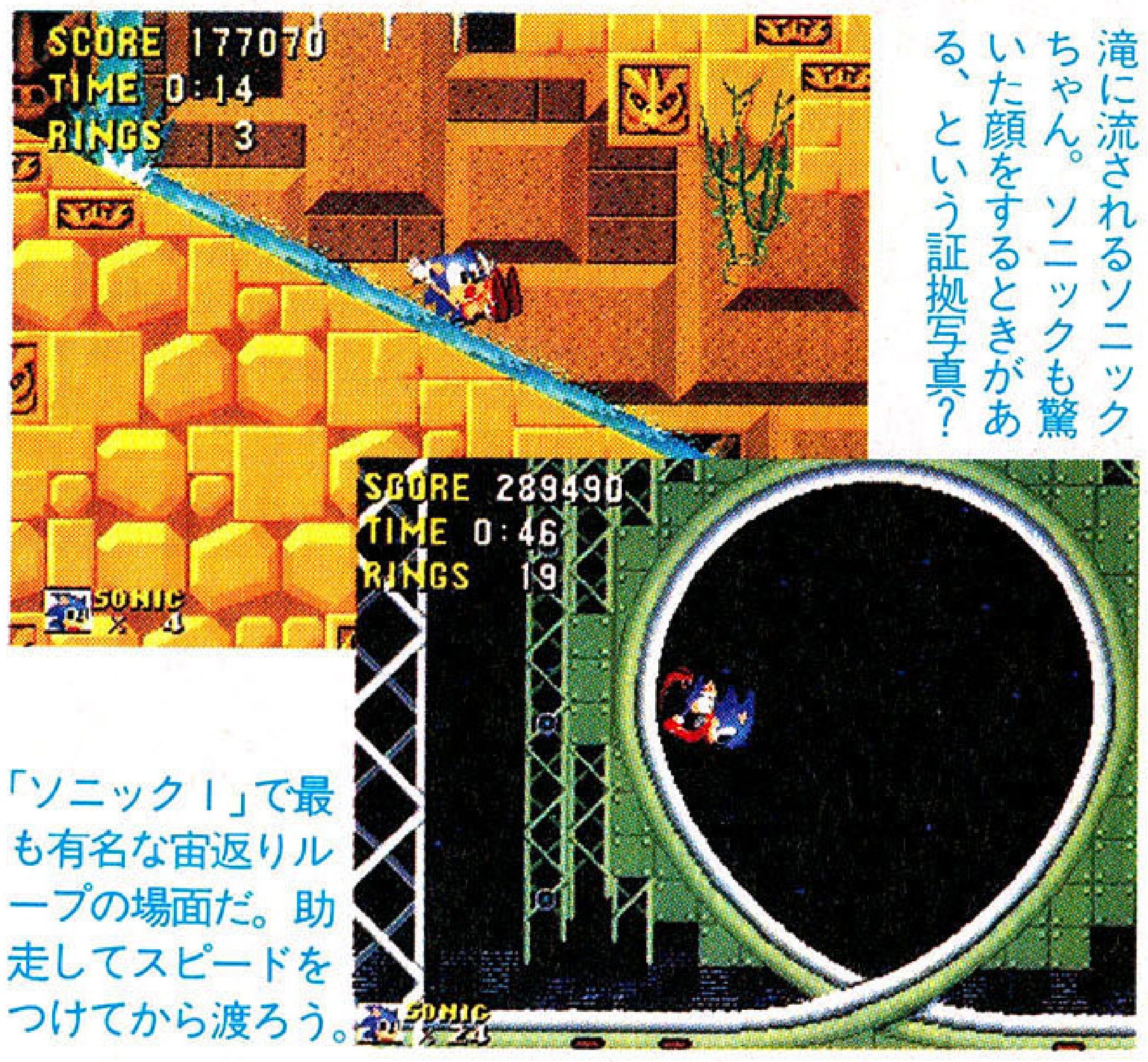
SONIC 2 ON SEGA CD!

THE FIRST 4 MEG GG CART!
SEGA GAME GEAR
Electronic Gaming Monthly

ついにベールを脱ぐか？ ソニック2開発者は1と同じ

前作「ソニック1」を制作するにあたって、セガがメガドライブの最強スタッフを集めて〝ソニックチーム〟を組ませたというのは有名な話。もちろん新作「ソニック2」も、前作と同様のチームが開発を担当しているとのこと。はっきり言って、セガがこの「ソニック2」に投入する力は並のものじゃないようだ。

さらに、今回の「ソニック2」の開発は日本ではなくアメリカで行われているということにも注目したい。こう書くと「えっ、前作と同じチームが作っているんじゃなかったの？」なんて疑問も生まれてくると思うけど、要するにこれは前作のスタッフがSOA（セガ・オブ・アメリカ）に出向（しゅっこう）して開発に当たっているから。メガドライブの人気を広げるため、ワールドワイドに展開する宿命を授けられた「ソニック」シリーズ。そんな「ソニック」シリーズだからこそ、メインのマーケットとなるアメリカのユーザーの声が一番届きやすい現地で開発しているのかもしれない。うーむ、まさに必勝体勢でのぞんでいるセガ。これで日米の連係プレイもバッチリだ!?

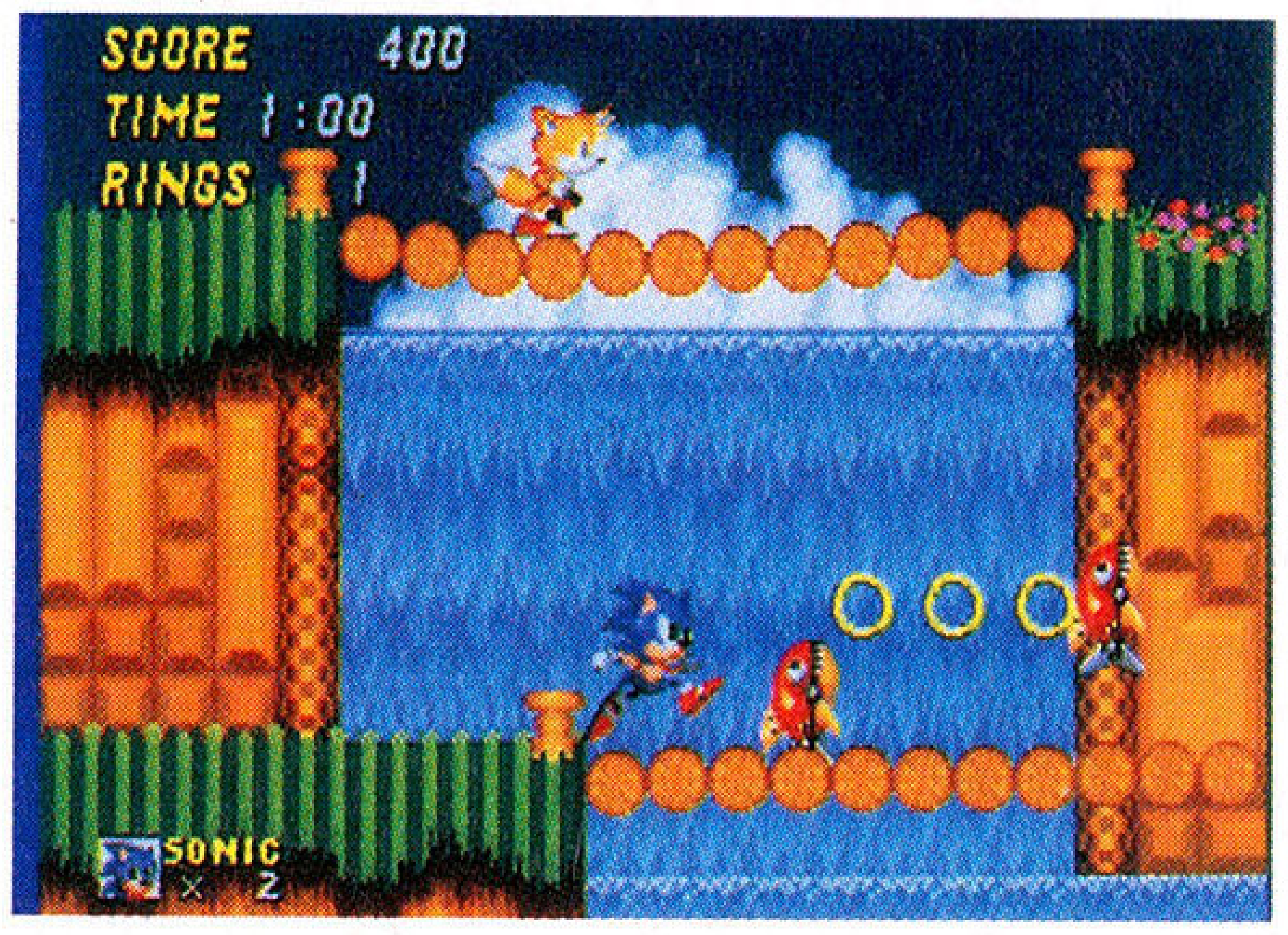

SCORE 177070
TIME 0:14
RINGS 3
SONIC × 4
SCORE 289490
TIME 0:46
RINGS 19
SONIC

滝に流されるソニックちゃん。ソニックも驚いた顔をするときがある、という証拠写真？

「ソニック1」で最も有名な宙返りループの場面だ。助走してスピードをつけてから渡ろう。

ステージは35面にも!!ソニックがタイムトラベルする？

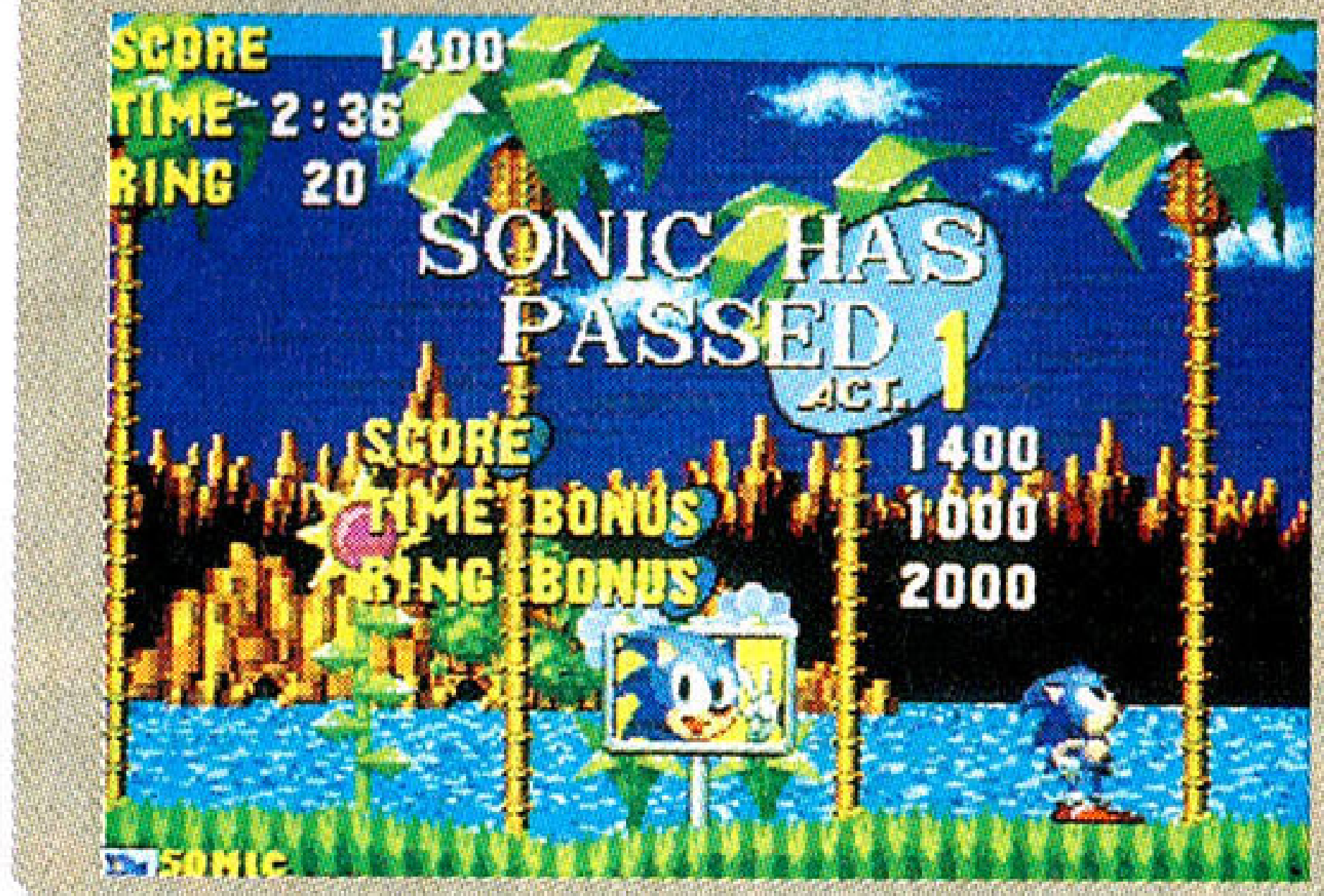
前作「ソニック1」のROM容量が4メガだったのに対し、今度の「2」は何と2倍の8メガが採用されている。これにより、まずステージ数が前作が18面＋αからなんと35面（＋α？）にパワーアップ。さらに驚くべき新フィーチャーとして、ソニックは今回タイムトラベル（時間旅行）の能力を身につけているという。「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」誌によれば、〝今度のソニックにはワープソニック・スピードに達すると時間を旅することができる能力がある〟らしい（ただ、実際にどこまでスピードを上げればタイムトラベルすることができるのかは今のところはっきりしていない）。タイムトラベルで行ける時代は、恐竜時代の沼地から公害だらけの未来都市とさまざま。また、前作で用意されていたスペシャルステージがあるのかどうか、またあったとしてもその内容に変更点があるのかといったことも現在は不明である。Dr.エッグマンが狙っていた〝カオスエメラルド〟も今度の物語に関係してくるのかどうかも、興味のつきないところだろう。


SCORE 400
TIME 1:00
RINGS 1
SONIC × 2

画面の雰囲気は前作にそっくり。どんな時代に行けるのか、今から楽しみだよね。

ちなみにソニック1では

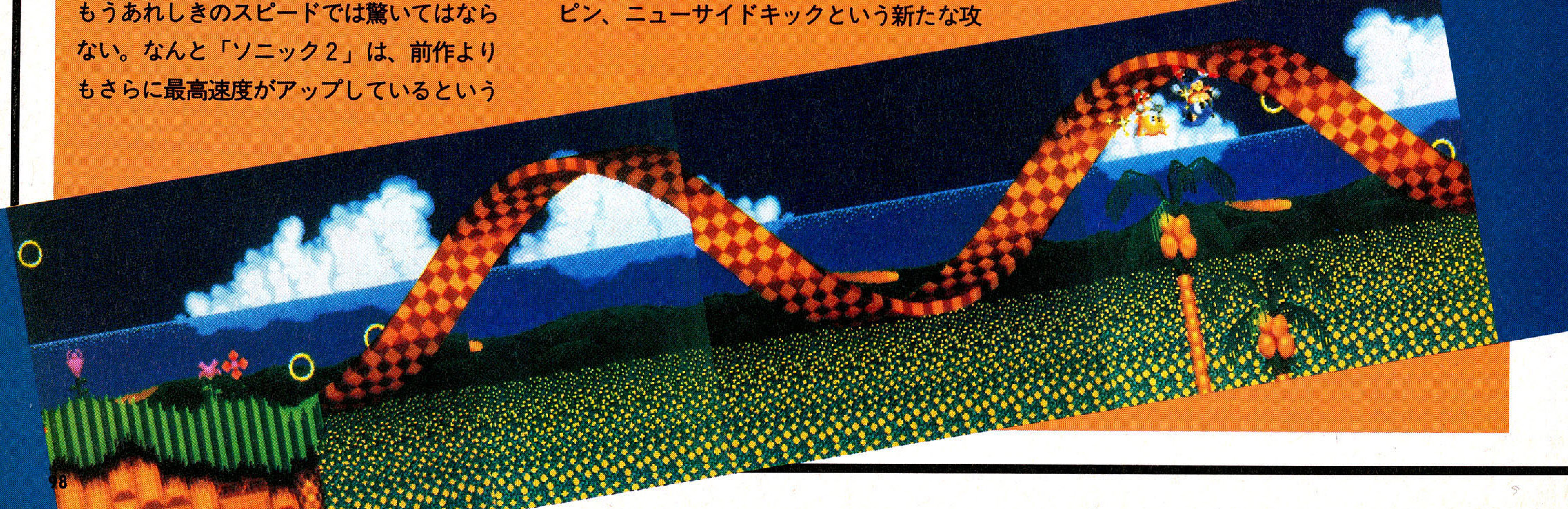
前作のステージ構成は、全6ゾーンがそれぞれ3つのアクトに分かれていた。各ゾーンの舞台もピンボール面、水中面、高速スクロール面とバラエティあふれるものだった。「2」はどうなるのかな？


SCORE 1400
TIME 2:36
RING 20
SONIC HAS PASSED ACT 1
SCORE 1400
TIME BONUS 1000
RING BONUS 2000
SONIC

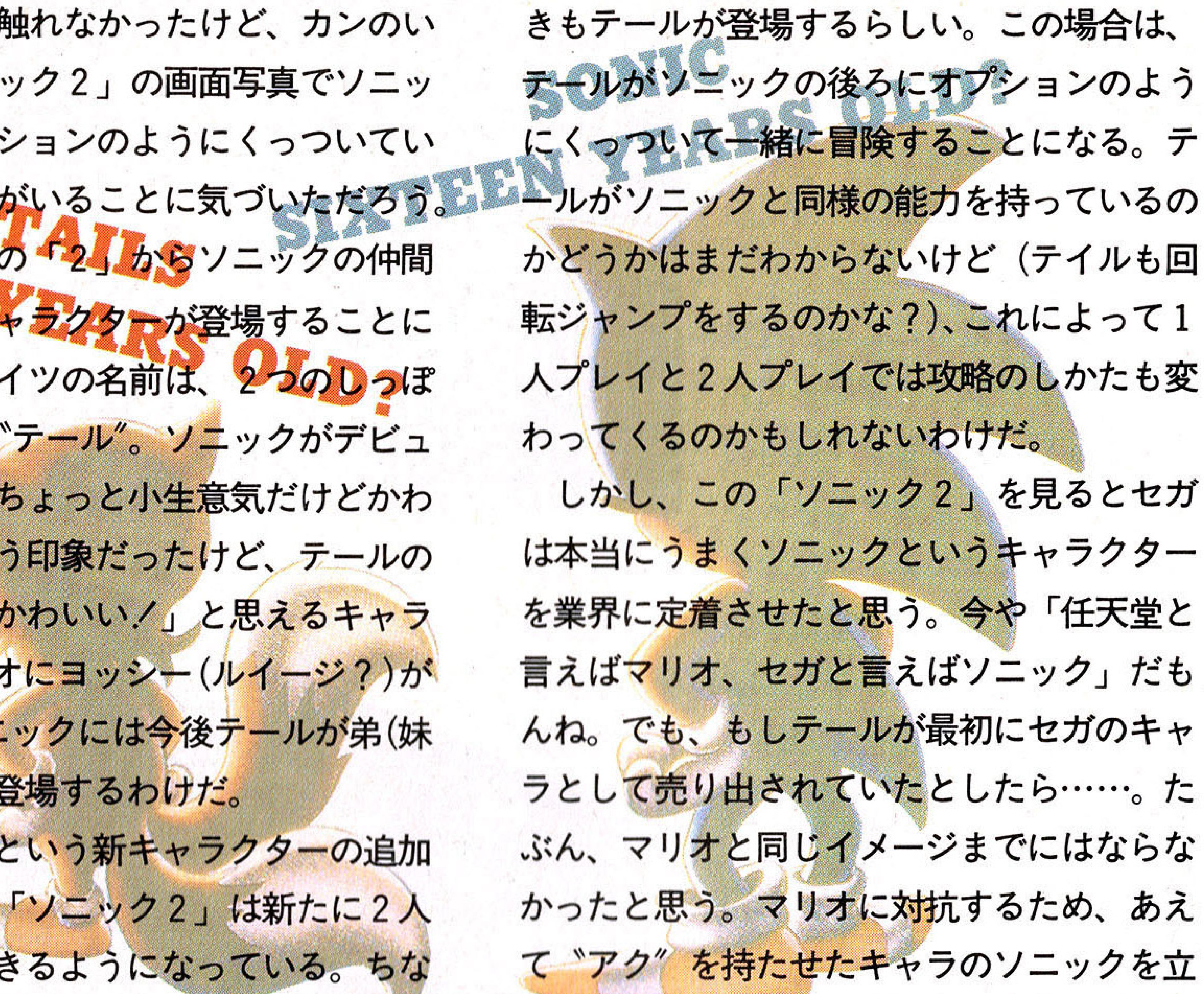
クリアして誇らしげなソニック。2はどんな演出があるのだろう。

HIGH SPEED LOOPだ！

「ソニック」の人気の秘密のひとつに、超高速でカッ飛んで行く圧倒的なスピード感があることは間違いないだろう。が、今やもうあれしきのスピードでは驚いてはならない。なんと「ソニック2」は、前作よりもさらに最高速度がアップしているというのだ！ そのうえ下に載せた超々高速ステージ〝コークスクリューループ〟を一気に駆け抜ける大ワザや、スーパーソニックスピン、ニューサイドキックという新たな攻撃方法も追加されているらしい（これも未確認）。時間の壁を突き抜け、過去や未来にも行けるようになった新ソニック。もはやソニックは〝ソニック（音速）〟を超えた!!



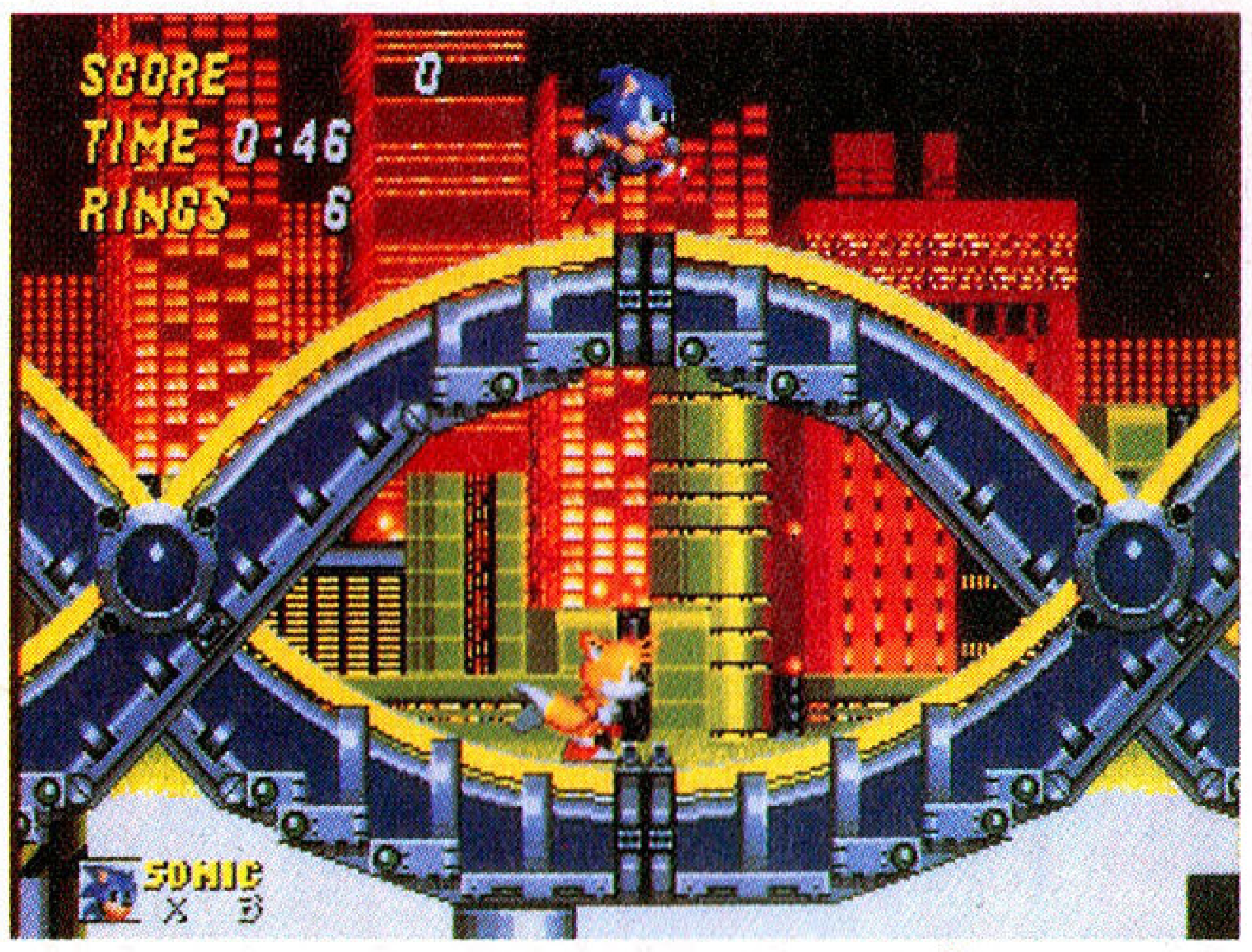
★ニューキャラテール登場！ 2PLAYも!!


SONIC SIXTEEN YEARS OLD!
TAILS FOUR YEARS OLD!

今まであえて触れなかったけど、カンのいい人なら「ソニック２」の画面写真でソニックの後ろにオプションのようにくっついているキャラクターがいることに気づいただろう。そう、実は今回の「２」からソニックの仲間として新たなキャラクターが登場することになったのだ。ソイツの名前は、２つのしっぽを持つキツネの〝テール〟。ソニックがデビューしたときは「ちょっと小生意気だけどかわいいヤツ」という印象だったけど、テールの場合は一言で「かわいい！」と思えるキャラだ。つまりマリオにヨッシー（ルイージ？）がいるように、ソニックには今後テールが弟（妹かも）分として登場するわけだ。

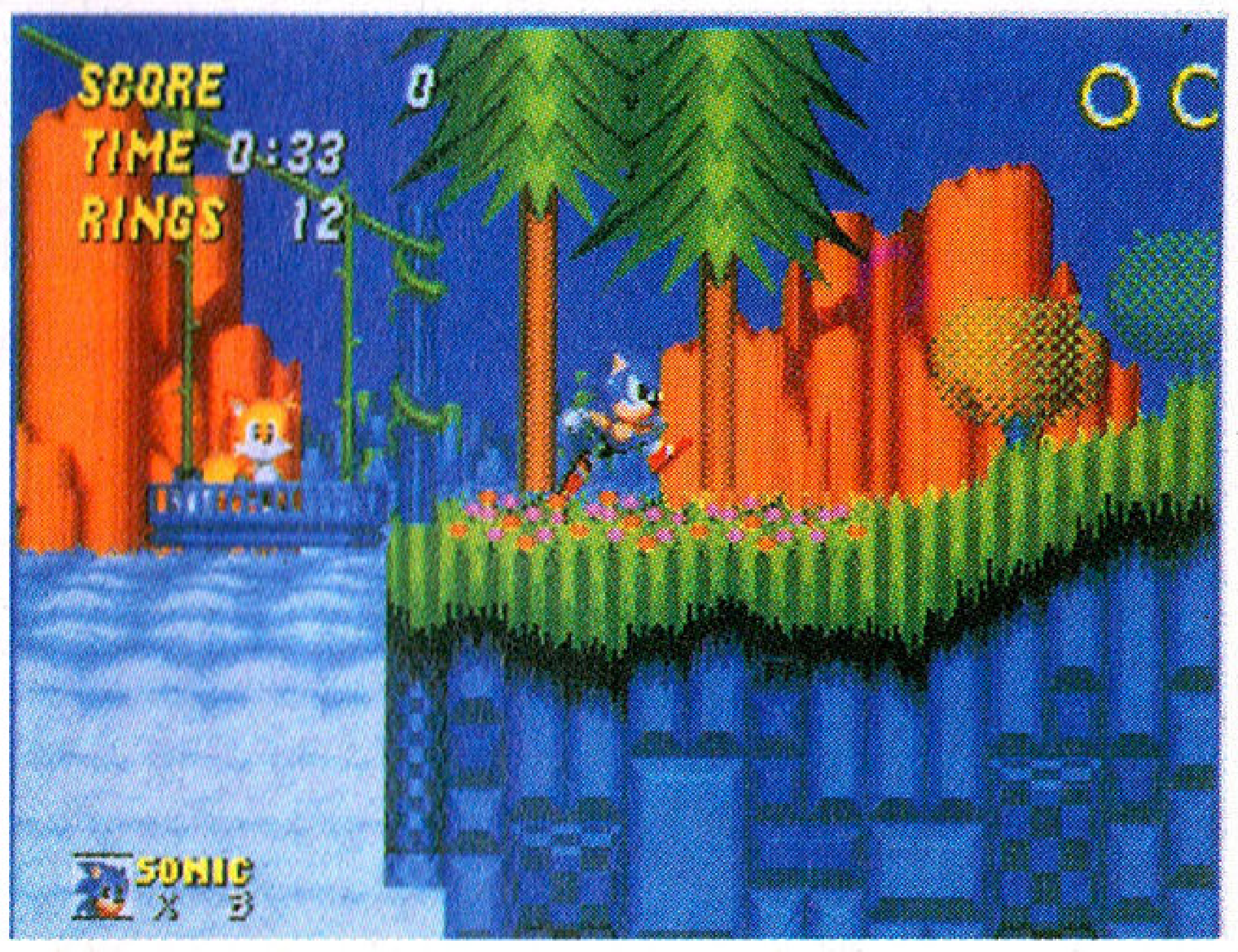
さて、テールという新キャラクターの追加により、今回の「ソニック２」は新たに２人同時プレイができるようになっている。ちなみに２人プレイのときはソニックとテールは別々に操作できるようだが、１人プレイのときもテールが登場するらしい。この場合は、テールがソニックの後ろにオプションのようにくっついて一緒に冒険することになる。テールがソニックと同様の能力を持っているのかどうかはまだわからないけど（テイルも回転ジャンプをするのかな？）、これによって１人プレイと２人プレイでは攻略のしかたも変わってくるのかもしれないわけだ。

しかし、この「ソニック２」を見るとセガは本当にうまくソニックというキャラクターを業界に定着させたと思う。今や「任天堂と言えばマリオ、セガと言えばソニック」だもんね。でも、もしテールが最初にセガのキャラとして売り出されていたとしたら……。たぶん、マリオと同じイメージまでにはならなかったと思う。マリオに対抗するため、あえて〝アク〟を持たせたキャラのソニックを立てたセガの戦略はすごい。とりあえず今後は、２匹の活躍に乞うご期待ってところだ。



上下に分かれて進むソニックとテール。１人プレイではこの２人（２匹？）をどうやって同時に操作するのだろうか。

はい、テールが正面を向いてます。小生意気なソニックに比べ、テールはかわいさ重視。ファンが増える可能性はアリだ。

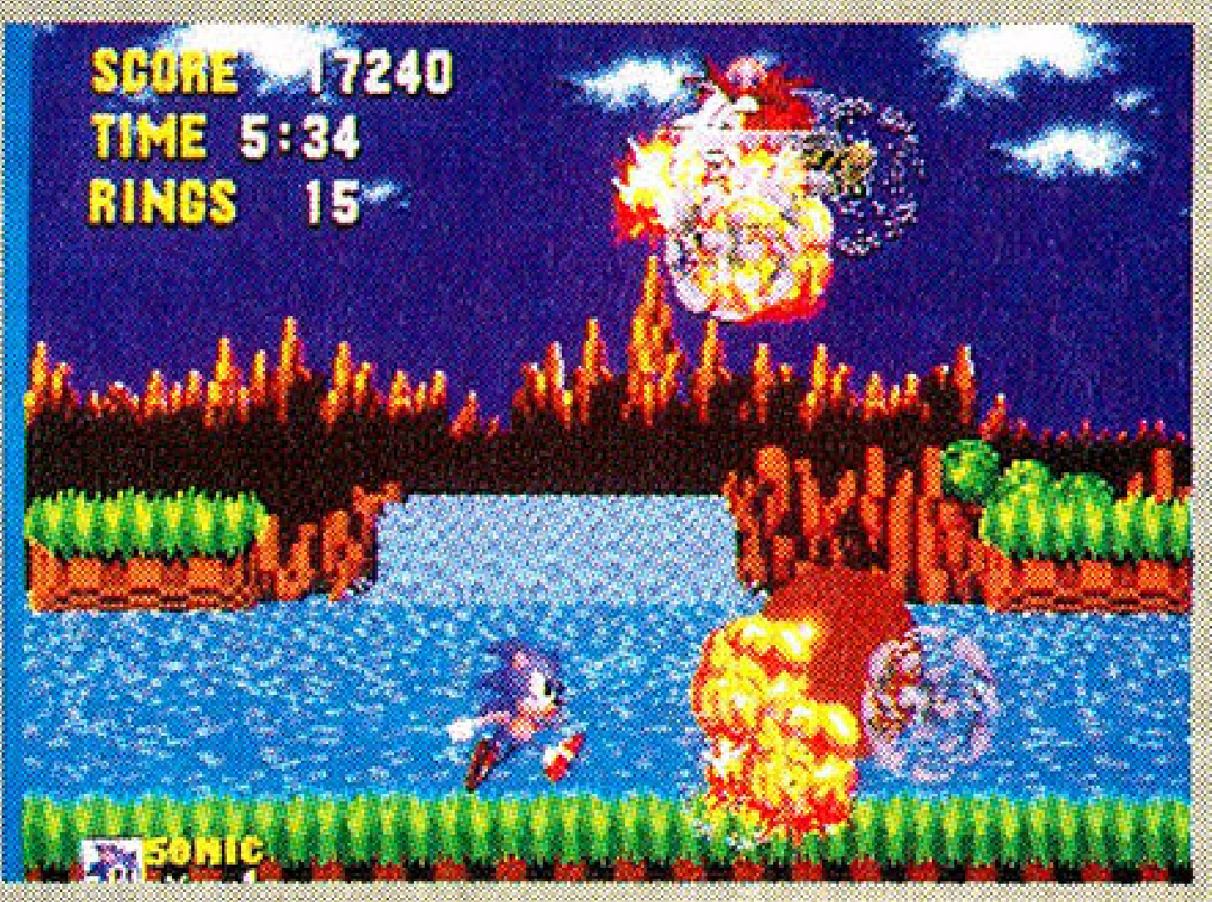


そして、今回のDr.エッグマンの陰謀は…!?

海外版「ソニック」では〝Dr.ロボトニック〟と名づけられているDr.エッグマン。前作ではすべての生物にエネルギーを与える超物質、〝カオスエメラルド〟を狙ってサウスアイランドにやってきたところをソニックにバキバキに撃退されていた。今回はそんな〝宿敵（とエッグマンだけが勝手に思い込んでいるらしい）ソニック〟を倒すため、数々のパワーアップを経て登場する。ロボスワットチームという新しいロボット生物軍団を組織しているだけでなく、エッグマン本人も必殺技〝デスエッグ〟でソニックを苦しめるとか……。でも、彼の野望を食い止めるのはソニックしかいないぜ！

ちなみにソニック１では

大きいコトを言っているわりには、ソニックに毎回あっさり倒されていたのがDr.エッグマンだ。結構弱いのね。



もうペコペコにヤラれてしまう。だって弱いんだもん、エッグマンって。

2th dayに何かが起こる!?

セガ開発関係者特別インタビュー

――◎なかなか明らかにならない２ですが？

セガ関係者（以下セガ）◎近々詳しいアナウンスをしますが、ソニック２のTWOとTUESDAYのTUEをかけた「火曜日には何かが起こる」というイベントを全世界的に展開しようと考えています。発売も世界同時です。

――◎世界的にというのは初めてですね？

セガ◎発売日まで同時に設定というのは初めての試みです。

――◎その発売日はやはり年末の火曜日？

セガ◎それもまもなくお知らせできるでしょうクリスマス商戦用に考えていますからあまり遅くはならないでしょうね。

――◎スタッフは前作と同じですね？

セガ◎基本的には同じプログラマーやデザイナーです。開発メンバーはアメリカにいますけど、日本で実績のある者ばかりです。現地のスタッフも力のある人たちです。単に１の続きということではなく、１のイメージをもたせつつも、ソニックとテールで、もっとすごいことをやるぞという構想のようです。

――◎年末の作品の中では世界的にみても一番大きなタイトルになりますね？

セガ◎アメリカや、ヨーロッパでは、キャラクターものや、スポーツ関係が当たっていますが、その中でも一番注目されています。

――◎CD-ROM版については……？

セガ◎こちらはまだ詳しくお知らせできる段階ではないのですが、開発は国内です。いずれにしてもソニックを使ってゲームを作る場合、それは並のレベルではないというこどです。かなりのモノにします。とにかくソニック２はクリスマスに向けて猛ダッシュというところなので、期待していてください。

ソニックのオリンピックバッジ。ヨーロッパで配られているんだって。いいな。

最新続報

●セガ
●11月下旬発売予定
●価格未定

ACT 8M

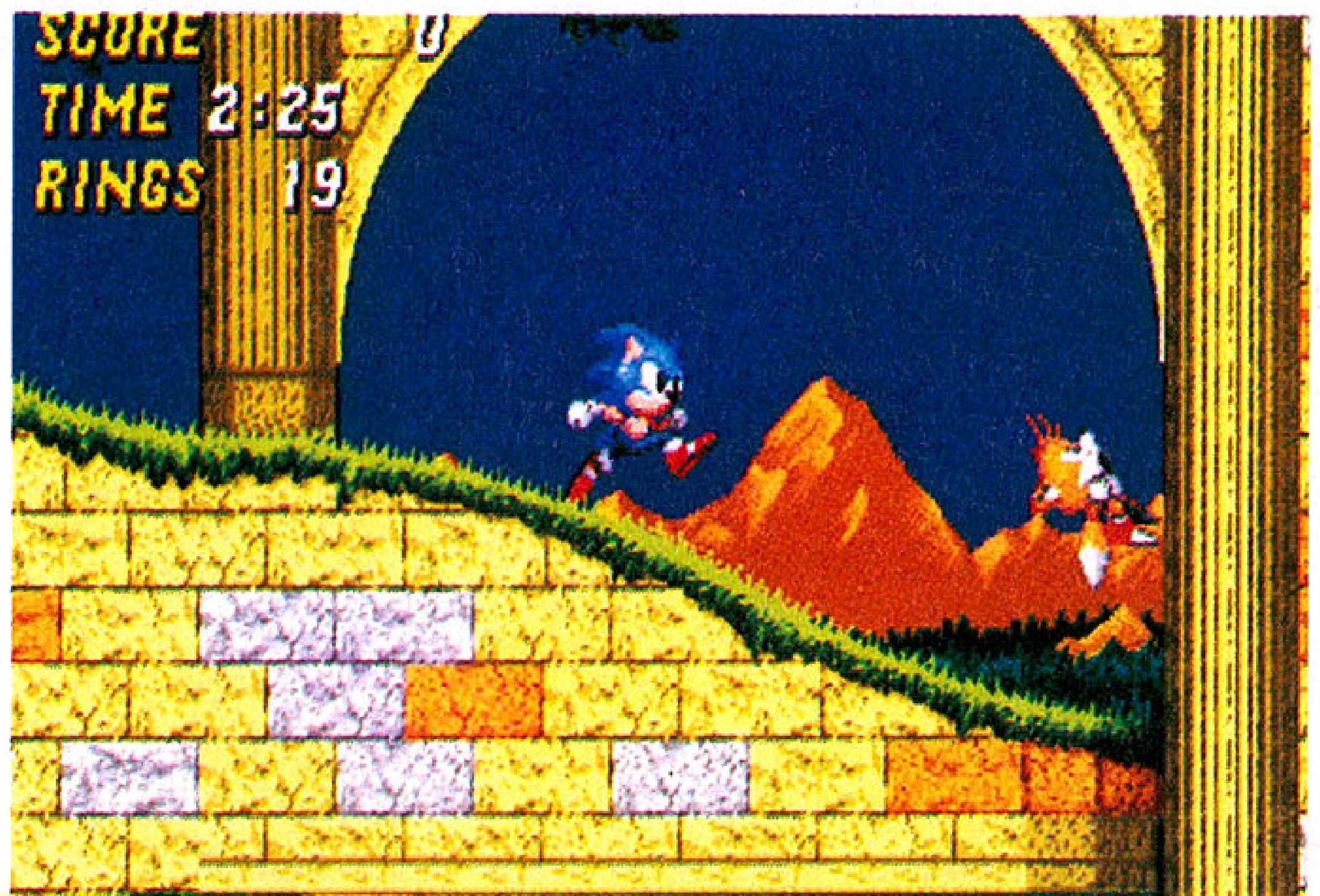
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

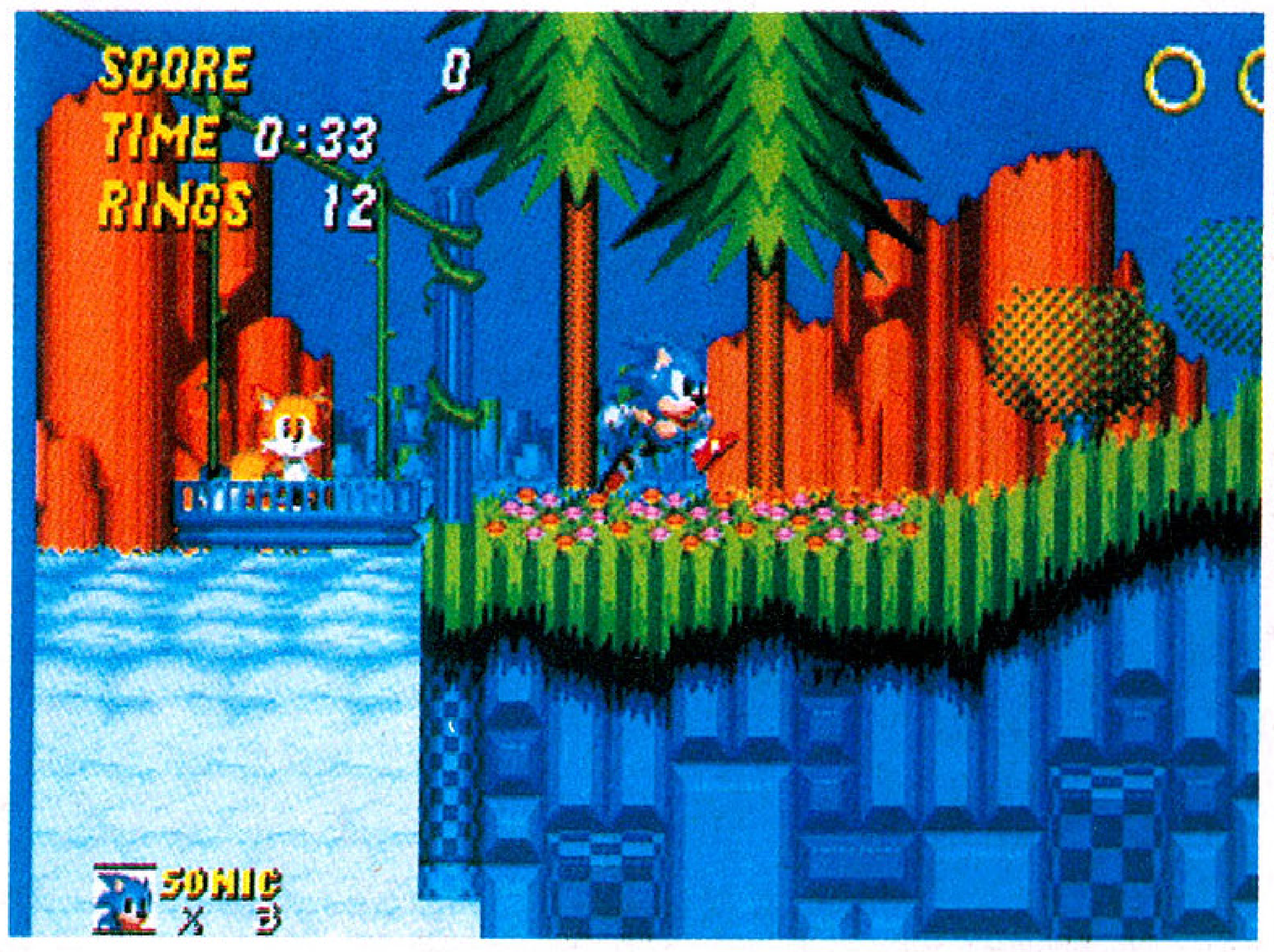
SONIC THE HEDGEHOG 2
©SEGA 1992

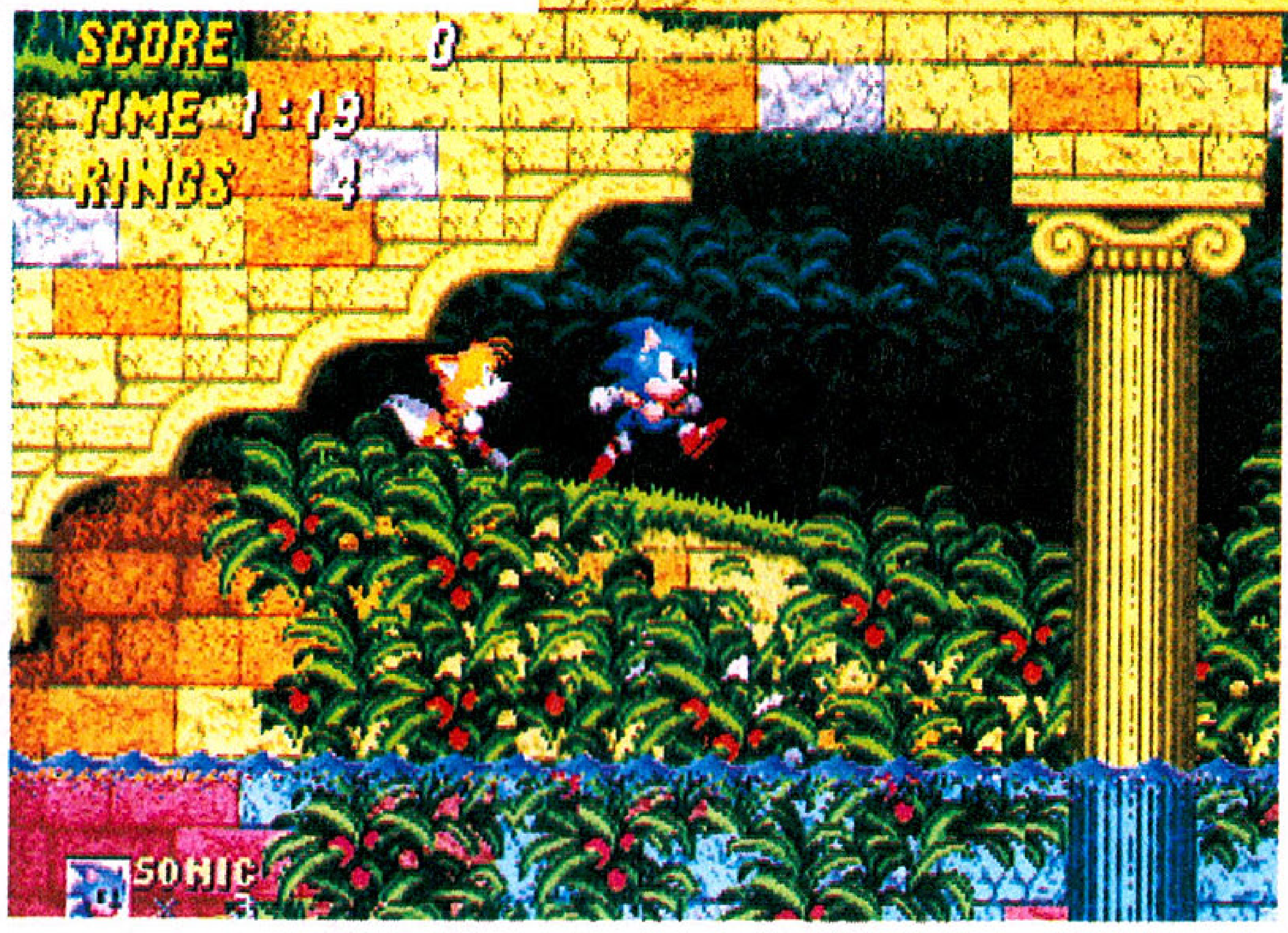
ああ懐かしのサウスアイランド ソニック再びグリーンヒルに立つ

11月下旬、しかも全世界同時の発売をひかえて期待が高まるばかりの「ソニック２」だが、今回は気になる活躍の舞台“ゾーン名”についての情報が入ったので、お伝えしよう。

「ソニック２」ではゾーン数が全部で９つにもなり、さらに「シークレットレベル」がいくつか加わるという。帰ってきたソニックのスタートは、やはりあの「Green Hill Zone」から。懐かしさとともに、パワーアップされた仕掛けが楽しみだね。その他、謎に包まれている２人プレイでの操作方法や、ニューキャラなどについては、次号以降で詳しく紹介するぞ。


SCORE 0
TIME 2:25
RINGS 19


SCORE 0
TIME 0:33
RINGS 12
SONIC × 3


SCORE 0
TIME 1:19
RINGS 4
SONIC

ソニックよりも人気が出そうなくらいカワイイ相棒のテールは、２本のしっぽをプルプル回転させて空を飛んだりするのだ。これがもう、かわいいったらありゃしない。今回は見せられなくてゴメンね。

ステージ構成判明!! ゾーンは全部で9つ+α

Green Hill Zone	「2」でも前作の最初のゾーンと同じく「サウスアイランド」からスタート。まさに「ソニック」を象徴するゾーンだ。
Metoropolis Zone	前作の５、６ゾーンを融合させて、未来都市っぽい味つけを加えた感じかな。ループの交差がさらに立体的になったぞ。
Hill Top Zone	ゾーン名からして、グリーンヒルの頂点という直接的なものを想像してしまう。だが、本当のところはまだ謎である。
Hidden Palace Zone	「秘密の宮殿」というのだからから、前作のマーブルゾーンみたいになると思われるのだが、はたして……？。
Oil Ocean Zone	オイルの海？ってことは、湾岸戦争で汚染されて真っ黒になった海だとか……。まさかそんなあぶないモノじゃないよねえ。
Casino Night Zone	仕掛けにラスベガスのスロットやルーレットなんかの演出でもあるのかな？この想像はちょっと短絡的すぎかな。
Chemical Plant Zone	科学工場という意味をもつ。前作の６ゾーンは工場の内部という感じだったが、今回は建物の外みたい。
Neo Green Zone	ネオってことは、もう１つ新たにグリーンヒルゾーンが出るのかな？写真の感じからすると仕掛けも全面的に変更か？
Death Egg Zone	エッグとつくことから、おそらく最終ゾーンと思われる。今度のエッグマンはどんな手段を構じているだろうか。

SCORE 8000
TIME 2:26
RINGS 1

ソニックと動物たちの楽園「サウスアイランド」は、「1」でもおなじみ。もはやこのゲームとは切り離せないね。

「1」では水中でカウントダウンが始まると、プレイヤーまでも息苦しくなるほどの臨場感があった。

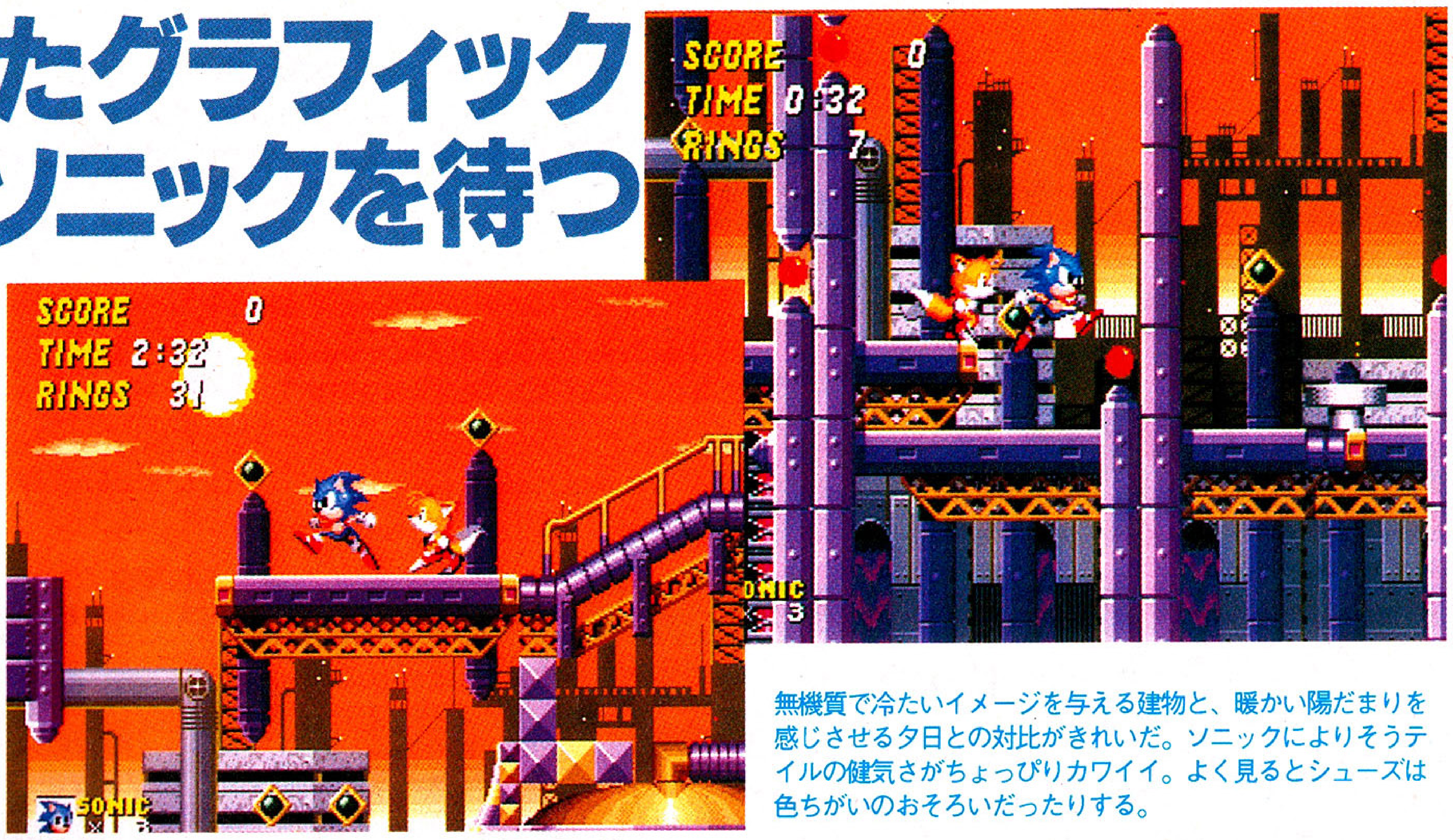
TIME 5:36
RINGS 0
SONIC

「1」このゾーンは、落ち着いた雰囲気とスピード感のミスマッチが面白かった。

+Secret Area

さらに美しくなったグラフィック 謎の化学工場がソニックを待つ

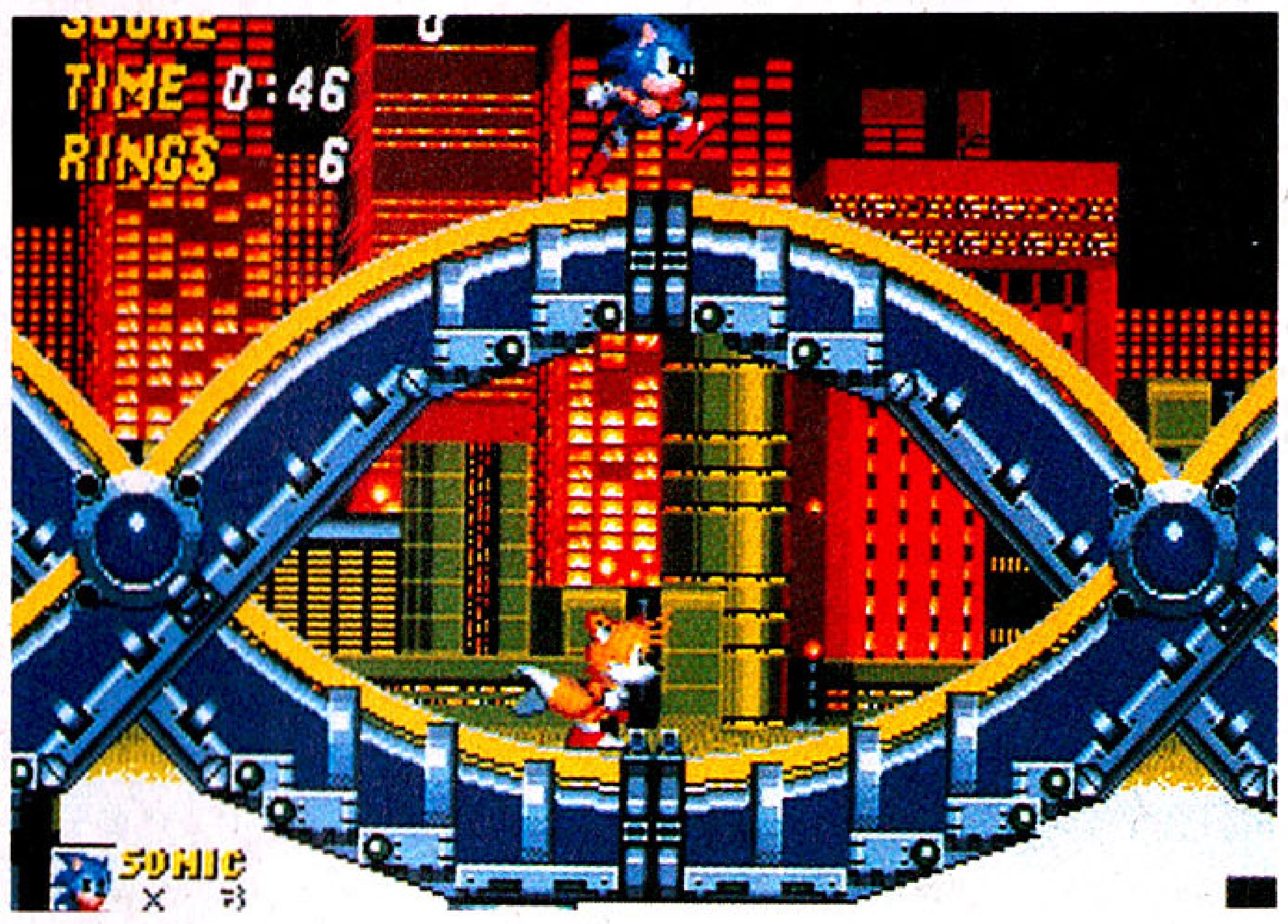
「2」はステージ数が増えたほかに、グラフィックの質もますます向上した。背景ひとつをとってもかなり描き込みが細かくなっているうえに、前作のような地形のくどい使いまわしが目立たなくなっているのがうれしい。それから、キャラの動きも、前作のイメージを踏襲しつつパターンが増えているのだ。急ブレーキのときのしぐさなど、細かい部分の変更がけっこうあるから、プレイしたとき新鮮さと驚きを感じることまちがいなし。

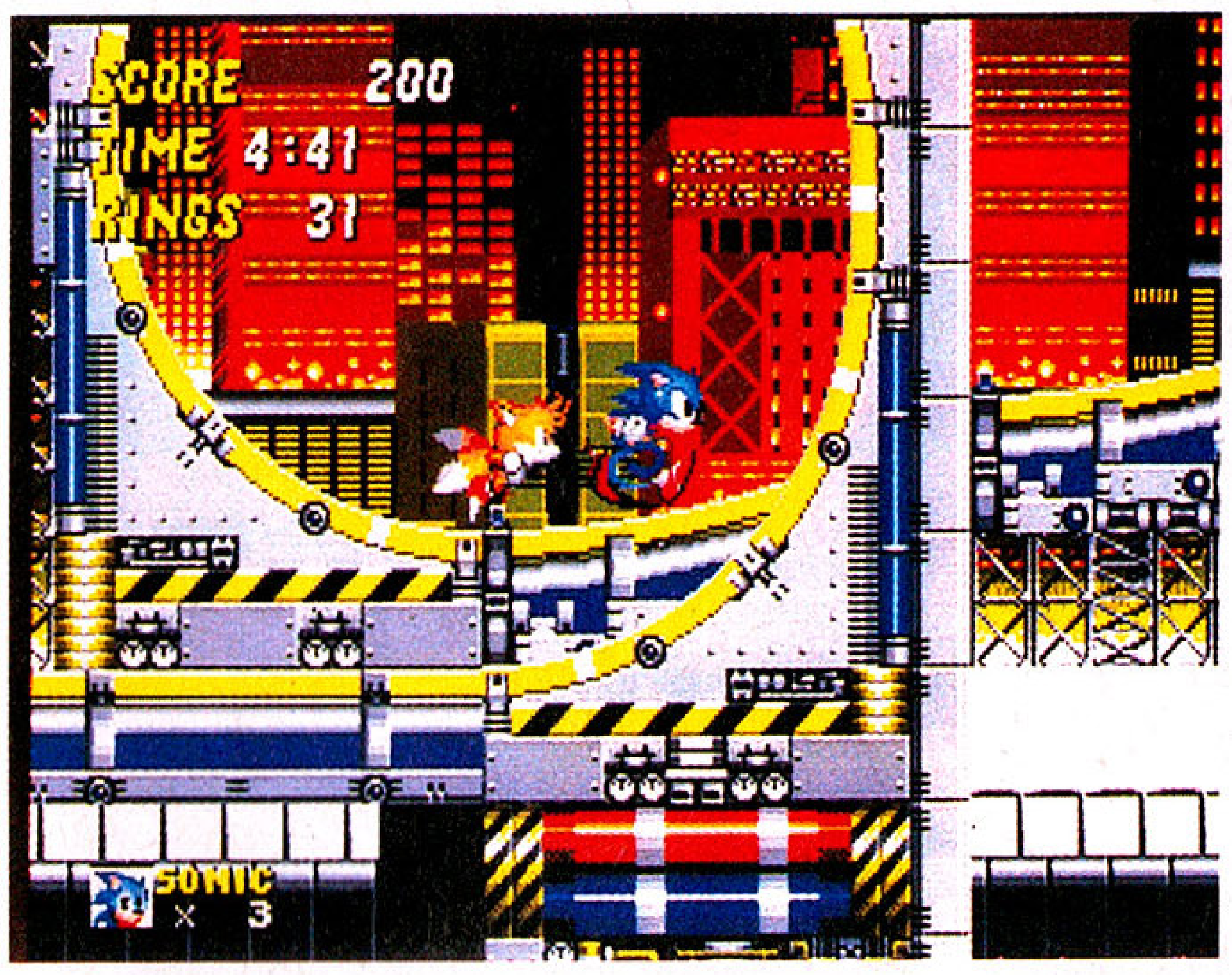

SCORE 0
TIME 0:32
RINGS 7
SONIC 3
SCORE 0
TIME 2:32
RINGS 31
SONIC

無機質で冷たいイメージを与える建物と、暖かい陽だまりを感じさせる夕日との対比がきれいだ。ソニックによりそうテイルの健気さがちょっぴりカワイイ。よく見るとシューズは色ちがいのおそろいだったりする。

ソニック大都会メトロポリスを疾走す!!

ソニックの最大の魅力は、いうまでもなく高速で走り抜ける爽快感だよね。「2」でもたっぷり堪能できるぞ。それに「1」では、加速に時間がかかって、一旦障害物にぶつかると、ゲームのテンポがスポイルされたけど、「2」では、ソニックが停止中に、その場で瞬時に高速回転して、助走なしで高速ダッシュしてしまうのだ。もちろん、その快足を発揮するためのスクロールも、さらに速いぜ！


TIME 0:46
RINGS 6
SONIC × 3


SCORE 200
TIME 4:41
RINGS 31
SONIC × 3

Dr.エッグマンも 悪どい兵器でバージョンアップ!

前作では、愛機にこまごまと武器をつけてソニックを襲ってきたDr.エッグマン。驚くべきことに「2」の彼は、なんとドリルつき装甲車などの新兵器に愛機を合体させちゃったりするようだ。

もっとも、例によってソニック（今回は相棒も攻撃する）にボコボコにされるんだけどね。兵器を壊されたエッグマンは再び愛機を切り離して逃げていくぞ。う〜ん、まさにタイムガイコッツだ（しまった、ネタが古いか）。

次号を待て!

完成目前 **詳細情報満載!!**

相棒テールを引きつれてスーパーソニックここに参上

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

完成度ゲージ　90%　2人プレイあり

●セガ／11月21日発売／ 6,800円／ACT／8M

発売日ついに決定 ウエストサイド島にソニック&テール上陸!!

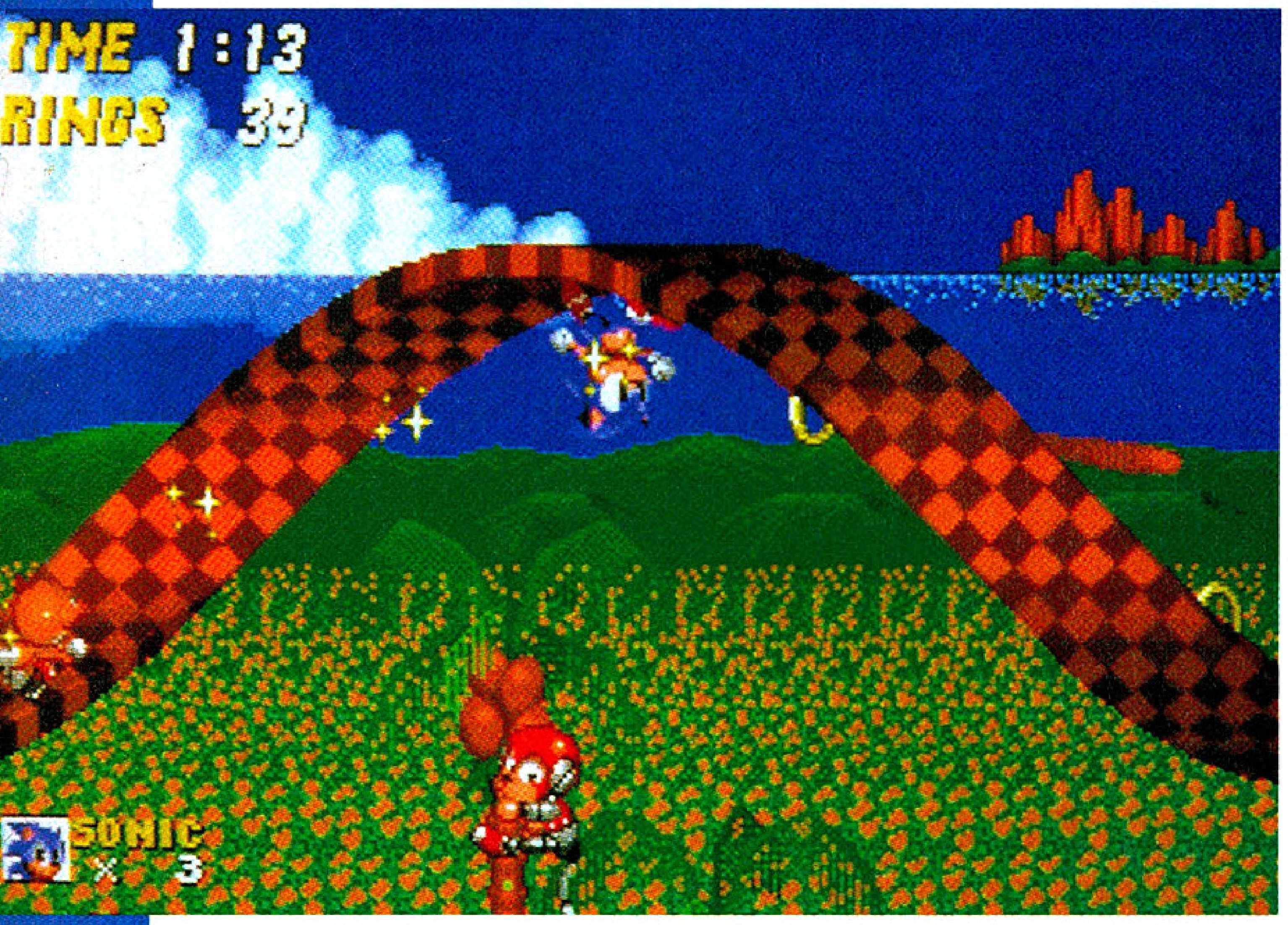
11月21日を待て

さあ、ついにセガが送る今年度最大の秘密兵器「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2(以下ソニック2)」の発売が近付いてきた！　今月は完成直前のROMを入手。ただしSOAによると、このROMは完成版ではないので、細かい仕様を後々変更する可能性があるとのこと。というより、実はゲーム内容そのものが先月お伝えしたときよりもだいぶ変更されてしまっているのであった……。そこで今回は、現在わかっている情報(未確認のものを含めて)をすべて紹介し、新生「2」の魅力をさぐってみることにする。まずは本邦初公開、ソニック2のストーリーを紹介だ。

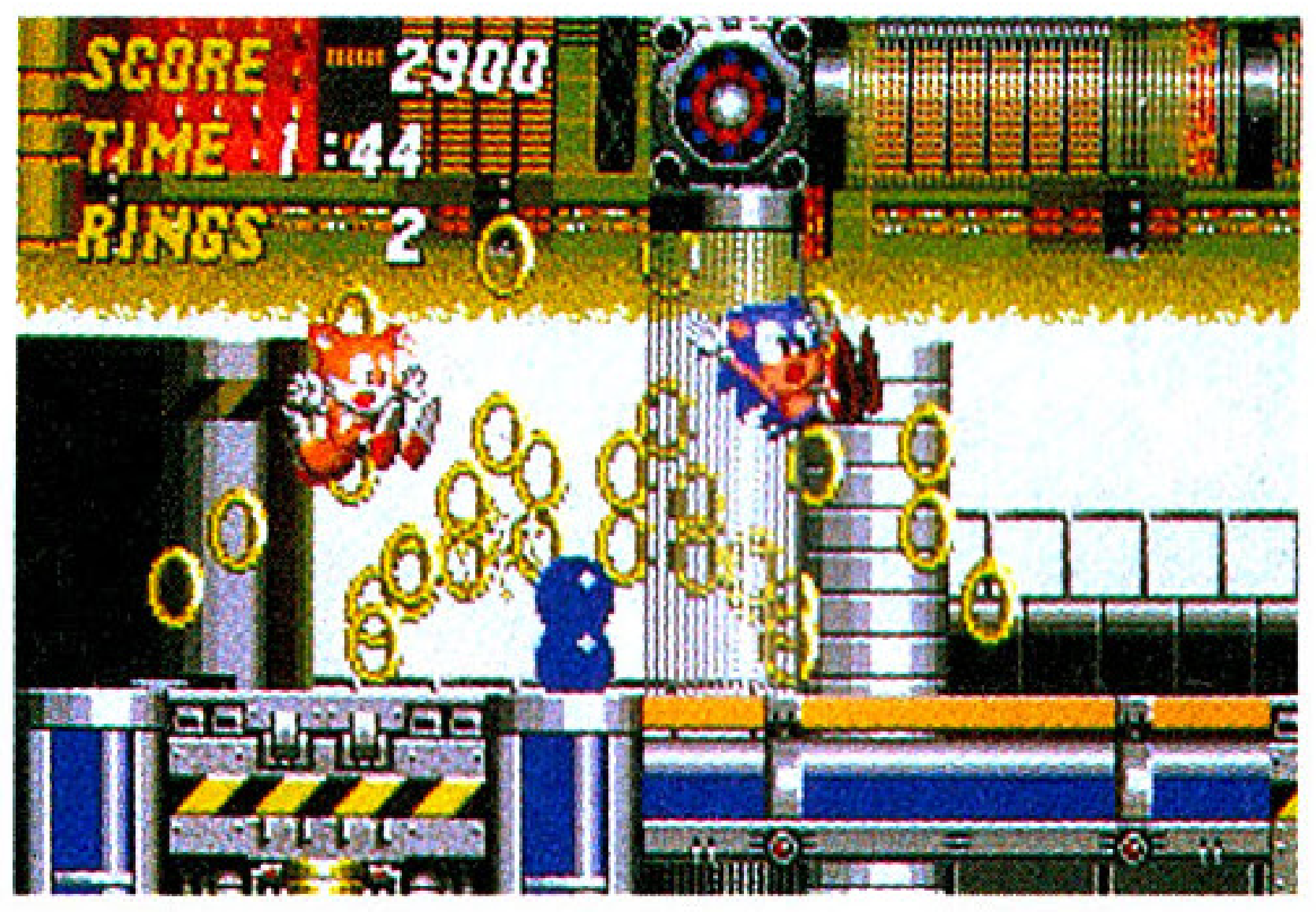
「……あの島だ。」愛機・トルネード号に乗ったソニックは、気ままな宝石探しの途中で偶然にも"幻の島"とうたわれたウエストサイドアイランドを発見した。伝説によれば不思議な石を使って文明を発展させ、栄華をきわめた島だという。しかし、石を間違って使った人々は、一夜にして島のすべてを無に帰してしまった。後に、この石・カオスエメラルドは神々によって封印された。

「ダアハッハッハッ！」ちょうどその頃、島の反対側では下品な高笑いがこだましていた。「やはりヤツも探しておったか、カオスエメラルドを。ついに発見したぞ、幻のウエストサイド！　これでワシの究極兵器、デスエッグも完成するはずじゃ。この島にも動物はおるし、ロボット作りにも苦労はせんじゃろ。待っているのだぞ、ソニック……。今度こそ、おまえをやっつけてカオスエメラルドをそろえてやる！」

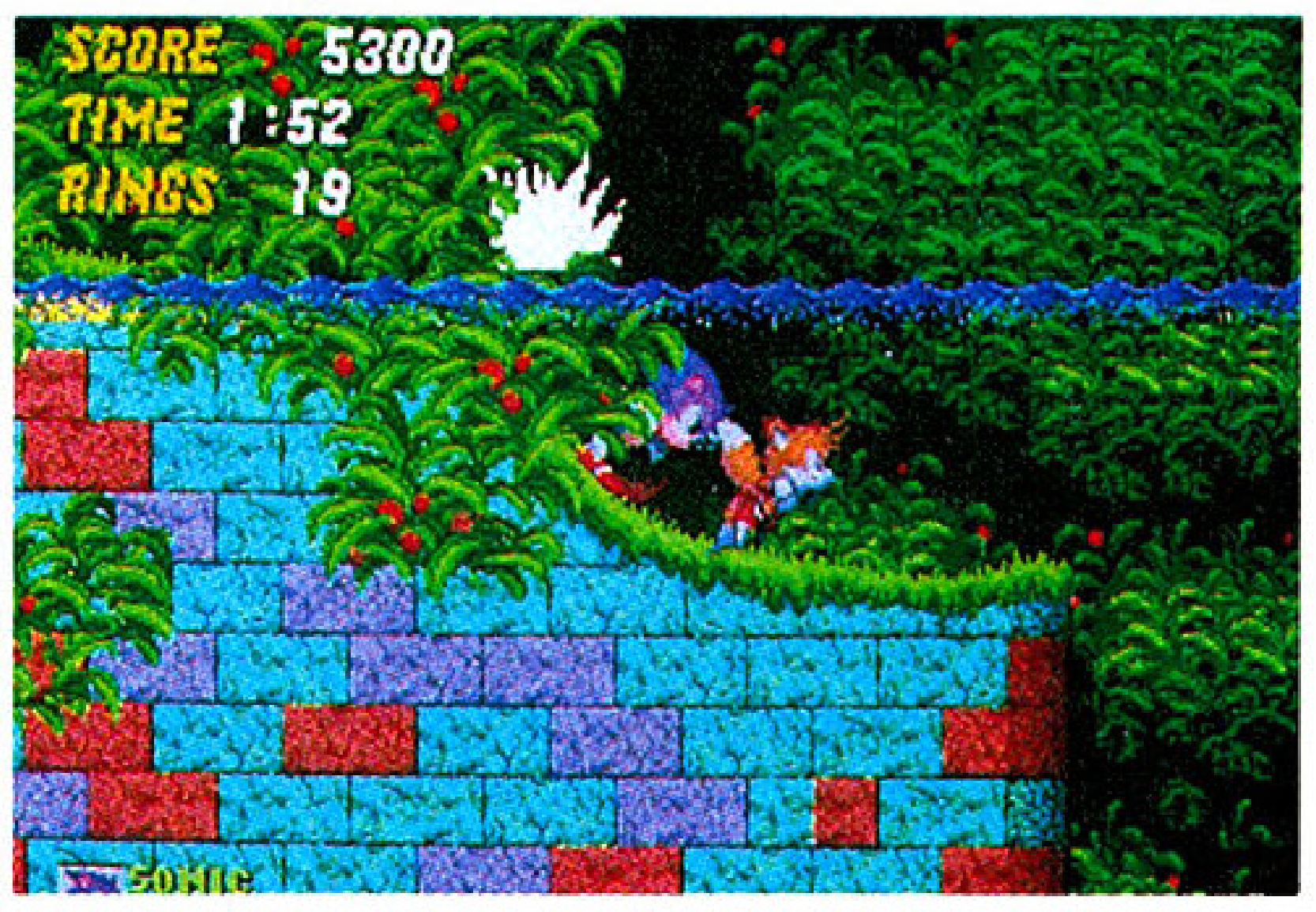
幻の島、ウエストサイドに降り立ったソニックとエッグマン。役者はそろった。いま再び、冒険と感動の幕は切って落とされる！



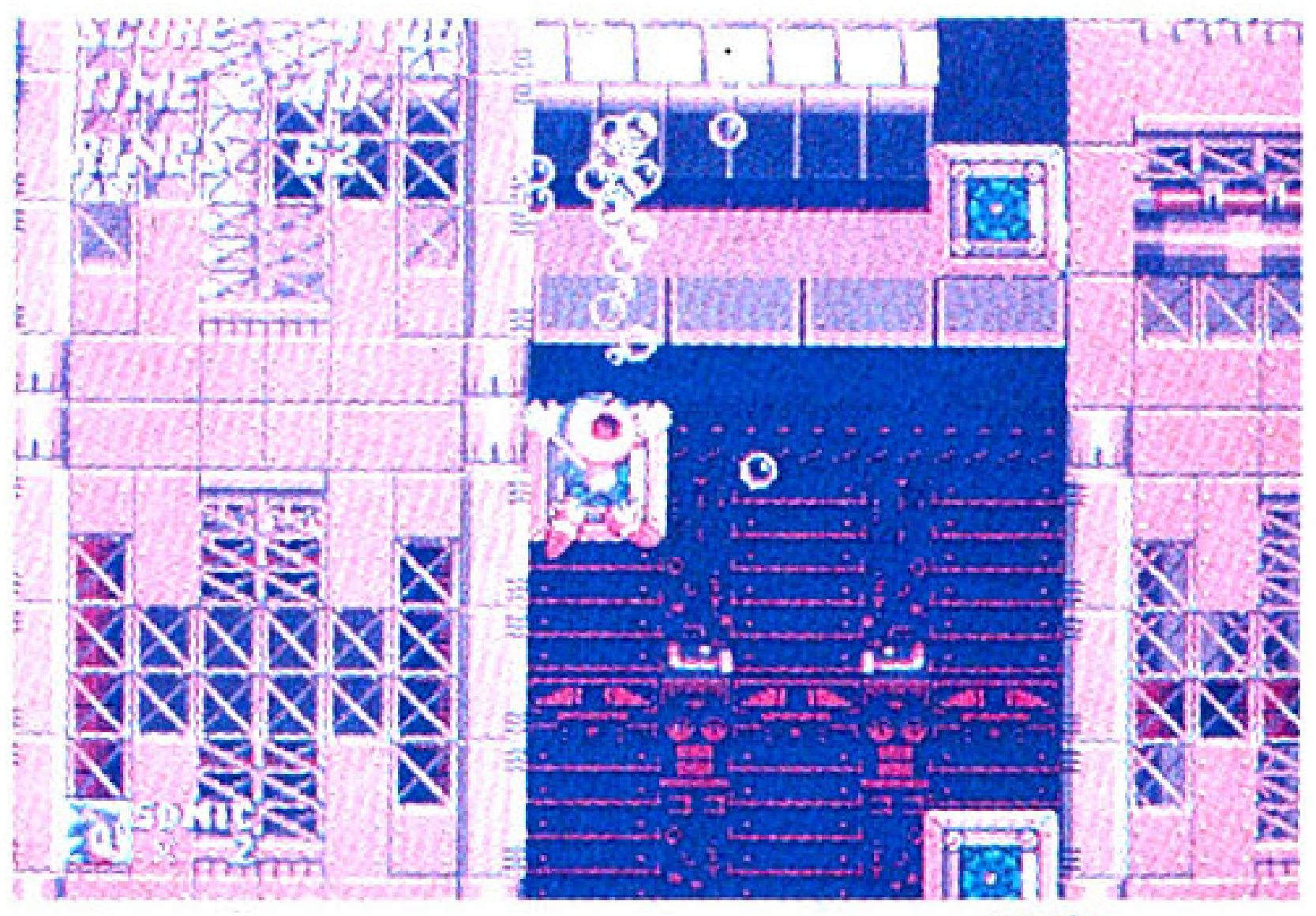
←ループの中を通るソニック。ステージ構成はさらに複雑になった。



↑ゲームシステムは基本的に前作を踏襲。リングをためれば敵に当たってもへっちゃら！

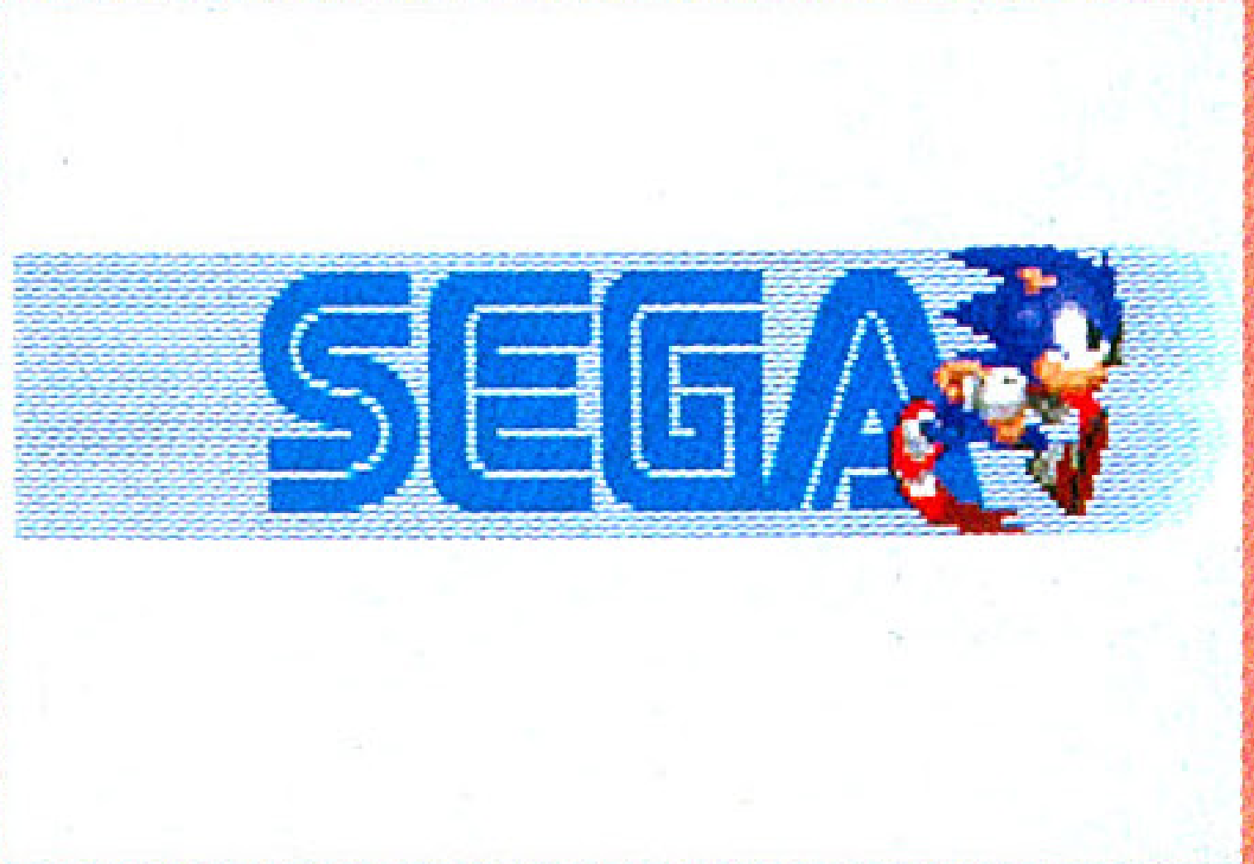


←画面の美しさは完全に前作を超えた!?　背景の質感は最高レベル。

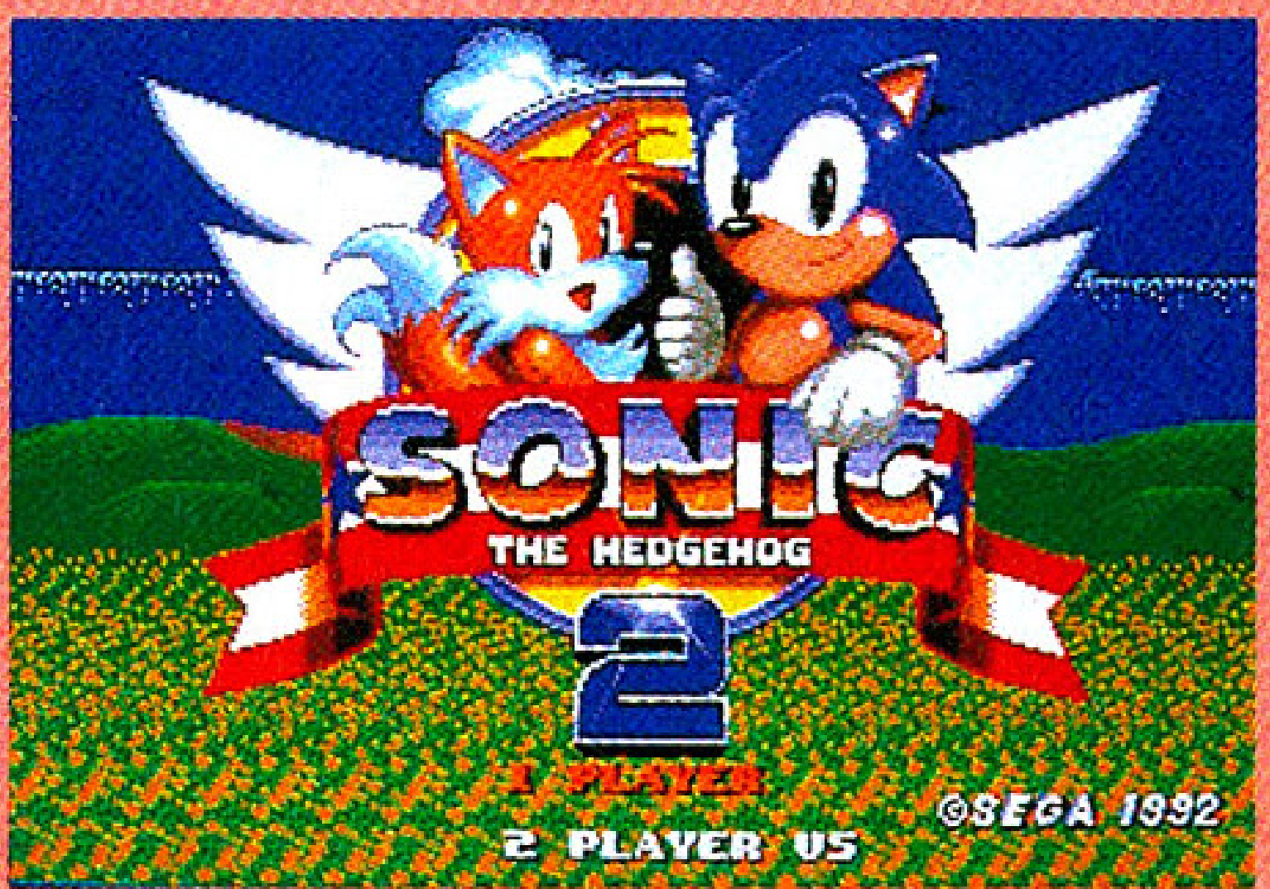


↑おぼれる寸前の音楽は前作と同じ。水中では動きが鈍くなるのだ。

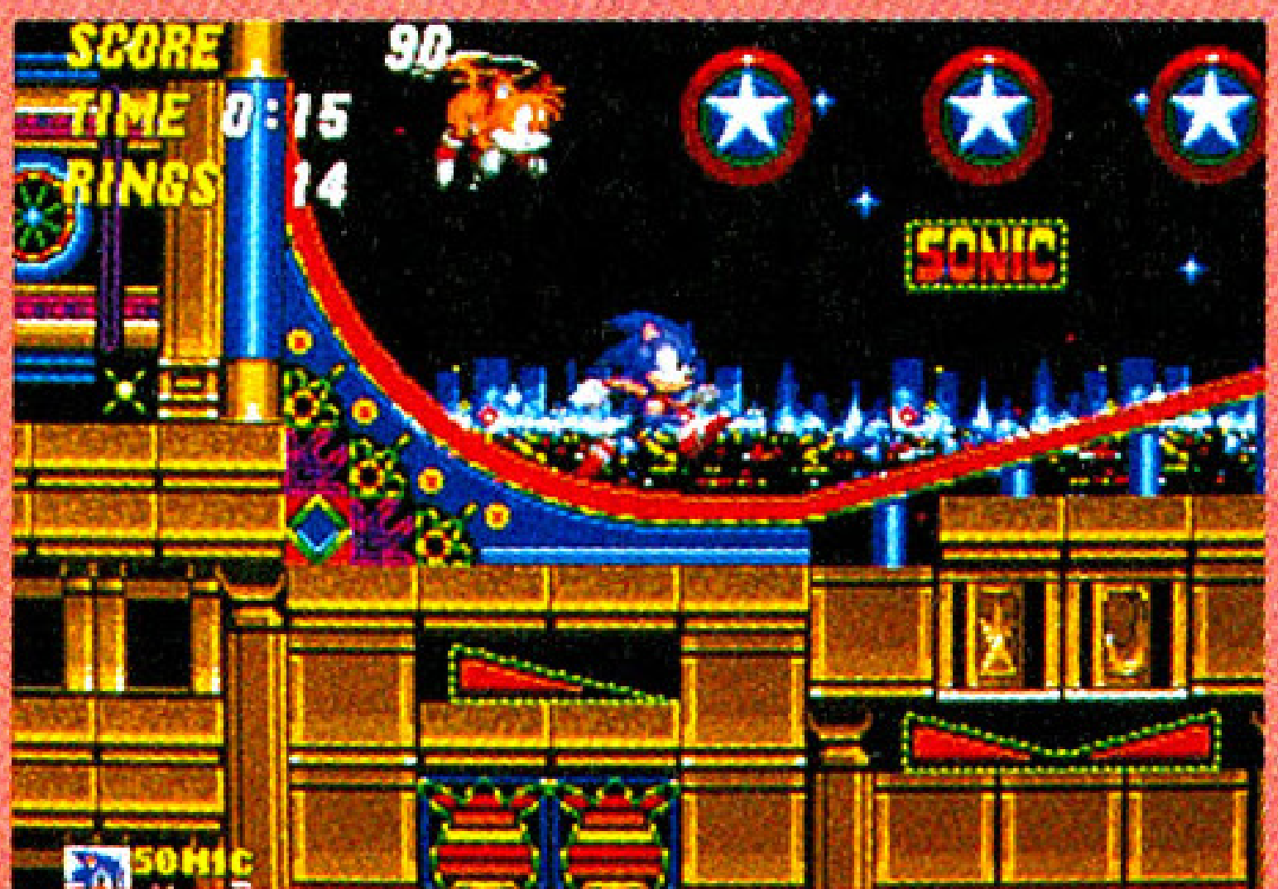
電源ONでソニックダッシュ



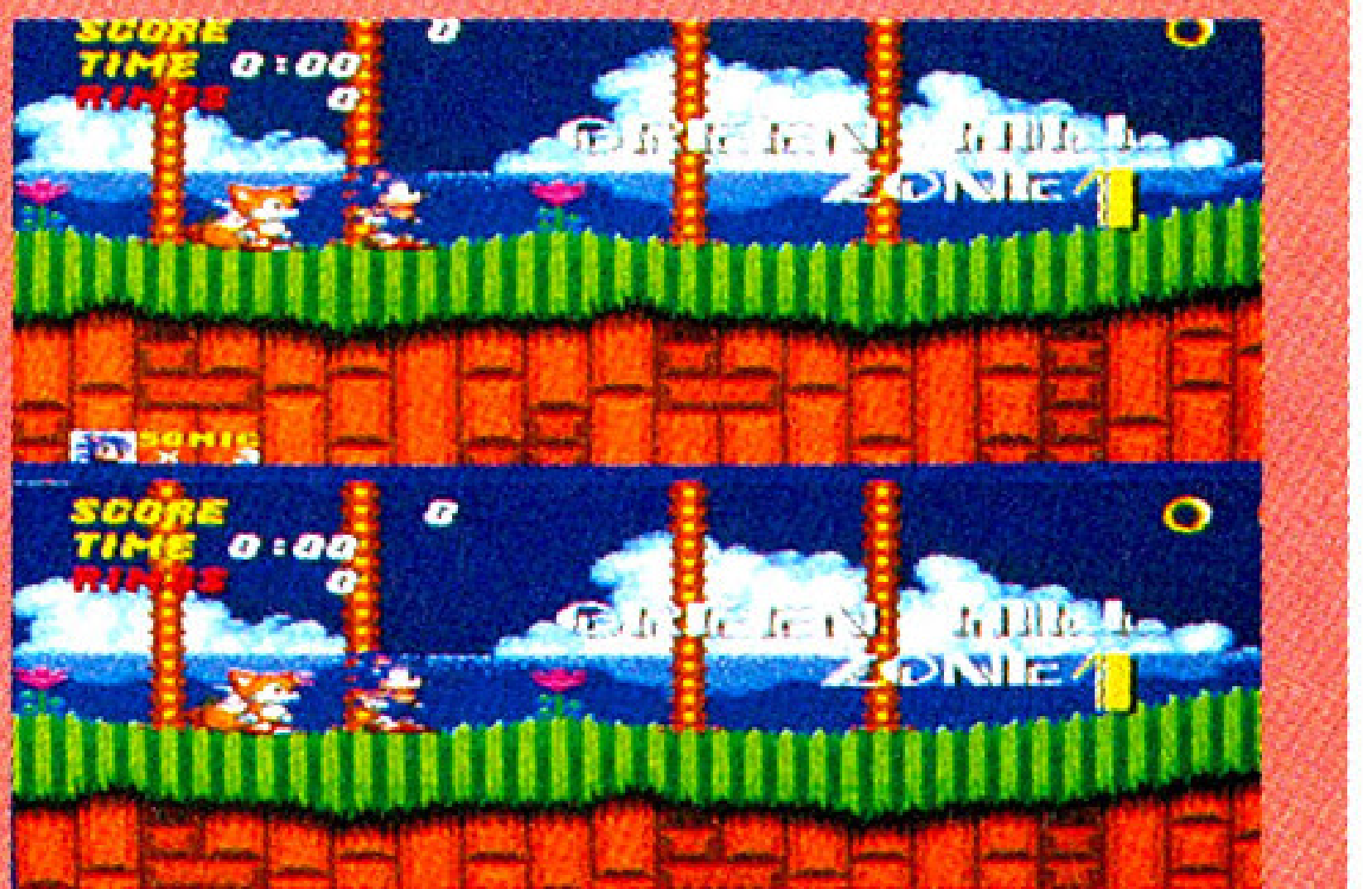
↑「セーガー」というジングルとともに、ソニックが高速で画面の左右を駆け抜ける。



↑おなじみ「2」のタイトル画面。かわいいテールのぬいぐるみが登場するのはいつ？

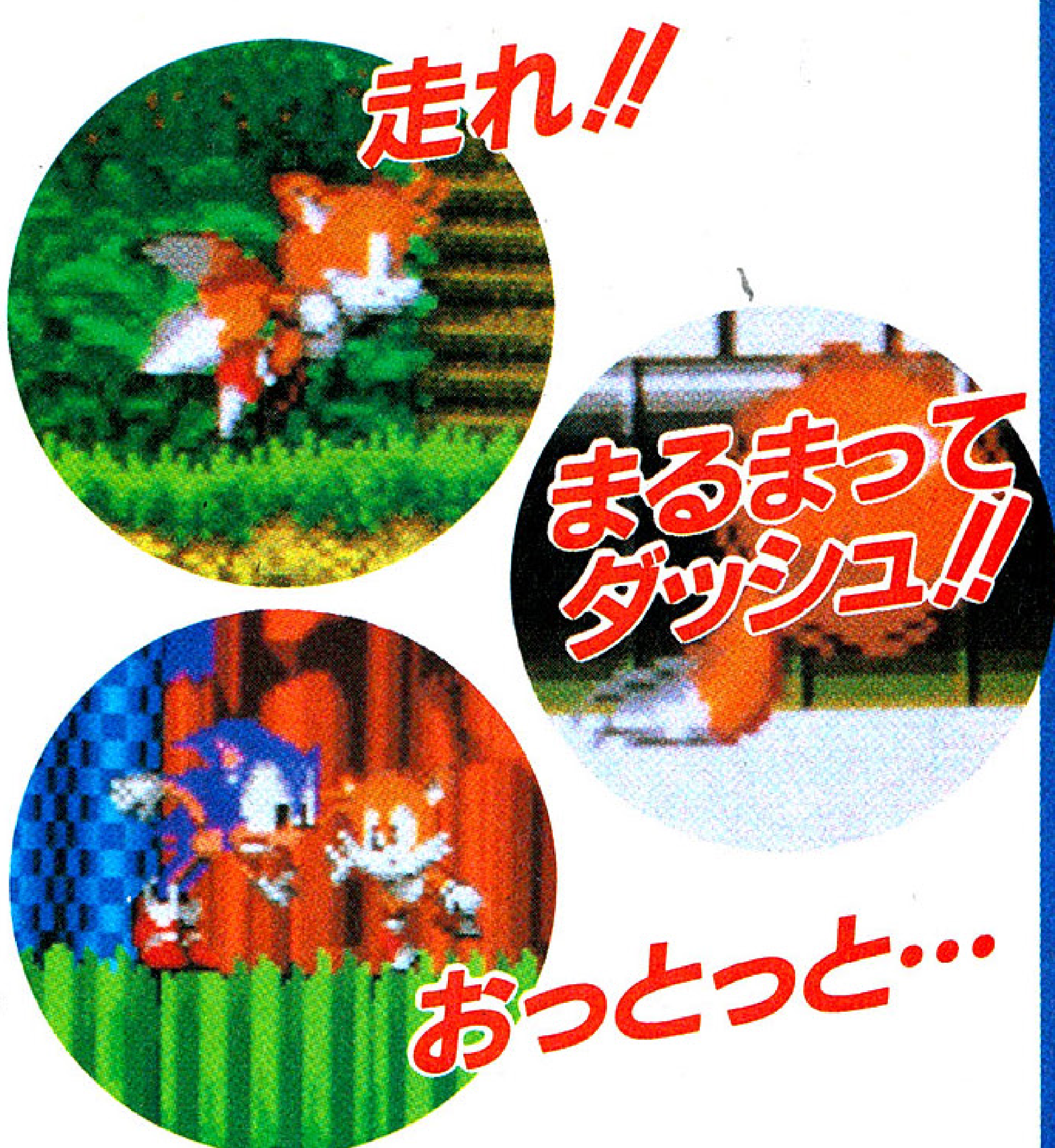


↑デモで流れるステージ紹介の一部。ラスベガスのようなネオン街が舞台のようだ。



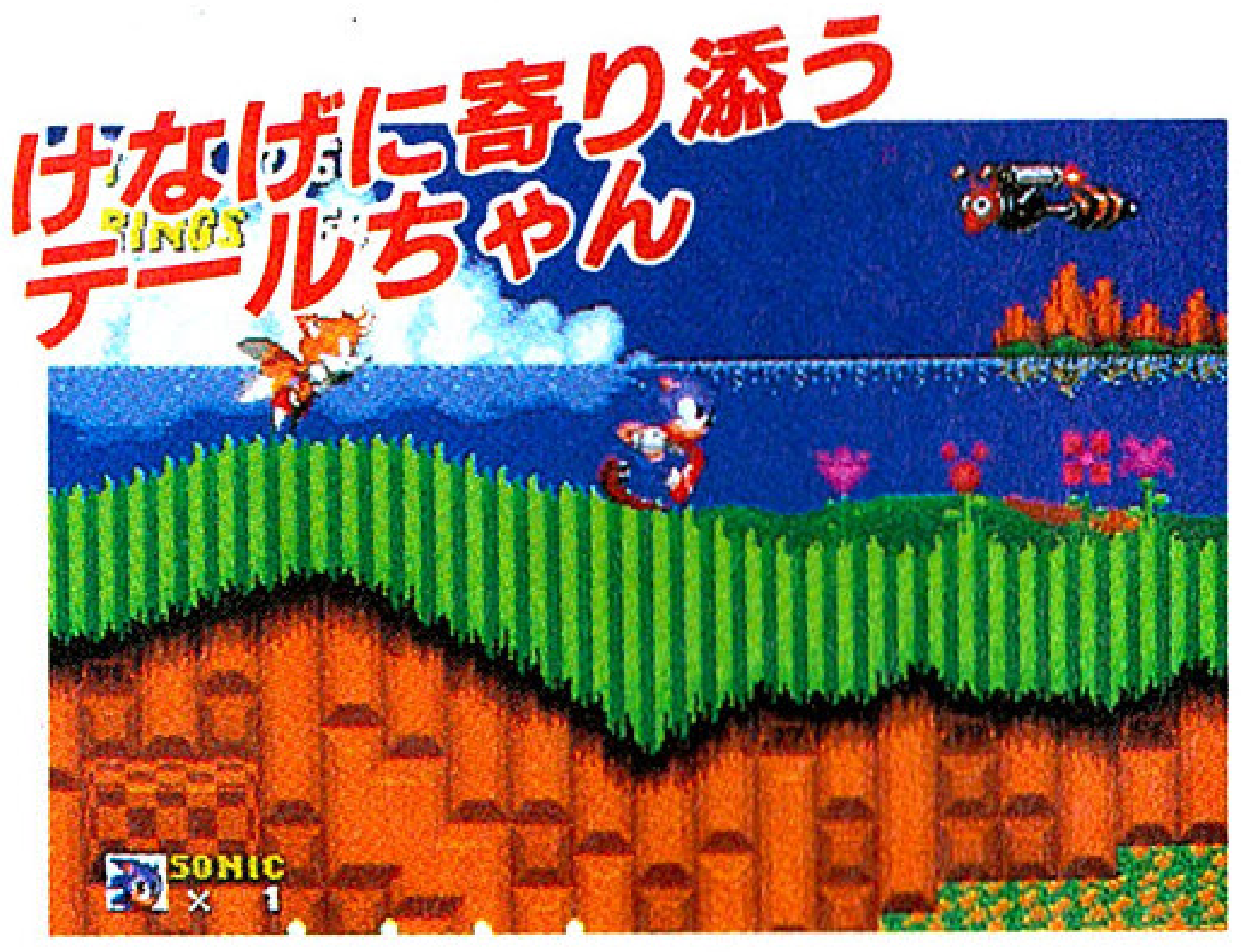
↑画期的な上下分割画面。2人同時プレイで、さらにテールの活躍の場が広がるのだ。

ソニックの弟分!?「2」で大活躍のテールを徹底研究しちゃうぞ!!

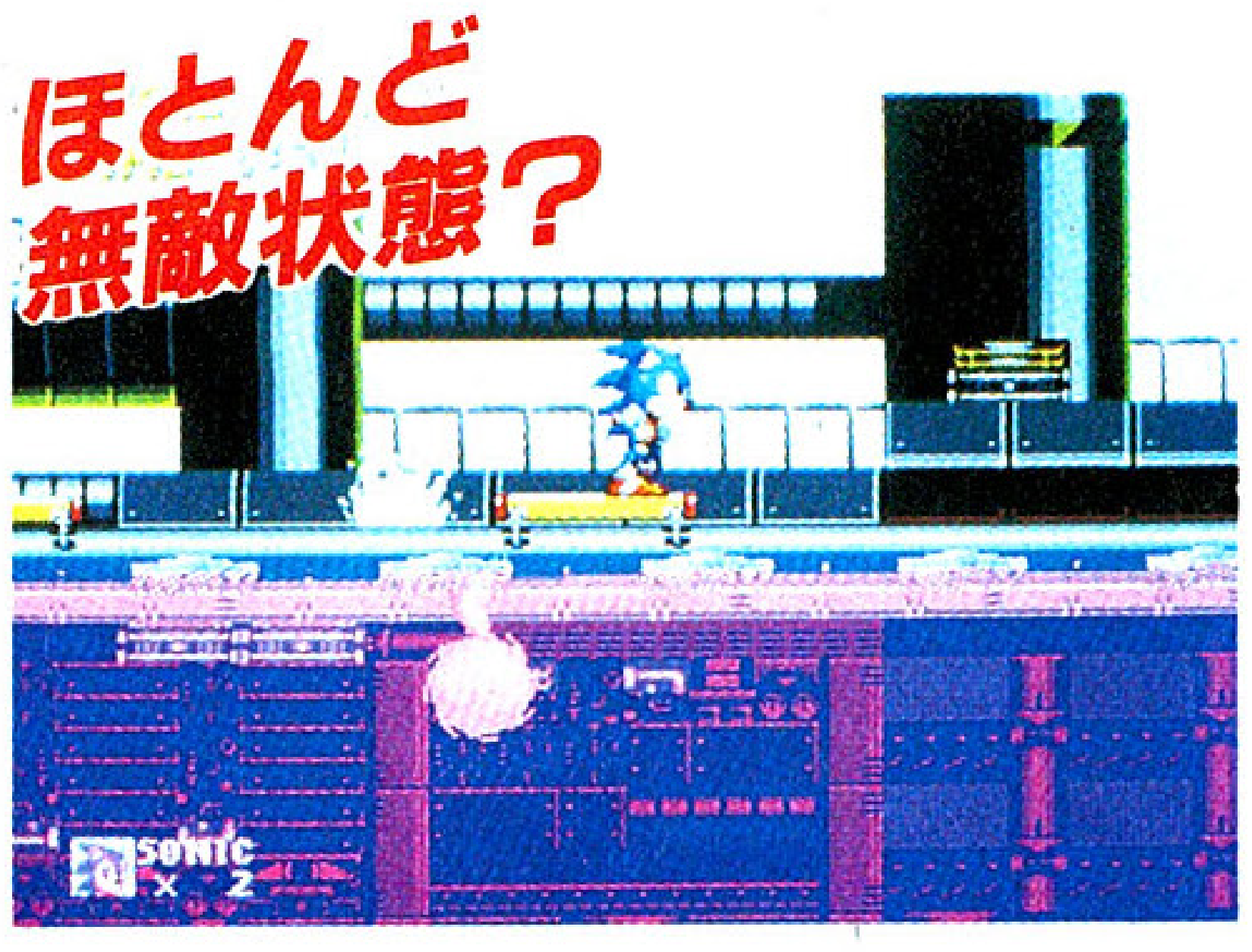


ソニックの相棒として登場する、キツネに似た新キャラクター"テール"。先月までのソニック情報で「相棒の名前はテールという名前である」というような書き方をしてきたけど、実はこの“テール”、２本のしっぽ(英語で言うとtale＝テール)を持つところから付けられた、“愛称”であることが今回判明した。つまりテールには本名がある！　“マイルス・パワー”。これがテールの本当の名前だ（ただ、みんなからはテールと呼ばれているという設定なので、以後、彼のことをテールと書かせてもらうことにする）。テールの能力は、ソニックと同じ。基本的に、テールはソニックの後を追いかけるように動く。テールの動きは結構賢くて、ソニックの動きを常に予想しながら行動しているようだ（とはいえ、ソニックがスピンダッシュをかけたりすると、すぐにはぐれてしまう。ただし、スクロールアウトしても一定時間立つと画面の上からソニックのもとに運ばれてくる）。

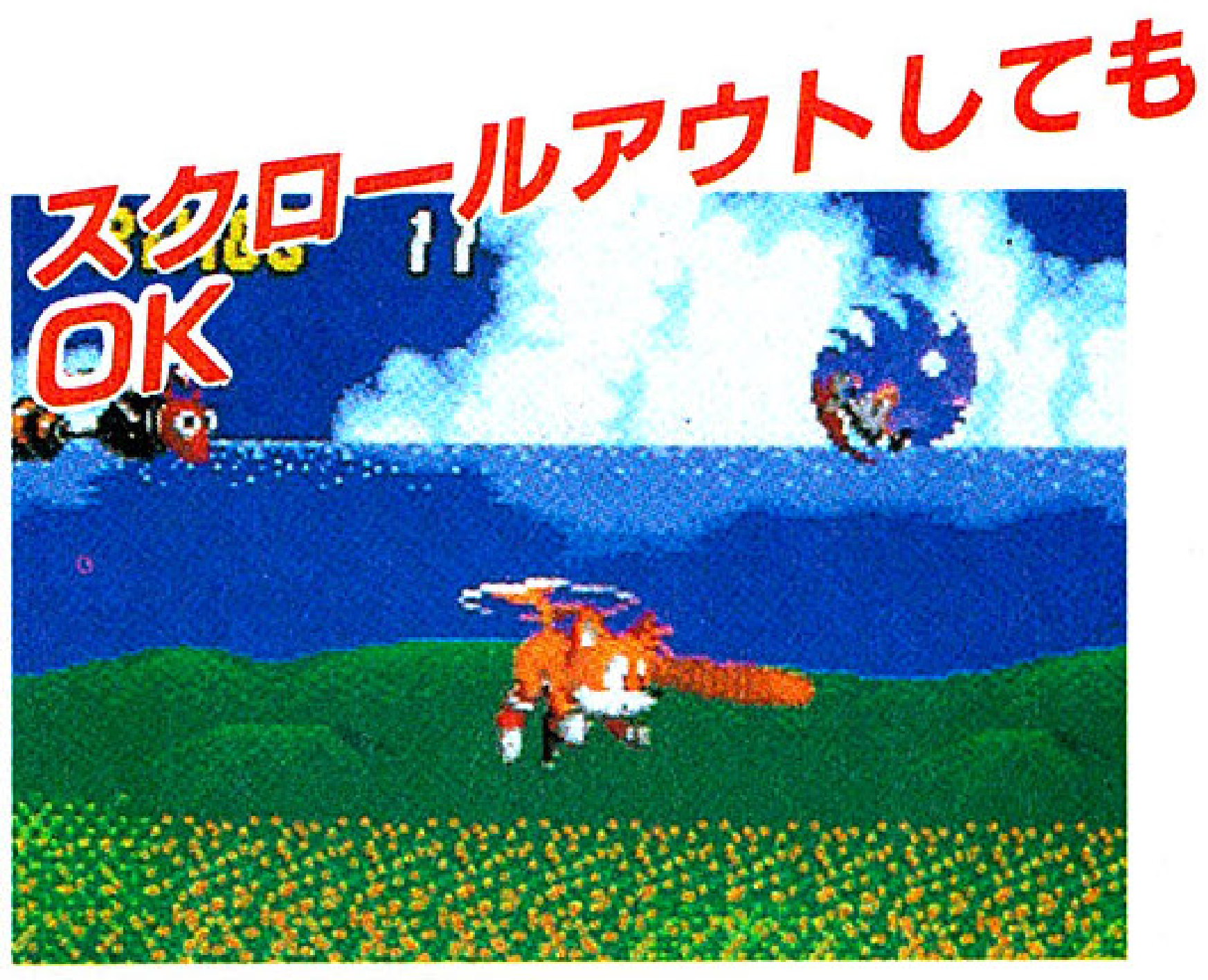
ソニックとの一番の違いは、ゲーム中は常に“無敵”であるということだろう。敵にやられても、スクロールアウトしても、ミスにはならない。さらに驚くことに、テールはいつの状態でもIIコントローラー操作できるようになっている。これにより、ソニック２は１人プレイ時でもすぐに２人同時協力プレイにすることができるようになっているわけだ。



↑ソニックがダッシュすると、テールもすかさずダッシュ。しっぽがカワイイでしょ？



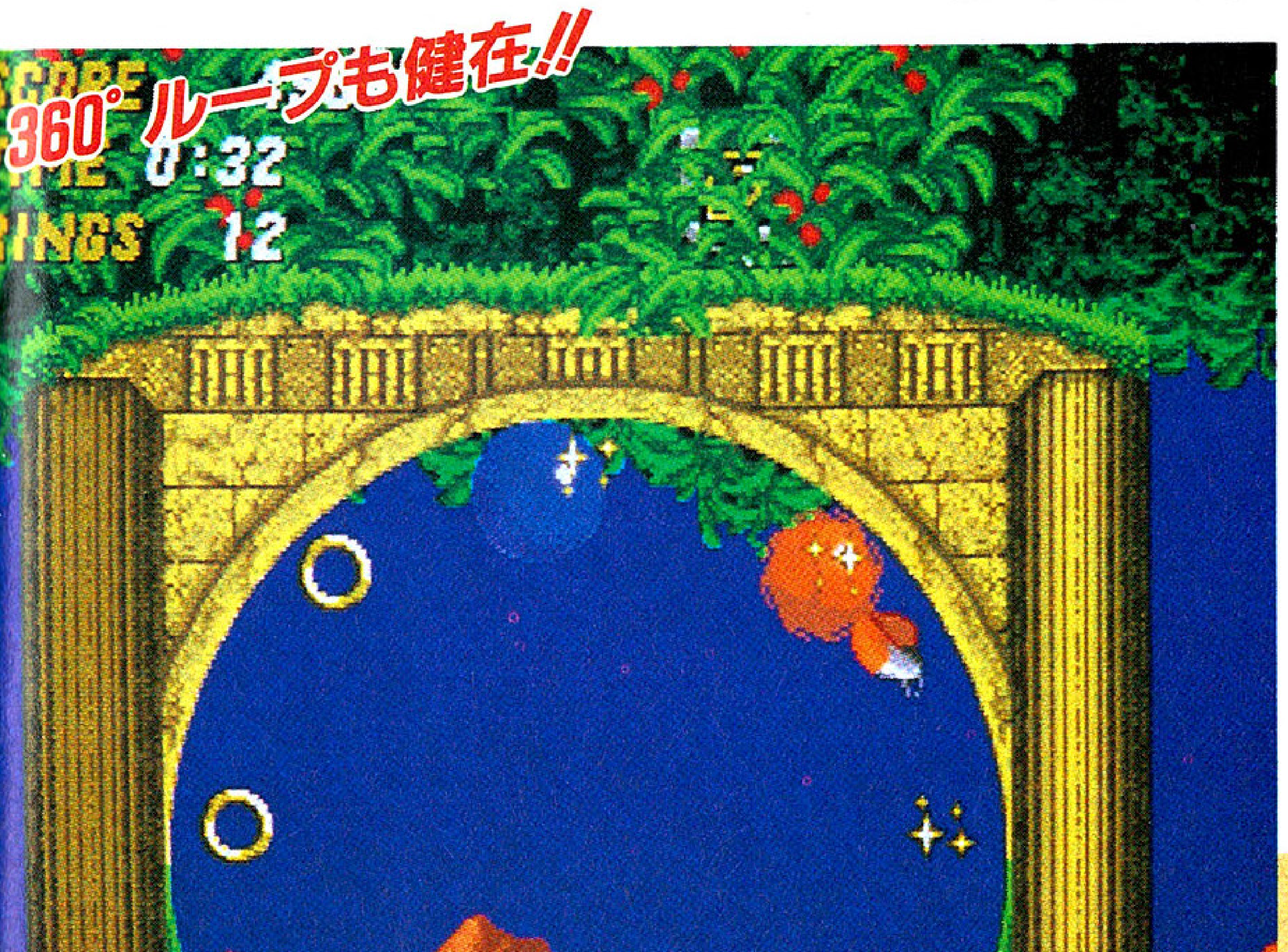
↑おぼれるテール。でも、ミスにはならないのだ。ソニックの場合は当然ミスにつながる。



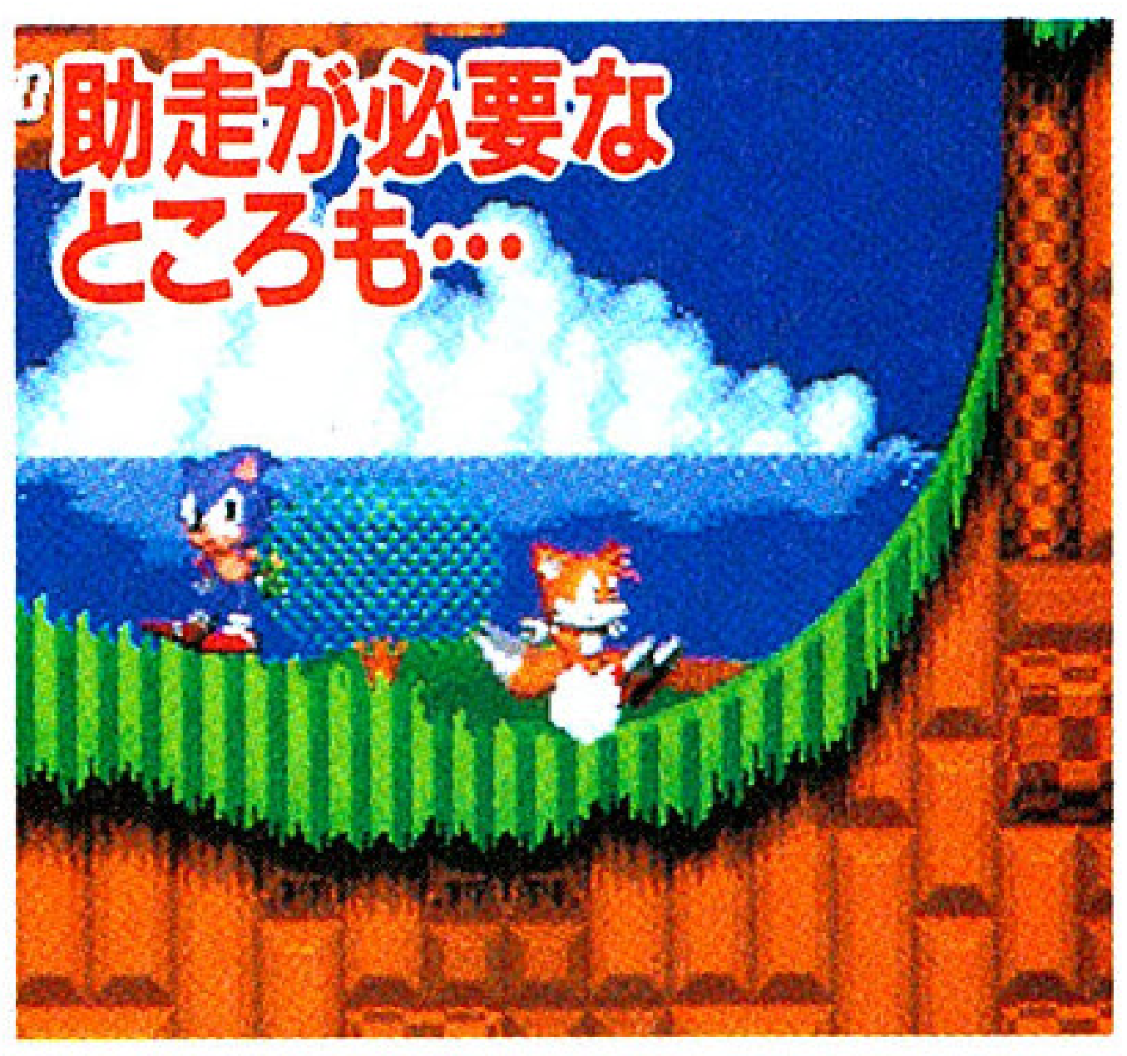
↑画面から消えても、しばらくすれば復活する。しっぽがヘリコプターみたいでカワイイ。

「1」のスピード感をさらにスケールアップ!! ソニックの新たなワザ、"スピンダッシュ"を使いこなせ!

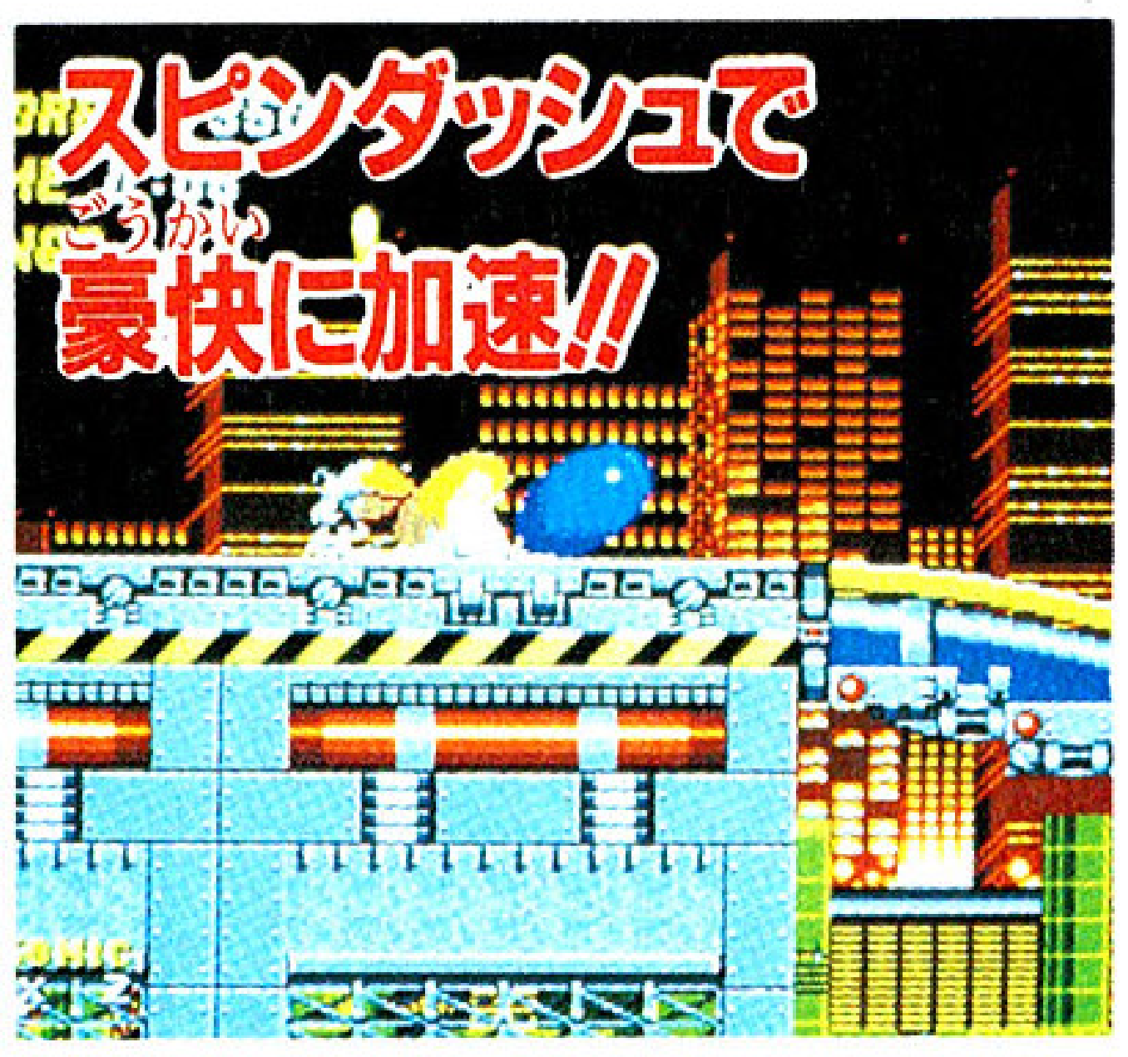
テール(マイルス)という新キャラの追加も「2」になってからの大きい変化だが、やはりソニック2最大の楽しさは、ここで紹介する“スーパースピンダッシュ”ではないだろうか。このスーパースピンダッシュというワザの追加によって、「2」のゲームシステムは「1」ではできなかった様々なことができるようになっている。「1」を遊んだことのあるプレイヤーなら、ある程度ソニックが助走してスピードをつけないと360度ループを回り切ることができなかったことを覚えているだろう。いったんスピードが落ちてしまうと「ソニック」ならではの小気味いいテンポが止まってしまうのが、前作の欠点と言えば欠点だった。ところがこのスーパースピンダッシュを使えば、どんな場所からでもダッシュができるようになっているのだ。やり方は簡単で、止まっているソニック(少しでも動いているとスピンアタックになってしまう)をいったんしゃがませ、ボタンを押すだけ。ソニックの体はホイールスピンを起こしたタイヤのように煙を吹き始め、高速回転状態になる。この状態で十字ボタンを離すと、ソニックはいきなり最高速でダッシュ！　ハイスピードアクションが売りの、「ソニック」ならではの新ワザなのだ。



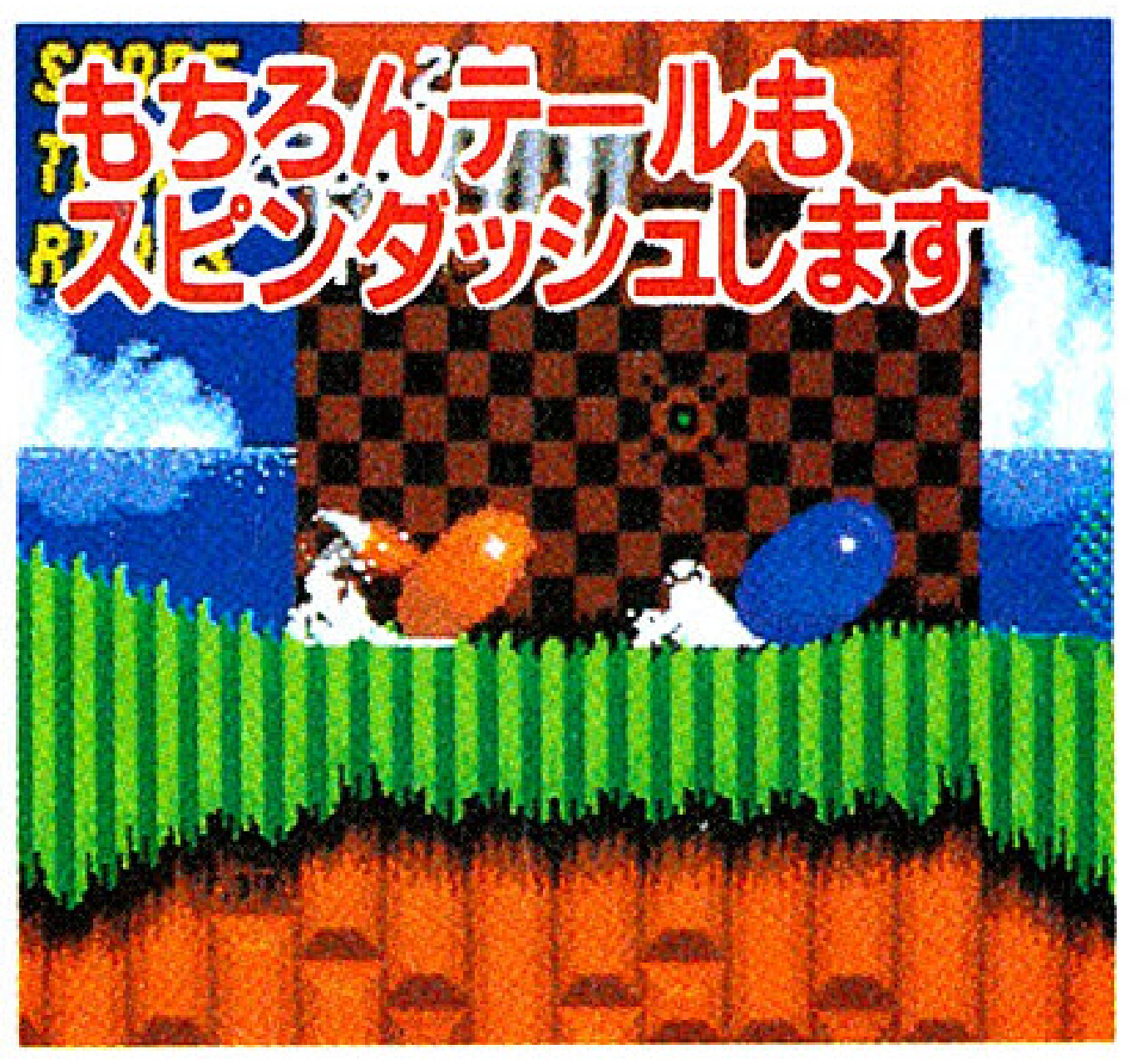
←雰囲気はちょっと違うけど、この「2」にも360度ループがあちこちに登場する。もちろんテールはソニックの後ろをトコトコと着いてくるぞ。最高速スピンダッシュで一気に駆け抜けろっ!!



←こういう場所は、スピードがのっていないとクリアーできないぞ。



←最高速で一気に上へ突き進め！慣れると病みつきになるワザだ。



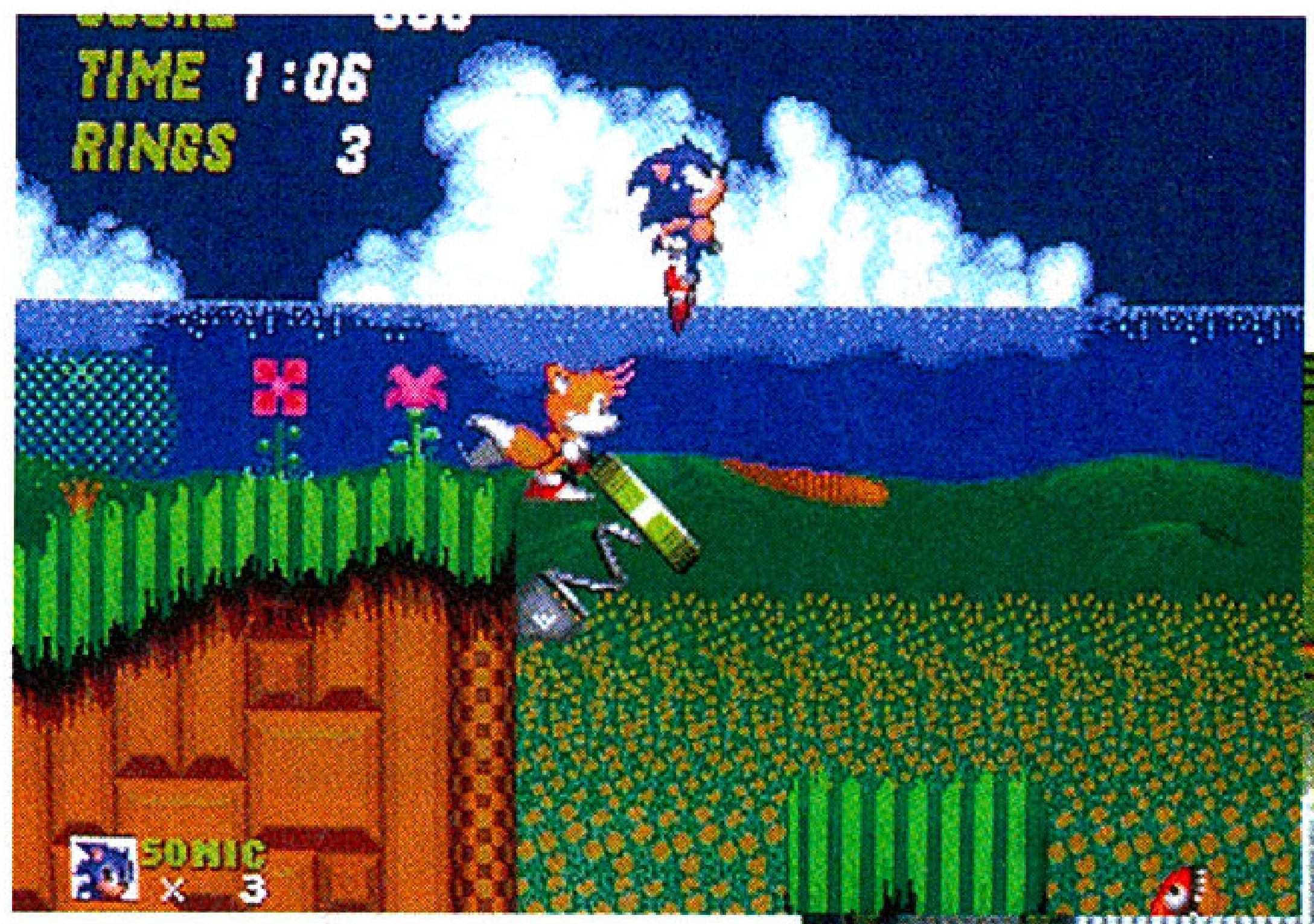
←ソニックがスピンダッシュを始めると、テールもスピンダッシュ。

【ソニック追加情報】「2」のスペシャルステージの入り方は、各ゾーンに用意されたセーブポイントから入るとのこと。ソニック（テール）がリングを50個以上持ってセーブポイントを通過すると、一定時間そのポイントからキラキラと回転する星のリングが出現する。ここに飛び込めば、スペシャルステージに入ることができる。スペシャルステージは強制スクロール面で、爆弾をよけながら3Dチューブのコースの中を駆け抜けて行くというものだ。

ステージに隠された無数の仕掛けを見抜くことができるか!?

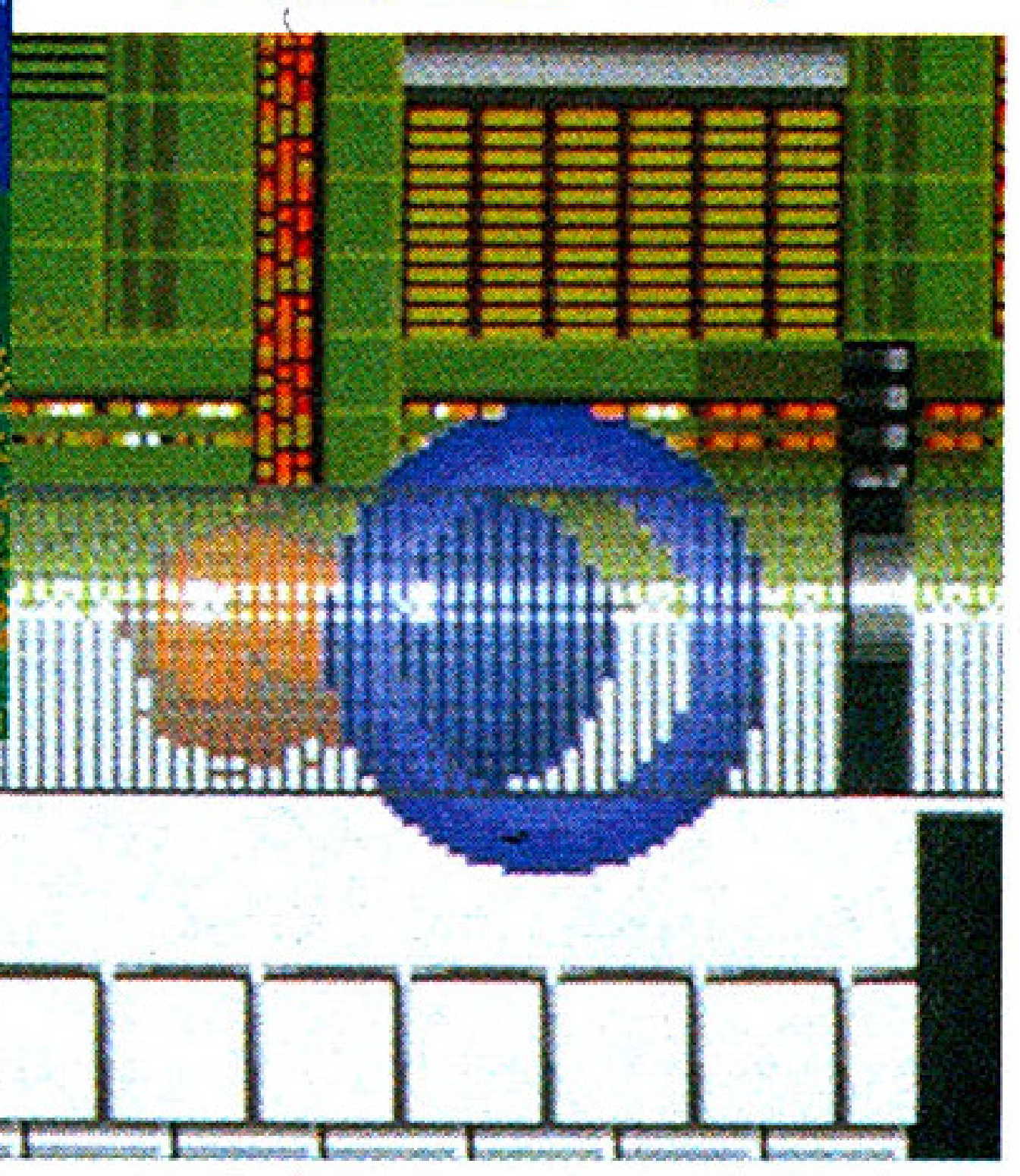
前作で有名になった360度ループはもちろんのこと、この「2」でも様々な仕掛けが登場する。今のところ紹介した中で一番派手な仕掛けといえばコークスクリューループがあるが、どうやらこれは「2」で新たに登場する仕掛けのほんの一部でしかないようだ。隠し部屋など前作にあった仕掛けはもちろんのこと、今回はエレベーターや移動ケーブル、フリッパーを操作できるピンボールなどなど、新しい仕掛けが続々登場する。巧妙に配置されたジャンピングボードをうまく利用すれば、プレイヤーが予想もしなかったような場所にも行けるようになったりする。また、詳細は不明のままだけど、前作同様スペシャルステージが用意されていることや、カオスエメラルドがストーリー上重要なポイントになっていることも注目。前作はカオスエメラルドをすべて集めることで真のエンディングを見ることができた。「2」ではどうなるのか……!?

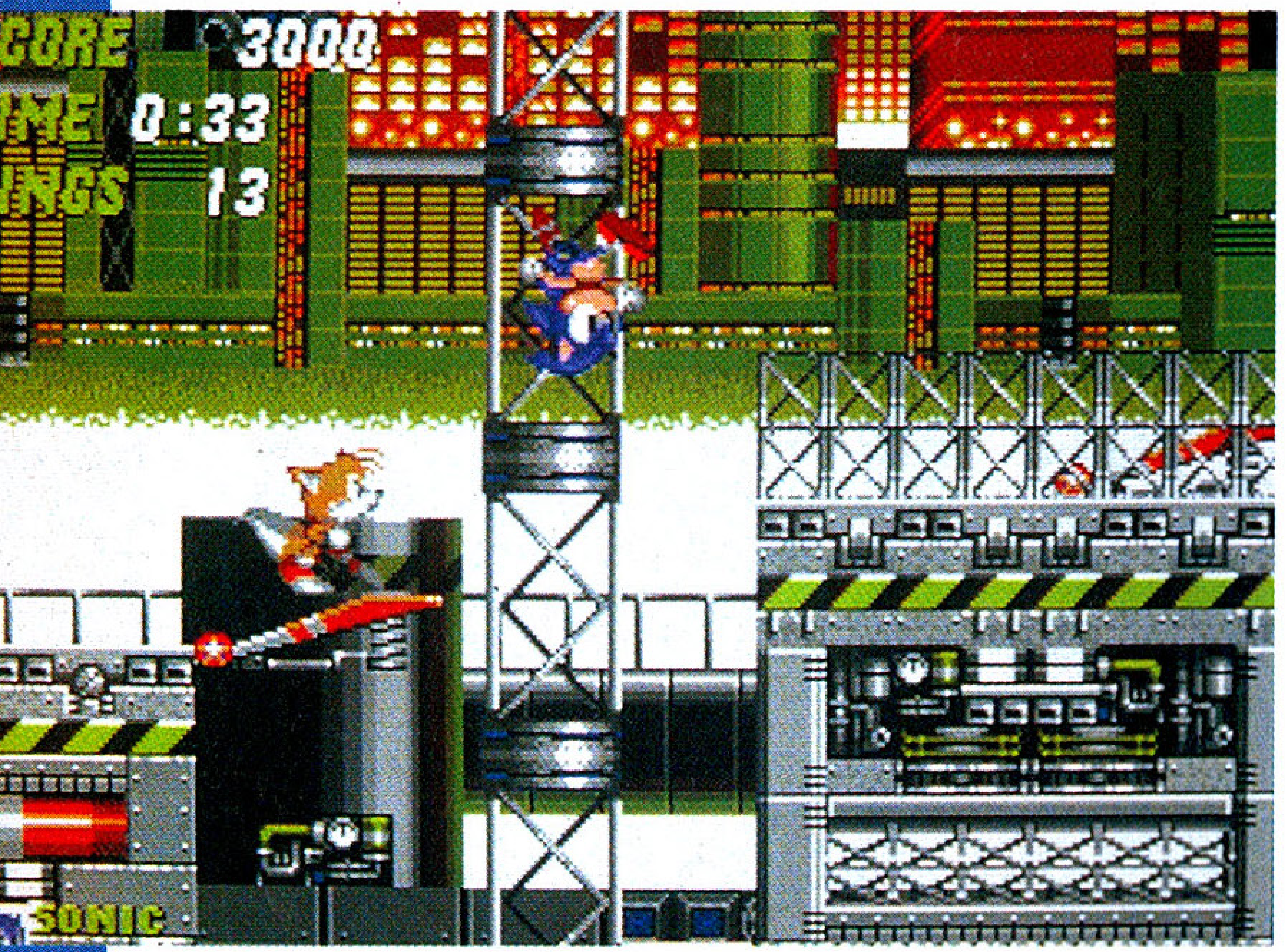
現在の状況では、とにかく来月以降の続報を待ってもらうしかない。とにかく、8メガの威力はダテじゃない。新たに増えた、謎の数々を解き明かせ！


TIME 1:06
RINGS 3
SONIC × 3

↑ななめ前にジャンプッ！ テールも器用にソニックの後ろをピョンピョン追いかけてくるぞ。

⬇移動ケーブルで見知らぬ場所へ。ステージ内の構造は、ほとんど迷路と化している。

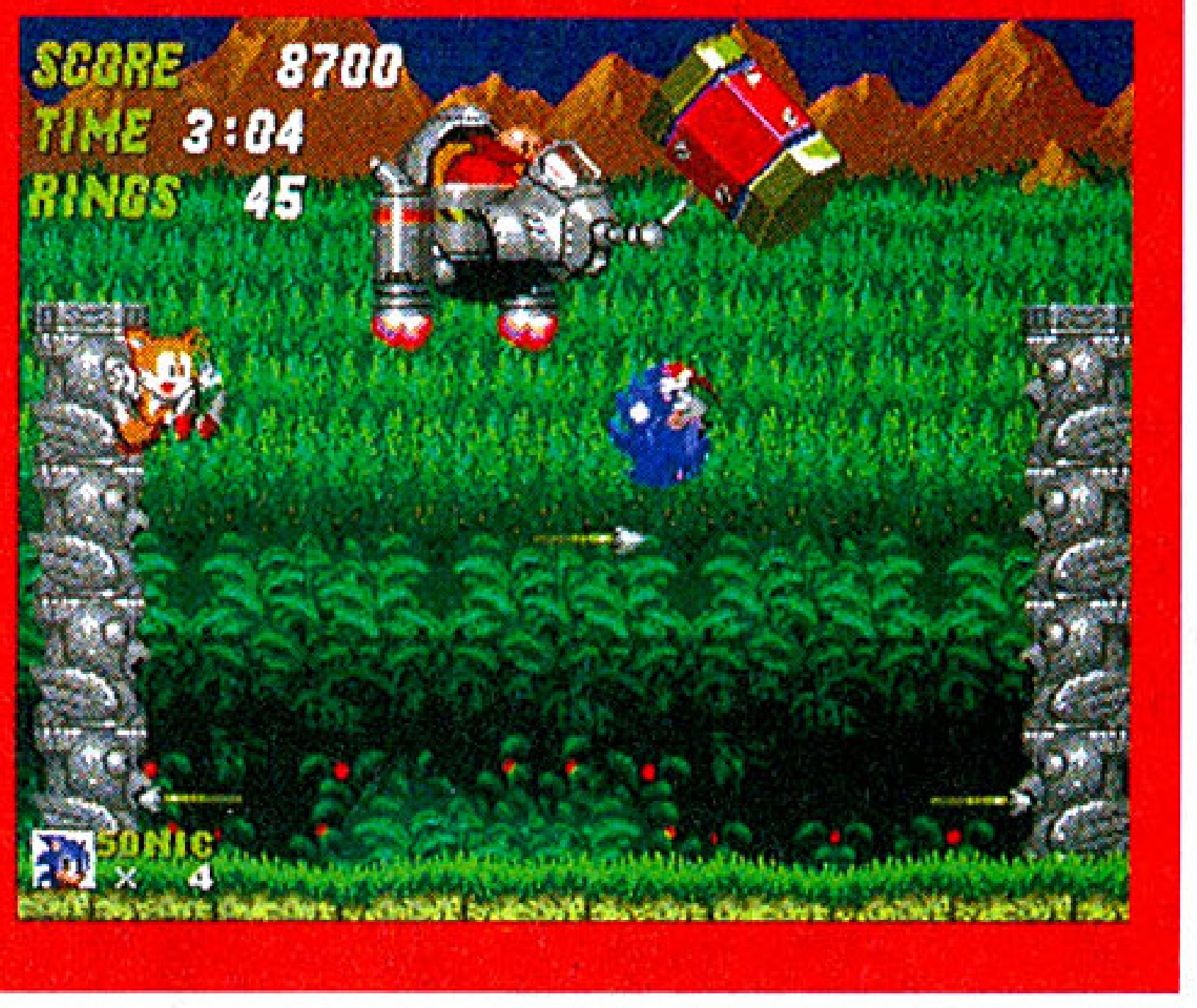



CORE 3000
ME 0:33
INGS 13
SONIC

←ジャンプ板などの新しい仕掛けも登場。派手な仕掛けが増えた。

手ごわくなったエッグマン!?

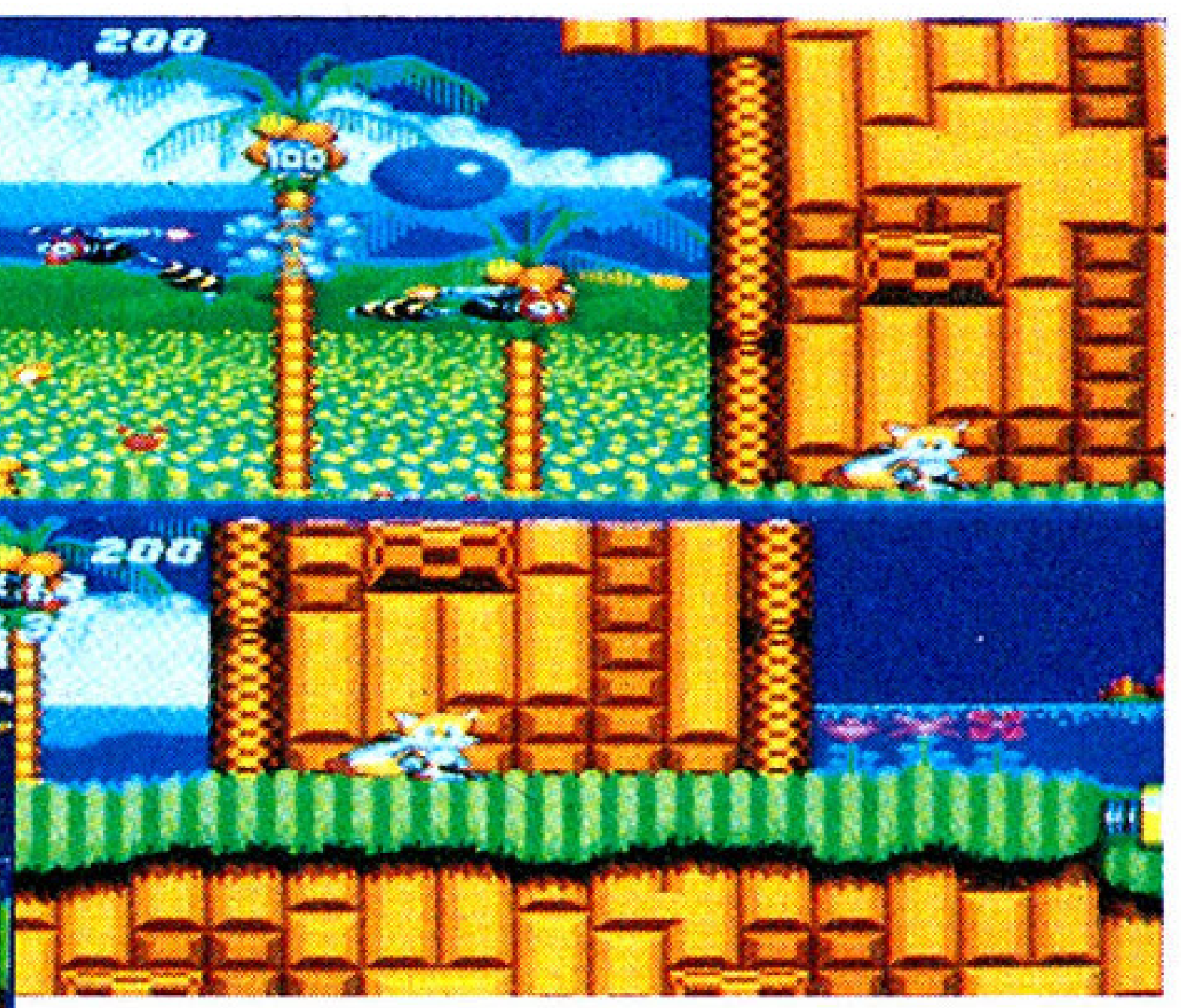
前作と違い、敵をすべてロボットに改造したエッグマン。今回は打倒ソニックが目的というだけあって、強さもさらにパワーアップしている。各ゾーンの最後に登場するエッグマンの攻撃を避けきることができるか!?


SCORE 8700
TIME 3:04
RINGS 45
SONIC × 4

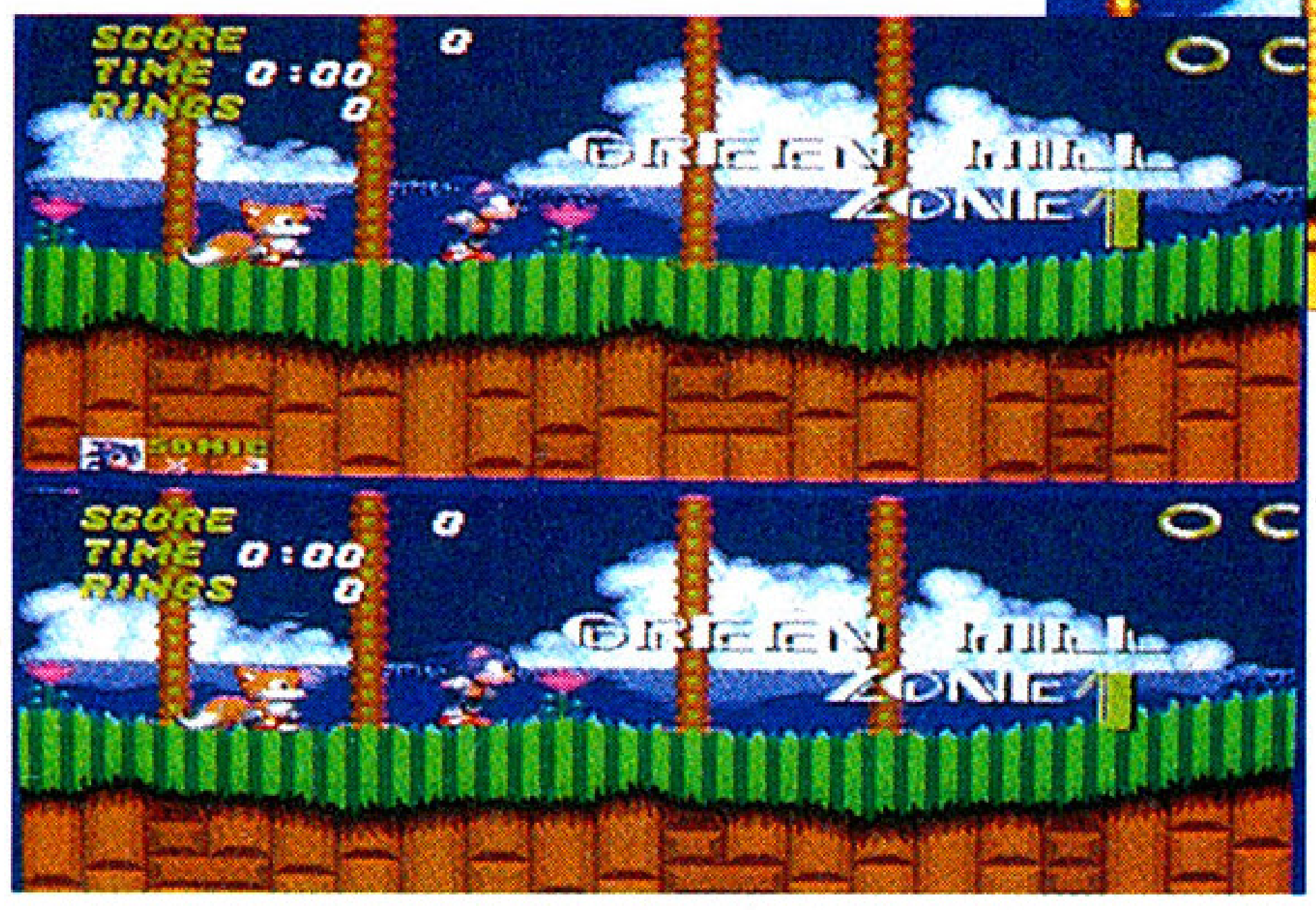
2P競争モードもある!! 上下に2分割された高速アクションに注目せよ!!

ソニック2ならではのゲームモードといえば、この上下に分割された画面が特徴的な“2P VS”モードだろう。これは、2人のプレイヤーがそれぞれソニックとテールを操作し、ゴールにたどり着くまでの総合的なポイントを競うというゲームモードだ。これは本編のゲームとはまったく関係のない競争ゲームで、冒険する舞台のほうもEMERALD HILL、MYSTIC CAVE、CASINO NIGHT、SPECIAL STAGEの4つのゾーンで競争できるようになっている。早くゴールすればいいというものではなく、スコア、タイム、リング数、トータルリング数、アイテムボックス数の5つの項目を比較して勝敗を決めるというものになるようだ。通常プレイと違って上下の画面が完全に独立しているので、1人プレイとはまた違う面白さがあるぞ。技術的な話になるけど、このVSモードは画面を縦に圧縮して2枚の画面を表示している。これはインターレス表示(画面を縦に0.5ドットずらして2枚の画面を同時に表示させ、縦のドット数を見かけ上2倍にするテクニック)を使っているためできるワザなんだけど、こんな高等テクをさりげなく見せているところがすごい。

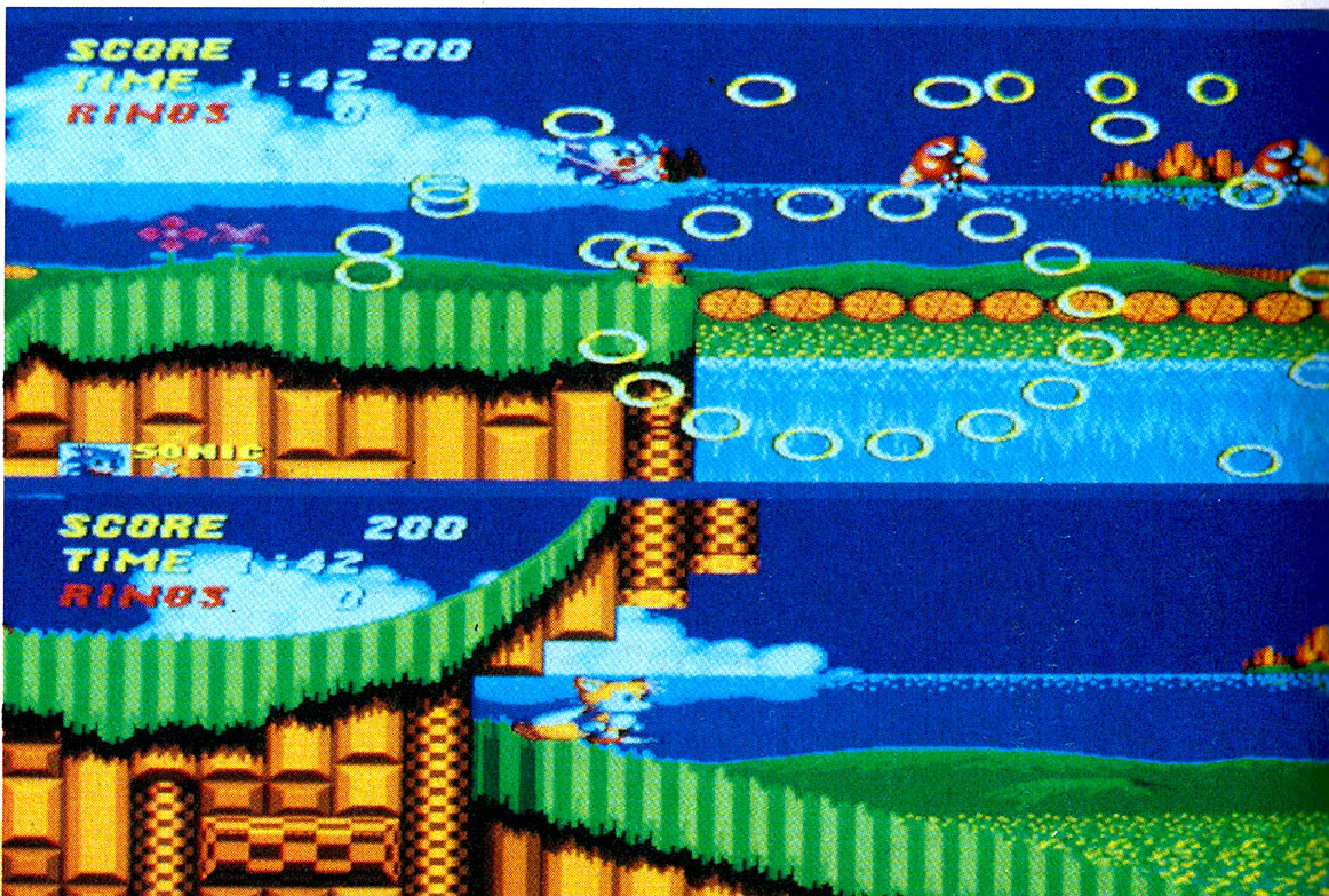
➡上下の画面にそれぞれ注目。自分が使うキャラが常に画面の中心にいることがわかるだろう。


SCORE 200
TIME
RINGS

⬇ゲームスタートすぐの画面。上の画面でソニック、下の画面でテールを操作することになる。


SCORE
TIME 0:00
RINGS 0
GREEN HILL ZONE

➡対戦モードのステージは、通常のステージを半分につぶしただけのもの。つまり、登場する仕掛けや敵の配置は通常のゲームモードとまったく同じなのである。ただし、画面は上下につぶれている。


SCORE 200
TIME 1:42
RINGS 0
SONIC

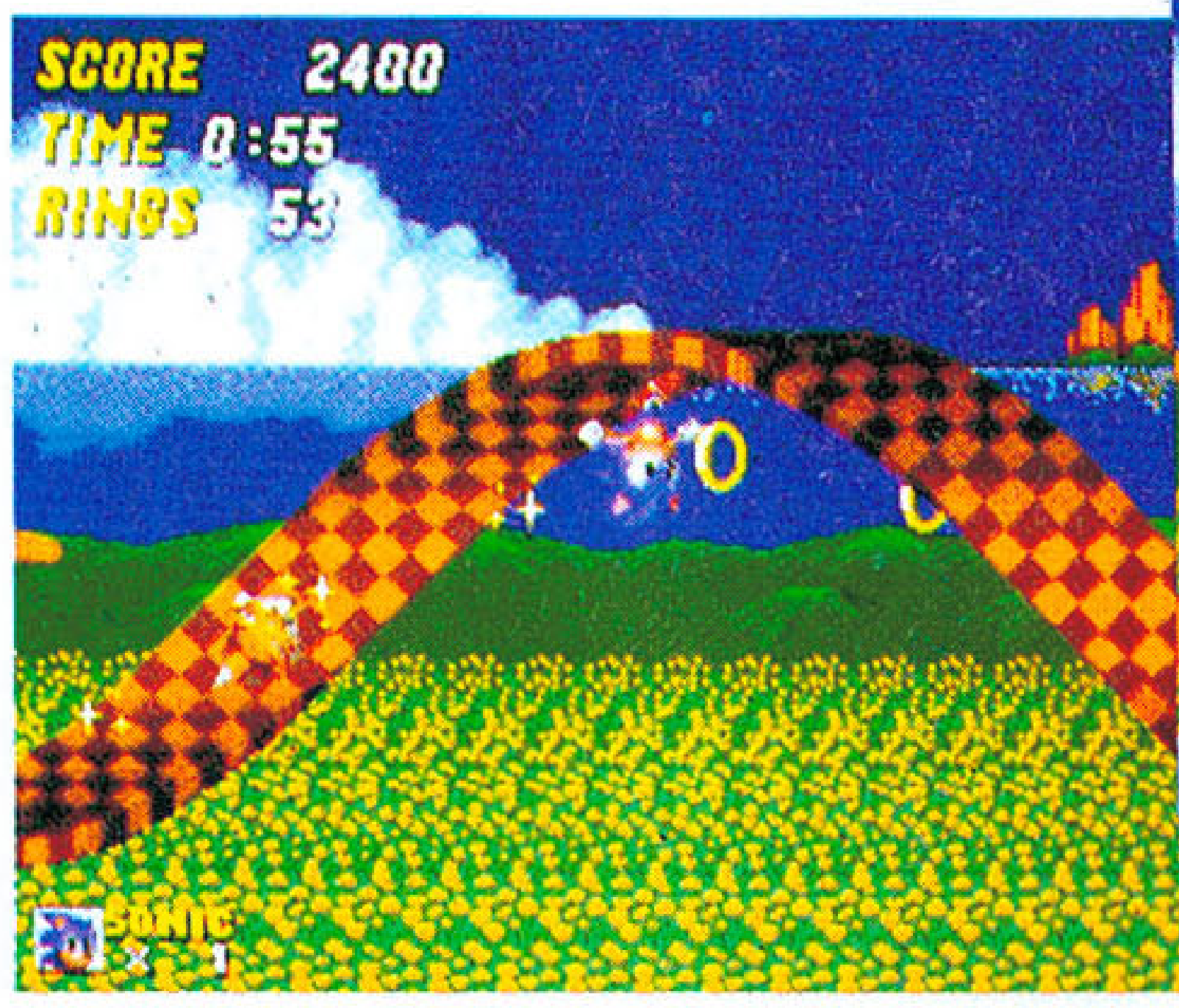
ZONE1 EMERALD HILL

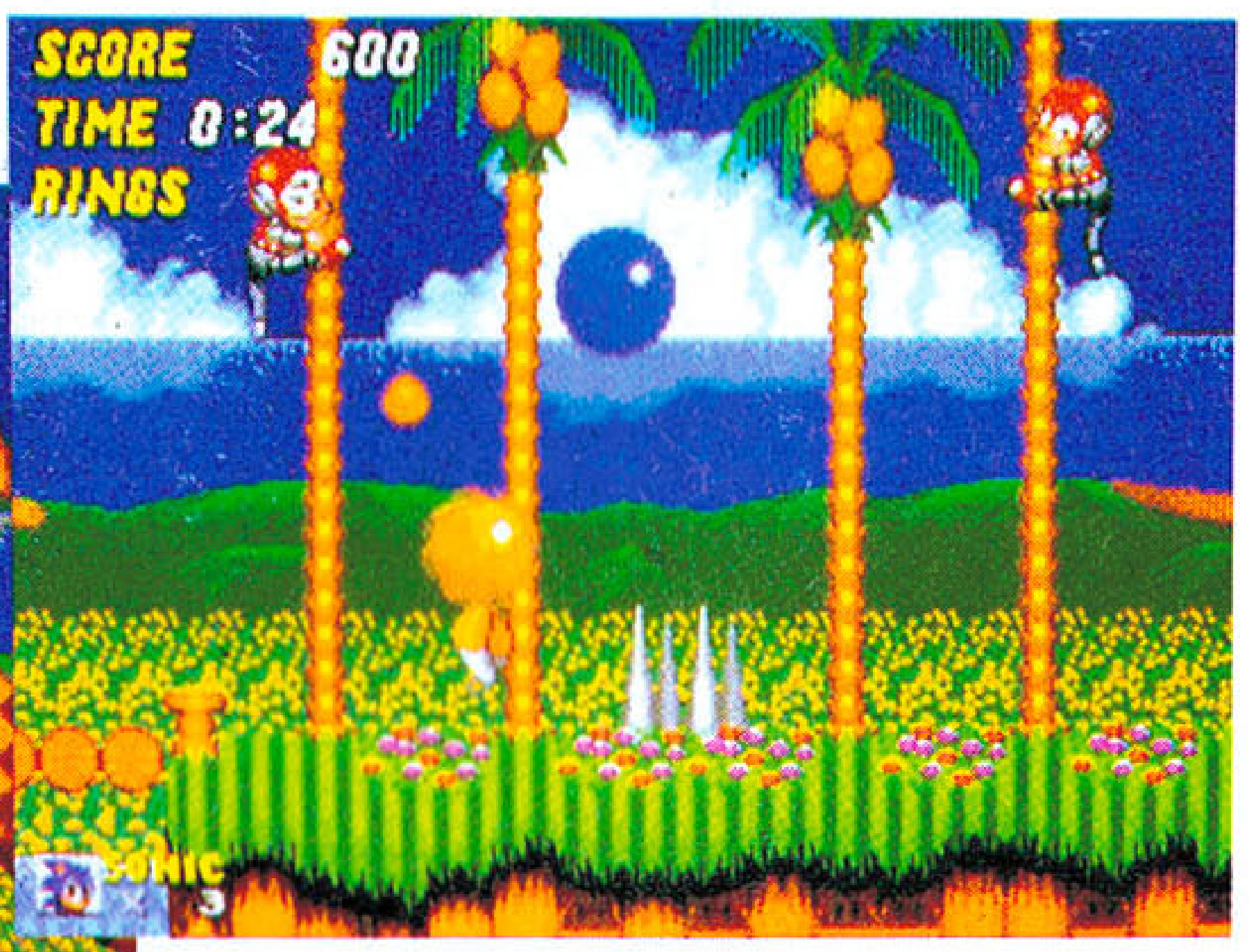
愛機・トルネード号のプロペラをパタパタさせながらソニックがやってきたこのゾーンは、カオスエメラルドが眠るといわれる幻の島・ウエストサイドの一角だ。南国っぽい樹木とさわやかな背景が、前作のグリーンヒルを思い起こさせてくれるぞ。

アイアイ

近づくと木の実を落としてくるおサルさん。

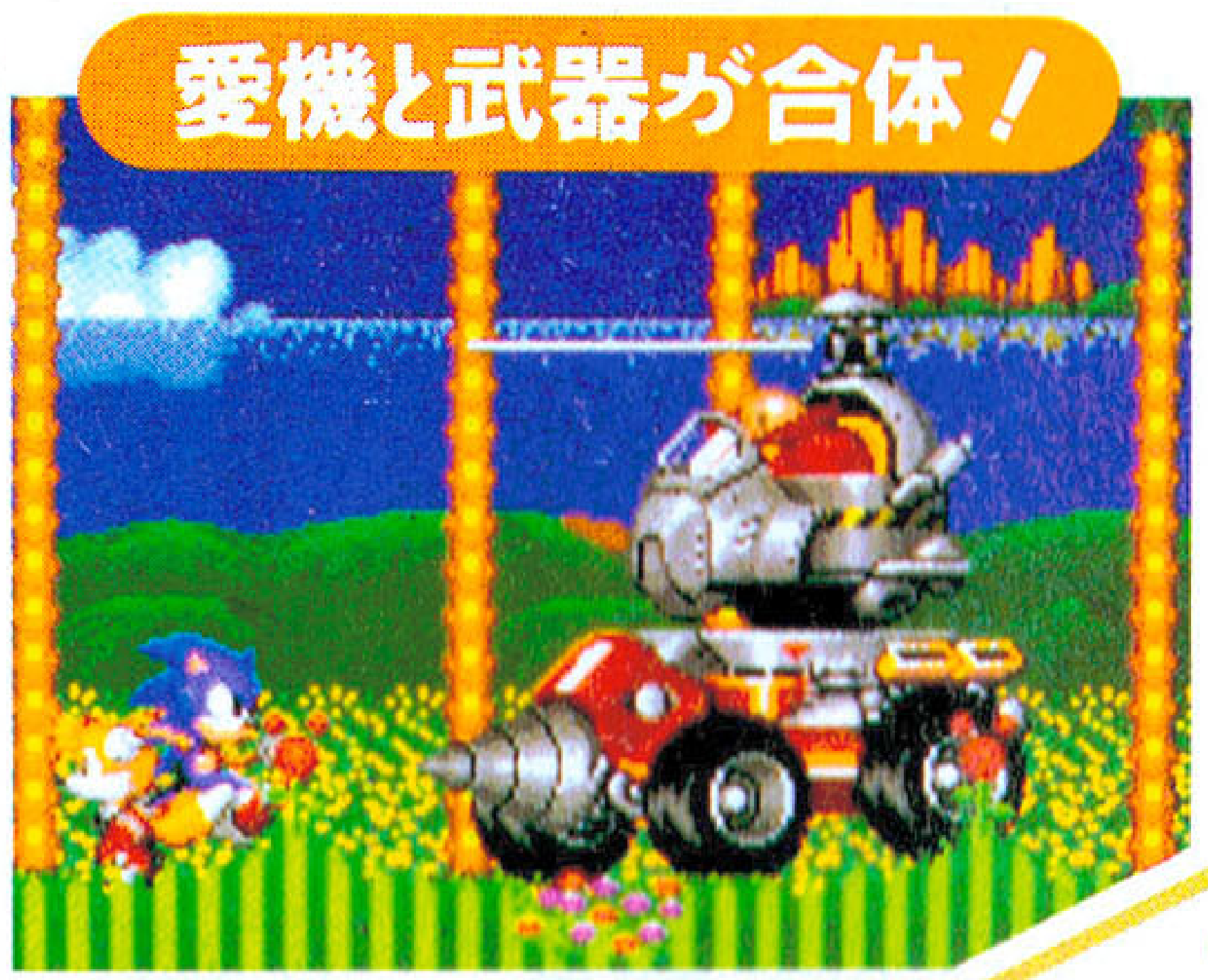
勢いをつけて駆け抜けるコークスクリューループ。メビウスの輪みたいだ。


SCORE 2400
TIME 0:55
RINGS 53
SONIC × 1


SCORE 600
TIME 0:24
RINGS
SONIC × 3

丸くなってもテイルスのしっぽだけはフサフサなびいていたりする。いいねえ。

愛機と武器が合体！



エッグマンもカオスエメラルドを求めてこの島に来ていたのだ。しかも今回はいろんなアタッチメントで攻撃してくるぞ。

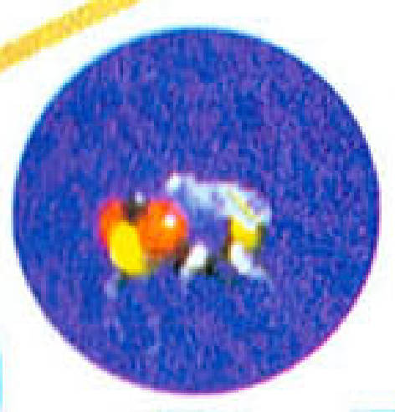
ガブッチョ

前作のバタバタよりもいかつくなってるぞ。

こいつはビートンのニューバージョンかな？

スティンガー

ブンブン



3匹での編隊飛行でまとわりつく。

ハンドリル

ときどき壁のなかからバコンと出るヤツもいる。

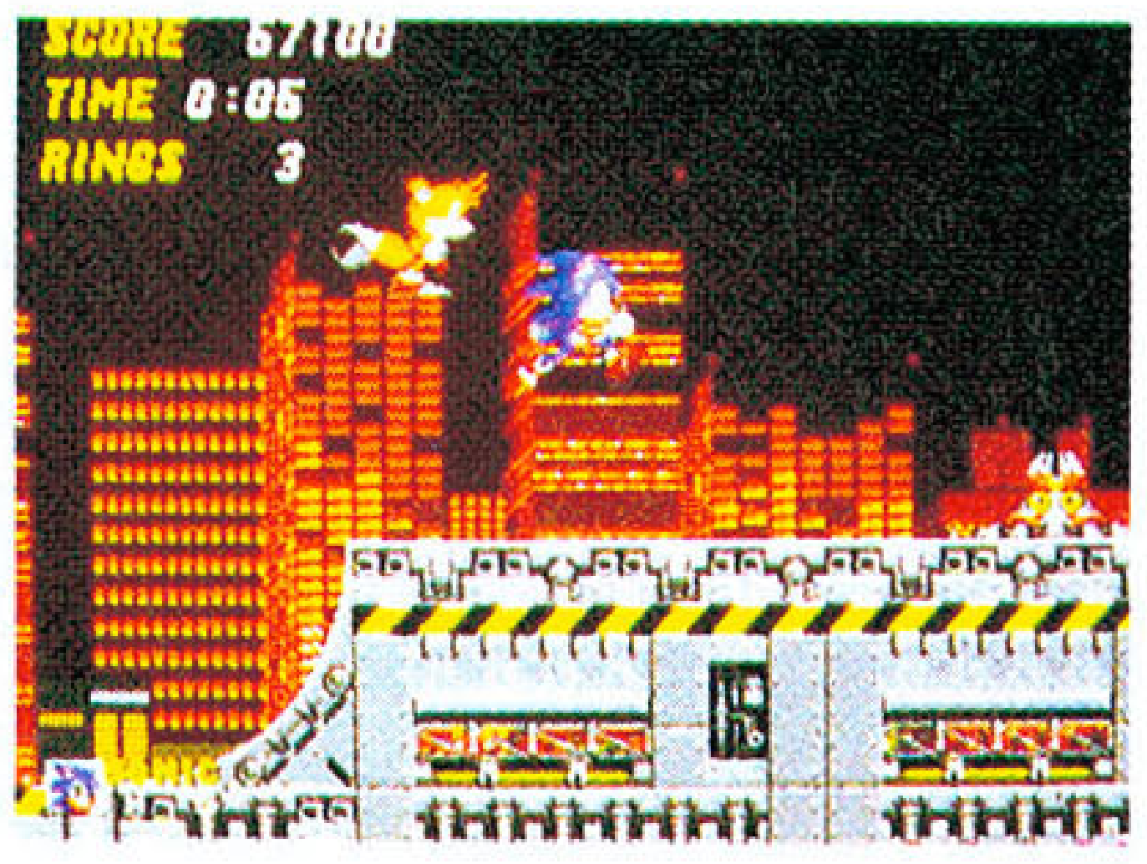
ZONE2 CHEMICAL PLANT

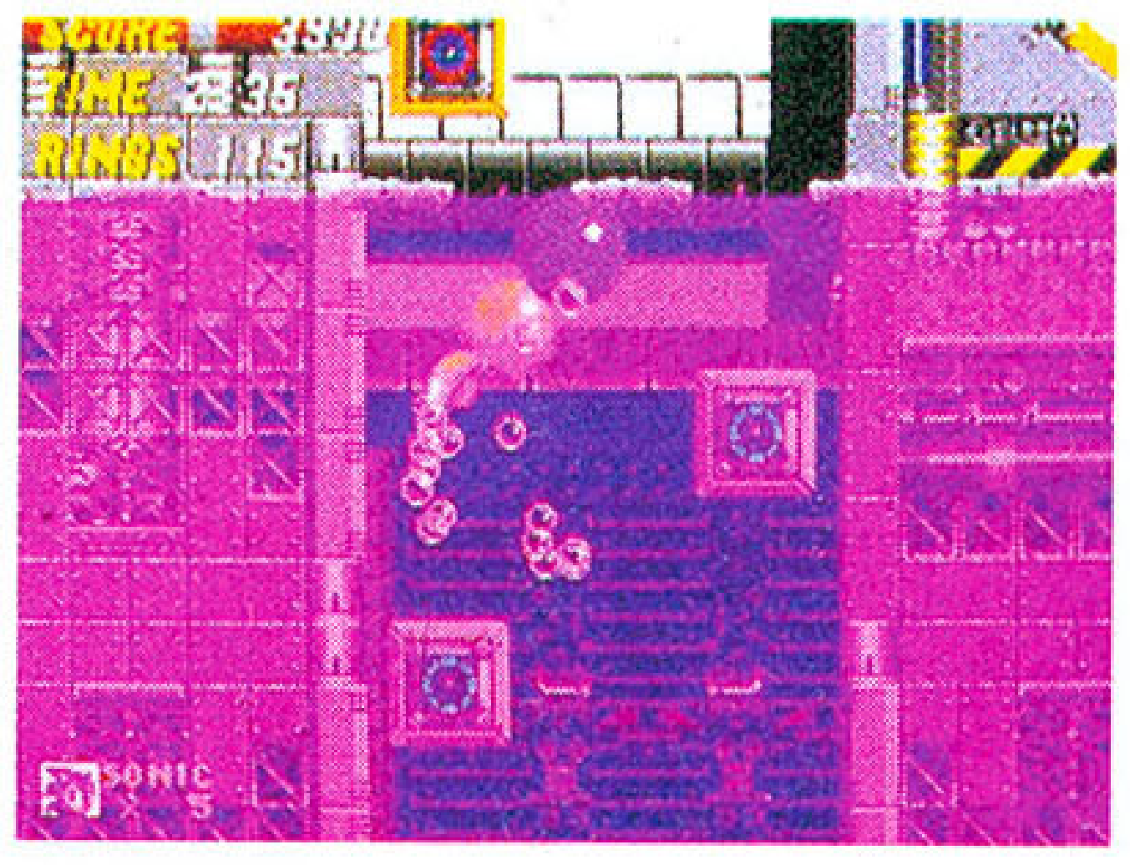
ここはエッグマンの化学工場。あちこちにあるパイプを通り抜けたり、超高度の坂道を急降下したりと、ソニック2ではいちばんスピード感が味わえるゾーンだ。ACT 2で得体の知れない液体が注入されるシーンでは、穴落ちでのミスに気をつけたい。

グラバー

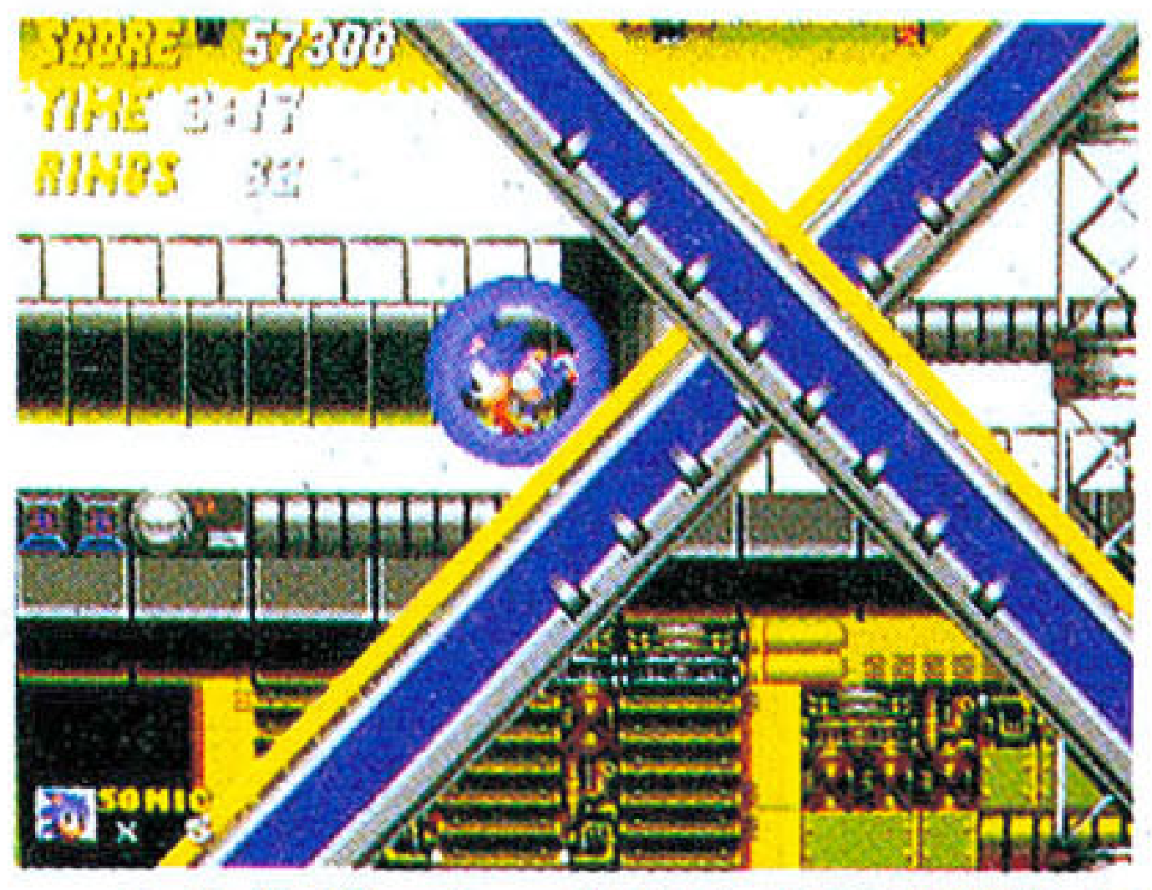
天井からいきなりガシっとくる。けっこうイヤラしいヤツ。

冷たいイメージの地形と、背景のドライなビルとの対比がシブい。


SCORE 57100
TIME 0:05
RINGS 3

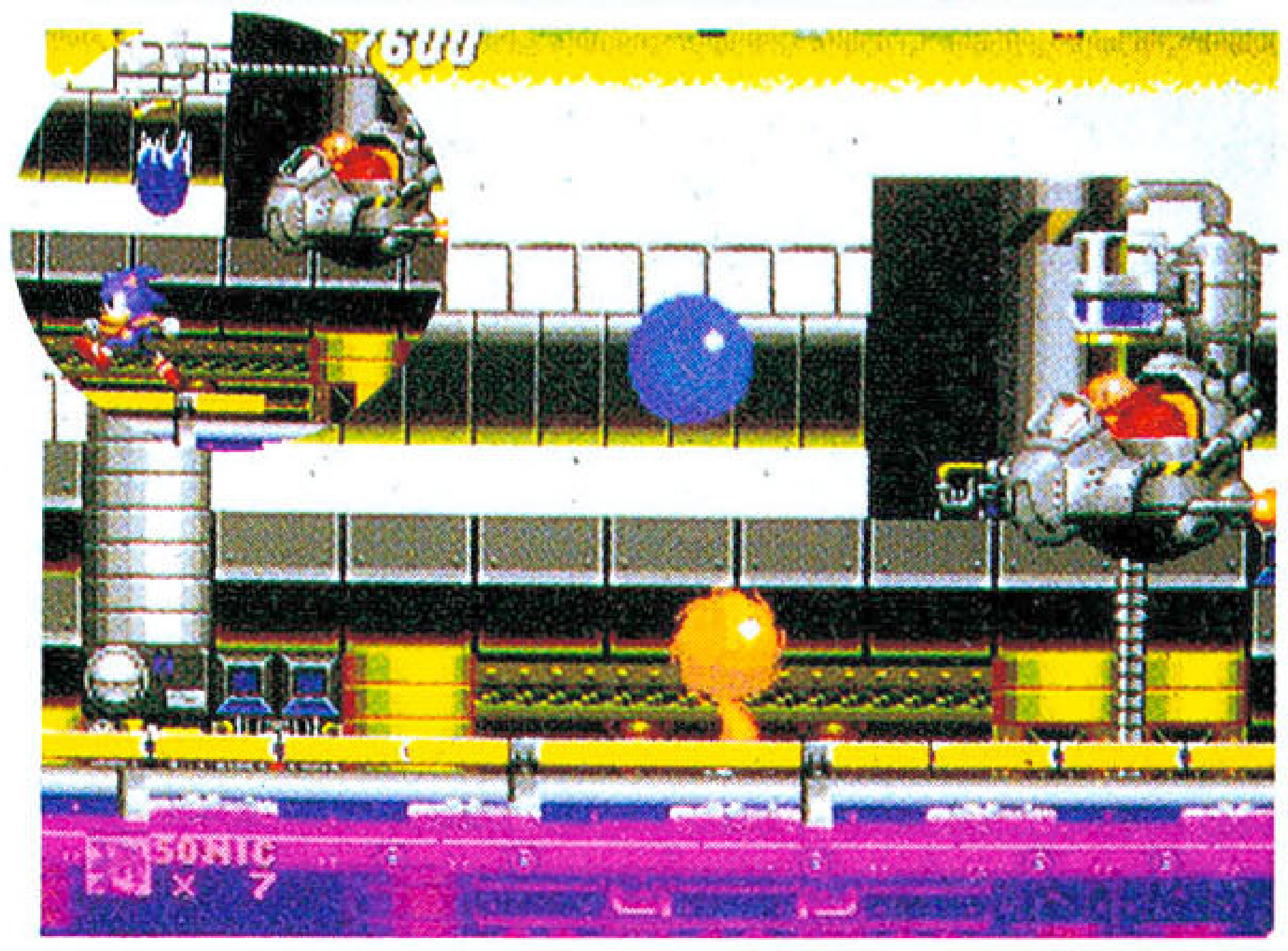


下からせまる液体には触れても平気。だけど長時間ひたっているとおぼれてしまう。


SCORE 57300
RINGS
SONIC × 5

ここをダッシュするときの速度は目が追いつかないほど速い！

今度のは浄水機能つき？



吸い上げた液体をバシャっと落とすエッグマン。キレイな水にしてくれるのはライバルに対する礼儀？

ZONE3 AQUATIC RUIN

ワサワサと茂る緑が目にやさしいゾーン。ここはループが複雑に入り組んでいるけど、スピンダッシュでガンガン進める気持ちいい場所だ。しかし、柱から発射される矢で後頭部をプスっとやられやすい。それと、水中にハマったら途中で息継ぎを忘れないように。

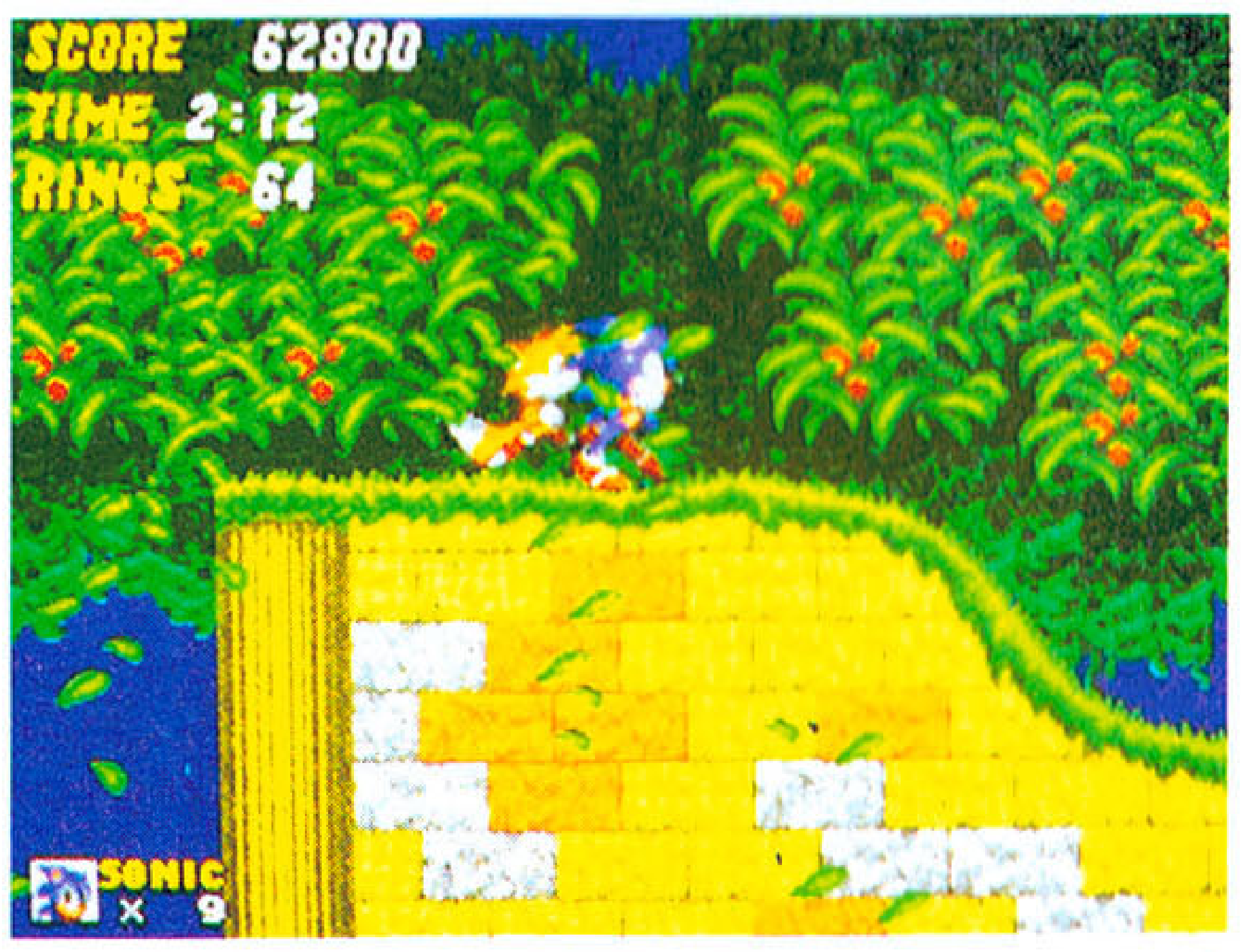
いやなタイミングでポンと出る弾に注意。

ランダー

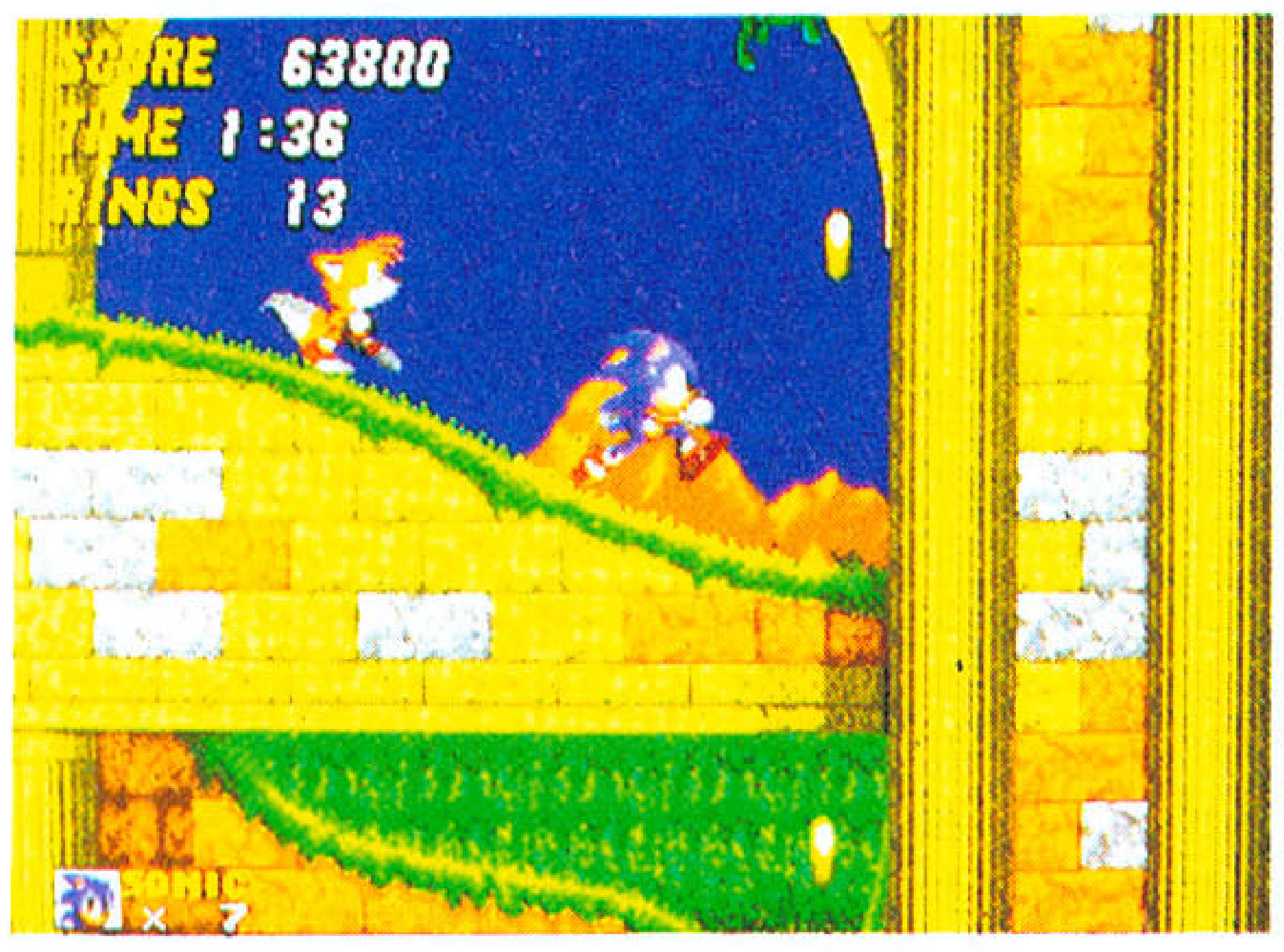
ピラーナ

水中での強敵。追いかけがしつこいぞ。

生い茂る新緑に突入

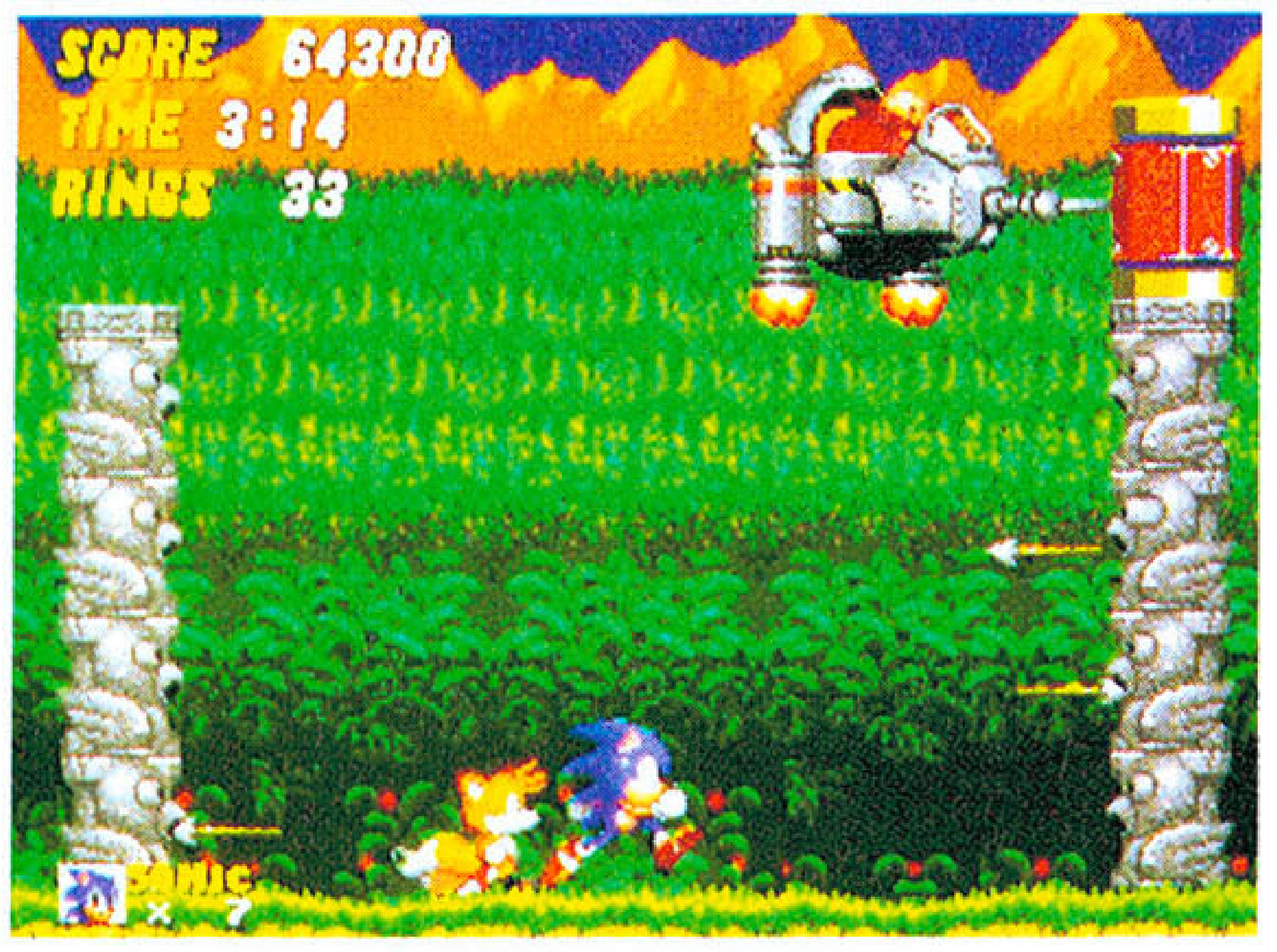

SCORE 62800
TIME 2:12
RINGS 64
SONIC × 9

こういった、葉が密集しているところへ突っ込んだりジャンプしたりすると、落ち葉がバサッと舞うぞ。


SCORE 63800
TIME 1:36
RINGS 13
SONIC × 7

一見このループに乗りそうだが、じつは立体交差になっていてまっすぐ進める。

トンカチでの殴りはない


SCORE 64300
TIME 3:14
RINGS 33
SONIC × 7

てっきりトンカチを武器にするのかと思ったら、柱を叩いて矢を飛ばしてくる。普通のジャンプでは攻撃が当たらないぞ。

SONIC THE HEDGEHOG2 ~STORY~

ソニックはいつもの気ままな冒険の途中、偶然その島を発見した。気持ちのいい緑の草原が広がる小さな島だった。「よし、しばらく休んでいこう」。ソニックの愛機トルネードは、排気煙で白い弧を描きながら島影に滑り込んだ。そしてそれを追いかけるかのように光る物体が島の反対側に消えていった……。

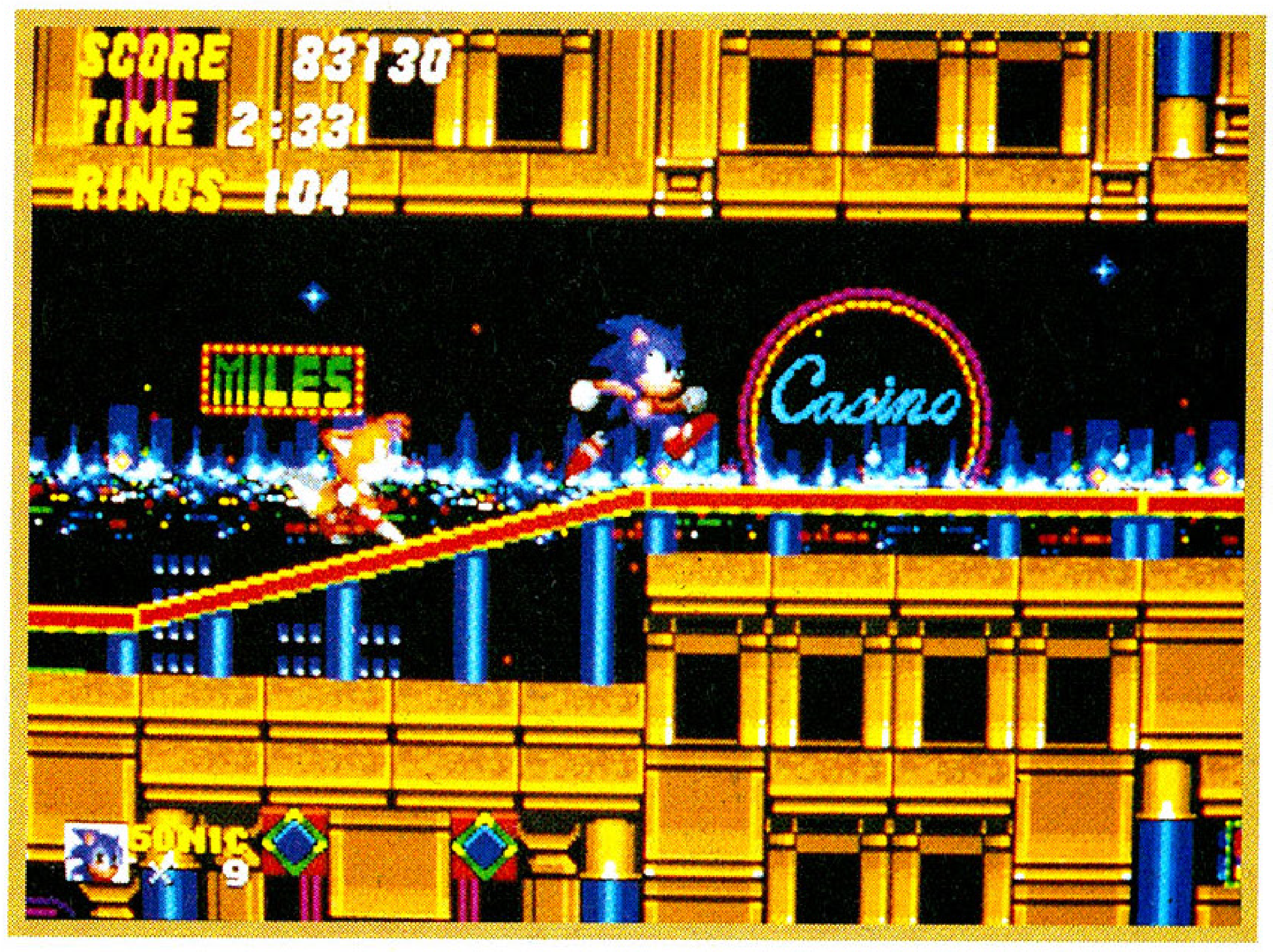
そこは幻の島と呼ばれるウエストサイドアイランドだった。遠い昔、その島の人々は不思議な石を使って文明を発展させ、繁栄を手にした。しかし、その繁栄も石の使い方を誤った人々により、一夜にして無に帰し、石は島のどこかに封印されたという。

島に着陸して数日……。ソニックは自分の後をつけてくる気配に気づいてた。それはマイルス・パウワー……小さなキツネだった。島の動物たちは、彼をテイルスと呼んでいる。2本あるシッポのためいじめられることが多かった彼は、ソニックを見て「ボクもかっこよくなりたい」と思い、ソニックの後を追いかけ回すようになった。もっとも、ソニックは気にする素振りも見せないようだが……。

ある昼下がり、森のほうで閃光がきらめいた。そこには赤く燃え盛る森と、地面を掘り起こすロボットたちがいた。「エッグマンめ……」。ソニックは森をにらみつけ、走り出した。マイルスも後を追う。またしても、エッグマンがカオスエメラルドを狙って動き出したのだ。さあ、役者は揃った。冒険と感動の幕が、いま再び切って落とされる！

ZONE4 CASINO NIGHT

セガ社自慢の体感ピンボールと体感スロットでお遊びください



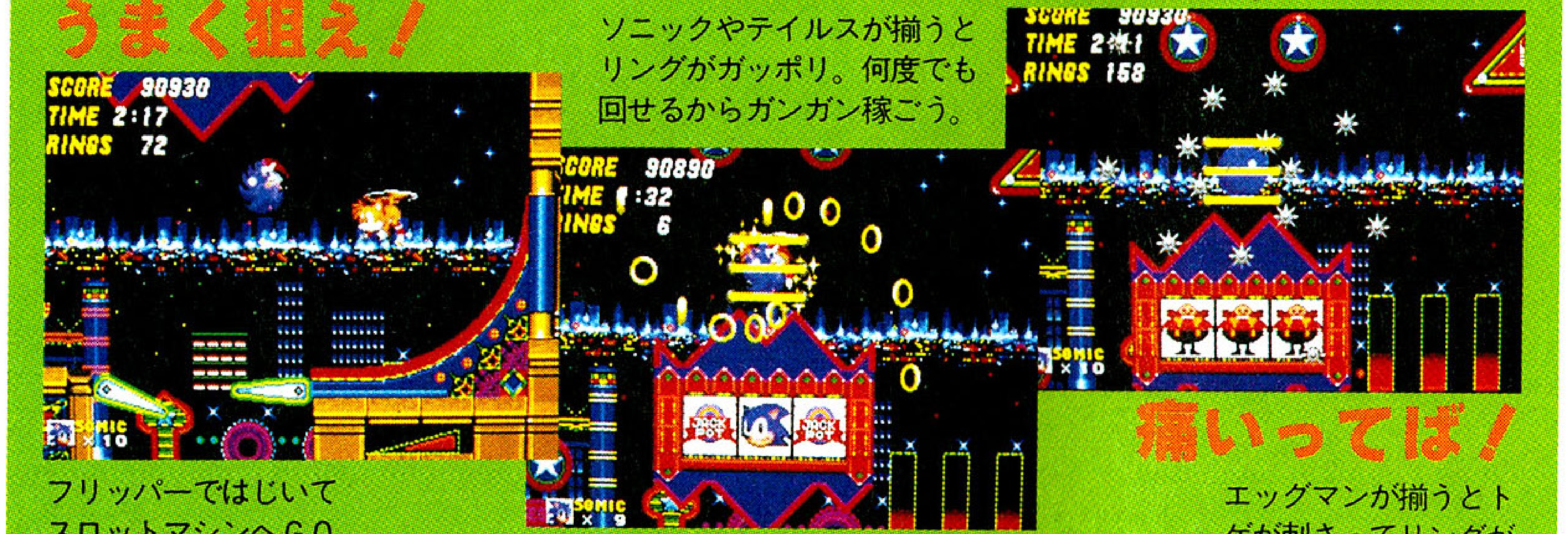
まさに名前どおりのエンターテイメント地帯。きらびやかな装飾が施されたエレベーターに乗って、VIPの気分を味わったら、スロットマシンで豪遊だ!

ボールのかわりになるのはもちろんソニック自身。フリッパーでボンとはじいてスイッチに放りこんでやろう。テイルスやソニック、そしてエッグマンなど、揃った絵に応じてリングがもらえるぞ。

それに飽きたら別の場所でピンボールを楽しむのもいいかもね。敵もほとんどいないから初心者の接待にもいいぞ。

ジャックポット? それともスッテンテン?

うまく狙え!



ソニックやテイルスが揃うとリングがガッポリ。何度でも回せるからガンガン稼ごう。

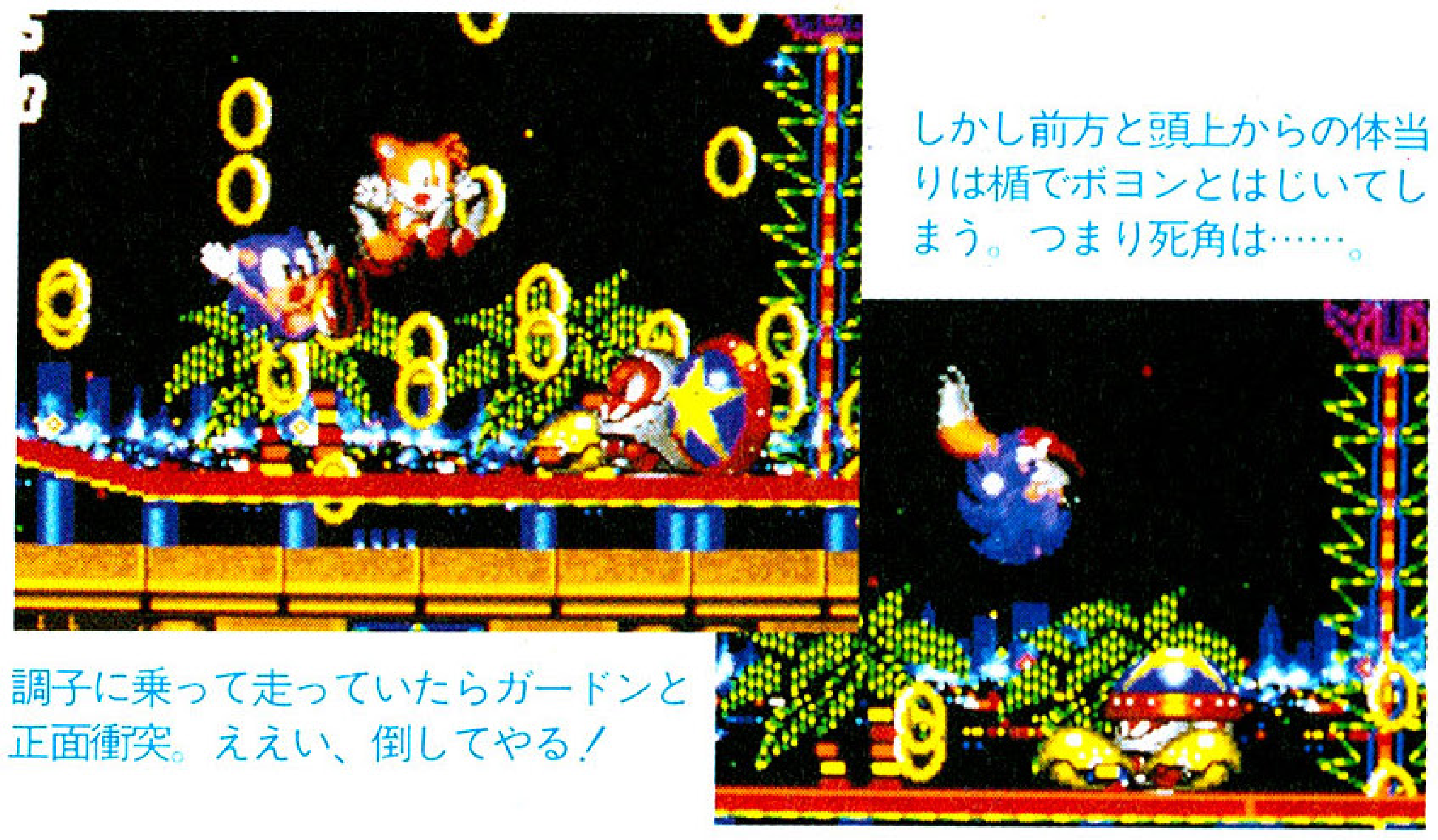
フリッパーではじいてスロットマシンへGO。慣れれば一発でスポッとスイッチに入れるよ。

いやっほう!

痛いってば!

エッグマンが揃うとトゲが刺さってリングがパアに。ミスにはならないけどキツいなあ。

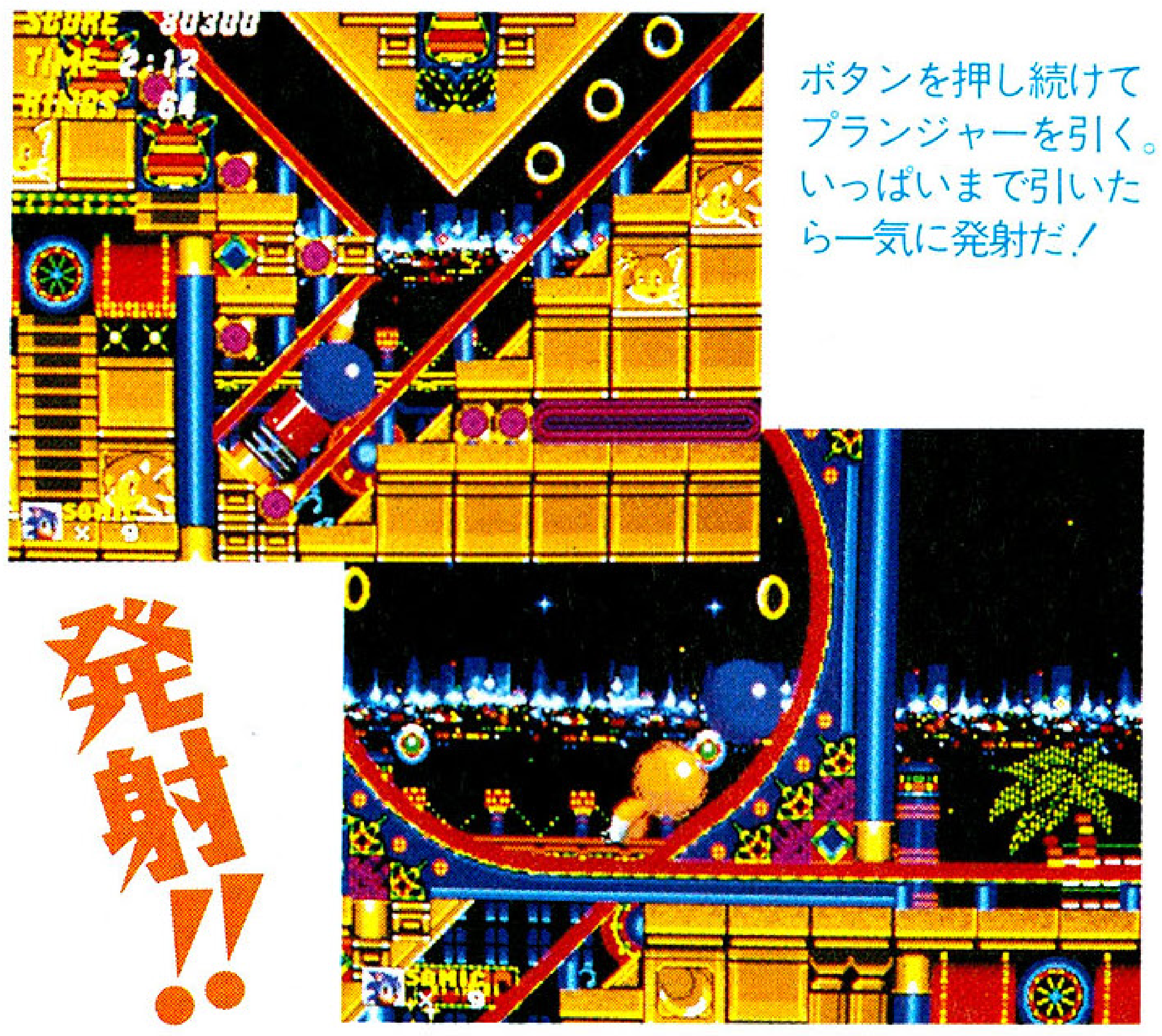
ソニックの体当たりもなんのその



しかし前方と頭上からの体当りは楯でボヨンとはじいてしまう。つまり死角は……。

調子に乗って走っていたらガードンと正面衝突。ええい、倒してやる!

バネをギリギリたわめて

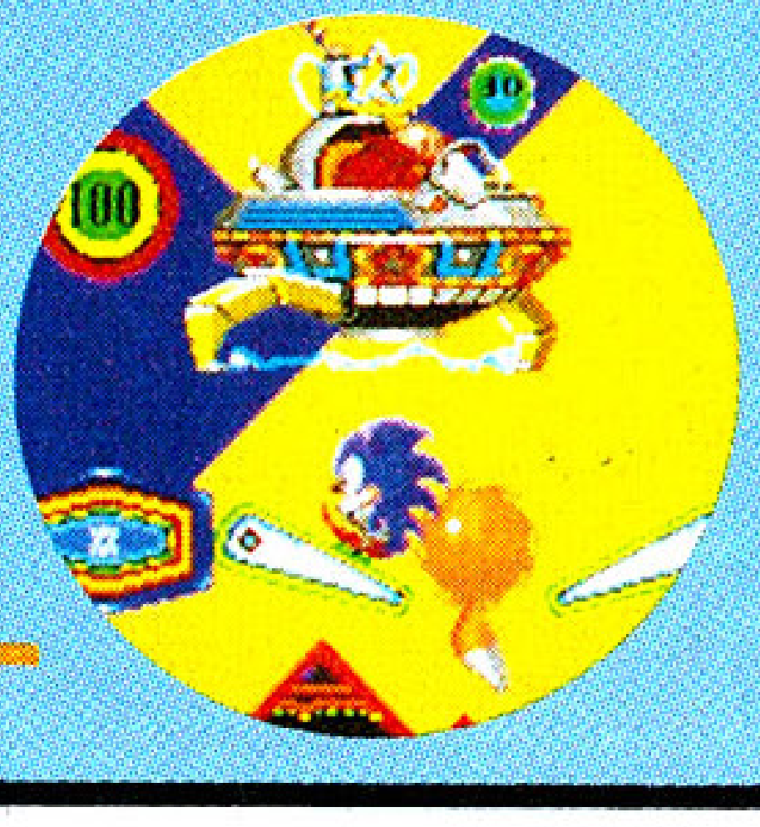


ボタンを押し続けてプランジャーを引く。いっぱいまで引いたら一気に発射だ!

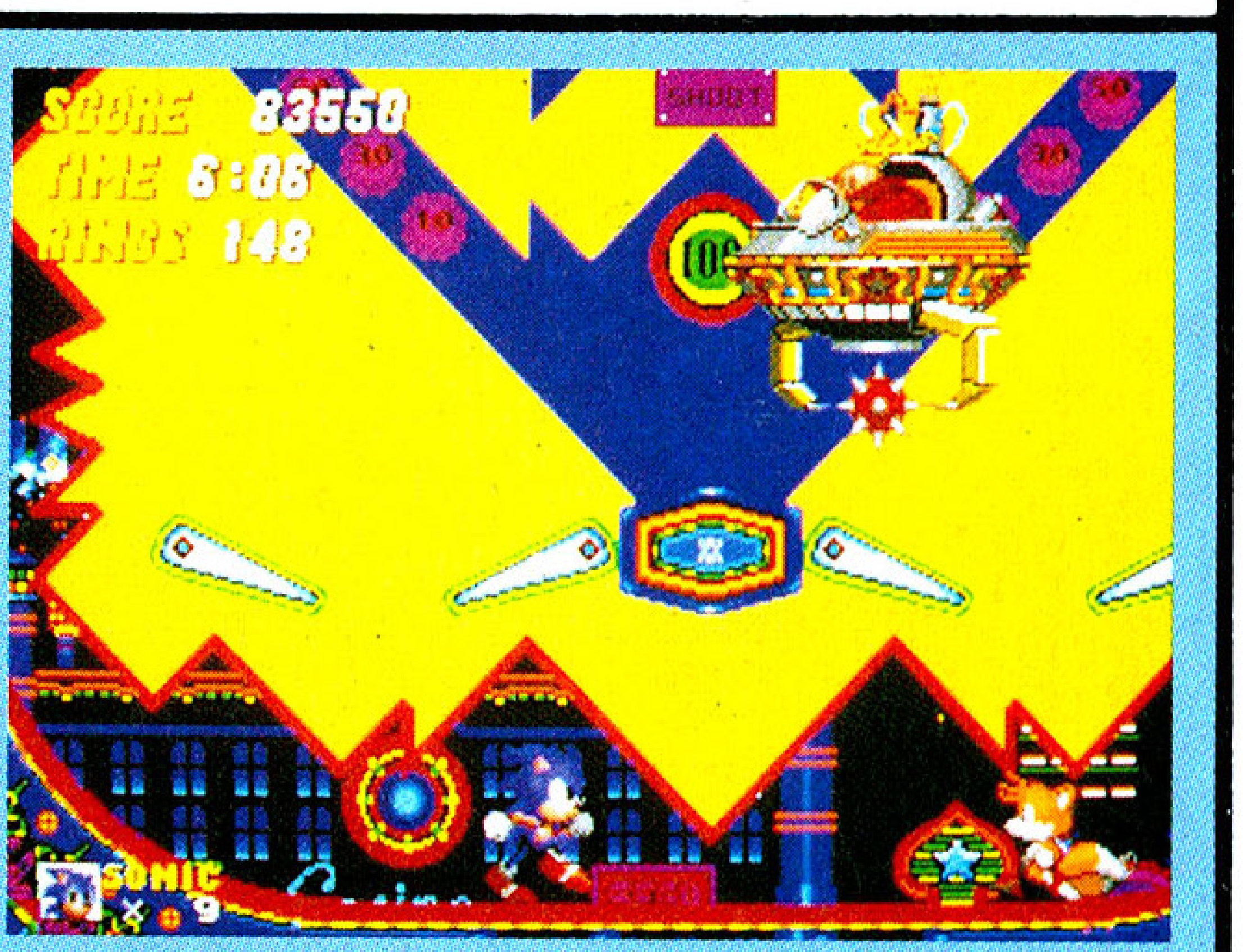
発射!!

トラック野郎ばりのギラギラ電飾に目がくらむ

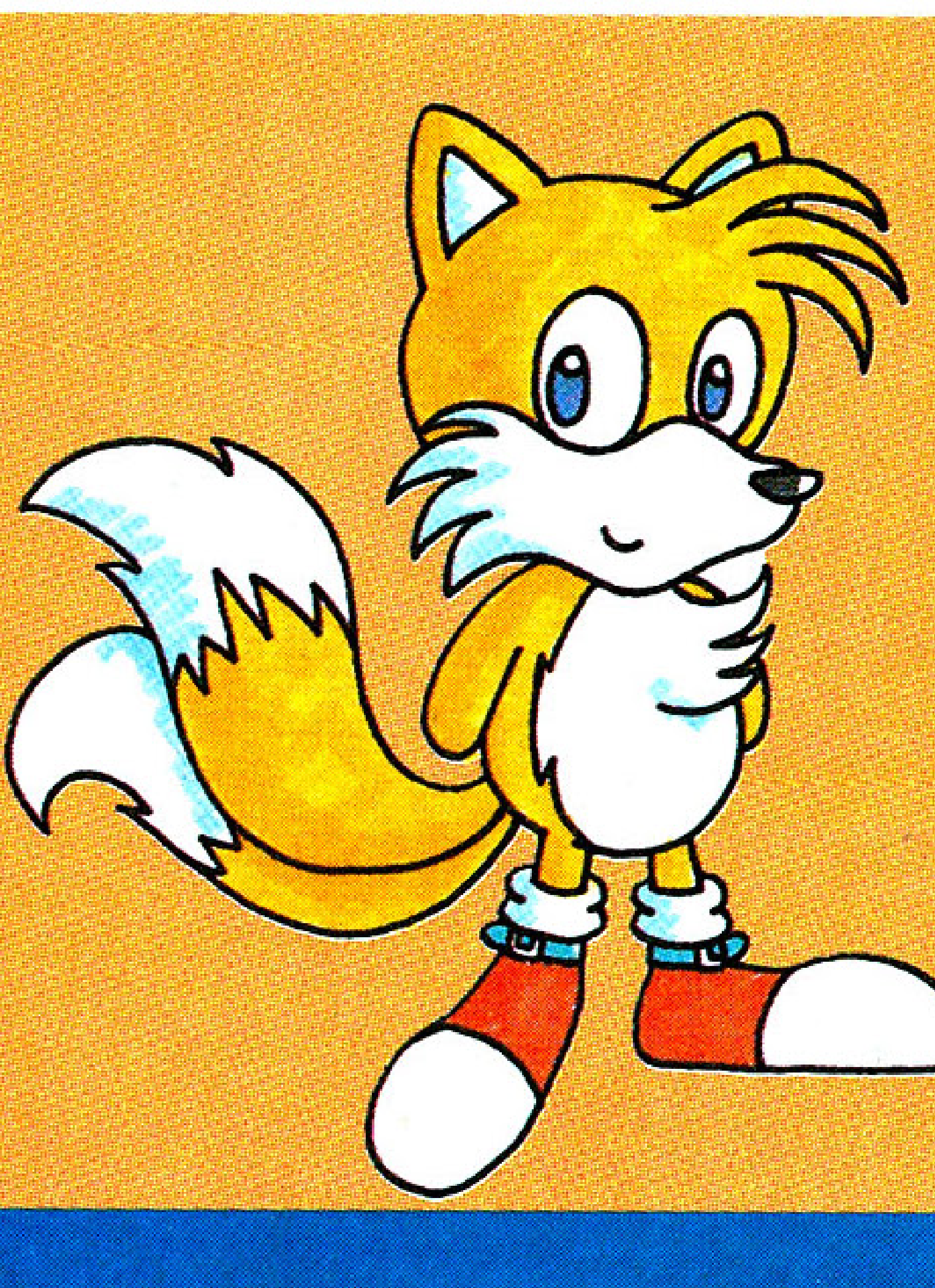
背景とのコーディネイトを考えたのか、エッグマンも愛機をキンキラに光らせて登場だ! ヤツの愛機下半分には体当たりが効かないけど、けっこう簡単な倒し方があるから自分で見つけてみよう。



下のアームでソニックをつかむその姿はまるでUFOキャッチャー



わざわざこんなカッコでお出ましなんて、エッグマンのヤツもけっこう楽しんでるんじゃないだろうか?



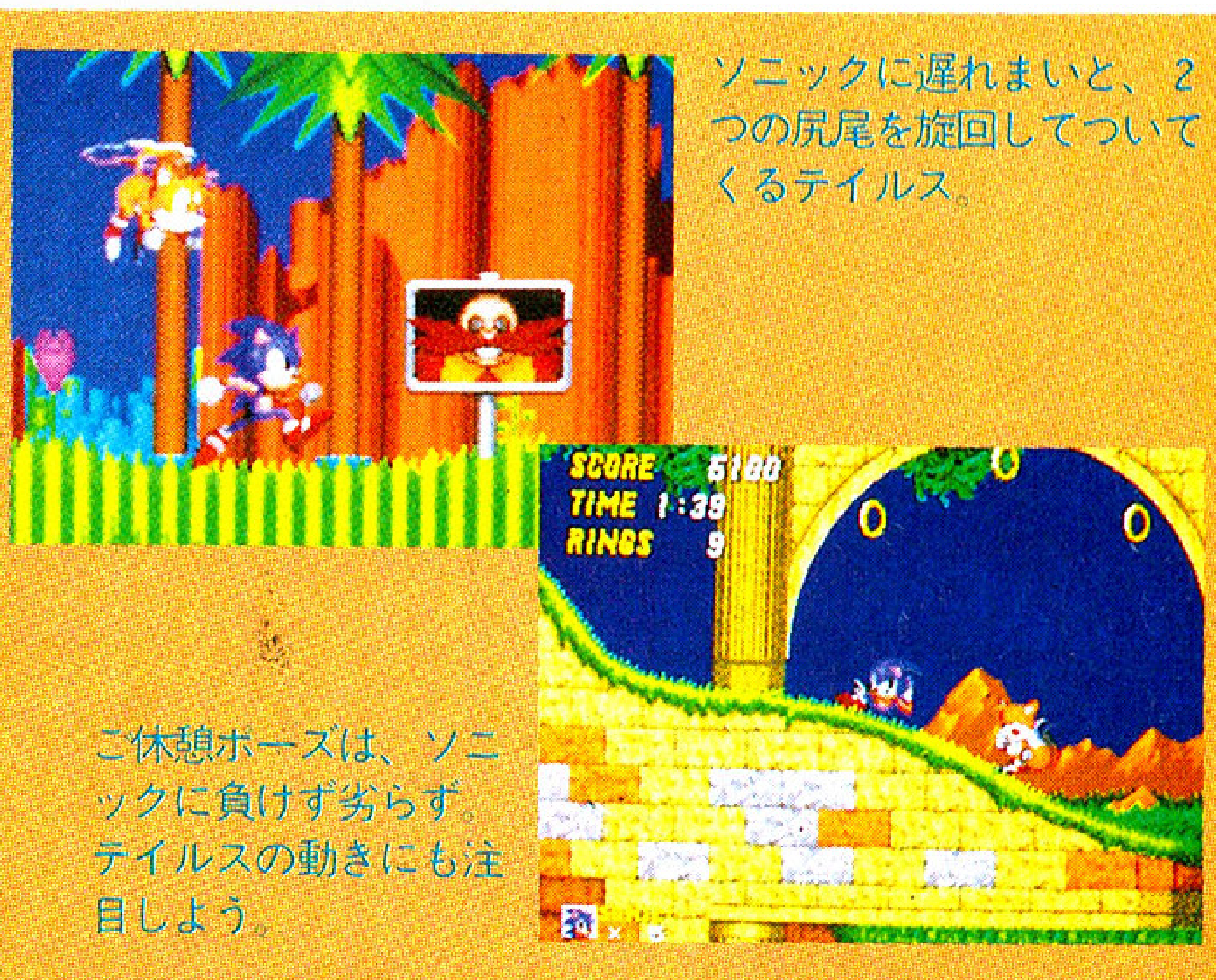
メカに強い愛すべき相棒

Miles "Tails" Prower
マイルス テイルス パウワー

性別:男　**年齢**:8才(地球年齢)

素性:出生地は不明。小さい頃は、2つの尾のためにいじめられていたが、ソニックとの出会いが、テイルスの性格を変えた。ソニックの後を追いかけながら、ソニックのようになろうと努力している。また、彼は優れた能力をもっていて、とくに機械いじりや運転などは人並みはずれている。

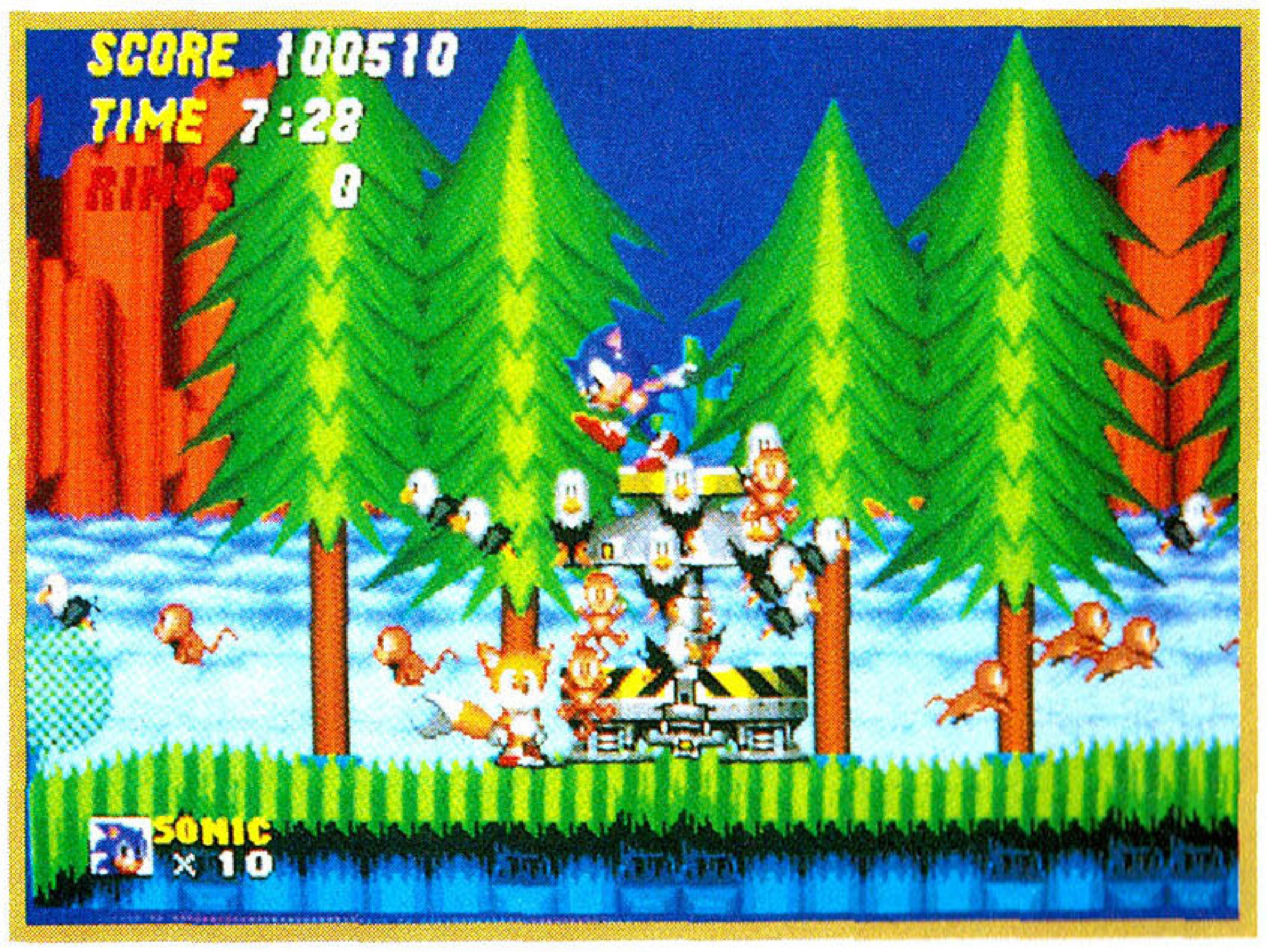
好きなもの:機械(速いもの)、クリスマス、キャンディケン(アメリカのミントキャンディ)



ソニックに遅れまいと、2つの尻尾を旋回してついてくるテイルス。

ご休憩ポーズは、ソニックに負けず劣らず。テイルスの動きにも注目しよう。

ZONE5 HILL TOP

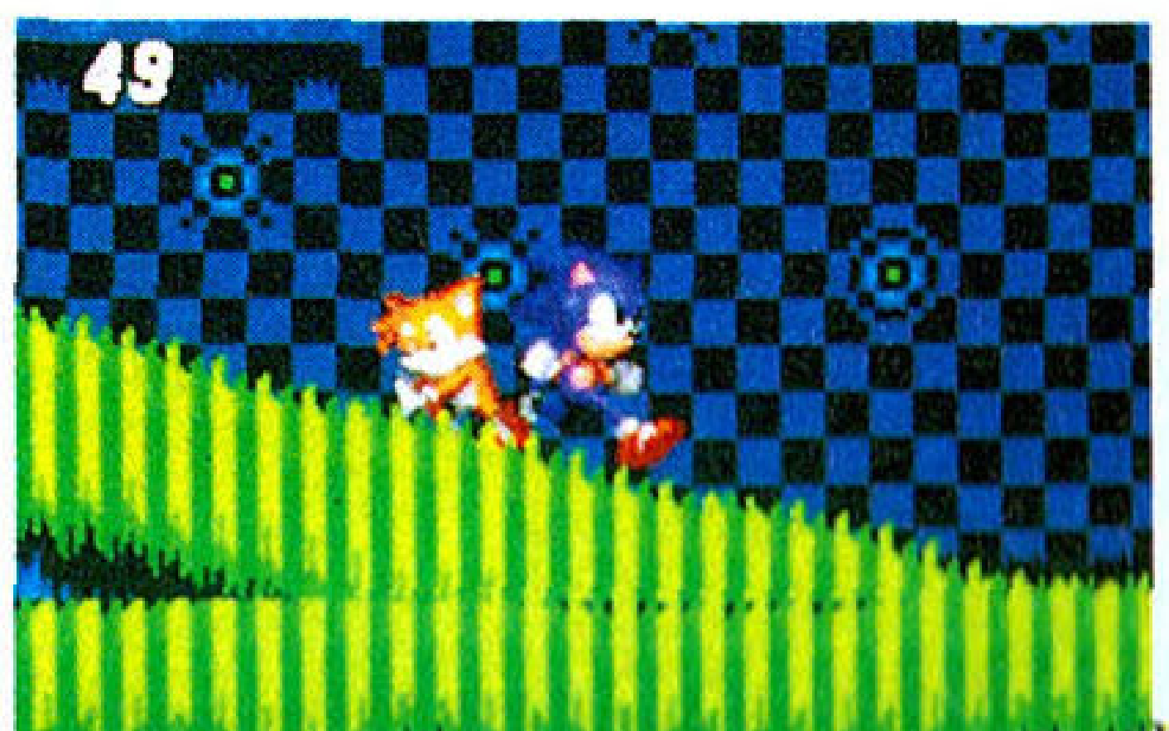

SCORE 100510
TIME 7:28
RINGS 0
SONIC ×10

針葉樹林が茂る高地と灼熱の罠の見事なコントラスト

ゾーン1に似ているけど、雲間から絶壁が突出している遠景や、そこかしこに針葉樹林が茂っているところを見ると、ここはかなりの高地みたい。

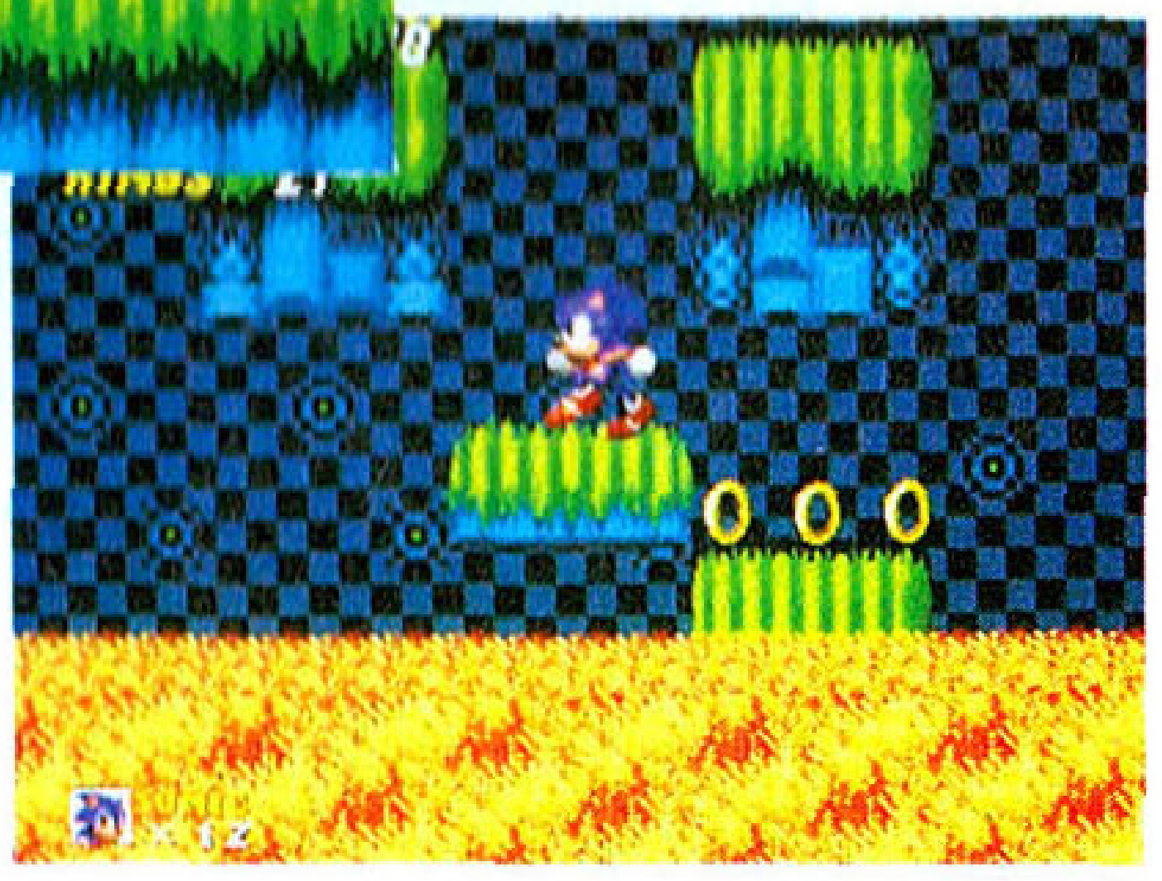
ここは、大きく分けてシーソーとバネで上へ上へと跳びはねていくルートと、カゴみたいなものを乗り継いで下っていくルートがあるぞ。また、近くに活火山でもあるのか、溶岩がグラグラ煮えたぎっていたり、いきなり地形が動いたりと、大自然が猛威をふるう地帯があったりしてけっこう難しいかも。

うごめく地形！



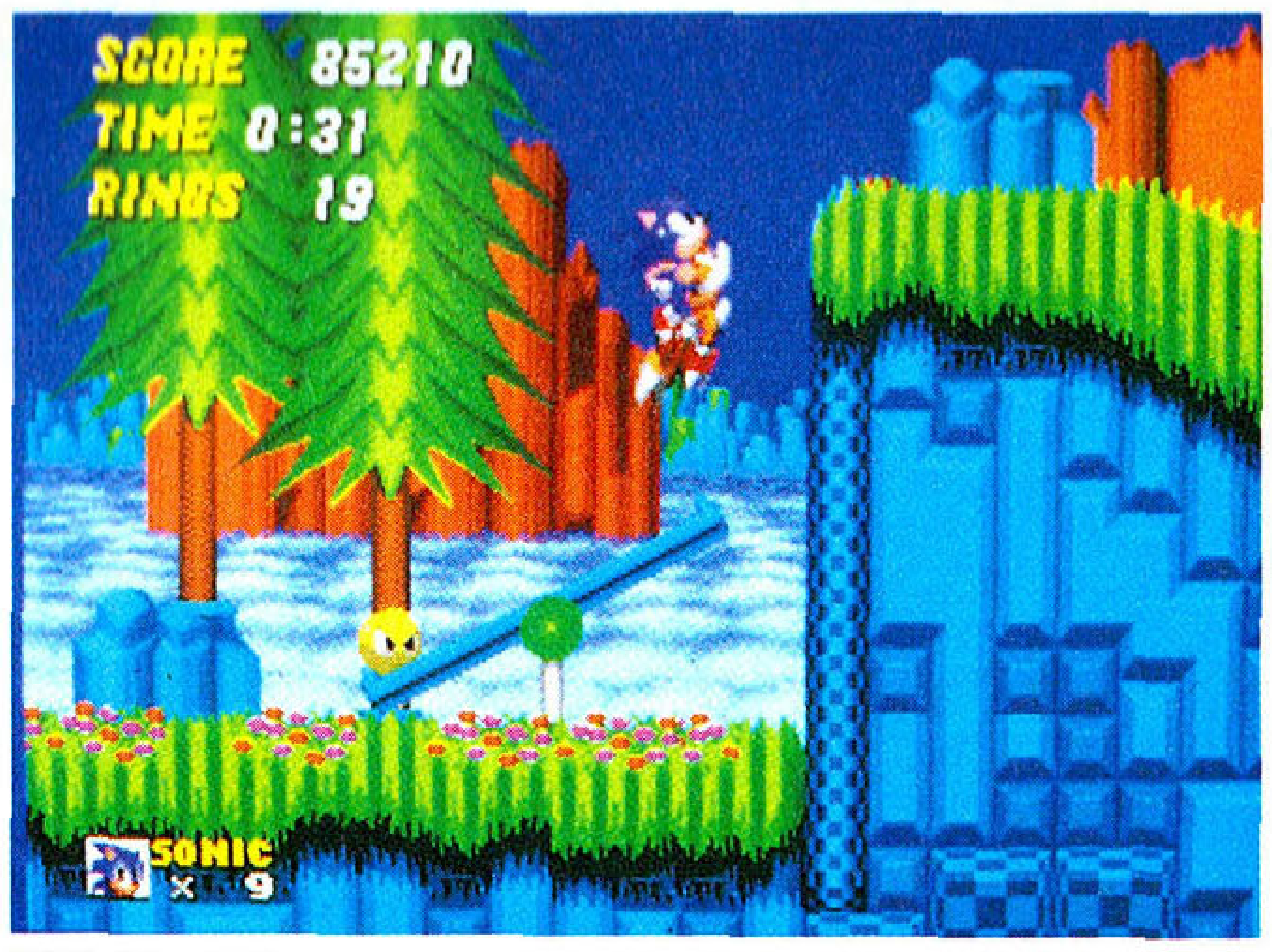
行き止まりかと思ったら地面がせり上がってくる。天井にはさまれるなよ。

迫る溶岩！



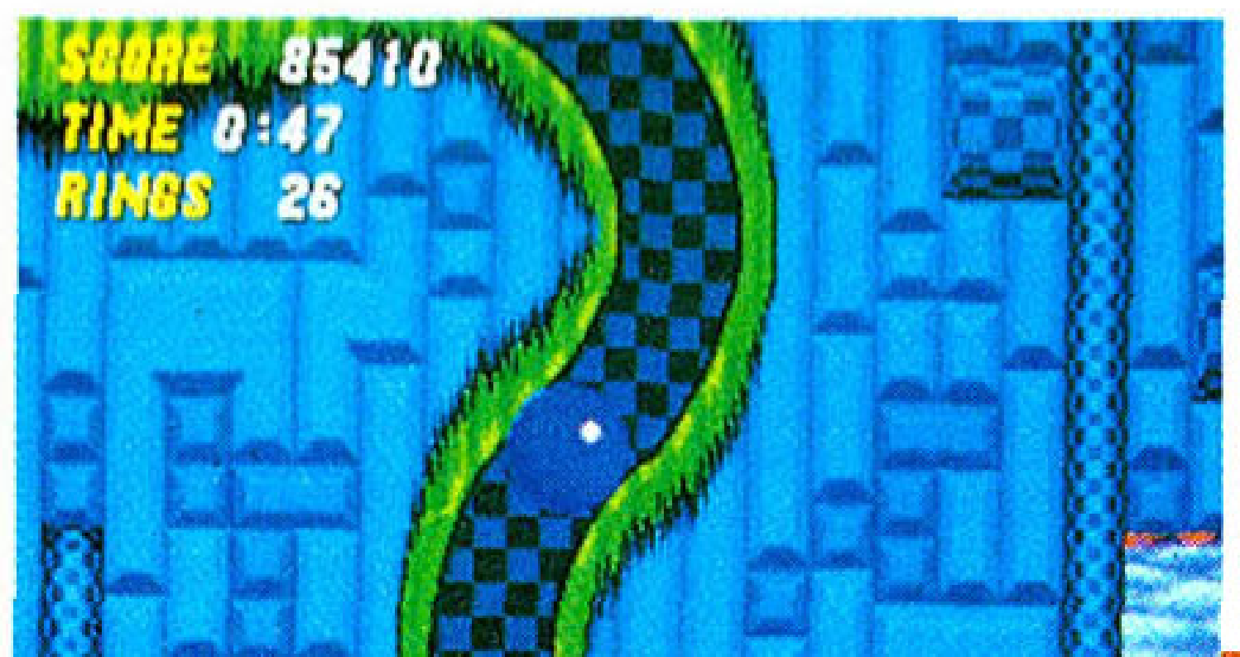
今度は溶岩があふれてきた！　ここは浮遊する足場だけが頼りだ。

いつもいっしょの2人

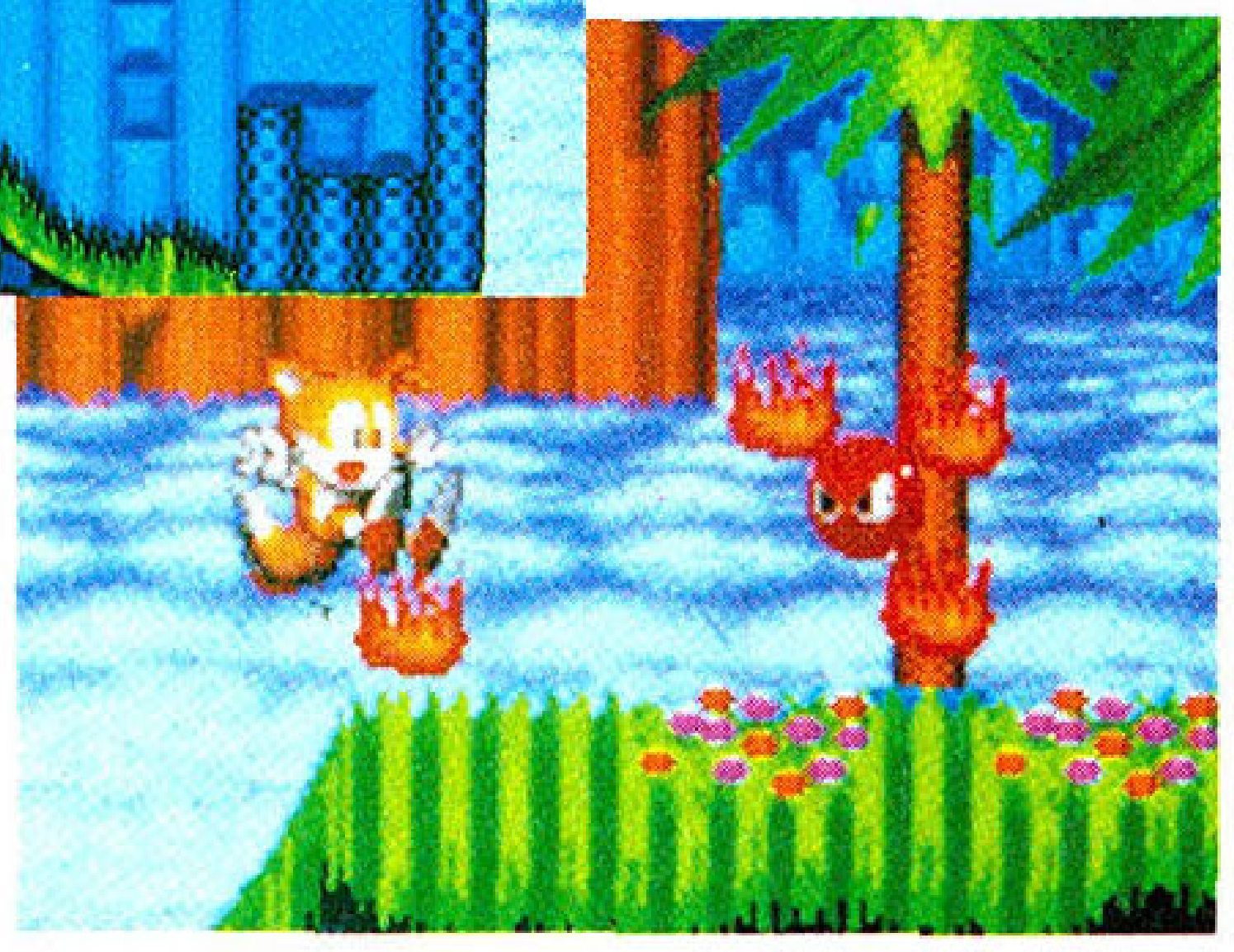

SCORE 85210
TIME 0:31
RINGS 19
SONIC × 9

「何があってもついていきます」ってな感じでよりそうテイルス。うんうん、本当にかわいいヤツよのう。

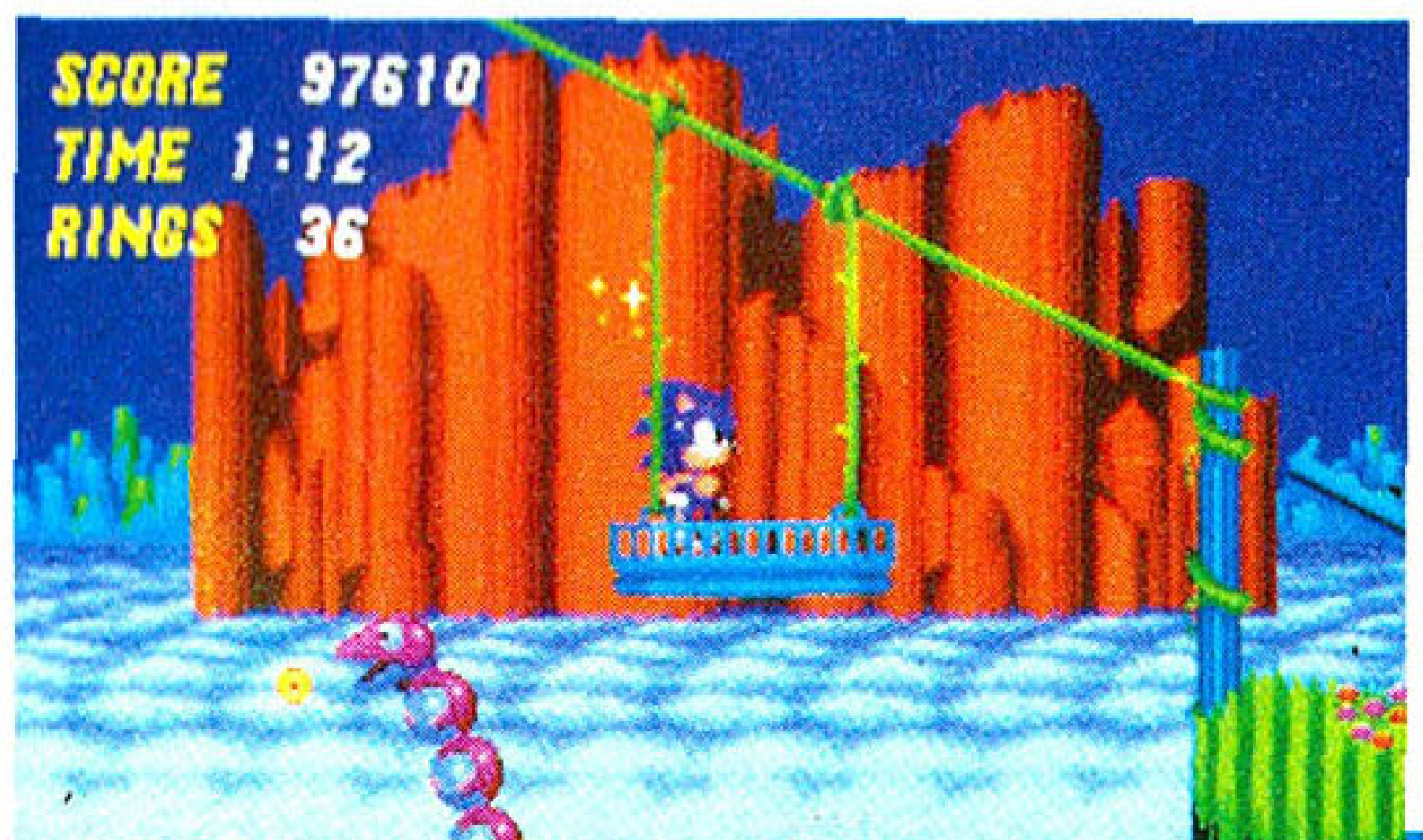
なんだか懐かしいぞぉ！


SCORE 85410
TIME 0:47
RINGS 26
SONIC × 9

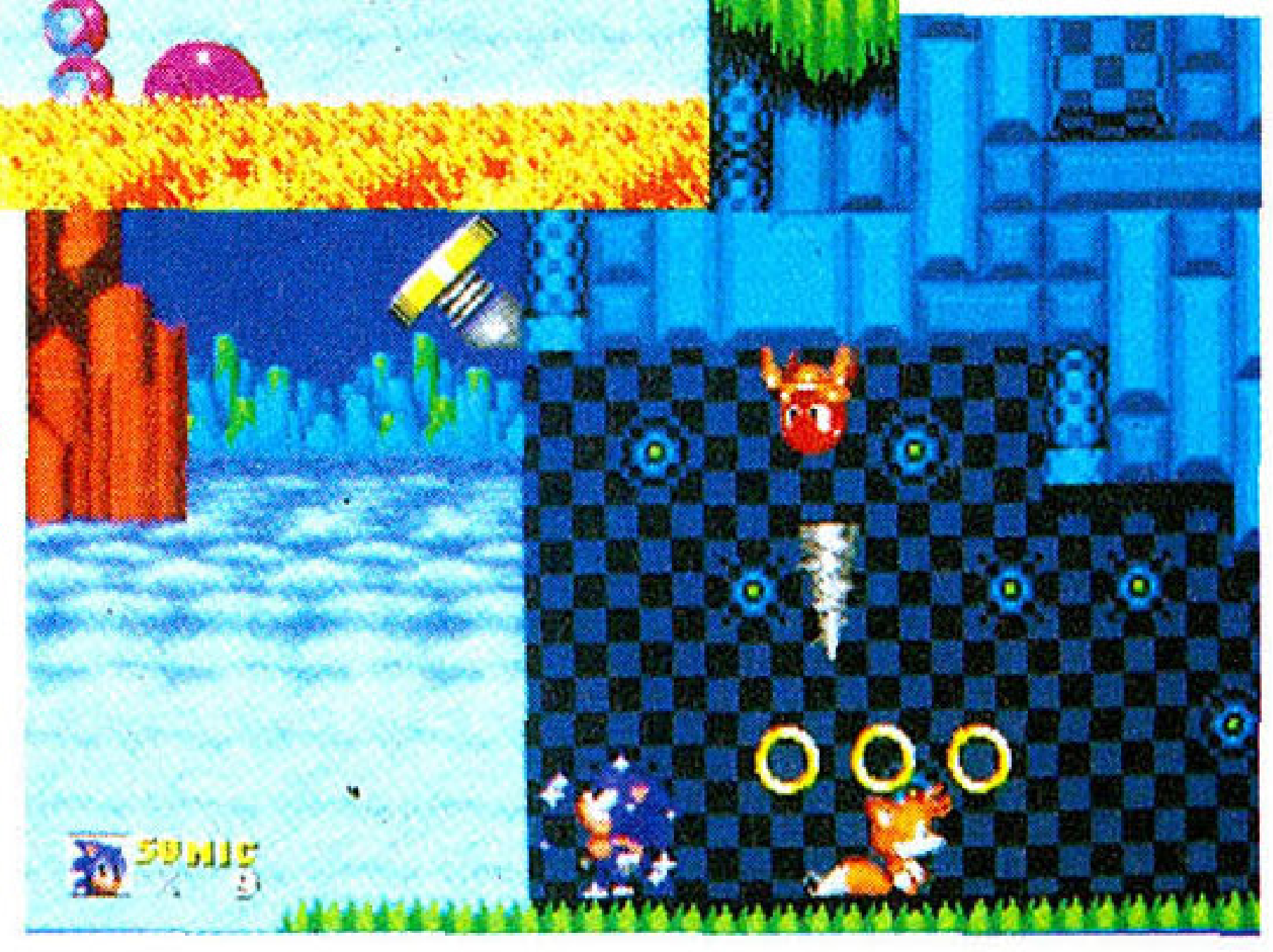
おお、これは加速チューブじゃないか。「2」でも健在だったんだねえ。



こいつはウニウニじゃなくてゴーラ。例によって弾切れになればただのカモ。


SCORE 97610
TIME 1:12
RINGS 36
× 9

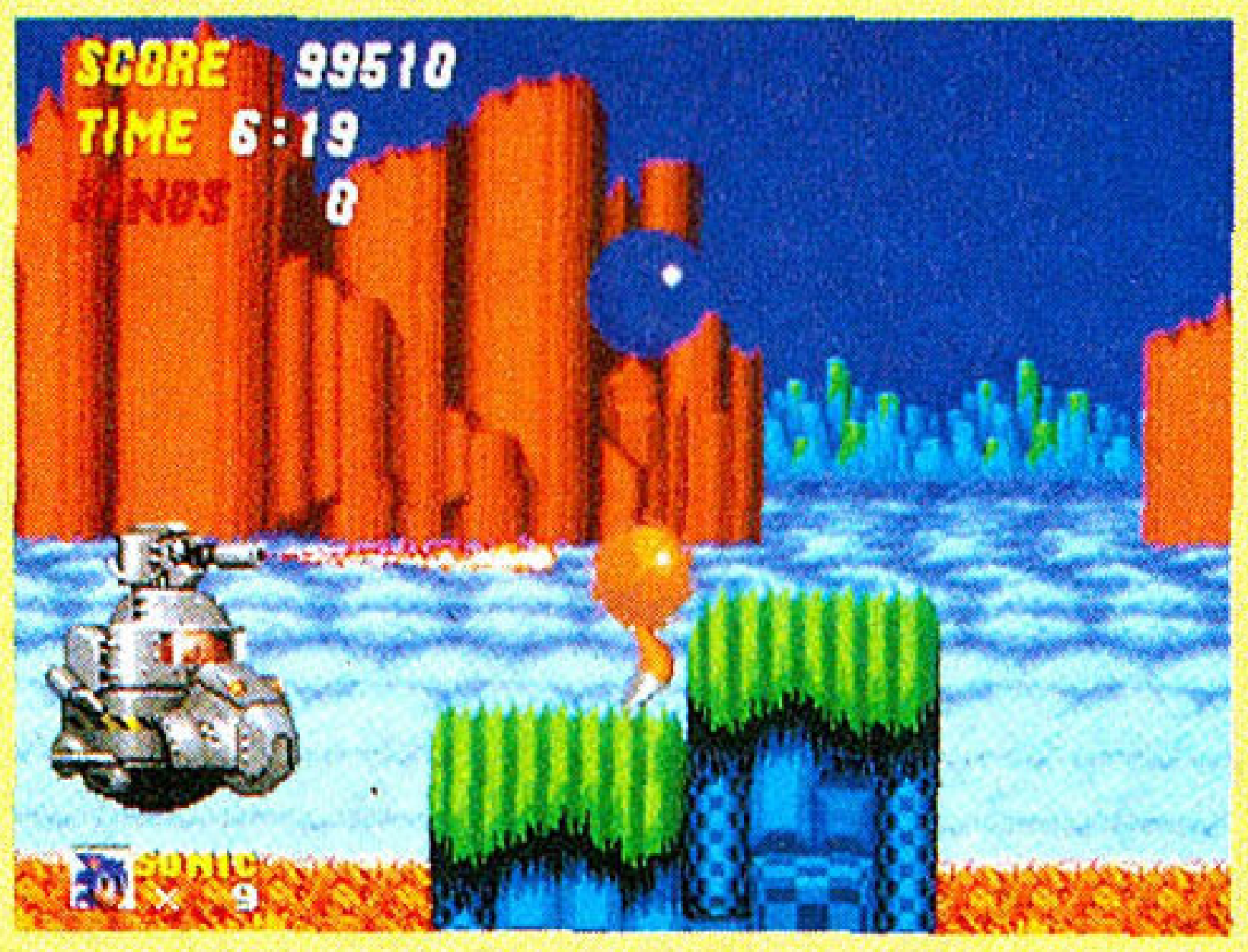
カゴに乗ってゆったり。ところがコイツは終点にくるとブチンとロープが切れてしまうんだな。



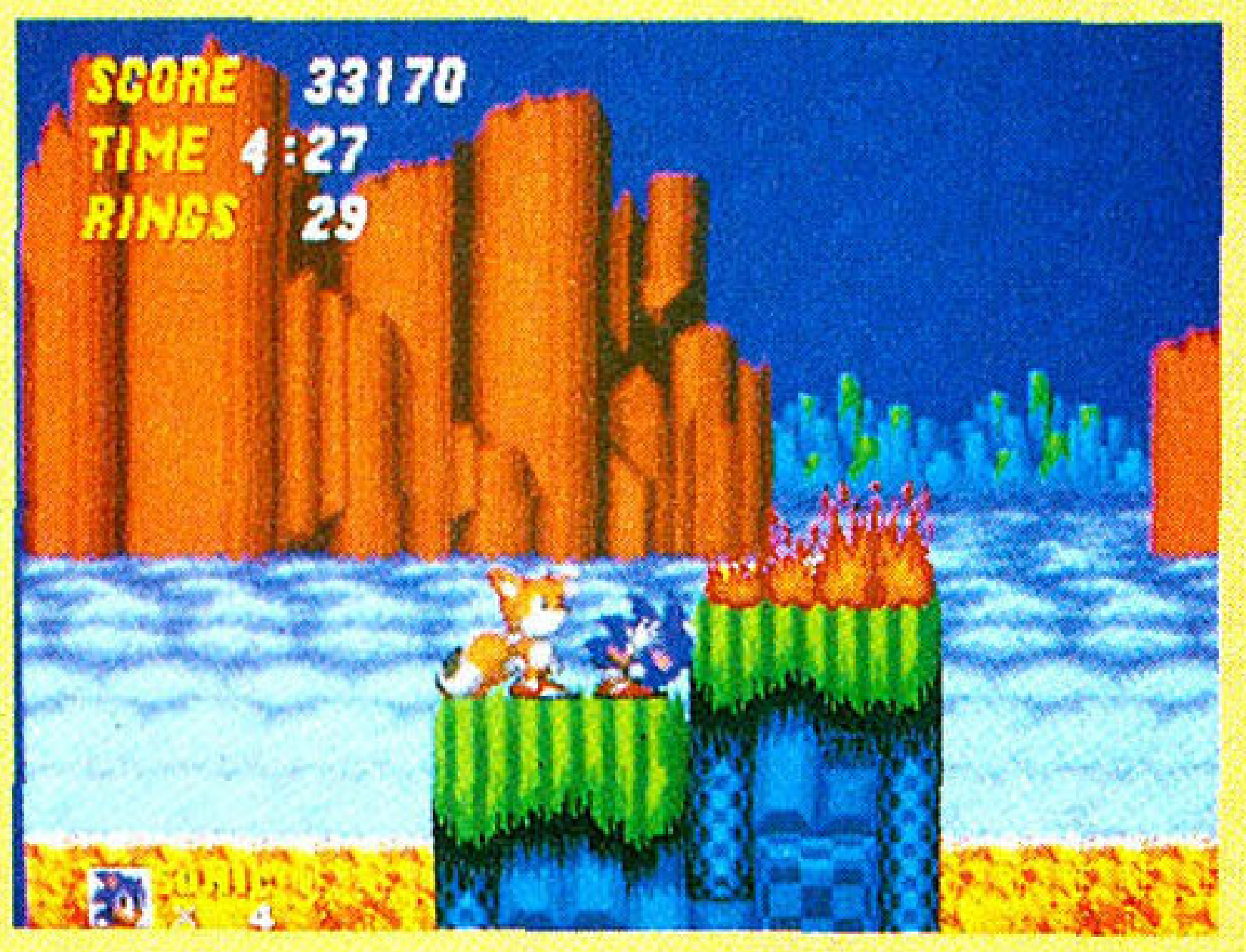
頭上をよく見ていないと「つんつん」の殻にやられちゃうぞ。あやうしテイルス。でも無敵だからな。

耐熱仕様で溶岩だって平気の平左

エッグマンとの第3ラウンドは、前作のマーブルゾーンの発展形みたいな展開になる。愛機を溶岩にも負けない装甲で固めたエッグマンは、炎とナパームのダブルアタックで迫ってくるぞ。2人プレイでテイルスにアシストしてもらうとすごく楽だ。


SCORE 99510
TIME 6:19
RINGS 0
SONIC × 9

左右の溶岩から現れては火炎を放射。1人プレイだとテイルスがこれによく焼かれる。そういうときって、ちょっと悔しかったりする。


SCORE 33170
TIME 4:27
RINGS 29

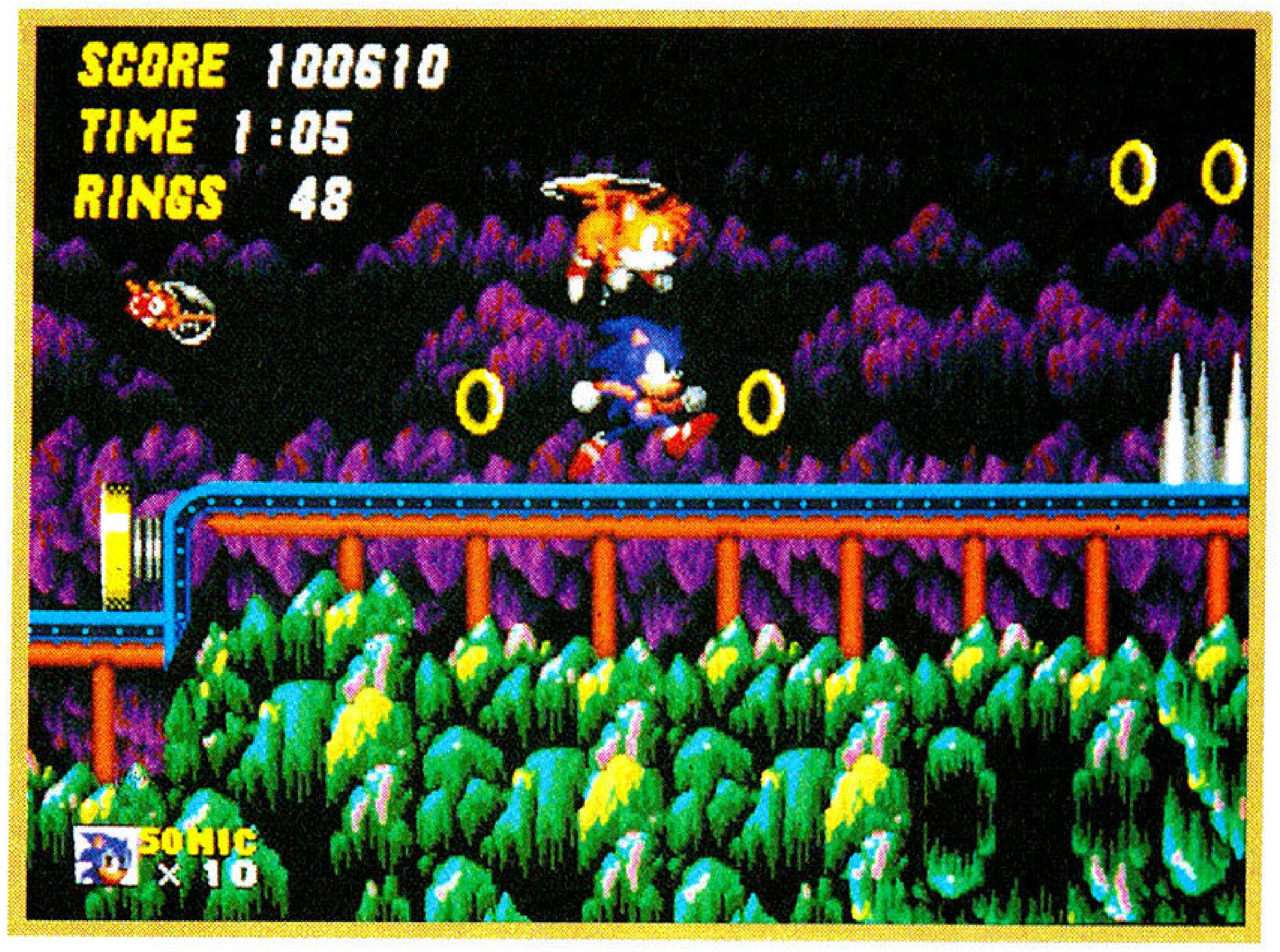
エッグマンは引っ込むときにナパームを飛ばしてくるけど、これは簡単によけられる。テイルスのキョトンとした表情がまたいいんだ。

ZONE6 MYSTIC CAVE

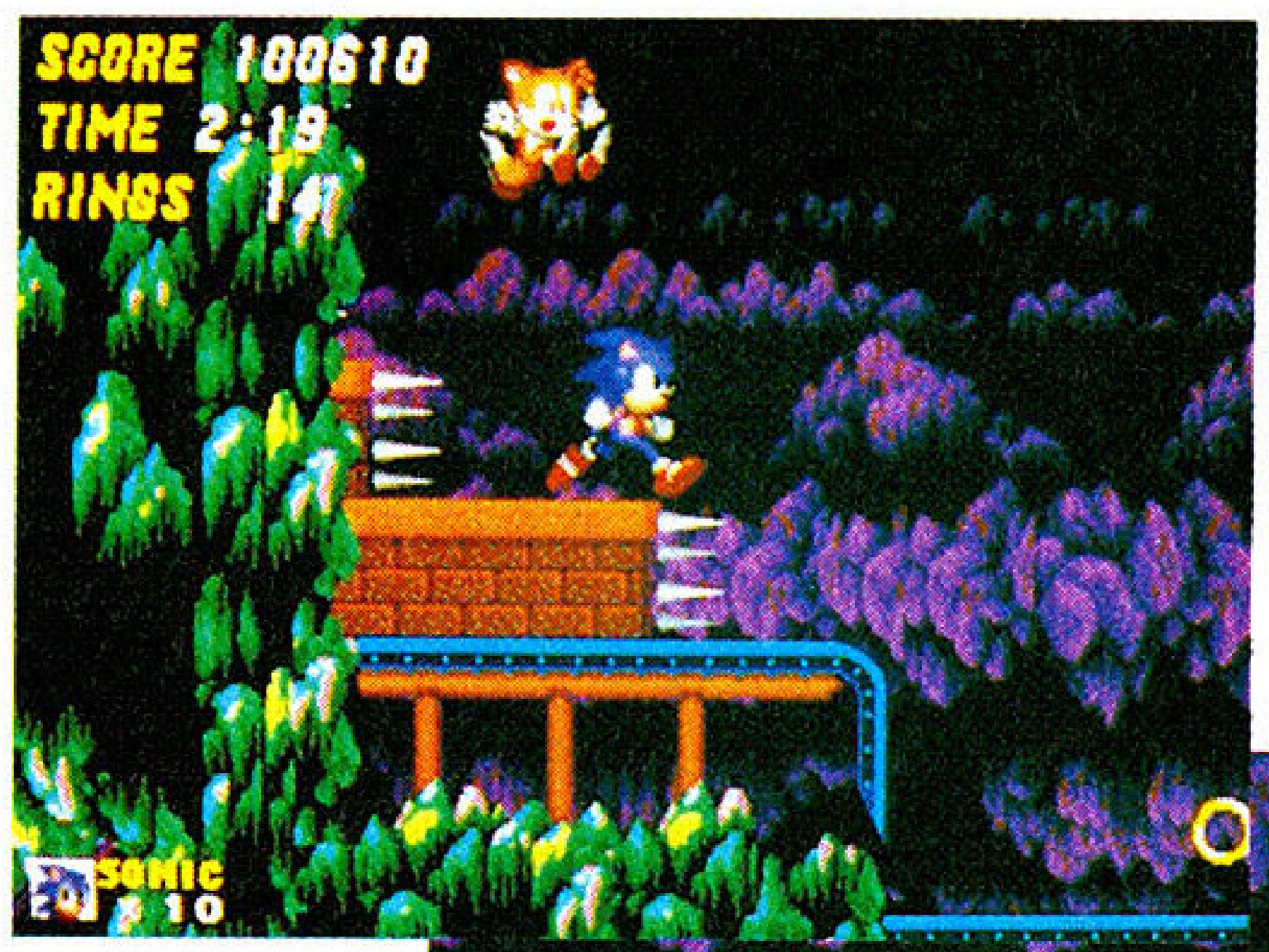
地底に眠る神秘の鍾乳洞！ホタルの明りがまぶしく映える

ここはかなり昔からある洞窟らしく、足場が腐っていて、乗ったとたんにガラガラと崩れたり、意表をつかれる位置からガキーンやトゲが飛び出したりと、常に気を抜けないゾーンだ。とくにフラッシャー（ホタル）はお尻が光っているときは無敵なので、リングを集めているときは出会い頭にぶつからないようにね。

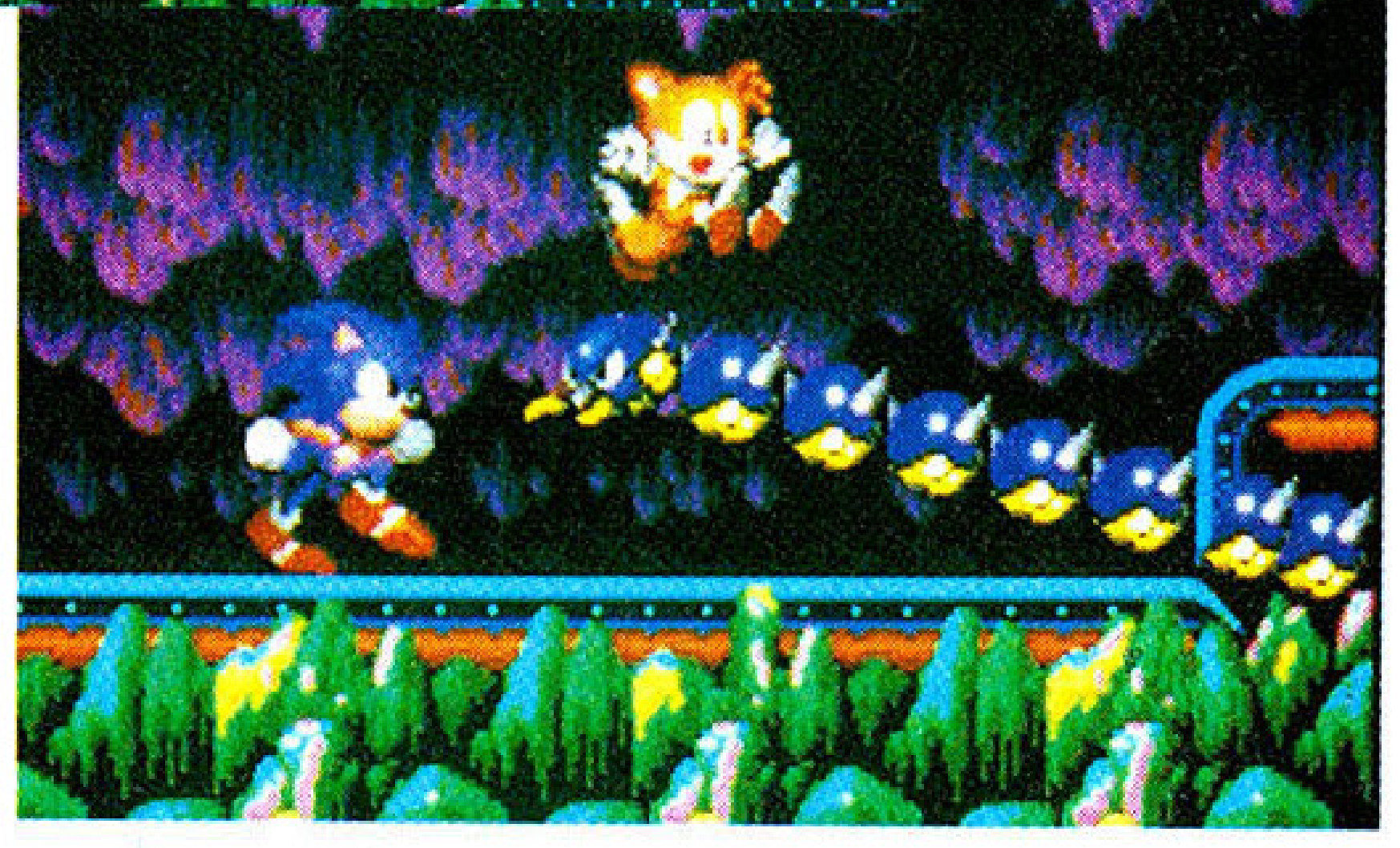
内部を探索していると行き止まりにちょくちょくぶつかるけど、そういう場所にはたいてい長い蔓が伸びているはず。これにぶらさがると……。


SCORE 100610
TIME 1:05
RINGS 48
SONIC ×10

やられてばかりでかわいそうなテイルス…

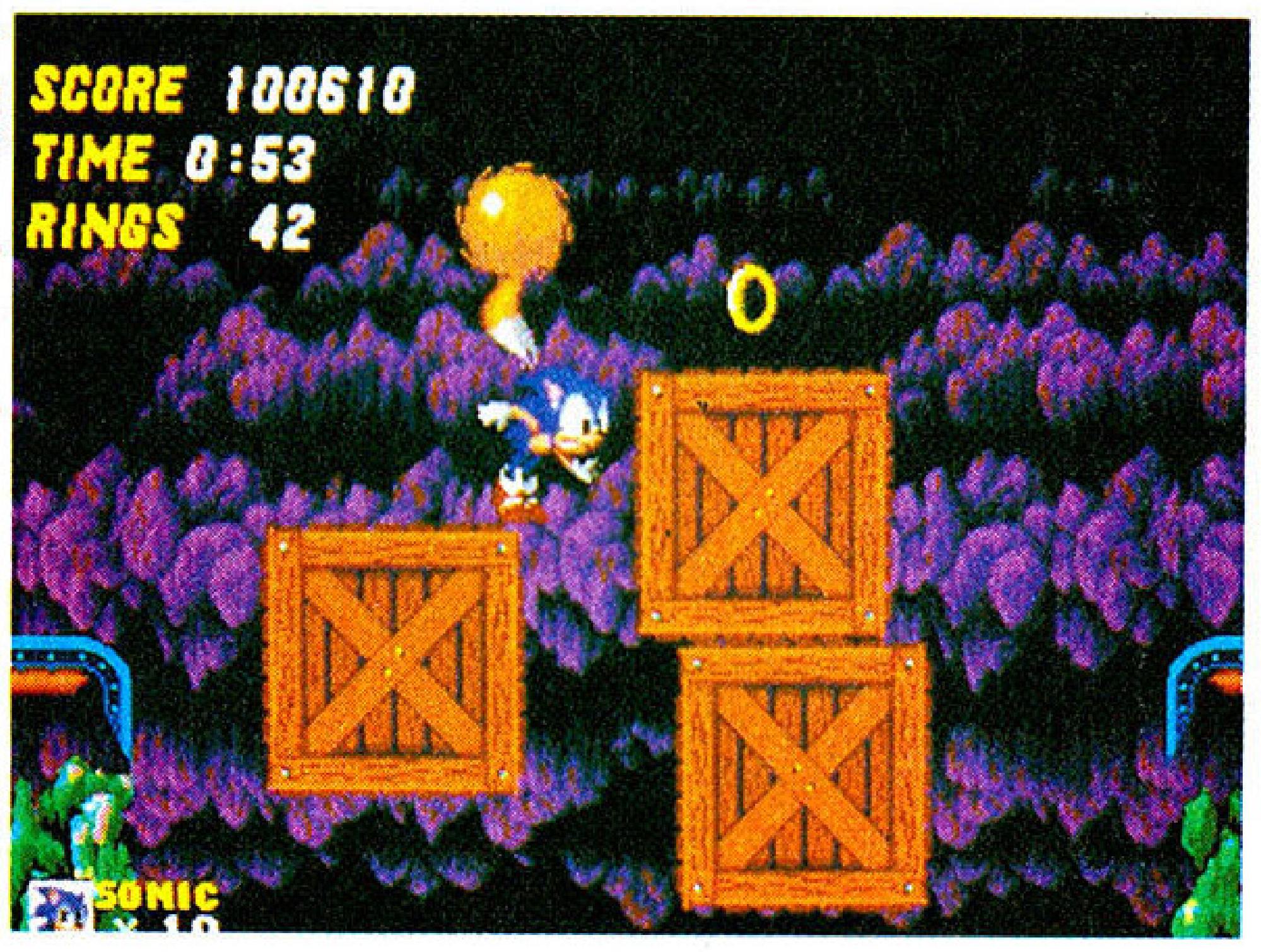

SCORE 100610
TIME 2:19
RINGS 14
SONIC ×10

1人プレイだとあわれなくらいにトラップのえじきになるテイルス。ああ……。



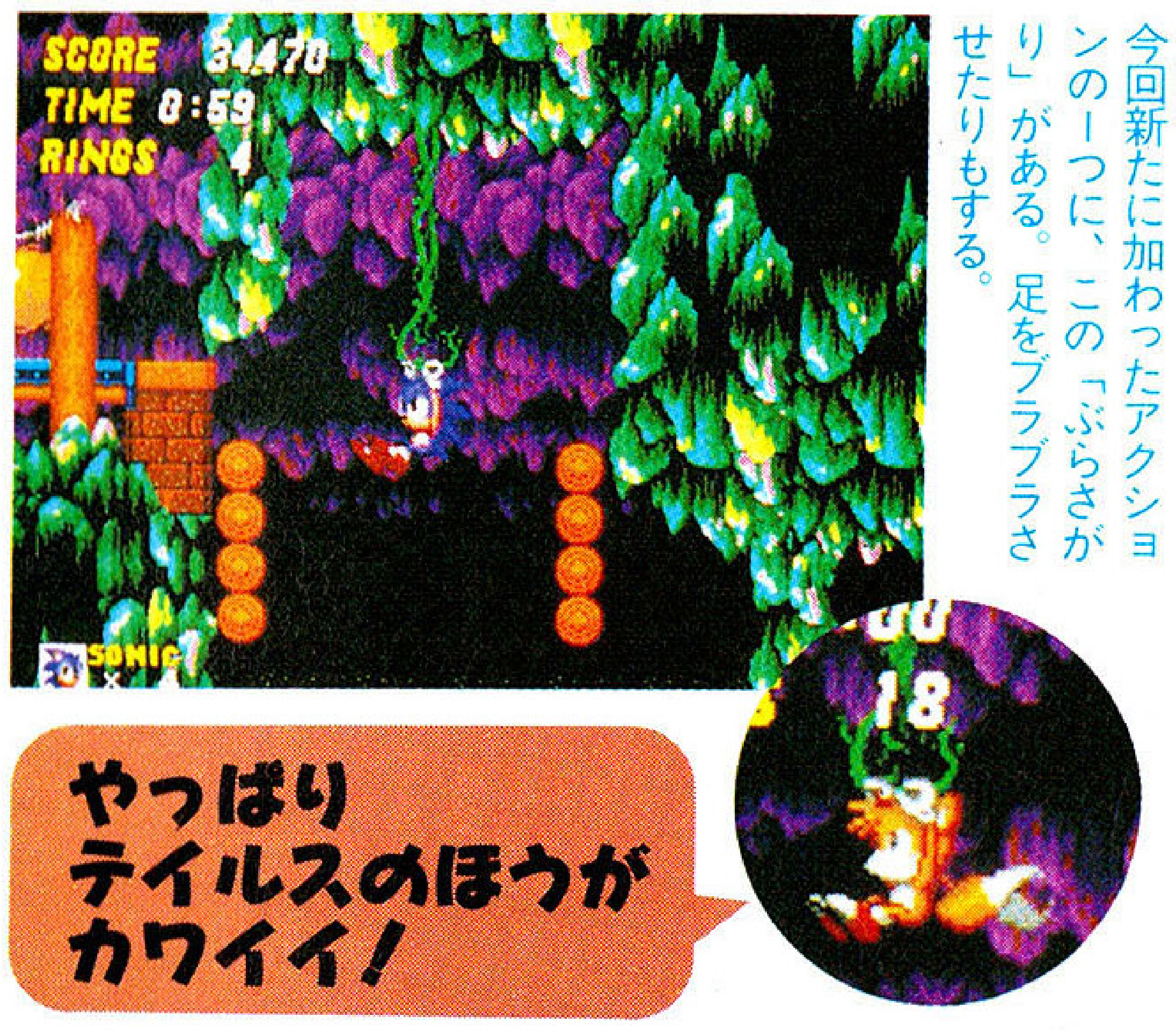
ガキーンを自分だけかわしたソニック。この薄情者め〜。

表情が豊かになったソニック

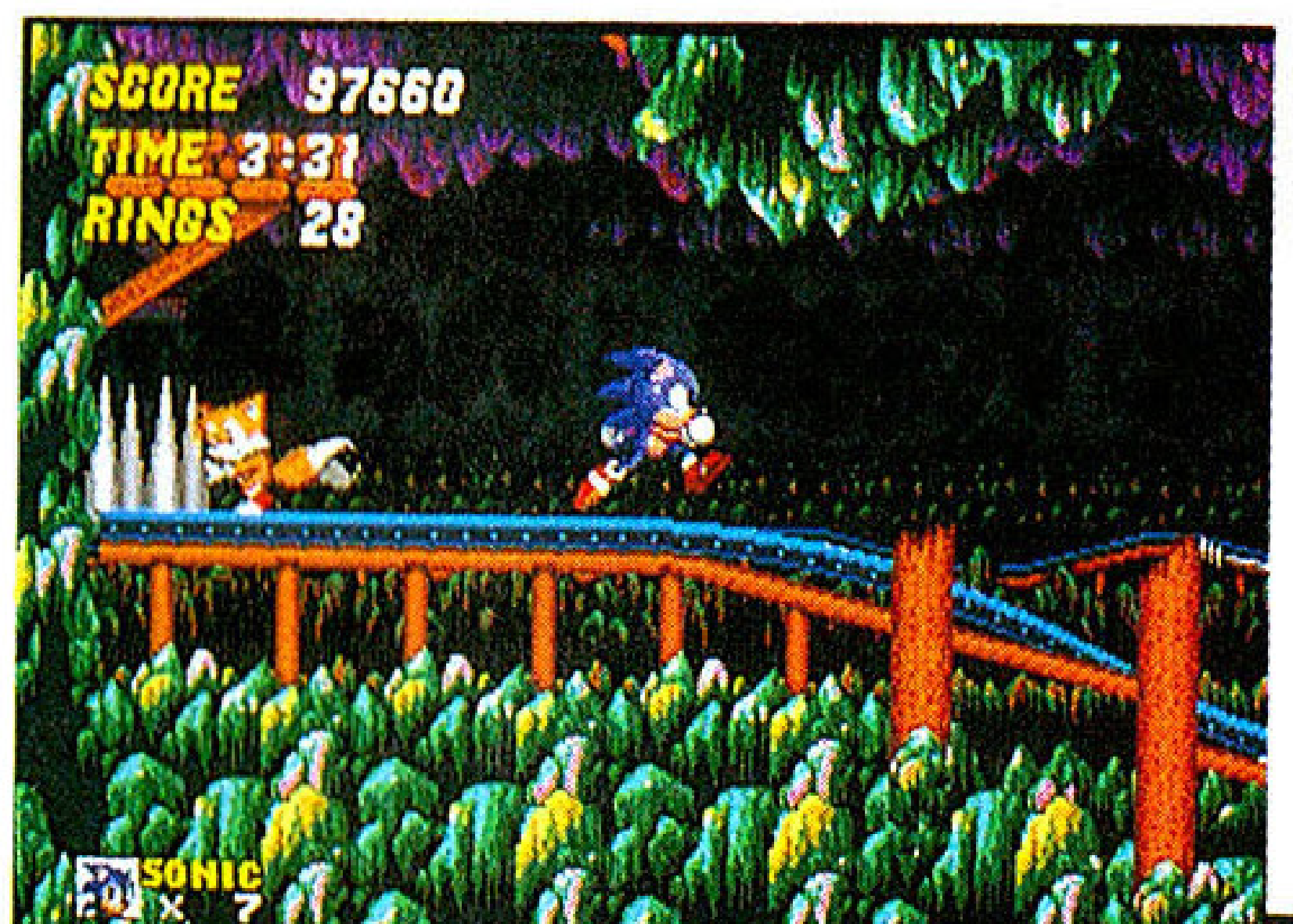

SCORE 100610
TIME 0:53
RINGS 42
SONIC ×10

前作では小生意気なイメージばかり目立っていたソニック。そんな彼が体だけでなく性格まで丸くなっておチャラケます。

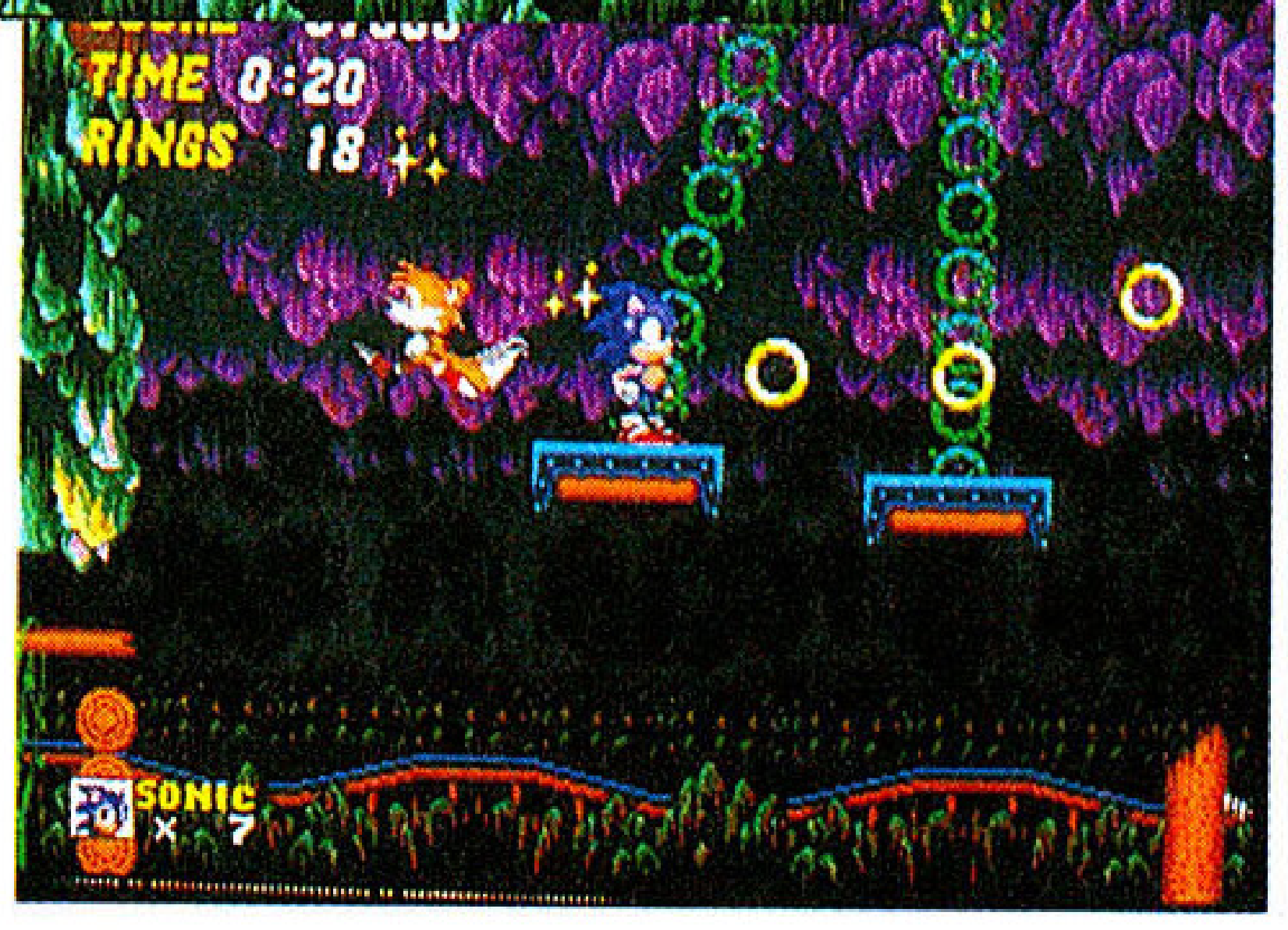
蔓がスイッチなのだ


SCORE 34470
TIME 0:59
RINGS 4
18
やっぱりテイルスのほうがカワイイ！

今回新たに加わったアクションの一つに、この「ぶらさがり」がある。足をブラブラさせたりもする。

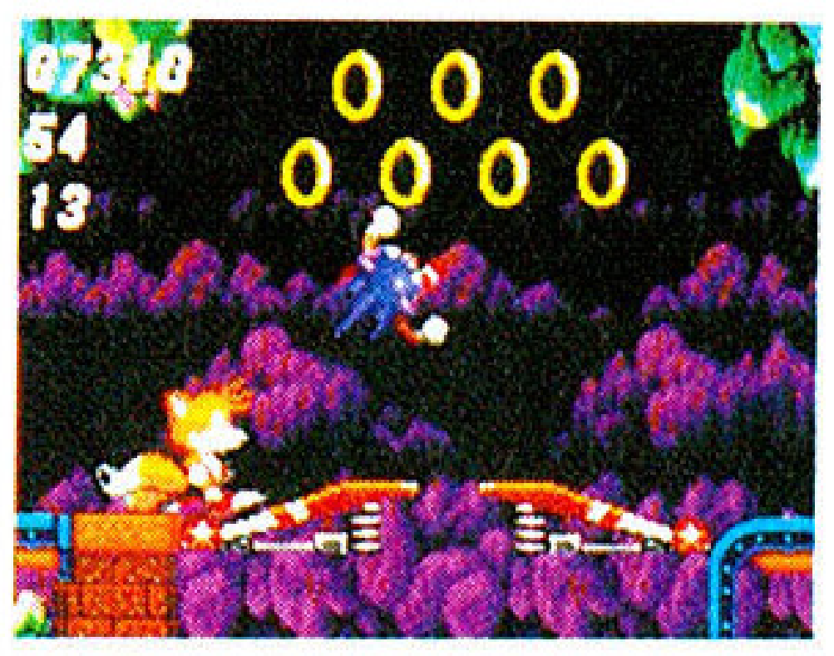

SCORE 97660
TIME 3:31
RINGS 28
SONIC ×7

ソニック2では前作と同様に、障害物を動かしたりする仕掛けはさほど多くはない。

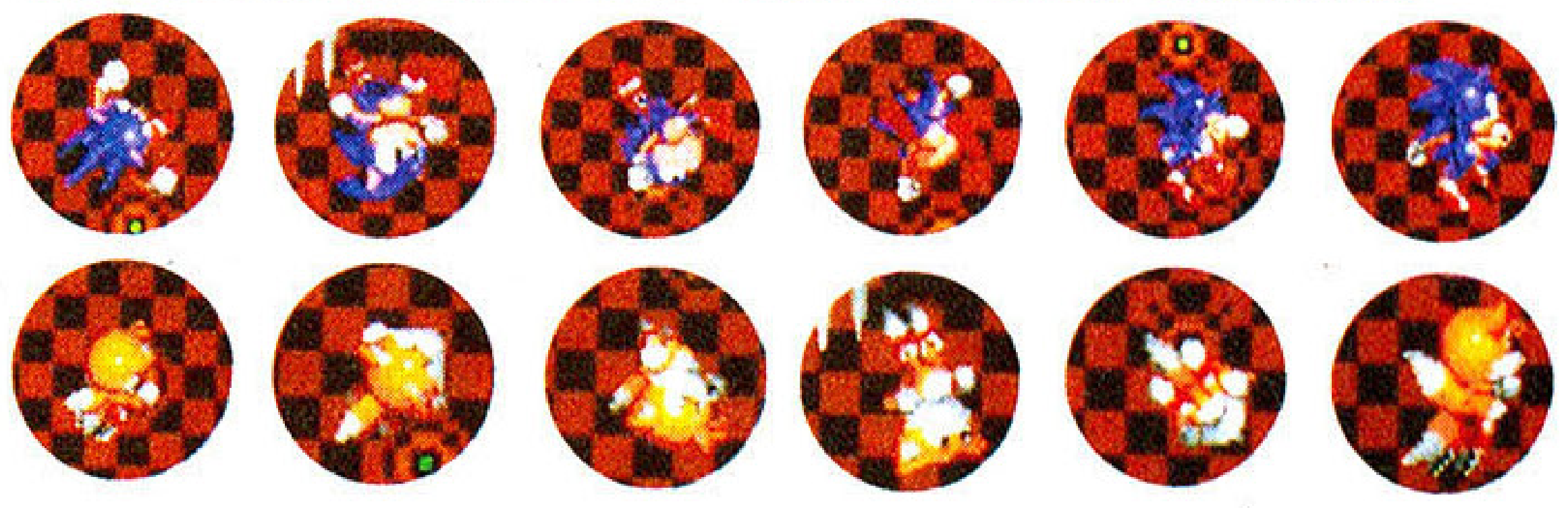

TIME 0:20
RINGS 18
SONIC ×7

ここの足場どうしがぶつかったときの「スコン」という音を聞くと、なんとなく脱力感に襲われる。

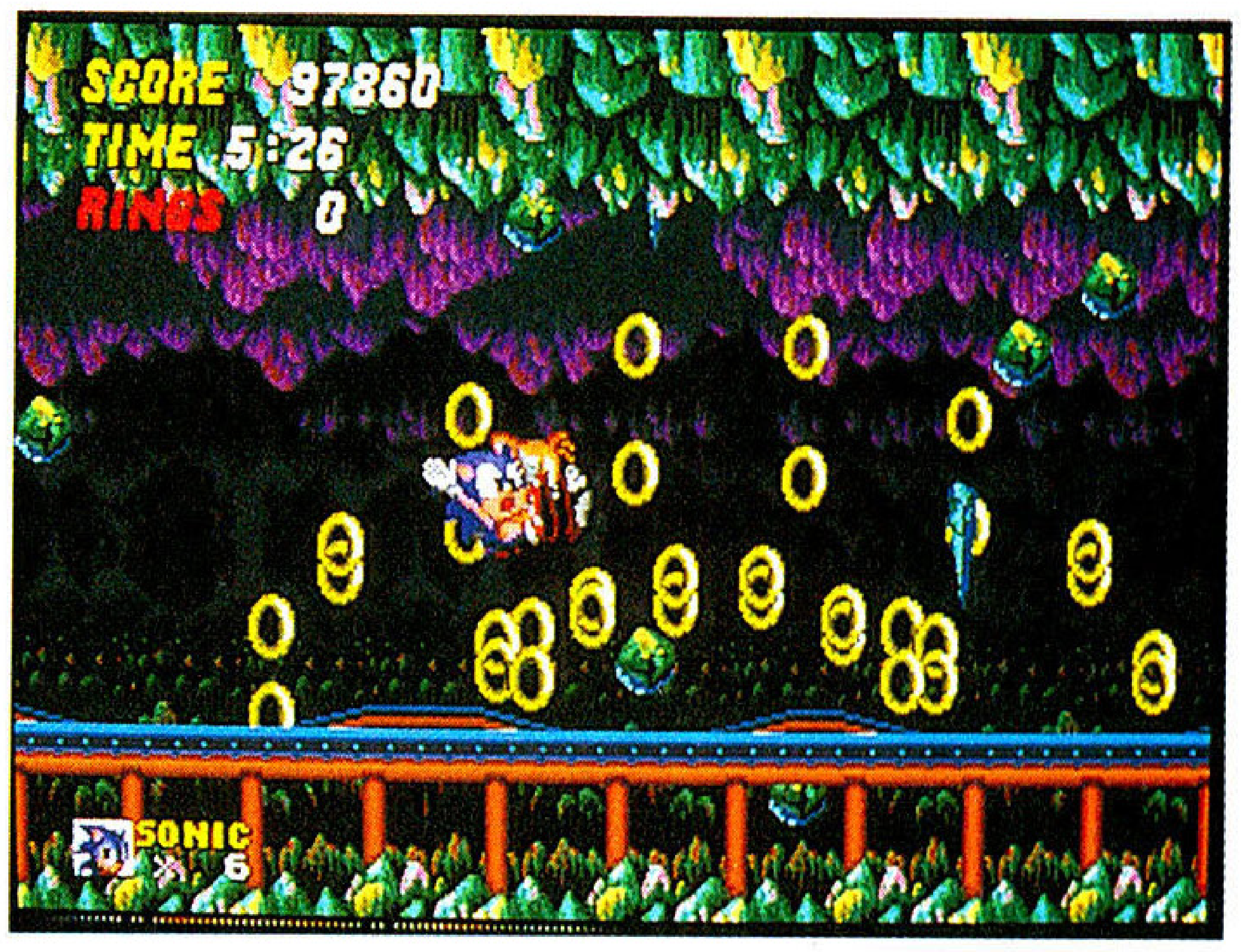
前作より大幅に増えたキャラの動作パターン



「ソニック2」はゾーン数だけでなく、動きのパターンも豊富になった。たとえばスプリングボードで飛んだときなんかは、空中で体をひねるようにクルリと回転するのだ。しかもここに掲載した連続写真は、その一部でしかないのだから驚きだね。



落石ボロボロ！ 頭上注意！

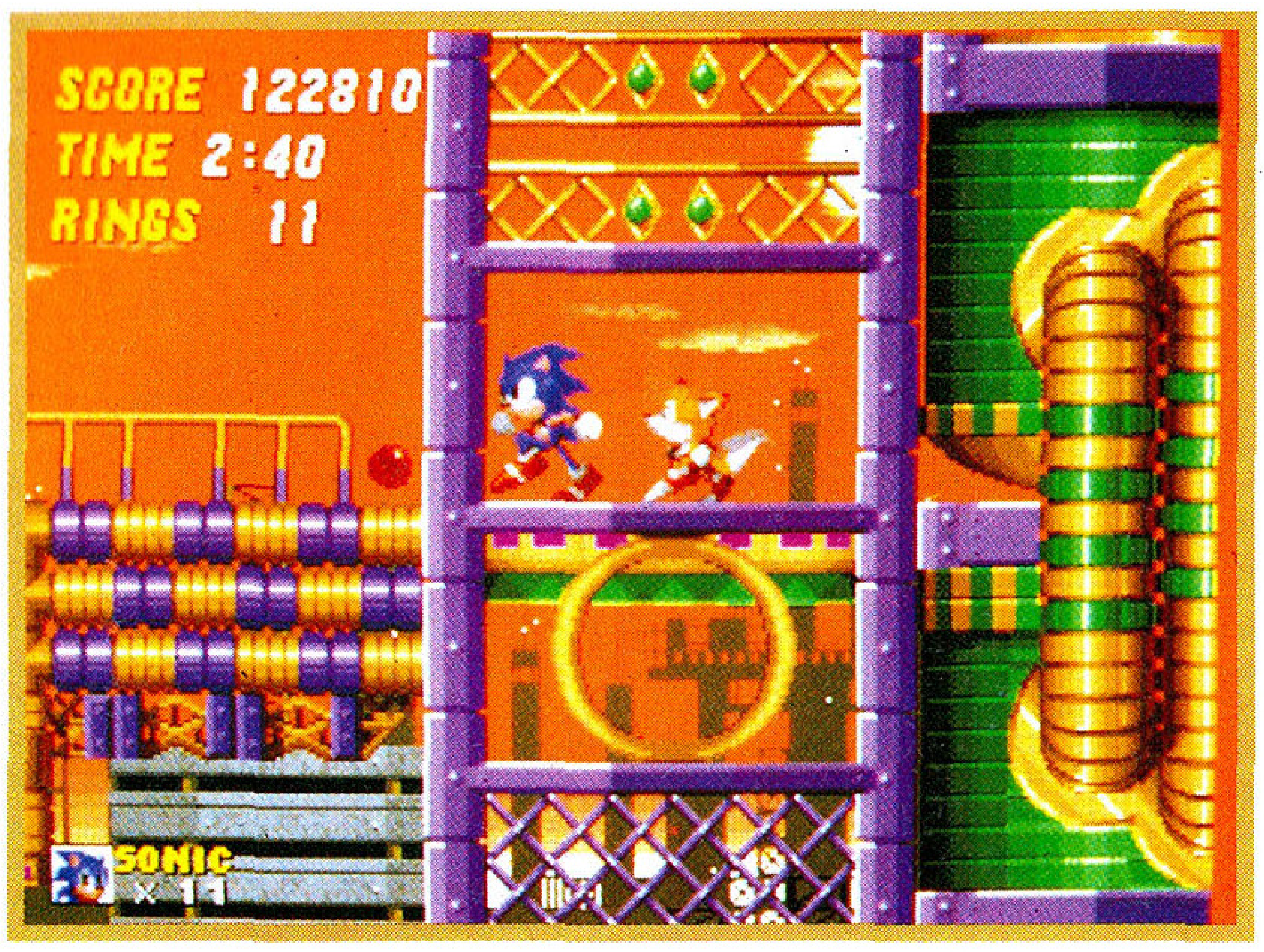

SCORE 97860
TIME 5:26
RINGS 0
SONIC ×6

いきなりの落石。でも、とがっているヤツ以外は当たらない。

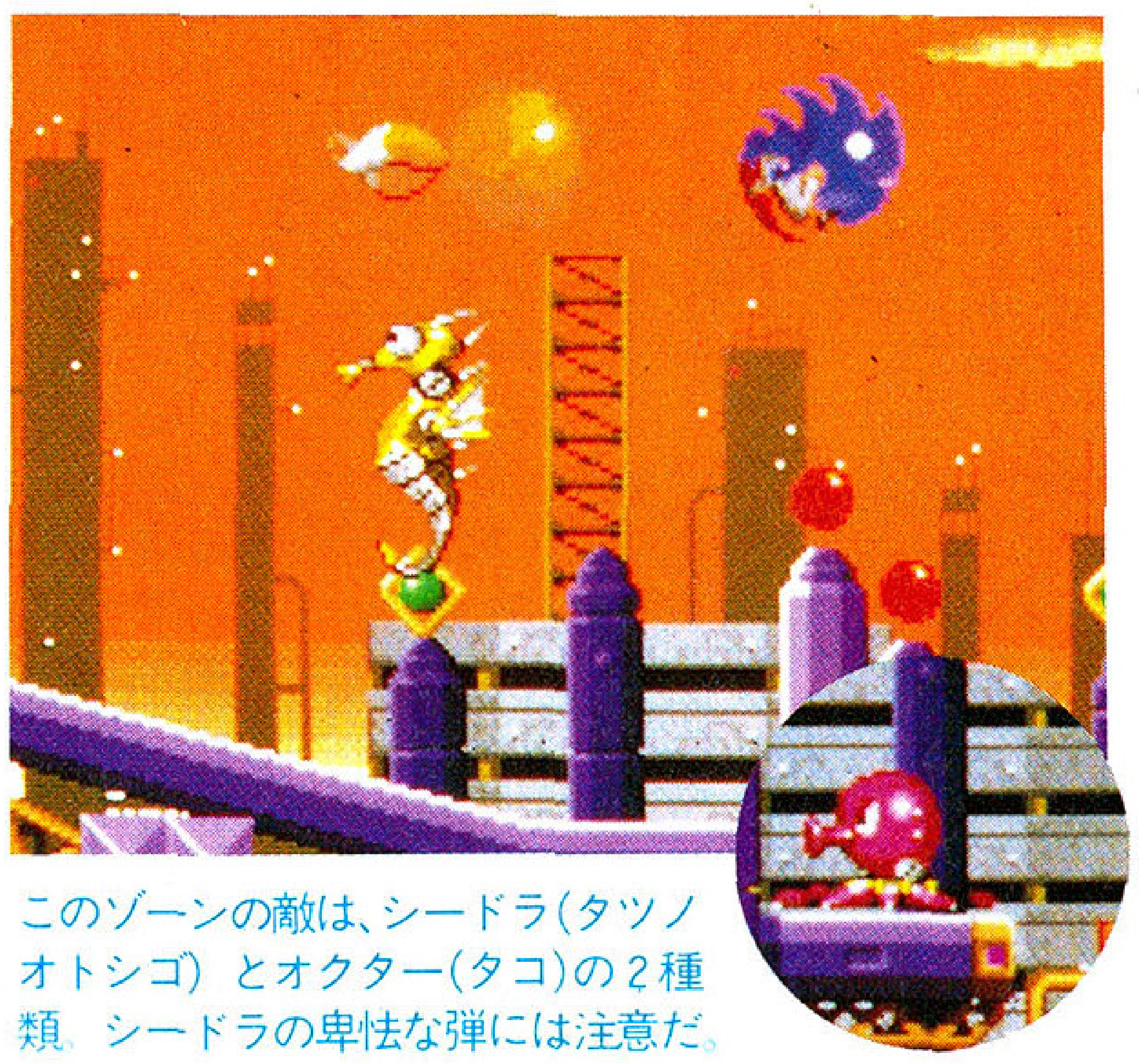
ZONE7 OIL OCEAN

清洌なる大海が油で汚された許すまじエッグマン！

エッグマンの仕業によってオイル汚染した海の上を進むゾーン。遠くでゆらめいている夕日が印象的だ。途中にはオイルびたしでツルツルになった足場があって、せっかくのスーパースピンダッシュも封じられてしまう。また、オイルといっしょに海へ落とされてしまうトラップもあって、さすがに難易度が上がってきているのを実感させられる。そうそう、誌面では伝えようがなくて残念だけど、「プリンス・オブ・ペルシャ」みたいなBGMも不思議としっくりしているぞ。

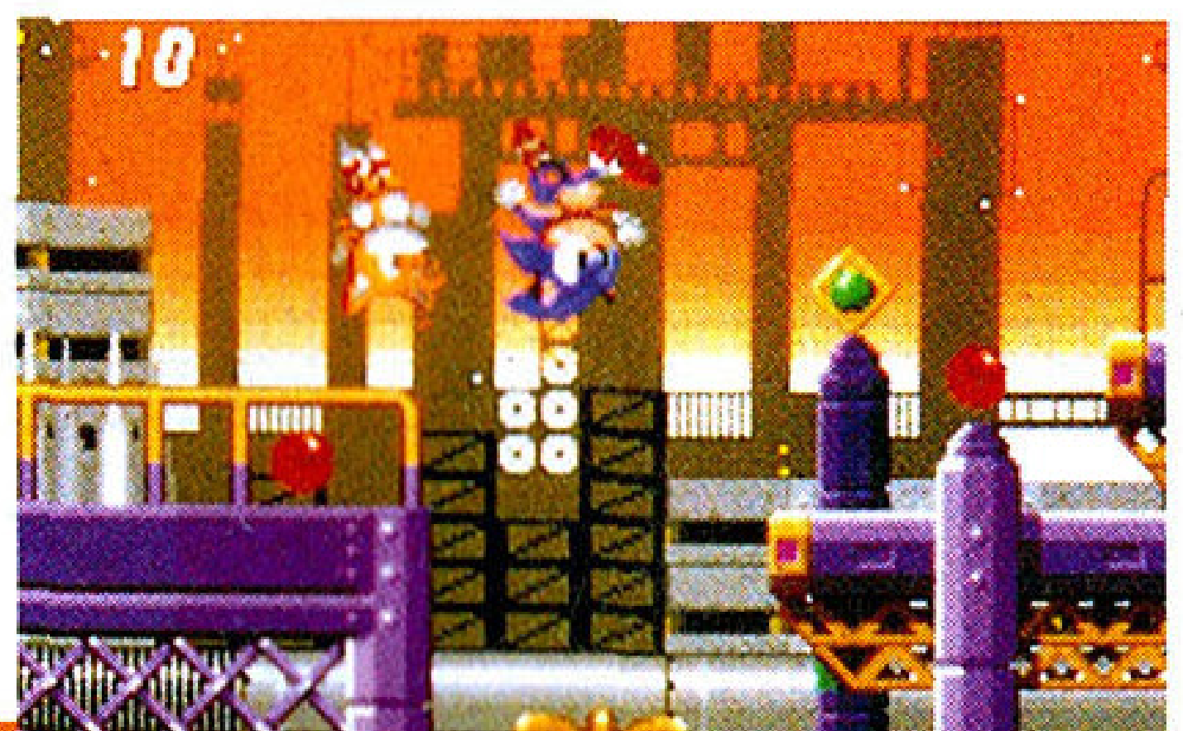


シードラ&オクター



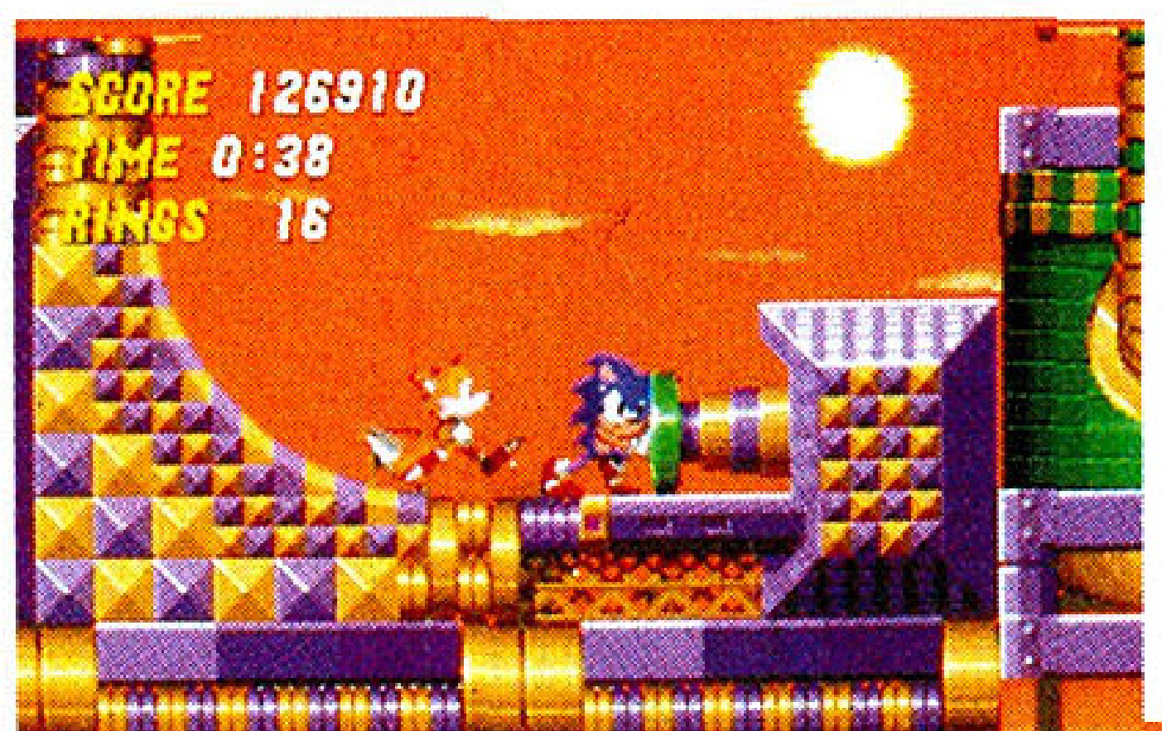
このゾーンの敵は、シードラ（タツノオトシゴ）とオクター（タコ）の２種類。シードラの卑怯な弾には注意だ。

吹き上げる風でフワ〜リ



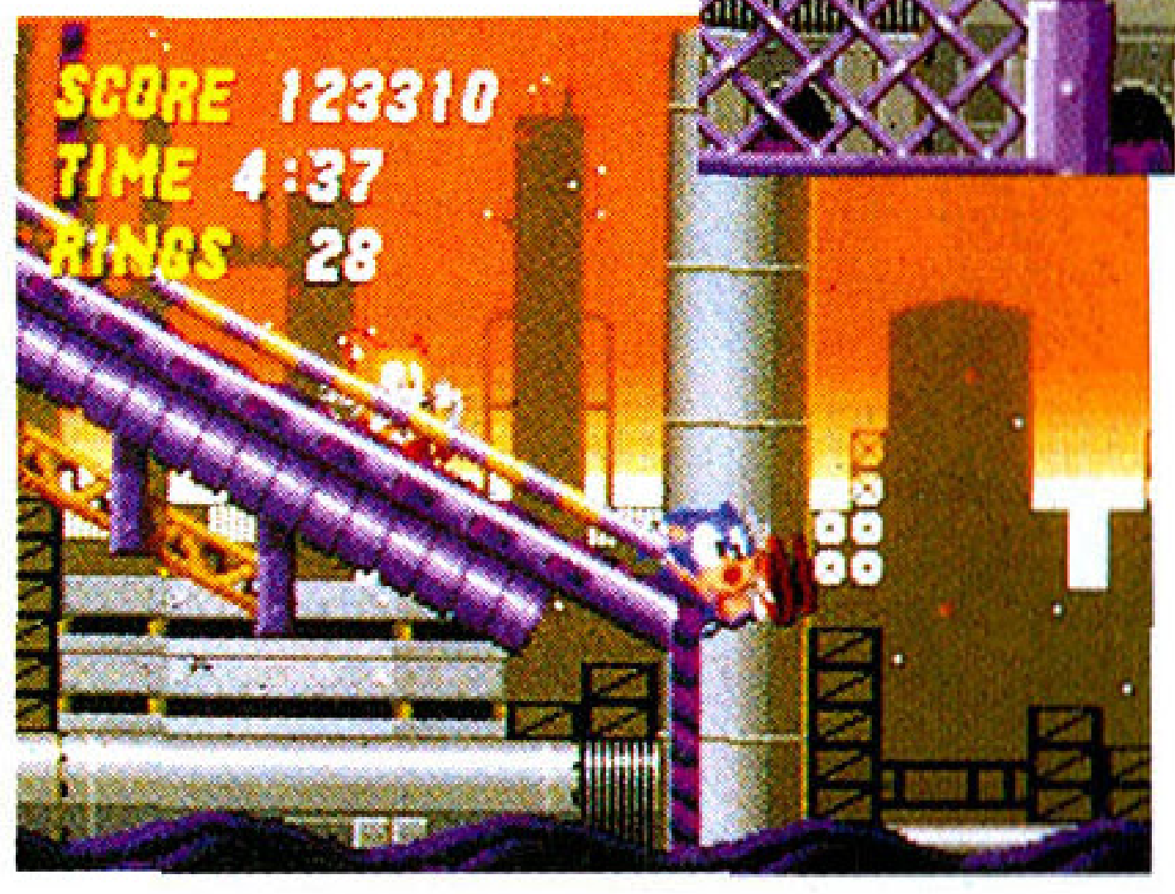
下から吹くプロペラの風を利用してフワフワと空中遊泳。

押せ押せソニック！



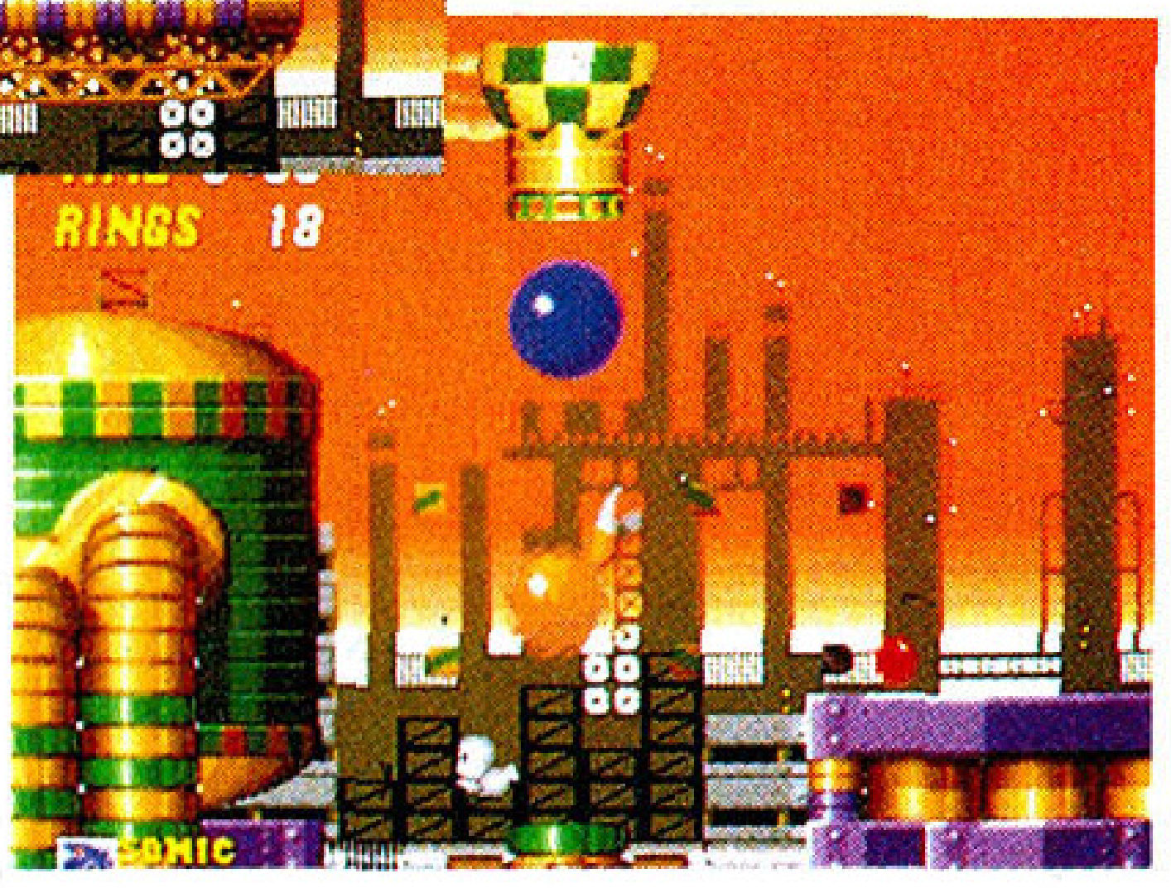
手動(？)のバネをムギュッと押して加速力を得るところも。

黒い海の恐怖



オイルの海に落ちたら体が沈みきる前にジャンプで脱出！

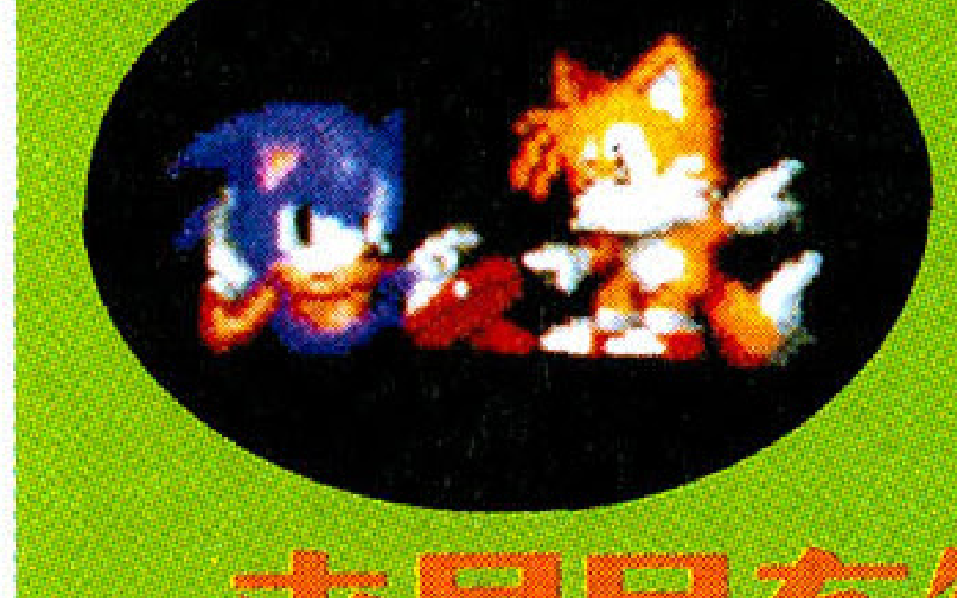
謎の吸引機



スポッと吸われてあちこちに飛ばされてしまう謎の装置だ。

ソニック２の真髄はこの先のゾーンにある！

今回はざっとゾーン７まで紹介したけど真の意味でのソニック２はこの先のゾーン、それもカオスエメラルドをすべて揃えてソニックの姿に変化が訪れたときに全貌が……。



CONTINUE
09

来月号を待つのだ！

その他セガがぶち上げるソニック関連企画

《ソニック２全国選手権大会》

ソニック２のスピード感と魅力をより味わってもらうため、セガでは全国規模でのゲーム大会を開催する予定だ。全国を７つに分けたブロックごとに、各地方店頭において１月から地区予選を開始し、３月下旬に決勝会を行なう。詳しくは続報を待っていてほしい。

《JEFユナイテッドとのタイアップ》

Ｊリーグ・ナビスコカップでも大活躍のＪＥＦユナイテッドの特大駅貼りポスターにソニックが登場し、発売日を告知する。連日の熱戦で話題沸騰のＪリーグ関係のニュースだけに、少年たちの関心も相乗的に盛り上がること間違いなし！

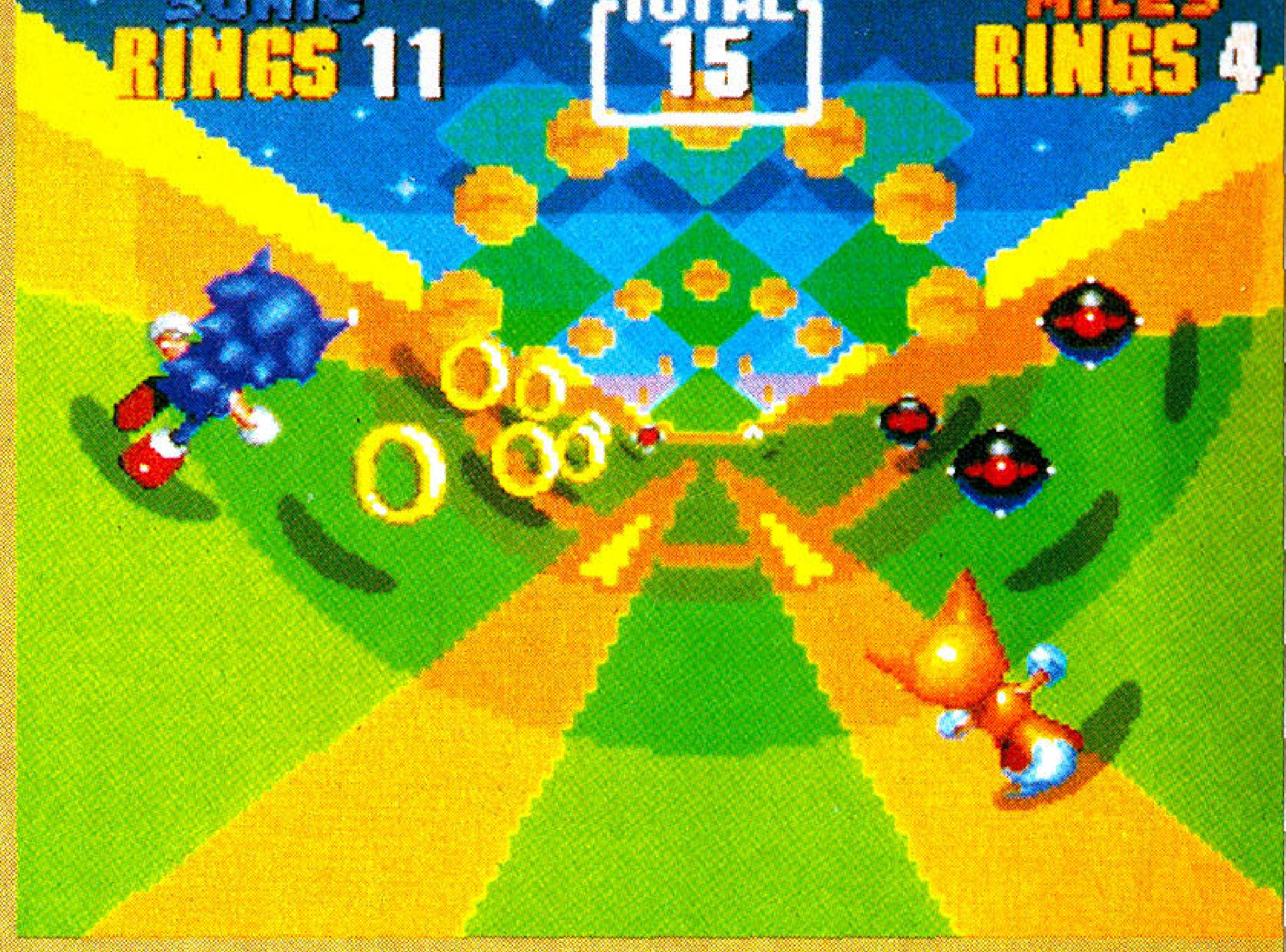
《ロッテリアとのタイアップ》

すでにロッテリアのトレーシートにソニックが登場し、なかなか好評だが、さらにロッテリアの支店150店でソニック２のゲーム大会を同時開催する。

《丸井エムワンカードとのタイアップ》

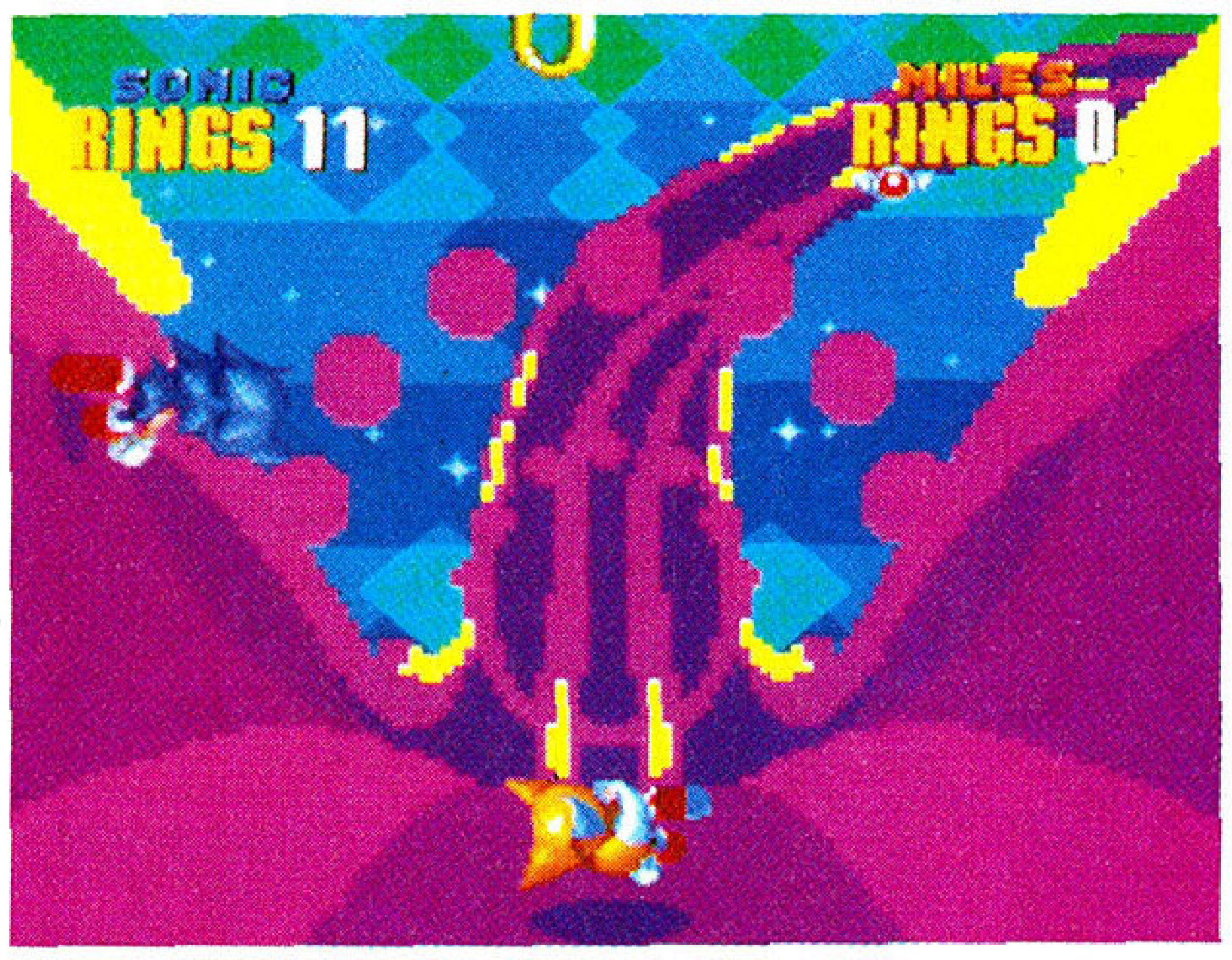
ヤングに絶大な人気を誇る丸井と連携し、エムワンカードの会報誌誌上でＭＤ＋１のキャンペーンを実施。

SPECIAL STAGEは3Dチューブ内でのアクション！

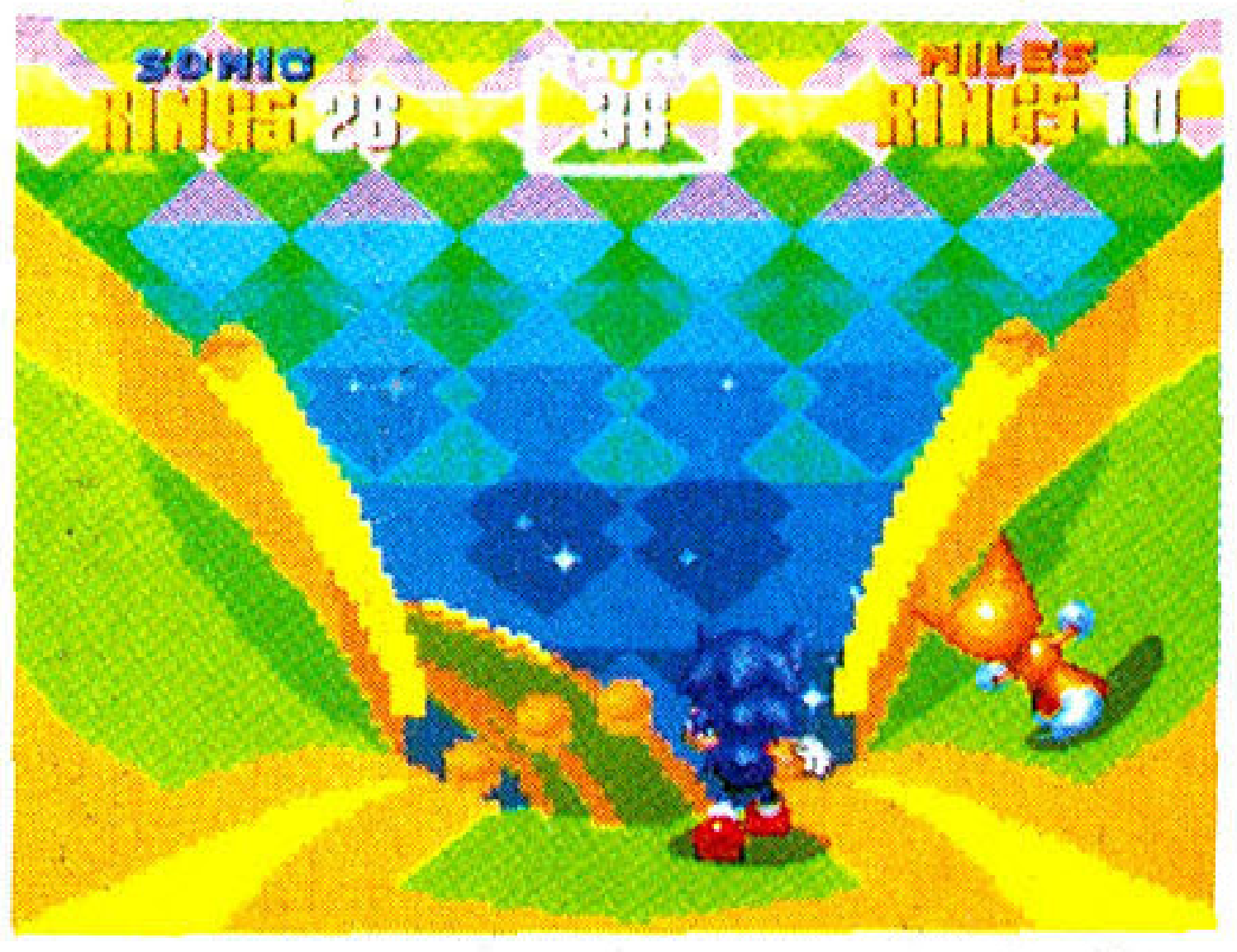

SONIC RINGS 11
TOTAL 15
MILES RINGS 4

なんとソニック２のSPECIAL STAGEはド迫力の３Ｄアクションだった！　今回が初公開となるこのステージ、はたしてどんな条件で来れるのだろうか？

それはいたって簡単、リングを50個以上もった状態でセーブポイントに触れるだけでいいのだ。するとその地点に一定時間だけ光輪が出現するから、すかさずくぐってしまおう。カオスエメラルドはその奥深くにあるぞ！

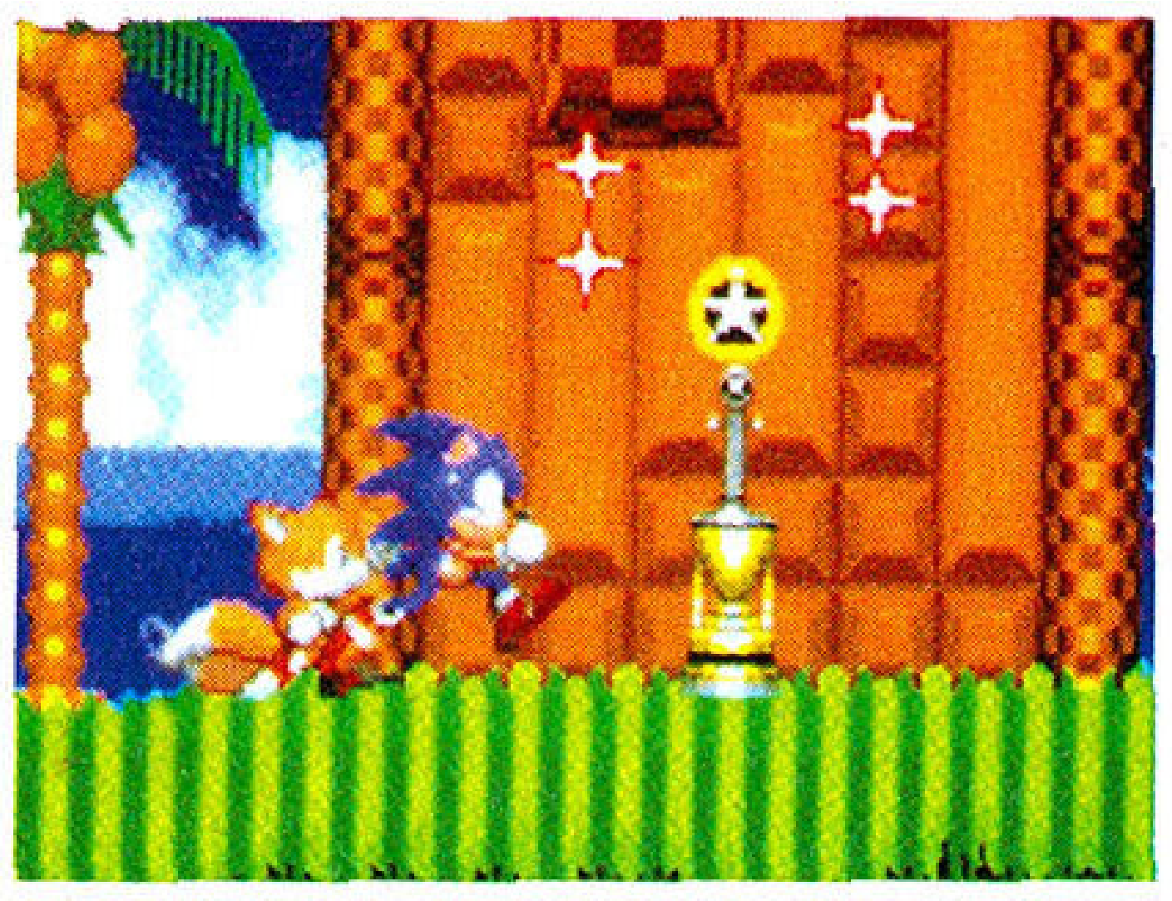

SONIC RINGS 11
MILES RINGS 0

急角度のコースを滑降するシーンはまさにジェットコースター気分！　ＢＧＭも軽快。

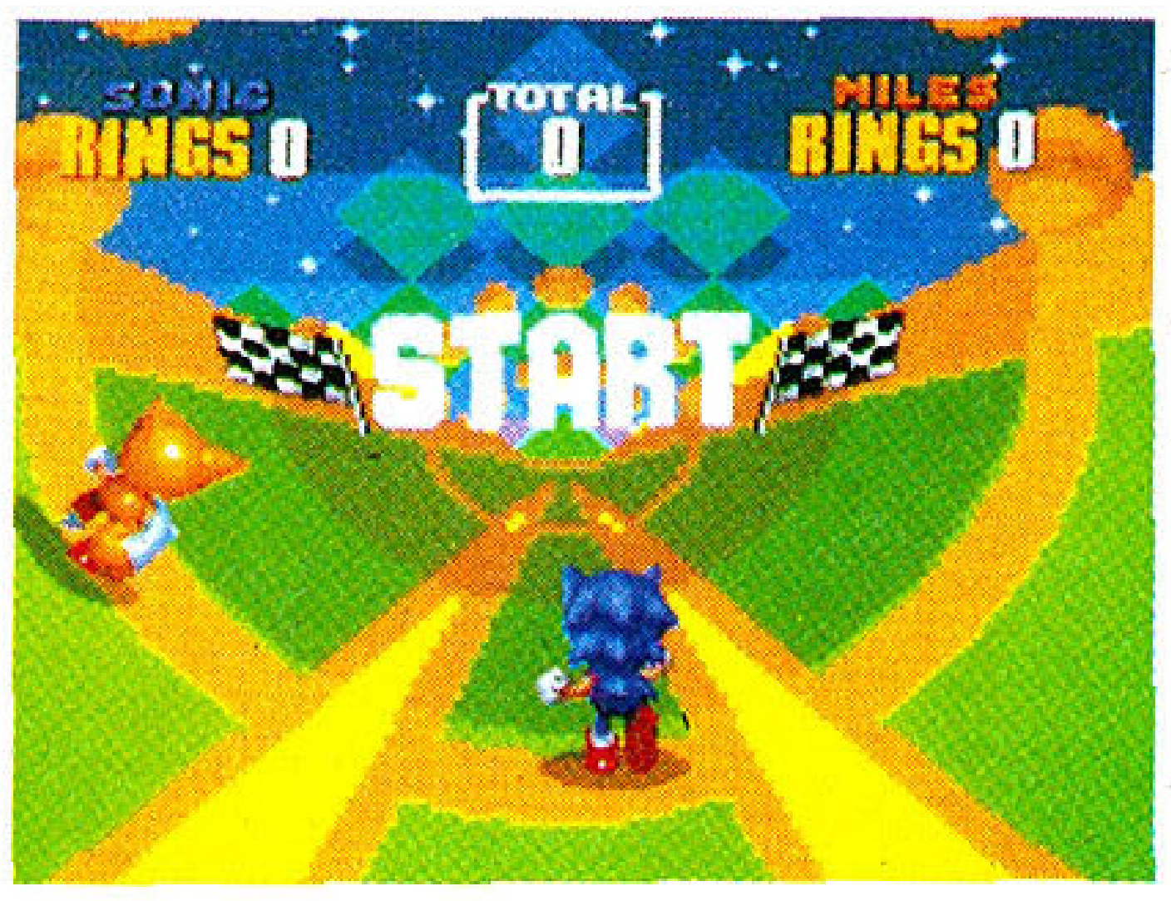

SONIC RINGS 28
TOTAL 38
MILES RINGS 10

前方が見渡せない場所では爆弾に注意。当たるとリングが10個も減っちゃうぞ。

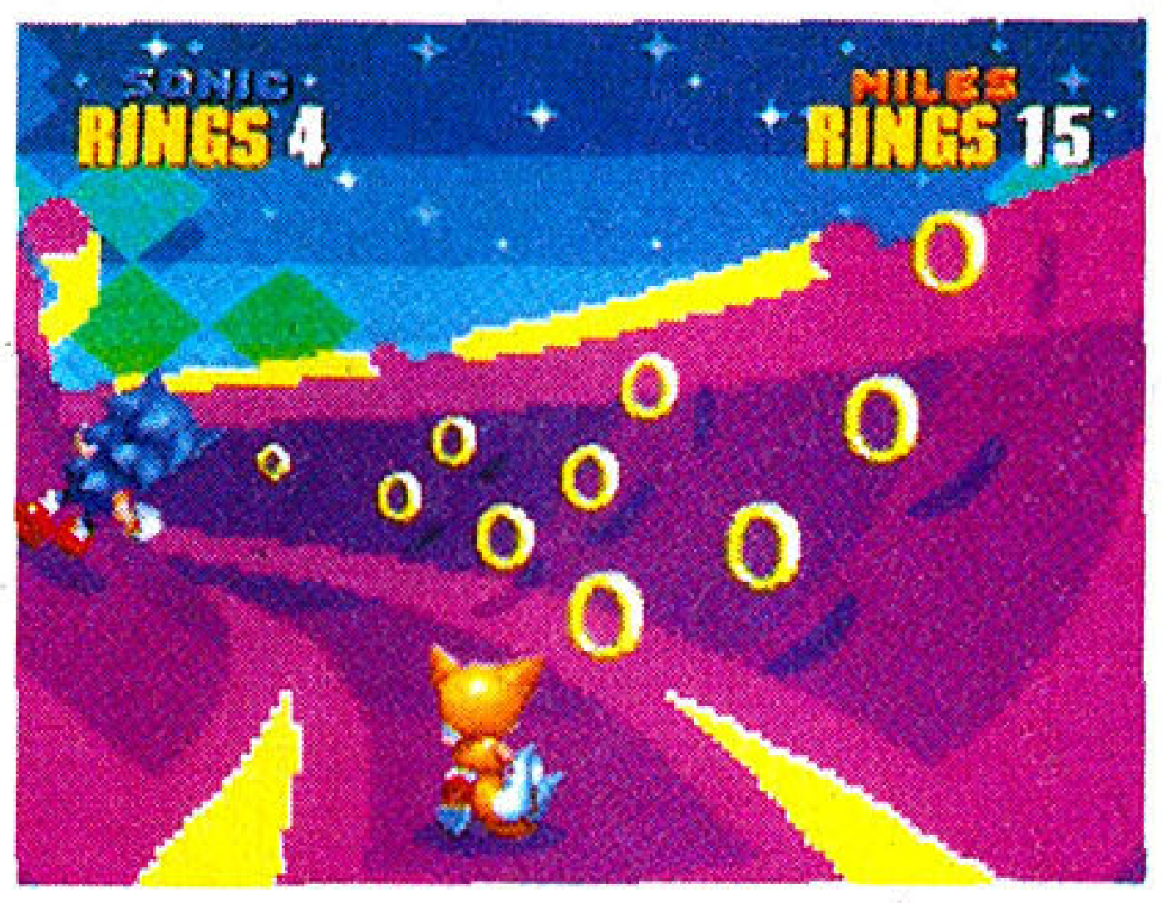
セーブポイントから ➡ ワープしてくる ➡ リングを集めて ➡ カオスエメラルドだ！ ➡ リングが足りない…



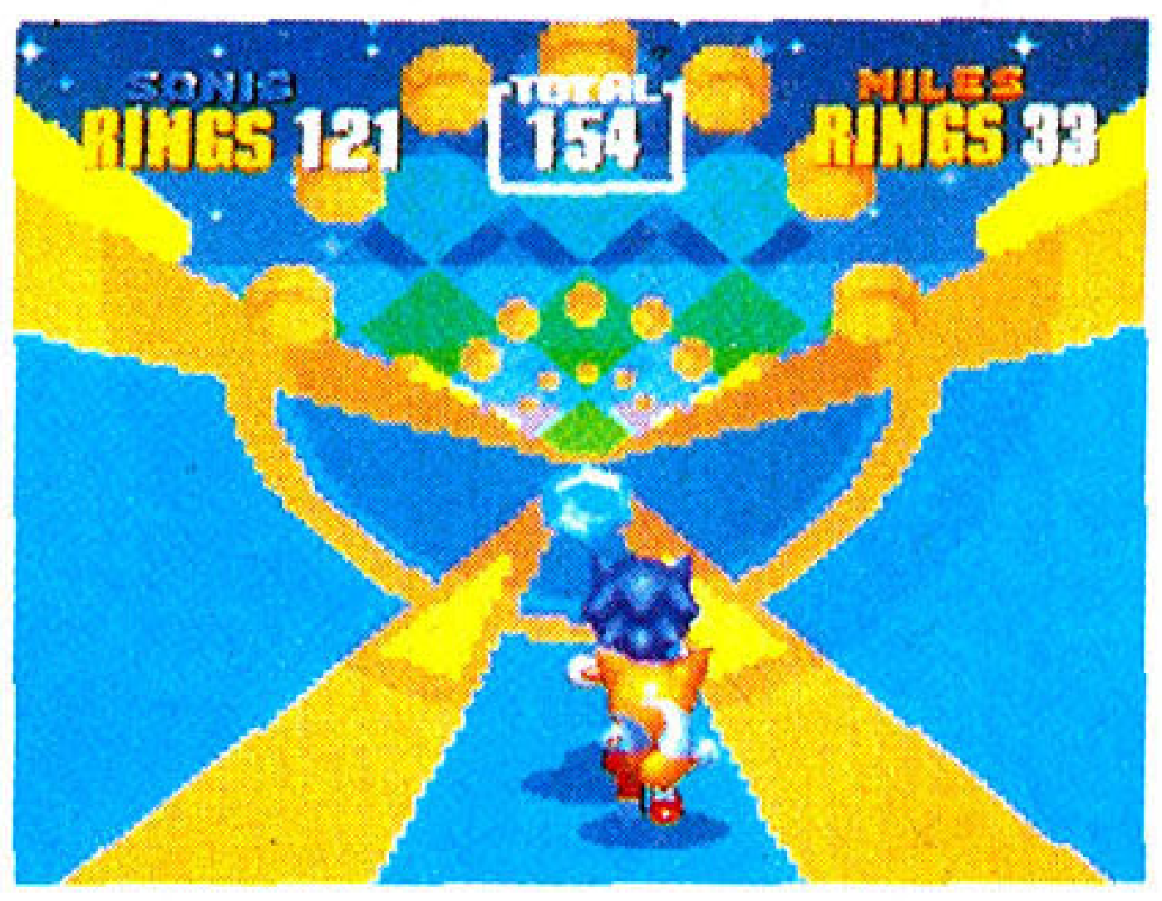
リングを50個以上集めてセーブポイントへ。この光輪を見逃すな！


SONIC RINGS 0
TOTAL 0
MILES RINGS 0
START

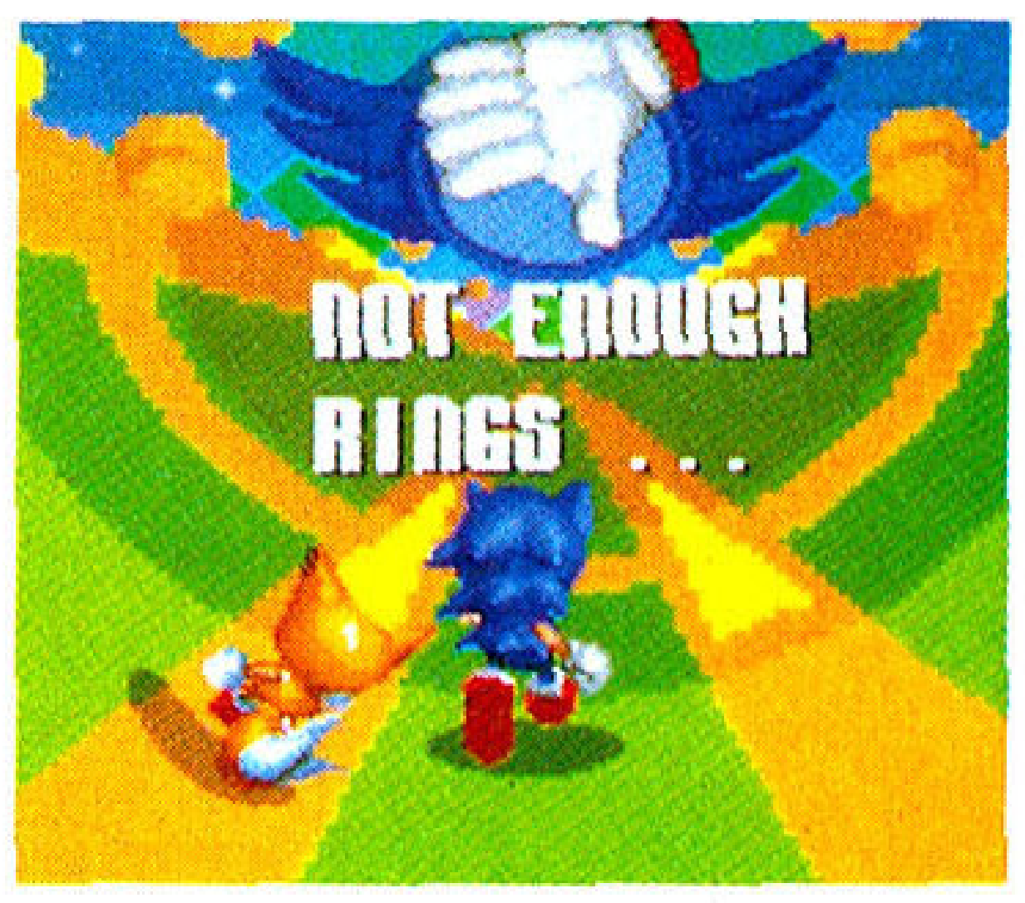
ここでの操作はジャンプと左右移動だけ。ちなみに強制スクロールなのだ。


SONIC RINGS 4
MILES RINGS 15

リングを集めてノルマをこなせばチェックポイントを通過できるぞ。


SONIC RINGS 121
TOTAL 154
MILES RINGS 33

３つのチェックポイントを通過できればカオスエメラルドが手に入る。

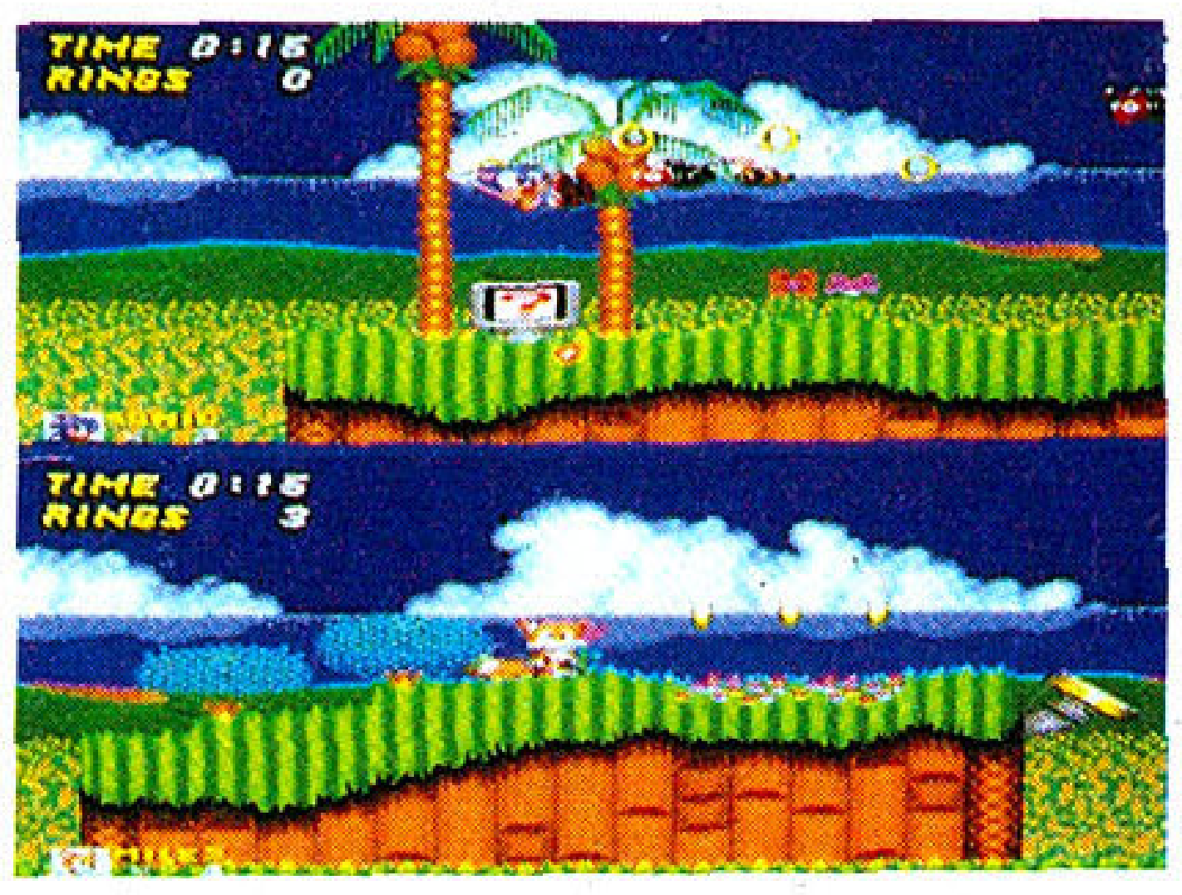

NOT ENOUGH RINGS ...

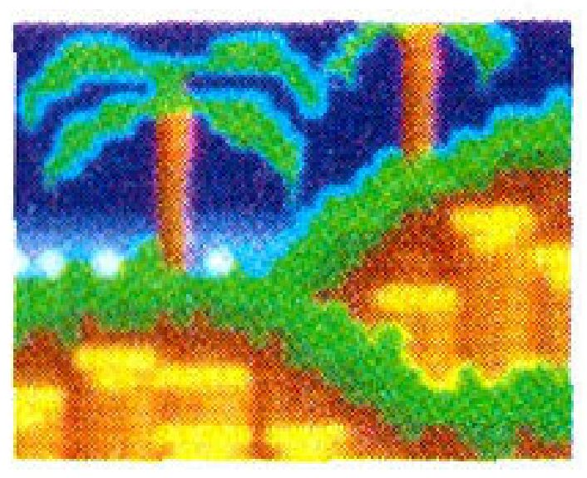
ノルマを満たせないとその場で戻される。ガッカリ。

2人で競いあう2Pモードは総合力を問われるテクニカル面

ソニック２のもう１つのウリ、２人対戦プレイは、上下に２分割された４種類のゾーンで展開される。これらのゾーンは基本的に１人プレイのものと同じだが、マップ中には「？」マークのついたアイテムボックスがランダムに配置されている。そのなかには通常のアイテムのほかに、２人の位置が入れ替わる「テレポーテーション」や、ダメージを受ける「エッグマン」が入っているぞ。で、２人の勝負はおのおののスコア、ゴールまでの所要時間、リングの数、開けたアイテムボックスの数などを比較して、その総合で競うってわけ。

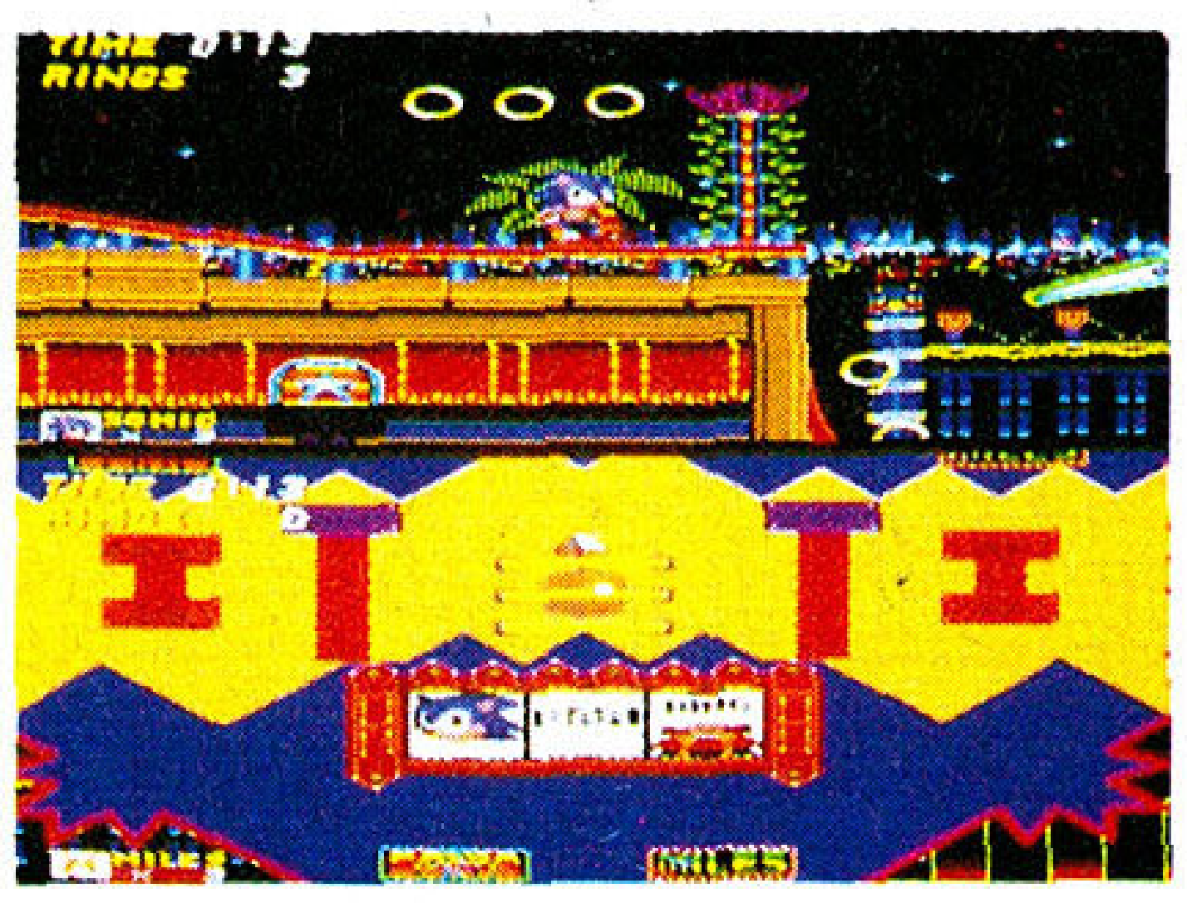
EMERALD HILL





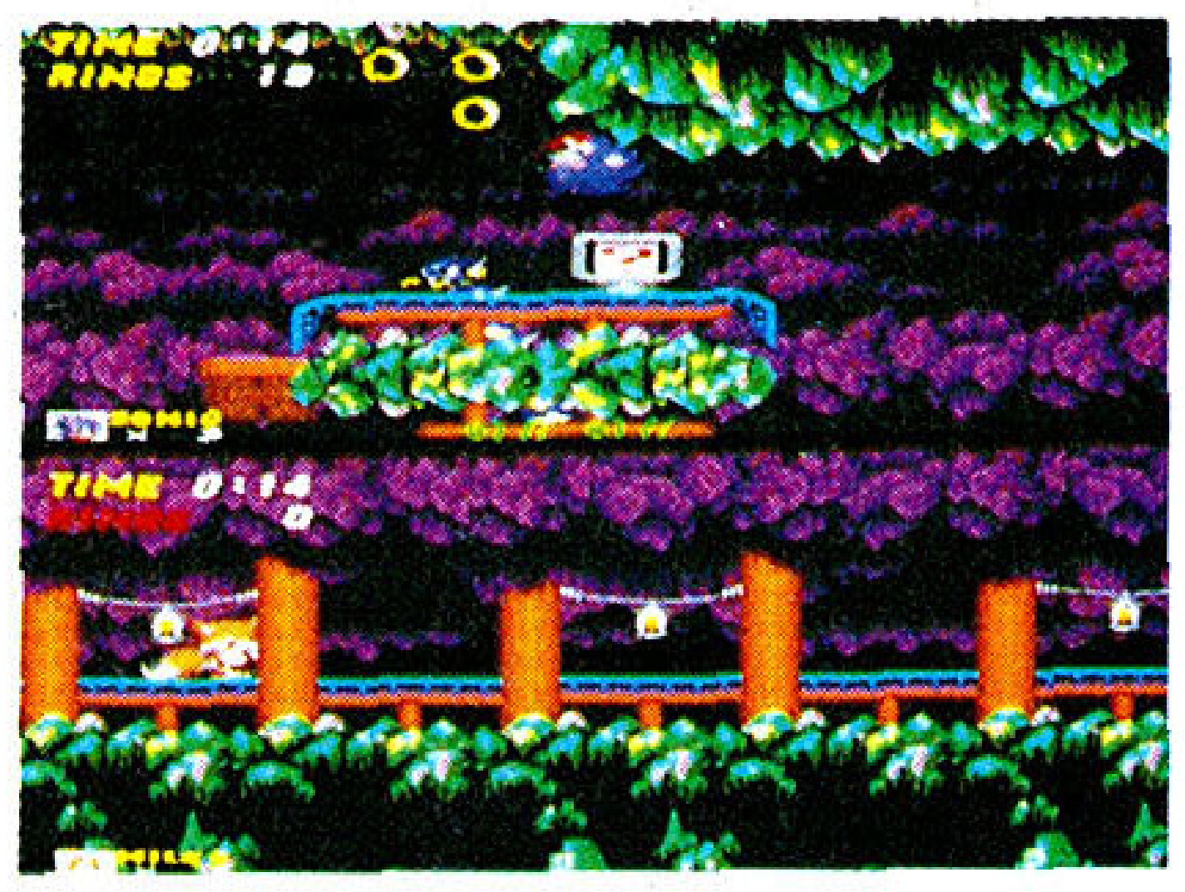
いちばんオーソドックスな面。ちなみに２Ｐモードでは４ゾーンとも１Ｐ用とは異なるものが用意されている。

CASINO NIGHT



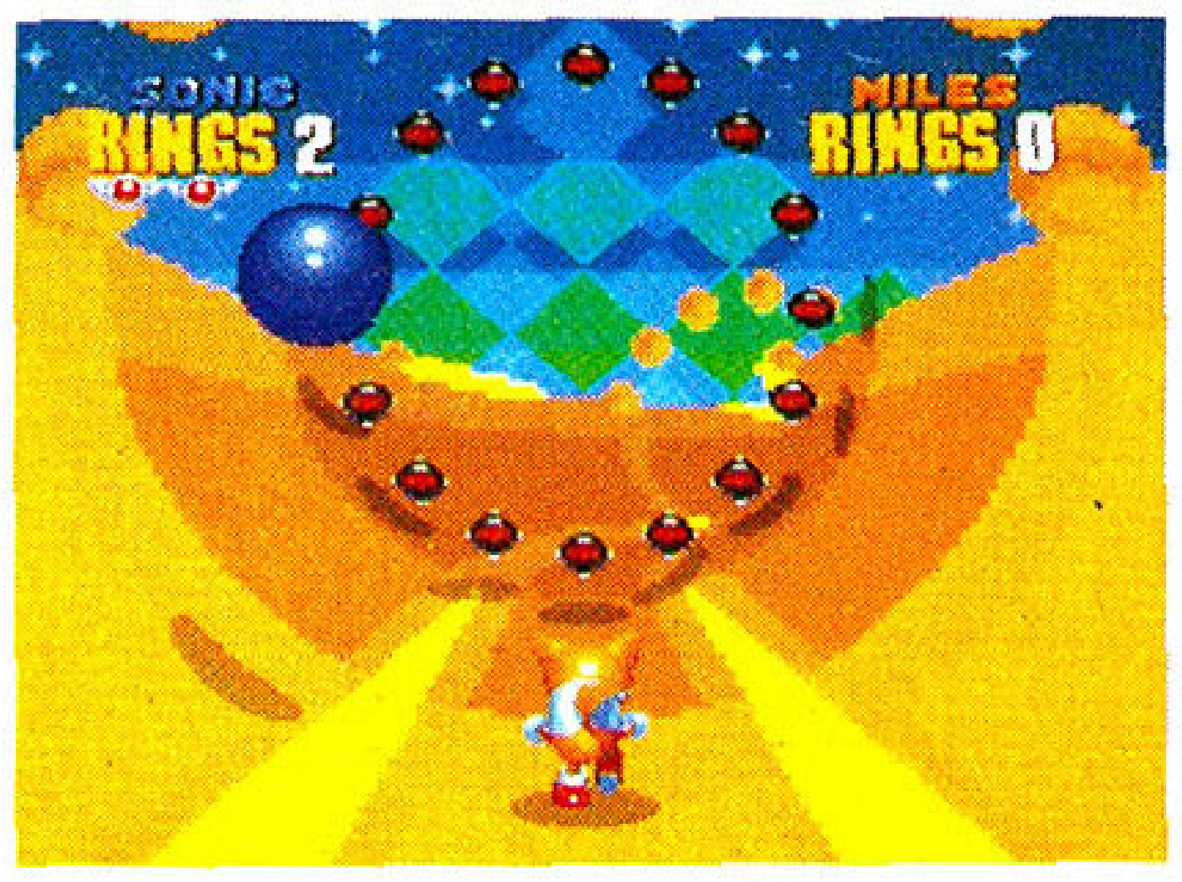
スロットでいくつリングを稼げるかが勝負を決める。必ずしも早くクリアすれば勝てるというわけではない。

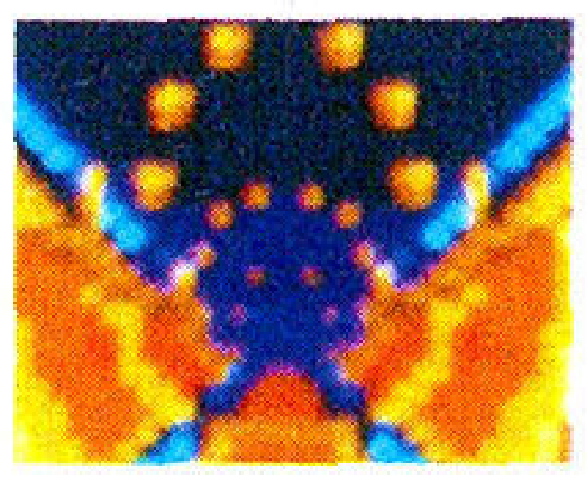
MYSTIC CAVE



慎重な操作を要求される面。片方がゴールしたらもう片方は１分以内にゴールしないとミスになるのを利用するのも手だ。

SPECIAL STAGE

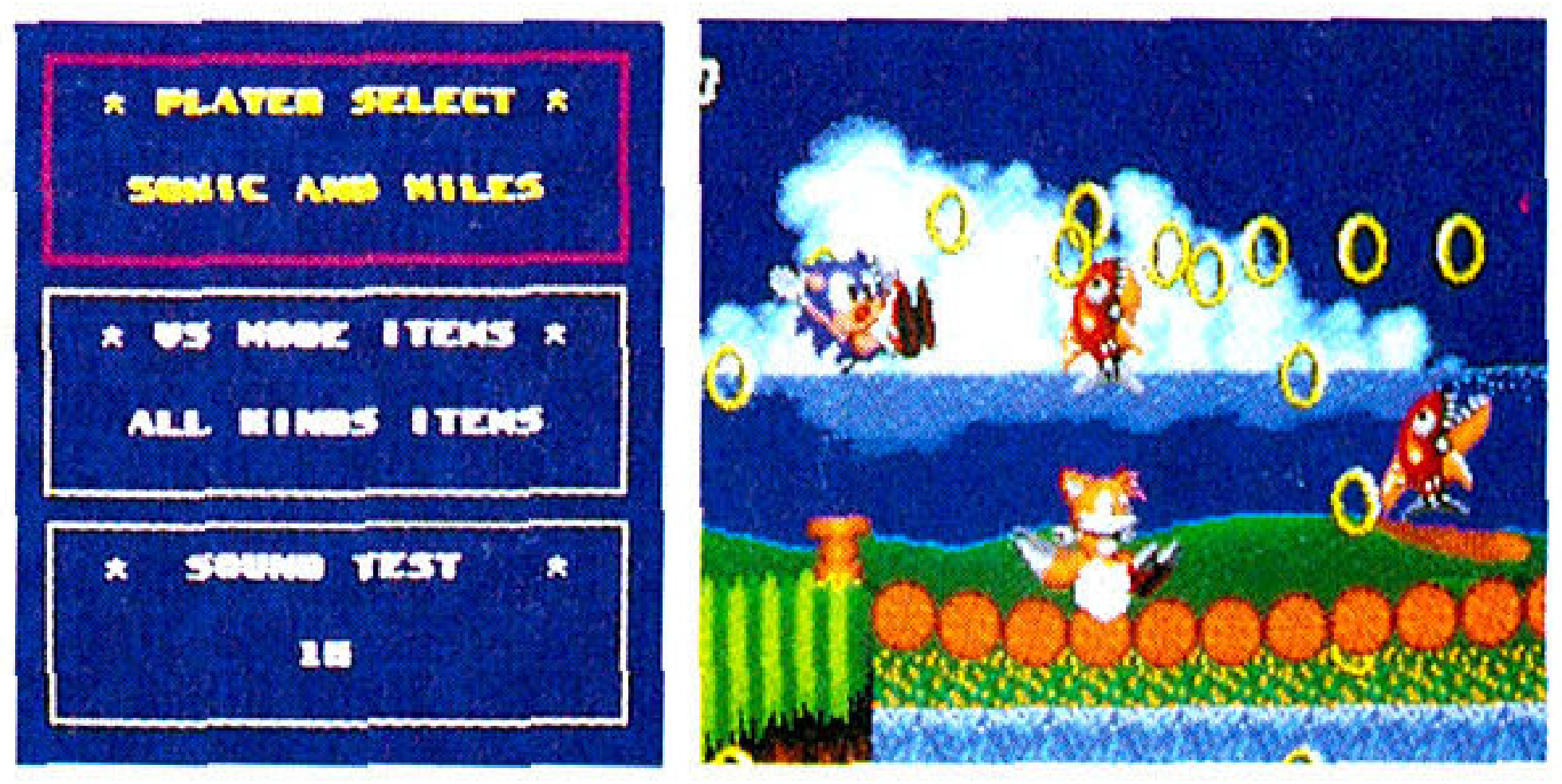

SONIC RINGS 2
MILES RINGS 0



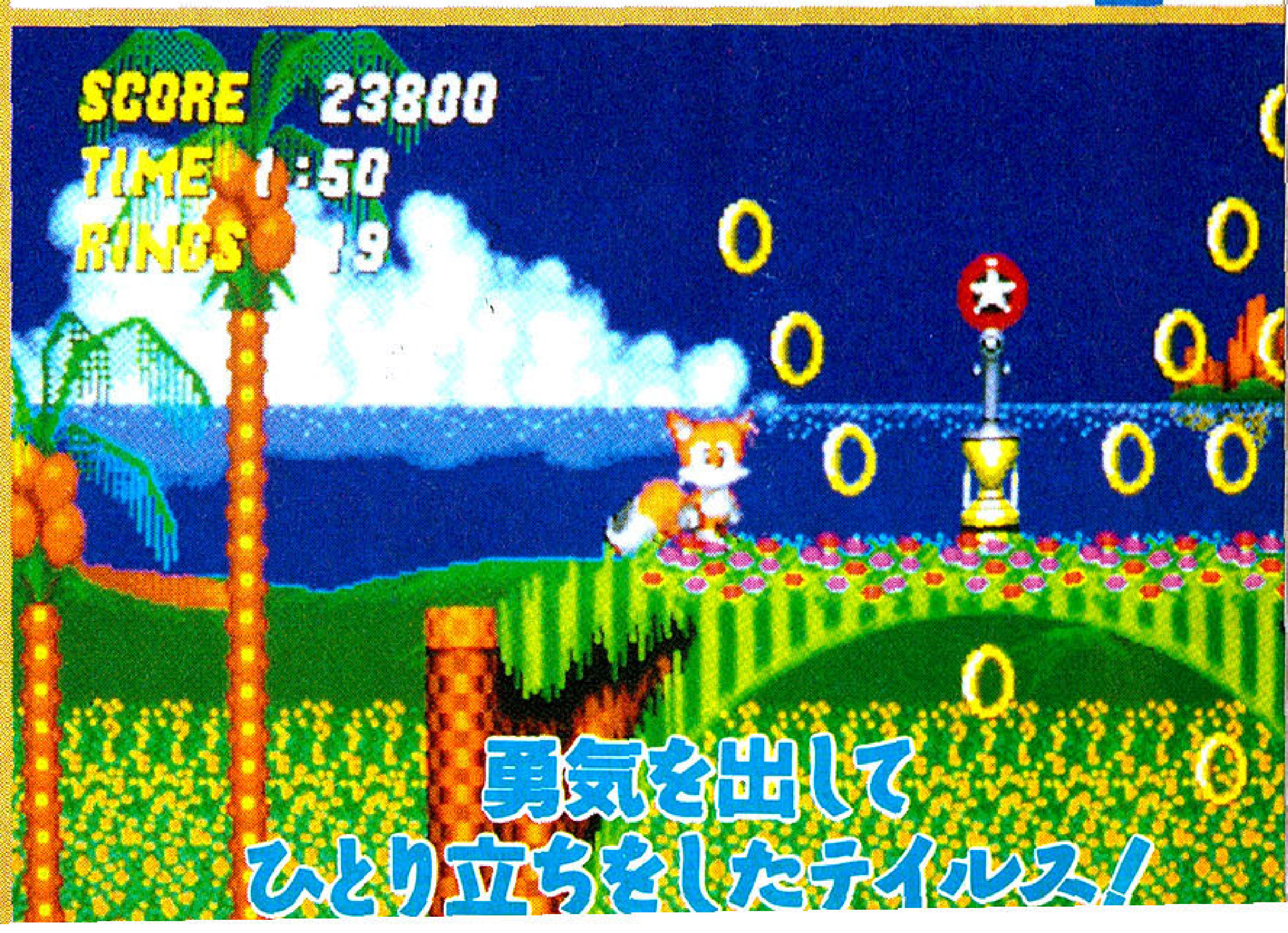
ここだけは取ったリングの数で決着をつけることになる。リングの奪い合いよりも、確実に爆弾をよけることが重要だ。

オプション設定でテールが主役に！！

なんとソニック２ではオプション設定によって、テイルスかソニックを選択しての単独プレイも可能だ！　ただし、テイルスを自分で操作してソニックをフォローにつけるといったタイプの１人プレイはできないぞ。


★ PLAYER SELECT ★
SONIC AND MILES
★ VS MODE ITEMS ★
ALL KINDS ITEMS
★ SOUND TEST ★
15

通常はソニックを操作してテイルスをフォローに。


SCORE 23800
TIME 1:50
RINGS 19

勇気を出してひとり立ちをしたテイルス！

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガホットメニュー

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

走れ! スーパーソニックになる日まで

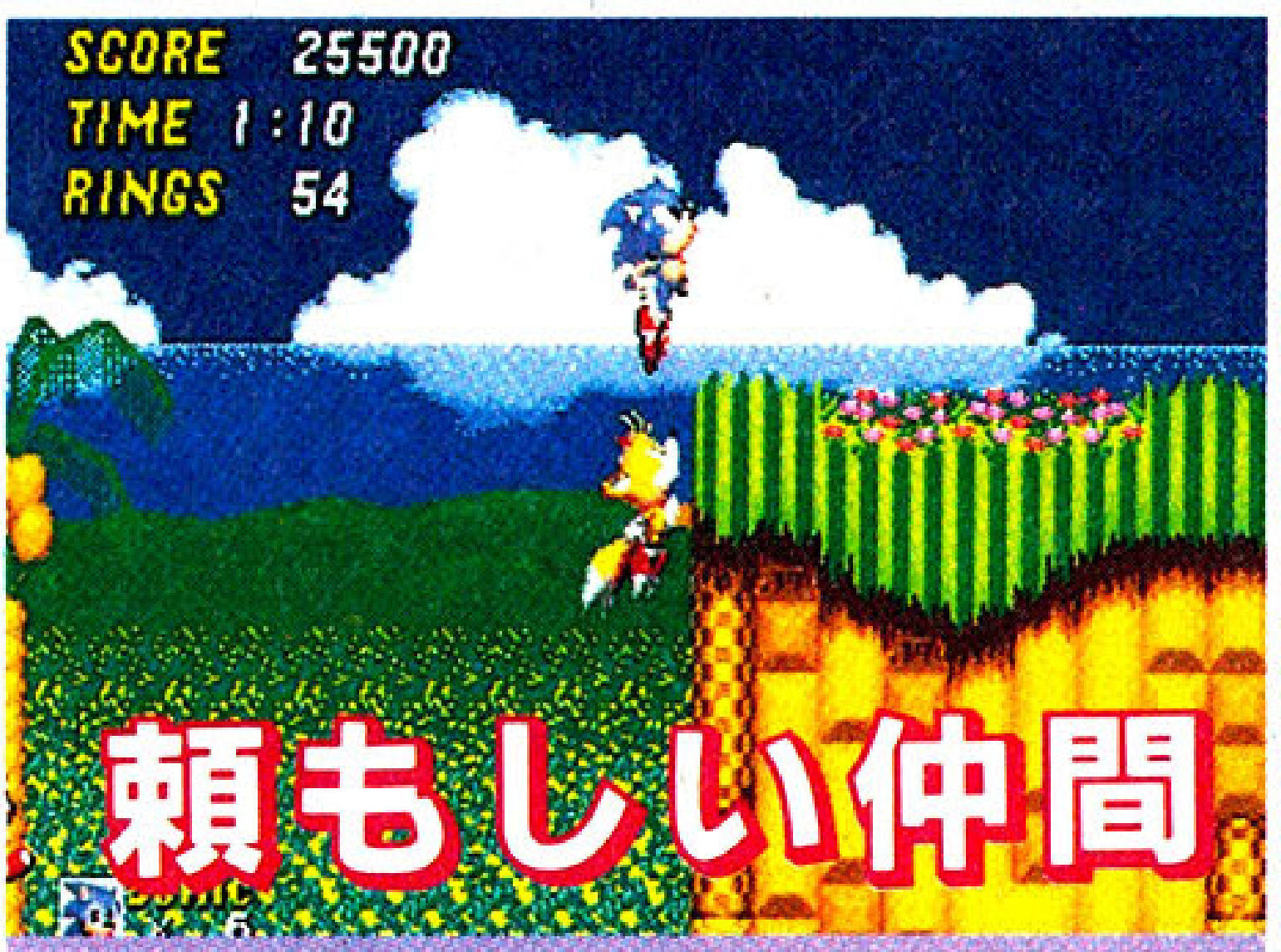
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 発売中
- 6,800円
- ACT
- 8M

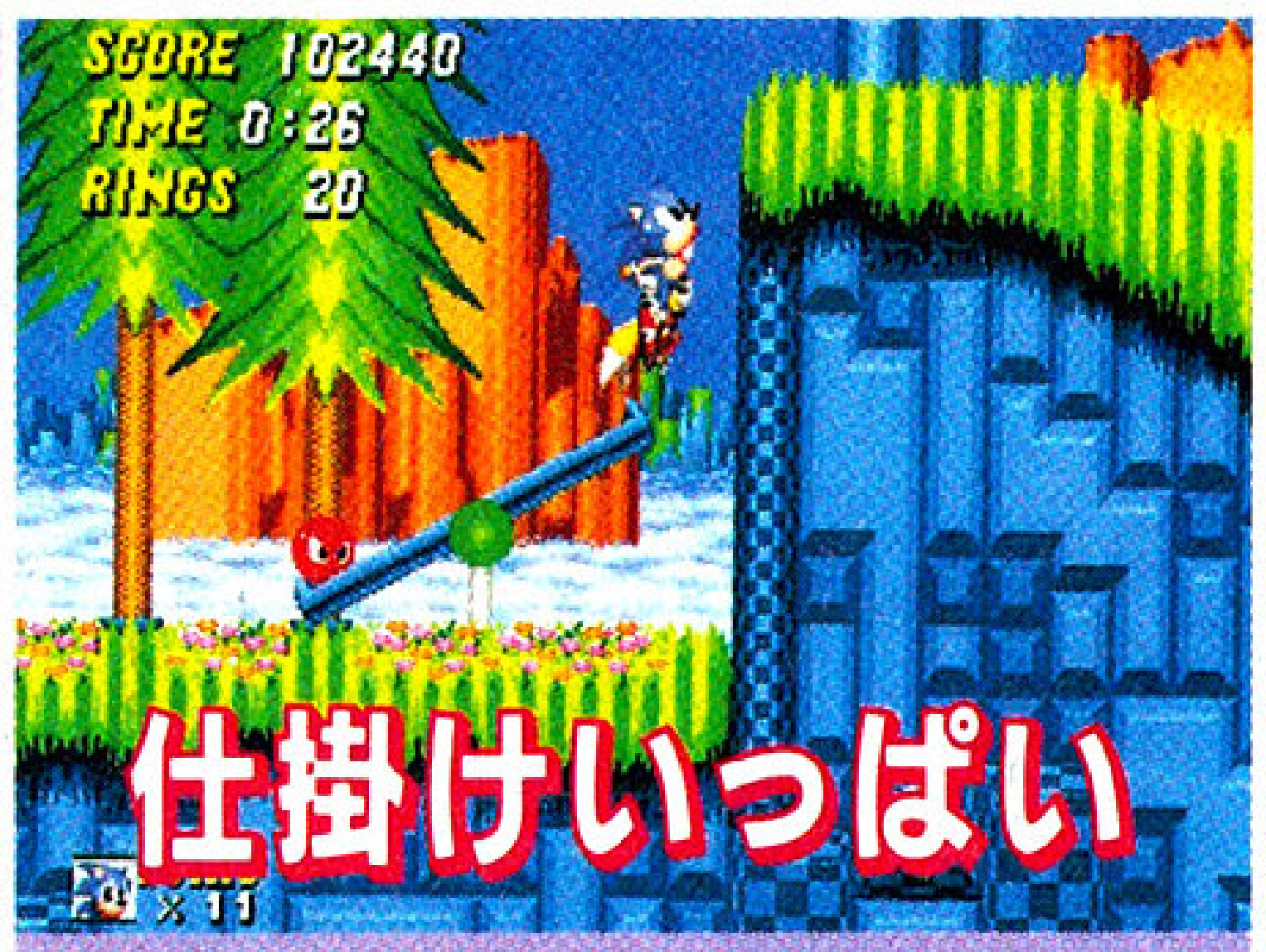
SONIC
THE HEDGEHOG
2
1 PLAYER
2 PLAYER VS
© 1992 SEGA

キミは超音速伝説を見たか!?

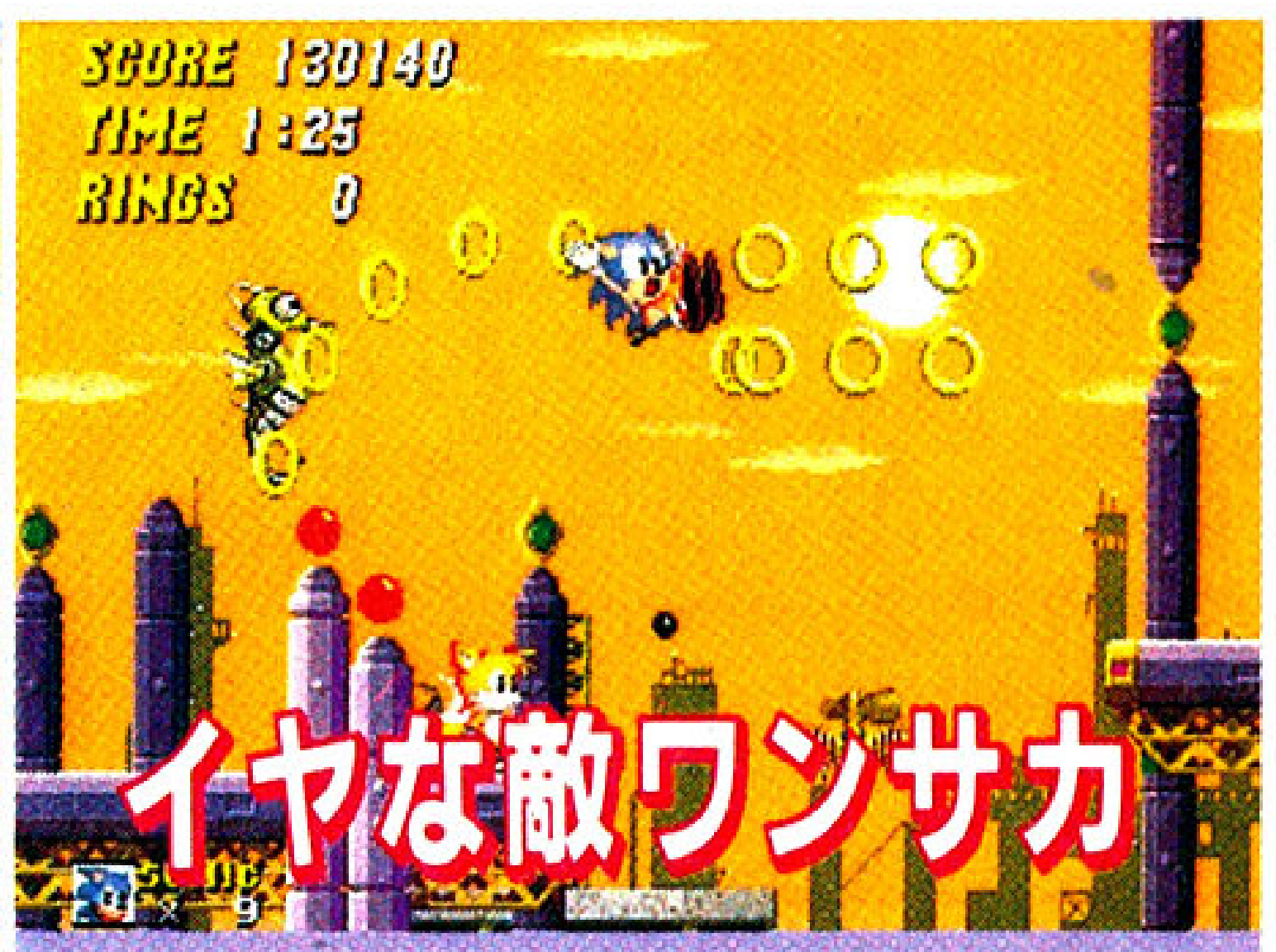
発売と同時に大ヒットといった感じで、盛り上がっている「ソニック2」。もうとっくにクリアした人はいるだろうが、まだ途中で引っかかっている人もいるかもしれない。いずれにしても、手にした人みんなが納得できるゲームだよね(断言するぞ!!)。前作をはるかに越えたスピード、凝りに凝りまくった仕掛けの数々、そして何より、画面写真では味わえない楽しさ……。どれだけグレイドアップしているかは、実際にやってみるまでわからない。超音速伝説は、今キミのプレイを待っている!!


SCORE 25500
TIME 1:10
RINGS 54
頼もしい仲間

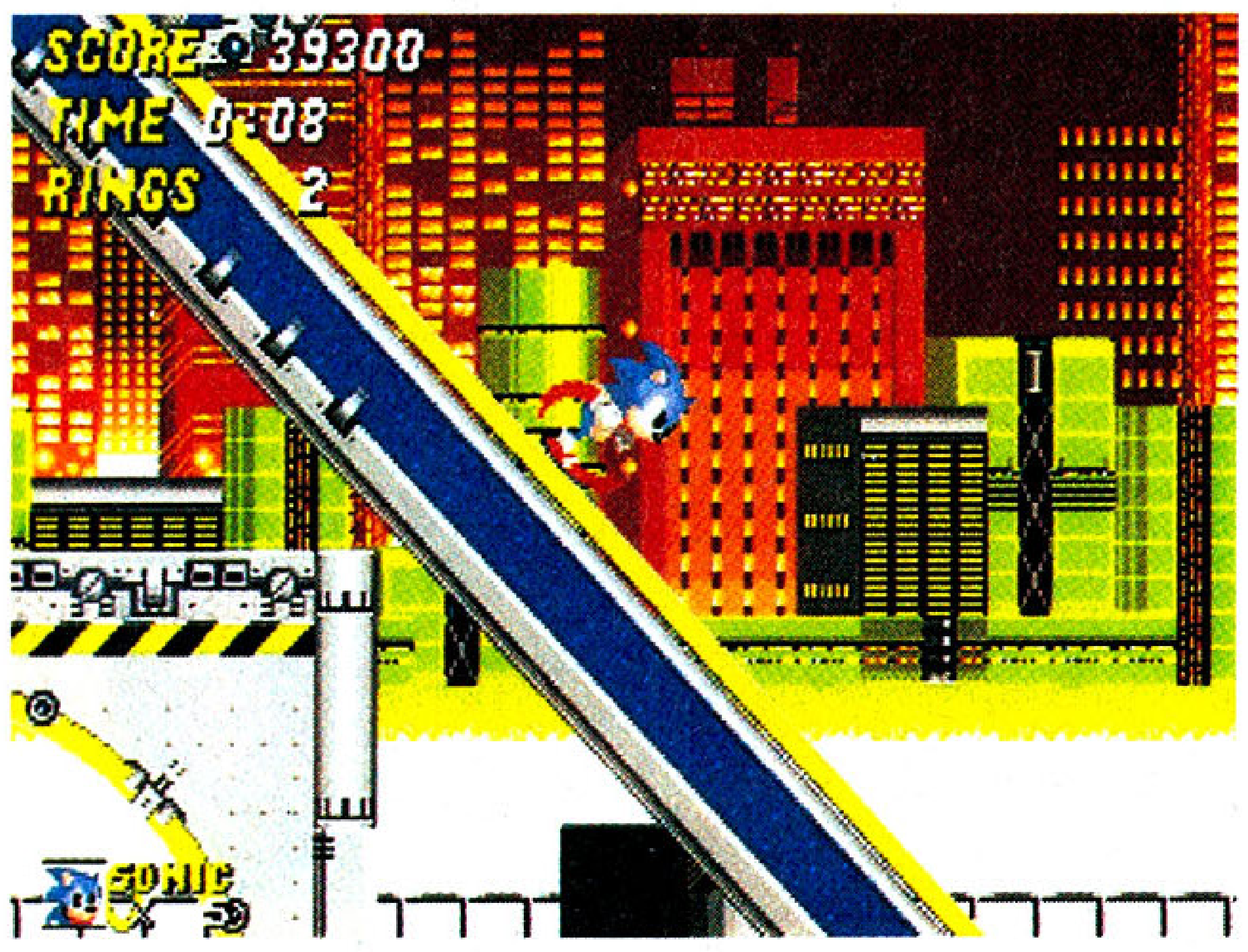
相棒〝テイルス〟は、どこまでもソニックの後をついていくのだ。


SCORE 102440
TIME 0:26
RINGS 20
仕掛けいっぱい

なるほどと感心するばかりの仕掛けが、いたるところに用意されている。


SCORE 130140
TIME 1:25
RINGS 0
イヤな敵ワンサカ

「ったくテメーはよ!!」と激怒させる敵もいる。ブッとばせ。


SCORE 39300
TIME 0:08
RINGS 2

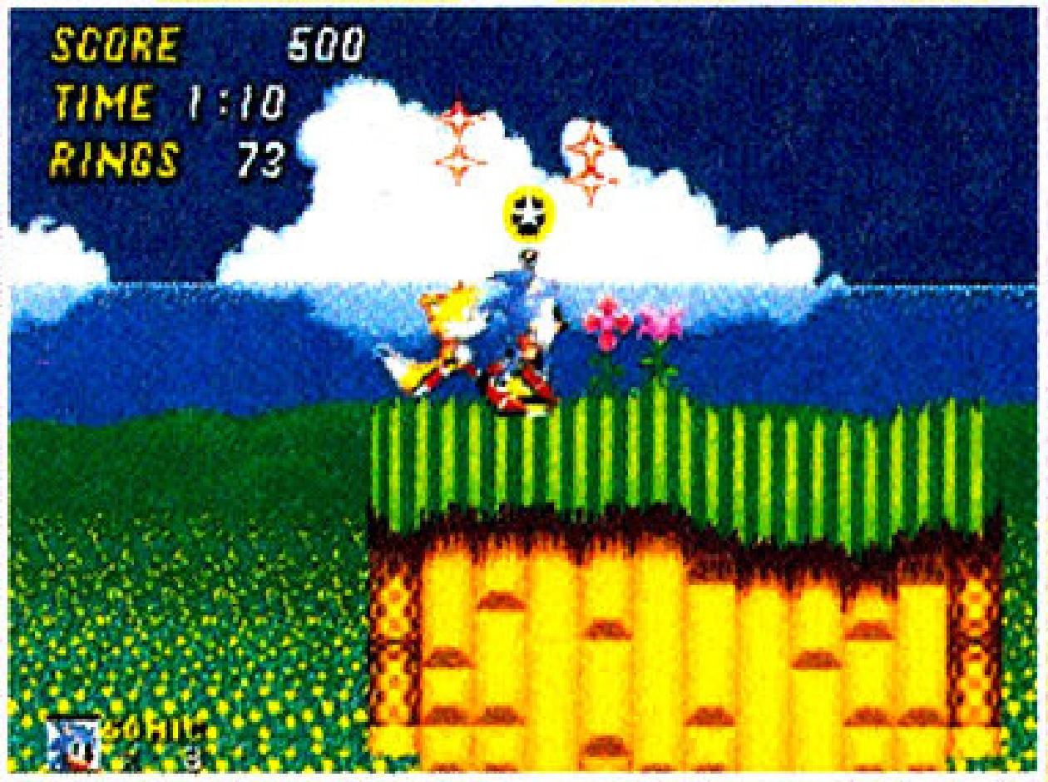
数あるアクションゲームの中で、これほど「疾走感」を味わえるソフトはないだろう。目が追いつかないほど速いのだ。

SPECIAL STAGE

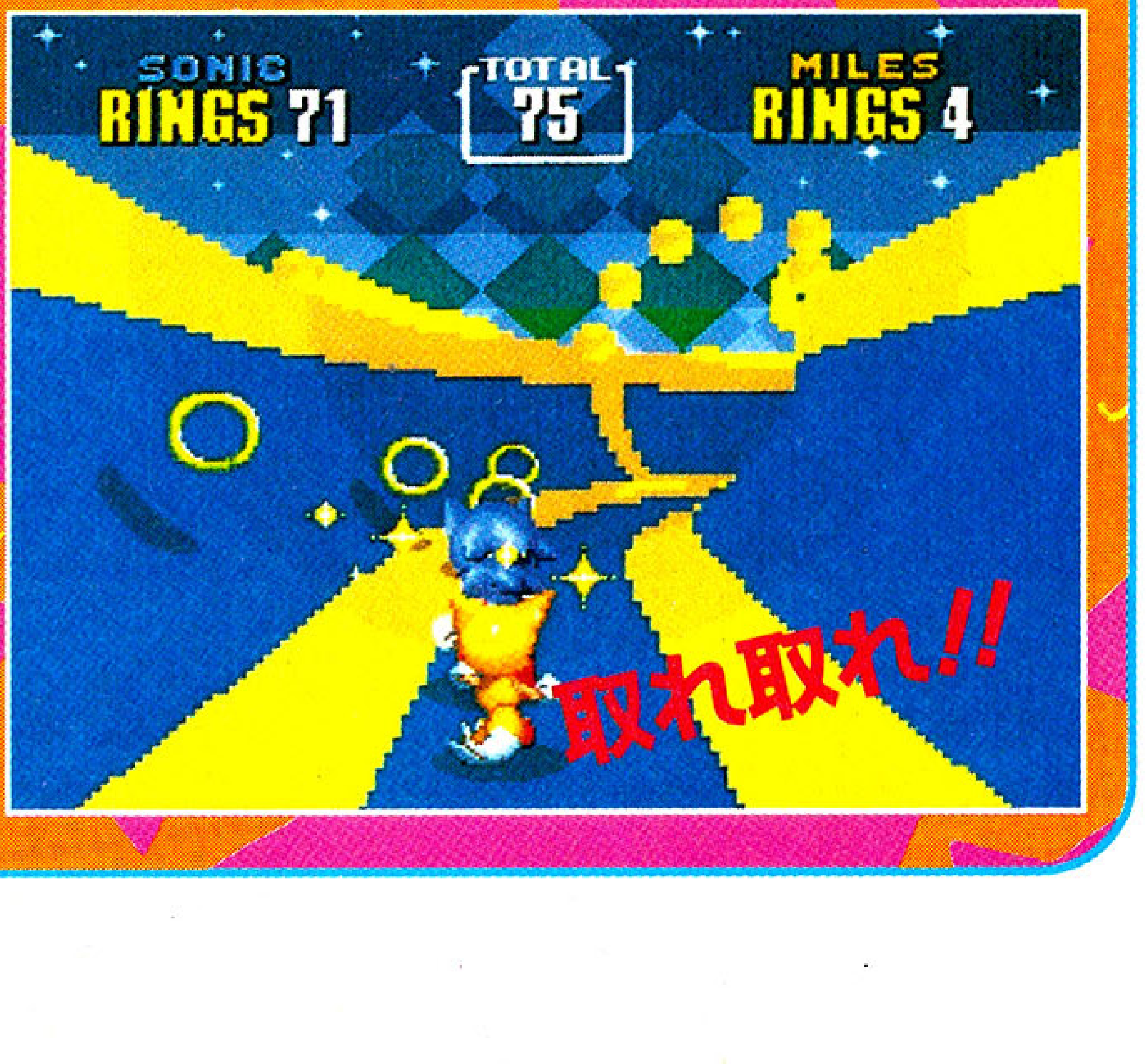
カオスエメラルドを集めろ!!

SPECIAL STAGEに隠されたカオスエメラルド。全部集めるとすごいことが起きるのだ

行き方は簡単。通常ステージでリングを50コ以上集め、セーブポイントに触れるだけ。旗の上にキラキラ光輪が現れたら、急いでくぐろう。この先がSPECIAL STAGEだ。3Dのチューブ内を、リングを集めて疾走する。目的のカオスエメラルドまで、3つのチェックポイントでノルマを達成しつつ進め。曲がり角の爆弾にぶつかるとリングが減っちゃうぞ。注意。


SCORE 500
TIME 1:10
RINGS 73

テイルスも一緒になってリングを集めてくれるのだ。頼もしいぞ。

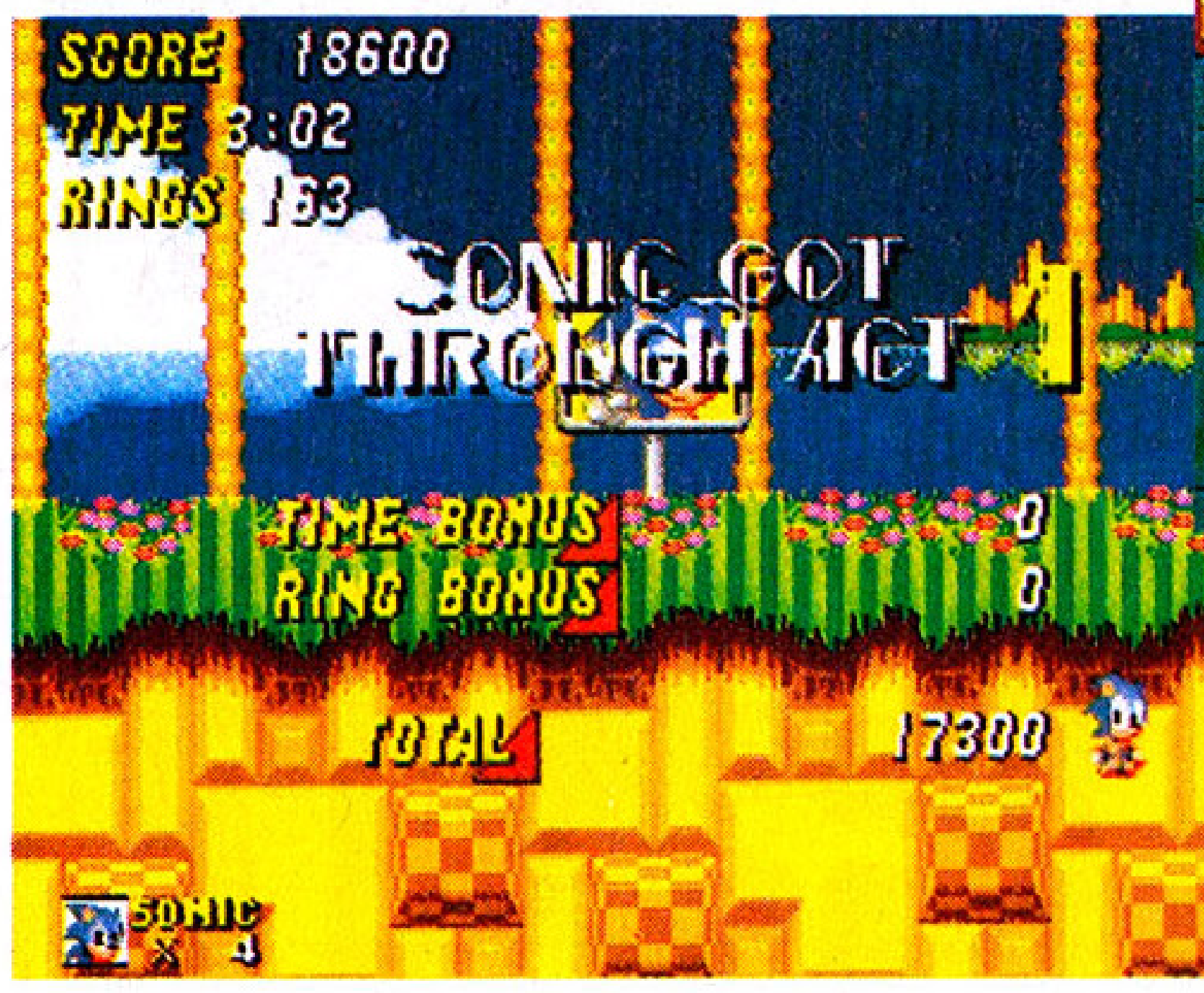

SONIC RINGS 71
TOTAL 75
MILES RINGS 4
取れ取れ!!

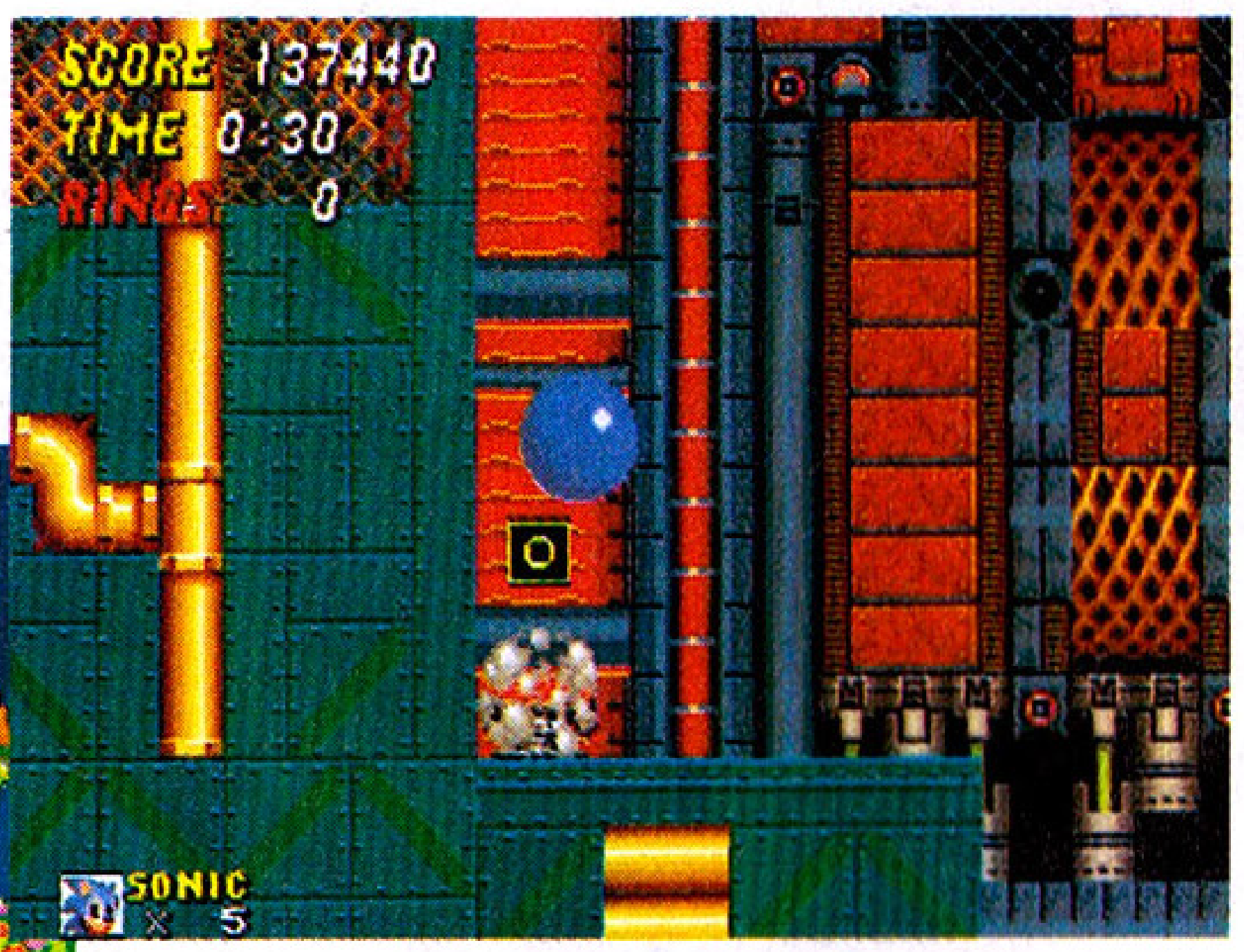
ZONE10までの見どころ&ポイント紹介!!

先月号はゾーン7までを紹介した。写真を見ればわかるだろうけど、いろいろな仕掛けがあって、ホントおもしろそうでしょ？　今回はもちろん、その後のゾーンを追いかけるぞ。まずは見どころガイド&ポイントチェックということで、ゾーン7までを復習してみたい。ここまではわりとサクサク進められると思うので、今のうちにリングを取って残り人数を、コンティニューのために得点を、それぞれ増やしておいたほうがいいだろう。ゾーン1でかなりためられると思うよ。

残機をふやせ!!

コンティニューがあれば、かなり楽にゲームが進められる。ちょっと意識して得点を増やそう。





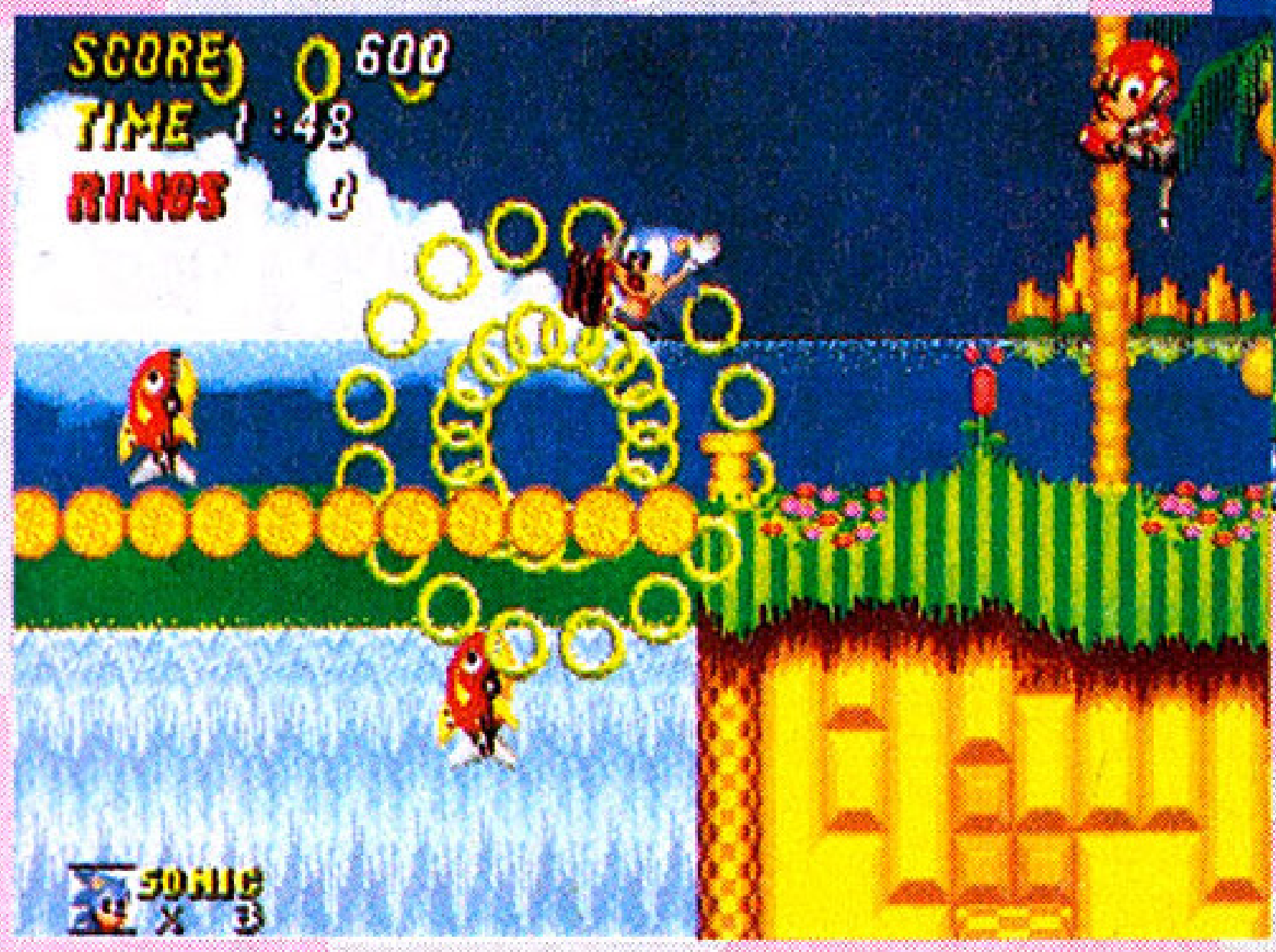
リングをためろ!!

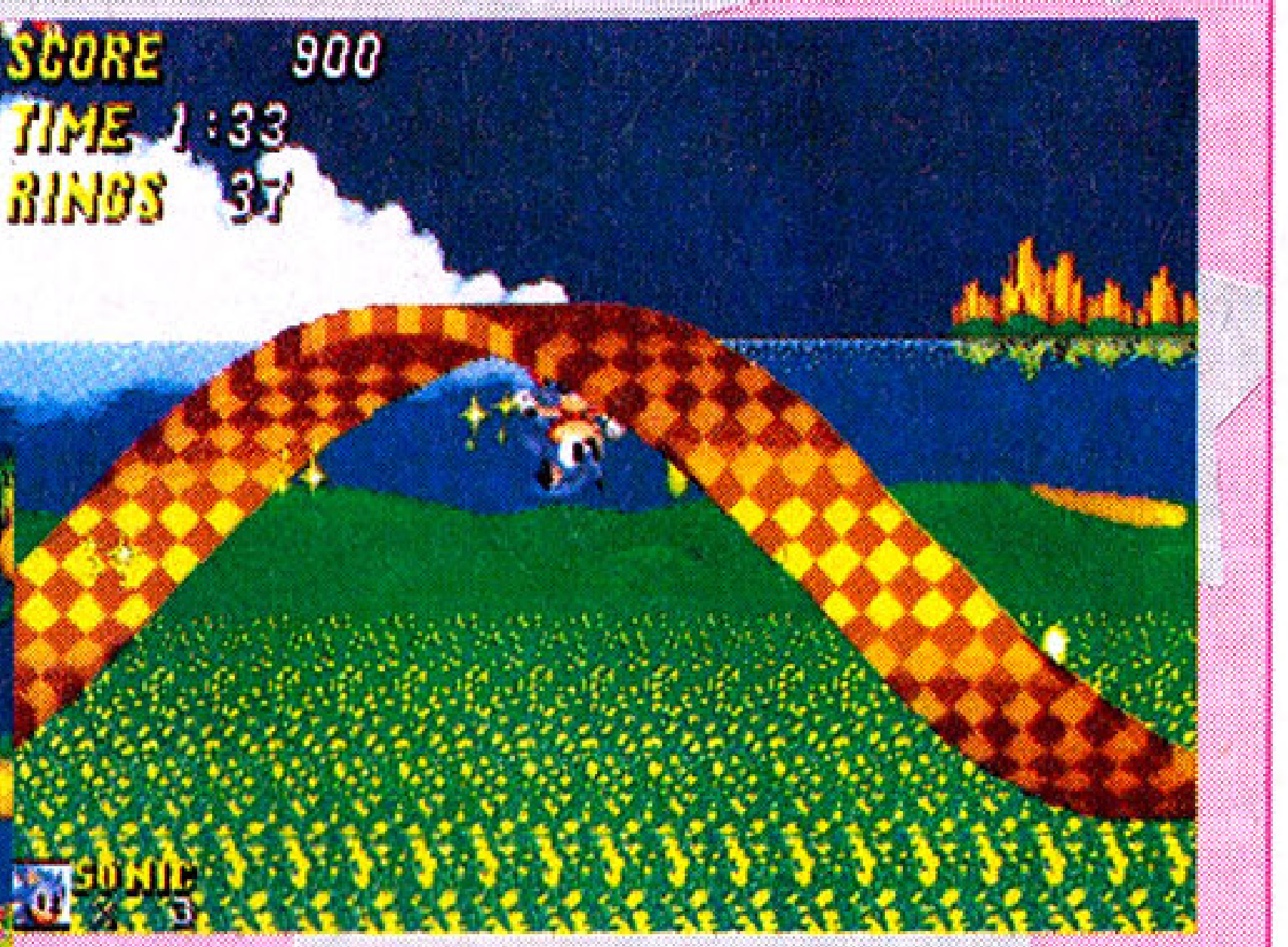
リングを100枚集めればオモチャの缶ゾメが……いやいや、ソニックが1UPするのだ。集めろ。

ZONE1 EMERALD HILL

ガブッチョに注意

調子コイてスピードを出しすぎると、必ず事故ります。とくにガブッチョとの接触事故が多いようです。

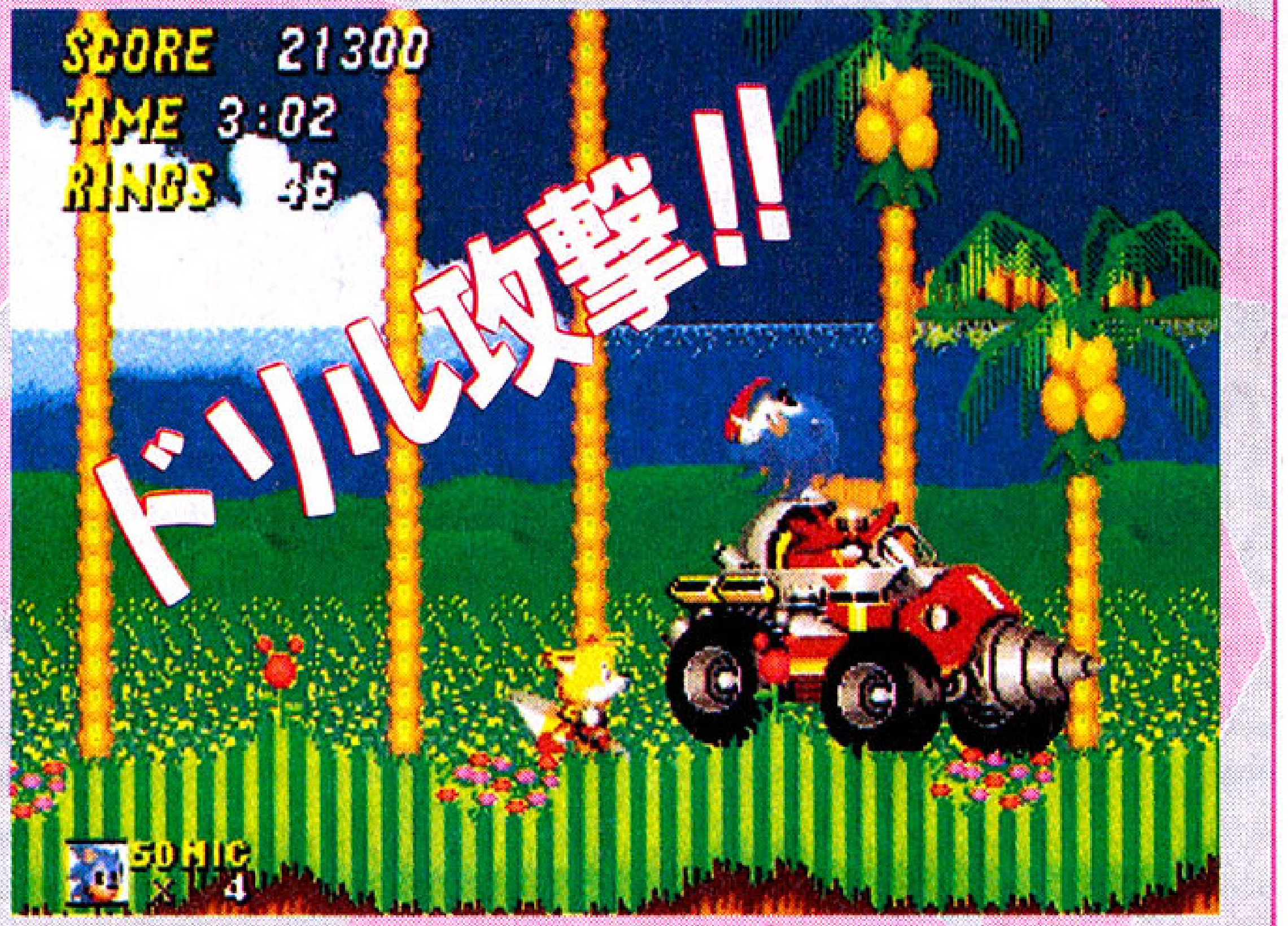




コークスクリュー

ゾーン1の目玉は、なんと言ってもコレ。ソニックの後ろ姿が、なんともカワイイのだ。

なにはともあれ練習ゾーン。前作をやった人もやらなかった人も、ここで操作に慣れましょう。あらかじめ全部の敵を倒しておくと、ぶつかってリングをバラまかなくてもすむぞ。隠された宝箱やリングも探そうね。

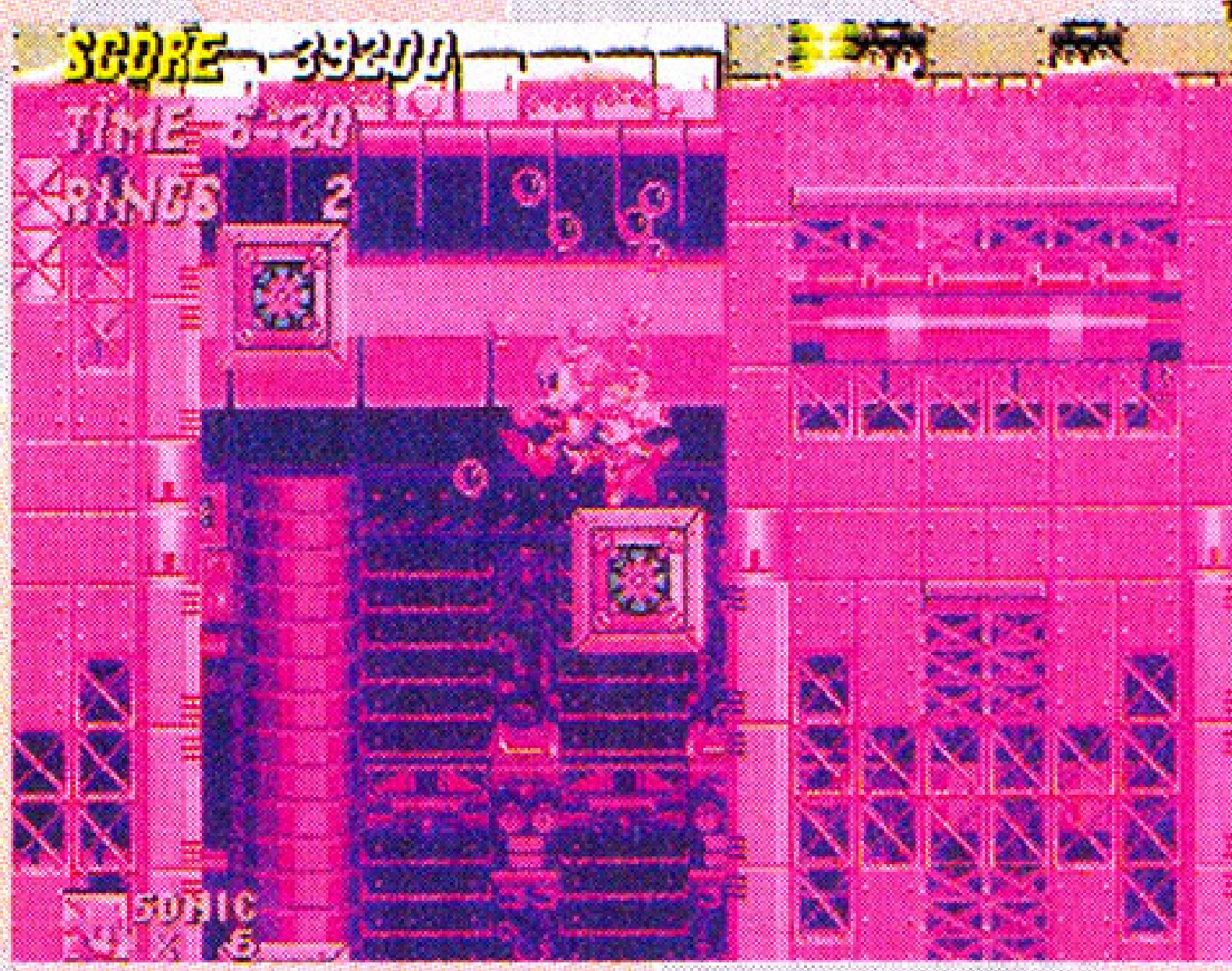


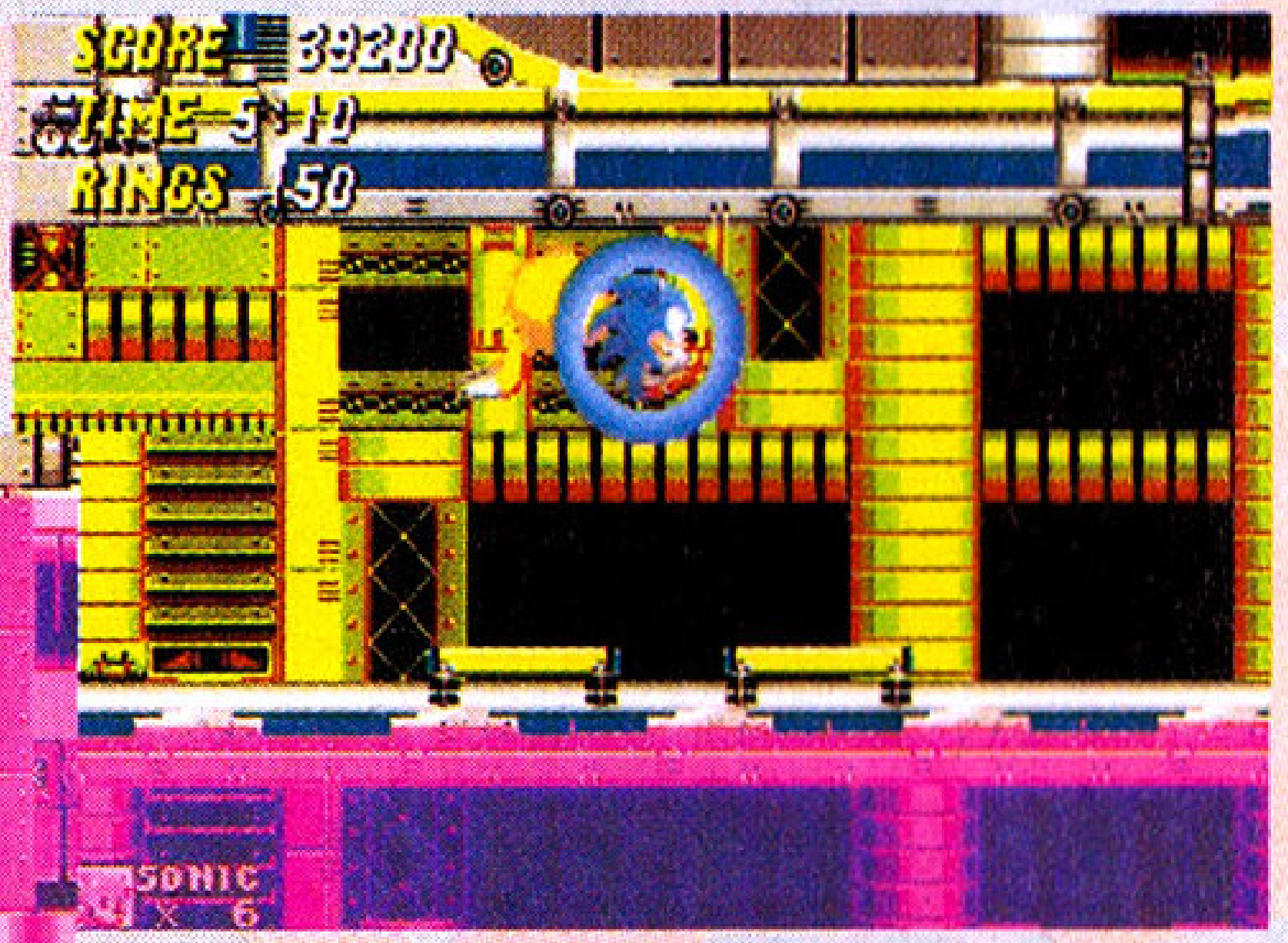
車体の先についたドリルに当たるとアウト。Dr.エッグマン目がけて攻撃すれば、楽勝楽勝。

ZONE2 CHEMICAL PLANET

上を目指せ!!

怪しい液体が満ちあふれる。進路は上だ。窒息する前に、なんとか息継ぎしたいもの。

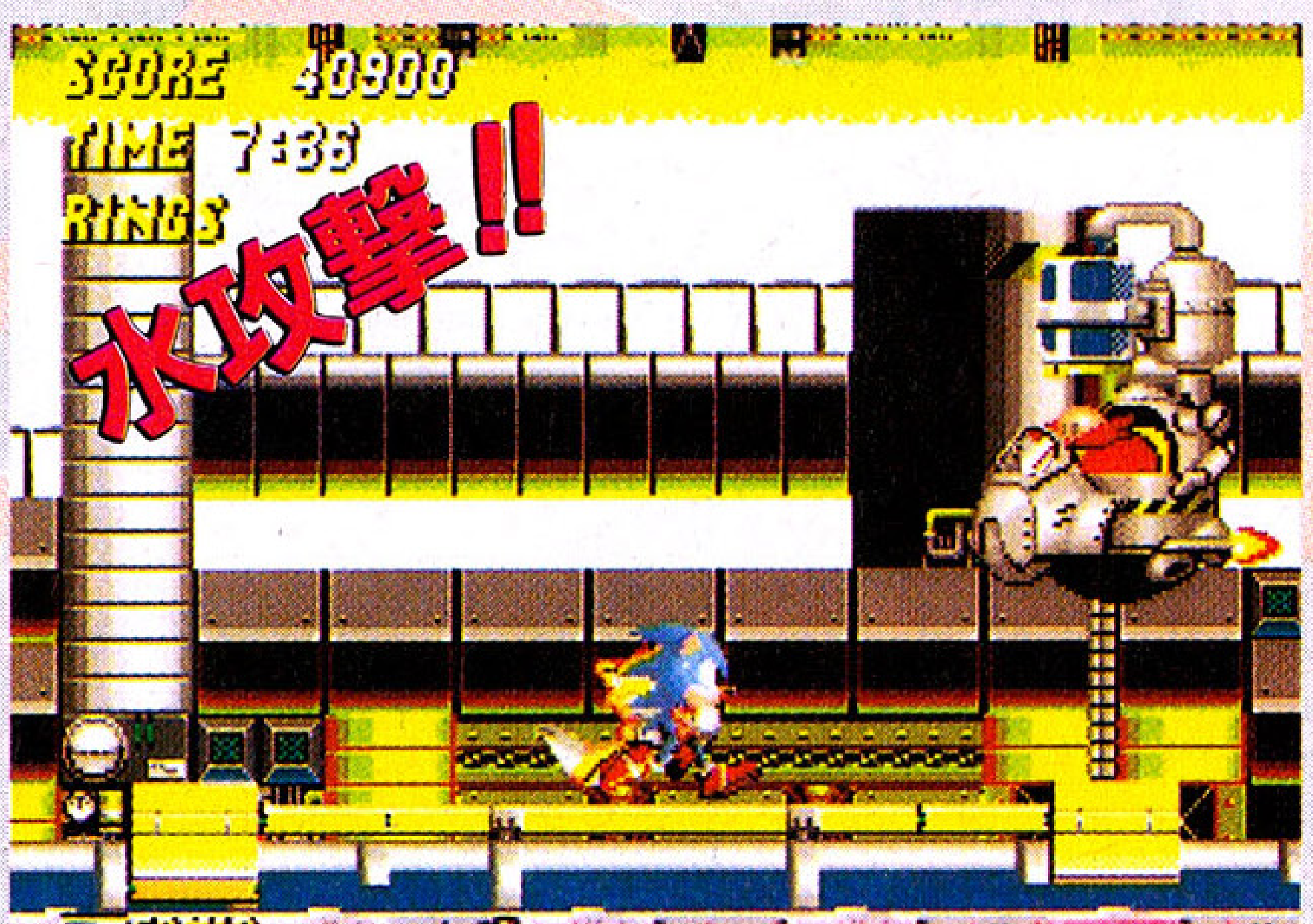




板に乗れ!!

ここの足場は左右に動く板しかない。下に落ちないよう、十分間合いを取って飛び移れ。

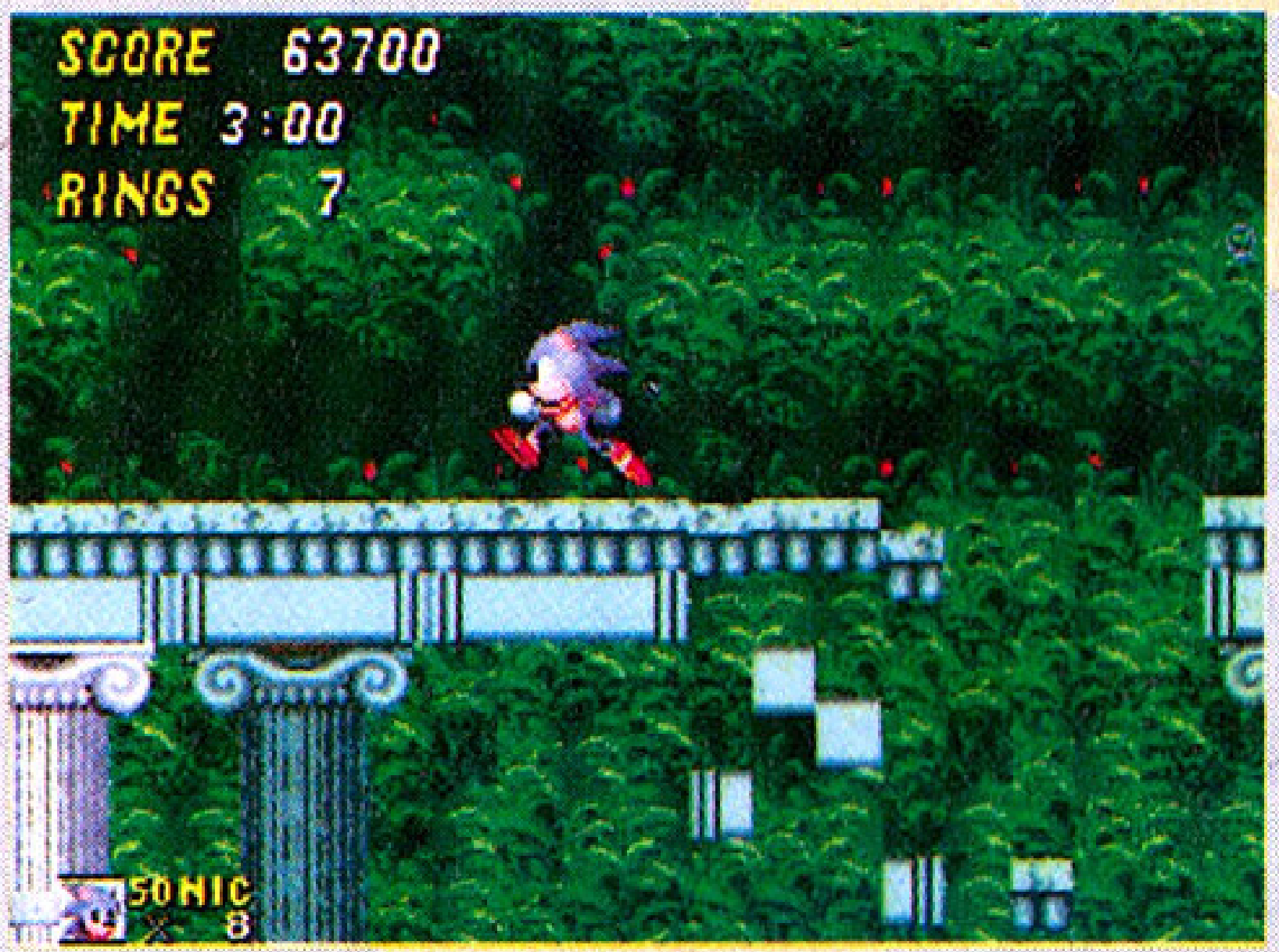
ゾーンは草原から一転して科学工場へ。怪しい液体や水滴がソニックに襲いかかるぞ。なるべくバリアを取って進みたい。パイプの中を丸まって通り抜けたり、急斜面を疾走したり、ソニックの本領が発揮される面だ。



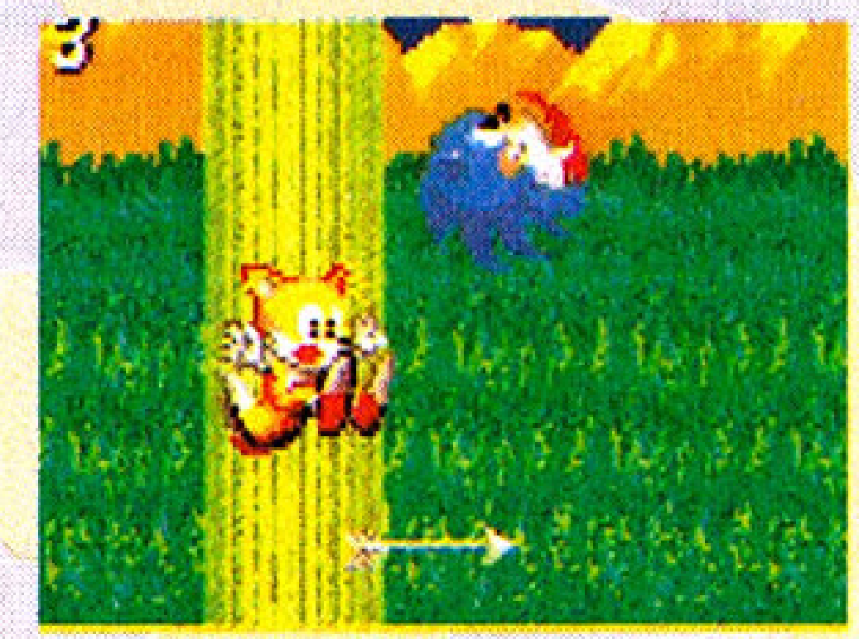
怪しい液体を吸い上げ、きれいな水にするDr.エッグマン。何か意味があるのかな？　足元に注意して攻撃だ。

ZONE3 AQUATIC RUIN

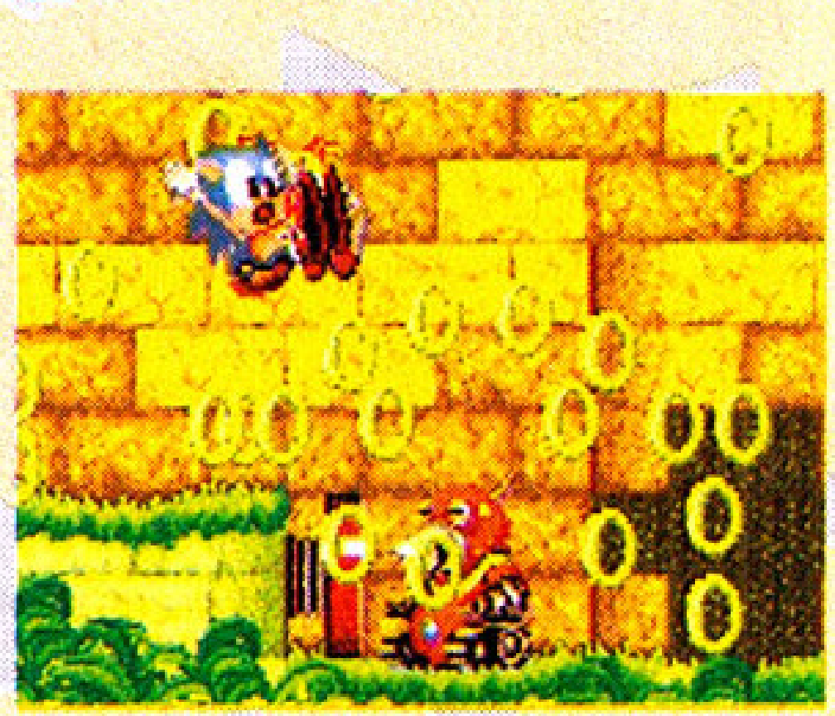
またしても緑輝くゾーンへ。ここは上が草原、下が水中と、1つで2度おいしい構成になっている。ただし、初心者は水中に落ちない方がいいぞ。敵の攻撃が厳しいうえに、出口を探しているうちに窒息……なんてことがよくあるからだ。もっとも、水中の仕掛けも見てほしいんだけどね。



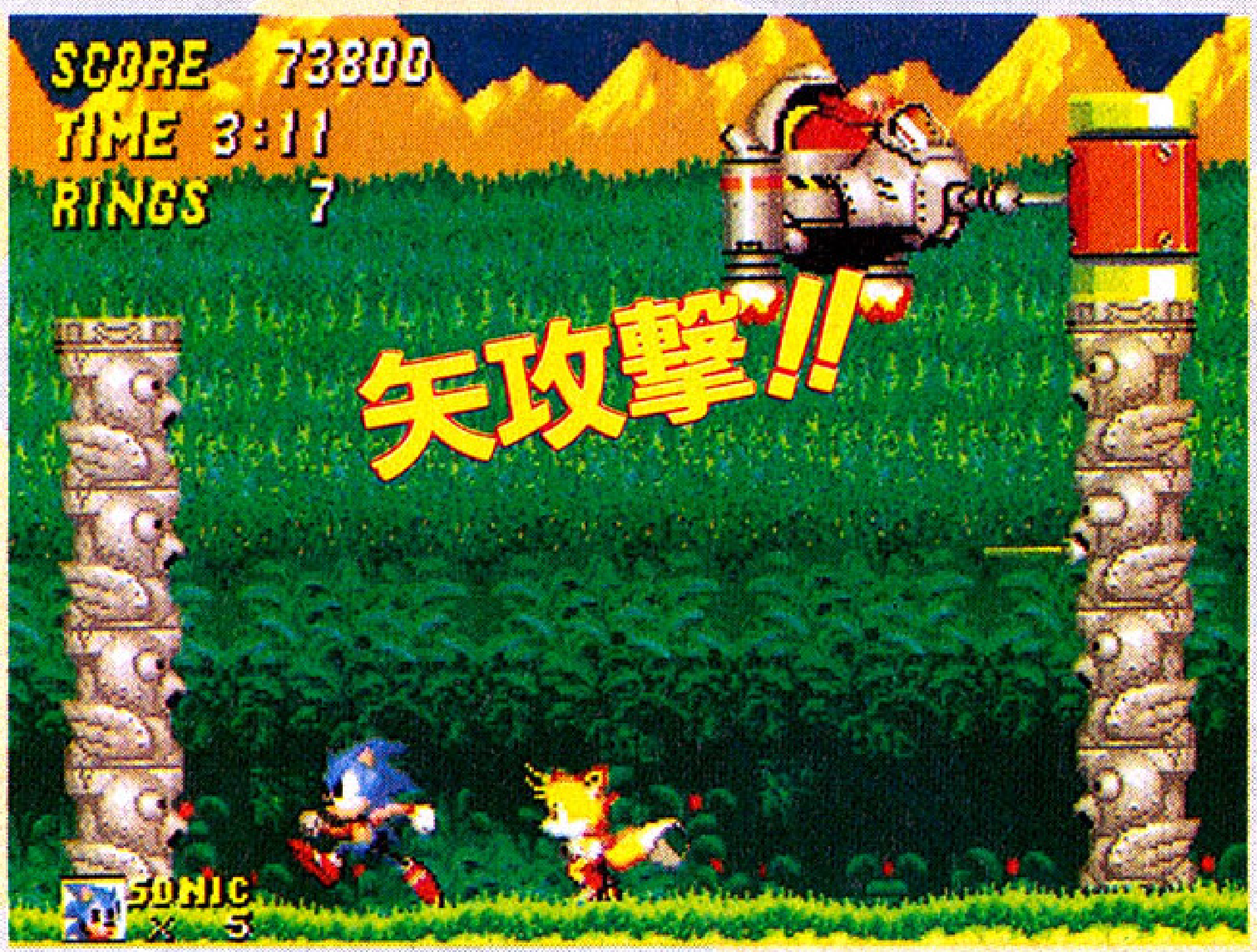
中世の雰囲気が感じられるゾーンだ。まるでギリシアの神殿跡のよう？　水中なんて、ムー大陸のような感じさえする。でも仕掛けはソニックらしい味があるぞ。



崩れかけた柱から矢が！　一度やりすごしてから先に進むといいぞ。



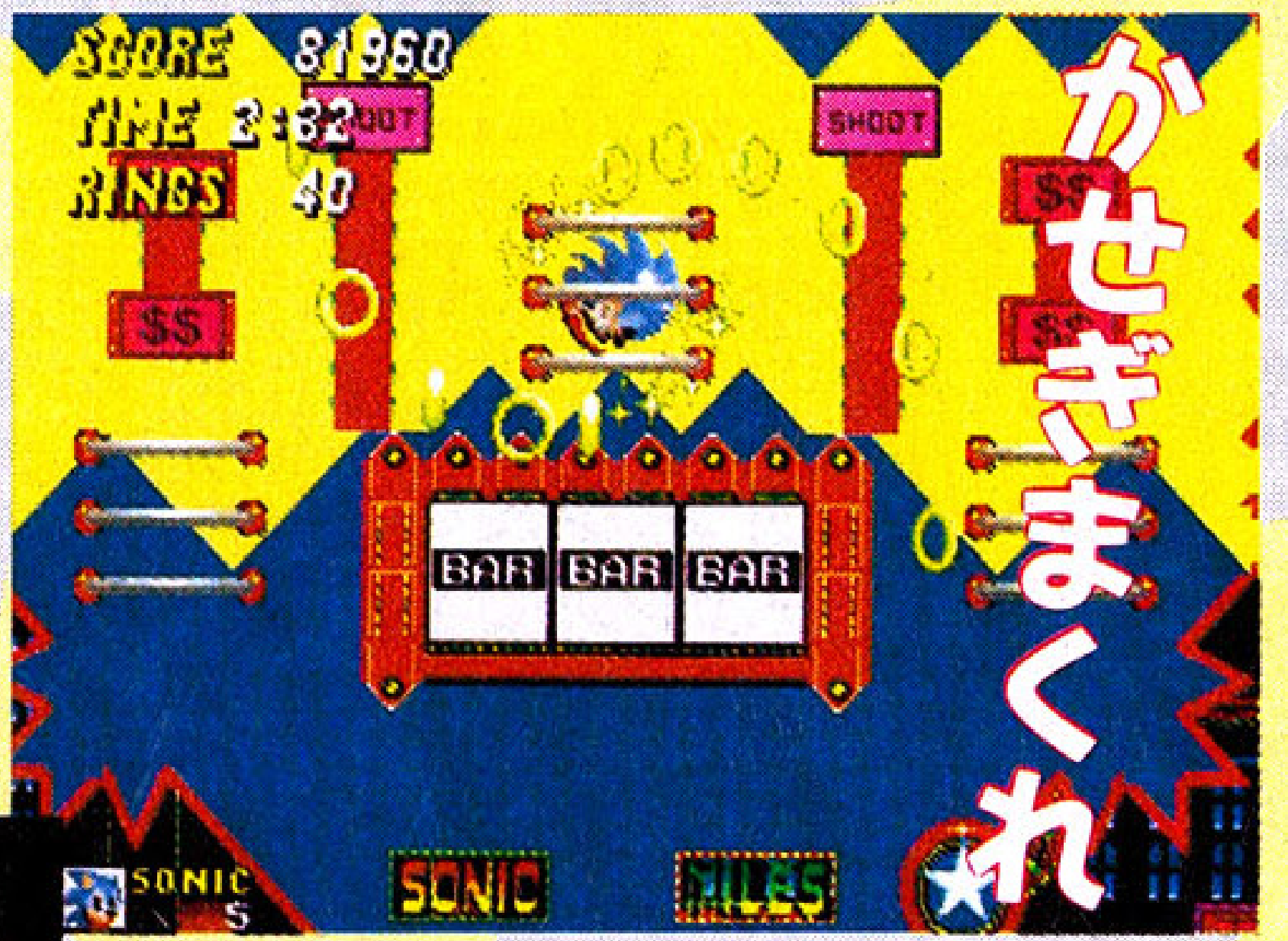
カベから突然敵が！　色の違うカベを見つけたら、ゆっくり近づいて敵を出そう。

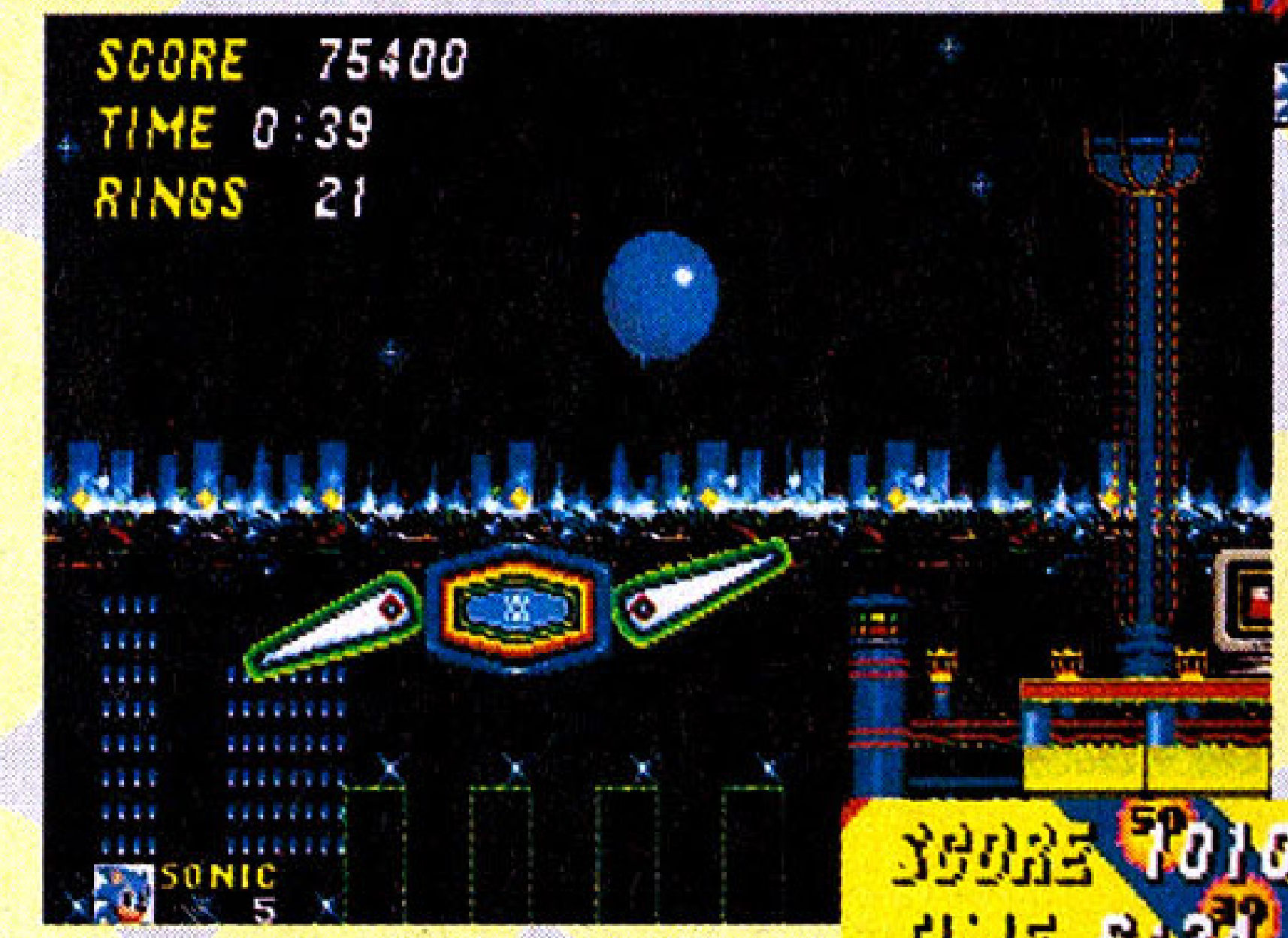


柱を叩くと矢が発射される。これを避け、さらに足場にして攻撃しよう。ちなみに柱には登れないからね。

ZONE4 CASINO NIGHT

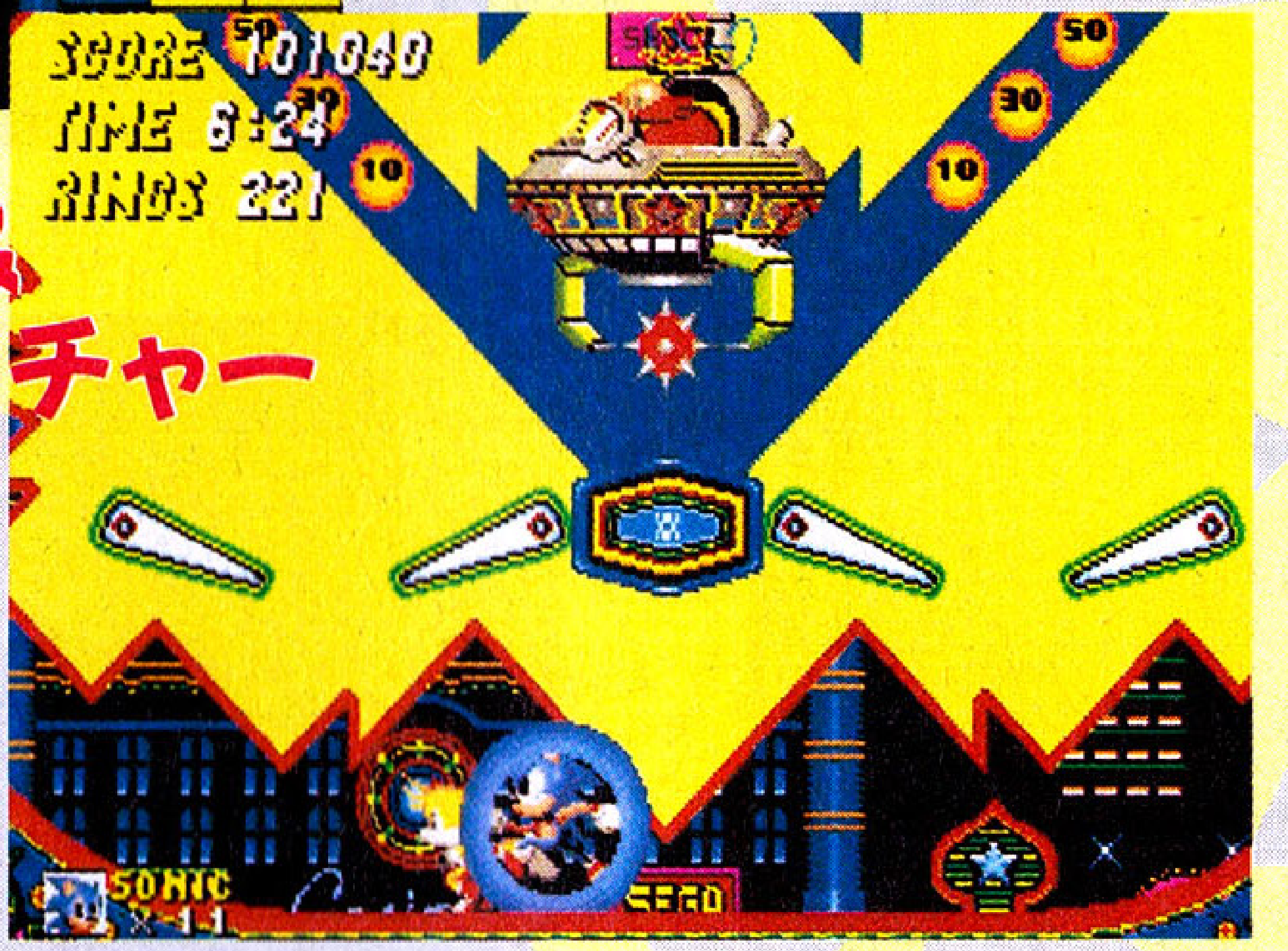
何も言うことはない。とにかくやれ。スロットとピンボールが楽しめる、1本で2本も3本もおいしいゲームだ。このゾーンだけでも十分楽しめるぞ。


SCORE 81960
TIME 3:32
RINGS 40
かせぎまくれ


SCORE 75400
TIME 0:39
RINGS 21

↑絵がそろえばコインがもらえる。ガンガン回してドンと稼ごう。ただしDr.エッグマンはダメよ。

←ピンボールだってできちゃうのだ。フリッパーとソニックを動かして、得点を稼いでしまおう。

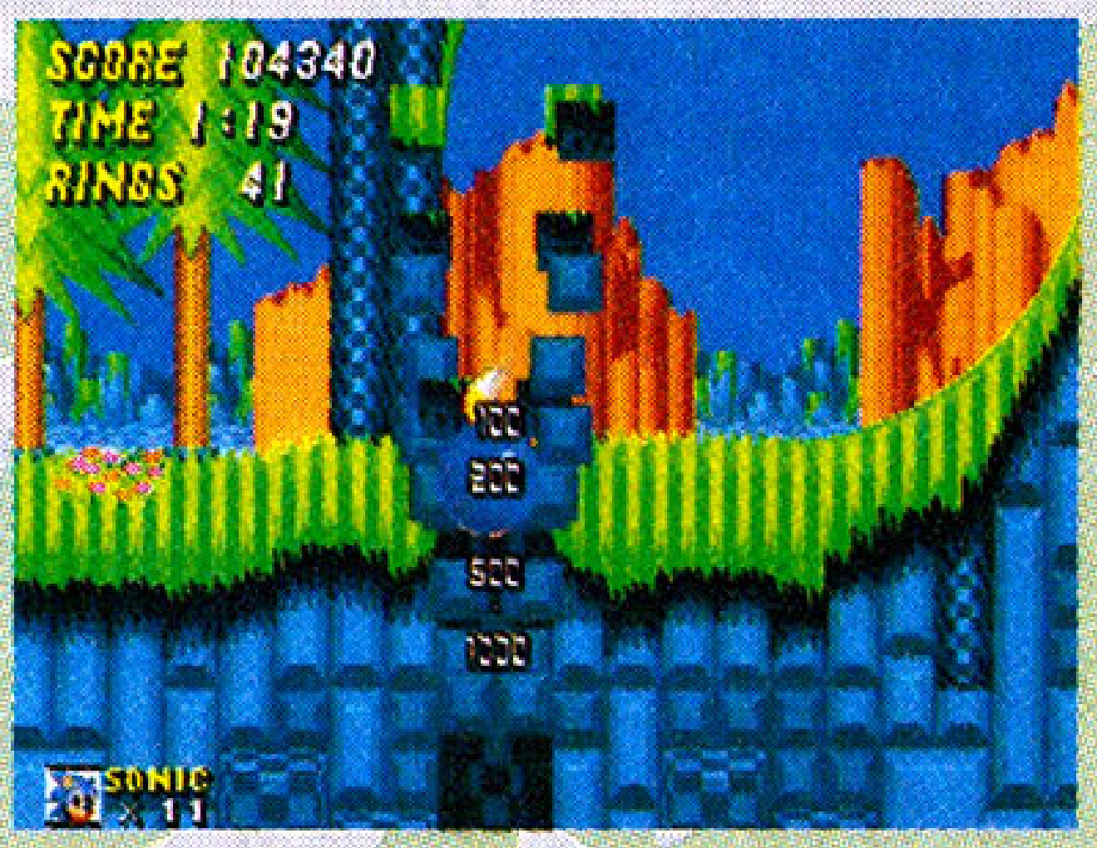

SCORE 101040
TIME 6:24
RINGS 221

トゲ落とし&UFOキャッチャー

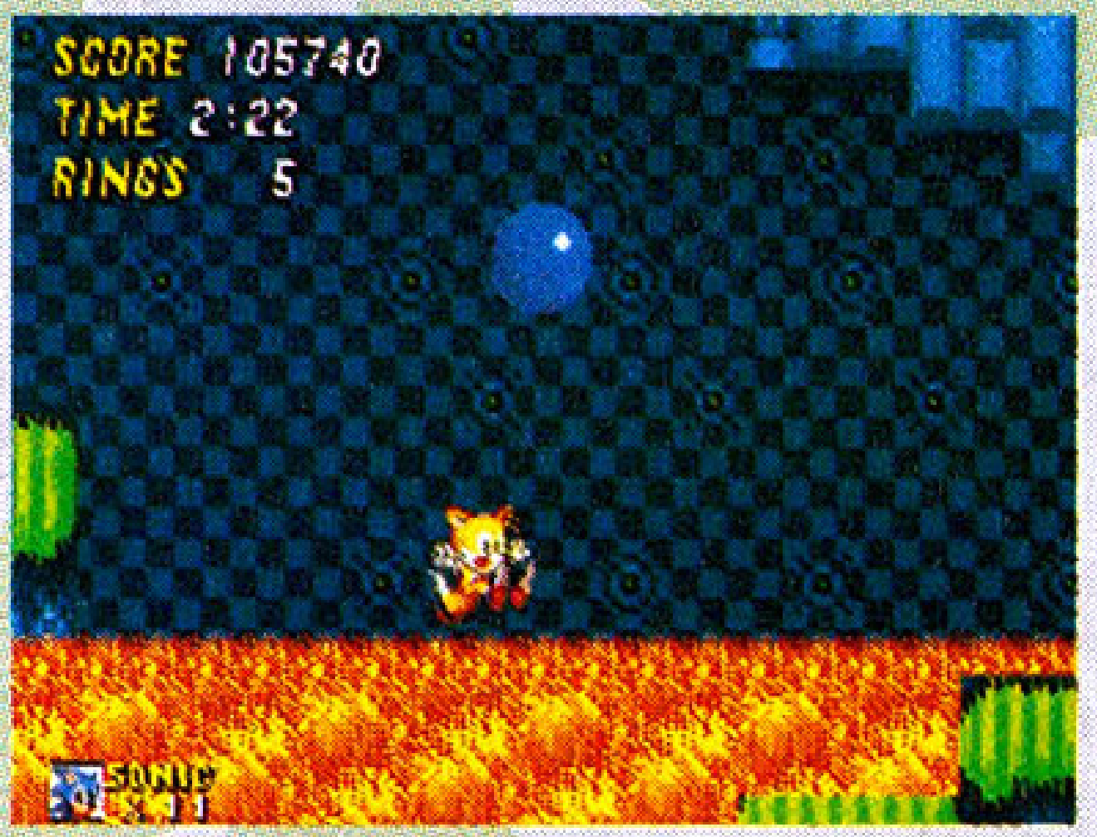
巨大なピンボールを舞台に、Dr.エッグマンの攻撃が始まる。トゲは地に落ちると砕け、カスに当たるとアウト。左右のカベを利用してダメージを与えよう。とくにフリッパーを使わなくても倒せるぞ。

ZONE5 HILL TOP

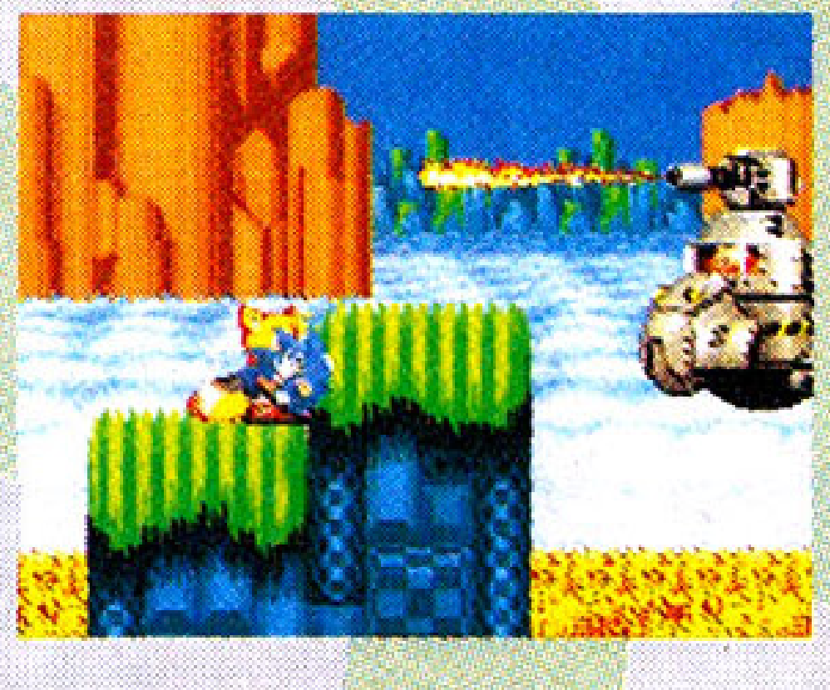
ゾーン3と同様、ここも2度楽しめる構成になっているぞ。上は草原、なつかしい敵や仕掛けが出てくるぞ。下は溶岩の流れる灼熱地獄、いきなり地面がせり上がったり、熱い思いをすることも。とはいえ安全だからと上ばかり行かず、ときには危険を冒して下へも行ってみよう。あふれんばかりに迫りくる溶岩から逃げるスリルは、ハラハラ度満点だぞ。


SCORE 104340
TIME 1:19
RINGS 41

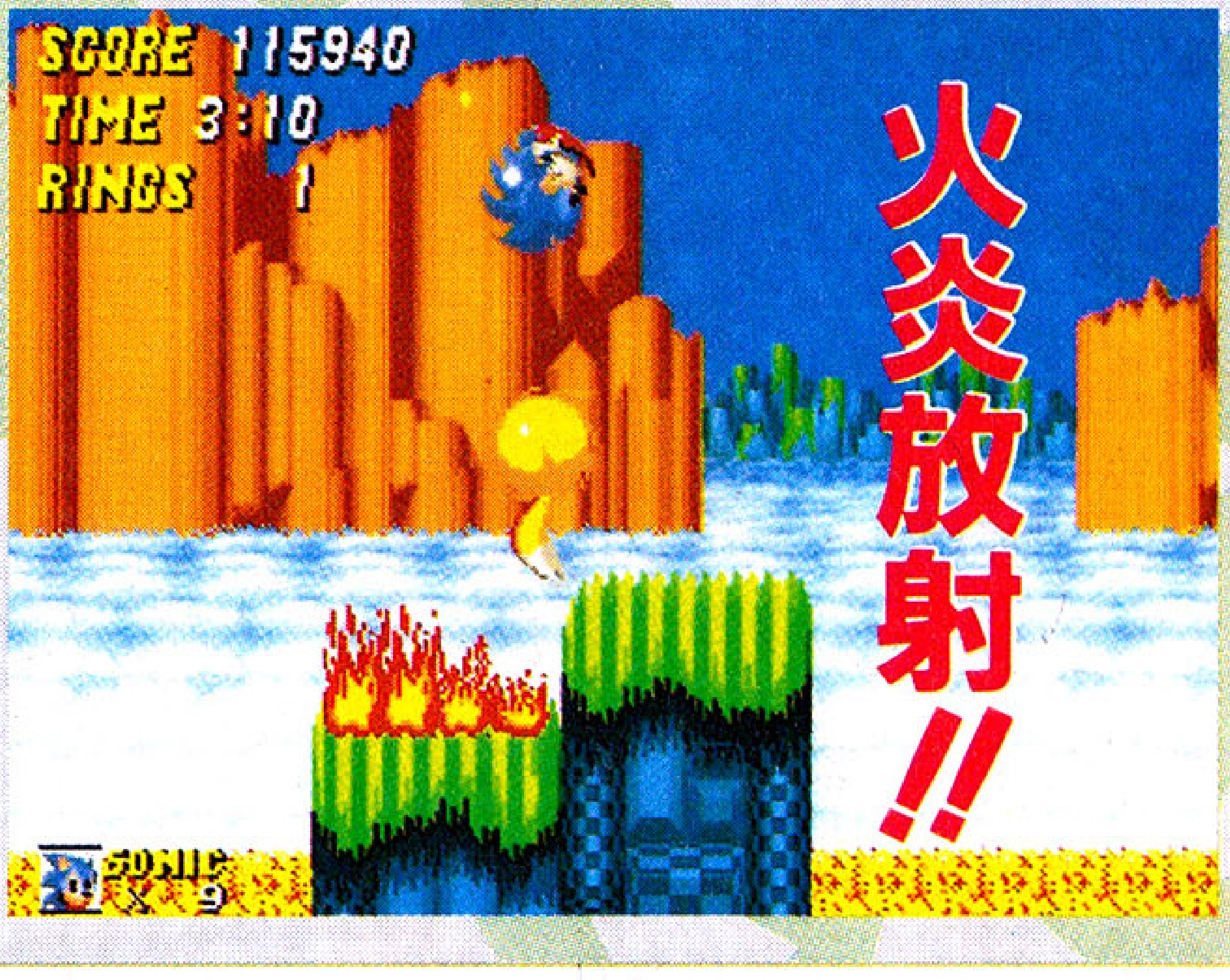
回転で穴を開けなければ、道は開かない。地面の崩れる音が気持ちいいのだ。


SCORE 105740
TIME 2:22
RINGS 5

ズズズッとせり上がってくる溶岩。足場を確保して移動しないと熱い目に。



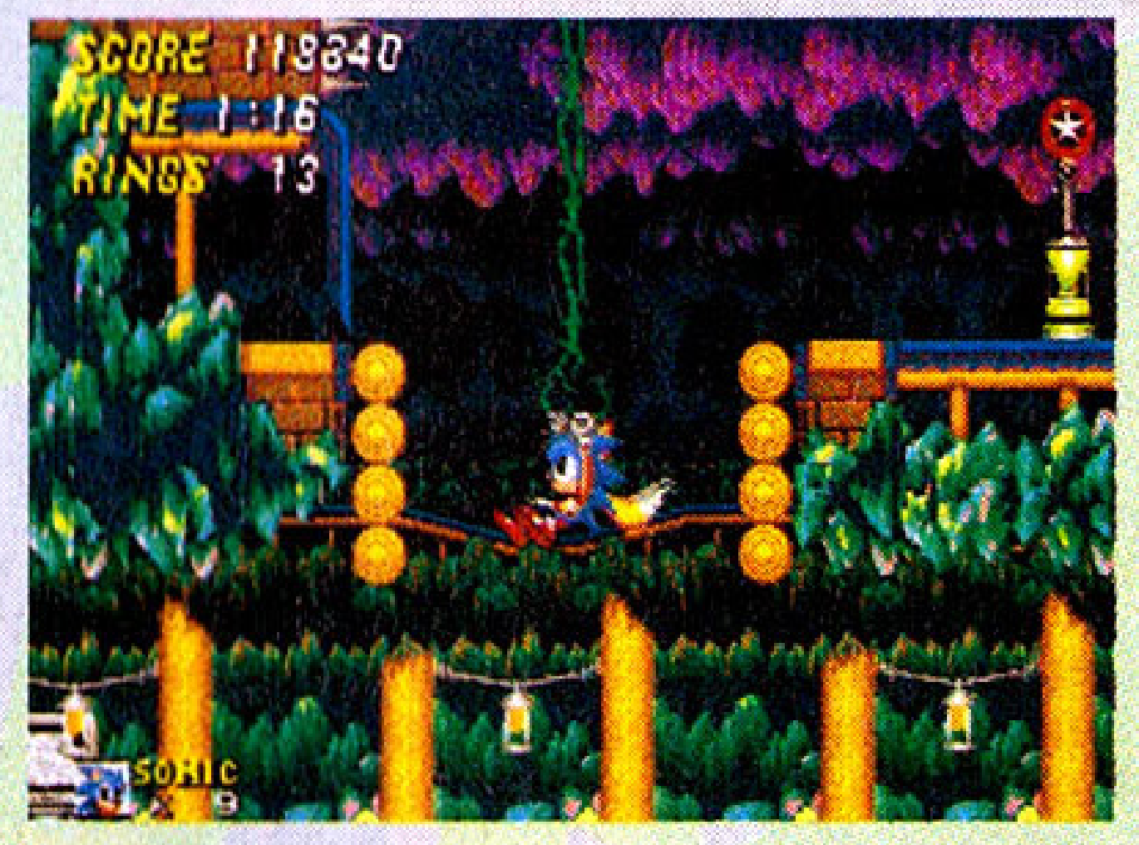
愛機に溶岩をためてでもいるのだろうか？ 炎とナパームで攻撃してくるDr.エッグマン。溶岩内に隠れる寸前が攻撃のチャンスだ。ダメージを与えた後は、勢いを利用して岸に上がれ。


SCORE 115940
TIME 3:10
RINGS 1
火炎放射!!

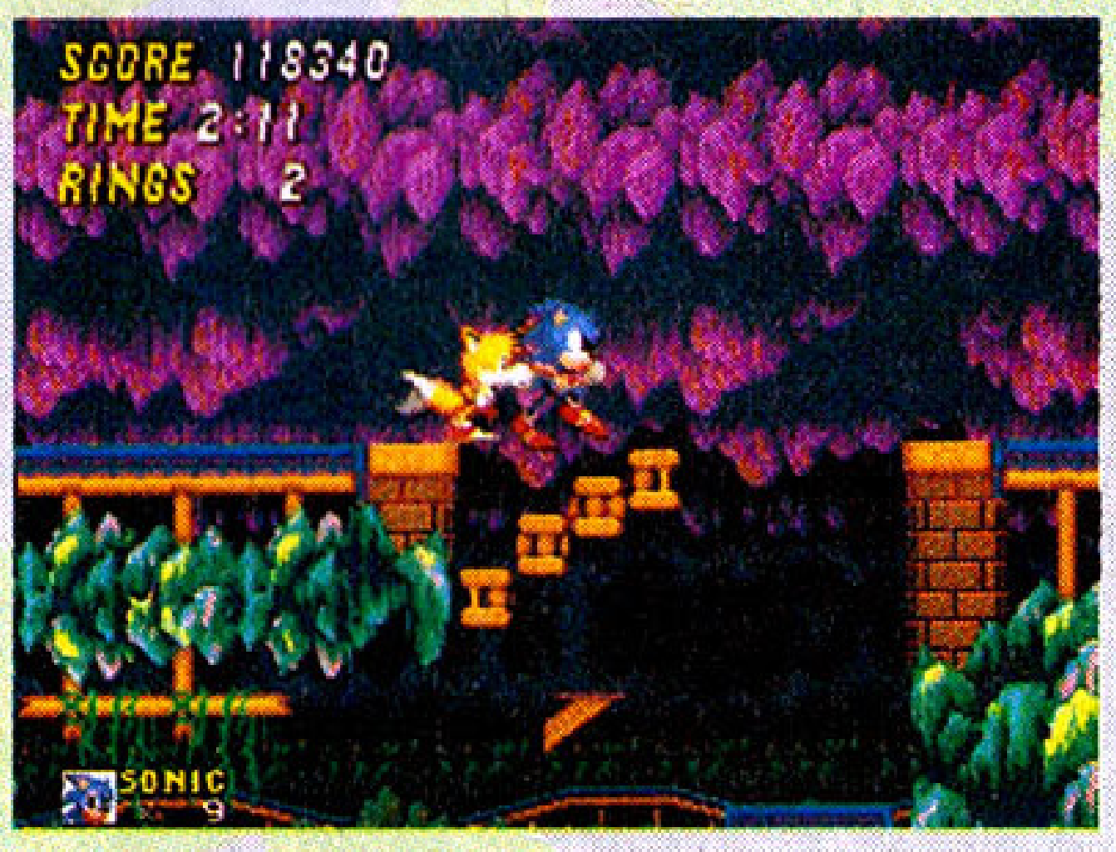
ZONE6 MYSTIC CAVE

ちょっと怪しい雰囲気の鍾乳洞内。全体は暗いが足元はちゃんと見えるぞ。ご心配なく。

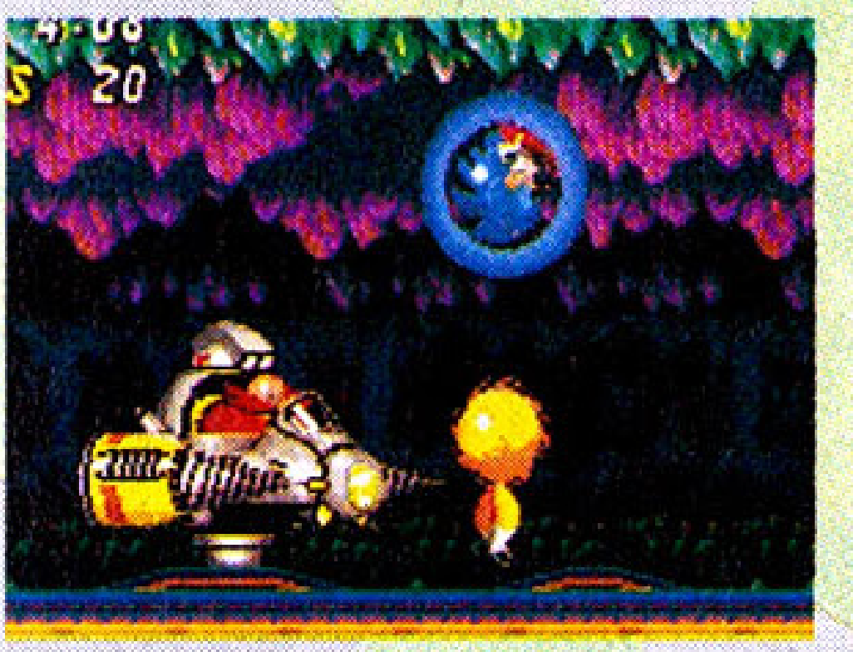
ここでの仕掛けで注意したいのは、上からたれ下がっているツタがスイッチになっていること。行き止まりかな、と思ったら周囲を見渡してみよう。それらしいものが必ずあるはずだ。また突然横から現れるトゲ付きの足場、乗ると崩れる床などには十分気をつけたいね。


SCORE 118640
TIME 1:16
RINGS 13

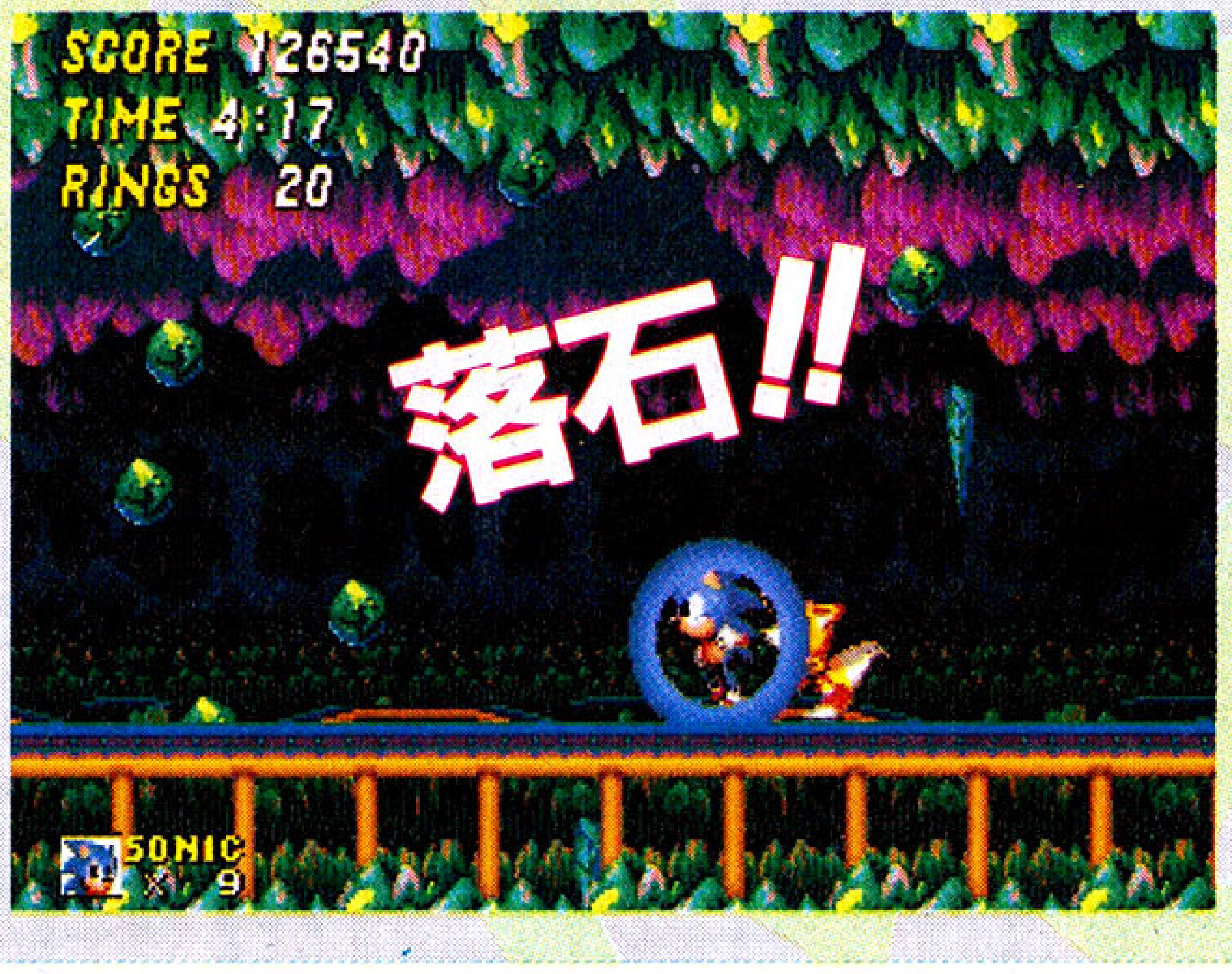
スイッチであるツタにつかまると、ホラこのとおり。下への道が開いたりするぞ。


SCORE 118340
TIME 2:11
RINGS 2

立ち入る人がいないためか、足場が腐っていることもある。乗るとガラガラ崩れる。



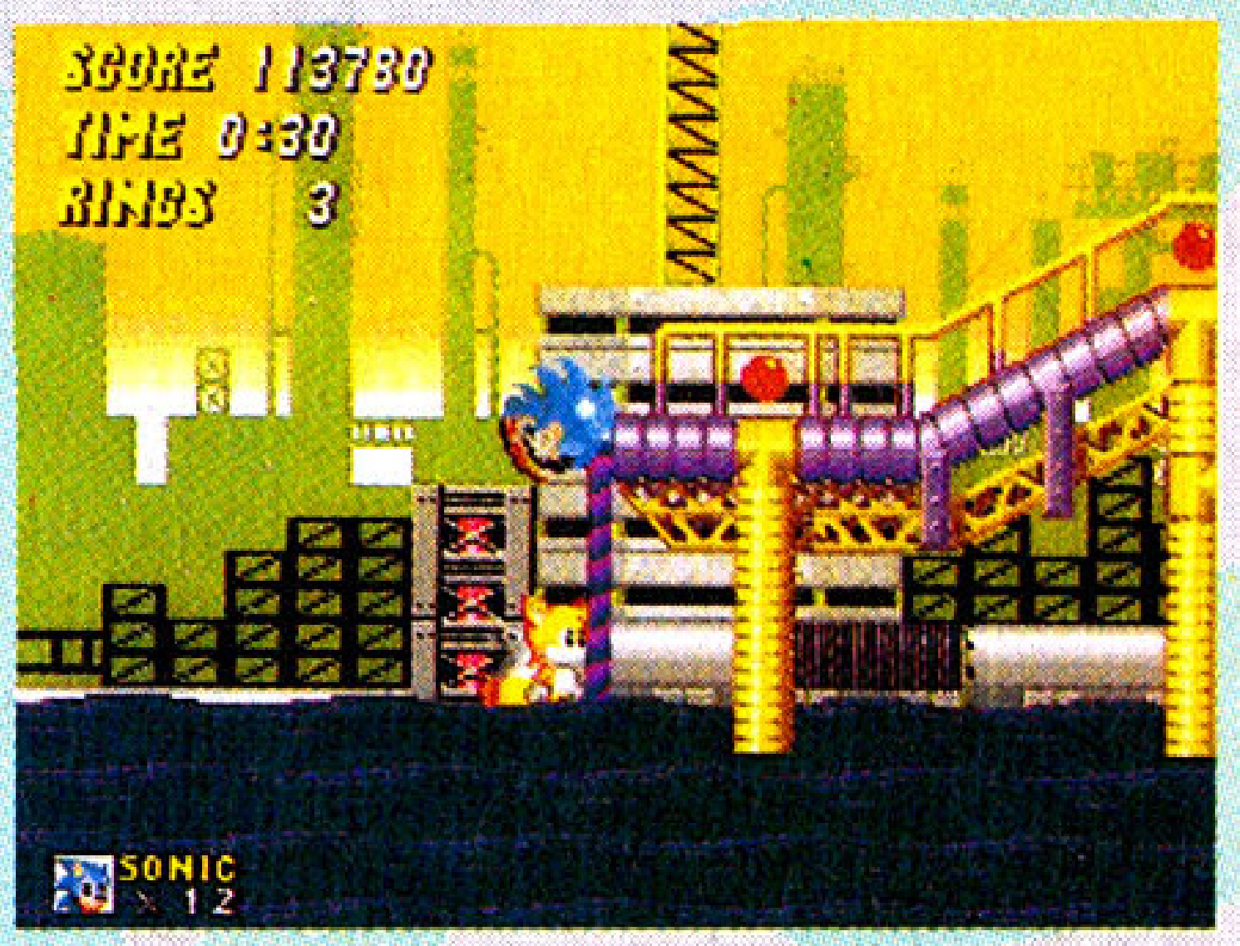
再び愛機にドリルをつけ、挑戦してくるDr.エッグマン。天井に隠れる際、下から攻撃しよう。このとき、上から岩が崩れ落ちてくる。とがっているやつに当たるとダメよ。

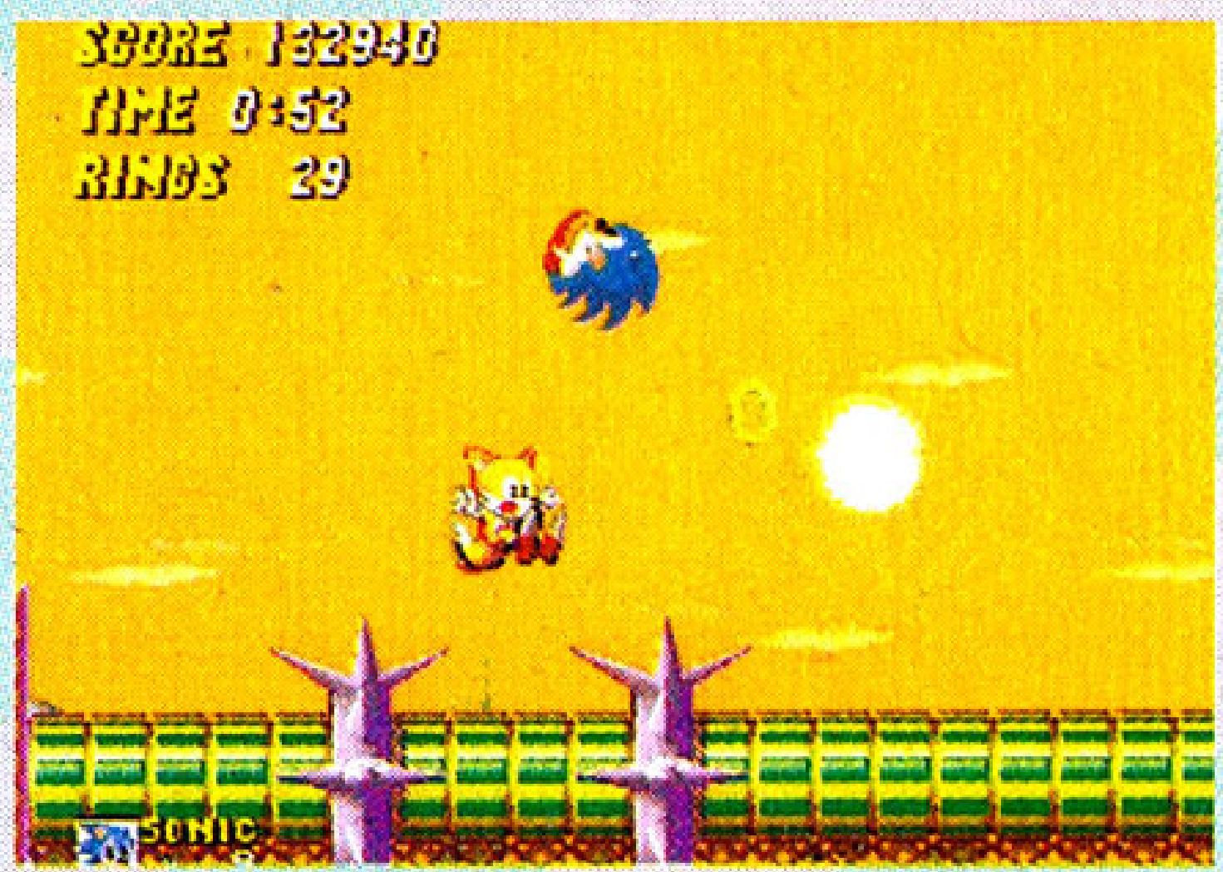

SCORE 126540
TIME 4:17
RINGS 20
落石!!

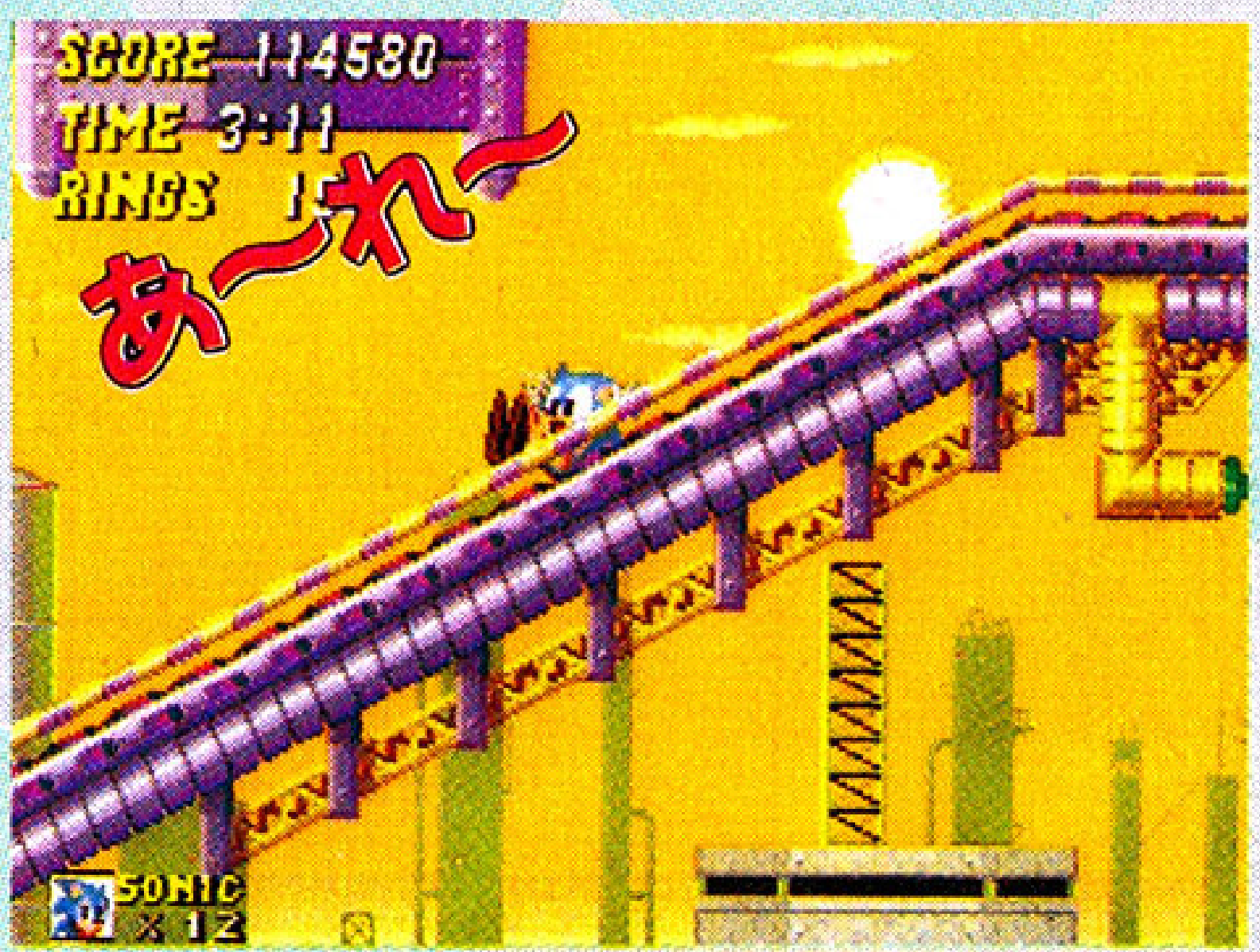
ZONE7 OIL OCEAN

夕焼け(!?)のオレンジ色が、憎いほどまぶしいゾーン。一見オイル工場のようだが、じつはここ、Dr.エッグマンによって汚染された海なのだ。環境破壊もはなはだしい。許すまじ、エッグマン!!

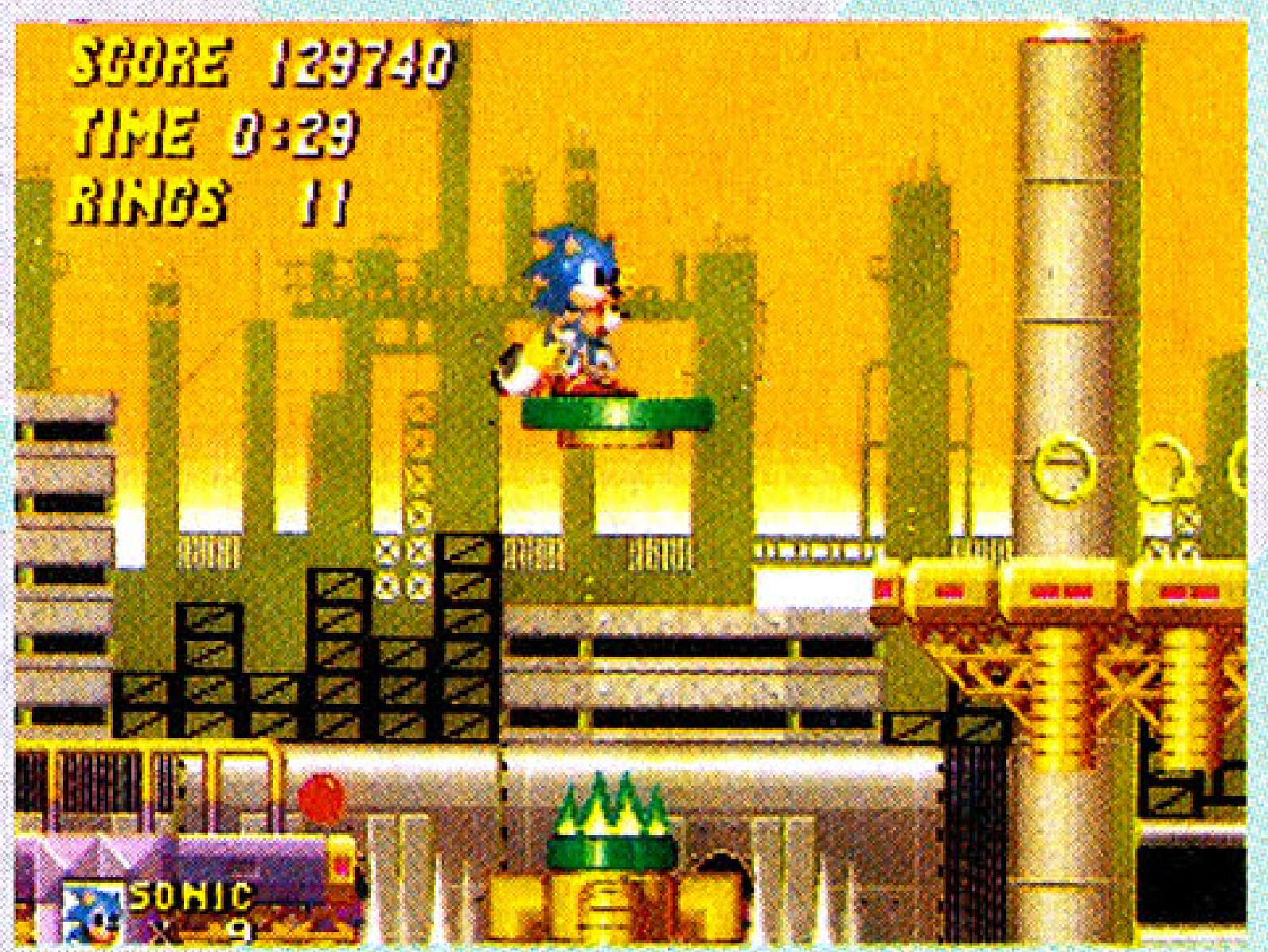
ここの特徴は、たとえオイルの海に落ちても、沈み切る前ならジャンプで上がれることだ。だからあせったり慌てたりしないで、のびのびプレイしよう。とはいえ疾走し過ぎると、シードラにえらい目に会わされてしまうぞ。


SCORE 118780
TIME 0:30
RINGS 3


SCORE 132940
TIME 0:52
RINGS 39


SCORE 114580
TIME 3:11
RINGS 1
あ〜れ〜

オイルの流れるスベリ台(!?)では、あせった表情のソニックが見られる。

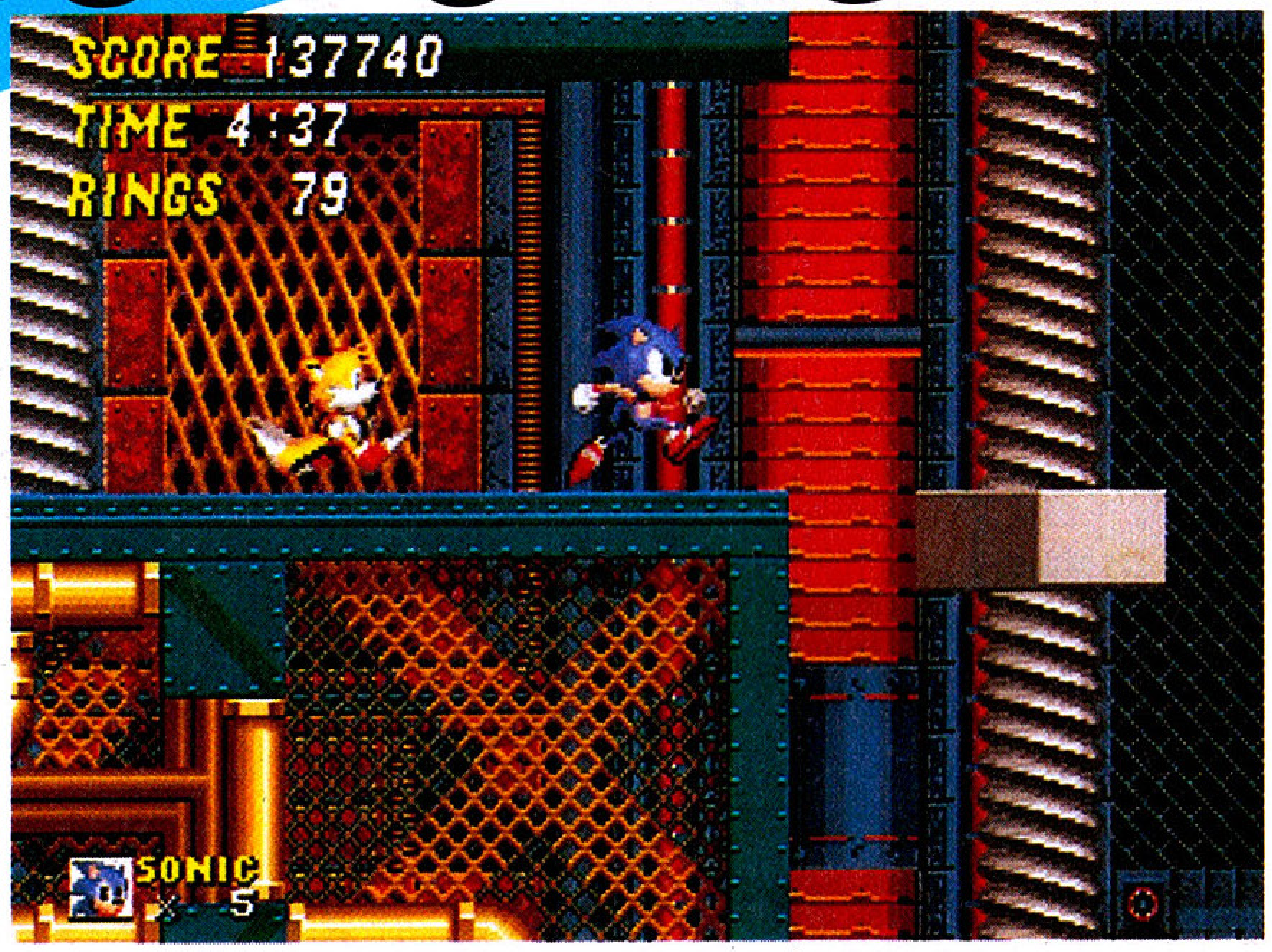

SCORE 139740
TIME 0:29
RINGS 11

ピンッという音とともに吹き上がるフタ。上のほうにある足場へ移るとき便利だ。

ZONE8 METROPOLIS

まるで工場のような城の中 凝った仕掛けを堪能しろ

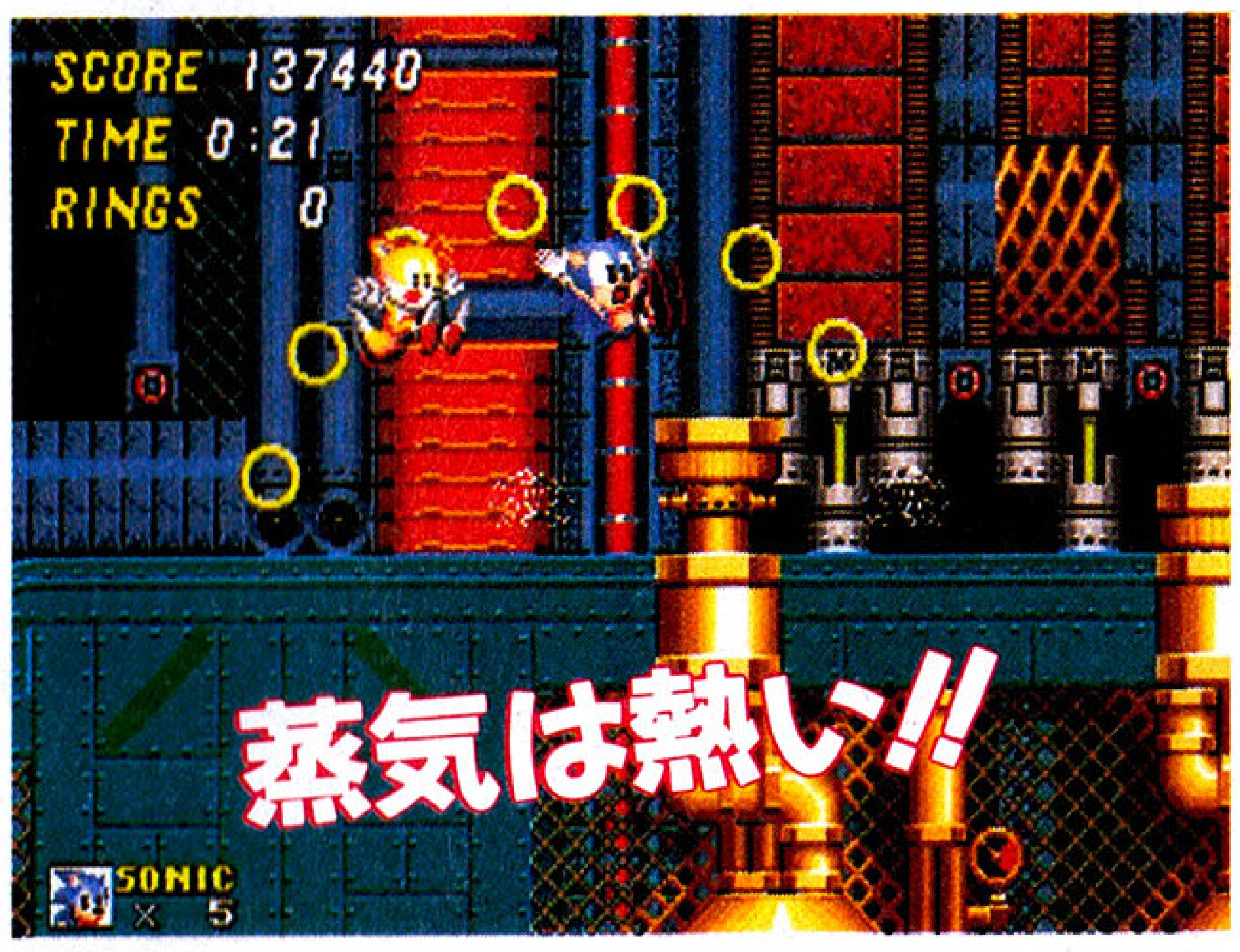
自然界から切り離された工場地へ、ついに潜入したソニックたち。ナットや圧縮機、スチームなどが仕掛けられたこの城の奥に、Dr.エッグマンが控えているぞ。


SCORE 137740
TIME 4:37
RINGS 79
SONIC × 5

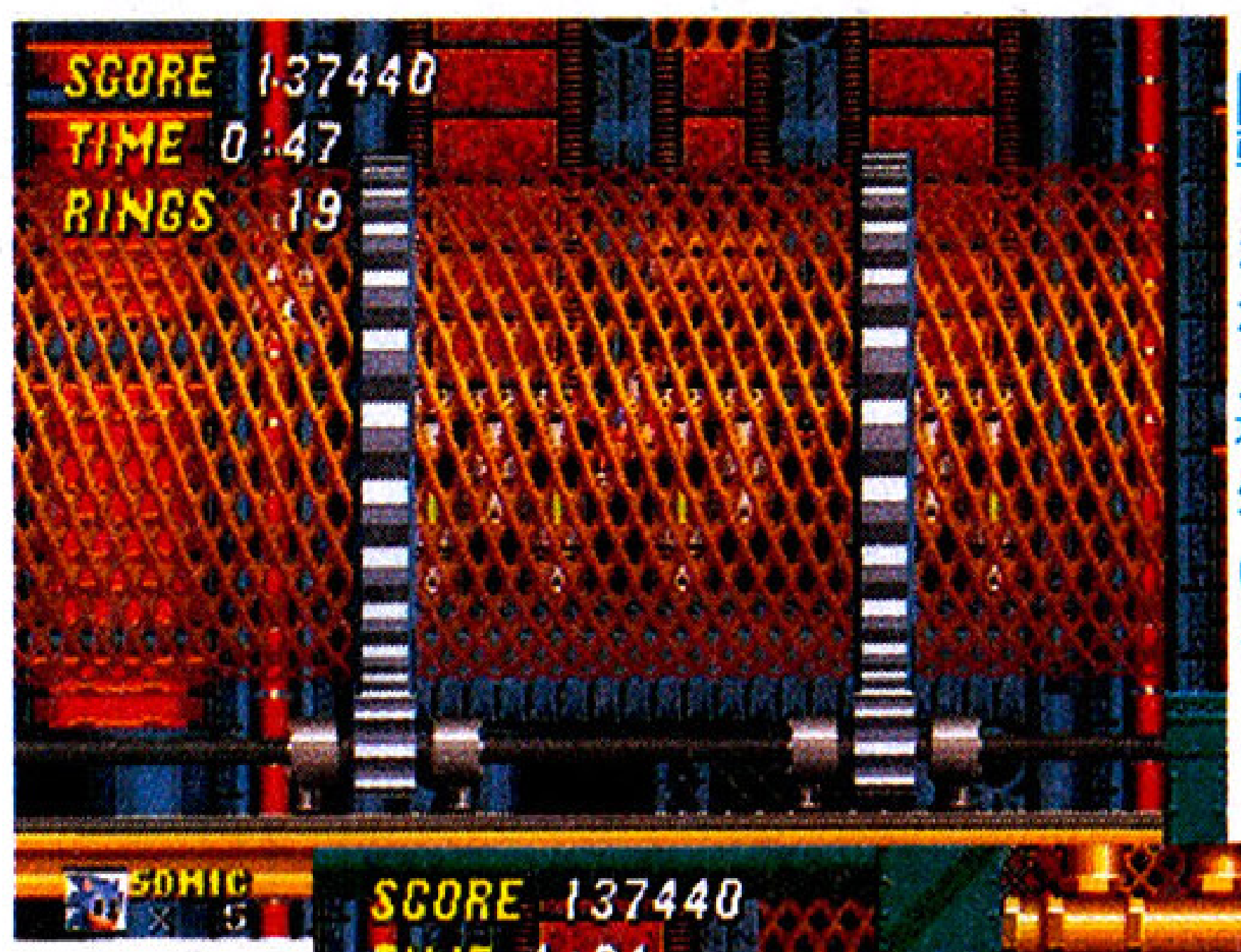
行くぞテイルス、遅れるな!!

まるで城全体が生きているような雰囲気を受けるゾーンだ。エッグマンの指示どおり活動を続け、ソニックを受け入れまいとしているよう。ここに配置された敵は、全ゾーン中、最もイヤらしいんじゃないかな。ヒョロヒョロと寄ってきては爆発するテルスターや、油断した途端に現れる（ような気がする）カニパンチやカマキラー。バラまくリングの数は果てしなく、受けるダメージも相当なもの。思いっきり疾走したいのはやまやまだけど、地形を覚えるまではホドホドにね。

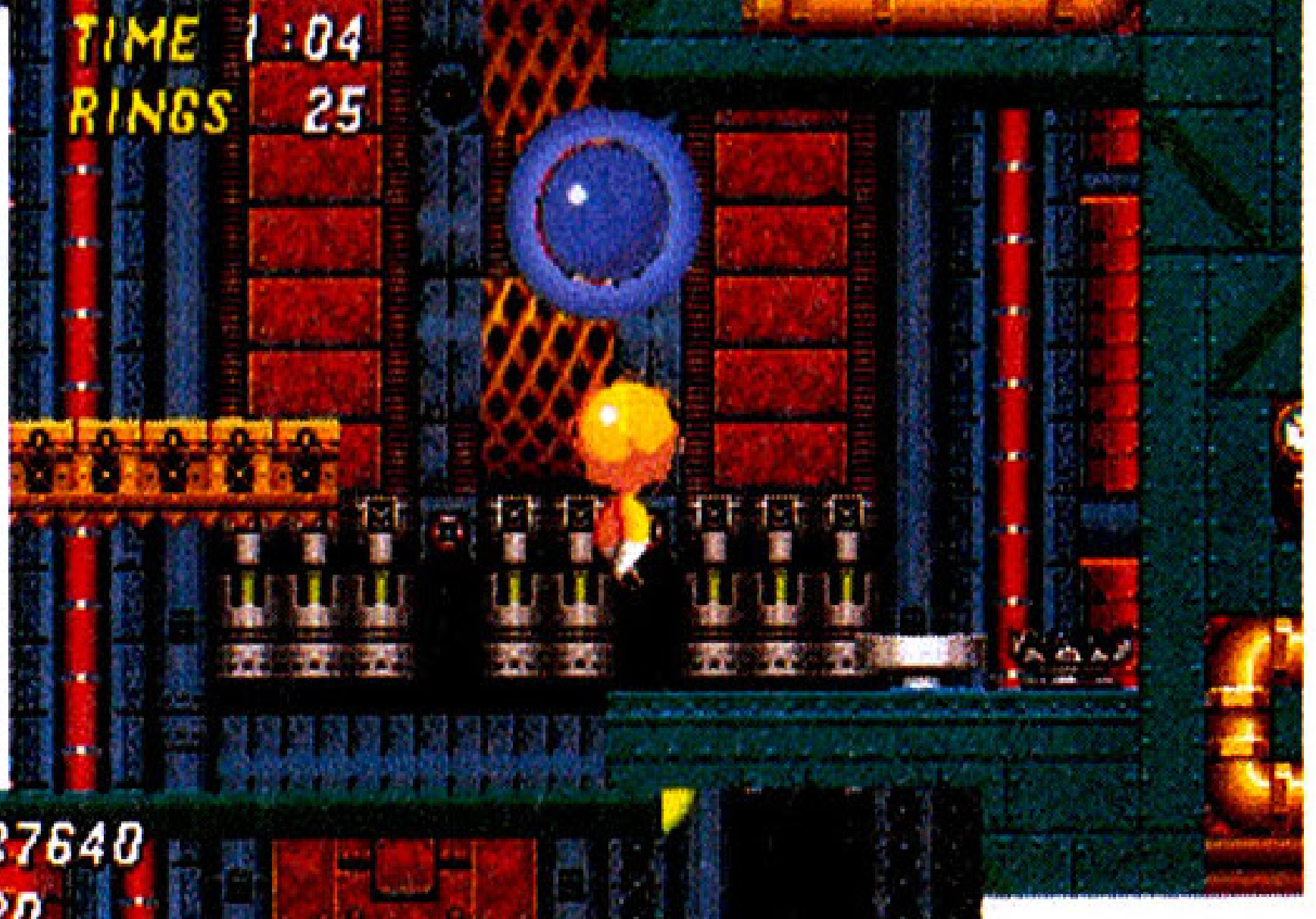
城を支えているかのようにそびえ立つのは巨大なネジ。ナットに乗って上や下へ移動しよう。調子こいて回し続けていると、カベにはさまれてオダブツだ。平坦な道だと思えば、いきなり床からヤリが飛び出すし、足を踏み外した途端、トゲで串刺し、なんてのもザラ。まったく油断のならないゾーンだ。片っ端からリングを集めて残機を増やしておこう。


SCORE 137440
TIME 0:21
RINGS 0
蒸気は熱い!!
SONIC × 5

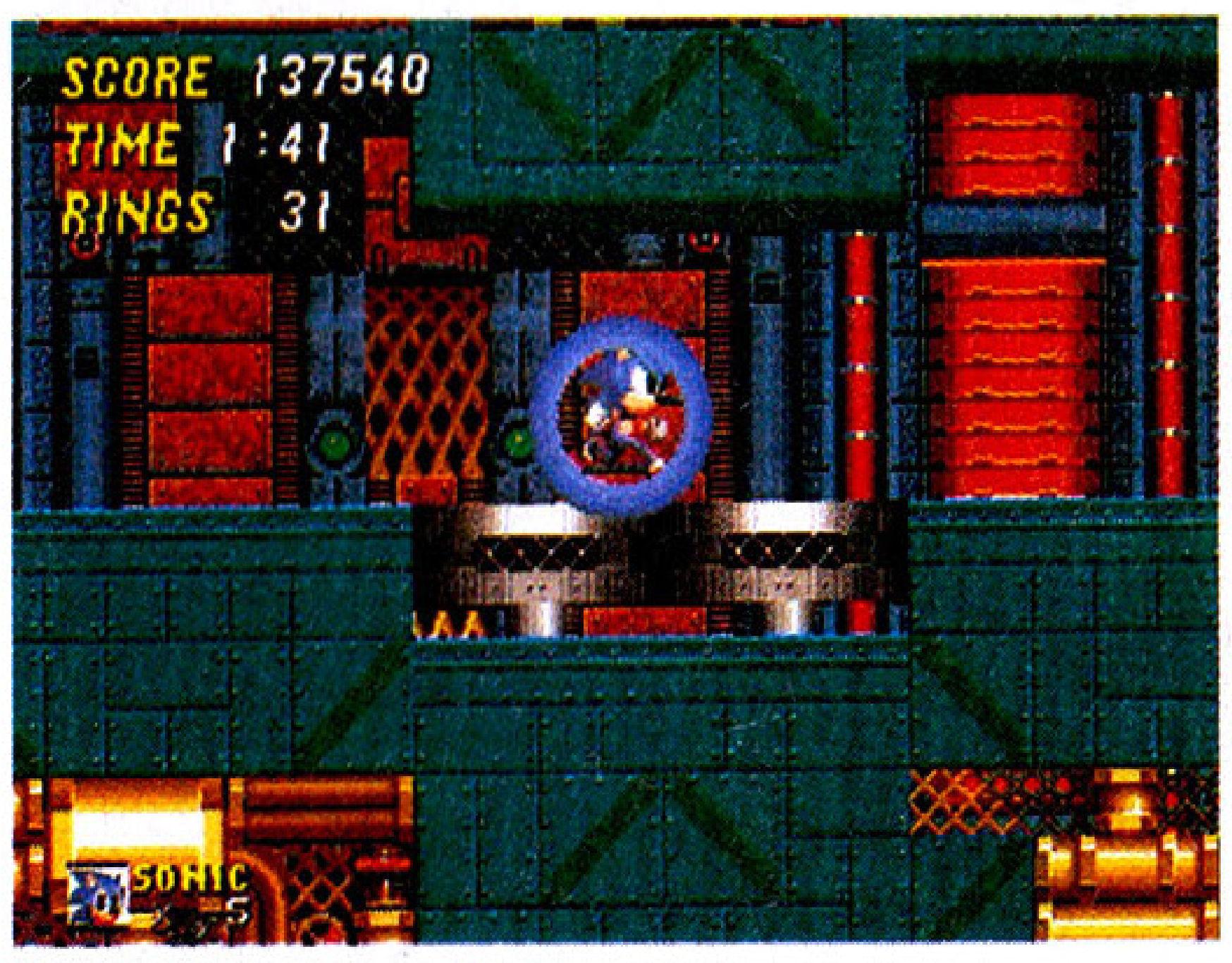
蒸気は思ったより高熱だ。当たるとアチチだぞ。吹き出している機械の上に乗って、ポーンと上方まで運んでもらおう。


SCORE 137440
TIME 0:47
RINGS 19
SONIC × 5

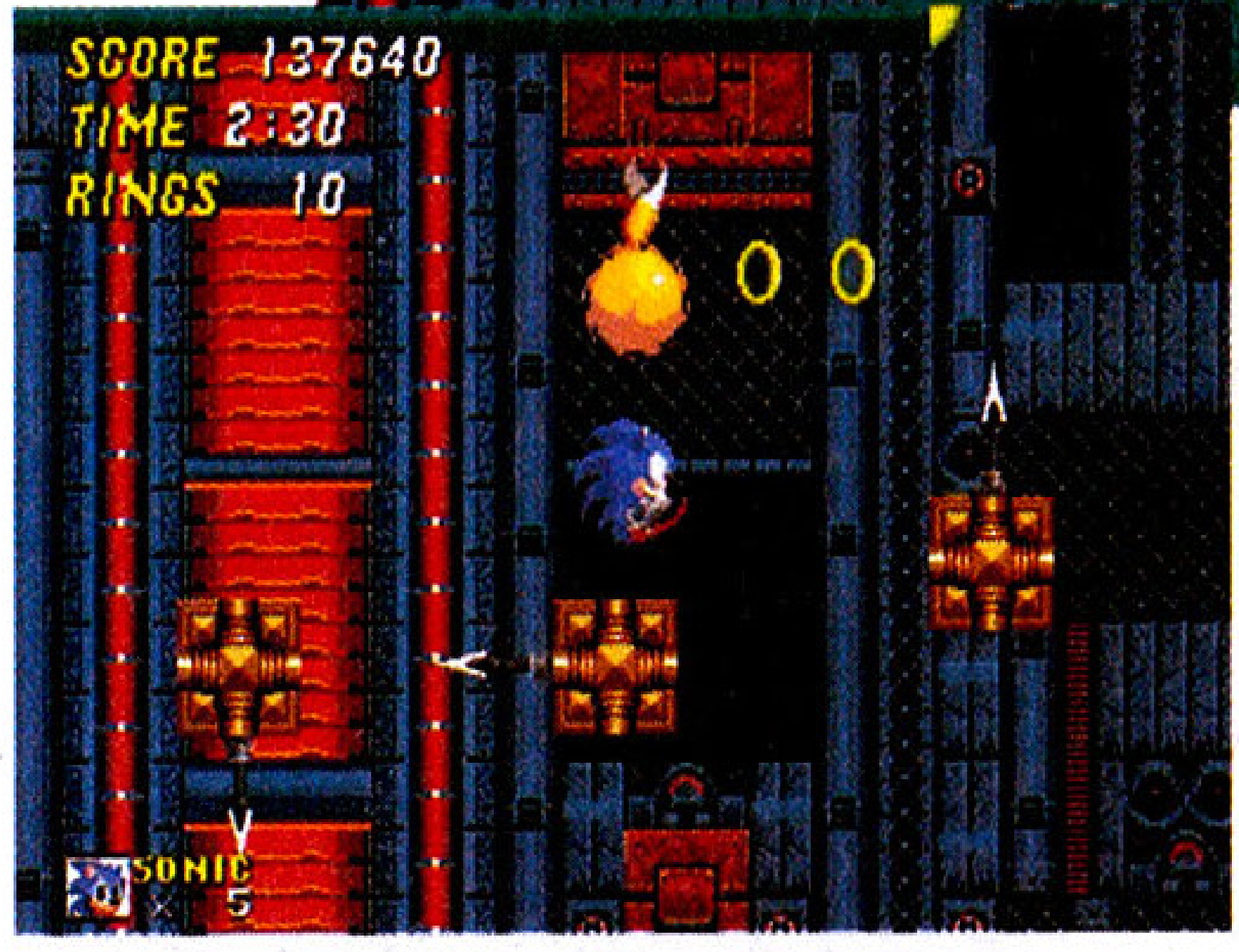
ソニックがどこにいるのかちょっとわかりづらいね。実はロールの中を、ぐるぐる回転しながら進んでいる。


SCORE 137440
TIME 1:04
RINGS 25

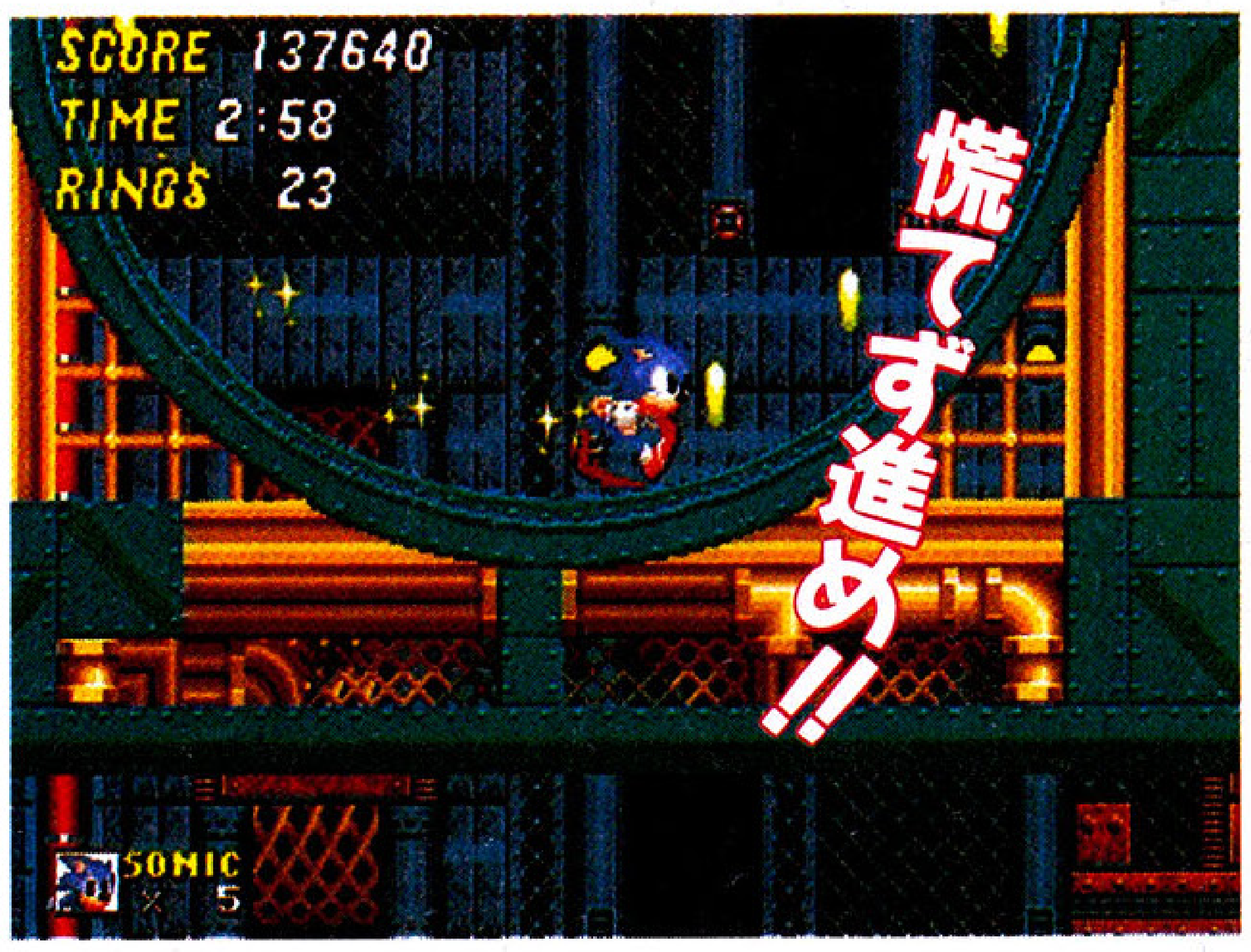
スイッチを押すと足場が出現。一定時間たつとなくなっちゃう。急げ。


SCORE 137540
TIME 1:41
RINGS 31
SONIC

圧縮機の上は急いで通り抜けよう。タイミングを外すとペッタンコだ。一度、動きをよく見て、浮上するのを確かめてから進むといいぞ。


SCORE 137640
TIME 2:30
RINGS 10
SONIC × 5

四方からヤリの飛び出す足場。時計周りで出てくるので、よく見ていれば十分避けられるはずだ。

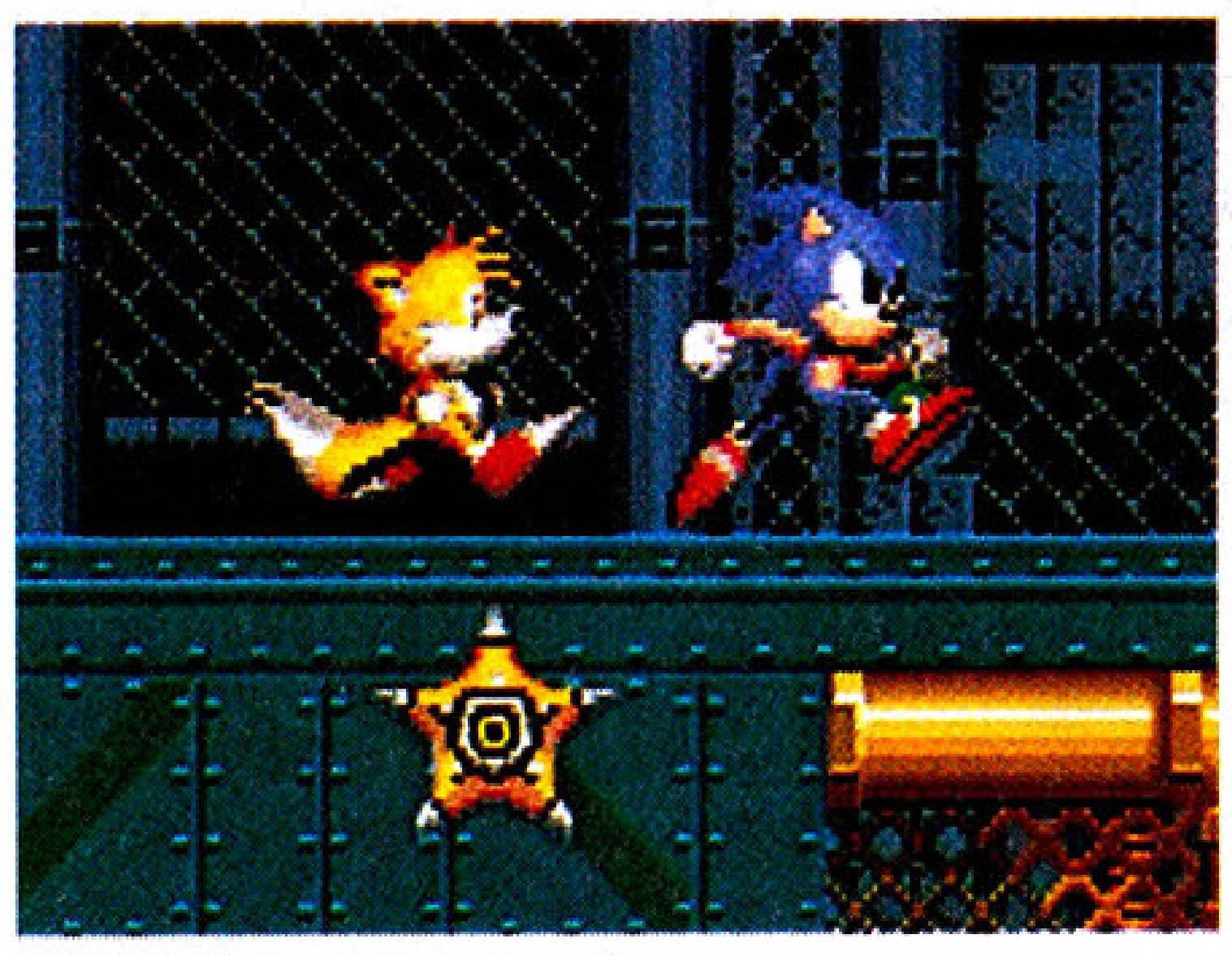

SCORE 137640
TIME 2:58
RINGS 23
慌てず進め!!
SONIC × 5

リングに気を取られているとえらい目に合う。地形や敵の出現パターンをしっかり覚えてから疾走しましょう。

イヤらしいモンスターたち

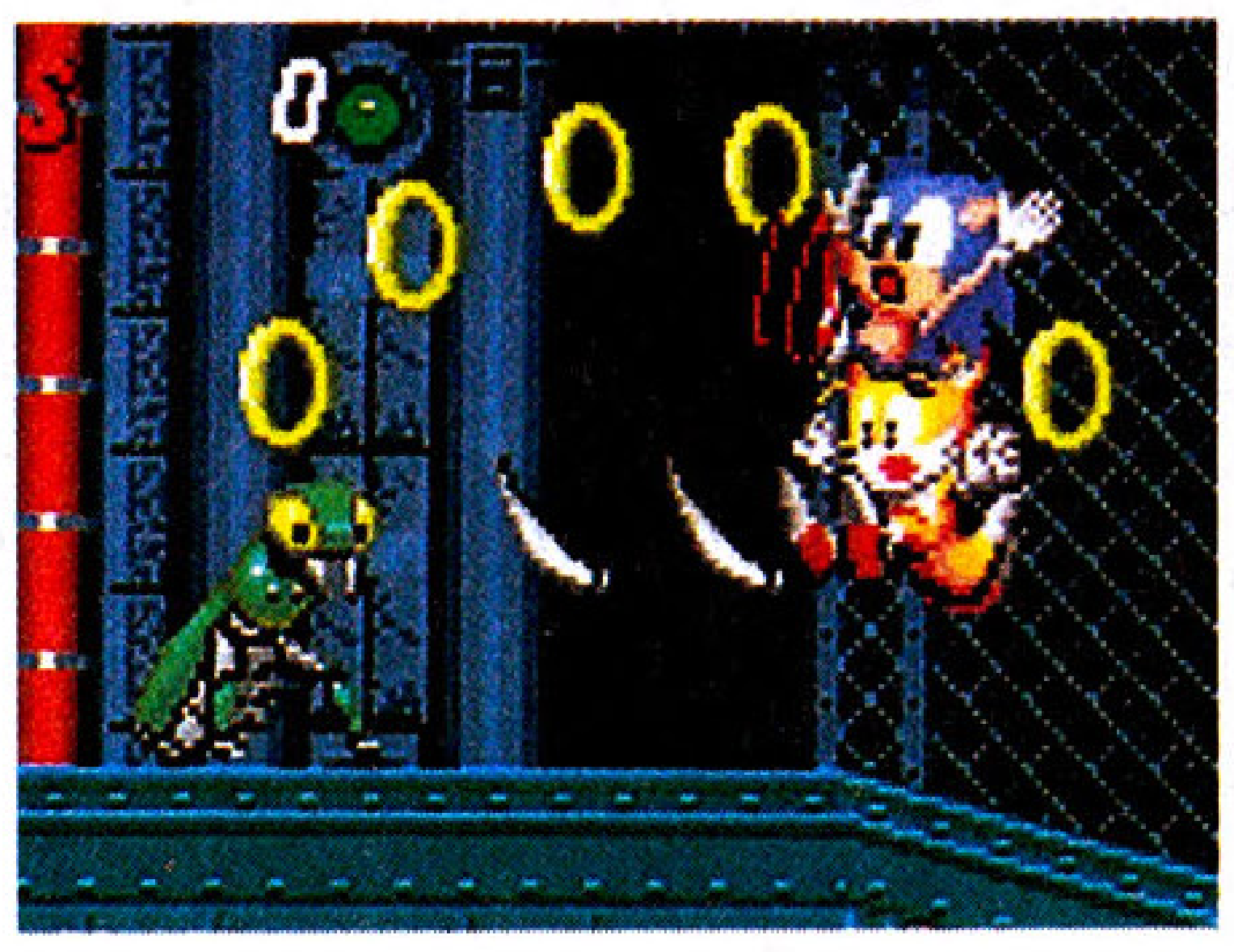
テルスター

いたるところに待機していて、近くを通ると寄ってくる。破裂するので注意。



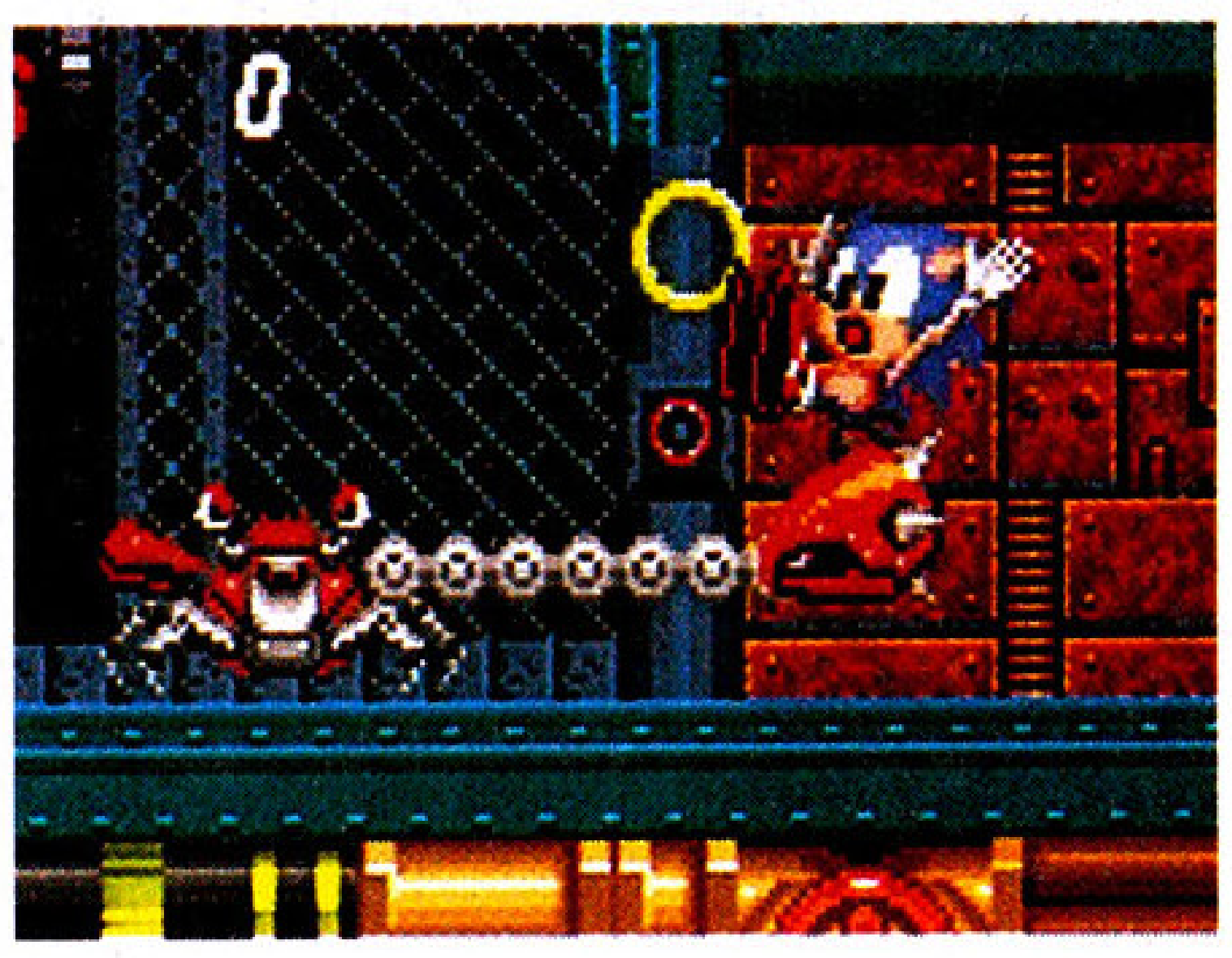
カマキラー

腕のカマをブーメランのように投げてくる。カマさえなくなれば倒せるぞ。

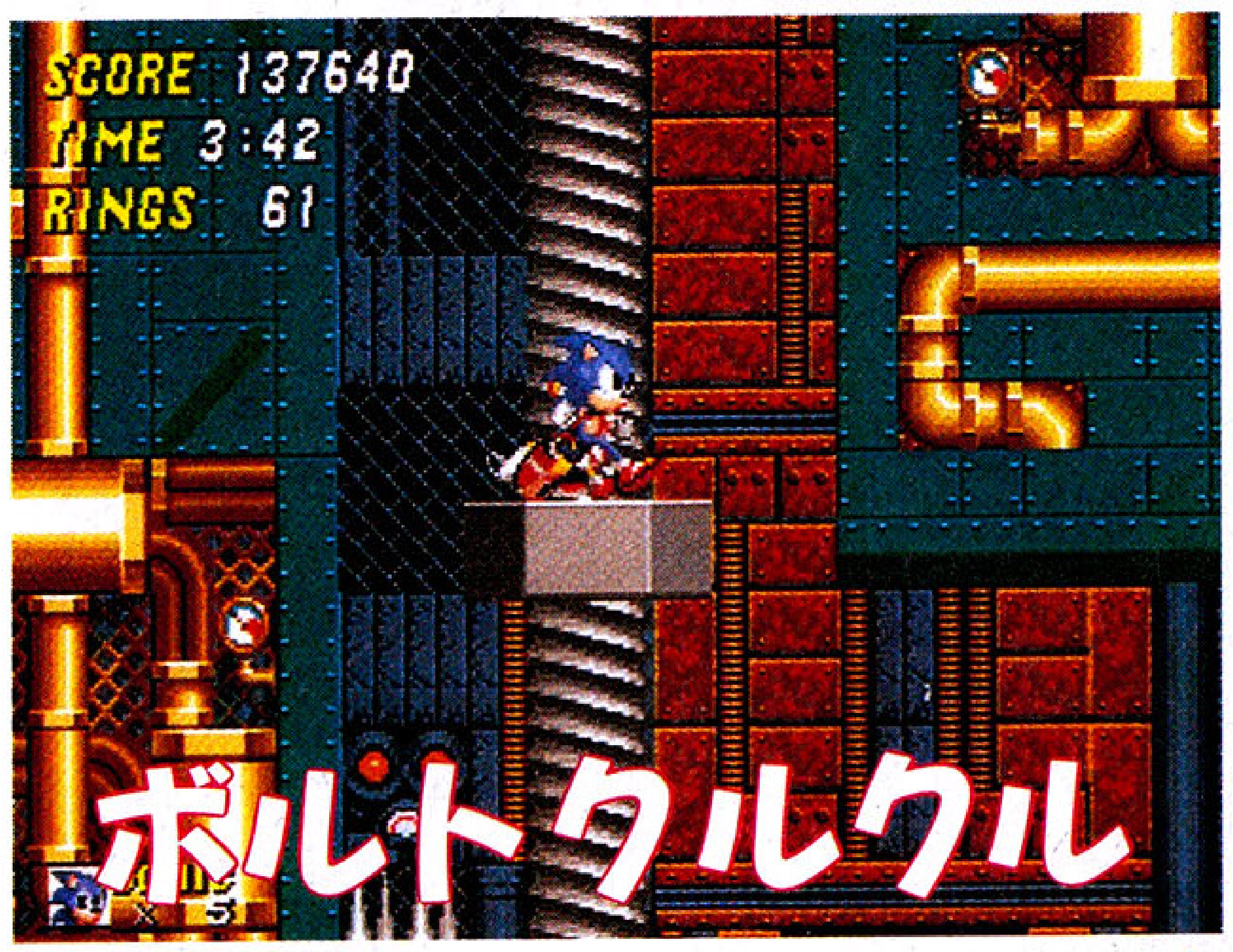


カニパンチ

大きな腕を伸ばして攻撃する。目つき同様、イヤらしい場所にいるぞ。

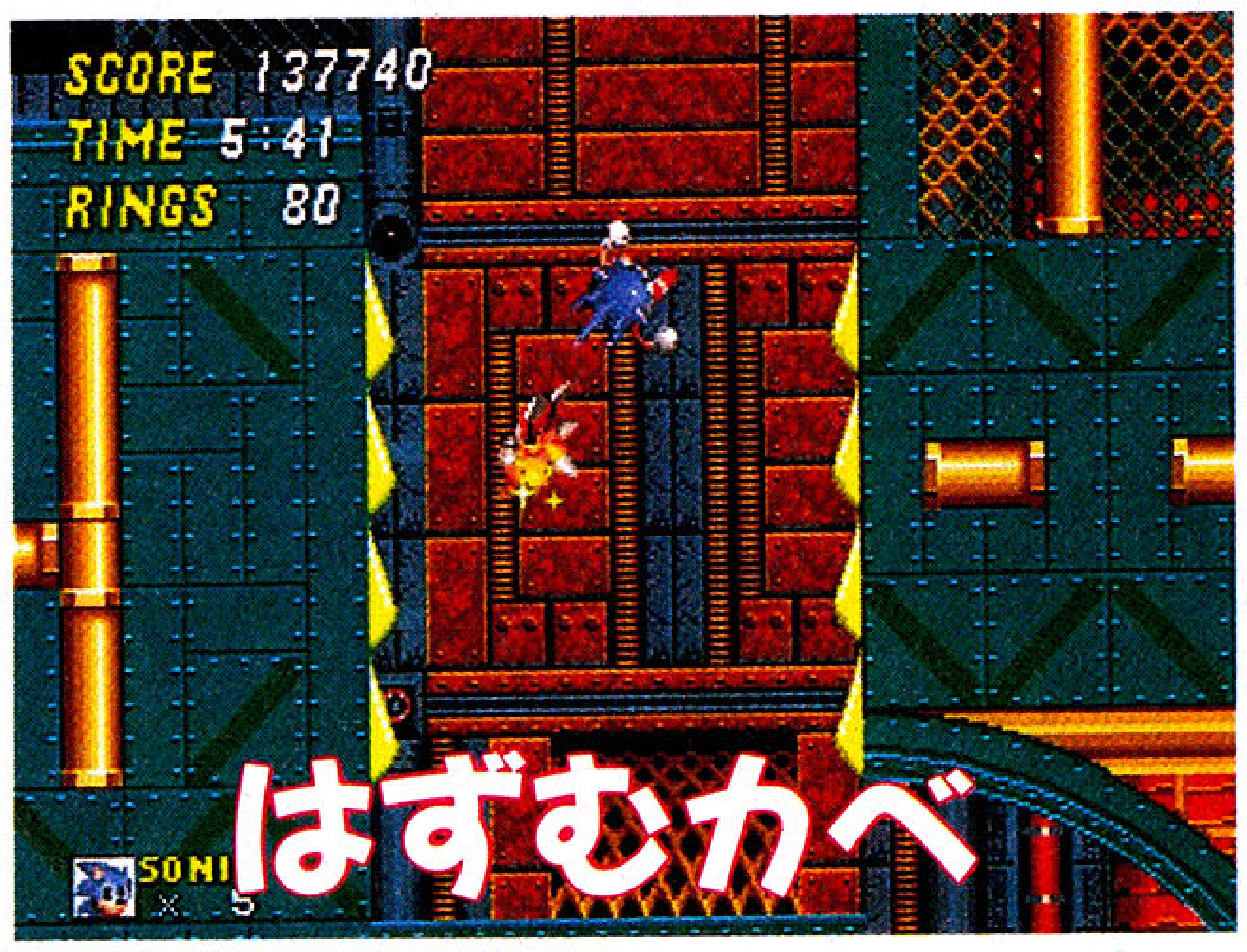


この仕掛けはナイスなアイデア


SCORE 137640
TIME 3:42
RINGS 61

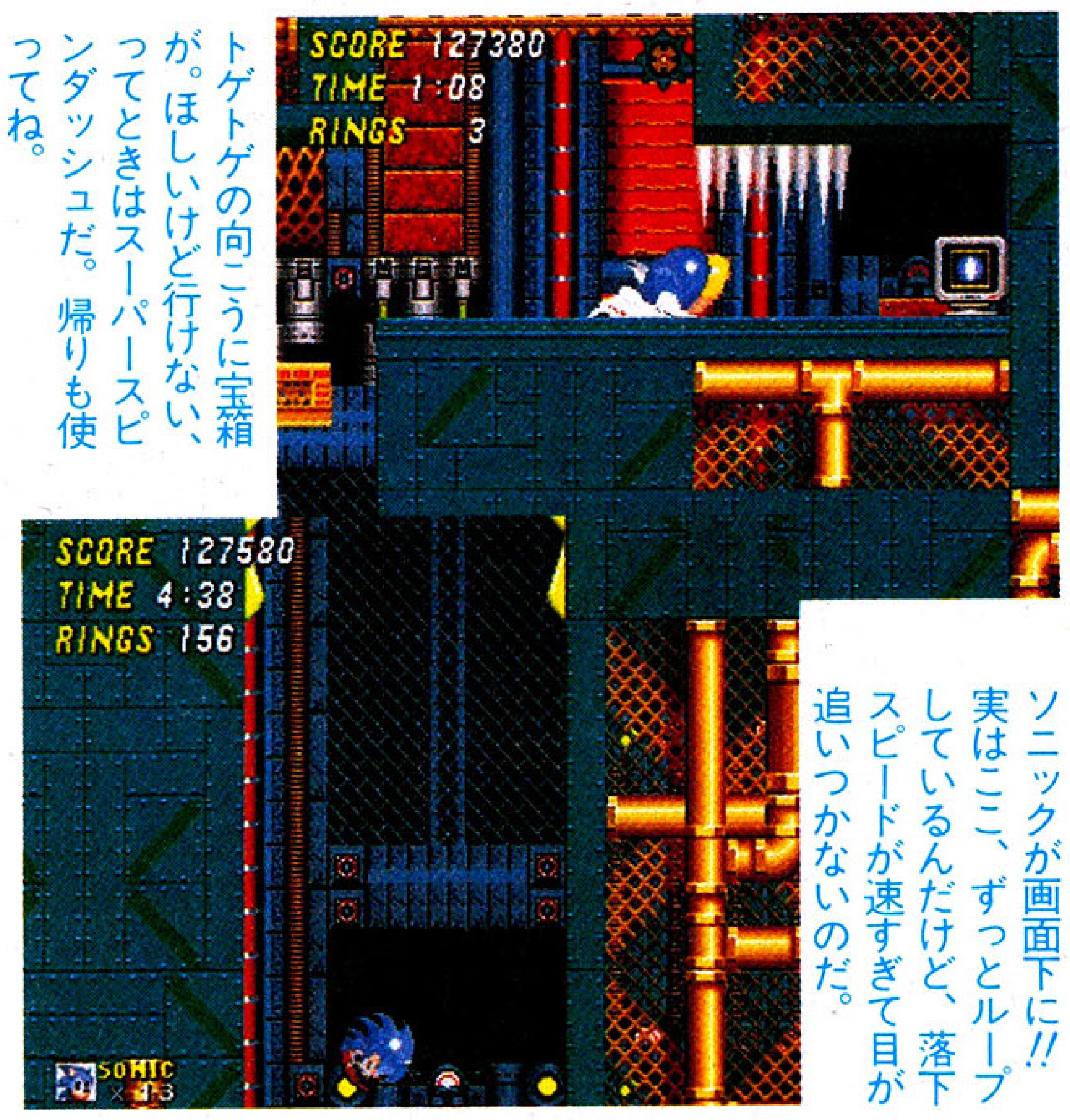
ボルトクルクル

ボルトを回し、上へ下へ移動しよう。右向きなら上へ、左向きなら下だ。勢いをつけすぎると痛い目に合うぞ。


SCORE 137740
TIME 5:41
RINGS 80
SONI
× 5

はずむカベ

カベの両サイドにある黄色いものはバネだ。どれかに触れると、リズムよくポンポンと上へ運んでくれるぞ。

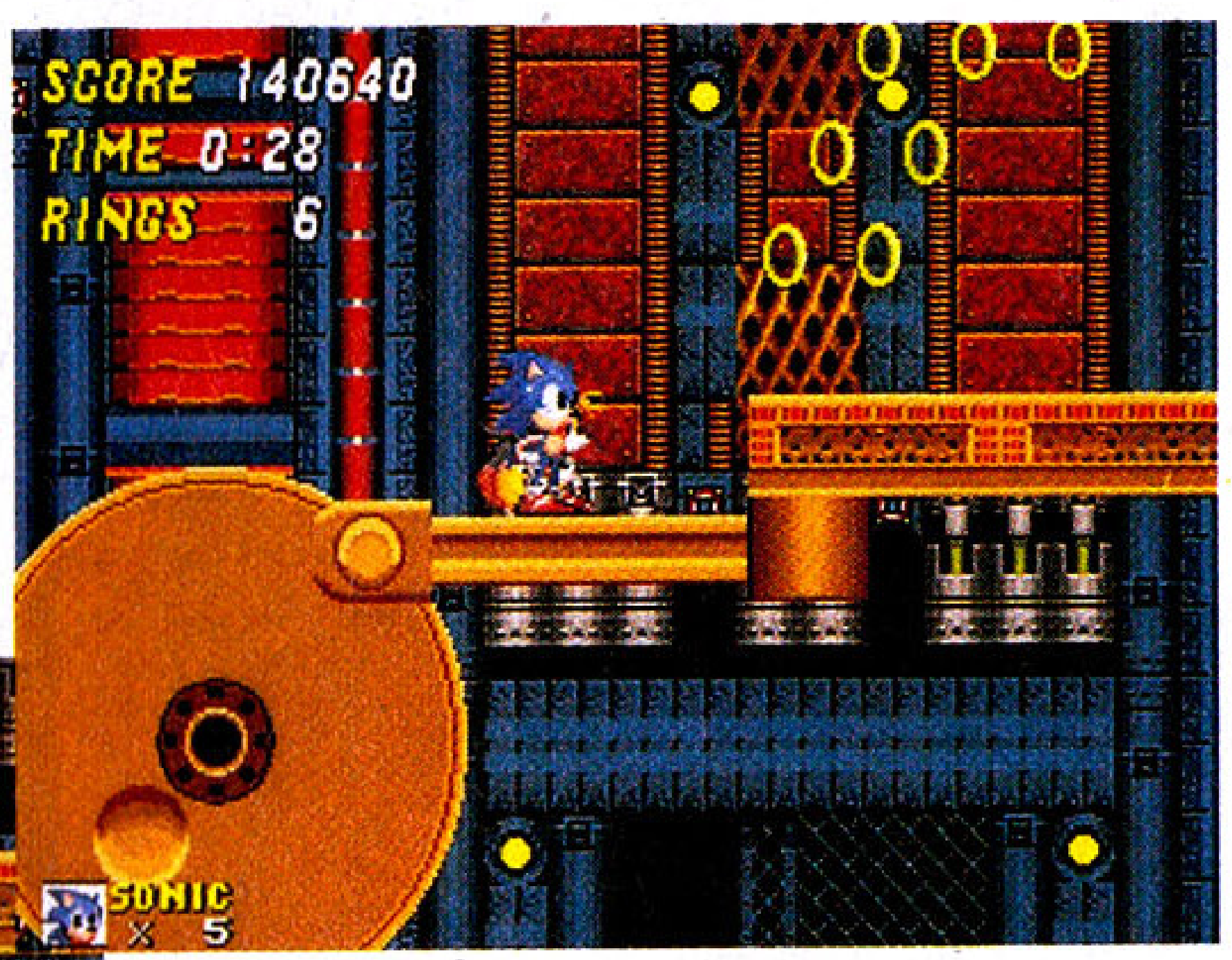

SCORE 127380
TIME 1:08
RINGS 3
SCORE 127580
TIME 4:38
RINGS 156
SONIC
× 13

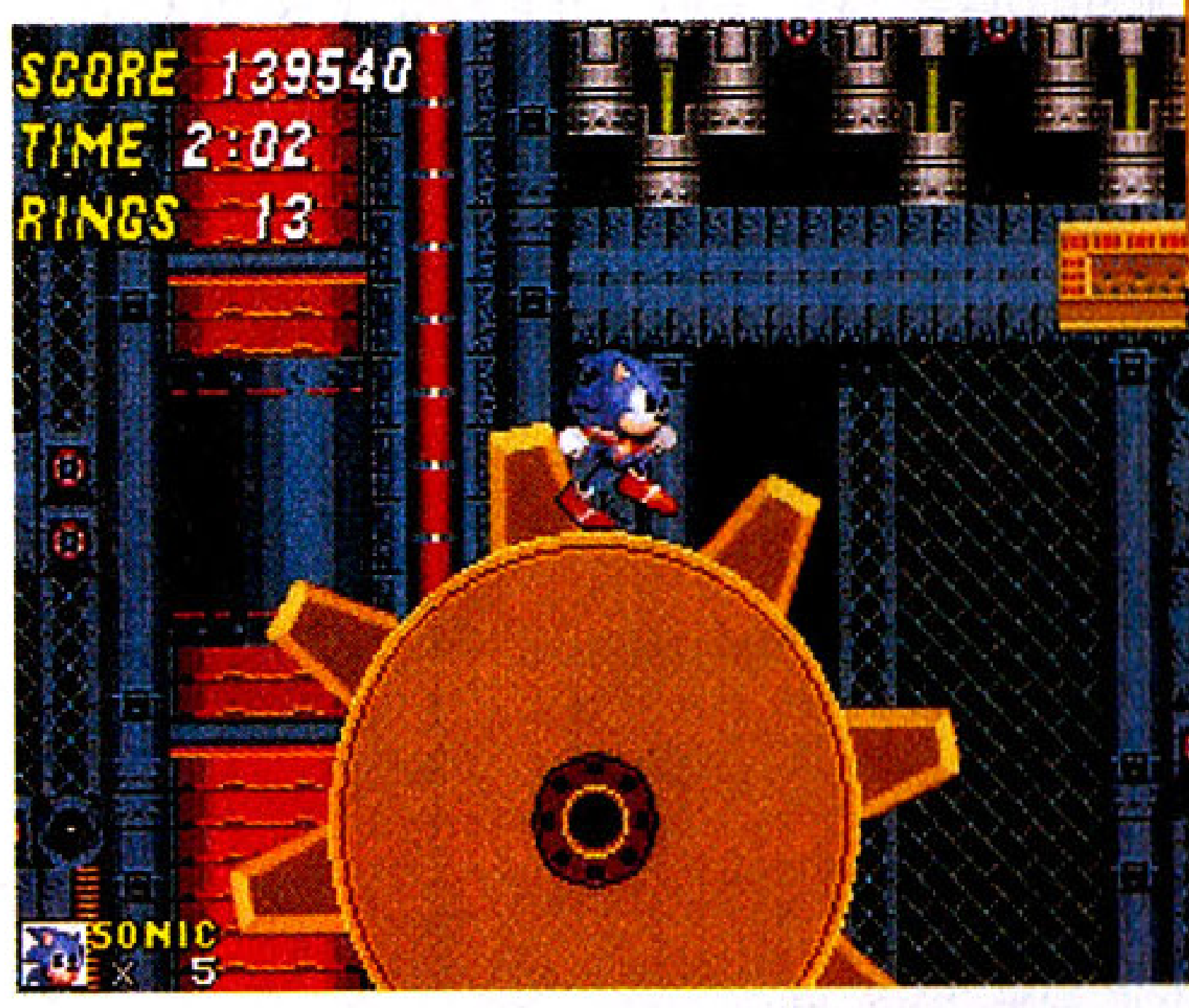
トゲトゲの向こうに宝箱が。ほしいけど行けない、ってときはスーパースピンダッシュだ。帰りも使ってね。

ソニックが画面下に!!実はここ、ずっとループしているんだけど、落下スピードが速すぎて目が追いつかないのだ。

水車みたい

グルグル回る水車(!?)のスピードは遅い。隣の足場へ飛び移るときは、下に落ちないように。この写真では１つだけだけど、場所によっては２つも３つも重なっていることがある。そこでは足場をきちんと確保しておくべし。


SCORE 140640
TIME 0:28
RINGS 6
SONIC
× 5

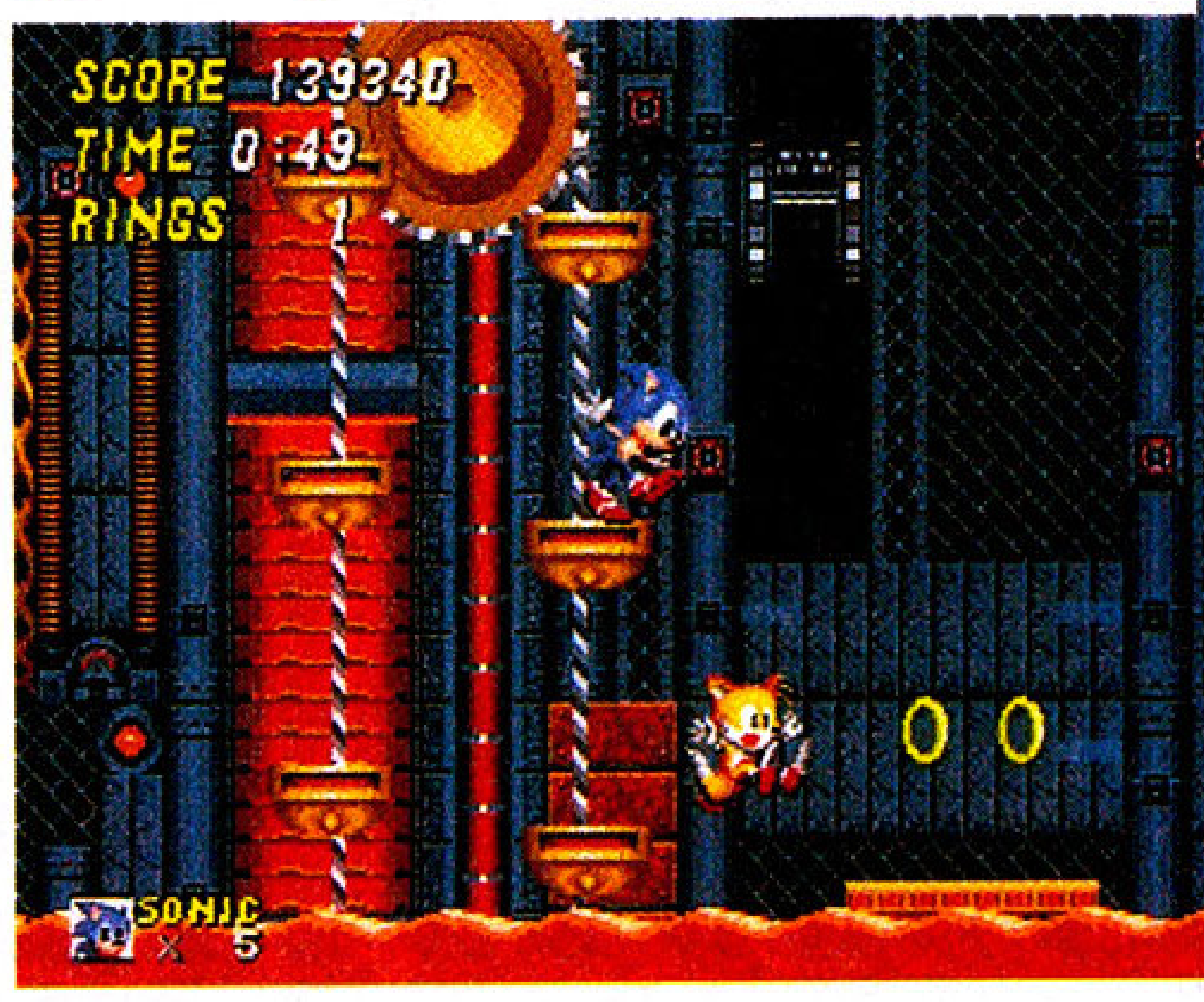

SCORE 139540
TIME 2:02
RINGS 13
SONIC
× 5

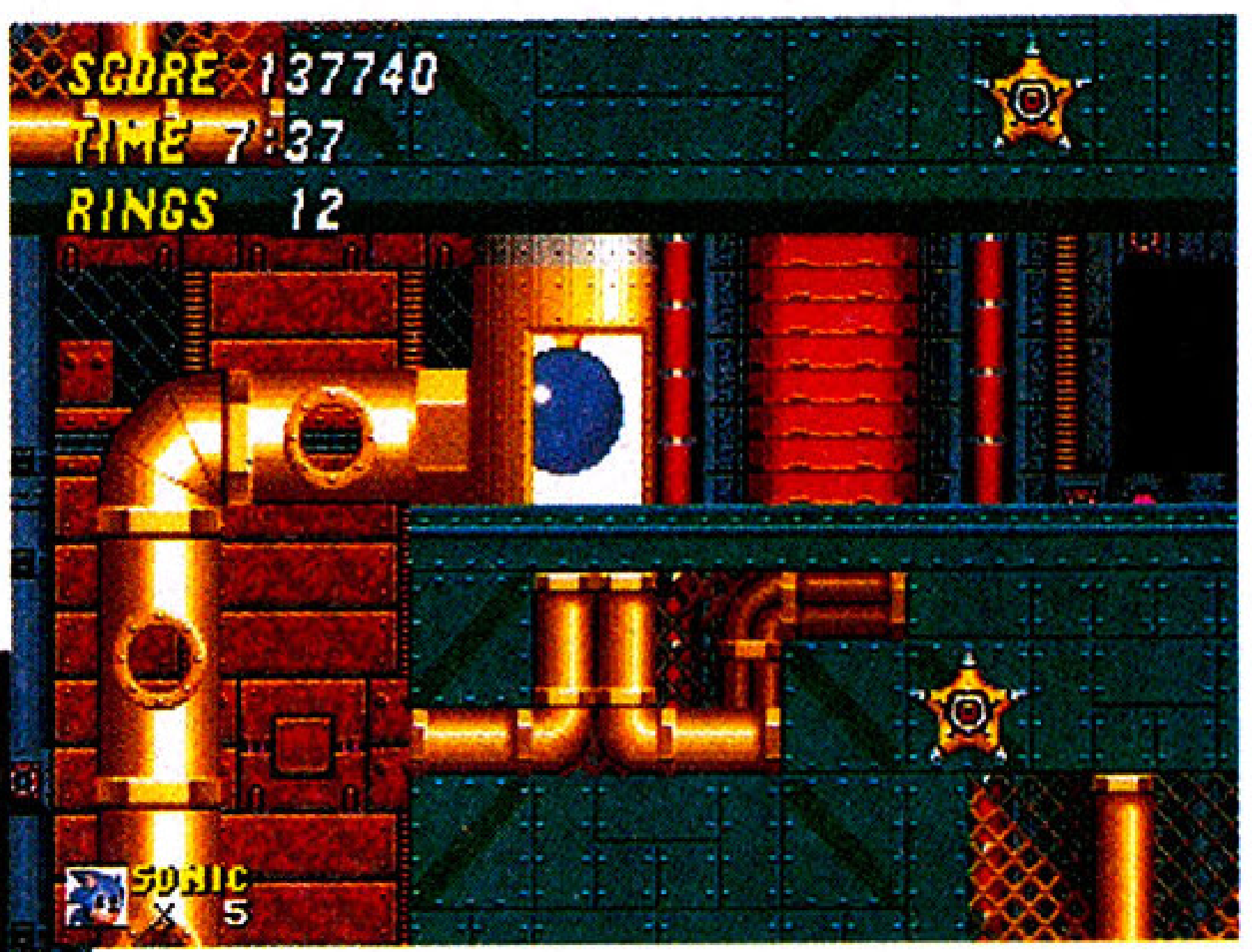
ナゾの滑車

溶岩地帯や上へ登りたいときに、なにげなく設置されているのが、この滑車。足場が狭いので、せっかちになると溶岩のなかへポットンと落ちてしまう。右へ左へ飛び移りながら、次の足場へと移動しよう。

フライングカーペット!?

スピードとスリルこそないが、フライングカーペットのような足場。中心に乗ってリングを取りまくれ。場所によっては、頭上にトゲトゲが控えていることもある。そのまま乗っていると串刺し……にならないよう気をつけろ。


SCORE 139340
TIME 0:49
RINGS
SONIC
× 5


SCORE 137740
TIME 7:37
RINGS 12
SONIC
× 5

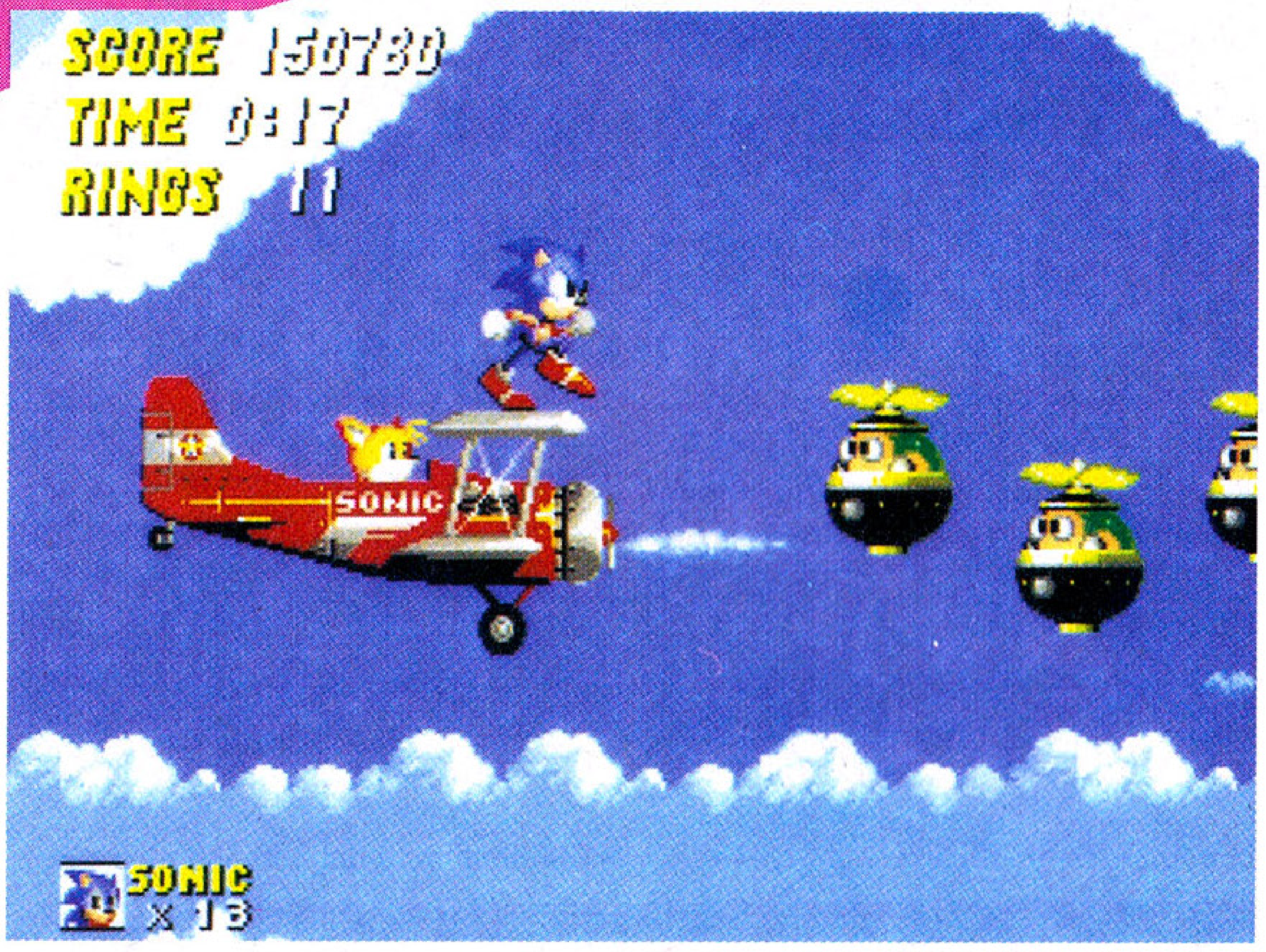
ワープ!?

入口をくぐると、一瞬にして出口へ運んでくれるワープゾーン(!?)。ホントに一瞬のことなので、目が追いつかないほどなのだ。出口では直立した姿のソニックとテイルスが見られる。その表情が、ちょっとおちゃめです。

ZONE9 SKY CHASE

テイルスと愛機と空の上 これで敵が出なけりゃね…

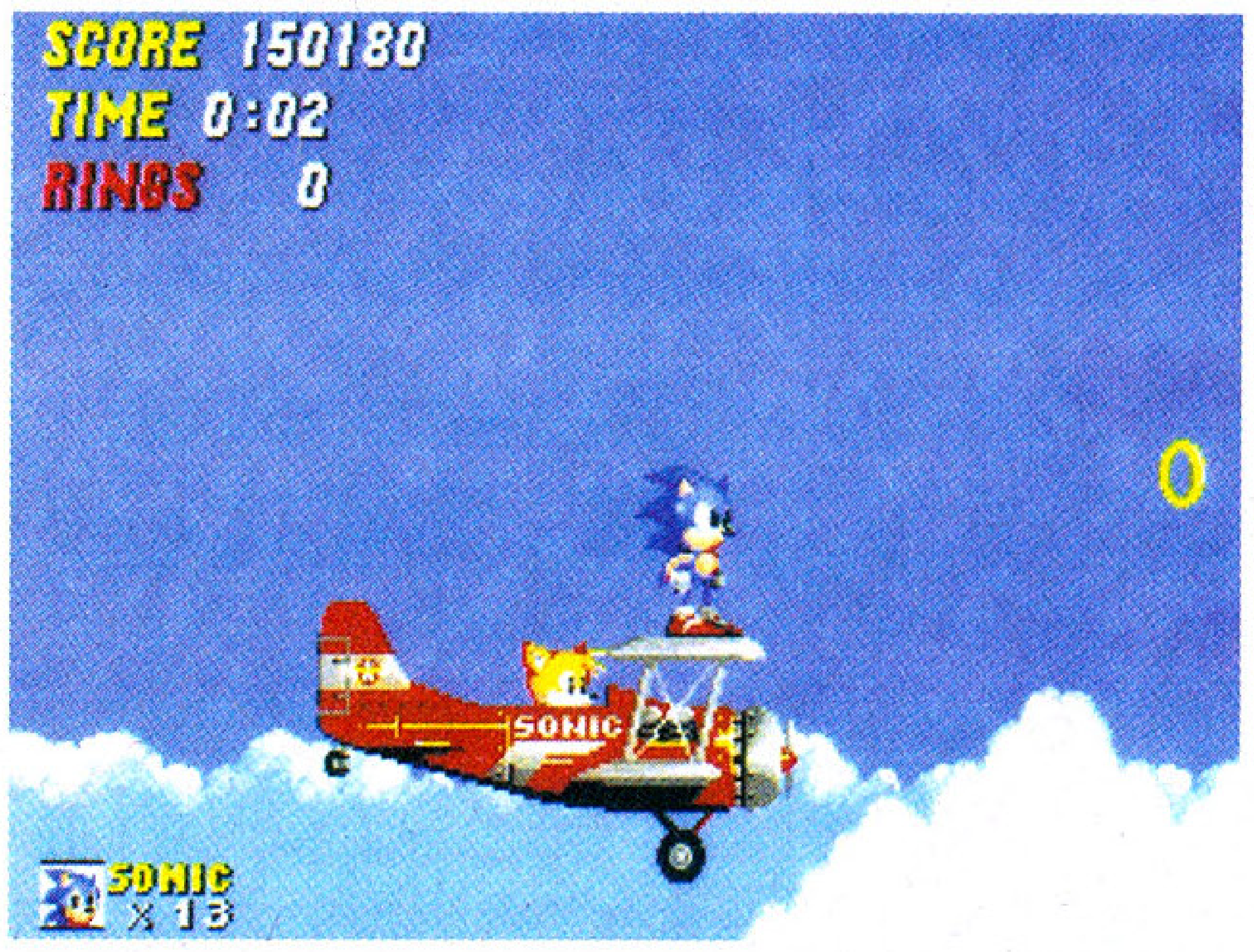
スピードを堪能したら、今度はゆったりのんびり行こうか。足が地についていないのは不安だけど、愛機トルネードとテイルスがいるから大丈夫。ド〜ンと構えてよ。


SCORE 150780
TIME 0:17
RINGS 11
SONIC ×13

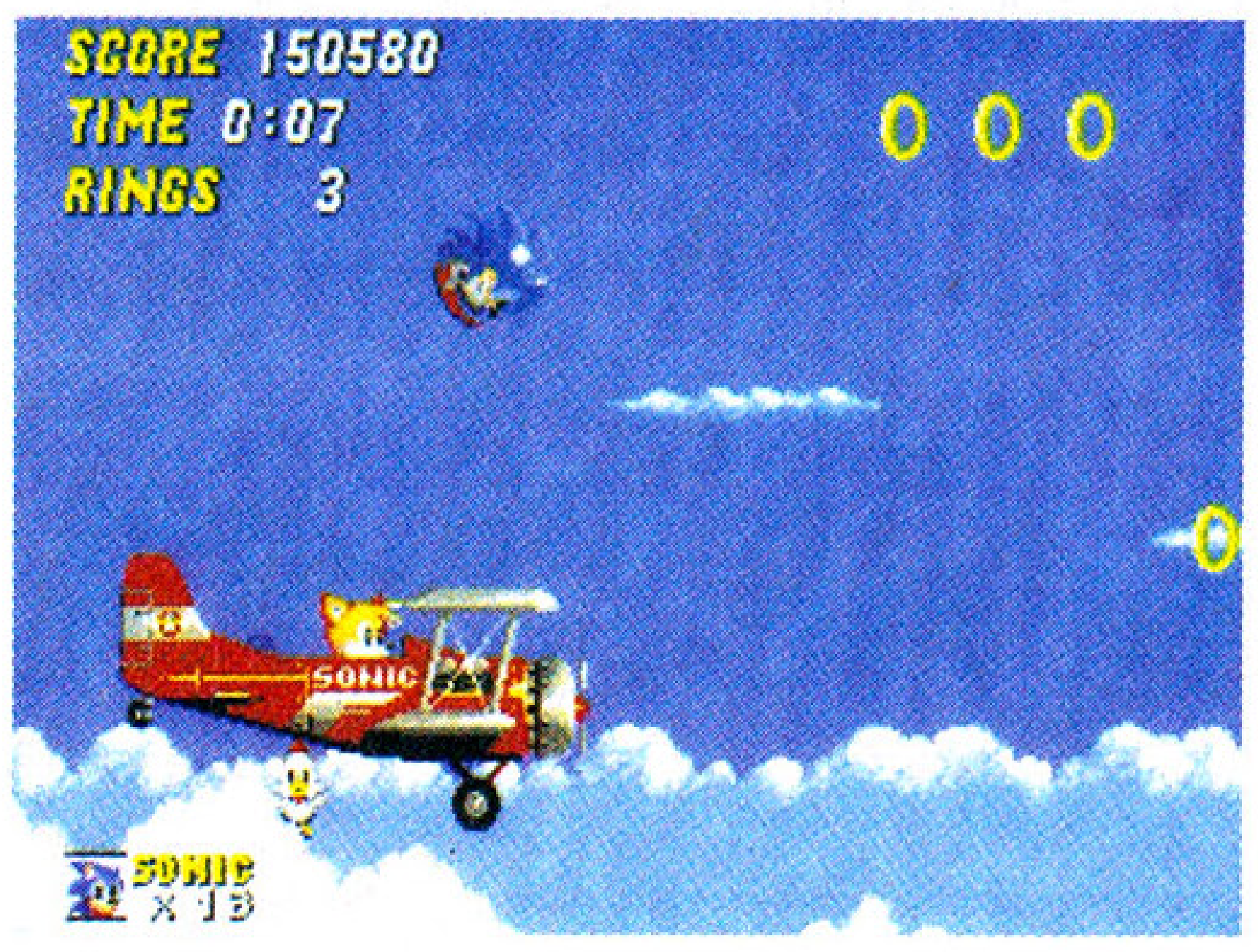
テイルス、操縦は任せたぞ!!

Dr.エッグマンを追いかけ、今度は空の冒険へ。テイルスの操縦する愛機トルネードの翼の上で、画面右から迫りくる敵を倒して進もう。テイルスの操縦はバッチリだから、ソニックを地上へ落とすようなことはない。ジャンプも思うままにできるぞ。とはいえダッシュは勘弁ね。

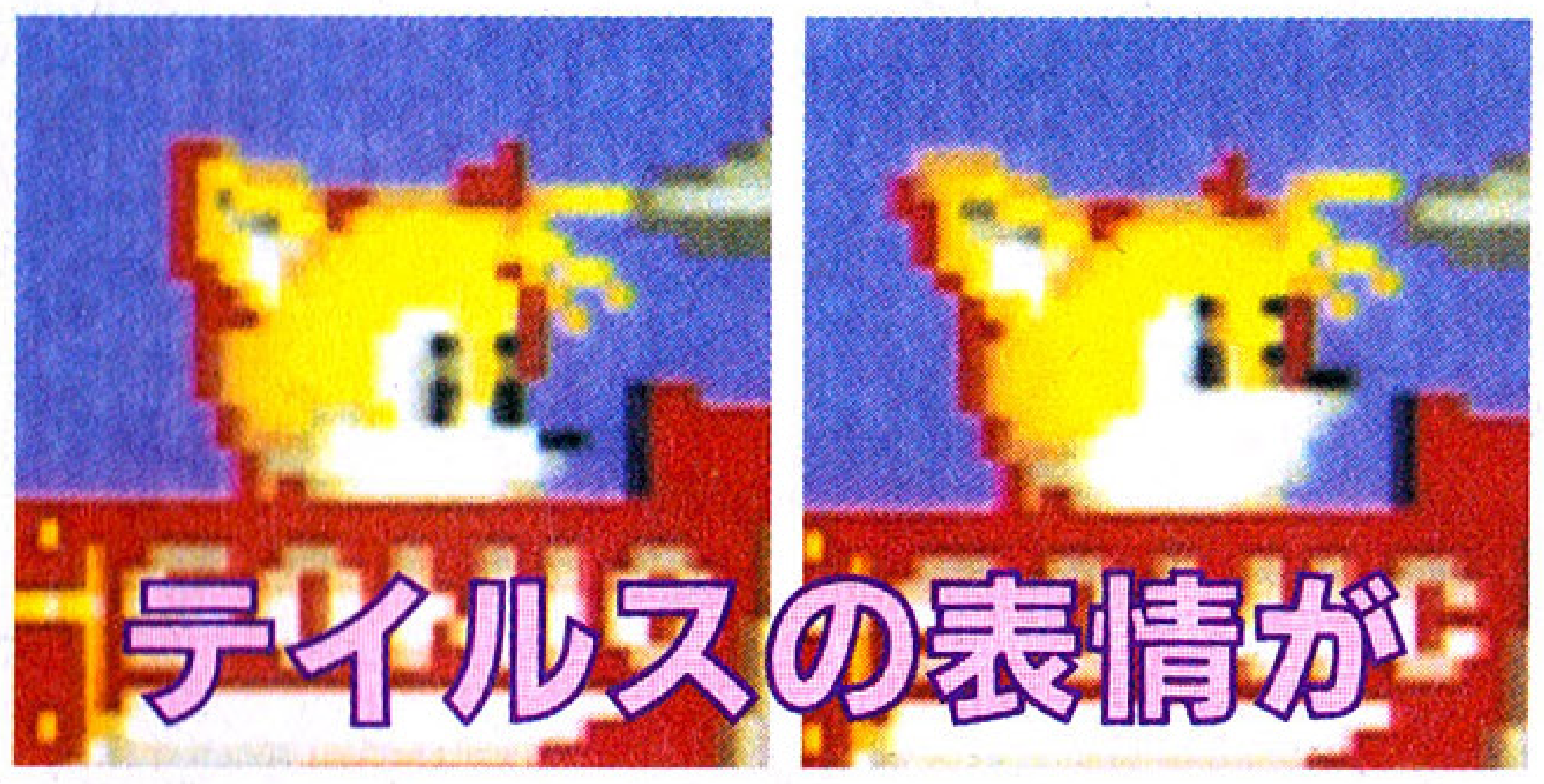
トルネードを動かす必要がないから、ソニックの操作だけに集中しよう。最初はすごく戸惑うと思うよ。なにせソニックのいる位置が、いつも違うんだもの。ここへ来るまでに、残り数を増やしておくといいかもね。


SCORE 150180
TIME 0:02
RINGS 0
SONIC ×13

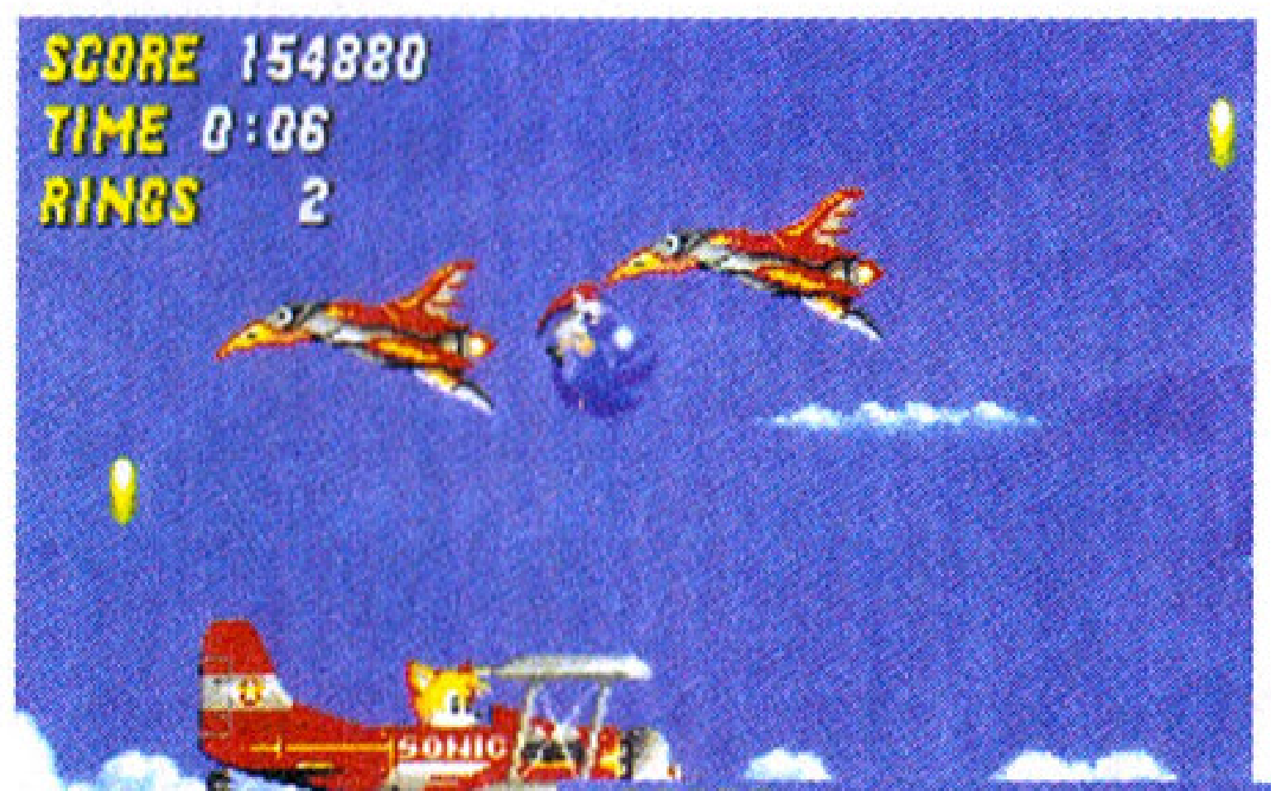
大空へ飛び立ったソニックとテイルス。愛機トルネードに乗ったソニックは、なんだかいつもより勇ましく見える。


SCORE 150580
TIME 0:07
RINGS 3

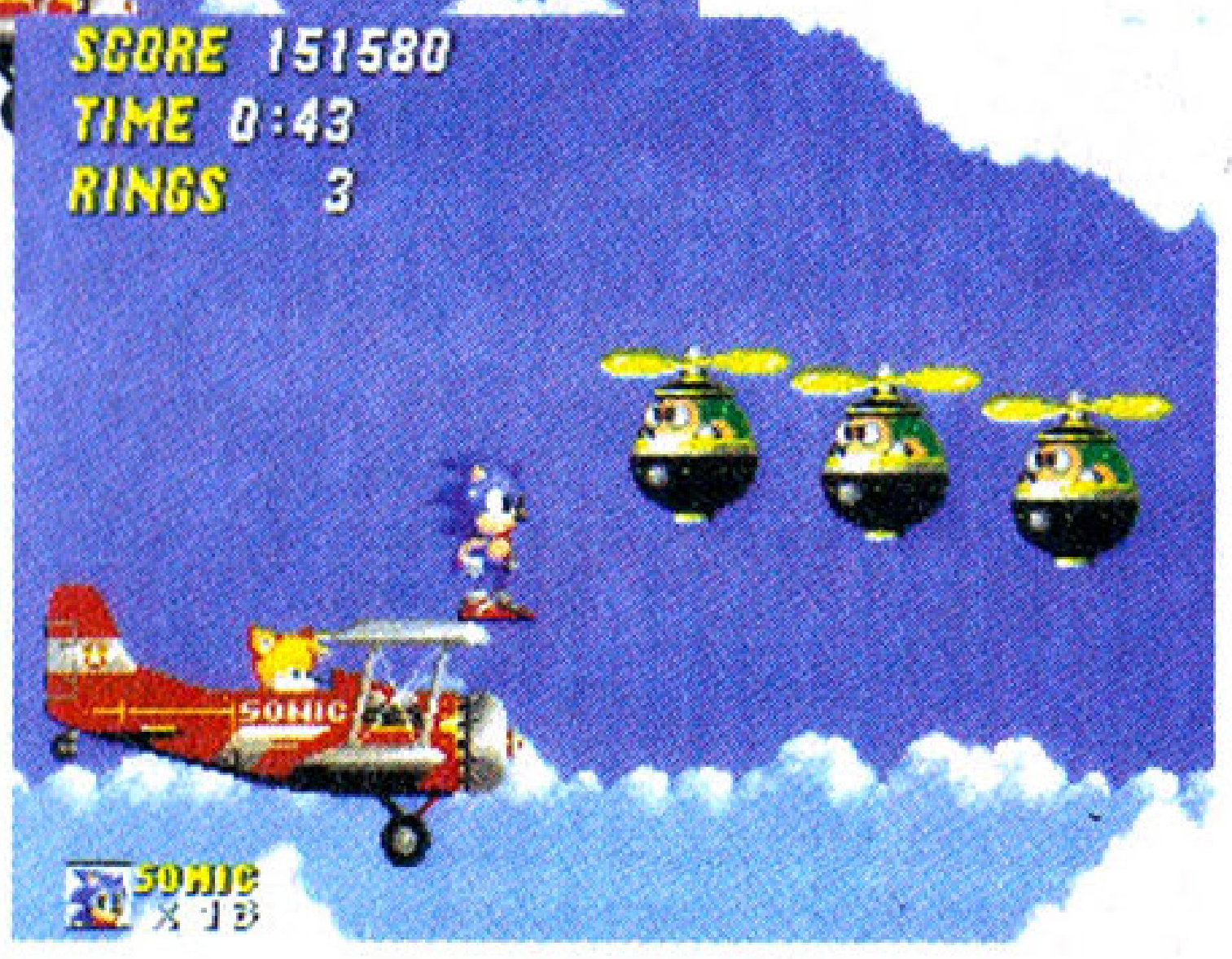
テイルスの操縦はバッチリだ。ジャンプしても、けっして機体から落とさない。安心して自由自在に動かそう。



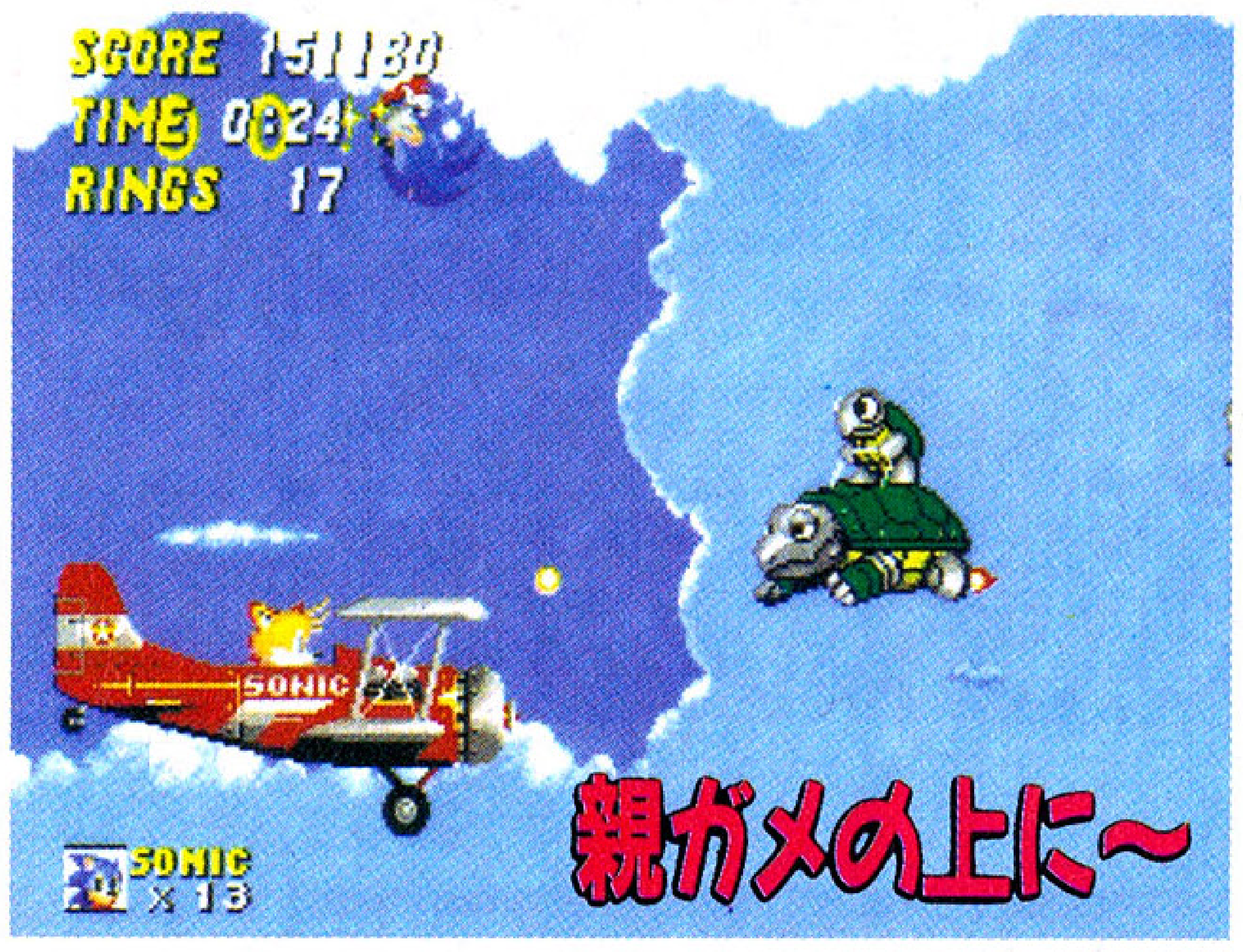
もしも余裕があったら、テイルスの表情も見てやってくれ。計器とソニックをかわるがわる見ている姿がいじらしい。


SCORE 154880
TIME 0:06
RINGS 2

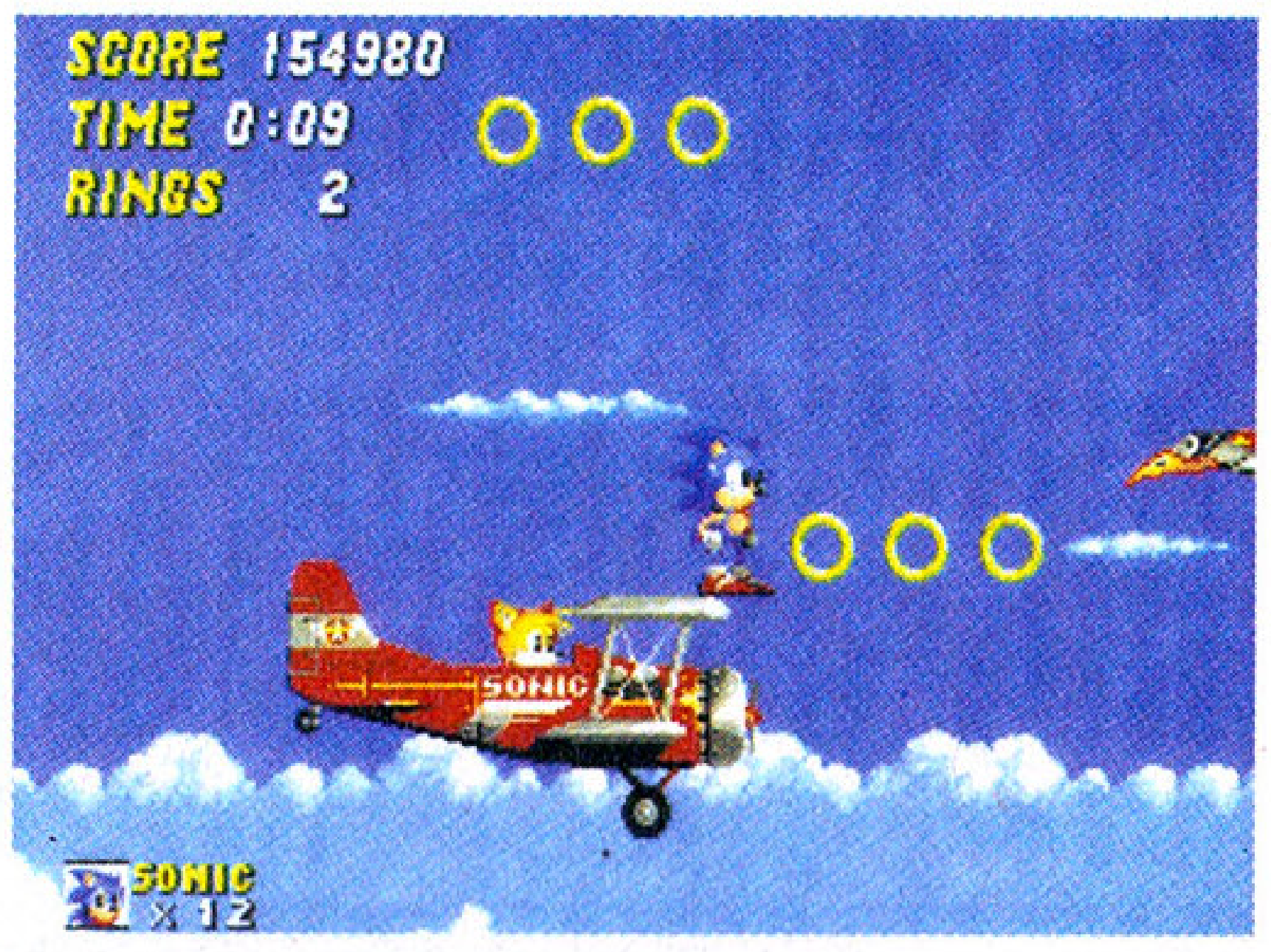
空と言えば鳥。ちょっと機械がかった敵だ。画面右から、すごいスピードで迫ってくるぞ。上手に倒せ。


SCORE 151580
TIME 0:43
RINGS 3

こいつはおしりから弾を打ち出すので、上から乗っかるように攻撃しよう。いつも3匹で編隊を組んでいるぞ。


SCORE 151180
TIME 0:24
RINGS 17
SONIC ×13
親ガメの上に〜

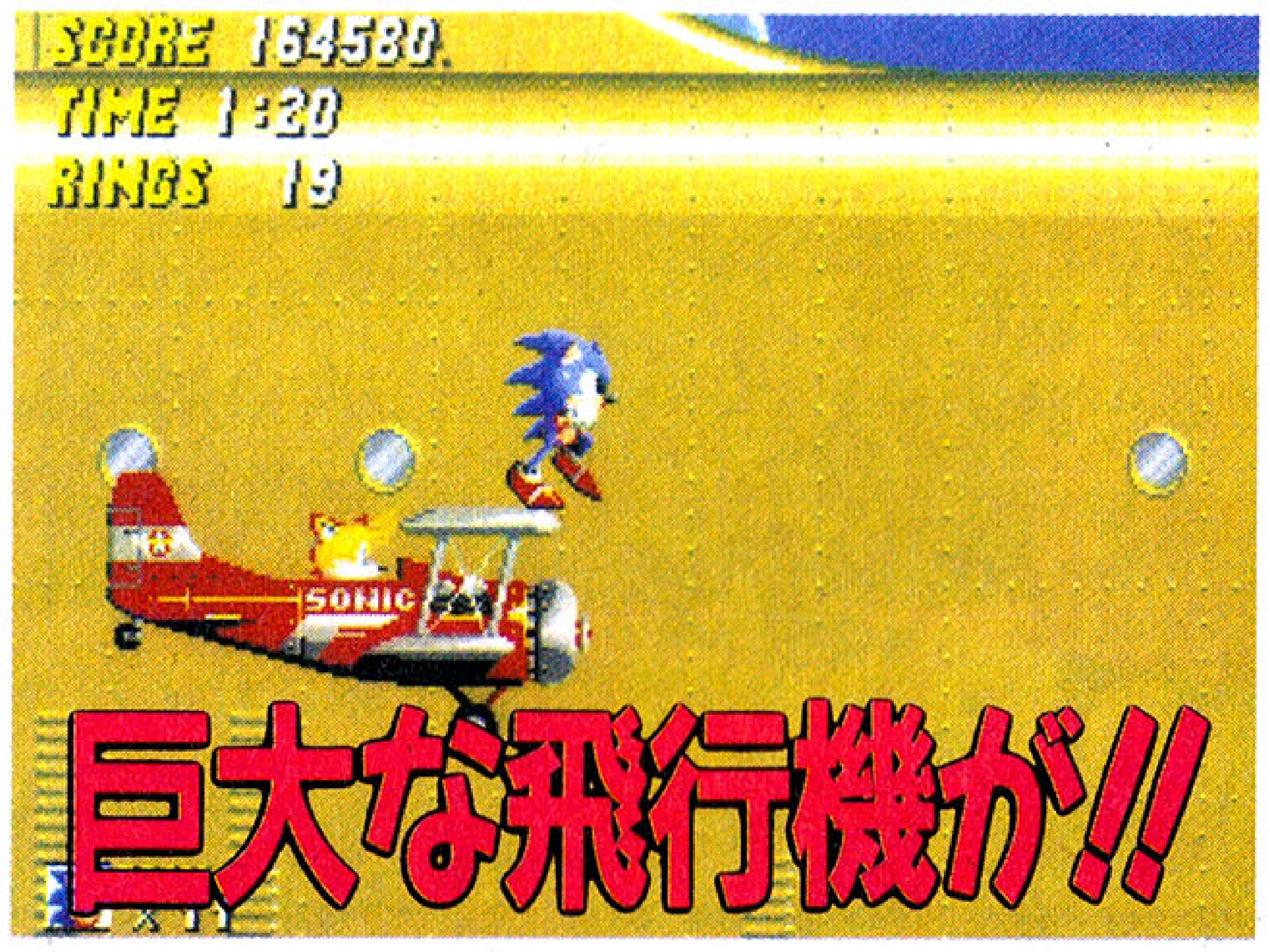
ガメラもどき。弾を吐き出すのは親ガメ。子ガメは手すりに捕まっているだけ。子ガメを倒せば親ガメに乗れるぞ。


SCORE 154980
TIME 0:09
RINGS 2

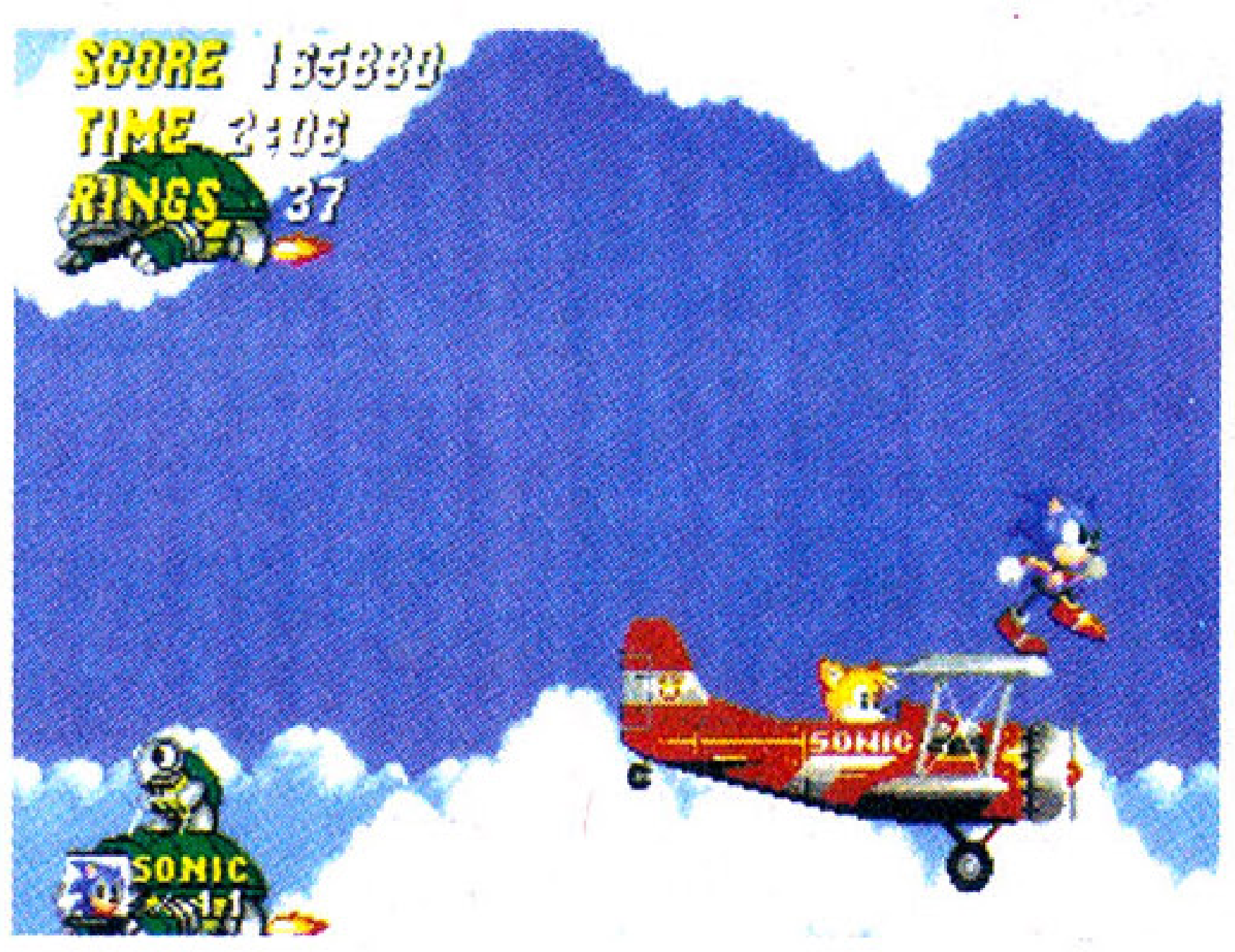
リングは取りたいけど、敵にも気をつけたい。金の亡者になっていると、えらい目にあうぞ。

SCORE 160280
TIME 0:28
RINGS 0

一度ばらまいちゃうと、なかなか拾えないリング。前方不注意と金の亡者に成り下がると、こうなるのだ。


SCORE 164580
TIME 1:20
RINGS 19
巨大な飛行機が!!

ゾーンを半分すぎたところで、巨大な飛行機が横を通る。まるでソニックを威嚇しているようだけど……!?


SCORE 185880
TIME 2:08
RINGS 37

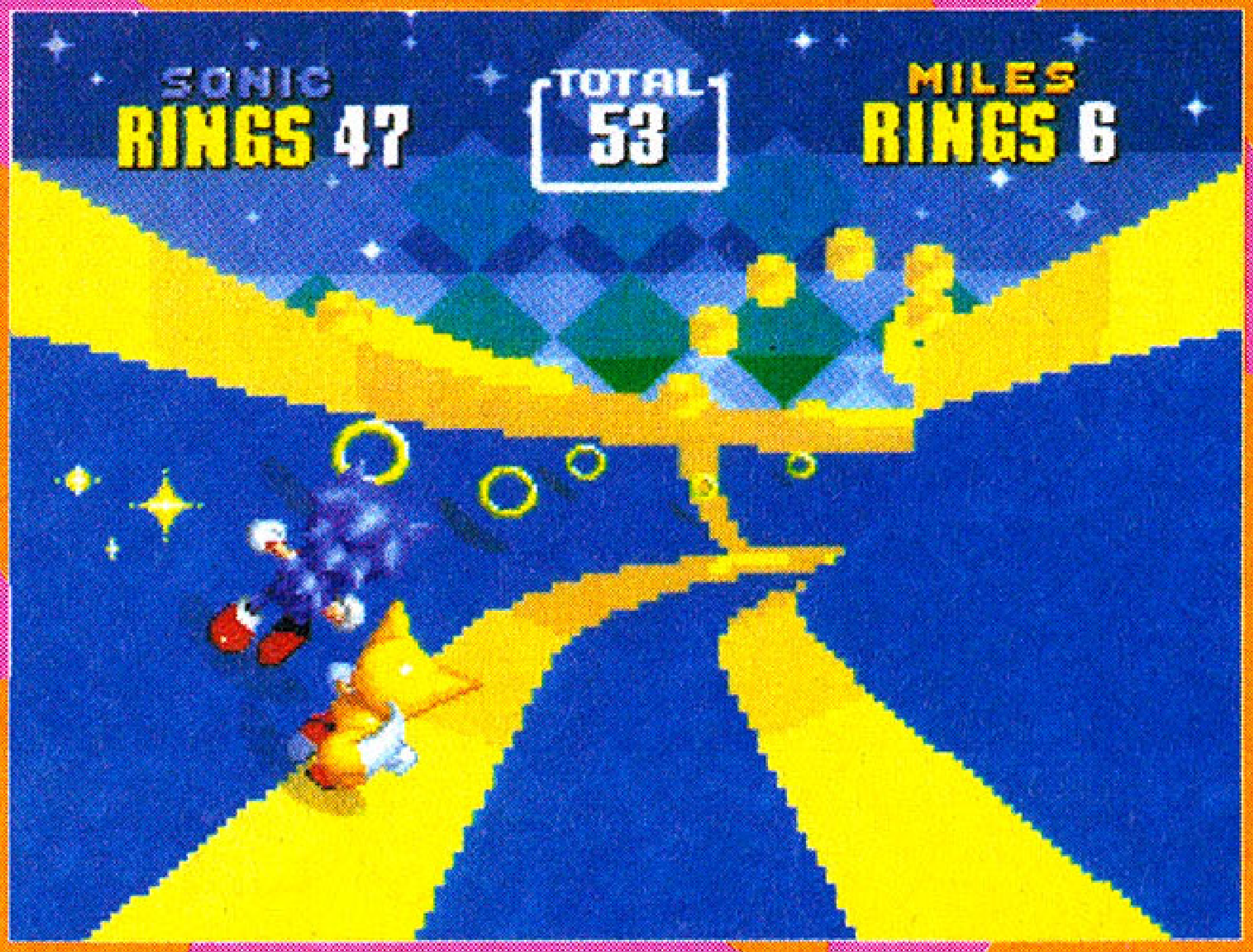
ここではDr.エッグマンとの対決はない。きっとまたどこかに隠れて、メカを改造しているに違いない。陰険なヤローだぜ。

「ソニック2」を100万倍楽しむには!?

一度プレイした人なら、きっと同じ意見を聞かせてくれることだろう。「こんなに楽しませてくれるゲームは、なかなかお目にかかれない!!」ってね。

通り一遍（いっぺん）プレイしただけでは満足できないゲームだ。何度も何度も、いろいろなやり方で遊べるし、斬新（ざんしん）な仕掛けに感心させられてしまう。ホンの少し空いた時間に、何の気なしに電源を入れてしまえるソフトだ。そこが「ソニック２」の良さだと思う。

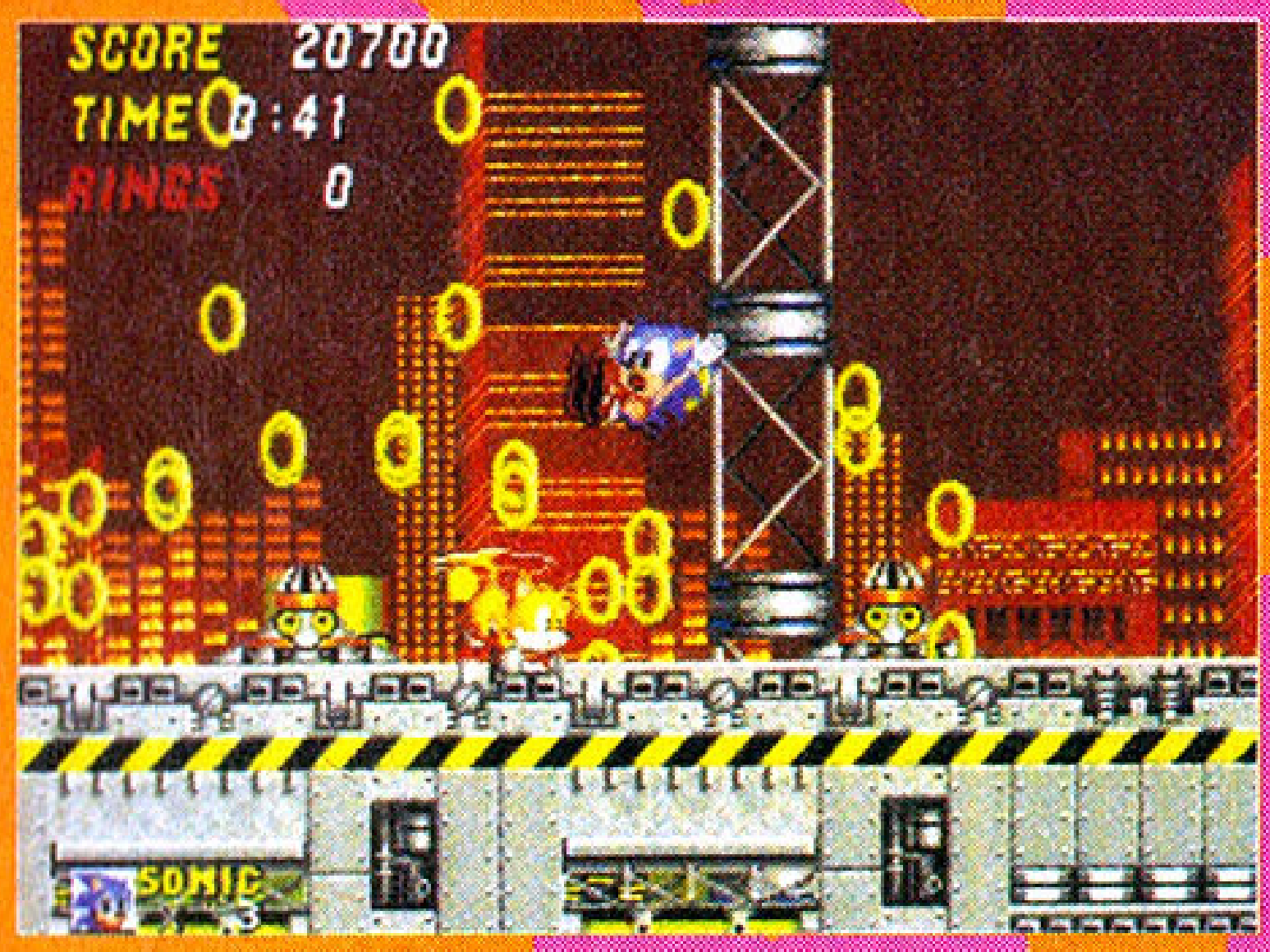
というわけで、一度クリアした後（もちろん初めてのプレイ中でも）どんな楽しみ方ができるかを考えてみた。クリアだけを目的にするのでなく、ゲームそのものを楽しむために……。これはそんな時の参考意見にしてもらいたい。人それぞれ、独自の楽しみ方ができれば、それでいい。それがゲームの本質・神髄（しんずい）だと思うからね。

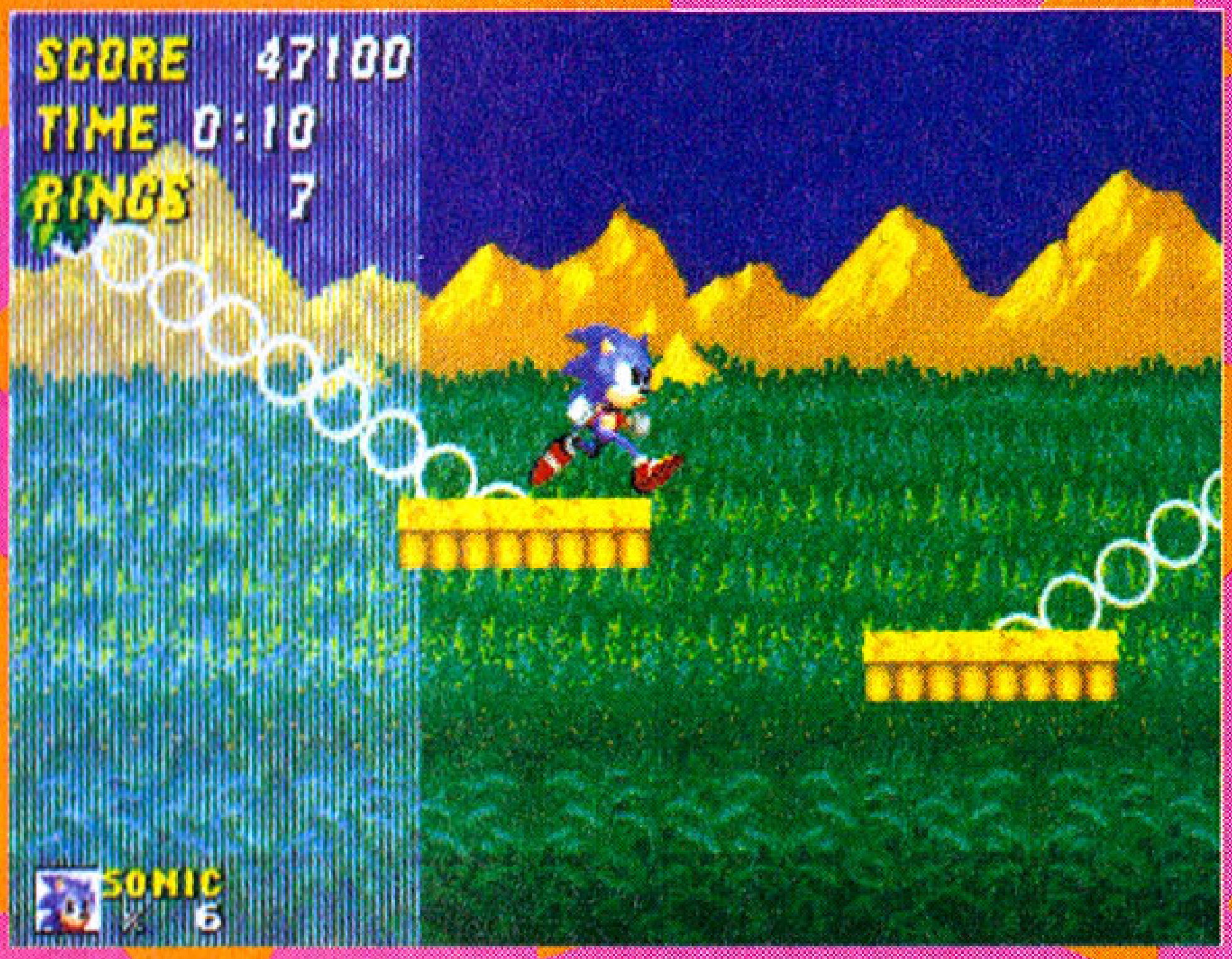

SONIC
RINGS 47
TOTAL
53
MILES
RINGS 6

❶投げ出さず最後までやる

どうせ6,800円出したのなら、やはり一度は最後までプレイしたい。クリアしたという実感は、とてもいいからね。

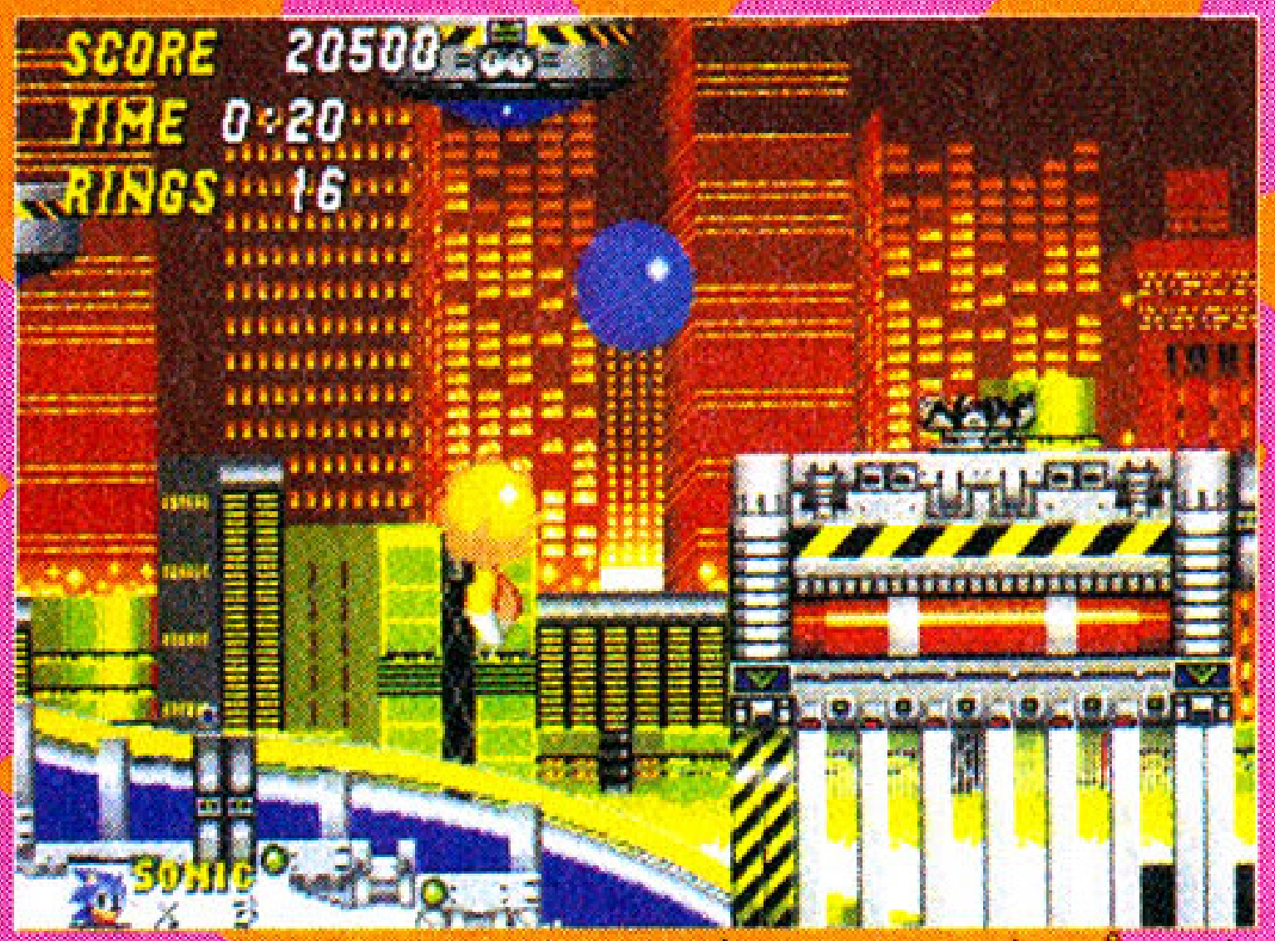
アクションゲームは学習型ゲームであると思う。同じことを何度もやれば「次はこうなる、次はこうなる」と覚えていく。アクションが苦手だというプレイヤーは、せっかち君なのだ。先へ先へと急いでしまうから、引っかかってイヤになる。たまにはじっくり取り組んでみては？


SCORE 20700
TIME 0:41
RINGS 0

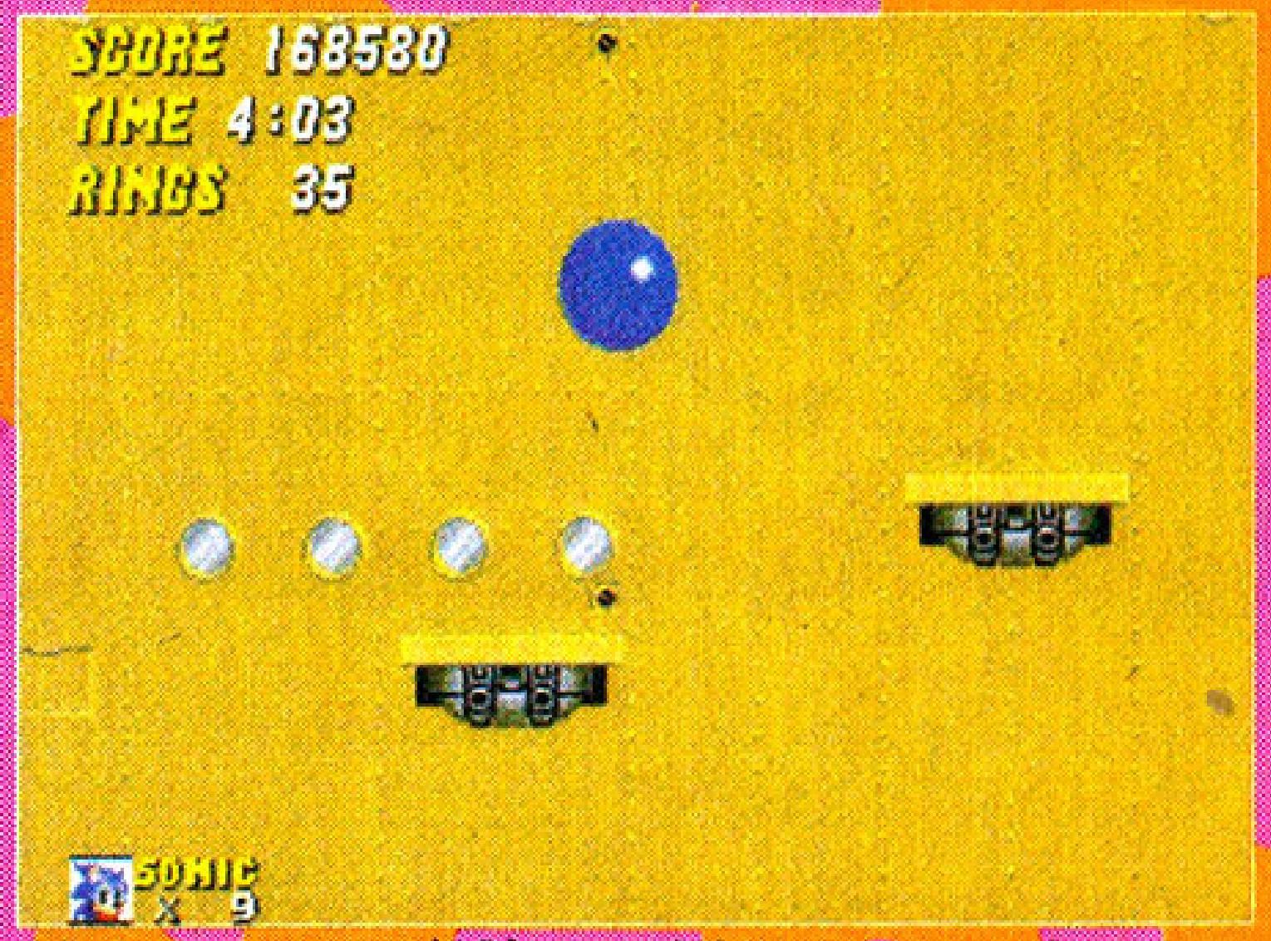

SCORE 47100
TIME 0:10
RINGS 7

❷地形・仕掛けをよく見る

クリアするための必須条件は、各ステージの仕掛けをよく見ることだ。どこに何があるとか、どうするとどうなるといったことをプレイしながら覚えていく。そうすれば、おのずと進んでいい道がわかるはず。またある意味で、じっくり“見て”ほしい。前作をプレイ後、こんな仕掛けがあるといいな、と思っていたことが、それ以上の斬新（ざんしん）さで実現されている。細かいものから大がかりなものまで、そのアイデアには感心させられるばかり。


SCORE 20500
TIME 0:20
RINGS 16

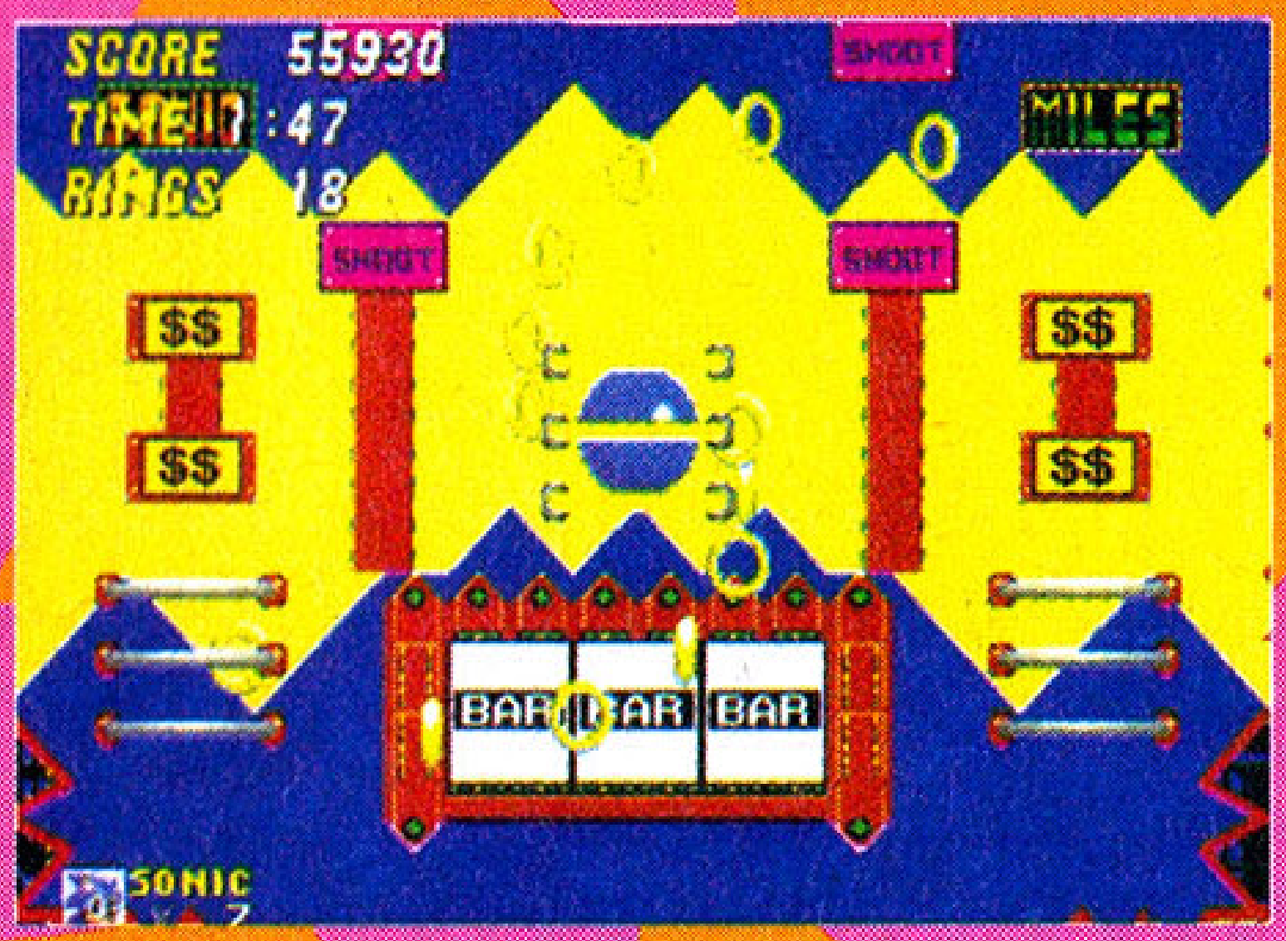
分岐は、どっちに行けばいいのかをプレイしながら覚える。怪しいな、と思ったら戻ろう。戻れないところもあるけど。


SCORE 168580
TIME 4:03
RINGS 35

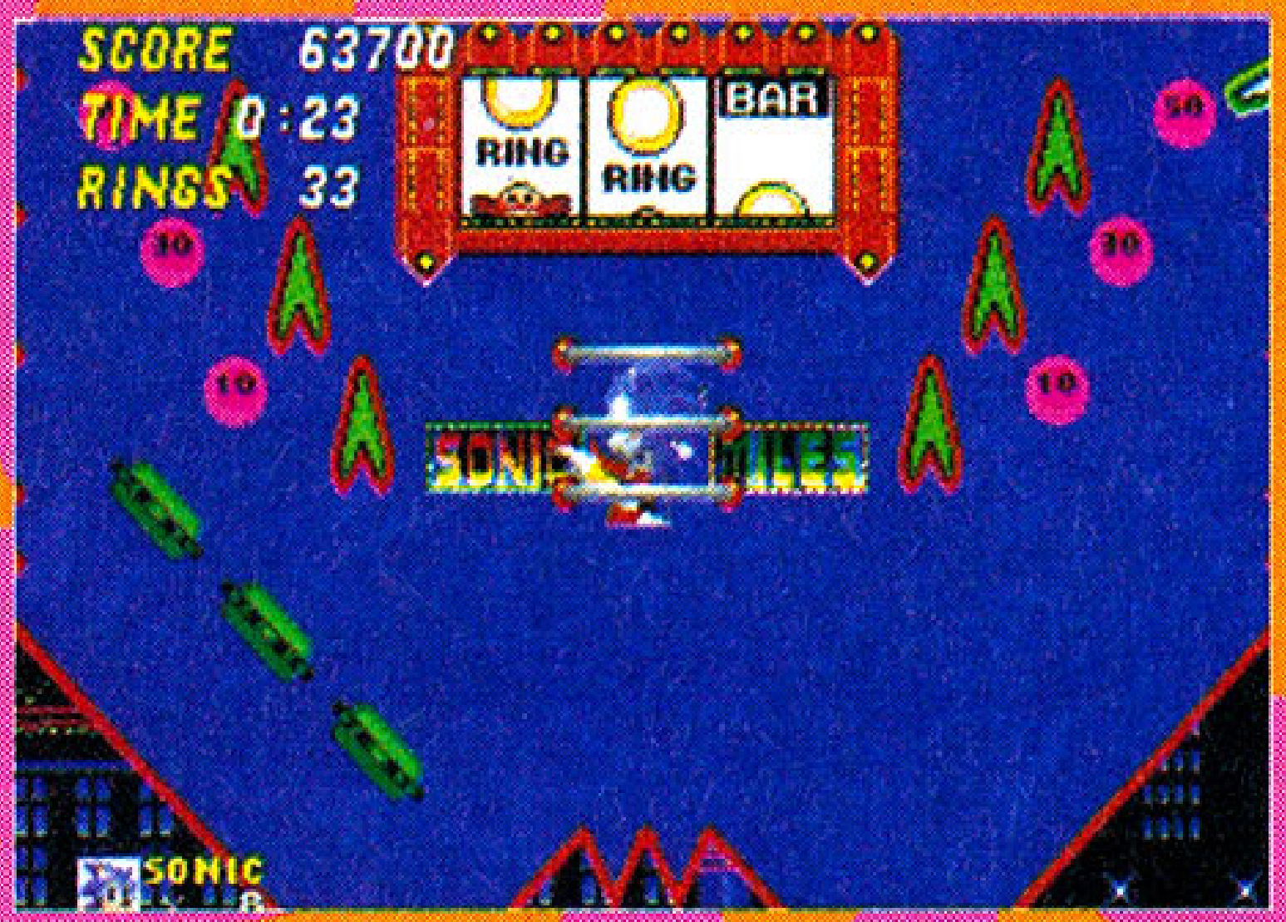
感心した地形(!?)、仕掛けの１つがこれ。ゾーン10の、とある場所なんだけど、こんなところにも乗れてしまうんですよ。

❸ZONE4にハマってみる

全ステージ中、最もお勧（すす）めはCASINO NIGHTだろう。「ソニック２」のゲームの中に、もう１本ピンボールゲームが入っていると考えれば、お得さ120%。単純にこの面だけでも十分楽しめるし、実際ハマるんだよね。スロットマシーンでジャックポットをそろえた日にゃ、もうガッポガッポって感じ。この面まで速攻で来て、遊んでいる人もいるぞ。もっとも、そのためには３ステージを軽くこなす腕前が必要だけどね。


SCORE 55930
TIME 0:47
RINGS 18
MILES
BAR BAR BAR

けっこうよくそろうのもハマる理由かもしれない。２UPできるくらい稼げるぞ。


SCORE 63700
TIME 0:23
RINGS 33
RING RING BAR

ZONE２の最初に出てくる台(!!)がやりやすいぞ。私はここでハマっている。

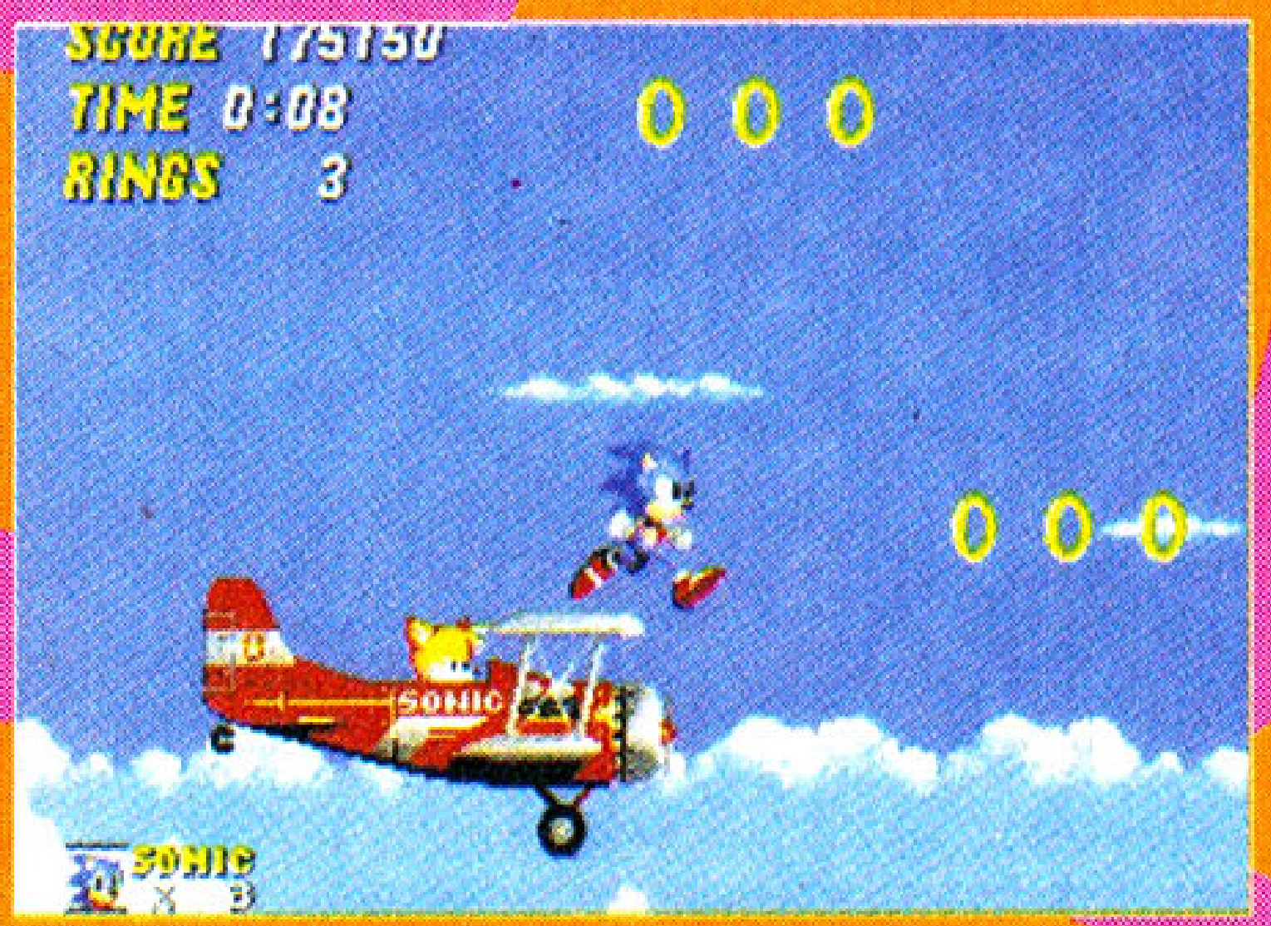
❹BGMに耳を傾ける

仕掛けはもちろんだが、やはりBGMも聴き流せない。各ゾーンの雰囲気が、とてもよく出ているのだ。

ゲームのBGMっていうのはなかなか注目されにくいけど、やっぱり音があってこそゲームも生きてくる。もちろん、その逆もしかり。なくてもいいなら最初から入れないだろうからね。ふだん、音を消してプレイしている人がいたら、ぜひボリュームを上げてみてほしい。ゲームにとけ込めること請（う）け合いだ。

SCORE 146450
TIME 1:24
RINGS 51

オイルの海が舞台だけあって、アブラっぽい雰囲気(?)がよく出ているぞ。曲に合わせて滑るように疾走しよう。

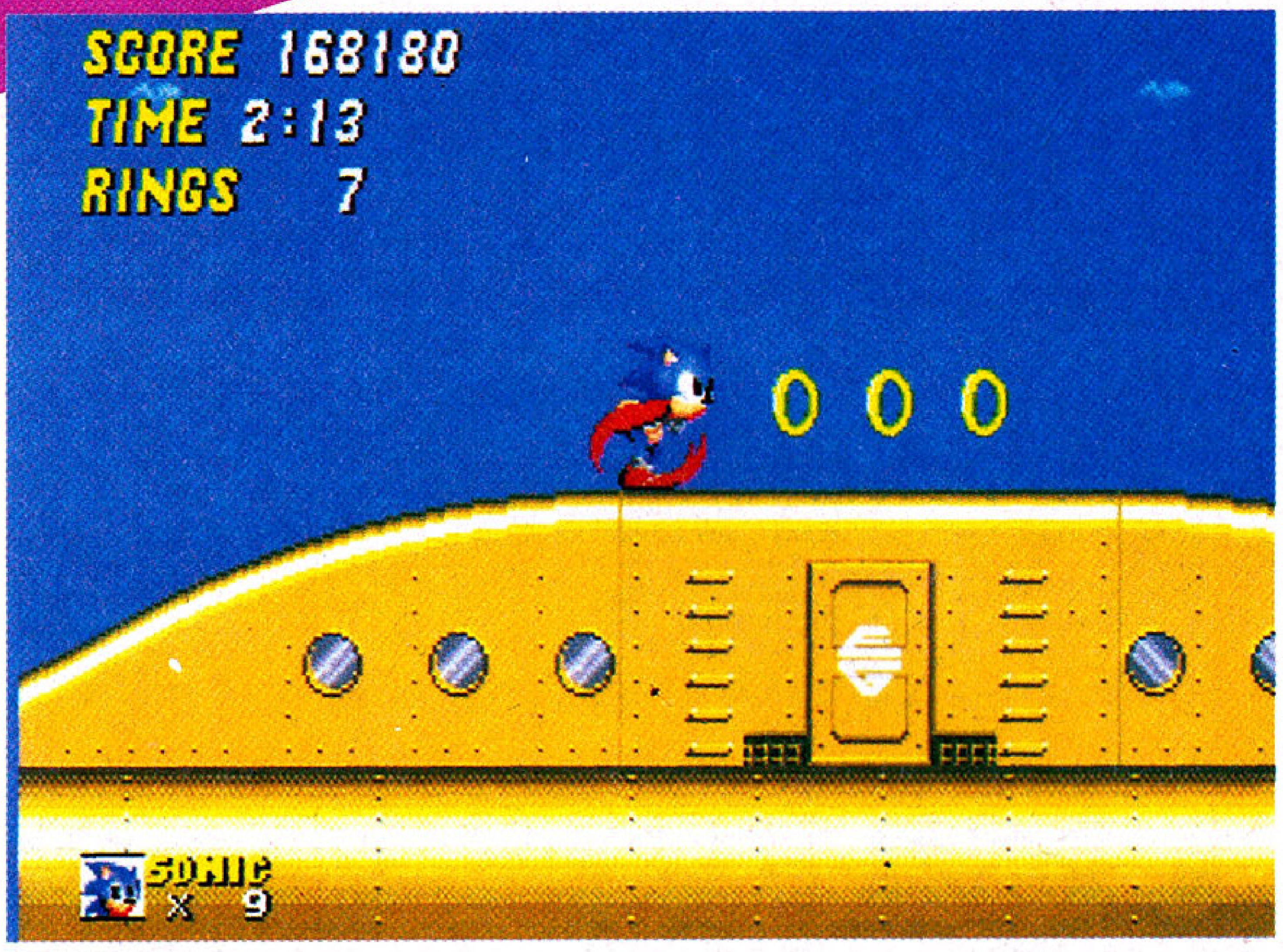

SCORE 175150
TIME 0:08
RINGS 3

空の旅を思わせるような、雄大というかノンビリというか、そんなムードがただよっている。聴いていて気分がイイ。

ZONE10 WING FORTRESS

巨大飛行機自体がフィールド Dr.エッグマンはどこに!?

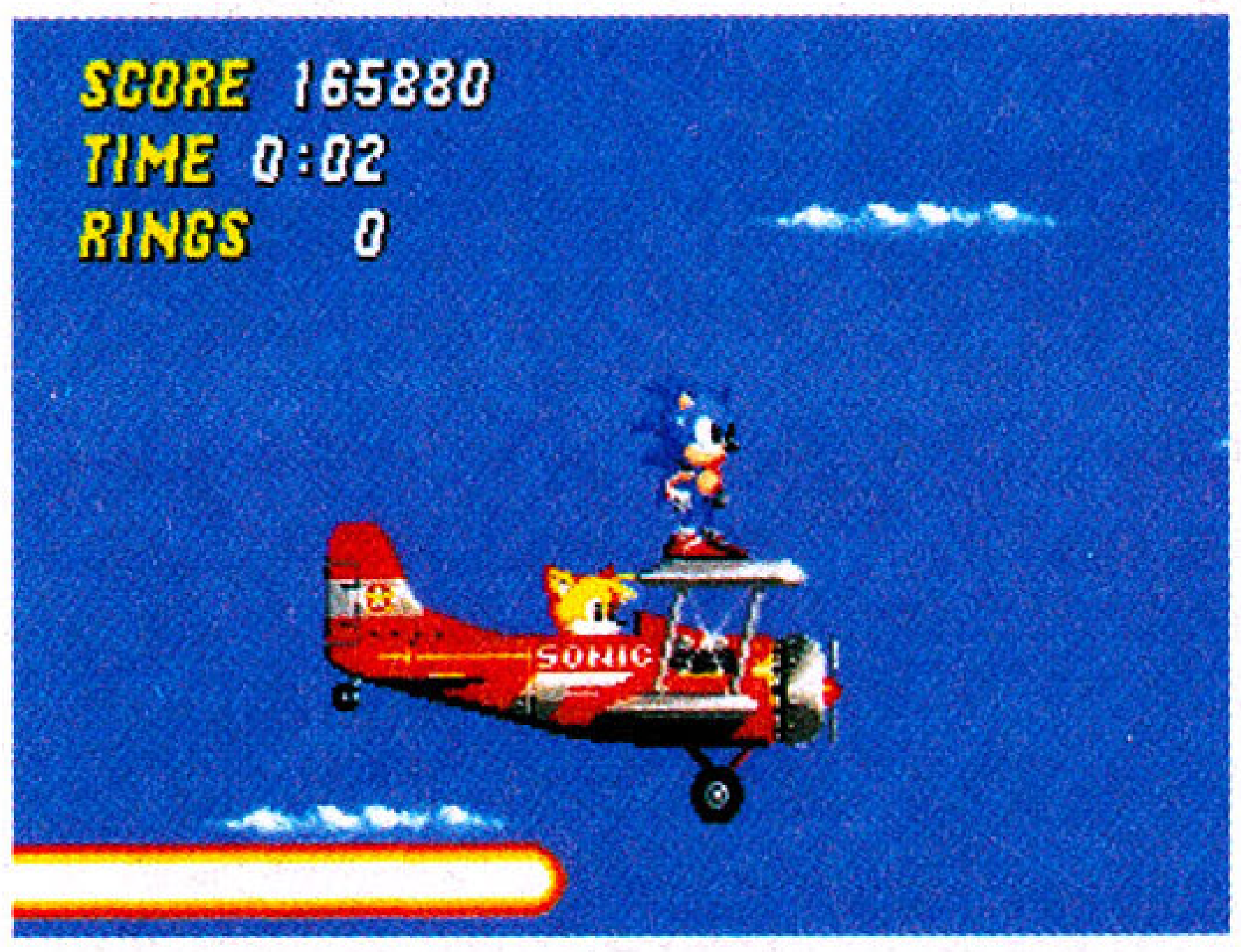
ZONE9で、トルネードの横をすり抜けていった巨大飛行機。これが今回の舞台だ。機体の外側を走って飛んで進んでいこう。この広い飛行機のどこかにエッグマンがいるぞ。


SCORE 168180
TIME 2:13
RINGS 7
SONIC × 9

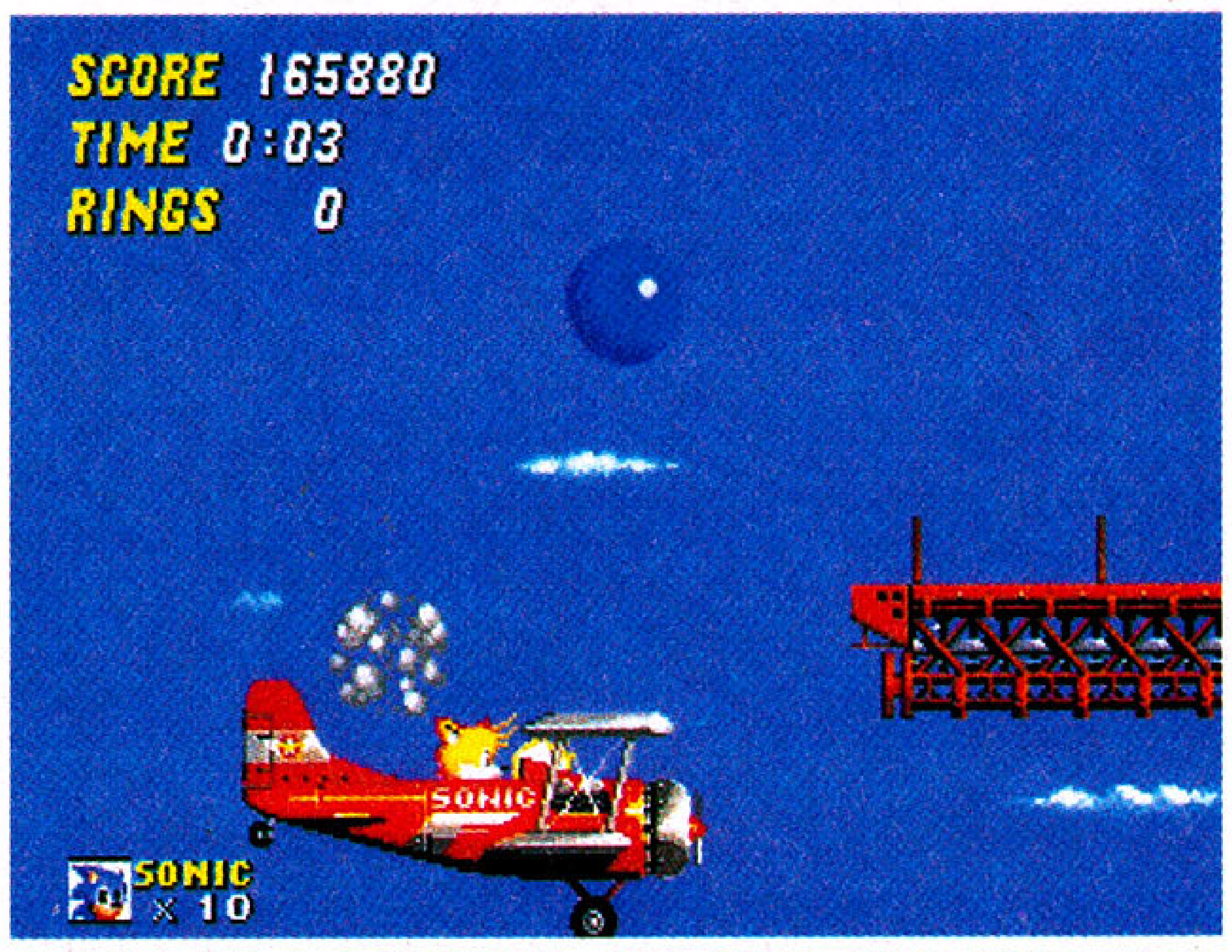
踏み外したらいっかんの終わり

テイルスの操縦するトルネードは、巨大飛行機に攻撃されて墜落してしまう。あわれテイルス。彼はソニックの愛機とともにどこかへ……。ここからはソニック1人で立ち向かうしかないぞ。

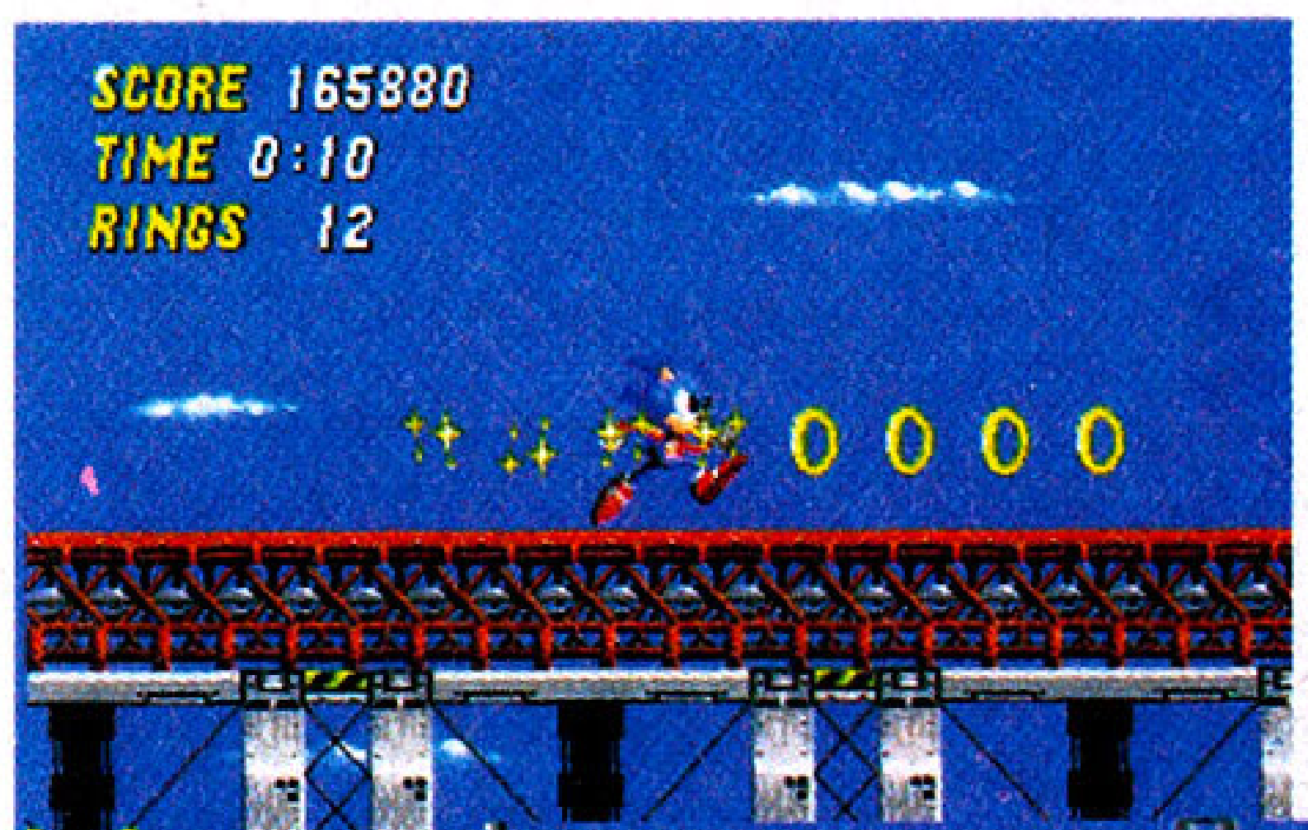
巨大な飛行機の外ワクが、1つのステージになっている。よほどのことがないかぎり足を踏み外さないけど、落ちたら終わりだ。注意しよう。敵の数は少ないが、意外な伏兵が待っている。例えばプロペラ。触れるとアウトだ。気をつけよう。ここでの注意は、意外なところが足場になる。よく見ればわかるぞ。


SCORE 165880
TIME 0:02
RINGS 0

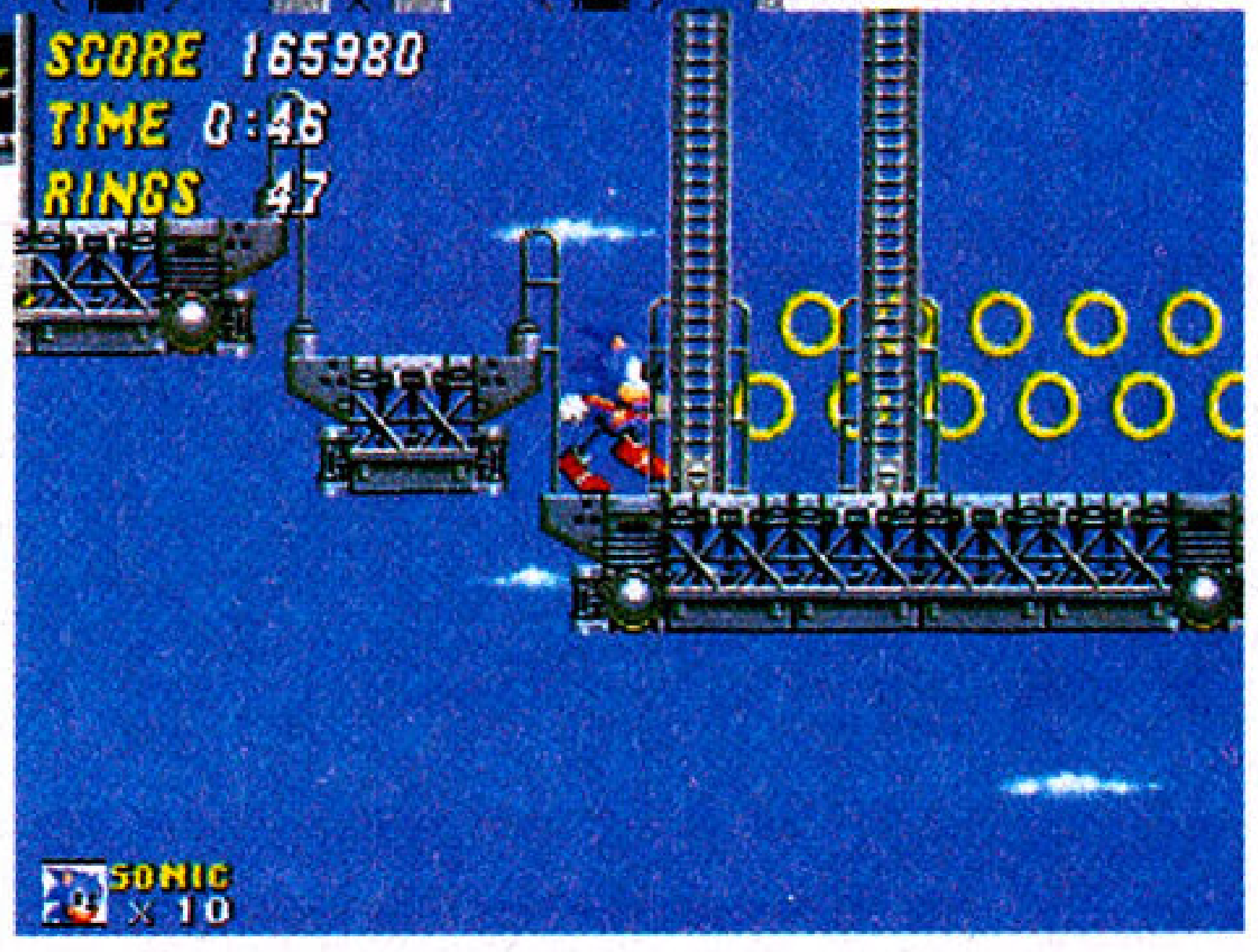
巨大飛行機からのビームを受け、トルネードは撃墜される。なんとかがんばろうとするテイルスだが……。


SCORE 165880
TIME 0:03
RINGS 0
SONIC × 10

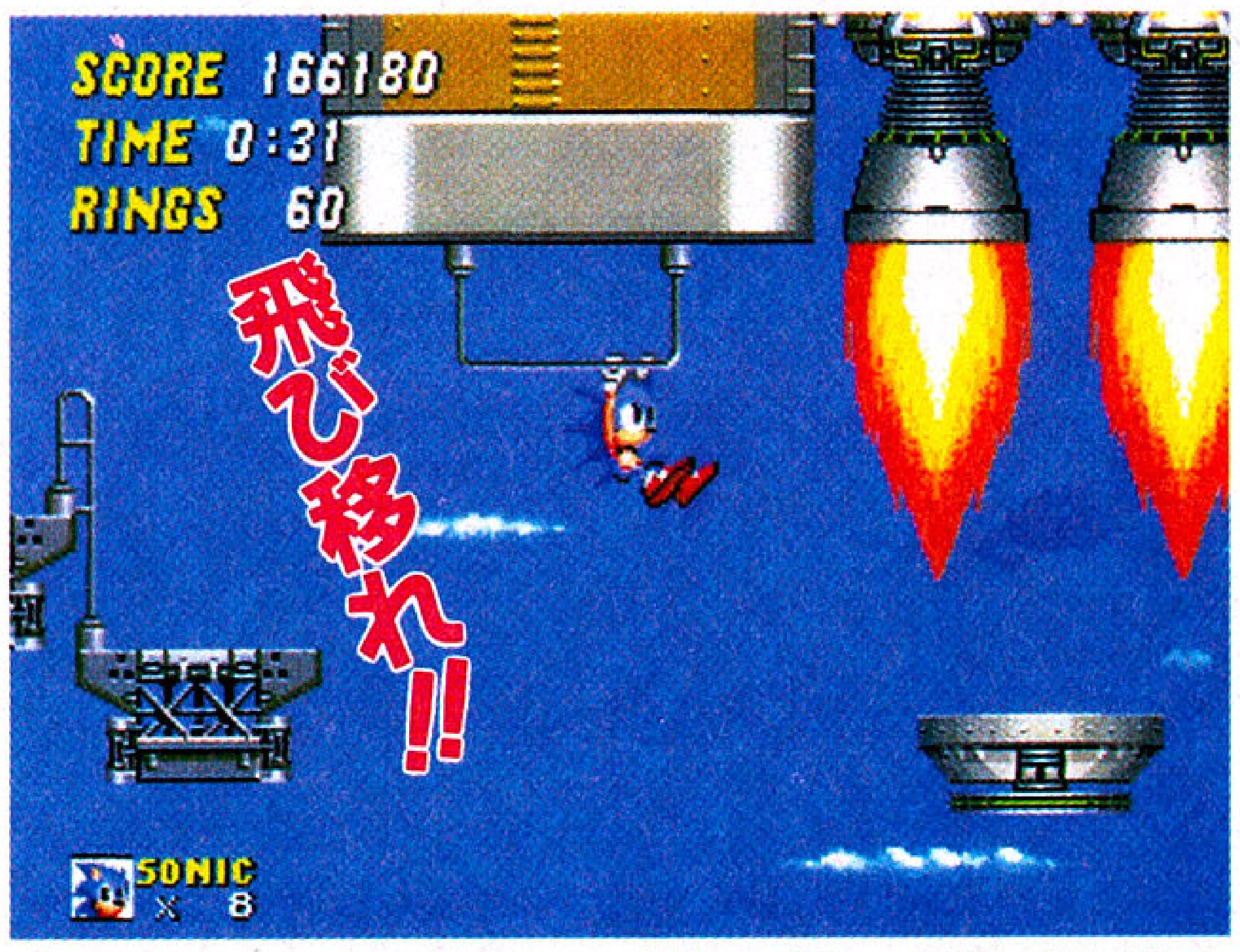
トルネードとともに落ちていくテイルス。その寸前に、巨大飛行機へ飛び移ろう。許すまじ、エッグマン。


SCORE 165880
TIME 0:10
RINGS 12

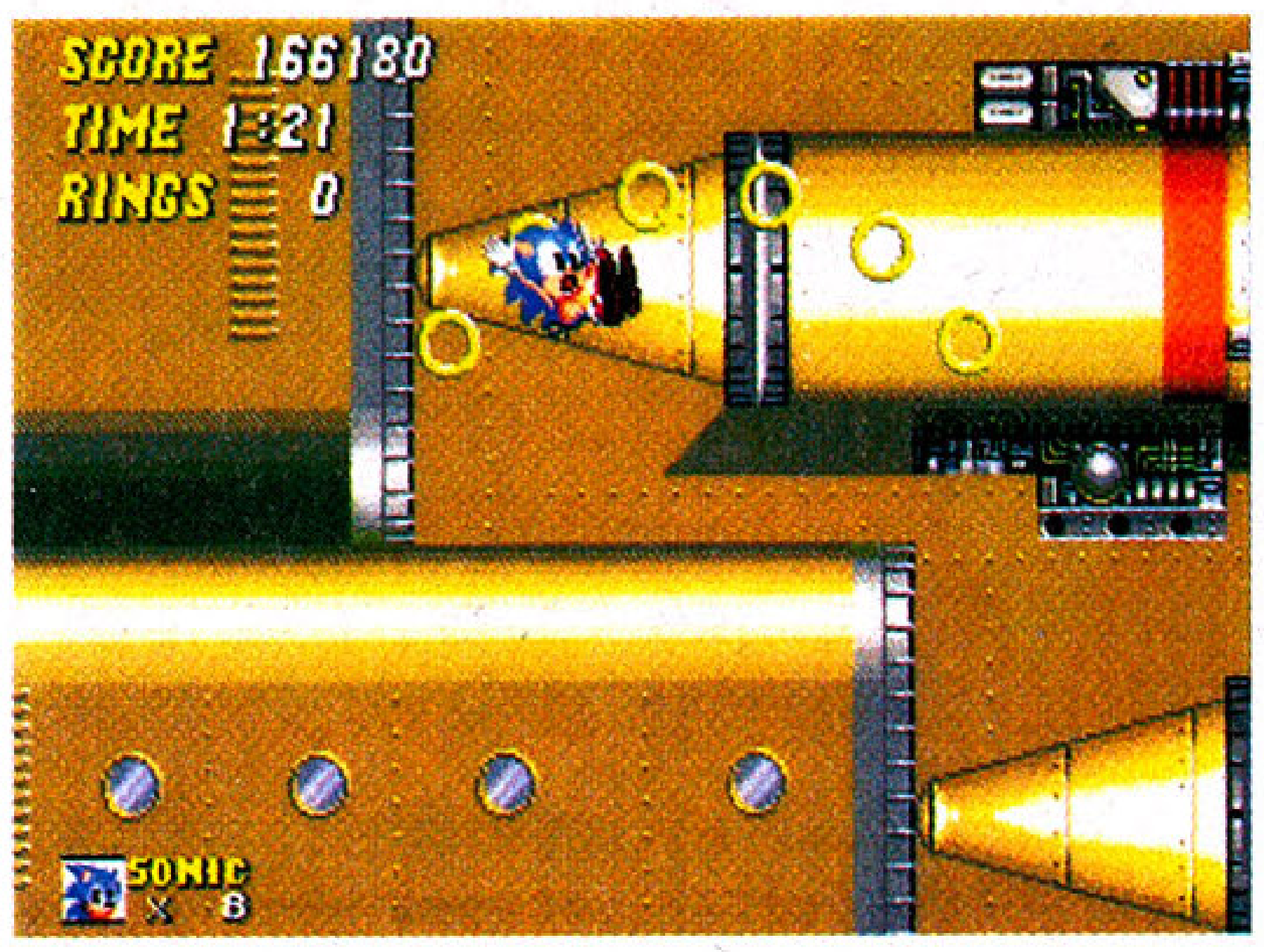
飛び移ってすぐに、リングがオニのように並んでいる。取って取って取りまくろう。


SCORE 165980
TIME 0:46
RINGS 47
SONIC × 10

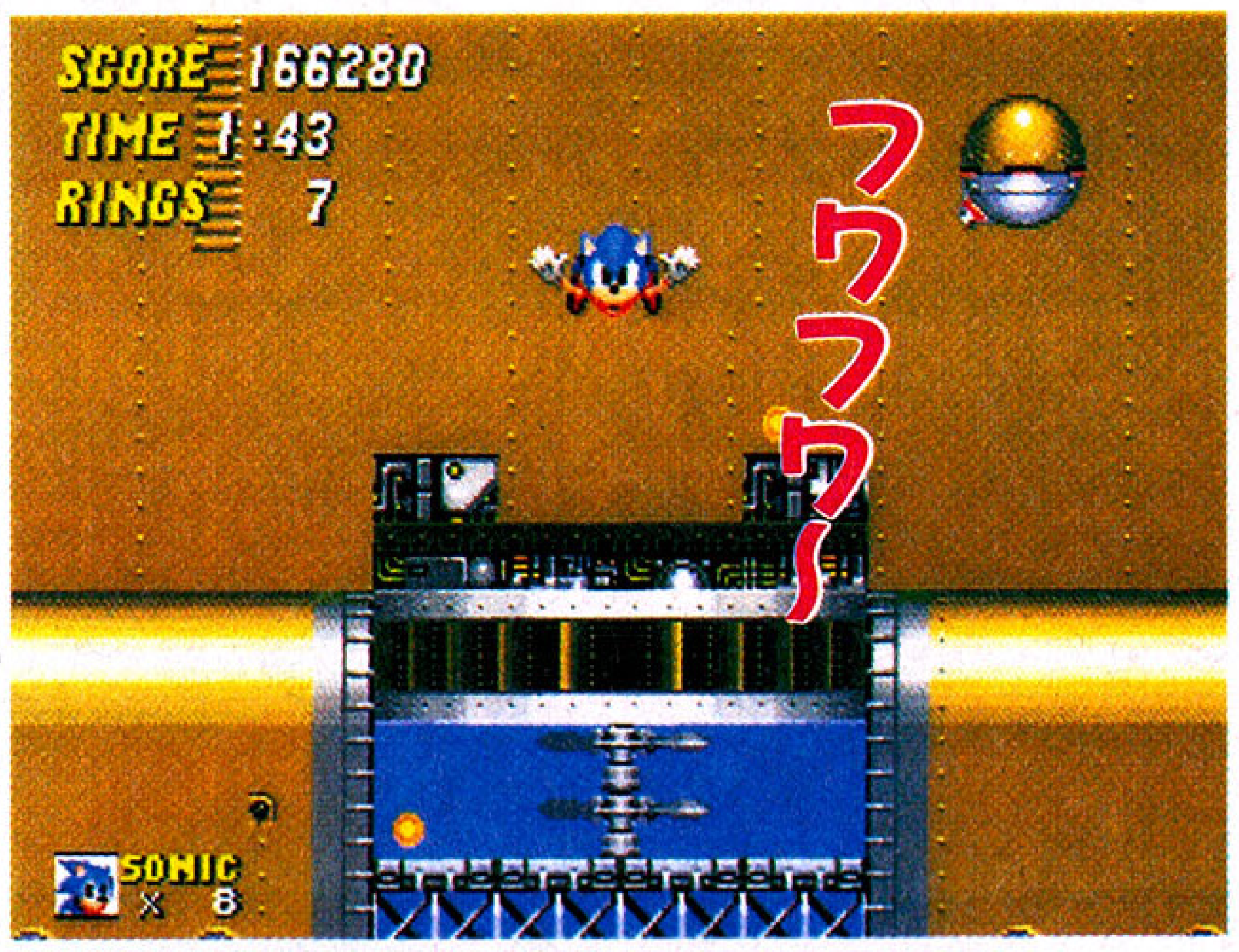
まだまだリングがあるのだ。それにしても、よく風で吹き飛ばされないものだよなあ。


SCORE 166180
TIME 0:31
RINGS 60
飛び移れ!!
SONIC × 8

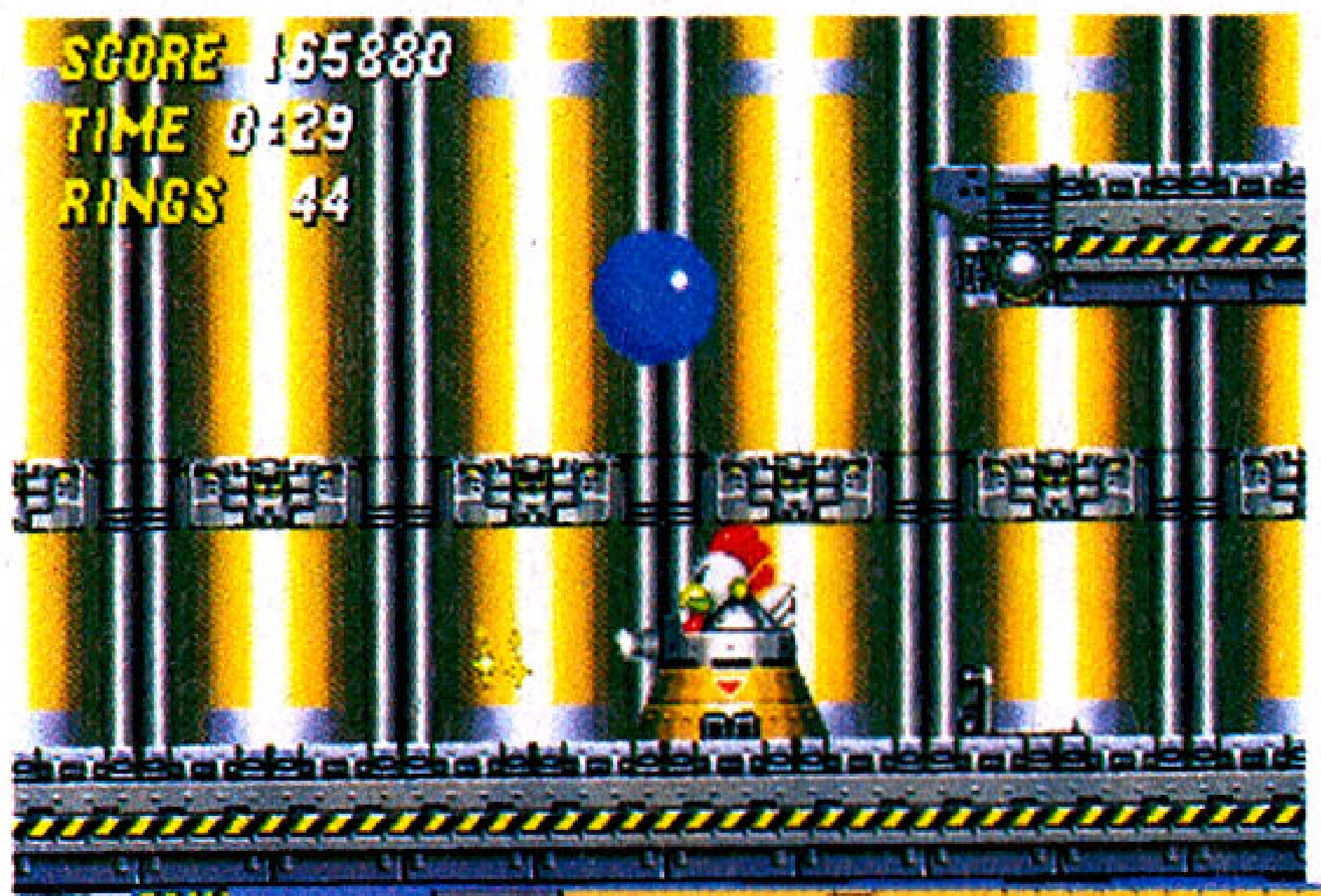
吹き出している炎は熱くない。勇気を出して足場へ飛び移ろう。踏み外しちゃだめだぞ。


SCORE 166180
TIME 1:21
RINGS 0
SONIC × 8

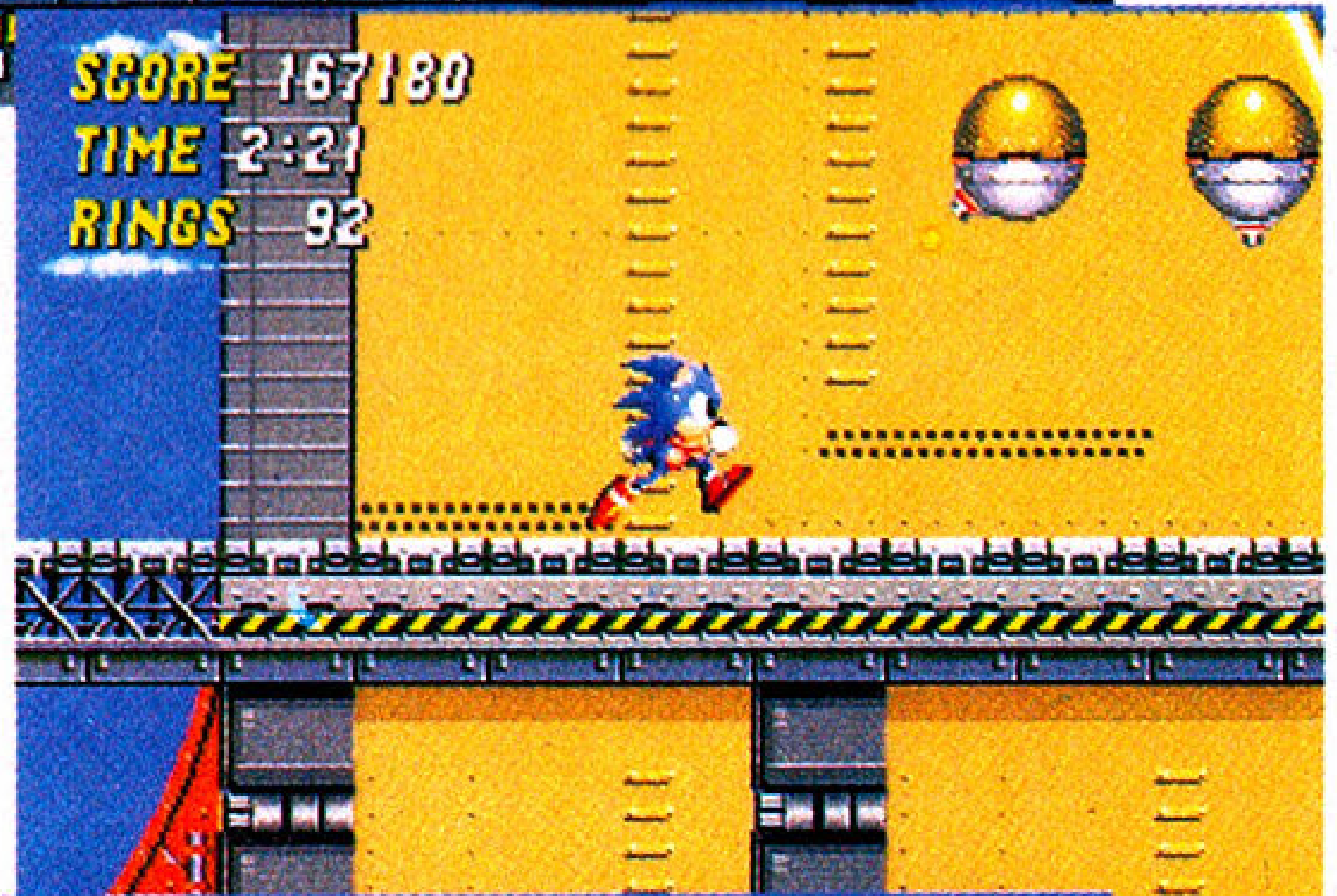
写真じゃちょっとわかりずらいけど、巨大なプロペラは当たると痛い。えてして行き止まりにあるのだ。


SCORE 166280
TIME 1:43
RINGS 7
フワフワ〜
SONIC × 8

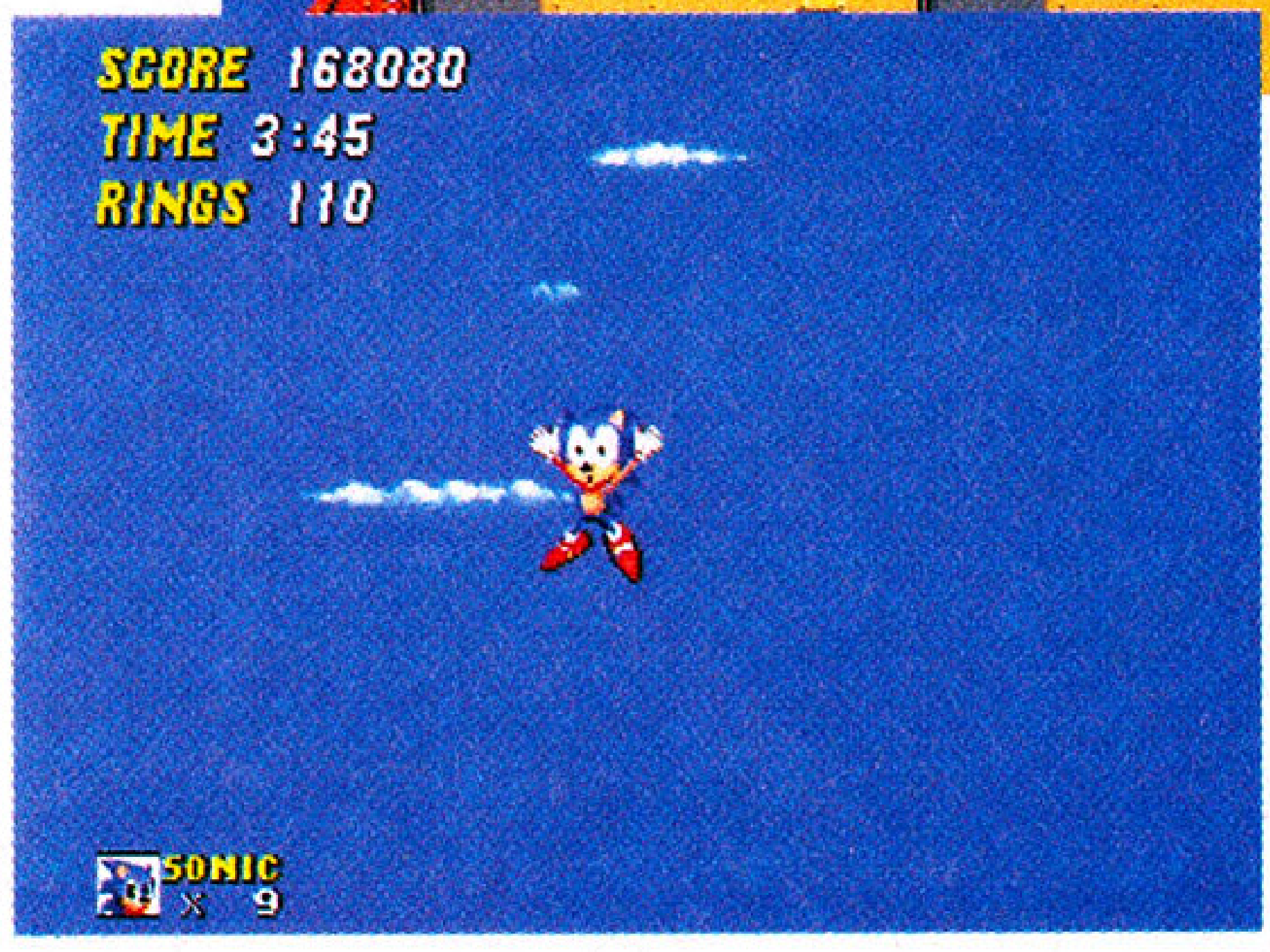
シュワッチ!! のポーズをとるソニック。下から吹き上げる風で、フワフワと浮いてしまうのだ。目を回さないようにね。


SCORE 165880
TIME 0:29
RINGS 44

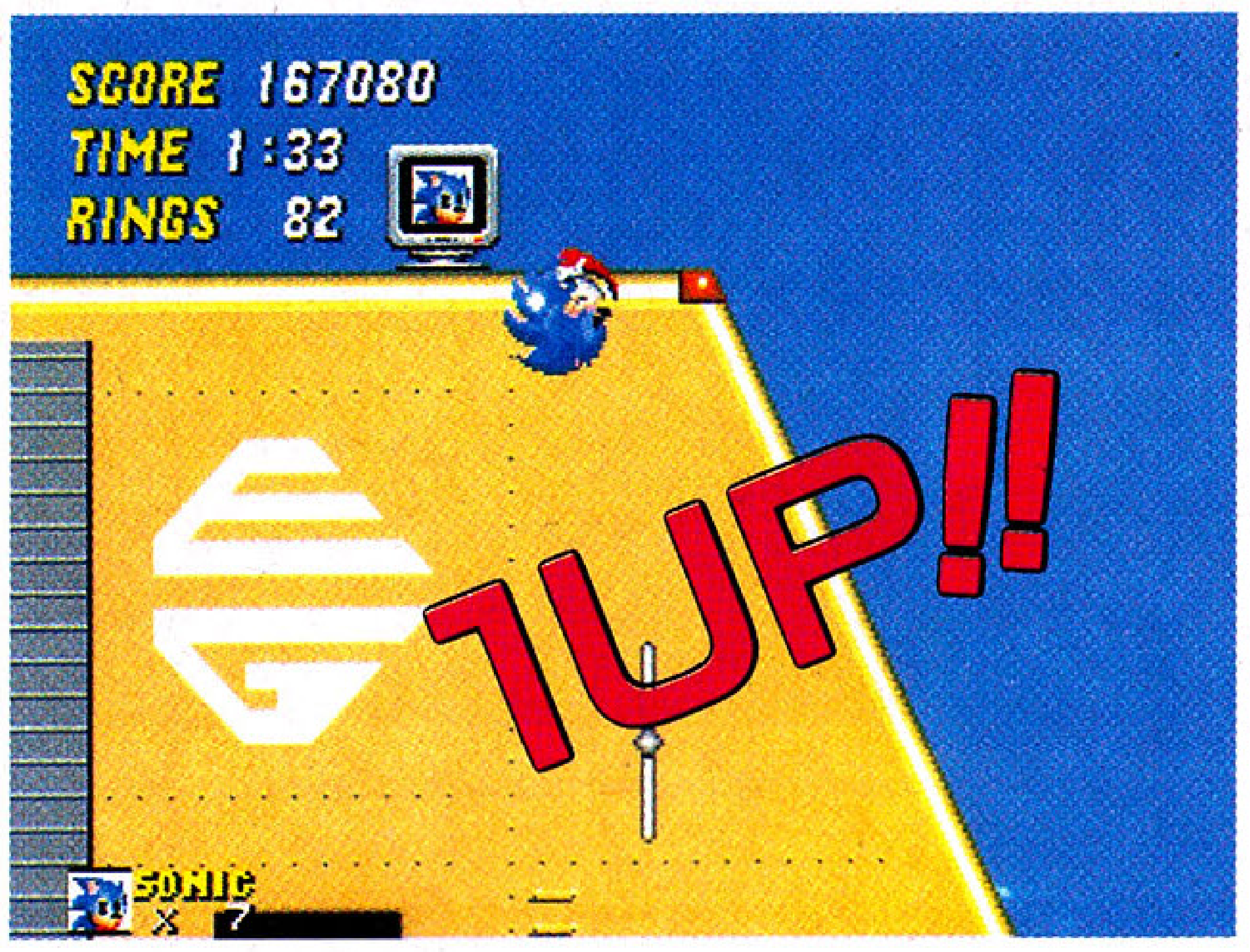
唯一、敵と呼べるのはコケッコーだけ。突然現れるぞ。


SCORE 167180
TIME 2:21
RINGS 92

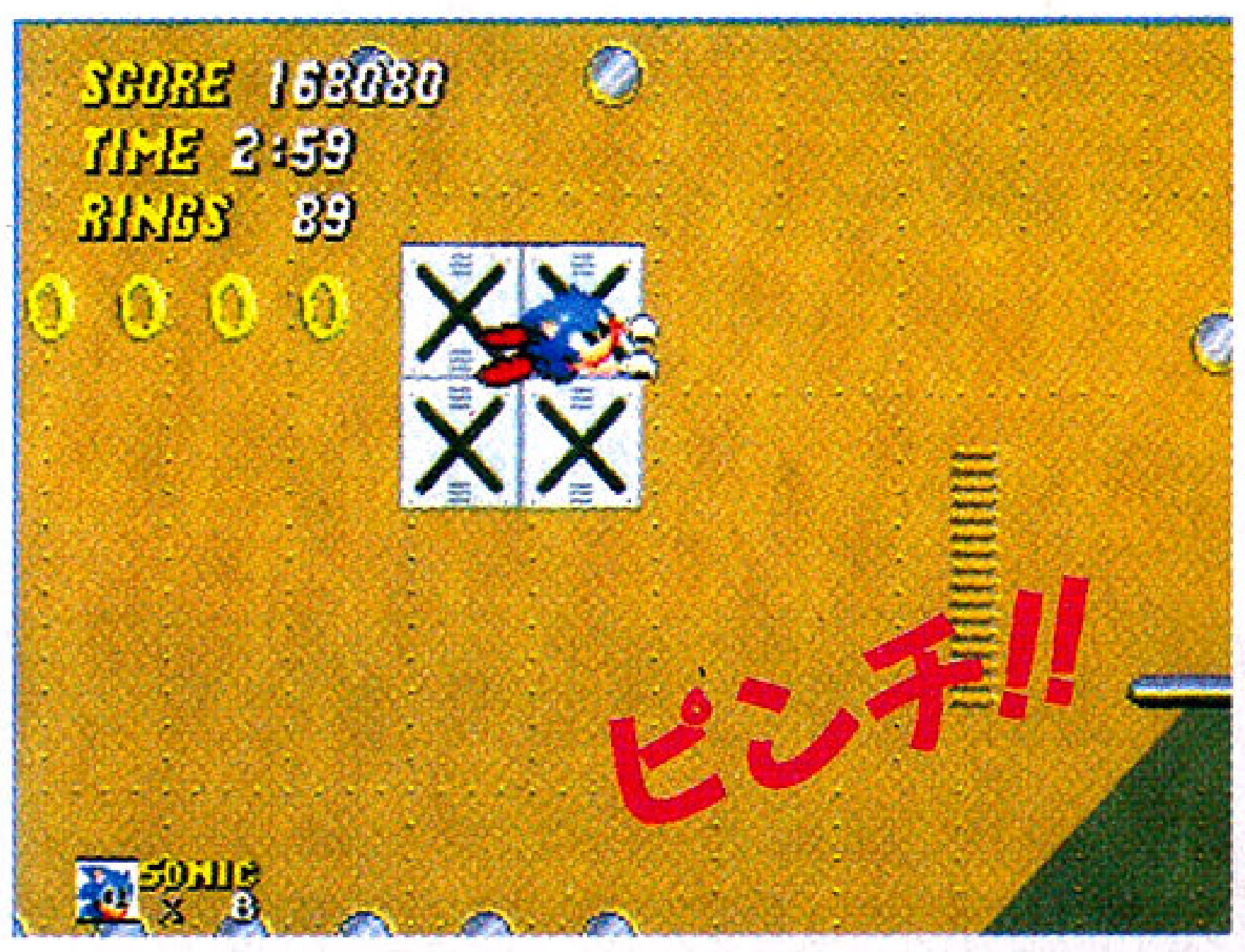
飛行機には砲台も設置されている。戦闘機か!?


SCORE 168080
TIME 3:45
RINGS 110
SONIC × 9

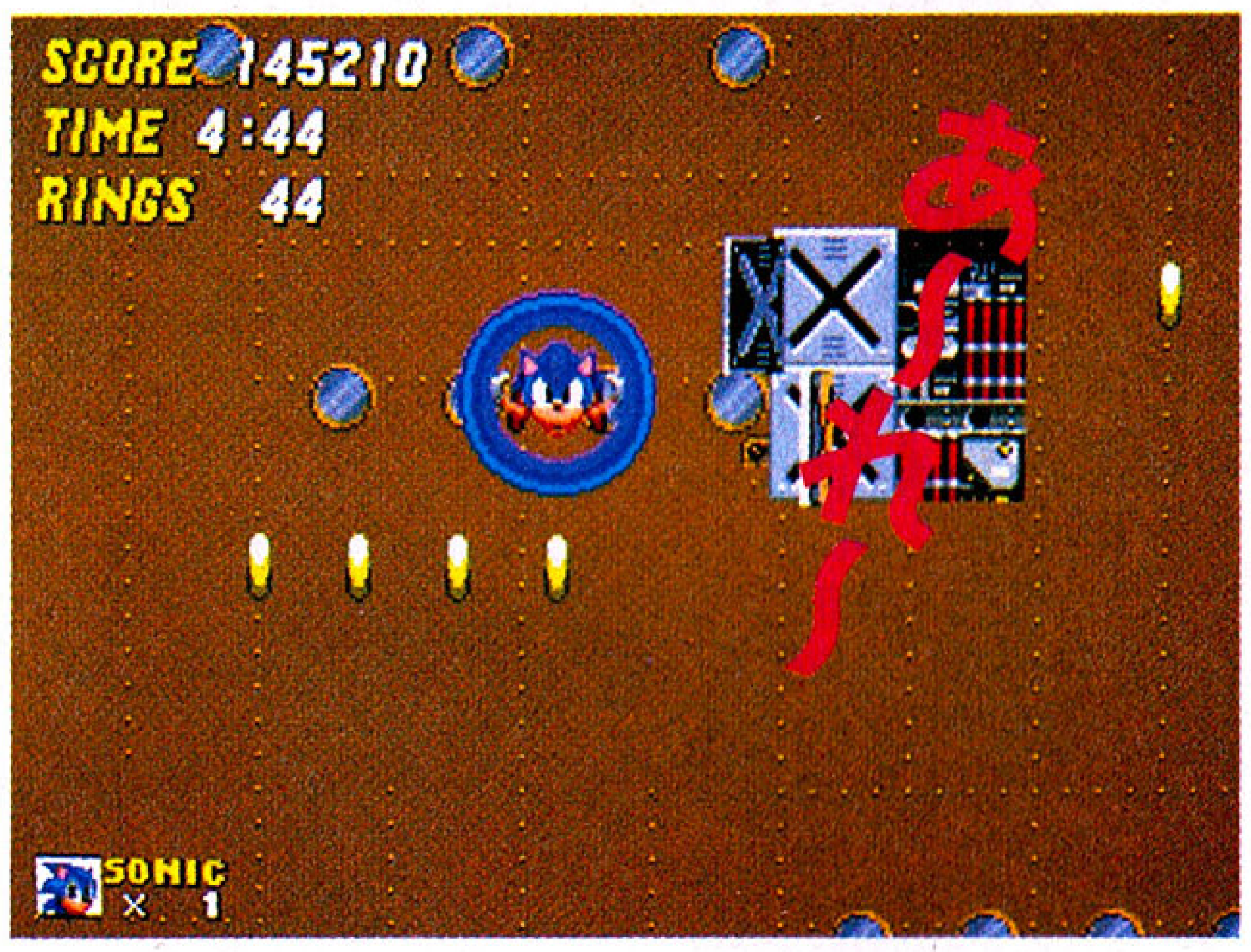
足場を踏み外せば地上へまっさかさま（涙）。



こんなところに１ＵＰが!! この位置は必ず覚えておきたい。ヒントは、セーブポイントの近くのこの場所、だよ。



機体の外に飛ばされ、カベにしがみつくソニック。だが、強風のためかボロいせいか、ガラガラと崩れてしまう。ピンチ。

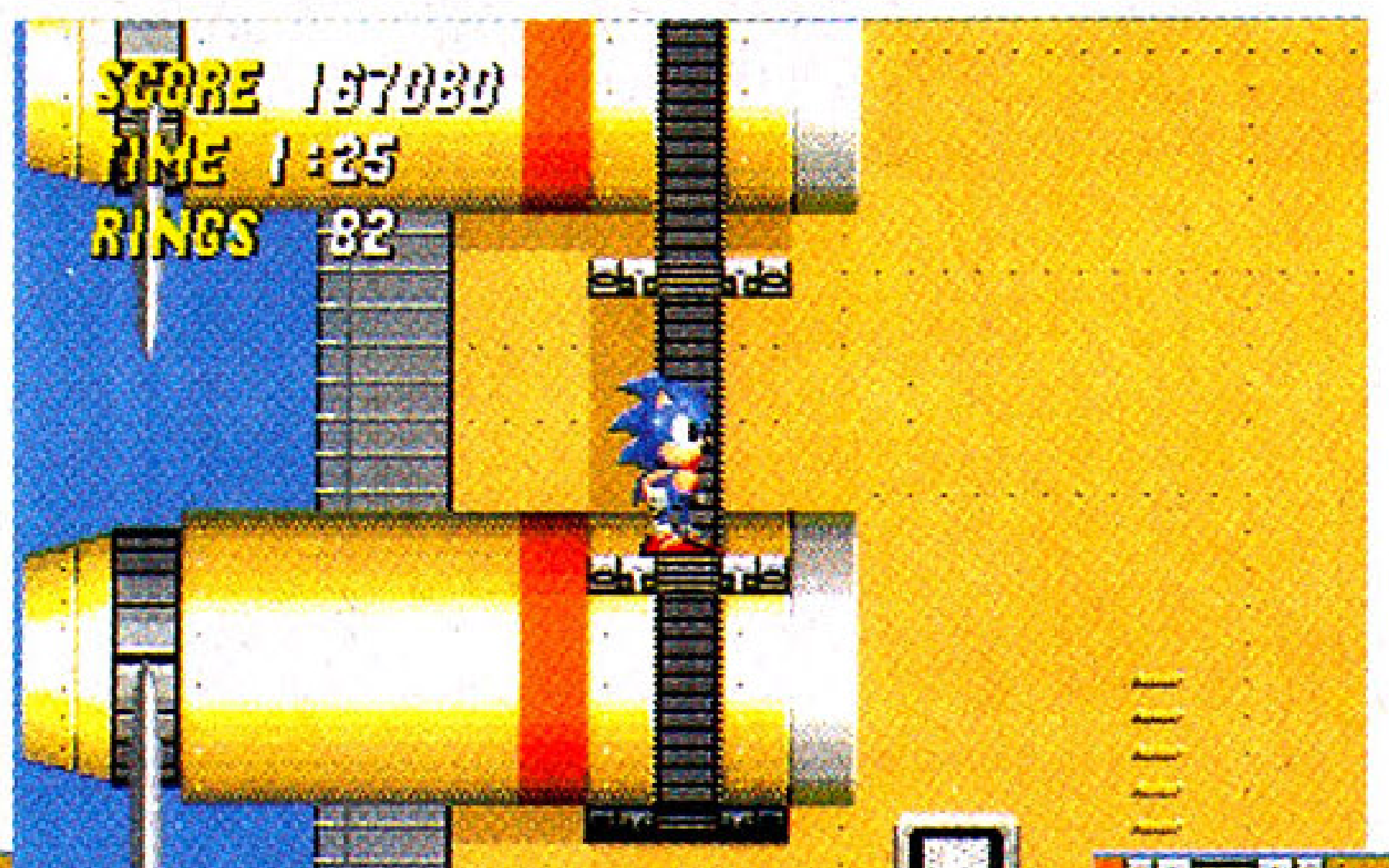


無事、ほかのカベにしがみつけたのもつかのま、またもや崩れてしまうのだ。どうする!? ソニック。

こんなところにも乗れるのだ

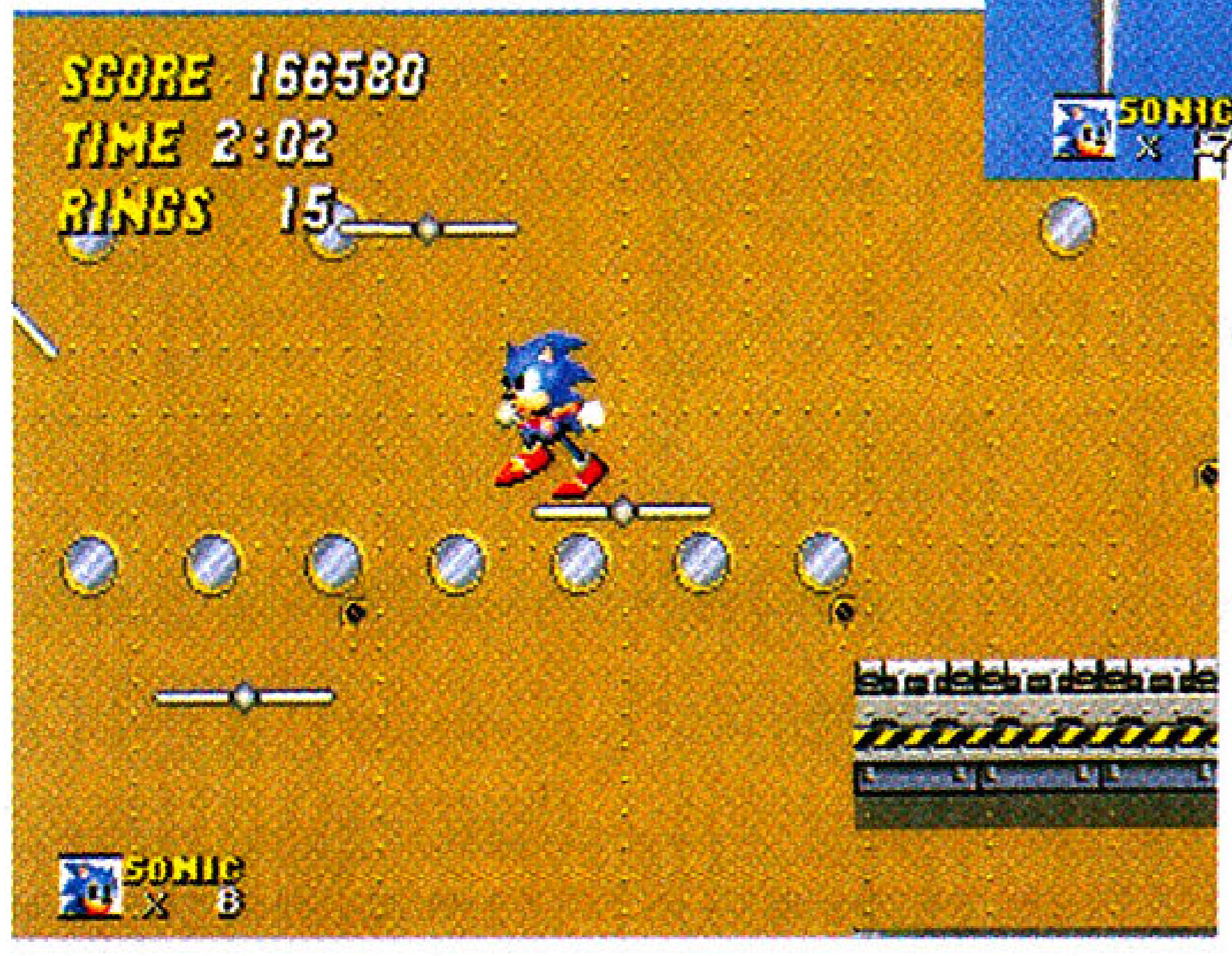
ここも…

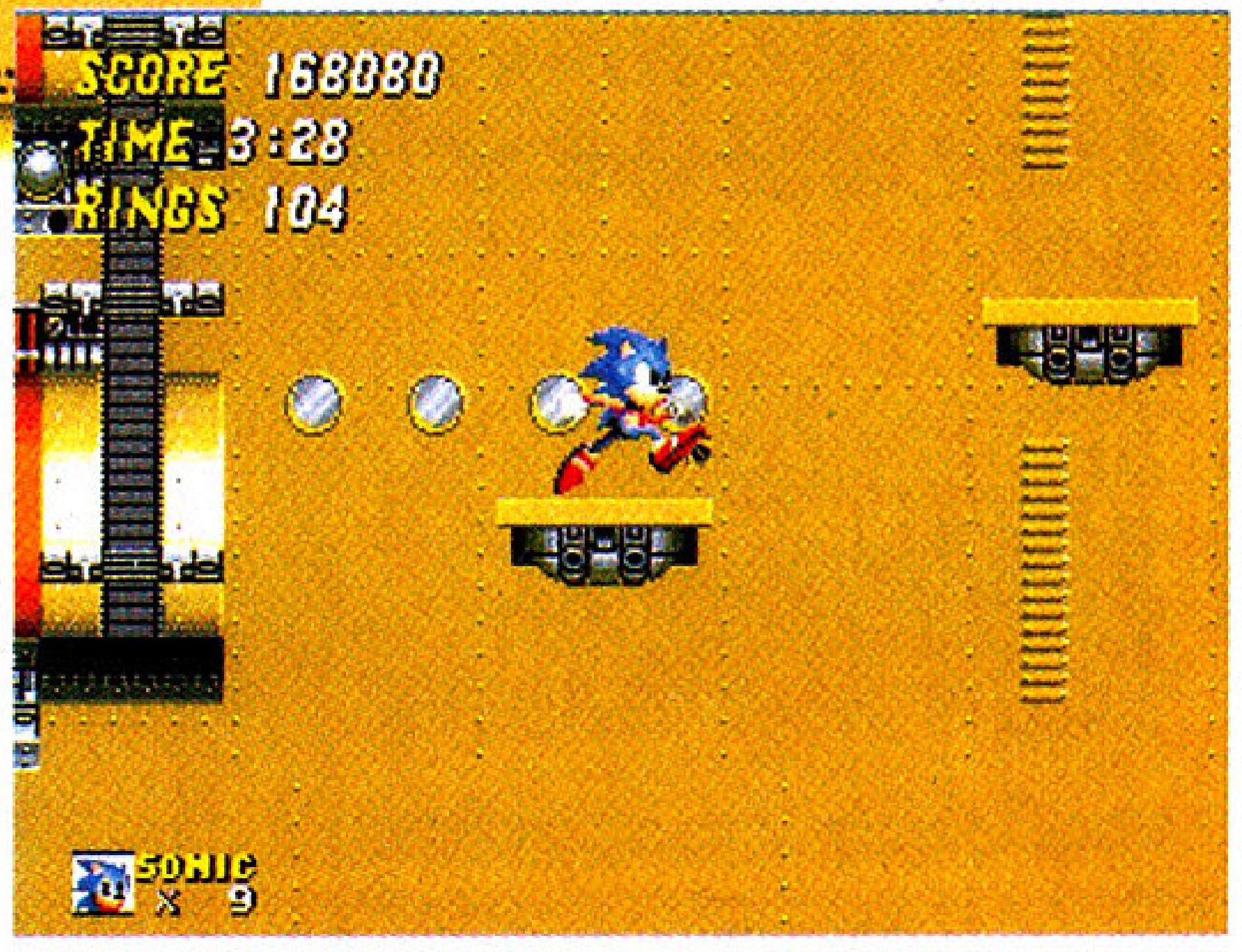
ここのステージは、ホントに意外な場所に乗れるもの。これは小さなプロペラに乗っているソニックの図。縦や横に動いているので、横になった瞬間に飛び移ろう。よく見ていれば順番がわかるよ。



こんなところにも

飛行機の側面に取りつけられた機銃か!? こんなところに乗れるなんて、思ってもいないよね。ここに気づかないと、先へ進めないのだ。

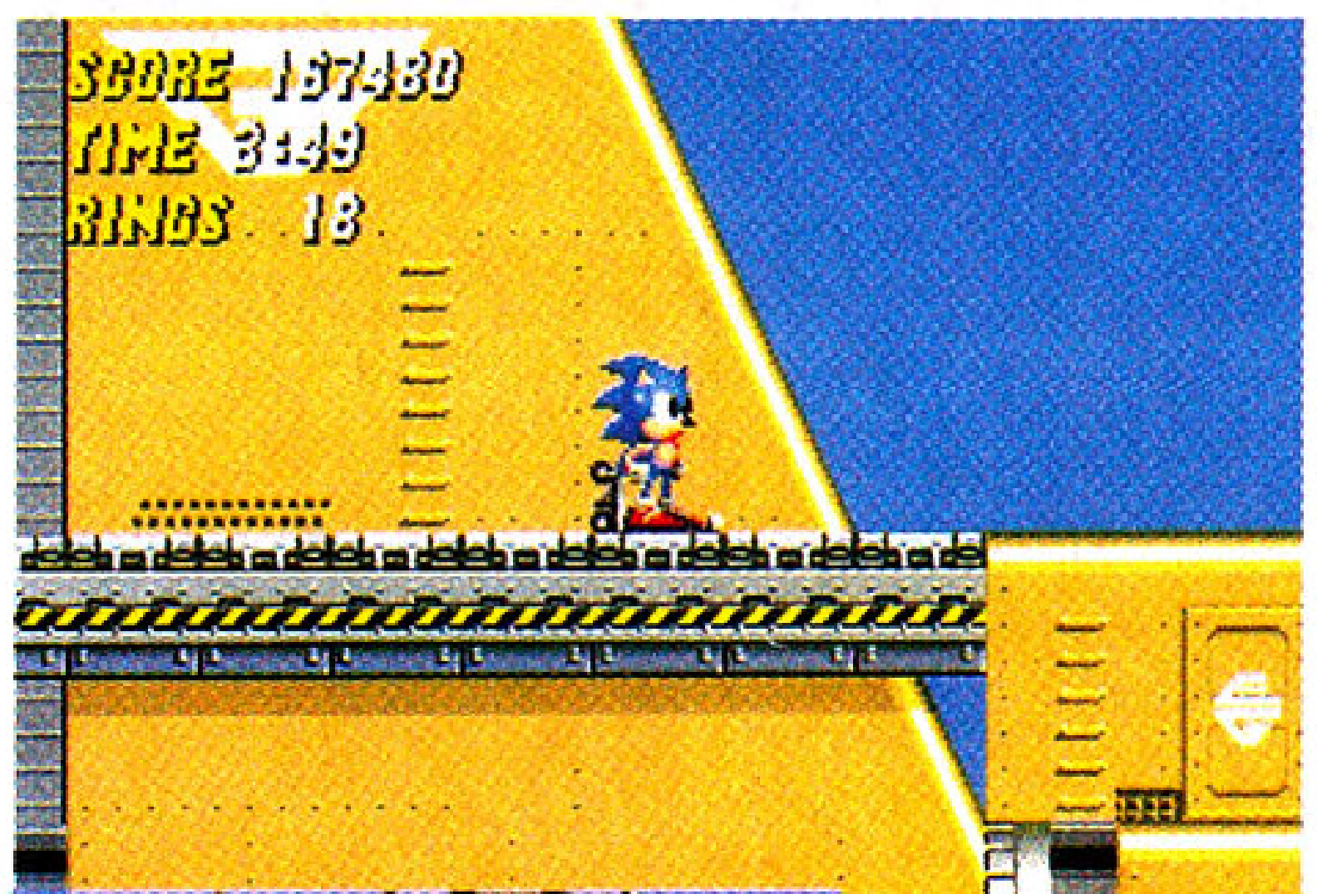


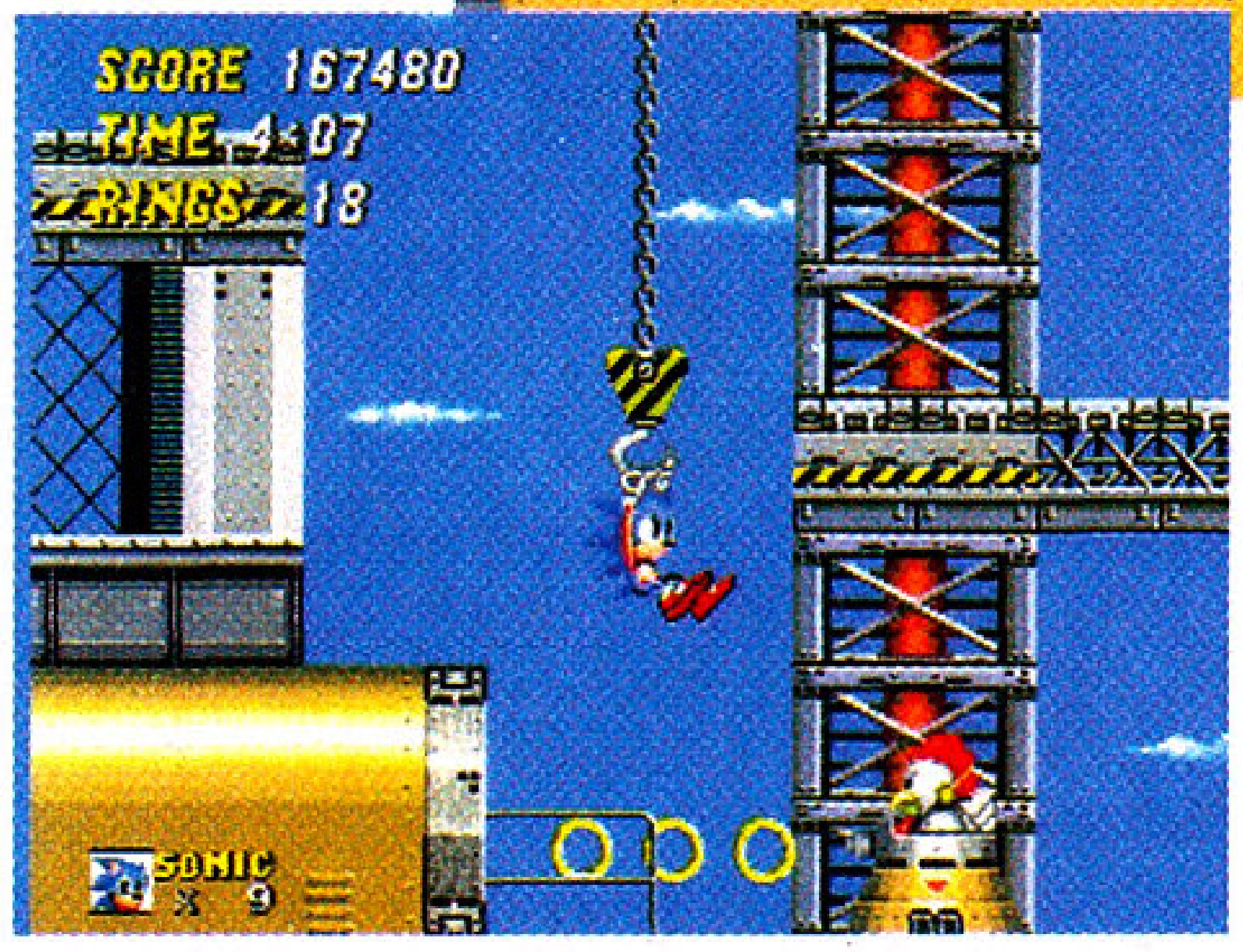


ここも

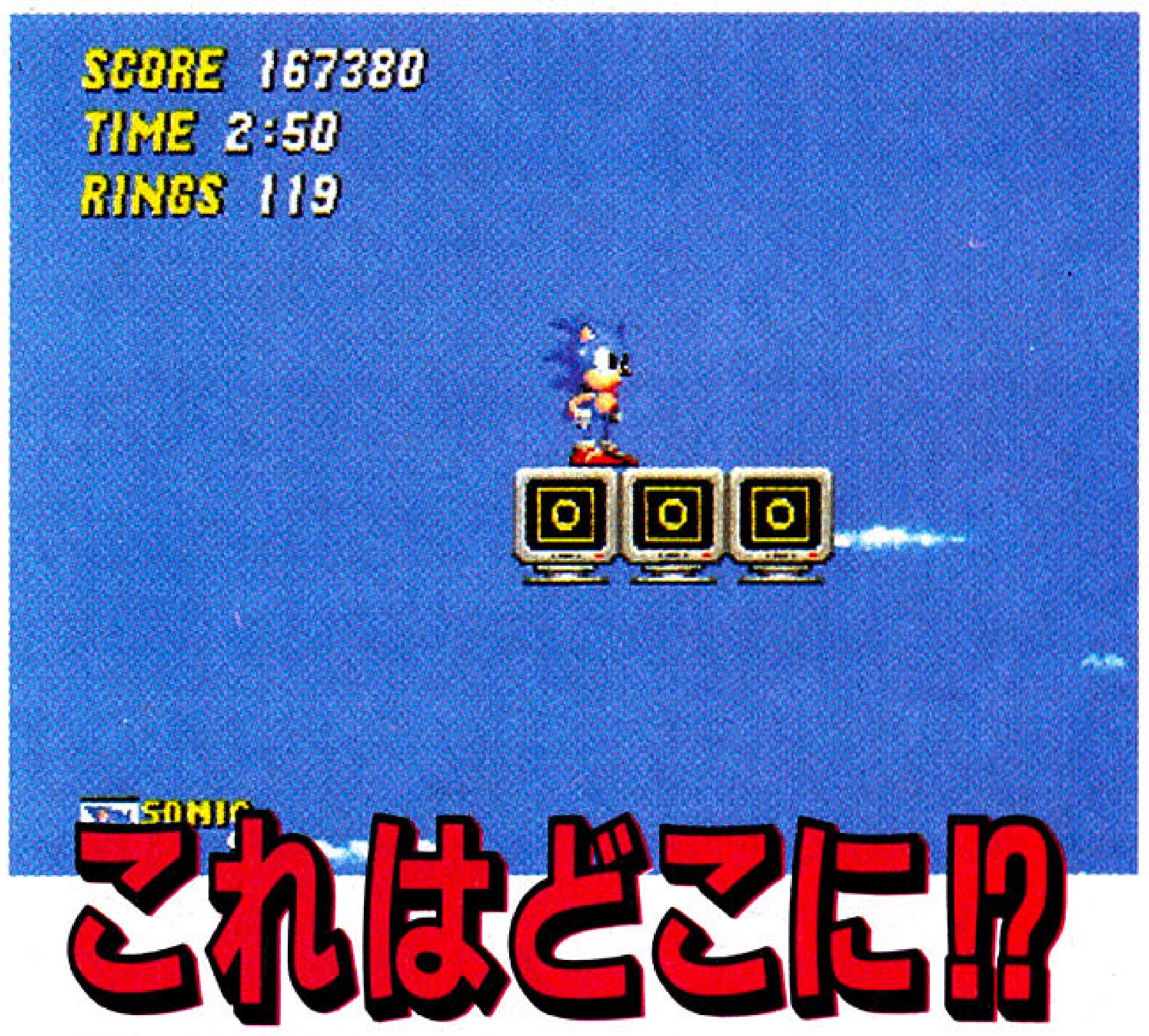
これは……なんだろうな？ 上へ上へとグルグル回っているのだ。ジャンプすれば上の段へ登れるぞ。さて、この先には何があるのかな？

写真じゃわからないけど加速装置に乗ってます。ものすごいスピードで、ソニックを放り出すぞ。





クレーンの先っちょは伸び縮みする。まるでステージ６のツタみたいだ。スイッチじゃないけどね。

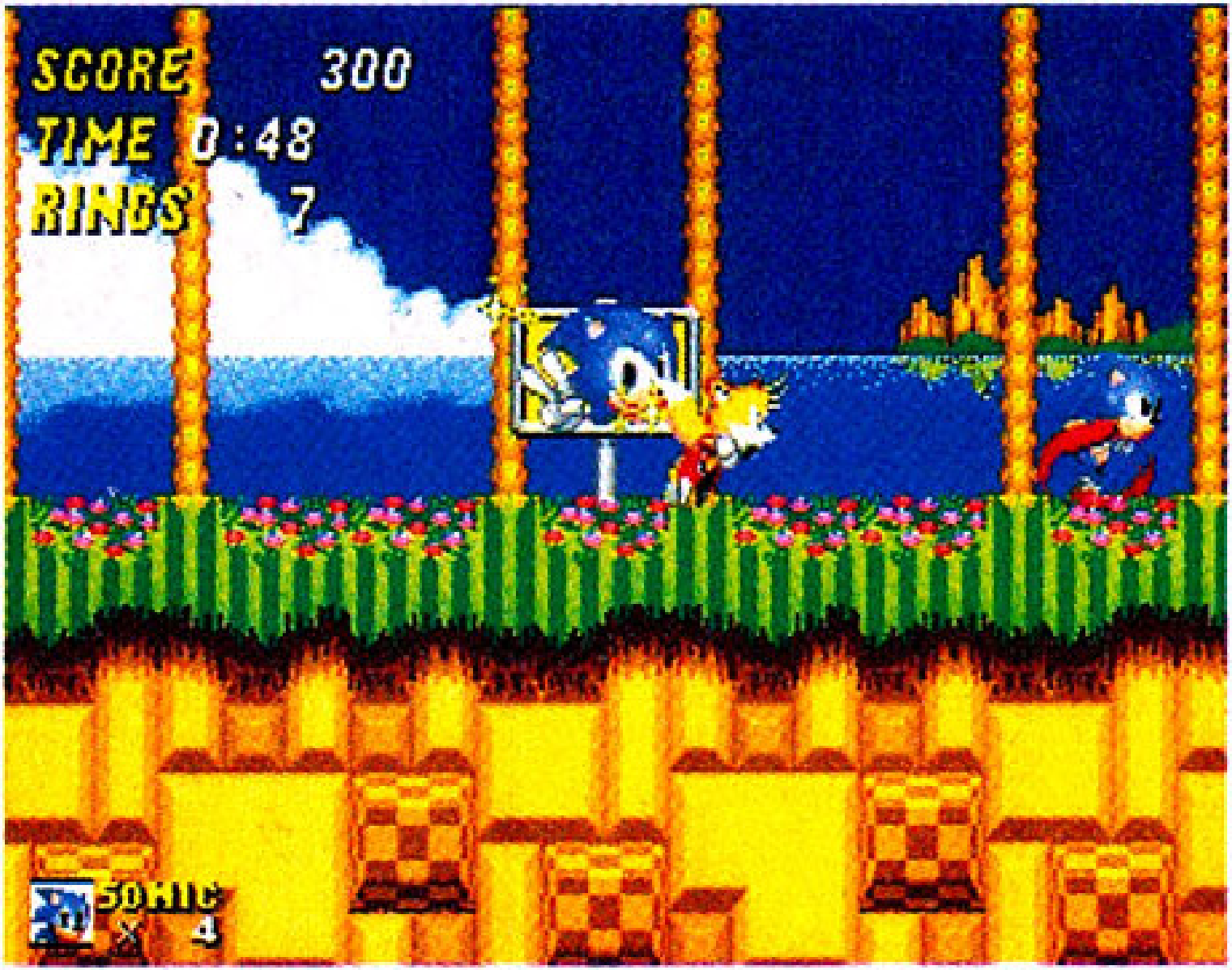


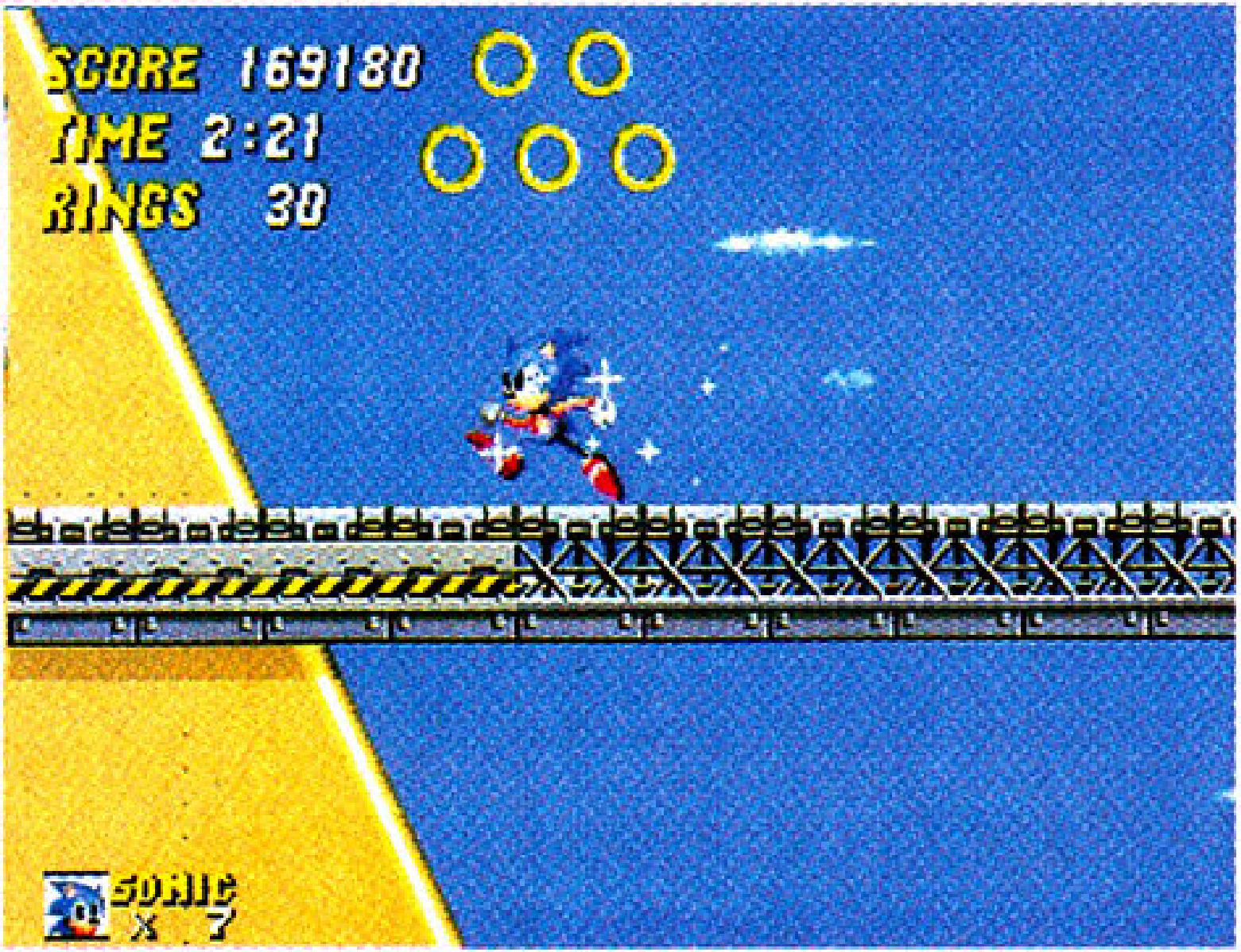
空中にポッカリ浮かんだ宝箱３つ。さて、これはどこにあるでしょう？ ちょっとした仕掛けを使えば、すぐここまでこれちゃうぞ。ヒントは誌面に隠されている（!?）。

「ソニック2」を100万倍楽しむには!?

⑤ひたすら早くクリアする

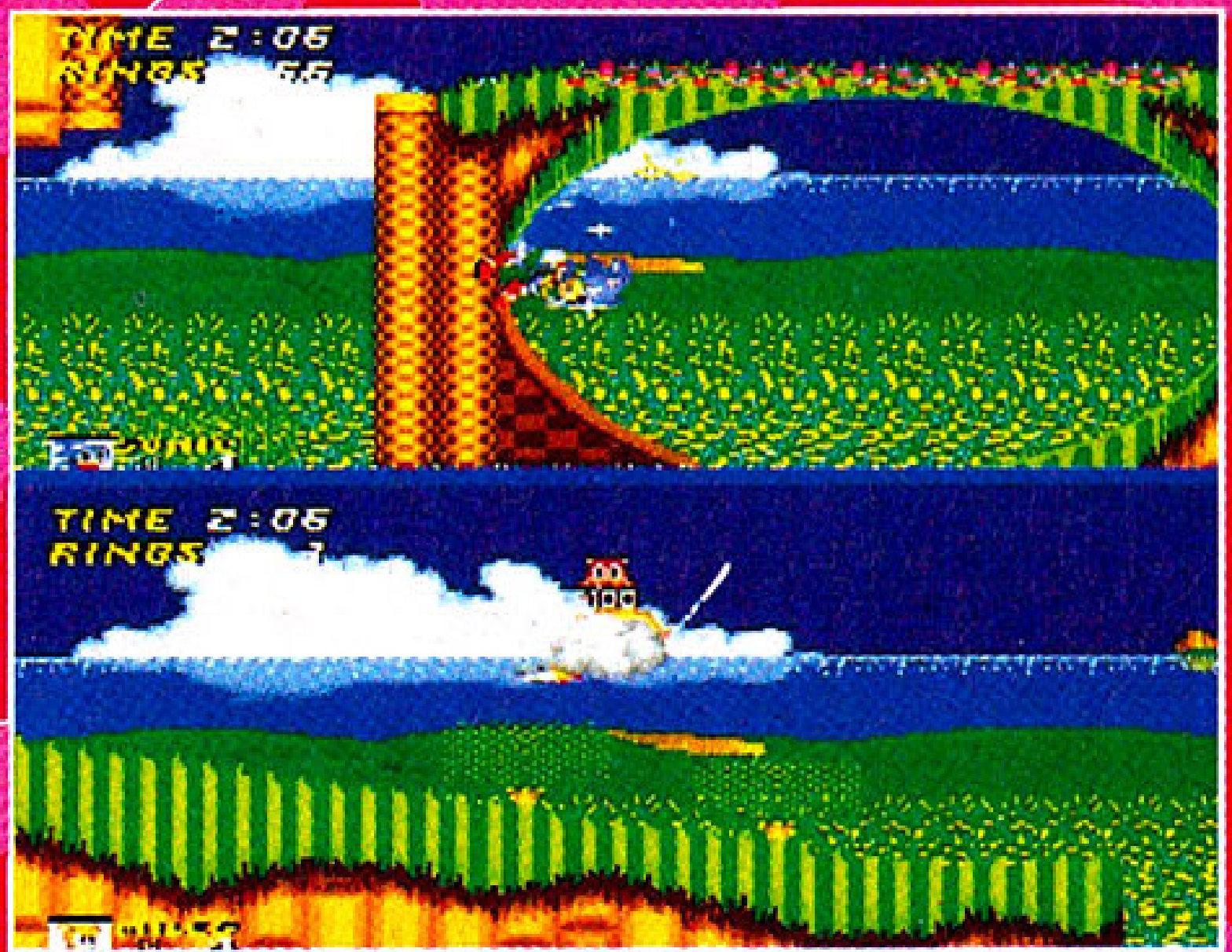
この場合、ゲームを、でなくステージを、という意味。つまりソニックのウリの１つである。疾走感を十分味わうための方法なのだ。やり方は簡単。ただひたすら走っていればいい。コインも宝箱も無理に取らない。敵も意識的には倒さない。とにかくガンガン進ませる。ただゴールのみを目指してつき進むのだ。友達とタイムを競ってもおもしろいかもね。





⑥2プレイで友達と競おう

せっかく登場したテイルスを相棒のまま放っておくのはかわいそうだ。もっと彼にも活躍の場を与えてほしい……ということで、せっかくついている２プレイ機能を楽しんでみてはどうだろう？ 友達はもちろん、両親や兄弟、いとこたちと腕を競ってみよう。途中にある？ 宝箱をうまく利用して、相手より先にゴールする。キャラクターの取り合いでケンカするなよ。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

遭難1 単刀直入に聞きます。最終ゾーンのラストに出てくるエッグマンの倒し方を教えてください。せっかくここまで来たのに、ダメージを与えることすらできません！

（東京都・まいるっす）

……

救出1 最終ゾーンはリングなしで戦うシーンだから、確実な攻略パターンが必要だ。まず、エッグマンの登場直後は距離を空けて、いったん上へ飛んでいくのを待とう。エッグマンが画面から消えるとソニックに照準が近づいてくるが、このとき画面の端（左右どちらでもいい）にうまく照準を固定させてしまおう。画面中央で固定させてしまうと、ソニックがエッグマンの背後に立たされてしまう場合があり、よけにくいミサイルが飛んでくるからだ。で、そのあと上から降りてくるエッグマンをかわすわけだが、じつはことのときが攻撃のチャンスでもある。

エッグマンが地面に降りたところを見ていると、上半身が少しだけ沈みこむから、そのときを狙って、鼻のあたりに体当たりすればいいのだ。エッグマンにダメージを与えたらすばやく反対側まで逃げて、ロケットパンチをかわそう。あとは左右対称に同じことを繰り返して、数回体当たりすれば、感動のラストだ！

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

1軍

ゾーンセレクトほか

まず、オプション画面に入ってサウンドセレクトを選んだら、19、65、09、17、の順番で曲を聞く（最後まで聞かなくてもいい）。

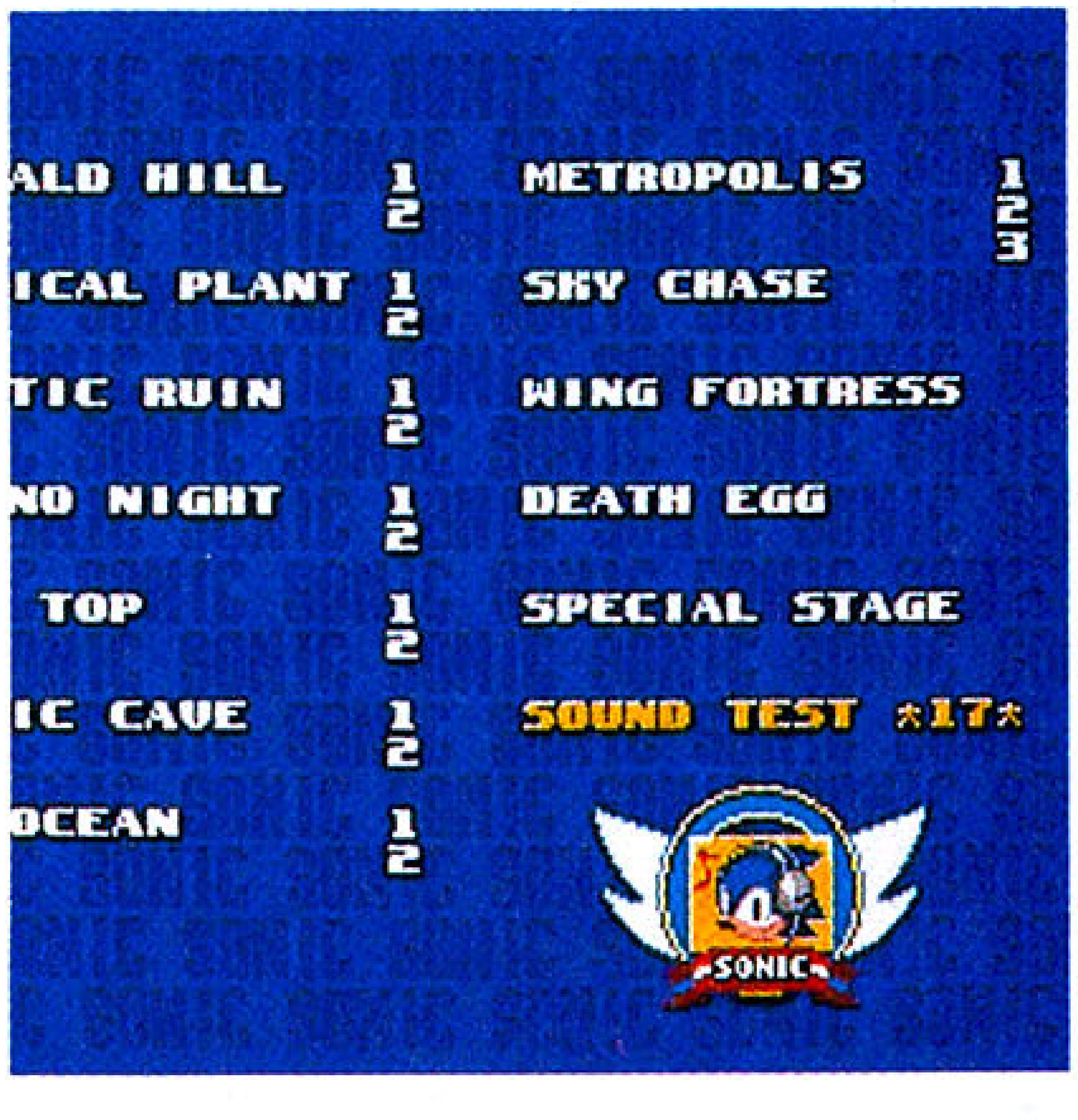
すると17番の曲を聞くと同時に、リングを取ったとき効果音が鳴るので、いったんタイトル画面に戻る（リセットでも可）。

そのあとタイトル画面で「1 PLAYER」に合わせたら、Aボタンを押さえながらスタートを押すとゾーンセレクト画面になる。

また、この裏技を入力したあと、サウンドテストで01、01、02、04の順番に鳴らすと、04の曲が流れっぱなしになる。そうしたら、「PLAYER SELECT」を選び、ここでスタートボタンを押してゲームを始めると、コンティニューが最初から14回もついている。

さらに、ゾーンセレクト画面のサウンドテスト（オプション画面のものではない）で、04、01、02、06の順番に曲を鳴らすと、いきなりカオスエメラルドが全部そろったことになる（つまり、簡単にスーパーソニックになれる）。

（東京都・詳説日本史）

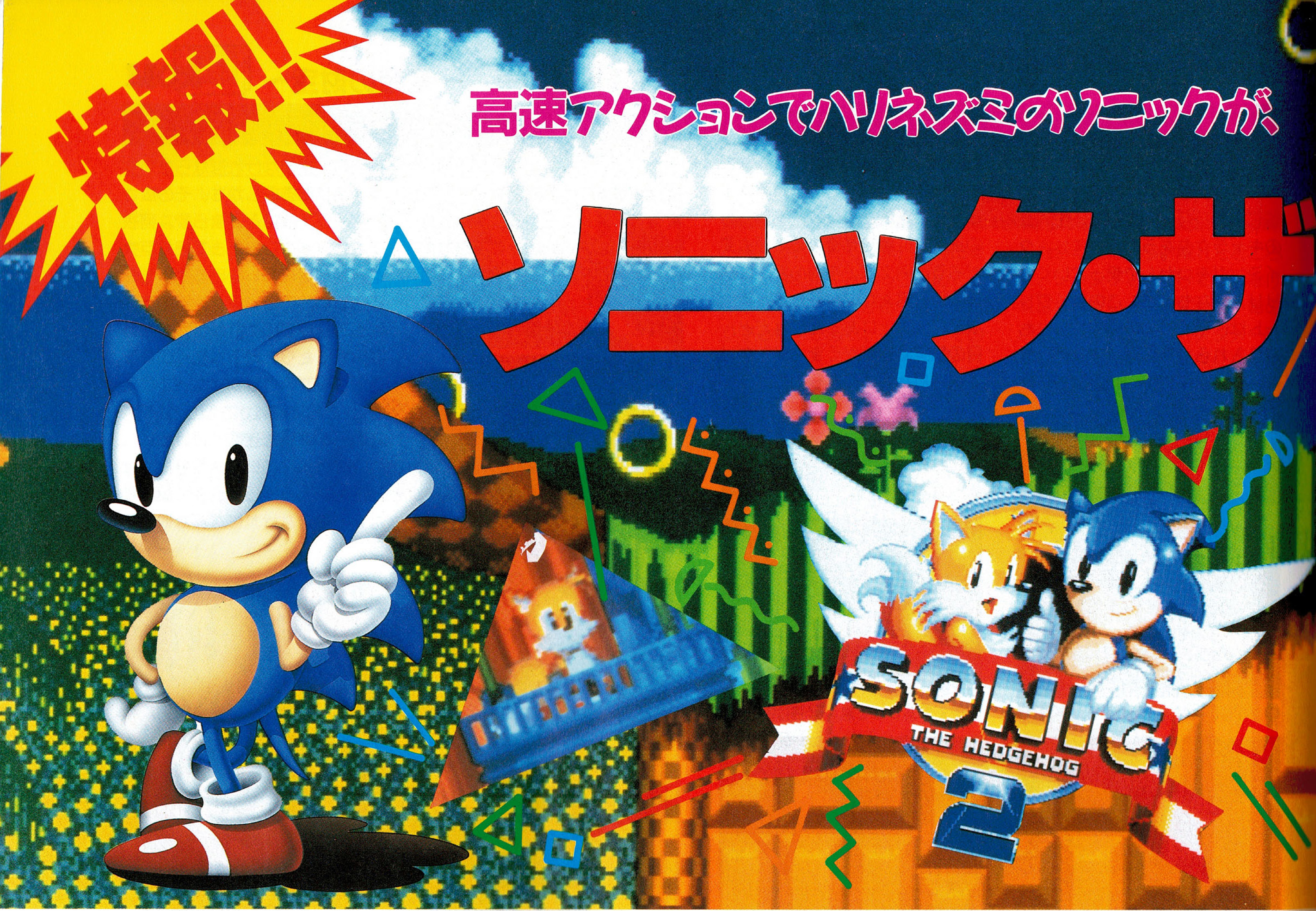

ALD HILL 1 2
METROPOLIS 1 2 3
ICAL PLANT 1 2
SKY CHASE
TIC RUIN 1 2
WING FORTRESS
NO NIGHT 1 2
DEATH EGG
TOP 1 2
SPECIAL STAGE
IC CAVE 1 2
SOUND TEST *17*
OCEAN 1 2
SONIC

サウンドテストで19、65、09、17の順に聞く。あとはタイトルに戻ってA＋スタートボタンだ。参考までに、この数字をつなぐと開発者の中裕司さんの生年月日になるのだ（ソニック２のチラビデオを見ればわかるぞ）。

特報!!

高速アクションでハリネズミのソニックが、

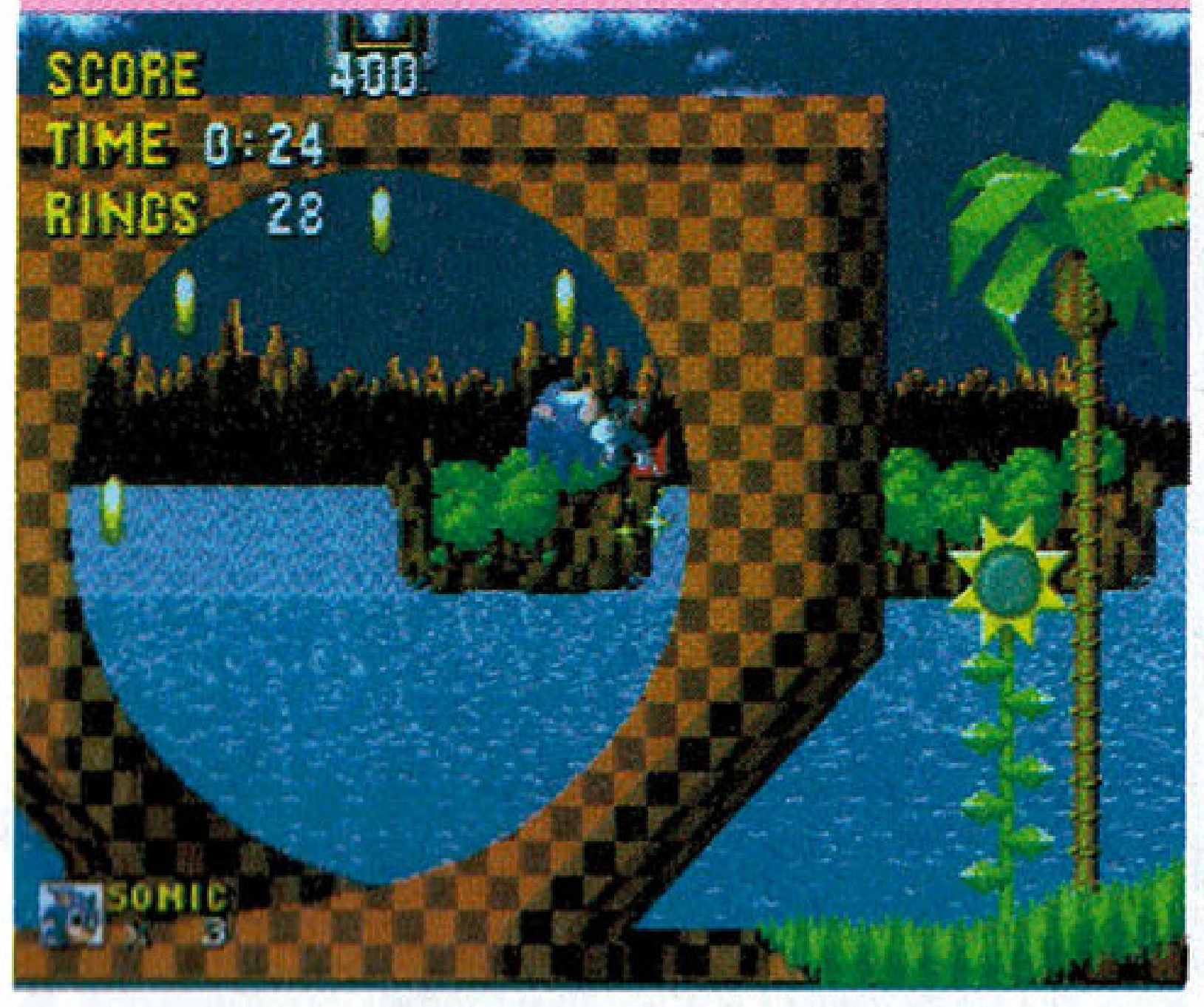
ソニック・ザ


SONIC
THE HEDGEHOG
2

ソニックが新しい仲間を連れて帰ってきた!

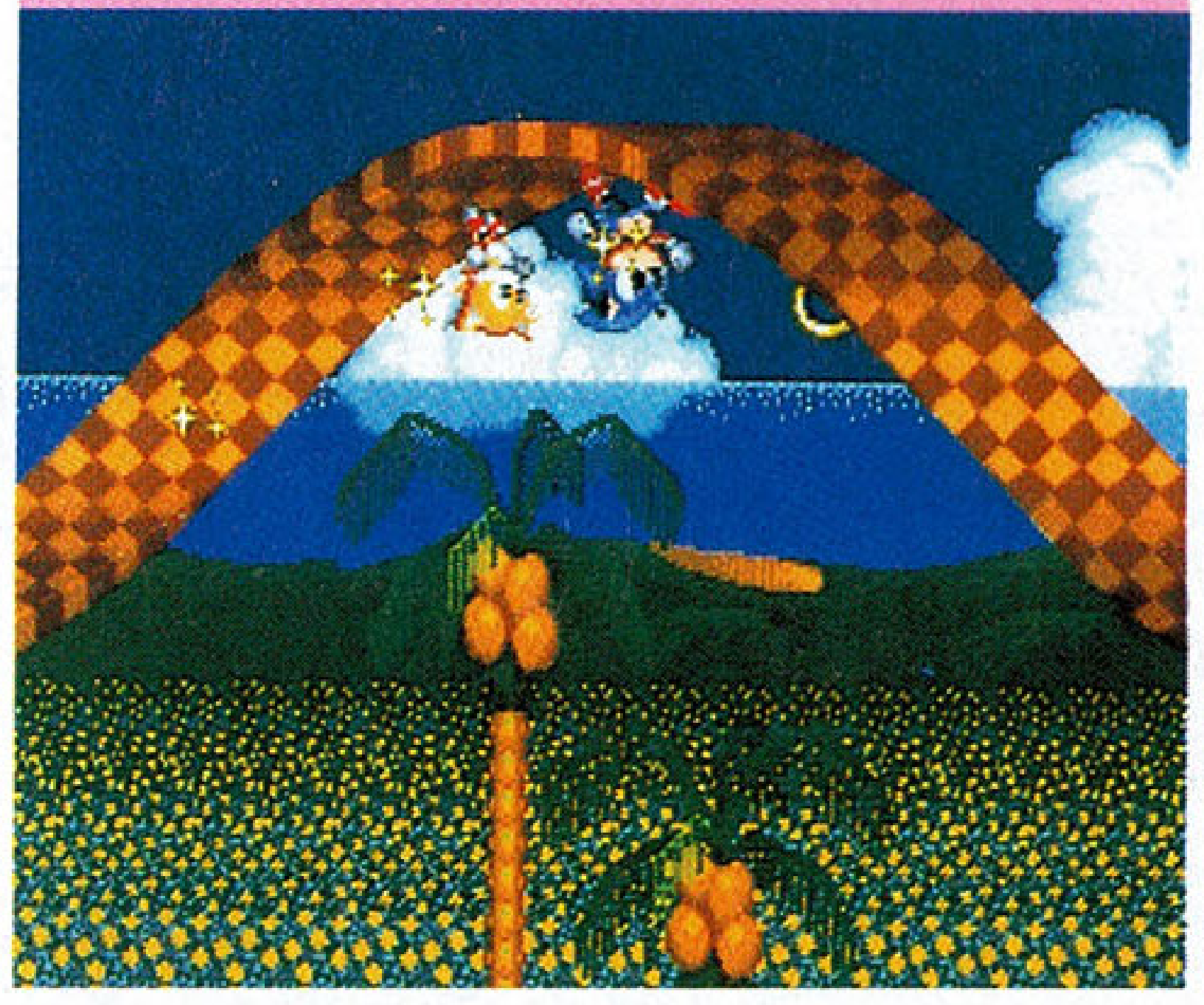
セガのマスコットキャラのソニックが再登場／　現在アメリカで制作中で、まだ詳細は不明だが、スピード感あふれるゲームという基本コンセプトは前作と同じだ。今回は、時間旅行の能力を身につけたソニックがDr.エッグマンを追いかけて恐竜時代から未来まで冒険する物語。また、2人同時プレイも可能になるらしい。さらに新キャラが初登場。役割はソニックの仲間という以外、決まっていない。右のジェネシス版『2』のイメージイラストで、右端にひょっこり顔をだしているキャラがそれだ。名前は「テール」の予定。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

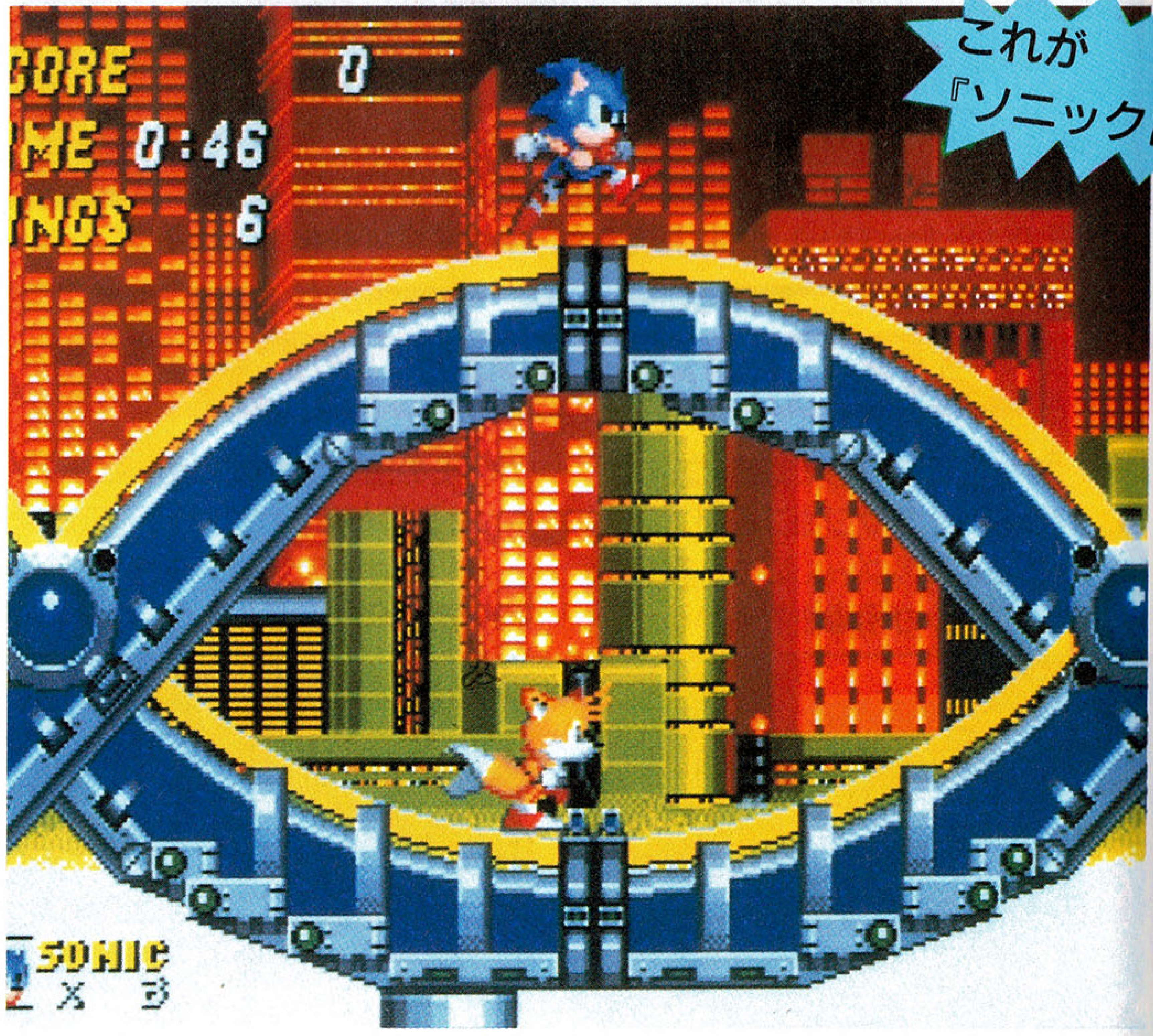

SCORE 400
TIME 0:24
RINGS 28
SONIC

⬆メガドライブのソフトの中で人気、完成度がともに高かった

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



⬆'92年11月に発売予定。前作をこえる内容になってほしい


これが『ソニック2』
CORE 0
ME 0:46
NGS 6
SONIC
× 3

⬆『2』のゲーム画面。近未来の時代だろうか、ビルが建っている

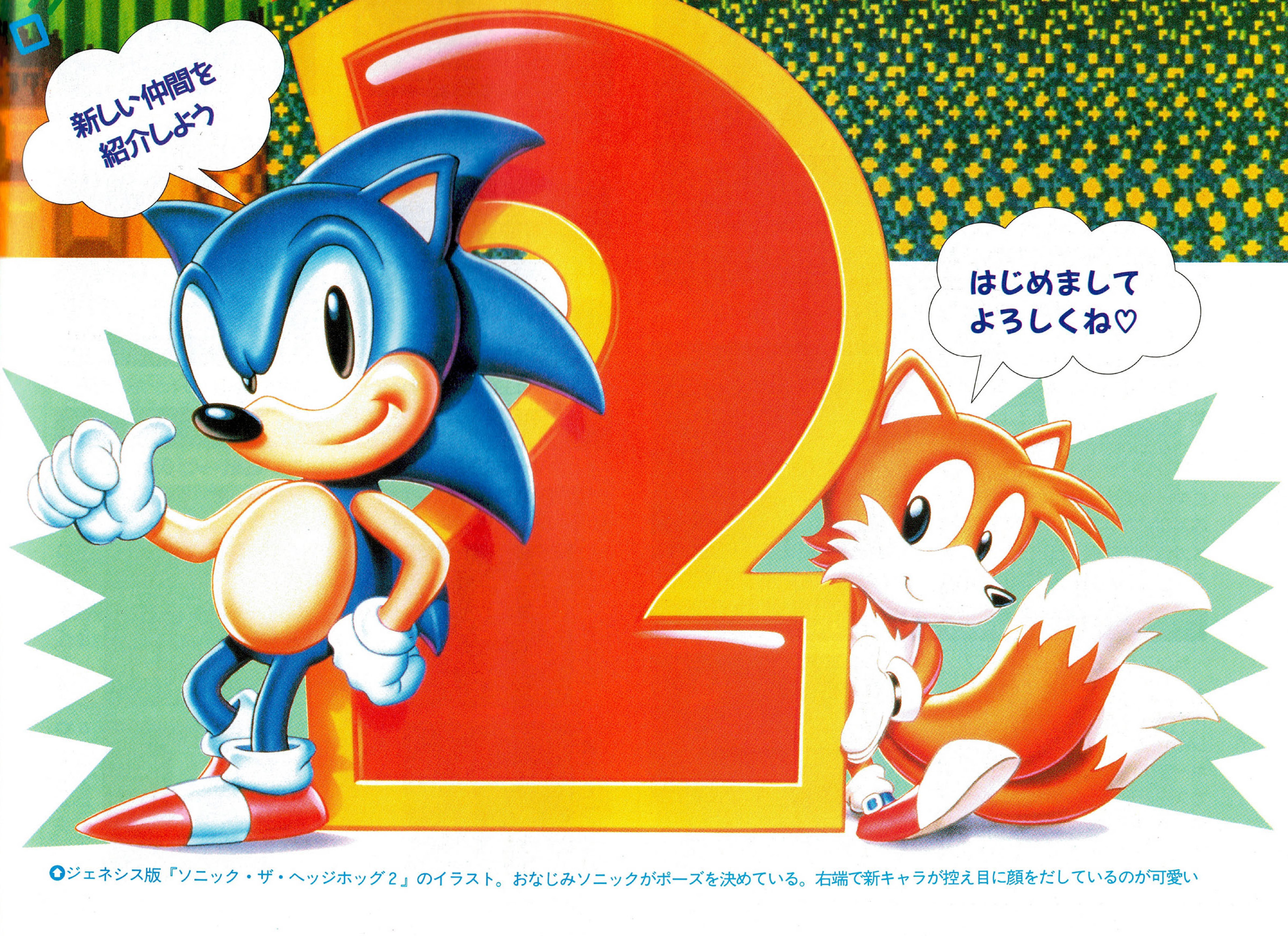
©SEGA

宿敵Dr.エッグマンを倒すために再び登場!

・ヘッジホッグ2

'92SUMMER CES、東京おもちゃショーで発表された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』。入手した画面写真と取材で得た情報を基に編集部でどのようなゲーム内容になるのか、予想をしてみたぞ!!

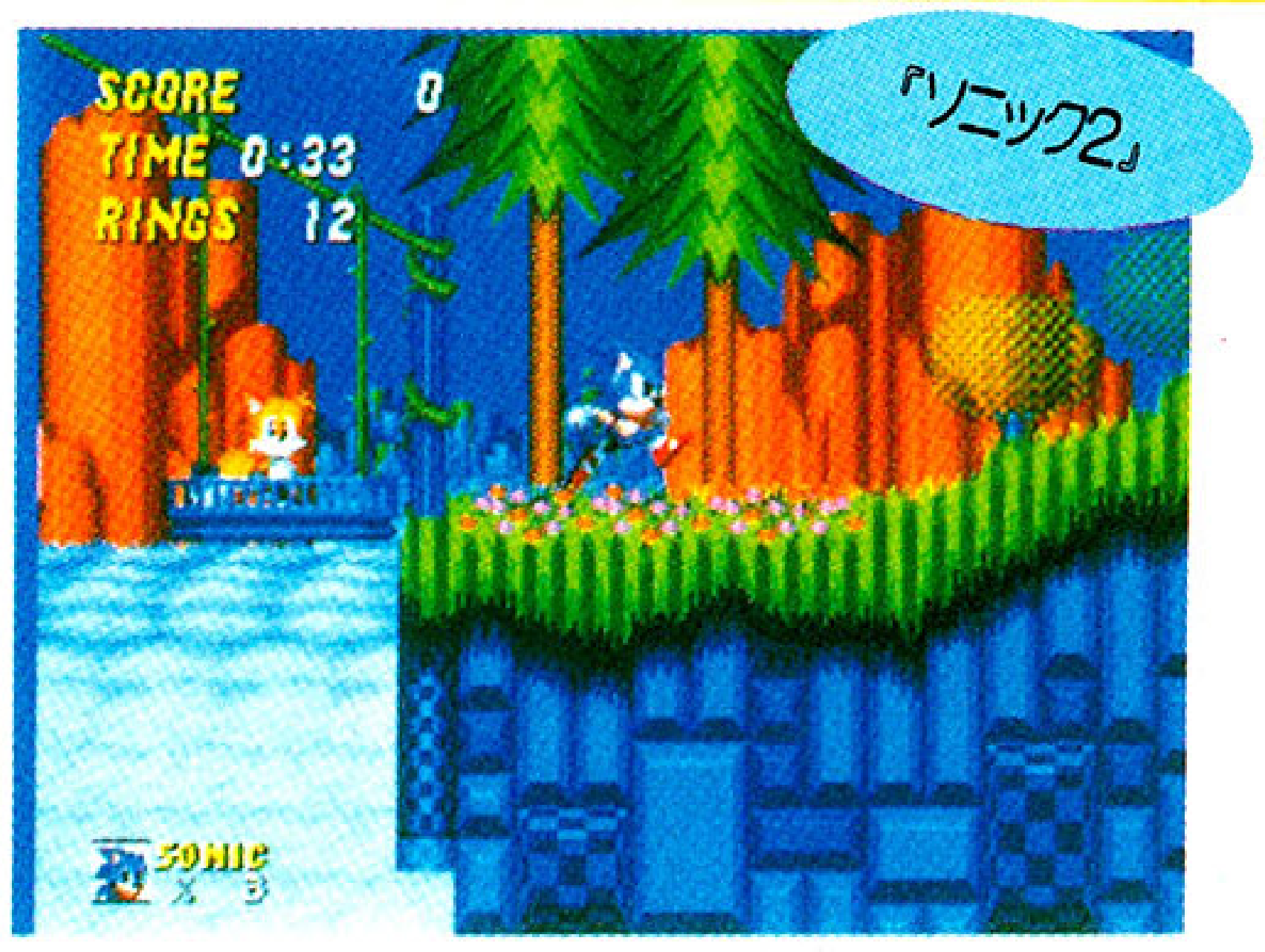
発売予定日	11月	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	50%(7月20日現在)


新しい仲間を紹介しよう
はじめまして よろしくね♡

⬆ジェネシス版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』のイラスト。おなじみソニックがポーズを決めている。右端で新キャラが控え目に顔をだしているのが可愛い

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』を編集部が予想する!!

現在、製作中の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』。取材で得た情報を基に編集部で予想してみる。基本的には前作のゲームシステムを活かした作品になるようだ。8メガに容量アップ(前作は4メガ)したことによりステージ数、攻撃方法やトラップなどが前作よりも豊富になるのではないか？

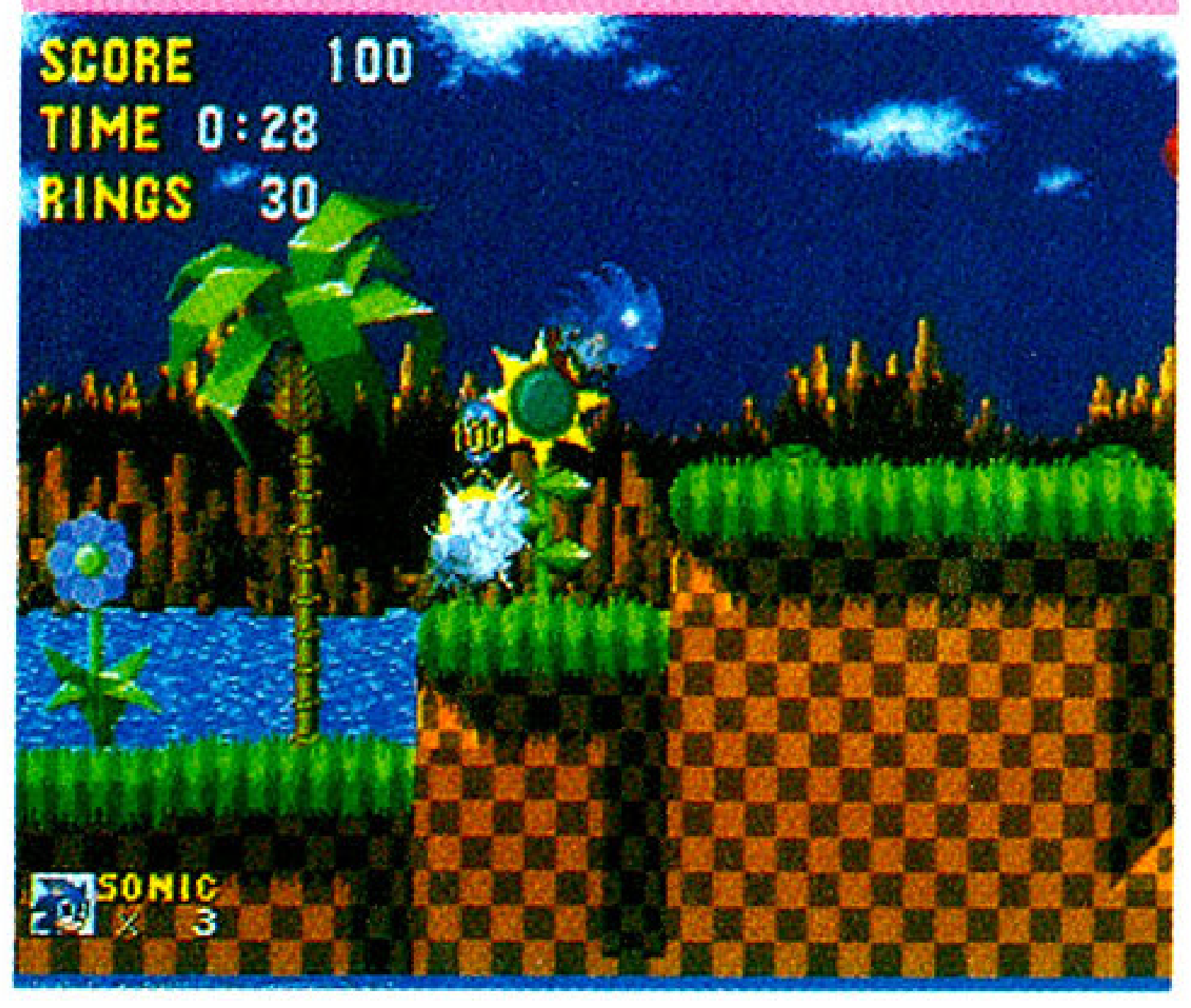

SCORE 0
TIME 0:33
RINGS 12
『ソニック2』

ゲームシステムは前作のまま

ソニックの攻撃

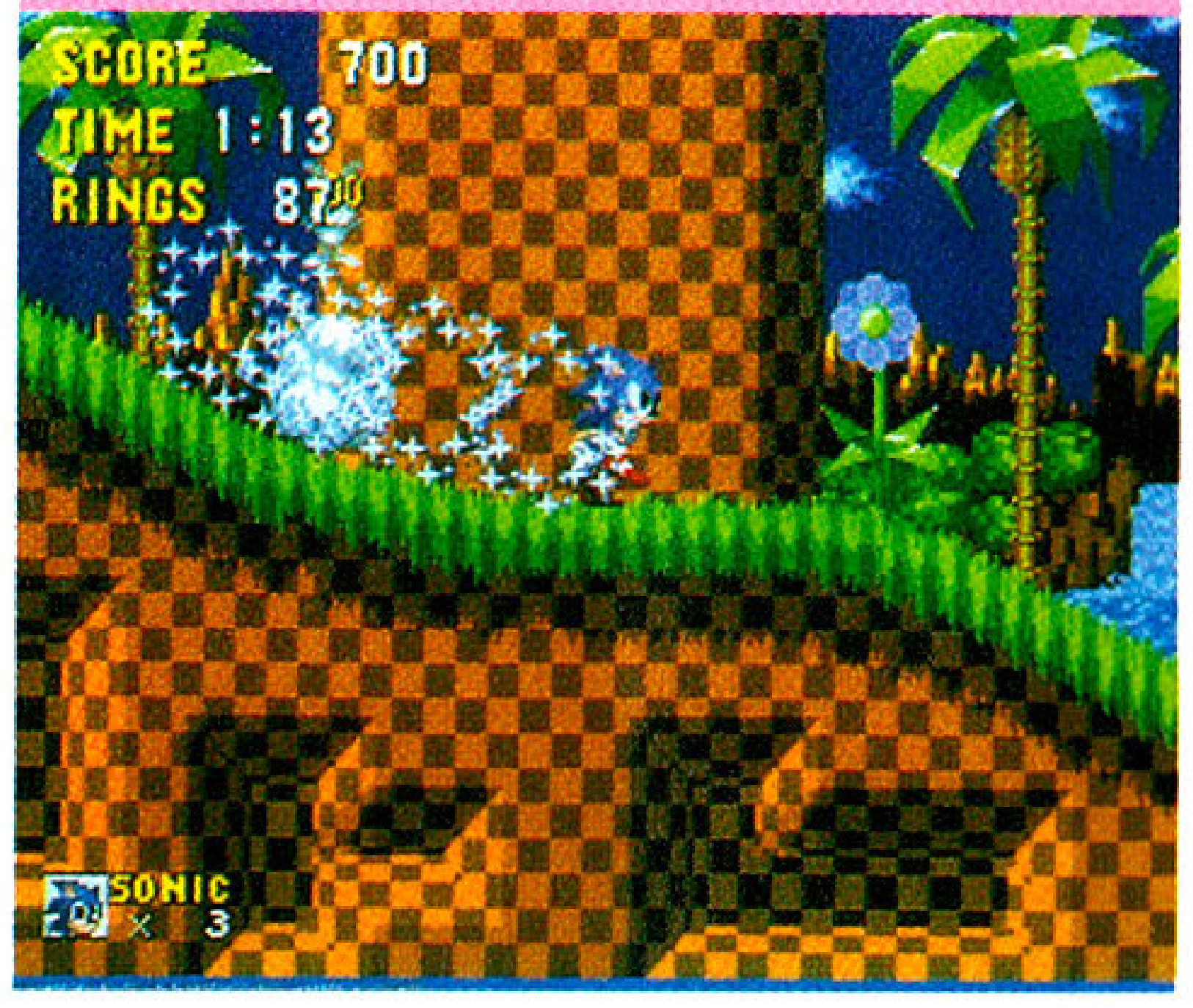
前作でのソニックの攻撃は、「スーパーソニックスピンアタック」と無敵アイテムを使った攻撃の2つがあった。『2』ではそれらにプラスして「ニューサイドキック」という攻撃がある。くわしい内容は不明だが、名前からキック攻撃と想像できる。

スーパーソニックスピンアタック


SCORE 100
TIME 0:28
RINGS 30

体をまるめての基本的な攻撃

無敵アイテム

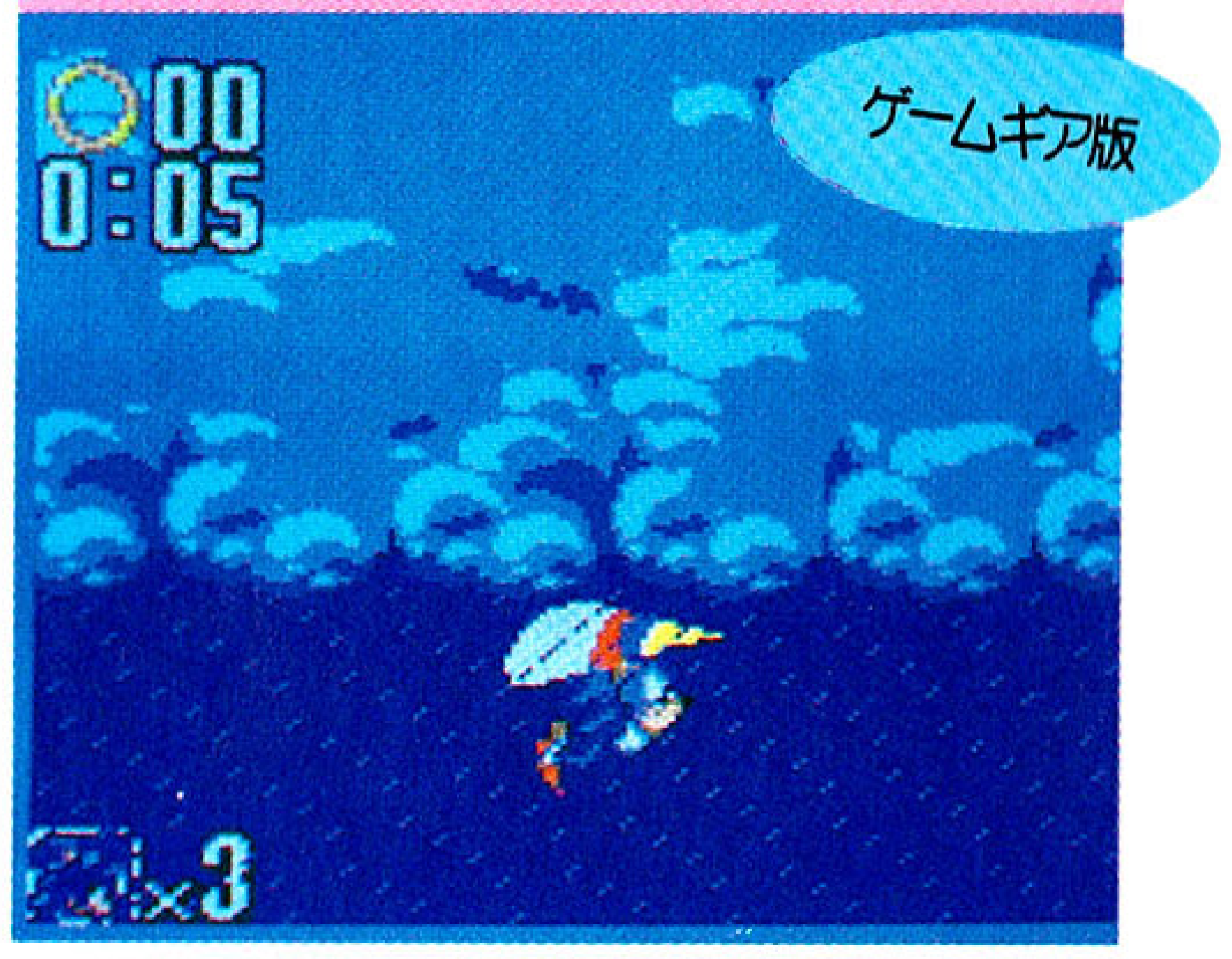

SCORE 700
TIME 1:13
RINGS 87

無敵アイテムで敵に体当たり

アクション

『2』でのソニックは時間旅行ができ、Dr.エッグマンを追い恐竜時代から未来まで冒険の旅をする。また『2』でも物の上に乗って移動するアクションがあるようだ。ゲームギア版の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』は、グライダーに乗って気持ち良さそうに空を飛ぶ場面があり、とても楽しそう。メガドライブ版『2』でもそのような場面があるだろうか？

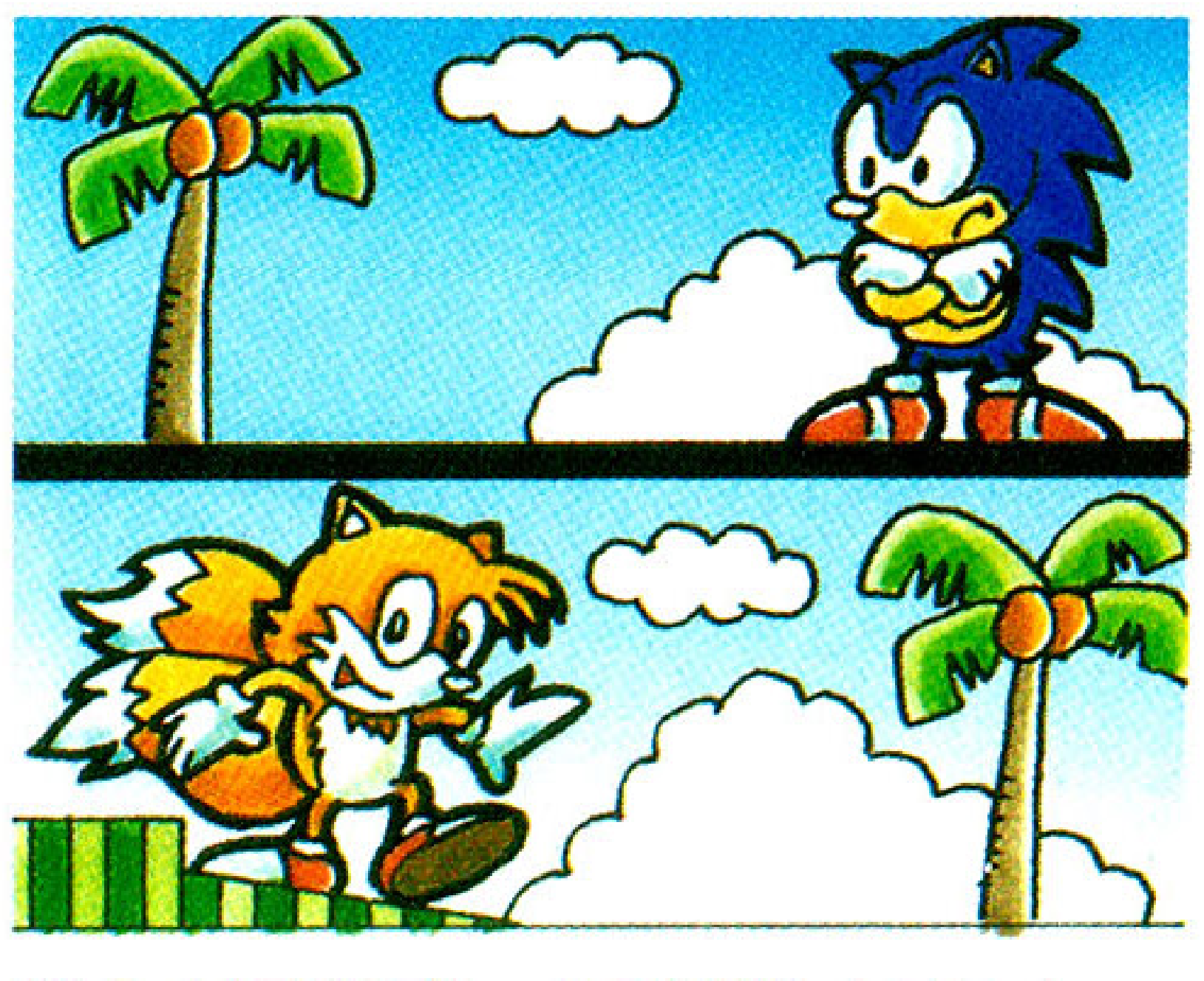
飛ぶ


00
0:05
ゲームギア版
3

グライダーを使って空を飛ぶ

2人同時プレイ可能

新システムとして2人同時プレイのプランを検討中とのこと。具体案としては、上下分割画面でプレイヤーがそれぞれソニックと新キャラの仲間を操作、協力しあってステージクリアをめざす、というもの。実際に採用となれば、高速アクションを友達と2人で味わえる、楽しみなシステムといえる。

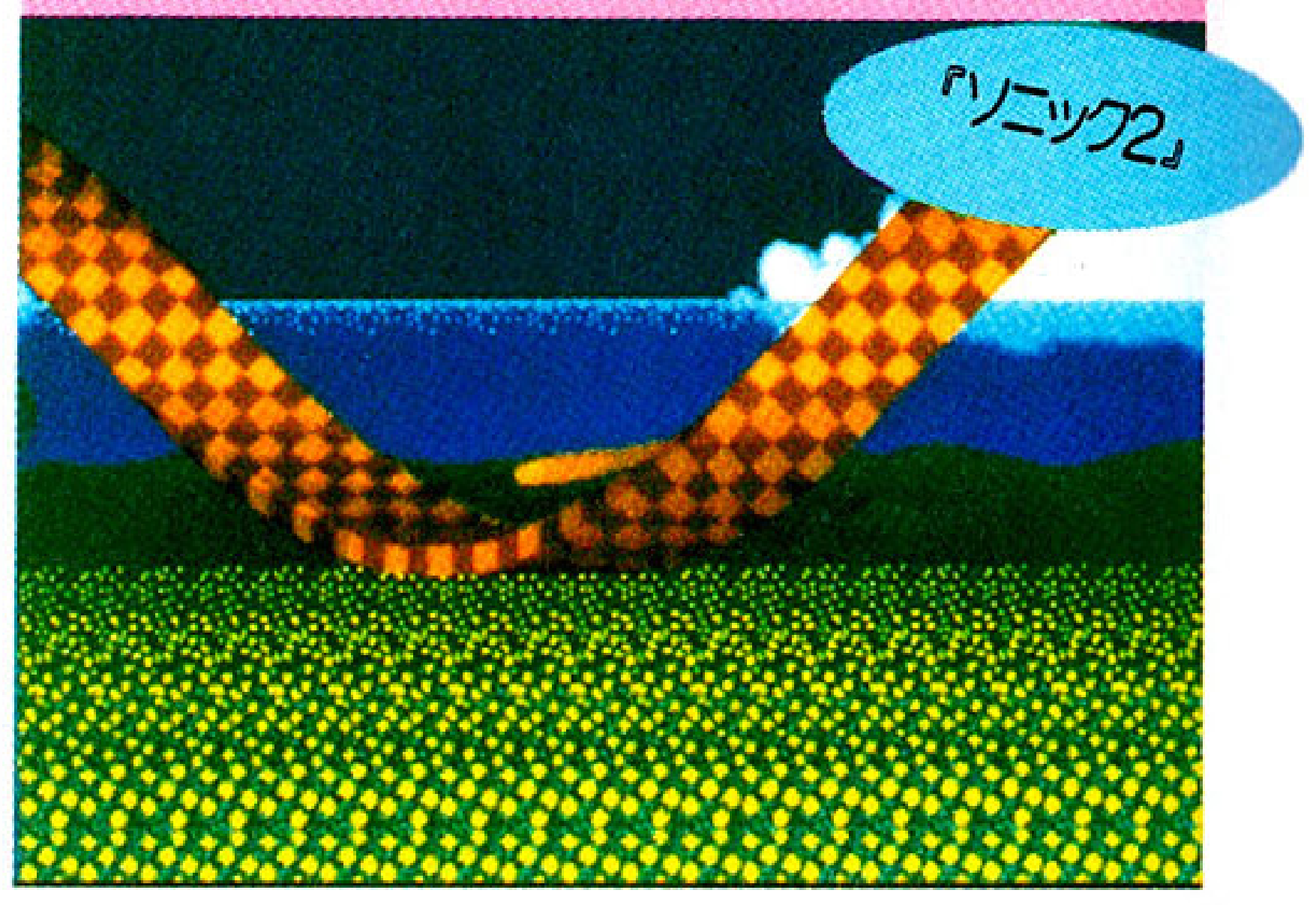


2人同時プレイの予想イラスト

トラップ

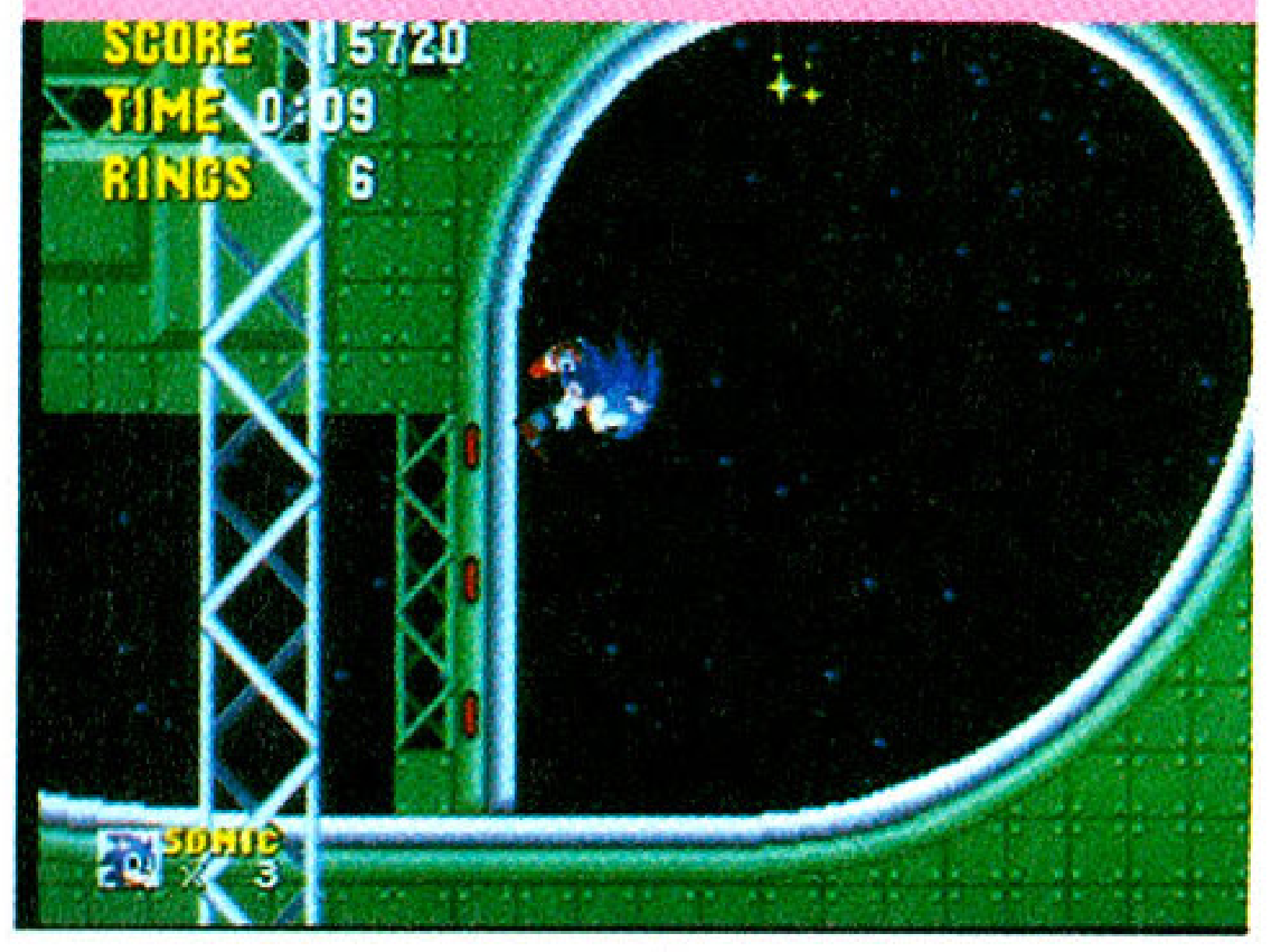
高速アクションがウリであるこのゲーム。そのだいご味を生む回転などのトラップは今回も健在。『2』では、らせん状のループが出てくることが判明。前作での360度ループや、アドベンチャー的要素もあったスイッチ、ソニックが触れると押し出されるスプリングなど、好評だったトラップは当然『2』にもあるだろう。

らせん状ループ



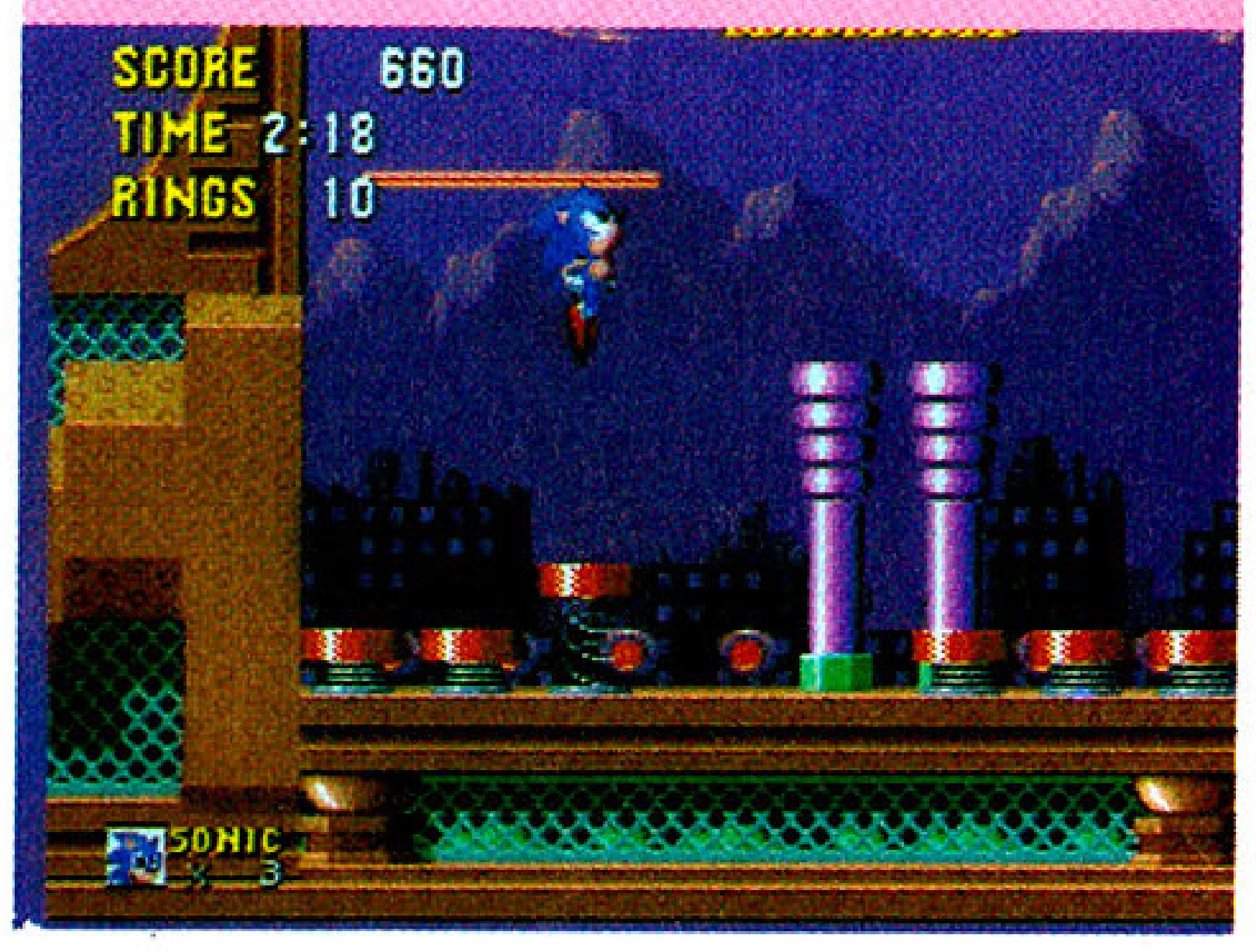
『2』ではらせん状ループがでる

360度ループ


SCORE 15720
TIME 0:09
RINGS 6

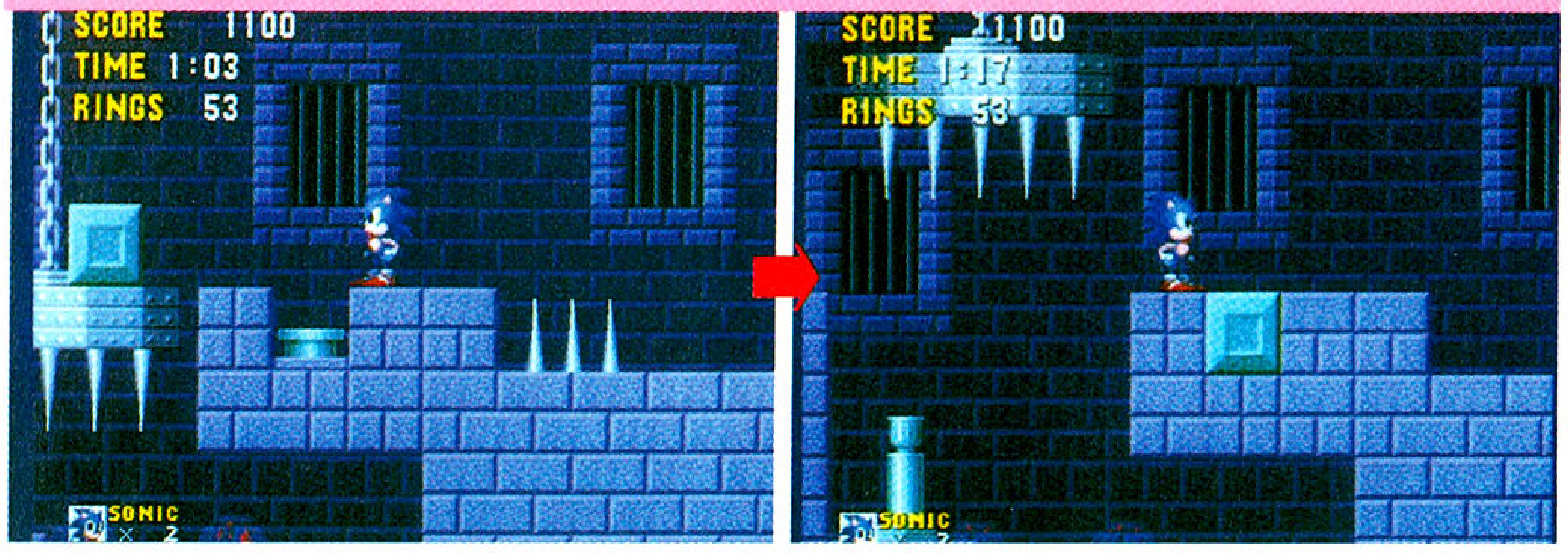
勢いをつけないと走り抜けない

スプリング


SCORE 660
TIME 2:18
RINGS 10

上に乗ると高くジャンプできる

スイッチ

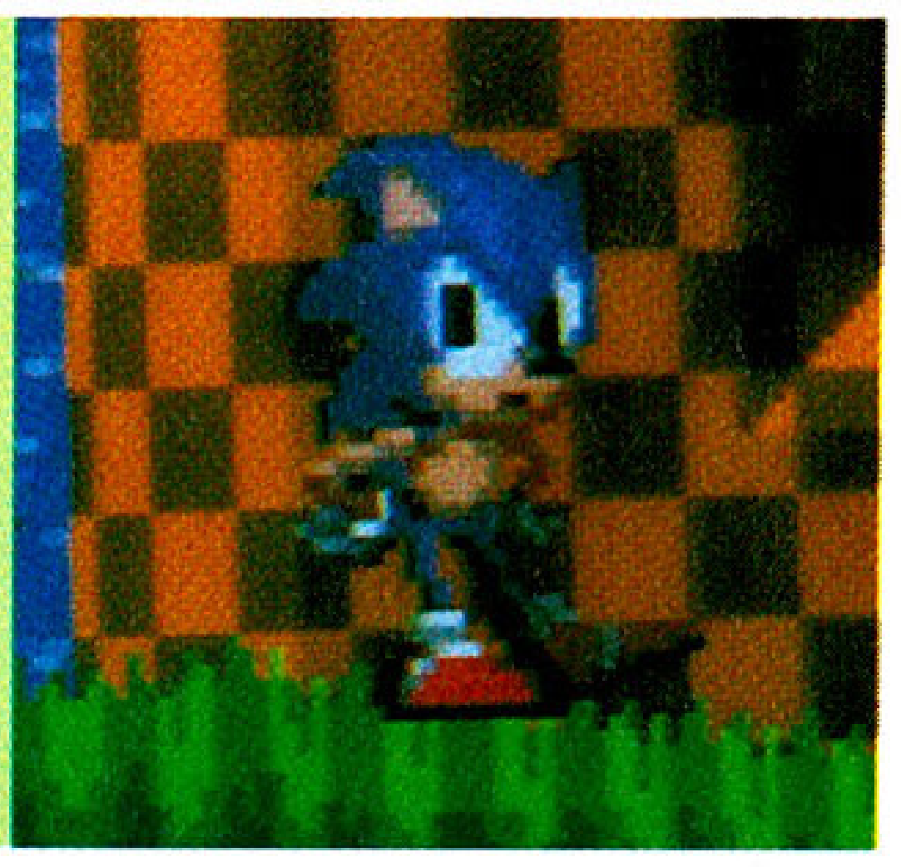

SCORE 1100
TIME 1:03
RINGS 53

スイッチは上に乗ったり物を置くと、ドアや足場がひらかれ、先に進める

ソニックの表情

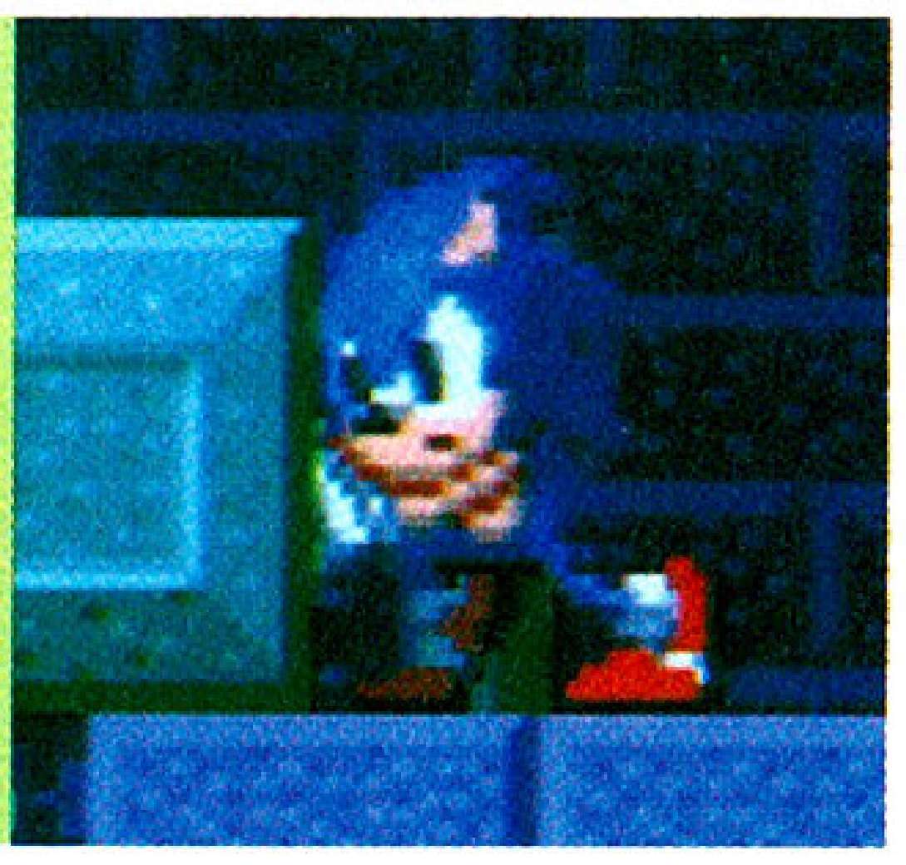
ソニックの魅力の一つの表情は、今回も楽しませてくれるだろう。前作ではしばらくの間なにもしないでいると、ソニックが足を動かしてこちらをにらみつけた。そんな細かい演出がユニークだった。

イライラする



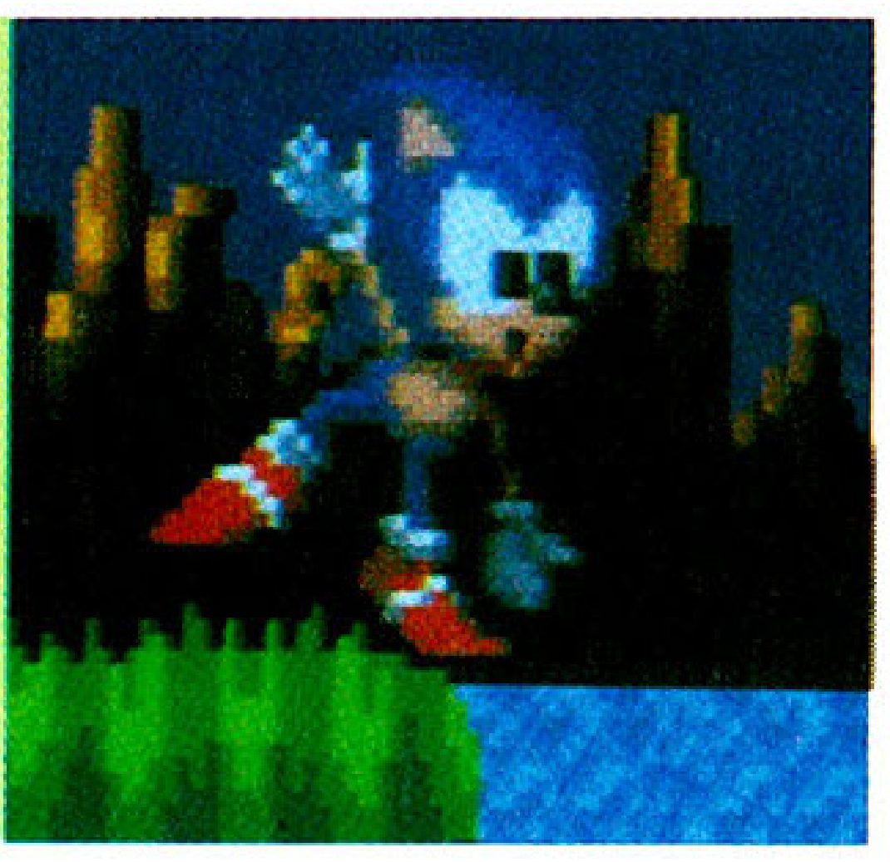
何も動かさず、じっとしていると怒る

押す



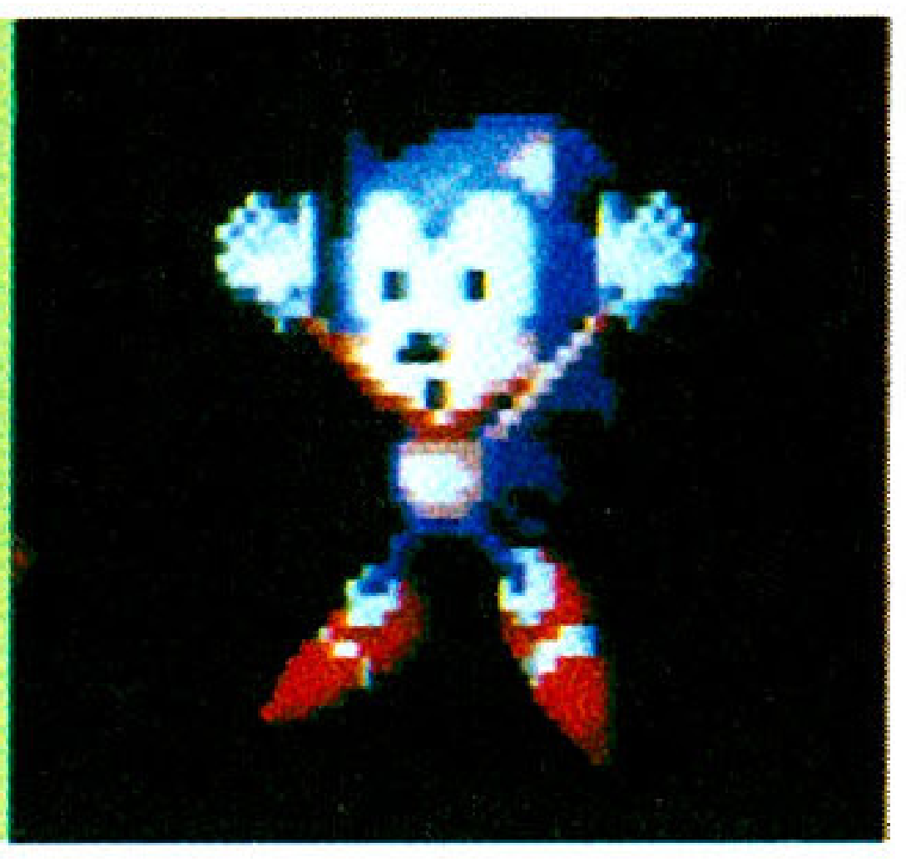
大きな物を必死な姿で押している

落ちそうな時



落ちそうになると手を振り回してこらえる

死ぬ

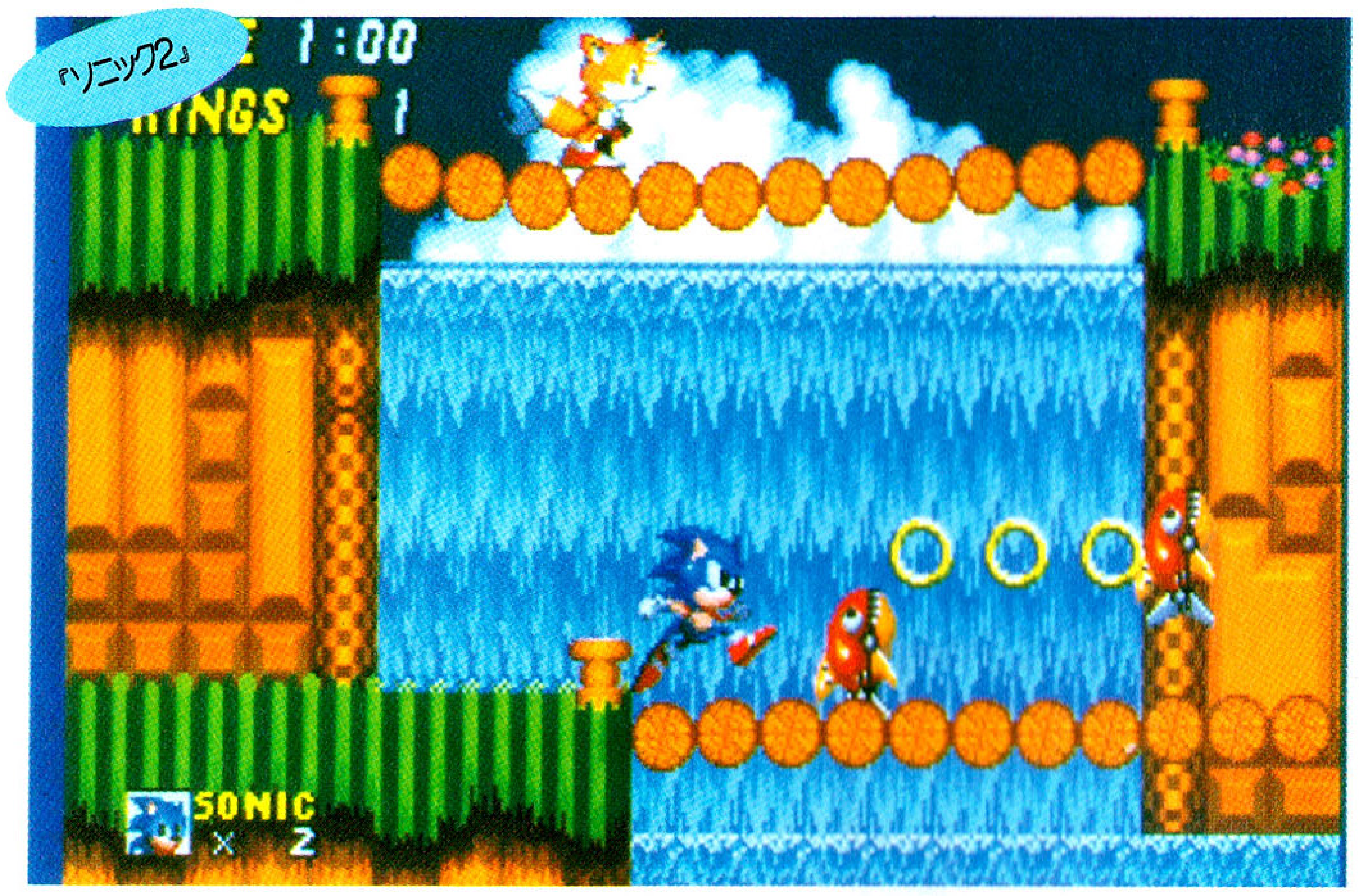


死ぬときの姿。できるかぎり見たくない

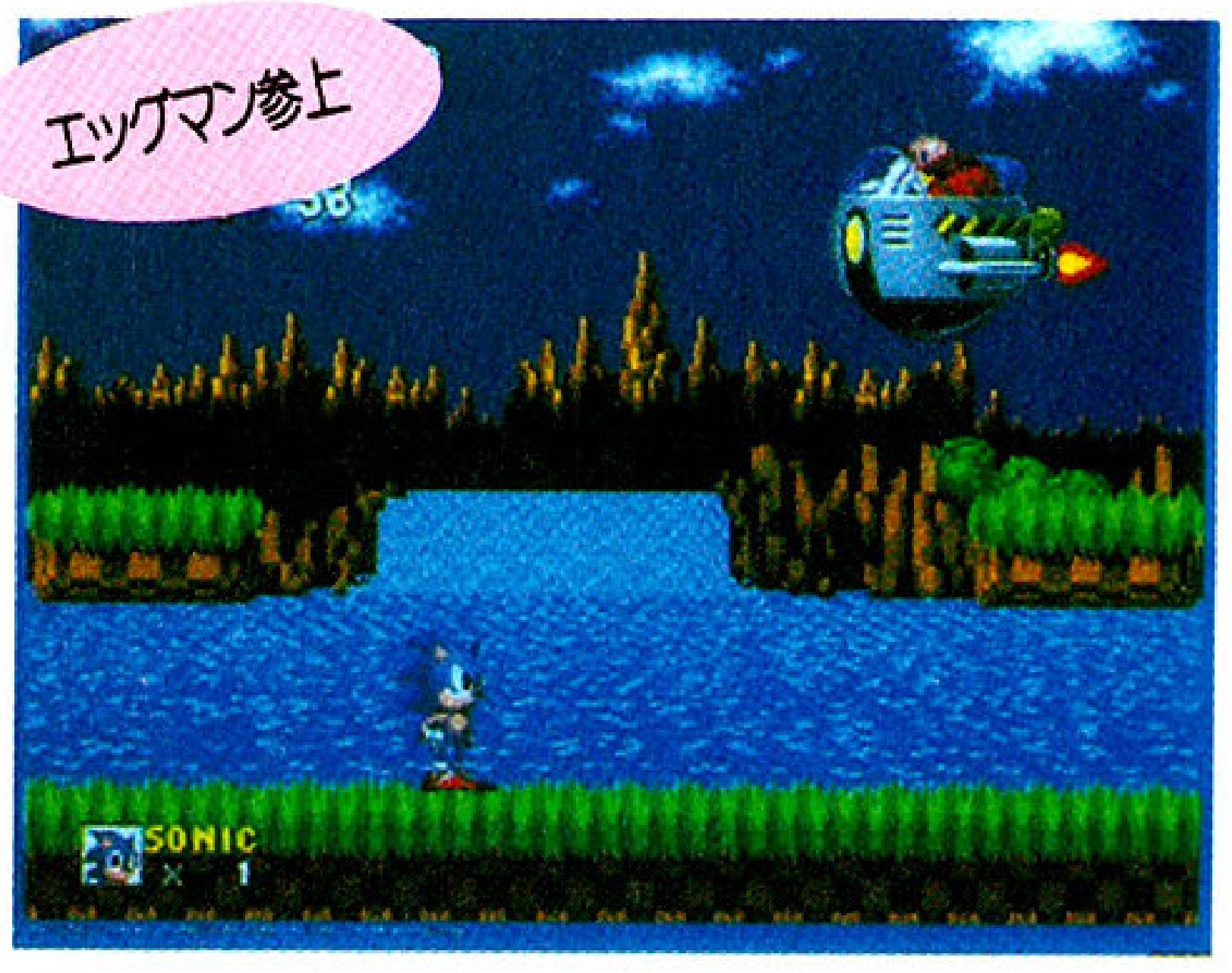
※特に明記のない写真は、すべて前作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のものです

対決再び！Dr.エッグマンがおそってくる

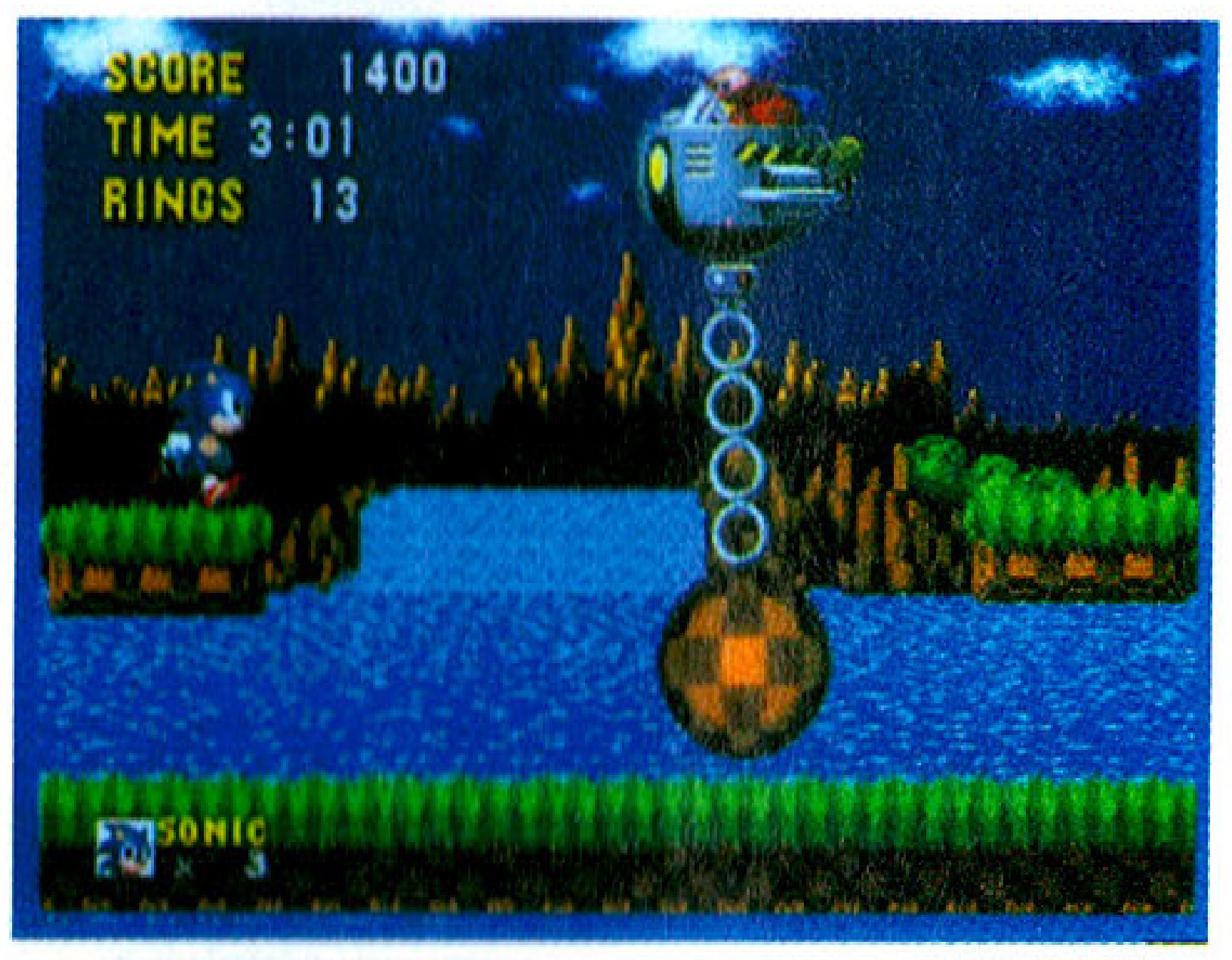
『2』でのソニックの敵はもちろん宿敵Dr.エッグマンだ。恐竜時代から未来にかけて時間旅行をしながら悪事をはたらく。具体的な内容は不明だが、「デスエッグ」という名前の新兵器が登場することが判明。ソニックはその兵器を破壊しなくてはならない。



Dr.エッグマンの野望を阻むためにソニックと新キャラの冒険が始まる



Dr.エッグマンが現れ…

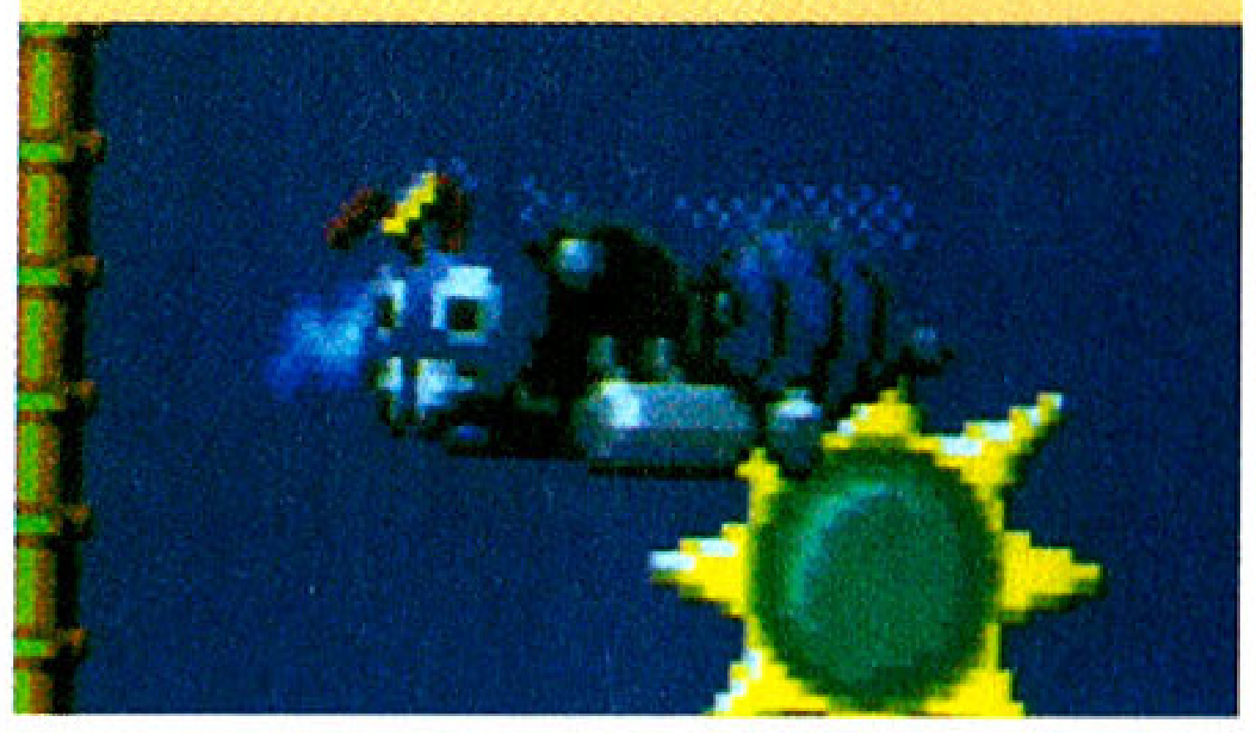


多彩な攻撃でソニックをおそう

『1』と『2』の同キャラを比較

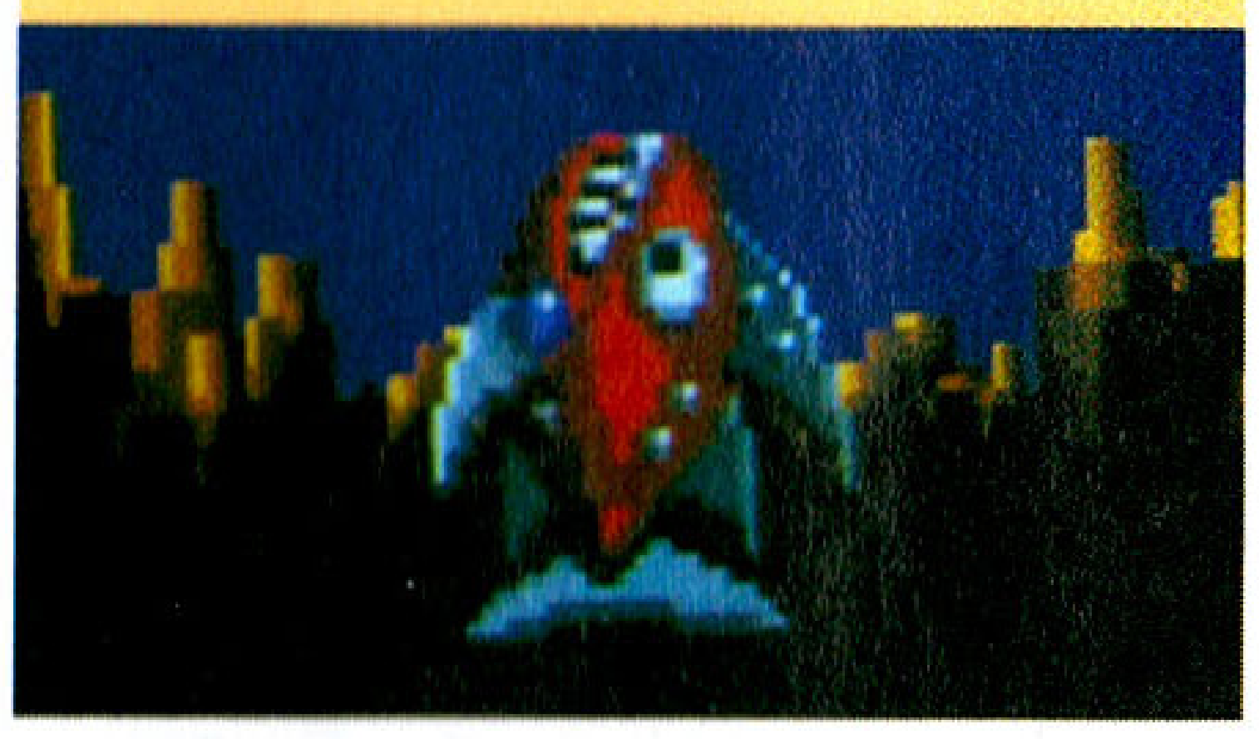
『2』の敵キャラの写真が何点か発表されている。その中で前作にも出てきたキャラクタがいるので比較してみたい。出現パターンや攻撃などは前作の時とほとんど同じようだ。色は『2』の方が全体的に派手なカラーリングにまとめられている。

『1』のビートン



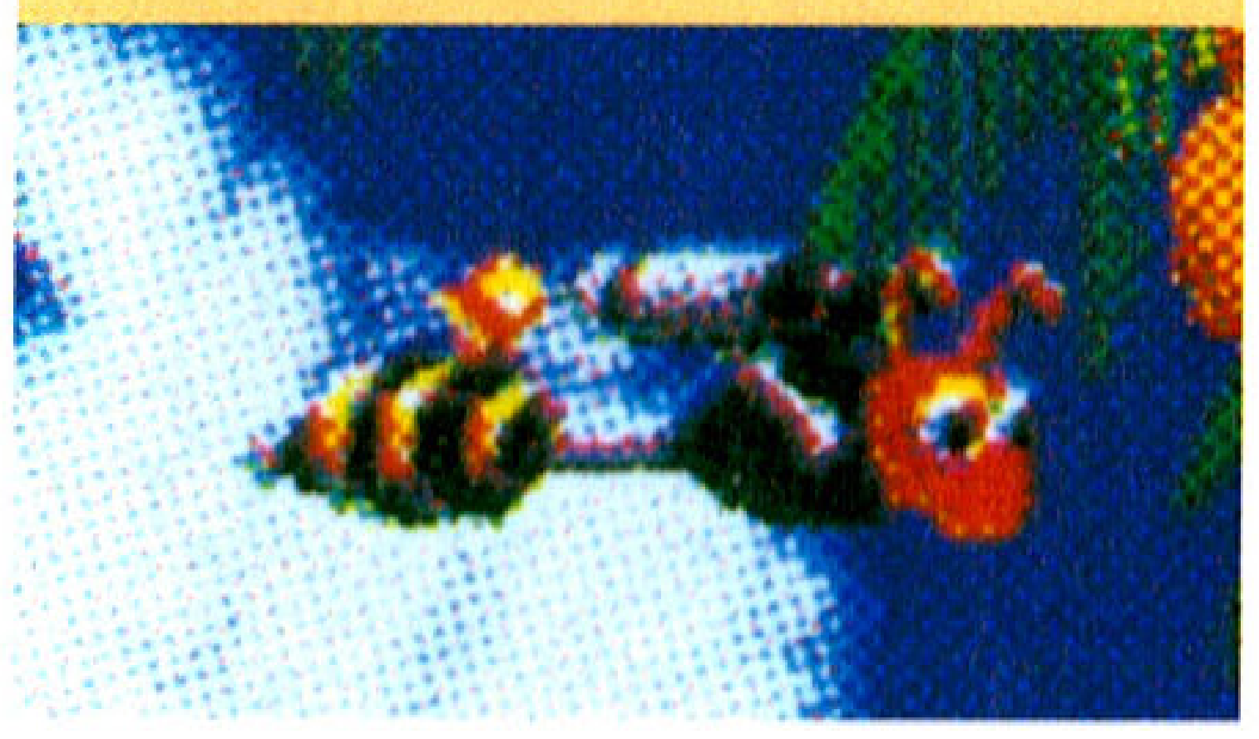
黒色でなんとなくアリのようだ

『1』のバタバタ



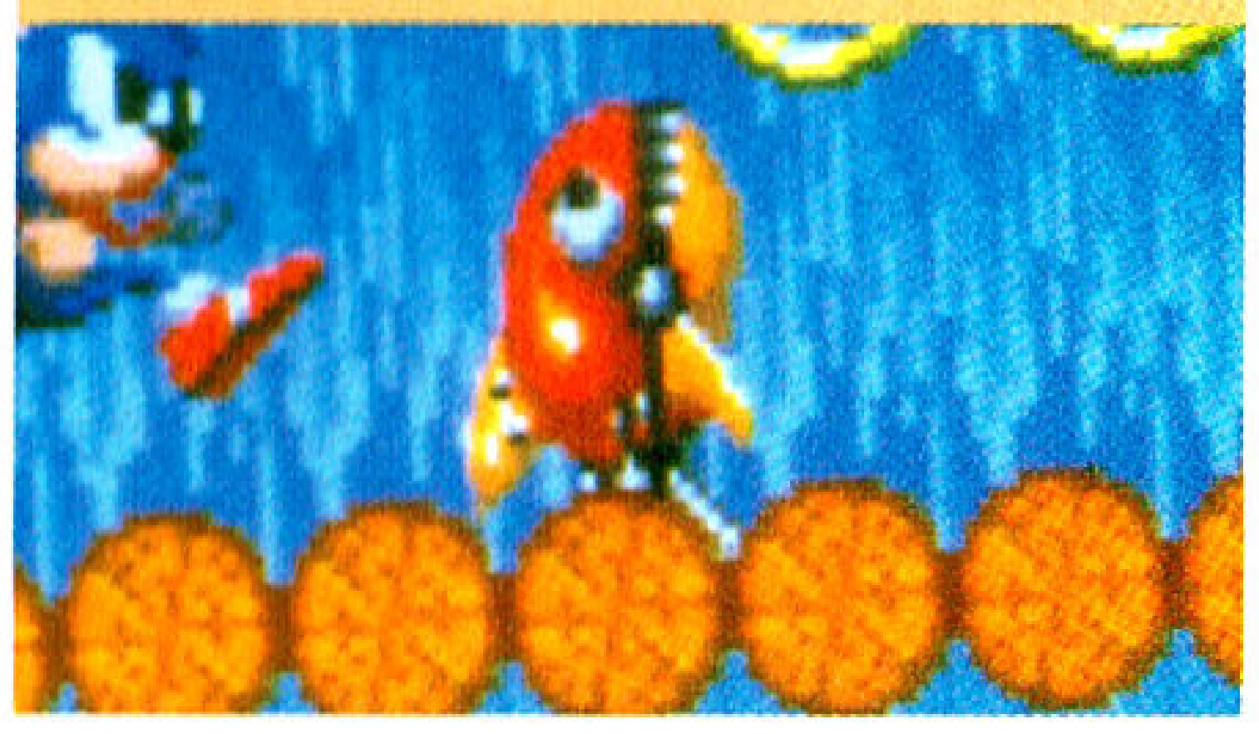
ロボット的な質量感がない

『2』のビートン



派手な色でハチだと判別できる

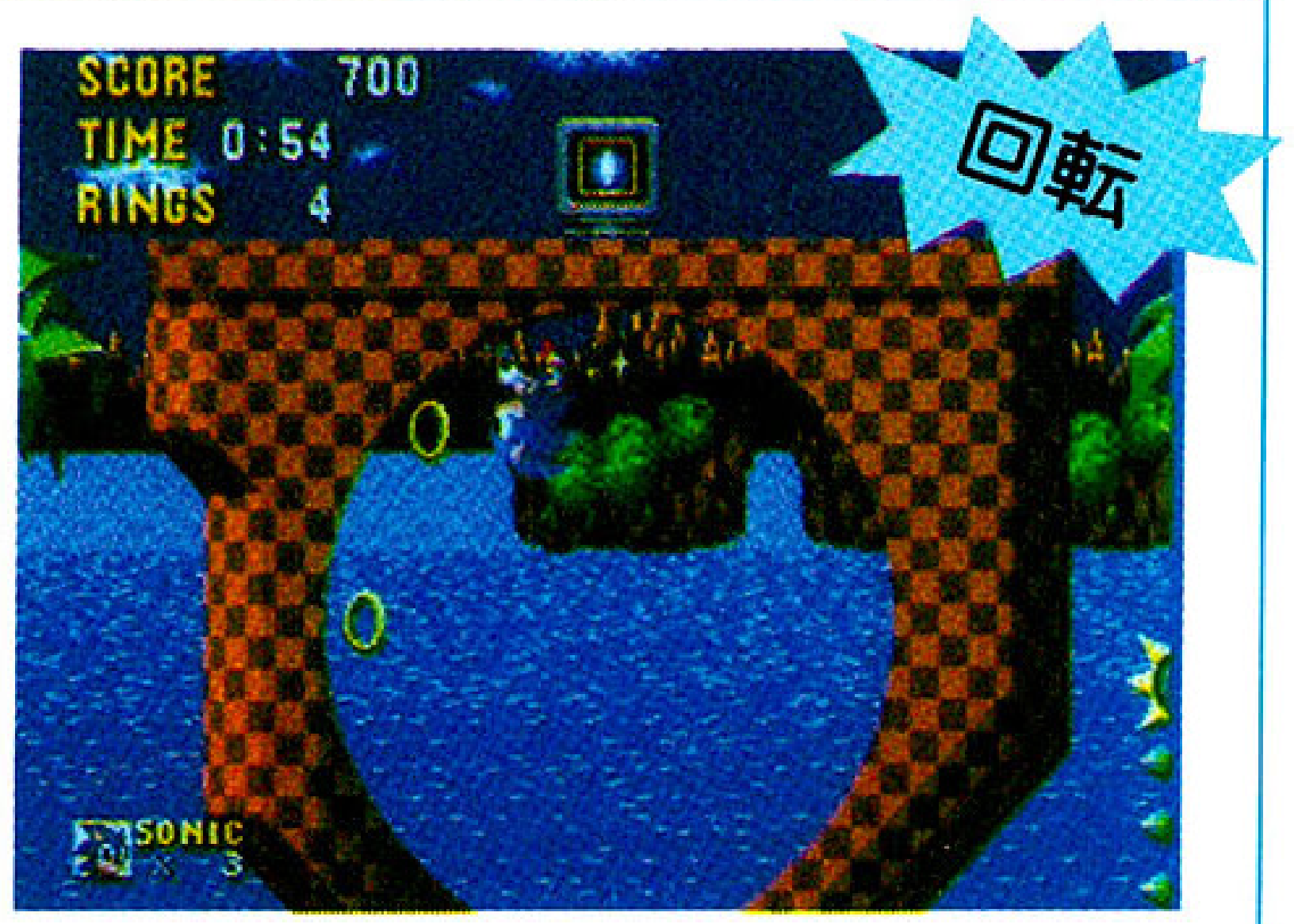
『2』のバタバタ



上下２分割でロボットと分かる

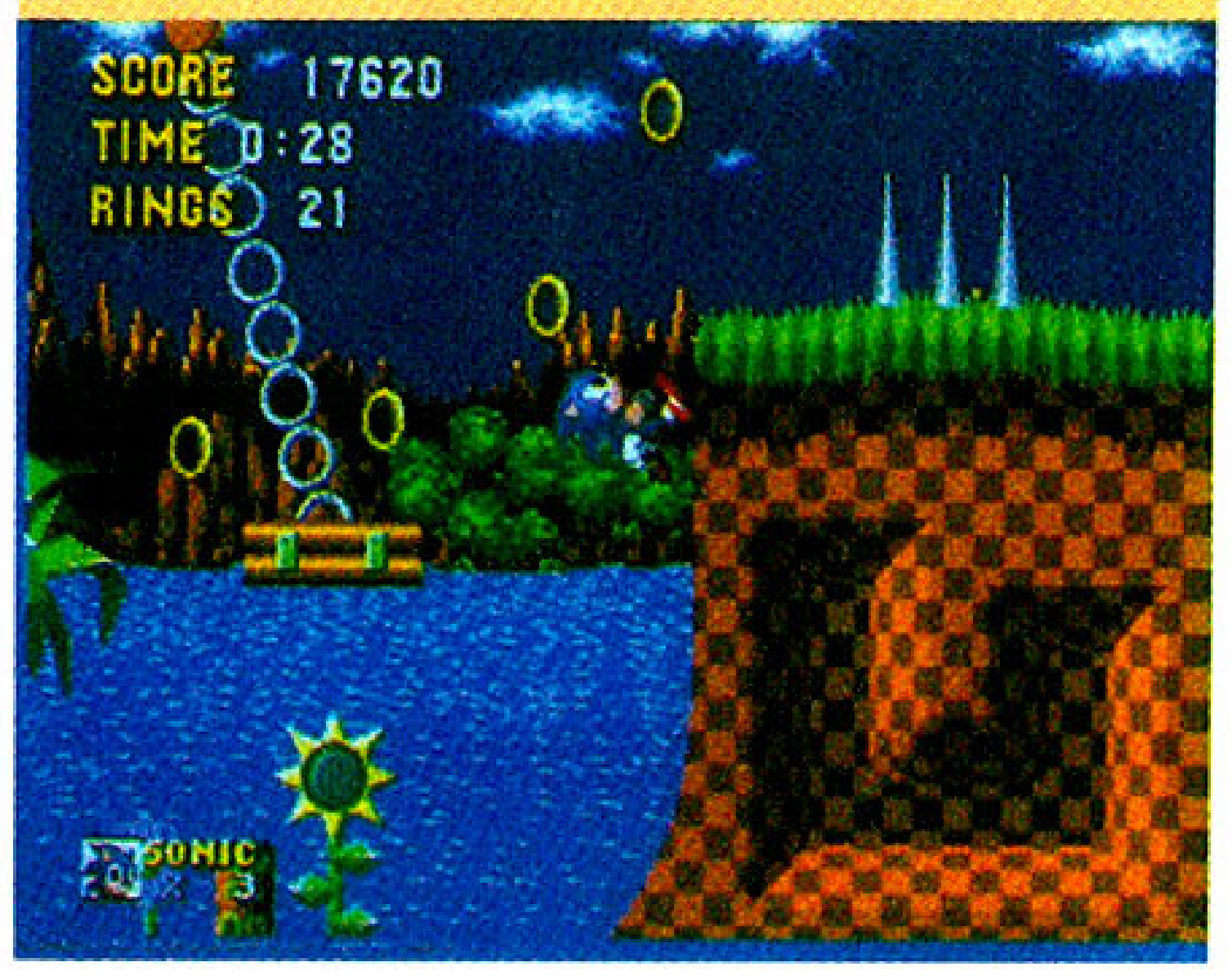
『1』での人気をふりかえる

発売されたのが'91年の7月。その後１年が経過したが、今だにその人気は根強い。本誌の調査による売り上げチャートでは、発売以来、毎月ＢＥＳＴ10圏内に入っている。メガドライブユーザーとしては、当然ながら『2』は、前作のような、魅力があり楽しいゲームになることを期待したい。



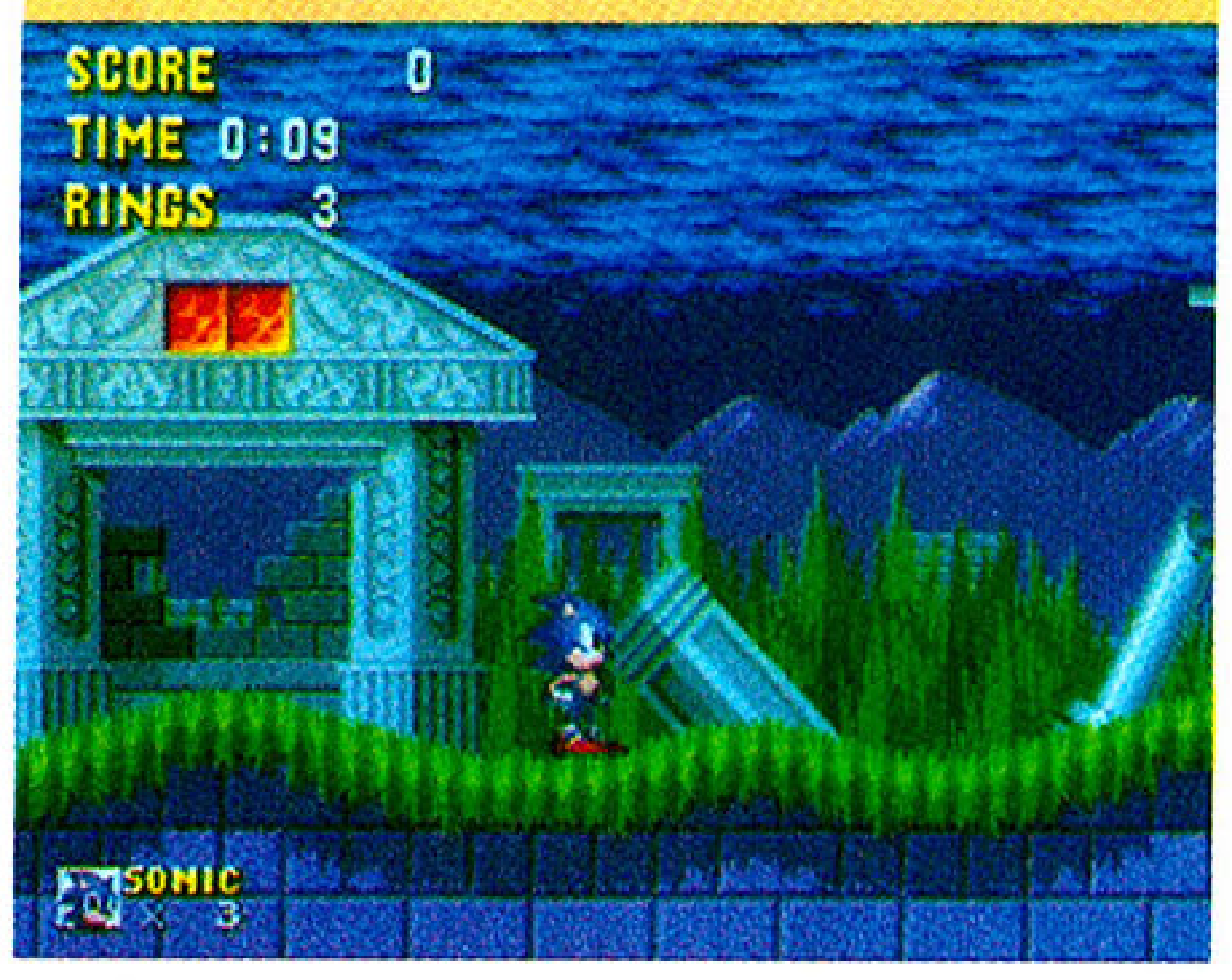
360度ループは登場するのか

グリーンヒルゾーン

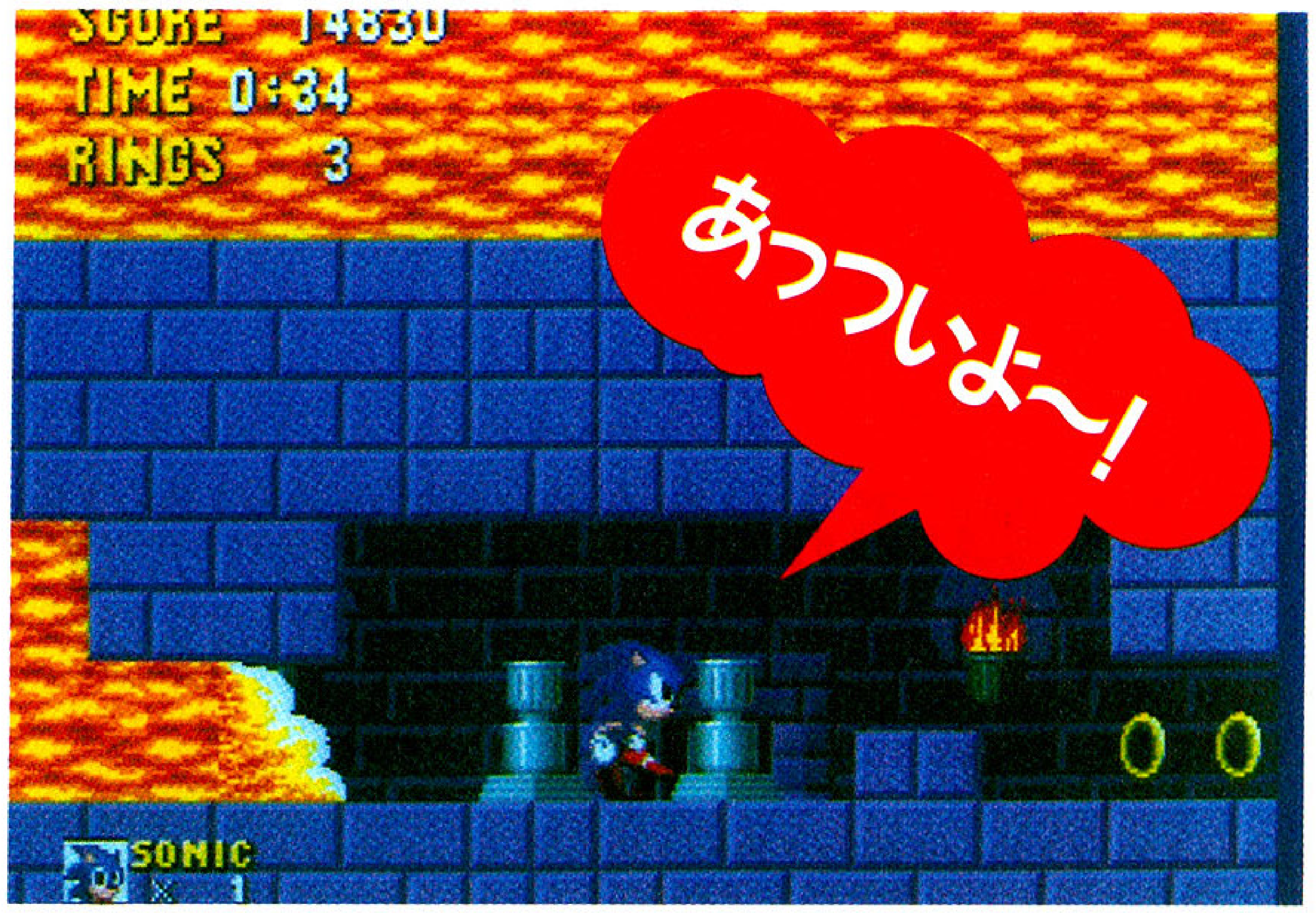


『２』でもこのような場面がある

マーブルゾーン

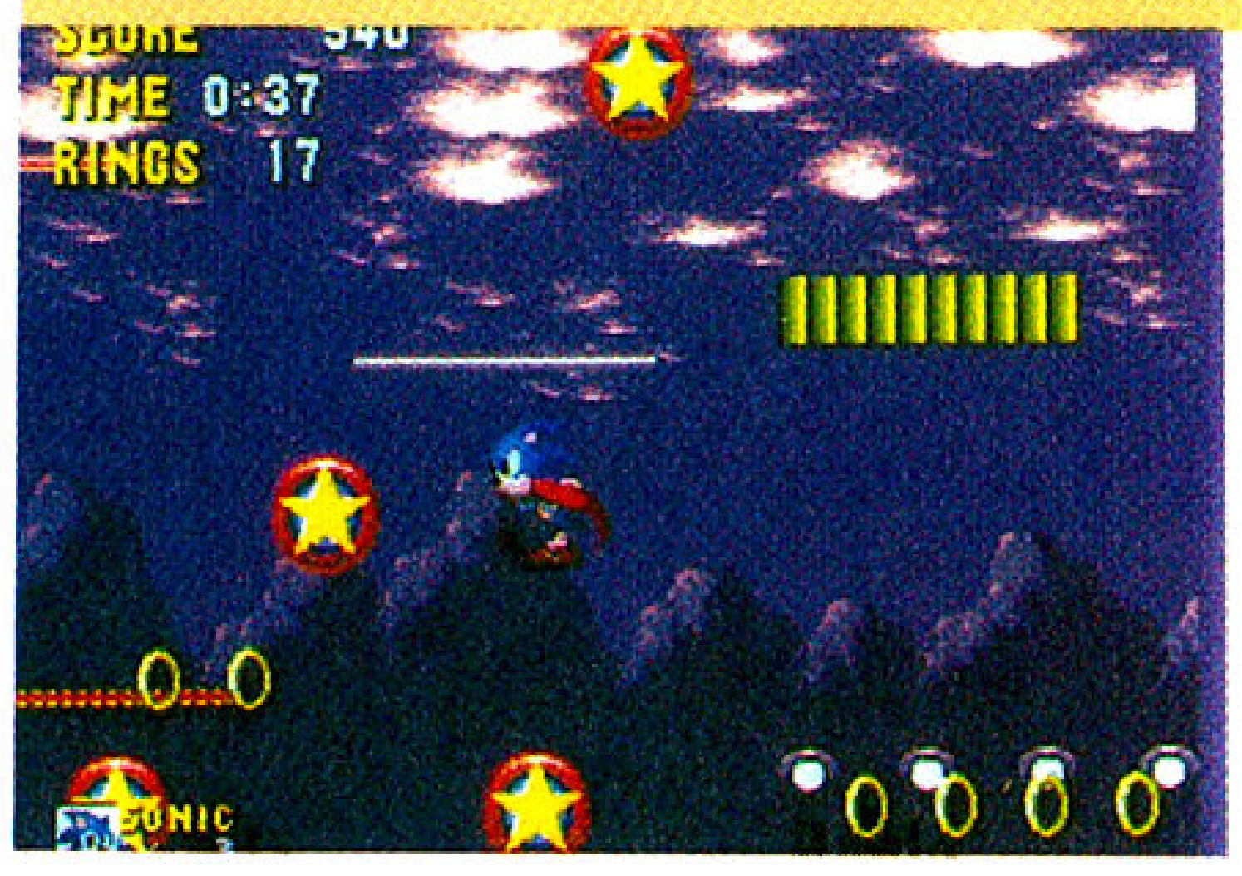


神殿など神秘的な所もあった

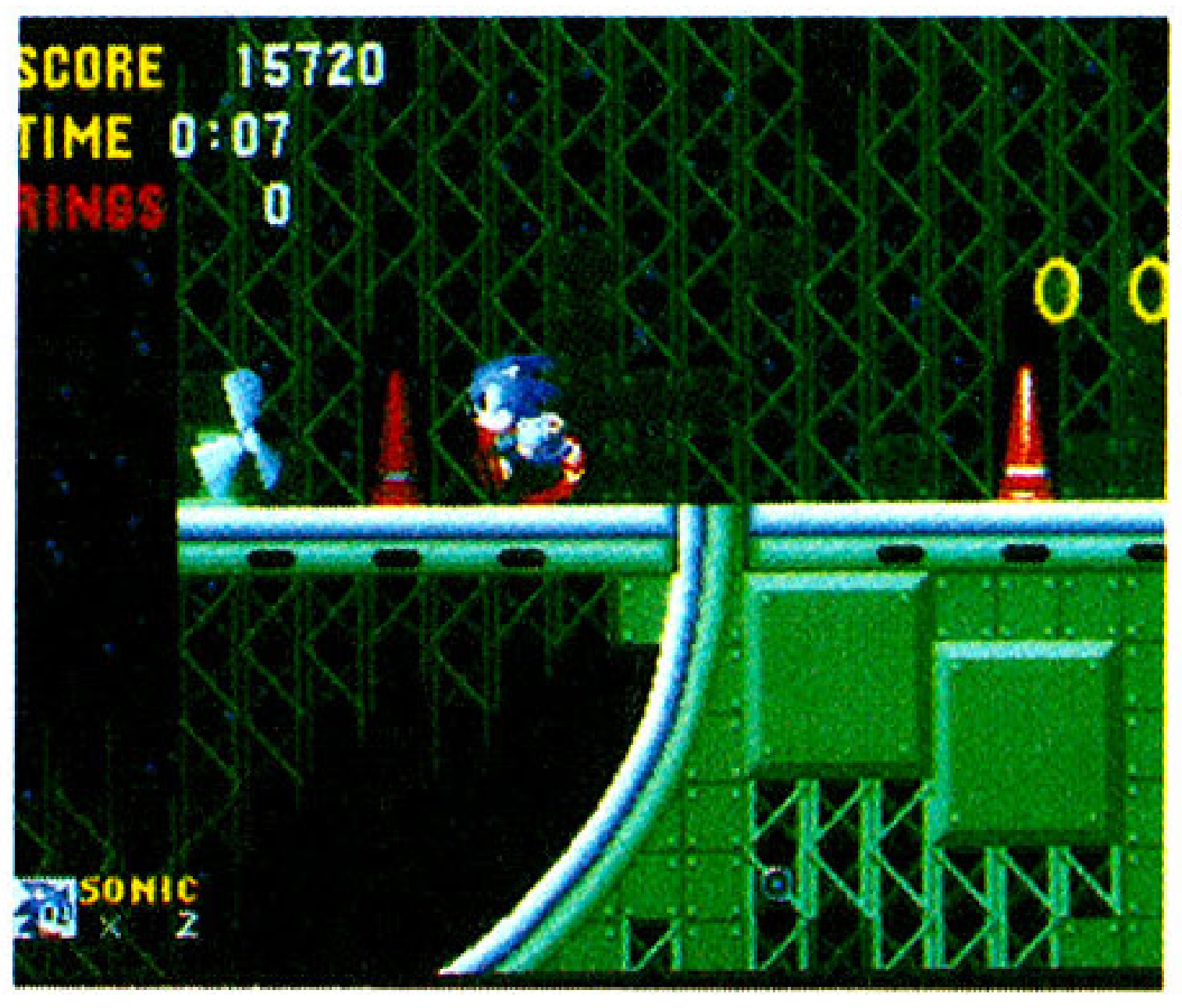


溶岩が後ろから迫って来る。このような手に汗握る所がでてくるのだろうか

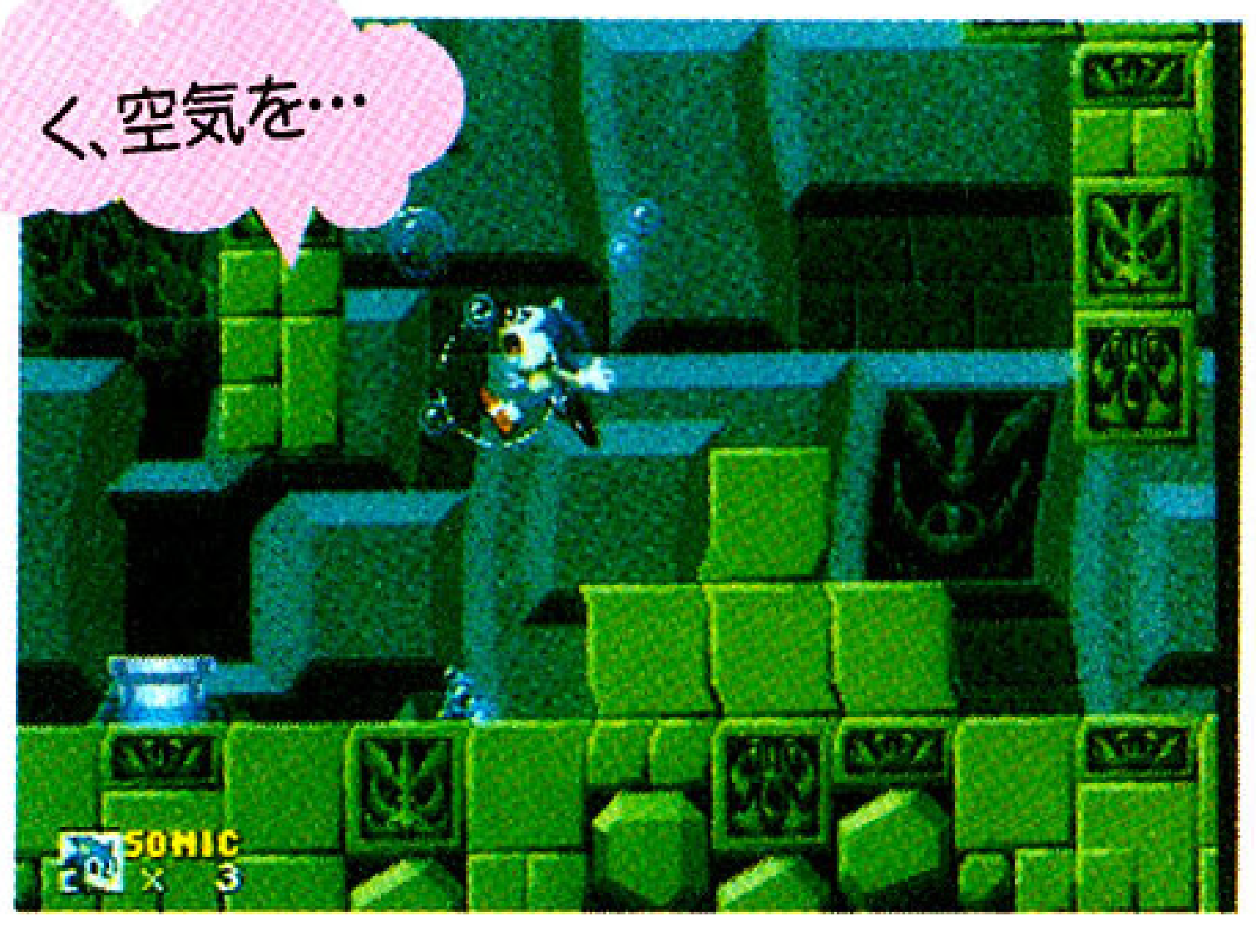
スプリングヤードゾーン



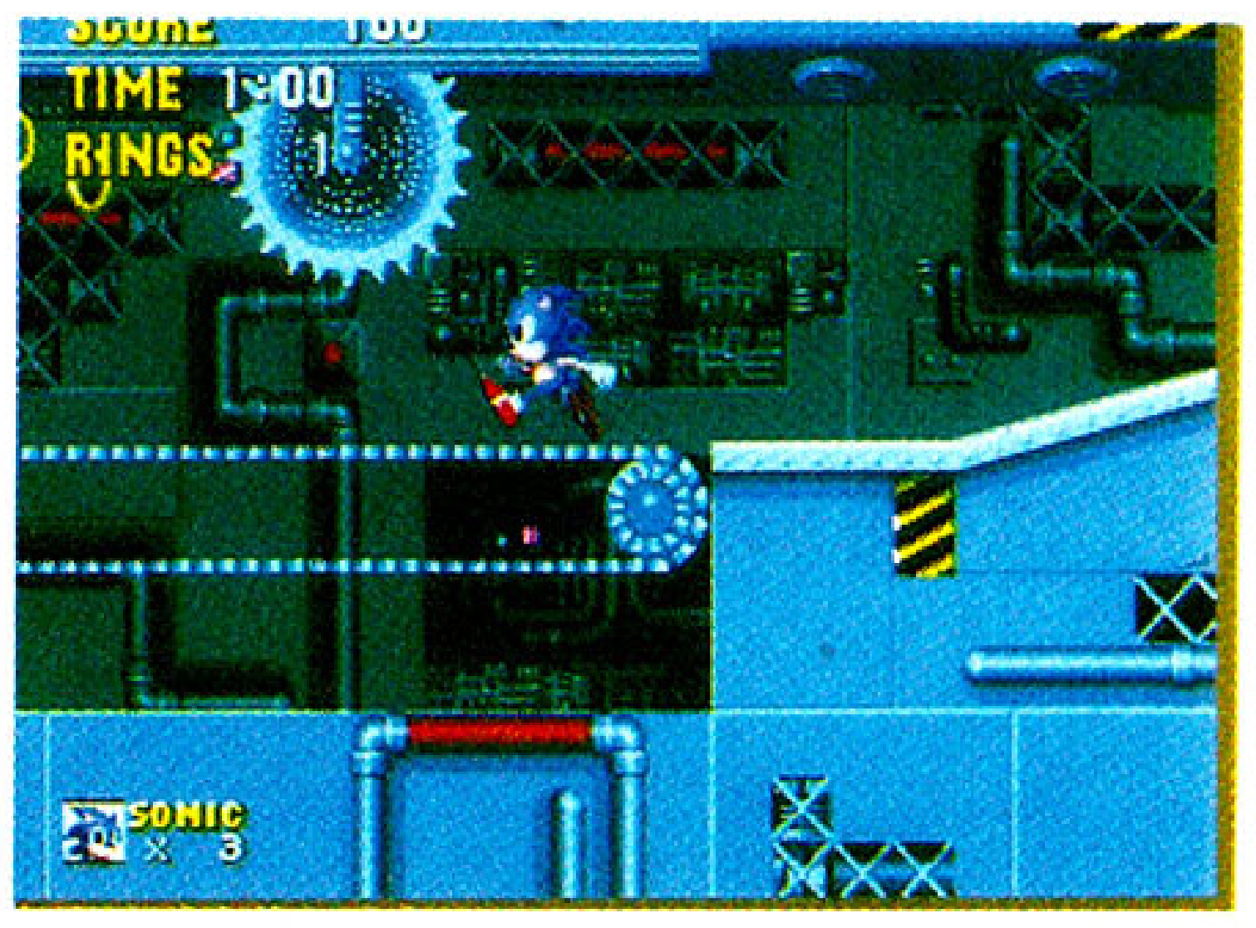
弾け飛ぶトラップ『２』にも期待



扇風機の風には押し戻された



水中のシーンは『２』にもでるか



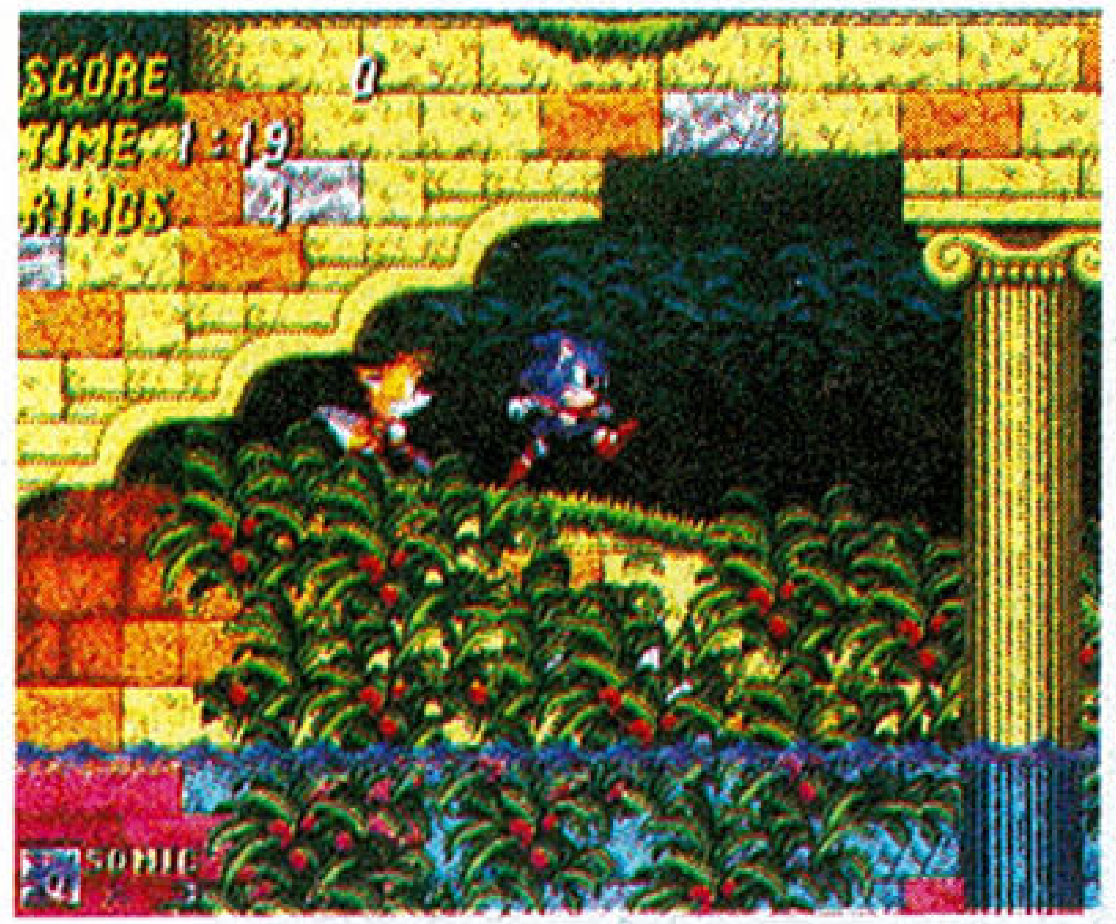
トラップはいろいろあった

音速アクション・パート2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

11月発売予定／セガ
価格未定／ROM（8Mbit）

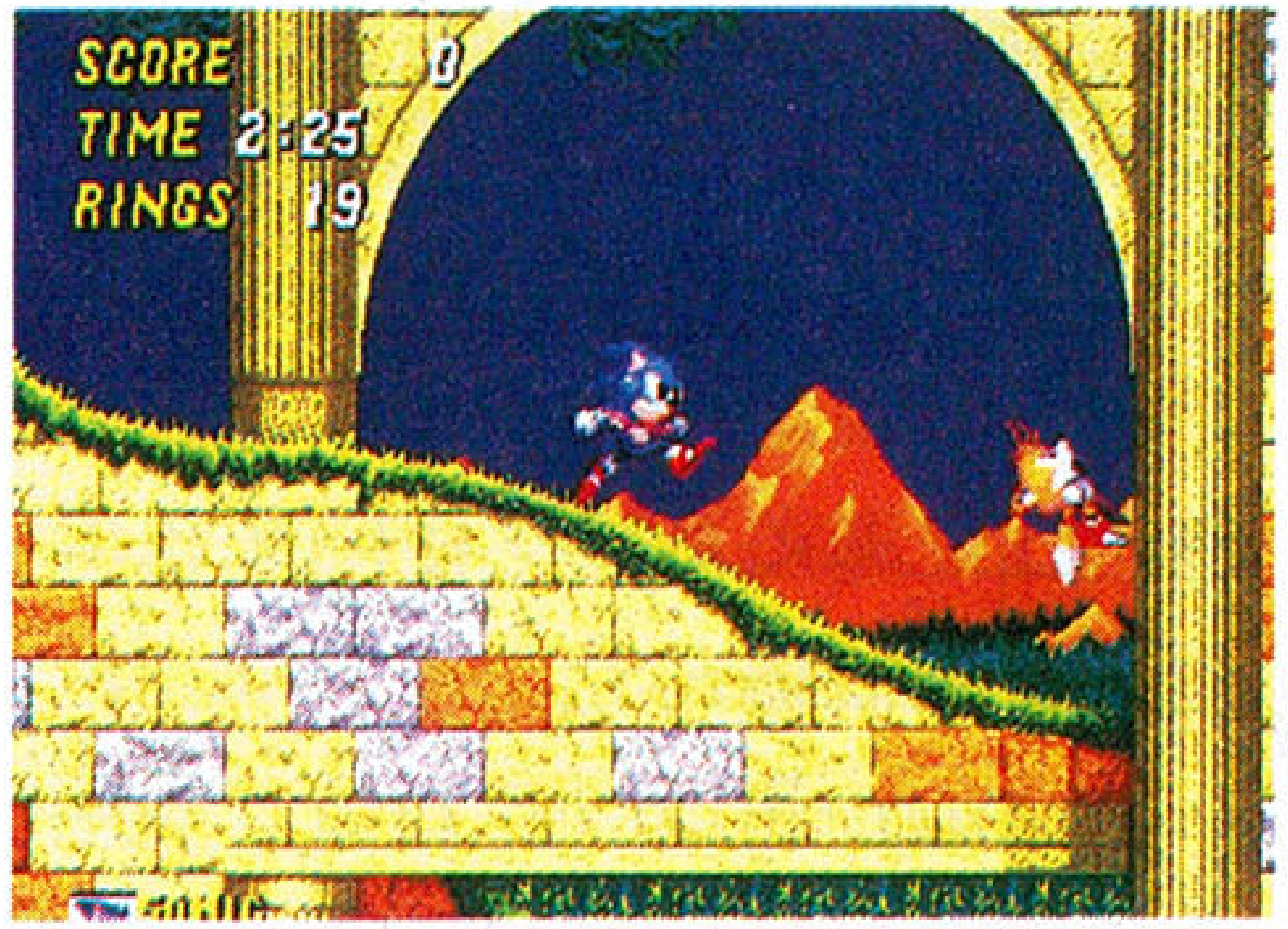
11月の世界一斉発売をめざし、着々と制作進行中の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』。日本以上に海外でヒットした作品の続編だけに、前作の開発陣が渡米してアメリカのスタッフと共同での開発、といった万全の体制が敷かれているぞ。今回はステージ名と最新画面を紹介しよう。

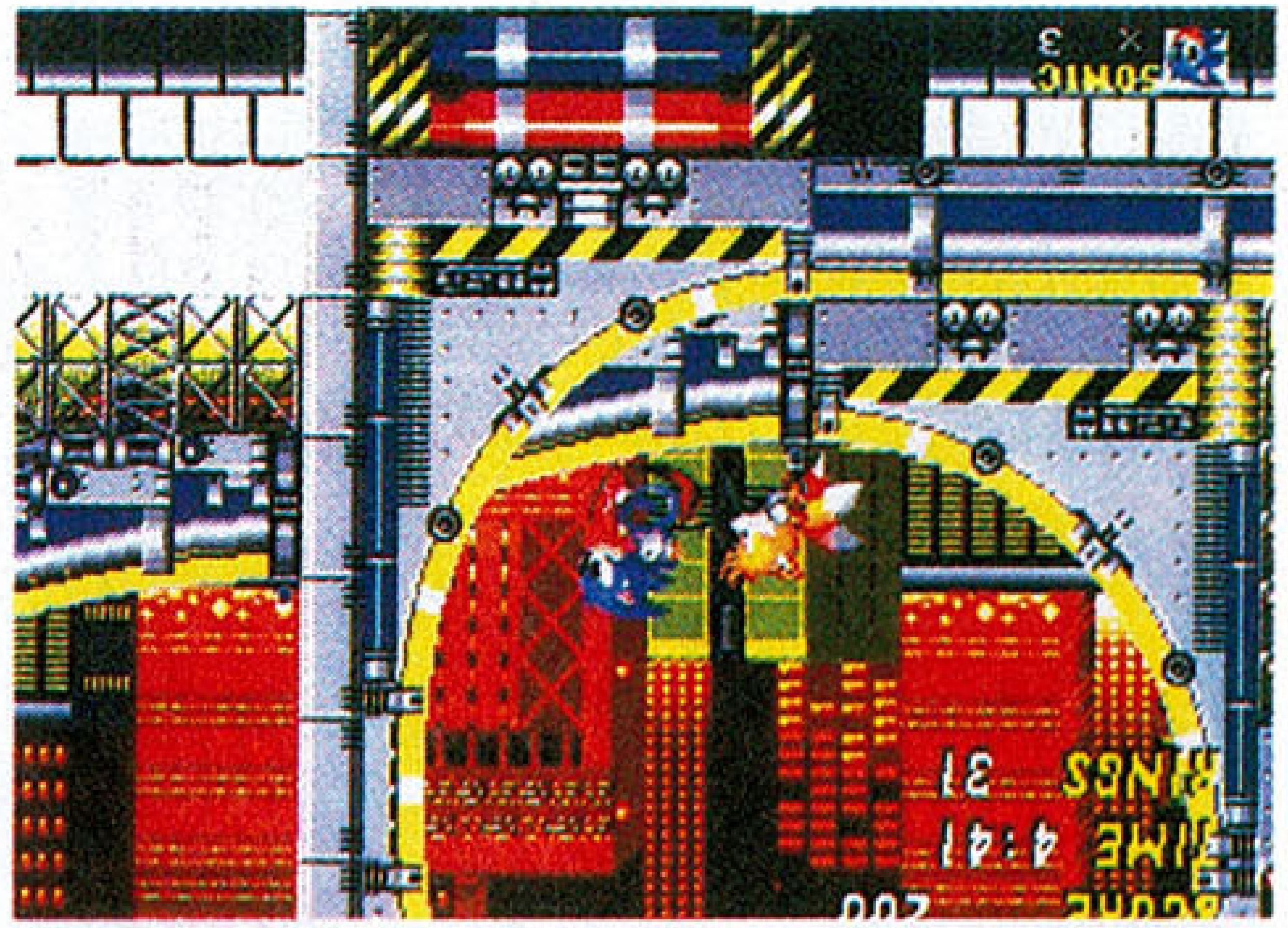

SCORE 0
TIME 1:19
RINGS
SONIC
描きこまれた背景が鮮やかなステージ

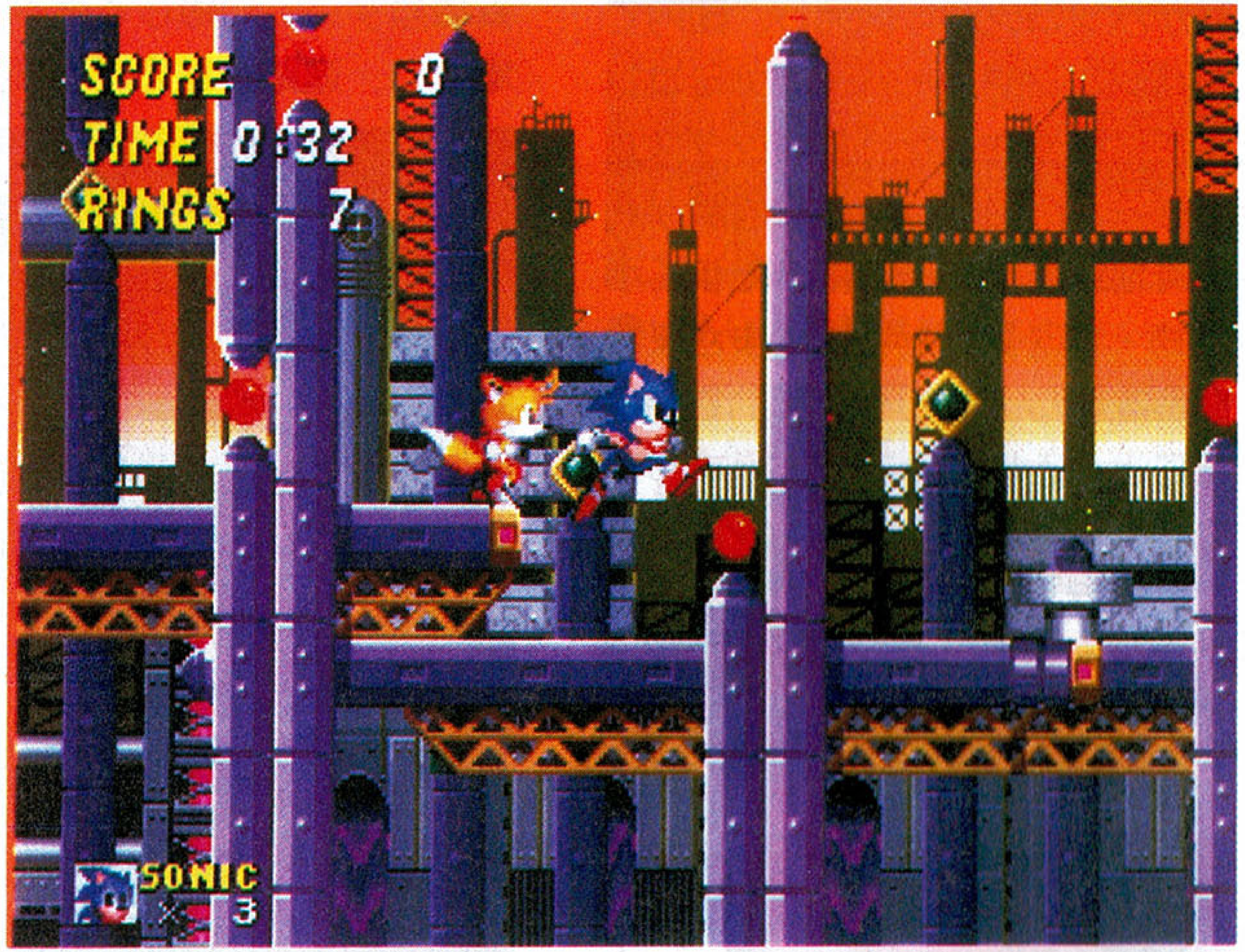
ゲームは全9ゾーン

- **Green Hill**
- **Metropolis**
- **Hill Top**
- **Hidden Palace**
- **Oil Ocean**
- **Casino Night**
- **Chemical Plant**
- **Neo Green**
- **Death Egg**

Secretレベルもある！

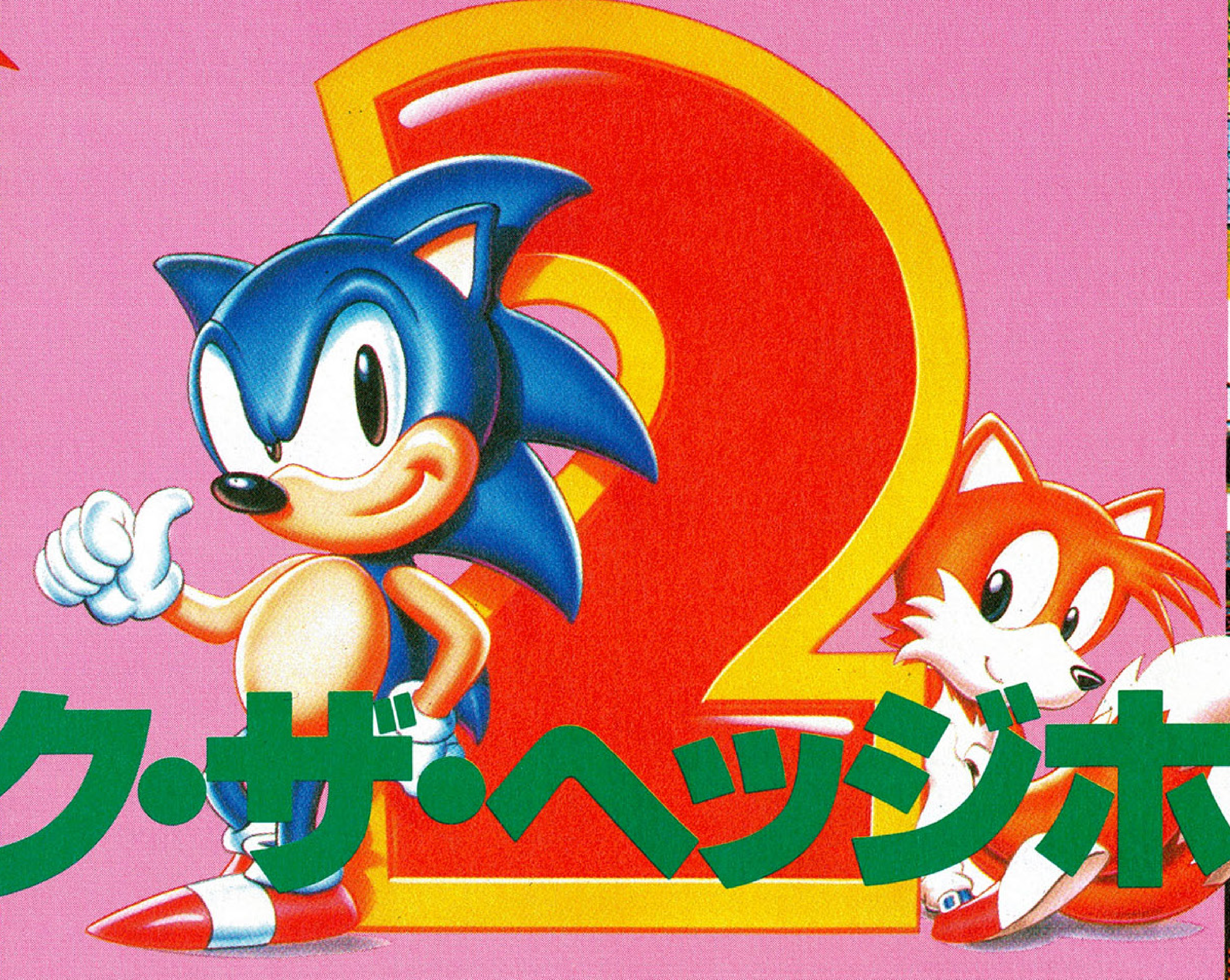
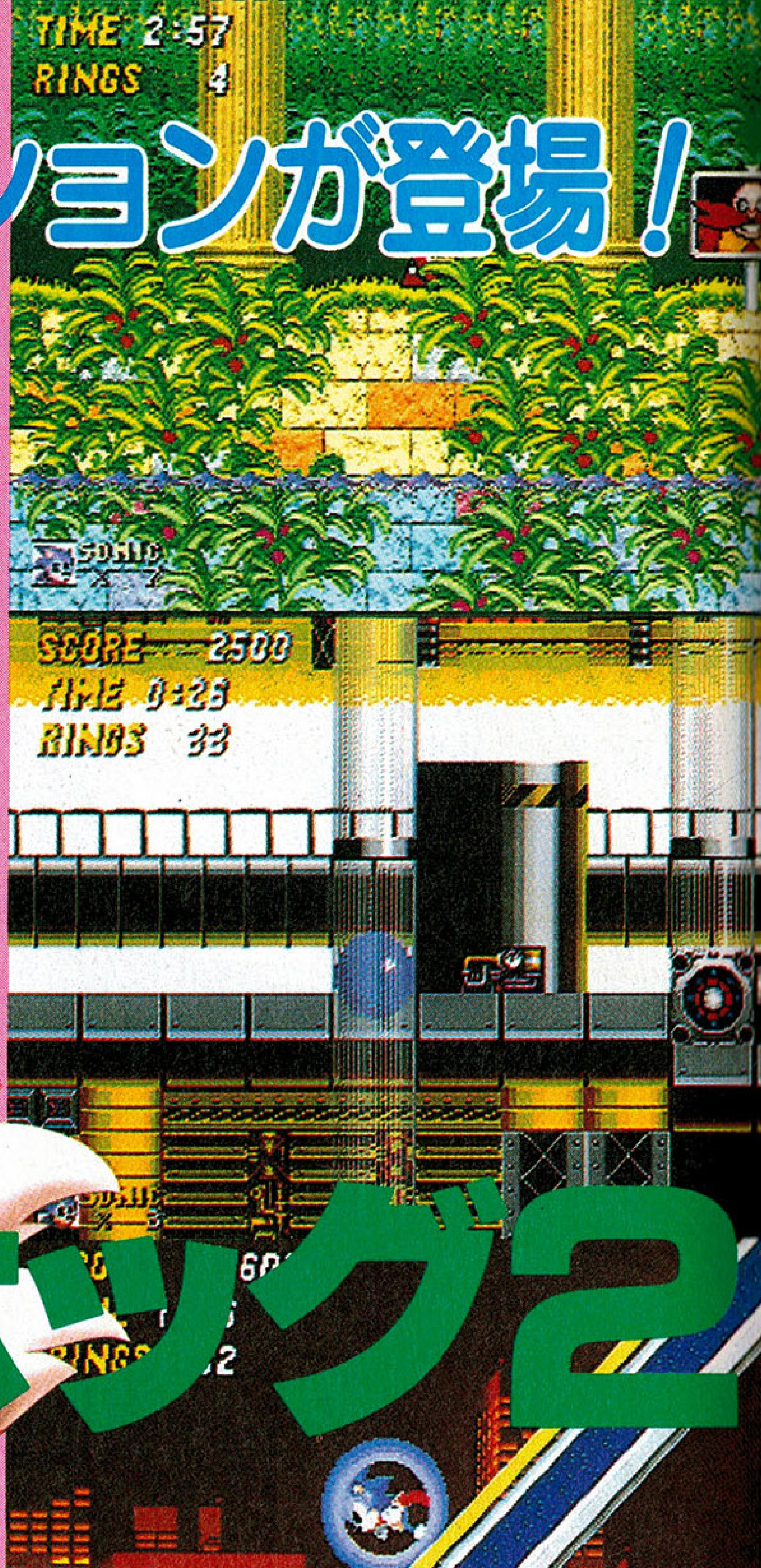

SCORE 0
TIME 2:25
RINGS 19
名前はまだ未定の相棒くん。ソニックのあとを追うだけじゃないぞ


TIME 4:41
RINGS 31
SONIC
相棒クンの存在に関した事以外は、大きなシステム変更はなさそう


SCORE 0
TIME 0:32
RINGS 7
SONIC 3
時間をも越えてDr.エッグマンと戦う冒険に出るソニックと相棒の勇姿。早く遊んでみたいよね

特報!!

前作以上の高速アクションが登場！

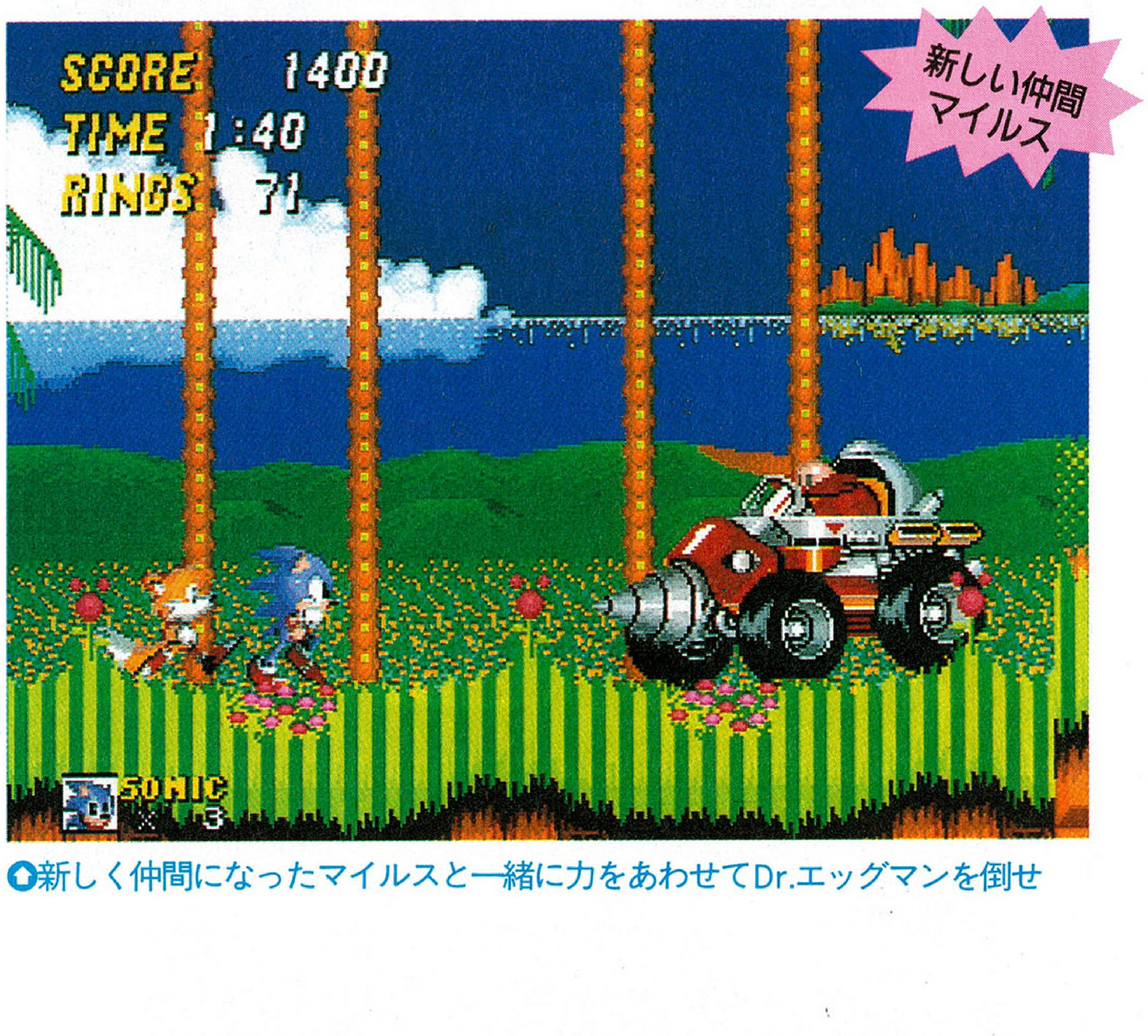
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

発売日が近づくにつれ、ゲームの内容が続々と判明してきた。今回は気になる仲間、「マイルス」と2人プレイのシステムを紹介

発売予定日	11月21日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（8Mbit）	現在の開発状況	100%

仲間と一緒に新しい冒険が始まる！

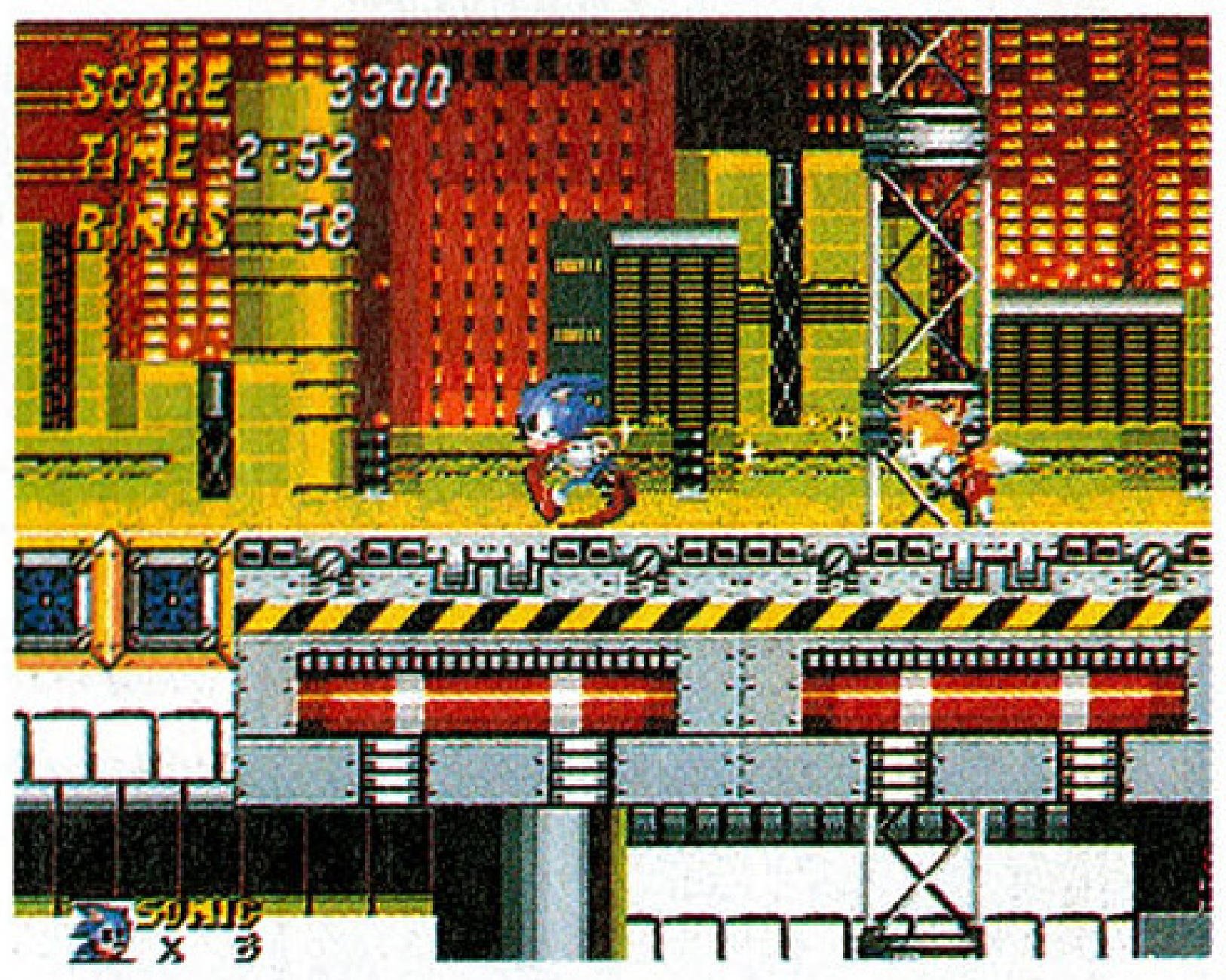
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』が、11月21日にアメリカ、イギリス、日本3国で同時発売されることが決定した。値段は、6800円（税別）の予定。今まで名前が決まっていなかった仲間のキツネは「マイルス」に決定。彼の行動はソニックの後を自動的に追いかけて敵をやっつけていく。今回最も注目を集めているのは、新システムの2人同時プレイ。内容は、上下分割画面でそれぞれソニックとテールを操作、協力しあってクリアをめざす。10個のゾーンをソニックとマイルスが、力をあわせ様様な攻撃をかわしていくのだ。



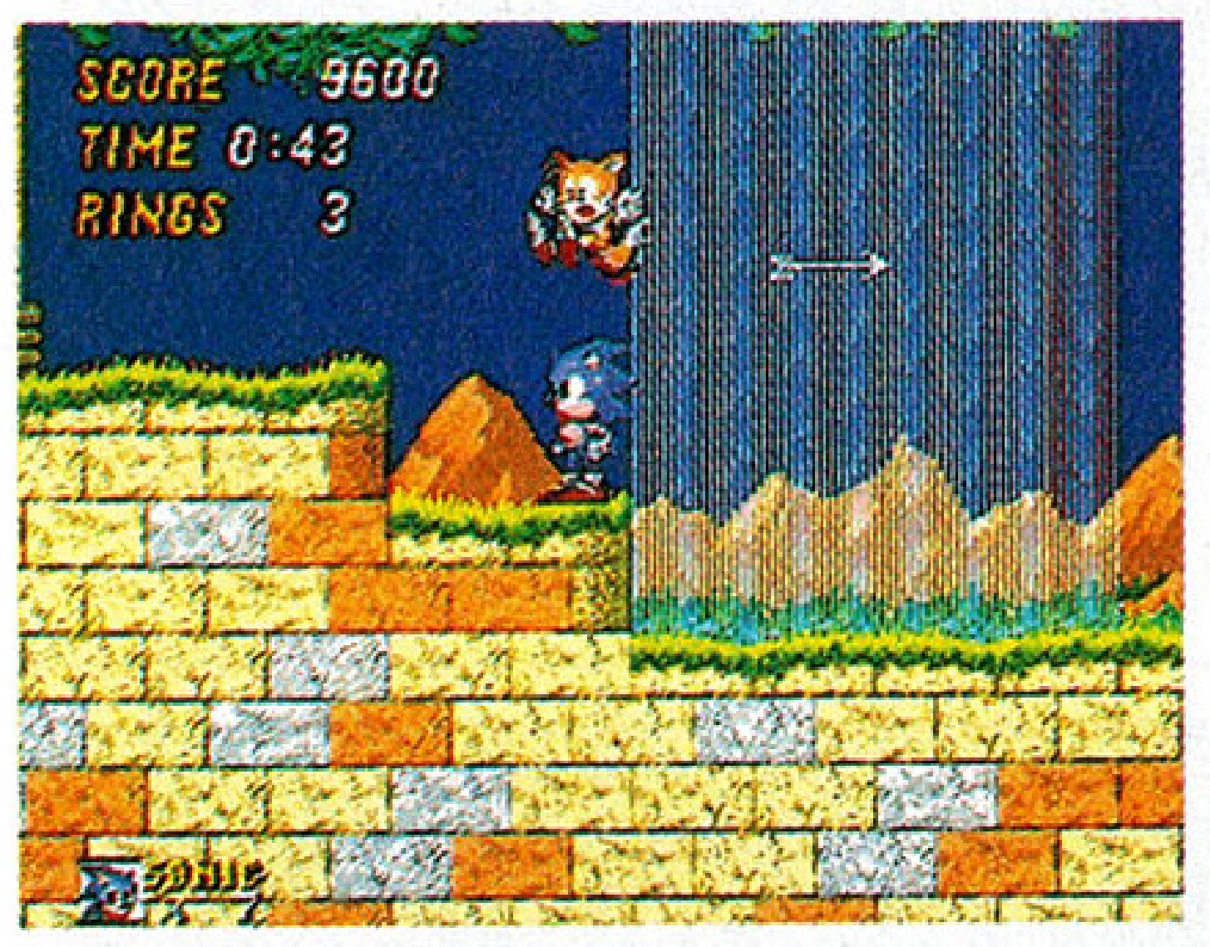
⇧新しく仲間になったマイルスと一緒に力をあわせてDr.エッグマンを倒せ

動きの細かい子ギツネ「マイルス」

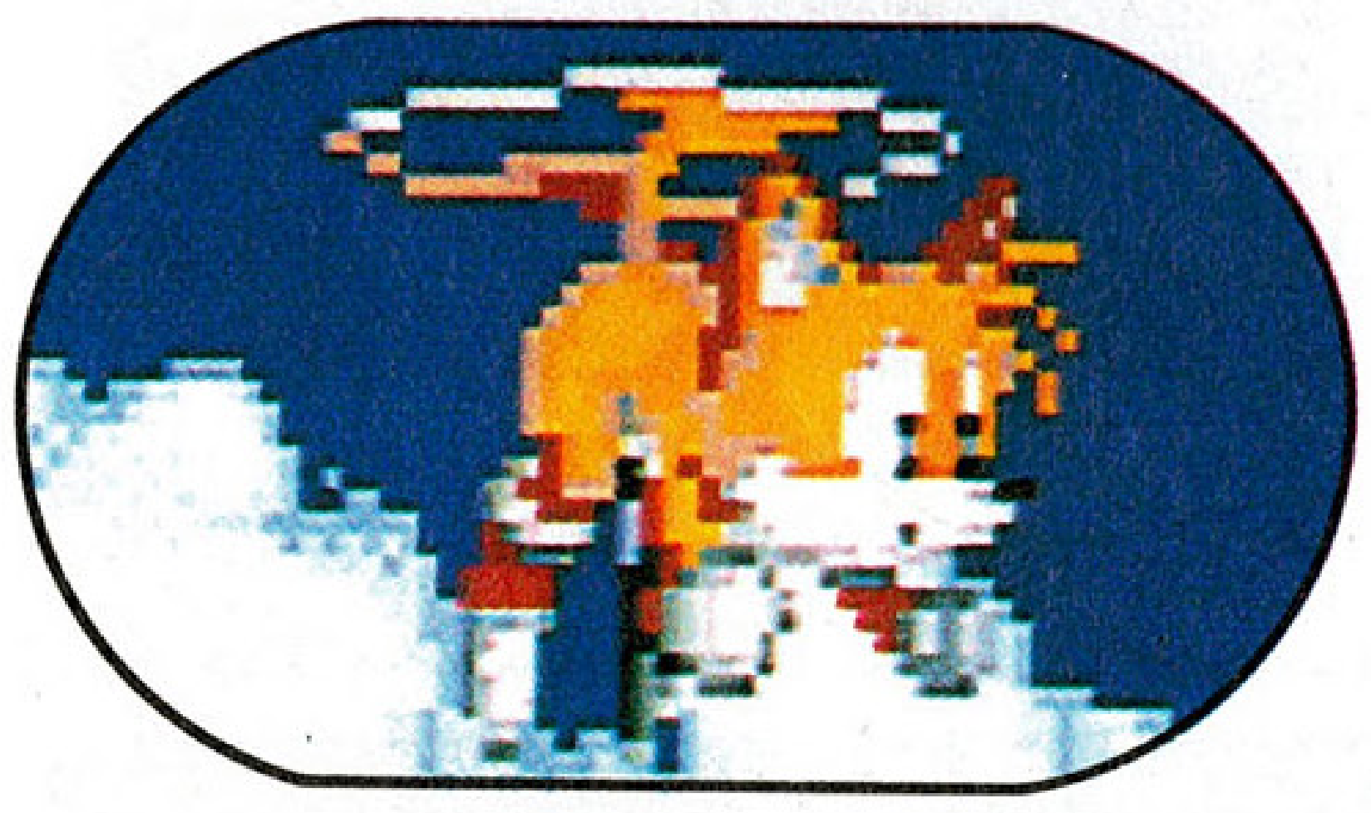
気になる2本のシッポを持つキツネ、マイルス。1人プレイの時では最初からソニックと一緒に冒険が始まる。その後を追いかけてソニックと同じ行動をするだけだが、アクションは細かくできていて、表情がかわいらしい。スピンアタックやまるまった状態では、特徴であるシッポを振っている。



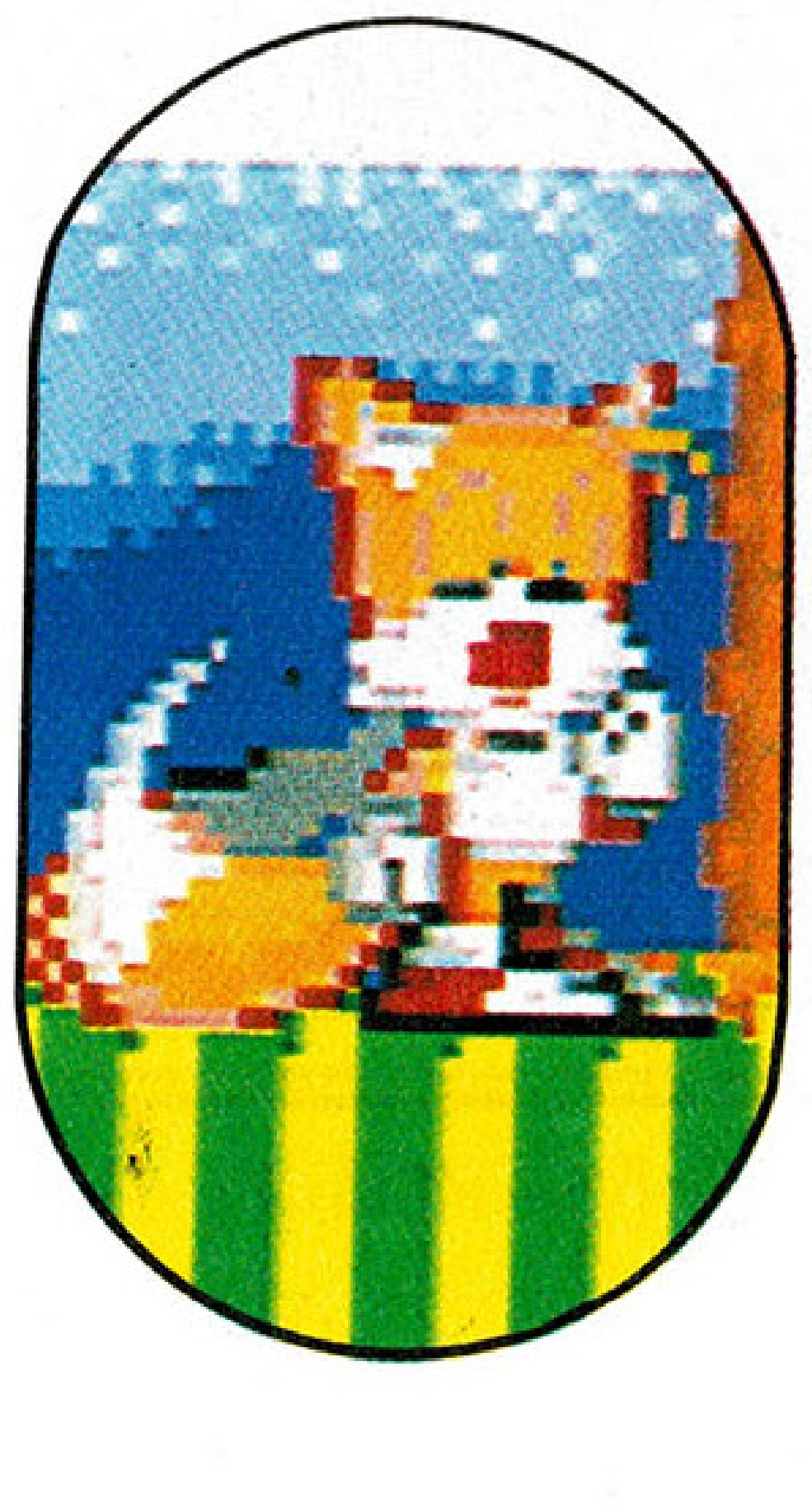
⇧ソニックの後を追いかけてくる



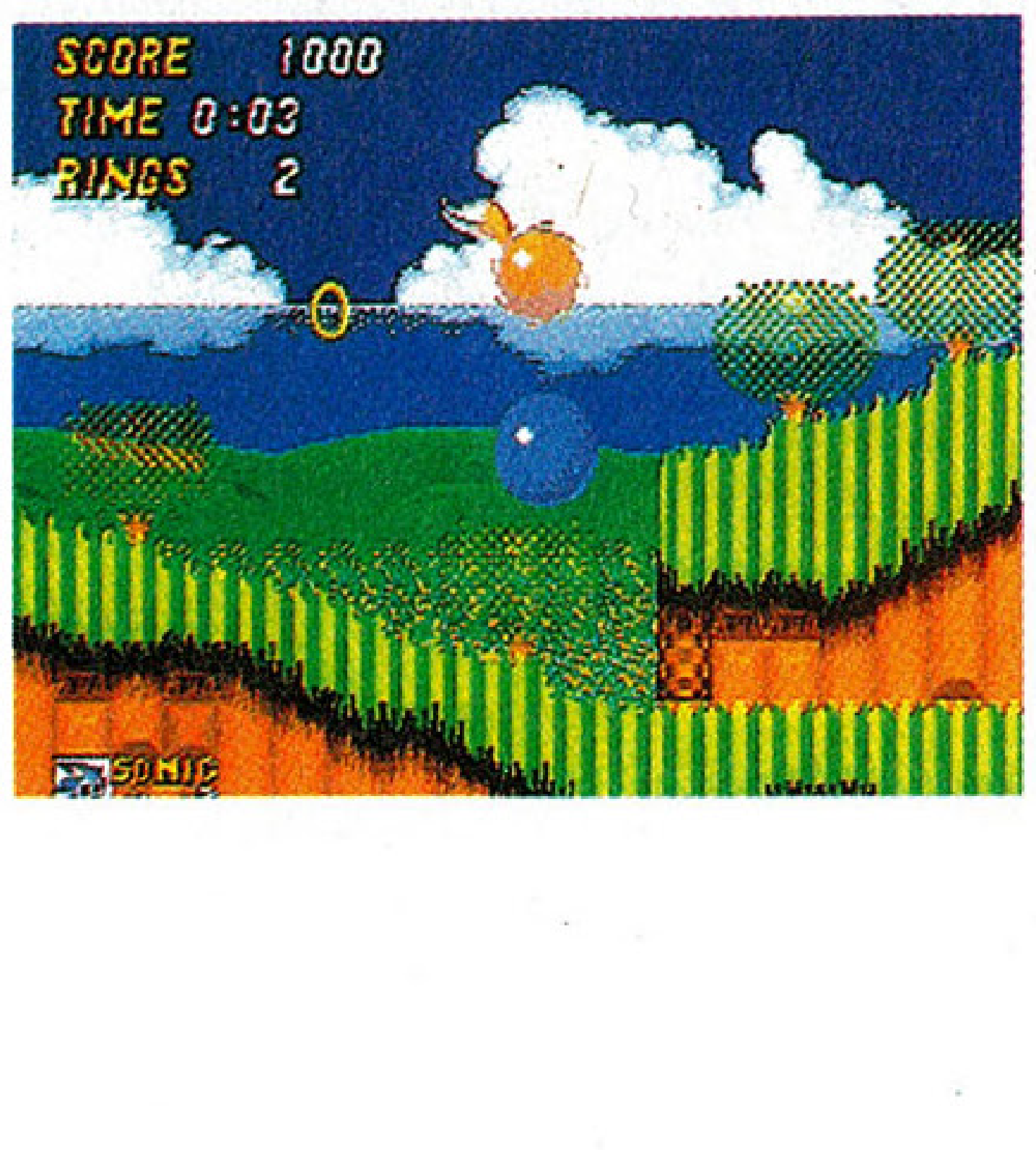
⇧ダメージを受けた所



⇧ソニックとはぐれると、シッポを回して飛んでくる



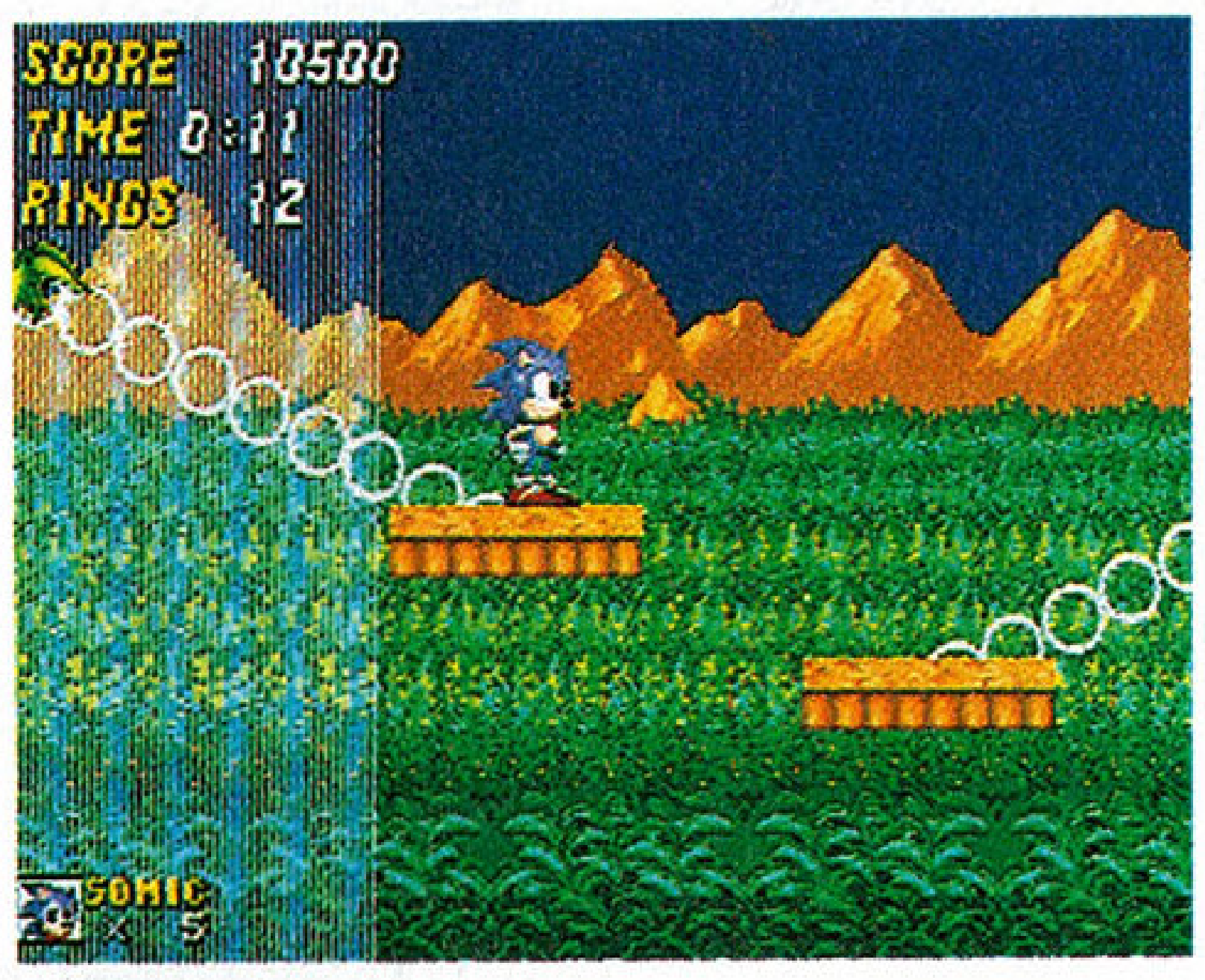
⇧長い時間動かさないでいると、あくびをするぞ



⇧シッポだけがでている

最速アクションのゲーム要素を紹介

今回の『2』も高速アクションという基本コンセプトは前作と同じだ。4メガから8メガに容量アップしたことにより6ゾーンから10ゾーンに増えた。攻撃方法もソニックスピンアタックに加えてスピンダッシュと攻撃方法も多彩になった。トラップは前作で好評だったものは残し、新しい仕掛けも採り入れられた。

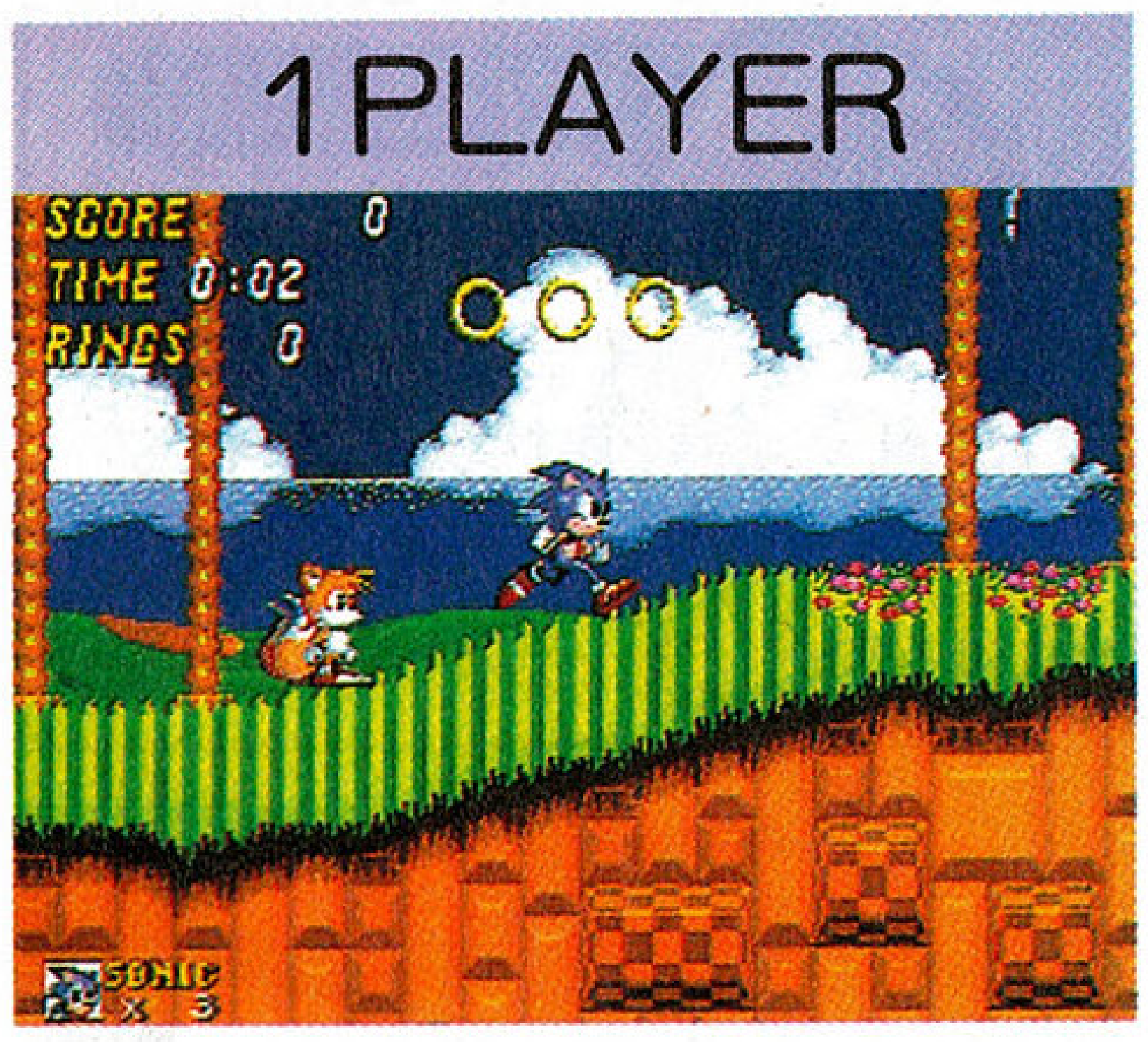

SCORE 10500
TIME 0:11
RINGS 12
SONIC

⬆前作と比べてソニックが大きくなり、操作しやすくなっている

ゲームモードは2種類

新システムのゲームモードは2種類。まず1つめの「1PLAYER」はソニックを操作し、その後からマイルスが自動的に追いかけてくるモード。また、このときに2人用のパッドを使えばマイルスを操作することもできる。2人で協力しながらプレイが楽しめるわけだ。

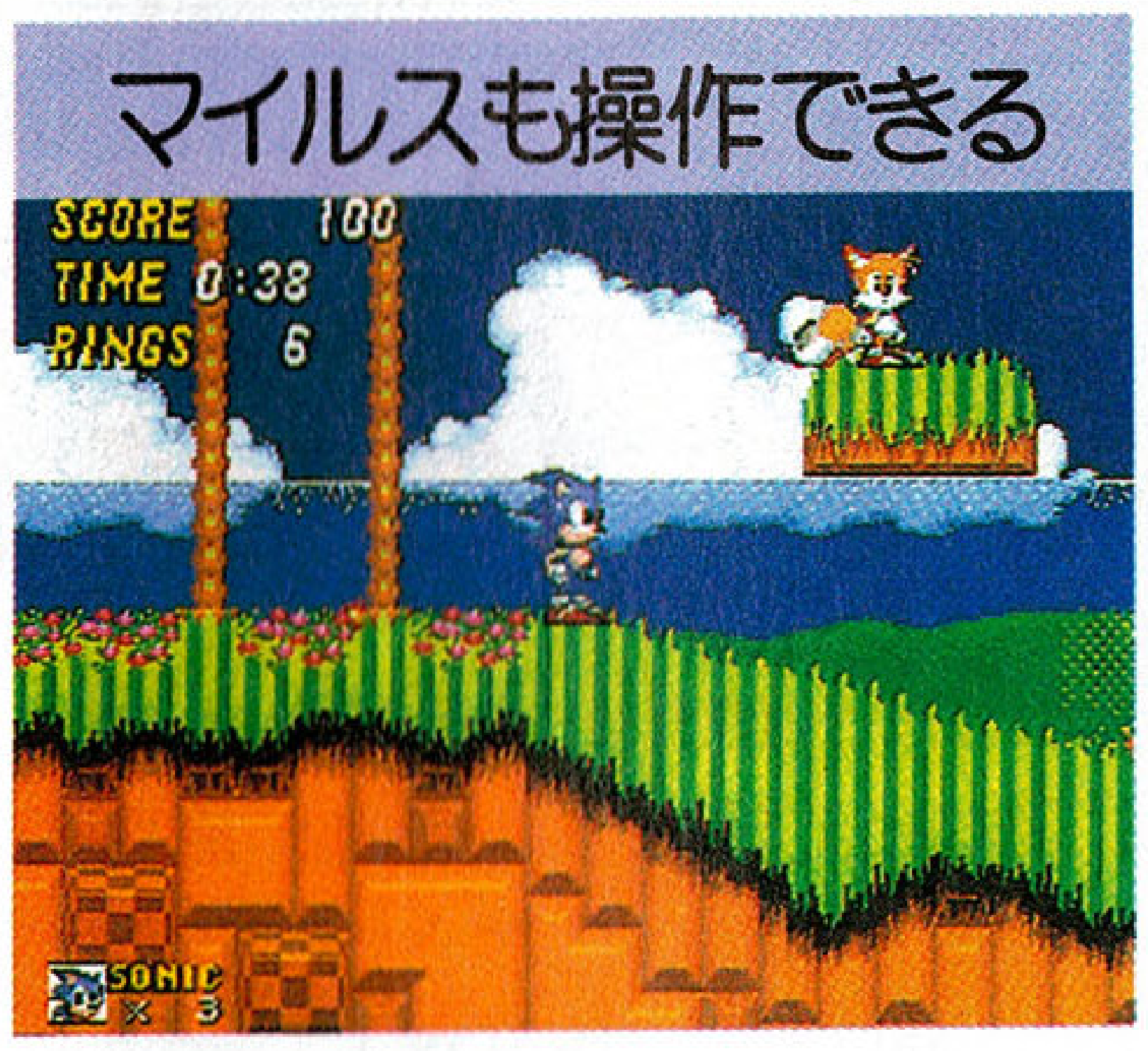
2つ目のモードは「2PLAYER VS」。これは上下分割画面で、10個あるうち特定のゾーンをソニックとマイルスで競い合う2人同時プレイのモードだ。



1PLAYER

SCORE 0
TIME 0:02
RINGS 0
SONIC × 3

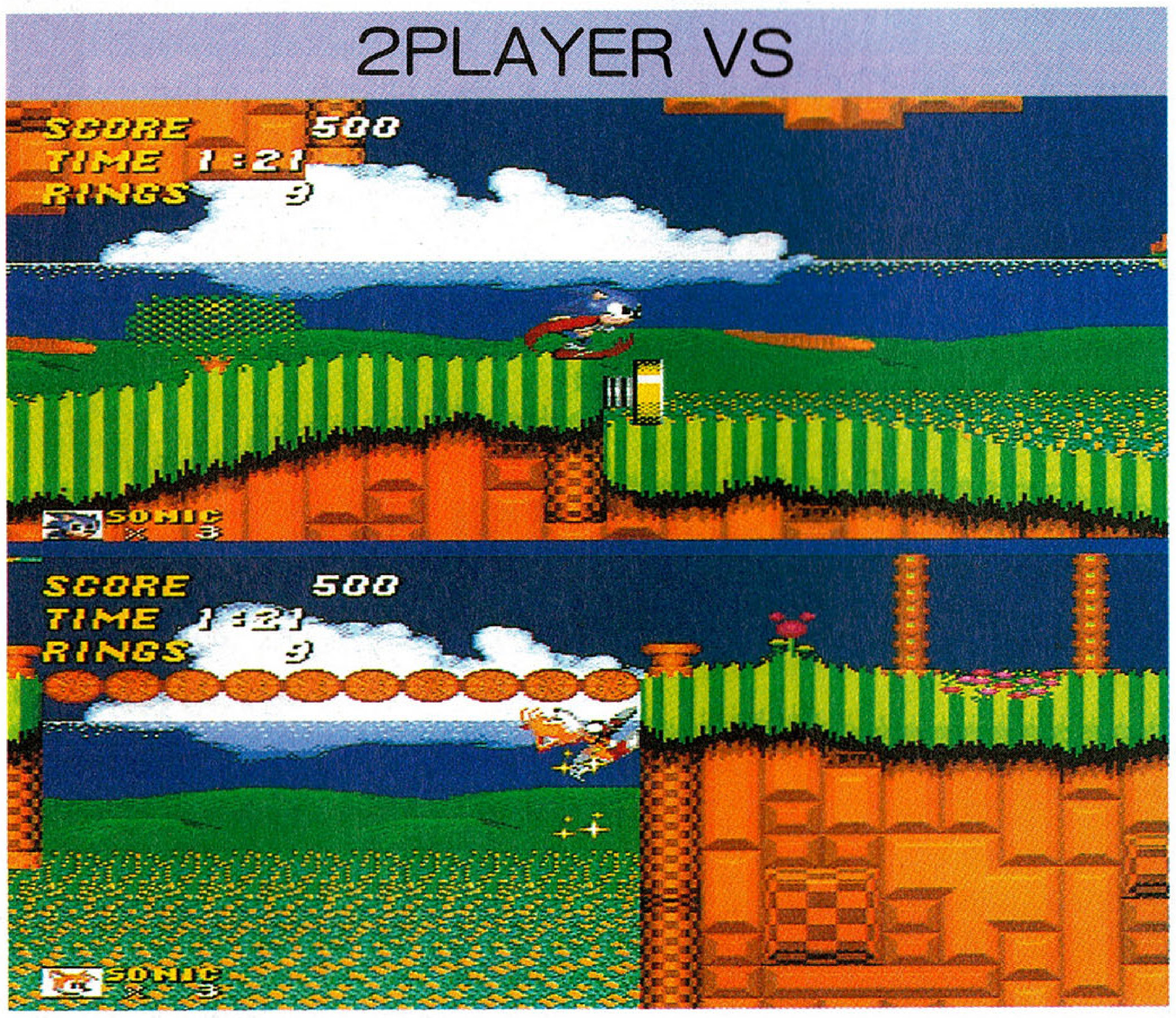
⬆「1PLAYER」モード。ソニックの後をマイルスがついてくる



マイルスも操作できる

SCORE 100
TIME 0:38
RINGS 6
SONIC × 3

⬆2人用のパッドでマイルスを自由に操作できる。友達と協力しよう



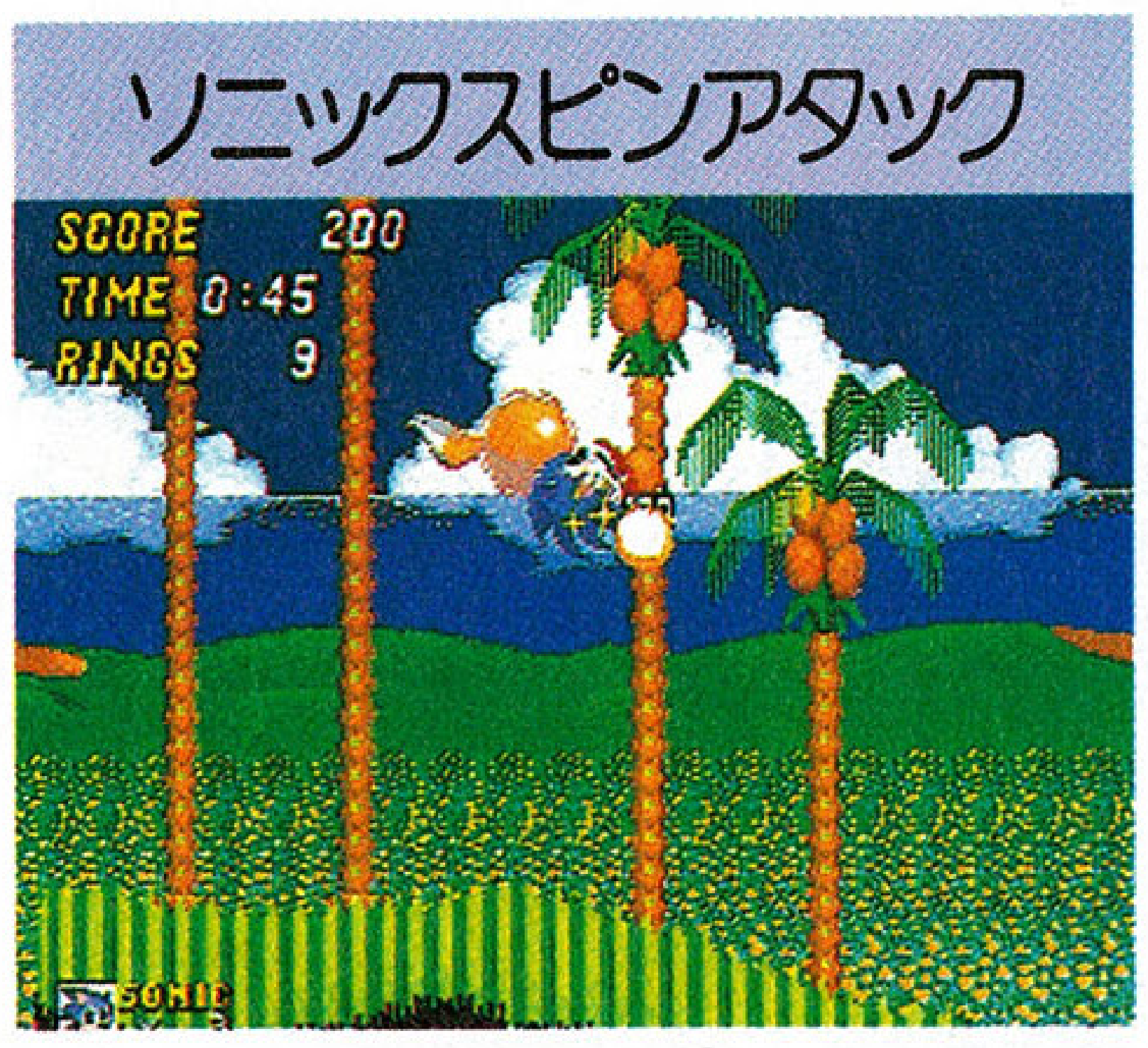
2PLAYER VS

SCORE 500
TIME 1:21
RINGS 9
SONIC × 3
SCORE 500
TIME 1:21
RINGS 9
SONIC × 3

⬆上下分割画面の「2PLAYER VS」モード。1プレイヤーは上半分の画面でソニックを、2プレイヤーは下半分の画面でマイルスを操作する

ソニックの攻撃

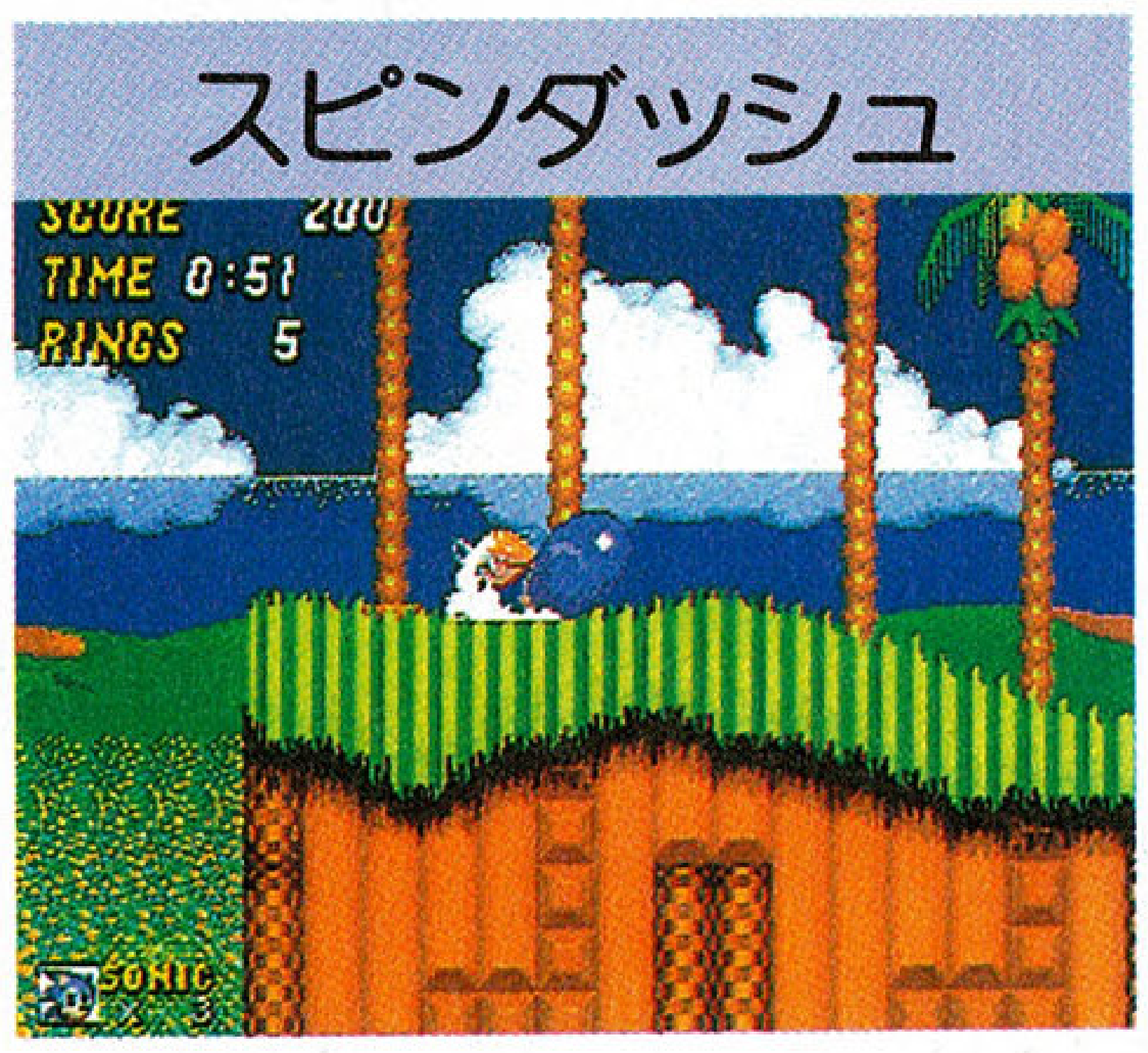
ソニックの攻撃方法は、前作のスピンアタックに加えて新しい技が加わった。その名もスピンダッシュ。これはソニックがしゃがんでいるときにボタンを押すと、まるまった状態で回転しながらダッシュする。足場が狭い坂道でこれを使うと、素早く加速がつけられる。マイルスの攻撃方法も同じスピンアタックとスピンダッシュだ。また、9月号で、攻撃方法としてプランにあがっていると紹介した「ニューサイドキック」は残念ながら不採用となってしまった。



ソニックスピンアタック

SCORE 200
TIME 0:45
RINGS 9
SONIC

⬆前作と同じ体をまるめての基本となる攻撃。マイルスも体をまるめる



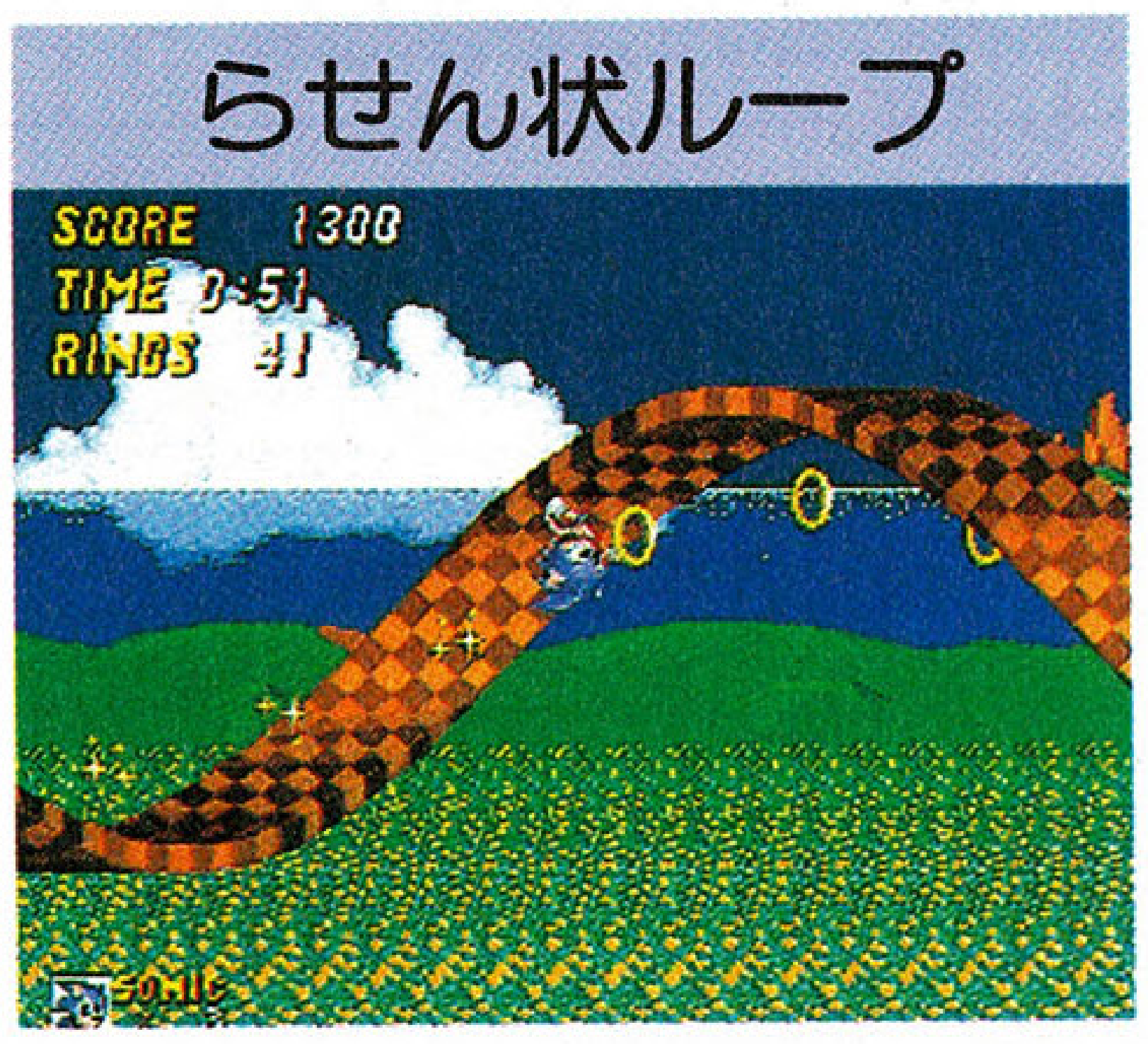
スピンダッシュ

SCORE 200
TIME 0:51
RINGS 5
SONIC

⬆体を回転させながら前に進まずに、ためている。摩擦で煙がでている

トラップの数々

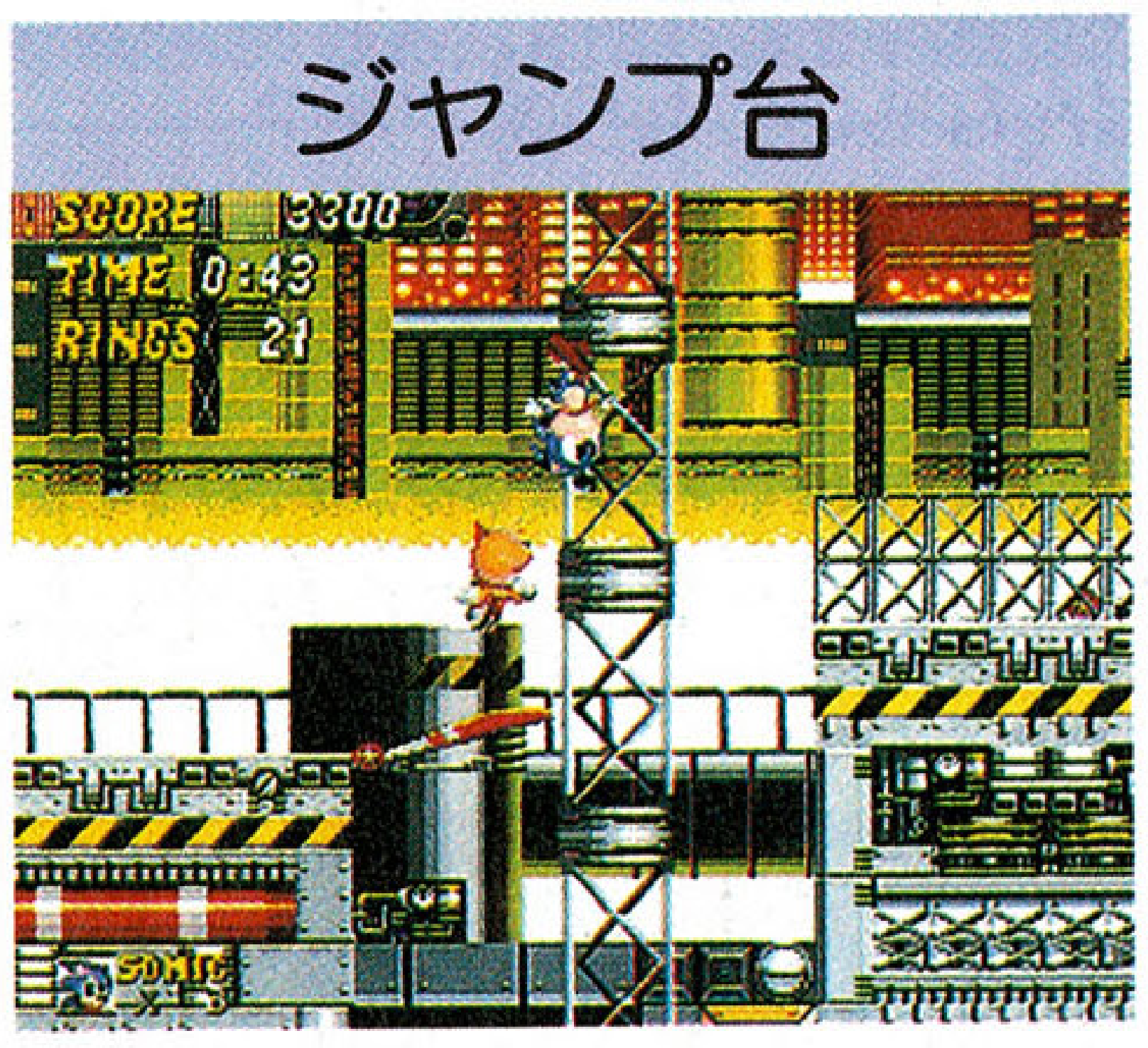
最速アクションをつくりだす、各種トラップ。今回も多種類登場。当然ながら360度ループやスプリングなど好評だったのは登場している。その他の新しい物では、ジャンプ台や加速装置などが登場している。ヒモなどの物に捕まると、ドアや足場がひらかれ、先に進める。前作のスイッチにあたるものだ。また、好評だった水中のシーンだが、『2』でも登場する。酸素がなくなると溺れ死ぬぞ。



らせん状ループ

SCORE 1300
TIME 0:51
RINGS 41
SONIC

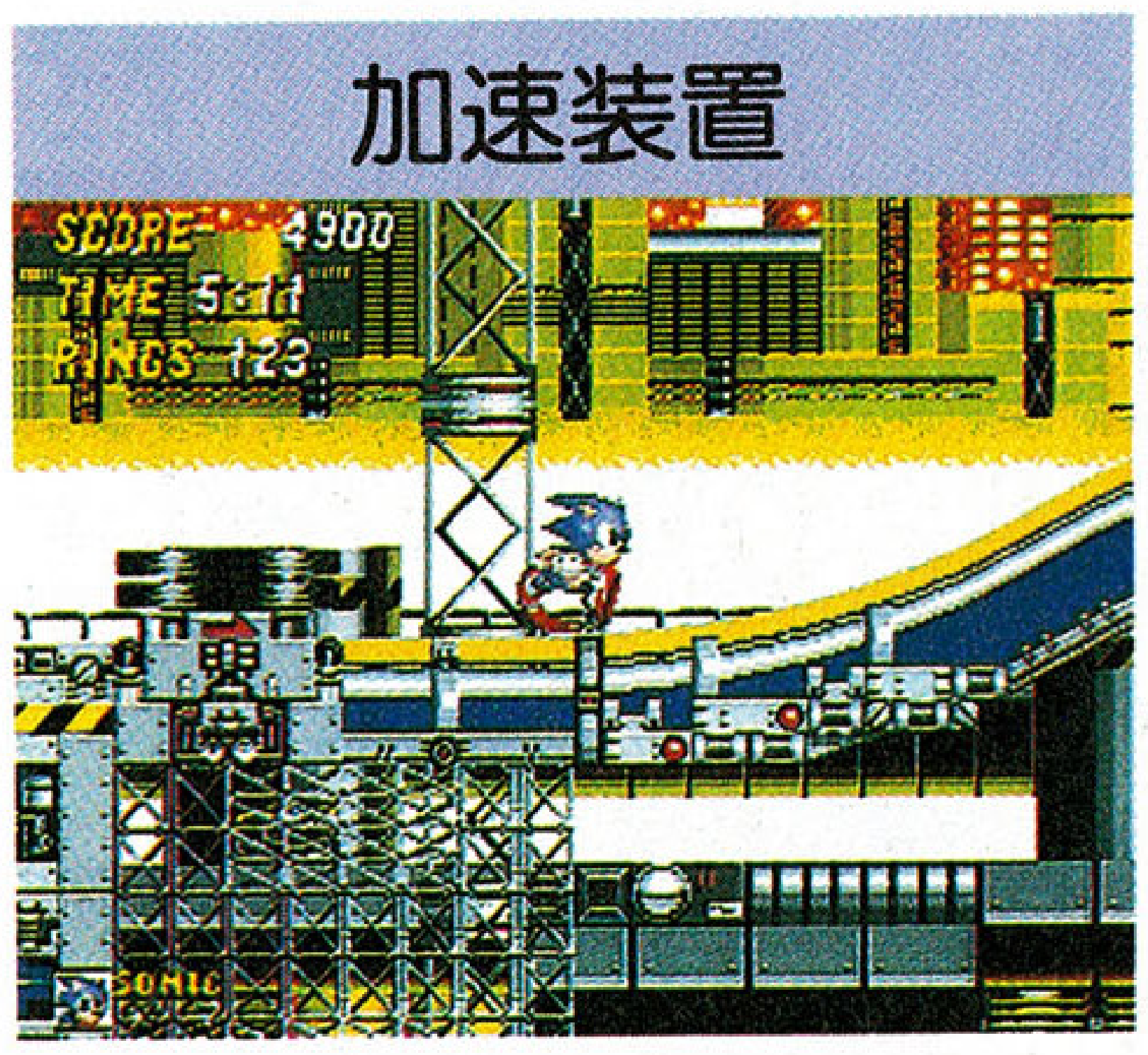
⬆らせん状になっているため、勢いがないと回っている途中で落ちるぞ



ジャンプ台

SCORE 3300
TIME 0:43
RINGS 21
SONIC

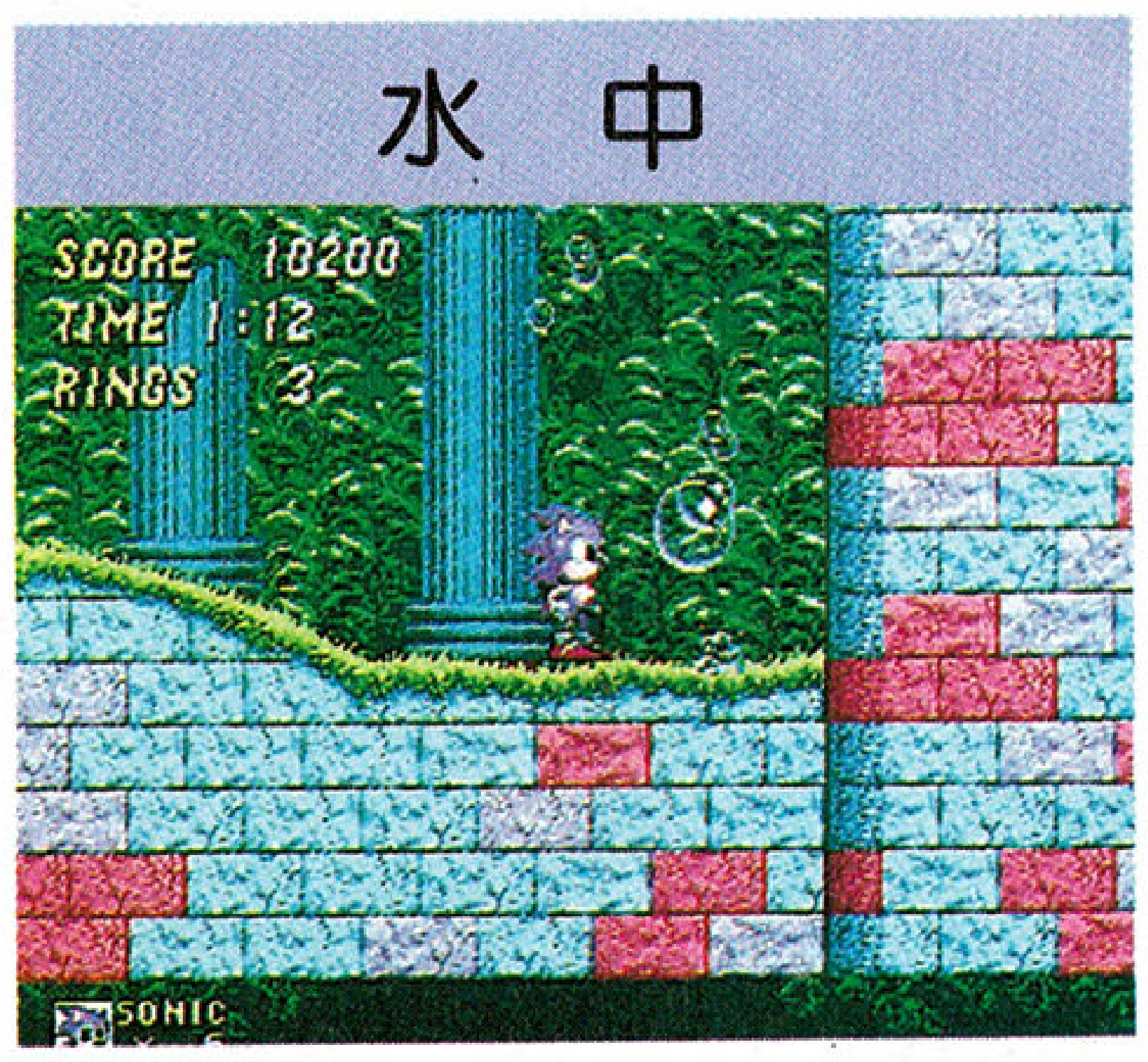
⬆ジャンプ台に乗ると体をひねらせながら上に飛び上がる



加速装置

SCORE 4900
TIME 5:11
RINGS 123
SONIC

⬆赤い矢印の上にローターが回っていて、触れると加速されて進む



水 中

SCORE 10200
TIME 1:12
RINGS 3
SONIC

⬆「2」でも登場の水中シーン。浮力がついて、動きにくい

ATTACK

速攻クリアを目指して高速スピード攻略!!

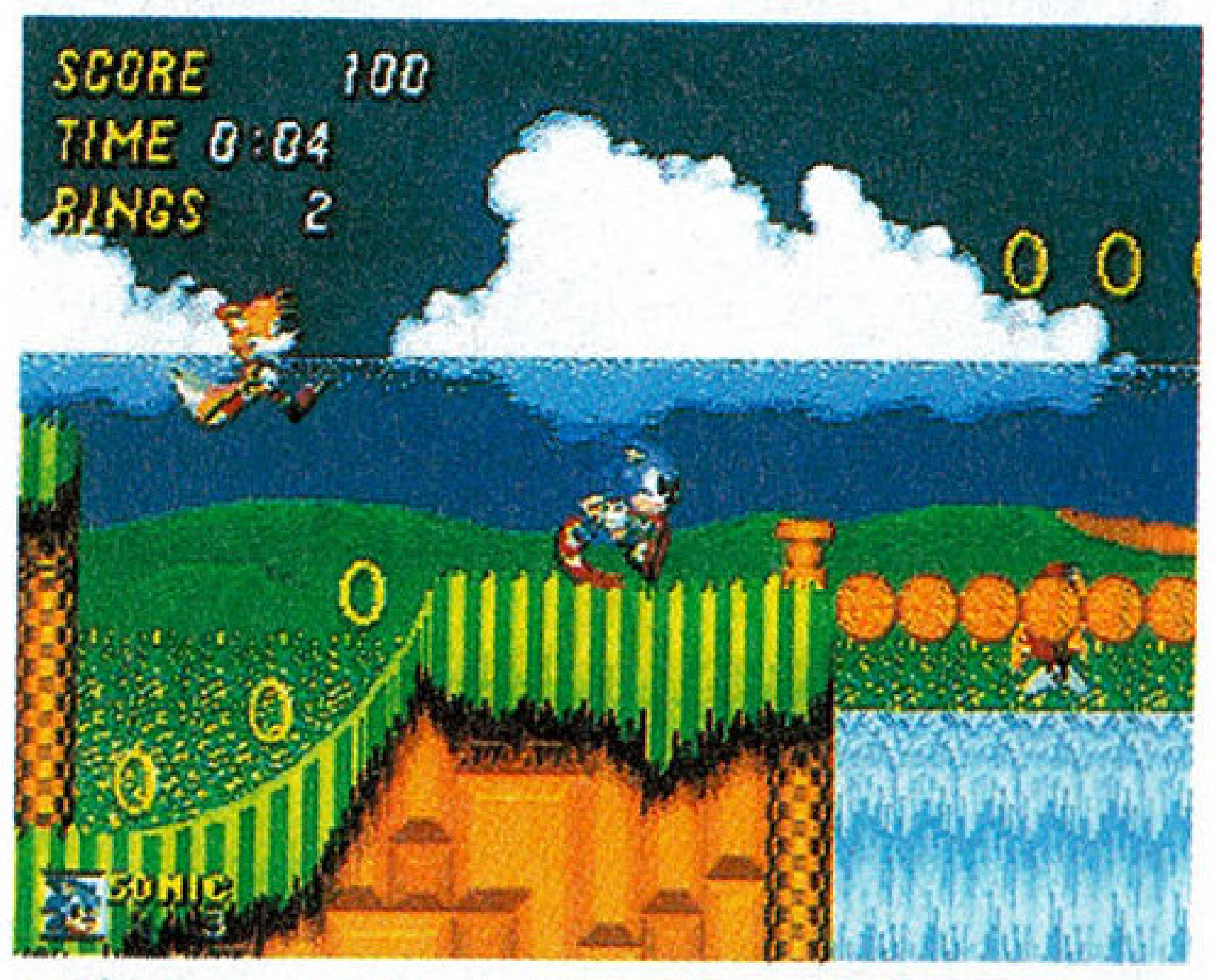
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

『ソニック2』のスケールアップしたステージを攻略。マップを中心に1～3ステージまでの㊙テクニックをズバリここにお見せする。

発売予定日	11月21日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	100%

『ソニック』を攻略するまえに知っておきたいこと

この作品は、もういうまでもなく高速スクロールのアクションが特徴だ。前作以上のスピードでステージを駆け抜けて、決められた制限時間内にステージを抜けるのが目的。1つのステージは、前半部分と後半部分に分かれている。この後半部分の最後にはボスが待っており、これを倒すとステージクリアとなるのだ。

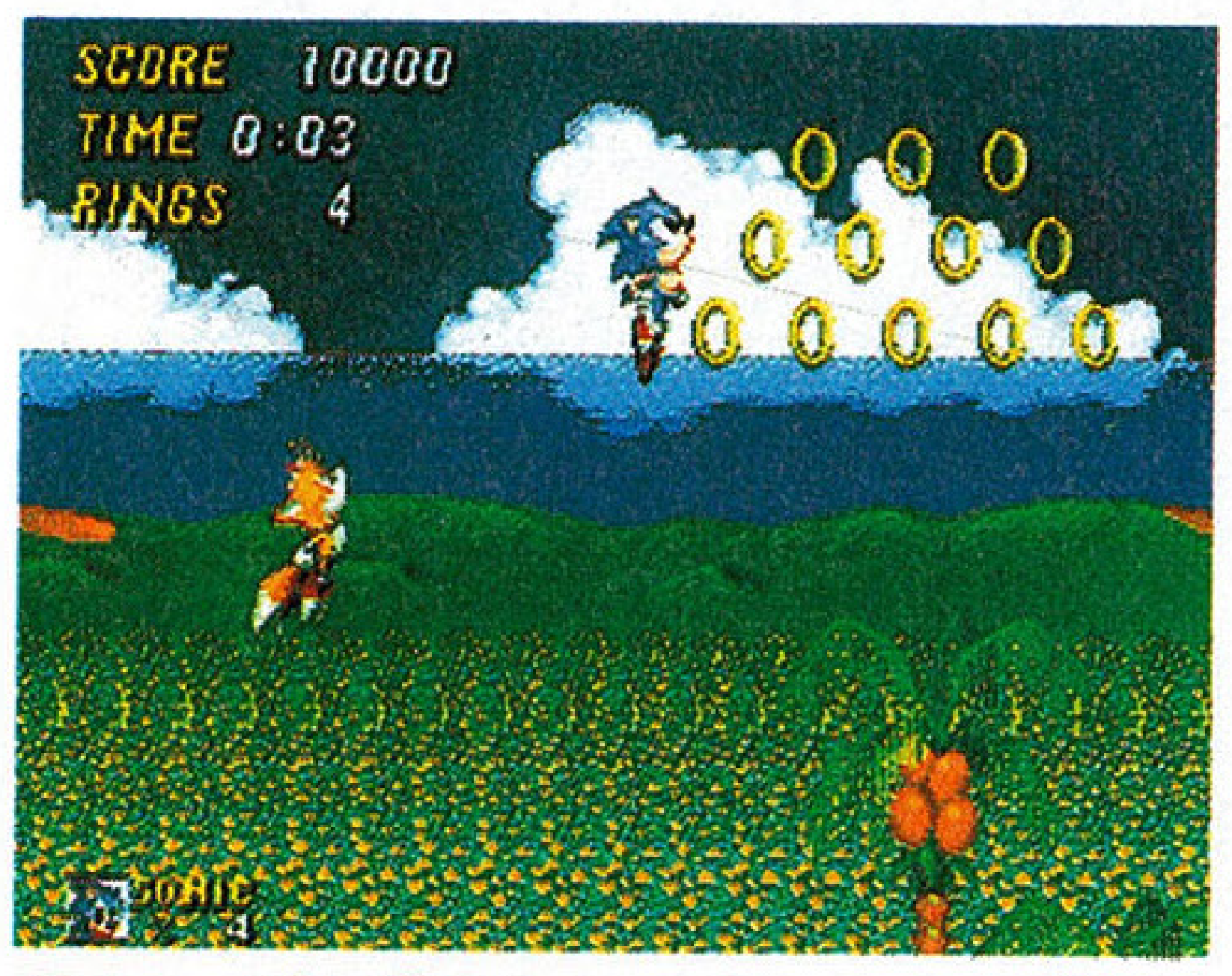


⬆新たな要素も加わり、前作以上の高速アクションゲームになっている

『2』でもリング集めが基本

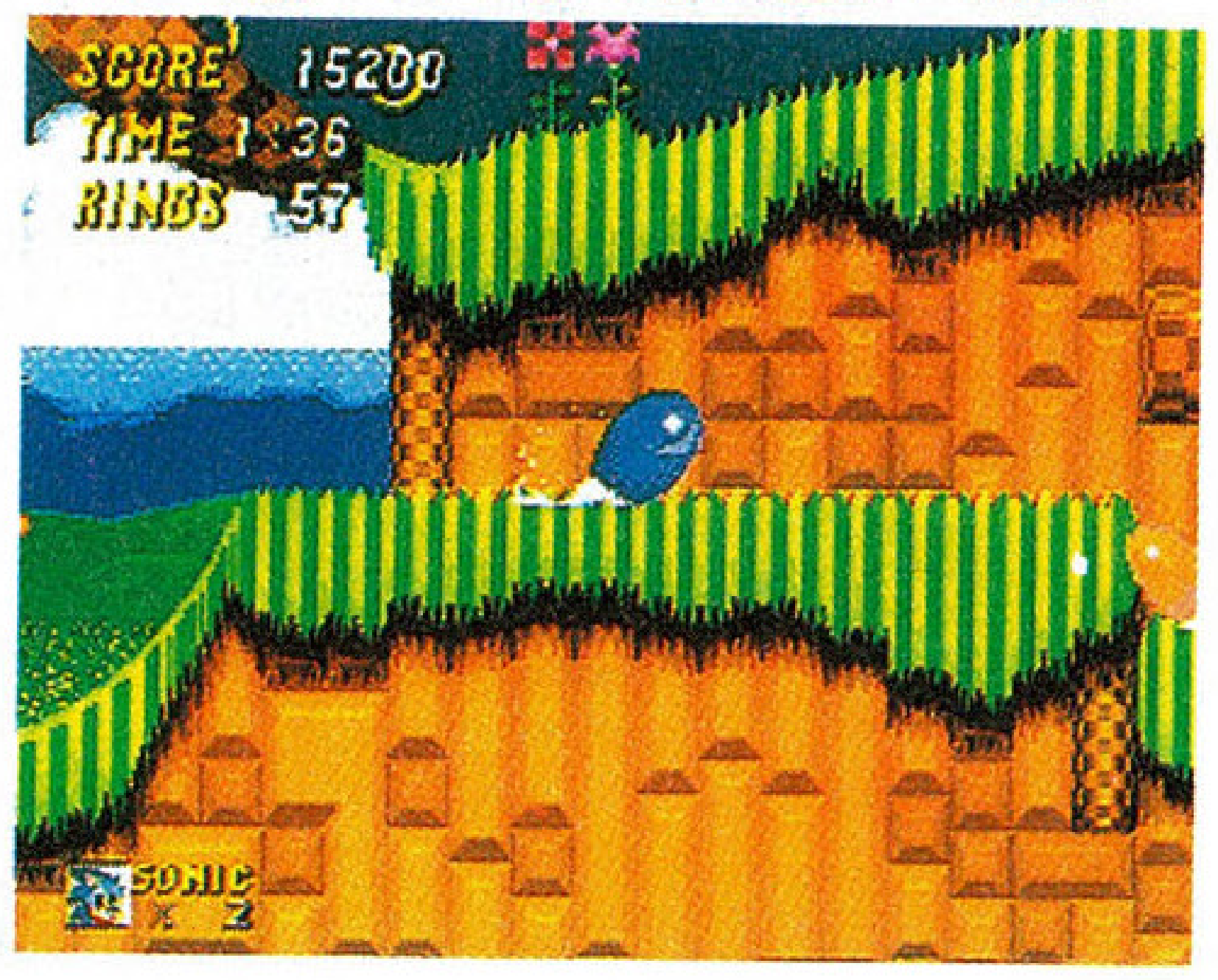
『ソニック2』でも、ステージのいたるところにリングがある。各ステージ、前半、後半のゴールに入る前に、このリングを100個以上集めるとマイキャラが1UPする。これも前作同様、比較的ステージ前半で集めやすくなっているのだ。

また、『2』ならではの特徴として、ソニックの相棒「テイルス」というソニック同様のアクションをするキャラクタが、1人プレイの場合はオプションのようについてくる。このキャラクタも、敵を倒したり、リングを集めたりしてくれる。このキャラクタは2プレイヤー側でパッドでも操作できる。



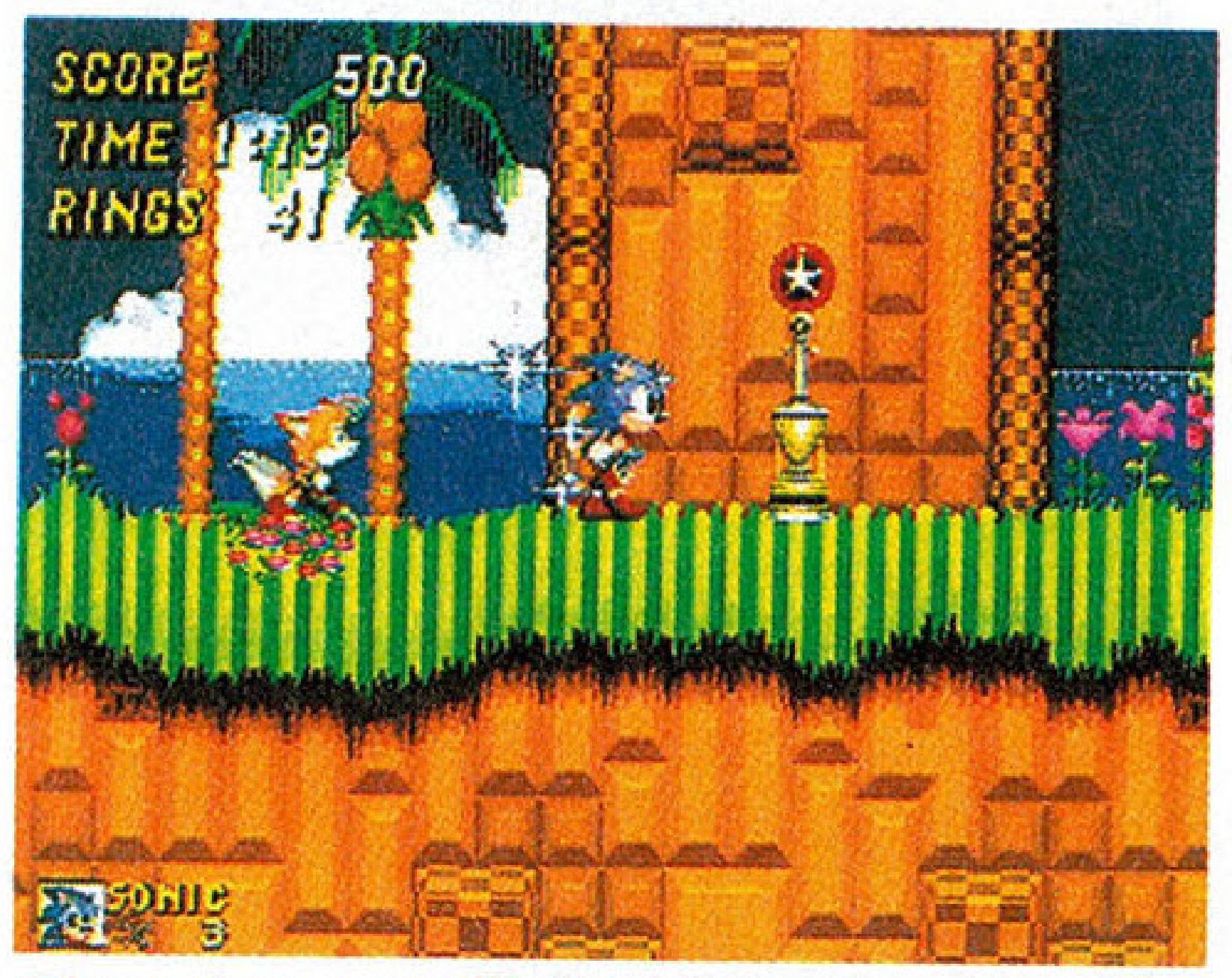
⬆リングを集めて、ソニックの残機を増やすのが、攻略で大切なことだ

⬆新しい要素の「スーパースピンダッシュ」。その場で急加速が可能!



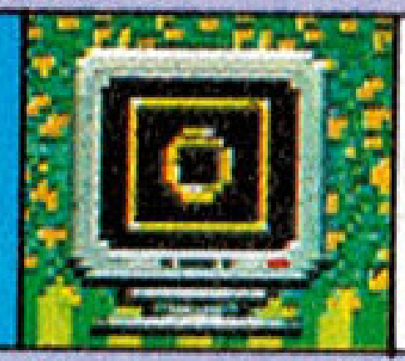
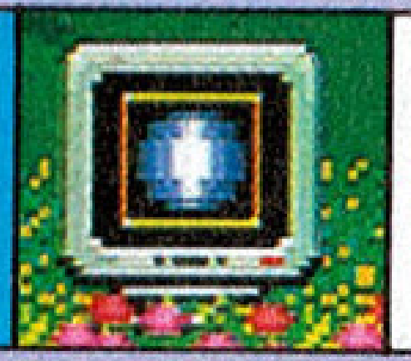
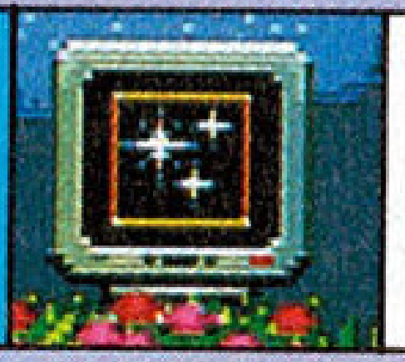
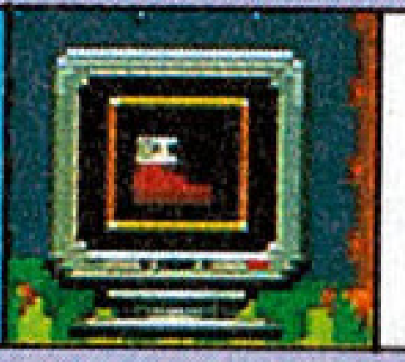
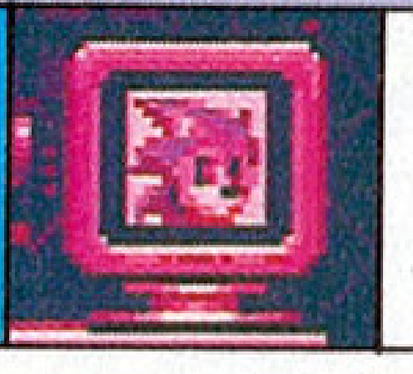
アイテムを利用する

ソニックはアイテムによりパワーアップできる。アイテムには無敵やスピードアップなど5種類ある。アイテムは各ステージのいろいろな場所にあるが、中には見えにくい場所や、隠された通路を通らなければいけない場所にもある。



⬆アイテムで最強状態になったソニック。この間に進めるだけ進もう

五種類のアイテム

リング		リング10個分いただけるアイテム
バリア		敵の弾などをかわせるバリアがつく
無敵		一定時間無敵状態になり敵を倒せる
スピード		ソニックのスピードが早くなる
1UP		ソニックの残機が1つ増える

マップの見方

以下の記事に付けてあるマップの見方をここで解説しておく。

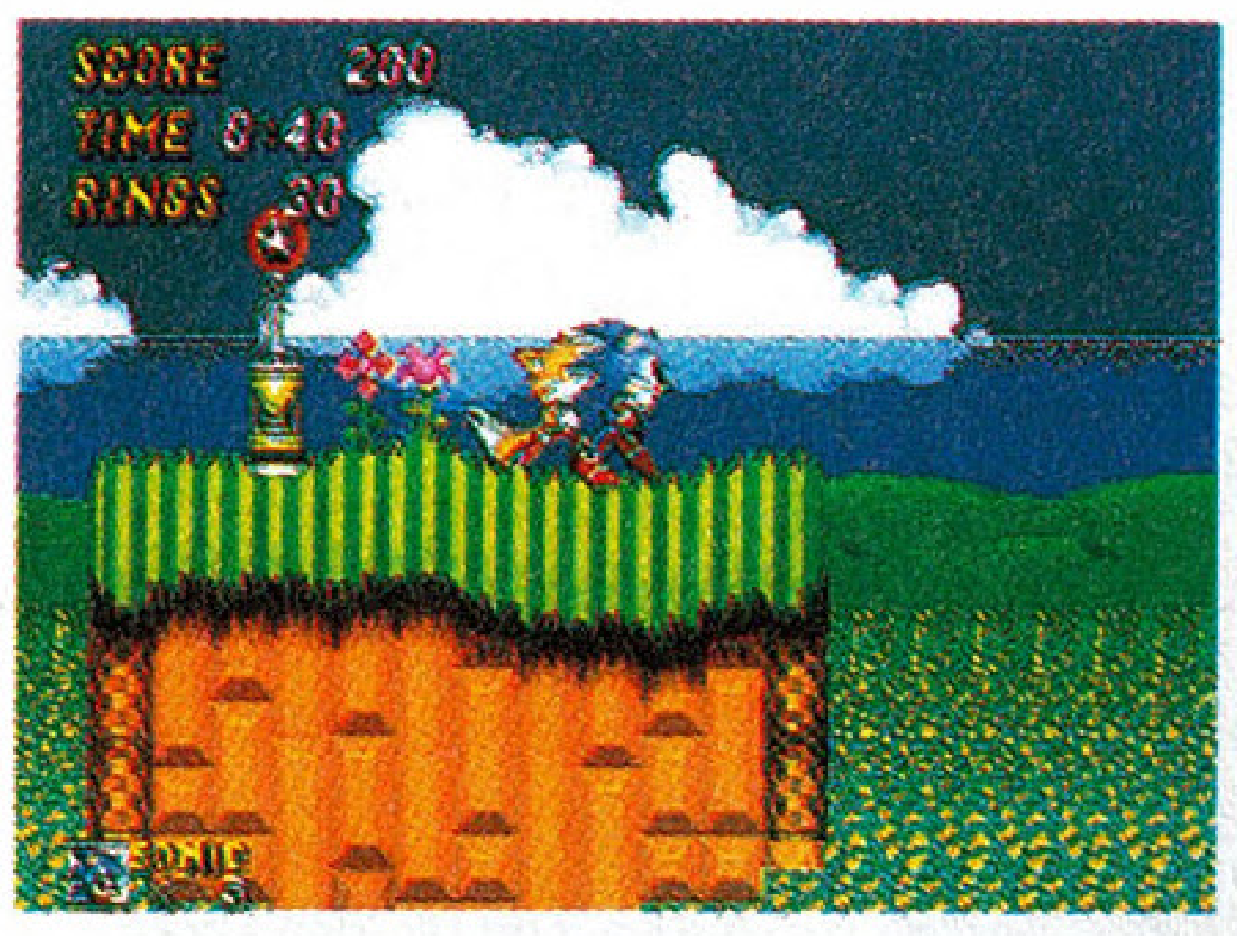
まず、このマップはソニックの通るルートを極力分かりやすくまとめてある。そのため木や草などの細かい背景は省略し簡略化してマップを構成してある。

マップ中の実線部分は当たり判定のある部分。点線部分はキャラクタが通過できる背景である壁の部分だ。また、アイテムなどは記号化して、その場所に載せてある。この記号の説明は欄外に表記してあるので参照してもらいたい。

そして、マップ中に青い線で囲んである数字は本文中の見出しの数字に対応し、重要と思われる場所を解説している。

STAGE 1　EMERALD HILL

最初のステージは、これといって注意すべき場所はない。練習をかねて臨もう。リングもたくさん集めやすくなっている。ただ、見えにくい場所にもアイテムがあったりするので探してみよう。


SCORE 200
TIME 0:40
RINGS 30

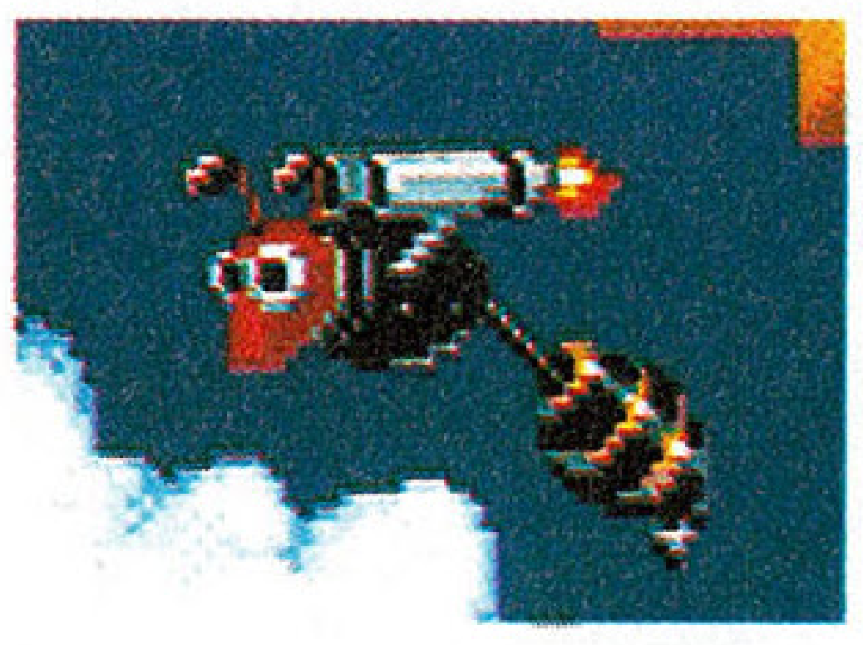
◀見えにくいステージも

SCORE 1200
TIME 3:06

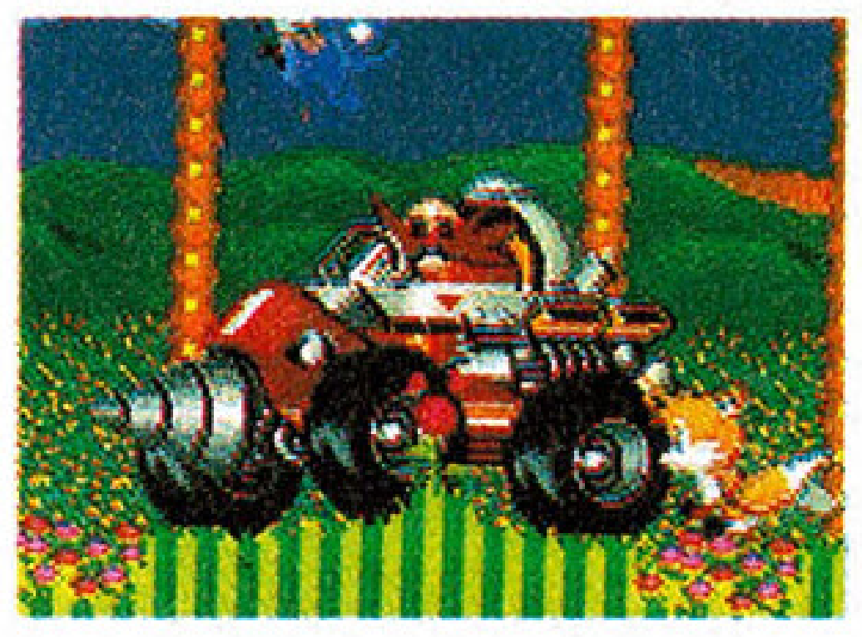
◀らせん状ループだ

ステージ1　ボス&ザコ敵

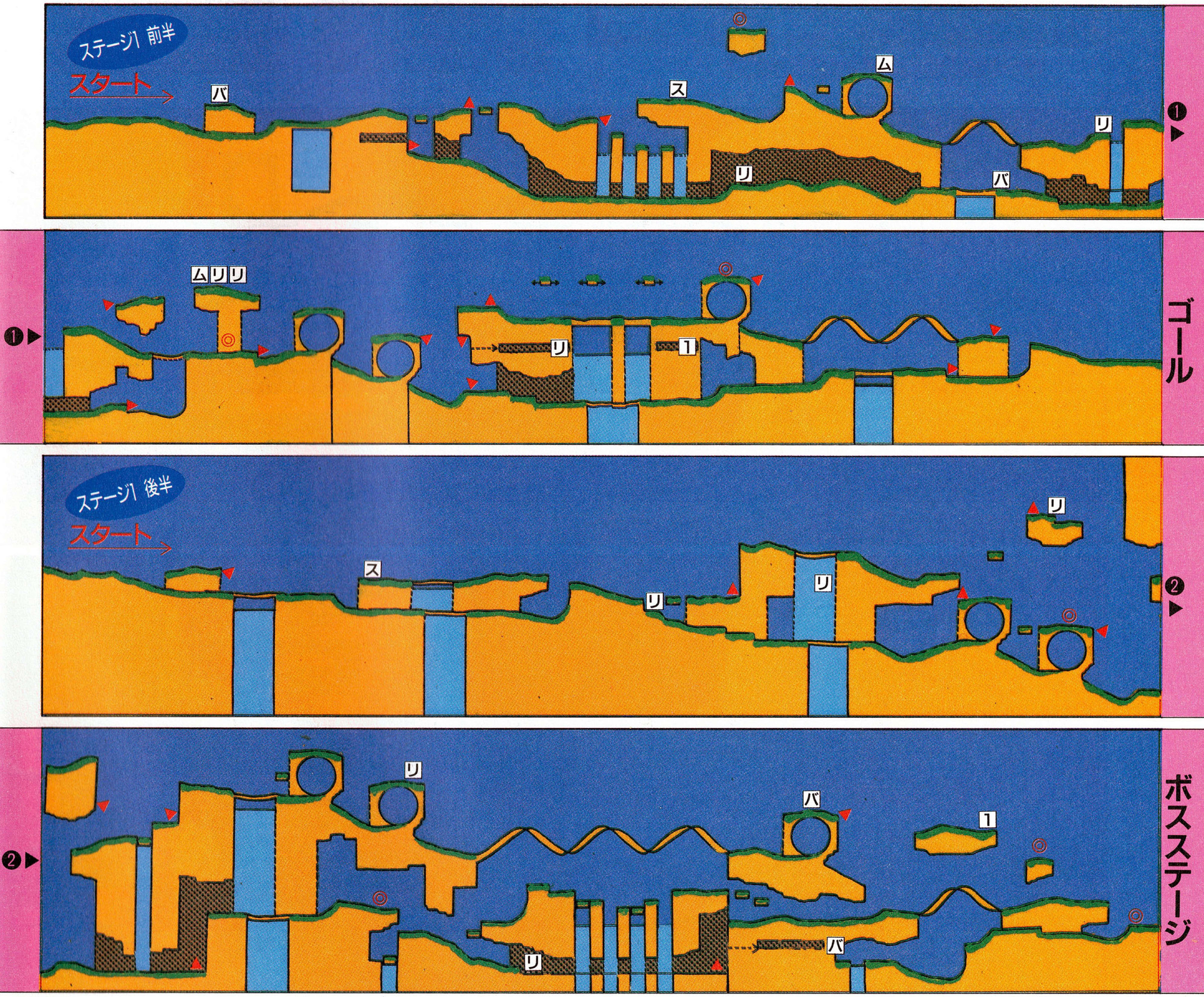
このステージに登場する敵キャラは、ザコ3種類、ボスが1体だ。特にこれといって強い敵キャラは登場しない。ボスも比較的楽に攻略できるので、まず、ここで腕を慣らしておこう。



◀「はち」。空を飛び、弾を撃って攻撃する



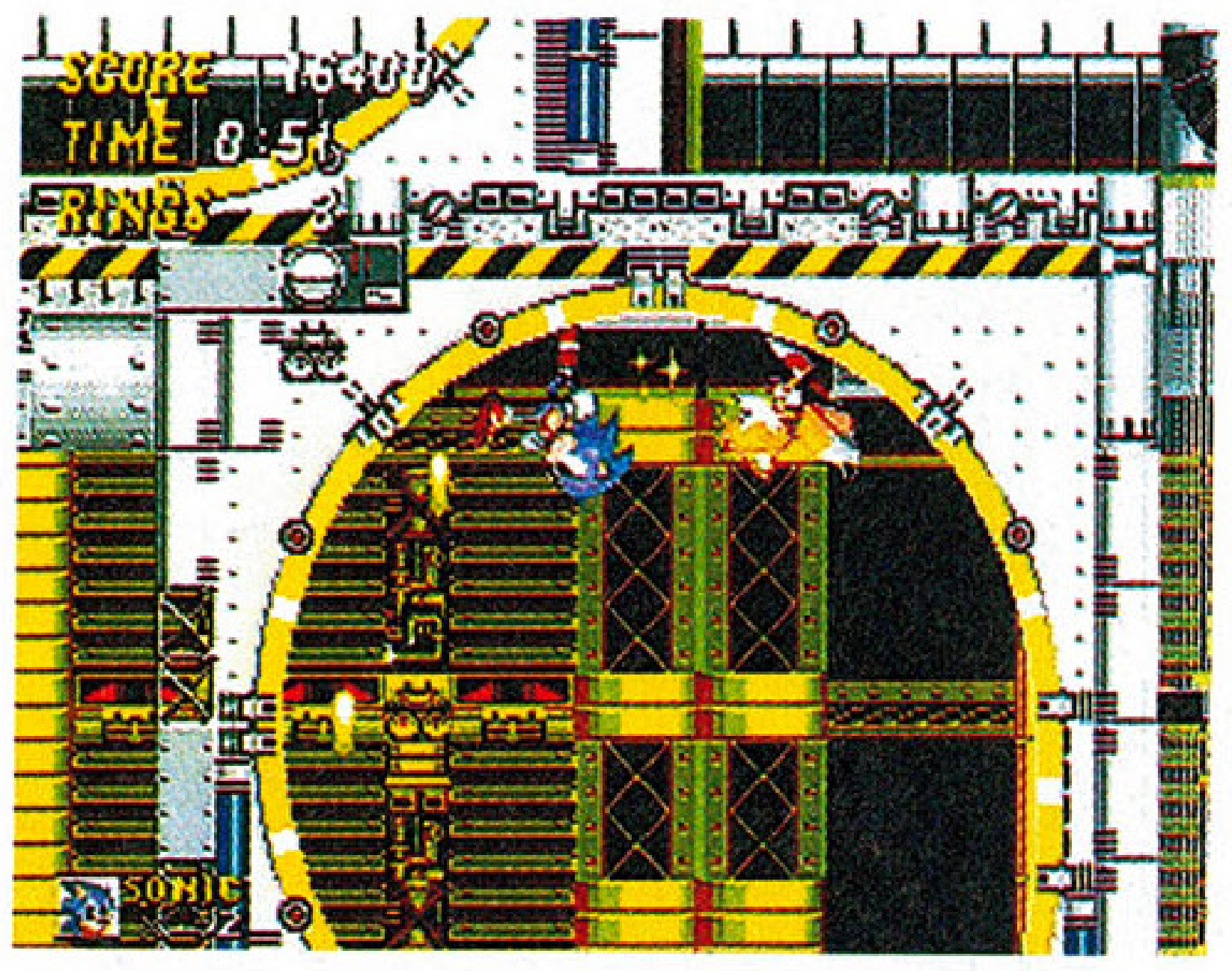
◀ボスの「エッグマン」。ドリルに注意しよう


ステージ1 前半
スタート
バ
◎
ス
ム
リ
リ
バ
❶▶
❶▶
ムリリ
◎
◎
リ
1
ゴール
ステージ1 後半
スタート
ス
リ
リ
リ
◎
❷▶
❷▶
リ
バ
1
◎
◎
リ
バ
◎
ボスステージ

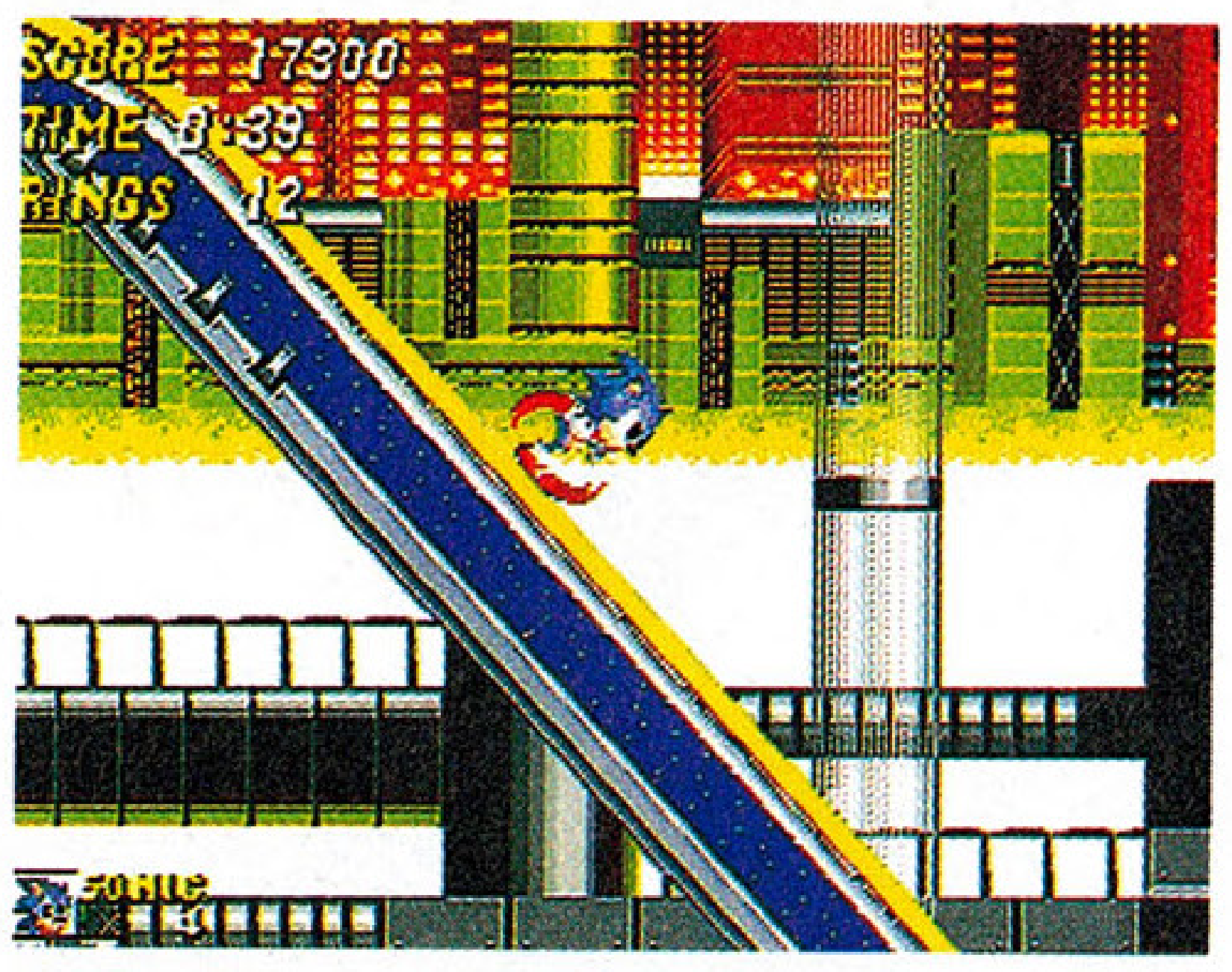
※マップ上の記号の説明　□で囲んだカタカナはアイテムを表します。リはリング、バはバリア、ムは無敵、スはスピード、1は1UPです。また、◎はセーブポイント、▲▶はバネや加速装置を表し、飛ばされる方向を矢印で示しています。

STAGE 2 CHEMICAL PLANT

このステージはとても広大で複雑なステージ構成になっている。巨大なスロープのほかにも、縦横につながったパイプ(ここに入ると強制的に別の場所に移動させられる)でソニックはステージのあっちこっちに移動していくのだ。これをうまく利用しよう。



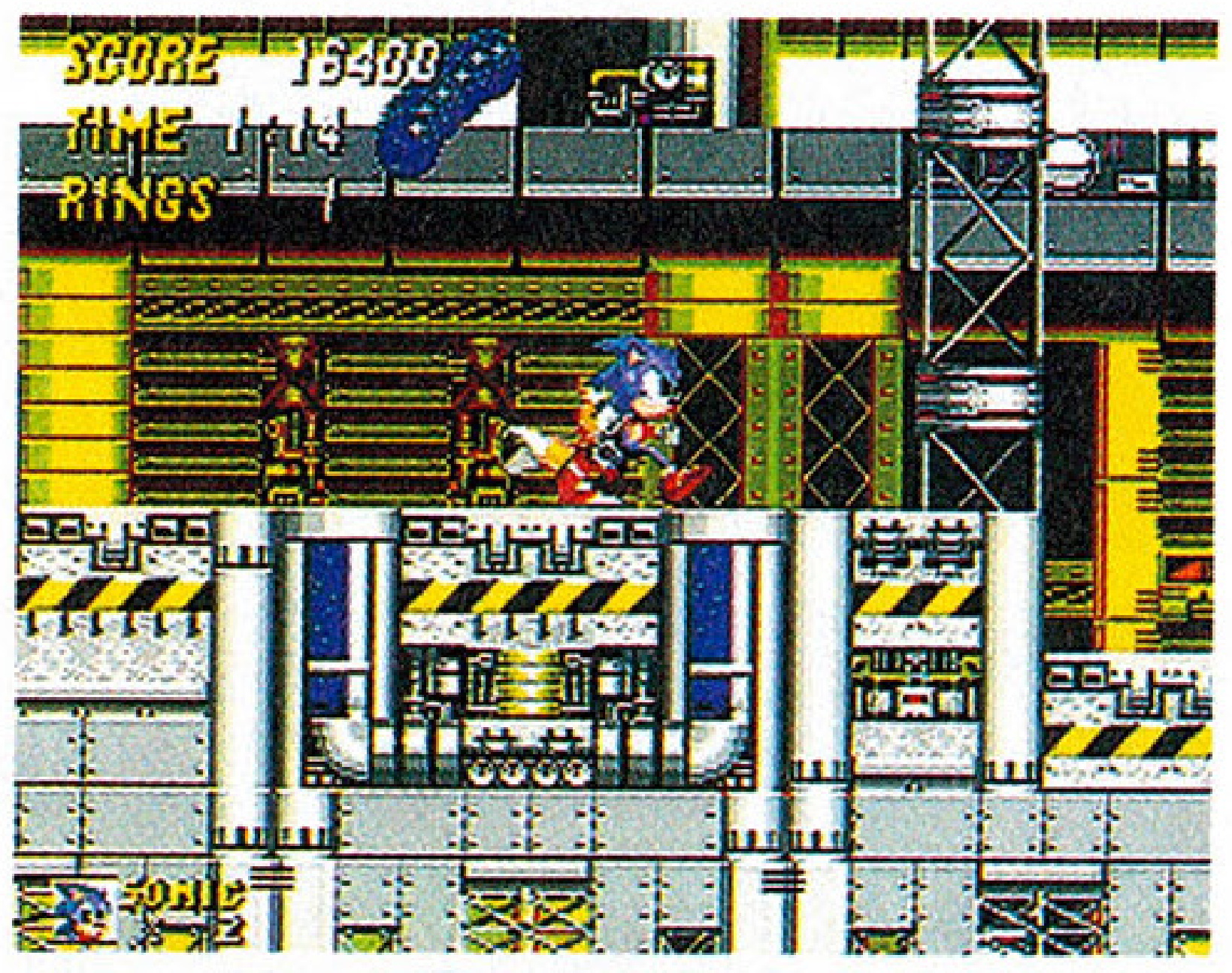
⇧広いわりには、リングがかせげるところである。特にループは多い



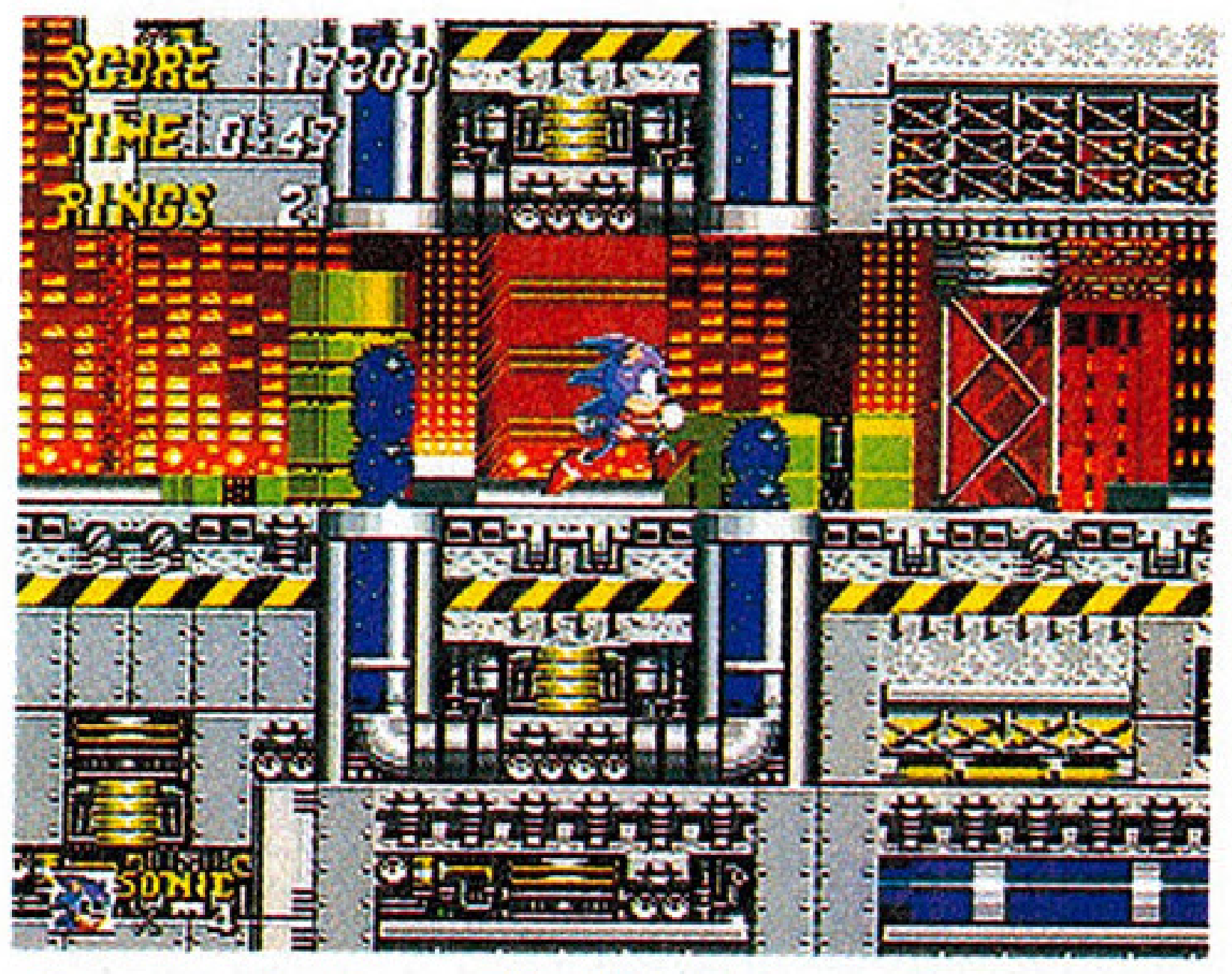
⇧ながいスロープは加速がつく。この加速でジャンプすると高く跳べる

① 薬品流出地帯

ここは工場内で作っている薬品が流れている。この薬品に触れてしまうとダメージになる。うまく薬品の途切れるスキをみて通り抜けなくてはならない。このタイミングはかなりシビアだ。

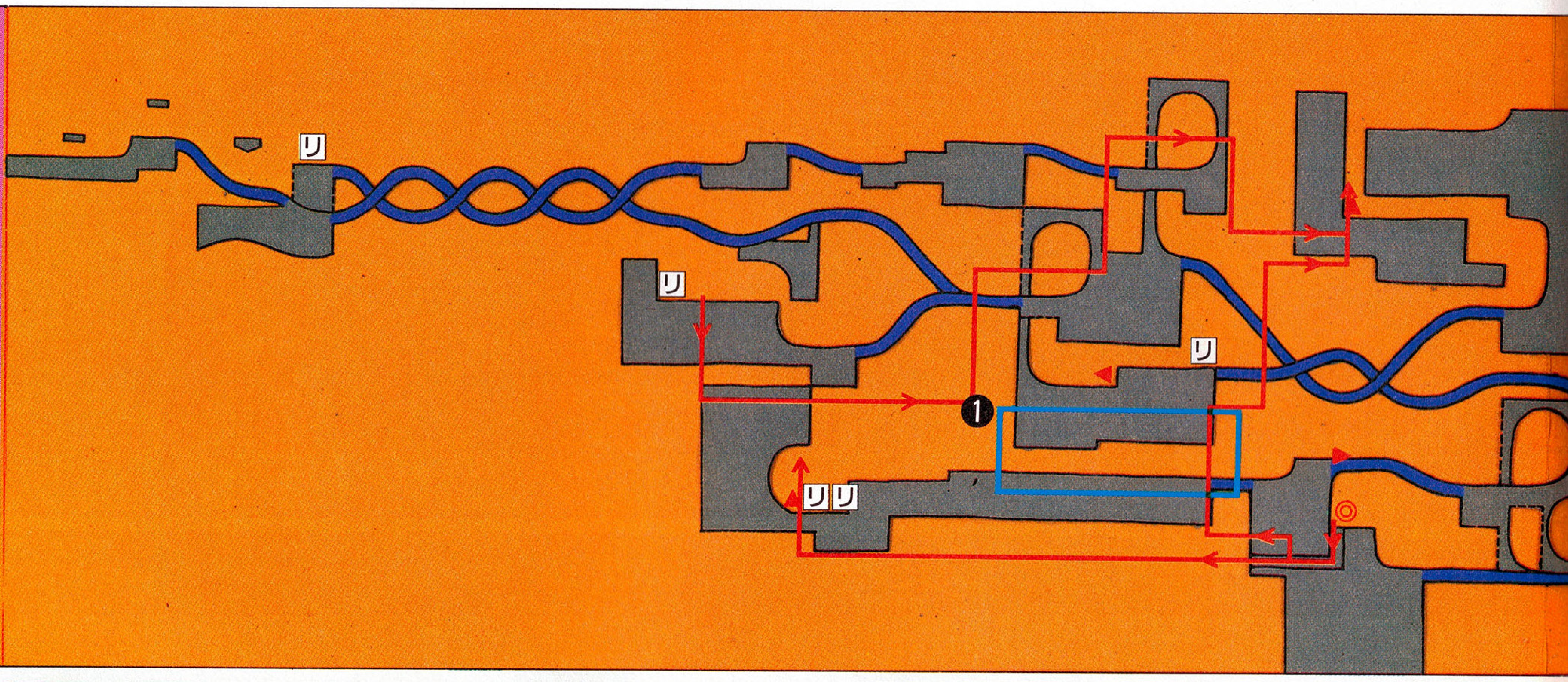


⇧この青い薬品に注意しよう

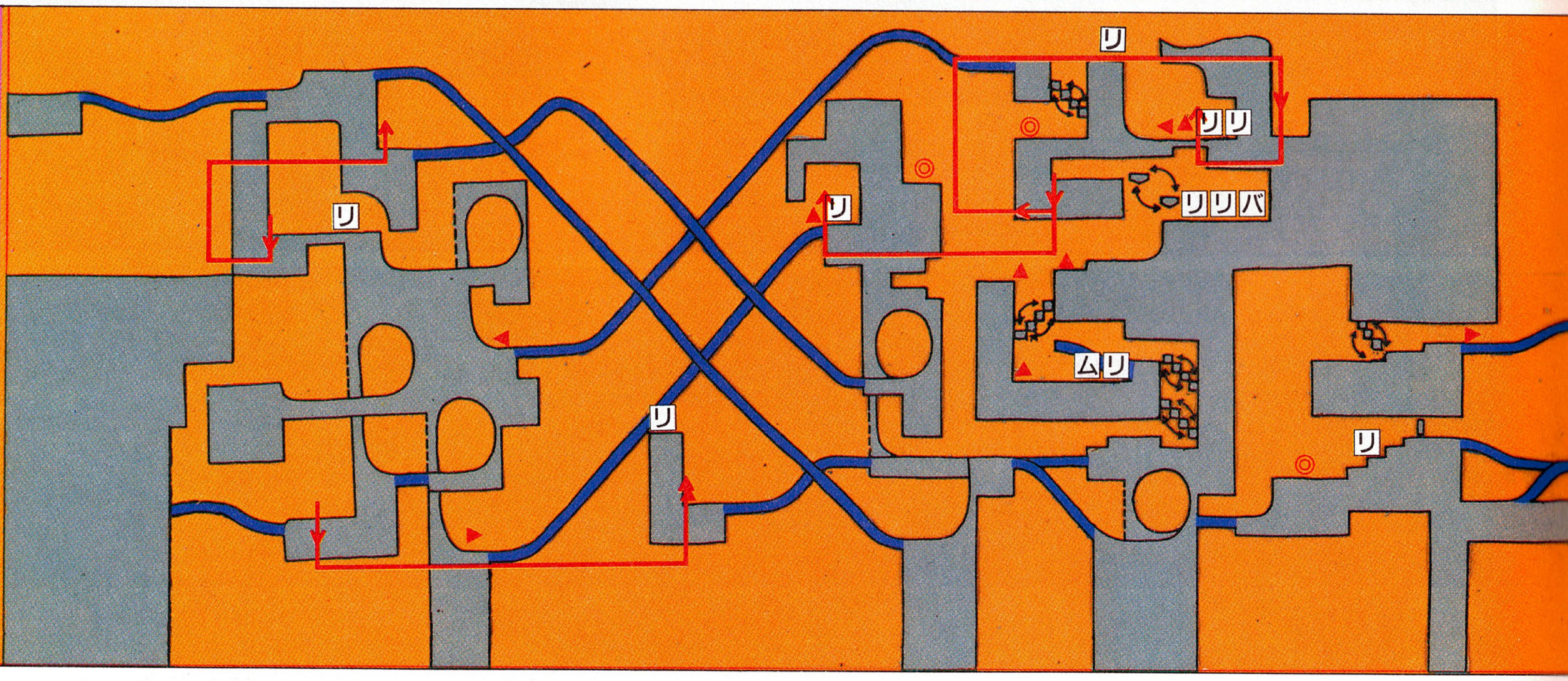


⇧このトラップは連続してある

ステージ2 前半



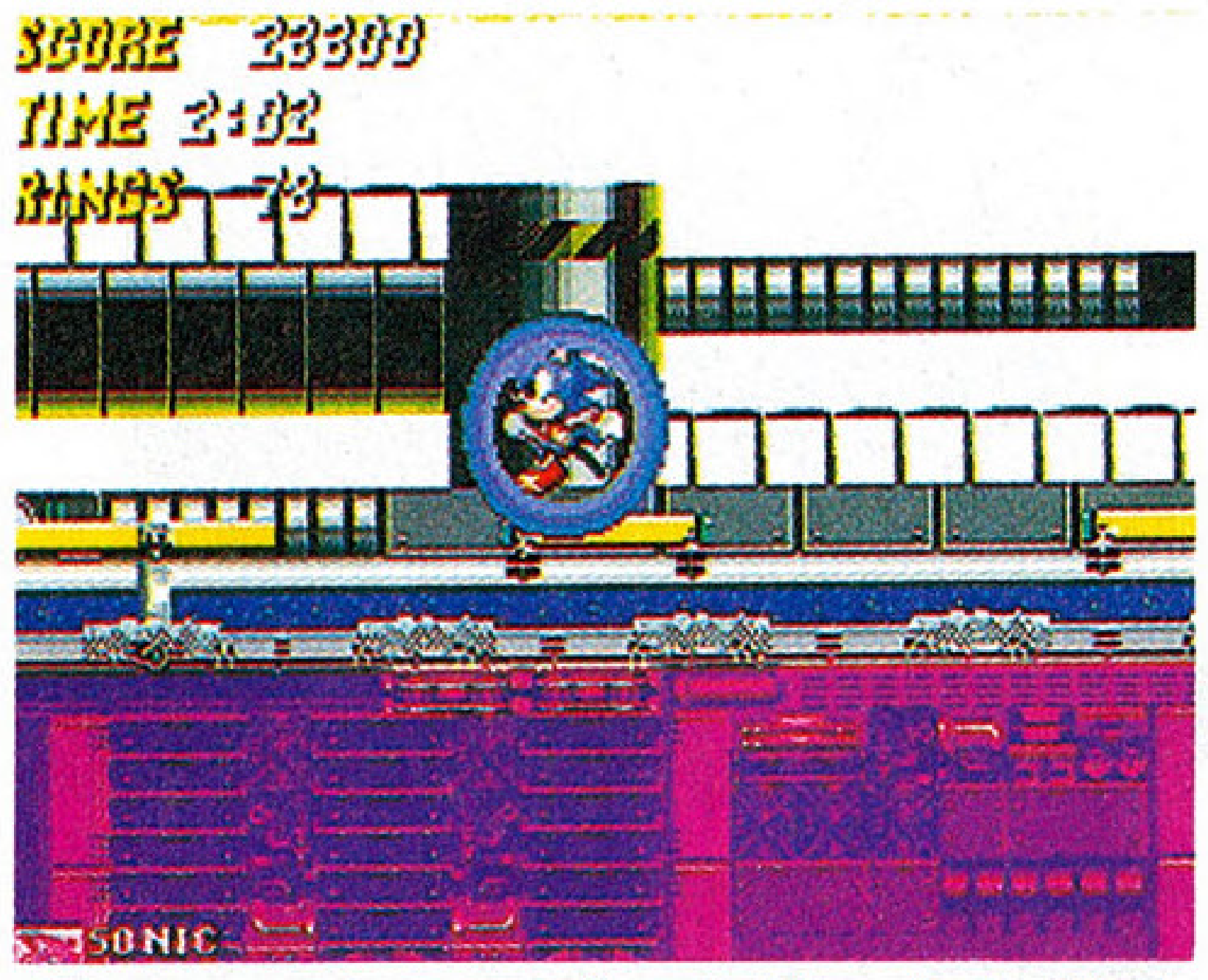
ステージ2 後半



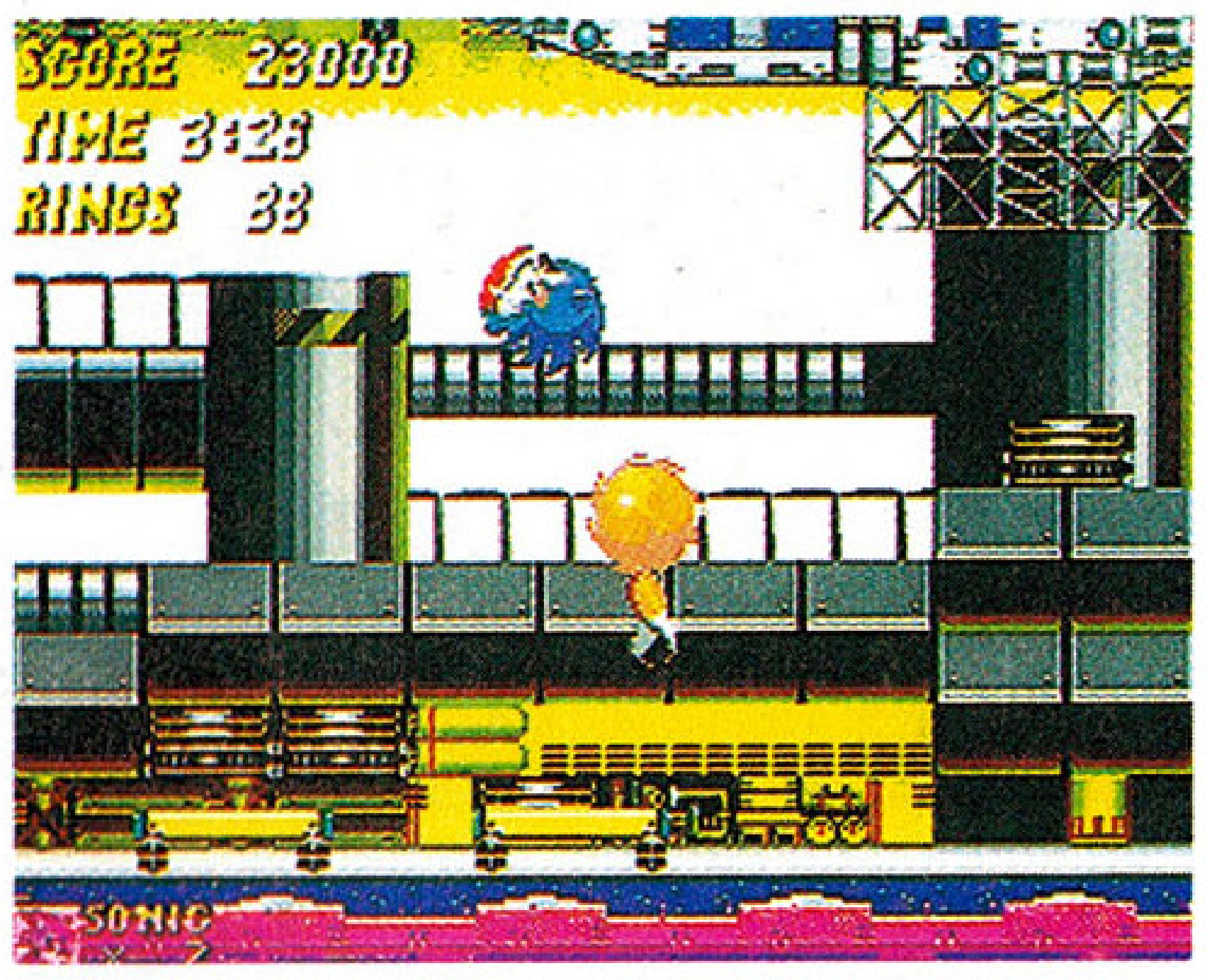
※マップ上の赤い矢印の太線はワープトラップのつながりです。

② 移動プレート群

ステージ後半のボスステージ付近には、難しいトラップとしてプレートの連続する地帯があげられる。ソニックは急に止まれないため、足場の小さいプレートなどにうまく乗るのは難しい。この場で落ちると水の中に落ちてしまう。水の中ではすぐに死ぬことはないが、時間がたつとちっ息死してしまうので注意しよう。


SCORE 23800
TIME 2:02
RINGS 78
SONIC

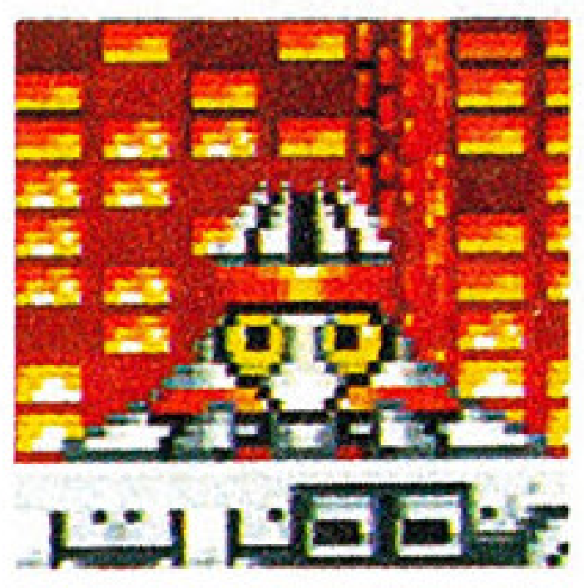
⬆ソニックのスピードがつきすぎているとジャンプで乗るのは難しい


SCORE 23000
TIME 3:28
RINGS 33
SONIC

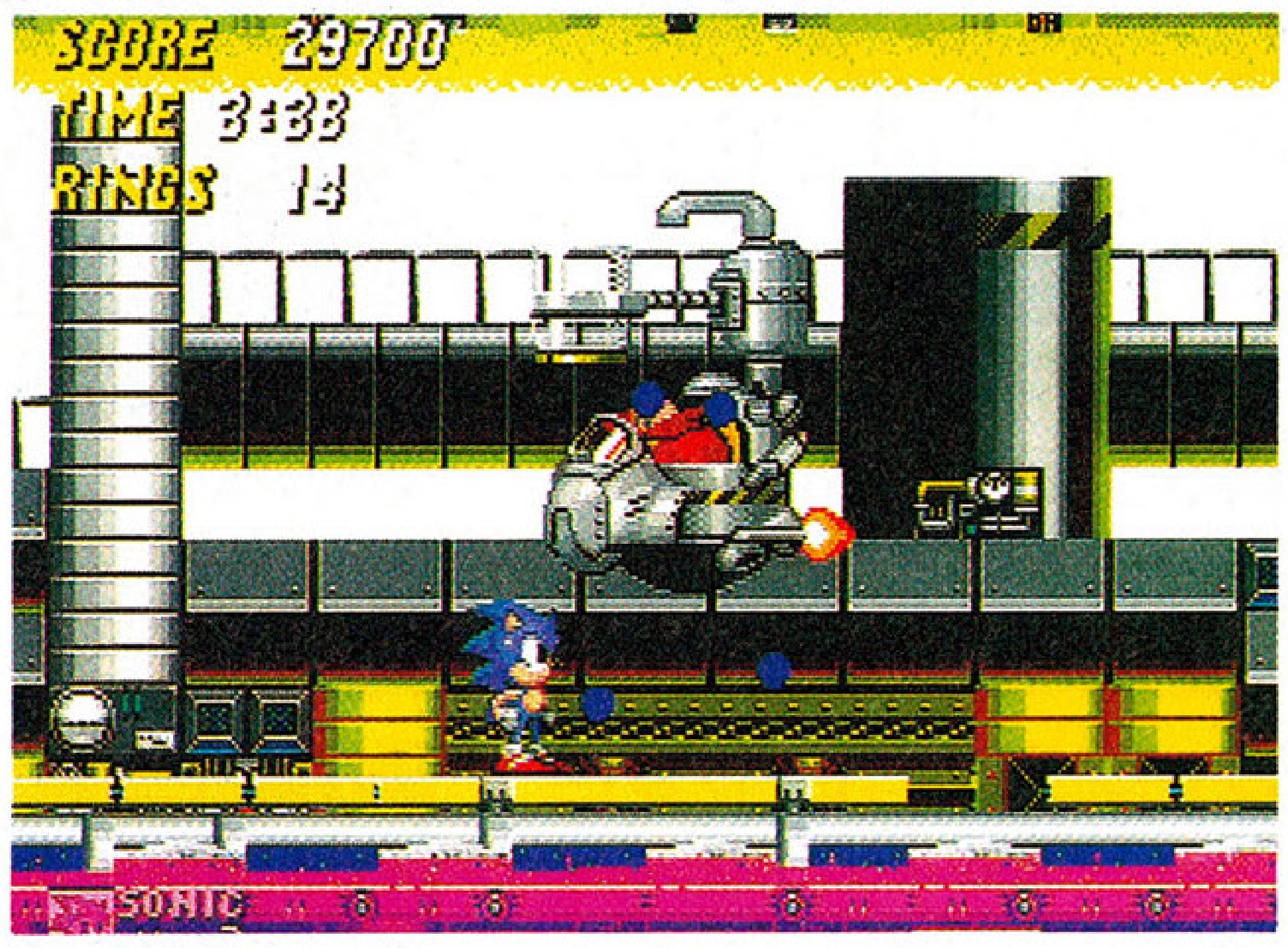
⬆タイミングさえ合えば、連続ジャンプで跳び越えていくこともできる

ステージ2　ボス&ザコ敵

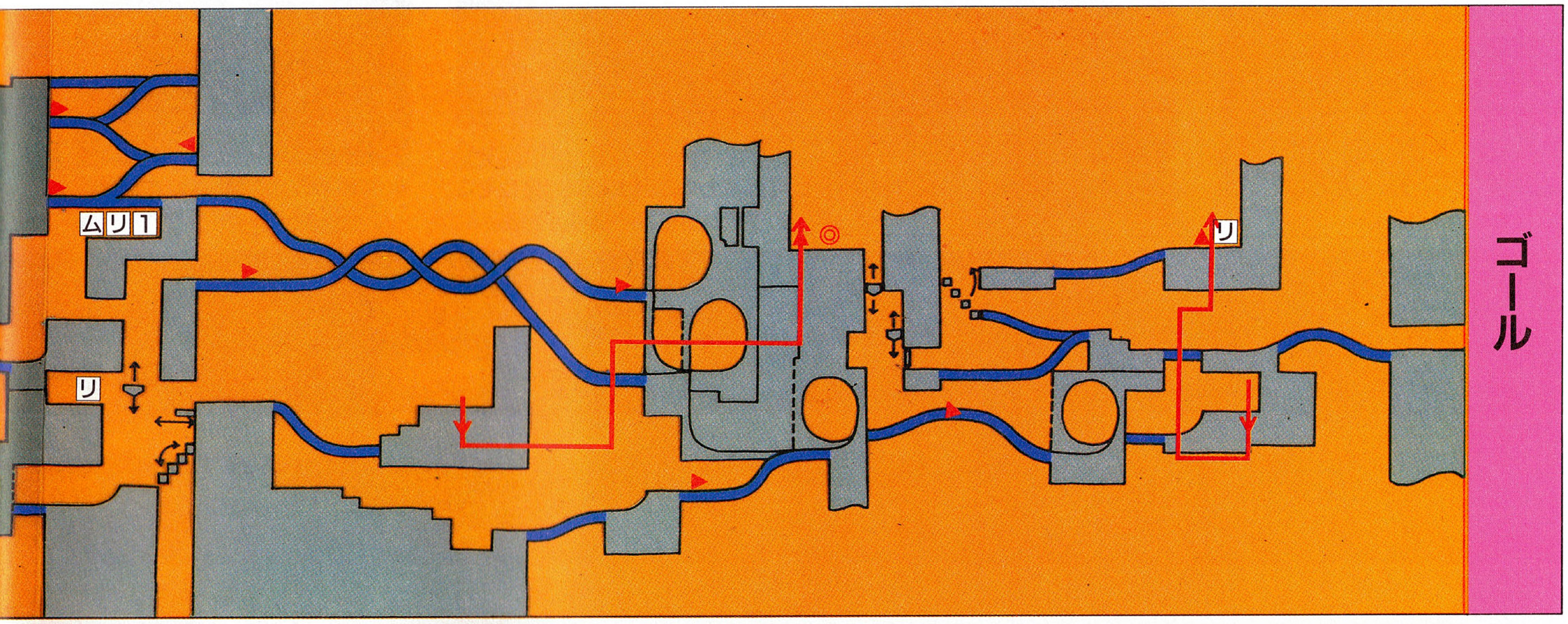
ステージ2は高速で駆け抜けていくため、出合い頭に敵キャラとぶつかってしまうことが多いので注意しなければならない。登場するザコ敵は「くも」と「いそぎんちゃく」の2種類。どちらも動き回ることはないので注意すればかわせる。ボス敵との戦いはステージの足場がせまく、不安定なので非常に苦戦することだろう。

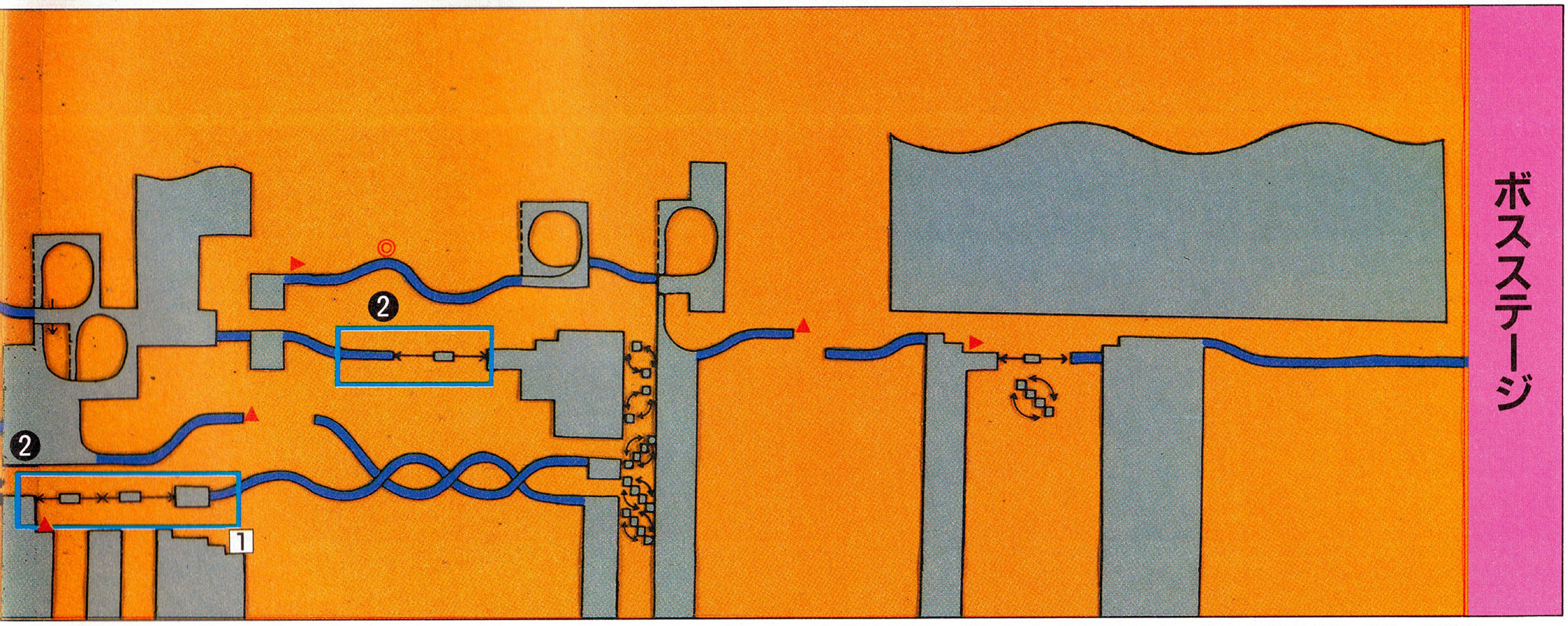


⬆「いそぎんちゃく」。ステージのいたるところに出現し、弾をはいては攻撃してくる


SCORE 29700
TIME 3:33
RINGS 14
SONIC

⬅工場内の薬品を使って攻撃してくるエッグマン。足場は回転している

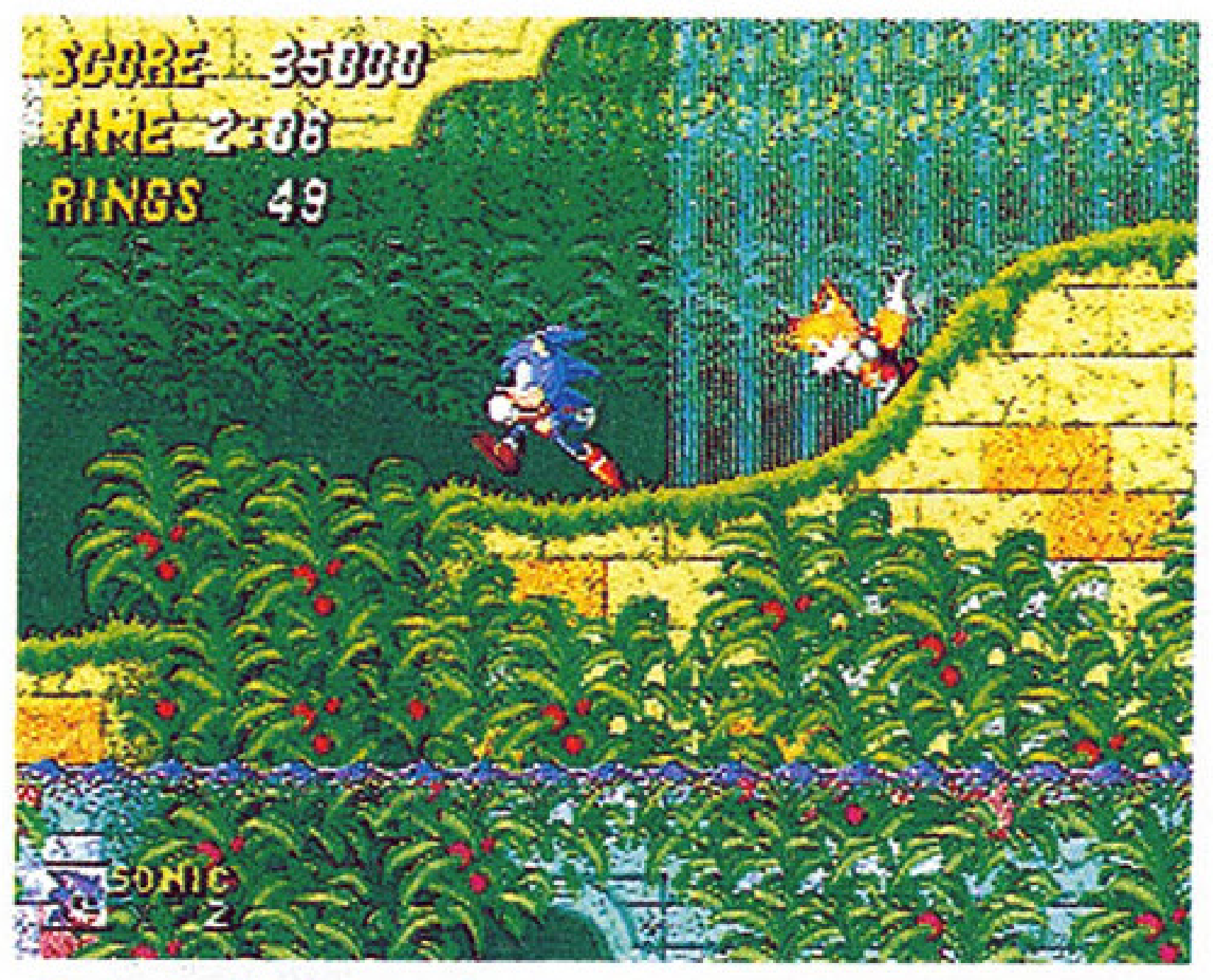




※マップ上の記号の説明　□で囲んだカタカナはアイテムを表します。リはリング、バはバリア、ムは無敵、スはスピード、1は1UPです。また、◎はセーブポイント、▲▶はバネや加速装置を表し、飛ばされる方向を矢印で示しています。

STAGE 3 AQUATIC RUIN

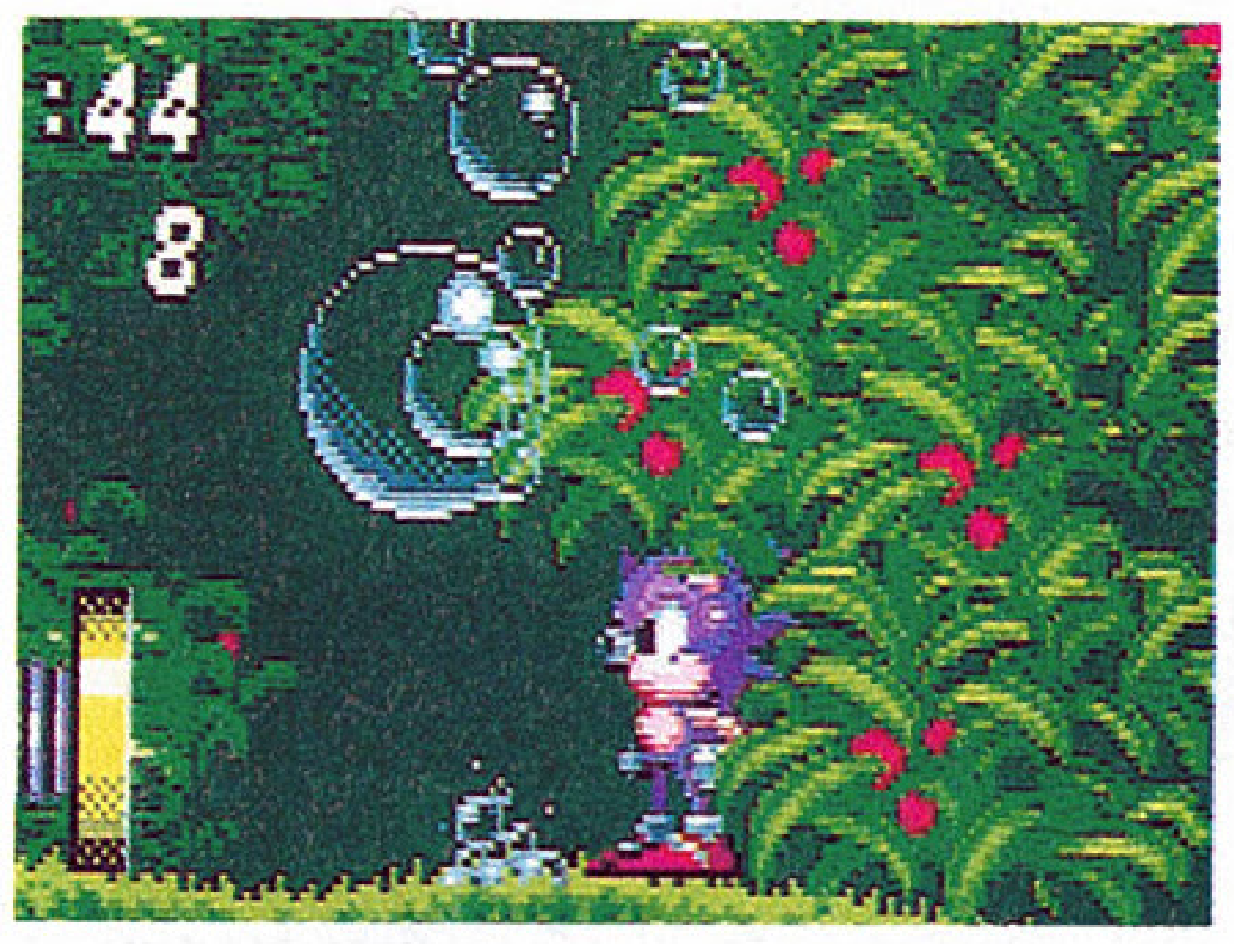
このステージは前半、後半をとおして、下半分が水の中になっている。地上を進んでいくほうが無難だが、ひとつ間違えると水中の奥深く落ちていってしまうのだ。水中では動きがとりにくく、呼吸しなければ死んでしまうといった危険がある。またこのステージに出てくる敵キャラは手強いのだ。


SCORE 35000
TIME 2:08
RINGS 49
SONIC

⇧水と陸地のあるステージだ

水中では呼吸が大切

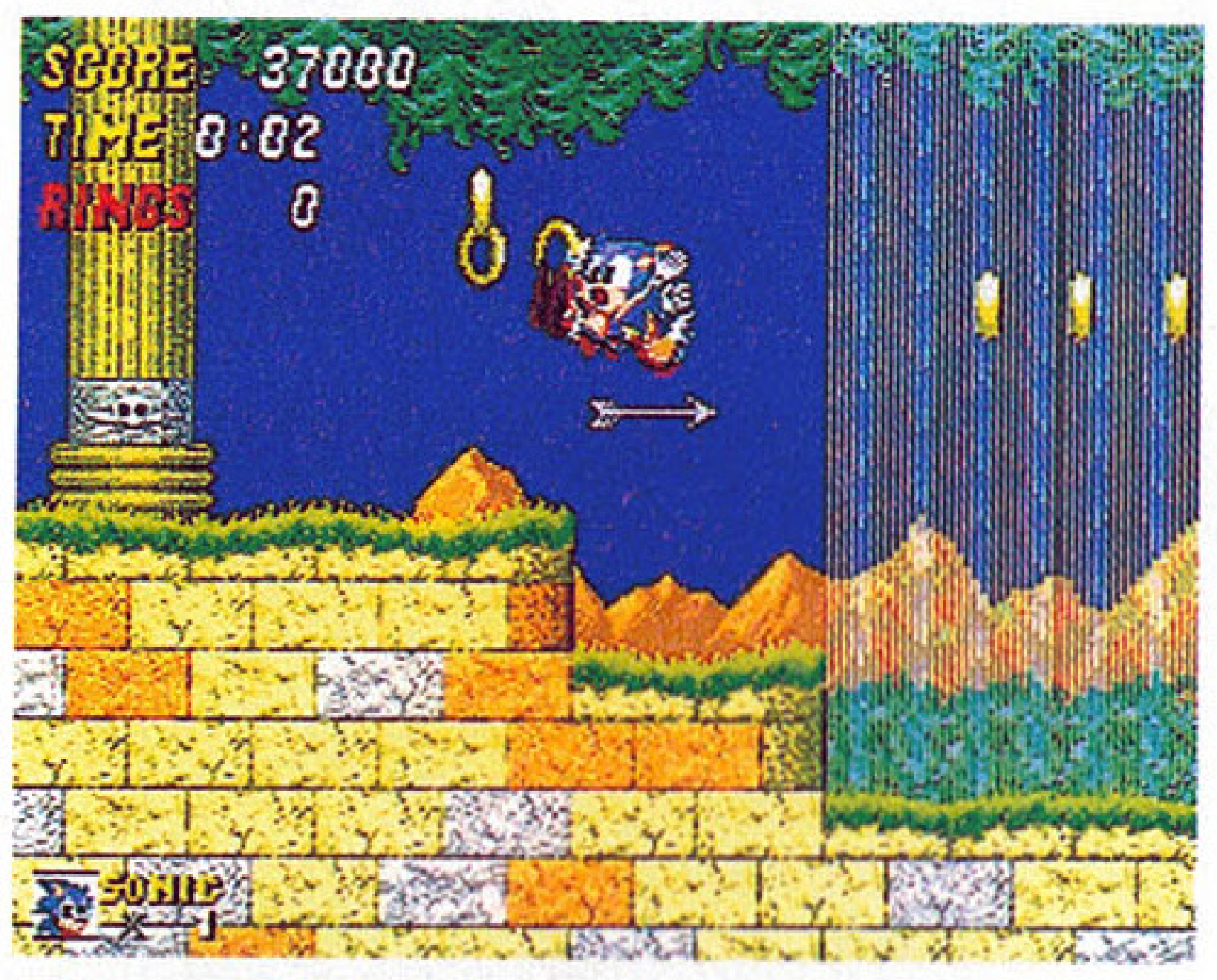
前述したとおり、ソニックは水中に長くいると、ちっ息してしまう。水上に出れば呼吸をしたことになるのだが、どうしてもそれが不可能な場合、空気の泡ブクが出ているポイントをさがし、その泡ブクで呼吸する方法がある。



⇦大きな泡ブクに注目

矢を射る石柱に注意

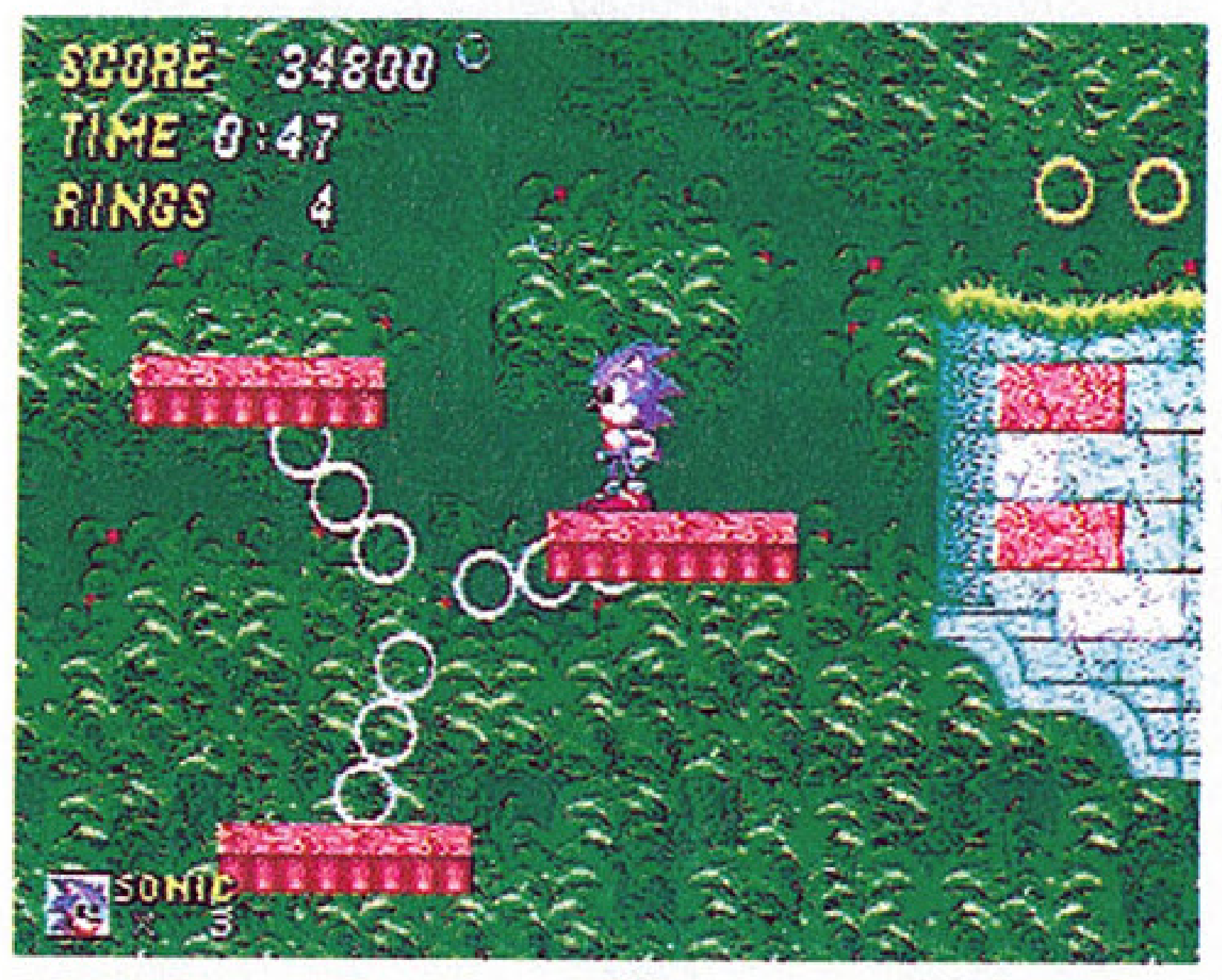
このステージ全般に見かけるトラップとして、弓矢を放つ柱があるので気をつけなければならない。この柱は人の顔が描かれているので、見た目で判別がつく。この柱を通り過ぎると目が点滅する。そのときに矢がソニックめがけて射られる。この矢に当たってしまうとダメージ。うまくかわしていかなければならない。


SCORE 37000
TIME 0:02
RINGS 0
SONIC

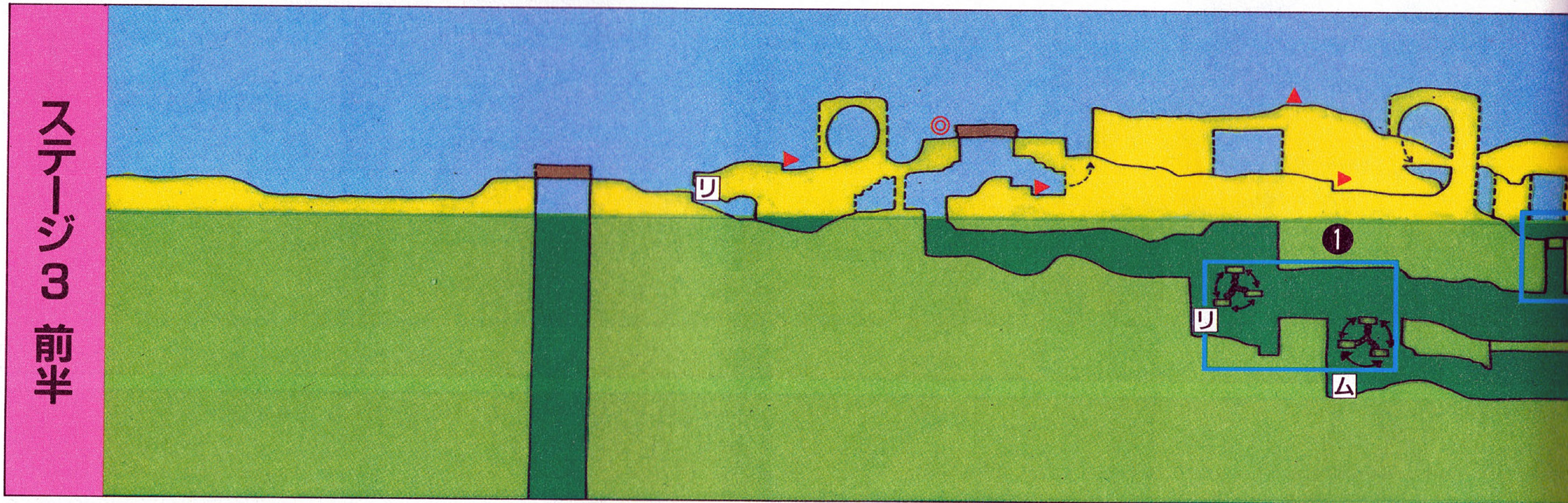
⇧矢の発射されるタイミングを計ろう。そうすればうまくかわせるはず

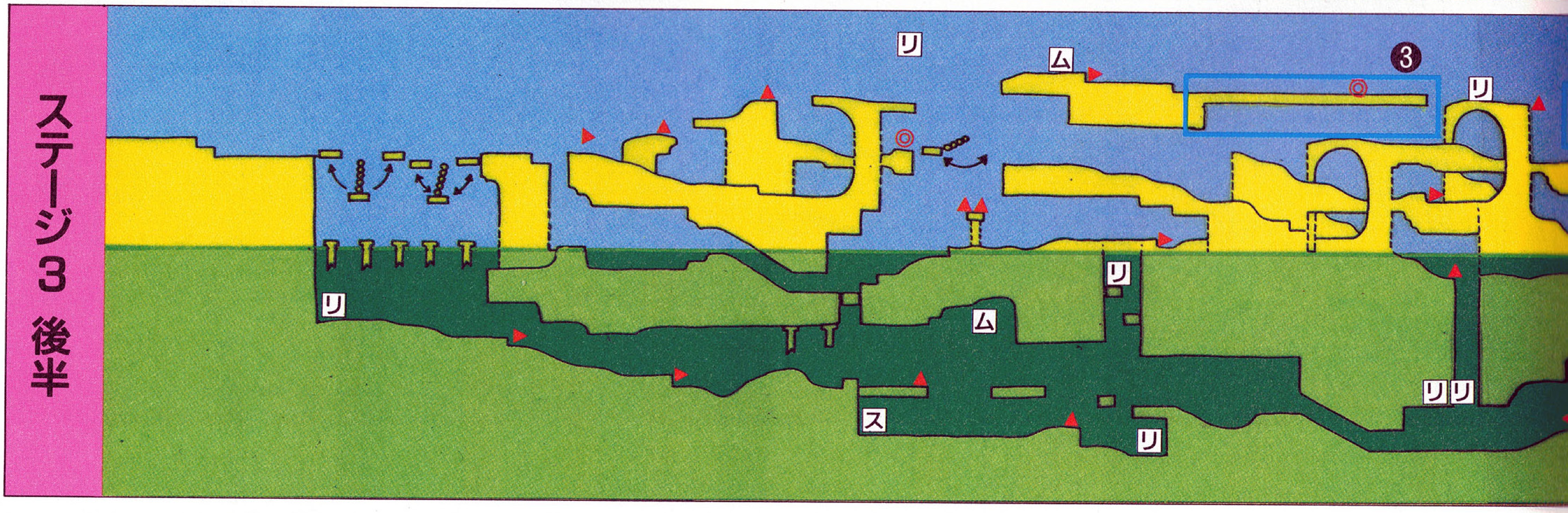
❶ 水中回転ブランコ

このステージで最初に苦労するのが、水中にある回転するブランコだろう。このブランコは、やはり水中にあるので飛び乗るタイミングが異なる。しかし、このブランコをうまくクリアしないと、さらに水の中の奥深くへと落ちていく。いったん落ちてしまってから、再び水上へと浮上したい場合もこのブランコに乗る必要がある。


SCORE 34800
TIME 0:47
RINGS 4
SONIC

⇧意外に乗るのが難しい、水中回転ブランコ。タイミングが微妙だ


ステージ3 前半
リ
❶
リ
ム


ステージ3 後半
リ
ム
❸
リ
リ
リ
ム
ス
リ
リリ

※マップ中の下半分の緑色の部分は水中を表します。

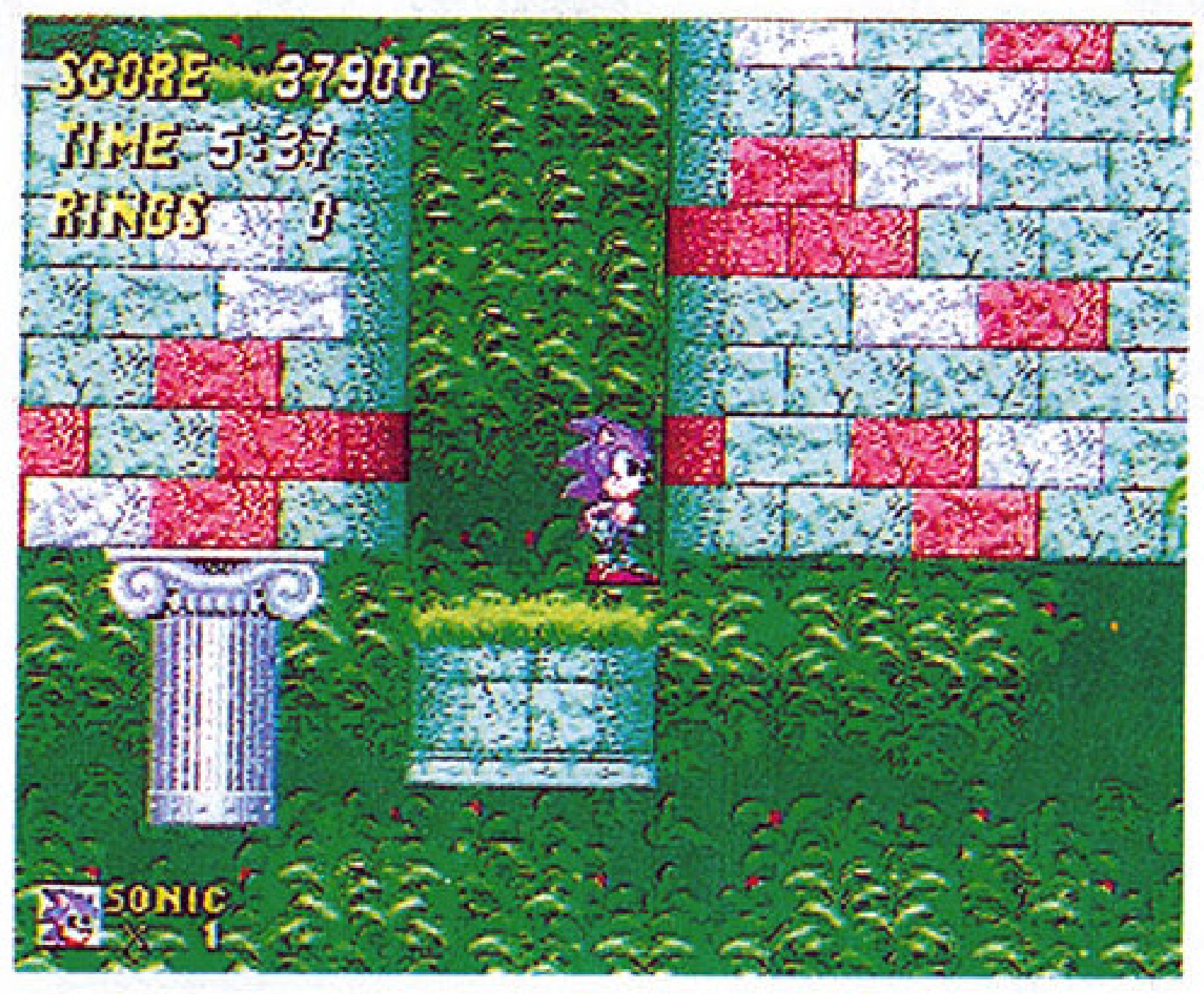
② いっきに落ちる足場

ステージ上で注意しなければならない場所の一つにいっきに下まで落ちてしまう足場がある。

一度落ちたらなかなか水面近くには上がれないのだ。

ここはジャンプで、余裕で通り抜けられる場所だが、ついうっかりハマってしまうことが多い。

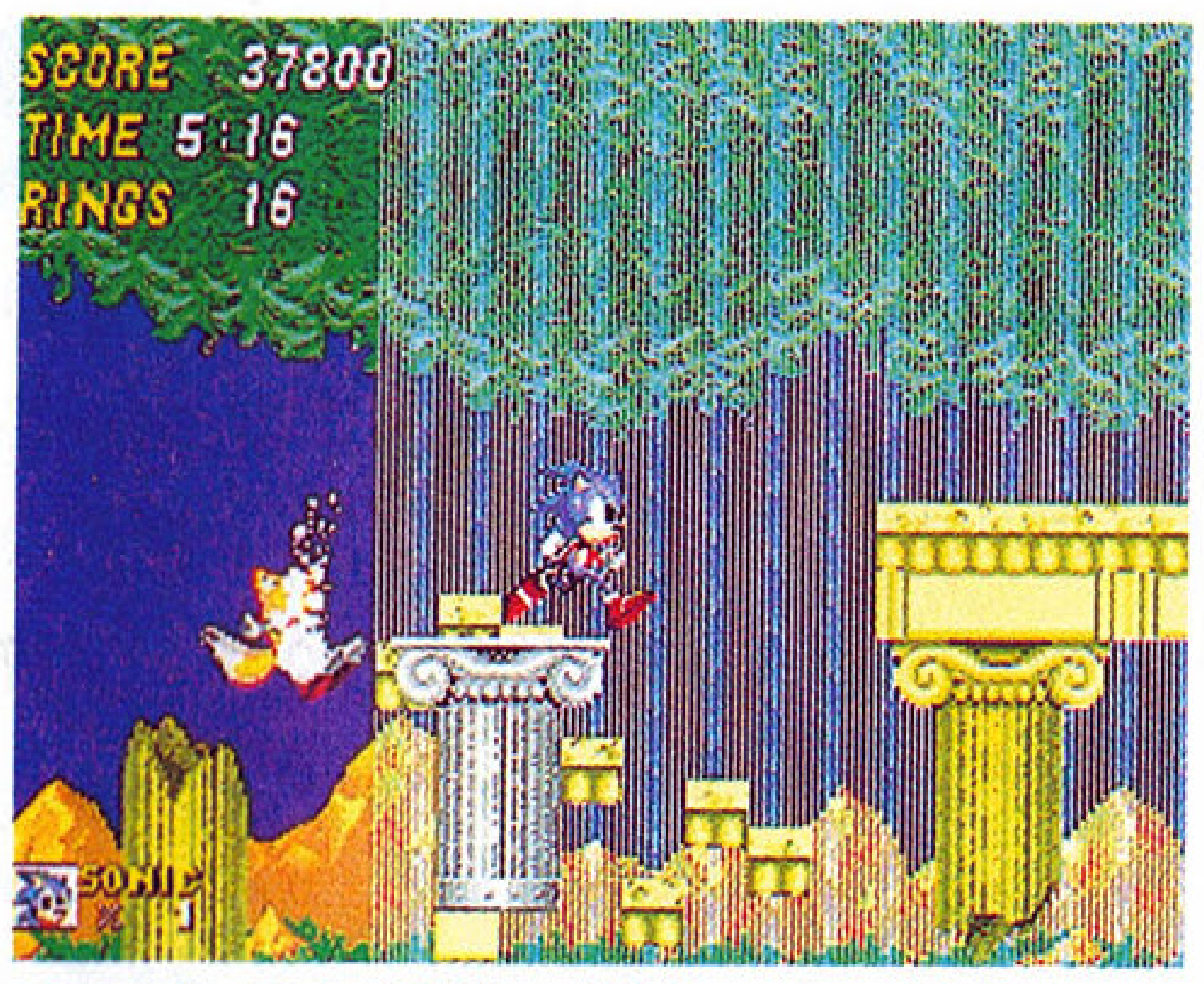
いっきに通り抜けようとすると引っ掛かってしまうトラップだ。


SCORE 37900
TIME 5:37
RINGS 0
SONIC

⬆落ちる！ と思った瞬間にジャンプ。遅れるといっしょに落ちる〜

③ 乗ると崩れる遺跡

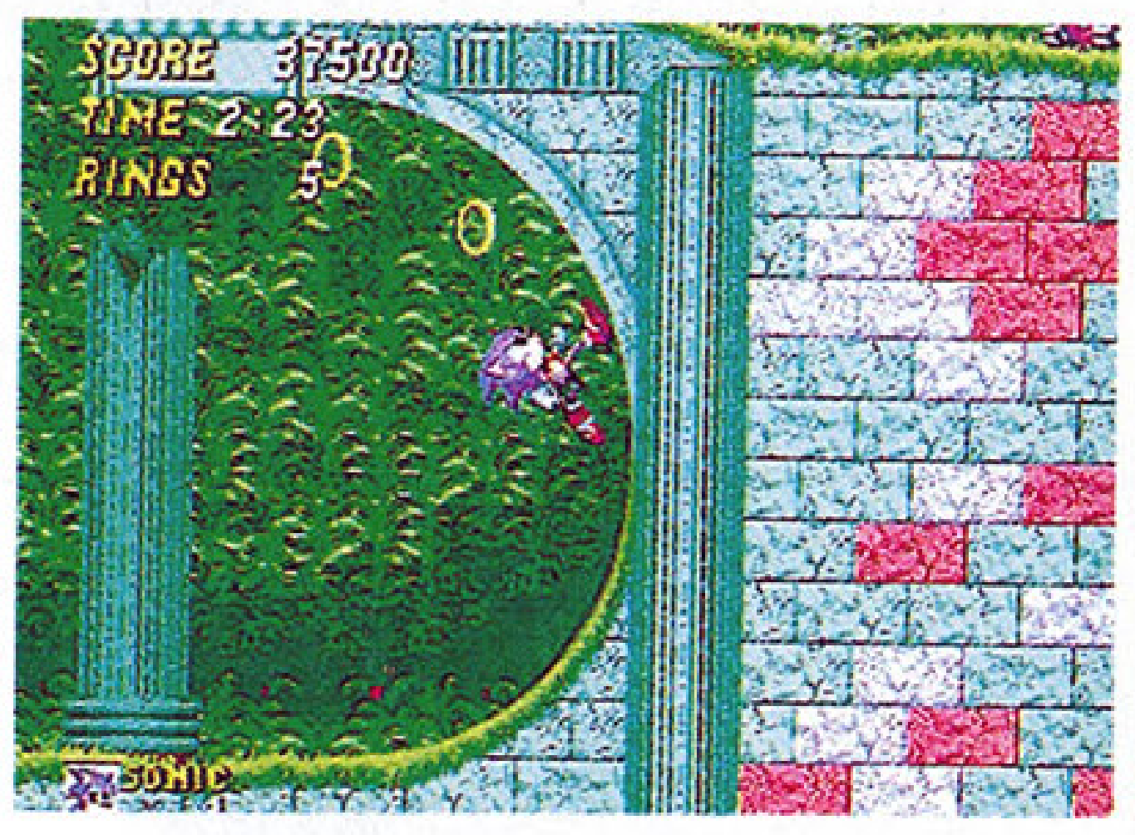
また、ステージ中にはソニックが乗ると崩れていく遺跡がある。崩れていく前に通過してしまえば問題ないのだが、いっしょに落ちてしまうと大変だ。この崩れる遺跡は同じだから、一度覚えておくとよい。また、一度崩れてしまった遺跡はある程度画面をスクロールさせれば、復活しているので、通行不能になる心配はないのだ。


SCORE 37800
TIME 5:16
RINGS 16
SONIC

⬆かなり大規模に崩れていく遺跡。立ち止まっているヒマはない

④ 困難な水中ループ

水中のゴール付近では、最後の難関の水中ループが待っている。このループは途中で途切れているため駆け抜けることは不可能だ。いったん近くの柱にのぼり、そこから上に抜けるしかない。

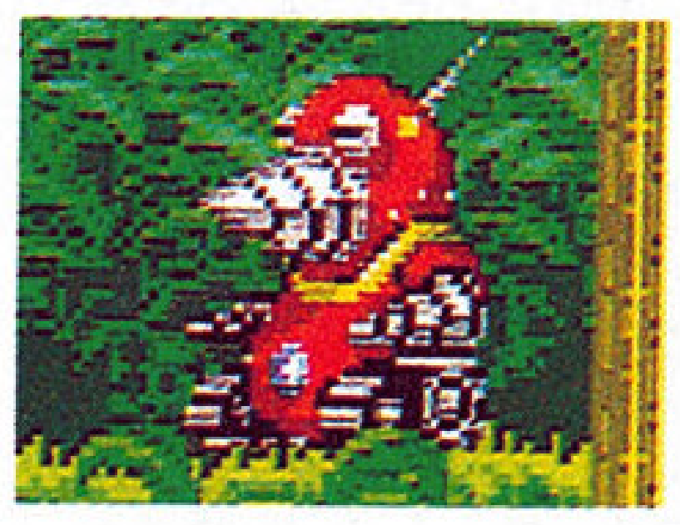

SCORE 37500
TIME 2:23
RINGS 5
SONIC

⬆水中だと加速がつかないのでなかなか困難

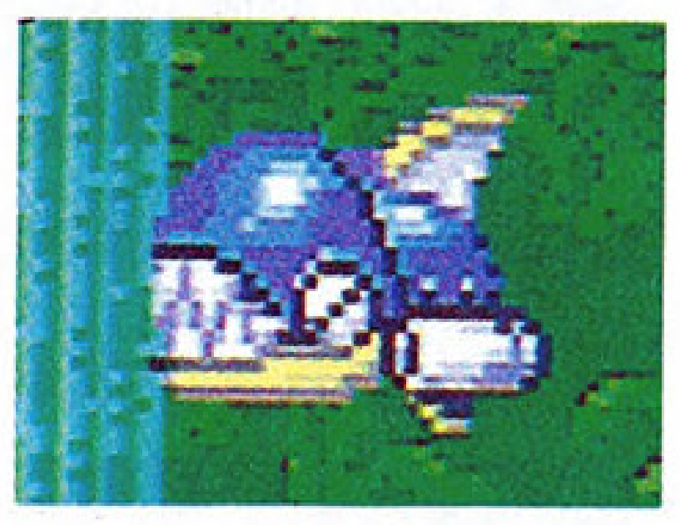
ステージ3　ボス＆ザコ敵

ステージ3はザコ敵が、かなり強くなっているので、特に注意が必要だ。このザコ敵は3種類ある。「はえ」と「もぐら」と「ピラニア」がいる。「はえ」は3体くらいで寄ってくる。「もぐら」はいきなり壁の中から現れる。「ピラニア」は水中で猛スピードで襲ってくる。

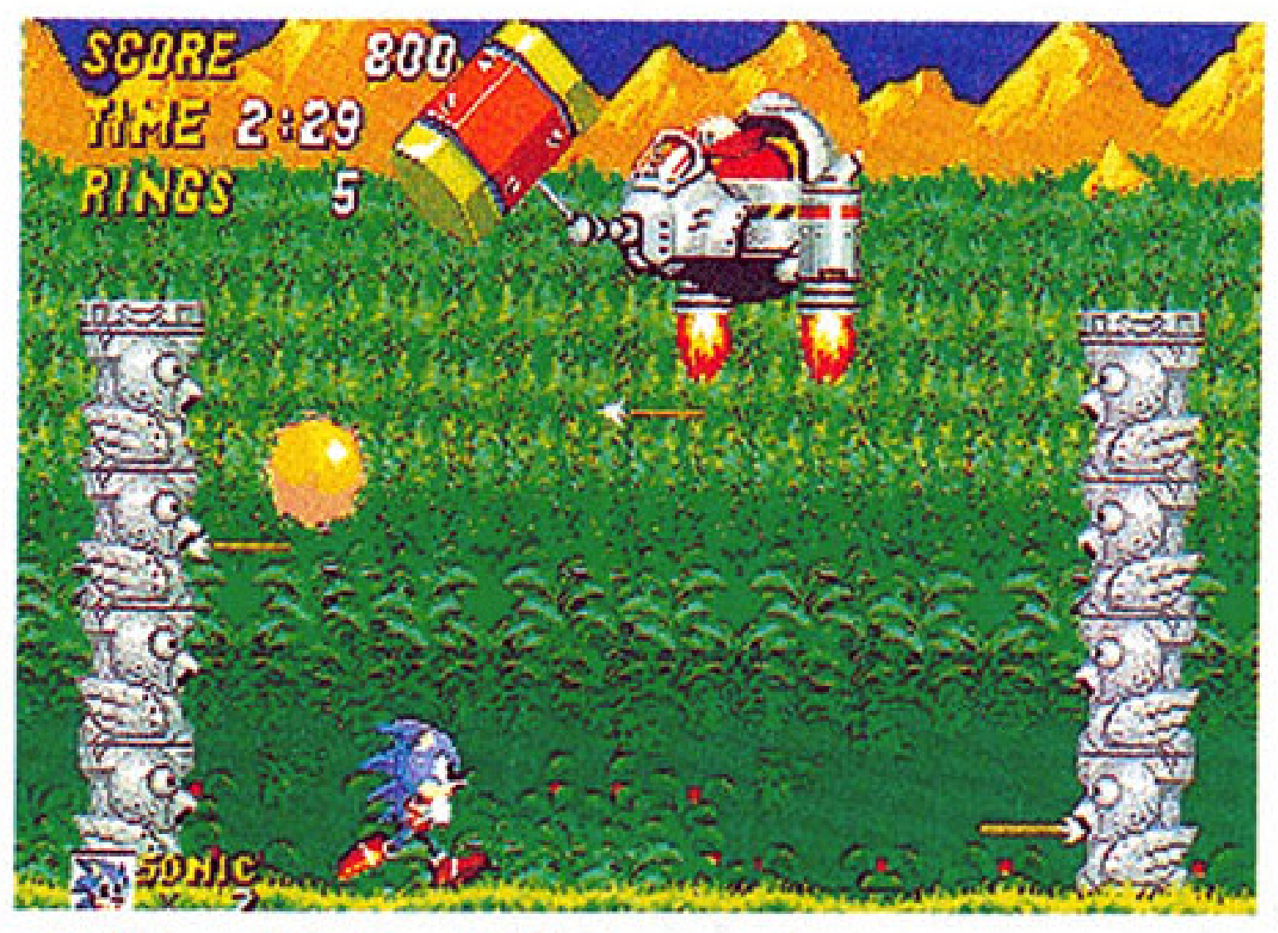
ボスとの戦いは壁にはさまれた狭い場所で矢の攻撃をかわしつつ戦わなければならない。ボスのエッグマンは空を飛んでいる。



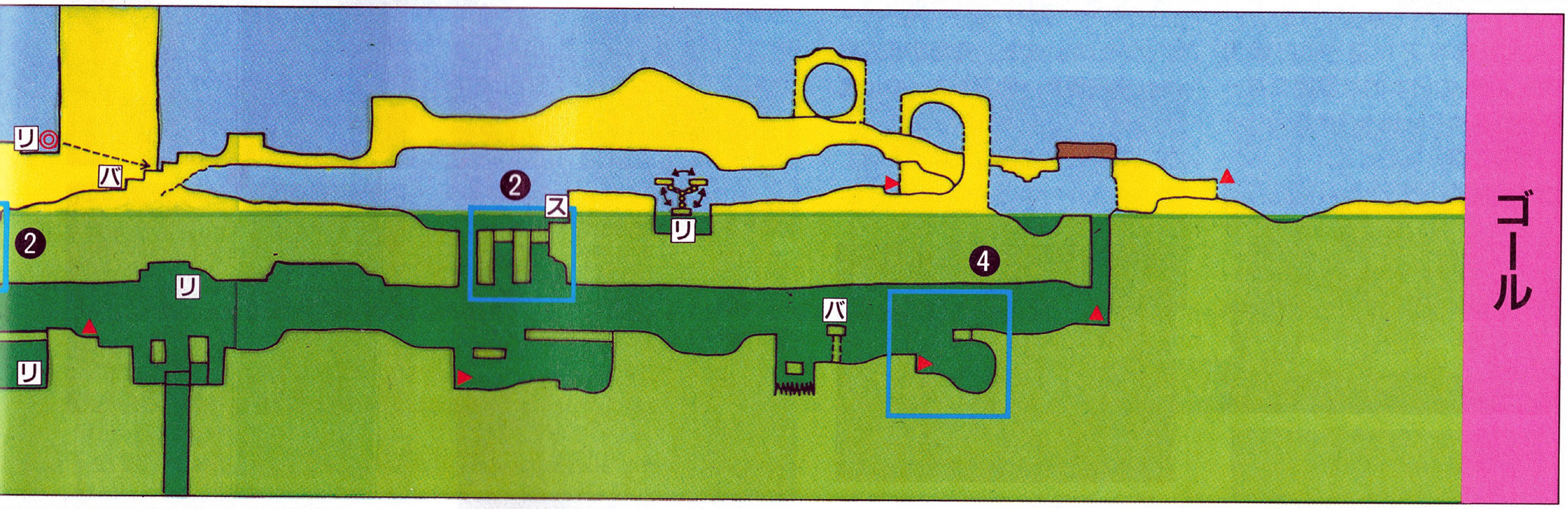
⬆陸上、水中をとわず出現する。いきなり出てくるのでヤナ敵

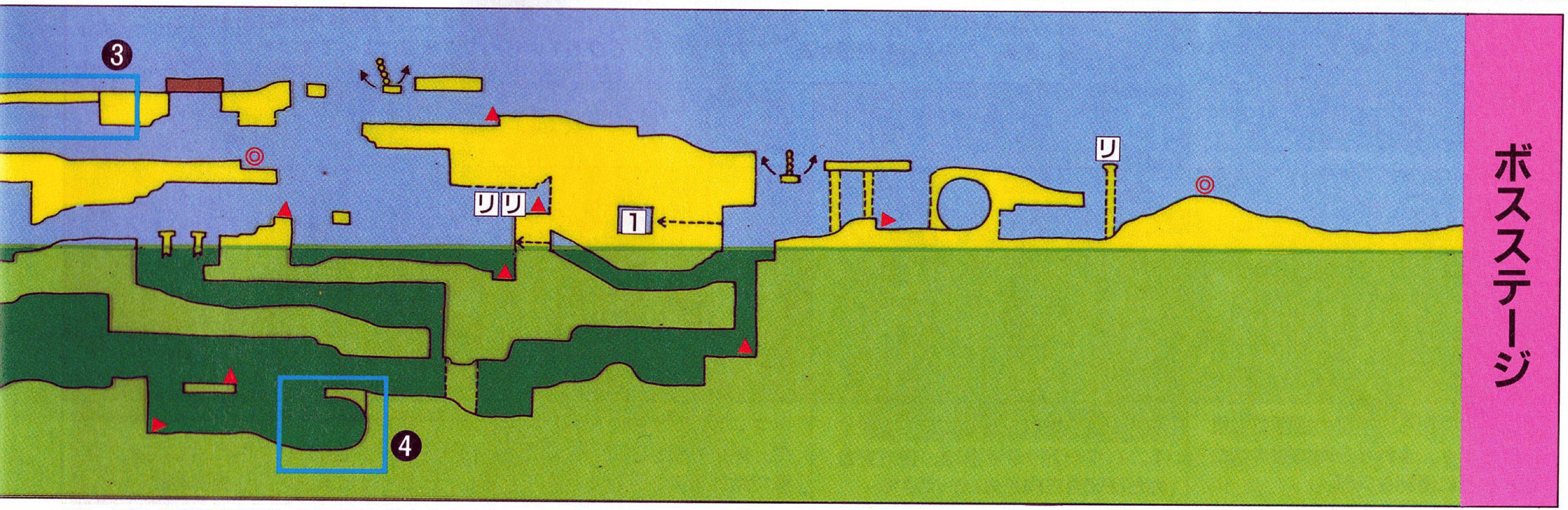


⬆水中では、ソニックよりもピラニアのほうが動きが速い


SCORE 800
TIME 2:29
RINGS 5
SONIC

⬆横の柱も攻撃してくる


リ
バ
②
ス
リ
②
リ
リ
④
バ
ゴール


③
リリ
1
リ
④
ボスステージ

※マップ上の記号の説明　□で囲んだカタカナはアイテムを表します。リはリング、バはバリア、ムは無敵、スはスピード、1は1UPです。また、◎はセーブポイント、▲▶はバネや加速装置を表し、飛ばされる方向を矢印で示しています。

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★★★

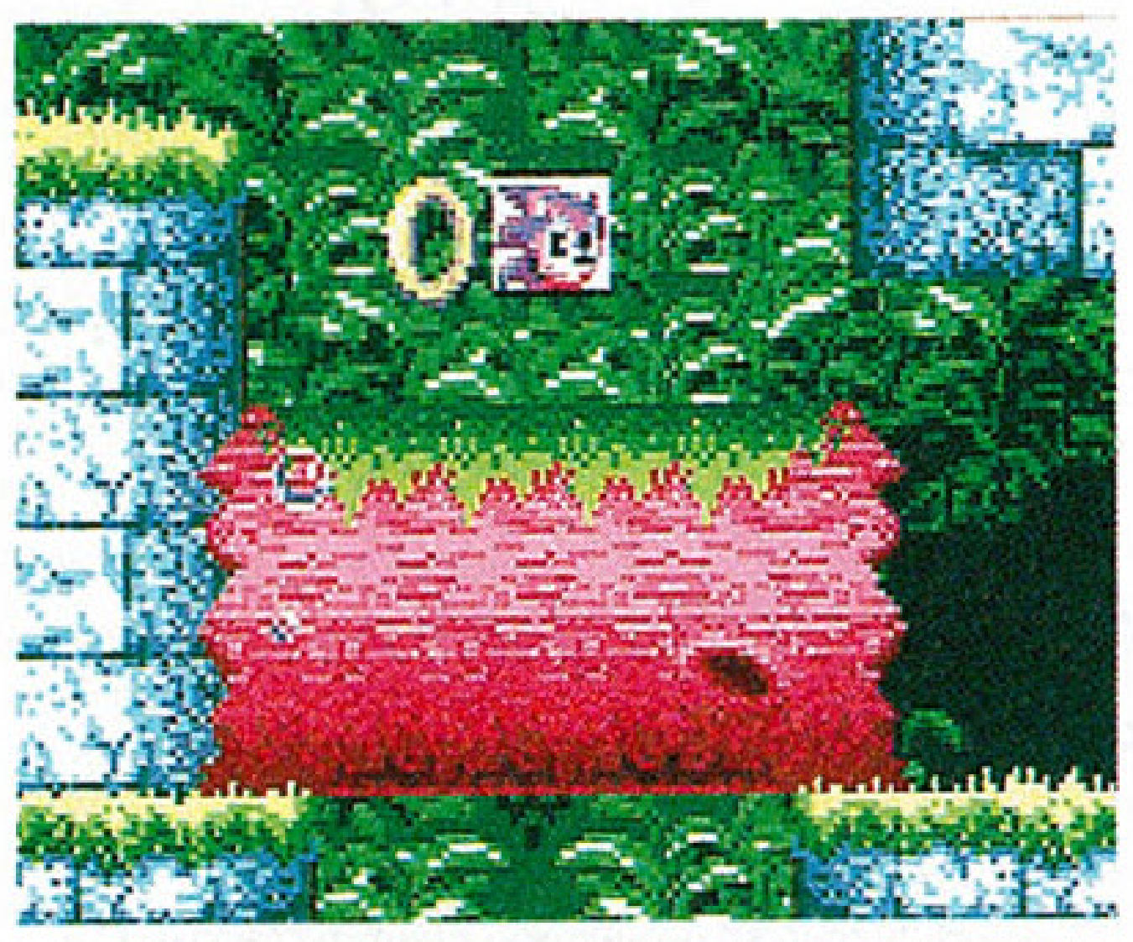
ゾーンセレクト大公開!!

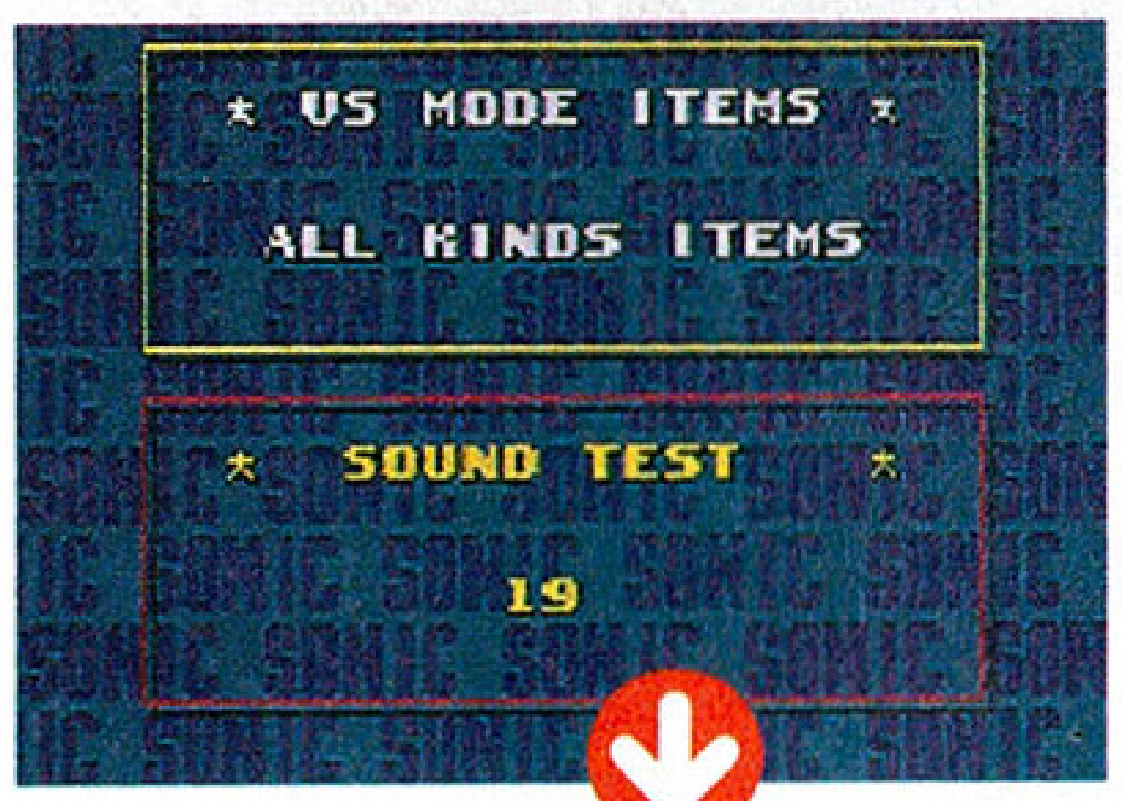
広島県
羽熊秀樹

前作にもあった便利なゾーンセレクトが今回も入っていた!!

やり方は、まずオプション画面のサウンドテストで、19、65、09、17の順にサウンドを聴く。すると、リングを取ったときの音がする。このとき、各サウンドを最後まで聴く必要はない。次に、カーソルをサウンドテストに合わせたままスタートを押す。タイトル画面に戻ったら、カーソルを1プレイヤーに合わせて、Aを押しながらスタートを押す。すると、ゾーンセレクト画面が現れる。ここでは、ゲーム中の全11ゾーンの各アクトと、スペシャルステージを選ぶことができ、サウンドテストも付いている。このサウンドテストは、オプション画面のものと同じ内容。また、このあとゲームをスタートすると、ポーズをかけたあとに次の3つの効果が加わっている。Aを押すと、すぐにタイトル画面に戻る。Bを押すと、押しているあいだだけ動きがスローになる。Cを押すと、押すたびに1コマずつコマ送りで動かせる。この一連のウルテクは、一度実行すれば電源を切らない限り効果が続く。

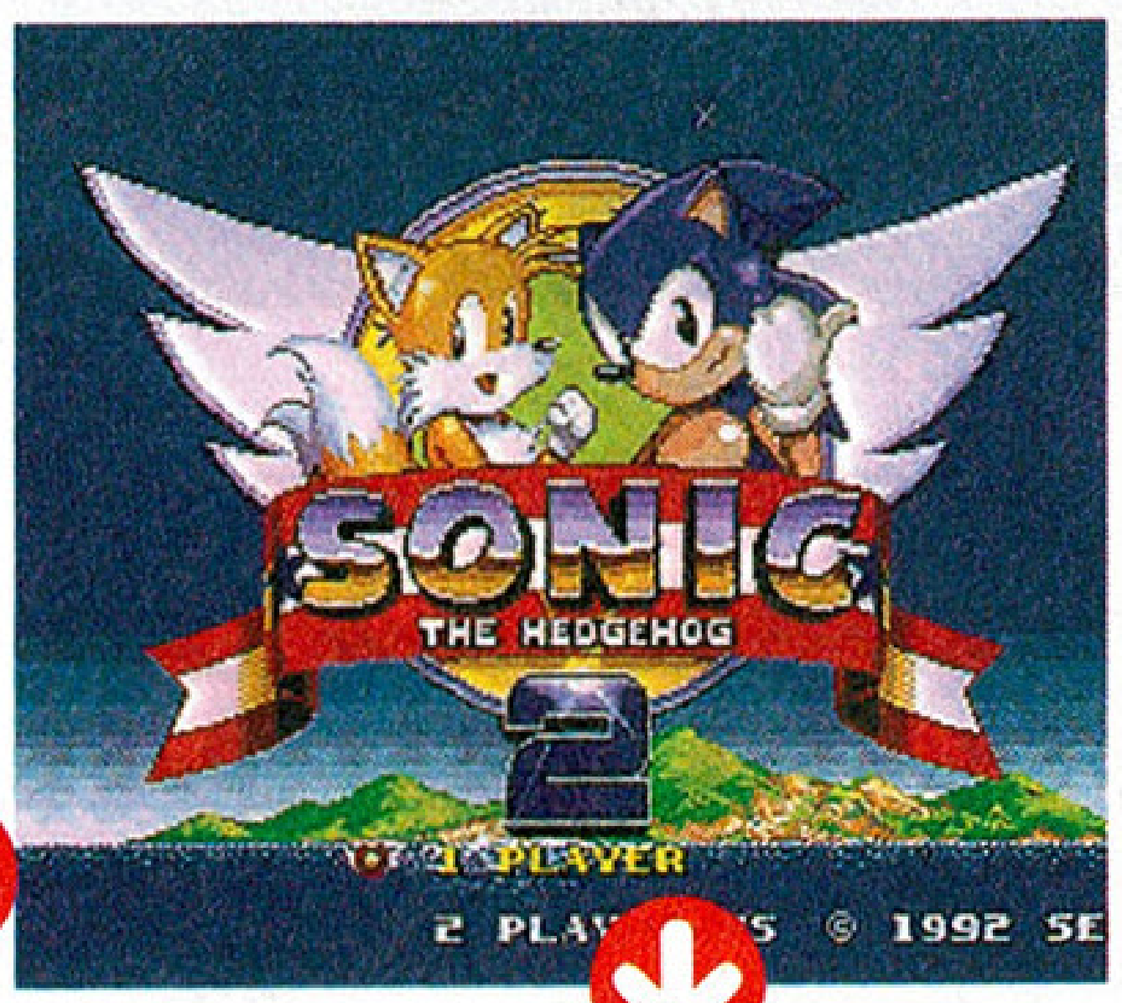
各ステージの隠しアイテムや抜け道を見つけるのにも大いに役立つゾーンセレクト。ゲームの楽しさが倍増すること間違いなし！


隠しアイテム発見にも役立つゾーンセレクトだ


* VS MODE ITEMS *
ALL KINDS ITEMS
* SOUND TEST *
19

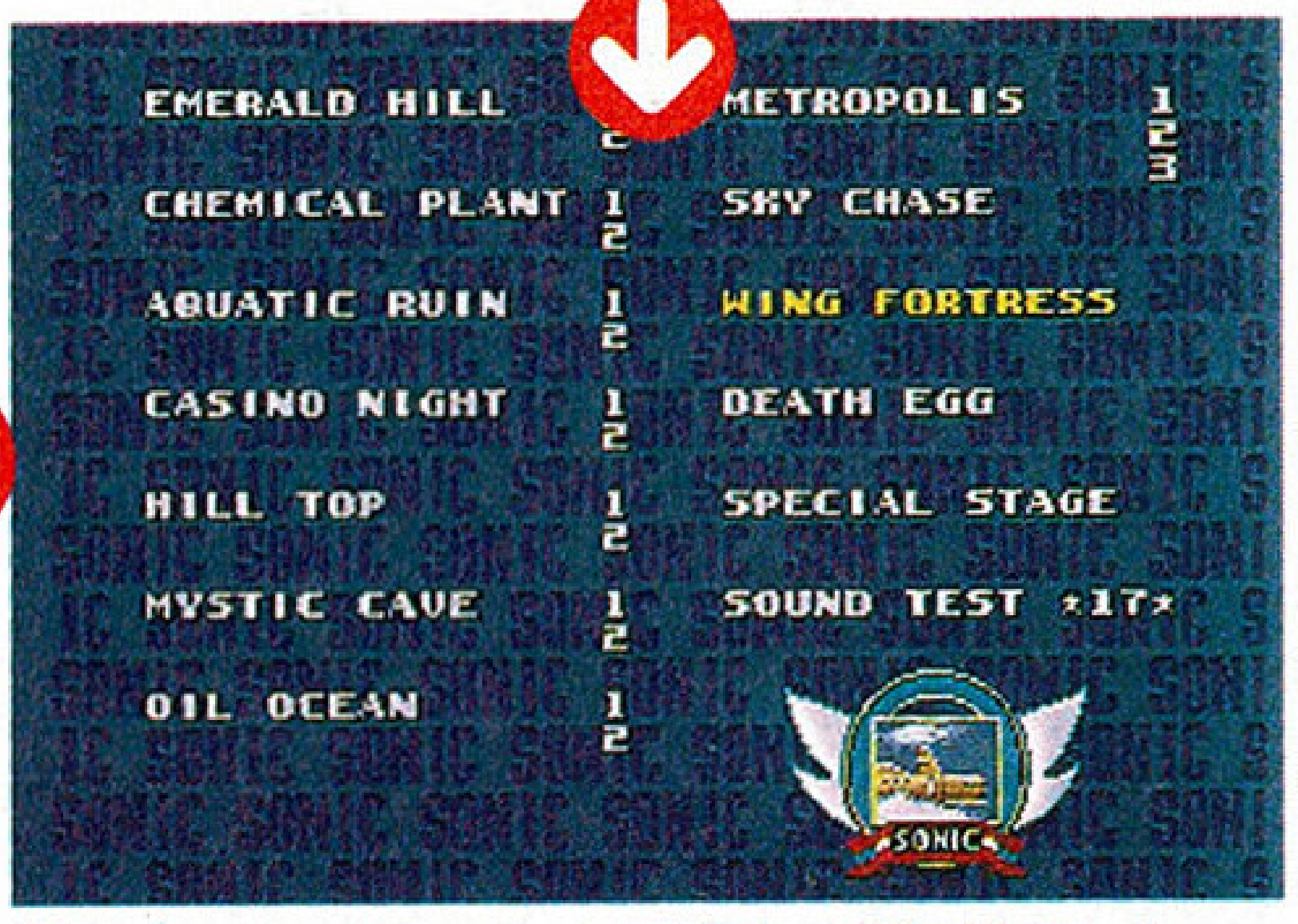
オプション画面のサウンドテストで…

19、65、09、17の順にサウンドを聴いたあとスタートを押す

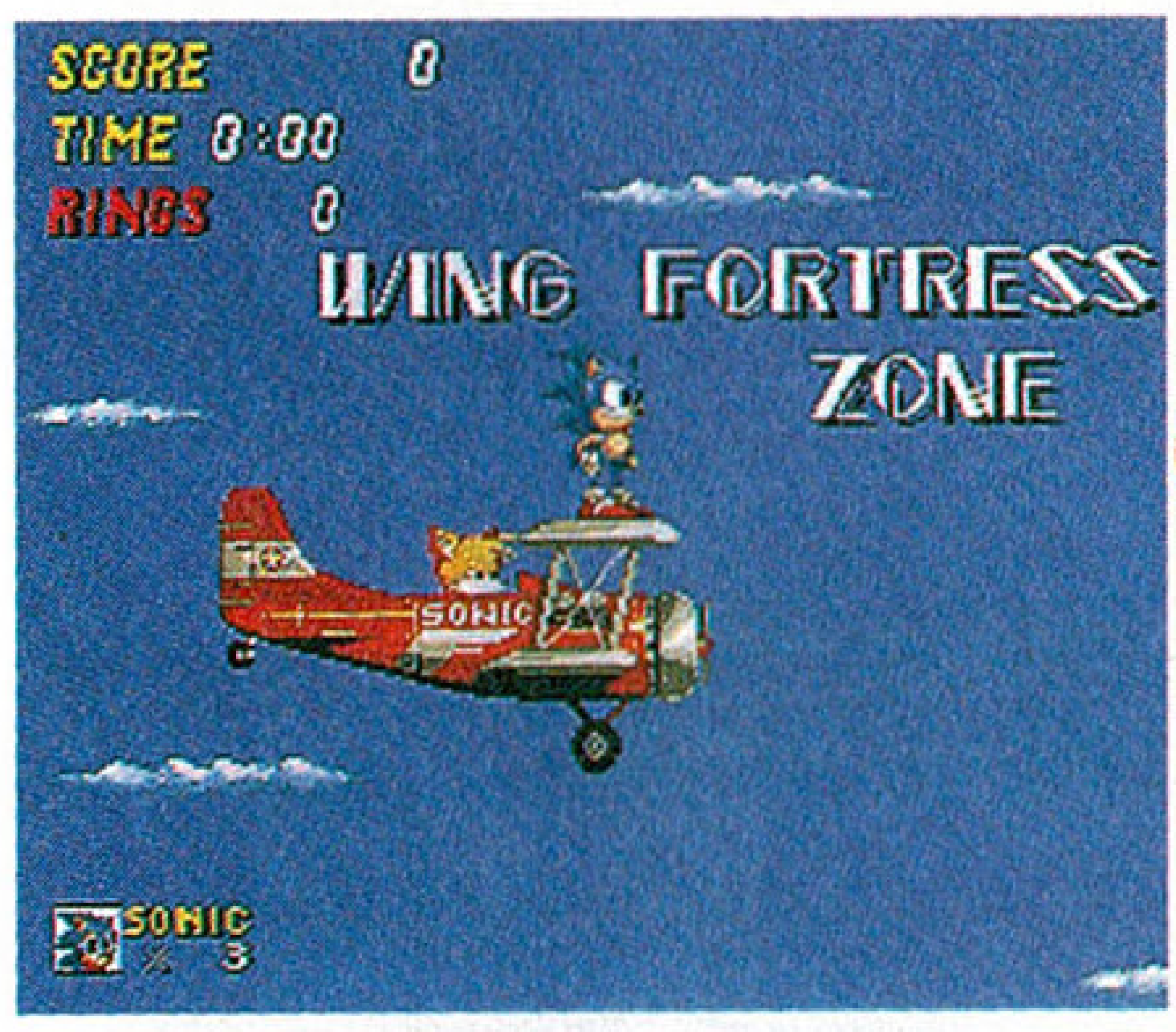

SONIC
THE HEDGEHOG
2
1 PLAYER
2 PLAYER VS
© 1992 SE

タイトル画面の1プレイヤーにカーソルを置く

Aを押しながらスタートを押す

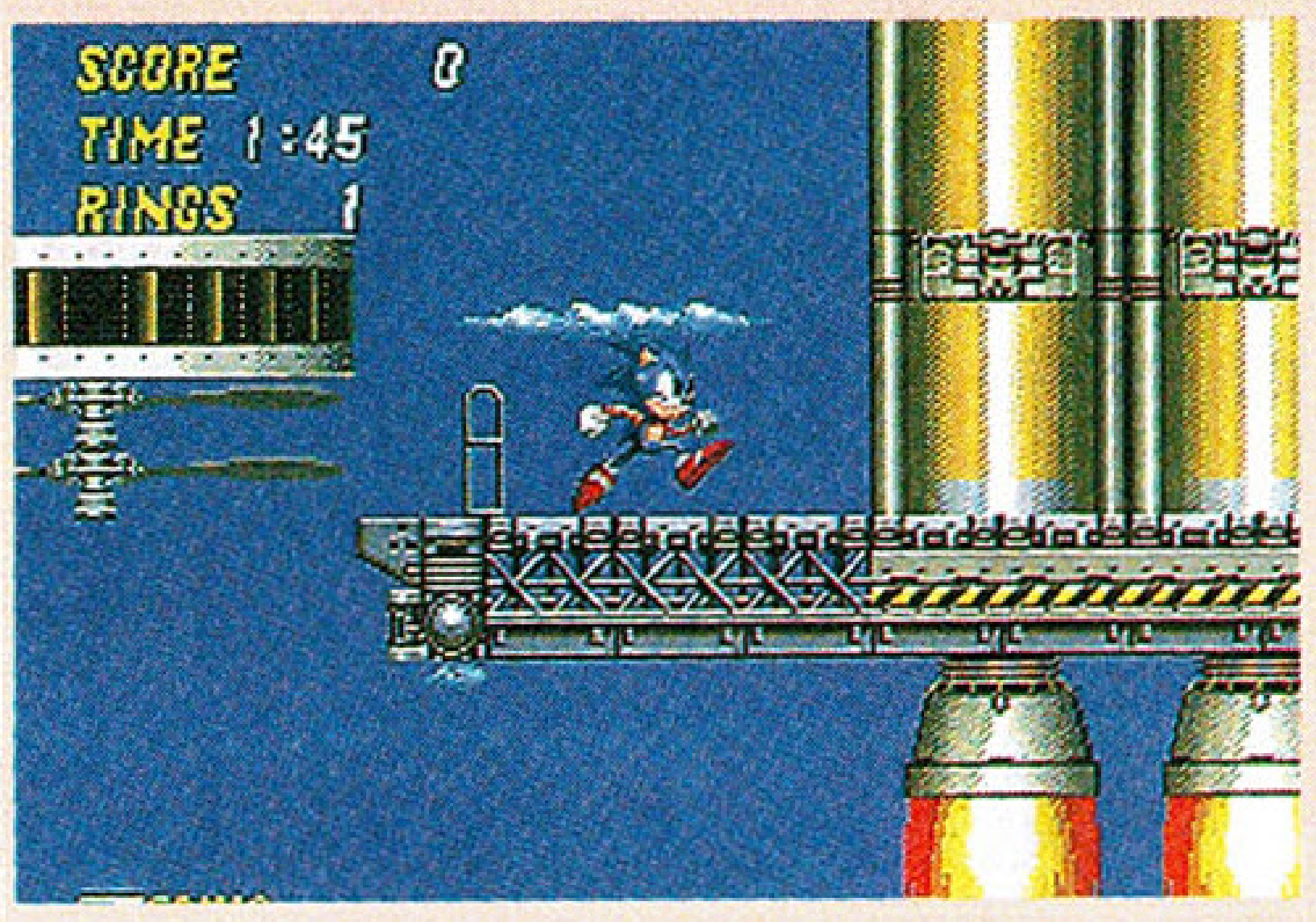

EMERALD HILL 1 2
CHEMICAL PLANT 1 2
AQUATIC RUIN 1 2
CASINO NIGHT 1 2
HILL TOP 1 2
MYSTIC CAVE 1 2
OIL OCEAN 1 2
METROPOLIS 1 2 3
SKY CHASE
WING FORTRESS
DEATH EGG
SPECIAL STAGE
SOUND TEST *17*

ゾーンセレクト画面の登場だ！


SCORE 0
TIME 0:00
RINGS 0
WING FORTRESS
ZONE
SONIC 3

お好みのゾーンをプレイ

このウルテク中の3つの効果


SCORE 0
TIME 1:45
RINGS 1

ポーズをかけて、各ボタンを押す

タイトル画面に戻る

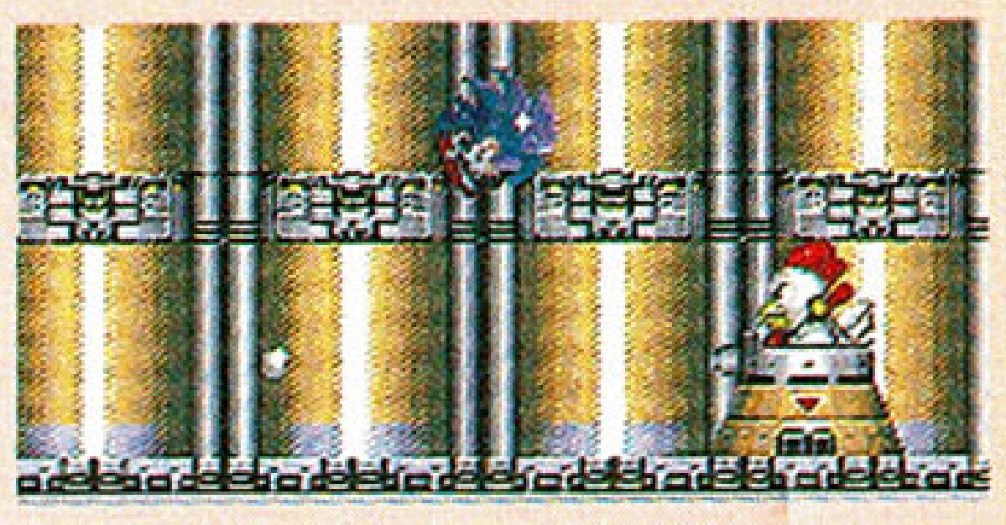
Aを押す

SONIC
THE HEDGEHOG
2
1 PLAYER
2 PLAYER VS © 1992 SEGA

気が変わってゾーンを選び直したいときに便利

スローになる

Bを押し続ける


スロー中にジャンプしたいならB+C

コマ送りになる

Cを押す

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★★★

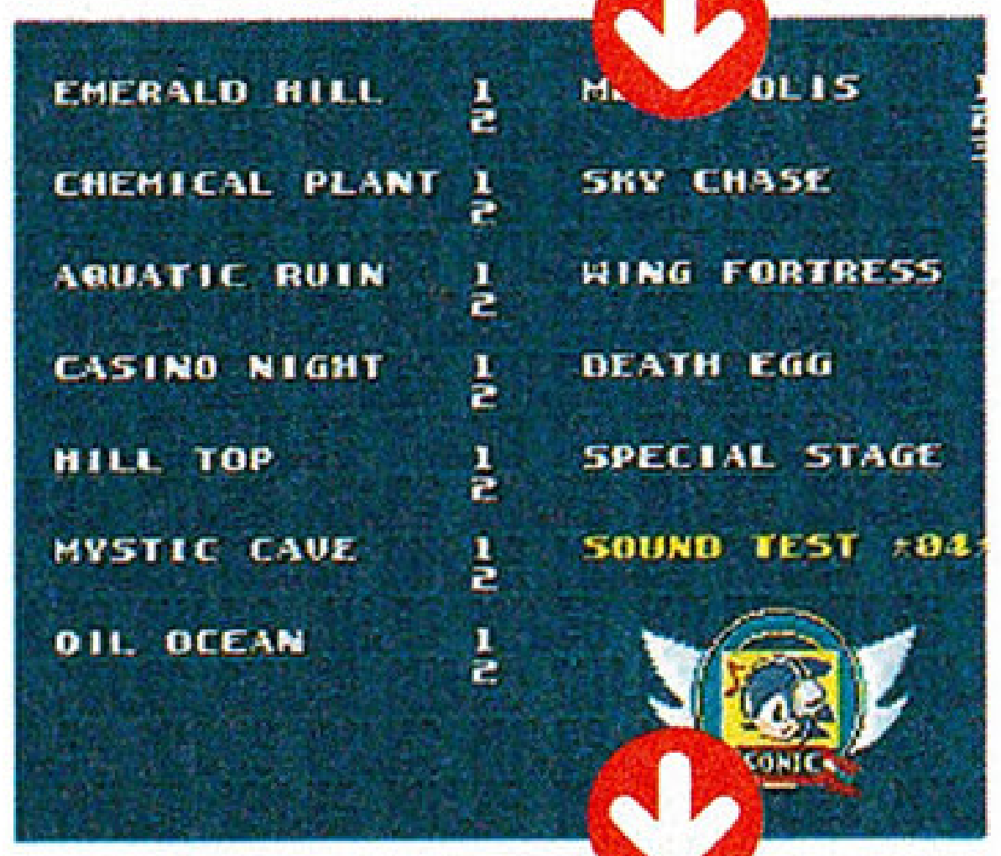
キャラチェンジモードで遊ぼう

静岡県
清水祐介

ソニックをいろいろなキャラや物体に変身させて、画面上に好きなように設置できるウルテクだ。

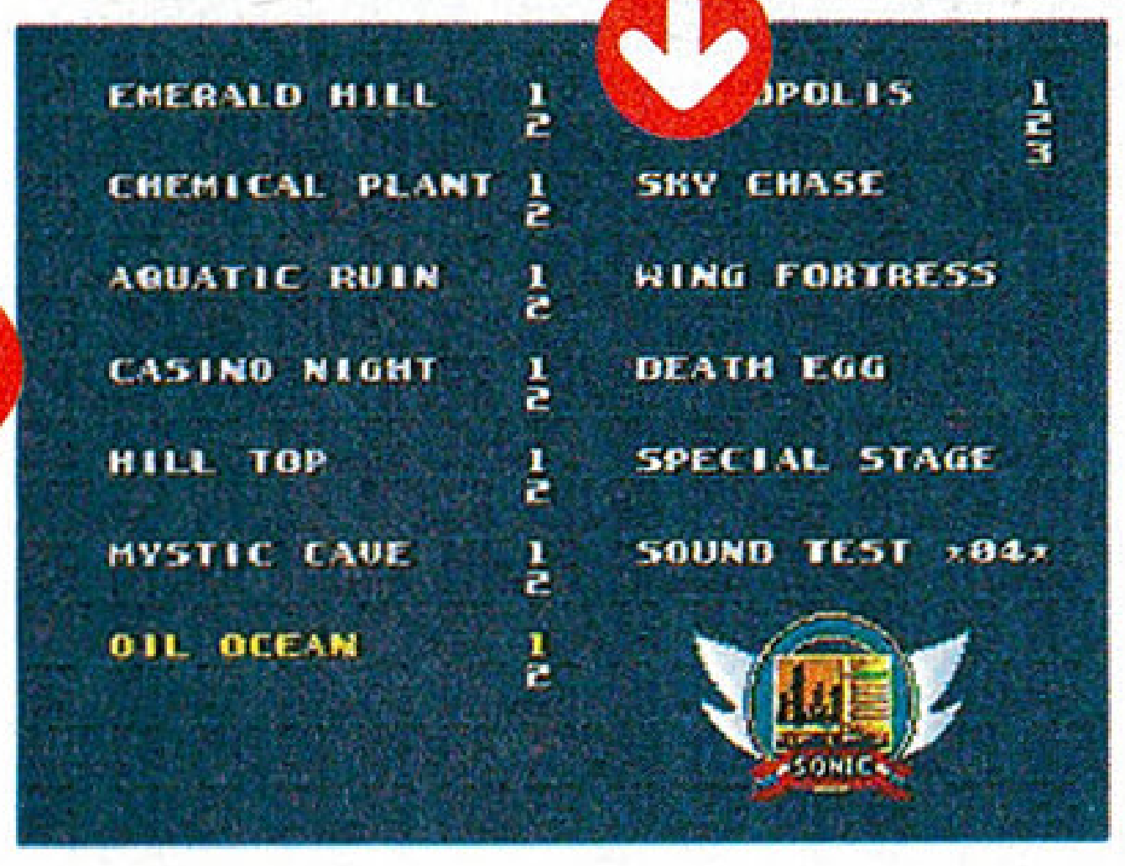
まず、前ページにあるゾーンセレクトのコマンドを入力する。あとは、右の手順どおりにゲームを始めればオーケー。方向ボタンでソニックを自由に動かすことができ、A、B、Cの各ボタンで右下の表のような効果が楽しめる。Aでソニックをリングに変身させ、Cでそのリングを画面いっぱいに設置して、Bでプレイ再開。そして、ソニックがリング取りほうだい、なんて遊び方もできる。

ゾーンセレクトのコマンドを入力する


EMERALD HILL 1 2
CHEMICAL PLANT 1 2
AQUATIC RUIN 1 2
CASINO NIGHT 1 2
HILL TOP 1 2
MYSTIC CAVE 1 2
OIL OCEAN 1 2
SKY CHASE
WING FORTRESS
DEATH EGG
SPECIAL STAGE
SOUND TEST
SONIC

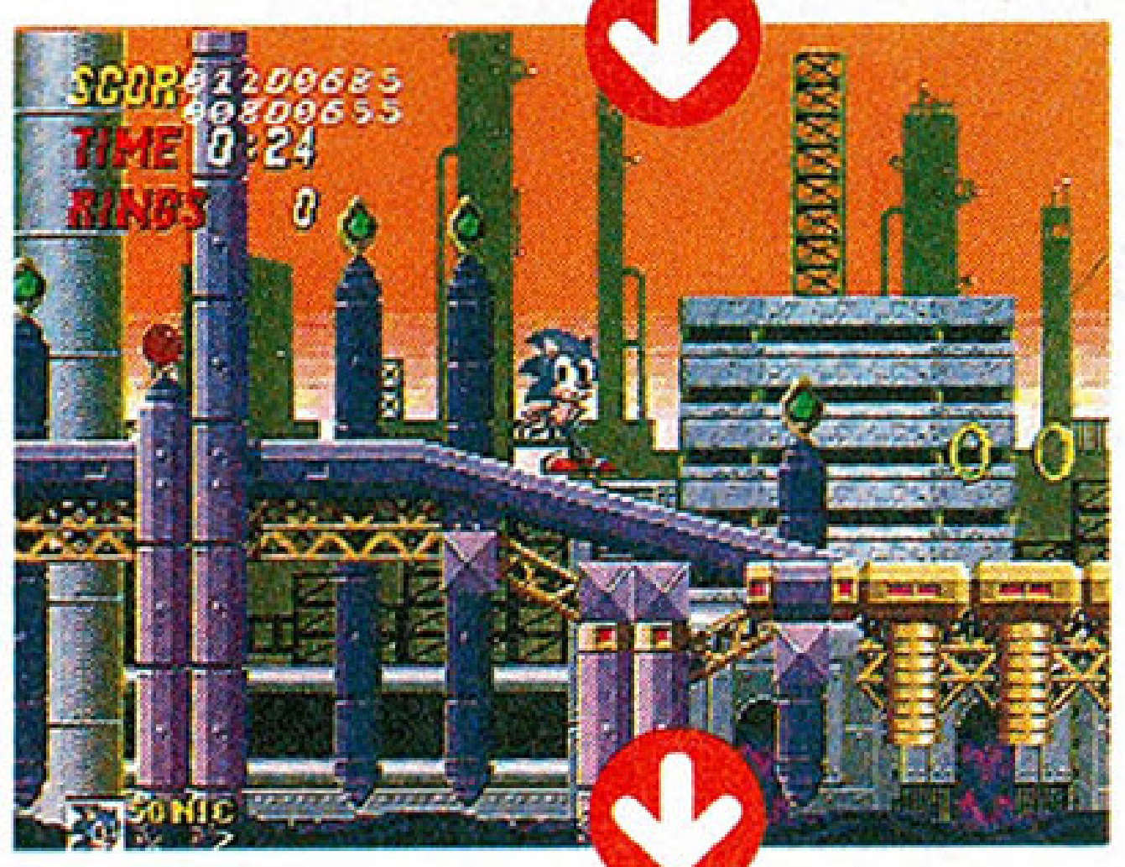
●オプションじゃなく、ゾーンセレクト画面のサウンドテストで…

01、09、09、02、01、01、02、04の順にサウンドを聴く


EMERALD HILL 1 2
CHEMICAL PLANT 1 2
AQUATIC RUIN 1 2
CASINO NIGHT 1 2
HILL TOP 1 2
MYSTIC CAVE 1 2
OIL OCEAN 1 2
1 2 3
SKY CHASE
WING FORTRESS
DEATH EGG
SPECIAL STAGE
SOUND TEST ＊04＊
SONIC

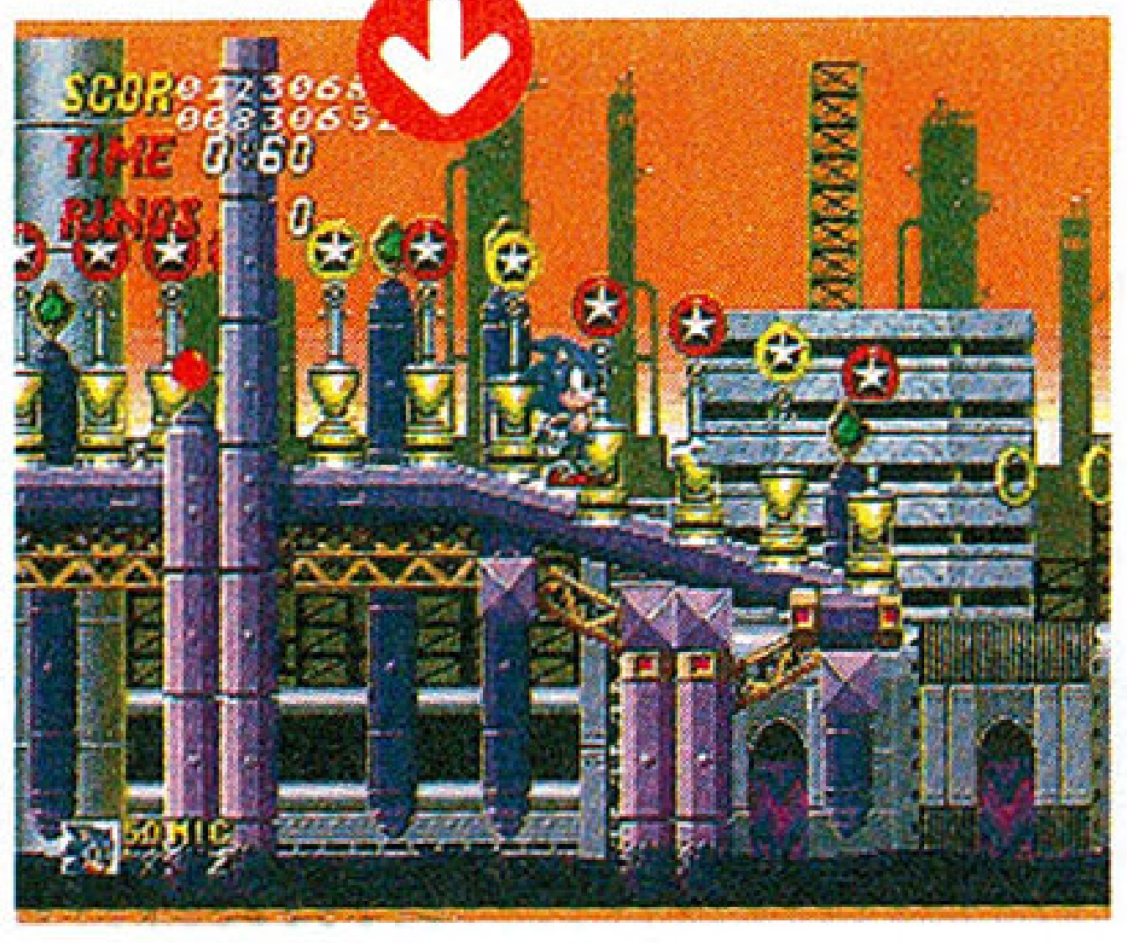
●好きなゾーンにカーソルを合わせよう

Aを押しながらスタートを押す


SCORE
TIME 0:24
RINGS
SONIC

●スコアとタイムの表示がおかしくなってる

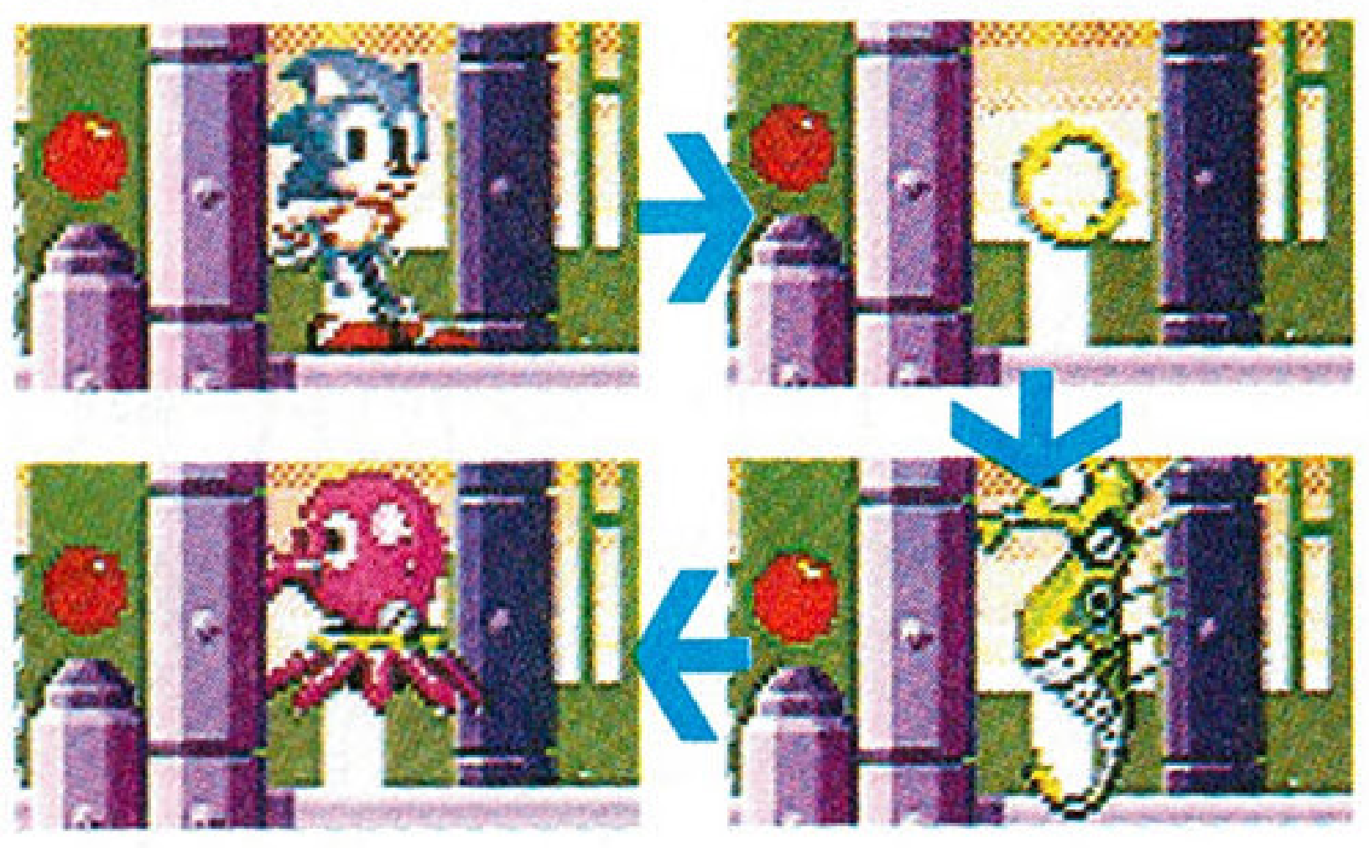
Bを押す


SCORE
TIME 0:50
RINGS
SONIC

●右上の表を参照して、いろいろ遊んでみてね

このウルテク中のボタンの効果	
A	キャラチェンジ
B	プレイ再開
C	キャラ設置

ソニック七(?)変化



MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★★☆

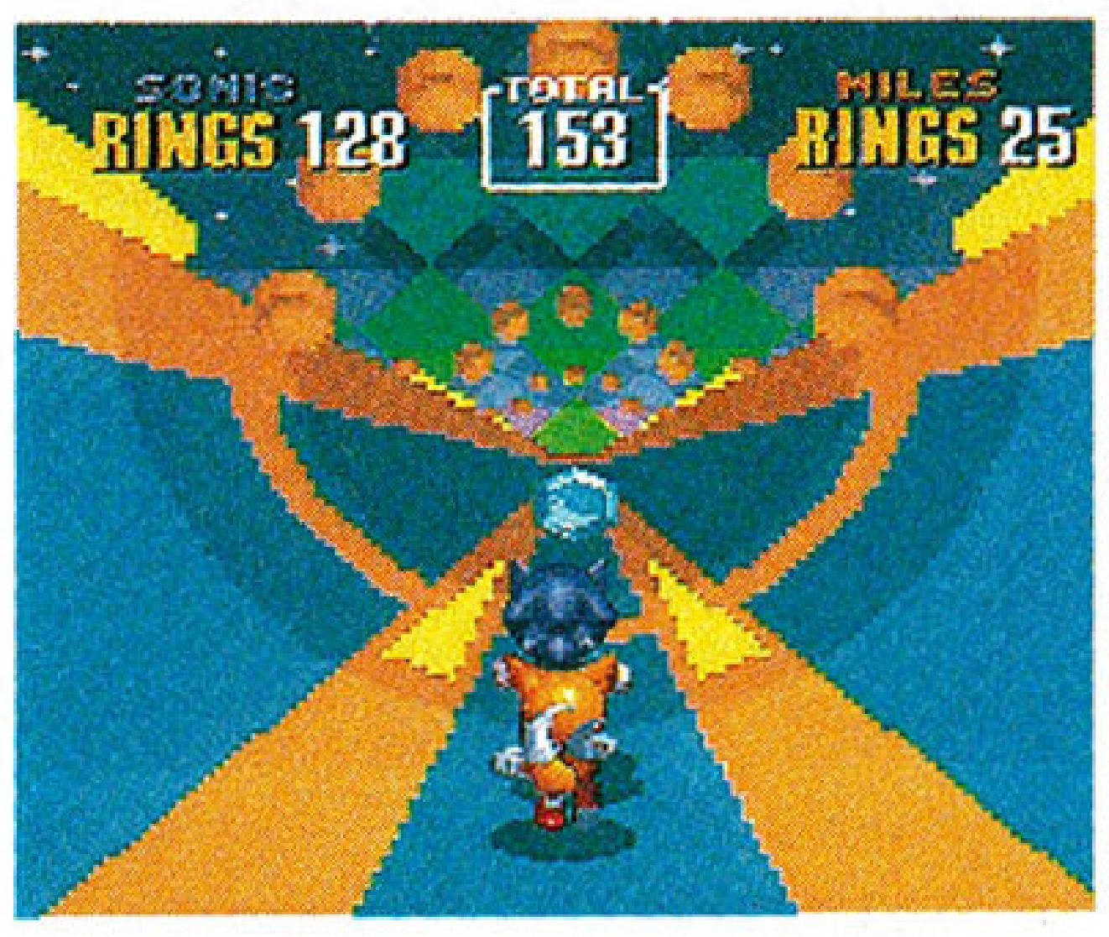
カオスエメラルドストック法

富山県
パテオくん

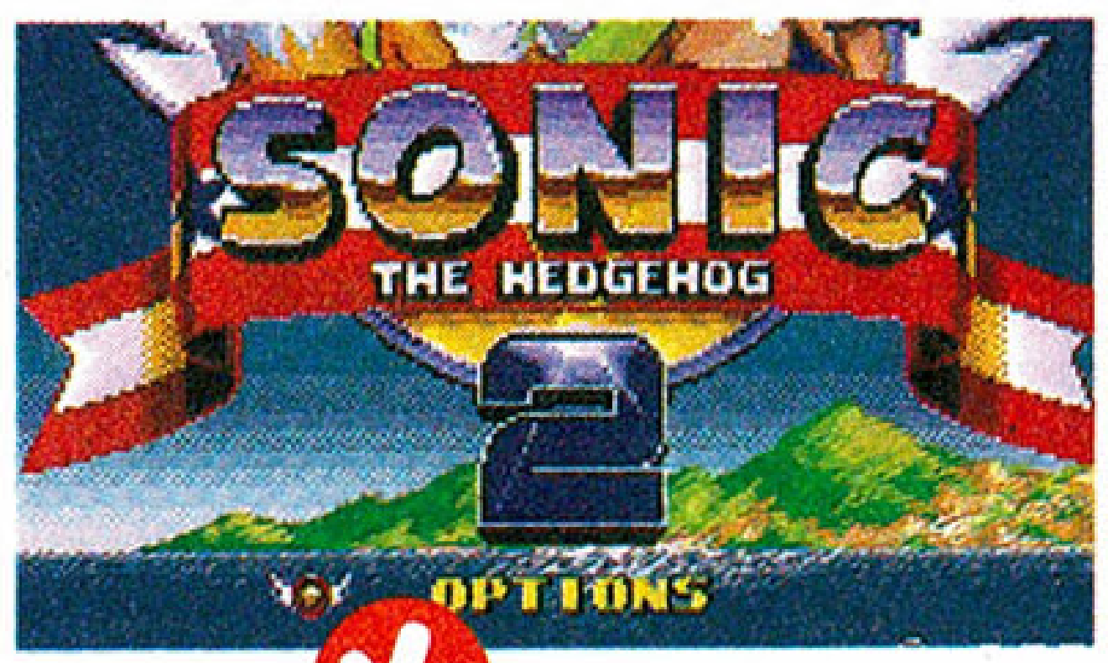
手に入れたカオスエメラルドが、ゲームを再スタートしてもなくならないウルテクを紹介しよう。

やり方は、まずカオスエメラルドを1個以上取る。そのあとリセットをするかゲームオーバーになったあとに、タイトル画面でオプションに入る。そして、オプション画面のプレイヤーセレクトでスタートを押す。すると、先ほど集めたカオスエメラルドを持っている状態で、最初のアクトからゲームを再開できる。

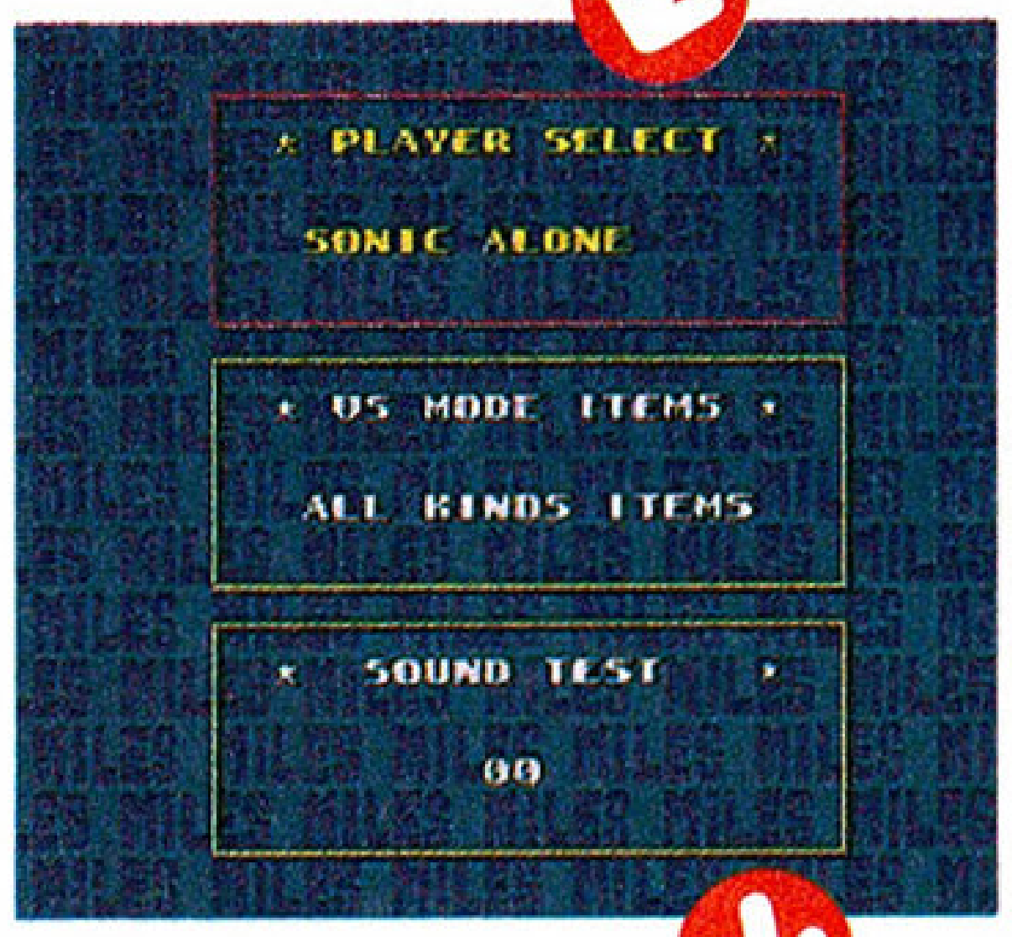
このウルテクは何度でも繰り返せるので、最初のアクトで7個すべてのカオスエメラルドを手に入れることも可能。ただし、タイトル画面に戻ったときに、オプションではなく1プレイヤーか2プレイヤーを選ぶと、せっかく集めたエメラルドはなくなってしまうので十分注意すること。


SONIC RINGS 128
TOTAL 153
MILES RINGS 25

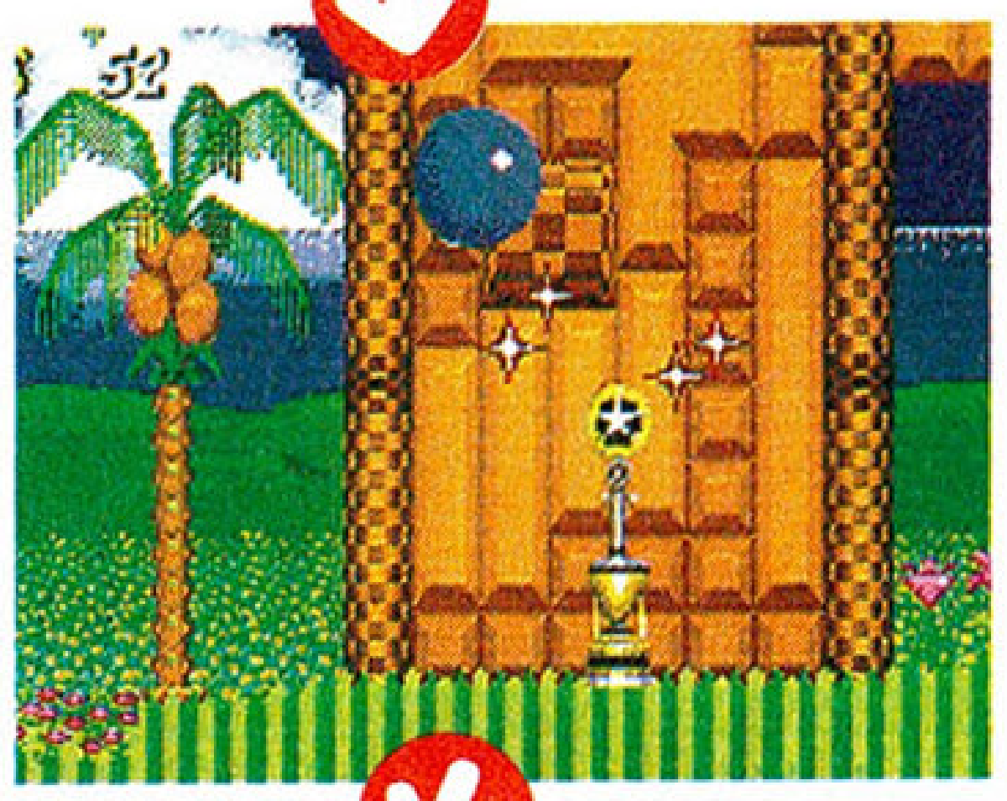
●エメラルドが近づいてきた。一個獲得だ!


SONIC
THE HEDGEHOG
2
OPTIONS

●タイトル画面でオプションに


＊ PLAYER SELECT ＊
SONIC ALONE
＊ VS MODE ITEMS ＊
ALL KINDS ITEMS
＊ SOUND TEST ＊
00

●プレイヤーセレクトでスタート。このときプレイヤーを変えても大丈夫

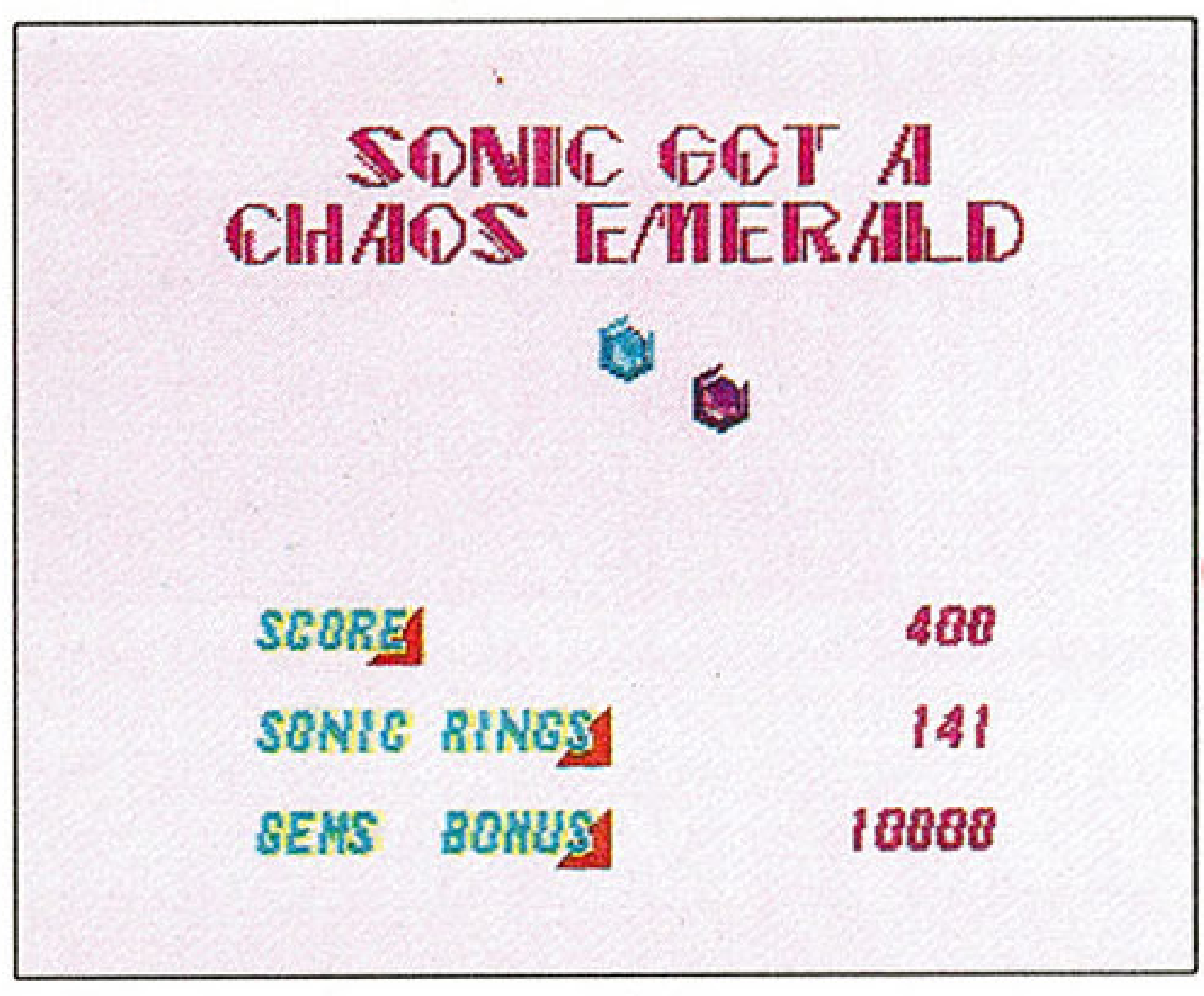


●いつものように、リングを50枚取りスペシャルステージへ

SONIC RINGS 0

●さっきとは違うスペシャルステージが始まった

●エメラルドが2個集まった。これを繰り返して7個獲得を目指そう

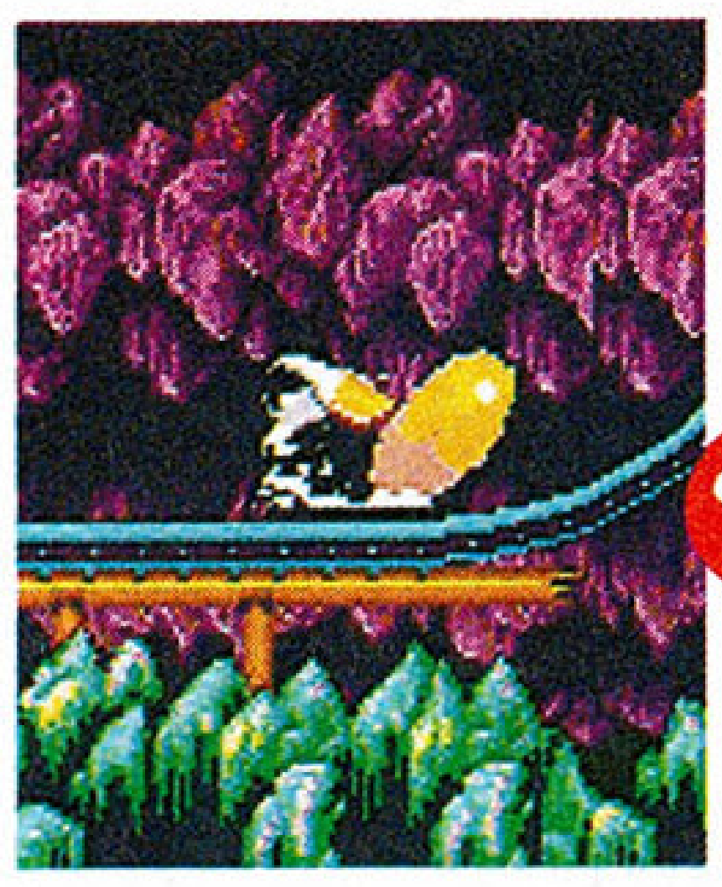

SONIC GOT A
CHAOS EMERALD
SCORE 400
SONIC RINGS 141
GEMS BONUS 10000

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★☆☆☆☆

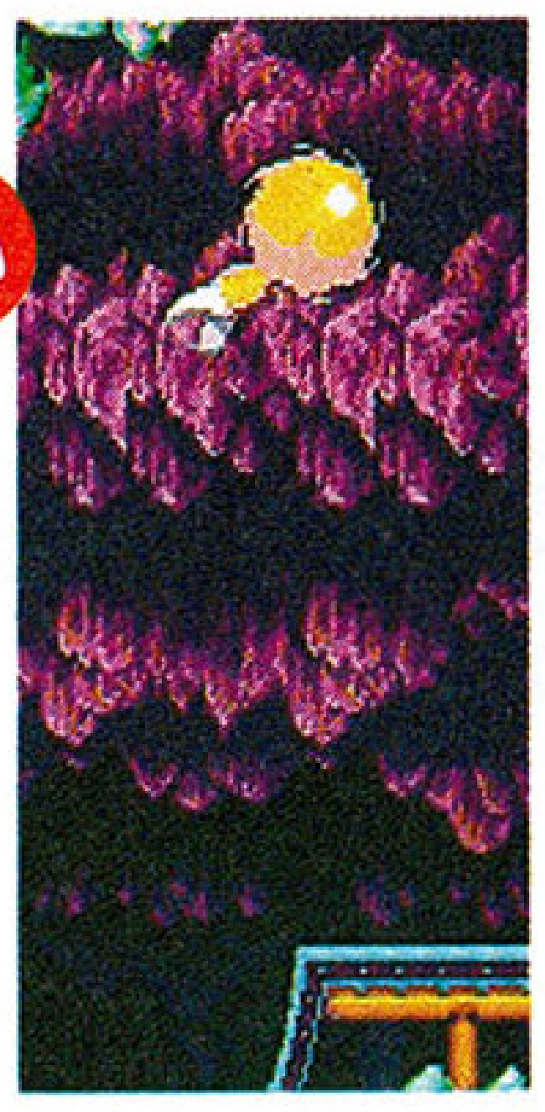
さらに高速スピンダッシュ

長野県
小松原隆志

スーパースピンダッシュの応用技だ。スーパースピンダッシュの準備ができたら、A、B、Cのどれかを7～8回連打しよう。スピンの音が高くなった時点で下を離せば、いつもより高速のスピンダッシュができる。これで、右の写真のような場所を利用して、高いところにあるコインなどを取るのがぐっと楽になるぞ。



●スピンダッシュの準備ができたら、A、B、Cのどれかを7～8回連打



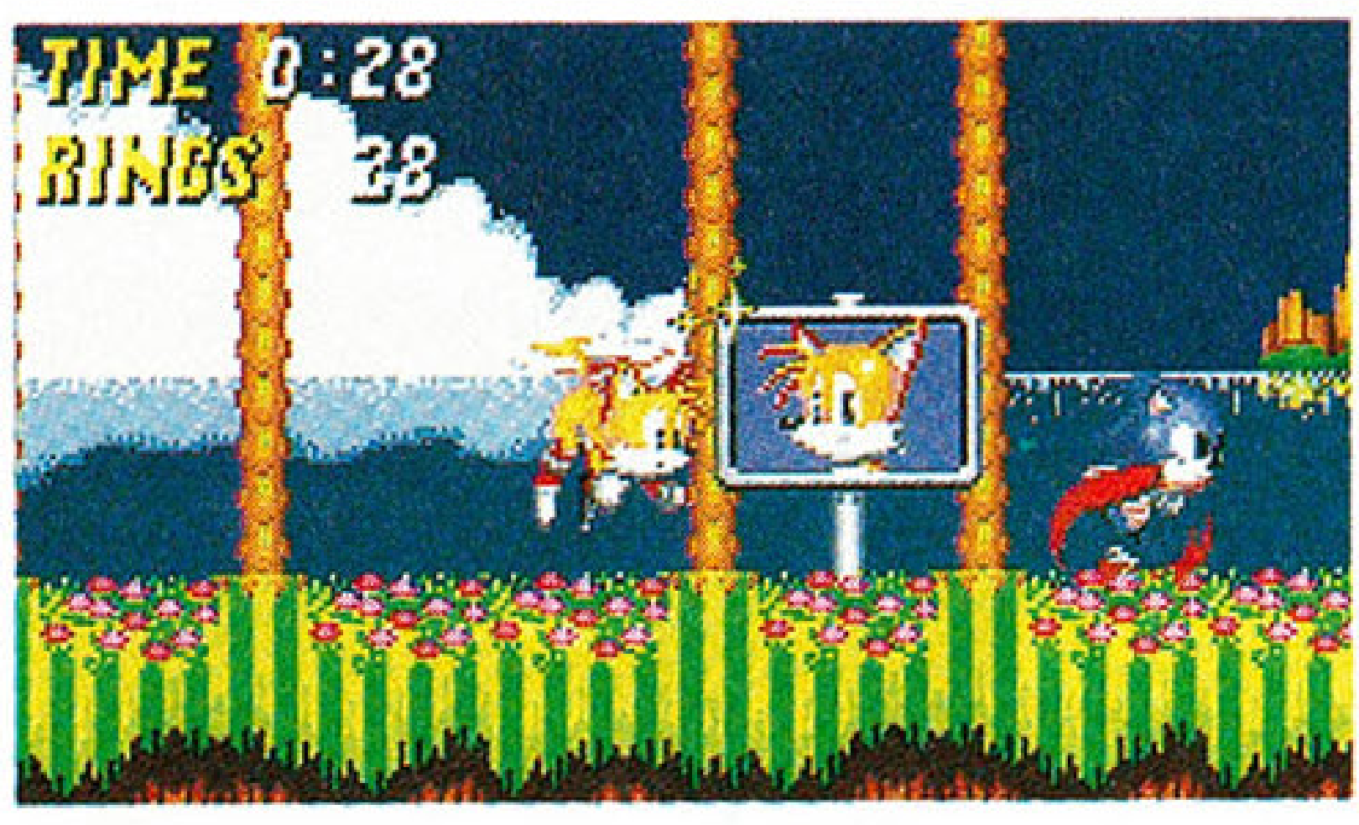
●いつもより高く飛べるぞ

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★☆☆☆

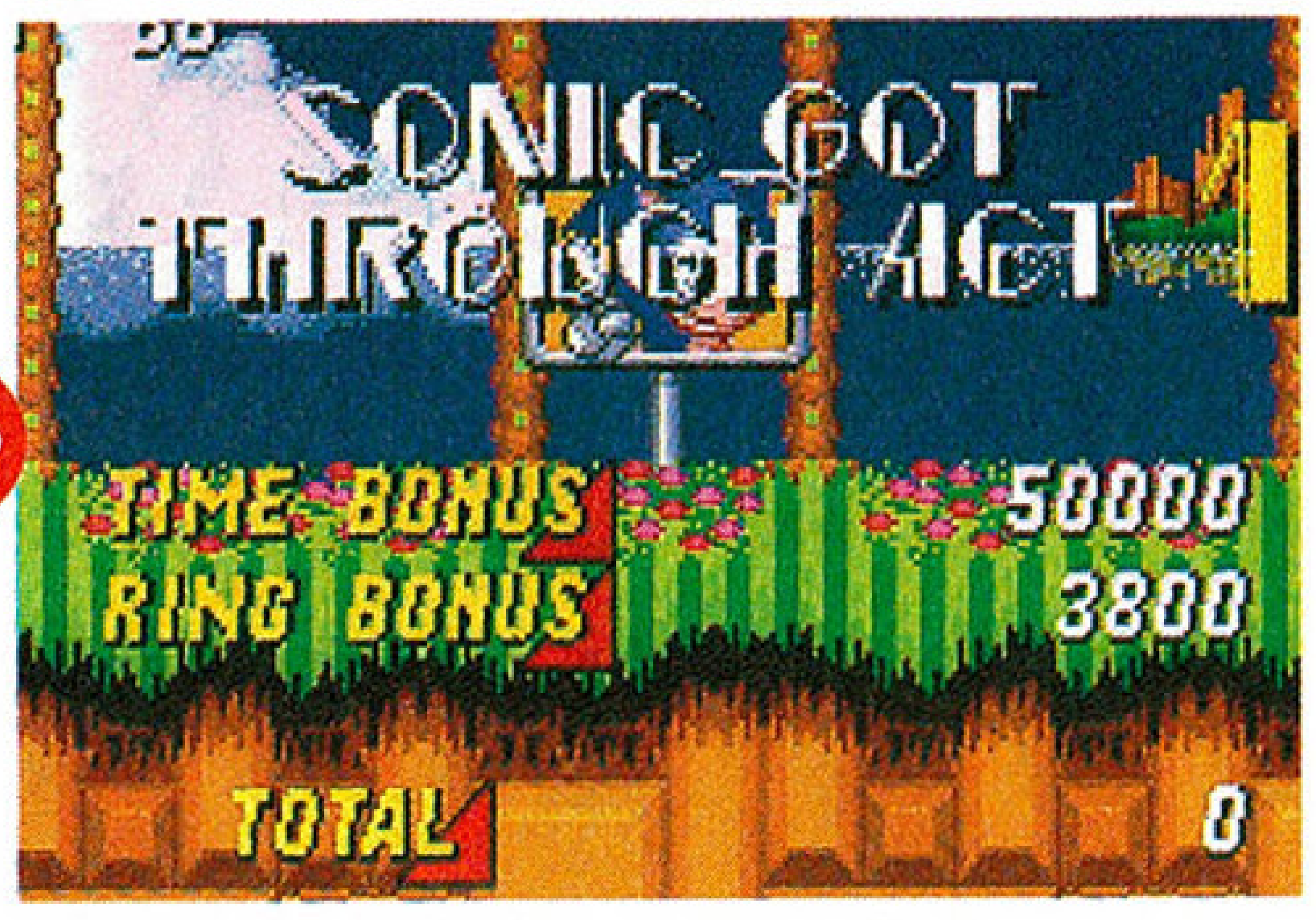
29秒ゴールで5万点ゲット!

愛媛県
西尾光司

スタート後29秒以内にゴールすると、5万点のタイムボーナスがもらえる。なお、ポイントマーカーから再スタートした場合でもこのボーナスは手に入る。高速自慢のソニックでも、29秒以内にゴールするのは至難の業。スプリングやハイスピードアイテムをフル活用して最短ルートを駆け抜けろ!


TIME 0:28
RINGS 38

●最初のゾーンだと成功しやすい


SONIC GOT
THROUGH ACT
TIME BONUS 50000
RING BONUS 3800
TOTAL 0

●このとおり、大量のボーナスだ!

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★★☆

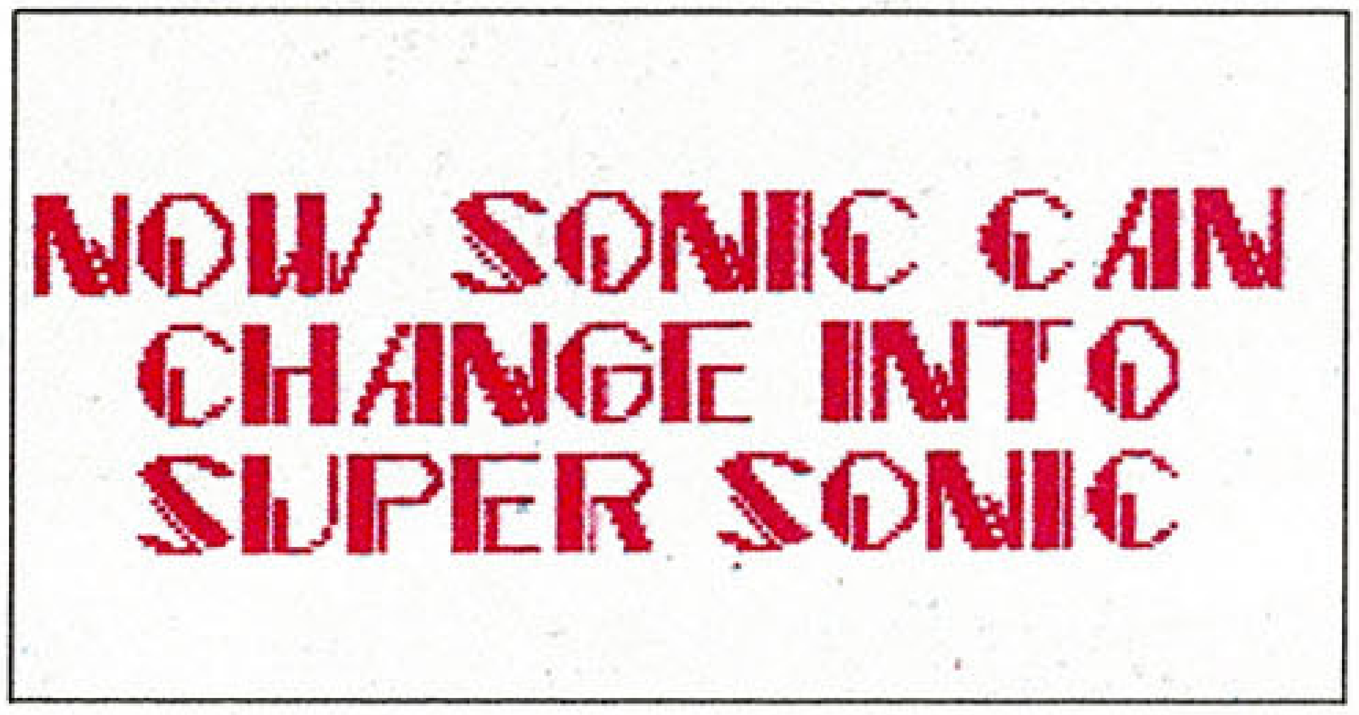
金色ボディのスーパーソニック

広島県
岡本邦裕

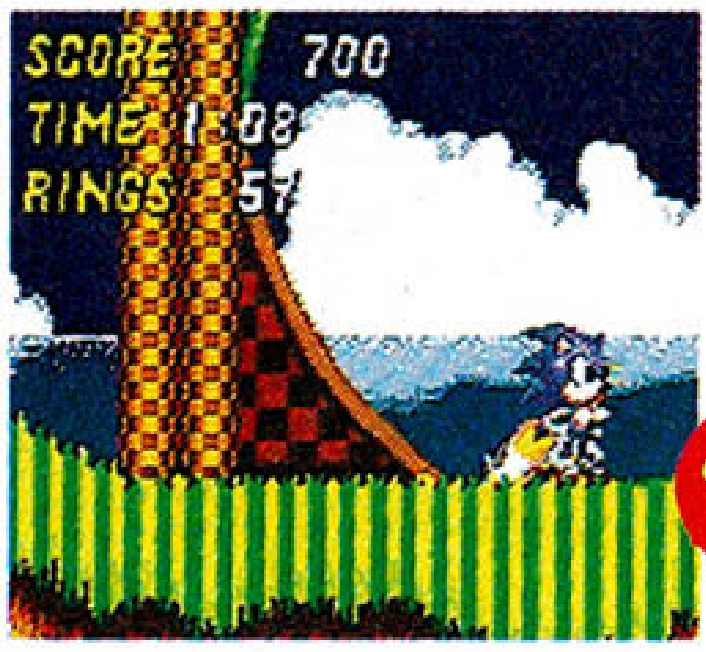
カオスエメラルドを全部集めると、ソニックが無敵のスーパーソニックに変身できるようになるぞ。

がんばってすべてのスペシャルステージをクリアし、エメラルドが7個集まったら、プレイ中にリングを50枚以上取ろう。これで準備完了、ジャンプすれば変身だ!! スーパーソニックは敵や障害物に触れてもダメージを受けない。さらにスピードやジャンプ力もアップしているから、思う存分突っ走れるのだ。ただし、無敵のスーパーソニックといえども、おぼれたり、穴に落ちたりするとミス。

変身中はリングが1枚ずつ減っていき、0になると元の姿に戻る。しかし、再びリングを50枚集めればスーパーソニックに変身できる。ちなみに、テイルスはスーパーテイルスにはなれない。

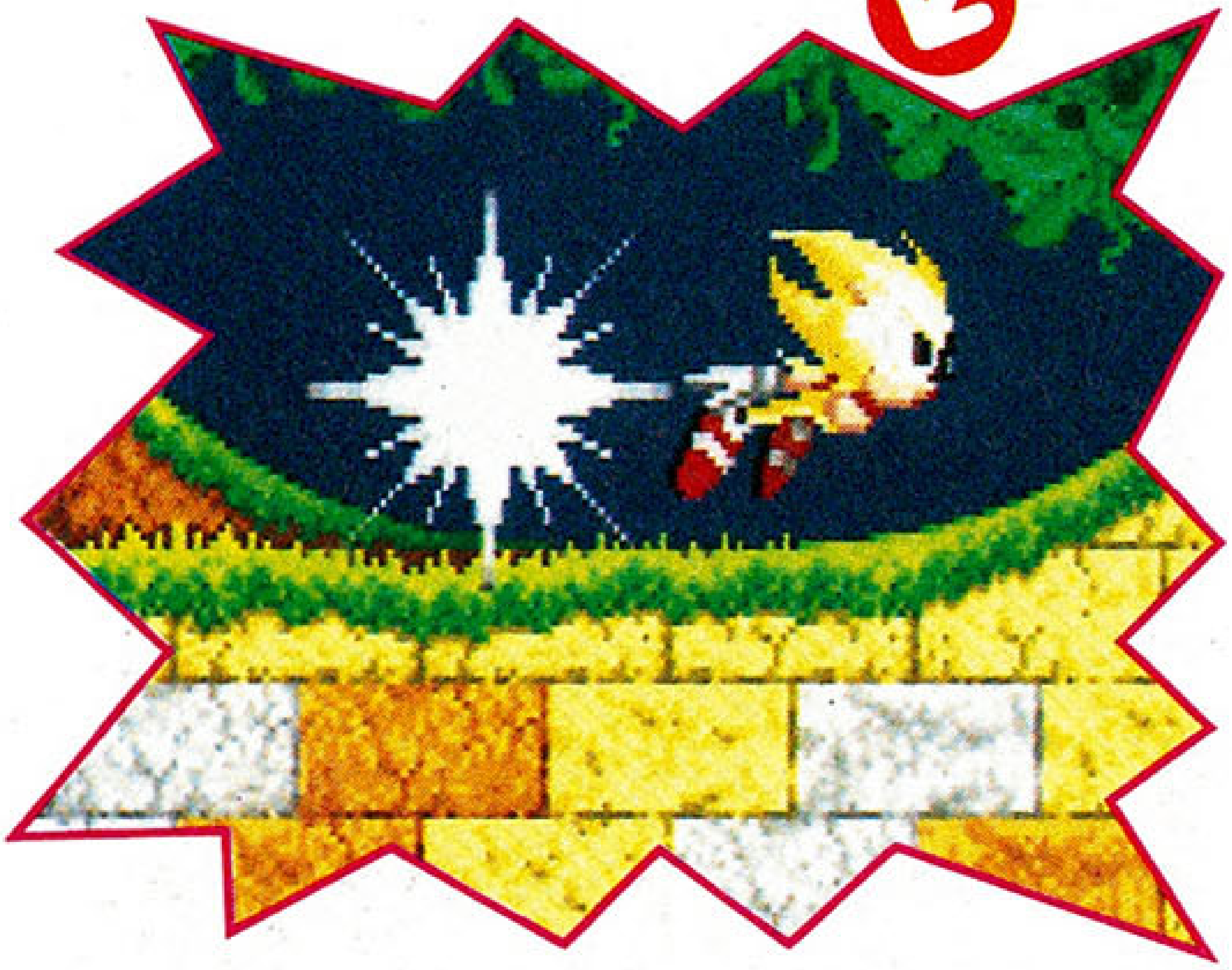

NOW SONIC CAN
CHANGE INTO
SUPER SONIC

⬆エメラルドをストックできるウルテクなどを利用して、とにかく7個集める。すると、こんな表示が出る



⬆リングを50枚以上取る。いよいよ変身の時が来た

⬇さあ、ジャーンプっ!!



⬆変身後。金色の体で空中を疾走!! スーパーサイヤ人に似てると評判？

⬅向かうところ敵なし！トゲの上だって平気。エンディングまで突き進め

➡しかし、水にはとっても弱いのだった

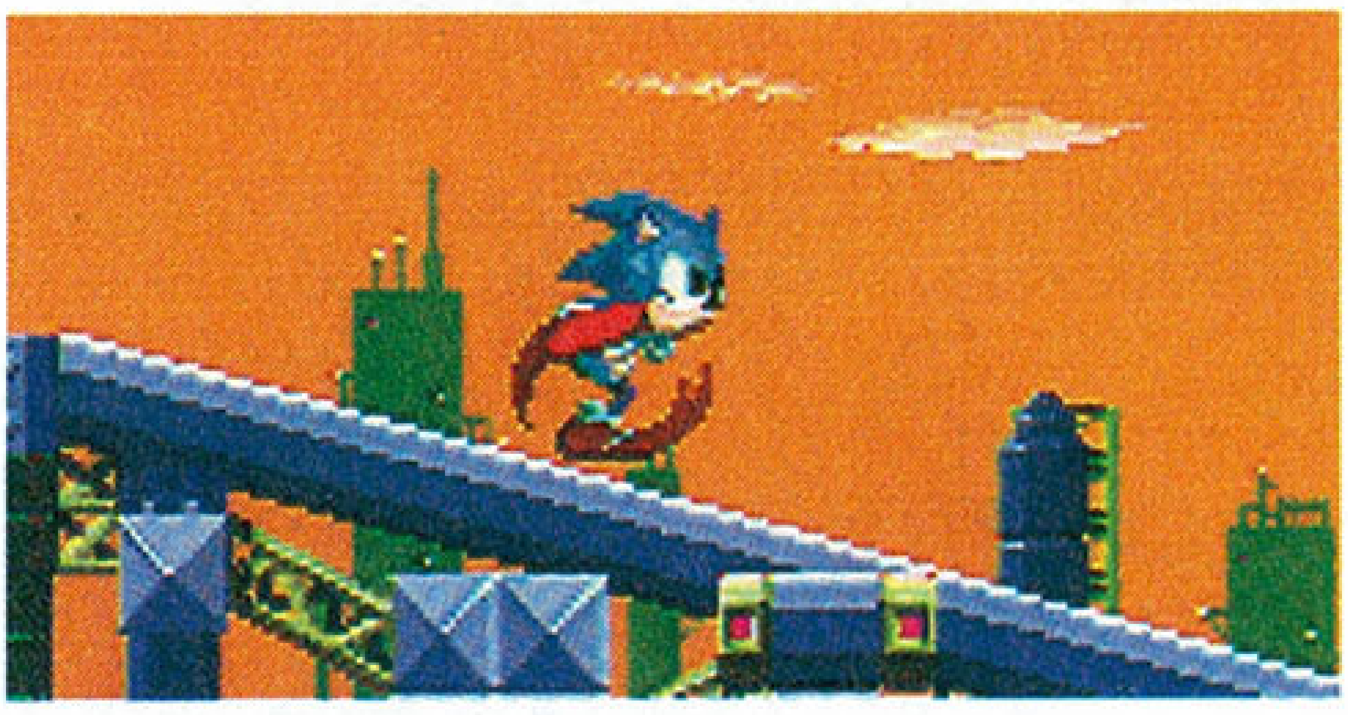
MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★☆☆

驚異のスピード&ジャンプ力UP！

兵庫県
常深俊二

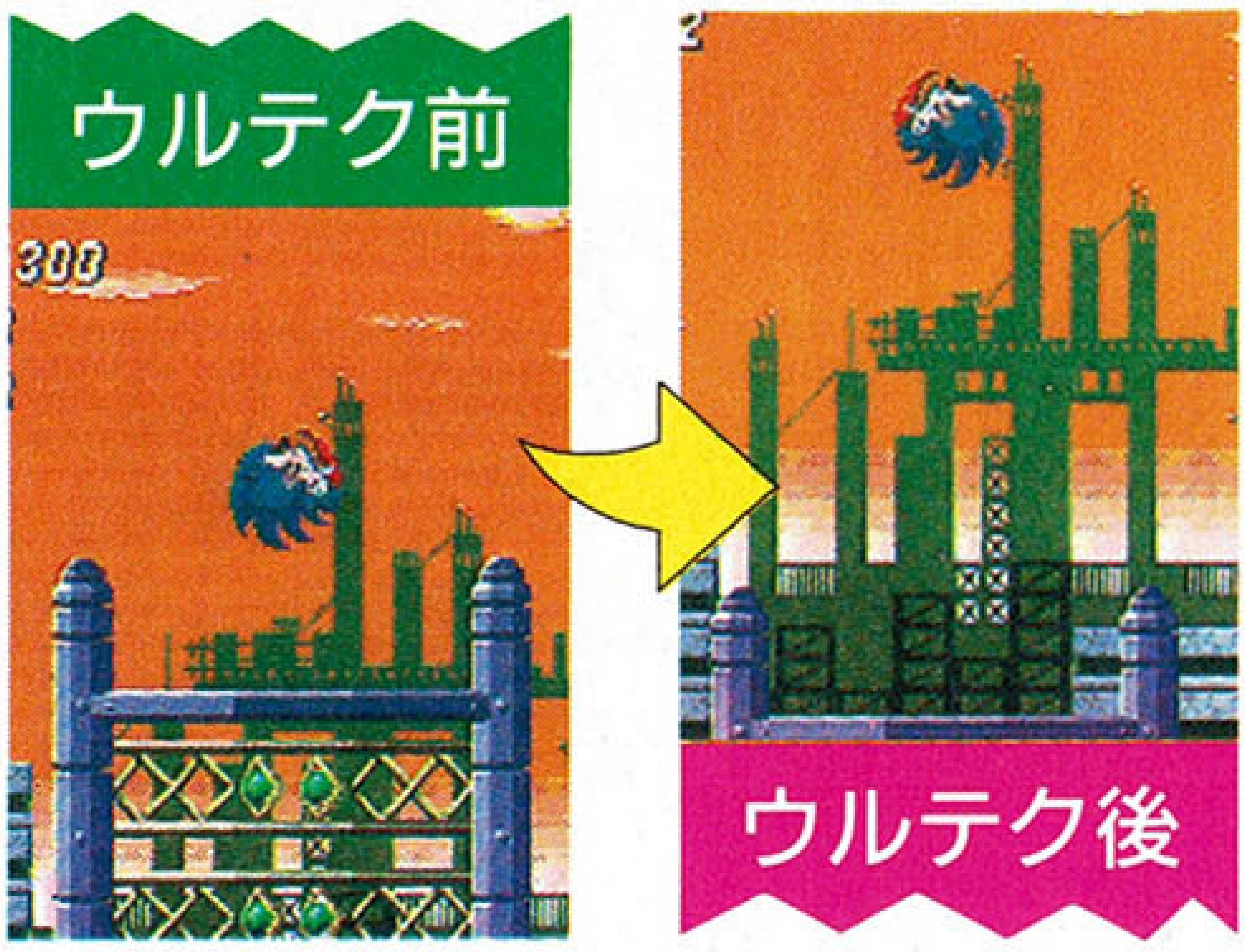
OIL OCEAN ZONEのACT2前半、写真Aの場所で、一番右端のガスボンベに乗っかる。このとき、真上にあるワープカプセルに吸い込まれないように、すぐに右を押し続けよう。すると、右上の方に飛ばされて針山の上に落ちる。そしてその反動でワープカプセルの中に入り、そのまま下に吐き出される。ここまでうまくいけばこのウルテクは成功。ソニックのスピードとジャンプ力が大幅にアップしているのだ。ただし、スプリングでジャンプしたり再びワープカプセルに入ったりすると、パワーは元の状態に戻り、まれに画面が止まってしまうこともある。また、パワーアップの効果が続くのはこの面のみ。

①スピードがUP！



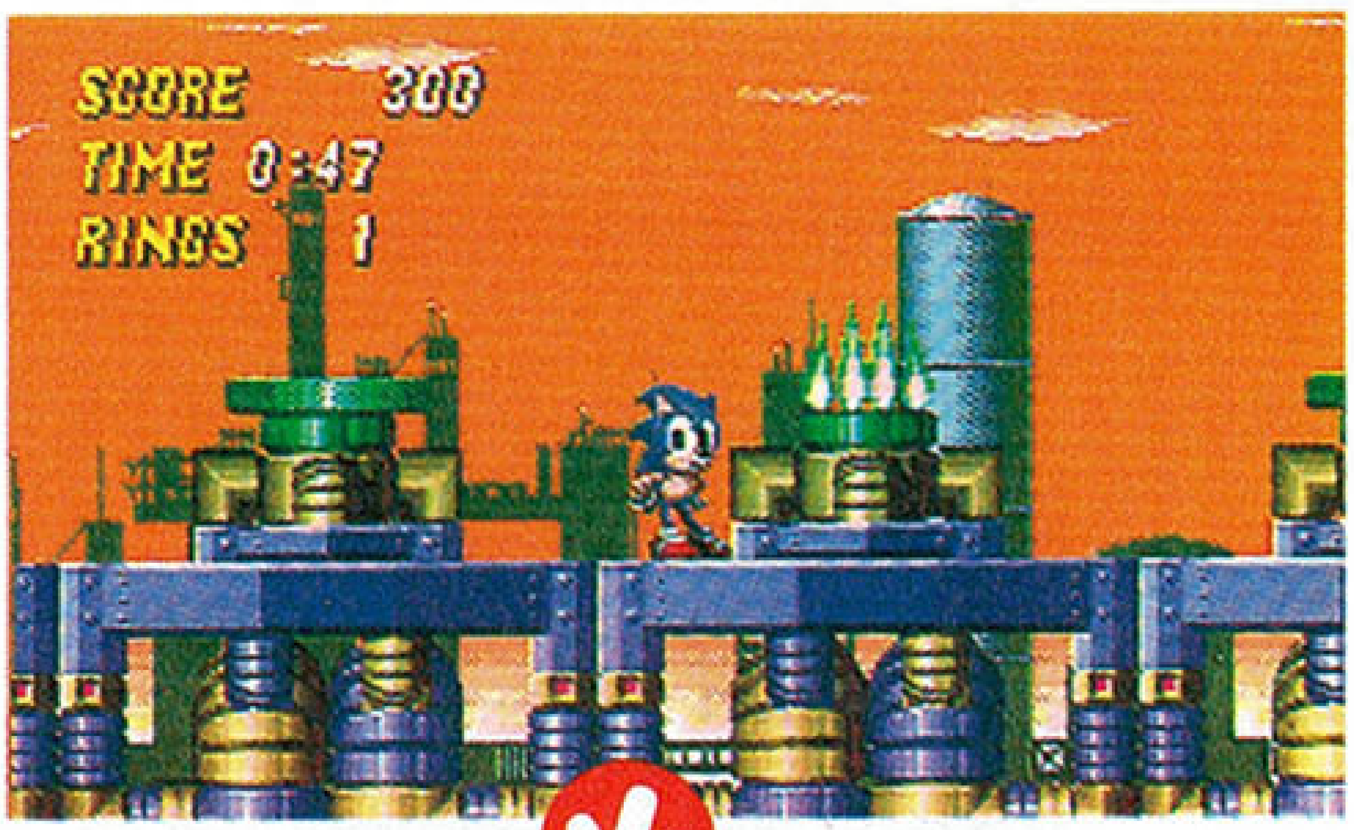
⬆いつもよりずっと高速で走れる

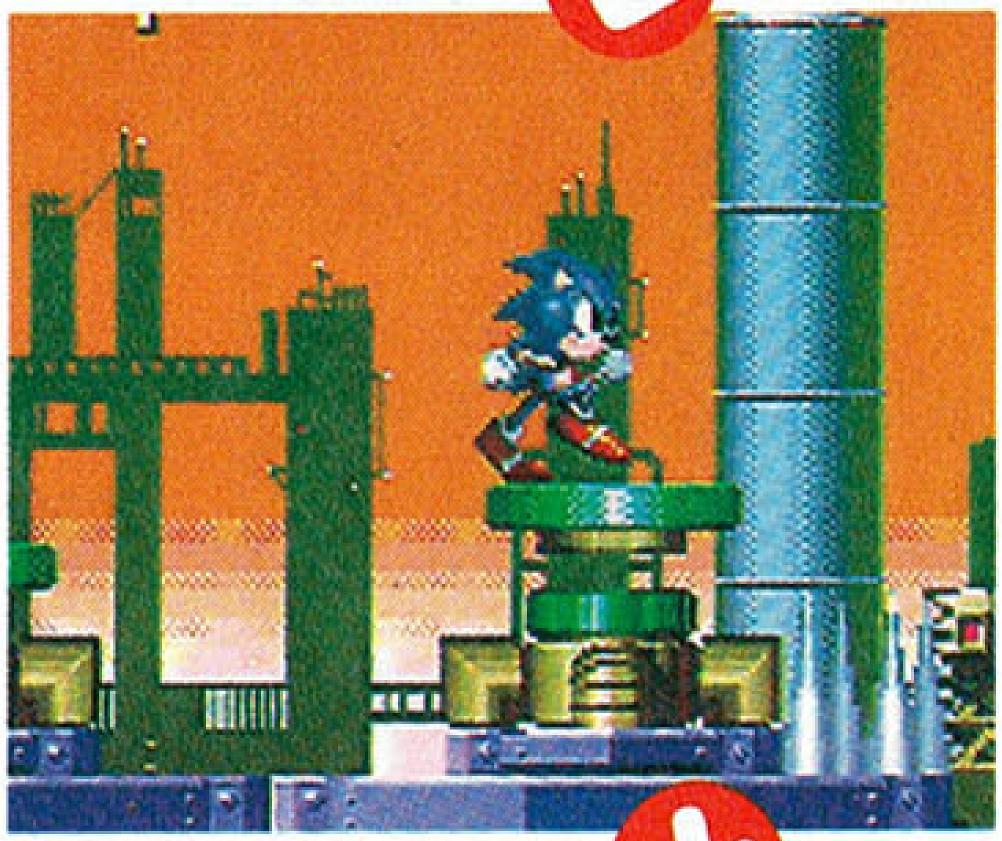
②ジャンプ力がUP！



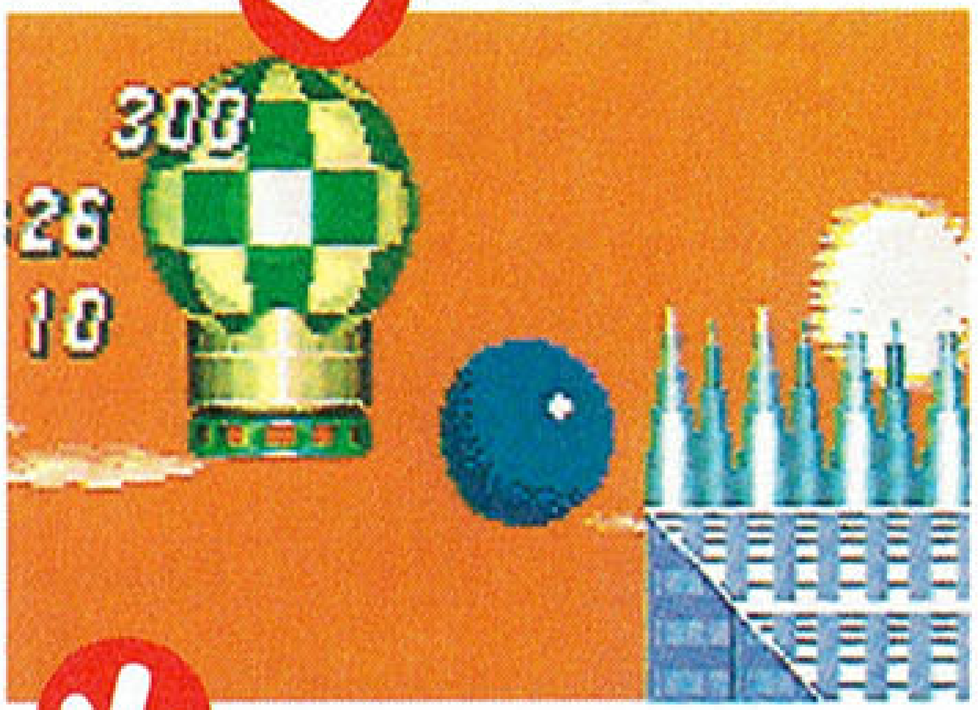
⬆見よ！　このジャンプ力の差

⬇写真A。まず、4つのガスボンベが並んでいるところまで行く

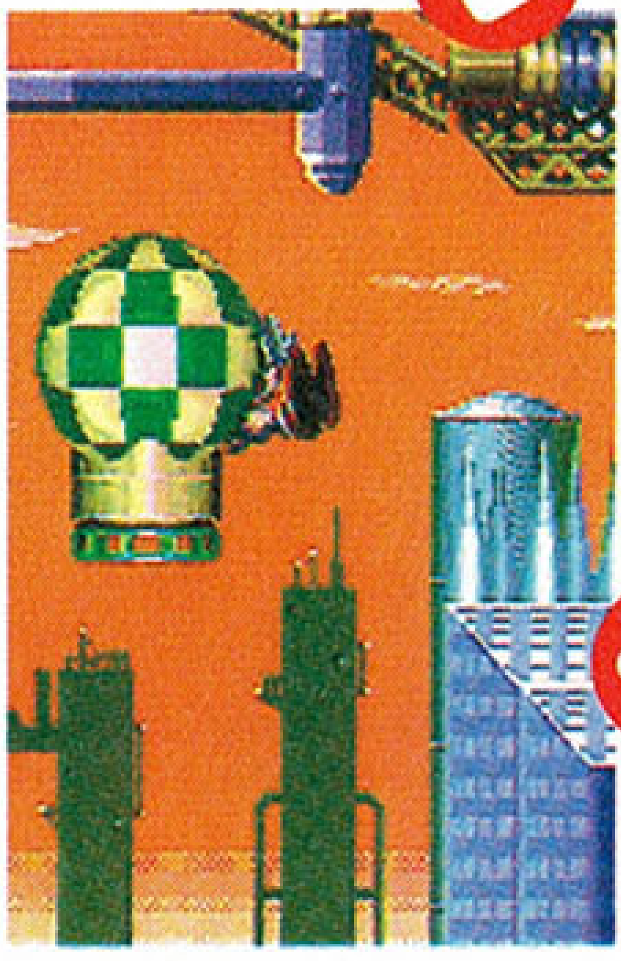




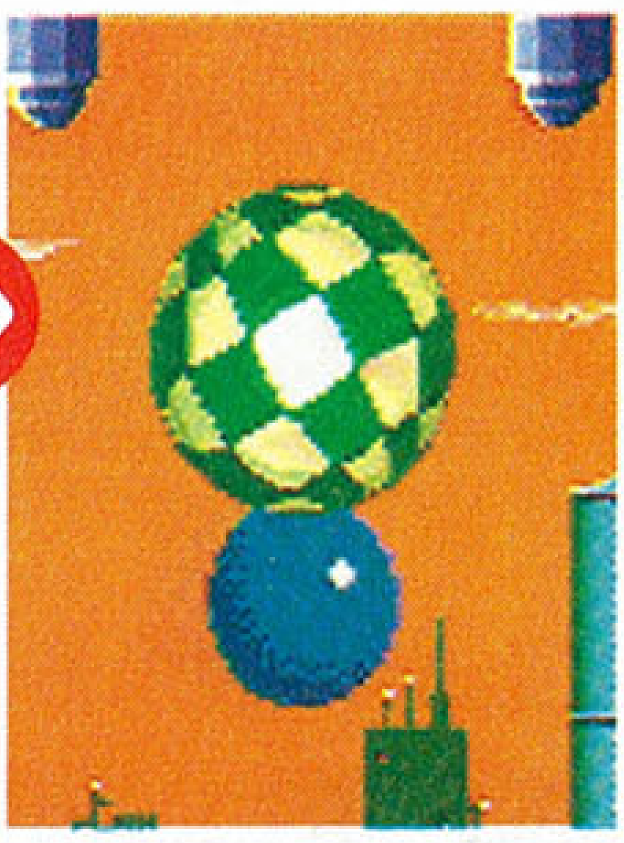
⬅右端のやつに乗っかったら、すぐに右を押し続ける。すると…



➡やや右の方に吹き飛ばされ、針山に当たってしまう



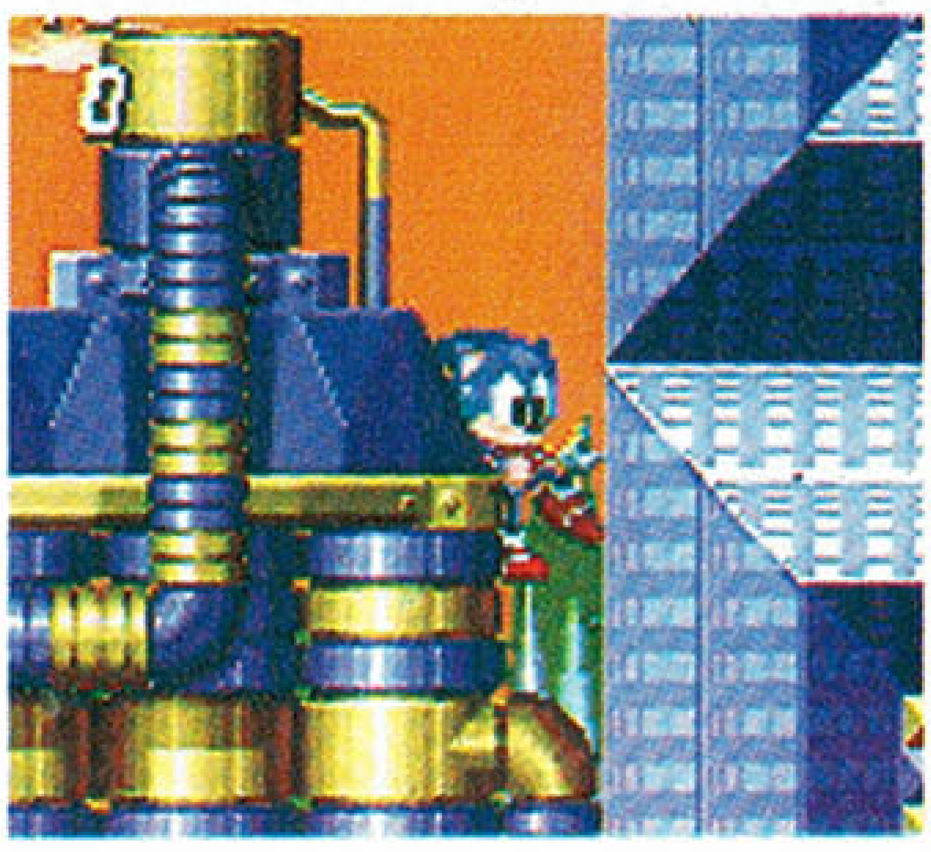
⬆跳ね返って、カプセルの中へ



⬇なぜかパワーアップして出てくるんだ

失敗すると…

➡カプセルの真下は針山。すぐに抜け出さないとミスになるぞ



MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★☆☆

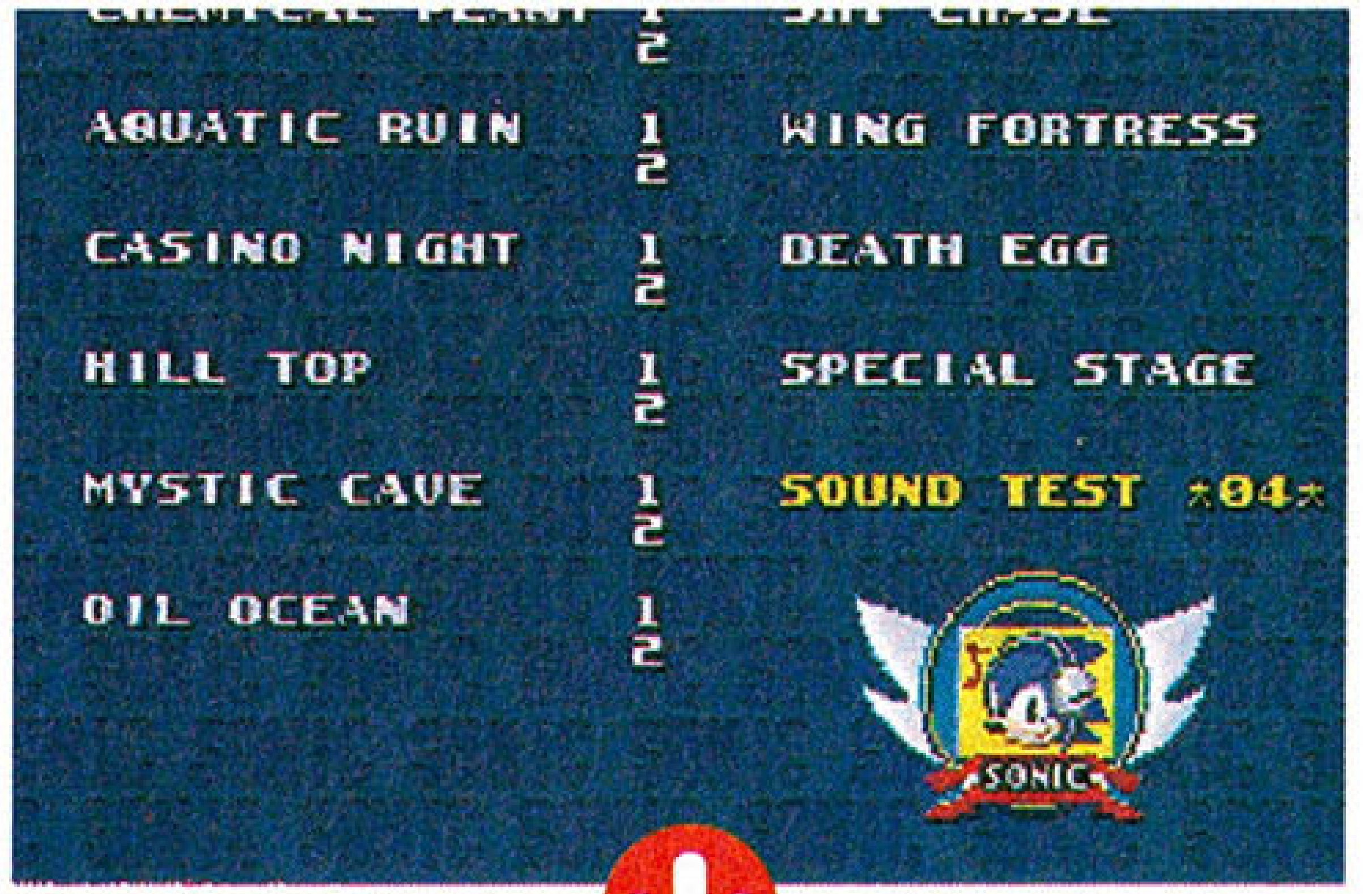
お手軽にスーパーソニック!!

静岡県
清水祐介

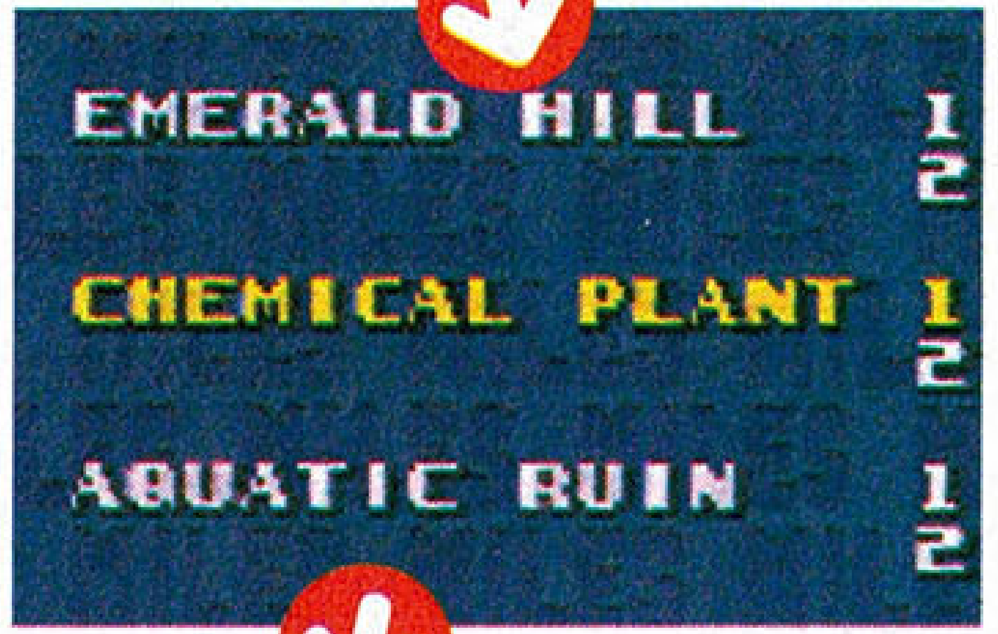
スーパーソニックになりたいけれど、カオスエメラルドを7個集めるのはとっても大変。それがコマンドを入力するだけでできてしまうという、うれしいウルテクだ。

まず、前号掲載のゾーンセレクトコマンドを入力（オプション画面のサウンドテストで19、65、09、17の順にサウンドを聴いたあと、タイトル画面でAを押しながらスタートを押す）。そしてゾーンセレクト画面のサウンドテストで、右の順番でサウンドを聴く。あとは、好みのゾーンにカーソルを合わせ、Aを押しながらスタートを押せば、エメラルドが7個そろった状態でゲームが始められる。リングを50枚集めれば、すぐにスーパーソニックに変身できるというわけだ。

あらかじめゾーンセレクトのコマンドを入力しておき、この画面で…

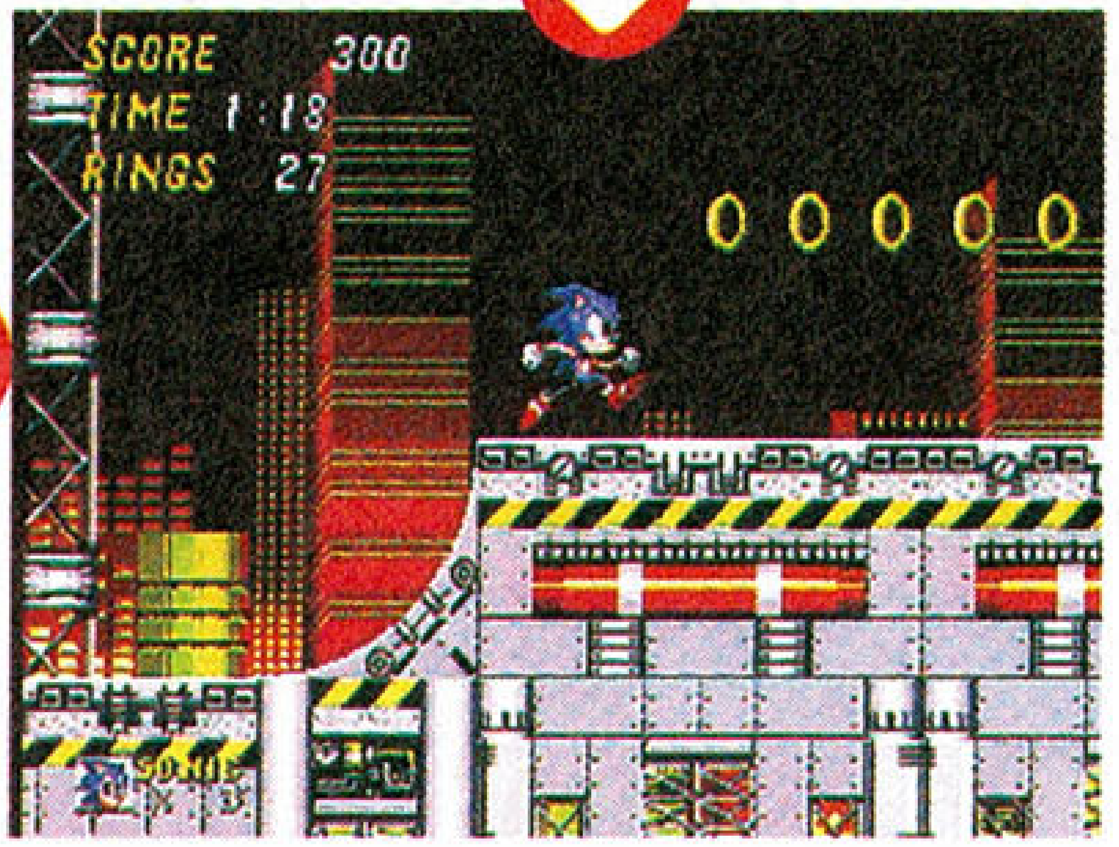

AQUATIC RUIN 1 2 WING FORTRESS
CASINO NIGHT 1 2 DEATH EGG
HILL TOP 1 2 SPECIAL STAGE
MYSTIC CAVE 1 2 SOUND TEST *04*
OIL OCEAN 1 2

04、01、02、06の順にサウンドを聴く

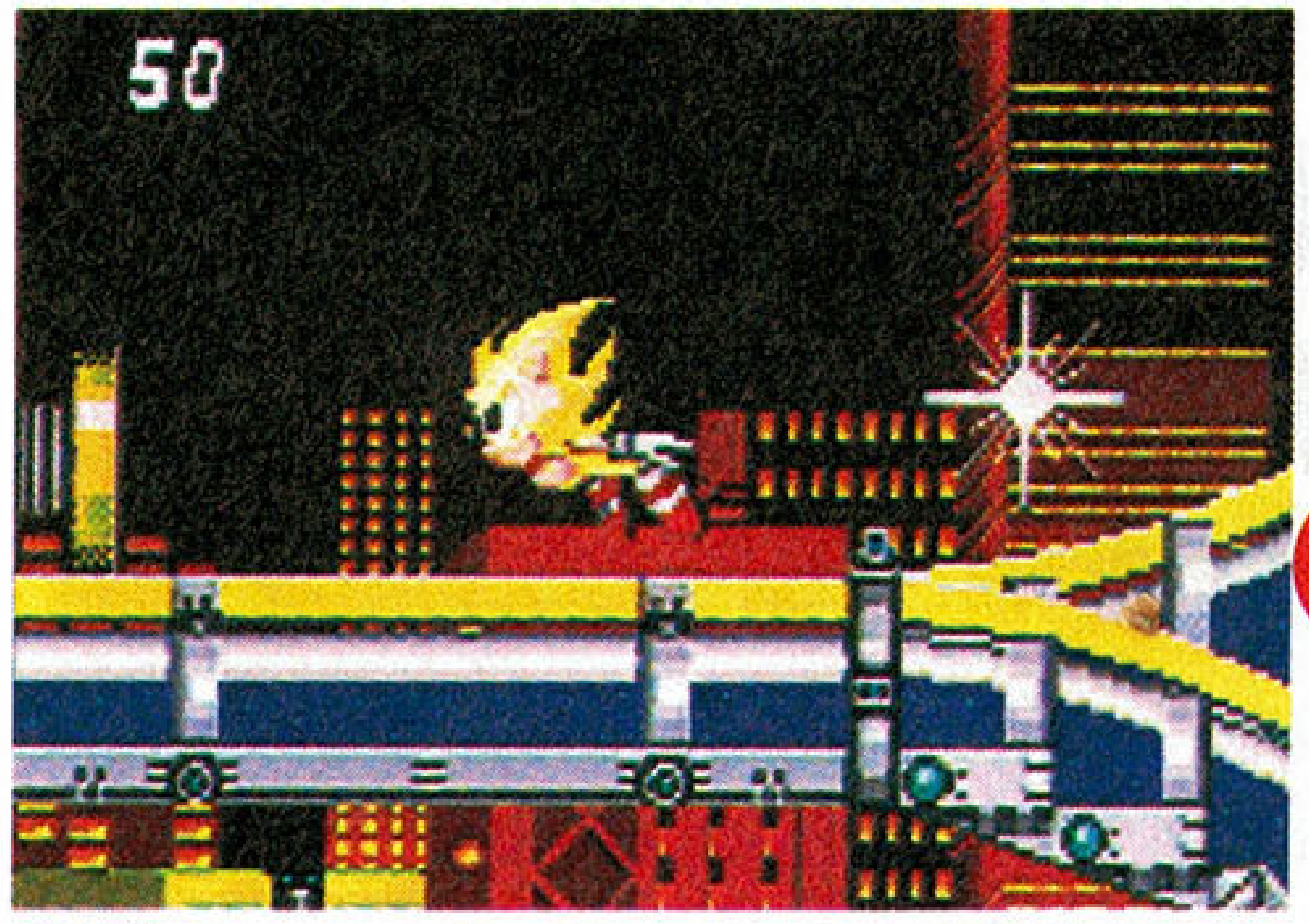

EMERALD HILL 1 2
CHEMICAL PLANT 1 2
AQUATIC RUIN 1 2

自分がプレイしたいゾーンにカーソルを合わせる

Aを押しながらスタートを押す



ゲームが始まった。早くリングを集めよう



噂のスーパーソニックに変身だ！

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★☆☆

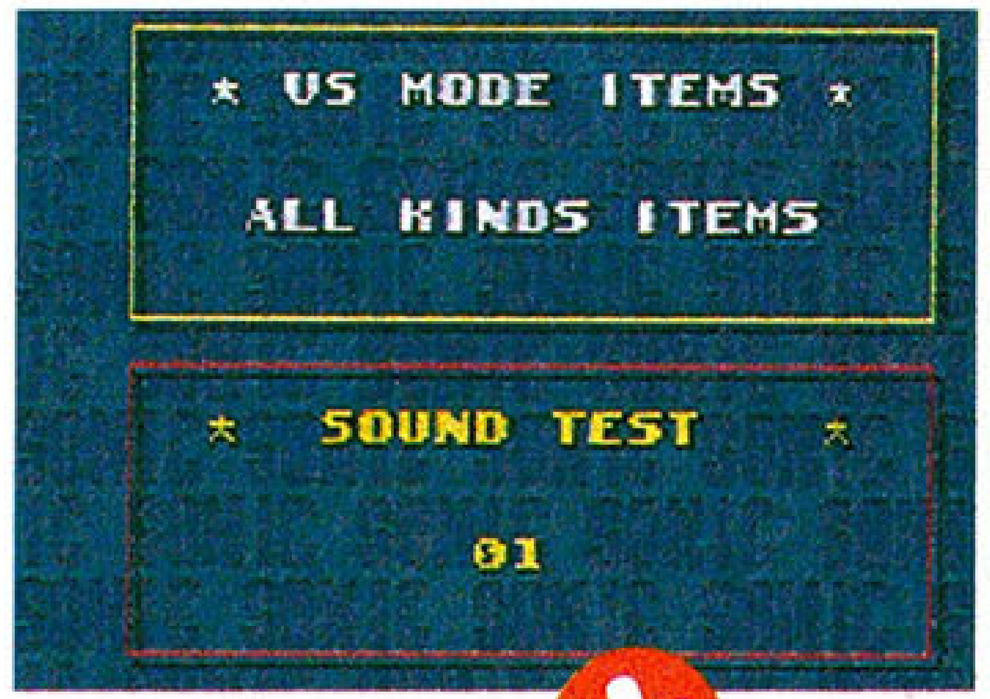
コンティニュー14回でスタート

静岡県
清水祐介

コンティニューが最初から14回もある状態でゲームを始められるウルテクを紹介しよう。

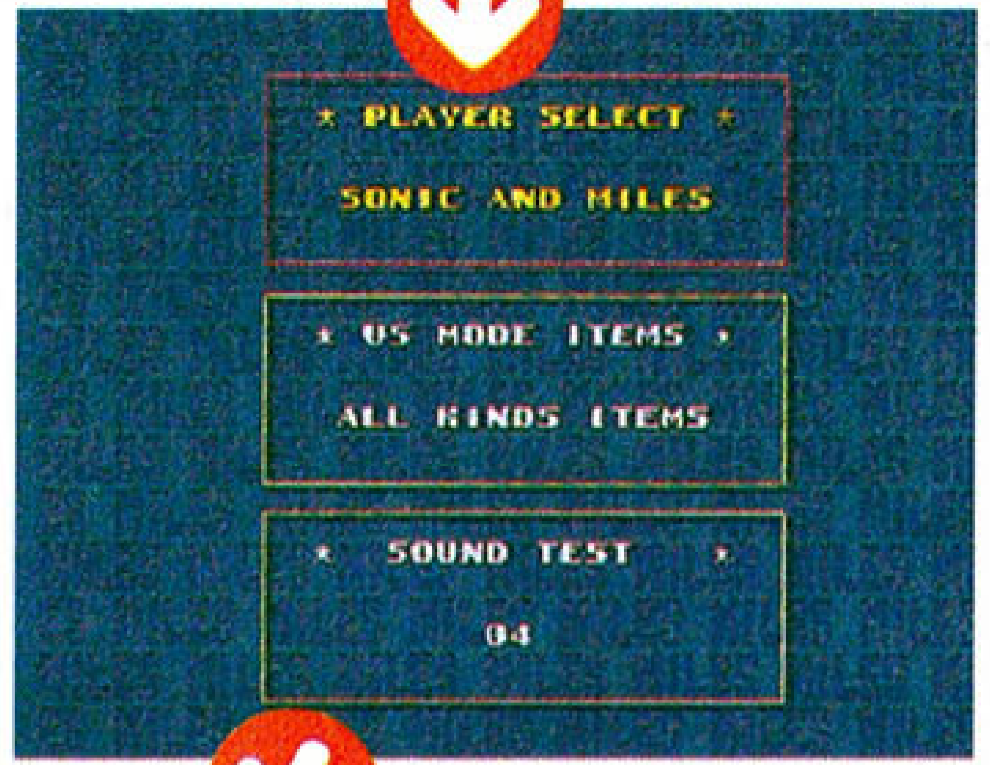
やり方は、まず、オプション画面のサウンドテストで、01、01、02、04の順にサウンドを聴く。そのあと、同じ画面のプレイヤーセレクトにカーソルを合わせてスタートを押す。すると、コンティニューが最初から14回ある状態でゲームを始めることができる。

「どうしてもゲームの途中までしか進めない」というキミも、このウルテクを利用して、もう一度全ゾーンクリアにチャレンジだ！

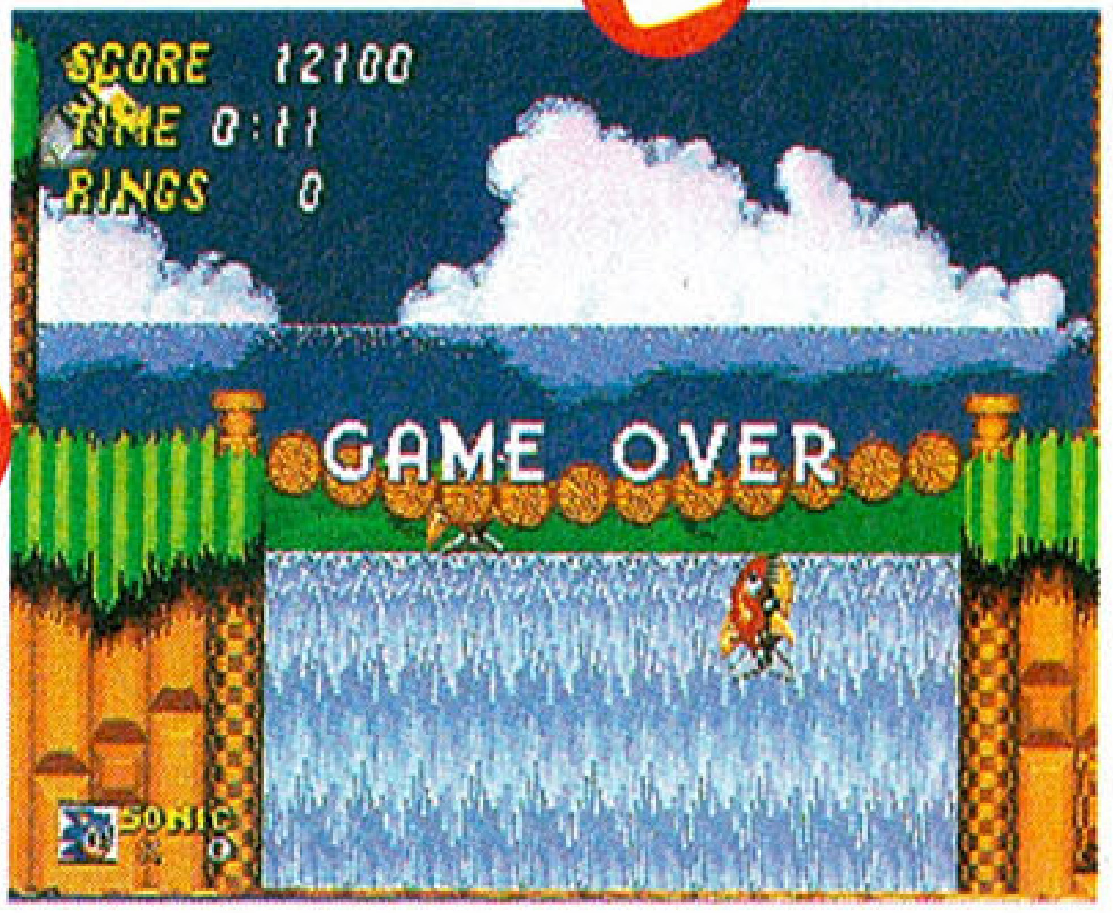

* VS MODE ITEMS *
ALL KINDS ITEMS
* SOUND TEST *
01

オプション画面のサウンドテストにカーソルを置く

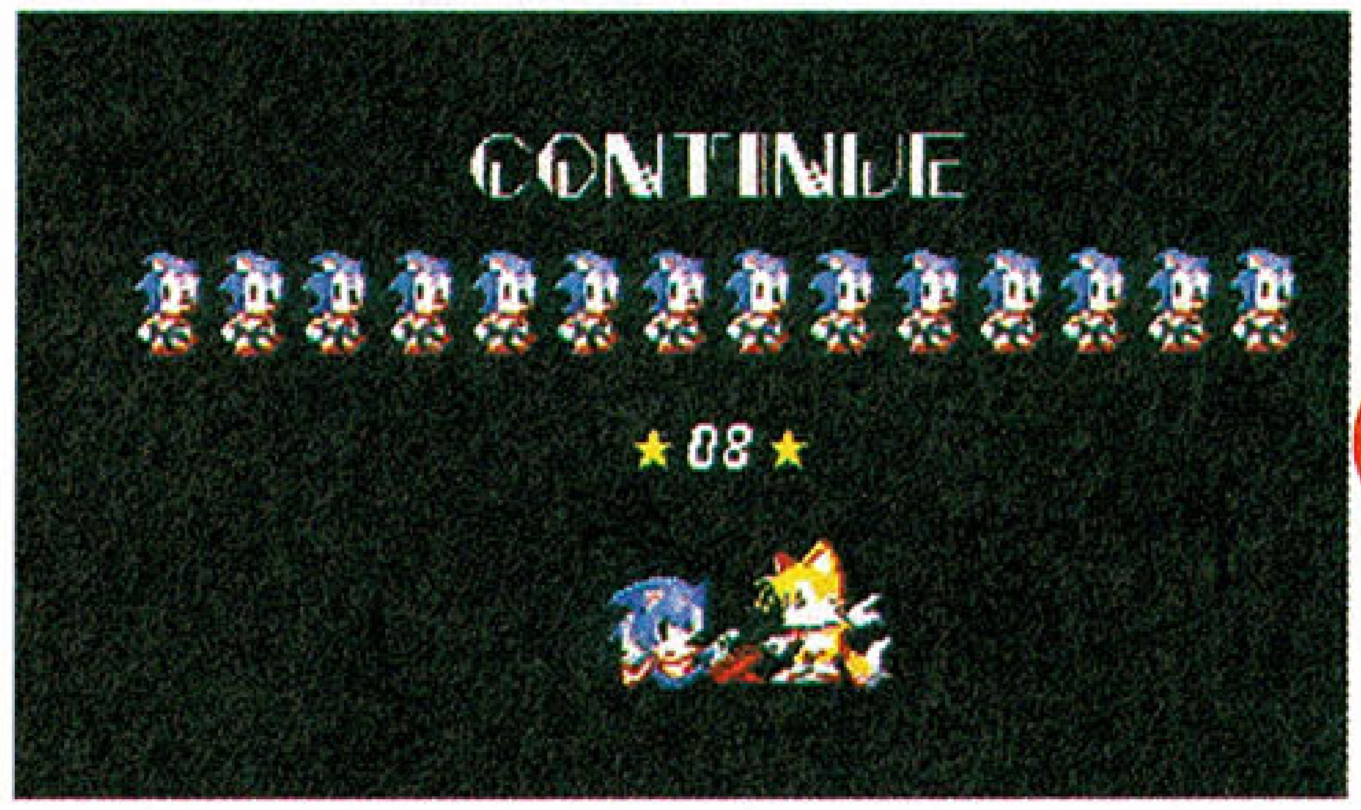
01、01、02、04の順にサウンドを聴く


* PLAYER SELECT *
SONIC AND MILES
* VS MODE ITEMS *
ALL KINDS ITEMS
* SOUND TEST *
04

プレイヤーセレクトにカーソルを合わせ、スタートを押す



プレイ開始後、ゲームオーバーになっても…



見よ！　ずらりと14匹のソニック

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★★★☆

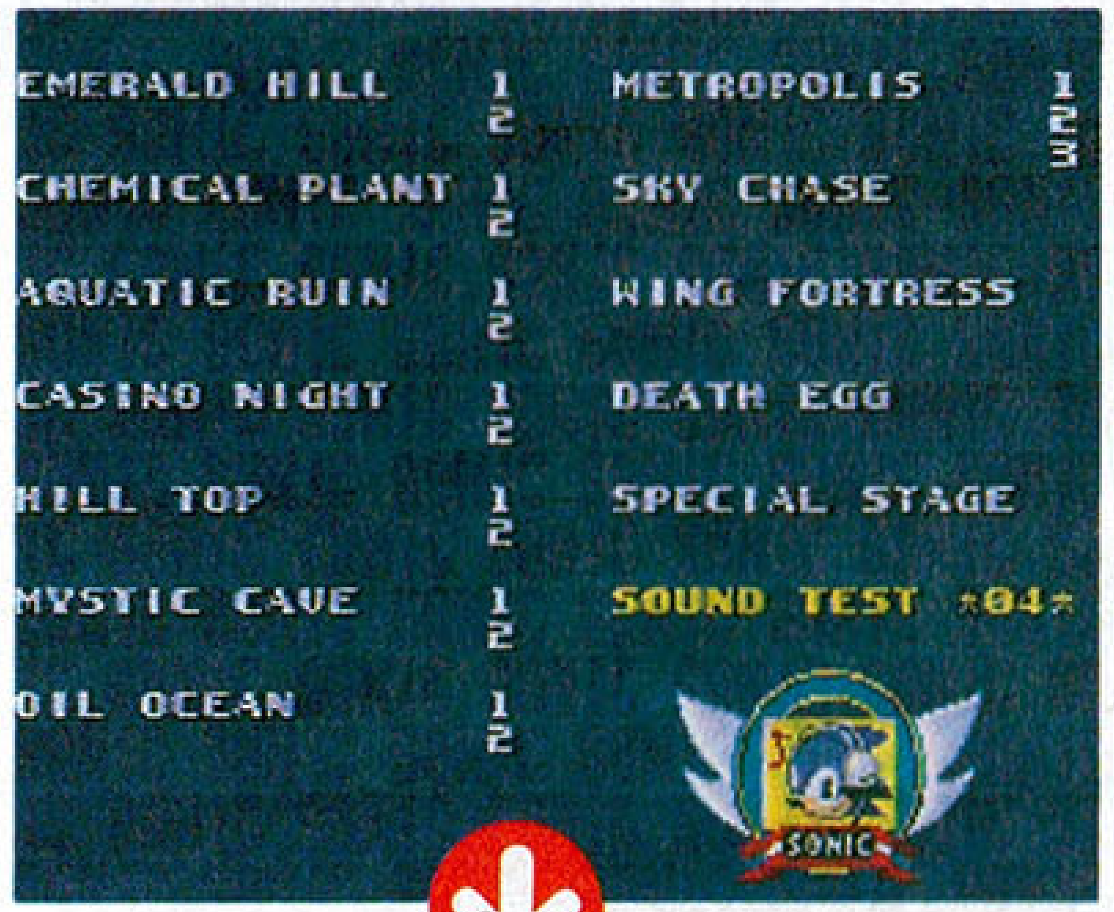
出現！ スーパーテイルス

滋賀県
鈴木祥平

2人で協力プレイをする際に、テイルスもスーパーソニックのようにパワーアップできる方法があった。以前このコーナーで紹介した、ゾーンセレクト、キャラチェンジ、お手軽にスーパーソニック、3つのウルテクの応用技だ。

まず、ゾーンセレクトのコマンドを入力（オプション画面内のサウンドテストで19、65、09、17の順にサウンドを聴いたあと、タイトル画面でAを押しながらスタートを押す）。そのあと、右のような手順を実行してゲームをスタートしよう。そして、キャラチェンジを利用してリングを50枚以上集め、ジャンプしてスーパーソニックに変身。次に、再びキャラチェンジでアイテムボックスを設置し、それを壊す。するとスーパーソニックとテイルスの能力がチェンジ！　スーパーソニックとほぼ同じパワーをもったスーパーテイルスが誕生する。ただし、ジャンプ力はいつものテイルスと変わらない。

次の手順でゲームスタート



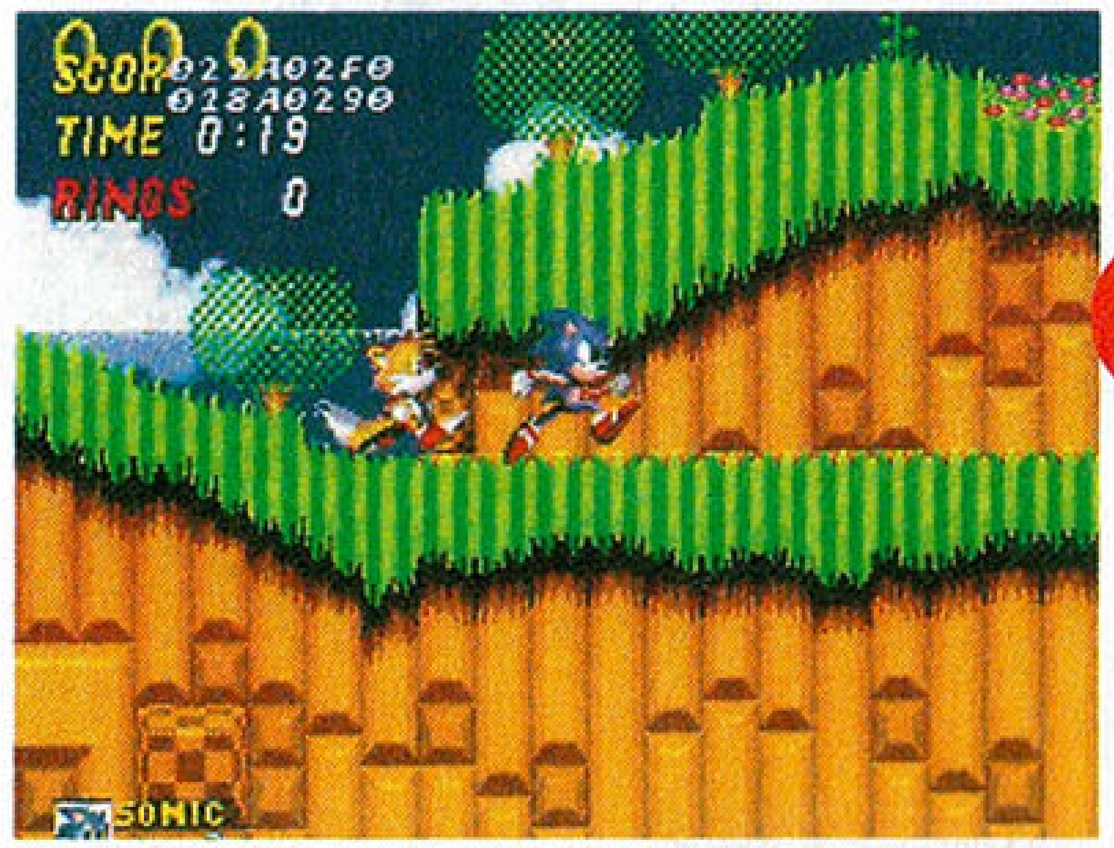
```
EMERALD HILL    1    METROPOLIS      1
                2                    2
                                     3
CHEMICAL PLANT  1    SKY CHASE
                2
AQUATIC RUIN    1    WING FORTRESS
                2
CASINO NIGHT    1    DEATH EGG
                2
HILL TOP        1    SPECIAL STAGE
                2
MYSTIC CAVE     1    SOUND TEST *04*
                2
OIL OCEAN       1
                2
```

➡ゾーンセレクト画面のサウンドテストで…

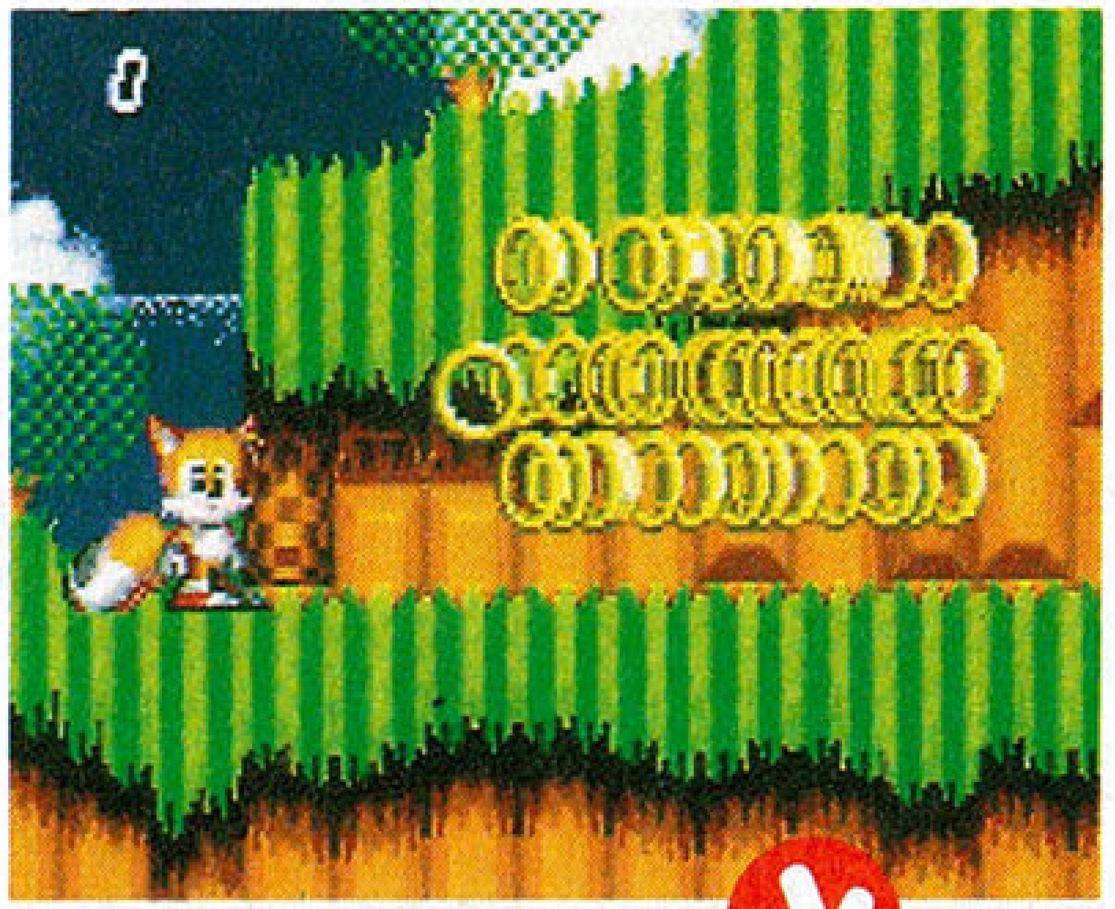
04、01、02、06、01、09、09、02、01、01、02、04の順に、サウンドを聴く。そして好きなゾーンにカーソルを合わせ、Aを押しながらスタートを押す

キャラチェンジのボタン効果	
A	キャラの種類を変える
B	キャラチェンジ/プレイ再開
C	キャラを設置する

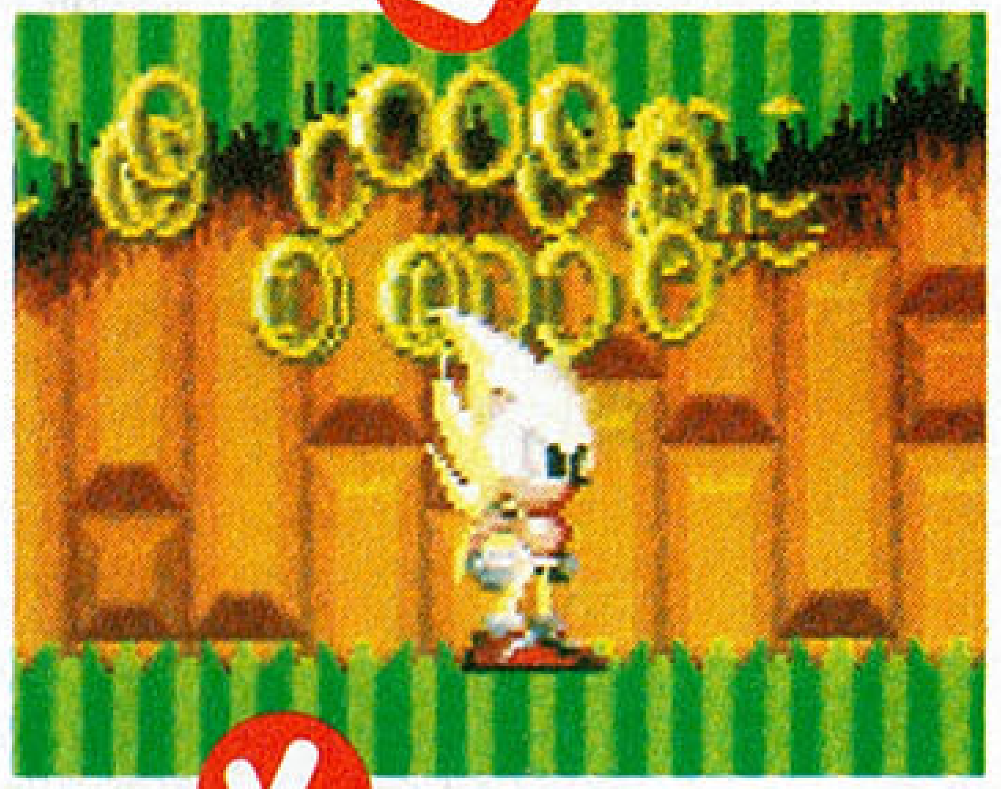
このようにすれば変身できる！



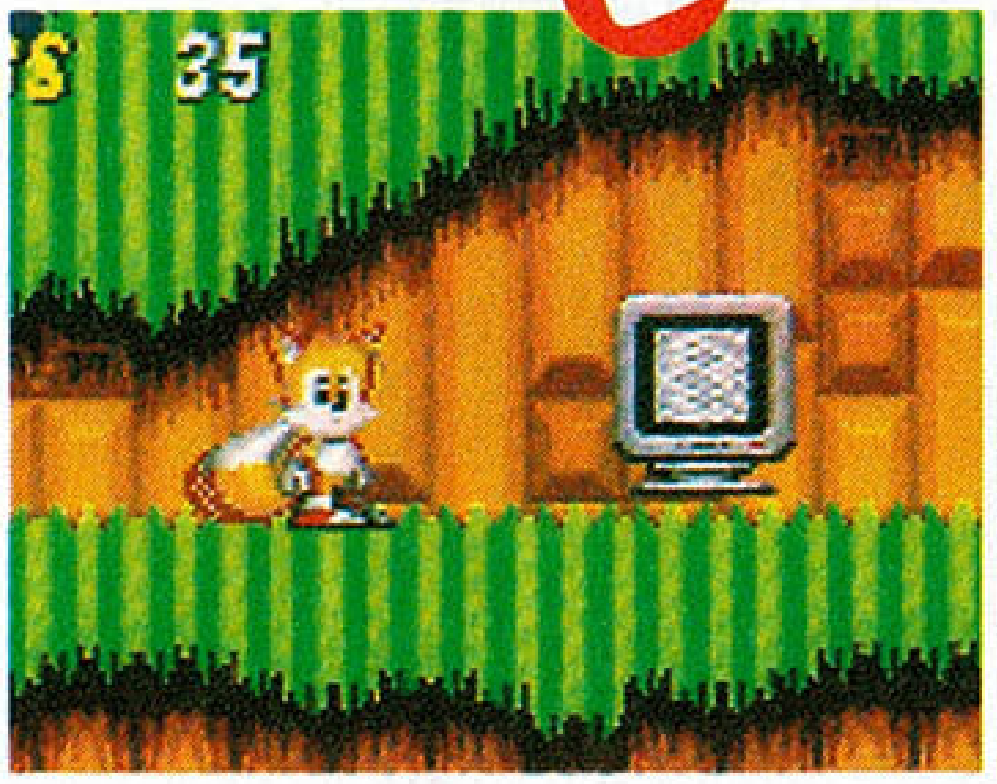
➡コマンドを入力したら、早速プレイ開始



⬅キャラチェンジを使ってリングを作りまくれ

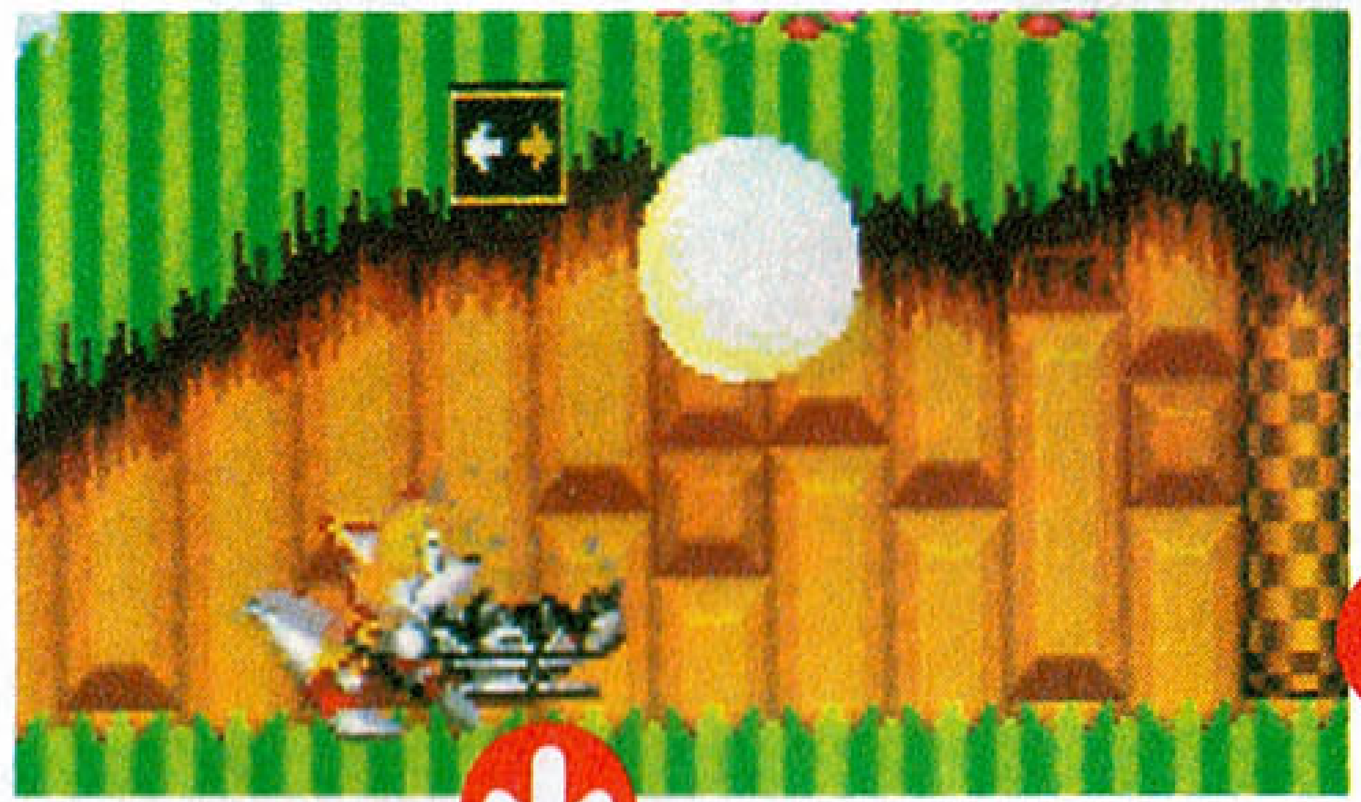


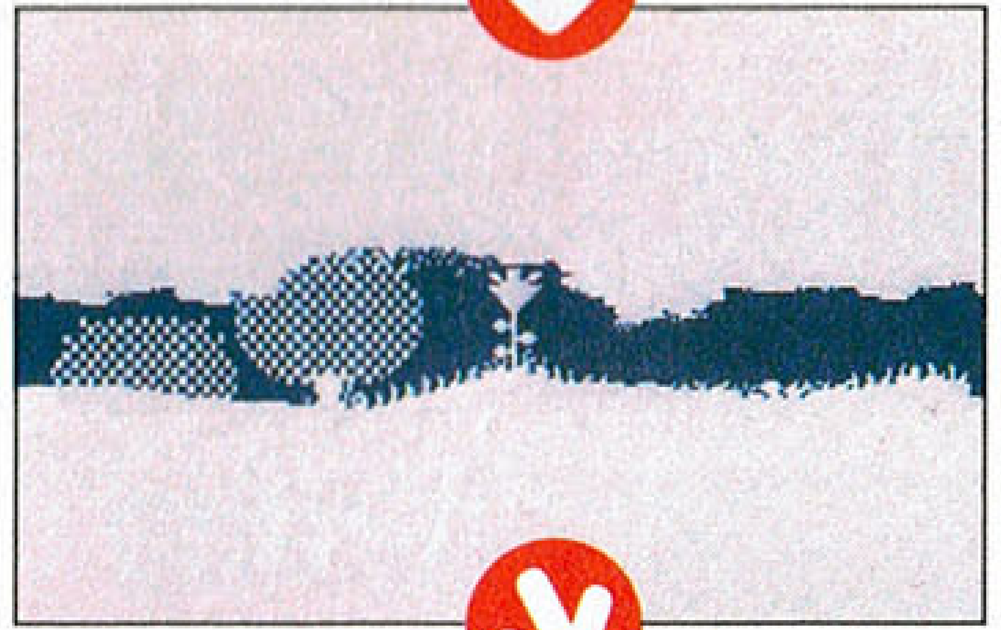
➡50枚取ってジャンプすれば、スーパーソニックになれる



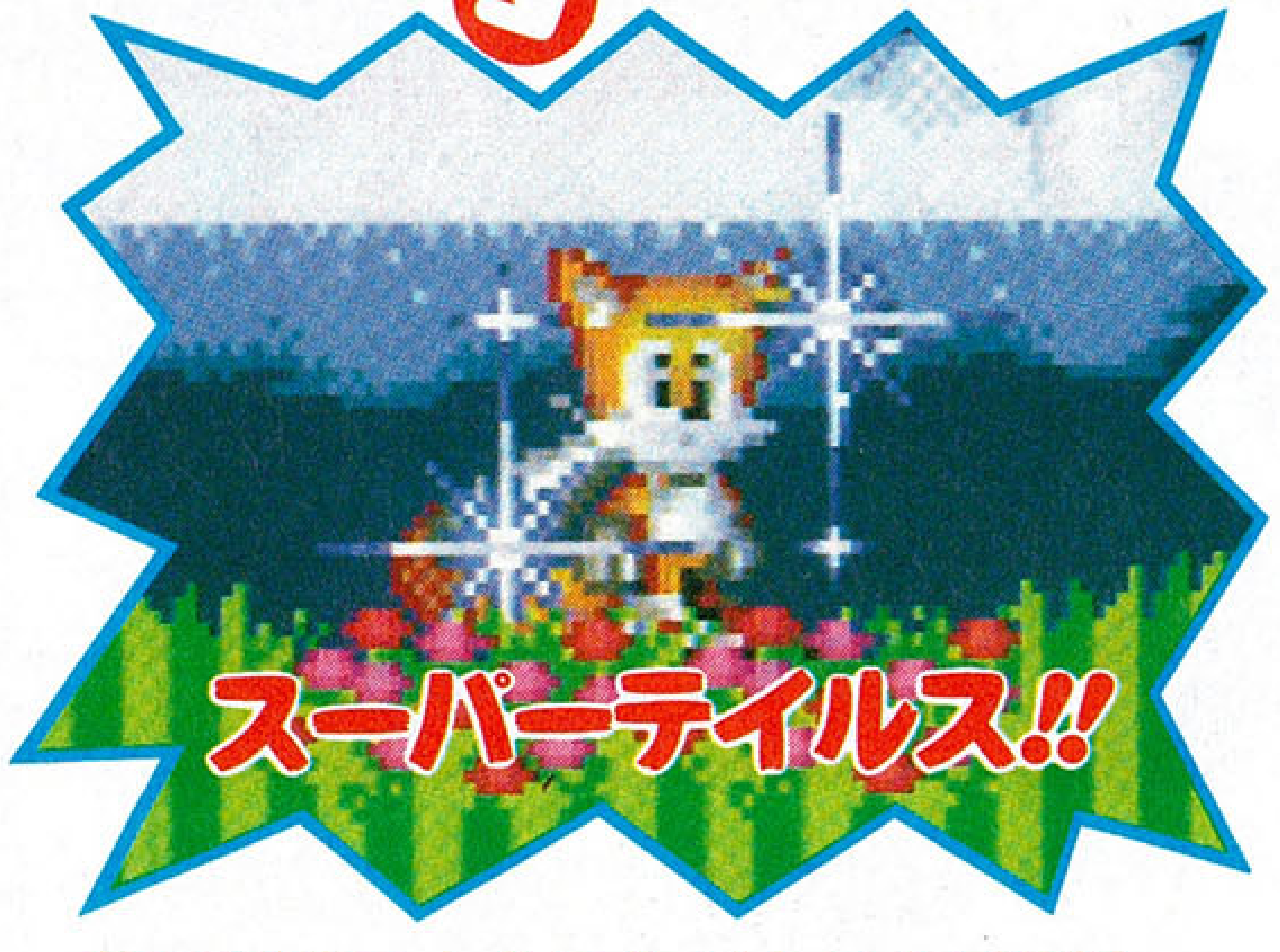
⬅さて、キャラチェンジで今度はアイテムボックスを設置

⬇アイテムボックスを壊すのだ



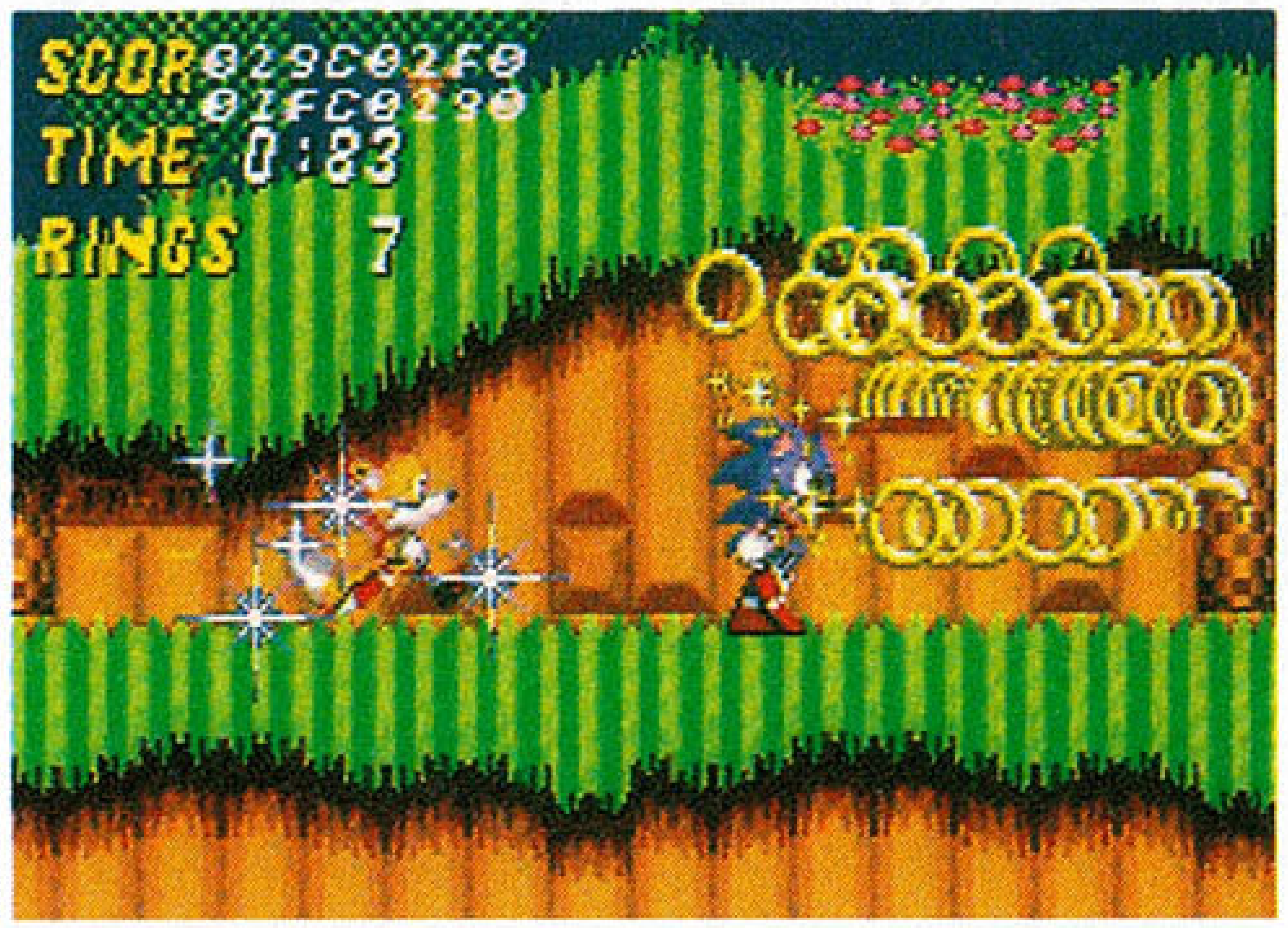


⬅画面全体が白く光って…。何かが起こる！



⬆無敵時のように体がキラキラ輝く

⬇スーパーテイルスのかわりに、ソニックはもとの能力に戻るので、もう一度リングを集め直すといい

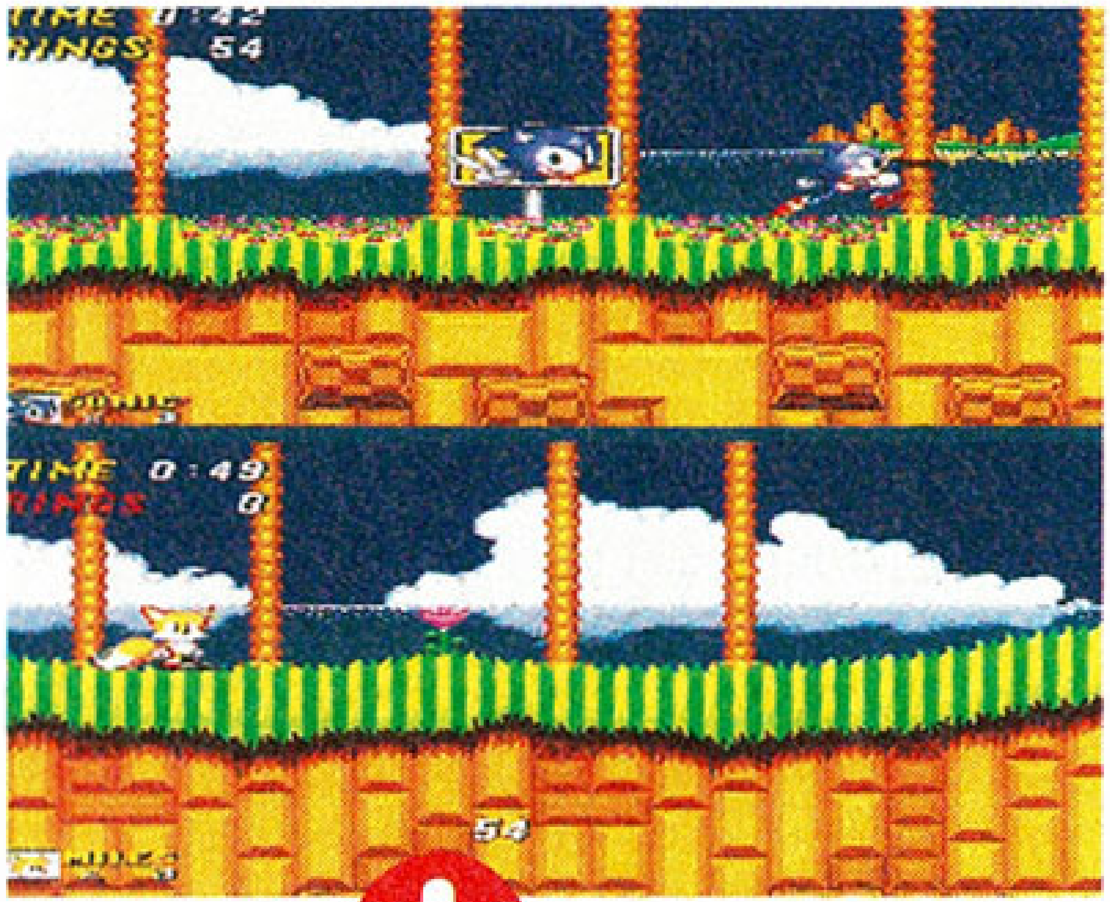


MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ★★☆☆☆

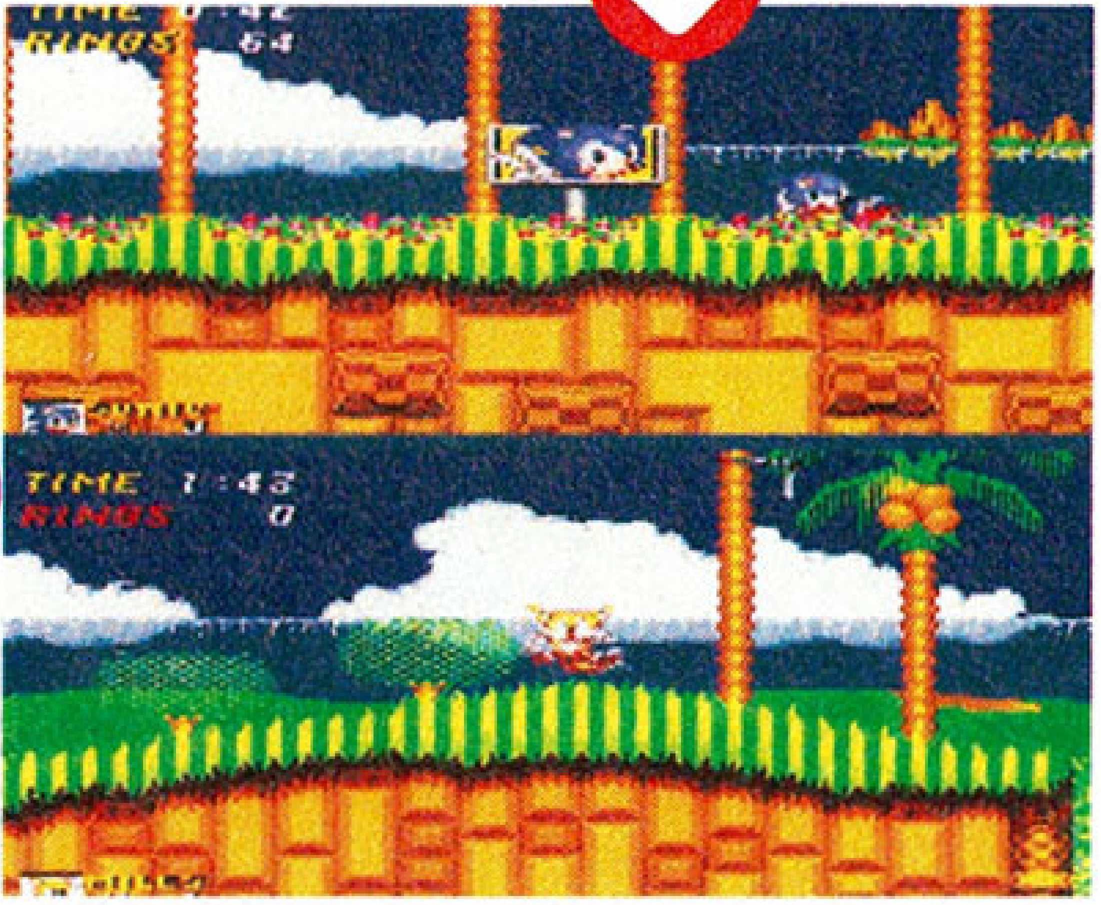
プレイヤー数がバグる

愛知県
都築正臣

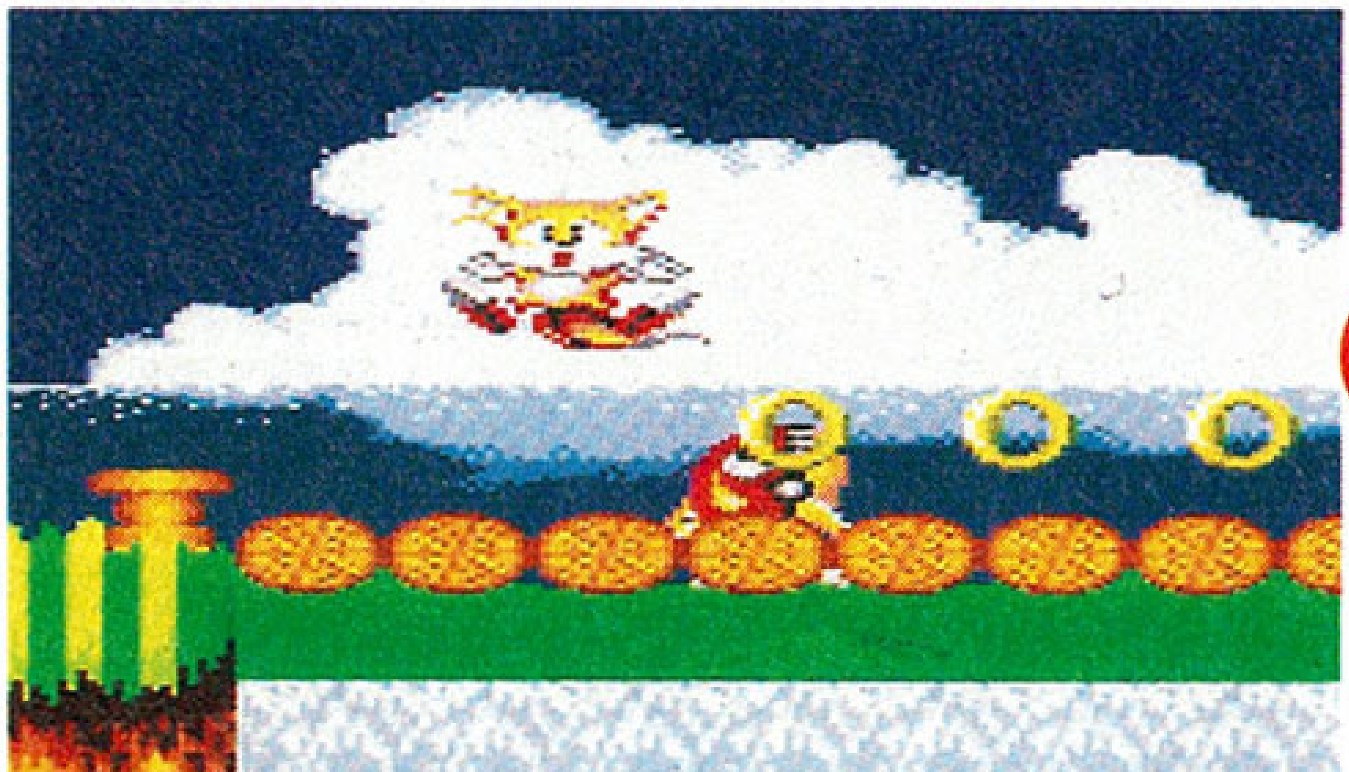
2PLAYER VSモードでゲームを始め、片方をゴールさせ、もう片方をゲームオーバーにする。そして、2戦目で、1戦目にゲームオーバーにしたキャラでわざとミスしよう。そのキャラのプレイヤー数の表示が「y5」となり、実際には255もいることになるぞ。


TIME 0:42
RINGS 54
TIME 0:49
RINGS 0

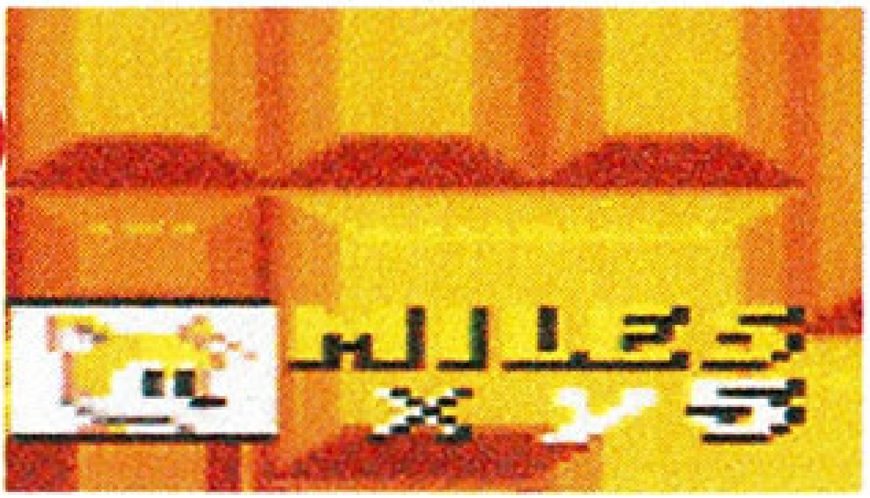
まず、どちらか片方のキャラをゴールさせよう


TIME 0:42
RINGS 54
TIME 1:43
RINGS 0

もう片方のキャラは、ゲームオーバーにしよう



2戦目で、ゲームオーバーになったキャラでミスをすると…



表示がバグって「y5」に。実際には255なのだ

ダイナブラザーズ2

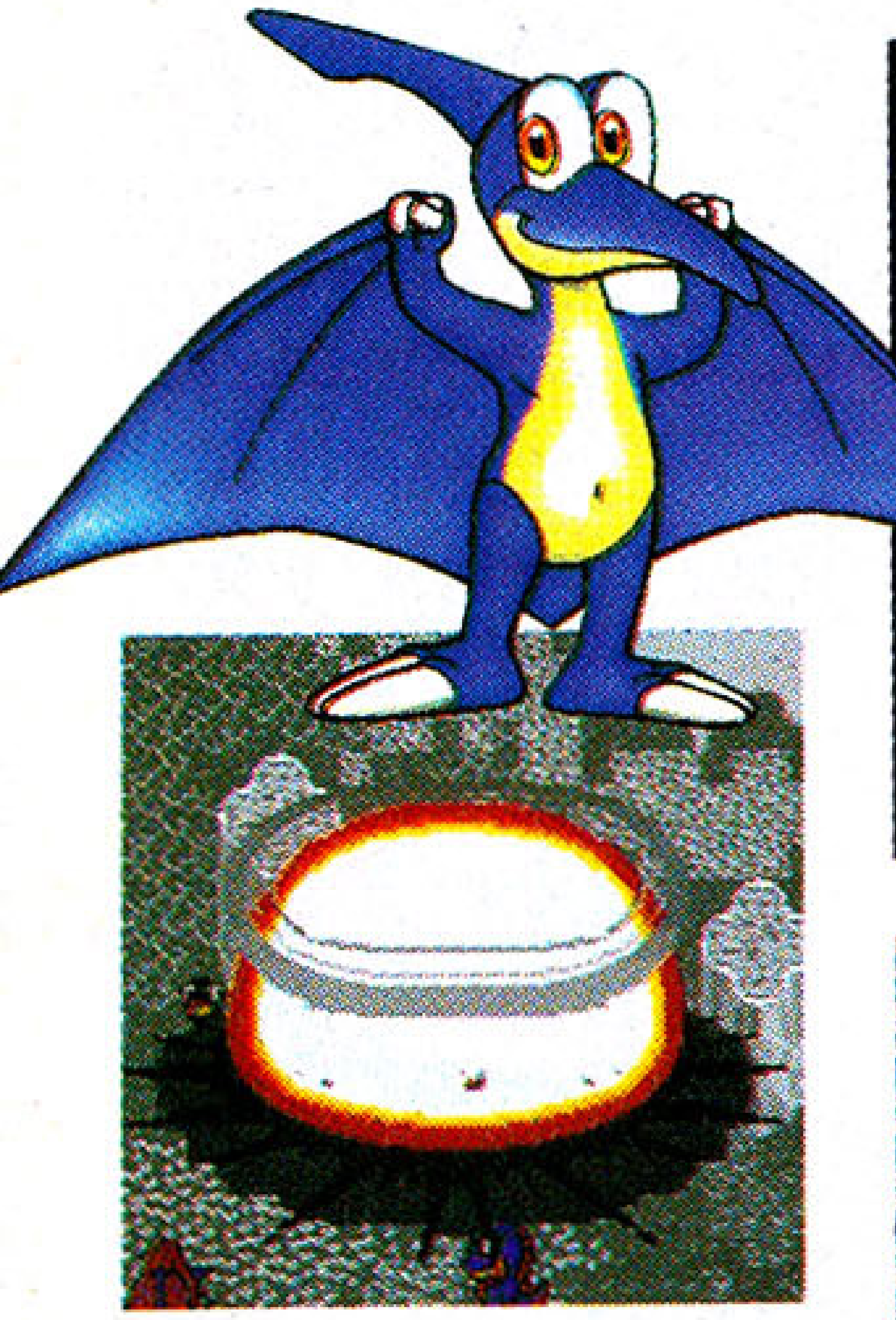
- ●CRI
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●16M

完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

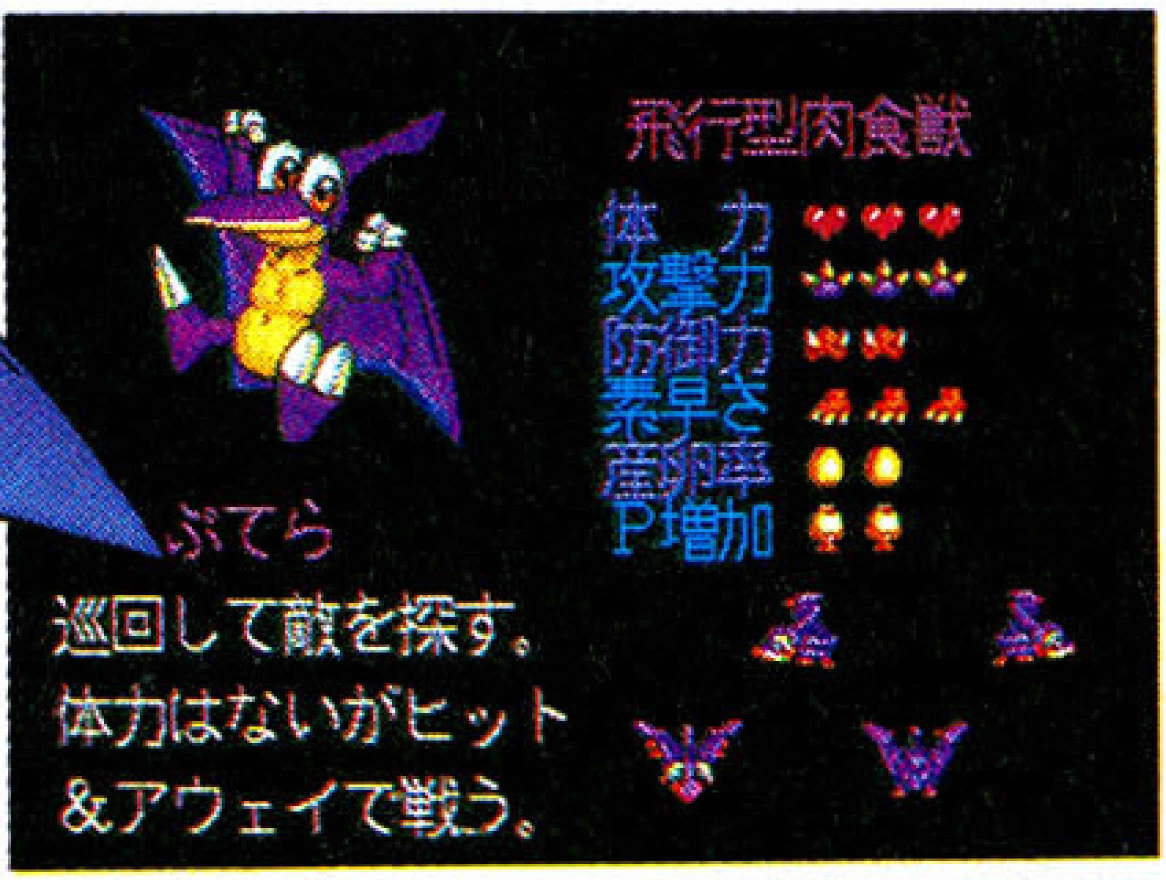
CRIのオリジナルシミュレーションゲーム「ダイナブラザーズ」が、２人対戦プレイ可能になり、おまけに新キャラクターをひっさげての再登場だ！

昨今の恐竜ブームを予想していたかのごとく（？）発売された前作よりも、さらにコマンドやモードが増えているぞ。

また、コンピュータ側の思考ルーチンも練り直されていて、より戦略性も強くなったようだ。コミカルで魅力的なキャラの動きももちろん健在だ。



新たに加わった「ぷてら」は飛行ユニットなので、前作より立体的な戦いになりそう。細かくなったグラフィックと、種類が増えた強力な天災にも注目してほしい。

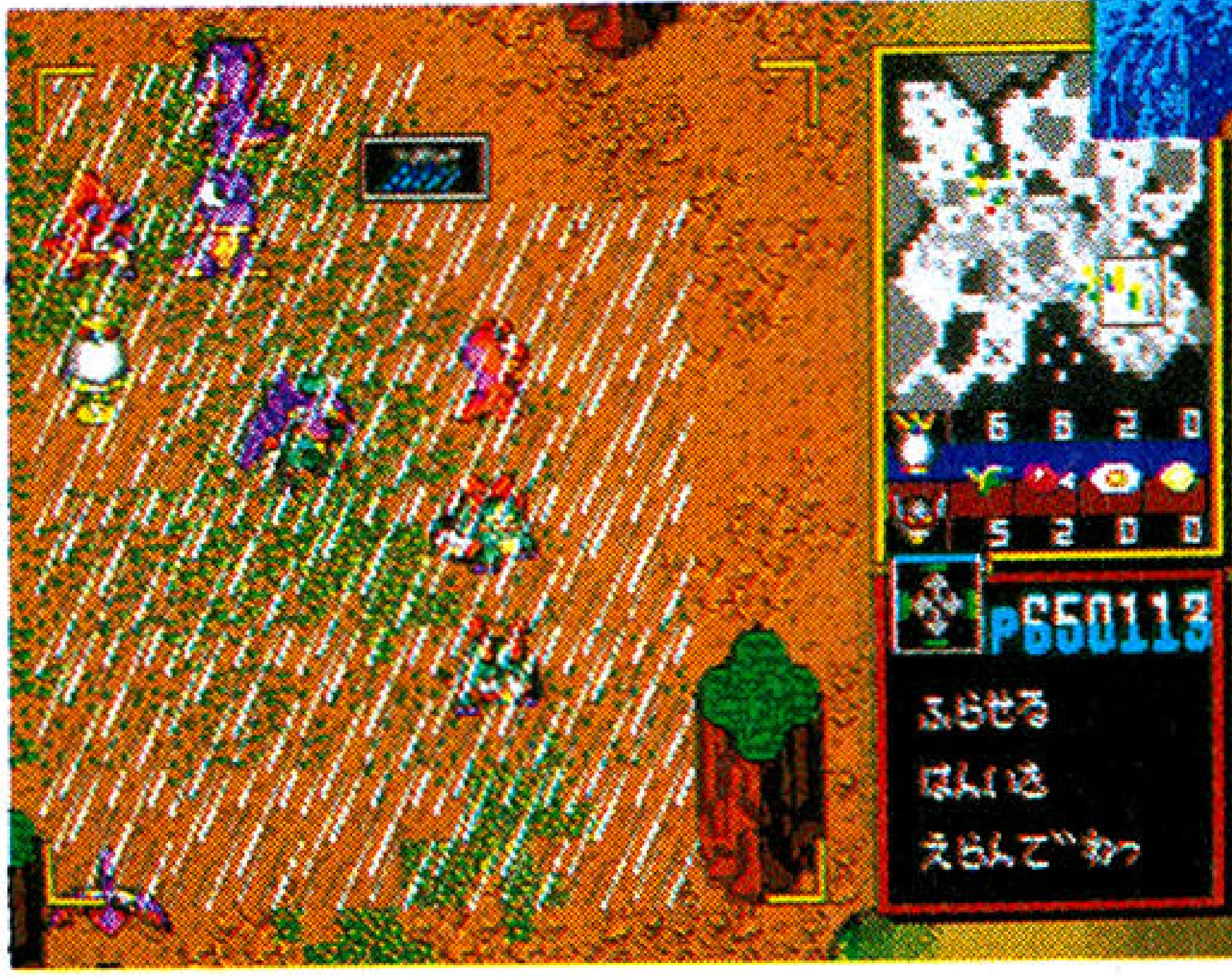


飛行型肉食獣

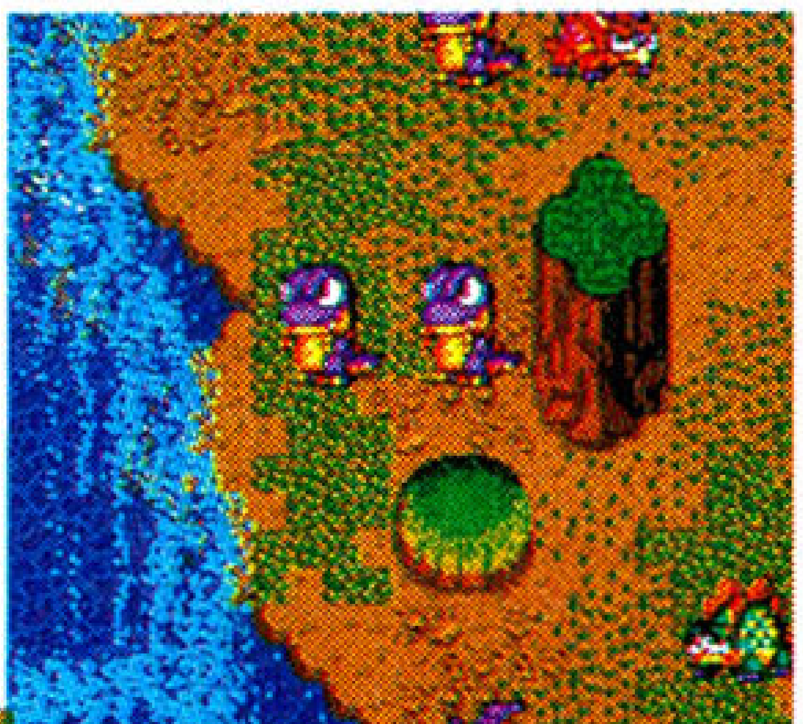
体力
攻撃力
防御力
素早さ
産卵率
P増加

ぷてら

巡回して敵を探す。
体力はないがヒット
&アウェイで戦う。



大洪水！

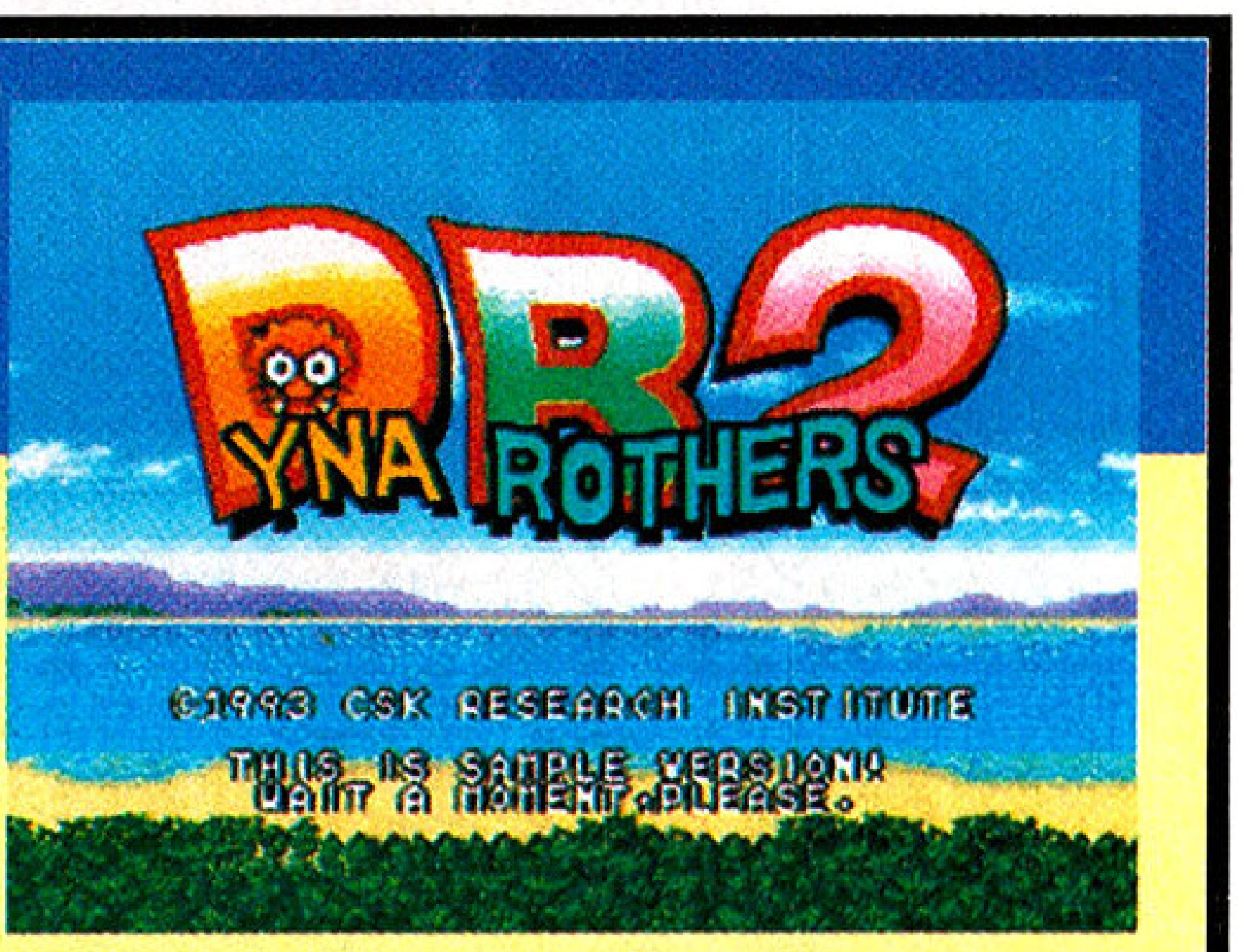


BE-MEGA HOT MENU PART2

[redacted]

BEメガホットメニュー

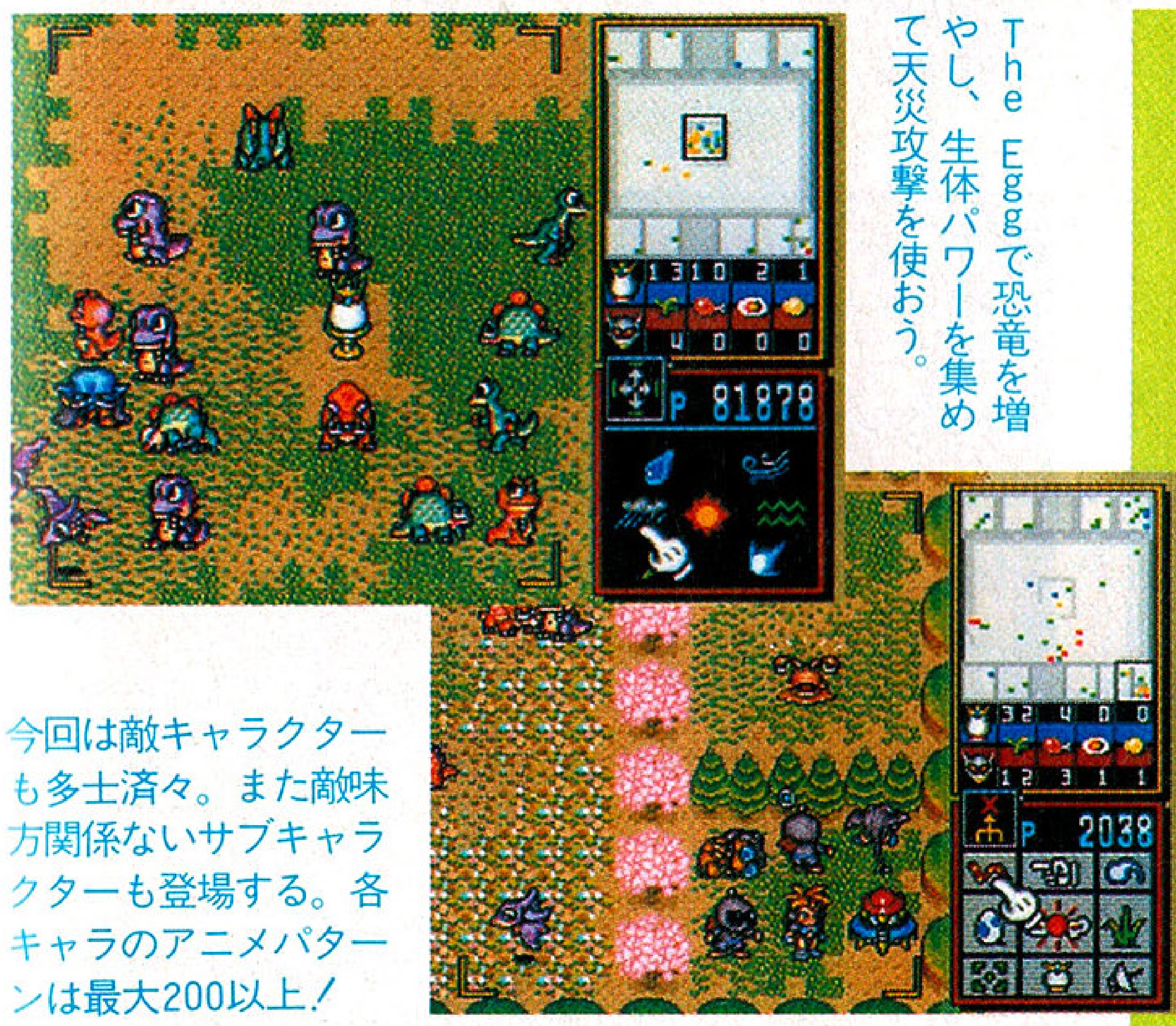
ダイナブラザーズ2


DYNA BROTHERS 2
©1993 CSK RESEARCH INSTITUTE
THIS IS SAMPLE VERSION!
WAIT A MOMENT,PLEASE.

食う、生む、戦う恐竜SLG！

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

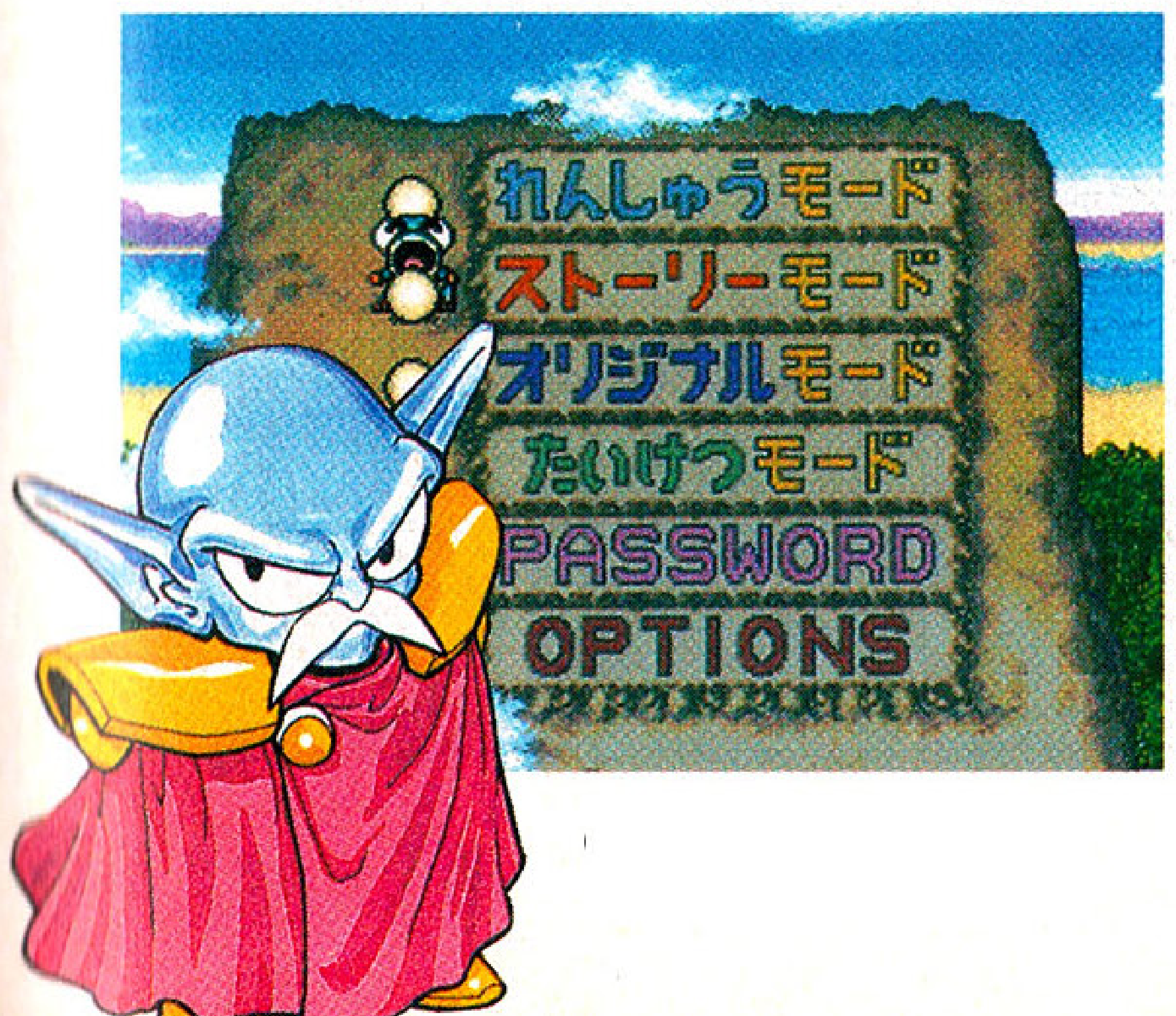
●CRI
●発売日未定
●価格未定
●SLG
●16M


P 81878
P 2038

The Eggで恐竜を増やし、生体パワーを集めて天災攻撃を使おう。

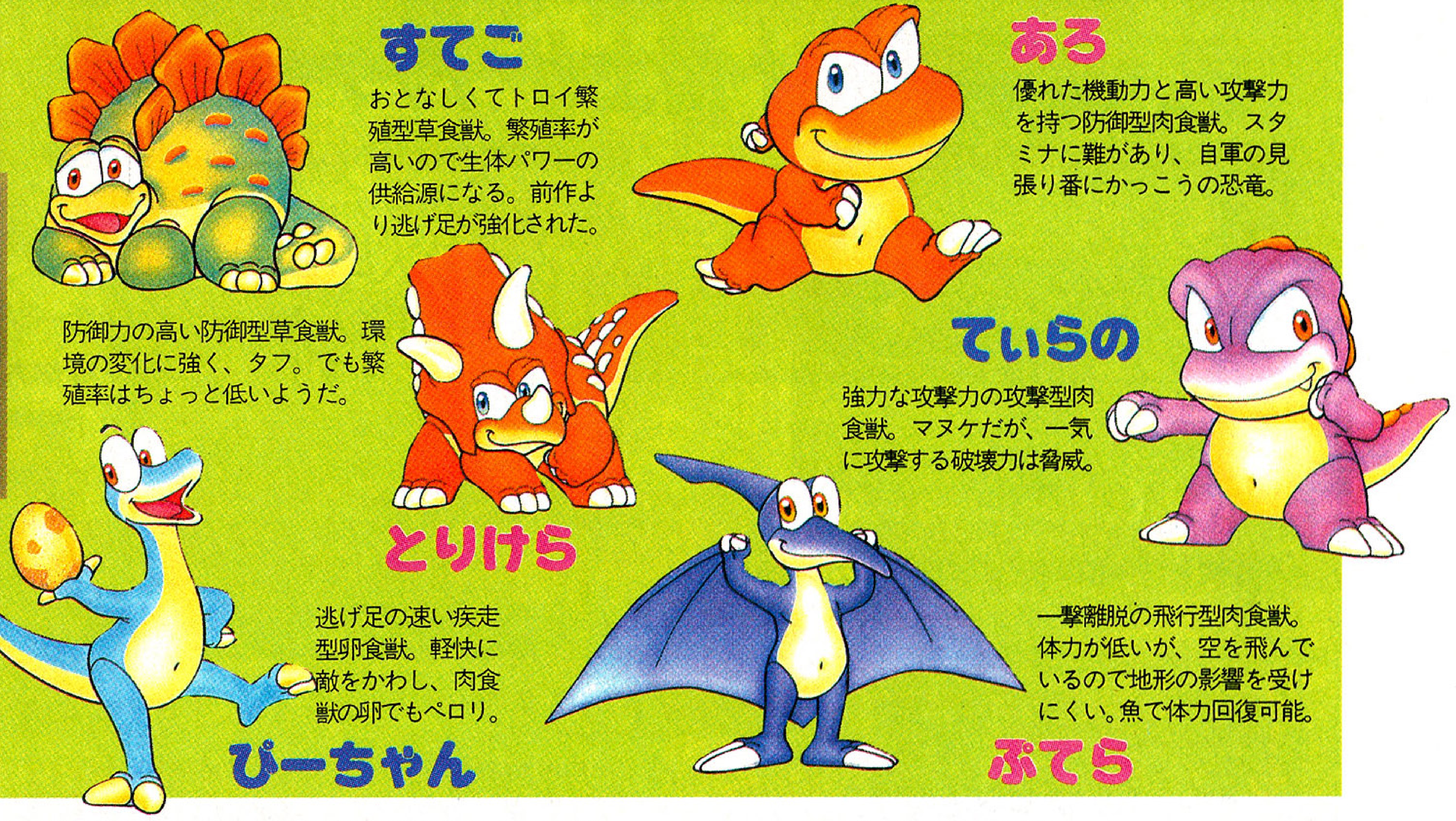
今回は敵キャラクターも多士済々。また敵味方関係ないサブキャラクターも登場する。各キャラのアニメパターンは最大200以上！

宇宙に退散したかに見えた侵略者は、じつはすべてが帰ったわけではなかった……。そう、あのコミカル恐竜ＳＬＧがすべての面でパワーアップして戻ってきた。今回は敵味方がさらに増強され、自然（コマンド）も強力になった。さらには２人対戦プレイまでできるから、超期待だね。初心者のために練習モードもついているから、ＳＬＧが苦手な女の子でも安心。今年はやっぱり恐竜が面白いぞ！


れんしゅうモード
ストーリーモード
オリジナルモード
たいけつモード
PASSWORD
OPTIONS

恐竜軍と宇宙人軍に分かれて対戦する対決モードもある。ストーリーモードは全40面で飽きさせないぞ。

前作を9.4倍上回る面白さ！（CRI談）



すてご

おとなしくてトロイ繁殖型草食獣。繁殖率が高いので生体パワーの供給源になる。前作より逃げ足が強化された。

あろ

優れた機動力と高い攻撃力を持つ防御型肉食獣。スタミナに難があり、自軍の見張り番にかっこうの恐竜。

とりけら

防御力の高い防御型草食獣。環境の変化に強く、タフ。でも繁殖率はちょっと低いようだ。

ていらの

強力な攻撃力の攻撃型肉食獣。マヌケだが、一気に攻撃する破壊力は脅威。

ぴーちゃん

逃げ足の速い疾走型卵食獣。軽快に敵をかわし、肉食獣の卵でもペロリ。

ぷてら

一撃離脱の飛行型肉食獣。体力が低いが、空を飛んでいるので地形の影響を受けにくい。魚で体力回復可能。

遺伝子操作で スーパー恐竜誕生！

遺伝子操作コマンドで恐竜の卵を強化すると、種族ごとに必殺技を会得。そのうえそれぞれの能力も向上する。

メーカーさんからひとこと

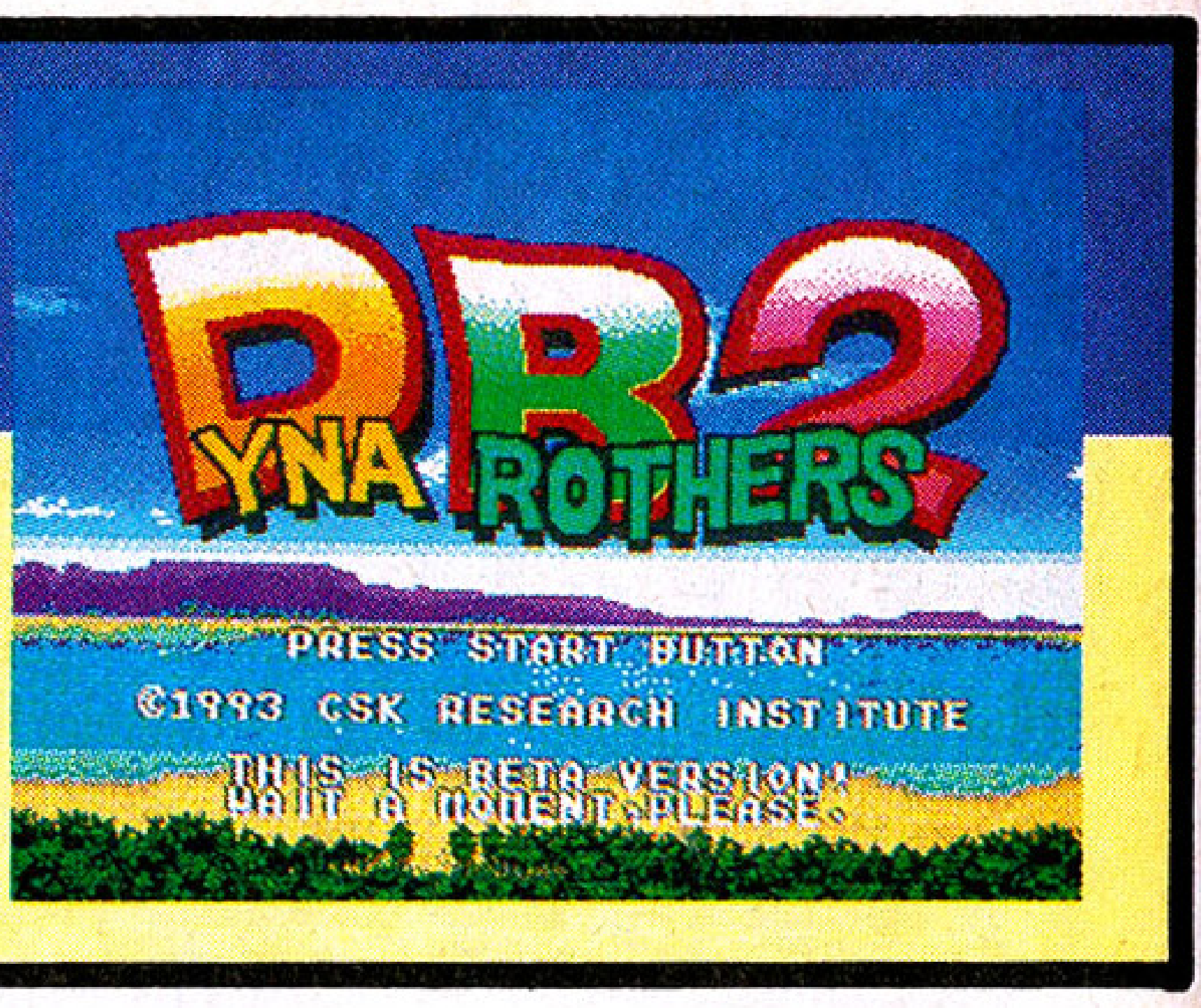
あの〝幻の名作〟がついに復活である。この面白さを一度でも体験すれば、このゲームが恐竜ブームに便乗して作られたものではないことは、ご理解いただけるはずである。9.4倍という数値は複雑かつ緻密な計算により割り出したので確かです。

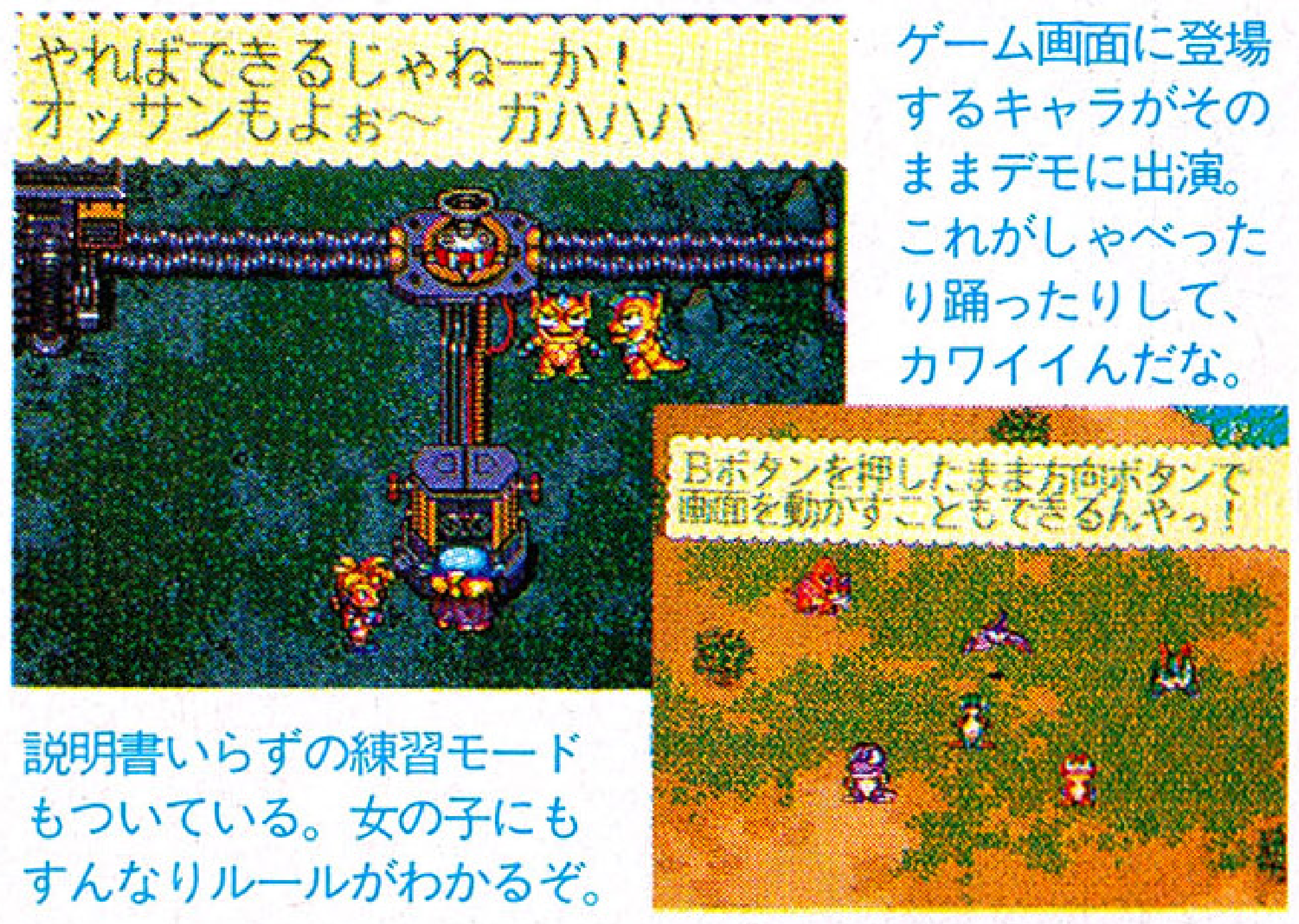
ダイナブラザーズ2

かわいくてちょっぴり切ない恐竜物語

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

- ●CRI
- ●11月発売予定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●16M


DYNA BROTHERS 2
PRESS START BUTTON
©1993 CSK RESEARCH INSTITUTE
THIS IS BETA VERSION!
WAIT A MOMENT PLEASE.


やればできるじゃねーか!
オッサンもよぉ～　ガハハハ
Bボタンを押したまま方向ボタンで
画面を動かすこともできるんやっ!

ゲーム画面に登場するキャラがそのままデモに出演。これがしゃべったり踊ったりして、カワイイんだな。

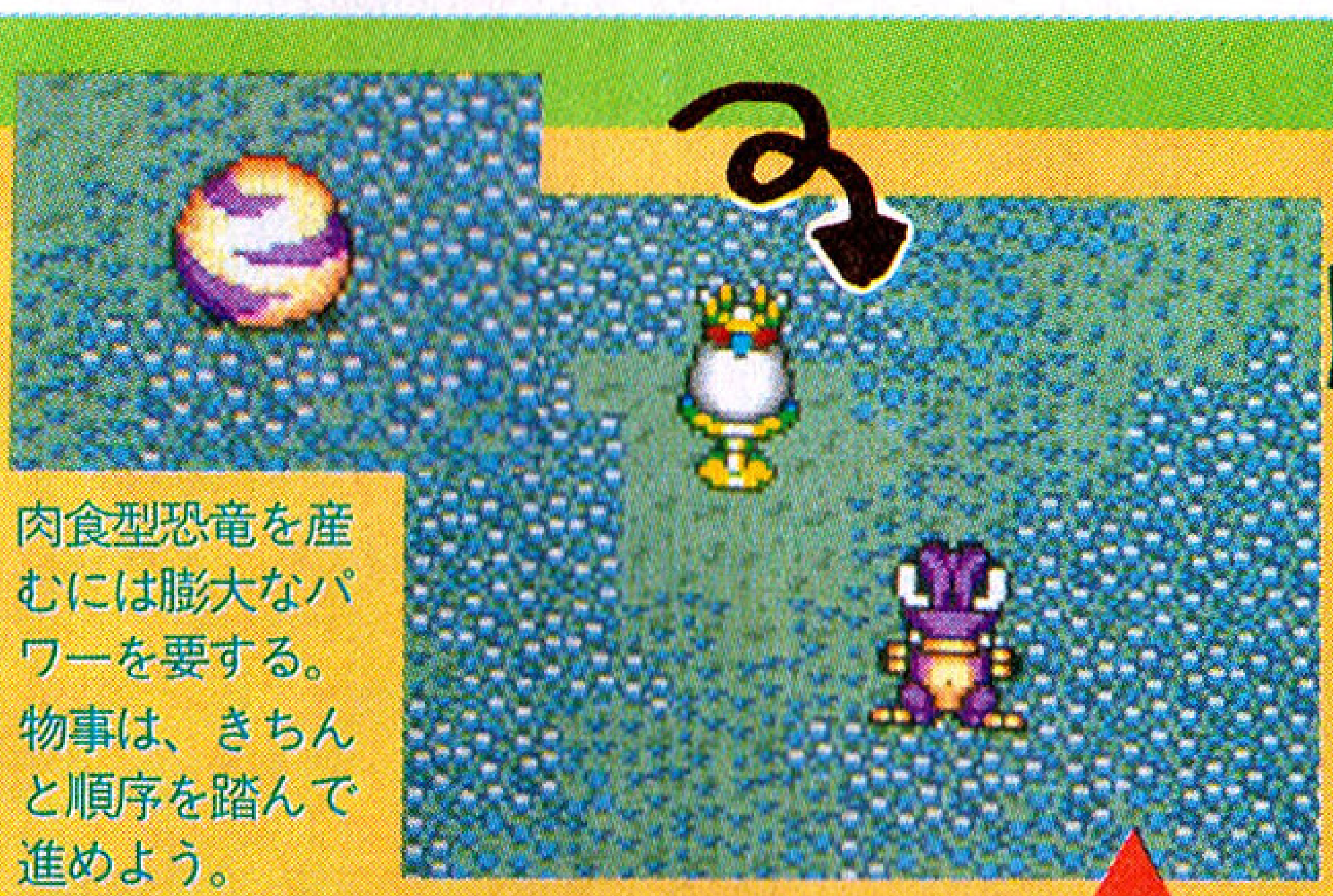
説明書いらずの練習モードもついている。女の子にもすんなりルールがわかるぞ。

ブーム便乗とは違います

恐竜を繁殖（はんしょく）させる異色のリアルタイム・シミュレーションゲーム「ダイナブラザース」の続編がもうすぐ登場するぞ。前作でイマイチだった操作性が大幅に向上し（6Bパッドにも対応）、自然現象のバリエーションも、コマンド入力できるものから勝手に発生する天変地異まで、実に多彩になった。さらに、ステージクリアごとに楽しいストーリーデモが入ったため、恐竜達により愛着が持てるようになった。気分はもう、ペットの飼い主／　動物の飼育が好きな人はぜひプレイしてほしいな。

産め産めタマゴ

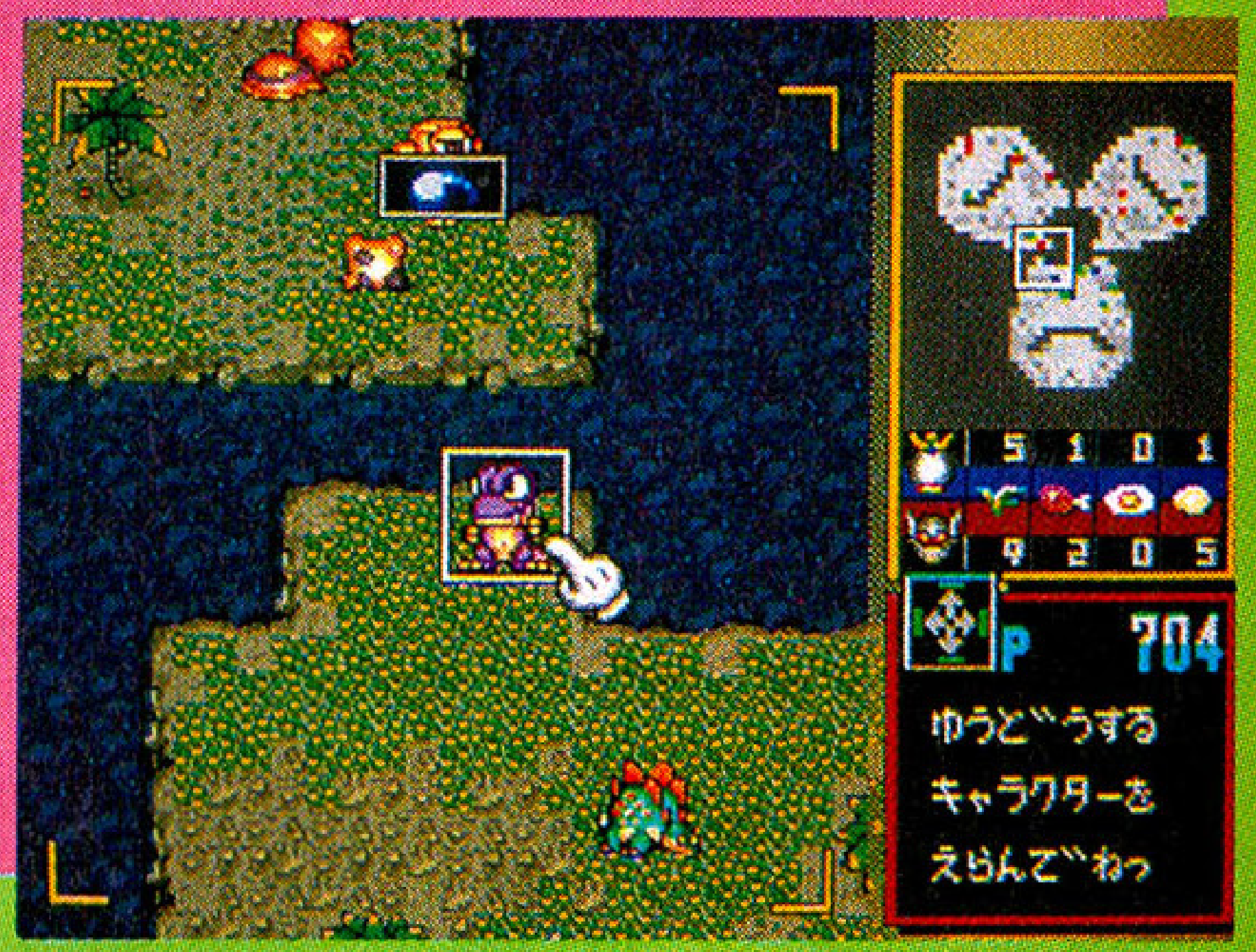
「卵が先か恐竜が先か?」の答えは“創造神の産む卵”だった／　恐竜はある一定数まで増えれば加速的に繁殖していくので、軌道に乗るまでは奇跡によって増やす必要がある。序盤は草食型恐竜（パワー供給率が高い）を増やして、パワーを貯めることに専念しよう。



肉食型恐竜を産むには膨大なパワーを要する。物事は、きちんと順序を踏んで進めよう。

命令も一応だせる

恐竜たちはそれぞれ意志を持っている。種族によって“好戦的か否か”といった大まかな傾向の違いはあるが、移動や腹ごしらえなどの基本動作は、各自の判断によって行われる。ただ、「今は繁殖に重点をおいて行動してほしい」とか、「どうしてもこの恐竜をこっちに向わせたい」といった場合のために、いくつかの命令コマンドが用意されている。序盤ステージでは使用できないけど、後半ステージではいやがうえにも使うことになるだろう。


5 1 0 1
9 2 0 5
P 704
ゆうどうする
キャラクターを
えらんでねっ

使用できるコマンドは、ステージによって変化する。

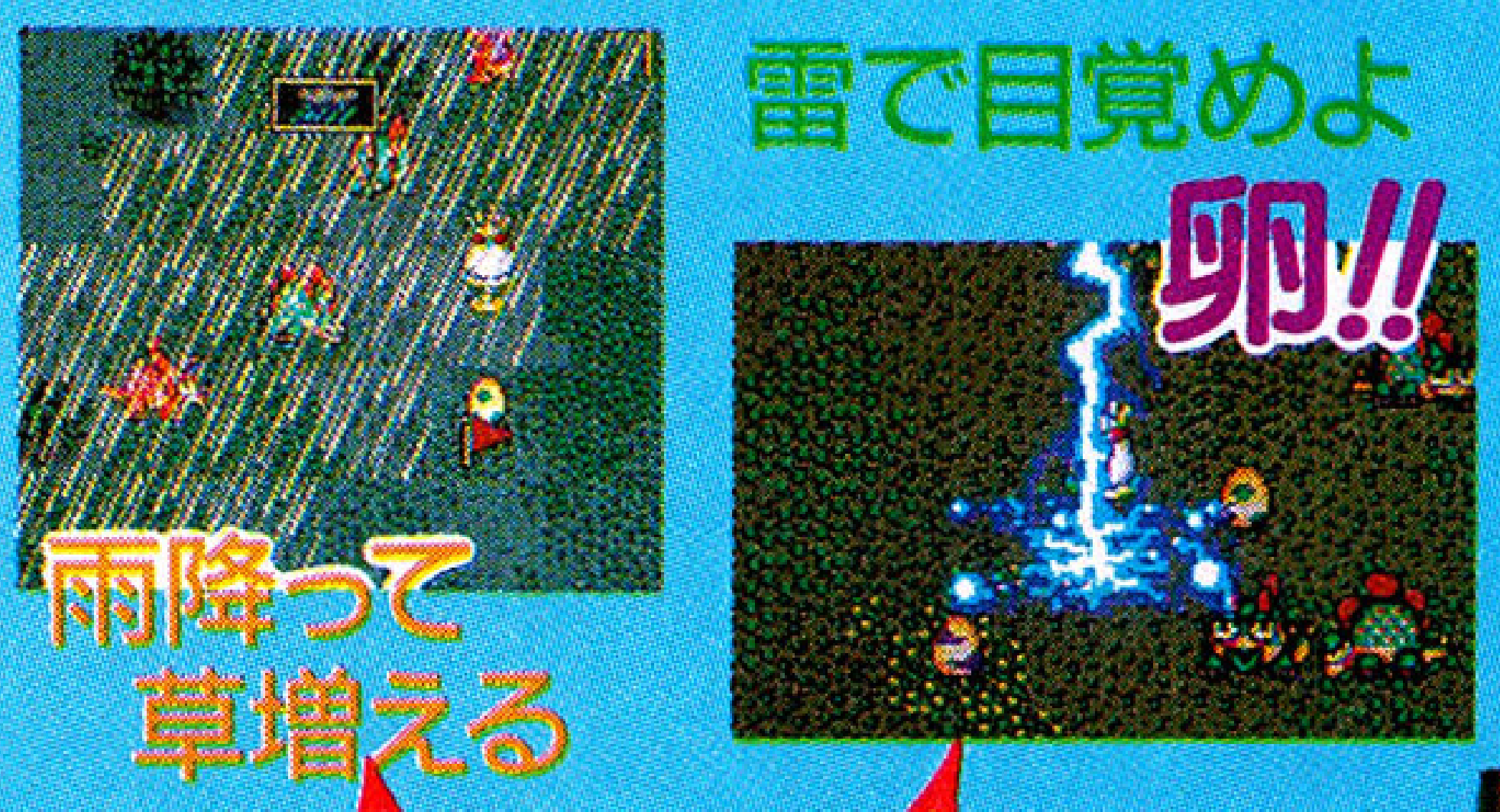
プレイヤーは

創造神“THE EGG”!

THE EGGは、いわば恐竜たちの守り神。宇宙人の侵略から地球を守るため、“奇跡”という形で恐竜たちの手助けをするのが役目だ。奇跡を実行するにはパワーが必要なので、数値のやりくりもしっかりとね。

自然現象を我が手に

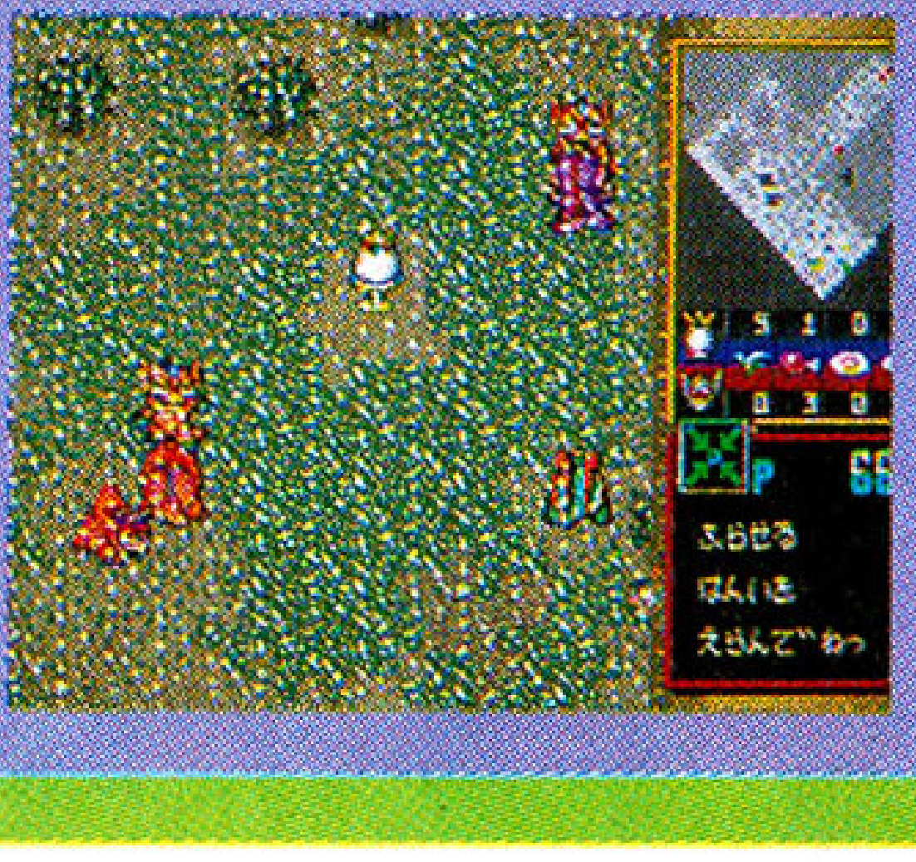
パワーを使って天災を起こせば、環境をある程度変化させることもできる。荒れた土地に雨を降らせて草を生やしたり、宇宙人を弱らせるために日照りを起こしたり……といった具合にコマンドはいろいろ用意されている。いずれも恐竜の繁栄に欠かせない要素だけど、“やり過ぎ”は逆効果になるってことを忘れずに。


雷で目覚めよ
卵!!
雨降って
草増える

天変地異は突然に……

ステージによっては、砂漠化、火山噴火、海面上昇といったイベントが発生する。こればかりは防ぎようがないので、うまく立ち回って損害（そんがい）を抑ろ。

偉大なる大地の意志には、さすがのTHE EGGも逆らえない（なかには放射能による環境破壊なんてのもあるが）。困難な状況から恐竜たちを救い出すことで、創造神としての真価が問われるのだ。


ふらせる
ばんげ
えらんでねっ

ぼくらだってぇ～
進化しますよぉ～

メーカーさんからひとこと

続編などで“前作をしのぐ…”という言い回しはよくあるが、このDB2の9.4倍の面白さというのは当社比ながら決してダテではない。前作ファンはもちろん、初めての人でも十分楽しんでいただけるはず／

遺伝子操作コマンドを使ったりすると、より優れた能力の恐竜ができるぞ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

[redacted]

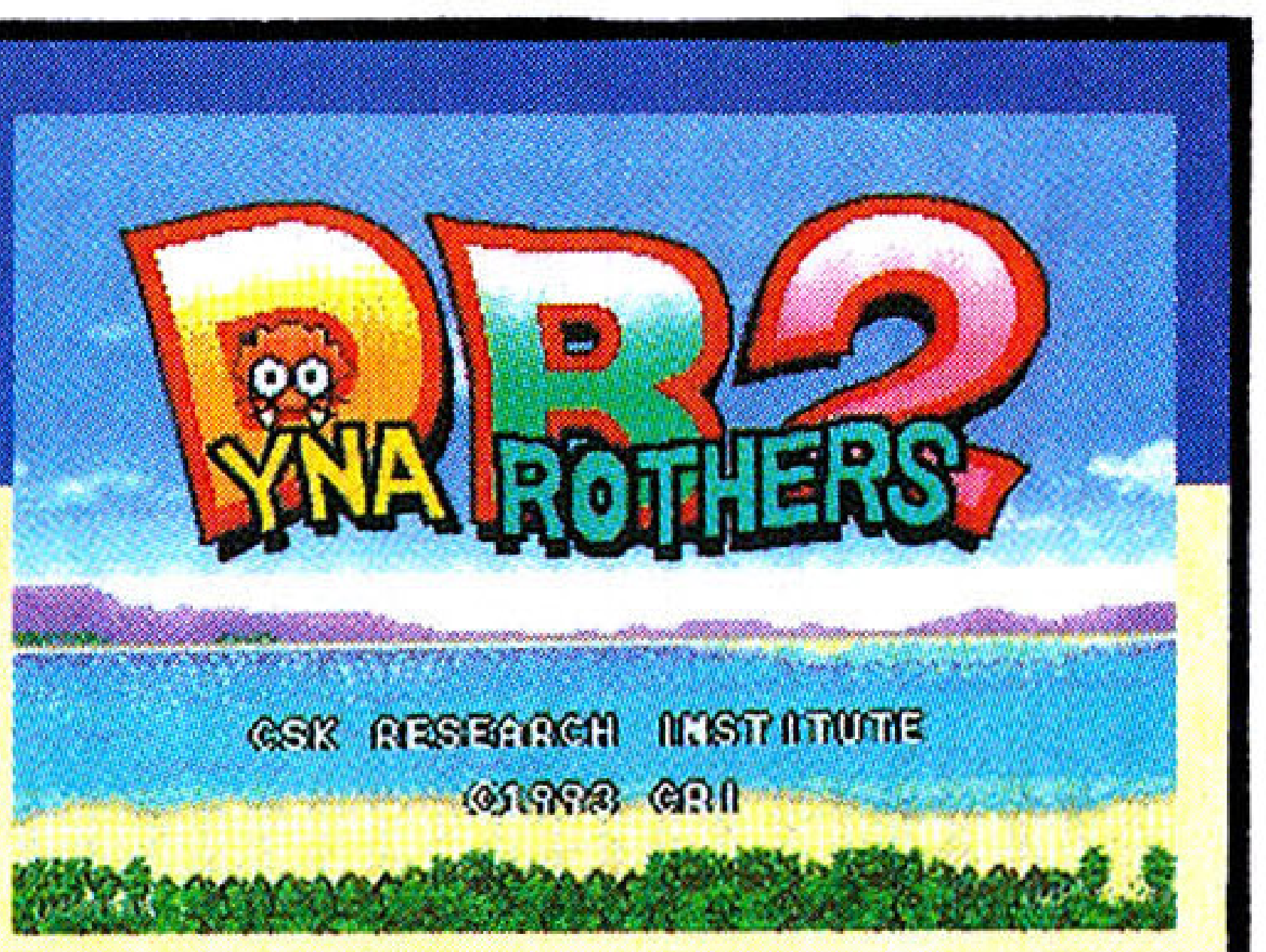
BEメガホットメニュー

ダイナブラザーズ2

ジュラ星をめぐる、恐竜と宇宙人の戦い

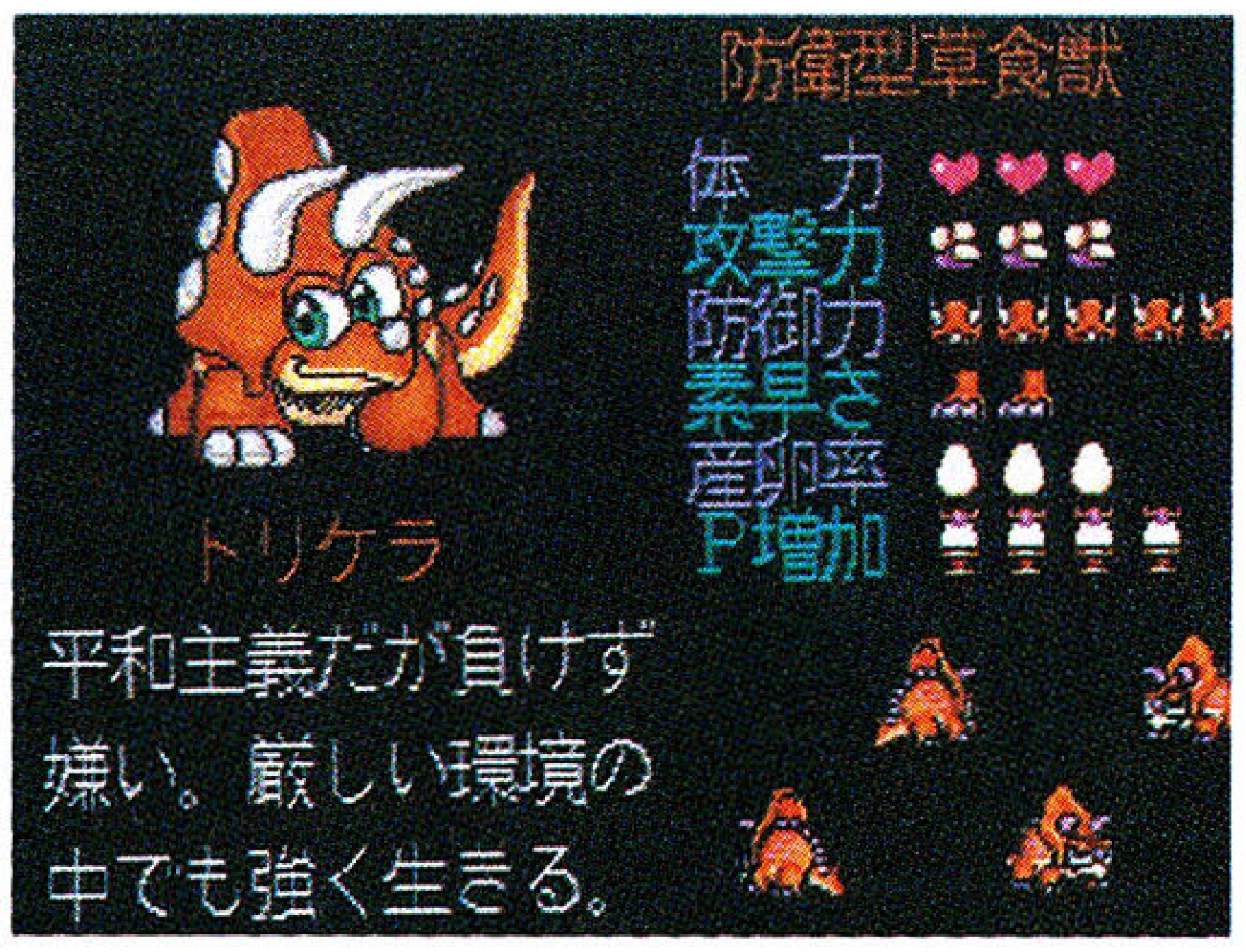
完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

- ●CRI
- ●11月下旬発売予定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●16M



ハカセはなぜこの星を征服しようとするのか

前作「ダイナブラザーズ」が発売されてから、もう1年が過ぎた。「ポピュラス」のコマンドを簡素化し、より対決色とストーリー性を持たせたシステムは、当時でもかなりの評判になっていた。この1年で、メガドライブのゲームはよりクオリティアップし、続編ものは当然前作を上回る面白さを発揮しているが、この「ダイナブラザーズ2」ほど前作を超えすぎたゲームはないんじゃないかな。前作に入りきらなかったモード、システムをすべて網羅し、完全無欠の恐竜SLGになったと言ってもいいすぎじゃないぞ。



防御型草食獣

体力
攻撃力
防御力
素早さ
産卵率
P増加

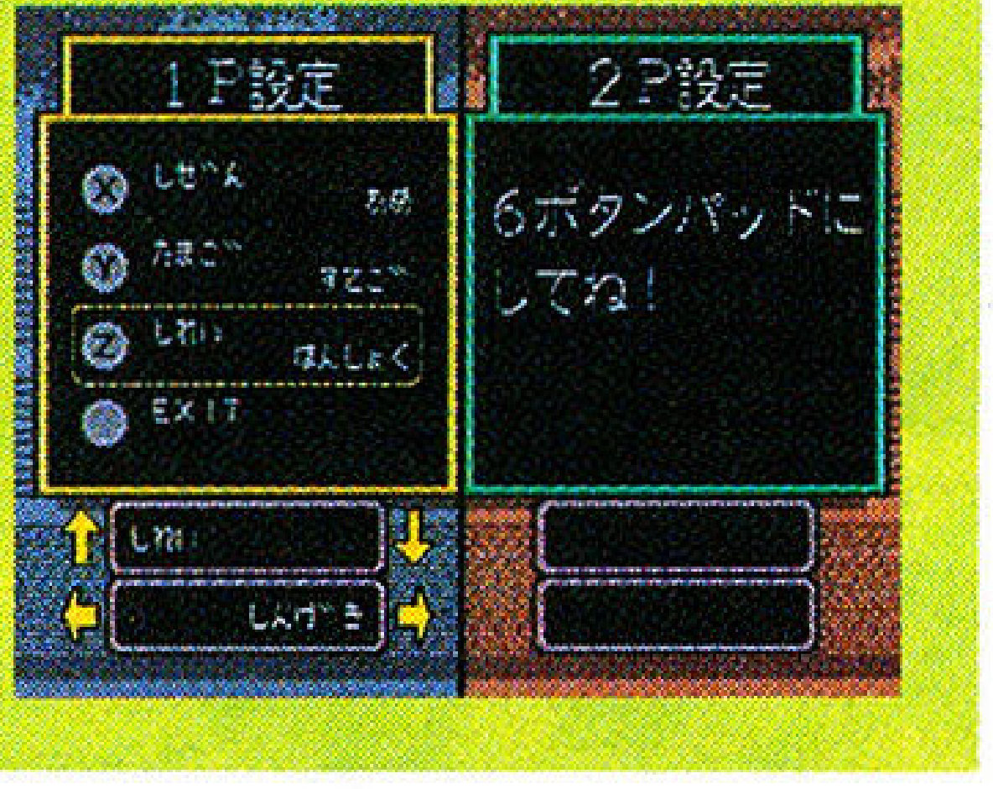
トリケラ

平和主義だが負けず嫌い。厳しい環境の中でも強く生きる。

恐竜それぞれ繁殖型、攻撃型、防御型など役割がある。もちろん敵にもあるぞ。

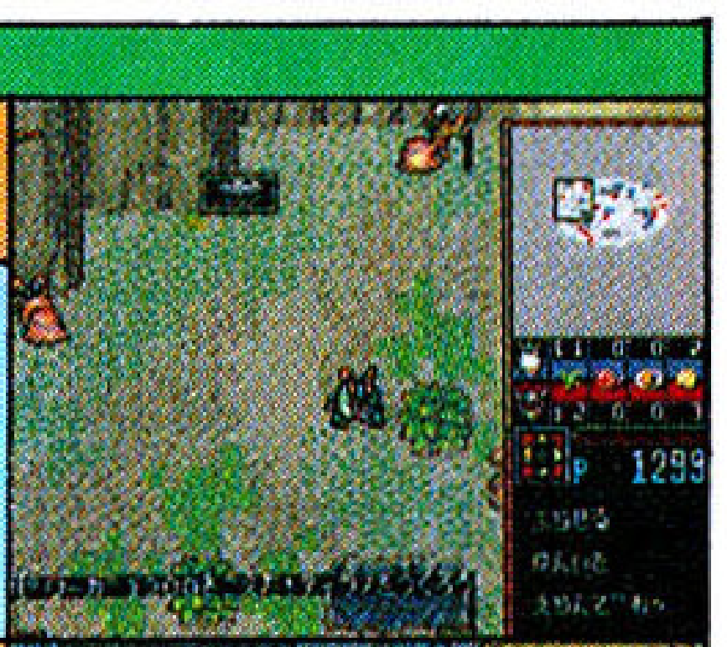
6Bパッドでコマンド登録!!

6Bパッドを持っていたら、ぜひコマンド登録をしてみてほしい。このゲームではX、Y、Zボタンに、メインのコマンドを任意に登録できるんだ。よく使うものを優先的に!!



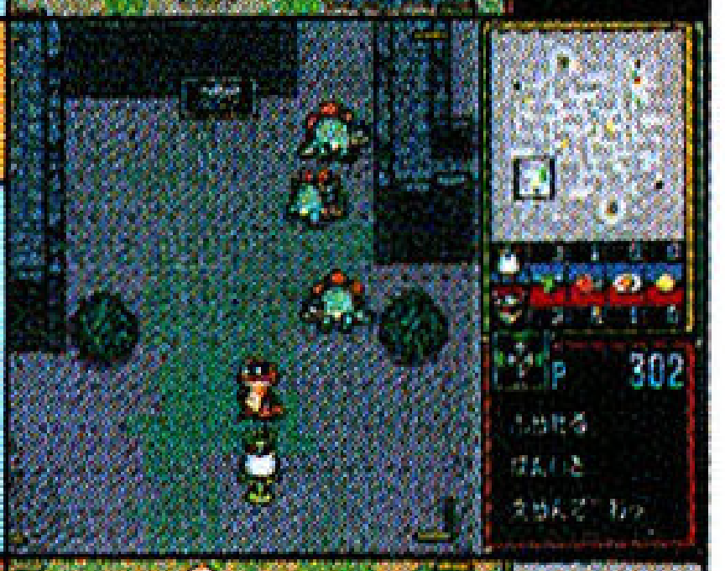
6ボタンパッドにしてね！

練習モード



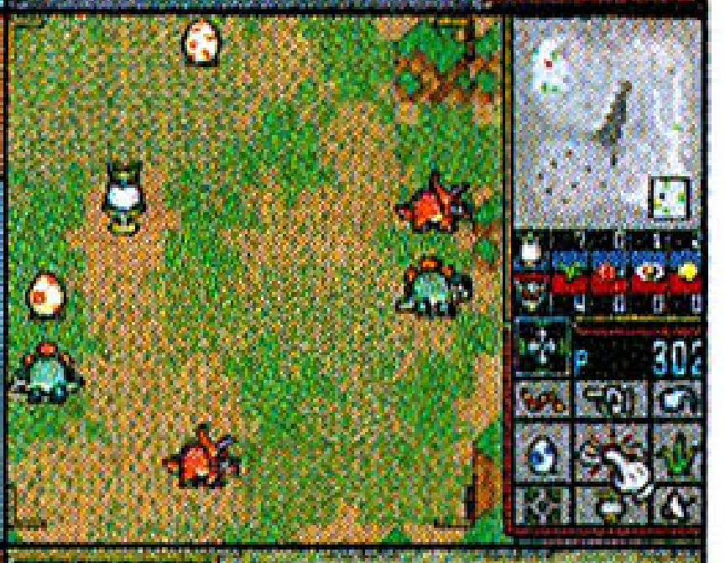
初心者用のトレーニングステージ。ルールやコマンドをわかりやすく解説してくれる。全8面。

ストーリーモード



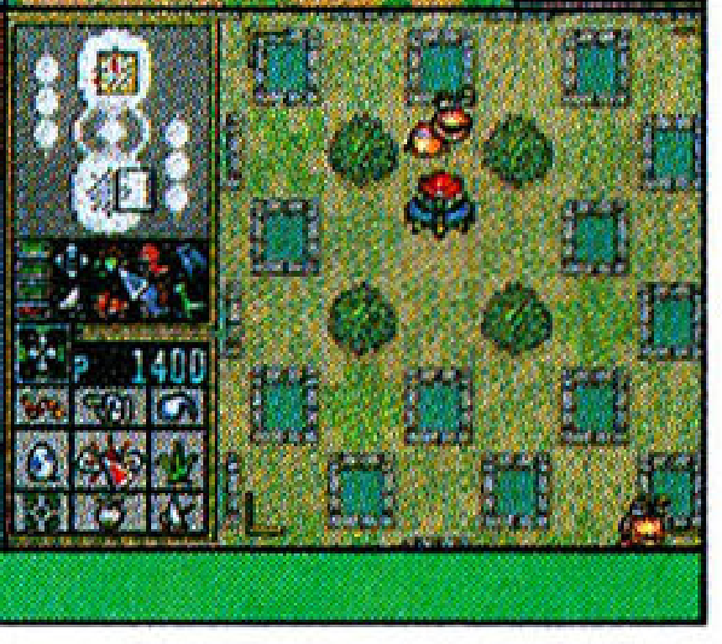
前作の続編となるゲームのメインモード。進むと登場キャラやストーリーが変化する。全40面。

オリジナルモード



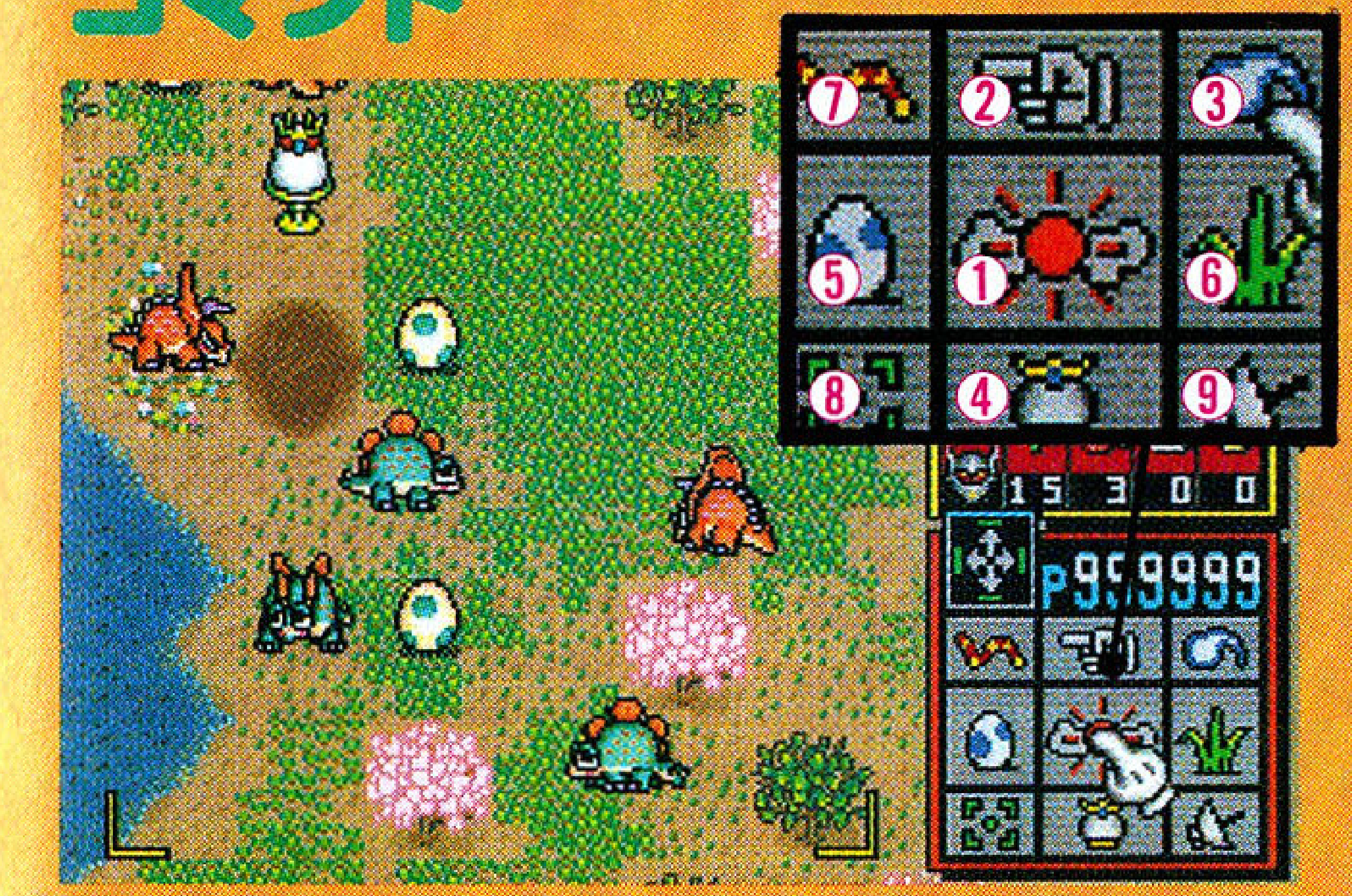
COM相手に同条件で戦う。ステージ間デモの〝にんぼーくん劇場〟もグー。全12面。

対決モード



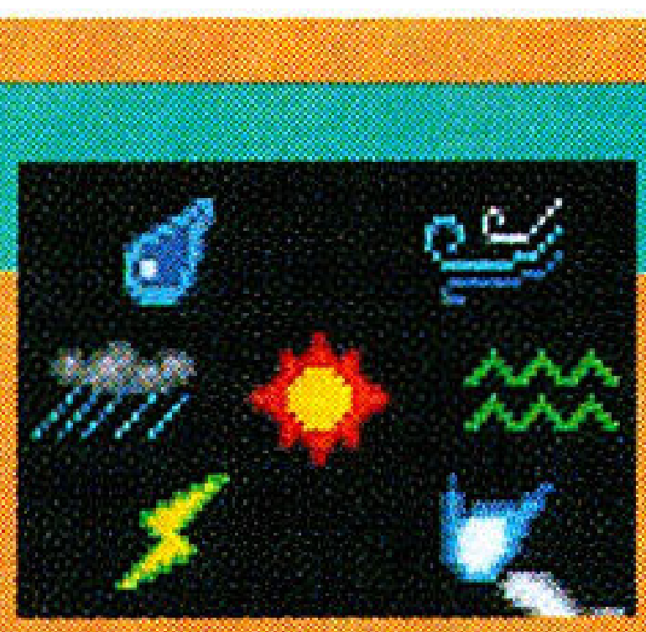
恐竜軍と宇宙人軍に分かれて戦う対人モード。一定の秒数でプレイヤーが切り替わる。

メインコマンドも覚えよう!



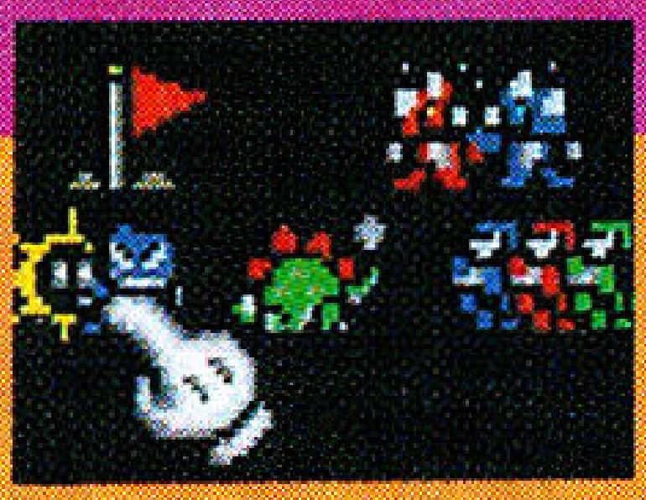
メインコマンドはこの9個。ストーリーモードでは、進まないと使えないコマンドもある。①②⑤はよく使うことになる。

①自然



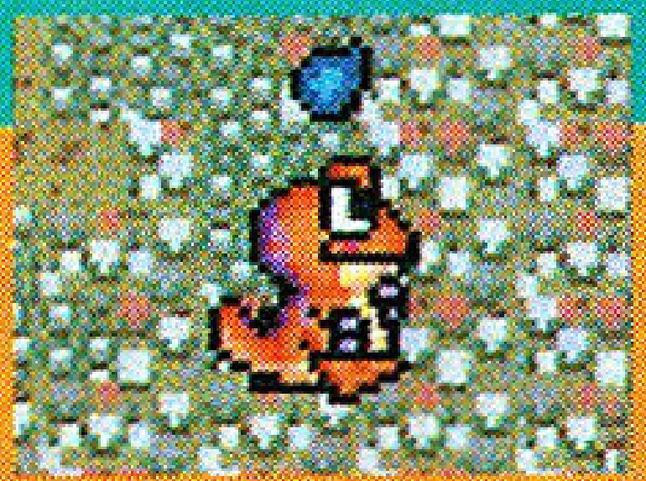
7種類の自然現象を発生させる。どんな地形上でも使える。

②指令



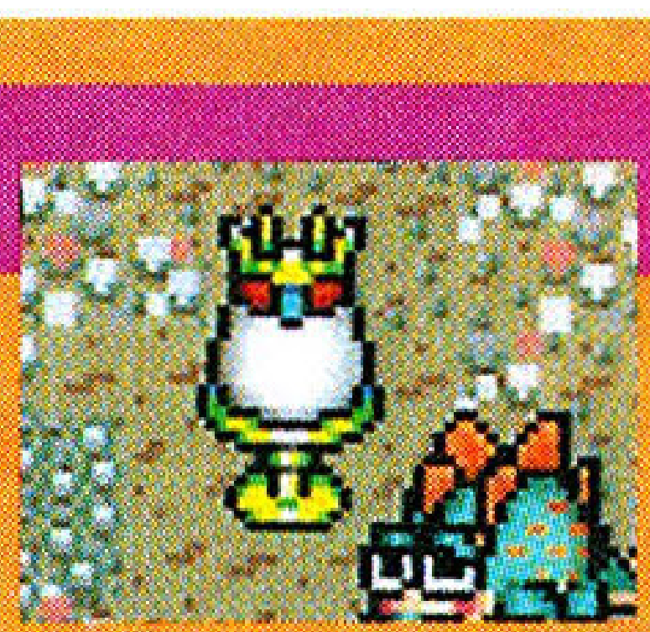
進撃、繁殖、集合、突撃、乱闘といった行動パターンを指示。

③導き



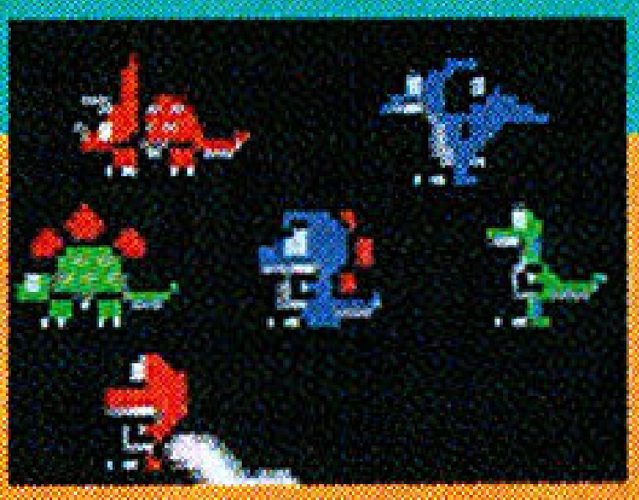
特定のキャラをコントローラーで直接操作する。パワーを消費。

④The Egg



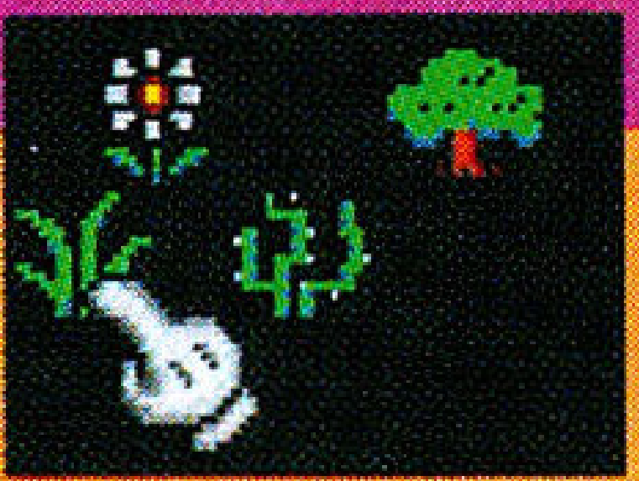
自分のカーソルがどこにいても、瞬時にThe Eggの位置に移動。

⑤卵創造



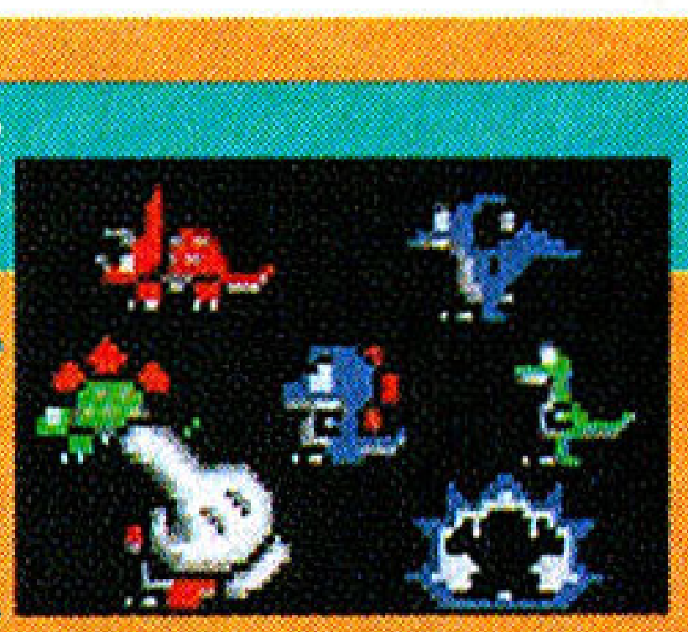
6種類の恐竜の卵を生み出すことができる。パワーが必要。

⑥植物創造



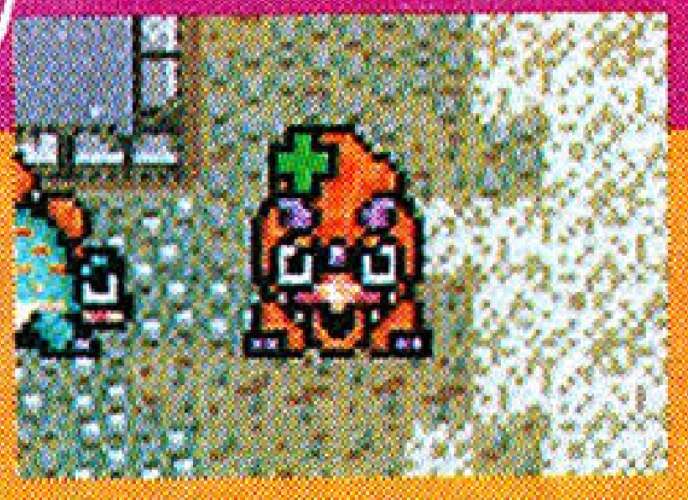
草、花、樹木などを指定した位置に植える。特性を生かそう。

⑦遺伝子操作



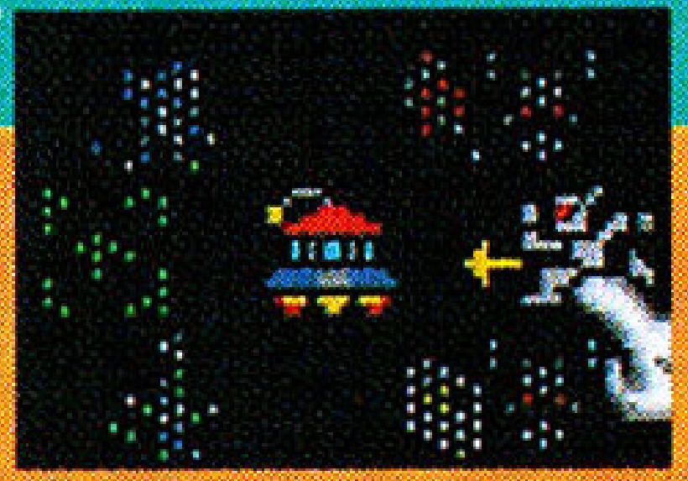
味方の卵を改造。別の種族にしたり、強化獣にすることができる。

⑧マーキング



特定のキャラに目印をつける。キャラの名前や疲労度も見れる。

⑨キャッチ



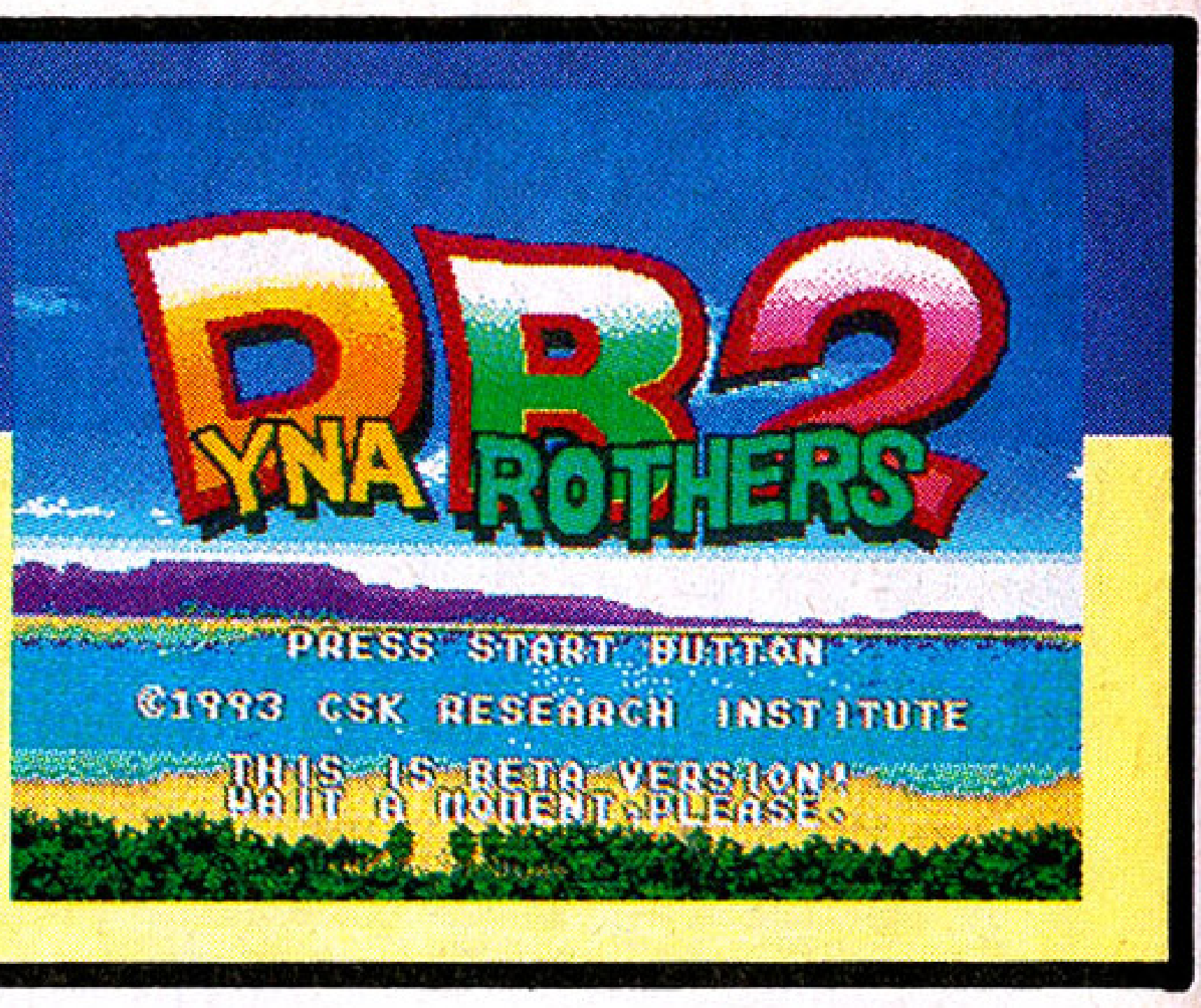
マーキングしたキャラを瞬時に発見する。戦いぶりを観察だ。

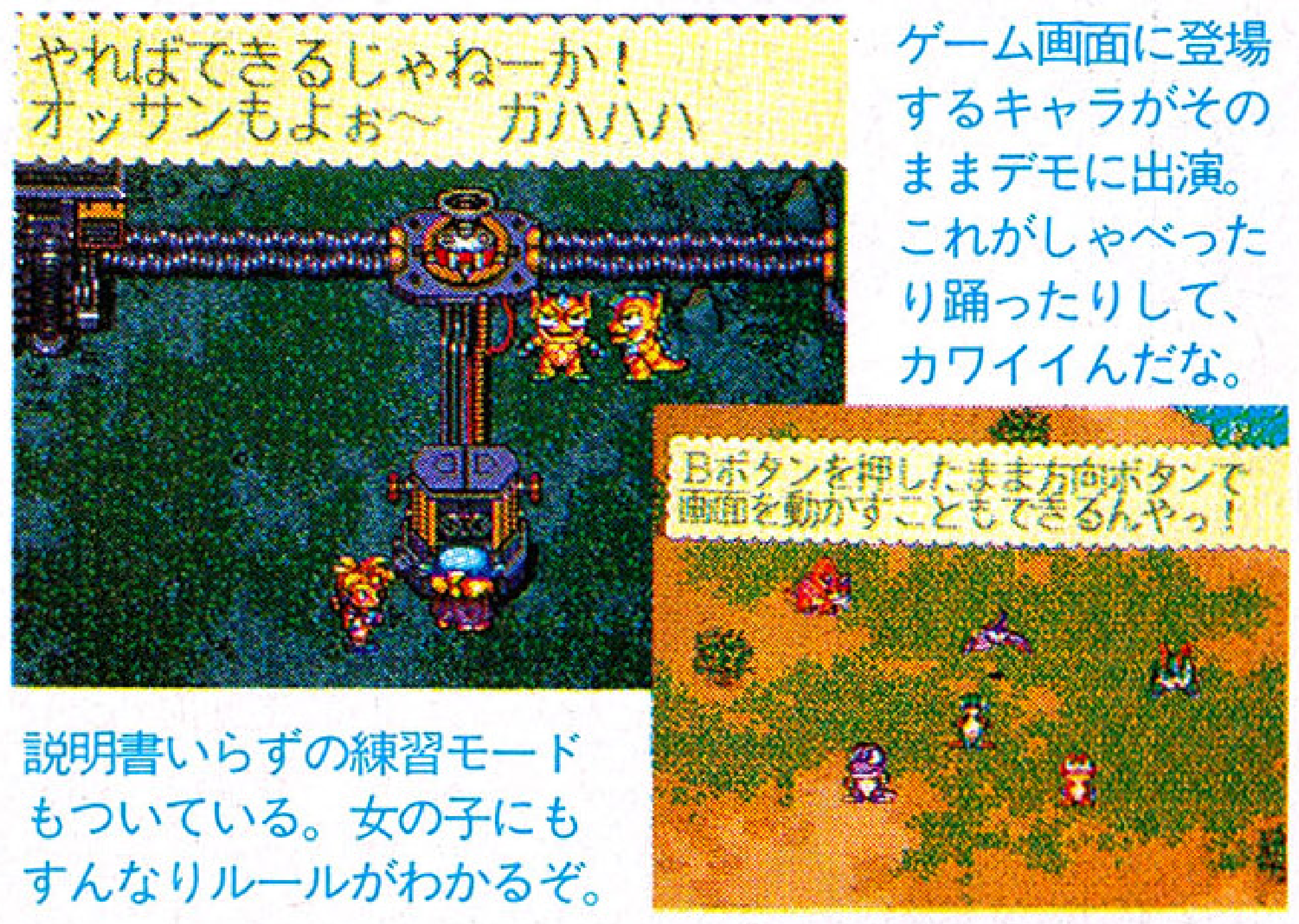
ダイナブラザーズ2

かわいくてちょっぴり切ない恐竜物語

完成度ゲージ 80%
2人対戦プレイあり

- ●CRI
- ●11月発売予定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●16M


DYNA BROTHERS 2
PRESS START BUTTON
©1993 CSK RESEARCH INSTITUTE
THIS IS BETA VERSION!
WAIT A MOMENT,PLEASE.


やればできるじゃねーか!
オッサンもよぉ〜　ガハハハ

Bボタンを押したまま方向ボタンで
画面を動かすこともできるんやっ!

ゲーム画面に登場するキャラがそのままデモに出演。これがしゃべったり踊ったりして、カワイイんだな。

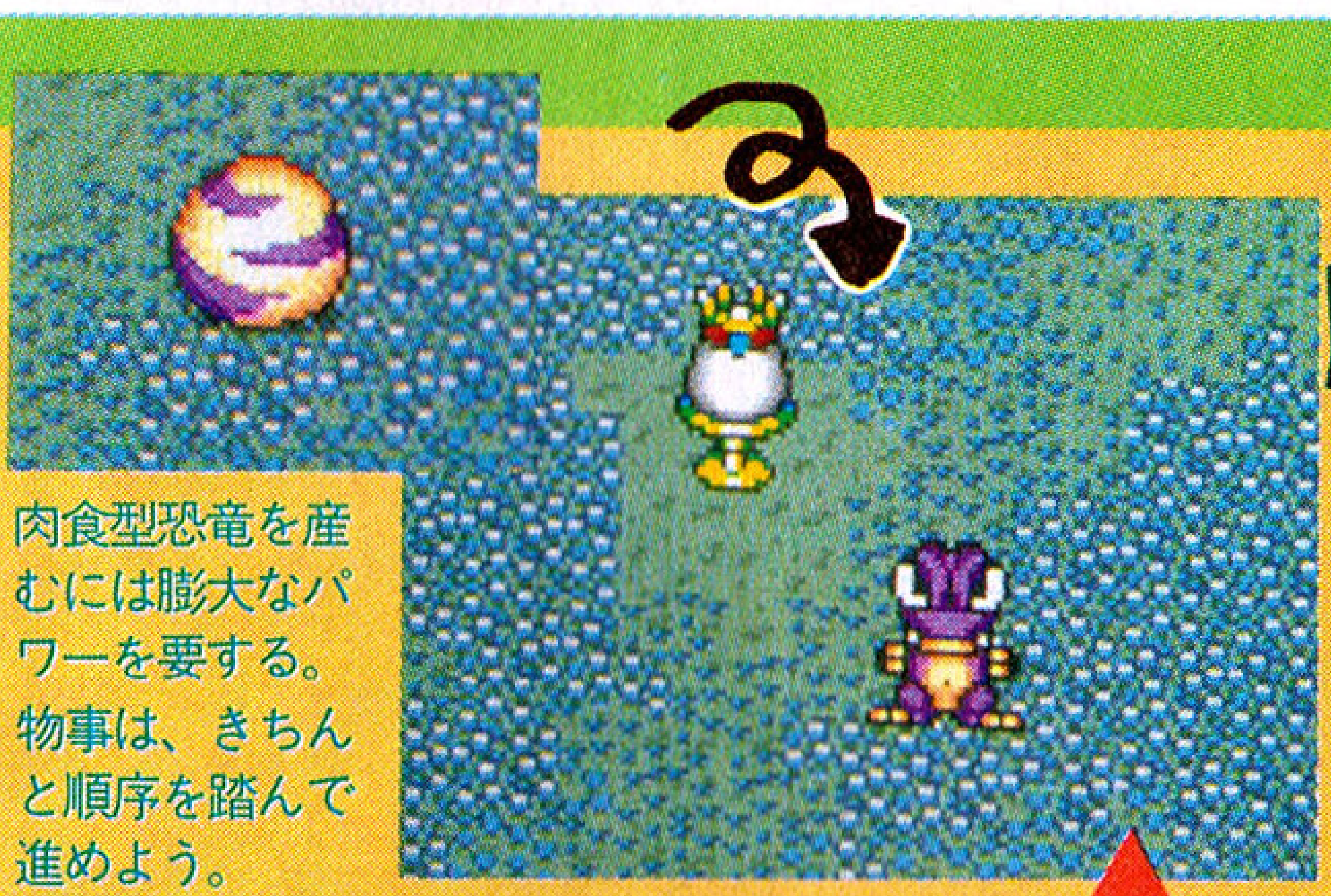
説明書いらずの練習モードもついている。女の子にもすんなりルールがわかるぞ。

ブーム便乗とは違います

恐竜を繁殖させる異色のリアルタイム・シミュレーションゲーム「ダイナブラザーズ」の続編がもうすぐ登場するぞ。前作でイマイチだった操作性が大幅に向上し（6Bパッドにも対応)、自然現象のバリエーションも、コマンド入力できるものから勝手に発生する天変地異まで、実に多彩になった。さらに、ステージクリアごとに楽しいストーリーデモが入ったため、恐竜達により愛着が持てるようになった。気分はもう、ペットの飼い主! 動物の飼育が好きな人はぜひプレイしてほしいな。

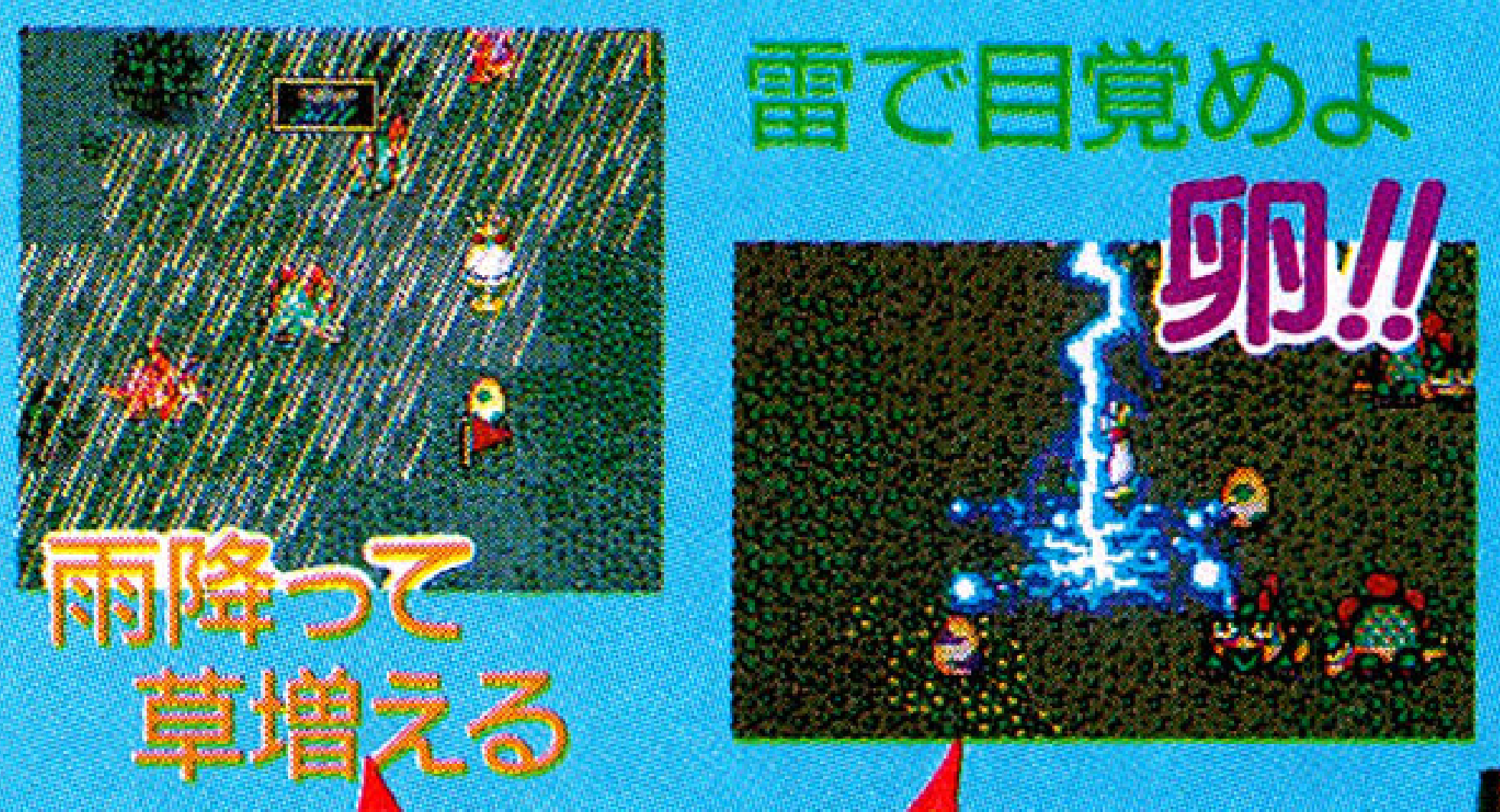
産め産めタマゴ

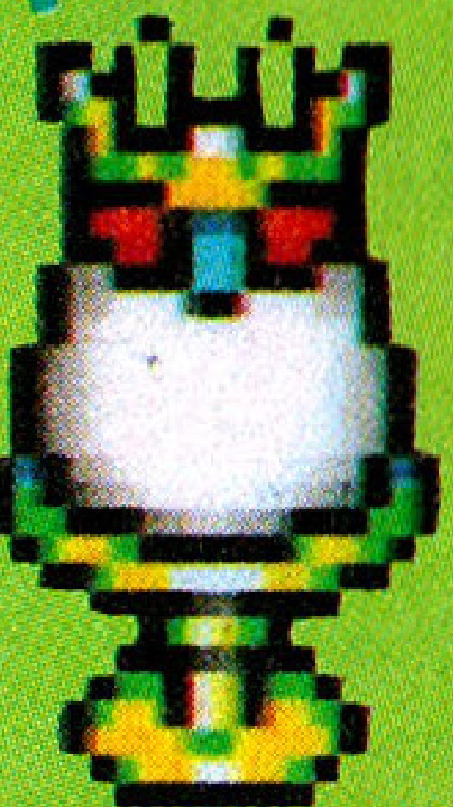
「卵が先か恐竜が先か?」の答えは"創造神の産む卵"だった! 恐竜はある一定数まで増えれば加速的に繁殖していくので、軌道に乗るまでは奇跡によって増やす必要がある。序盤は草食型恐竜(パワー供給率が高い)を増やして、パワーを貯めることに専念しよう。


肉食型恐竜を産むには膨大なパワーを要する。物事は、きちんと順序を踏んで進めよう。

自然現象を我が手に

パワーを使って天災を起こせば、環境をある程度変化させることもできる。荒れた土地に雨を降らせて草を生やしたり、宇宙人を弱らせるために日照りを起こしたり……といった具合にコマンドはいろいろ用意されている。いずれも恐竜の繁栄に欠かせない要素だけど、"やり過ぎ"は逆効果になるってことを忘れずに。





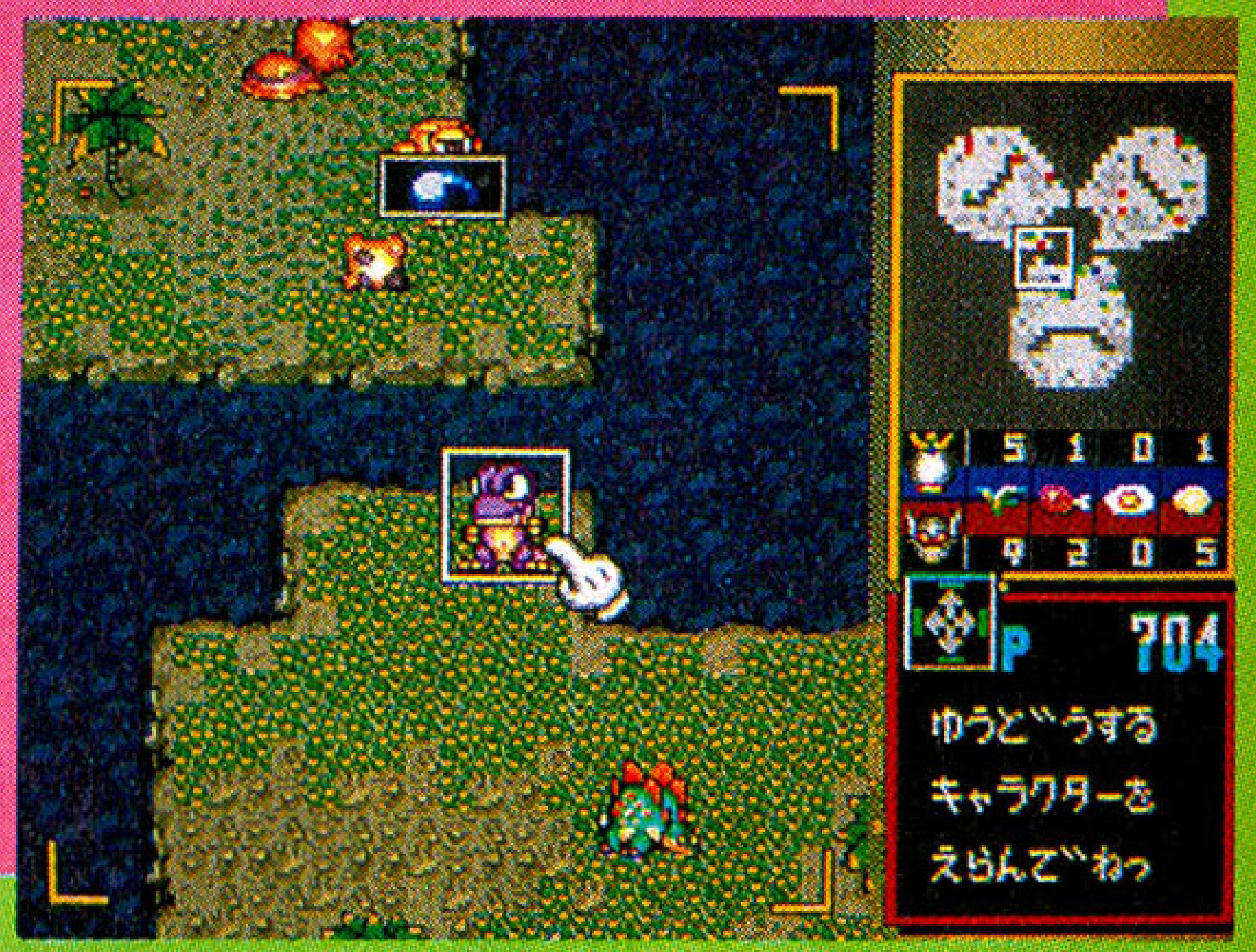
創造神"THE EGG"!

THE EGGは、いわば恐竜たちの守り神。宇宙人の侵略から地球を守るため、"奇跡"という形で恐竜たちの手助けをするのが役目だ。奇跡を実行するにはパワーが必要なので、数値のやりくりもしっかりとね。

命令も一応だせる

恐竜たちはそれぞれ意志を持っている。種族によって"好戦的か否か"といった大まかな傾向の違いはあるが、移動や腹ごしらえなどの基本動作は、各自の判断によって行われる。ただ、「今は繁殖に重点をおいて行動してほしい」とか、「どうしてもこの恐竜をこっちに向わせたい」といった場合のために、いくつかの命令コマンドが用意されている。序盤ステージでは使用できないけど、後半ステージではいやがうえにも使うことになるだろう。

使用できるコマンドは、ステージによって変化する。

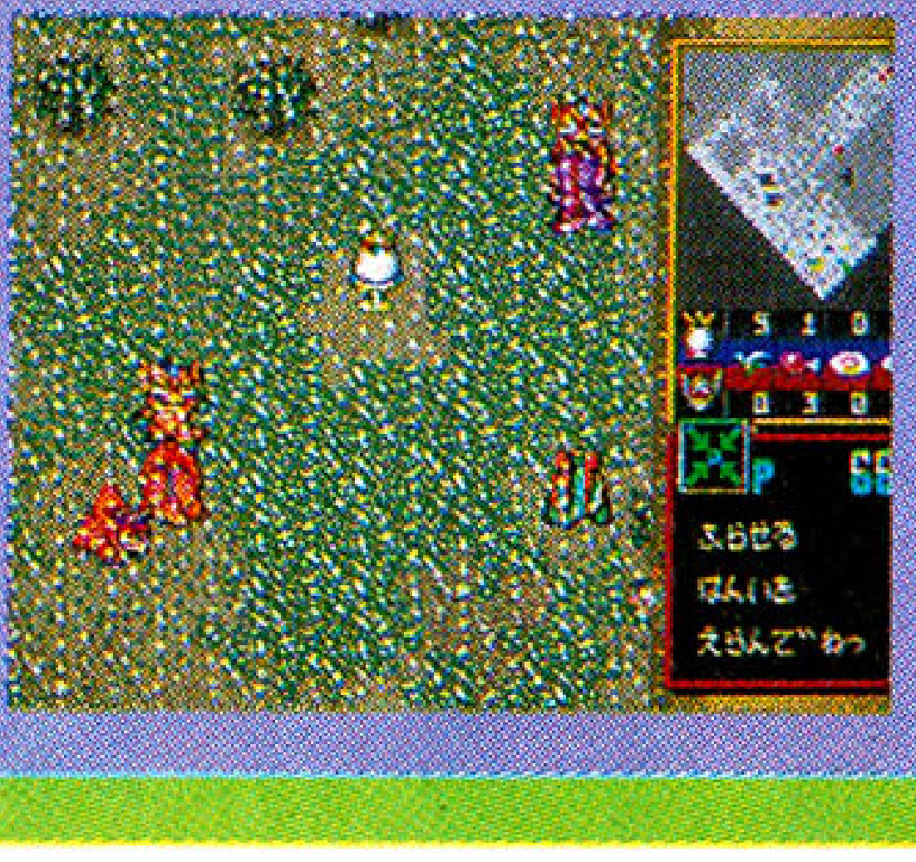


ゆうどうする
キャラクターを
えらんでねっ

天変地異は突然に……

ステージによっては、砂漠化、火山噴火、海面上昇といったイベントが発生する。こればかりは防ぎようがないので、うまく立ち回って損害を抑ろ。

偉大なる大地の意志には、さすがのTHE EGGも逆らえない（なかには放射能による環境破壊なんてのもあるが)。困難な状況から恐竜たちを救い出すことで、創造神としての真価が問われるのだ。


ふらせる
ほんにん
えらんでねっ

ぼくらだってぇ〜進化しますよぉ〜

メーカーさんからひとこと

続編などで"前作をしのぐ…"という言い回しはよくあるが、このDB2の9.4倍の面白さというのは当社比ながら決してダテではない。前作ファンはもちろん、初めての人でも十分楽しんでいただけるはず!

遺伝子操作コマンドを使ったりすると、より優れた能力の恐竜ができるぞ。

BE-MEGA HOT MENU

PART1

[redacted]

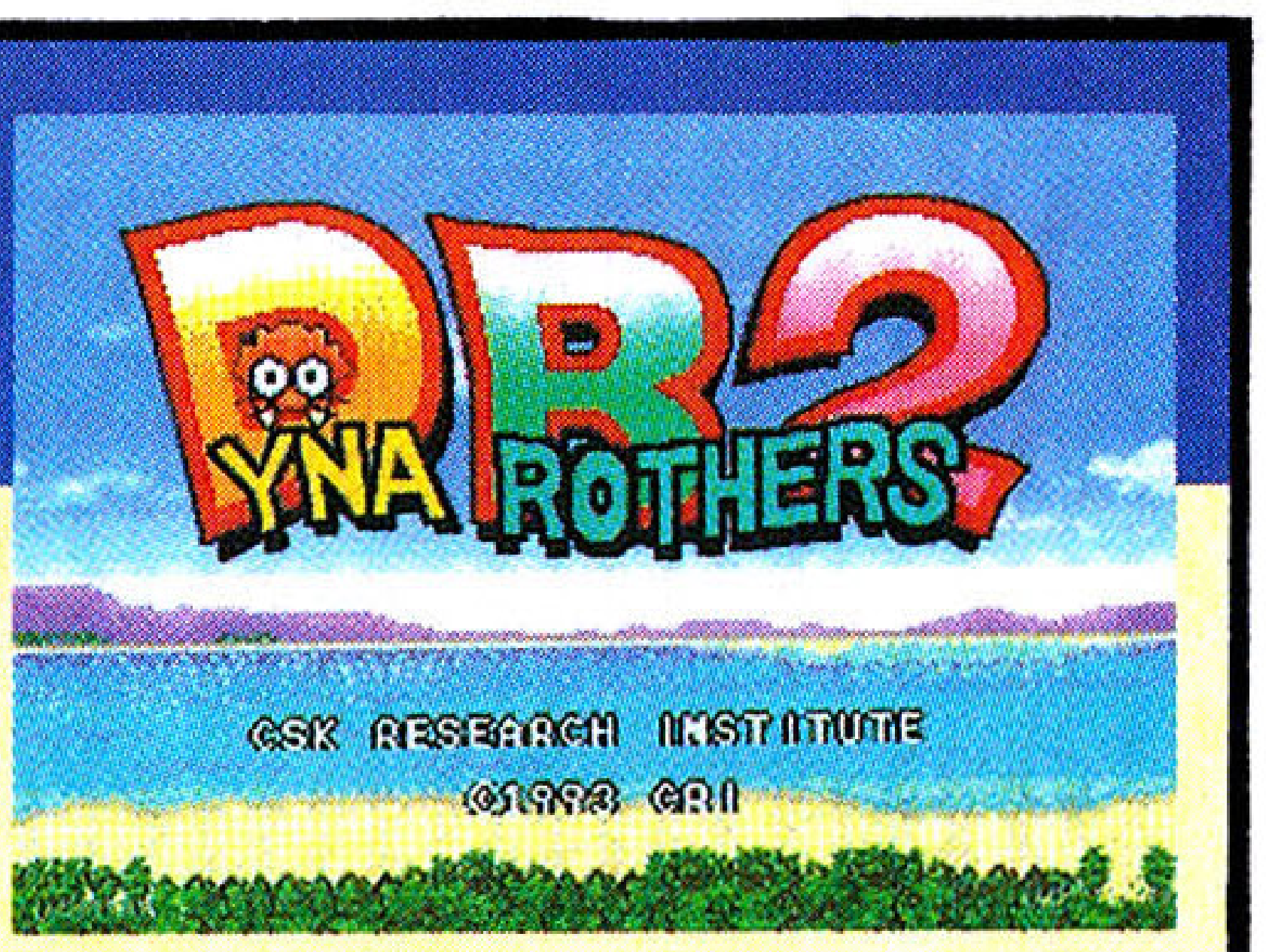
BEメガホットメニュー

ダイナブラザーズ2

ジュラ星をめぐる、恐竜と宇宙人の戦い

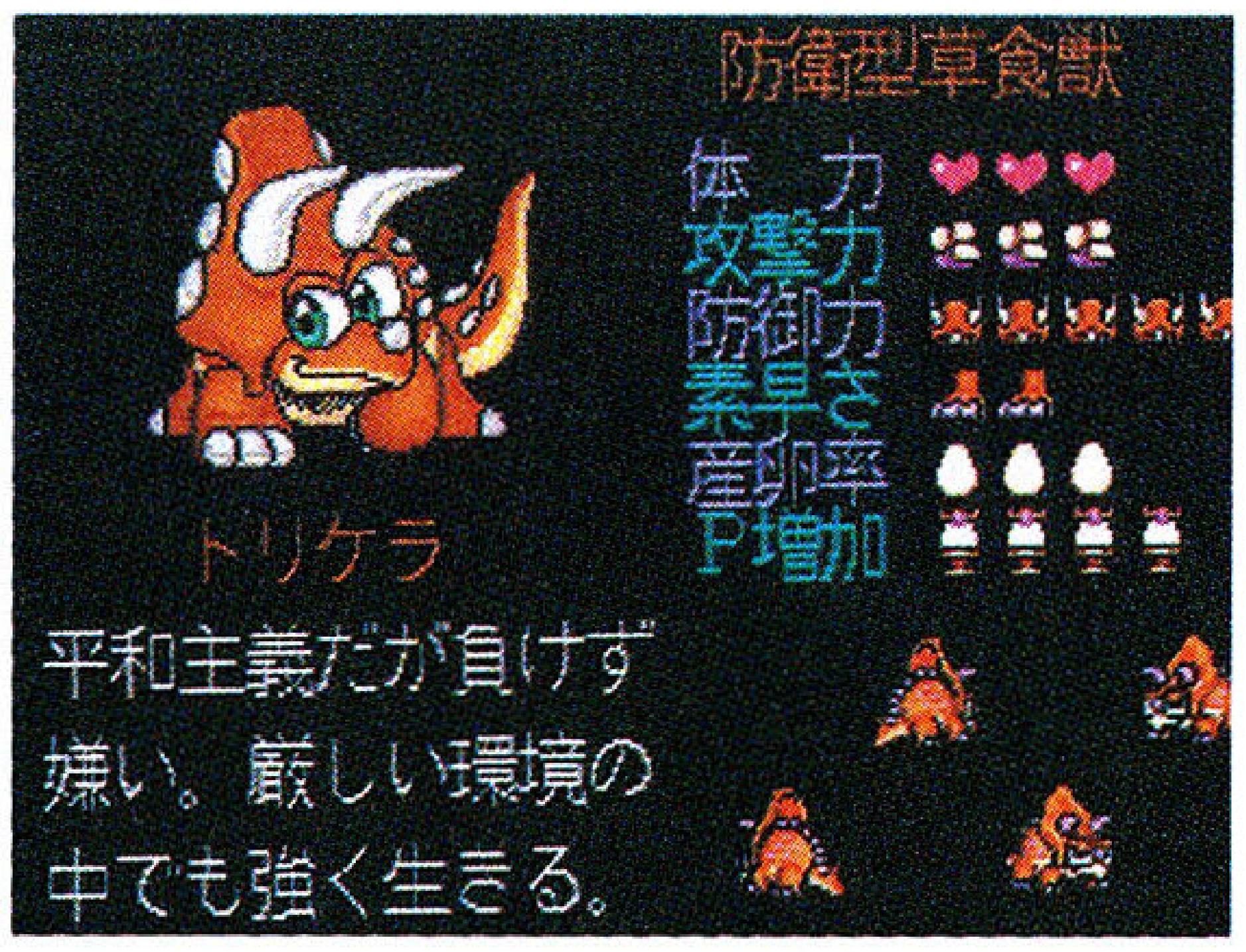
完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

- ●CRI
- ●11月下旬発売予定
- ●価格未定
- ●SLG
- ●16M



ハカセはなぜこの星を征服しようとするのか

前作「ダイナブラザーズ」が発売されてから、もう1年が過ぎた。「ポピュラス」のコマンドを簡素（かんそ）化し、より対決色とストーリー性を持たせたシステムは、当時でもかなりの評判になっていた。この1年で、メガドライブのゲームはよりクオリティアップし、続編ものは当然前作を上回る面白さを発揮（はっき）しているが、この「ダイナブラザーズ2」ほど前作を超えすぎたゲームはないんじゃないかな。前作に入りきらなかったモード、システムをすべて網羅（もうら）し、完全無欠の恐竜SLGになったと言ってもいいすぎじゃないぞ。



防御型草食獣

体力
攻撃力
防御力
素早さ
産卵率
P増加

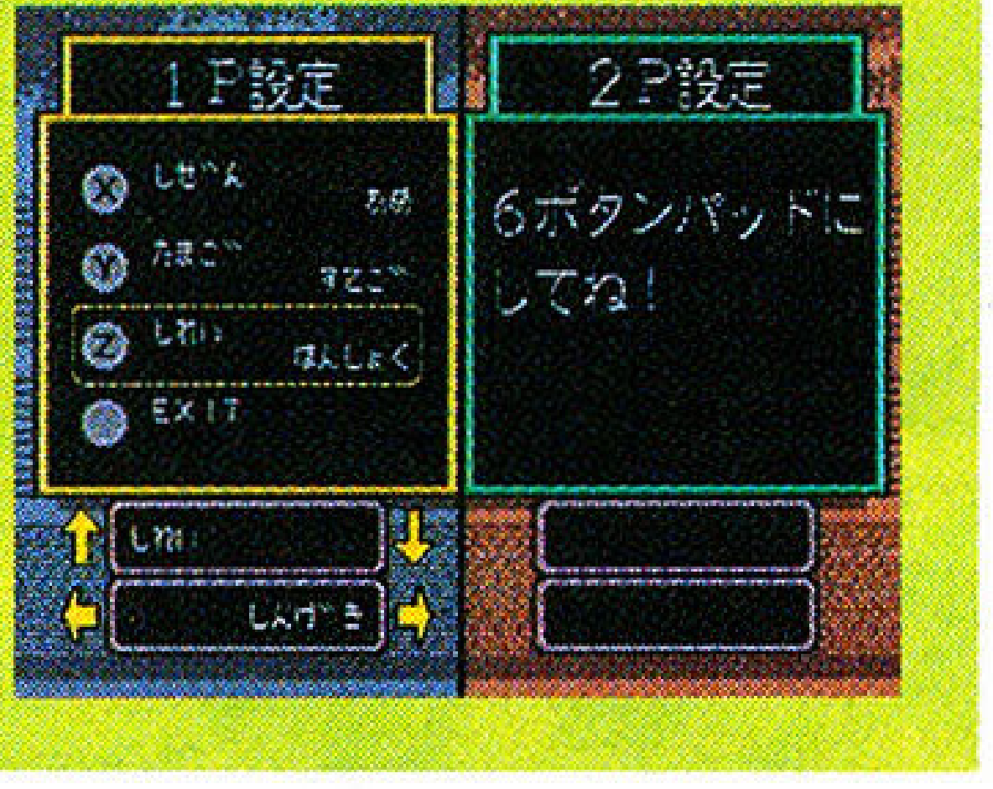
トリケラ

平和主義だが負けず嫌い。厳しい環境の中でも強く生きる。

恐竜それぞれ繁殖型、攻撃型、防御型など役割がある。もちろん敵にもあるぞ。

6Bパッドでコマンド登録!!

6Bパッドを持っていたら、ぜひコマンド登録をしてみてほしい。このゲームではX、Y、Zボタンに、メインのコマンドを任意に登録できるんだ。よく使うものを優先的に!!



6ボタンパッドにしてね！

練習モード

初心者用のトレーニングステージ。ルールやコマンドをわかりやすく解説してくれる。全8面。

ストーリーモード

前作の続編となるゲームのメインモード。進むと登場キャラやストーリーが変化する。全40面。

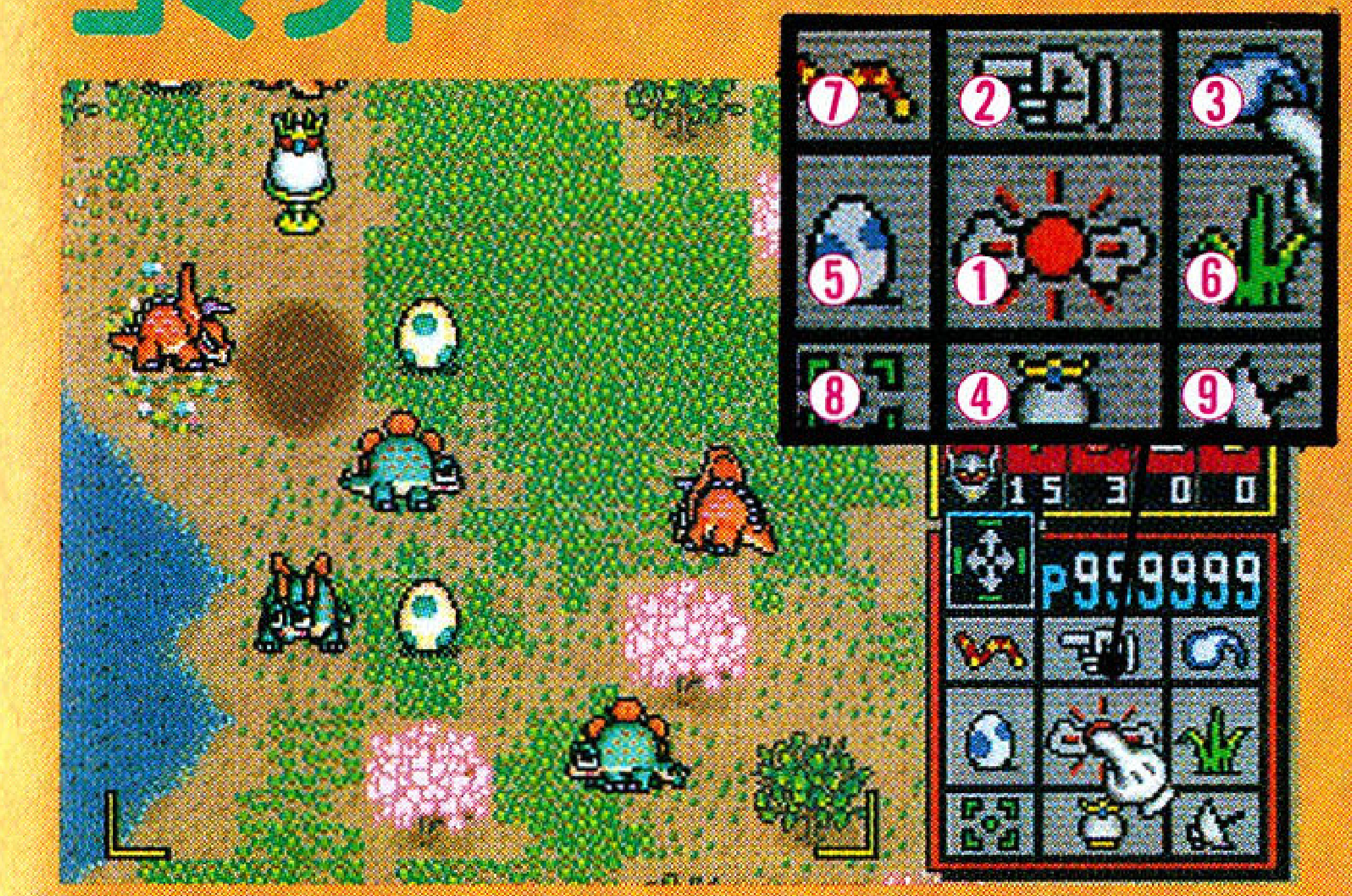
オリジナルモード

COM相手に同条件で戦う。ステージ間デモの〝にんぼーくん劇場〟もグー。全12面。

対決モード

恐竜軍と宇宙人軍に分かれて戦う対人モード。一定の秒数でプレイヤーが切り替わる。

メインコマンドも覚えよう!

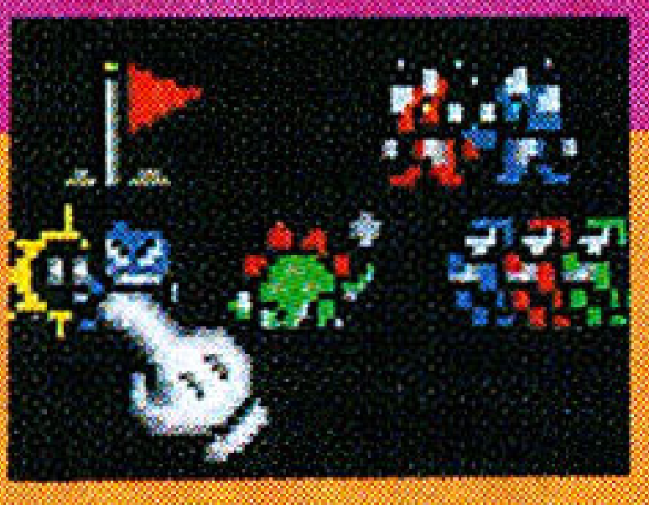


メインコマンドはこの9個。ストーリーモードでは、進まないと使えないコマンドもある。①②⑤はよく使うことになる。

①自然

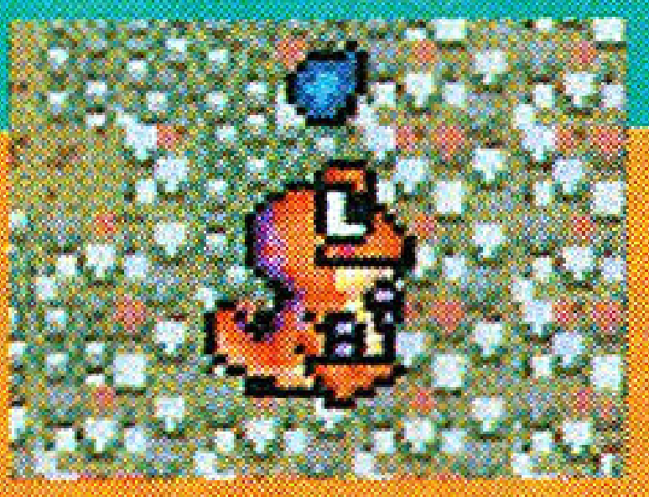
7種類の自然現象を発生させる。どんな地形上でも使える。

②指令



進撃、繁殖、集合、突撃、乱闘といった行動パターンを指示。

③導き



特定のキャラをコントローラーで直接操作する。パワーを消費。

④The Egg

自分のカーソルがどこにいても、瞬時にThe Eggの位置に移動。

⑤卵創造

6種類の恐竜の卵を生み出すことができる。パワーが必要。

⑥植物創造

草、花、樹木などを指定した位置に植える。特性を生かそう。

⑦遺伝子操作

味方の卵を改造。別の種族にしたり、強化獣にすることができる。

⑧マーキング

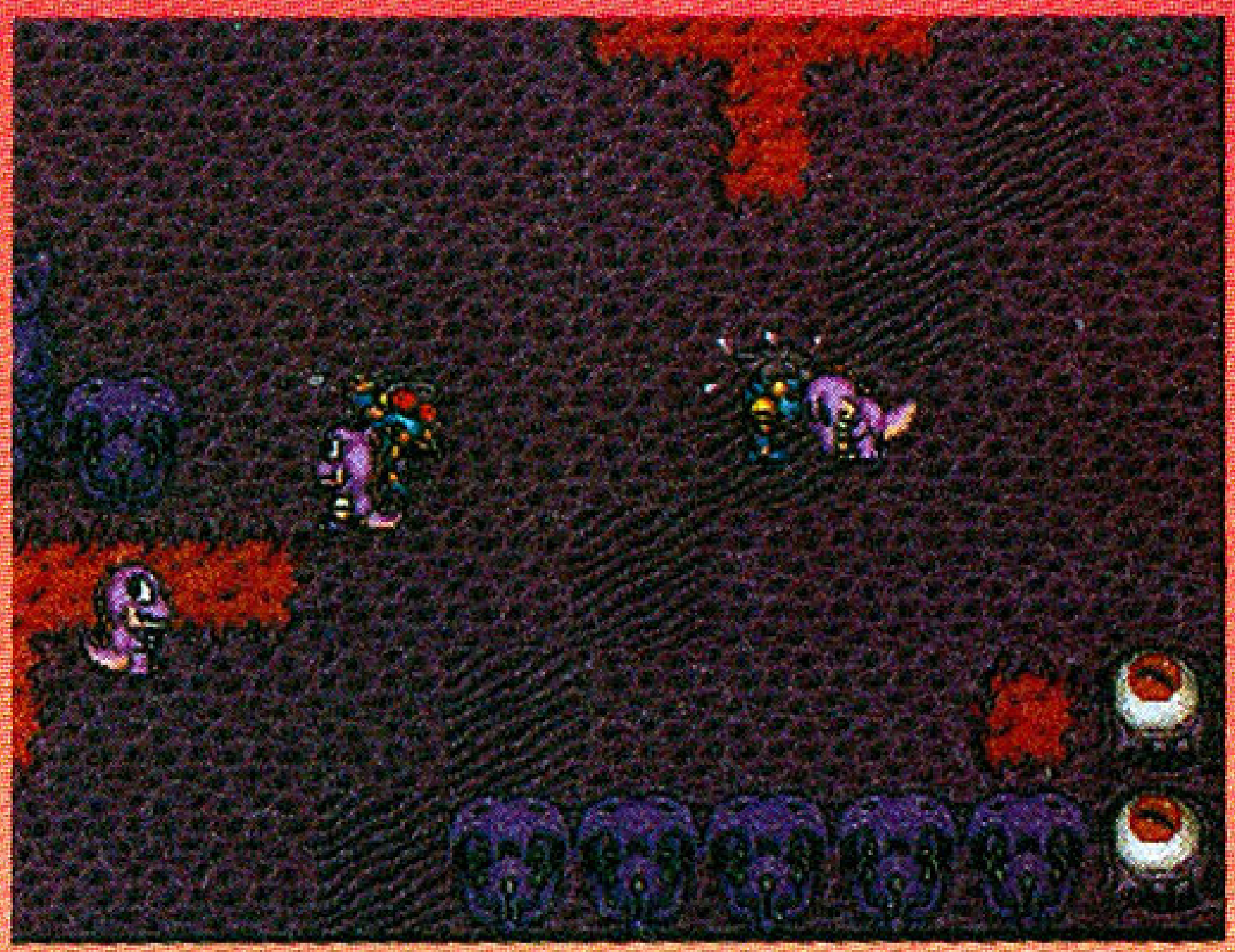
特定のキャラに目印をつける。キャラの名前や疲労度も見れる。

⑨キャッチ

マーキングしたキャラを瞬時に発見する。戦いぶりを観察だ。

ダイナブラザーズ2

あれから数年…



よし この実験がうまくいけば
繁殖型草食獣の完成だっ！

オレサマ1人でじゅーぶんだ！

すべての宇宙人が

撤退していなかった!!

こうなったら残った者と我々だけで
この星を手に入れるぞ

にぱっ

再び

危機が!

新たなるジュラ星興亡戦記が、今始まる……

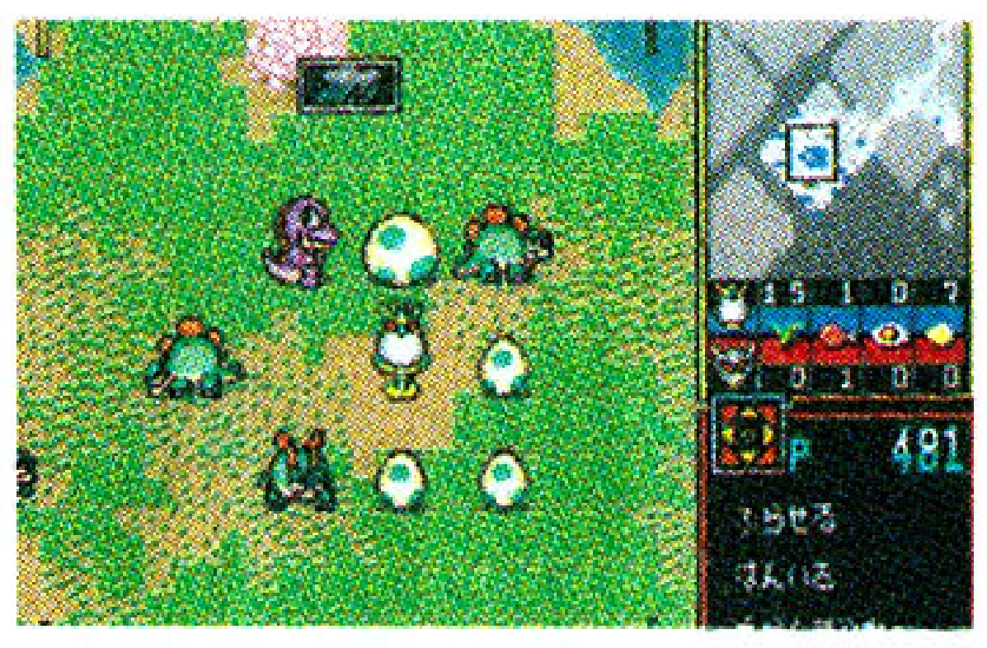
宇宙人が撤退してから何年もの月日が流れた。取り残されたハカセは生き残った仲間を探し、再びこのジュラ星を手に入れようと、UFOの残骸をかき集めて機械を作った。それは仲間を作り出す遺伝子合成の実験のためのものだった。ガウガウとティアラが見守る中、最初に生まれたのは繁殖型宇宙人ナメじろー。しかしその姿形にあきれたガウガウは、単身恐竜との対決に向うのだった……。

攻略の手引き!!

【基本】①草食恐竜の卵を生む→②孵化→③雨を降らせて草をはやす→④生体パワーを貯める→①～④繰り返し→肉食恐竜を生む→進撃→宇宙人を倒す

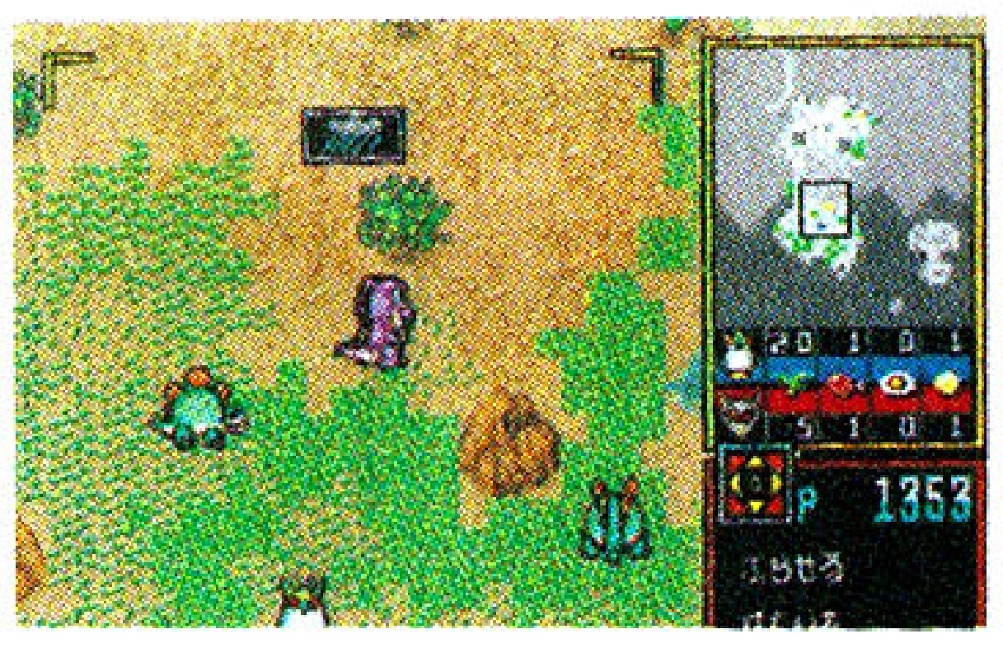
前半のダイジェストポイント公開

ステージ1
ステゴひろば



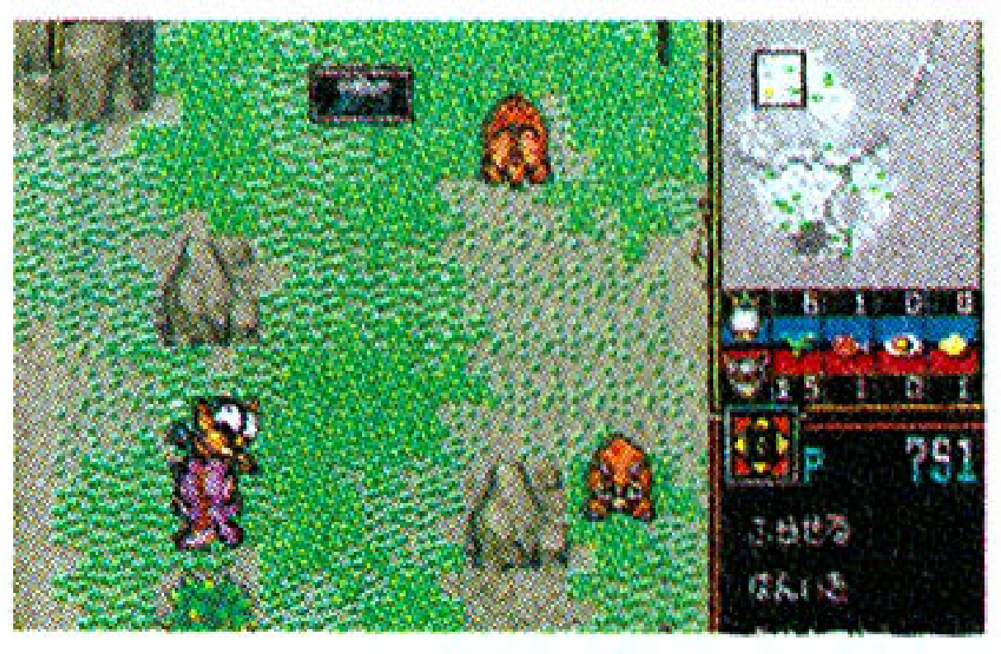
ハカセが創ったナメじろーに失望したガウガウがステゴ達の広場に攻めてきた。でも探しあぐねている様子。その隙にパワーを貯めろ!!

ステージ2
海岸の草原



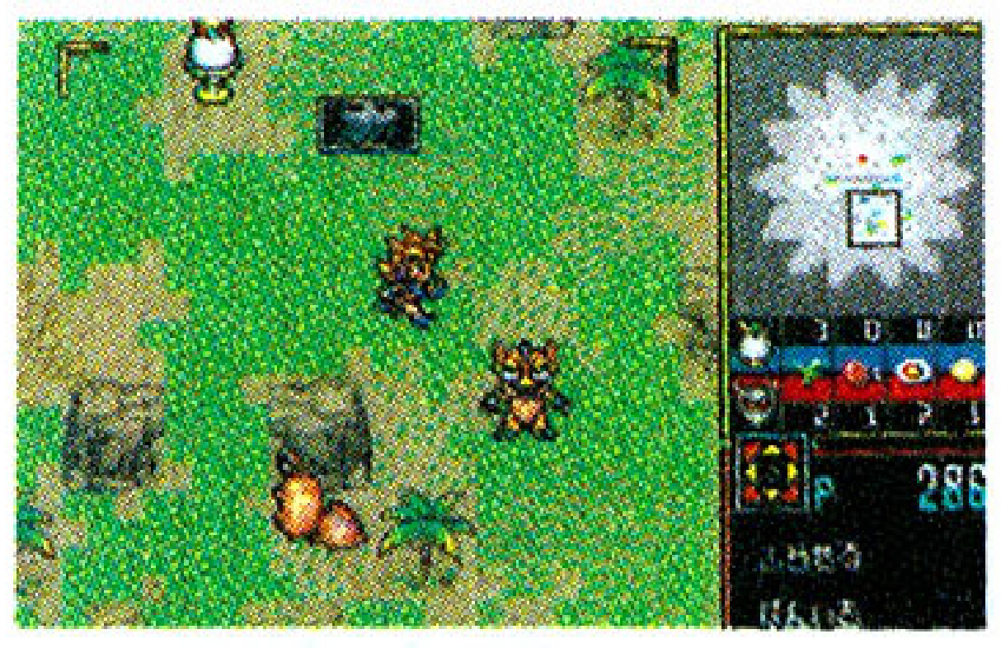
次にハカセが創った防御型草食獣コロむんき。またまたあきれたガウガウはナメじろーを連れて、再び恐竜たちにチャレンジ!!

ステージ3
山場の谷川



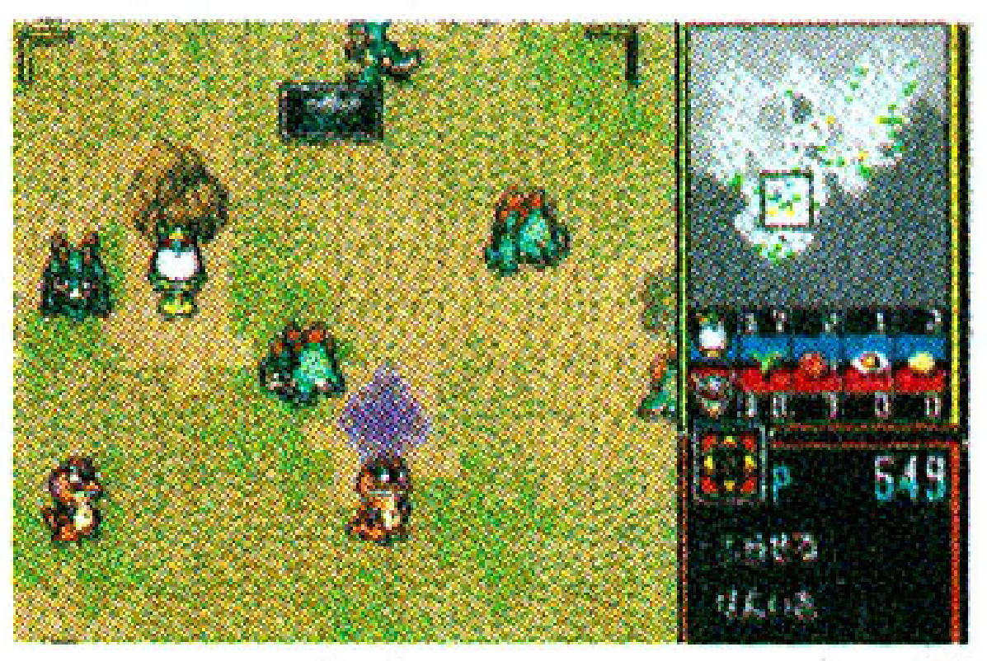
ハカセの研究が信じられなくなったガウガウがコロむんきとナメじろーを連れて3度目の挑戦。しかし、恐竜軍にもトリケラが合流!!

ステージ4
卵実験の島



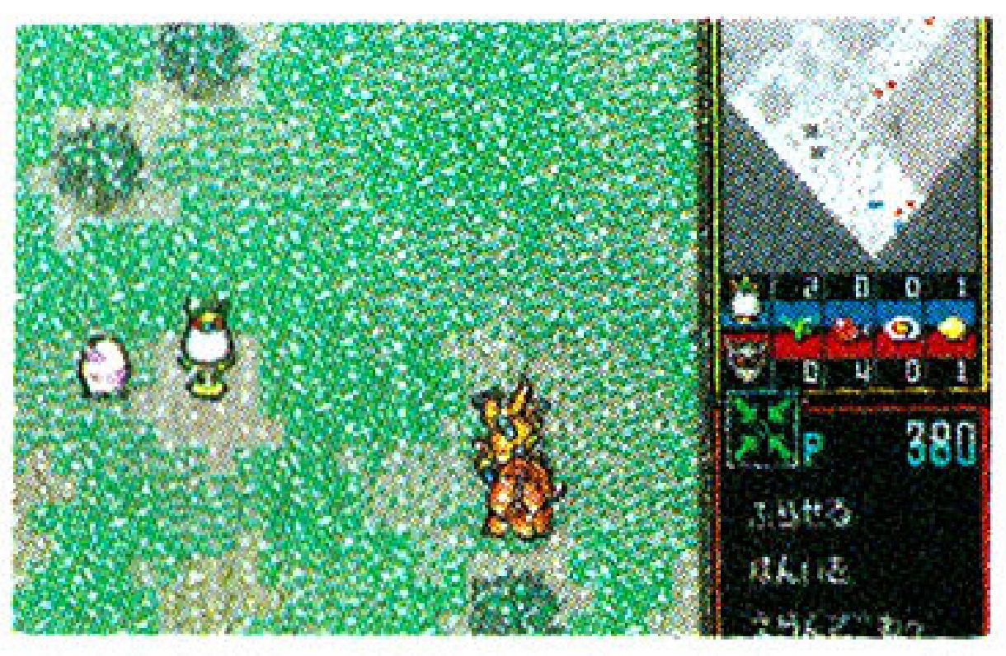
実験場の見張りを頼まれたティアラ達。無精卵が散らばっているので、改造できるぞ。潮の干潮があるので注意!!　アロが登場するぞ。

ステージ5
ナメじろー牧場



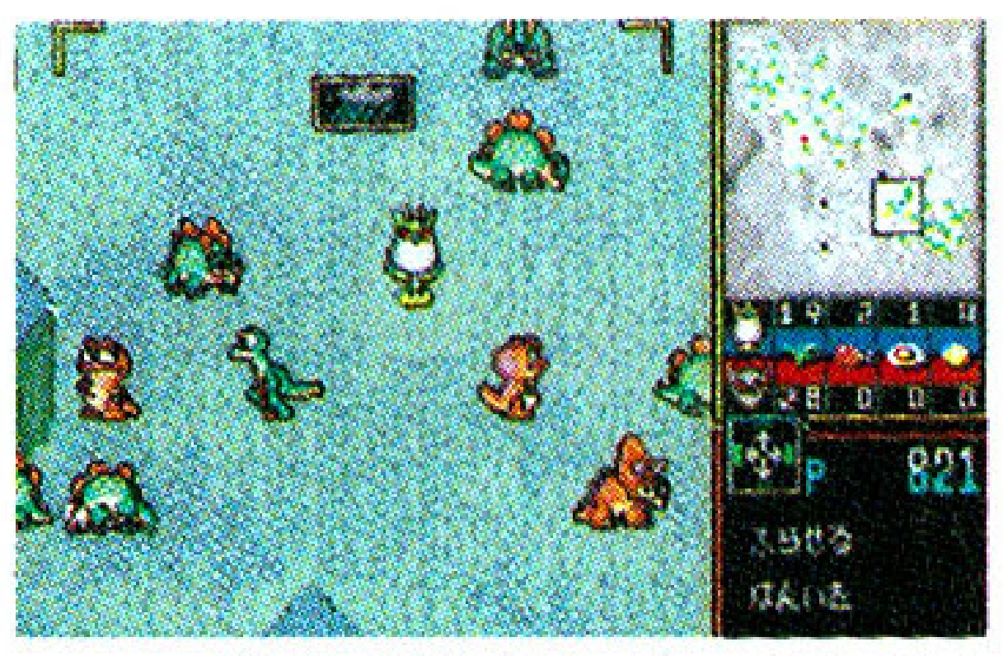
のんきな卵食いのピーちゃん登場。一方宇宙人チームにもアロタイプのにんぽーくんが参戦。ナメじろーの養殖場をガードしている。

ステージ6
ガウガウの奇襲



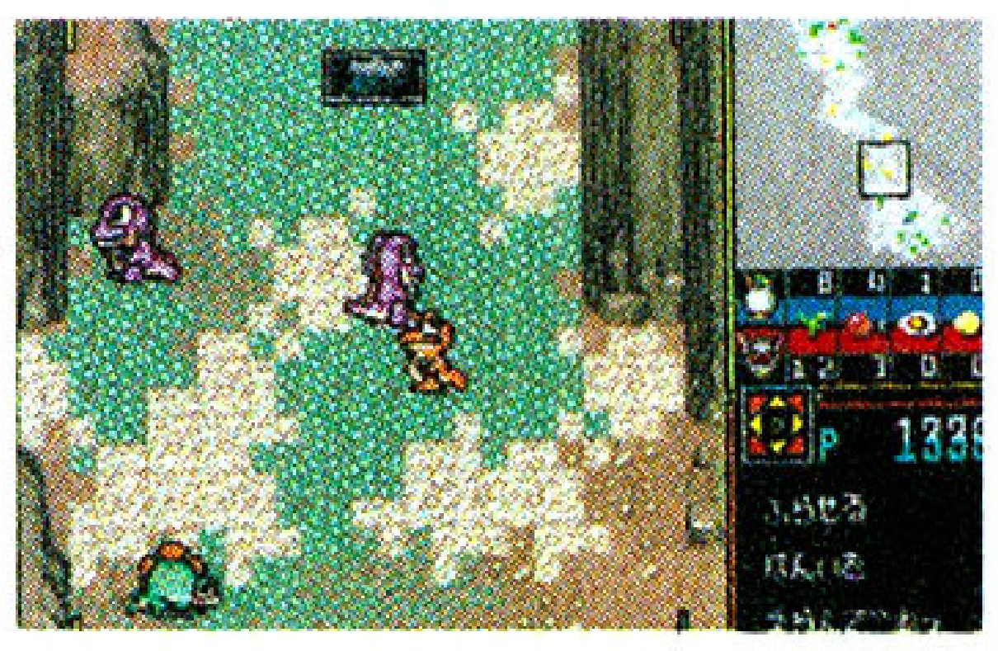
卵造成器の試作品ができた。ガウガウはそれを持って恐竜軍に奇襲をかけてくる。トリケラで防御し、ティラノにつなぐことが大切!?

ステージ7
冬の平原



ついに卵造成器が完成。ガウガウもようやくハカセに服従し始めた。造成器はこの星の各地に設置するようだ。気候の変化にも注意。

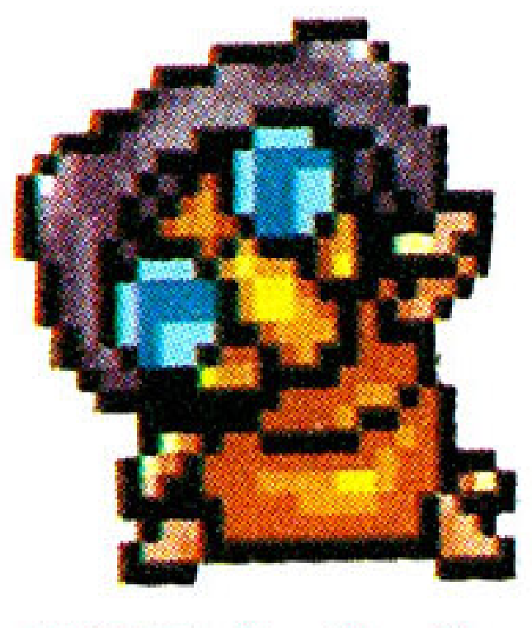
ステージ8
峡谷の戦い



冬将軍到来。このへんでは宇宙人達よりも天候のほうが厳しい。ポンポンの奇襲に気をつけ、雪をとかして草原を広げていこう。

メーカーさんからひとこと

このDB2は前作の問題点を徹底的に分析して開発され、すべてにおいて前作を上回っている。ダイナを好きだった人なら実感していただけるはずだ。今回は特に、初めての人にもこの面白さがわかっていただけるよう十分に配慮したつもりである。他に類を見ない楽しさなので、ぜひ一度プレイしていただきたい。


コロむんき

むんき～

ついでに自然コマンドも覚えよう

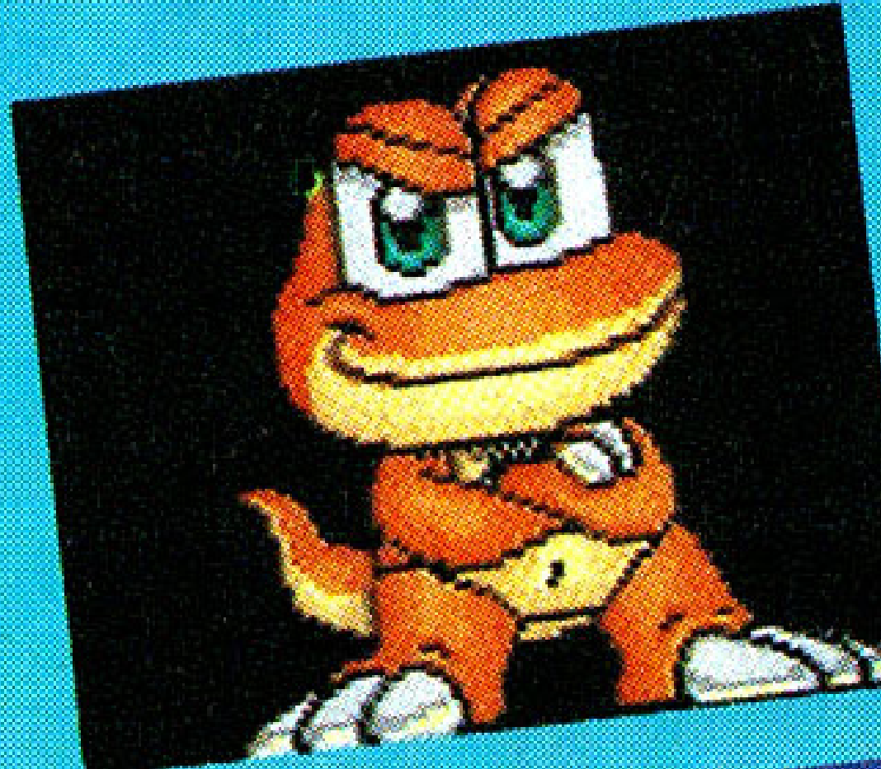
降雨	【消費52】味方の周りに雨を降らせ、草を成長させたり、荒れ地をならしたりする。
暴風	【消費1545】敵を海に落としたり、危険地帯にいる味方を救助することもできる。
日照り	【消費824】草を枯らせたり、湿地や積雪をとかすことができる。やりすぎると干ばつ。
地震	【消費2060】震動で卵を破壊。連続で使うと大地震が起き、生物を気絶させたりできる。
落雷	【消費721】卵を瞬時に孵化させる。また、樹木や生物に落とすと別の効果がある。
隕石	【消費8240】巨大隕石を落下させ、地形もろとも藻屑にする。生き残ることは不可能だ。
大雨	【消費1854】雨の数倍の豪雨を起こし、荒れ地をまとめて整備したり火事を消せる。

BEメガ読者だけのビッグチャンス到来!!
「初代ダイナブラザーズ」プレゼントクイ～ズ!!

計100本

どうだ、みんな!!　太っ腹のCRI様から、何と100本も前作「ダイナブラザーズ」をもらえることになったぞ。でもタダでやるわけにはいかんよ。右のクイズの答えの番号とキミの住所・氏名・電話番号を官製ハガキに明記して、下記住所に送るんだ。抽選であげちゃう!!　ドシドシ送れ!!

Q このキャラクターの名前は?



①ステゴ
②プテラ
③アロ

あて先
[redacted]

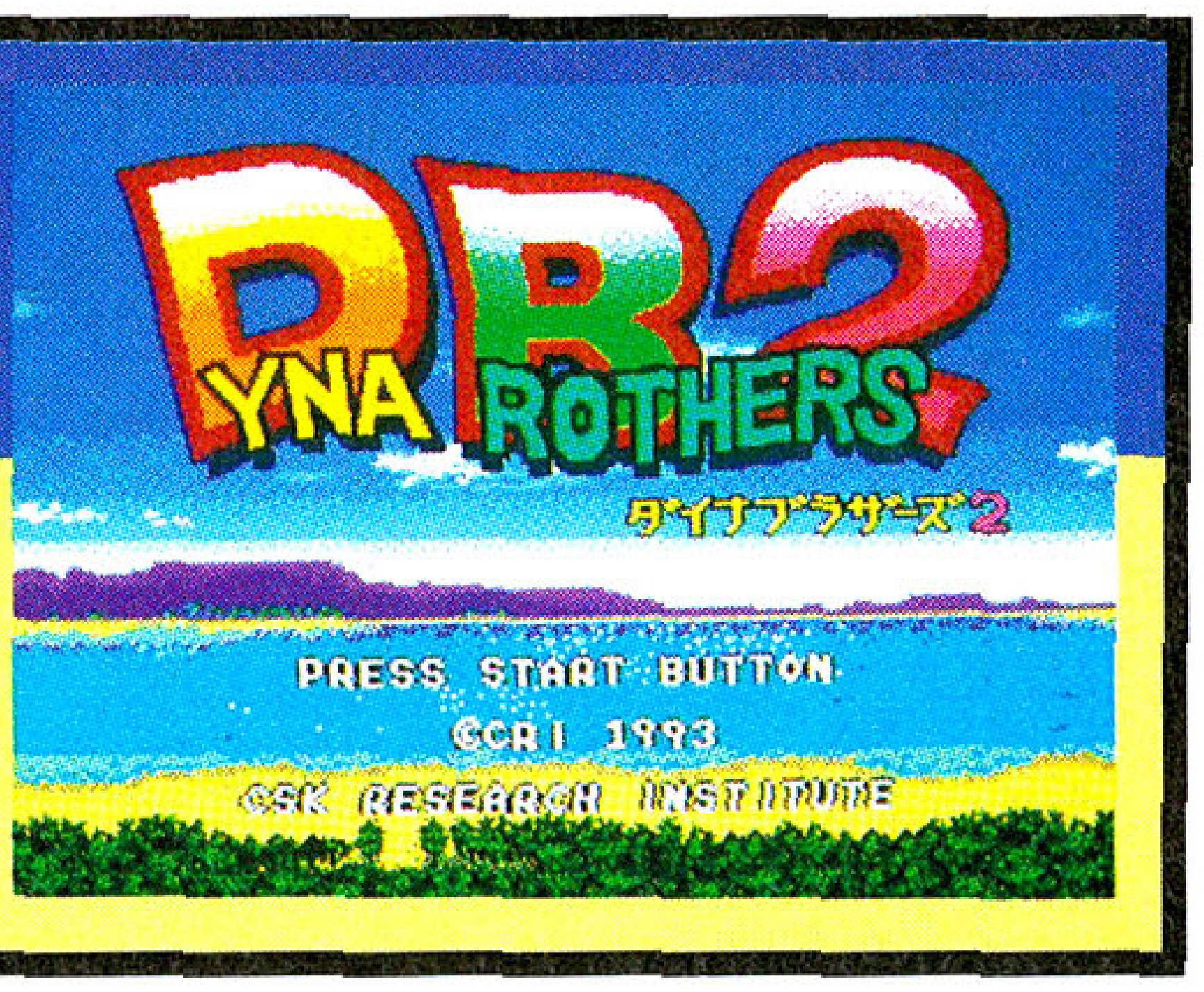
[redacted]

ダイナブラザーズ2

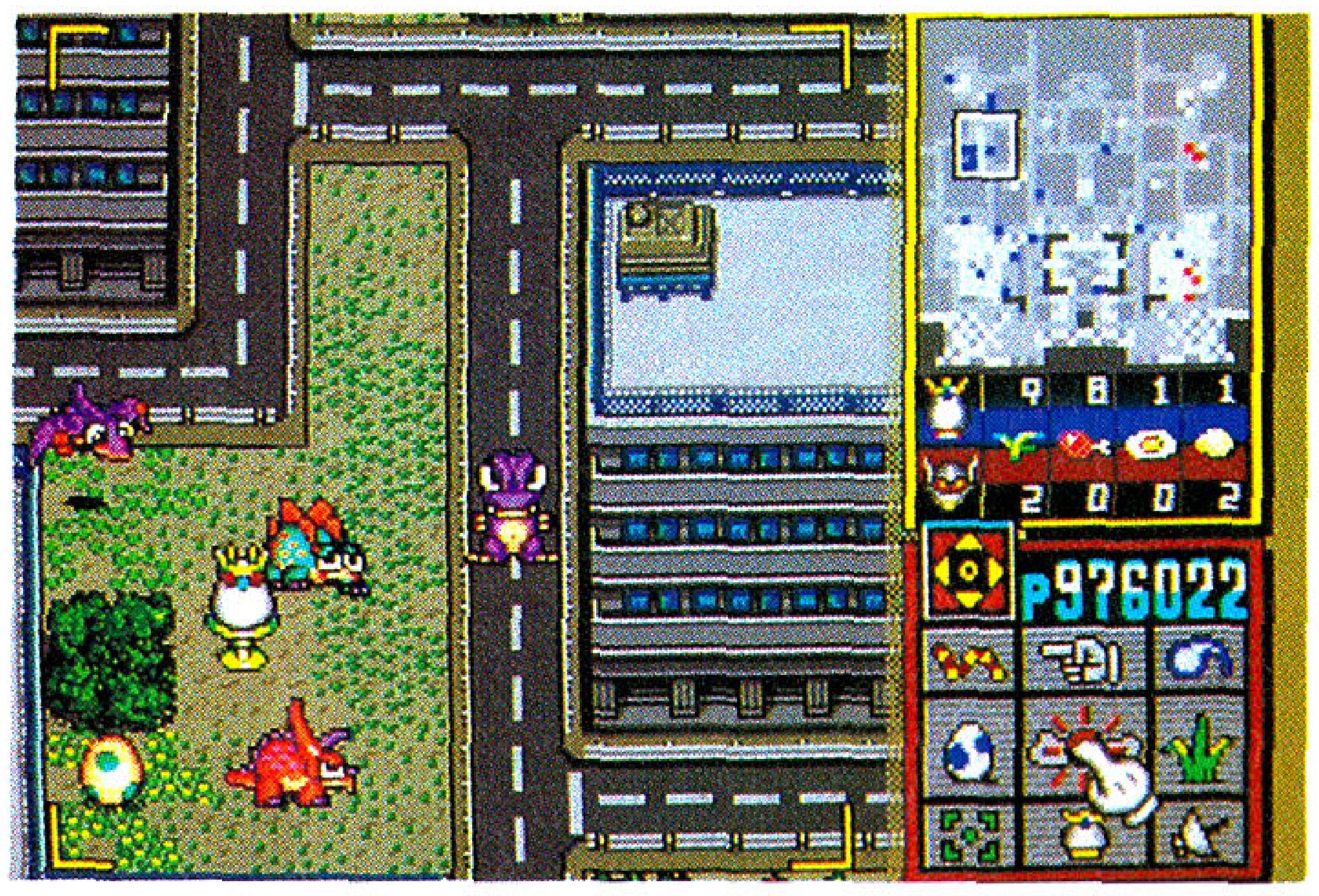
このゲームで泣けるとは思いもよるまい

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●CRI
●11月26日発売
●8,800円
●SLG
●16M



深い！深すぎるっス！全45面のストーリーモードは!!

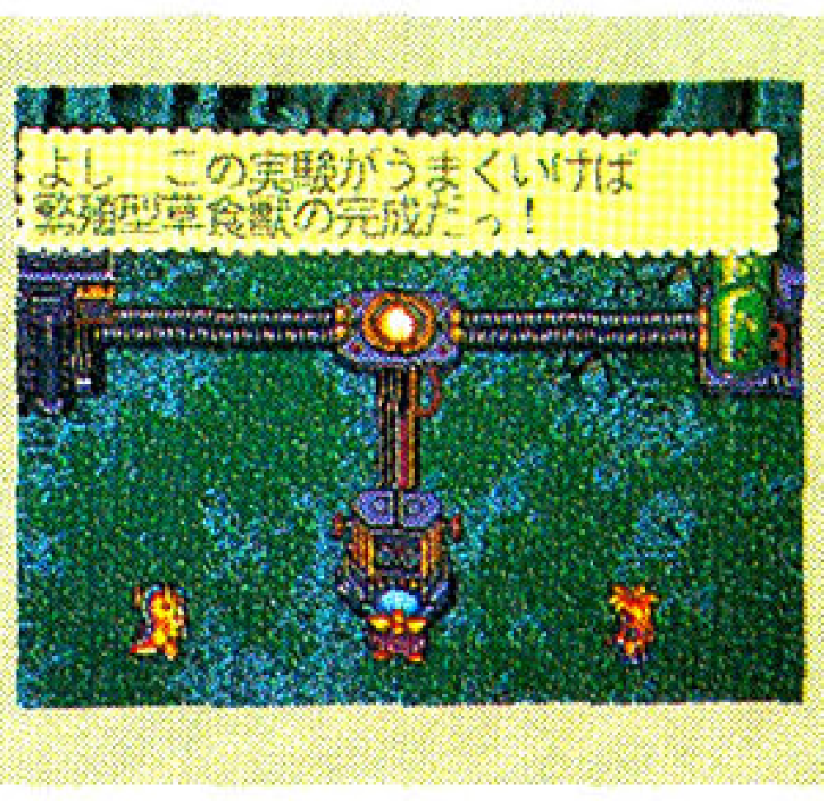


前作「ダイナブラザーズ」は、ユニット(記号)に〝恐竜〟を使った「ポピュラス」タイプのシミュレーションゲームだった。与えられた初期条件でプレイ開始→クリア→次の面（マップ）へ……を繰り返す、という意味でね。今秋発売される続編「ダイナブラザーズ２」のストーリーモードには、〝プレイ開始〟の前に〝ストーリーデモ〟という項目が加わった。これによって、自分たちの生活を守る恐竜側と、ジュラ星侵略を企（たくら）むハカセ率いる宇宙人部隊側の事情が明確に打ち出された。そして恐竜達が、単なるかわいいユニットから、種族単位の〝生きる意志〟を持った生命体に昇華されたのだ。操作性が向上したとか、マップやユニットの種類が増えた、といった表面的なグレードアップももちろん喜ばしいけど、全ユニットに魂を吹き込んだ〝ストーリーモード〟の存在に、惜しみない賛辞を送りたい。

アリヤマと驚くストーリー展開

オレたちといれば大丈夫だぞ

原住恐竜、団結す


よし この実験がうまくいけば
繁殖型草食獣の完成だっ！

悪の遺伝子操作

たべなよ

恐竜・ミーツ・ガール

オレたちもアイツは気に入らねぇなぁ デメェら

宇宙人軍不響和音

急速に進む近代化

そんなキサマらがなぜ今まで
生き残ってこれたのかがな…

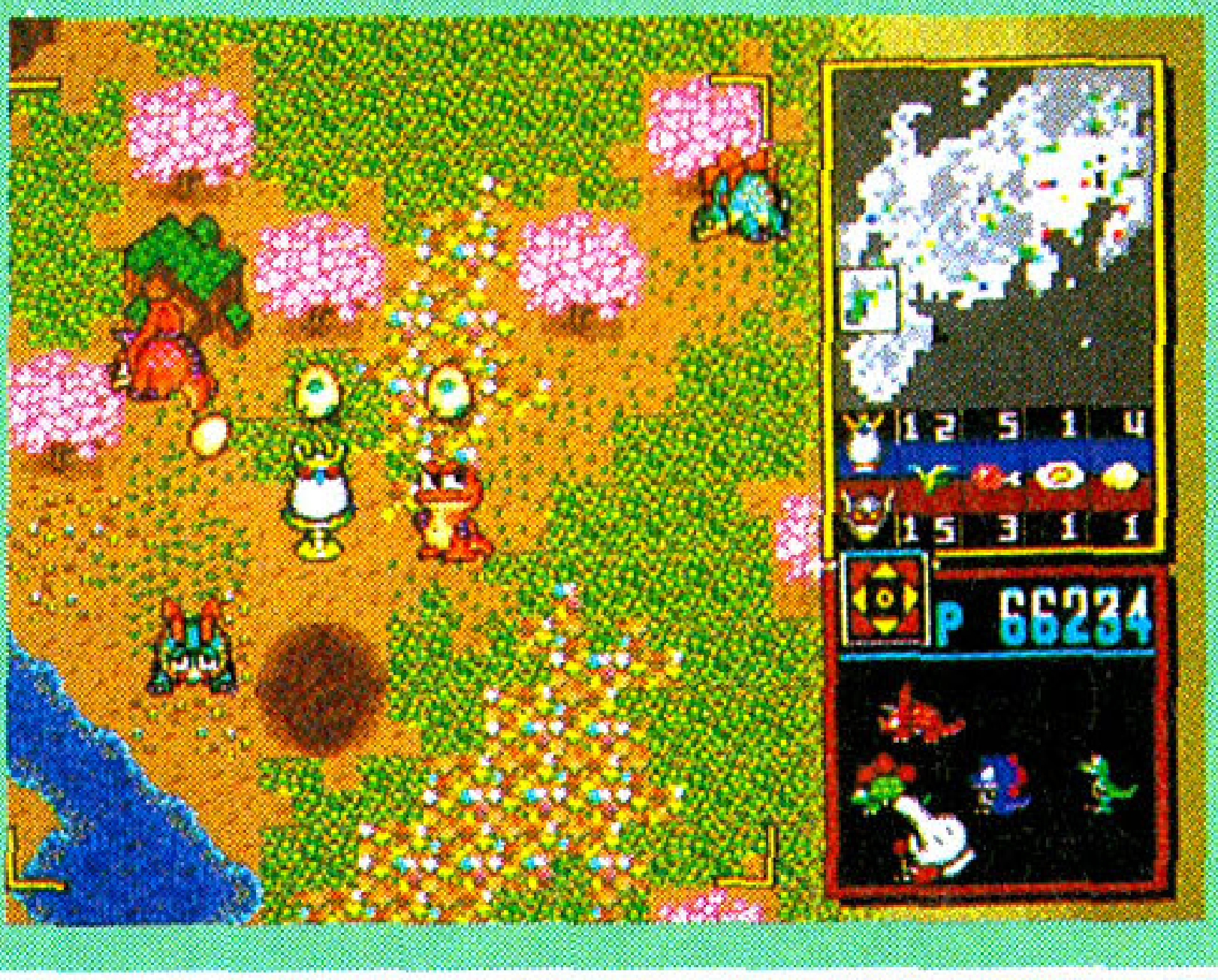
ついにご対面!?

【各モード共通】ステージ攻略のための3大チェックポイント

進路と進軍

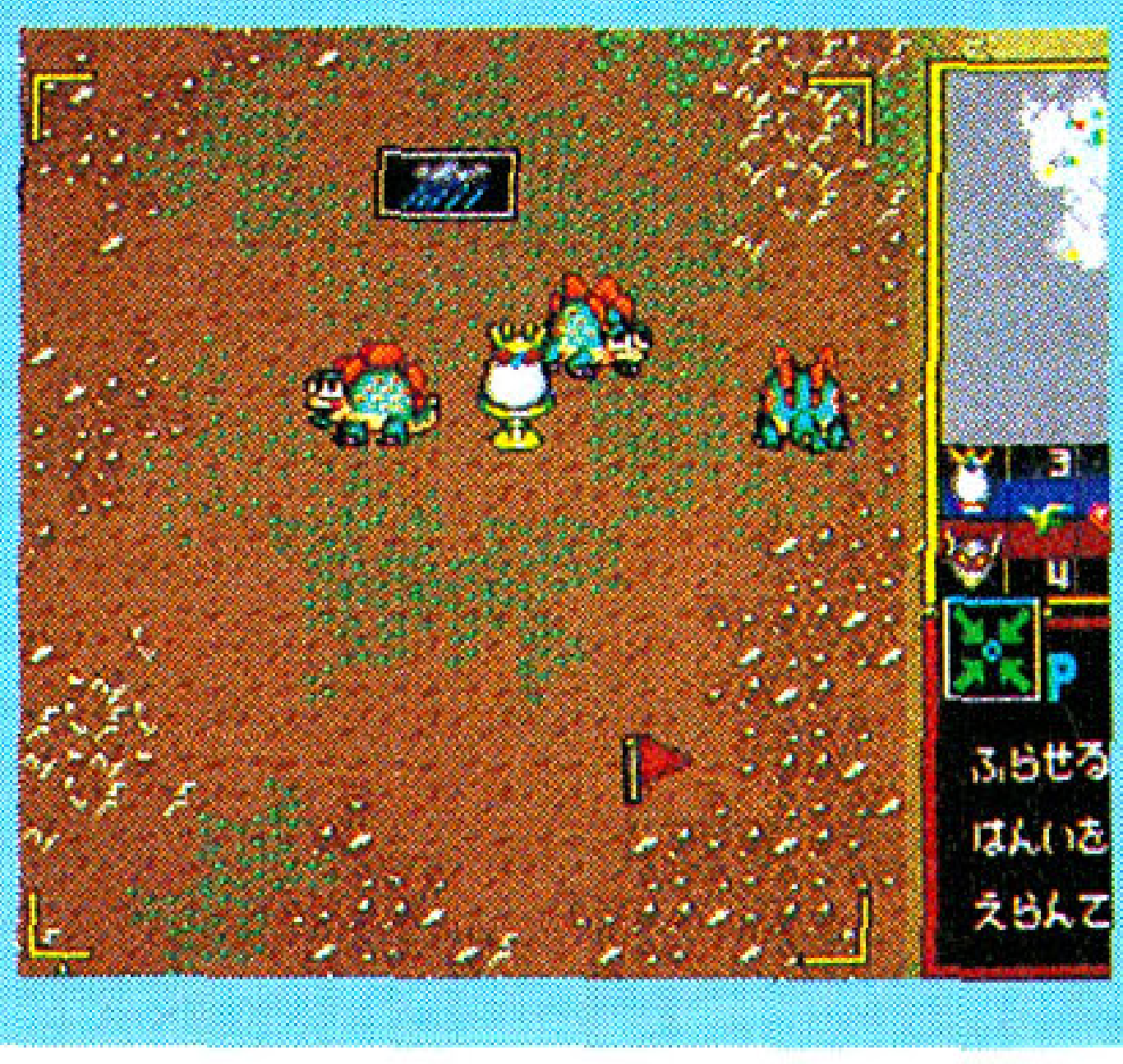
まずはＴｈｅ　Ｅｇｇ周辺の土地を整備し、草食獣の牧場を作る。この時、指令コマンドを〝はんしょく〟にしておけば、恐竜が散らばることなく、食事に専念させることができる（＝恐竜が卵を生みやすくなる)。Ｔｈｅ　Ｅｇｇの近くに敵の迎撃型肉食獣が配置されている場合は、指令コマンドの〝しゅうごう〟や進行方向の指示で、敵から遠ざけるようにしておくこと。恐竜側の戦力が整ったら、敵本陣に向けて一気に進軍させるわけだが、その際もただ方向を指示するだけではダメ。進軍ルートの地ならし、地形の袋小路にはまっている恐竜の救出(〝ゆうどう〟コマンドなど)、そして自然コマンドによる敵宇宙人への攻撃などを状況に応じて実行しなければ、目的地にたどり着く前に全滅してしまうだろう。このへんの操作はパワーとの相談になるが、要はパワー供給源をいかに短時間で効率よく確保するかにかかっているのだ。

以上に述べたのは通常のマップに関してのプレイ方法。ゲーム開始からしばらくすると地形が変化する（海面上昇、積雪など）マップや、地形的に卵が創造できないなどの特殊なマップでは、解法が限られたアクションパズルを解く感覚でプレイする必要がある。とは言っても使えるコマンドは同じなので、何度もチャレンジすれば、打開策は見つかるはずだ。



よどみない操作と、各行動によって消費するパワーの数値を覚えることが、攻略の第一条件。

卵創造

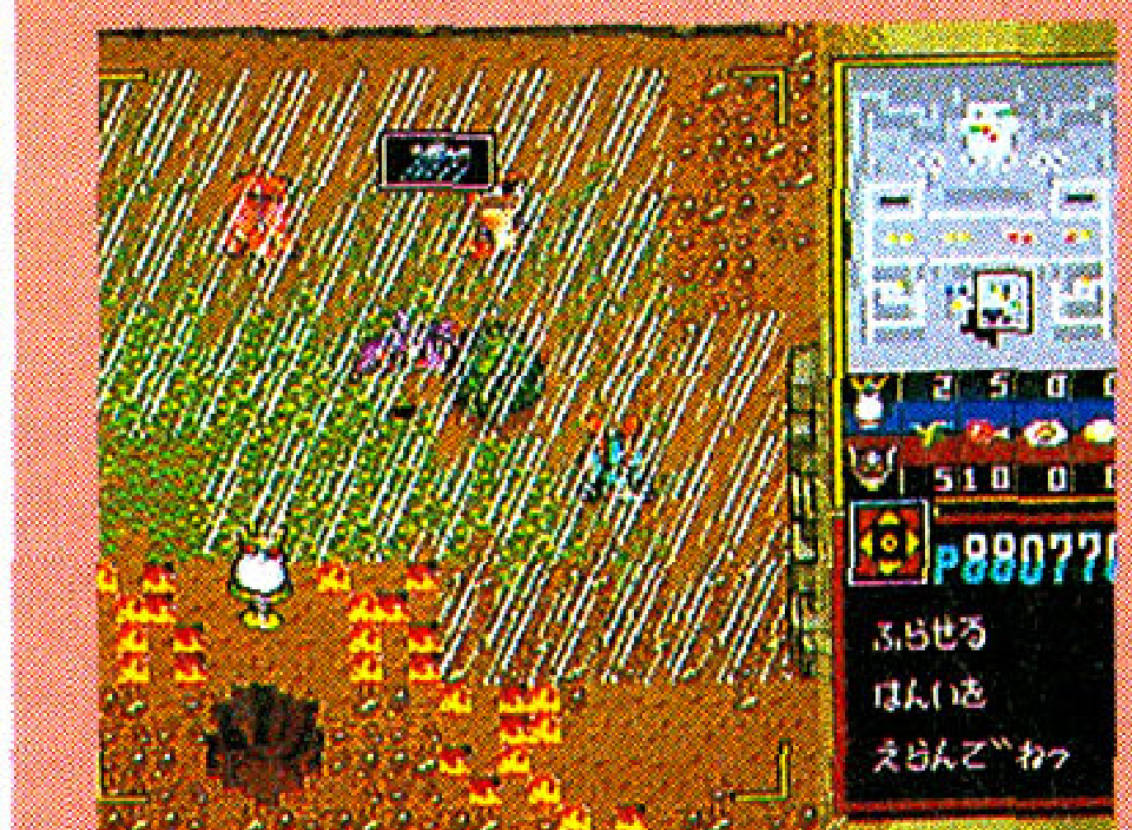


最初に創造する10個の卵で、ゲームの行方が決まる!?

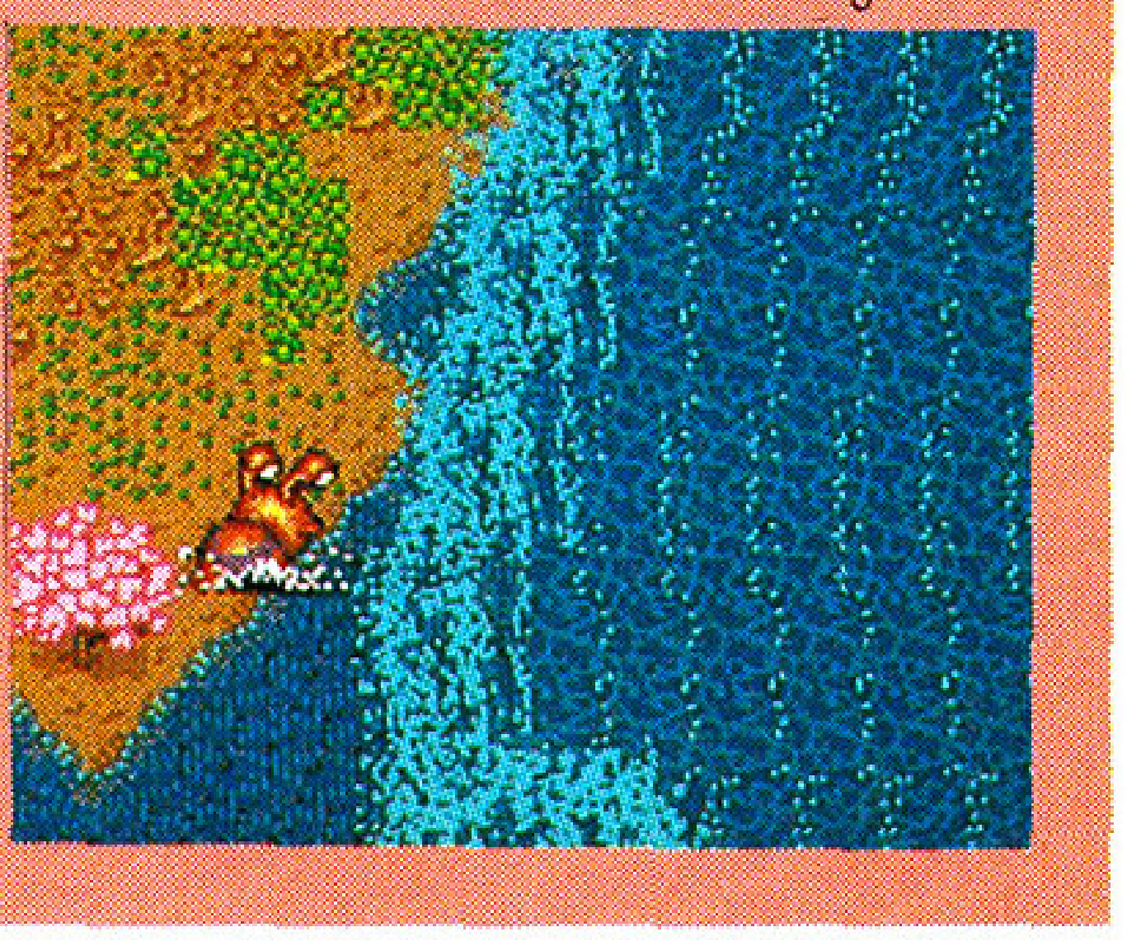
ゲーム序盤は、パワーの供給率に優れている草食恐竜から創造するのがセオリー。供給率はステゴ（創造に必要なパワー309）がトリケラ（必要パワー412）よりも上回っているが、敵がすぐ攻めてくるような面では、恐竜の中で最高の防御力を誇るトリケラも何頭か用意したほうが無難。面によって多少異なるが、１回のパワー上昇値が150以上になったら、供給体勢が整ったと見てよい。恐竜を餓死させない程度に雨を降らせ（消費パワー52)、じわじわとパワーとためていく。1000近くになったら、肉食恐竜の創造段階に入る。勝負をかけるならば攻撃専門のティラノ（必要パワー1236)、持久戦や緊急に守りを固める必要がある場合は防衛迎撃型のアロ（必要パワー773)、水面上空に防衛戦を張るには海巡回飛行型のプテラ（必要パワー927）といった具合に、面の構造とパワー上昇率を踏まえた上で、必要な恐竜を必要な順に創造していこう。卵食獣のピーちゃん（必要パワー1030）は、速攻で処理しなければならない敵の卵がない限り、急いで創造する必要はない。ちなみに、瞬時に卵をかえしたいときや、敵の卵食キャラに狙われているときは〝雷〟の自然コマンド（消費パワー721)を使うべし。

自然コマンド

自然現象の種類は限られているが、ひとつひとつの応用範囲は広い。実行する場所によって、敵を攻撃したり、味方を援護したり、地形環境を変化させることができるのだ。また同じ場所に連続して実行すれば、より強力な効果を得られる。たまったパワーはつい肉食恐竜の卵創造に使いがちだが、正面対決ではどうにもならない局面があることを忘れずに。



火災は降雨で消火できるし、ジャマな樹木は雷の直撃で消せる。使い勝手がじつにイイ。



〝大雨〟は洪水、〝暴風〟は津波や砂嵐、〝地震〟は雪崩や溶岩流といった二次災害を誘発。

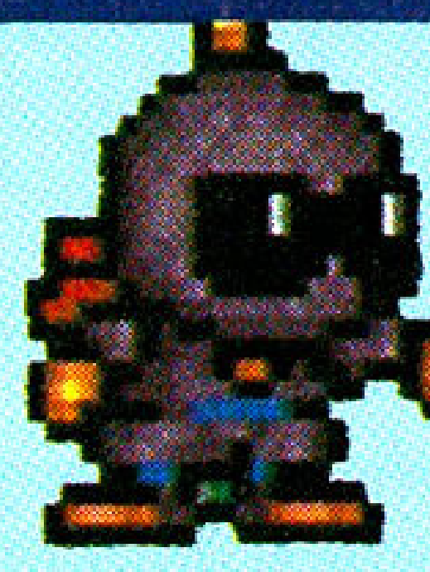
ストーリーモードをより楽しむための

宇宙人相関図

ストーリーモードは、ジュラ星の恐竜たちの生き残りをかけた戦いの物語であるとともに、侵略部隊内の人間（宇宙人？）模様を描いたドラマでもあるのだ。面が進むごとに変化する彼らの関係にも注目！

→忠誠 →不信 ↔信頼

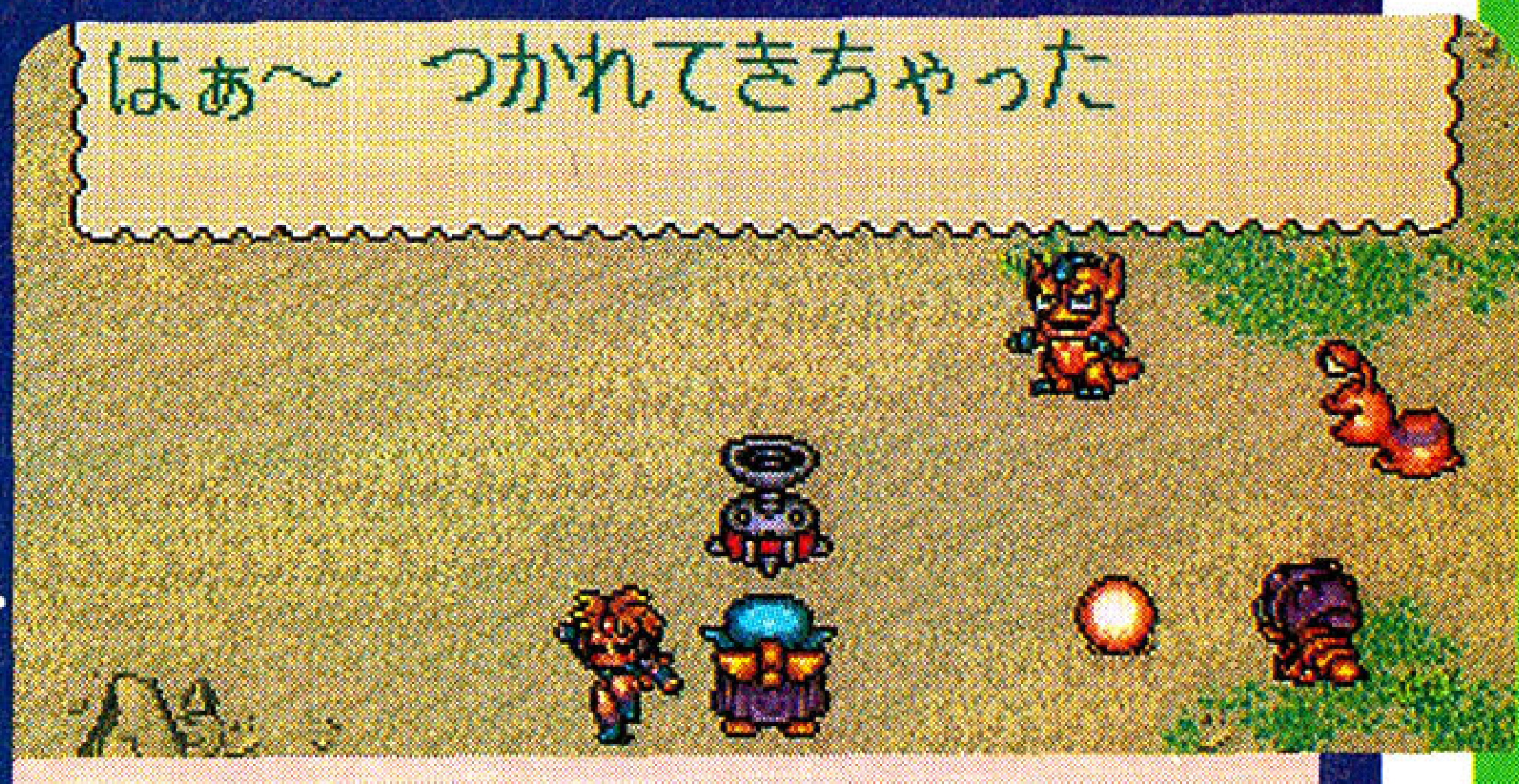
→利用 →好意 ↔主従



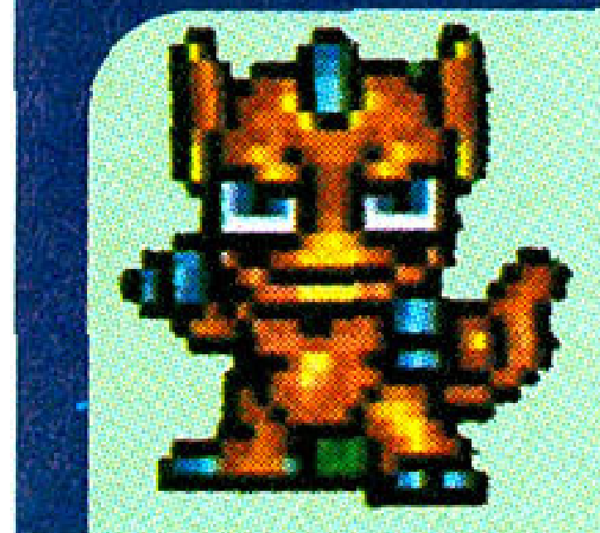
にんぽーくん

（迎撃型肉食獣）

５面で登場。ジュラ星に取り残されたハカセの身を案じ、宇宙船でやってきたはいいものの、着地に失敗し、死亡。その後遺伝子登録され、宇宙人部隊の一員となる。まじめで礼儀正しく、ハカセが与えた任務を忠実にこなす。ハカセの操り人形という自分の存在に気づいていながらも、まじめな性格がゆえにどうすることもできない。戦闘では、意表をつく技を使って、恐竜を不意打ちする。また、16面では、にんぽーくんの壁面部隊との対決もある。影の軍団？



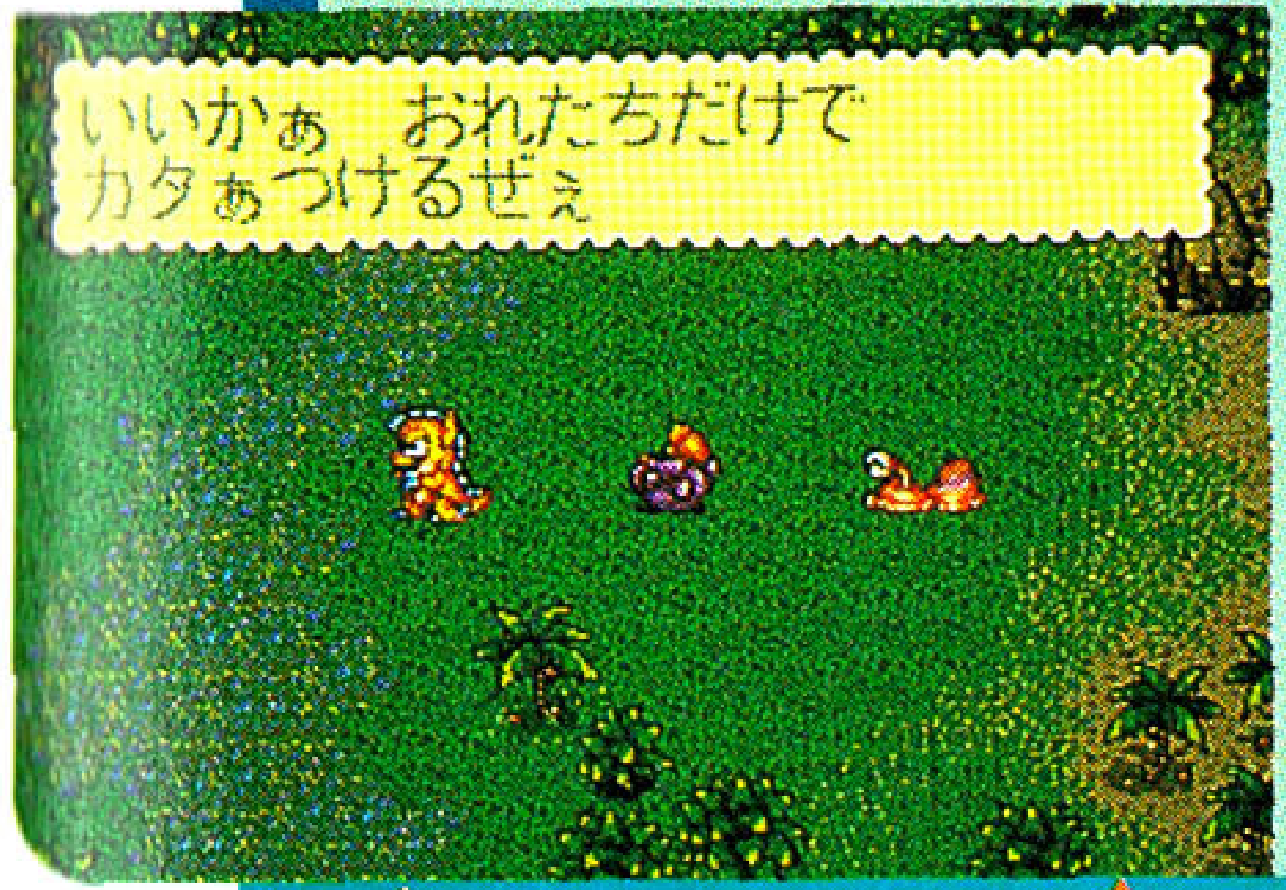
はぁ〜 つかれてきちゃった



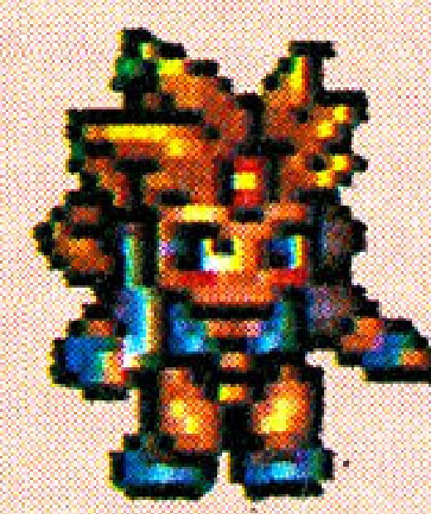
ガウガウ

（攻撃型肉食獣）

１面で登場。戦うことが生き甲斐の狂暴なヤツ。前作の戦いの生き残りで、〝打倒・恐竜（特にティラノ）〟のため、ハカセにとりあえず協力する。最初のうちは、ときどき勝手な行動をとりながらもハカセの作戦に従っていたが、次第に彼の基本方針についていけなくなる。態度や言葉遣いは乱暴だし、知能も決して高いわけではないが、ナメジローやコロむんきに対する面倒見の良さは、見ていてじつにほほえましい。種族としての高潔なプライドもあり、敵ながらあっぱれなやつだ。



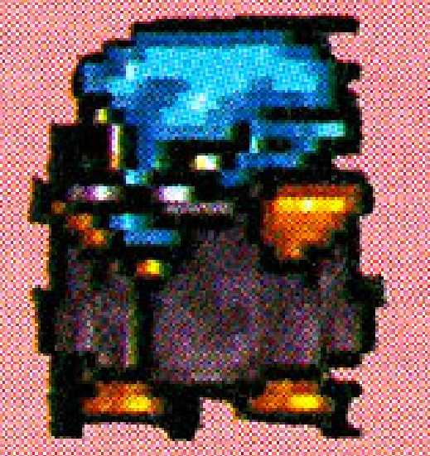
いいかぁ おれたちだけで
カタぁつけるぜぇ



ティアラ

（疾走型卵食獣）

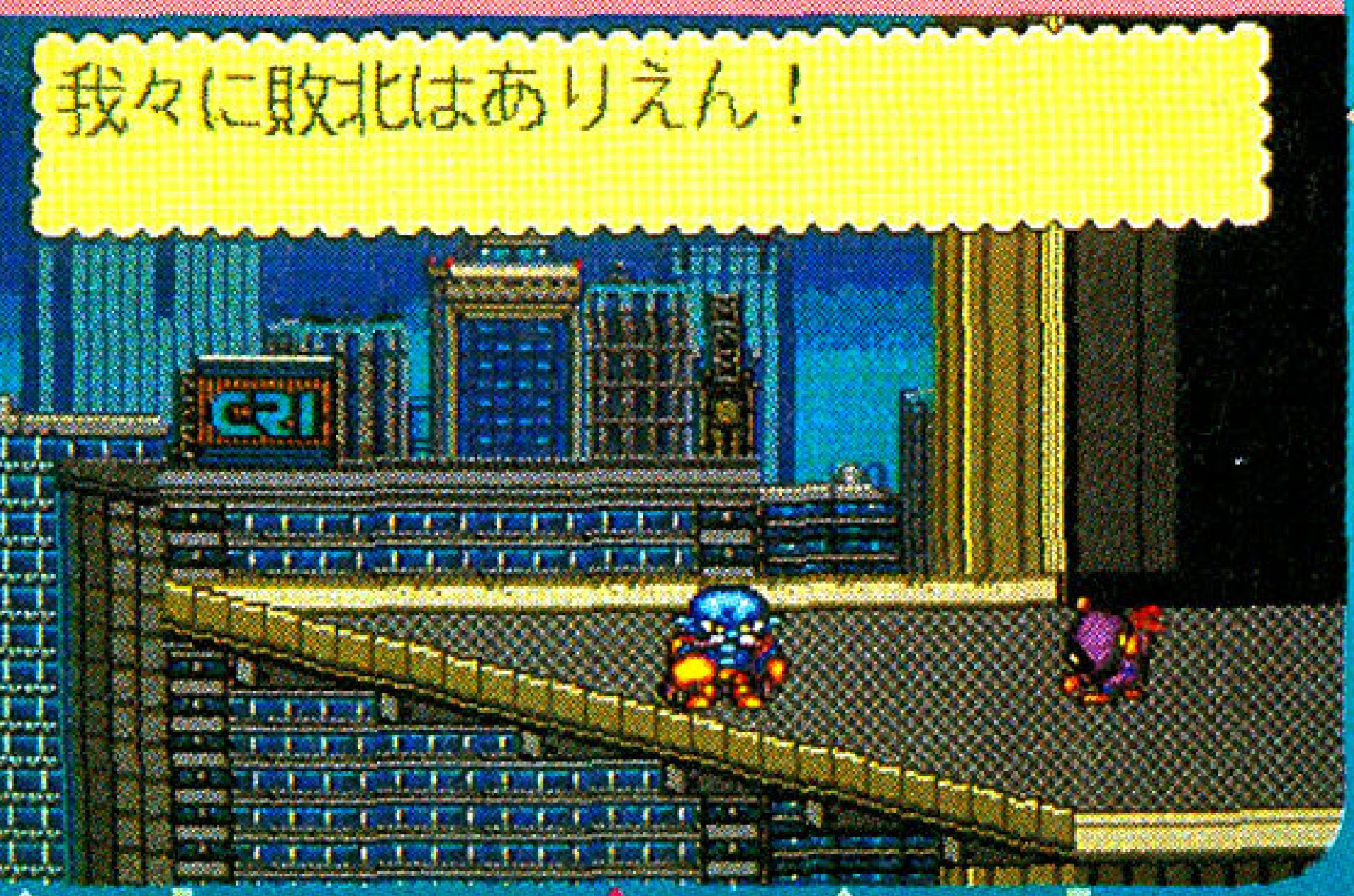
１面で登場。ハカセの助手として悪の女幹部ぶりを発揮（？）する。小悪魔的な魅力にあふれ、宇宙人部隊のアイドルでもあるが、頭脳も明析。迷子になったときのステゴとの出会いが、「恐竜は野蛮で残酷な生き物」というハカセの教えに疑問符を投げかけ、以来、葛藤の日々を送る。



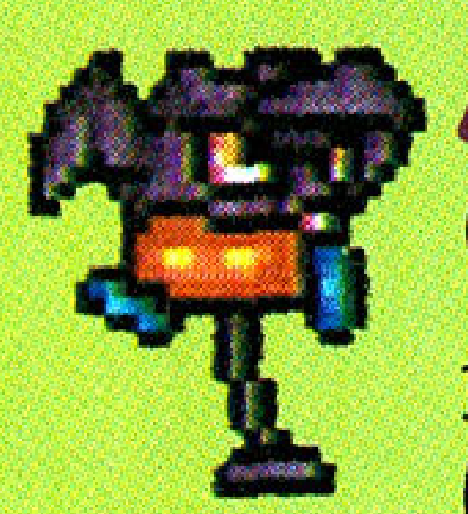
ハカセ （？？？）

前作の戦いに負けた後、撤退する宇宙人部隊においてけぼりを食らったため、生き残った仲間とともにふたたびジュラ星征服をめざす。宇宙船の残骸などで、登録した遺伝子の生物の卵を生産する卵造成器、自然操作装置などを発明し、対恐竜用の軍備を除々に強化していく。もともといい性格ではなかったが、ペロリンチッチが登場したあたりから非情さが増す。この物語の本当の被害者は、彼なのかもしれない……（なんちて）。

合成生物を造るなど、頭脳は優秀だが……。そういえばこの人、よく屁こくんだよね。



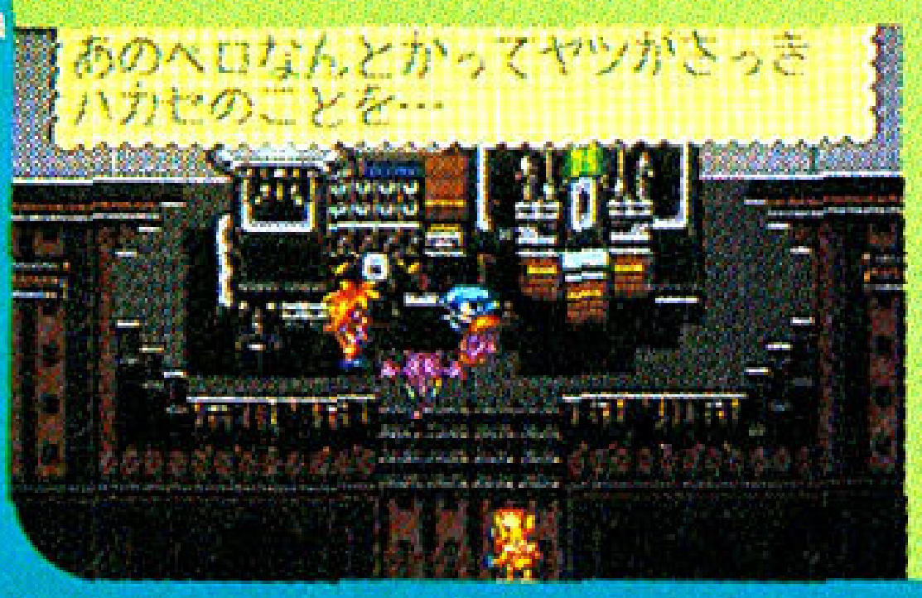
我々に敗北はありえん！



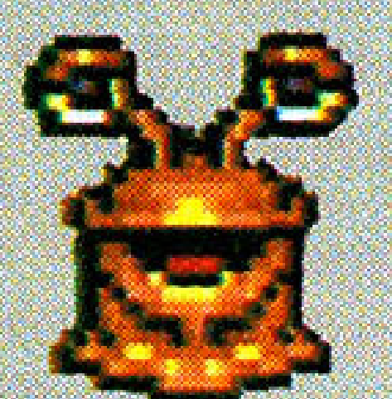
バッタもん

（飛行型肉食獣）

10面で登場。ハカセをひやかしにきたはずが、宇宙船を解体され、宇宙人部隊に参加することになる。自尊心だけは高く、四六時中「隊長」の座を狙っている。他の宇宙人の失敗をハカセにつげ口するなど、結構どうしようもないヤツ。



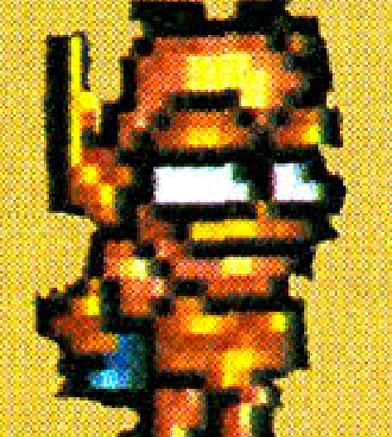
あのペロなんとかってヤツがさっき
ハカセのことを…



ナメじろー

（繁殖型草食獣）

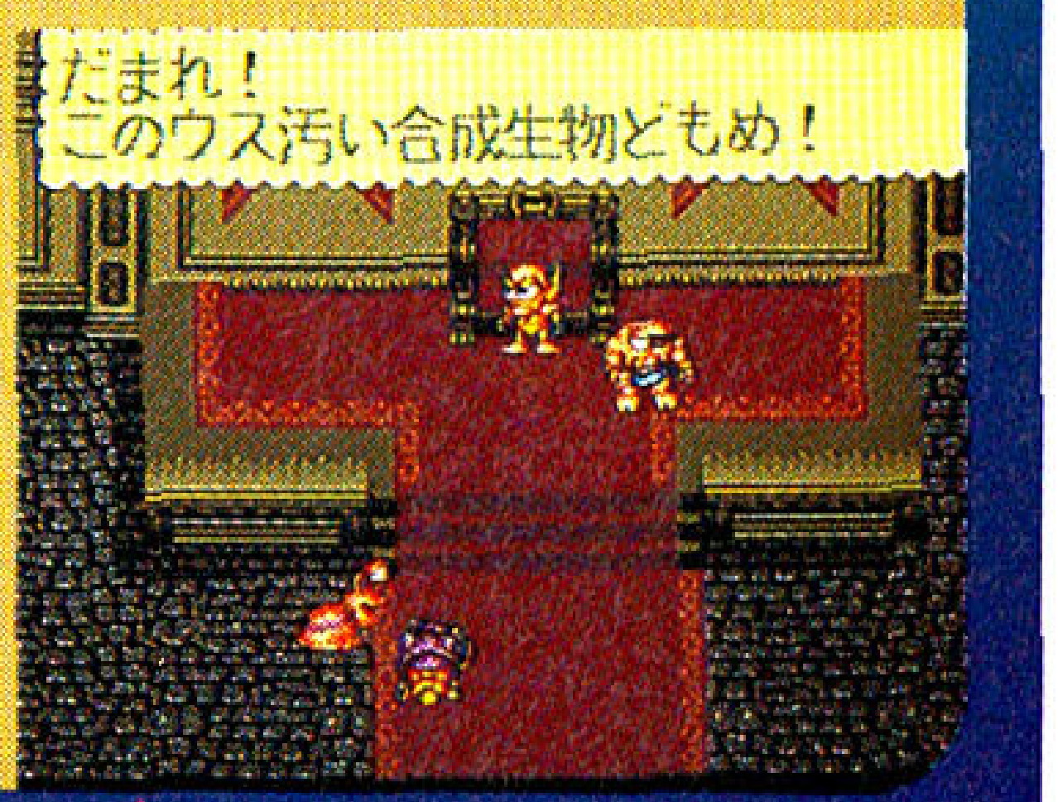
１面で登場。始めのうちはおいしそうに草を食べるばかりだったが、ガウガウたちと行動を共にすることによって、次第に感情をあらわに出すようになる。



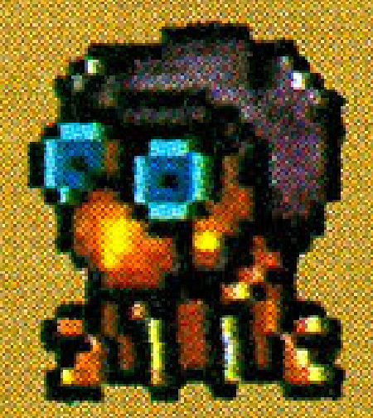
ペロリンチッチ

（疾走型卵食獣）

17面で登場。前作の戦いに参加した宇宙人の末裔で、遺跡の中にじっと隠れていた。宇宙人部隊に入ってからというものハカセにうまく取り入り、自分の野望を達成させるために彼を利用しまくる。コイツの言動は腹が立つこと請け合いだ。キーッ!!（怒）



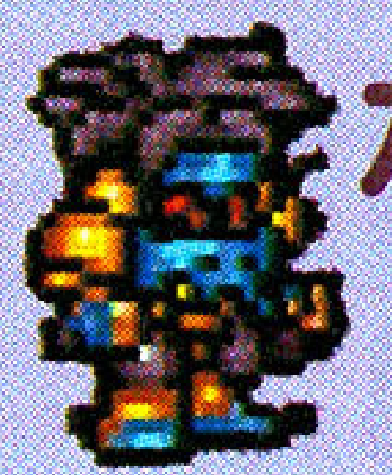
だまれ！
このウス汚い合成生物どもめ！



コロむんき

（防衛型草食獣）

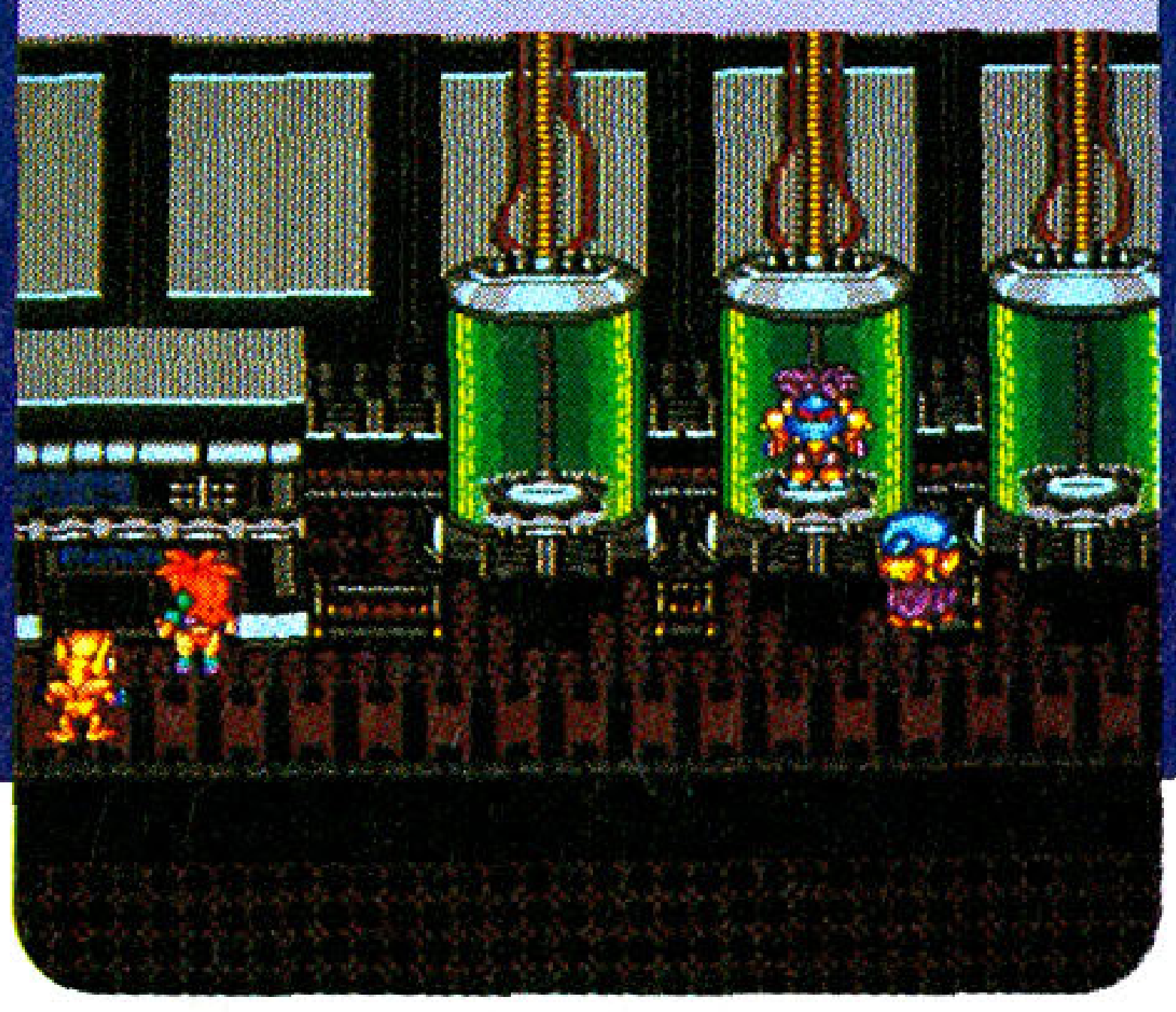
２面で登場。ナメじろー同様、ハカセが生み出した合成生物。「むんき」しかしゃべれないノー天気なヤツ。ナメとは同じ草食獣どうし気が合うらしく、並んでガウガウについて行く姿はラブリー。

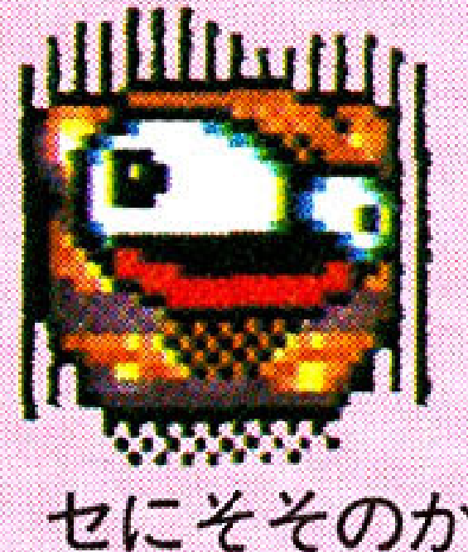


ボスナイト

（攻撃型肉食獣）

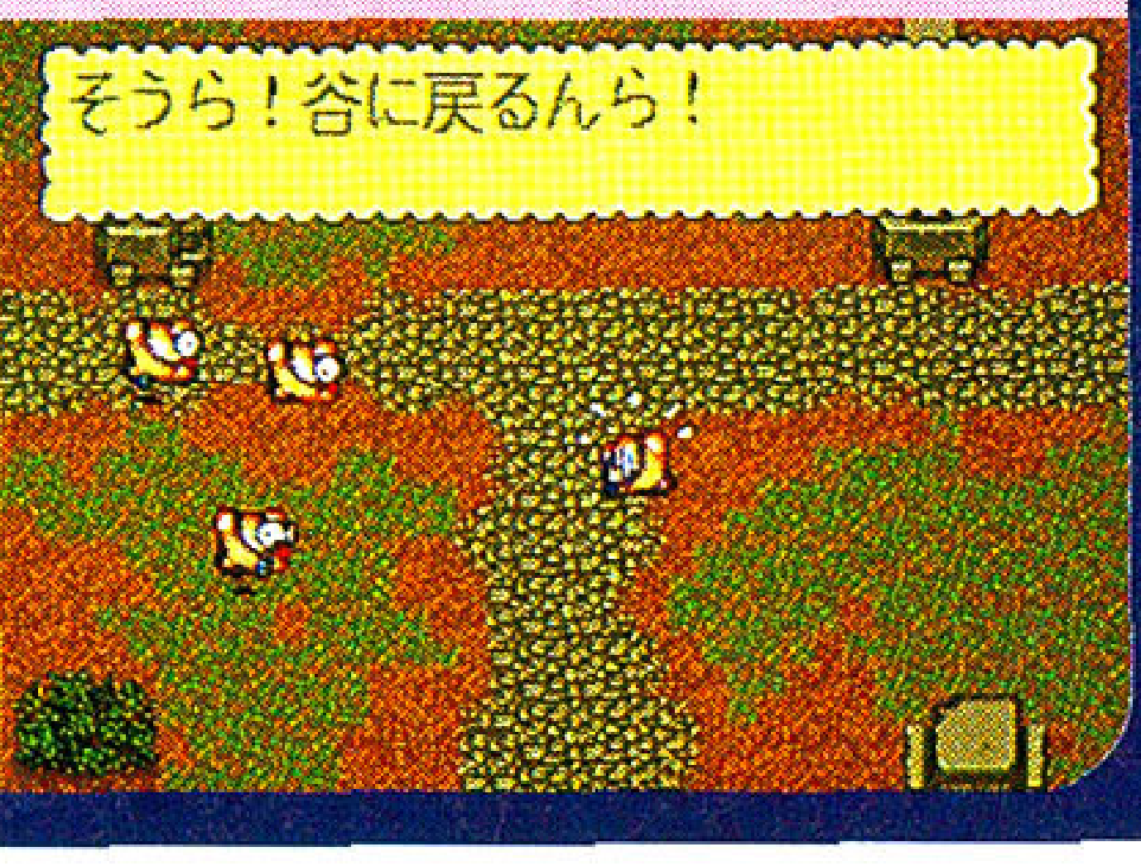
33面で地中に眠っていた宇宙船の残骸から発見される。前作の終盤で恐竜たちを苦しめた戦闘種族。感情はいっさいなく、ハカセの命令されるがままに行動する。自分の思うように動いてくれないティアラに神経をすり減らしたハカセにとっては、格好の部下だ。



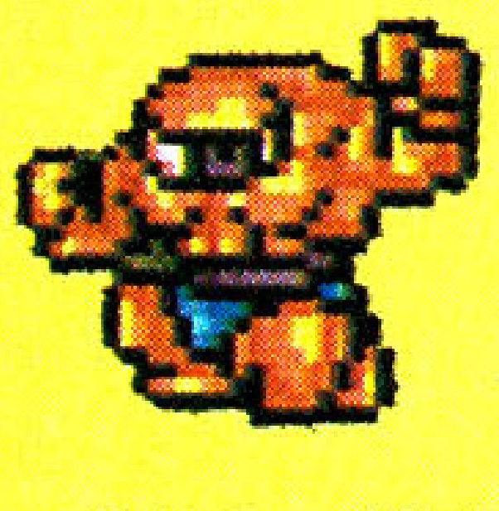


ポンポン （迎撃型肉食獣）

８面で登場。じっとしていると卵のように見るため、油断して近づいてくる生物をエサにしている。ポンポン一族は谷でひっそりと平和に暮らしていたが、偶然遭遇したハカセにそそのかされ、一部が戦線にかり出される。その後彼らは、一族の平和のため、宇宙人部隊と恐竜達との間を揺れ動く。しかし彼らを一方的に「自分勝手な連中」と非難することはできない。純朴な性格がゆえに戦乱の渦に飲み込まれた、薄幸の宇宙人なのだから……。



そうら！谷に戻るんら！



サムどん

（攻撃型肉食獣）

22面で登場。ペロリンチッチの忠実なるしもべ。怪力で乱暴のうえに、筋肉をピクピクさせるなどの気持ち悪い芸当を持っている。ガウガウの後釜として、恐竜たちを苦しめる。

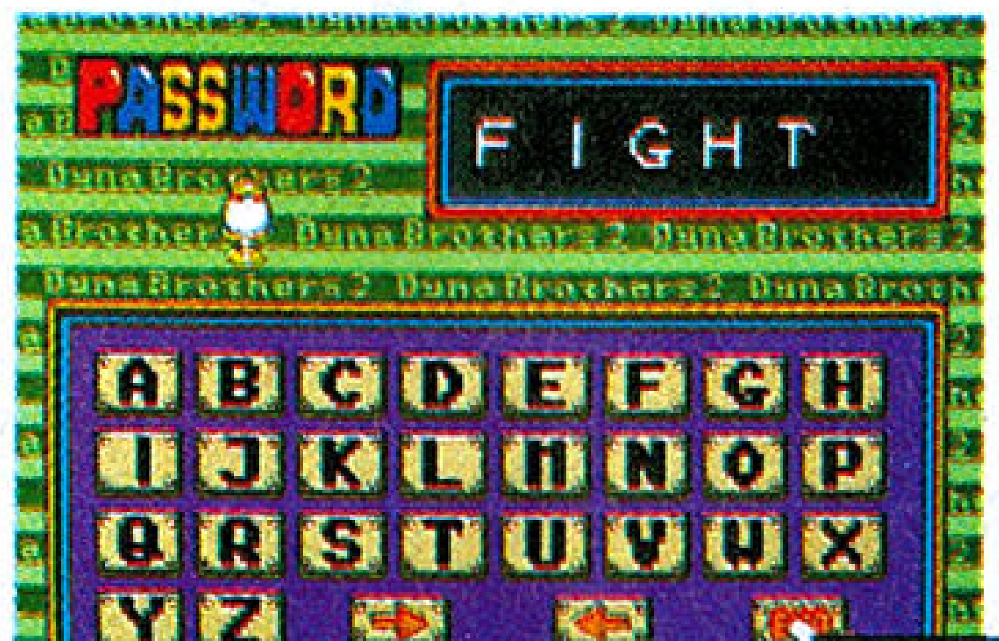
ダイナブラザーズ2

2軍

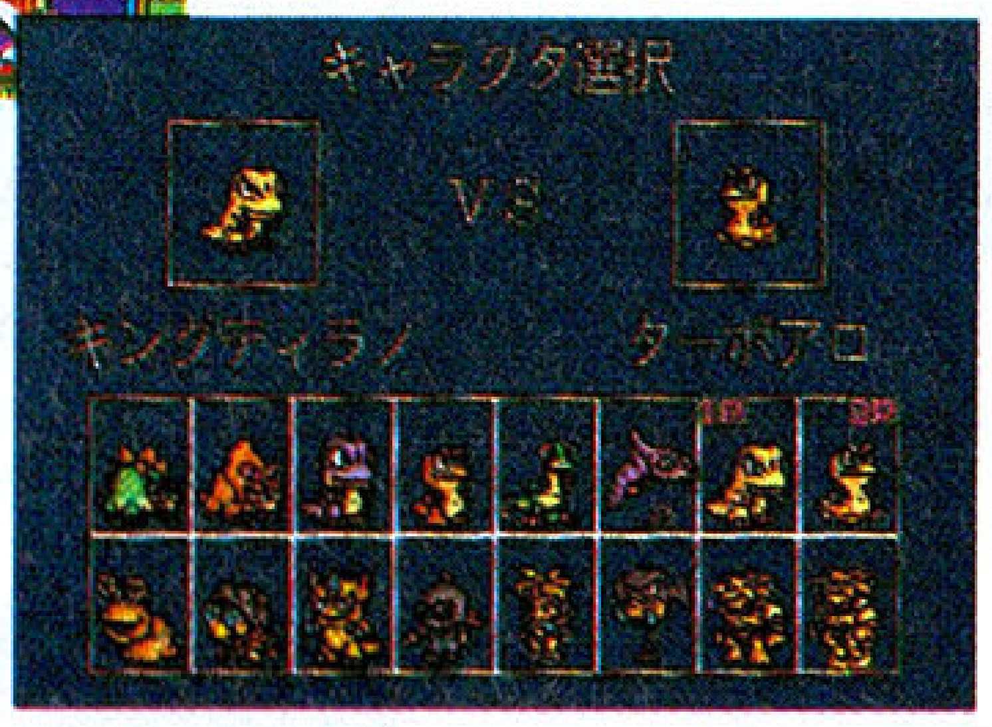
2人対戦ゲーム「ダイナ・ファイト」のパスワード

まずメニューでパスワードを選択したら、「FIGHT」か「DASH」と打ち込む。すると、２人対戦専用のダイナ・ファイトという隠しゲームで遊ぶことができる。

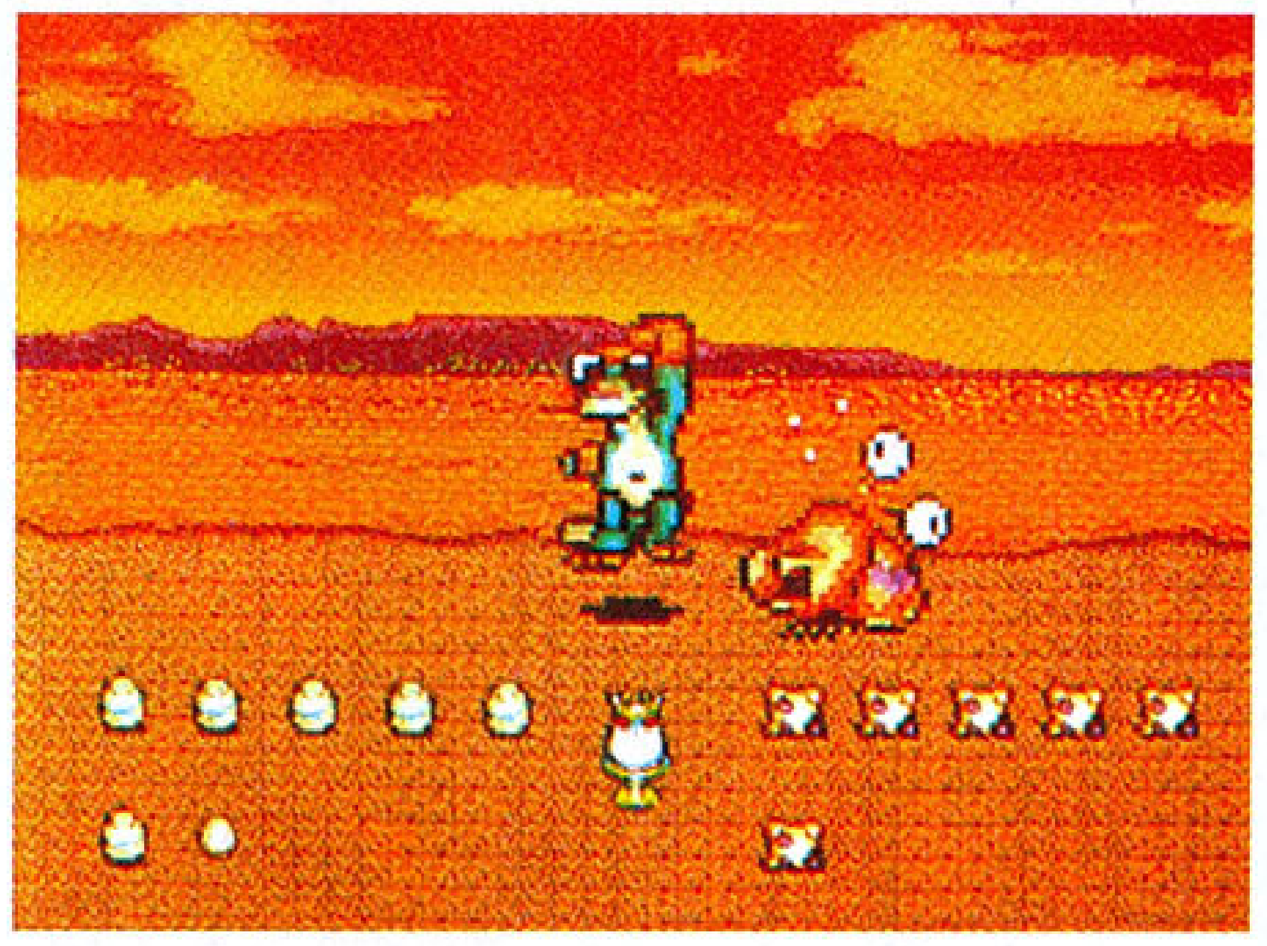
（神奈川県・佐久間孝司）


PASSWORD
FIGHT
ABCDEFGH
IJKLMNOP
QRSTUVWX
YZ

パスワード画面で「FIHGT」もしくは「DASH」と入力。すると卵がキラリと光って……。


キャラクタ選択
VS
キングティラノ
ターボアロ
1P
2P

２P対戦専用のダイナ・ファイトに突入。「DASH」だと、キャラクターが４種類増えているのが笑える



中央の卵が光った時にボタンを押すと、キャラクターがいろんな行動を起こす。見た目は格闘アクションっぽいけど、実際はジャンケンみたいな感じだ。

操作方法

操作方法	
A,Cボタン	攻撃（通常のアタック）
Bボタン	防御（草食獣・卵食獣・飛行型のみ） 強力な攻撃（上記以外の肉食獣のみ）
左、右	回避（相手の攻撃をかわす）

対戦のルール

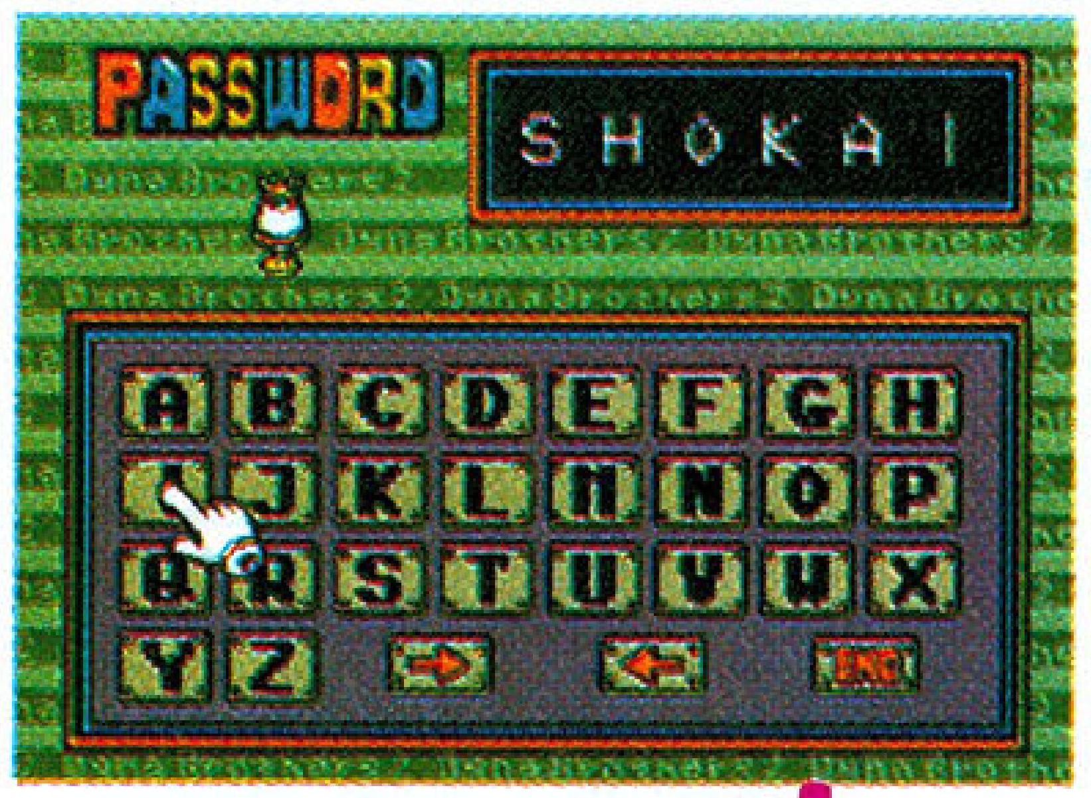
●中央のThe EGGが光った時にボタンを押すと、各キャラがそれに対応した動きをする。攻撃が当たると体力（卵の数で表示）が減っていき、なくなると負けになる。●キャラの動きは基本的に攻撃、回避、待機（何もボタンを押さない）の３種類に大別され、それぞれジャンケンのような３すくみとなっている。攻撃は待機に、待機は回避に、回避は攻撃に対して勝てる。●Bボタンの防御（一部のキャラのみ）は確実に攻撃をかわせるが、卵半分の体力を消耗する。●Bボタンの強力な攻撃（これも一部のキャラのみ）は、当たれば卵２個ぶんのダメージだが、はずした場合のスキが大きい。●２ターン以上待機してから攻撃すると必殺技が出る。当たると卵３個ぶんの大ダメージ。また、同じ条件で連続技が出ることもある。●何度か連続して攻撃をくらうと気絶する。

補欠

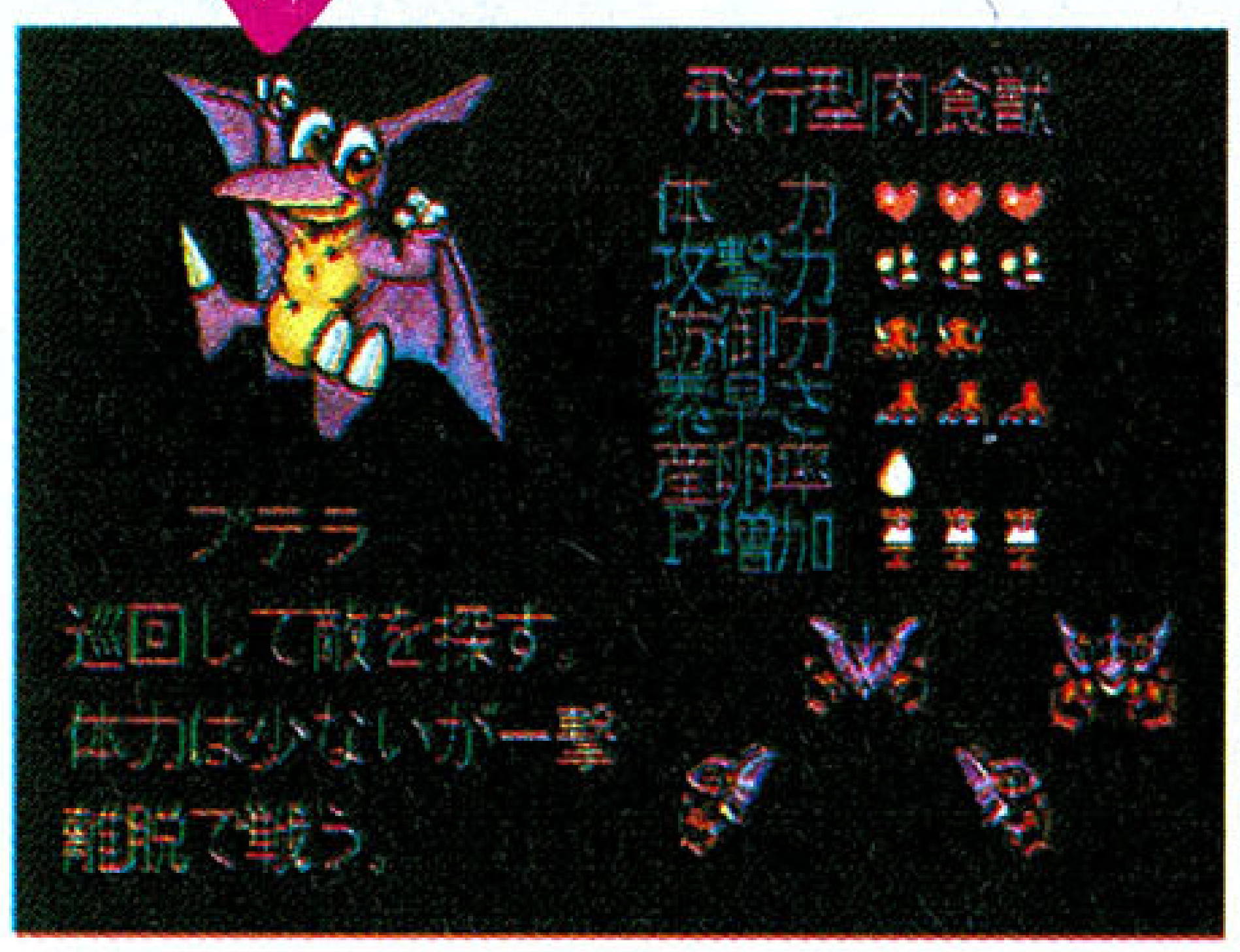
キャラ紹介を見る

パスワード入力画面で「SHOKAI」と打ち込むと、オープニングの後に流れるキャラクター紹介（プレイヤー側の恐竜）をすぐに見ることができる。

（東京都・ジャムを持参）


PASSWORD
SHOKAI
ABCDEFGH
IJKLMNOP
QRSTUVWX
YZ
END

今度は「SHOKAI」と入力。すると文字どおりに……。


飛行型肉食獣
体力
攻撃力
防御力
素早さ
産卵率
P増加
プテラ

巡回して敵を探す。
体力は少ないが一撃
離脱で戦う。

プレイヤー側のキャラクター紹介が始まる。これは電源を入れた後のデモでも見られるけど、「今すぐ見たいっ」という人は使おう（そんな人いるのか？）。

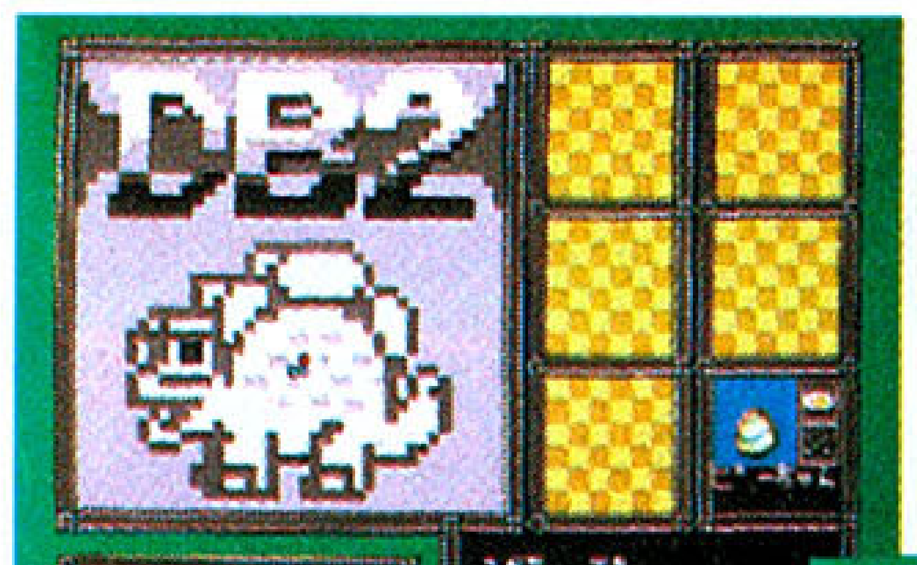
2軍

隠しステージのパスワード

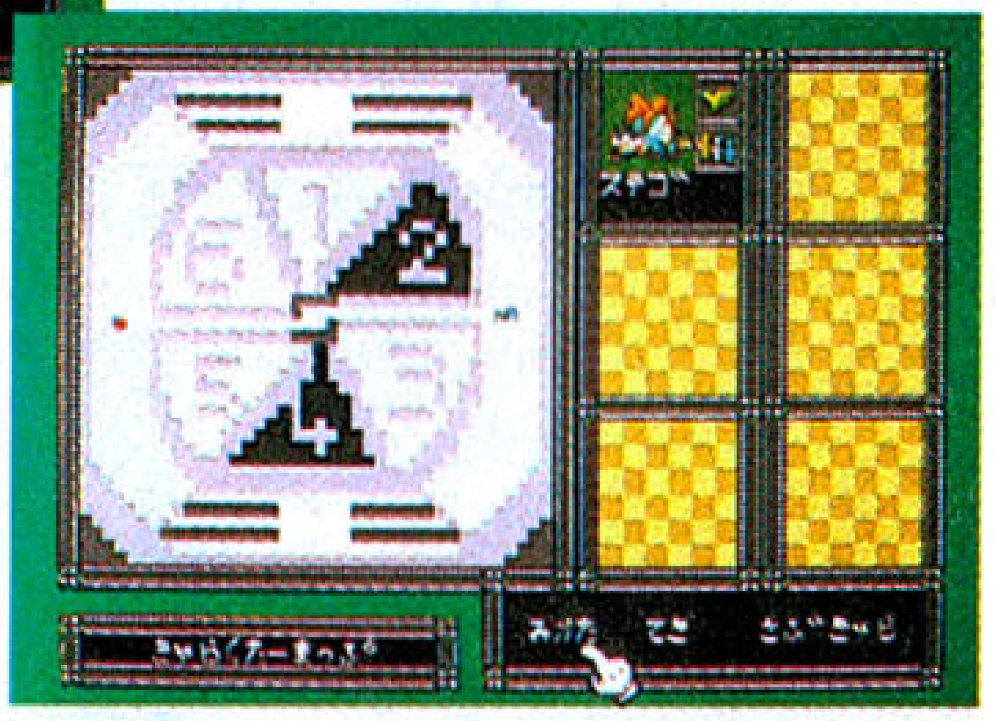
パスワード入力画面で以下の表のように打ち込むと、いろいろな隠しステージをプレイすることができるぞ。

（東京都・守屋洋・18歳）

BEEP	四角い形のマップ。なぜか本誌の名前の４文字がゲーム進行に応じて浮き出る。
CSK	CRIの３文字がクッキリと浮かび上がるマップ。
DBTWO	地形マップにステゴの姿が描かれている。
DARUMA	上下逆さまに見てもダルマの顔が！
HOSHI	三日月と星が見える。プテラを生まないと……。
NOMISO	むき出しの脳味噌。ちょっと気持ち悪い。



「DBTWO」でこのマップに。ダイナブラザーズ２のCMか？



「ROULET」でルーレット画面に。やってみると普通っぽい。

NABEO	横から見たお鍋。上のほうは鍋つかみなのかな？
CHORO	時間がたつとチョロ吉がゾロゾロゾロゾロ……。
ROULET	見た目は面白いけど、地形は危険きわまりない。
RIERIE	トリケラとコロむんきが一列に並んで大混戦！

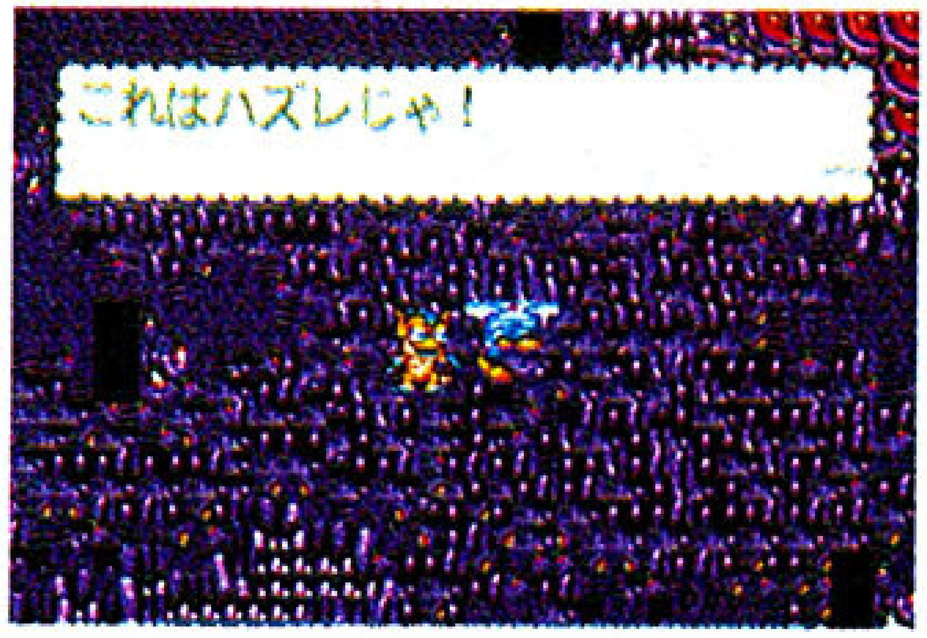
ダイナブラザーズ2

2軍

隠しステージのパスワード

パスワードの画面で以下のように入力すると、隠しステージやアニメーションモードなどが楽しめるぞ。

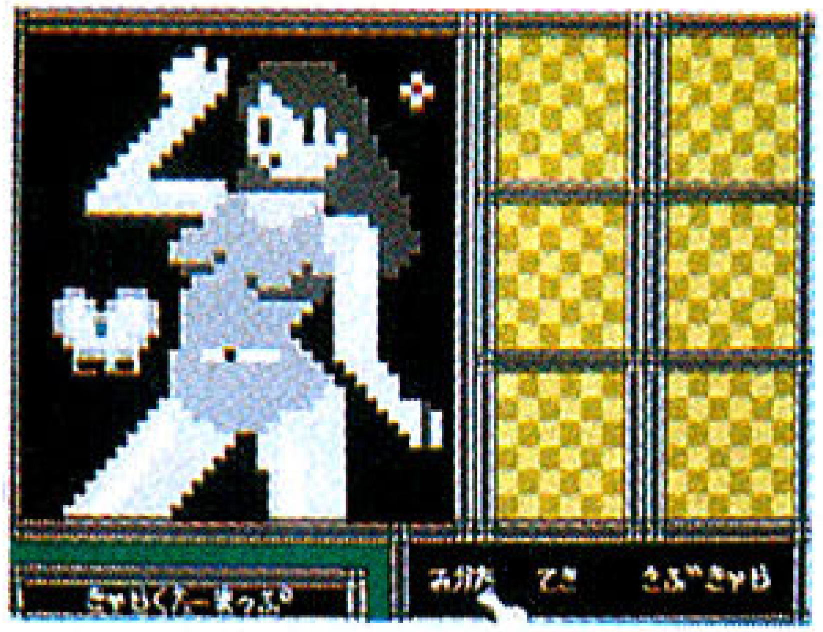
（滋賀県・ちゃじん・15歳）



これはハズレじゃ！

「HAZURE」だからハズレ。この後のガウガウの一言には思わず納得。

見た目からは想像もできないほど厳しいステージ。クリアできたらえらい。



JIJII	宇宙人側は博士のクローンを大量に生み出す。早めに決着をつけないと……。
HIMITU	たくさんのティアラが木に囲まれているステージ。処理が重くなりやすい。
LOVEME	穴だらけの小さな孤島からスタート。しばらくたつとマップが……。
KISSME	上のと同じく、１匹の恐竜すら育てるのが困難な地形。このマップも……。

HAZURE	どんなステージが始まるのかとワクワクしてると肩すかしをくらう。一発ネタ？
BURABO	入力した後に対決モードに入ると、２Ｐ側のキャラがダイナブラボーズになる。
HAGE	入力した後に対決モードに入ると、２Ｐ側のキャラがハカセになる。
ANIME	前作にもあったアニメモード。タイトルに「普通の」と付いているのが気になる。

ダイナブラザーズ2

質問1　「ダイナブラザーズ２」の説明書に書かれている「笑いと涙のステージ間デモを通して見れる技」とはなんでしょう？

このゲームを全ステージクリアした僕ですが、もしそういう裏技があるのなら、ぜひ最初からもう１度見てみたいです。

（福井県・竹内友輝）

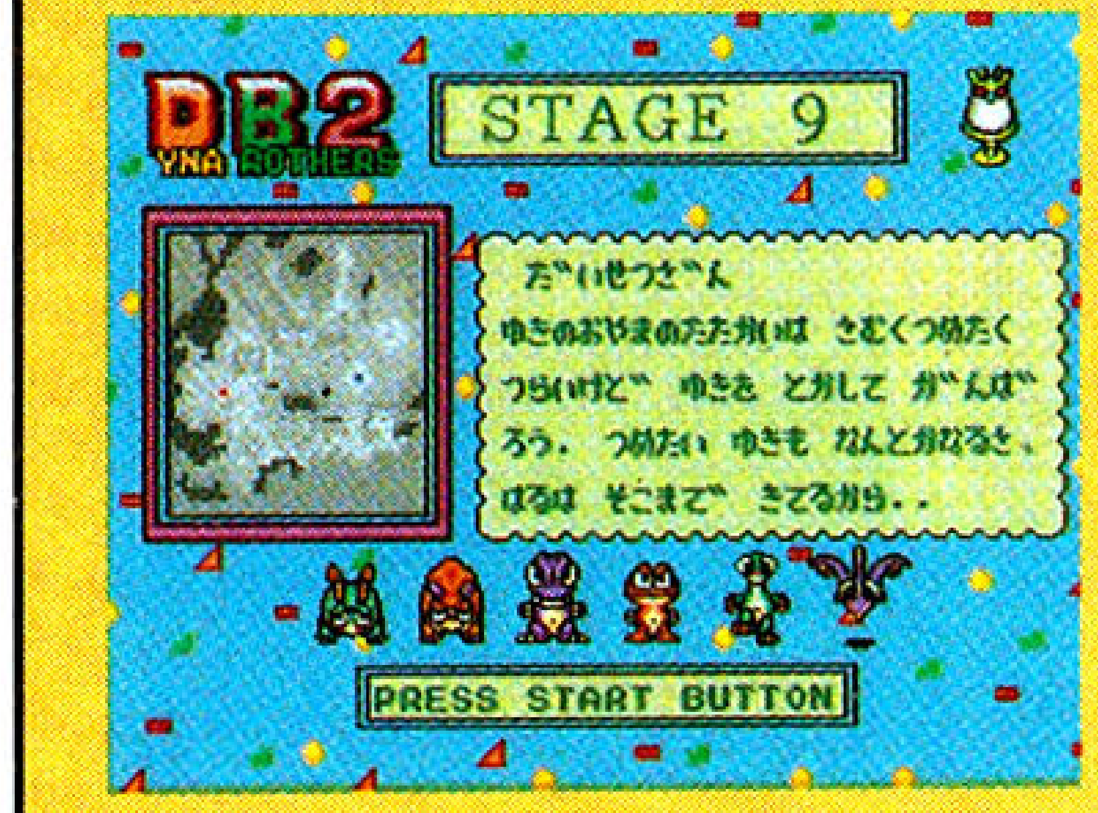
回答1　ふむふむ、それは説明書の46ページに書かれているデザイナーズ・ノートのメッセージのことだね。

この件に関して開発元のCRIに尋ねてみたところ、なんと気前よくその裏技を教えていただけたので、ここで公開しよう。やり方は、まずストーリーモードの最終ステージをクリアして、エンディングが終わったらパスワード入力画面に入る。そして、右の表のパスワードを入力すると、ステージ間のデモを次々と見られるという寸法だ。

また、今回はいい機会なので「ダイナブラザーズ２」の初心者がつまづきやすい、ストーリーモードの９ステージ攻略＆アドバイスも併せて掲載するぞ。最近このゲームを始めたユーザーは参考にしてくれ。

ストーリーモード・ステージ9（大雪山）攻略

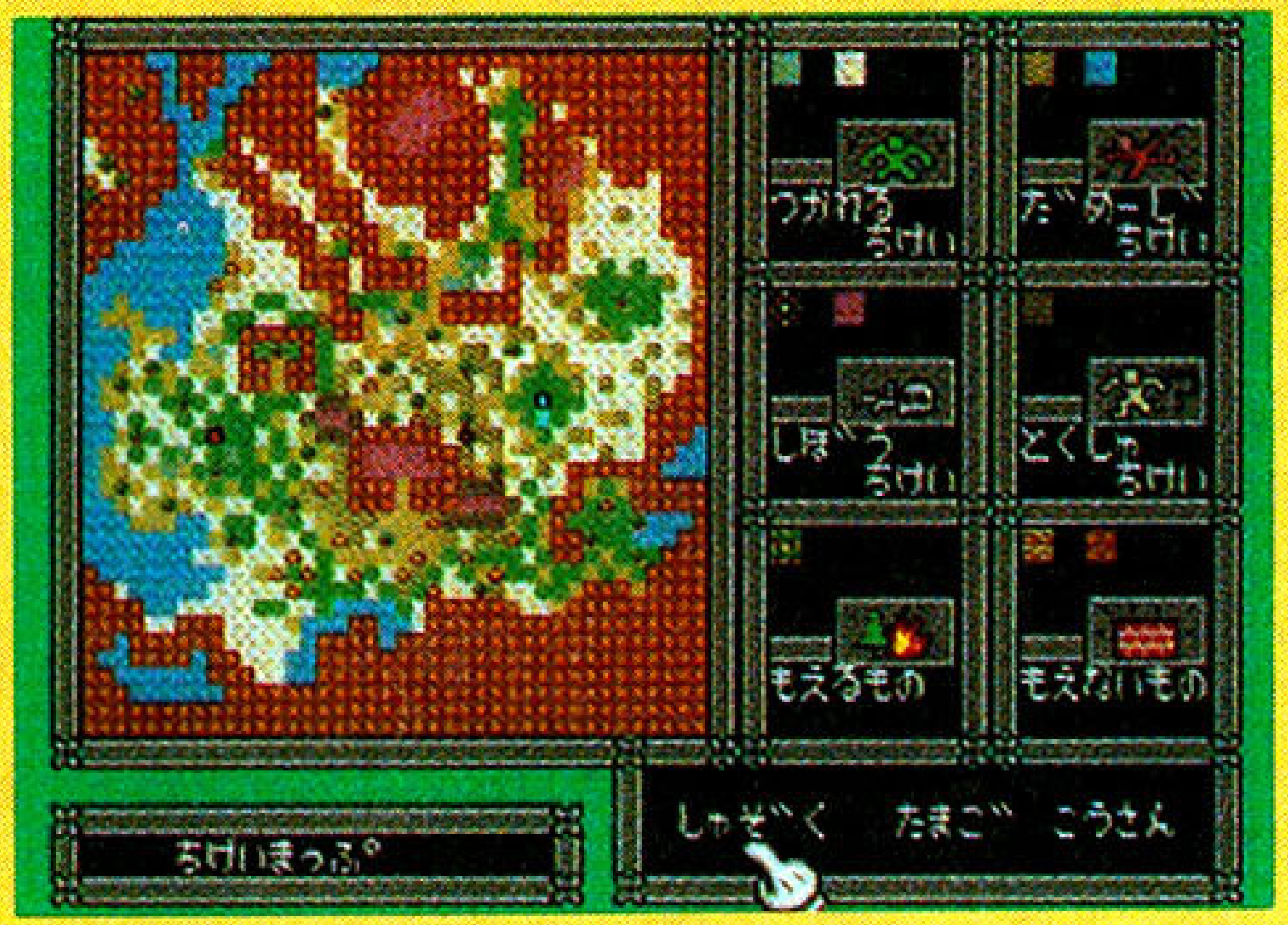
このステージのマップは、初期状態では雪が多くて草原を広げにくいため、序盤で「日照り」を１回使ったほうがいいだろう。その際、できるだけ画面内に雪の地形をおさめ、左上のほうの草原につなげよう。さて、この先はCRI推奨の攻略法を解説していこう。まず、雪を溶かしたら草食獣（トリケラも混ぜておくと良い）の卵を数個作って、繁殖モードでパワーを貯めながら様子を見る。そして地道に対処していると、約４分後に雪が溶け始める。同時に敵も攻めこんでくるので、こちらも肉食獣を作って対抗しよう。



だいせつざん
ゆきのおやまのたたかいは さむくつめたく
つらいけど ゆきを とかして がんば
ろう。 つめたい ゆきも なんとかなると。
はるは そこまで きてるから..

初心者がつまづくステージ9は、素直にこのヒントに従うべし。あとは運だけ。

マップの初期状態は、見てのとおり雪が多くて繁殖には不向き。４分たって雪が溶けるまでに、うまく展開できないとダメだ。



この時、草食獣はできるだけマップ右側のほうへ寄せておきたい。その他に注意することは、マップ中央付近の地割れに大切な肉食獣を落とさないことだ。余裕があったら草食獣を誘導して、早めに埋めるといいだろう。また、敵陣を連続日照りで干ばつ地帯にしたり、火口のそばで地震を起こして溶岩で敵を倒すという戦法も有効だ。

ダイナブラザーズ2 特殊パスワードリスト

ストーリーモードの最終ステージをクリアしたら、パスワード画面で以下のように入力しよう。電源を切らないかぎり好きなデモが見られるぞ。デモが表示されている時の操作は、スタートで中断、Aボタンで次の場面、Bボタンでポーズ、Cボタンでメッセージの早送りだ。

パスワード	内容
STAFF	エンディングを見られる。
SOA	デモ用の背景を見られる（スタートボタンで進行）。
SOB	ストーリーモードのデモを見られる。
SOC	練習モードのデモを見られる。
SOD	オープニングからステージ５までのデモを見られる。
SOE	ステージ６～10までのデモを見られる。
SOF	ステージ11～15までのデモを見られる。
SOG	ステージ16～20までのデモを見られる。
SOH	ステージ21～25までのデモを見られる。
SOI	ステージ26～30までのデモを見られる。
SOJ	ステージ31～35までのデモを見られる。
SOK	ステージ36～40までのデモを見られる。
SOL	ステージ41～45までのデモを見られる。
NIN◎ ※上のパスワードの◎部分にはA～Mまでのアルファベットを入力。つまりNINA、NINB、NINC……という要領だ。	NINA～NINMのパスワードでは、オリジナルモードでおなじみの、愉快痛快（？）な「にんぽ～くん劇場」をすべて見ることができる。内容は全13種類。 にんぽくん劇場 見張りは任せろでござる の巻 あとは よろしくでござるっ！

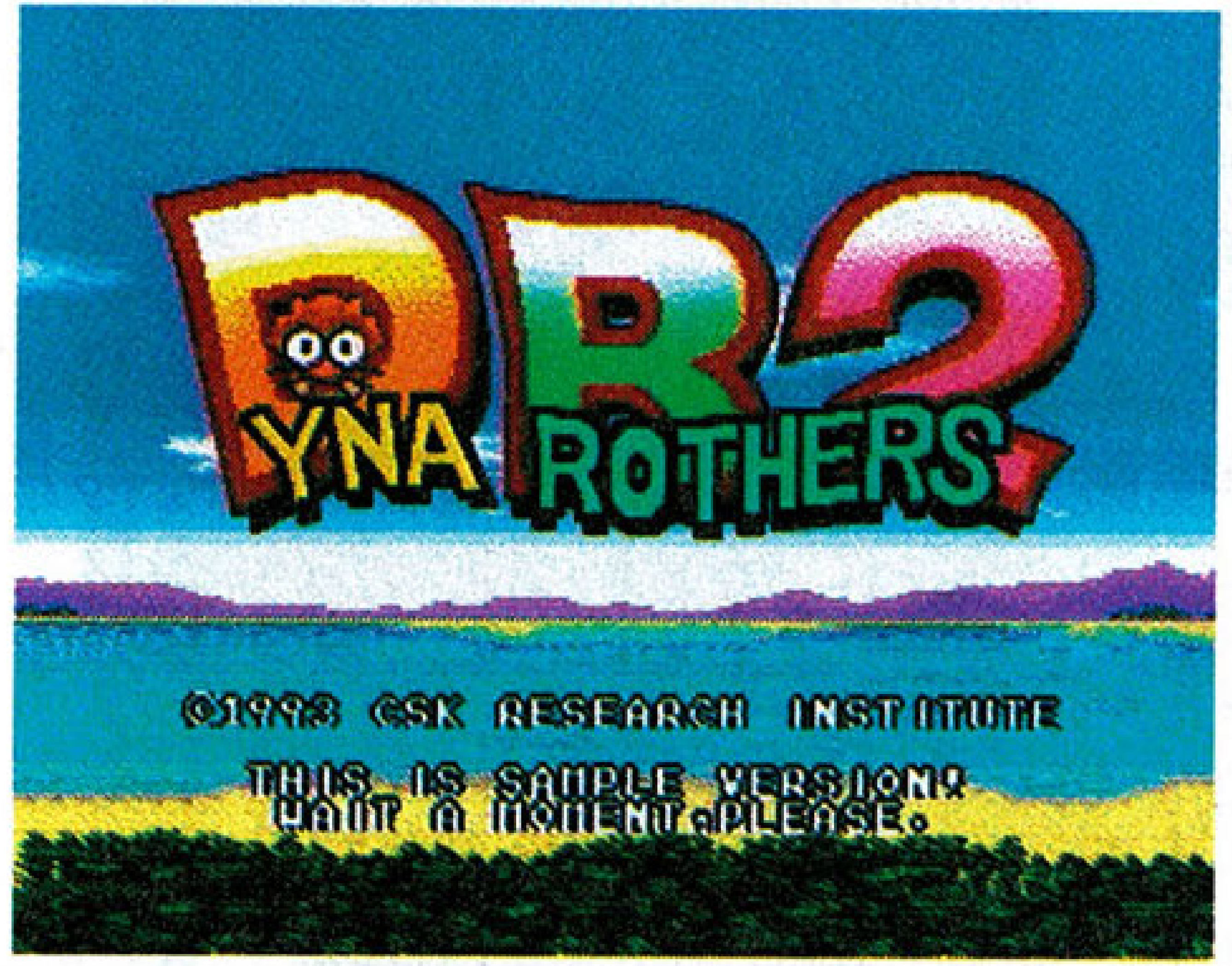
ダイナブラザーズ2（仮称）

メーカー名	CSK総合研究所		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(16Mbit)		
ジャンル	シミュレーション		

ある日、恐竜の住む星に宇宙人が侵略してきた。プレイヤーは恐竜を操り、繁殖させて宇宙人たちと戦っていくのだ。基本的な操作は前作『ダイナブラザーズ』と同じ。各5種類いた宇宙人と恐竜が今回は6種類に増えている。恐竜たちの動きのパターンも豊富になっているぞ。

恐竜を操れ

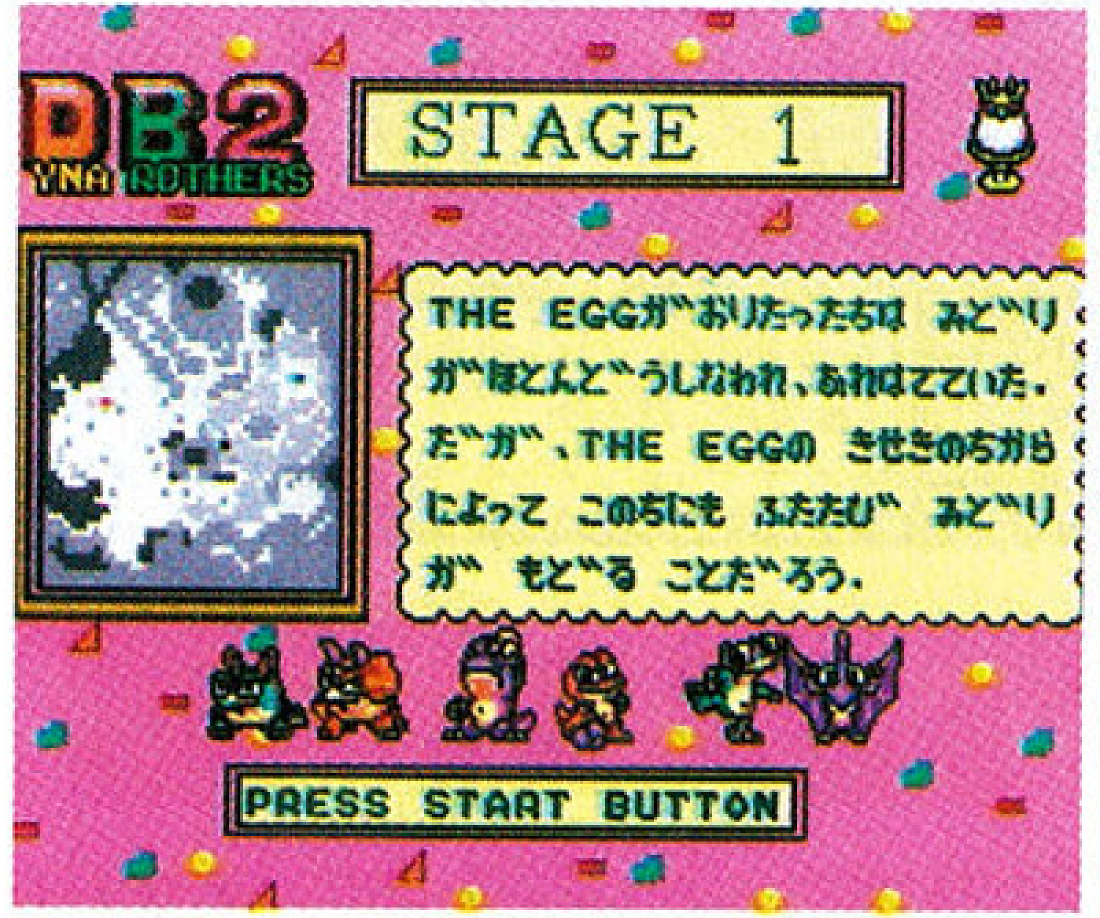
プレイヤーは創造神になり、恐竜を繁殖させ、敵の宇宙人を全滅させるのが目的だ。2人対戦プレイもできる。パスワードでコンティニューもできる。


DB2
DYNA BROTHERS

©1993 CSK RESEARCH INSTITUTE

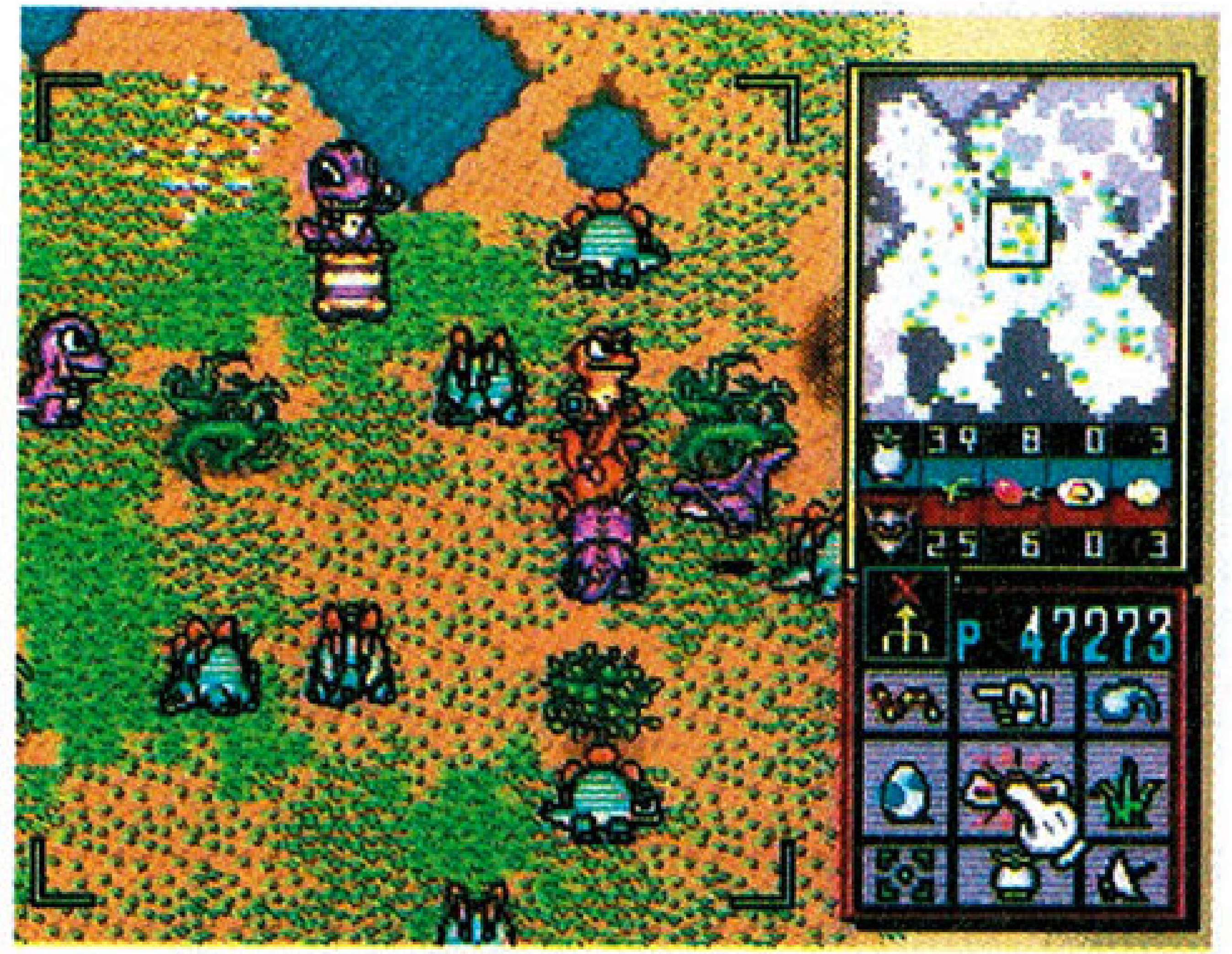
THIS IS SAMPLE VERSION!
WAIT A MOMENT,PLEASE.

前作の倍の容量を使いパワーアップしての登場となった

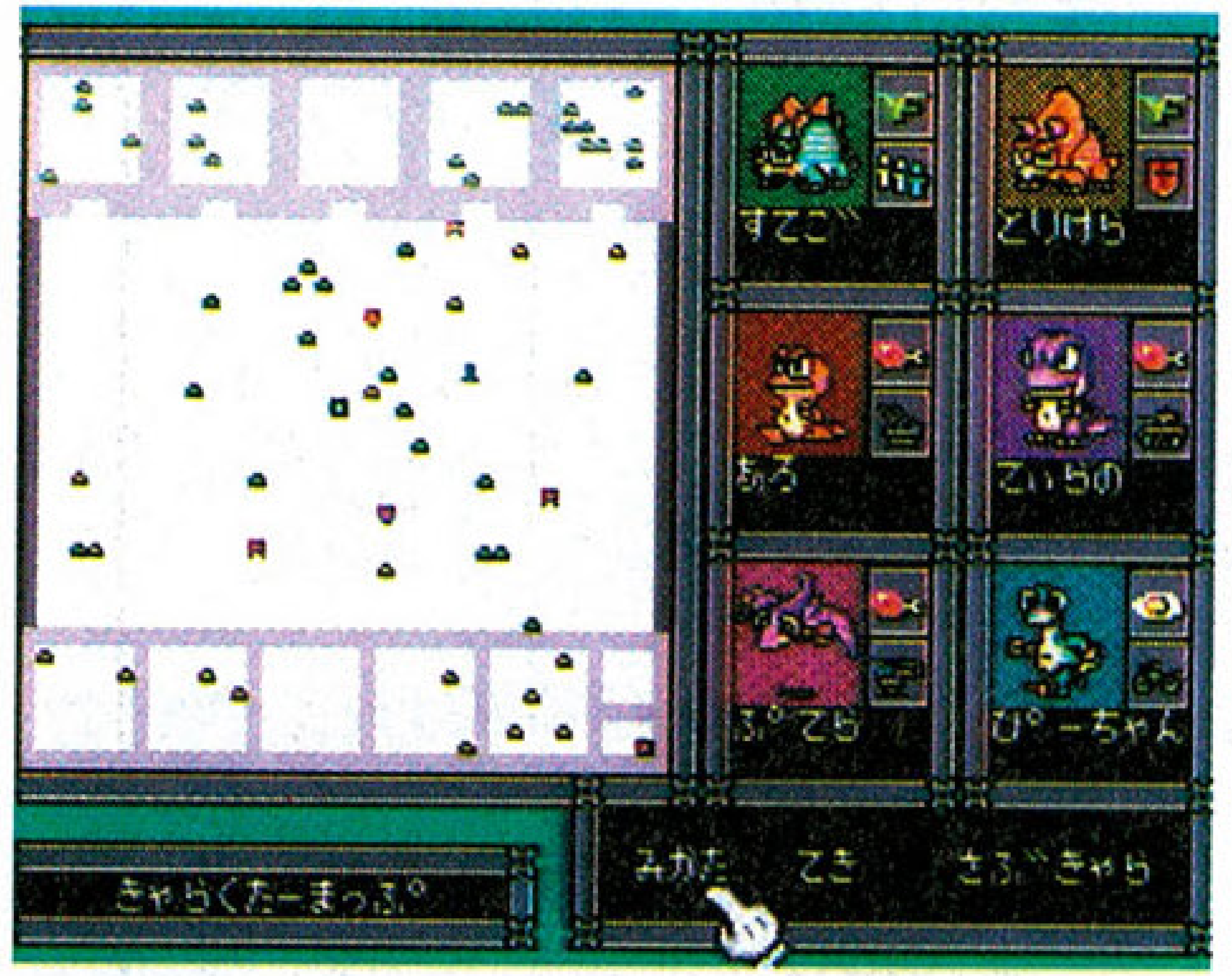

DB2
DYNA BROTHERS
STAGE 1
PRESS START BUTTON

THE EGGが゛おりたったちは みと゛り が゛ほとんと゛うしなわれ、あれはてていた。 た゛が゛、THE EGGの きせきのちから によって このちにも ふたたひ゛ みと゛り が゛ もと゛る ことた゛ろう。

それぞれのステージの前には紹介があるのだ

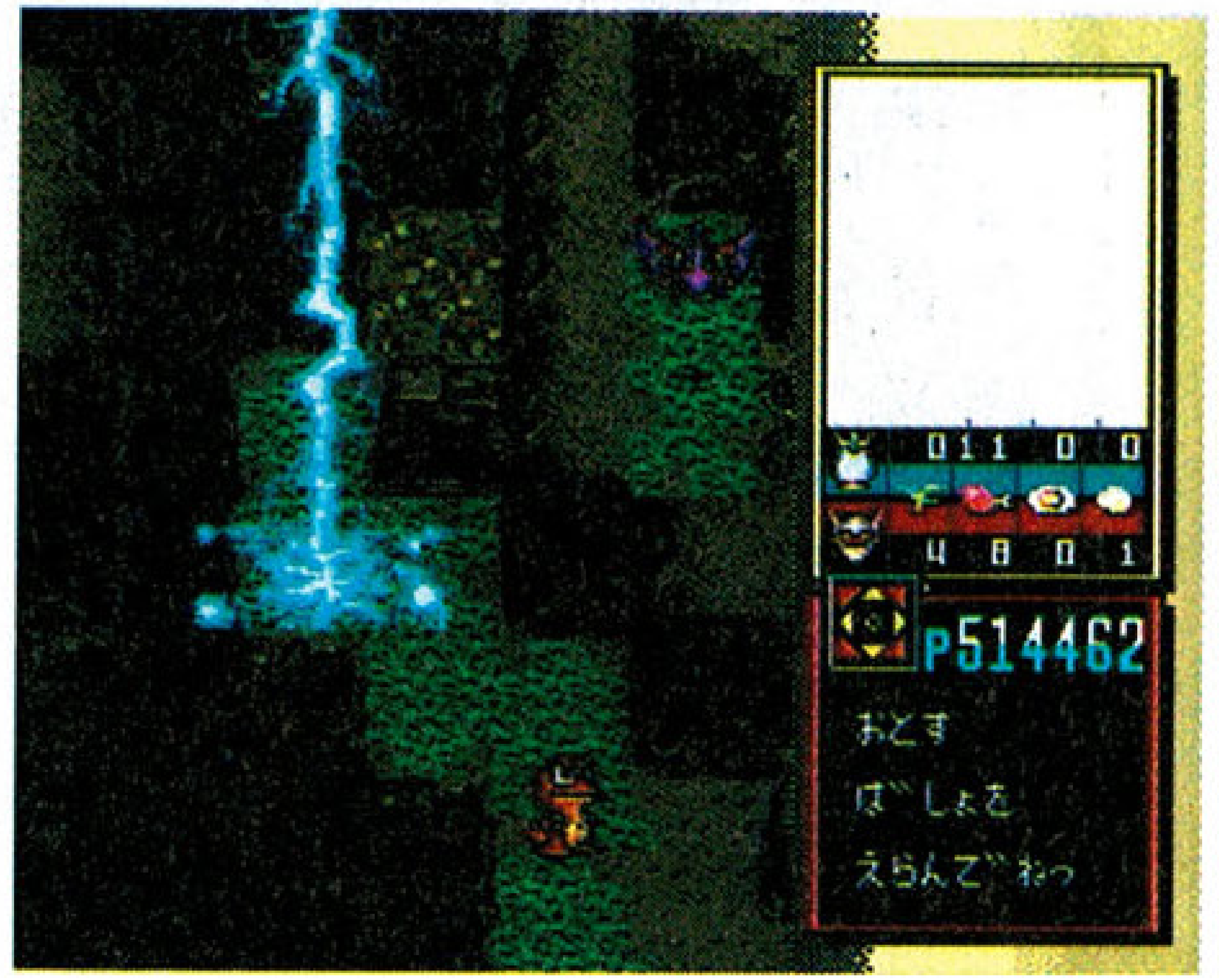


画面右のコマンドアイコンを指示して恐竜達に命令等を与える


すてこ゛
とりけら
ある
ていらの
ふ゜てら
ひ゜ーちゃん
きゃらくたーまっふ゜
みかた
てき
さふ゛きゃら

全体マップで恐竜の分布を見る

自然コマンドのひとつの落雷を使ったところだ

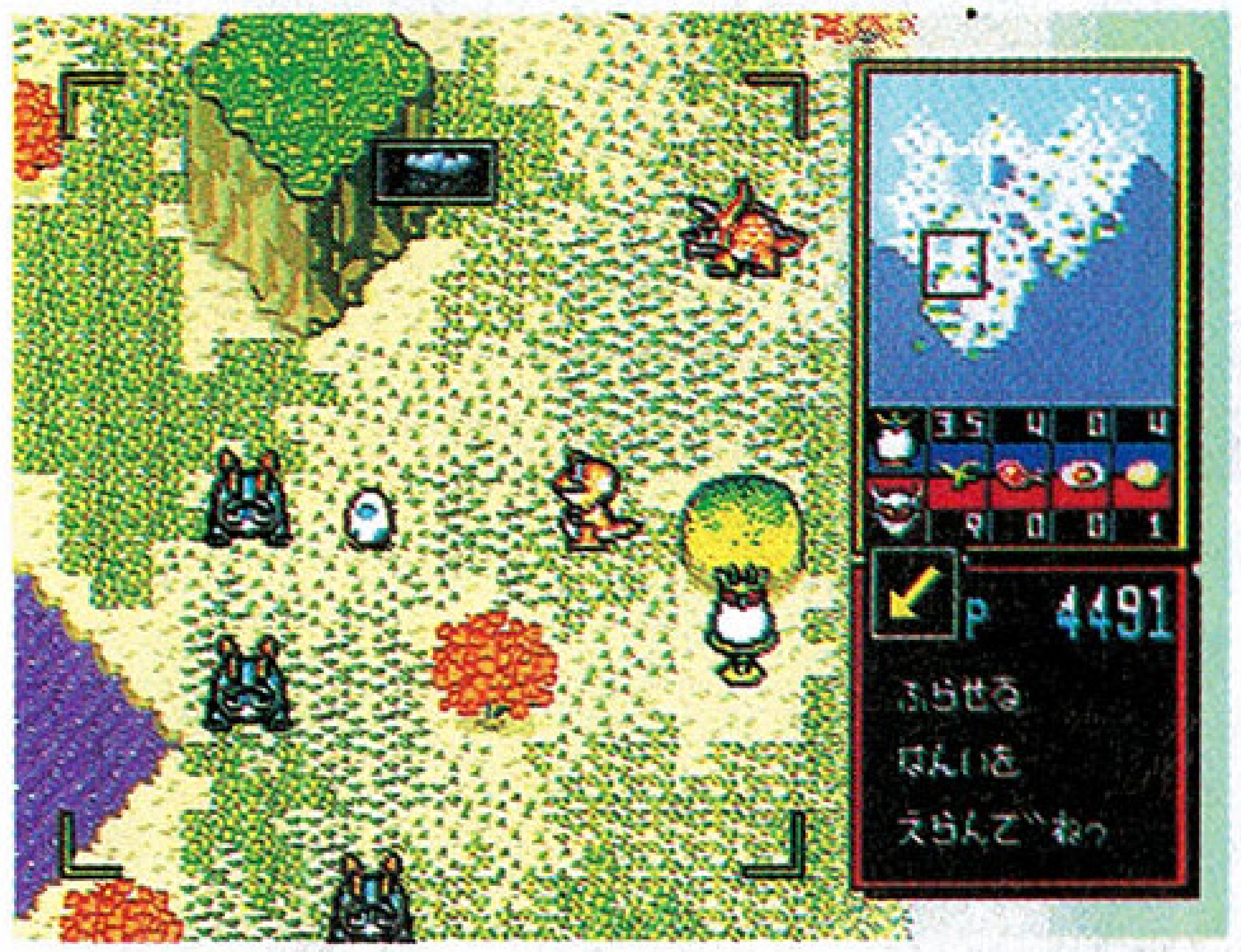


おとす ばしょを えらんで゛ねっ

ダイナブラザーズ2

メーカー名	CSK総合研究所		
発売予定日	10月29日	予定価格	8800円(税別)
メディア（容量）	ROM(16Mbit)		
ジャンル	シミュレーション		

　コミカルな恐竜たちを操り、繁殖させながら宇宙人と戦っていくのが目的のゲーム。前作で倒した宇宙人の生き残りがこの星に住みつき、新たに種族を増やして反乱を起こそうとしているのを阻止しようと6種類の恐竜たちが登場する。基本的な操作方法は前作と同じだ。今回は自然コマンドを使った場所によって、2次災害が発生し敵を倒すことができる。

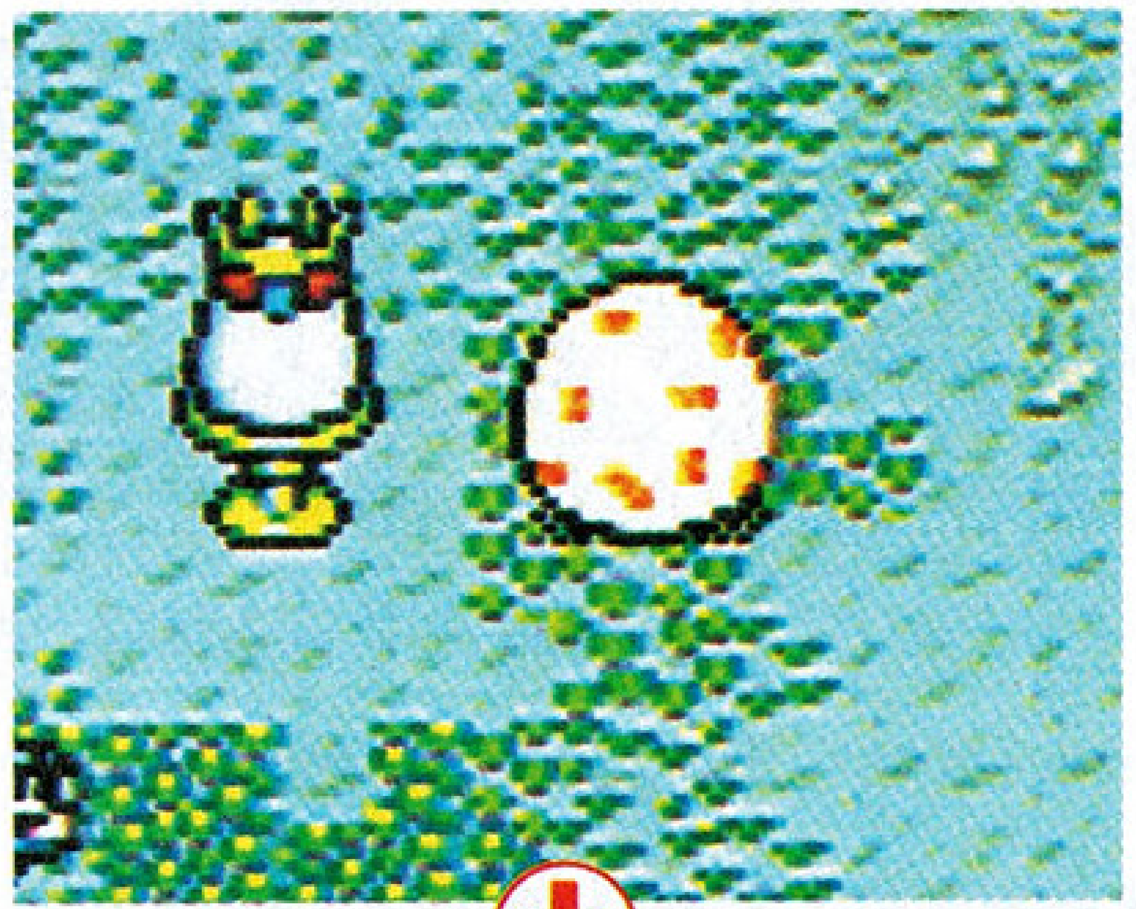


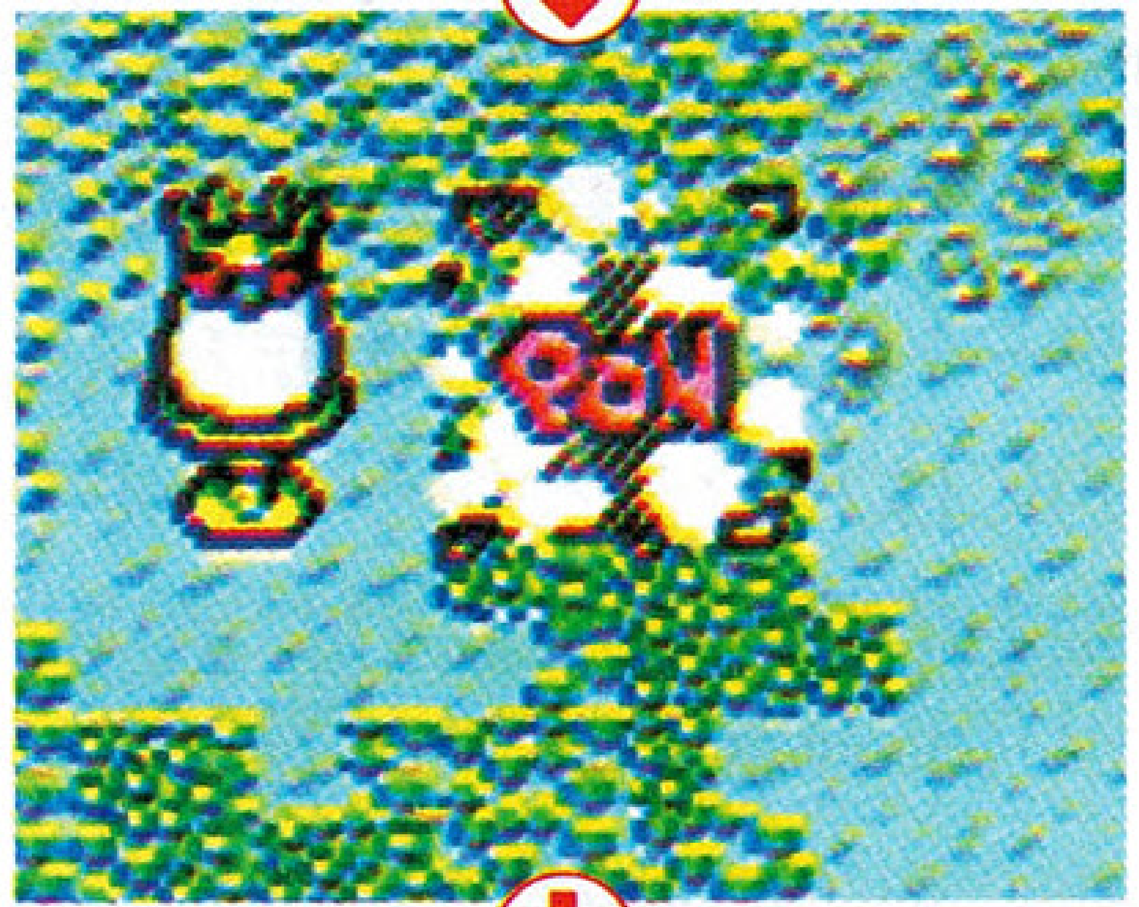
ふらせる
はんいを
えらんでねっ

⬆基本的に前作と同様のシステム。恐竜たちの動きが細かくなった

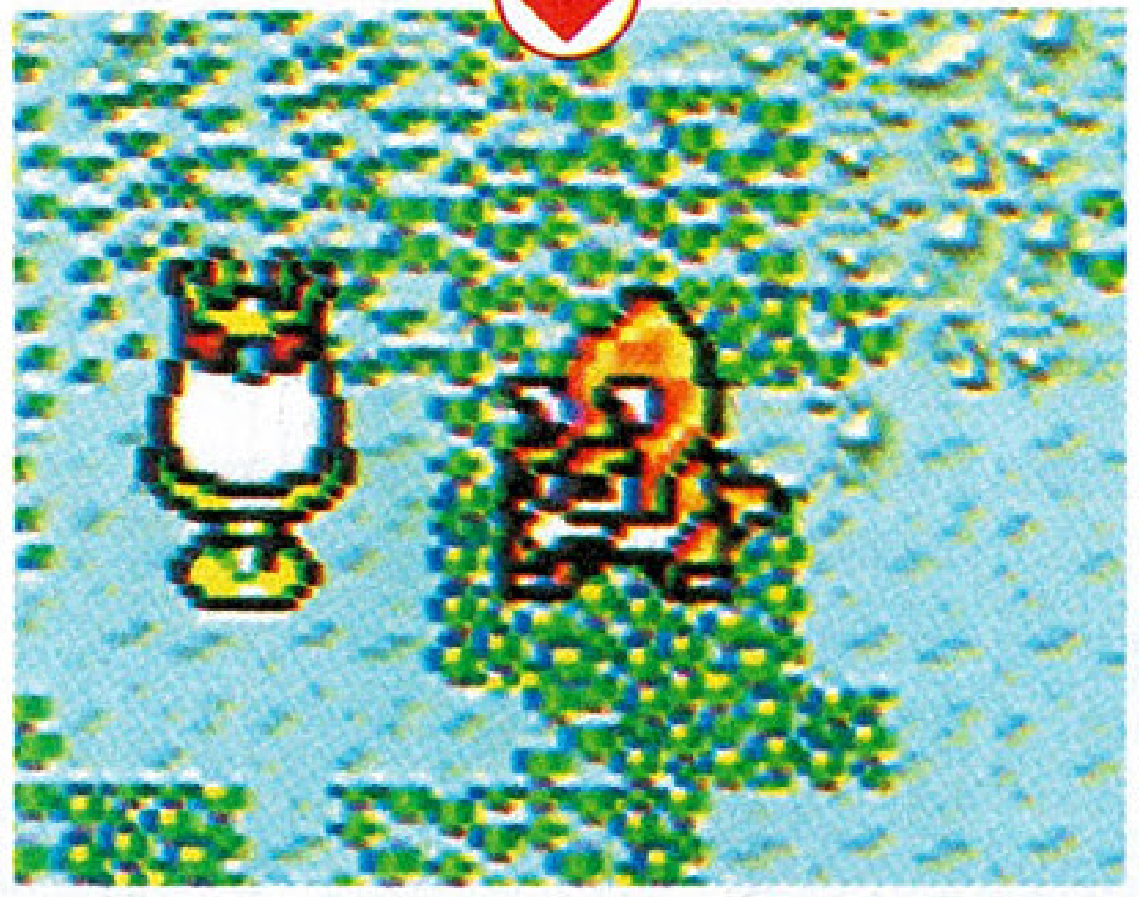
リアルタイムシミュレーション

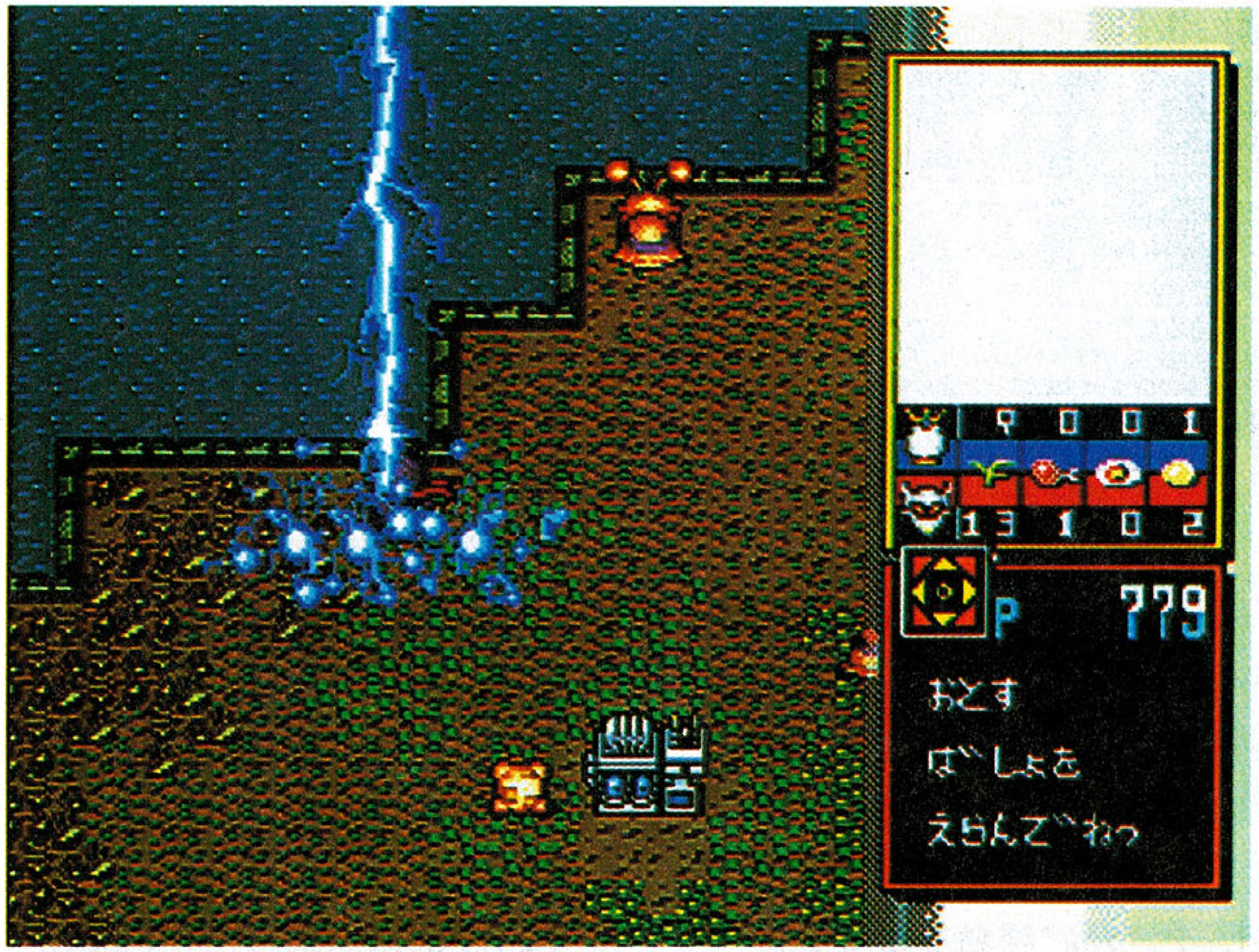
　ゲームはリアルタイムに進んでいき、時間が進むにつれて地形が変わったりする。例えば、周りが海に囲まれた島では、時間が進むにつれて満ち潮となり、行動できる範囲が狭くなるのだ。


➡The Eggで6種類の卵を産み出せる



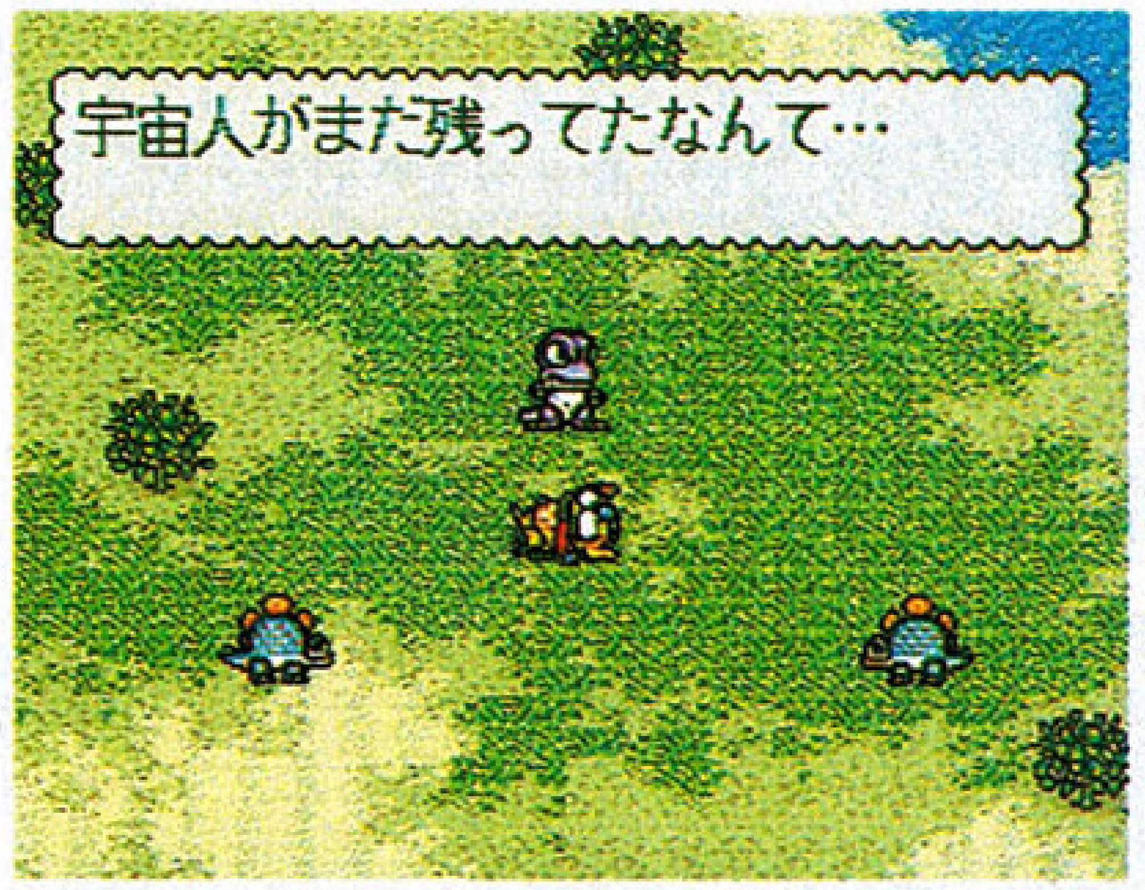
➡産んだ卵は時間がたつとだんだんとふくれ…


➡このように恐竜が産まれてくるのだ

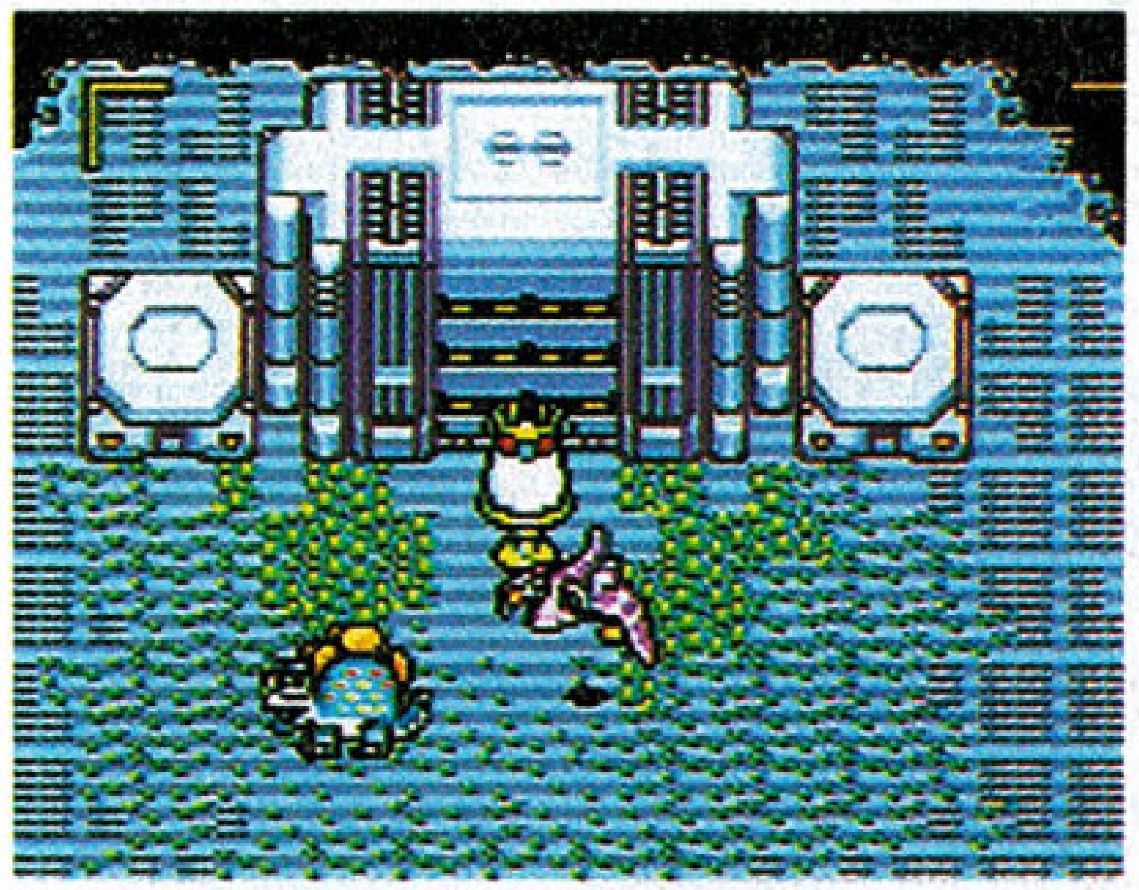


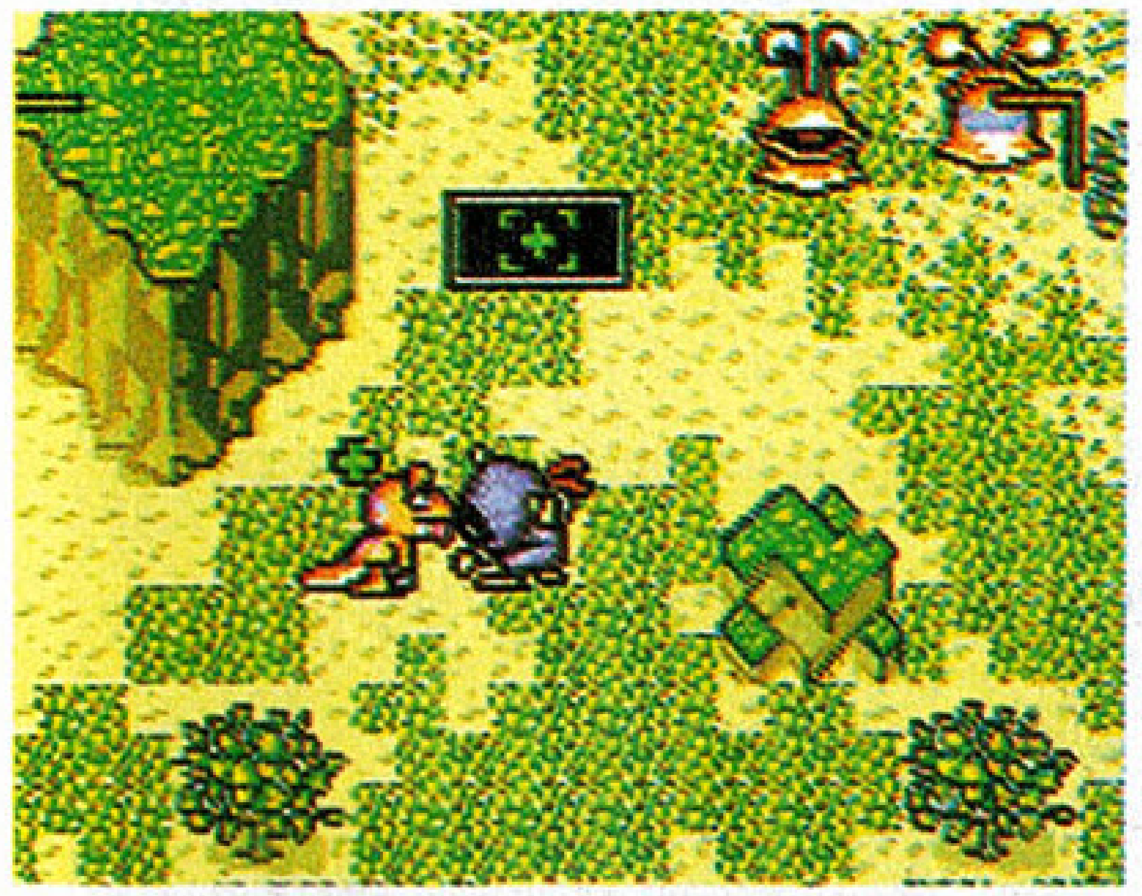
おとす
ばしょを
えらんでねっ

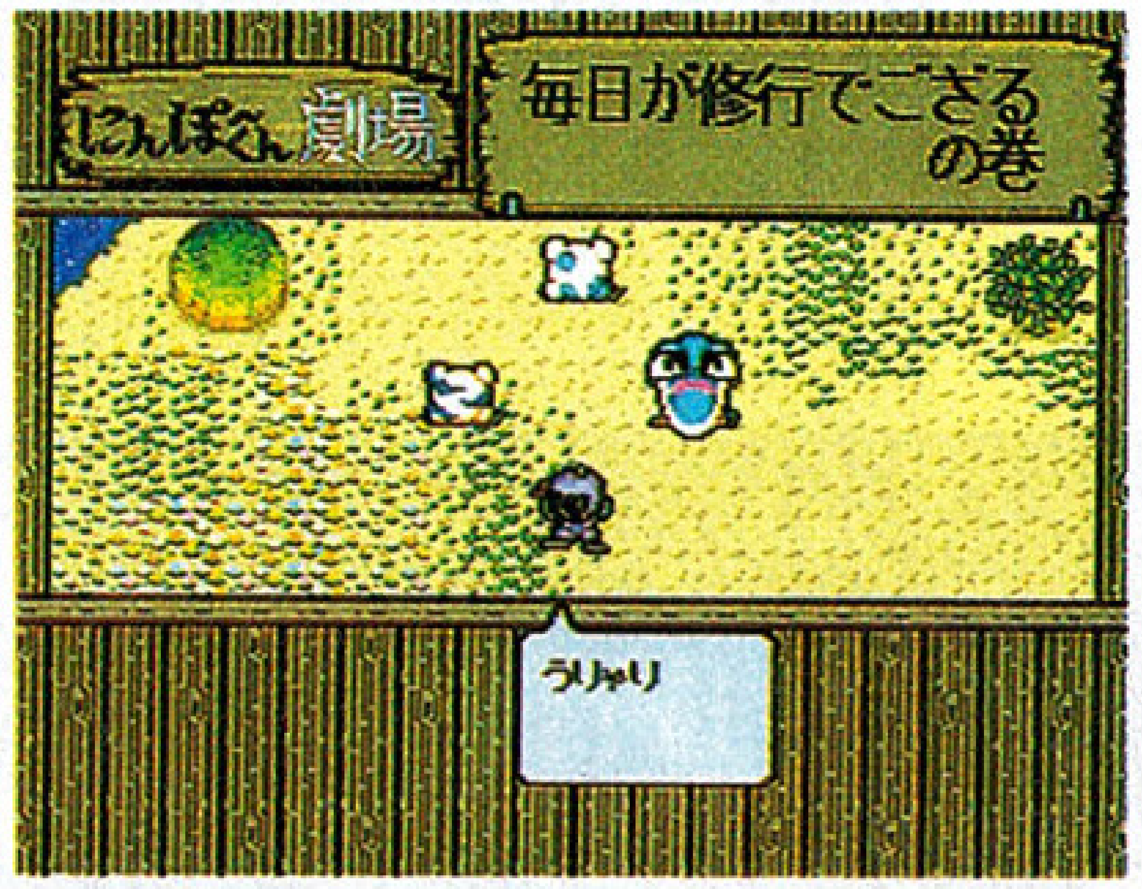
⬅前作でおなじみの落雷を使ったところ。今回は卵を瞬時にふ化させるほか、敵に落として気絶させられる


宇宙人がまだ残ってたなんて…

➡シナリオクリア後にはこんなセリフが入る


⬅恐竜と宇宙人との生死をかけた闘い


⬅『2』では空を飛ぶことのできるキャラが登場



うりゃり

➡こんなユニークな劇を見ることができる

NEW

恐竜VS宇宙人の過酷な戦いが始まる

DYNA BROTHERS 2

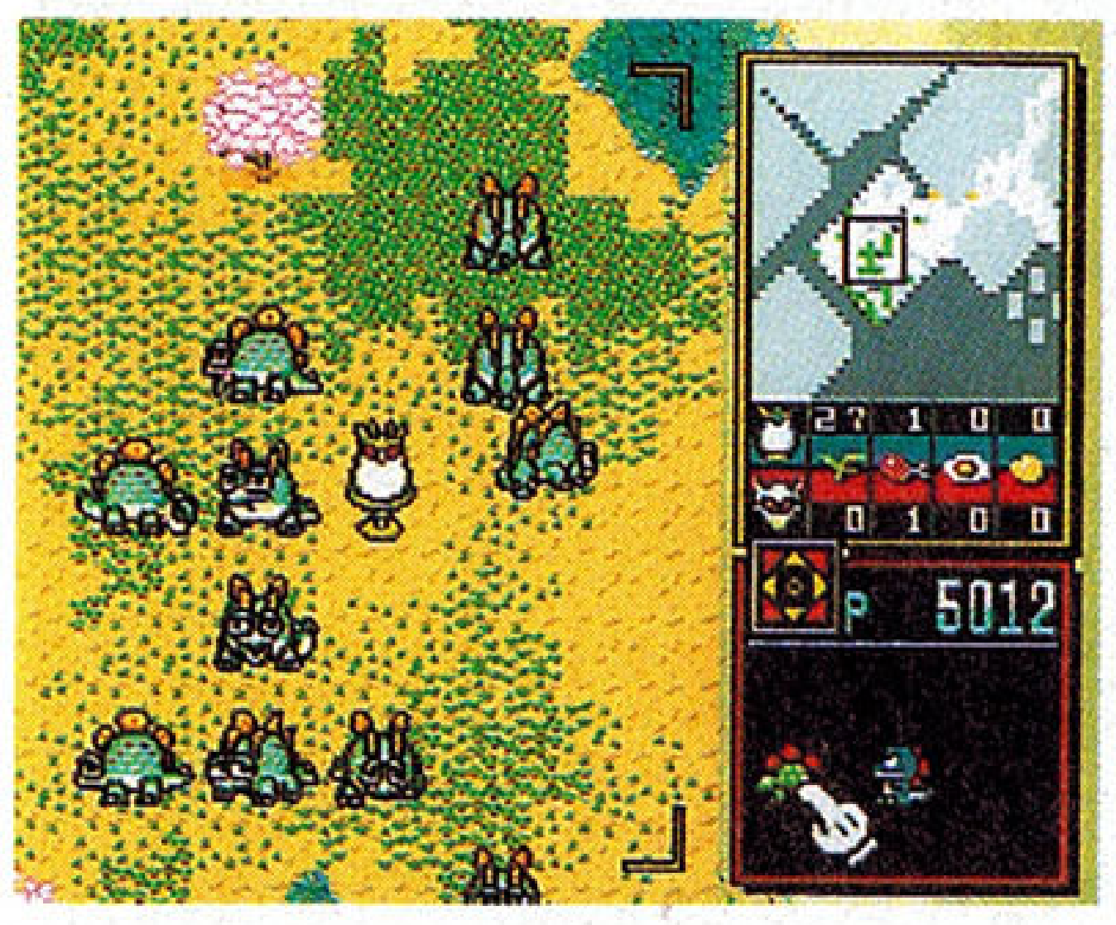
ダイナブラザーズ2

発売予定日	11月26日	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	CSK総合研究所	継続機能	パスワード
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

前作よりモードやステージ数が大幅に増えて登場。今回は2P対戦も可能で、ますます白熱すること間違いなし。

リアルタイムに展開するコミカルシミュレーション

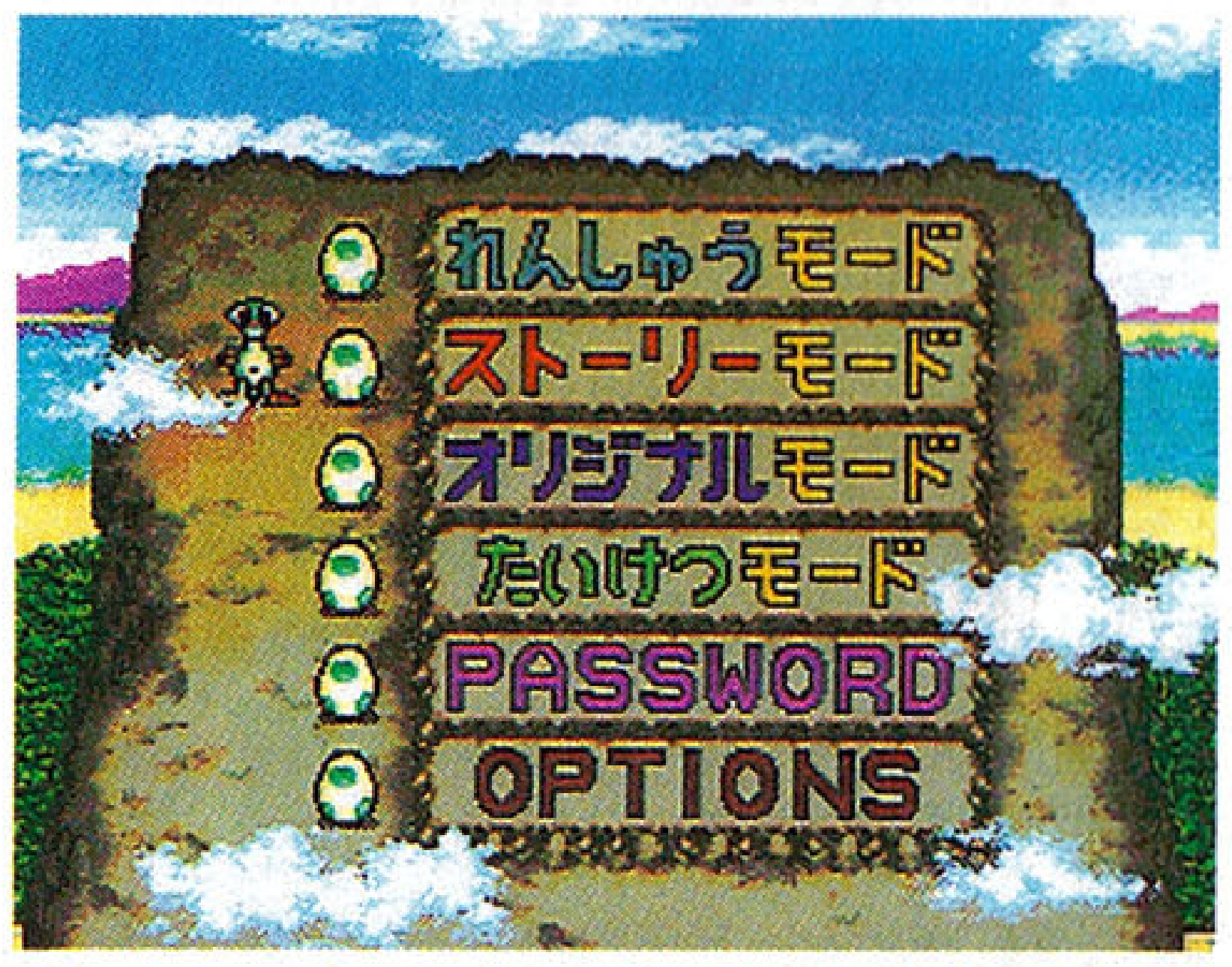
個性あふれる恐竜たちをうまく導き、侵略者を撃退することが目的のシミュレーションゲーム。すべての侵略者を倒すとステージクリアとなる。コマンドをうまく用いて、恐竜たちをどんどん繁殖させていくことがポイント。



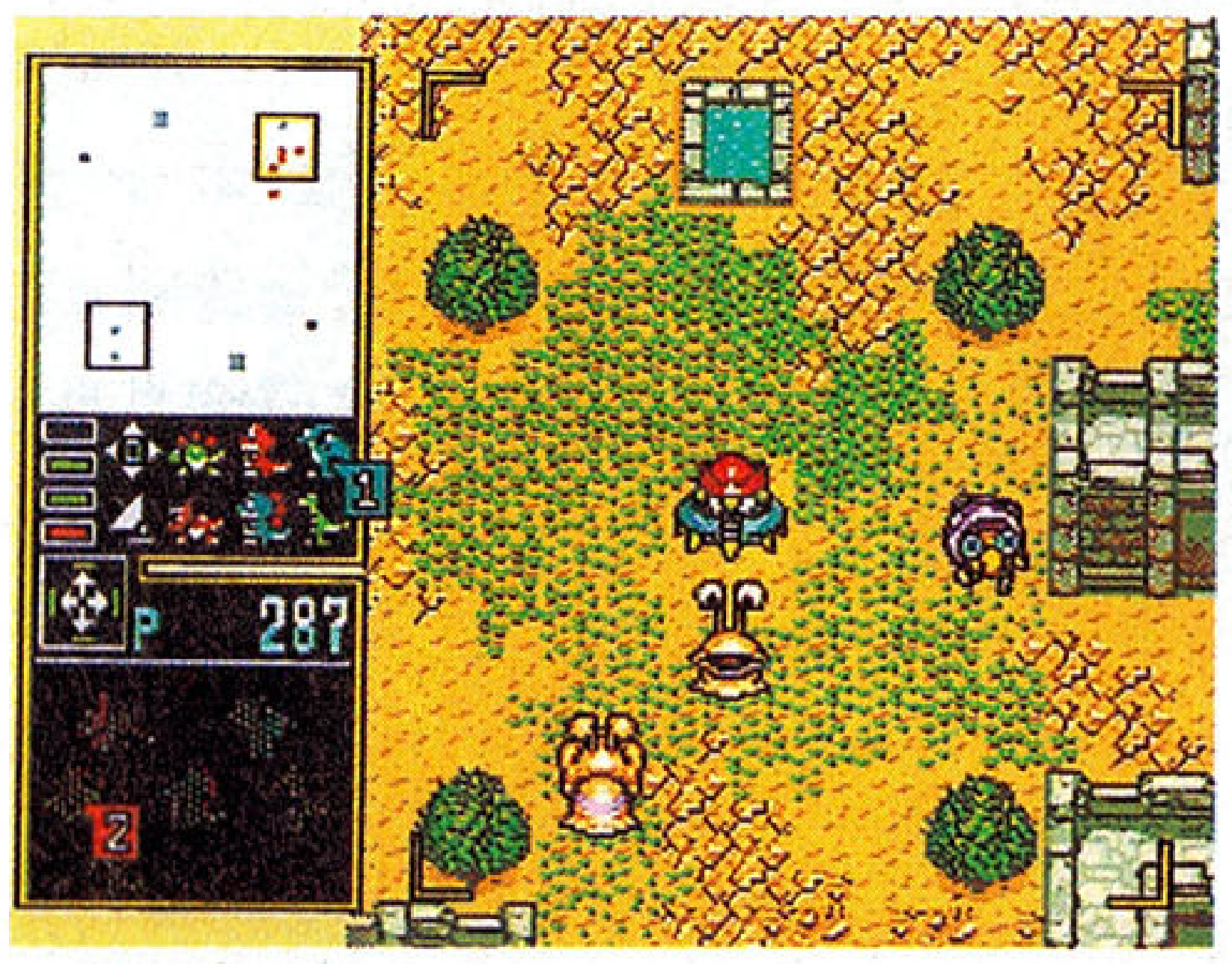
中央の大きな卵が、守護神The Egg

4つのモードが楽しめる

モードは全部で4つ。なかでも、「ストーリーモード」と「たいけつモード」は今回から新たに加えられたモードだ。各モードとも基本的なルールは同じだが、マップや難易度はもちろん異なっている。



4つのモードの中から好きなモードを選んでレッツチャレンジ

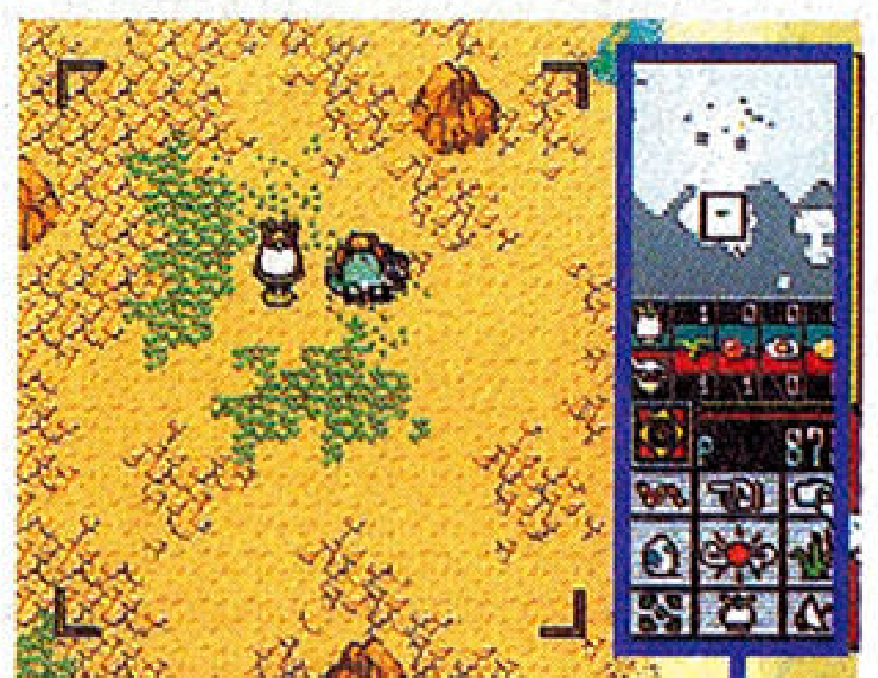


「たいけつモード」では、片方の人が宇宙人を操ることが可能

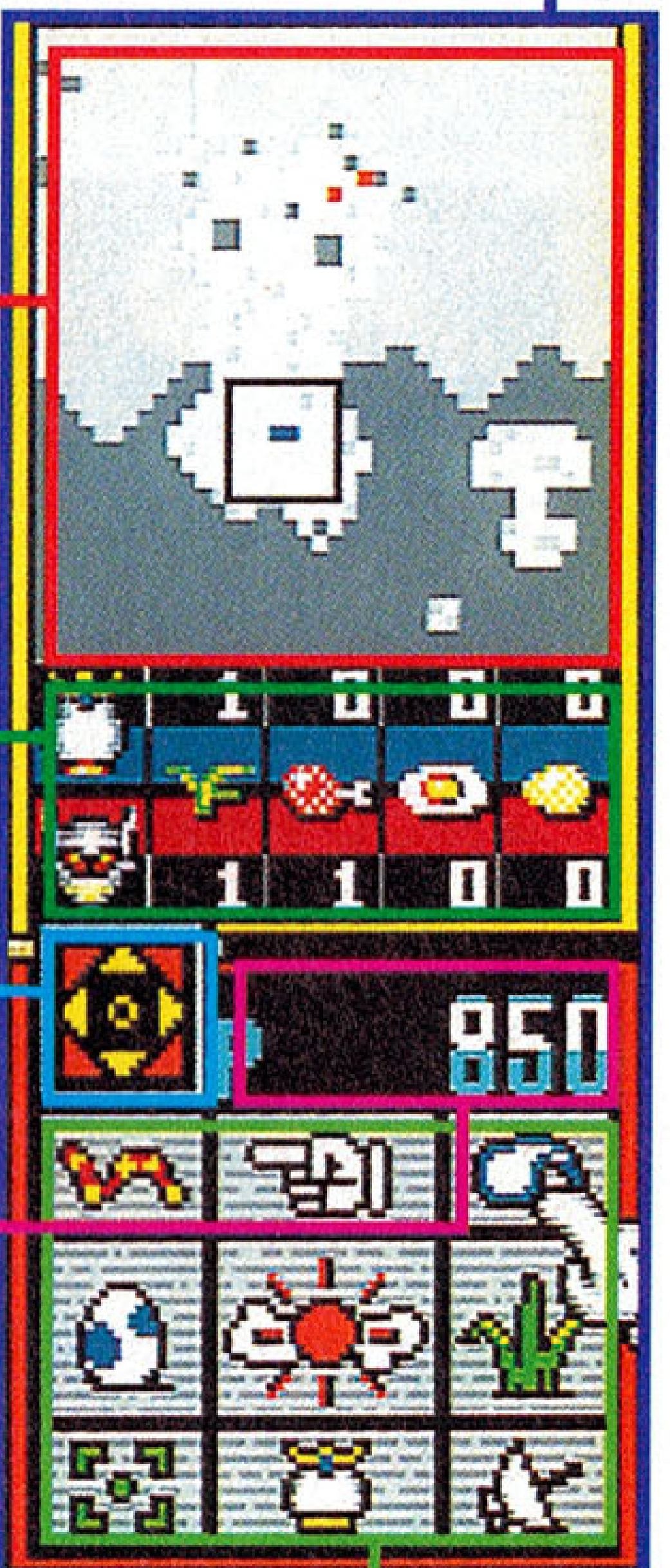
れんしゅうモード	初心者を対象にしたモード。コマンドの使い方などをメッセージでわかりやすく解説してくれる。簡単なマップが8つ用意されている
ストーリーモード	全45面。このゲームのメインとなるモード。ステージクリアするごとにストーリー解説が入り、話が進むにつれて使えるコマンドが増えていく
オリジナルモード	イージー、ノーマル、ハードと難易度が選択でき、それぞれの難易度に、10のマップが用意されている。自分の腕に応じて選択しよう
たいけつモード	恐竜軍と宇宙人軍に分かれて2P対戦ができるモード。数秒ごとにターンが入れ替わり、交互にプレイする。16のマップが用意されている

現在の状況をきちんと把握しよう

画面の右側にはステージの全体マップやアイコン、パワーなどゲームの進行に欠かせない情報が表示される。特に、パワーがなくなるとアイコンが使用できなくなるので、常に注意を払おう。



各ステージの全体マップ



個体数

敵、味方の草食獣、肉食獣、卵食獣、卵の数を表示。恐竜たちが全滅するとゲームオーバー

指令マーク

恐竜たちの行動パターンをマークで表示。進撃、繁殖、集合、突撃、乱闘の5種類がある

パワー

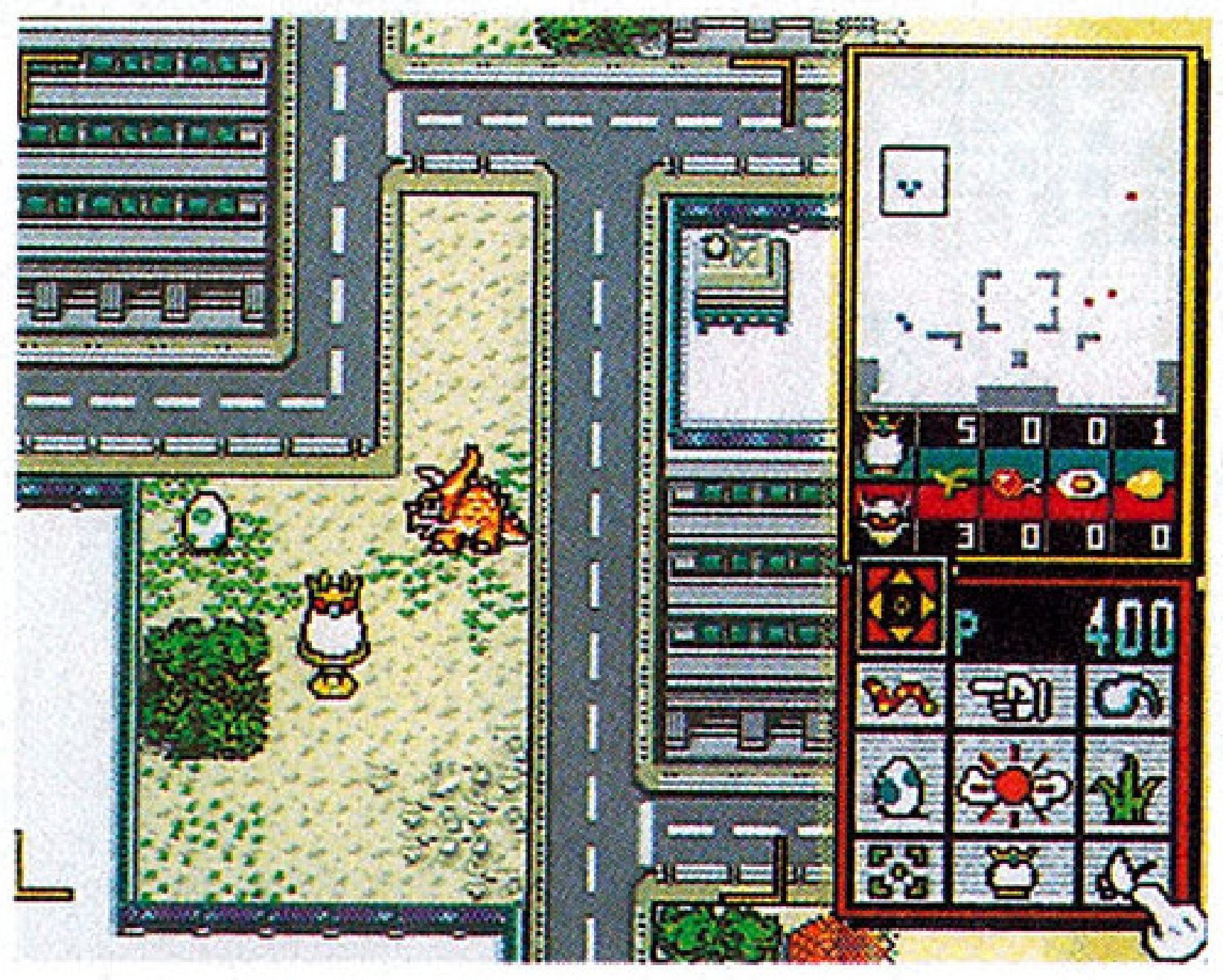
現在のパワーを表示。コマンドアイコンを実行するために必要となる。もちろんアイコンの種類によって、消費量は異なる。パワーは恐竜が繁殖すればするほど急増する

コマンドアイコン

遺伝子操作	恐竜の卵の遺伝子を操作して、改造することができる
指令	恐竜の行動パターンを5つの中から選択することができる
導き	プレイヤーが特定のキャラクタをコントロールできる
卵創造	6種類の恐竜の卵を産み出すことができる最重要コマンド
自然	7種類の自然現象を画面内に発生させることができる
植物創造	草、花、いばら、樹木を指定した位置に植えることが可能
マーキング	特定のキャラクタにマークを付け、疲労状況などがわかる
The Egg	マップのどこにいてもThe Eggの位置する場所に移る
キャッチ	マークをつけたキャラクタの位置に瞬時に移動する

恐竜をうまく導き、平和を脅かす侵略者を撃退せよ！

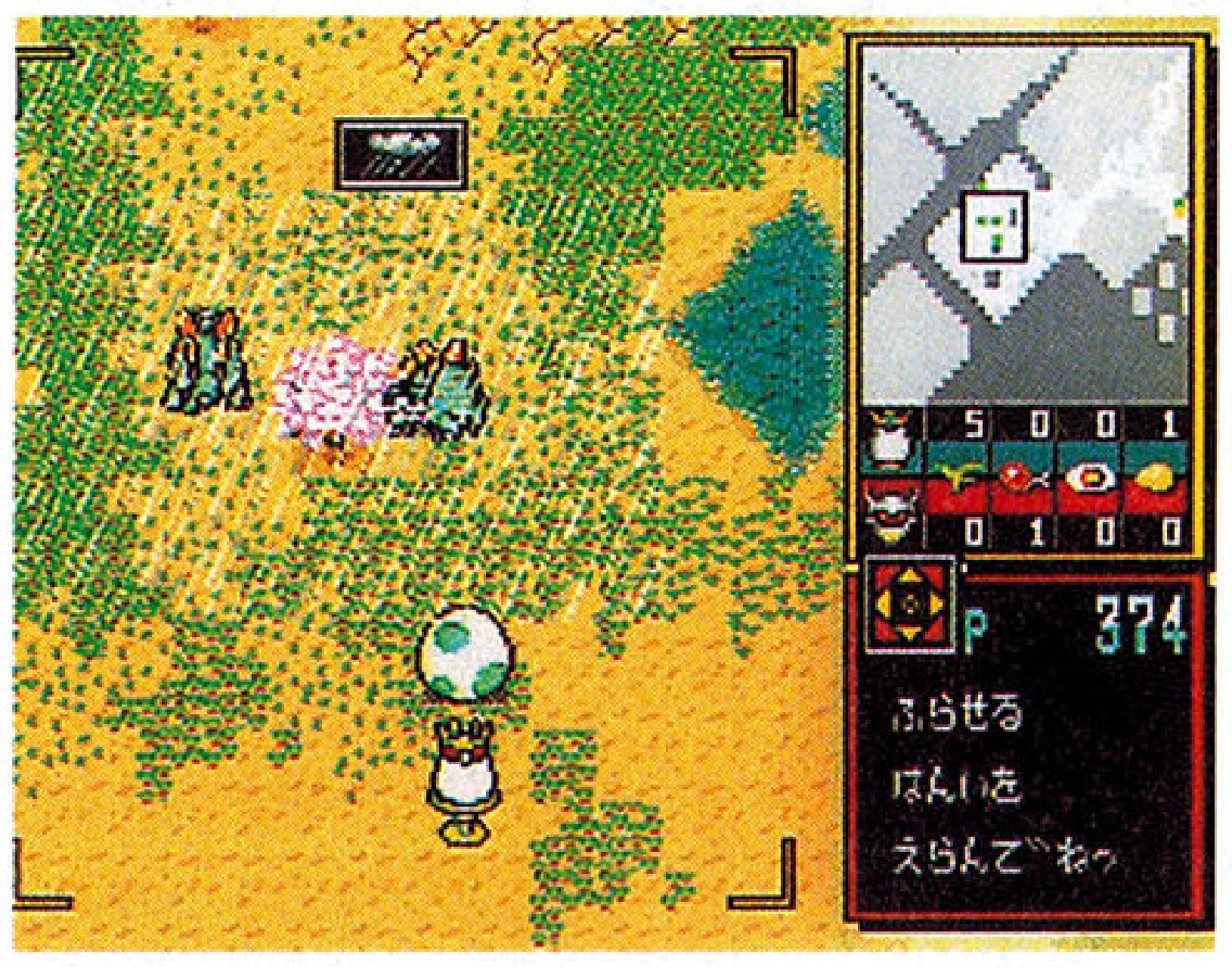
このゲームの特徴の１つはなんといってもコミカルなキャラクタたち。味方の恐竜はもちろん、敵キャラクタもなかなか憎めないやつばかり登場する。コマンドも、天災で敵を攻撃するなど、このゲームならではのルールが盛り込まれている。ここではゲームの基本的な流れを簡単に説明していこう。



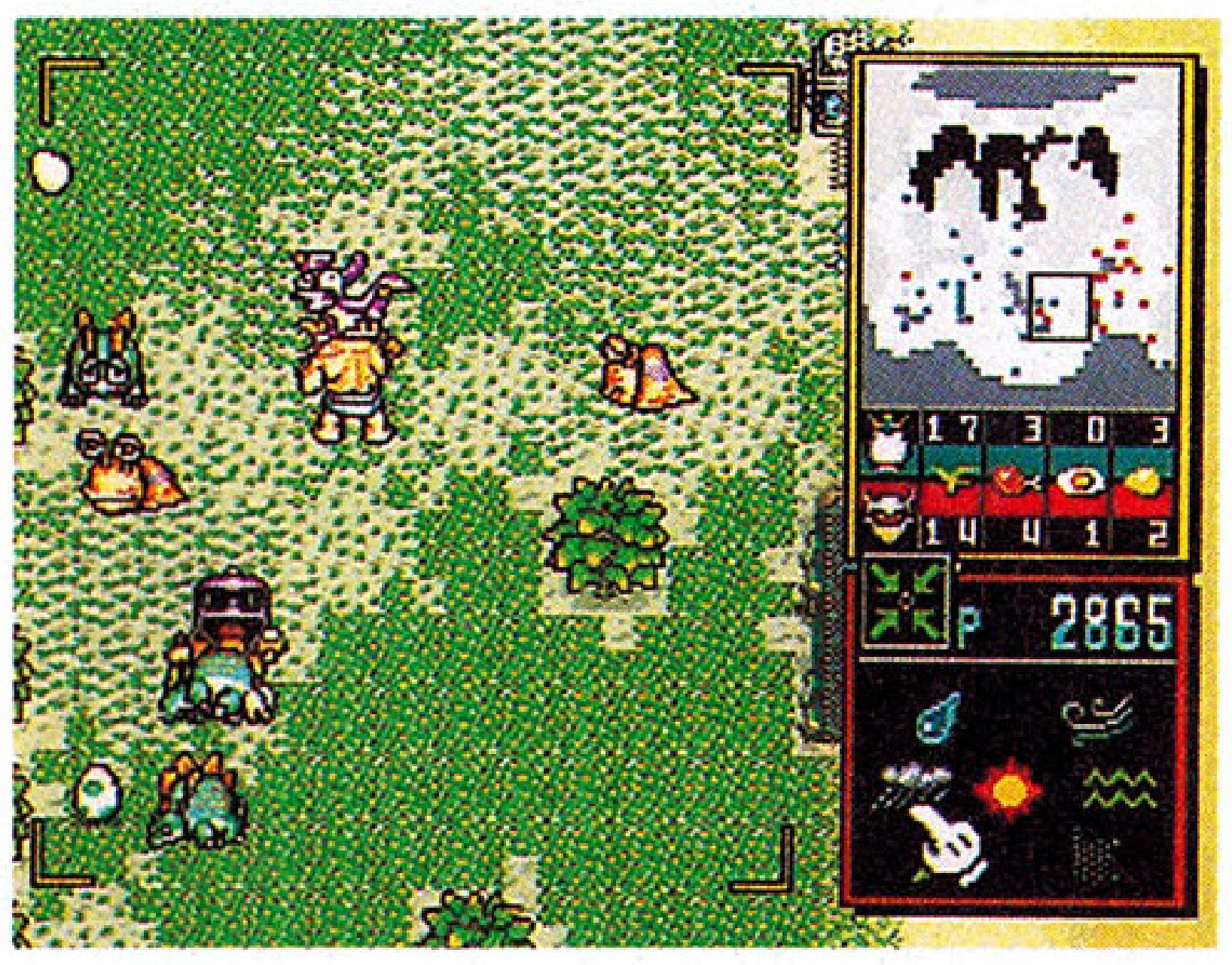
⬆ビルが建ちならぶステージもある

恐竜を繁殖させて宇宙人と戦う

恐竜は全部で6種類。まずは卵創造コマンドで卵をどんどん作って、ふ化させる。パワーが少ないと草食獣しか作れないが、ある程度パワーがたまったら肉食獣を作って侵略者と戦わせよう。なお、恐竜はいくら繁殖させても次のステージには持ち越せない。



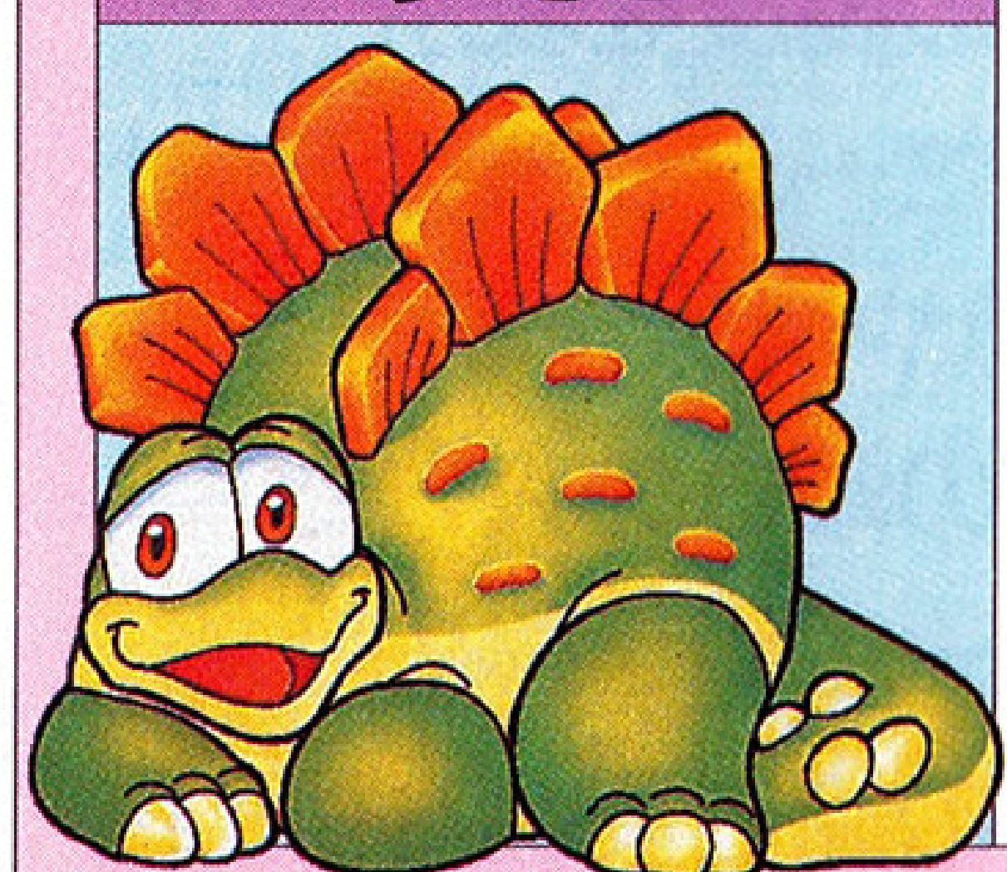
⬆恐竜が卵からふ化したら、雨を降らせて草を育ててあげよう



⬆敵に接近すると、戦闘開始。どちらかが逃げる場合もある

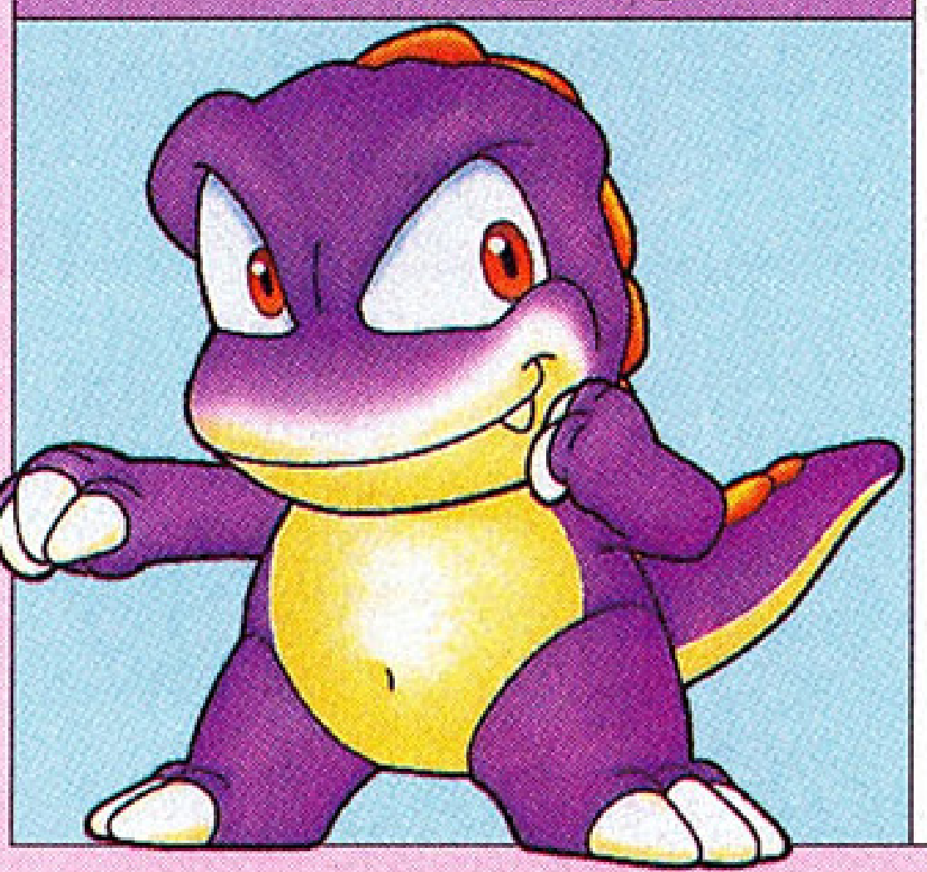
一長一短、6種の恐竜

すてご



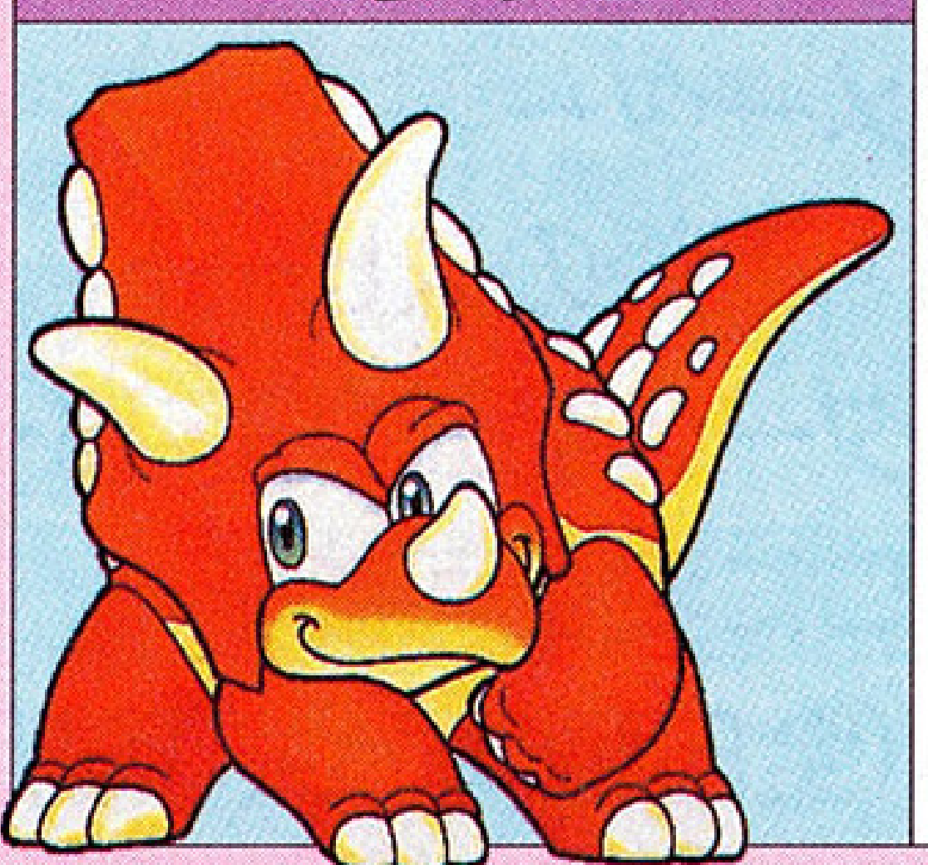
弱くてトロいが卵をすぐ産み、繁殖率が高い

ていらの



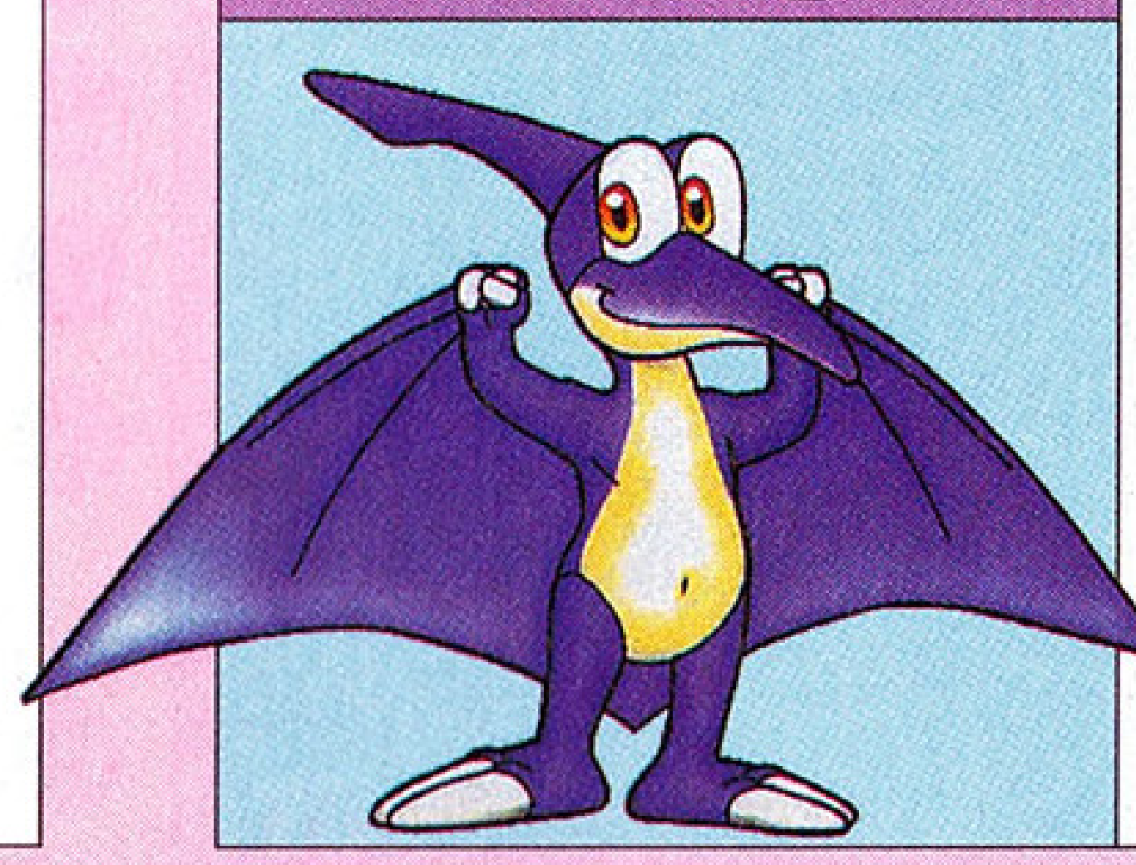
最強の攻撃力を誇る。でも、頭はイマイチ

とりけら



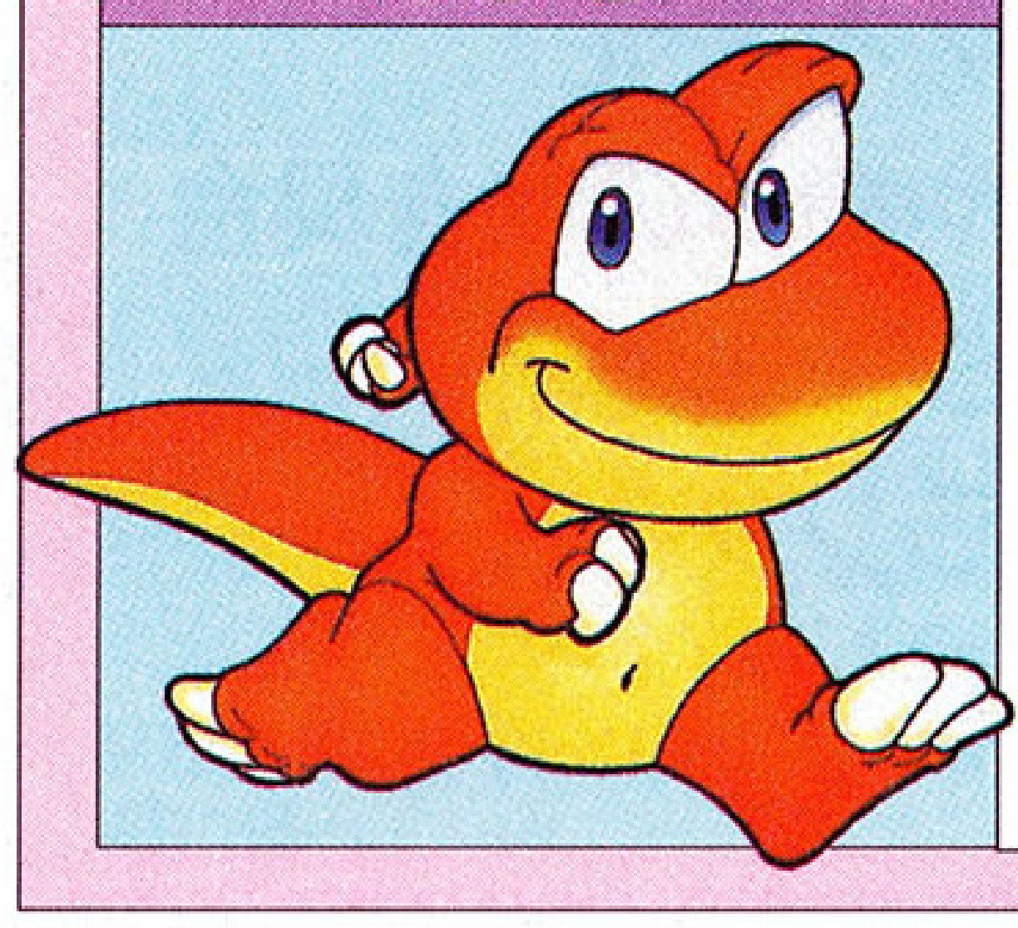
平和主義だが負けず嫌い。環境の変化に強い

ぷてら



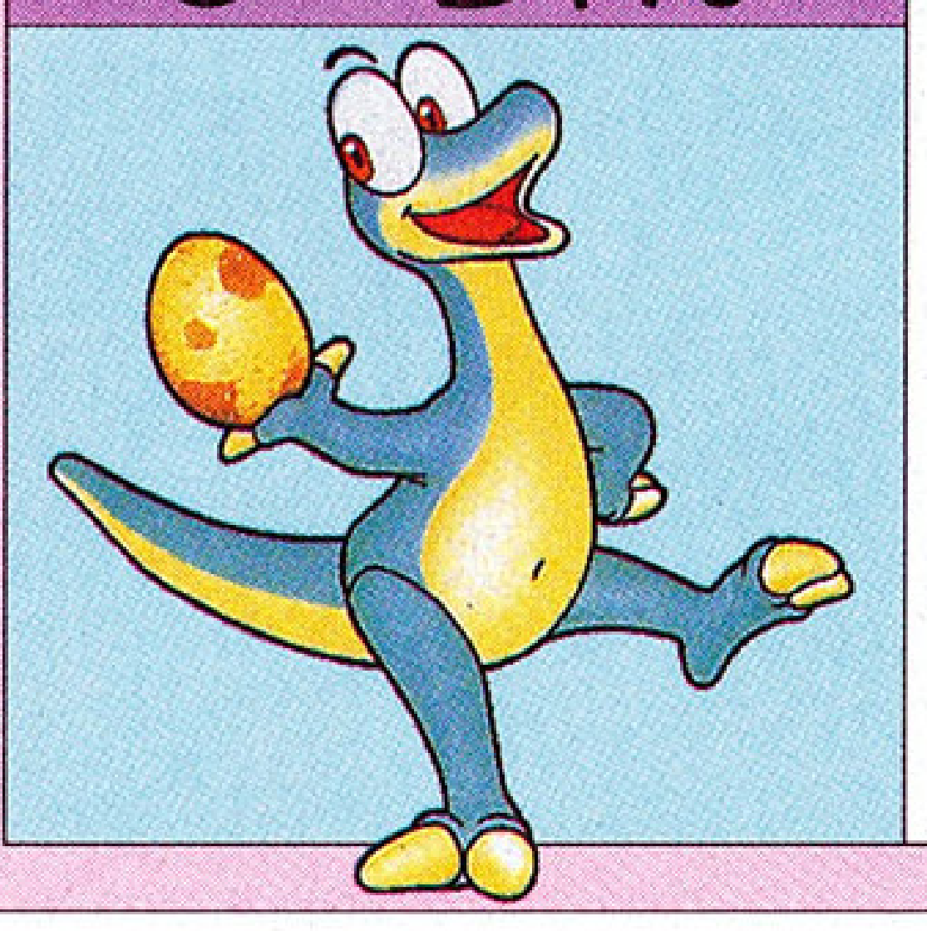
唯一、空を飛べる恐竜。体力が低いのが欠点

あろ



動き回らず、攻撃範囲に入ってきた敵を襲う

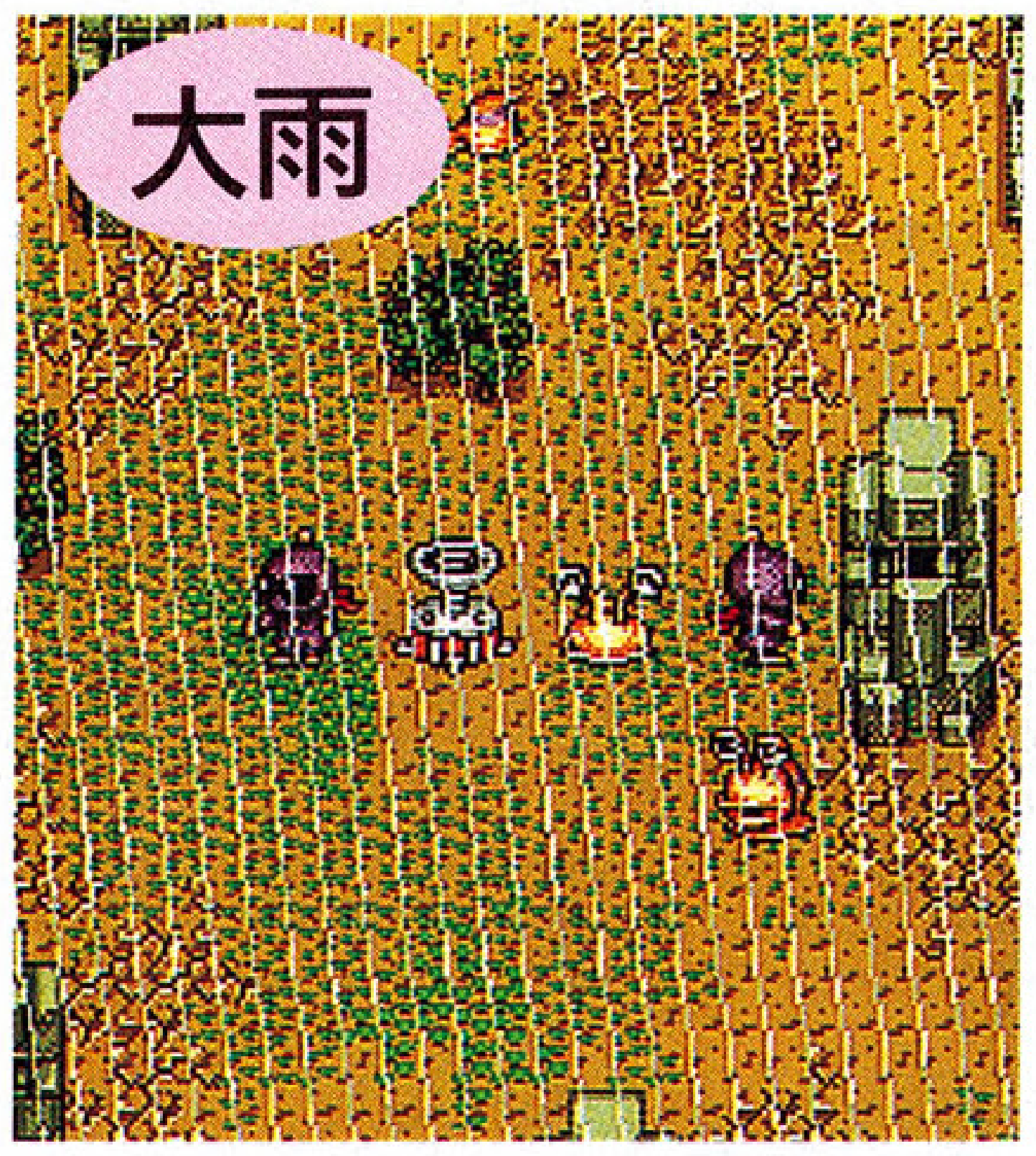
ぴーちゃん



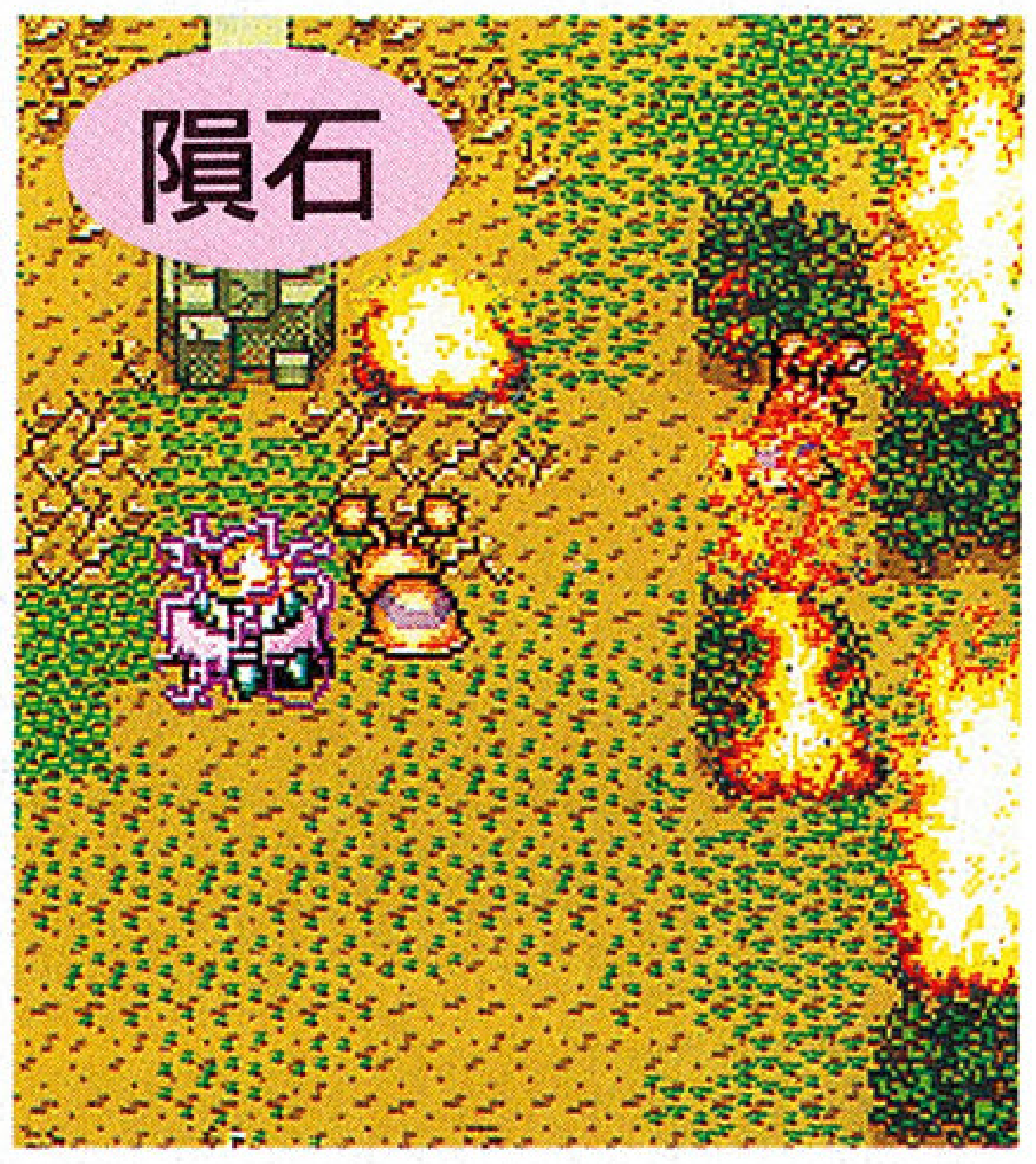
敵の卵を食べてくれる。素早いが力はない

地形に応じて天災コマンドを使おう

こちらが繁殖している間は当然、敵側もどんどん繁殖している。もし、パワーに余裕があれば、自然コマンドで天災を起こして、ゲームを有利に進めることができる。天災は降雨、日照り、落雷、大雨、暴風、地震、隕石の7種類がある。日照りで敵地の草を枯らしたり、暴風で敵を吹き飛ばしたりと状況に応じて使い分けよう。



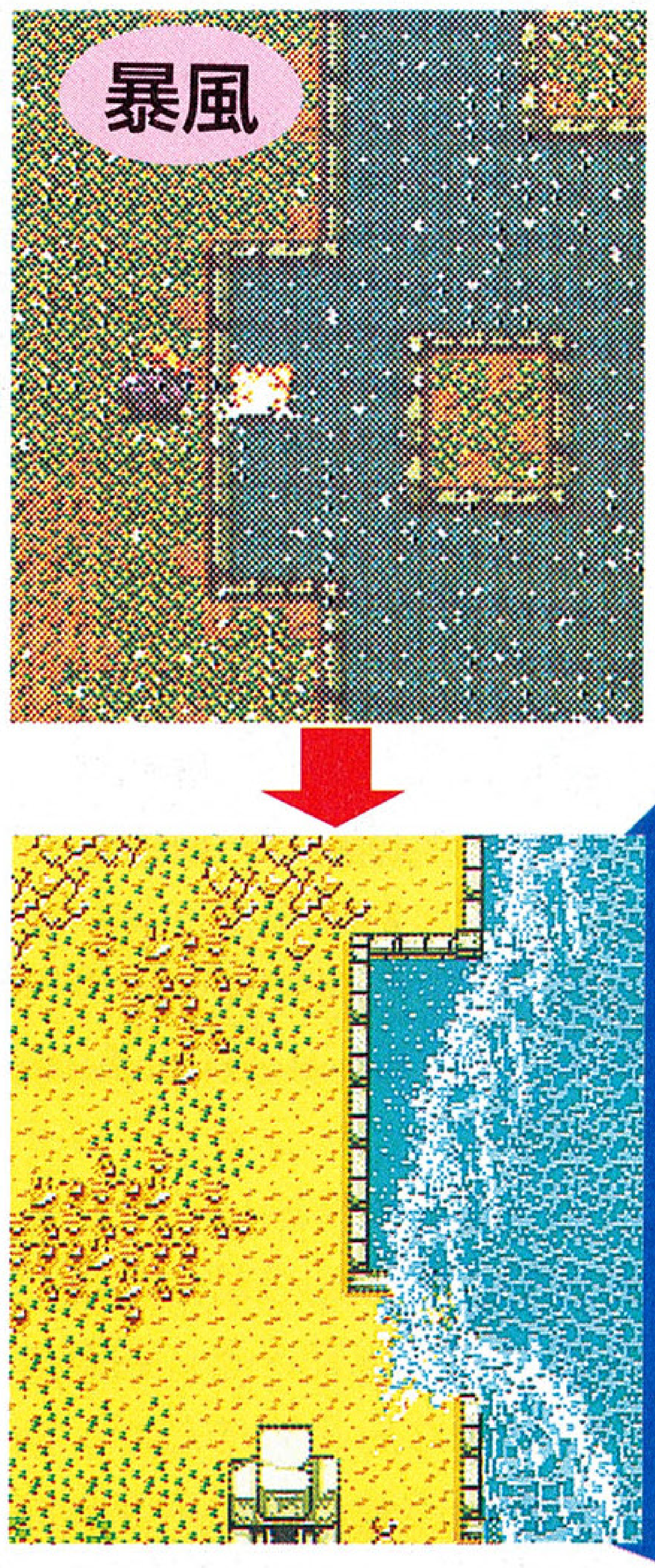
⬅大雨は大量の湿地を作りだす



➡隕石が画面内の生物を焼きつくす

二次災害が発生

津波、雪崩、砂嵐など地形を利用して二次災害を起こすことができる。たとえば、画面内に水面が多い場所で、暴風を発生させると津波が起きる。ただし画面内に味方がいると、一緒に巻き込まれてしまうので注意が必要。

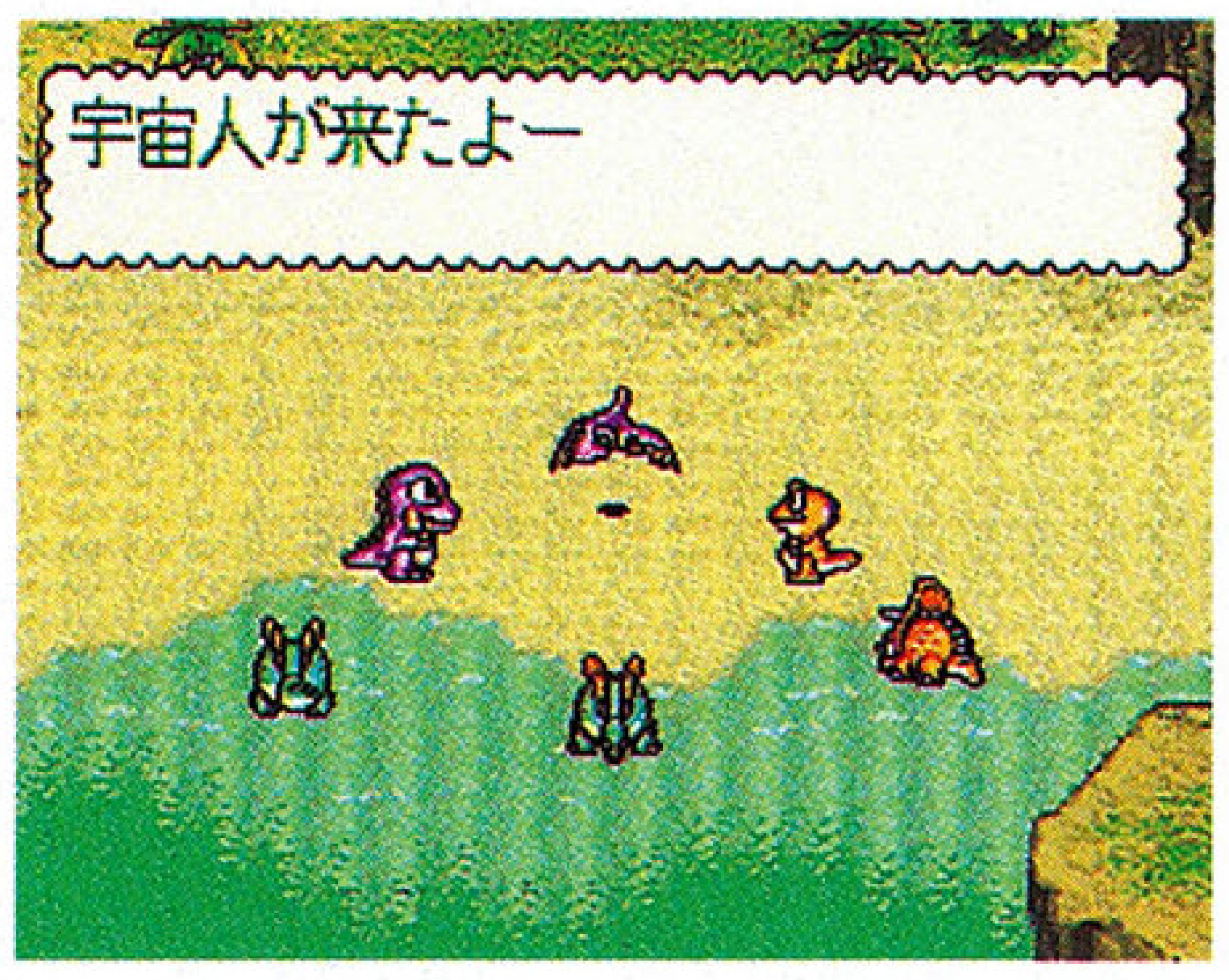


➡暴風で敵を吹き飛ばしたあと、津波が敵をのみこみ、一網打尽だ

津波が発生

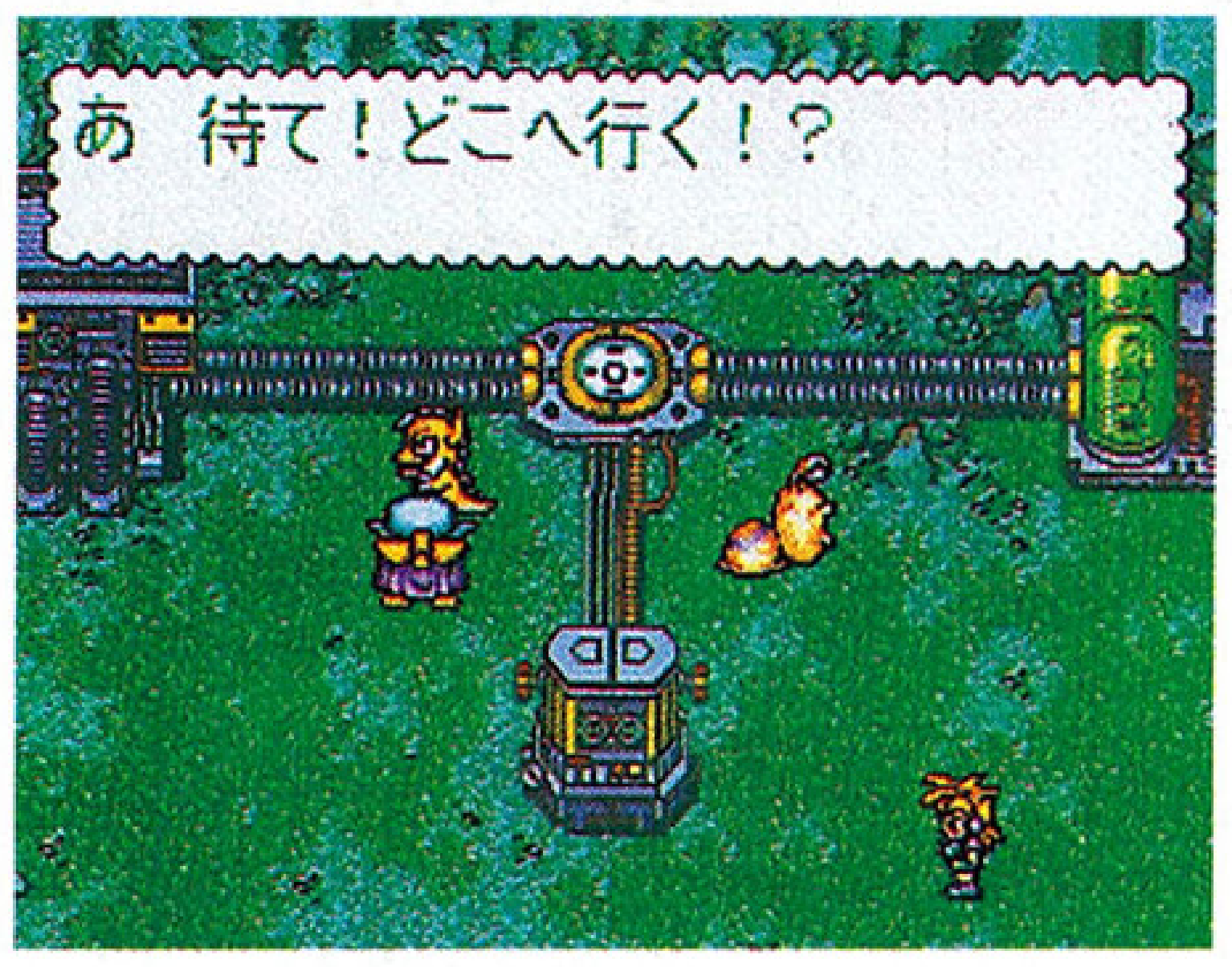
ショートコント的なデモが満載

「たいけつモード」以外はステージクリアすると、恐竜たちの愉快なデモや、敵キャラクタの１人、にんぽーくんが主役の「にんぽーくん劇場」が始まる。どちらもコント的なノリで笑わせてくれる。



宇宙人が来たよー

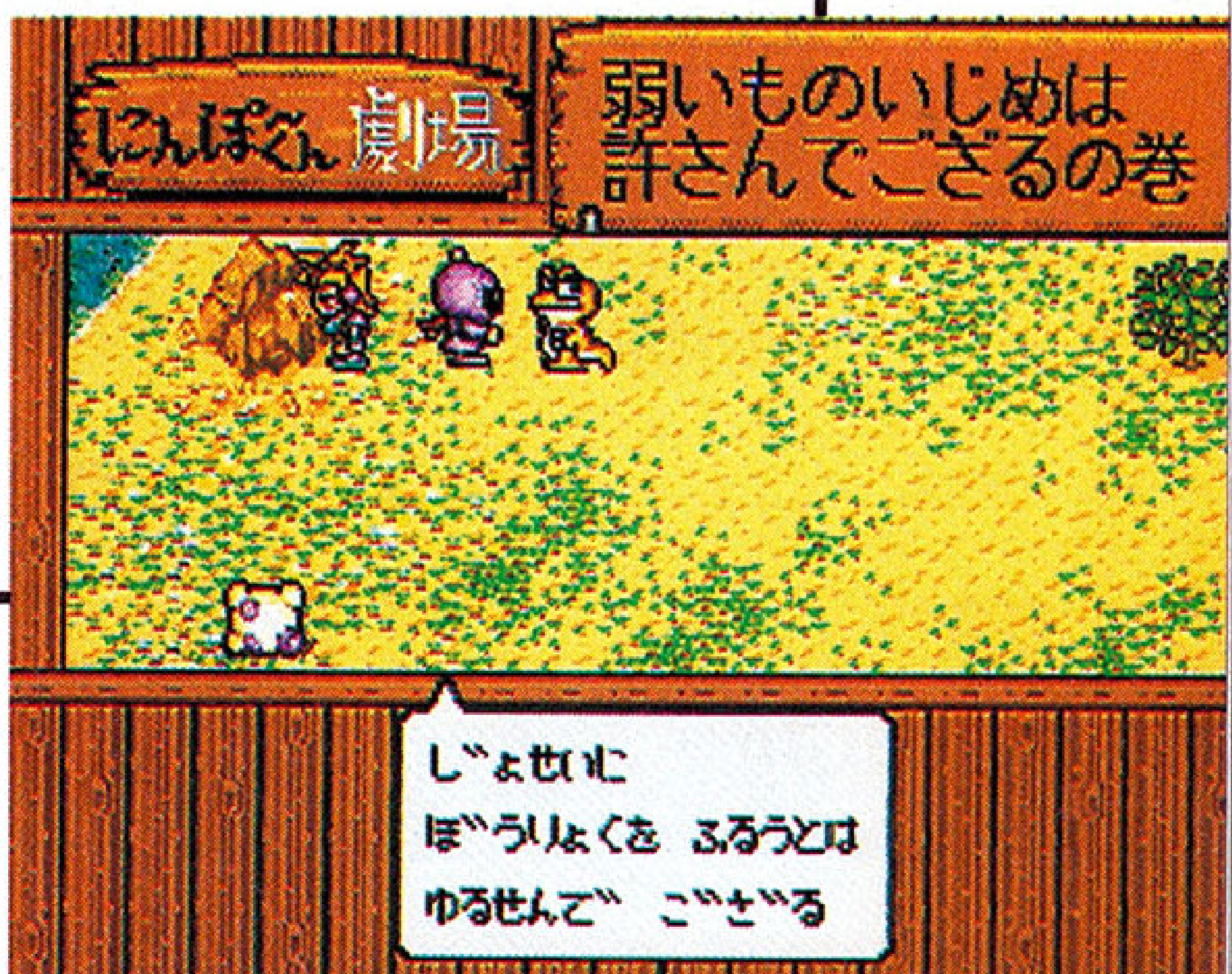
⬆ぷてらを宇宙人と勘違いして、怖がってるすてごが笑える



あ 待て！どこへ行く！？

⬆宇宙人の生みの親である博士もなかなか苦労しているようだ

➡なぜかにんぽーくんが大活躍？



にんぽくん劇場

弱いものいじめは
許さんでござるの巻

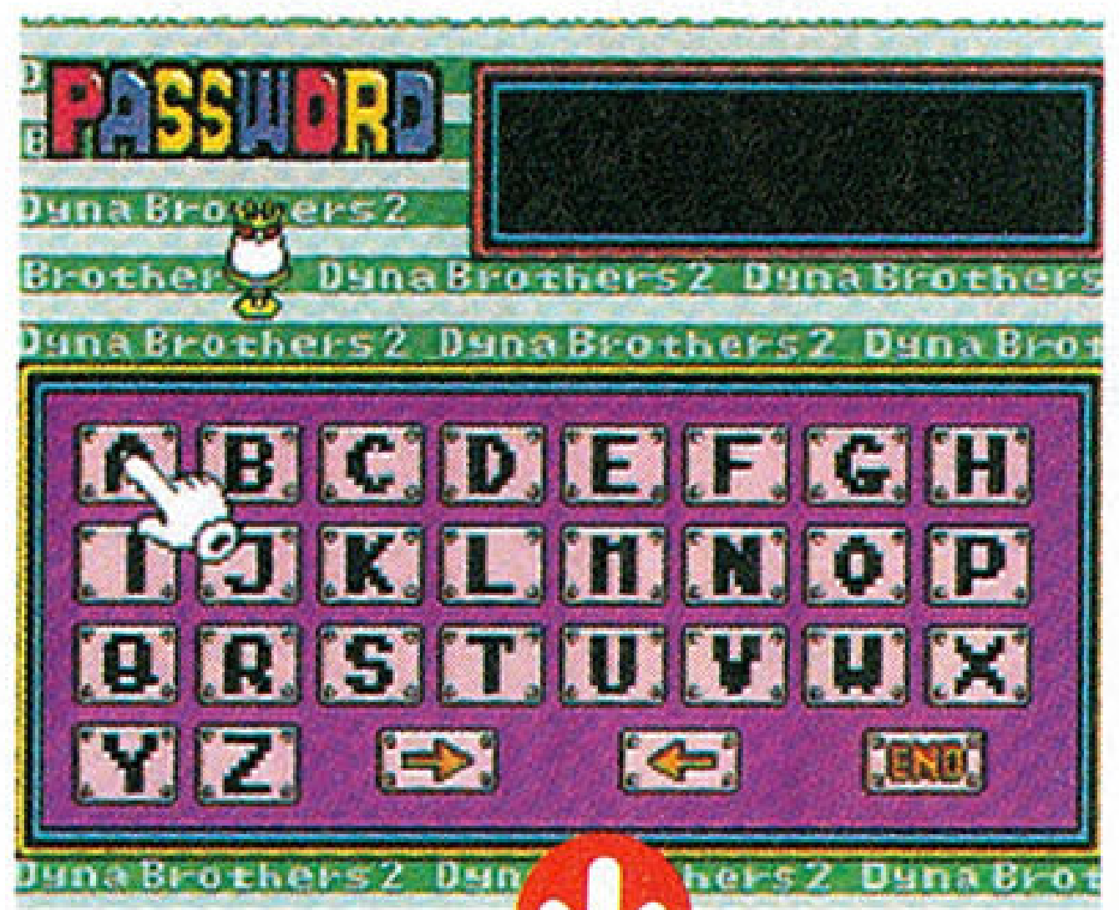
じょせいに
ぼうりょくを ふるうとは
ゆるせんで ござる

MD ダイナブラザーズ2 ★★★★☆

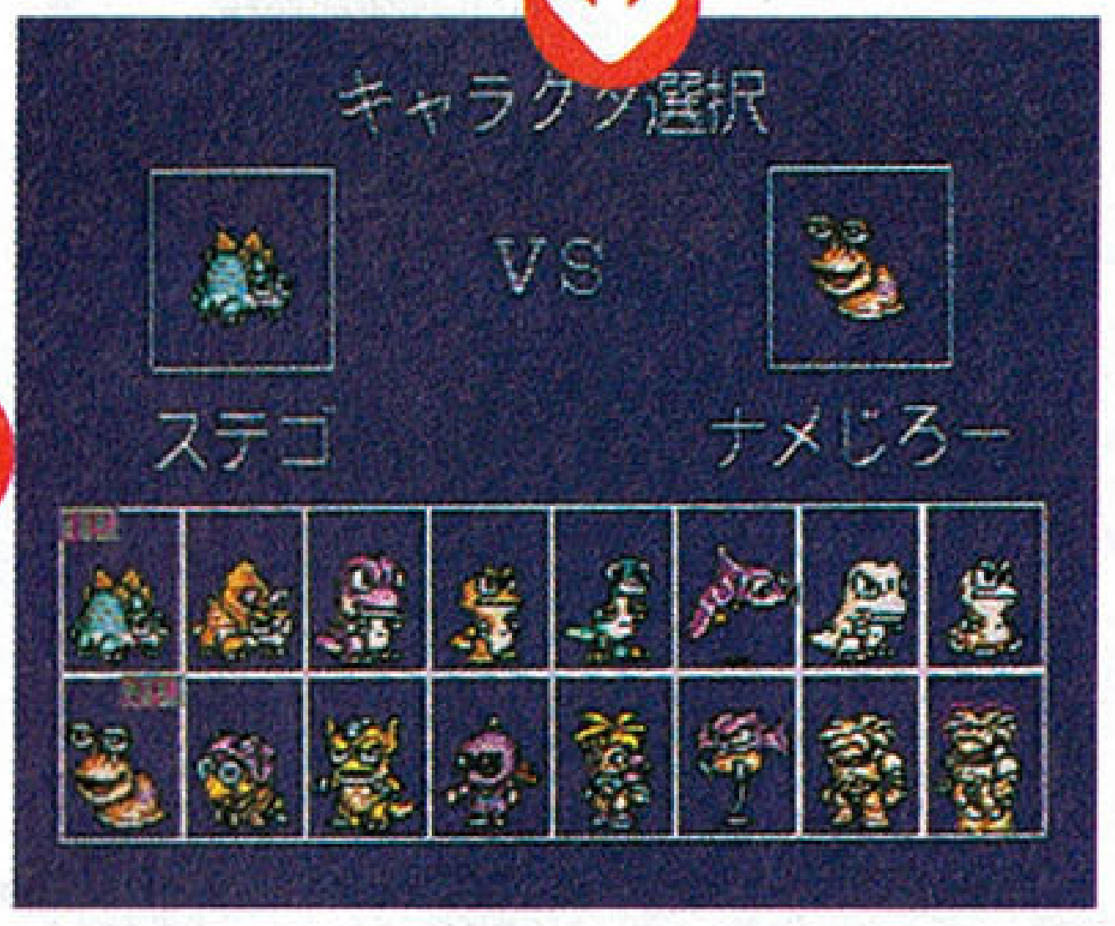
ダイナ・ファイト'

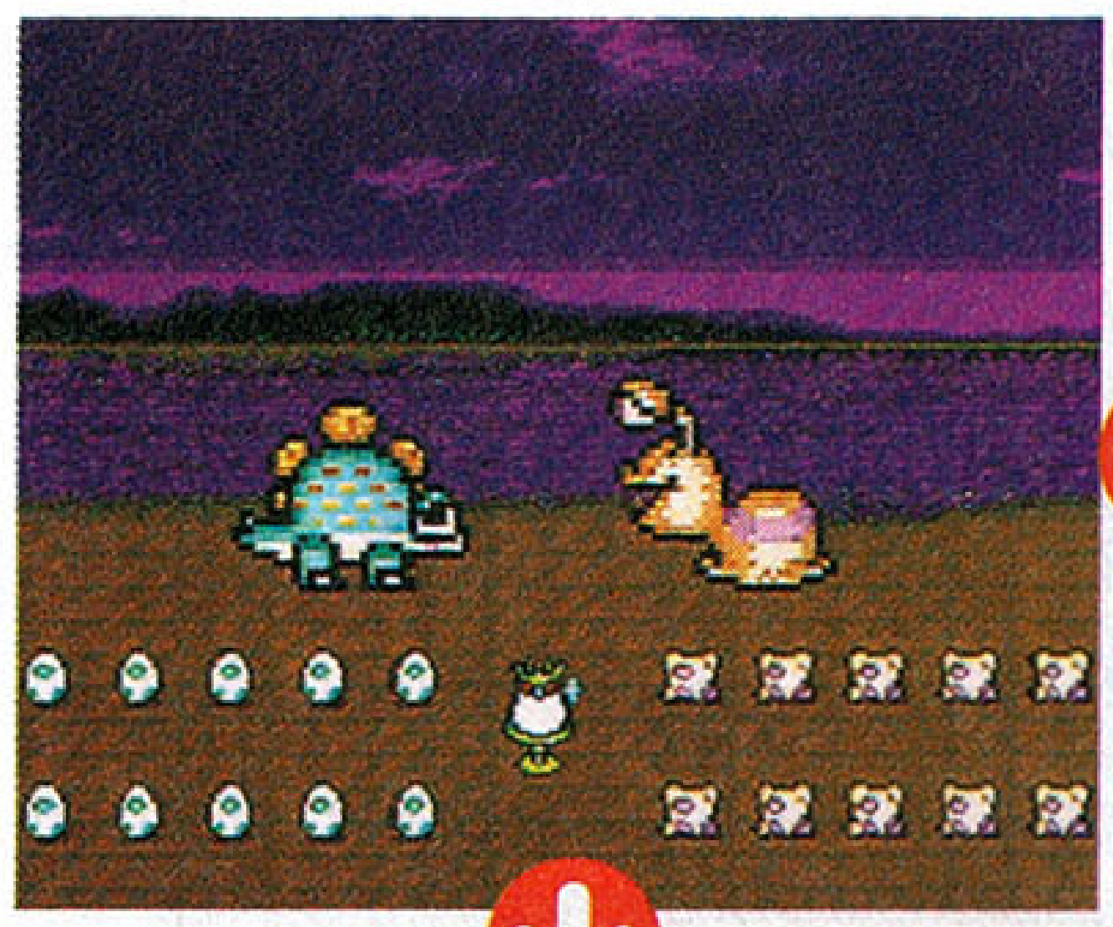
神奈川県
藤井慎一

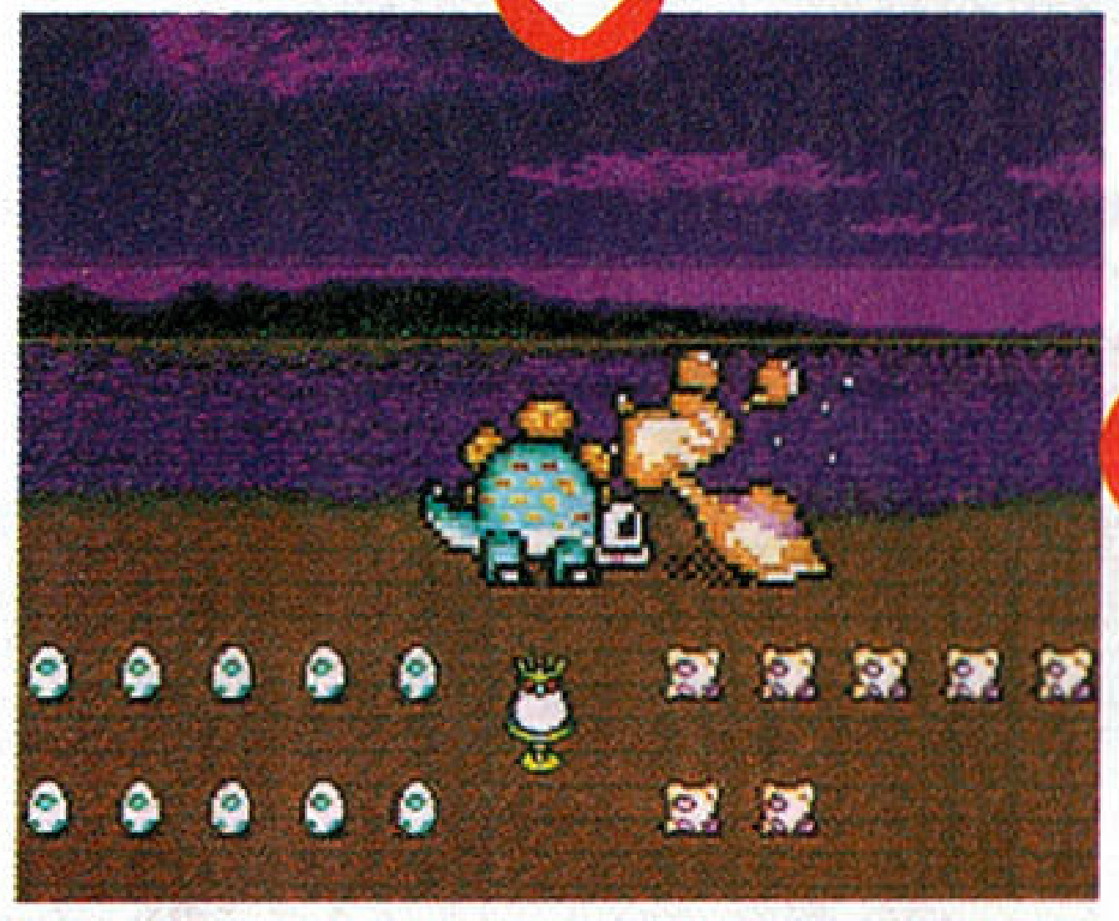
このゲームに、隠しゲームがあった。パスワード入力画面で「DASH」と入れる。すると対戦ゲームの『ダイナ・ファイト'』が始まる。キャラクタ選択画面が表示されるので、16種類の中から好きなキャラクタを選んでゲームをスタートする。くわしい操作方法やルールは、下にある表の通り。また、「GAME」と入力すると、ボスキャラが選べない対戦になる。

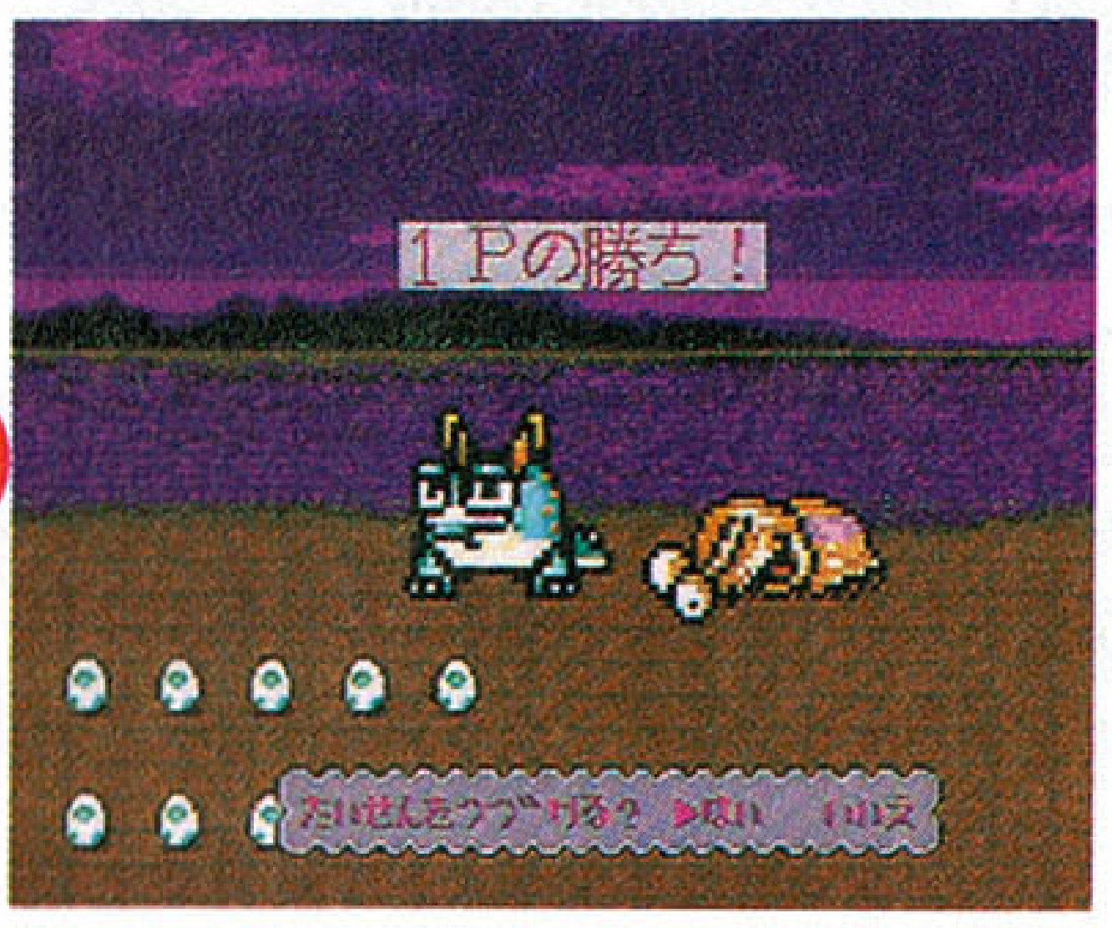

PASSWORD
DynaBrothers2
A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z END
⇦メニューでパスワードを選び、この画面を出す

パスワードを「DASH」と入力


キャラクタ選択
VS
ステゴ
ナメじろー
⇦キャラクタ選択画面が登場。自キャラを選ぼう


⇨中央のThe Eggが光ったらボタンを押す


⇨ステゴのきつ～い一発が、ナメじろーにヒット



⇦ステゴの圧勝。正面を向いて、大威張り！

ルール	操作	
The Eggが光ったときに、攻撃や防御、回避（ボタン操作をしないと待機になる）を選ぶ。卵の数が互いのHPを表しており、攻撃を受けると割れる。最初にすべての卵がなくなった方が負け。	A、C	攻撃（全キャラ共通）
	B	防御（草食獣、卵食獣、飛行型肉食獣）
		強攻撃（攻撃型、迎撃型肉食獣）
	左、右	回避（全キャラ共通）

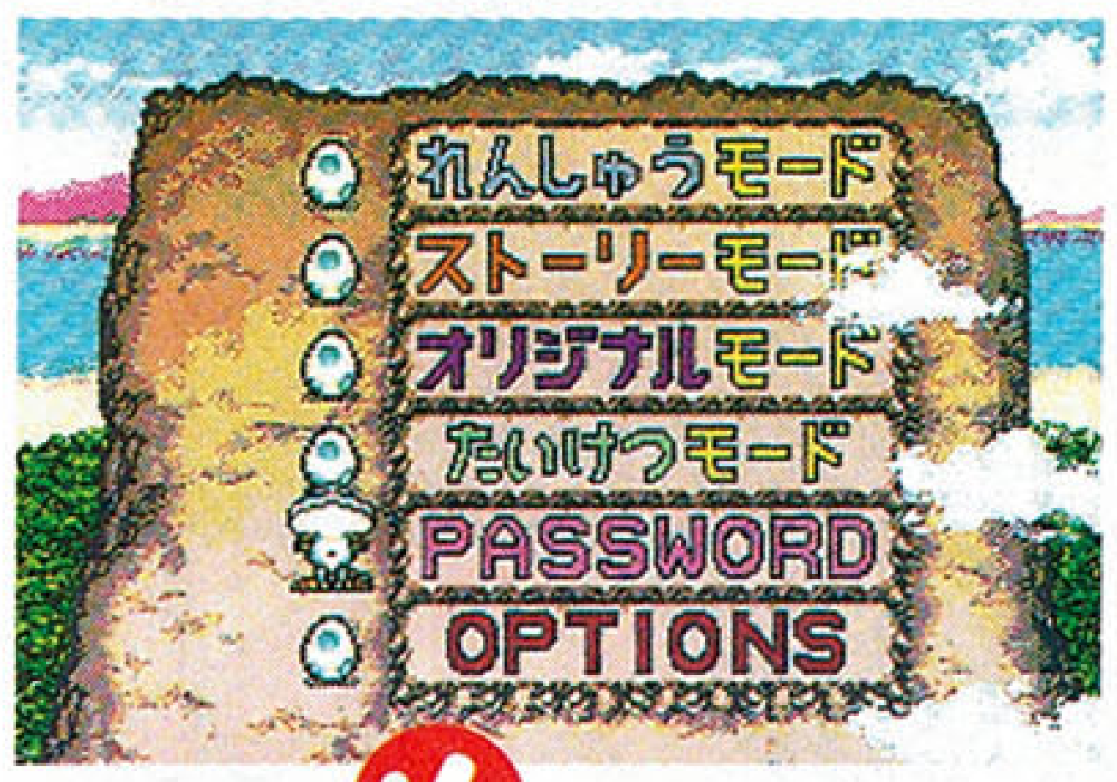
操作結果	内　容
攻撃	相手にヒットすると、卵1個分のダメージを与えることができる。ただし、相手に回避されるとスキが生じる。
回避	相手の攻撃をさけることができる。ただし、相手が待機していたときは、戻ってきたところを攻撃される。
待機	何もせずに待っているので、スキがあれば攻撃できる。当然ながら、敵が攻撃してきたら一方的にダメージを受ける。
防御	卵半分の体力を消費するが、相手の攻撃を確実にかわせる。また、スキもほとんどない。（必殺技の回避などに有効）
強攻撃	2回以上待機したあとに、攻撃すると出せる。ヒットすれば、相手に卵2個分のダメージを与える。
必殺技	ヒットすれば、相手に卵3個分のダメージを与える。2回以上待機して、タメたあとに攻撃すると出せる。
疲労	攻撃を何回か連続で受けると、1ターンのあいだ、無防備になることがある。（ボタンを連打しても治らない）
連続技	2回以上待機して、攻撃すると出ることがある。出れば、攻撃が連続でヒットする。

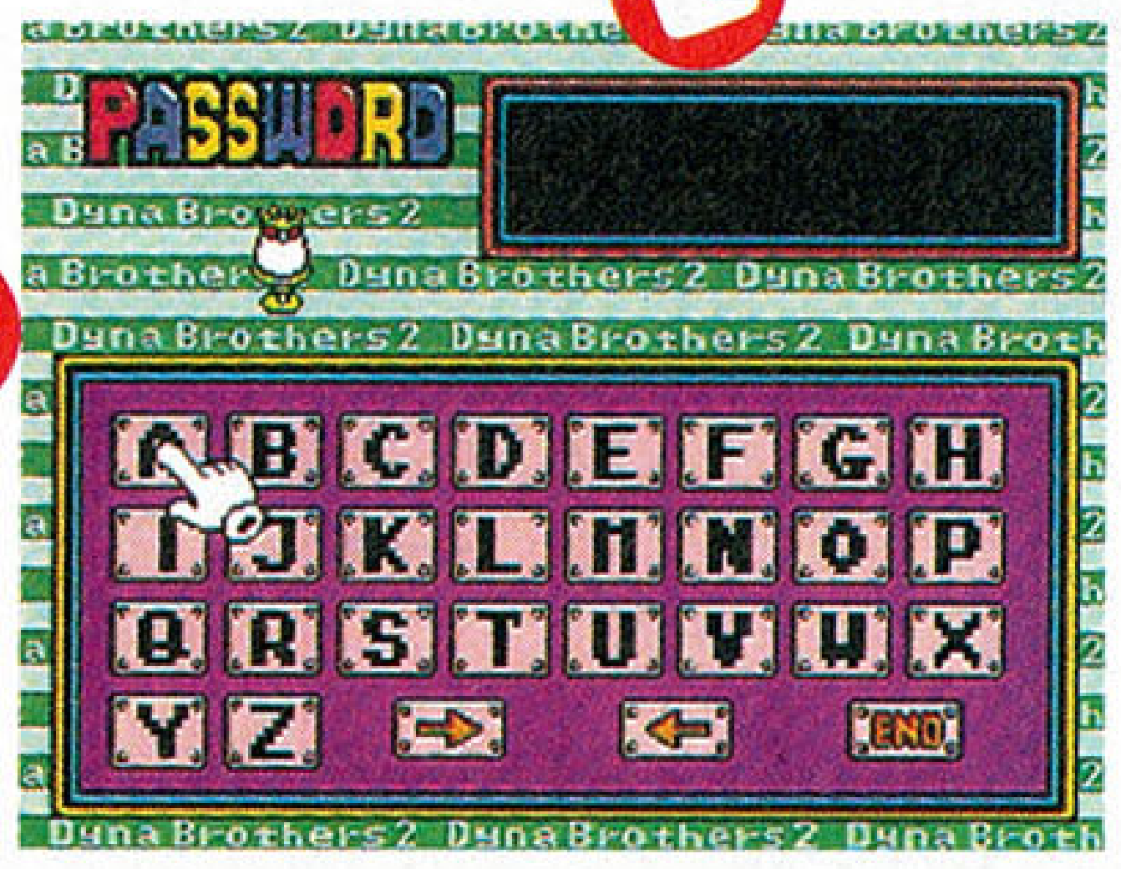
MD ダイナブラザーズ2 ★★★☆☆

隠しステージ公開

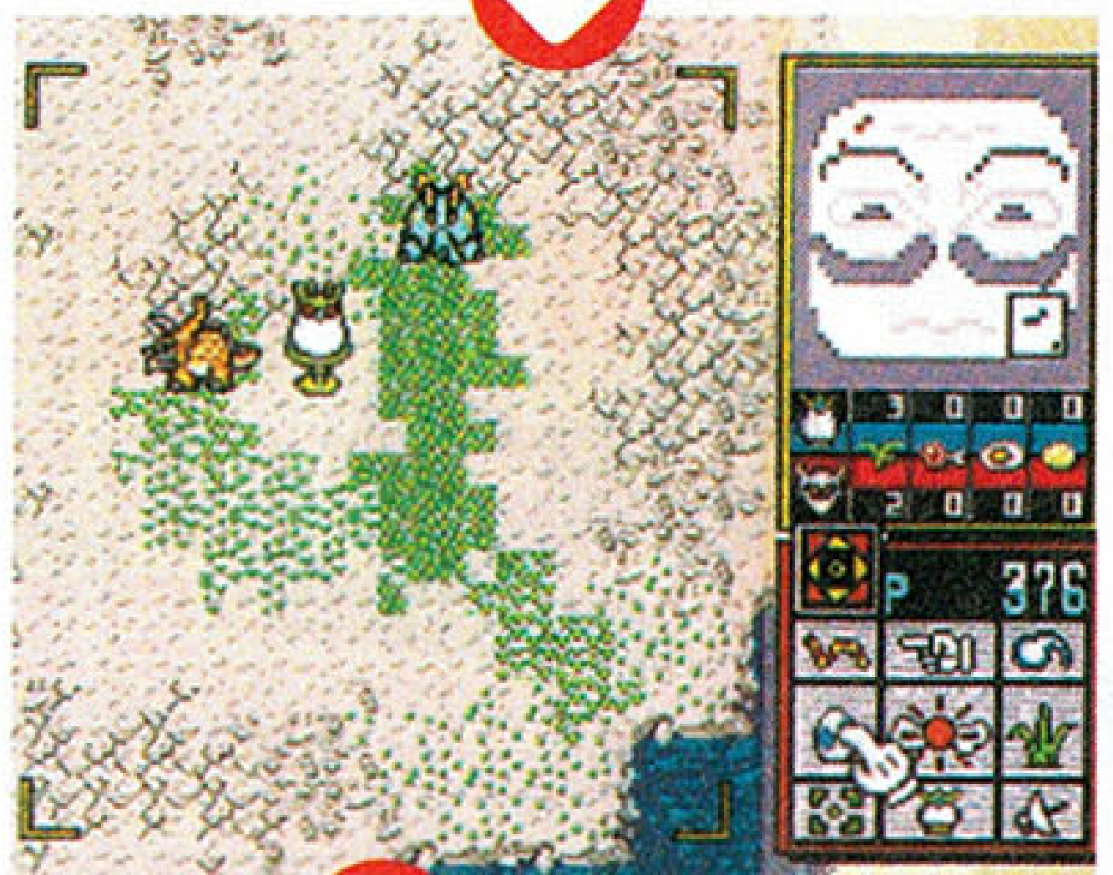
高知県
マーちゃん

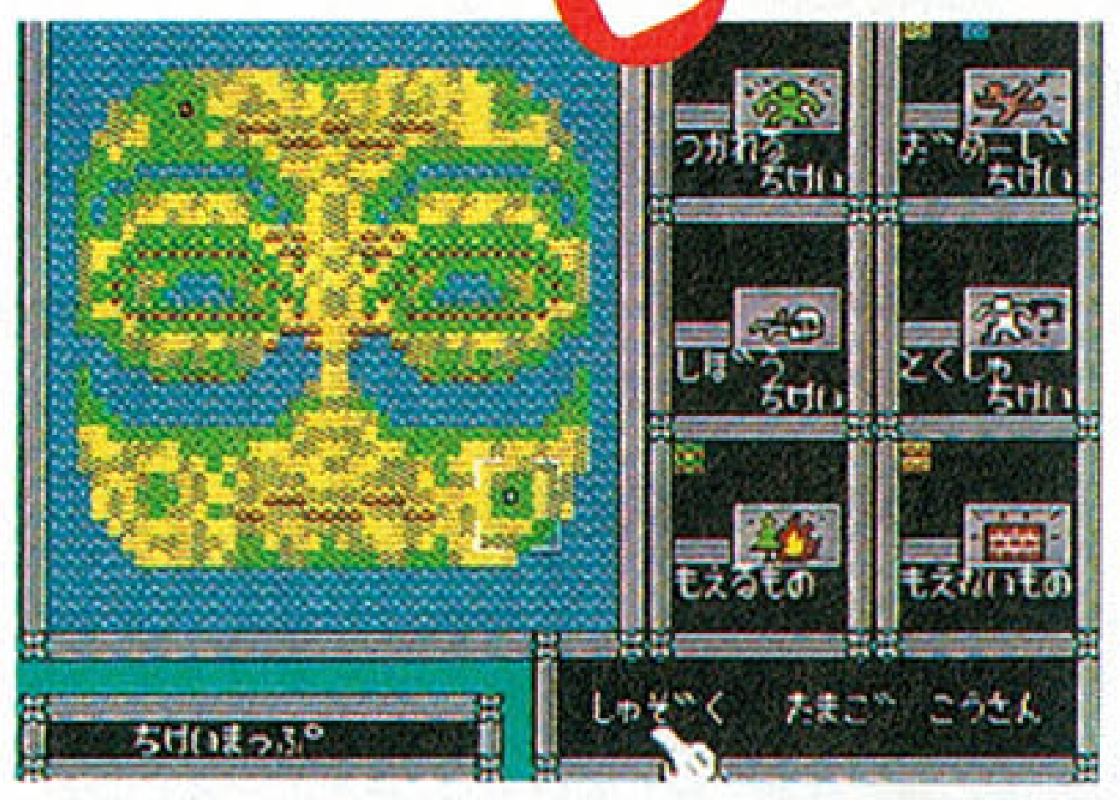
メニュー画面でパスワードを選び、右下にある表のパスワードを入力する。すると、全9面の隠しステージをプレイすることができる。隠しステージは、どれも地形に工夫が凝らされているぞ。


れんしゅうモード
ストーリーモード
オリジナルモード
たいけつモード
PASSWORD
OPTIONS
⇨メニューでパスワードの項目を選ぶ


PASSWORD
A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z END
⇦例えば、ヒゲダルマ面で遊んでみる

パスワードを「DARUMA」と入力


⇨1画面だけだと、特別なステージには見えない


⇦実はダルマの形をしたステージなのだ

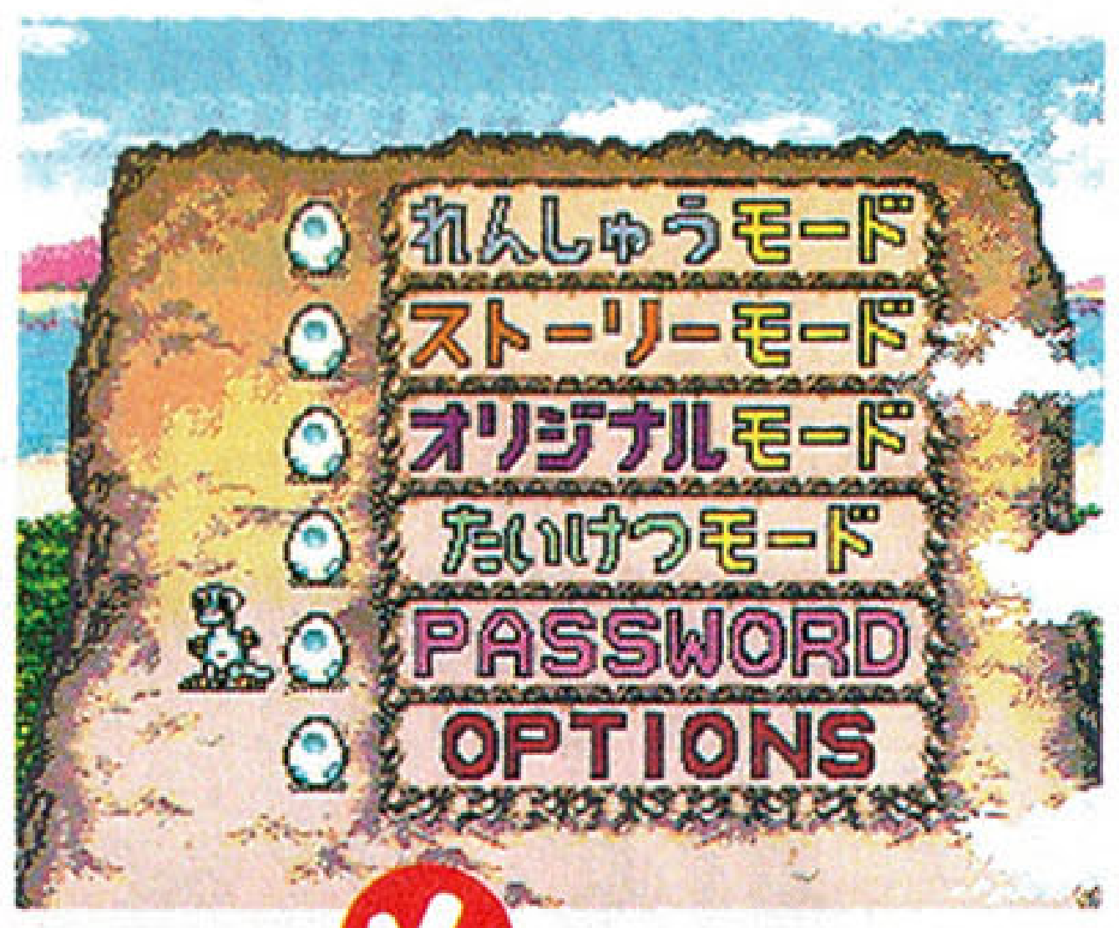
パスワード	面の構成
CSK	CSK情報教育センター面
DBTWO	ステゴ面
DARUMA	ヒゲダルマ面
HOSHI	お星さまとお月様面
NOMISO	脳味噌面
NABEO	お鍋に缶詰面
CHORO	チョロ吉ファン必見面
RULET	恐怖のルーレット面
RIERIE	トリケラVSコロむんき面

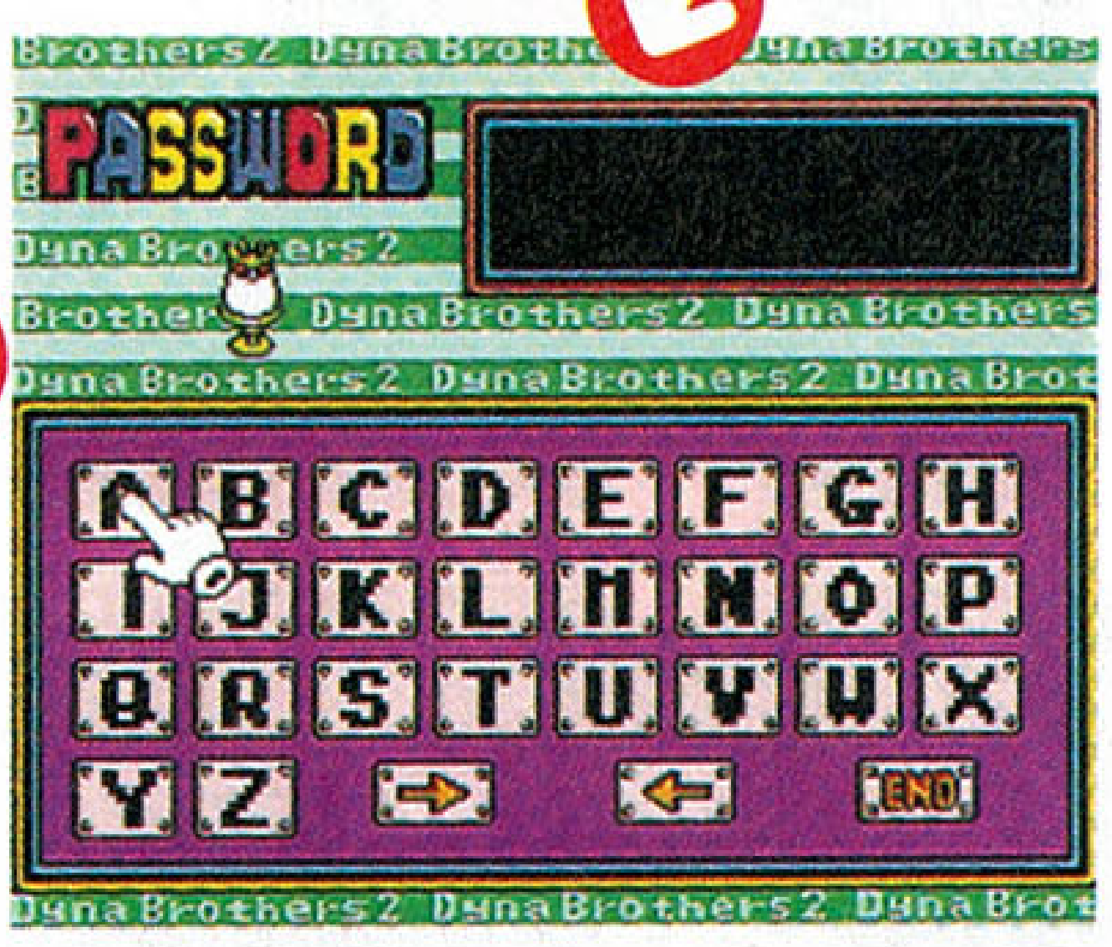
MD ダイナブラザーズ2 ★☆☆☆☆

キャラクタ紹介

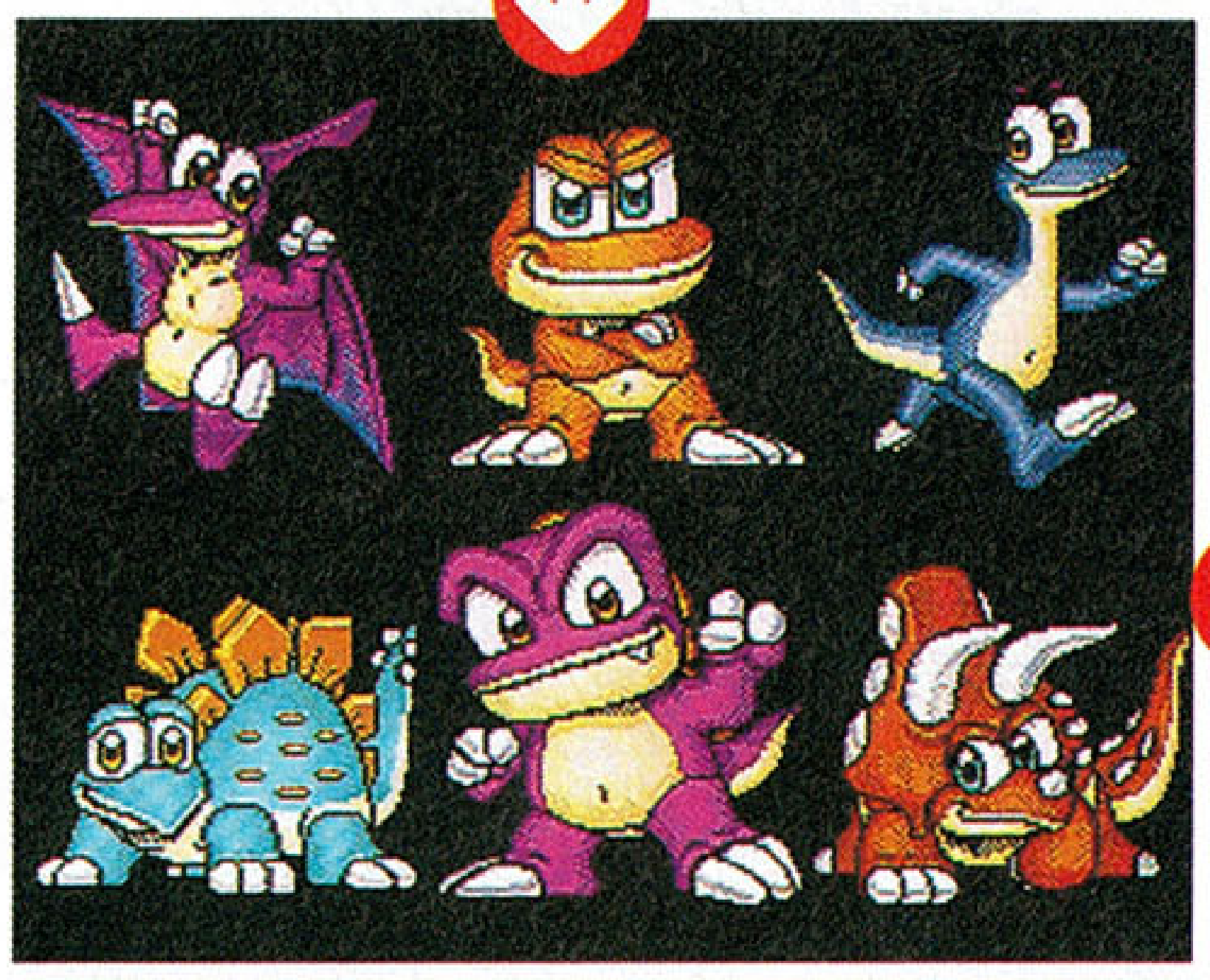
東京都
ああっベルさま

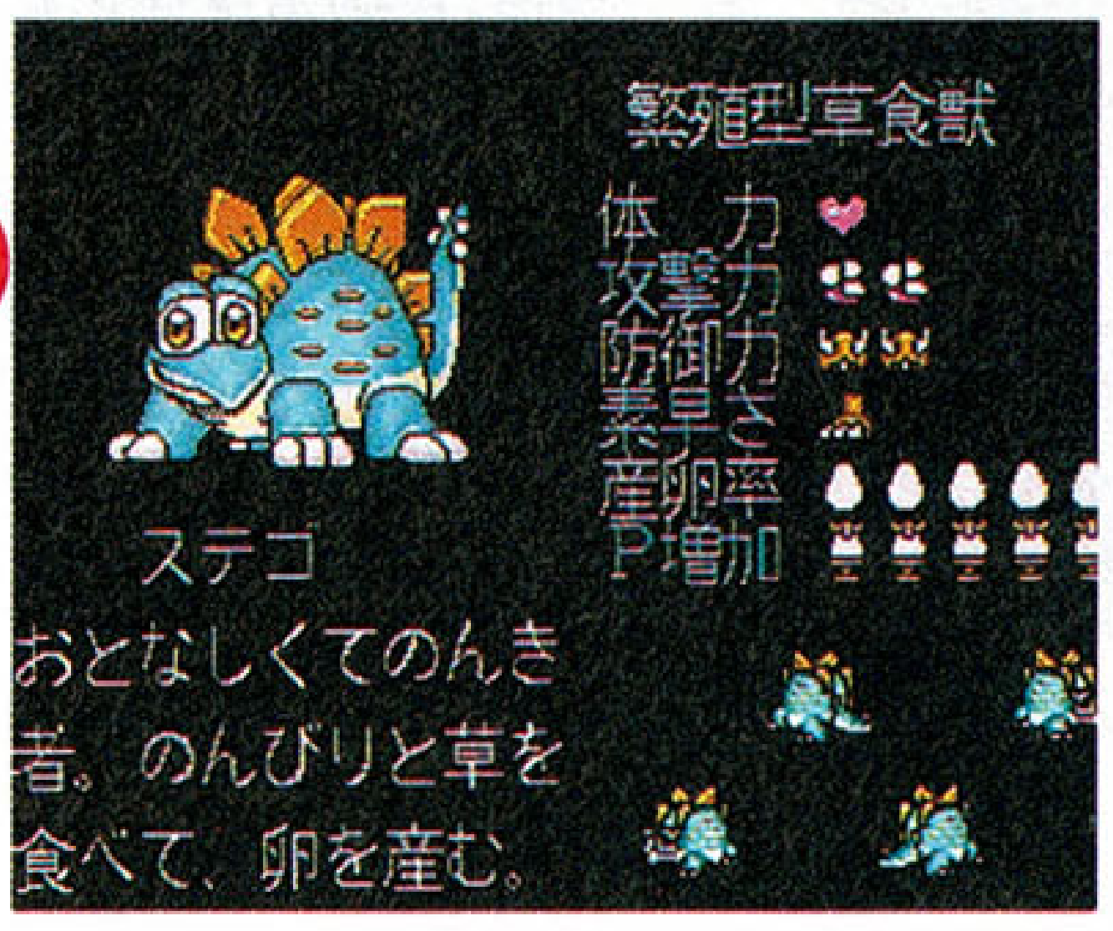
メニュー画面でパスワードを選び、「SHOKAI」と入力する。すると、オープニングデモのキャラクタ紹介が連続で流れる。キャラクタ紹介は、ステータスや名称、性格、行動、アニメーションなどを見ることができる。


れんしゅうモード
ストーリーモード
オリジナルモード
たいけつモード
PASSWORD
OPTIONS
⇨メニューでパスワードの項目を選ぼう


PASSWORD
A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z END
⇦この入力画面で左のパスワードを入れよう

パスワードを「SHOKAI」と入力


⇧オープニングデモのキャラの紹介を連続で見ることができる


繁殖型草食獣
体　力
攻撃力
防御力
素早さ
産卵率
P増加
ステゴ
おとなしくてのんき者。のんびりと草を食べて、卵を産む。

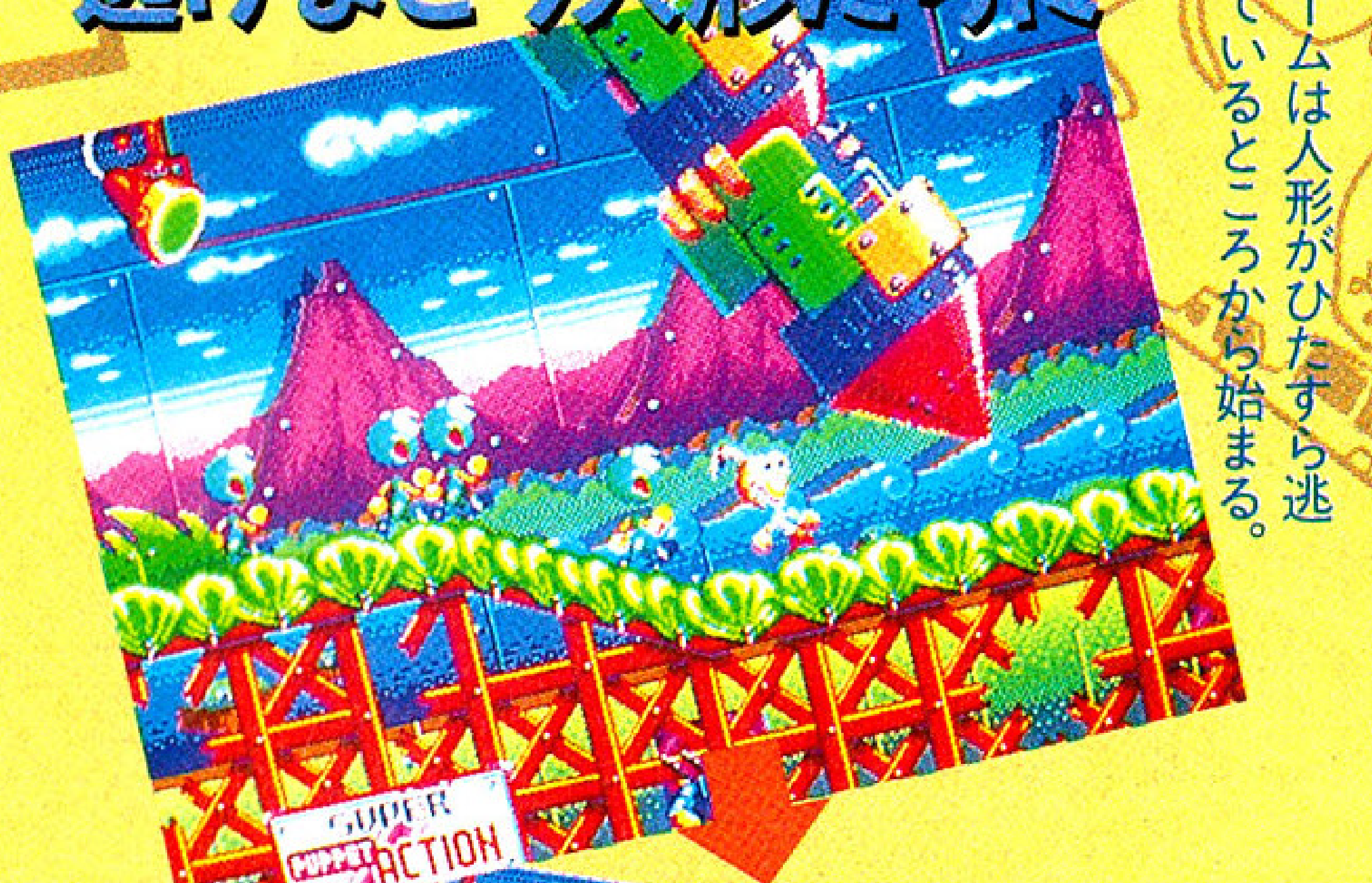
⇦これで、すぐにキャラの特性などがわかる

あの"トレヂャーまん"がゲームに?? メガドラの次世代ヒーロー登場にはみんなドキドキしるねー

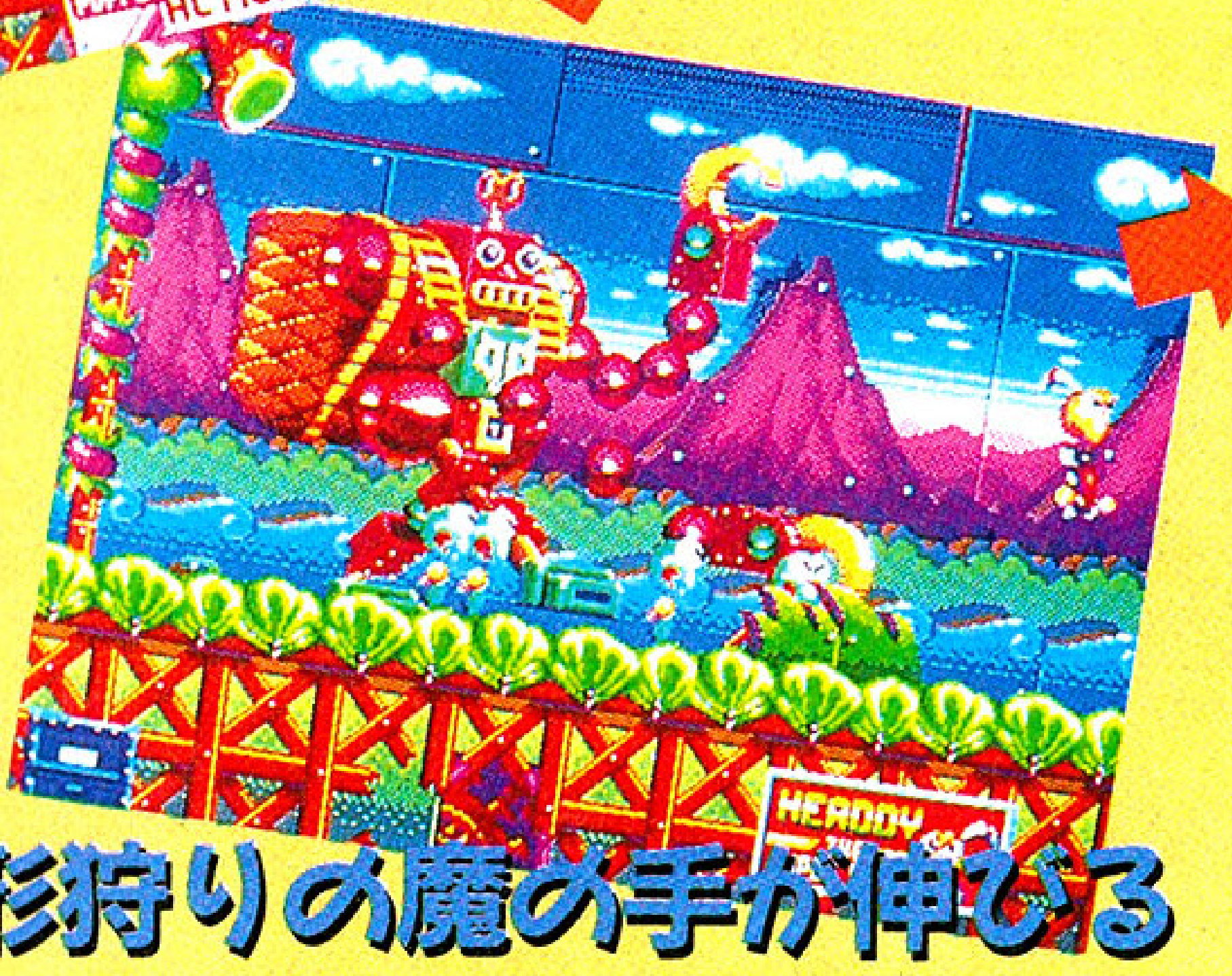
あの「ガンスター ヒーローズ」と「マクドナルド」でメガドラに新風を吹き込んだトレジャーから、待ちに待った第3弾が発表された。しかも今回の作品では、本誌の「トレジャーファクトリー」で大好評連載中の〝トレヂャーまん〟が主役らしいのだ。これは驚きも2乗3乗四捨五入出前迅速天地無用ってなもんだね。彼がメガドラでところ狭しと活躍するかと思うと今からワクワクするなあ。何はともあれまずは右の初公開画面を見てほしい。期待させる何かを感じ取れるだろう？

もちろん実際の内容も本当に「良い」作品なのは言うまでもない。発売は今年の夏頃予定と、やや待ちどおしいところだが、これからも開発状況を追って続報を掲載していくから楽しみにしてくれ。

逃げまどう人形たちに

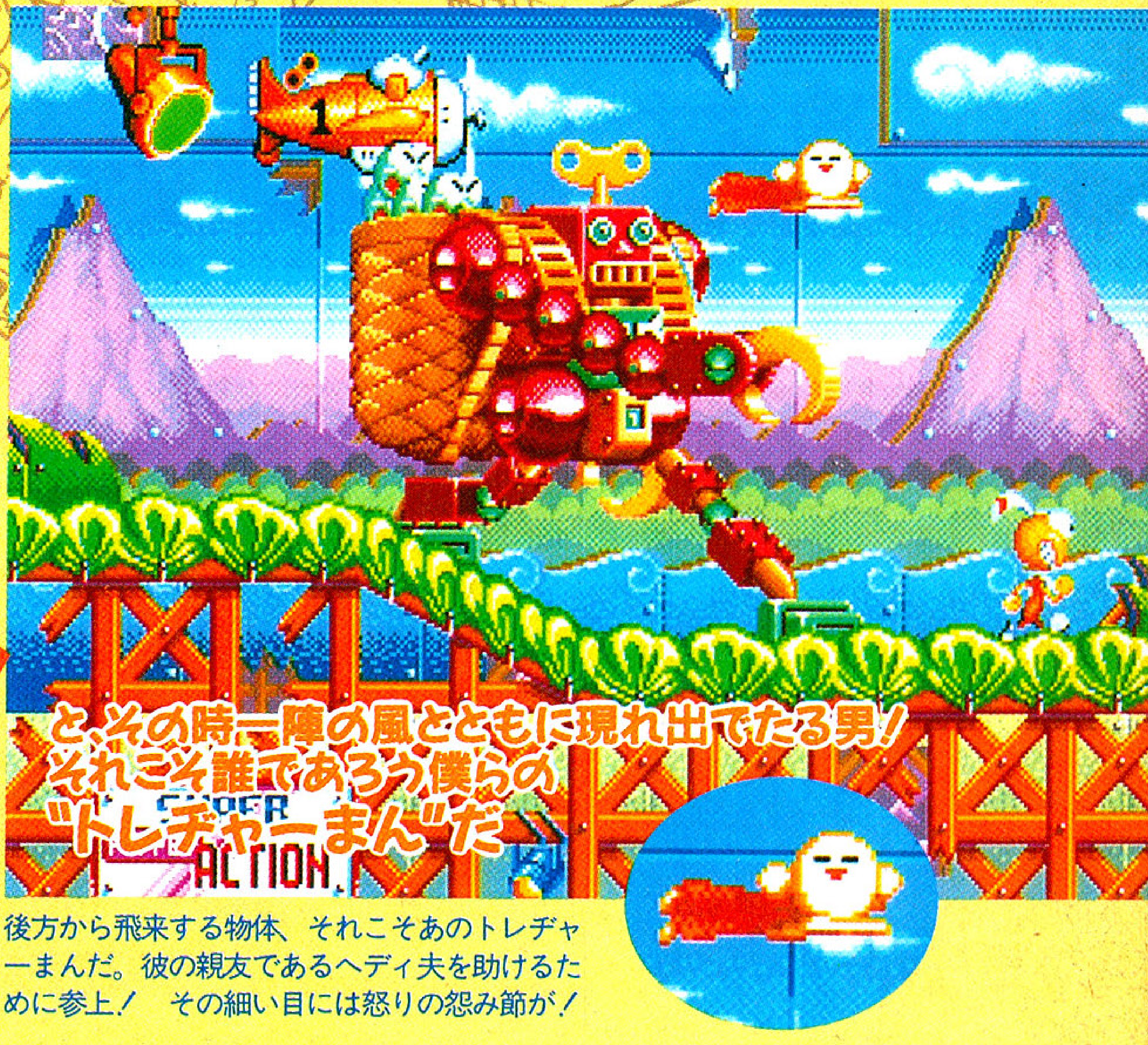


ゲームは人形がひたすら逃げているところから始まる。



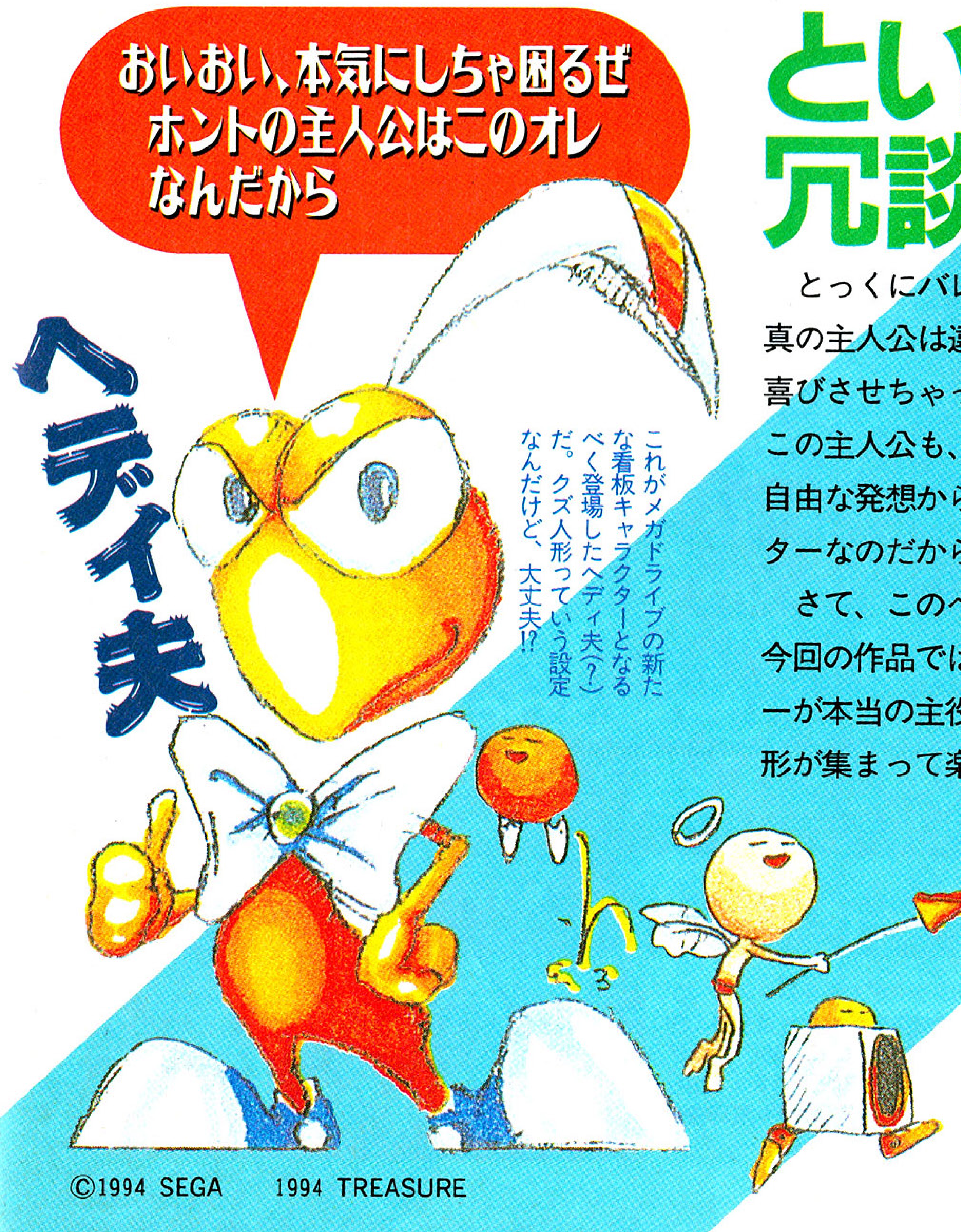
それを追うロボットが次々と人形を捕獲。その時……。

人形狩りの魔の手が伸びる



と、その時一陣の風とともに現れ出でたる男！それこそ誰であろう僕らの"トレヂャーまん"だ

後方から飛来する物体、それこそあのトレヂャーまんだ。彼の親友であるヘディ夫を助けるために参上！　その細い目には怒りの怨み節が！


おいおい、本気にしちゃ困るぜ
ホントの主人公はこのオレなんだから
ヘディ夫

これがメガドライブの新たな看板キャラクターとなるべく登場したヘディ夫(?)だ。クズ人形っていう設定なんだけど、大丈夫!?

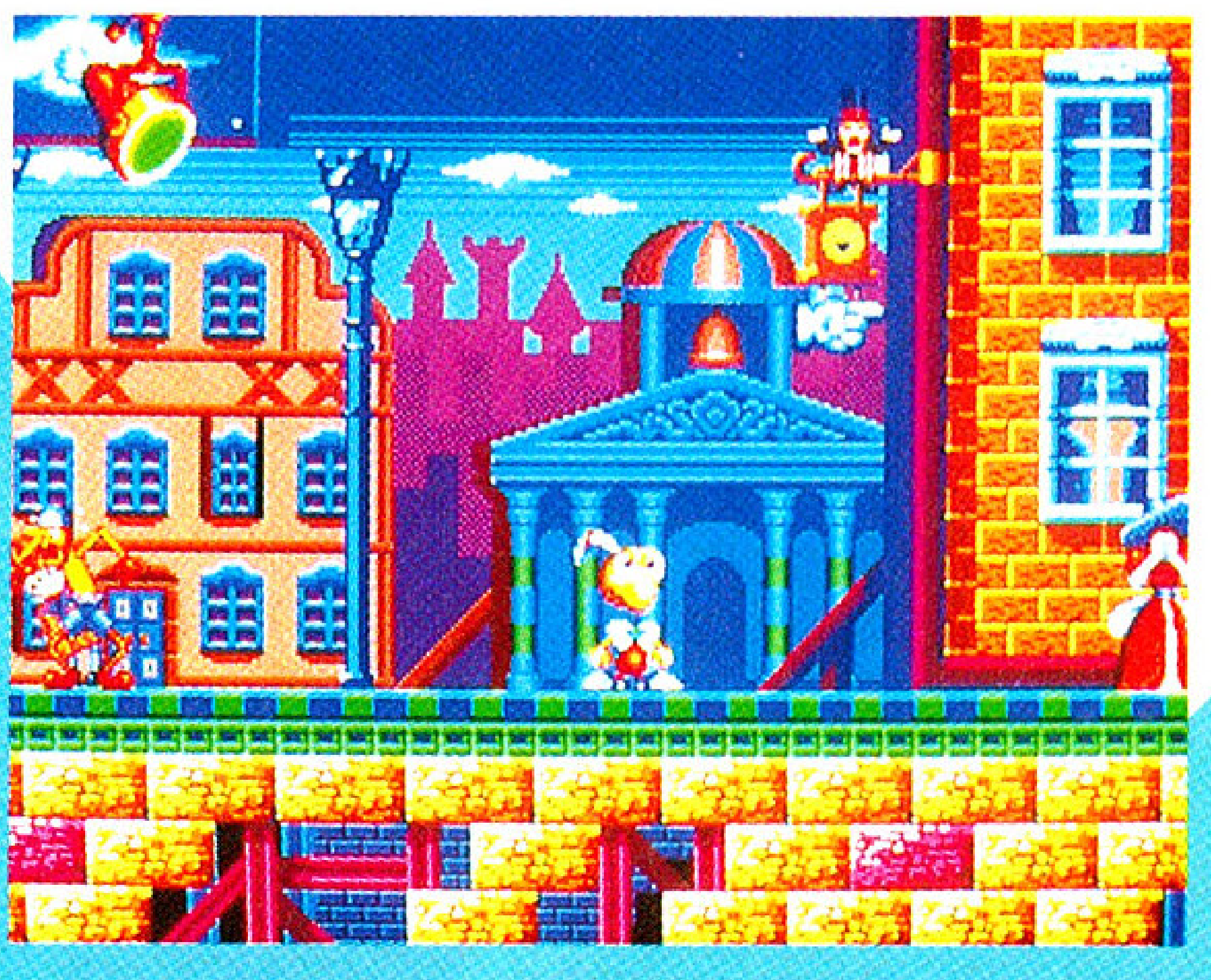
というのは冗談で……

とっくにバレバレだったと思うけど、実は真の主人公は違います。一部の読者にはヌカ喜びさせちゃって誠にもうしわけない。でもこの主人公も、トレジャーのスタッフによる自由な発想から生まれたオリジナルキャラクターなのだから、魅力は十分ありそうだね。

さて、このへんでまじめな解説に入ろう。今回の作品では、左のイラストのキャラクターが本当の主役。そして舞台は、世界中の人形が集まって楽しく暮らしている世界という設定。だが、ある日キング・ダークデーモン皇帝という自称〝この世界で一番えらい人形〟が、他の人形たちに魔法をかけて悪の人形へと変え始めたからさあ大変。

さらに、部品が取れていたり、縫製がおかしなクズ人形たちを次々と処分していったのだ。折しも、頭がはずれている主人公もクズ人形狩りに追われていたが、なんとか逃げのびる。そして人一倍正義感の強い彼は、皇帝を倒すために冒険の旅に出る……というのがお話の始まり。

今回も全編を通してトレジャーの高度な技術力と、卓越した演出が山ほど見られるぞ。



人形の世界なので、絵は描き割りや舞台装置で統一されている。斬新な世界観だ！

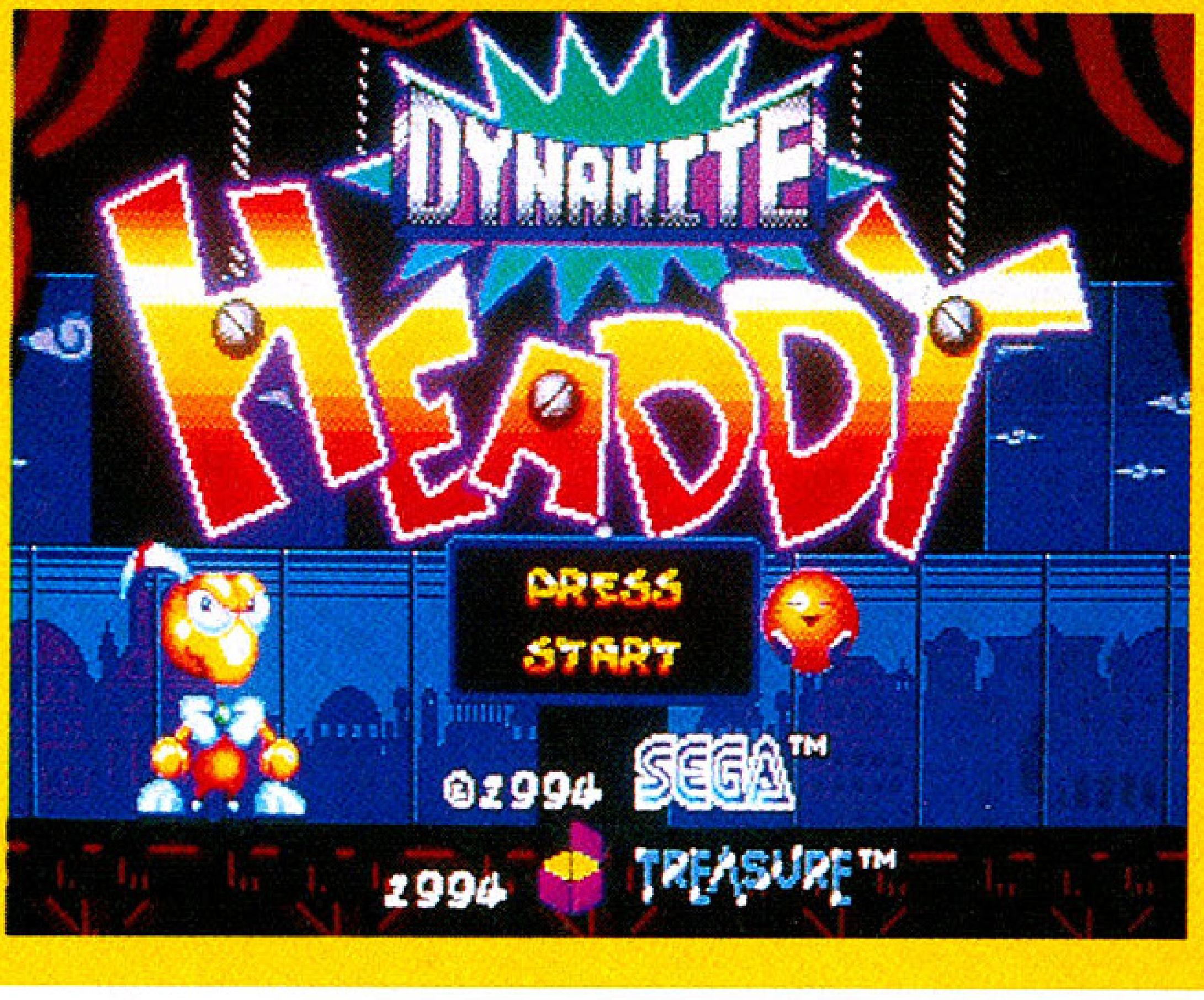
**さらに謎の3人組も登場
彼らはいったい何者なのか？
詳細は次号を待て……
じゃなくて次のページを見よ！**

©1994 SEGA　1994 TREASURE

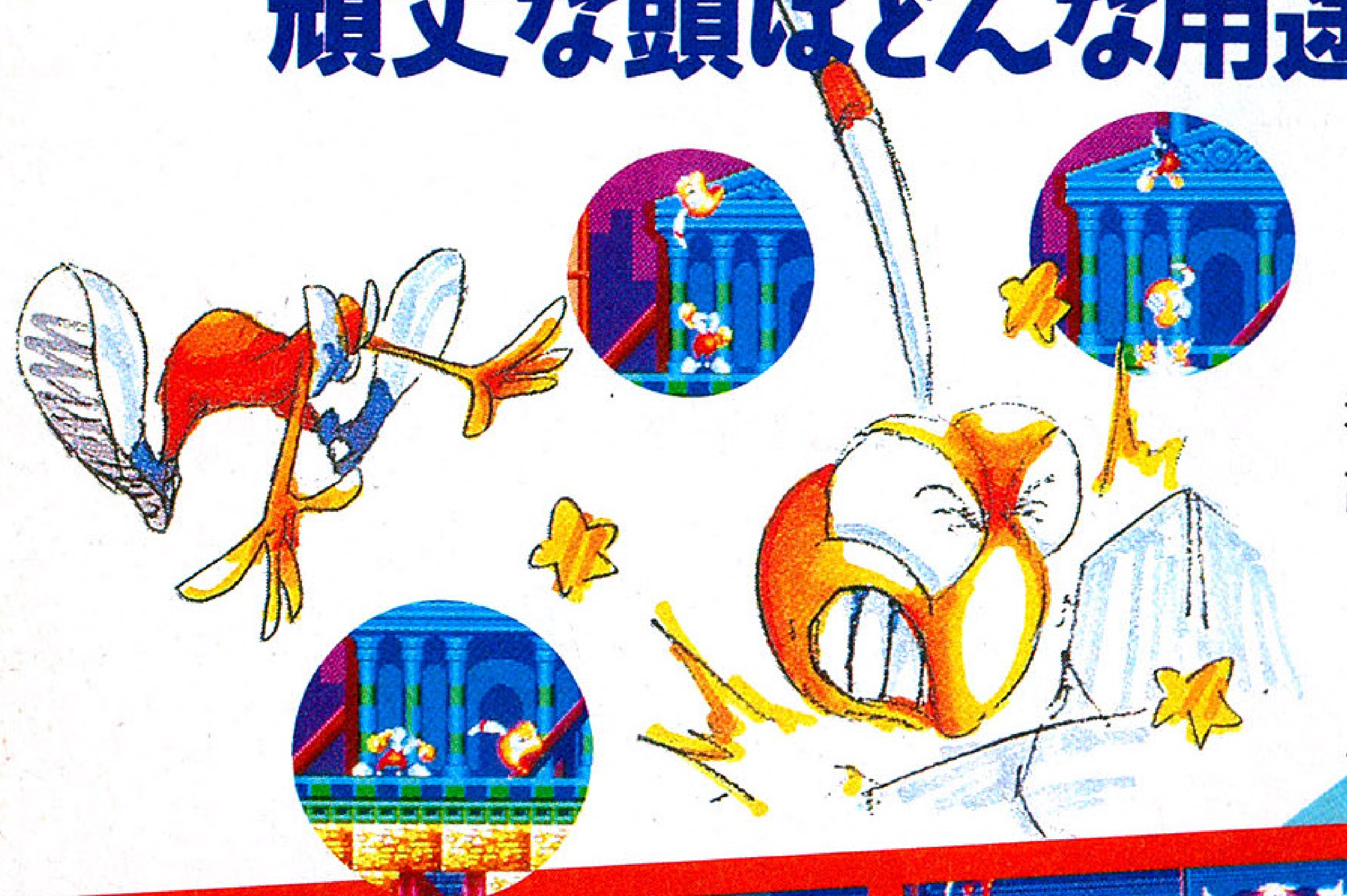
ダイナマイト ヘッディー

あのトレジャーが満を持して放つコミカルドタバタアクション!

●セガ●発売日未定●価格未定●ACT●容量未定

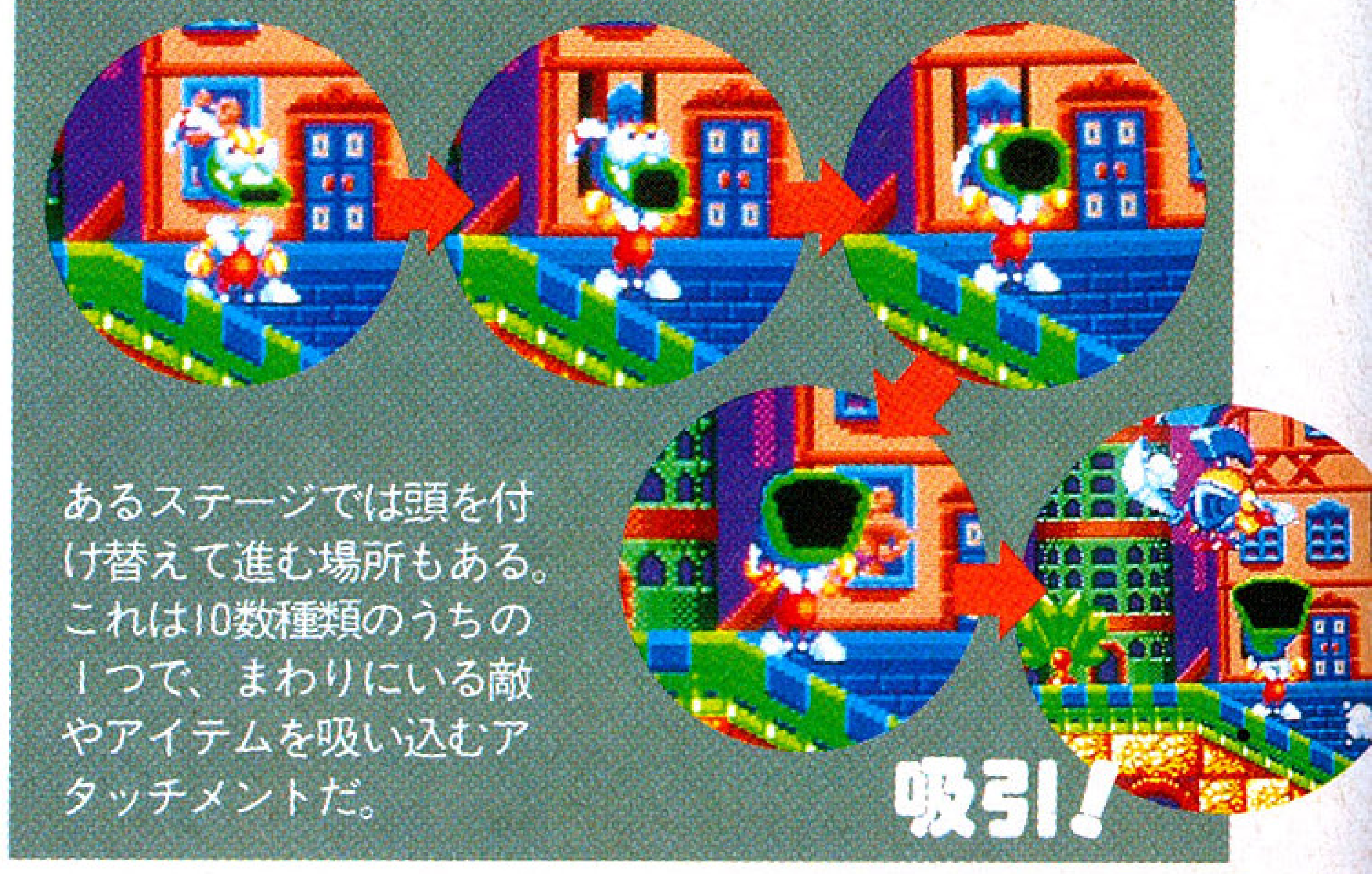

DYNAMITE HEADDY
PRESS START
©1994 SEGA™
1994 TREASURE™

ヘディ夫は頭を飛ばすことが大得意 頑丈な頭はどんな用途にもお応えします



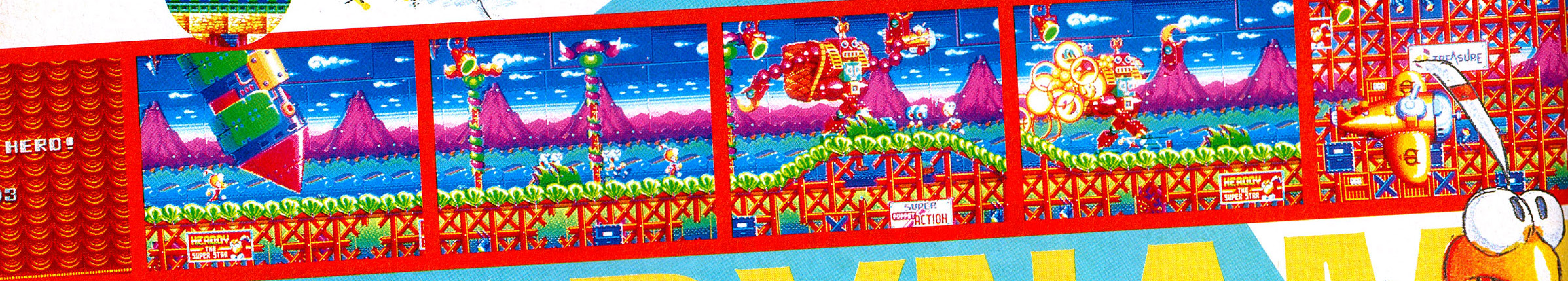
もう一度正式にお知らせしよう。トレジャーの新作は、この「ダイナマイト ヘッディー」(愛称ヘディ夫)だ。彼は取れた頭を８方向に飛ばして攻撃をしたり、フックにつかまって高いところへ登るというのが特徴（とくちょう）。また、いろんな効果を持つアタッチメントとチェンジもできるらしいんだけど、とりあえずはゲームのさわりを見てもらうね。

頭には10数種ものアタッチメントが!

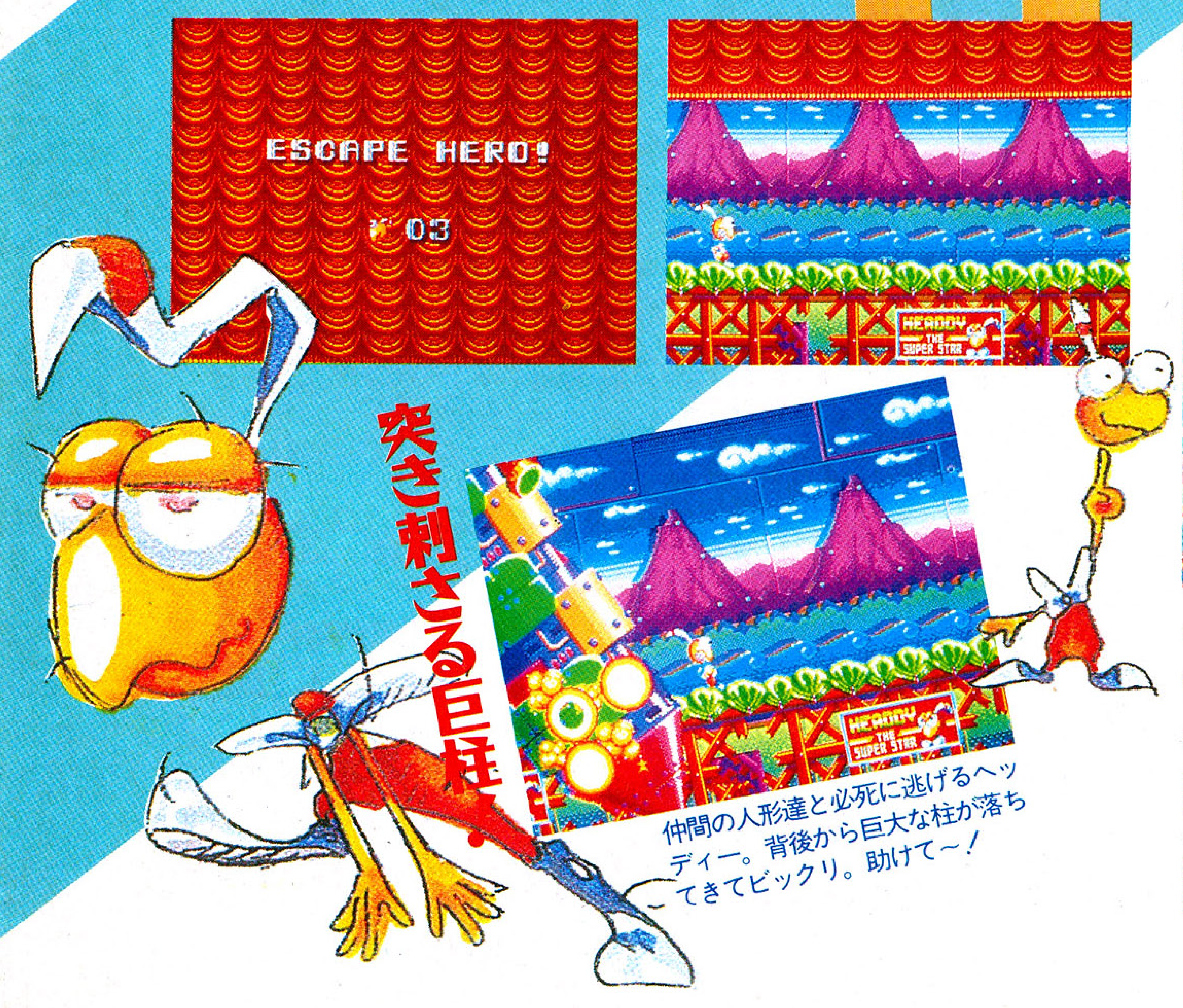


あるステージでは頭を付け替えて進む場所もある。これは10数種類のうちの１つで、まわりにいる敵やアイテムを吸い込むアタッチメントだ。

吸引!

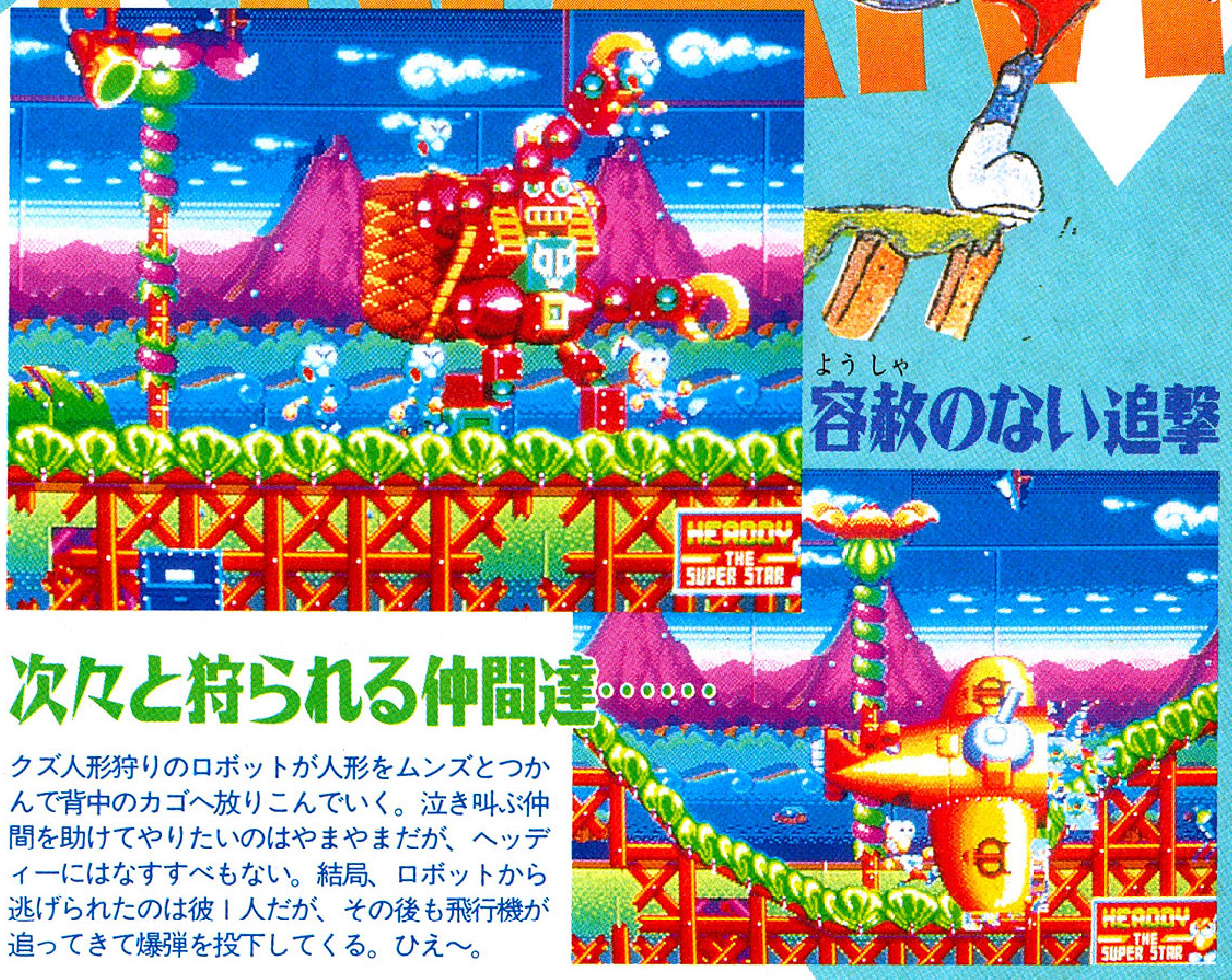

HERO!
HEADDY THE SUPER STAR
SUPER ACTION
TREASURE

第1幕が始まったばかりなのにもう大ピンチ! クズ人形として処分されたくなければ走れ!


ESCAPE HERO!
×03
HEADDY THE SUPER STAR

突き刺さる巨柱

仲間の人形達と必死に逃げるヘッディー。背後から巨大な柱が落ちてきてビックリ。助けて～!


HEADDY THE SUPER STAR

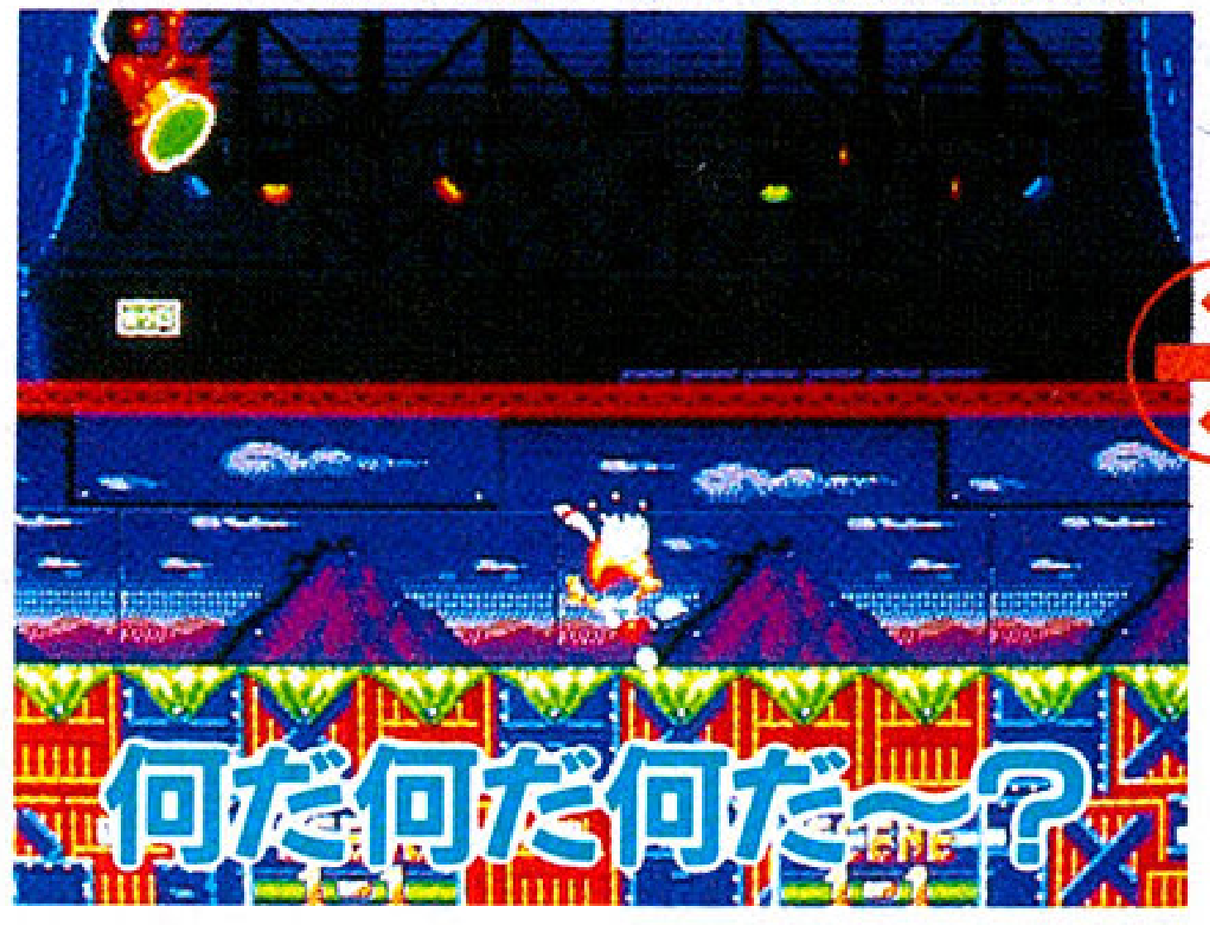
容赦（ようしゃ）のない追撃

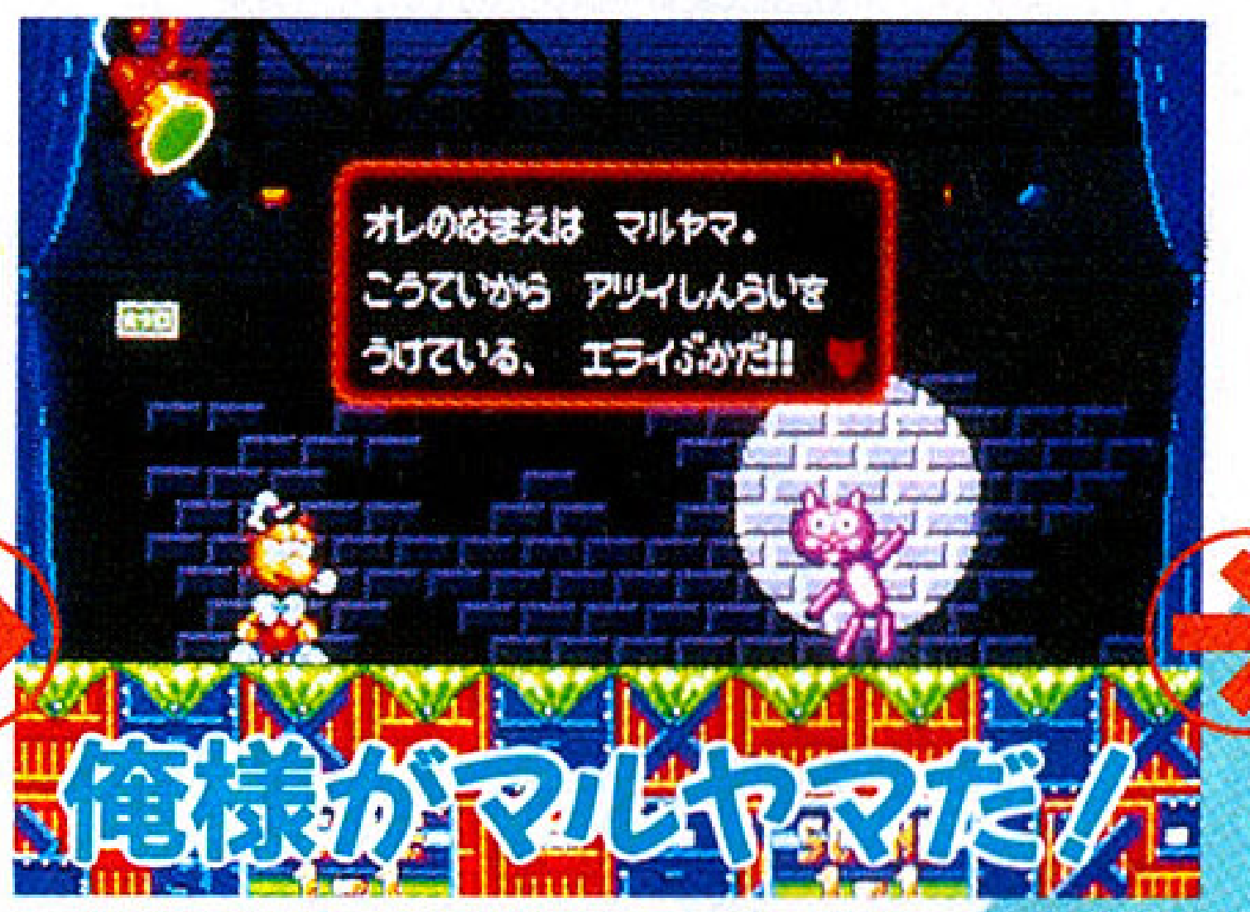
次々と狩られる仲間達……

クズ人形狩りのロボットが人形をムンズとつかんで背中のカゴへ放りこんでいく。泣き叫ぶ仲間を助けてやりたいのはやまやまだが、ヘッディーにはなすすべもない。結局、ロボットから逃げられたのは彼１人だが、その後も飛行機が追ってきて爆弾を投下してくる。ひえ～。

ヘッディーの最強のライバル登場？気になるあいつの名はマルヤマ！

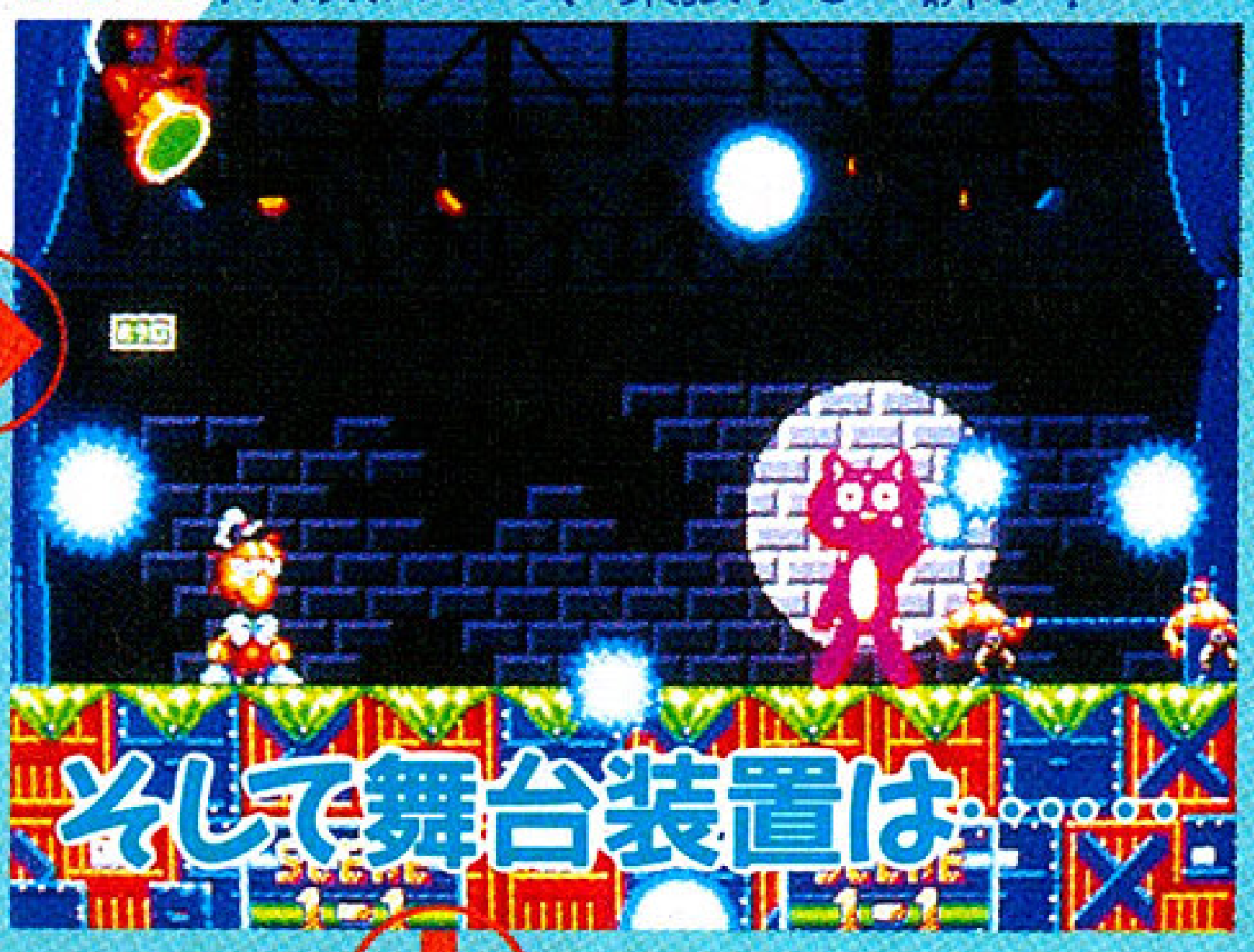
背景の書き割りがストンと変わってしまった。目玉が飛び出すほど驚くヘッディー。何かと表情豊かなのも彼の特徴だ。

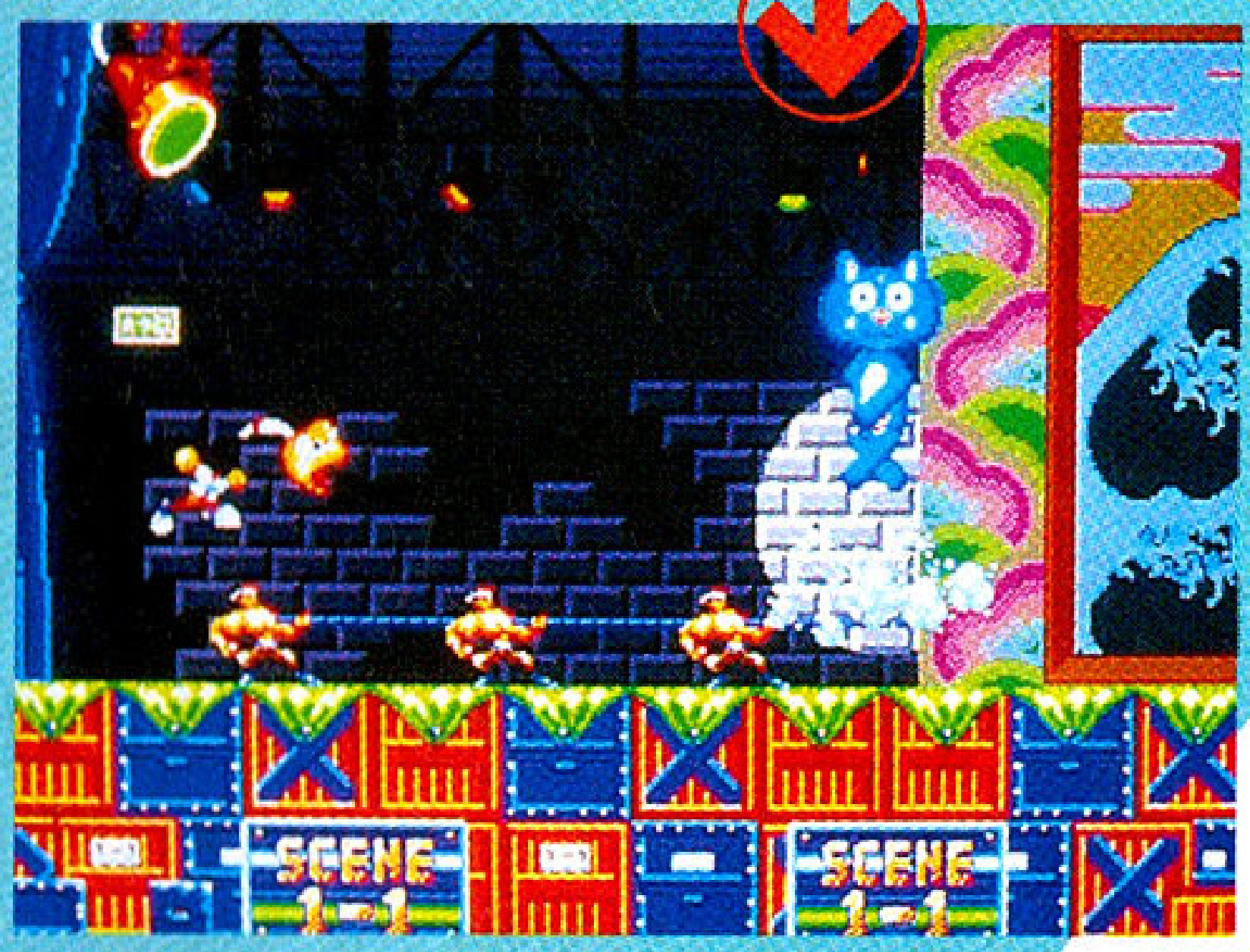



オレのなまえは　マルヤマ。
こうていから　アツイしんらいを
うけている、　エライぶかだ!!

自分だけにスポットライトを当てて堂々登場のマルヤマ。ヘッディーは「はあ、さいですか？」とかなり呆れ顔。

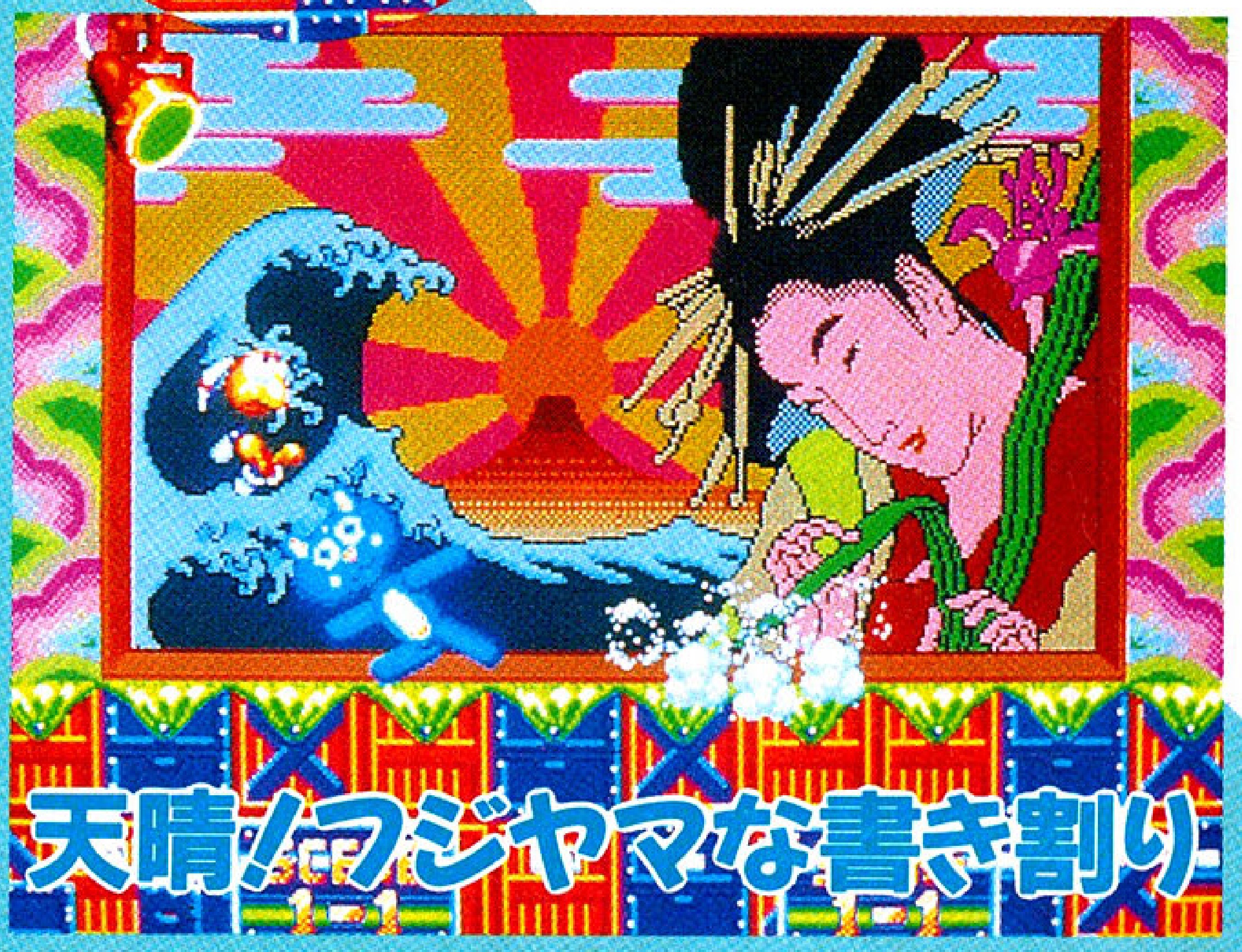
エネルギーを集めているのか、何やらあやしい光がマルヤマの手に収束していく。彼の力はまだ未知数だから、緊張する一瞬か？

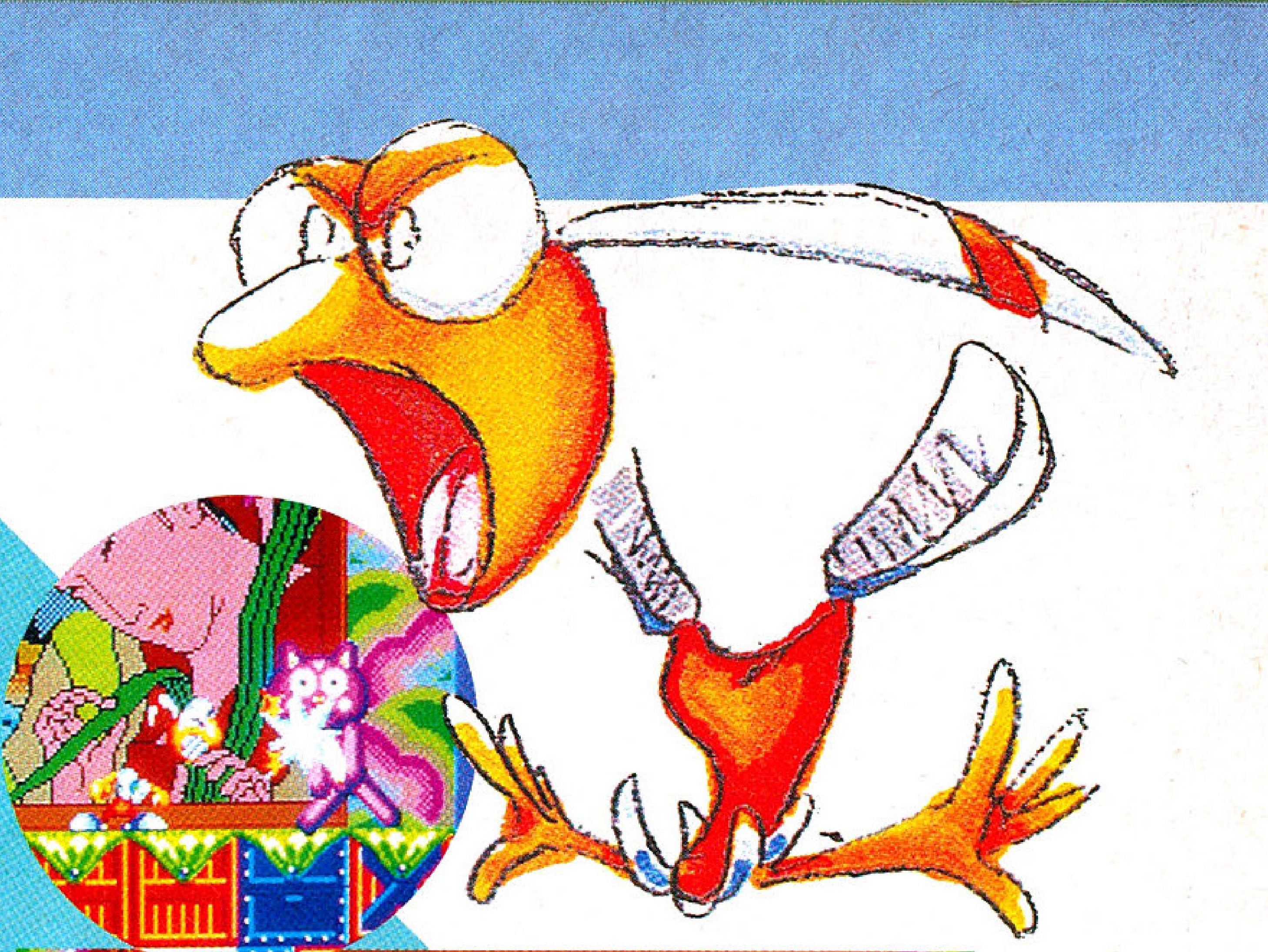




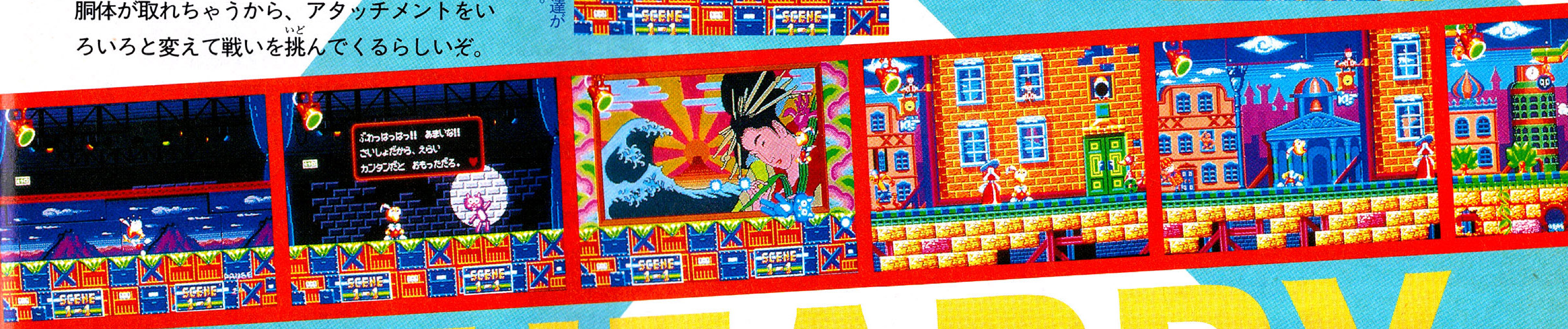
おや？　筋肉質の小さな兄貴達がロープで何かを引いてきたぞ。

自分専用の背景を用意しているワガママな奴！　でも嫌いじゃないよ、このセンス。

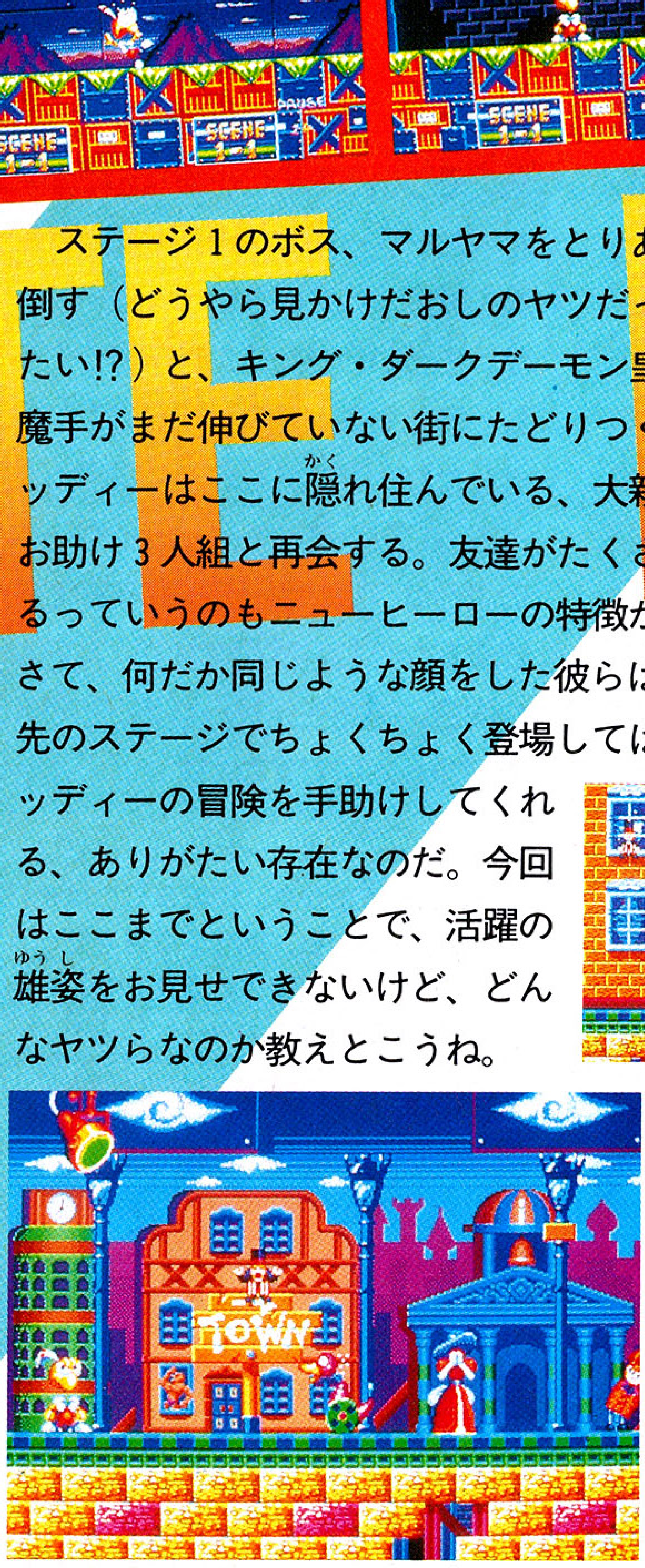




クズ人形狩りをなんとか振り切ったヘッディー。しかし安心するのも束の間、いきなり背景のセットと照明が変わり、新たな敵が登場する。このネコ型人形の名は〝マルヤマ〟。自分では皇帝に最も信頼されている部下だと思っているのだが……。ヘッディーとは逆に、胴体が取れちゃうから、アタッチメントをいろいろと変えて戦いを挑んでくるらしいぞ。


ぶわっはっはっ!!　あまいな!!
さいしょだから、えらい
カンタンだと　おもっただろ。

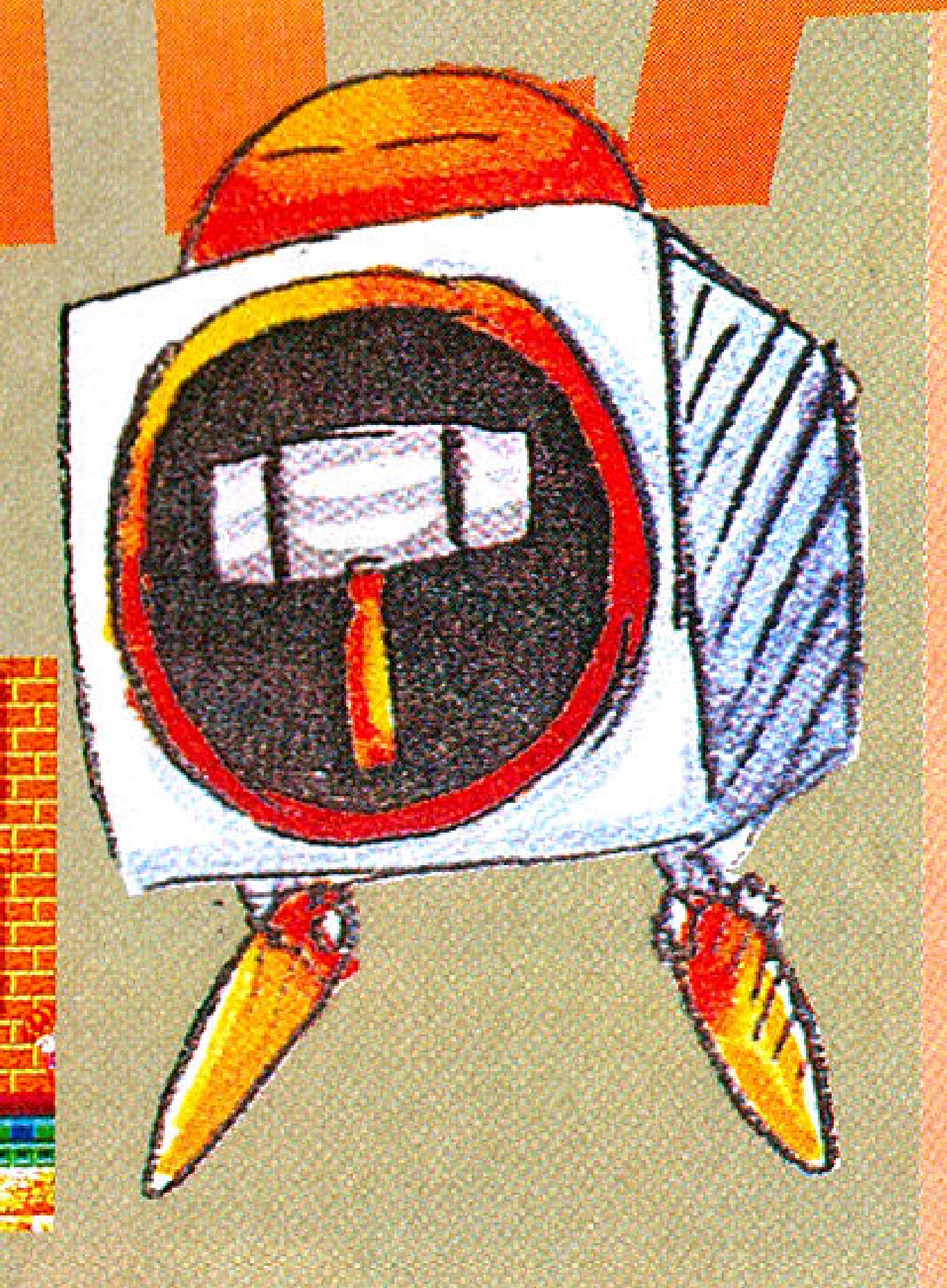
ステージ１のボス、マルヤマをとりあえず倒す（どうやら見かけだおしのヤツだったみたい!?）と、キング・ダークデーモン皇帝の魔手がまだ伸びていない街にたどりつく。ヘッディーはここに隠れ住んでいる、大親友のお助け３人組と再会する。友達がたくさんいるっていうのもニューヒーローの特徴かな。さて、何だか同じような顔をした彼らはこの先のステージでちょくちょく登場しては、ヘッディーの冒険を手助けしてくれる、ありがたい存在なのだ。今回はここまでということで、活躍の雄姿をお見せできないけど、どんなヤツらなのか教えとこうね。

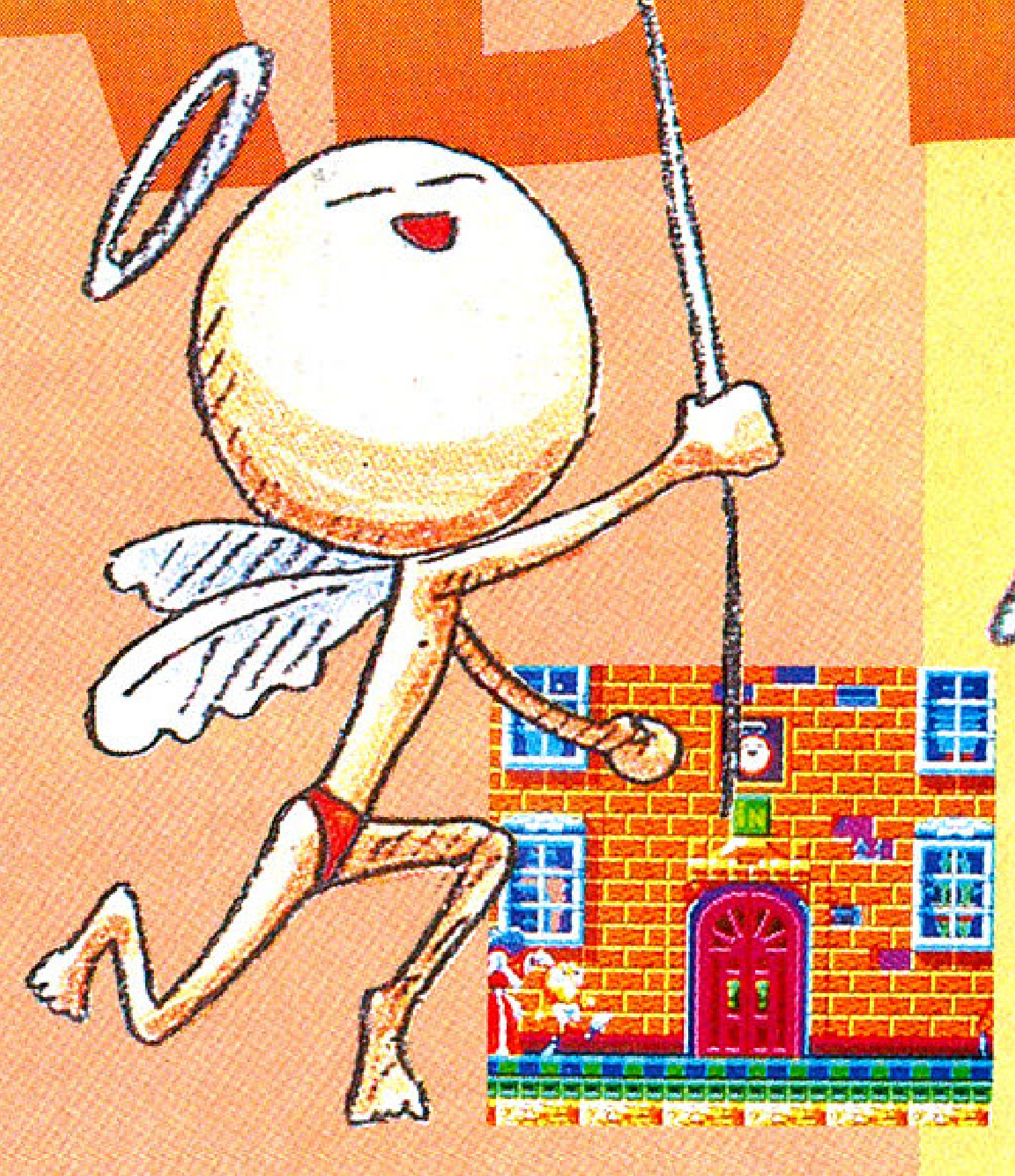


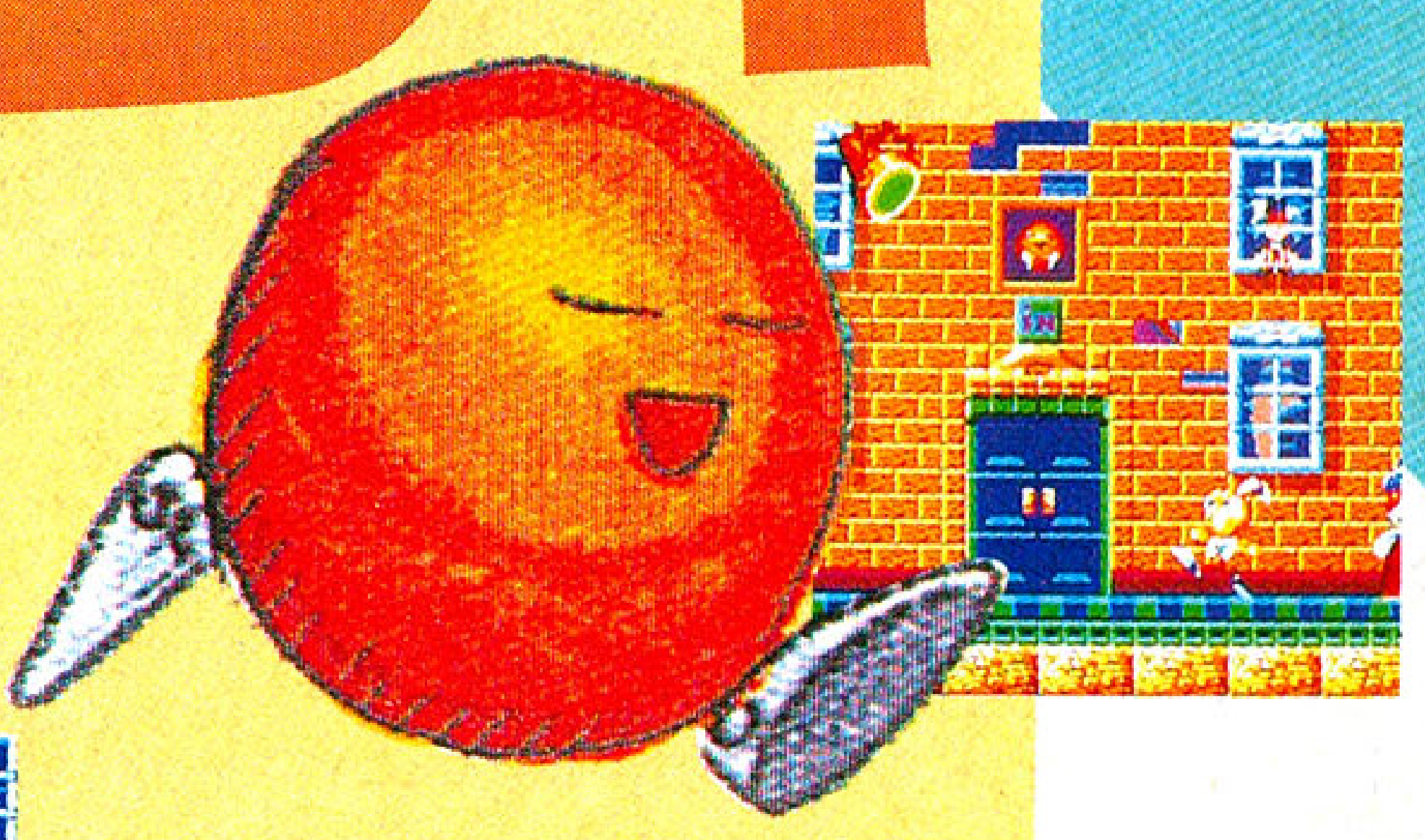
お助け３人組とこの街で再会する。まだその姿を見せられないのが残念だ。

さすらいのヘッディーに良き親友のお助けトリオが応援！

⬇カワイイ見てくれとはウラハラに、気性が荒く言葉も乱暴。でもとても引っ張られ強い(？)らしい。ヘッディーとはよくケンカするが、心の底では兄貴(えっ!?)と慕っているようだ。高いところでもよく見かけるのはなぜ？







でも、こいつらはいったい何者だ？

⬆沈着冷静で真面目な性格。その容姿からもわかるとおり、運動神経が鈍いようで、皇帝軍にちょくちょく捉えられてしまう。しかしこの何かを運んでいるハコのような体には、いったいどんな秘密が隠されているのだろうか。

⬆容姿からは到底信じられないが(おいおい)、良家の出身だ。礼儀をわきまえたとても丁寧な言葉で、ヘッディーに語りかけてくれる。直感力と洞察力に優れているという噂もある。余談だがトレジャーまんとは関係ないらしい。

これはまだ序の口さ！

本当に驚いてもらえるのはこれから。メガドライブの長所を生かしたギャグ多関節キャラ（？）や、とてつもなくデカイ物体が登場したり、疑似３Dみたいなステージがあったりするらしい。期待して待っててほしい。

NEW HERO

HEADDY
THE
SUPER STAR

ダイナマイト ヘッディーってこんなヤツさ!!

大ヒットを狙うオリジナルキャラクターの立ち上げはハンパなことじゃできない。その困難にあえて挑み、ヘッディーは誕生した。

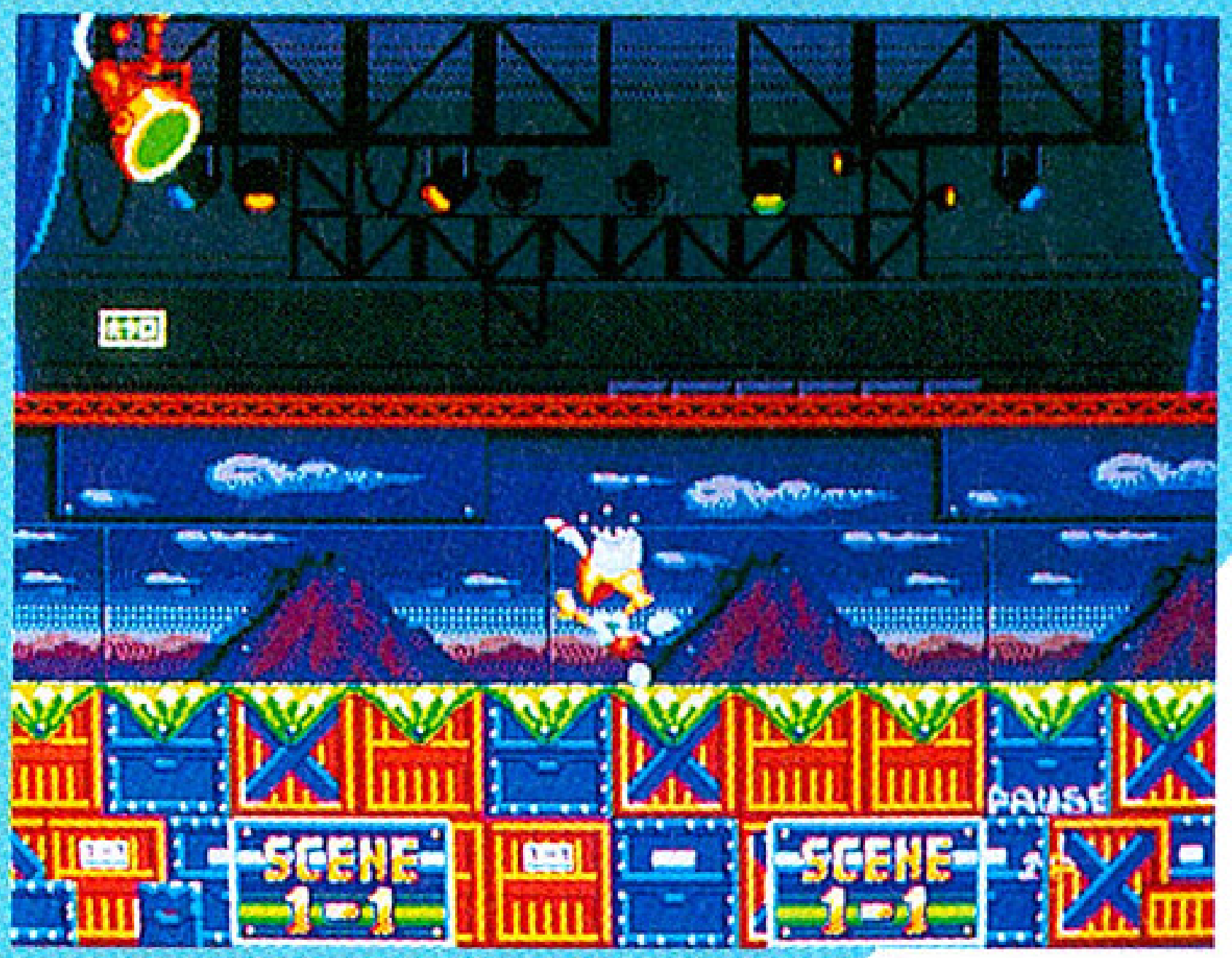
生みの親が明かすヘッディー誕生秘話

開発チームリーダー／かふいち

本作の原案、それに開発チームのリーダーを務める。本誌の人気マンガ“トレヂャーまん”の作者でもある(もう知ってるか)。

編集部　ヘッディーはどんなところから生まれたんですか？

かふいち　一番の理由は、自分達の考えたものを作りたかったんですよ。これまでたくさんのゲーム制作に携わってきましたけど、ほとんどはネタ(キャラクターや企画)が流れてきて、それを自分なりに直していく作業だったわけです。これを作ればおいしいからって感じで。まあ確かにおいしい場合もあったし、逆もあった(笑)。で、まあもうこの世界も5年以上になりますから、この機会に自分の創ったものをやろうかなと。そのためには、「こっちの方が売れるから」っていうものをはねつけるぐらいの説得力がある作品でなければだめじゃないですか。だから結構気合いを入れて考えたんです。



専用の表示部分をなくし、ライト(左上)を使ったライフゲージに。こんなアイデアが満載だ！

編　頭が取れるって異色ですよね。

かふいち　肉体の一部を使うということは考えてたんですけど、頭を飛ばすというのはインパクトがありますからね。人形(ぬいぐるみ)っていうのは、デフォルメしやすいし、生き物の頭が取れちゃうっていうのはちょっとマズイからなあ。

編　背景が“舞台”というのは？

かふいち　個人的な趣味です。テリーギリアムっていう映画監督は、現実の世界の中に作り物の太陽があったりっていう不思議な世界を演出する人なんですけど、企画している時にそんな世界観が出せたらいいなあということでやってみたんです。実際できあがってみたら、かなり良さそうなんで、もっと煮つめてみたい。ここから飛ばしていかないとってところでしょうかね。今、気を緩めると、悲しい作品になりかねない。やろうとしていることはこれから入れていく予定なんです。

編　脇役も見逃せないですね。

かふいち　どうせオリジナルなら、自分のキャラを出したいなというのがあって(笑)。それと、主人公を孤独なヒーローにはしたくなかったんですね。戦うのは１人だけど、常にサポートしてくれる友達がいるっていう設定にしたかった。そこで、すべてのステージに必ず登場するアイテムをキャラクター化して、“お助けトリオ”って形で脇役化してみたわけです。彼らにはその働きから、昔の某アイドルトリオとにたような愛称がついてるんですけど（あくまでも愛称ね)、こんな風に日本でしか通用しないネタもいっぱいありますね。セリフの間の取り方とか。でも作り手が日本人ですからしょうがないですよね。“マルヤマ”もただ日本名にしたくて。全国の丸山さんには申し訳ないんですけど……。

編　もう１人(匹)謎のキャラクターが登場しますよね。

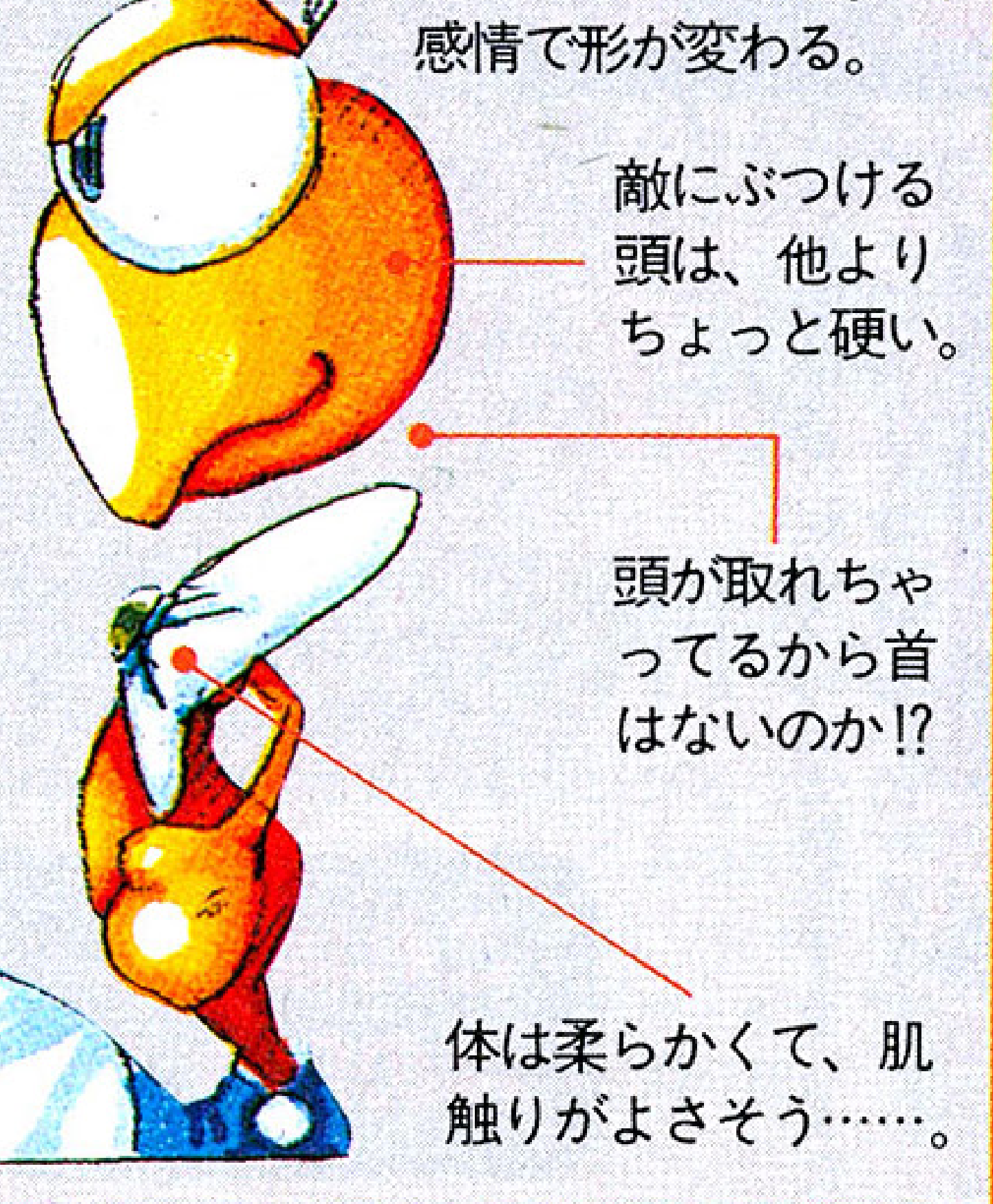
かふいち　フィギ夫(ゴメン、まだ本当の名前は明かせないのです）ですね。あれはゲーム性自体には直接関係ないんですが、ストーリーの部分で重要な役割をもっているんですよ。アクションゲームにしては、結構本格的な物語になってるんです。

編　お好きだという海外アニメーションの影響などもあるんですか？

かふいち　ゲームの世界に入ったのも、そういうものの影響なんですよ。ルーニートゥーンズとか、見てても次の展開がわからないじゃないですか。そういうセンスには感服してるし、自分ももっと磨いていきたいなと。ただ、アニメは作り手の思ったとおりに動いてくれるけど、ゲームの場合はプレイヤー自身の判断で動きますからね。参加させて、なおかつ面白い展開を見せられるところまで追求したいですね。

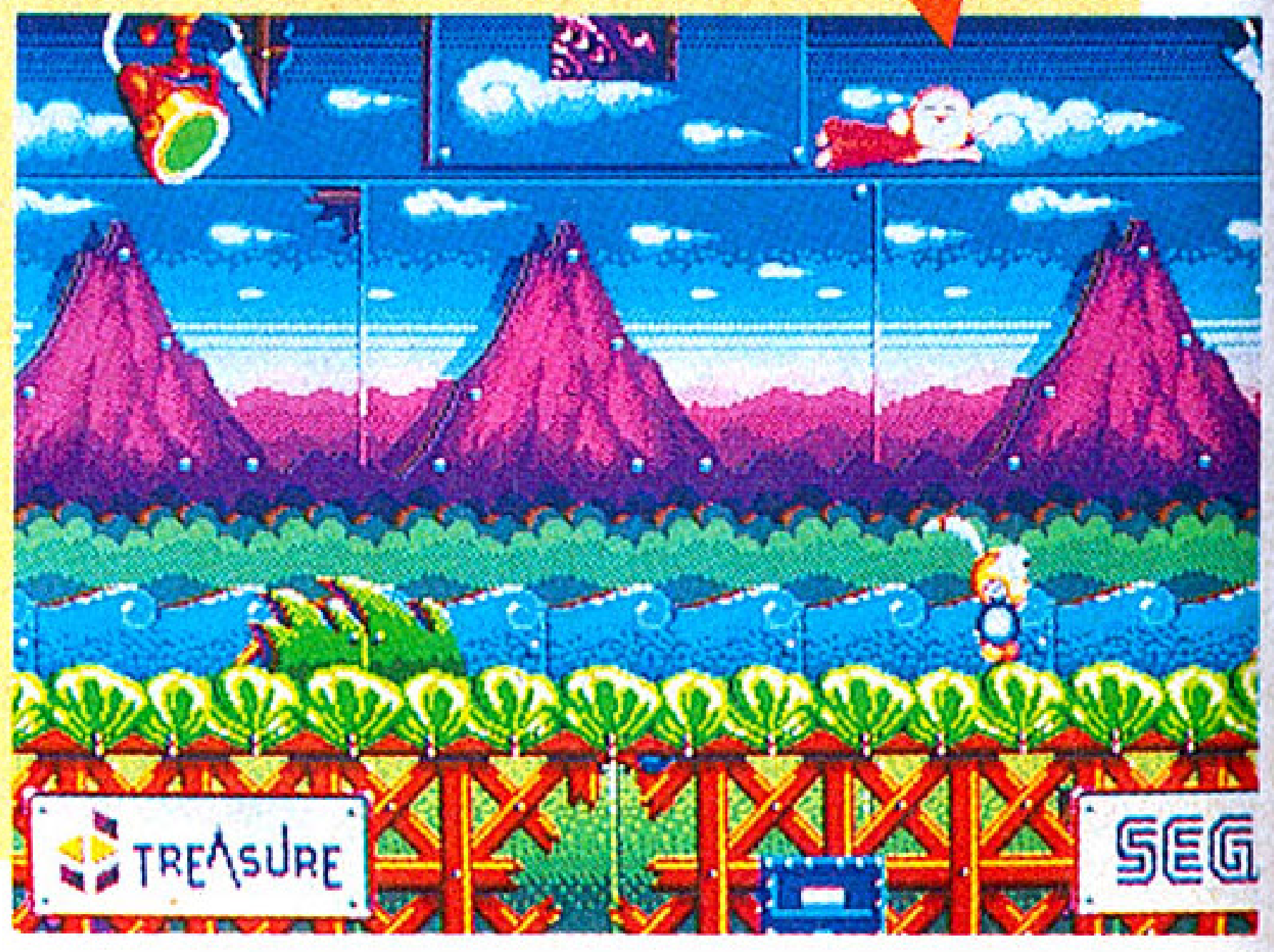
HEADDY PERSONAL DATA

身長：50cm弱
体重：1kg(ぬいぐるみだから結構軽い)
年齢：12歳(12年前に人間に作られた)
家族：同じ時に生まれた(作られた？)兄弟が何人かいるみたいだが、彼以外は頭が取れていなかったので、クズ人形扱いされず、そのまま生き別れに……。
好きなモノ：・ゼリービーンズ・面白いこと
・自分のまだ知らないこと
嫌いなモノ：・納豆・悪いこと、悪いヤツ・優柔不断
性格：思いついたら即やってみなけりゃ気がすまないバツグンの行動力は良いが、少々気が短く、言い出したら後には引かないワガママな面もちょっとあるのは困ったところ。喜怒哀楽が激しく、感情がすぐ顔に出ちゃうタイプで、とにかく悪いヤツは大嫌い！　例えそれがどんなに恐ろしい強敵でも、たった独りで立ち向かえる勇気と正義の心を持っている。
原動力：正義を助け、悪を憎む熱き心！


羽じゃないらしい。感情で形が変わる。
敵にぶつける頭は、他よりちょっと硬い。
頭が取れちゃってるから首はないのか!?
体は柔らかくて、肌触りがよさそう……。

トレジャーのニューヒーローは気に入ってもらえたかな。完成までにはまだ時間があるから、感想や意見を聞かせてくれれば、反映されるかもね。ヘッディーをみんなでスターにしよう！

というわけで応援たのむ

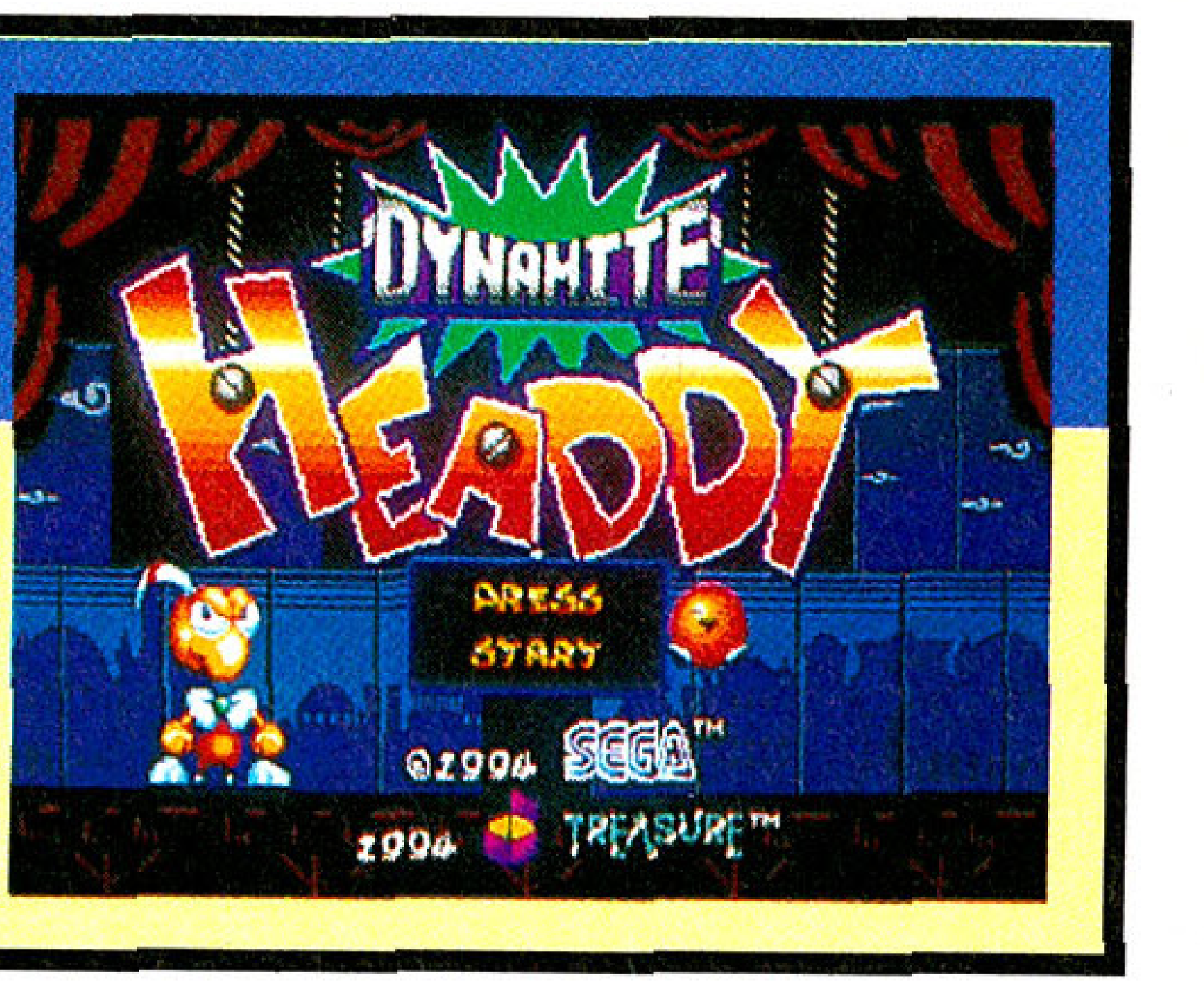


ダイナマイト ヘッディー

先月号で謎だったお助けトリオの詳報だ！

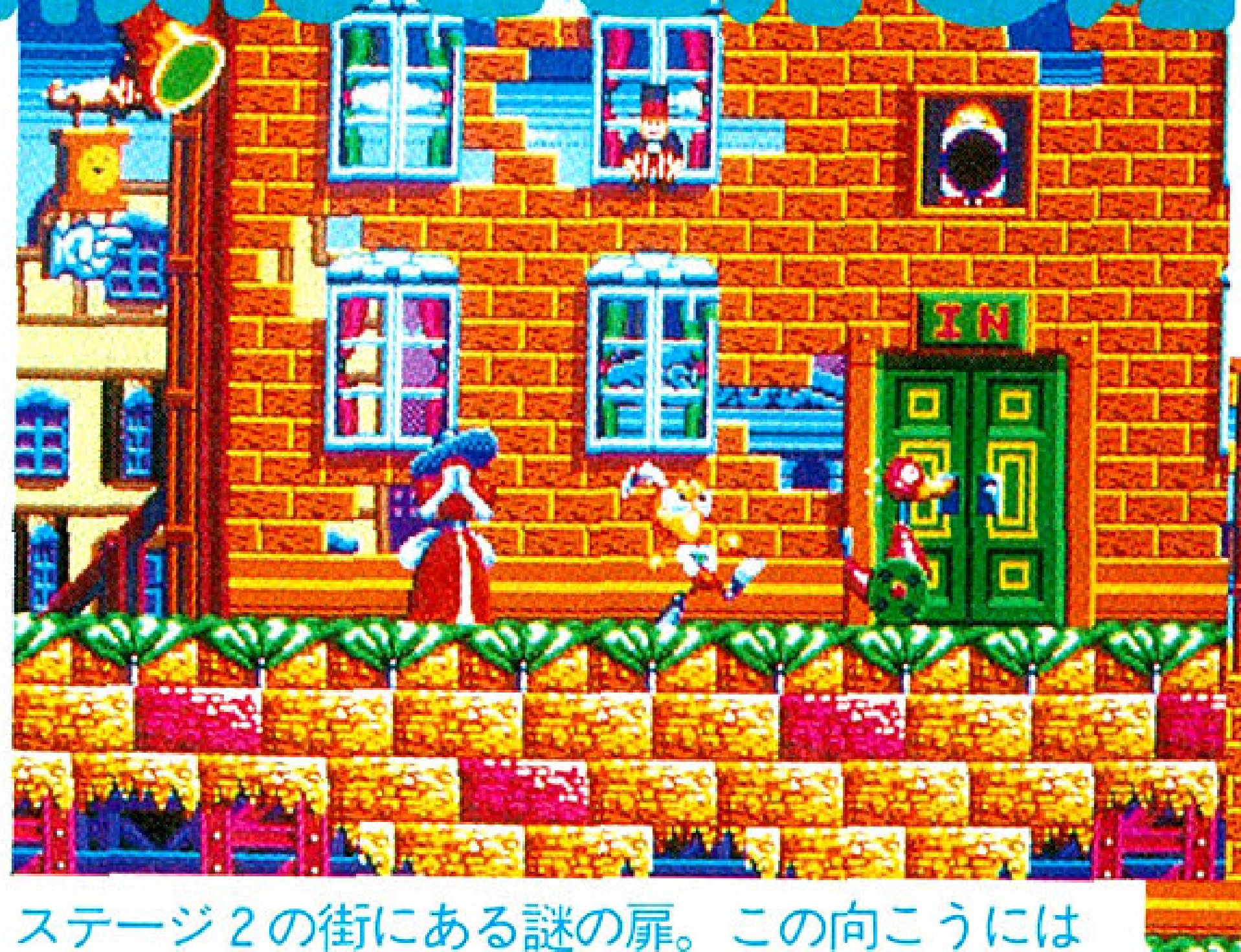
完成度ゲージ	50%	1人プレイのみ

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

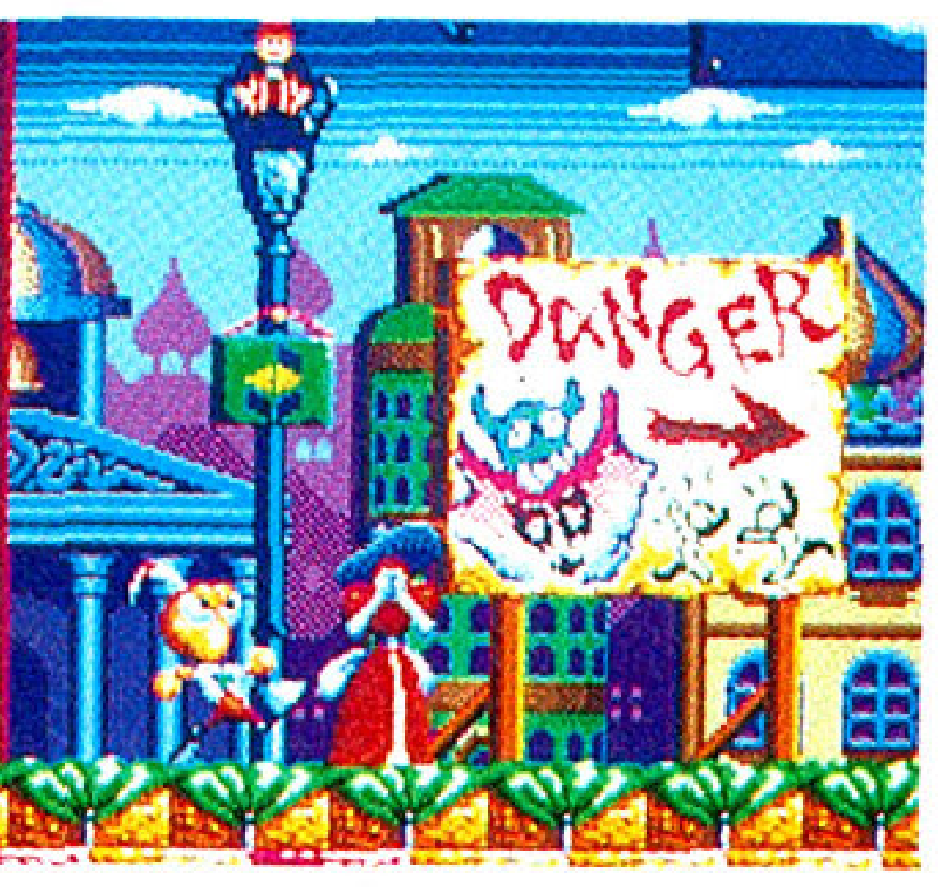


クズ人形狩りから逃れ、いよいよステージ2へ ヘッディーの本当の冒険はここから始まる！

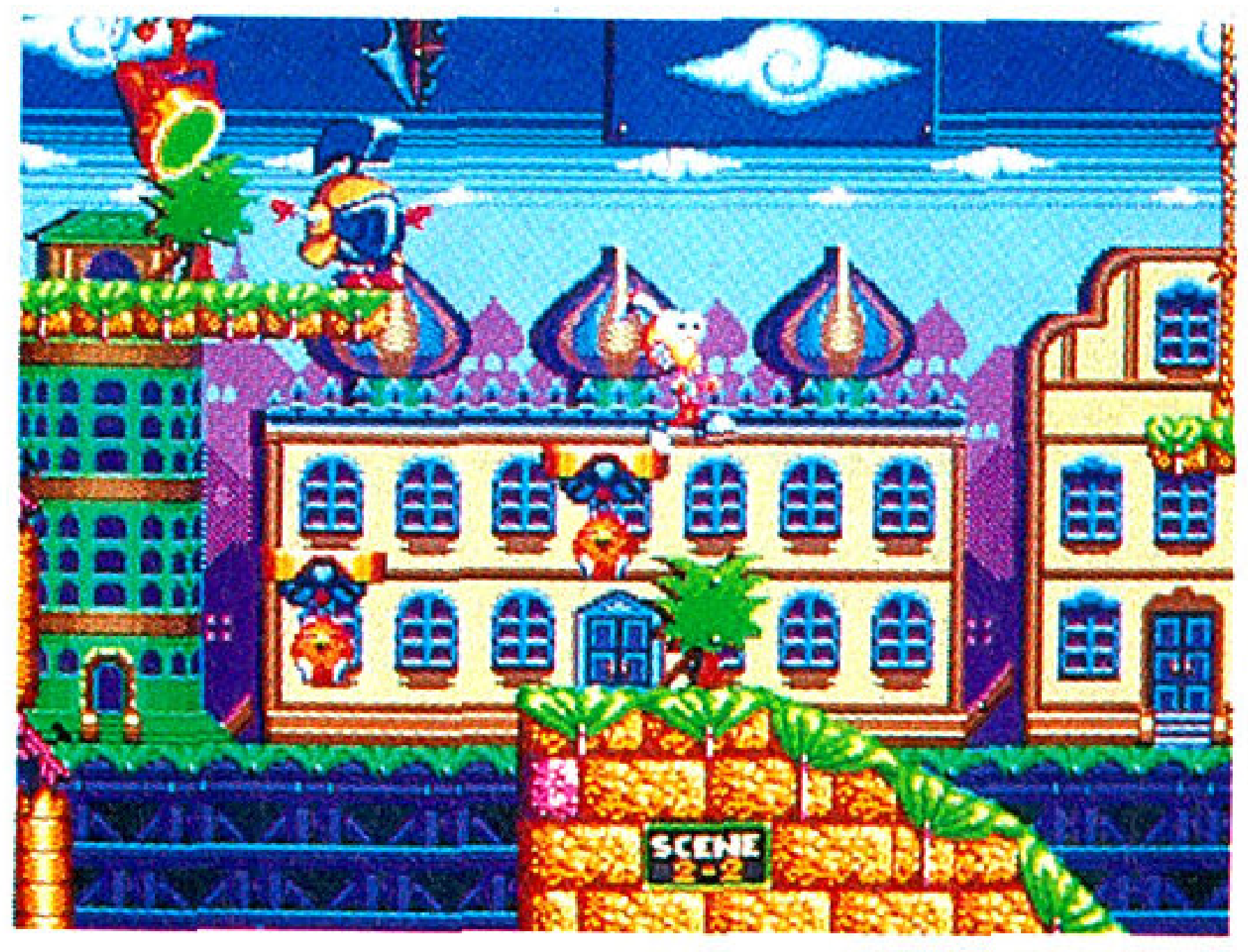
トレヂャーまんのゲームか!? と誰もが騙（だま）されたこのゲーム（んなわけないよ）は、先月号の特報後から、早くも期待度が高まっている（これはホント）。ヘッディーは頭が取れちゃうことを逆手に取って、全14種の頭部アタッチメントを使うことで、まさに八面六臂（はちめんろっぴ）の活躍を見せてくれちゃう。今回は、その紹介に加え、いよいよ冒険の始まるステージ2と、そこで再会するお助けトリオを一挙に公開だ！



ステージ2の街にある謎の扉。この向こうにはヘディ夫の親友、お助けトリオが！

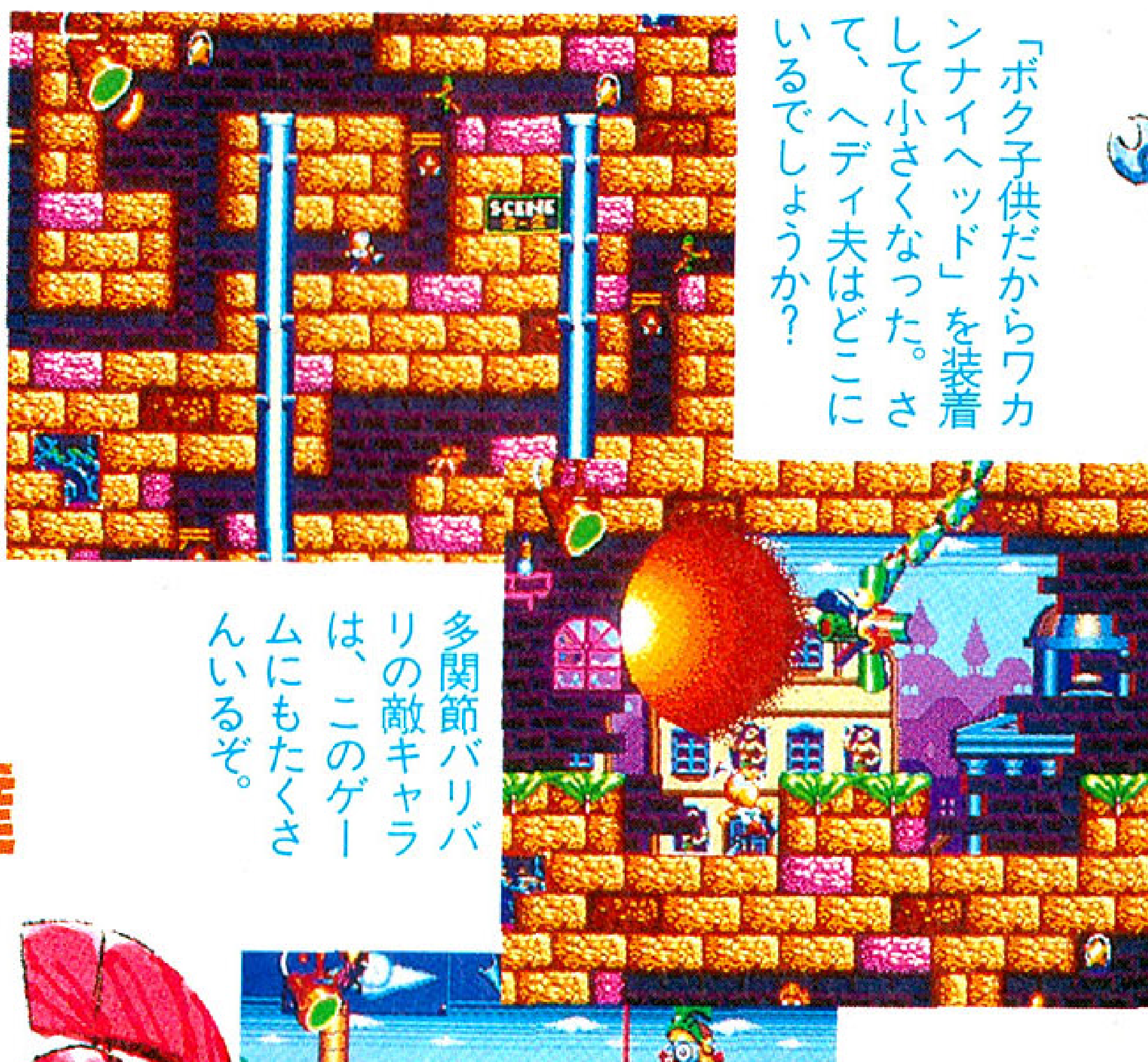


街はずれには、この先の危険を暗示する看板が。このセンスっていったい……。



街を出ると皇帝軍のDDソルヂャーがうようよいる。逃げちゃおうか？

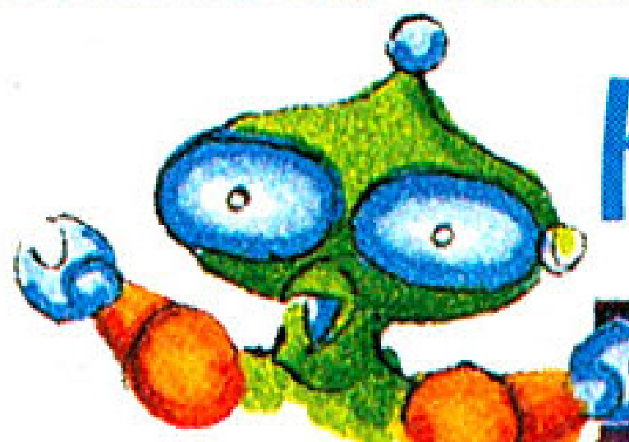
ヘディ夫はどこ？



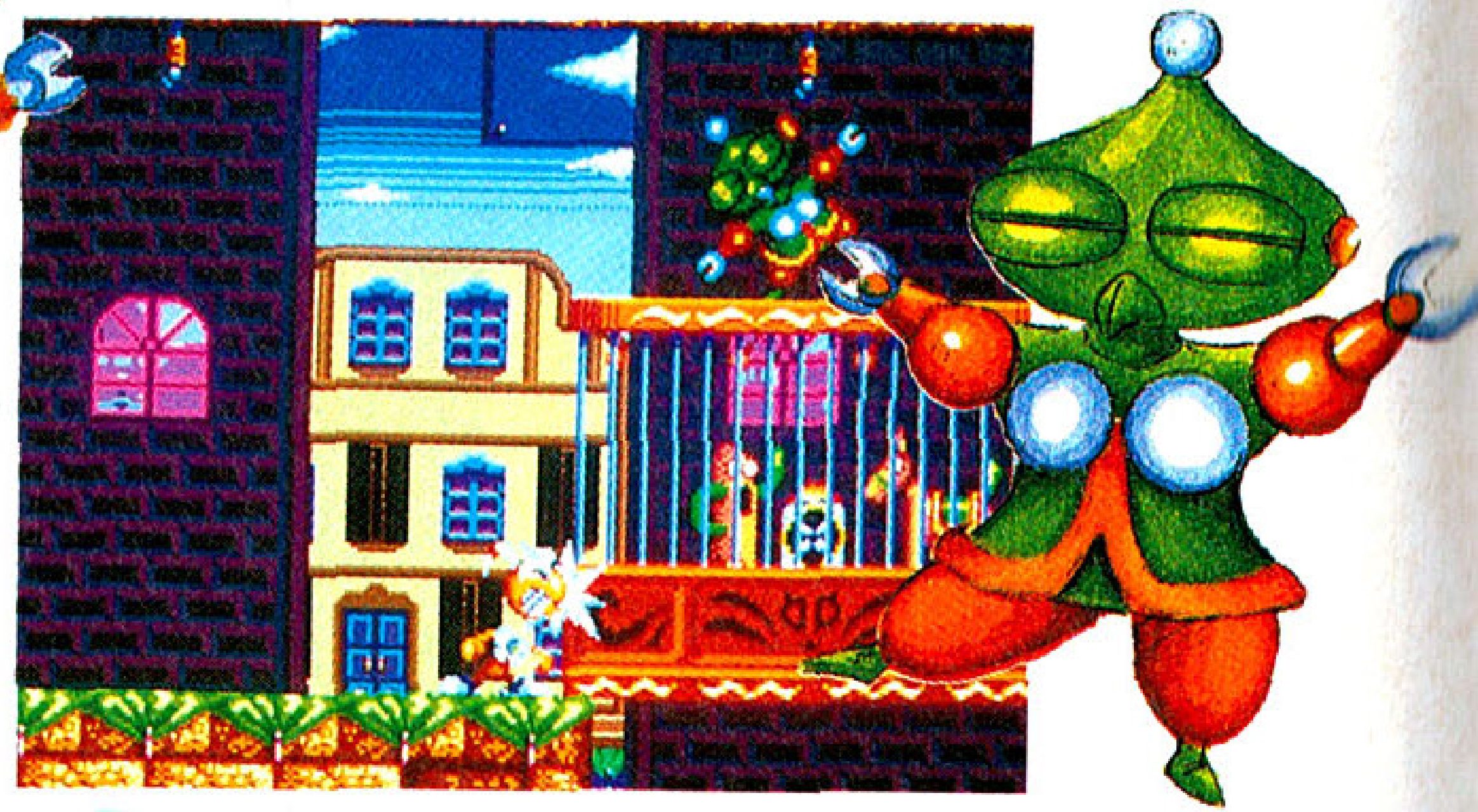
「ボク子供だからワカンナイヘッド」を装着して小さくなった。さて、ヘディ夫はどこにいるでしょうか？

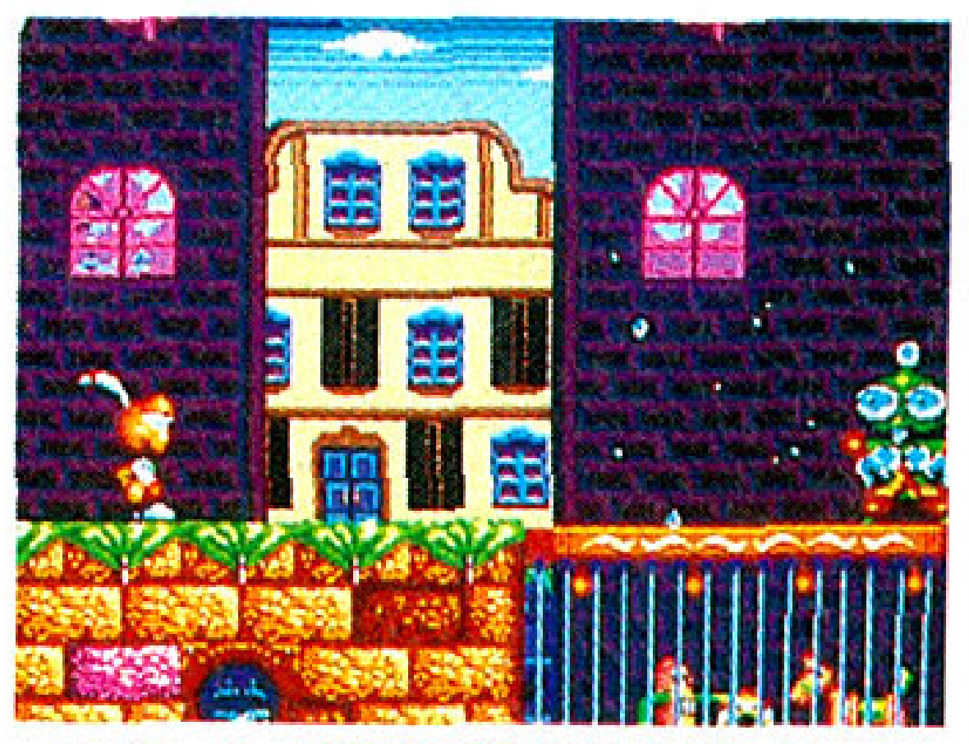
多関節バリバリの敵キャラは、このゲームにもたくさんいるぞ。

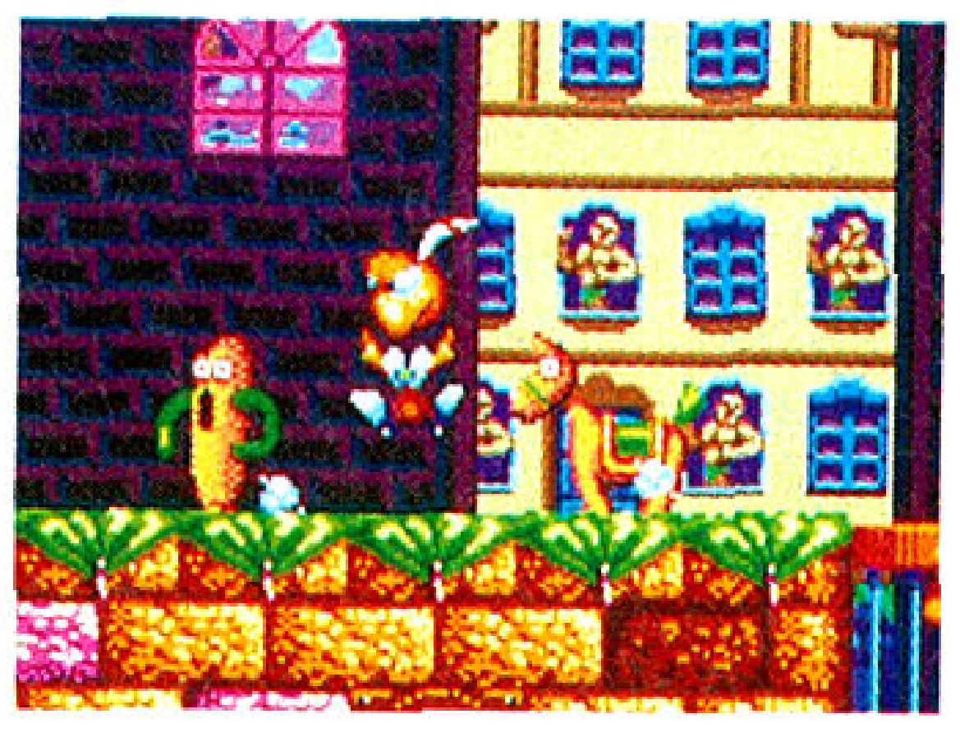
ドグーン一味を退治せよ！



ヘディ夫の親友、通称モックんが捕われている。オリをこわして助けるのだ！



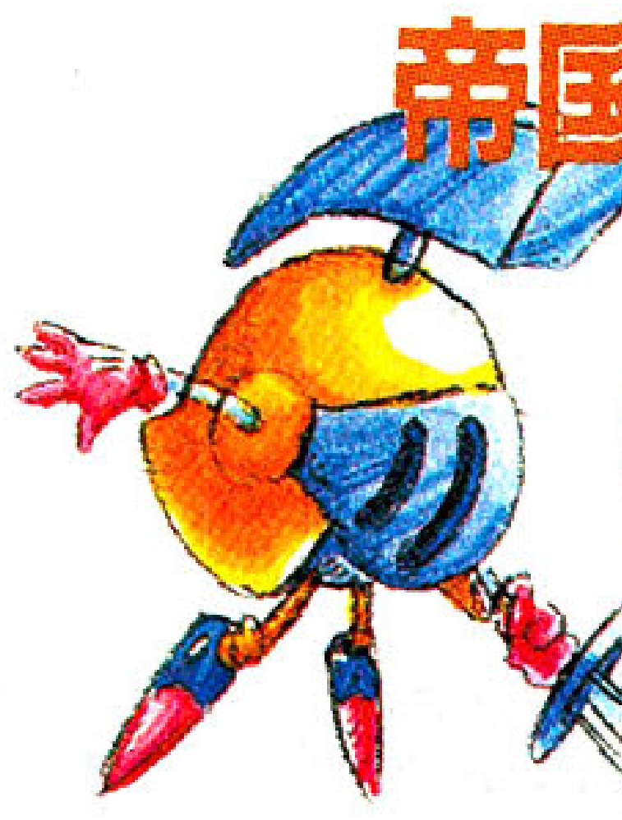




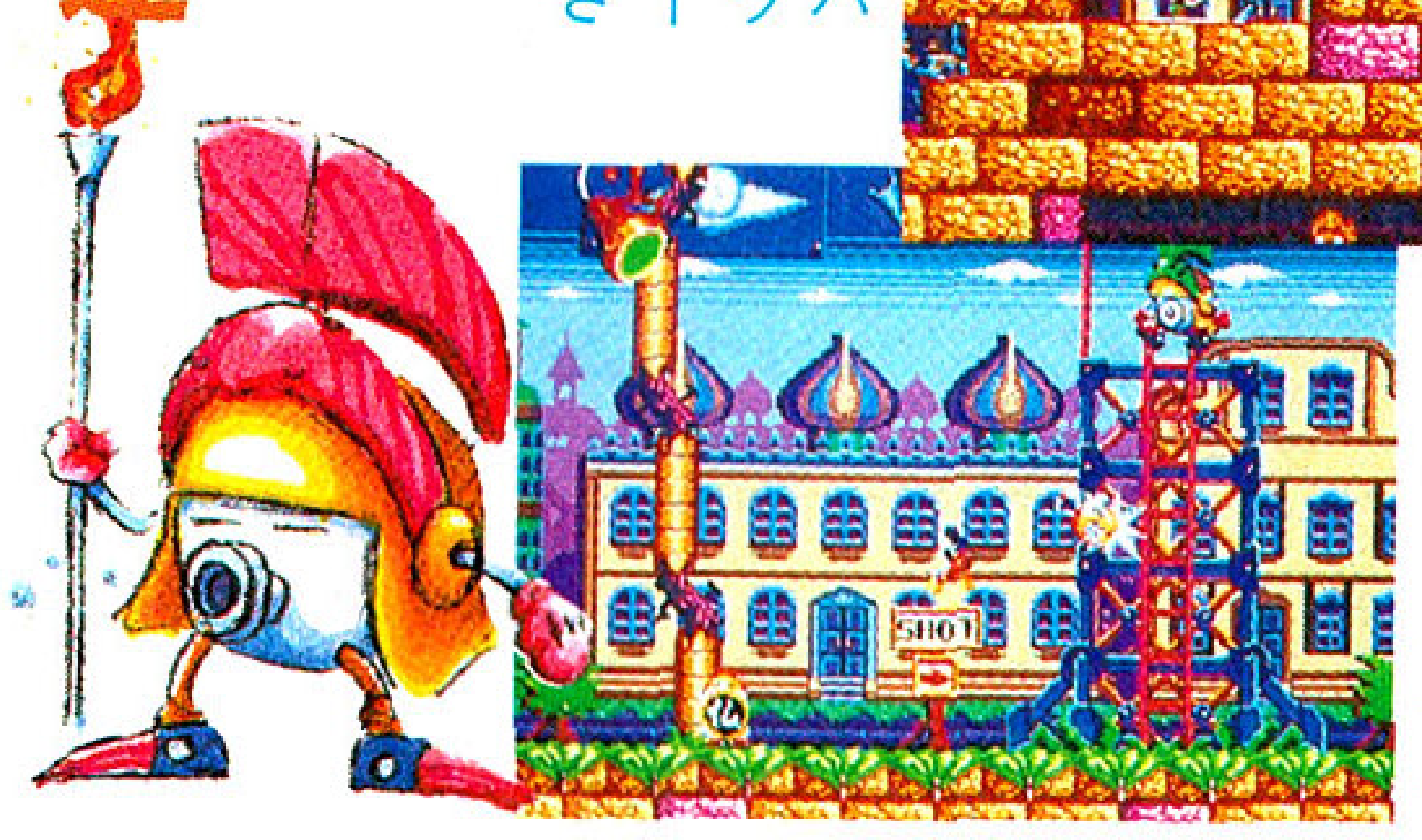
ドグーンを倒したら、その手下を退治だ。待て待て待て〜！

ドグーン（♀）が開眼攻撃！　こちらも負けずに半目で対抗だ!?

帝国軍屈強（？）のソルヂャー達



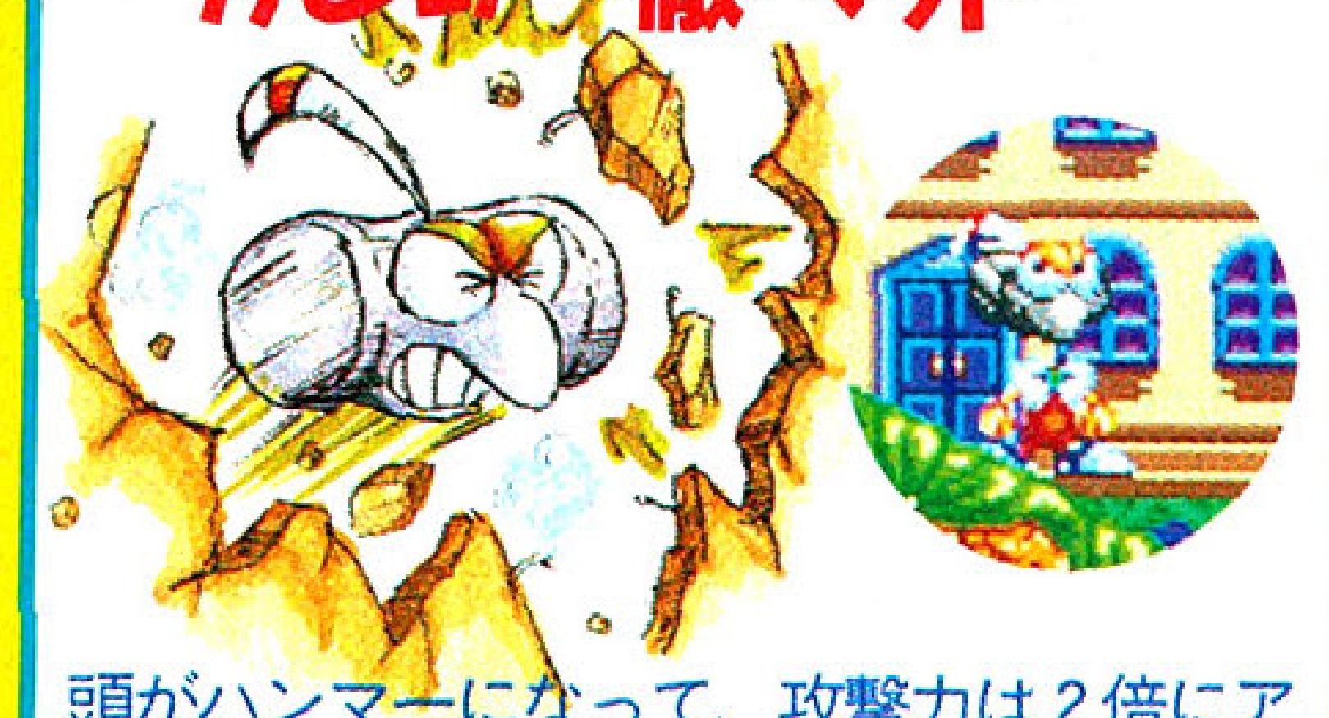
いろんな役目を持つソルヂャー達。しかしその素顔はこんなにりりしかったのだ!?



見張り台に頭をぶつけてやると、上にいるソルヂャーがあわてふためく。やっちゃえ〜。

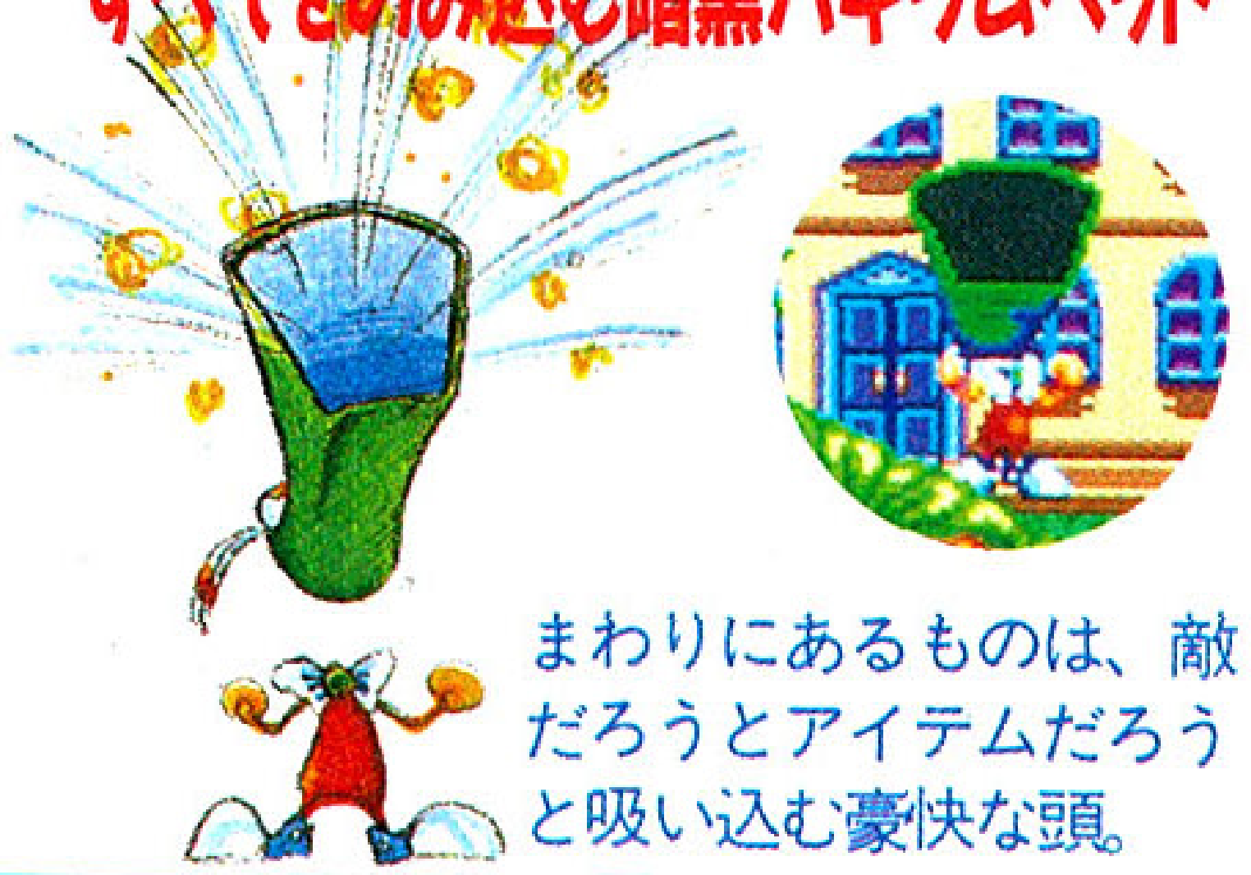
頭部アタッチメントは全14種類 どれでも好きなものを選んでね

ガンコー徹（いってつ）ヘッド



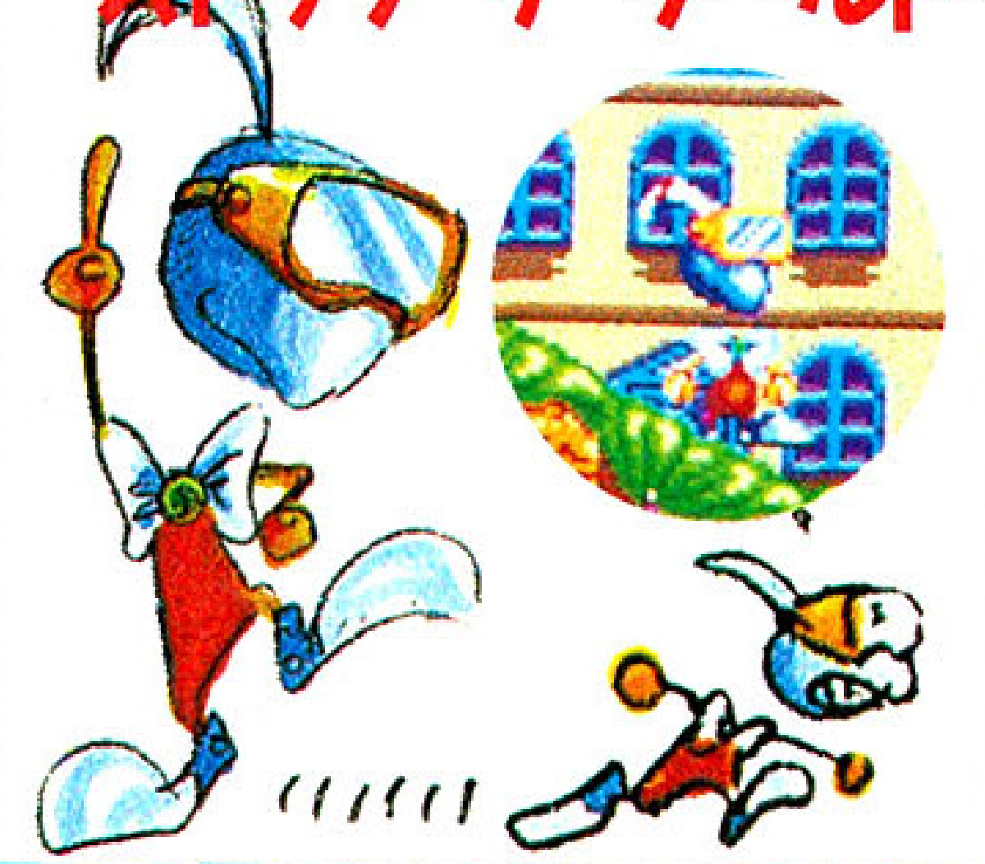
頭がハンマーになって、攻撃力は2倍にアップだ。いつもなら壊せない物体も一撃！

すべてをのみ込む暗黒バキウムヘッド



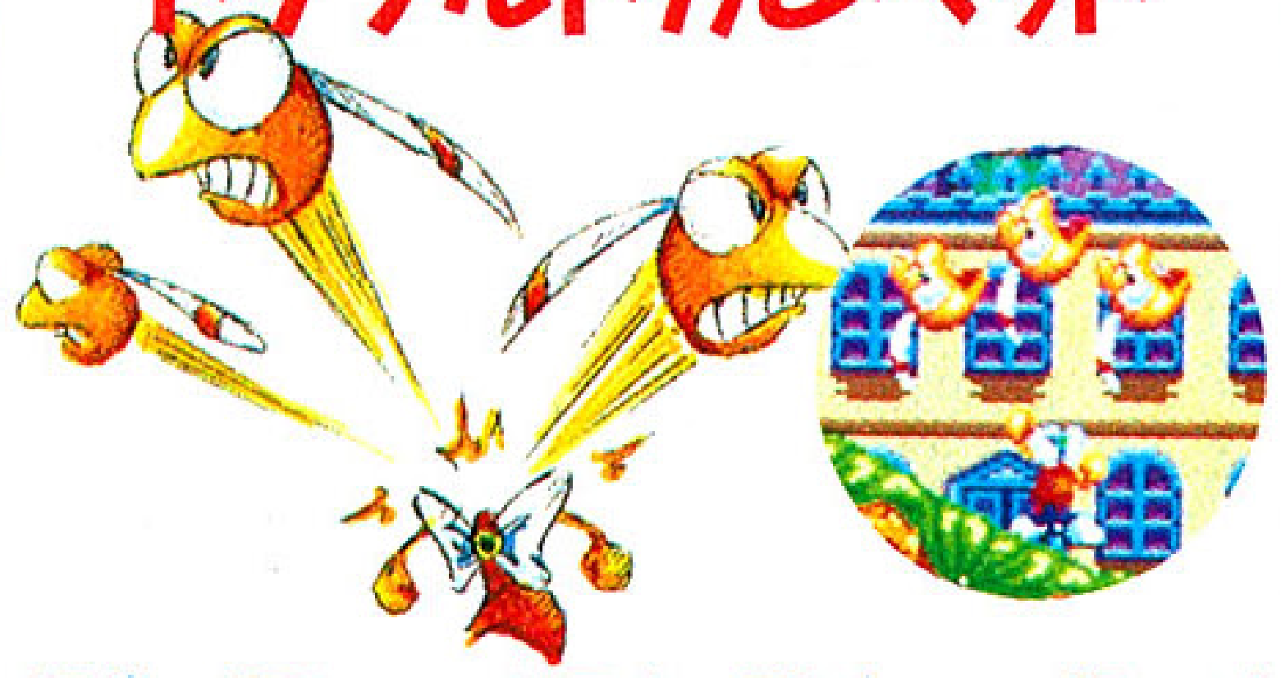
まわりにあるものは、敵だろうとアイテムだろうと吸い込む豪快な頭。

ストップ ザ ワールドヘッド



一定時間だけ自分以外の動きが停止する頭。鬼のいぬ間になんとやらだね。

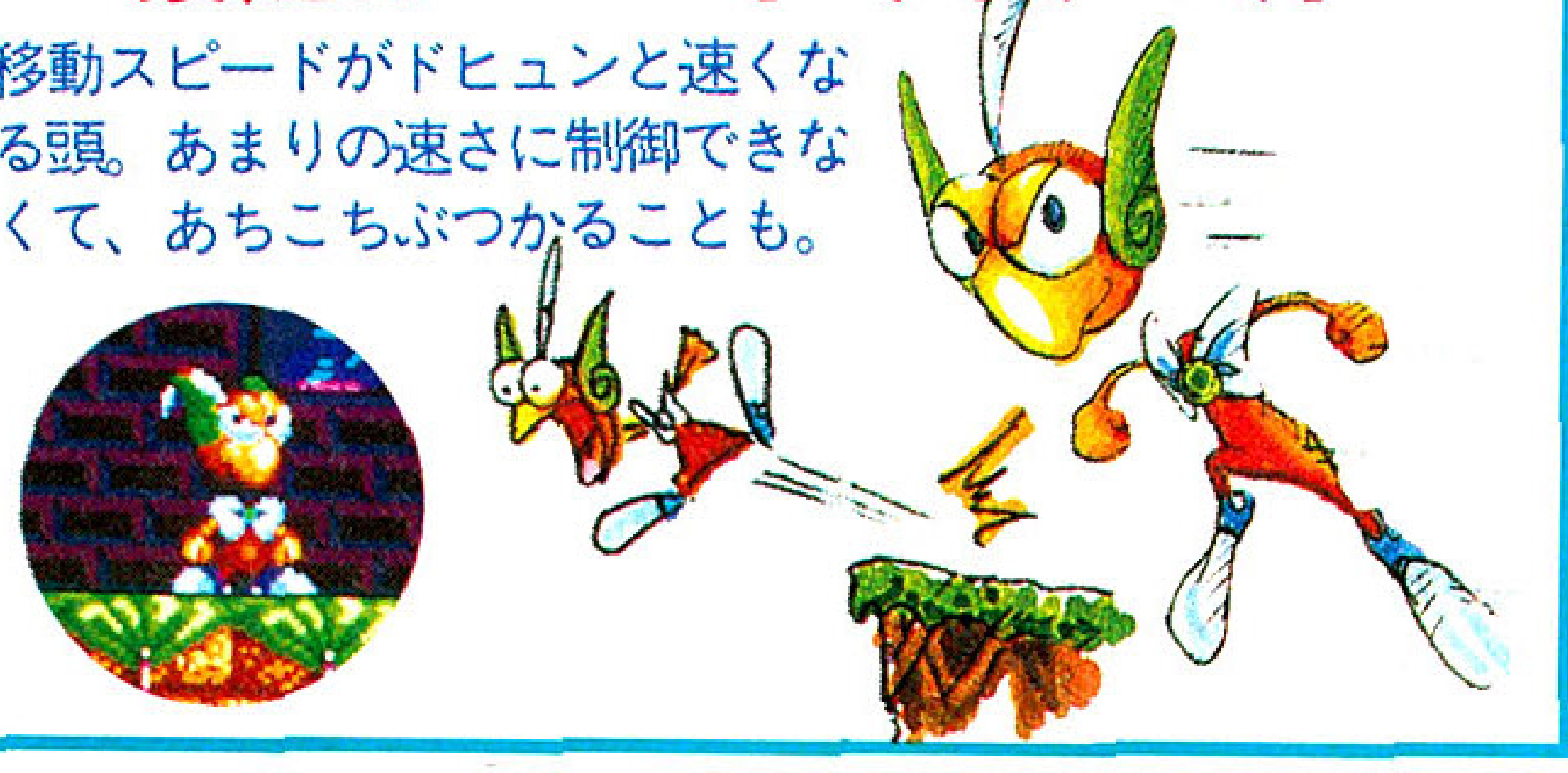
トリプルドカンヘッド



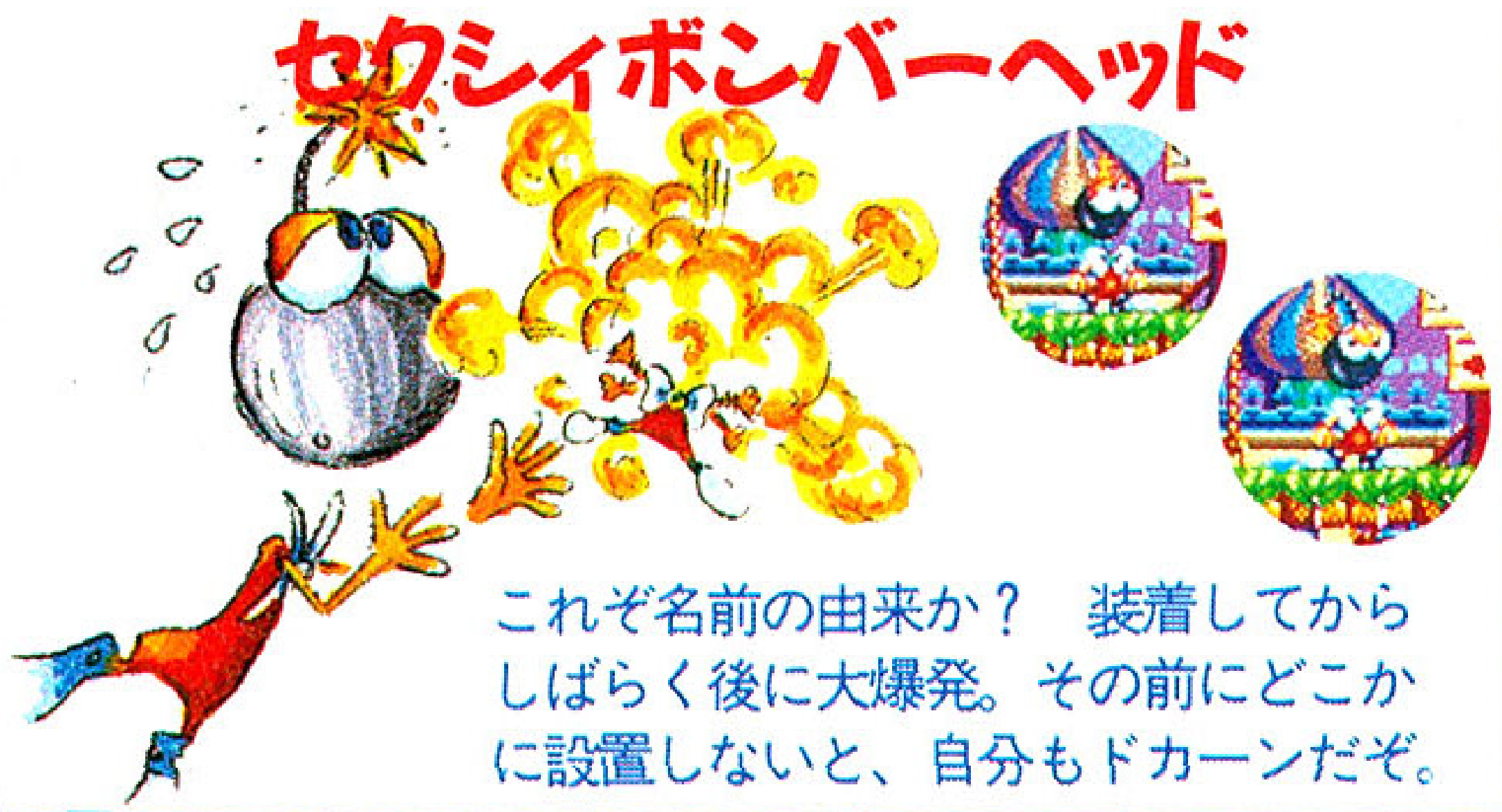
通常の頭を3つも同時に飛ばせる。狙いが少しぐらい甘くたって平気なのさっ。

暴走オーバードライブヘッド

移動スピードがドヒュンと速くなる頭。あまりの速さに制御できなくて、あちこちぶつかることも。

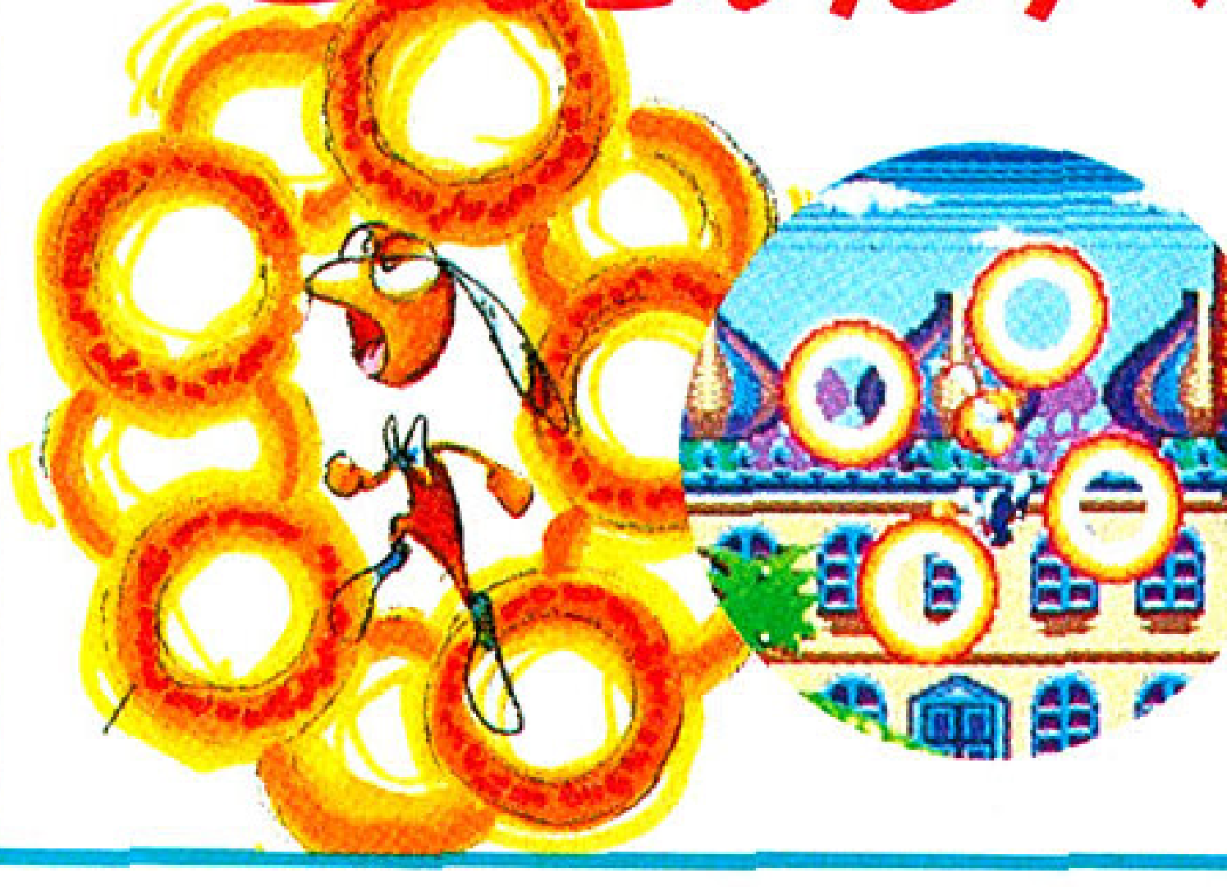


セクシィボンバーヘッド



これぞ名前の由来か？　装着してからしばらく後に大爆発。その前にどこかに設置しないと、自分もドカーンだぞ。

エンジェルリングヘッド

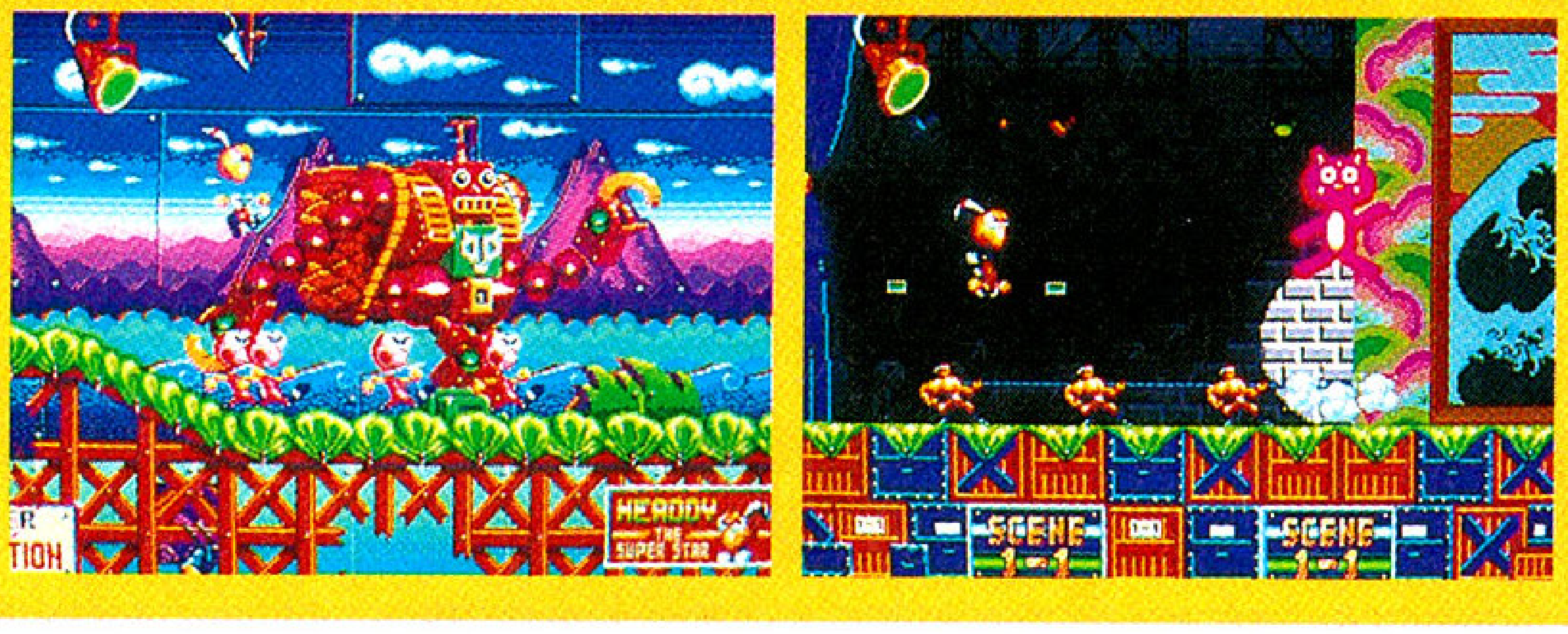


光輪がヘディ夫を守ってくれる。光輪に攻撃力はあるが、敵弾は防げない。

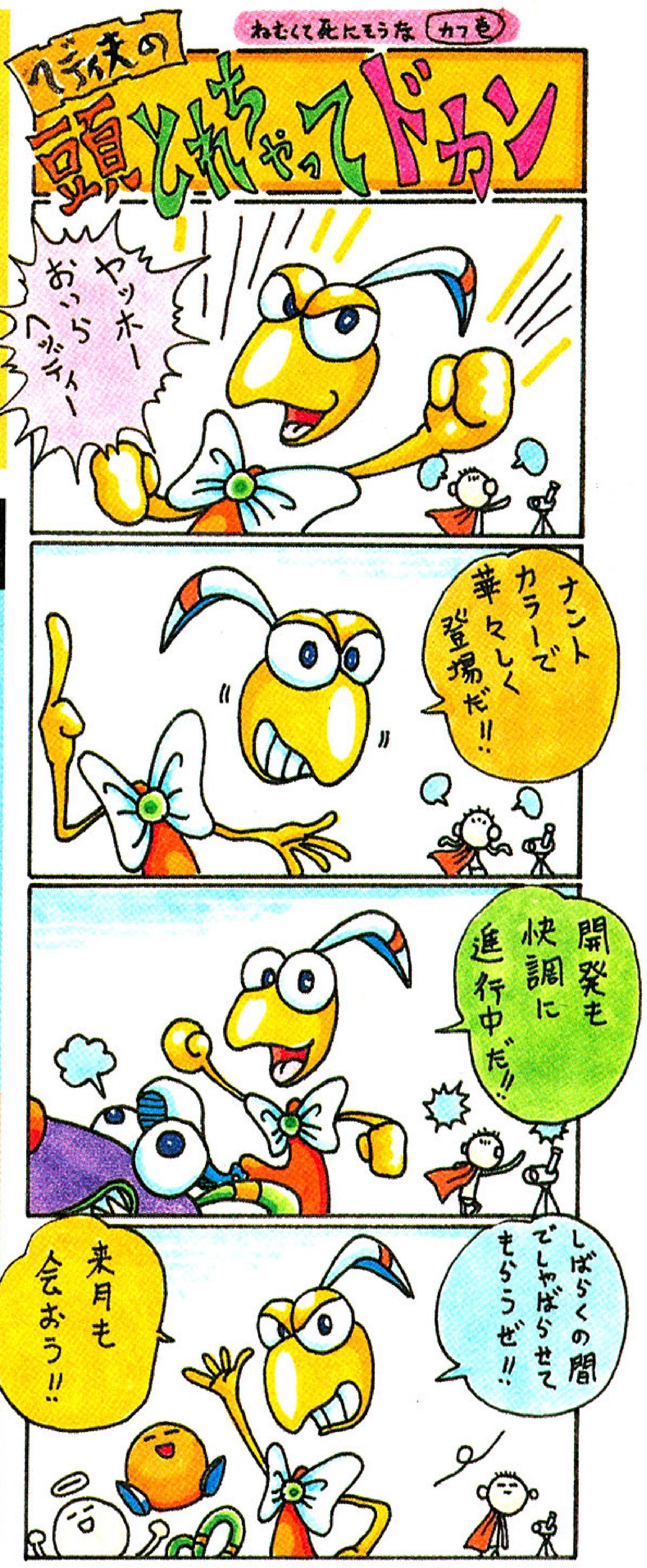
ヘディ夫コラム

細部まで徹底した舞台設定の緻密さにビックリ！

このゲームの舞台は人形の世界という設定なので、背景は書き割り、キャラクターはすべて人形という斬新（ざんしん）な世界観を形成している。しかもそれだけではなく、背景のグラフィックには細かい描写が…。


HEADDY THE SUPER STAR
SCENE 1-1
SCENE 1-1

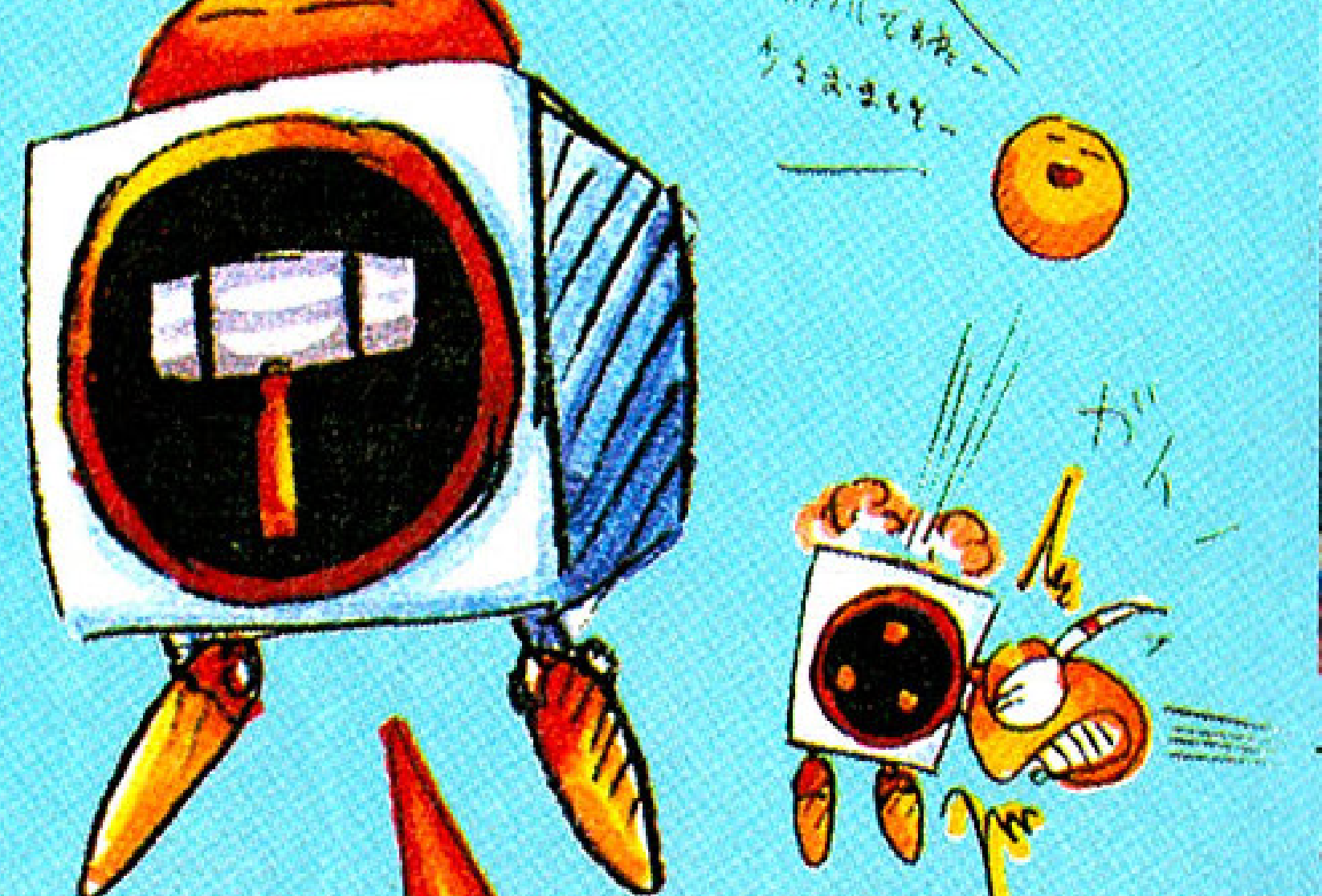
左の写真では、書き割りの板をスクロールさせて雲の流れを表現。よく見ると背景の一部がはがれている。右の写真は、いかにも舞台という感じだ。細かいねえ。

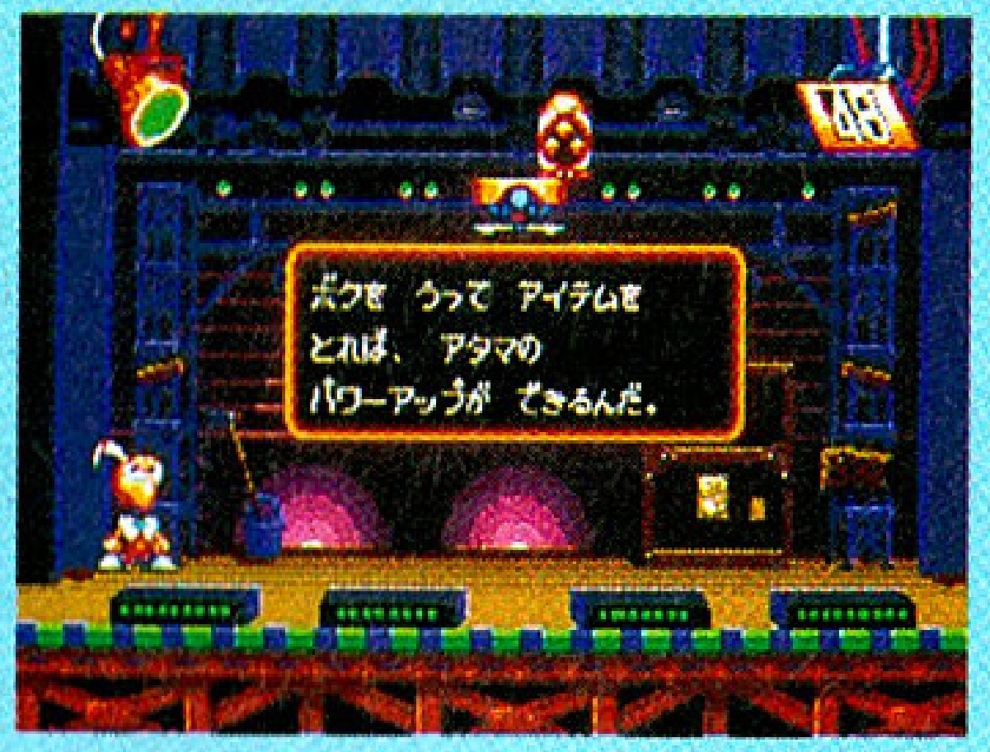

ねむくて死にそうな カつ色
ヘディ夫の 頭とれちゃってドカン
ヤッホー おいらヘッディー
ナント カラーで 華々しく 登場だ!!
開発も 快調に 進行中だ!!
しばらくの間 でしゃばらせて もらうぜ!!
来月も 会おう!!

ヘッディーの親友、お助けトリオとは長いつきあいになるぞ

持っているのはおいしいアイテムだから取れば得するっすーダリアⅤ世

【プロフィール】身長35㎝、体重800g。愛称はモックん。箱型の体に頭部アタッチメントを収納していて、ヘディ夫が頭をぶつけると出してくれる。アイテムキャリア的な存在だ。



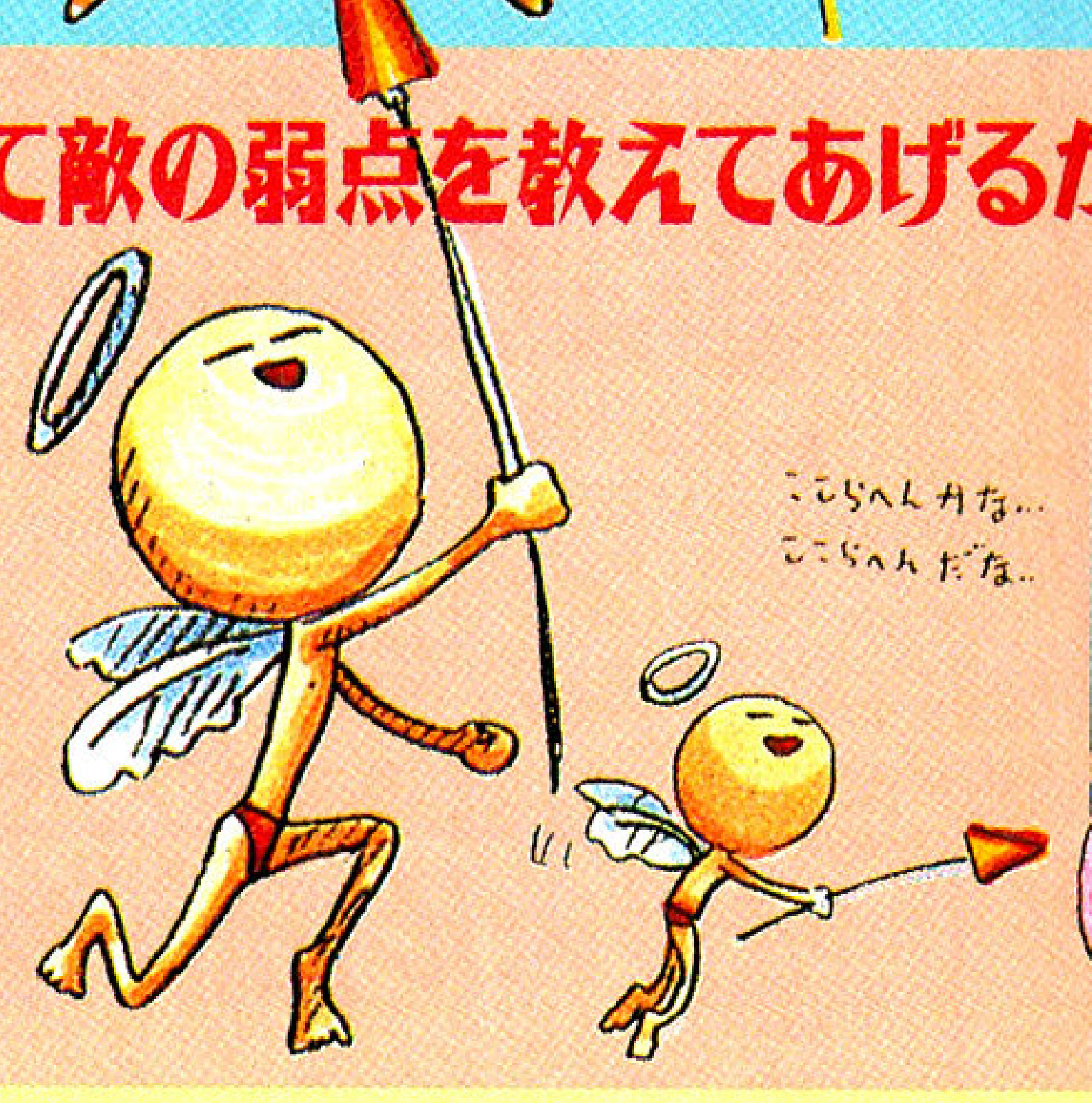


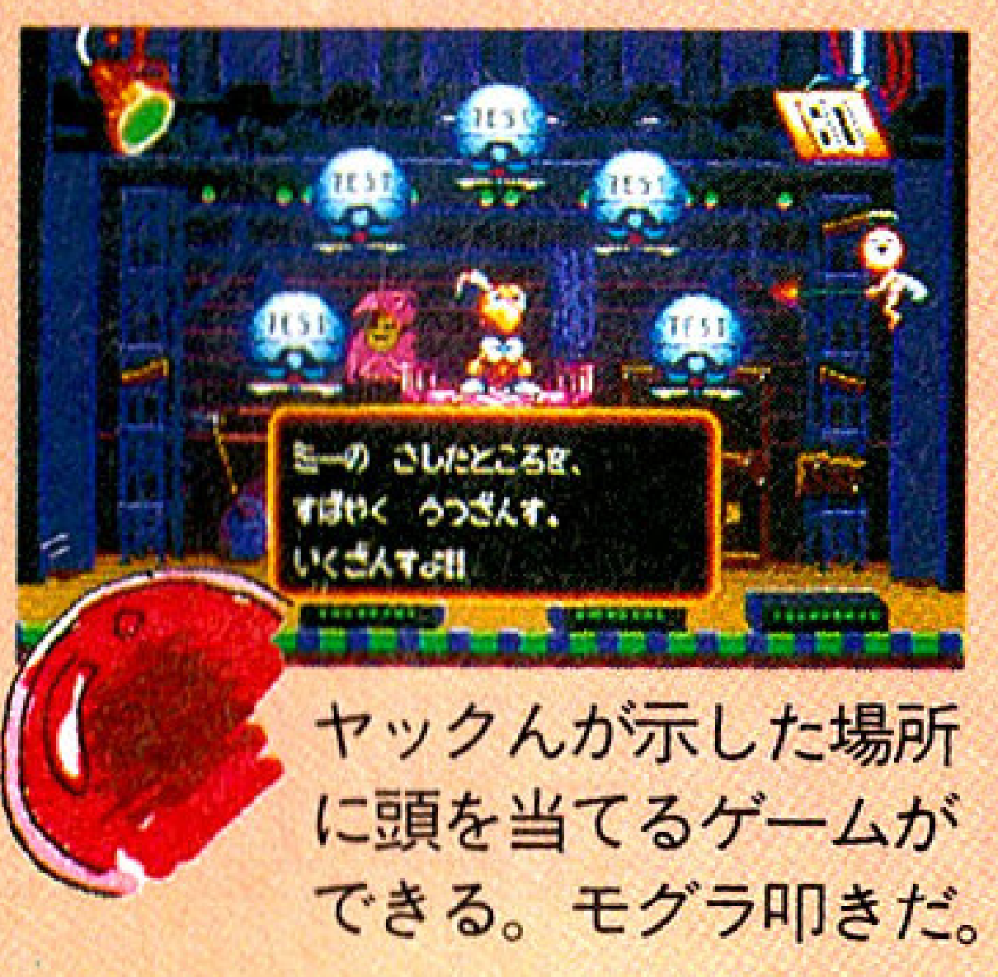
ボクを うって アイテムを
とれば、 アタマの
パワーアップが できるんだ。

モックんの部屋では頭の試用ができるぞ。冒険の前に確かめよう。

矢印を持って敵の弱点を教えてあげるからどこを狙えばいいかわかるんだっクスⅣ世

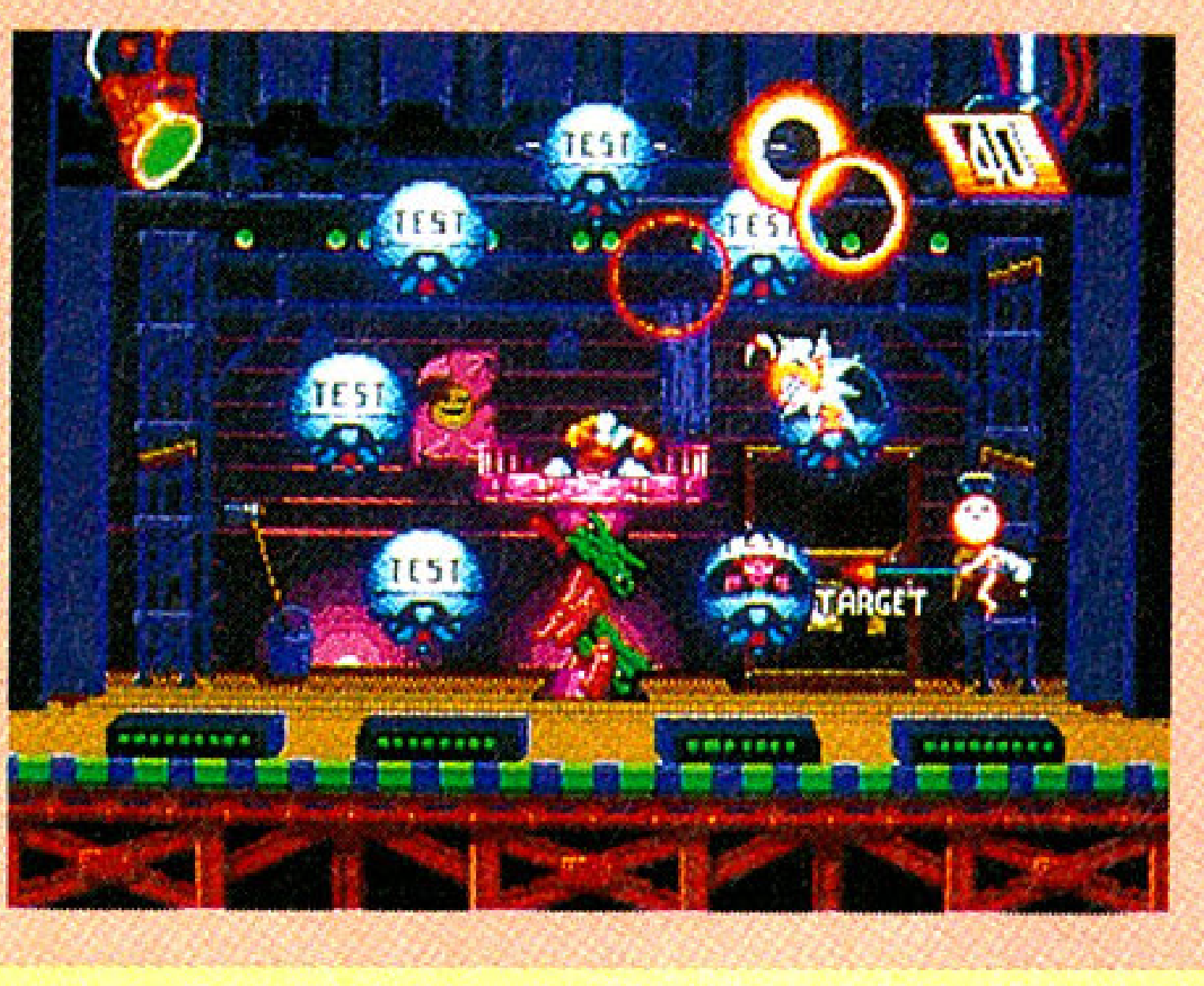
【プロフィール】身長45㎝、体重500g。愛称はヤックん。ボス戦になるとどこからともなく飛んできて、矢で弱点を教えてくれる。育ちが良く、バカていいな(?)ザンス言葉を使う。


ここらへんかな…
ここらへんだな…



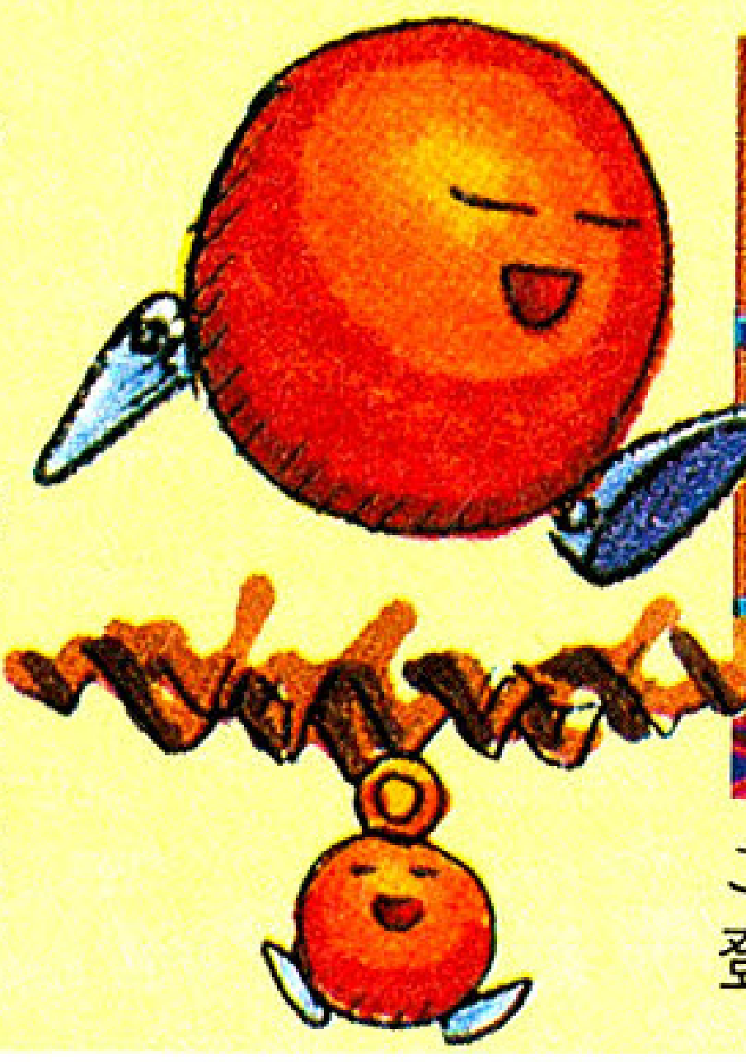
ぼーの さしたところを、
すばやく うつざんす。
いくざんすよ!!

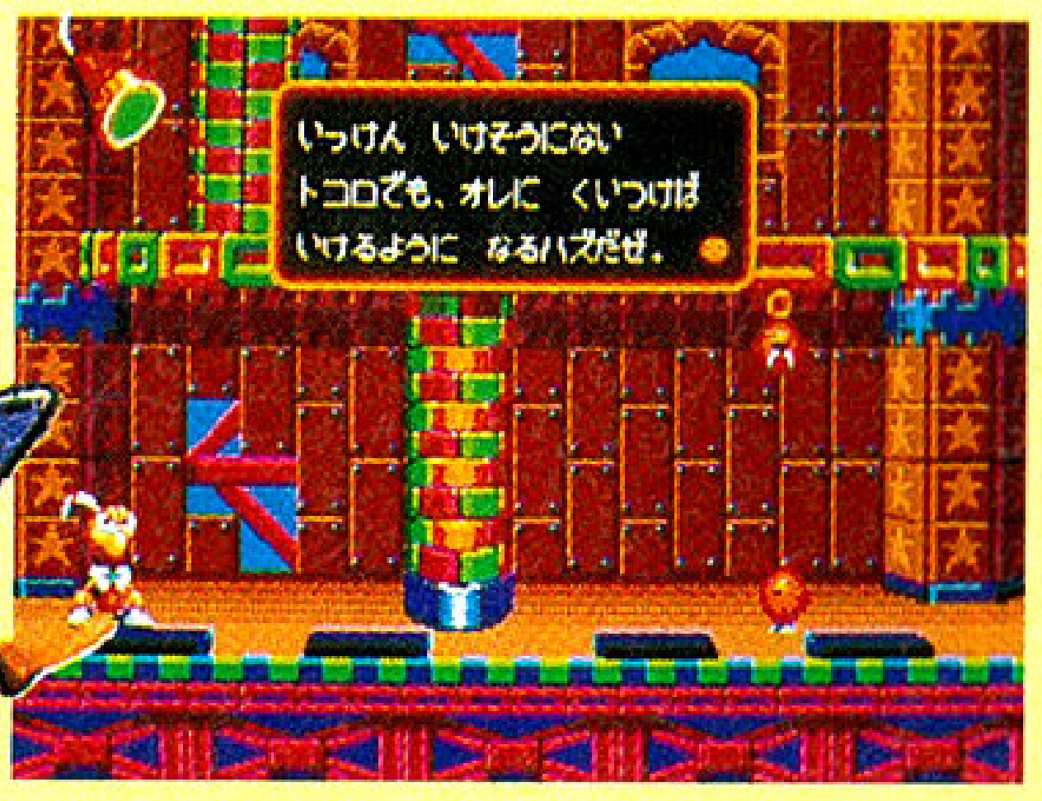
ヤックんが示した場所に頭を当てるゲームができる。モグラ叩きだ。


TEST
TARGET

フックのつもりでつかまればピョーンと上へのぼれるよーんダルクⅢ世

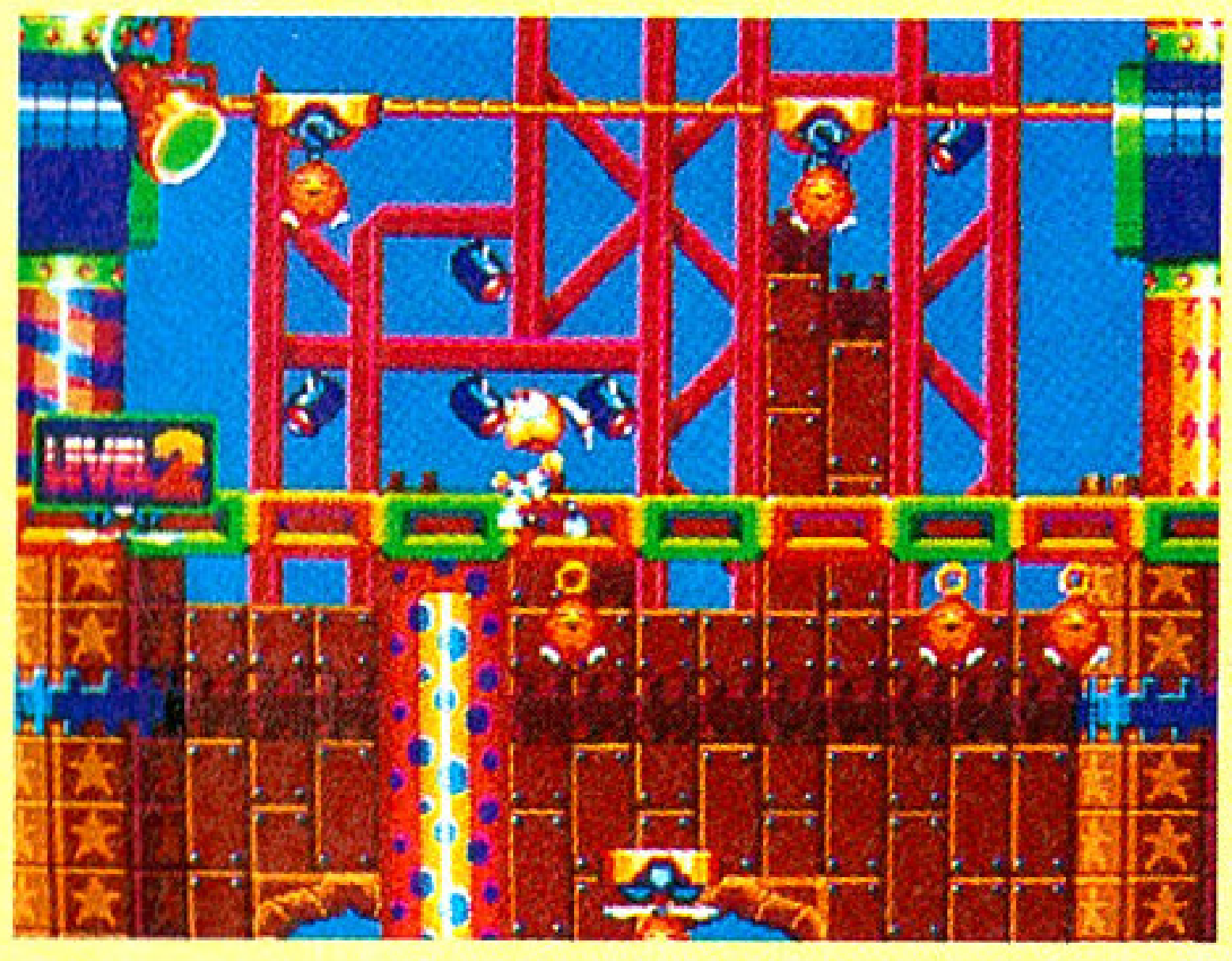
【プロフィール】身長25㎝、体重500g。愛称はフックん。頭を飛ばしてくっつけると、ジャンプでは届かない高い場所へ引き上げてくれる。言葉使いは荒いけど、ヘディ夫を兄貴と慕う。





いっけん いけそうにない
トコロでも、オレに くいつけば
いけるように なるハズだぜ。

ここでは強制スクロールする足場を登っていく。ここをクリアすると…。



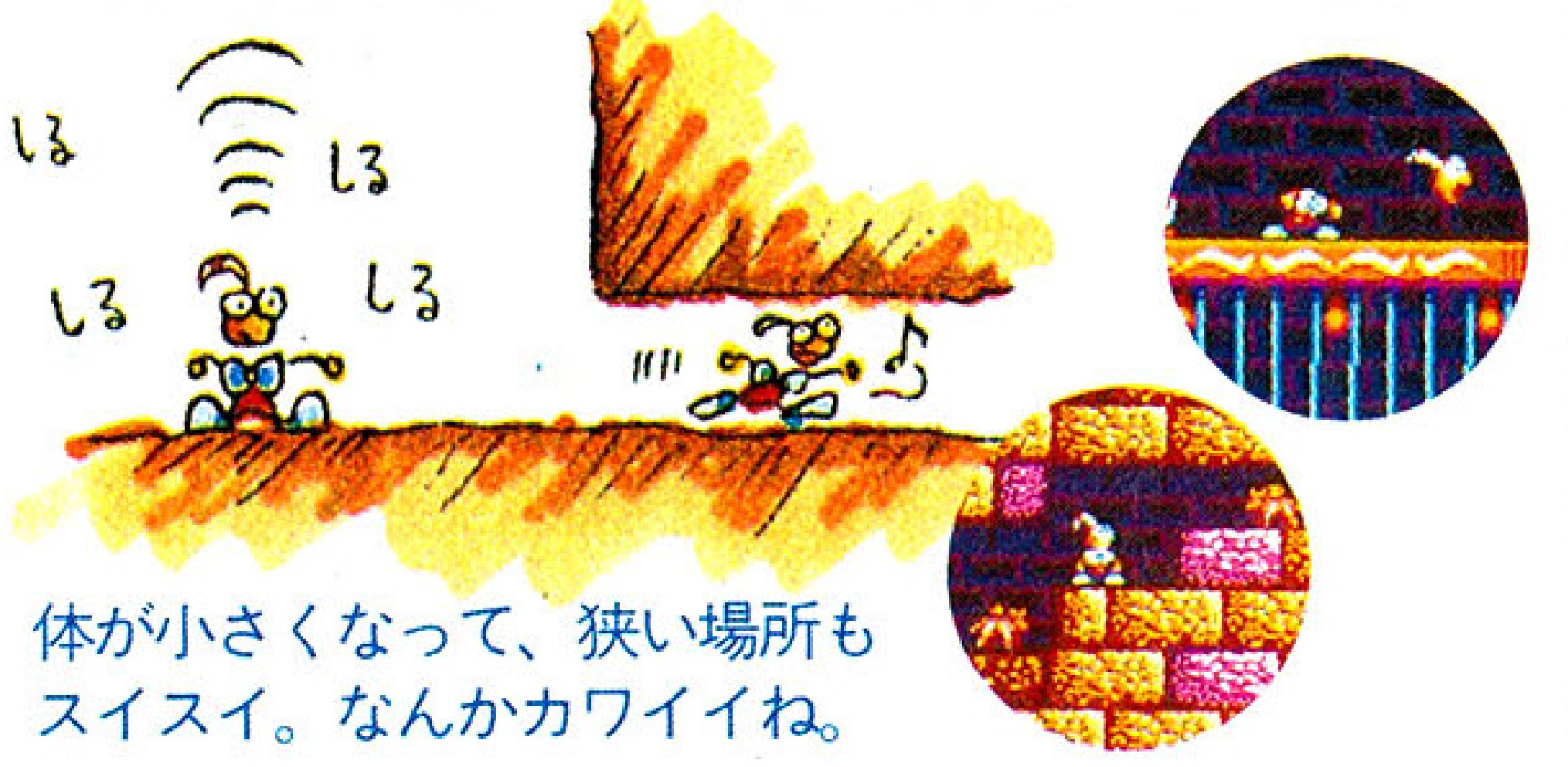
EXIT
BYE BYE

とれじゃあまた、来月会おうね！

開発者さんからひとこと

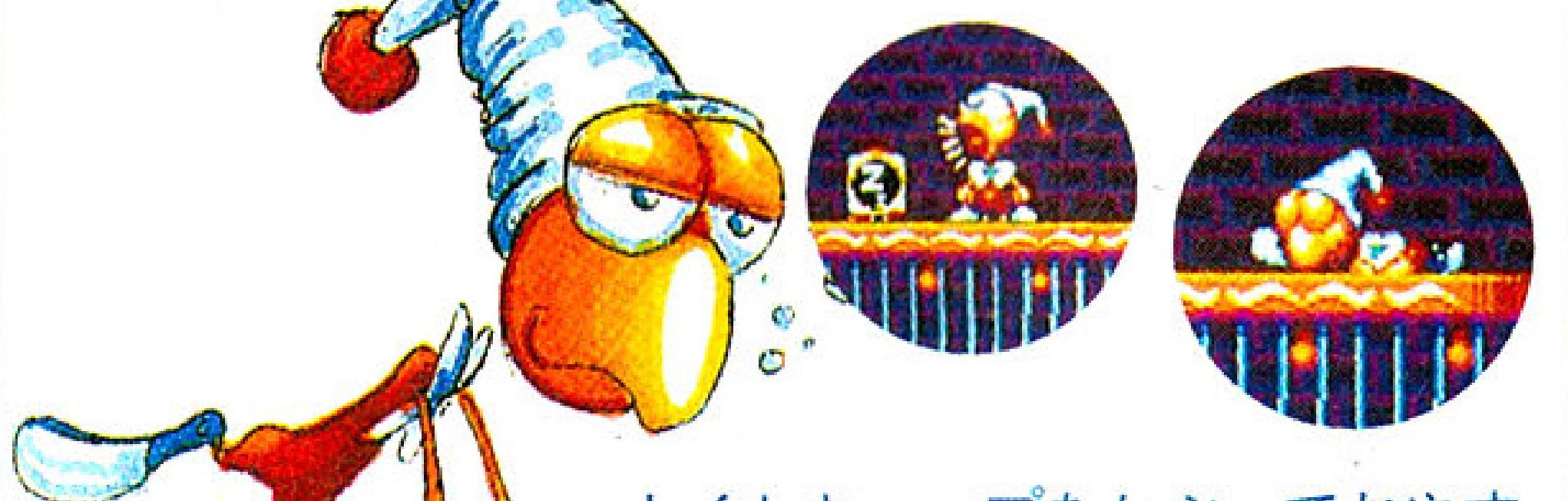
ただいま開発終了へ向けて、全員一丸となって爆死……もとい、爆進中ざんす。何せ発売がちょっと先なもんで、今から死のレースが始まると思うと武者震いが止まらなくて会社休みたくなるざんす。でもみんな楽しみに待っててぬー！
（開発部精神的援助担当ヤク夫でボカン）

ボク子供だからワカンナイヘッド



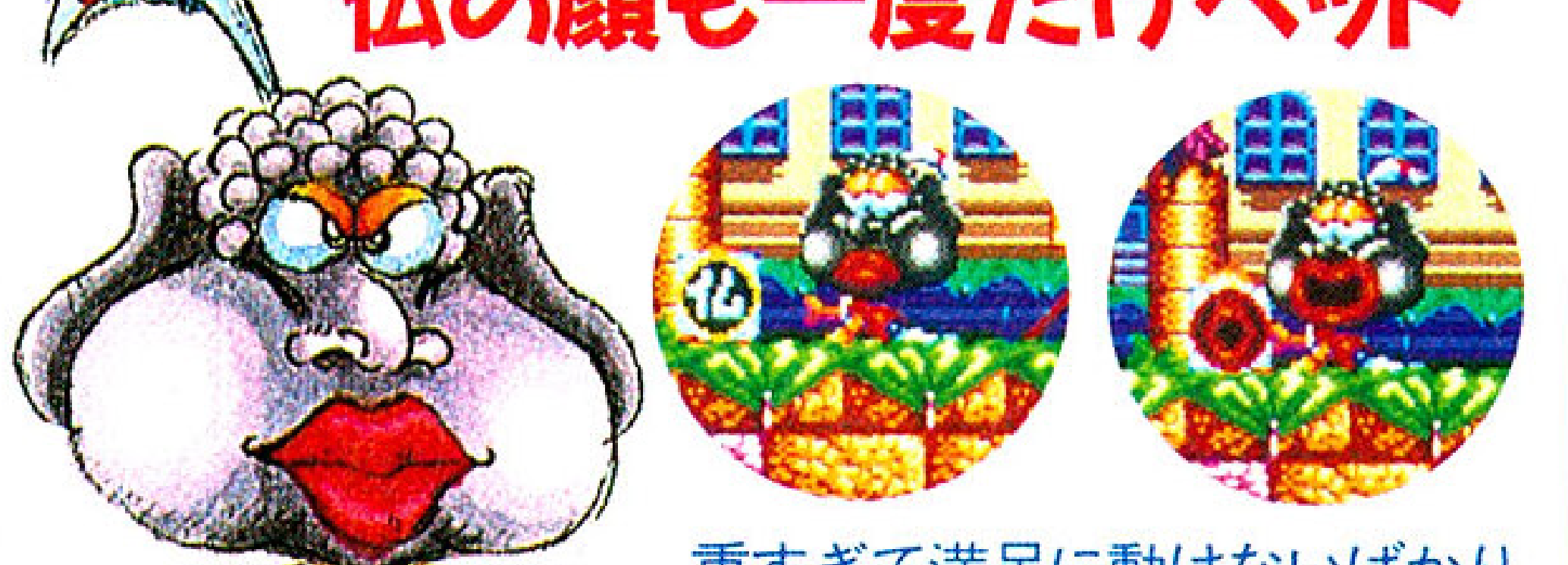
体が小さくなって、狭い場所もスイスイ。なんかカワイイね。

おやすみベイベーヘッド



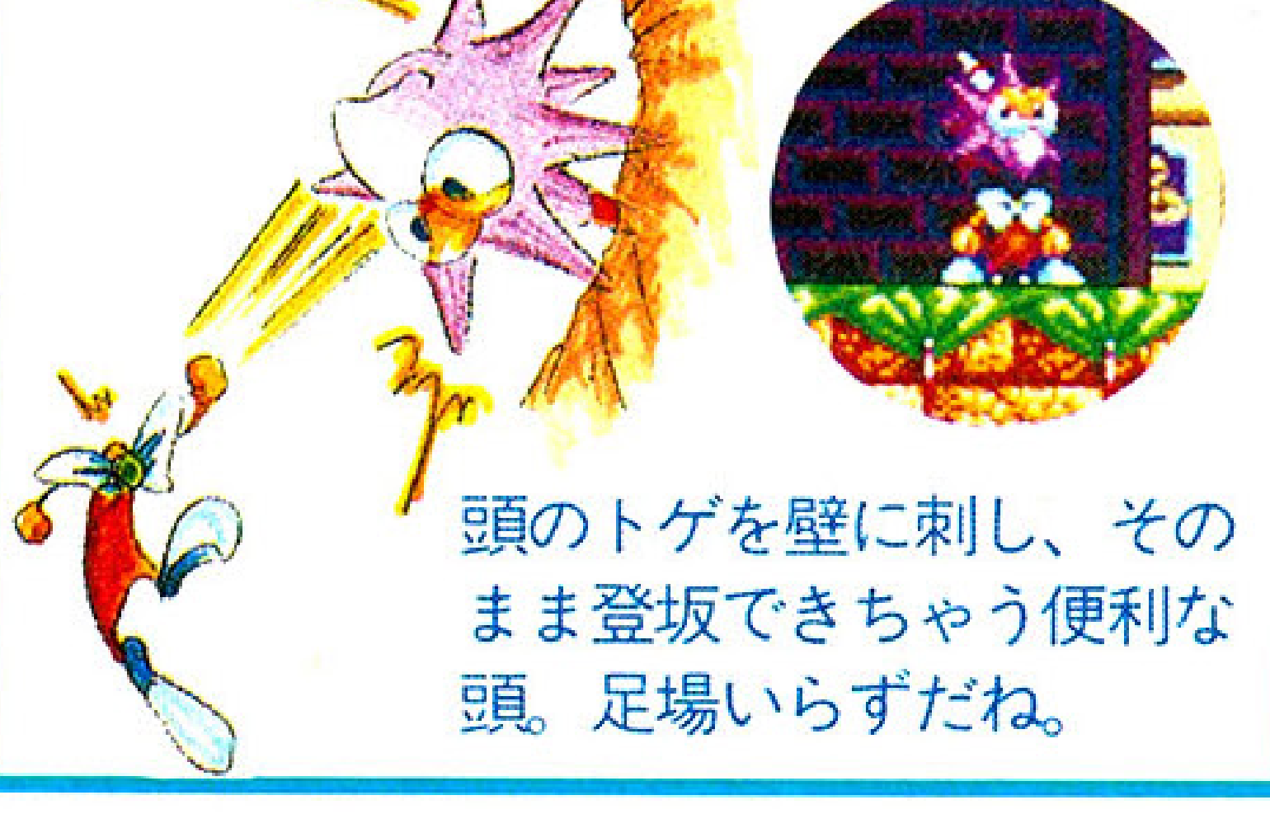
ナイトキャップをかぶっておやすみなさ〜い。目が覚めた時には気分スッキリ＆体力回復だ。

仏の顔も一度だけヘッド



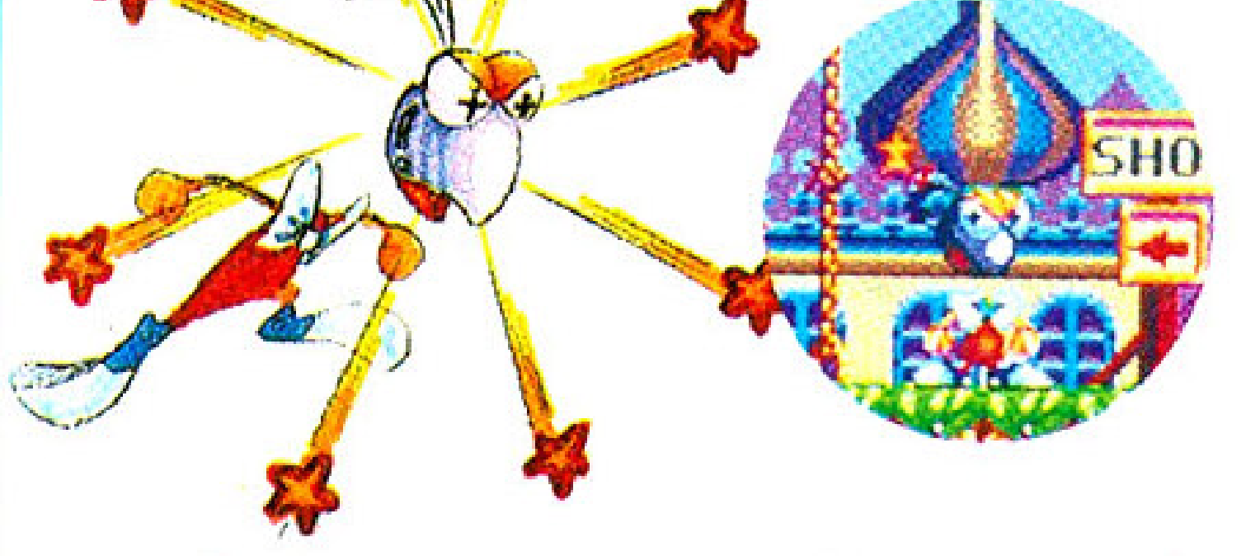
重すぎて満足に動けないばかりか、頭も飛ばせない。何の役にも立たないが、もしかして？

串刺しクライマーヘッド



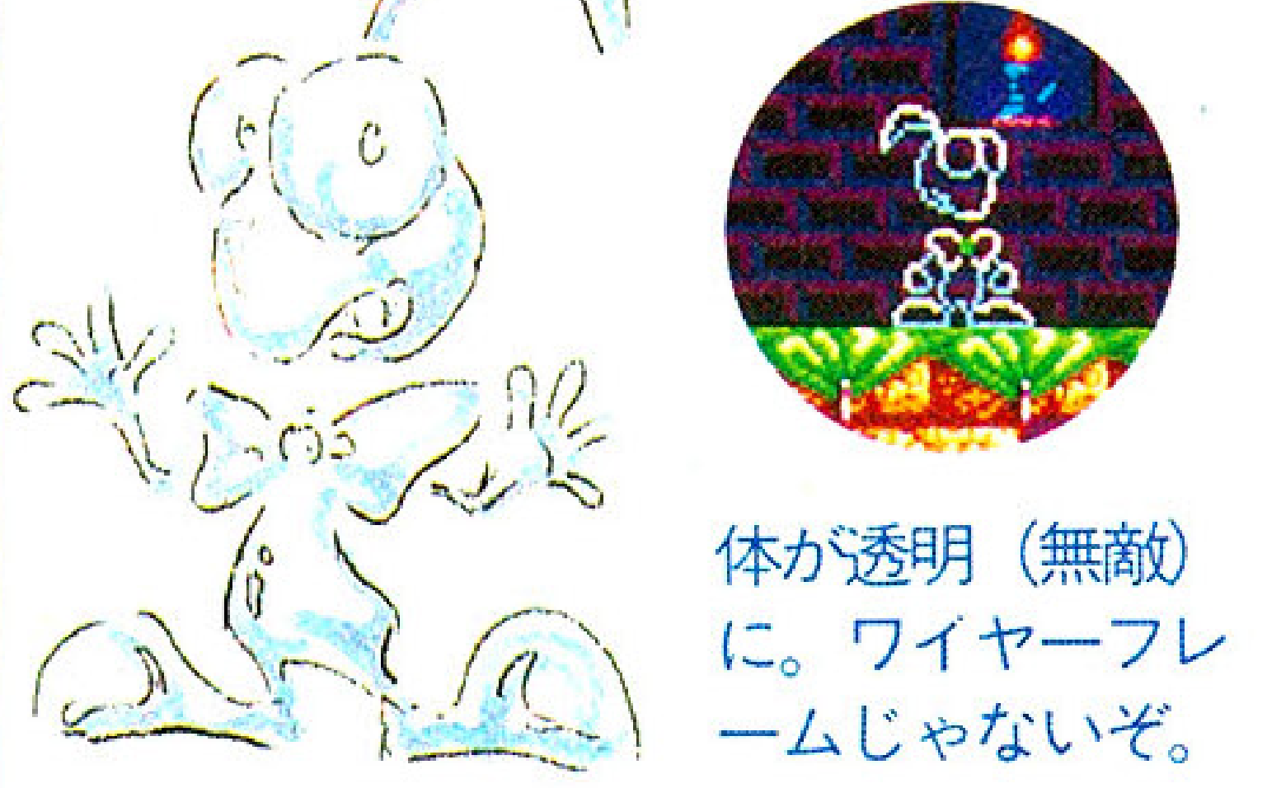
頭のトゲを壁に刺し、そのまま登坂できちゃう便利な頭。足場いらずだね。

火を吹くバーベQヘッド



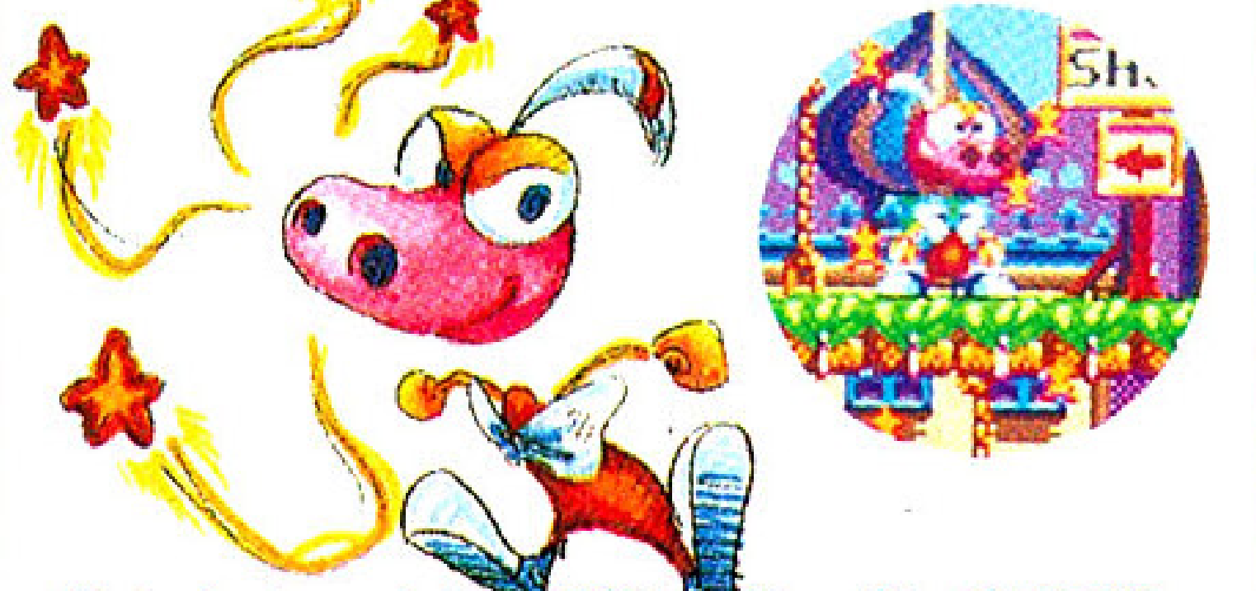
8方向にスターバレットが自動的に発射される。勝手に攻撃してくれる楽な頭。

ファントムエアーヘッド



体が透明（無敵）に。ワイヤーフレームじゃないぞ。

おっかけポーキィヘッド



鼻からホーミング弾がポンポン出る頭。ブタの顔がとってもチャーミング。

漫画「ヘディ夫の頭とれちゃってドカン」は63ページと併せて読むと〝楽しさ無限大㈱トレヂャー〞ってな感じだよ〜ん。

ダイナマイト ヘッディー

マルヤマの体つぶれちゃってムギュー

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

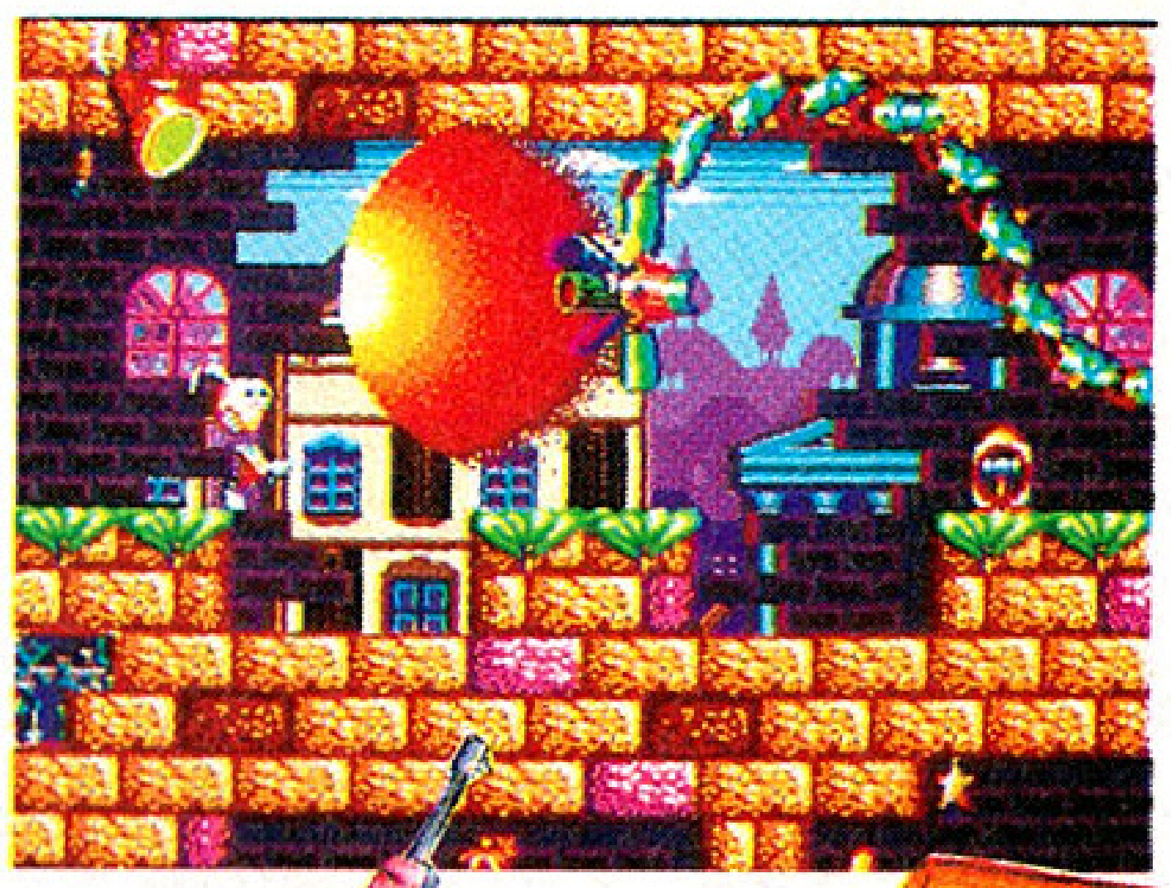
- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

DYNAMITE HEADDY
PRESS START
©1994 SEGA
1994 TREASURE

今月は「くるみ割り人形」の調べにのせてお送りします

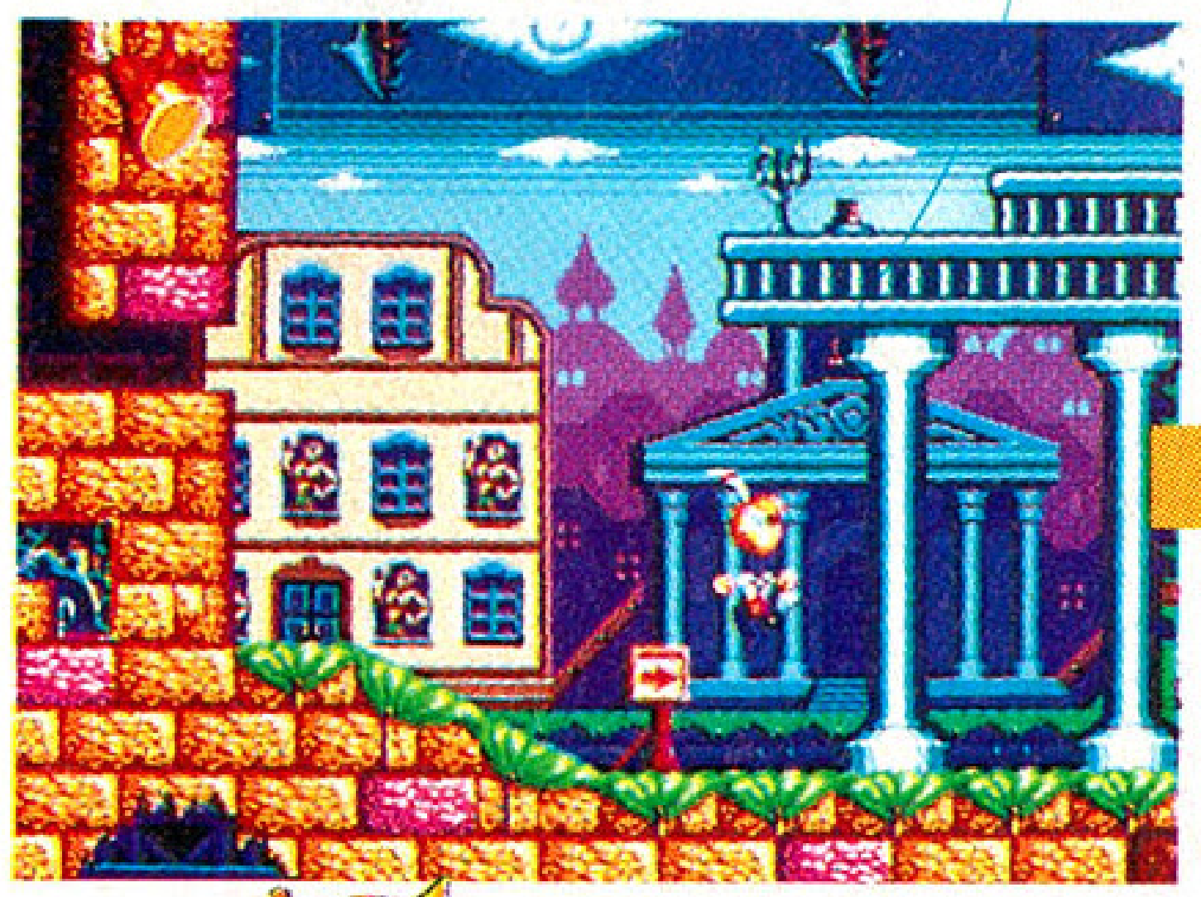
斬新な世界観と、緻密に作りこまれたゲーム内容、そして個性的な人形（キャラクター）などなど、いろんな魅力で人気急上昇中のニューヒーローヘッディー。特にザコ敵やマルヤマのおかしなしぐさと、心地よくふざけた演出は大好評で、編集部内では早くもバ◎ゲー認定の筆頭候補に挙がっているのだ。

などと笑って見ているうちに、壮大なストーリーも始まっていた。そこで今回はステージ2後半の続きから、謎の新キャラクター「フィンギィ」の登場シーン、そしてマルヤマの大活躍（？）を見てもらおうかな。



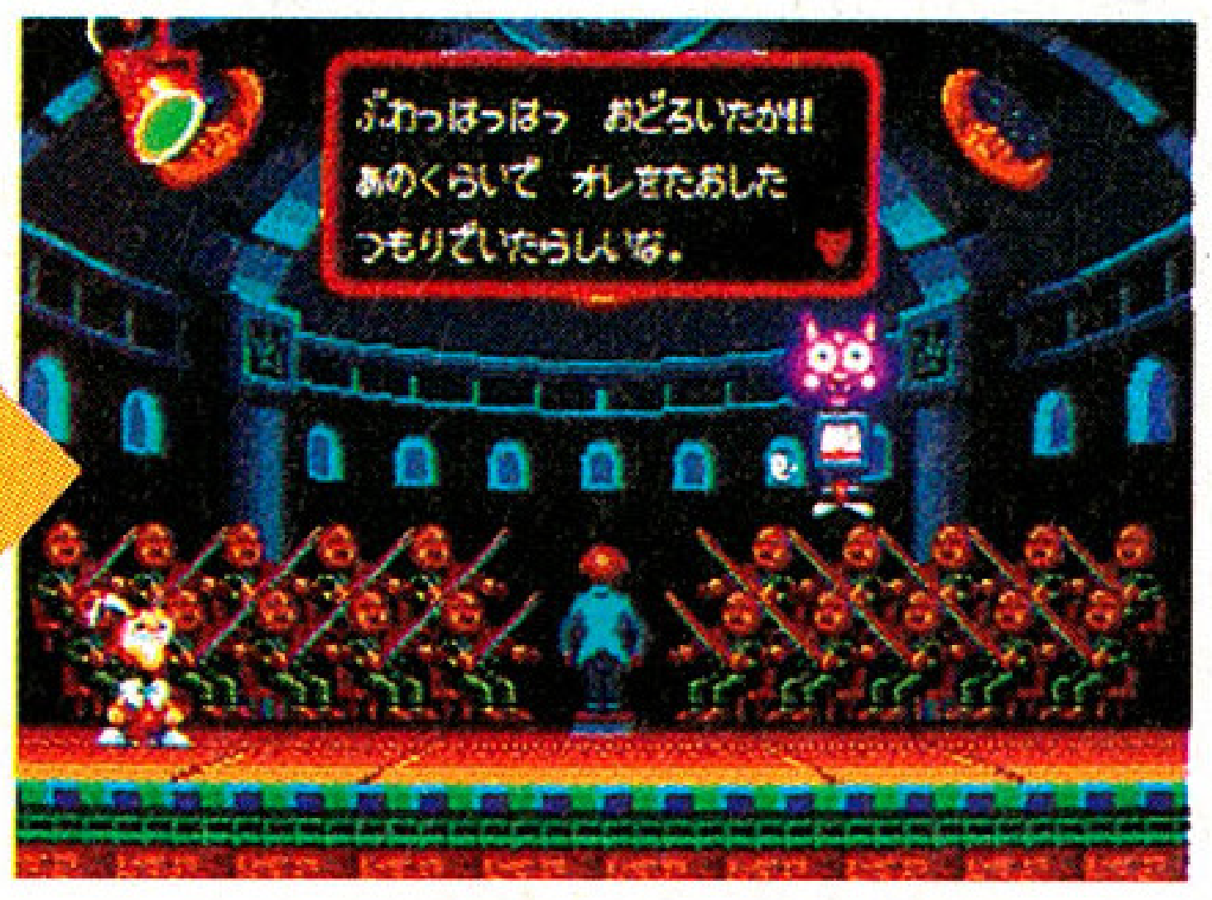
ヘディ夫のかわいい動きは、職人気質を感じさせる細かさと、膨大なパターン数の賜物だ。敵キャラにいたっては、大容量のおかげで使いまわしは皆無に近いらしいぞ。まいったか！

この先のホールは？



3人の親友と再会を果たし、ステージ2もこれで終わりかと思ったら……。

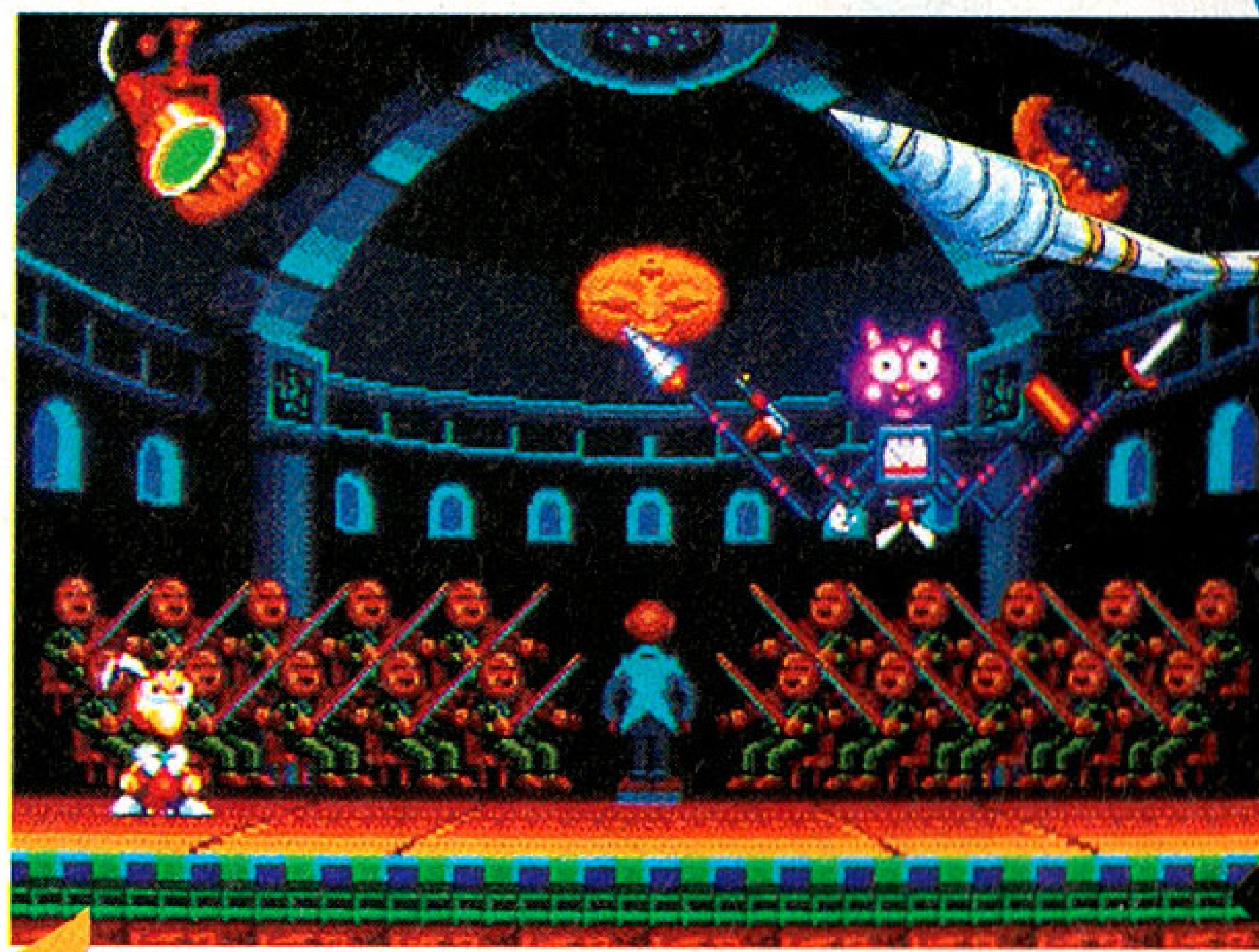
またマルヤマが！

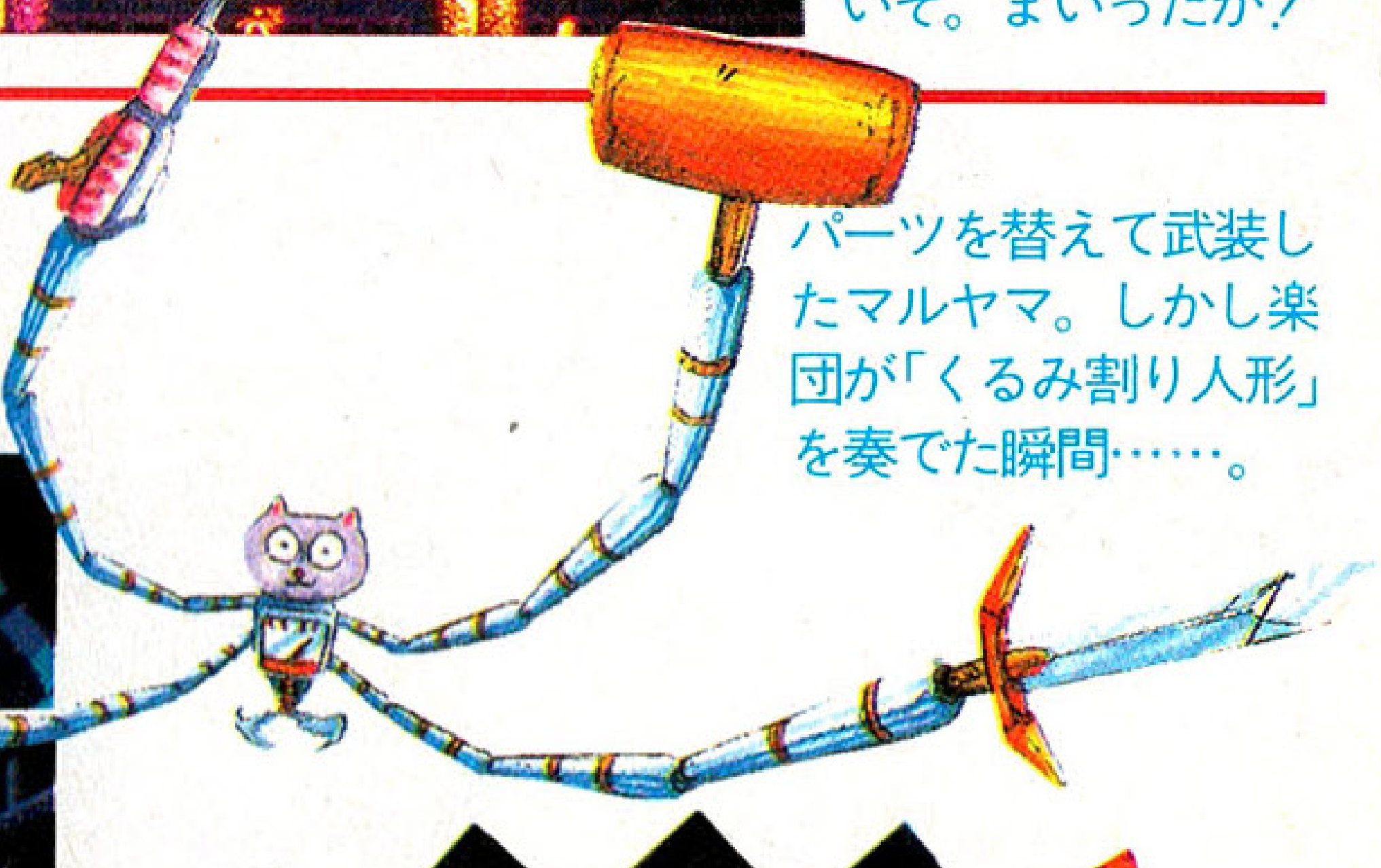


ぶわっはっはっ　おどろいたか!!
あのくらいで　オレをたおした
つもりでいたらしいな。

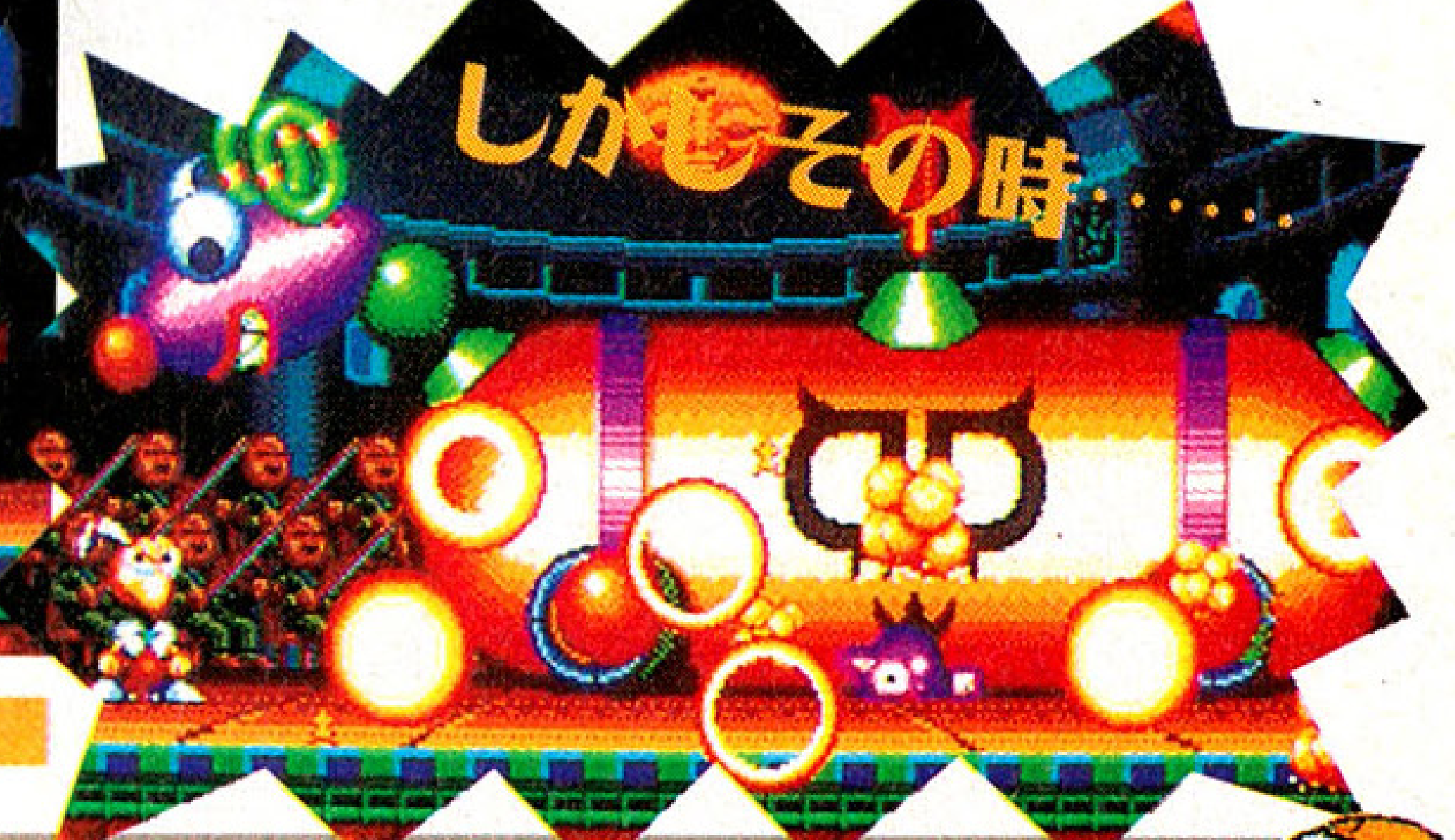
オーケストラが鎮座する豪華なホール。し、しかもマルヤマが先回りしていた。

そして強化パーツのオクトパス トラップ！

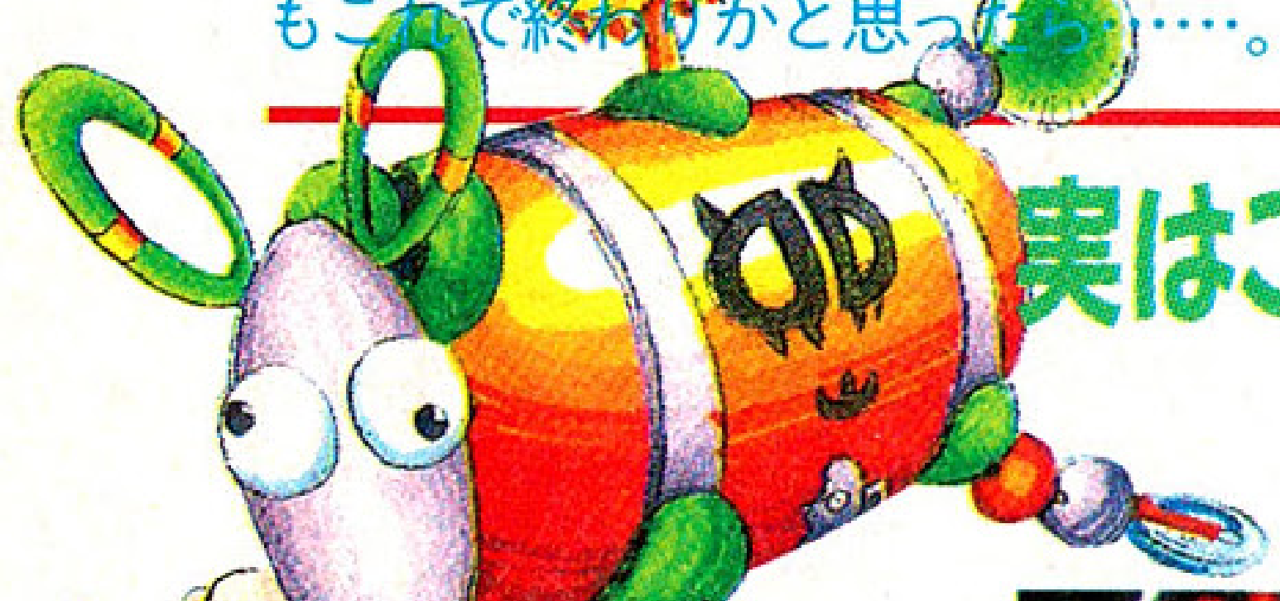


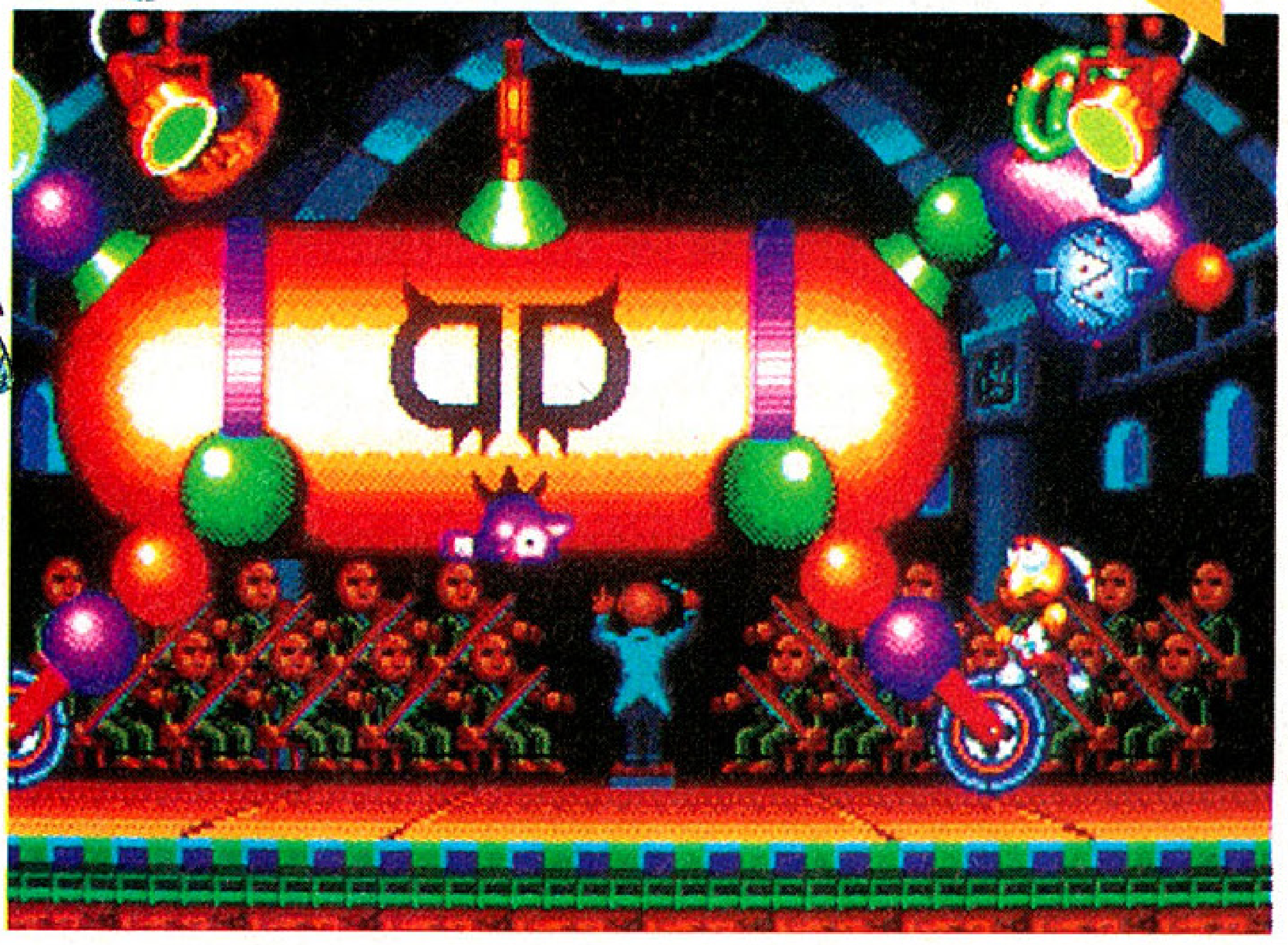


パーツを替えて武装したマルヤマ。しかし楽団が「くるみ割り人形」を奏でた瞬間……。



実はこの"バウンティ バウンティ"が本当のボスなのだ

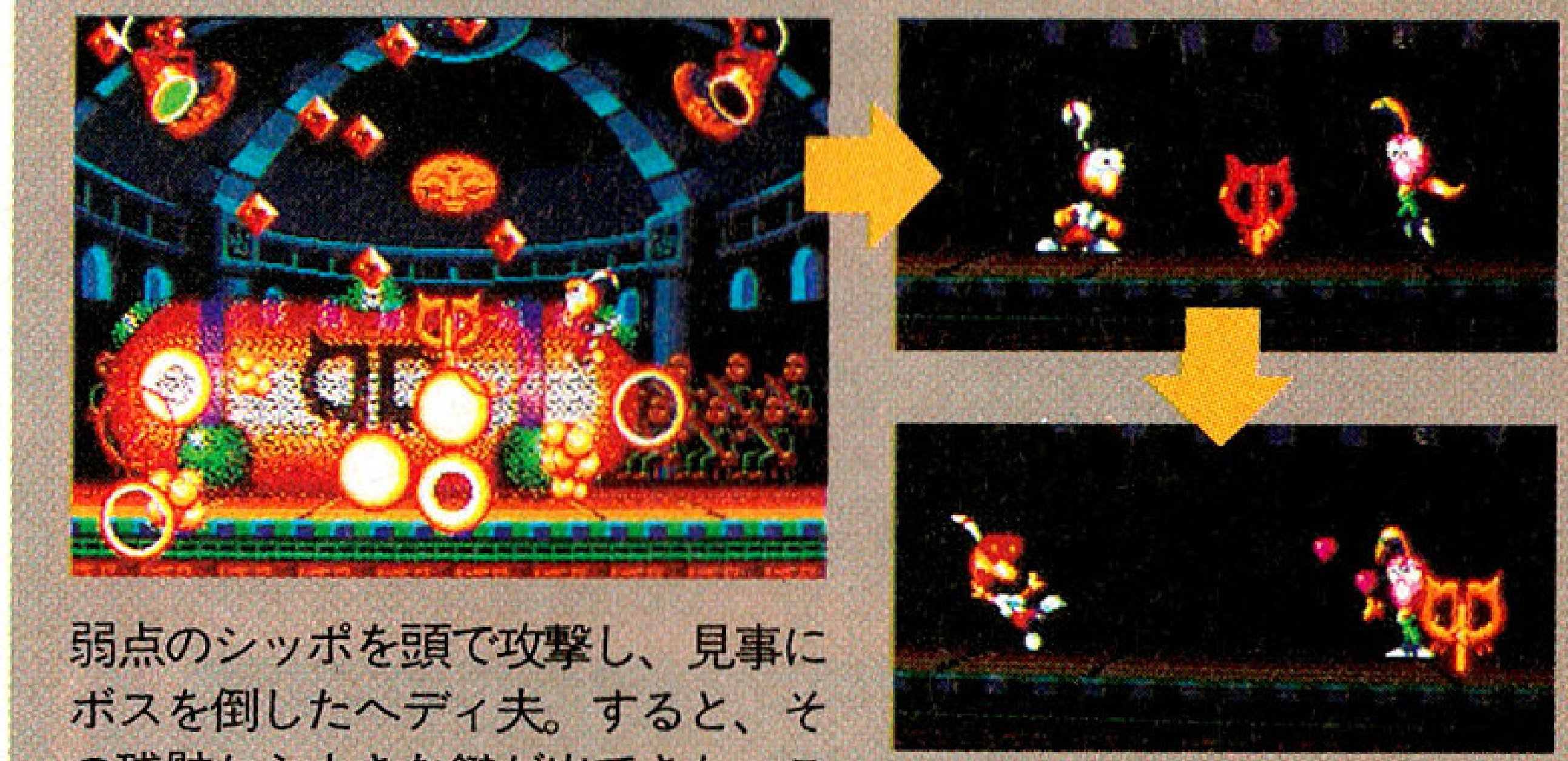


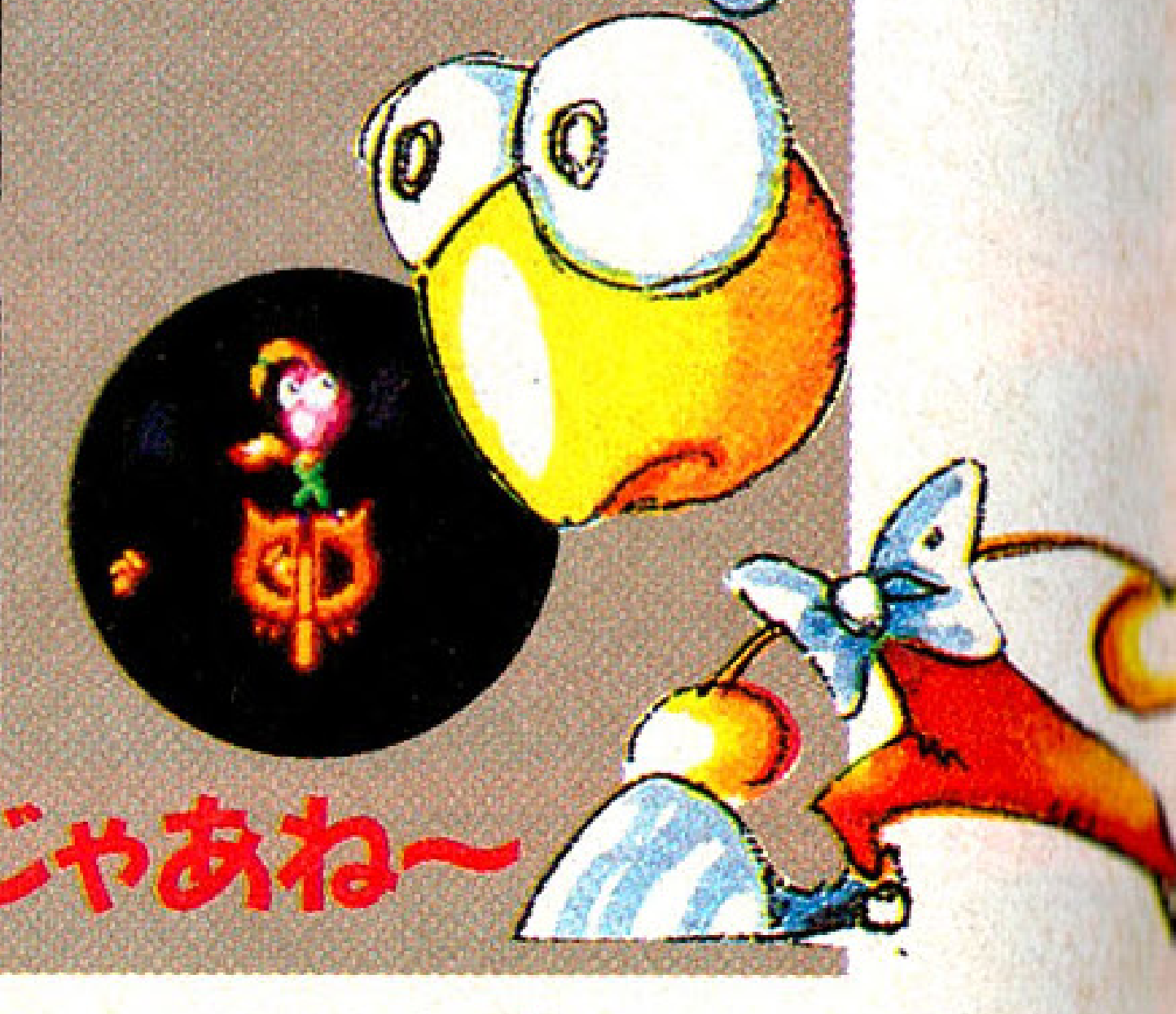


ホールの主が登場！　ヤツはジャンプしていろんな武器を上からくわえてくるぞ。あわれなマルヤマは何もできずに潰されたとさ。

そして謎の女性が登場！

突如として謎の女性が現れ、色仕掛けで鍵を持っていってしまった。手が取れていたということは、彼女もクズ人形？





弱点のシッポを頭で攻撃し、見事にボスを倒したヘディ夫。すると、その残骸から大きな鍵が出てきた。これは何だろうと見ていたら……。

ヘディ夫コラム　ヘッディー達のキ・レ・イな声を聴いてください

ヘッディーにもっと親しみが持てるようにと、彼らをしゃべらせることになった。外人の声優を起用するなど本格的。でもあのトレジャーのことだから技術的にも何かスゴイことをやってるハズ……。

「こんばんわ、いつの間にかサウンドプログラマーになってしまっているやいまんです。通常のサウンドシステムはちょっと××なので、少しだけ手を入れました。改良点を列挙すると、リクエストナンバーの拡張、Z80のバンク対応(PCMデータをいっぱい持てる)、Z80ルーチンの高速化、CH6の自動切り換え、ポーズルーチンの改良、その他バグ取りなどです。この改良はセ○社比ですから、コ○ミやテン○ンの方は、鼻で笑ったついでに、システムのソースを当社まで送っていただけると幸いです(笑)」。

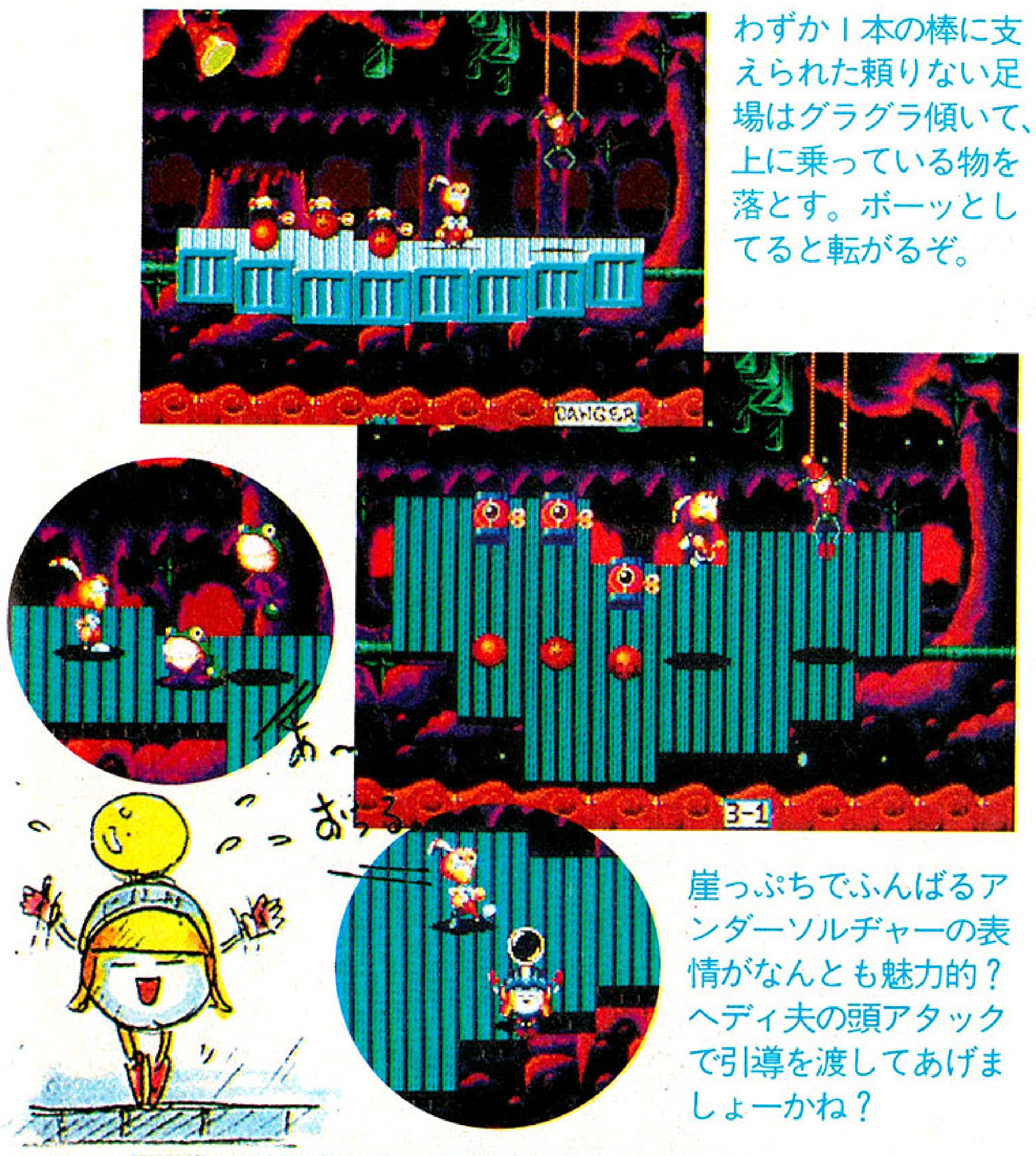
難しくてよくわからないけど、とにかくこれまでに比べて音声がクリアに聴こえるようになるぞ！

外人の声優さんを起用して、ゲーム中にたくさんの音声が入ることになった。左側のローレンがヘディ夫担当。

例えば、こんなシーンならヘディ夫が「アウチ！」と叫ぶ。他にもいろいろシャウトしてくれるぞ。

すべ～る、すべる、すべてがすべ～る洞窟

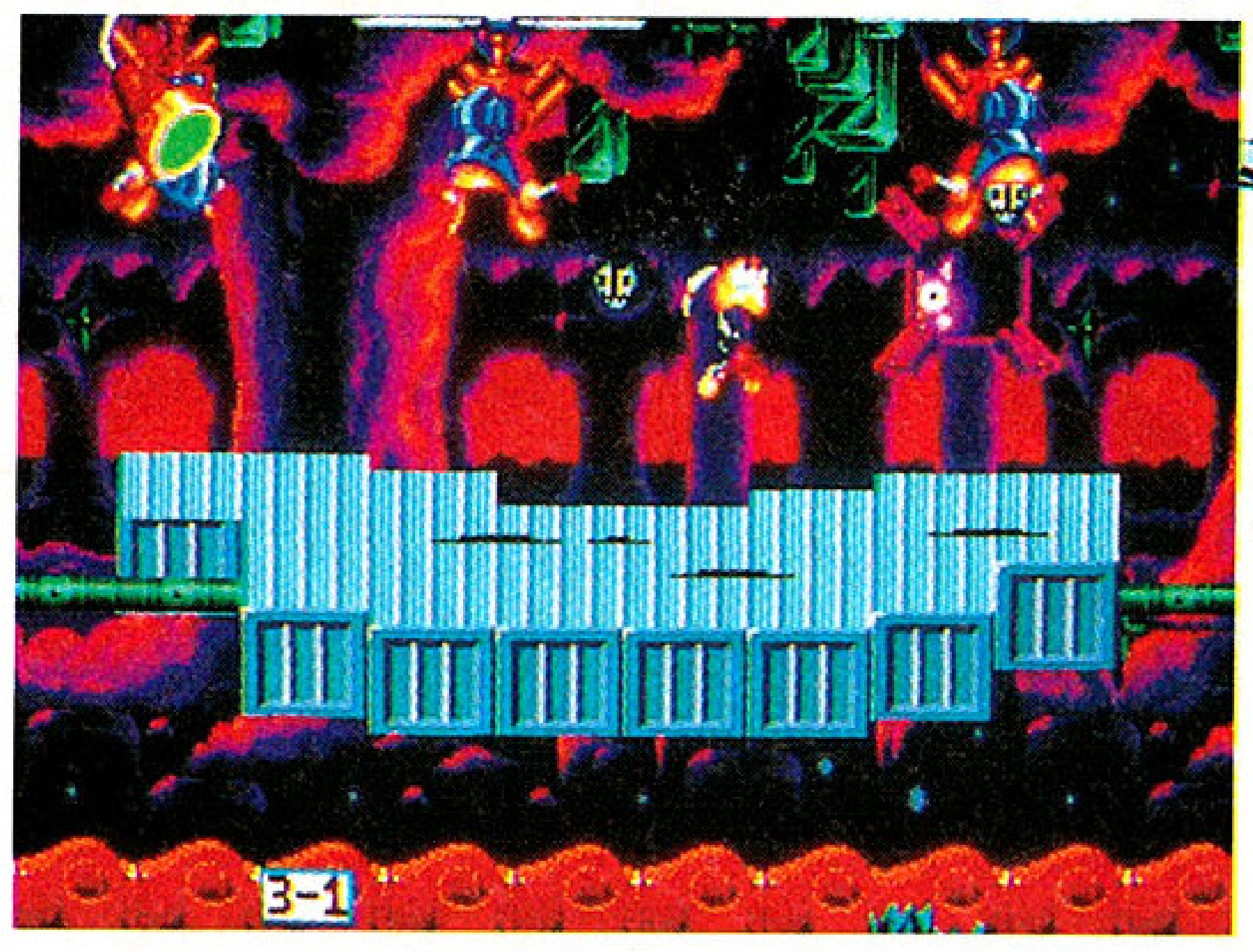
すっかりフィンギィに骨抜きにされた（人形だから綿抜き？）ヘディ夫は、気を取り直して次なる冒険へと進む。だが、足場が傾きまくる洞窟にも、やはり皇帝のソルチャー達がたくさん待ちかまえていたのだ。おまけに、さっき戦えなかったのがよほど悔しかったのか、マルヤマが書き割りの裏から……。

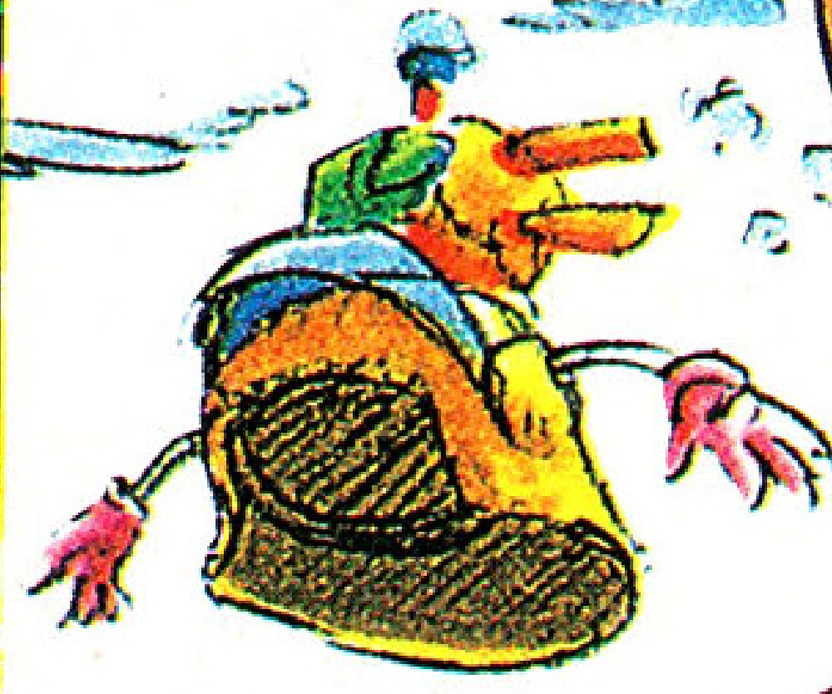

DANGER
3-1
あ～
おちる

わずか１本の棒に支えられた頼りない足場はグラグラ傾いて、上に乗っている物を落とす。ボーッとしてると転がるぞ。

崖っぷちでふんばるアンダーソルチャーの表情がなんとも魅力的？ ヘディ夫の頭アタックで引導を渡してあげましょーかね？

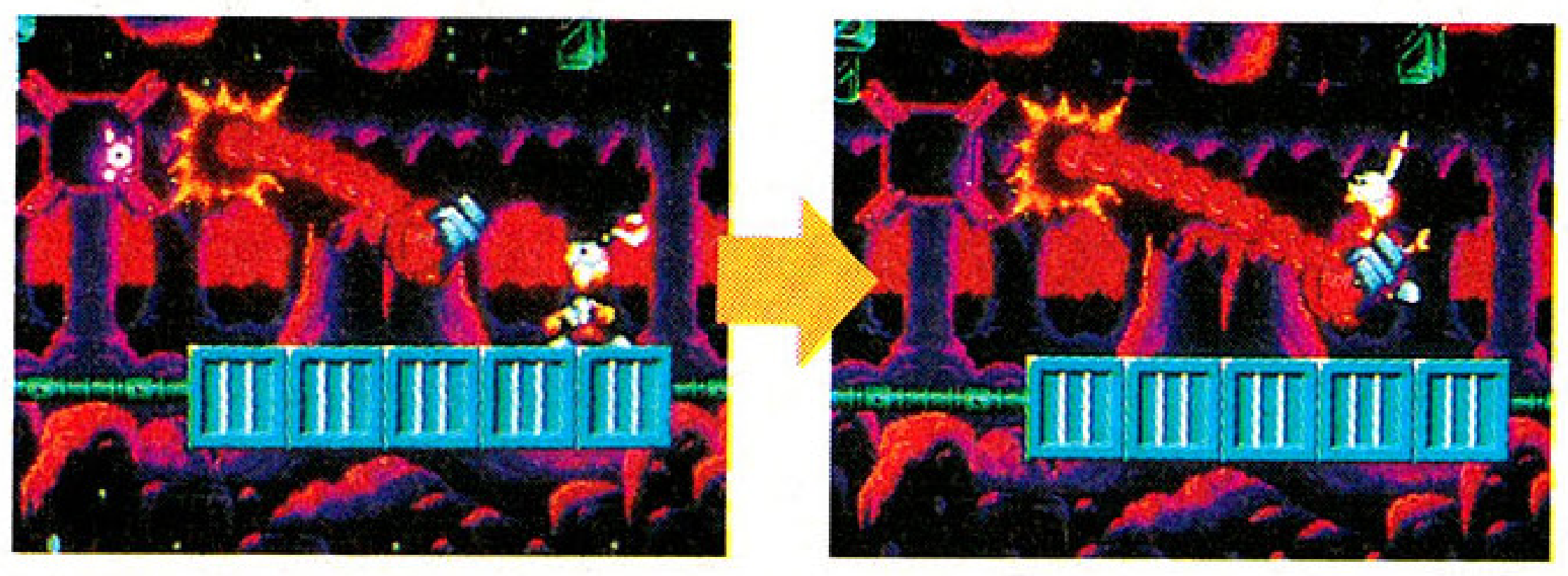
強敵!? フライング ソルチャーズ





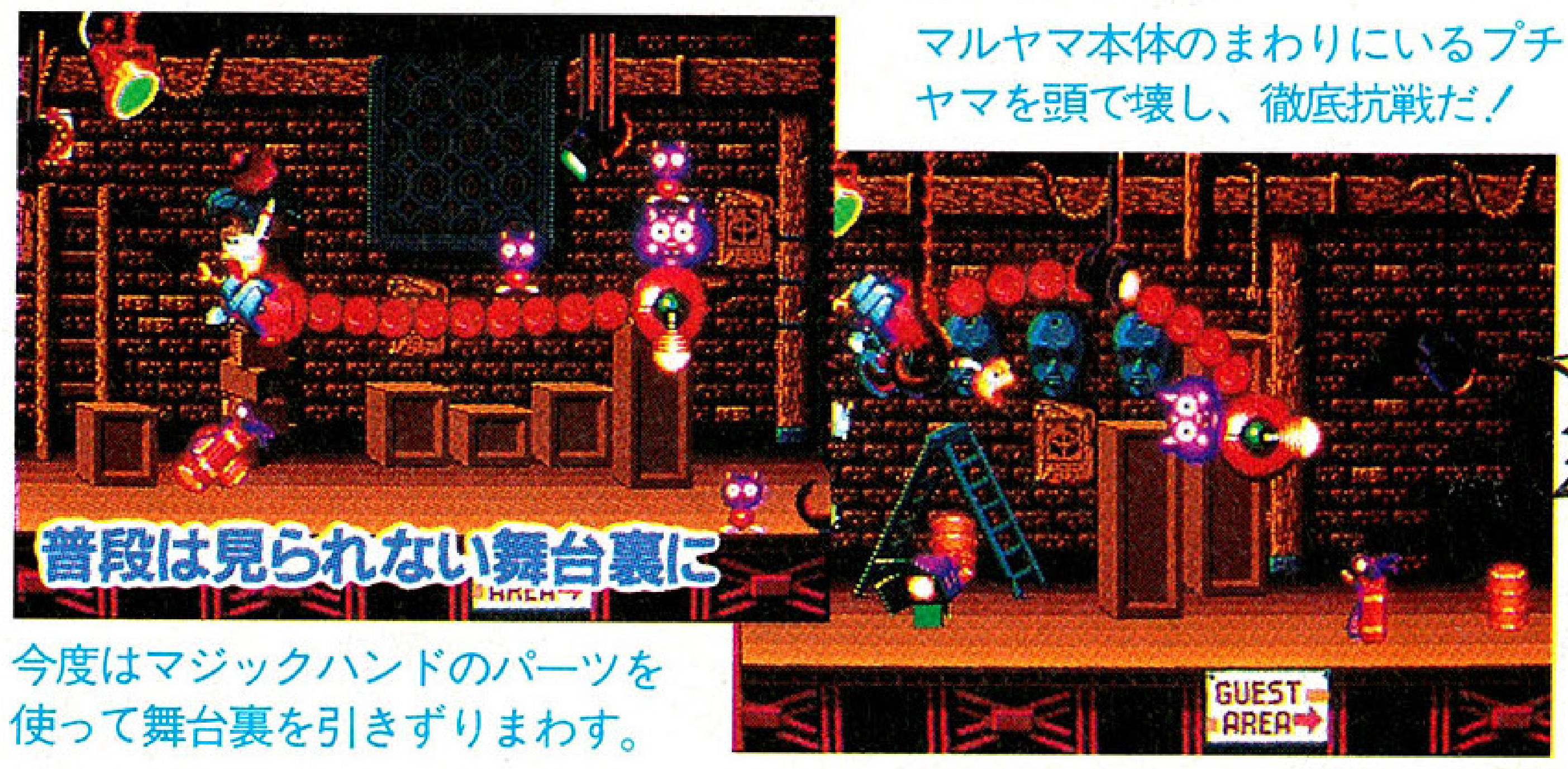
空飛ぶソルチャーズ小隊の爆撃だ！ よく見りゃ背後の穴からマルヤマが覗いてやがるぞ。

ん？何の穴？　あ～れ～！

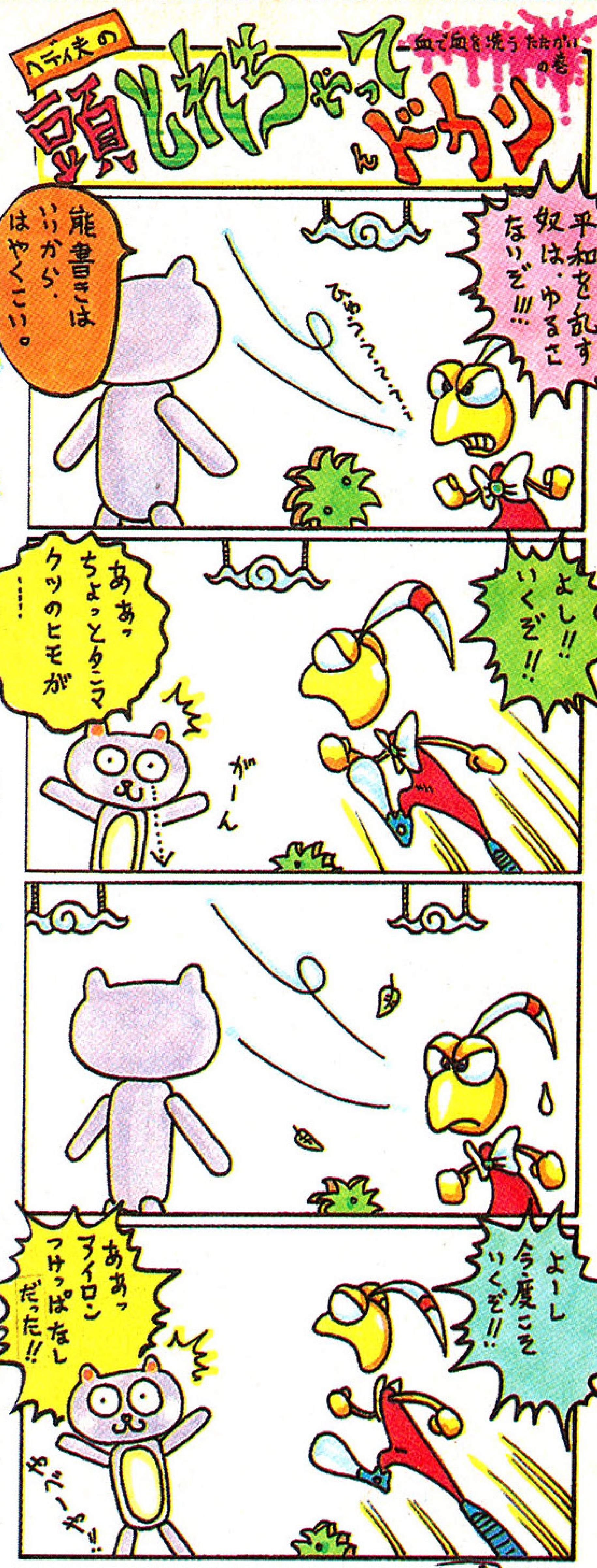


危険な洞窟も終わりにさしかかってヤレヤレ。などと思う間もなく、またまたマルヤマにちょっかいを出されるヘディ夫。やめて～。

マルヤマ本体のまわりにいるプチヤマを頭で壊し、徹底抗戦だ！


普段は見られない舞台裏に
GUEST AREA

今度はマジックハンドのパーツを使って舞台裏を引きずりまわす。


ヘディ夫の
頭とれちゃってドカン
血で血を洗うたたかいの巻
平和を乱す奴は・ゆるさなりぞ!!!
ひゅう〜〜〜〜
能書きはいいから。はやくこい。
よし!! いくぞ!!
ああっ ちょっとタンマ クツのヒモが……
がーん
よーし 今度こそいくぞ!!
ああっ アイロンつけっぱなしだった!!
やべーや!!

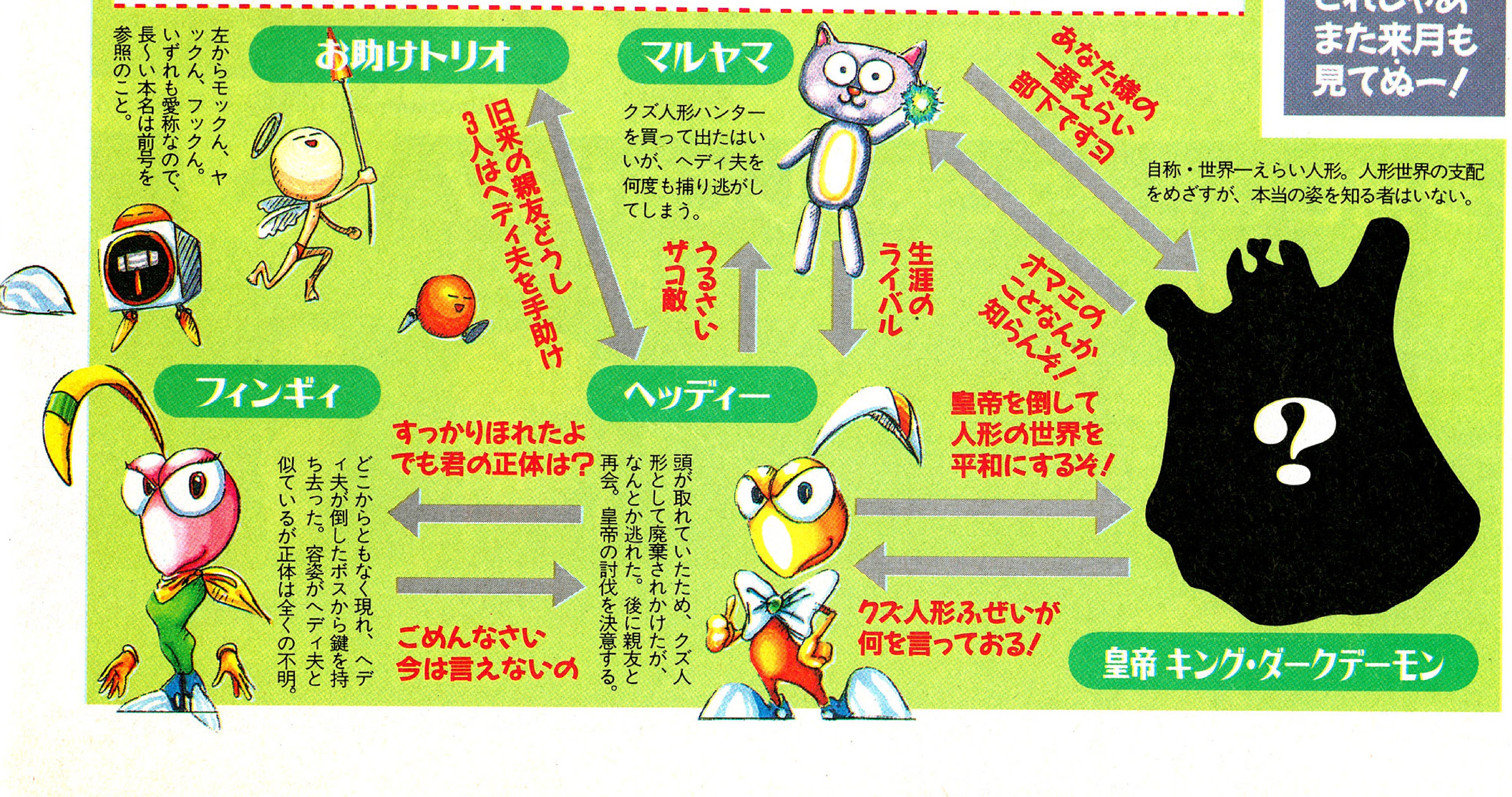
とれじゃあ また来月も 見てぬー！

トレジャーさんからひとこと

やあ、元気かい？ オレ達も毎日「○ビー○ター」喰って、体力バリバリさ！ やっぱ赤んぼの星ってくらいだから、栄養バッチリさ。開発が終わる頃には、みんな高血圧で死んぢまってるよ!! そんなイカした奴らのゲエム、楽しみに待っててくれよぬー。（ヤク夫）

てなわけで、今回までにいちおう明らかになっている
ヘディ夫をとりまく人間（人形）模様

毎月チョットずつ明らかになっていく設定を、ここらでいったん整理しよう。フィンギィはなぜ鍵を持ち去ったのか、謎は深まるばかり。かなり奥の深～い物語がありそうだ。


お助けトリオ
マルヤマ
ヘッディー
フィンギィ
皇帝 キング・ダークデーモン
旧来の親友どうし 3人はヘディ夫を手助け
うるさいザコ敵
生涯のライバル
あなた様の一番えらい部下ですョ
オマエのことなんか知らんぞ！
皇帝を倒して人形の世界を平和にするぞ！
クズ人形ふぜいが何を言っておる！
すっかりほれたよ でも君の正体は？
ごめんなさい 今は言えないの
?

お助けトリオ　左からモックん、ヤックん、フックん。いずれも愛称なので、長～い本名は前号を参照のこと。

マルヤマ　クズ人形ハンターを買って出たはいいが、ヘディ夫を何度も捕り逃がしてしまう。

皇帝 キング・ダークデーモン　自称・世界一えらい人形。人形世界の支配をめざすが、本当の姿を知る者はいない。

ヘッディー　頭が取れていたため、クズ人形として廃棄されかけたが、なんとか逃れた。後に親友と再会。皇帝の討伐を決意する。

フィンギィ　どこからともなく現れ、ヘディ夫が倒したボスから鍵を持ち去った。容姿がヘディ夫と似ているが正体は全くの不明。

ダイナマイト ヘッディー

今月も紹介内容がイっちゃってます！

完成度ゲージ 70％ 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

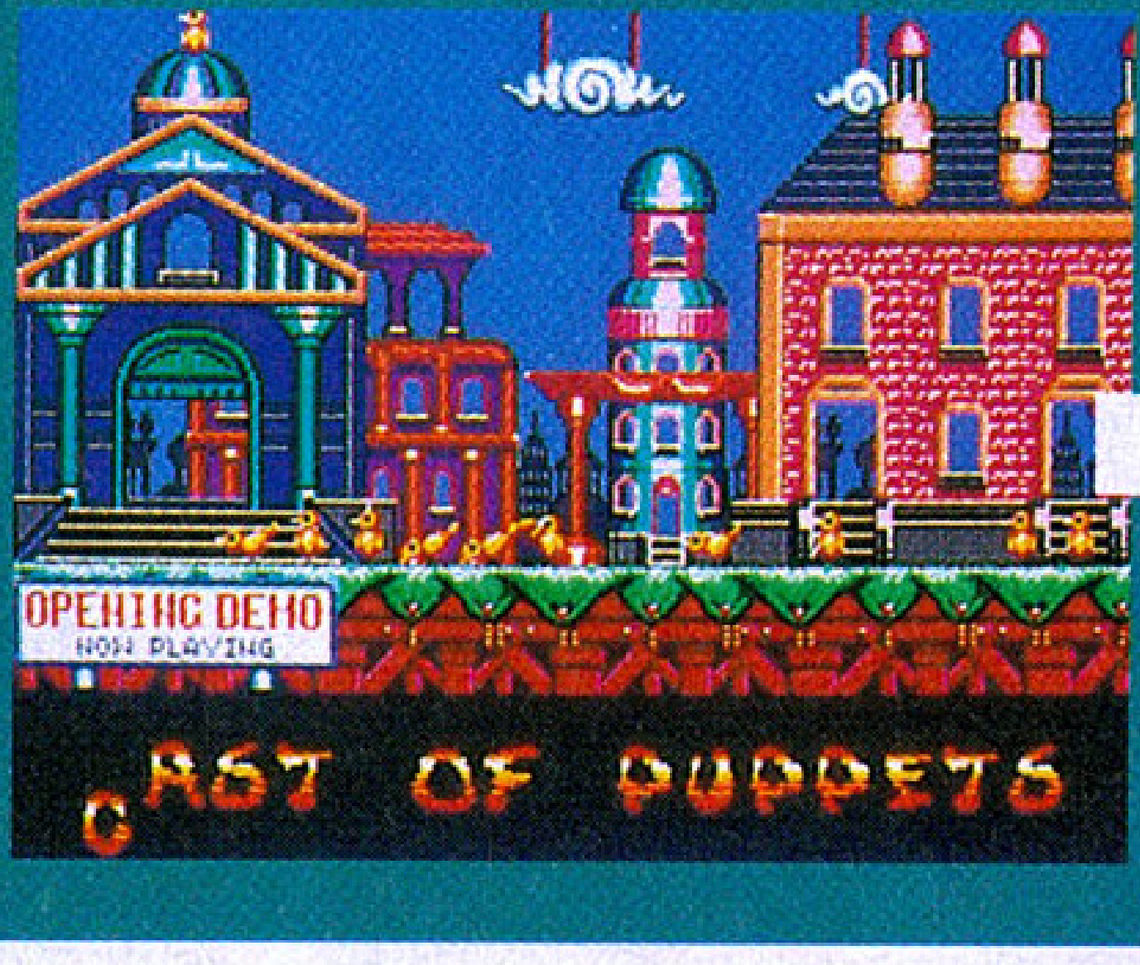
DYNAMITE
HEADDY
PRESS START

出来たてホヤホヤの冒頭デモを見てやってください

いつもゆかいな連載漫画「ヘディ夫の頭とれちゃってドカン」ともども好評の「ヘッディー」。今回は、ちゃんと完成したオープニングデモと、ステージ3の終盤（前回の続き）からの展開を紹介だ。いつも思うんだけど、トレジャー製音源ドライバによる音色と、多関節キャラの動きが誌面じゃ伝わらないのが悔しいよなあ。ほんとスゴイんだぞ！

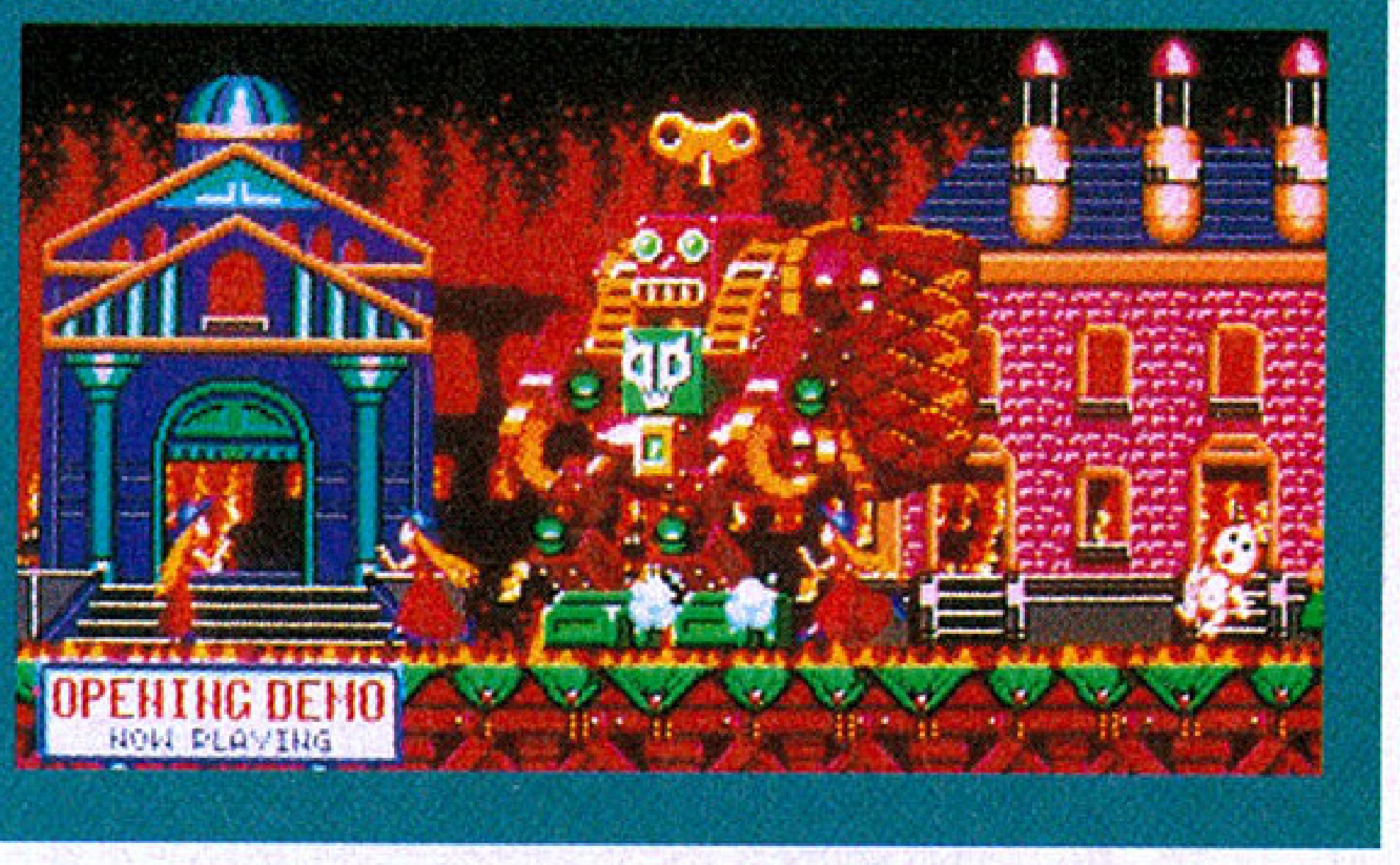
平和な人形世界を……

大きな争いもなく、平和そのものの人形界。このデモが流れているあいだは、下に人形達の名前（キャスト）が表示される。いい演出だよね。

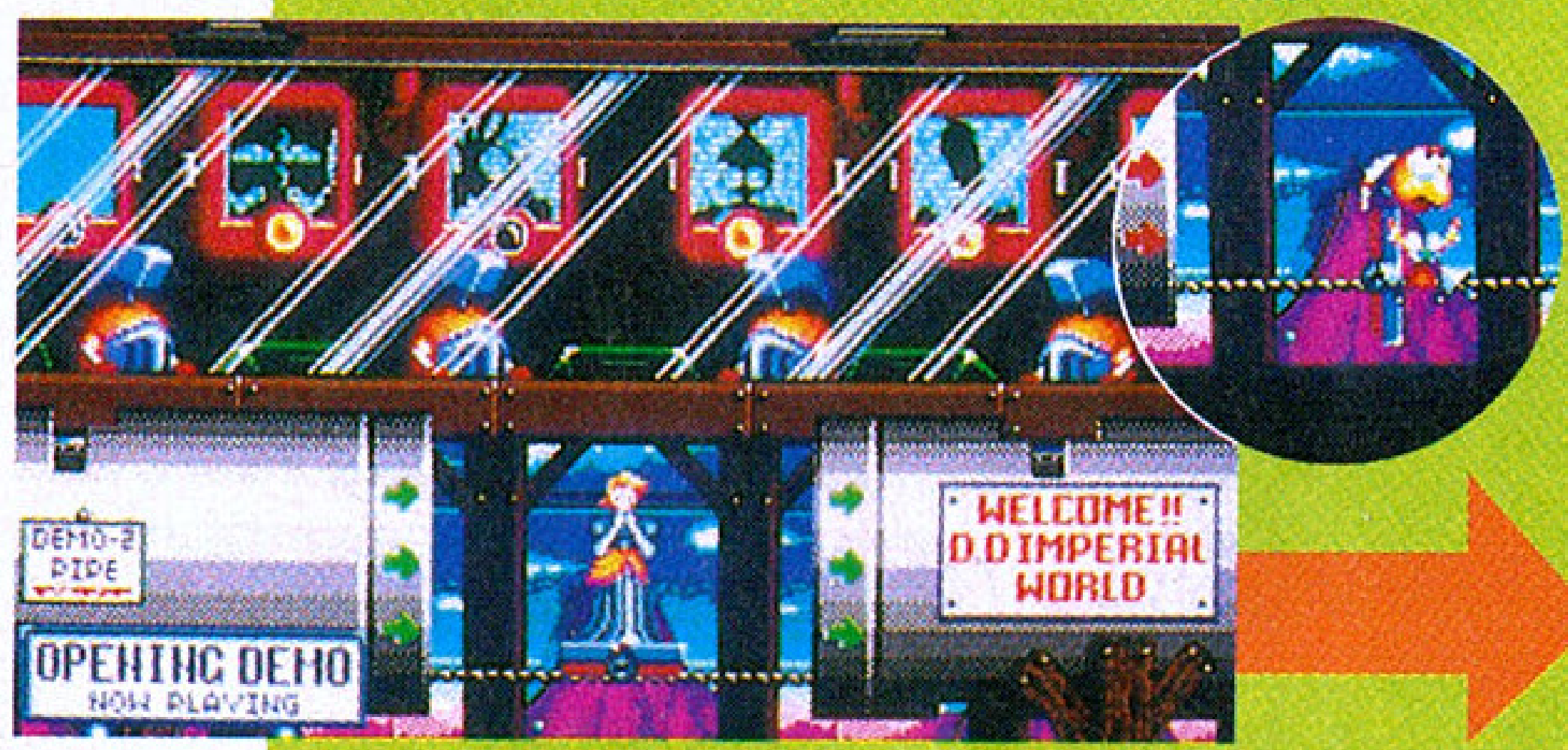

OPENING DEMO
NOW PLAYING
CAST OF PUPPETS

突如として乱す者がいた！

ある日、いきなり降りてきた皇帝軍のハンターに次々と狩られる人形達。他の者といっしょに、ヘディ夫も運悪く捕えられてしまった。

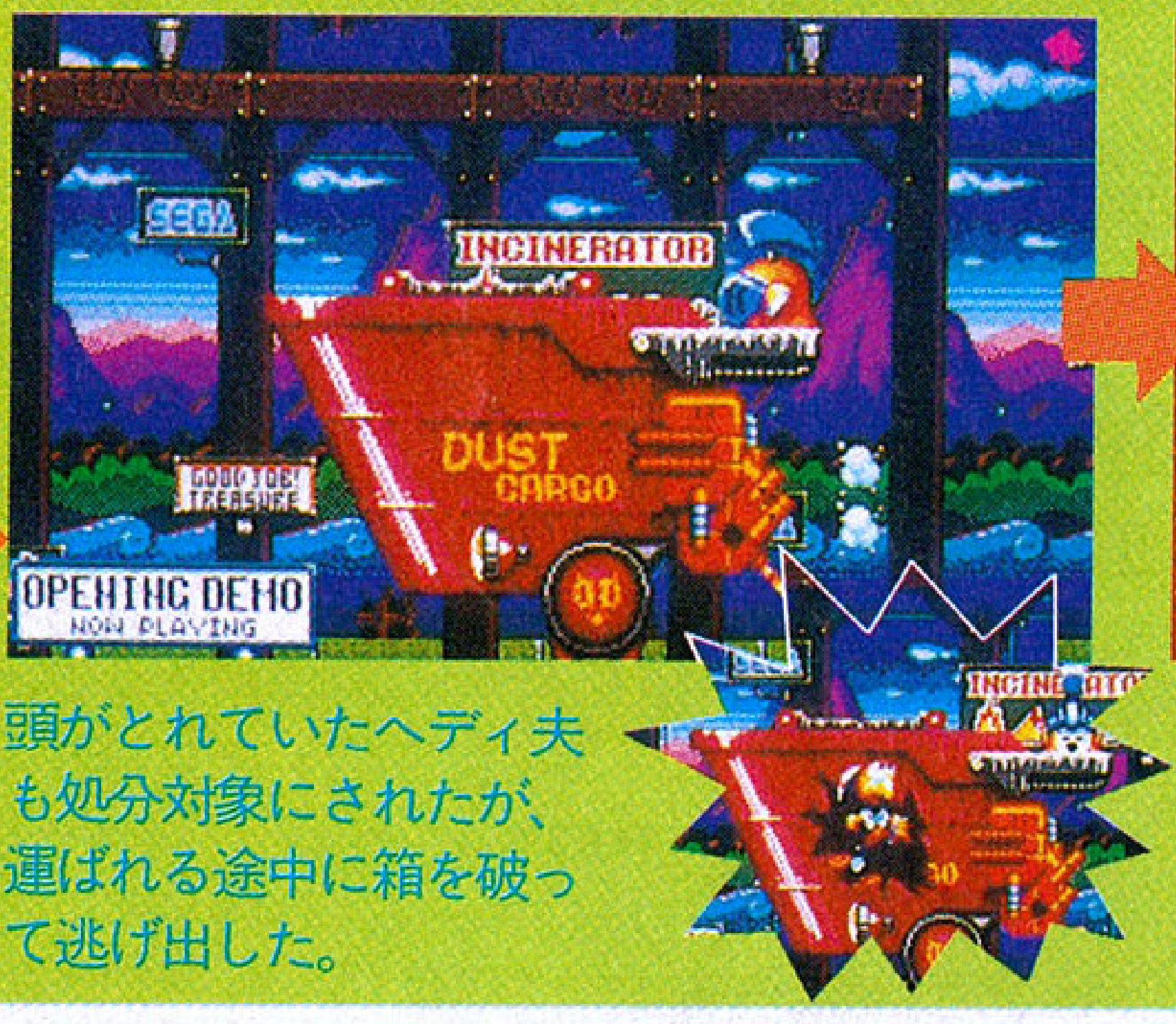

OPENING DEMO
NOW PLAYING

ふるいにかけられる人形達


DEMO-2 PIPE
WELCOME!! D.D IMPERIAL WORLD
OPENING DEMO
NOW PLAYING

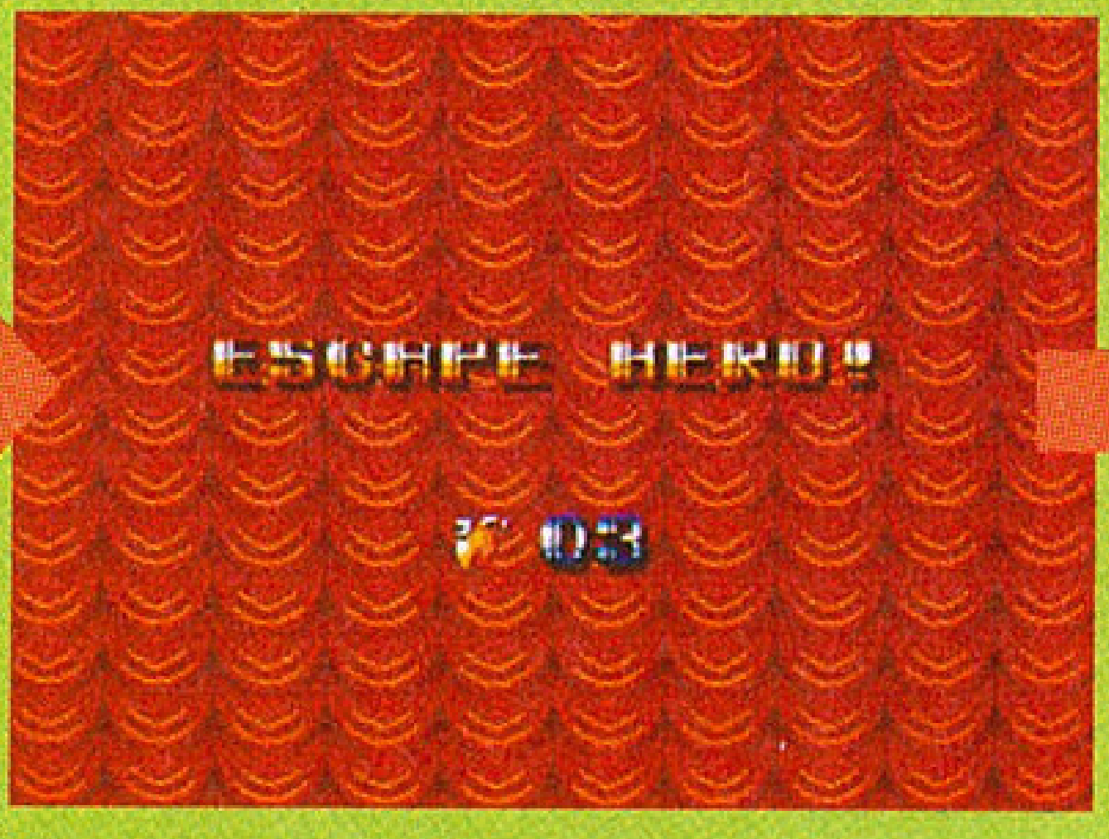
1カ所に集められた人形は、キーマスター（背後のモニターに注目！）達の厳しい選別にかけられた。そして、少しでも欠陥のある人形はクズ箱へ。

このまま処分されてたまるか！


SEGA
INCINERATOR
GOOD JOB! TREASURE
DUST CARGO
OPENING DEMO
NOW PLAYING

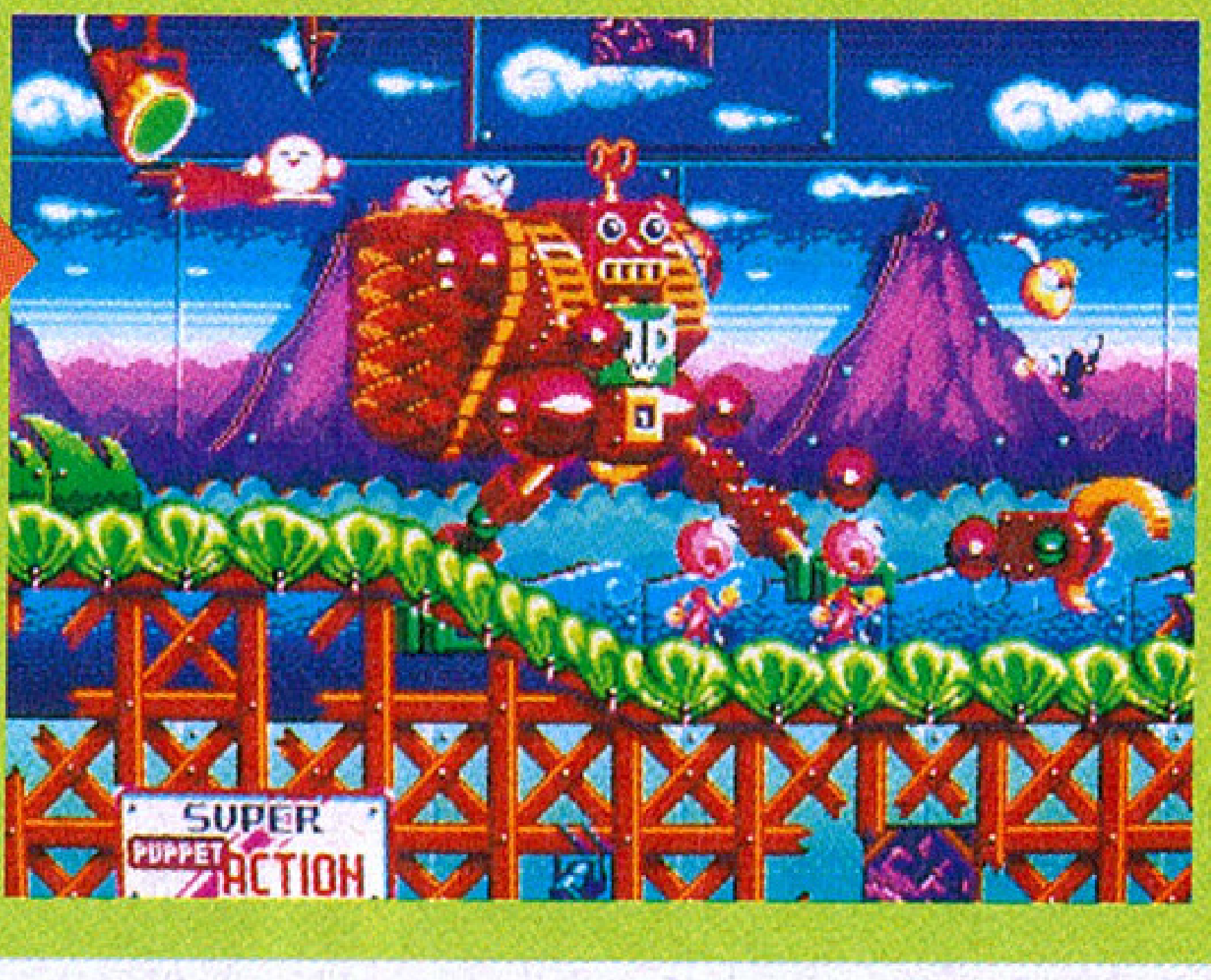
頭がとれていたヘディ夫も処分対象にされたが、運ばれる途中に箱を破って逃げ出した。

第一幕開始！


ESCAPE HERO!
03

デモが終わると、ステージの区切りごとに幕が下りて、場面の名前が表示される。いかにも舞台っぽい演出だね。

そして本編へと突入

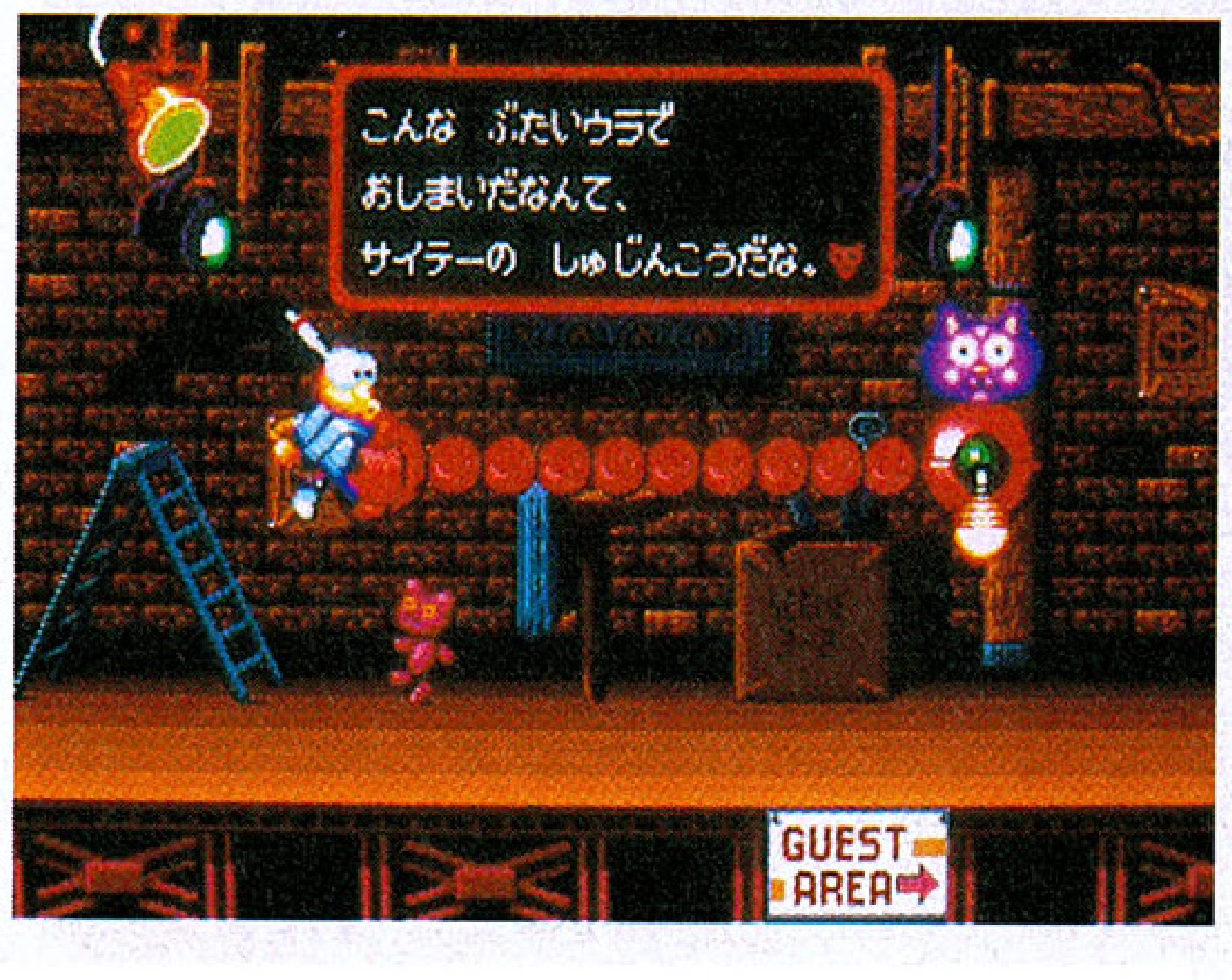

SUPER PUPPET ACTION

そして例の冒頭シーンに。仲間といっしょにひたすら逃げるヘディ夫の運命はいかに？

マルヤマに引きずりこまれた舞台裏には

前回、ステージ3の途中で舞台裏に引きずりこまれたヘディ夫は、そこでマルヤマとまた激突するが、いつものように頭ドカン攻撃で勝利する。そしてゲストルーム（何が出てくるかは内緒）を過ぎると、舞台裏にもかかわらず綺麗に整えられた場所に出た。「これはもしかして……」というヘディ夫のイヤな予感は的中し、第2のキーマスターが！

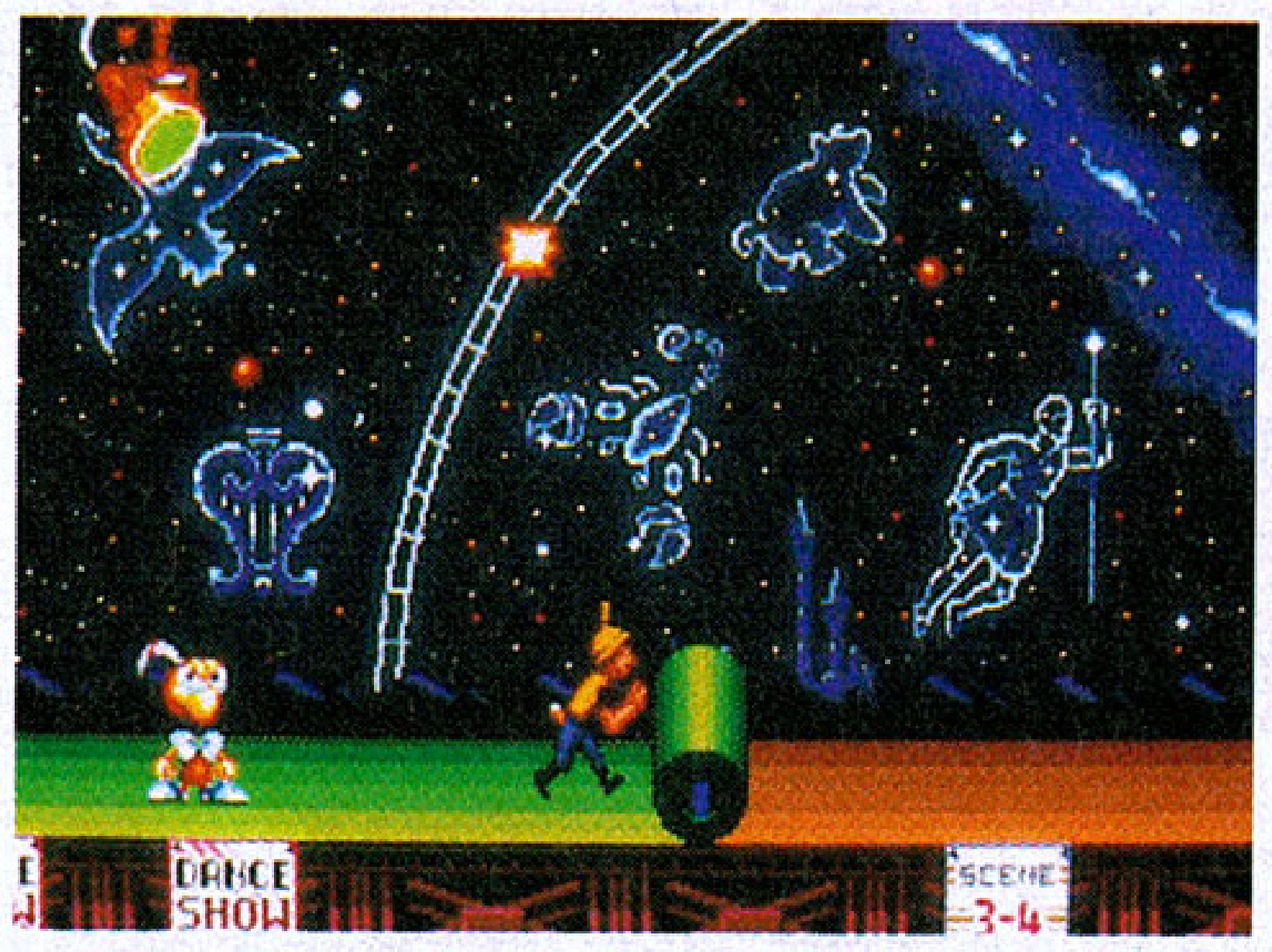
おまえに言われたくなぁ〜い



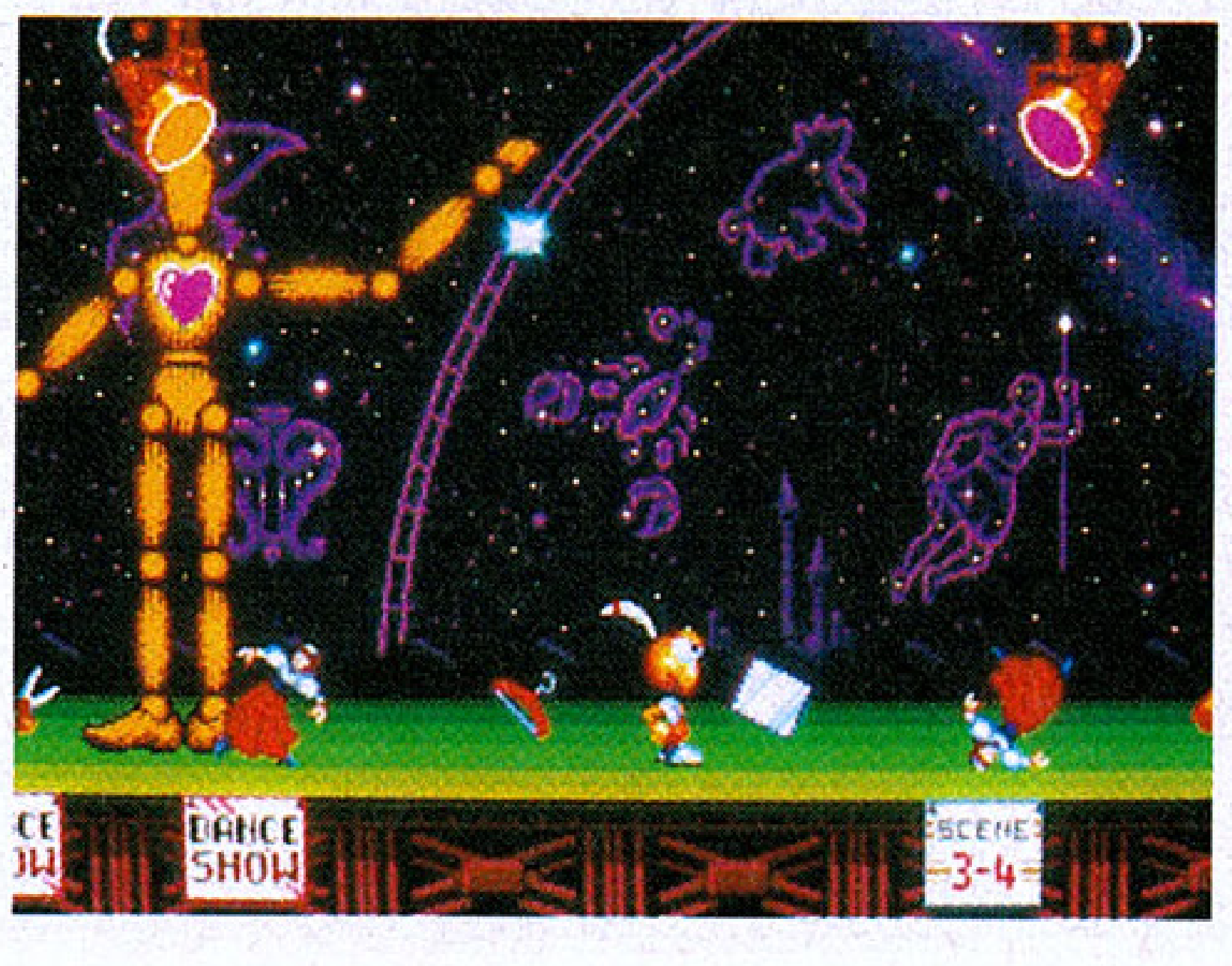
こんな ぶたいウラで
おしまいだなんて、
サイテーの しゅじんこうだな。

いつも大きな口を叩くけど、なんだか憎めないマルヤマ。これから先も、体のパーツをいろいろ変えて出てくるぞ。

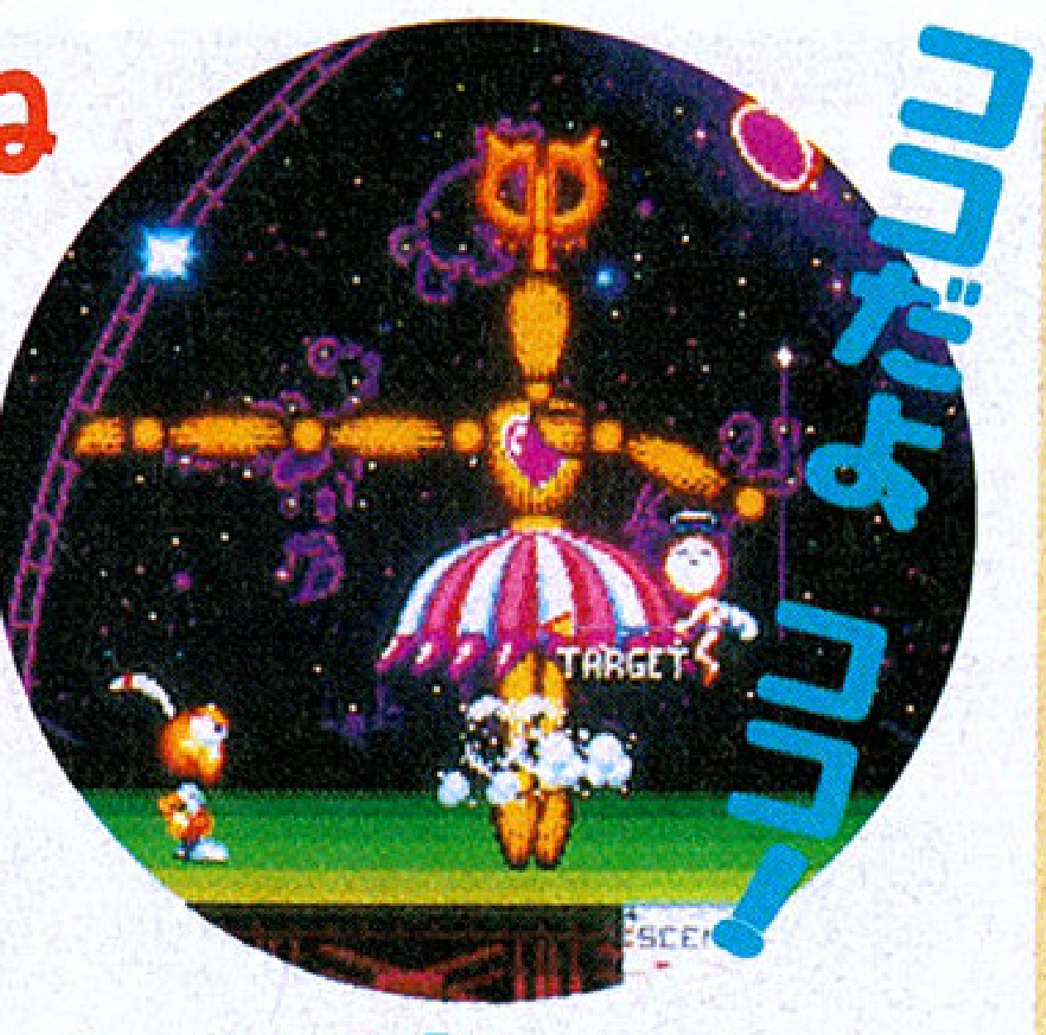
はいはい、ちょっと待ってね


DANCE SHOW
SCENE 3-4

背景のプラネタリウムが美麗な場所。絨毯を転がしてくるカイルの芸が細かい。そして準備が整うと……。


DANCE SHOW
SCENE 3-4

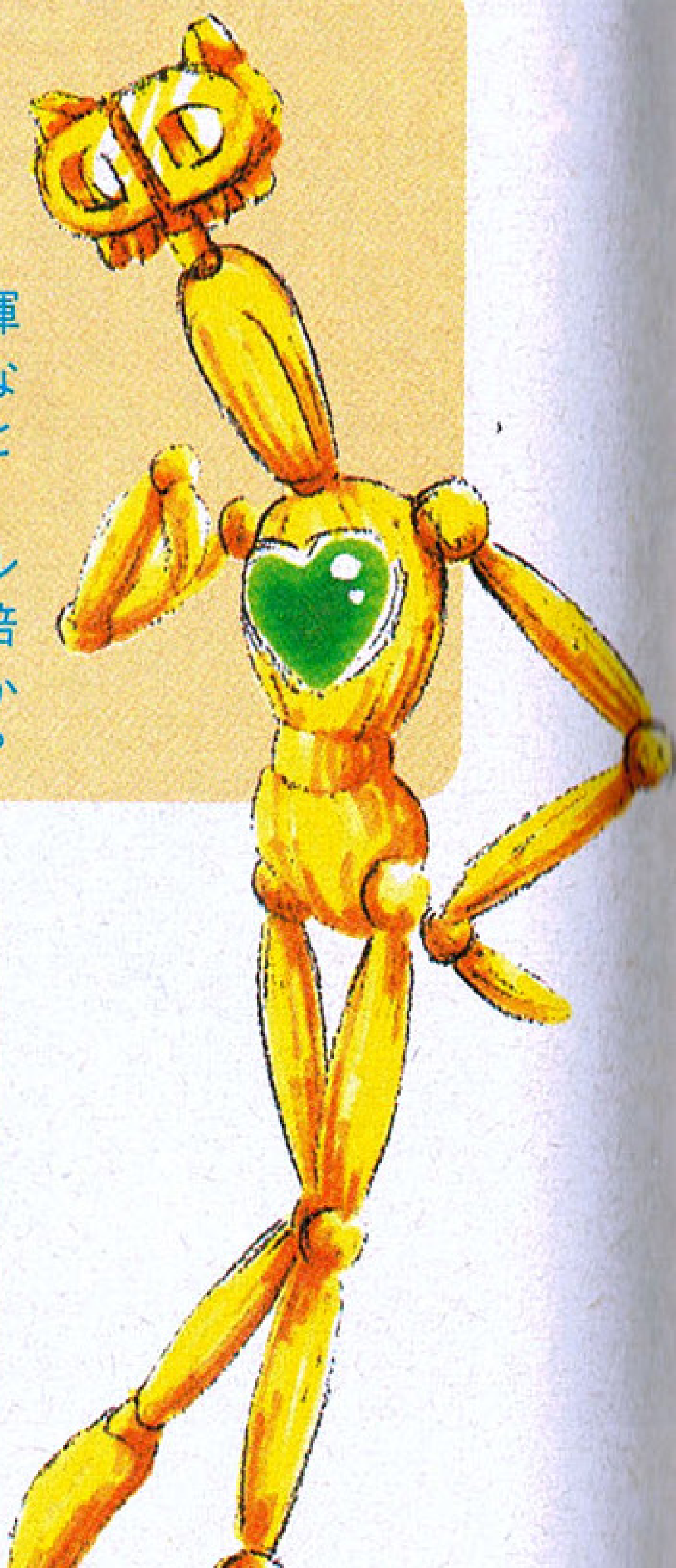
頭上からキーマスターが登場。その震動でいろんな物（よく見るとカースティも）が天井から落ちる。

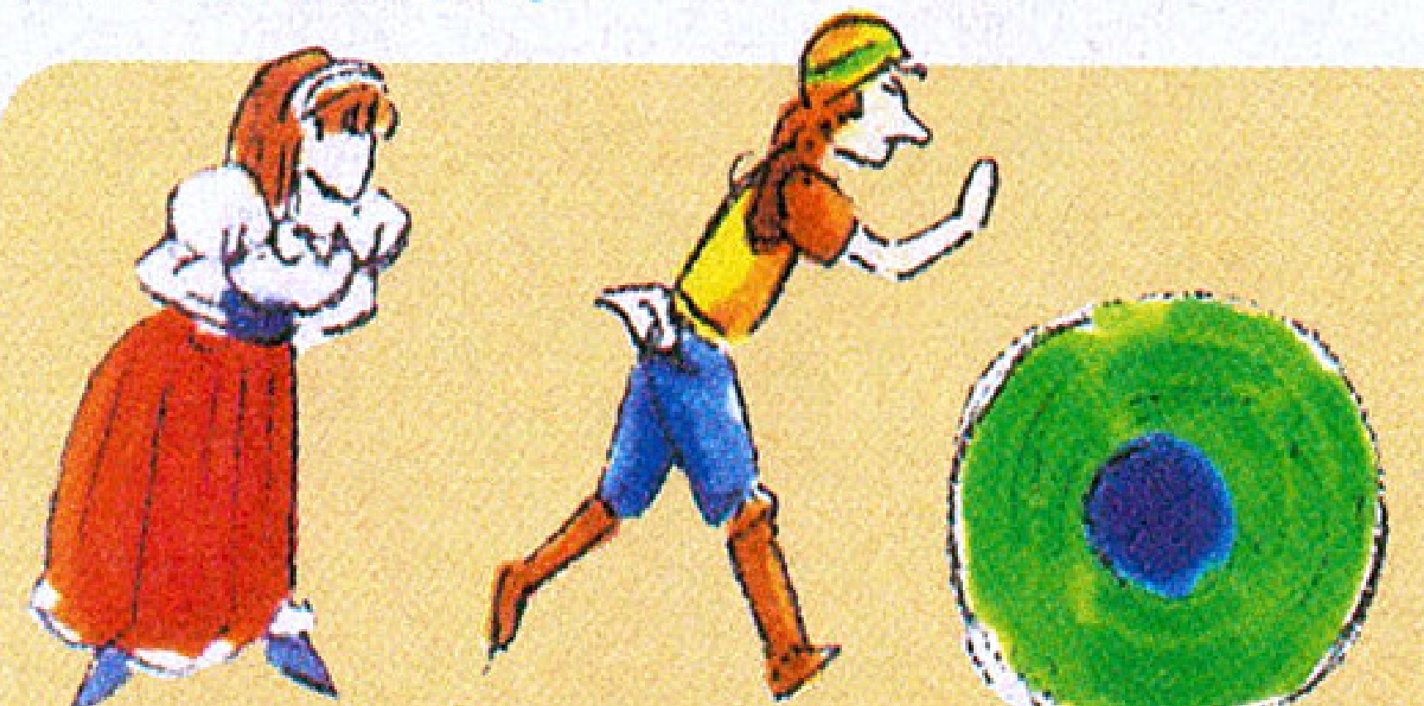

ココだよ ココ！
TARGET

ヤックんが「ターゲット！」と音声つきで示してくれる弱点を攻撃し、衣装をはがせ。

ジャクリーン ドレッシー

皇帝軍の地下侵略の指揮官だが、暗い所が嫌いなので舞台裏でのうのうとしているキーマスター。本体デザインがシンプルなぶん、衣装には人一倍に気を使う。言葉遣いから察するに女性なのか？



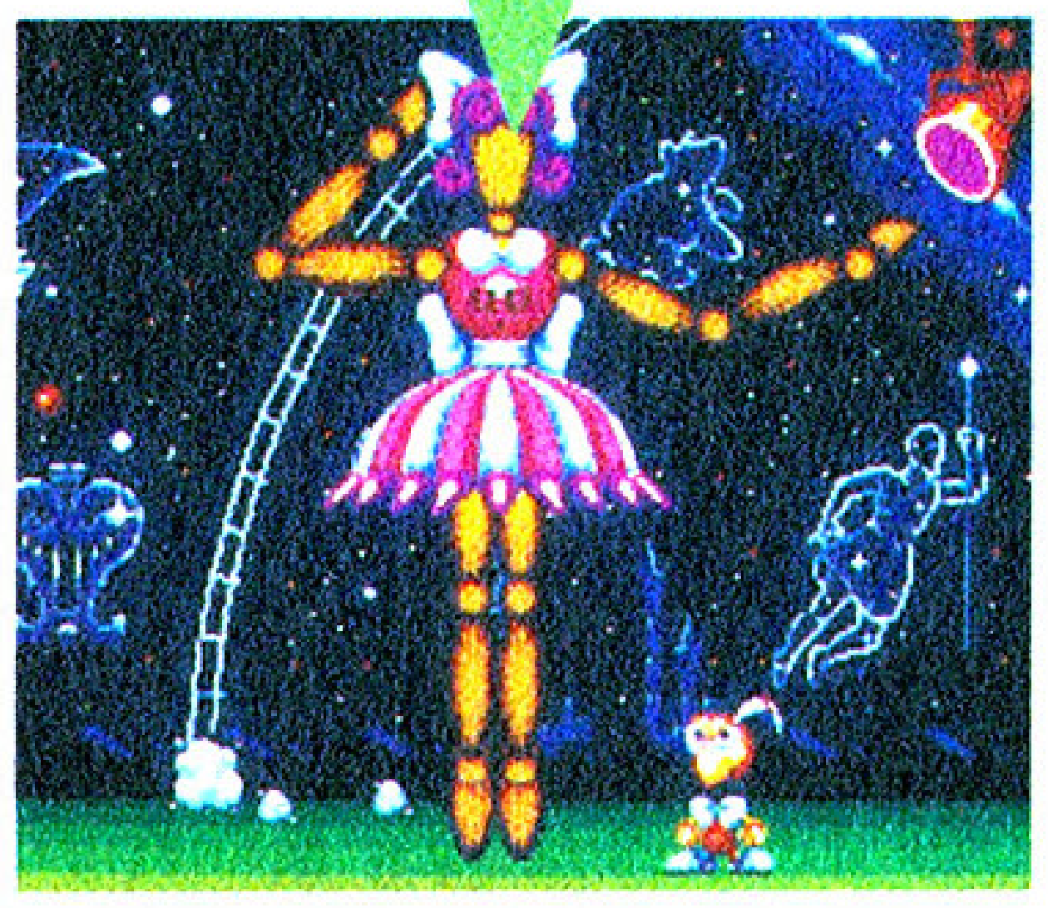


カイル＆カースティ

ジャクリーンの付き人達。カイル（右）は絨毯を敷く係。カースティ（左）は衣装を変える時のお世話をする。チョイ役のわりに存在感がでかいのがこのゲームのい・い・と・こ・ろ。

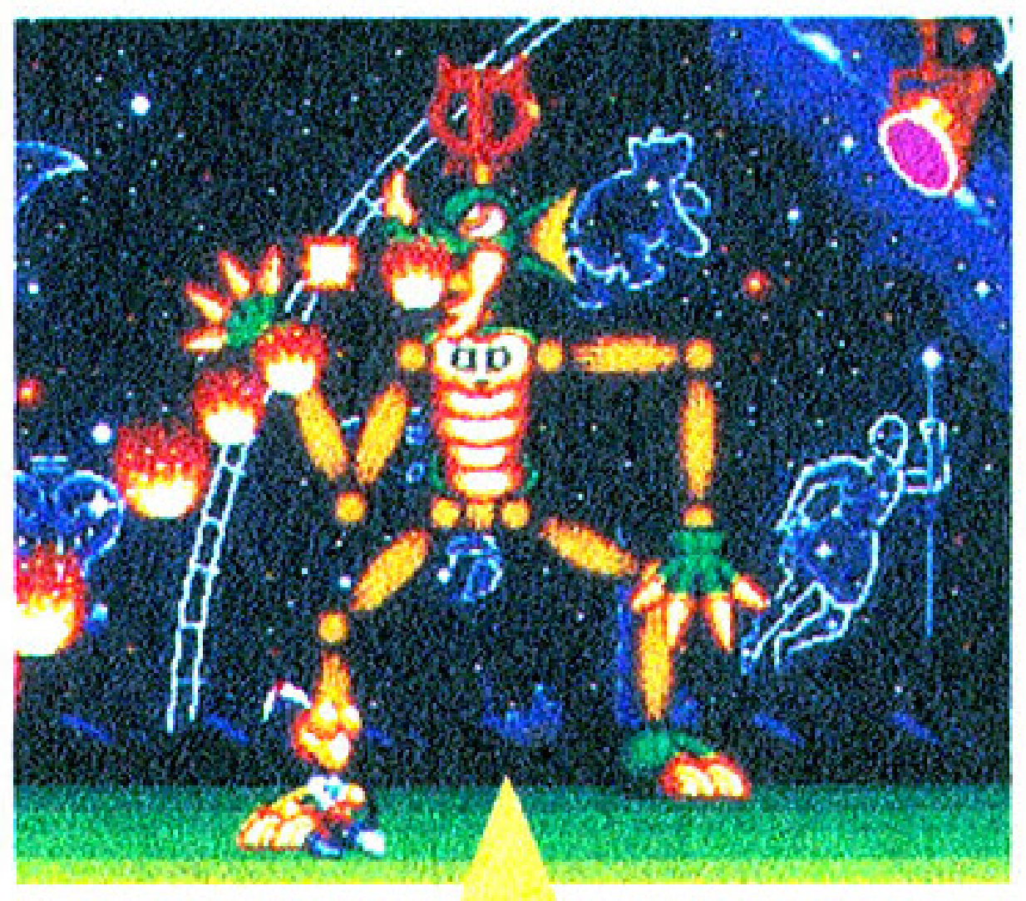
これが今年の流行ファッションなのよボウヤ

春のコレクション "フローラル プリンセス"



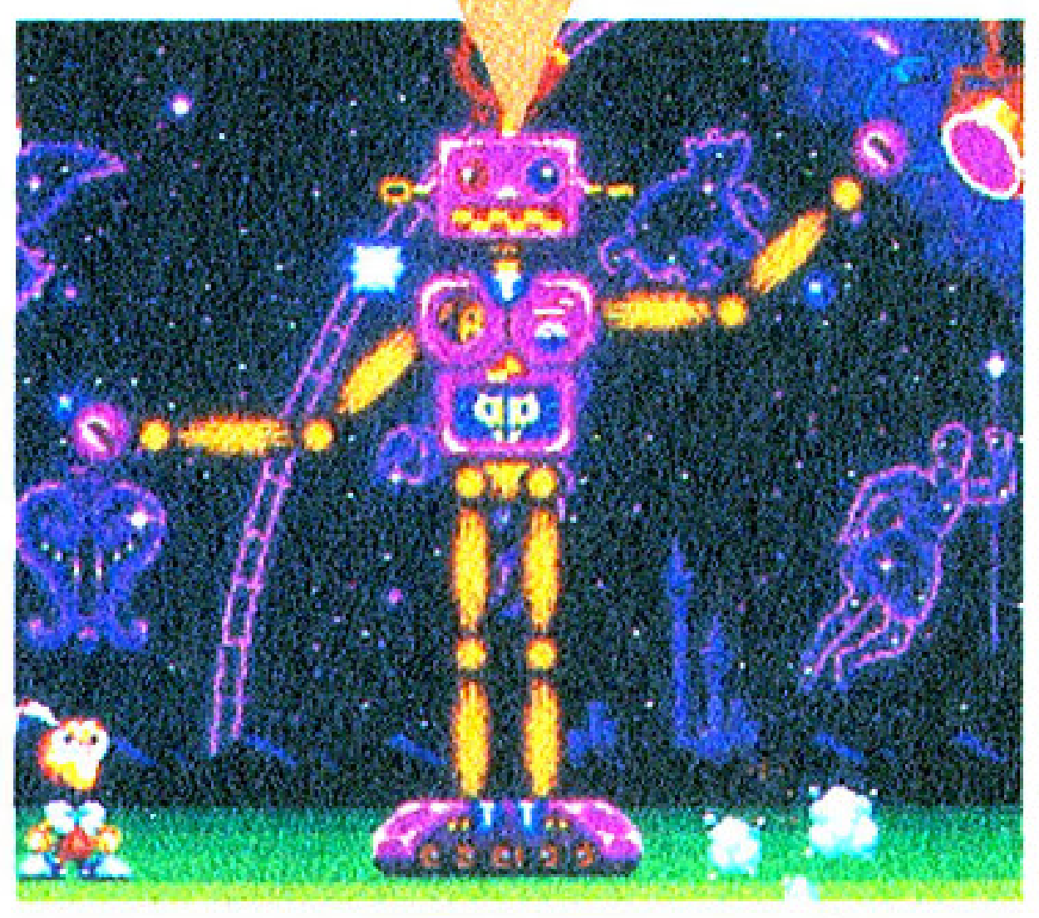
ジャクリーンの衣装は全4種類。まずは女性らしさを強調した春のコレクションからご覧ください。

灼熱の夏をイメージしたドラゴン。ときどき吐き出される熱〜いブレスに、アナタの意中の人もメロメロ？



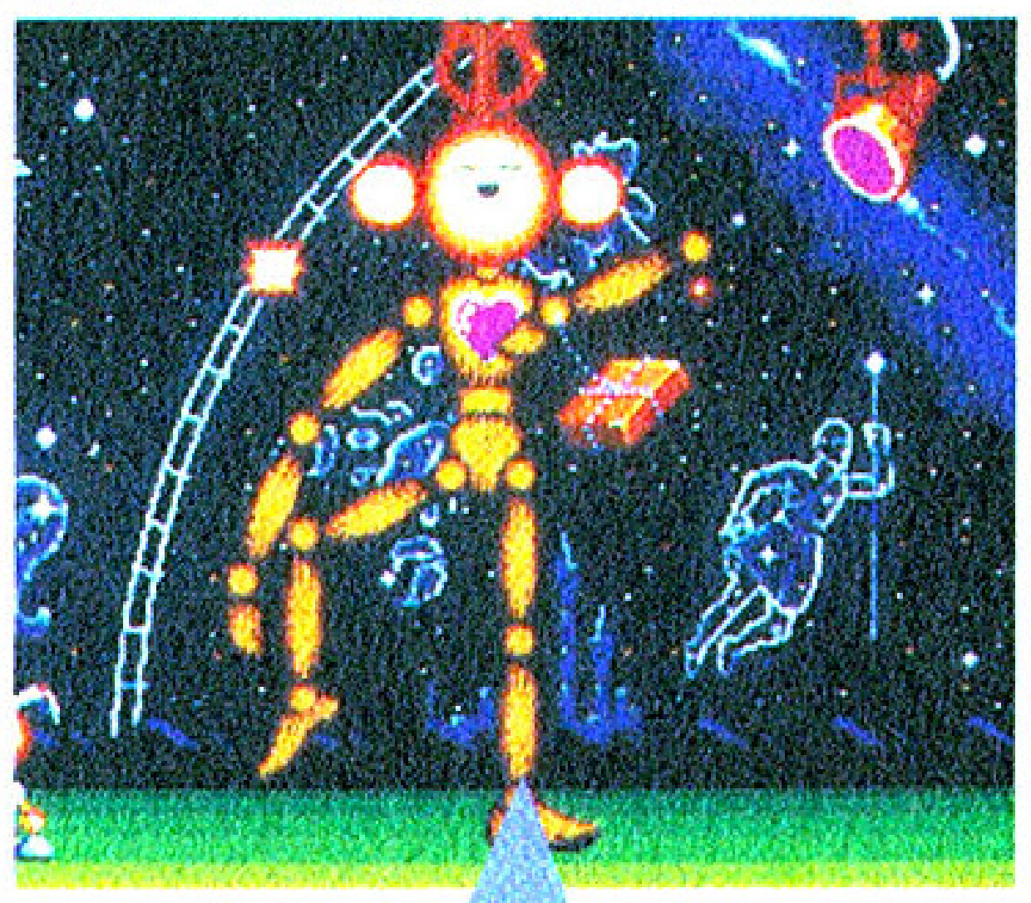
夏のコレクション "パッション ドラゴン"

秋のコレクション "アイアン マスター"

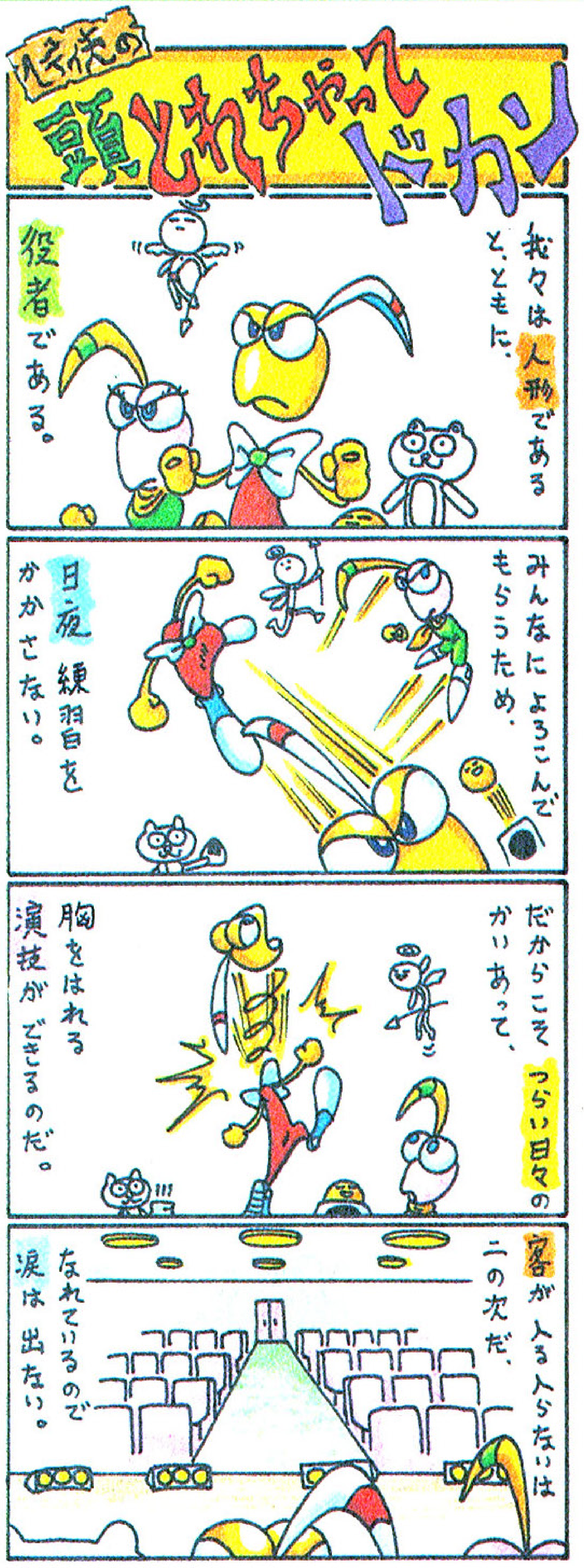


なんとなくもの悲しい秋をイメージした（してないって！）ロボ。ブルーな時には無機質な装いがピッタリ。

男ものを着こなすのもレディーのたしなみ。頼りない千鳥足に酔っ払いのおみやげは欠かせませんね。

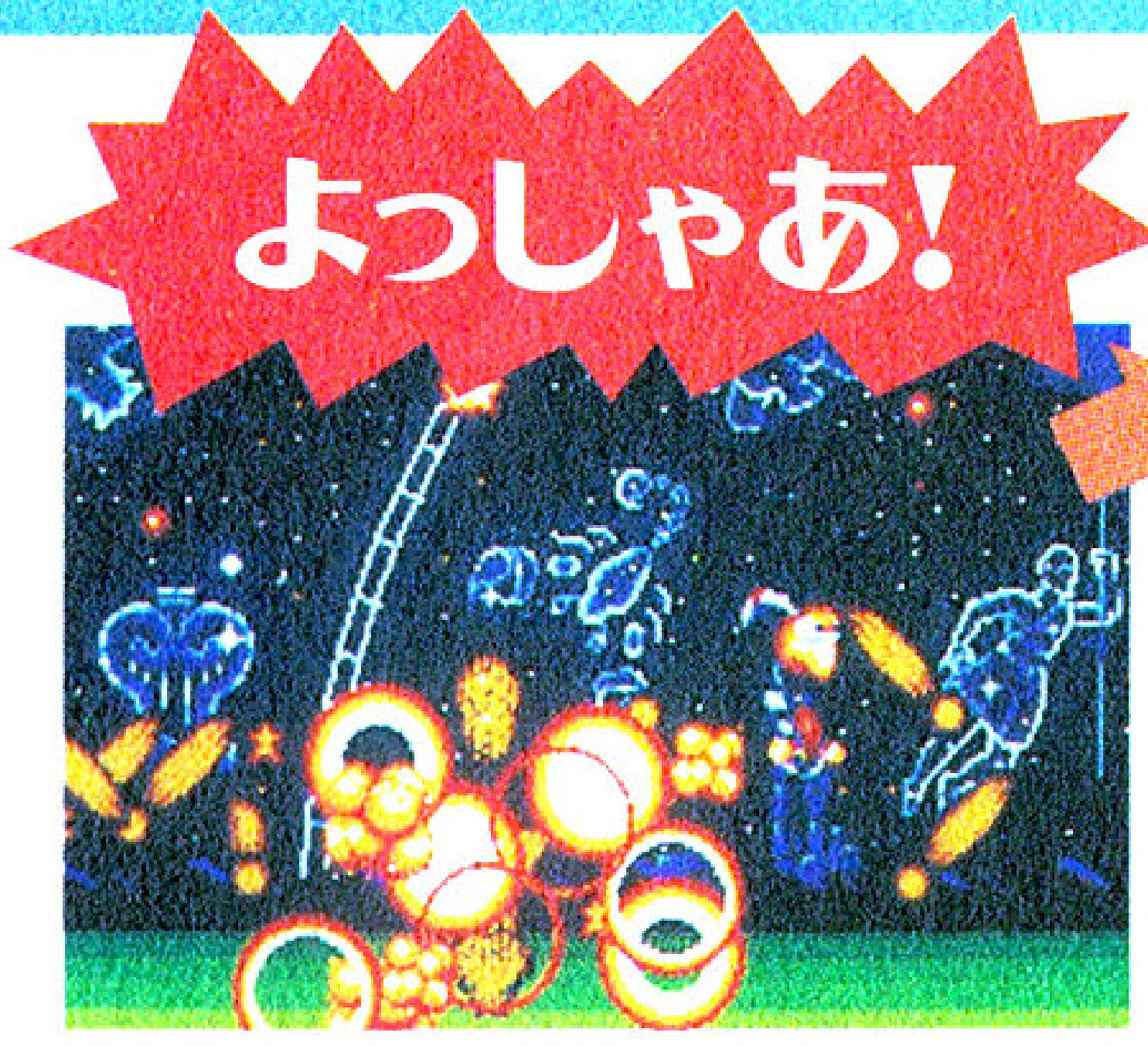


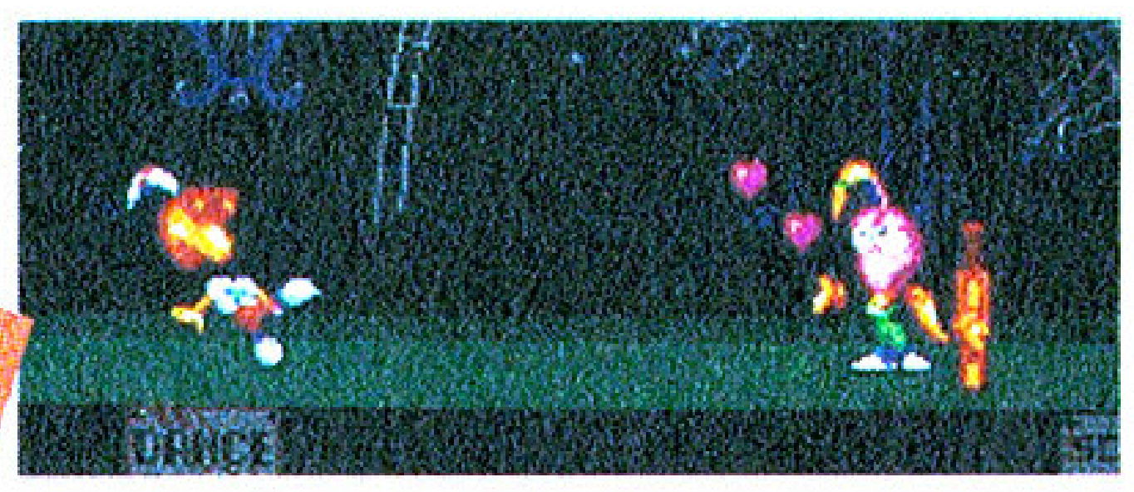
冬のコレクション "OTOKO"


ハチ夫の
頭とれちゃってドカン
我々は人形であると、ともに、
役者である。
みんなによろこんでもらうため、
日夜練習をかかさない。
だからこそつらい日々のかいあって、
胸をはれる演技ができるのだ。
客が入る入らないは二の次だ、
なれているので涙は出ない。

謎は深まるばかり！キーマスター不在のステージ？

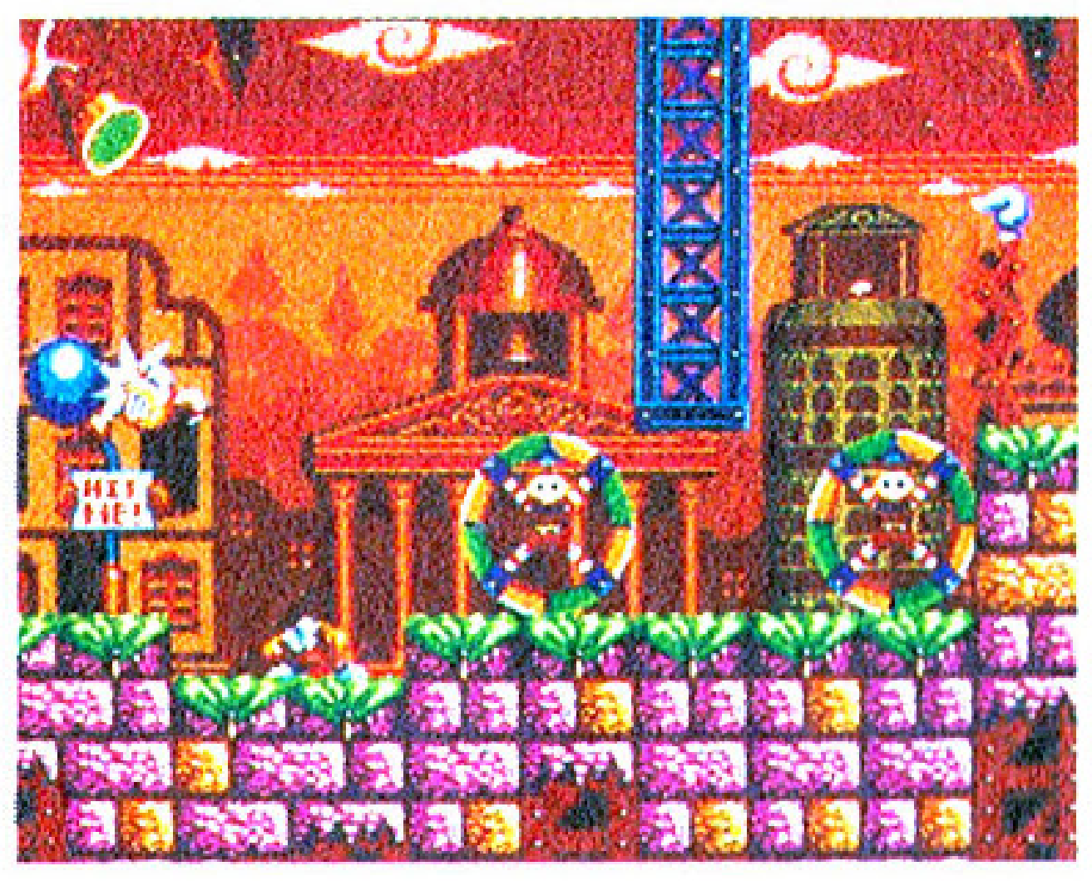
ジャクリーンを倒すとステージ3もやっと終了。次は頭を使う仕掛けがあり〜の、コワい顔の中ボスがあり〜のっちゅうステージ4だ。しかし、なぜかこのステージは、最後まで進んでもキーマスターが出てこない。それっぽい舞台が残っているところを見ると、始めから不在というわけではないらしいが？





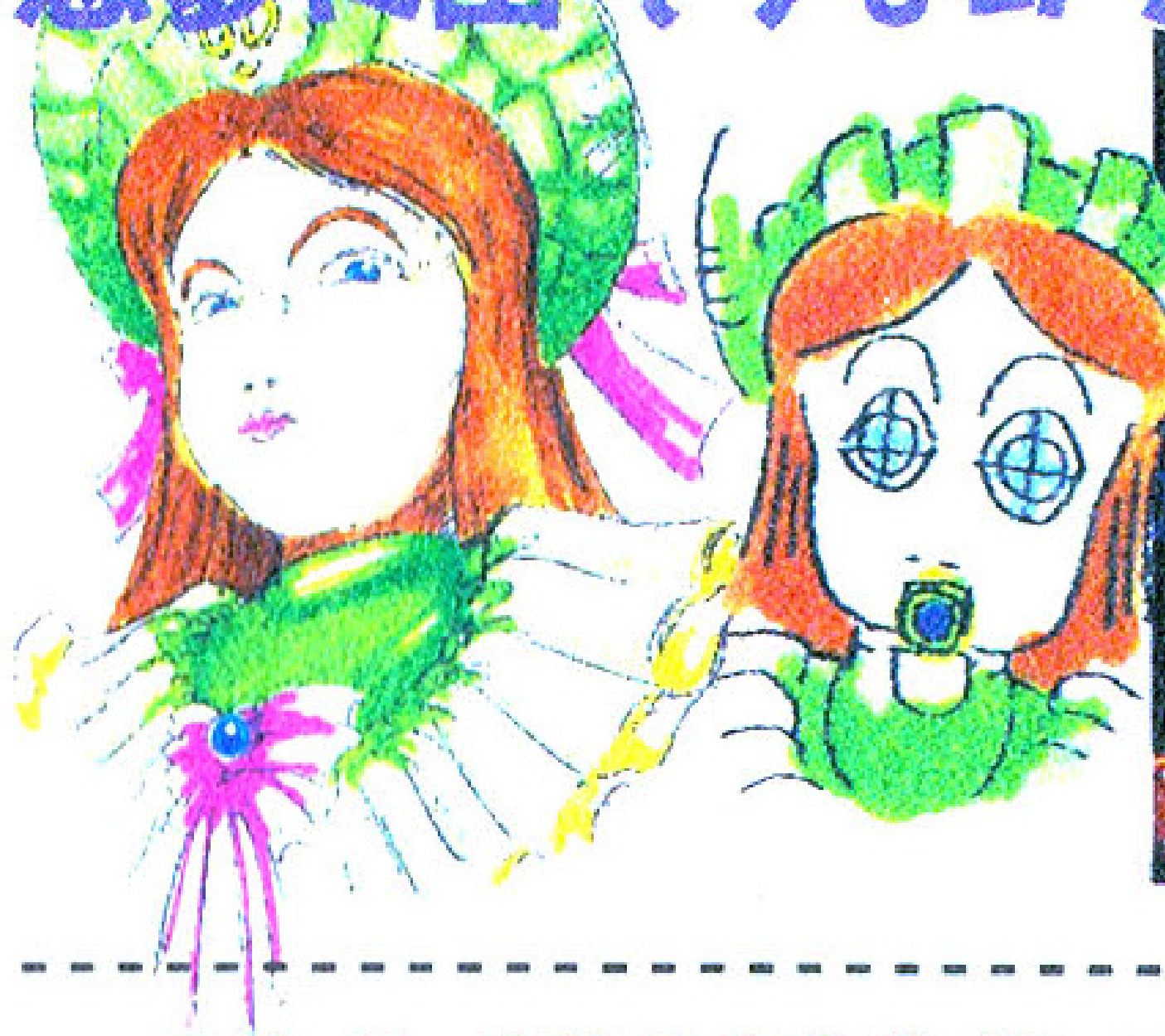
ごめんなさいね〜

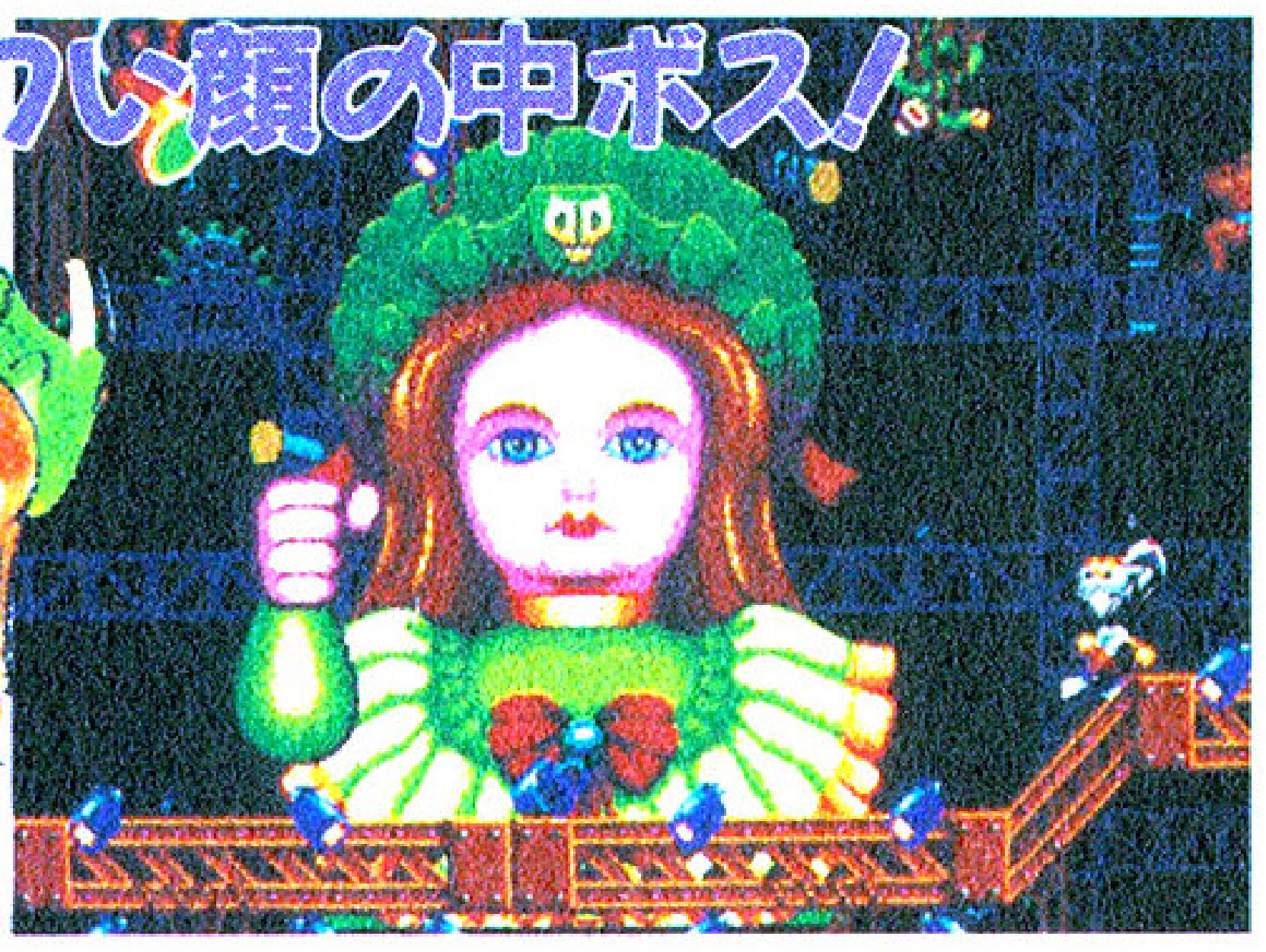
ジャクリーンを倒すと2個めのキーが。しかし、再登場したフィンギィにまた色仕掛けで持っていかれてしまう。ヘディ夫、君ってヤツは進歩がないな。



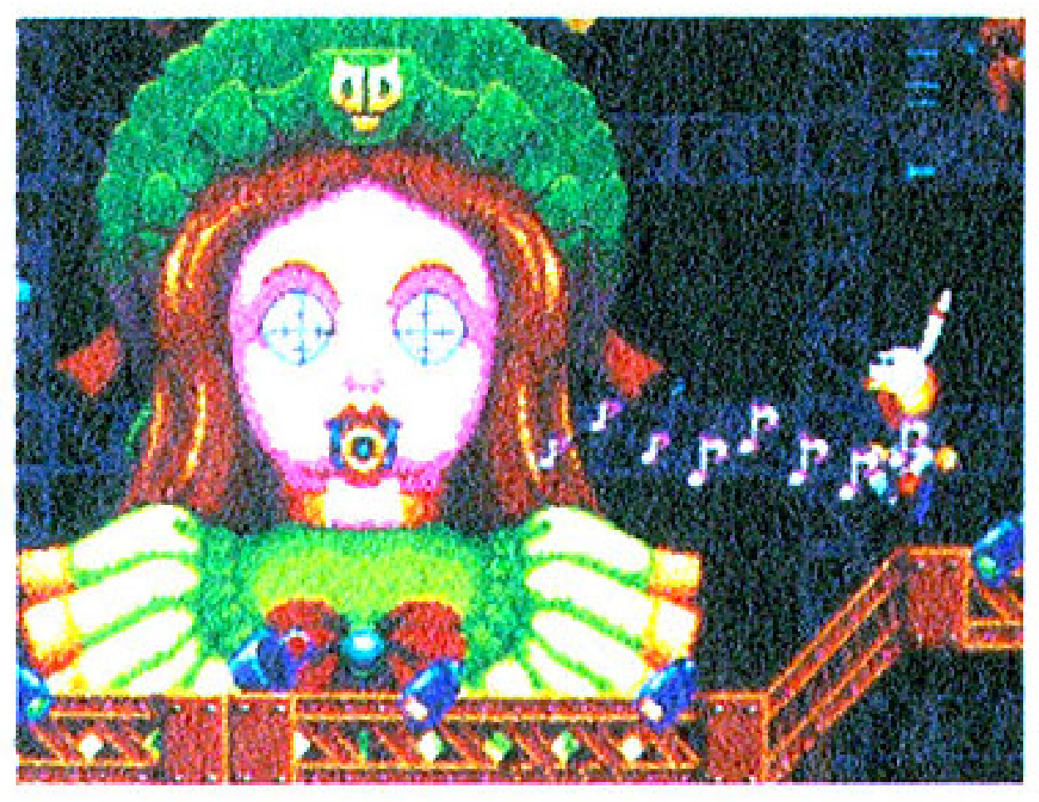
空もほんのりオレンジ色になり、もうすぐ夜になることを予感させる。まだまだ冒険は続きそうだ。

悪夢に出そうなコワい顔の中ボス！

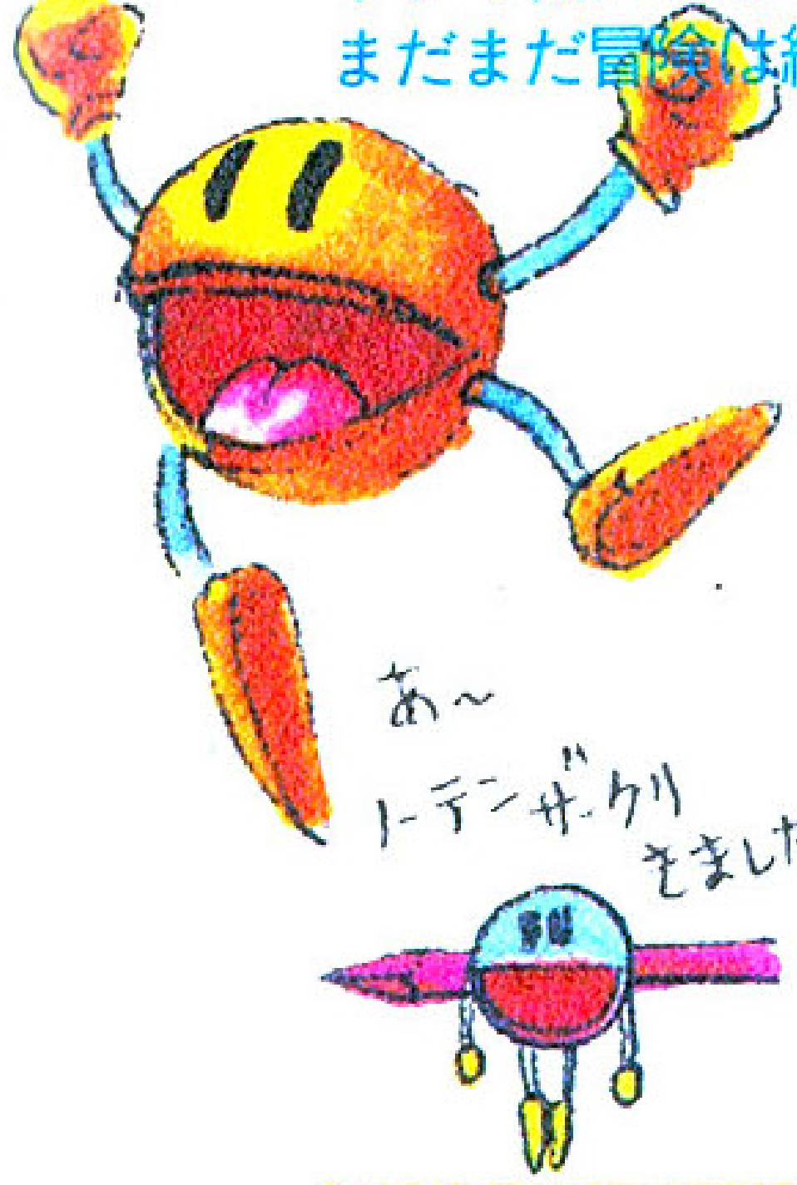


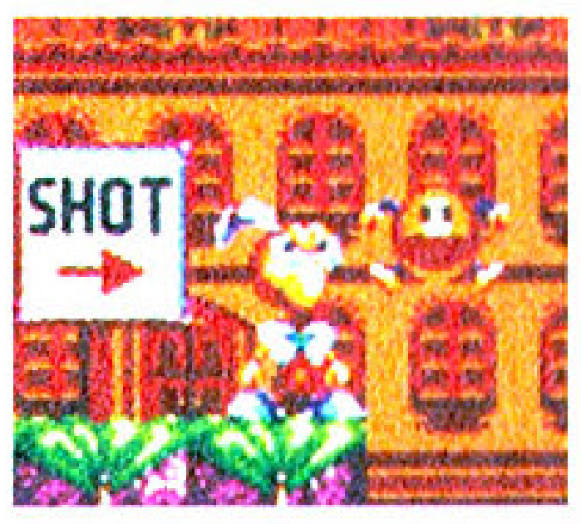


イヤ〜ン！



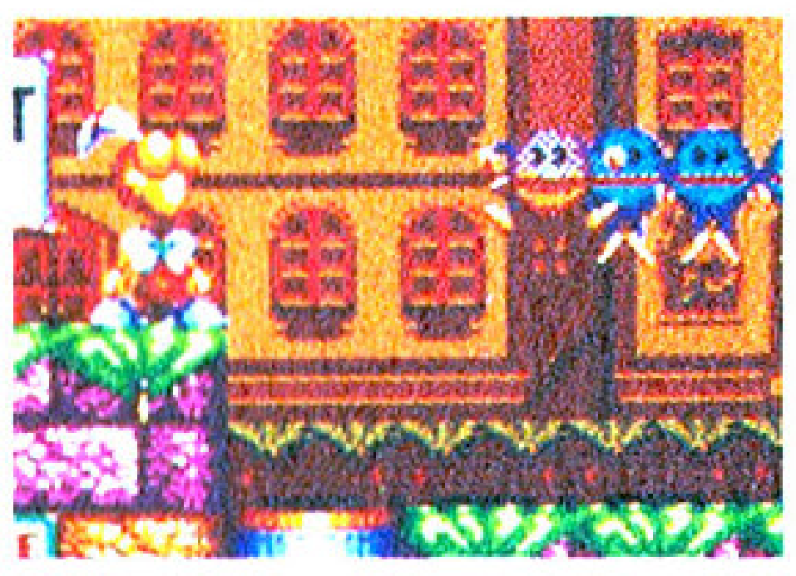
ステージ4中ボスのレベッカ。見た目も恐いが、握り拳の痛さとピンポイントラプソディーといった攻撃も恐い。精神的ダメージ大？


あ〜
ノーテンザックリきました

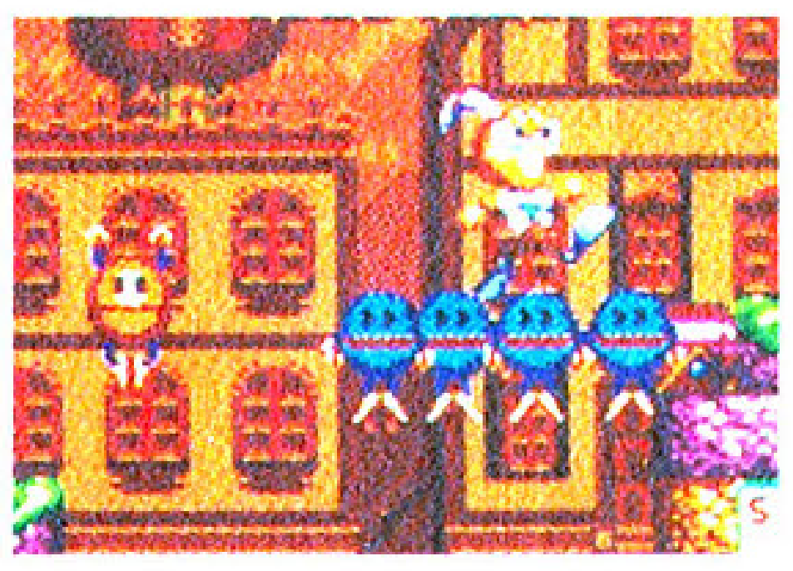


なんだか楽しそうに跳ねているブラウニーボンボン。「何なの君たち」と、頭をぶつけてみたら……。

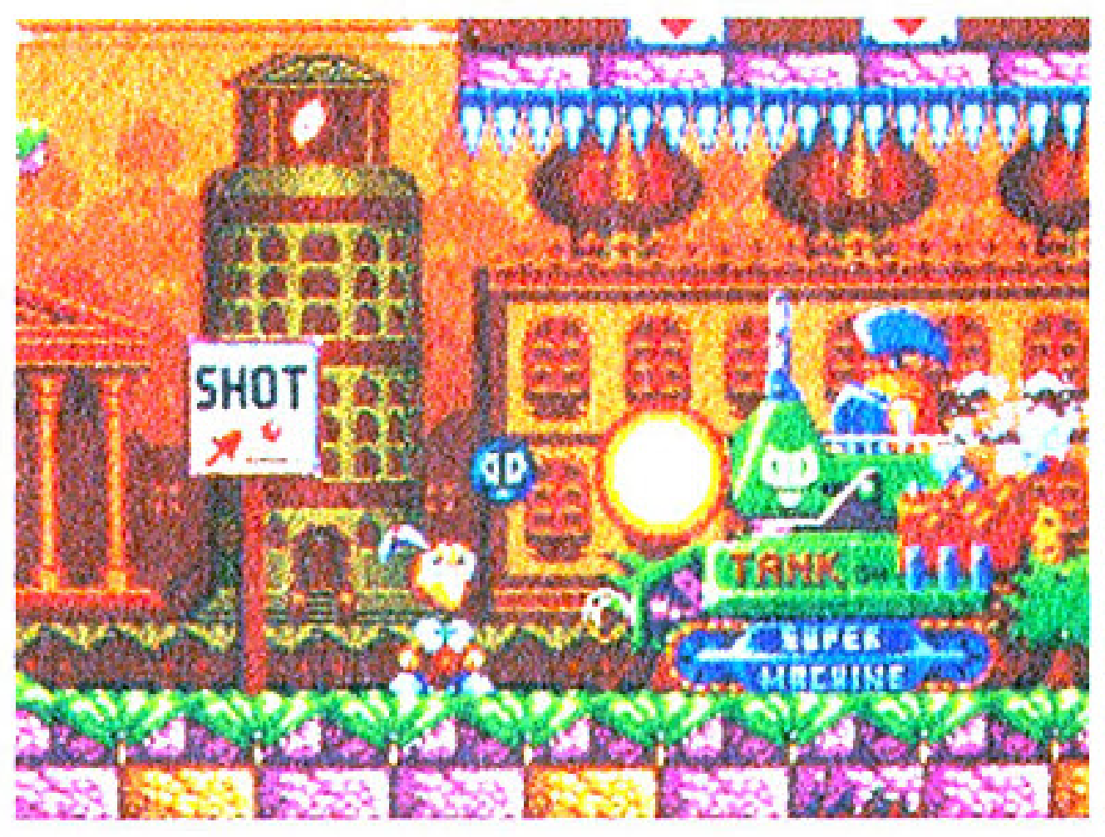
屍を乗り越えてゆけ



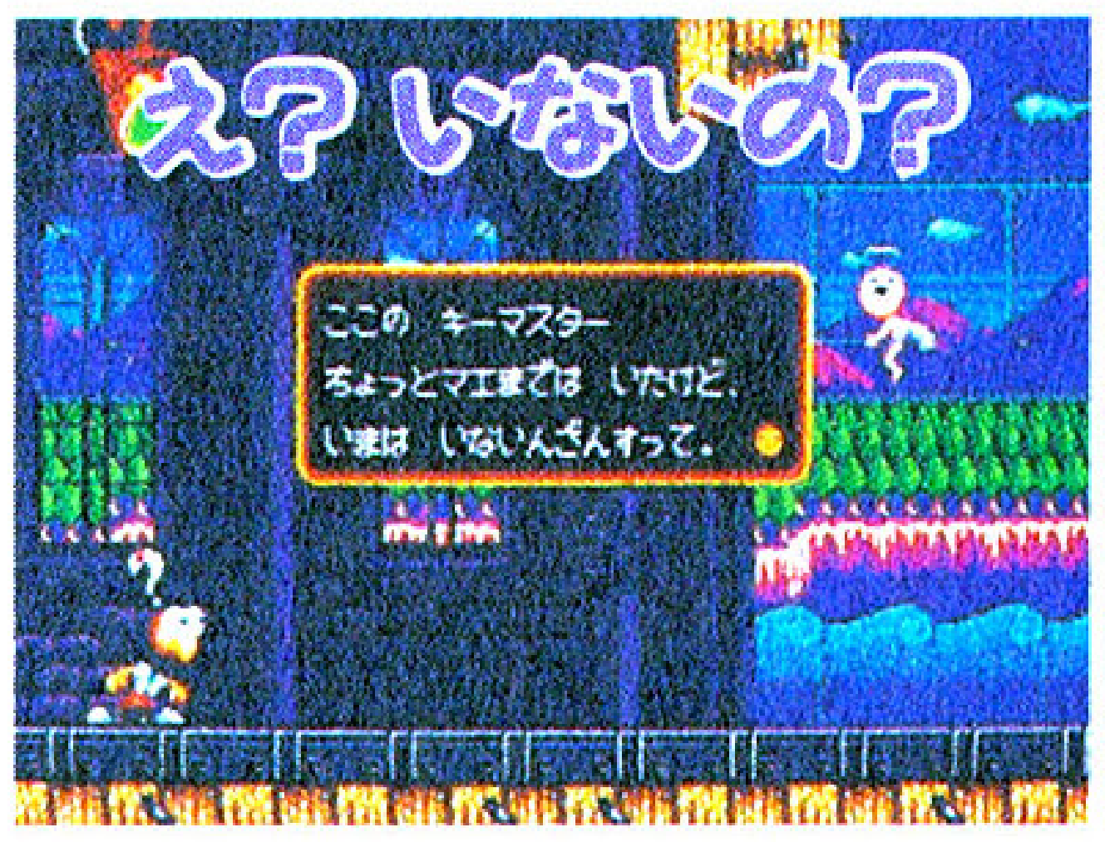
その先にあるクシにブスッと刺さってしまった！　だんだん顔が青ざめて……。



とうとう昇天しちゃったさ。それを足場にするヘディ夫に良心の呵責は？


SHOT
TANK
SUPER MACHINE

強力なタンクが道をふさいでいるが、ヘディ夫の頭ドカンは万能だ。ヤツの弾丸を跳ね返しちゃえ。

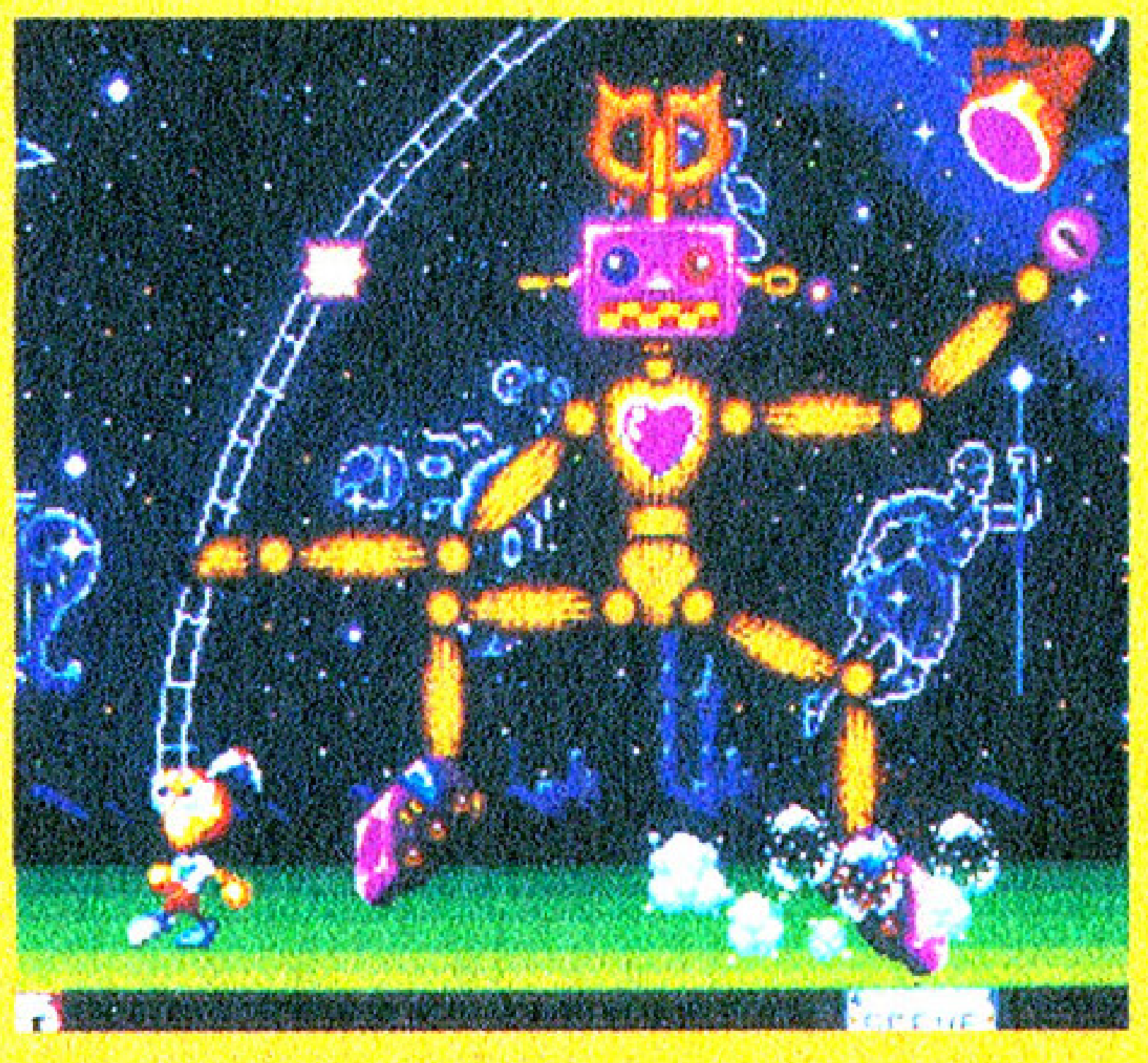


ここの キーマスター
ちょっとマエまでは いたけど、
いまは いないんざんすって。

さあ、最後はキーマスターとの戦いだ！　と思ったら、誰もいないらしい。ヤックんも出番がなくて残念。

ヘディ夫コラム 多関節キャラに魂を吹き込めるのは職人だけ！

「ガンヒー」などに見られるように、トレジャー作品に登場する多関節キャラは、芸術的なまでに動きが見事。そこで今回は藤田氏に、それに対するスタンスを語ってもらおう。「多関節キャラは、その名のとおり複数の関節を持つキャラクターである。この関節部分を効果的に制御することにより、キャラの動きを美しく生きたものにできる。したがって、関節制御プログラム作成時に魂が吹きこまれ、キャラの生死が決定するのだ」。うーん、納得……。



トレジャーの多関節キャラは、ゲームを面白くするために技術を発露させた結果。だからこそ生き生きした動きを見せるのだ。パッと見の止め絵だけでユーザーを欺くハッタリだけのメーカーとは違うのだよ。

**とれじゃあ
また会いましょー
これから先も
ドキドキしるねー**

トレジャーさんからひとこと

あらいやん♡　またこのコメントを書く時期がきたワ。ということは、あれから1ヵ月が過ぎたのねぇ。あぬころはまだ、身を切るような寒さだったワ。でも今は暖かくなったから、みんな鼻からノーミソ出してるワ。そんな人達の新作を楽しみにぬー♡（ヤク夫）

ACT2

メガドライブ版 今年の夏はヘディ夫の頭を飛ばしちゃってください

ダイナマイト ヘッディー

●セガ
●8月5日発売
●6,800円
●ACT
●16M
●1人プレイのみ

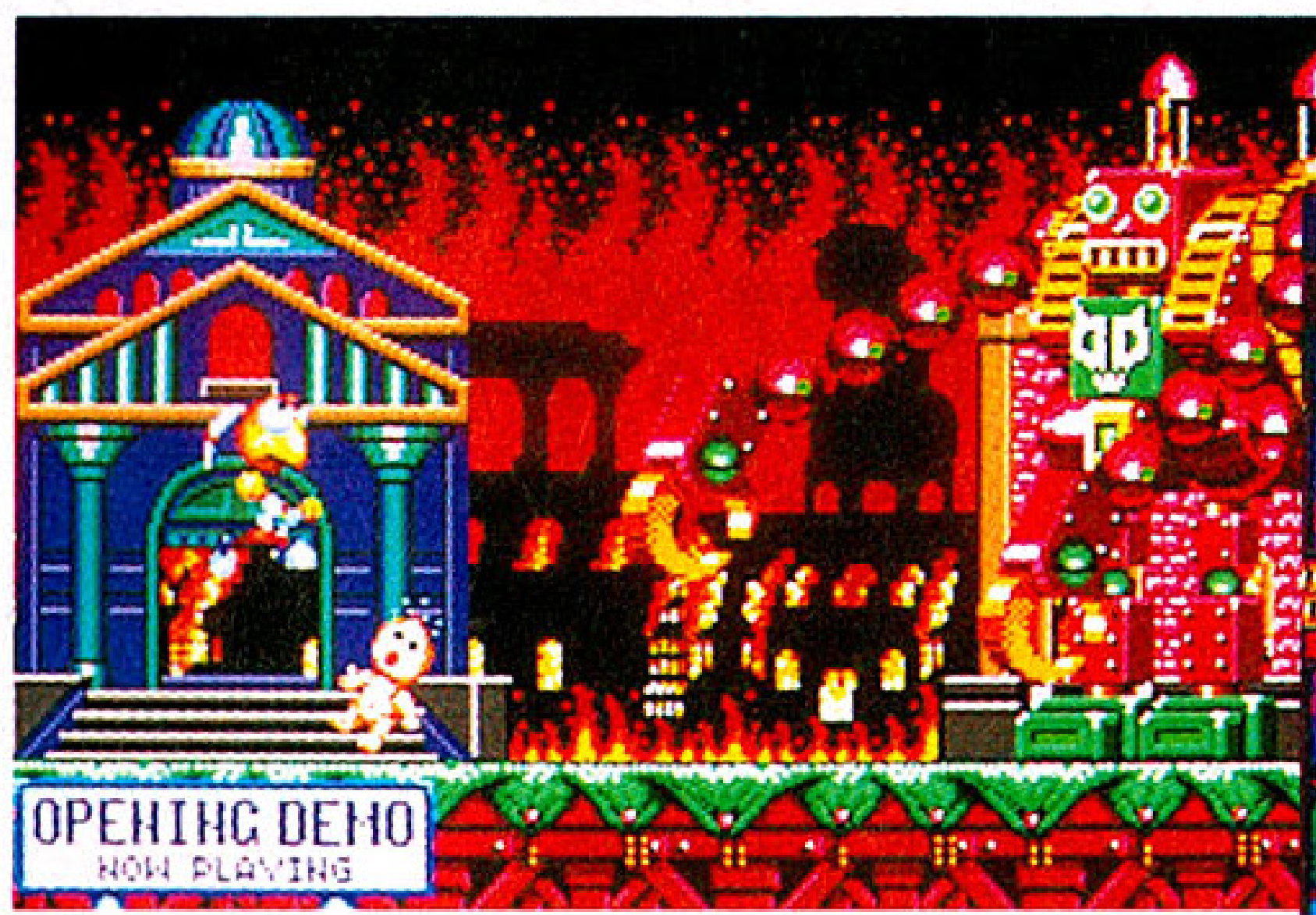
DYNAMITE HEADDY
PRESS START
©1994 SEGA
1994 TREASURE

ヘディ夫の冒険もいよいよ中盤に！ 今までいろいろあったよねぇ

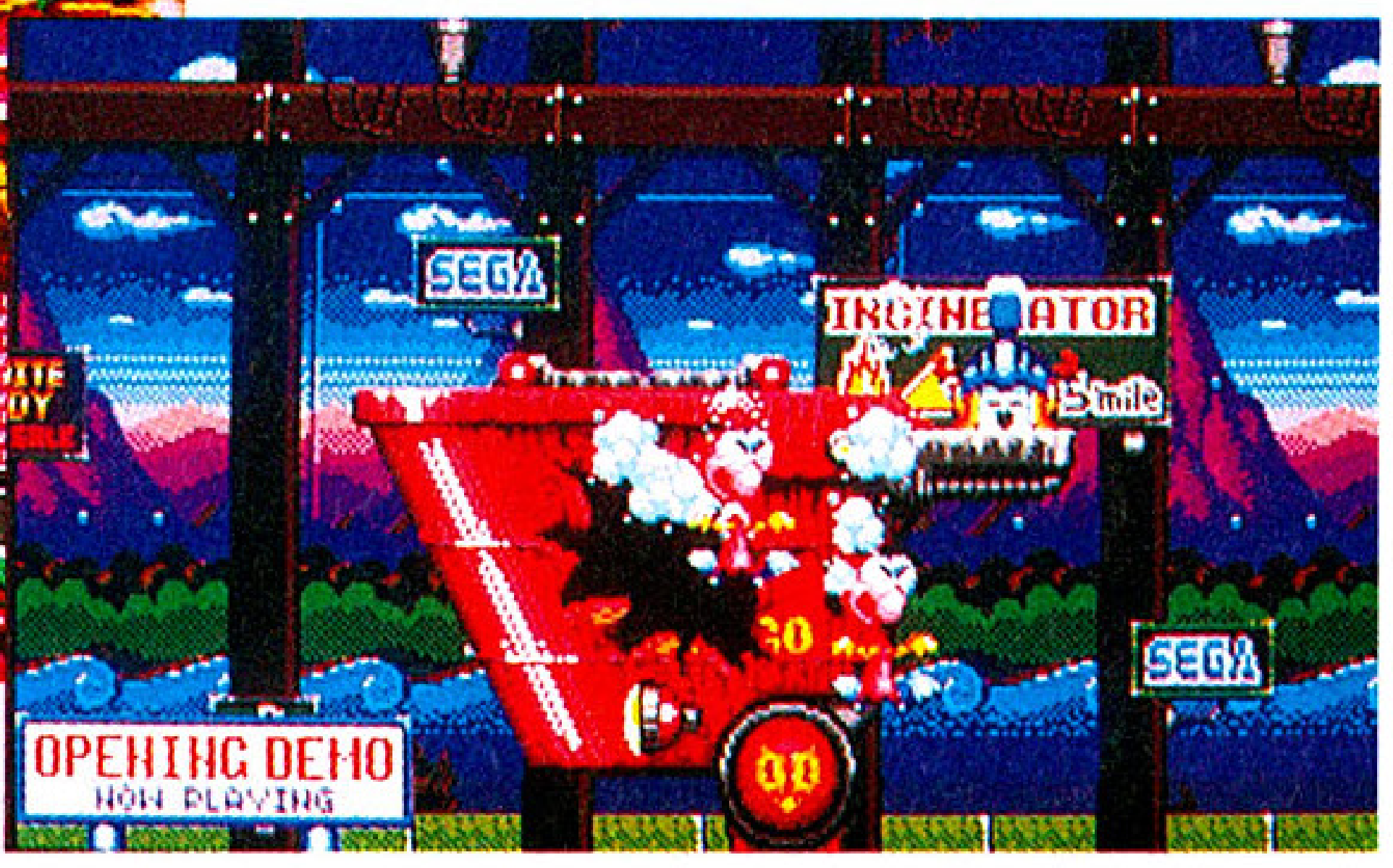
今まで地道に紹介し続けてきた「ヘッディー」も、いよいよ完成間近！ めでたく発売日も決定したし、まだかまだかと待っていたユーザーも購入資金と心の準備ができるってもんだ。

来月以降の大特集をひかえていることもあって、ふつうの紹介記事は今回で最後（の予定!?）。とりあえず、これまでのヘディ夫の冒険の軌跡と、ステージ5～6の名場面を見てやってくれ。

しかし、こうやってあらためてゲームの展開を見ると、各ステージの密度の濃さにつくづく感心させられるね。

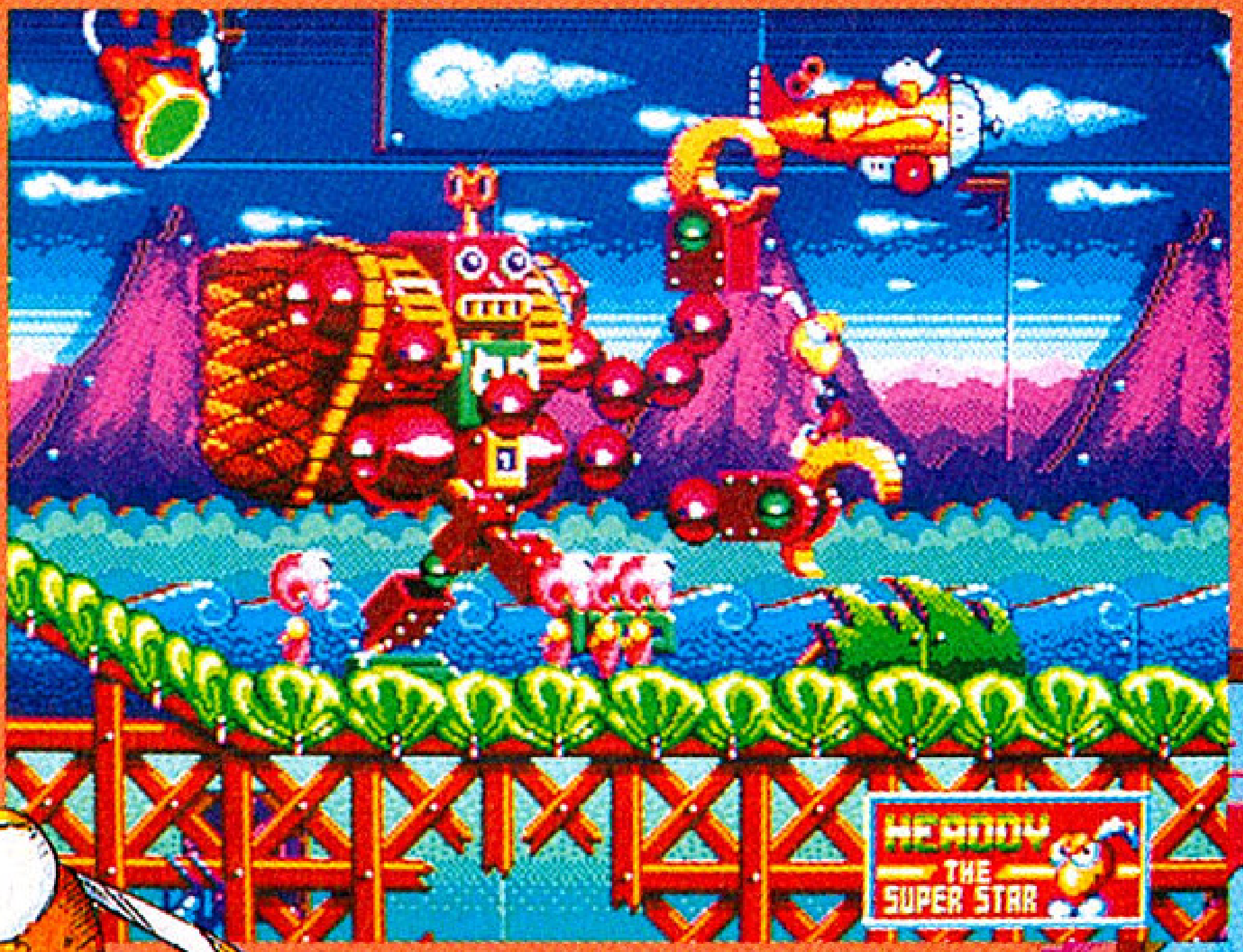

OPENING DEMO
NOW PLAYING

人形だけの世界という、独特かつ斬新な設定がナイス。劇のような構成もテンポがいいぞ。


SEGA
INCINERATOR
OPENING DEMO
NOW PLAYING

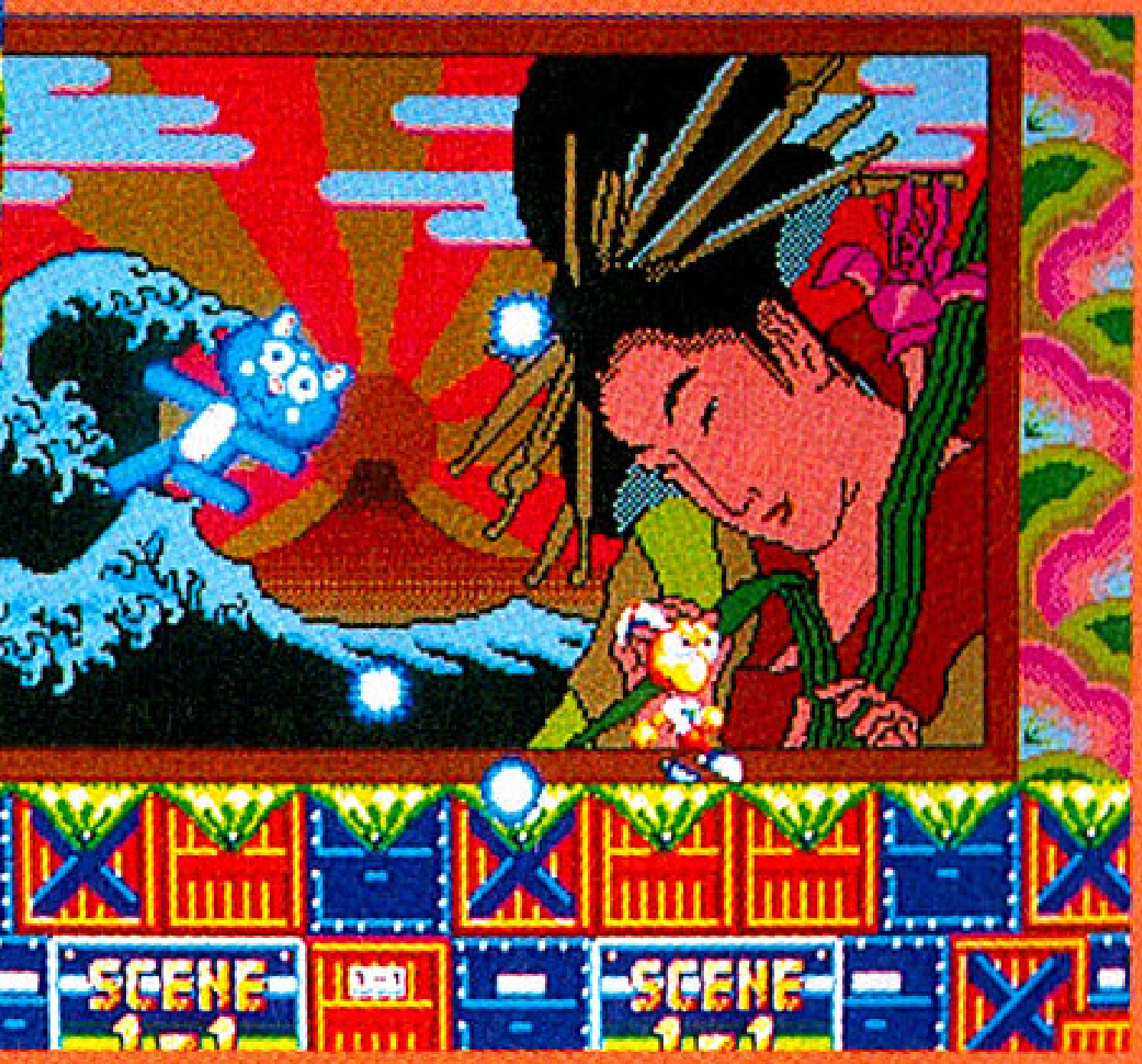
クズ人形狩りで捕えられたヘディ夫は、処分前に仲間達と脱出。無事に逃げられるか？

ステージ1 逃走・邂逅編


HEADDY THE SUPER STAR

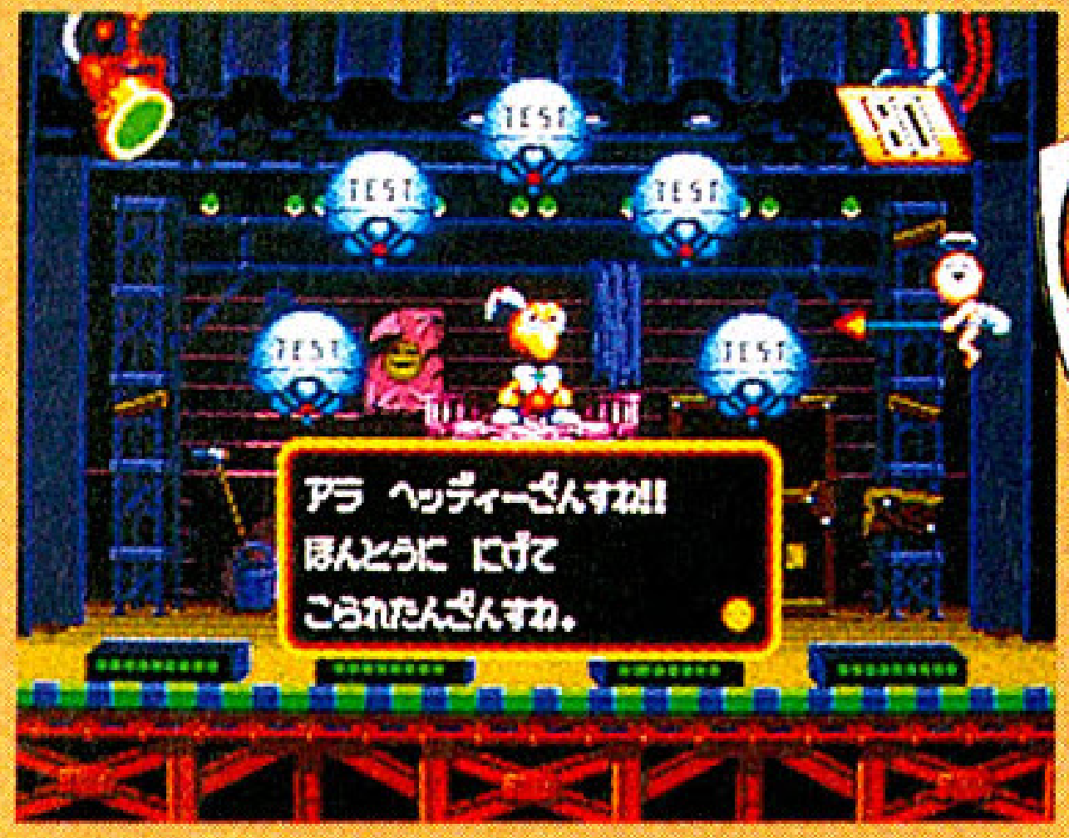
処分される前に脱出したヘディ夫とその仲間を追うロボット。巨体のくせにやたらと足が速く、伸縮する腕で容赦なくクズ人形を捕まえる。背中のカゴに放り込むのがちょっとおちゃめ？

マルヤマ初登場

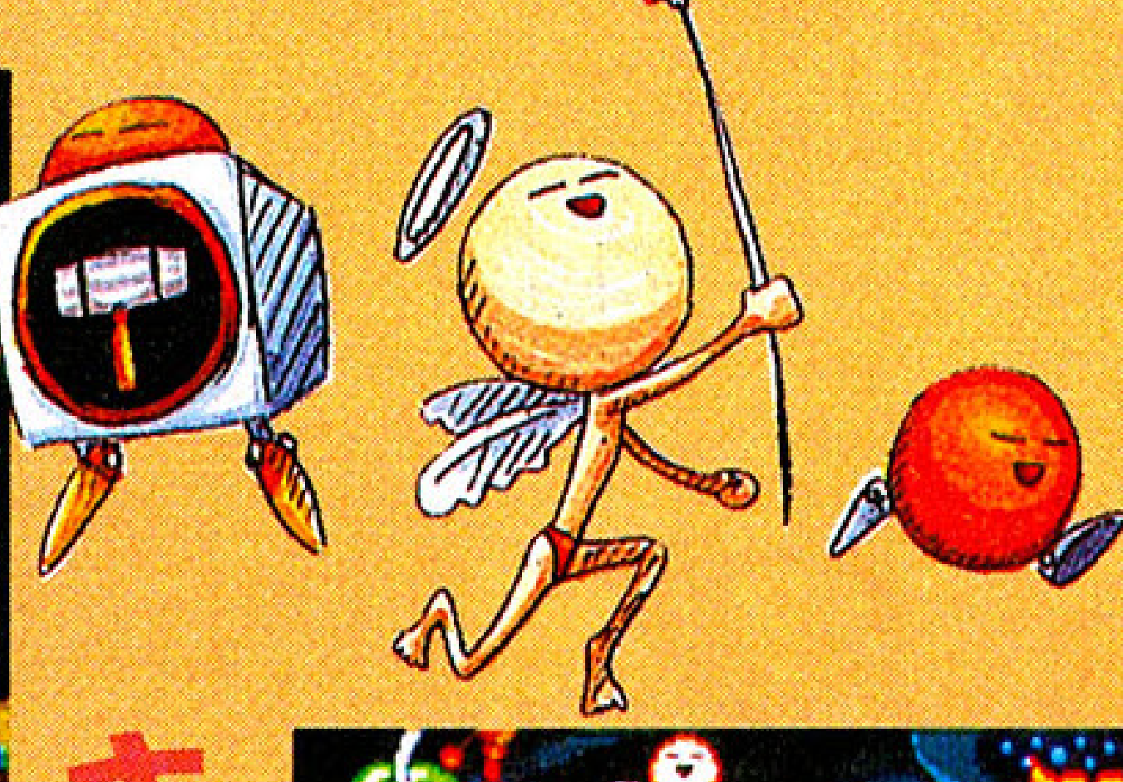

SCENE 1-1
SCENE 1-1

主役に劣らぬ存在感を持つマルヤマ。全ステージでヘディ夫と滑稽なやりとりを見せてくれる。

ステージ2 再会・旅立ち編

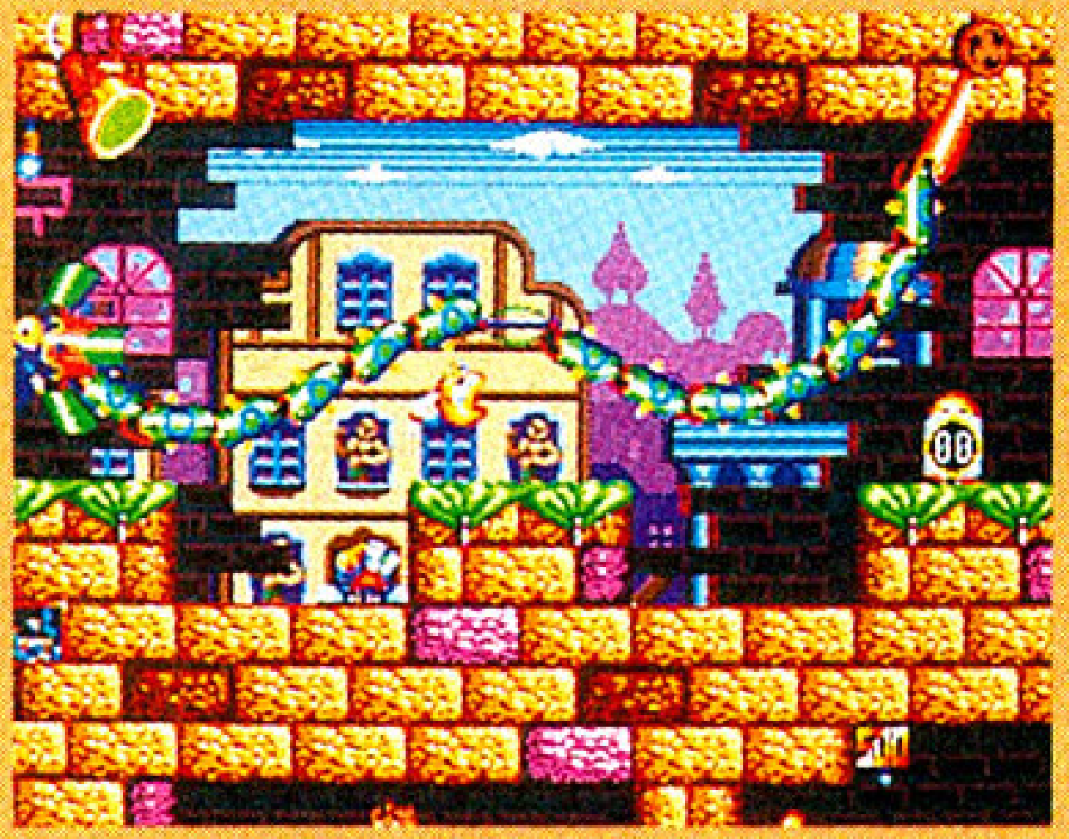


アラ ヘッディーさんすね!!
ほんとうに にげて
こられたんさんすね。

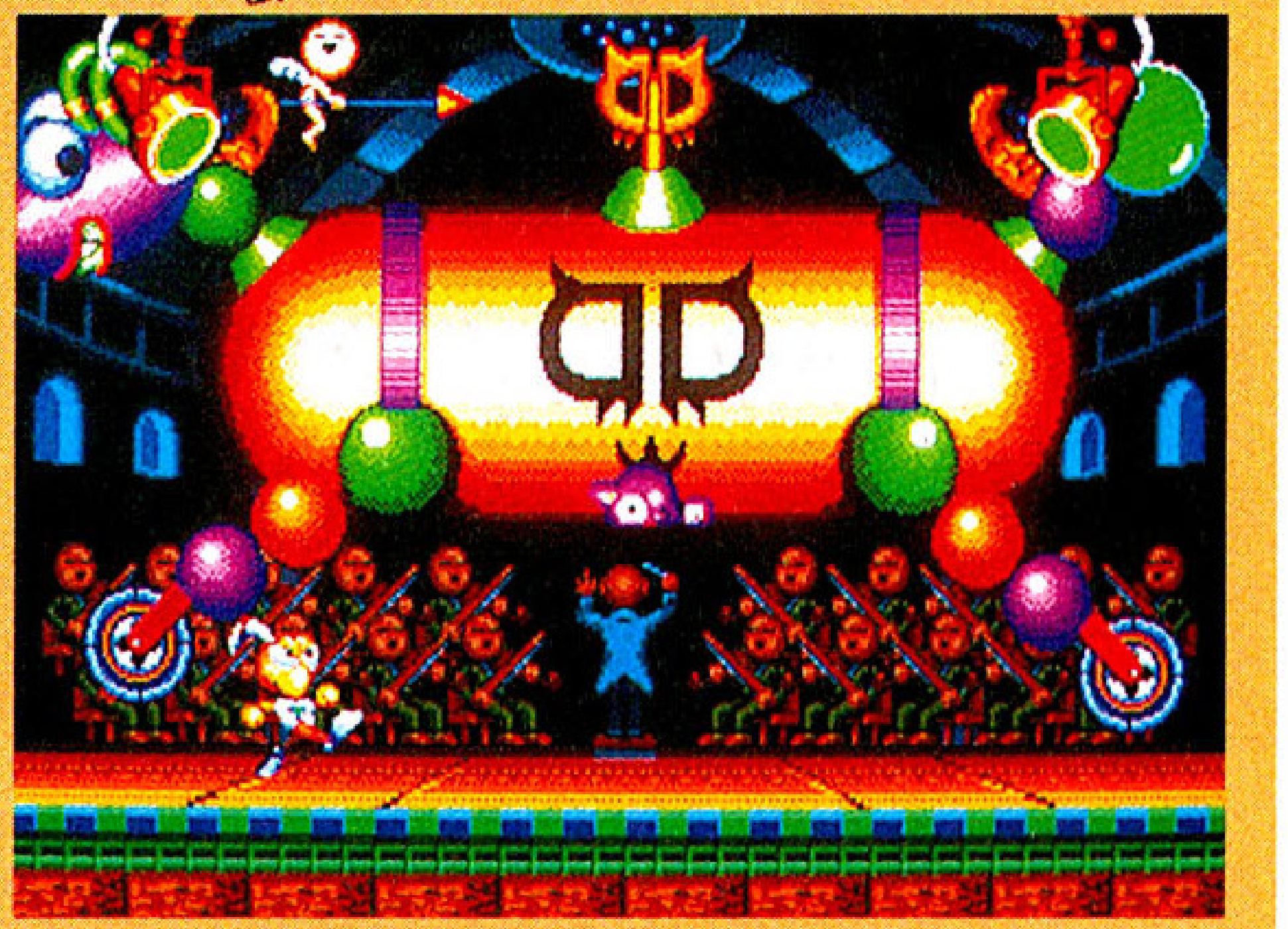


お助けトリオの愛称は、左からモックん、ヤックん、フックん。なぜか最後の「ん」だけ平仮名だったりする。長い本名は次回にあらためて紹介しよう。

キーマスターとは？

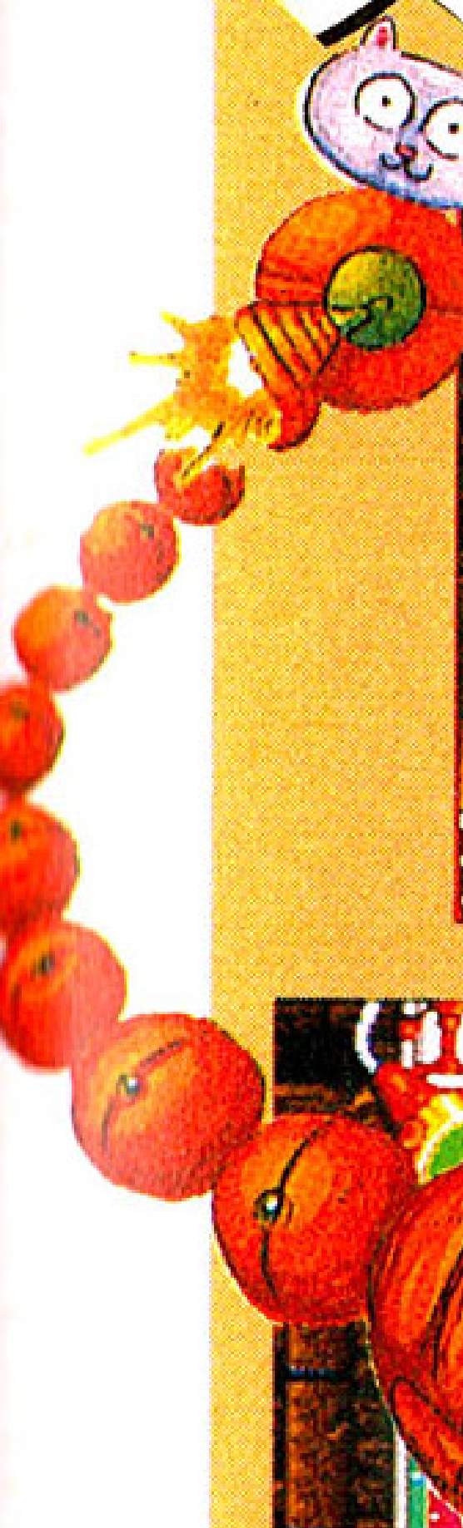


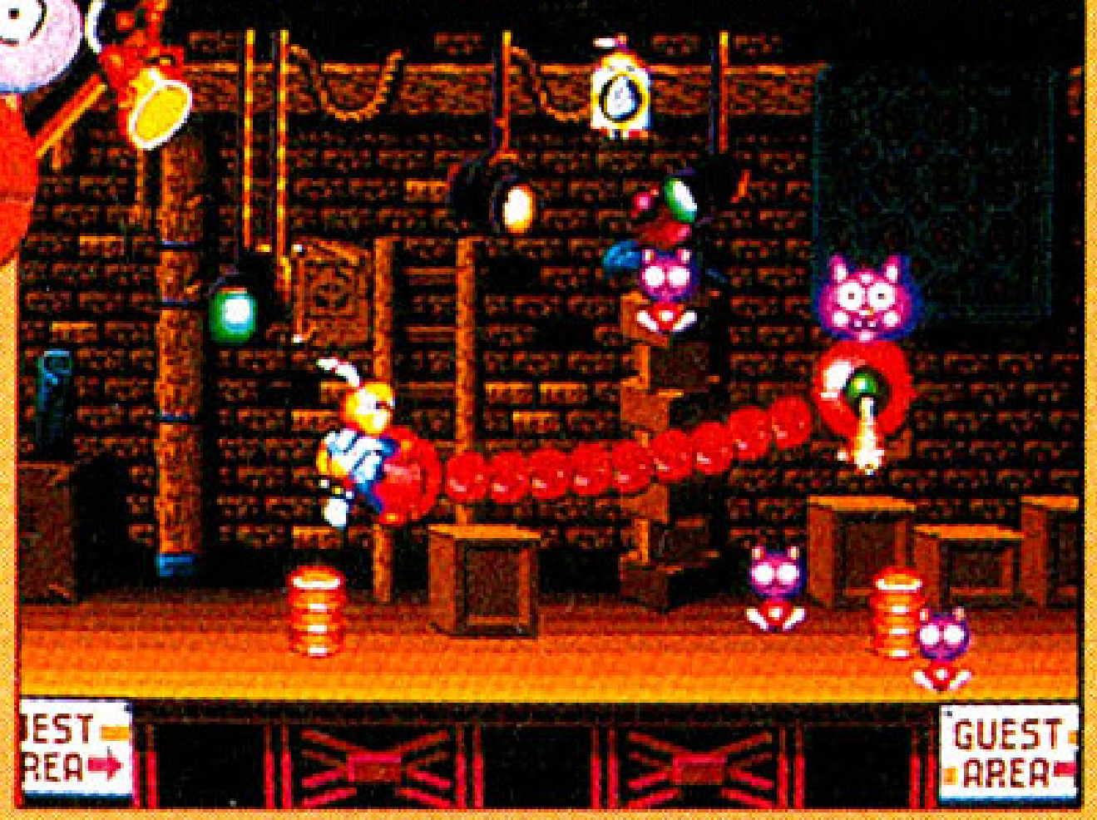
1人だけ逃げのびたヘディ夫は、街で3人の親友と再会。彼らの補佐を頼りに冒険を開始するのであった。

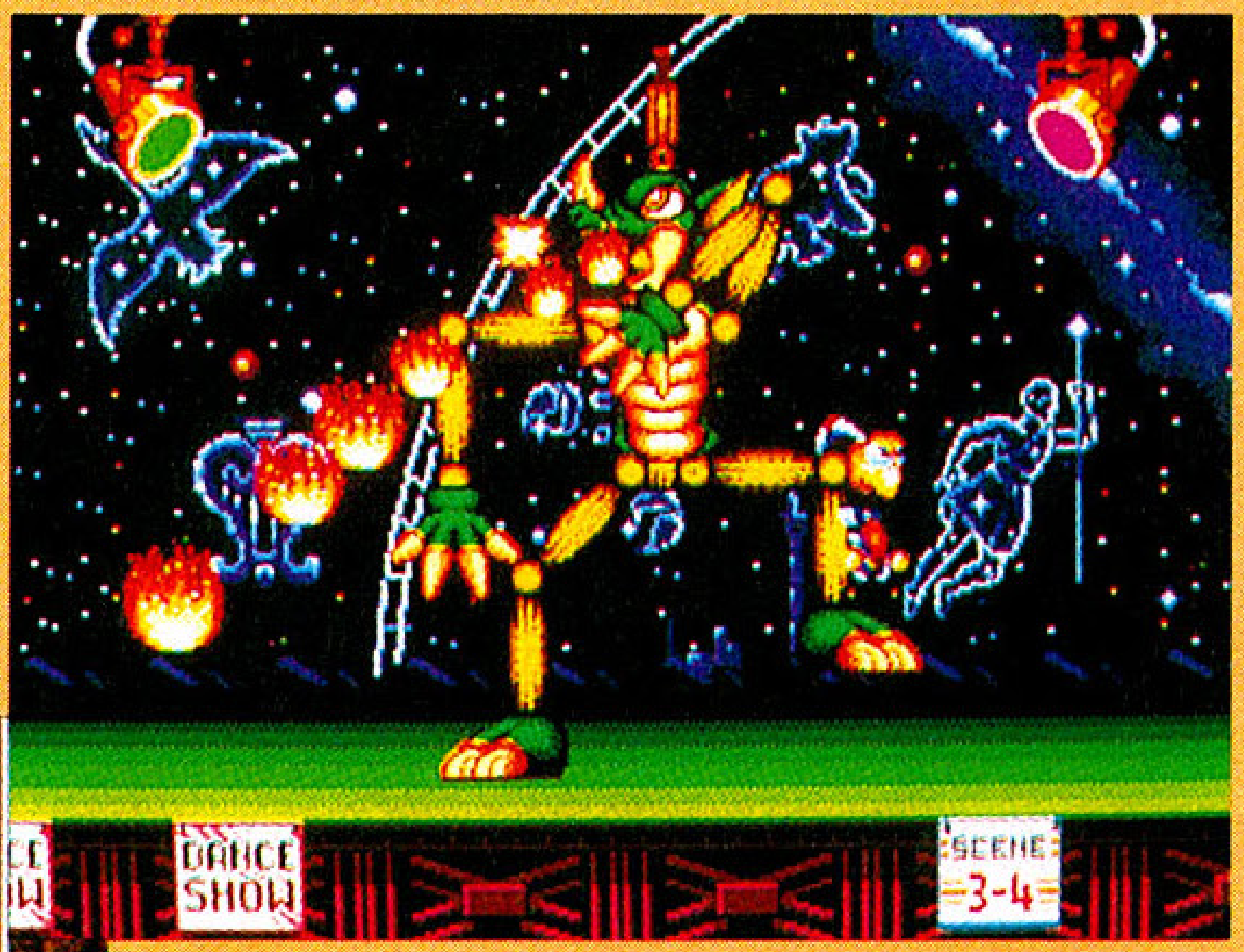


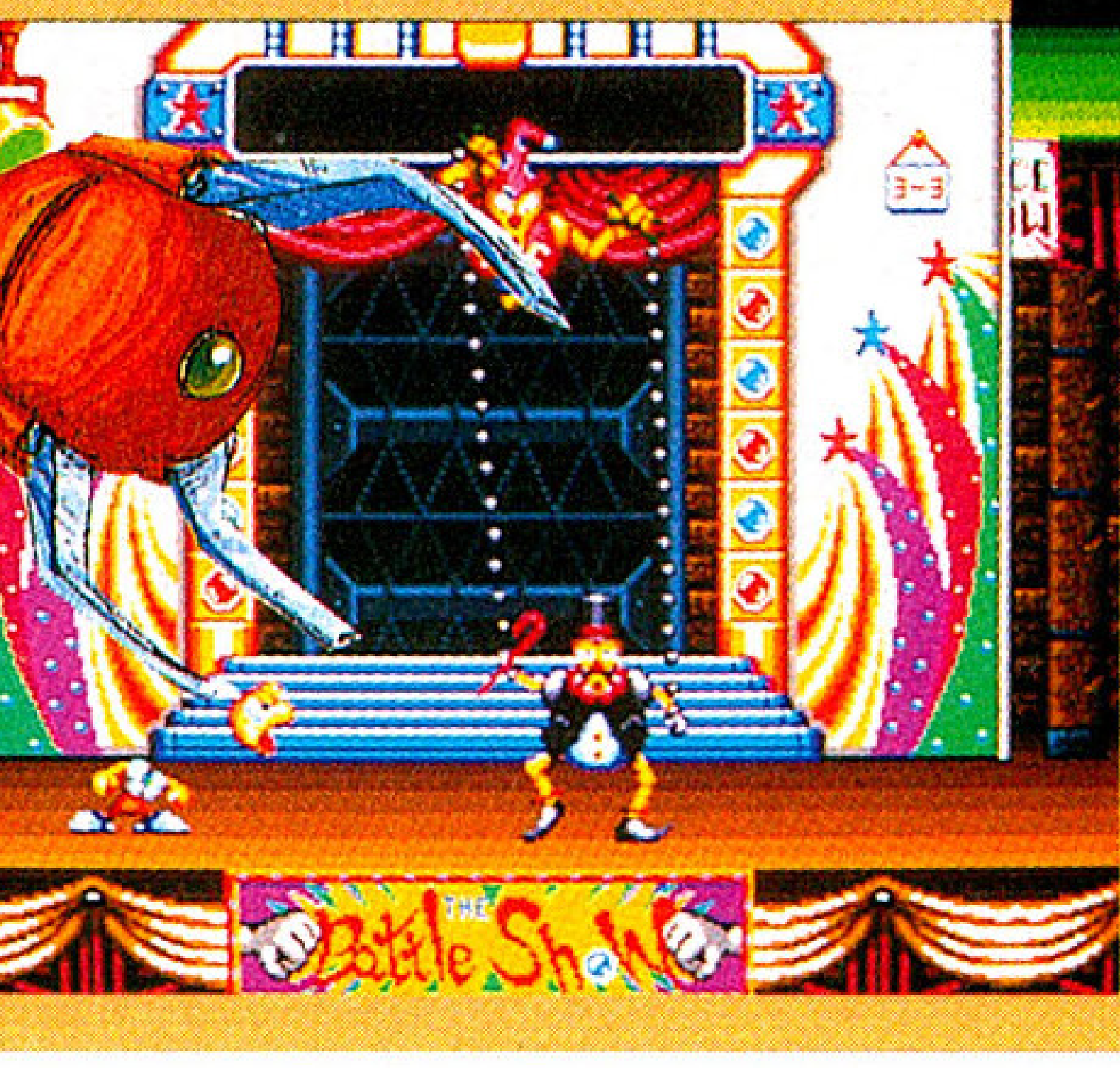
ここから体に鍵をつけたキーマスターが登場。同時に、鍵を持ち去る謎の女性フィンギィも現れる。

ステージ3 追撃・錯綜編




REST AREA
GUEST AREA

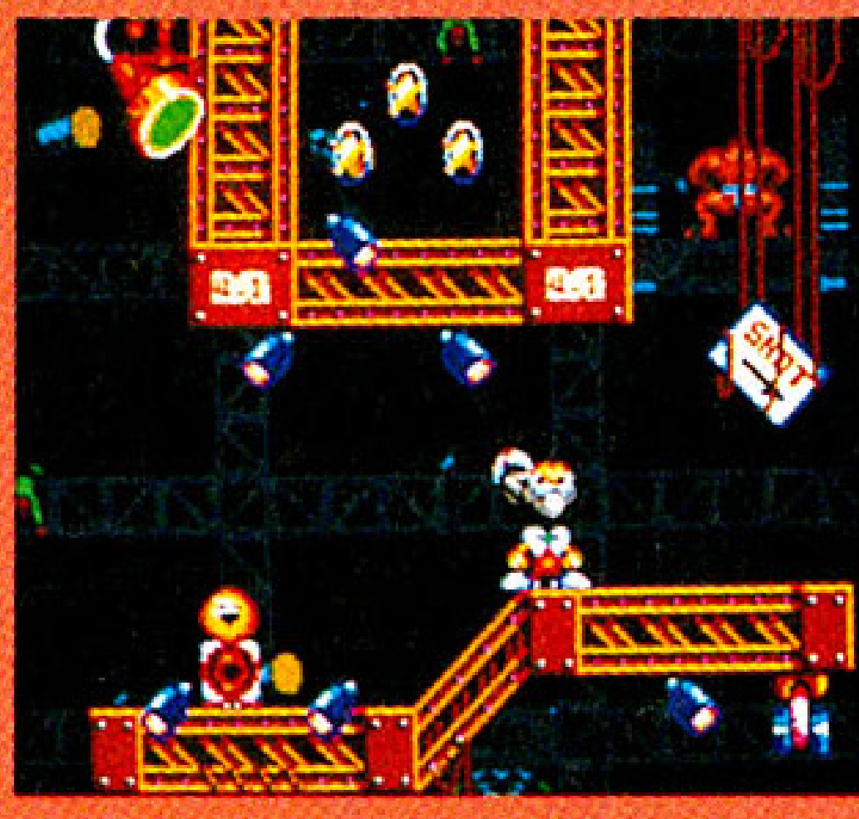

DANCE SHOW
SCENE 3-4


3-3
Battle Show

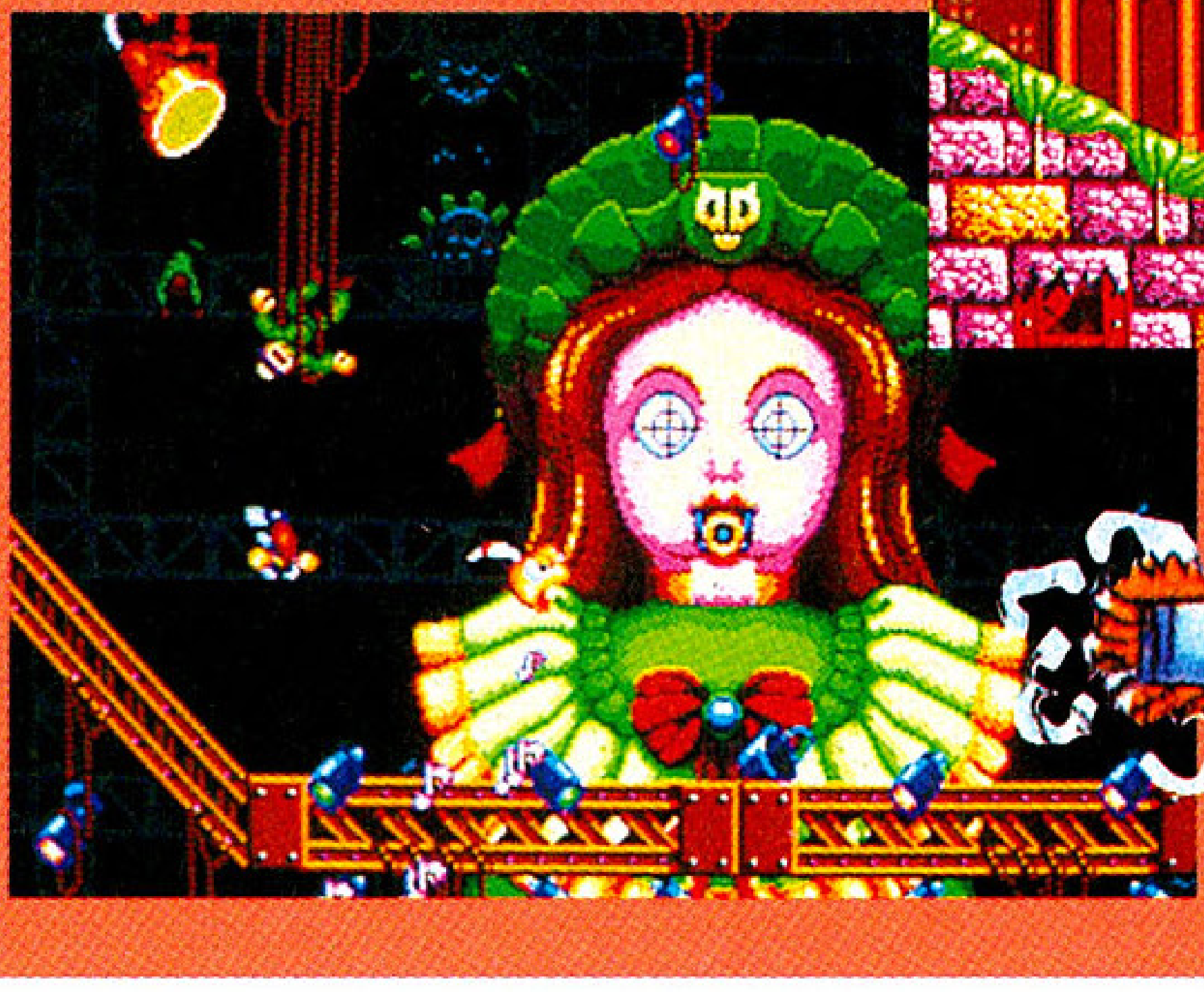
華麗な舞台をご覧あれ

ここは地下洞窟から始まる。前のステージで出番をつぶされたマルヤマは、ヘディ夫を舞台裏へ引っぱるが、プチヤマの協力も甲斐なくやられてしまう。最後はゲストパペットと、第2のキーマスターとの連戦だ。

ステージ4 黄昏・疑惑編

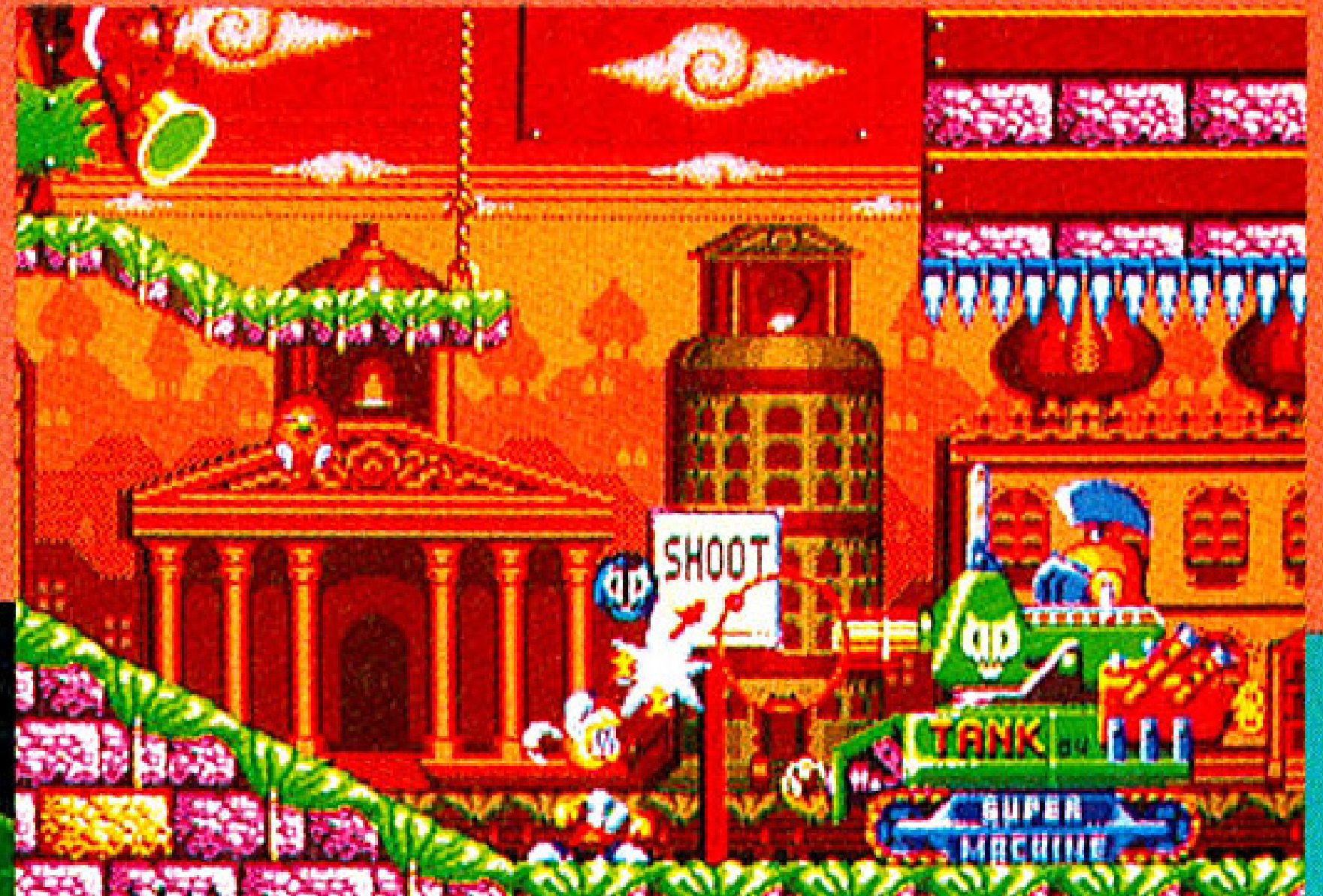


前半は仕掛けの使い方に工夫が必要なステージ。頭ドカン攻撃はホントに便利だ。



こんな威圧的容貌なのにキーマスターではないレベッカ。ド◎ルドのジュエルイートリップルV世なみの怖さだ。

落日の決闘。撃ってくる砲弾を上のトゲにはじき返すと、それが敵の頭に直撃するってわけだ。

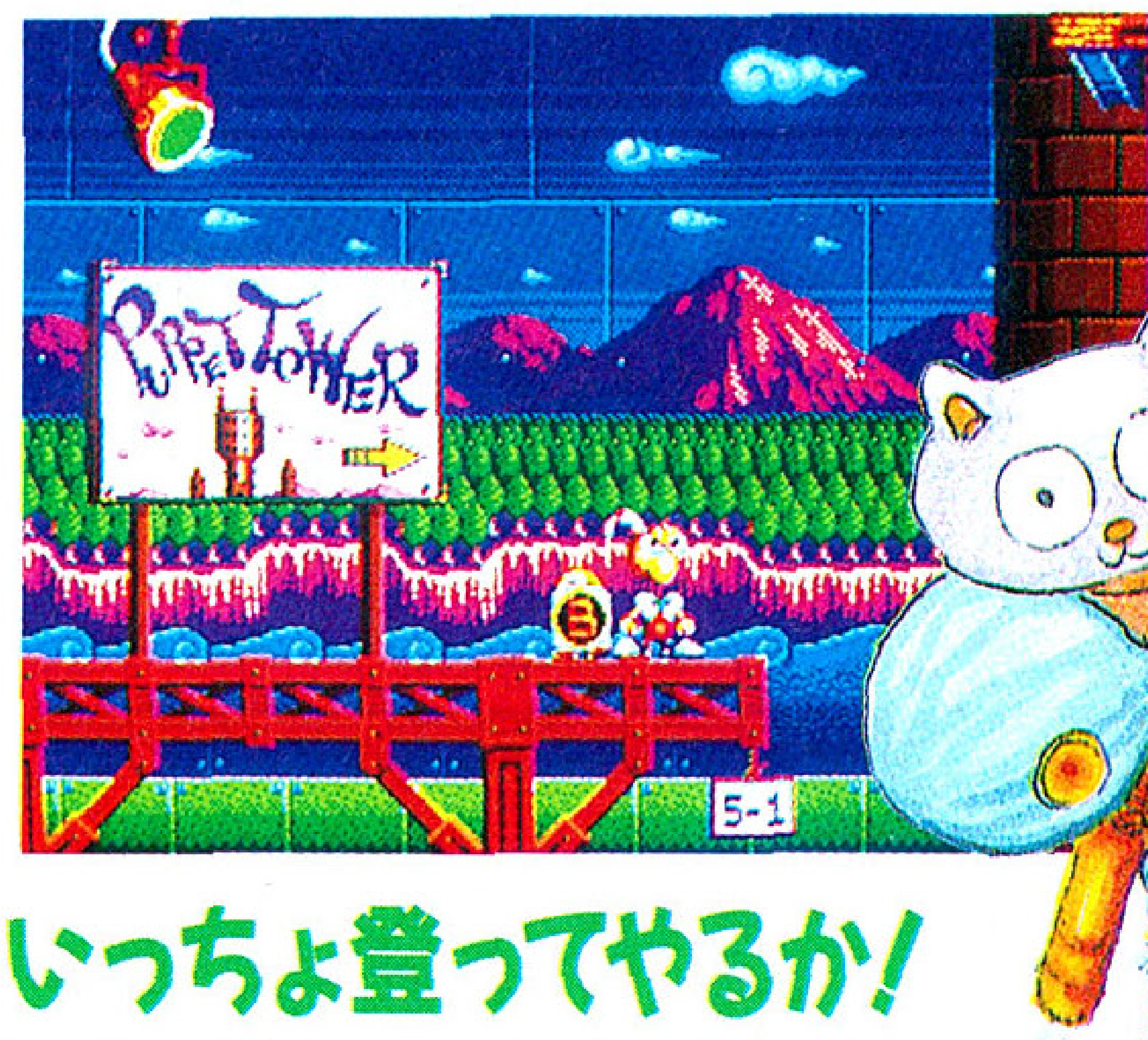

SHOOT
TANK
SUPER MACHINE

そして驚愕のステージ5へ!!

雲をつきぬけ、天までそびえる塔のてっぺんに待つものは!?

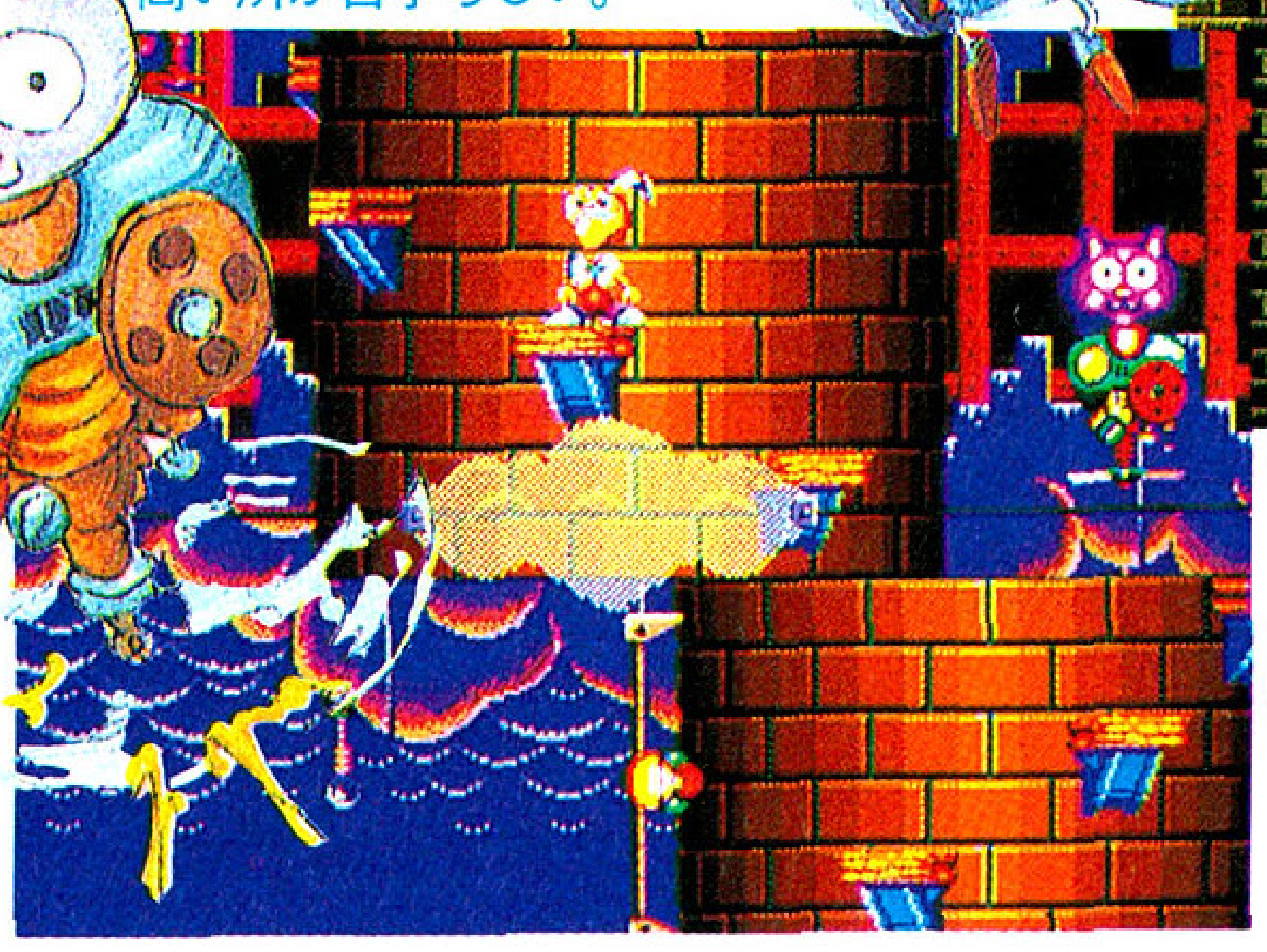
ステージ5は、皇帝軍の重要な拠点としてそびえる巨大な塔が舞台。まずは外側から登ることになるのだが、みんなの予想どおりマルヤマがさっそく登場する。

ここまで来ると、マルヤマとのじゃれあいはマンネリを通り越して、もはや様式美の世界だ。古くはトム&ジェリーのケンカ、トレジャー作品なら「ガンヒー」の大作と言えばわかってもらえるだろうか？　わかんねえだろうなあ。



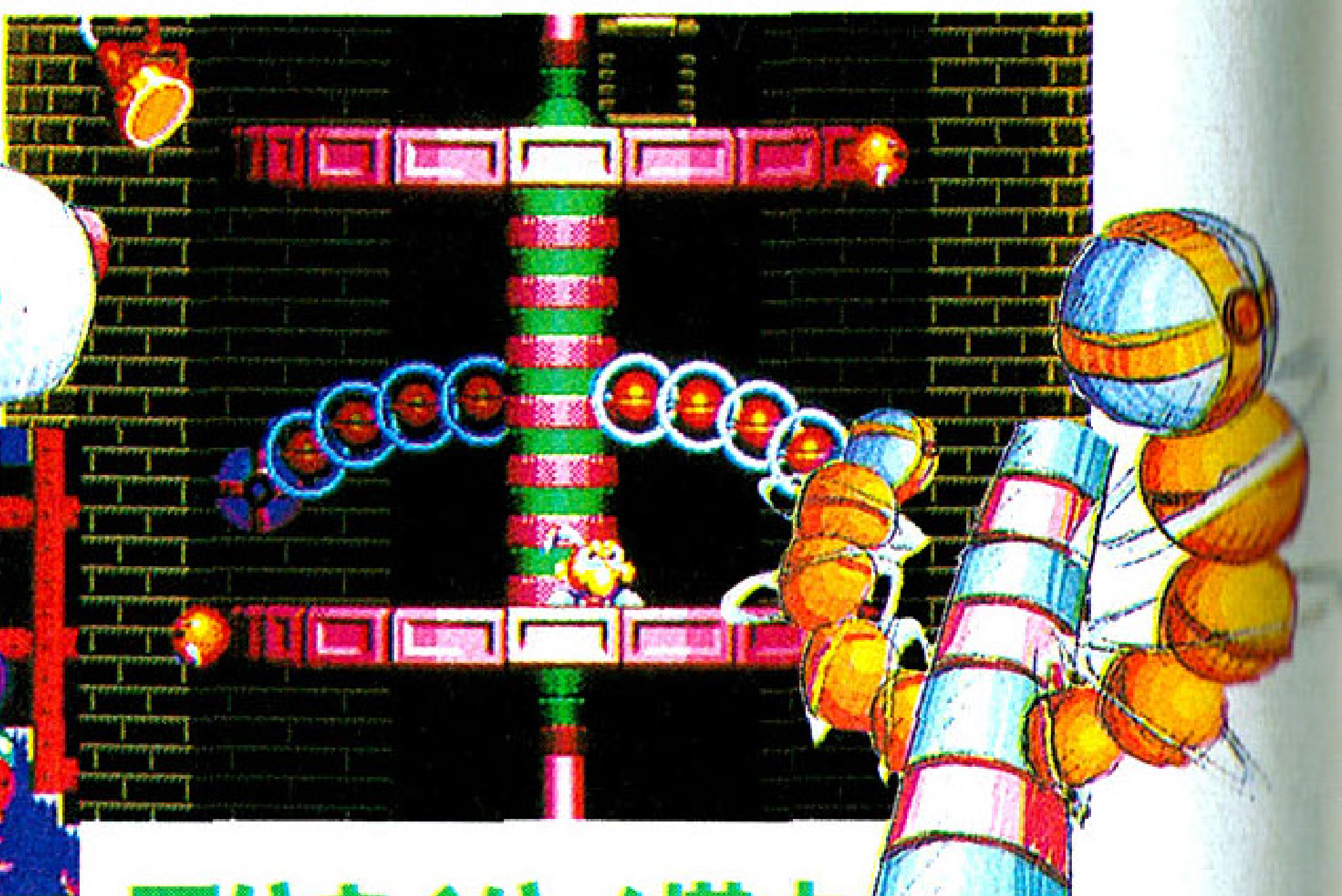
いっちょ登ってやるか!

雲がまわりを漂うほど高い塔。皇帝の本拠地も近く、もはや後戻りも許されない場所だ。しかも、不安定な足場を頼りに登るヘディ夫の前に、今度は飛行タイプのボディを付けたマルヤマが現れる。



高い所はチョット恐いの

ヘディ夫が飛べないのをいいことに、塔を切って邪魔するマルヤマ。でも本当は高い所が苦手らしい。

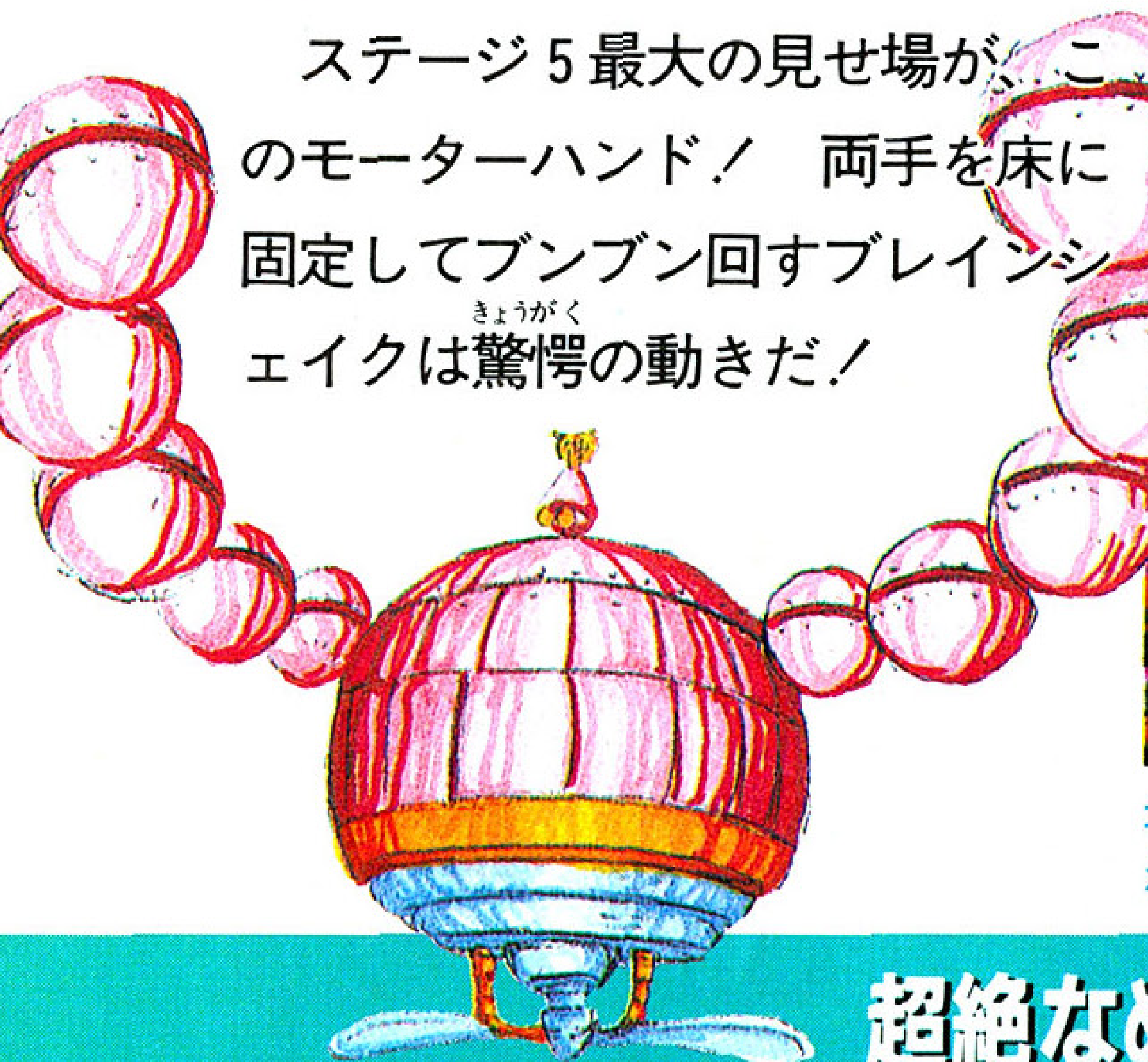


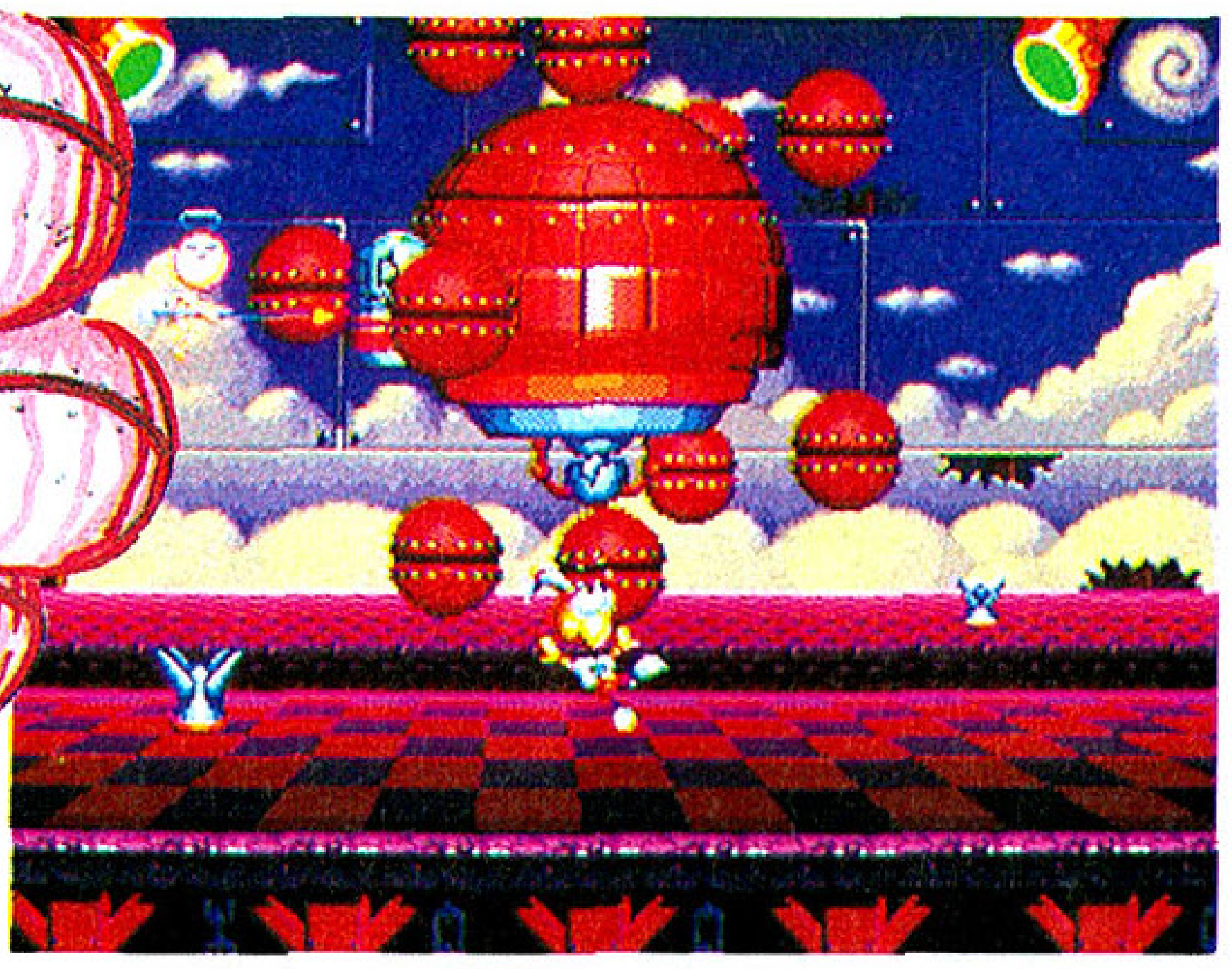
回りまくりの塔内

塔の内部へ入ってから左右に歩くと、背景がリアルに動く。このすごさは、実際に見てもらわなきゃいかんな。

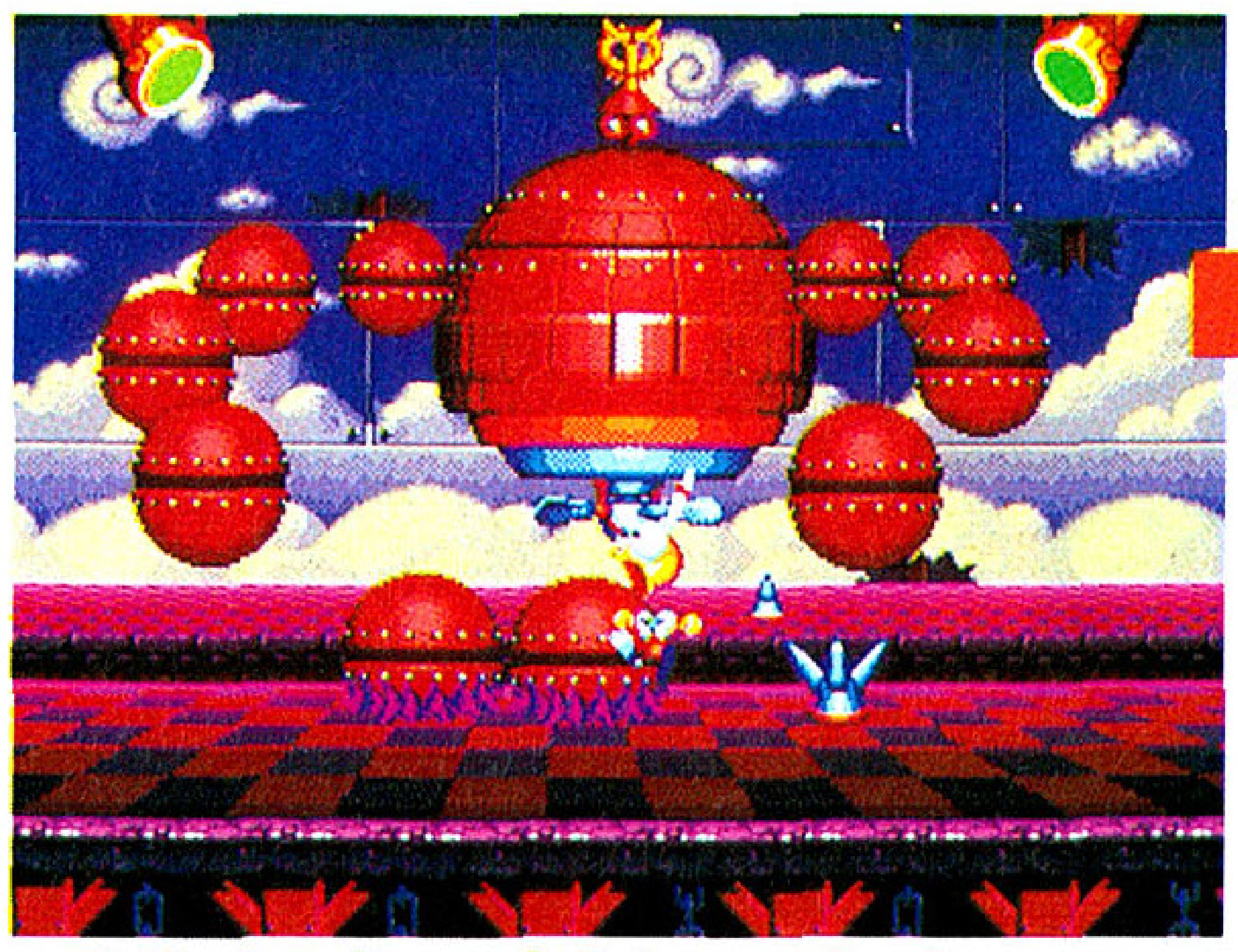
第3のキーマスター、モーターハンド!

ステージ5最大の見せ場が、このモーターハンド!　両手を床に固定してブンブン回すブレインシェイクは驚愕の動きだ!



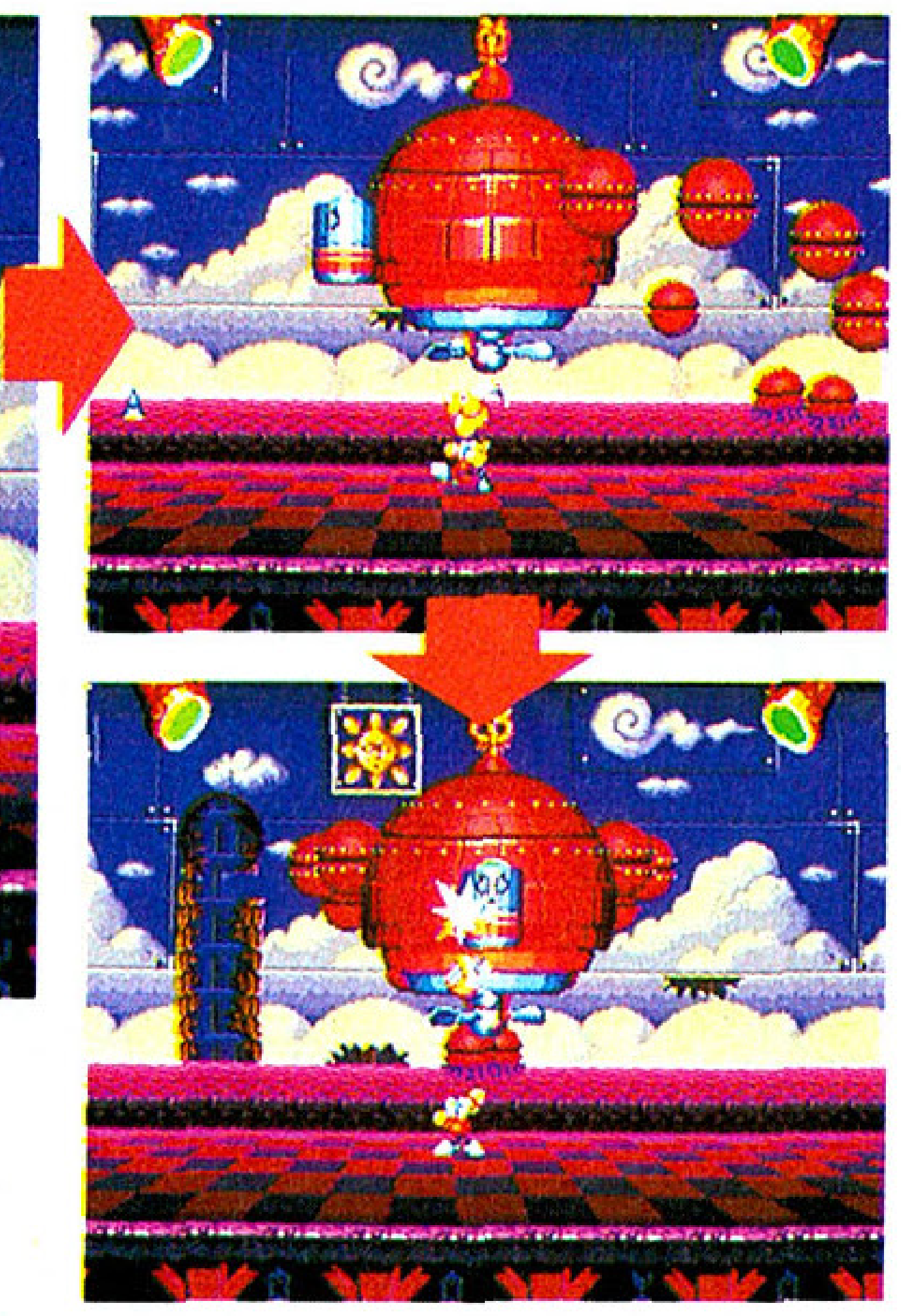


塔のてっぺんまで登りきると、モーターハンドが下からドンと上がってくる。でかい!　でかすぎる!



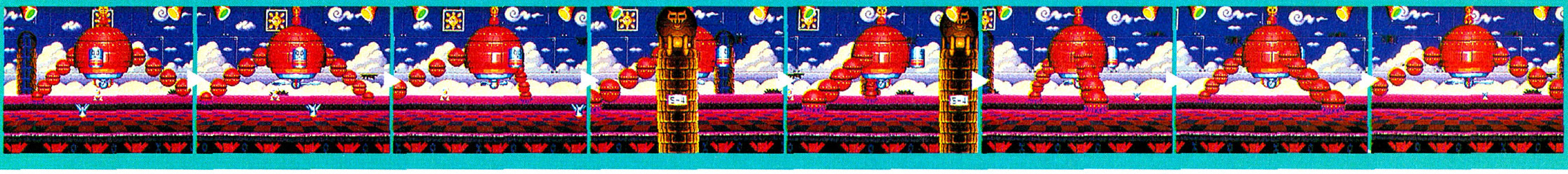
手先が床に刺さったら……

両手のパンチをかわしたら、はるばる反対側へ歩いて背中に攻撃。この回転の表現は見事としか言えない!



グルリと回って頭でドカン!

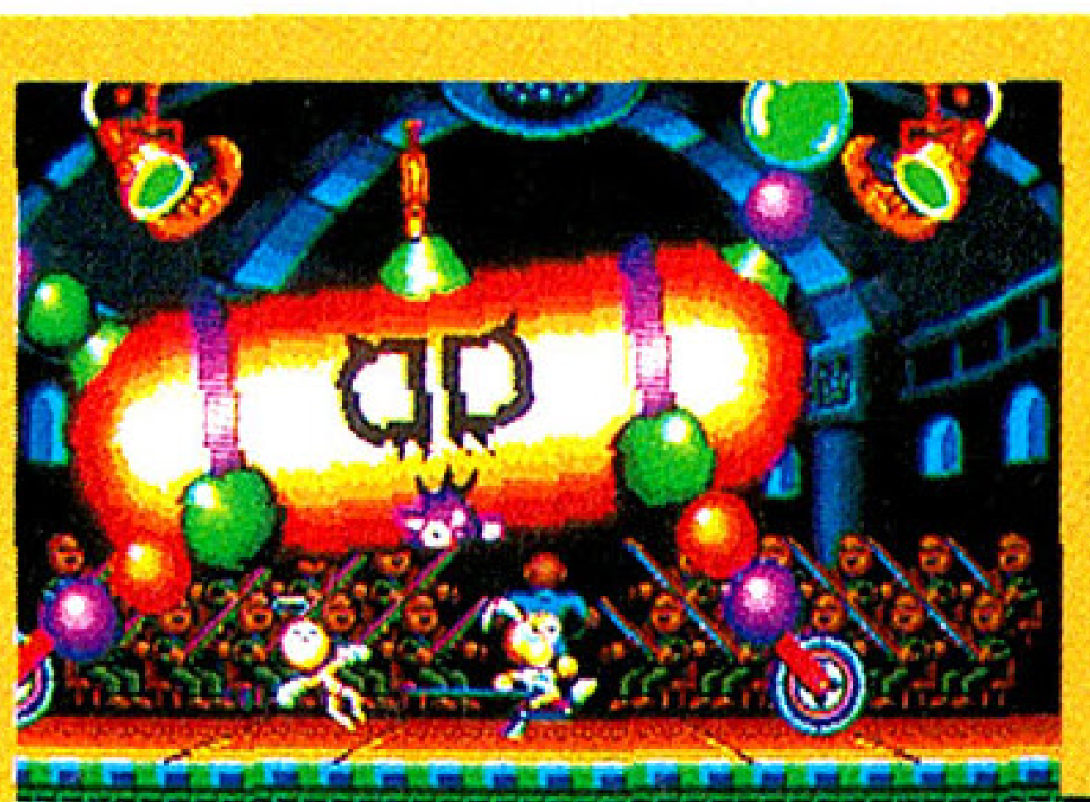
超絶なめらか回転するブレインシェイク!　この演出を真似できるものならやってみろ!



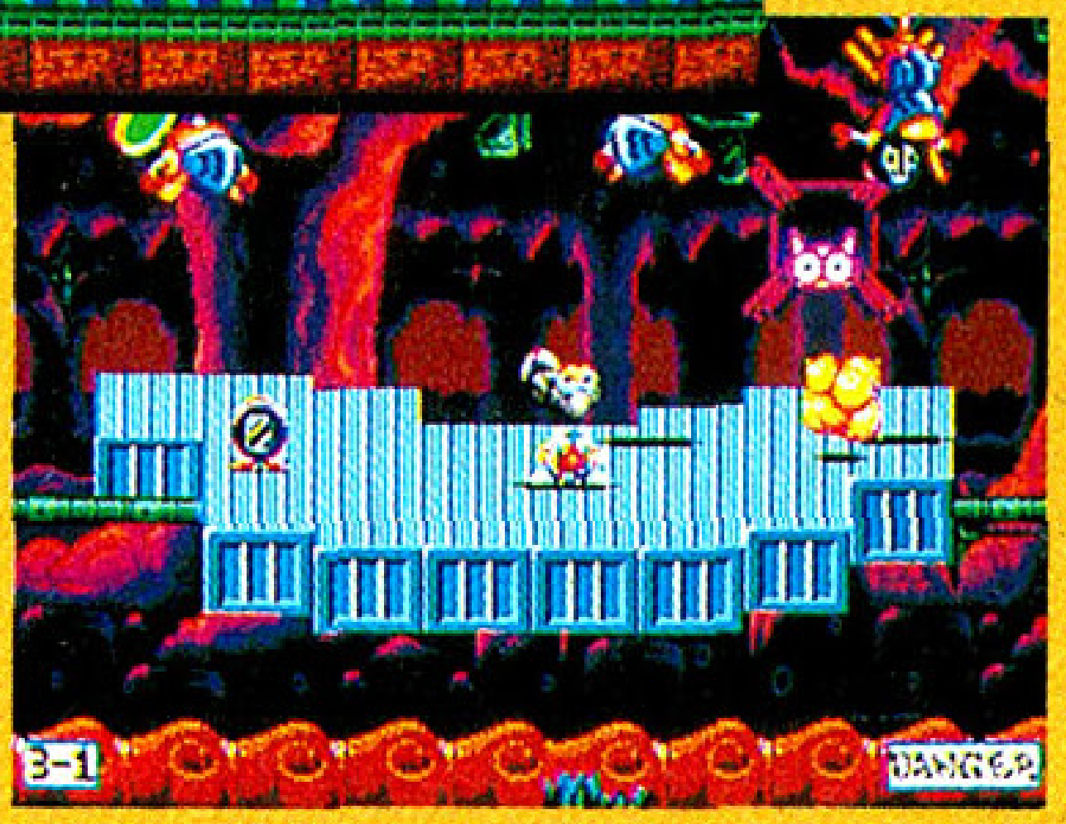
ヘディ夫コラムSUPER

3軸回転にゲーム界の光明を見た!?

このページで紹介しているキーマスターのモーターハンドは、トレジャー独自の高度な処理によって実に素晴らしい回転を表現している。そこで今回は、前川氏にそのプログラム技術について語ってもらうことにした。「どうも、こんにちは。メインプログラム担当の前川です。今回はヘッディーの中で使われている、ソフトによる回転機能について説明します。回転というと普通はXY軸回転のことを指します。しかし、メガドラはスーファミのようにハードに回転機能を持っていないため、ソフトで処理する以外に方法はないのです。ところがどっこい、メガドラのCPUは68000の7.67MHz。スーファミに比べりゃ速い速い。しかも回転処理に必要なMULS（16BIT×16BIT符号付き乗算）が70サイクルで計算できる。また、スーファミのようにプログラマーが苦労して計算しなくてもよいので、1フレームに100回のかけ算も可能である。したがって、プログラマーの腕にもよるが、スーファミよりはるかに回転に強いハードと言えます。ヘッディーの中でもステージ2のバウンティ・バウンティでさりげなくXY軸回転を使用しています。これはガンヒーのステージ3（GIオレンジの飛行機）や、エンディングの星の回転と同じ手法です。そして、ヘッディーの3ステージ（傾く足場）では、XZ軸回転を実現しております。こちらはH-INT機能とプラスα（企業秘密）によってキャラの優先などを制御し、奥行き感を表現しています。さらにステージ5全般は、すべてYZ軸回転で奥行きを演出していますので、ヘッディーはXY軸回転、XZ軸回転、YZ軸回転と3種の回転を駆使した、メガドラ初のゲームといえるでしょう。だがそれではまだまだあま〜い。今回初めてお目見えのモーターハンドでは、XYZ軸すべての3軸回転を実現しています。すなわち多関節の1つ1つがX軸、Y軸、Z軸と3つの角度を持っていて、それを制御することにより、今までの多関節キャラにはなかった迫力ある動きの実現に成功したのです。誌面だけでは動きを伝えられないのが残念ですが、あとはソフトを買って見てくれよ〜!」。前川社長の話すとおり、現在は上の連続写真では素晴らしさの片鱗しか伝えられないのが悔やまれるが、8月5日になれば君たちのその目で直接確認できるはずだ。



キ◎ガイじみた速さで体を傾け、画面じゅうを跳ねる。



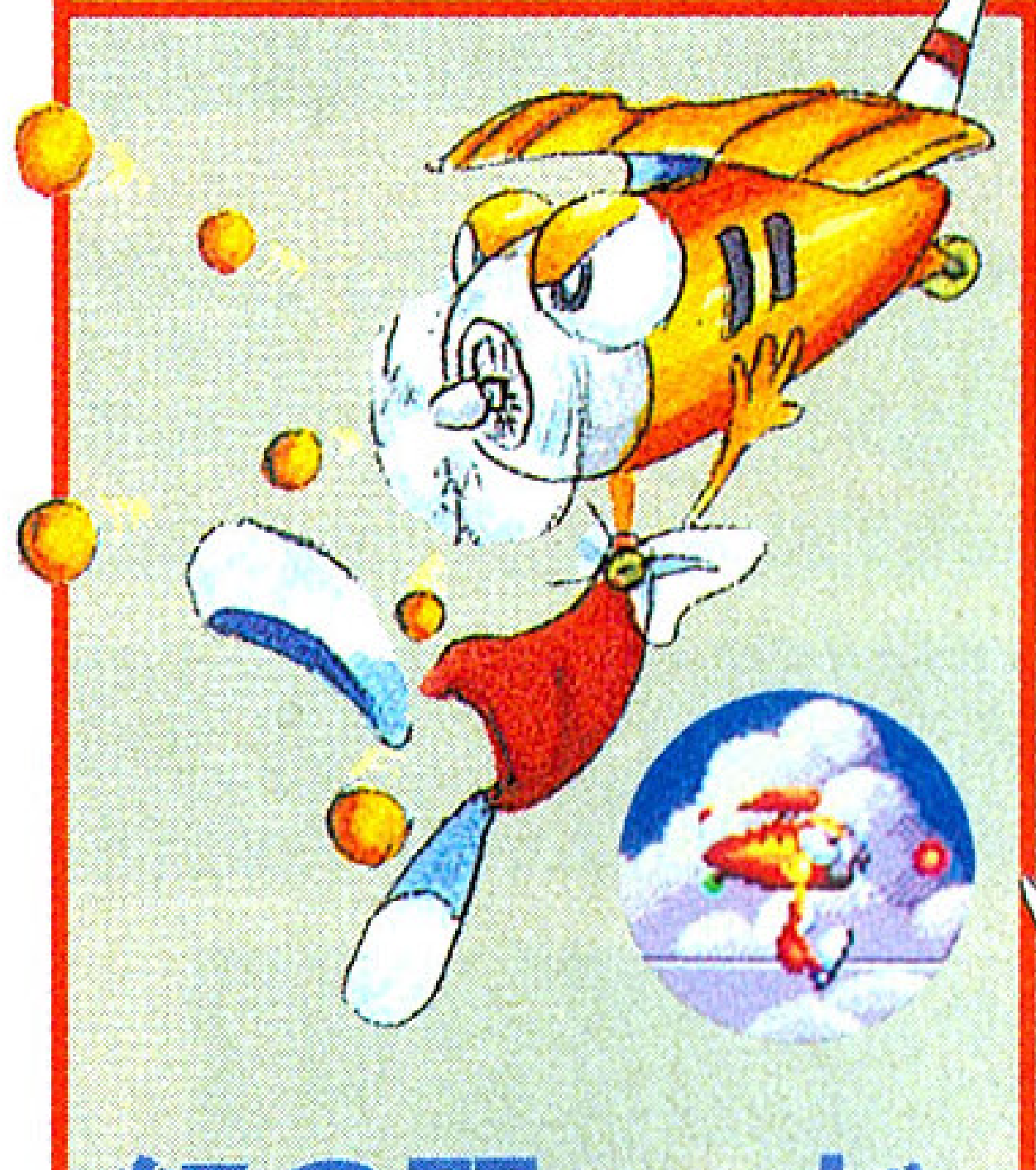
床が手前に傾く演出を表現。傾斜角度が実感できるリアルさだ。

SHTがあるなんて予想…してたでしょ？

３つ目の鍵も例によって例のごとくフィンギィに持っていかれ、ガッカリきているヘディ夫（そうでもないか？）を次に待っていたものは、雲上での激しいシューティングだった！

このシーンでは、以前紹介したヘディ夫の頭部アタッチメントとは別に、３種類のシューティング専用ヘッドが使用できるぞ。

まだまだあったぞ頭のバリエーションが！

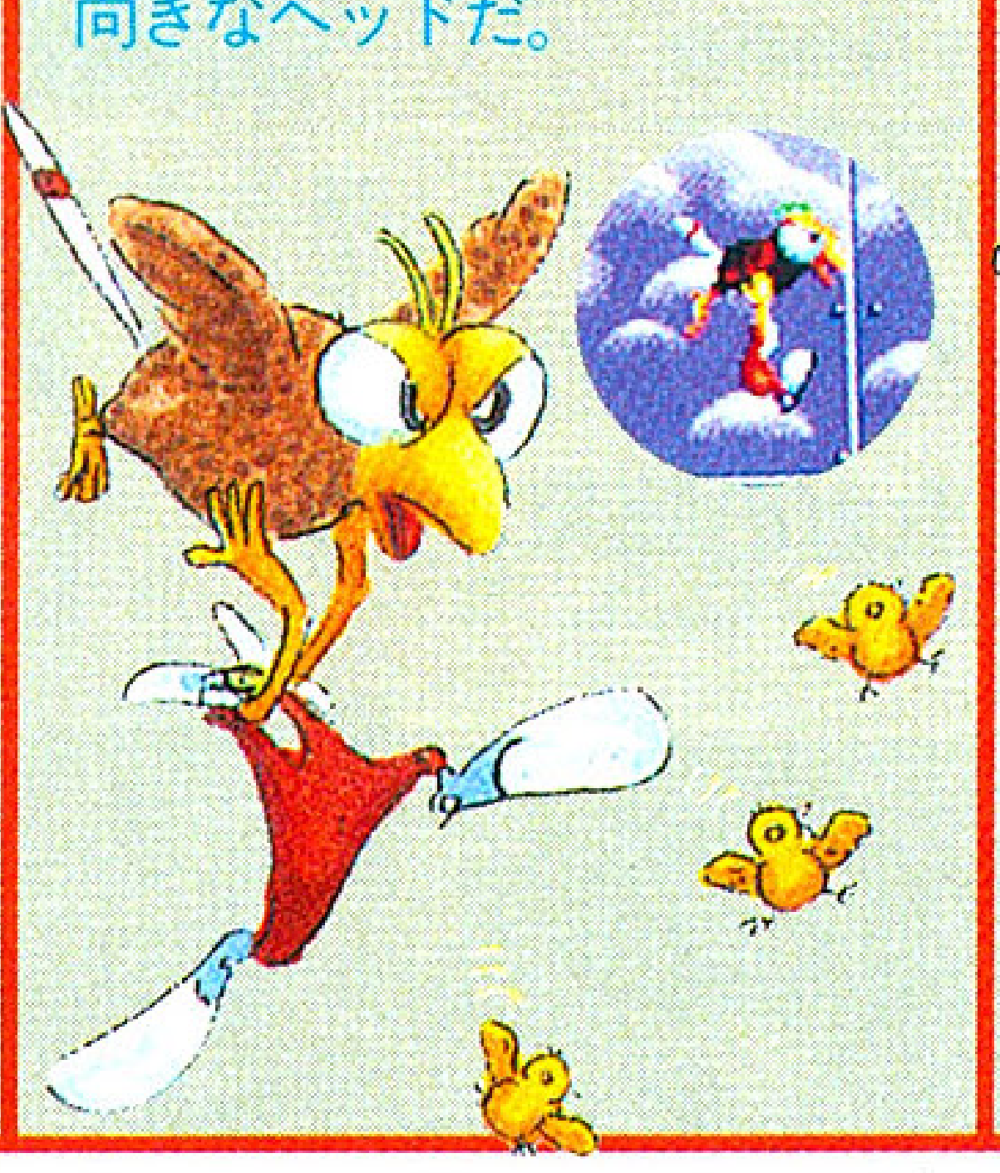


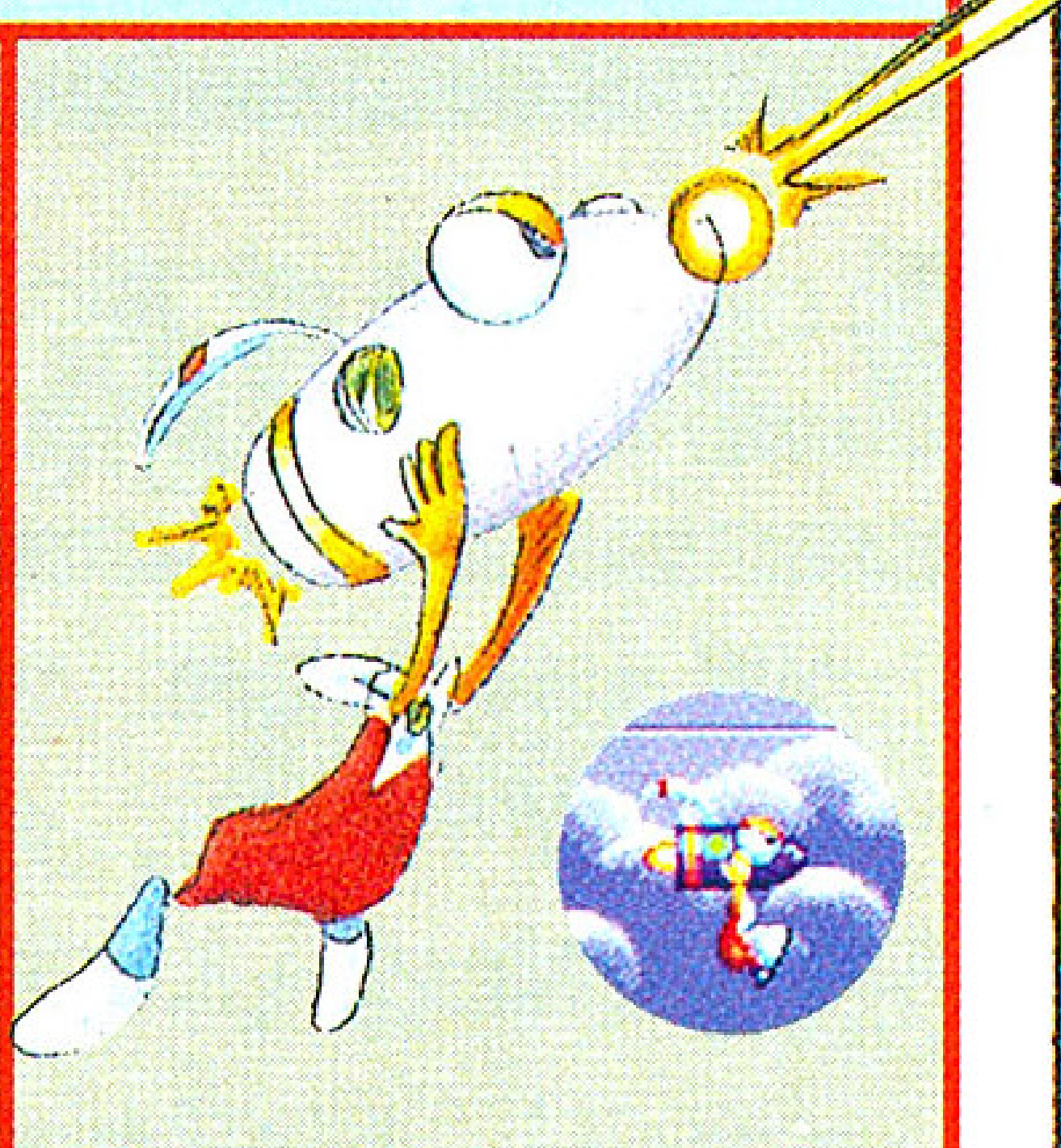
紅の翼ヘッド

３方向へショットを飛ばすヘッド。これに限り、左右どちらでも好きな方向へ撃ち分けられる（他の２タイプは前方のみ）が、弾の小ささがちょっと頼りない。

黒いハヤブサヘッド

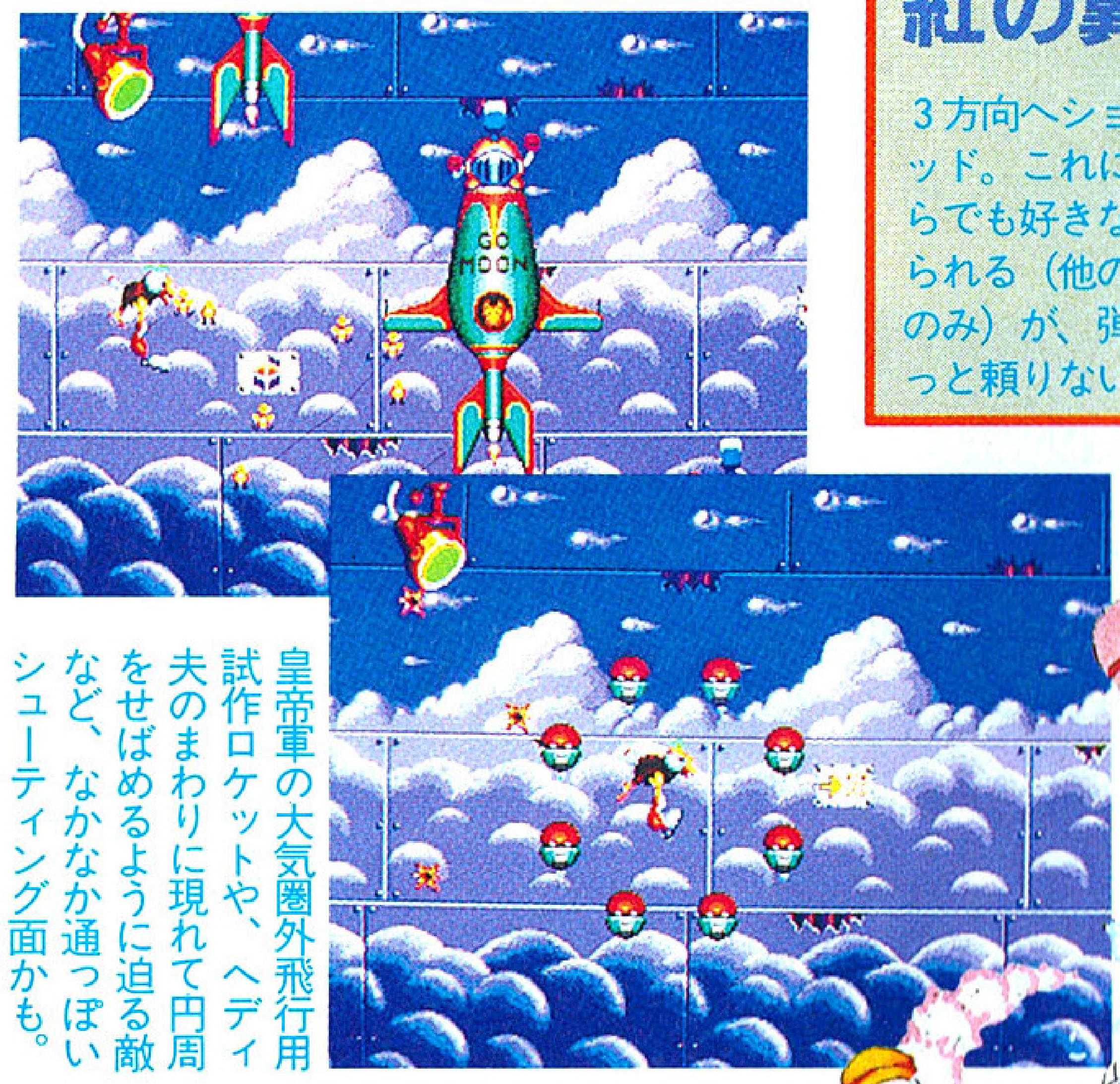
前方の斜め下へ、ゆるやかな軌道を描いてヒヨコがボトボト飛んでいく。一見かわいいようだが冷静に考えると結構かわいそう。狙い撃ちには不向きなヘッドだ。



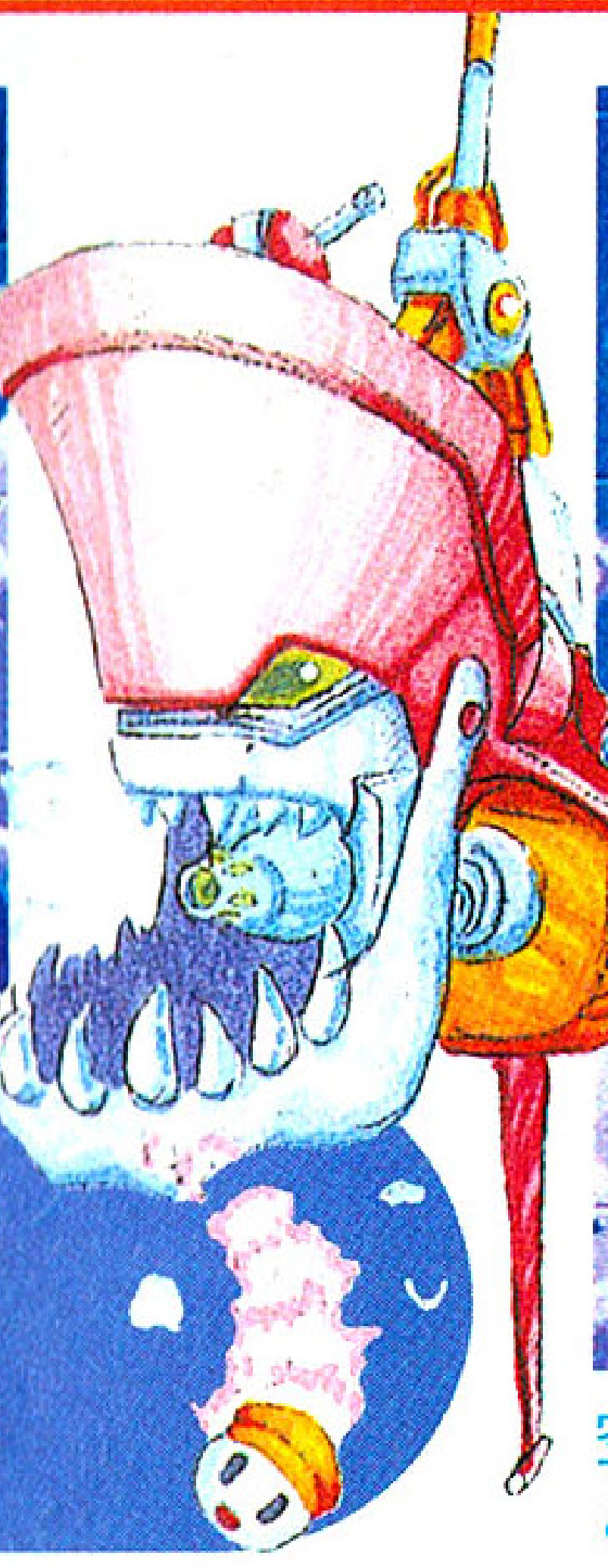


光の弾丸ヘッド

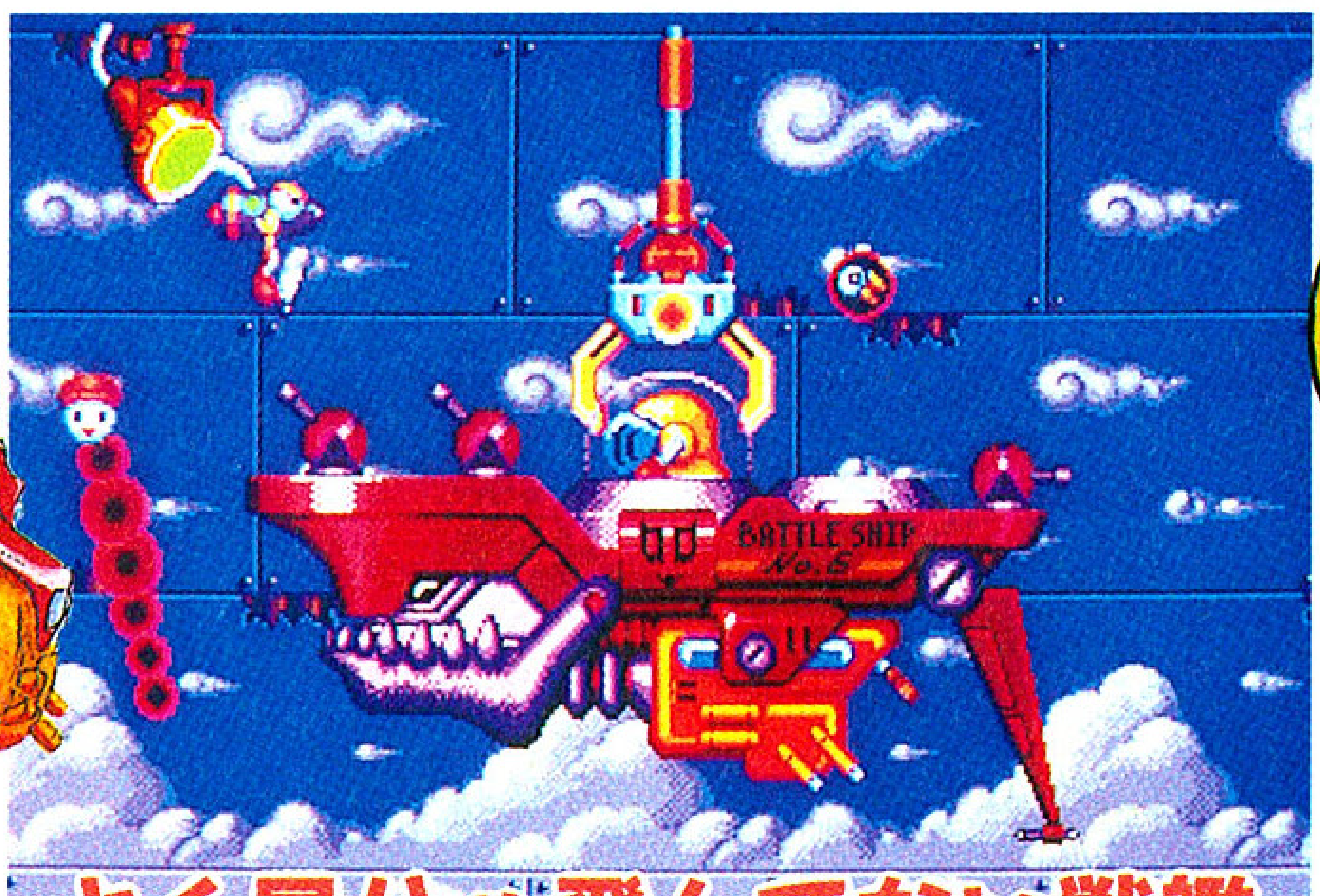
ロケットの頭だけあって移動速度、弾の速度ともに最も秀でている。しかもレーザーは敵を貫通するので、どんな状況にも対応できる。これが一番使いやすいだろう。



皇帝軍の大気圏外飛行用試作ロケットや、ヘディ夫のまわりに現れて円周をせばめるように迫る敵など、なかなか通っぽいシューティング面かも。

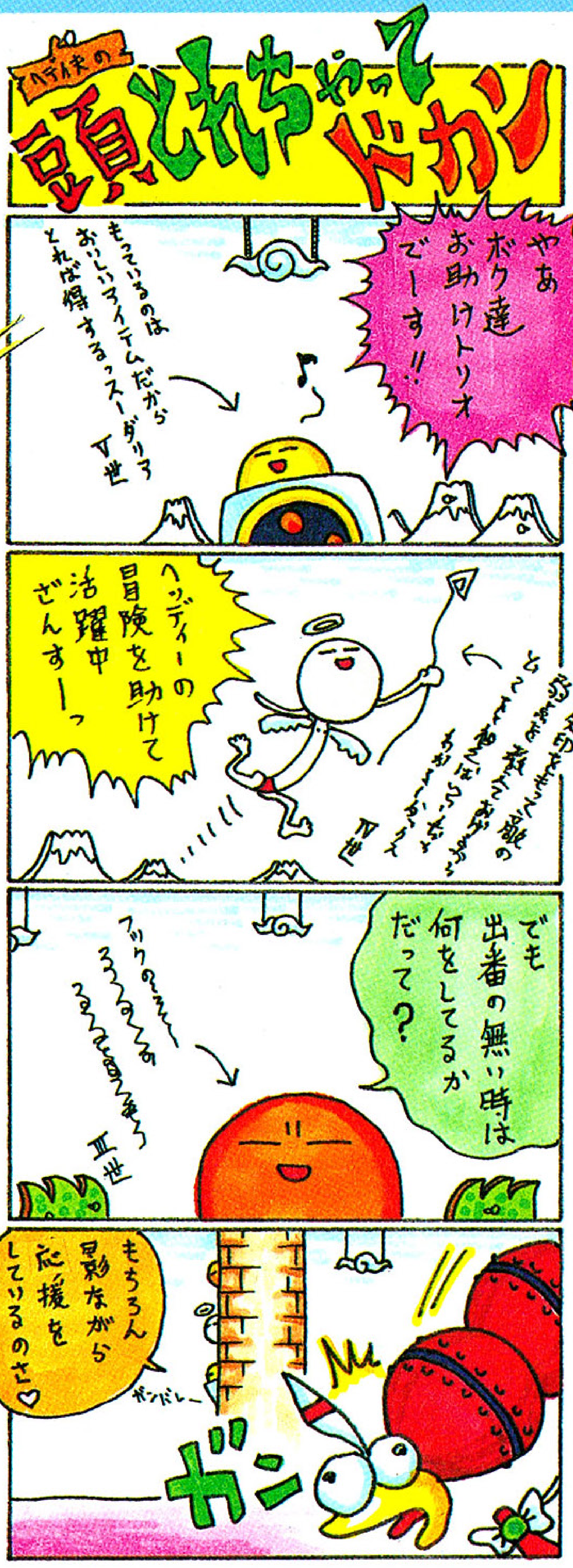


DD軍空中用バトルシップ６号
"スカイ ヂョーズ"
■兵装：ＤＤキャノン、ＤＤコプター
ホーミング・ジョン



よく見りゃ飛んでない戦艦

空中要塞の警護が役目なのに、自力で飛行できないという、なんとも情けない戦艦。支えているクレーンを壊すと落っこちていく。


ヘディ夫の
頭とれちゃってドカン
やあ
ボク達
お助けトリオ
で～す!!
もっているのは
おいしいアイテムだから
とれば得するっスーダリア
Ⅰ世
ヘッディーの
冒険を助けて
活躍中
ざんす～っ
矢印をもって敵の
弱点を教えておぶぷ～
とっても偉いらしいだよ
わかったかって
Ⅳ世
でも
出番の無い時は
何をしてるか
だって？
フックのそそ～
ろろろのろ～
るるるるる～
Ⅲ世
もちろん
影ながら
応援を
しているのさ♡
ガンバレ～
ガン

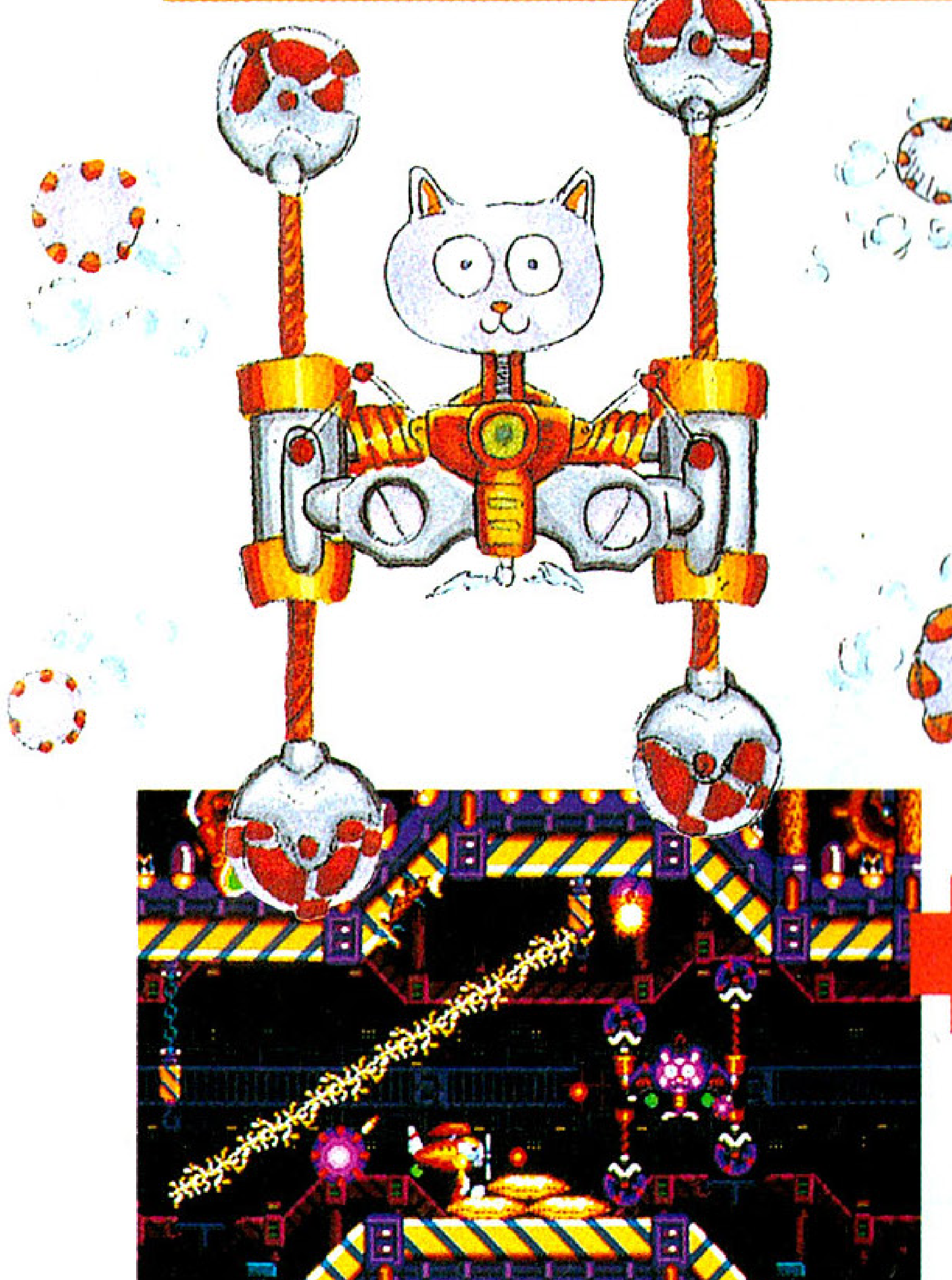
とれじゃあ
また来月…
じゃなかった
まだもう1ページ
あるッスよ

トレジャーさんからひとこと

いやぁ、早いもんでヘディ夫もそろそろ完成じゃのう。思い起こせば、この企画が出てきた頃は東京ドームもベイブリッジもなかった。会社も仙台にあった時じゃな。そんな昔から、カビが生えるほどやっているわしらの作品を、楽しみに待っててぬー。（ヤク夫）

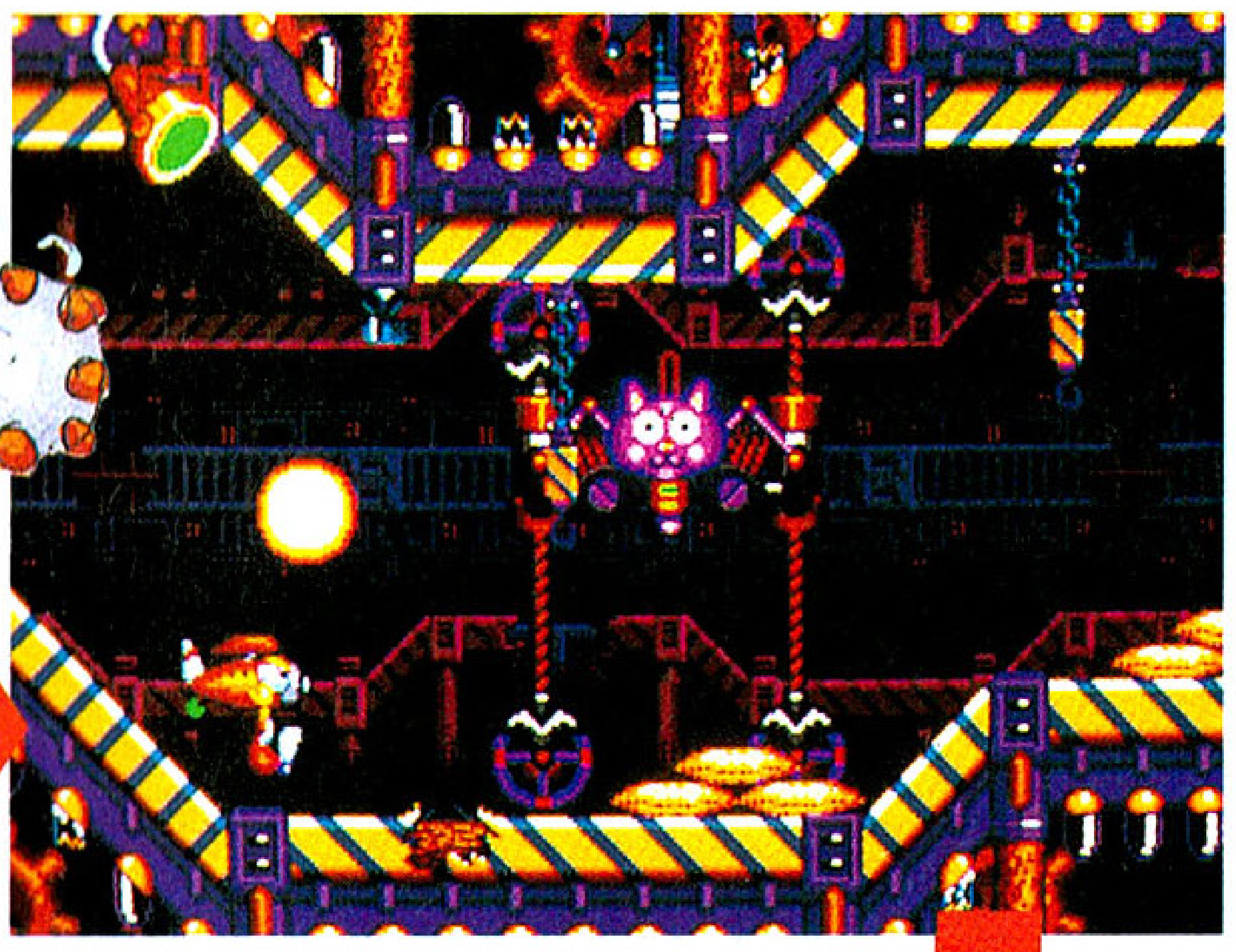
建設途中でも手ごわいDD軍要塞に突入！

ステージ６の後半は、建設途中のＤＤ軍空中要塞だ。内部の防衛機能はまだ未完成だが、ここでも当たり前のようにマルヤマが追ってくるので、さすがに気を抜けないぞ。要塞を抜けると、とてつもない敵が現れるが、今回はここまで。次回の総集編（予定）を待て！



拡大縮小で迫るマルヤマ

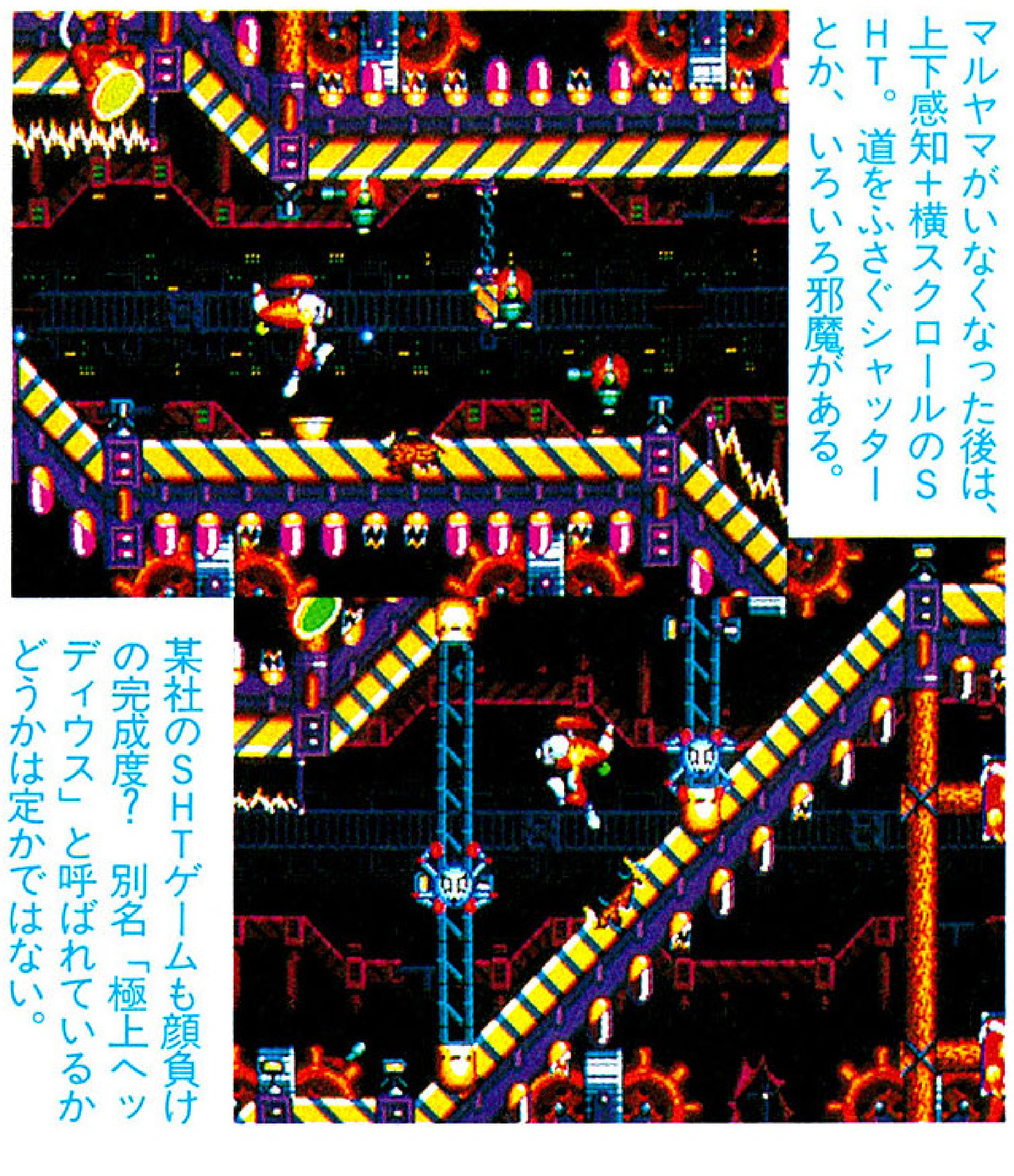
奥と手前の２ライン間を移動して、３種類の武装で迫る！ 今までよりてこわいボディだぞ。



上下についている４つの車輪で発電し、そのエネルギーを利用して攻撃する。でも、この顔じゃあ迫られてもあまり恐くないッス。

迫りま～す

後半も「極上」なSHT



マルヤマがいなくなった後は、上下感知＋横スクロールのＳＨＴ。道をふさぐシャッターとか、いろいろ邪魔がある。

某社のＳＨＴゲームも顔負けの完成度？ 別名「極上ヘッディウス」と呼ばれているかどうかは定かではない。

BE-MEGA HOT MENU PART1

[redacted]

BEメガホットメニュー

ダイナマイト ヘッディー

シークレットボーナス探しが面白いらしいぞ

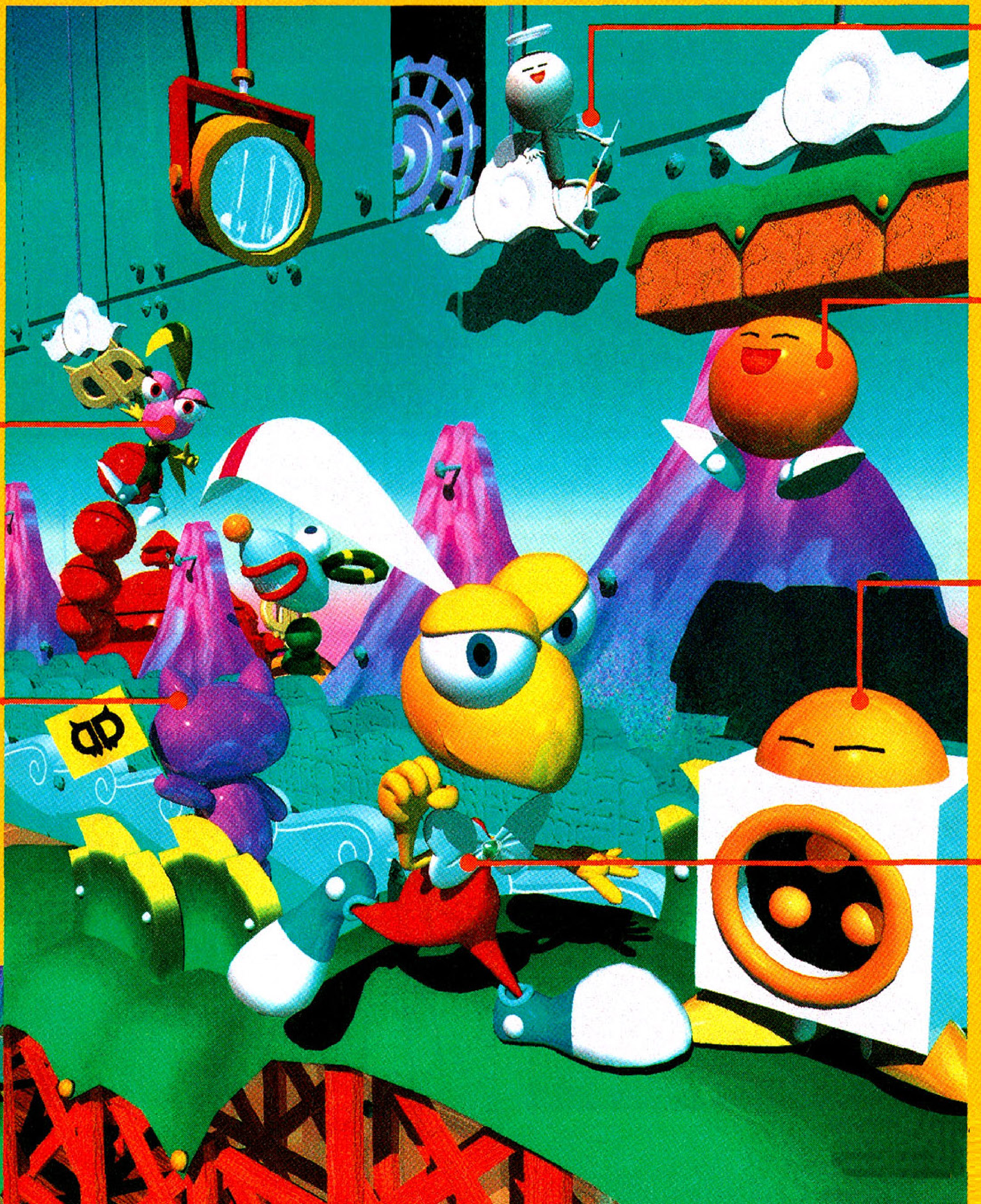
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

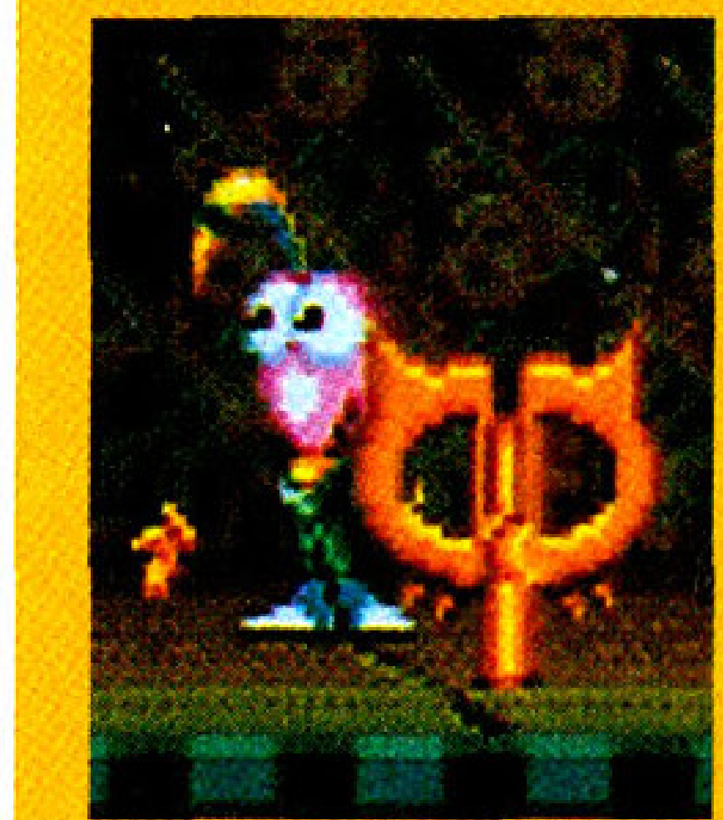
●セガ
●8月5日発売
●6,800円
●ACT
●16M

DYNAMITE HEADDY
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISE, LTD. 1994
COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

「これまで長いこと紹介し続けてきたヘディ夫もそろそろ発売日が近くなったんで、ここらでイッパツ主要キャラ解説と総集編でもやっちゃおうかな？　という次第」

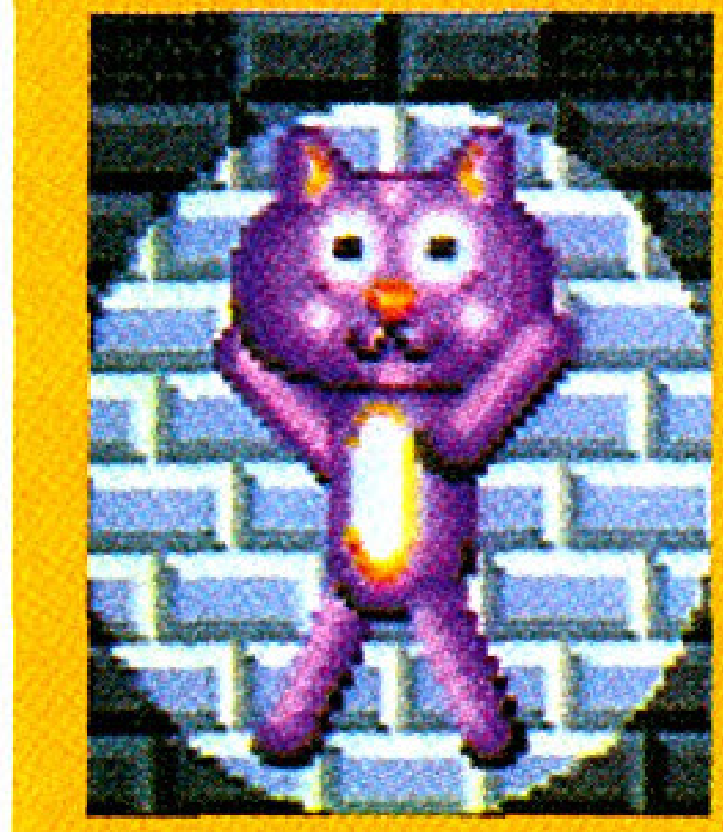
上の見出しですべて語ってしまったも同然だが、いよいよ発売まで約1カ月となった「ヘッディー」。今回は完全総集編ということで、基本から一気に見てもらうぞ。まずはゲーム中の登場人物（人形）からいってみましょーか！





フィンギィ

キーマスターを倒すとどこからともなく現れ、ヘディ夫からキーを奪ってしまう。すべてにおいて謎の人形。手が取れているからクズ人形か？

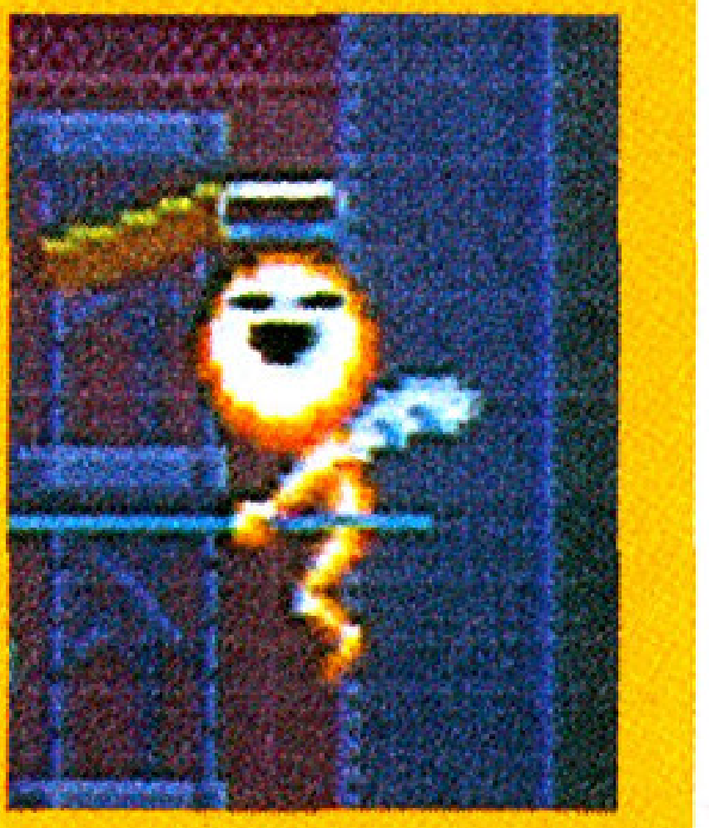


マルヤマ

クズ人形狩りのクマ人形。ヘディ夫を勝手にライバルと決めつけ、いたる所でちょっかいを出してくる。敵ながら憎みきれない愛敬がある。

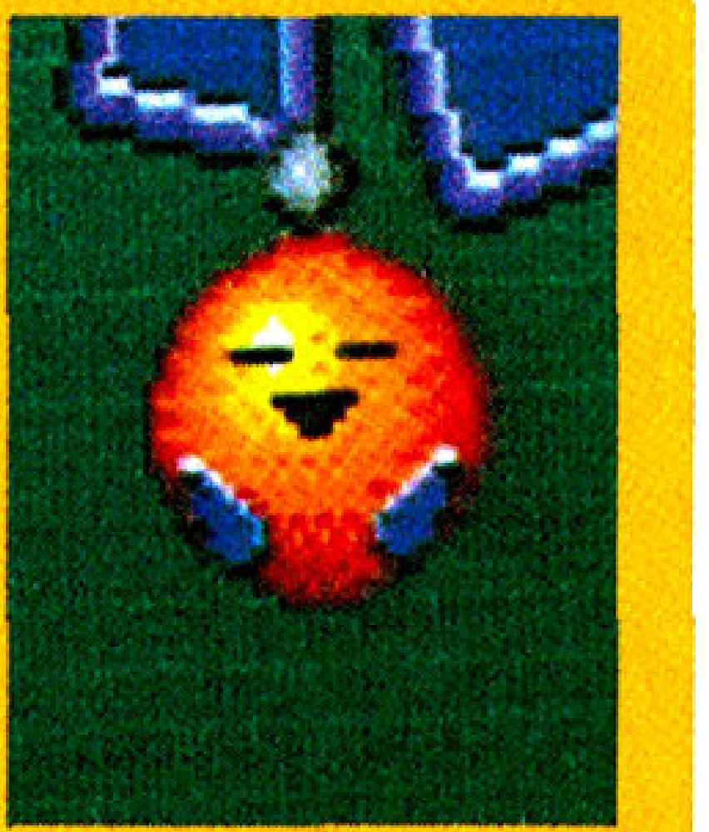
ヤックん

キーマスターとの対決時になると飛んできて、敵の弱点を矢印で示してくれる。良家の育ちのせいか(？)ていねいなザンス言葉を使う。



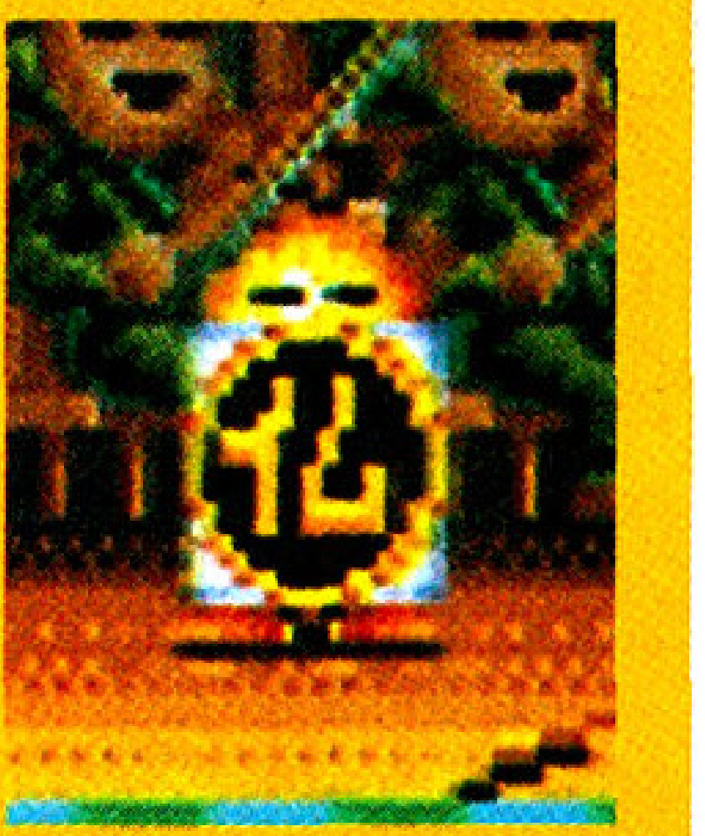
フックん

おもにヘディ夫が登れない高い場所などにいて、頭を飛ばすと引き上げてくれる。言葉使いは乱暴だが、ヘディ夫を兄貴分として慕っている。



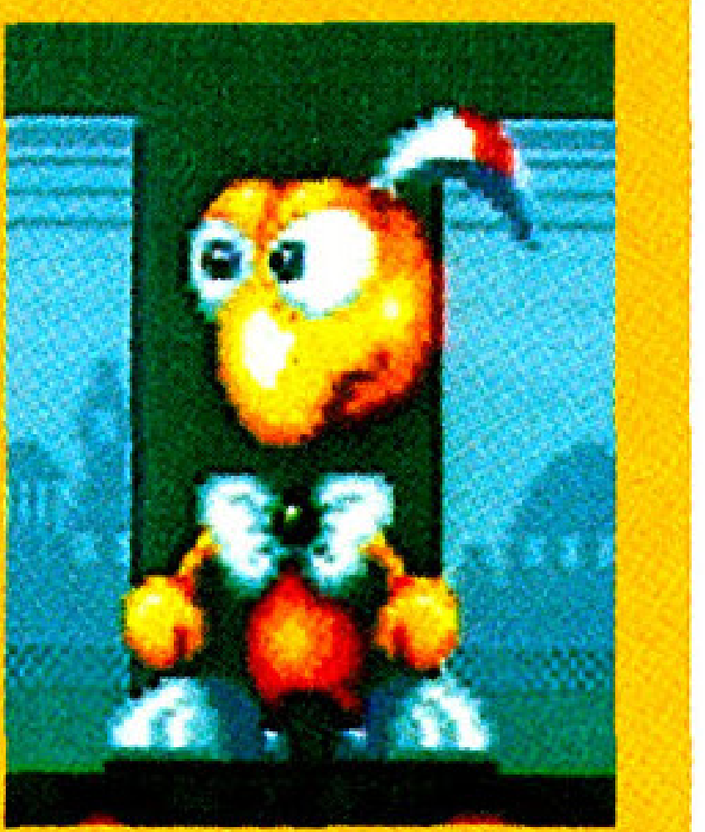
モックん

頭をぶつけるとヘディ夫の頭部バリエーションを出してくれる。ヤックん、フックんとあわせて、ヘディ夫のお助けトリオとして協力。

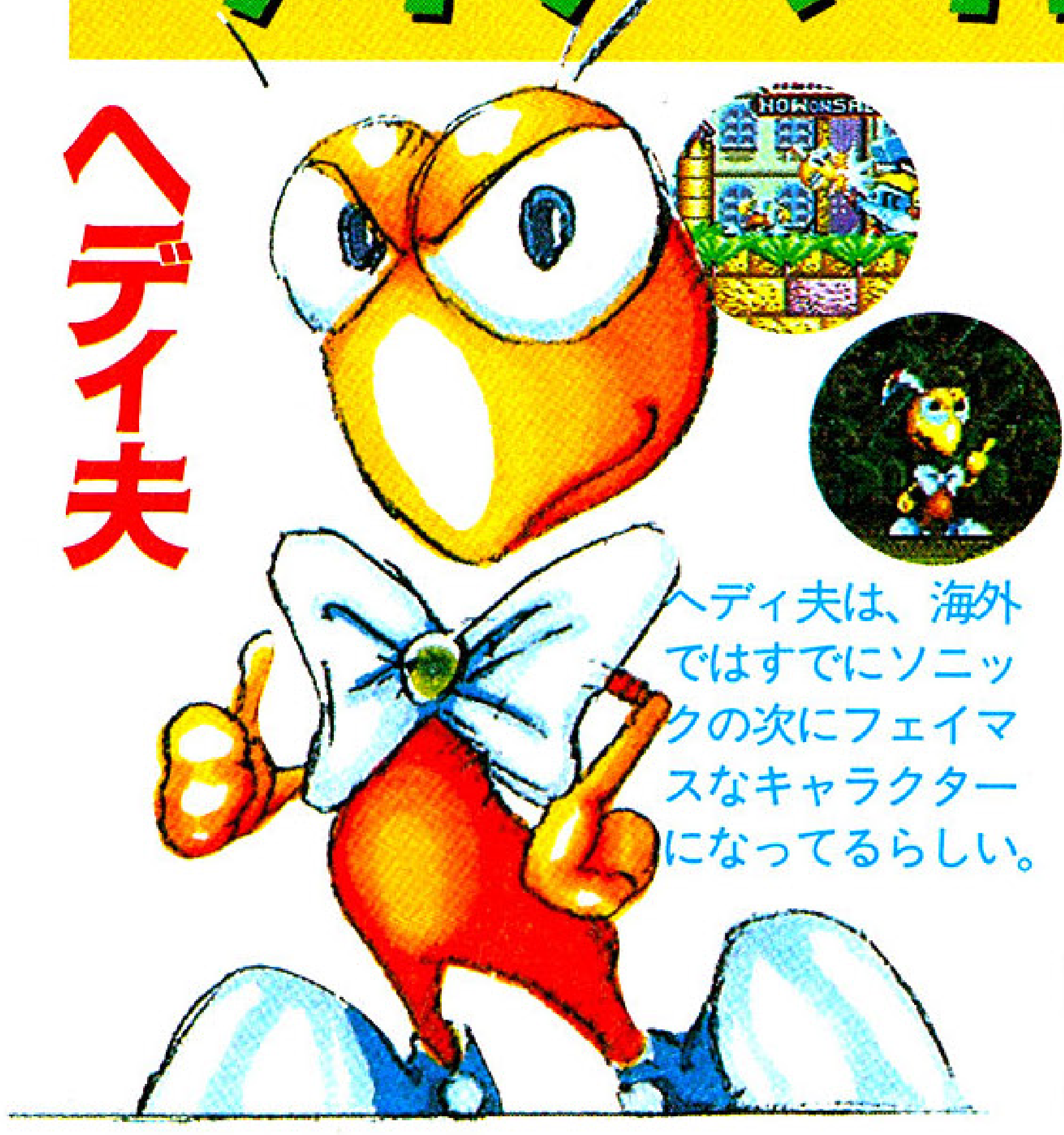


ヘッディー

このゲームの主人公。頭が取れていたためクズ人形狩りにあうが、処分される前に脱走し、皇帝キング・ダークデーモンの討伐を決意する。



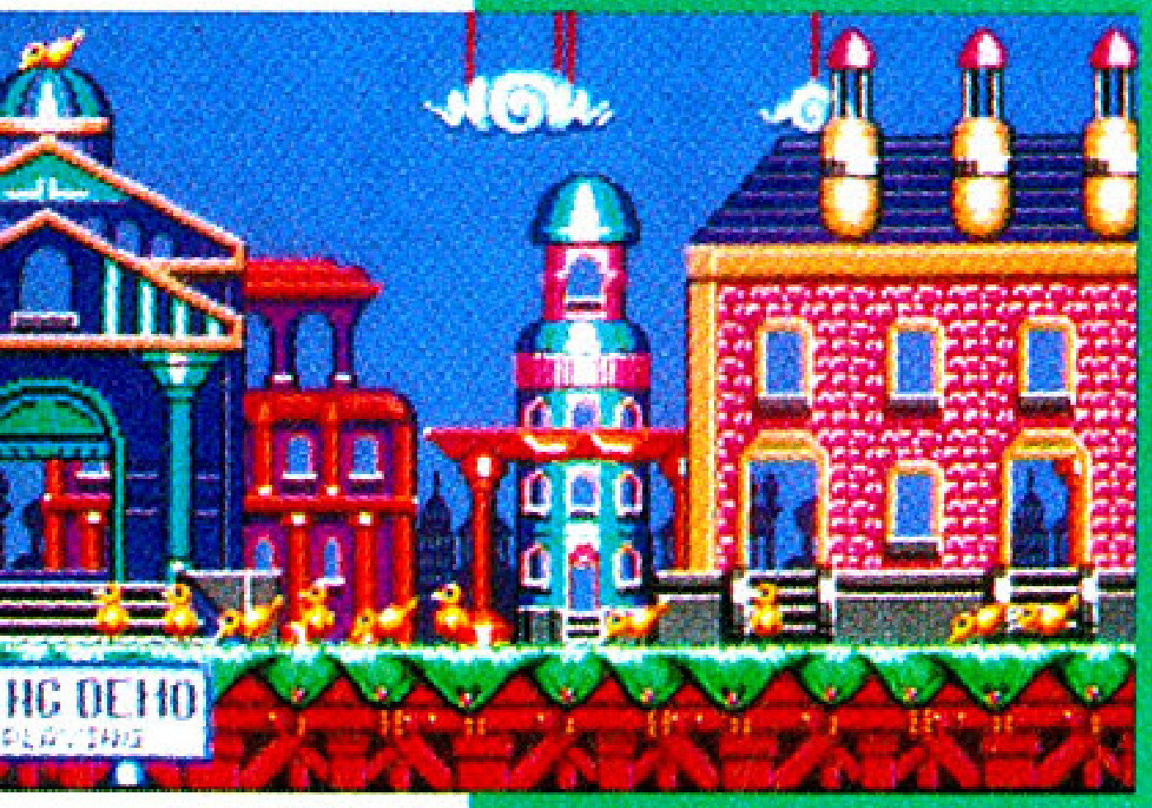
ダイナマイト ヘッディーって、どんなゲーム？



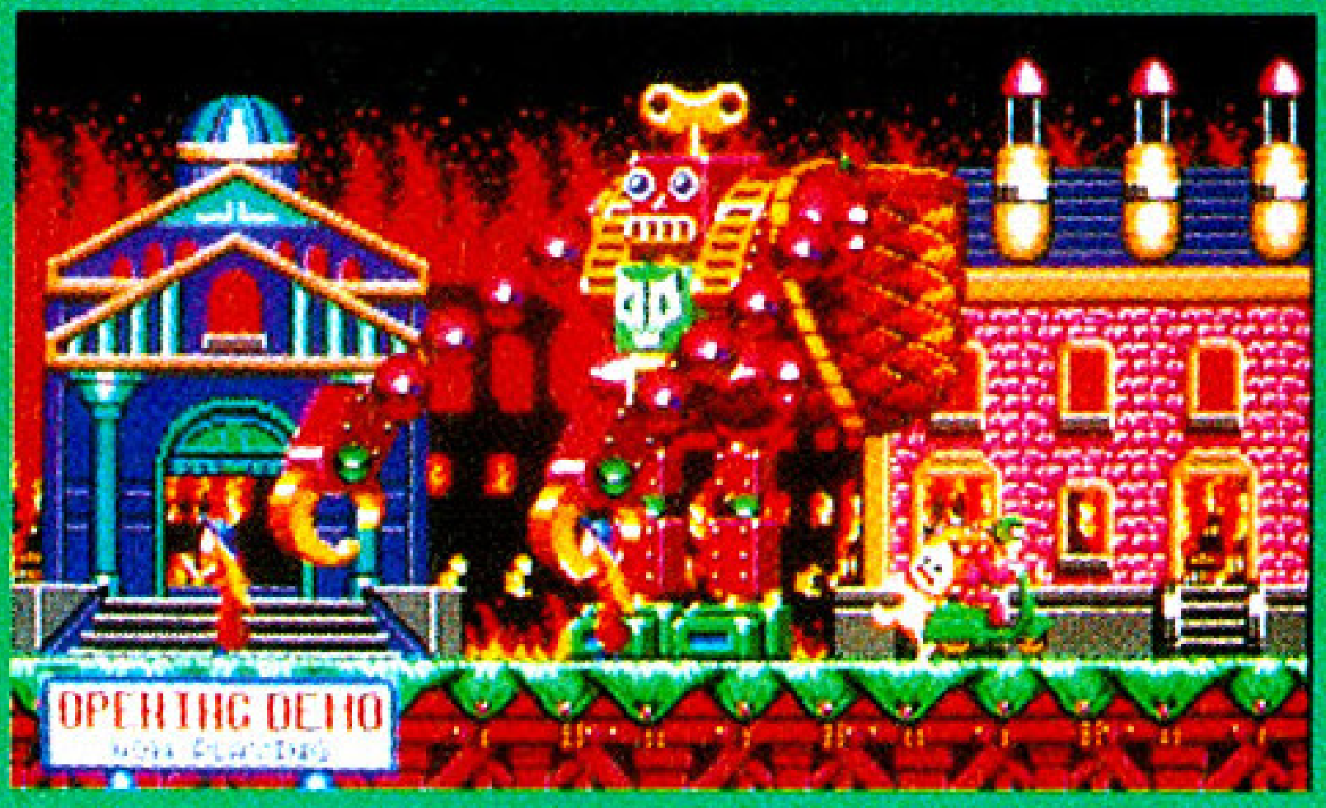
ヘディ夫は、海外ではすでにソニックの次にフェイマスなキャラクターになってるらしい。

「ダイナマイト ヘッディー」という作品は、今までのアクションゲームとはちょっと系統が異なっている。まず、主人公のヘッディー（以下ヘディ夫と愛称で呼ぶ）からしてそうだ。普通のアクションならパンチや銃、剣などで攻撃するところを、頭部がはずれている人形のヘディ夫は、豪快（ごうかい）にも頭を飛ばしてアタックするのだ。しかもこの頭が非常に万能で、実にさまざまな使い方ができるのだが、これは実際にプレイして確かめてくれ。次に、ゲーム中の世界が人形劇の舞台という設定。さらりと書いてしまえばそれだけだが、改めてグラフィックをよく見てほしい。背景がすべて書き割りで構成されているだけでなく、ときどき破れたものも混じっていることや、キャットウォークが張りめぐらされた天井、そしてヘディ夫の体力が左上のライトの色で表現されていることなど、驚くほど緻密（ちみつ）なことがわかるだろう。他にも、サウンド面や演出などに語りきれない魅力はあるが、「本当にいいゲーム」というものが理解できるユーザーなら、この素晴らしさは必ずわかることだろう。

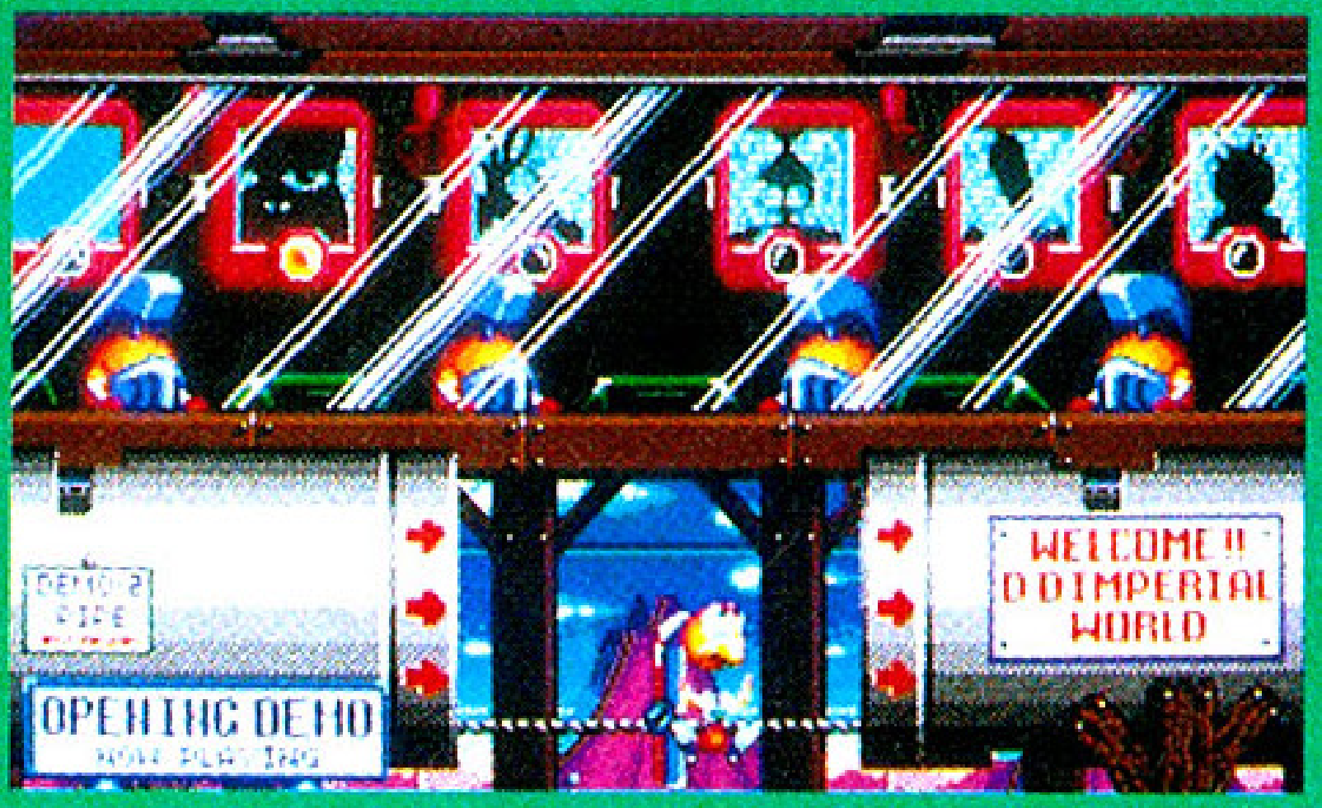
皇帝軍が突如として人形界の平和を破壊した！


OPENING DEMO

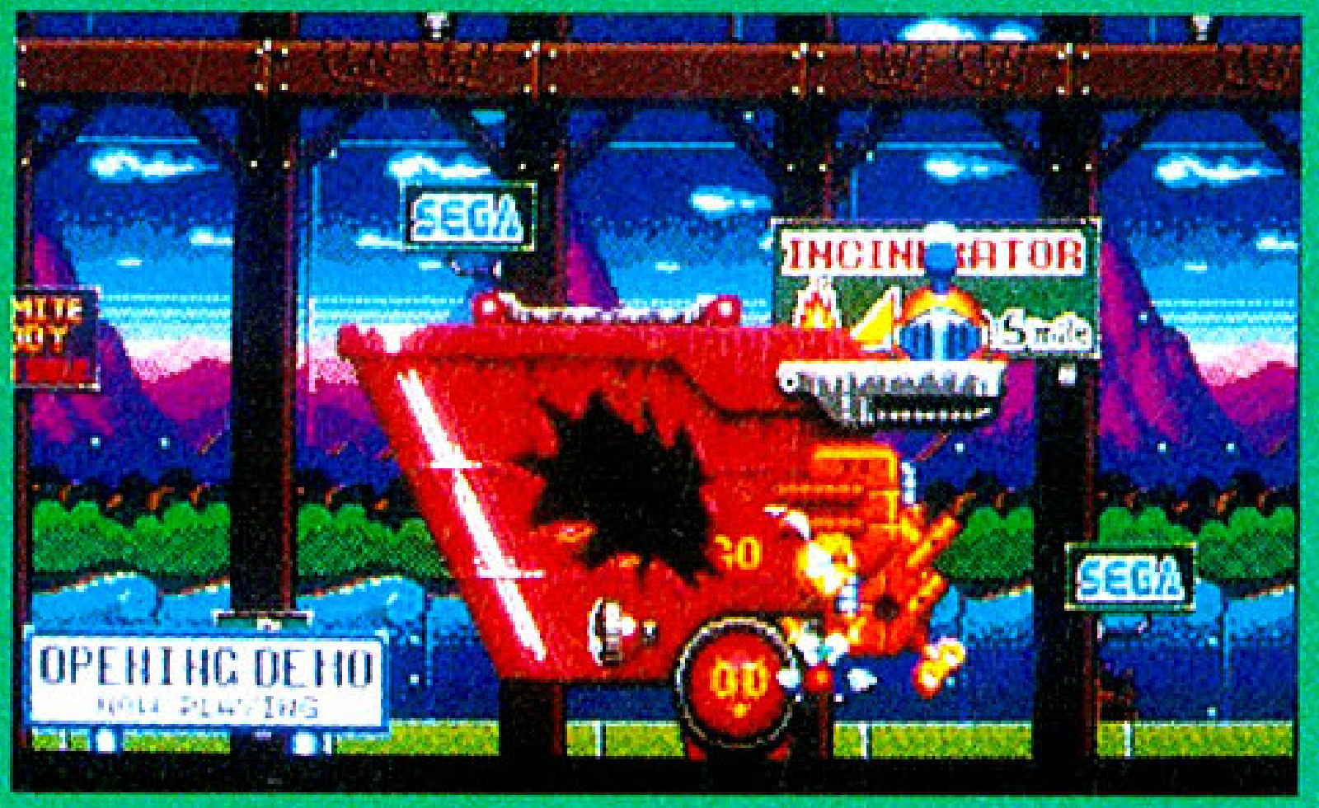
ここは、人形だけが住む世界。大きさや種類による差別もない、平和な空間。


OPENING DEMO

しかし、ある日を境に、この世界でいちばん偉い人形と名乗るキング・ダークデーモンが、部品が取れていたり、ほころびのある人形をクズ人形と決めつけ、狩り始めたのだ！


WELCOME!! DO IMPERIAL WORLD
OPENING DEMO

頭がはずれていたヘディ夫も運悪くつかまり、キーマスター（画面奥のモニターの影）達の選別によってクズ人形の烙印を押され、無情にもゴミ箱へ放り込まれる。


SEGA
INCINERATOR
OPENING DEMO

しかし、仲間達といっしょに処分されそうになった瞬間、ヘディ夫はなんとか脱出に成功する。だが、それはこの先の苦しくも楽しい冒険の始まりでもあった。

ESCAPE HERO!
03

そして幕が開き、この舞台の本番へと突入する。はたしてこの冒険は第何幕まで続くのだろうか？

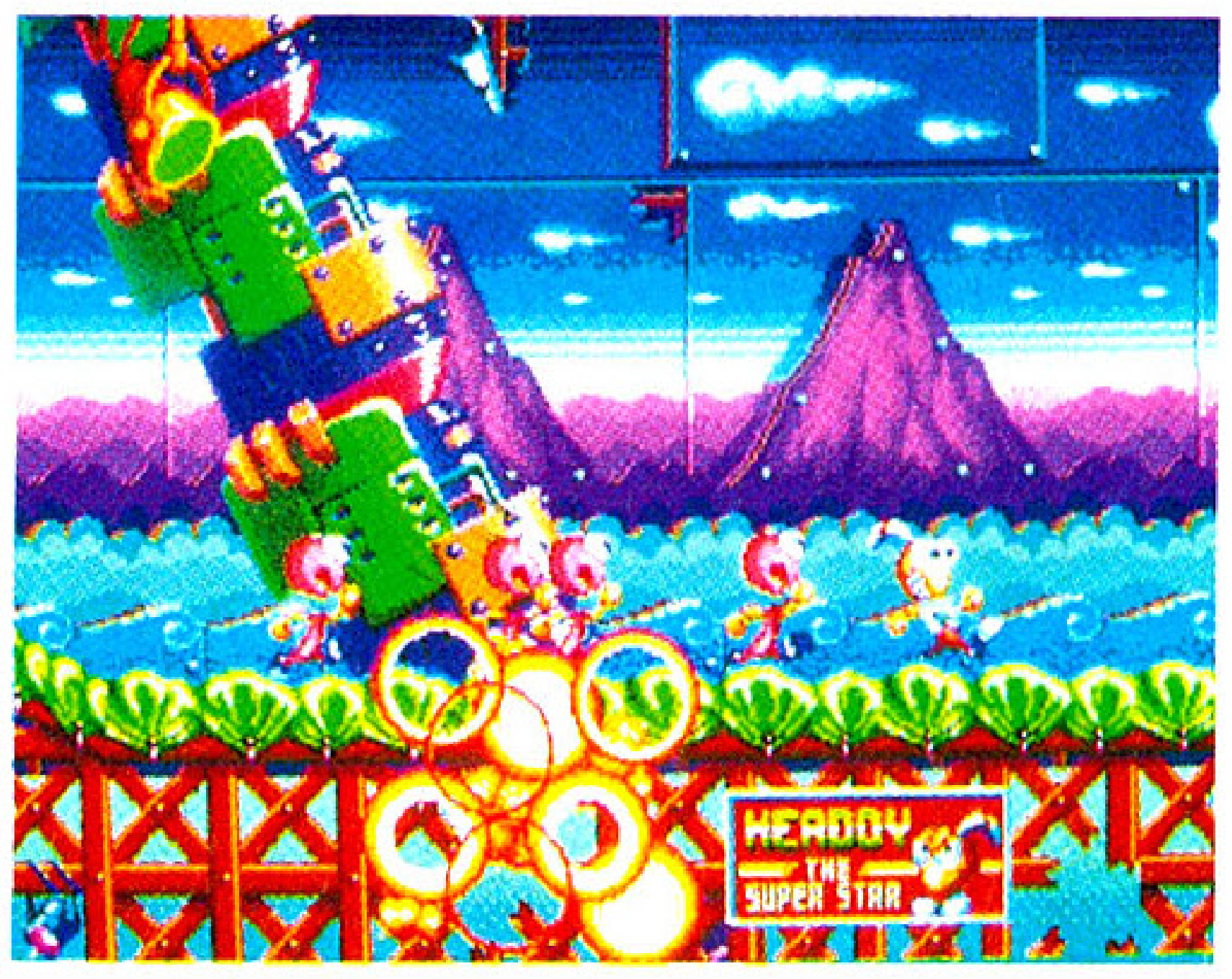
ステージ1

かふ吉氏が語るこのステージのみどころ

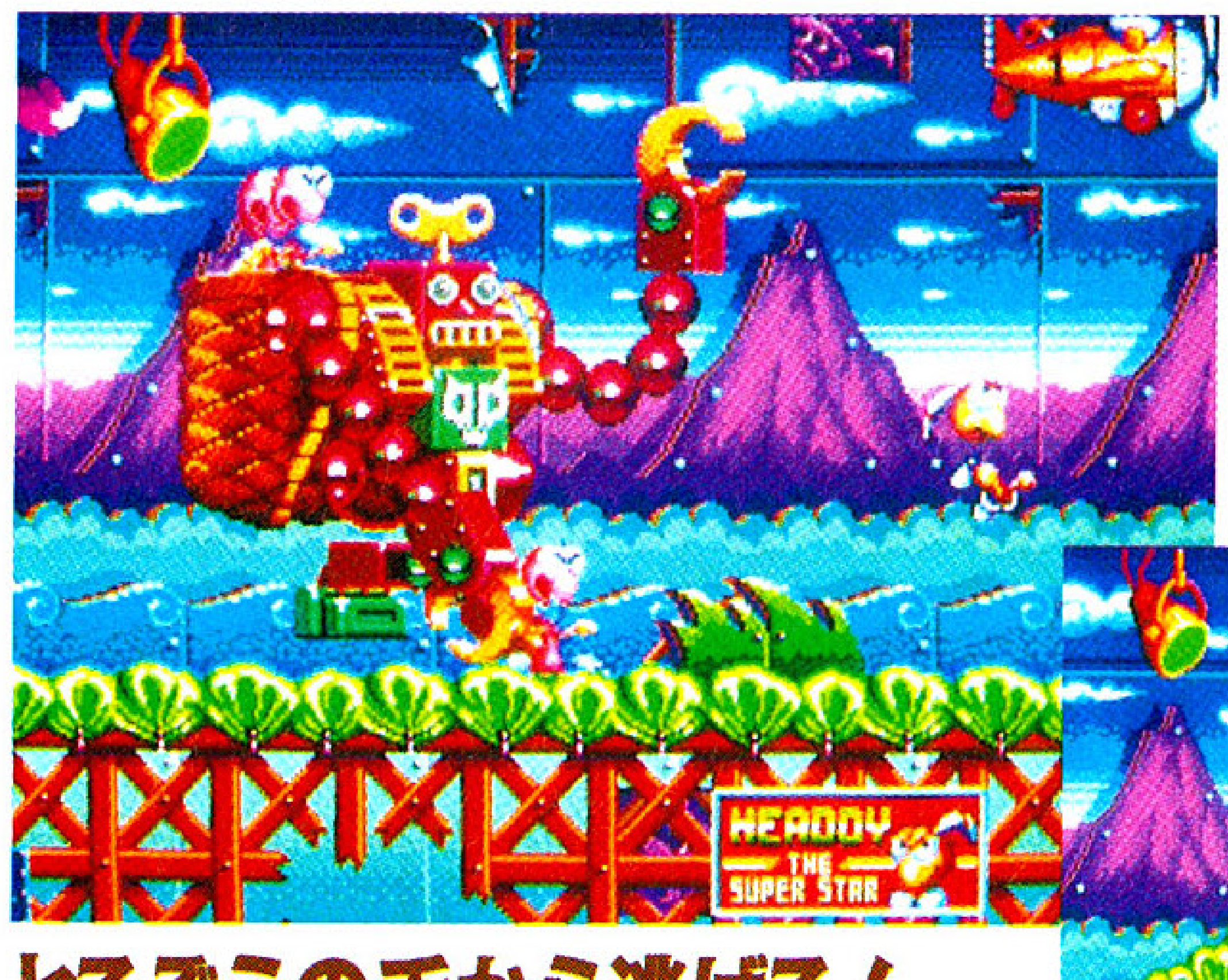
やっぱ逃げですね、逃げ。なんてったってボタン押さなくていいです。気がついたら終わってますしね。そんでもってやっぱクマですね、クマ。２発だしね。ムラサキだしね。

冒頭のオープニングで脱出したヘディ夫の逃走編に当たるステージ１は、いきなりクズ人形狩りのとるぞうくんの追撃から始まる。

いっしょに逃げ出したヘディ夫の仲間（同タイプの人形？）が、悲しくも次々と再捕獲されていくが、うまく頭をぶつければ、もしかしたら……。


HEADDY THE SUPER STAR

どこから飛ばされてきたのか、巨大なミサイルがドカスカ突き刺さる。うひゃ〜。

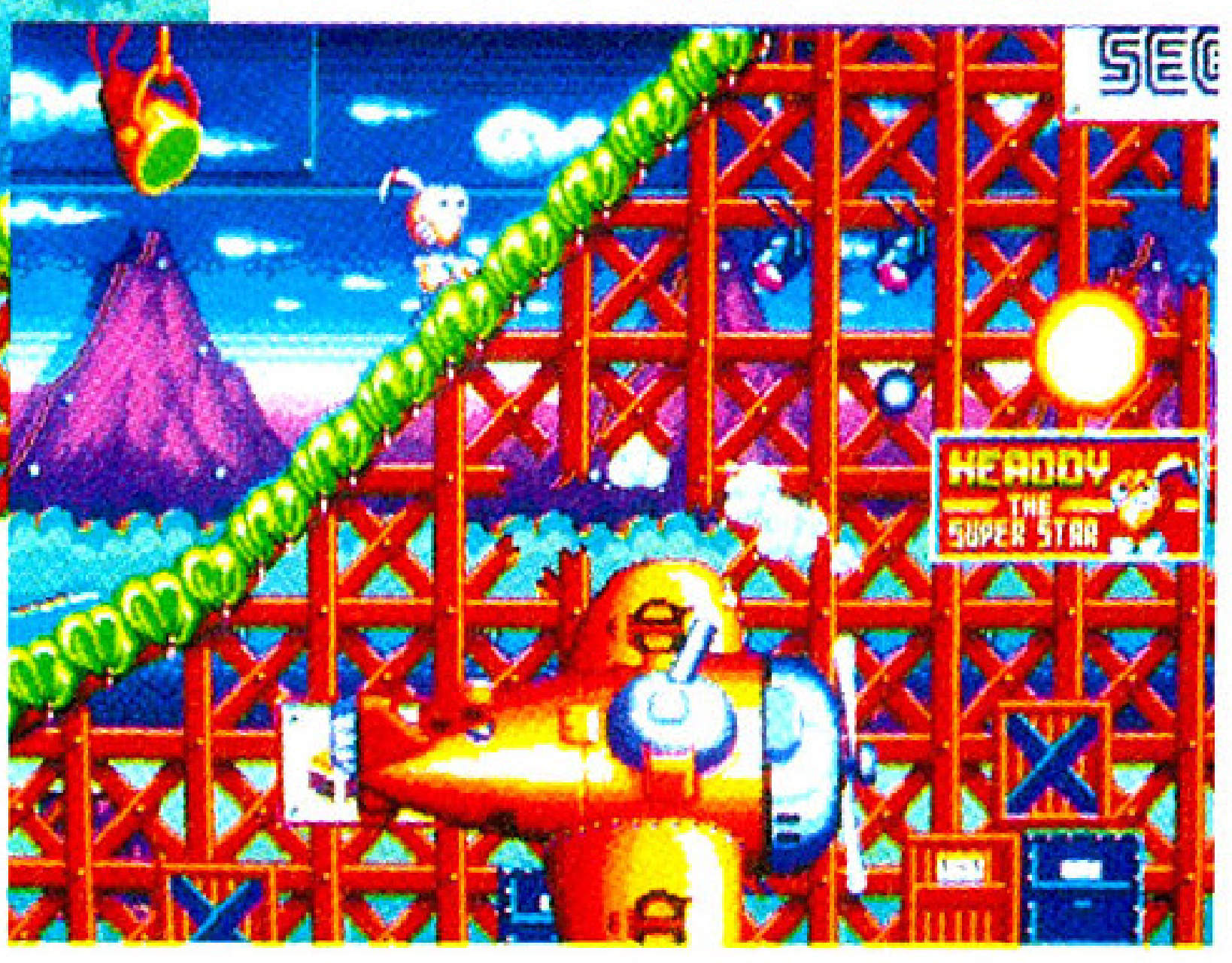

HEADDY THE SUPER STAR

とるぞうの手から逃げろ！

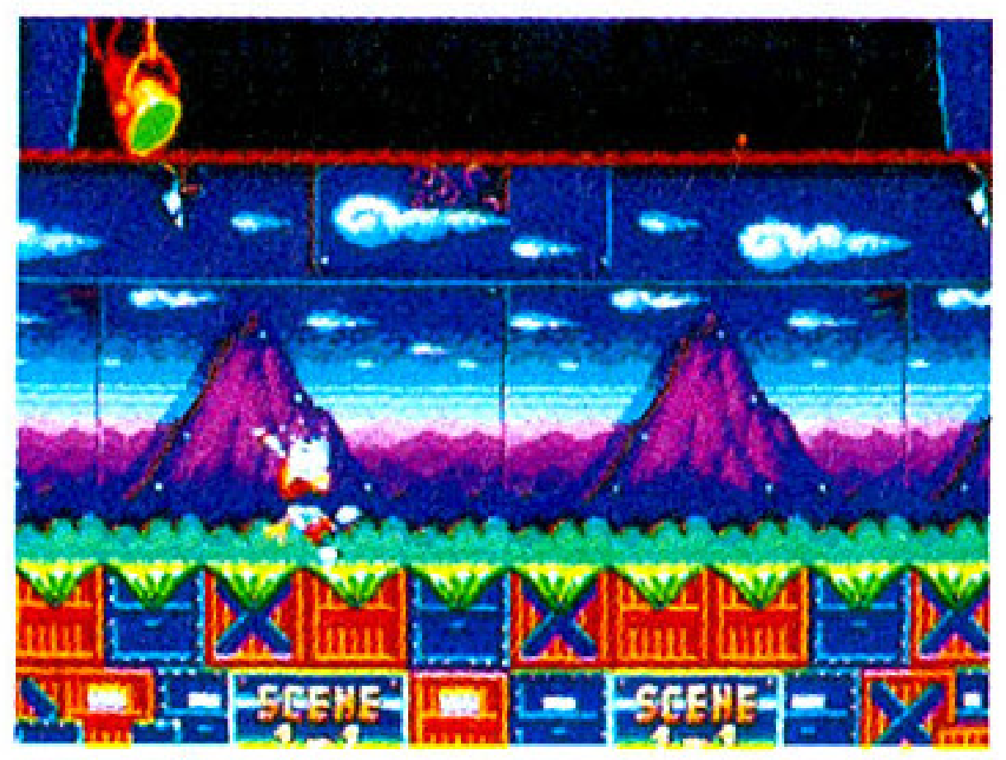
不気味な足音を響かせて、とるぞうが追いかけてきた！ 伸びまくる腕から逃れる術はないのか!? いや、たった１つだけある。

おまけに爆撃機までやってきた。爆弾は簡単にかわせるけれども、坂道の看板を見ているヒマさえありゃしない。かんべんしてくれい！

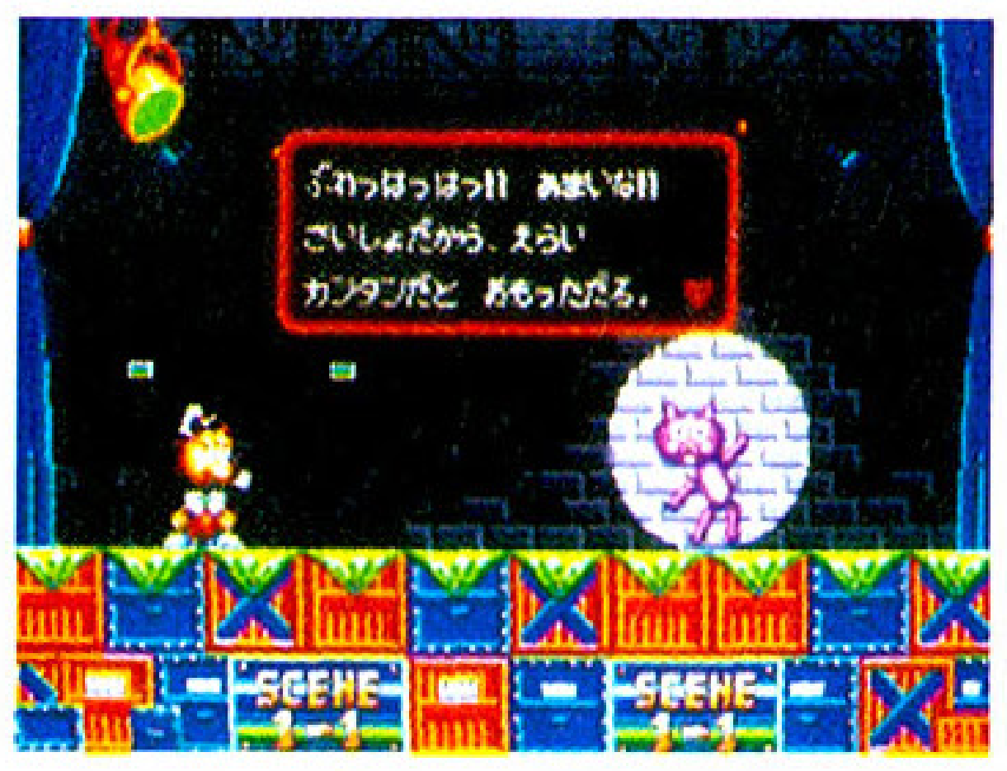
お次は戦闘機が！


SEGA
HEADDY THE SUPER STAR

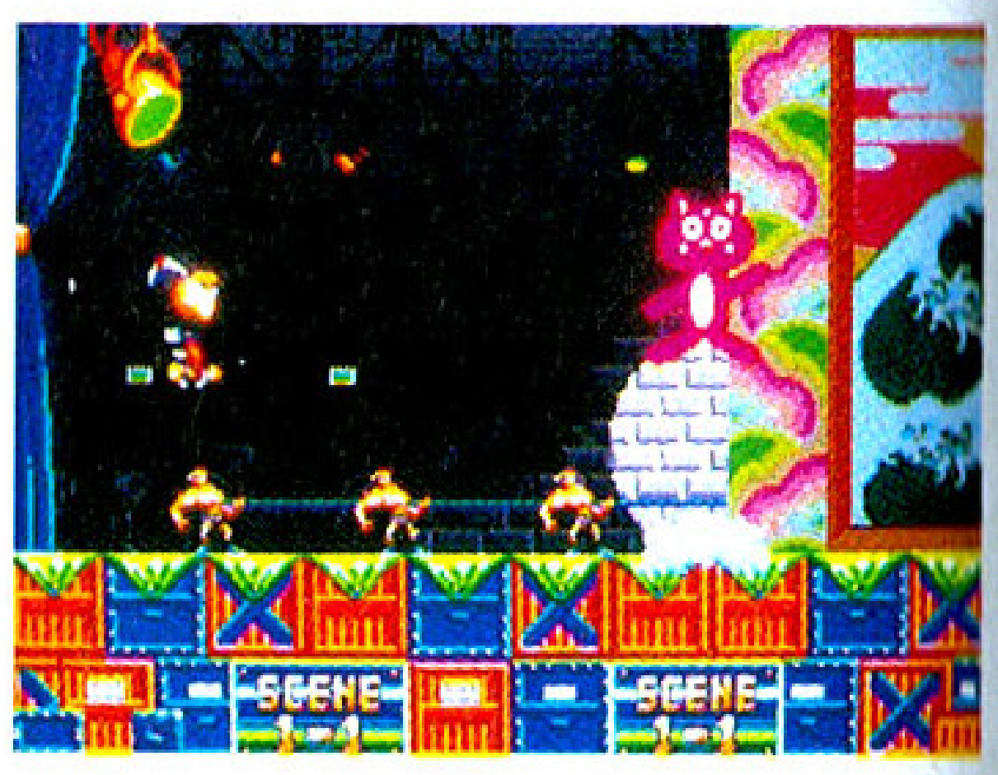
終生のライバル？ クマ人形のマルヤマ見参



ステージ１も終わりかと思うのはまだ早い。背景の書き割りがいきなり変わって……。

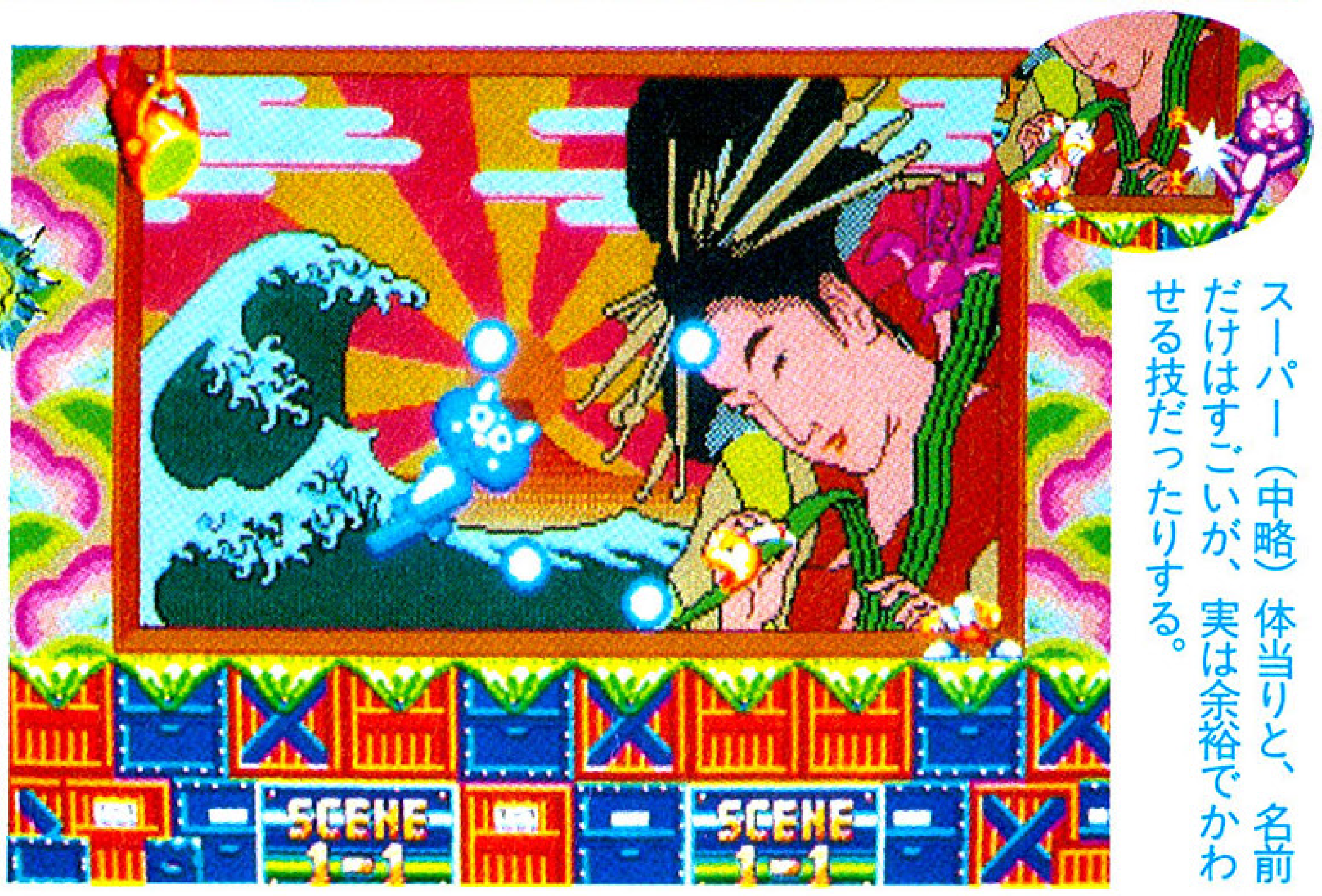


みなさんご存じのマルヤマ登場！ どれほどネコに見えようとも、彼はクマ型人形なのでお間違えなく。



贅沢にも自分専用の背景まで準備しちゃっている抜け目のなさ。おちゃめ。

とりあえず頭を2回ぶつけちゃってくださいな



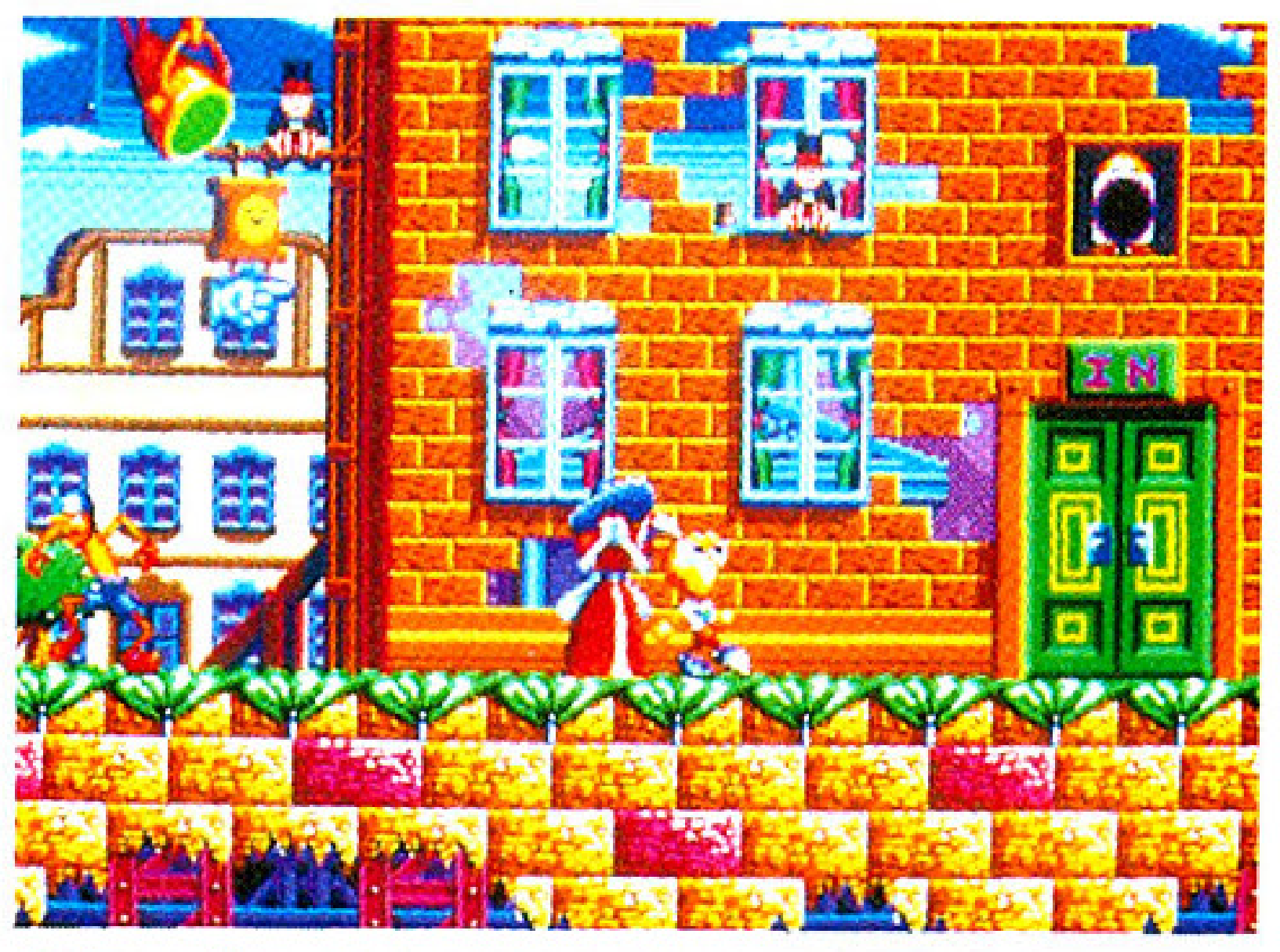
スーパー（中略）体当りと、名前だけはすごいが、実は余裕でかわせる技だったりする。

ステージ2

かぶ吉氏が語るこのステージのみどころ

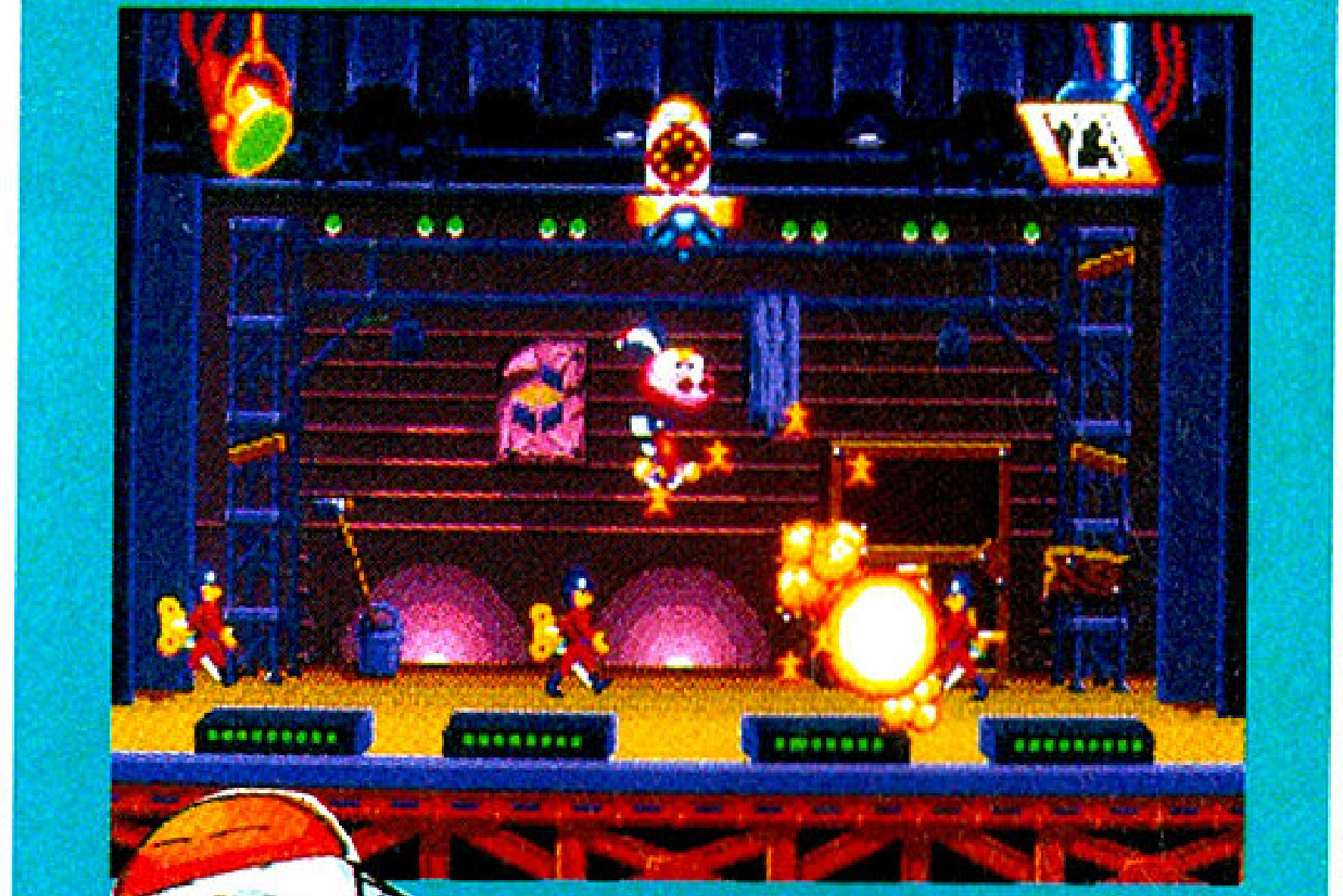
やっぱ練習ですね、練習。やらなくても別にいいですけど。やっとくと、上手くなった気になりますしね。得もしますしね。あとイヌですね、イヌ。よく働くしね。

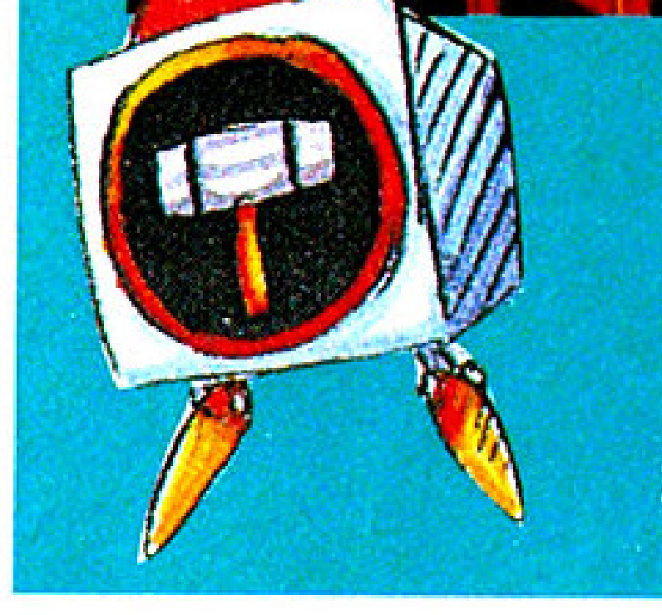
ステージ2からはヘディ夫の親友、お助けトリオも登場し、いろいろ攻略も必要になってくる。つまり、本当の意味での「ヘッディー」が始まるのだ。一体めのキーマスターや謎の女性フィンギィも登場し、ストーリー性も徐々に深まっていくぞ。



最初の街にはお助けトリオの部屋があるぞ。

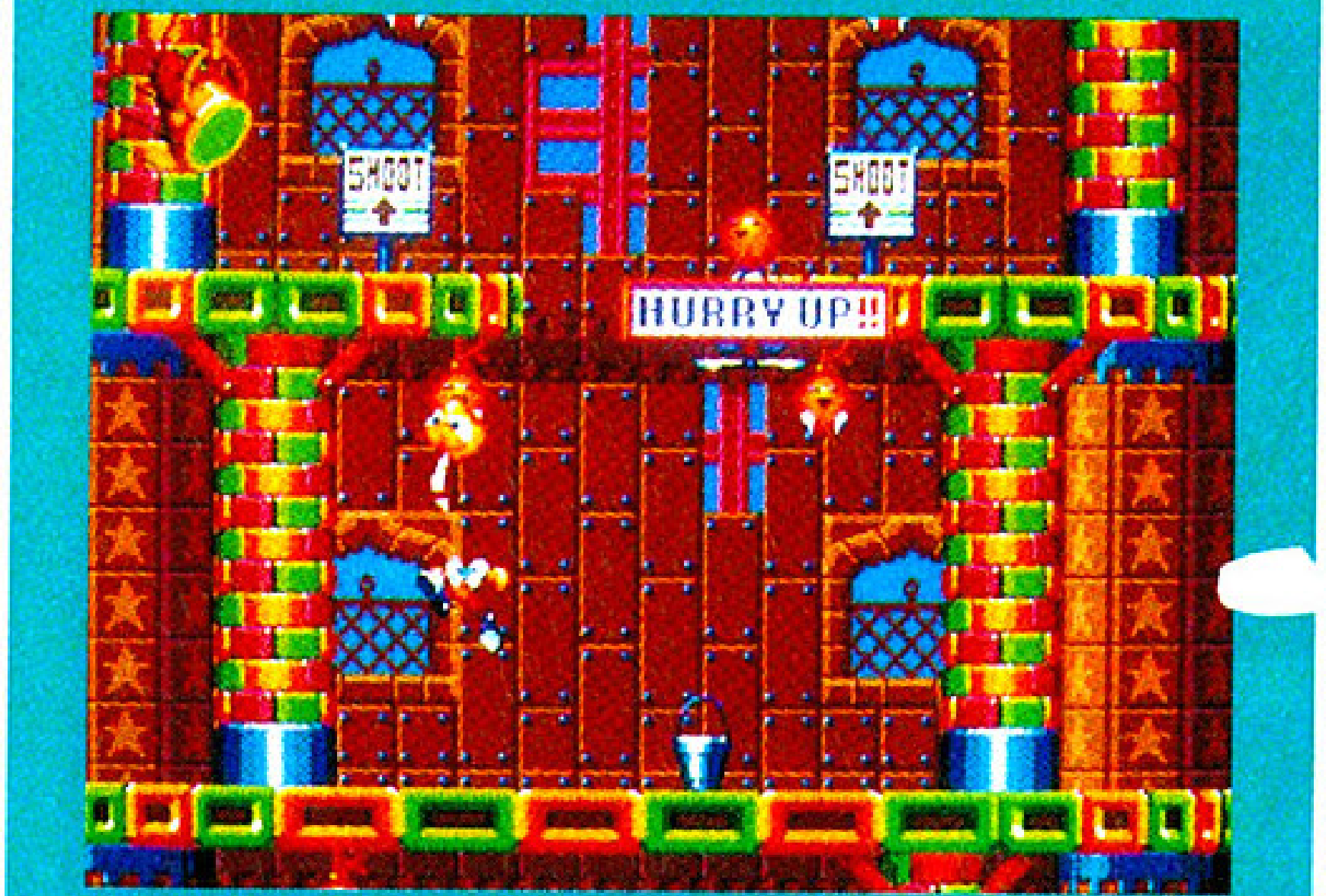
もっているのはおいしいアイテムだから取れば得するっすーダリアV世（愛称モックん）のおへや

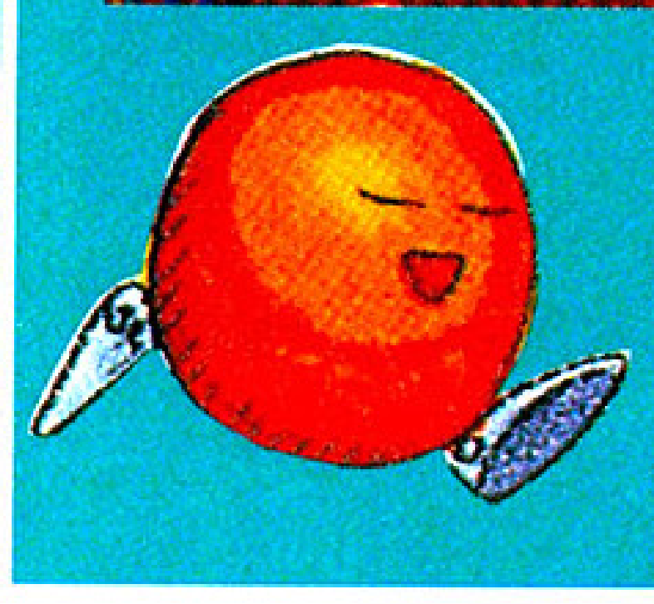




モックんの部屋ではいろんな頭を試用できる。いろいろ使って、左右から出てくるロンドン隊を全滅させよう。

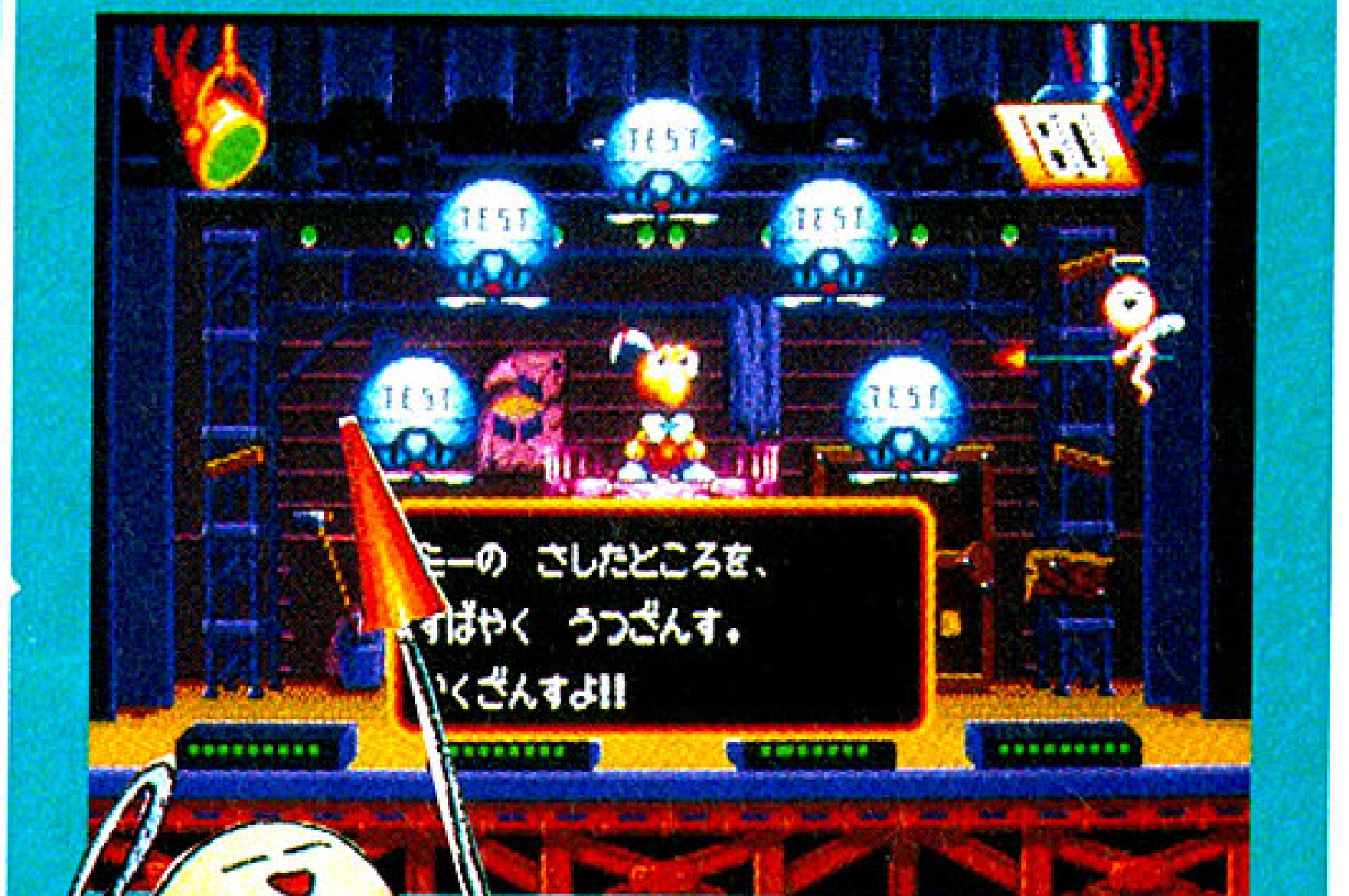
フックのつもりでつかまればピョーンと上へのぼれるよーんダルクIII世（愛称フックん）のおへや





ここでは上へと登っていくゲームができる。後半は足場のない所での連続くいつき（ハイテク？）を練習しよう。

矢印をもって敵の弱点を教えてあげるからどこを狙えばいいかわかるんだッックスIV世（愛称ヤックん）のおへや



最後の部屋は、ヤックんが次々と示すカプセルを叩くゲーム。おはようグッモーニン隊を全滅させるとクリアだ。

頭のバリエーションは全部で14種類＋αだよ

モックんが運んでくれる頭部バリエーションは、どれもお助けトリオの本名なみに長い正式名称があるけど、スペースの都合で載せられないんだ。

トリプルドカンヘッド

一度に３つの頭をドカンと飛ばせる。テキトーにやっていても敵に当たるのが強み？

ストップ ザ ワールド ヘッド

一定時間、ヘディ夫以外の動きを止めることができる。止めどころをうまく調整しよう。

すべてをのみこむ暗黒バキウムヘッド

まわりにあるアイテムやザコ敵を一気に吸い込む。ただし、頭を飛ばすことはできない。

ガンコ一徹ヘッド

ヘディ夫の頭がカチカチになって、耐久力のある敵や障害物も一撃で粉砕できる。

エンジェルリングヘッド

まわりの光輪がヘディ夫を守ってくれる。ただし、敵の弾などは防げないので注意。

セクシィボンバーヘッド

頭を設置すると、一定時間後に大爆発。いつまでも装着していると、自分も巻き込まれる。

暴走オーバードライブヘッド

移動速度、頭の飛距離が大幅にアップ。特に移動速度はヤケクソに速くなるぞ。

ファントムエアーヘッド

体が半透明になって、すべての敵や攻撃をすり抜けられる。いわゆる無敵のヘッド。

火を吹くバーベQヘッド

８方向へ自動的にスターバレットをまき散らす。頭も飛ばせるので有効性が高い。

串刺しクライマーヘッド

鋭いトゲを壁に突き刺し、ジャンプを繰り返すことでどんどん上へ登れるヘッド。

ボク子供だからワカンナイヘッド

体が普段の半分くらいの大きさになり、狭い通路なども通れるようになる。かわいい？

おっかけポーキィヘッド

鼻の穴から誘導弾をフンスカと発射しまくる。ただし装着中には頭を飛ばせない。

おやすみベイベーヘッド

ナイトキャップをかぶって、その場で眠ってしまうが、目覚めた時には体力が回復する。

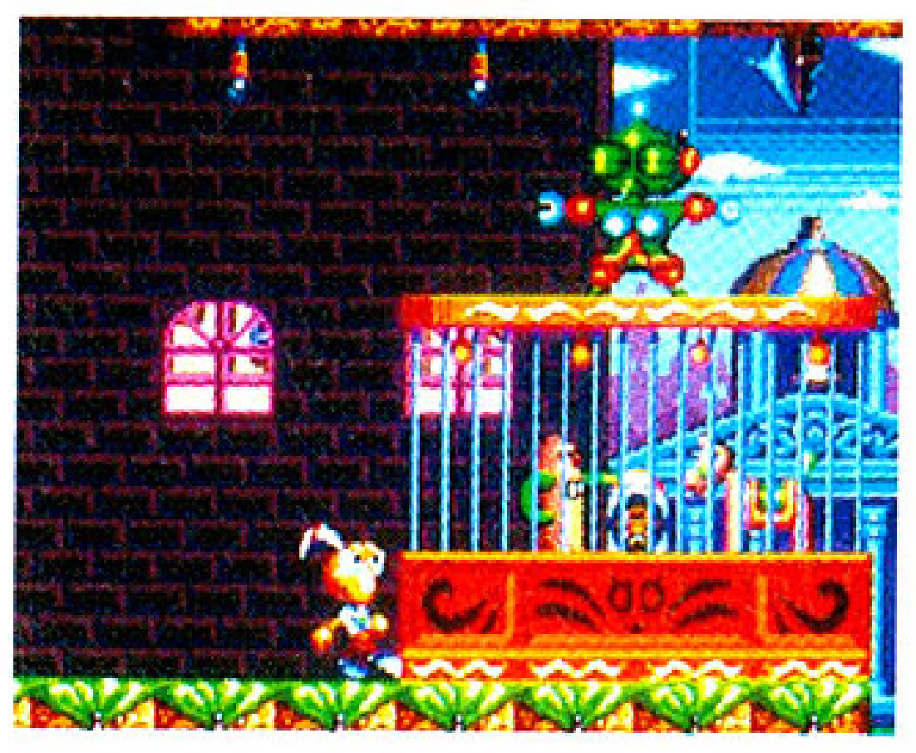
仏の顔も一度だけヘッド

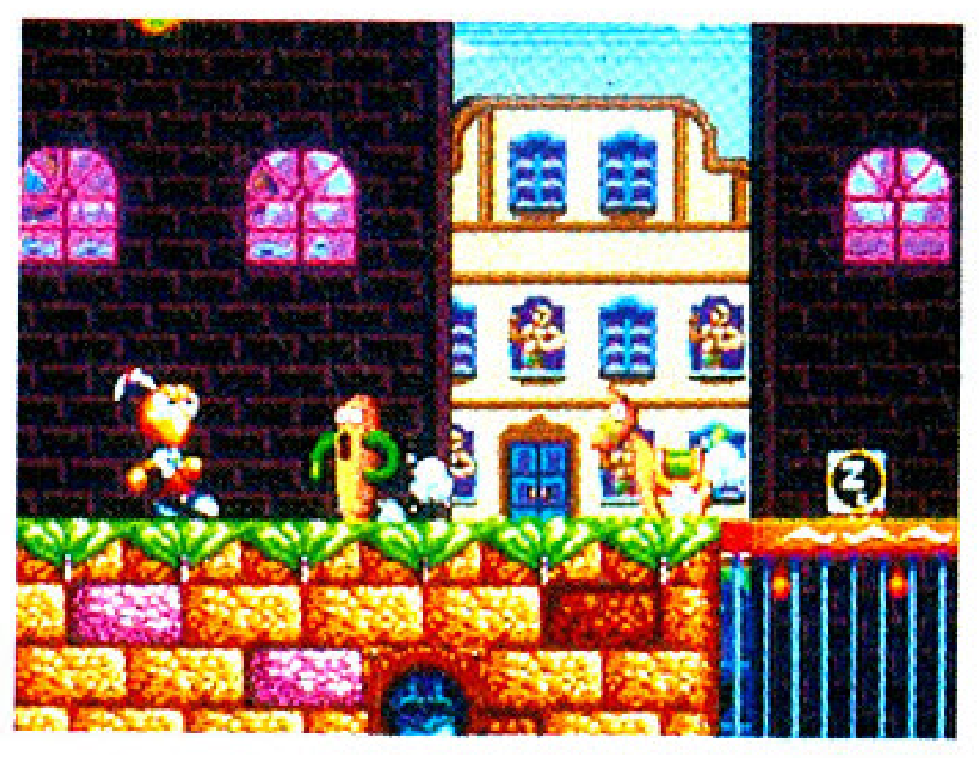
ただ重いだけで、飛ばすことはおろか満足に歩くこともできない。絶対に取っちゃダメ。

リバティヘッド

取るとミニゲームの部屋に突入。バスケットボールを叩いてうまくカゴに入れよう。成功すると……。

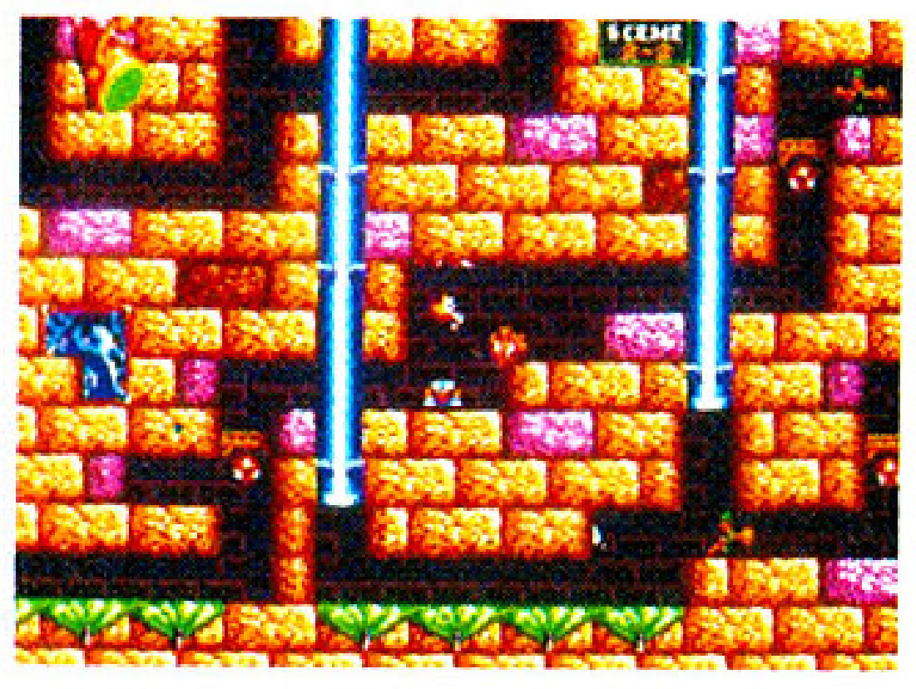
ドグーン一味を粉砕すると……



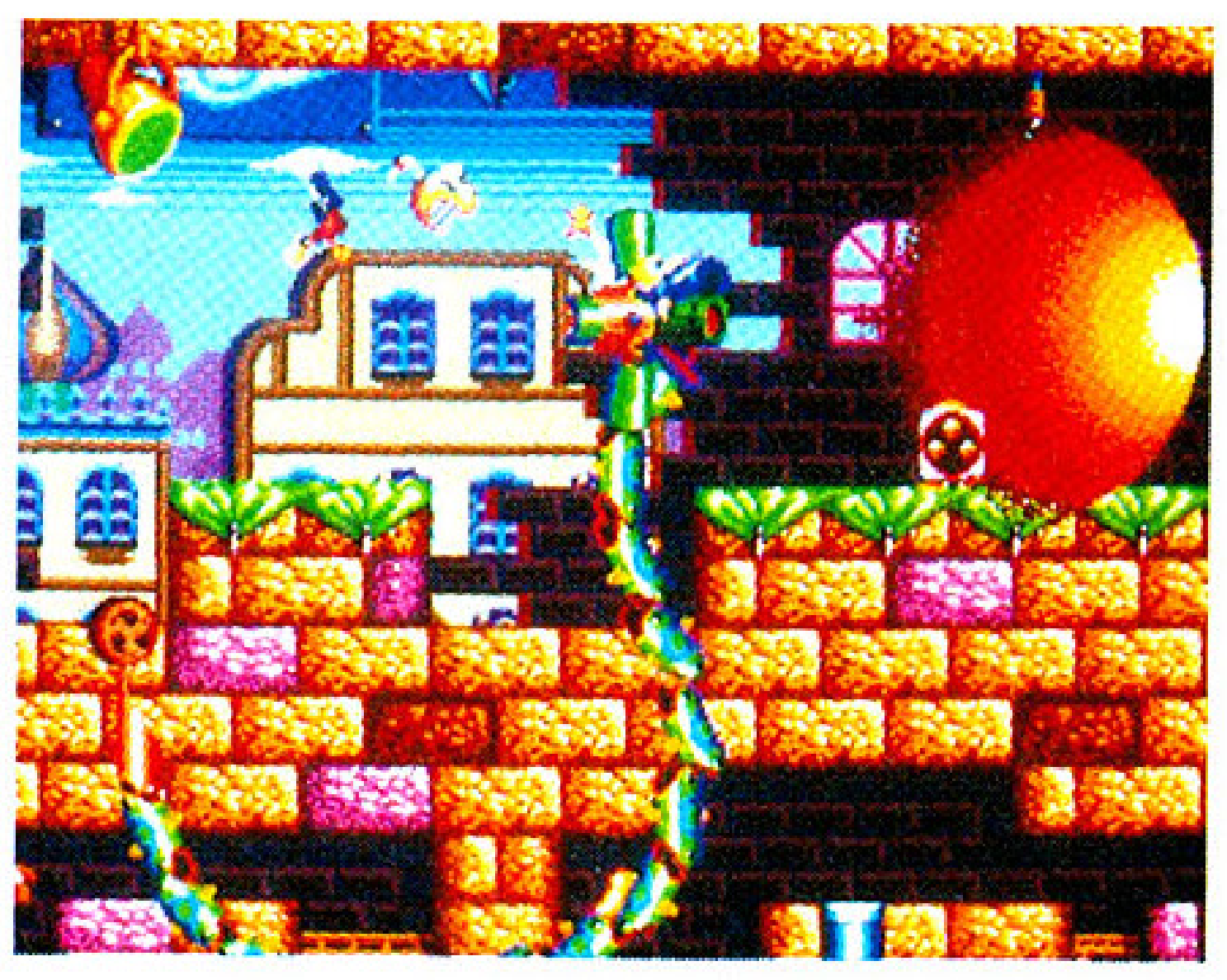


道中で、モックんをいじめているドグーン一味と遭遇。このオリを頭で叩き、やつらを退治するのだ！　手下の2体も倒すと、いいことがあるかも。

後半のルートはどっちを選ぶ？

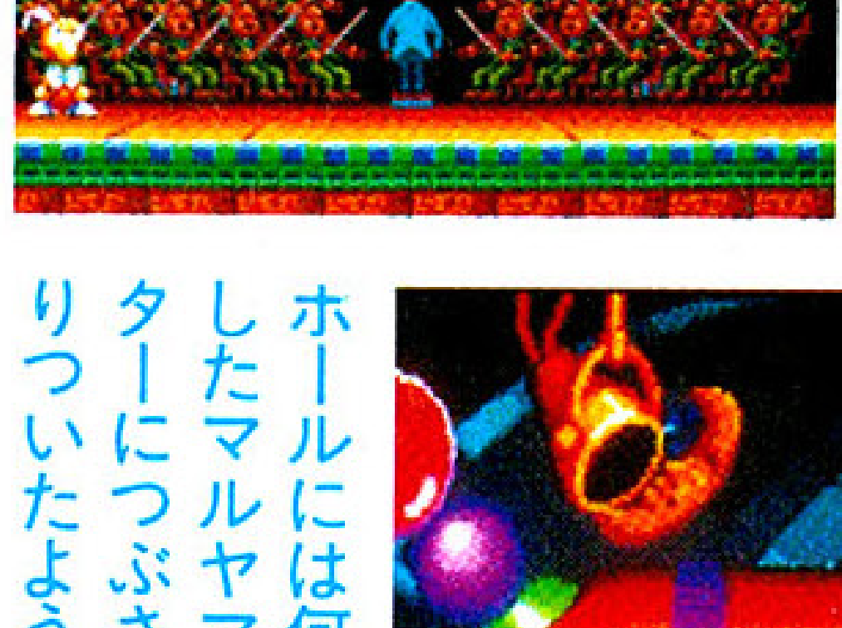


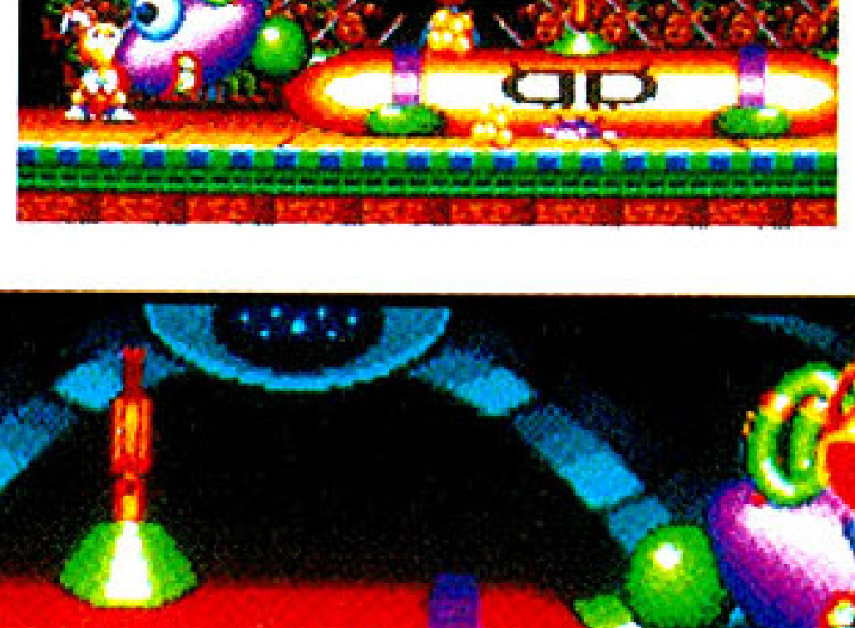
ラストは、ボク子供（中略）ヘッドか串刺しクライマーヘッドの選択によってルートが変わる。



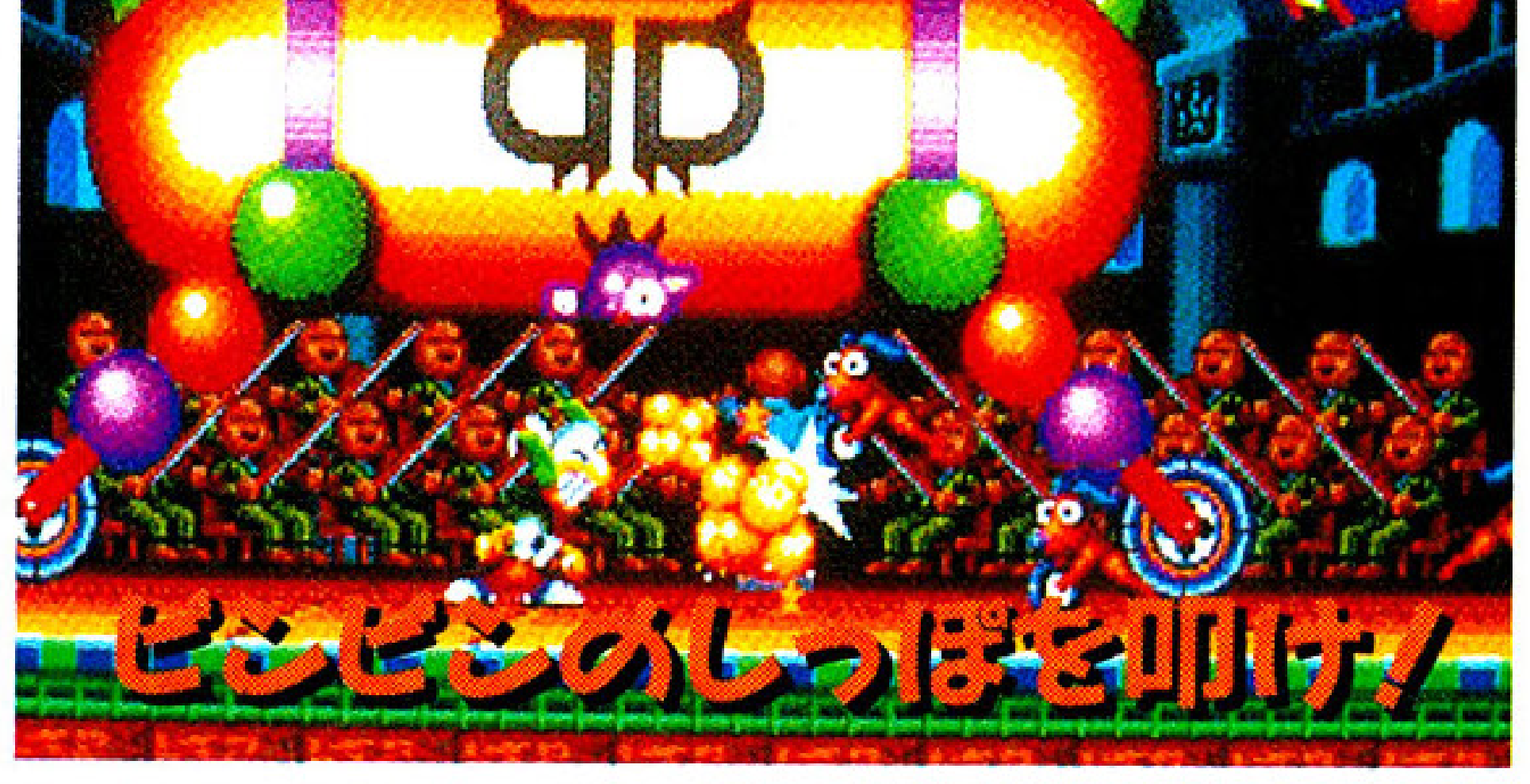
串刺しクライマーヘッドで登っていくと、この中ボスと闘える。体のパーツを先に壊せ。

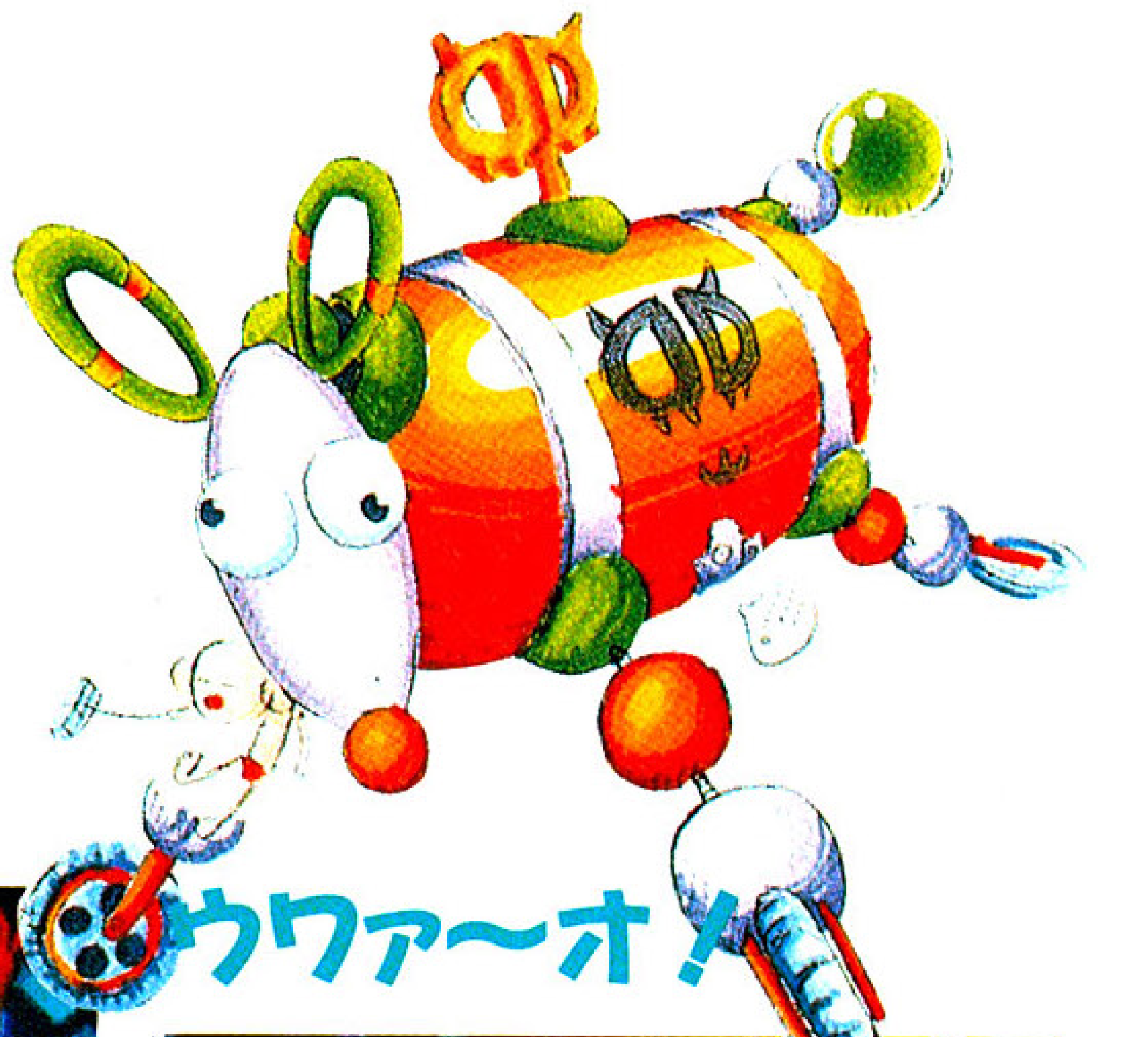
最初のキーマスターはバウンティ バウンティ

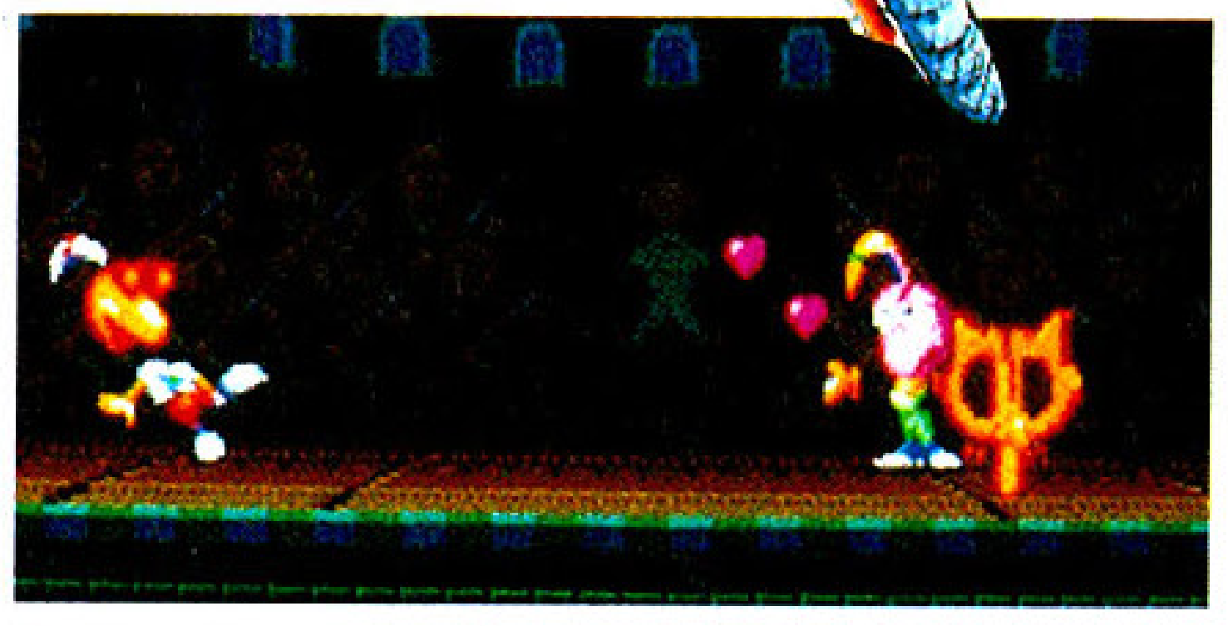




ホールには何やらすごそうな武器を装備したマルヤマがいたが、巨大なキーマスターにつぶされてしまった！　狂気がとりついたように跳ねる姿が恐いのなんの。







キーマスターを倒すと、残骸からキーが出てきた。しかし、それを謎の女性が横から持っていってしまう。この2人って、まるでルパン三世と峰不二子の関係みたいだな。

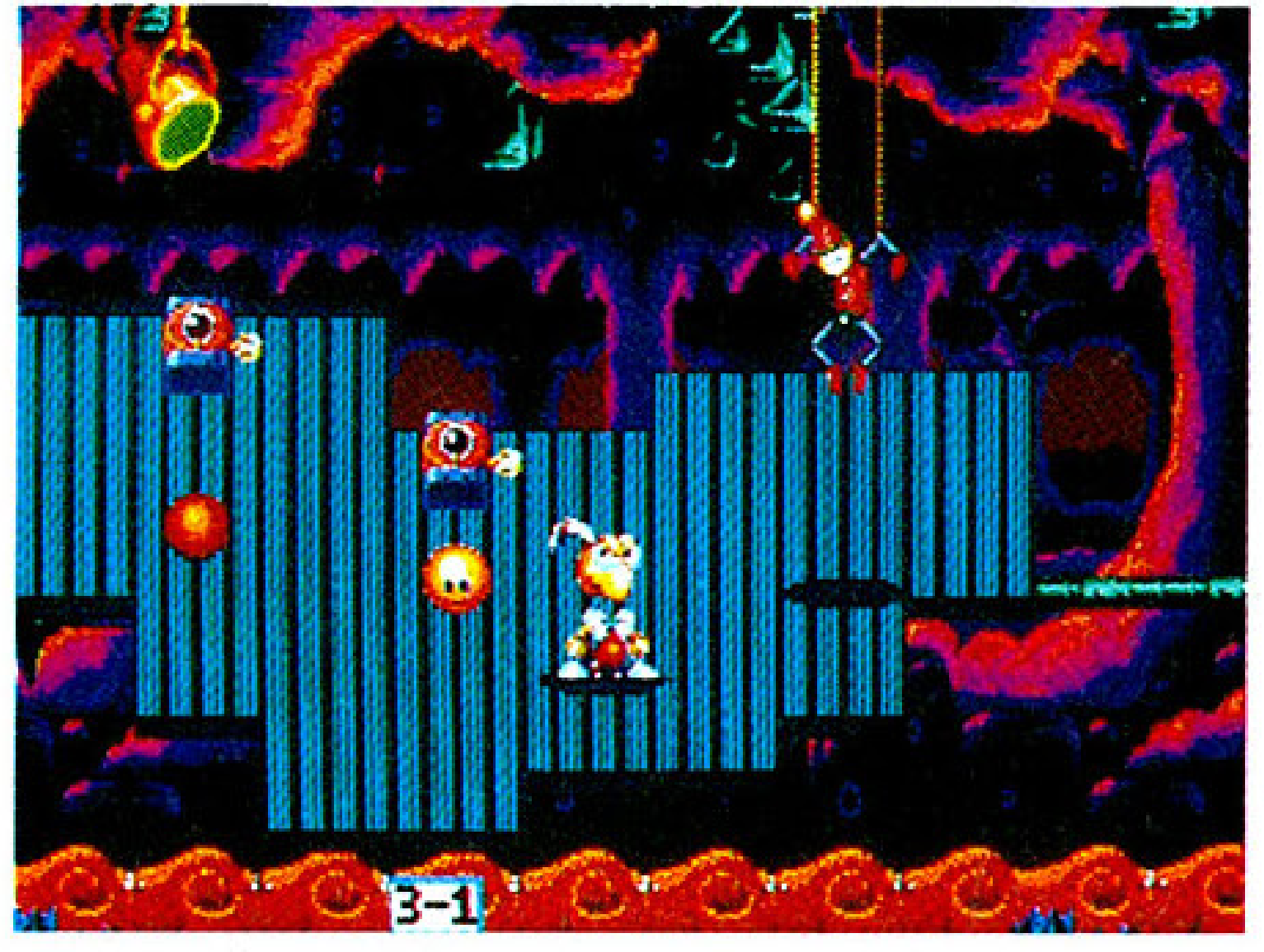
ステージ3

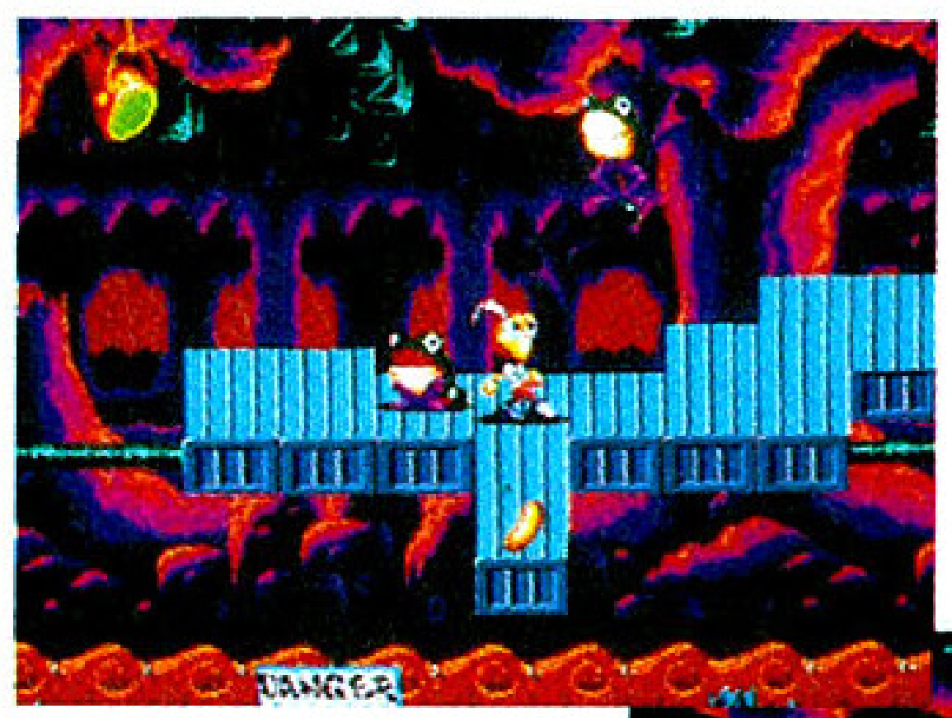
かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

やっぱ床ですね、床。ナナメに動きますしね。ザコ滑りますしね。あとクマですね、クマ。引き回しですしね。ムラサキだしね。あとデッサン人形ですね。着替えるし、木だし。

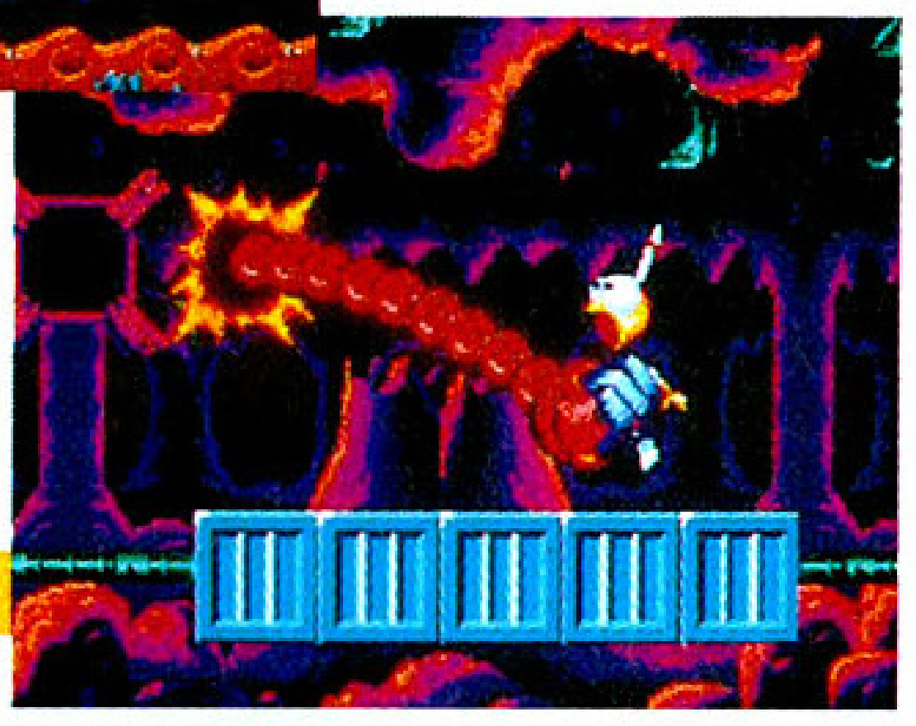
ステージ3は足場が頼りない洞窟から始まり、途中でマルヤマに舞台裏へ引きずりこまれ、一般公募によるキャラ・ゲストパペットと一戦まじえて、しまいにはキーマスターと闘うという、波瀾万丈な展開だ。トレジャーお得意の多関節キャラやソフトによる回転を存分に堪能してくれ。もっとも、この先にもさらにすごいのが……。

ズリズリ傾く洞窟

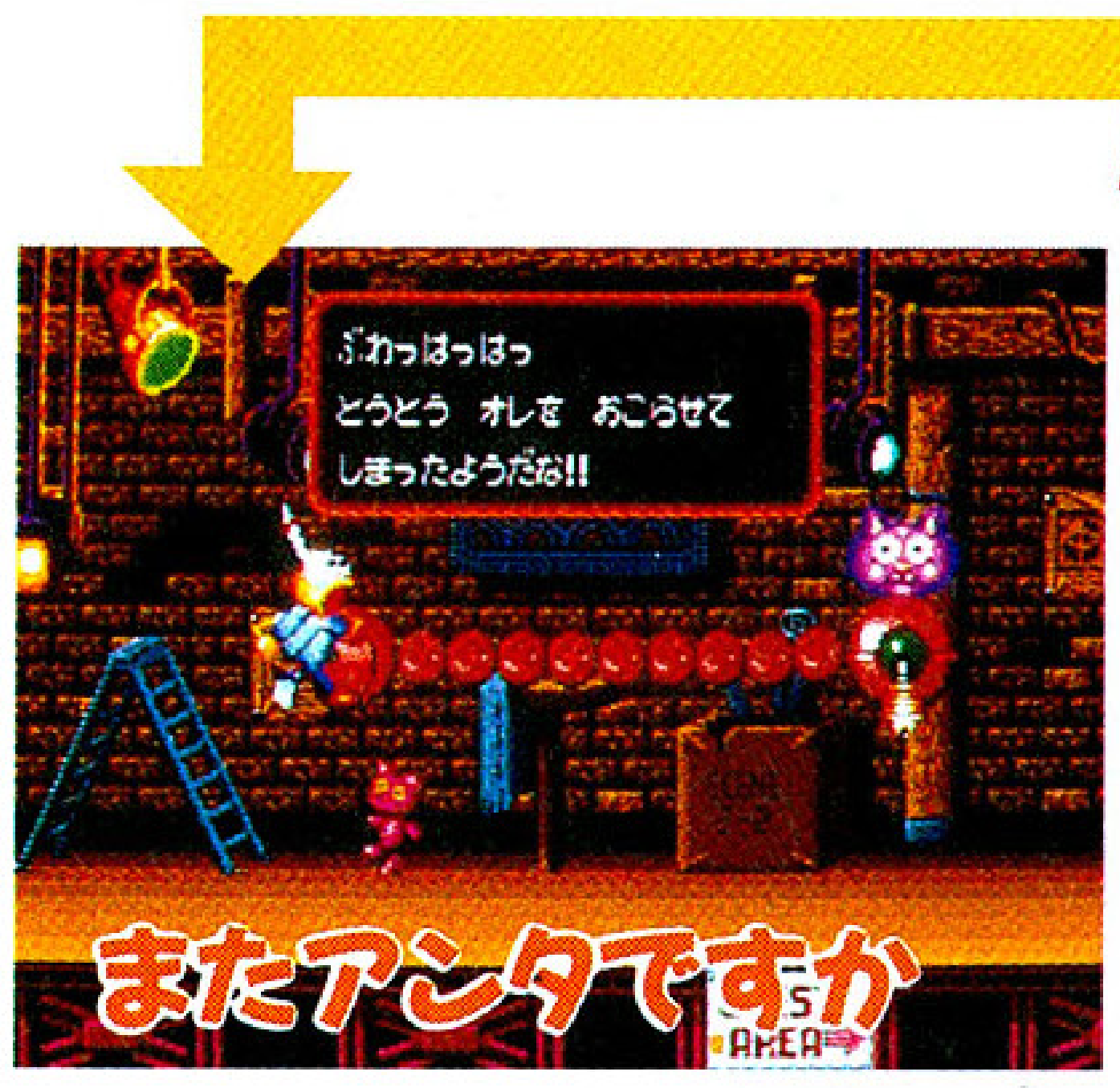




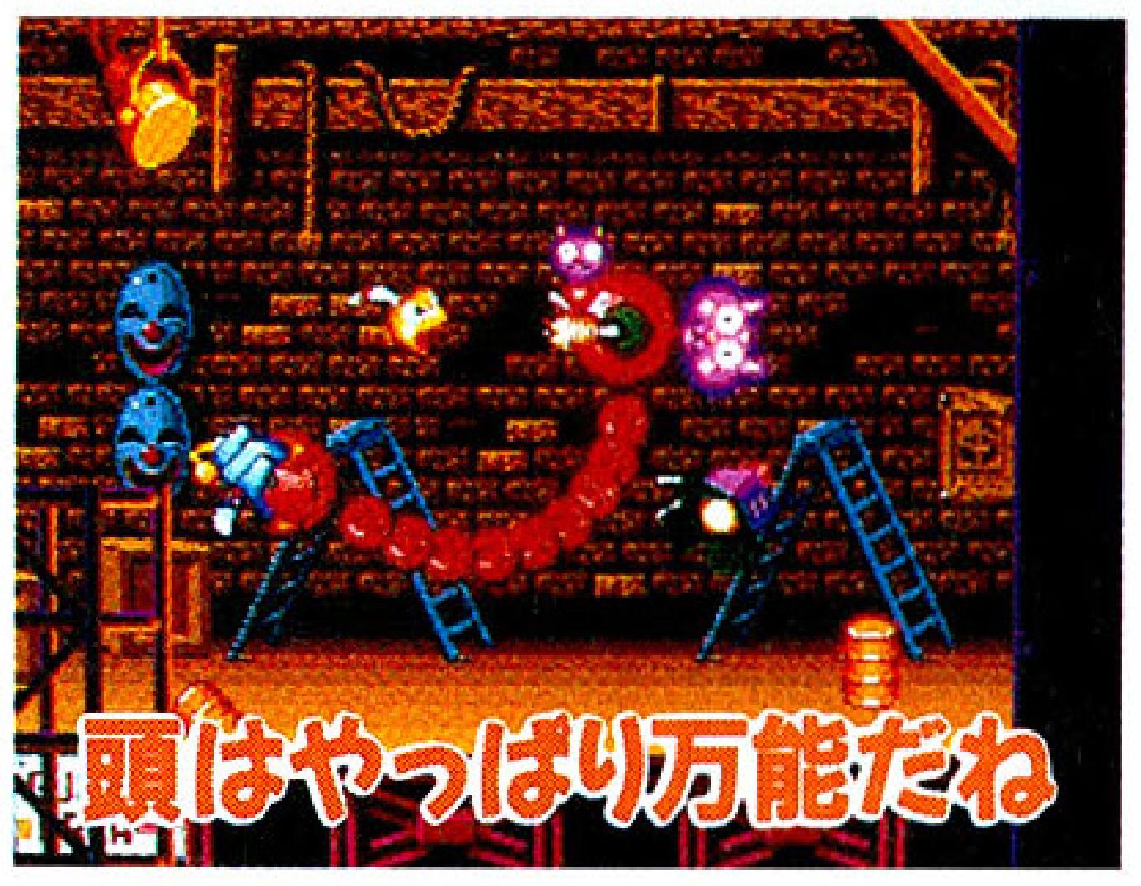
↑駄菓子屋とか縁日で売っていたような、懐かしい感じのカエル人形。ゲ〜コゲコ。



↓背景の穴から様子をうかがっていたマルヤマにつかまったヘディ夫！　うっかりしてたな。

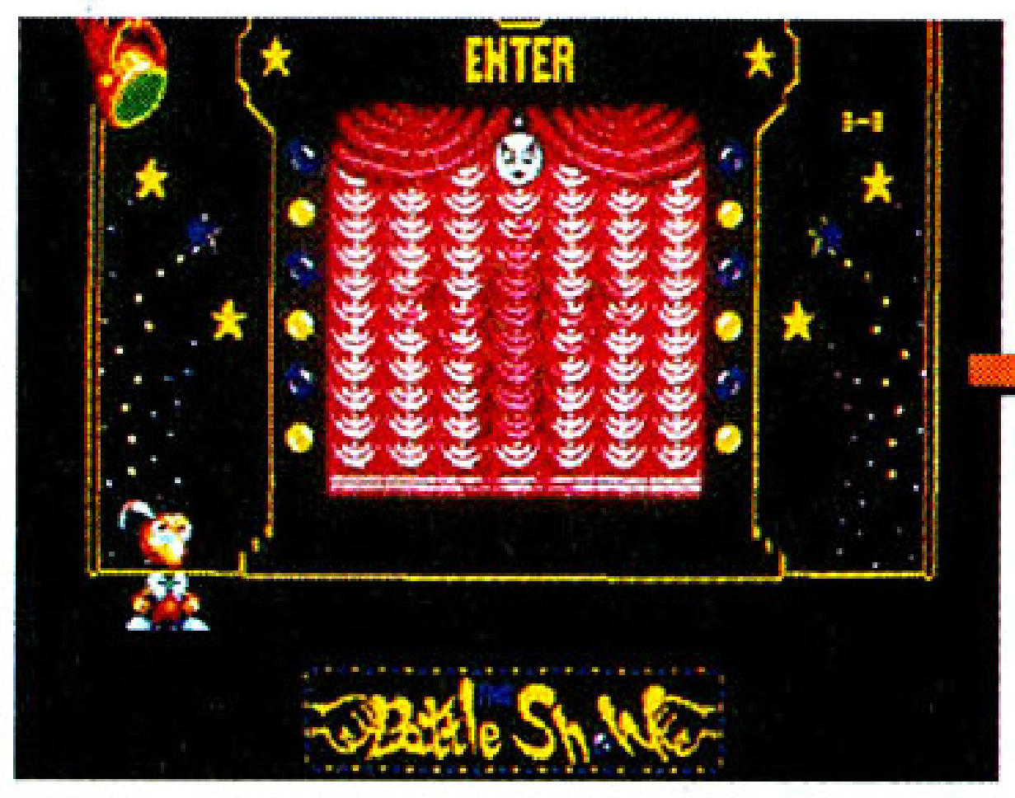


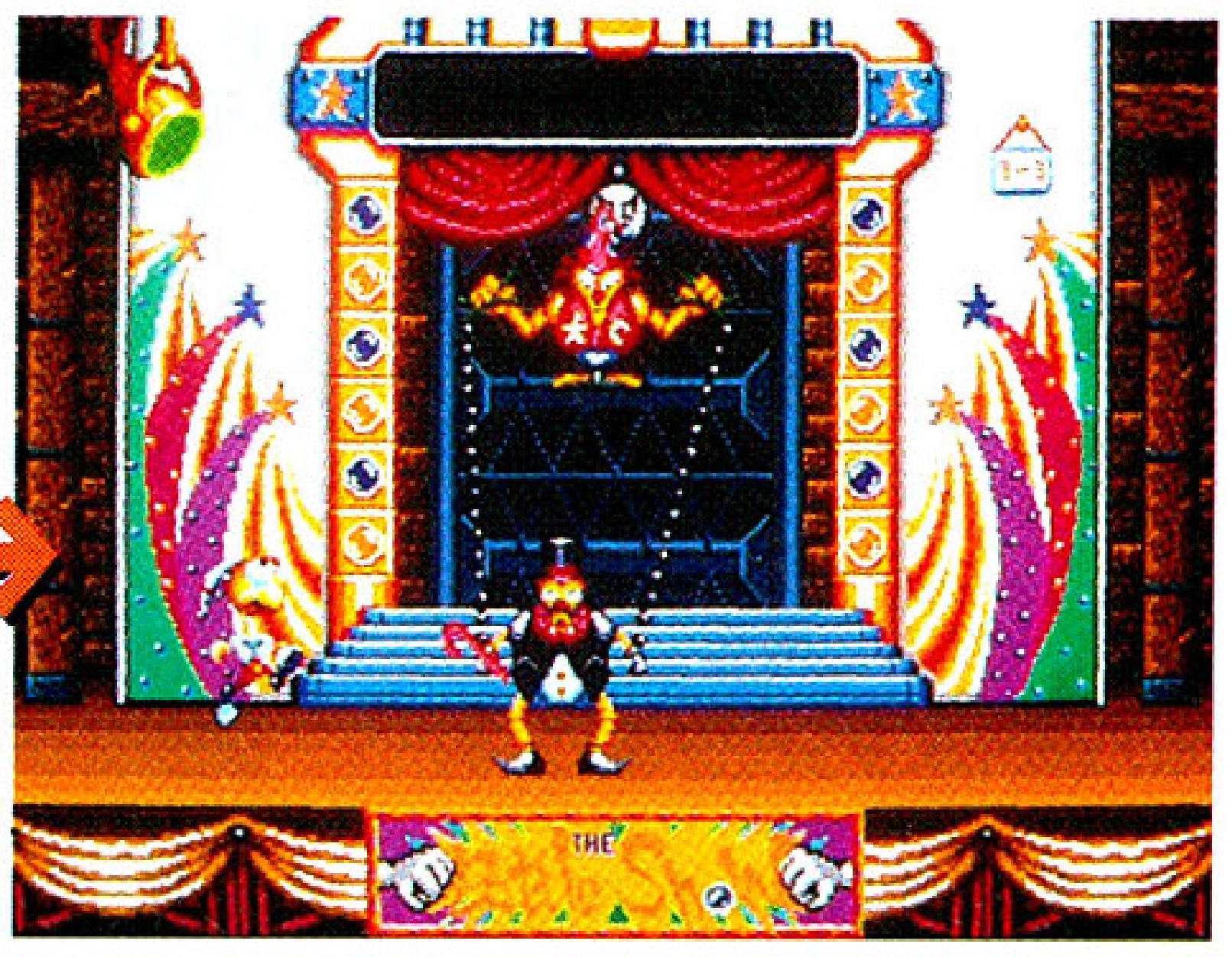
ぶわっはっはっ
とうとう　オレを　おこらせて
しまったようだな!!



毎回、体のパーツを取り替えて登場するマルヤマ。今回はテールハンガーで振り回してくれる。プチヤマに注意しつつ、頭を地道にぶつけろ。

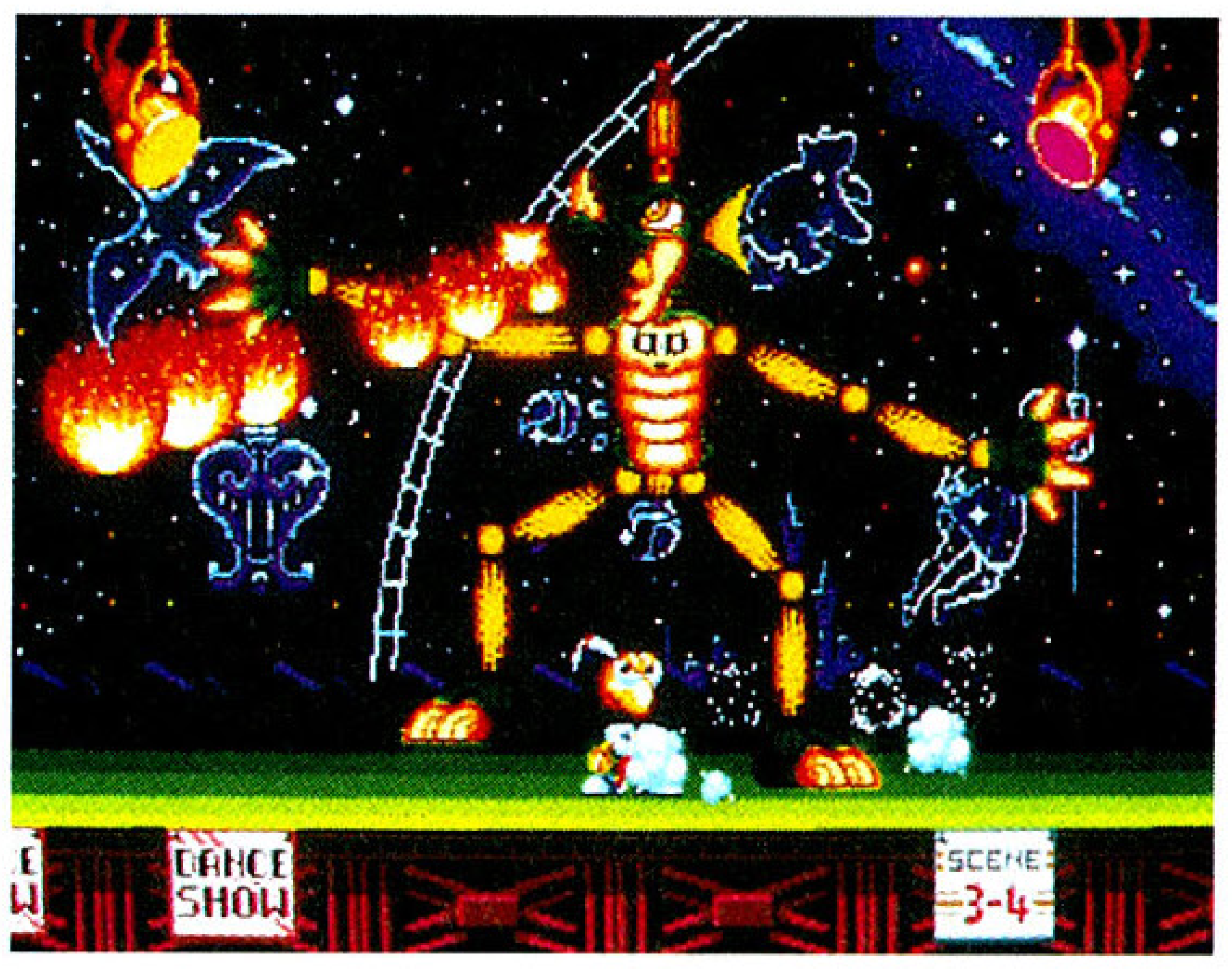
ゲストパペット



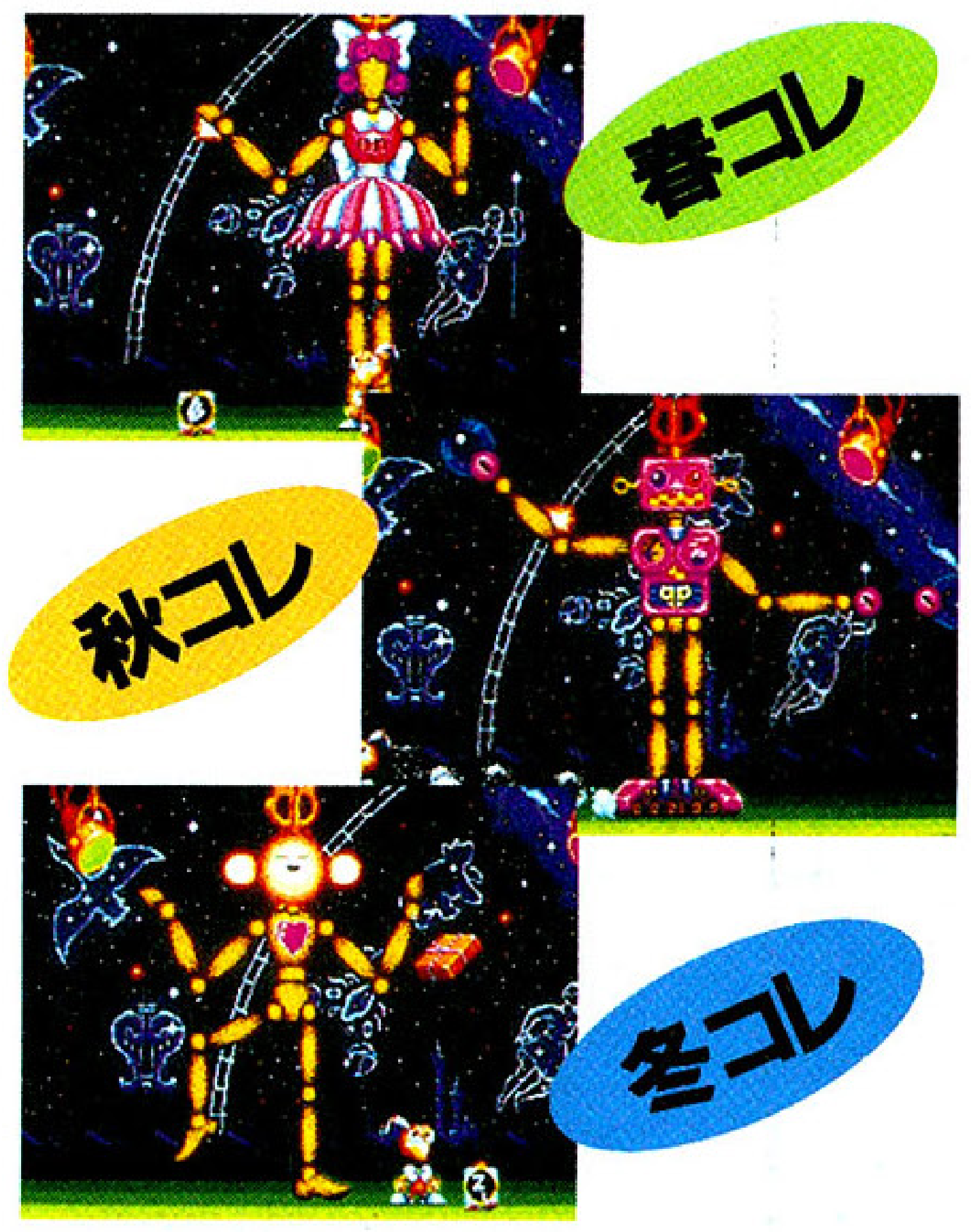


仰々しく登場するゲストパペットは、その体を2つに分けて迫ってくる。上下どちらを先に破壊するかで、その後の攻撃パターンが違ってくる。君の頭もちゃんと使え。

皇帝軍で一番のドレッサーって本当？



キーマスターのジャクリーンドレッシーは、4種類の服をとっかえひっかえ登場する。ちなみにこれは夏のコレクションのパッションドラゴン。ヤックんが示すパーツを順に攻撃して、ポロポロはがしていこう。



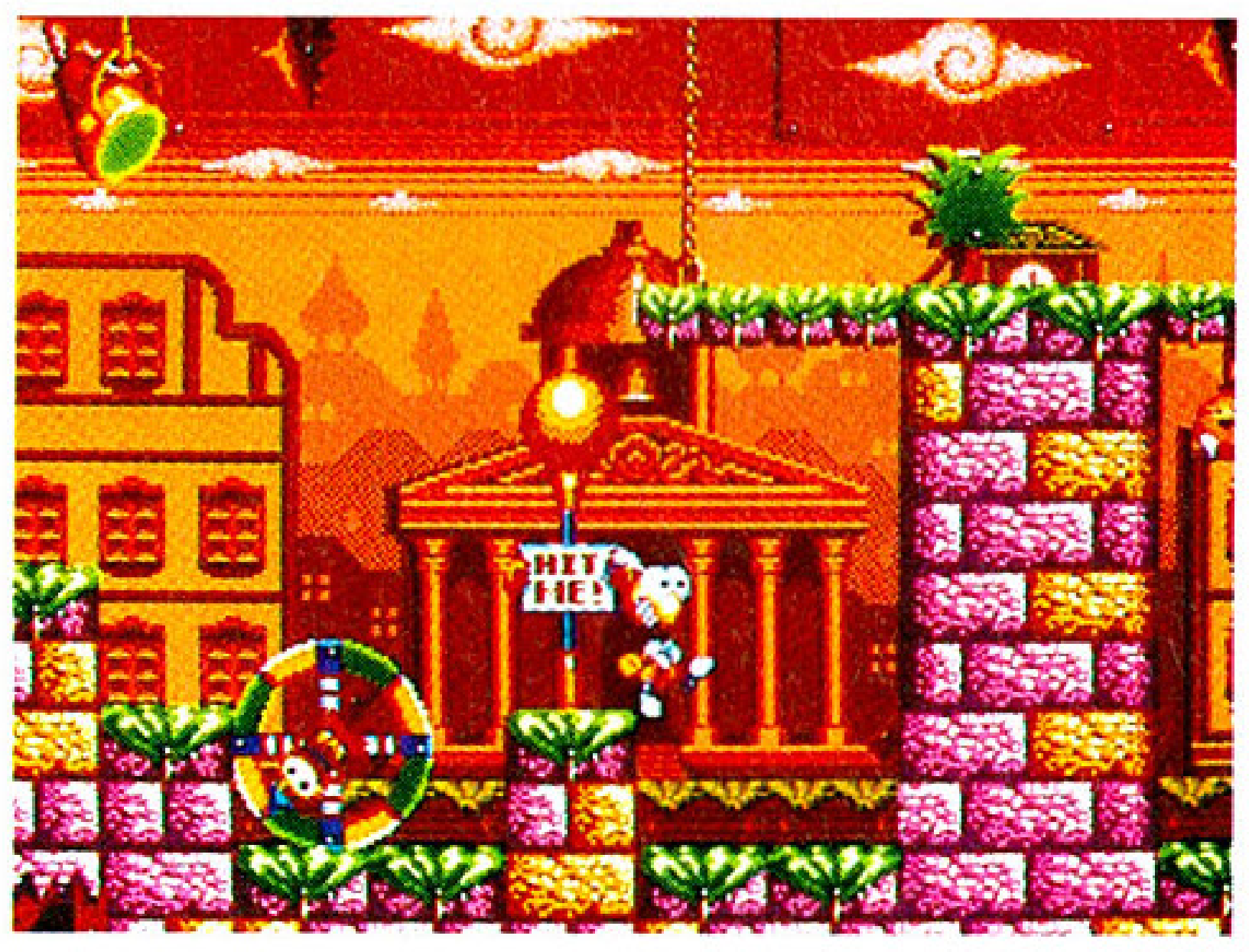
ステージ4

かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

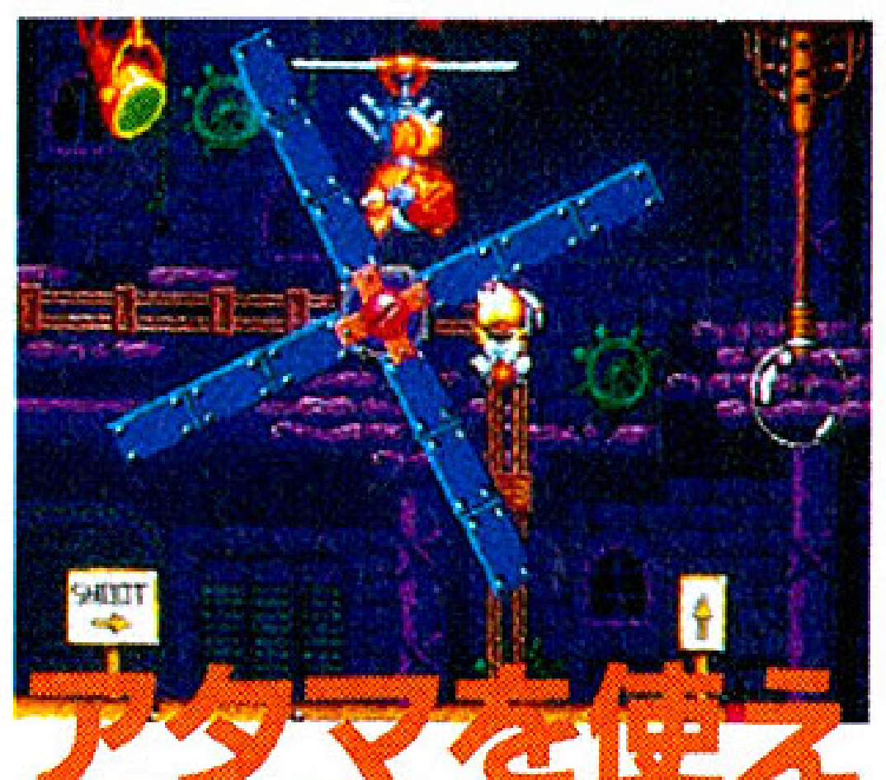
やっぱシカケですね、シカケ。スイッチあり、押し出しあり、引っ張りあり、ハネ返しありですしね。あとやっぱフランシスさんですねフランシス。でっかいし、恐いし、夢に出るし。

ステージ4は背景の夕焼けがきれいな冒頭から始まり、文字どおり頭を使うシーン、そして中ボスのレベッカを倒せば終わる。え？　キーマスターはどうしたかって？　実はこのステージには出てこないんですよ、なぜか。とはいえ、これまでのストーリー展開から考えても、無意味にいないわけじゃなさそうだが……。

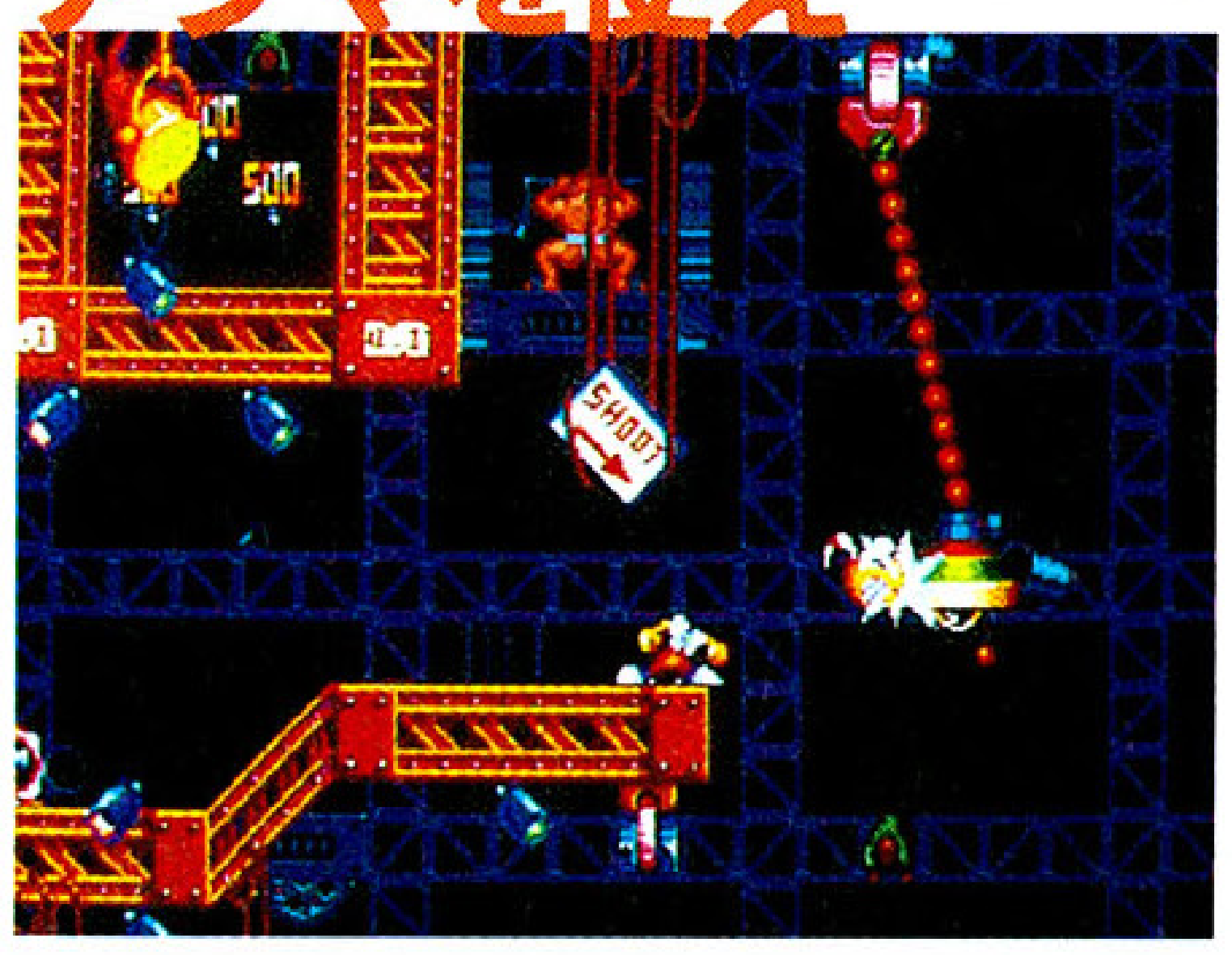
HIT ME！



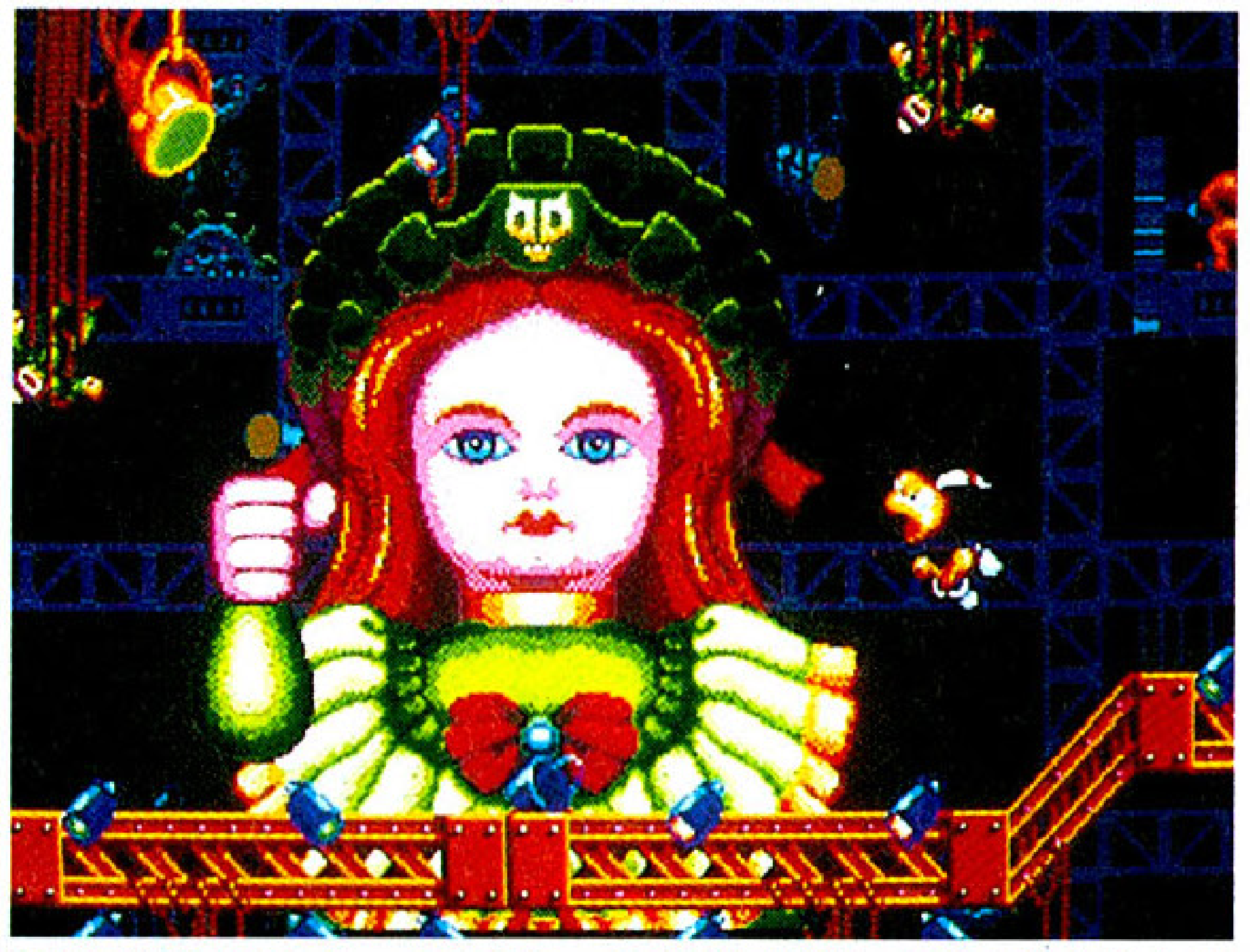
左のパンチングボールみたいなのを叩くと、マクドナルドをほうふつとさせる地響きが。



頭をぶつけて勢いをつける足場や、回転ドアのような仕掛けが悩ます。タイミングが大切だよね。



恐い！　恐すぎるぞレベッカ！



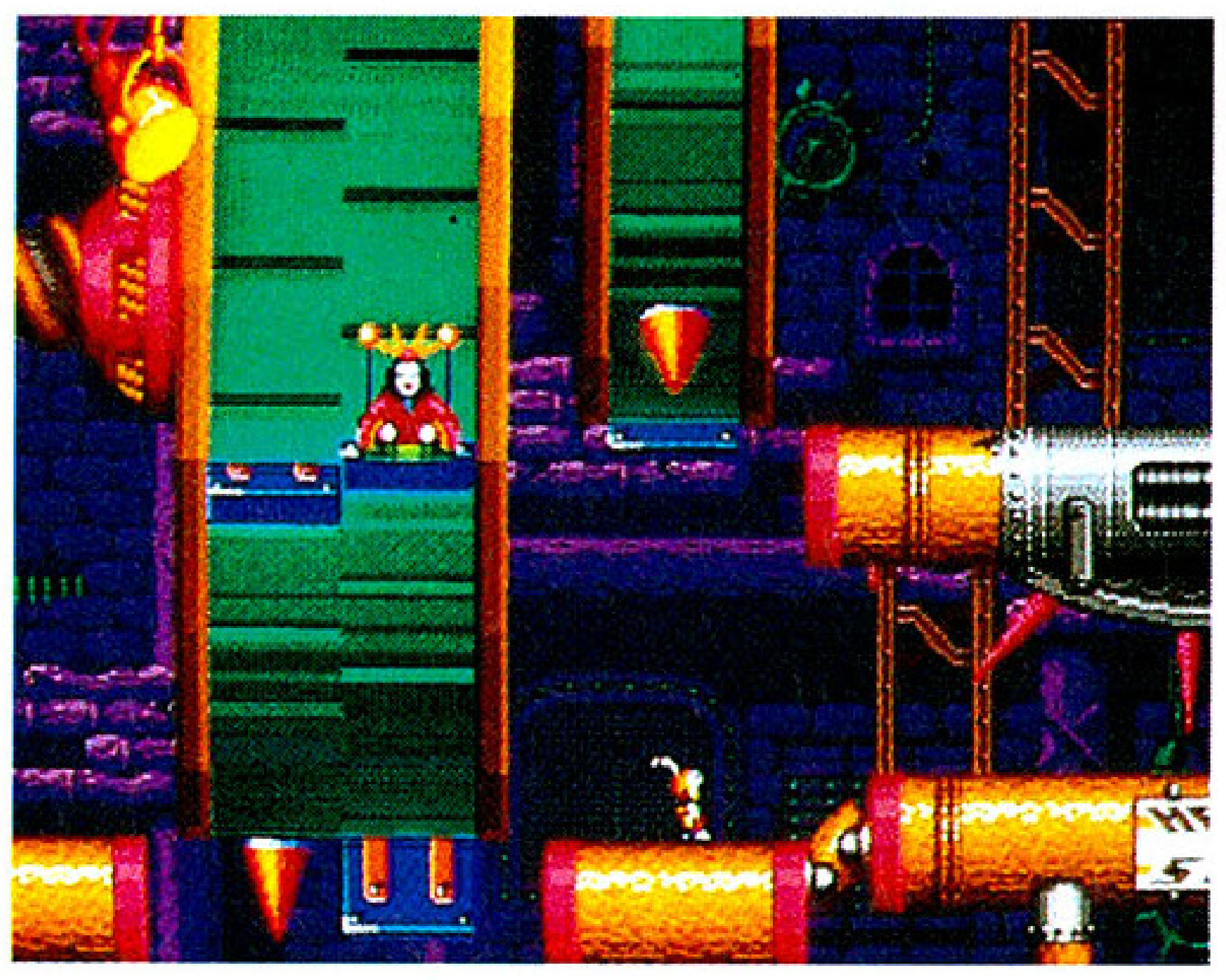
実はひそかにキーマスターの地位を狙っているらしいレベッカ。中ボスのくせに迫力だけはボスなみだ。子供が見たら手持ちの人形を捨ててしまいそうな恐さだよね。

ヘディ夫コラム DYNAMITE

音声はもとより、魂のこもったメロディーも必聴ですヨ

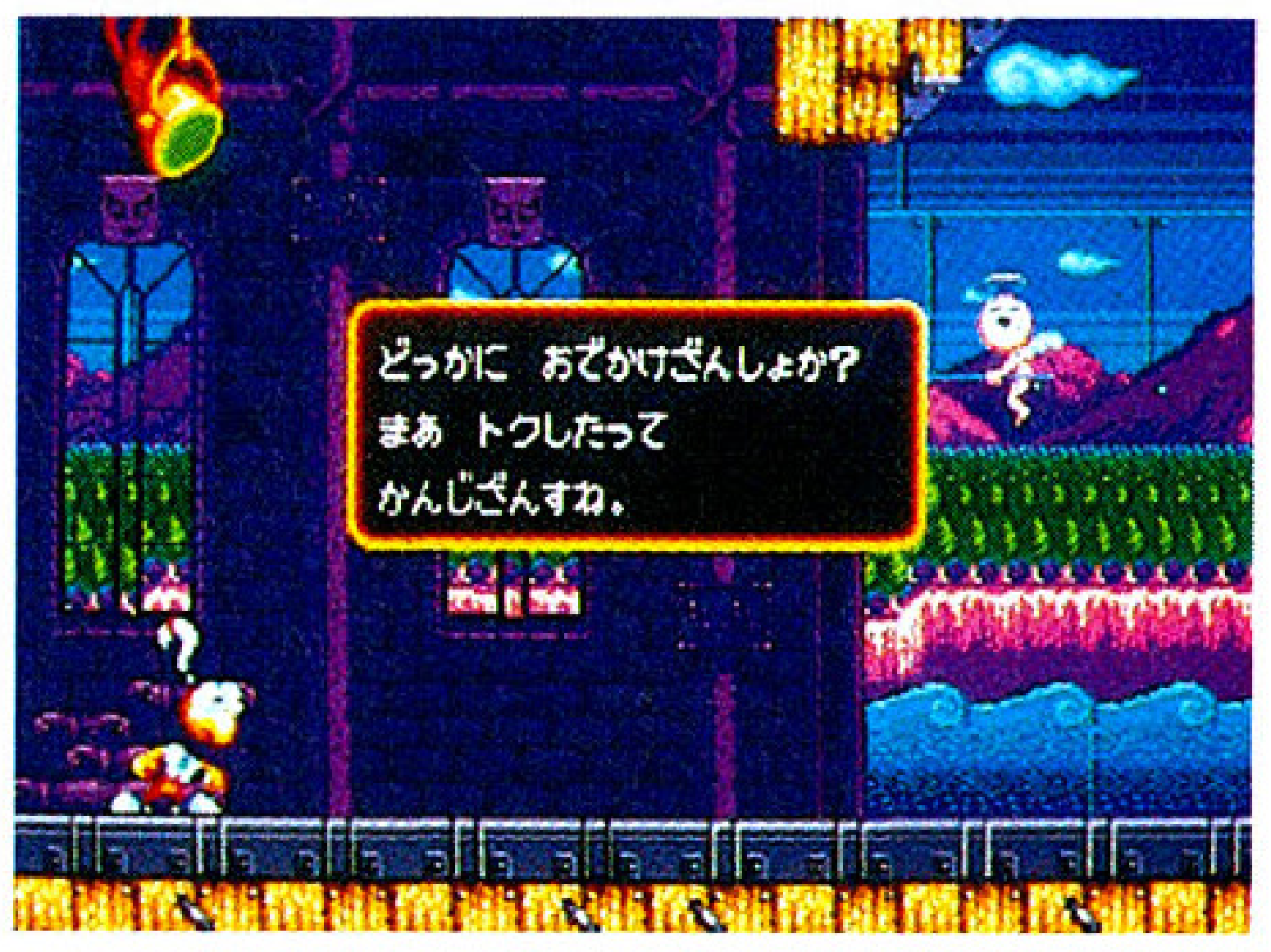
サウンドの鈴木です。巷で噂されている「トレジャー改音源ドライバー」についてですが、今回からPCMの音質改善と容量増加を我がヤイマン先生が施してくれたおかげで、声優さんの声は実にクリアに表現されています。ただし基本的な部分はセガのものですから、微妙なテンポとかを出すために日夜格闘しています。さて、ヘディ夫の音楽ですが、マルヤマ登場のBGMとスタッフロールのピアノ曲がこんなのアリかよ／　って感じで遊んでいますので、ぜひ楽しんでください。マルヤマって昔飼ってたネコに似てて好きだぜ//

小さいことはいいことだ



ボク子供（中略）ヘッドを使えば、危険きわまりない地形も余裕で通過できる。ヘディ夫が今どこにいるかわかるかな？

誰もいないって!?



どっかに　おでかけざんしょか?
まあ　トクしたって
かんじざんすね。

ヤックんが言うことにゃ、キーマスターがいないらしい。確かにトクしたって感じざあます。先を急ぎますか。

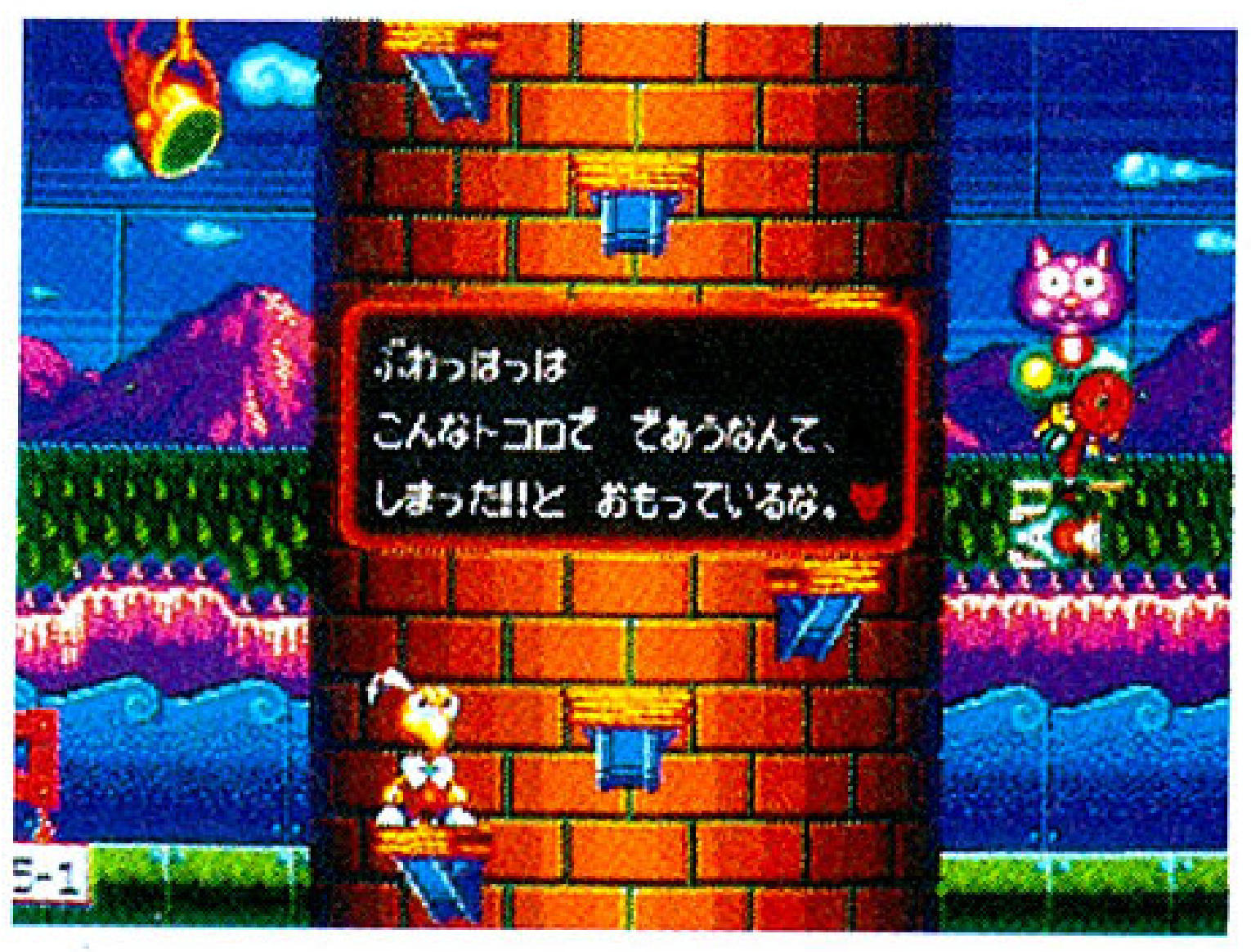
ステージ5

かふ杏氏が語る このステージのみどころ

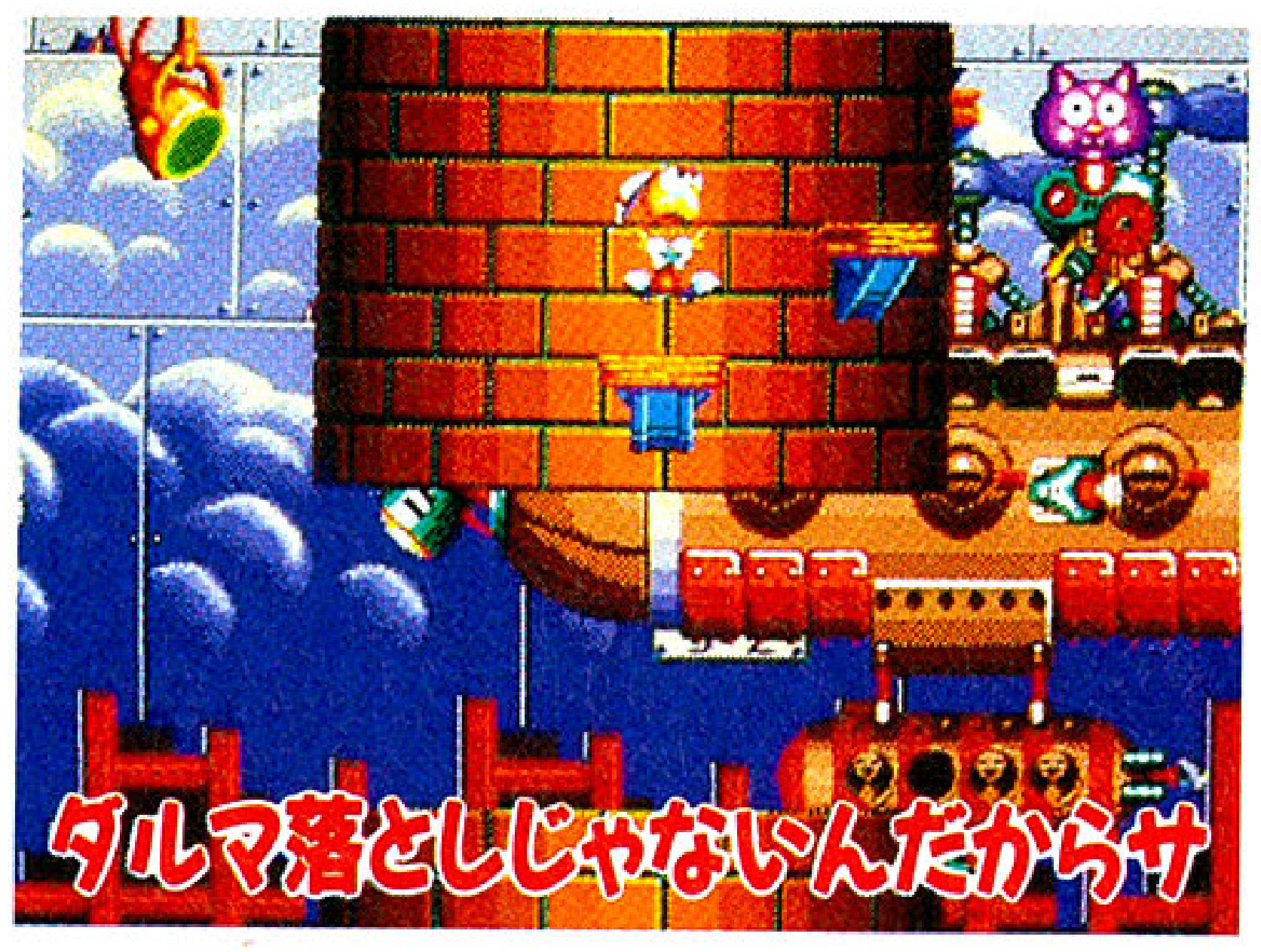
やっぱ塔ですね、塔。回りますしね。引き抜かれたりもしますしね。中に入ったりもしますしね。あと頂上ですね、頂上。やっぱ回りますしね。奥いきますしね。ゲロでるしね。

ここではDD軍の重要な拠点（きょてん）の1つである塔が舞台。ストーリーも難易度もこの辺りから山場を迎えるぞ。まずはマルヤマと戦いつつ外側から登っていき、途中から内部へ突入。そして最上階でトレジャーの技術力の塊、モーターハンドとあいまみえることになる。この時、余裕があったらある程度ねばろう。なぜかというと……。

高い所も平気……かな？

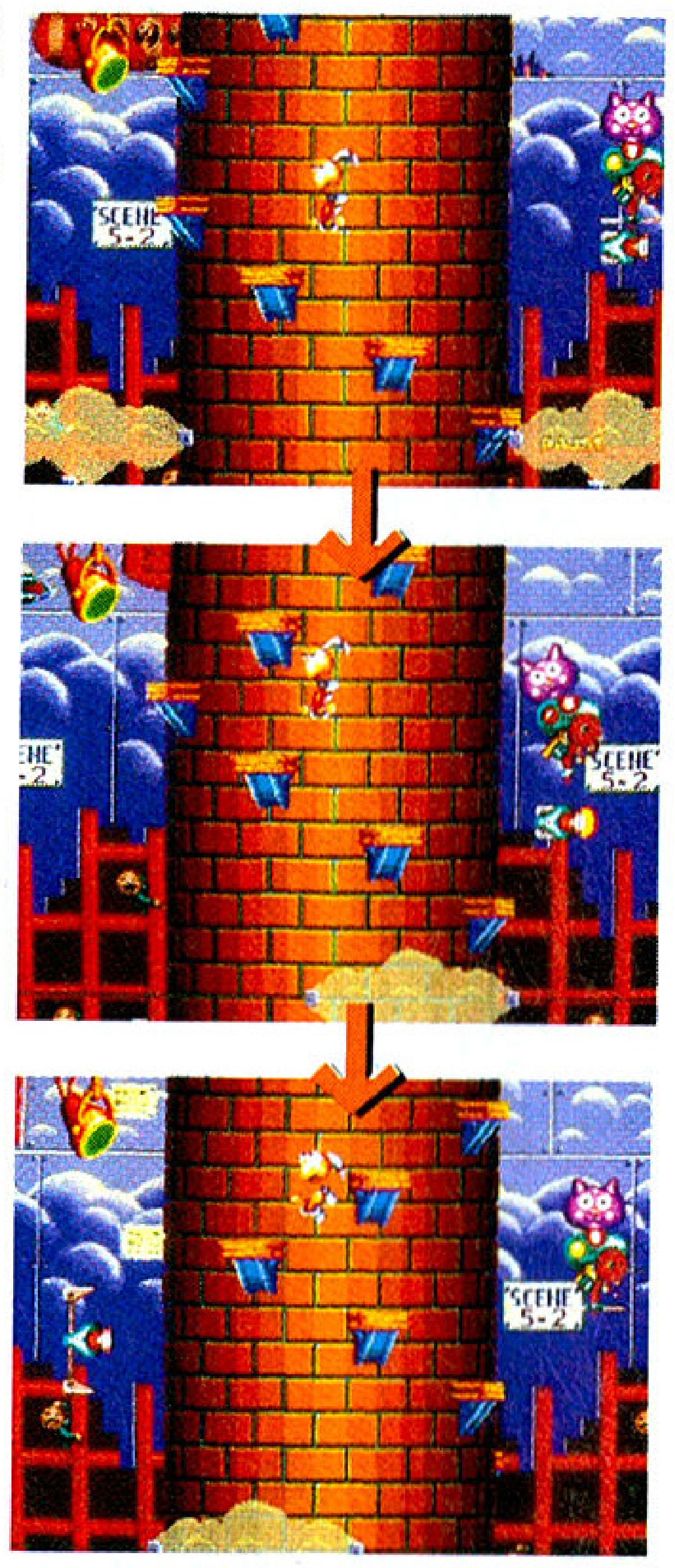

ぶわっはっは
こんなトコロで であうなんて、
しまった!!と おもっているな。

憎まれ口を叩くわりにオッチョコチョイなマルヤマは、ここでも登場。いっそコイツを主役にしたゲームを作ればいいのにね。

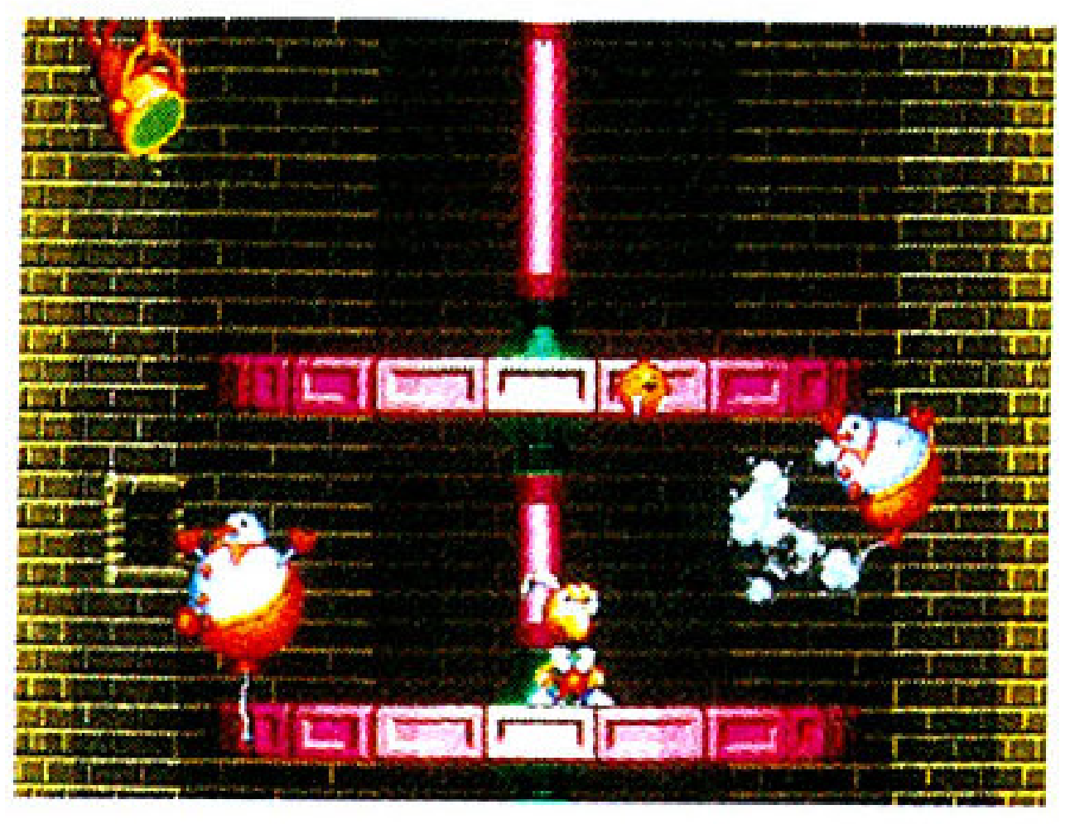


塔の中間をスコンと抜いてしまう！足場がどんどんなくなっていくから、急いで登らなければ。

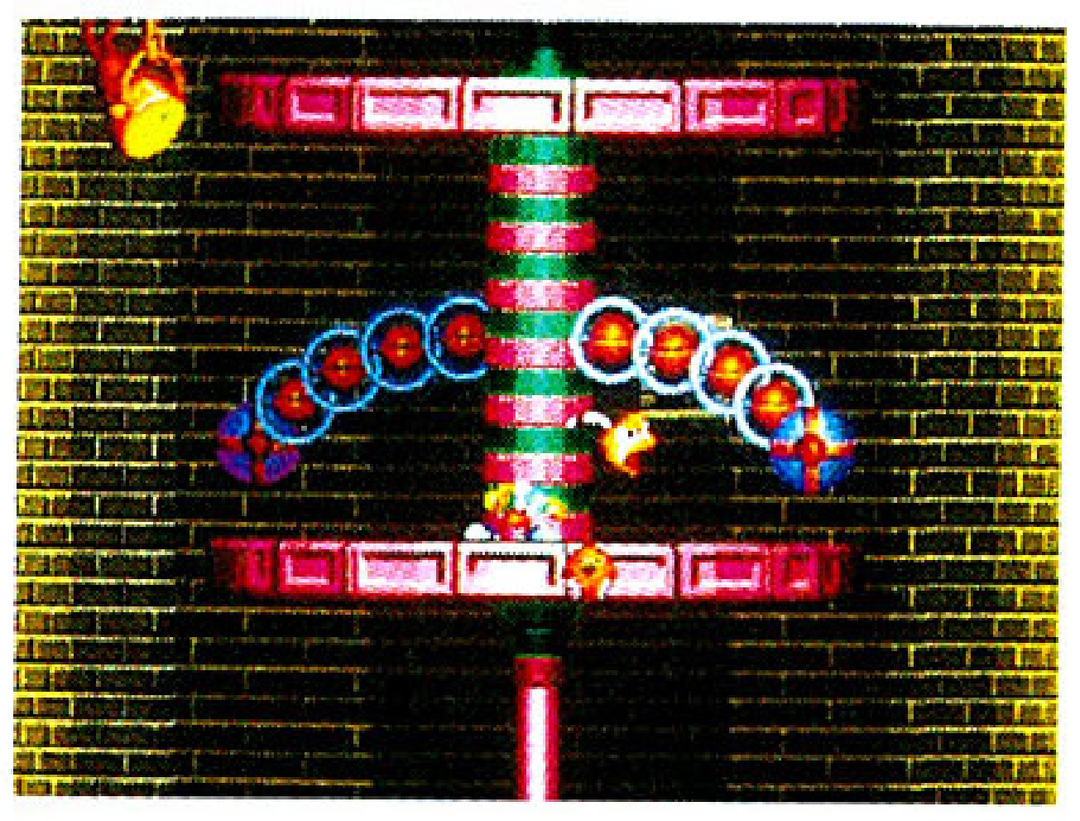
塔の回りこみが、なんかすごいぞ



塔の中もズリズリと回りま〜す

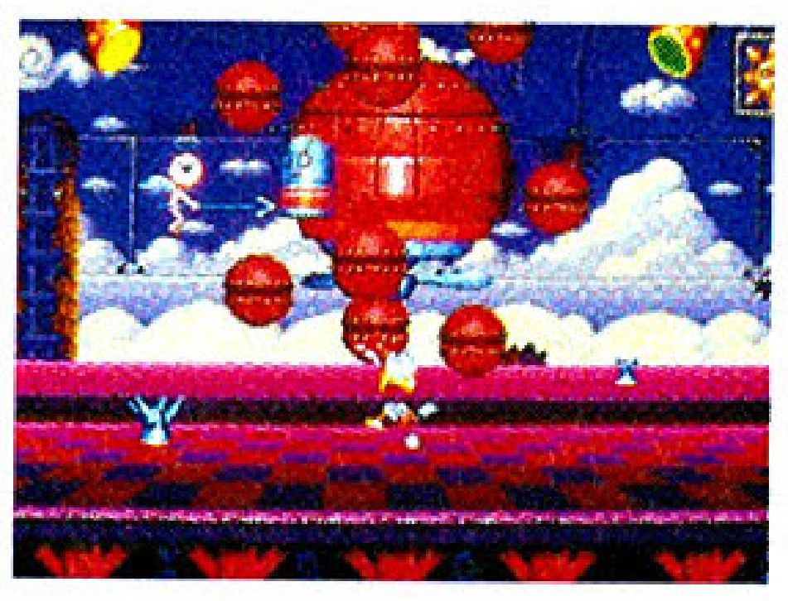


頭をぶつけるとプシューと空気が抜けるザコ。どこへ飛んでいくのやら……。

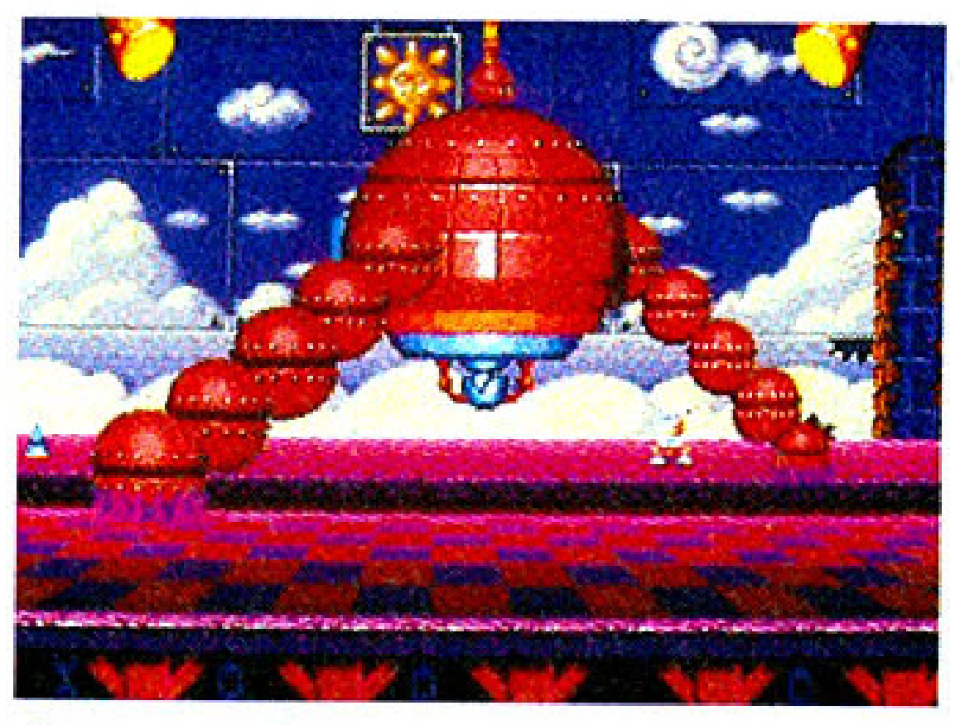


内部でも外側と同様に回りこみの表現が見られる。マジで立体的だよ。

技術力の結晶＝モーターハンド！

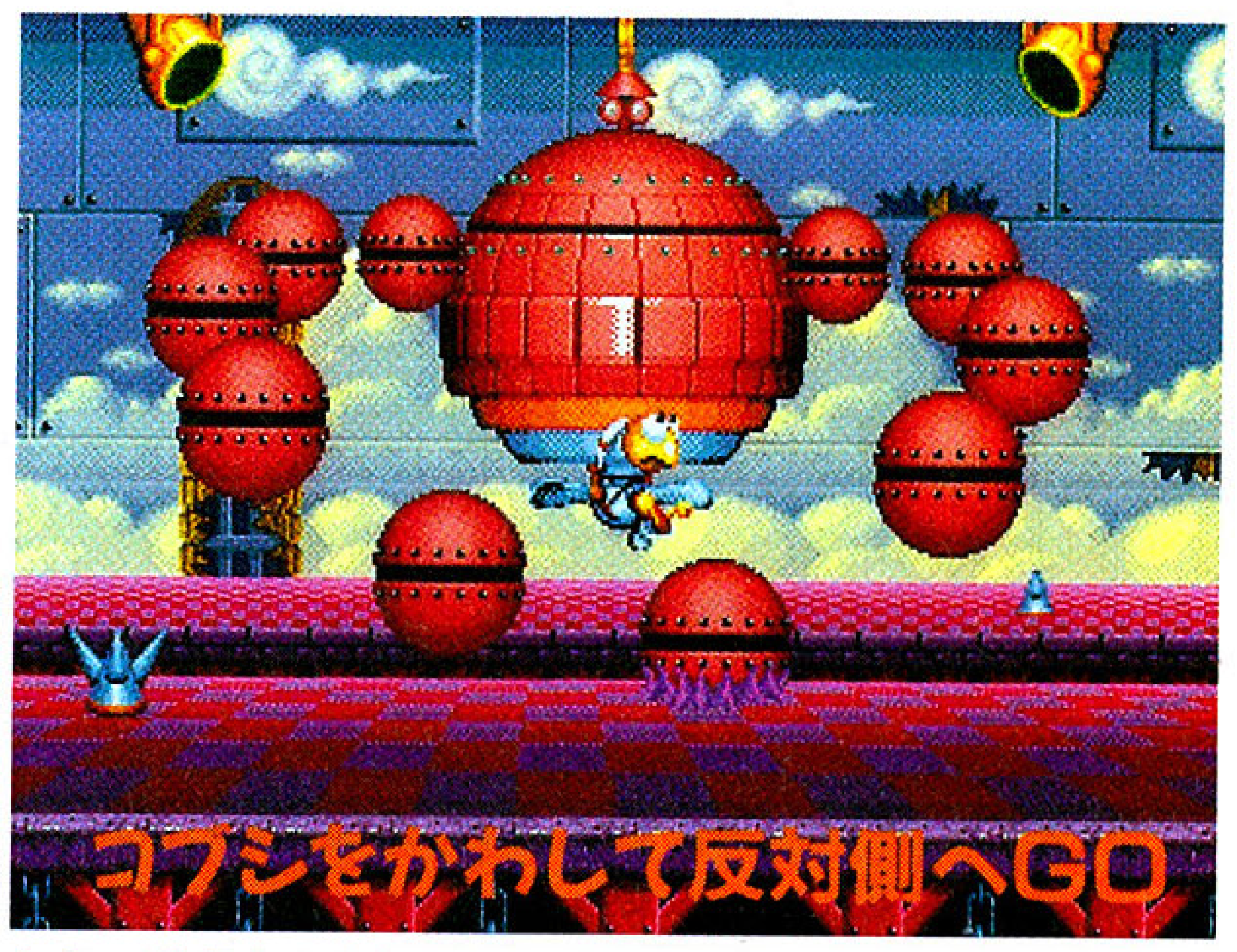


最上階では、思わず動きに見とれてしまうキーマスター、モーターハンドと対決。弱点は背中にある！



むこうにいるよ

ブレインシェイクで足場を回され、気がついたら向こう側にいるヘディ夫。見えるかな。



左右の鉄拳をかわしてから、はるばる反対側まで歩いて背中を叩く。動きの美しさもじっくり見てくれ。

ステージ6

かふ杏氏が語る このステージのみどころ

やっぱヘッデーですね、ヘッデー。ここだけの頭3つありますしね。弾でますしね。あと赤んぼですね、赤んぼ。何か出すしね。年とるしね、死ぬしね。

アクションゲームなのに本格的なシューティングも楽しめるという、ちょっと得した感じがするステージ6には、ここだけで使える3種類のヘッドが用意されているのだ。今回が初公開のキーマスターは、あえて説明しないけど、いろいろ楽しいことが起きるぞ。

シューティング専用ヘッド

紅の翼ヘッド

3方向弾を前後に撃ち分けられるヘッド。移動速度は、3つのうち普通になっている。

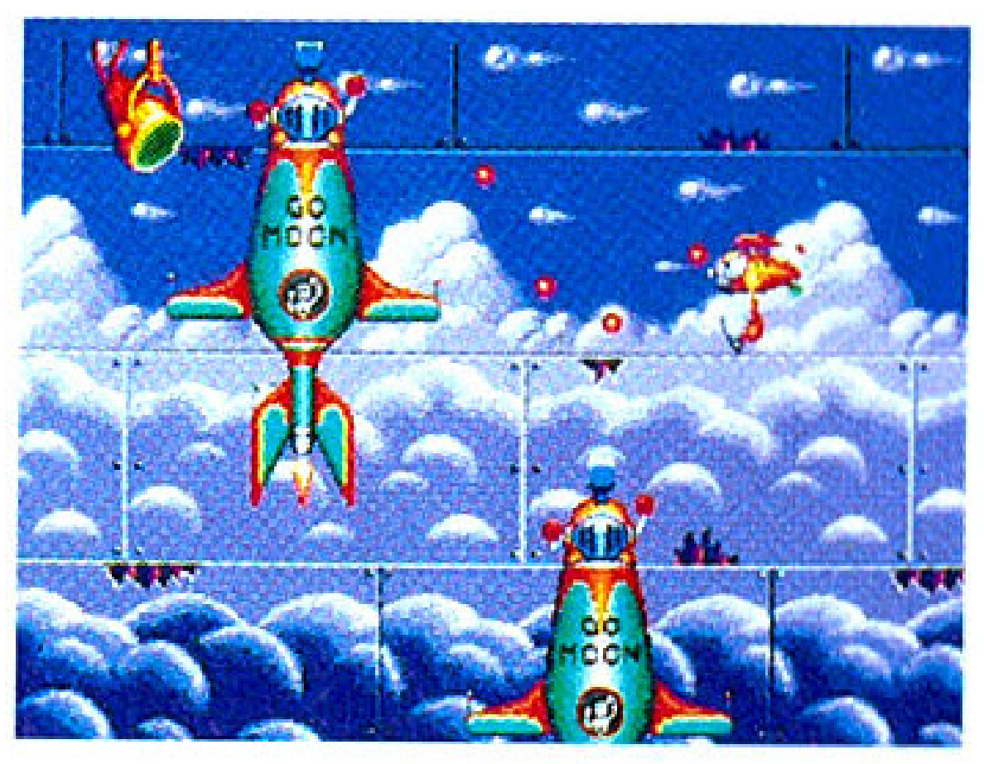
黒いハヤブサヘッド

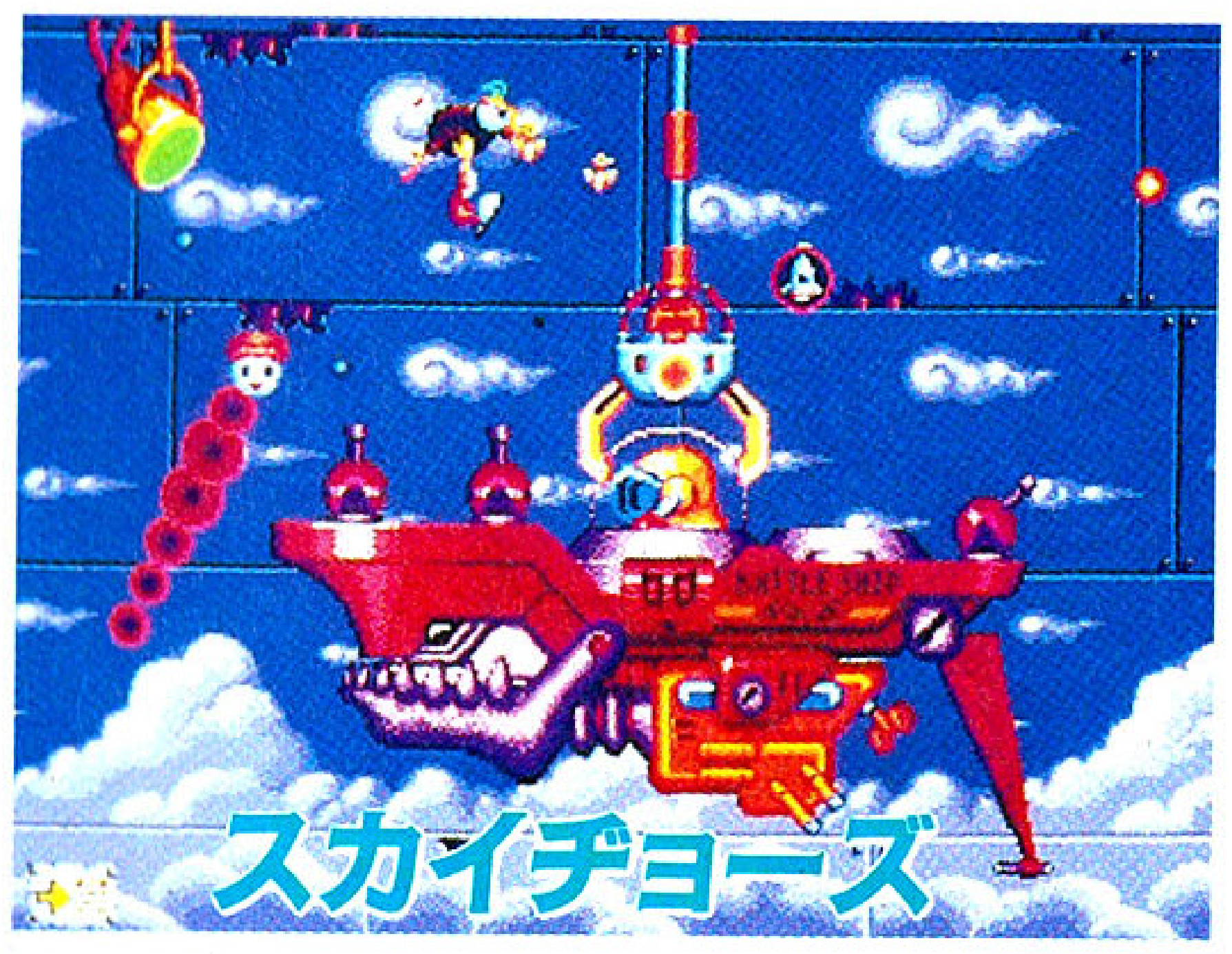
ヒヨコを斜め下へポトポト落とす。真正面へ撃てないのが弱点。移動速度はやや遅い。

光の弾丸ヘッド

なんでも貫通するレーザーを発射する。移動速度は最高だが、微妙な弾よけが難しくなる。

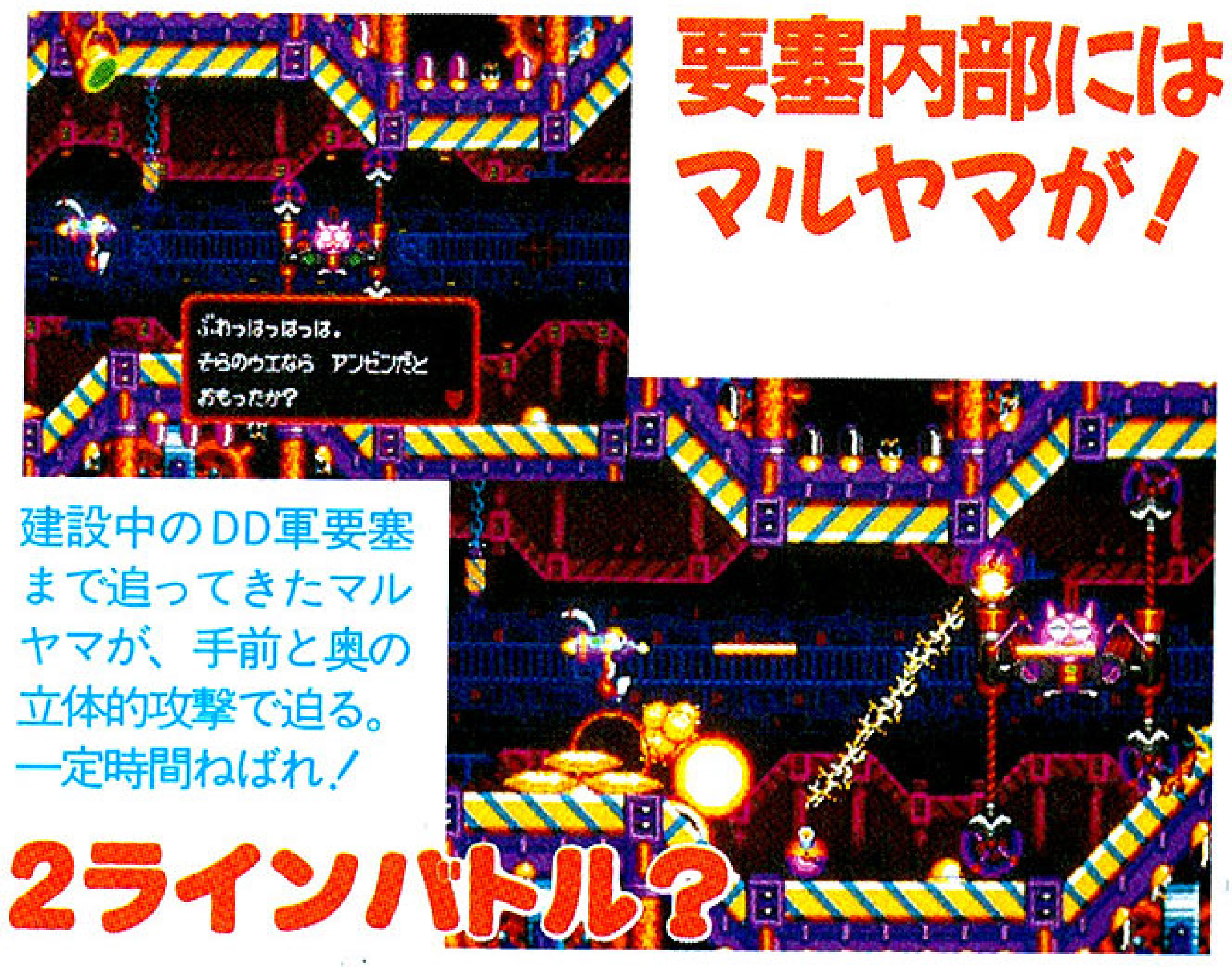
松竹梅でいうと松の特上SHT





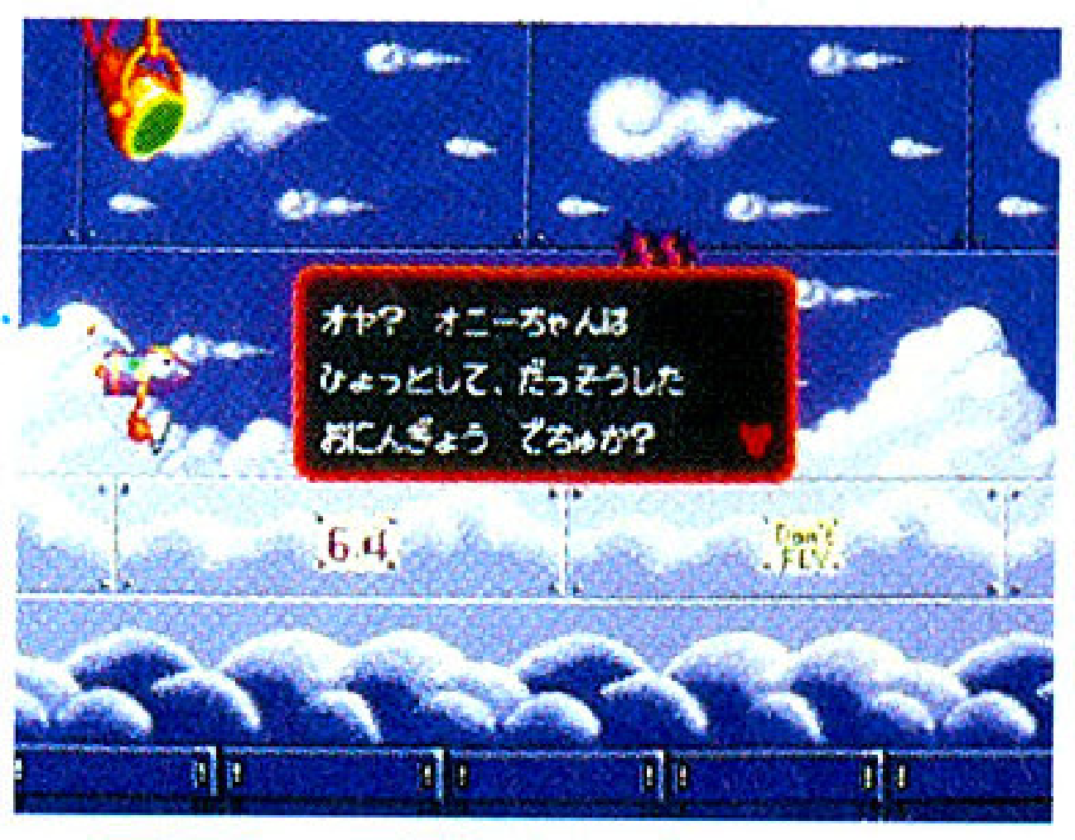
巨大戦艦は出るし、ザ◎っぽいザコも出るわと、本格的な内容のシューティングシーン。間違ってもオマケで作ったなんて言わせん！

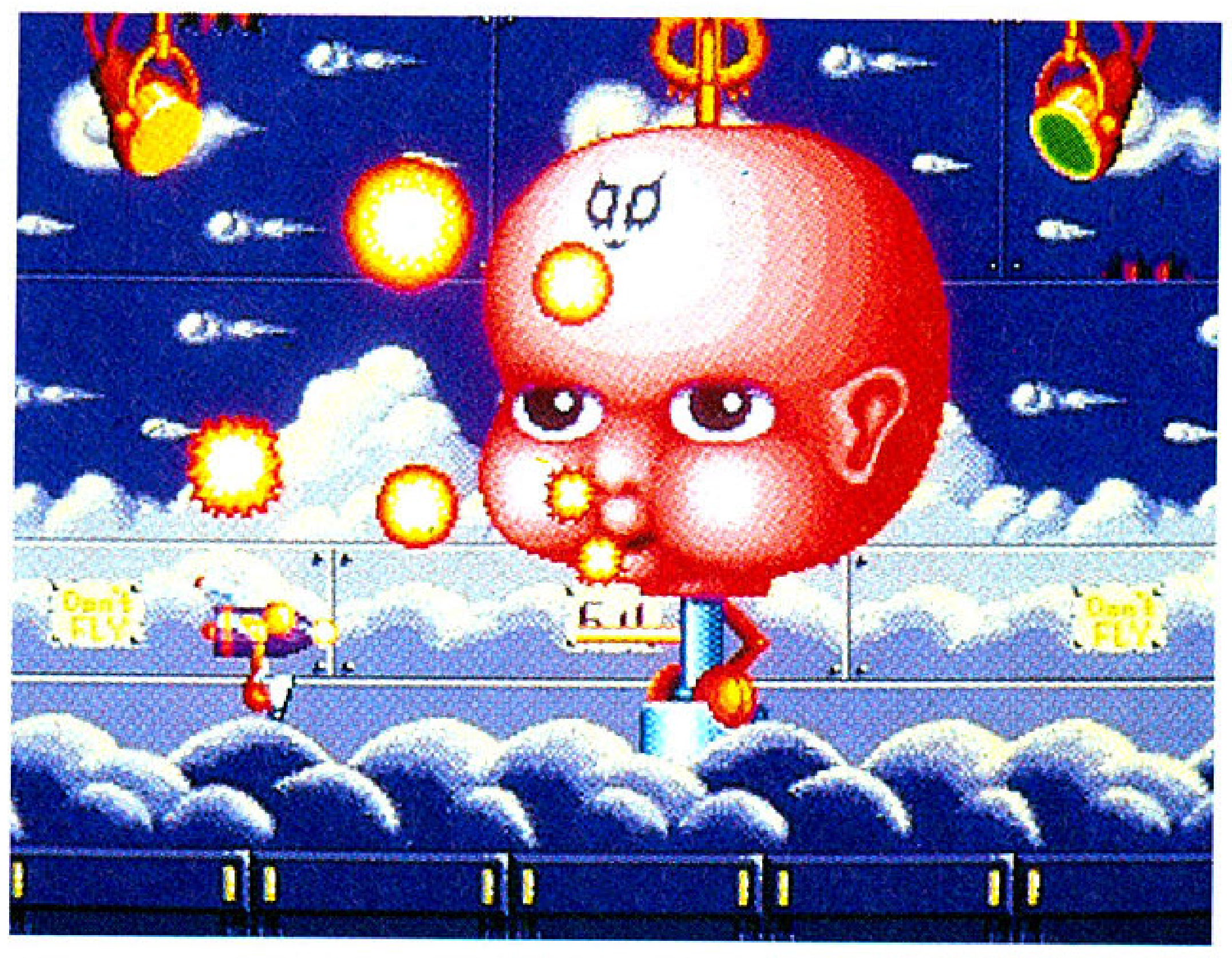
要塞内部にはマルヤマが！


ぶわっはっはっは。
そらのウエなら アンゼンだと
おもったか?

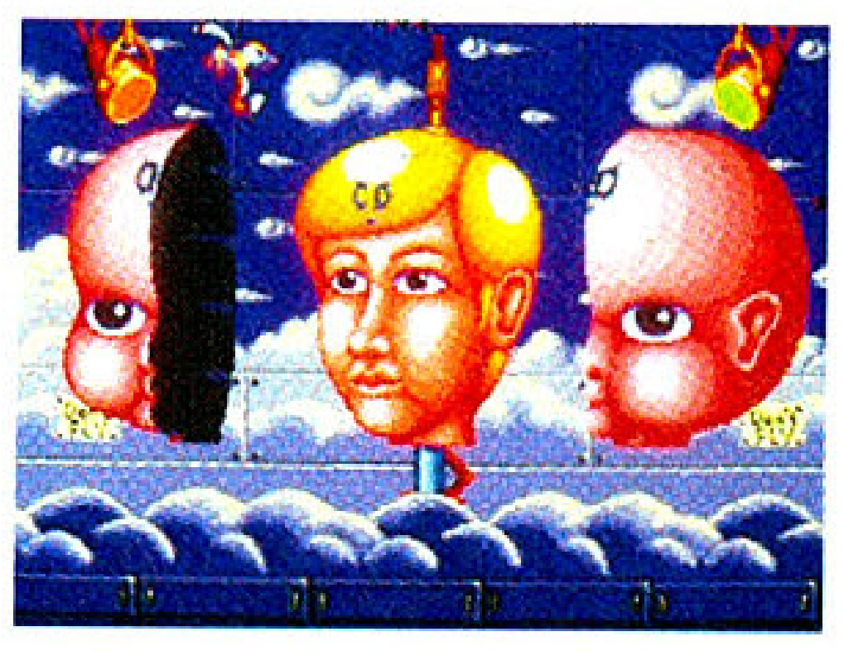
建設中のDD軍要塞まで追ってきたマルヤマが、手前と奥の立体的攻撃で迫る。一定時間ねばれ！

キーマスターはかわいくて恐いベイベー

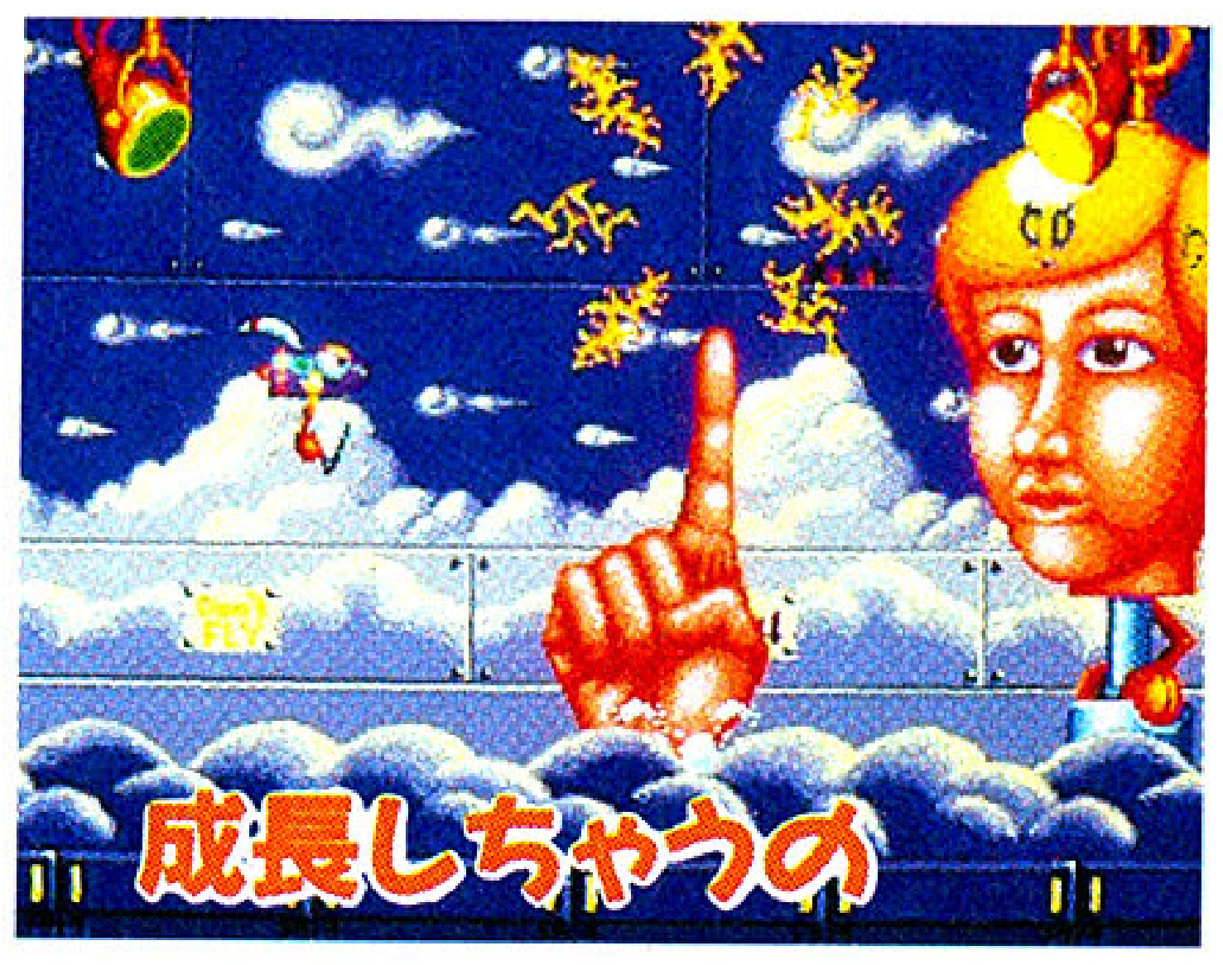

オヤ? オニーちゃんは
ひょっとして、だっそうした
おにんぎょう でちゅか?



DD軍要塞の建設責任者でもあるキーマスターがこいつだ！　かわいいこと言ってるが、眉毛の生えていない顔を近づけてくるのは勘弁してくれ。それにしても、チャック◎ックIIの赤ん坊とタメをはる不気味さだ。



顔面が突然パックリといきます



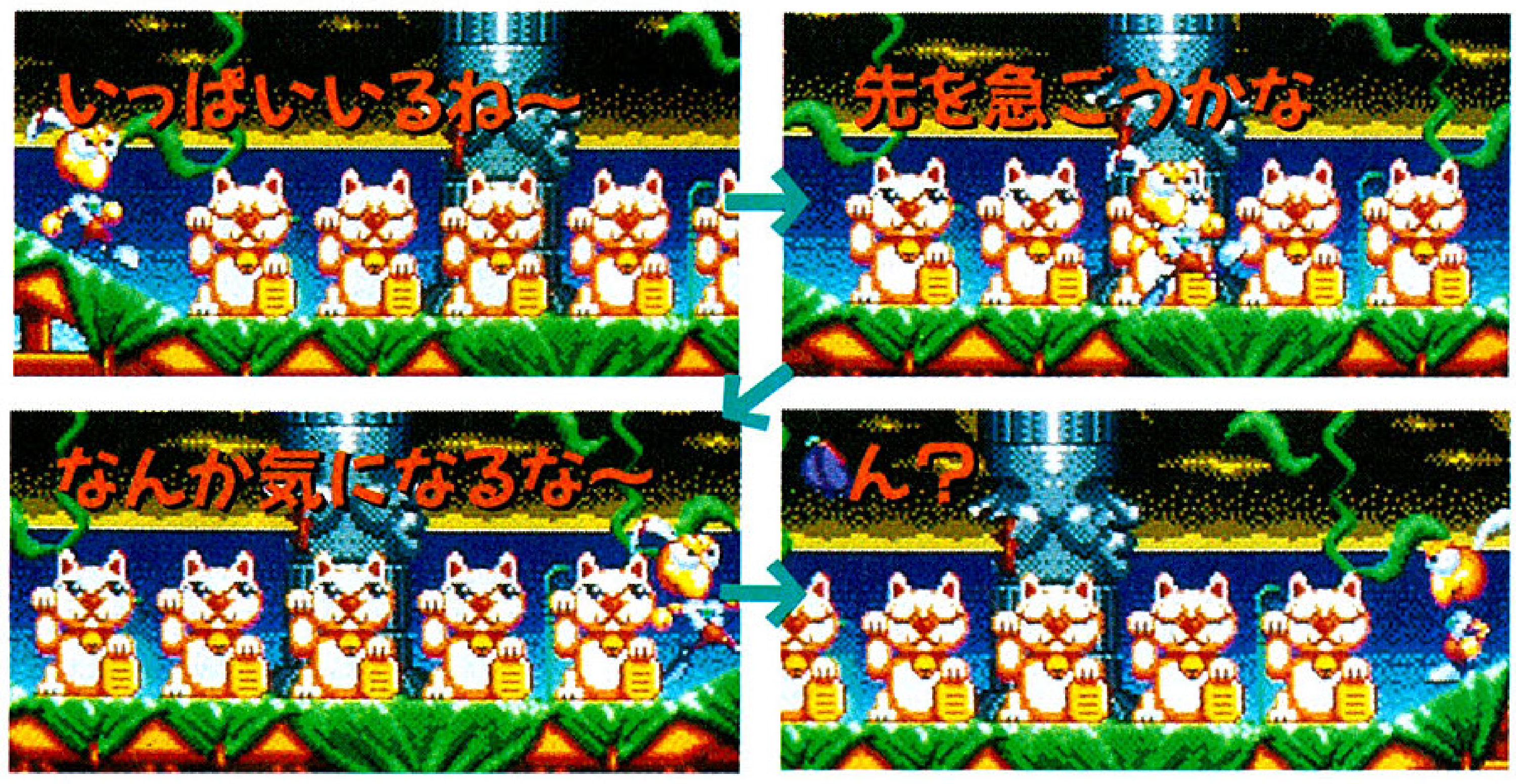
しかも人形のくせに成長する。そろそろ思春期ってツラだな。

ステージ7

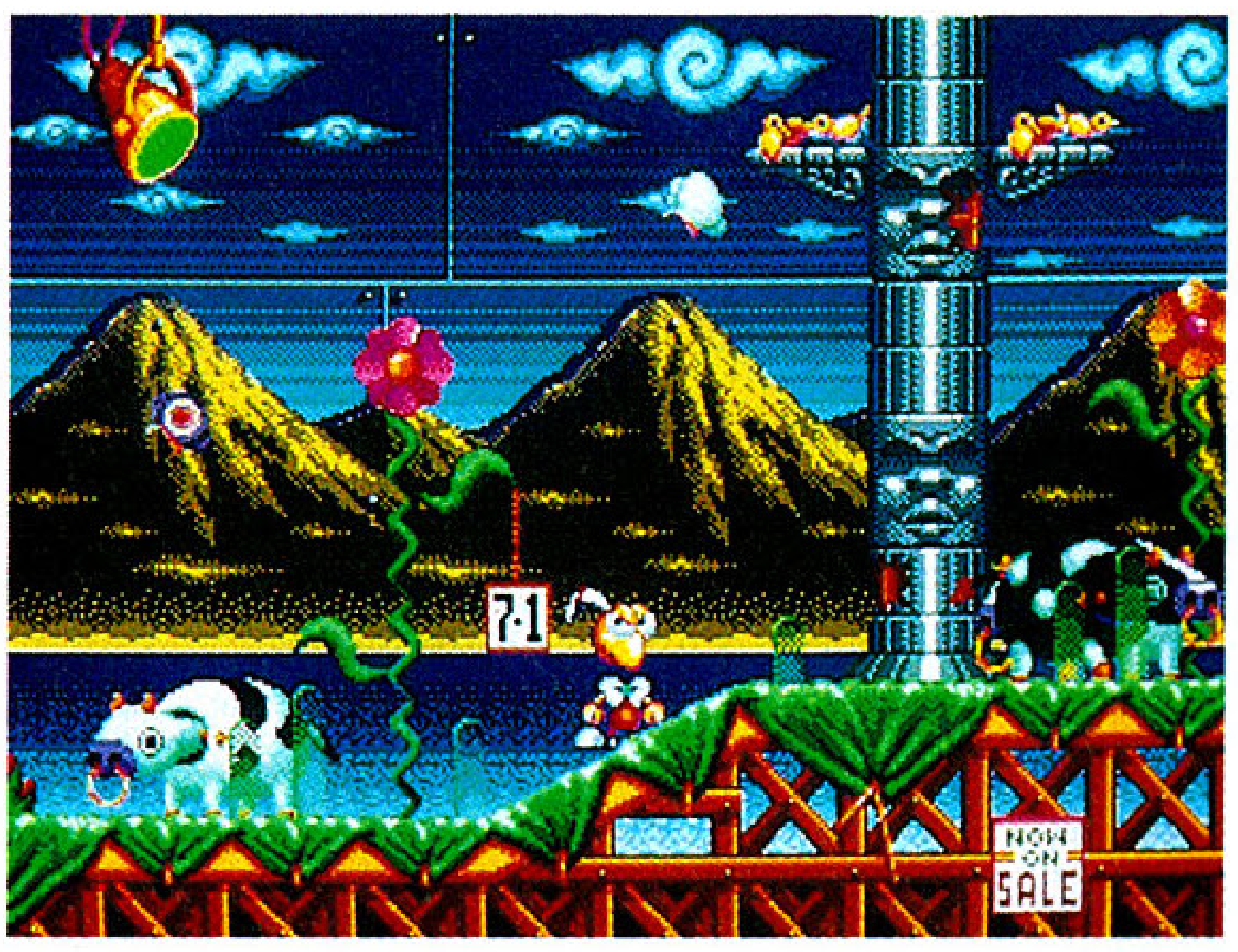
やっぱウシですね、ウシ。首ふるしね。歩くしね。何か平和っぽいしね。そんでもってネコですね、ネコ。背中向けると目開くしね。あと蝶もね。

今度はどんなステージになるのかな～と思いきや、なんとステージ7はまだDD軍が侵攻していない地域なのだ。クズ人形狩りを逃れた者達と、のどかなひとときを過ごしていると、ここの代表（？）らしい人形が話しかけてくる。とりあえず、次へ行ってみようか。

ヘディ夫シアター 第一回公演「視線」

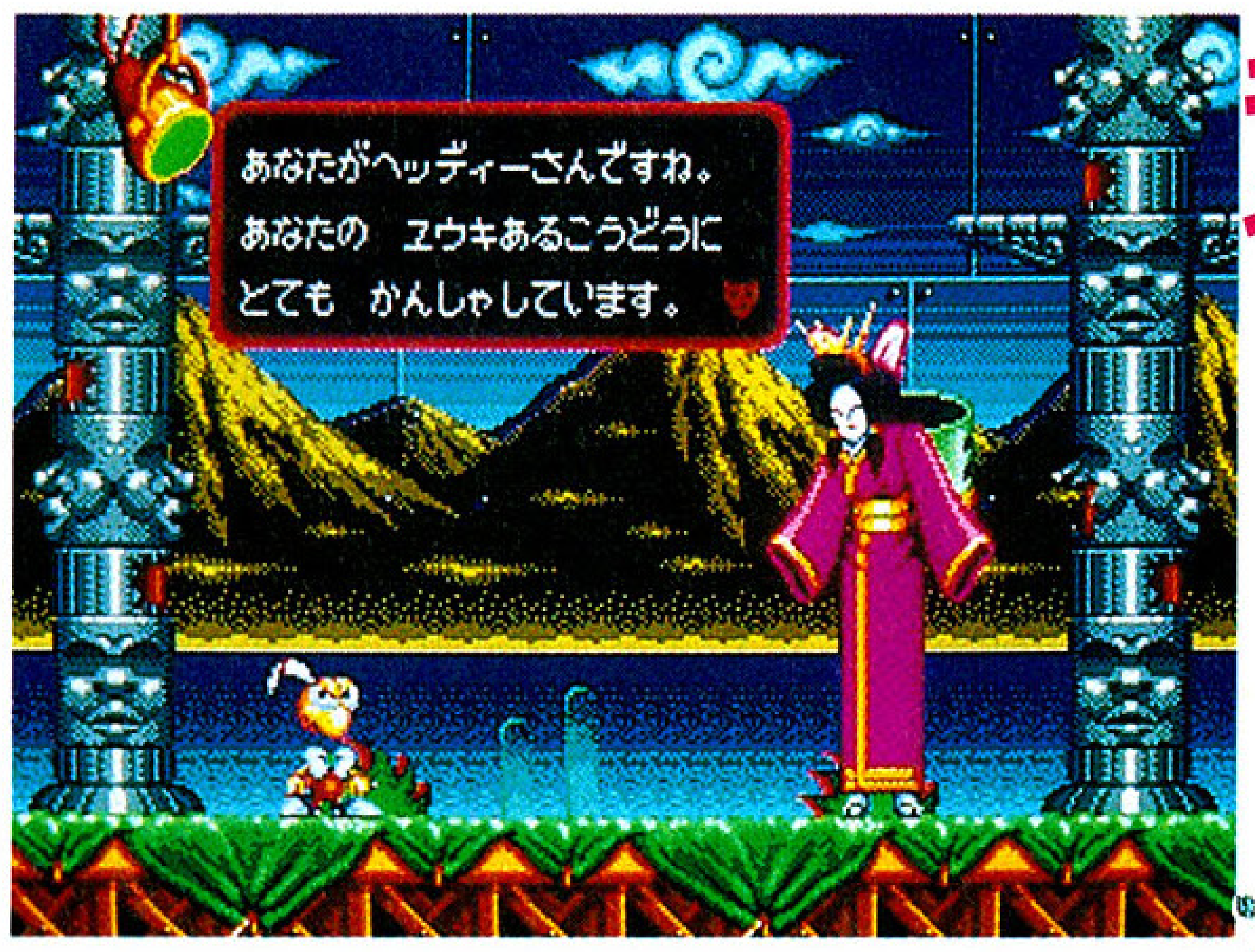

いっぱいいるね～
先を急ごうかな
なんか気になるな～
ん？

DD軍のいない楽園だ！



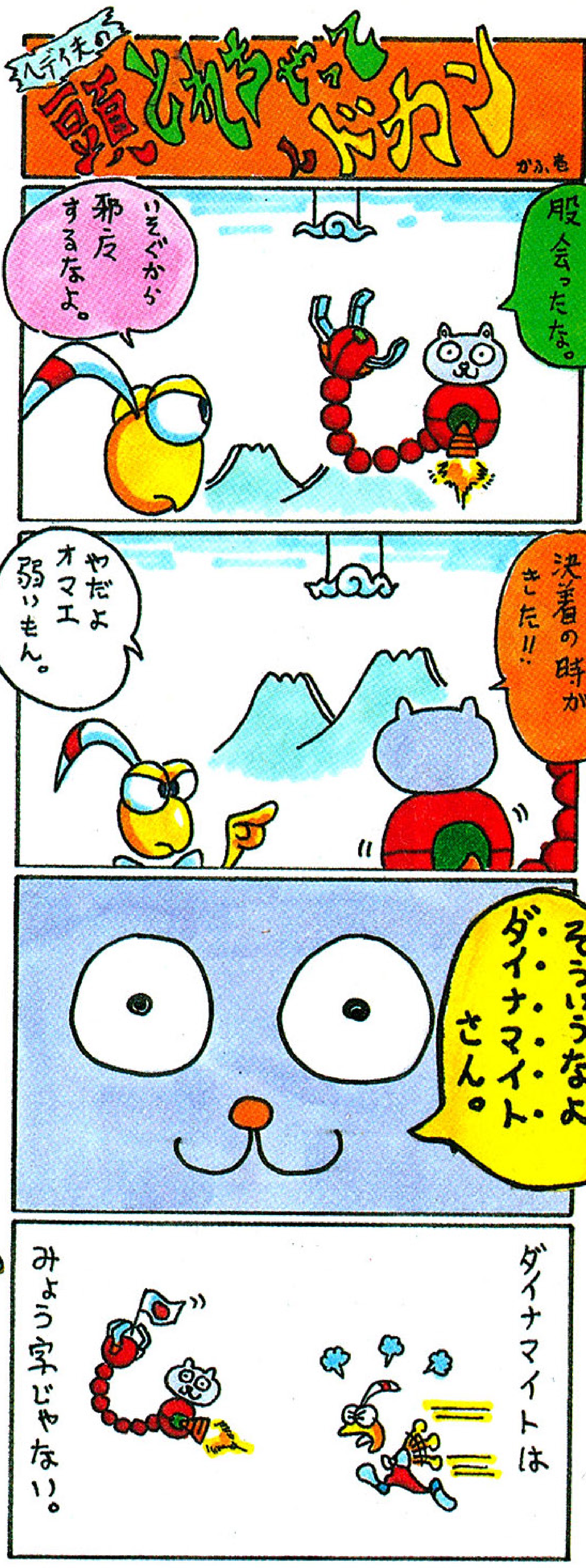
東北地方の土産、赤べこ（ベコは牛の意味の方言）そのものの人形がいっぱい。首の振り方がリアル。

キモノ美人のやよいさん



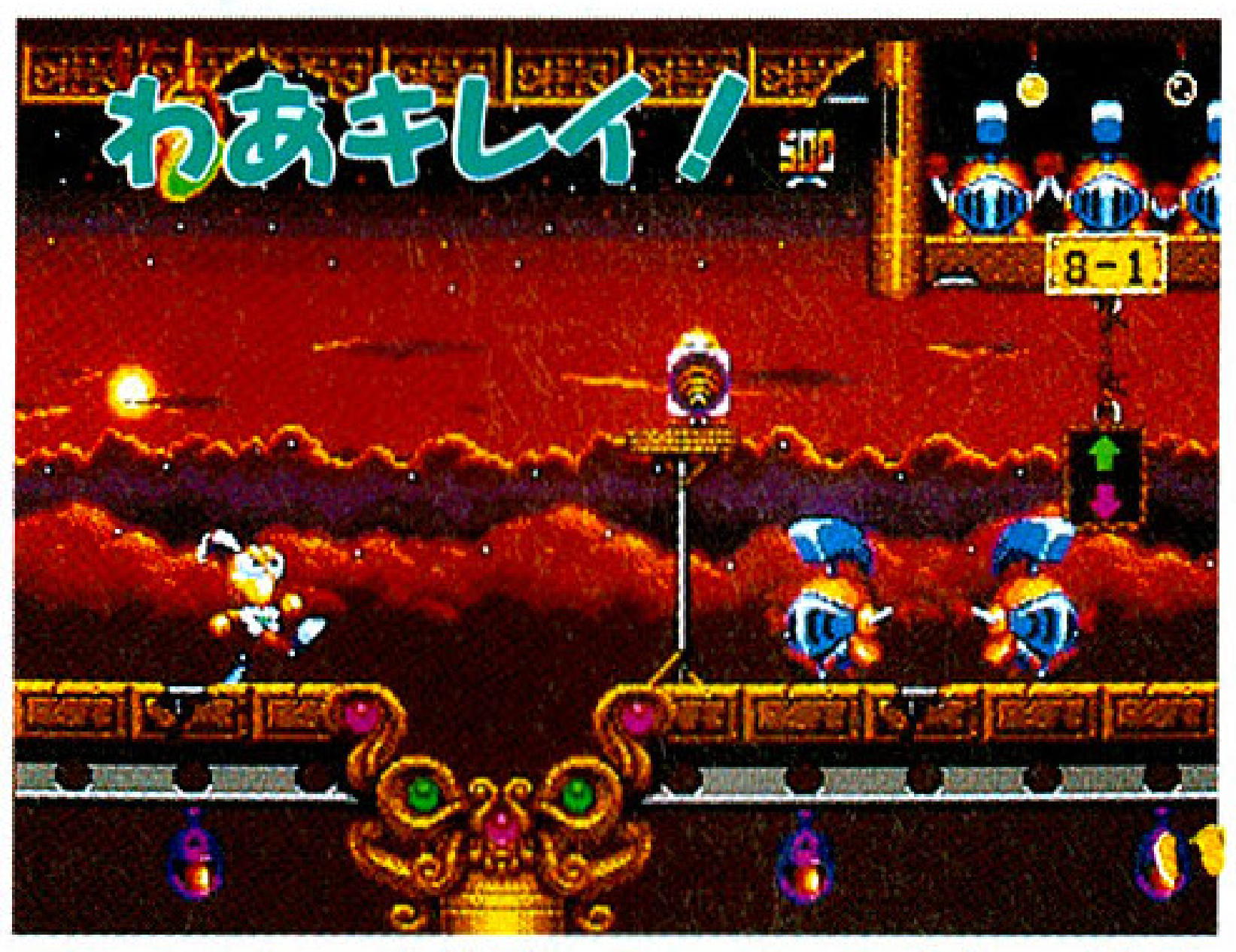
あなたがヘッディーさんですね。
あなたの ユウキあるこうどうに
とても かんしゃしています。

日本人形のやよいさんの話では、皇帝の居城はまだ先のほうにあるらしい。ご親切にありがとさん。

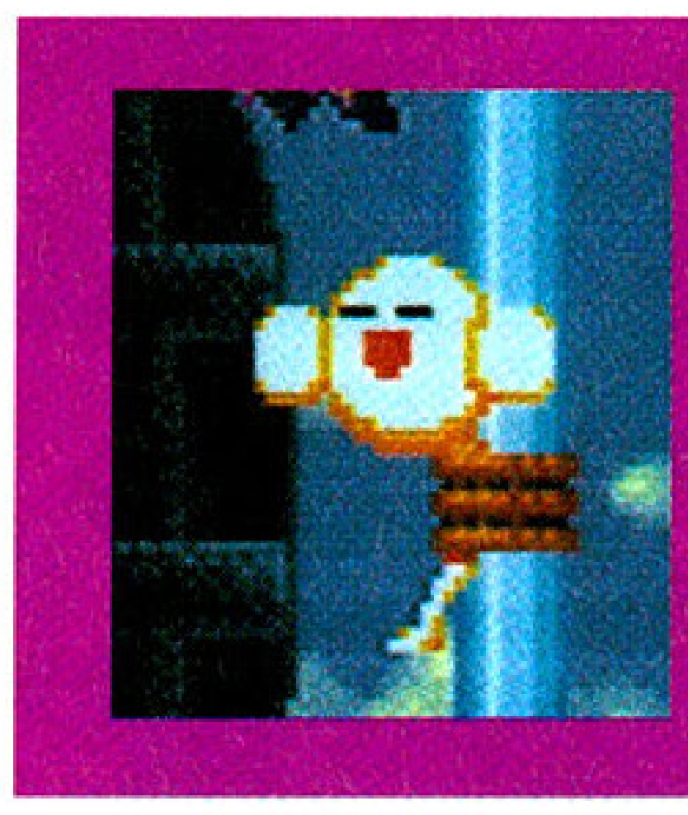

ヘディ夫の 頭とれちゃってドカン
フフフ 股会ったな。
いそぐから 邪魔するなよ。
今こそ 決着の時が きた!!
やだよ オマエ 弱いもん。
そういうなよ ……ダイナマイトさん。
ダイナマイトは
みょう字じゃない。

それはそうと、ステージ8以降はどうなっちゃうの？

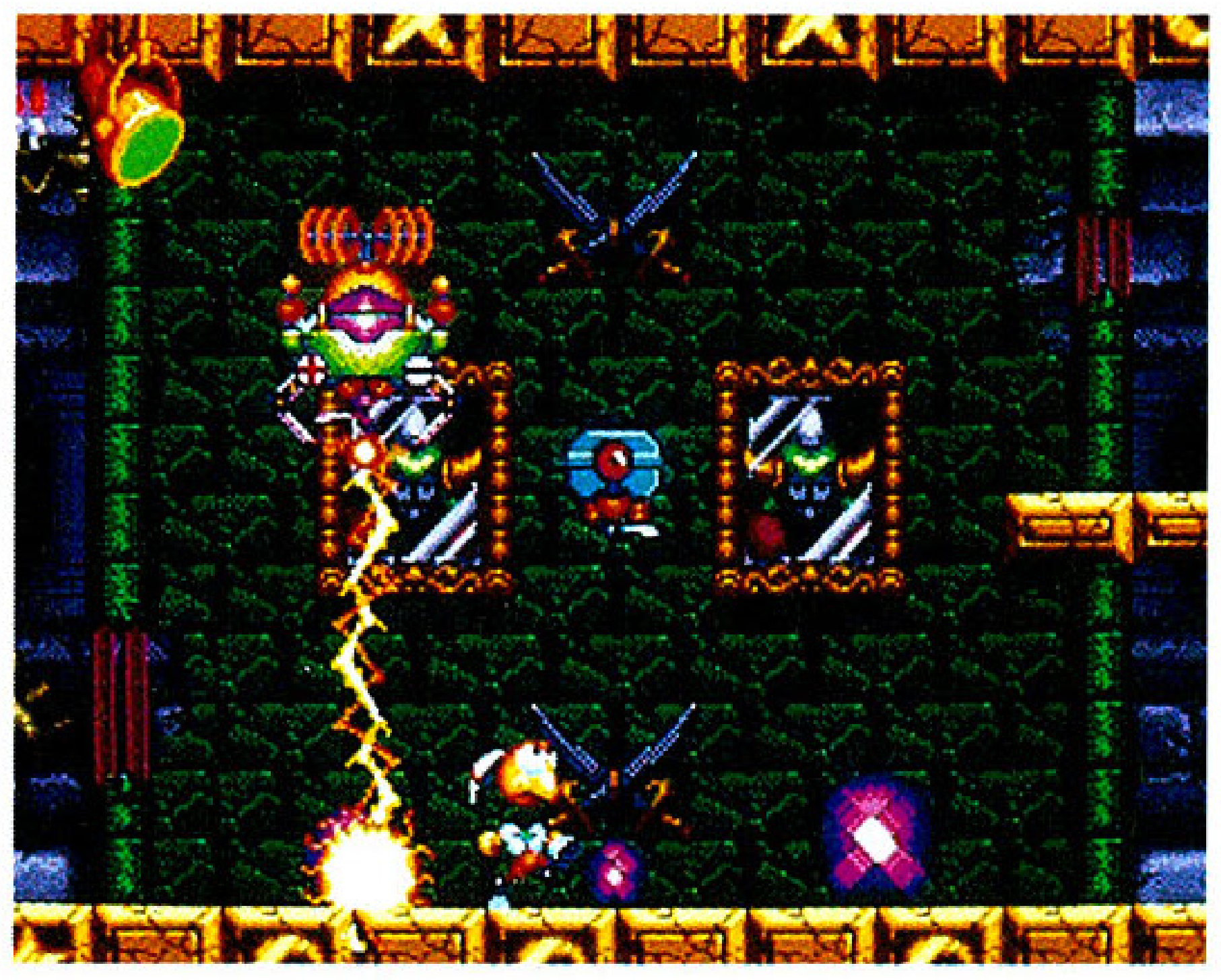
今回はざっと総集編をお届けしたけど、どうだったかな？　この先はステージがいくつあるのかわからないけど、まだまだ油断できないことは確かだ。さて、次回は攻略をやるので（予定）、発売日に買っておくように。いいね？



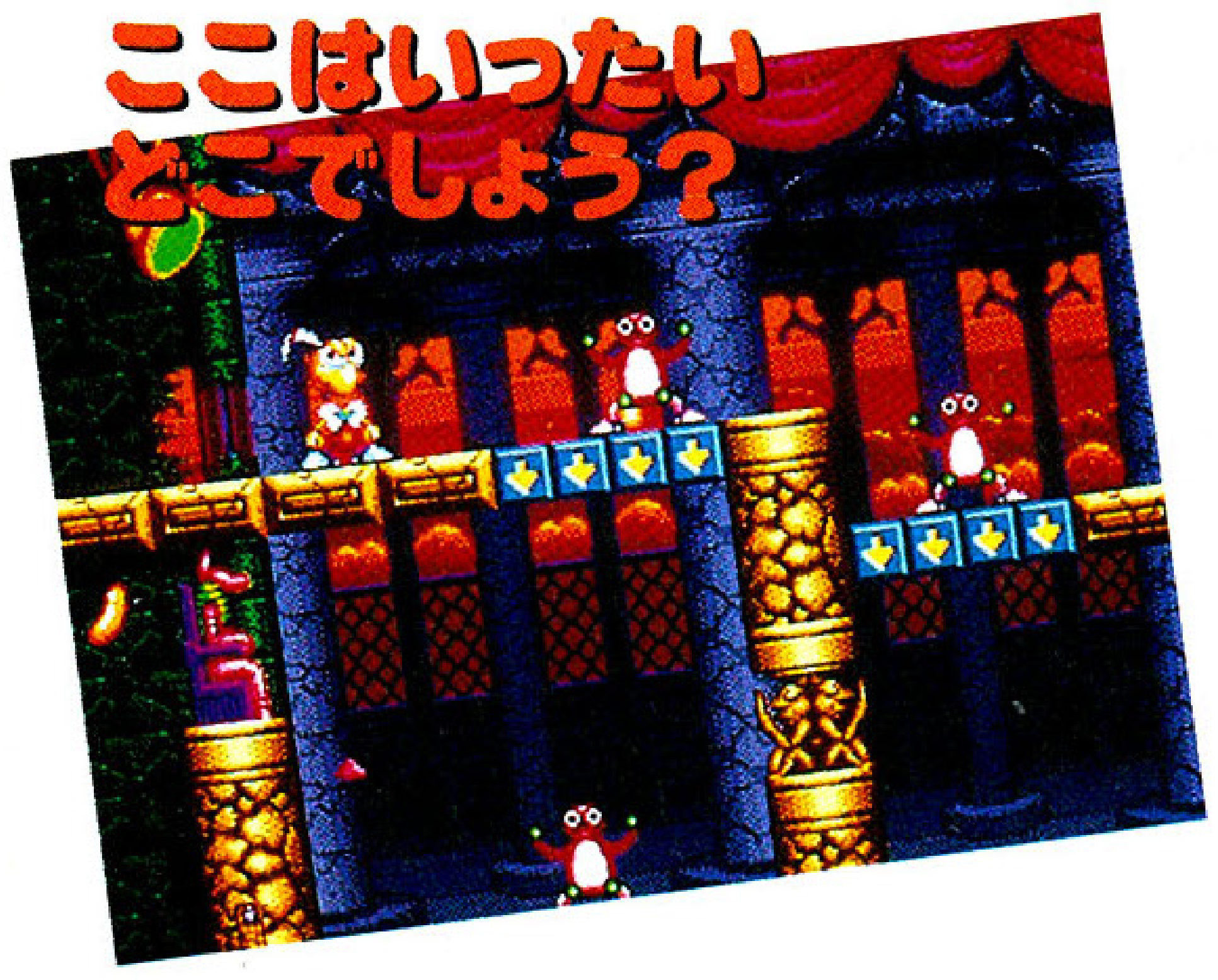
どうやらだいぶ佳境に入っているらしい場面。背景にもだいぶ気合いがこもっているね。

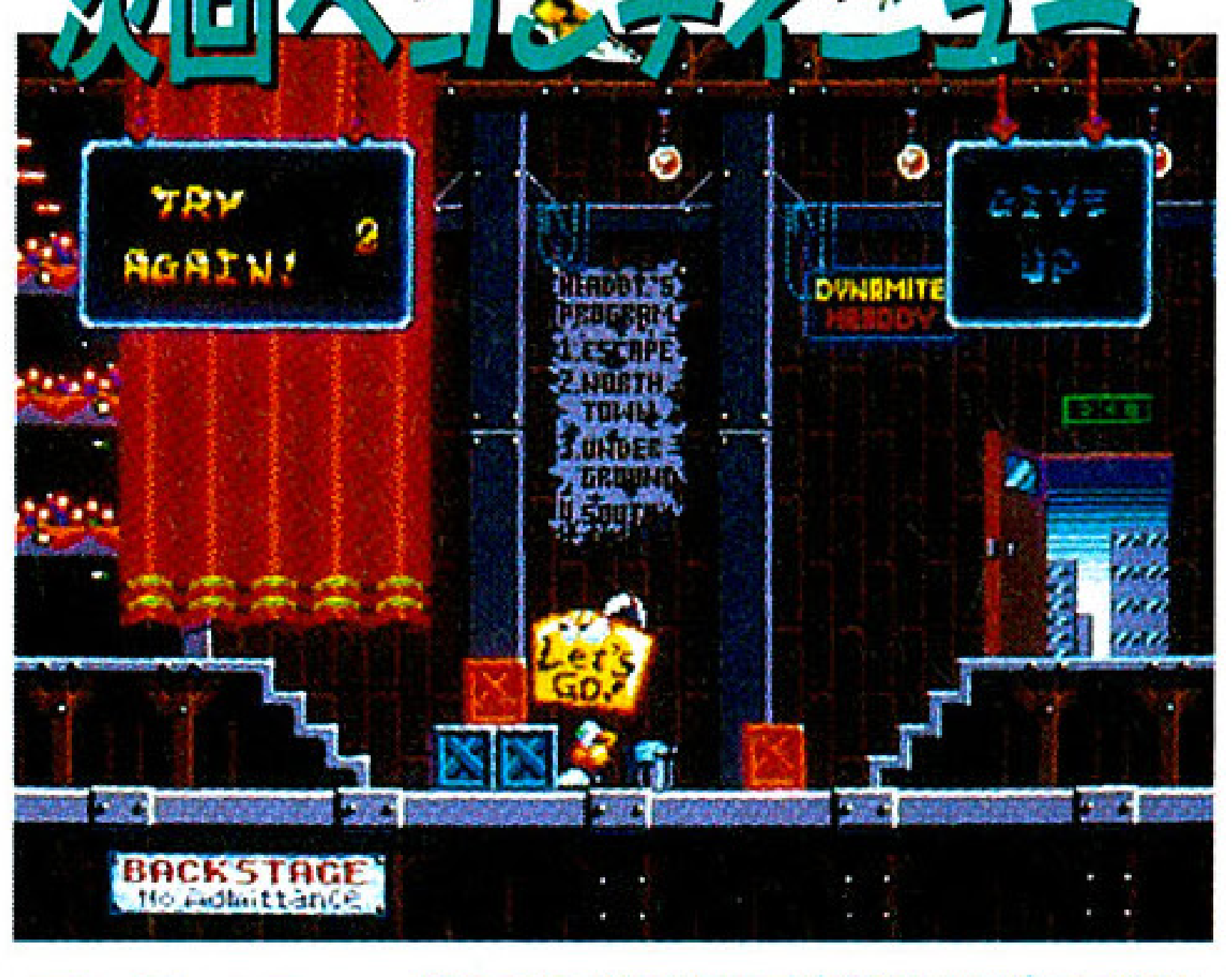


来月は攻略編？股みてぬー



いろんなタイプがいるソルヂャーも、この辺りでは偉い階級のヤツが出てくるぞ。


ここはいったいどこでしょう？


次回へコンティニュー
TRY AGAIN!
GIVE UP
DYNAMITE HEADDY
Let's GO!
BACKSTAGE No Admittance

コンティニュー画面の歓声と拍手に元気づけられ、再び冒険におもむくヘディ夫であった。後半はつらいけど、がんばろうよ。

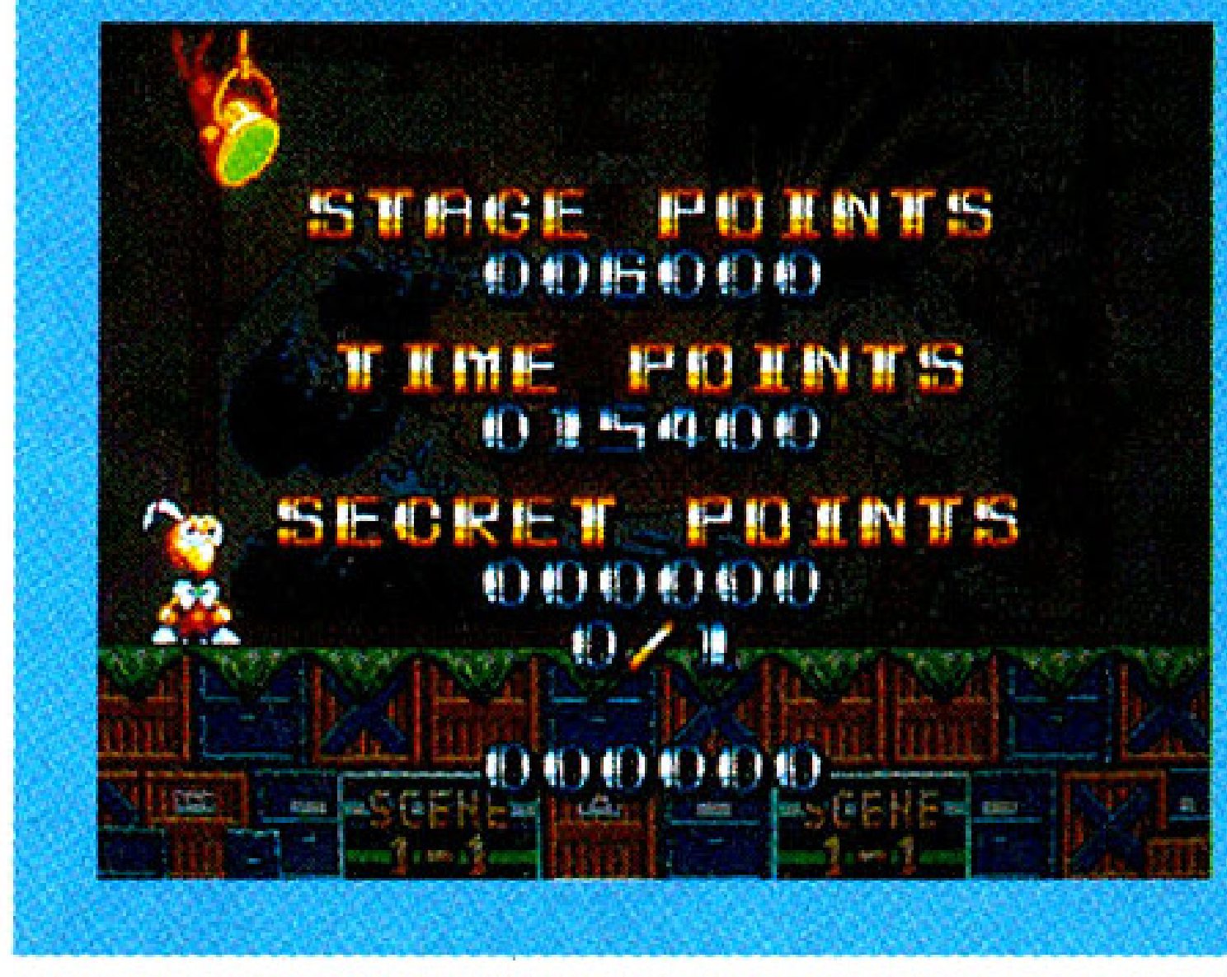
ヘディ夫コラム DYNAMITE

シークレットボーナスをたくさん取っておくと、なにか良いことあるとか？

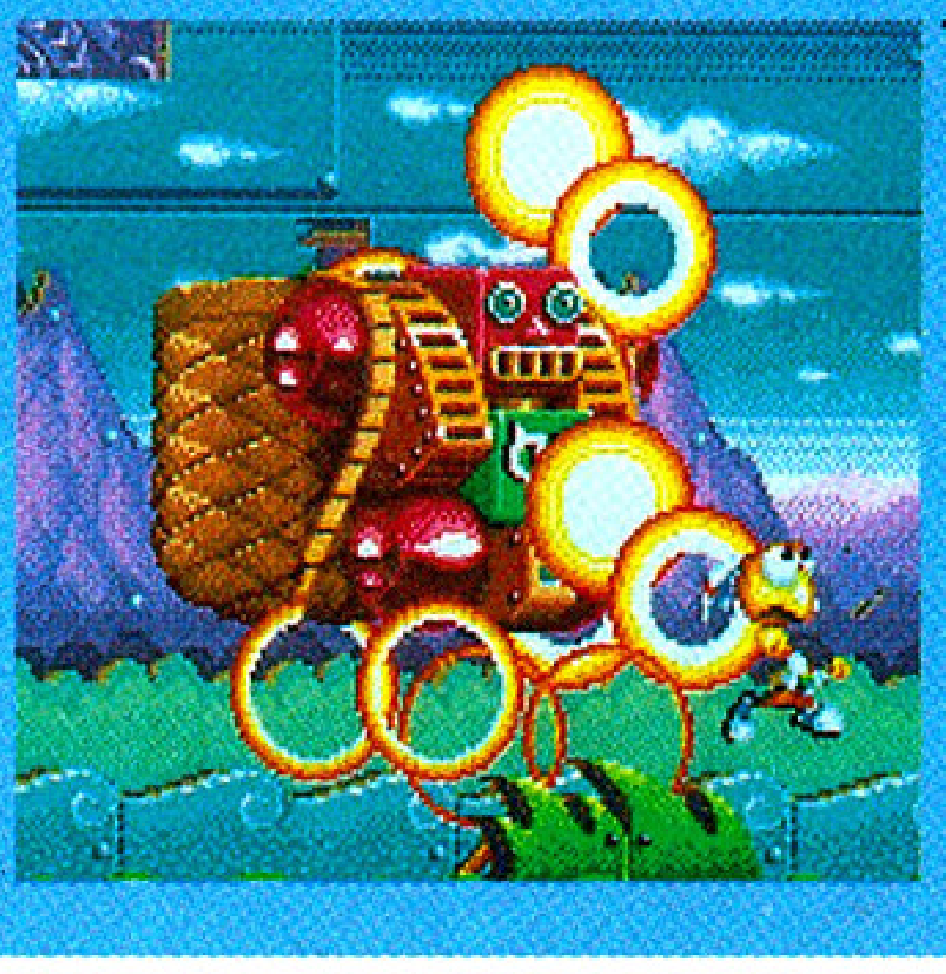
実はこのゲームには、いたる所にシークレットボーナス（以下SB）が隠されている。

SBというのは、特定のキャラクター（隠れキャラも含む）を倒した時などに加算されるもので、スコアはステージクリア時に精算されるしくみだ。このSBの存在によってエンディングで表示される“ゲームトータルスコア”を競えるから、１本でいろんな楽しみ方ができる。また、SBを取った際は「ユー ガッタ シークレットボーナス！」と音声で教えてくれるので、発見したらちゃんと場所を覚えておくことを勧める。

詳しいことは、トレジャーの許可を得られたら次回に触れよう!?


STAGE POINTS
006000
TIME POINTS
015400
SECRET POINTS
000000
0/1
000000

クリア時に、そのステージのSBの総数と取った数が表示される。それを参考に探そう。



せっかくだから一つだけ明かしちゃおう。最初のSBは、ステージ一のこいつだ。

ダイナマイト ヘッディー

これを読んで君もハイスコアを狙おう！

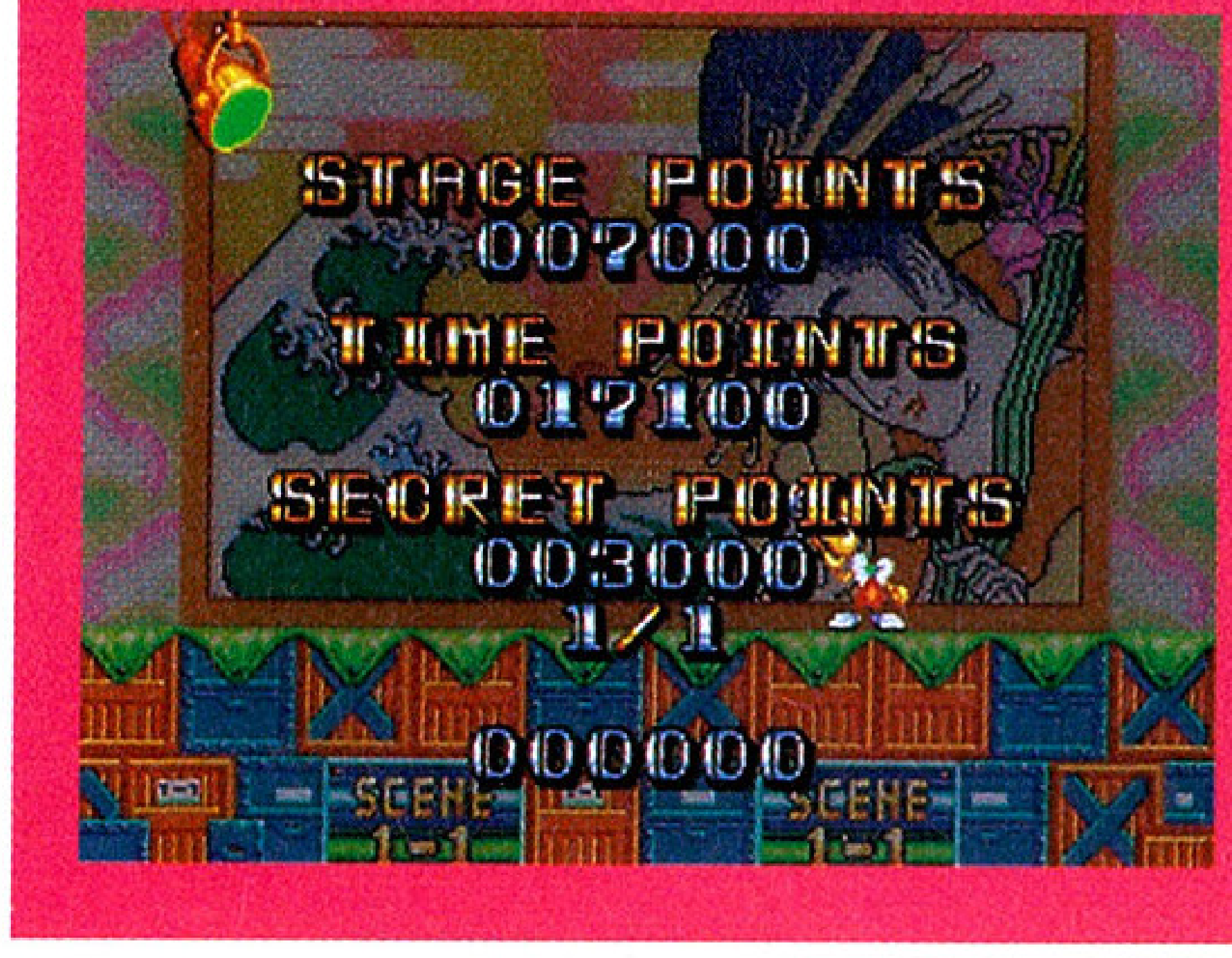
- セガ
- 発売中
- 6,800円
- ACT
- 16M
- 1人プレイのみ

シークレットボーナスを探せ！ 目標500,000点！

地道に紹介し続けてきた「ヘディ夫」が発売されてはや3日、みんなはもう最終ステージをクリアできたかな？　後半はなかなか難しいけど、ちゃんと攻略パターンを編み出せばクリアできるゲームだから、まだの人もあきらめずに挑戦してほしいな。さて、今回はハイスコアコンテスト（右のページ参照）の開催に合わせて、スコアを稼ぐ（かせ）ための必須条件・シークレットボーナスについて解説していこうと思う。いちおう、シークレットボーナスの取り方およびヒントは前半のみとさせてもらうけど、これまでのBEメガのヘディ夫紹介記事の中にもいっぱいヒントが隠されているから、本気でハイスコアを狙う人はチェックしてくれ。

通常のスコア算入方式

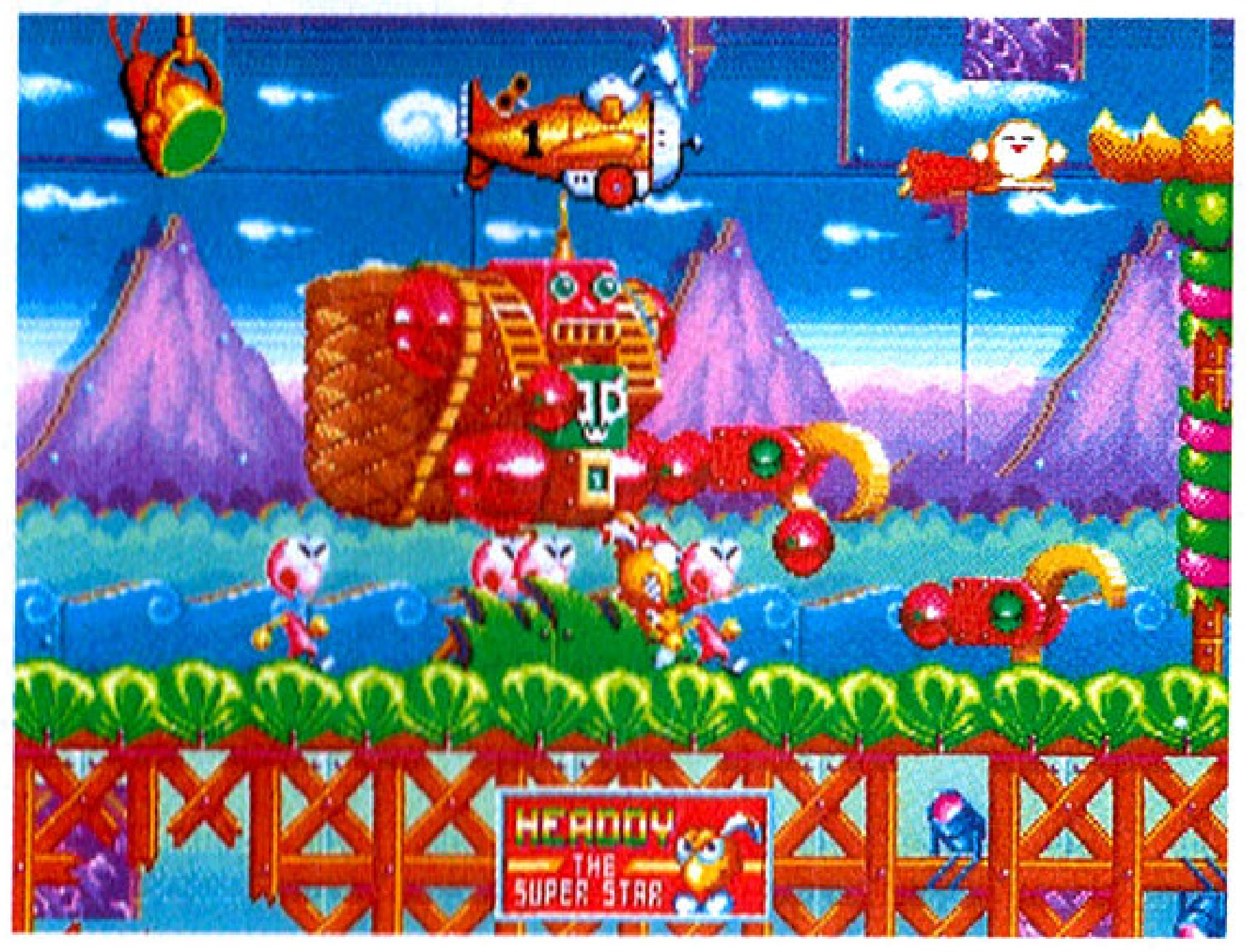
このゲームでは、敵の数やシークレットボーナスは常に一定で、なおかつ何度倒しても復活する敵はスコアが得られないため、どのステージも獲得できる最高点数が（理論上は）決まっている。なお、参考までに通常のザコは100点、耐久力のあるザコは500点、中ボスは1,000点、キーマスターなどは2,000点に設定されている。



シークレットボーナスや通常のスコアを極限まで伸ばしたら、残る要素はタイムボーナスのみ。がんばれ！

ステージ1のSBは1つだけど……

ステージ1に存在するシークレットボーナスは1つだけ。そしてここに登場して、なおかつ倒せる敵キャラクターはとるぞうくんとマルヤマのみ。ということは、もうわかったと思うがシークレットボーナスはとるぞうくんだ。ここでは、とるぞうくんが仲間を捕獲（ほかく）し始めたら頭をガンガンぶつけよう。ギリギリで破壊できるはずだ。

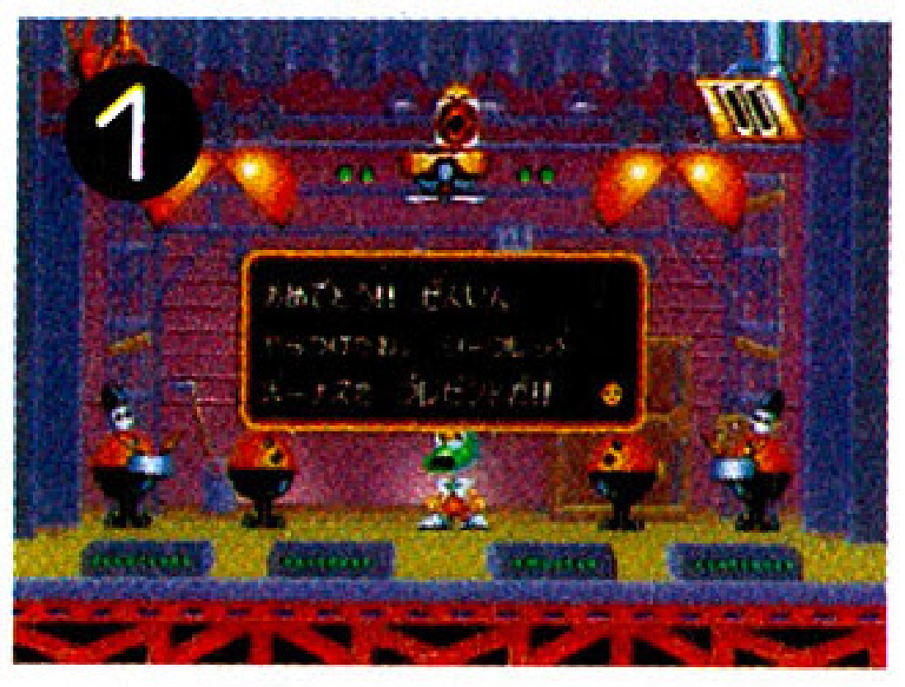


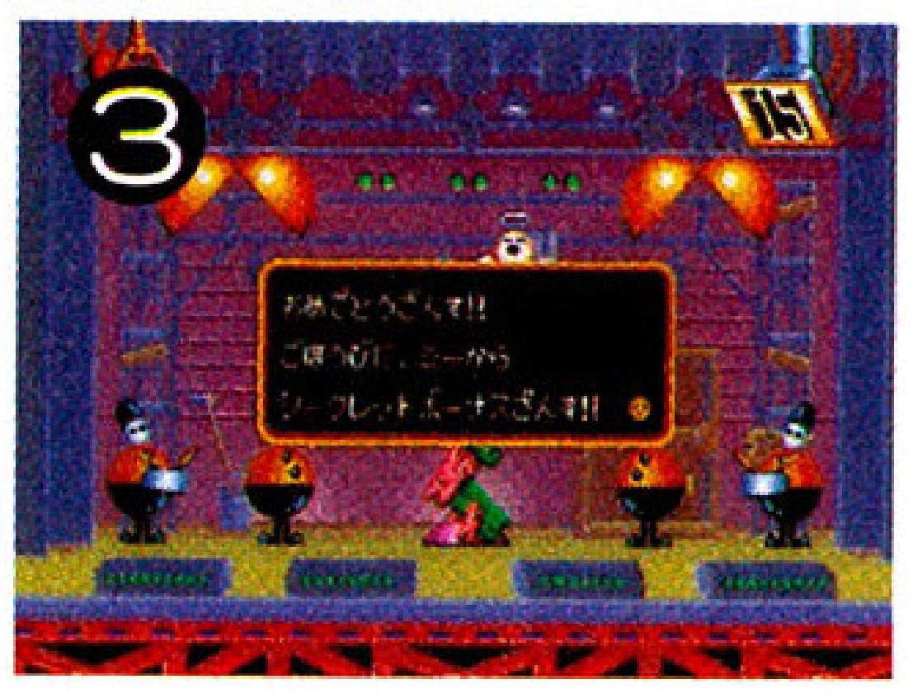
とるぞうくんの真下にヘディ夫を立たせて、ガンガン頭を当てるだけ。ありゃ？　だけど本当にこれだけが……。

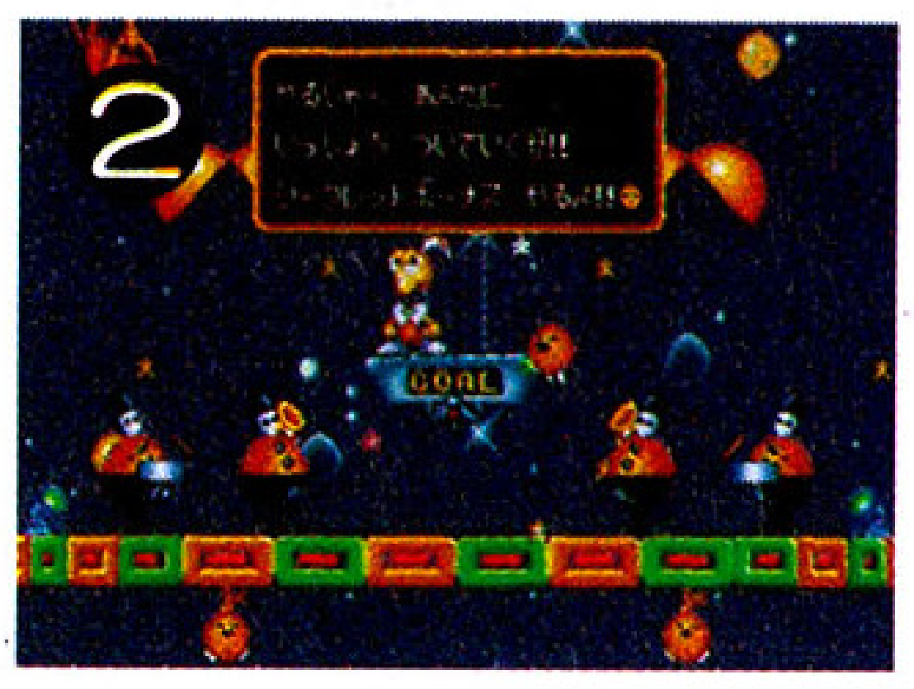
ステージ2ではSBの大盤振舞！ 確実に取っておくべし

ステージ2では、実に8つものシークレットボーナスが設定されている。しかし、デモのプレイ画面で堂々と出ているものや、発見しやすいものばかりなので、ほとんどが自力で見つけられたと思う。見逃しやすいのが8つめのOTOKO（トレヂャーまんではない）だが、これは他のステージにも出てくるので、気長に探してみよう。

お助けトリオの部屋をクリア

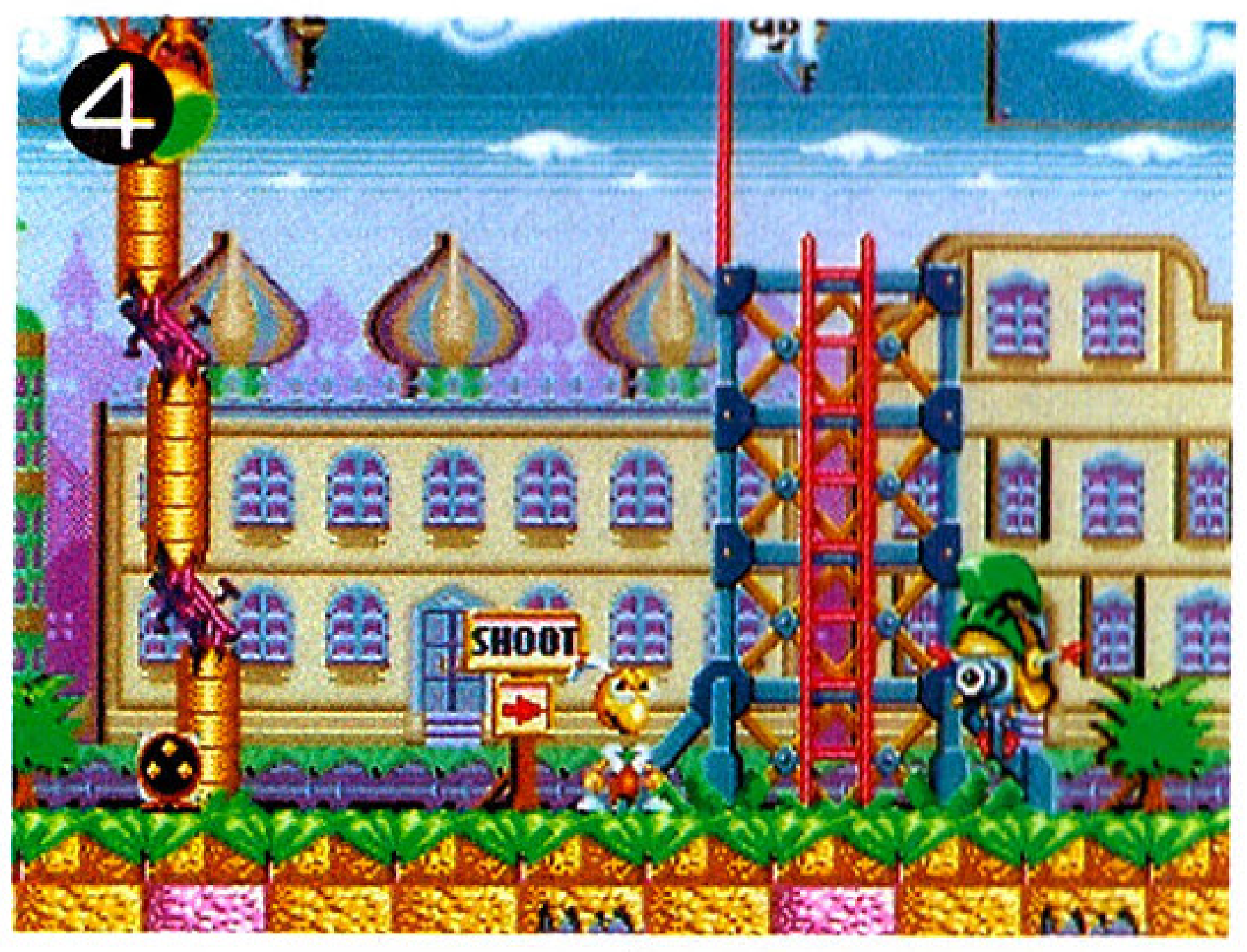






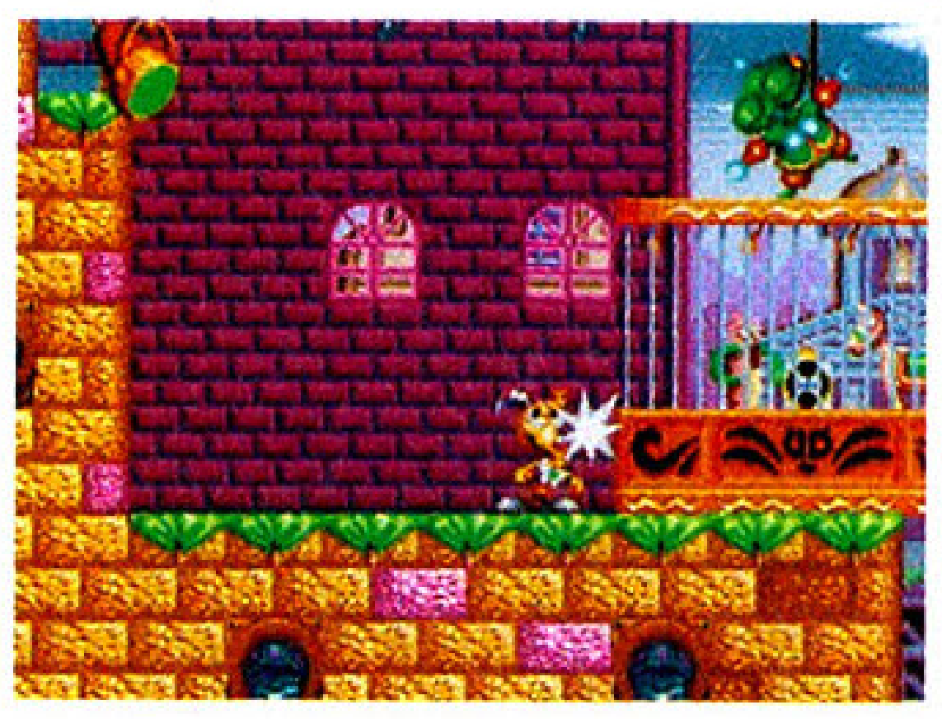
この3つは解説するまでもないと思うが、いちおう掲載しておく。モックんの部屋では、暗黒バキウムヘッドを有効に使おう。フックんの部屋は連続くいつきをマスターし、ヤックんの部屋は反射神経勝負。

ソルヂャーシーカーを落とす

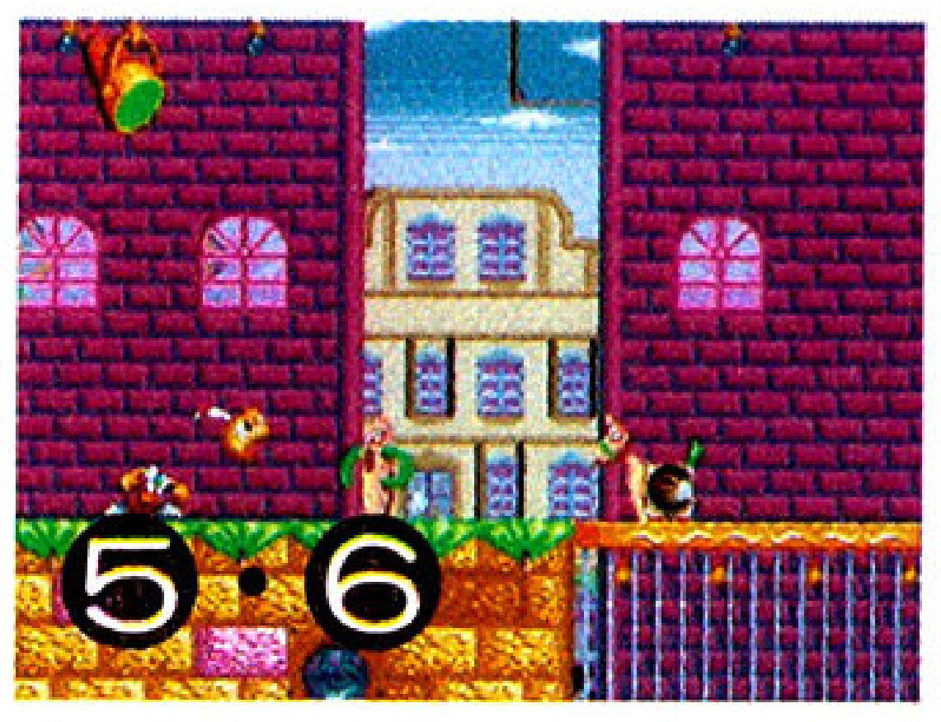


デモプレイでやっているとおり、ここで横からガンガン叩いてソルヂャーシーカーを落とす。それだけ。

ドグーンの部下を倒す

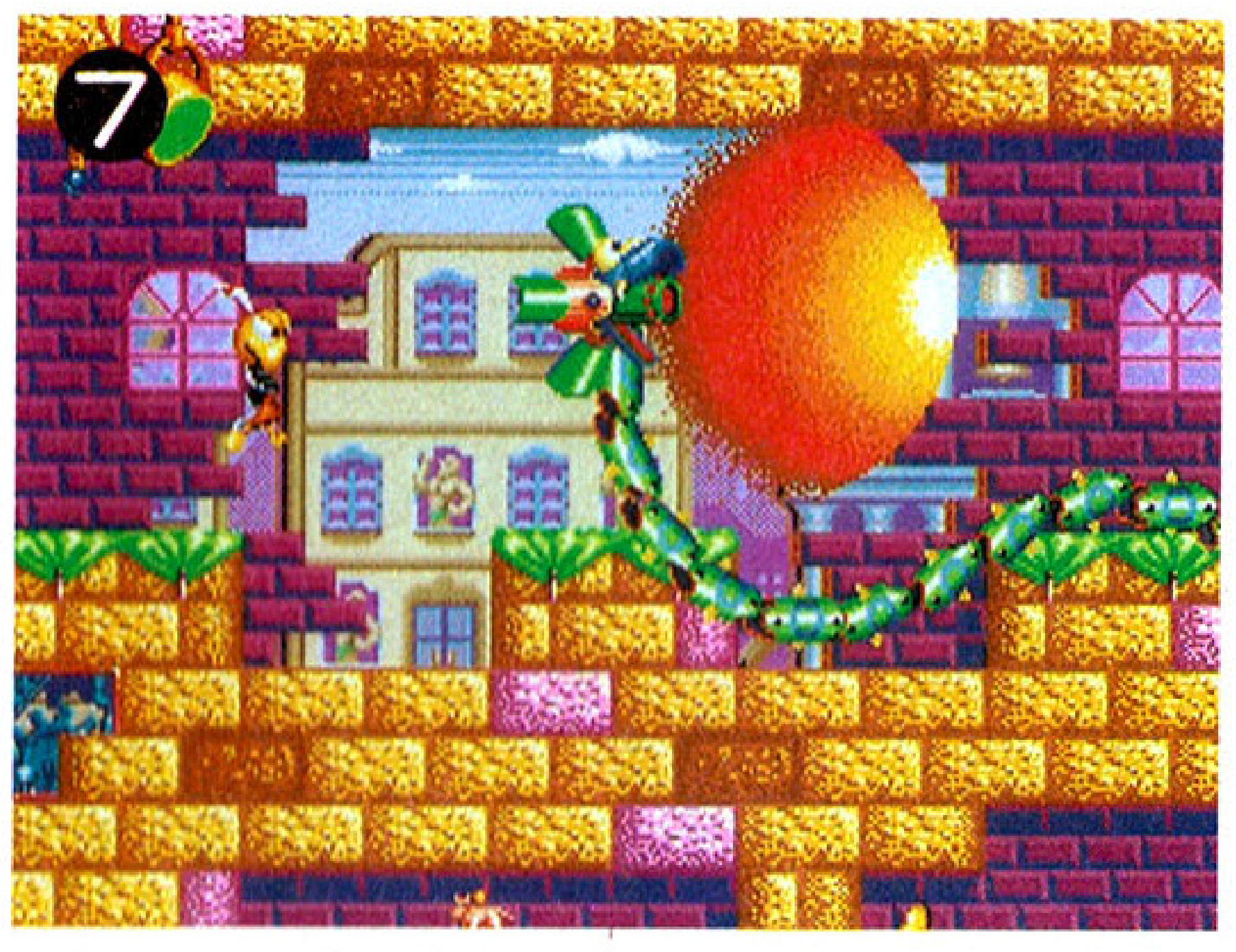


ここでドグーンを倒した後、オリの中から逃げ出す2匹の手下を見逃さないように。左側で待ち構えておこう。



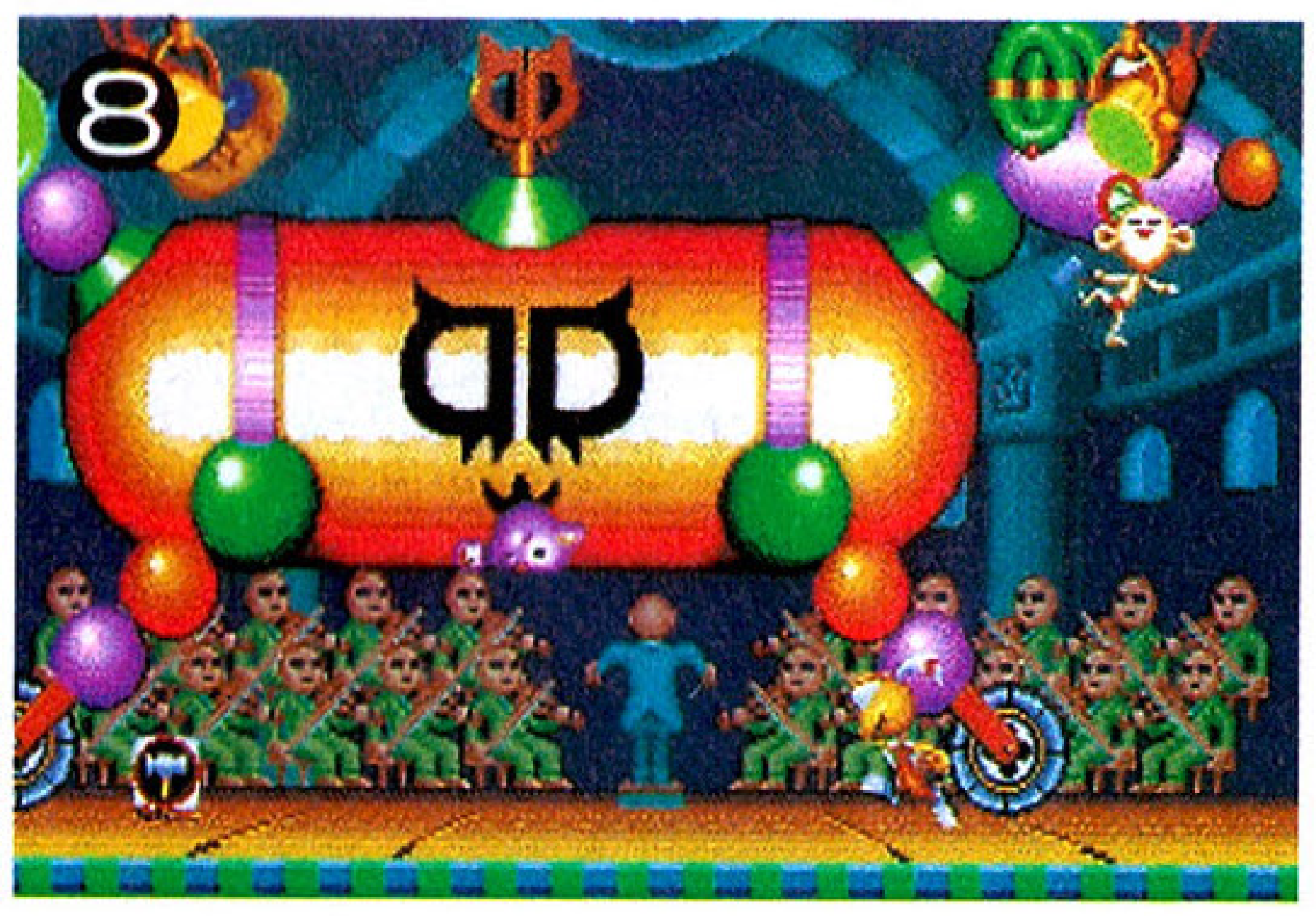
あわてて飛び出すこいつらをドカンと叩く。これでシークレットボーナスが2つとは、あまりにもおいしすぎる。

ハッピーカムカムを叩け！



ドグーンの後は、串刺しクライマーヘッドで上に登り、ハッピーカムカムを倒す。これでまた一つボーナスだ。

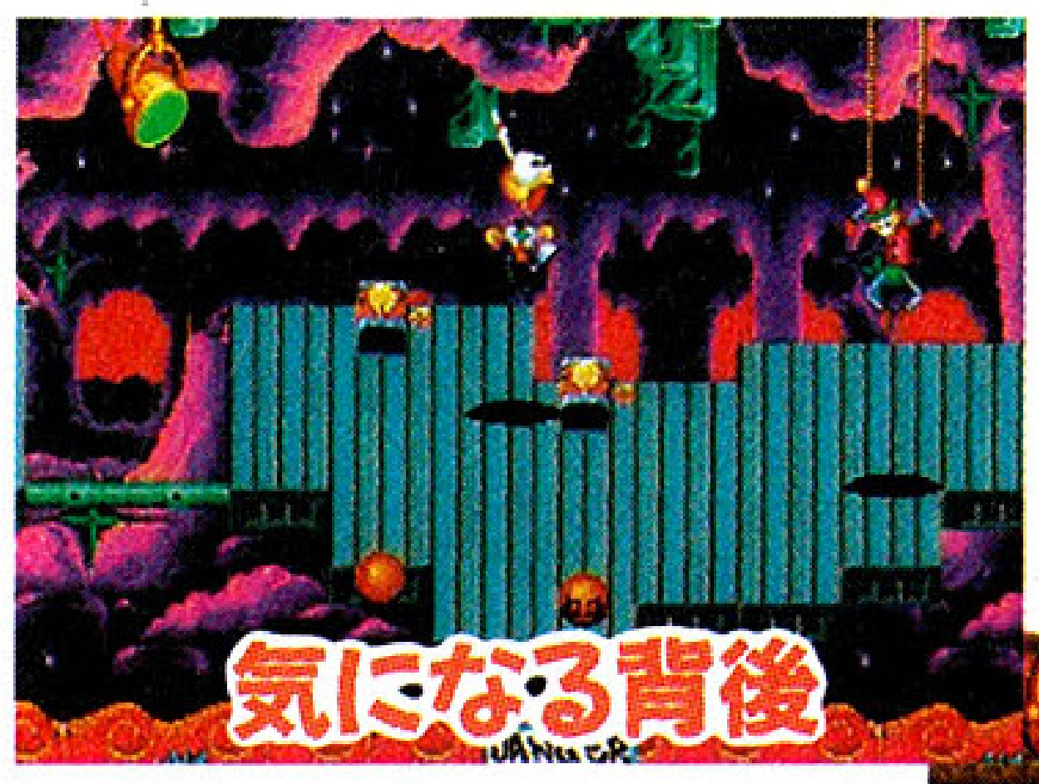
バウンティバウンティがOTOKOをくわえてくる



バウンティがOTOKOをくわえてくるのをひたすら待ち、落ちてきたところをすぐに破壊。忍耐あるのみ。

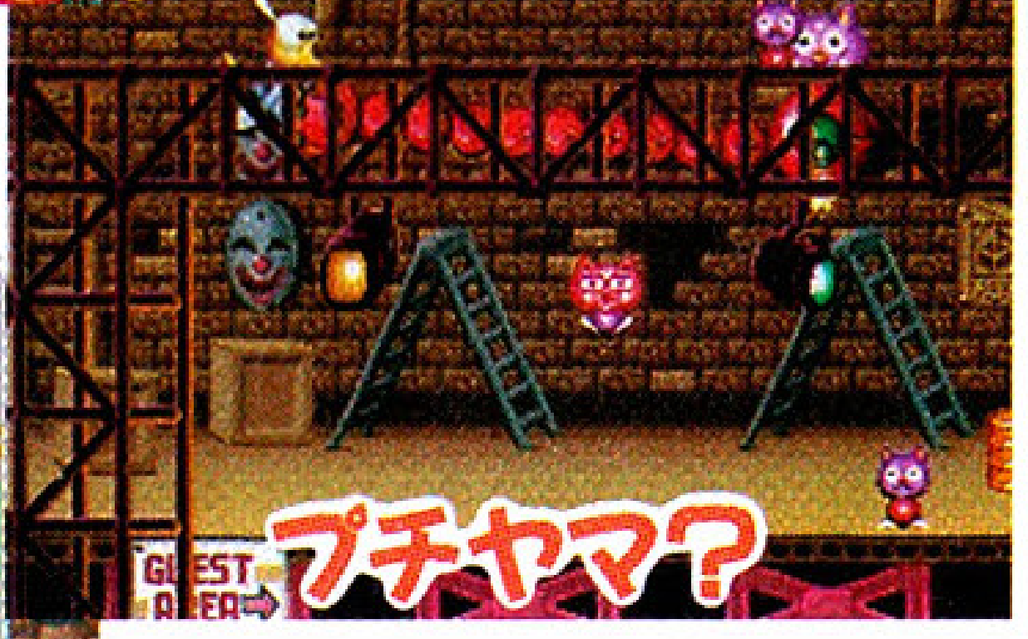
こんなゲームあってもよかんべー欄外編3■シム胃腸（提案者・香川県・池田直樹）：プレイヤーは胃や腸に送られてくる食物を分解し、順序よく消化させていく。トラブルとして薬やストレスによる粘膜破壊や、酒により肝臓を悪くすることもある。牛乳コマンドで粘膜を回復したり、消化中に寝るコマンドを実行すると牛になるという裏技もあり！　君は食物を消化し、排泄することができるか！

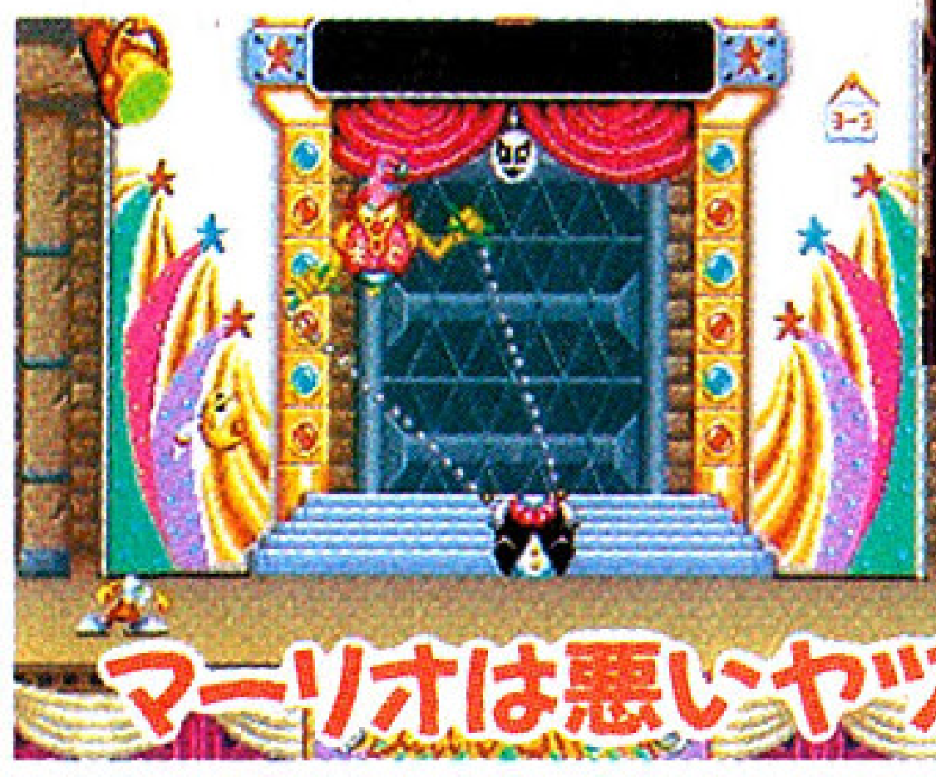
ステージ3のヒント



←じゃまなボールを転がすだけの存在だけど、たまには後ろを振り返ってみては？

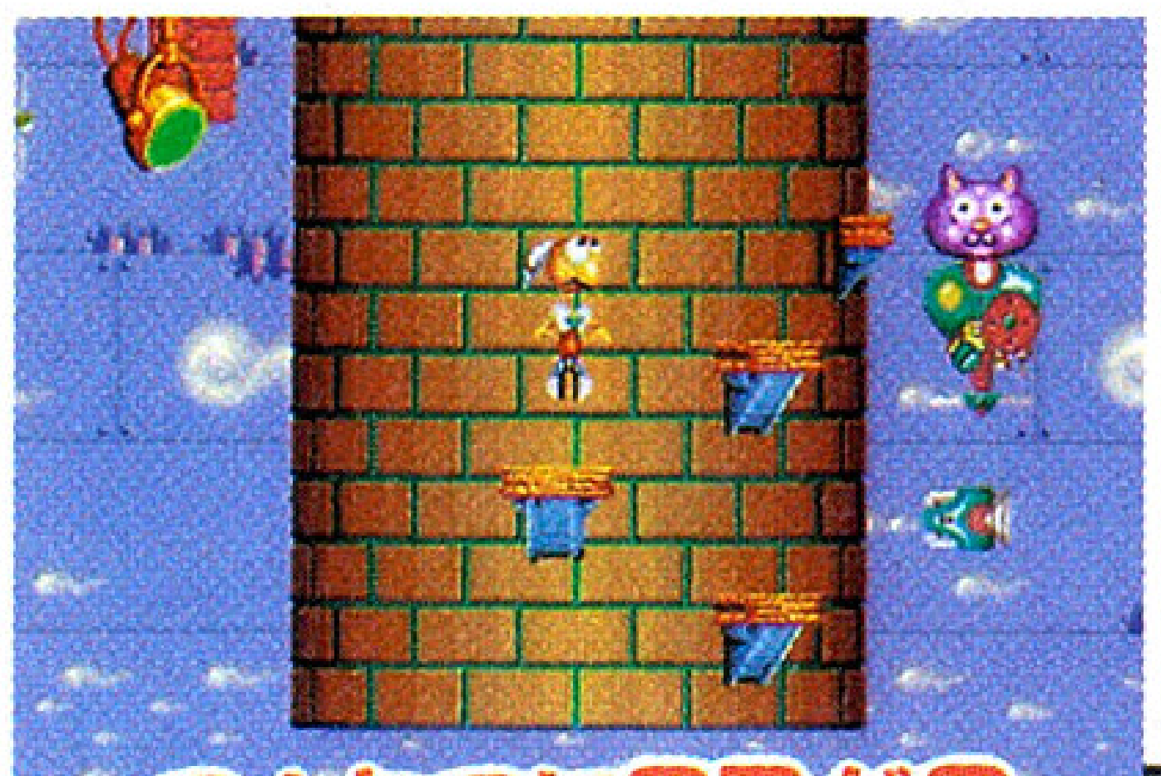
↓かわいいプチヤマ小隊を、ちゃんと全滅させられるような腕前がほしいよね。



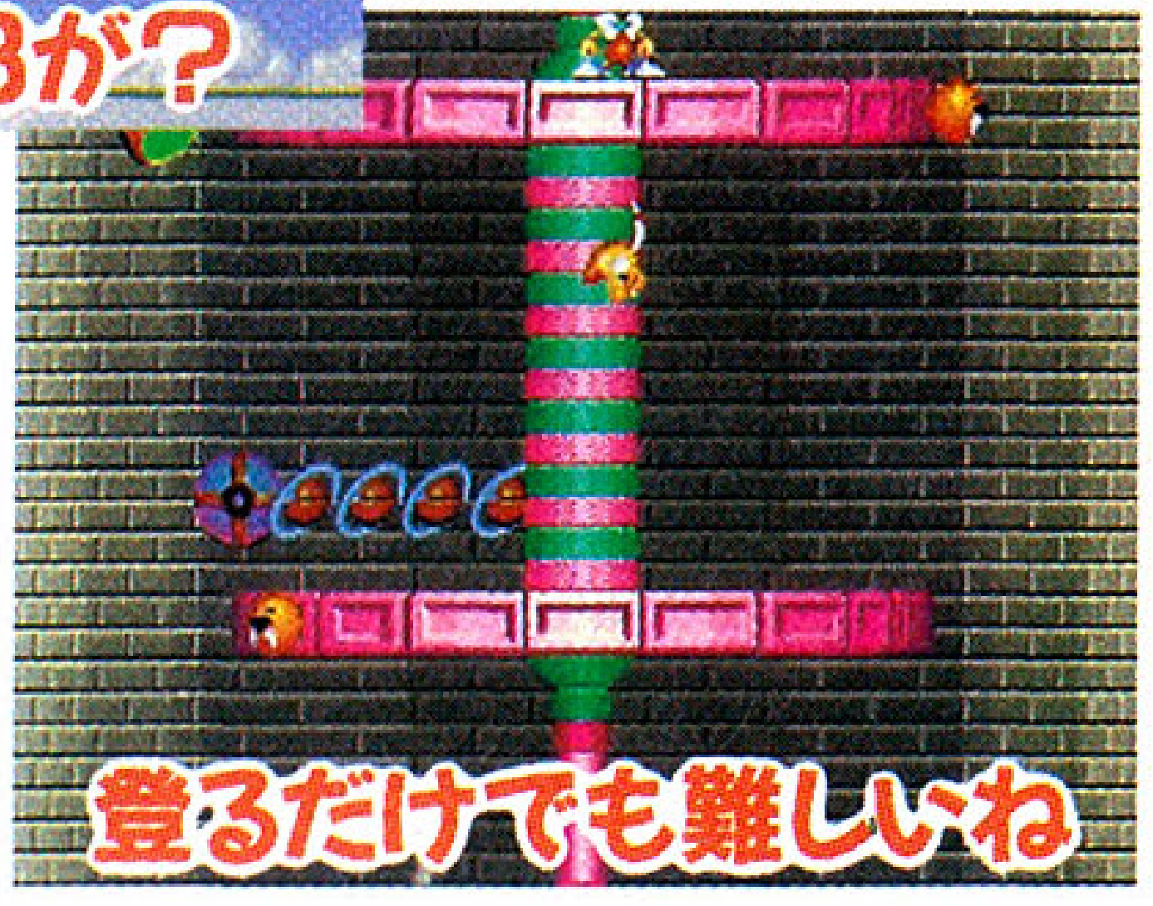


←上半身のマーリオと下半身のネットー。マーリオは高見の見物をしているけど……。

ステージ5も意外？

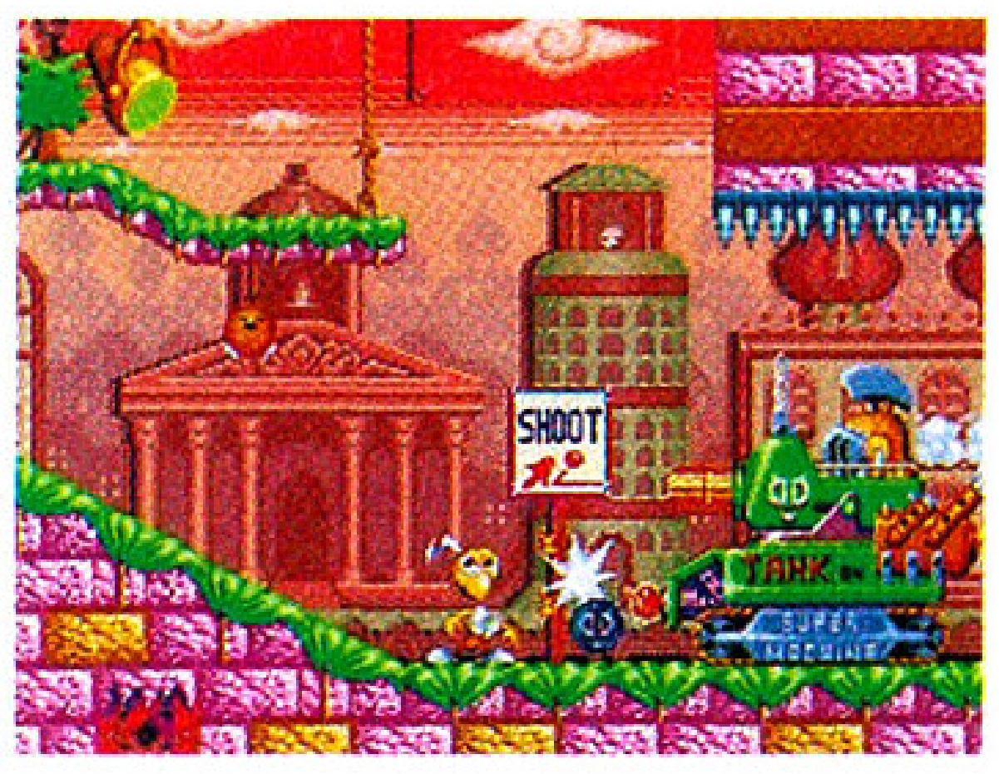


ここのマルヤマは強くて、慣れるまではなかなか倒せないよね。だけど、あわてて倒すこともないんじゃない？


登るだけでも難しいね

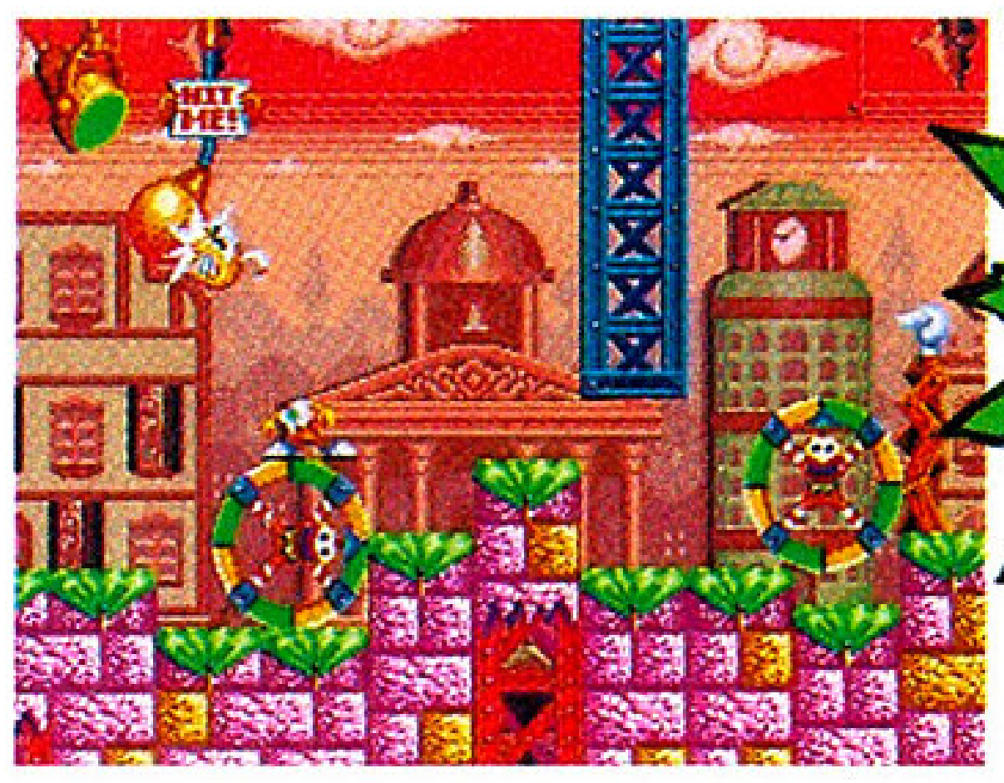
ハンマーデッカーは、正面きって戦うと難しいけど、こうやって上の足場から安全に倒すこともできるんだ。

ステージ4は少し難解



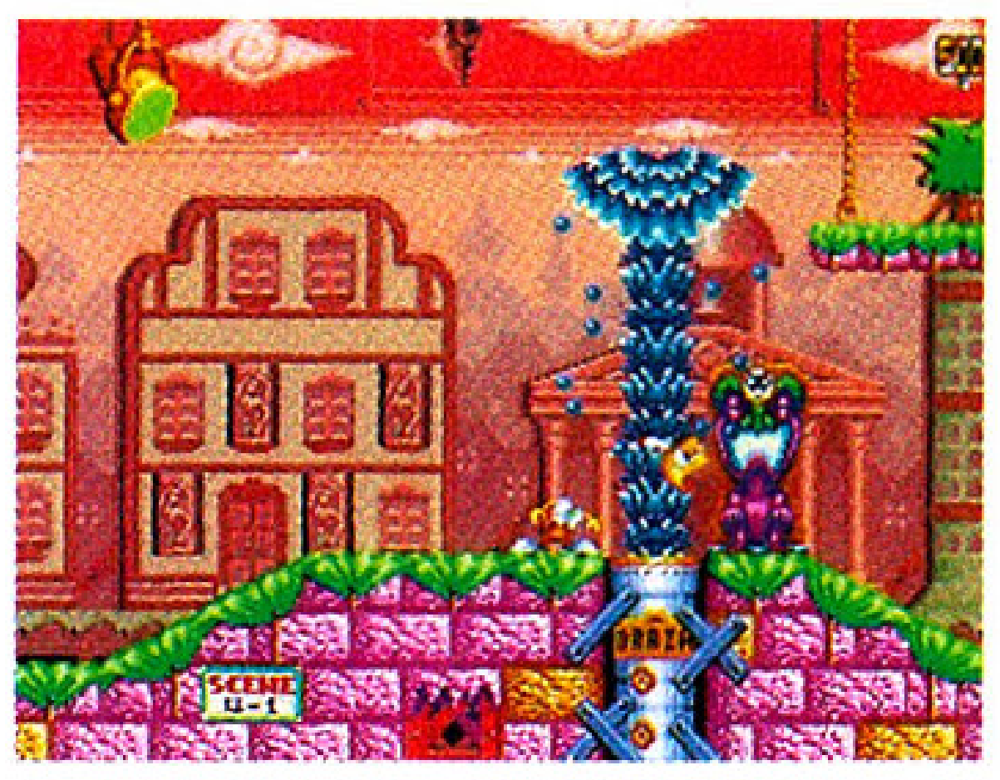
痛い弾丸

←頭ではじき返せる弾丸。本来は斜め上に飛ばすのがスジってもんだけど、ときどき弾づまりを起こすみたい？



打ってと言われて打たぬ手はない

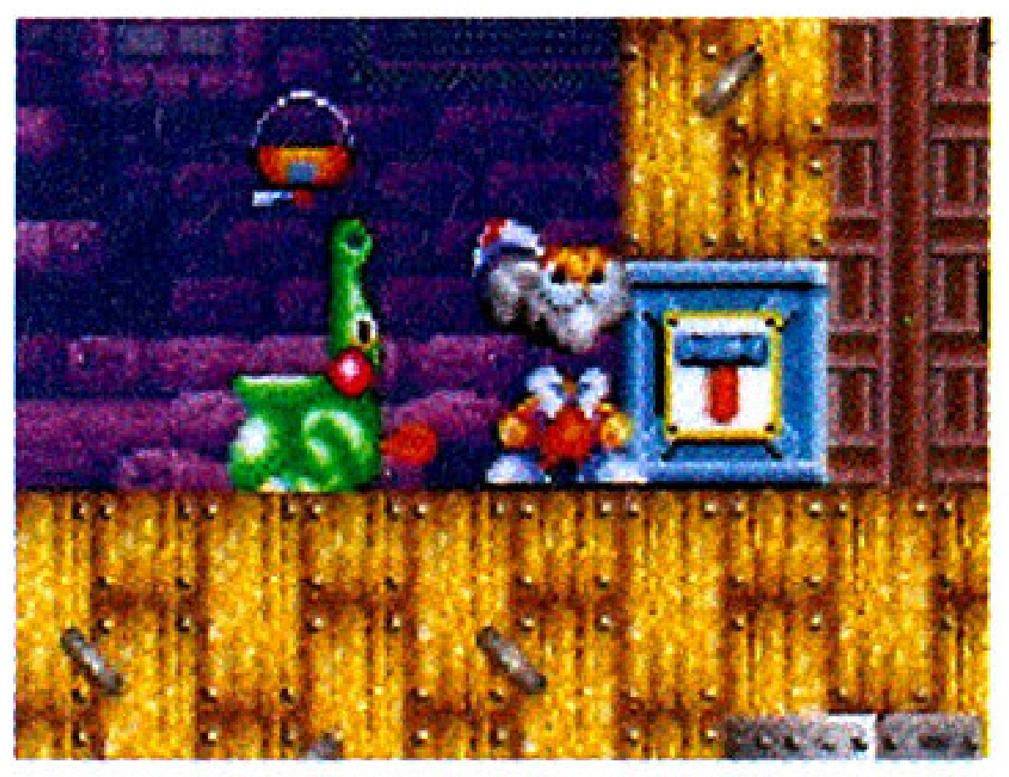
→HIT ME！　なんて書いてあるんだから、遠慮なくひっぱたいてあげましょう。ボヨボヨはずんで楽しいなあ。



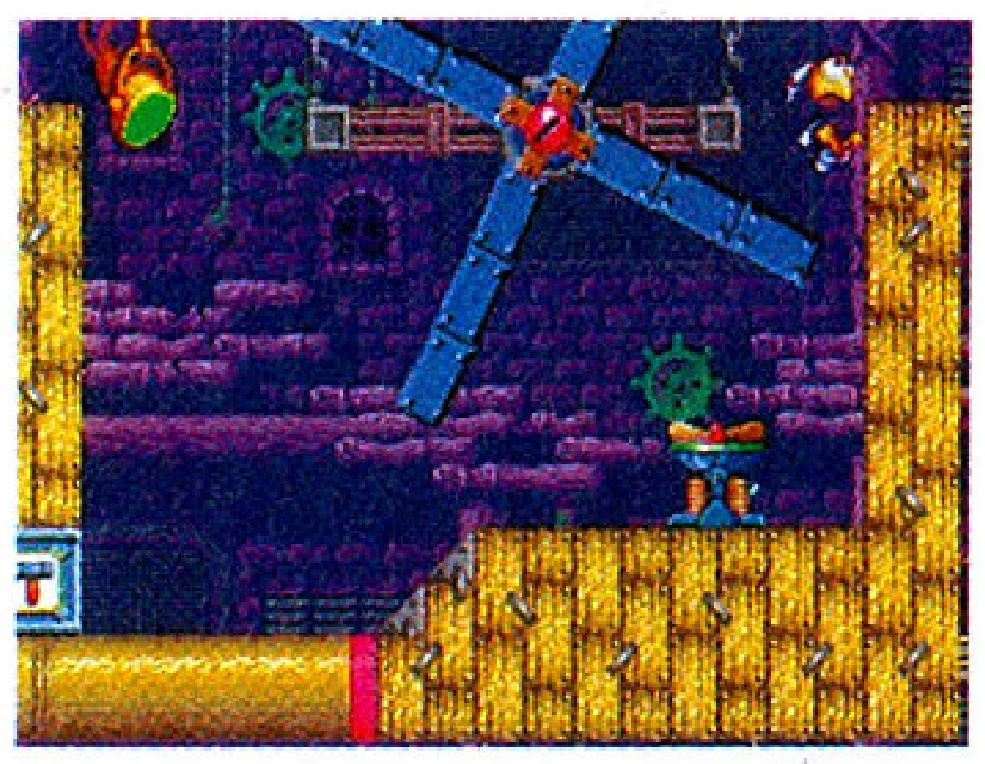
どけてしまえば用はないのか？

←石像をどけたら噴水で上に登れるようになった。それじゃあバイバイなんて言わずに、もう少し相手してあげようよ。

ガンコ一徹ヘッドの耐用時間に気をつけて

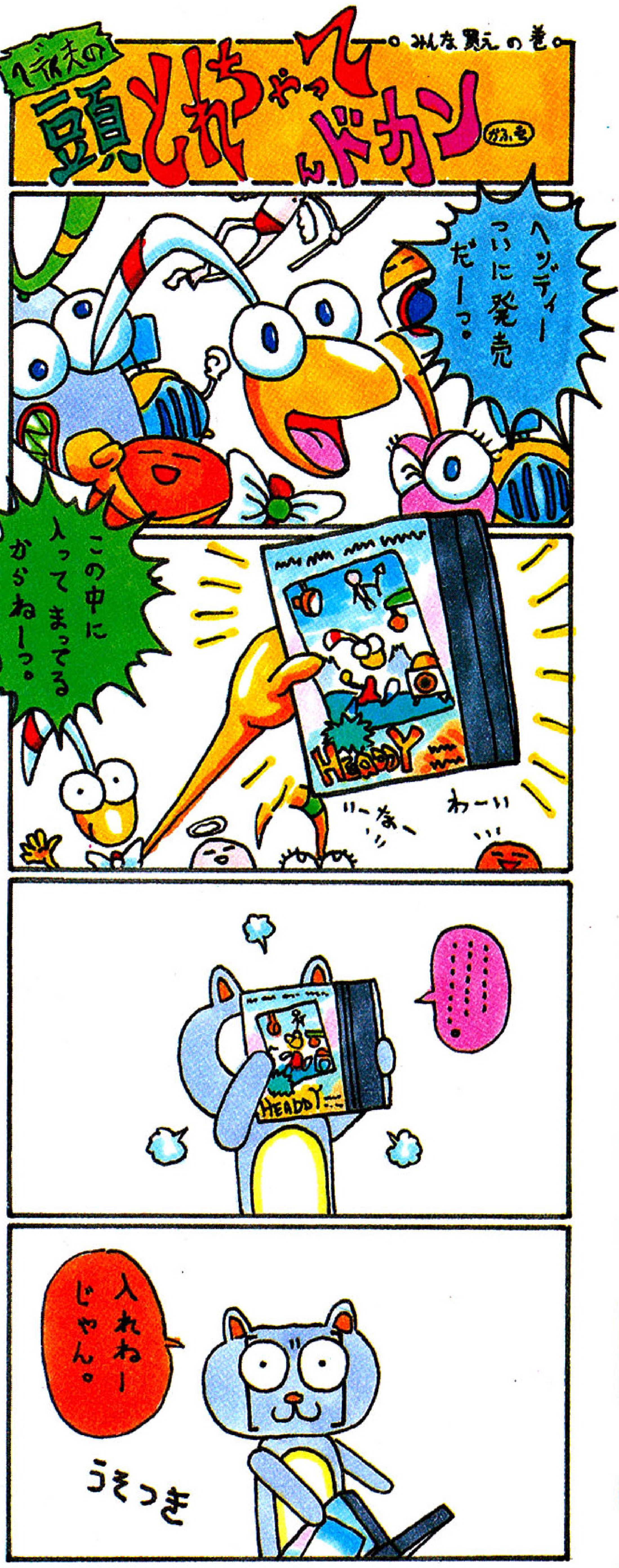


→500点といえども、地道に稼ぐことがハイスコアへの道。箱はガンコ一徹ヘッドじゃないと壊れないぞ。



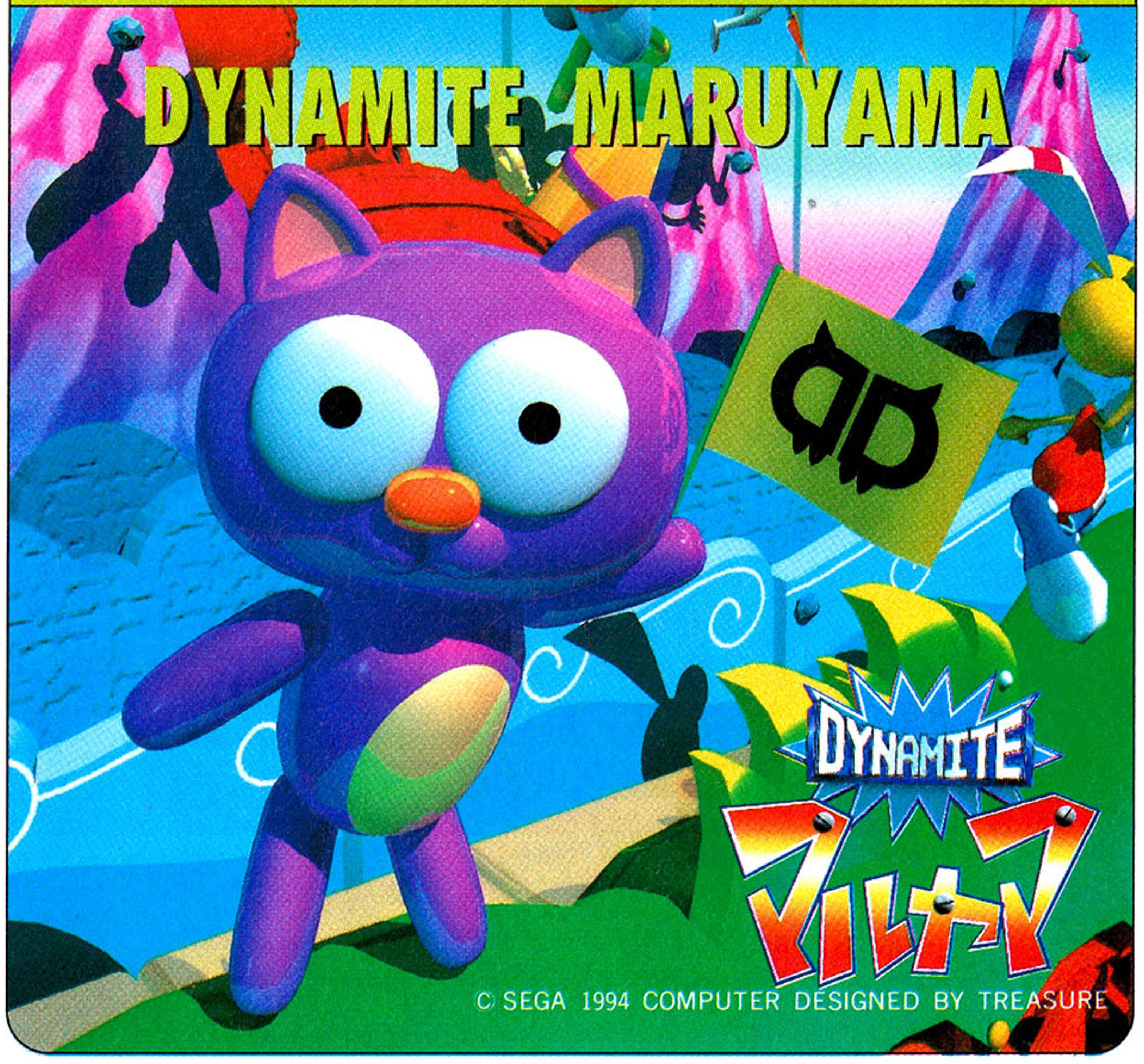
たのむから回さないでくれ！

←足場を回転させる扇風機のせいで上になかなか進めない！なんて怒ってしまうのは性急というものだ。


ヘディ夫の
頭とれちゃってんドカン
がふ竜
みんな買えの巻
ヘッディーついに発売だーっ。
この中に入ってまってるからねーっ。
りー楽〜
わーい
HEADDY
……
入れねーじゃん。
うそつき

特別ふろく「ダイナマイト マルヤマ」用ラベル

ヘディ夫を買ったみんなは、もうピンときたでしょ？　これをカートリッジに貼って、ダイナマイトマルヤマを作ろう！


DYNAMITE MARUYAMA
DYNAMITE
マルヤーマ
© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

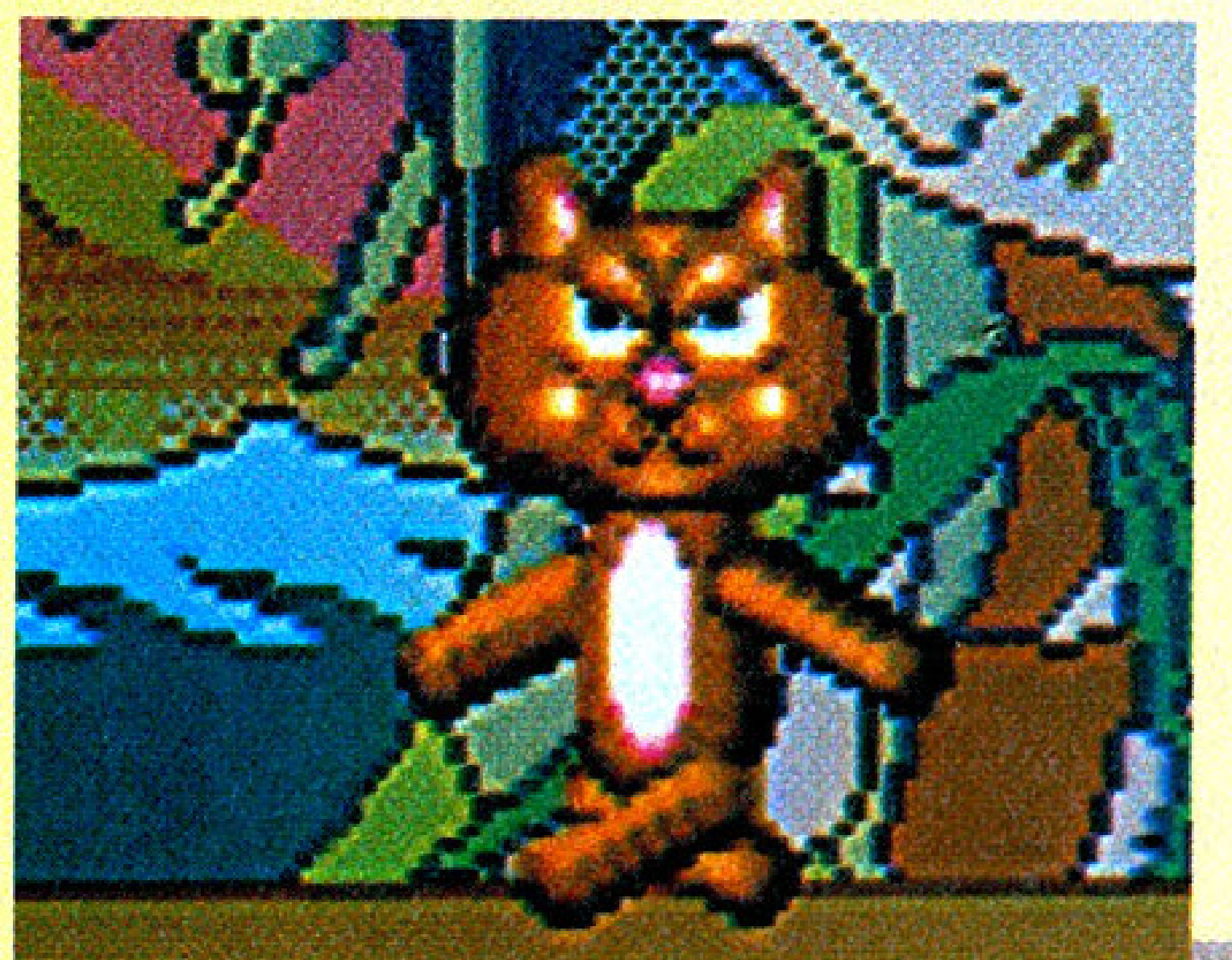
答え（お社長前川）：実際、こういうばかばかしいゲームが市場には必要だと思う。真剣にこういうゲームを企画していきたいと思う今日このごろです。ただし、商品化に当たってのネックは酒、たばこが家庭用ゲームではご法度であり、薬も場合によっては引っかかる可能性が高い。しかし、本当にこのゲームは企画の練り方次第で、いいゲームになりそうだと思う私は業界人失格なのだろうか？

徹底比較コラム

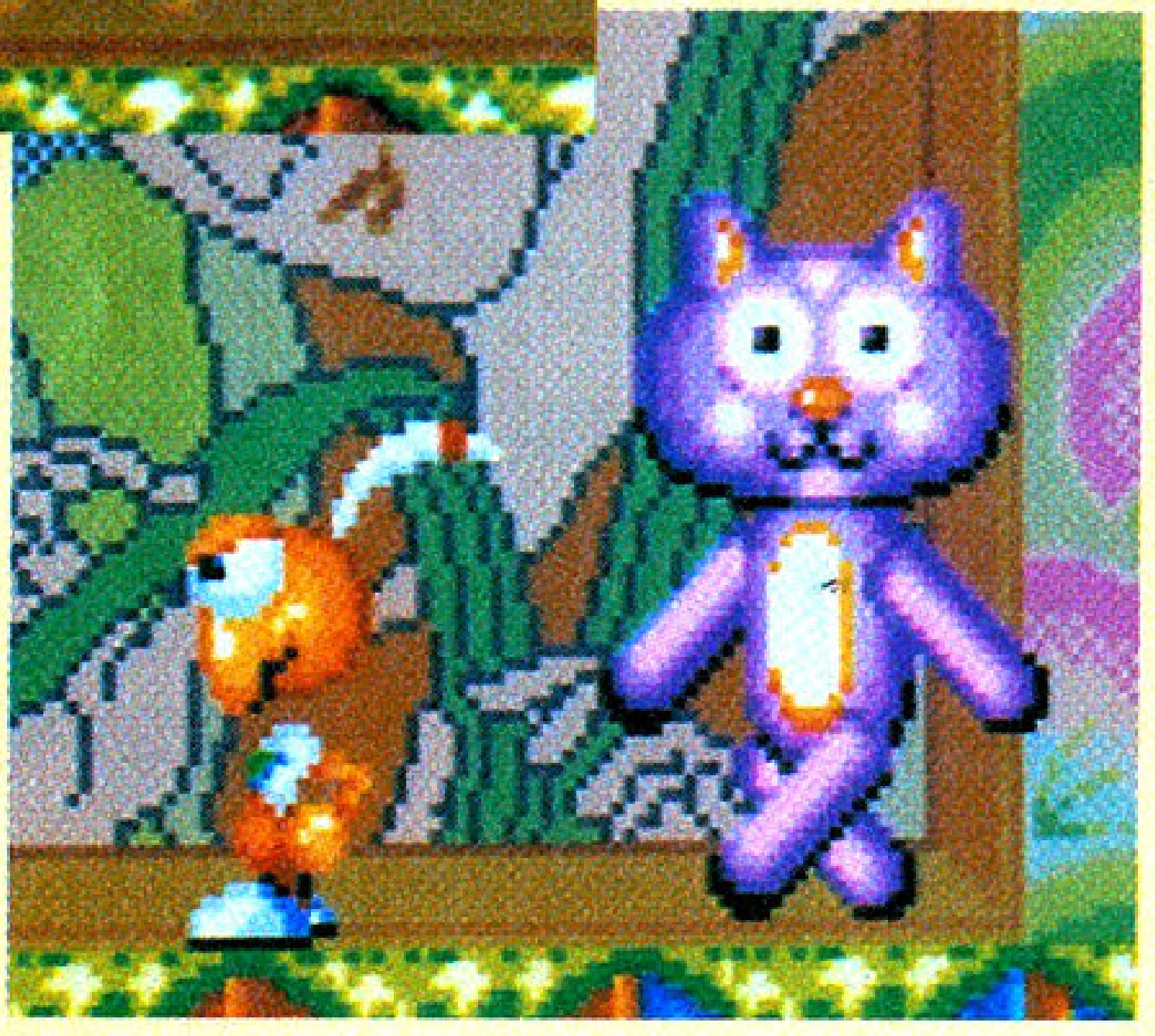
国民性の違いゆえか？　海外版と日本版のヘディ夫はこんなにも内容が異なっていた！

セガ・オブ・アメリカ（ＳＯＡ）は、ヘディ夫をソニックに続くイメージキャラクターにしようと日本以上に力を入れている。実際、前人気もかなり高い。ところでそのジェネシス版、日本版とは微妙に異なっている。というのも、ＳＯＡのプロデューサーがアドバイス(？)してくれたからなんだけど……。

その1・マルヤマの顔が凶悪に



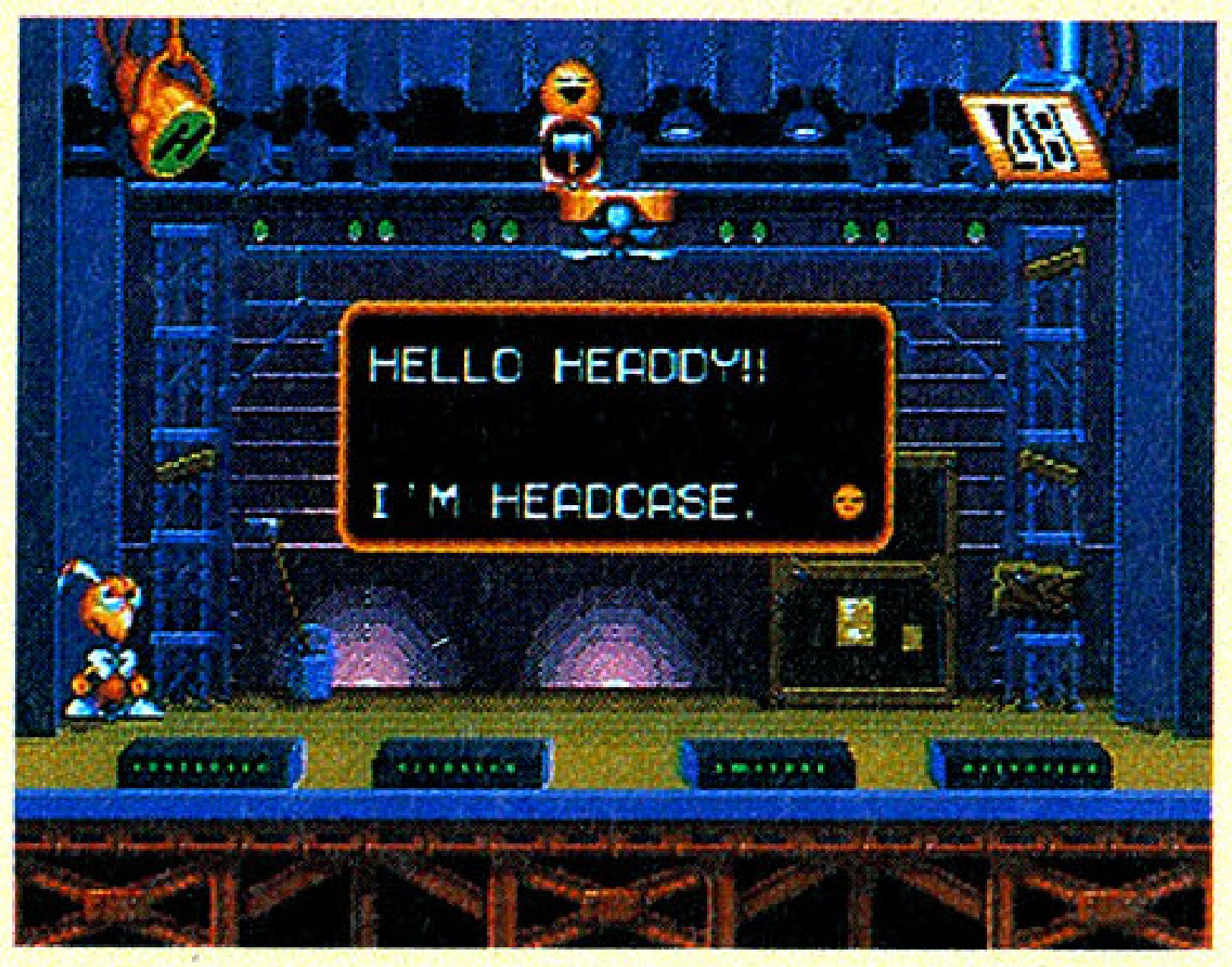
海外版



日本版

なんとマルヤマの顔が、いかにも悪者っぽく描き直されている！　オリジナルのとぼけた愛らしさが魅力的だったのに、ちょっと残念だね。

その2・お助けトリオの名前も違う

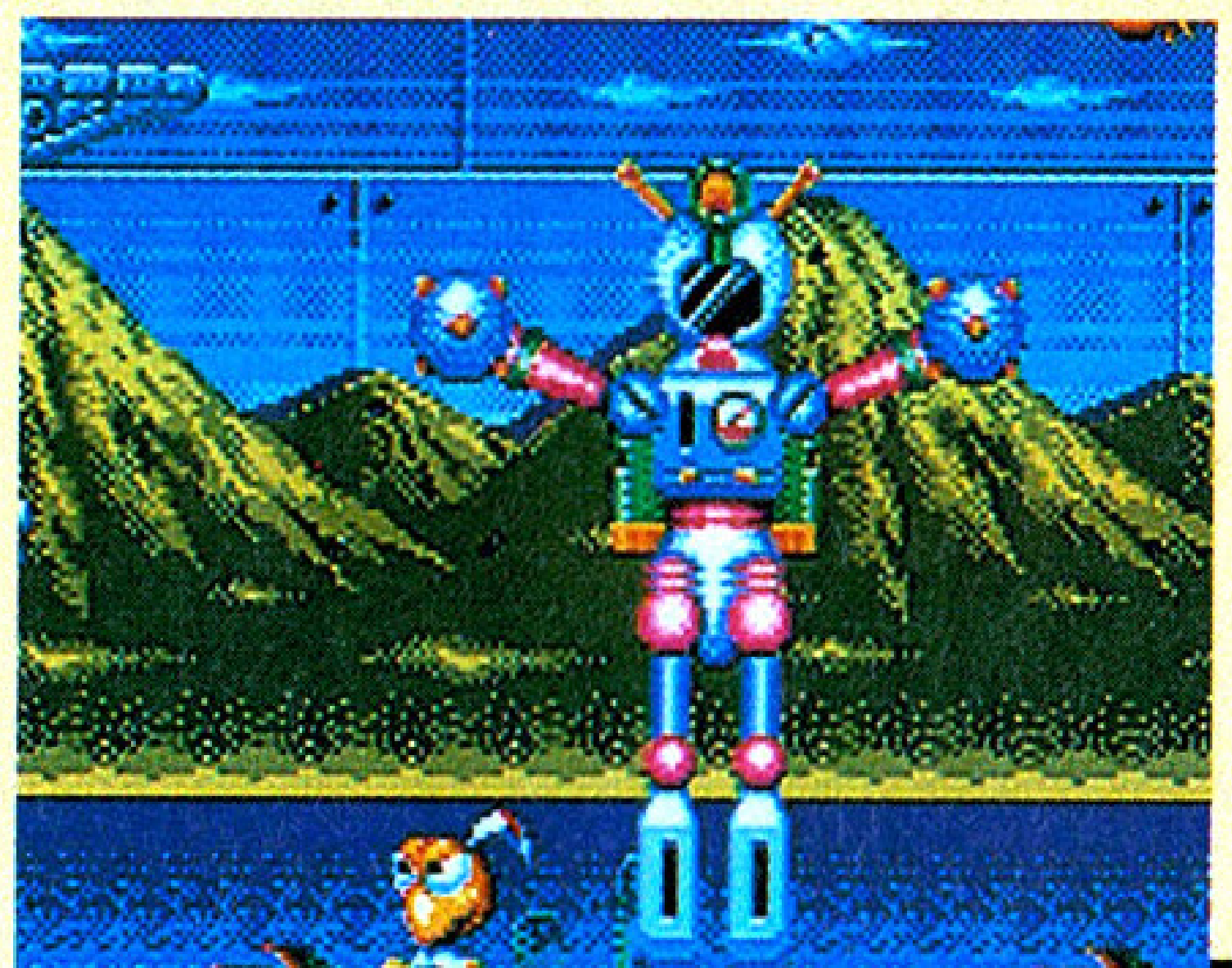


HELLO HEADDY!!

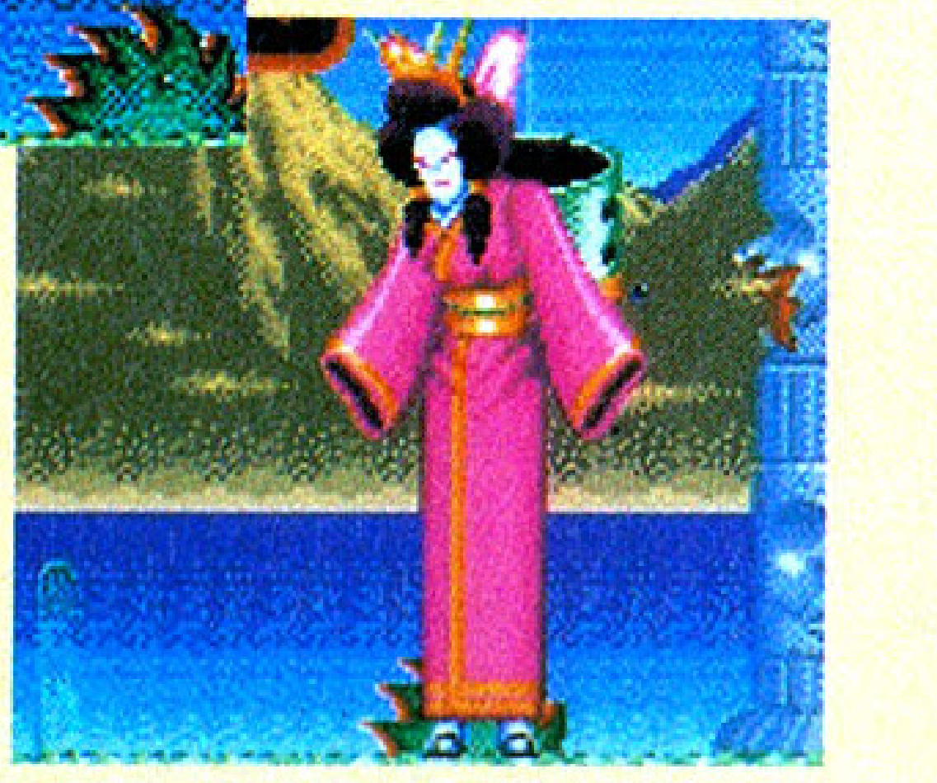
I'M HEADCASE.

お助けトリオの名前が、モックんがＨＥＡＤＣＡＳＥ、フックんがＨＡＮＧＭＡＮ、ヤックんがＢＥＡＵに変更された。アメリカはストレートに表現する国ってことか。

その3・やよいがロボットに



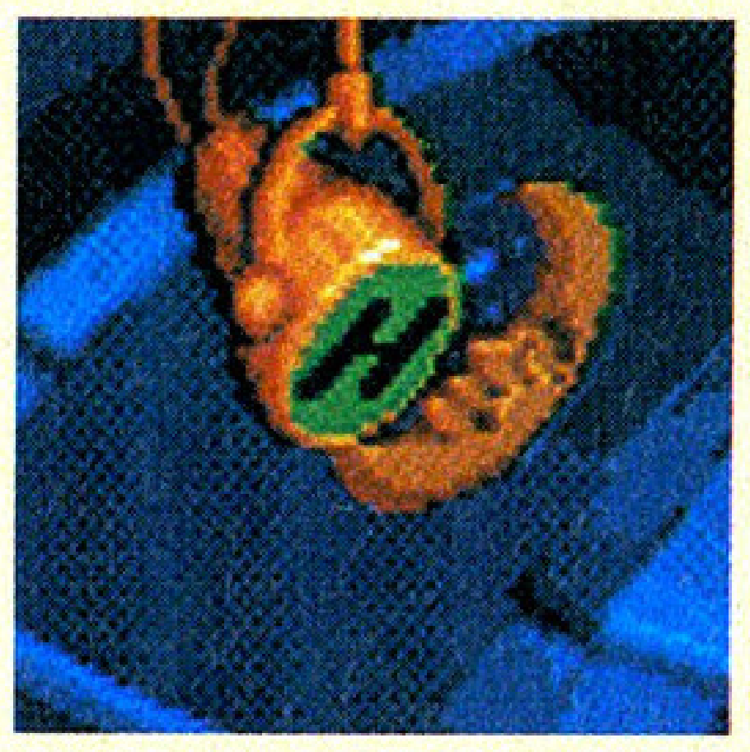
海外版



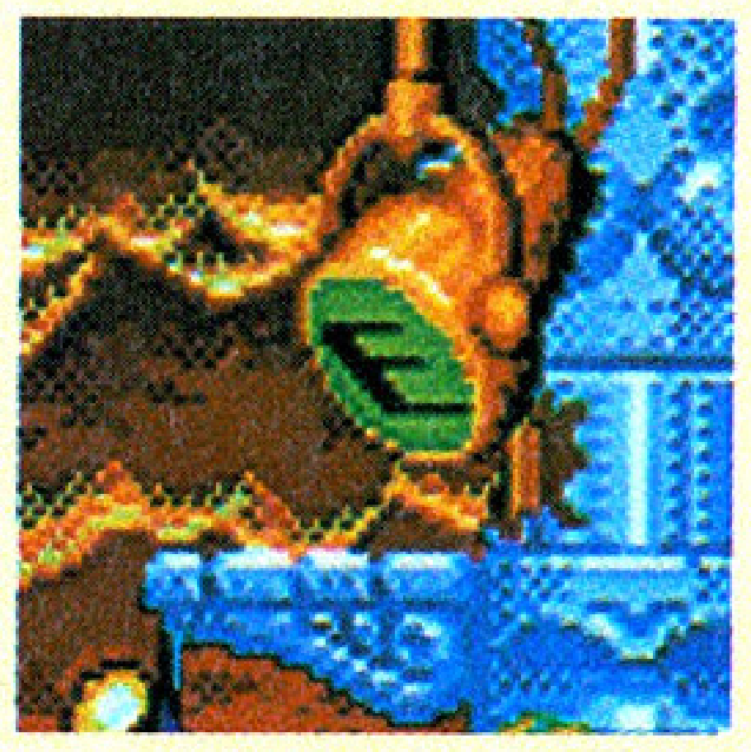
日本版

ステージ７の日本人形・やよいが、無骨なロボットに！　ＳＯＡはなぜＮＧを出したのか？着物＝日本人への敵愾心をあおらないための配慮かな……!?

その4・ライフ表示に文字が



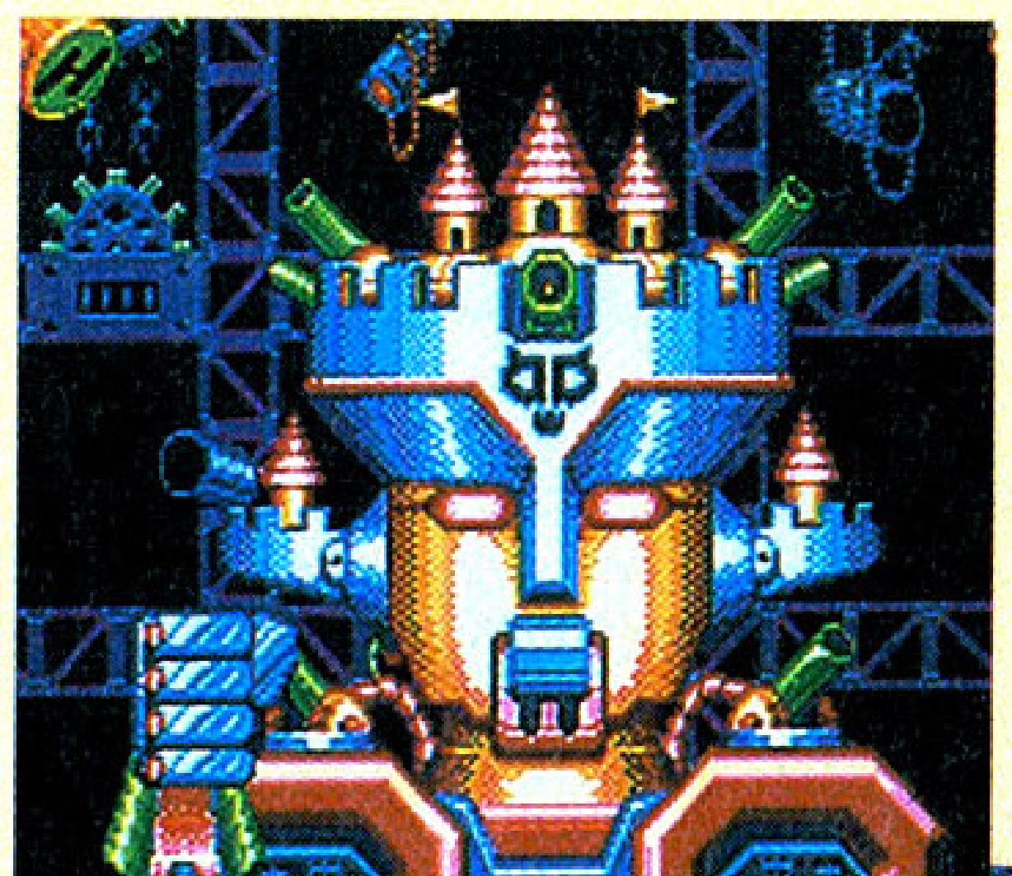
ヘディ夫のライフ

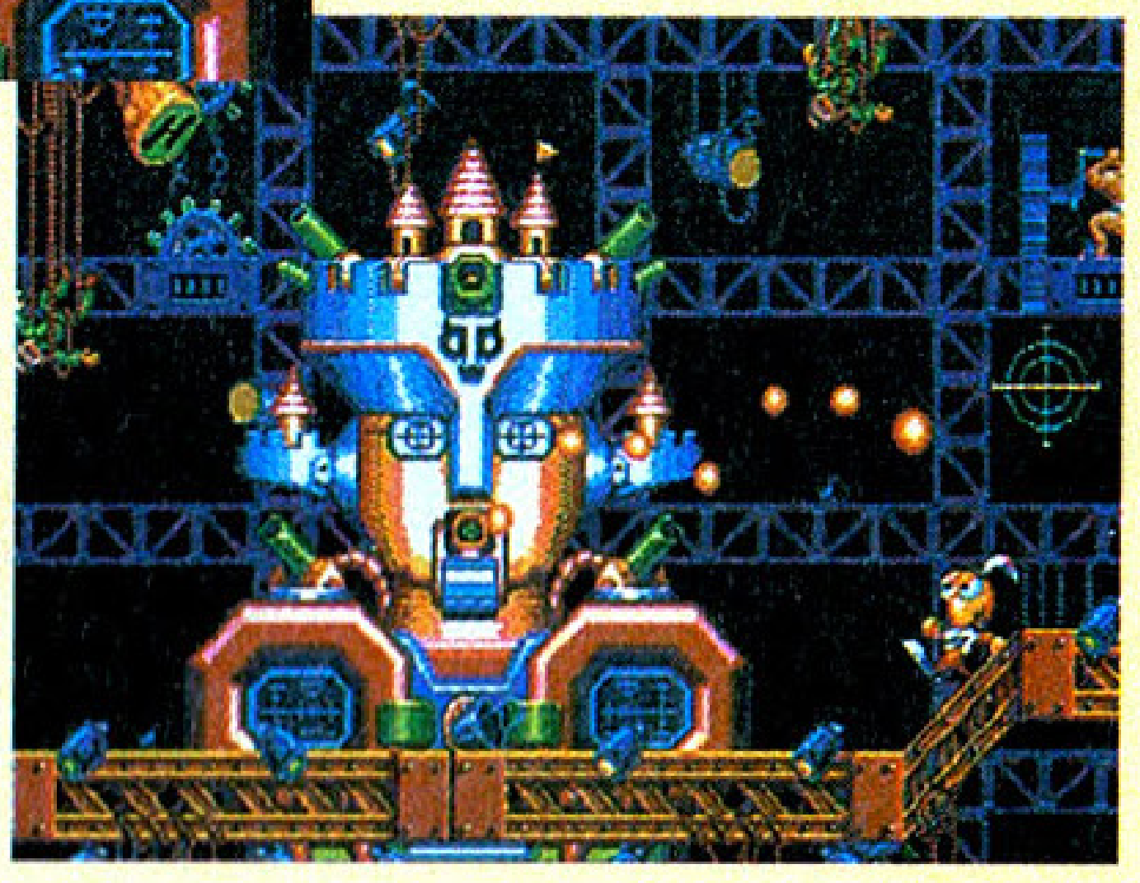


ボスのライフ

ライフの残りを、色の階調に加えて文字の大きさで表示。たぶん深い意味はないはず？

その5・レベッカがマ◎ンガー？





いずれも海外版のもの

フランス人形は超合金ロボに。かわいい人形は敵にしちゃいけないみたい。でも、見かけだけで判断しちゃいけないって、先生に教わらなかったかい？

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

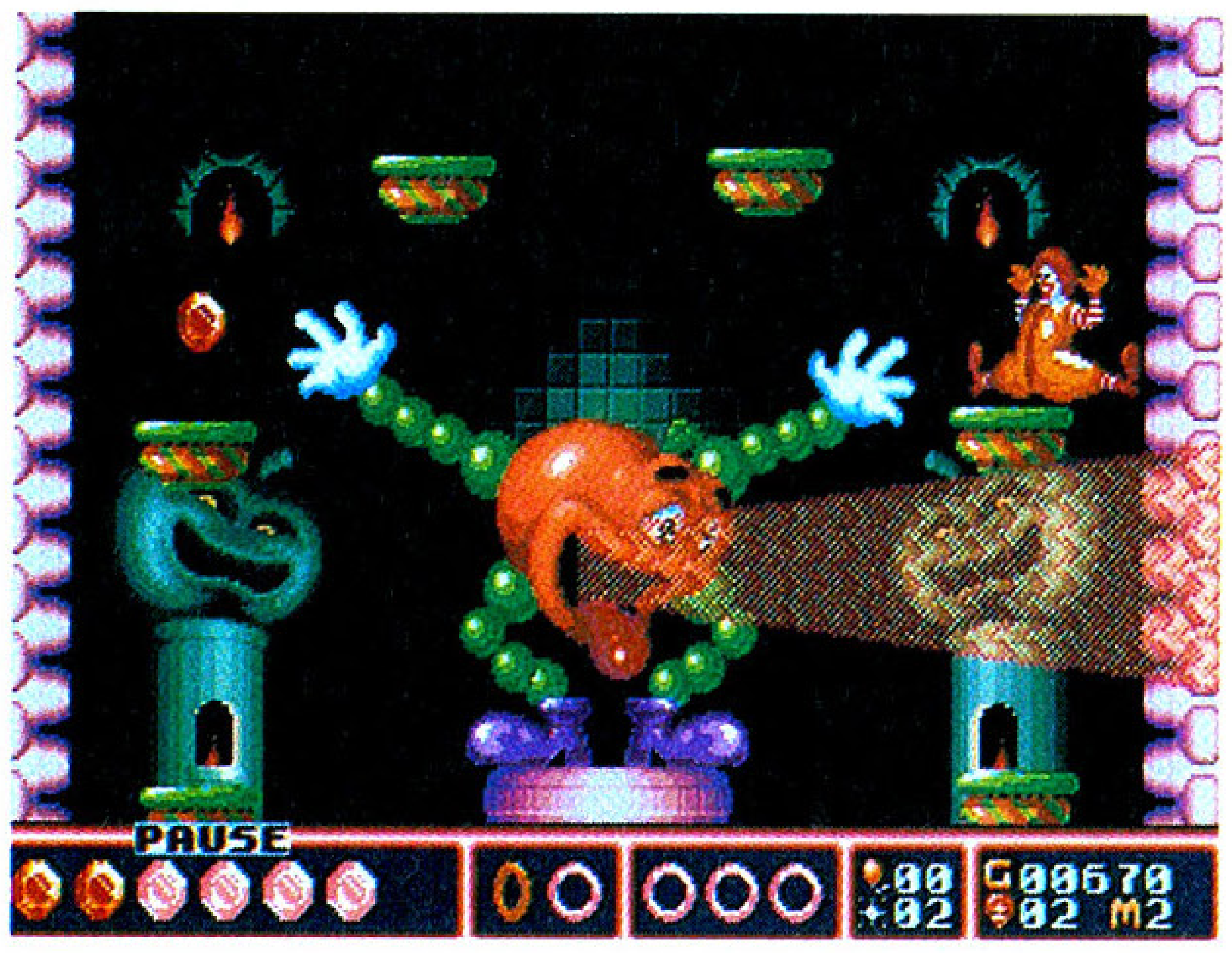
タメになる業界特別講座

某絵描き　愛と苦悩の２年間

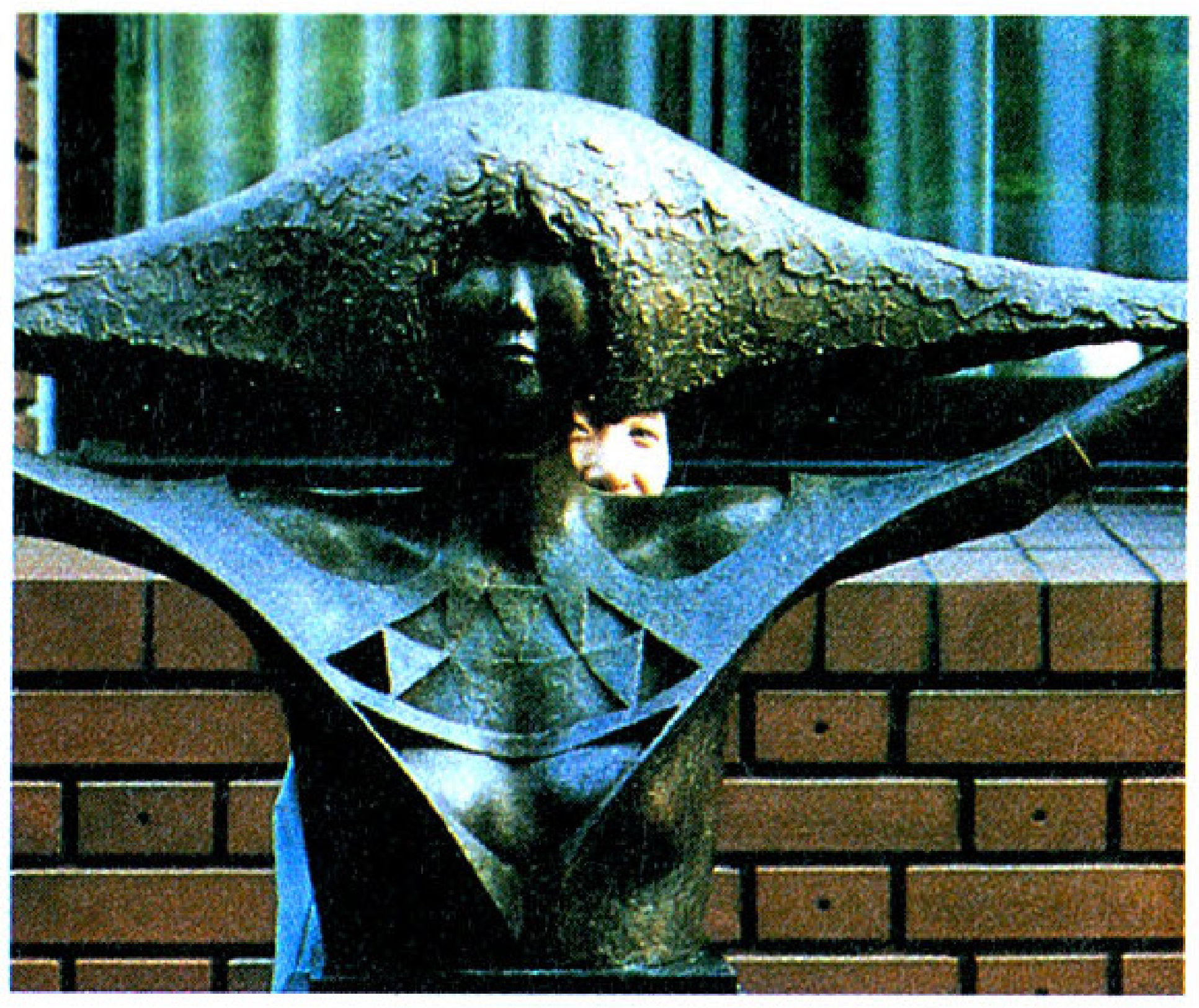
今月の講師　かふ壱先生

唐突だが、私は前回の〝ハンバーガーピエロオヤジゲーム〟で背景を描いた。オヤジの乗っかる地ベタや、奥にある山なんぞである。メガドラ初体験だったので、ケッコー緊張していた。おかげでその他の絵は何も描けなかった。でもライフ吸い込みの仕様は気に入っている。何で宝石？　との声もあったが、我々もいろんな波の中で生きているのです……としか言えない。

そんでもって〝ヘディ夫〟だが、言い出しっぺということもあって、キーボードを叩いてプログラムすること以外はすべて口を出させてもらった。基本的にはキャラクターのドット絵描きだったが、メッセージやマップなんぞもやらせてもらった。各自が別々にやっている仕事が〝ヘディ夫〟という形で１つのモノにまとまっていく姿は涙なしでは語れず、その時私は一人感動に震えながら、テレカを描いていた。〝ヘディ夫〟４コマも〝じゃまん〟のようにダーティーなネタが通用しるとよかったのダガ。と、こんな感じで何がタメになるのかわからないが、某絵描きの２年間を書いた。こんなもんか、私の２年は。



いろんな「波」によって、ハンバーガーが宝石に変更されたマック。開発も大変なのです。



「ヘッディー」開発のチームリーダー、キャラクターデザインなどを担当したかふ壱氏。

TREASURE
TELEPHONE CARD 50
HEADDY

かふ壱氏が１枚１枚丁寧に描いている特製テレカ。ファクトリーに採用された者だけが入手できる貴重品。

「ダイナマイトヘッディー」のオリジナルサウンドＣＤもでるよ■あのヘディ夫の軽快なゲームサウンドがオリジナルＣＤになって東芝ＥＭＩから10月ごろ発売されることが決まっちゃった。詳しい内容はまだ言えないけど、49ページにも登場したＮＡＺＯ^{2}鈴木をはじめとするらサウンドスタッフが、現在全力で準備中。仕上がりはきっと〝べりぐー〟だから、みんな期待して待っててね。（とれ美子）

1軍

ダイナマイト ヘッディー

ステージセレクト他

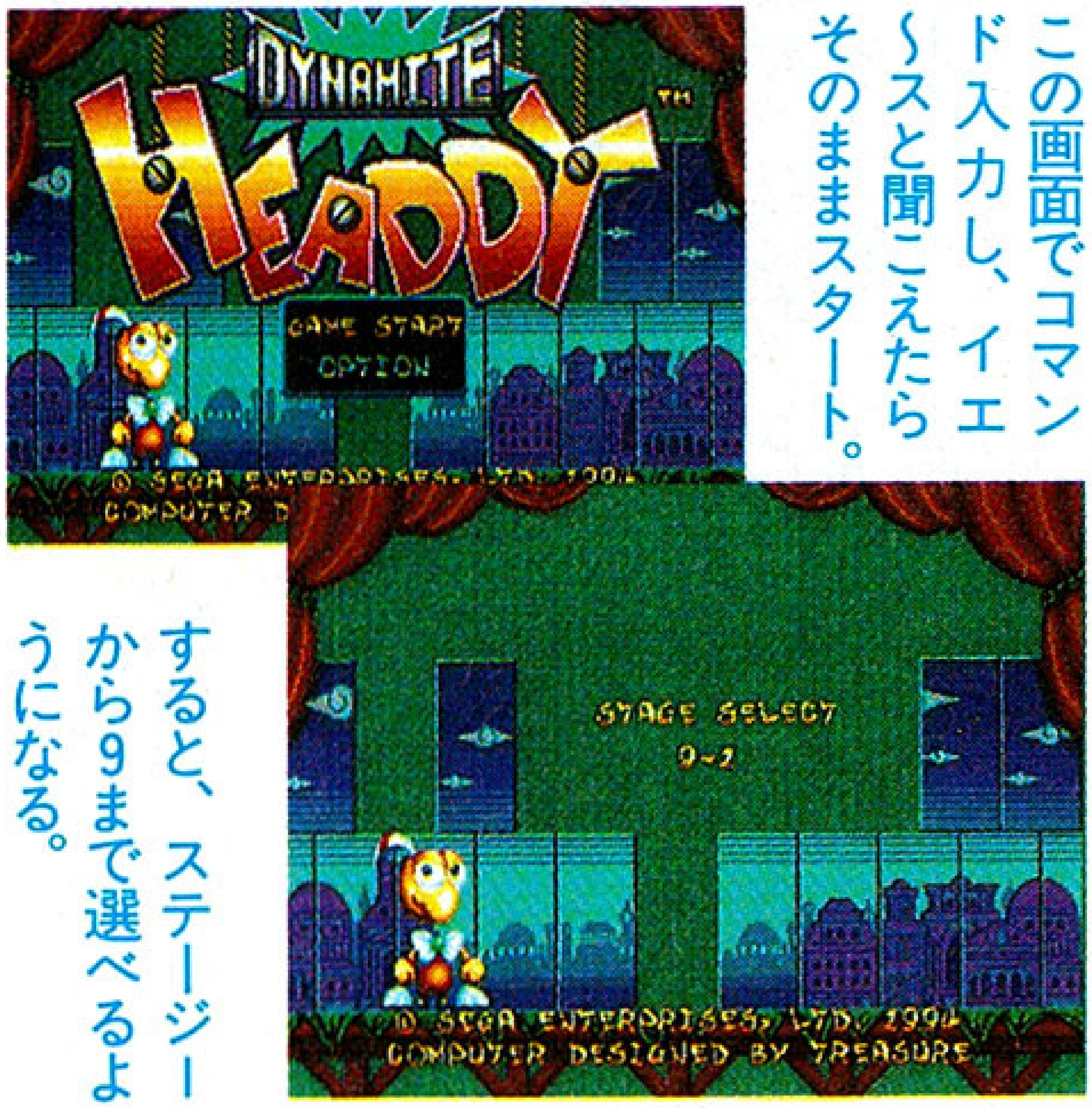
タイトル画面が表示されている時にスタートボタンを1回押したら、カーソルを「GAME START」に合わせたまま「C、A、左、右、B」の順にボタンを押そう。

すると音声が鳴るので、後はそのままスタートボタンを押すと、1〜9まで好きなステージを選択できるようになるぞ。

また、カーソルを「OPTION」に合わせて同じ要領でコマンドを入力すると、キャラクターチェック画面が見られる。

（東京都・熊谷）

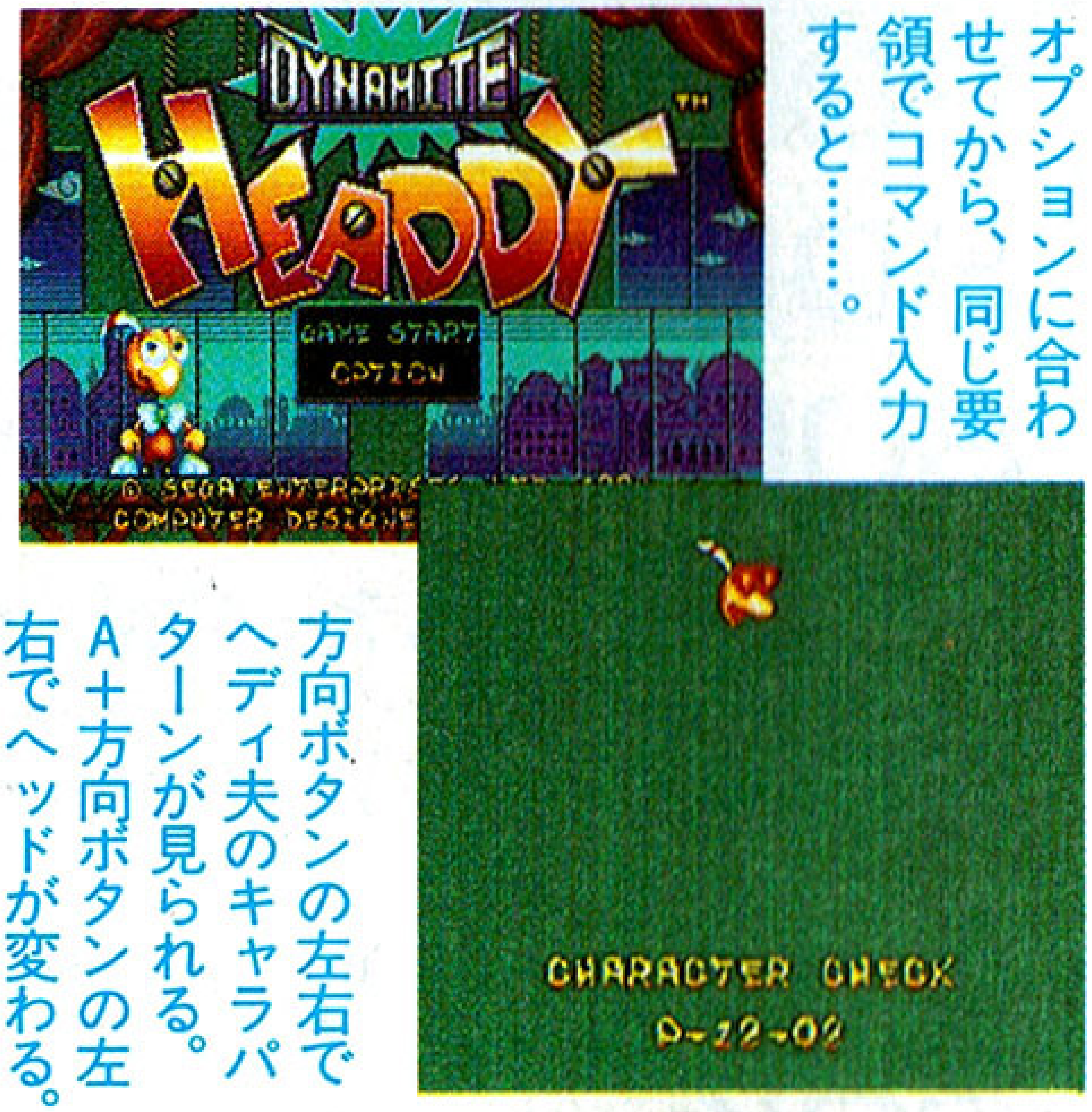
ステージセレクト


DYNAMITE
HEADDY
GAME START
OPTION
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994
COMPUTER DESIGNED BY TREASURE
STAGE SELECT
9-2

この画面でコマンド入力し、イエ〜スと聞こえたらそのままスタート。

すると、ステージ1から9まで選べるようになる。

キャラクターチェック


DYNAMITE
HEADDY
GAME START
OPTION
CHARACTER CHECK
0-12-02

オプションに合わせてから、同じ要領でコマンド入力すると……。

方向ボタンの左右でヘディ夫のキャラパターンが見られる。A+方向ボタンの左右でヘッドが変わる。

「ダイナマイト ヘッディー」全SB取得条件表

これが「ヘディ夫」の全39個のシークレットボーナス（合計30万点）である。究極のハイスコアを狙う者は参考にせよ。

1ステージ

●とるぞうくん（ロボット）を破壊する（3000点）。

2ステージ

●2－1で、お助けトリオの部屋をクリアする（各3000点）。

●2－2で、塔を叩いてソルヂャーシーカーを落とす（10000点）。

●2－2で、ドグーンを倒した後、2人の手下も倒す（各2000点）

●2－2で、ハッピーカムカム（ヘビの中ボス）を倒す（4000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。

ここに限らないが、ステージの最後にはOTOKOが一定の確率で出現する。運が悪いとなかなか出てこないけどね。

3ステージ

●3－1のスタート直後で、ボールマシンがときどき転がしてくる特殊な弾を破壊する（7000点）。

●3－2で、ときどき混じっている赤いプチヤマを倒す（5000点）。

●3－3で、中ボスのマーリオ（上でネットーを操っているヤツ）を先に倒す（8000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。

4ステージ

●4－1で、スーパータンク4号のバウンド弾を何回か跳ね返して破壊する（10000点）。

●4－1で、スイッチ（HIT MEと書いてある）を20回叩く（9000点）。

●4－1で、噴水をせき止めているあやしい石像を真上から叩いて破壊する（8000点）。

●4－2で、マップ内にある箱をすべて破壊する（7000円点）。

●4－3で、2つある扇風機を何度も叩いて破壊する（各6000点）。

●4－4で、上からくるOTOKOを倒す（6000点）。

5ステージ

●5－2で、マルヤマを倒さずにしばらくねばる（8000点）。

●5－3で、スタートからノーダメージのまま、ハンマーデッカーを倒す（7000点）。

●キーマスター戦で、OTOKOを倒す（8000点）。

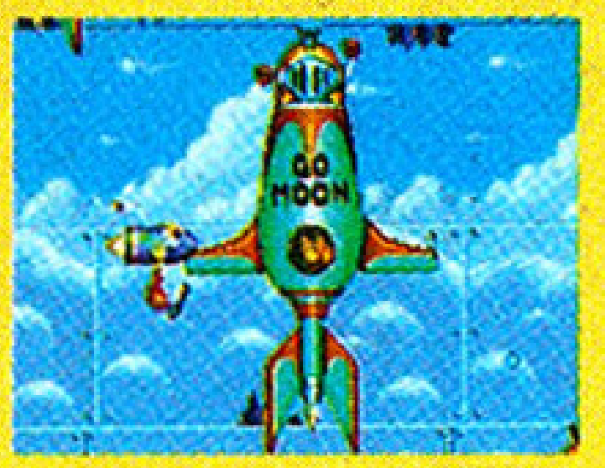
6ステージ

●6－1で、スタート直後にいるモックんがニコニコマークを表示するまで待ち、それが出たら頭をぶつける（5000点）。

●6－1で、牛が乗っているロケットを破壊する（3000点）。

●最終形態（じいさん）になったキーマスターにつかまらないように倒し、その後に出るOTOKOを倒す（8000点）。

これも待っていれば必ず出るから、すかさず叩こう。



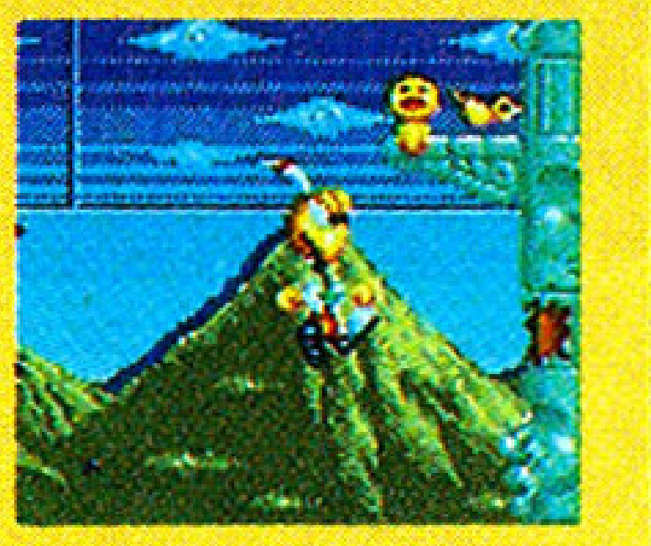
よく見ると、窓の奥に牛がいる。これを破壊するのだ。

7ステージ

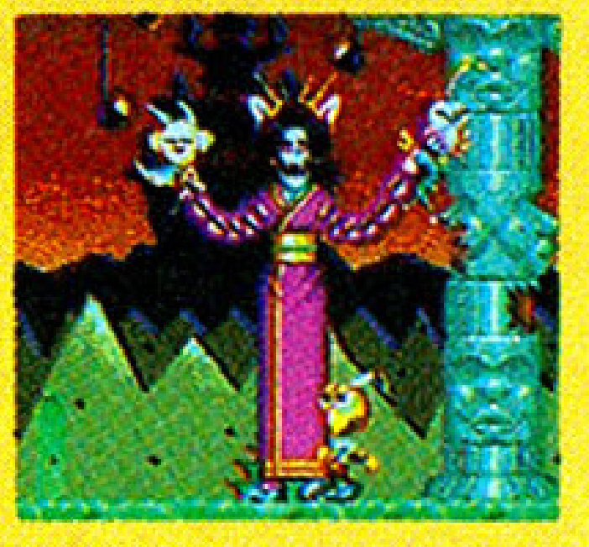
●黒い牛を1頭倒す（8000点）。

●途中にいる太った鳥を、逃げられる前に倒す（5000点）。

●イザヨイと戦っている時に、ヘディ夫の頭を画面外へ飛ばし、襲ってくる腕を誘導する。そして腕が画面外からOTOKOを持ってきたらそれを倒す（8000点）。



途中の柱に、あからさまに妙な鳥がつかまっているので、これを落とそう。発見したら、すぐに叩かないと逃げられるぞ。



腕をヘディ夫の頭で画面外に誘導し、OTOKOを持ってこさせよう。ハズレの時もあるが、慣れればけっこう簡単だぞ。

8ステージ

●8－1で、アイテム類をすべて取る（5000点）。

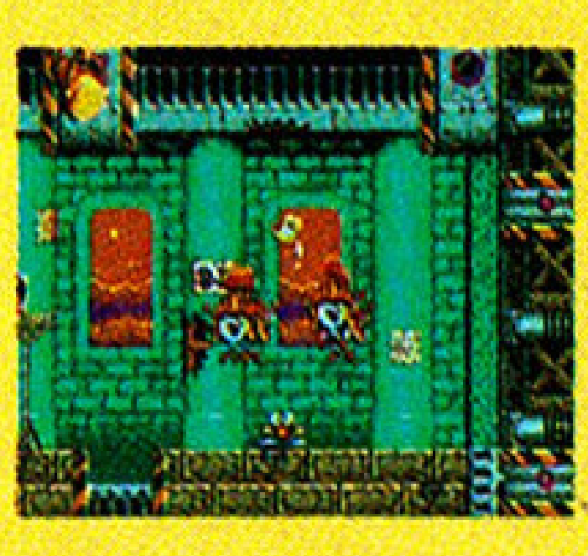
●8－2のラストで、上から落ちてくるザコを1人倒す（6000点）。

●8－3で、中ボスのまわりにあるアイテムのうち、ハートを3回連続してぶつける（10000点）。

●8－3のラストのほうで、天井にある「DON'T SHOOT」のブロックを叩いて、ニコニコマークを出現させる（12000点）。

●8－4で、顔のザコが撃ってくる弾を3回打ち消す（8000点）。

●8－5で、ボスがたまに出すOTOKOを倒す（8000点）。



ソルヂャーたちが落ちてきたら、どれでもいいから倒そう。

タローの衛星（？）のうち、ハートを3回連続で当てる。

9ステージ

●9－1で、地蔵のどれか1体を破壊する（3000点）。

●9－1で、マップ中のすべての箱を破壊する（9000点）。

●9－2で、マルヤマに抱きつかれる回数を3回以下に抑えてから逃げきる（30000点）。

●キングダークデーモン戦で、下からトゲが上がってきたら、それを何らかのパワーアップヘッドですべて壊す（35000点）。

適当なヘッドを装着して、こいつらを全部倒すとSBが入る。しかし、得点がでかいだけあって、難易度はものすごく高いぞ。

●スコア稼ぎのコツ・その1――暗黒バキウムヘッドを使って吸い込んだ敵やアイテムは、通常の2倍ものスコアが加算される。また、ソルヂャーなどが出す弾を頭で跳ね返して、それで敵を倒した場合も2倍になる。細かい事柄だが覚えておいて損はないだろう。

●スコア稼ぎのコツ・その2――6ステージのスカイヂョーズ（戦艦）は、アゴを壊せばプラス1000点。ゴームーンロケットのてっぺんに乗っているソルヂャーを倒すと、1人につきプラス3000点だ（黒いハヤブサヘッドを使って、常に接近して撃っていれば全員倒せるはず）。

●スコア稼ぎのコツ・その3――各ステージのOTOKOはランダムで出現するため、キーマスター戦などでなかなか出てこない時は、わざとミスして次に期待するのも手だ（運もあるけど）。ヘディ夫の残り人数にもよるが、タイムボーナスを少しでも多く取りたい時はやってみよう。

トレジャーゲーム第3弾

ダイナマイト　ヘッディー

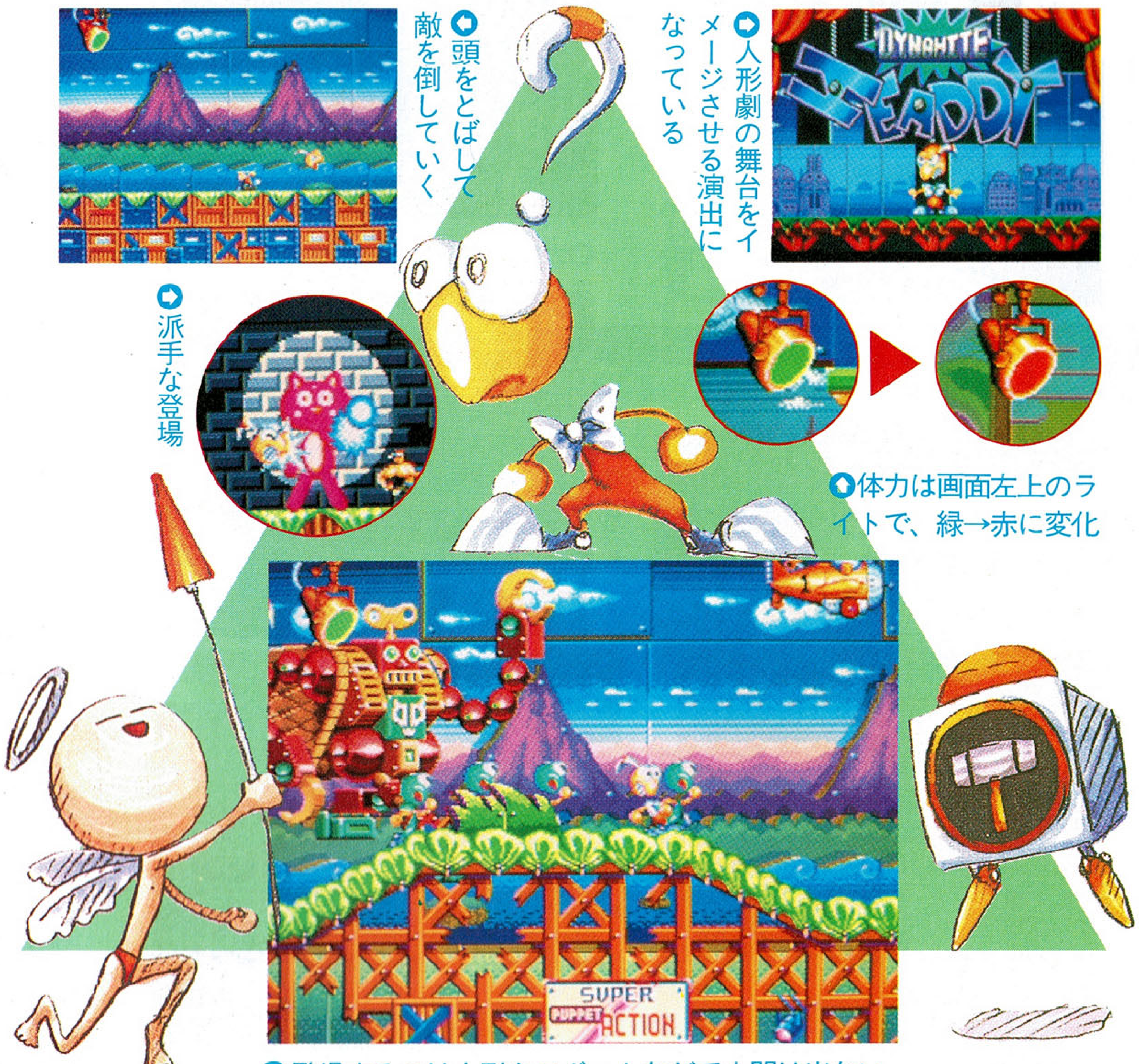
スペシャル
①

発売予定日	未定	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM（容量未定）	現在の開発状況	?%（1月26日現在）

『ガンスターヒーローズ』を開発したトレジャー第3作目のソフト。ゲームは横スクロールのアクションゲームで、攻撃方法は主人公ヘッディーが自分の頭を敵にぶつけて倒すユニークなもの。画面構成は劇場で人形劇を見ているような感じに作られている。

人形の世界の物語

人間は誰も知らない人形世界の出来事。ここには世界中の人形が集まり、楽しく幸せにくらしてた。ある日キングデーモン皇帝が現れ、気に入った人形に魔法をかけて悪い人形にかえ、残りは処分をしてしまう。皇帝の野望を阻止するためにヘッディーは冒険にでる。



⇦頭をとばして敵を倒していく

⇨人形劇の舞台をイメージさせる演出になっている

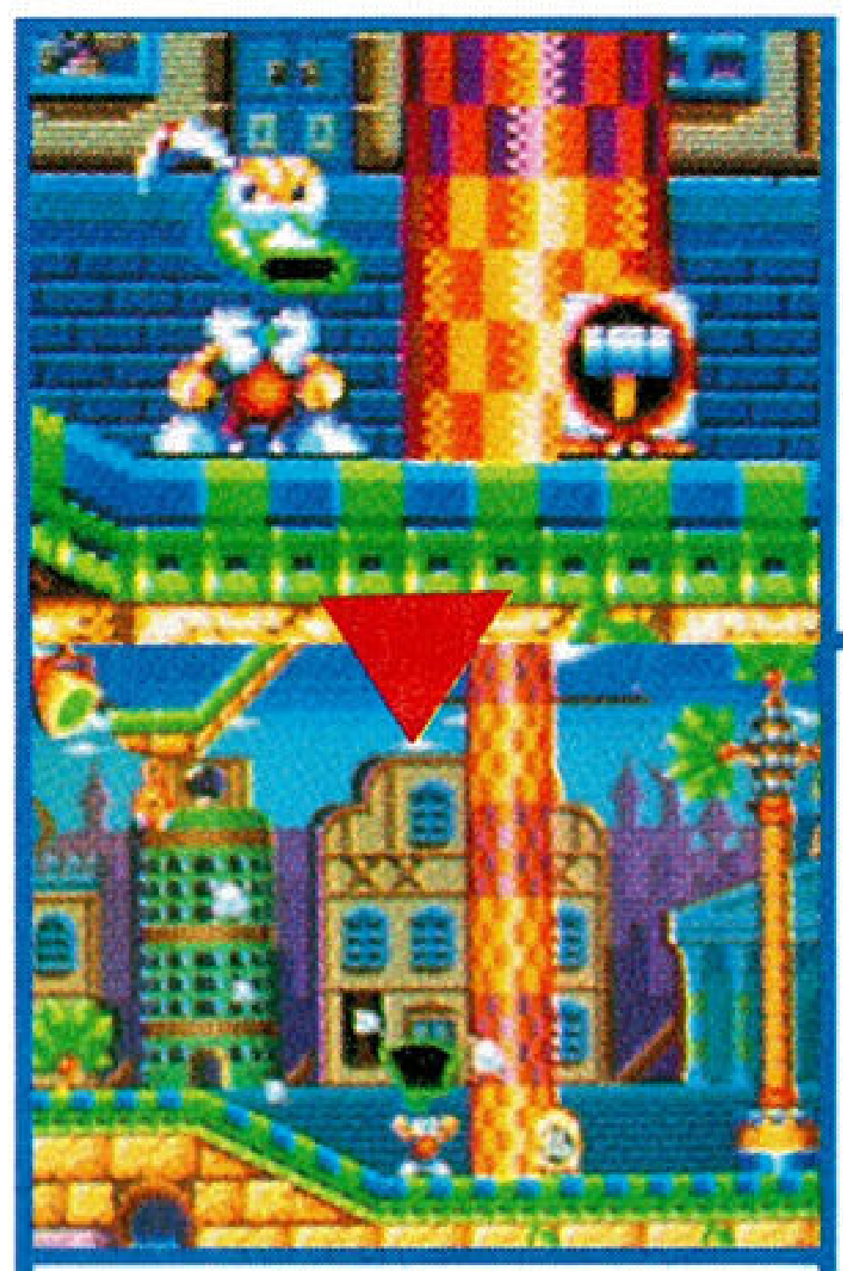
⇧派手な登場

⇧体力は画面左上のライトで、緑→赤に変化

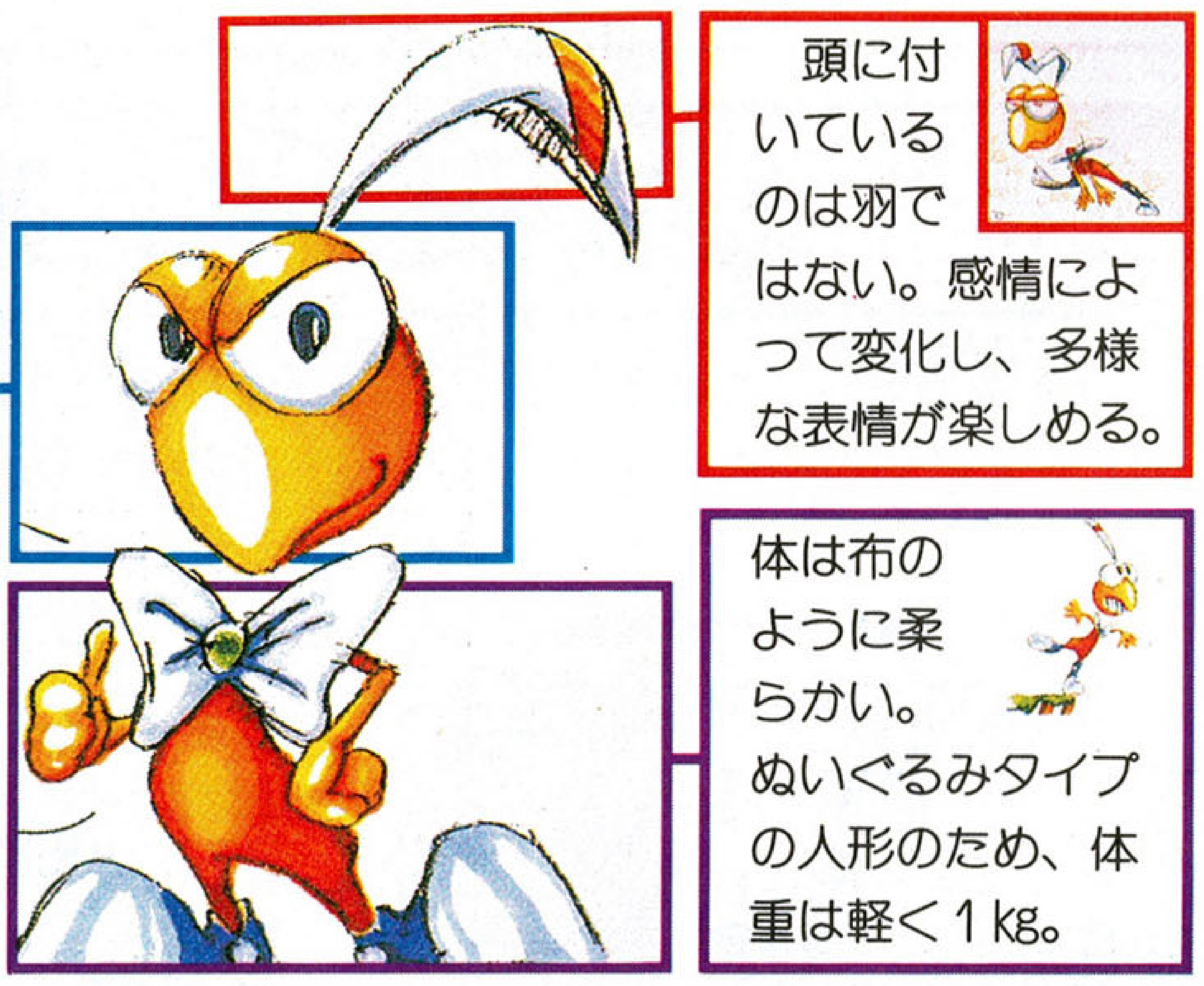
⇧登場するのは人形やロボットなどで人間は出ない

好奇心の強い主人公「ヘッディー」

1体の人形ヘッディーは頭が取れているため、クズ人形として皇帝に処分されようとしていた。ある日、取れた頭を武器に皇帝軍と戦うために脱出する。性格的には思いついたらすぐ実行するタイプ。



アイテムで頭を変更し特殊攻撃。

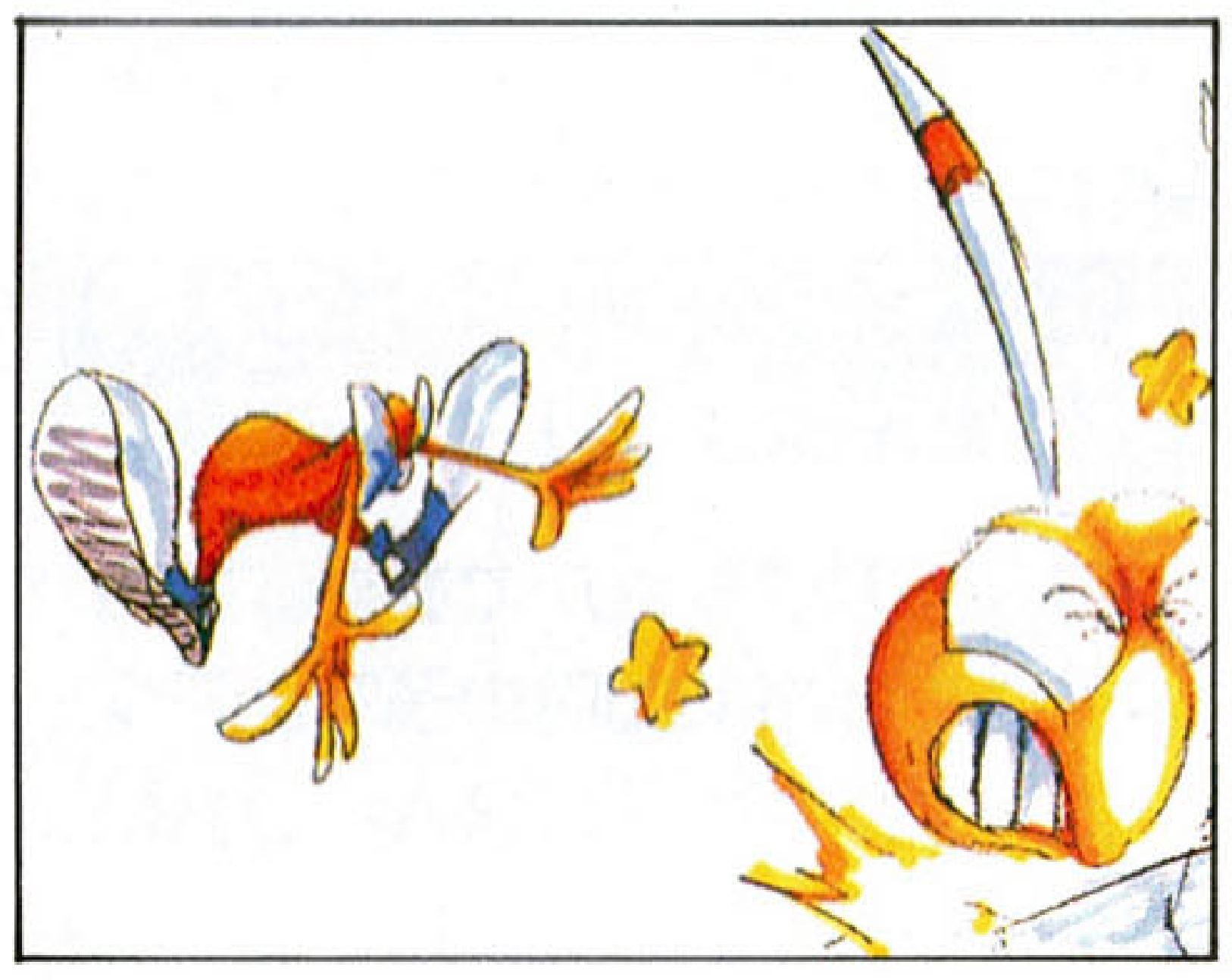


頭に付いているのは羽ではない。感情によって変化し、多様な表情が楽しめる。

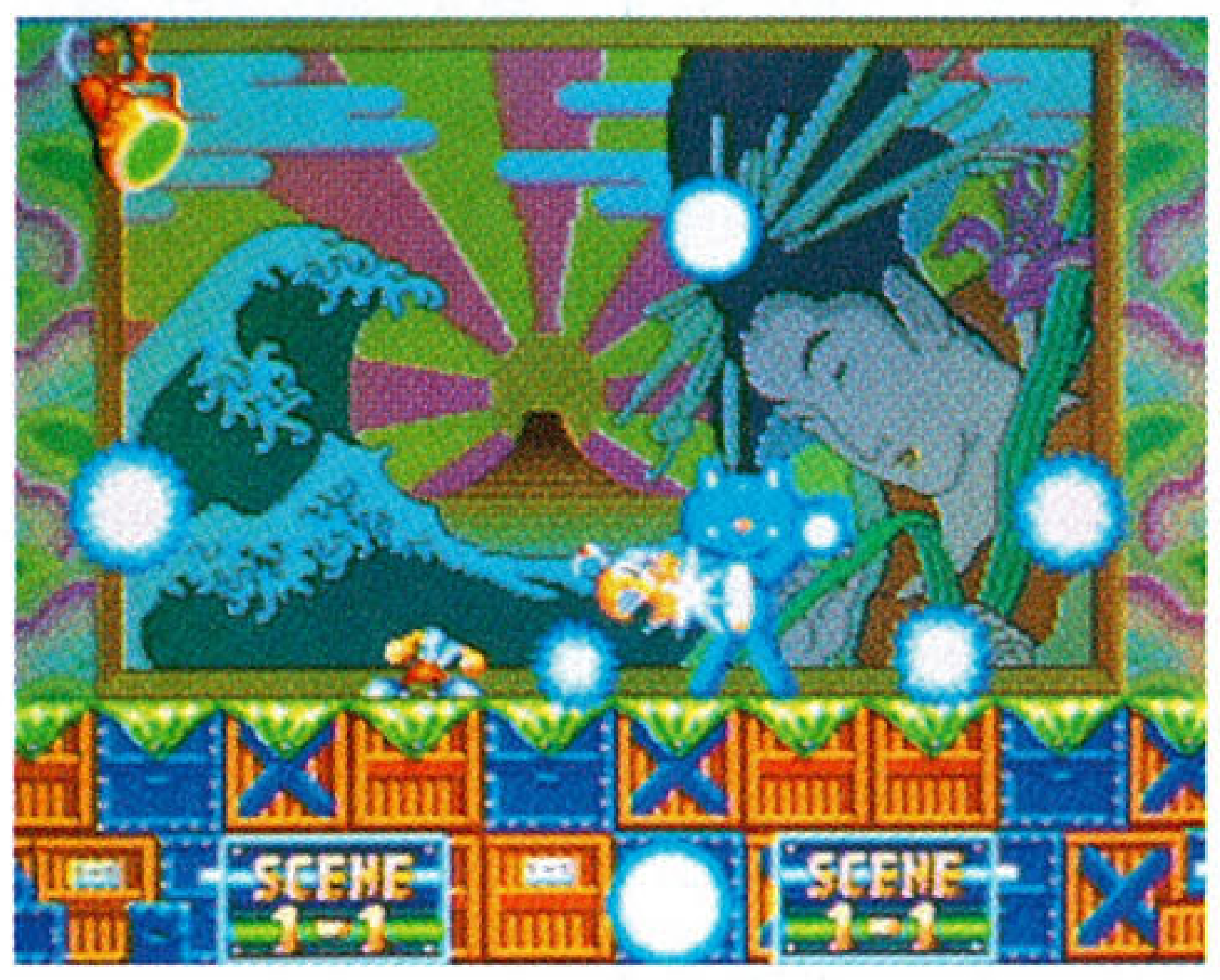
体は布のように柔らかい。ぬいぐるみタイプの人形のため、体重は軽く1kg。

攻撃法は頭をとばす

攻撃は自分の頭を8方向にとばすことで、敵を倒すことができる。アイテムで頭を換えれば、一定時間の特殊攻撃が可能だ。



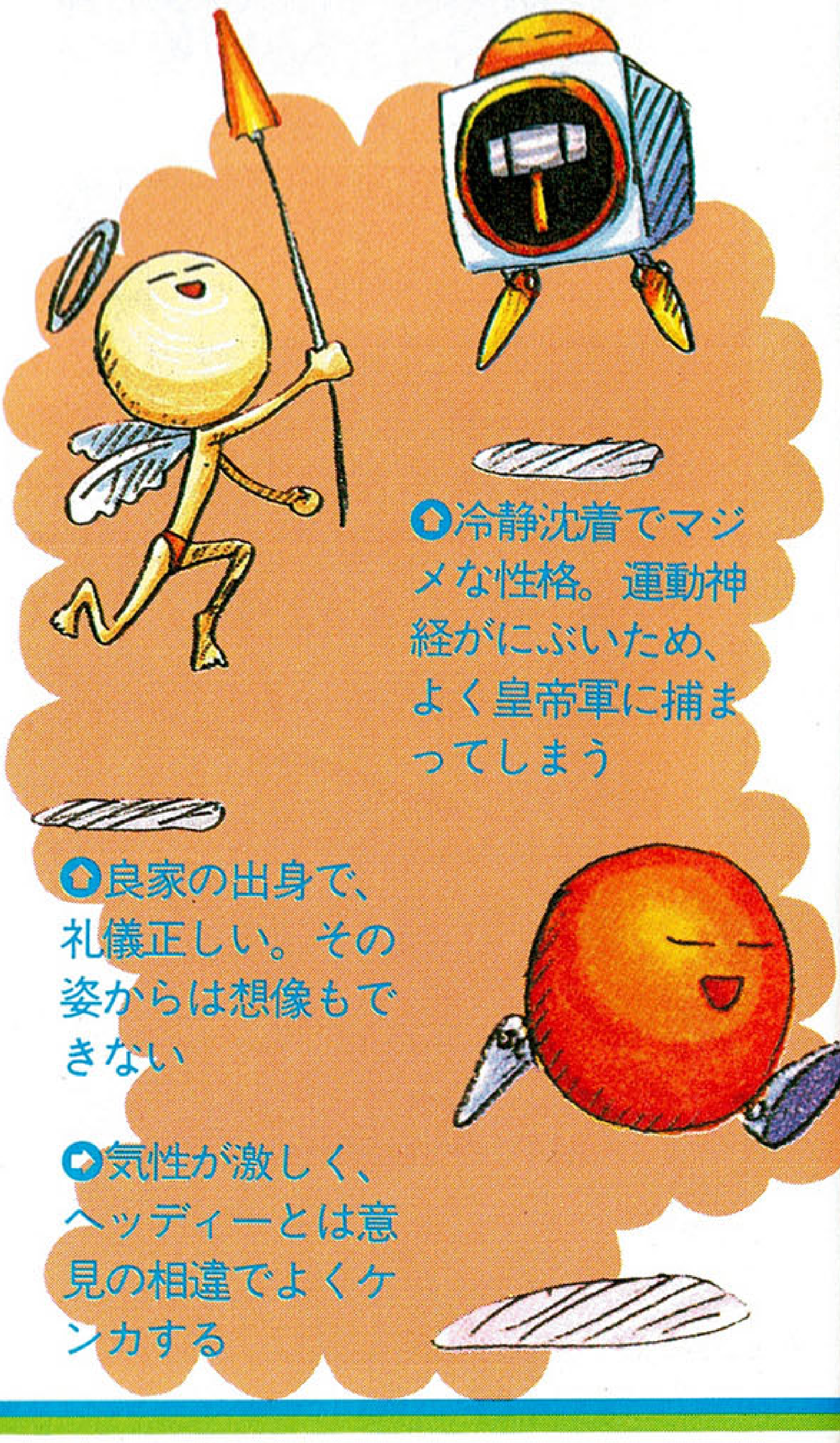
⇧頭はプラスチックのような固いものでできているので、岩より固い？



⇧敵の動きを読んで攻撃しよう

ヘッディーを助ける仲間たち

ヘッディーの旧友3人がゲーム中に現れ、助けてくれる。それぞれの名前はまだ未定で現在は「お助けトリオ」と呼ばれている。



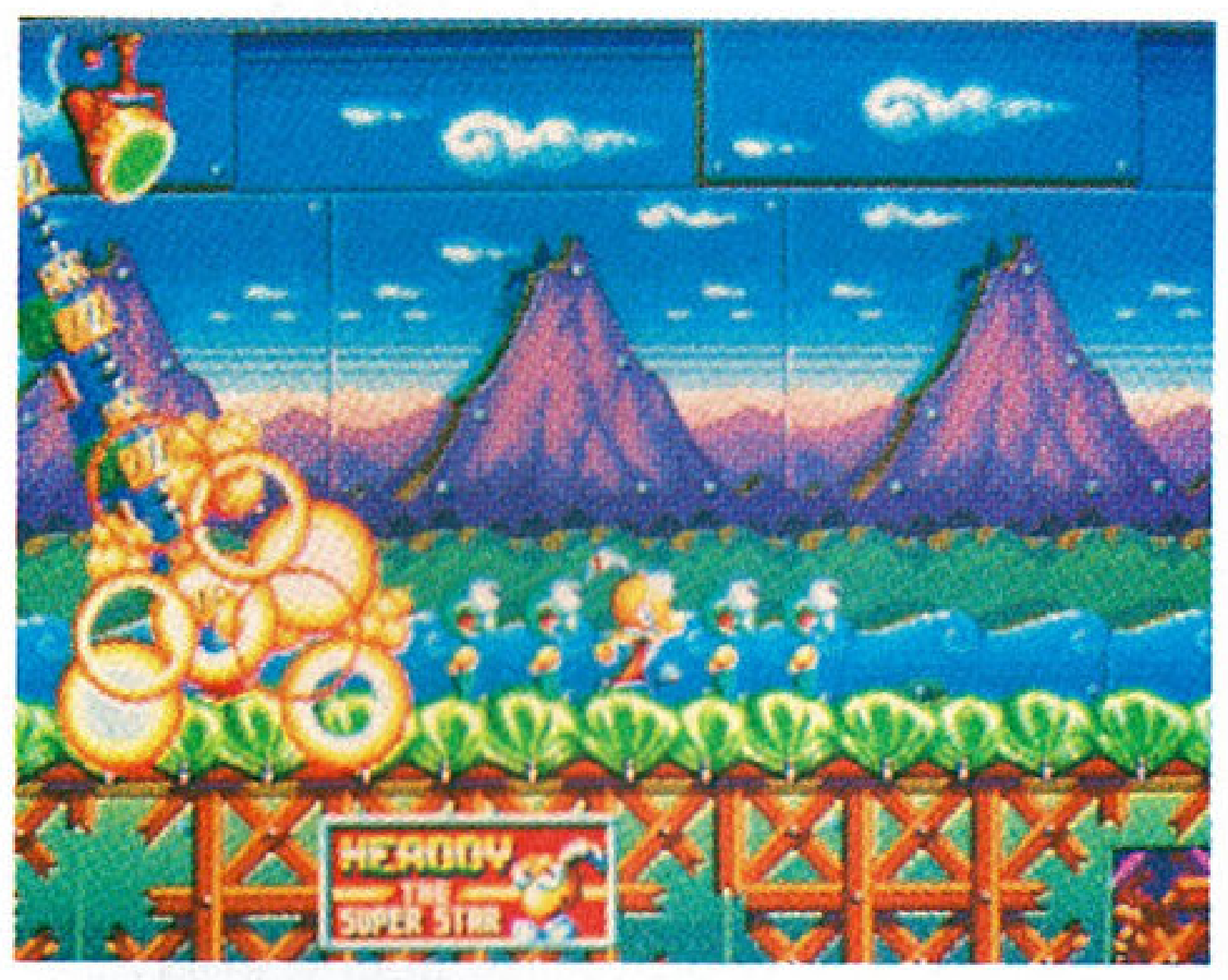
⇧冷静沈着でマジメな性格。運動神経がにぶいため、よく皇帝軍に捕まってしまう

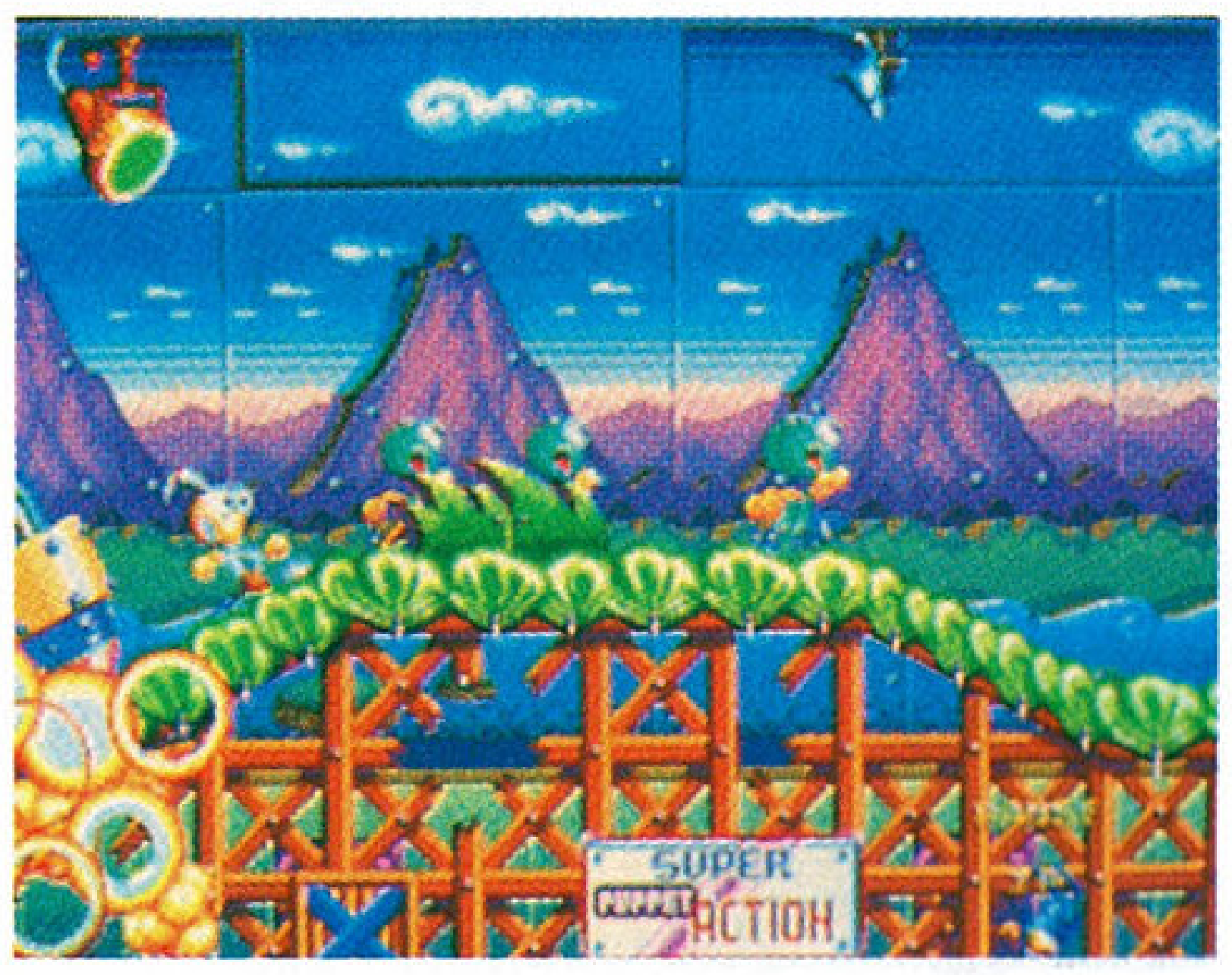
⇧良家の出身で、礼儀正しい。その姿からは想像もできない

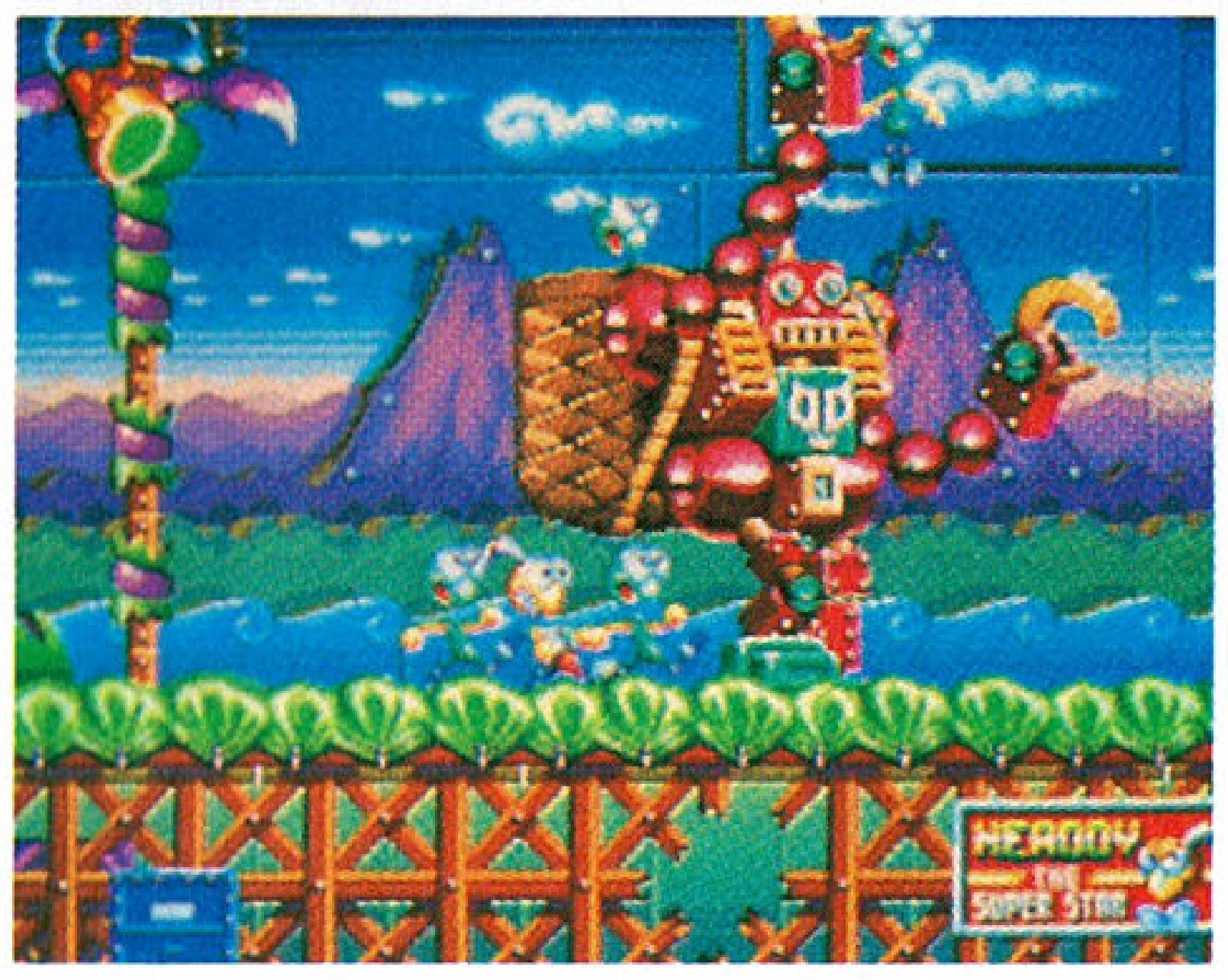
⇧気性が激しく、ヘッディーとは意見の相違でよくケンカする

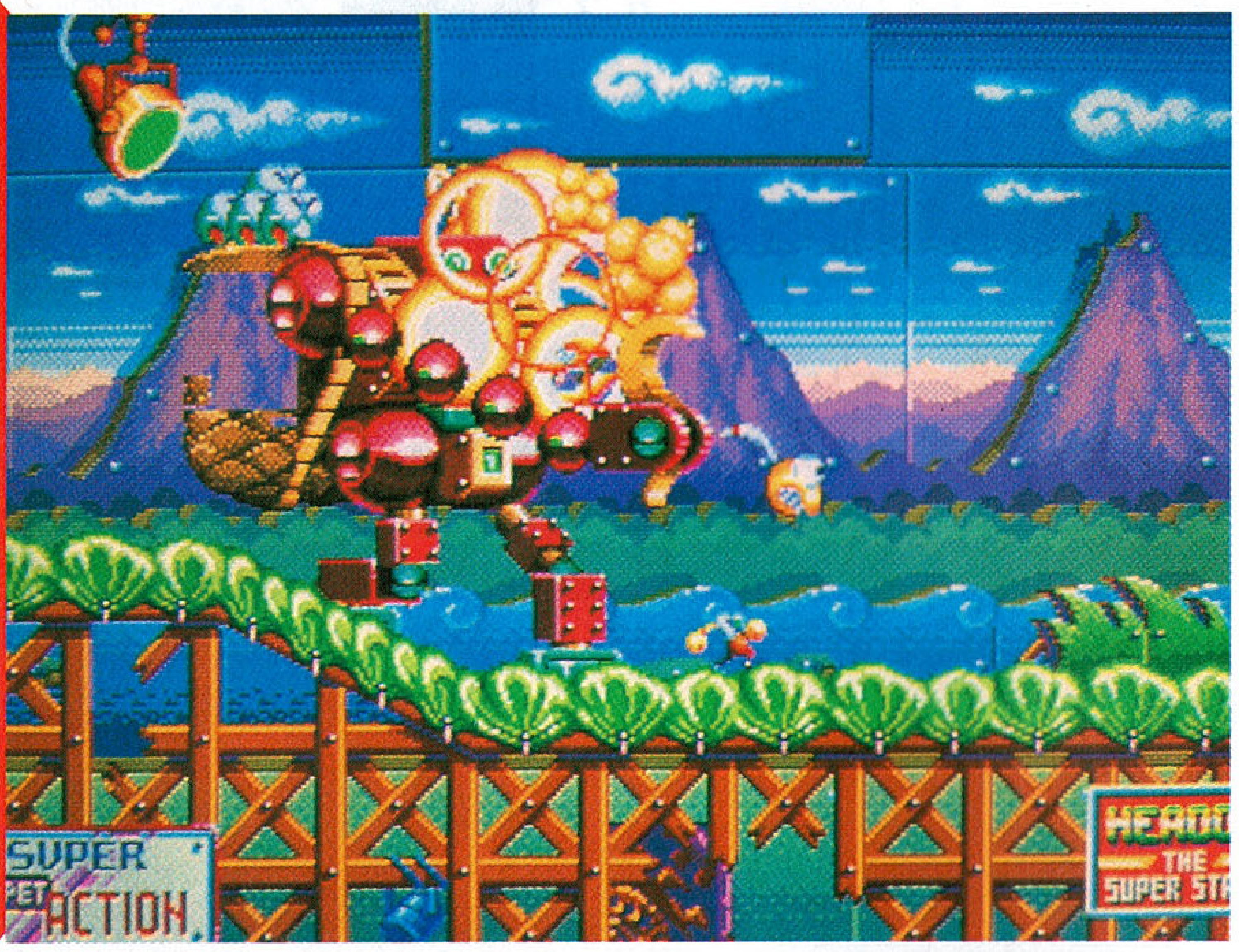
皇帝を倒すための冒険

ヘッディーの冒険の目的はキングデーモン皇帝を倒すことだ。ゲームの冒頭で、同じときに生まれた兄弟が皇帝のロボットに次々と捕らわれていってしまう。ヘッディーはそれを阻止するために戦うのだが、両腕を壊すのが精一杯。敵飛行機に攻撃されて兄弟と別れるはめになってしまう。こうしてオンボロ人形のヘッディーが取れた頭を武器にして、皇帝の城への長い冒険に旅立つ。しかし、各ステージには、ロボットやヌイグルミタイプのボスがヘッディーを待ち受けているのだ。


兄弟と一緒に逃げるヘッディー


皇帝の軍に追いかけられる


次々と兄弟が捕まってしまう


ついに兄弟全員が皇帝の軍に捕まってしまった。ヘッディーは助け出すために、攻撃をするのだが、両腕しか破壊することができない

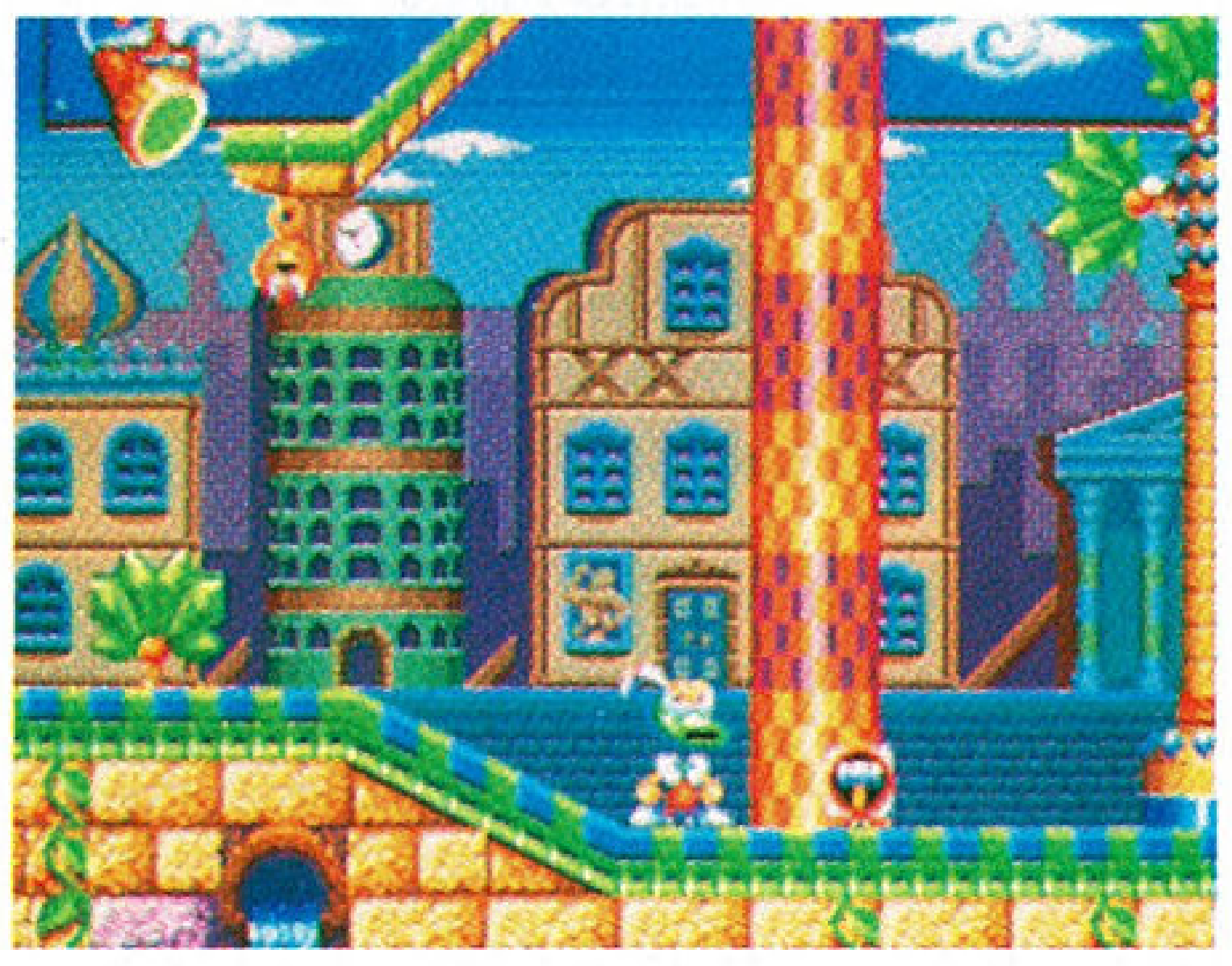
HELP!!

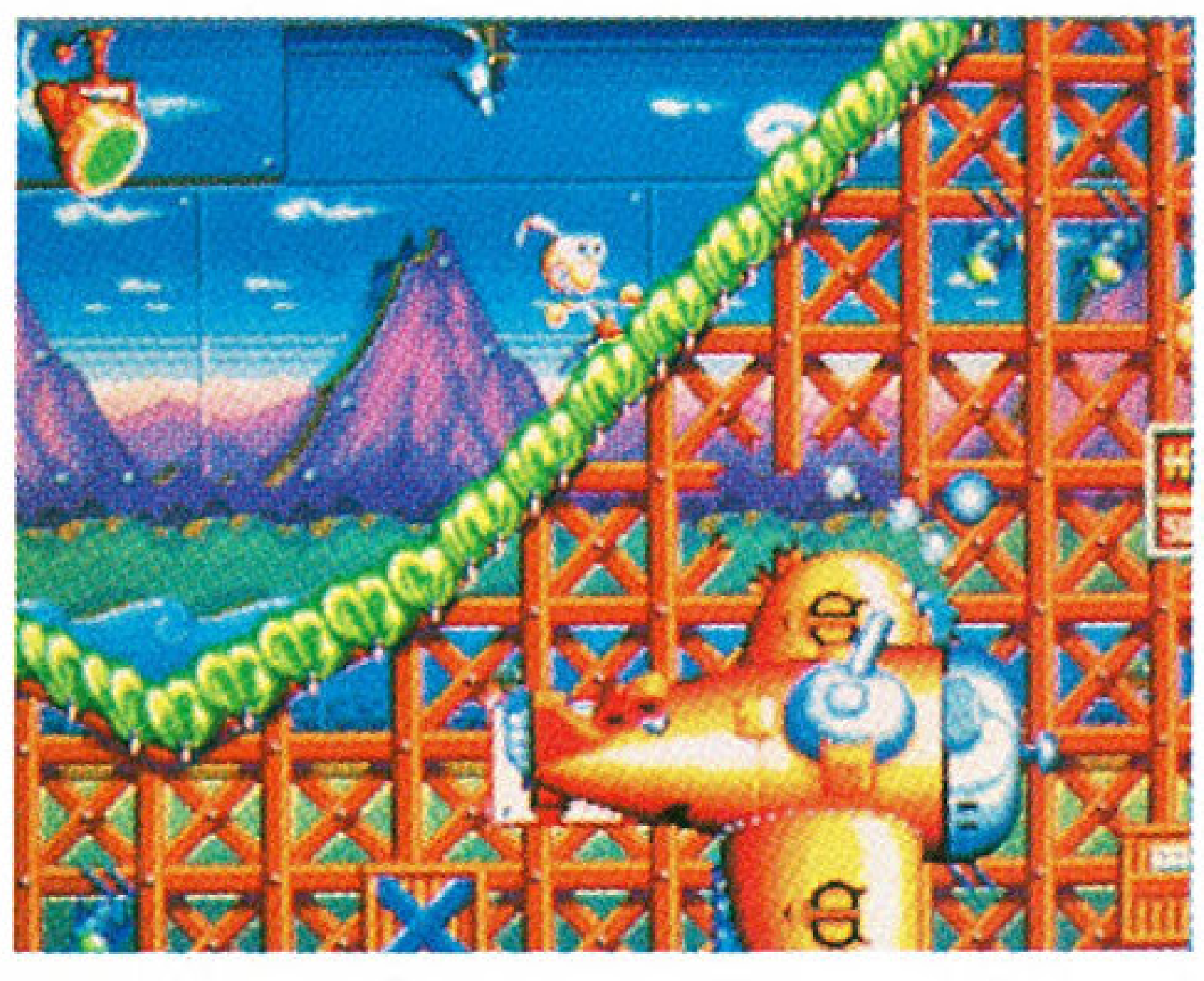
『ガンスターヒーローズ』のような派手さ

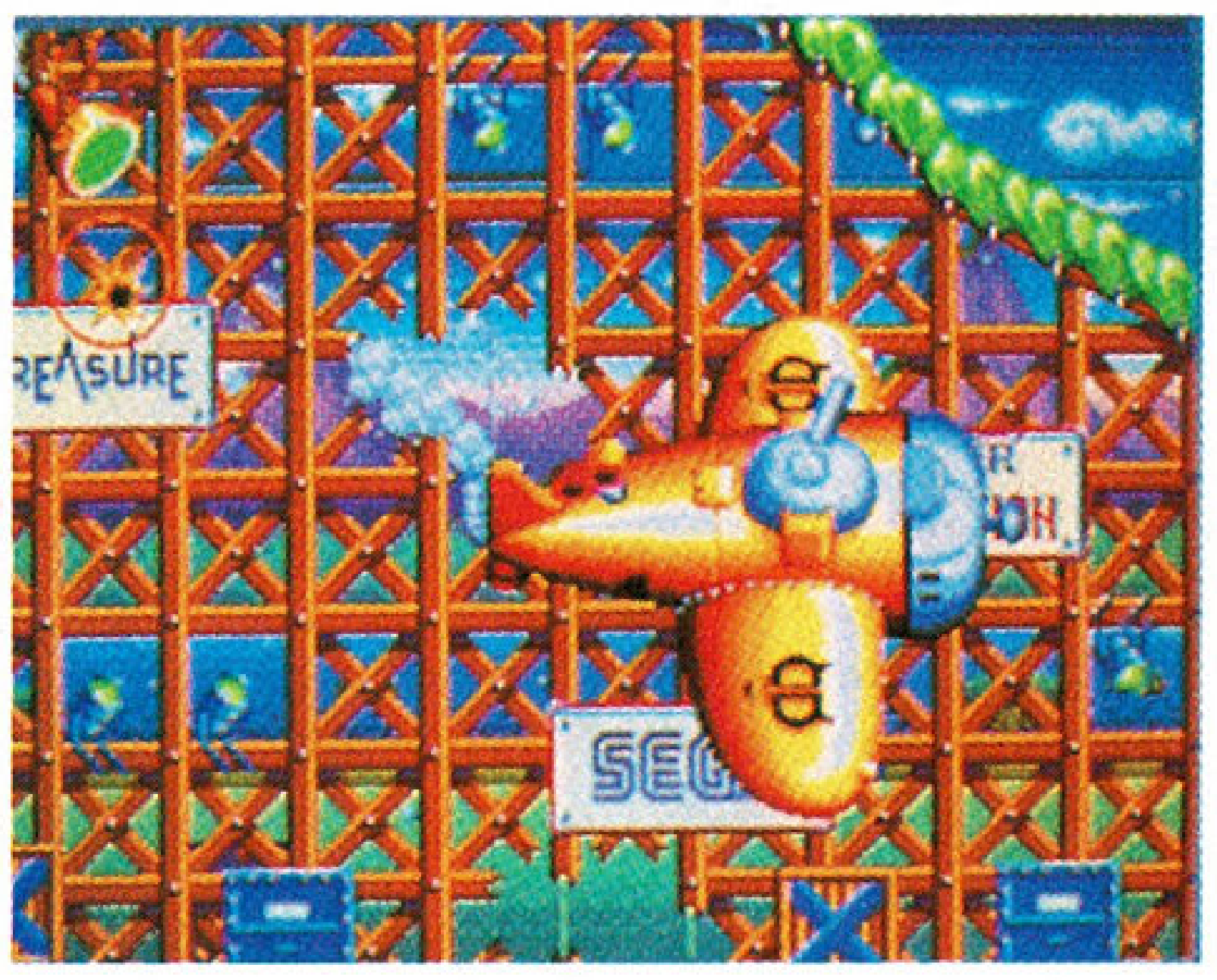
色使いや敵キャラの動きなどは、『ガンスターヒーローズ』のように、派手でクネクネした動きをする。演出的にもユニークなものが所々に取り入れられ、プレイして飽きさせないものとなっている。

ガンスターヒーローズ

攻撃や演出が派手だった

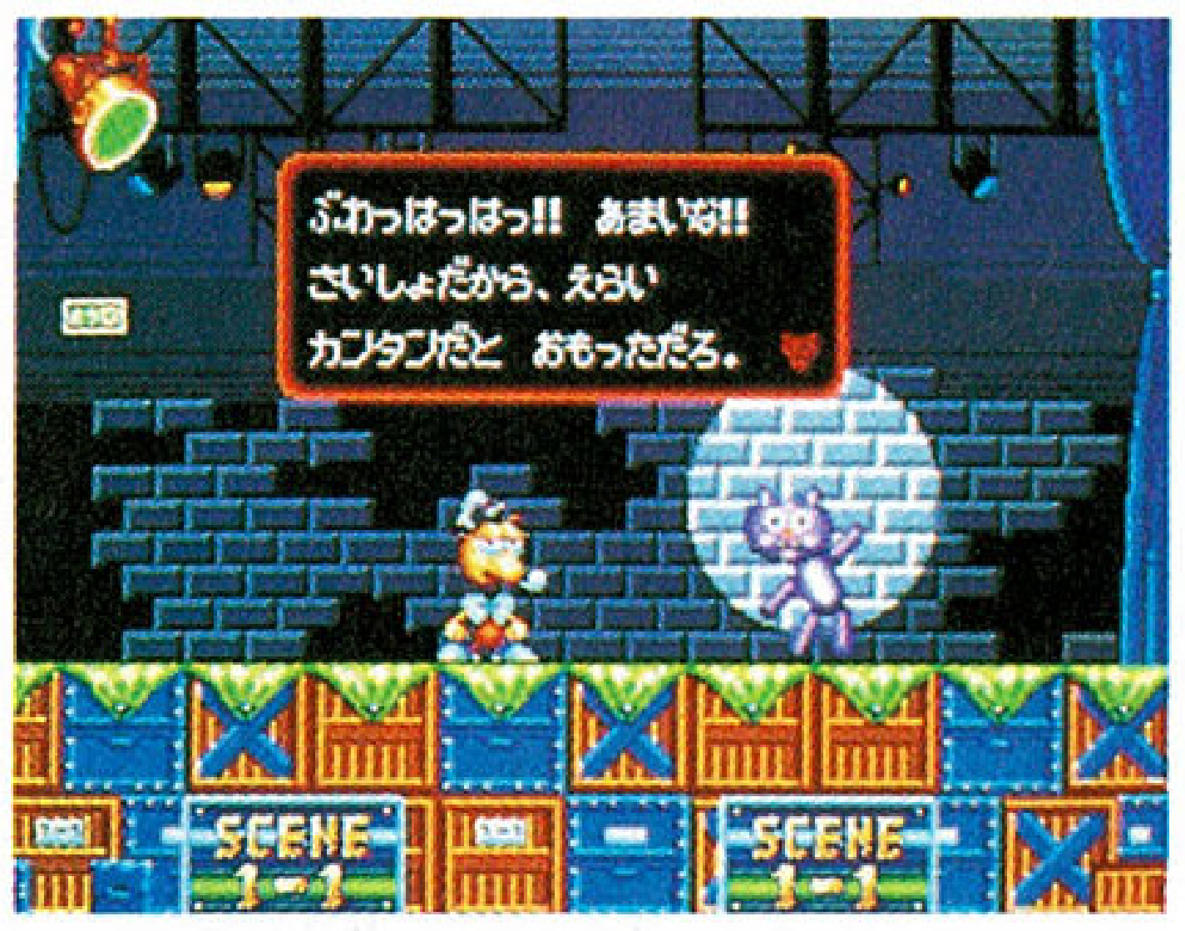

今作品も敵の動きや演出に凝っている。完成が楽しみ


兄弟たちと離れ離れになった

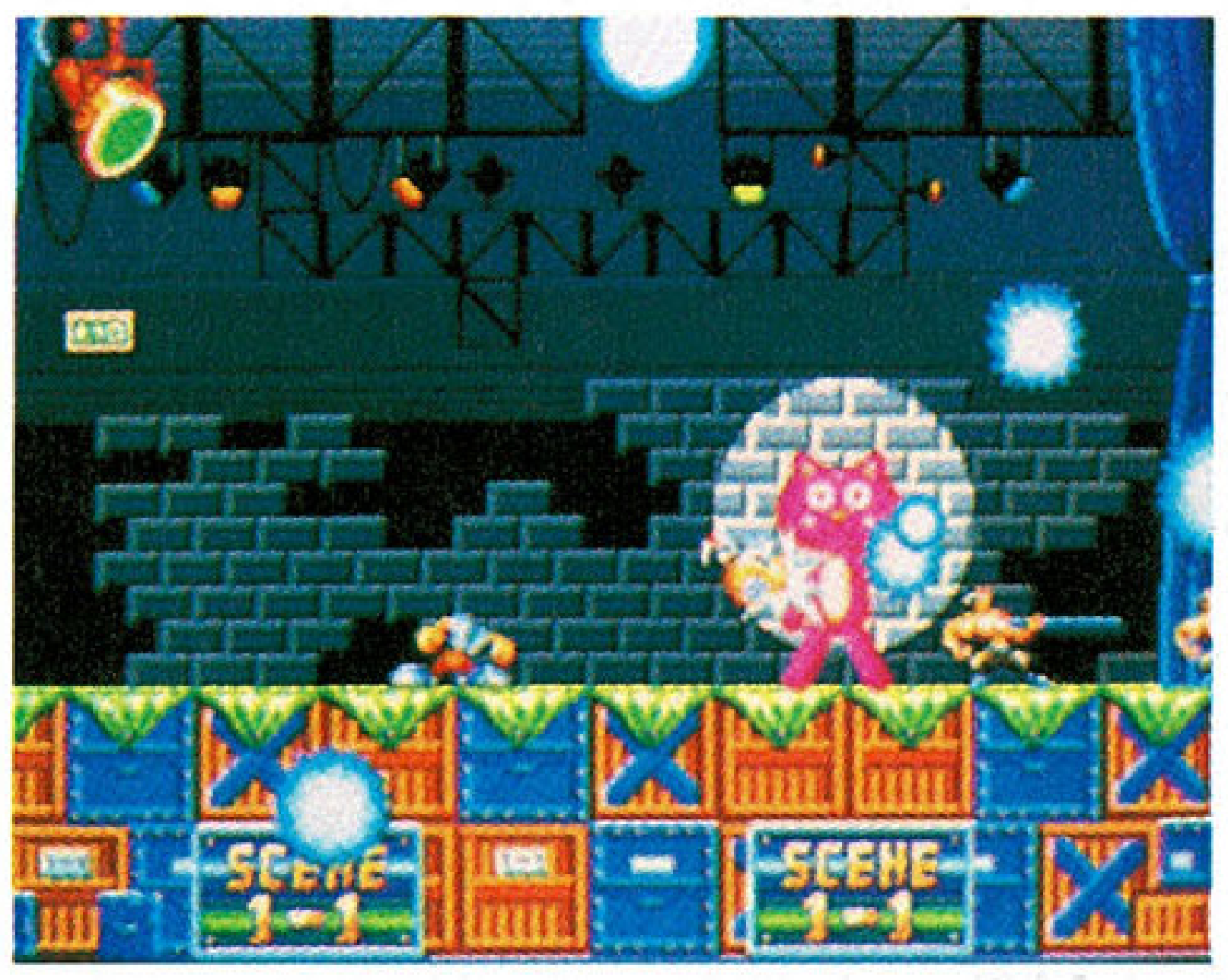

敵の飛行機に追いかけられる

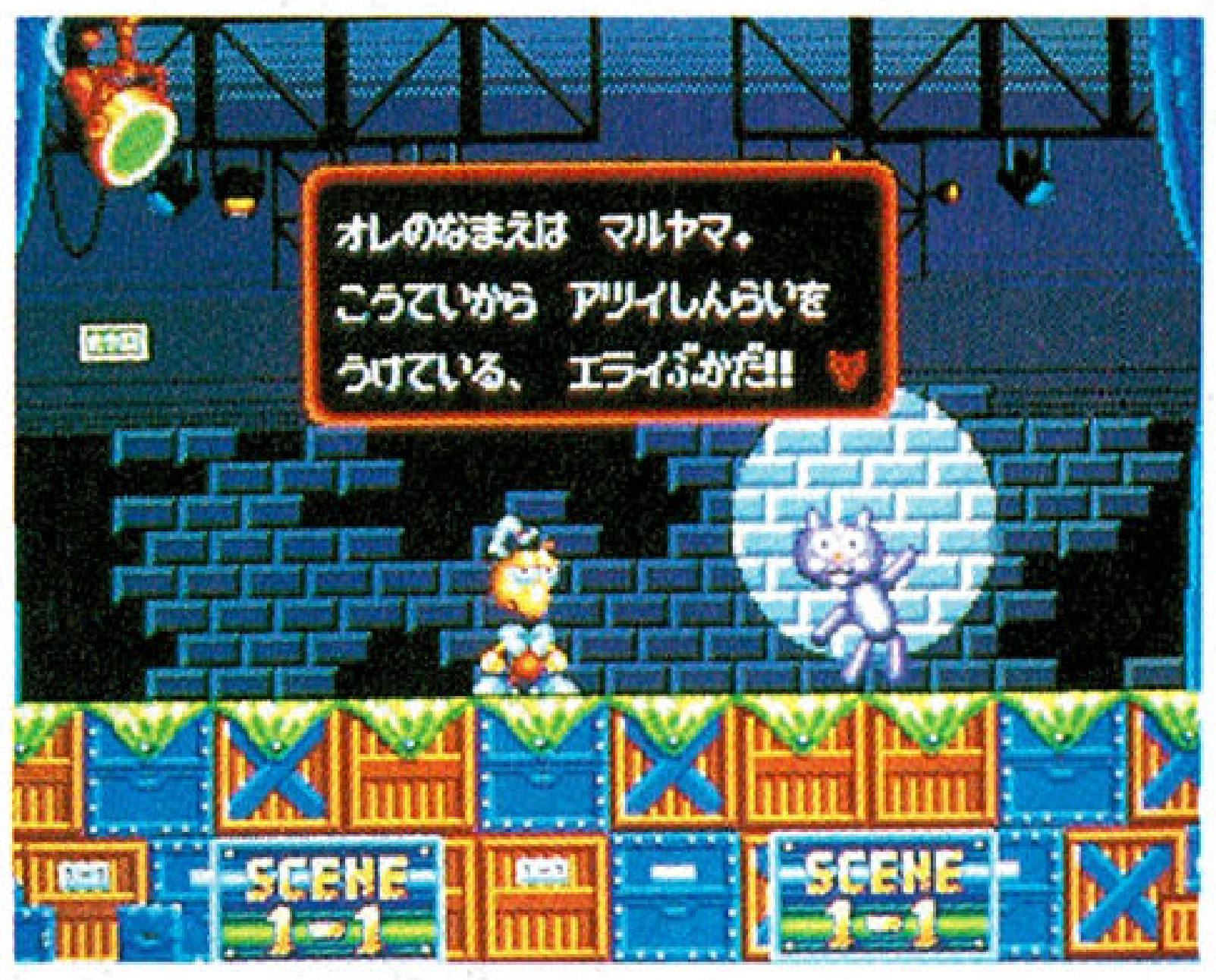
対決！熊人形マルヤマ

敵飛行機に攻撃されて逃げ込んだ劇場には敵ボス、熊人形のマルヤマが待ち受けていた。派手な登場をして、自己紹介をするユニークな敵なのだ。

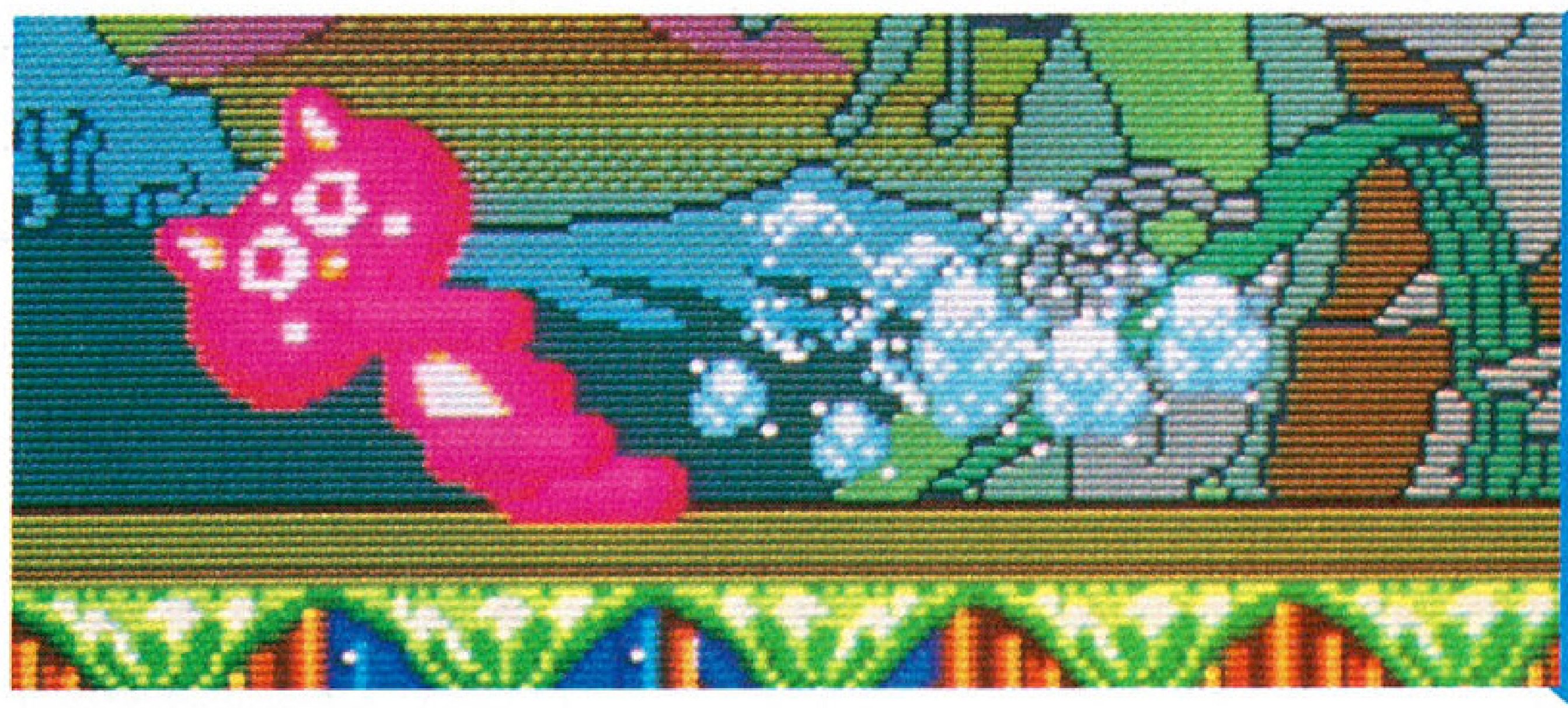

ぶわっはっはっ!! あまいな!!
さいしょだから、えらい
カンタンだと おもったろ。

自己紹介をしてくれる

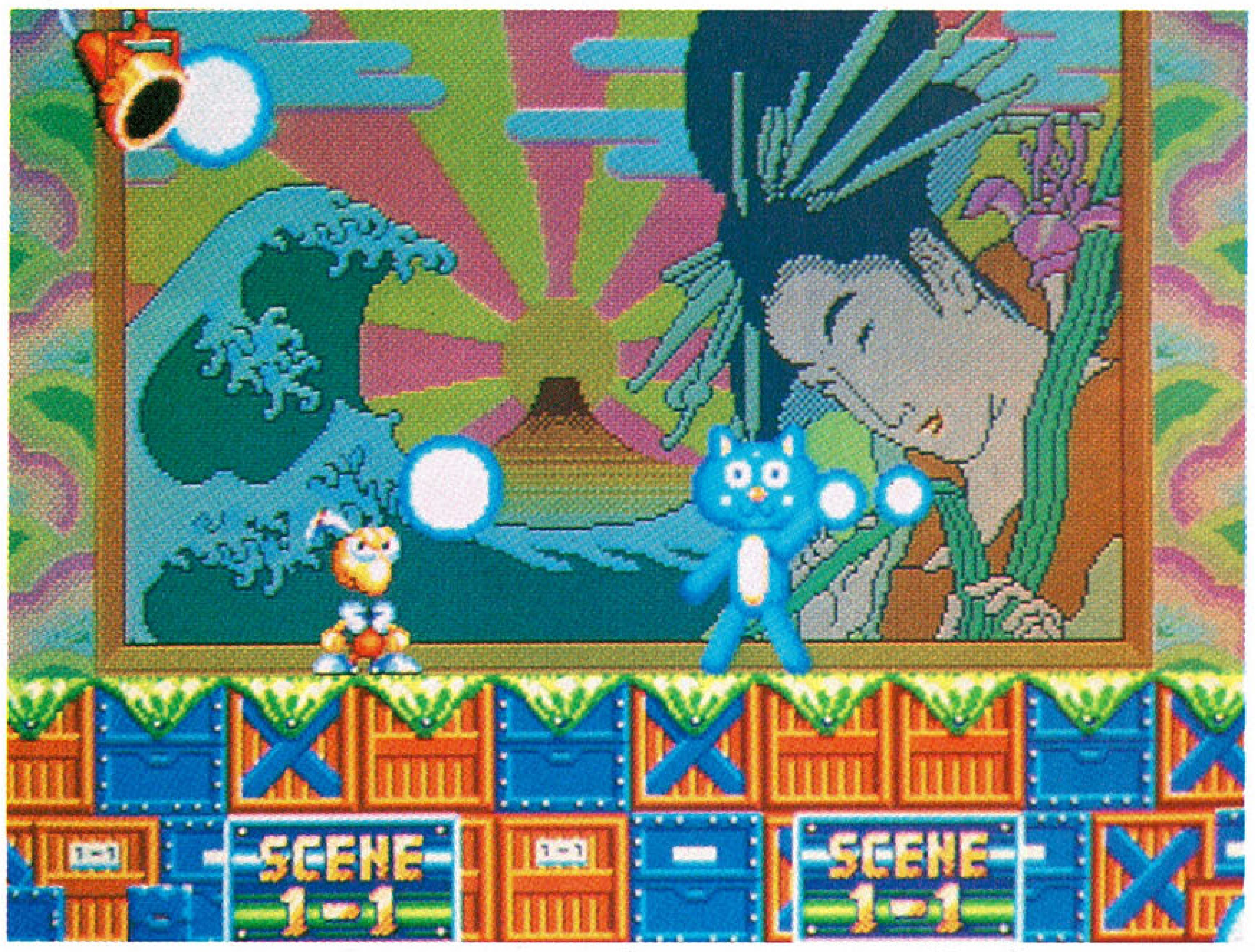

スポットライトを浴びての登場


オレのなまえは マルヤマ。
こうていから アツイしんらいを
うけている、エライぶかだ!!

呆れ顔になっているのに注目

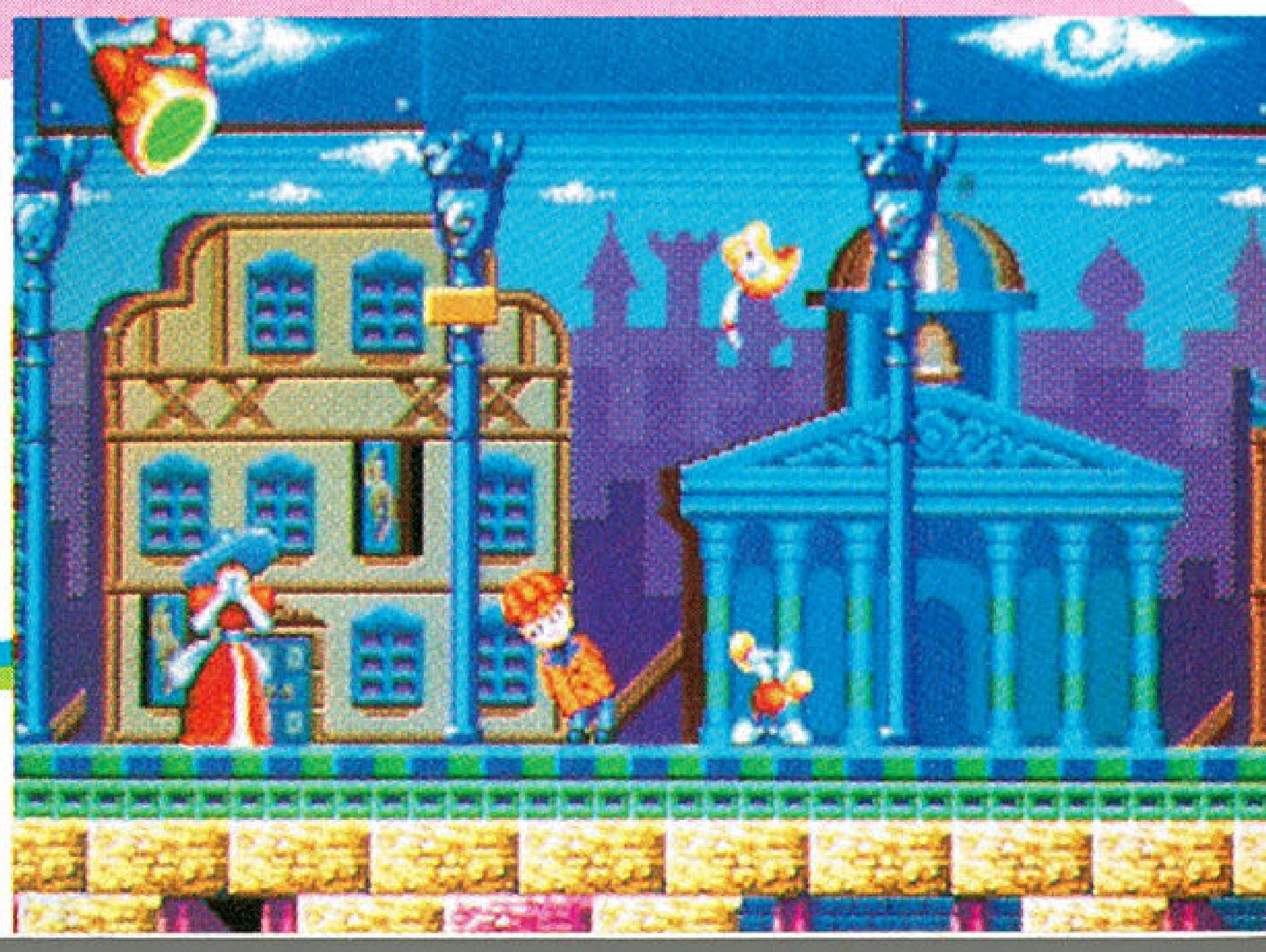

マルヤマは熊の素早さを生かした、横へのダッシュ攻撃を仕掛けてくる。動きを読んでジャンプし、かわしていこう

ダッシュ攻撃!!


マルヤマが攻撃を仕掛けるときには、浮世絵のようなものがバックに現われユニークだ。気力をためる間は何もしてこないが、このときに攻撃してもダメージを与えられない

ドアの向こうは何が…

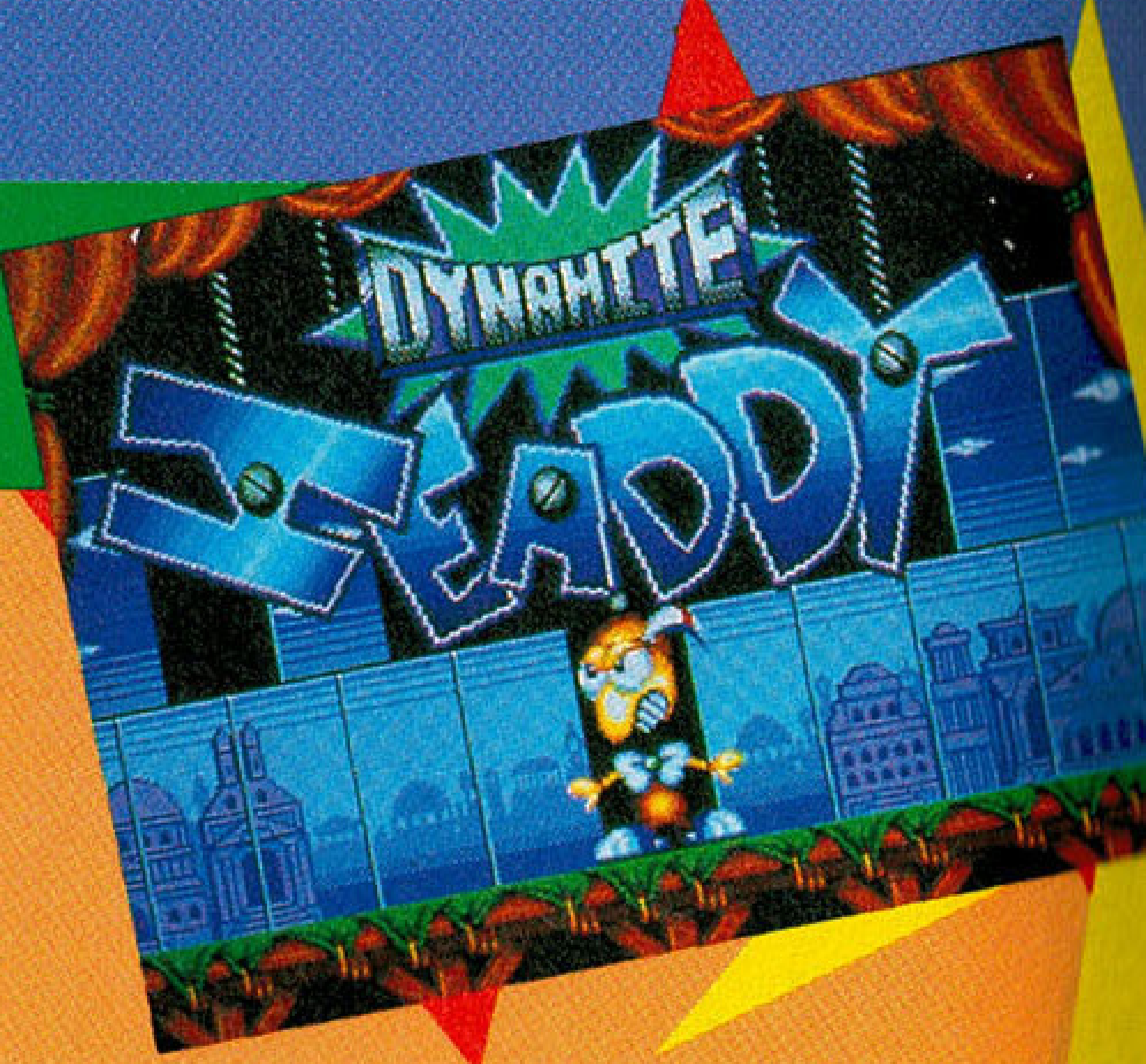
冒険は続く…


この後は、どんな場所になるのか

特報 4

頭を飛ばして皇帝の野望を打ち砕け!

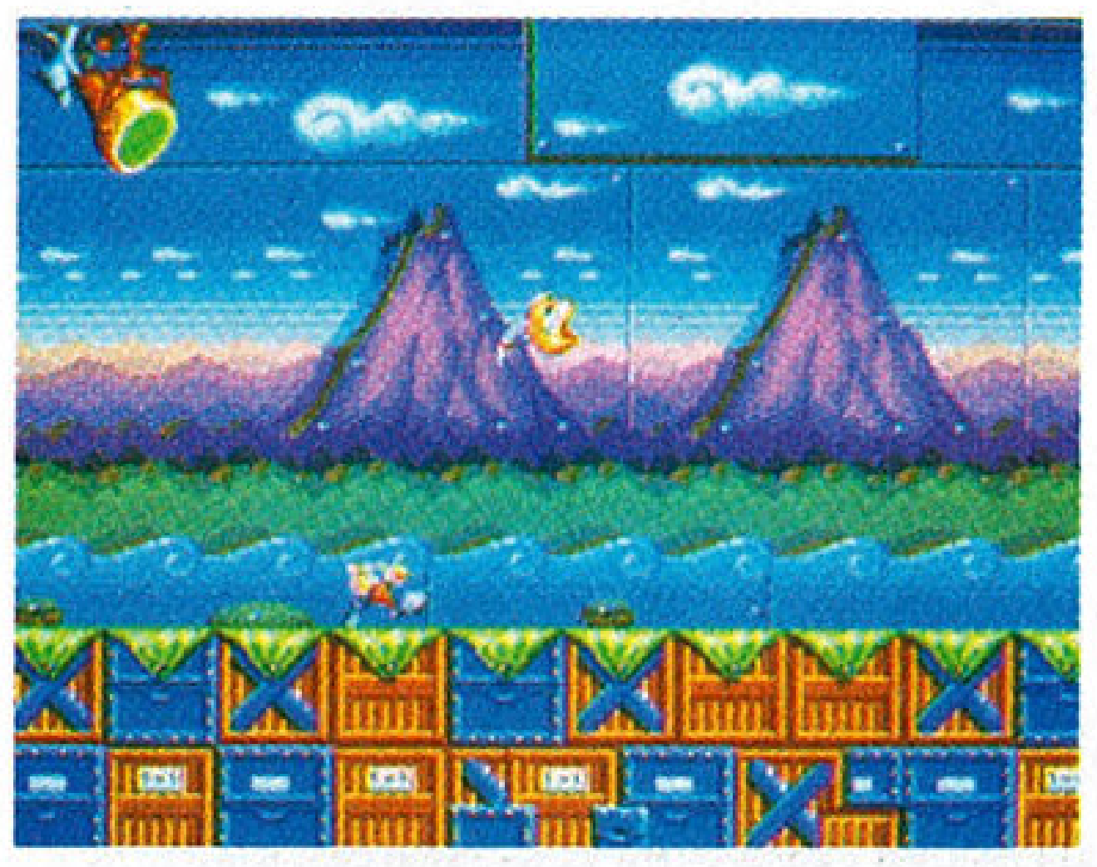
ダイナマイトヘッディー


DYNAMITE
HEADDY

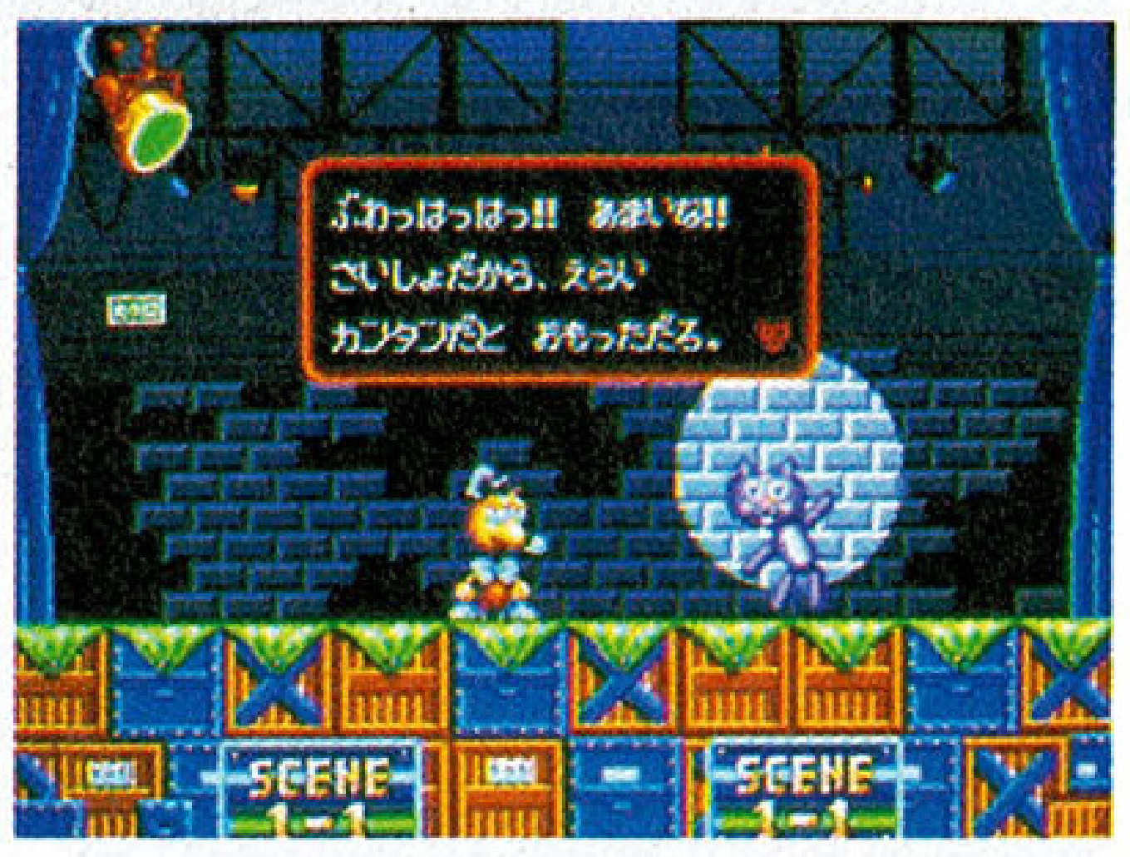
発売予定日	未定	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(容量未定)	現在の開発状況	?%(2月24日現在)

自称“一番エライ人形”から平和を取り戻せ

世界中の人形が集まる、人間の知らない平和な人形の国。しかし、ある日突然、自称“この世界で一番エライ人形”キング・ダークデーモン皇帝が出現し、軍団を率いて平和をぶち壊したのだった。そんな中、ダークデーモン軍団に対して、正義感が強いヘッディーが立ち上がった。

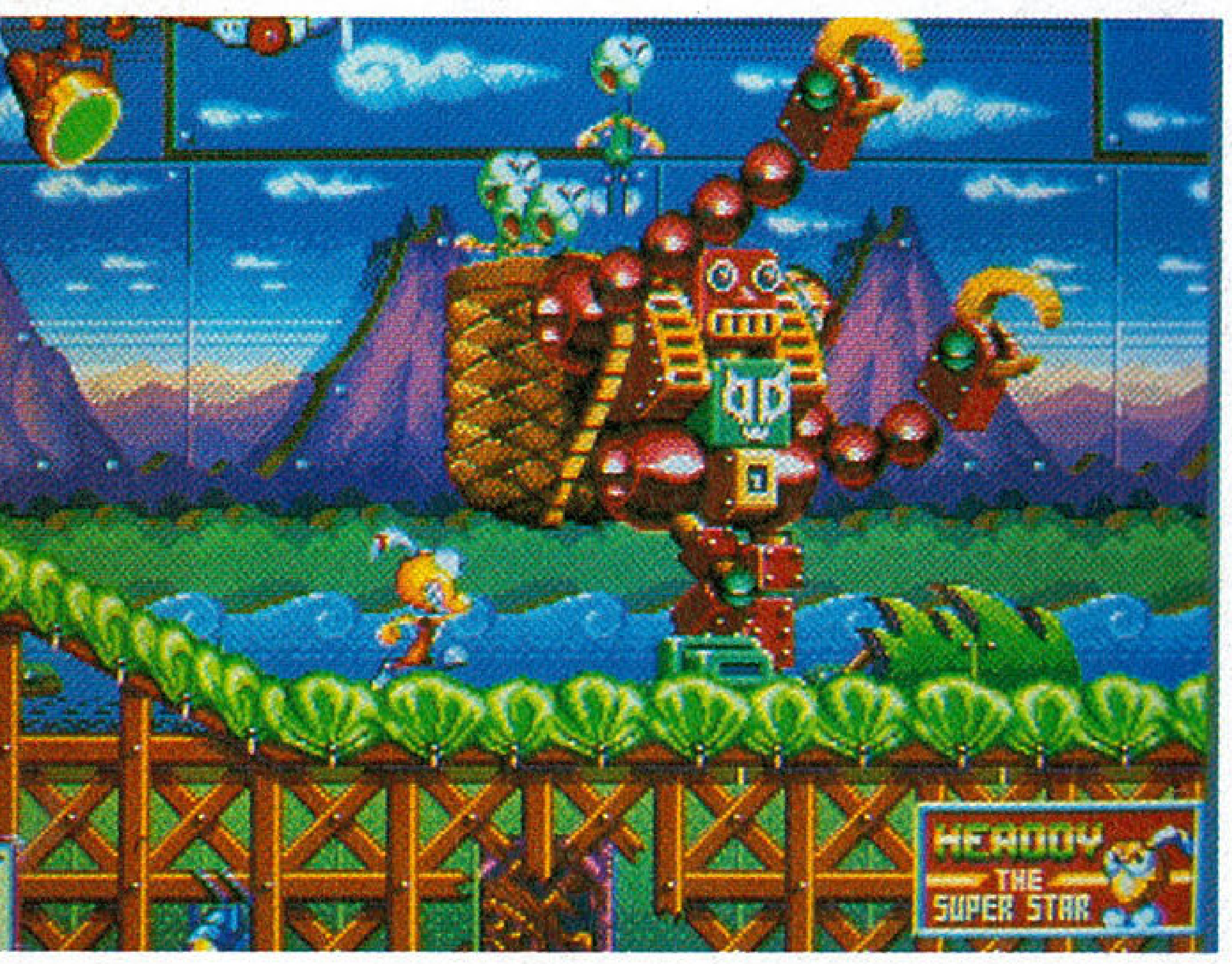


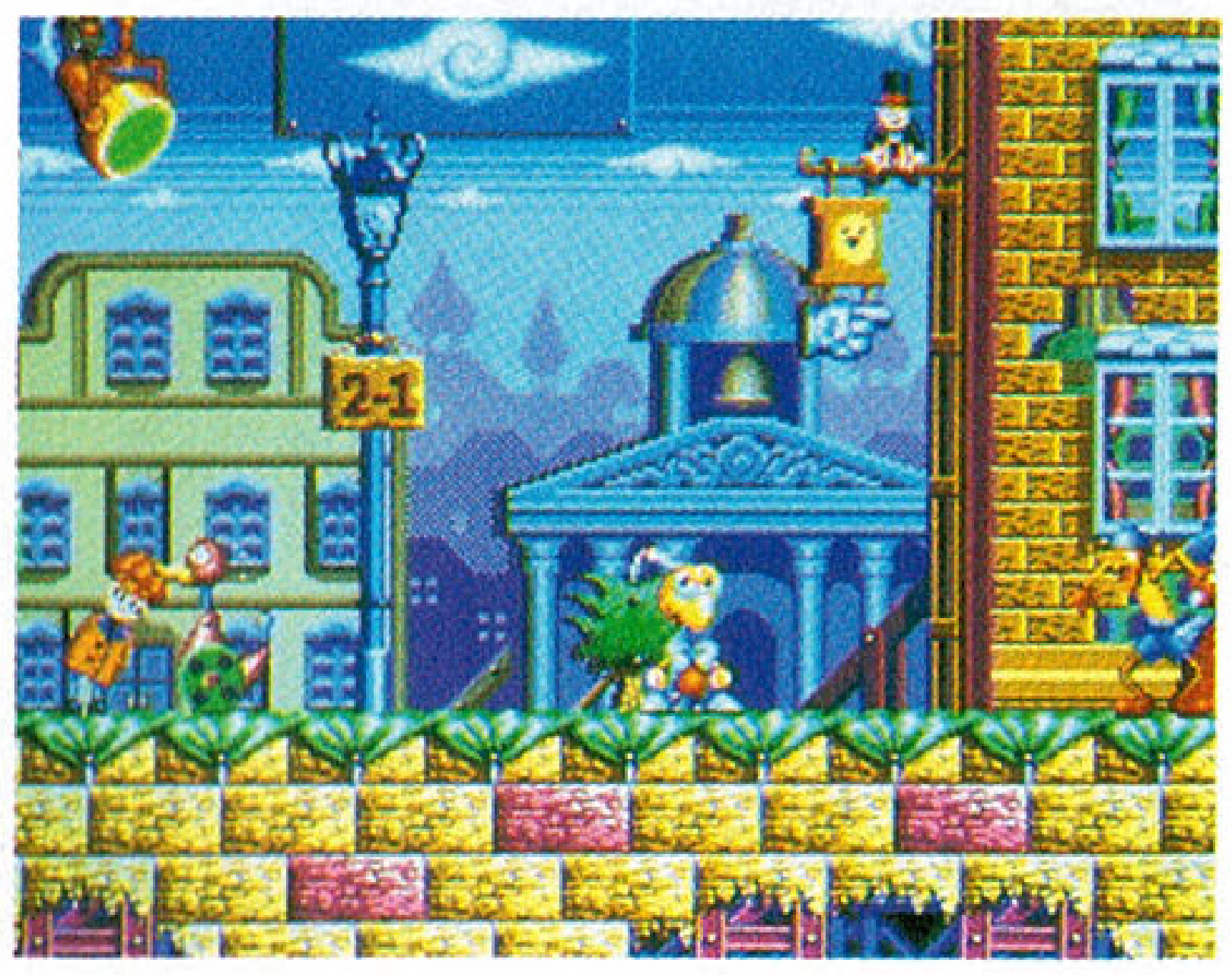
ヘッディーは自らの頭を飛ばして攻撃する


ぶわっはっはっ!! あまいな!!
さいしょだから、えらい
カンタンだと おもっただろ。
SCENE 1-1
SCENE 1-1

舞台だけにスポットライトはつきもの?

人形の国は人形劇の舞台といった雰囲気になっている

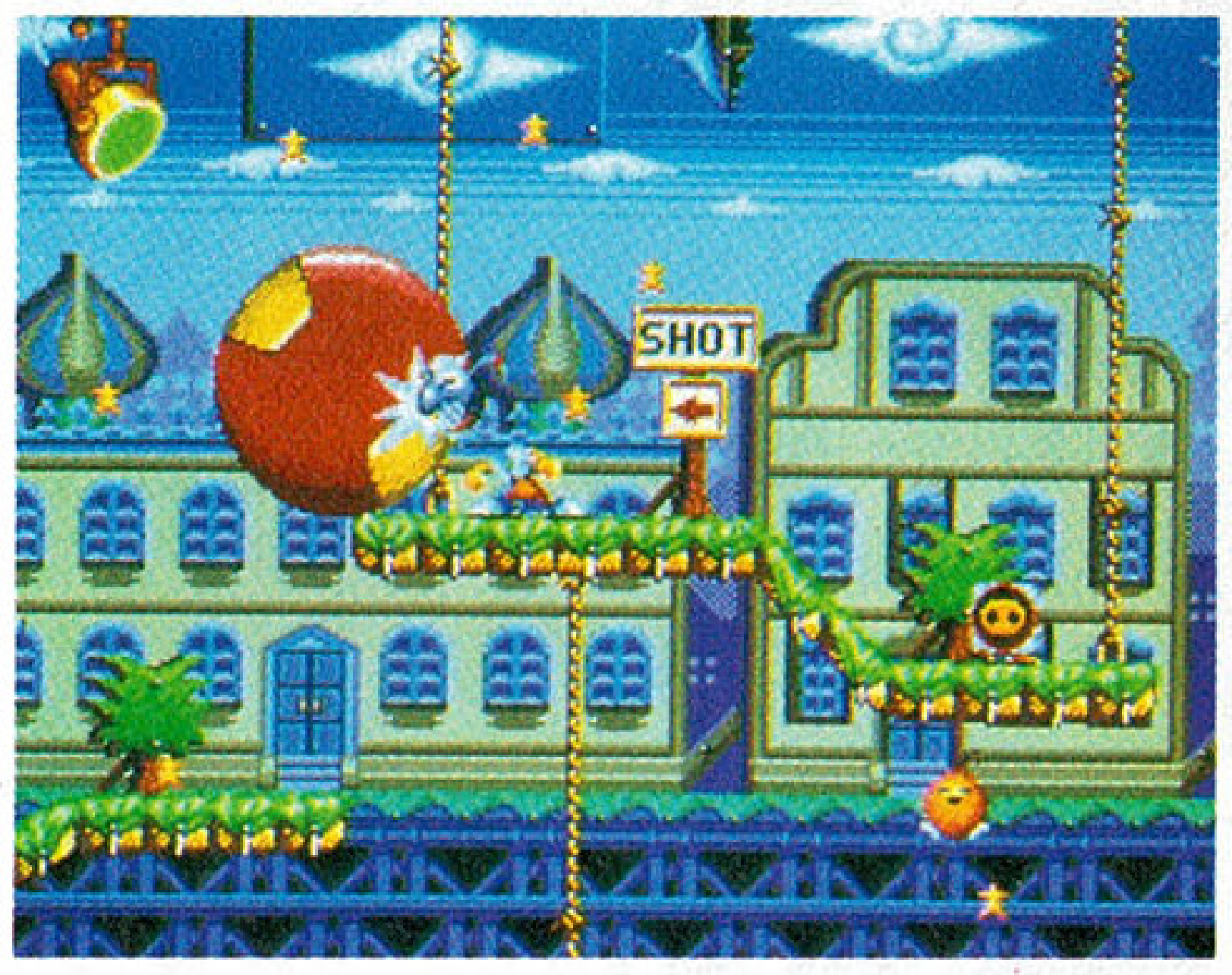

HEADDY THE SUPER STAR



平和な人形の国だったのだが…

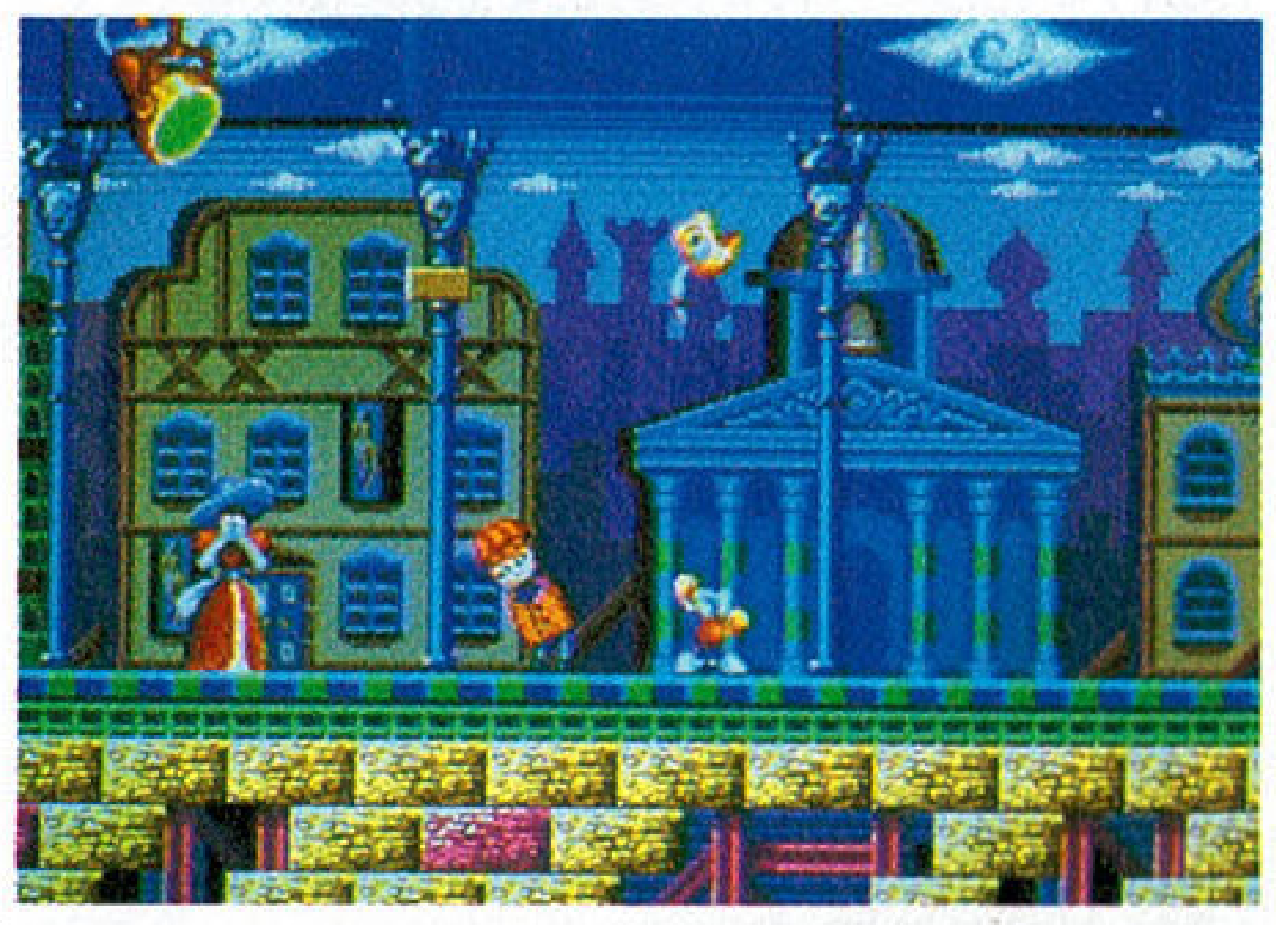
独特なヘッディーのアクション

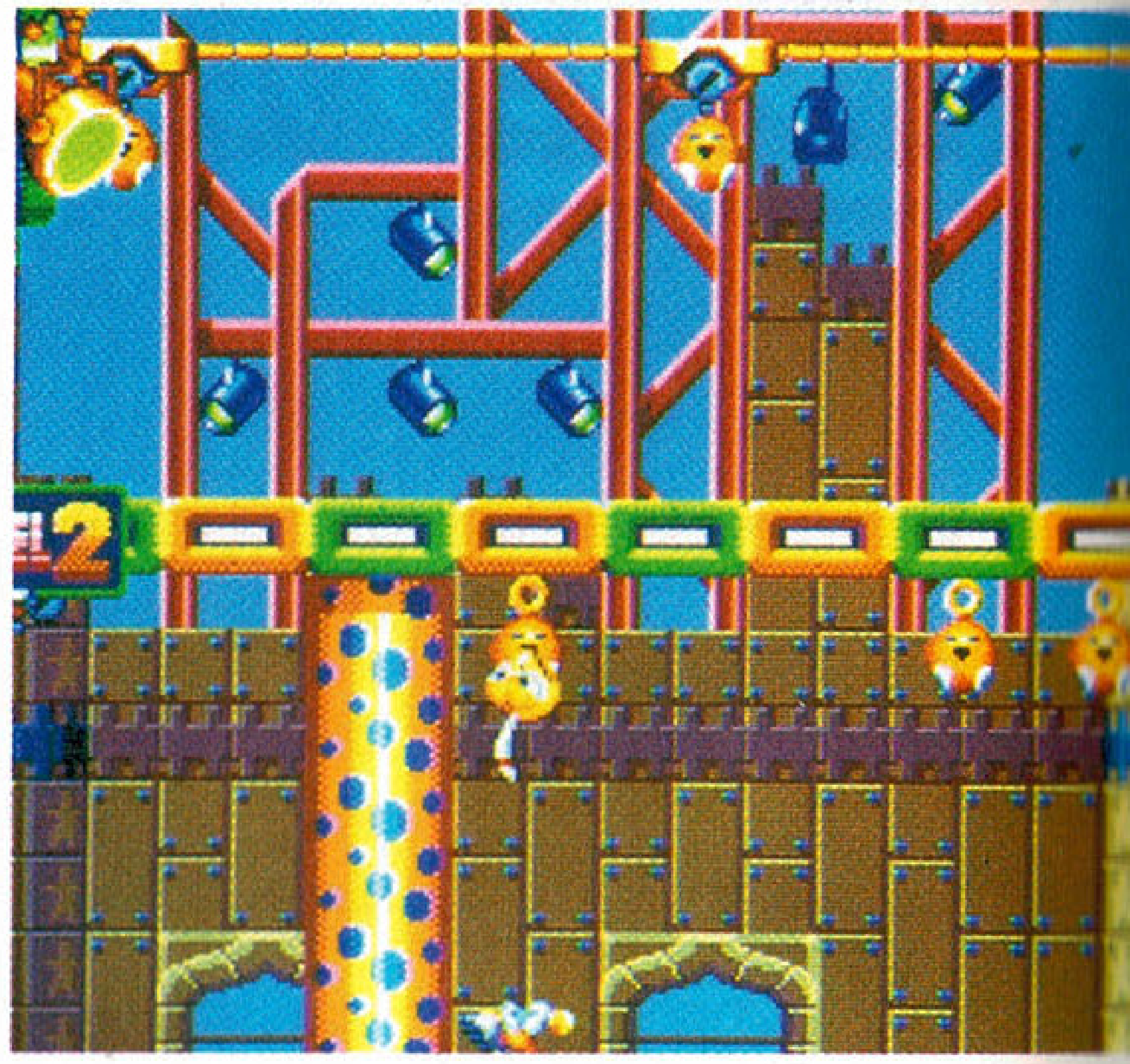
ヘッディーは頭の取れた人形で、その頭を武器にして攻撃する。攻撃後の頭はあるべき位置に戻ってくる。通常は自分の頭を飛ばし、直接敵にぶつけて攻撃するが、一定時間持続するパワーアップ状態になると、直接攻撃以外の別な攻撃もできたりするようになる。また、攻撃以外にも画面上にいる仲間のフックんにつかまって移動もできる。ヘッディーの体力は、ゲームの世界観(人形たちの国。舞台の雰囲気)を反映して、画面左上にライトの色で3段階に表される。



いろいろなパワーアップがある

飛ばした頭はブーメランのように胴体に返ってくる。8方向に飛ばすことができる





フックんをくわえて上に移動できる。フックんは何体もでてくる

「トレジャー」なゲーム

昨年9月に発売された『ガンスターヒーローズ』、『マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～』を開発したのはトレジャーというソフトハウスだ。どのゲームにも凝った演出や、様々なアイデアを満載している。最新作の『ダイナマイト　ヘッディー』にも前2作をパワーアップしたアイデアや処理などが、たくさん用意されているのだ。

ガンスターヒーローズ

PRESS 2P
START BUTTON

『～ヘッディー』には、さらに立体感を増した面も

TREASURE™

開発した作品にはこのロゴが見られる

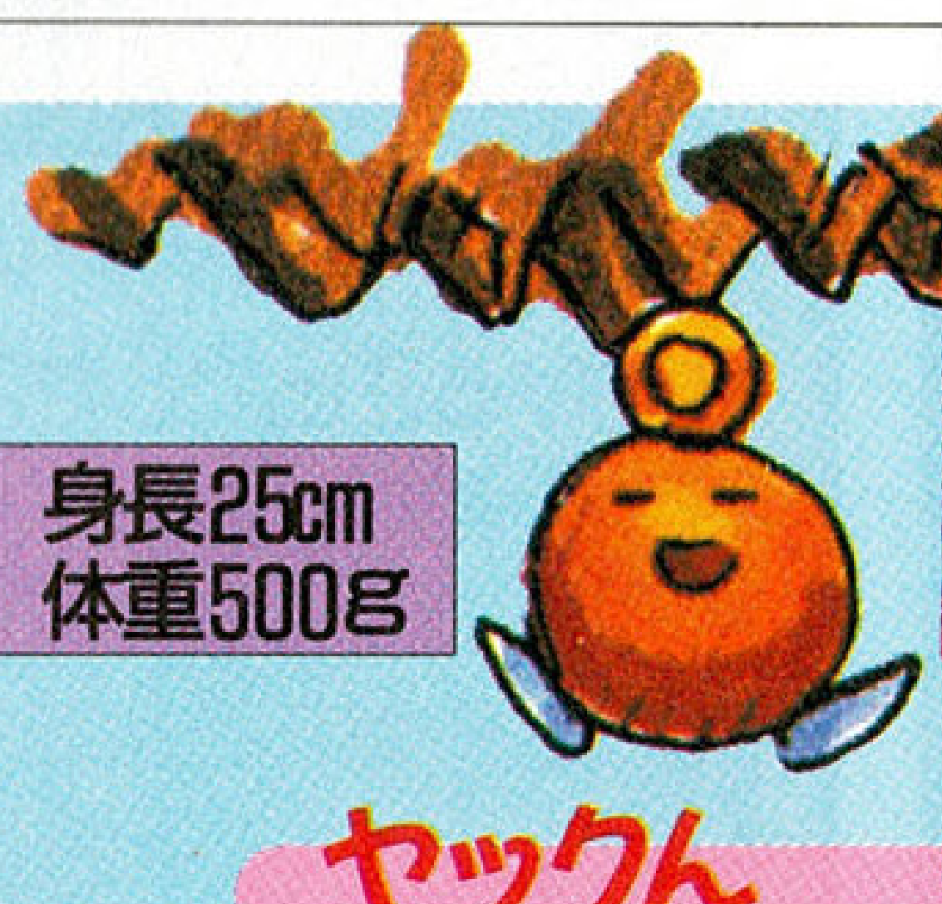
お助けトリオ

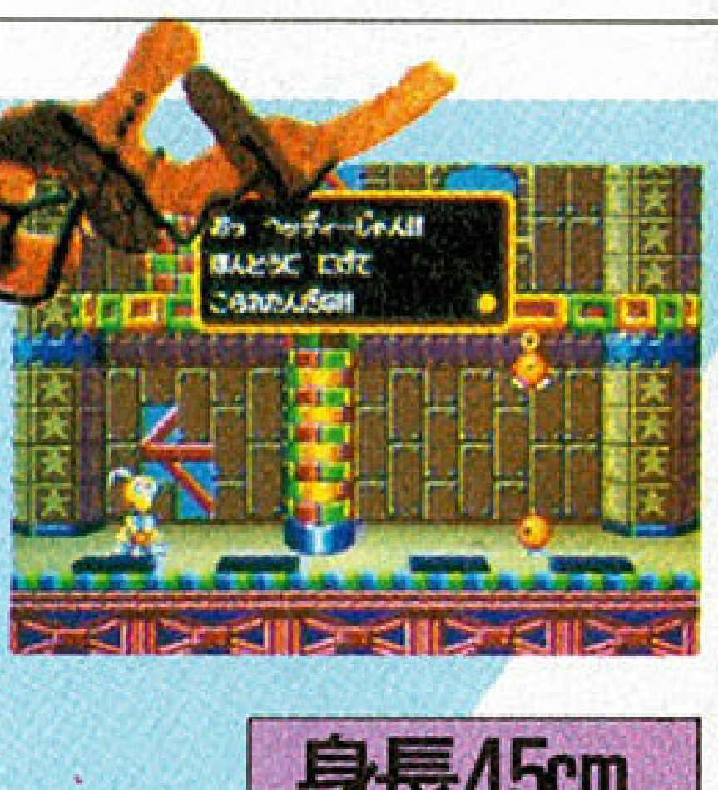
ヘッディーの昔の友達で、皇帝の侵略から逃れていた。彼の手助けをしてくれるのだ

フックん

“フックのつもりでつかまればピョーンと上へのぼれるよーんダルクⅢ世”

身長25cm
体重500g



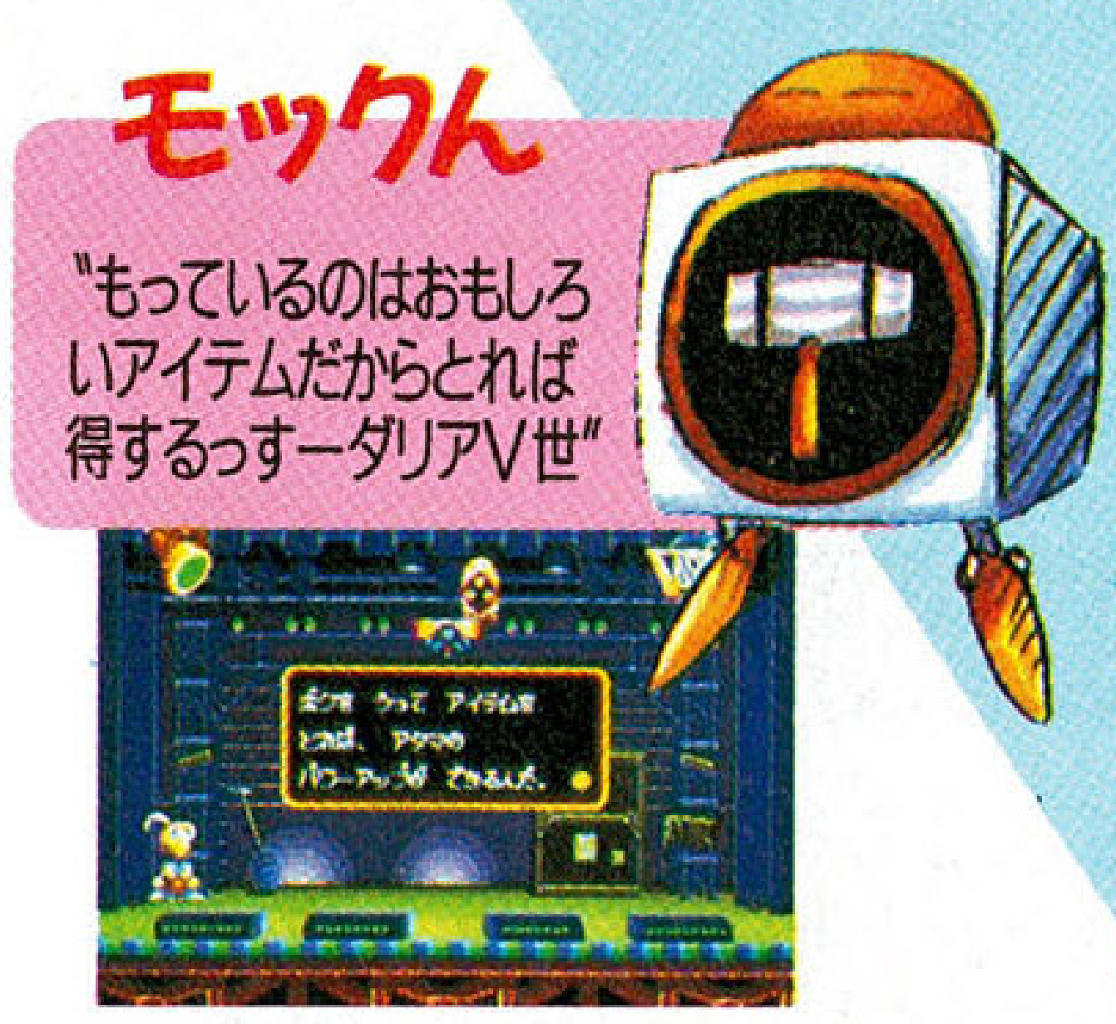

おっ ヘッディーじゃん!!
ほんとうに にげて
こられたんだね!!

その性質上、一度に何体もでてくることも

モックん

“もっているのはおもしろいアイテムだからとれば得するっすーダリアⅤ世”

身長
35cm
体重
800g

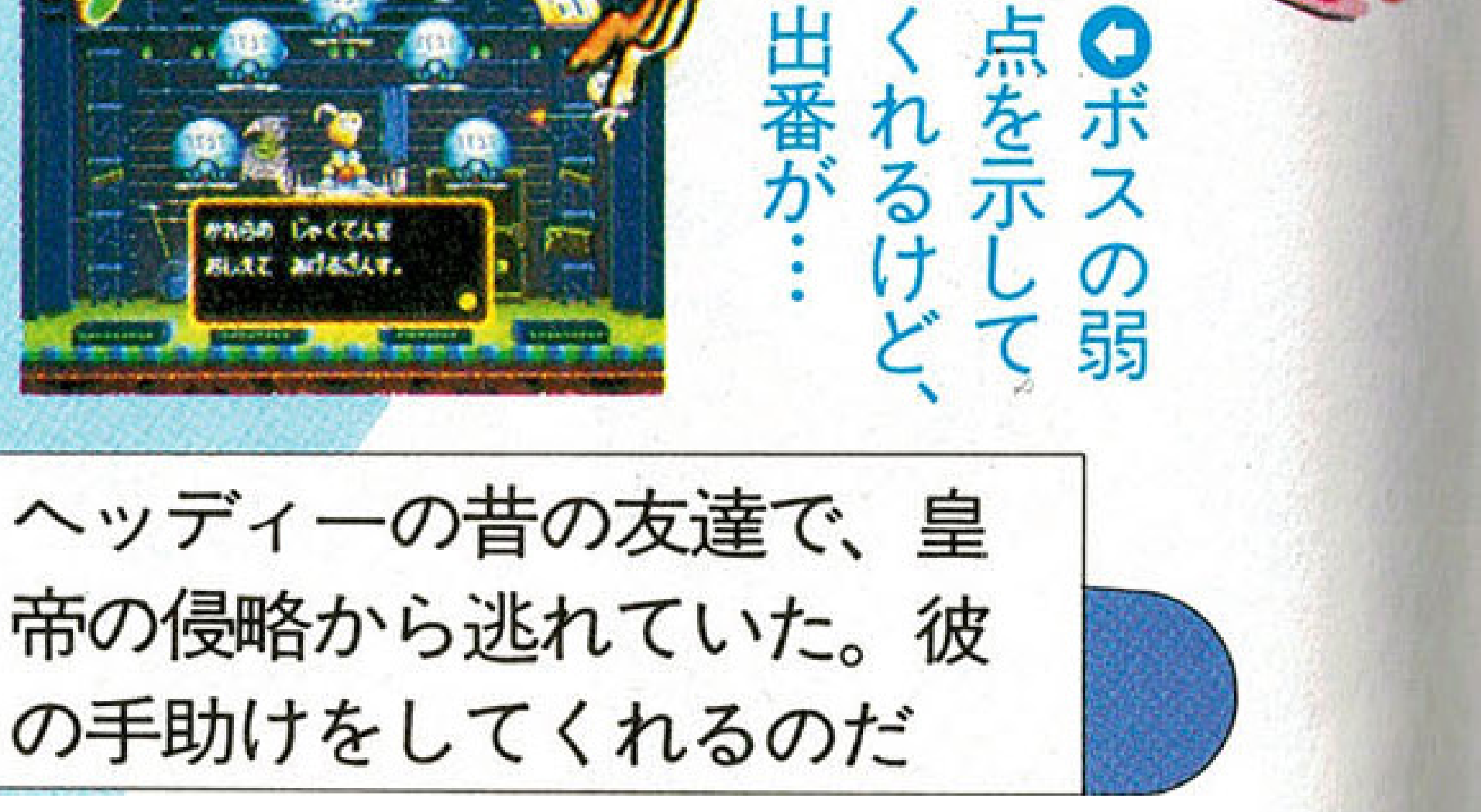

ぼくを うって アイテムを
とれば、アタマの
パワーアップが できるんだ。

フラフラと移動している

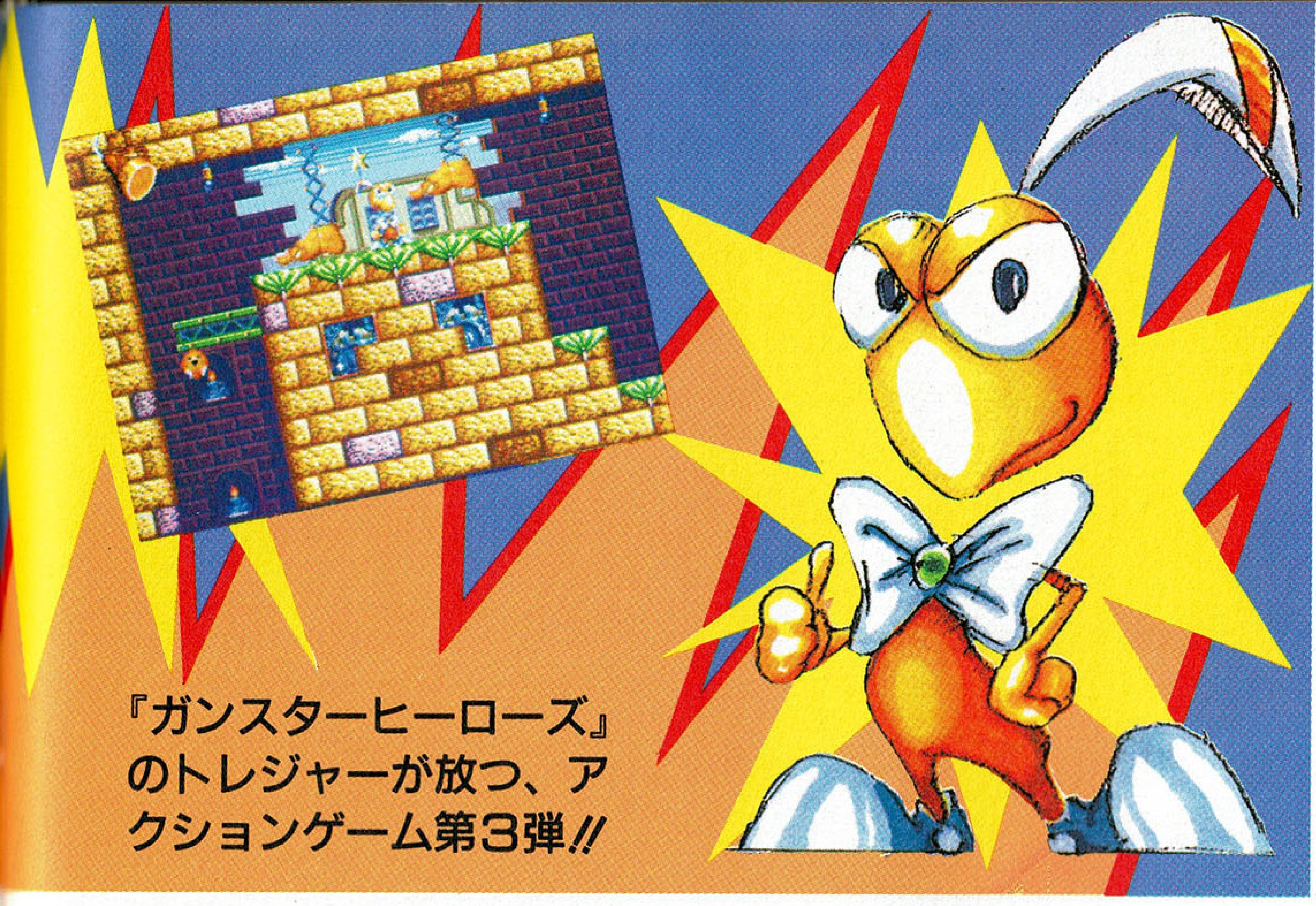
ヤックん

“矢印をもって敵の弱点を教えてあげるからどこを狙えばいいかわかるんだっクスⅣ世”

身長45cm
体重500g


かれらの じゃくてんを
おしえて あげるさんす。

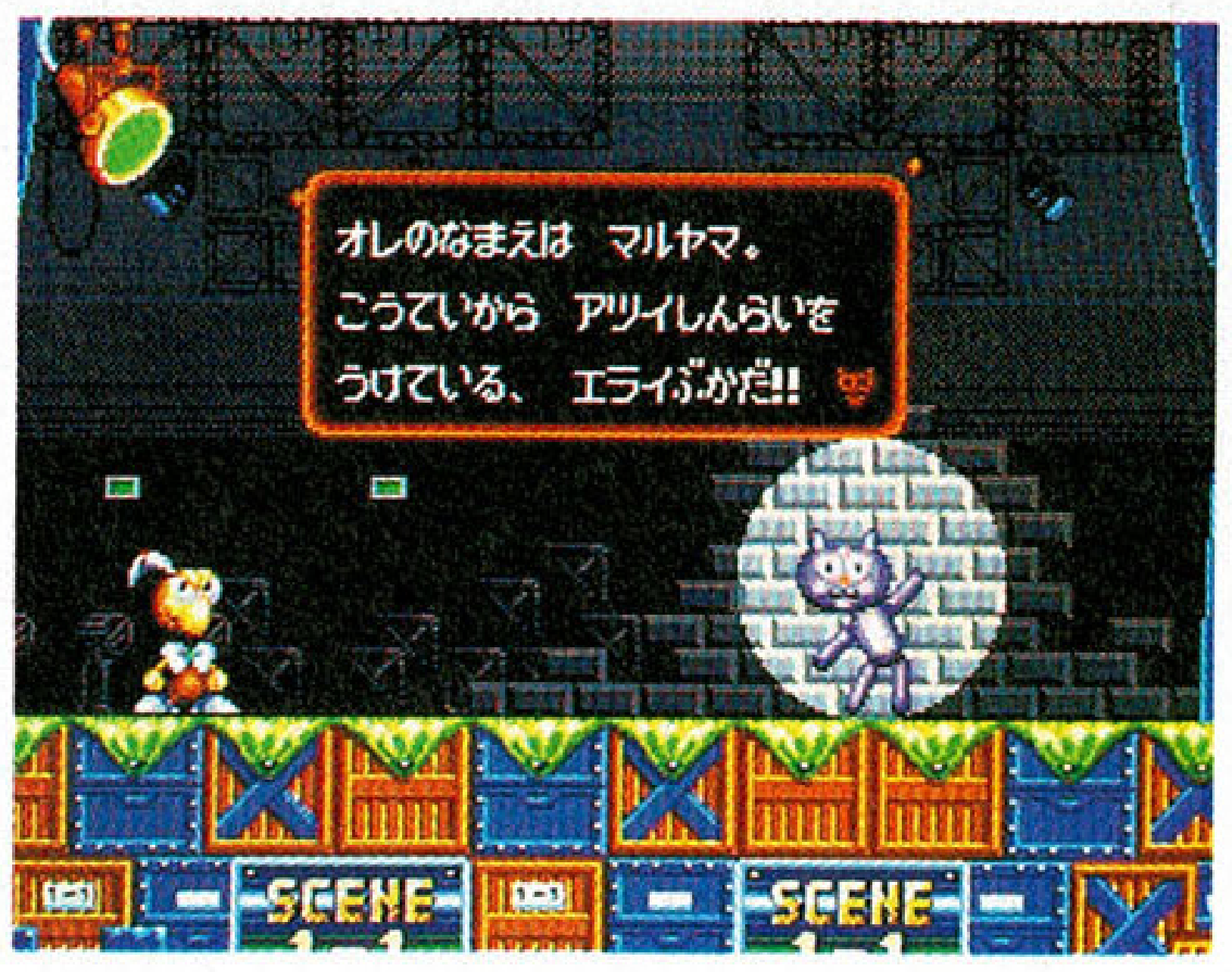
ボスの弱点を示してくれるけど、出番が…



『ガンスターヒーローズ』のトレジャーが放つ、アクションゲーム第3弾!!

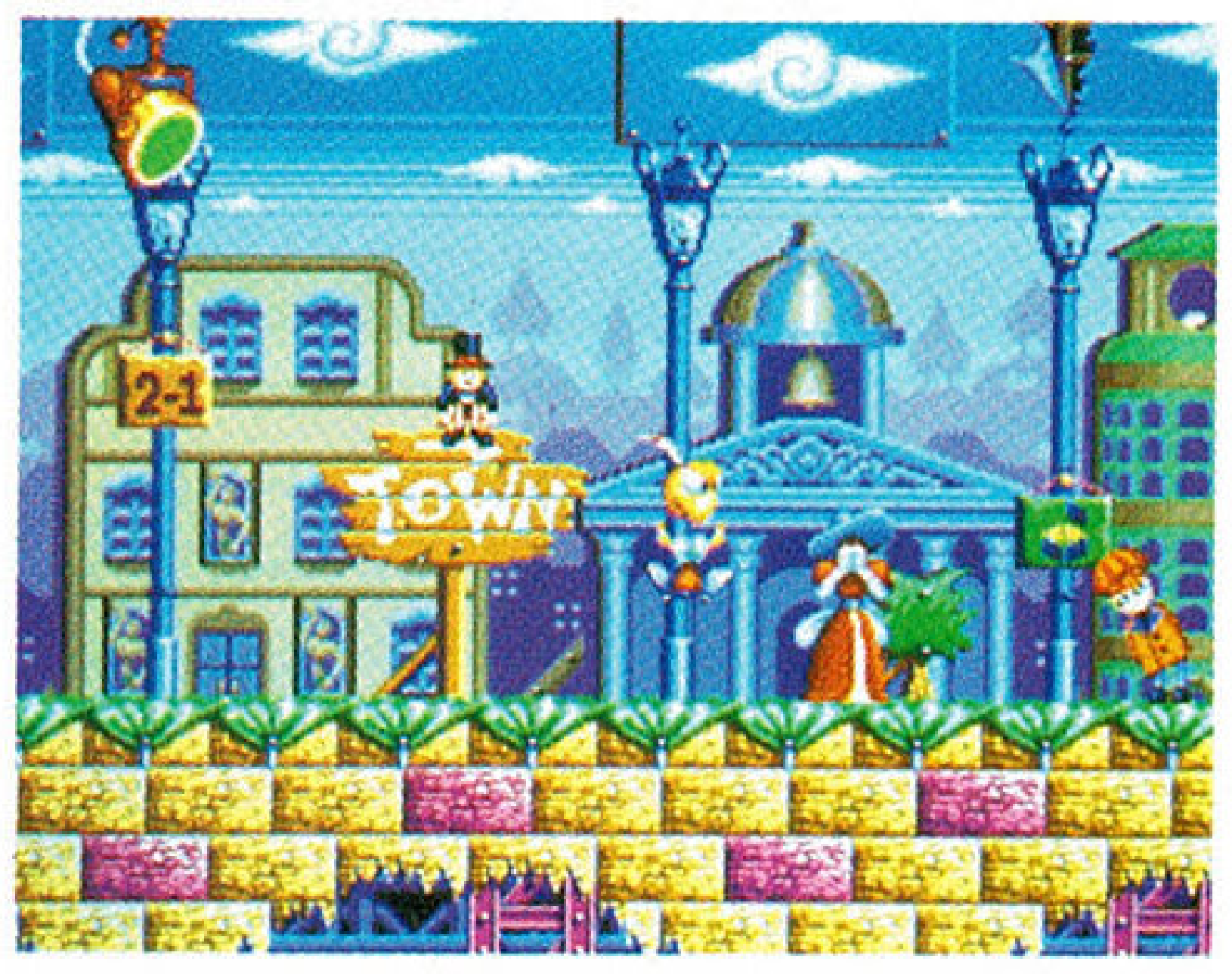
人形の世界は大混乱

ダークデーモンは、気に入った人形は魔法で悪い人形にかえ、残ったものはクズ人形として処分するつもりだった。次々と街はずれに集められる人形たち。ヘッディーも頭がとれているためクズ人形として扱われていたが、とれた頭を武器にダークデーモン軍団の手を振り切り飛びだしたのだった。しかし、彼には心強い仲間もいた。



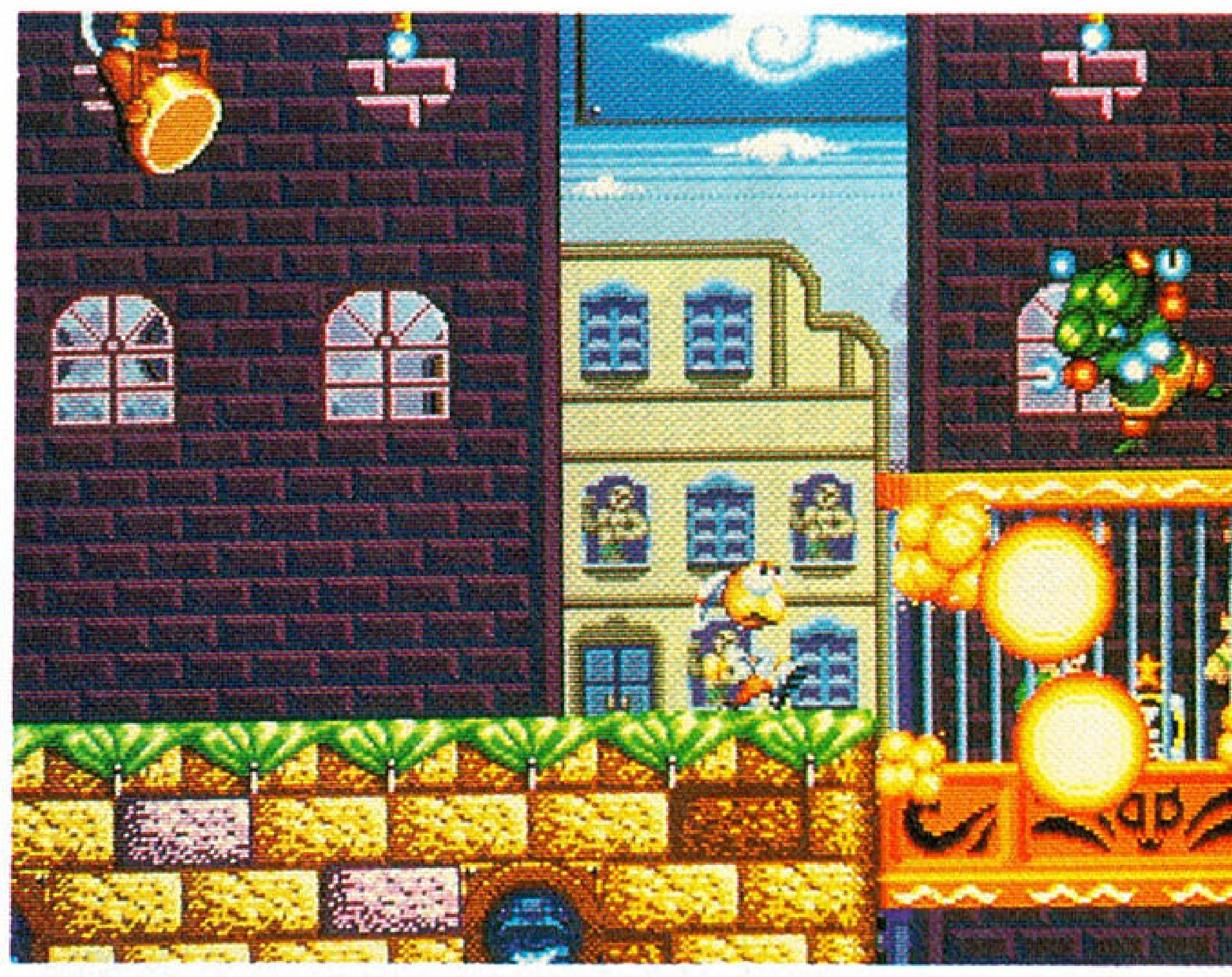
オレのなまえは マルヤマ。
こうていから アツイしんらいを
うけている、エライぶかだ!!

⬆いきなり変なやつと戦うはめに

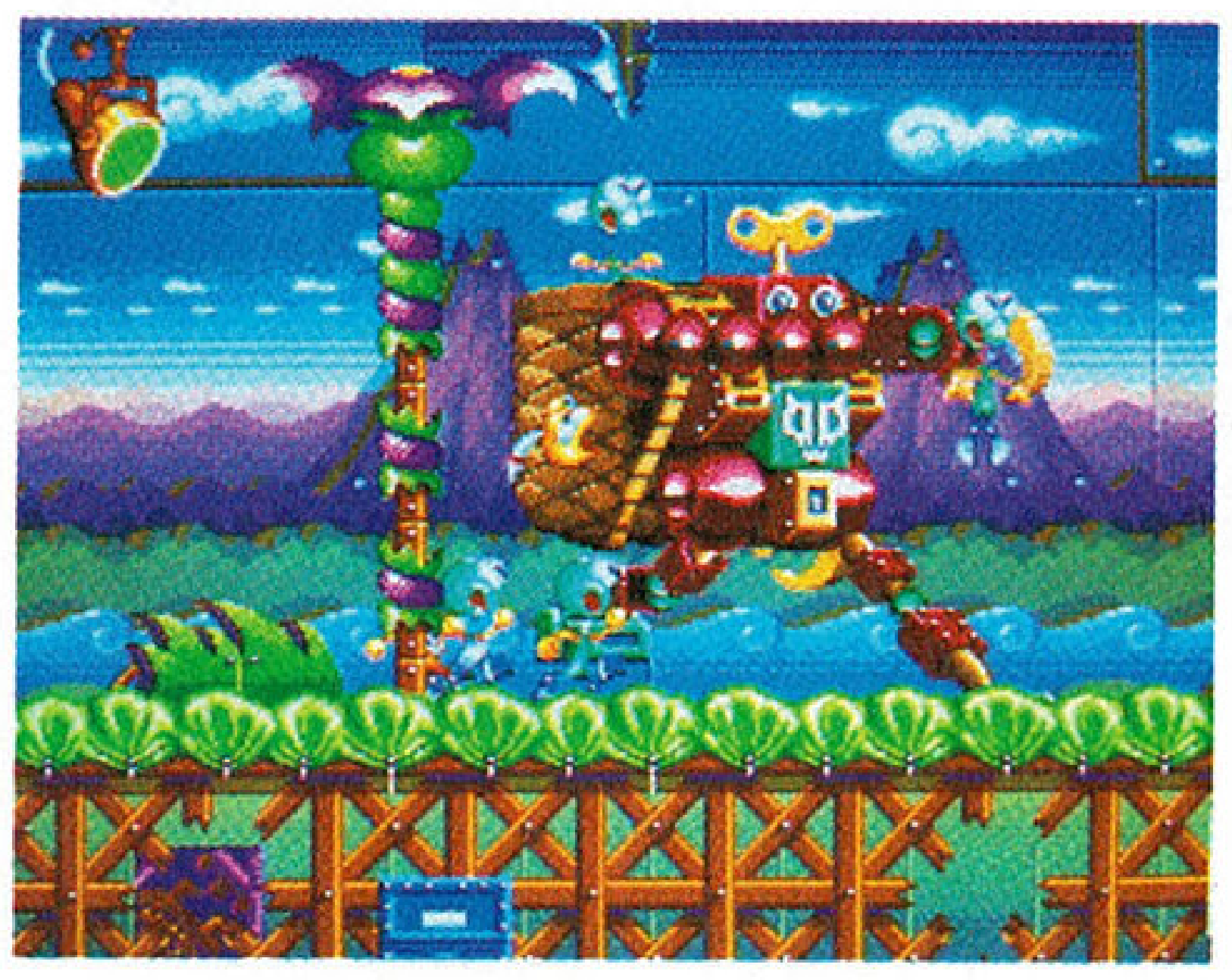


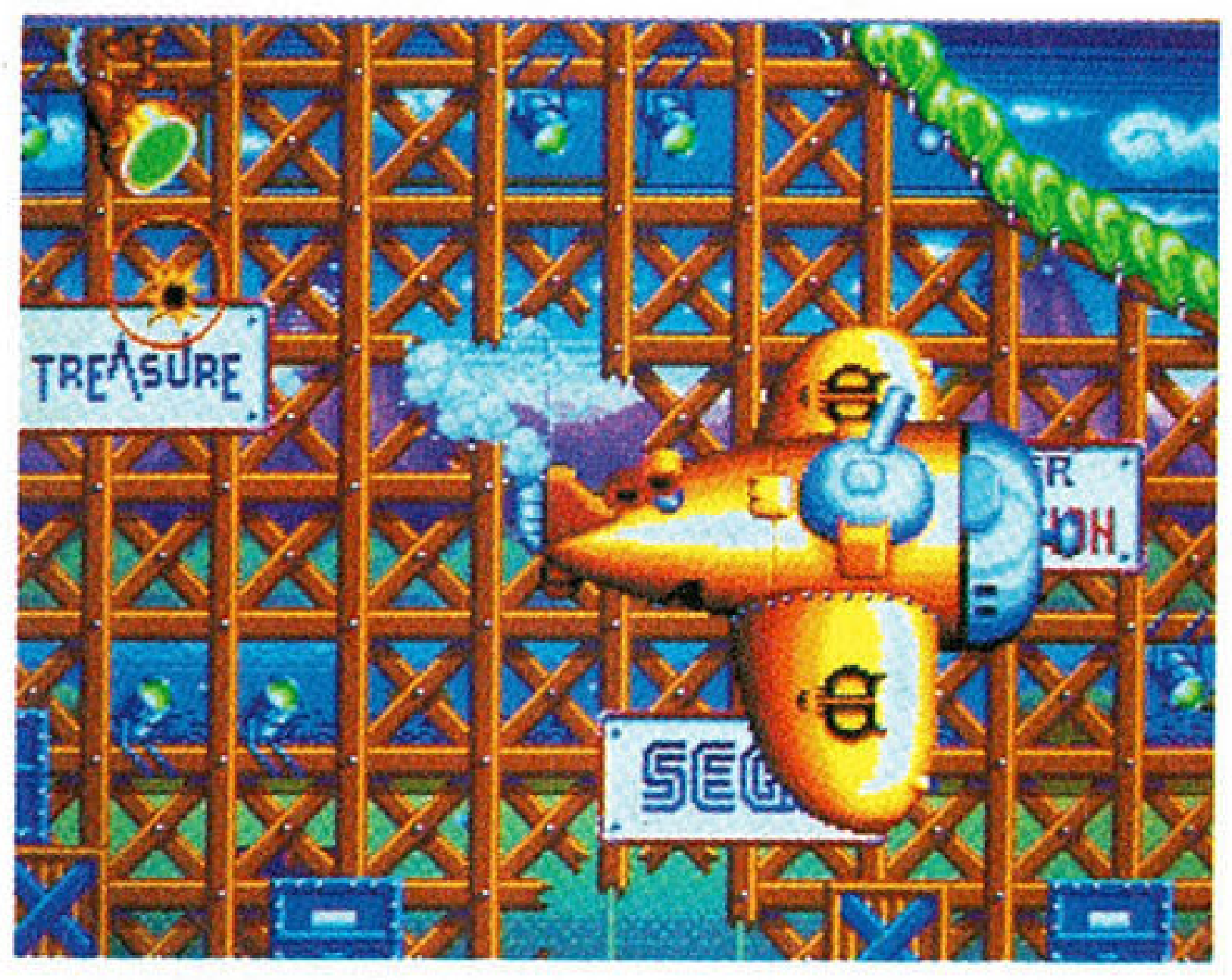
⬆街では人形たちがパニックに…

⬇敵には変な人形がたくさんいる



⬇ヘッディーの抵抗もむなしく兄弟はさらわれてしまうのだった



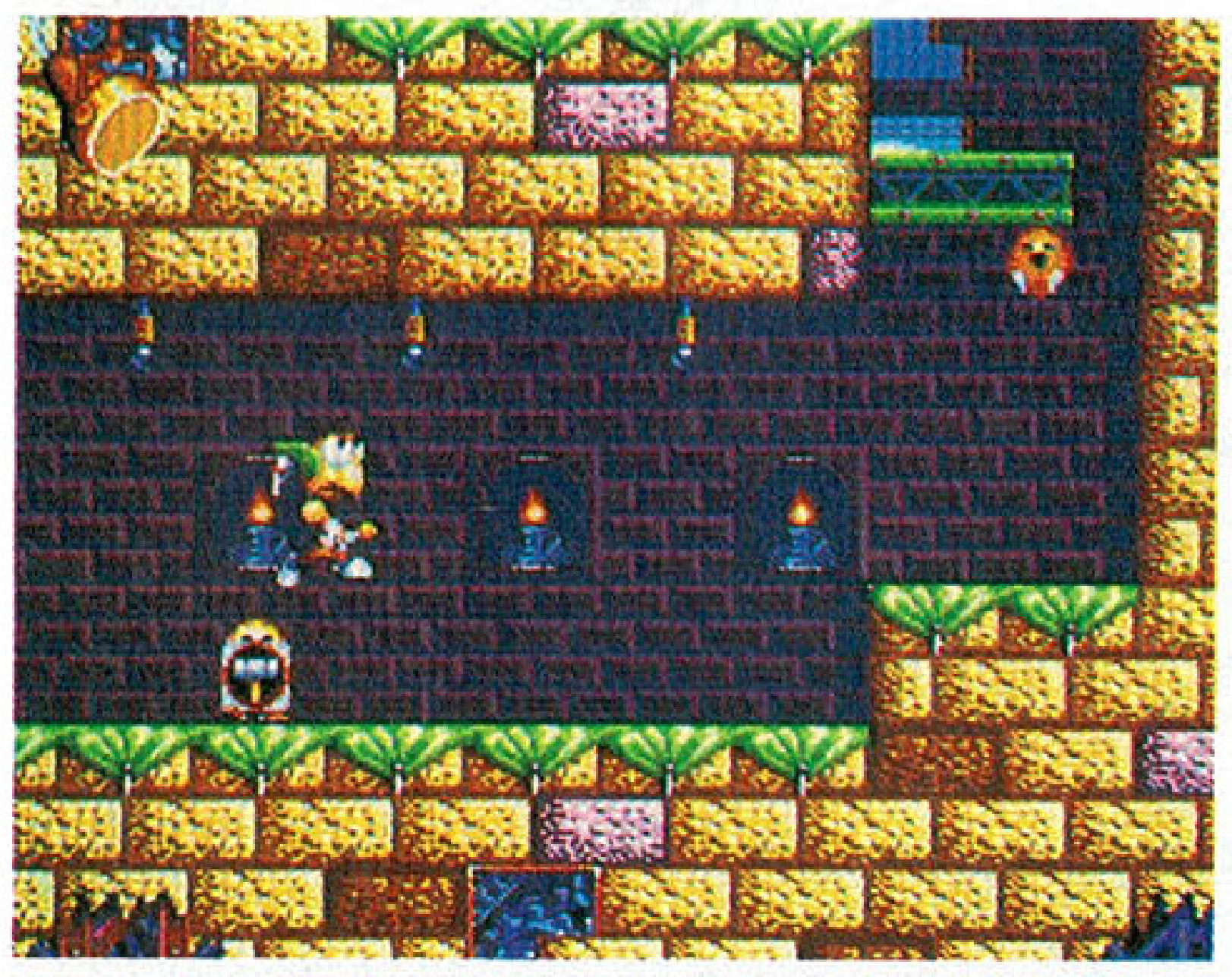


⬆兄弟は飛行機に乗せられ皇帝のいる城に連れていかれてしまった

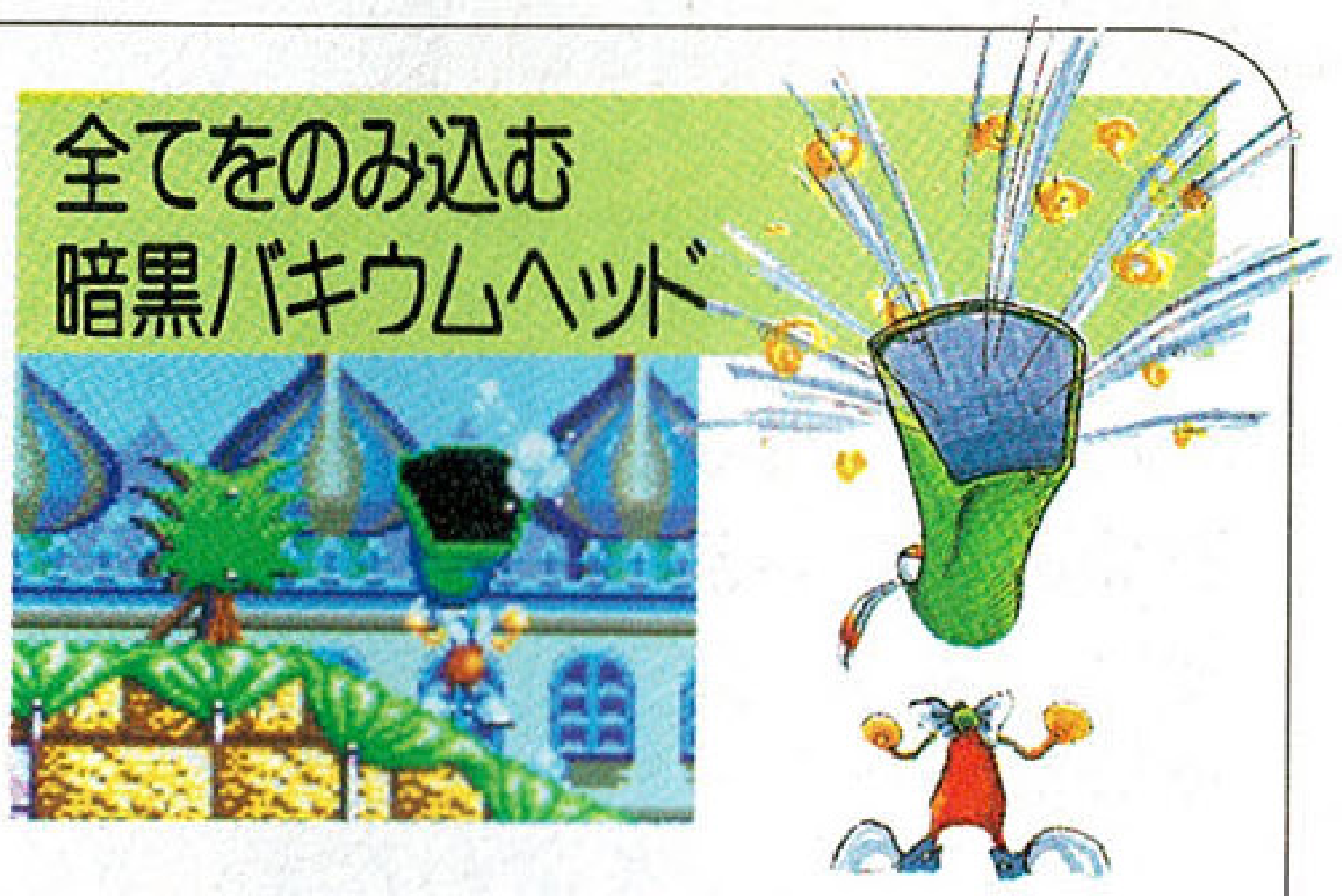
"モックん"でパワーアップ(?)

仲間のモックんには次々と表示の変わるアイテムプレートがある。攻撃系はワクが赤く、防御系は青、そのほかのものは黄色になっている。ヘッディーのパワーアップは頭を飛ばし、モックんにぶつけることによって、そのときに表示されているアイテムがヘッディーに装備される。中にはパワーアップと呼べないものもあるが、一定時間でその効果はなくなるのでどんなものを装備しても大丈夫だ。

⬇アイテムプレートの表示を変えながらふらふら動くモックん。アイテムの中にはパワーダウンするものも

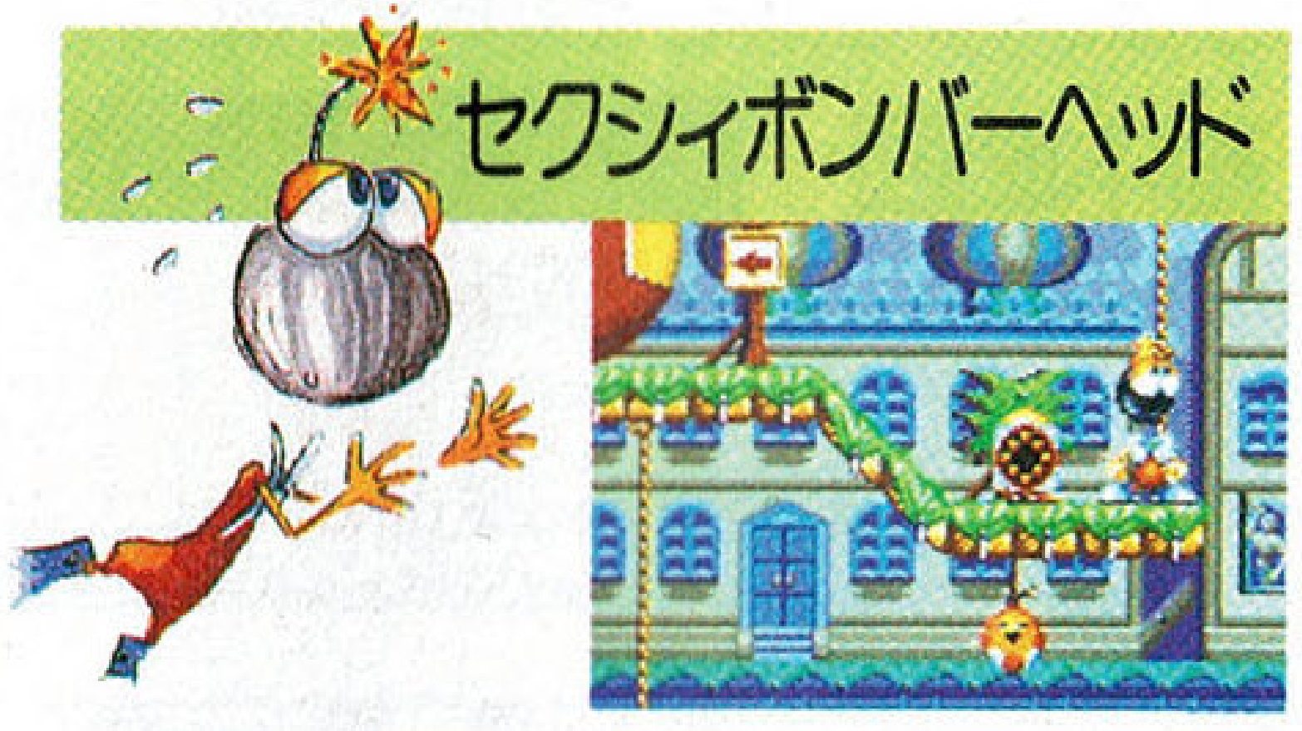


全てをのみ込む暗黒バキウムヘッド



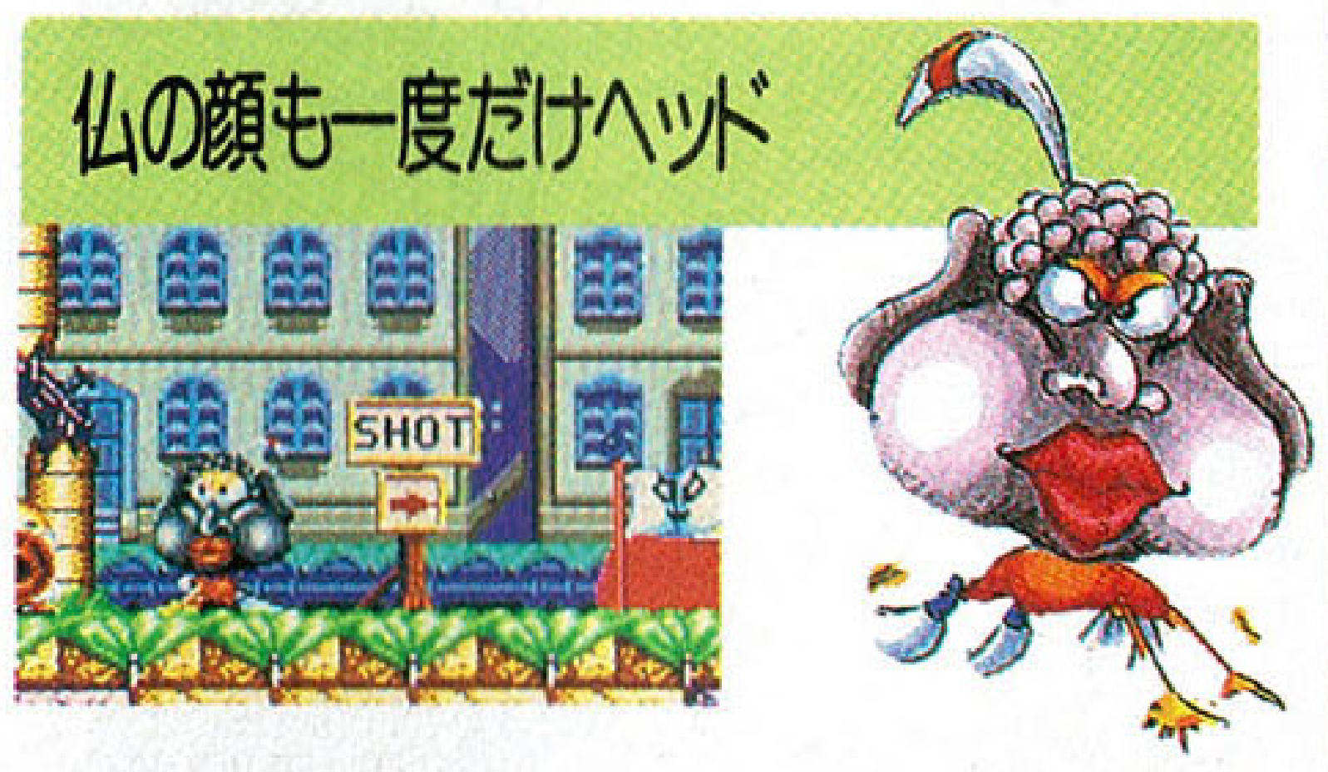
⬆頭が掃除機になってまわりのものをすいこめる。頭は飛ばせない

セクシィボンバーヘッド



⬆頭が爆弾になる。いつまでもくっつけてると自分にもダメージが

仏の顔も一度だけヘッド



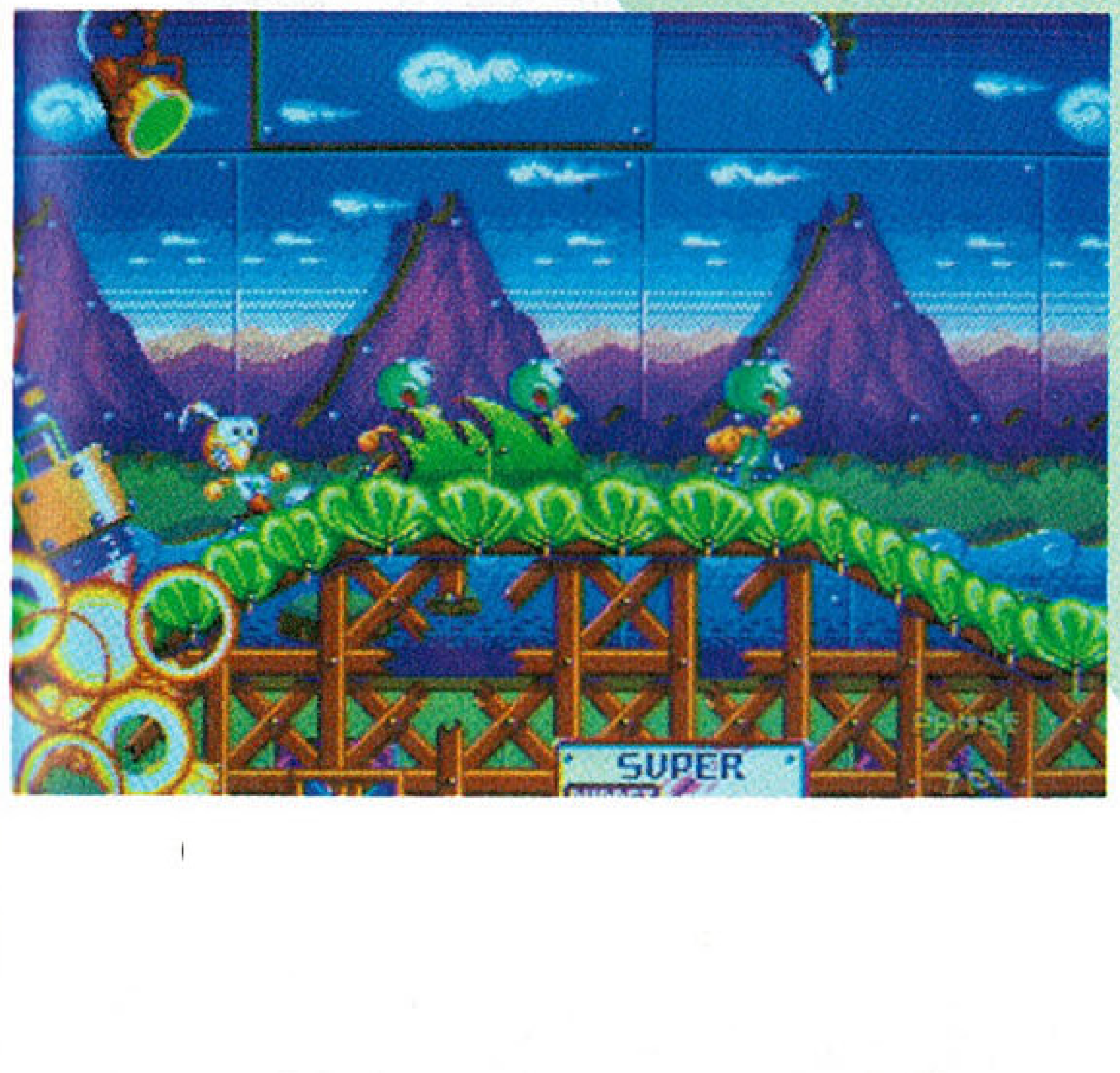
⬆頭がでかくなって、重くてロクに動けもしない…

ヘッディー

身長
50cm弱
体重1kg
年齢(?)
12歳

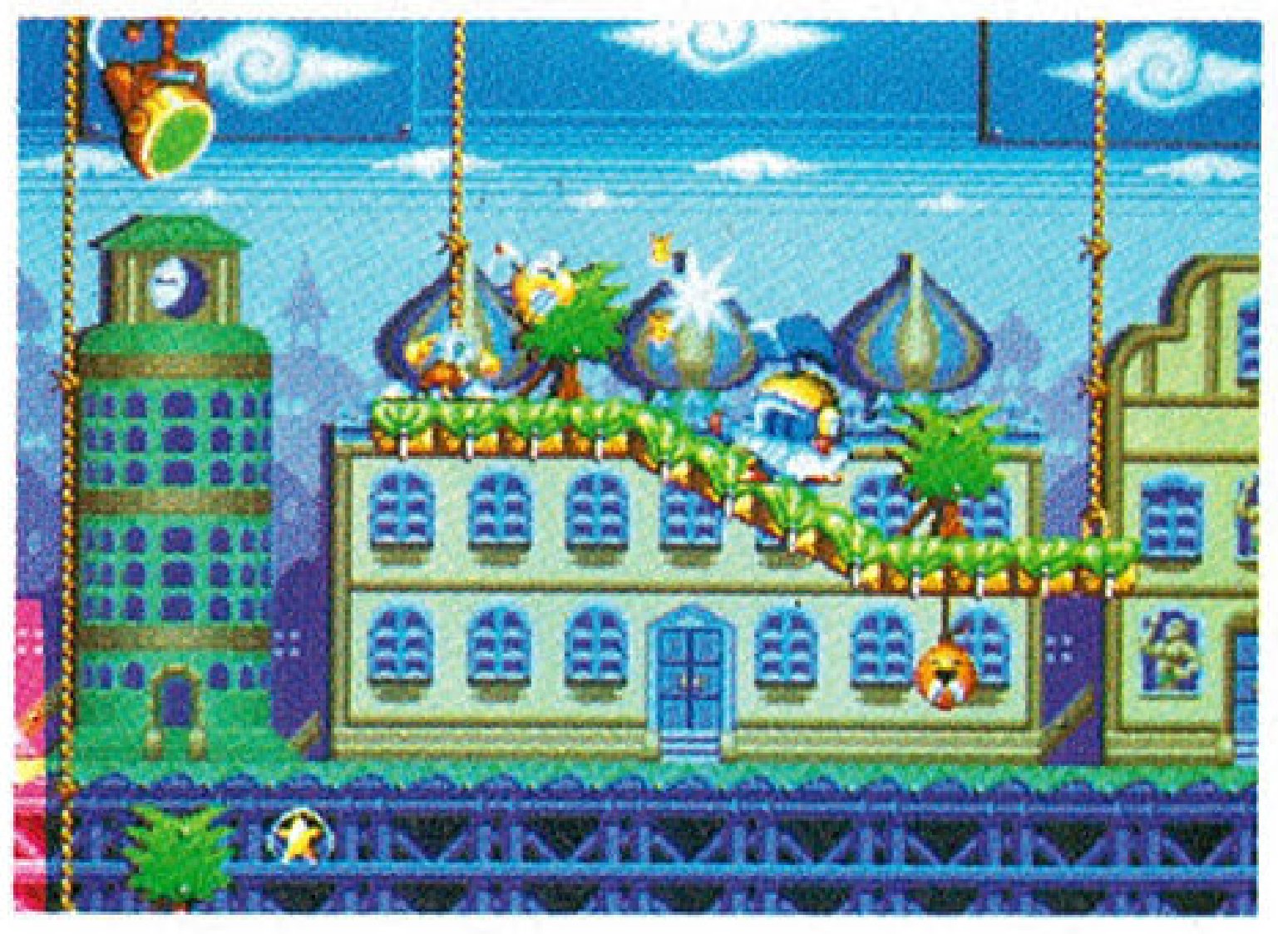
➡兄弟はみなダークデーモン皇帝にさらわれてしまった。皇帝を倒すべく旅立つ

⬇ヘッディーは兄弟がいたのだが…



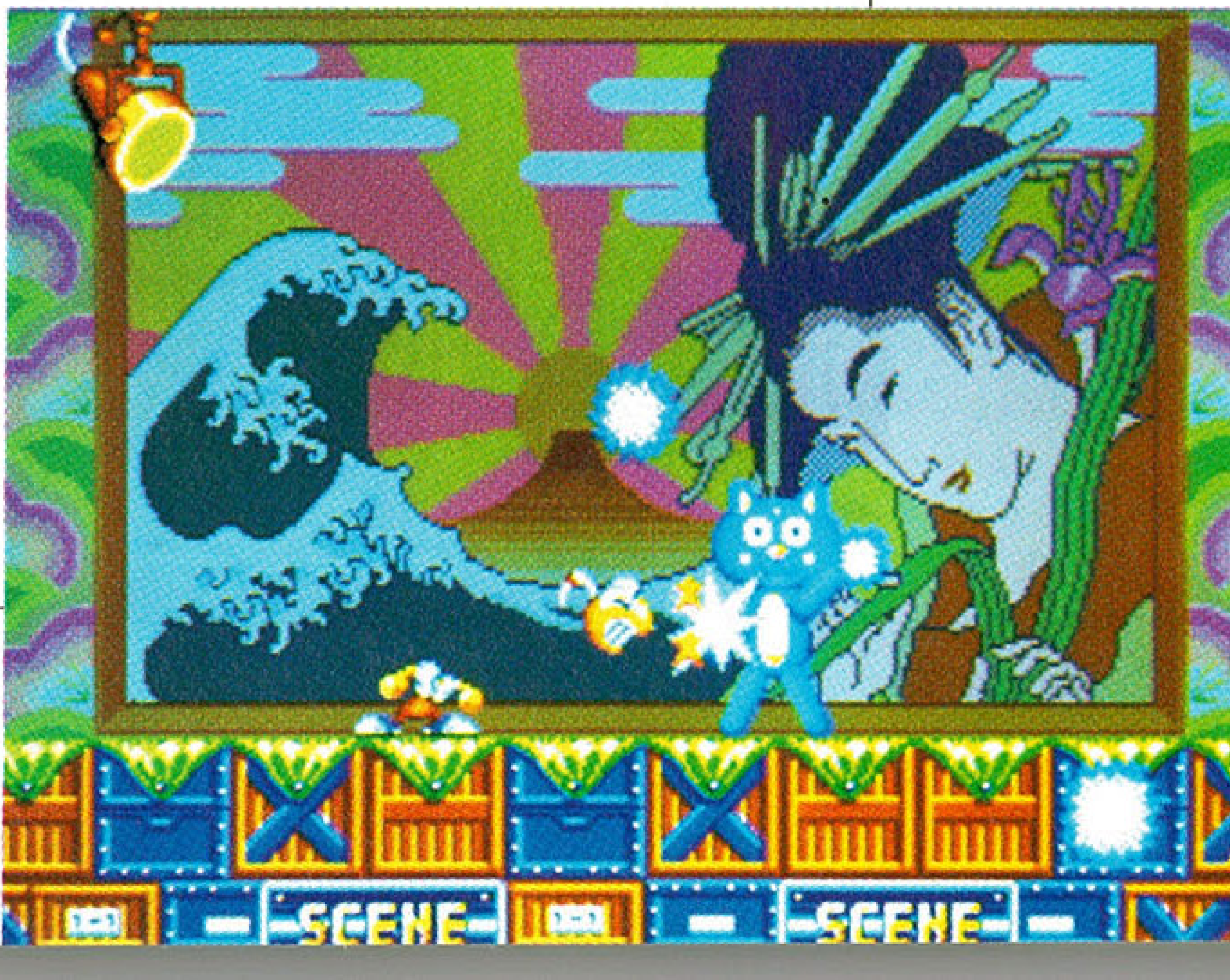
ダークデーモン軍団とは?

ダークデーモン皇帝が率いる軍団は、魔法をかけた世界中の人形で構成されている。怪しいのもいるが、それぞれが個性的な攻撃を仕掛けてくる。中にはヘッディーのライバル的な存在もいて、何度か戦う羽目になる。

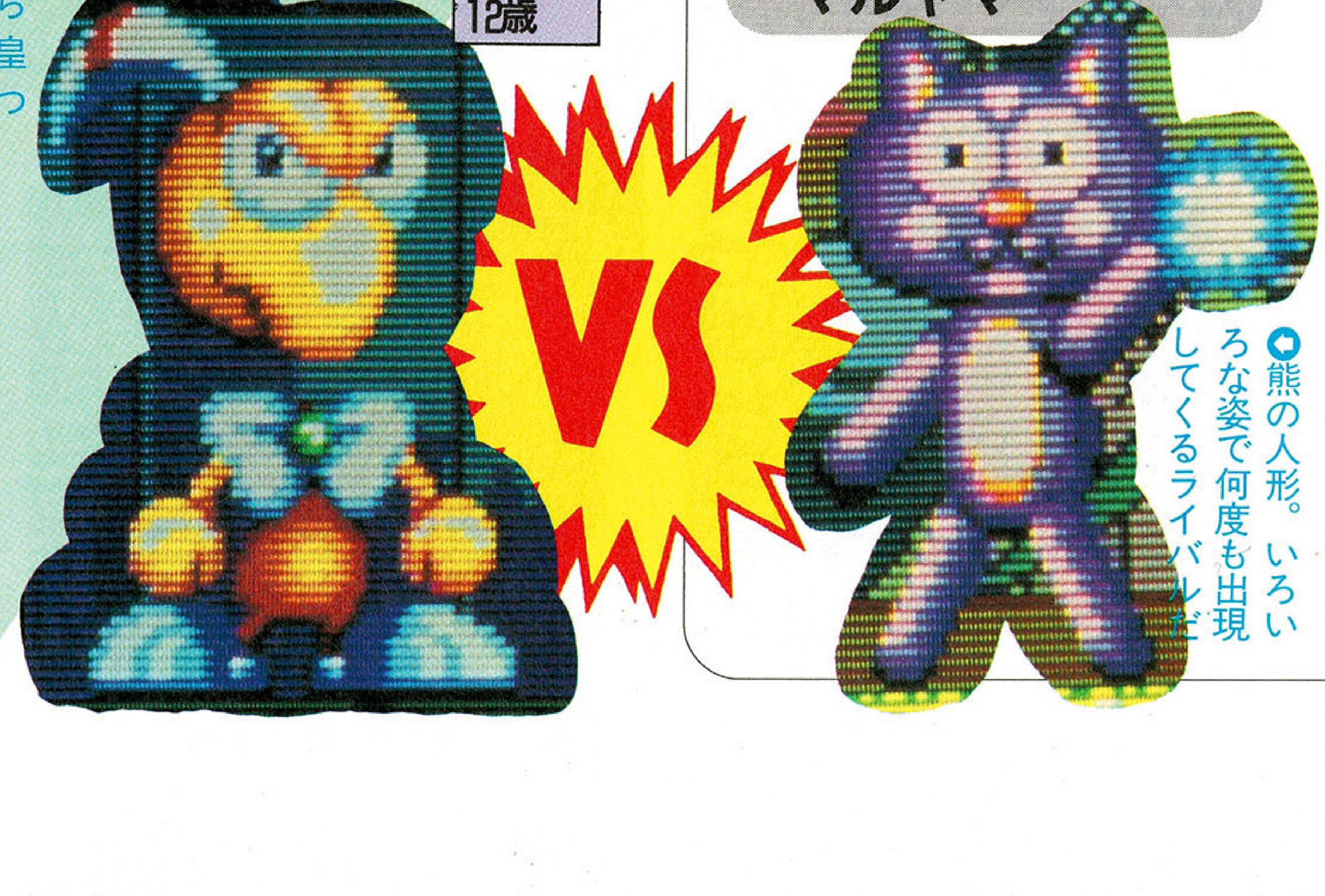


⬆ダークデーモン軍の兵隊。いろいろなバリエーションがあるぞ

⬇いろいろなボスが待ち構えている。それらボスキャラも古今東西の人形ばかりなのだ



マルヤマ

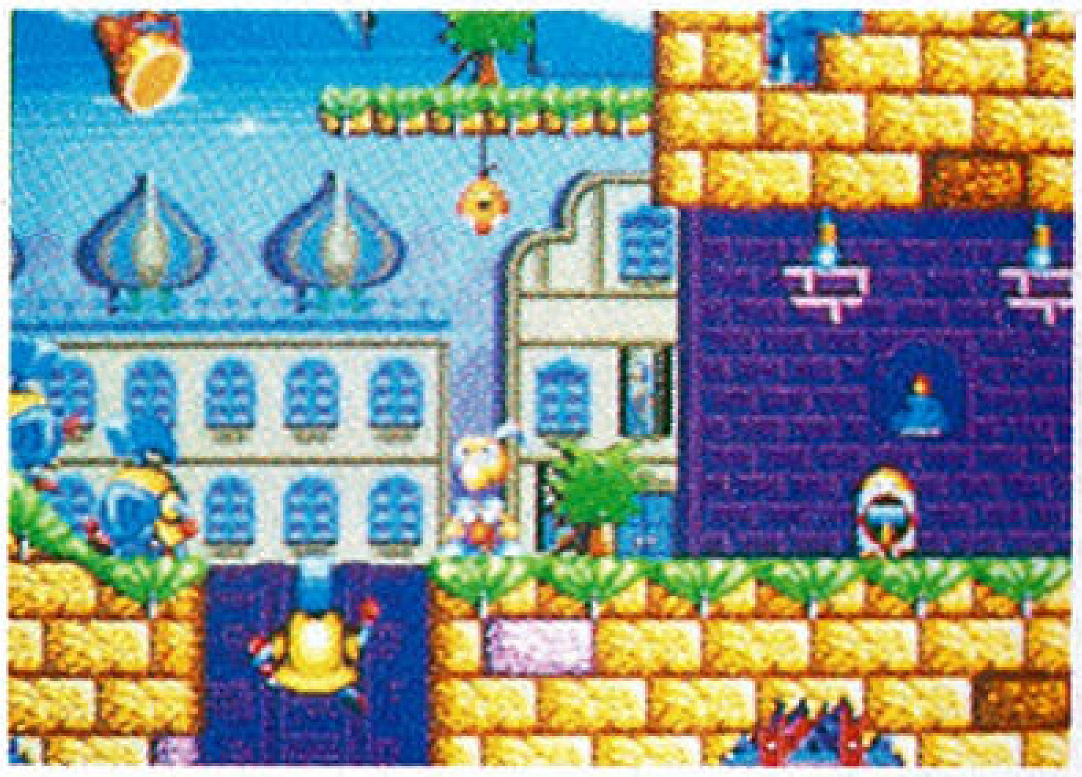


⬇熊の人形。いろいろな姿で何度も出現してくるライバルだ

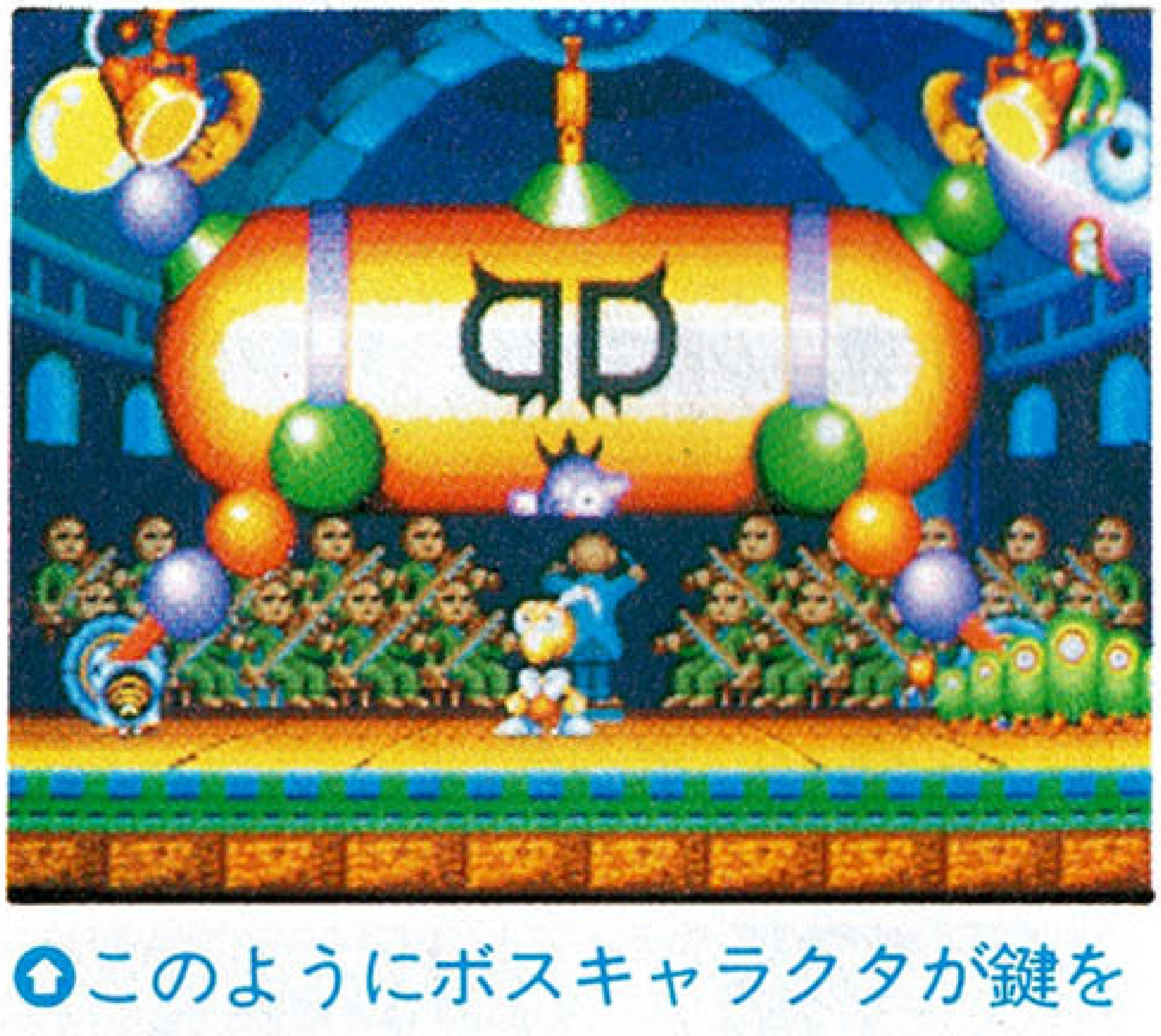
ダイナマイトヘッディー

発売予定日	8月5日	予定価格	6800円(税別)
メディア(容量)	ROM(16Mbit)		
ジャンル	アクション		

トレジャー開発のアクションゲーム。頭が取れた人形が主人公で、その取れた頭を武器にして戦っていく。ヘッディーは仲間である「モックん」に頭をぶつけることで自分の頭を変えて多種多様な攻撃をしていくことができるのだ。



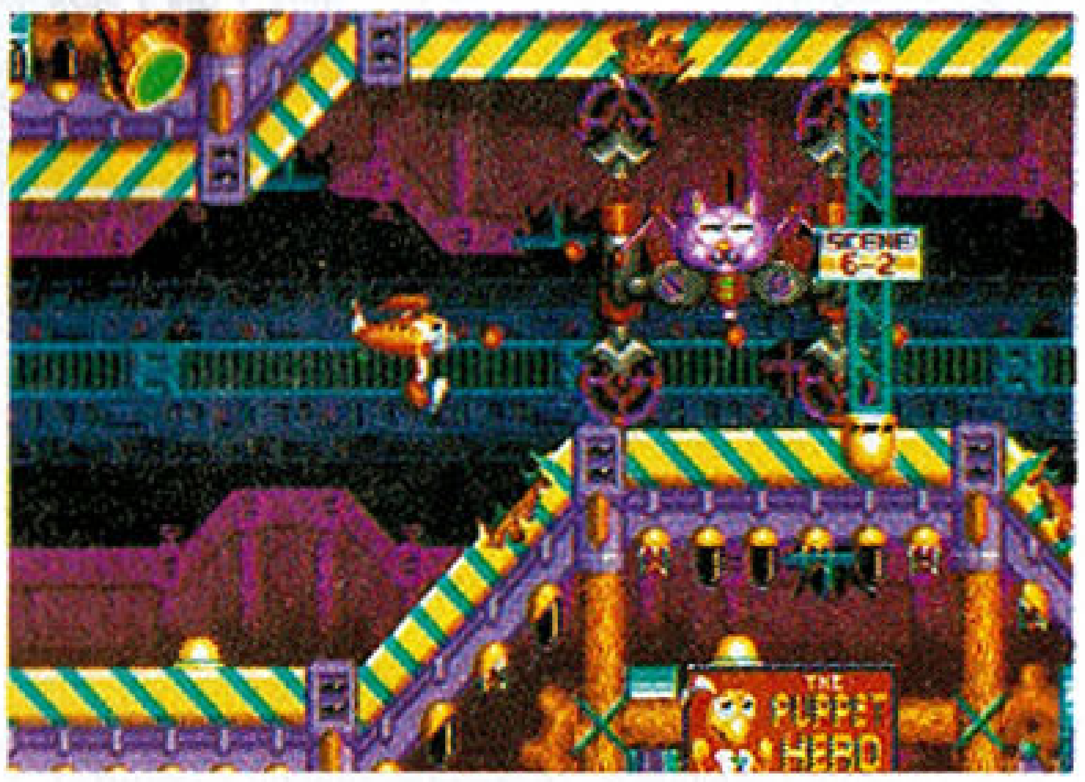
⬅ヘッディーの頭のパターンは多種多様



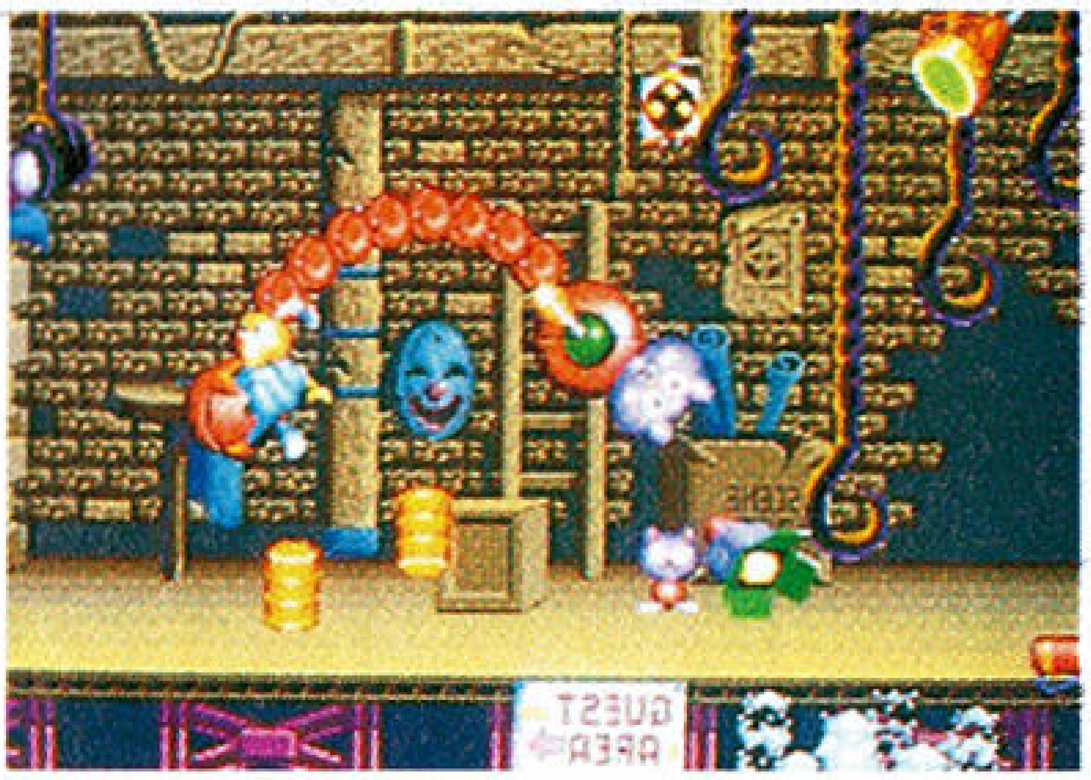
⬆このようにボスキャラクタが鍵を持っているので倒して奪うのだ

個性たっぷりのキャラクタたち

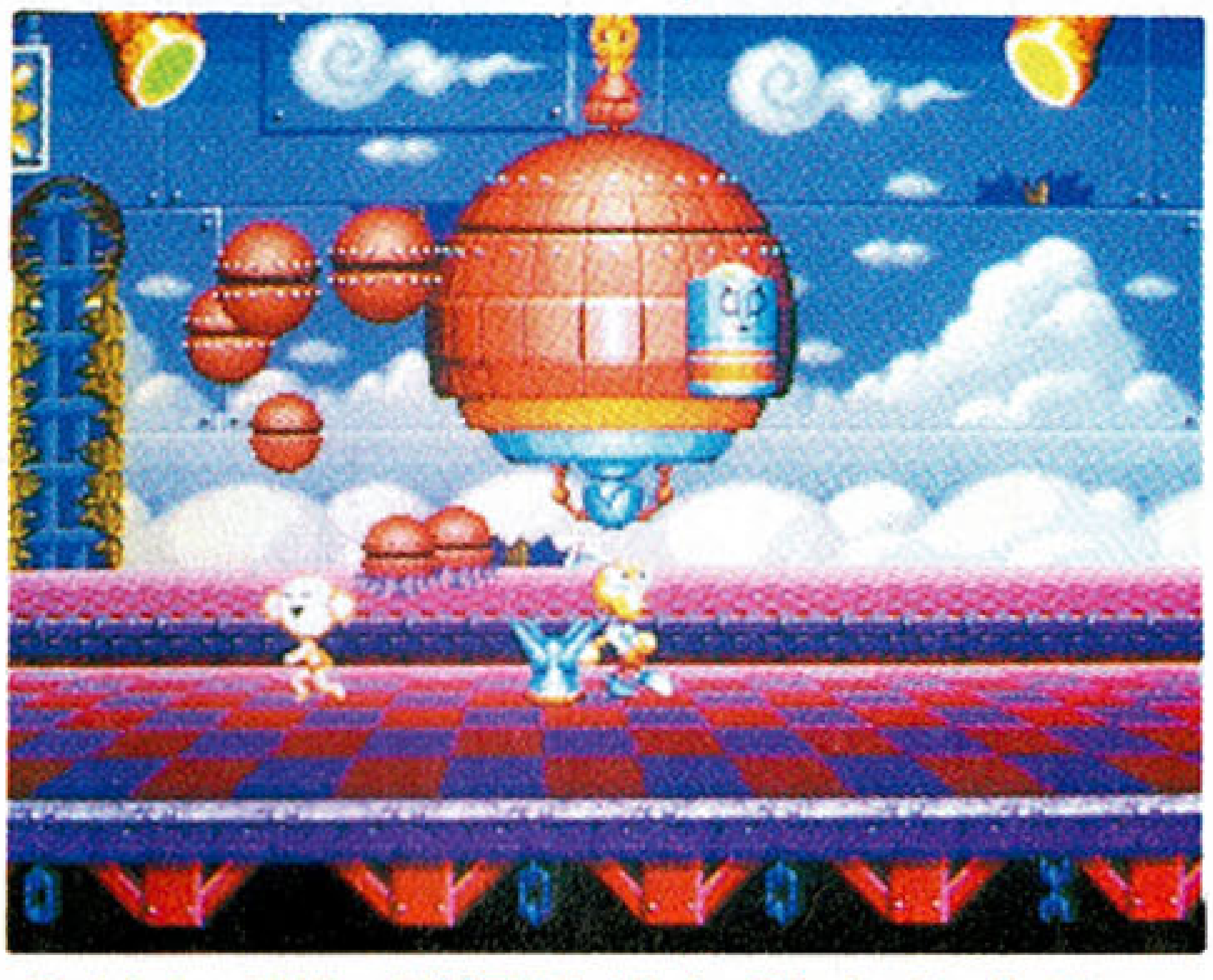
このゲームに登場してくるキャラクタは全て人形。敵は自称「一番エライ人形」キング・ダークデーモン皇帝で、彼が率いる敵の軍団は人形だけあって怪しい者がいたり、個性的な攻撃をしてくる。



➡ゲーム中何度も出てくるマルヤマ



⬅しかし、すぐに倒せてしまうのだ



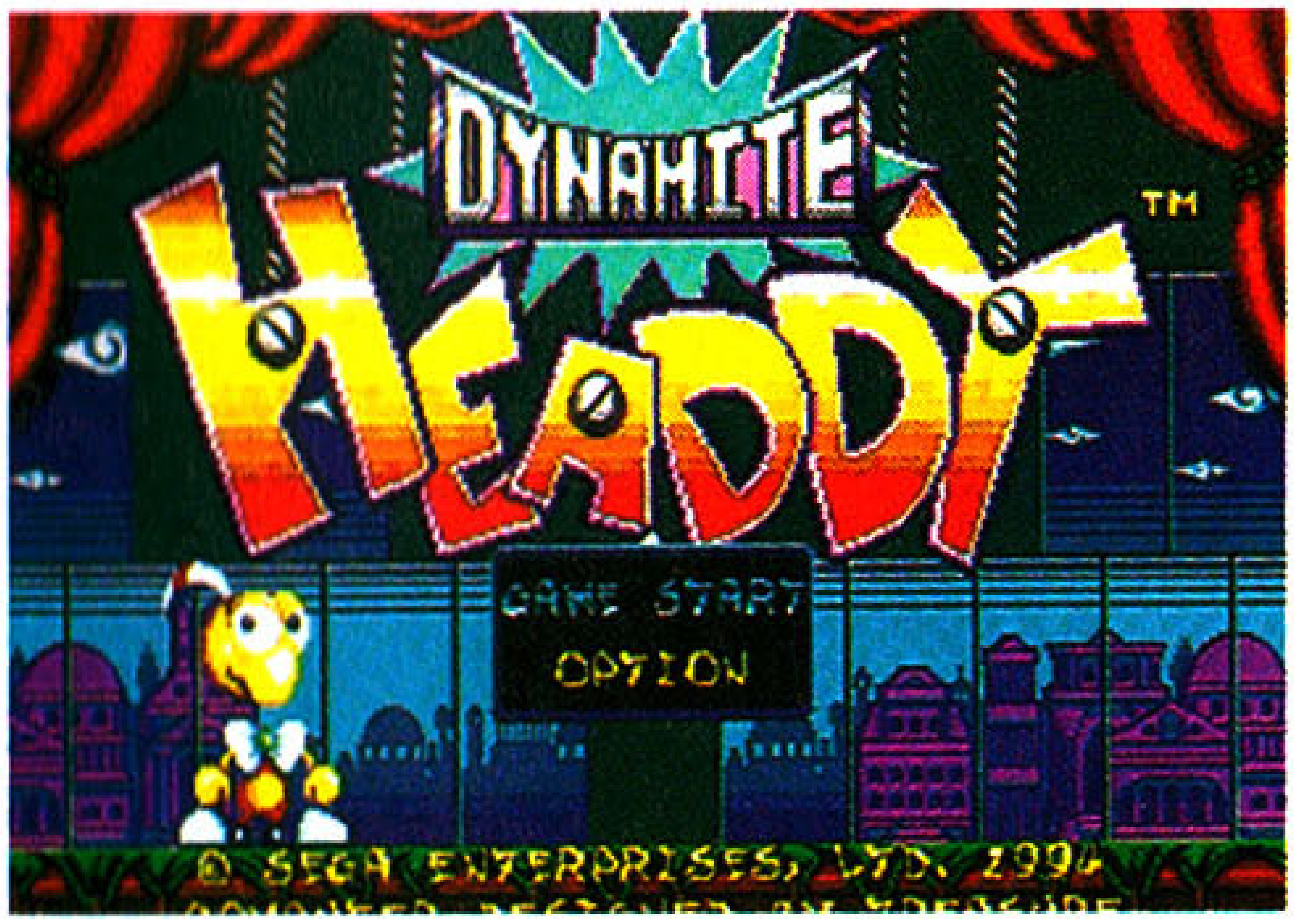
⬆それぞれが個性的な動きをする

MD ダイナマイト　ヘッディー ★★★☆☆

いろいろできます

宮城県
はちべえ

タイトル画面で１回スタートを押したあとのゲームスタート画面で、「GAME　START」にカーソルをあわせてC、A、左、右、Bの順に押す。ここで音がしたら成功。スタートを押すとその場でステージセレクト用の番号が出現する。左右でステージの番号を選び、スタートでゲームを開始させよう。また、同様に「OPTION」にカーソルをあわせてC、A、左、右、Bの順に押して音がしたら、キャラクタチェック画面が出現する。ここでは左右でキャラパターンが変わり、Aを押しながら左右を押すとヘッドが変えられる。


DYNAMITE
HEADDY
TM
GAME START
OPTION
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994

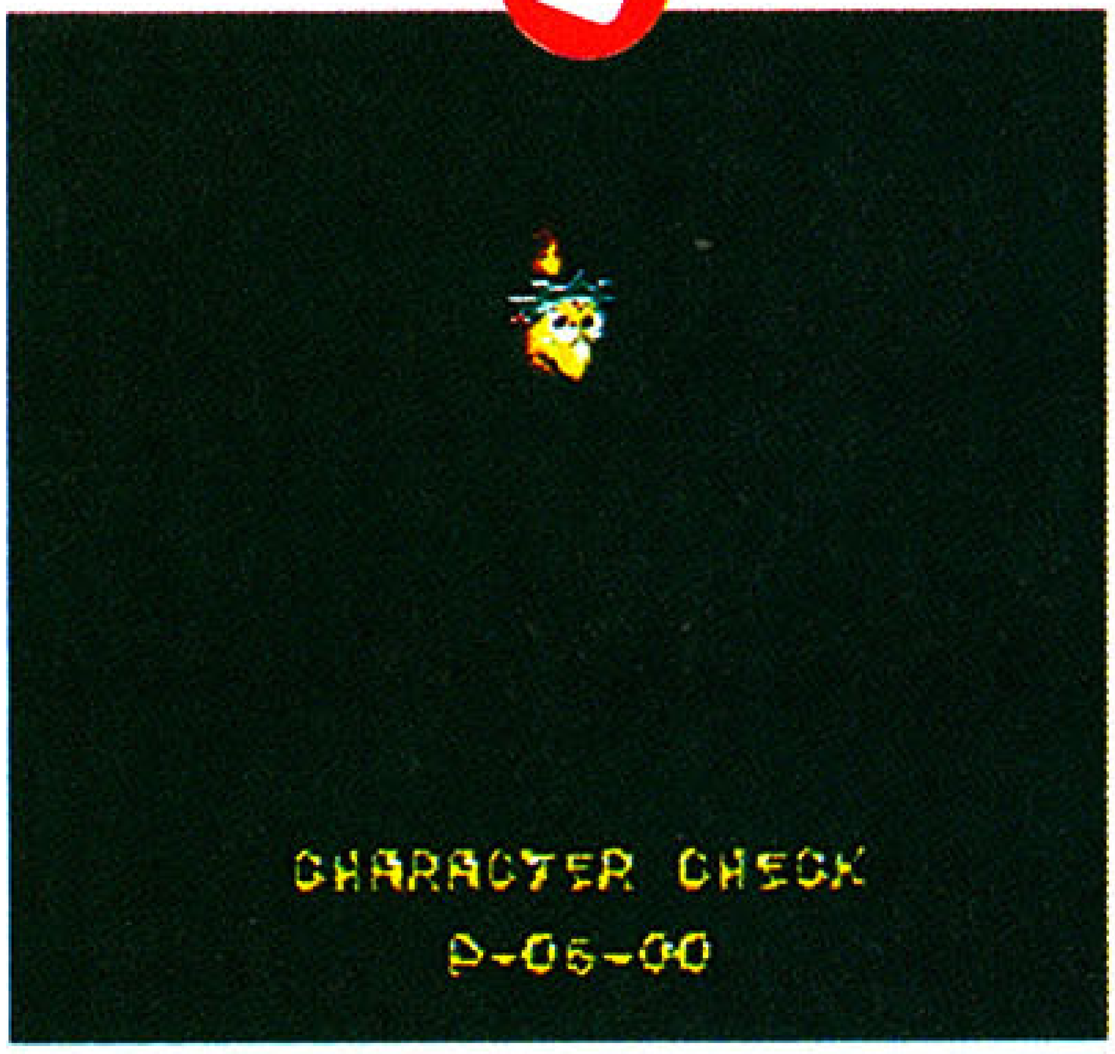
⇧この画面でいずれかのコマンドを入力し、音がしたらスタートを押す

ステージセレクト

「GAME　START」にカーソルを合わせ、C、A、左、右、Bの順に押す

キャラクタチェック

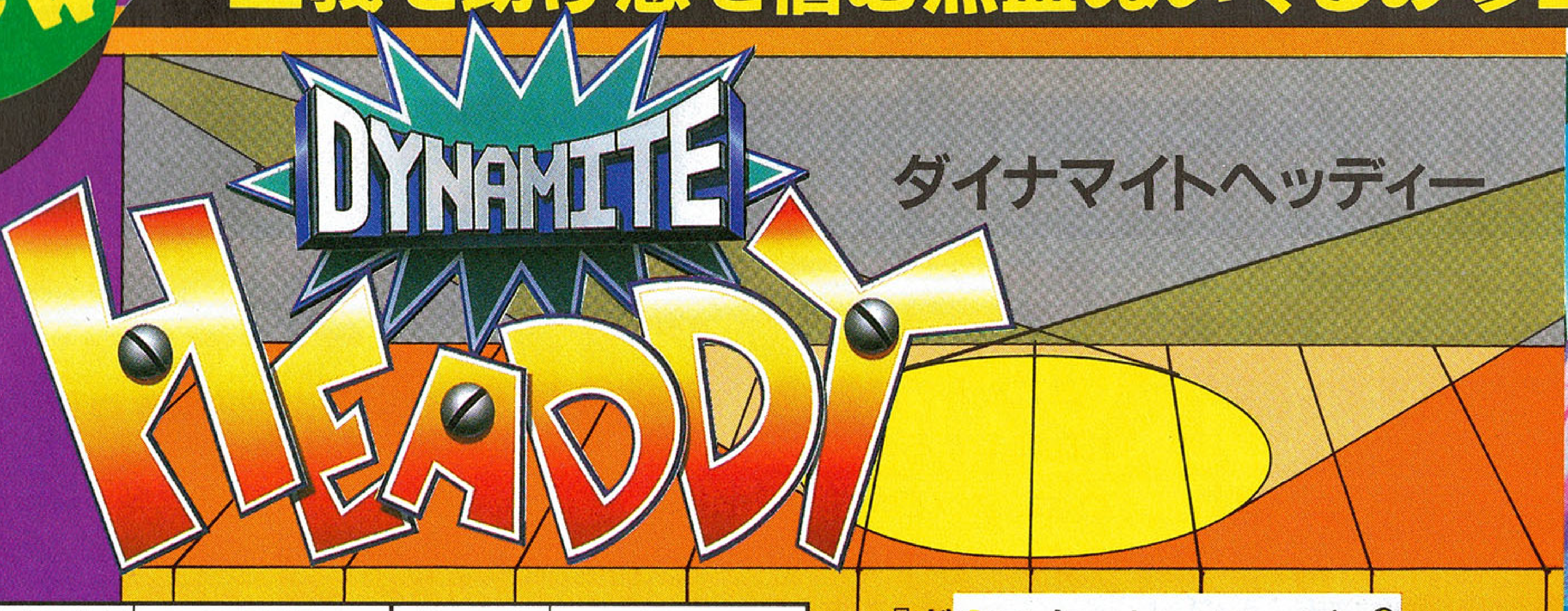
「OPTION」にカーソルを合わせ、C、A、左、右、Bの順に押す


CHARACTER CHECK
P-05-00

⇨いろいろな顔の、表情や角度を変えることができる

New

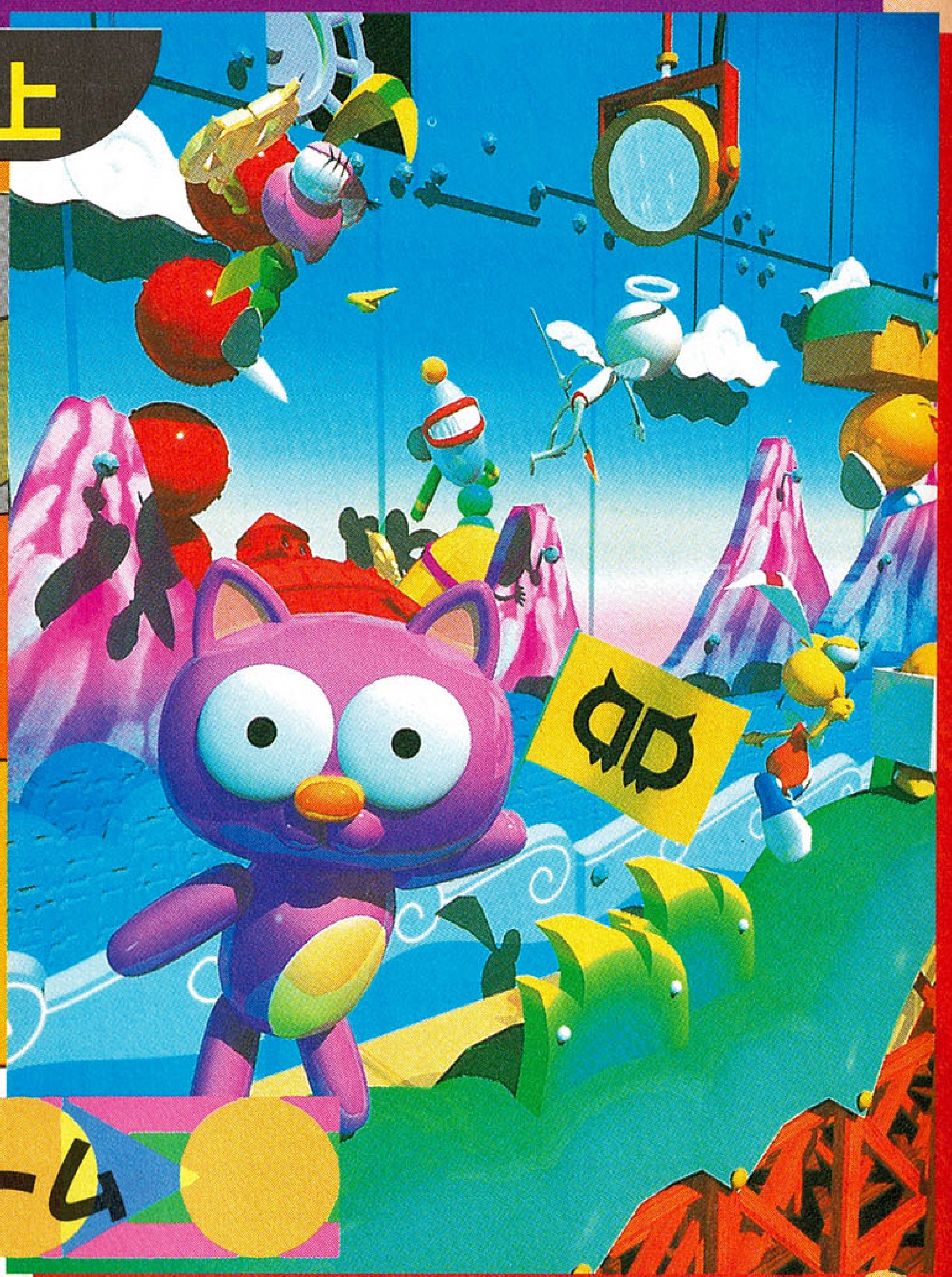
正義を助け悪を憎む熱血ぬいぐるみ参上



ダイナマイトヘッディー

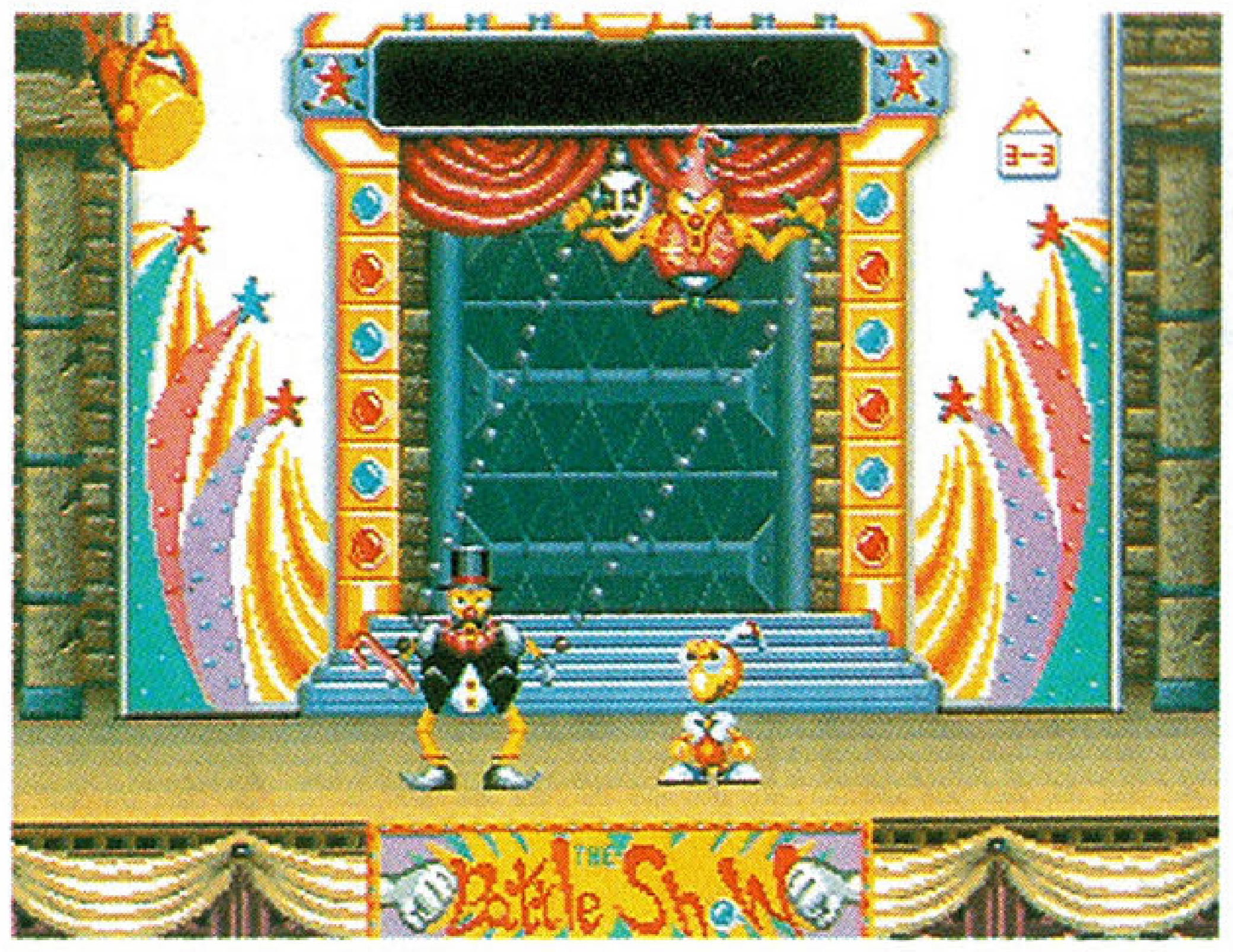
発売予定日	8月5日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円（税別）	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

『ガンスターヒーローズ』のトレジャーが自信をもって世に送り出す、コミカルアクションゲーム

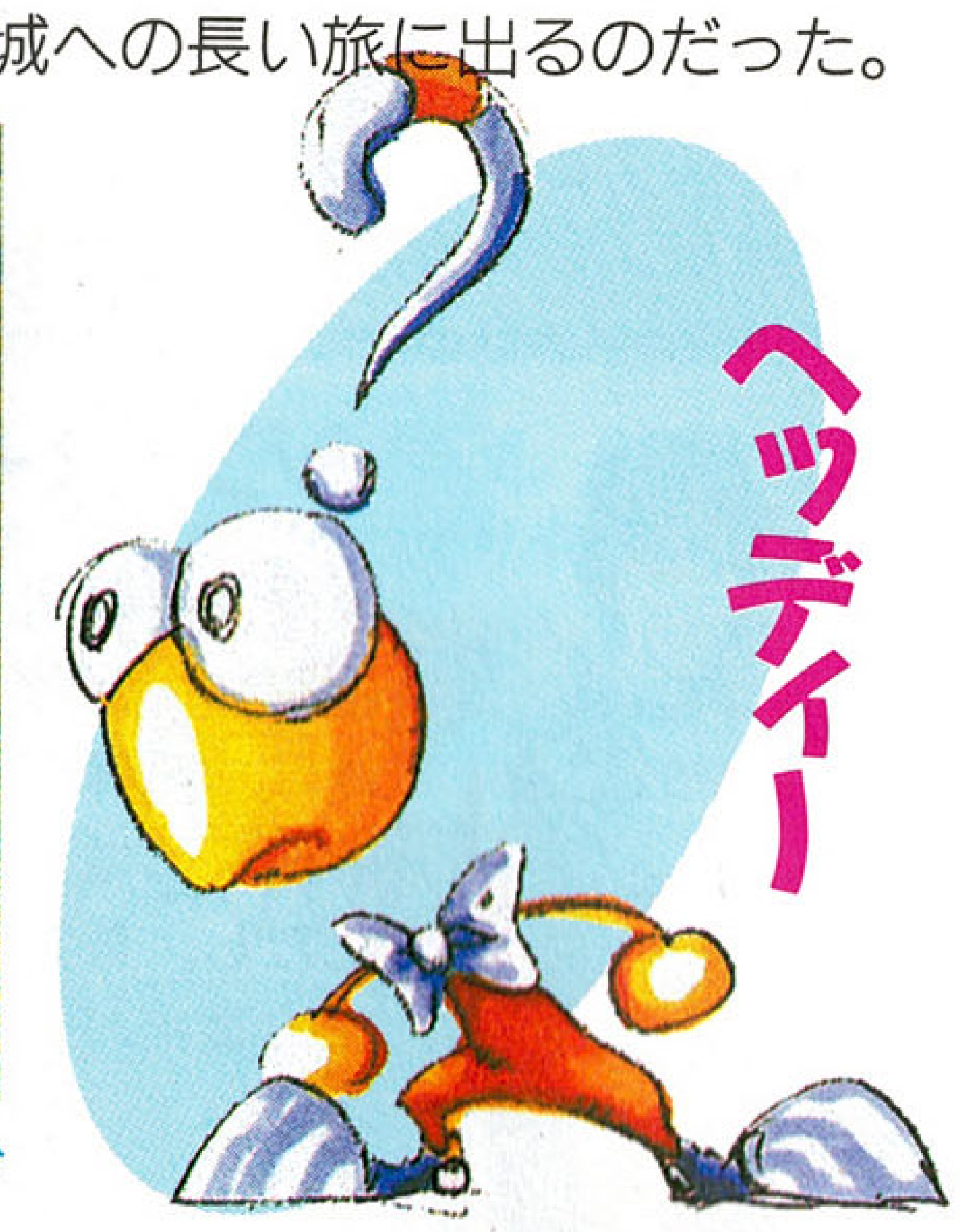


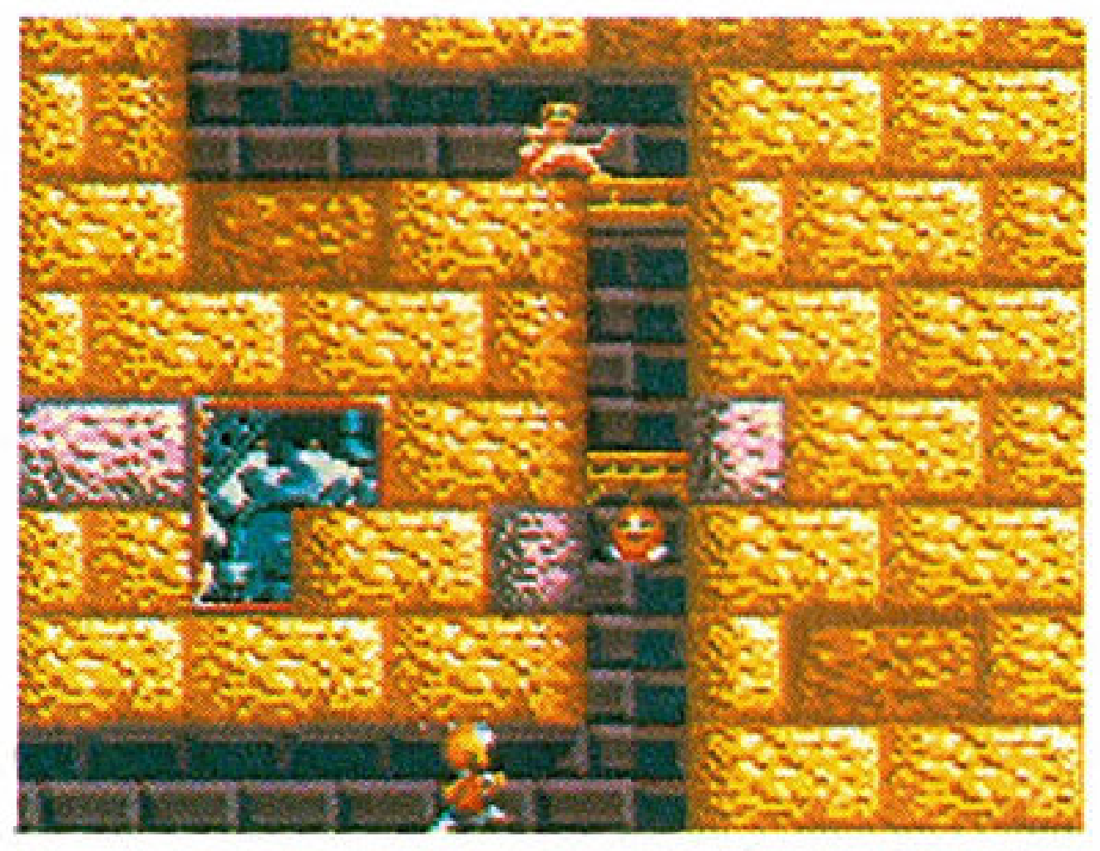
人形の世界が舞台のコミカルアクションゲーム

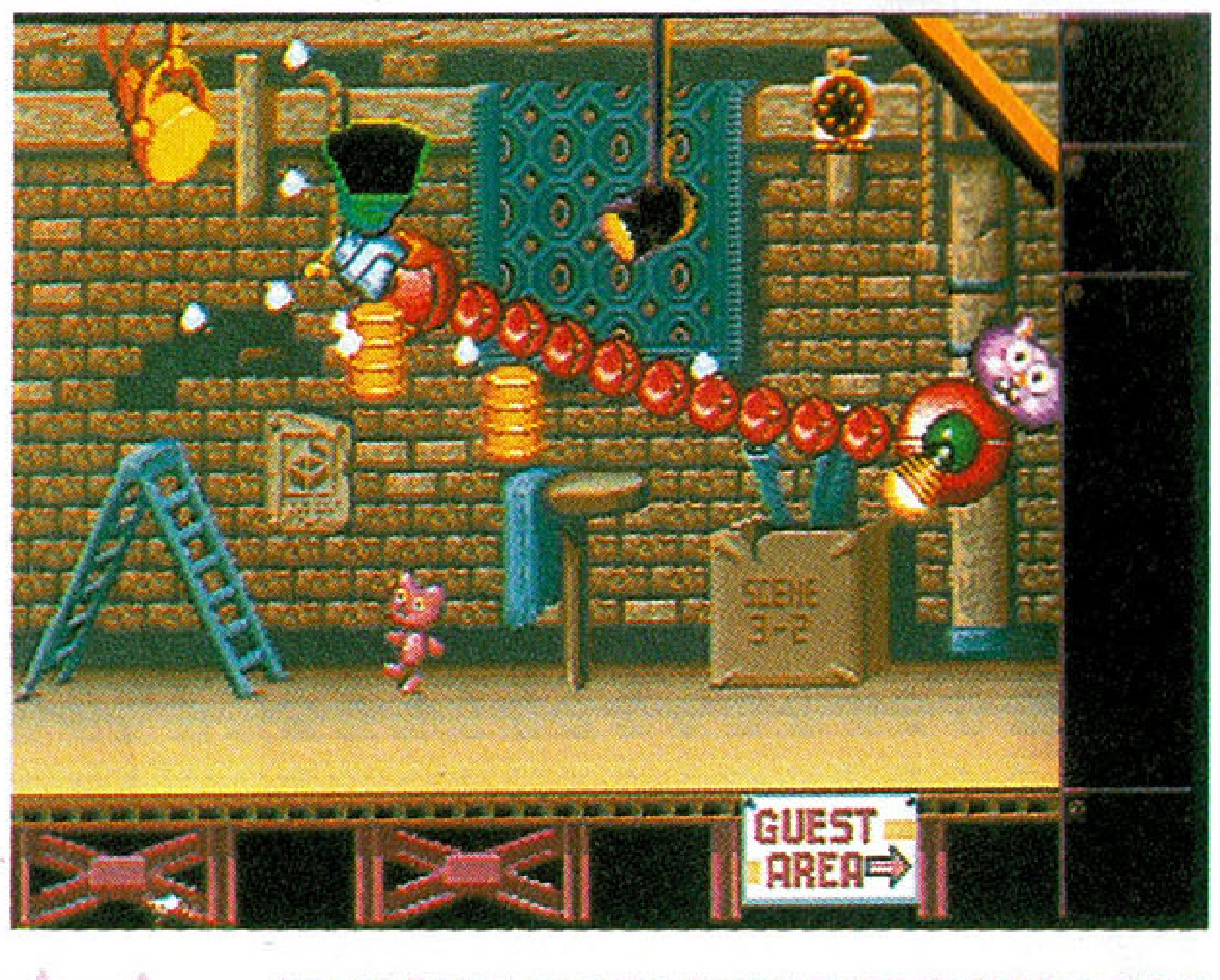
頭のとれたオンボロ人形「ヘッディー」が主人公のアクションゲーム。ヘッディーは人形の世界で楽しく、幸せに暮らしていたが、自称「この世で一番エライ人形」キング・ダークデーモンが現れ、クズ人形は処分してしまうという。正義感の強いヘッデイーは、自分の取れた頭を武器に、仲間と共に皇帝城への長い旅に出るのだった。



⇧あやしげなキャラクタがいっぱい登場するぞ

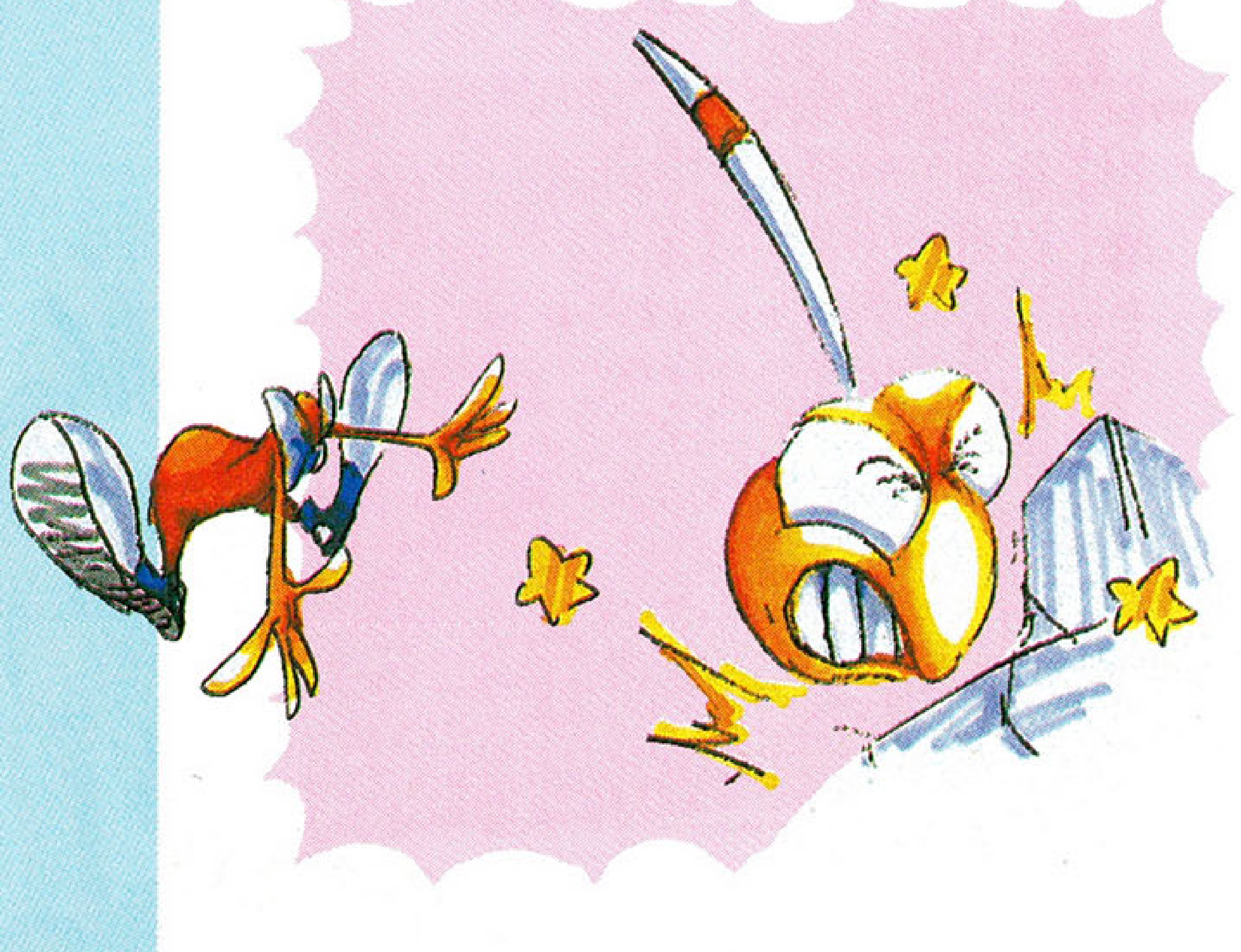


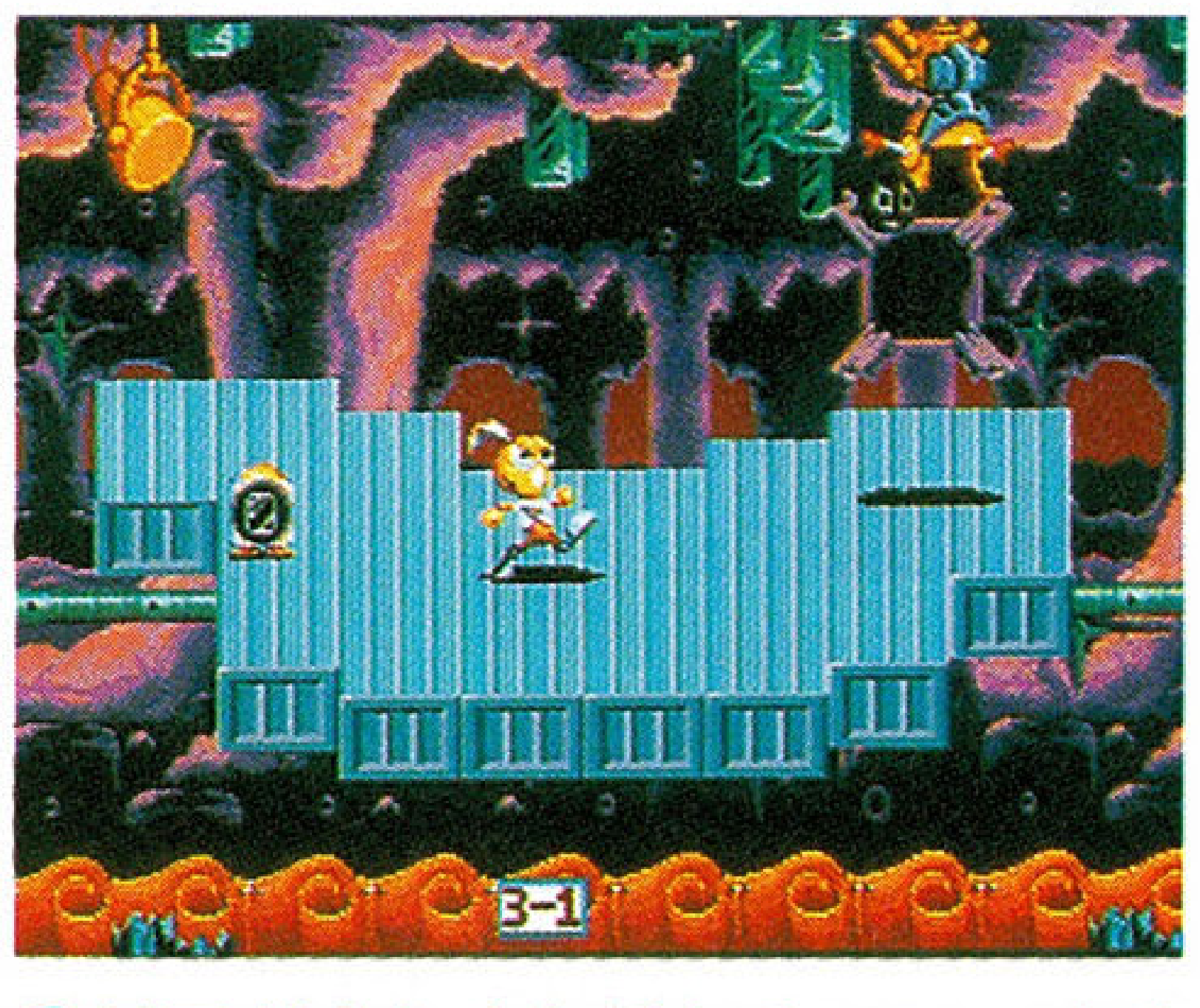




⇧なかには小さくならないと抜けられない場所もあったり

⇨捕らわれて、さんざんふりまわされたりしてもう大変

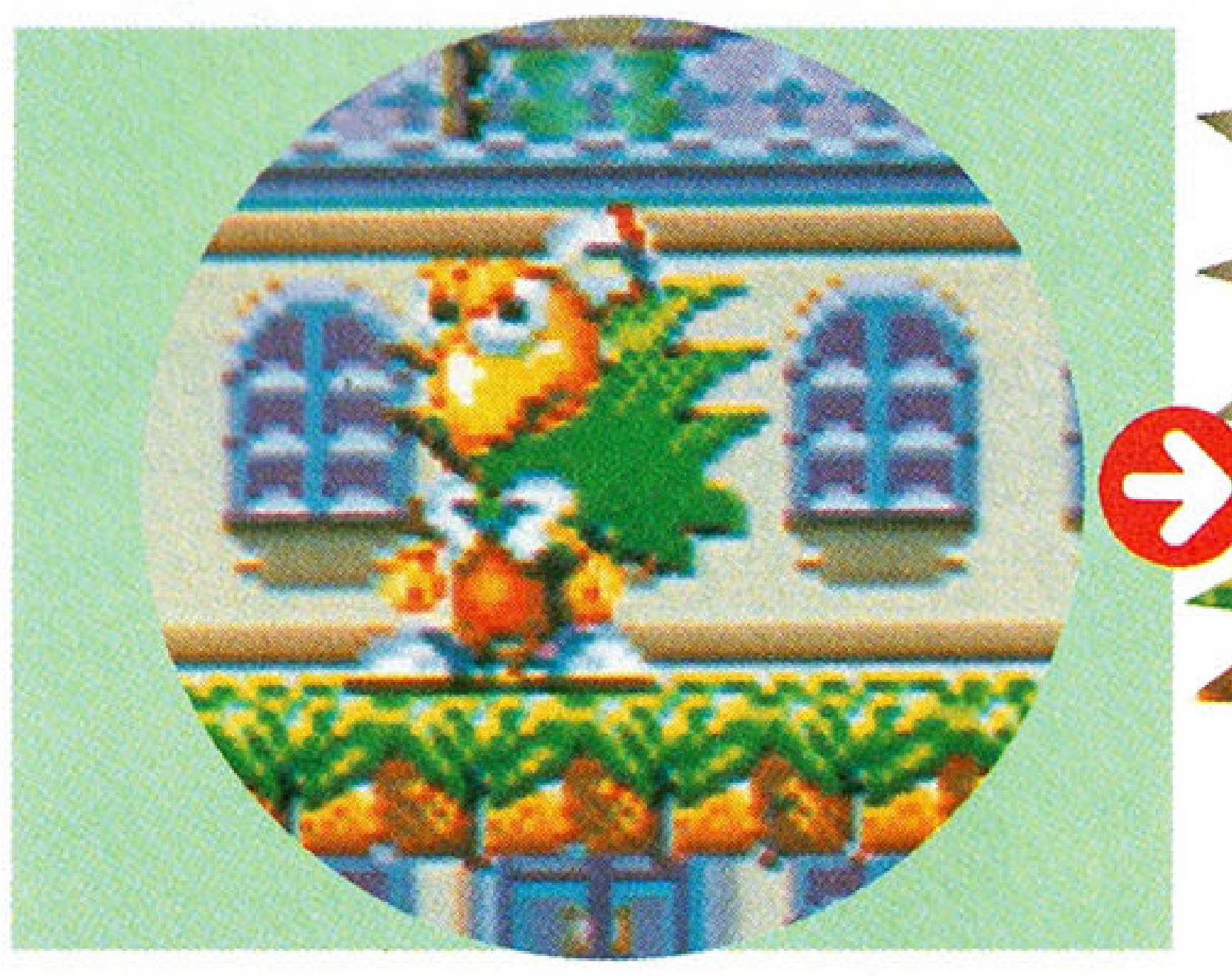


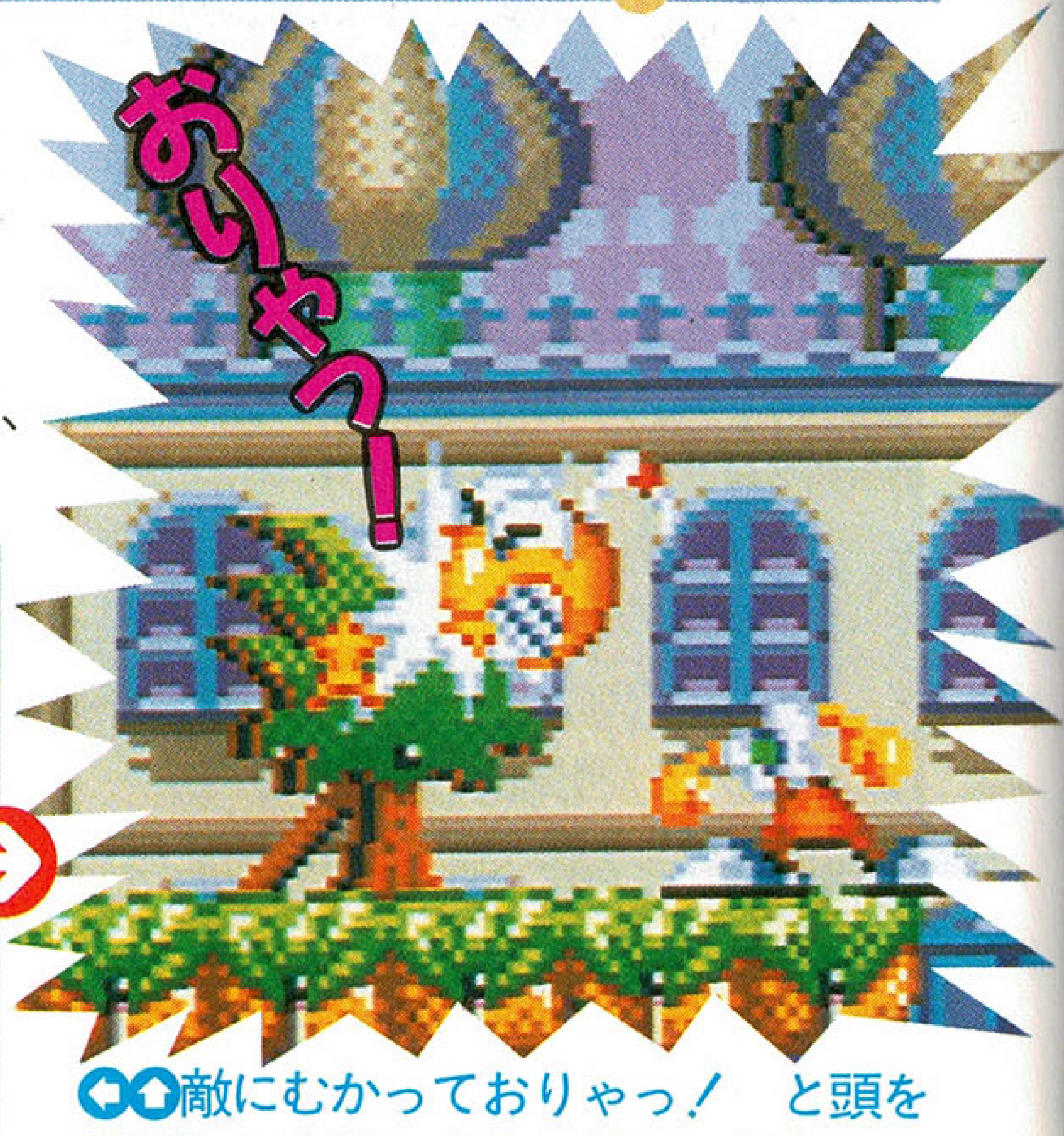


⇧足元がぐらぐら揺れるステージでは一歩たりとも気が抜けない

たのみの武器は自分の“頭”だけ

ヘッディーの武器は取れた自分の頭のみ。この頭を敵にむかって投げつけて攻撃する。頭はお助けキャラクタのモックんの出してくれるアイテムを手にいれることで、さまざまな形態に変化する。





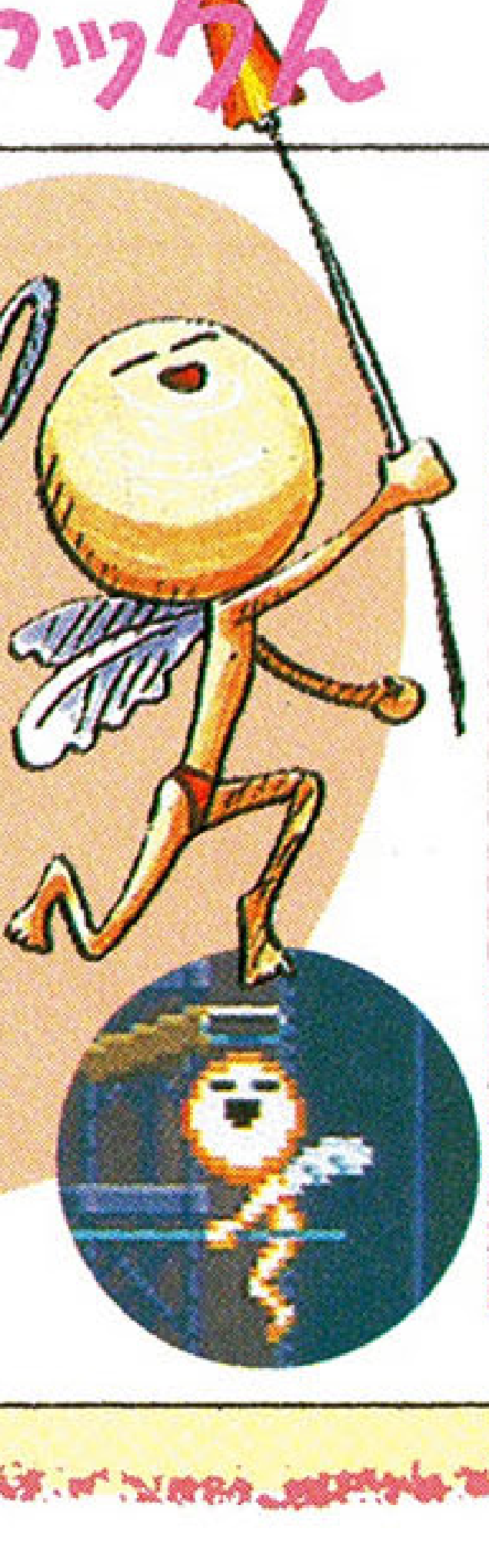
⇦⇧敵にむかっておりゃっ！　と頭を飛ばして攻撃。自分の体の一部なのに

ヘッディーをたすけるお気楽3人トリオ

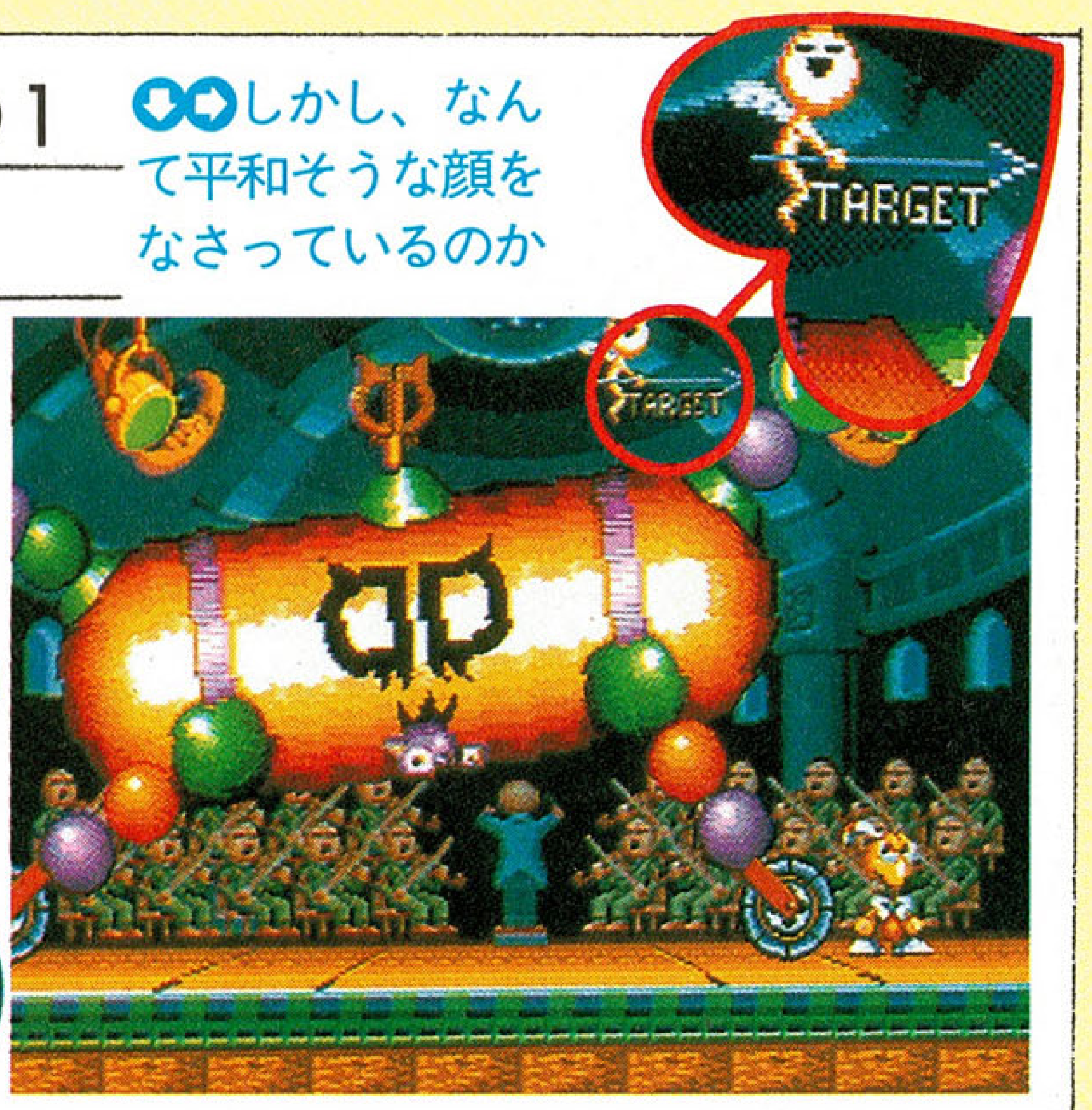
ヘッディーの手助けをしてくれる3人のキャラクタ「ヤックん、フックん、モックん」。彼らはヘッディーの古い友達で、一見かなり変なやつらだが、冒険には不可欠な頼りがいのあるやつらなのだ。

お助け仲間その１

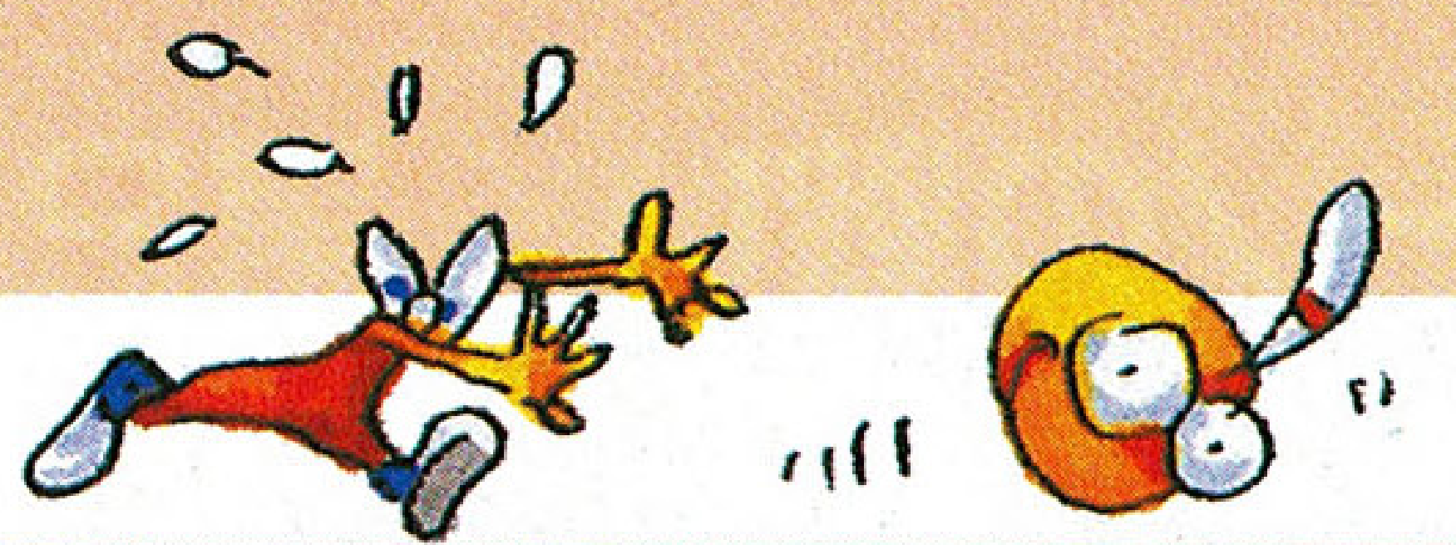
ヤックん



持っている槍で、キーマスターの弱点をつんつんと指してヘッディーに教えてくれる

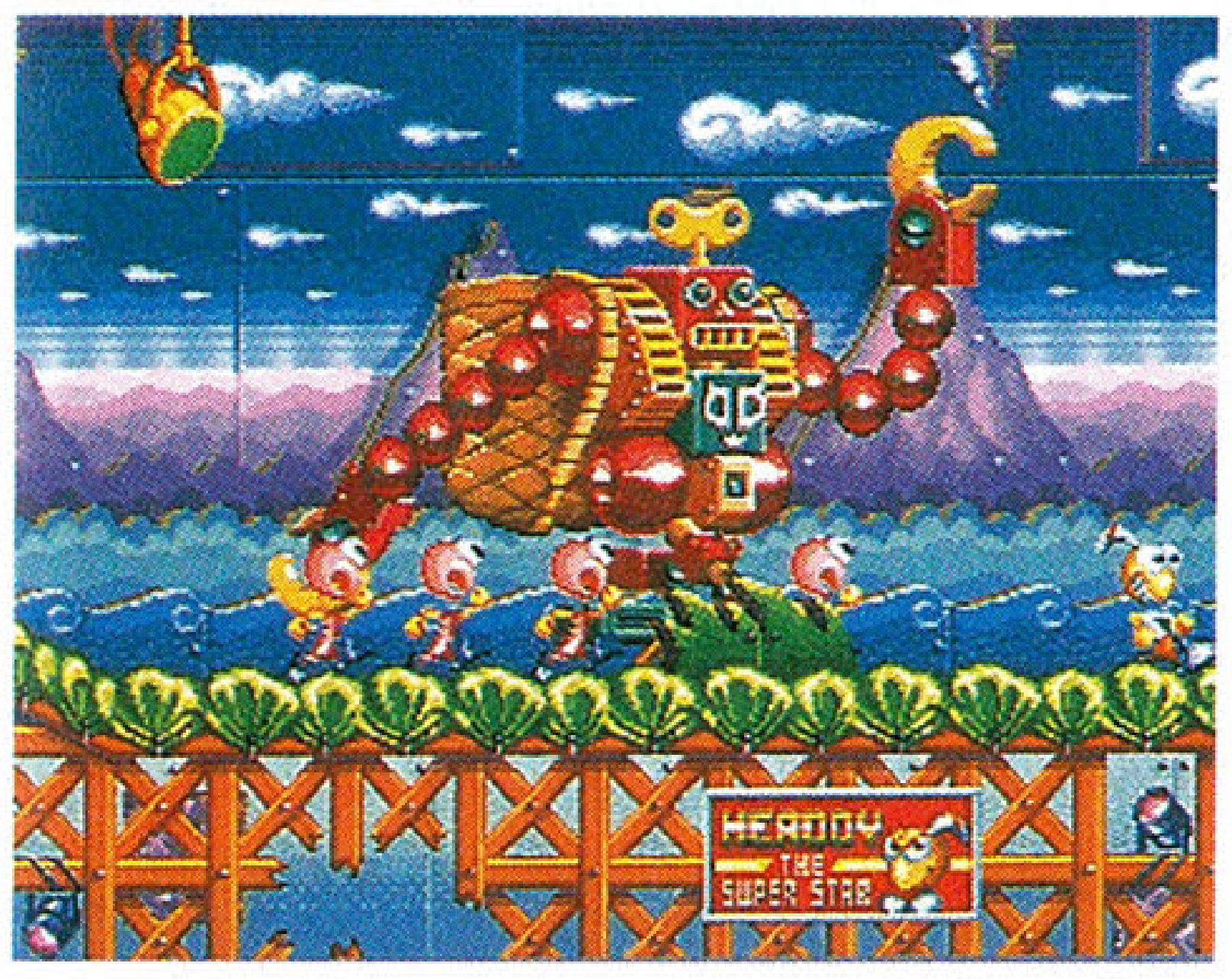


⇩⇨しかし、なんて平和そうな顔をなさっているのか

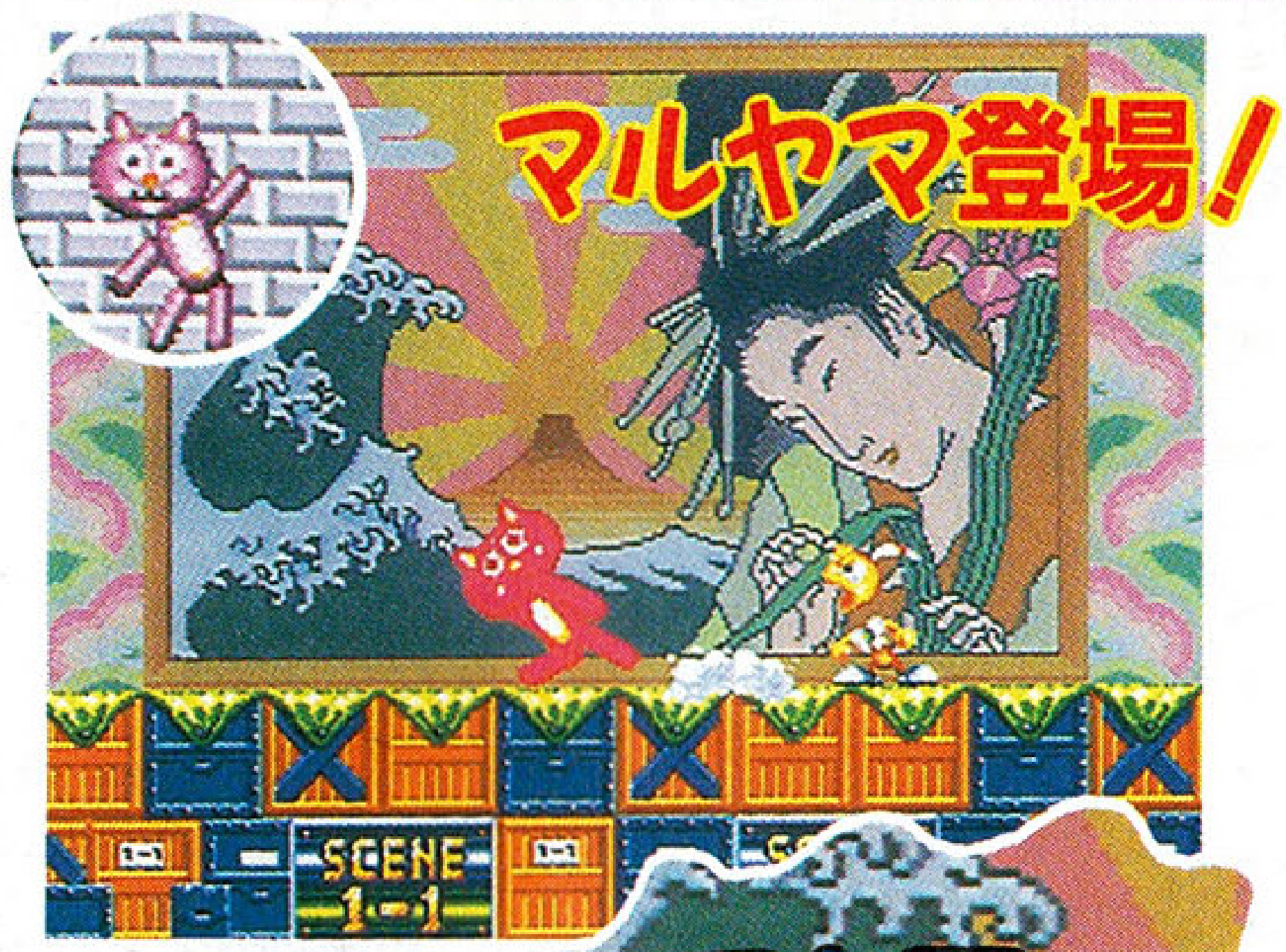


おかしな敵キャラクタに多彩な仕掛けの冒険世界

ヘッディーが皇帝の城にたどり着くには、さまざまなステージを経なければならない。ステージ1では皇帝軍の追跡をふりきり、ボスとして立ちふさがるマルヤマを倒さなければならない。


HEADDY THE SUPER STAR

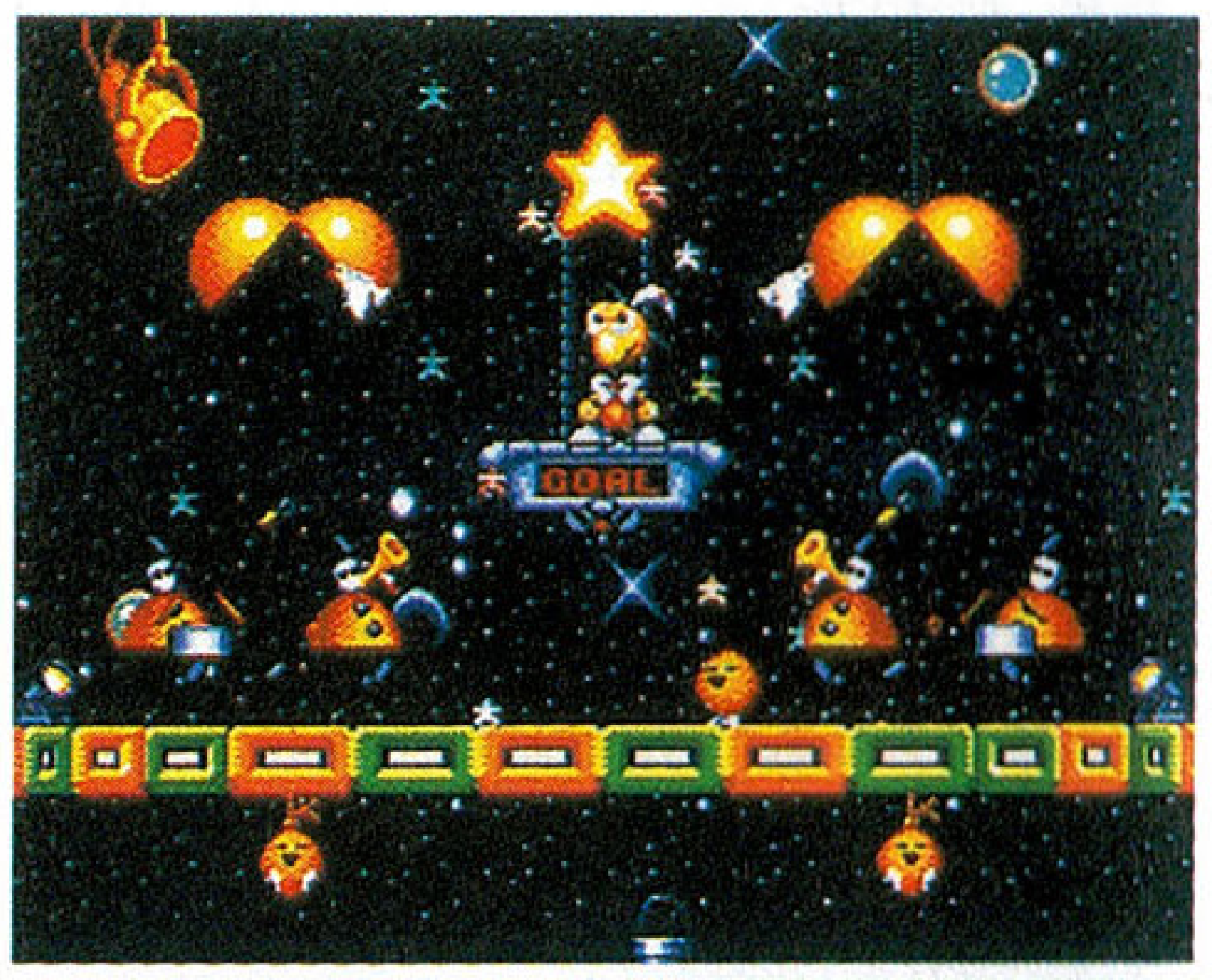
⬆敵の追撃をふりきるのだ～


マルヤマ登場！
SCENE 1-1

⬆➡ヘッディー脱走のニュースを聞き、舞台に先回りしていたマルヤマ。しかし、はっきり言って弱すぎる…

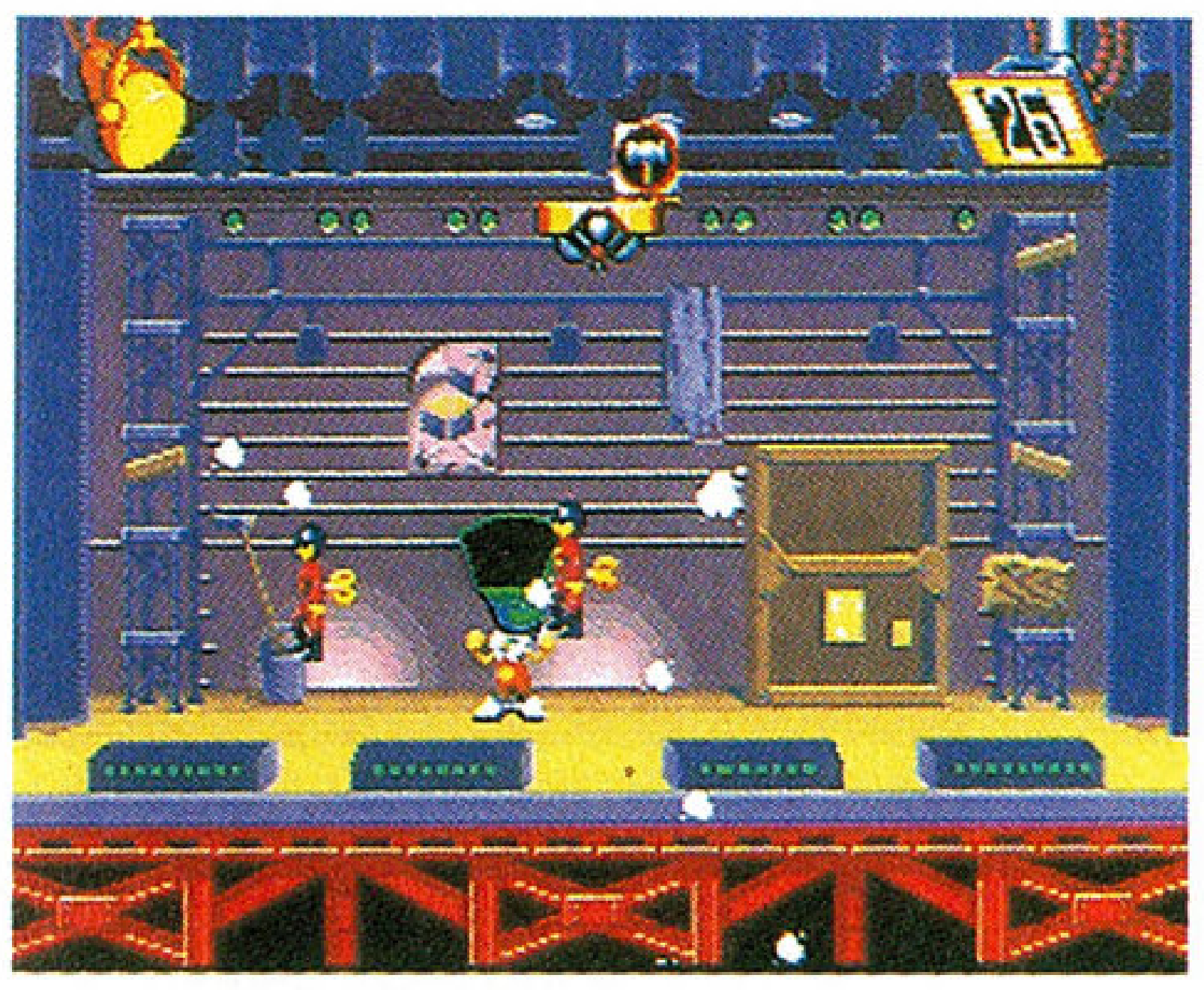
まずは町でテクニックをマスター

町には、ヘッディーの友達がいる。彼らの家では冒険の基礎的なことを教えてくれる。例えば「フックんにつかまり高いところに登れる」などだ。もちろん冒険でも彼らは手助けしてくれる。



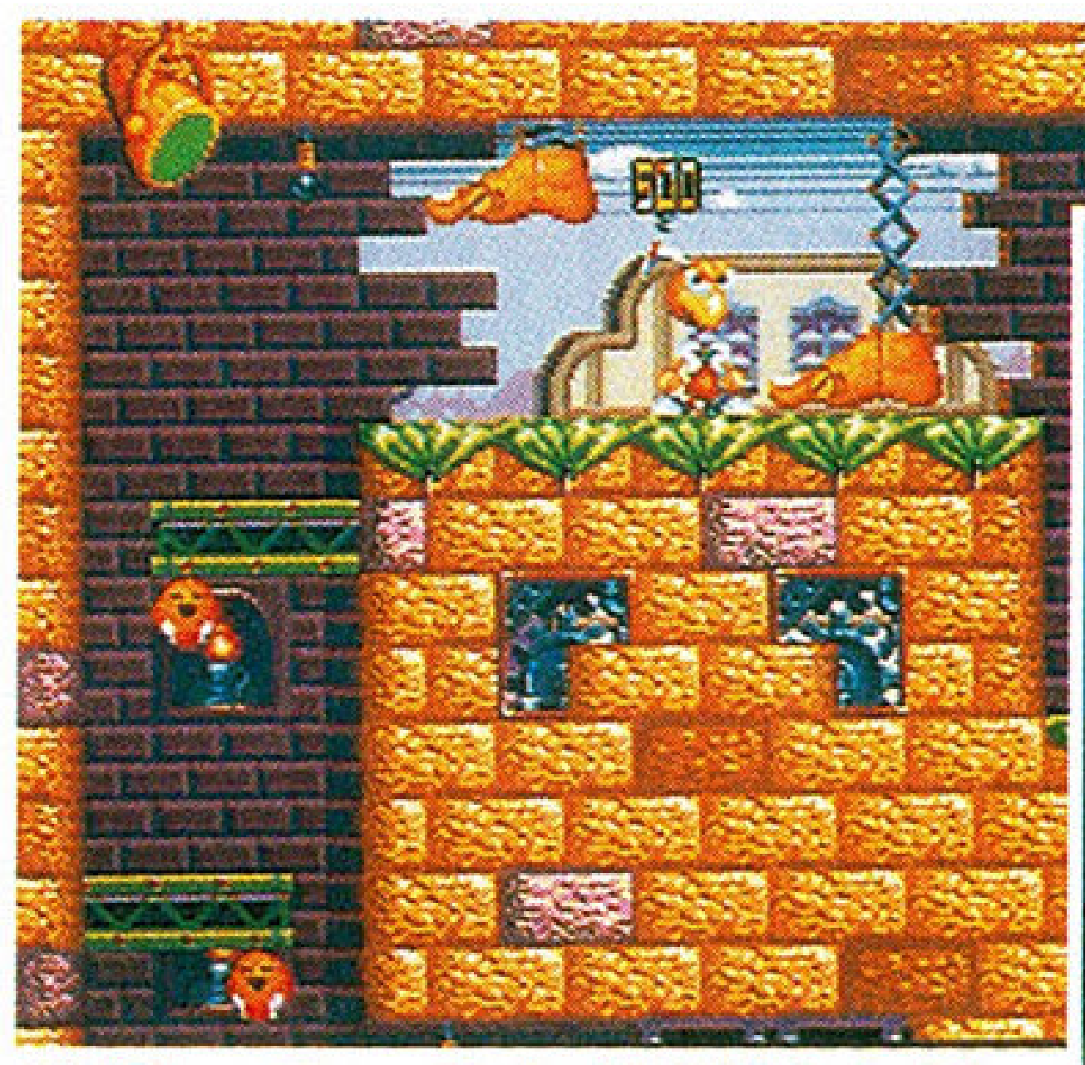
⬆レースでみごとゴールにつくとシークレットボーナスがもらえる

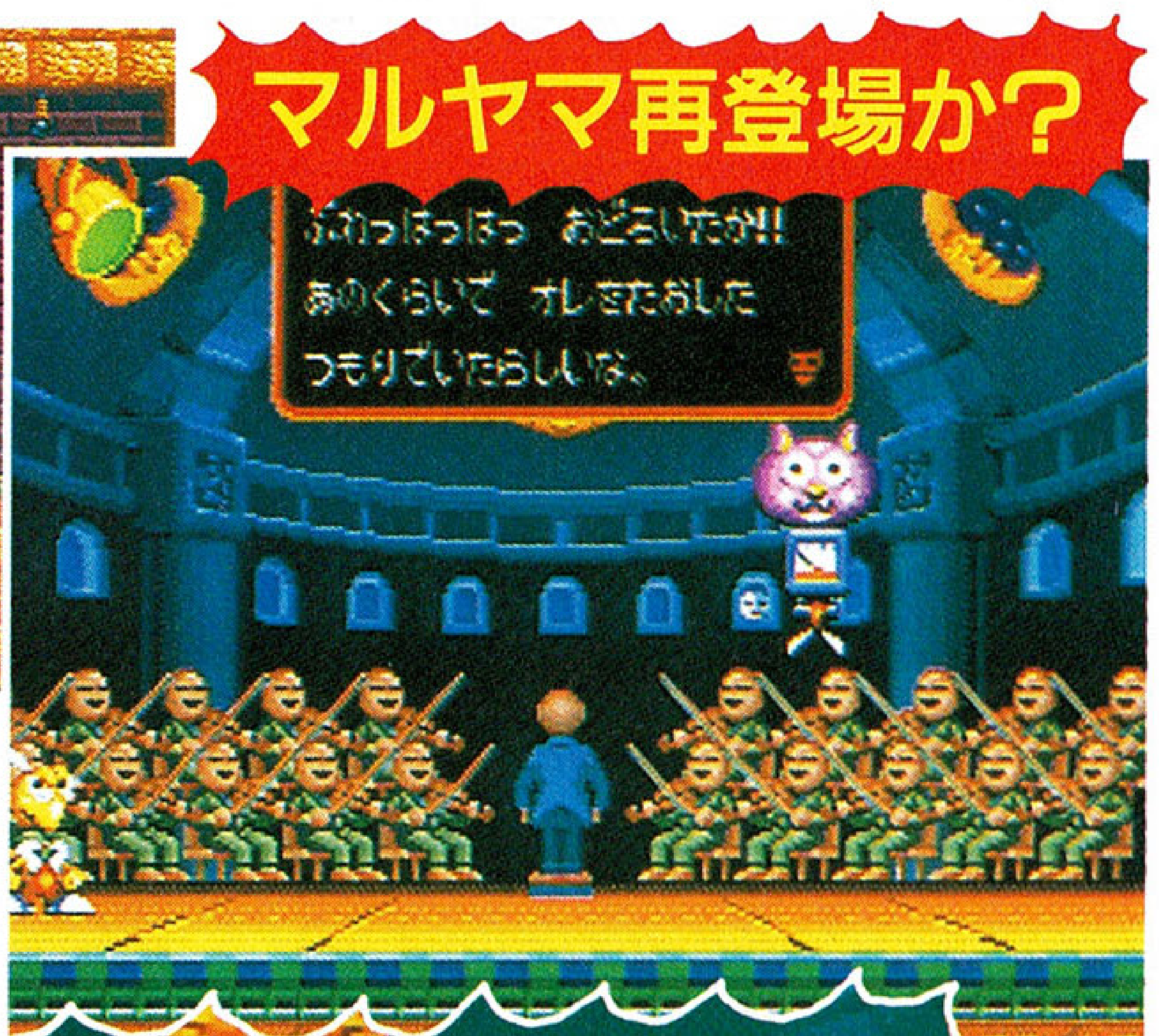
⬇モックんが出すアイテムを利用して、敵を倒すコツを身につけよう



各ステーションマスターを倒す

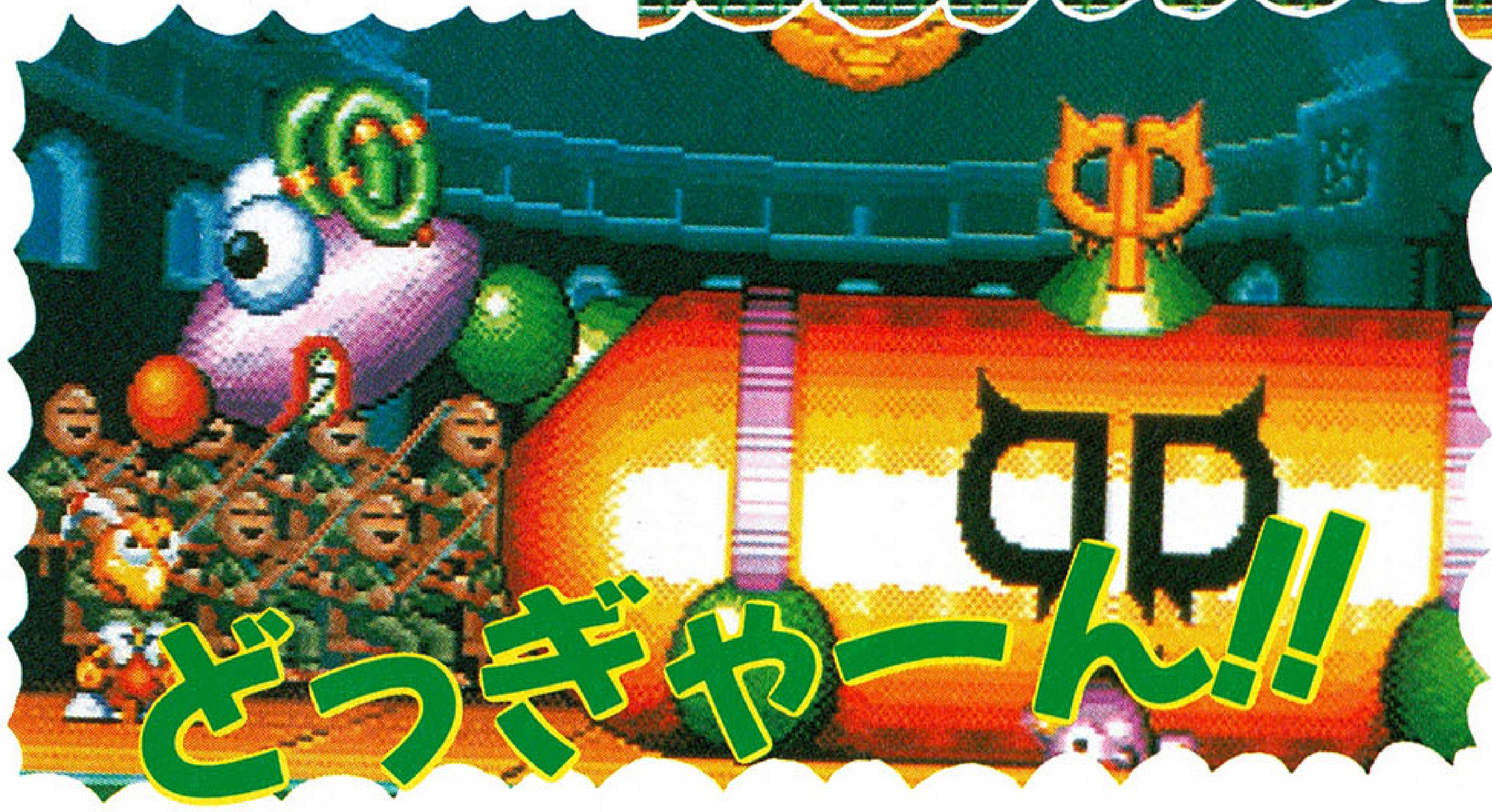
ヘッディーが町外れまでくると、マルヤマがヘッディーに戦いをいどむために、みずからの体をパワーアップして待ちかまえている。ところが彼は、突如天井から現れたバウンティ　ハウンティにつぶされてしまう。このホールはじつは、音楽鑑賞が趣味というバウンティ　ハウンティのものだったのだ。彼はこのステージを守るキーマスターで、その巨体に似合わず素早い動きで敵をまどわせる。





ぶわっはっはっ　おどろいたか!!
あのくらいで　オレをたおした
つもりでいたらしいな。

⬆➡いろいろな仕掛けを乗り越えて、どこかのホールにたどり着くと、なんと、再びマルヤマが登場…

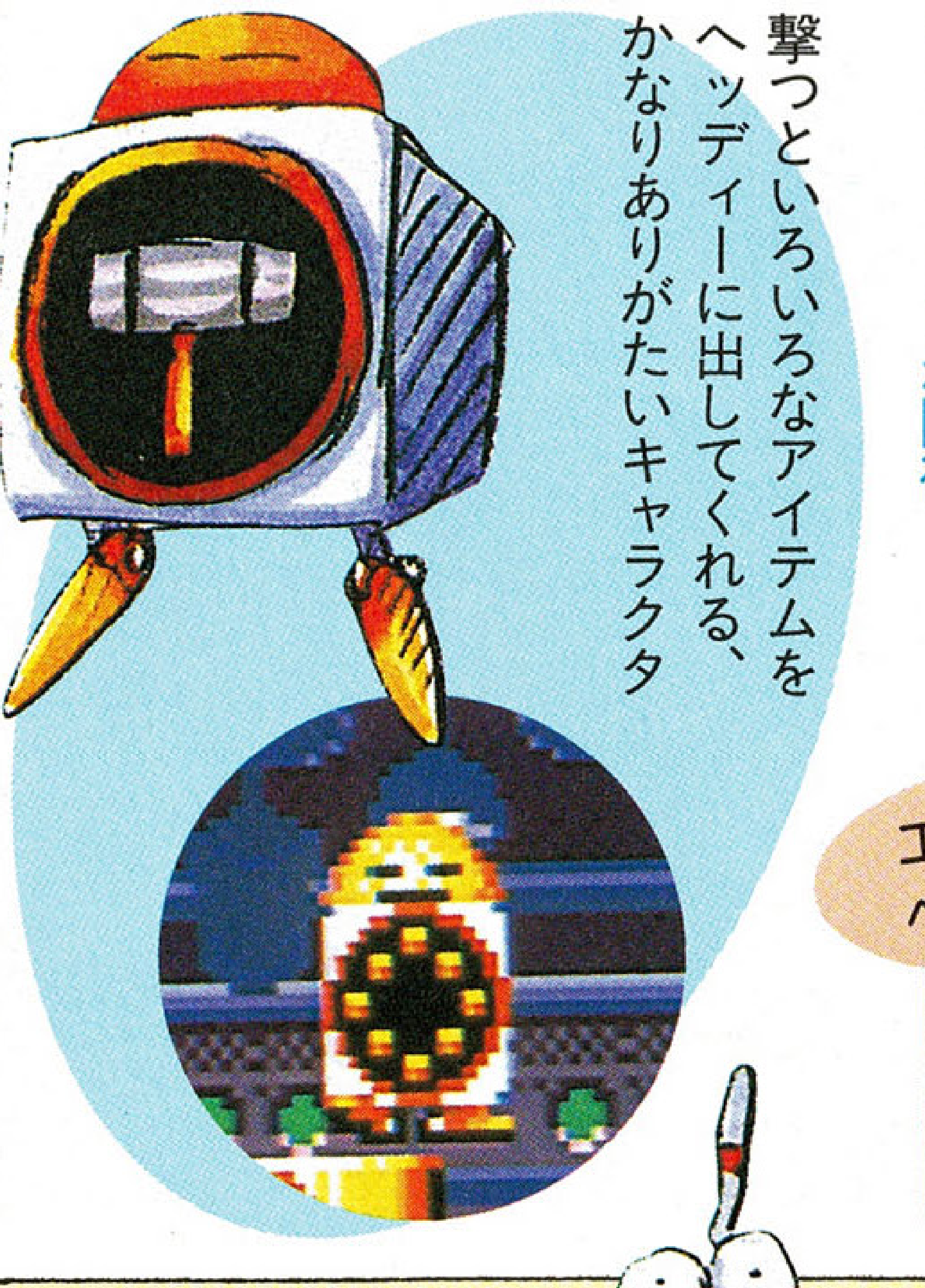


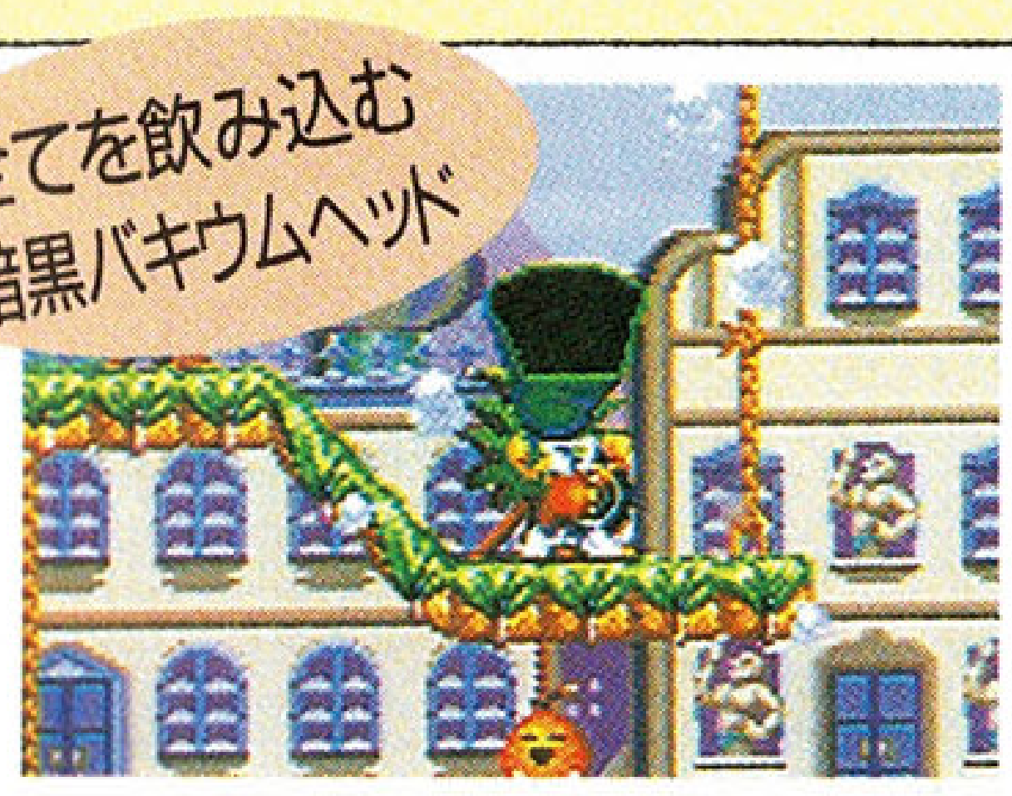
⬅かと思いきやボスが登場。マルヤマっていいキャラクタだよな

お助け仲間その2

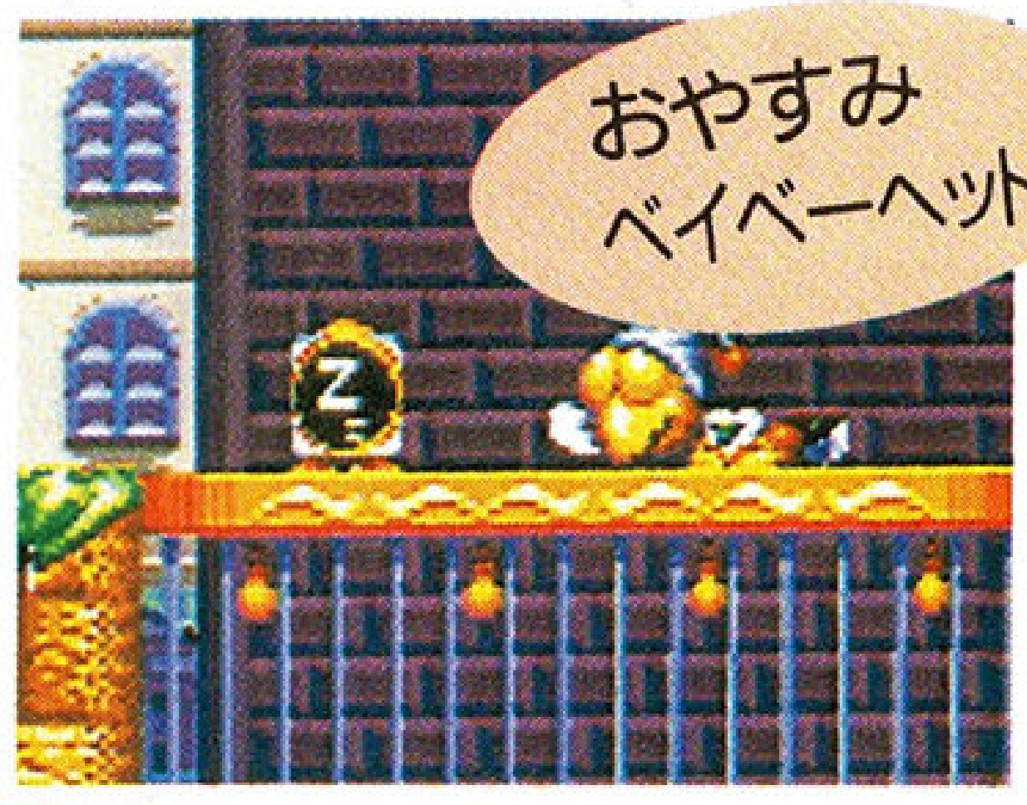
モックん

撃つといろいろなアイテムをヘッディーに出してくれる、かなりありがたいキャラクタ

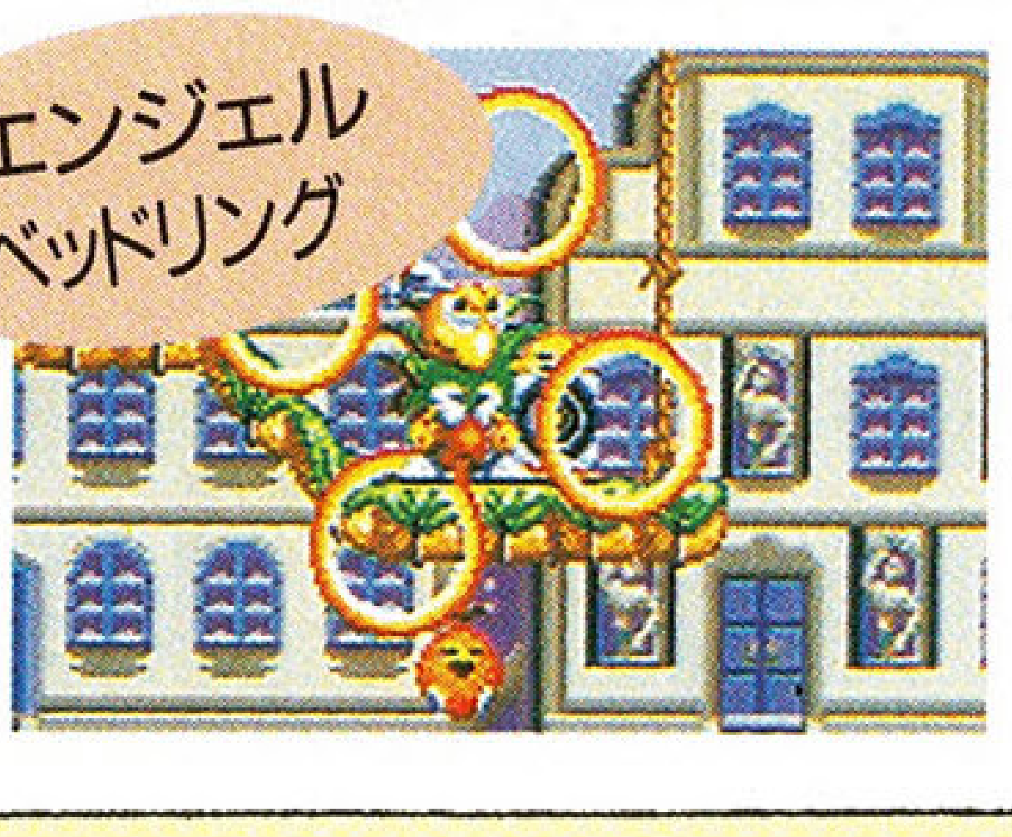



全てを飲み込む
暗黒バキウムヘッド

⬅敵をがぼがぼ吸い込むのだー


おやすみ
ベイベーヘッド

➡ぐっすり眠ってHPが回復～

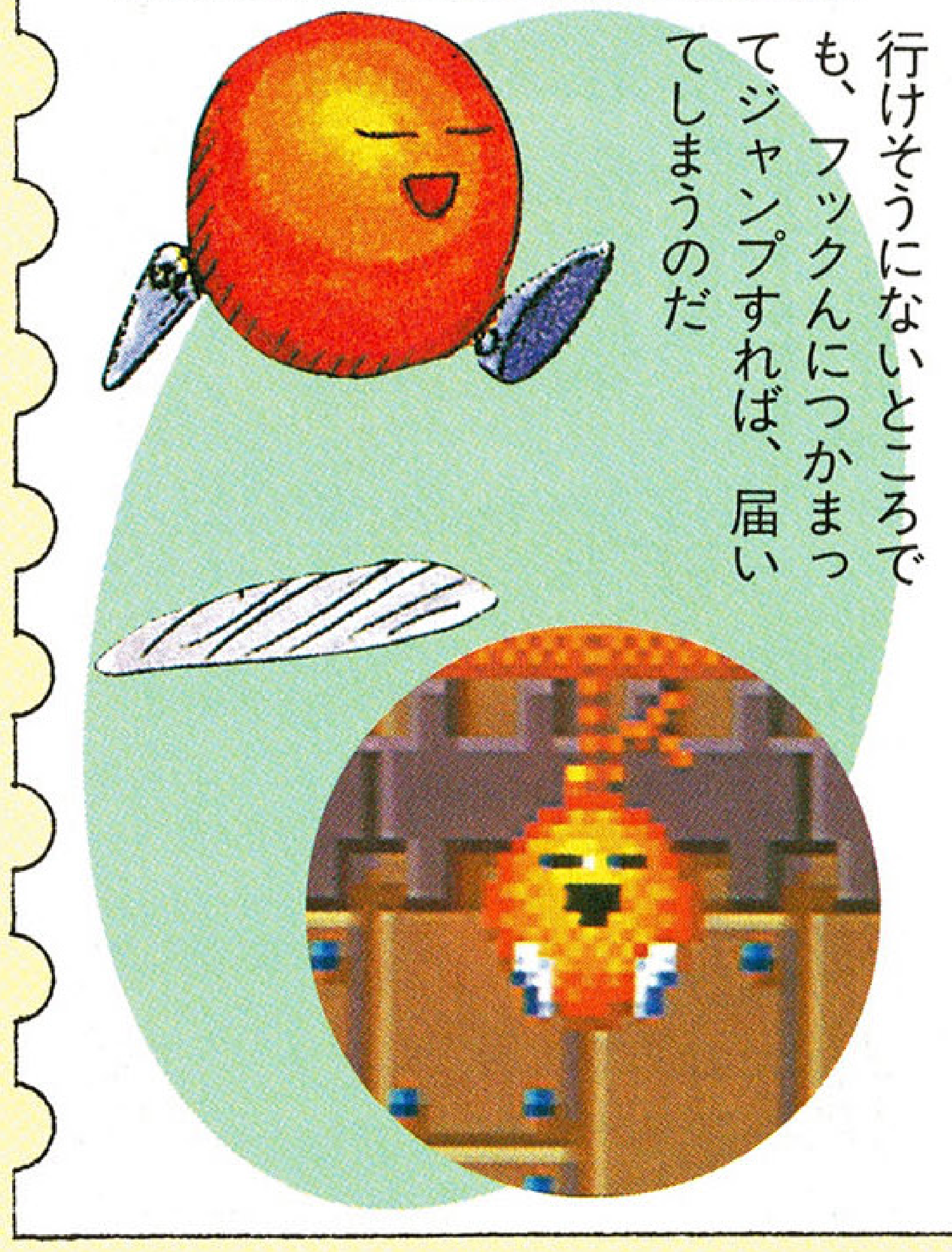

エンジェル
ベッドリング

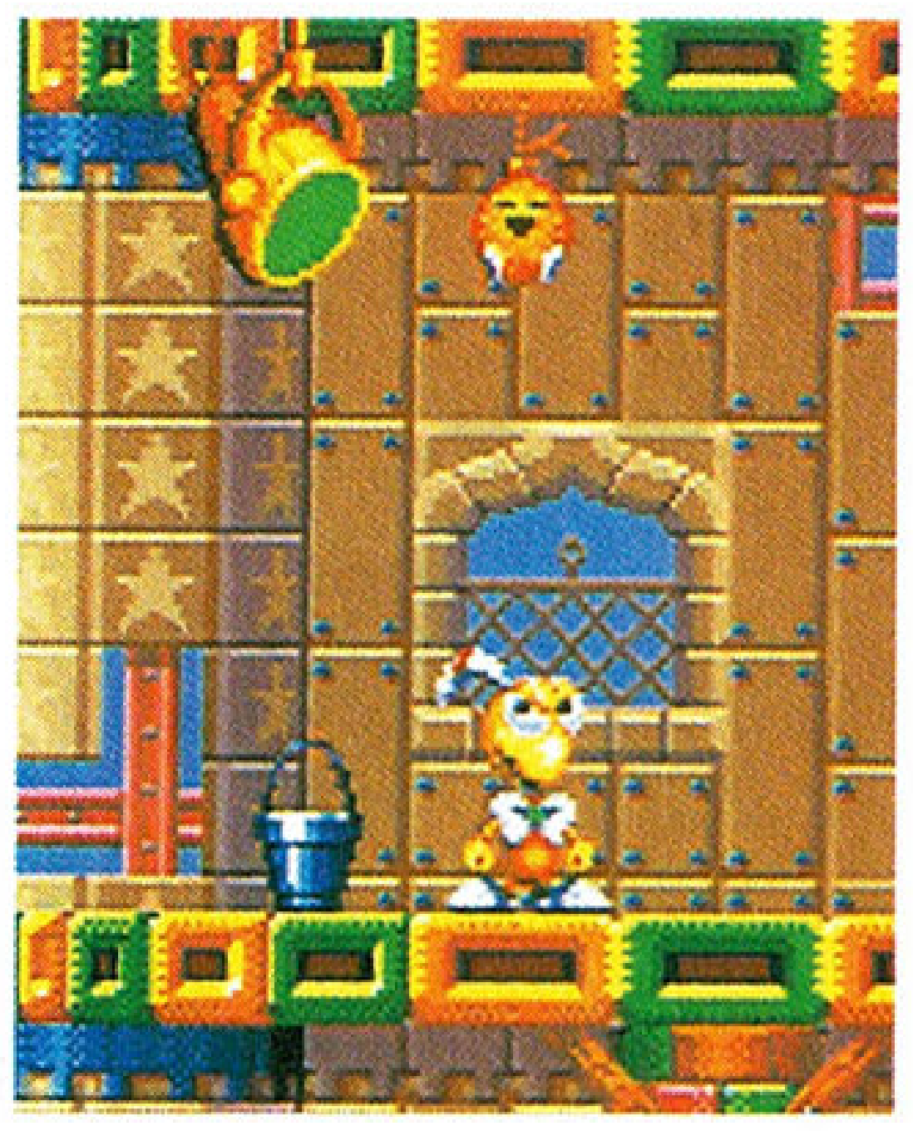
⬅光の輪がヘッディーをガード！

お助け仲間その3

フックん

行けそうにないところでも、フックんにつかまってジャンプすれば、届いてしまうのだ





⬅けっこうあちこちにいる（一人ではないのか？）フックんに頭を飛ばし、くっつくことで上へ上へと進めるのだ

平成元年 8 月15日発行

DAIMAKAIMURA

大魔界村

完全攻略BOOK

PC Engine FAN8月号増刊
メガドライブFAN
別冊付録

緻密なデータ分析
全ラウンド徹底解説

攻略協力 月刊GAMEST

別冊付録

大魔界村

完全攻略Book使用法

本書は基本テクニック・敵キャラデータ・各ラウンド攻略の3部で構成されている。ラウンド2以外は、タイムの増える地点（コンティニュー地点）で前半、後半に分けて攻略している。マップ中には、ポイントとなる攻略地点に数字（①②③…）をつけ、かこみで解説している。また、マップ中にマーサーが通過する地点（•→）とその時出現する宝箱の位置（☒）を記した。

CONTENTS

基本テクニック……アーサーの攻撃のテクニック（武器と魔法）および宝箱の出現法則について………3

敵キャラデータ……ザコキャラおよびラウンドラストのボスキャラすべての特徴と攻略ポイント………8

Round 1……処刑場。魔界の森の門番シールダーがボス。戦いの基本をマスターする。………16

Round2……火炎の村。ラウンドラストのボスは炎に包まれたケルベロス。………20

Round3……ランクル男爵の塔。縦スクロールする前半。天空の門番ガストがボス。………24

Round4……魔の森。魔海の門番オームがボス。後半は下へと落ちていく。………28

Round5……ルシファーの城。2周目のベルゼバブを倒すと最後の敵ルシファーとの戦い。………32

攻略　協力／月刊GAMEST編集部：八木貴弘（T．J．）・N．I・YOU．A・やまかわ悠理・石井ぜんじ
資料提供／株式会社カプコン

©CAPCOM／SEGA

基本テクニック

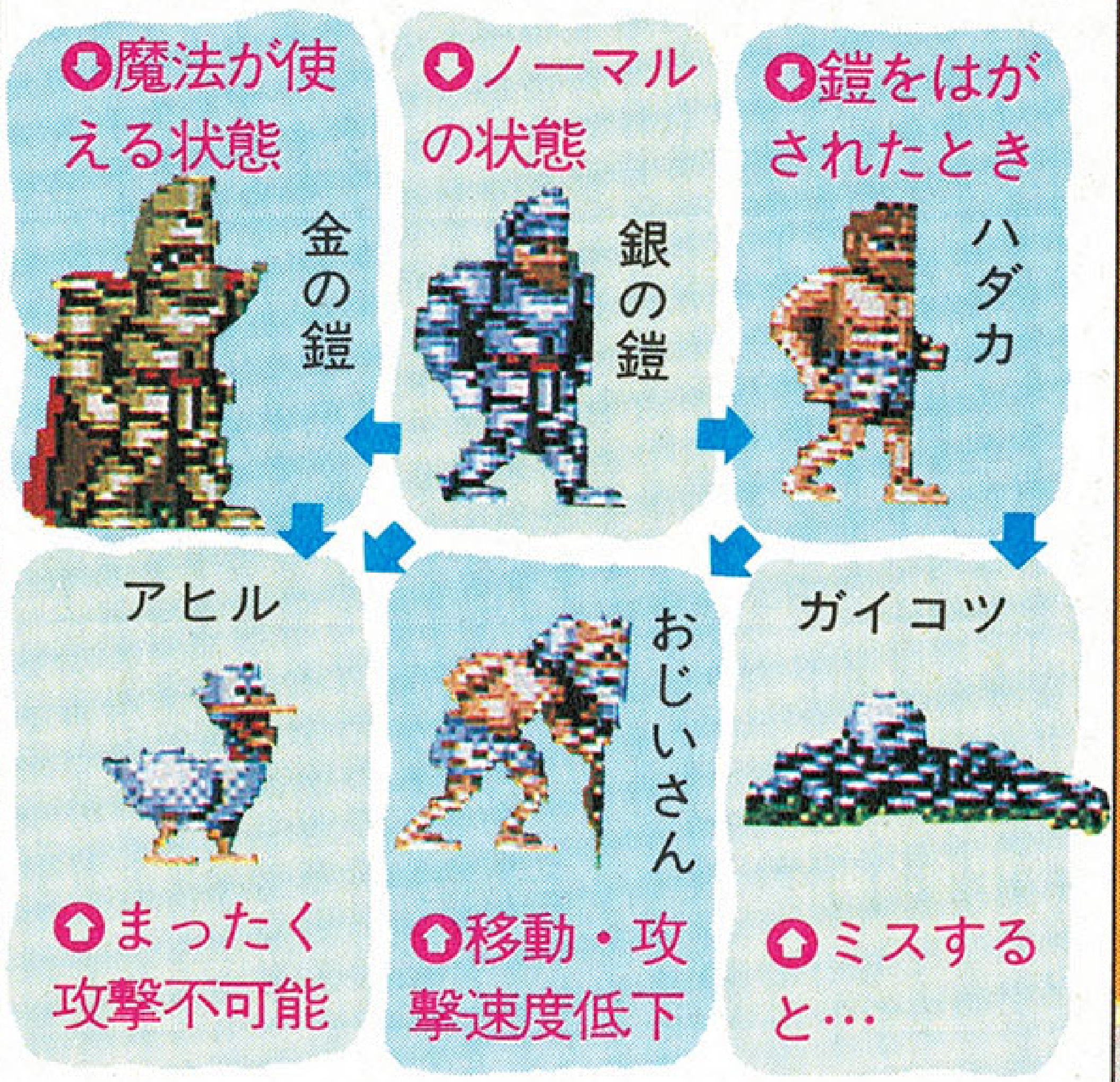
ステージごとの攻略に入る前に、大魔界村をプレイしていく上で常に頭に入れておかなければならない、基本的な知識を紹介していくことにしよう。これから初めてプレイする人は心して読むように。また、すでに知っているようなテクニックの説明もおさらいのつもりで読んで欲しい。

基本操作のポイント

この項では、アーサーの操作によって起こる現象を扱う。意外に知られていない攻撃方法やスクロールアウトによるキャラクタ消しのテクニック、また逆にミスとなるパターンなどを解説することにしよう。

アーサーの変化

アーサーがマジシャンの呪文を受けるとそのときの状態によりアヒルかおじいさんに変身してしまう。呪文が切れるまでいずれも操作が不自由になる。



⬇魔法が使える状態

⬇ノーマルの状態

⬇鎧をはがされたとき

⬆まったく攻撃不可能

⬆移動・攻撃速度低下

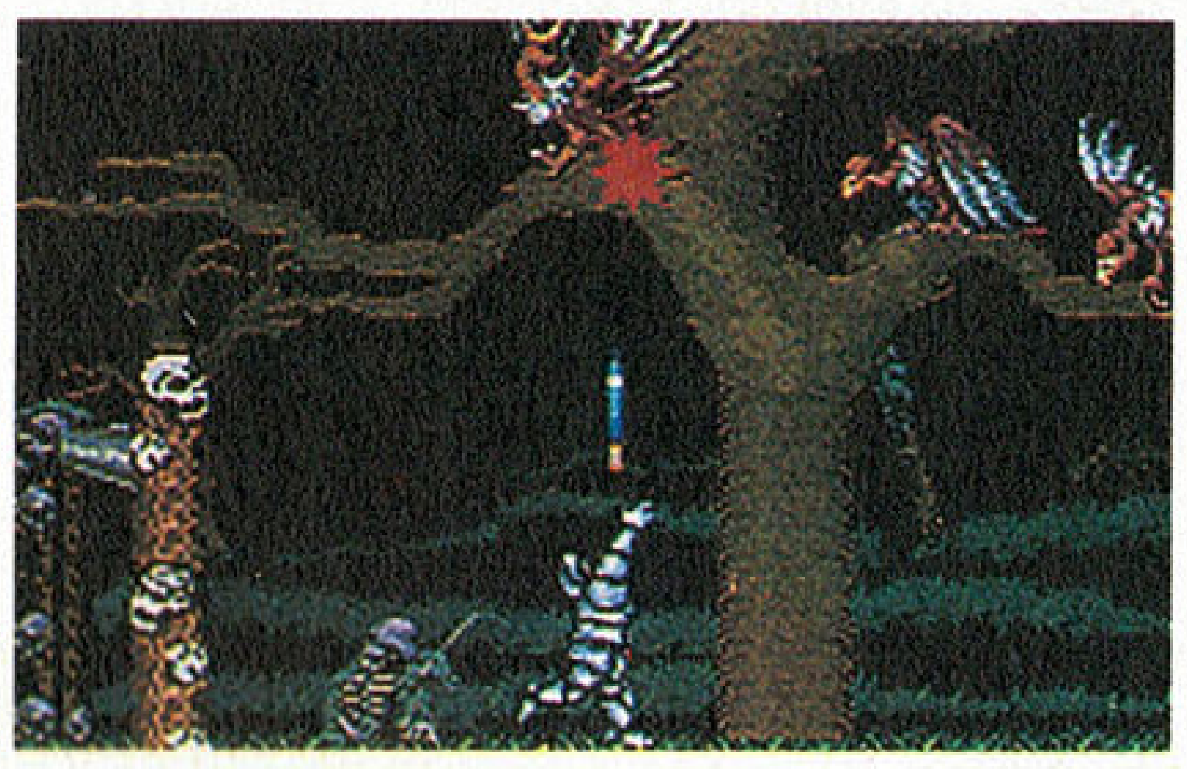
⬆ミスすると…

攻撃

主人公アーサーの攻撃は上下左右の4方向だ。比較的操作のしにくい上下方向について触れておこう。

●上へ攻撃

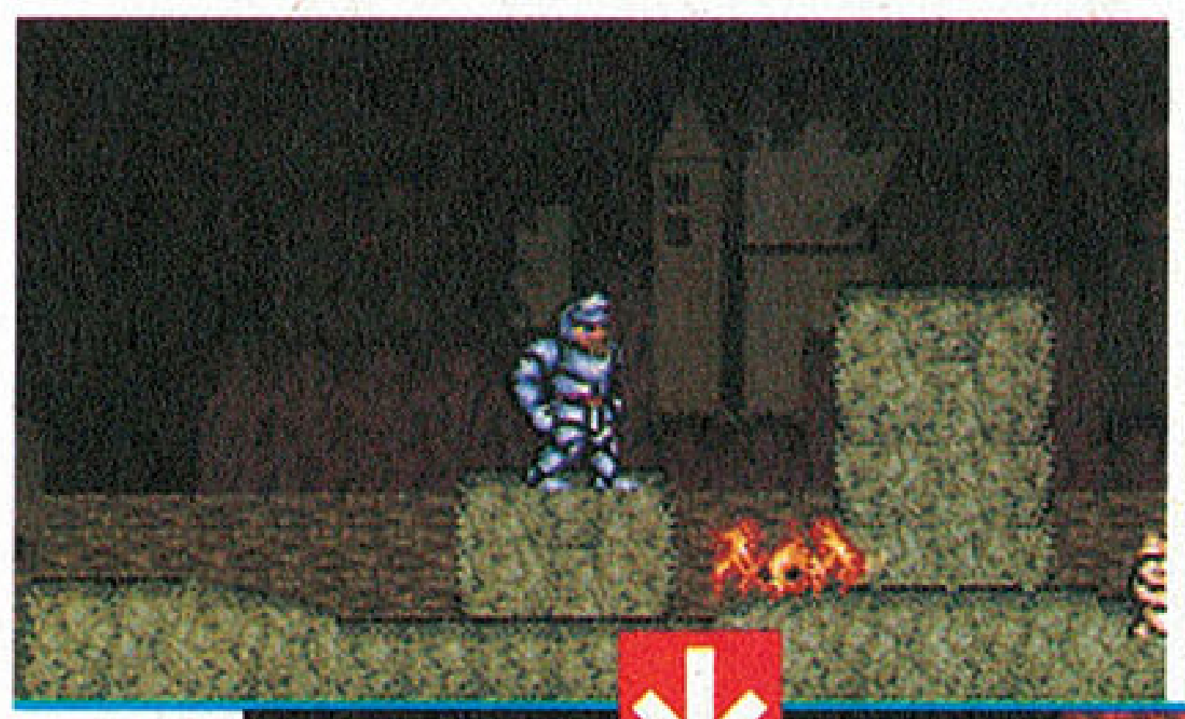
段差のある地形が多い関係上、敵が上から攻撃してくるケースは非常に多い。方向キーを上に押し迎撃だ。



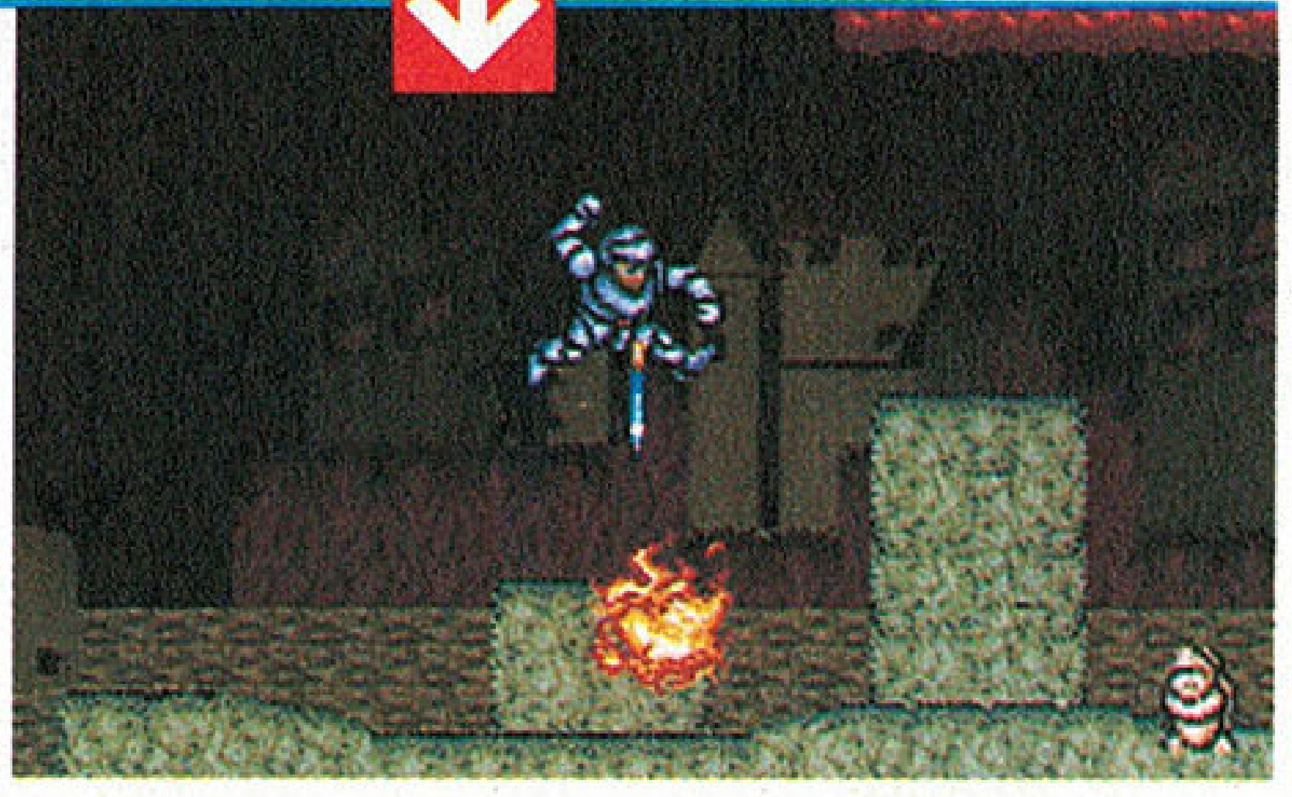
⬅上方向へはジャンプせずに即座に攻撃できる

●下へ攻撃

下へ攻撃する場合にはジャンプしなければならないが、敵を飛び越えながら攻撃できるというメリットもある。



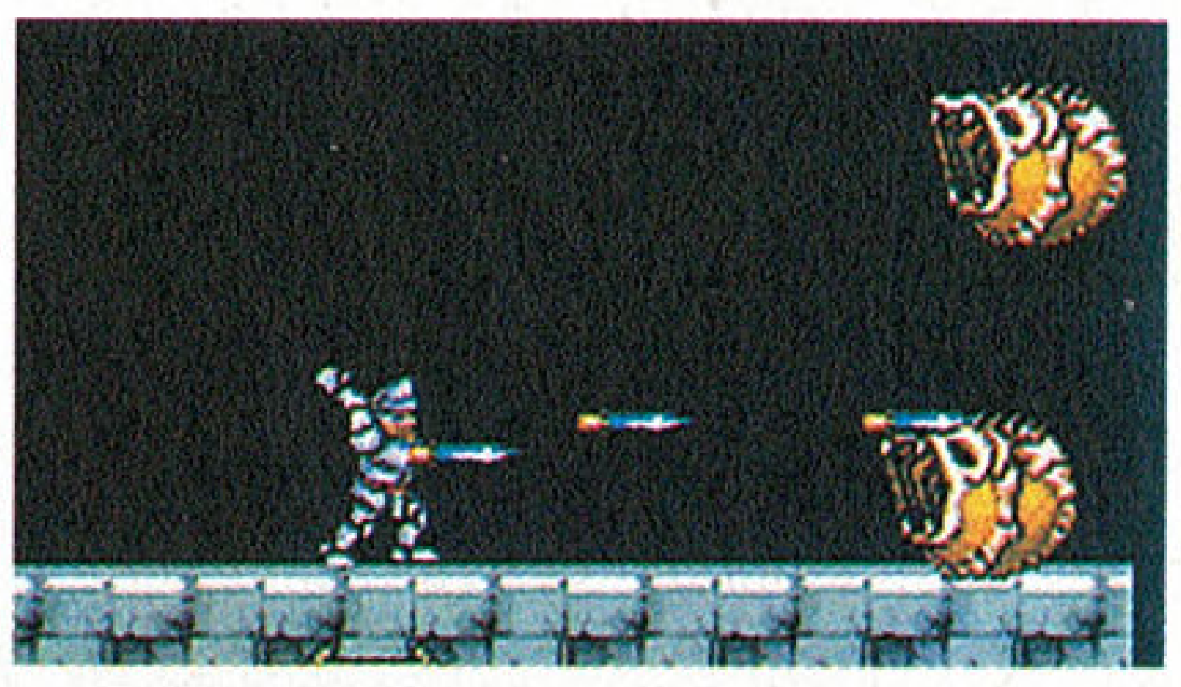
⬅しゃがんで右に撃っても当たりそうにない



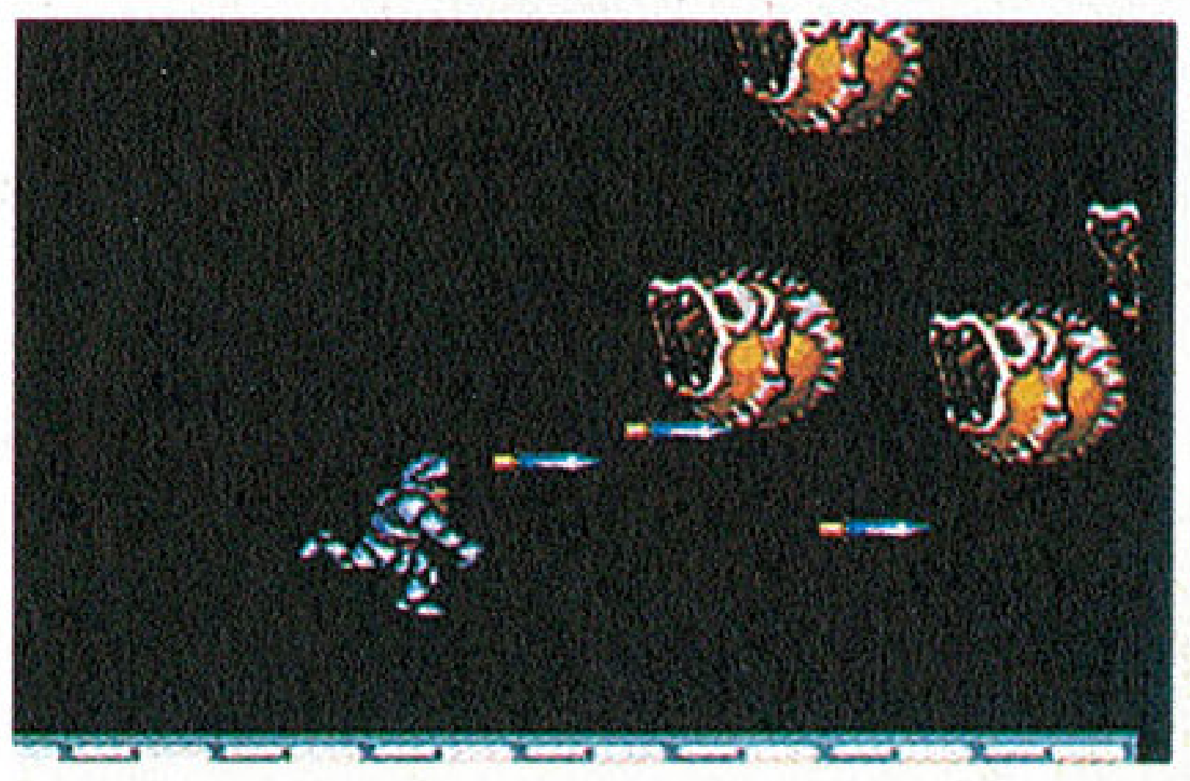
⬆タイミングを合わせてジャンプ下撃ち

●移動しながら攻撃

地上で武器を連射しているときは左右に動けない。移動しながら攻撃したいならば横にジャンプし空中攻撃だ。



➡着地した状態で攻撃すると横移動が遅れる



⬅ジャンプして右に進みながら空中で攻撃すればロスがない

ミス

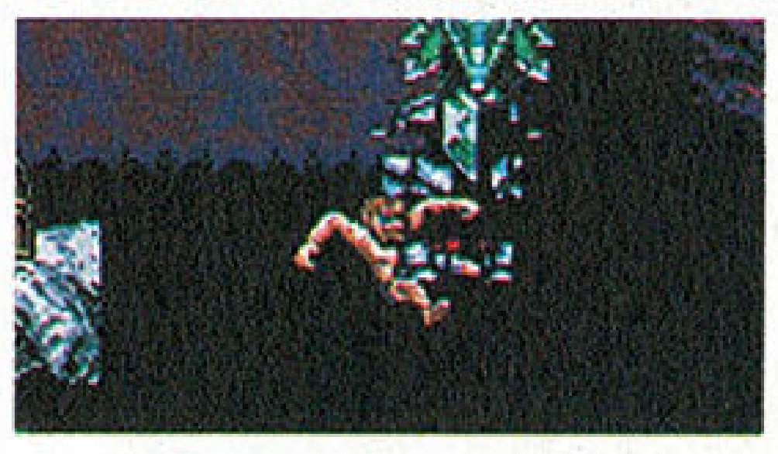
アーサーが敵の攻撃をうけた場合、鎧を着ている状態ならばハダカになるだけですむ。敵以外の攻撃についても補足しておこう。

●タイム

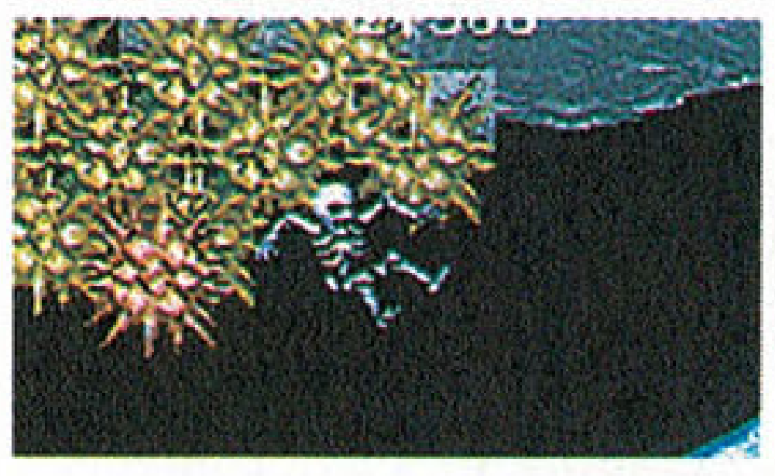
画面右上に表示されている時間がなくなると、アーサーは鎧を着ていてもガイコツになってしまう。時間は各面の前半と後半の分かれ目で補充される。

●背景

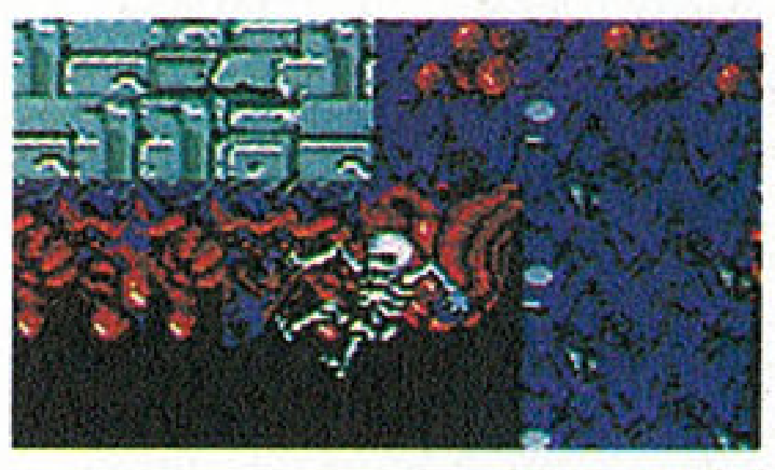
背景がからんだミスにも数通りある。強制スクロールにより押しつぶされるもの、トゲトゲのように触れただけでミスになるものなどさまざまだ。



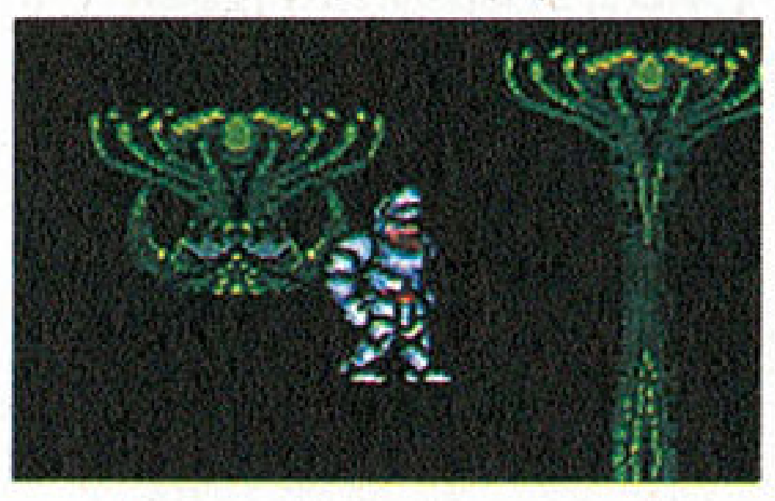
⬆4面の水晶



⬆同じくトゲトゲ



⬆3面の壁で圧死

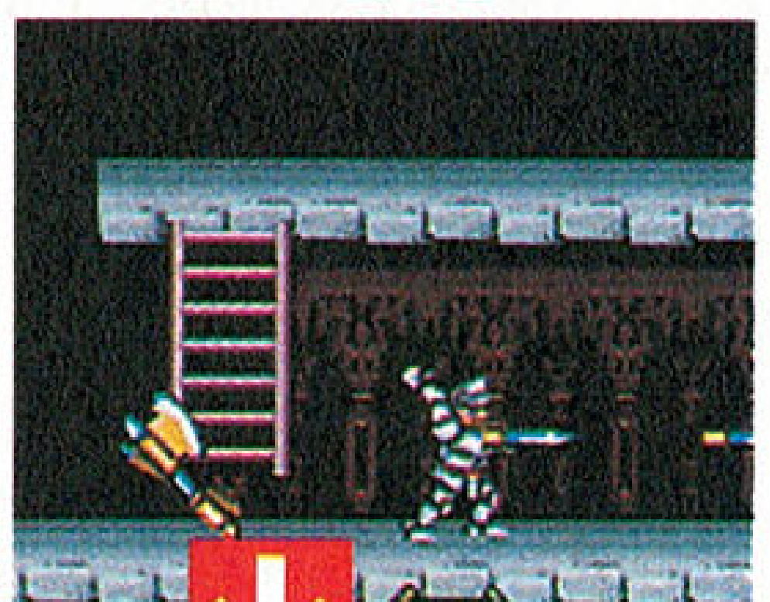


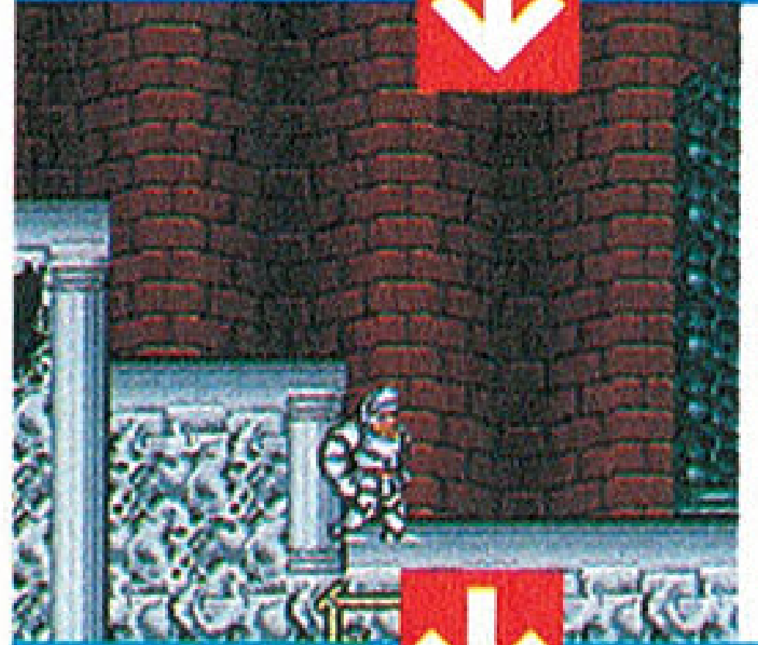
⬆当然落ちてもダメ

スクロールアウト

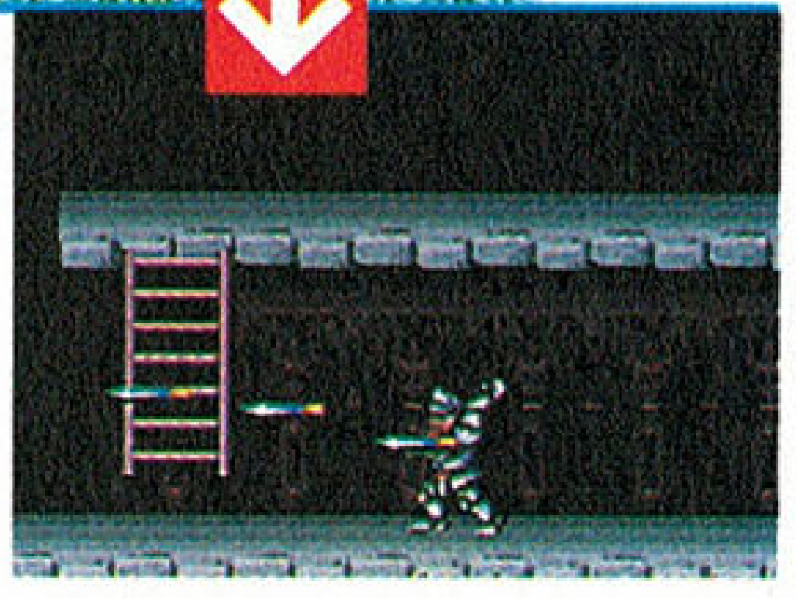
スクロールアウトとは、一度画面に出したキャラクタを画面外に出して遠く引き離すことによって消してしまうテクニックのことをいう。これは基本的ではあるが非常に重要かつ有効なテクニックだ。写真のように、通路に不必要なアイテムがでてしまったときなど、そのアイテムからなるべく離れるように後ろへ引き返すと、再び戻ってきたときに消えているというわけだ。ちなみにこのテクニックには、上下方向のスクロールならばアイテムを消しやすいが、左右方向でのスクロールでは消しにくいという特徴がある。

⬇はしごを登りたいが武器が邪魔





⬅いったんその場を離れて下へ



⬆もどってみると武器は消えている

武器と魔法

攻略を進めていくうえで大きな鍵を握るのが、武器の交換と魔法の利用である。前作の魔界村のアイテムを発展させた大魔界村では、金の鎧を装着することにより、魔法が使えるようになった。しかも装備している武器により使用できる魔法が変化する。武器の特徴だけでなく、魔法の効果をも考慮に入れてそれぞれのラウンドに最適な武器を装備しなければならない。

武器のチェンジ

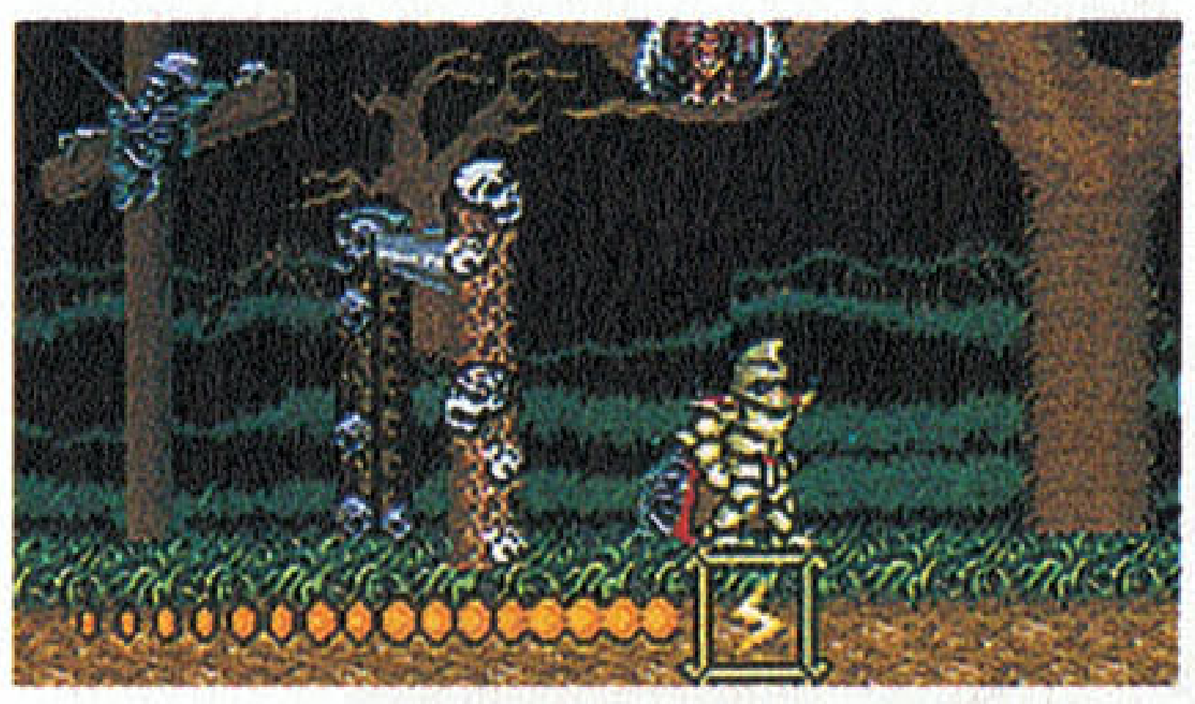
右の表は、どのラウンドでは、どの武器が適しているかを表したものだ。◎はそのラウンドに最適の武器を表す。○は適していると思われる武器を表す。△は出来るだけ装備したくない武器。×はまったく使えない、取ってはいけない武器を表す。

	槍	ナイフ	円盤	斧	ナパーム	剣	サイコキャノン
1面前半	○	◎	○	△	△	△	○
1面後半	○	◎	○	×	×	×	○
2面前半	○	◎	○	△	△	△	○
2面後半	○	◎	○	×	×	×	△
3面前半	△	○	◎	○	×	×	○
3面後半	○	◎	○	×	×	×	○
4面前半	○	◎	○	△	△	×	○
4面後半	△	○	◎	×	○	×	△
5面前半	○	◎	○	△	△	×	○
5面後半	△	◎	○	×	×	×	◎

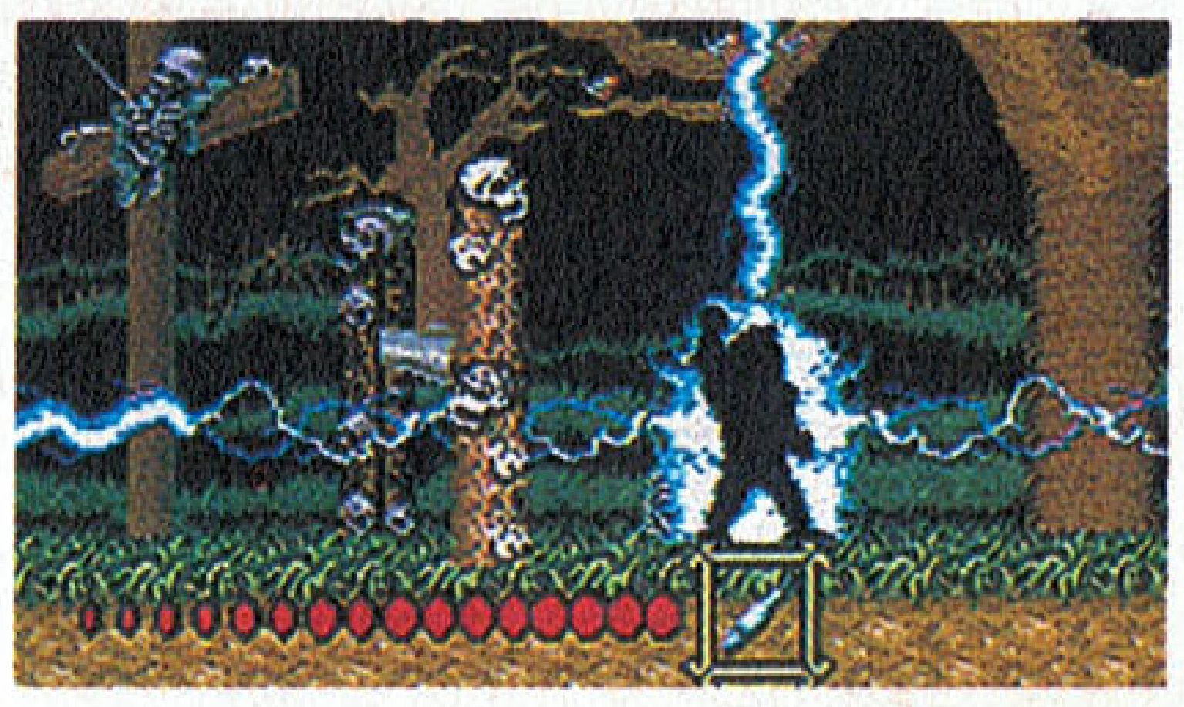
⇧とにかくナイフが出ないと苦しい展開に…

魔法の使い方

魔法は攻撃ボタンを押したままにしておくと、画面下のゲージにパワーがたまっていくのが表示される。ゲージのパワーが最高のとき、ボタンを離すと魔法が使える。アーサーが移動中にゲージにパワーをためることはできるが、途中でボタンを離すと魔法は使えなくなってしまう。



⇦ゲージがいっぱいになるまでボタンを押し続け…

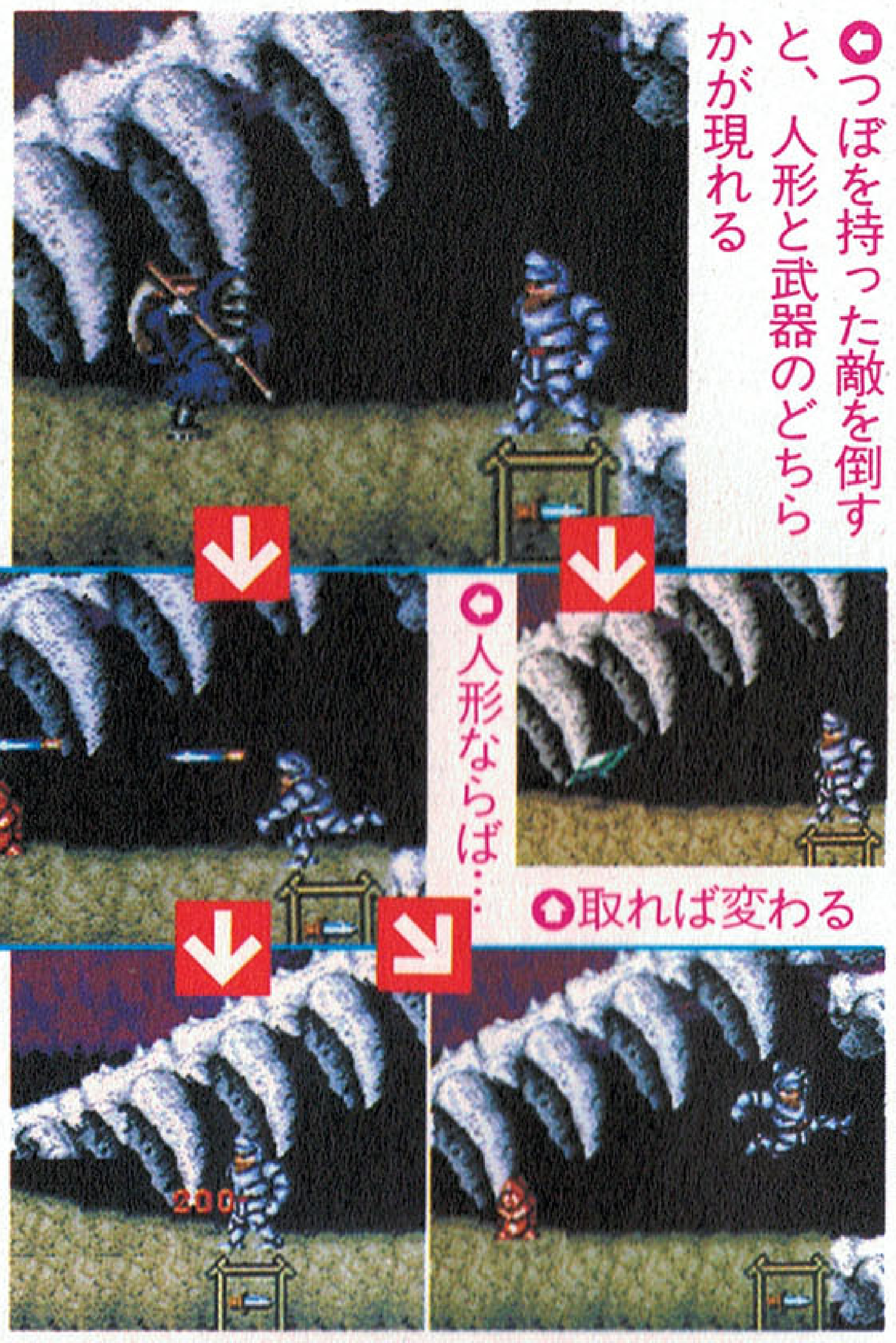


⇨魔法のマークが輝いたらボタンを離す

つぼを持った敵

つぼを持った敵を倒すと、得点になる人形か武器が出る。出現する順番は、人形の出るつぼが3回続いた後に武器の出るつぼが1回出る。ただし、つぼを持った敵を逃すと変化する。

また、画面内につぼの中身を取らないで残しておくと、つぼを持った敵が出現しない。つぼを持った敵が出現しなければ、じゃまな武器をまちがって取る心配がなくなる。



⇨つぼを持った敵を倒すと、人形と武器のどちらかが現れる

⇧人形ならば…

⇧取れば変わる

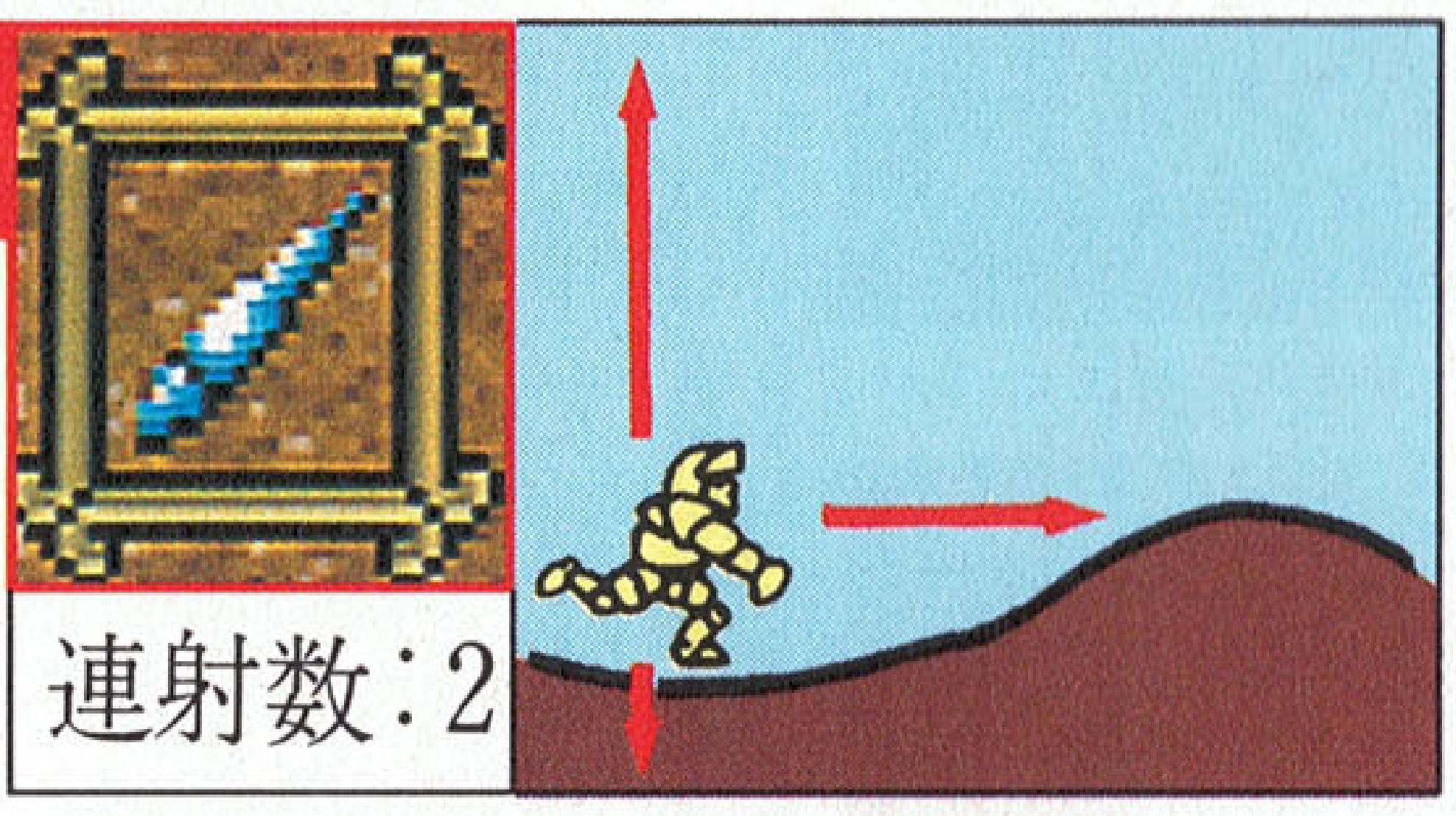
⇧武器を変えたいならば取っておく

⇧武器を変えたくなければ残しておく

ではそれぞれの武器の細部にわたる特徴、どこで有効に使えるか、どのような使い方が望ましいか、また、魔法の有効な利用法なども合わせて説明していこう。なお中央のイラストは、武器を右・上・下の3方向に撃ったときの飛び方を表している。矢印が切れたところで武器は消えるという意味だ。剣に限っては、振り方を示した。

槍

アーサーが最初から持っているノーマルの武器。全面を通して使いやすく、どんな敵に対しても十分攻撃できる。1面スタートからしばらくは、ナイフか円盤に交換できるまで槍でゲームをすすめる。ナパームや剣などが出やすいが取らないように。1面あたりでは、圧倒的に槍がいい。円盤と槍を比較すると、一長一短があり、どちらが良いとはいえない。ナイフは、ほぼ槍の効力をそのまま持ち合わせている。ナイフが出たら迷わず変えるべきだ。

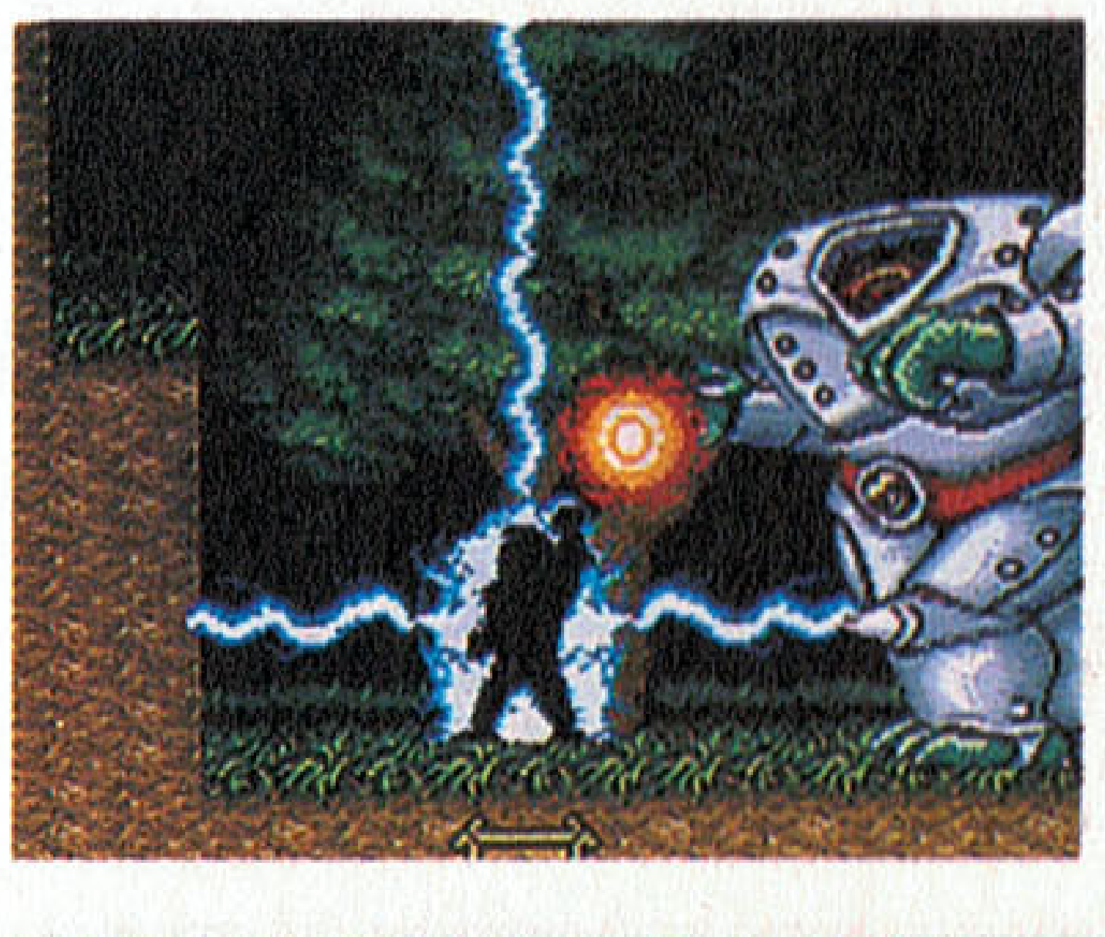


⇦スタート直後。槍はスケルトンに最適

⇨槍の連射でブタ男を倒すアーサー。使いやすい武器だ

●雷の魔法

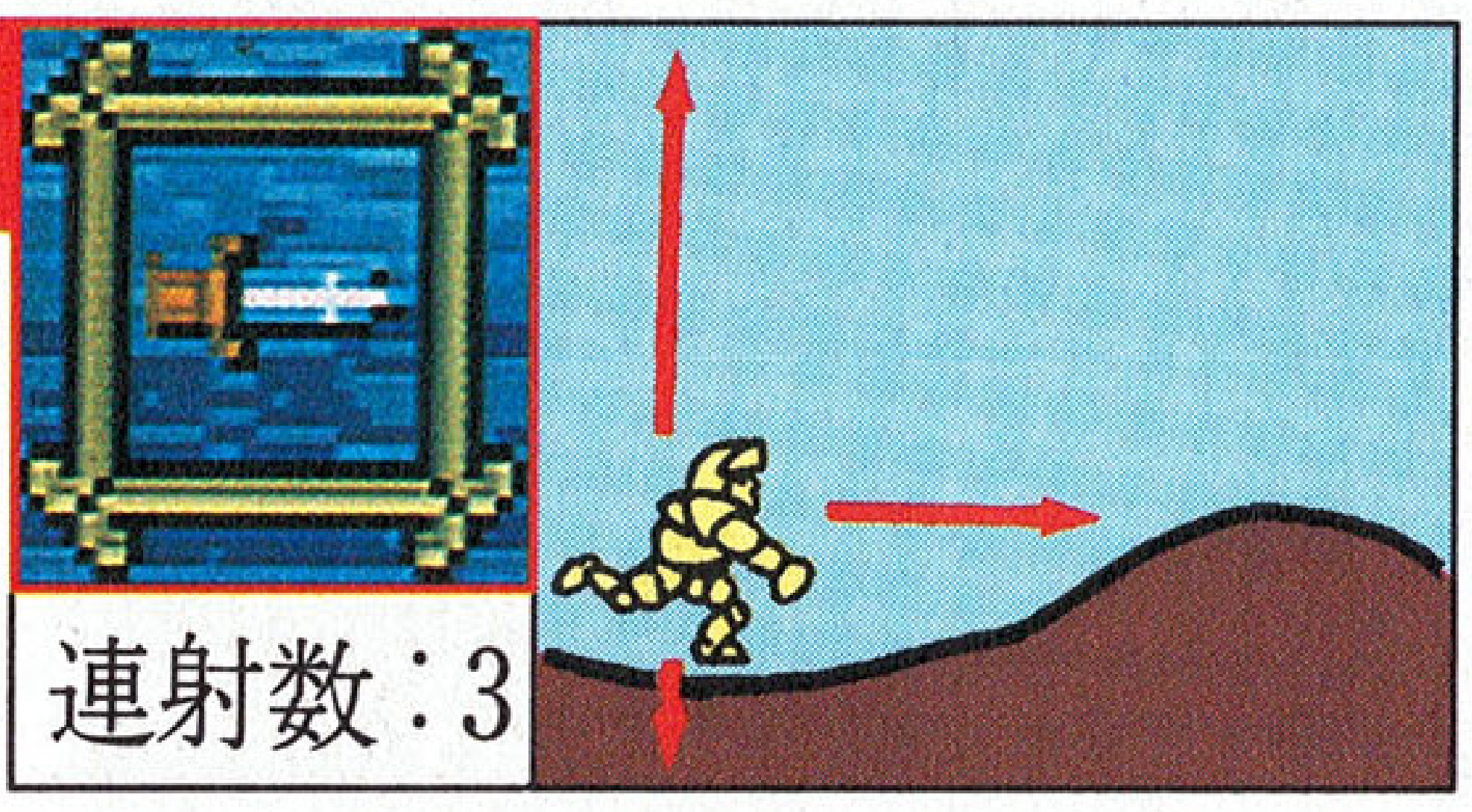
アーサーが槍を持っているときは雷の魔法が使える。左右と上の3方向に稲妻が走り、敵が接触している間はダメージを2ずつ与え続ける。使い方によっては非常に強力な魔法。例えば、耐久力22のシールダーも、顔がアーサーに近づいたときに使うと一撃で倒せる。



⇦首が接近するまで待って雷の魔法を使えばシールダーも一撃だ

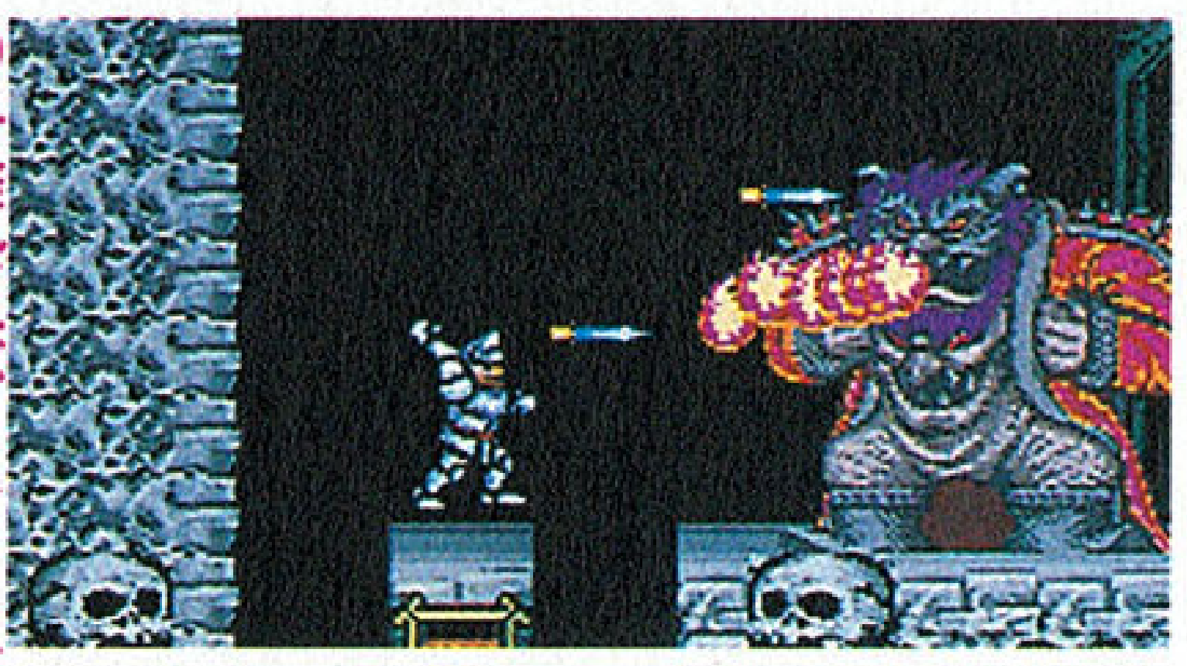
ナイフ

大魔界村全般に渡って非常に使いやすく、攻撃性の高い武器。ナイフが強い理由は4つ。まず、3連射であること。次にショットスピードが速く、弾切れしにくいこと。第3に水平3段階の高さに撃ち分けが可能なこと。最後に魔法も強いことだ。



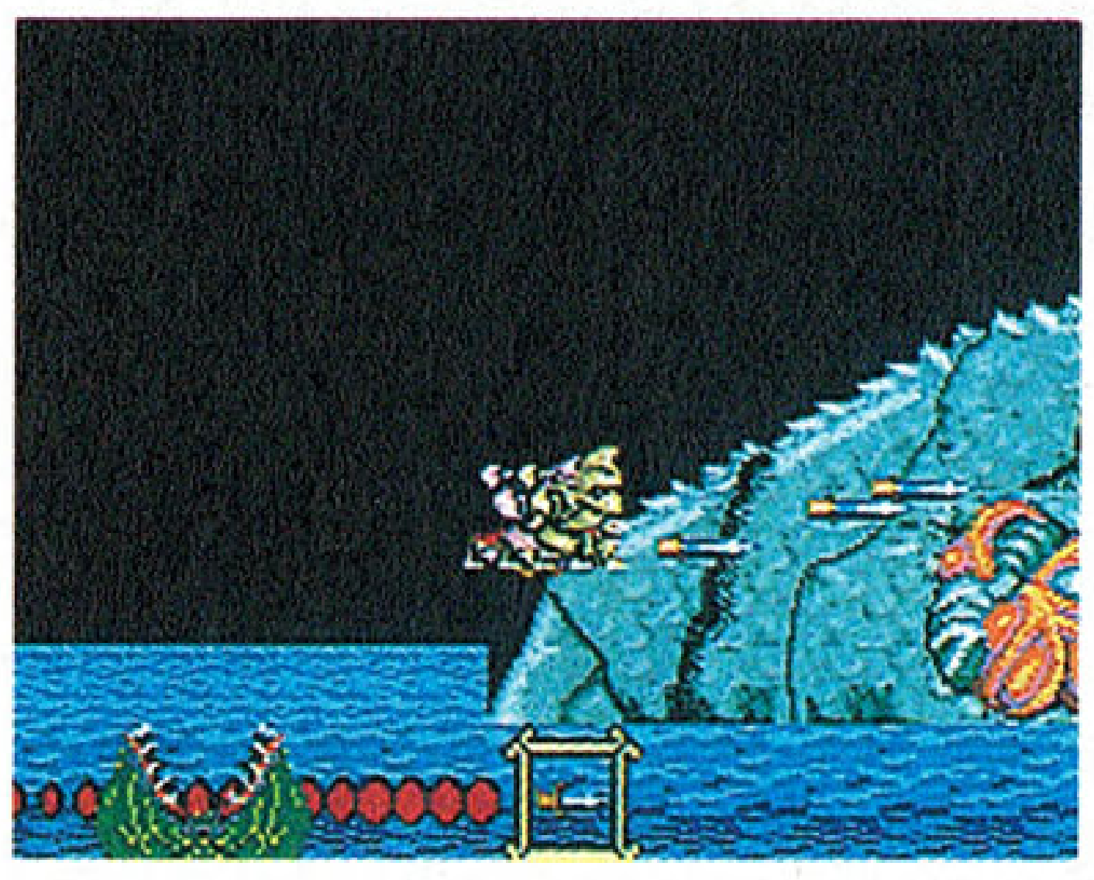
ガストを攻撃するアーサー。ナイフ強し

ナイフは耐久力のある敵に対しては特にパワーを発揮する


大魔王が火を吐く前に倒すこともナイフなら可能

●分身の魔法

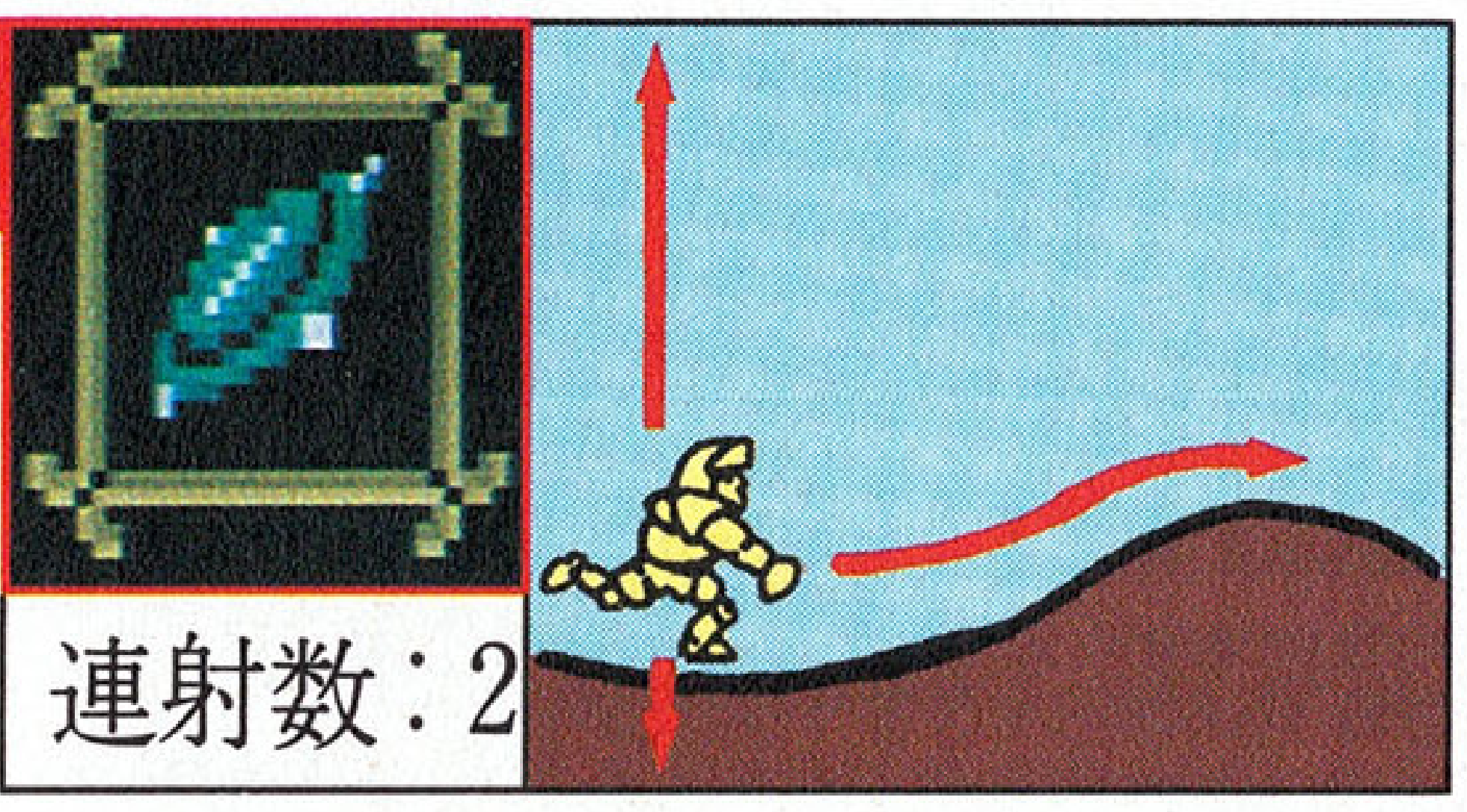
ナイフを持っているときは分身の魔法を使う。自分の動きに遅れてついて来る分身がつき、自分が攻撃すると同時に攻撃してくれる。この魔法は特に、耐久力のあるボスと対決するときに威力を発揮する。自分と分身のナイフをすべて敵に当たるようにすれば2倍の攻撃力になるのだ。


分身の魔法なら攻撃力倍増。小オームの対策にもなる

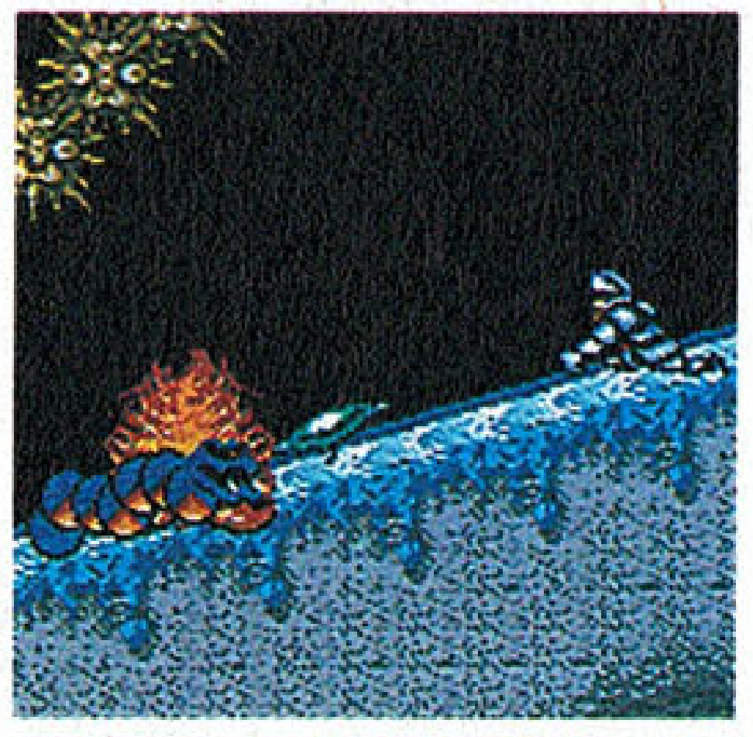
円盤

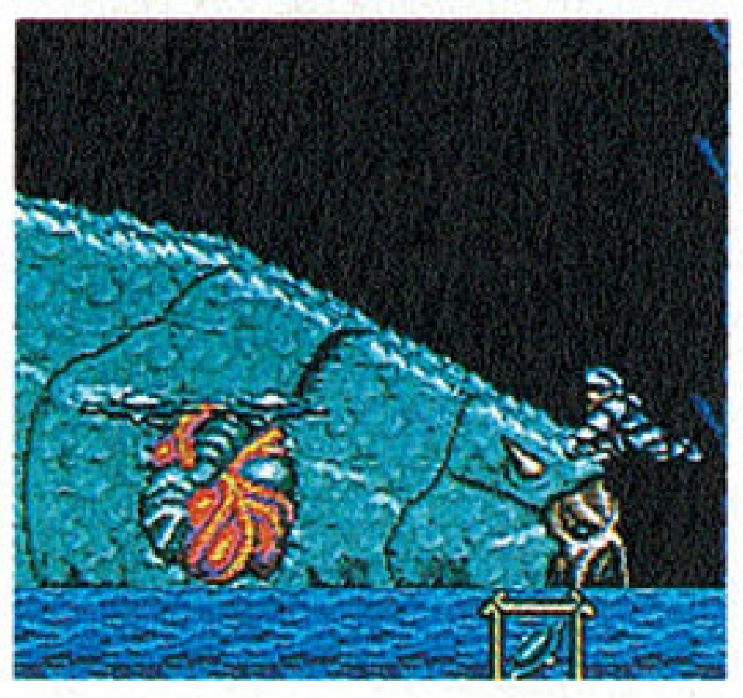
円盤の最大の特徴は地面に沿って進んでいくところだ。槍やナイフでは、まっすぐ飛んでしまうために倒せない、なだらかな丘の向こうの敵も円盤ならば簡単に倒すことが出来る。しかし、地面が途中で切れている場所では下に落ちてしまうため、敵に届かないという欠点もある。

また、上下方向に撃った場合、槍やナイフに比べて格段に当たり判定が大きいため、3面前半などでは大変役に立つ。水平に撃ったときには槍よりも飛ぶ高さがやや高いため、使いにくい場所もある。



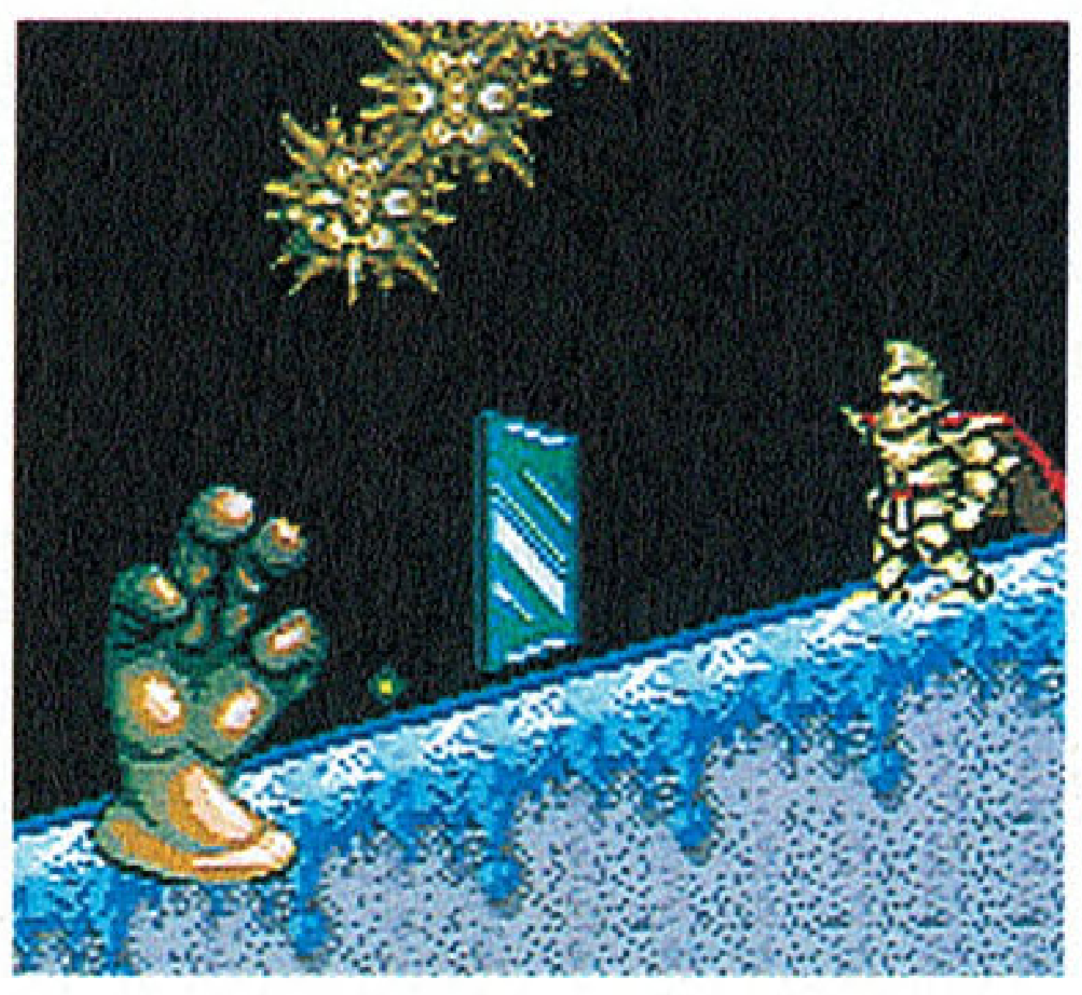
円盤は上下方向に当たり判定が大きい


4面の後半ではナイフより頼りになる


円盤だと飛ぶ高さが高いので撃てない

●守りの魔法

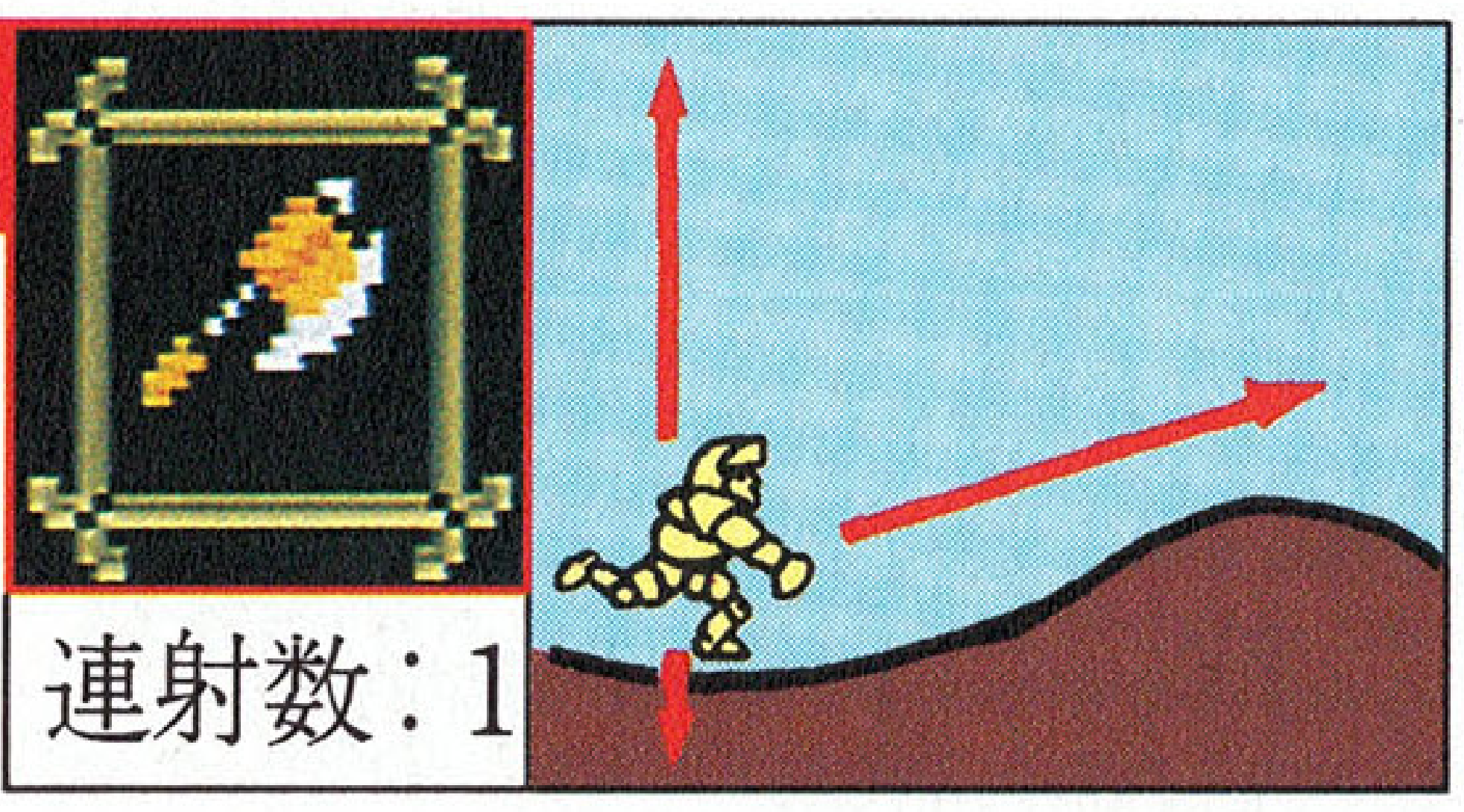
円盤の魔法は守りの魔法だ。鏡を発射して敵の弾を防ぐというもので、文字通りほぼ守り専用。攻撃的な魔法ではない。一定時間で消えるが、敵の弾を防いだ場合にも消えることがある。鏡自体にも敵に対する攻撃力はあるが、敵に直接ぶつけるのならば円盤で撃った方がよっぽど早い。


守りの魔法で鏡を出したアーサー。敵の弾を防いでくれる

斧

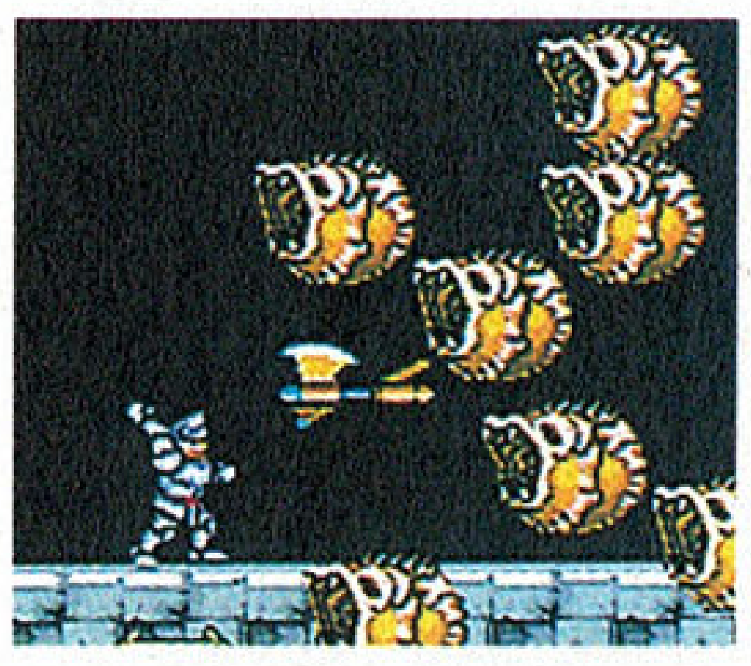
飛び道具の中では唯一の1連射。そのかわりに当たり判定が大きく、敵を貫通する。

横に撃っても水平に飛ばず斜め上方に向かってしまうので、自分と同じ高さにいる離れた敵を攻撃しにくいといった欠点もある。



当たり判定が大きく敵を貫通するので3面前半は使いやすい

ビホルダーには斧が最適

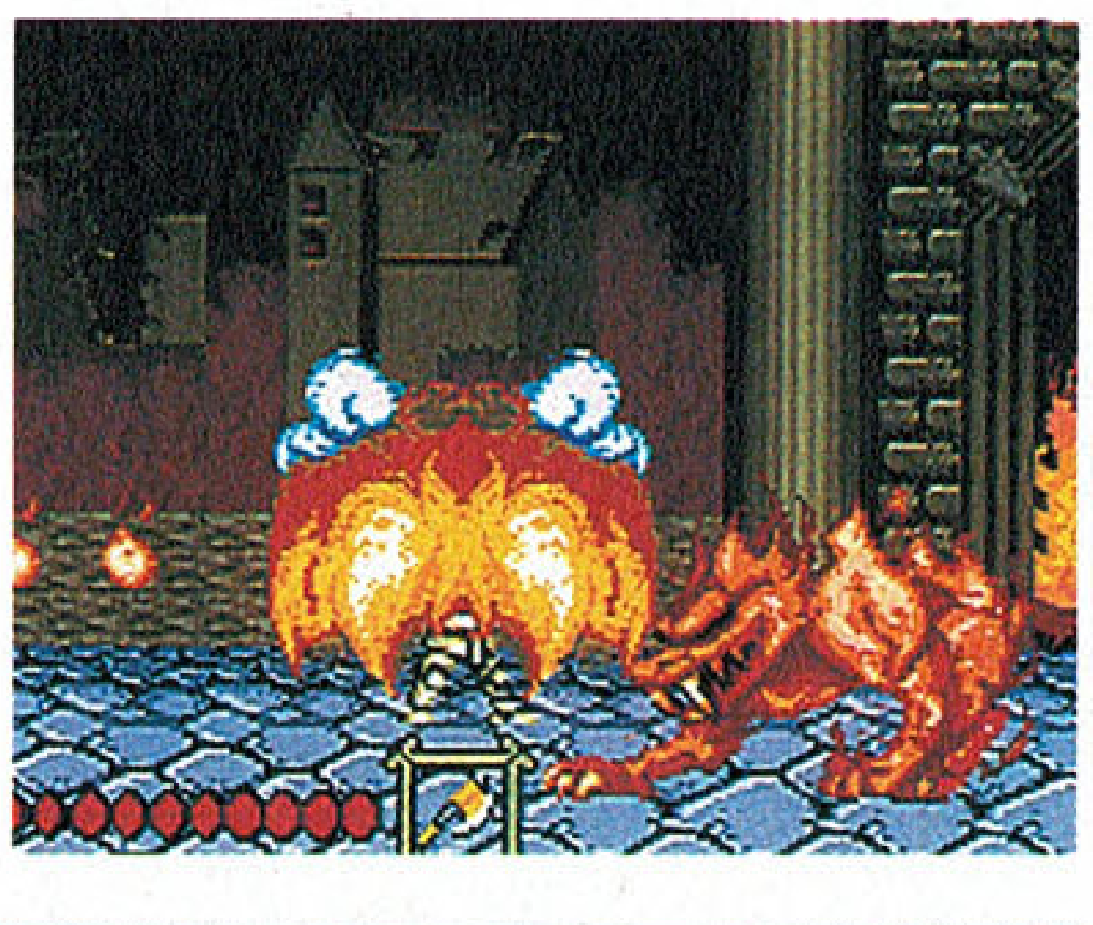


ただし連射出来ないのでボスには弱い

斜めに飛ぶので低い位置の敵には苦戦

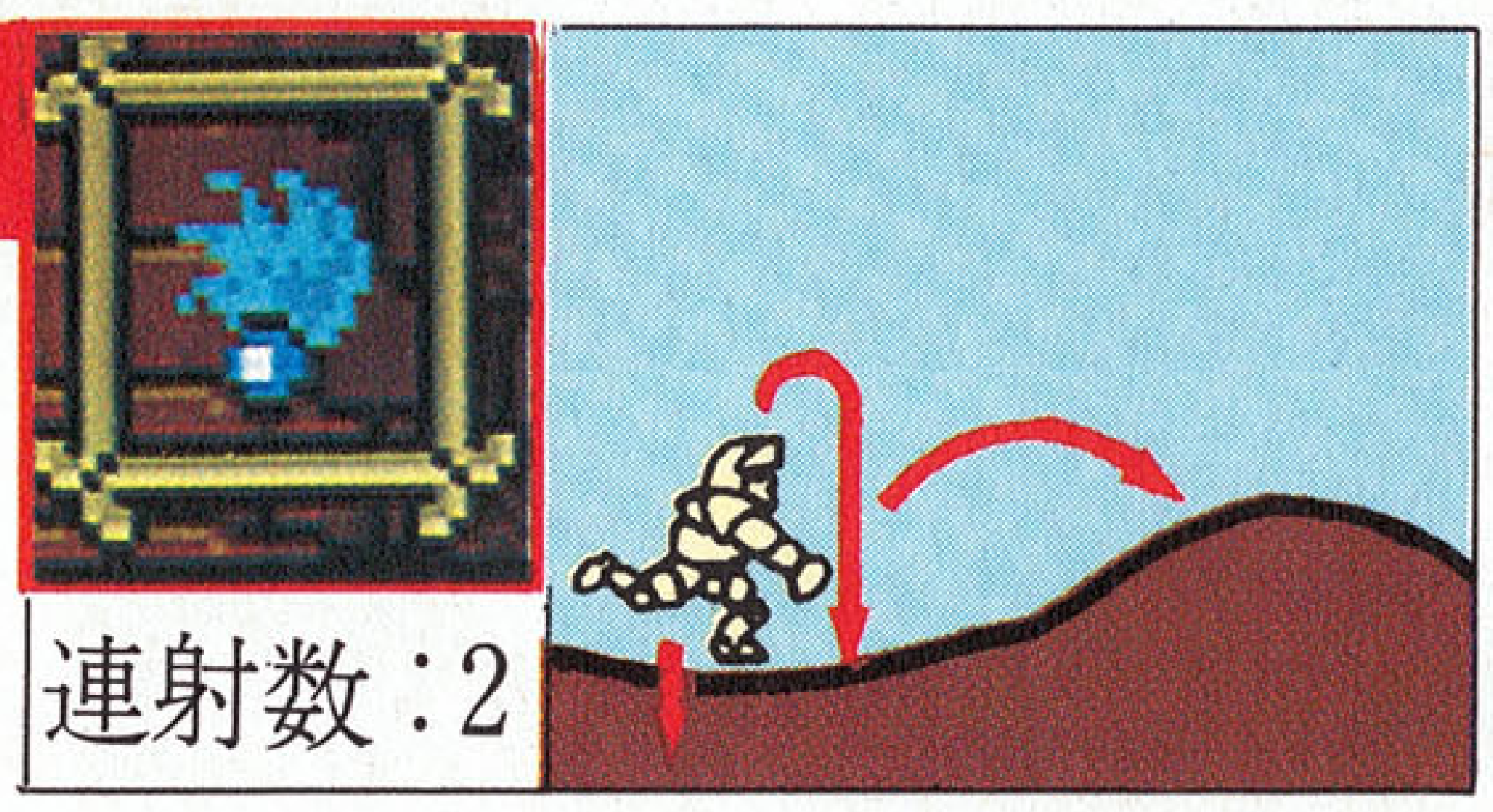
●爆裂の魔法

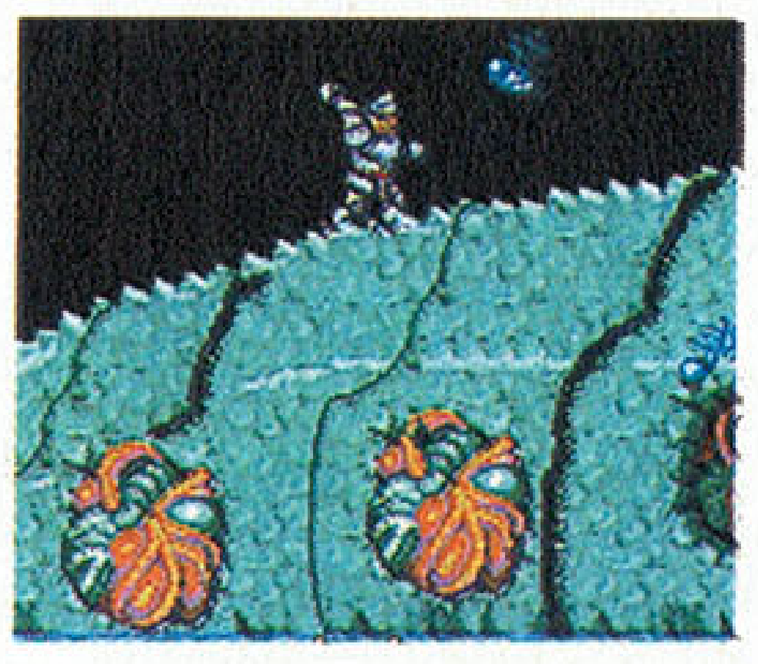
斧は爆裂の魔法。自分を中心に2回の大爆発を起こす。魔法の攻撃力自体は強いものがあるが、敵に接近しなければ当たらないという点がこの魔法の最大の短所である。また、魔法を使って2度の爆発の後に、まだ敵を倒していないと、いきなり鎧をはがされてしまうこともよくある。

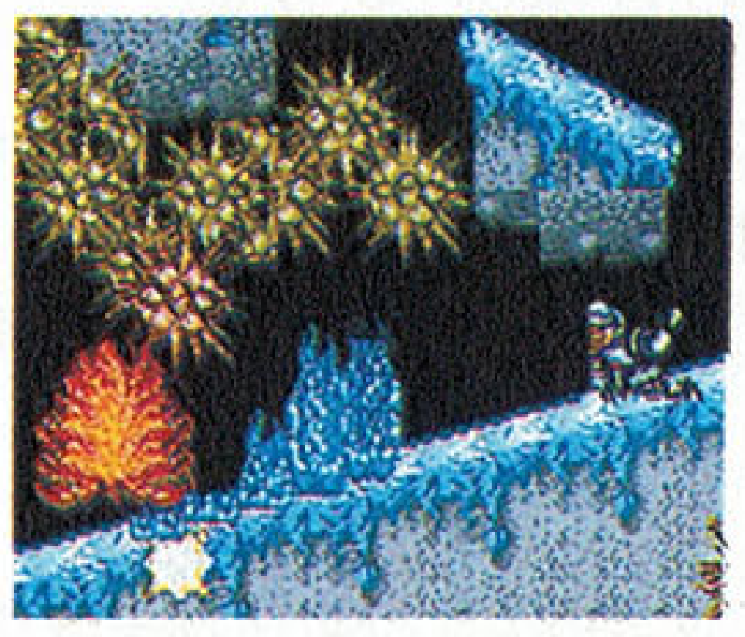

爆裂の魔法。敵に接近する必要があるので使い方が難しい

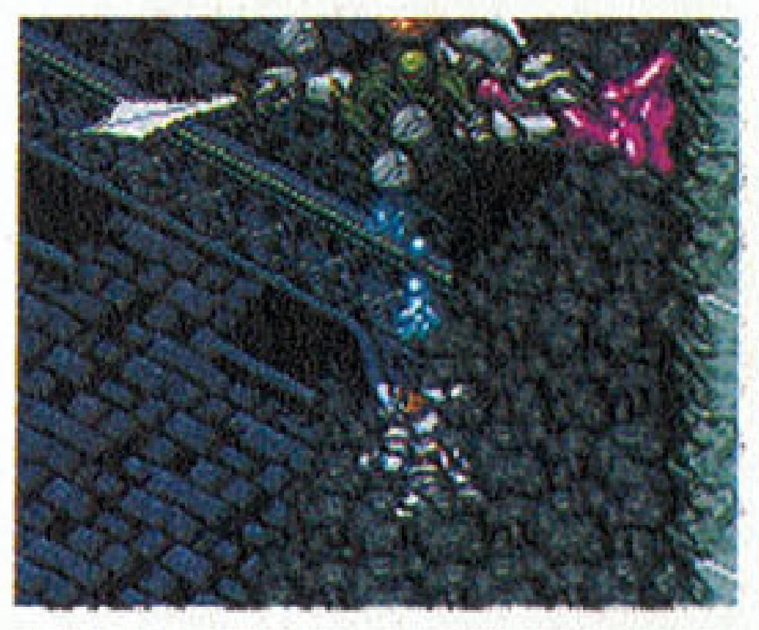
ナパーム

放物線を描くように飛ぶ。地上に落ちると進行方向の地面に沿って燃え上がり、触れた敵にダメージを与える。基本的に１発分の炎では１ダメージしか与えられないが、怪根などに対しては数ダメージを一度に与えることもある。また敵に直接ぶつけると同じ１発分でも炎にはならない。この武器の欠点はまっすぐ飛ばないところだ。特に、上に向けて撃ってもすぐに落ちてきてしまうので上下に広がりのある面では苦戦することが多い。



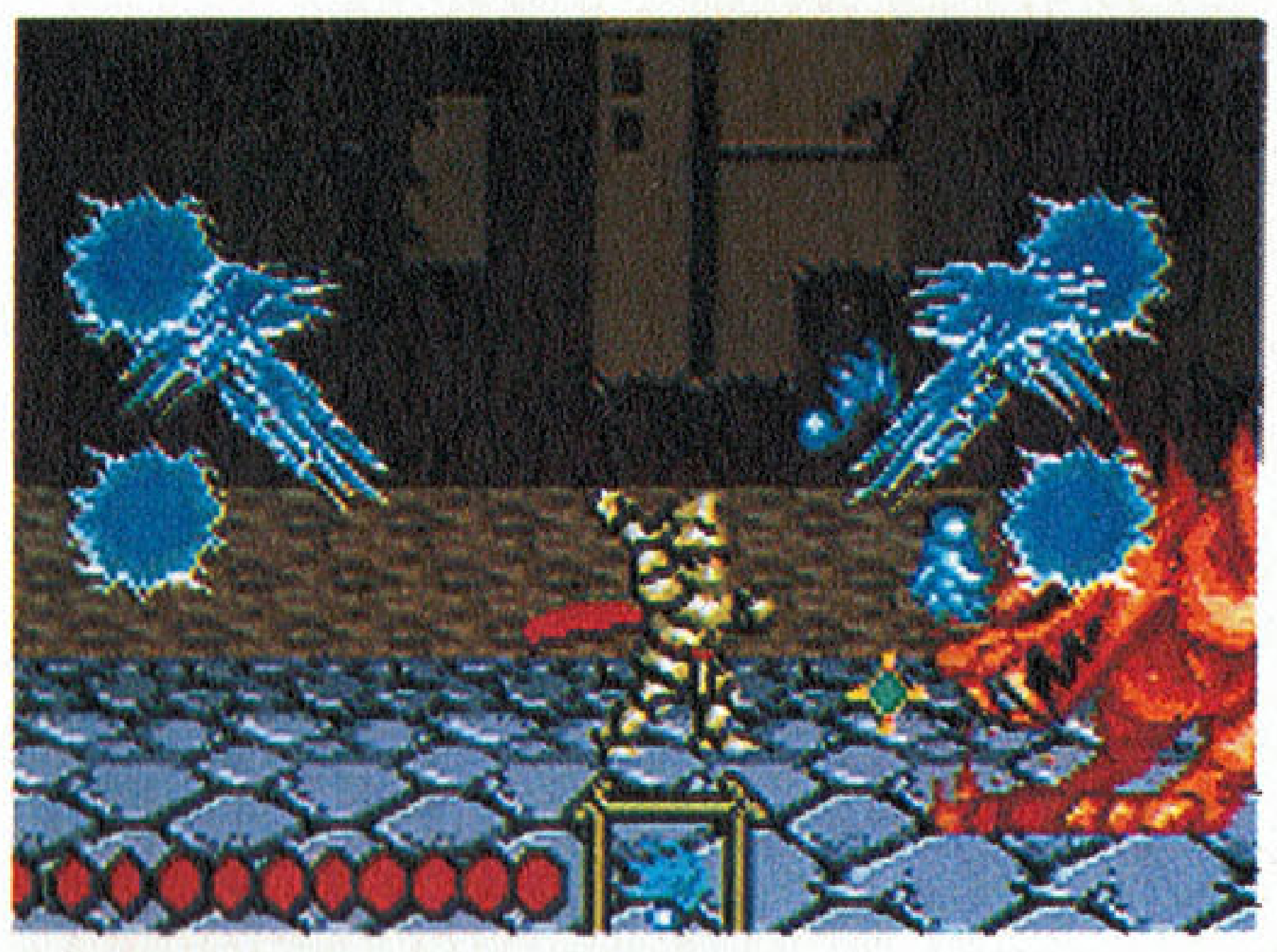

ジャンプしないで撃てるから意外に楽


斜面に沿って燃えるので４面は有効


上の離れた敵には届かない

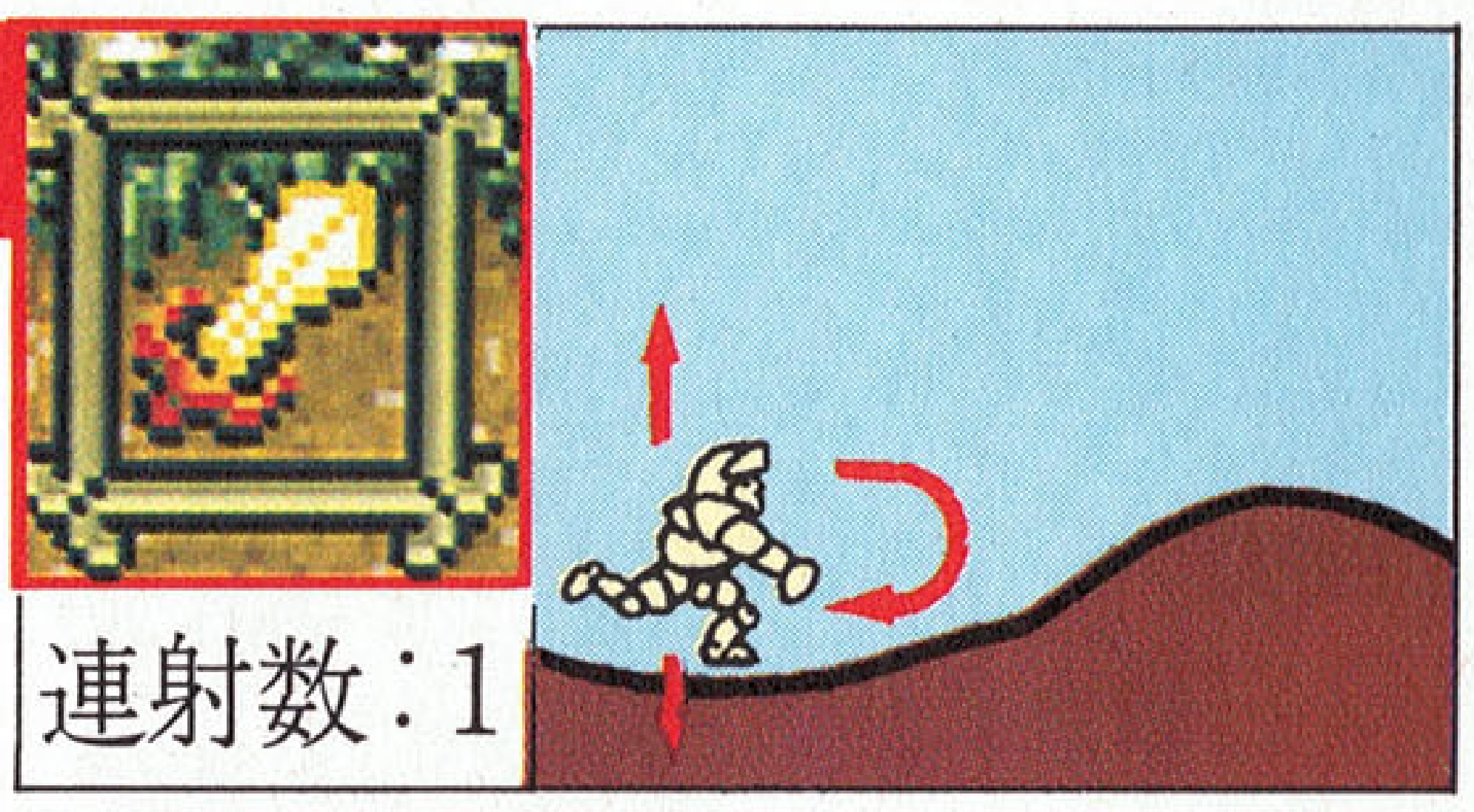
●火球の魔法

ナパームは火球の魔法。青い火球がらせん状に回りながら左右に飛んでいく。攻撃が広範囲におよぶので、周りにいる耐久力のない敵はほとんど一掃されるだろう。魔法の中では最強の攻撃力といえる。

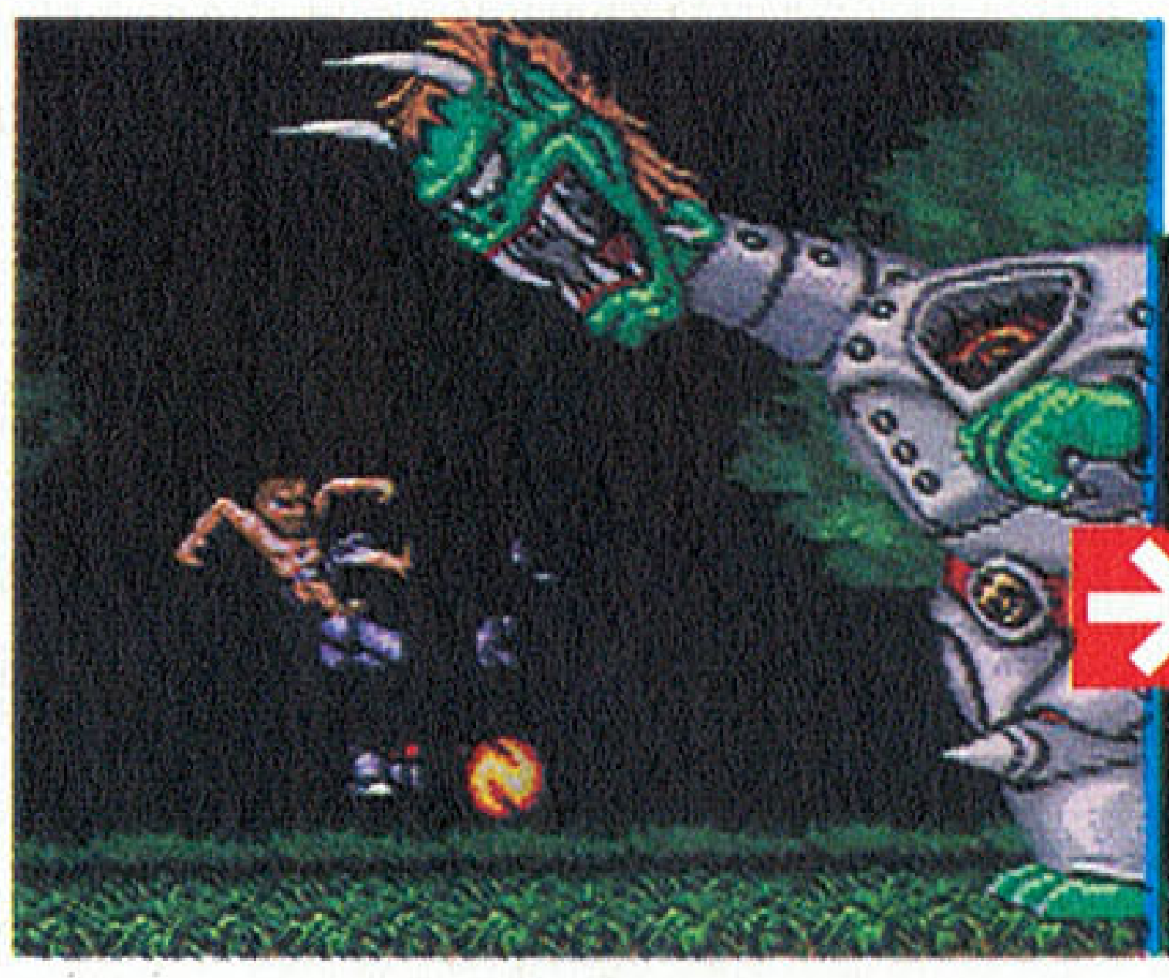
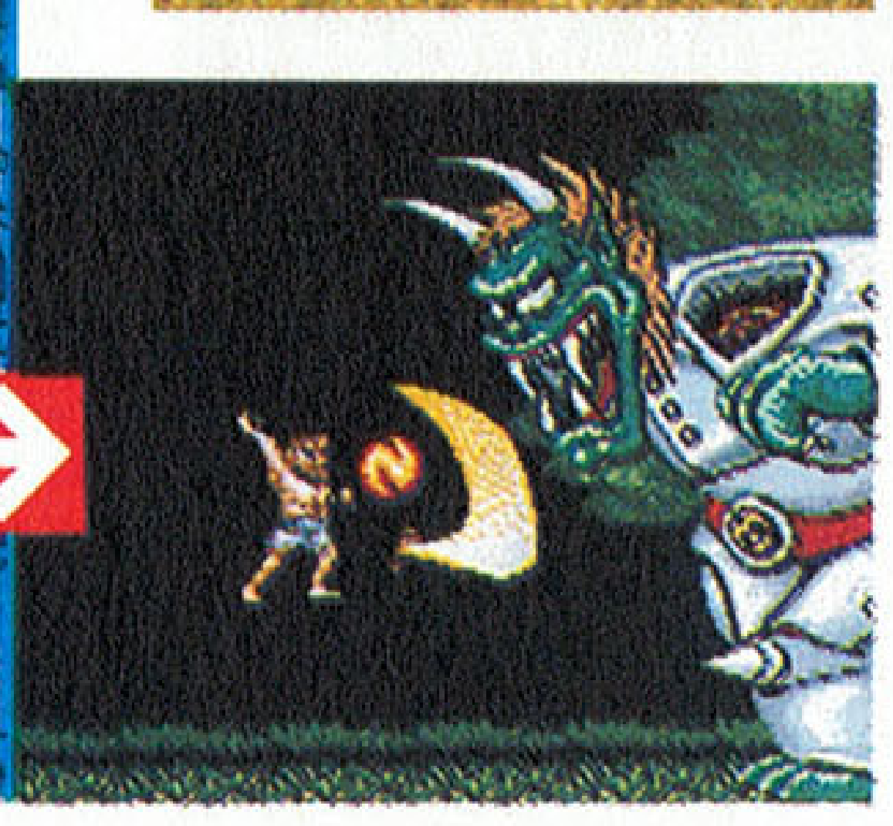

魔法の中では、最も攻撃力が強い

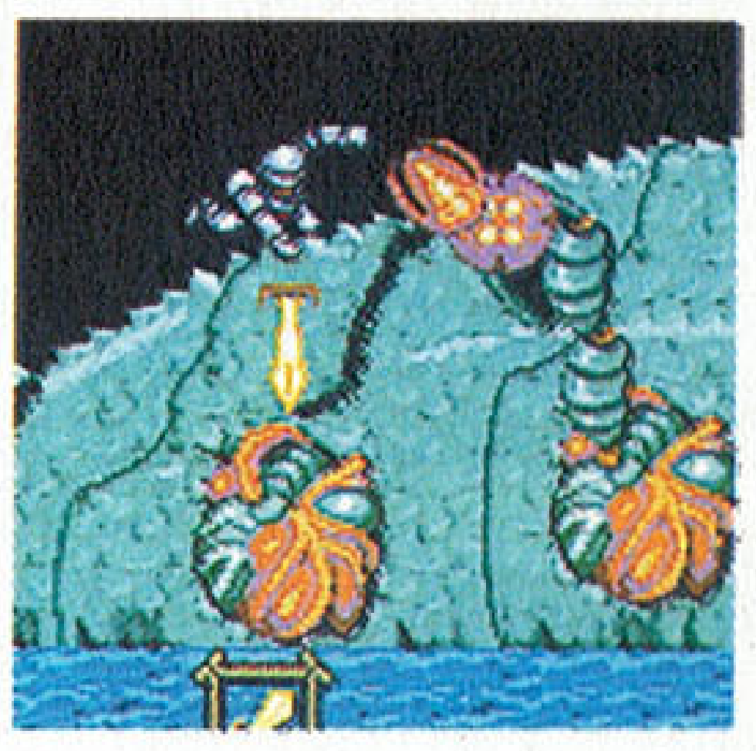
剣

７種類の武器のなかで唯一飛び道具ではない。当たった敵には一度に２ダメージを与えることができるが、離れた敵を攻撃できない。だから利用価値はない。このアイテムが出たら「最強の敵」と思ってよけて進み、決して取らないようにしよう。



飛び道具ではないので苦戦は免れない

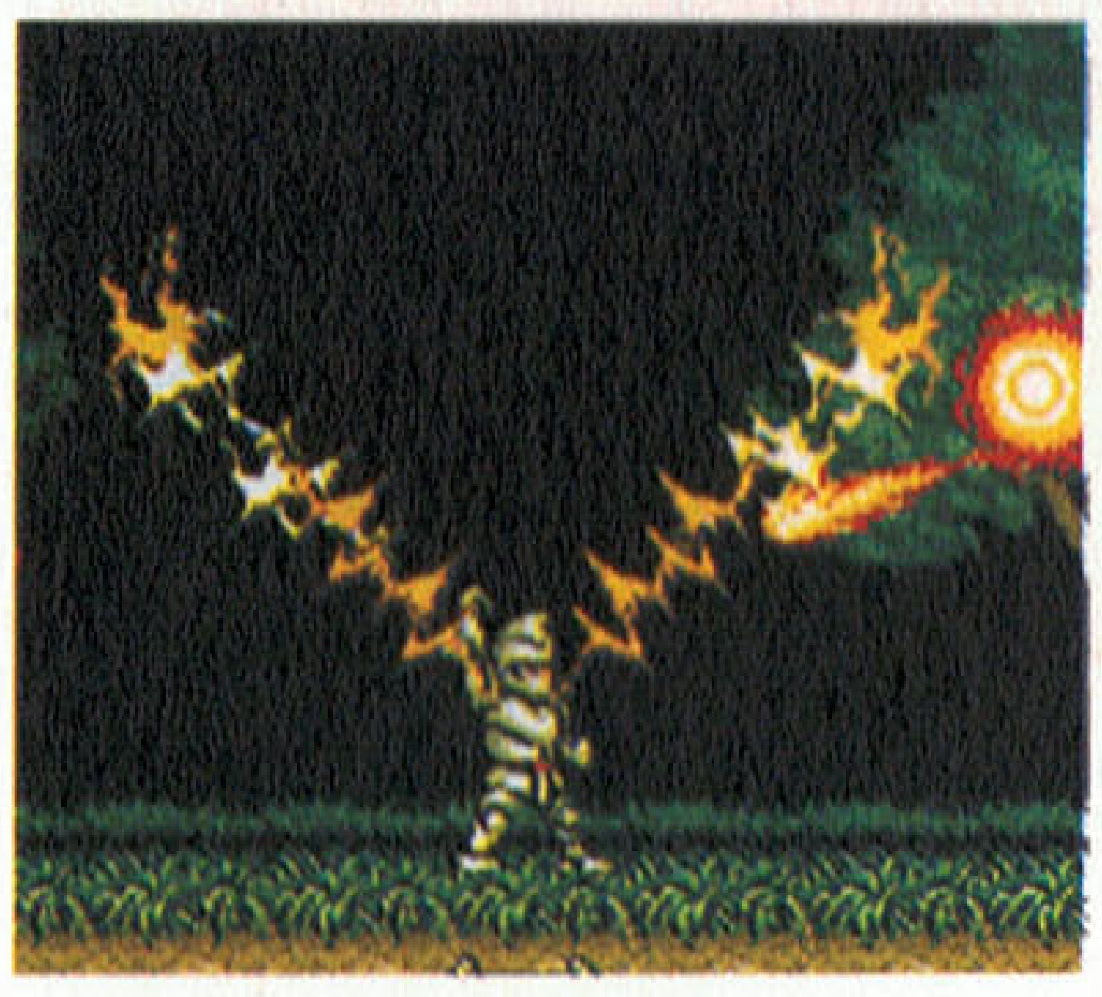


鎧をはがされた後の無敵時間を利用する手もある。弾に当たったら…


オームに剣では絶対に勝てない

無敵のうちに接近して振りまくれ！

●雷龍の魔法

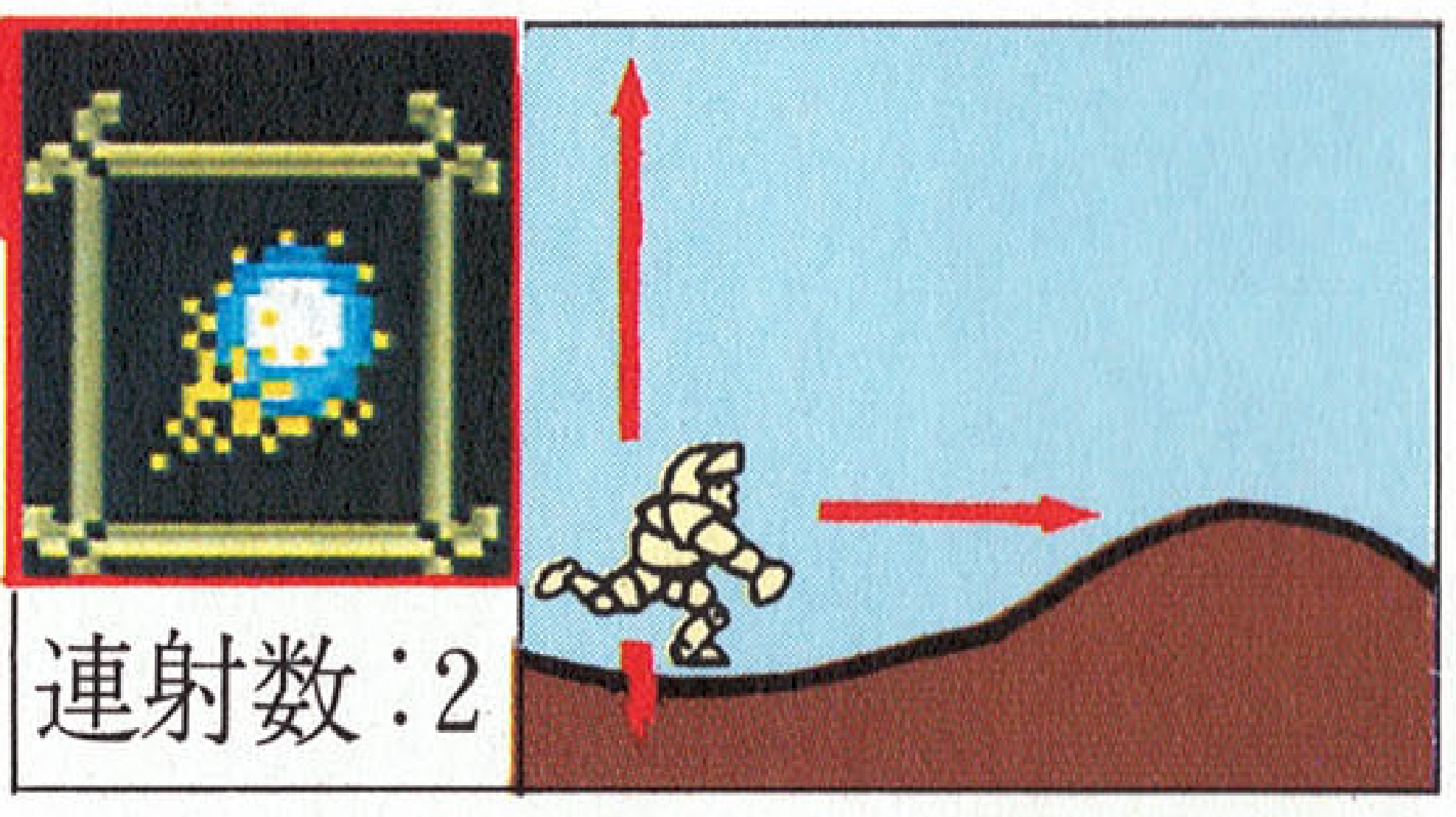
剣の魔法は雷龍の魔法だ。斜め上方に２匹の龍が飛んでいき、戻ってくるまでの間に触れた敵にダメージを与える。槍の雷の魔法が縦方向への攻撃であるのに対して、この雷龍の魔法は斜め方向への攻撃である。剣自体の攻撃に比べ、その魔法ははるかに使える。

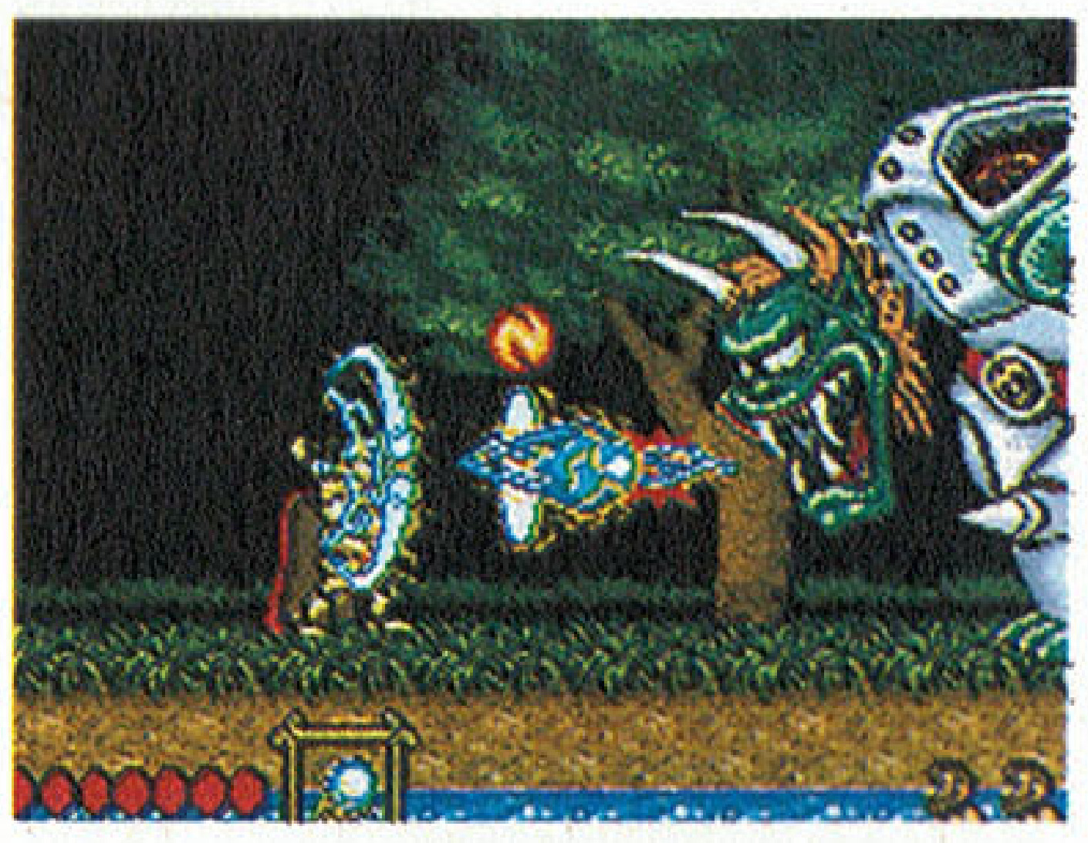

雷龍の魔法。龍が飛び出し、ぐるりと回って自分に戻ってくる

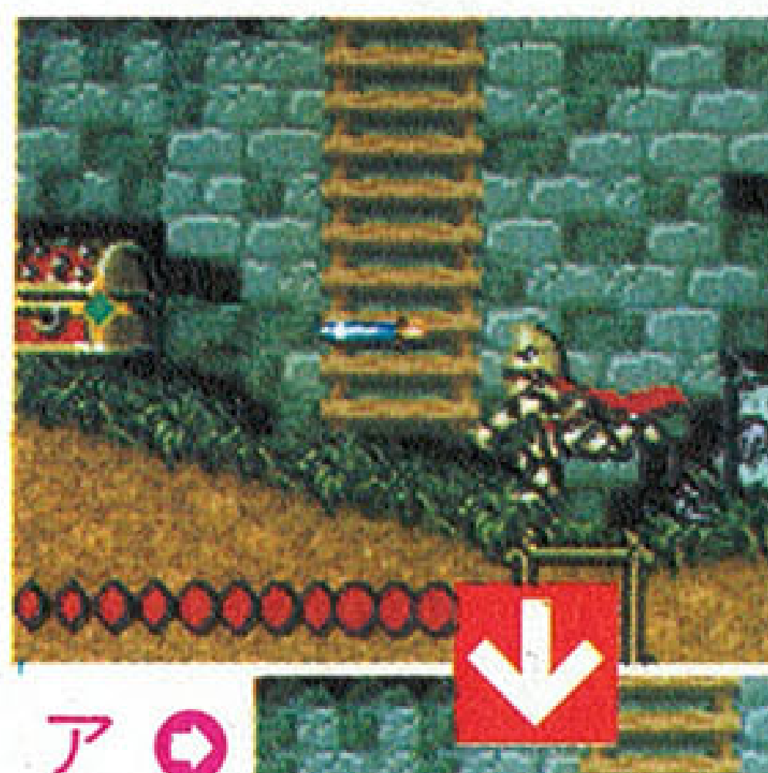
サイコキャノン

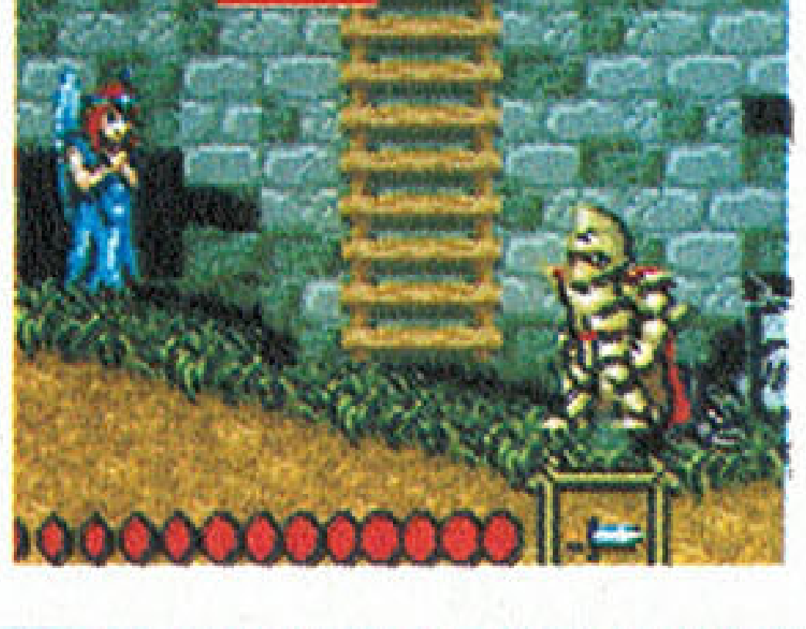
宿敵ルシファーを倒すのに必要な武器。前作「魔界村」の十字架にあたる。これはある一定の条件のときしか出現しない。それは、２周目で、金の鎧を着ている状態で、武器アイテムの入っている宝箱を開けたときに限られる。

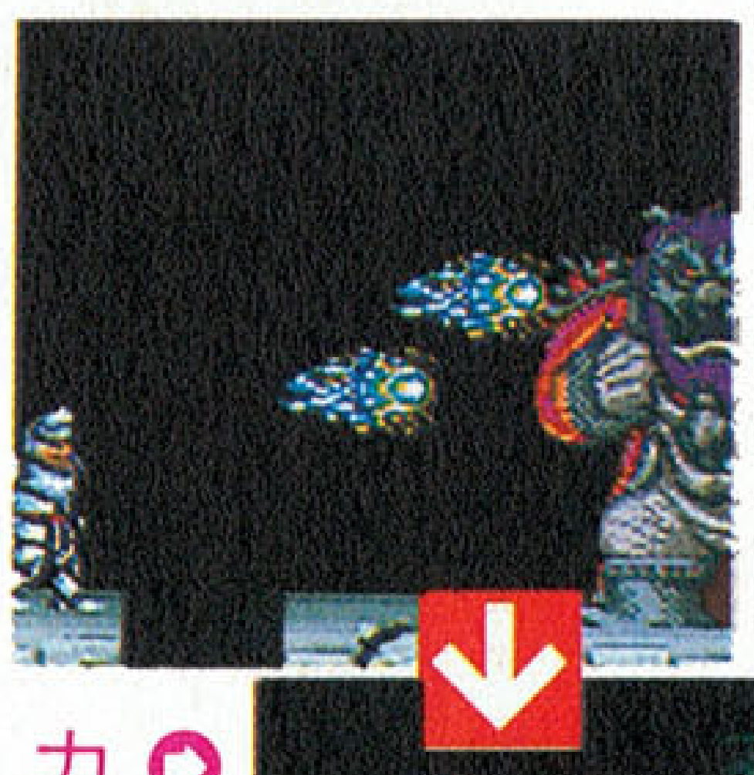
サイコキャノンは射程距離が限られ、あまり遠く離れた敵には届かないが近くの敵には一発で最高３ダメージを与えられる。また、金の鎧を着ると魔法が使えないかわりに敵弾を消すことができる。

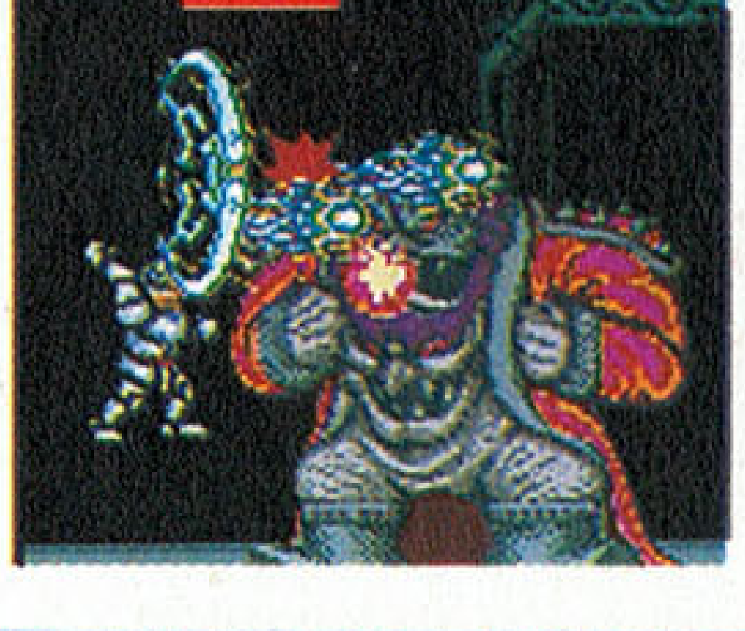


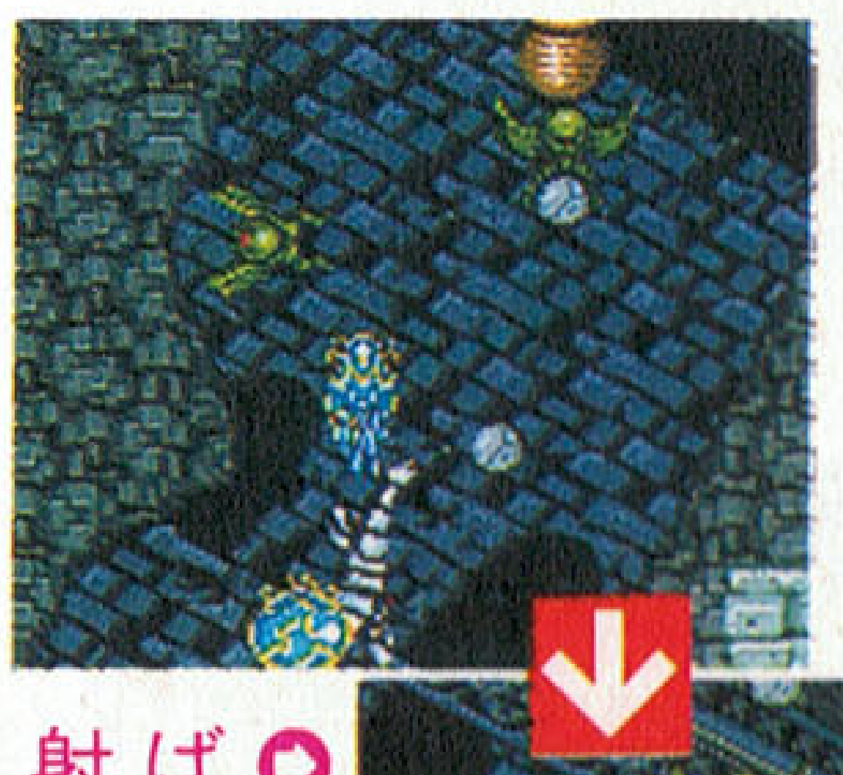

金の鎧ならば射程距離が伸び、速度は増し、弾が消せる

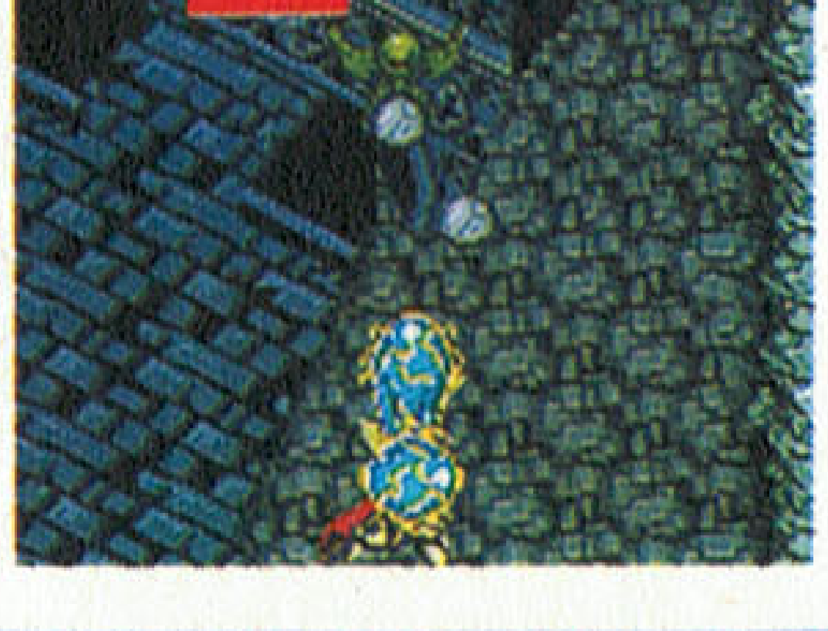

ある条件下で宝箱を壊すと…


戦いの女神がアイテムを出す


離れて撃っても弱い


近づけば攻撃力が高い


銀の鎧だと射程が短く攻撃しにくい

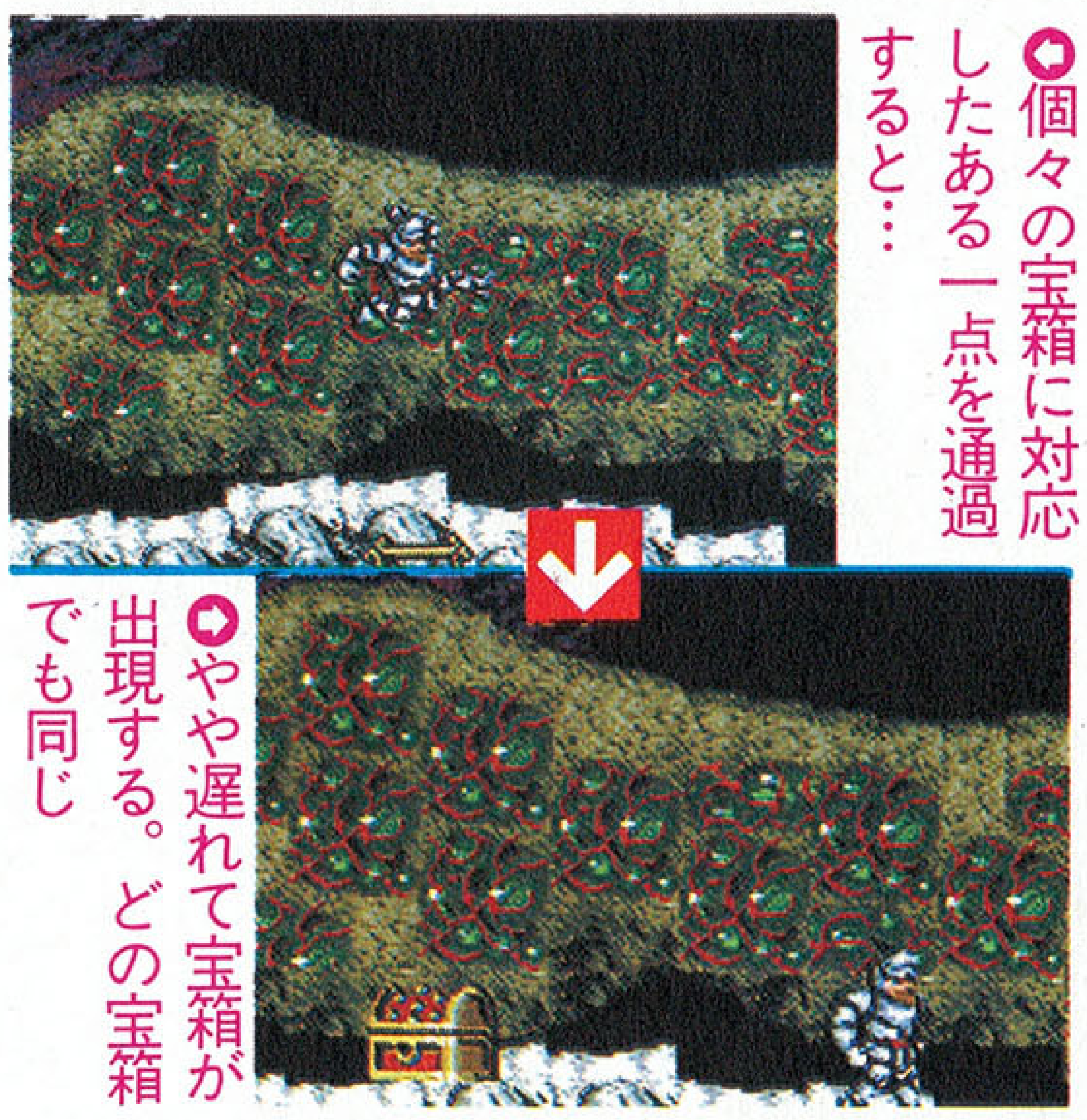

金の鎧にすれば弾は消せるし射程も長い

宝箱の秘密

大魔界村の攻略を進める上でポイントとなるのが、武器や魔法の使い分けともうひとつ、宝箱の有効的な活用である。この宝箱は無意識にプレイしていても出現し、開けるとあるときは鎧が、あるときは武器が、またあるときはマジシャンが現れる。しかし、この宝箱の中身は開ける前に知ることができるのだ。このページではどのようにして中身を見分けるか解説しよう。

出し方

まず宝箱を出現させる方法についてふれておこう。各宝箱にはそれぞれに対応した場所が決められていて、そこをアーサーが通過すると近くに宝箱が出現するというしくみになっている。地上にある場合もあるし、空中にある場合もある。地上にあるものは歩いて通過すると、空中にあるものはジャンプすると出現する。



◎個々の宝箱に対応したある一点を通過すると…

◎やや遅れて宝箱が出現する。どの宝箱でも同じ

宝箱の総数

下に各ラウンドの宝箱の総数をまとめておいたので参考にしてほしい。

宝箱の数はそれぞれのラウンドを前半と後半に分けて表示してある。最も多いのが4面後半と5面後半の6個、逆に少ないのが2面前半の3個。マップを見ながら、すべての宝箱を出せるように自分で探し出してみてくれ。

Round1前半	4個
Round1後半	5個
Round2前半	3個
Round2後半	4個
Round3前半	5個
Round3後半	4個
Round4前半	5個
Round4後半	6個
Round5前半	4個
Round5後半	6個

法則

宝箱を出した順番によって戦略が変わってくる。1個目と2個目では中身が違う。また、アーサーの装備の状態も中身を決める要素となっている。同じ2個目の宝箱でもハダカのとき、銀の鎧を着てるとき、金の鎧を着てるときとでは違う。出した順番とアーサーの状態、この2つの要素で宝箱の中身は決められているのだ。詳しくは表を参照してほしい。

ここで注意しなければならないのは、宝箱はマップ中の位置にかかわらず、出した順番で決まるということ、アーサーの状態は宝箱を壊した瞬間で判定されるということだ。

また、宝箱の順番は各ラウンドの前半と後半で完全に独立している。前半から後半に入った瞬間に宝箱の順番もかぞえ直さなくてはいけない。前半と後半の変わり目は、タイムが変わる場所のことなので覚えておこう。

ここからは戦略的な宝箱の活用法を解説する。表を見ながら考えてほしい。まず、1個目は必ずマジシャンだから、出すだけにして開けないでおこう。重要なのは2個目だ。銀の鎧を着ているときは金の鎧が出るが、ハダカのときはマジシャンになってしまう。そこで2個目までは必ず鎧をはがされないようにして宝箱を開け、金の鎧を出してしまおう。

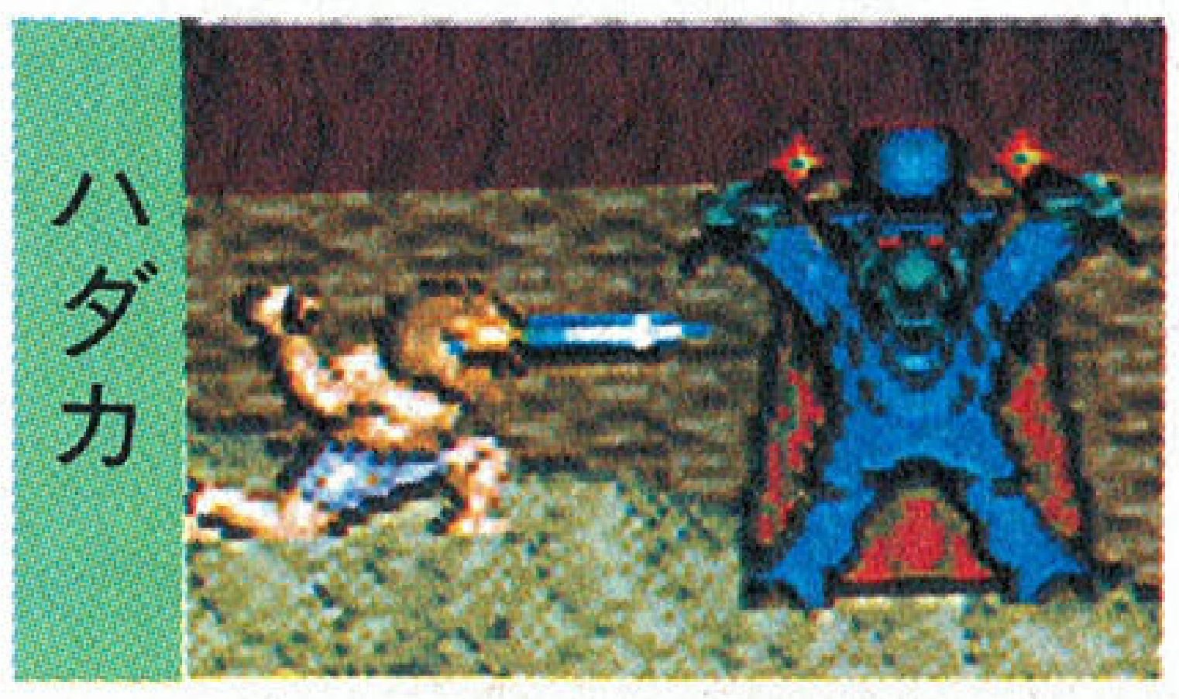
そうしたら、金の鎧を着ないで残しておこう。これには2つの理由がある。1つは先に進んで鎧をはがされたとき、戻ってくれば鎧を着られるということ。もう1つは金の鎧を着てしまうと、もう宝箱から鎧が出ないためだ。

また、宝箱は鎧を着ているうちに開けておくこと。ハダカの状態では鎧は出ないからだ。この2個目の宝箱をめぐる駆け引きが、宝箱の攻略のすべてだといっても過言ではないだろう。

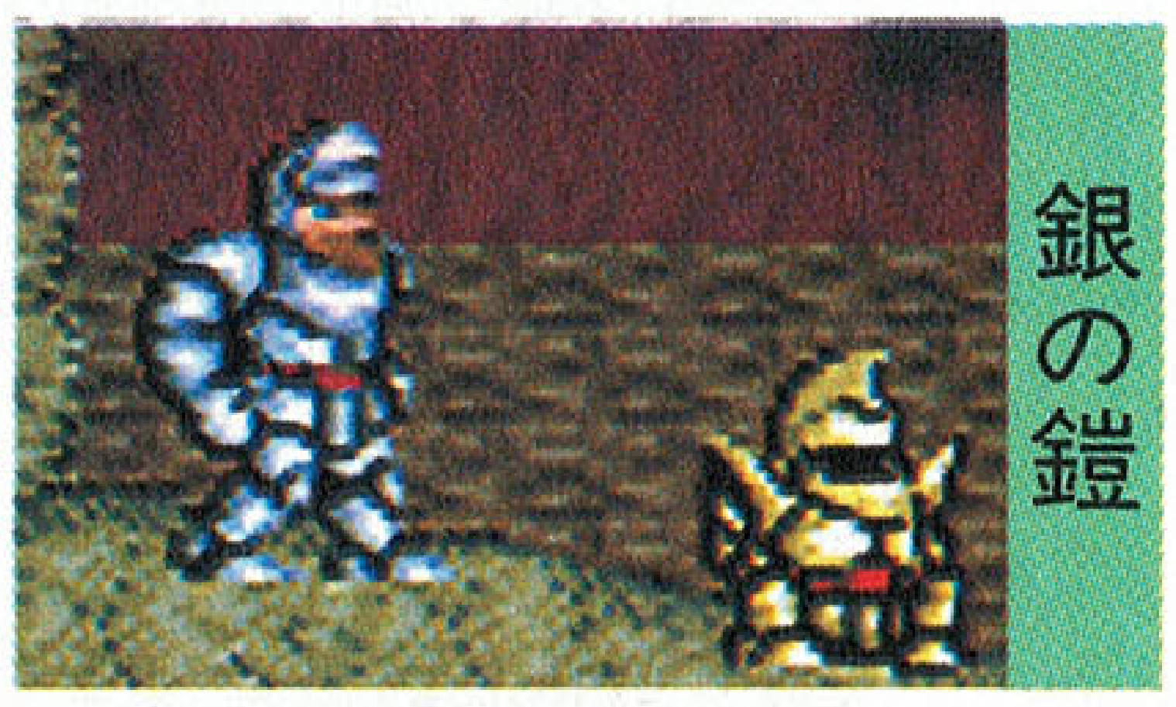
3個目は武器を変えるとき開ける。4個目はハダカでも鎧が出る。鎧をはがされたら4個目を頼りに進もう。

●2個目のとき

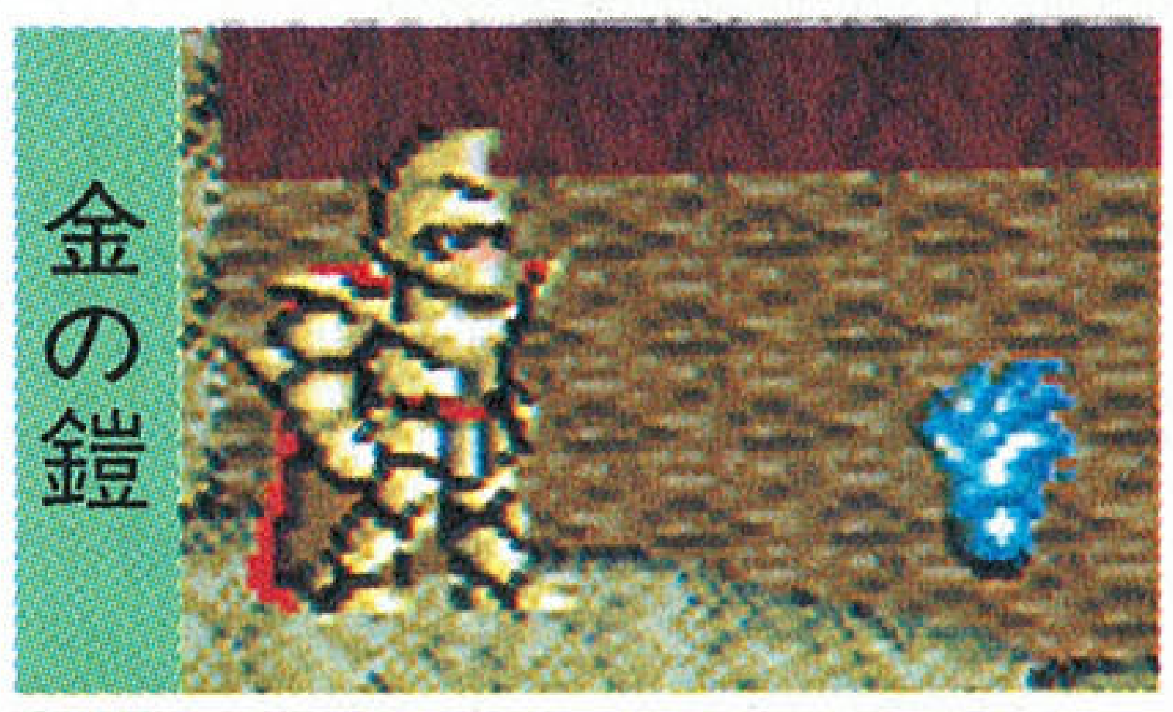
同じ順番の宝箱であっても、自分の状態によって中身は違ってくる。2個目はその典型的な例だ。



◎ハダカのときはマジシャンになってしまう



◎銀の鎧を着ているときは金の鎧が出現



◎金の鎧を着けているときは何らかの武器になる

	ハダカのとき	銀の鎧のとき	金の鎧のとき
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金の鎧	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	銀の鎧	金の鎧	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金の鎧	武器

敵キャラデータ

表の見方

①名前 キャラクタの正式名称
②体力 倒すために必要な攻撃回数
③得点 倒したときに得るスコア
④出現面 キャラクタの現れる面

この表は、敵のキャラクタに関するデータをまとめている。攻略法の一部や特徴も解説している。

①		
②	③	④

魔界村のモンスターが何倍もパワーアップして大魔界村に帰ってきた。

ここでかれらを紹介しよう。

敵キャラクタは、ザコキャラとボスキャラのふたつに分けることができる。

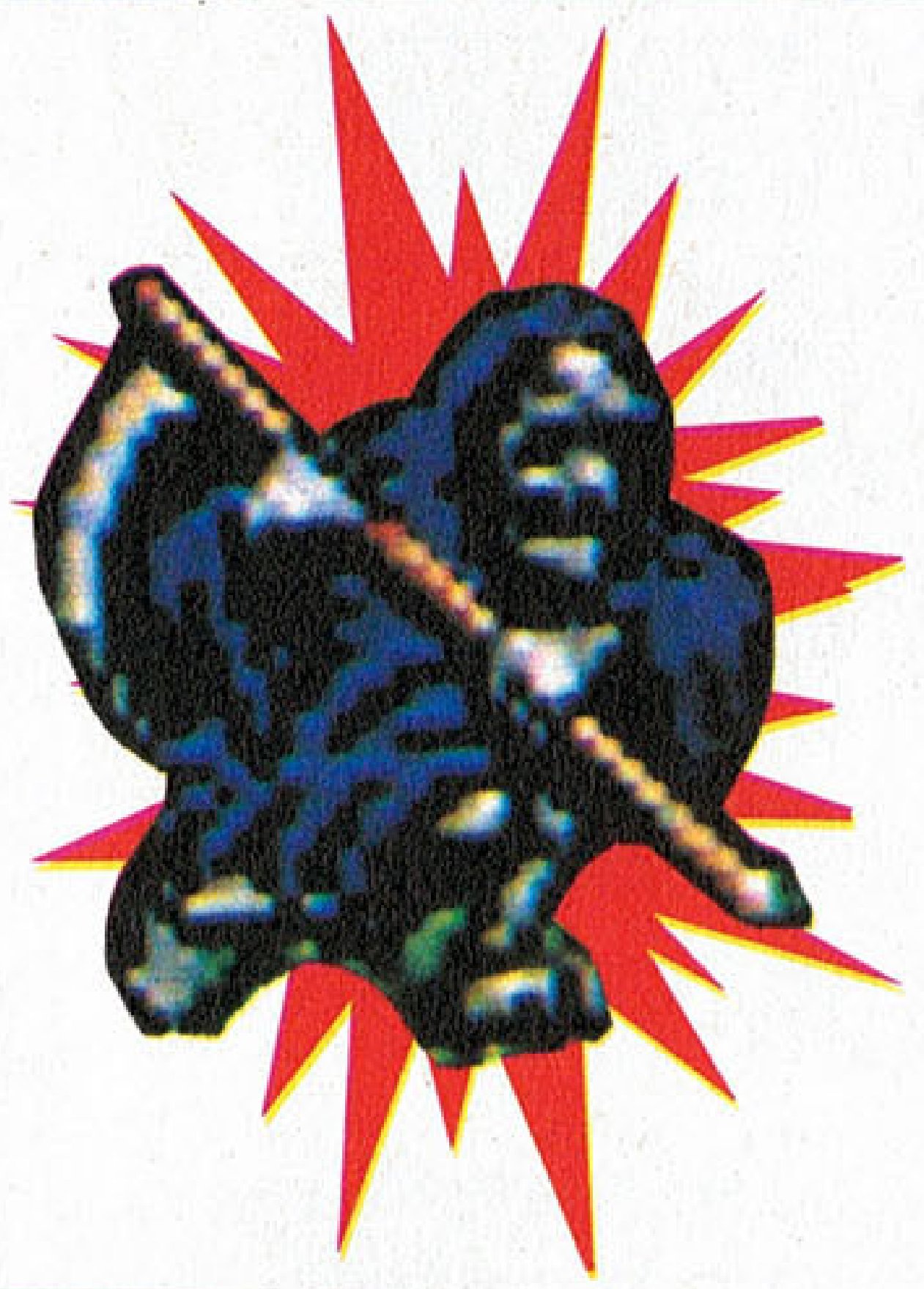
ザコキャラの紹介。ザコキャラは、種類によって動きが異なり、個性が強いものばかりだ。

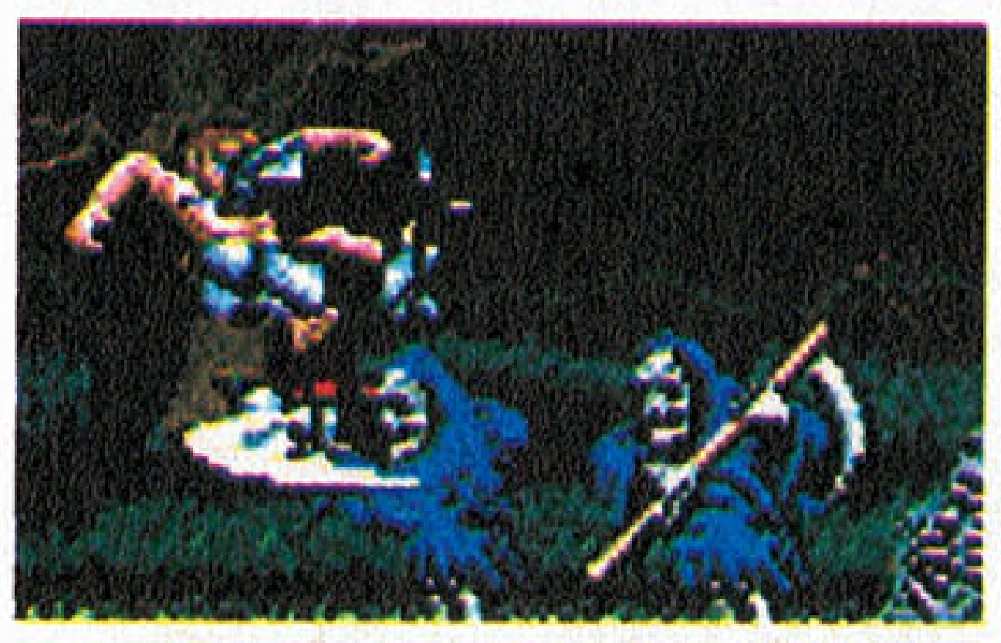
ボスキャラはそれぞれ攻撃してくる方法が異なっていて、動きもひとつだけではなくいくつかのパターンがあるので注意しよう。

スケルトン・マーダラーズ（死神）

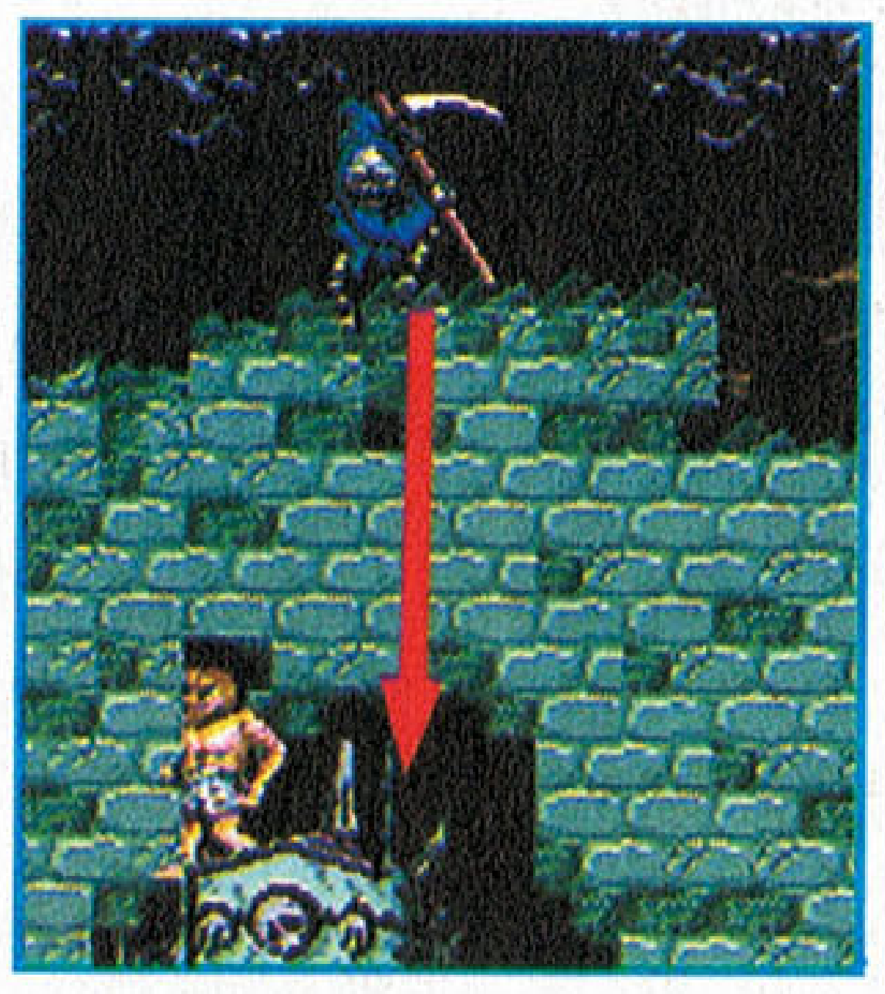
1ポイント	100	1面前半・4面前半

魔界のいたるところに現れ、人間を見つけると駆け寄って持っている大鎌で切りきざもうとする。大魔界では最下級の魔物だが、人間を殺そうとする貪欲さは魔界一かもしれない。地面からモグラのように現れたり、木の陰から現れたりもする。一定の時間がたつと地面にもぐってしまう。





⬆アーサーが接近すると、一瞬のうちに大鎌を振り降ろす



⬅上から現れたものは、出現と同時に飛び降りてくることもある

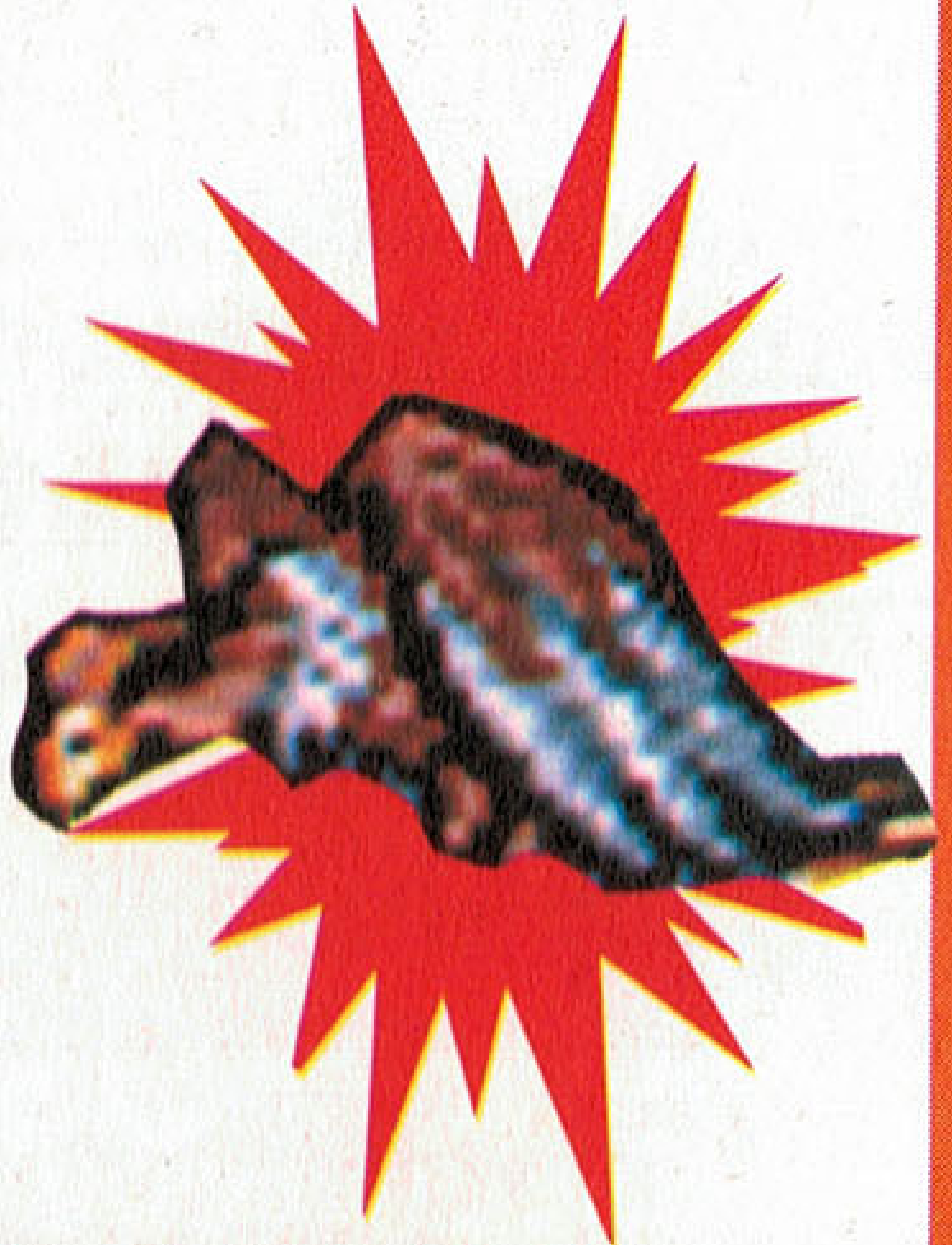
ハゲタカ

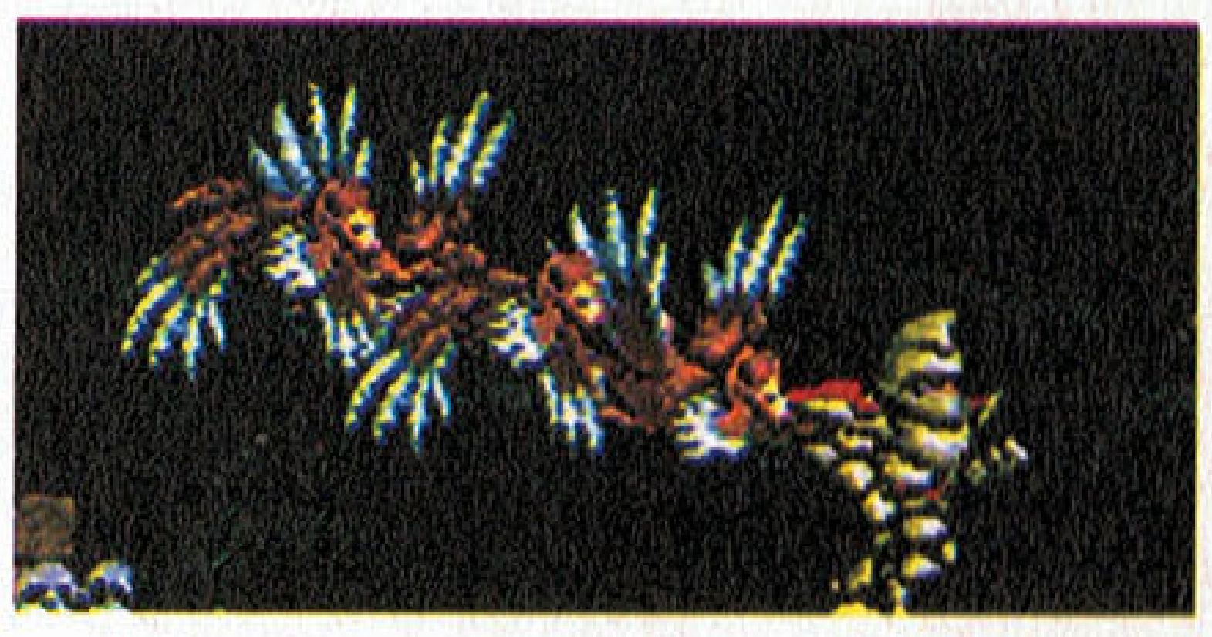
2ポイント	200	1面前半

魔界の処刑場に住みついている魔性のハゲタカ。死人の肉を食らうだけではなく、生きている人間に襲いかかってくるほど攻撃的だ。

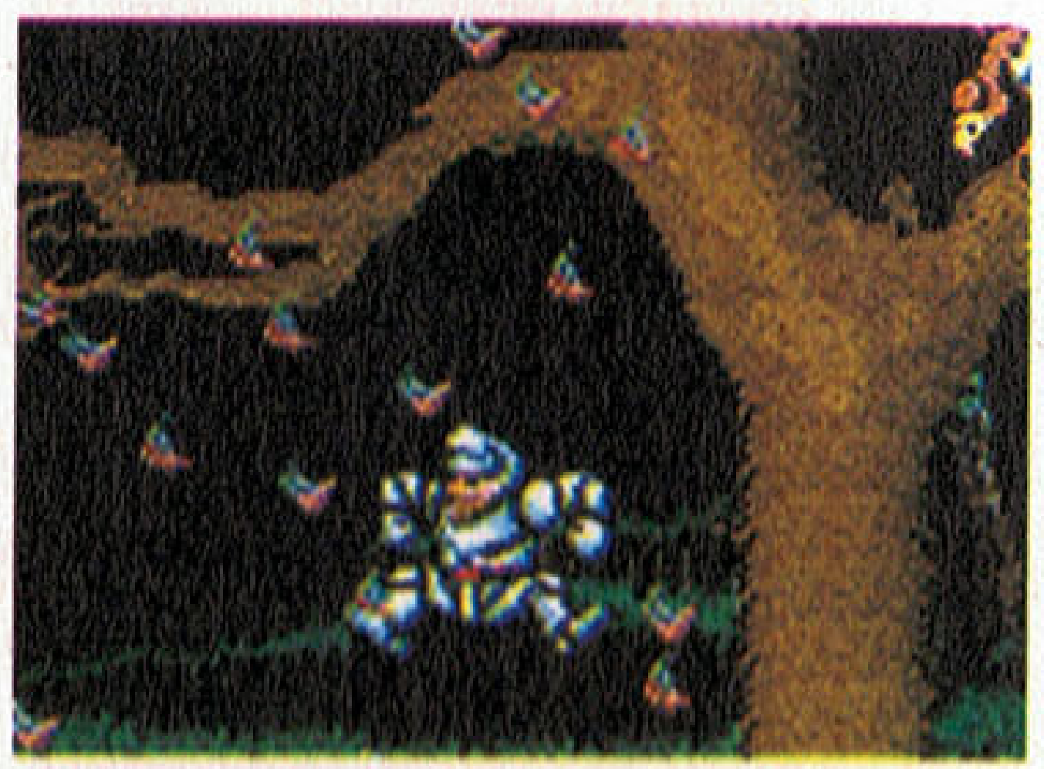
ハゲタカには2種類あり、アーサーを見つけるとしつこく追いかけてくるものと、木の上にとまったまま様子を見ているものがある。

倒したあとの羽にはやられない。





⬆倒さないとしばらく追いかけてくる。その後あきらめて上空に飛んでいってしまう



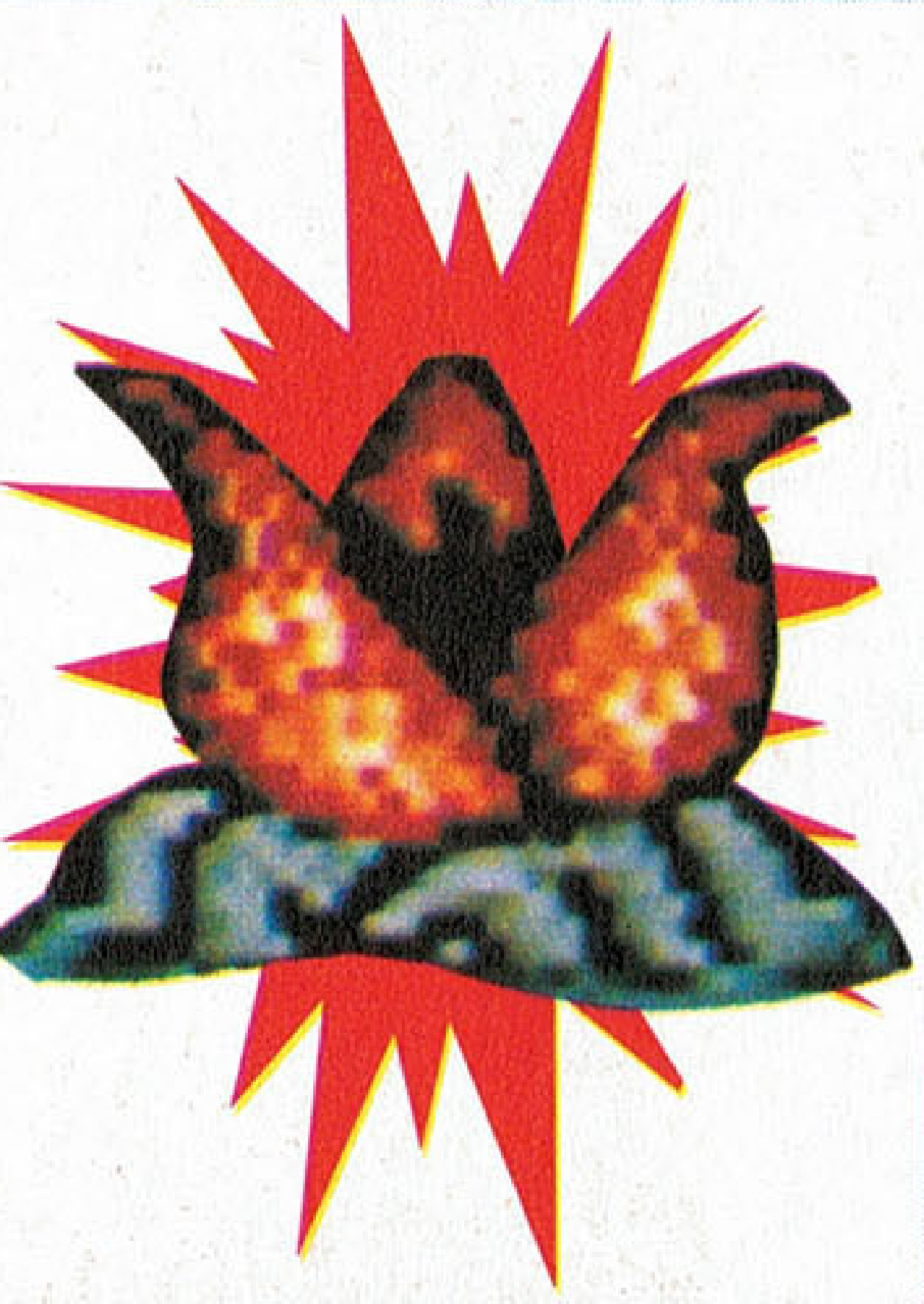
⬆このように羽にさわってもやられない

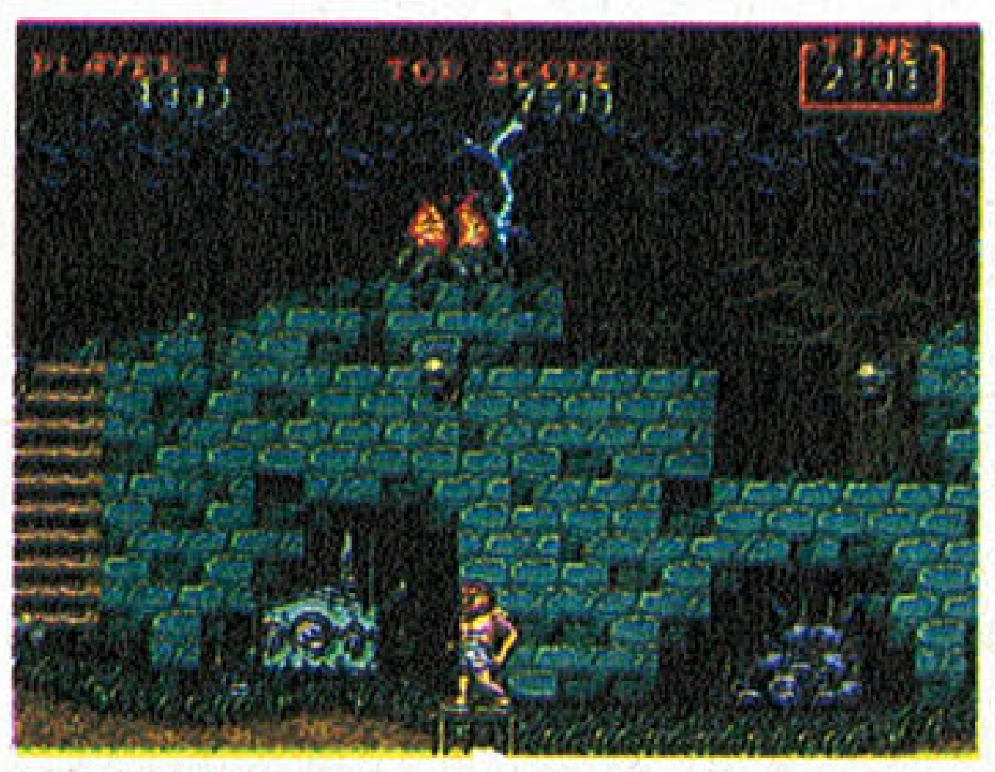
毒花

2ポイント	100	1面前半・後半

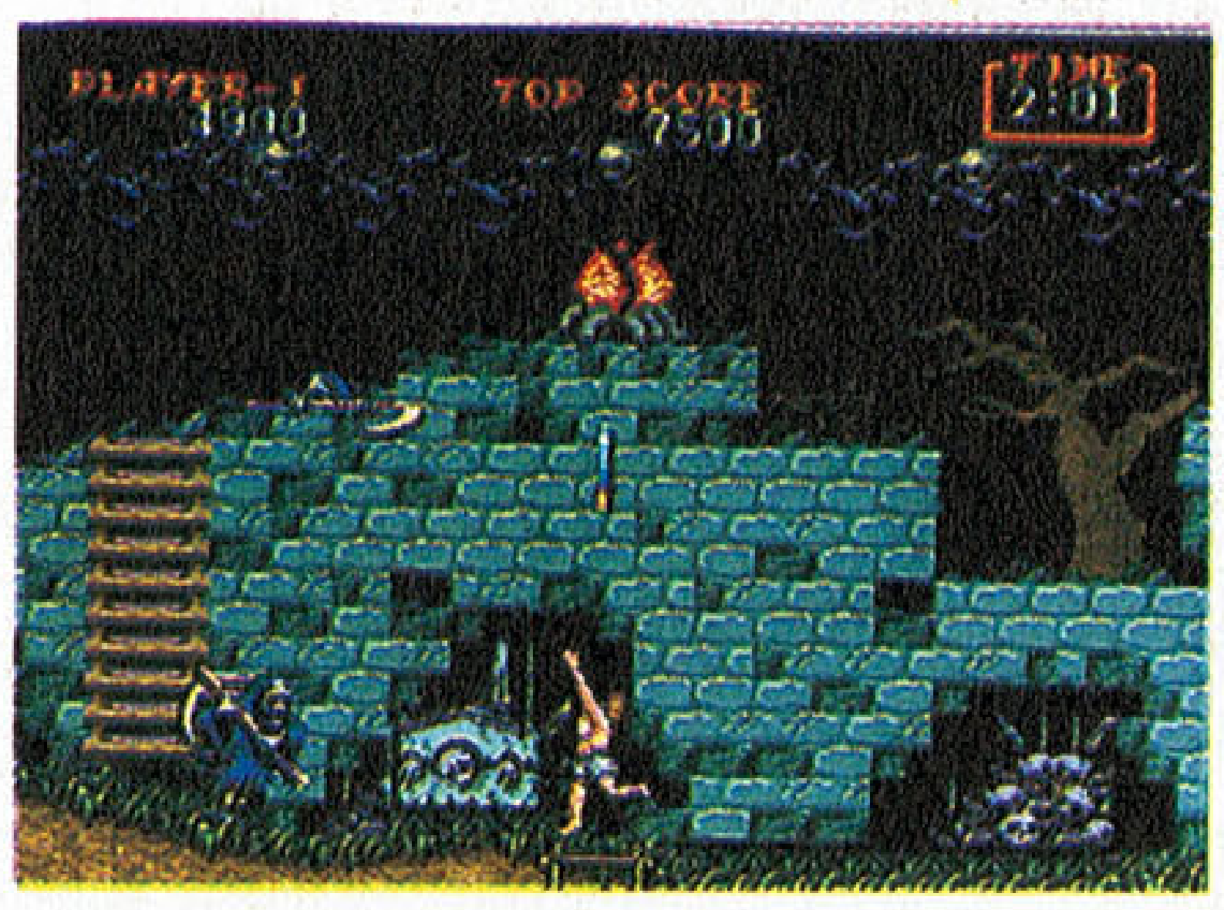
魔界に生える植物だが、根を足のように動かして歩くこともある。ときには動きを止めて過去に食べた人間の頭がい骨を吐き散らす。

1面の前半と後半では性格が異なる。前半では1度倒すと2度と生えてこないが、後半では1度倒しても再び地面からしつこく現れてくる。





⬆頭がい骨を3方向に吐く



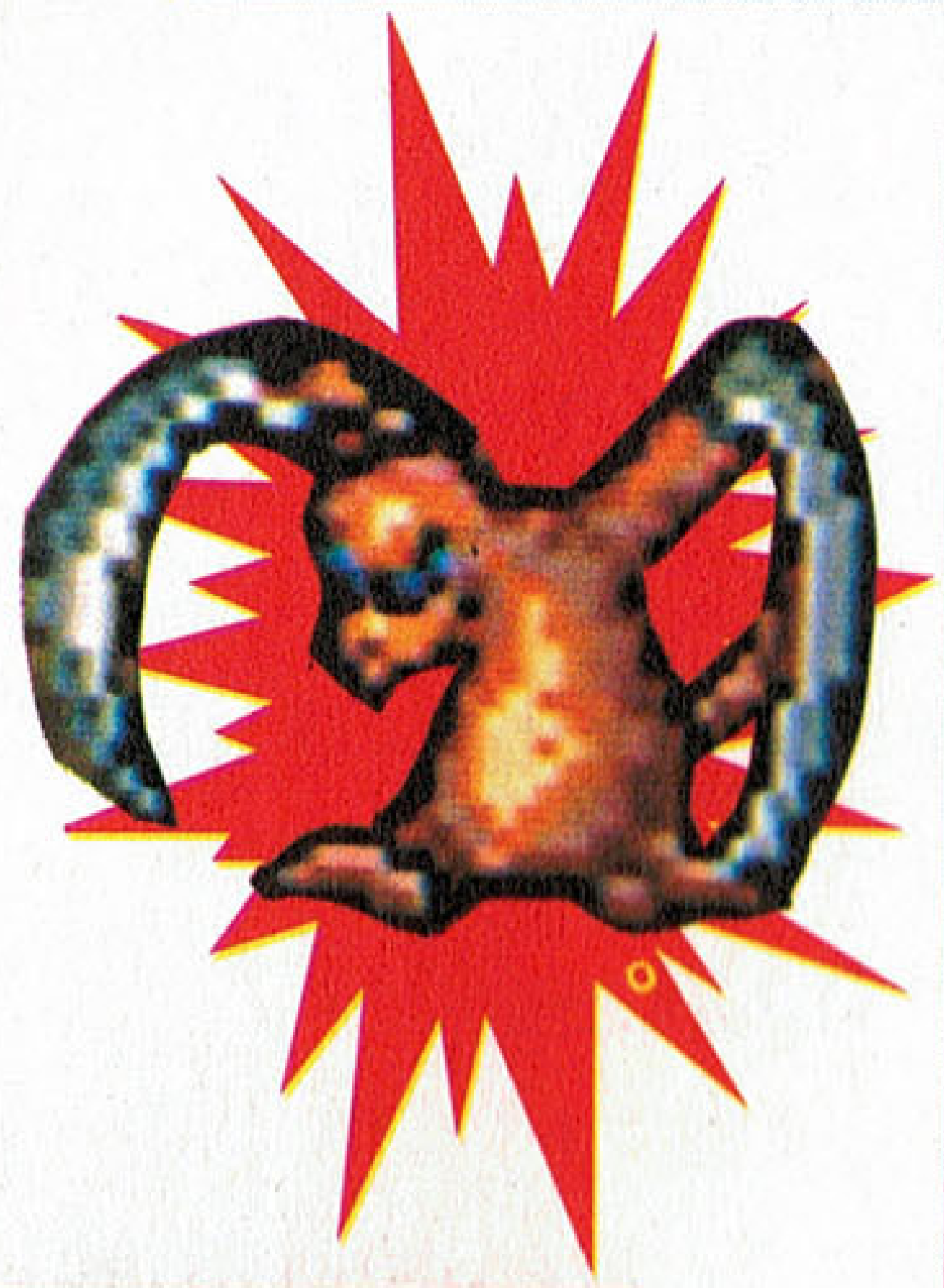
⬅上撃ちで倒そう！

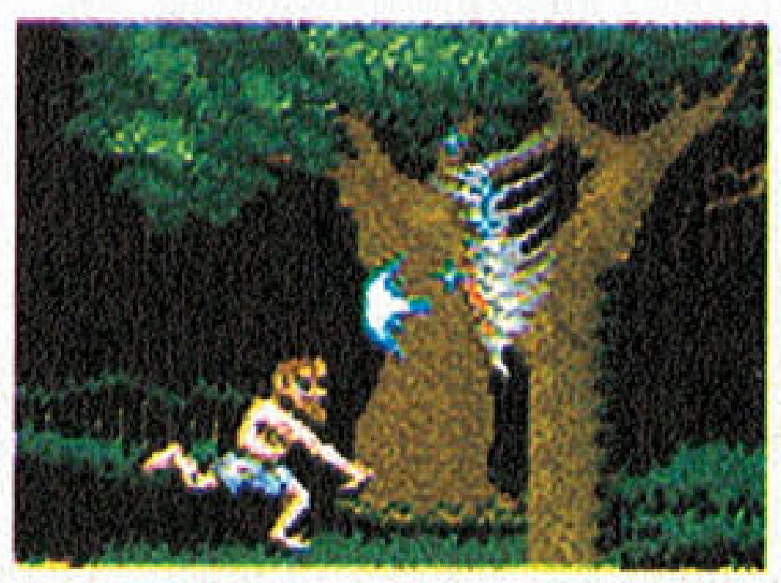
カマイタチ

1ポイント	200	1面後半

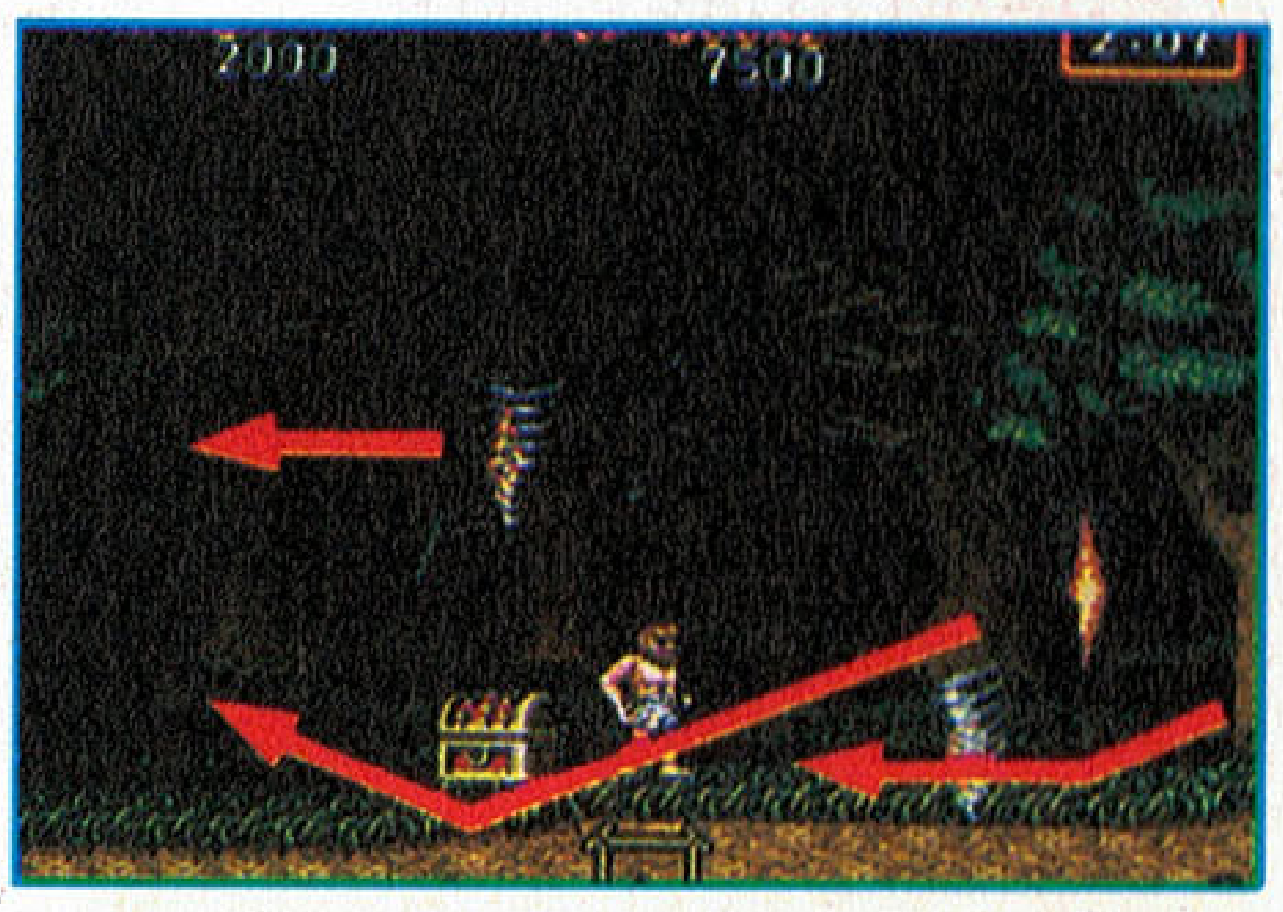
嵐とともに現れる。常に回転してアーサーの攻撃を受けつけないが、回転をやめて本体を見せることもある。このときにだけ攻撃して倒すことができる。

回転しているときには、真横に移動するだけ、地面に着いて再び上昇、そしてこの2つの組み合わせの3つの動きがある。





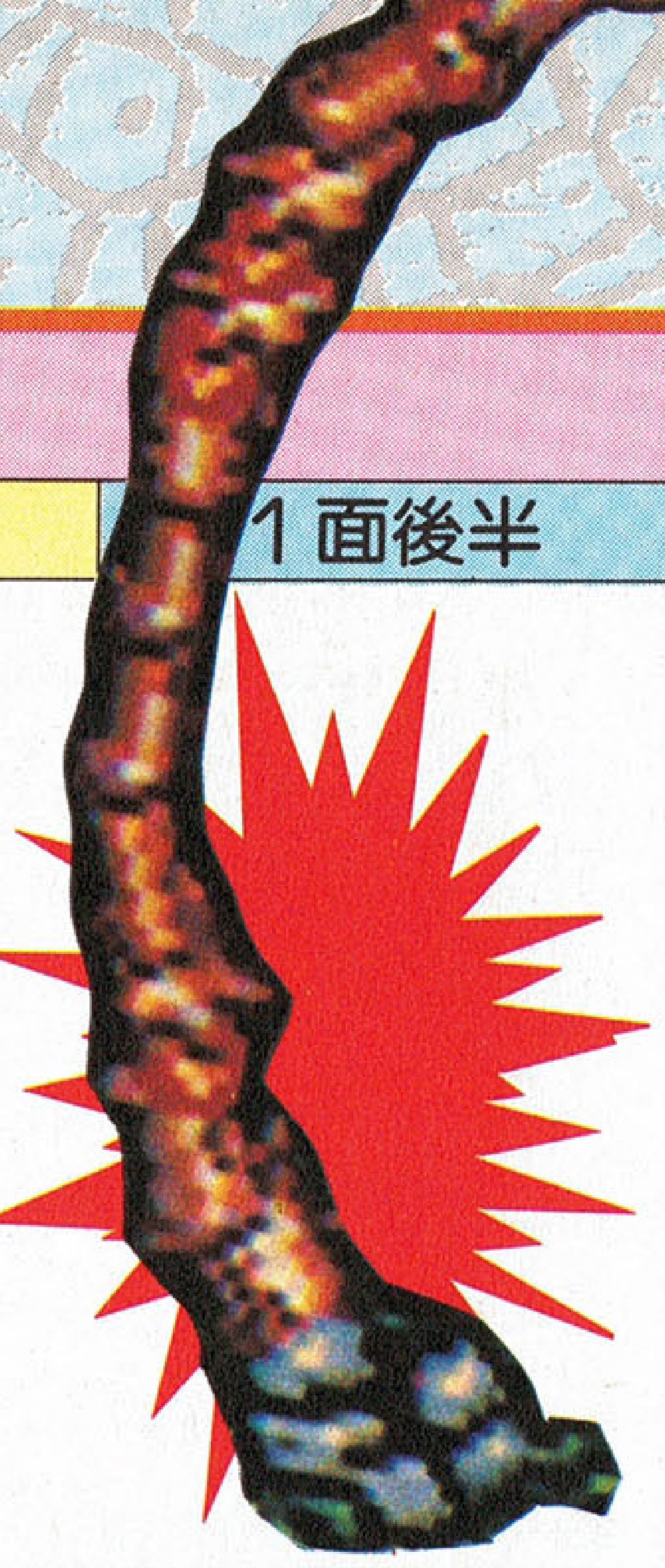
⬆回転しているときは倒せない。逃げるが勝ち



⬅動きのパターン。アーサーに近づくものが多い

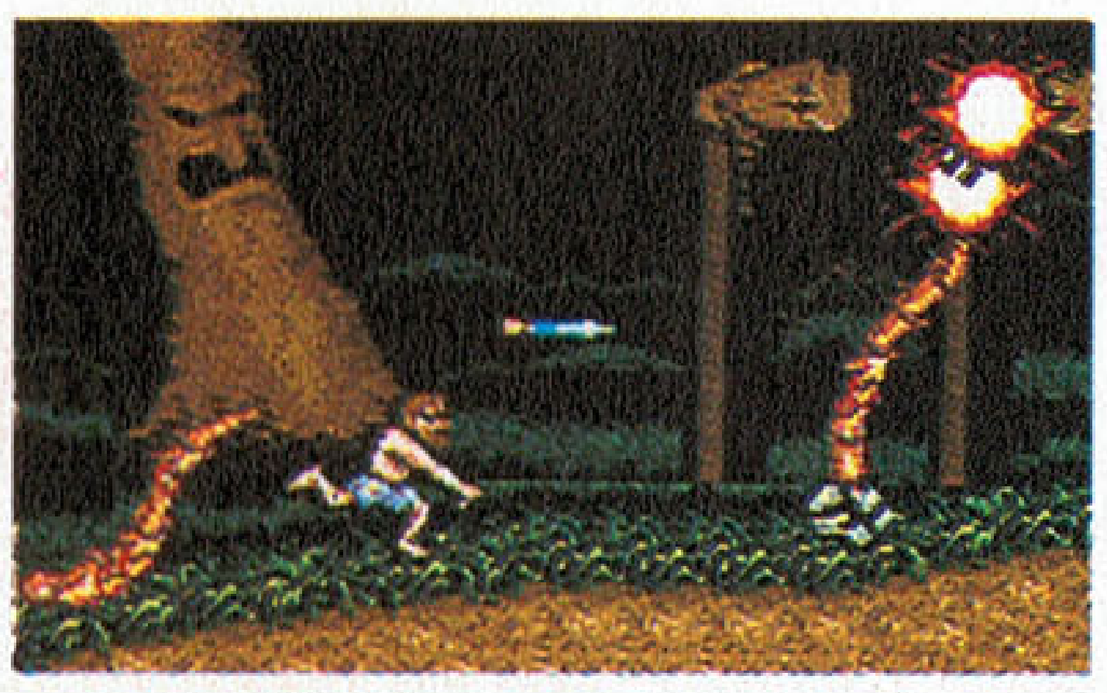
怪根

3ポイント	200	1面後半

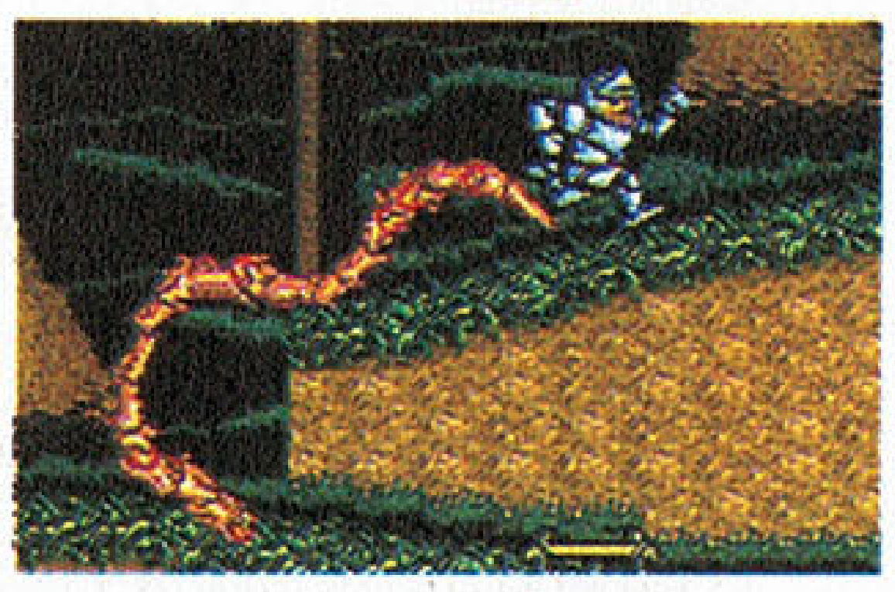


地面からいきなり生えてくる。長さはまちまちで、根元に一番近い赤い節を撃つと倒せる。ほかの節を撃った場合は根元のほうが残ってしまう。点数も入らない。

現れる場所は決まっているので、覚えてしまうのもいい。ザコキャラのなかでも強い部類に属するので十分な注意が必要だ。



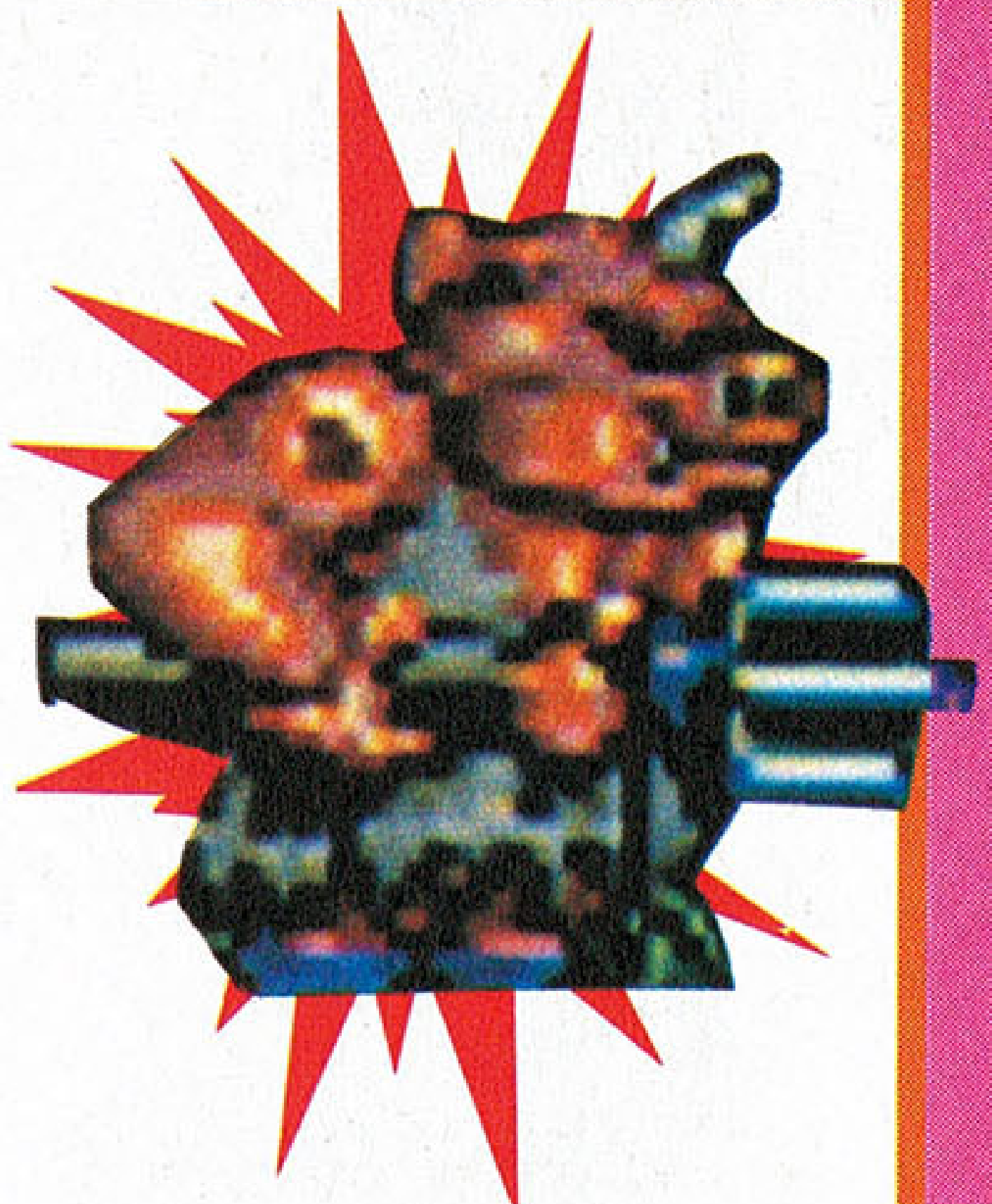
⇧上の節を倒しても残ってしまう



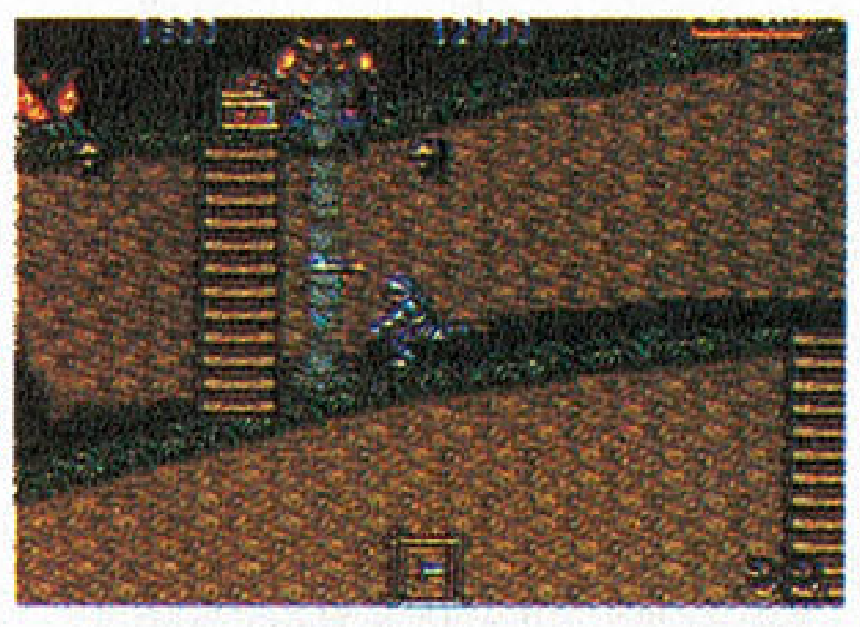
⇧下段からも襲われる

豚男

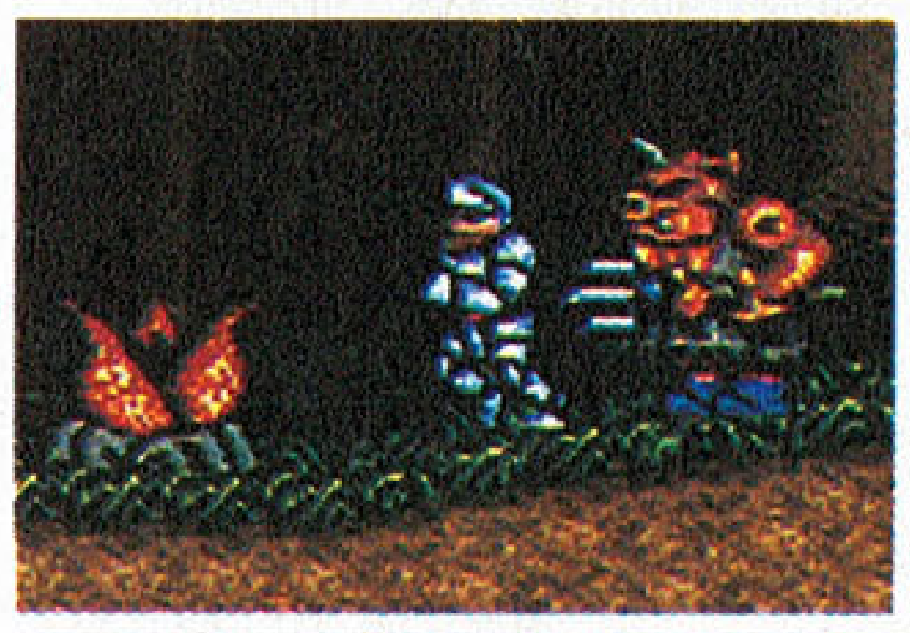
6ポイント	500	1面後半・5面前半



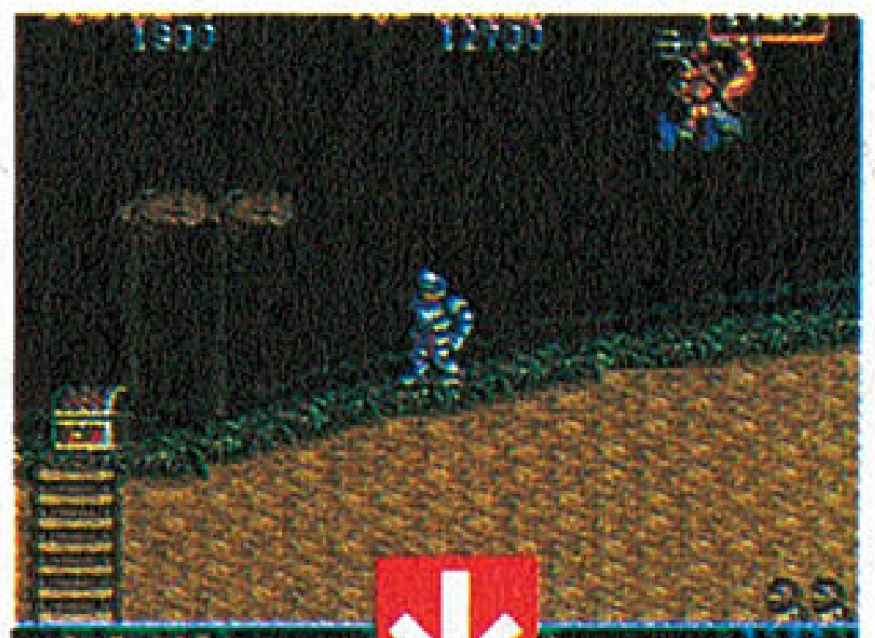
魔界森の守衛役をつとめる。攻撃法はおもに豪快なジャンプからのヒップアタックと大量の嘔吐攻撃。これは魔界植物の肥料ともなっている。身長2～3m、体重は205ｋｇ。安全に倒すためには、豚男の下から、上撃ちで攻撃すればいい。同じ段にいるときは追ってくるので連射して倒せ。



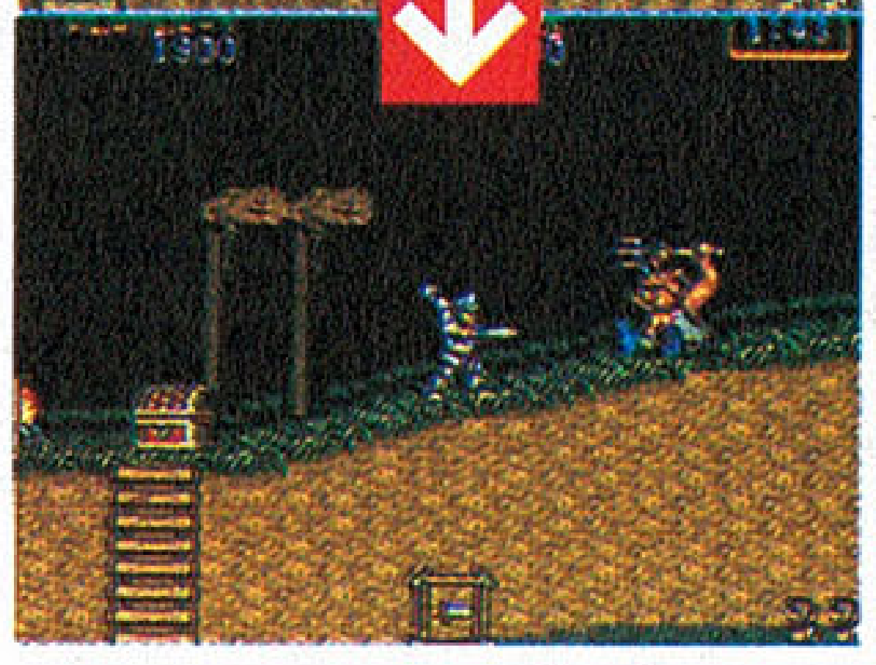
⇨嘔吐攻撃。このゲロは怖い



⇨同じ段にいると追ってくる



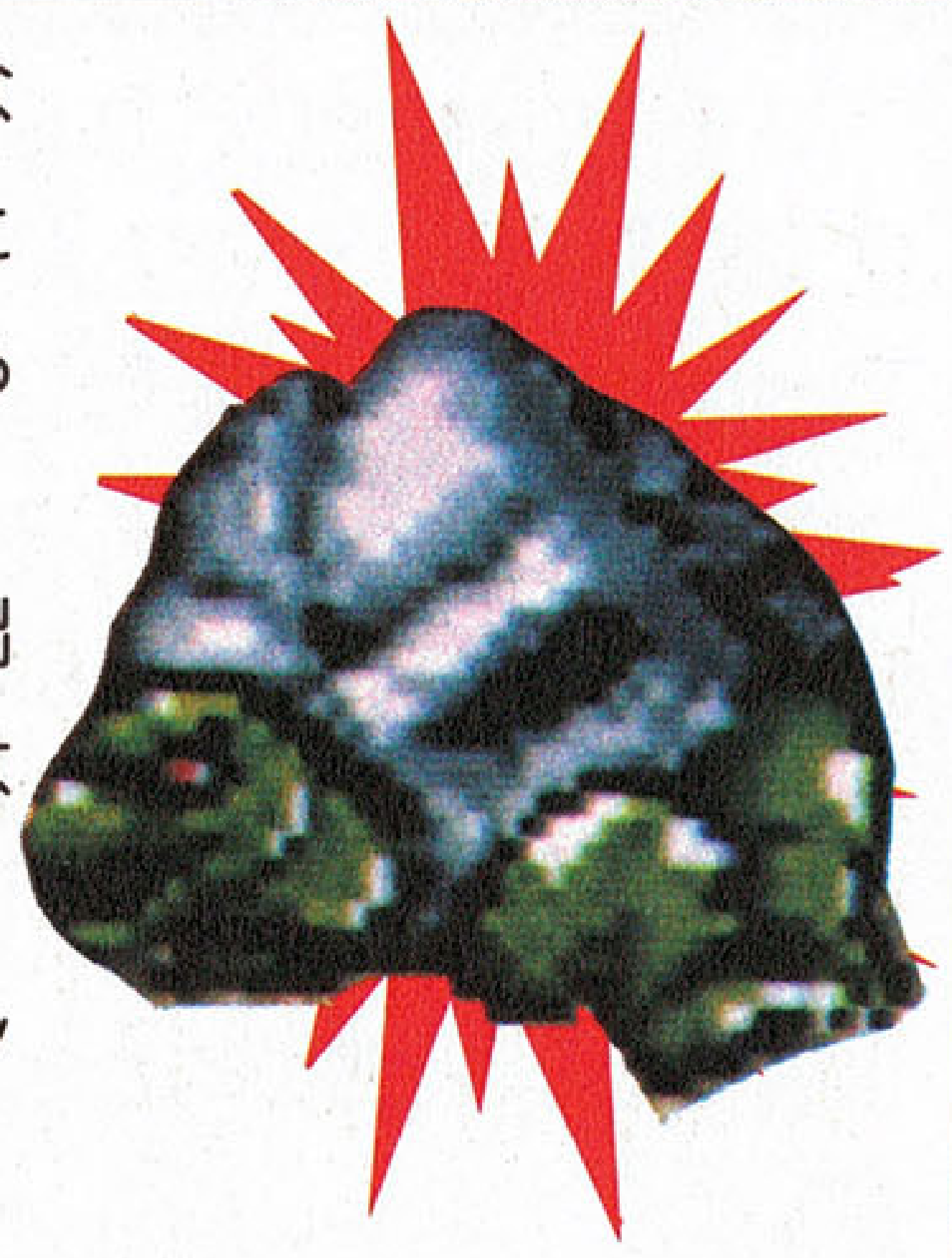
⇨大ジャンプをしてから



⇨しりもち。いまは無防備だ

ロックタートル

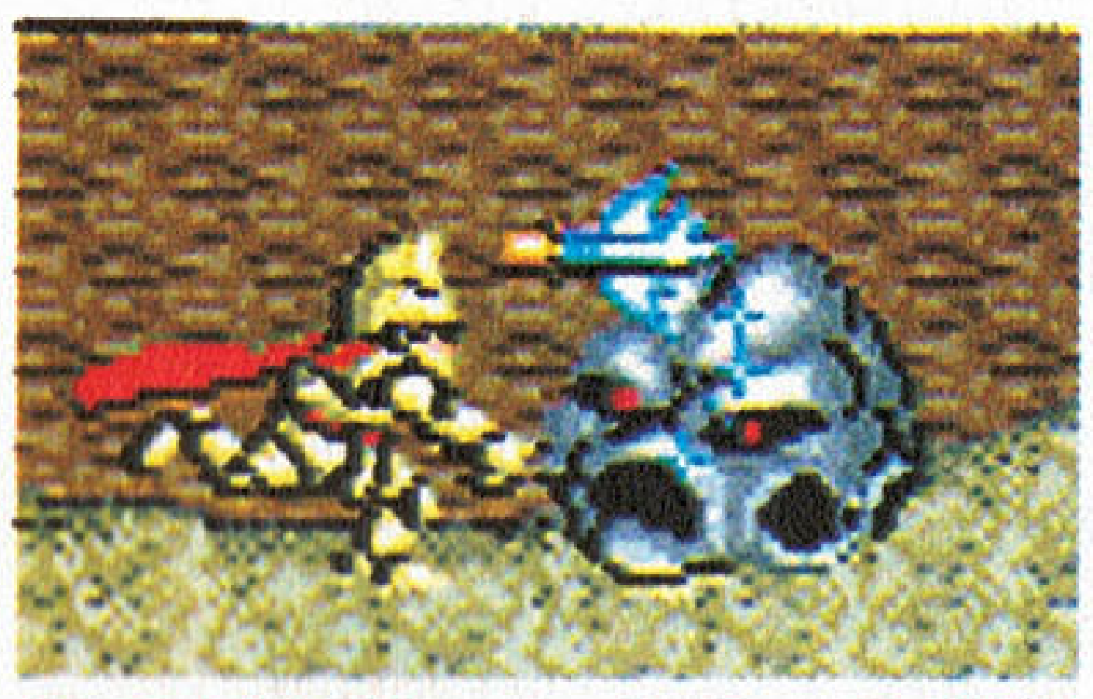
2ポイント	200	2面前半



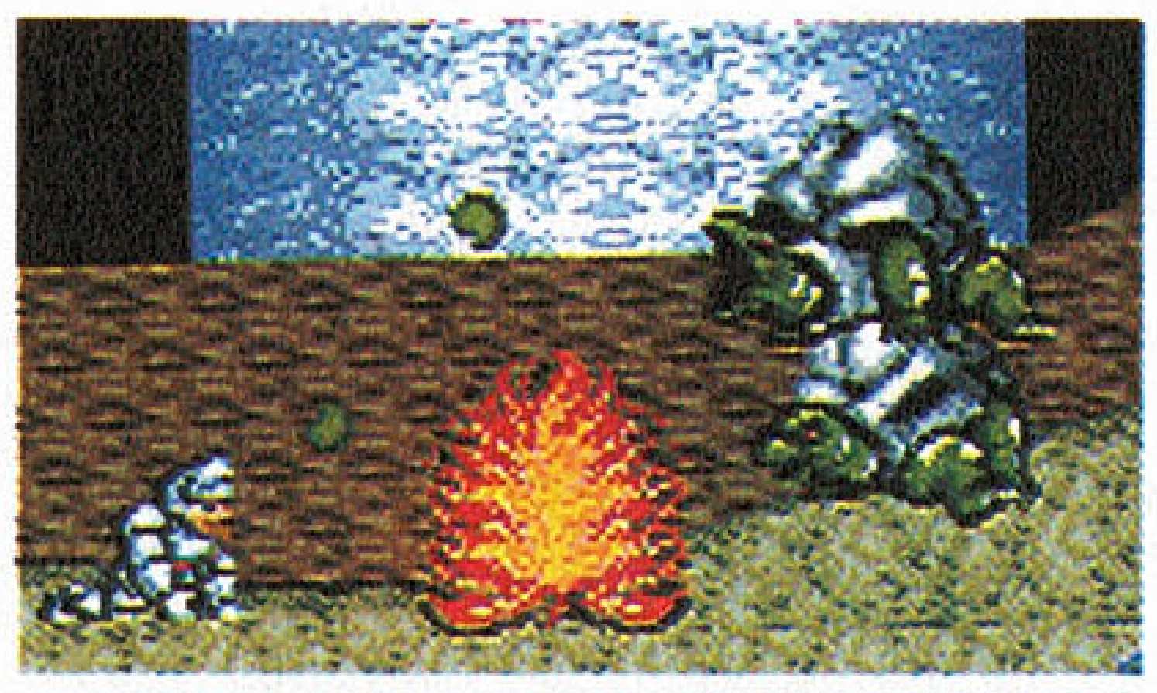
頭と手足を引っ込めて、岩になって攻撃してくる。この状態のときは武器をはね返す。飛び跳ねる高さは2段階ある。

手足を出したら口から粘液を出して攻撃してくる。このときには攻撃して倒すことができる。

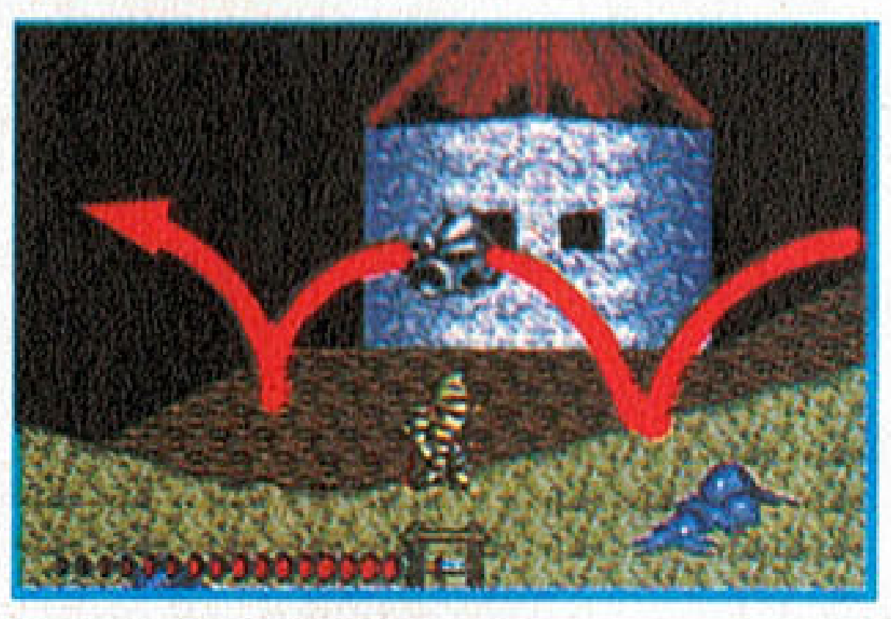
まれに画面の後ろから猛ダッシュしてくるのもいる。



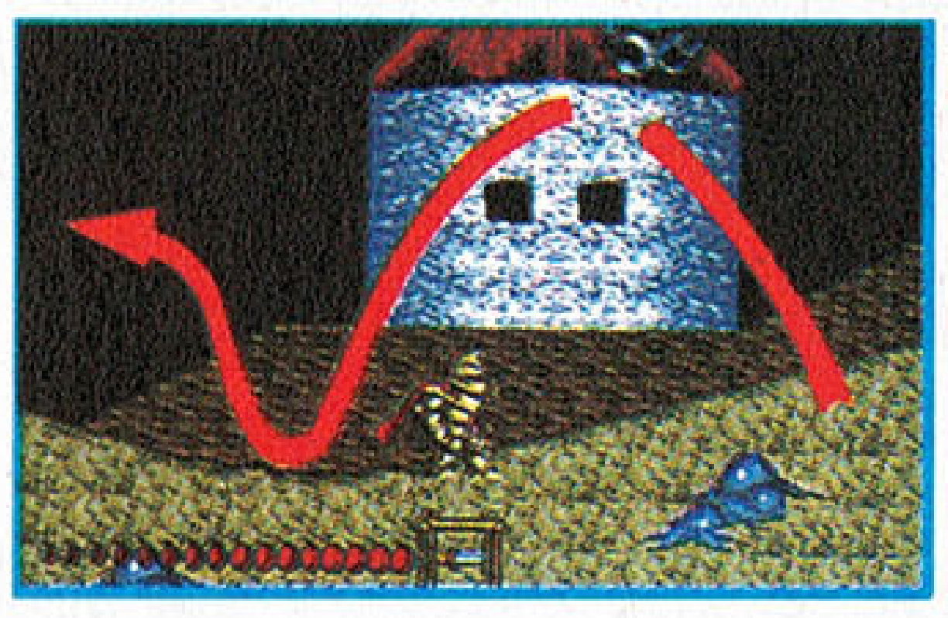
⇧手足をひっこめている状態では倒せない



⇧親子岩亀の粘液攻撃。親子型は手足を引っ込めない



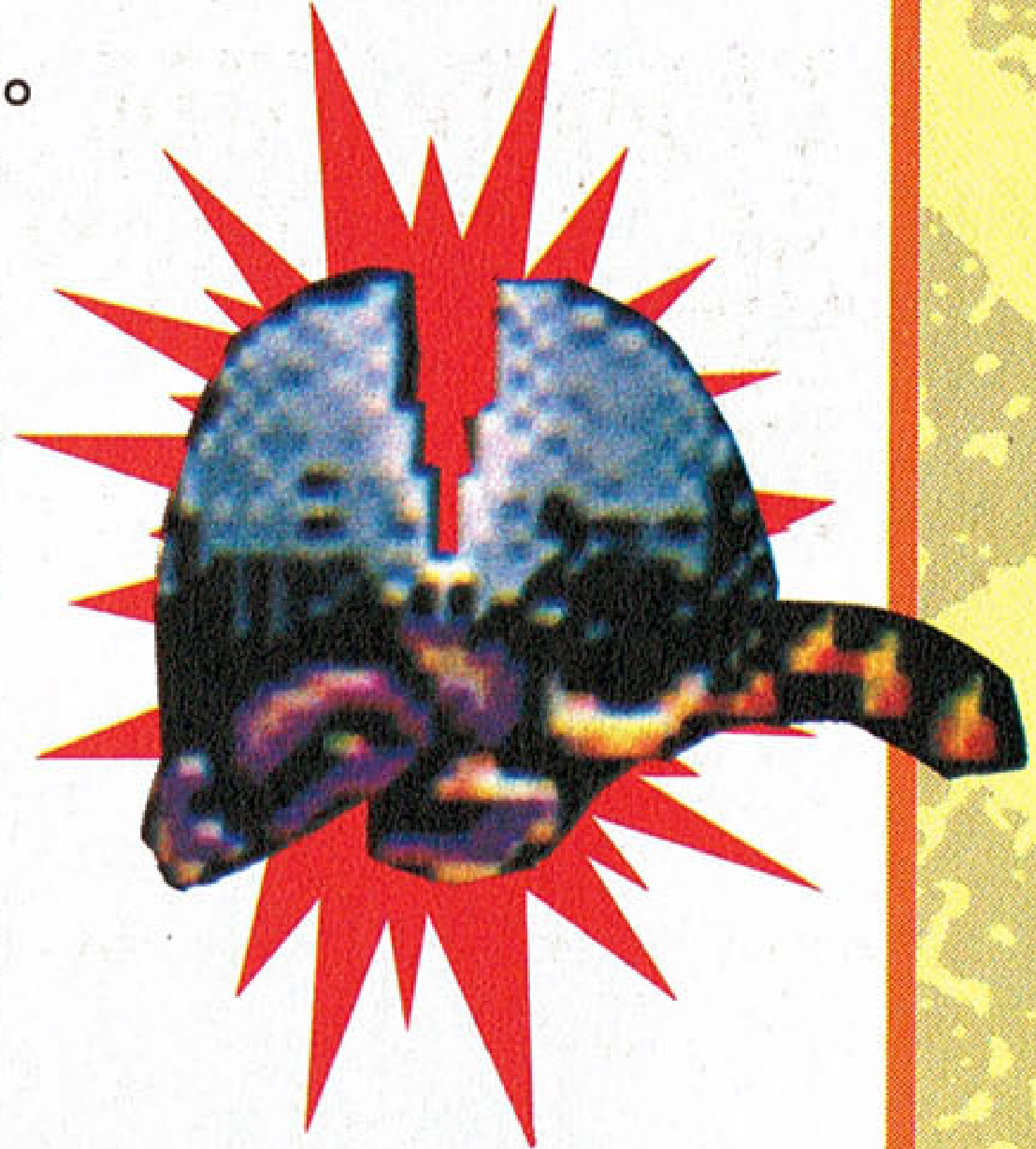
⇦低いパターン。着地回数多い



⇨高いパターン。着地回数少ない

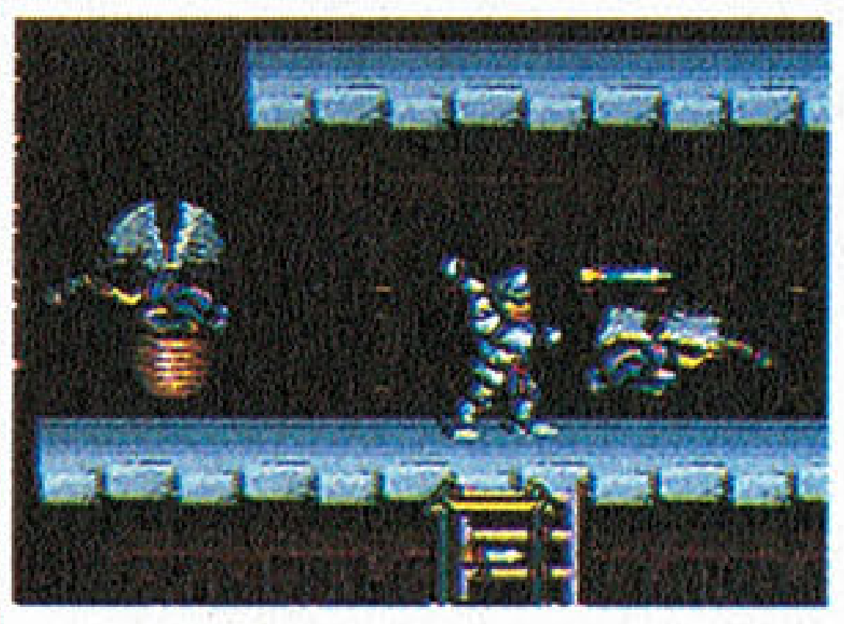
オニカゲロウ

1ポイント	100	2、5面前半・3面後半

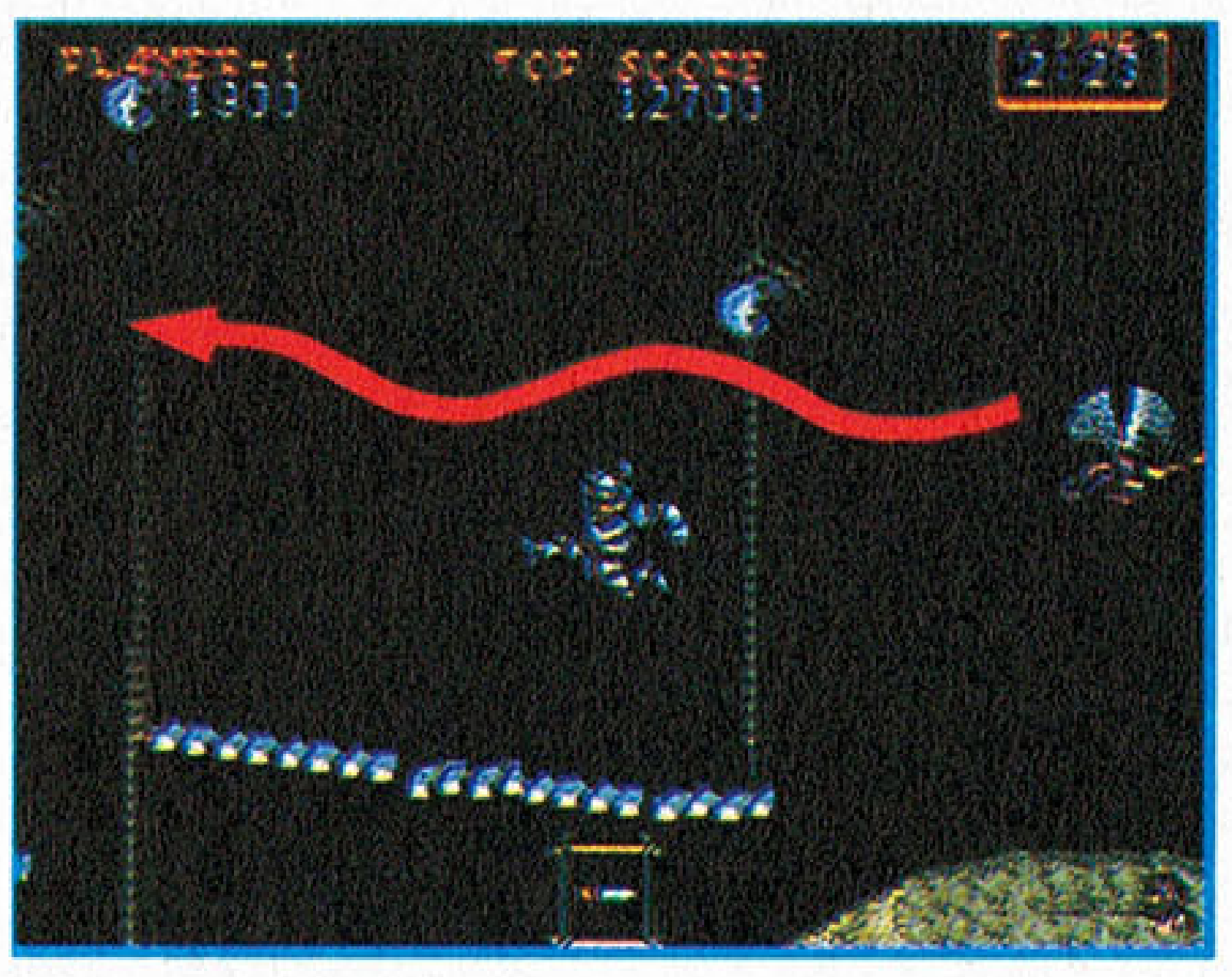


アリジゴクが成虫になったもの。画面の左右からゆっくりしたスピードで現れる。動きもそれほど複雑ではなく、ゆっくり蛇行する程度だ。つぼを持っていて武器を出すこともある。

１匹ではそれほど強くないが、オニカゲロウが現れるところは難しい地形のところが多い。



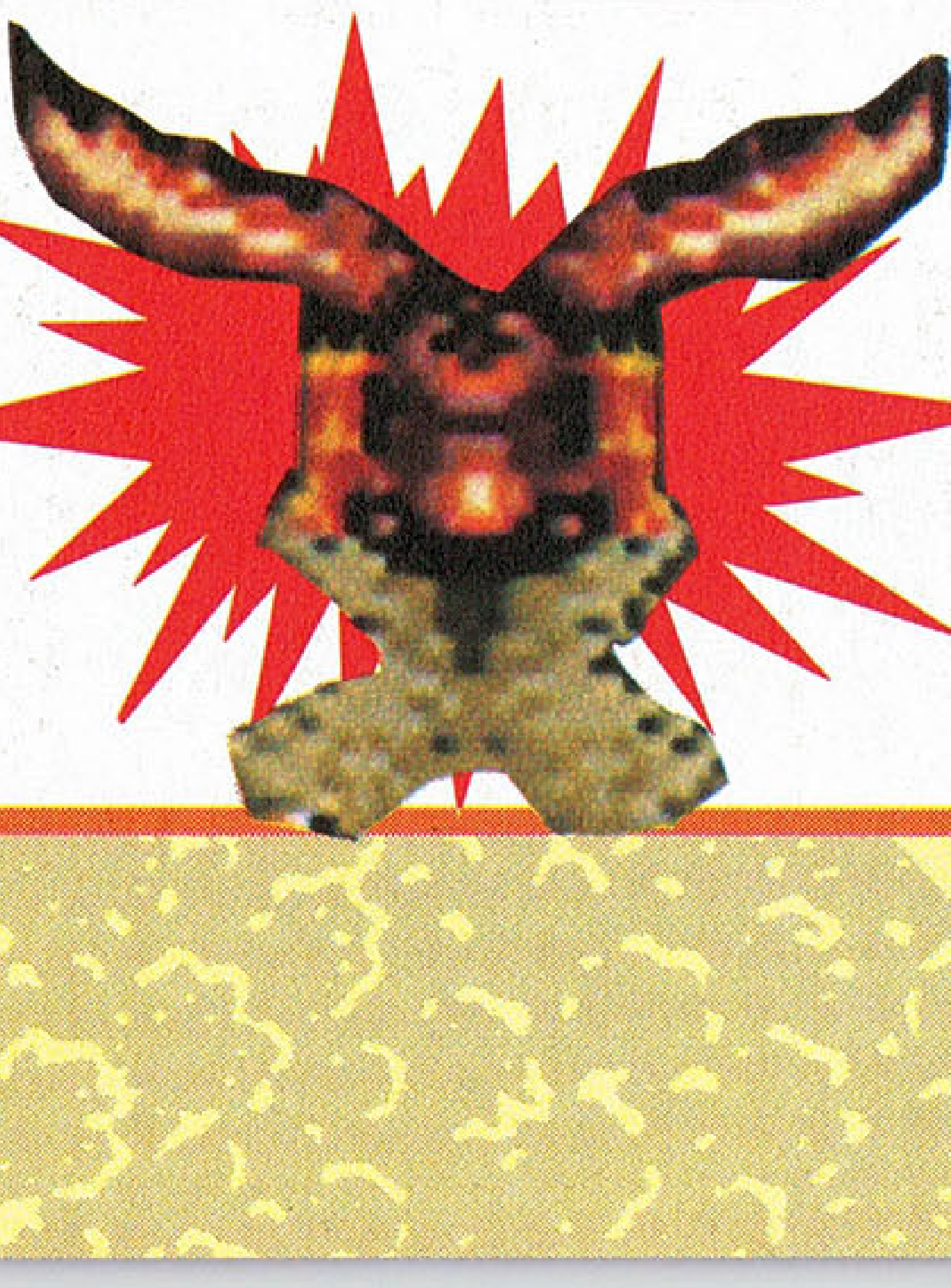
⇧宝を持っていたり、武器が入っていたりする



⇦オニカゲロウの移動パターン。ゆっくり動く

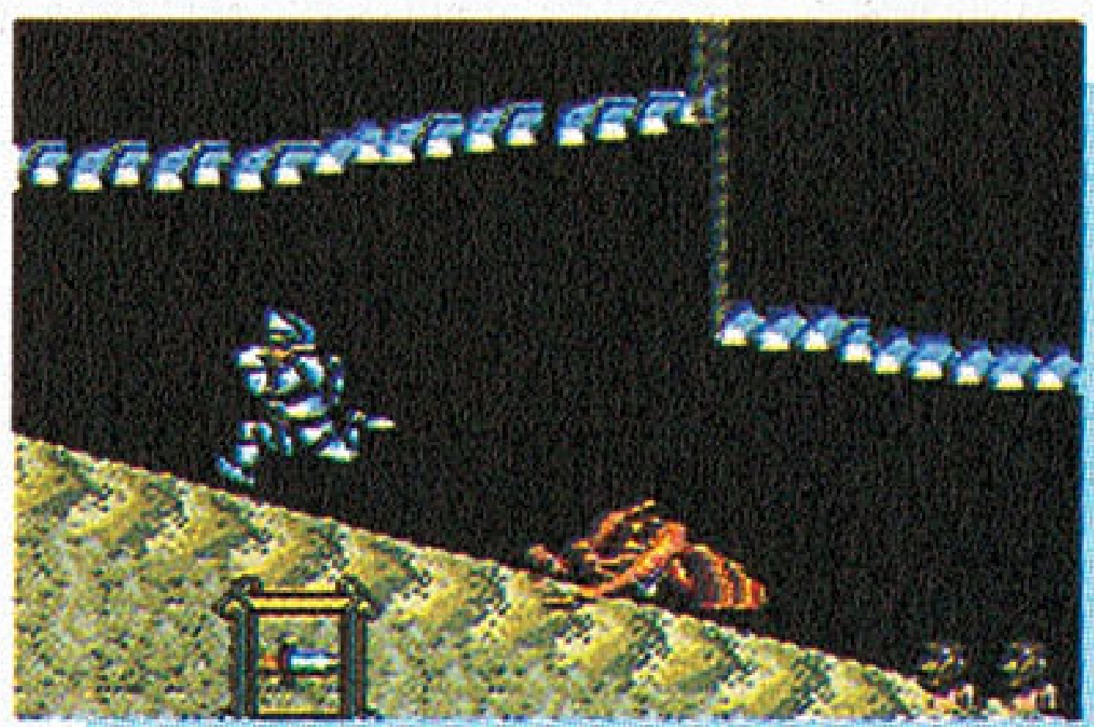
アリジゴク

――	―	2面前半

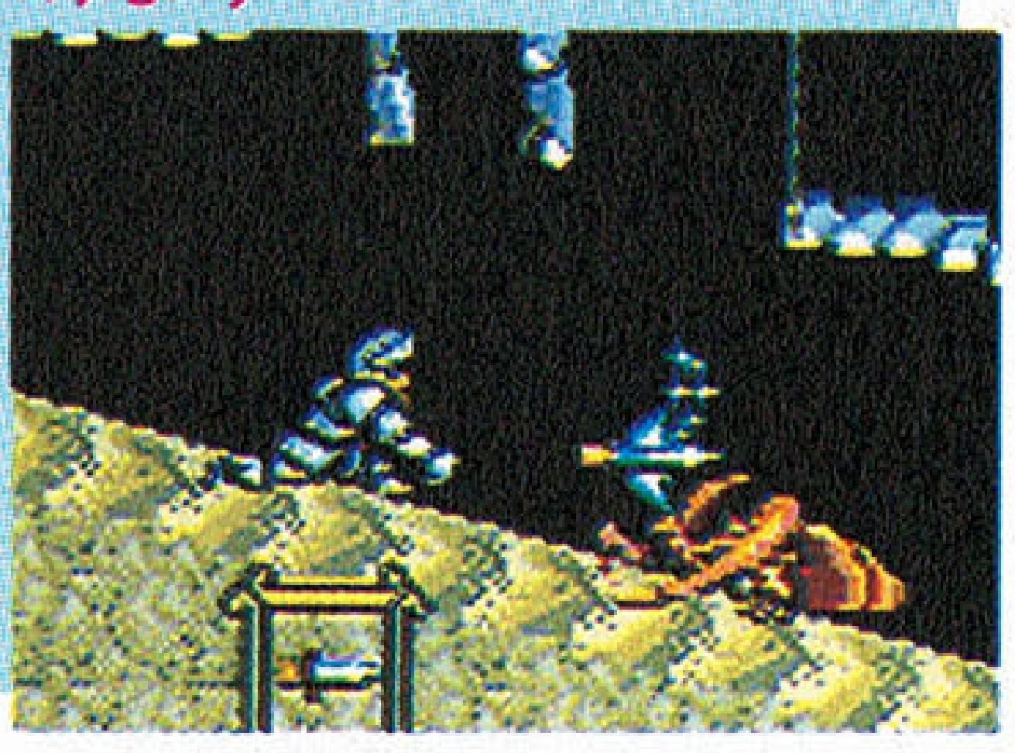


オニカゲロウの幼虫。砂丘に住みつきじっとエサがくるのを待っている。動くのは落ちたエサを取りにいくときだけだ。

外皮が非常に固く、アーサーの武器では倒せない。



⇧アーサーが砂丘に落ちると、ゆっくり追いかけてくる



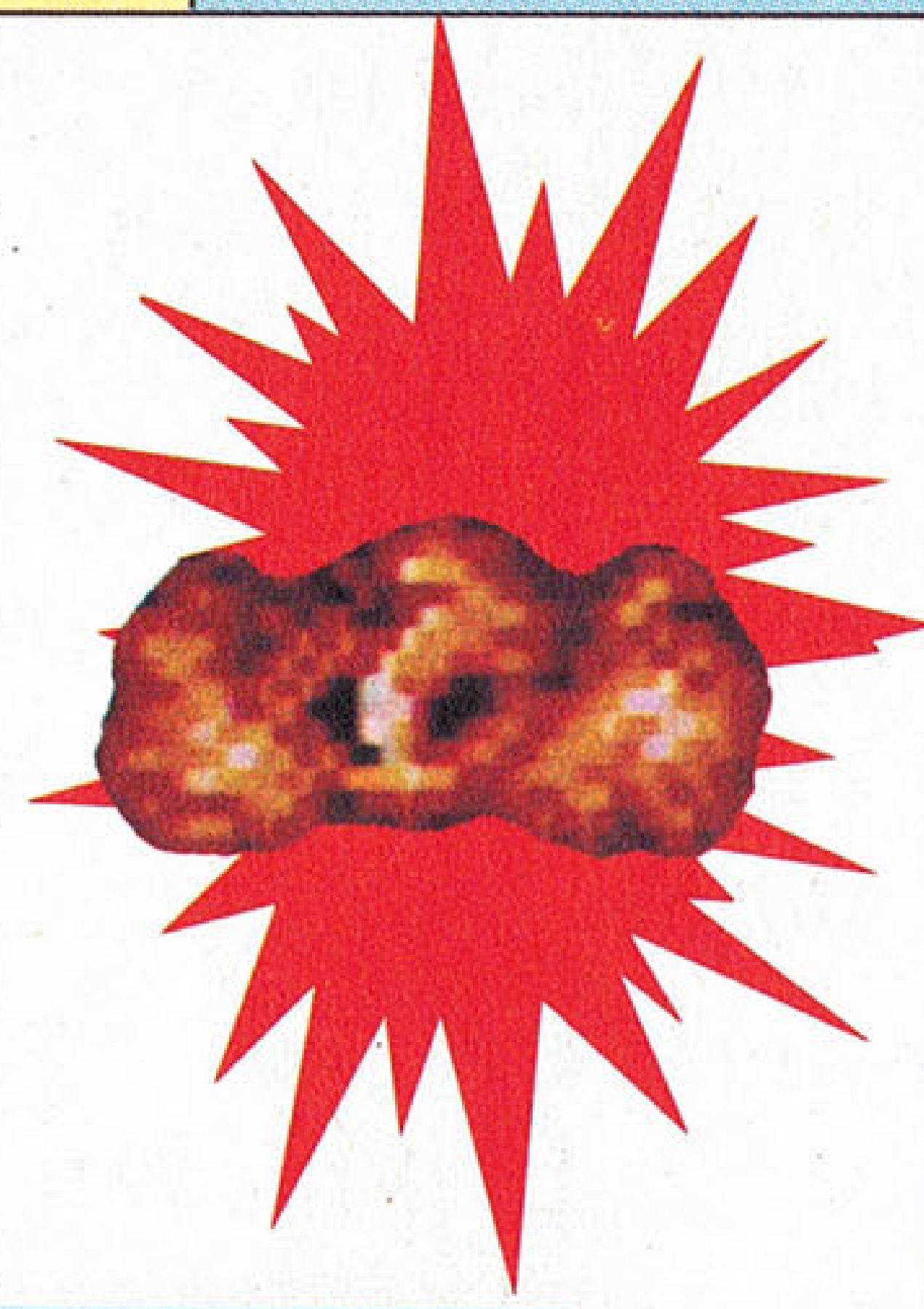
⇩いくら攻撃しても倒せない。すばやく登って逃げよう

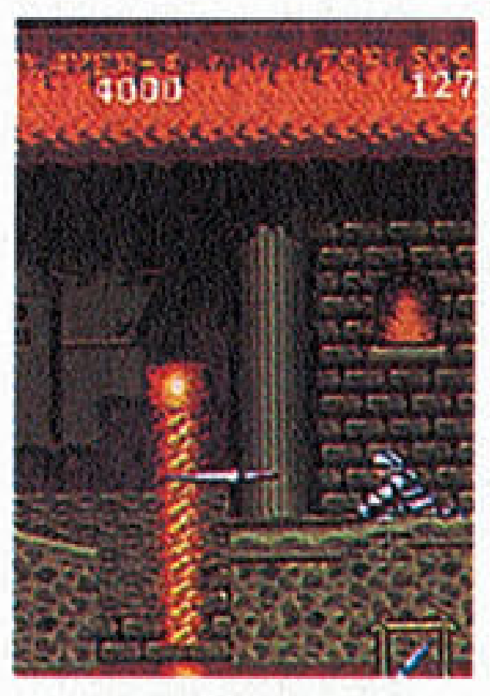
ファイヤーバット

1ポイント	100	2面後半

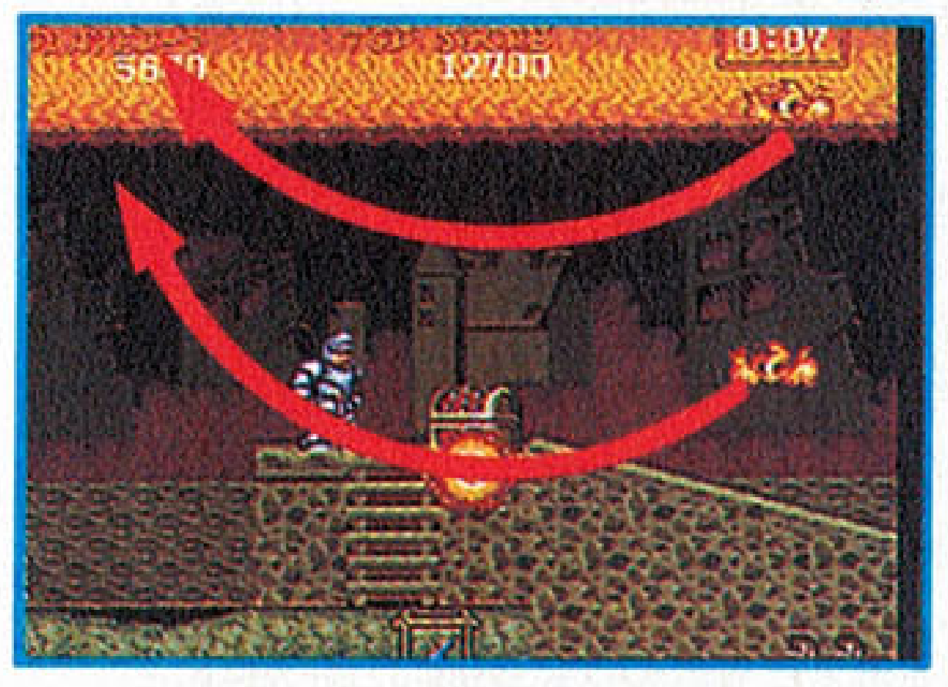
炎が消えることのない火炎の村に出現する。出現パターンは画面外から飛んでくるものと火柱から生まれてくるものの2種類。

動きは弧を描くようにしてアーサーを狙って飛んでくる。しかし、ファイヤーバットが出現した位置によってはアーサーを狙って攻撃してこないものもいる。





◎火柱を撃っても倒せない。火柱が止まった先を撃てば倒せる

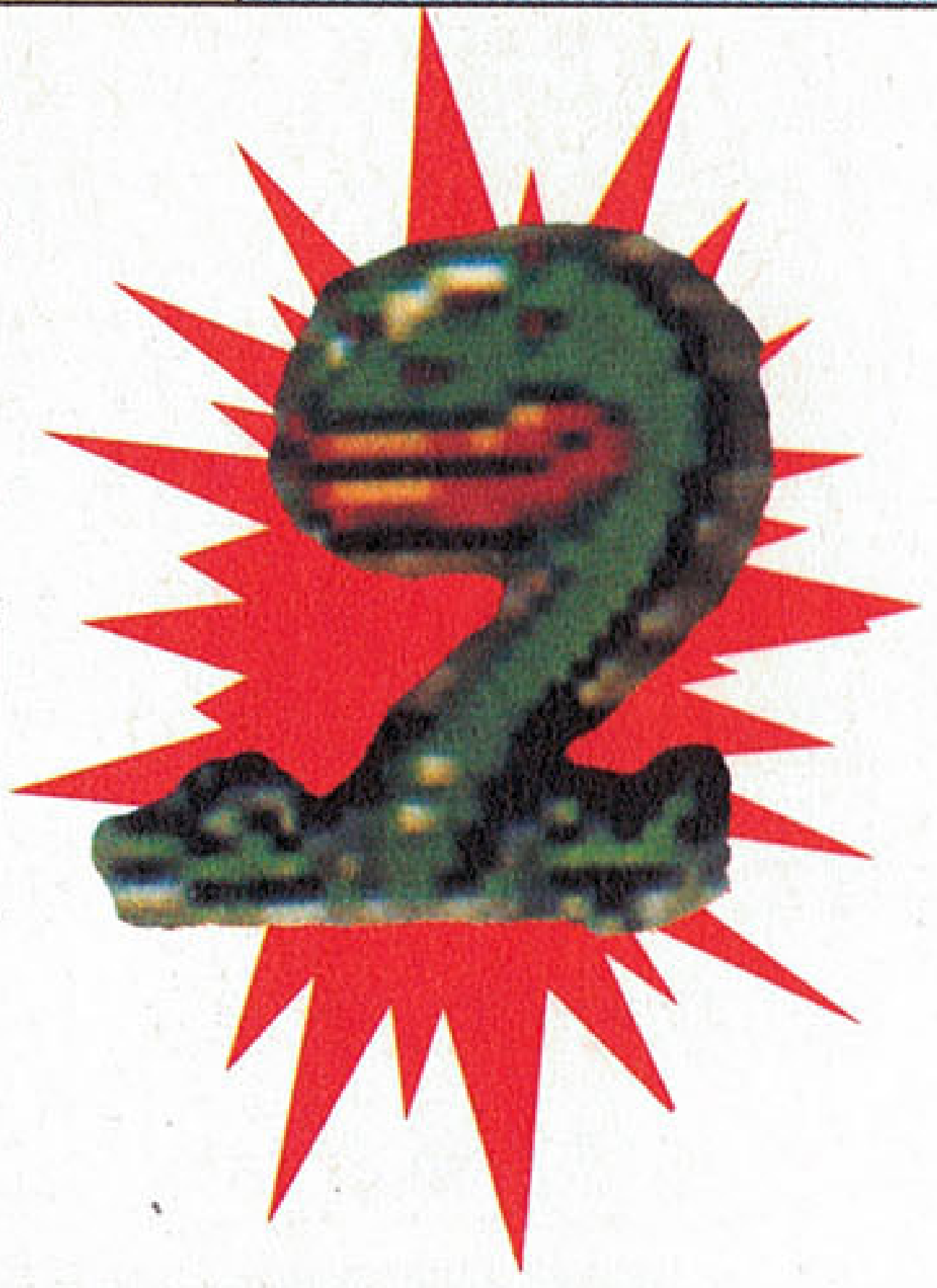


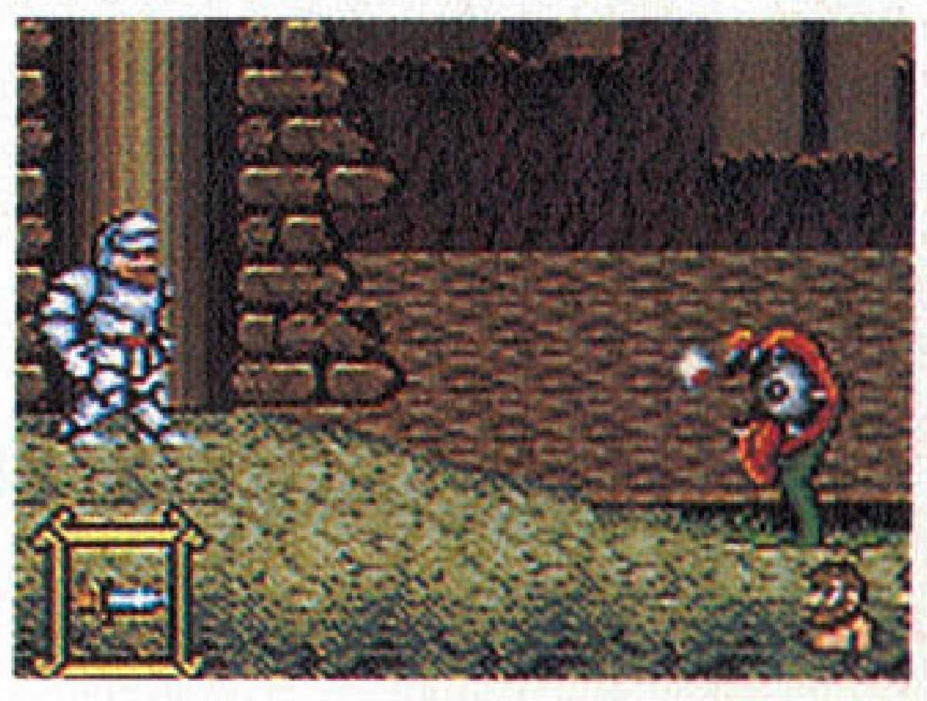
◎動きのパターン。出現位置が高いと上の動きになる

グリーンモンスター

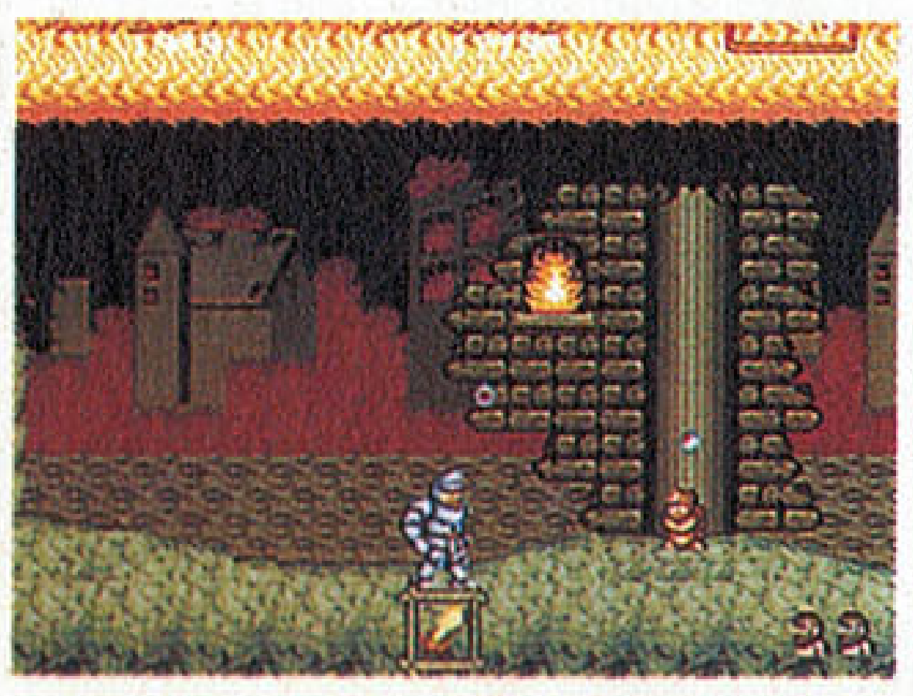
2ポイント	500	2面後半

前作から引き続き登場しているキャラ。攻撃方法もまったく変わらない。口のようなところから目玉を飛ばしてくる。グリーンモンスター自体は移動能力はない。画面に見えていなくても目玉を吐いてくるので注意しよう。離れた場所から目玉に注意しながら早めに倒すのが安全。





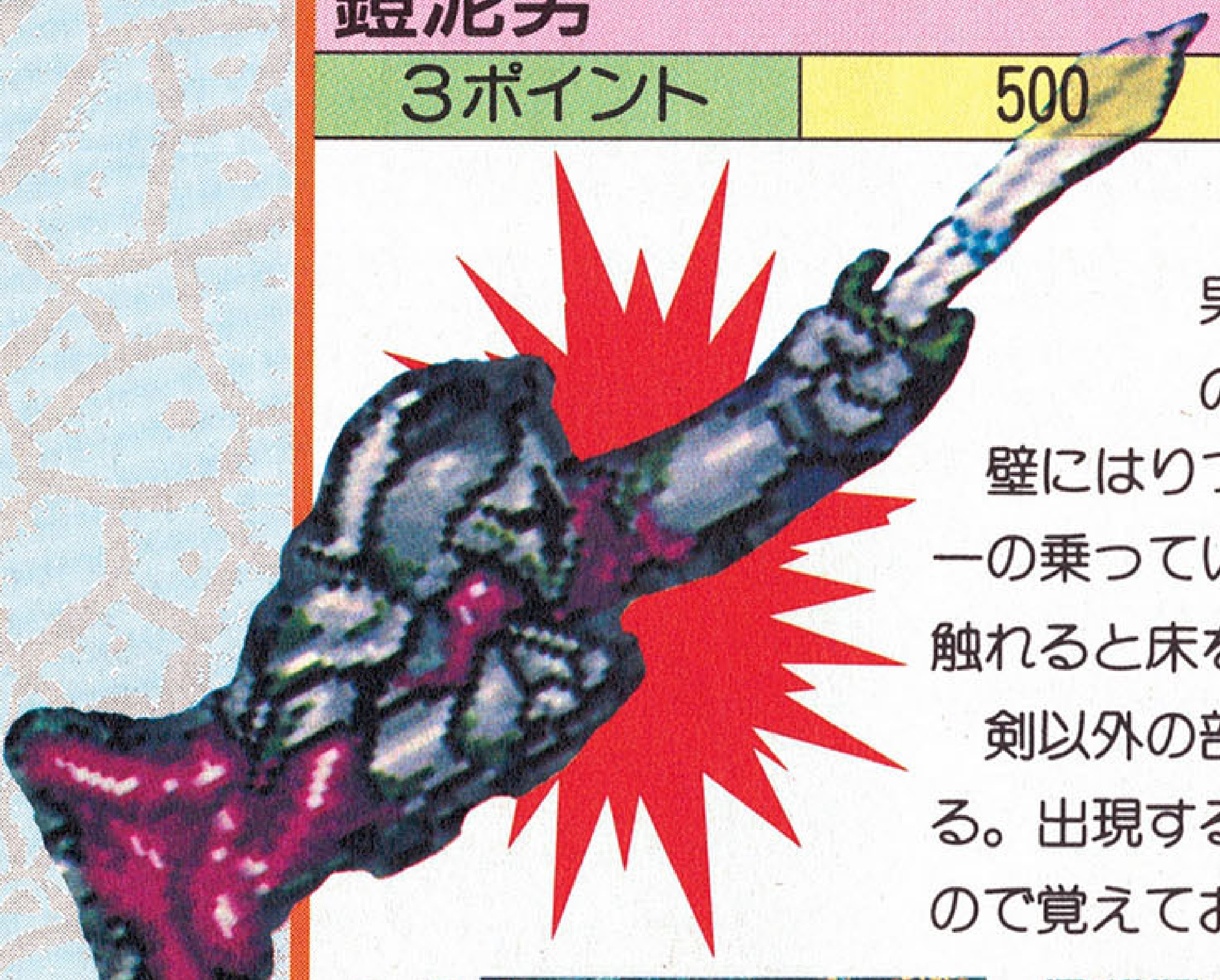
◎口から目玉を吐き出してくる



◎画面外からも目玉を吐いてくる

鎧泥男

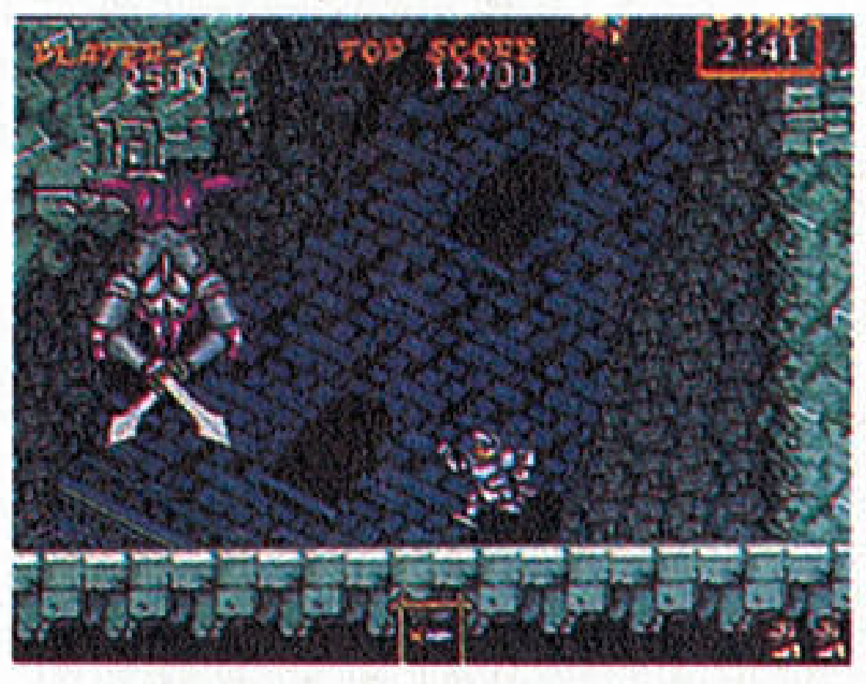
3ポイント	500	3面前半



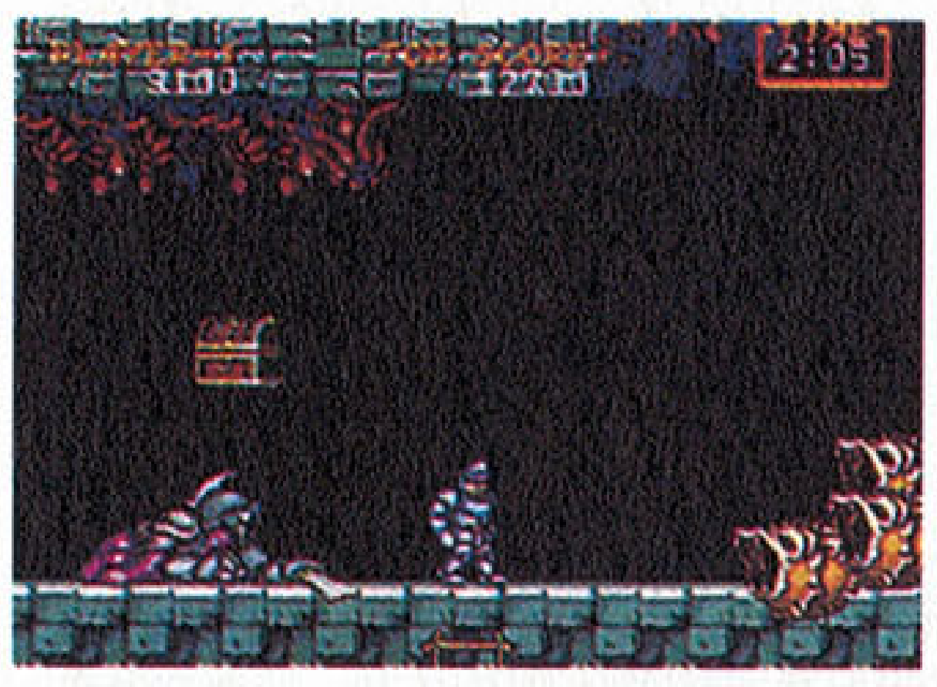
3面前半のランクル男爵の塔に出現する鎧のモンスター。

壁にはりついているが、アーサーの乗っている上に移動する床に触れると床をはってくる。

剣以外の部分が弱点になっている。出現する場所が決まっているので覚えておくとよい。



◎ぶら下がっているものもある



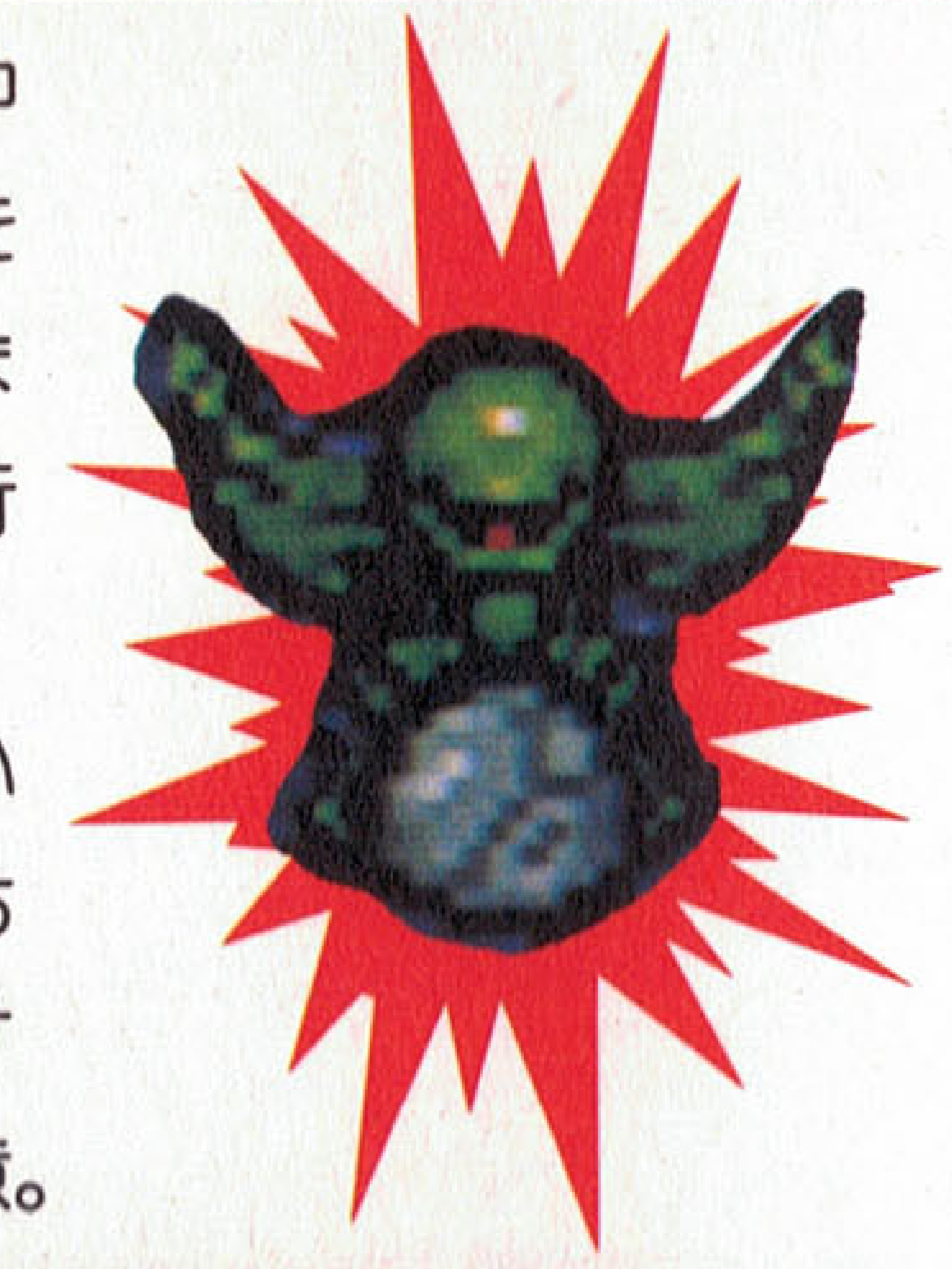
◎無視すると追いかけてくる

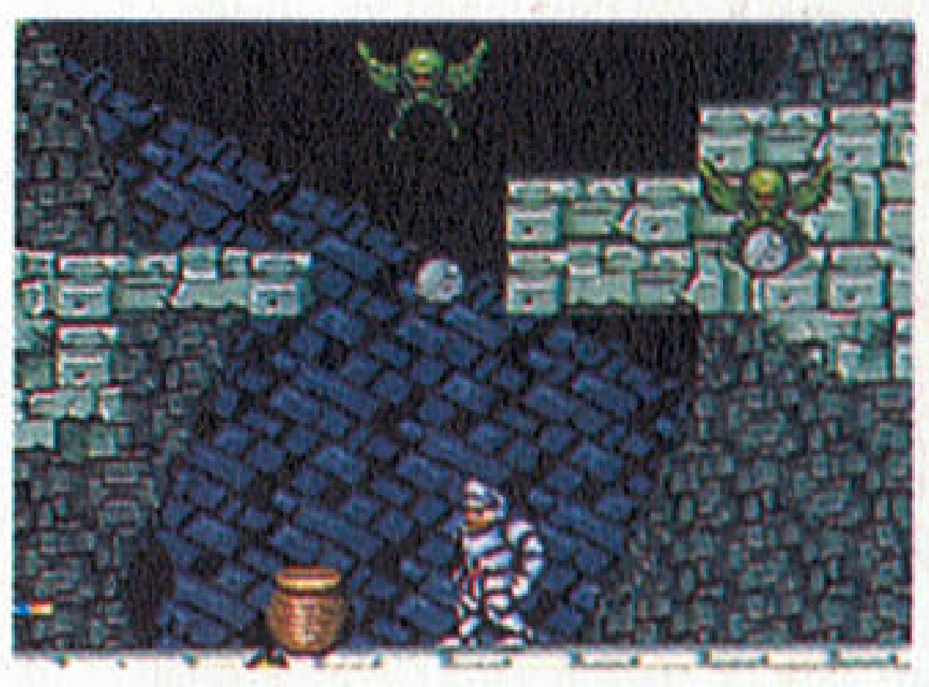
フライングゴブリン

1ポイント	100	3面前半・5面後半

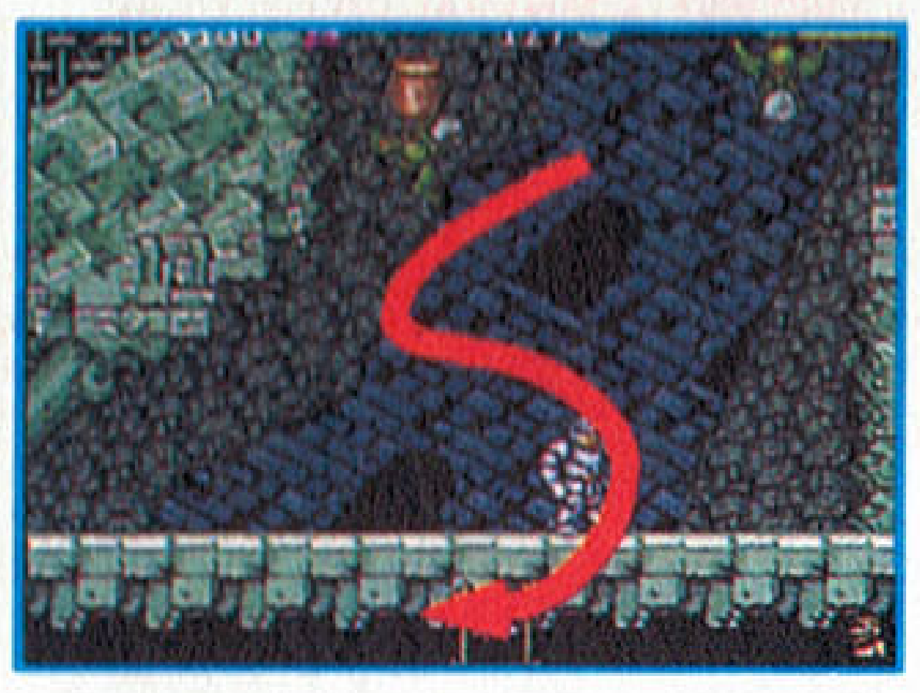
塔や城の中に巣くう魔物。空中で編隊を組んでいる。足には石をかかえていて放り投げてくる。また、その編隊の中から急降下飛行して突進してくるものもいる。

空中にいるときは、細かく動いているものの無防備なので上撃ちで倒せる。突進してきたものはすばしっこく攻撃しにくいから注意。





◎足でかかえた石を落としてくる



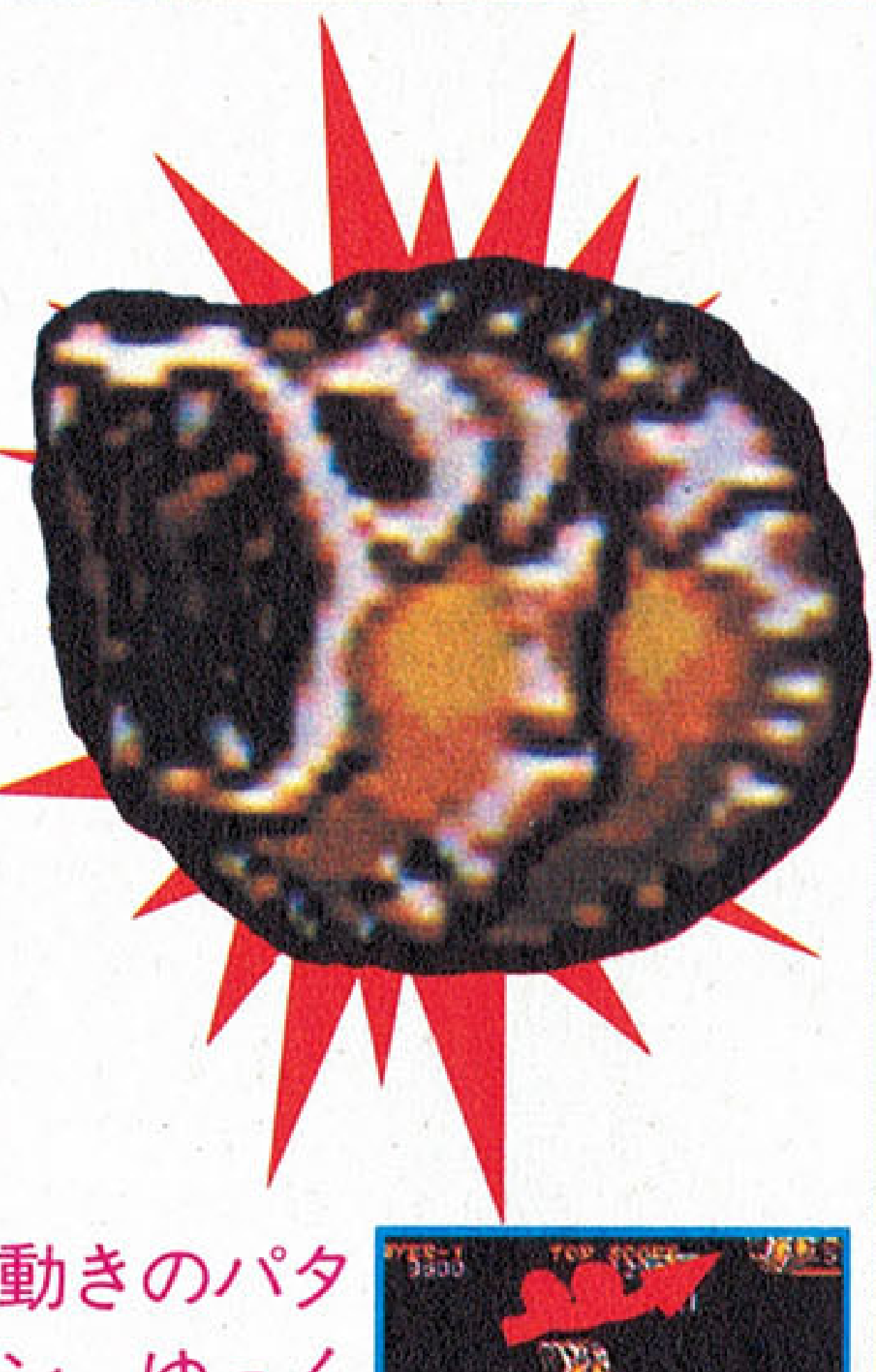
◎大きな曲線を描いて突進してくる

ビホルダー

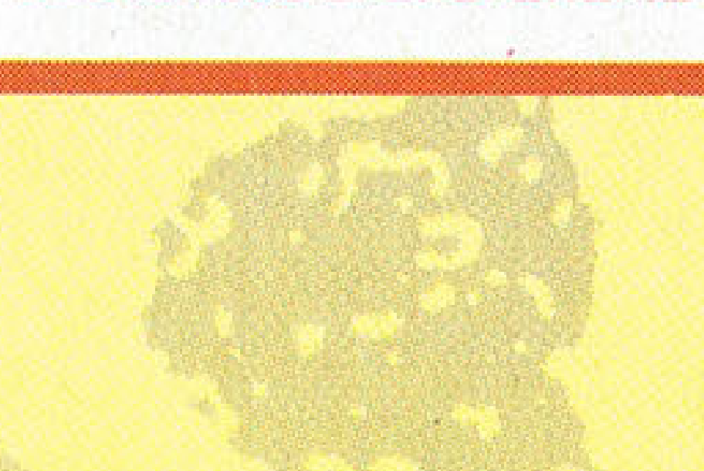
2ポイント	100	3面前半

人間の魂を喰って生きているモンスター。魂の浮力で空中でフワフワ浮きアーサーの攻撃の狙いを狂わす。しかし、ビホルダー自体は何の攻撃もしてこない。

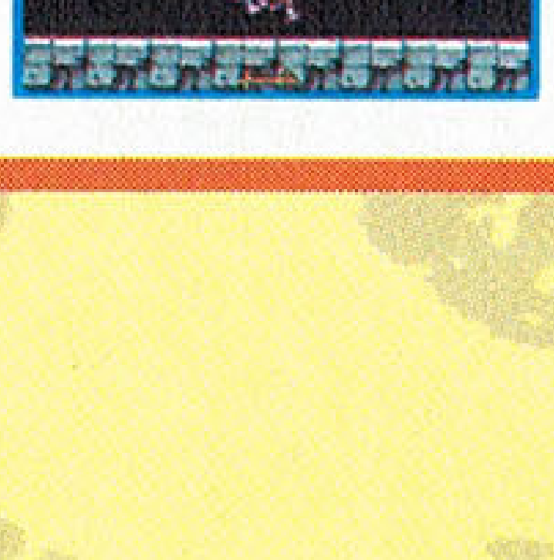
攻略法は、とにかく撃ち負けないこと。ビホルダー自体は弱いのだが、それを数の多さでカバーして出現するからだ。



◎大量に出現してくる。なるべく倒して進もう



◎動きのパターン。ゆっくりと右上に移動する

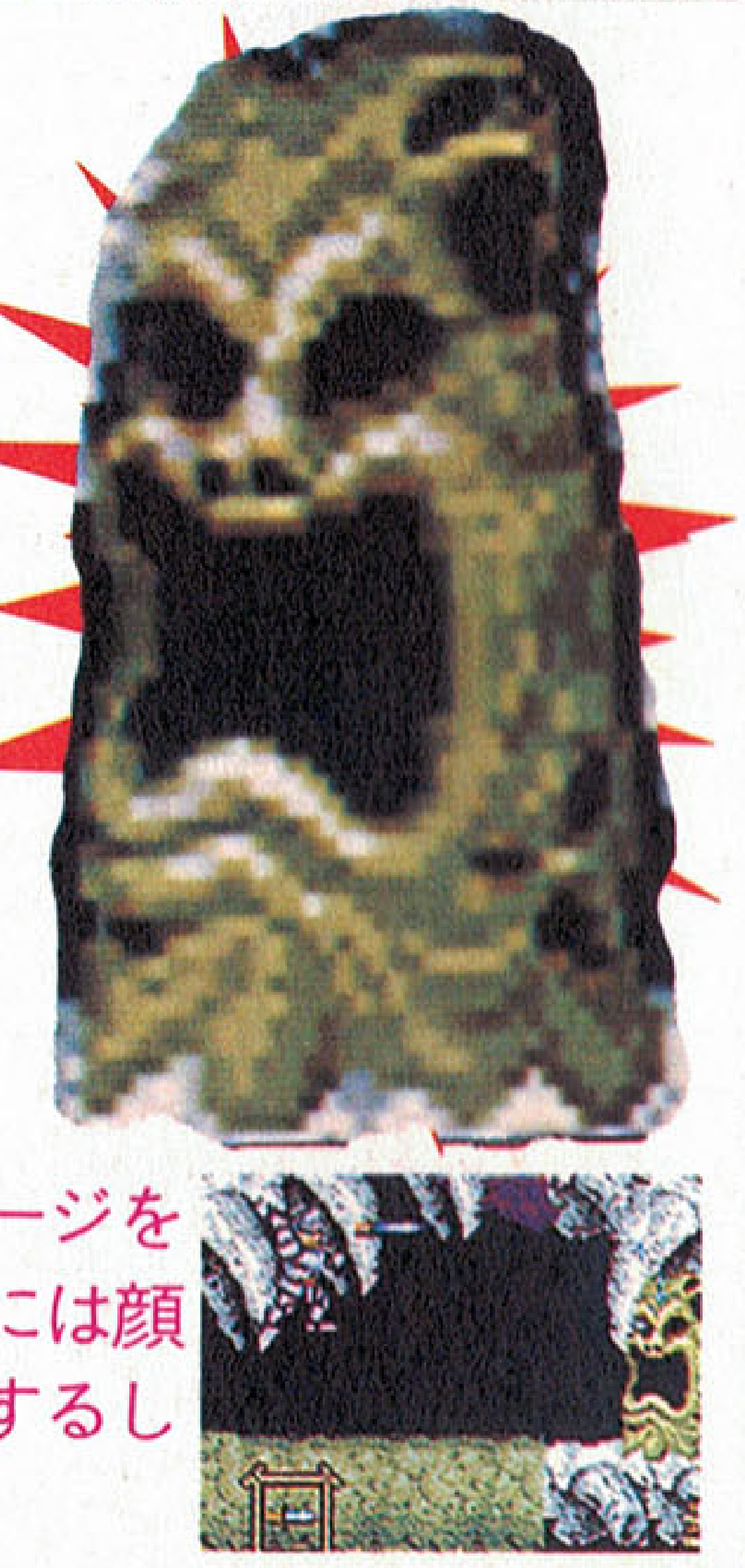


人面塔

3ポイント	500	4面前半

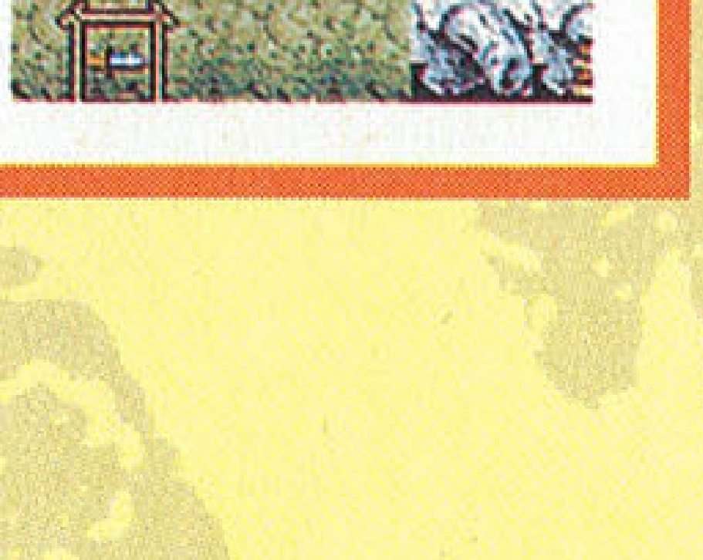
別名デスタワーともいい、前作のタワーモンスターの親戚。塔に人面が浮き出ていて、その人面がクリスタルを吐いて攻撃してくる。人面塔は地面にぴったりくっついているので動けない。

弱点は顔の部分。塔のてっぺんや根元を撃ってもダメージを受けない。倒すと障害物になる。



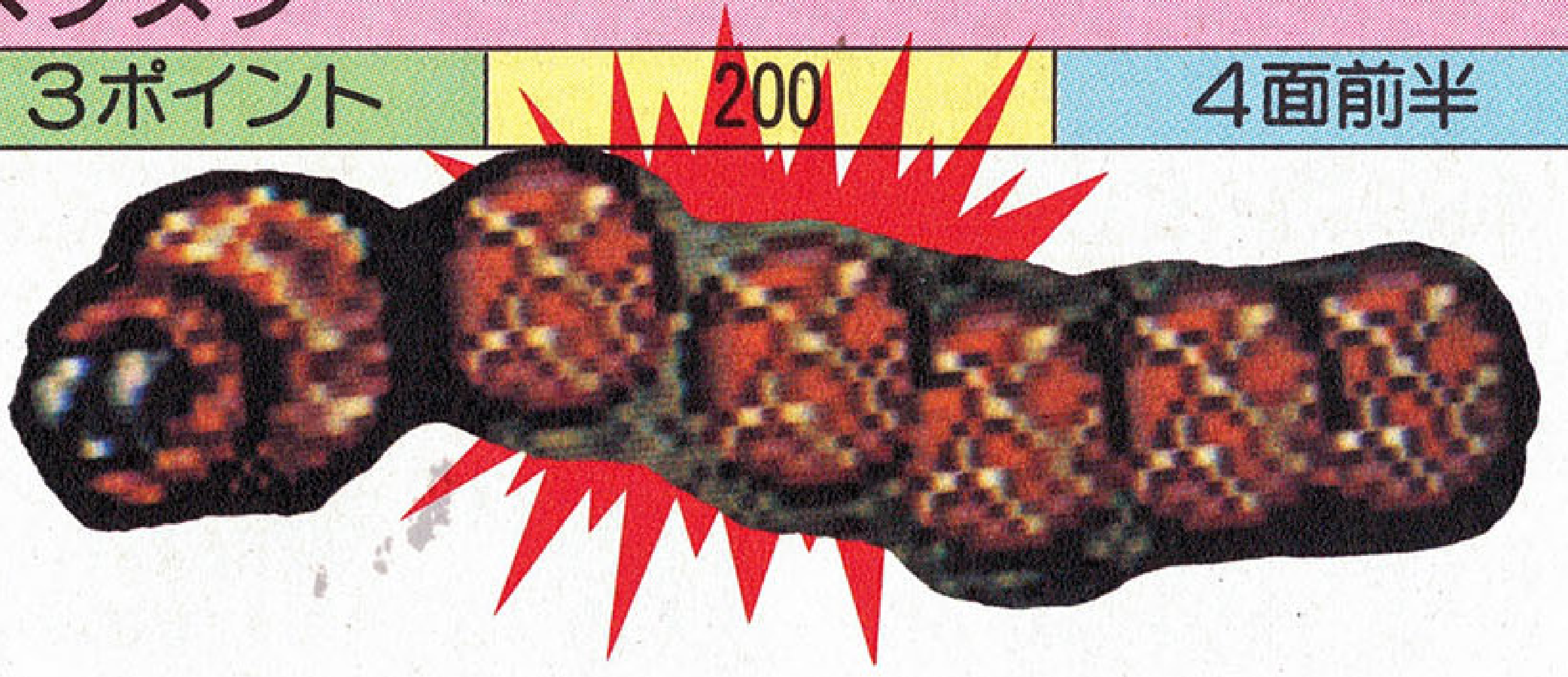
◎クリスタルを吐いてくる。ジャンプしてかわせ

◎ダメージを与えるには顔を攻撃するしかない



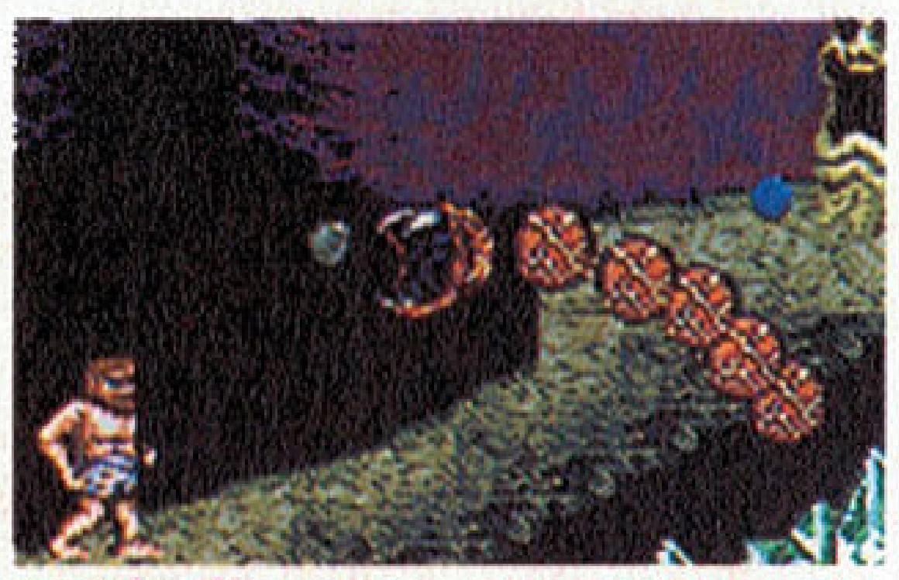
ヌプヌプ

3ポイント	200	4面前半

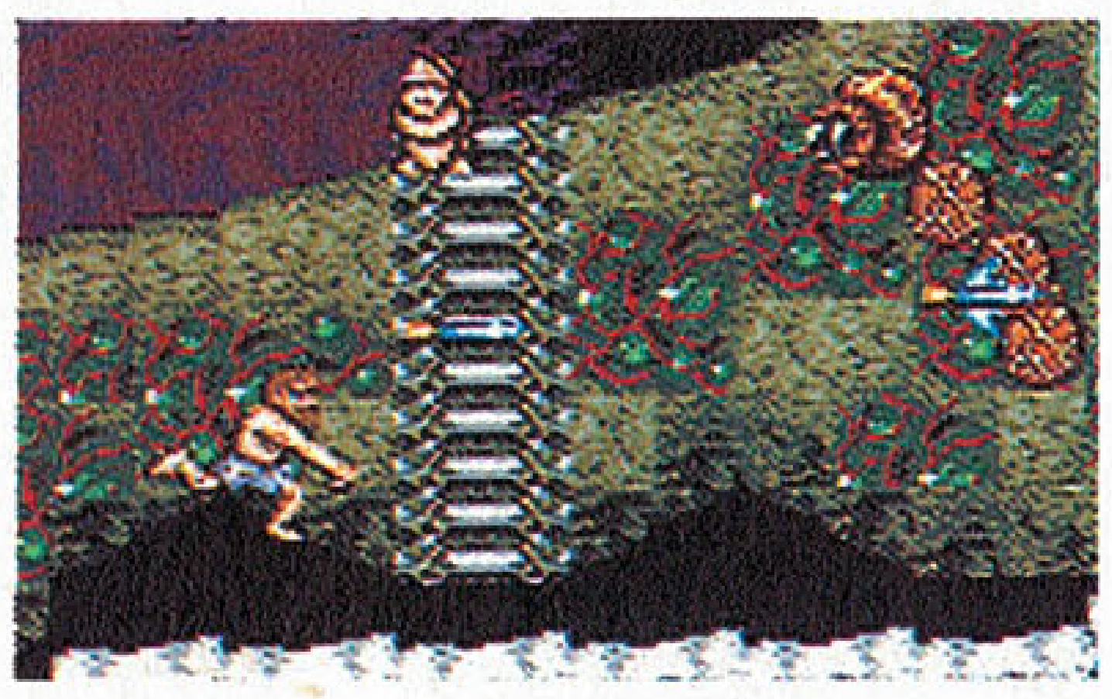


うつぼに似たモンスター。壁にはりついている緑の細胞が卵でそこから生えてくる。口から内臓を吐き攻撃する。出現地点を軸としてくねくね動く。

弱点は口の部分。それ以外の攻撃は受けつけない。



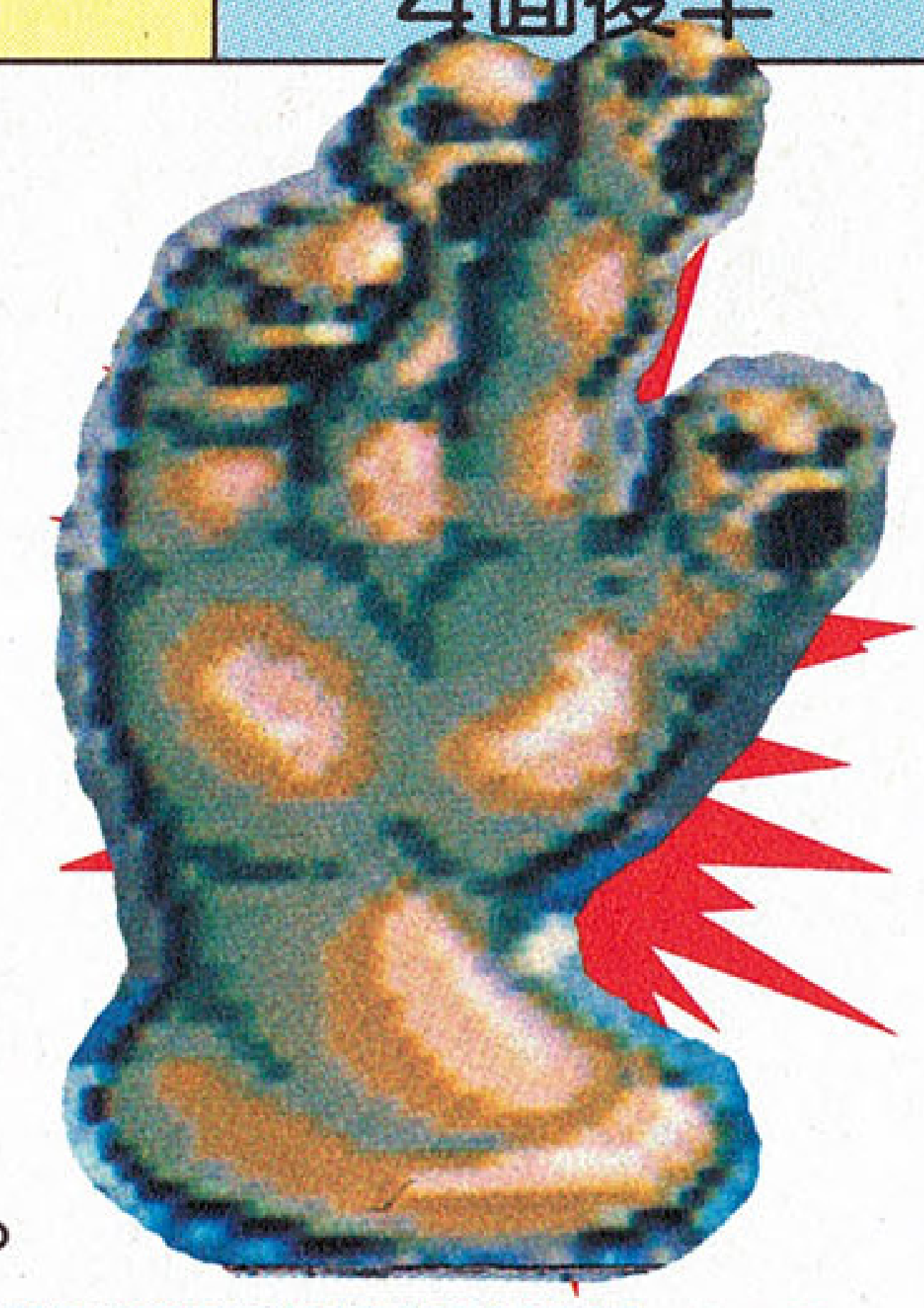
内臓を吐いて攻撃する



胴の部分は攻撃を受けつけない

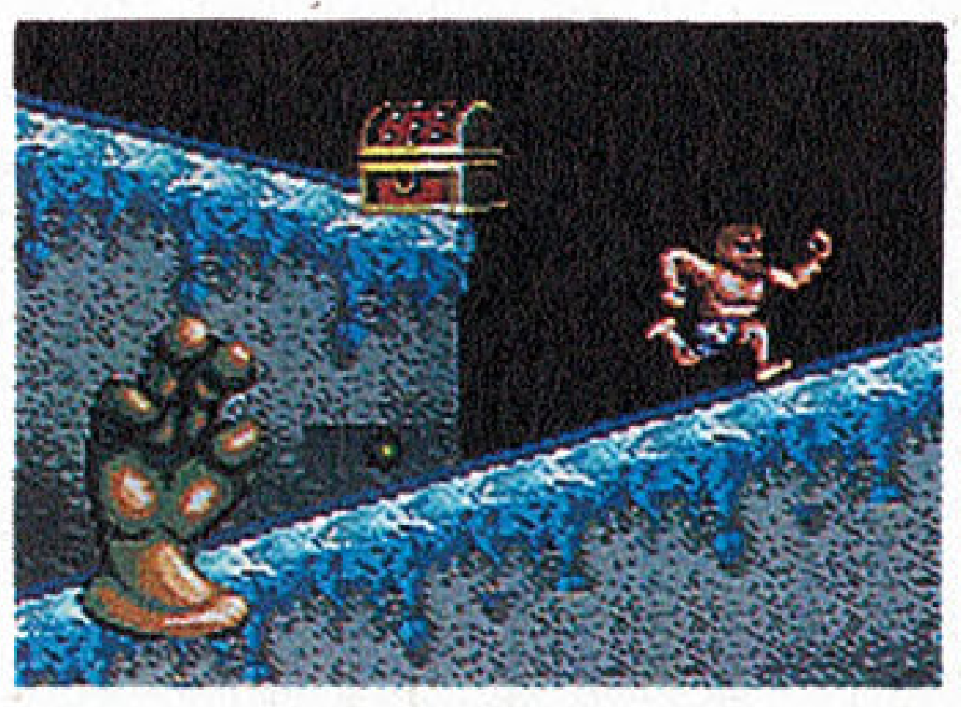
デビルハンド

2ポイント	300	4面後半

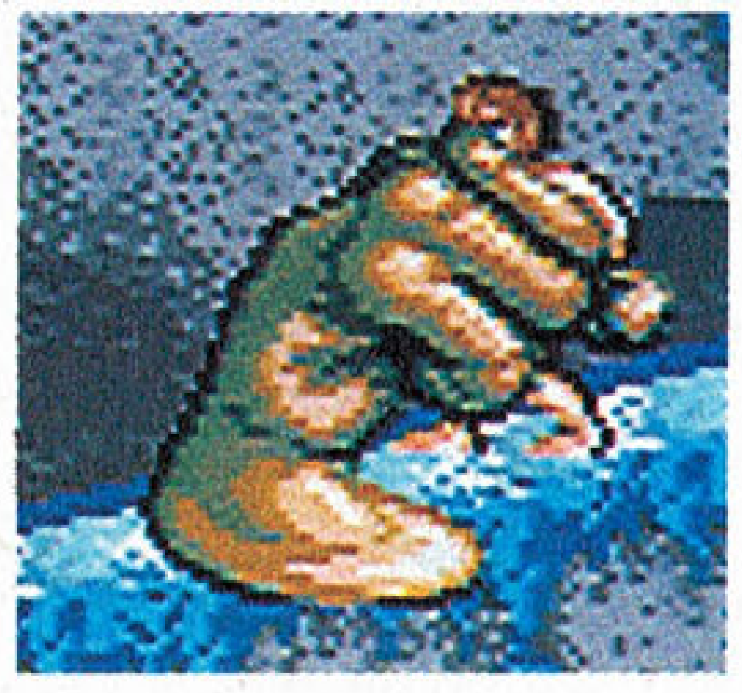


手の形をしたモンスター。腐海魔境の斜面に根を降ろしアーサーを待ち受ける。本体からは指を飛ばして攻撃をしてくる。また、アーサーが接触すると握りつぶされてしまうので、絶対に接触しないようにしよう。

攻略としては接近はせず、下撃ちできるものには下撃ちで倒そう。



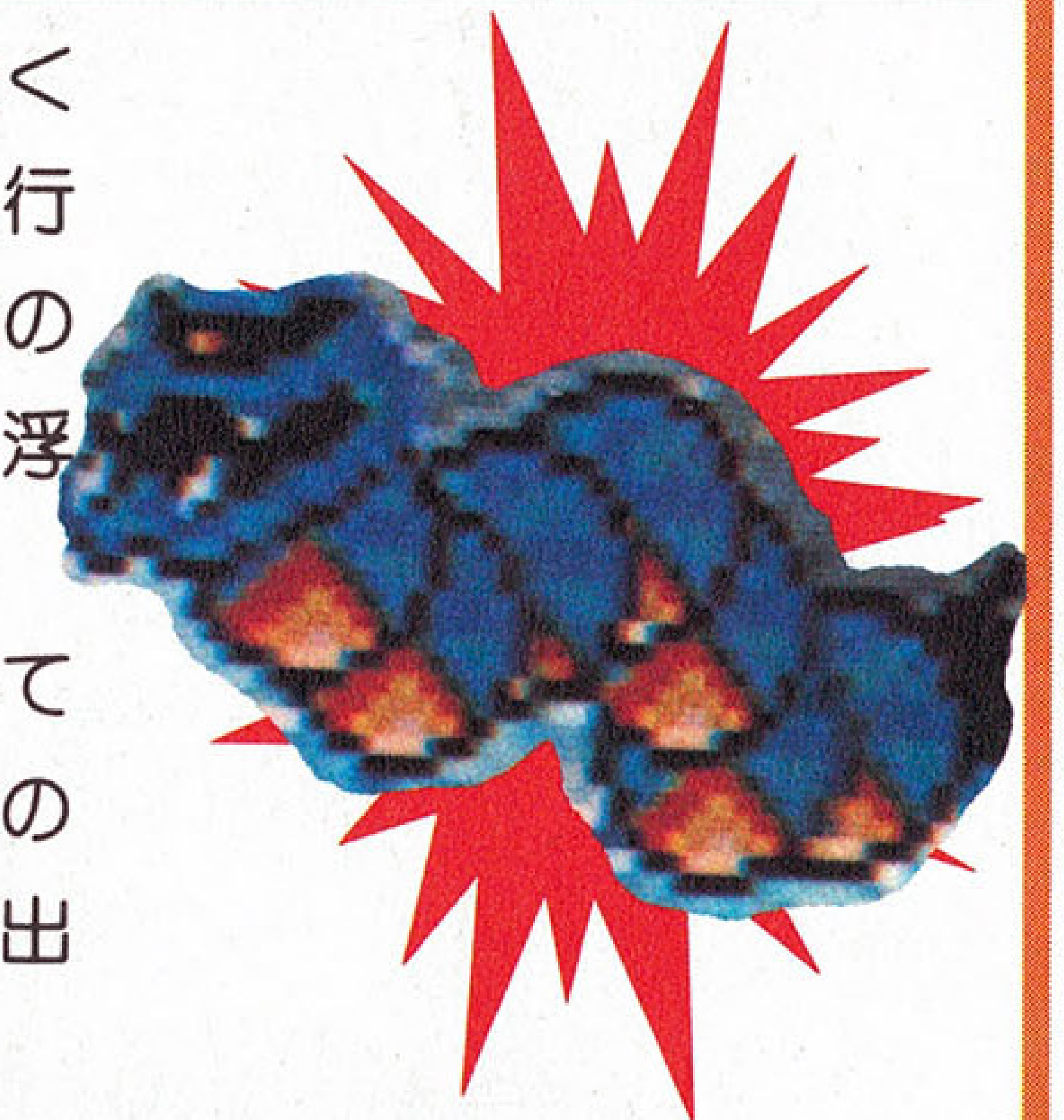
指を飛ばして攻撃する。非常識なモンスター



握力はすさまじく一瞬で骨と化す

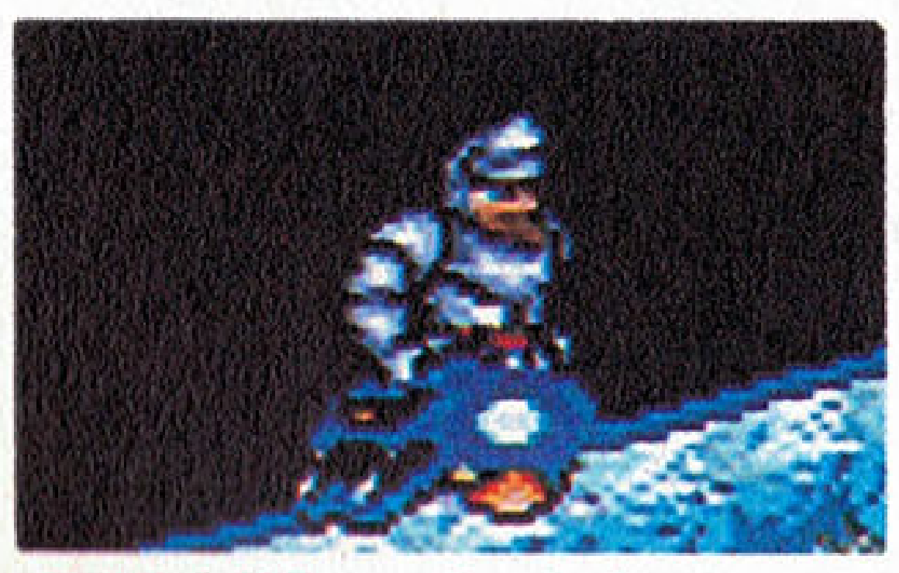
ミノスネーク

1ポイント	200	4面後半

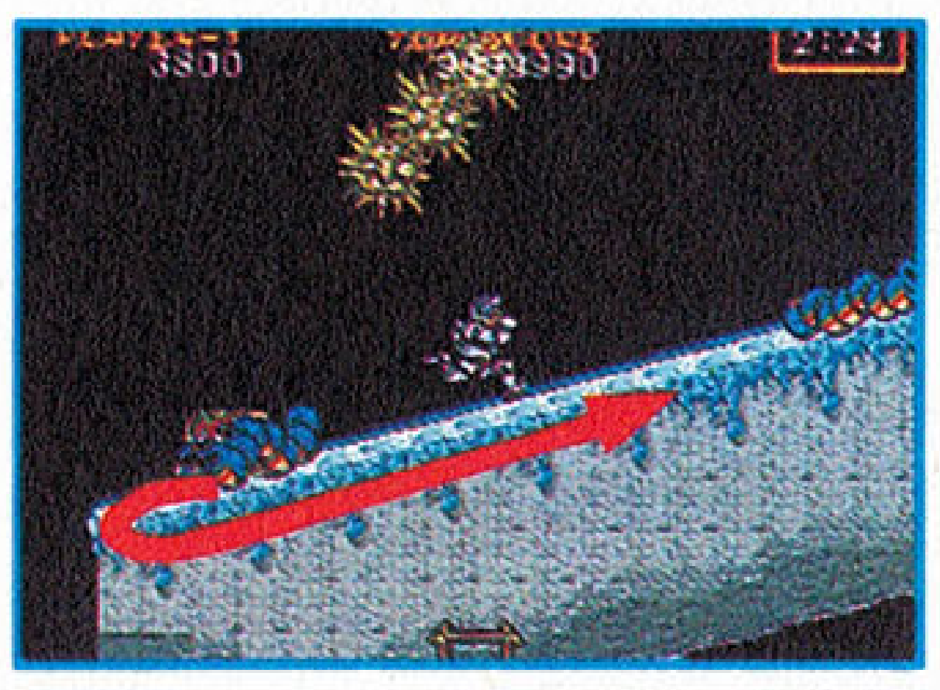


しゃくとり虫のように身をくねくねさせ腐海魔境の斜面を行ったり来たりしている。出現のしかたは、斜面からいきなり浮き出てくる。

ミノスネークはどこを撃っても倒せる。出現してくる途中のものは触れてもやられないが出現が早いので注意。



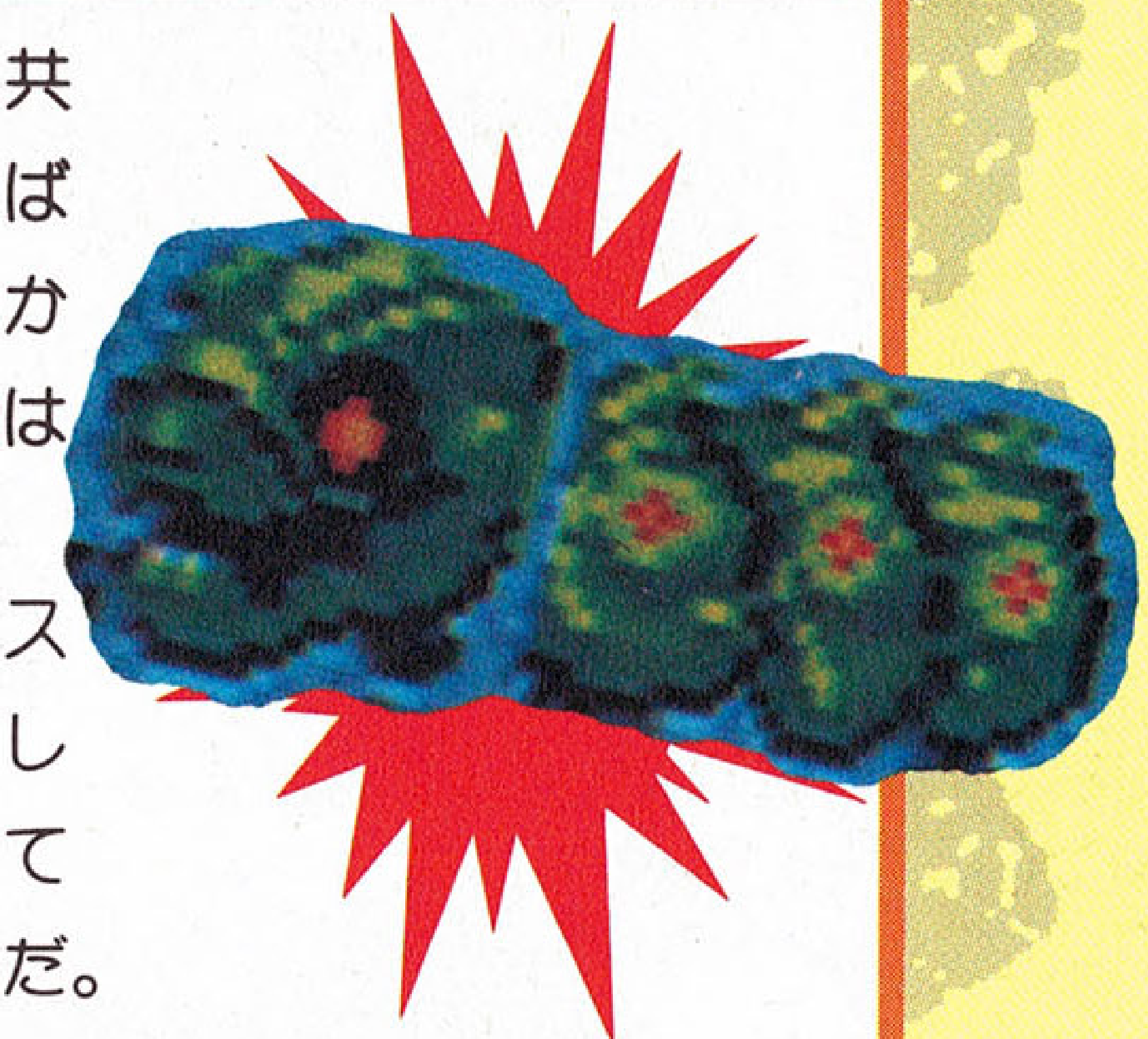
逃げないとやられる



移動のパターン。動きは遅いので相当な時間がかかる

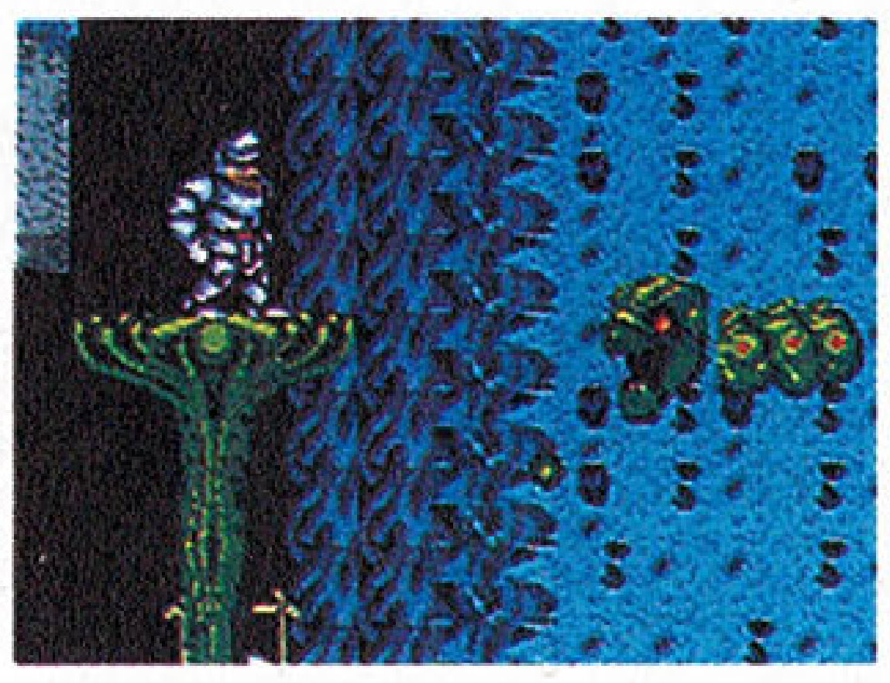
ダストモンスター

2ポイント	500	4面後半

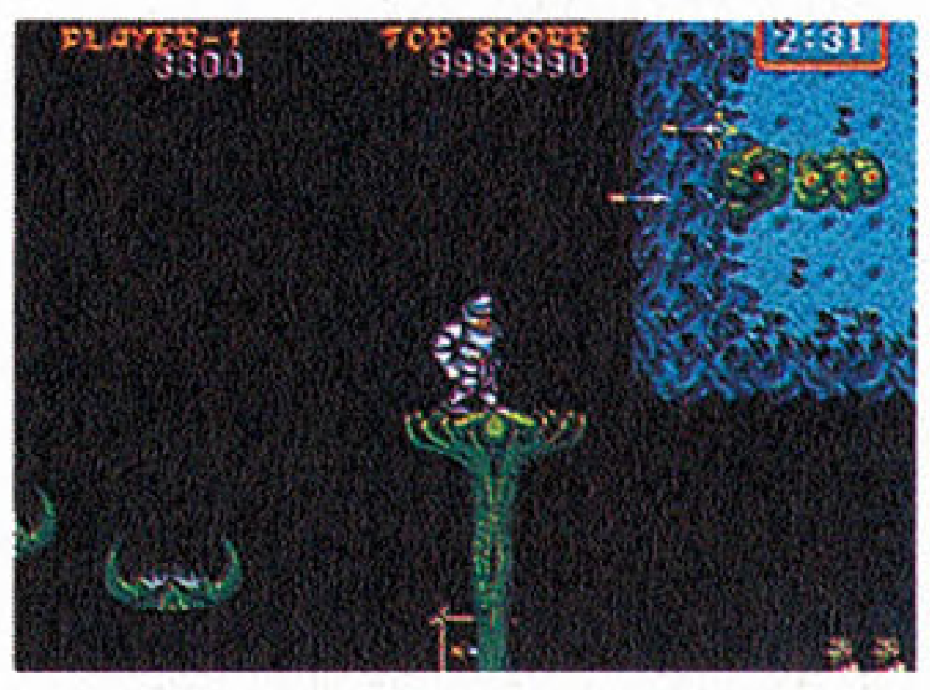


大毒花が生息している地域に共存しているモンスター。壁にへばりついていて、首をのばして口から弾を吐き攻撃してくる。本体は移動ができない。

攻略法は、基本的に無視し、スクロールさせて早く画面から消してしまうといい。長く出現させていると弾を吐かれてしまうからだ。



弾を吐いて攻撃してくる



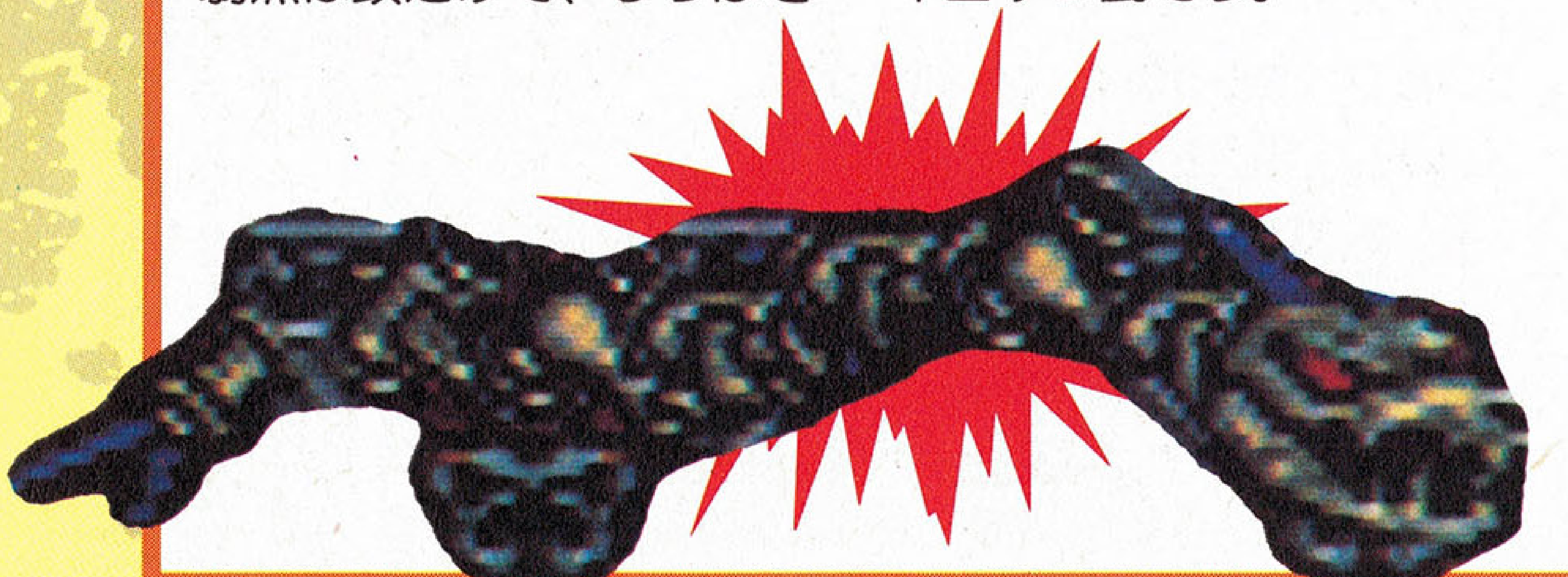
倒せば高得点なので大きい

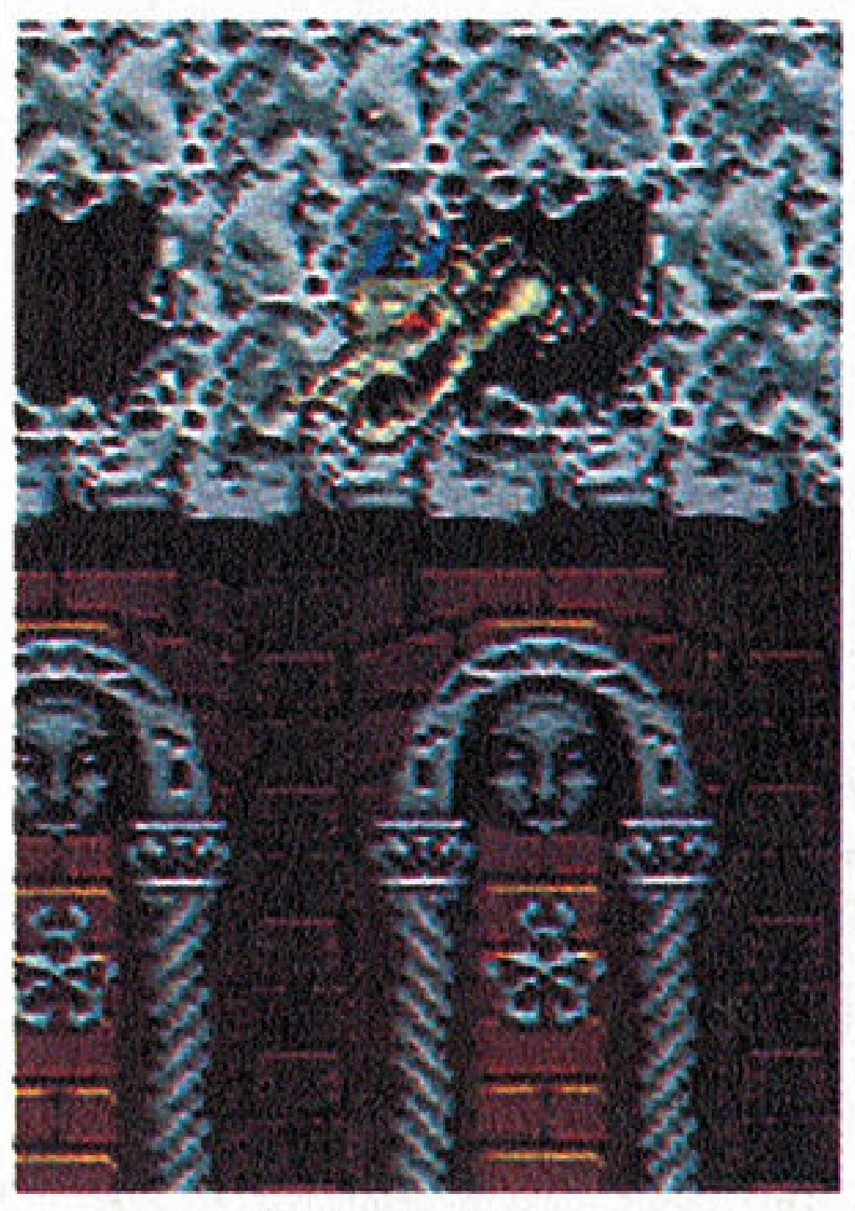
スカルドラゴン

2ポイント	200	5面前半・後半

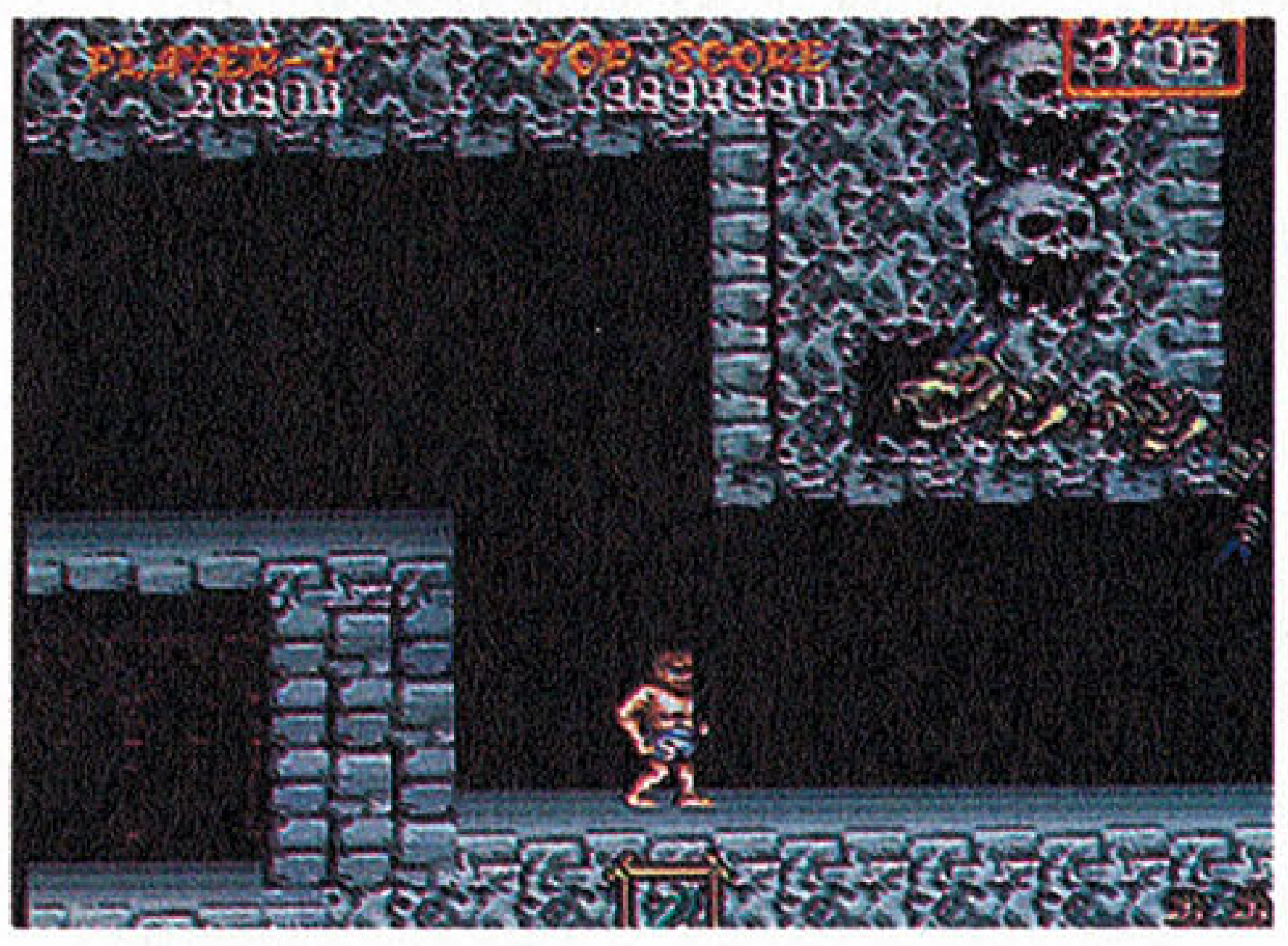
前作の魔界のドラゴンのなれの果てがこのスカルドラゴンだ。ルシファーの城に集団で巣くっており、巣穴から次々と出現してくる。弱点は頭だけで、しっぽを攻撃してもダメージを与えられない。

1匹だけならなんとかなるが、集団で出ててきたときは、その場所から離れて1匹ずつ倒そう。

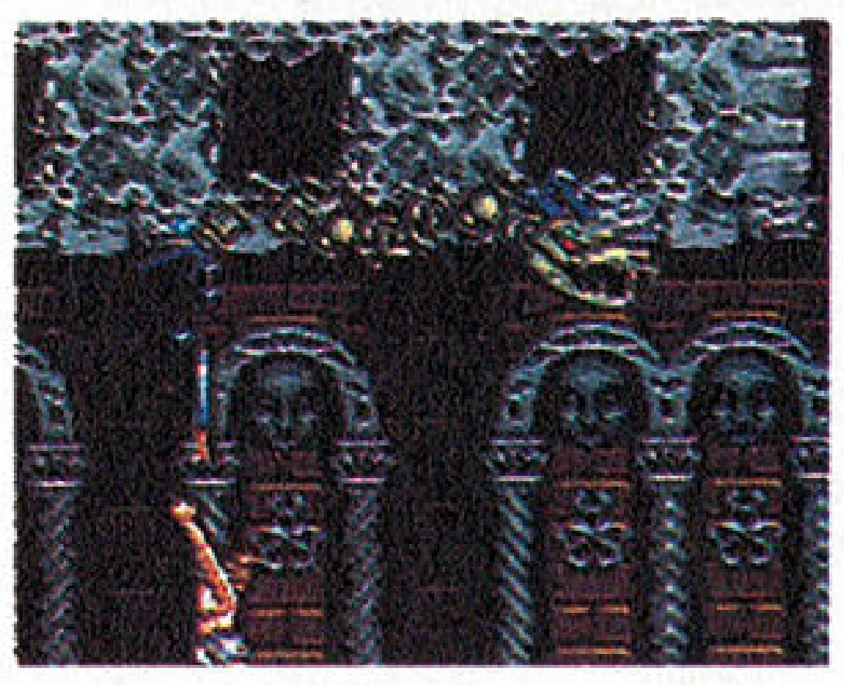




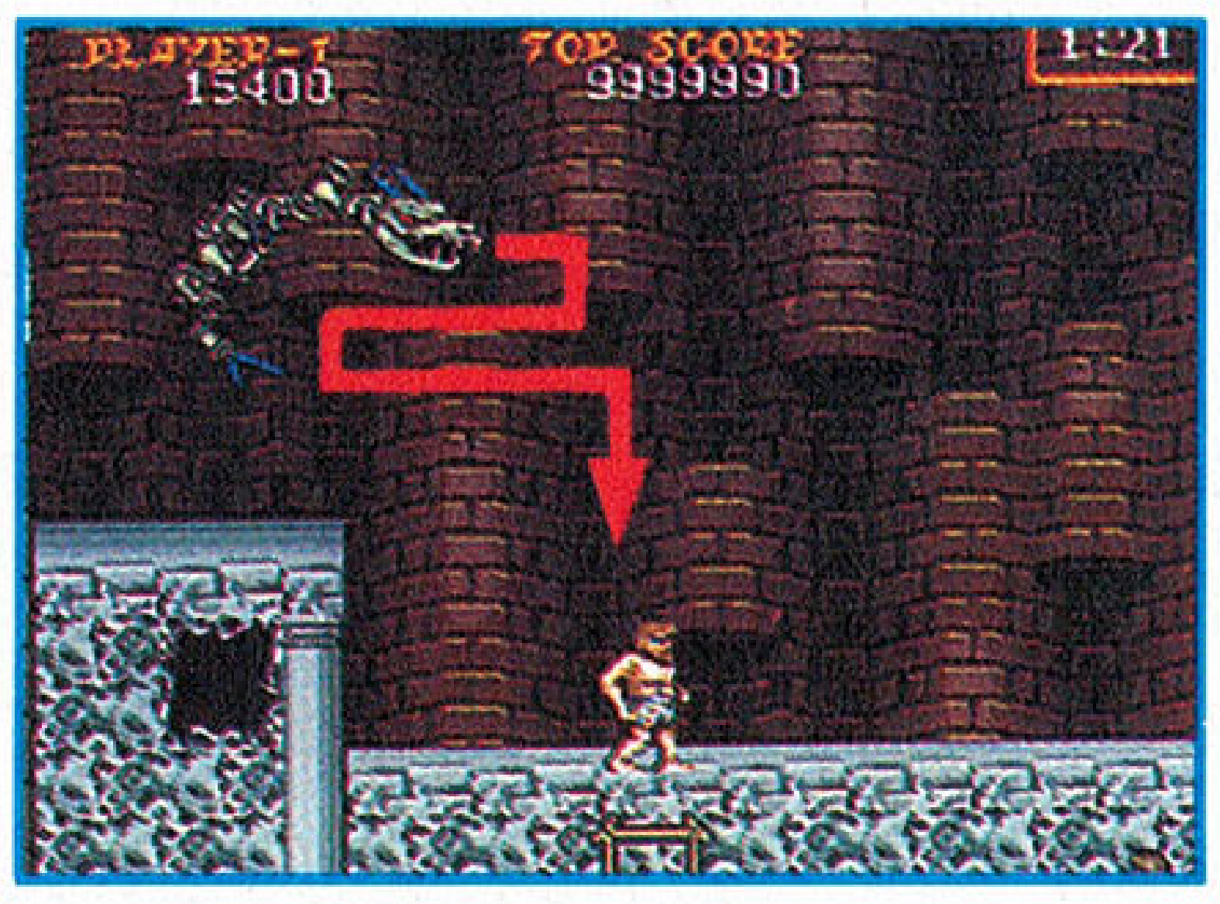
巣穴から出現するモンスター



5面後半のつなぎは1匹しか出現しない。左側で倒そう



逃げないとやられる



遠まわりしながら寄ってくる

大魔王

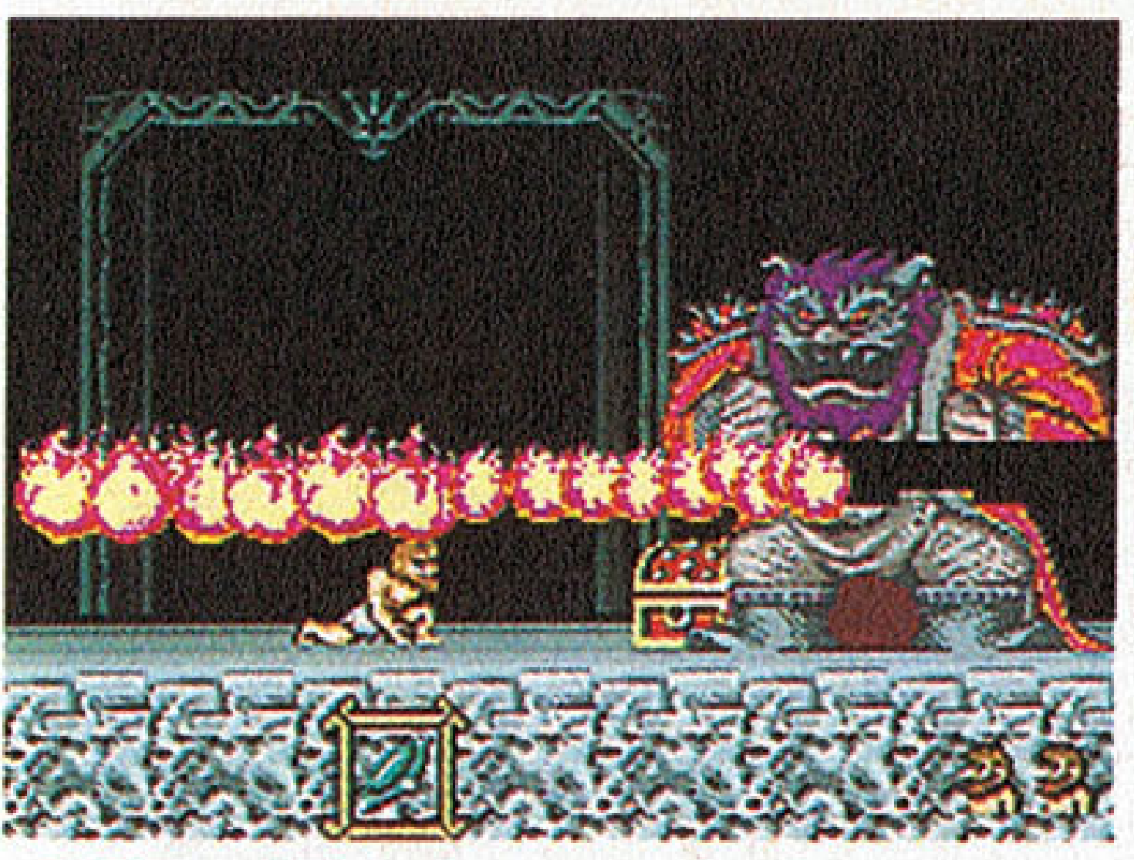
11ポイント(8ポイント)	1000	5面後半

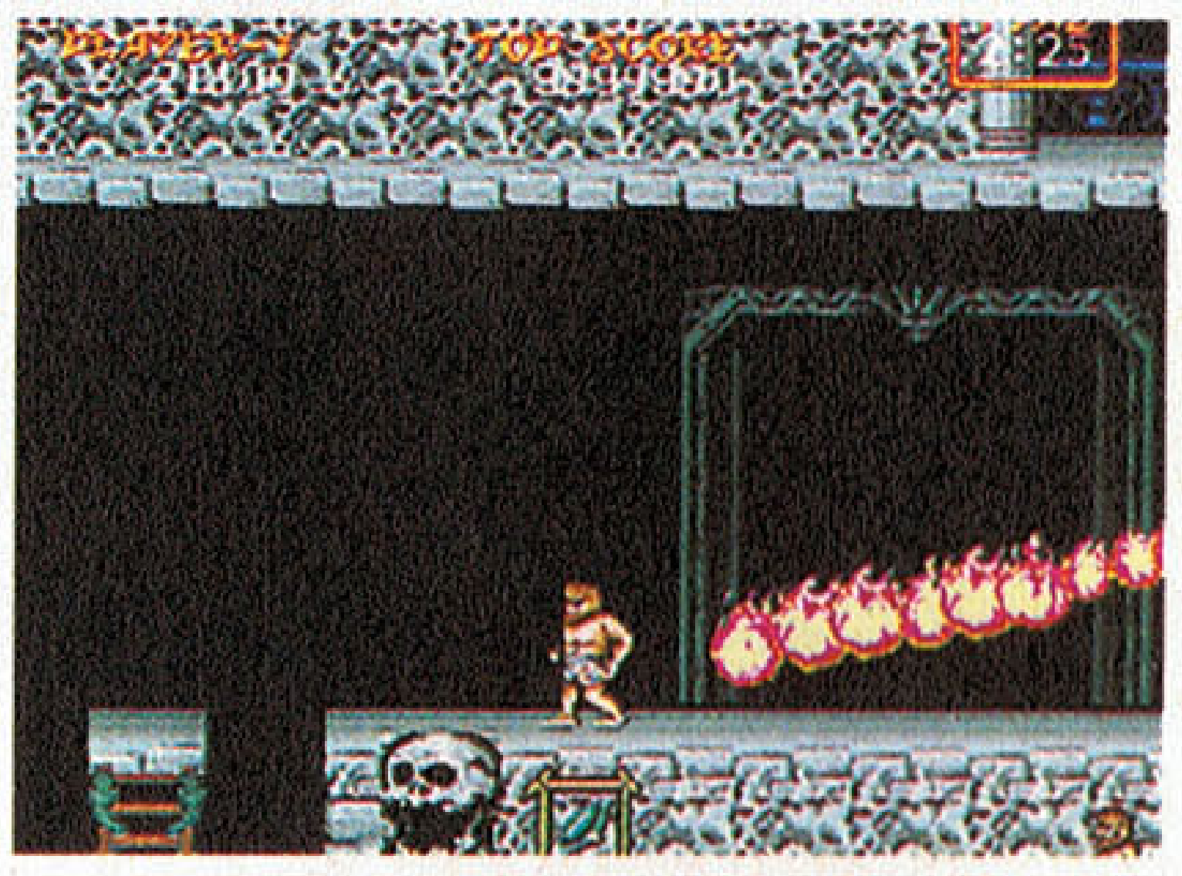
前作での最終ボス。今回の大魔界村でいうとルシファーと同じ大物だったのだ。

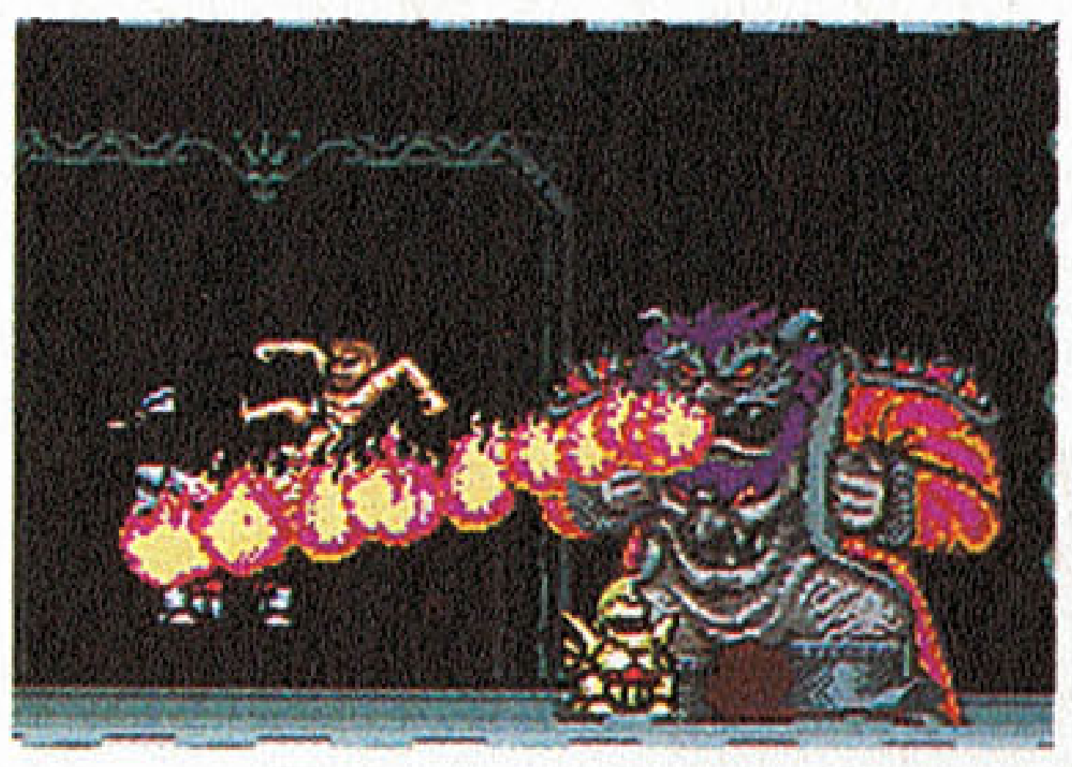
ただのザコキャラと化してしまっているが、火炎攻撃はパワーアップしており攻撃力自体は上がっている。

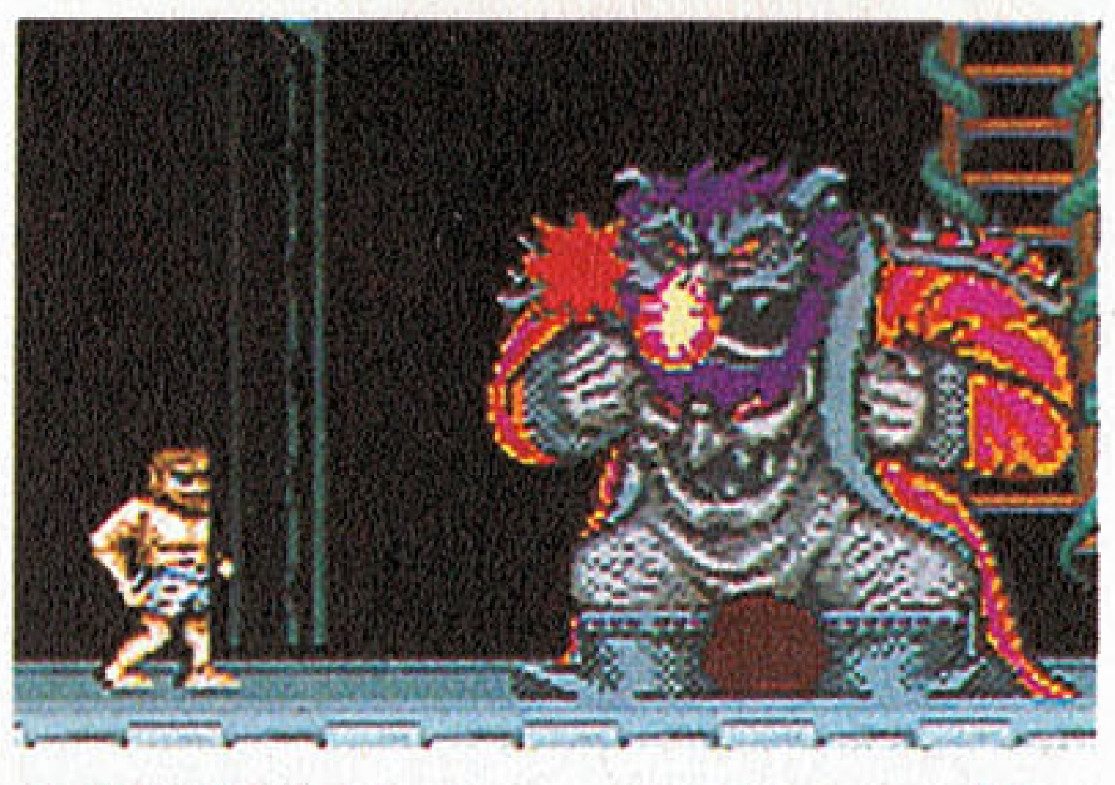
弱点は顔だが、腹の顔に攻撃してもダメージにはならないので注意。

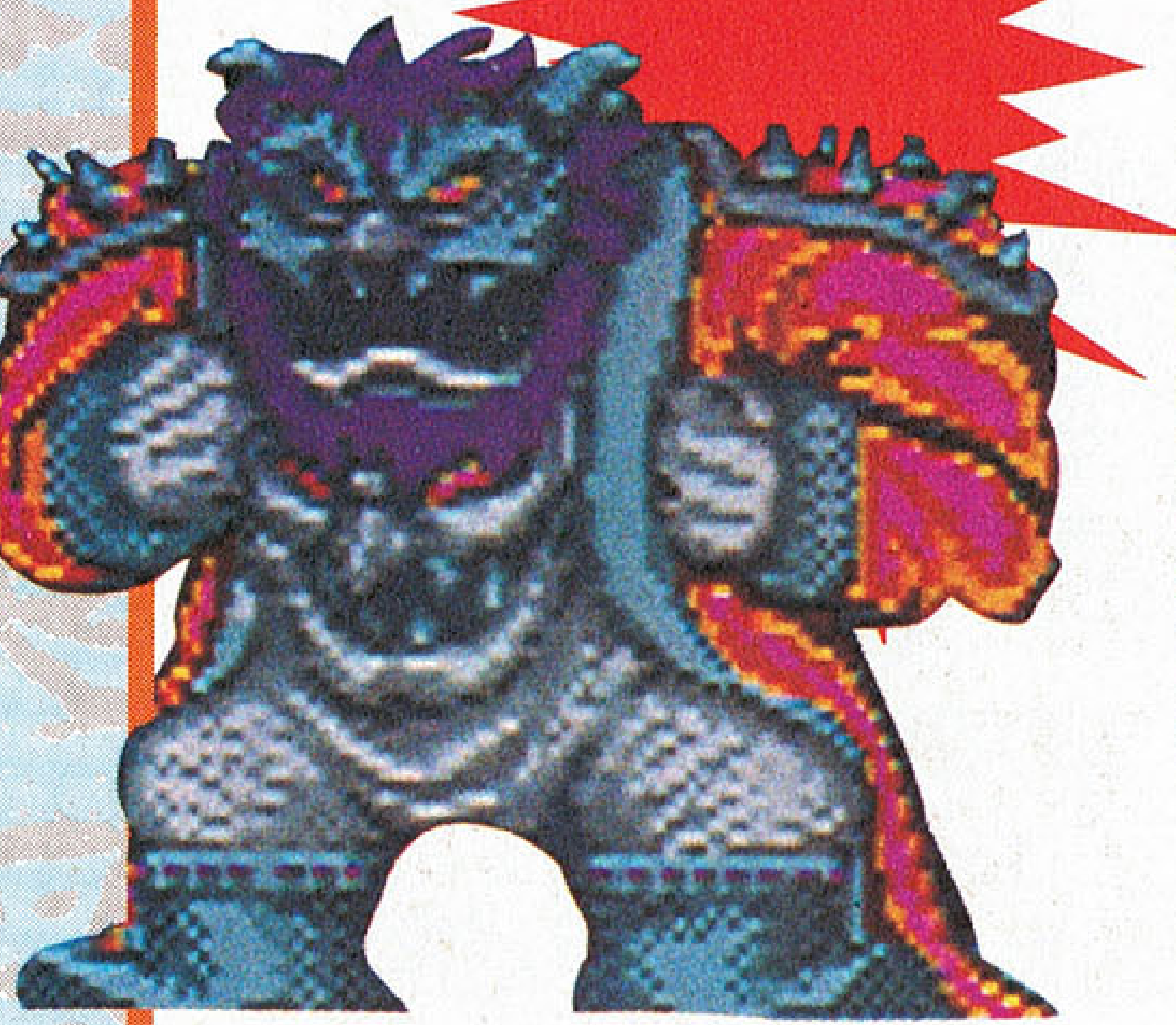
また、5面後半で2匹同時に出現する場所で左側の魔王は、体力が8ポイントとなっている。攻撃法は変わらないが、状況を容易にするため早めに左から倒せ。

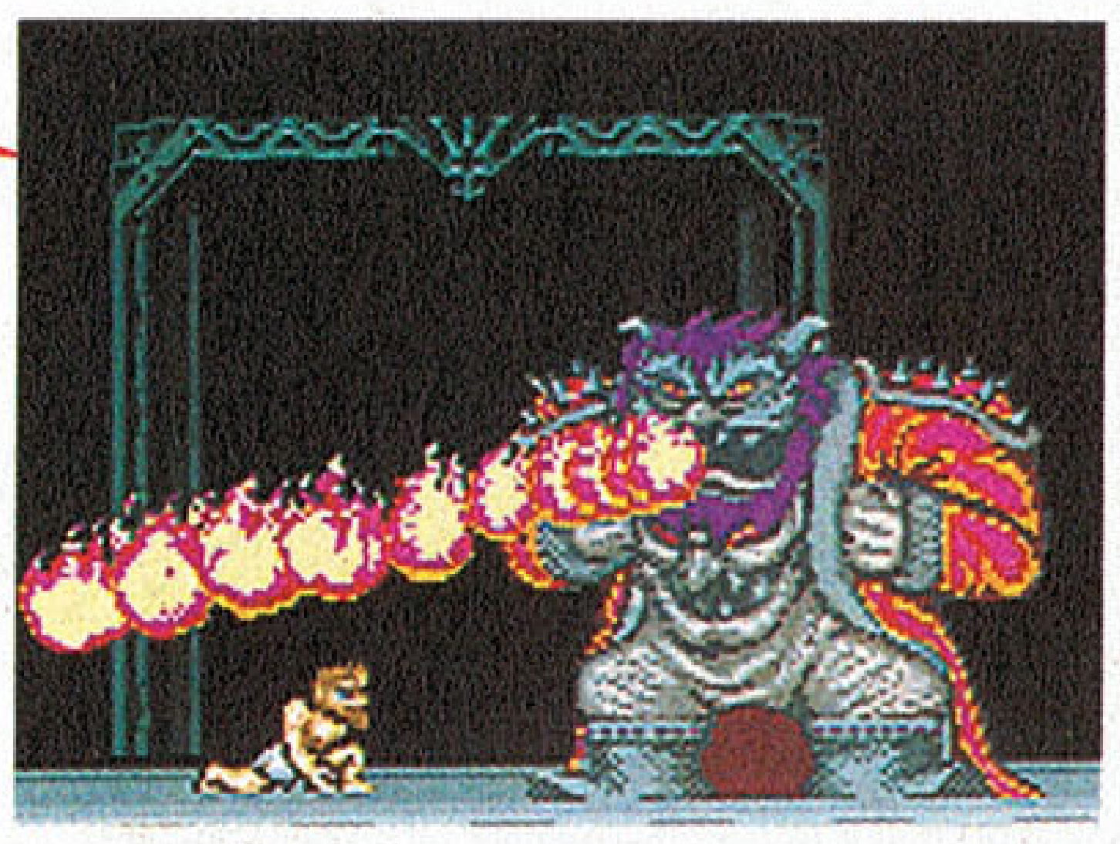

腹の顔からの火炎攻撃。こちらはしゃがんでいれば、とりあえずはやられない

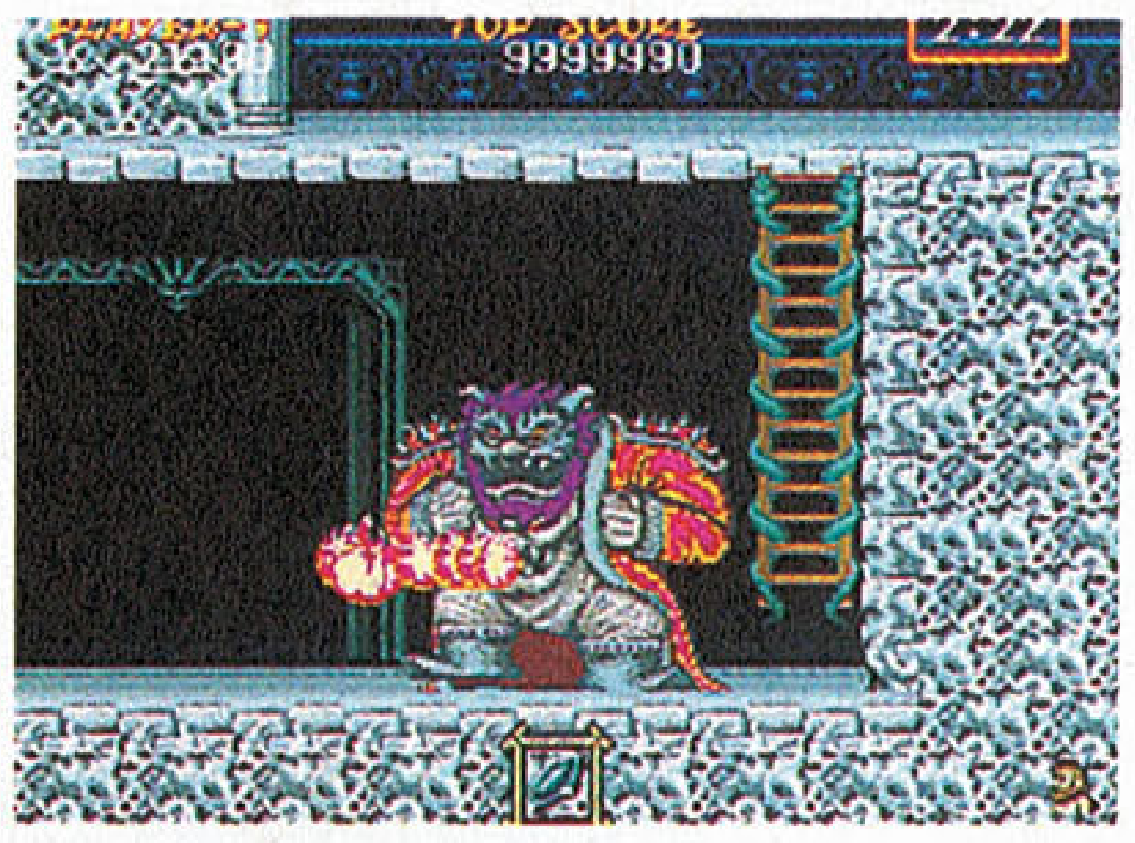
火炎攻撃の長いもの。画面の外から攻撃しているのに、こんなところまで届いてしまう


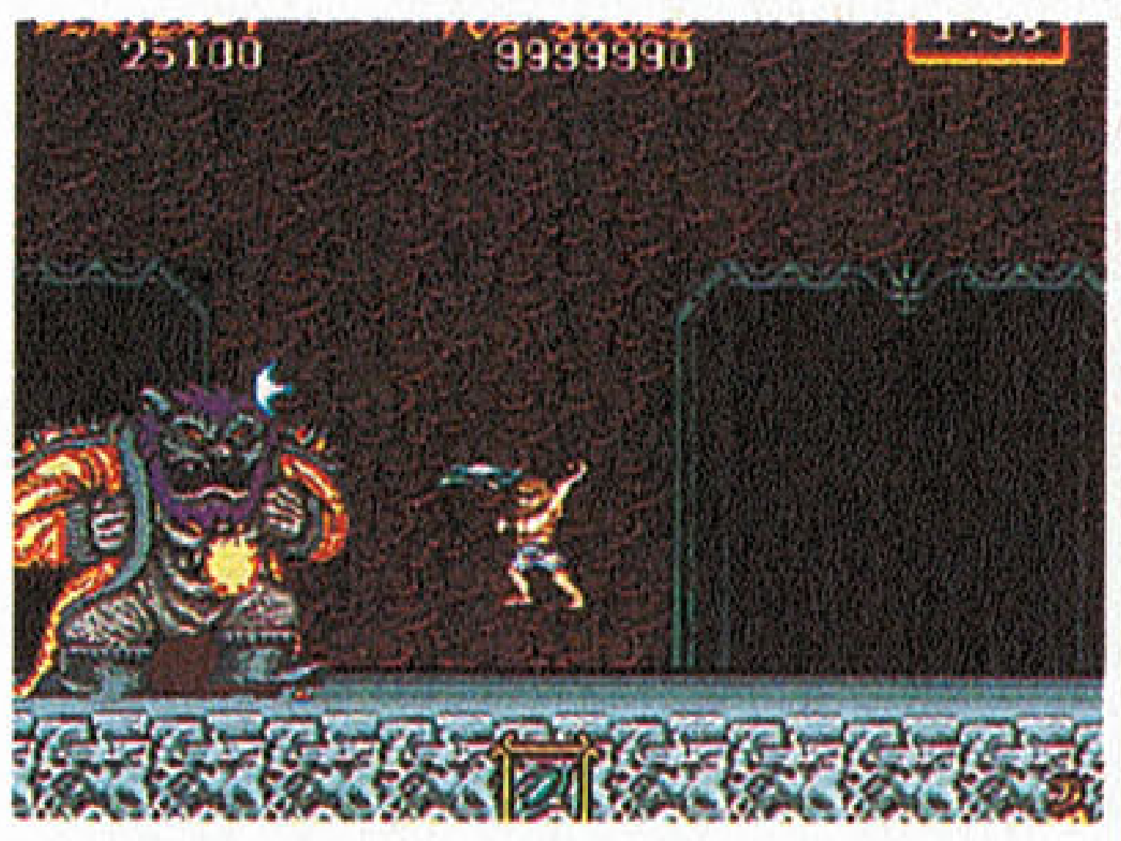

上の顔からの攻撃のときに遠くでしゃがんでいて大魔王に後退されたケース


顔が弱点なのでジャンプしながら攻撃。しかし、顔に火がついたら攻撃を中止




顔からの火炎攻撃。大魔王の足元にいないと、しゃがんでいてもやられる

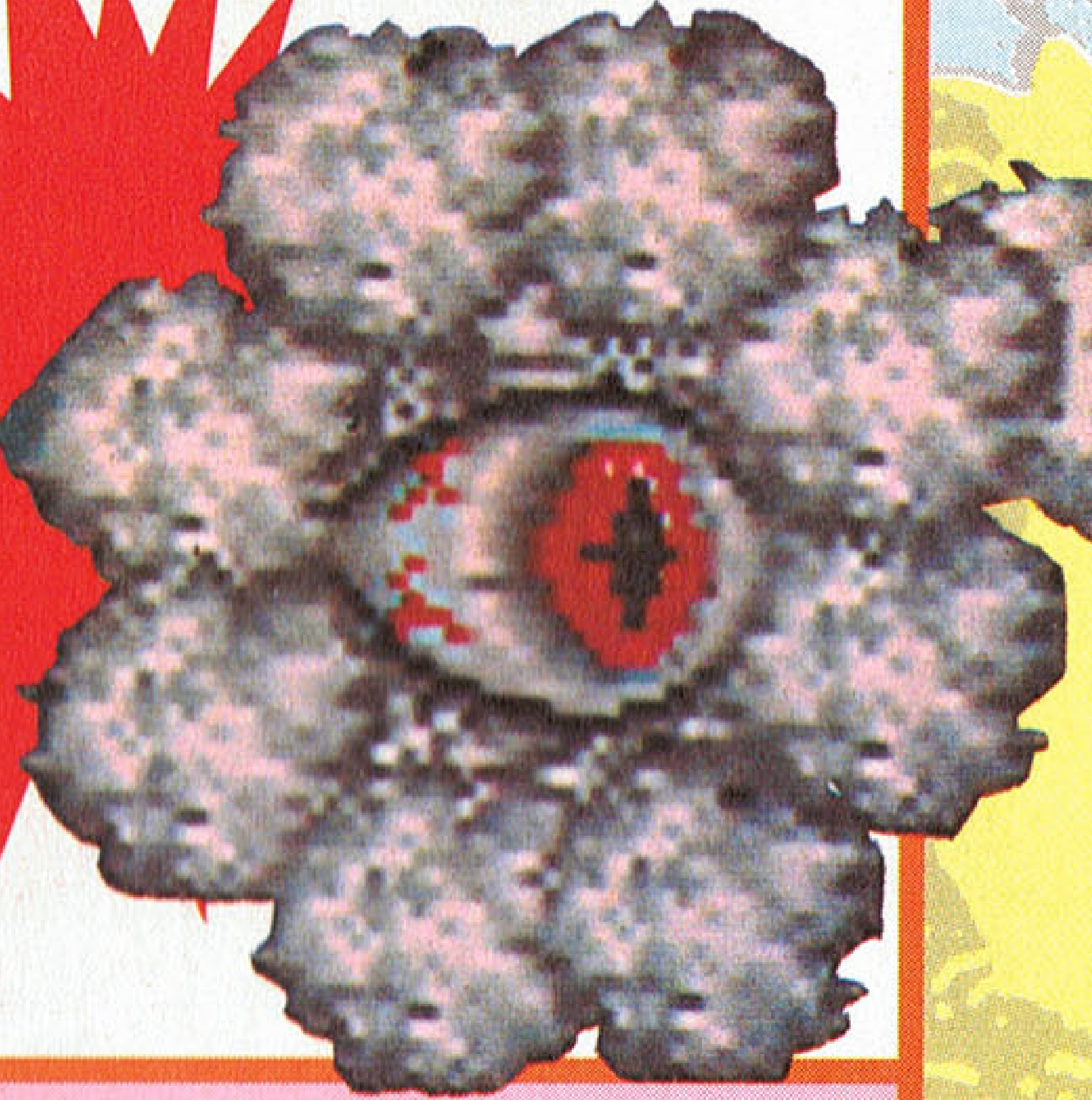

無敵中でも大魔王は通り抜けできない

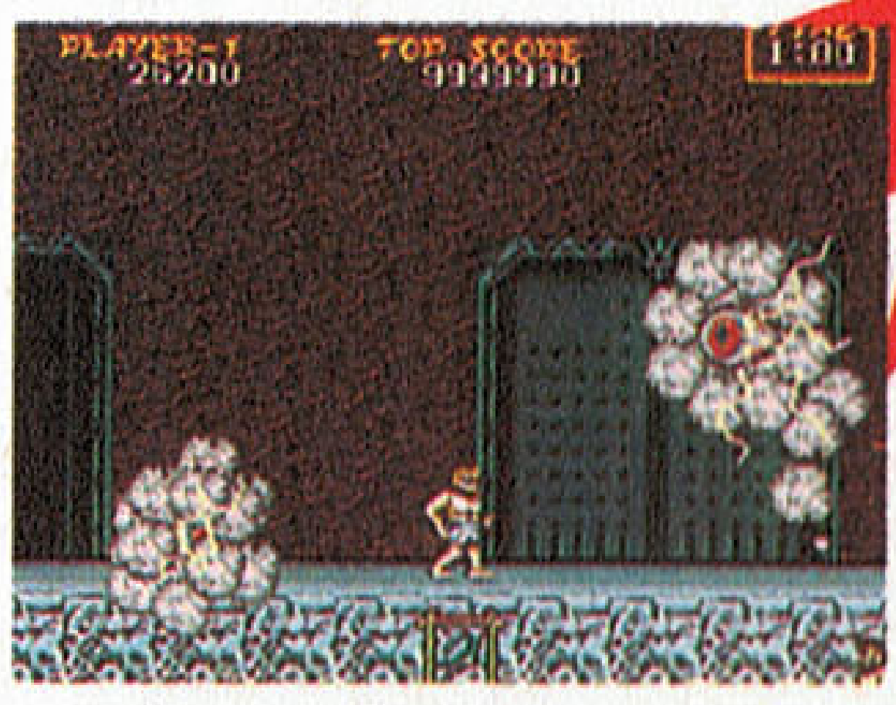

右向きの大魔王は体力が8ポイントだ。先に倒せ

小ガスト

5ポイント	500	5面後半

3面のボスキャラのガストが小さくなったものがこれ。しかし、小さくなったとはいえ移動のパターンなどはガストの動きそのもの。それが複数でせめてくるようになっている。唯一の救いは体力が5ポイントという少なさ。ナイフなら一撃で倒すことも可能だ。しかし、2匹同時に攻撃されるとつらいので注意。



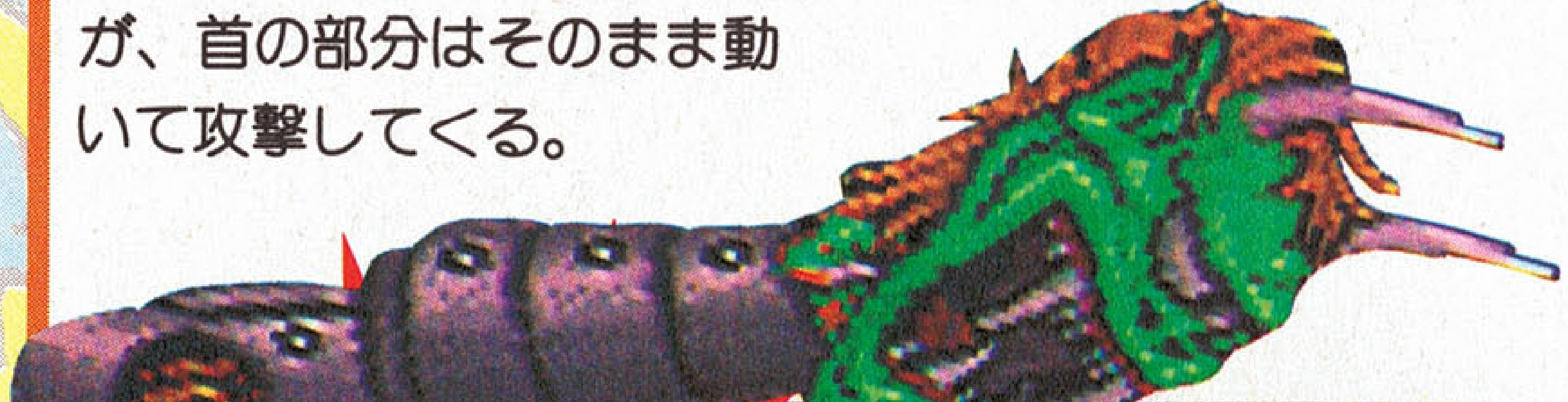

2匹相手に長期戦は不利

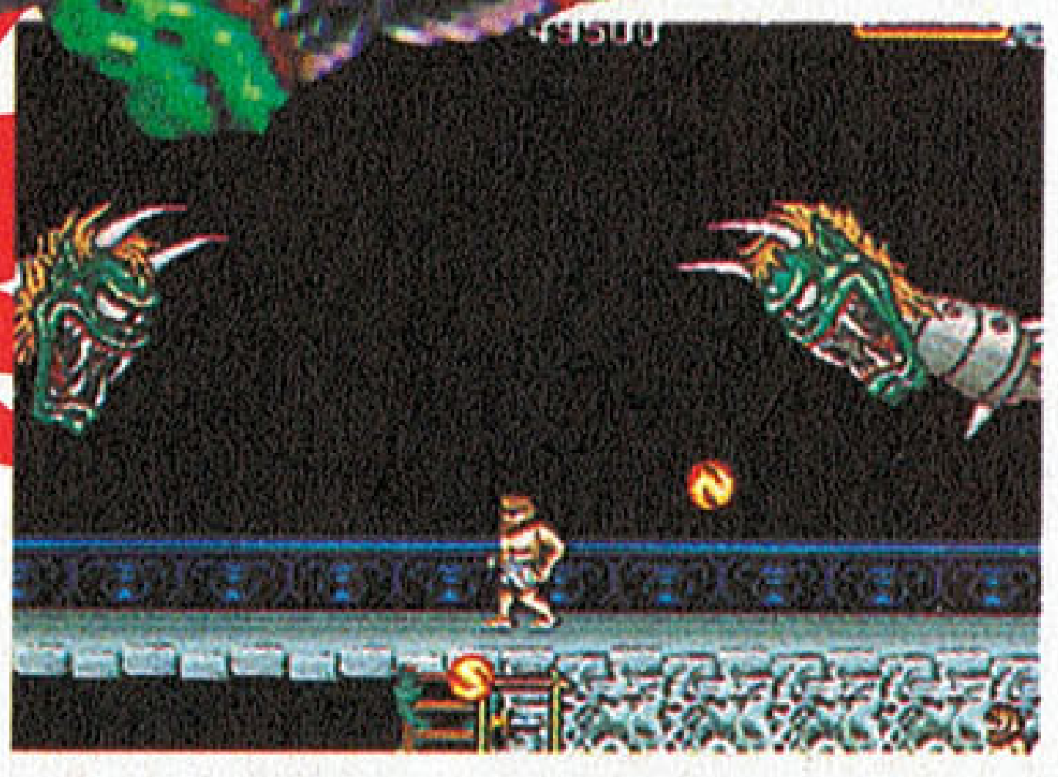
シールダーの首

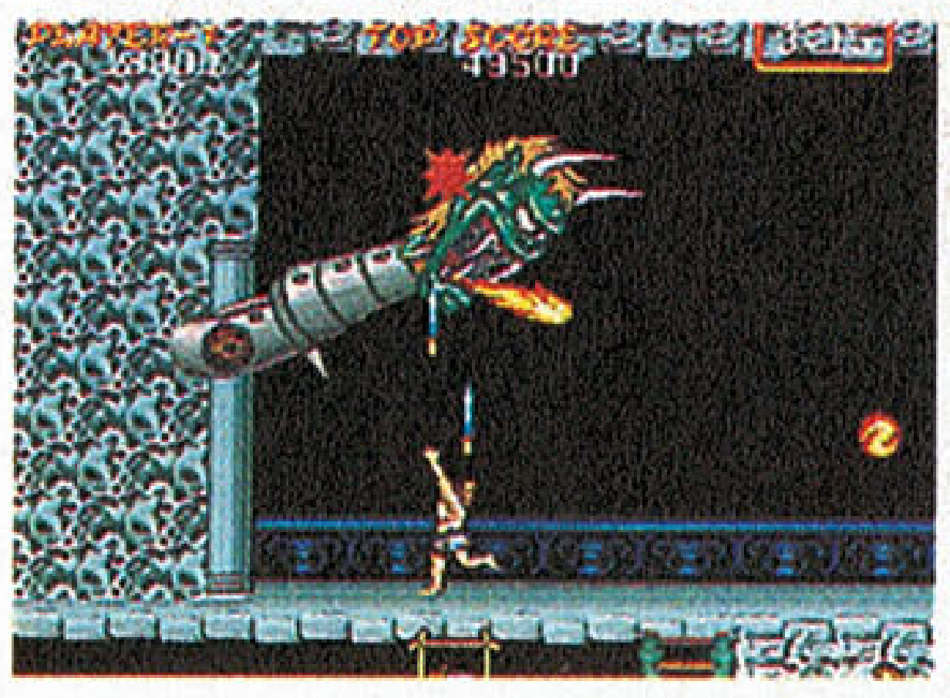
16ポイント	1000	5面後半

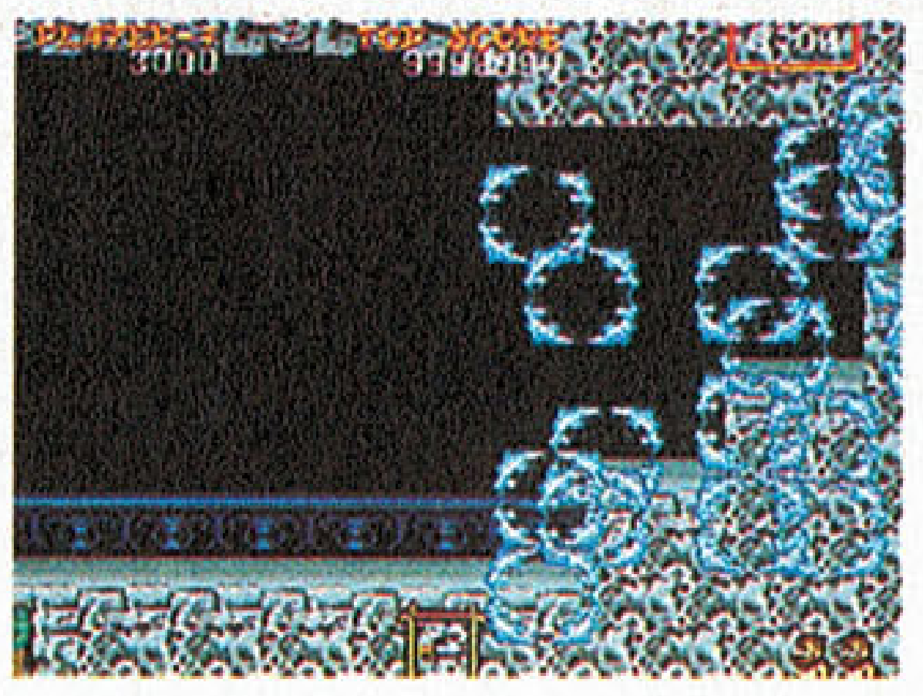
1面のボスキャラのシールダーから胴体をなくしてしまったものがこれ。足がないので左右の動きはないが、首の部分はそのまま動いて攻撃してくる。

攻撃パターンや弱点も変わらないが、出現する地形が複雑になっているので倒すのが難しい。




2匹のシールダーの首は強い


動かないぶん上撃ちがやりやすい

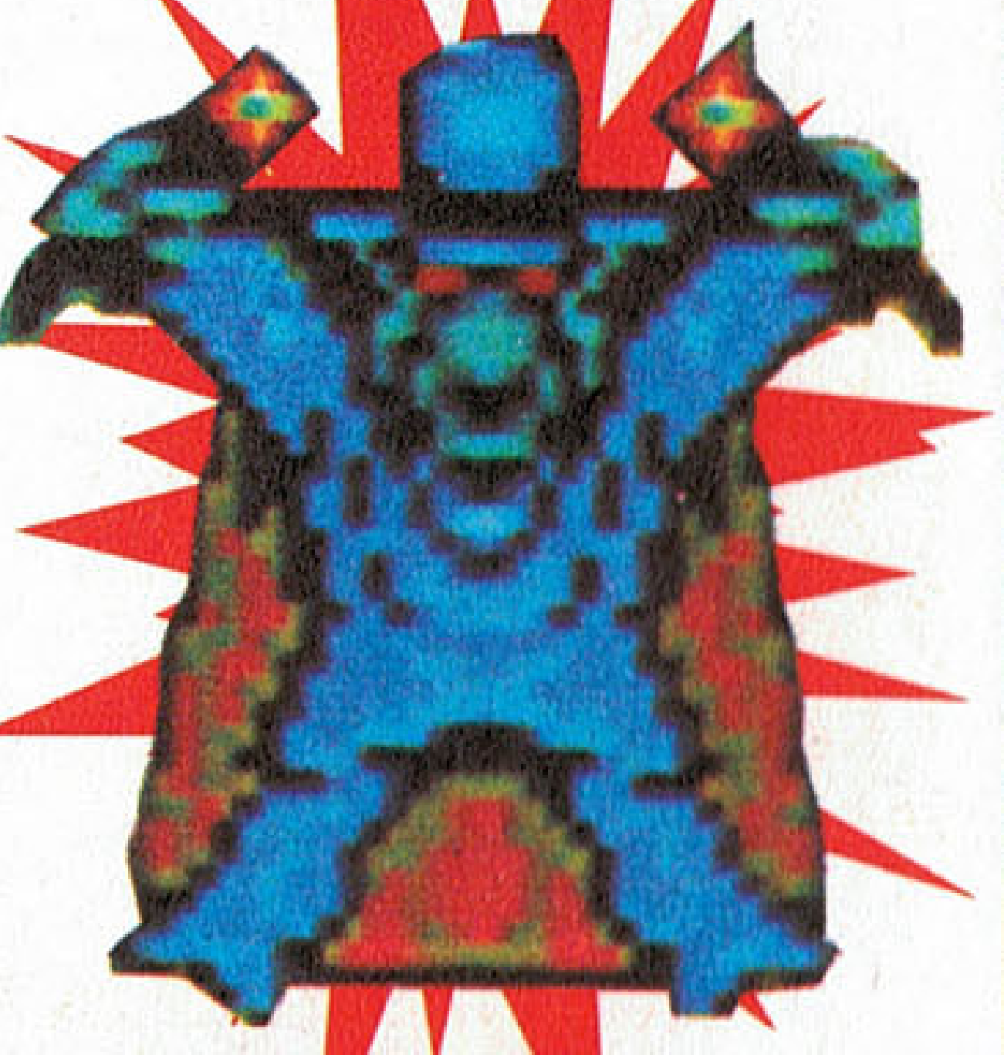

2匹とも倒すと新たな通路が出る

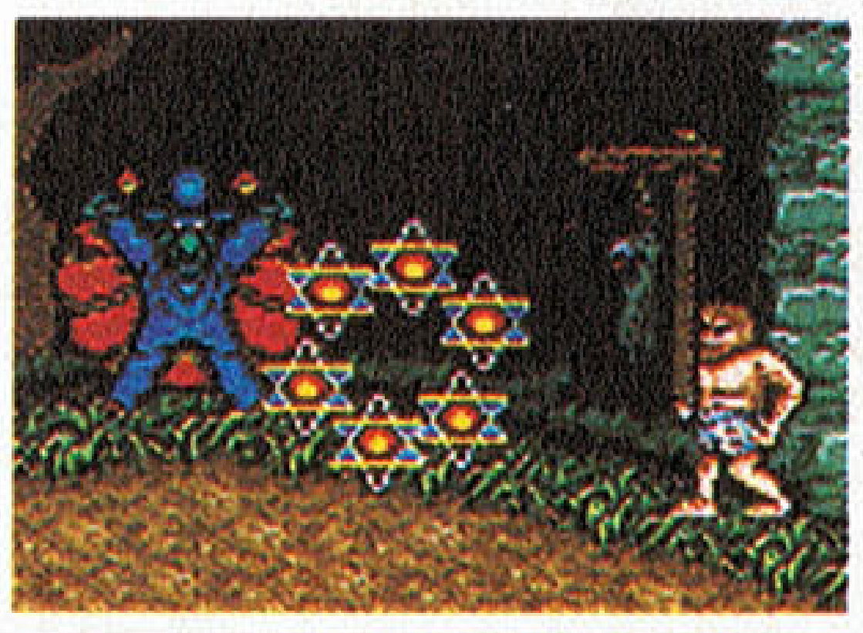
マジシャン

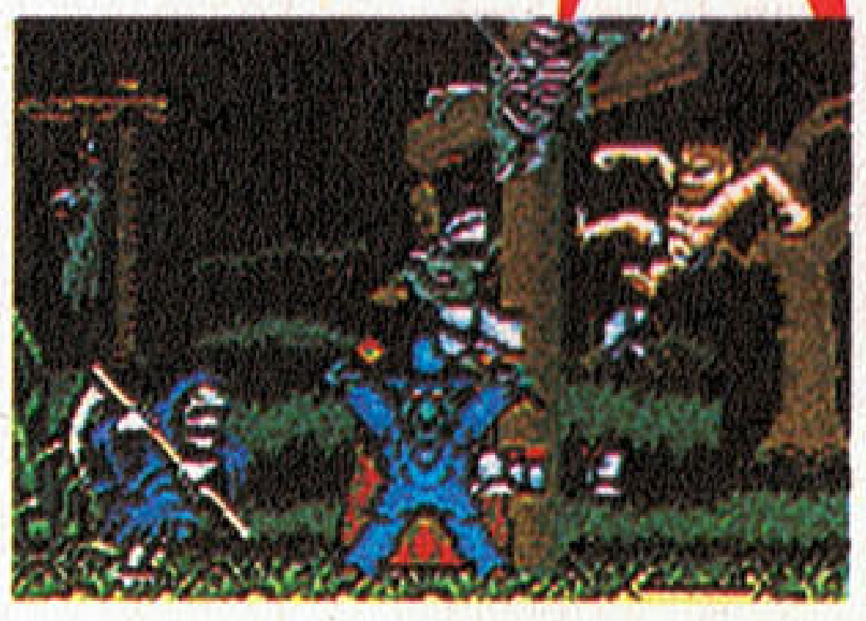
1ポイント	100	全ての面

宝箱の中身が鎧と武器以外のときに宝箱を壊すと出現する。攻撃が直接ダメージになるということはないが、呪文をかけて変身させられる。これとは別に本体に接触するとダメージを受ける。

このマジシャンは敵としては特別で、宝箱の法則さえ知っていれば出現させることもないだろう。



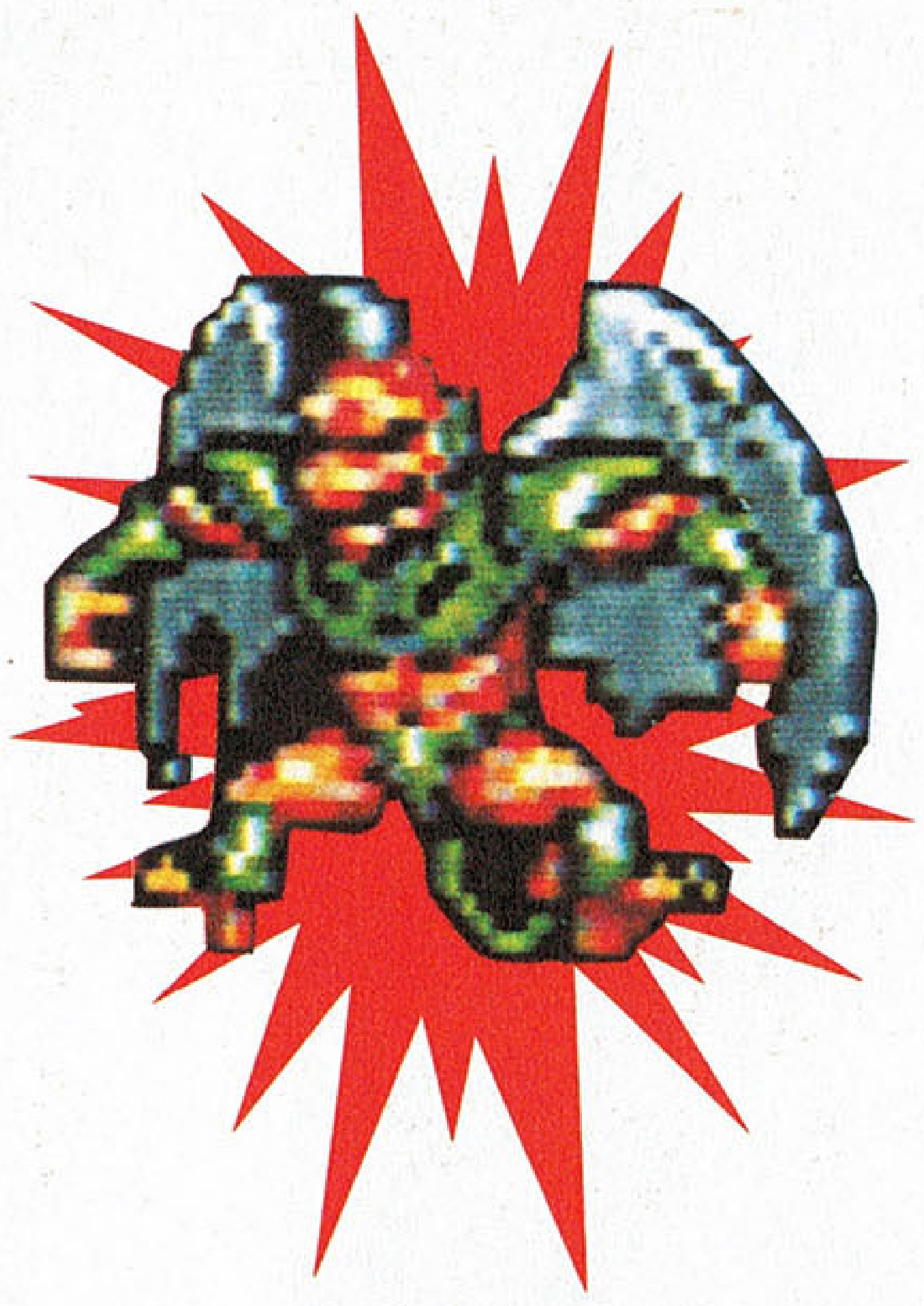

呪文は受けない方がよい

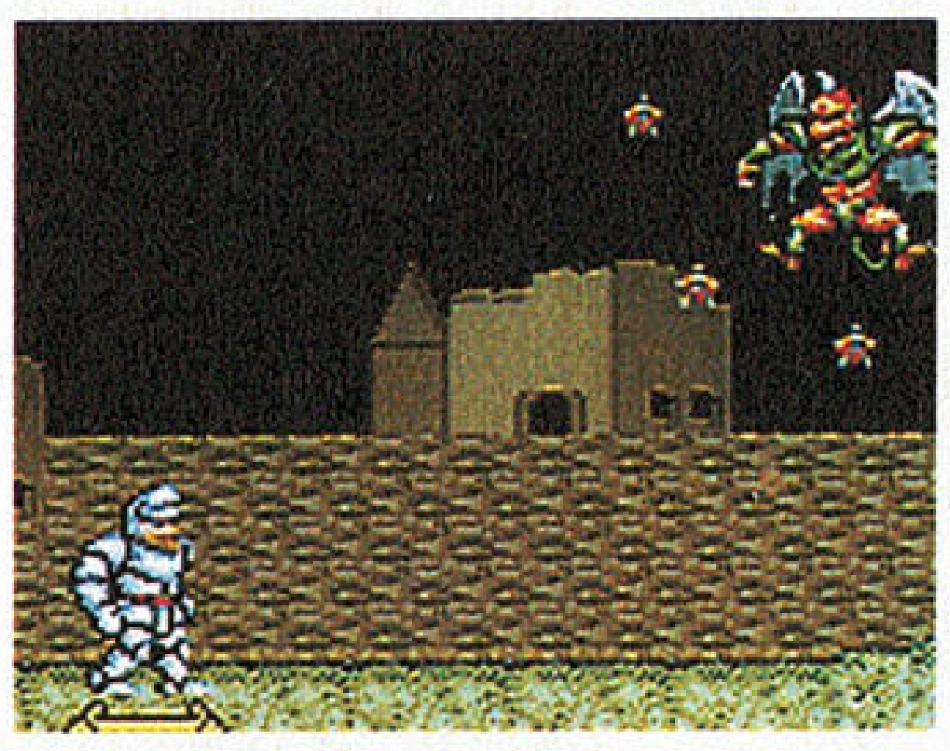

もちろんマジシャン本体に触れるとやられる

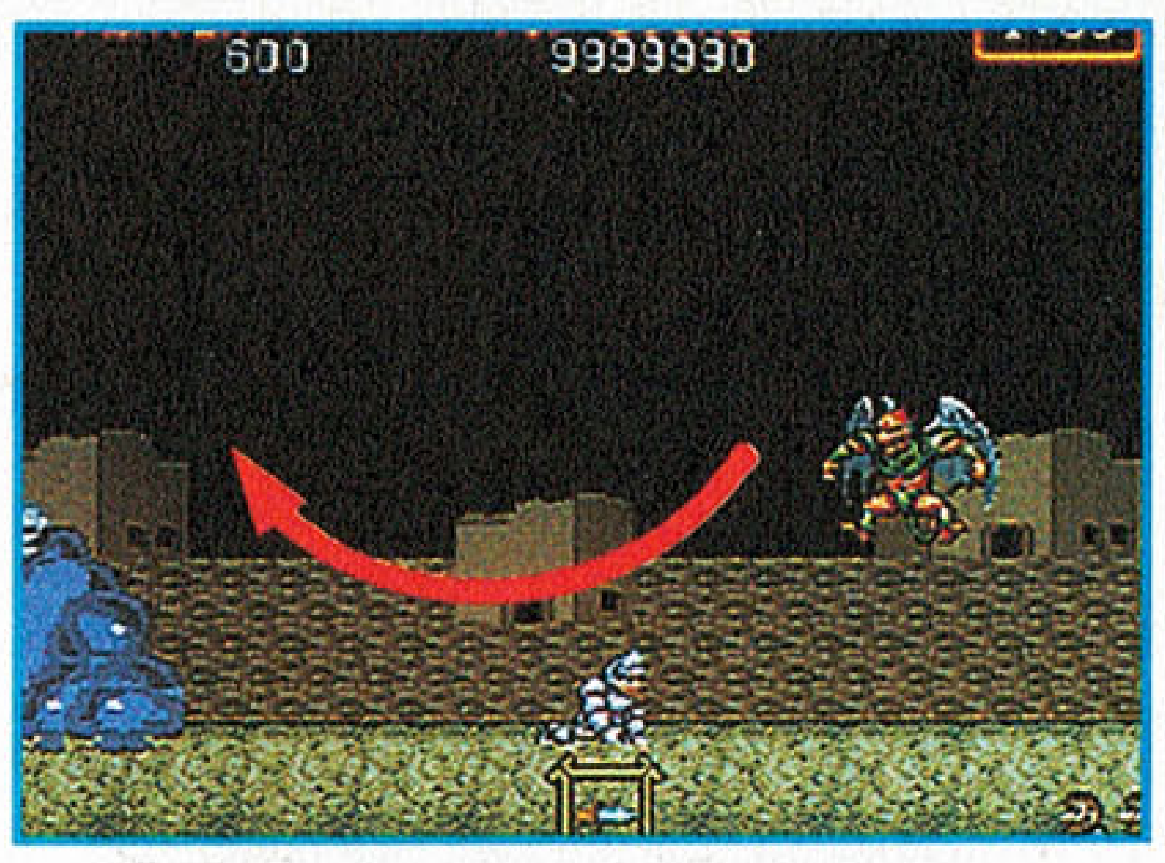
レッドアリーマーキング

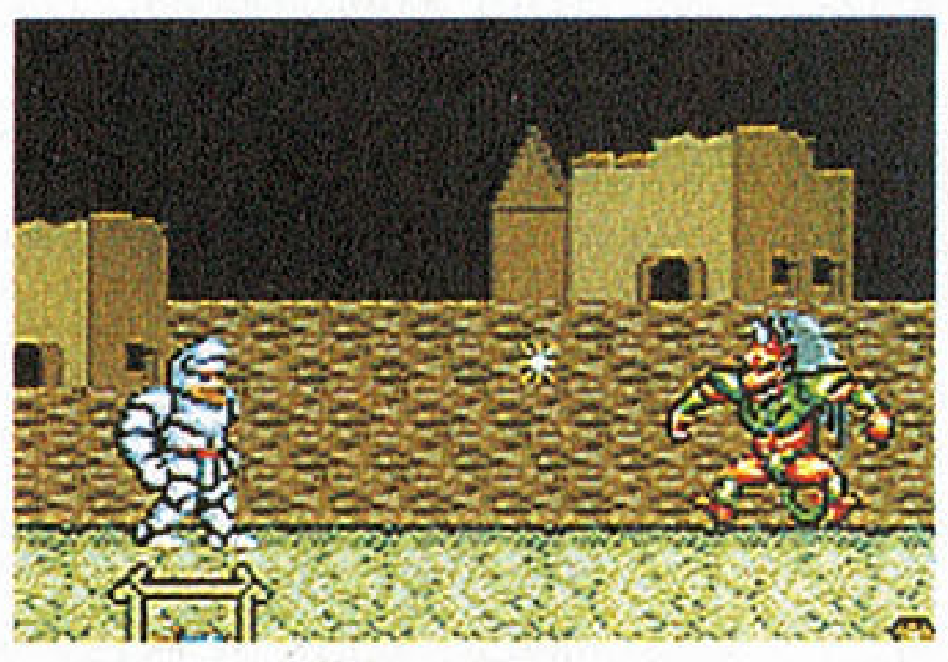
4ポイント(3ポイント)	500	2面前半・5面後半

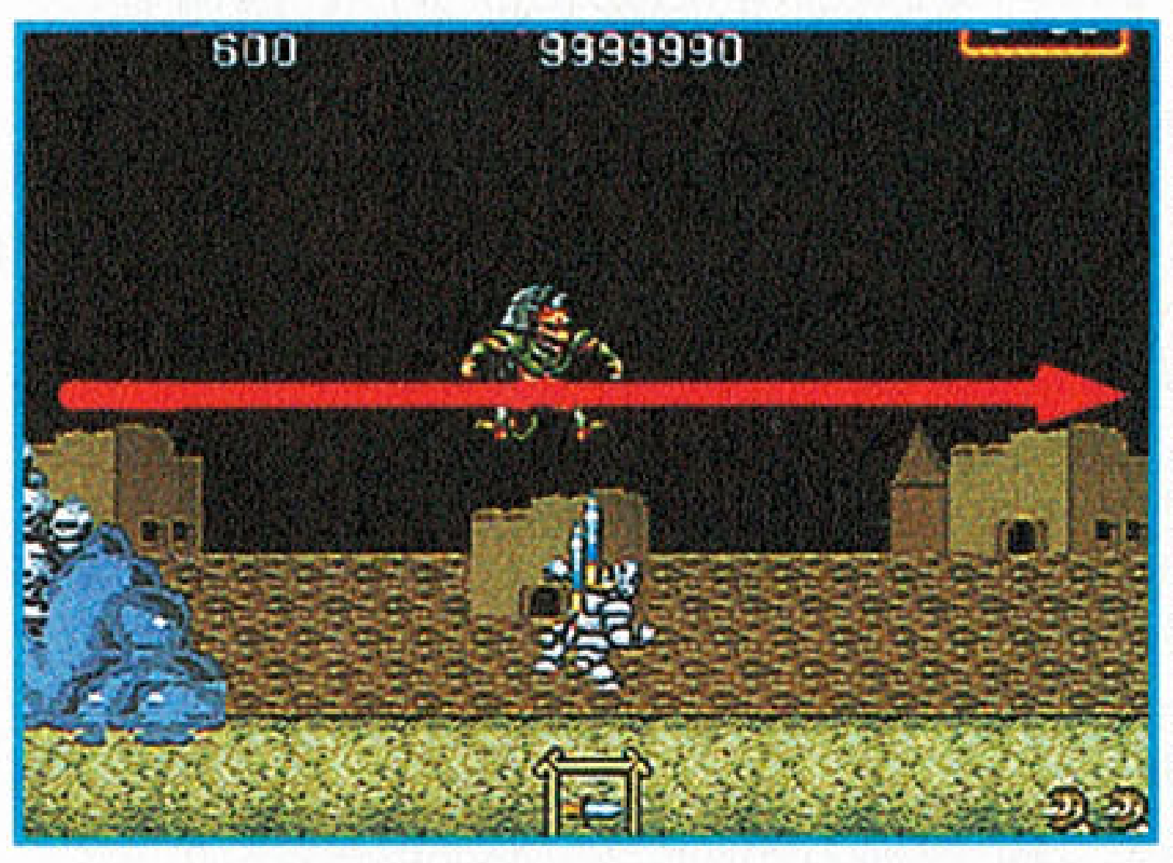
ボスキャラではないがザコキャラの中では倒すのに一番てこずる。前作のレッドアリーマーが成長したもので、アーサーと戦って得た経験からかなり強くなっている。一部ではルシファーの隠し子という噂もある。身長2.2m、体重89kg。ラウンド5のときだけ(四天王)は体力が3ポイント。単純には倒せないのが最大の特徴。

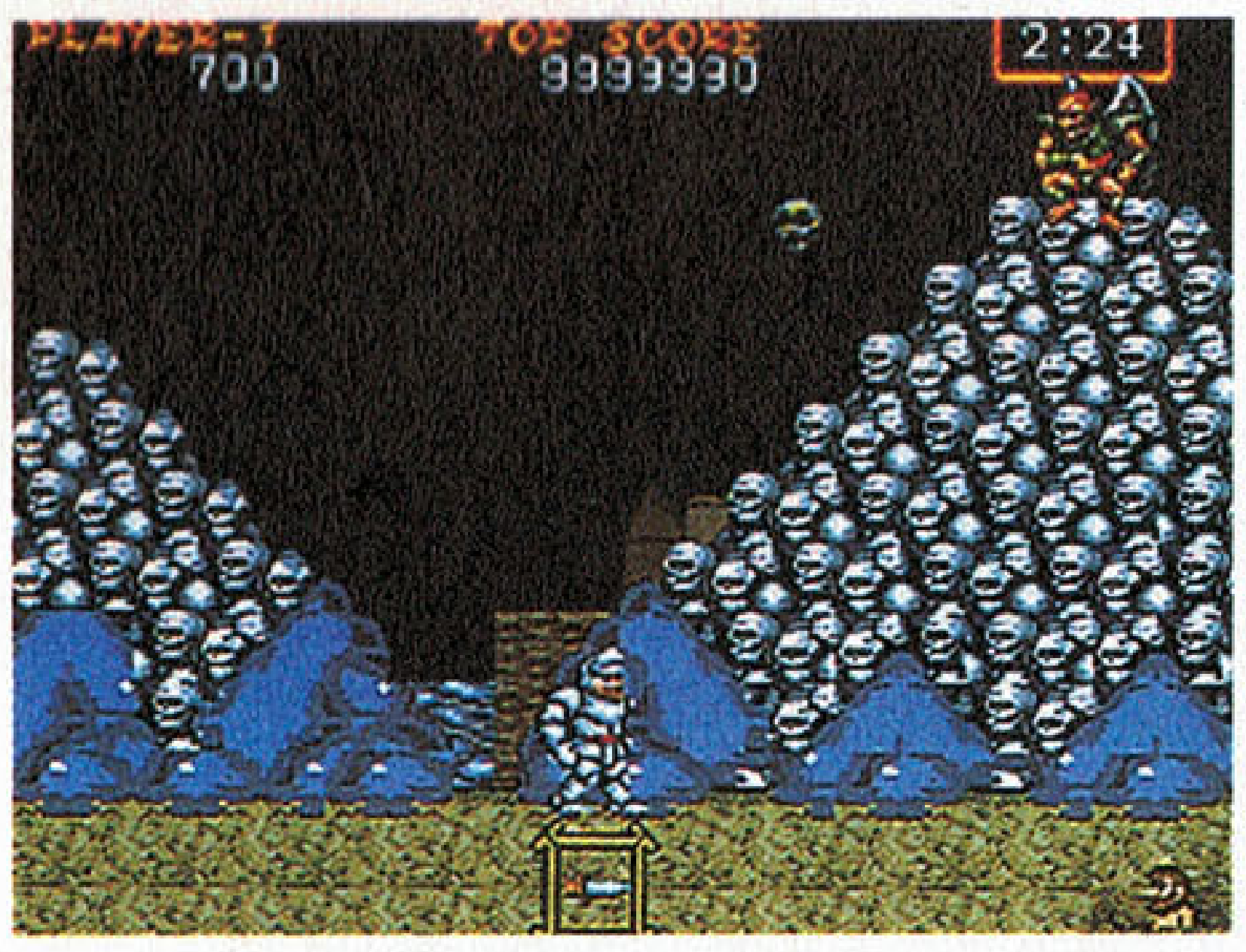


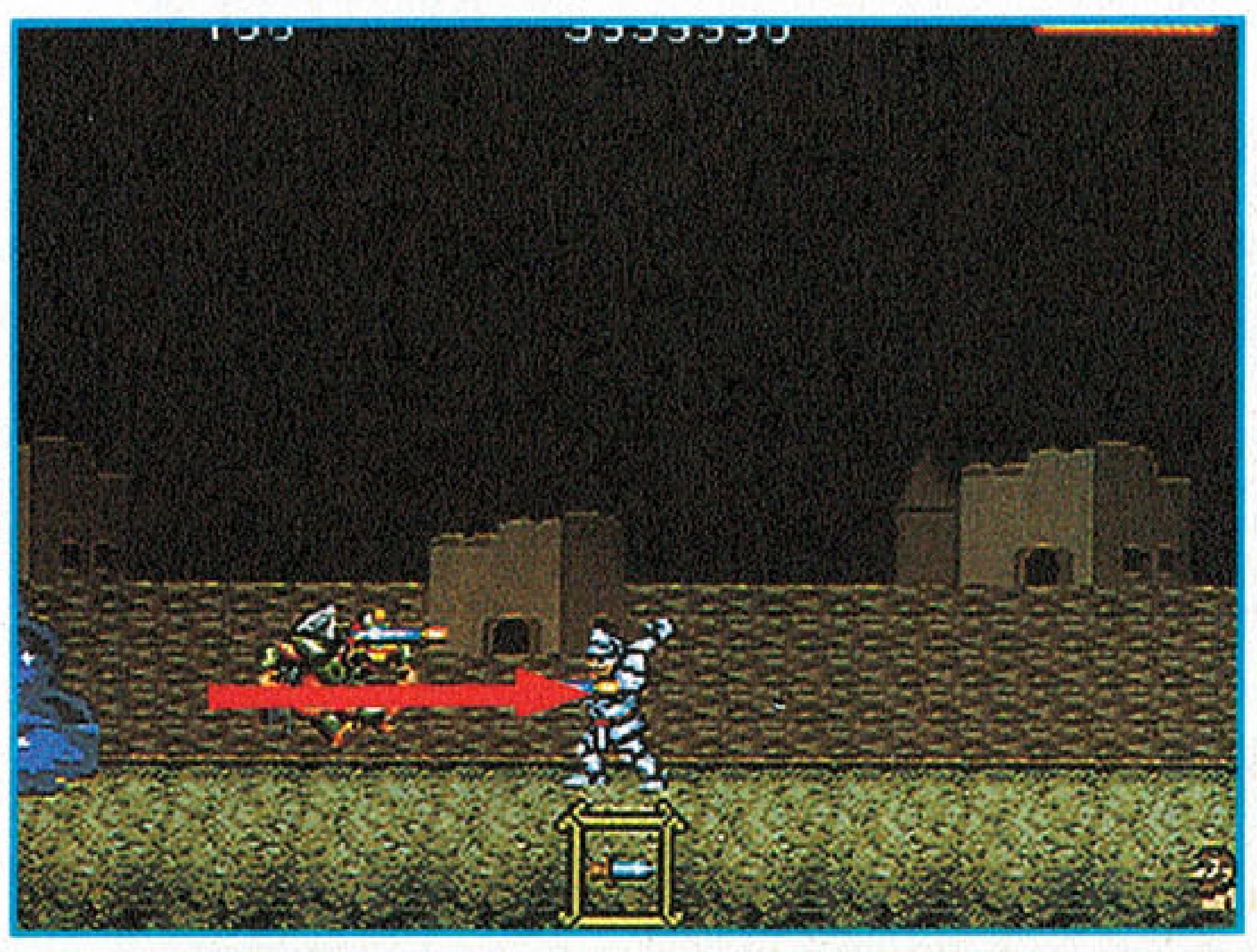

3方向に弾を出す。ショットで倒せる

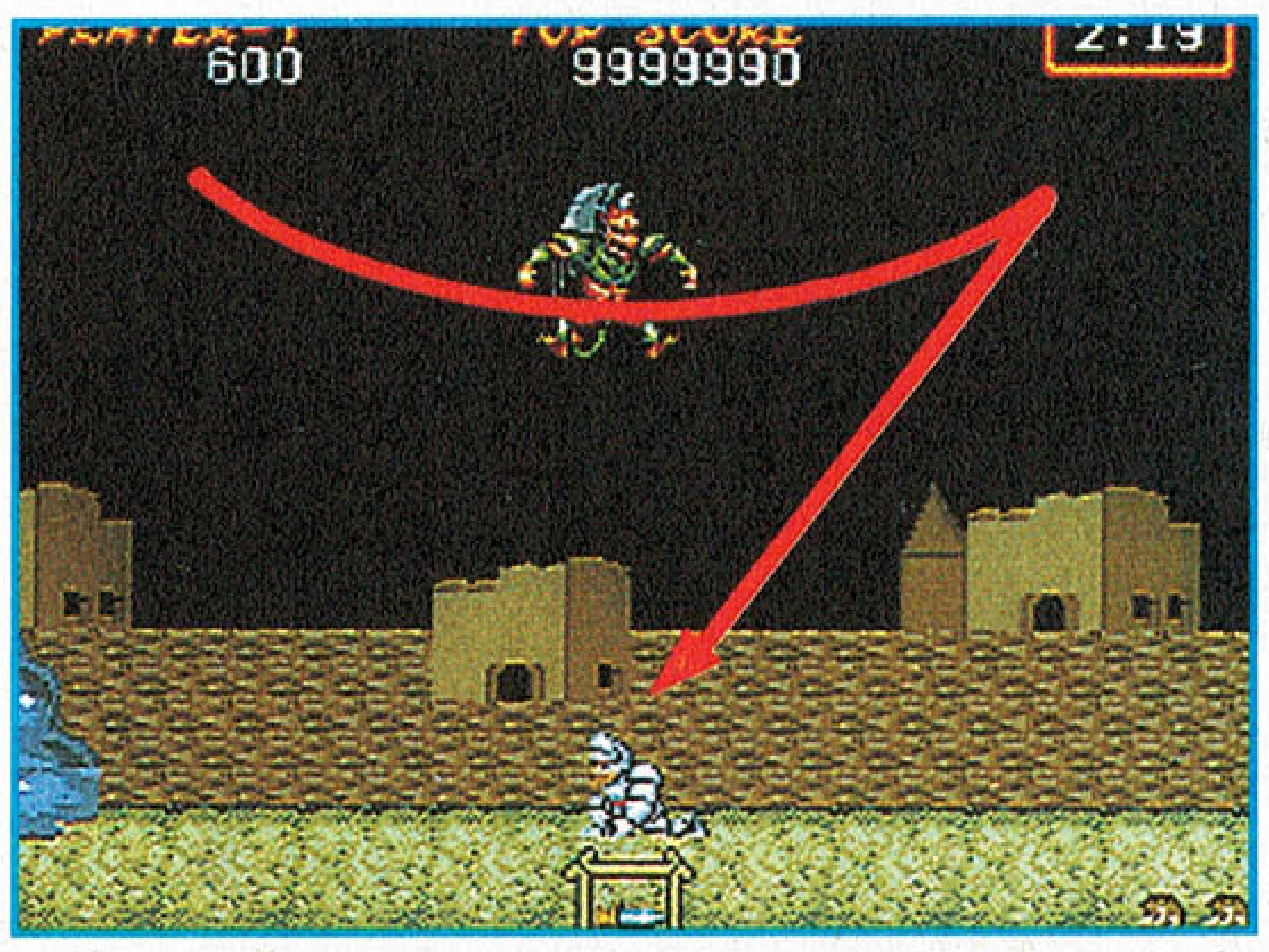

一番多い動き方のパターン


ビーム砲らしきもの。こういう場合はよけるしかない


上撃ちで簡単に撃てる動き方

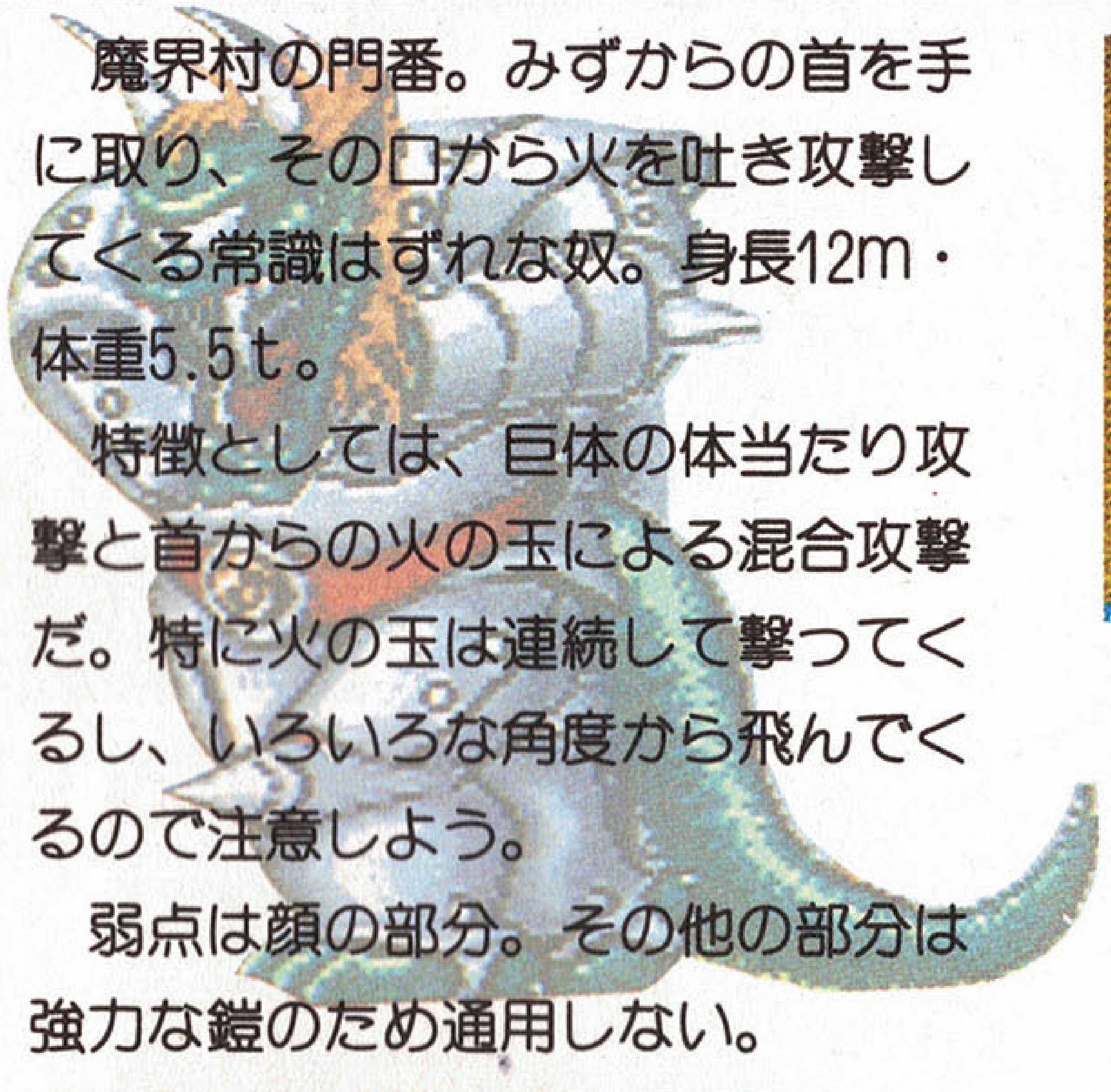

2面にいるのは頭がい骨を投げてくる。普通に歩けば当たらない


アーサーに突進してくる


しゃがんでもやられる動き

シールダー

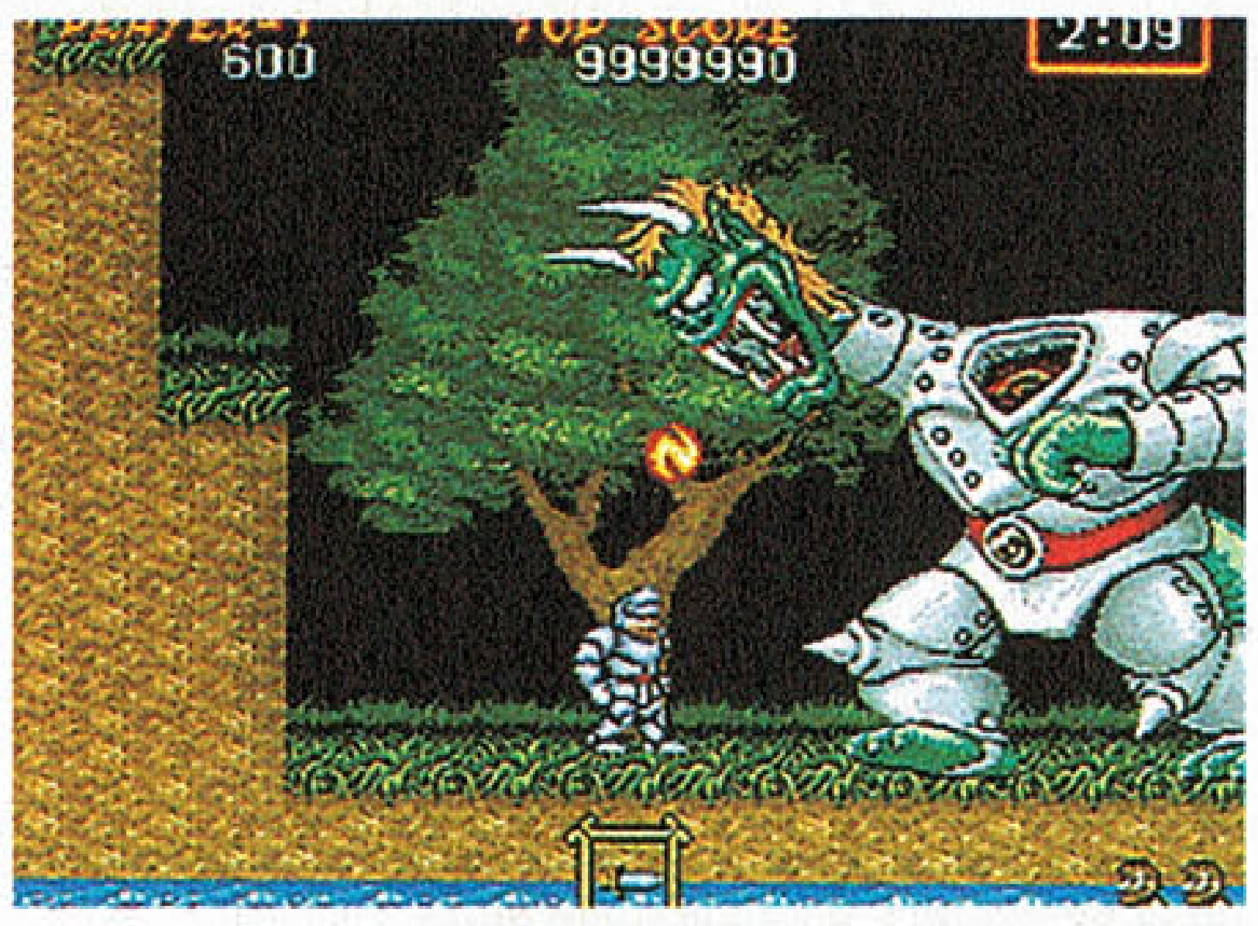
22ポイント	――	1面ボス

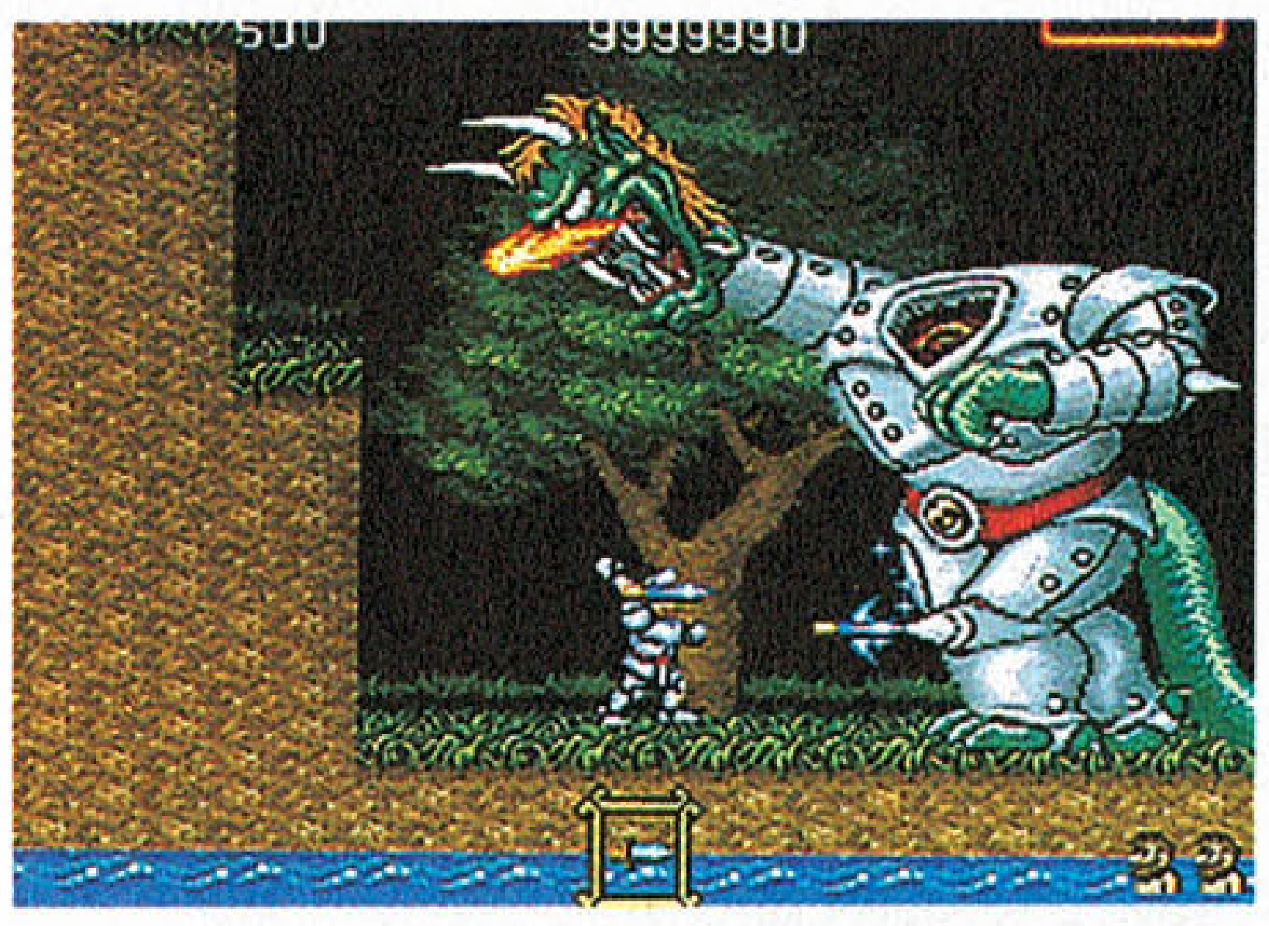


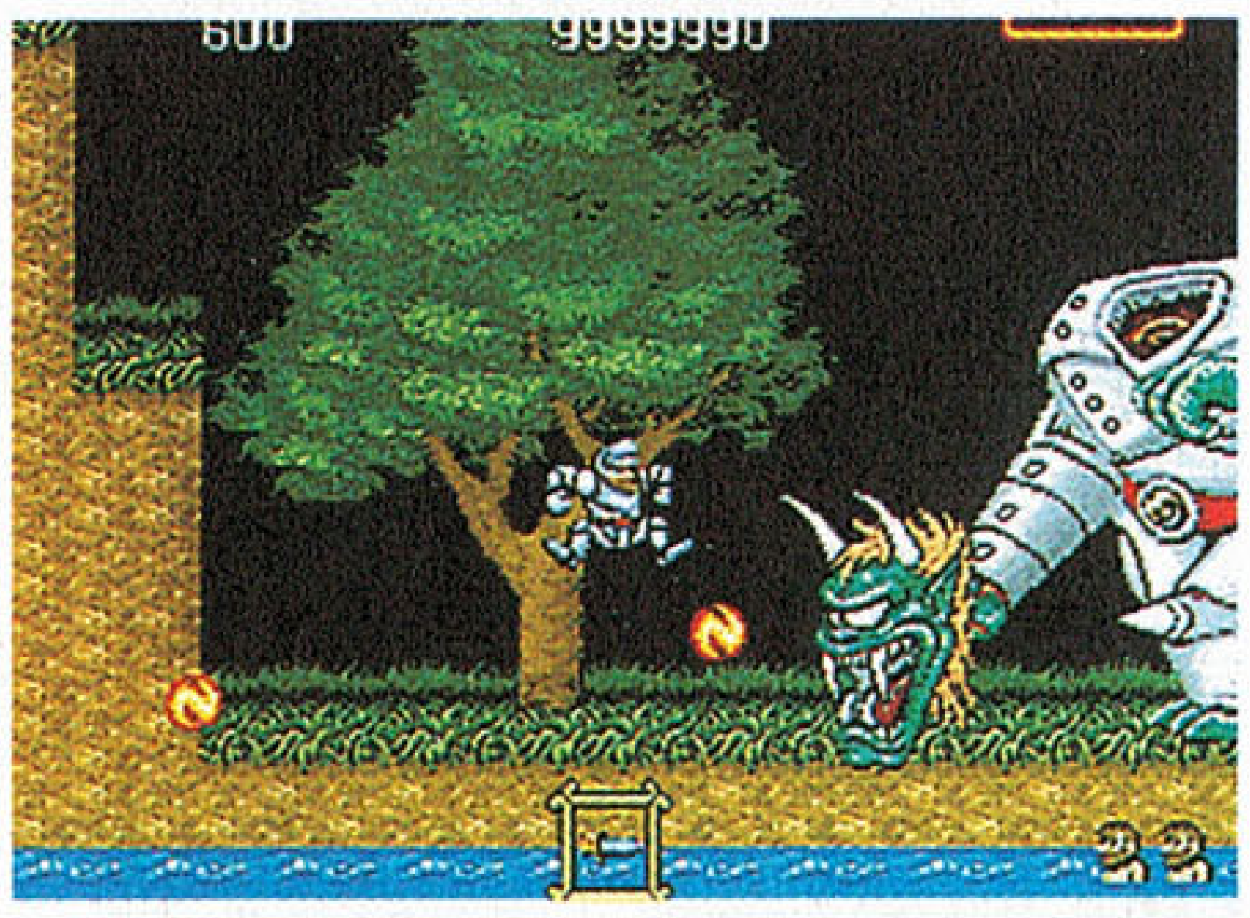
魔界村の門番。みずからの首を手に取り、その口から火を吐き攻撃してくる常識はずれな奴。身長12m・体重5.5t。

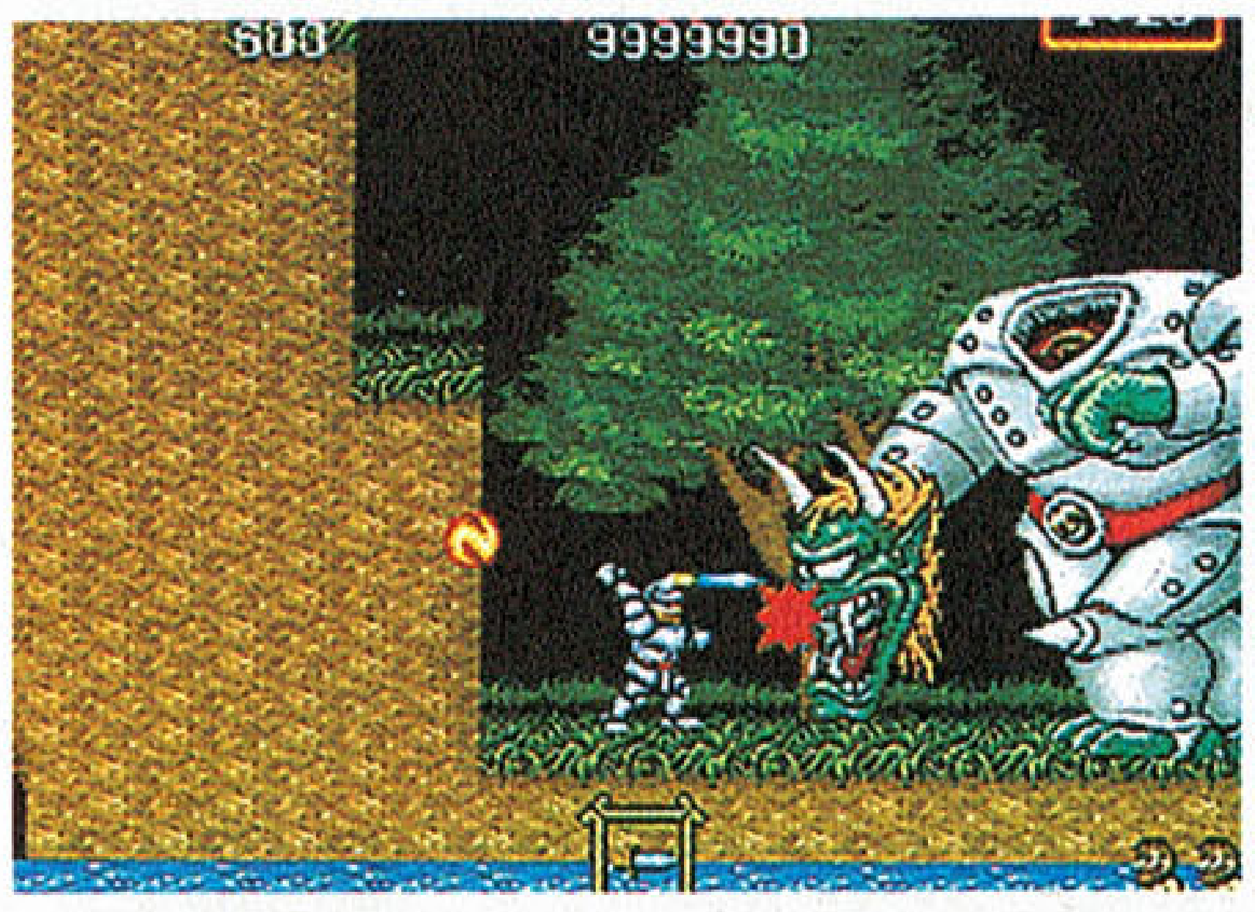
特徴としては、巨体の体当たり攻撃と首からの火の玉による混合攻撃だ。特に火の玉は連続して撃ってくるし、いろいろな角度から飛んでくるので注意しよう。

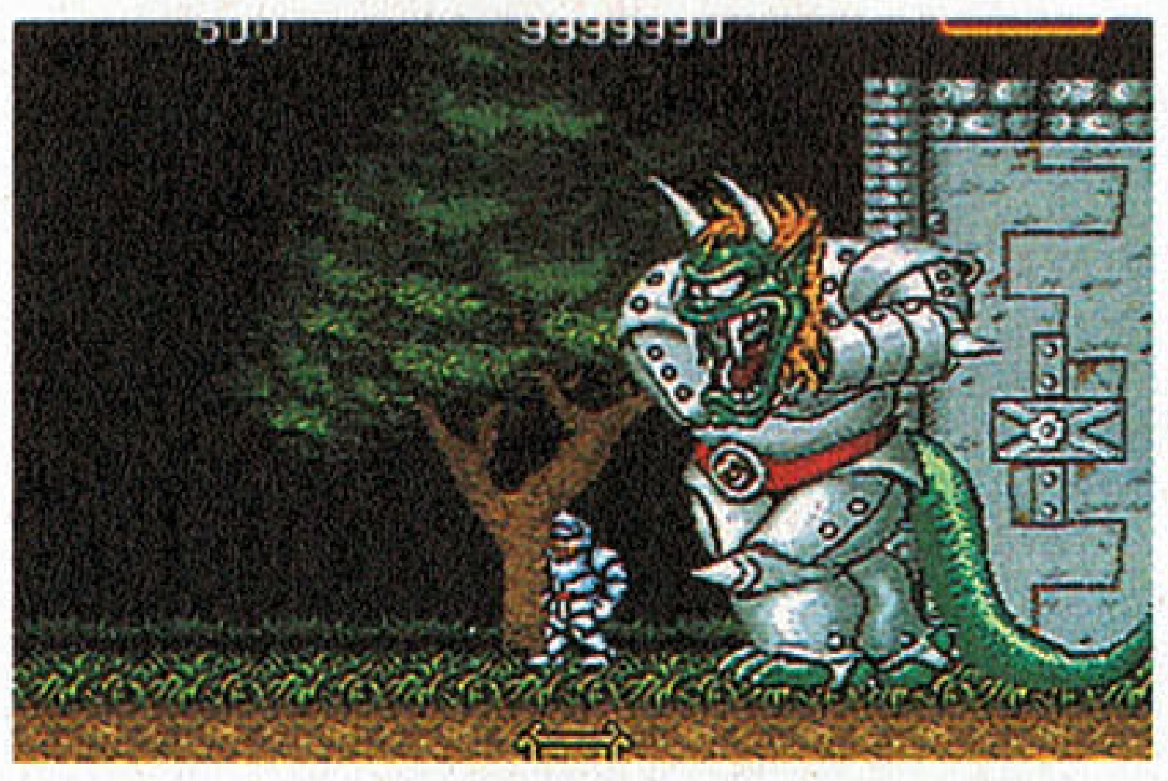
弱点は顔の部分。その他の部分は強力な鎧のため通用しない。

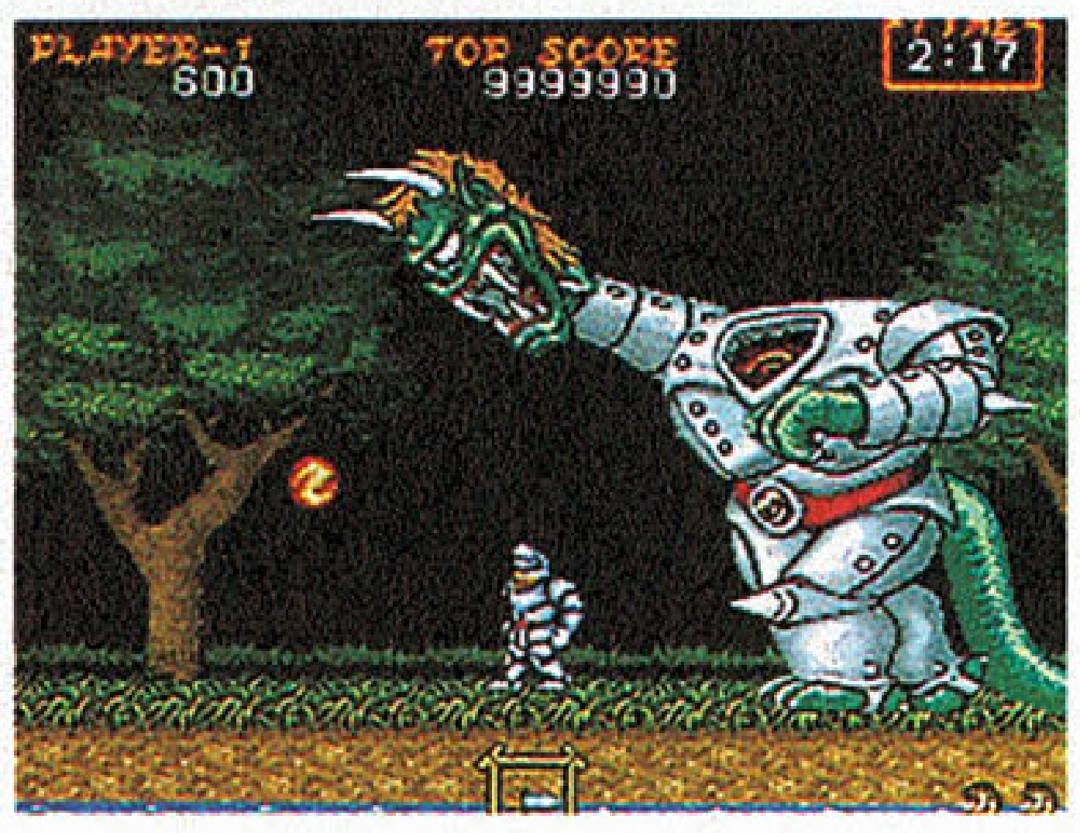

上の角度からの攻撃。かわしにくい角度だ

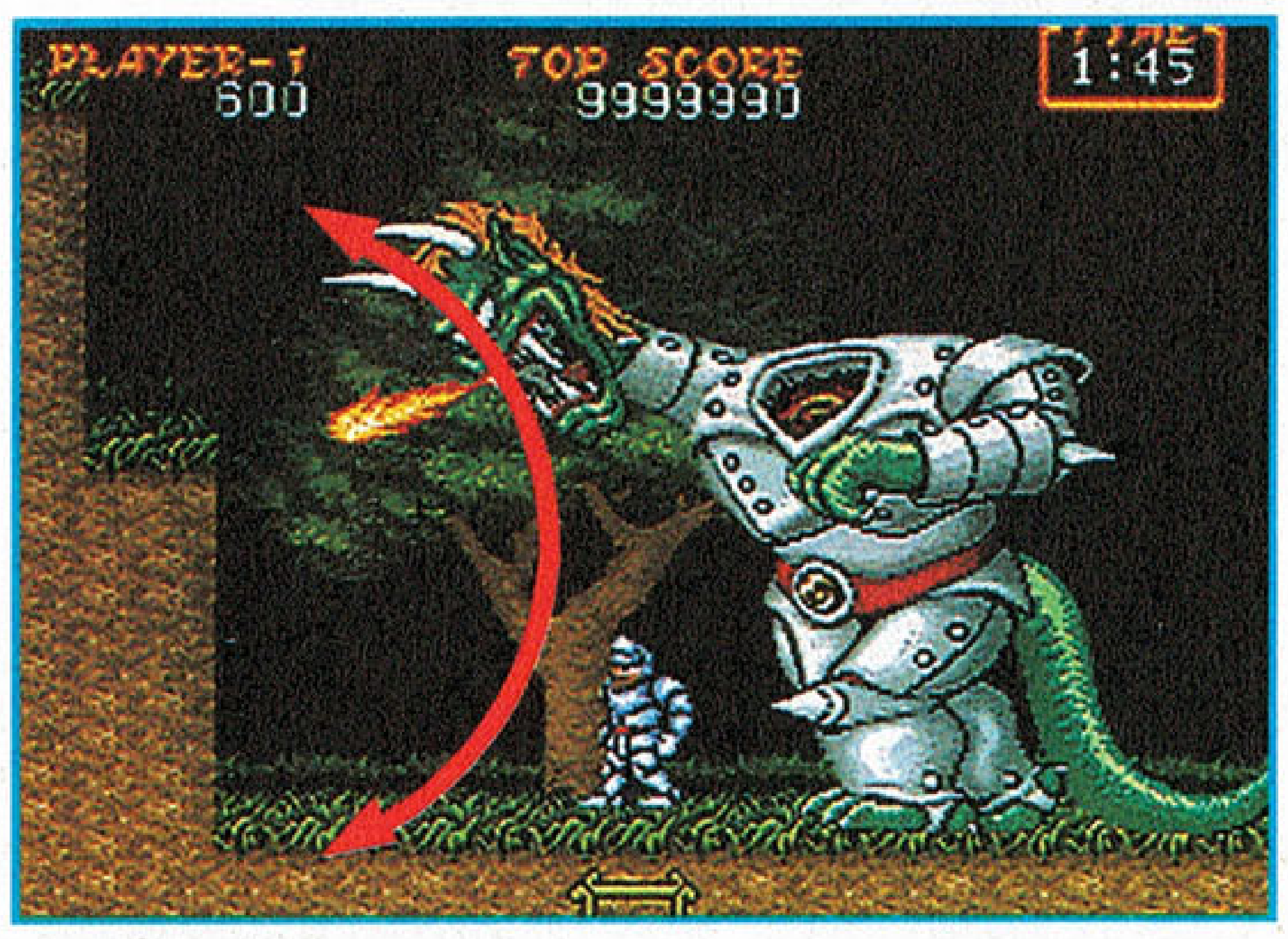

鎧が強力なのでダメージにならない

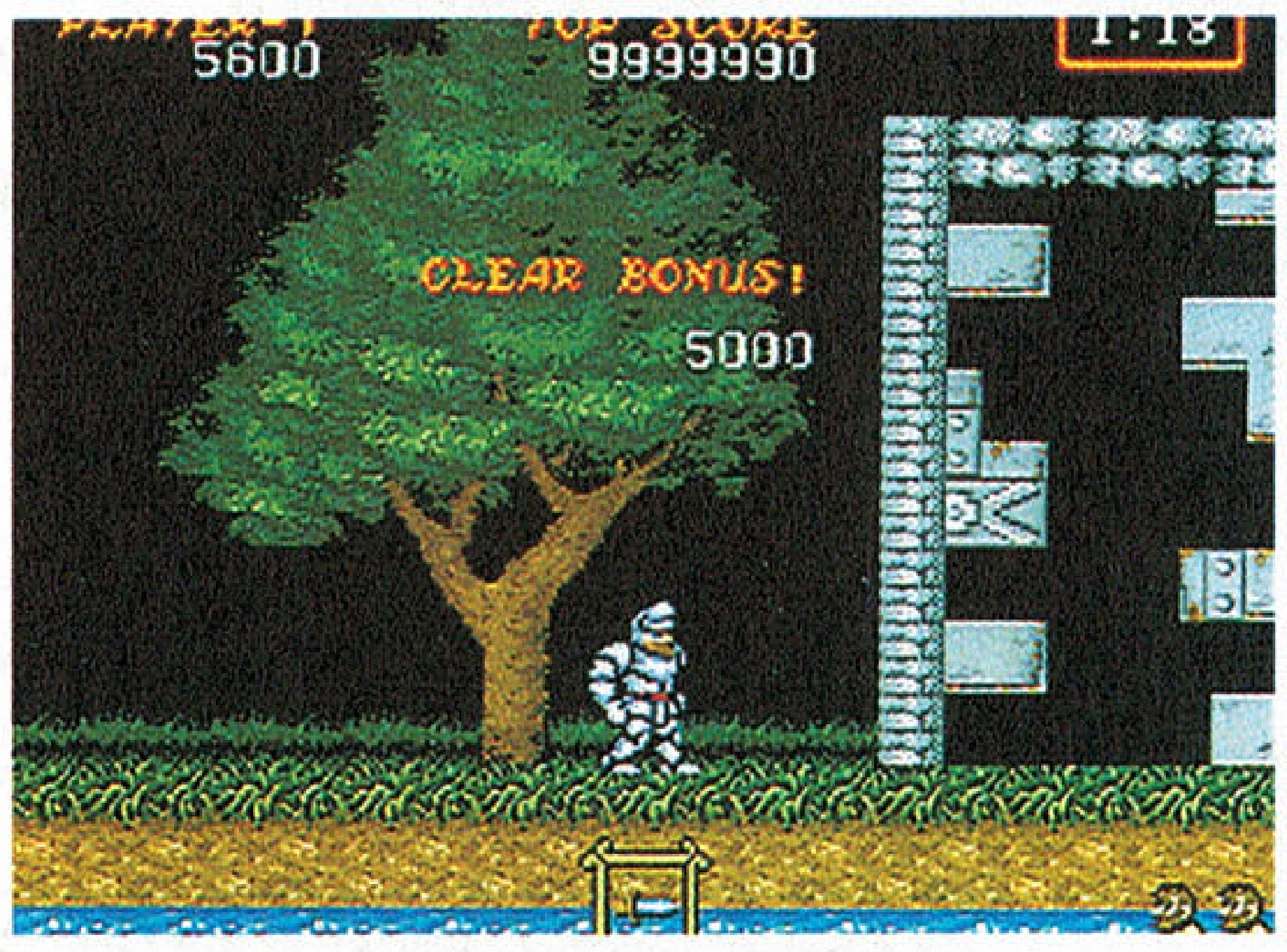

下の角度からの攻撃。ジャンプでかわせ


顔が弱点だ。しかし、近づきすぎる


初めは首がちゃんとつながっている


突然首を取って攻撃してきた。このままじゃ踏みつぶされる


首の動くパターン。この往復運動だけなので案外、攻略しやすい



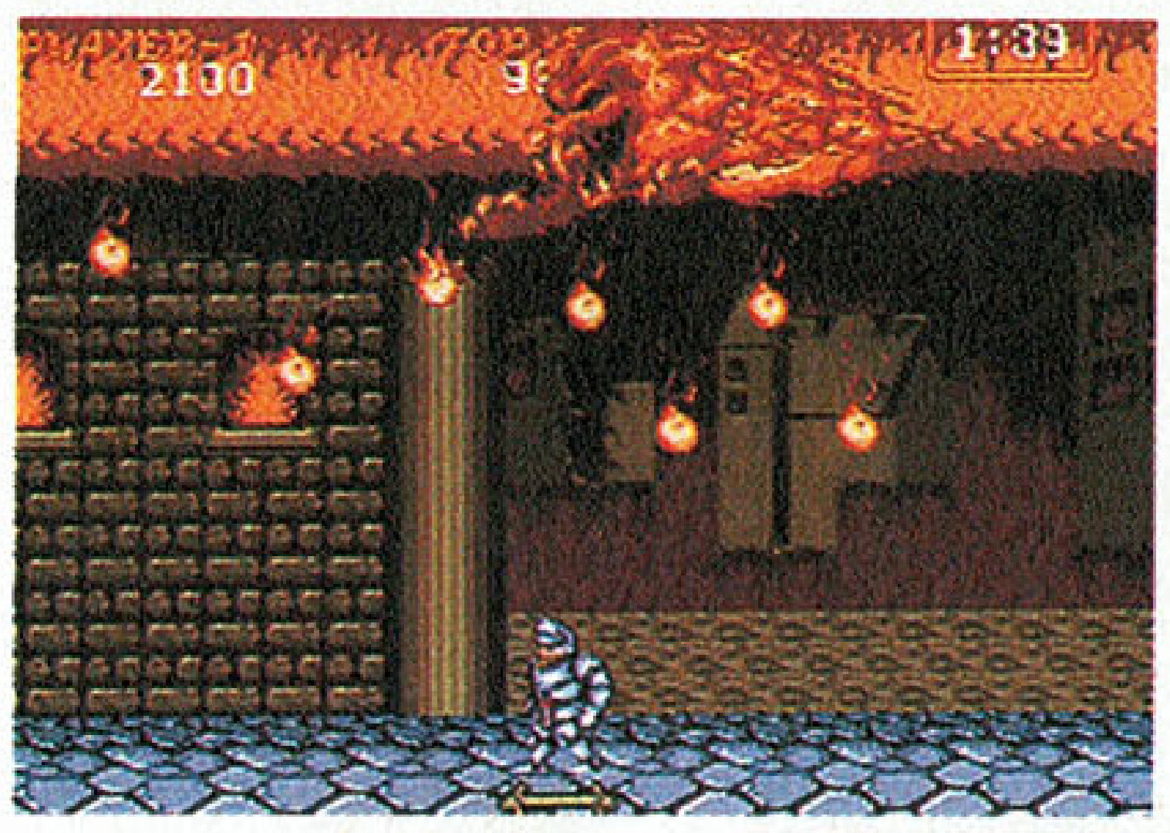
ボスを倒し鍵を取って初めて5000点入る。他の面でも同じだ

ケルベロス

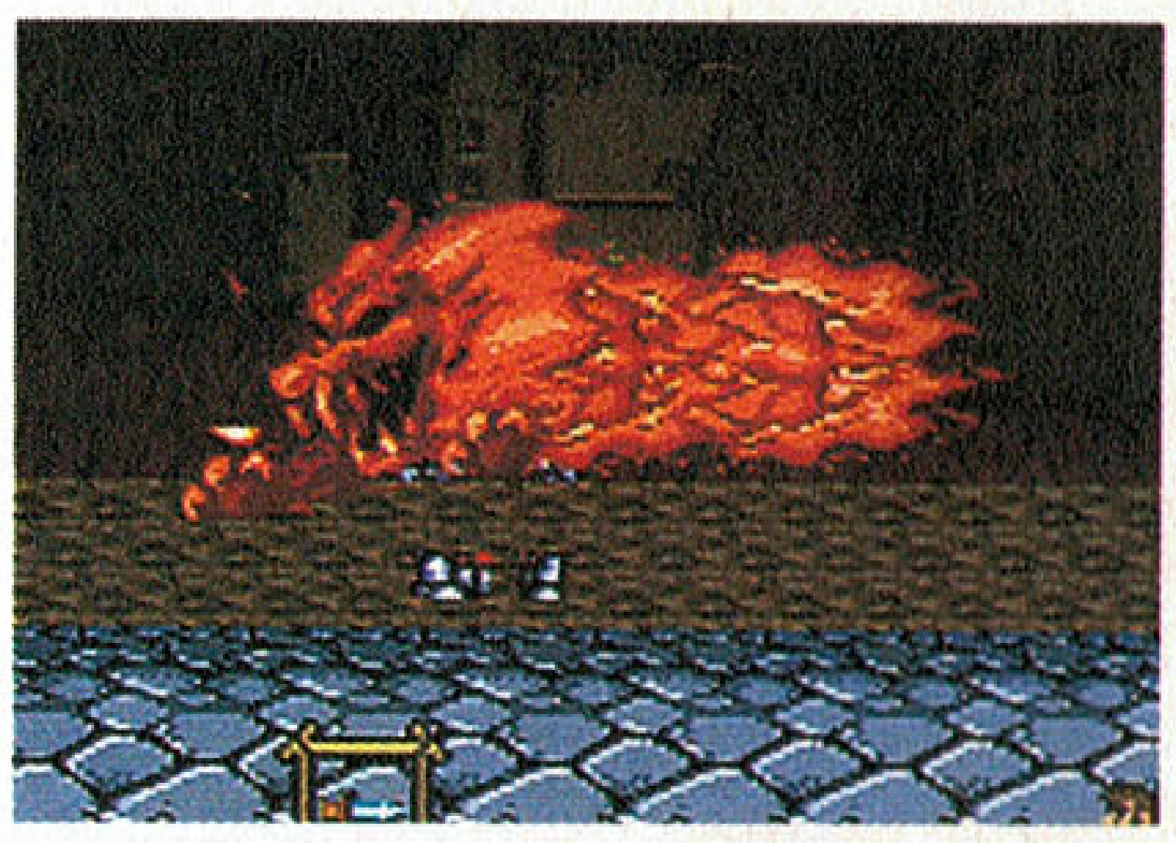
25ポイント　――　2面ボス

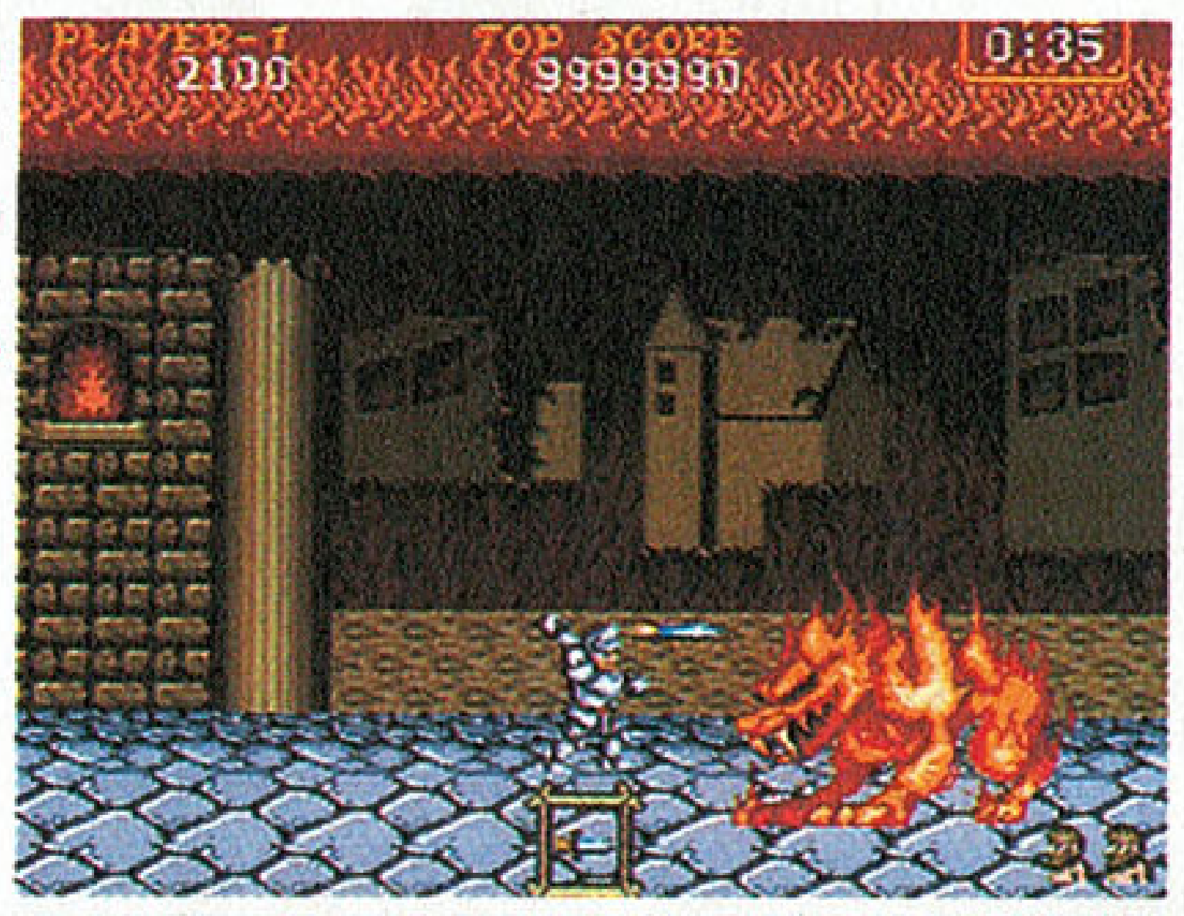
火炎の村の門番。全身を炎で包まれていて、背中から炎の玉を放ってきたり、ジャンプして火の粉を次々と降らしたりして攻撃してくる。ルシファーの忠犬として名高い。全長5m、体重120ｋｇ(推定)。

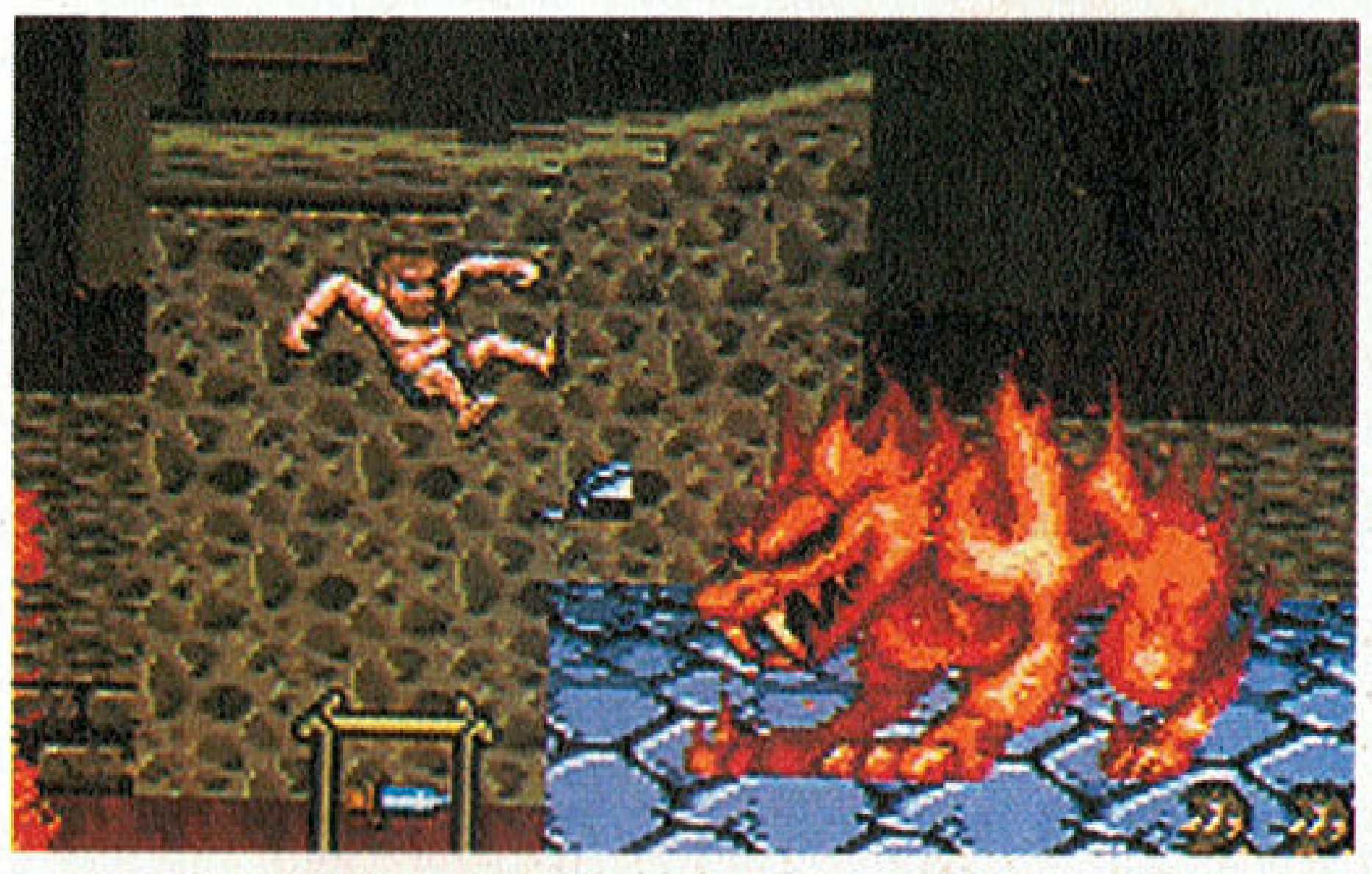
特徴としては、ジャンプによる攻撃が中心になっている。しかし、直接体当たり攻撃をするわけではないのでボスキャラとしては弱いほう。

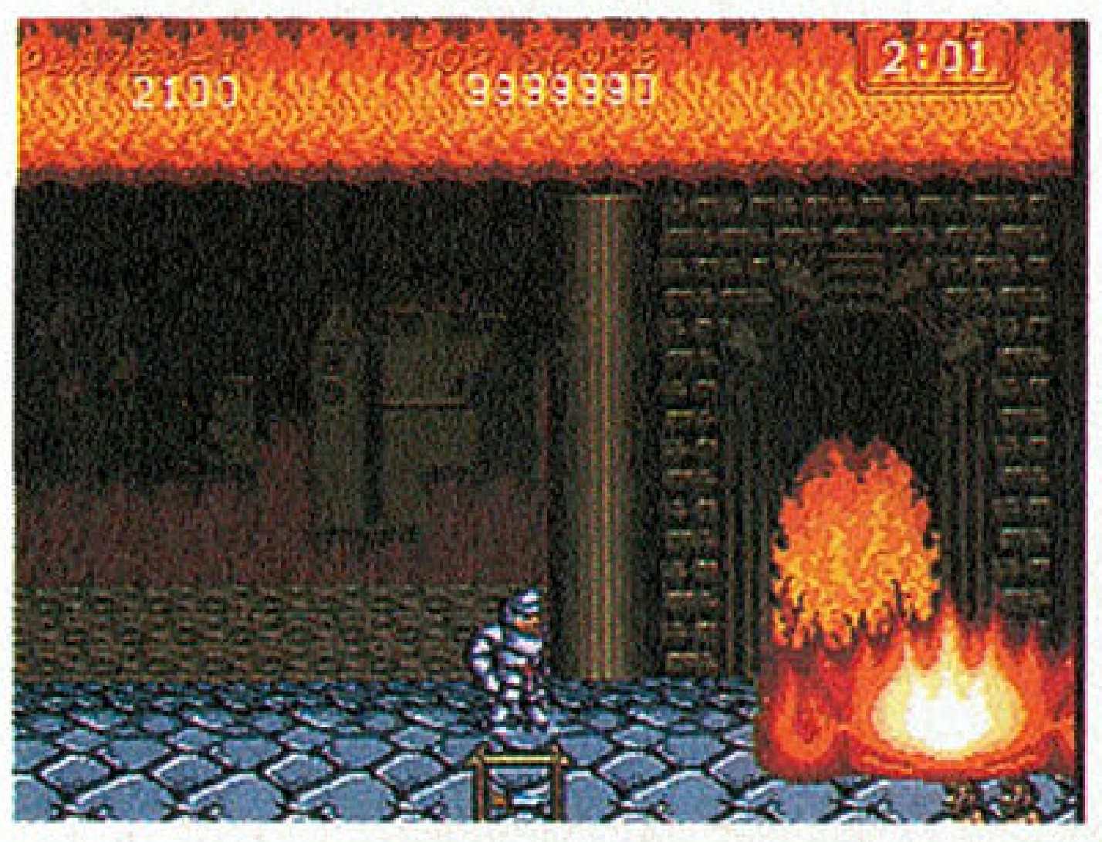


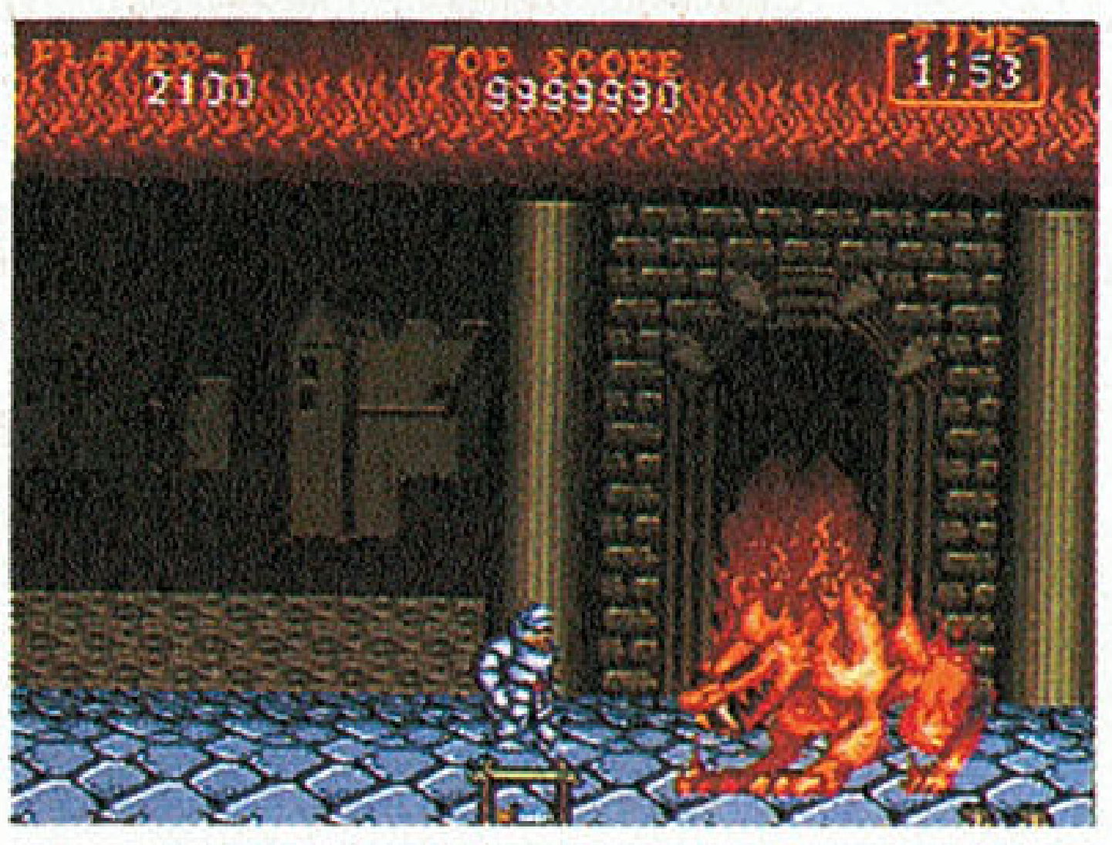
大ジャンプと同時に火の粉を降らす。これは武器で消せる

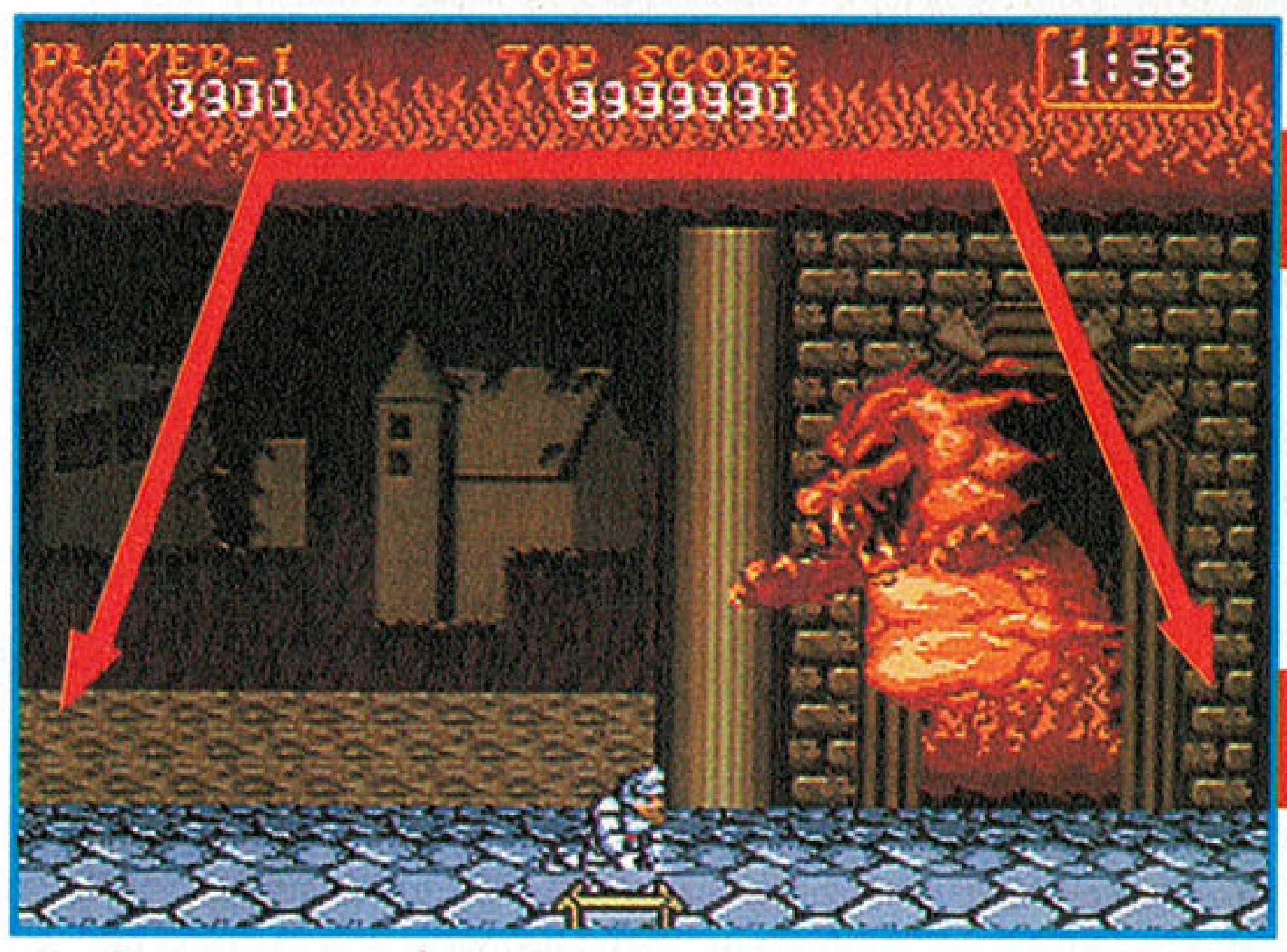

小ジャンプのとき立っていないように

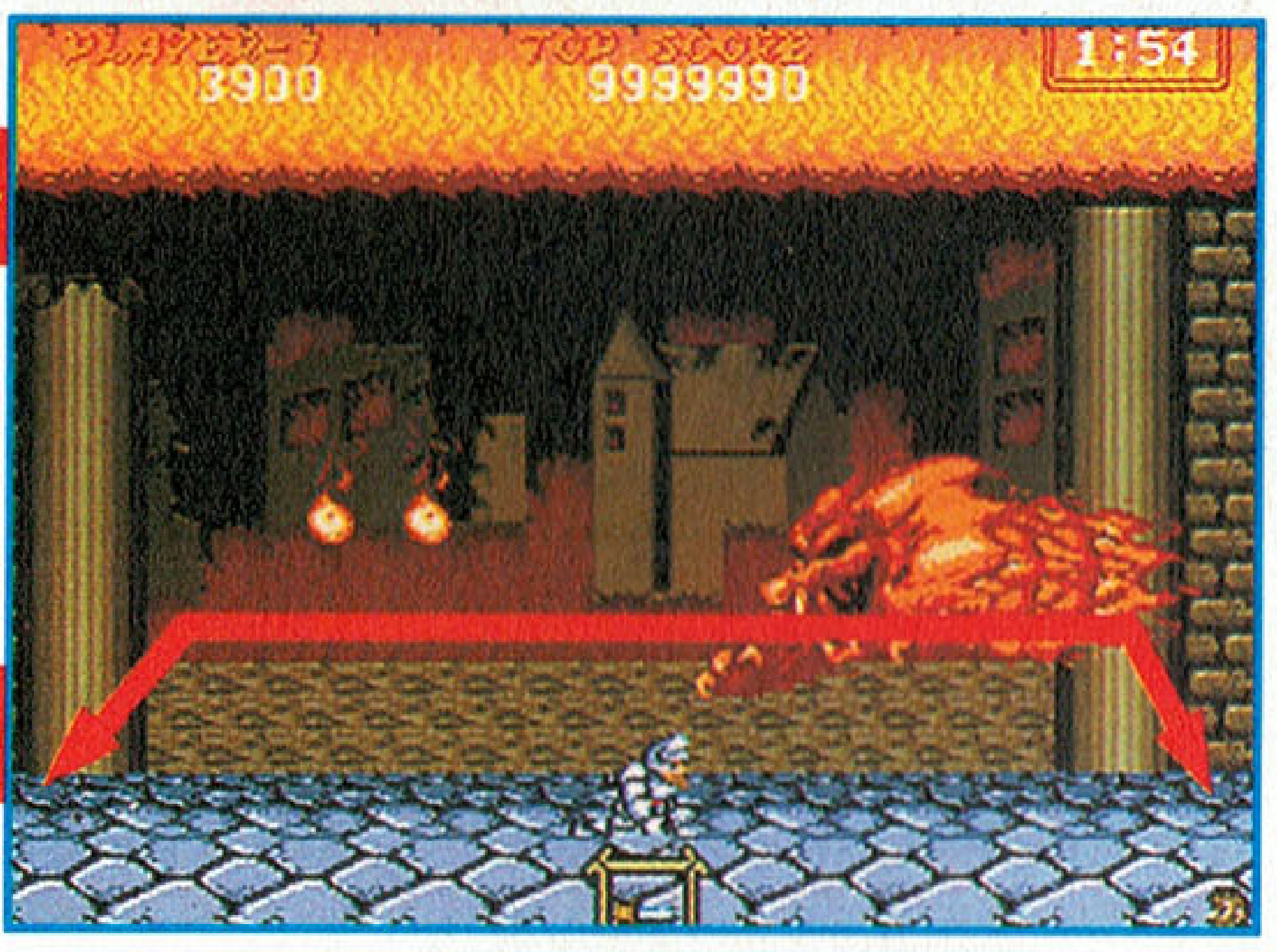

PLAYER-1 2100
TOP SCORE 9999990
0:35
ジャンプの間に前足でひっかくようにして威かくしている


体当たりされ落ちる


2100
9999990
2:01
炎の面に続く門は炎で守られている。そして炎が広がり…


PLAYER-1 2100
TOP SCORE 9999990
1:53
ケルベロスの登場。全身炎に包まれている熱い奴


PLAYER-1 3300
TOP SCORE 9999990
1:58
大ジャンプの移動パターン。大ジャンプのときは上撃ちで攻撃しやすい

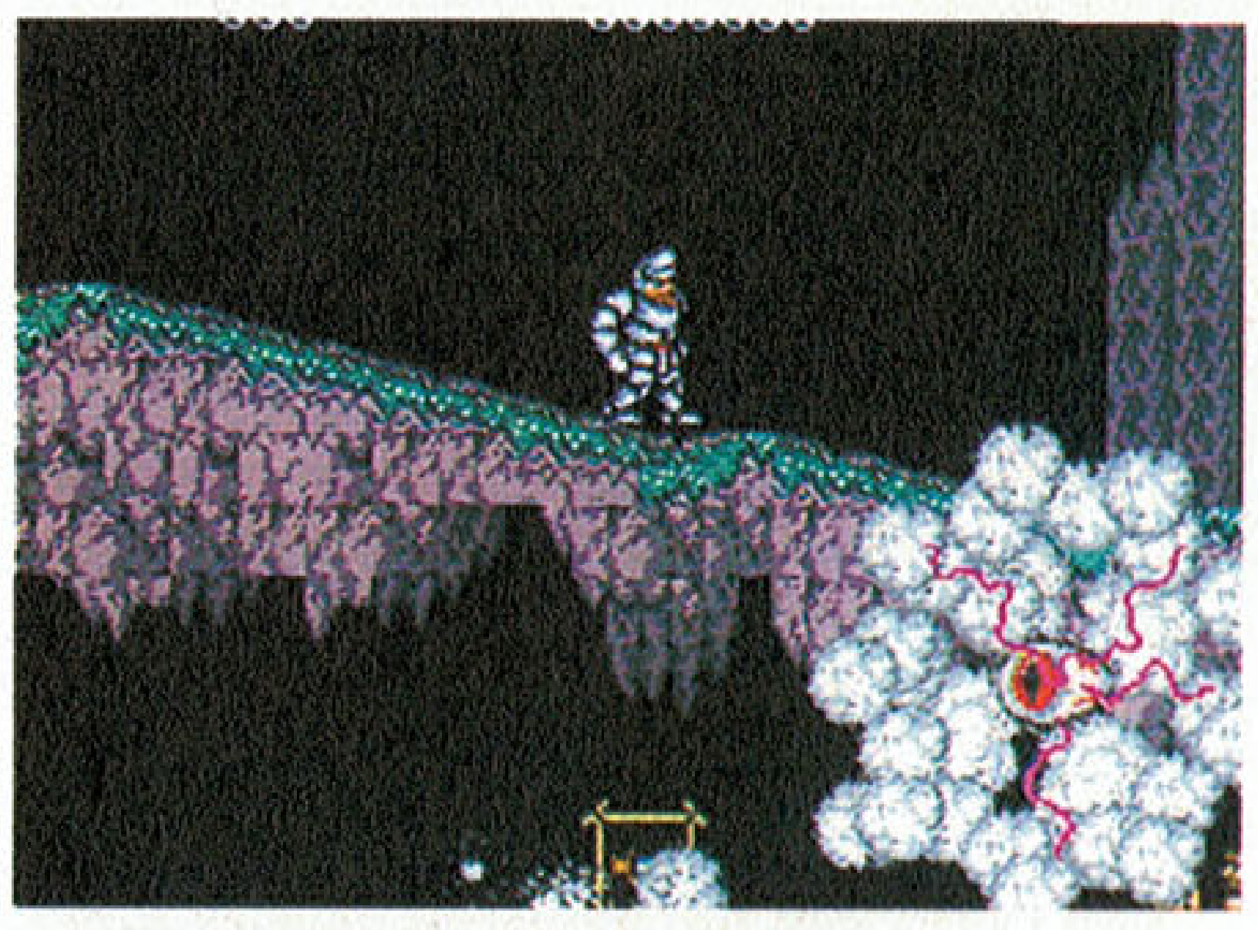

PLAYER-1 3900
TOP SCORE 9999990
1:54
小ジャンプの移動パターン。長期戦になると大、小ジャンプの順番が不規則に

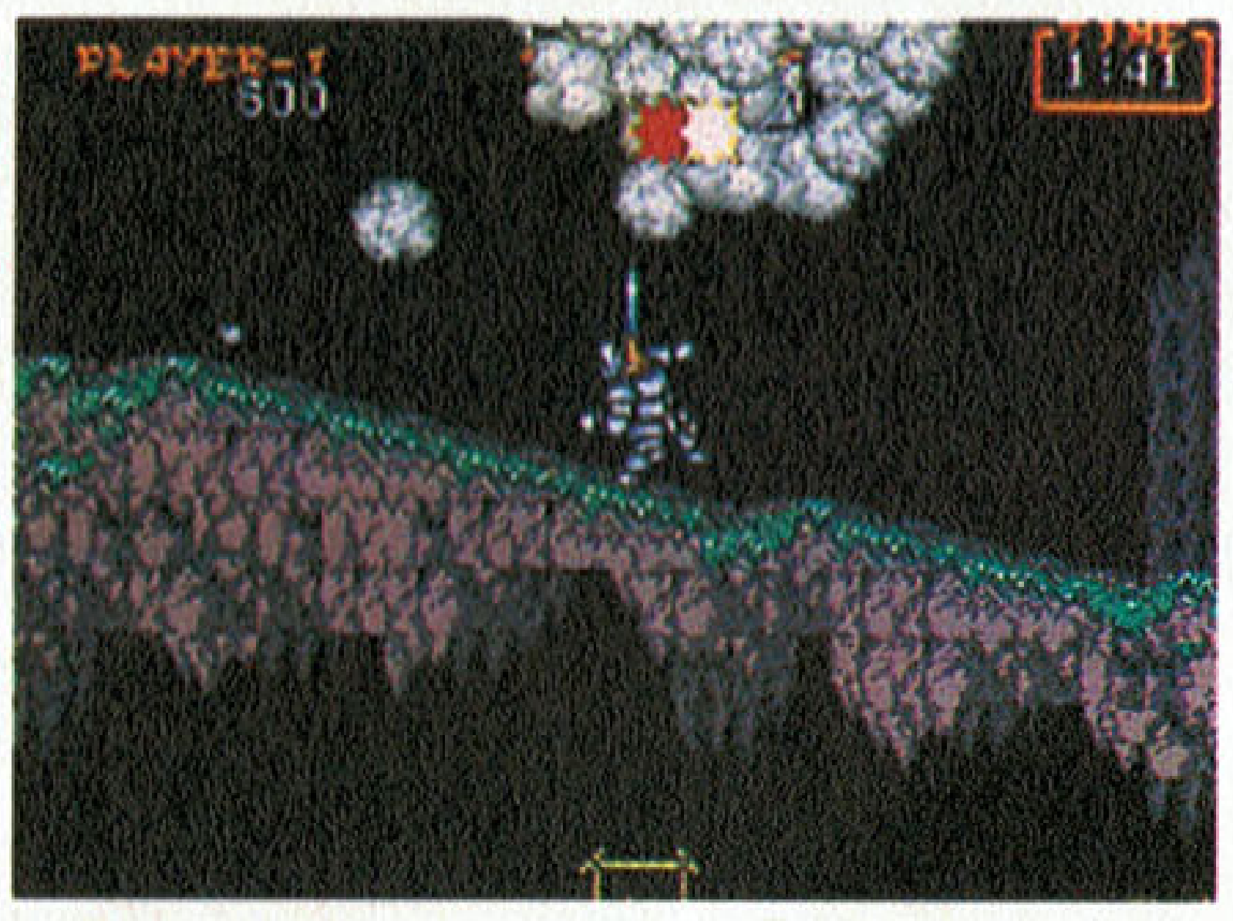
ガスト

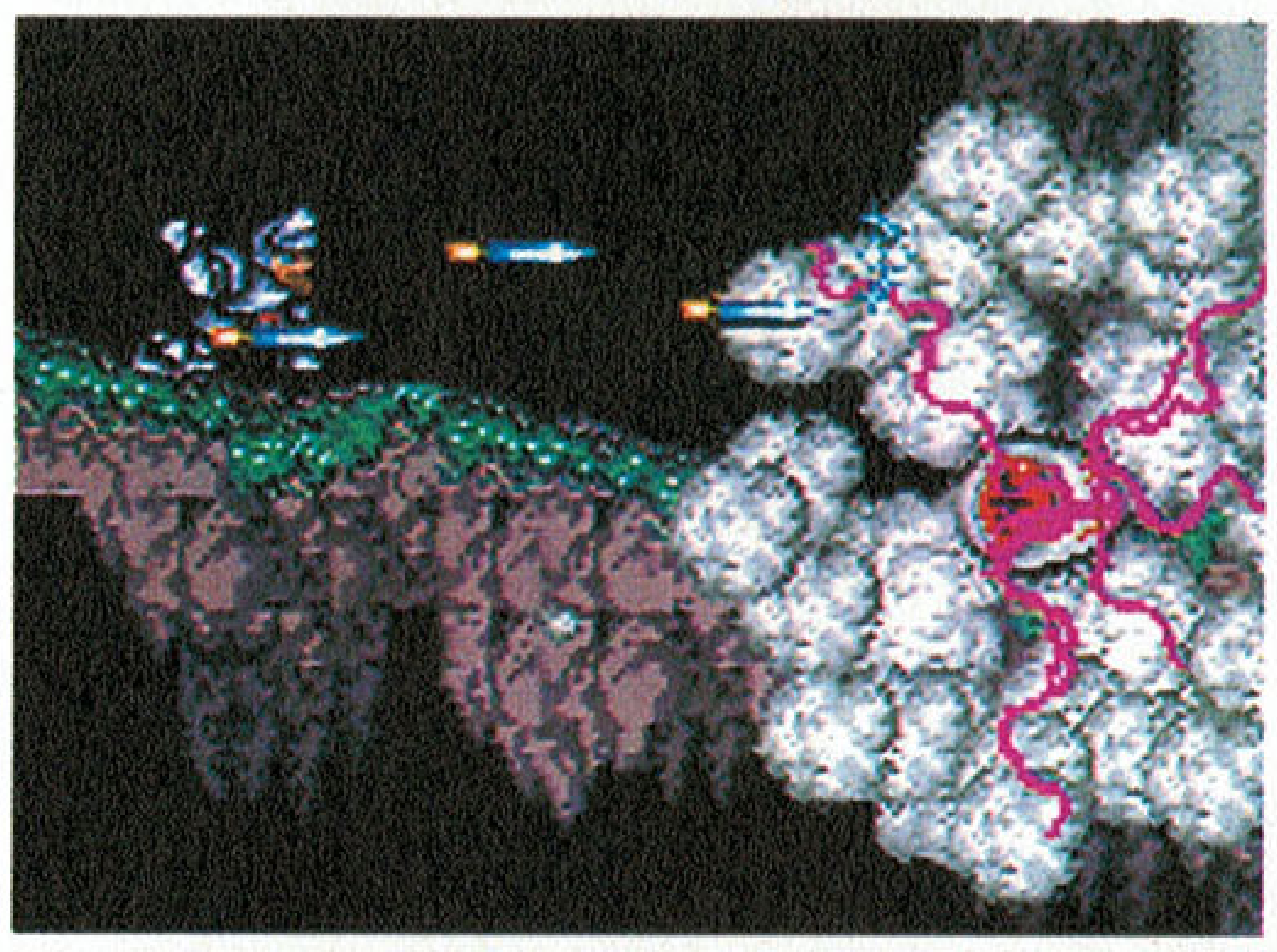
16ポイント　――　3面ボス

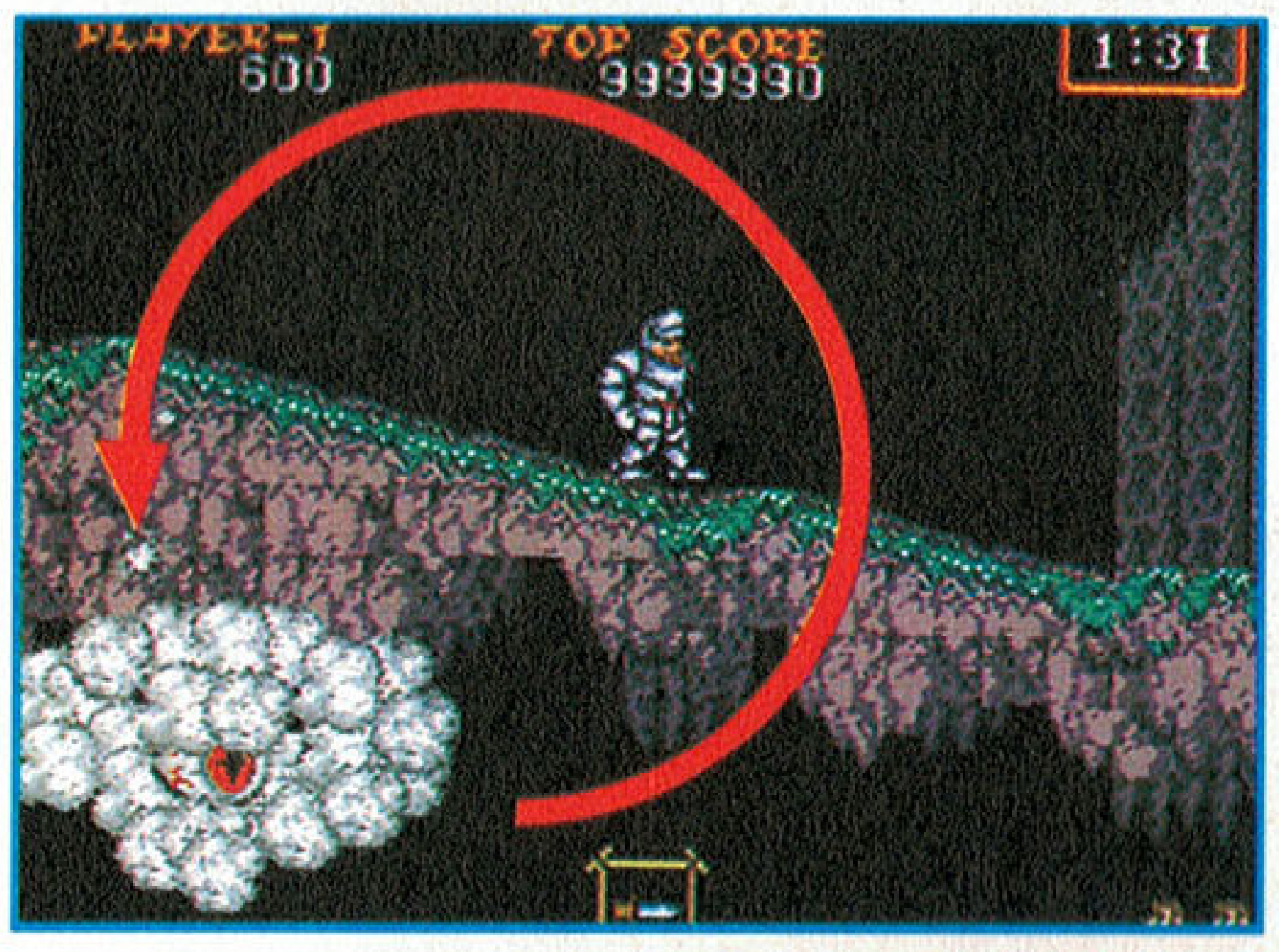
天空の門番。中央の目玉が本体でまわりに雲を集めている。周りの魔界のガスを自由自在に操ることができ、このガスを高速で回転させ、エネルギーを発生することによりアーサーの武器攻撃を受けつけなくしてしまう。全幅8m、体重0kg。

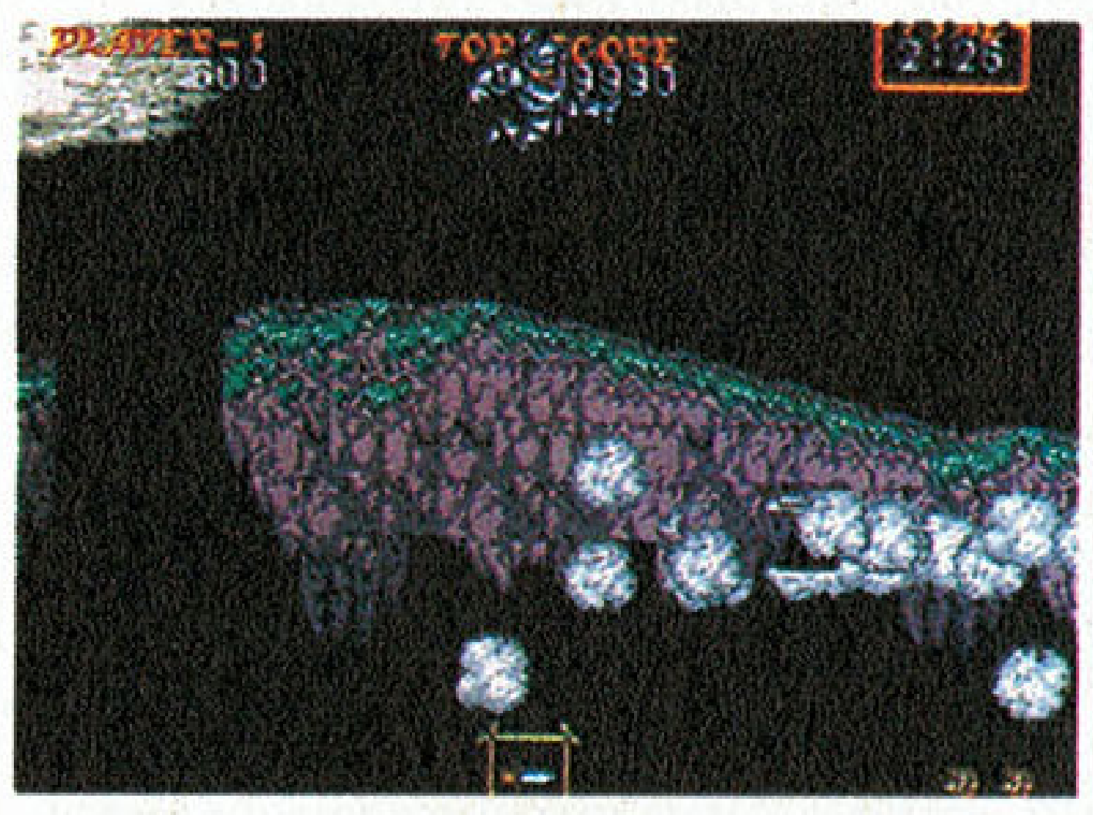
攻撃は体当たり攻撃のみで、動きのパターンは3種類。蛇行する動きには要注意だ。

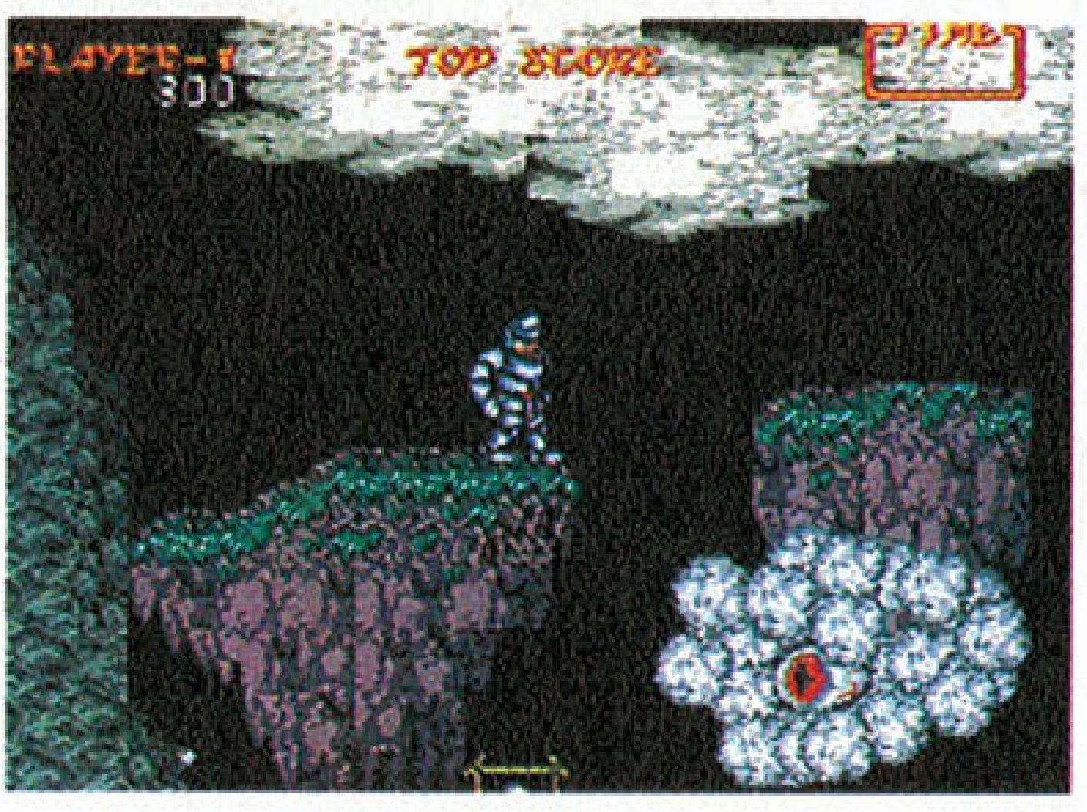

ガスは高速で回転しているので無敵状態

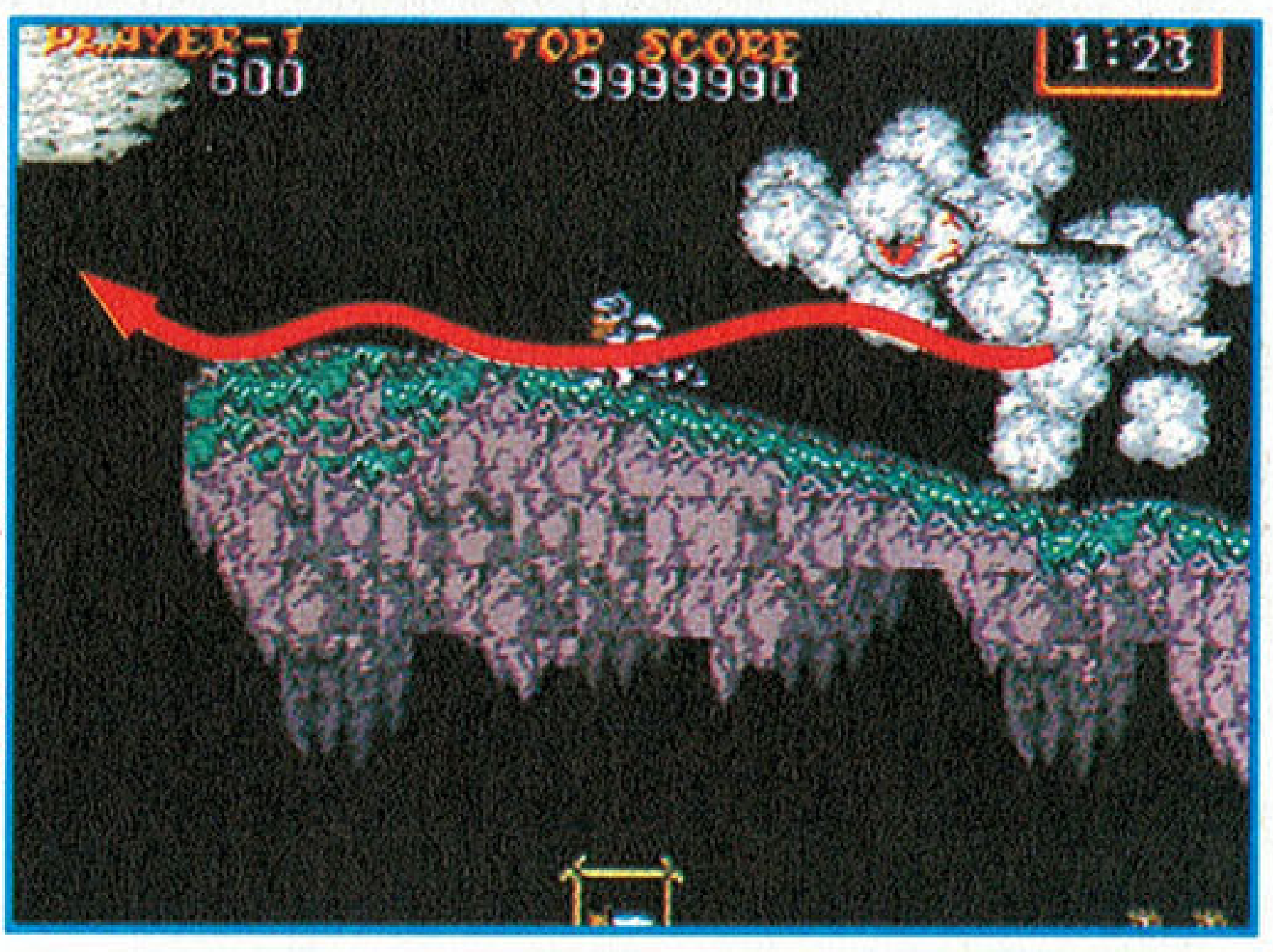

PLAYER-1 600
1:41
弱点は目玉。上撃ちで連射だ

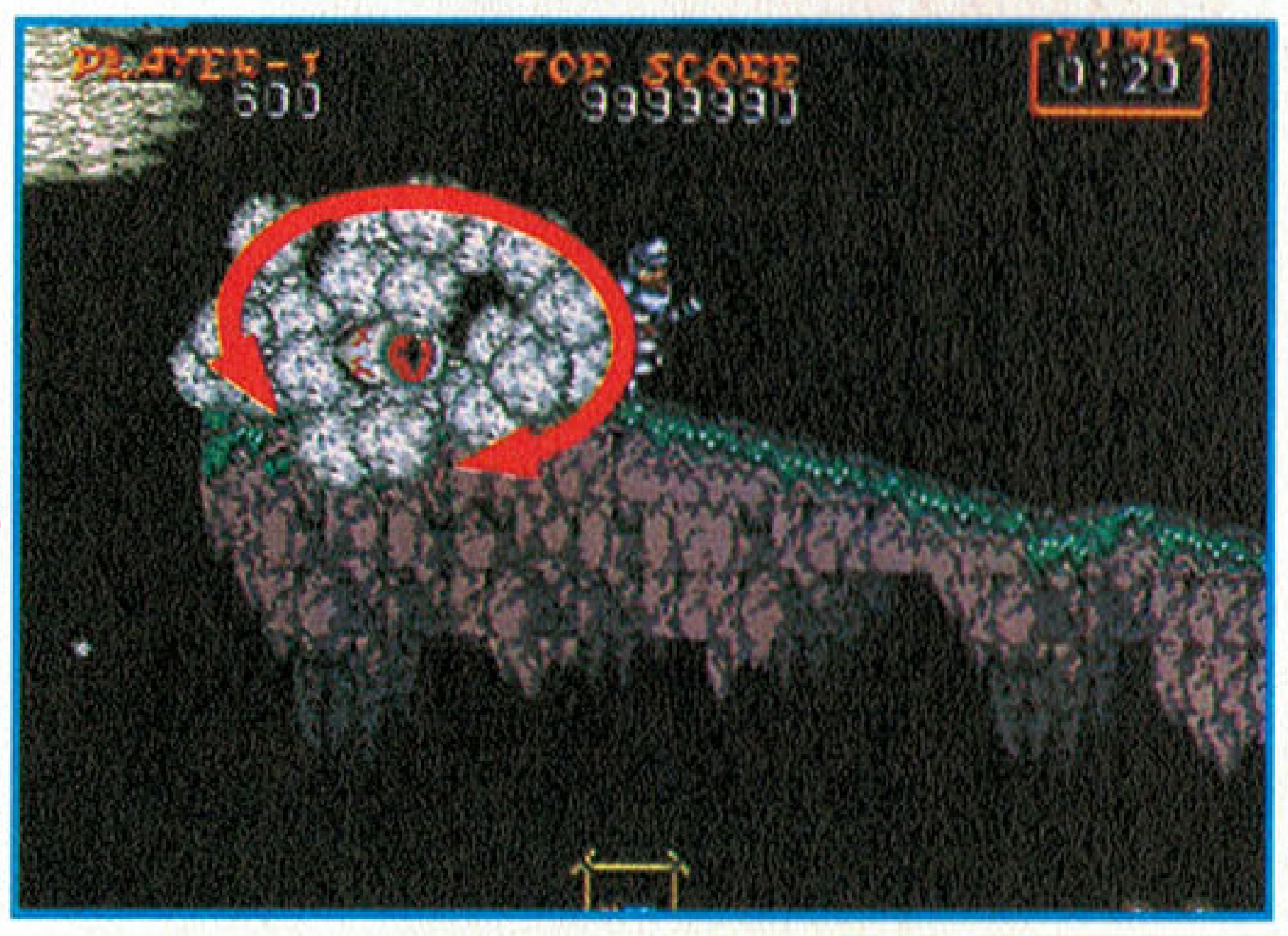

このように受けつけない


PLAYER-1 600
TOP SCORE 9999990
1:31
アーサーのまわりを回転


雲がいっぱいあり、それらが画面右に結集する


PLAYER-1 600
TOP SCORE
そしてガストの登場。本体は目の部分だけで雲は飾り


PLAYER-1 600
TOP SCORE 9999990
1:23
アーサーに触れる蛇行

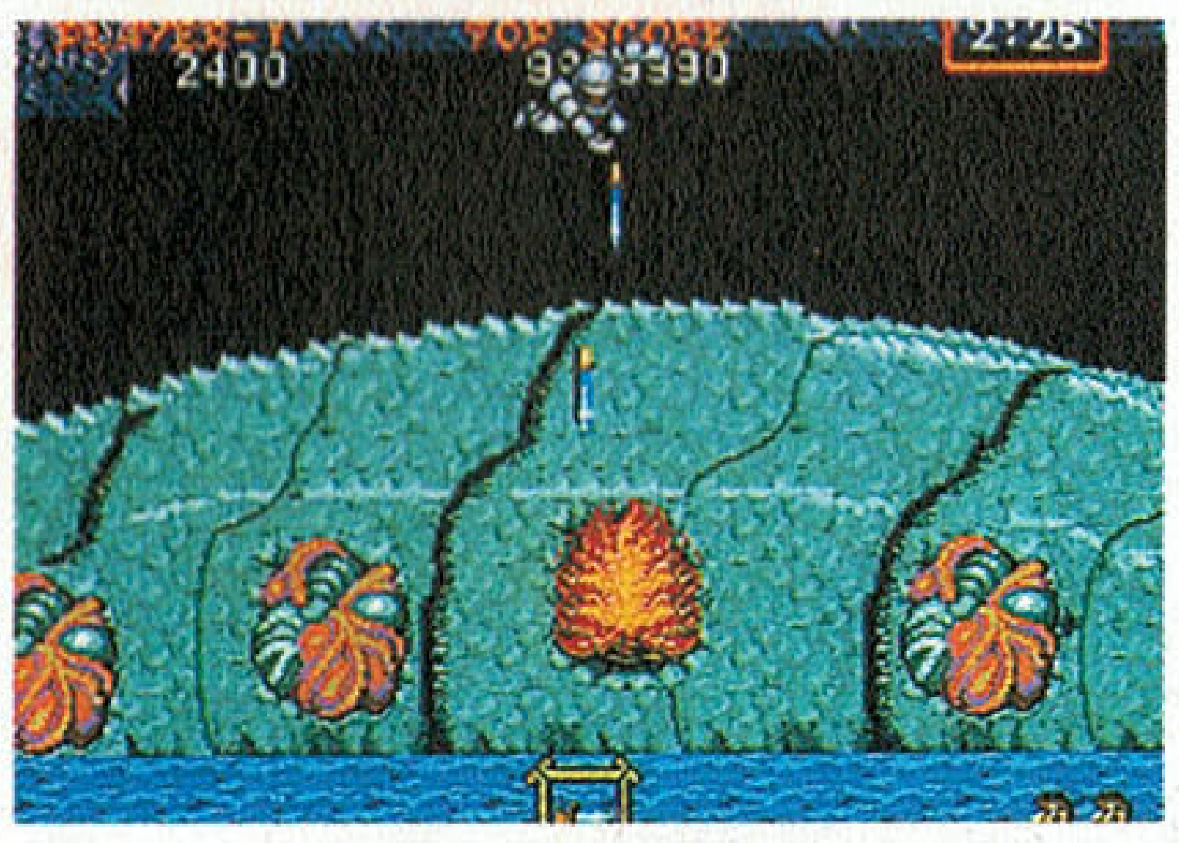

PLAYER-1 600
TOP SCORE 9999990
0:20
アーサーに触れる小回転

オーム

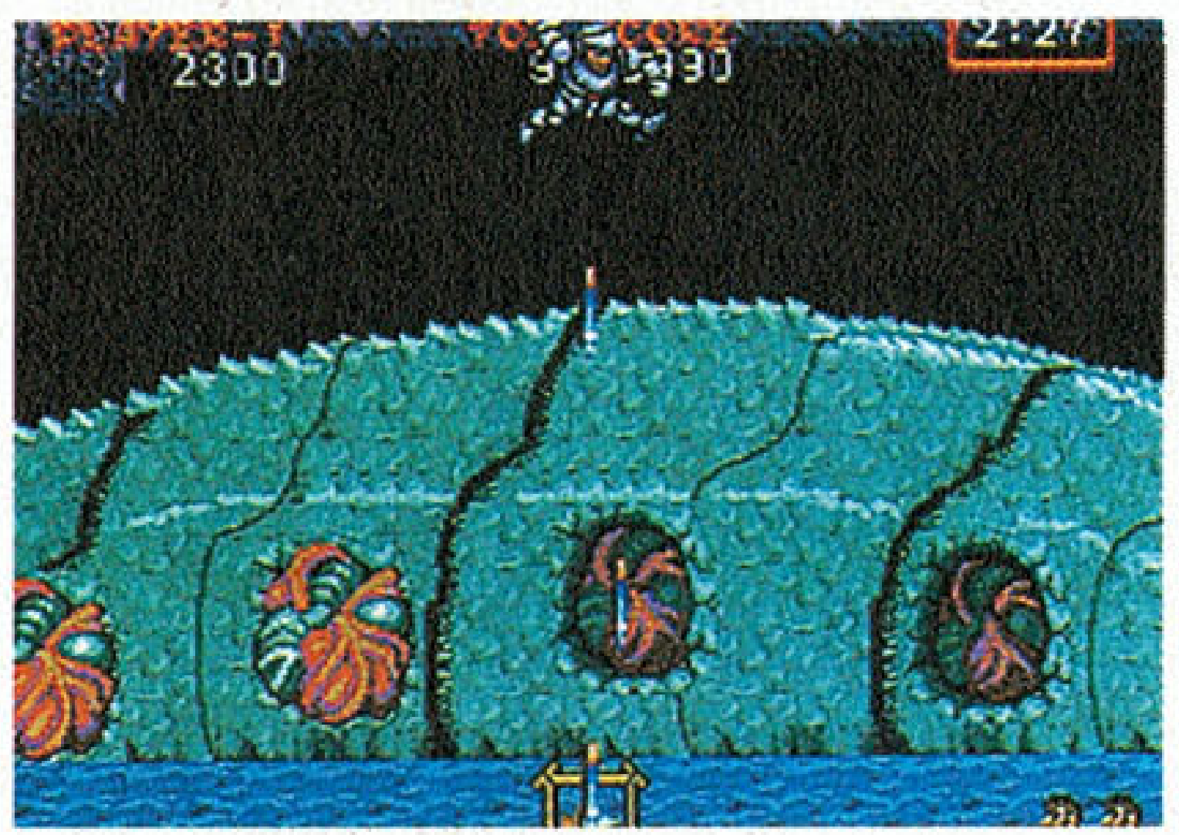
4ポイント（心臓）×5	100（心臓・小オーム）	4面ボス

腐海の門番。背中に敵を感じると叫び声と共に目覚め、心臓が活動を開始する。オームの体内には、小オームと腸虫が巣くっており、オームを守るために攻撃する。全長・体重ともに不明。

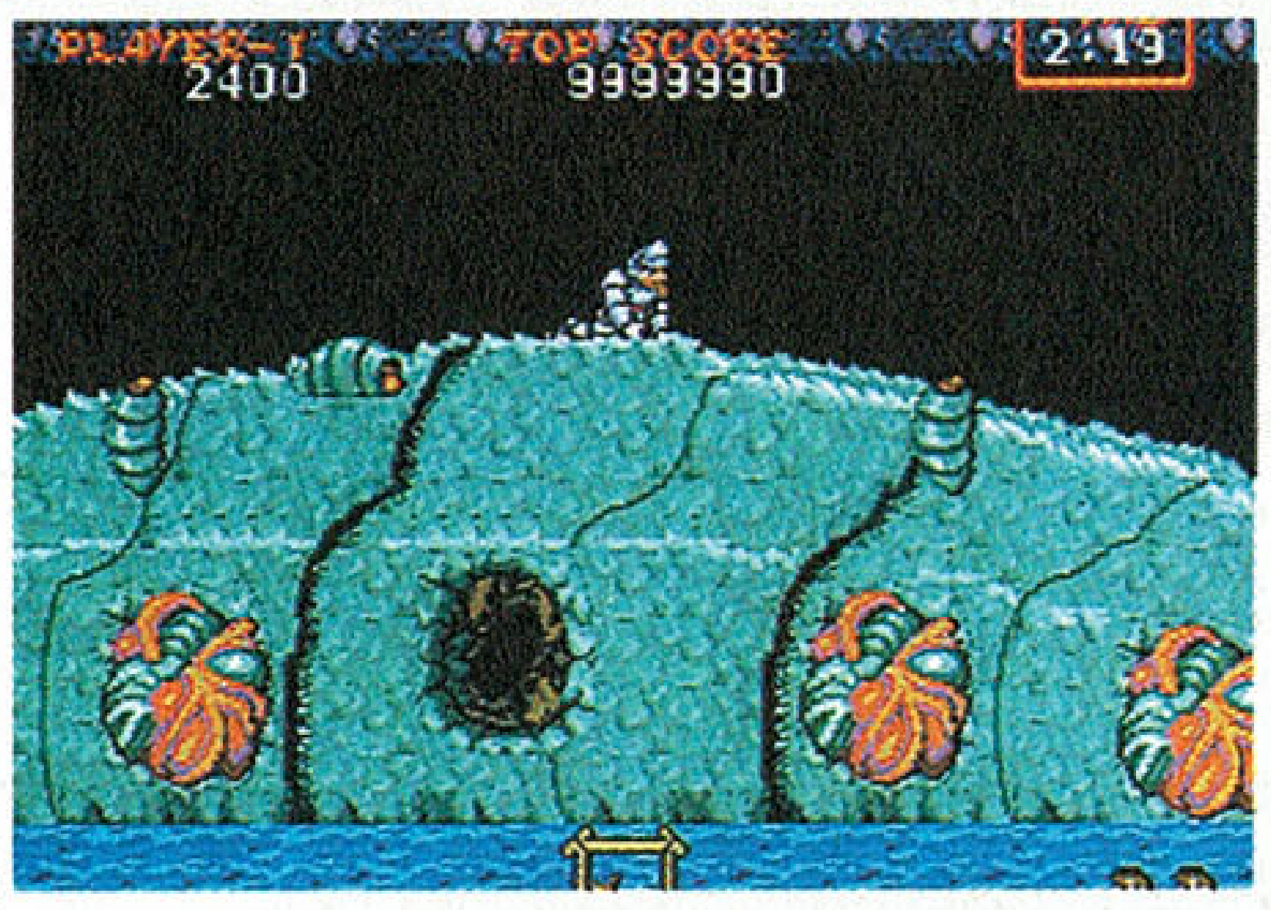
特徴としては、弱点が5カ所に分かれていて、ボスキャラの中でも倒すのにてこずるほう。腸虫と小オームの混合攻撃にも注意。



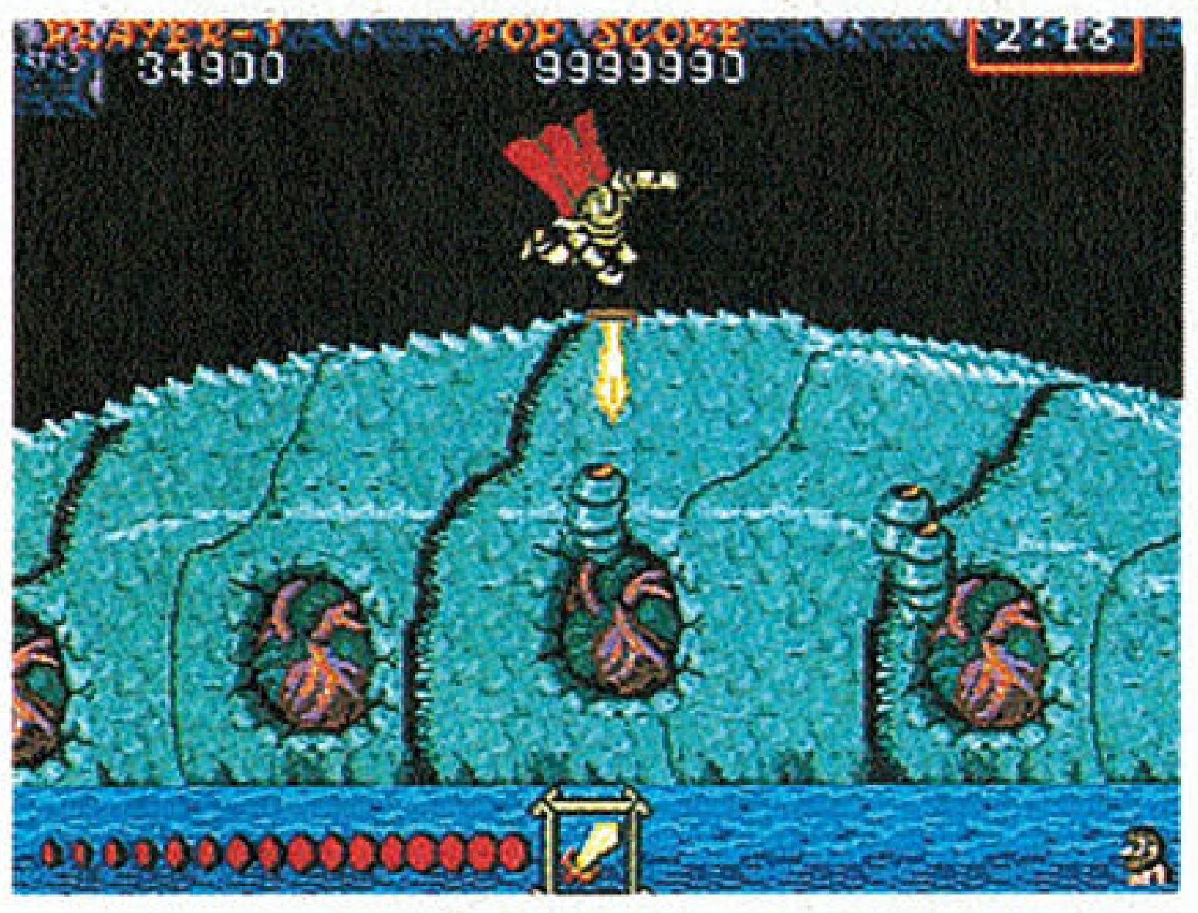
心臓が出現しているときに倒せる



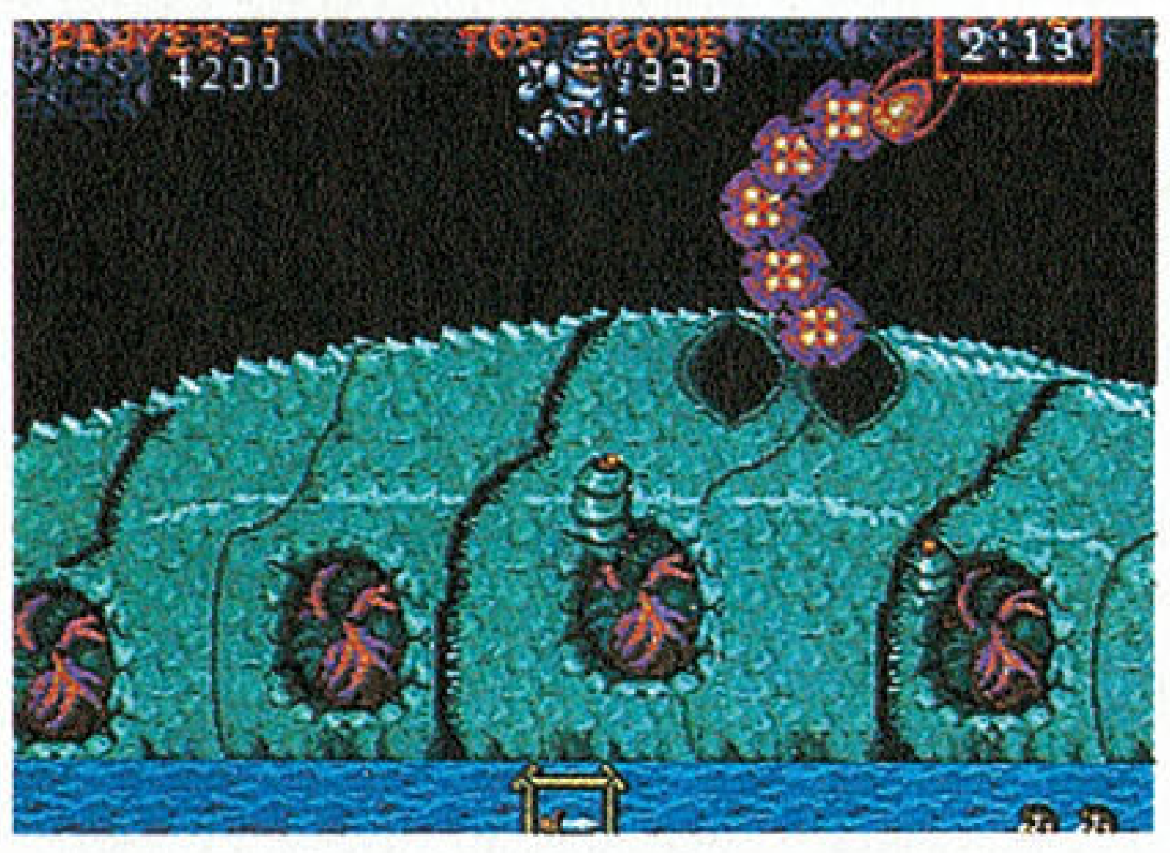
心臓が出現していないと武器は通過



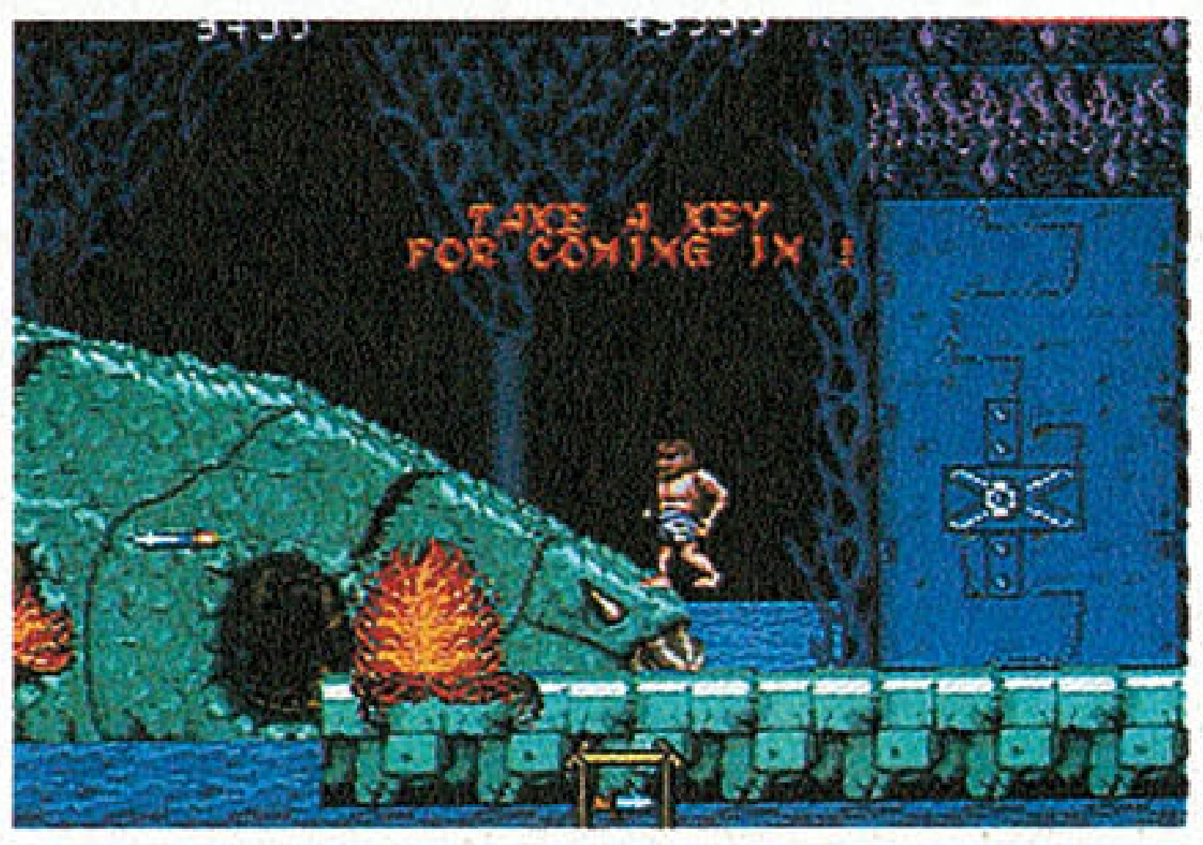
小オームは登ってきたところから横移動



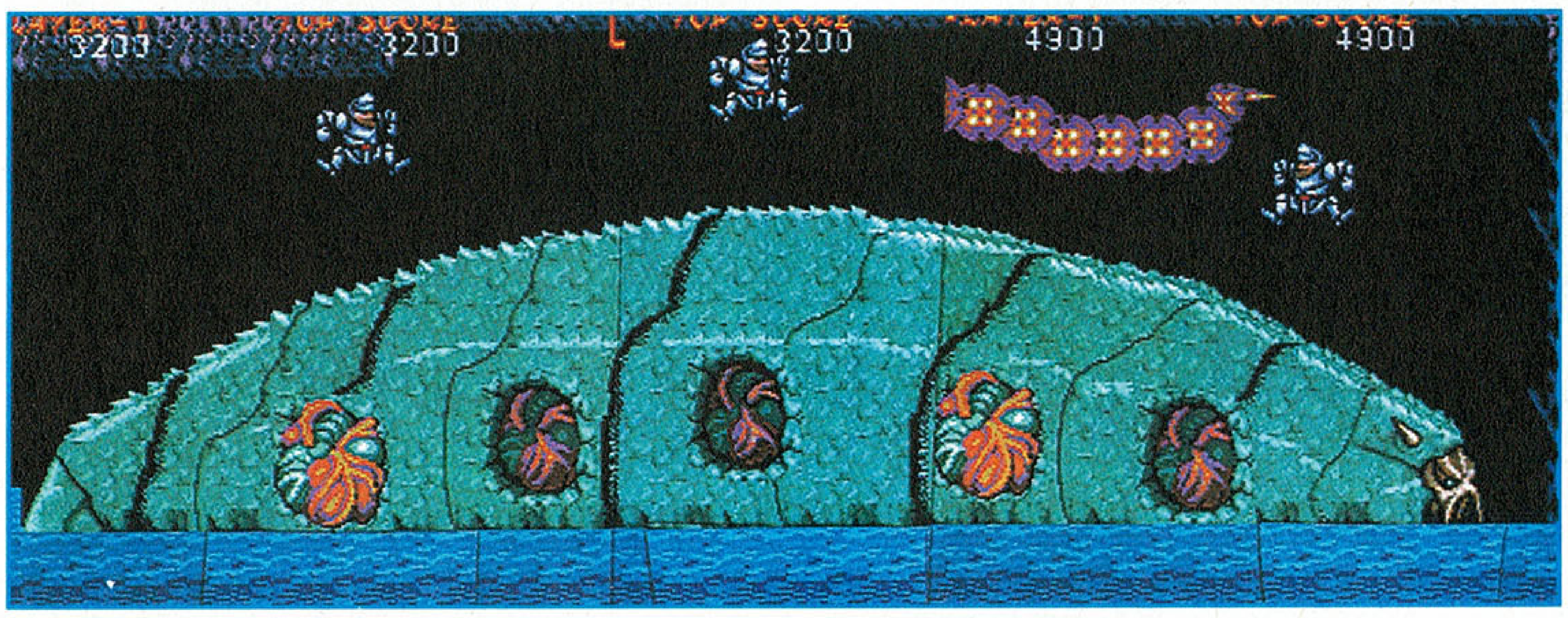
武器が剣だと絶対心臓に当たらない



腸虫は倒せない。逃げるしかない



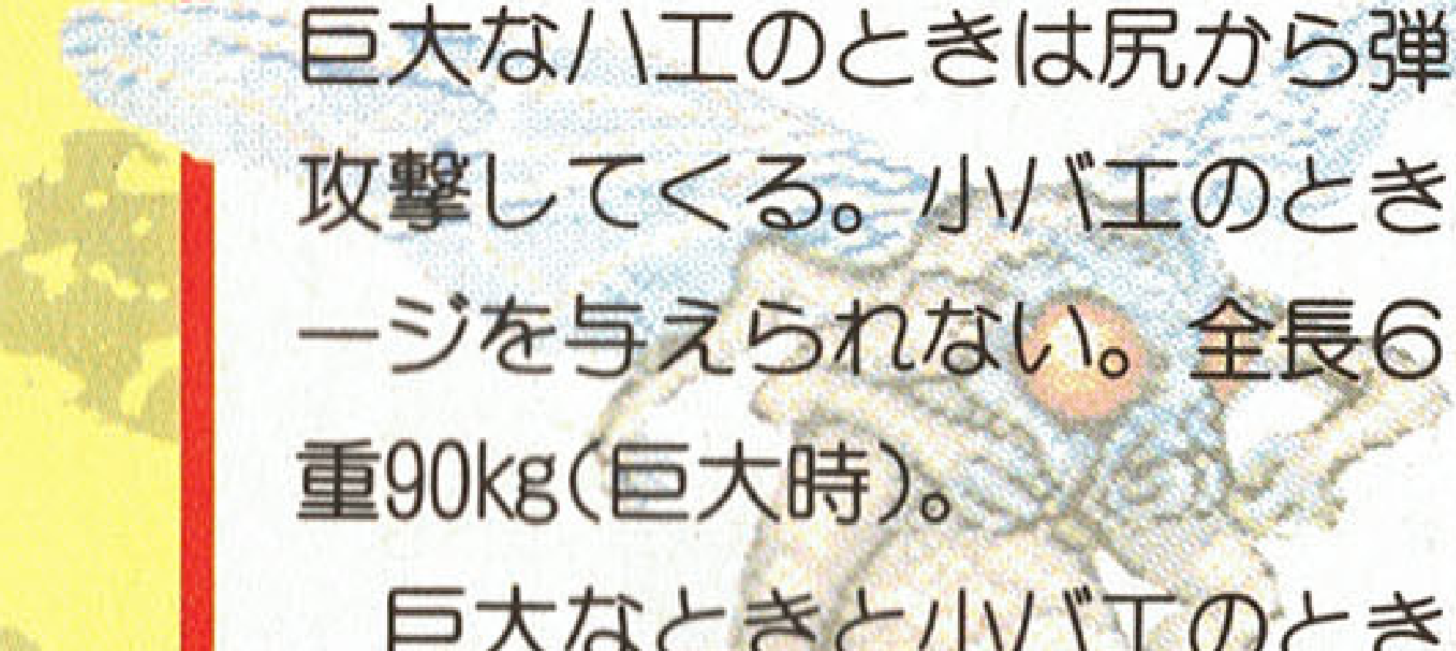
最後の心臓を倒した瞬間床が出現する



上はオームの全体図。 このようにけっこう広いところで戦っている

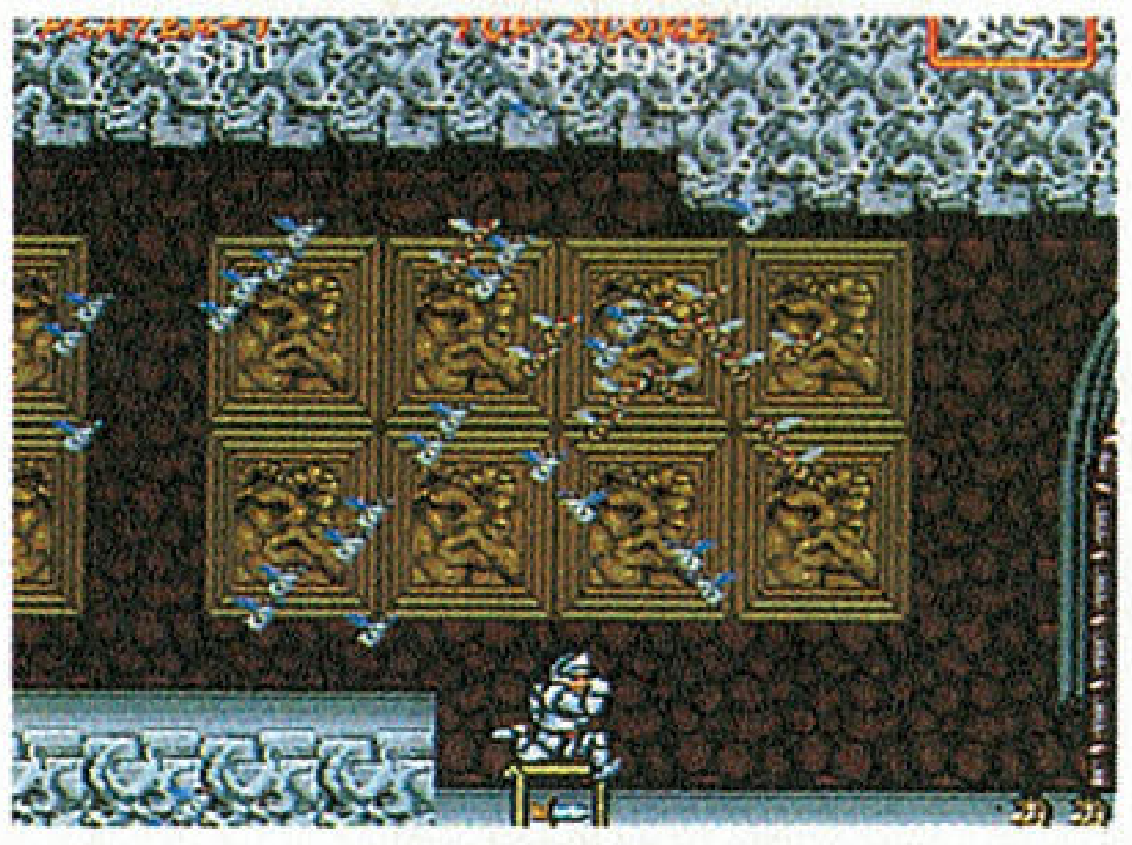
ベルゼバブ

13ポイント	——	5面ボス

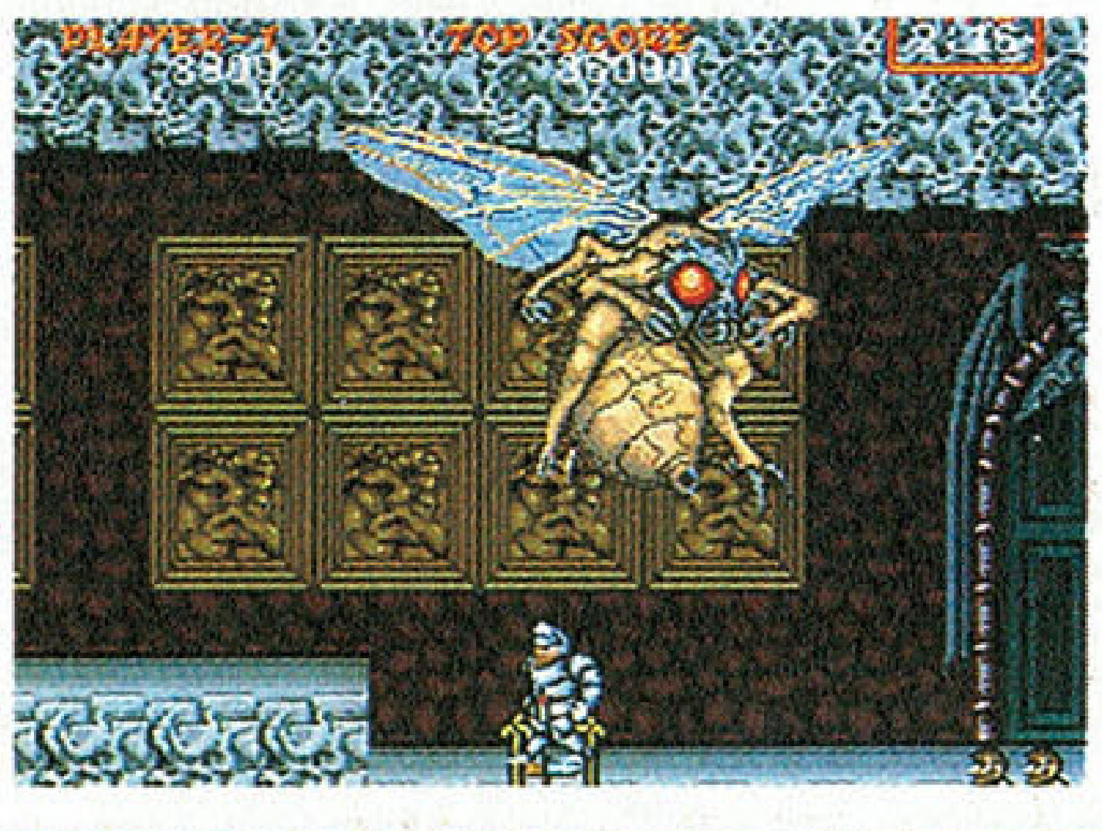


魔界城の門番。数千匹の小バエの集まりが１匹の巨大なハエに変身。巨大なハエのときは尻から弾を出し攻撃してくる。小バエのときはダメージを与えられない。全長6m、体重90kg（巨大時）。

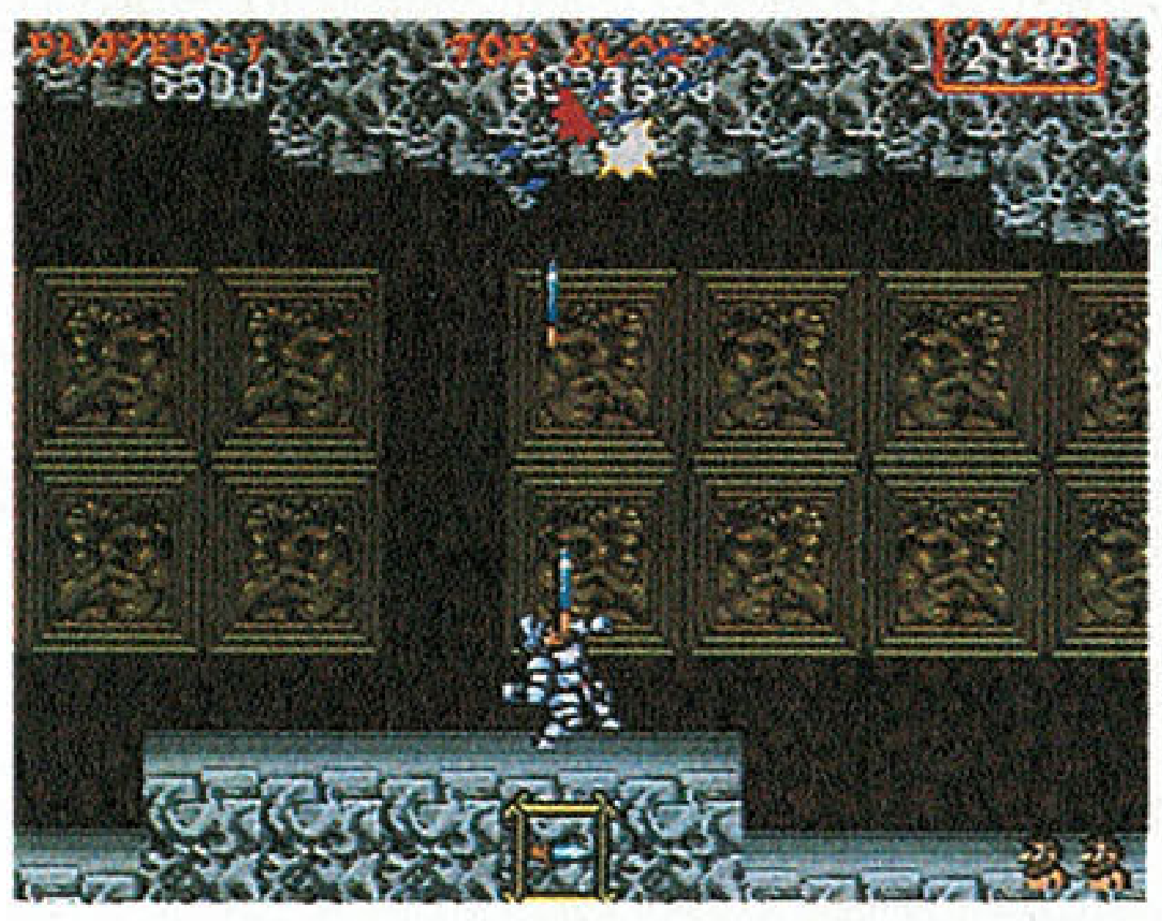
巨大なときと小バエのときは性質が違う。小バエのときは幅広く移動してくるので接触してやられないように。巨大になったら武器で攻撃。



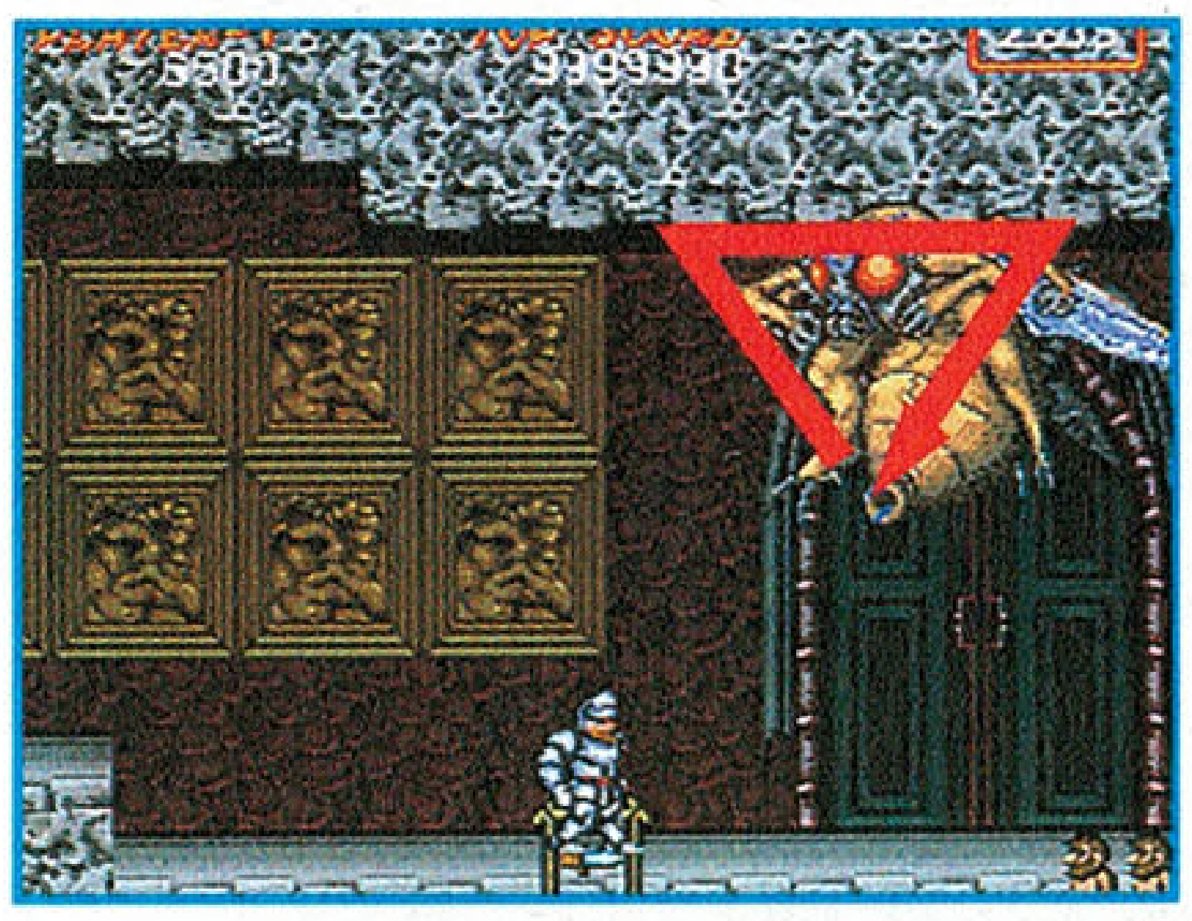
無数の小バエが集合して…



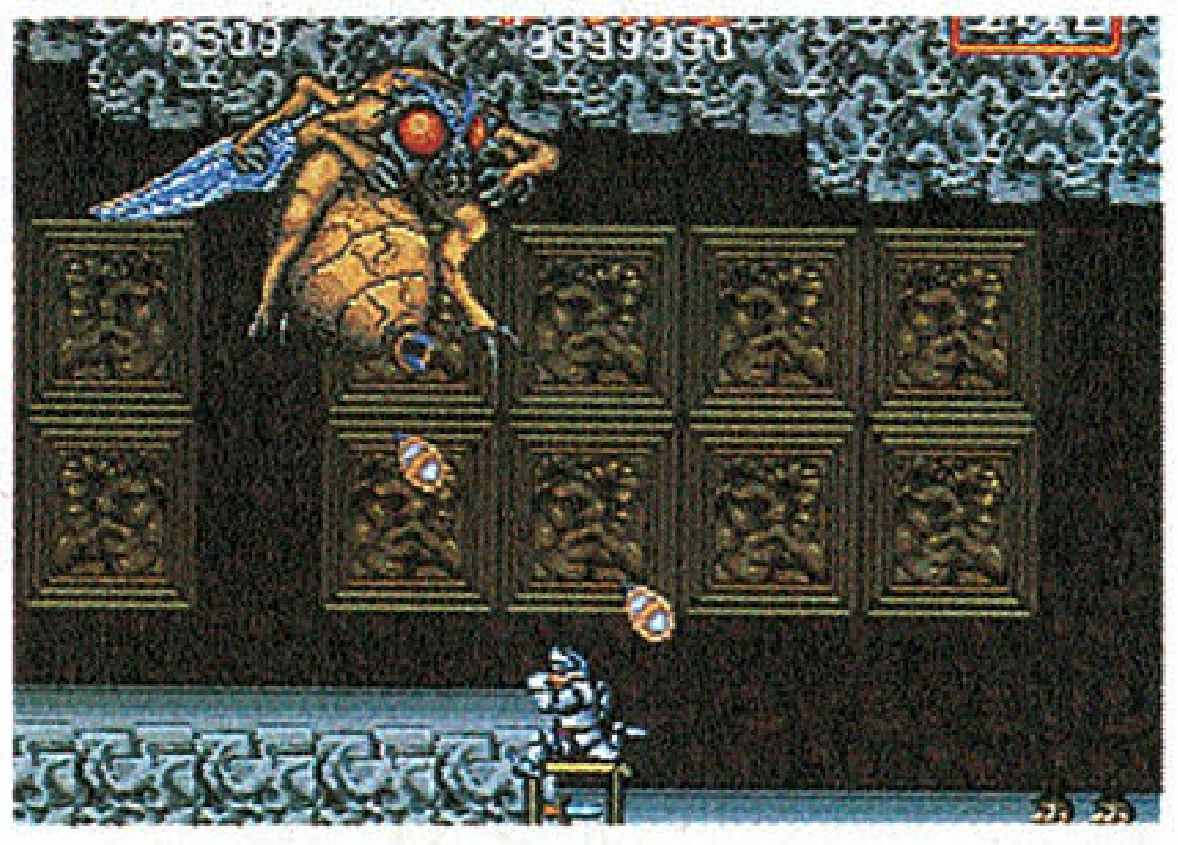
巨大なハエ、ベルゼバブの登場だ。左右に広い羽を持つ



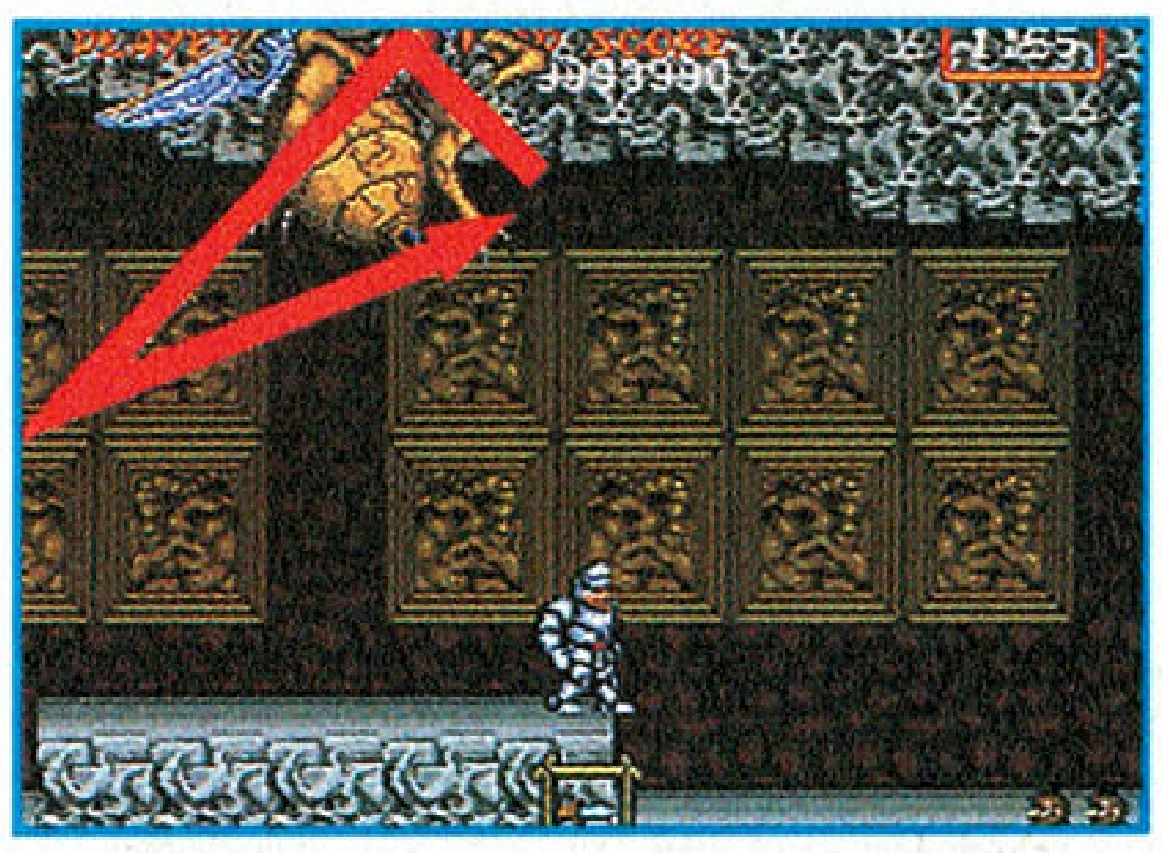
合体や分離の直前は攻撃してもダメージを与えられない



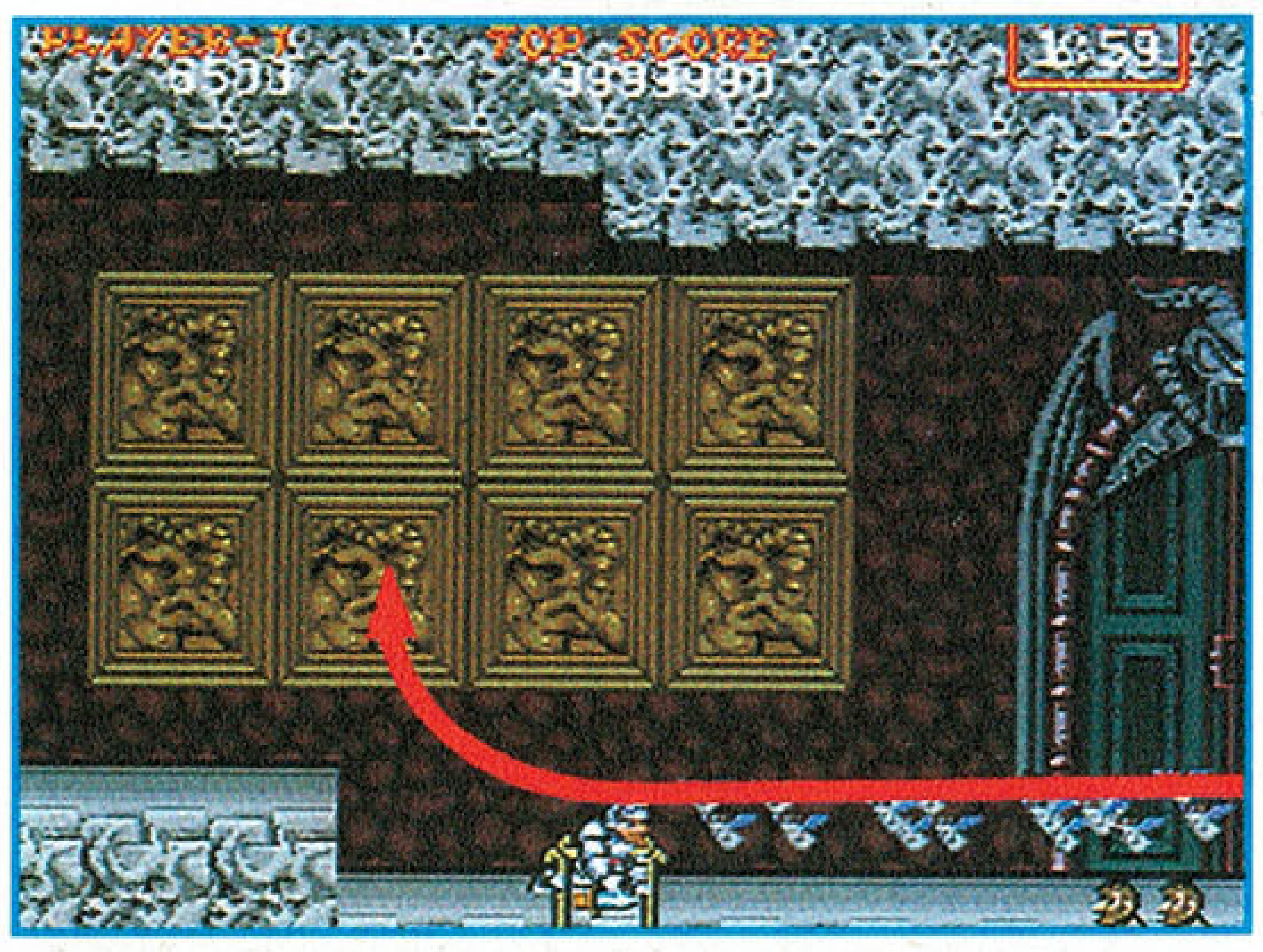
小さなトライアングルを描くように動く



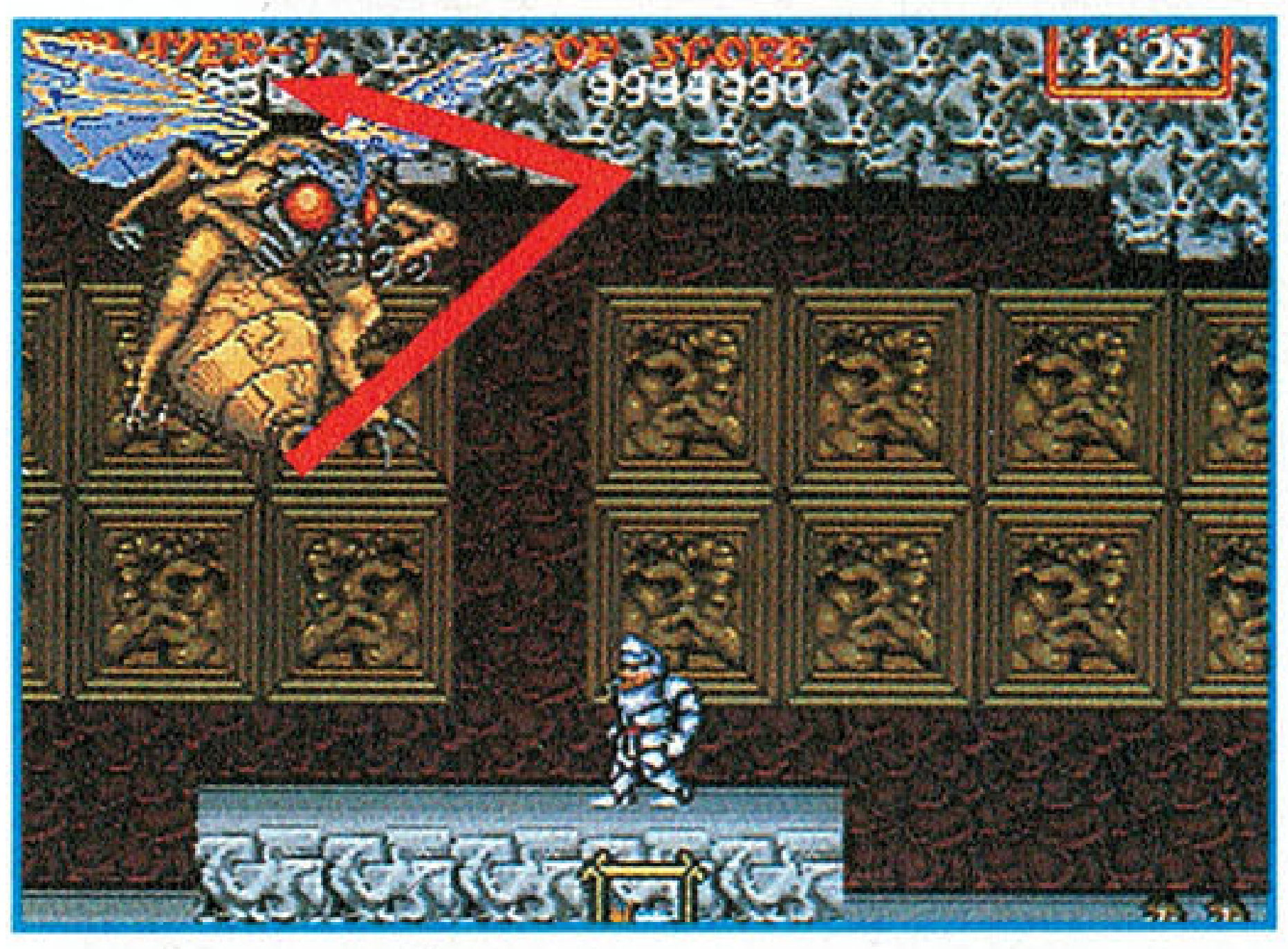
尻から最低でも3発弾を出して攻撃してくるので注意



大きな三角形を描くように動く



小バエの移動パターン。接触するな！



大きな三角形を描くように動くが、途中で分裂して小バエに

Round 1 前半

処刑場

ラウンド１の前半は処刑場が舞台。2つの丘を越えていくと、処刑器具として有名なギロチンが障害物として配置されている。

最初のラウンドだけあって、比較的難易度も高くなく、敵の動きも単調なものがほとんどといっていい。

代表的なのはザコキャラの「スケルトン・マーダラーズ」。この敵はランダムに登場しているわけでなく、出現地点が決まっている。何回かプレイすれば、わかってくるので、出現地点を押さえておこう。

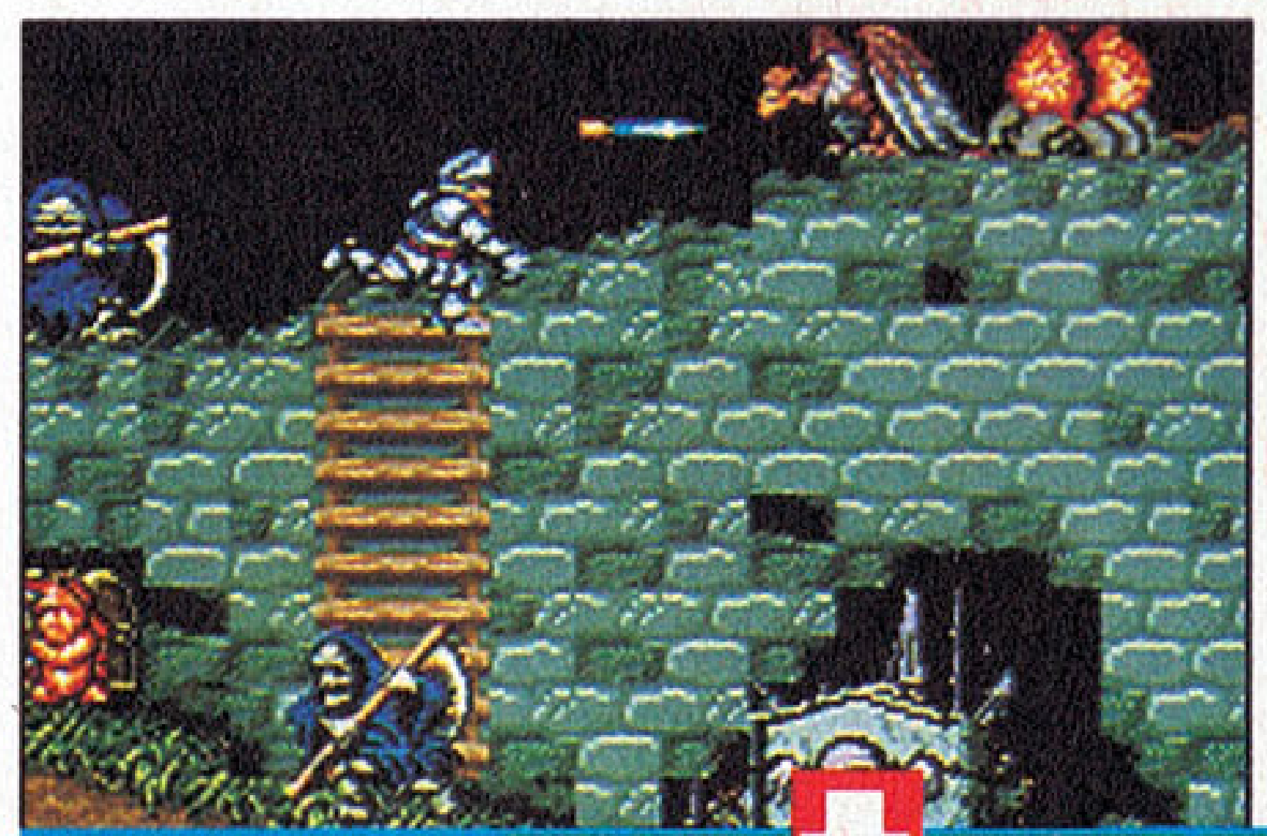
ちなみに、このスケルトンは完全に出現するまでは、アーサーへの当たり判定がない。アーサーがスケルトンに重なったままの状態で攻撃してやっつけることも可能。

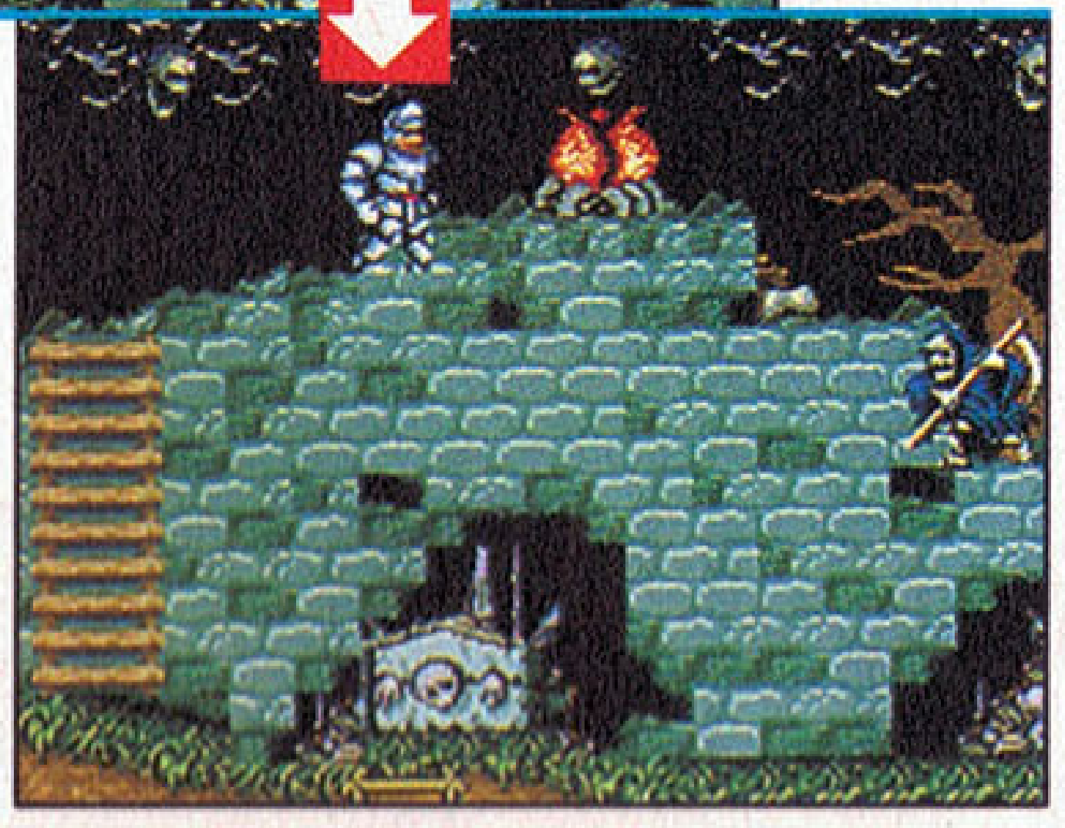
この他に、注意すべきこととして中盤で登場する毒花や終盤で多数登場するギロチンがあるが、ギロチンは刃が落ちて上に戻る瞬間に下を通り抜ければ確実に進める。毒花は、吐いてくるドクロにさえ気をつければいい。

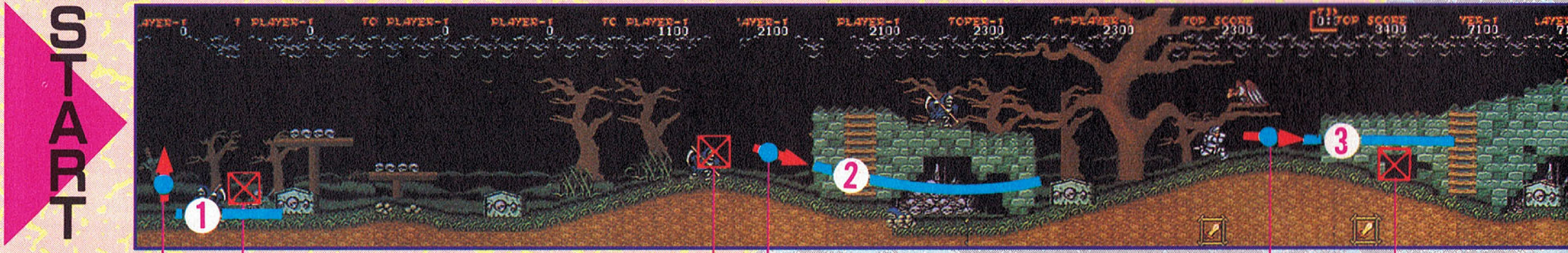
ダメージを受けたときに命綱となるのが銀の鎧。宝箱をすべて出現させていけばハゲタカ地帯の手前で、鎧の出る宝箱を出せるはずだ。

3 ドクロの間隔を見切れ

建物の左端でジャンプして上を進むと、毒花が出現する。こいつの出すドクロは一定の間隔で投げ出されるので、ドクロの間に入って近づいて倒せ！


ハゲタカは撃ち逃すとめんどう

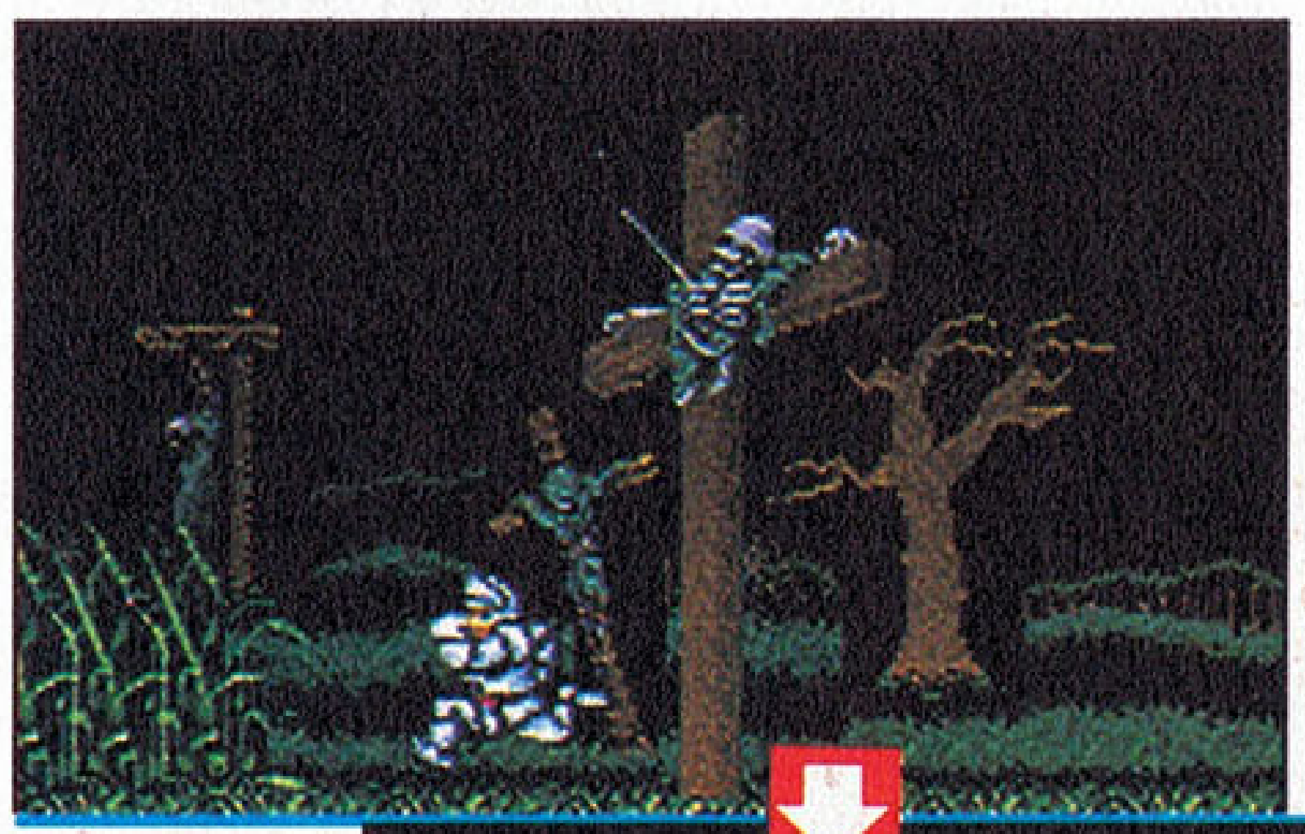

ドクロとドクロの間で十分よけることはできる。重要なのはタイミングだ

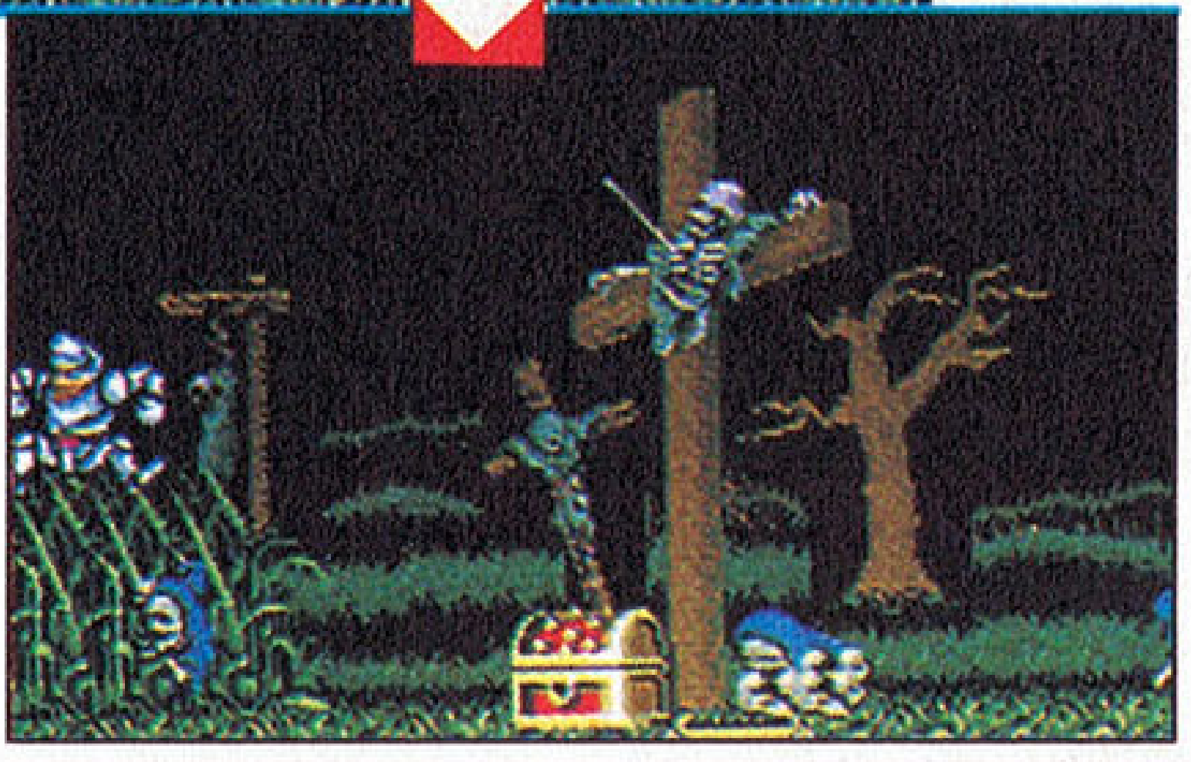


宝箱出現地点
宝箱A
宝箱B
宝箱C

1 最初の宝箱は左にある

ゲームスタート直後の場所に宝箱が隠されている。出し方は簡単。まずスタートしたら、画面の左端まで行ってジャンプするだけ。１個目の宝箱の中身はマジシャンなので開ける必要はないが、できるだけ宝箱は出現させておく必要がある。


まずはスタート地点の宝箱を出そう

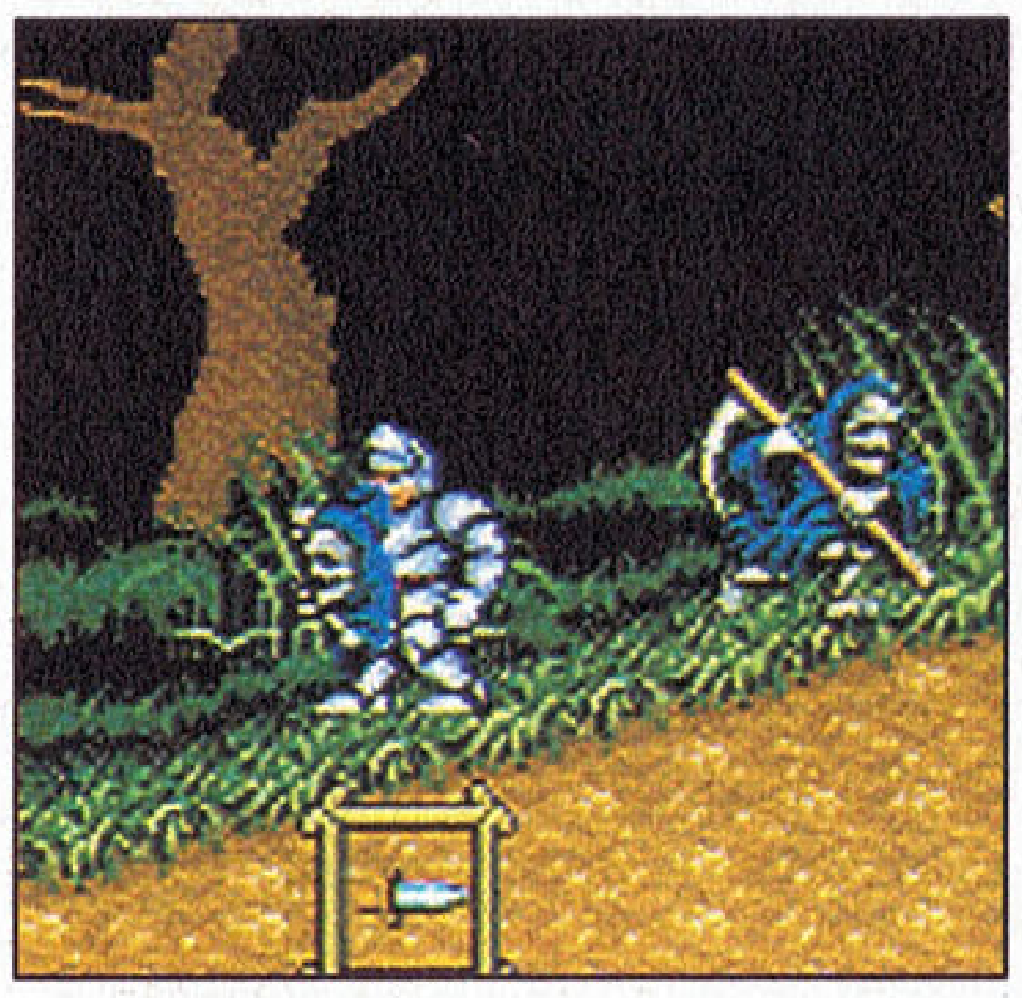

宝箱はここに出現する。絶対に忘れてはいけない

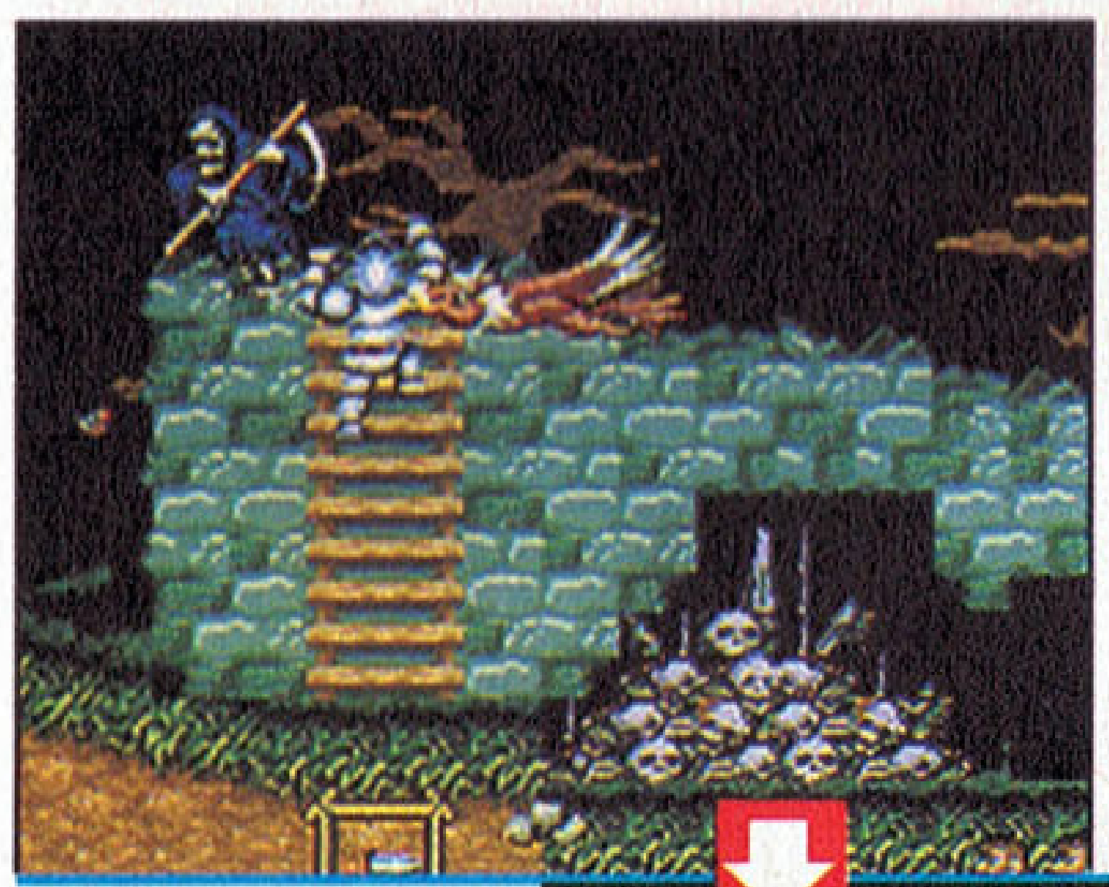
2 上は通っていく必要がない

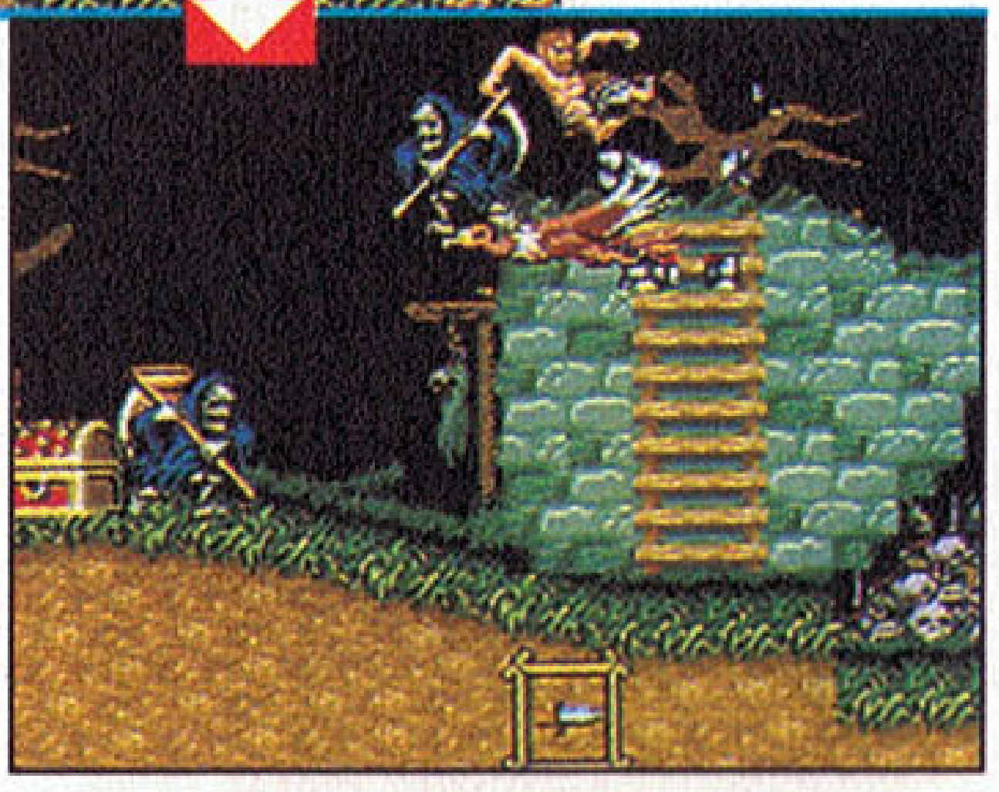
処刑されたガイコツの障害物をジャンプしてしばらく右に進むとはしごがついている建物がある。

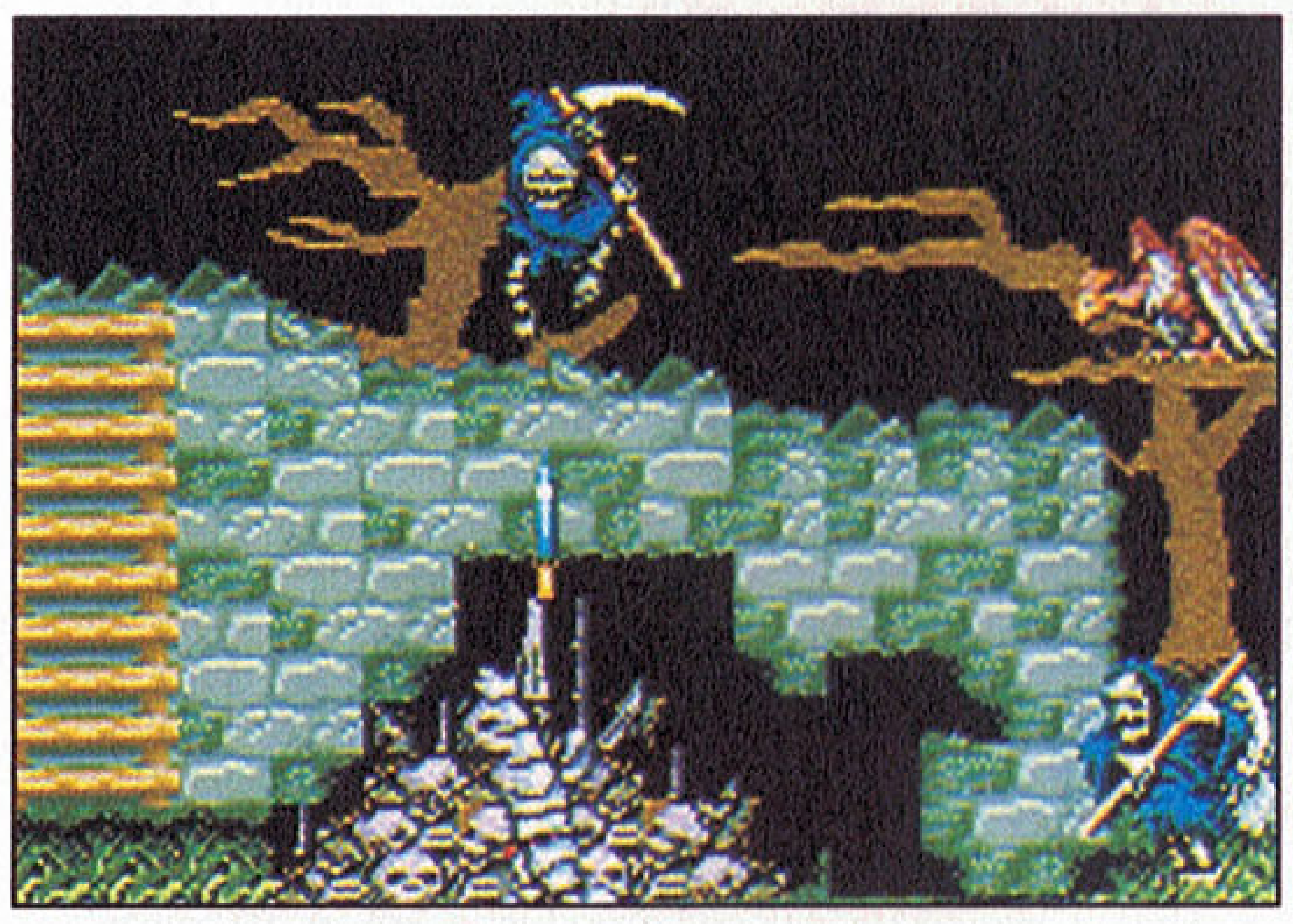
この建物の左端にはハゲタカが止まっており、倒さずに進むと後を追ってくるので、確実に倒しておく。

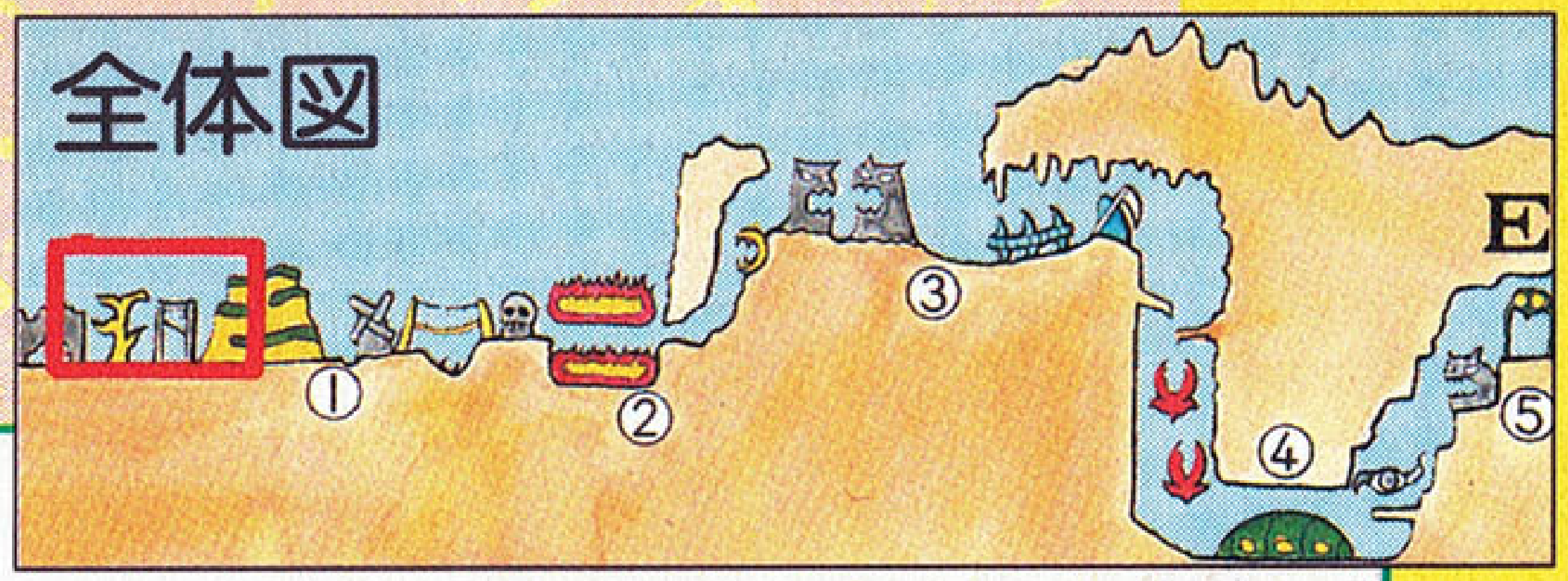
ただし、ここではしごを登って上に行く必要はない。はしごを登っている間、アーサーは一切攻撃ができなくなり、敵の攻撃に対して無防備になってしまうからだ。


キョロキョロして草場の陰からあたりを見回すスケルトン。この時は当たり判定がない。この時に叩け！


攻撃できないアーサーに襲いかかるハゲタカ。危ない！

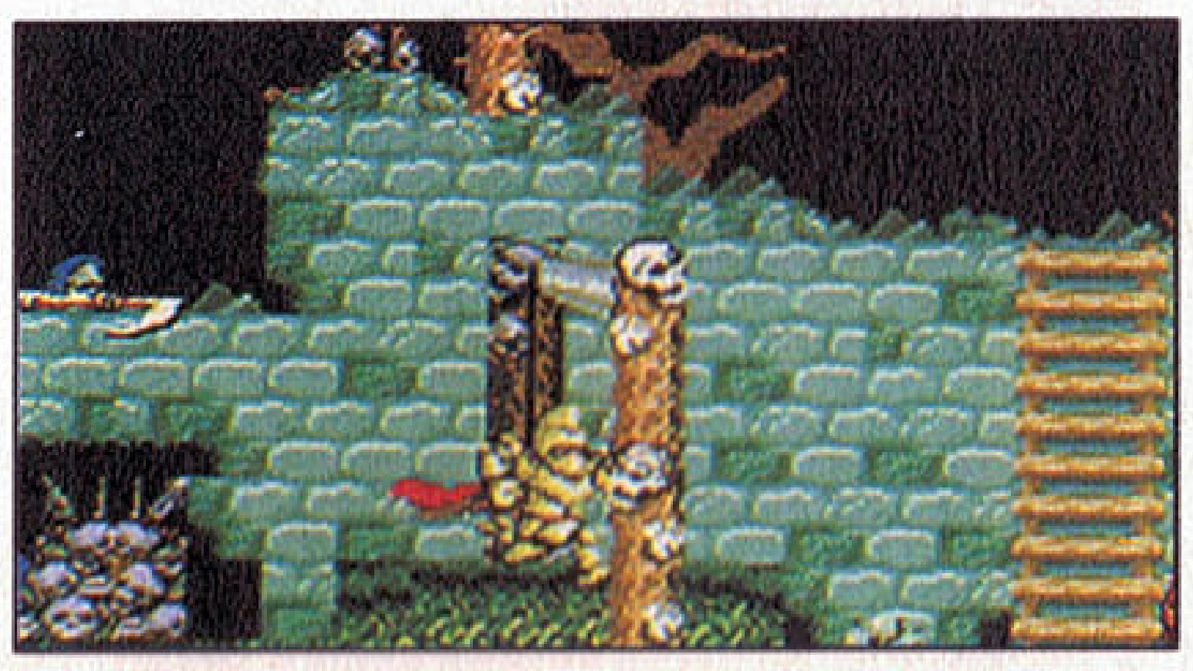

はしごをむりやり登ろうとすると、このような目にあう。安全に下から進もう

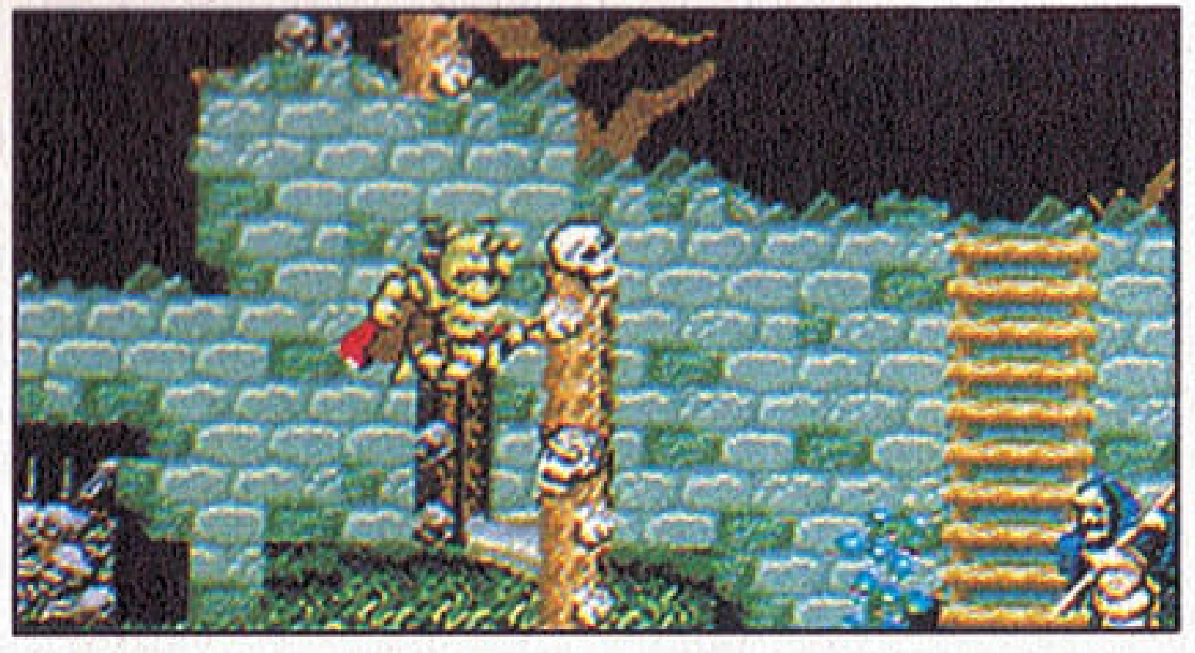

上から飛び降りようとするスケルトンを迎え撃つアーサー。上撃ちで倒そう



4 ギロチンは飛び越せる

前半の難関であるギロチン地帯。ギロチンは一度落下するまで待って、上に戻ったら下を通り抜ければOK。また、先を急ぎたいときなどは、ちょっと危険だが、刃が下に落ちたときにジャンプして飛び越すことも可能。

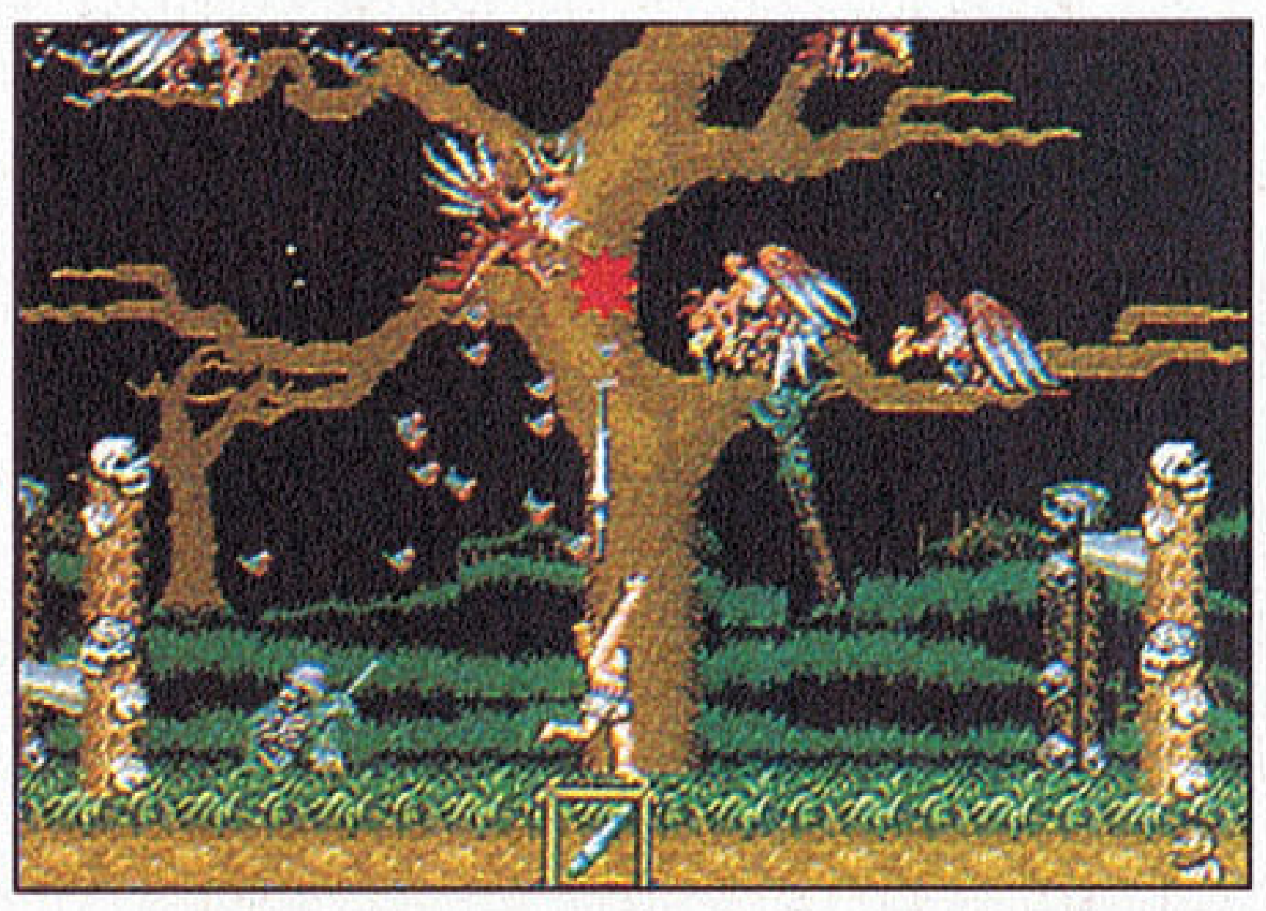

ギロチンが上にあがった瞬間に下をくぐり抜けよう

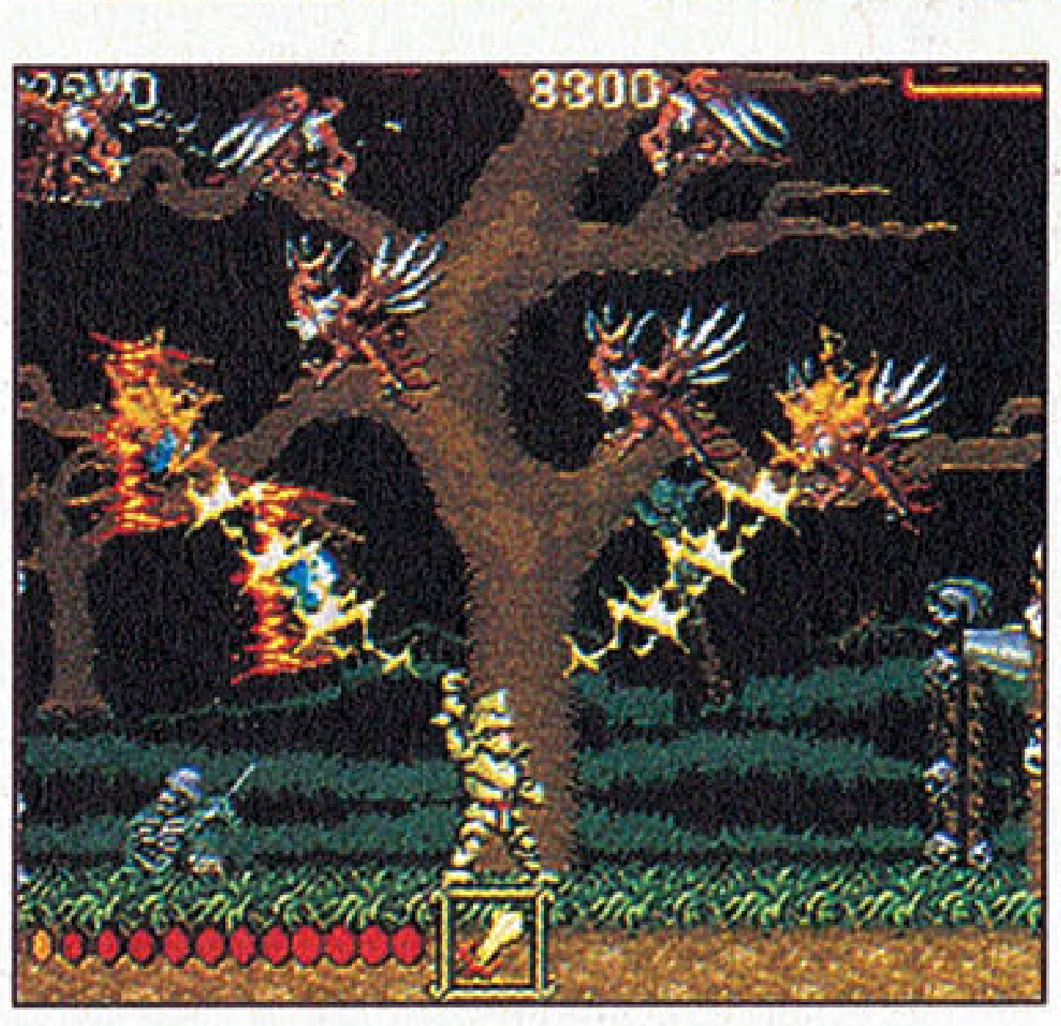

ギロチンが落ちた瞬間にジャンプで通れるが…

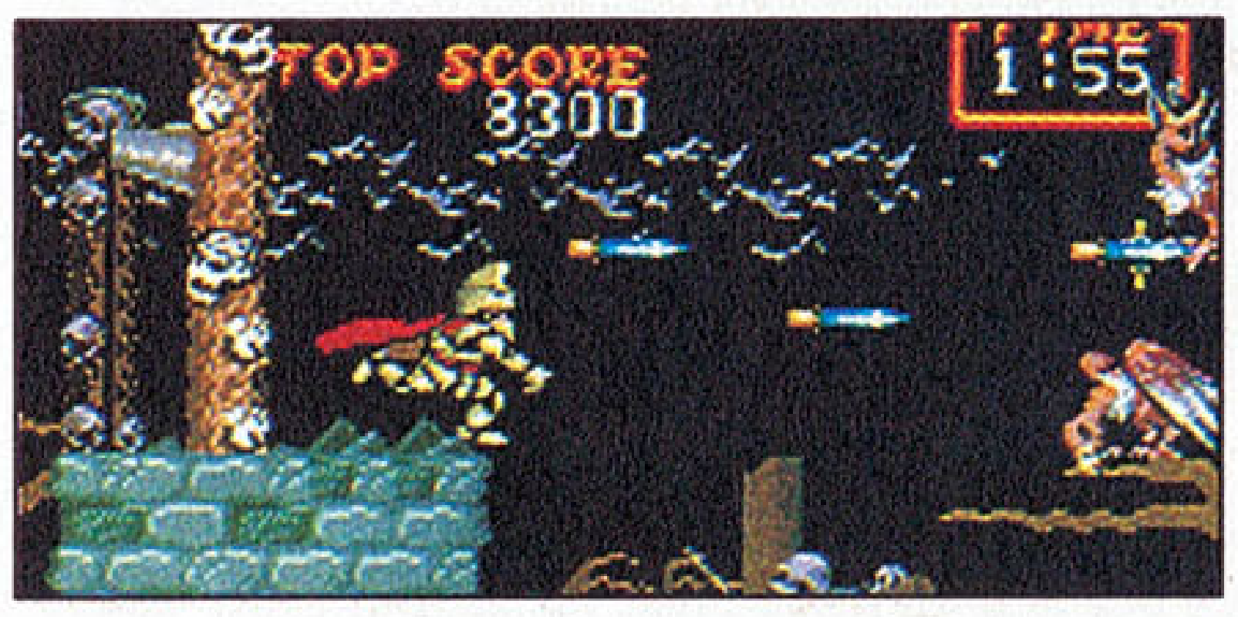
5 ハゲタカには魔法が有効

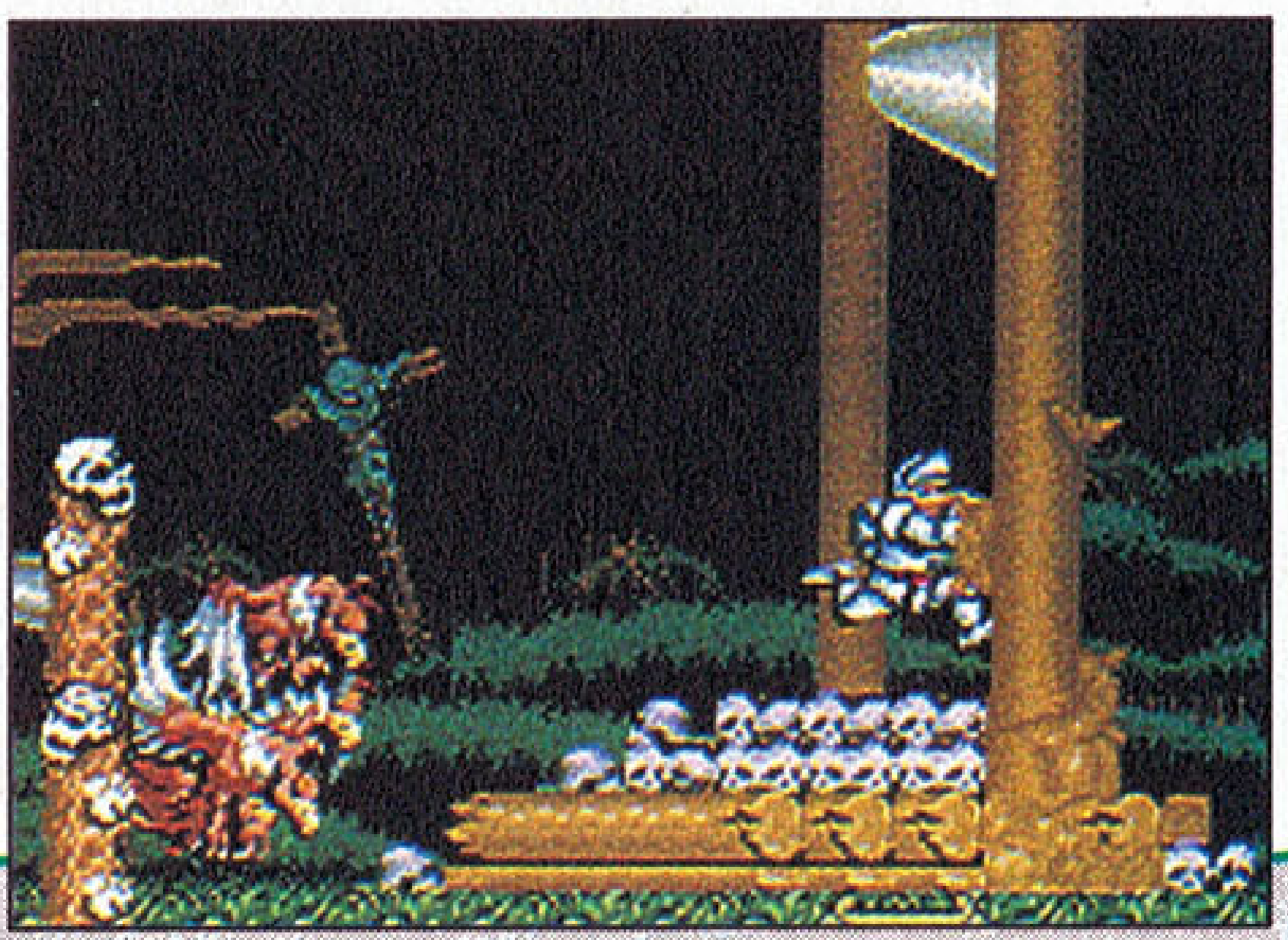
大きな木にハゲタカが8羽止まっている。左の建物から攻撃して何匹か倒し下に降りて上撃ちでかたづけよう。撃ち逃したハゲタカは地面スレスレで飛んでくるのでしゃがんで攻撃。

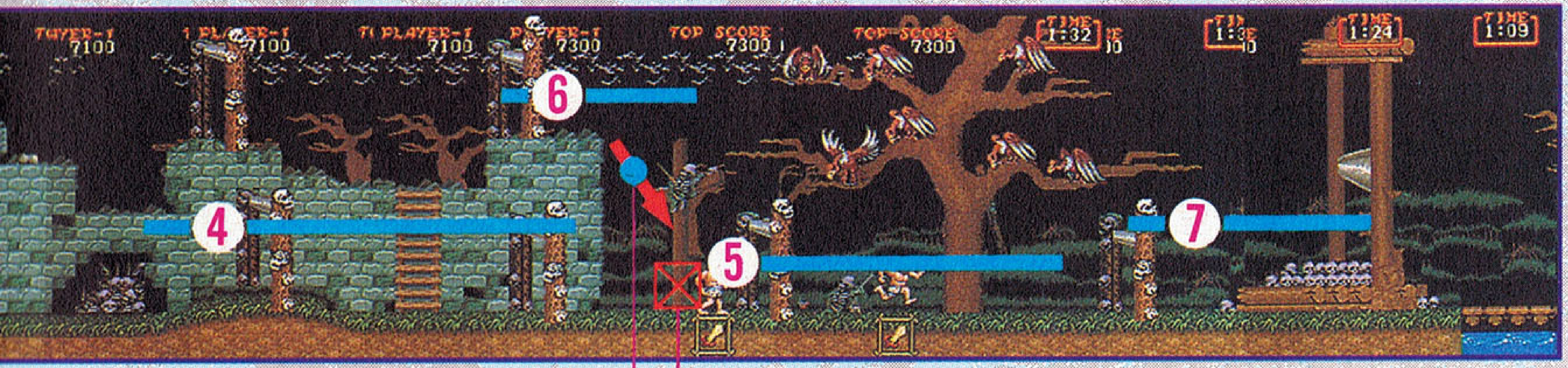
また、よく飛び降りて攻撃してくる右のハゲタカに注意して魔法(爆裂、守りの魔法を除く)を使っていっぺんに倒すのも安全な戦い方だ。


ハゲタカが襲ってこないうちに撃ってしまおう


これが雷龍の魔法だっ！このハゲタカ地帯は、このように上に広がっていく魔法が有効になっている


この位置で数匹倒しておこう


ハゲタカは倒しておかないと追ってくる

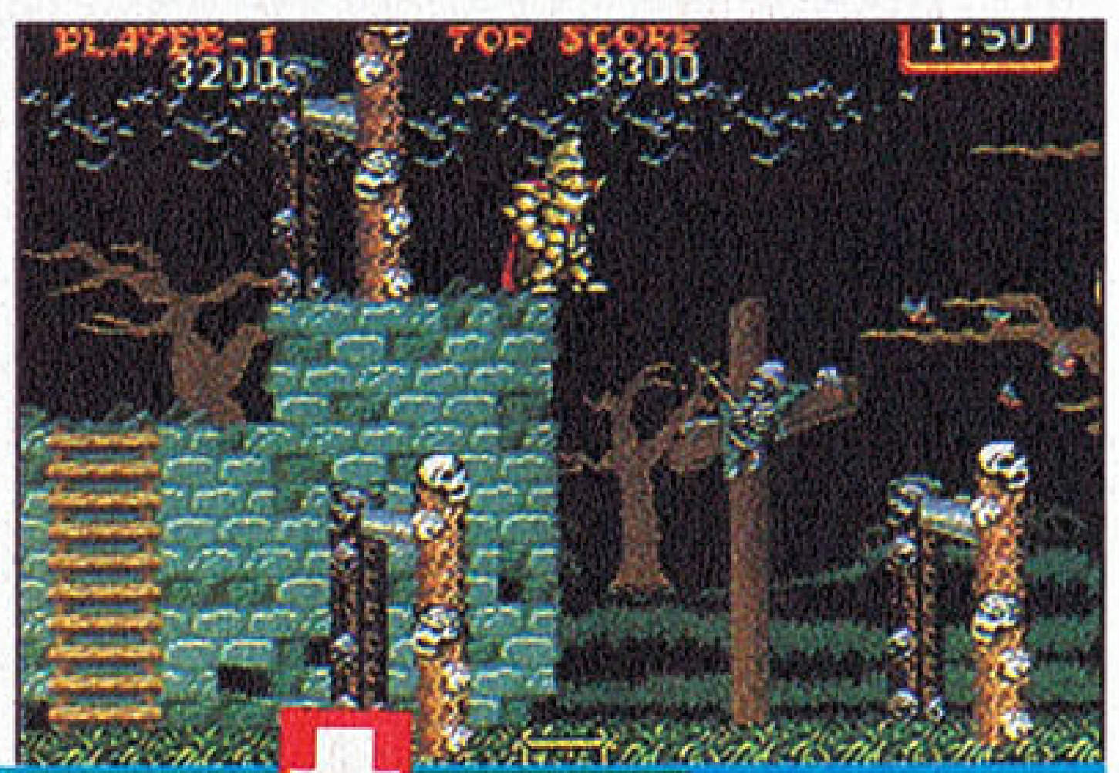


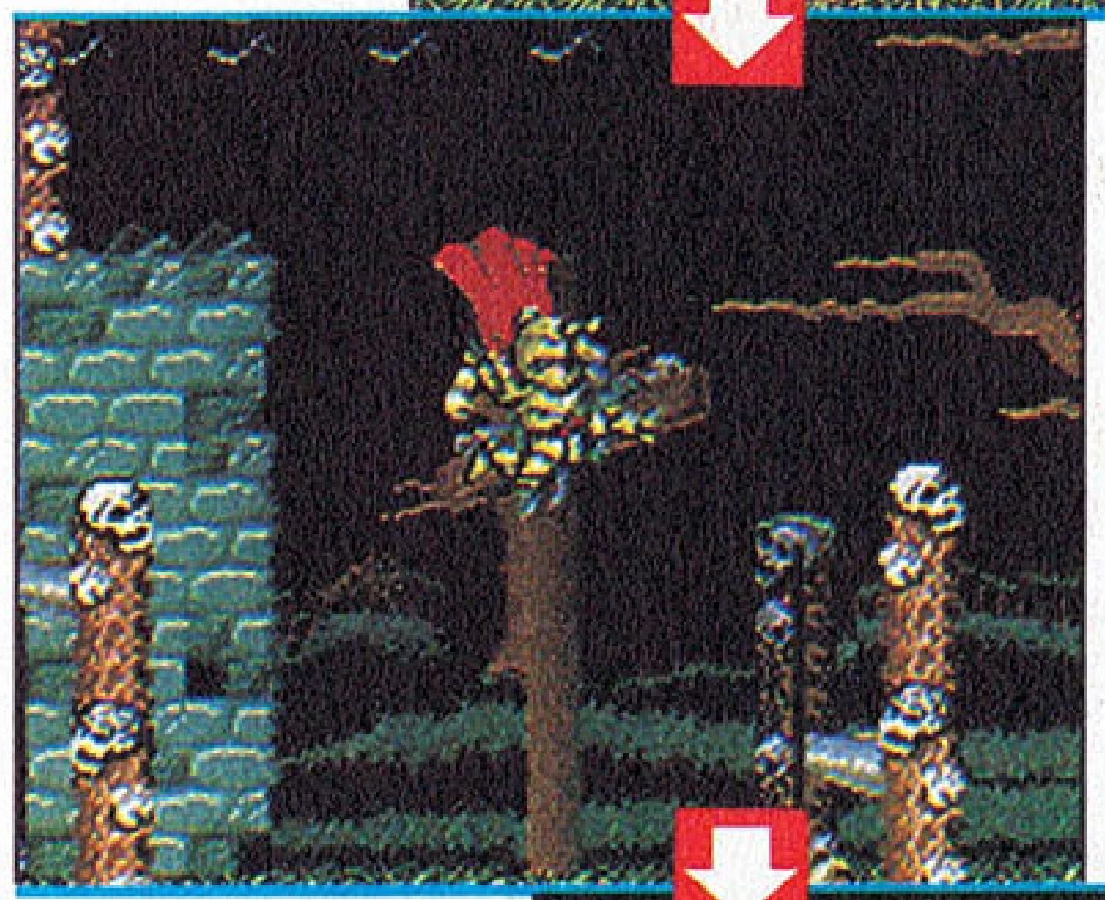
CONTINUE

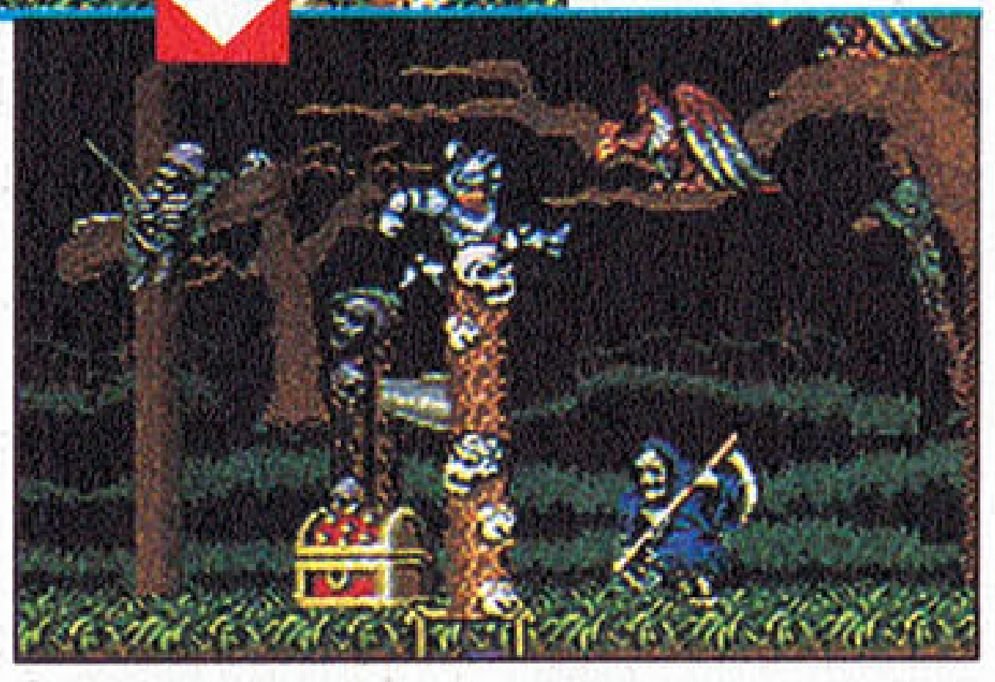
6 出しにくい宝箱がある

宝箱ABCすべてを出現させていれば、この宝箱Dが4番目に出現する宝箱となる。つまり、鎧が出てくる宝箱というわけだ。この宝箱の出現させ方を紹介する。

まず、建物の一番右にあるギロチンをよけて右端に立とう。そして、右端ギリギリから背景の十字架のほうめがけてジャンプする。成功すればギロチンの手前に宝箱が出現するはずだ。金の鎧を取って魔法を使えるようにしておいてもいいし、敵にやられたときのためにそのままにしておくのもいい。


ギリギリに立ってジャンプすればOK！

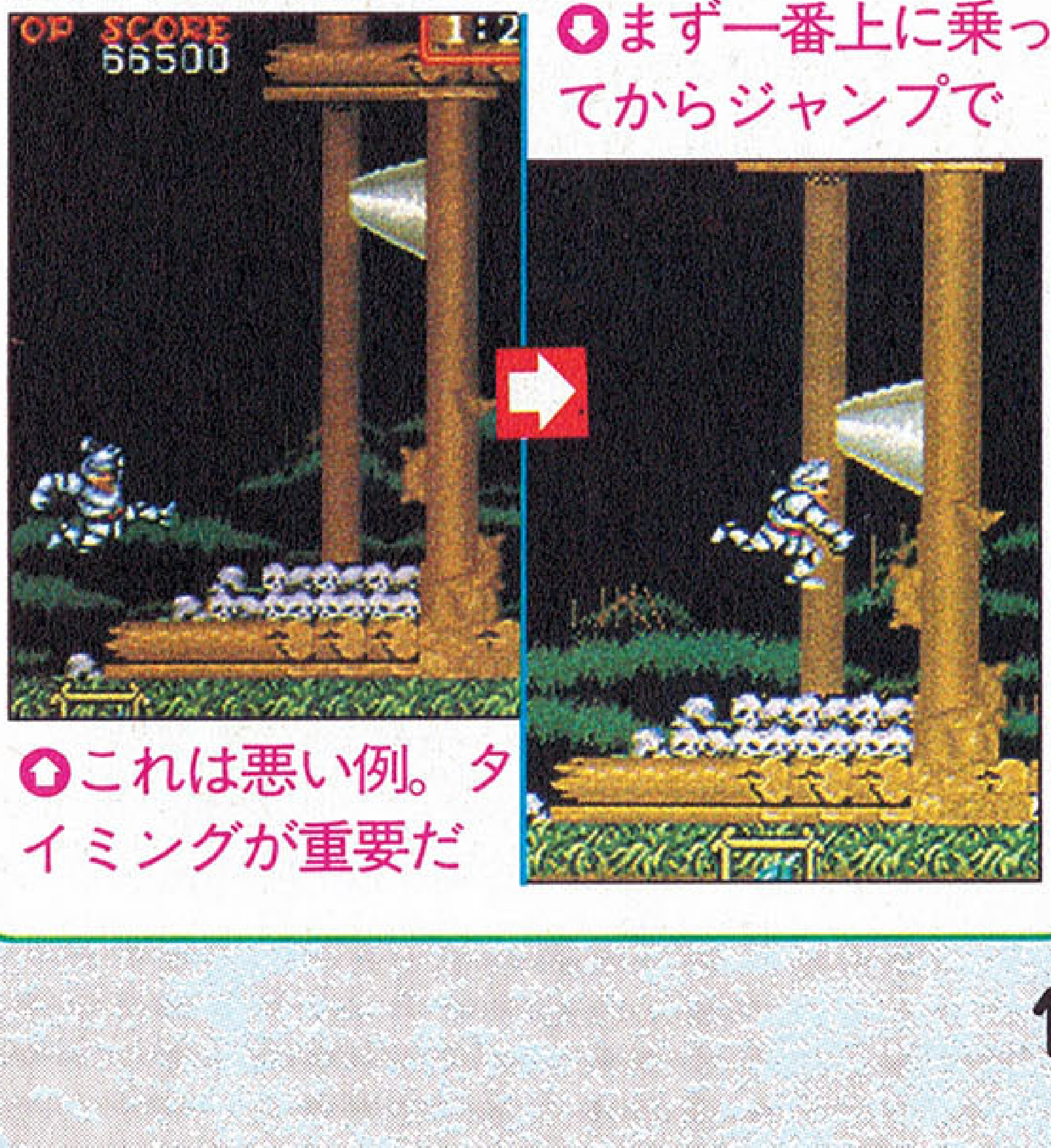

ここが最も重要な宝箱を反応させる場所。慎重にやろう


このギロチンは宝箱の上からジャンプできるのでとても安全

7 前半は大ギロチンで終了

最後の大ギロチンの手前には段差があり、飛び越そうとジャンプすると大きくジャンプしすぎてやられてしまうことがある。

ここでは1段分だけ小さくジャンプして止まり、大ギロチンが上にあがっているうちにジャンプして素早く下を抜けよう。ここを通り過ぎれば、タイムが増える。


まず一番上に乗ってからジャンプで

これは悪い例。タイミングが重要だ

●空中に立てる

2番目の階段の上のところで真上ジャンプをして着地と同時にパッドの上を押すと、なんと階段もないのにアーサーがはしごを登っているポーズをとり、画面上部にまで行ってしまう。

あれ、空中に浮いている

Round 1 後半

処刑場

ラウンド１の後半は雨の降る嵐地帯から、怪根と毒花の混合攻撃地帯、そして最後にボスのシールダーとの戦いというふうに続いていく。

嵐地帯は風が吹き荒れ少し右への移動スピードが遅くなり、思ったよりジャンプの距離が伸びないので注意。

中盤の怪根・毒花地帯では、怪根の出現する場所が決まっている。毒花を倒すことを優先しながら、怪根の出現のあいまをぬって進んでいこう。

最後はボスのシールダー。かなり耐久力がある。画面端にシールダーが見えるあたりから攻撃して、なるべく間合いをとって戦いたい。

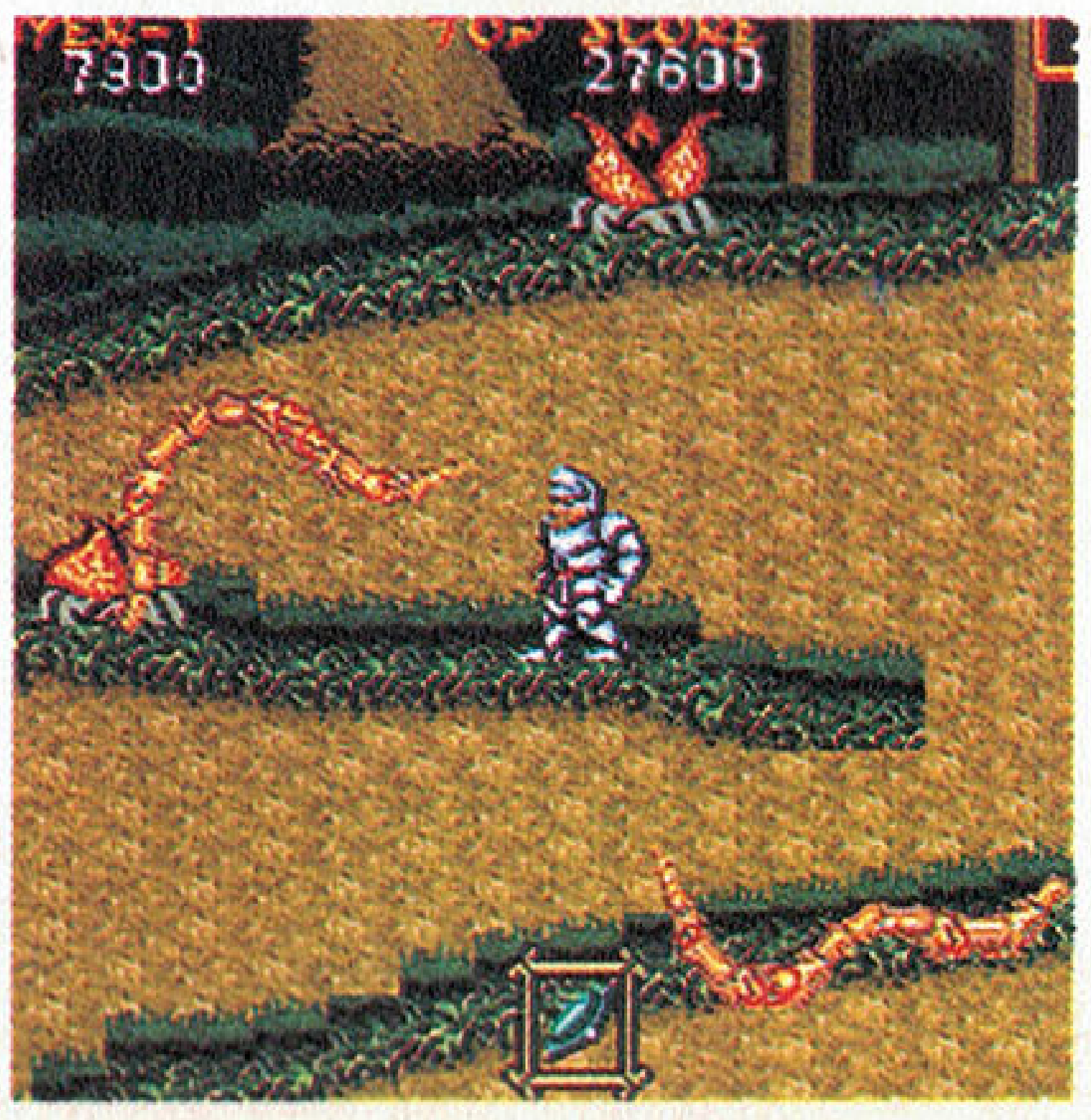
宝箱は、嵐地帯の坂の手前、嵐地帯の終わったところ、最初に上の道へジャンプする地点の手前、山の上へ行くためのはしごを登って左端まで行ったところ、の４個を出現させよう。

下のはしごのところを右へ進んだ道が終わるところにも宝箱が現れるが、取りに行く必要はない。この宝箱を取るメリットはほとんどないのだから。

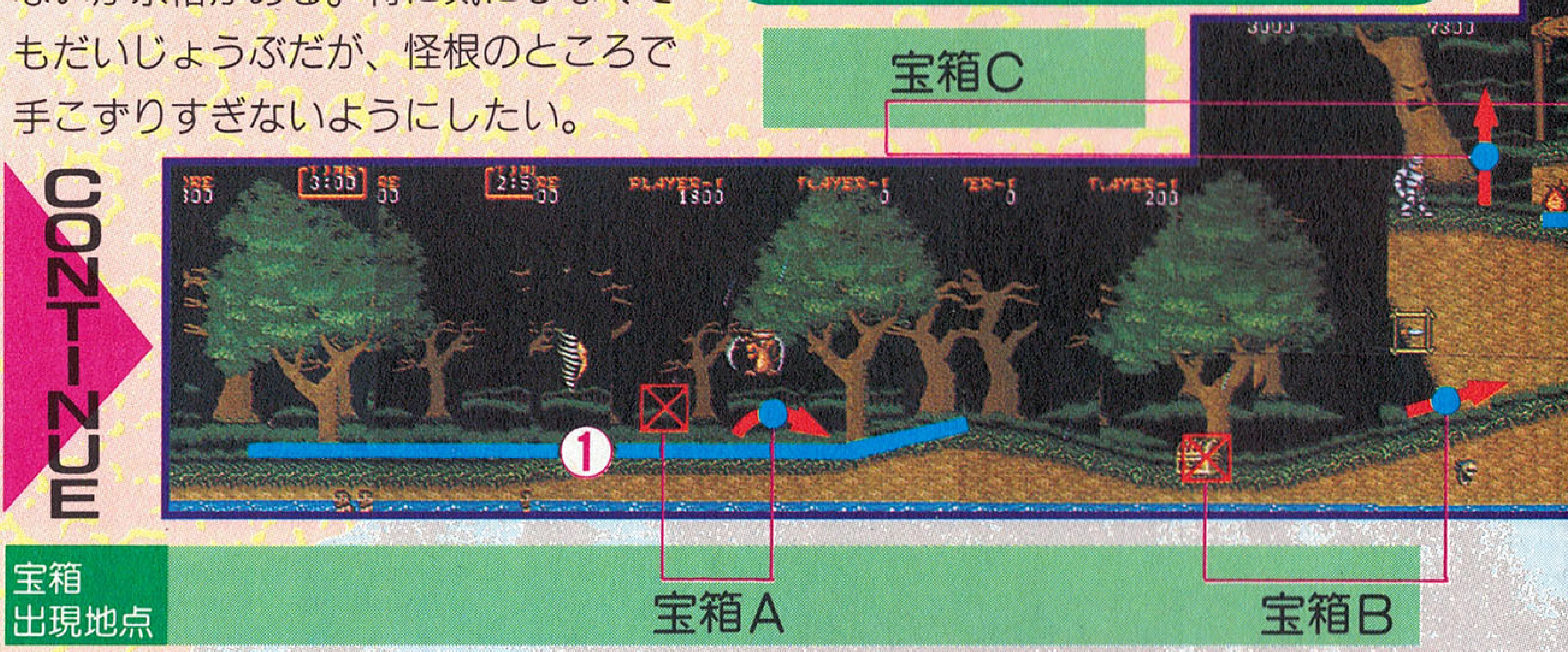
タイムはラウンド１というわけでもないが余裕がある。特に気にしなくてもだいじょうぶだが、怪根のところで手こずりすぎないようにしたい。

3 怪根の吐くドクロをよけて

怪根は倒すのに時間がかかるし、次々に出現してくる。連射できるナイフがほしいところだ。毒花の吐くドクロの軌跡を読んで攻撃しよう。とにかく速攻で敵を倒すようにしよう。



○怪根は伸びる時はもっと伸びる。この写真はまだ楽なほう。こうなる前に早めに倒そう

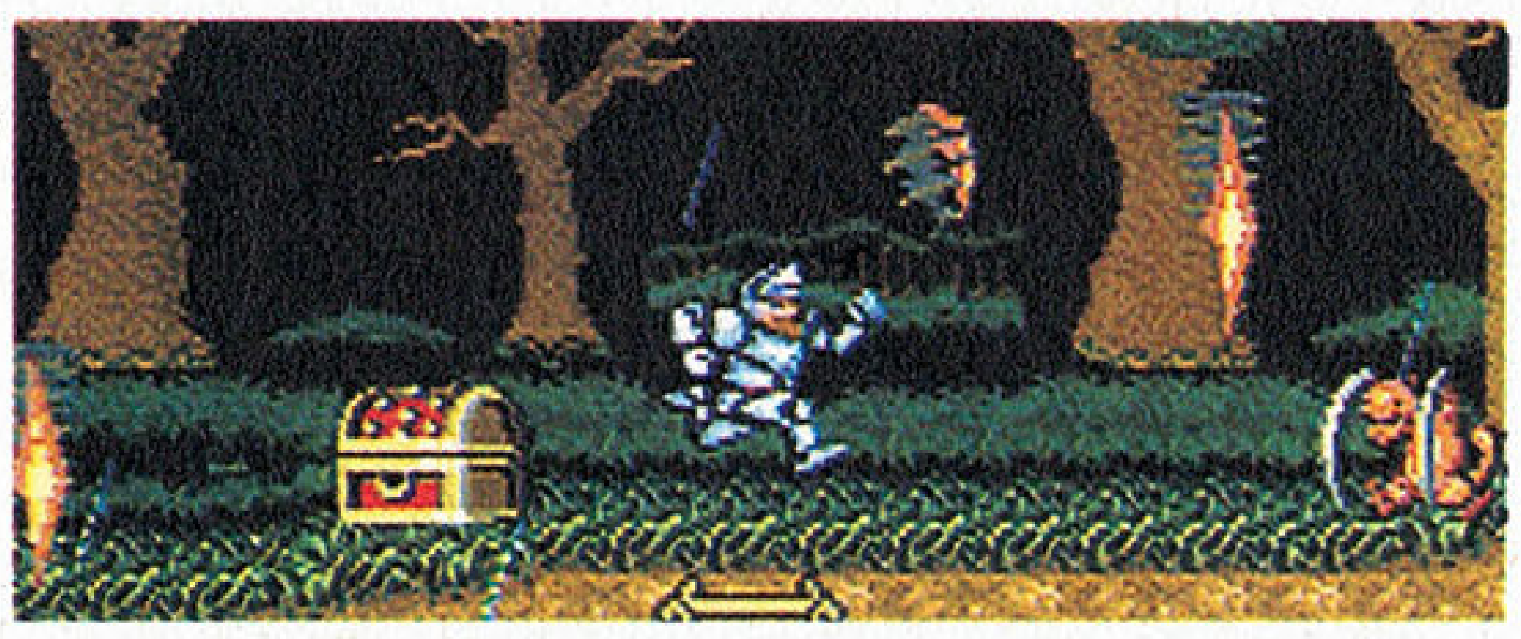


1 カマイタチの攻撃パターン

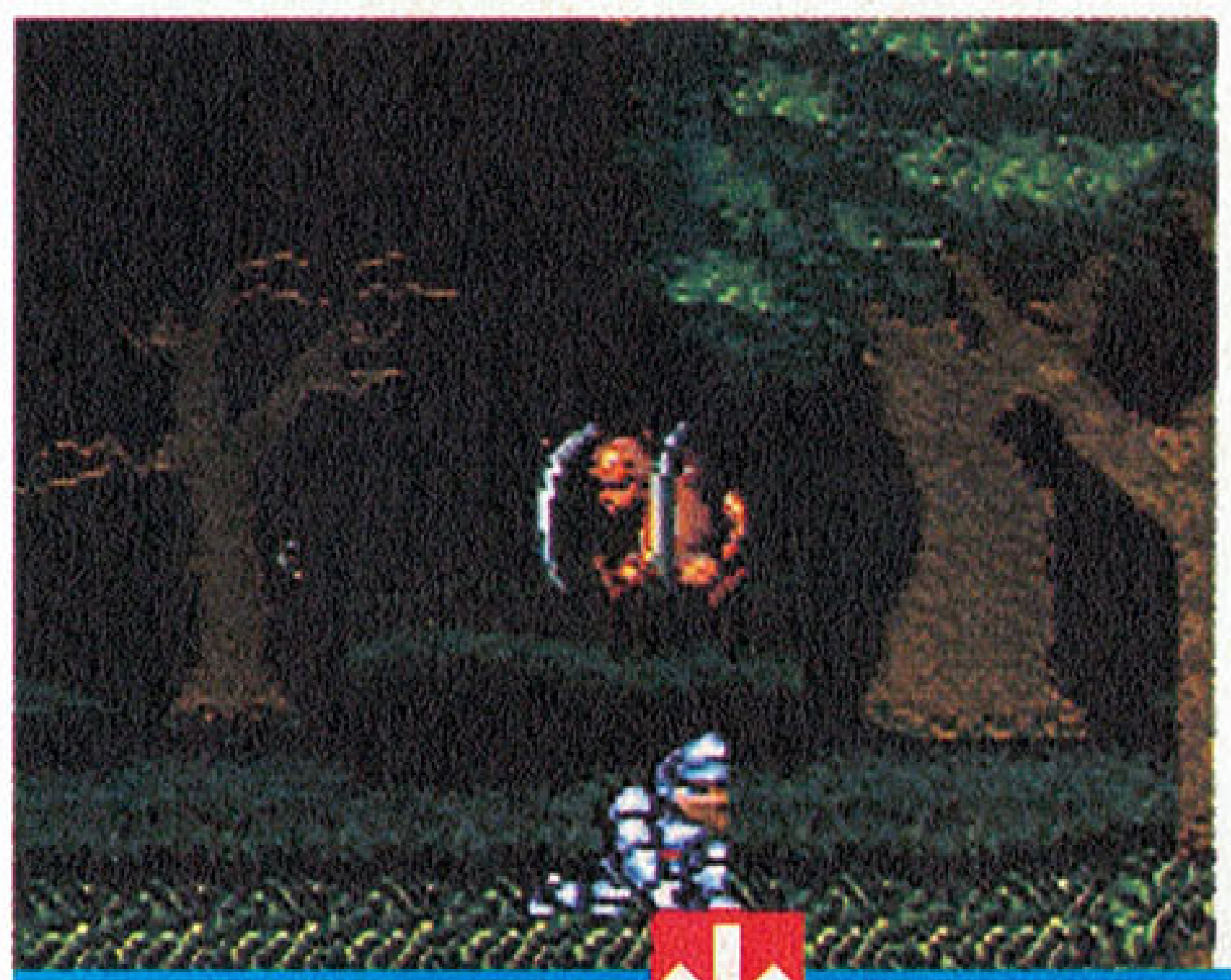
嵐地帯は普段走るときのスピードに比べると、かなり遅くなってしまう。前から強い風が吹いてきて、押し戻されてしまうからだ。

ここではカマイタチが出現してくる。カマイタチは３匹目ごとに姿を現すものが出現するので、余裕があれば倒そう。また、カマイタチは攻めてくるパターンが「ジャンプしてよけることのできるもの」、「しゃがんでよけることのできるもの」、「そのまま通過できるもの」の３通りに分けられる。このパターンを読めれば簡単にかわすことができる。

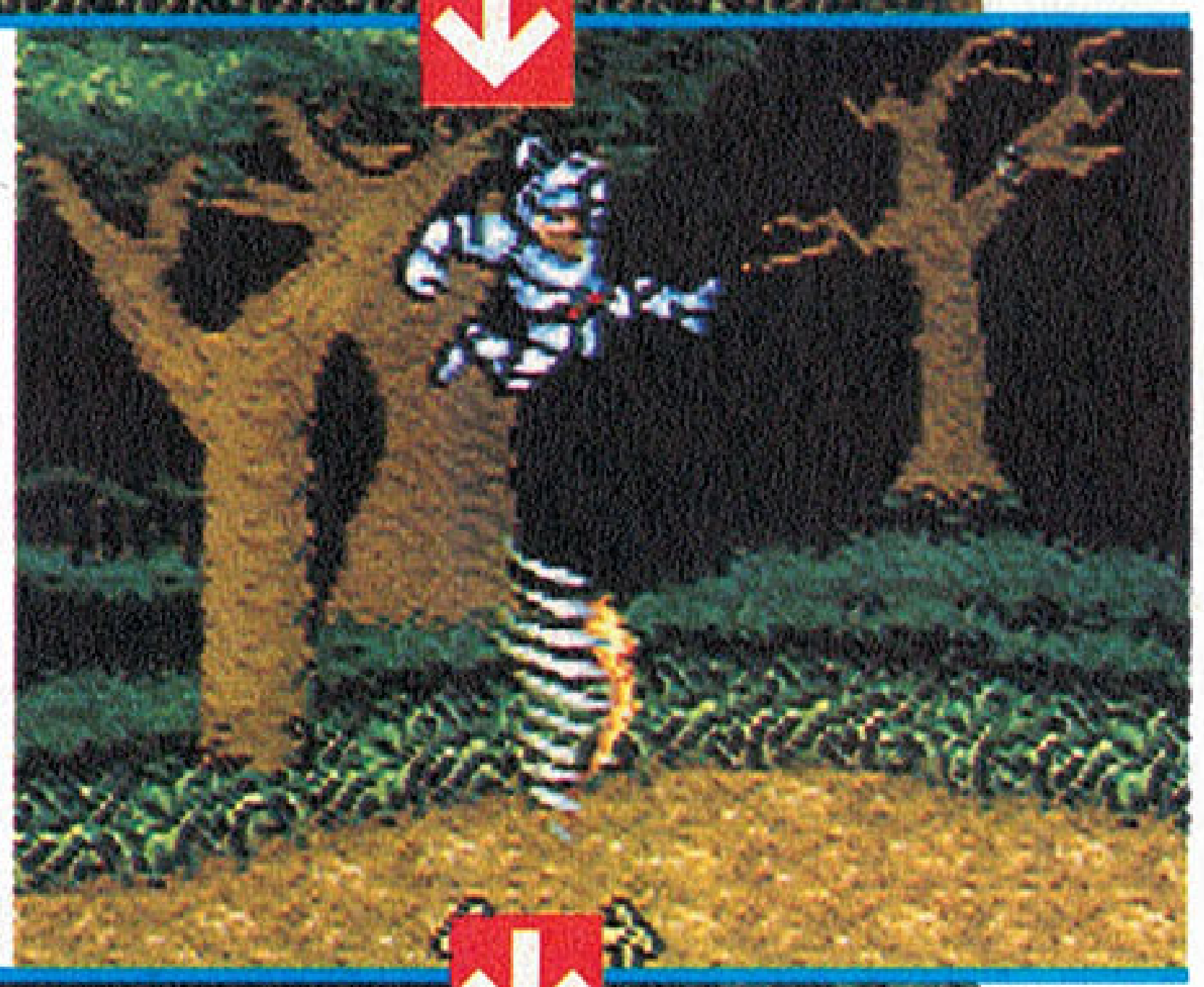
基本的なパターンは、１匹目が「そのまま通過」、２匹目が「ジャンプ」、３匹目が「しゃがんでよける」となっている。ただし、アーサーの移動の仕方によって変化する。



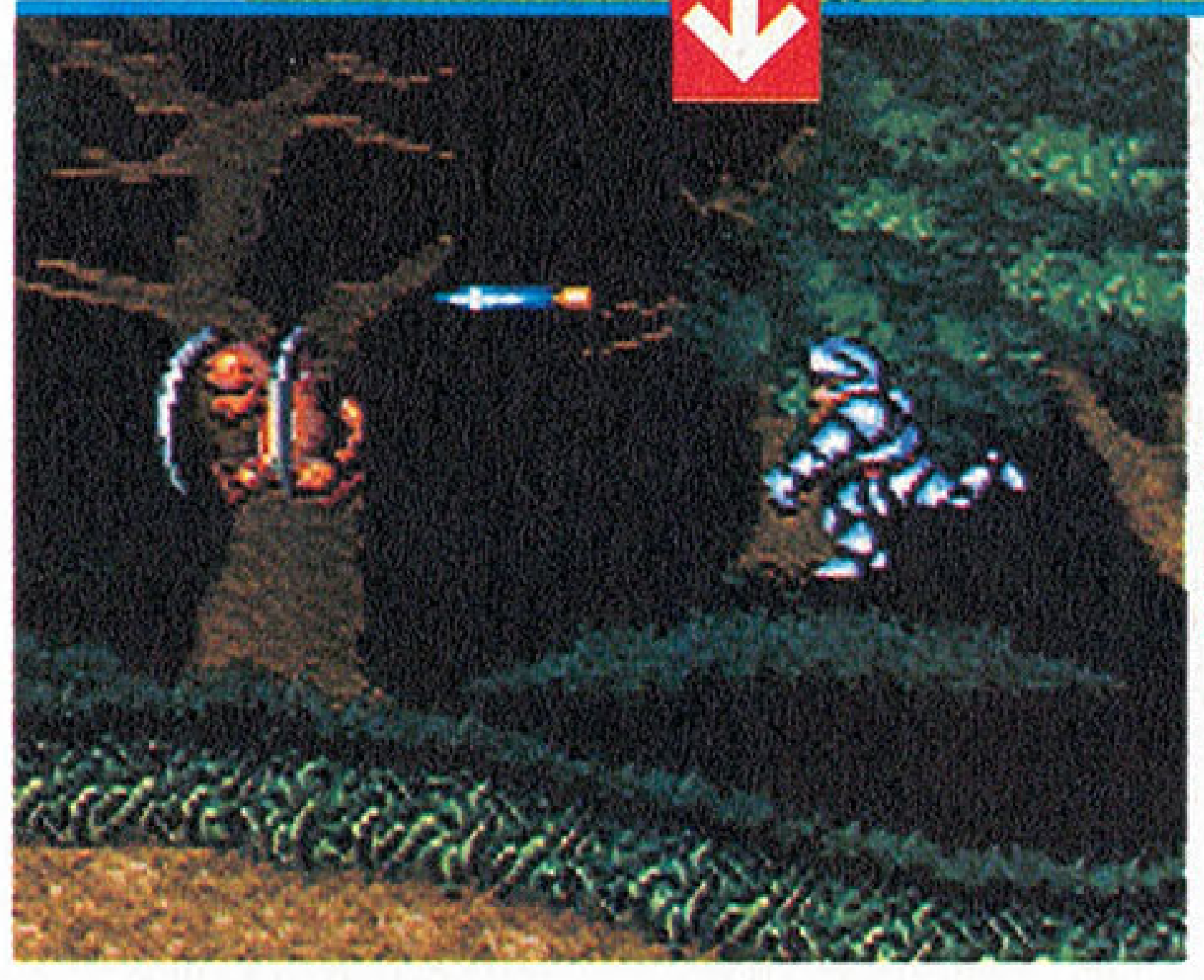
○後半最初の宝箱はここに出現する。しかしこの場所でてこずっているとカマイタチの連合攻撃を喰らってしまう



○この高さで飛んでくるカマイタチはしゃがもう



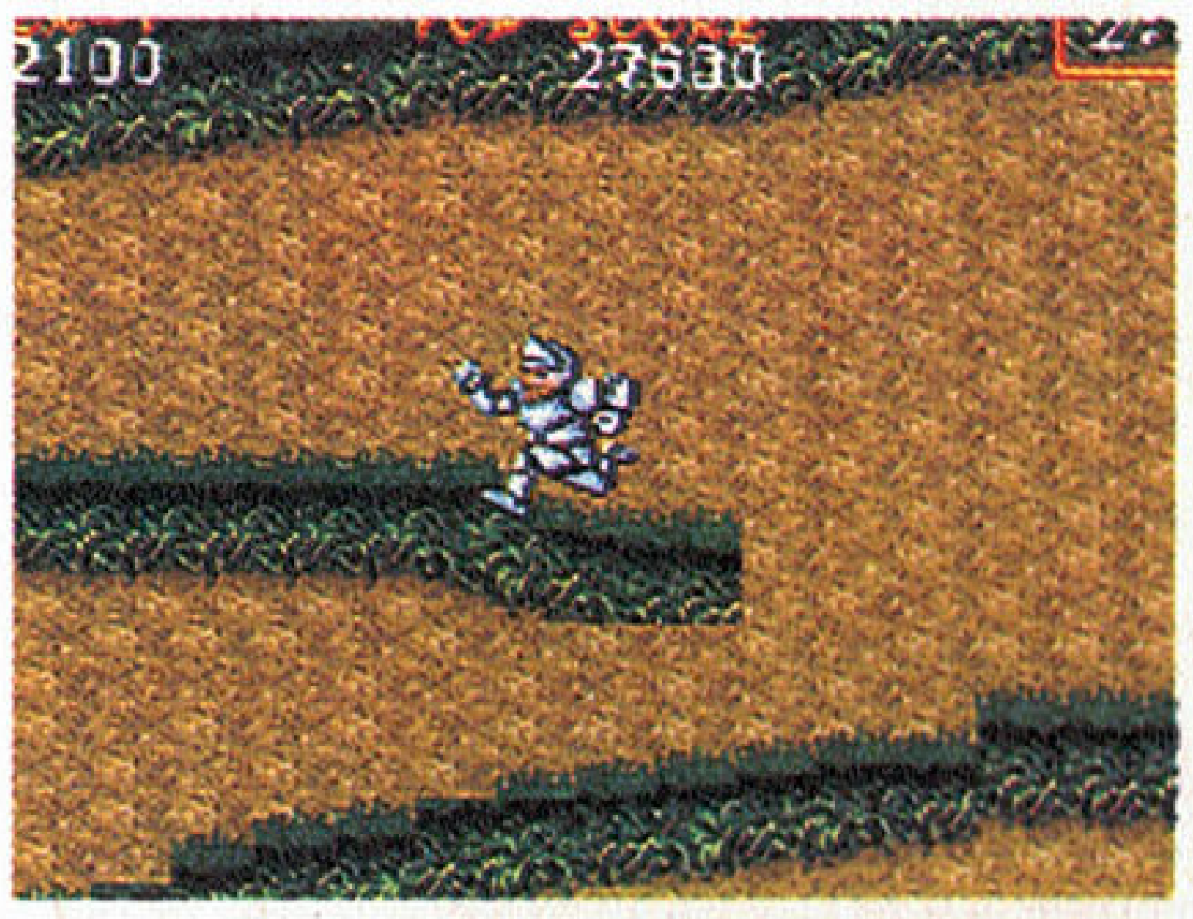
○この高さで飛んでくるカマイタチはジャンプで



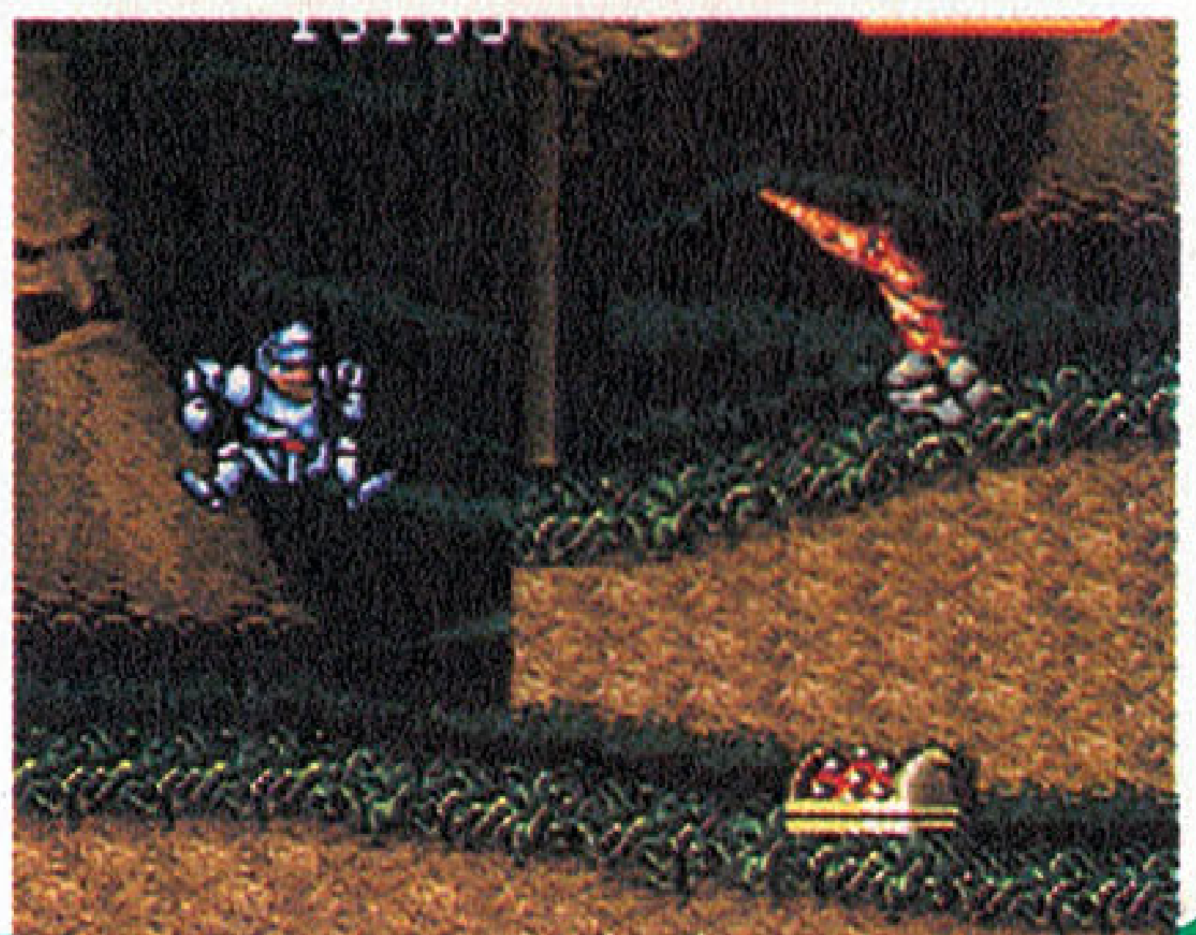
○安全に行くなら点数稼ぎはしないで先に進もう

2 宝箱を出現させておこう

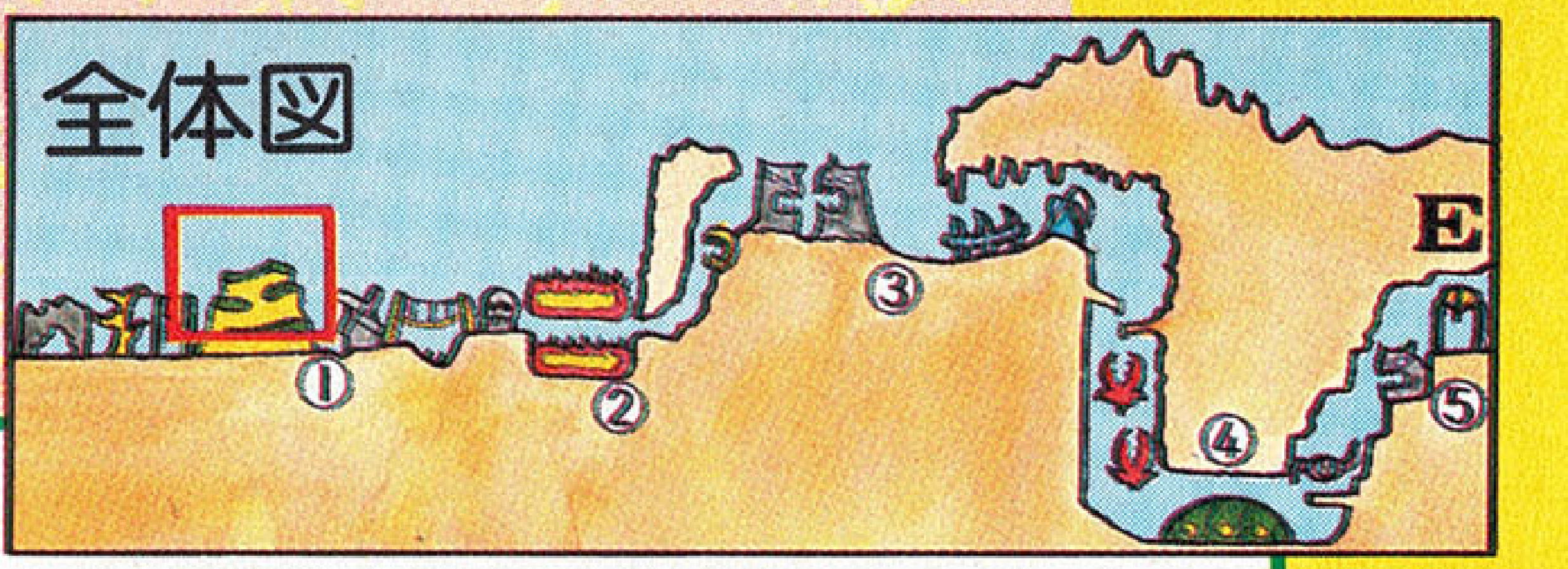
普通に右へジャンプして上にいっても宝箱は出現しない。少し左側で真上にジャンプするか、１段上から左へジャンプしないとだめ。ここの宝箱は出現させるだけで開ける必要はない。



○この場所にきたらジャンプして左に進む。右には地獄が待っている



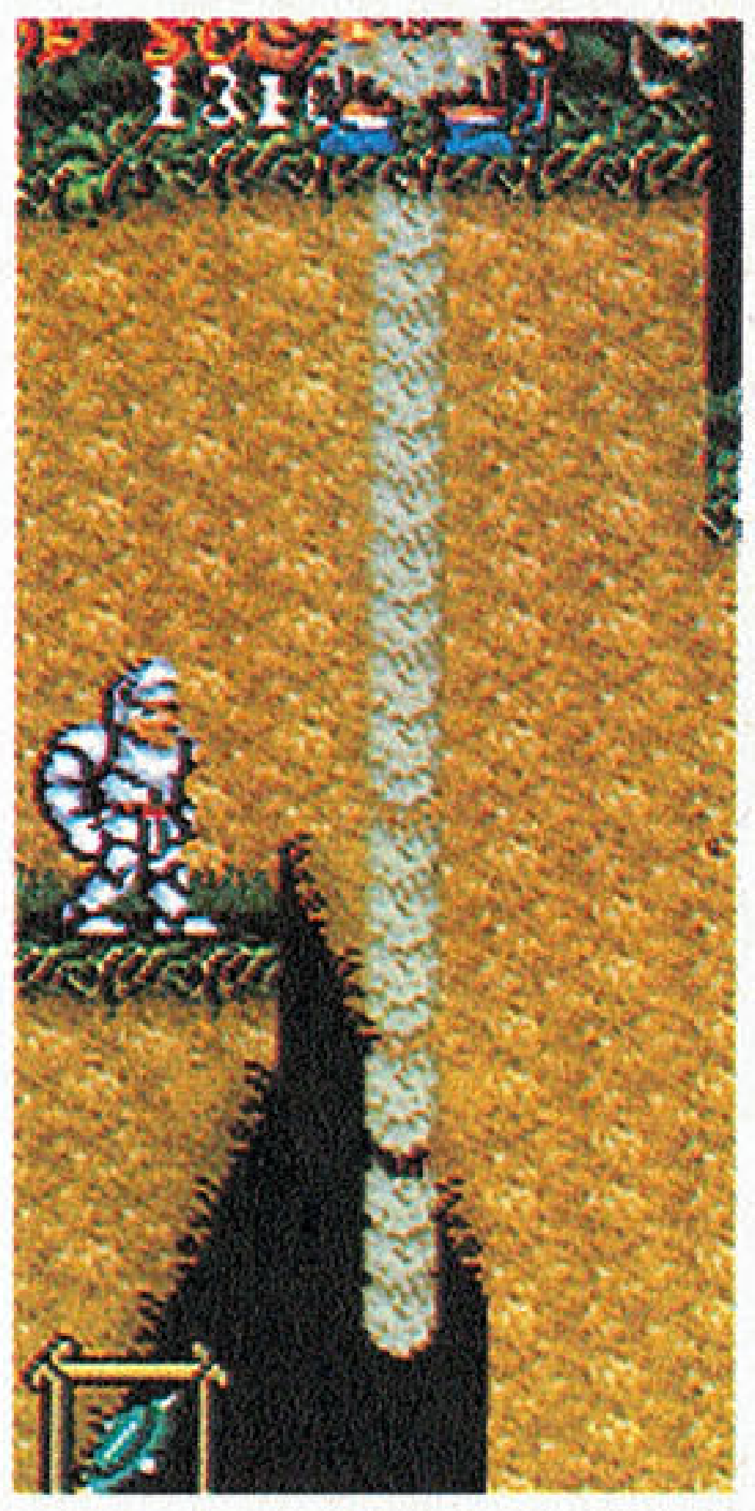
○この宝箱は垂直ジャンプだと下に、崖から左にジャンプすると上に出る



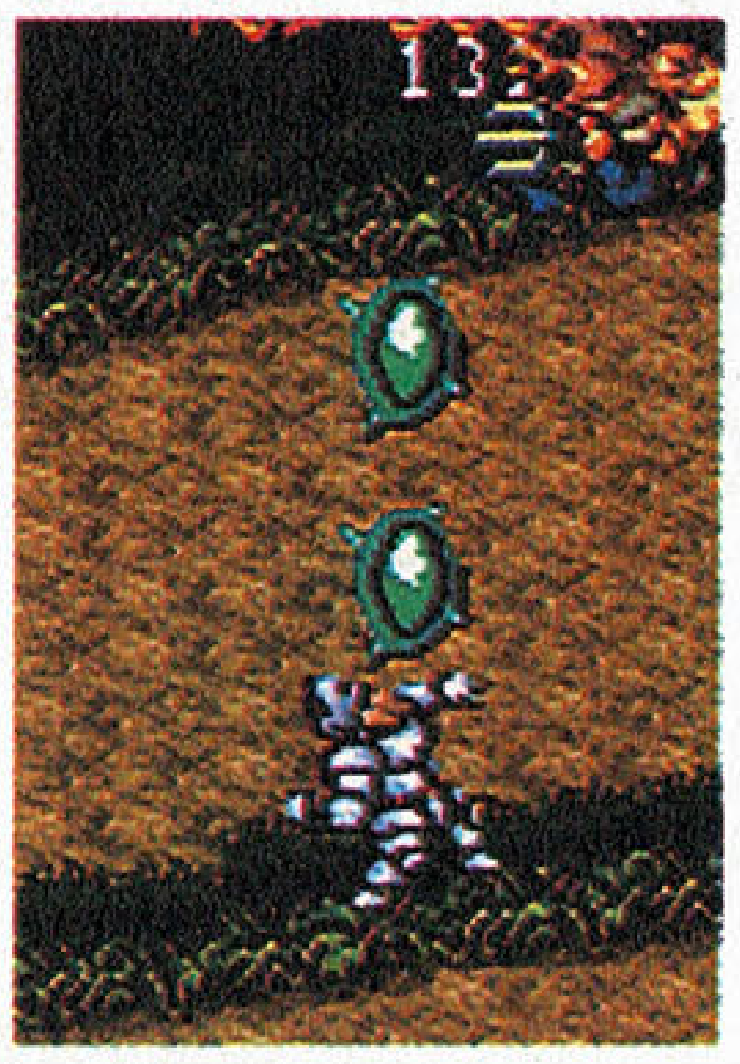
4 豚男には連射がポイント

ボスの手前にひかえているのが2匹の豚男。左から進んでいくと、両方ともこちらに向かって突進してくる。

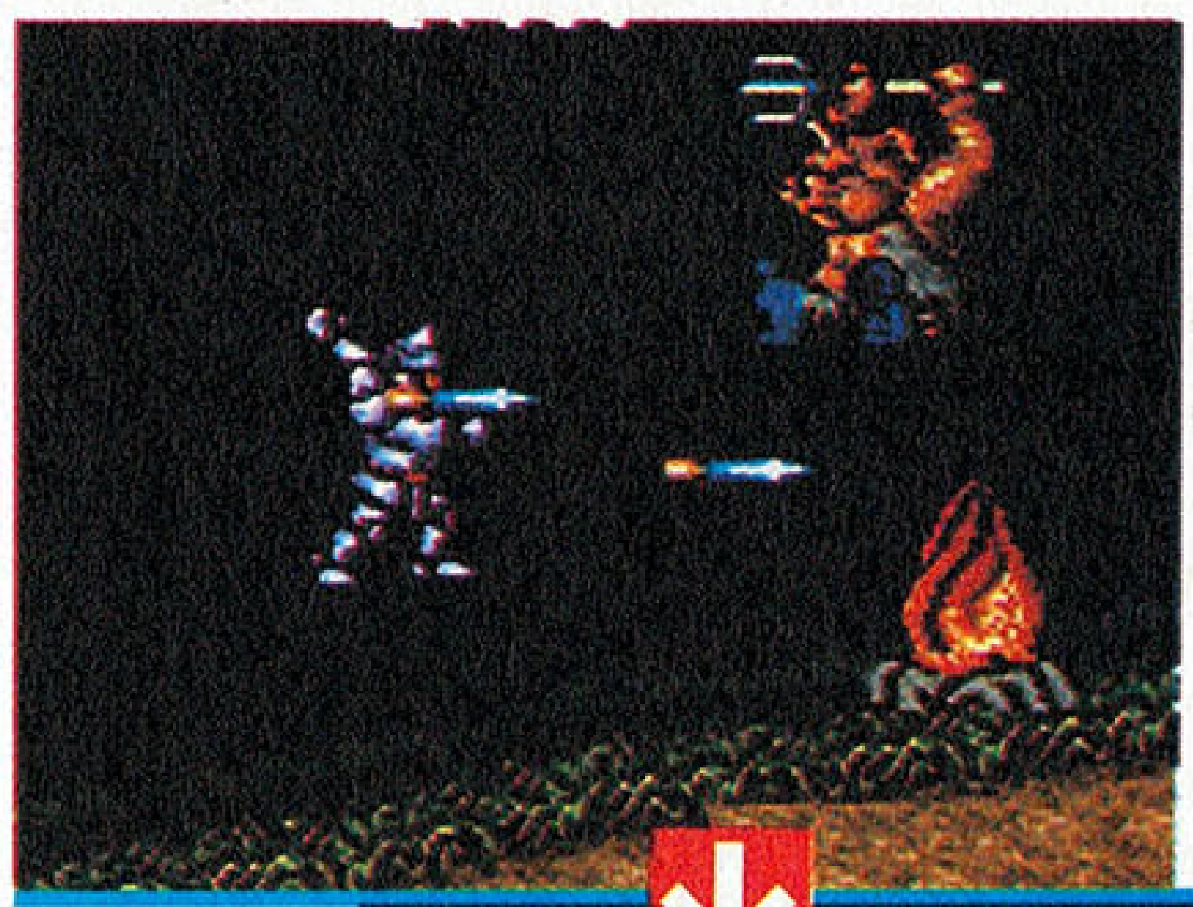
アーサーに反応して、ジャンプしてから突進してくることもあるので、豚男がジャンプしたら一緒にジャンプし、高さを合わせて攻撃する。



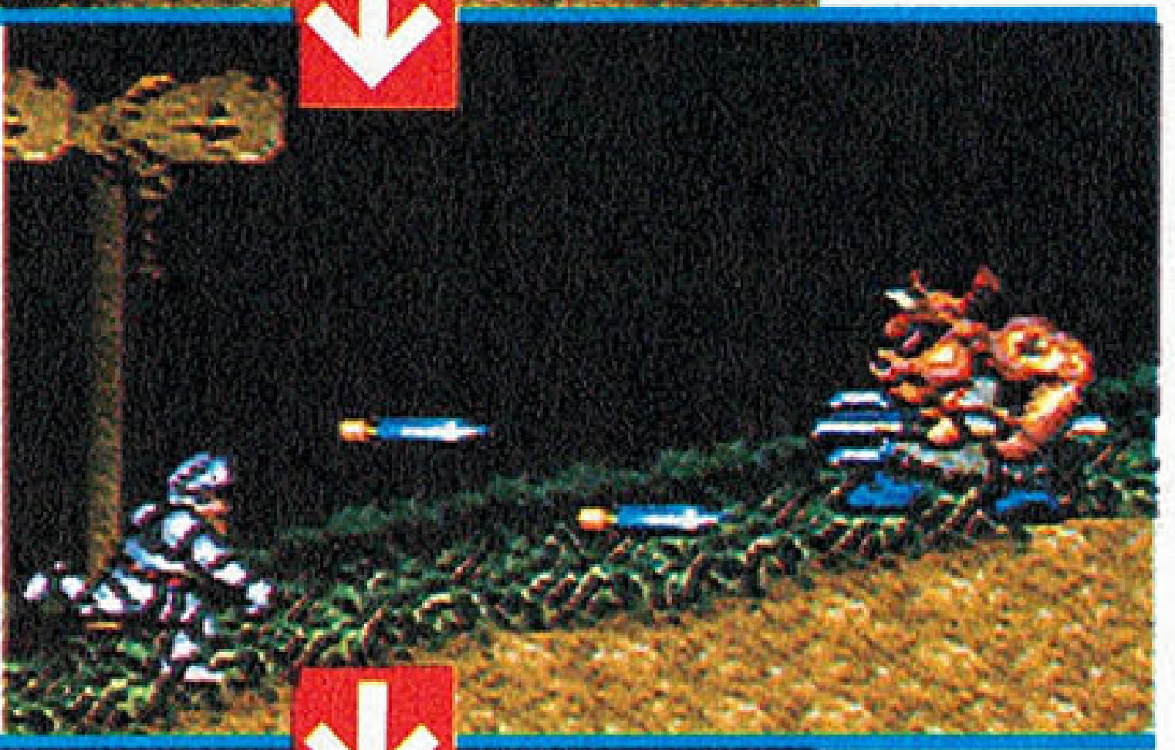
豚男の嘔吐攻撃左右にずれて反撃



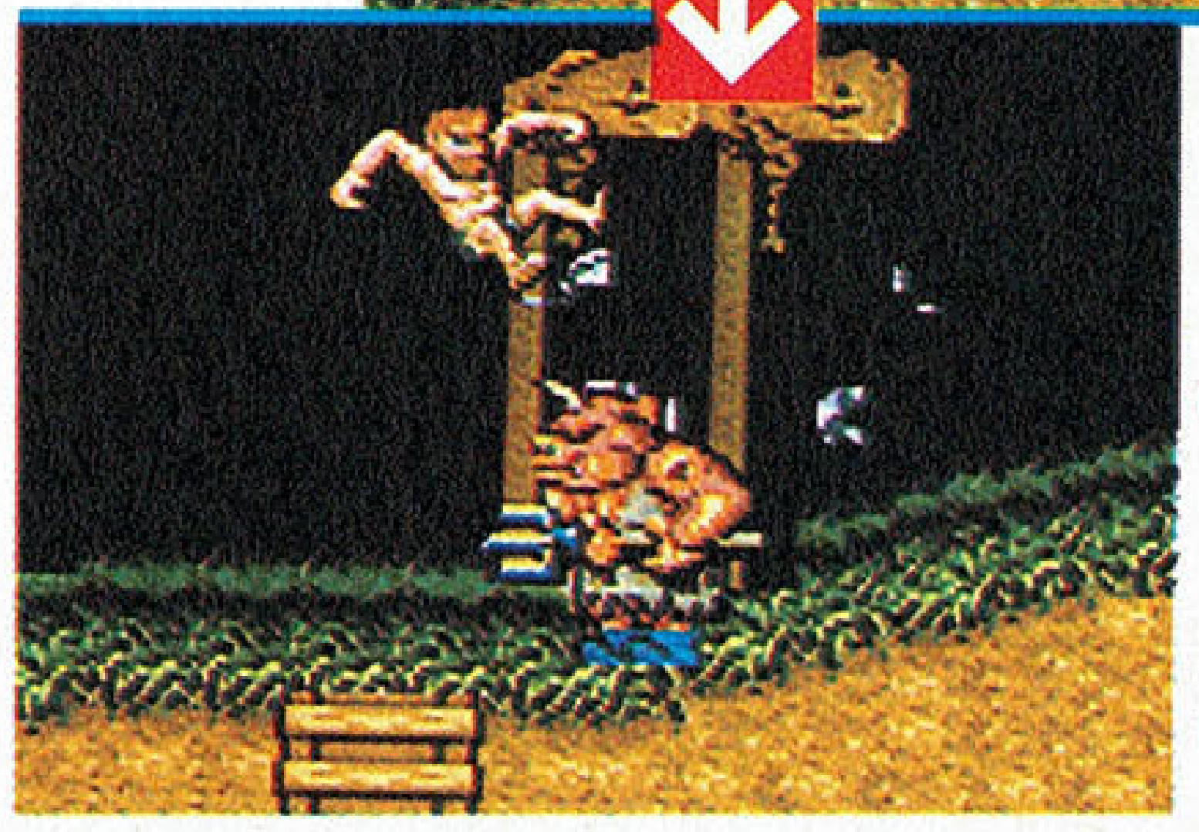
上段にいる豚男は上撃ちで倒そう



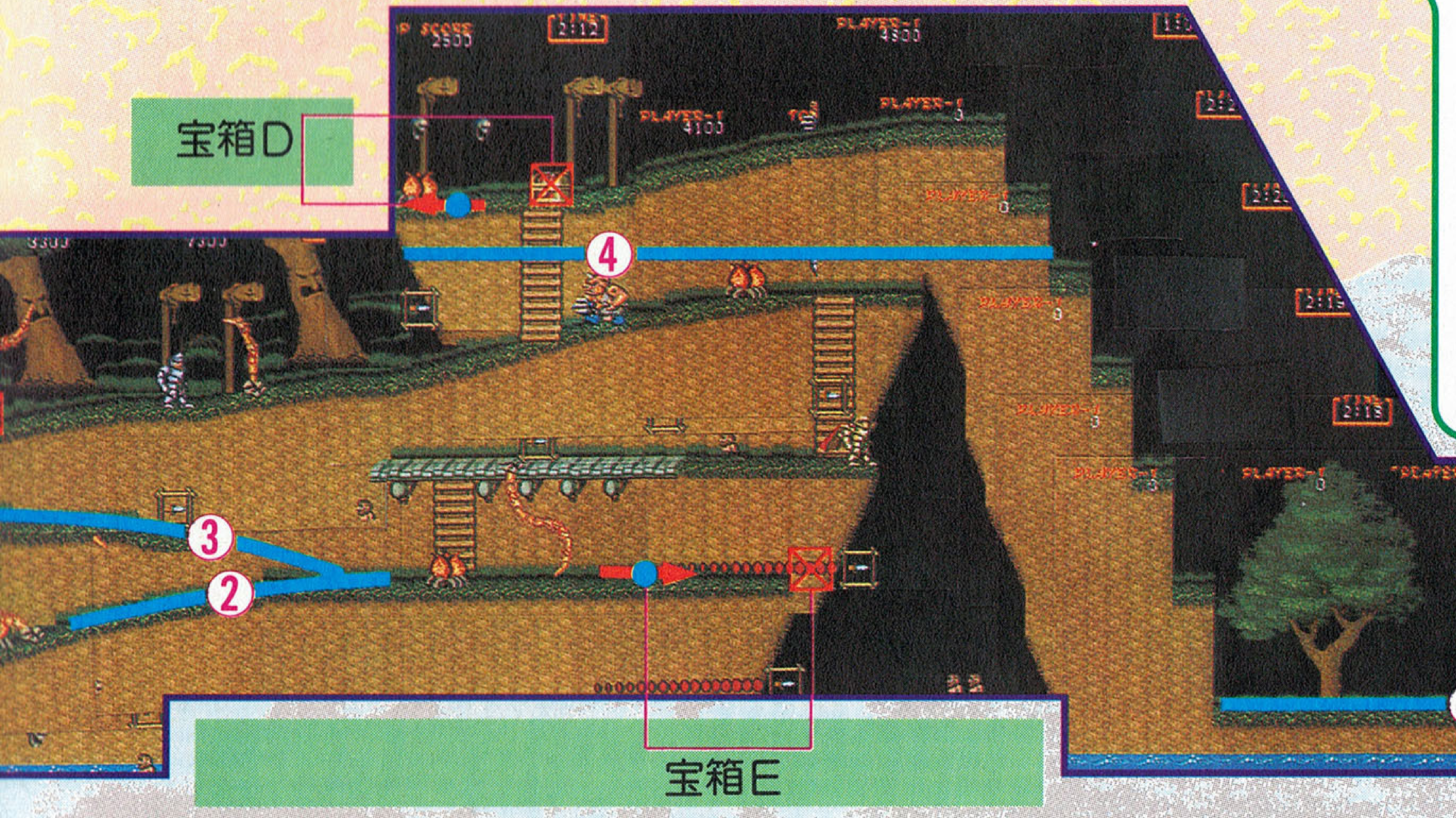
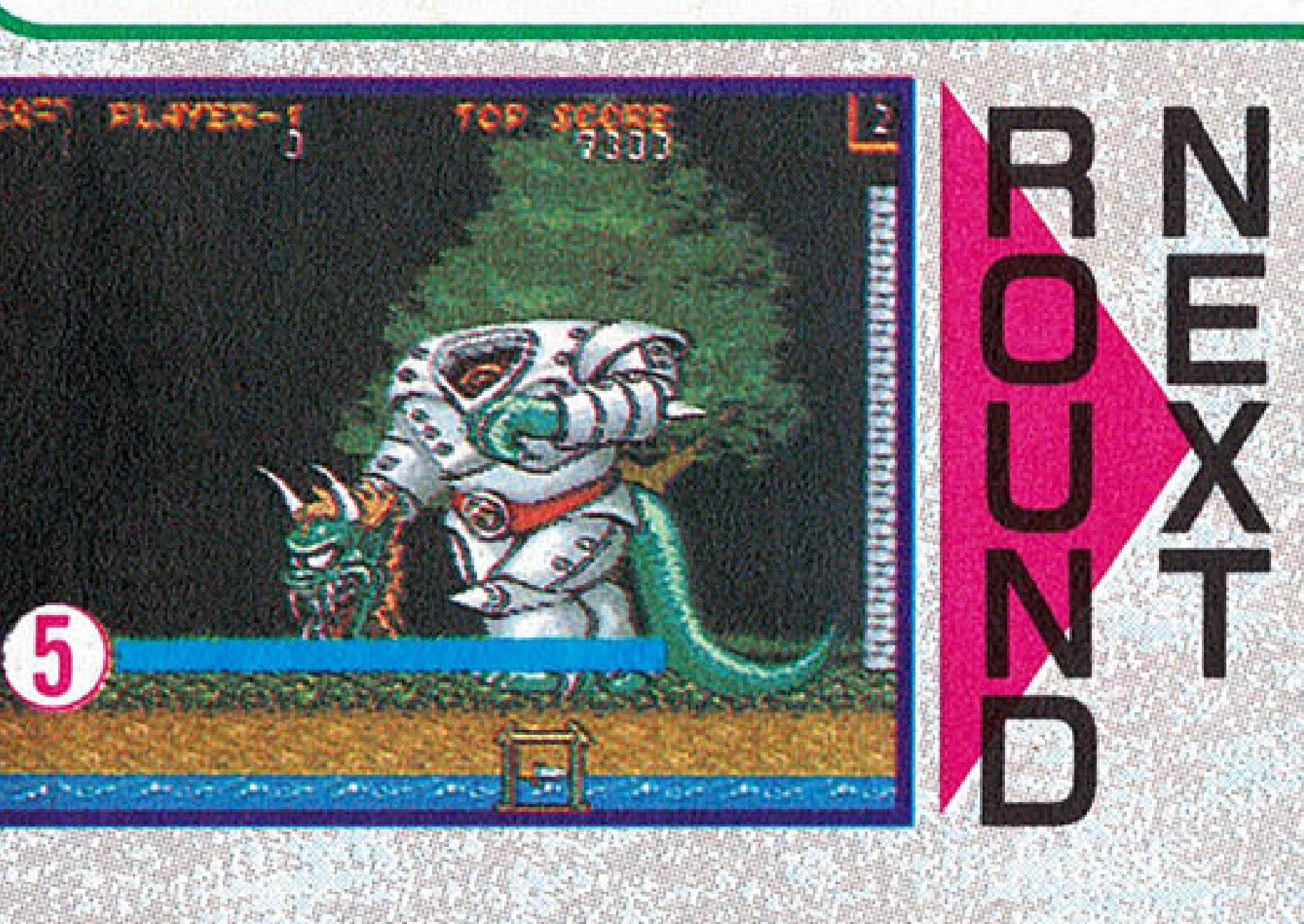
豚男がジャンプしてきたら、こっちもジャンプして攻撃だ



これぐらいの距離で連射すれば絶対に撃ち負けない



自分の武器が連射できないものの時はヒット&アウェイで

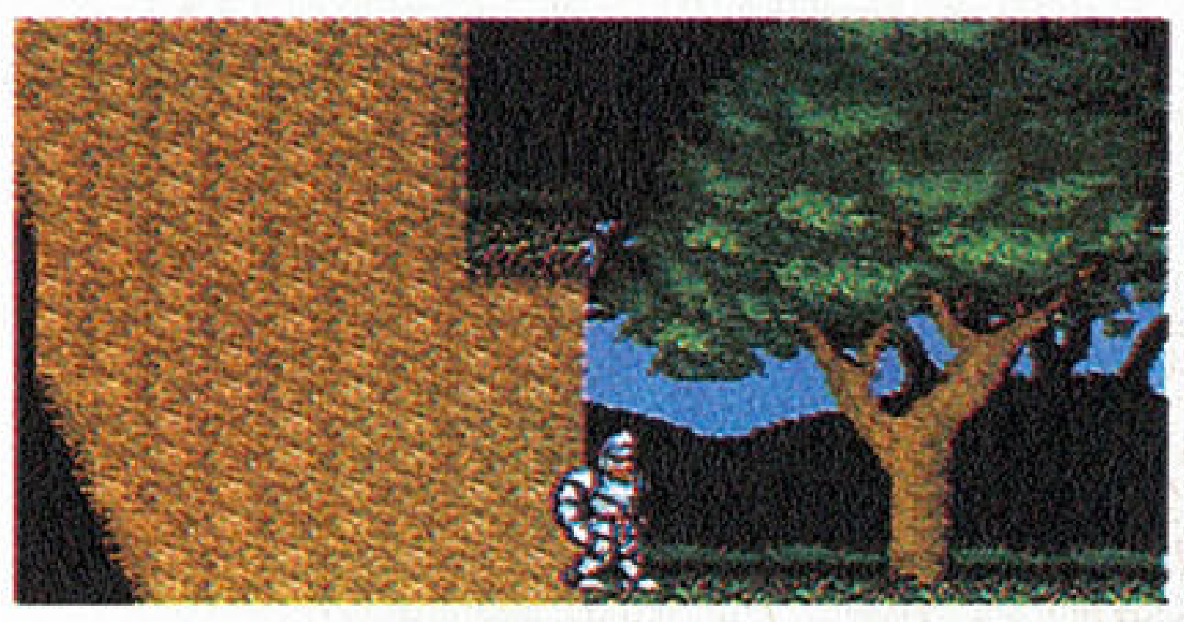
5 いよいよシールダーと戦う

一見強そうなシールダーだが、実は1発で倒せるやり方がある。

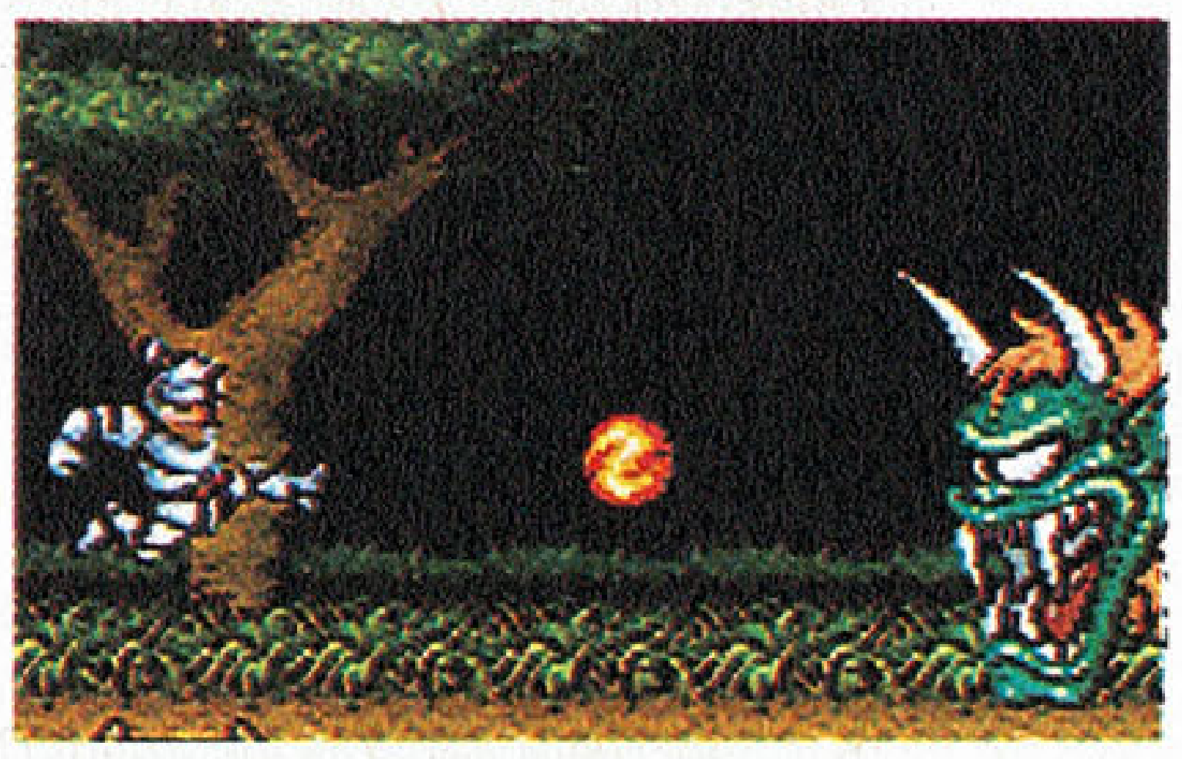
まず、武器を槍にする。次に、魔法の鎧を着る。準備はこれだけでOK！シールダーが頭を一番上にあげ、そして下に降ろそうとした瞬間に、雷の魔法を撃つ。すると、シールダーを一瞬にして倒すことができる。

それ以外の装備の場合は必ず間合いを取り、できるだけ離れて戦うようにする。頭を真ん中か一番下に降ろしたときに武器を連射。

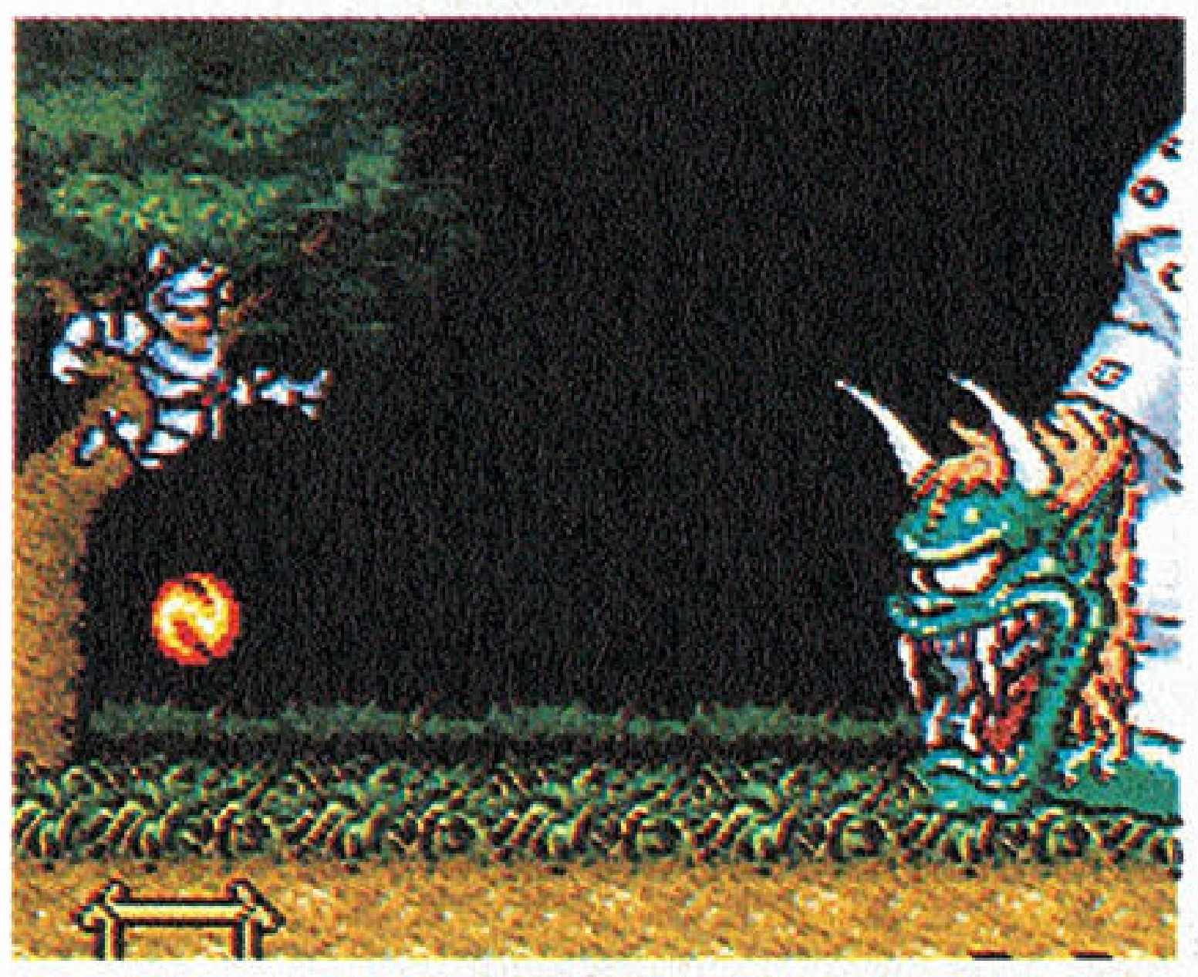
頭が上にあるときは、シールダーの炎をジャンプして避けると同時に攻撃する。むやみにジャンプすると危険だ。シールダーをもうひと息で倒せそうになったら、頭を高く持ち上げたときに下にもぐりこんで上撃ちですばやく倒してしまうのもよい。



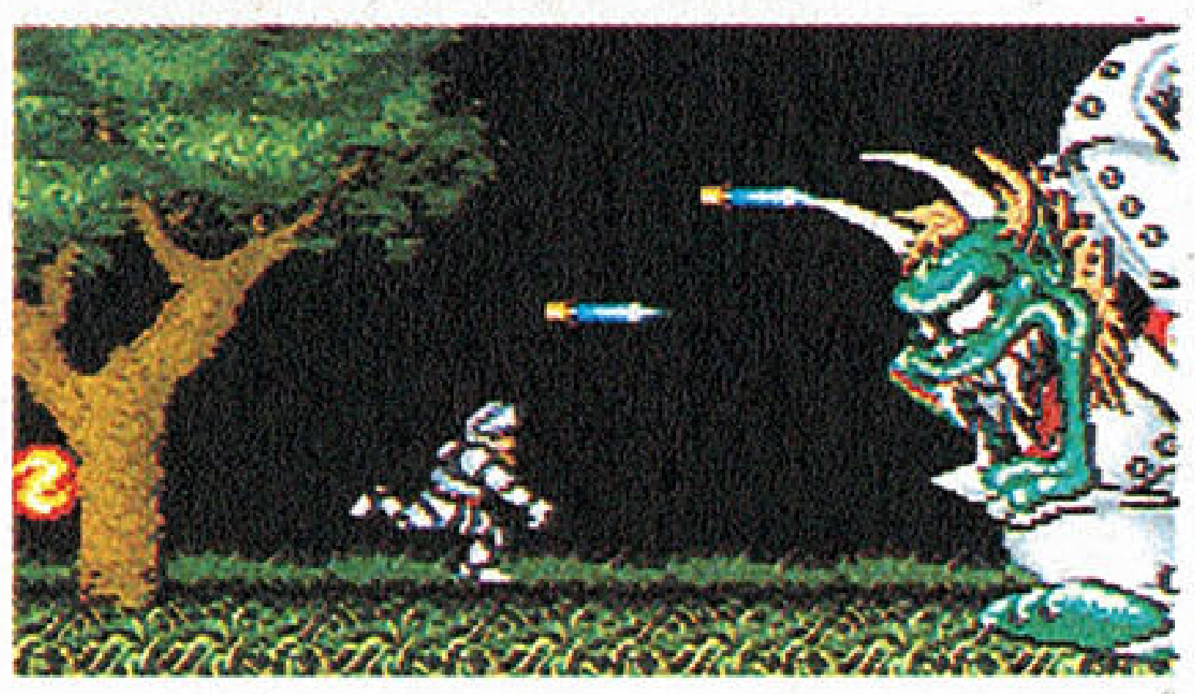
いよいよ、シールダー登場。落ち着いて……



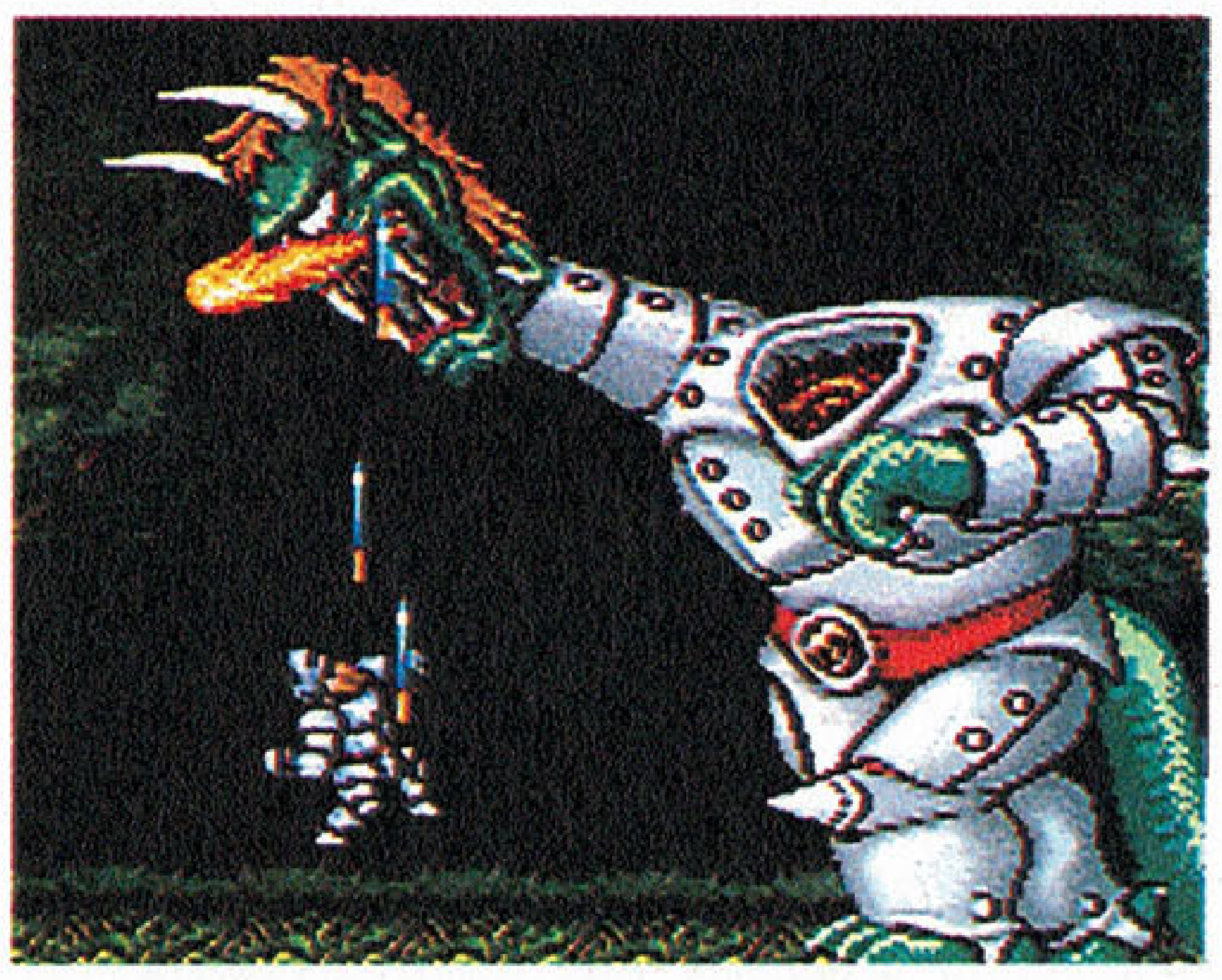
この高さで撃ってきた火の玉はジャンプでよけると安全



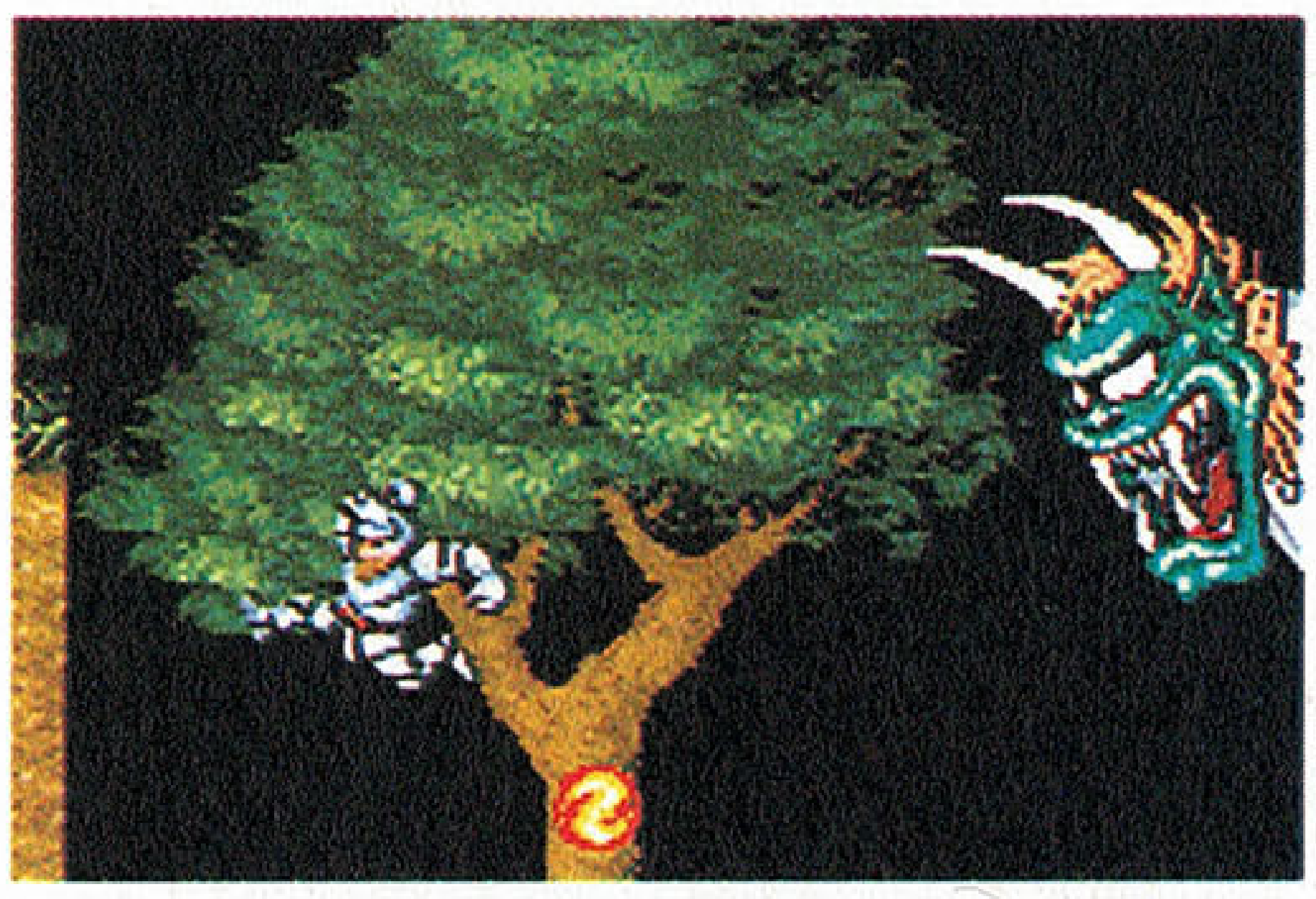
こうやってジャンプしてよけている時も武器は連射しておくべきだ



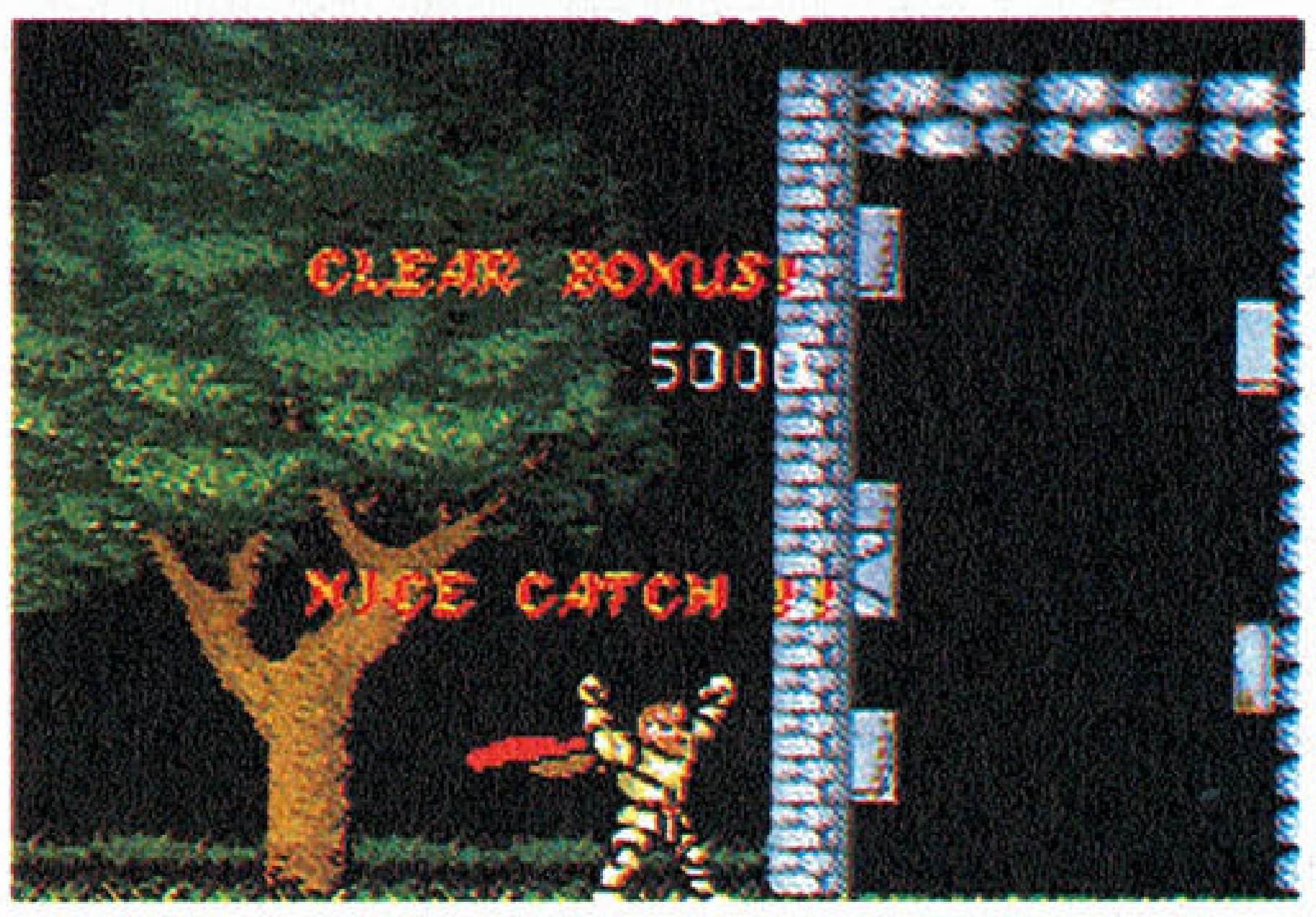
シールダーの弱点は頭。胴体の部分は効き目なし



連続してダメージを与えろ



この直後に死が……



方向キーを上に押す

Round 2 前半

火炎の村

ラウンド2の前半は、パターンを作りにくい難しい面である。

いちばん最初の岩亀は、不規則に現れるので、とても攻略しにくい。

岩亀が2匹同時に現れると、ミスをする確率が非常に高くなる。ここでは岩亀の軌跡を読みながらあせらずに進み、地面をはってくる岩亀は弾を吐くので早めに倒すように気をつける。

続いてつり橋。アリジゴクの巣の上を渡っていくわけだが、ここも一筋縄ではいかない。ところどころ壊れてしまうところがある。

そして風車。単純に突っ込んでいくだけでは通りぬけることはできない。しっかりとタイミングをはかっておかなければならない。

2面の前半は宝箱の出現するところがもっとも少なく、合計3個しかないので、宝箱AからCまですべて確実に出現させておきたい。

鎧を着ている状態で宝箱Bを開けると金の鎧が出てくるが、これは取らないほうがいい。岩亀にやられたときに戻ってきて取り、できるだけハダカの状態では戦わないようにするためだ。敵にやられて再び鎧を身につけることができずハダカのまま後半へ行かなければならなくなると非常に戦いが苦しくなってしまう。

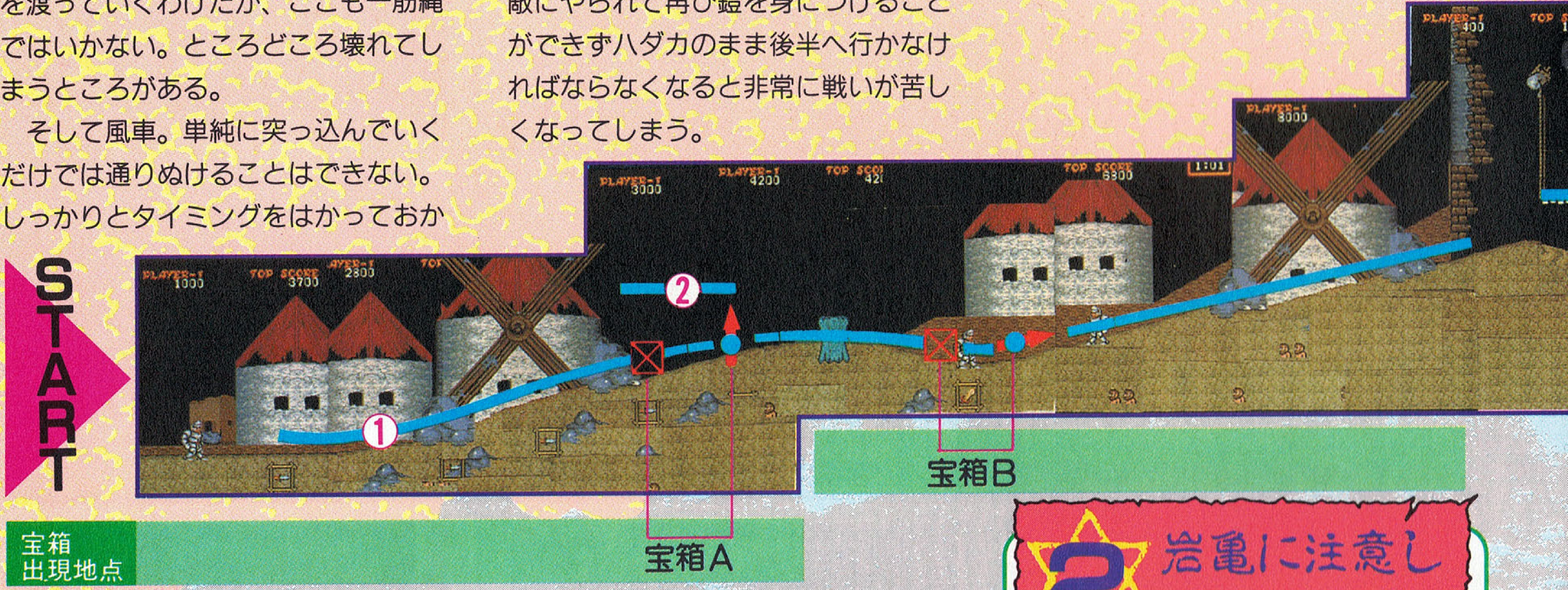
3 橋の壊れる場所をチェック

中盤のつり橋は、まず壊れるところ(マップ中の×印)を覚えてしまおう。

また途中で現れるオニカゲロウにぶつかって落ちてしまうこともあるので、ジャンプして移動するときは、つねに武器を撃つ。

アリジゴクの真上のあたりは特に注意が必要。そのままアリジゴクの巣に落ちてしまうこともある。

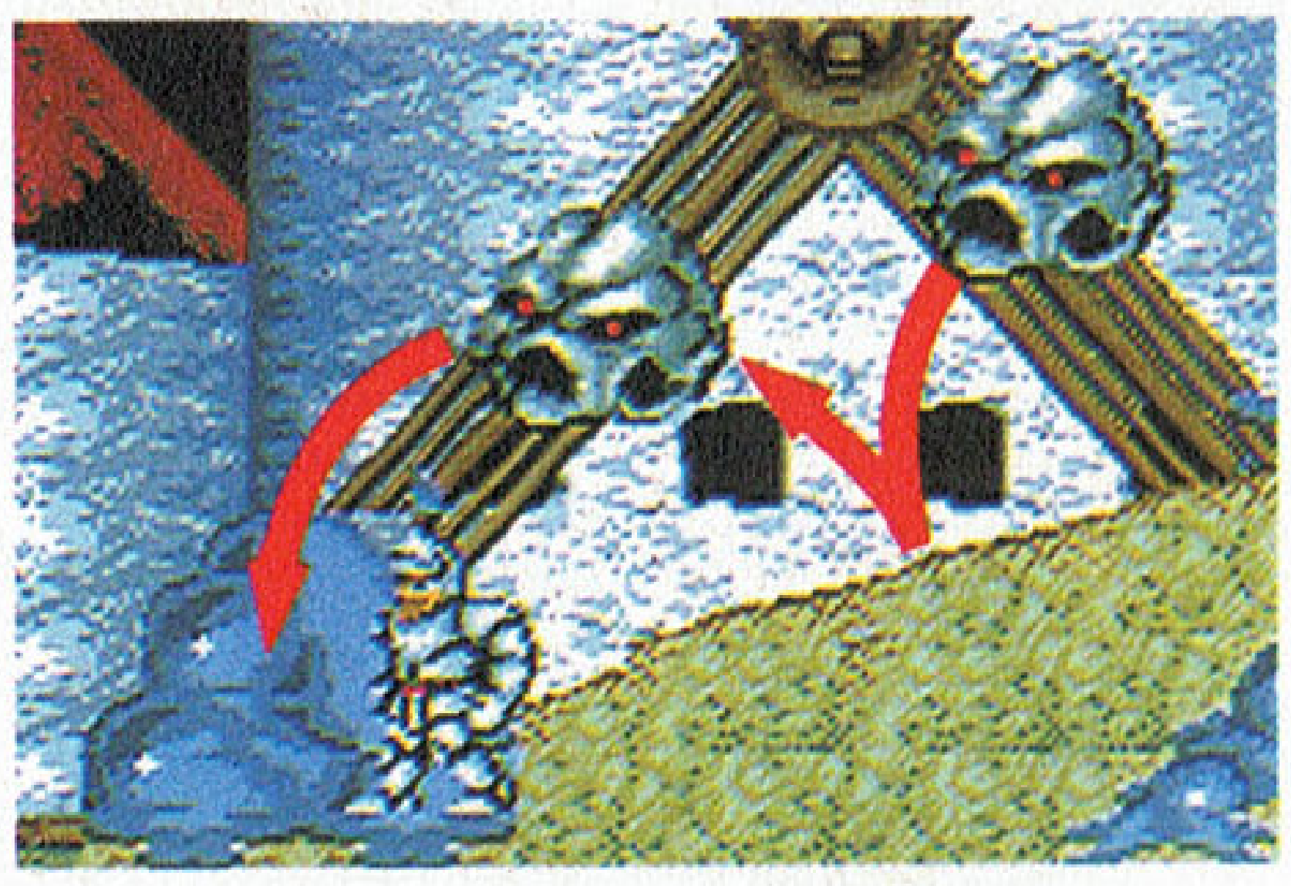
アリジゴクには武器は効かないので、アリジゴクがはいあがってきても、相手にせずにさっさと逃げてしまおう。

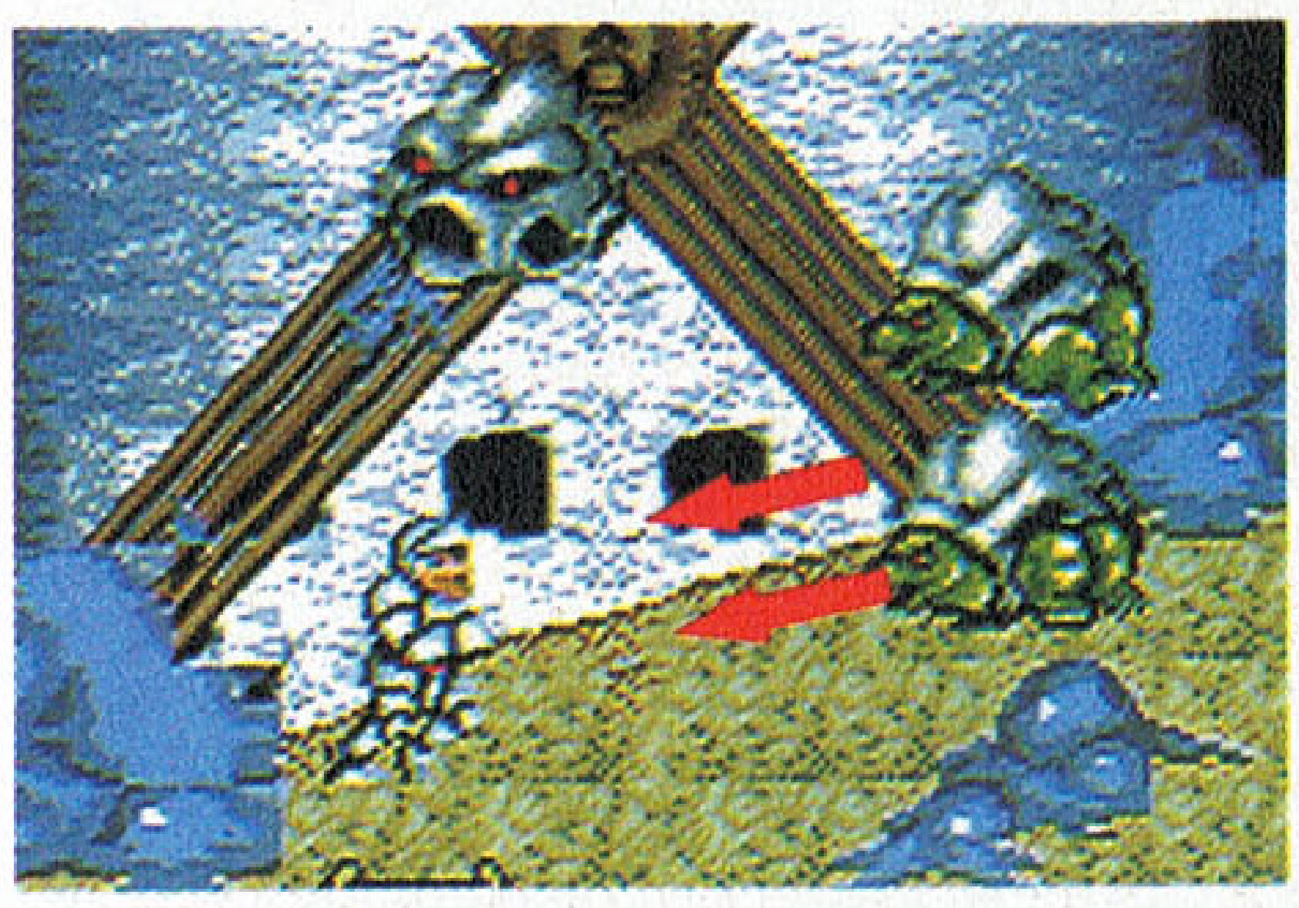


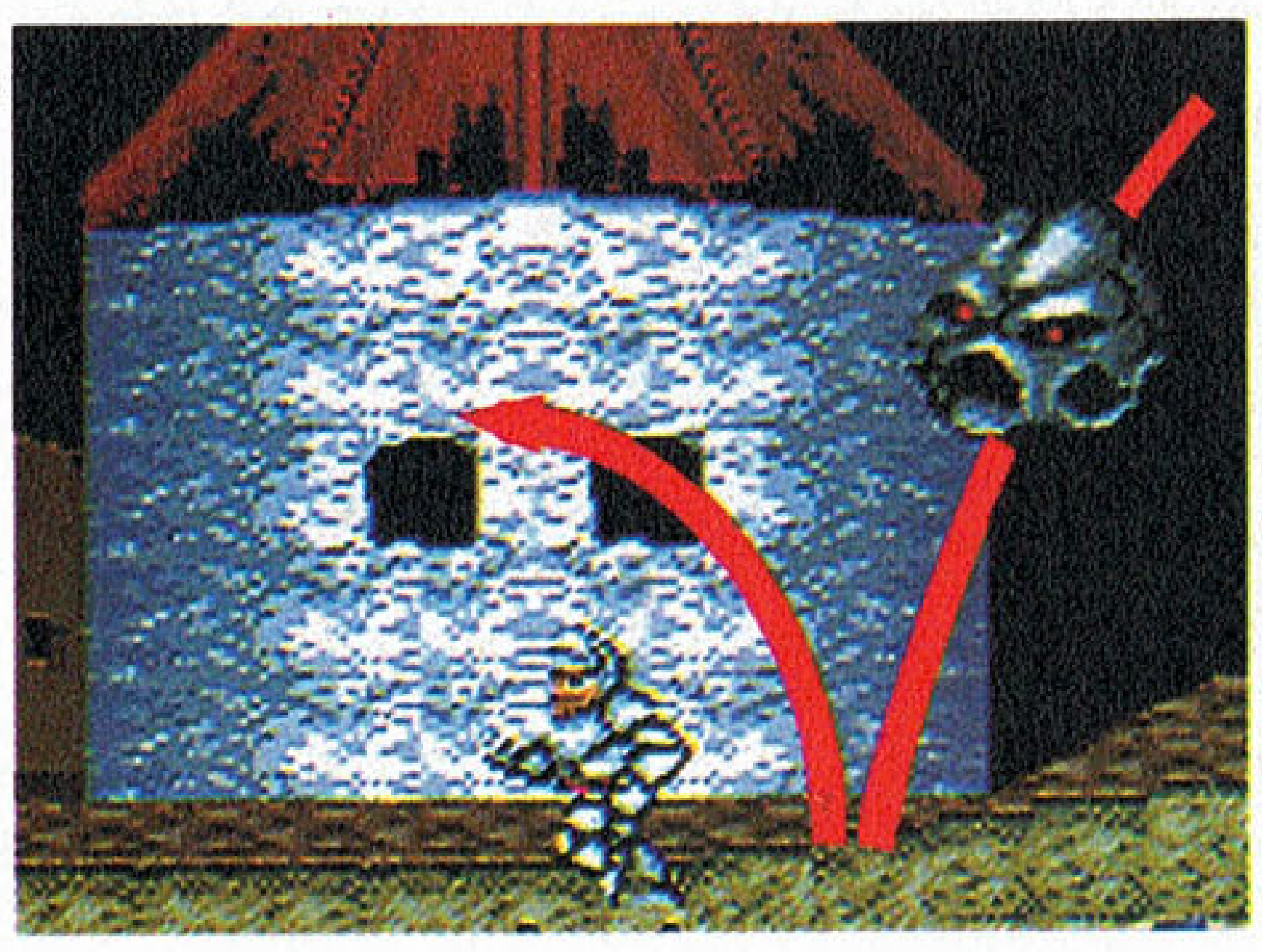
1 岩亀の軌跡を読んで移動

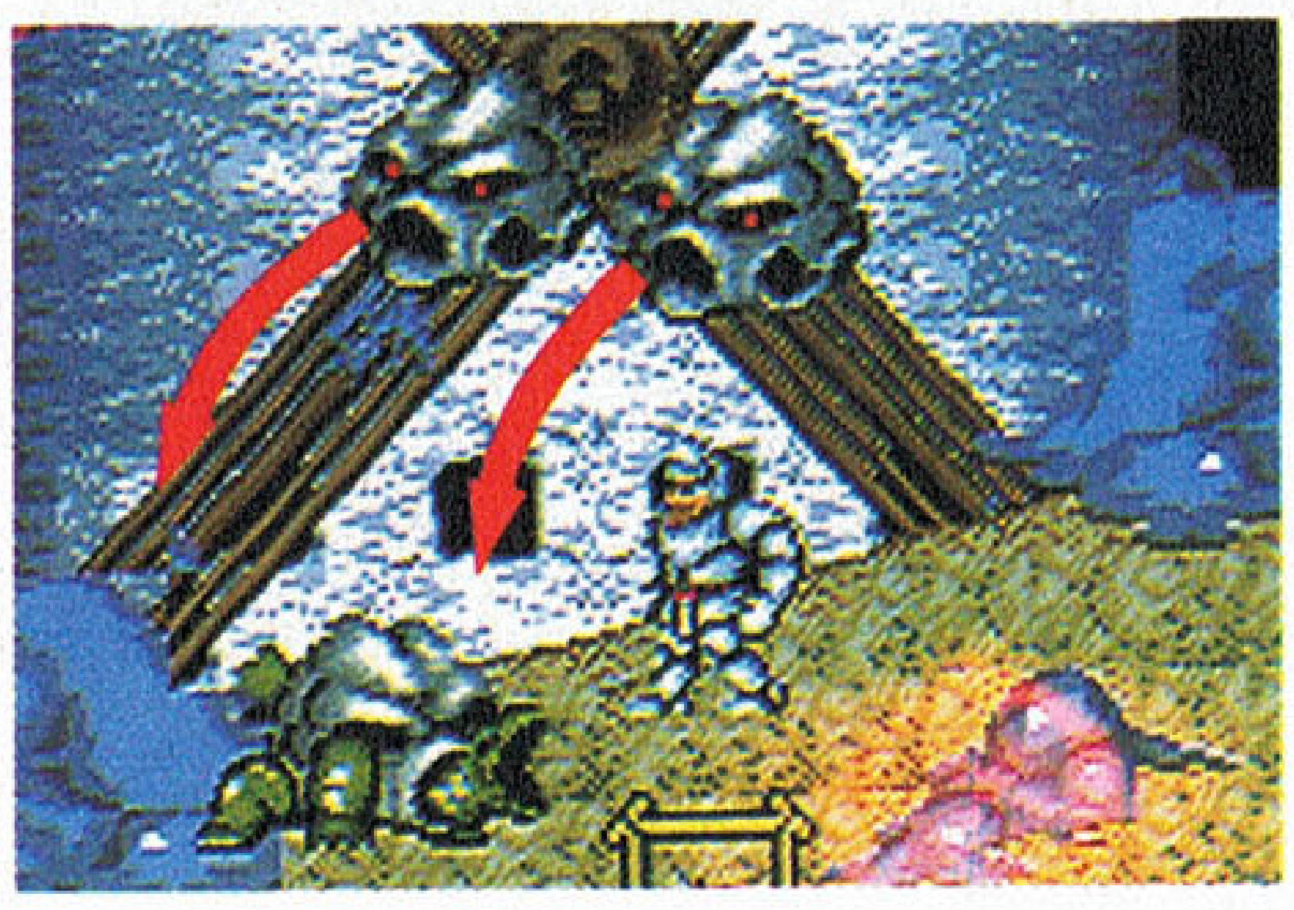
前半の岩亀が出現する場所は不規則で、パターンとしてはとらえにくい。ここでは的確な判断が必要となる。なおかつ青い障害物のあたりでは、敏速に移動しなければならない。

ただし、岩亀が2匹連続して飛んできたときは、バックして2匹のジャンプのタイミングが合うまで待ったほうがいい。


○1匹目を越したら一気に2匹目も越えろ

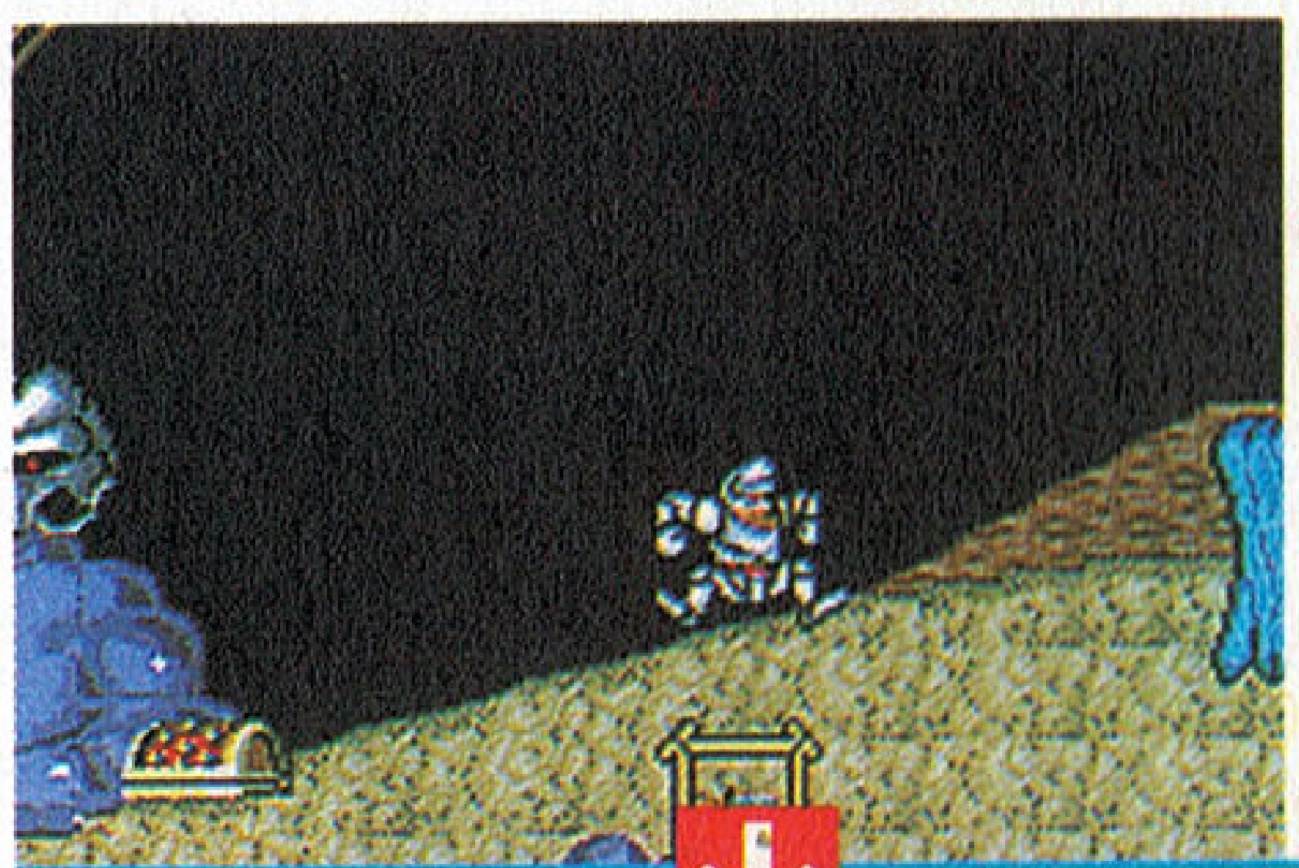

○亀が地面をはってきたら弾を吐く前に撃て

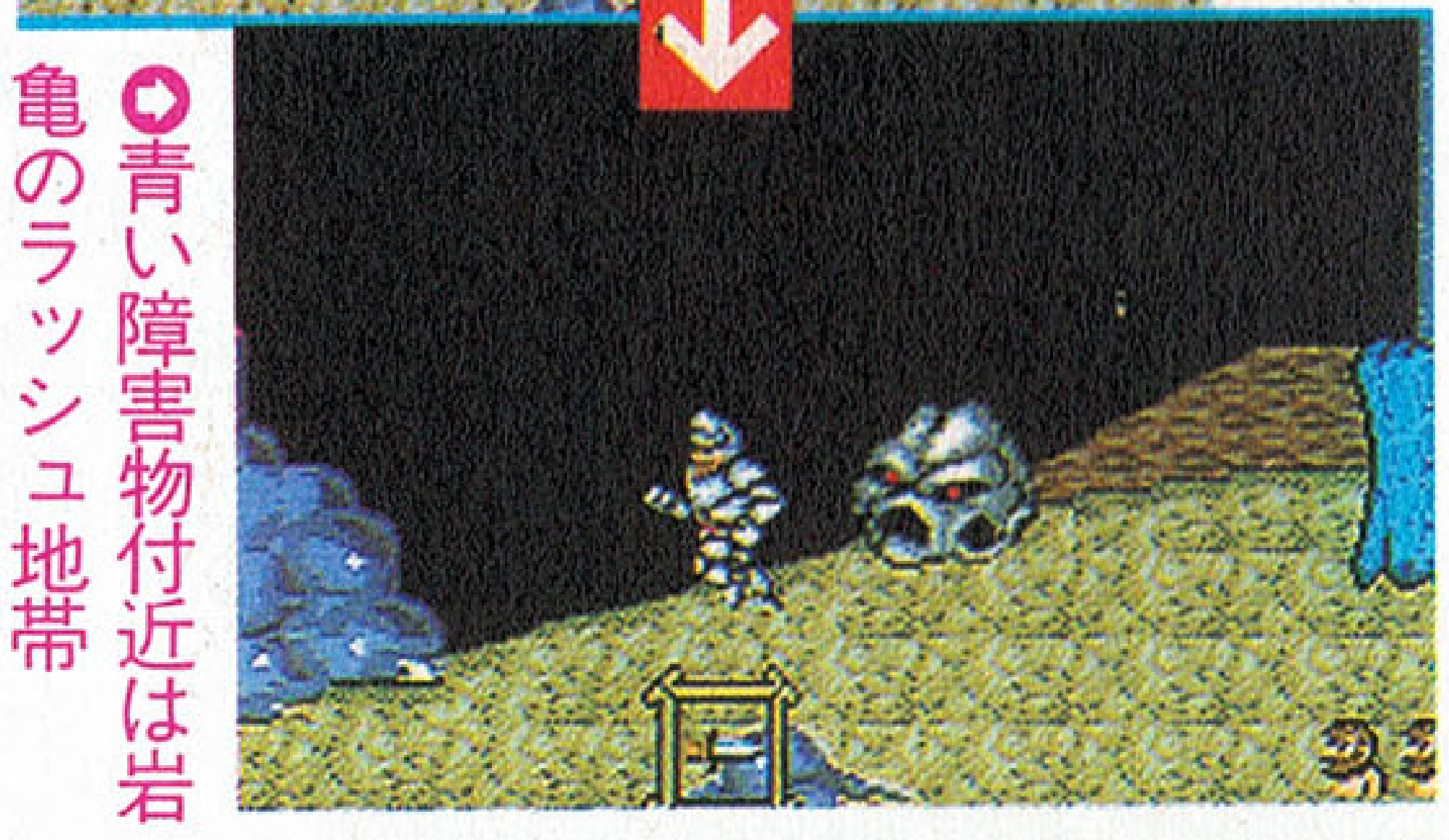

○岩亀の単独攻撃は軌跡を読んで早めに切り抜けよう


○岩亀2匹のタイミングが合ったらチャンスだ

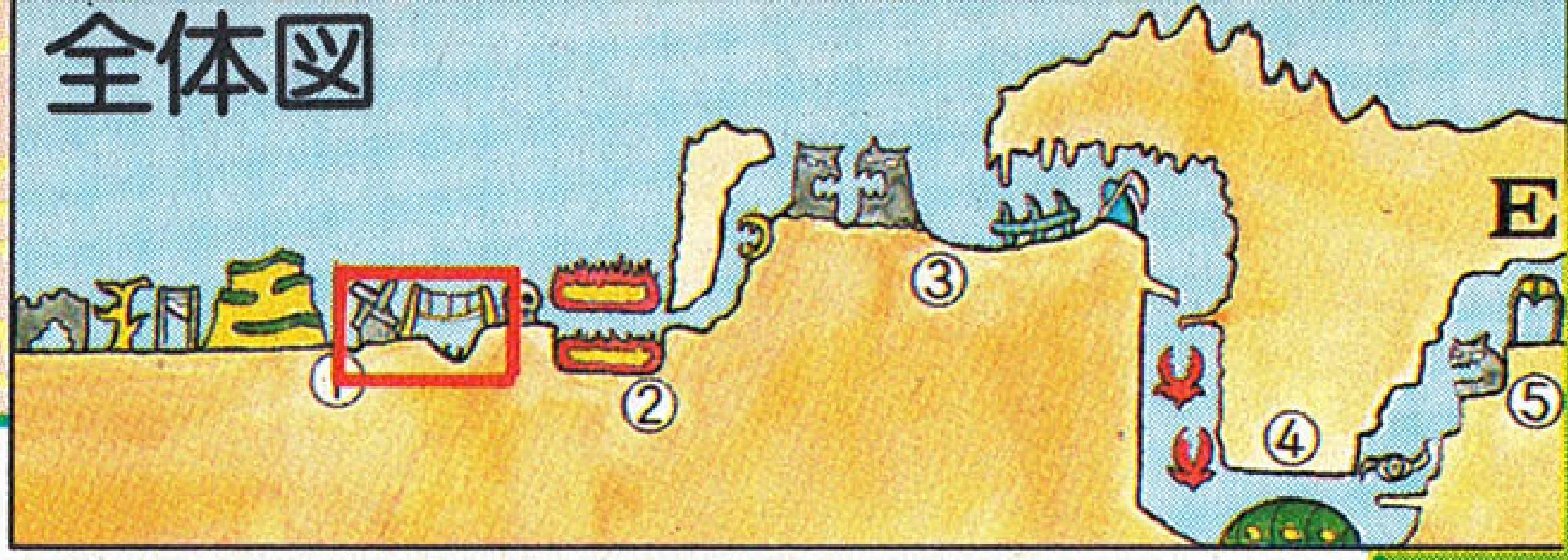
2 岩亀に注意して宝箱を出す

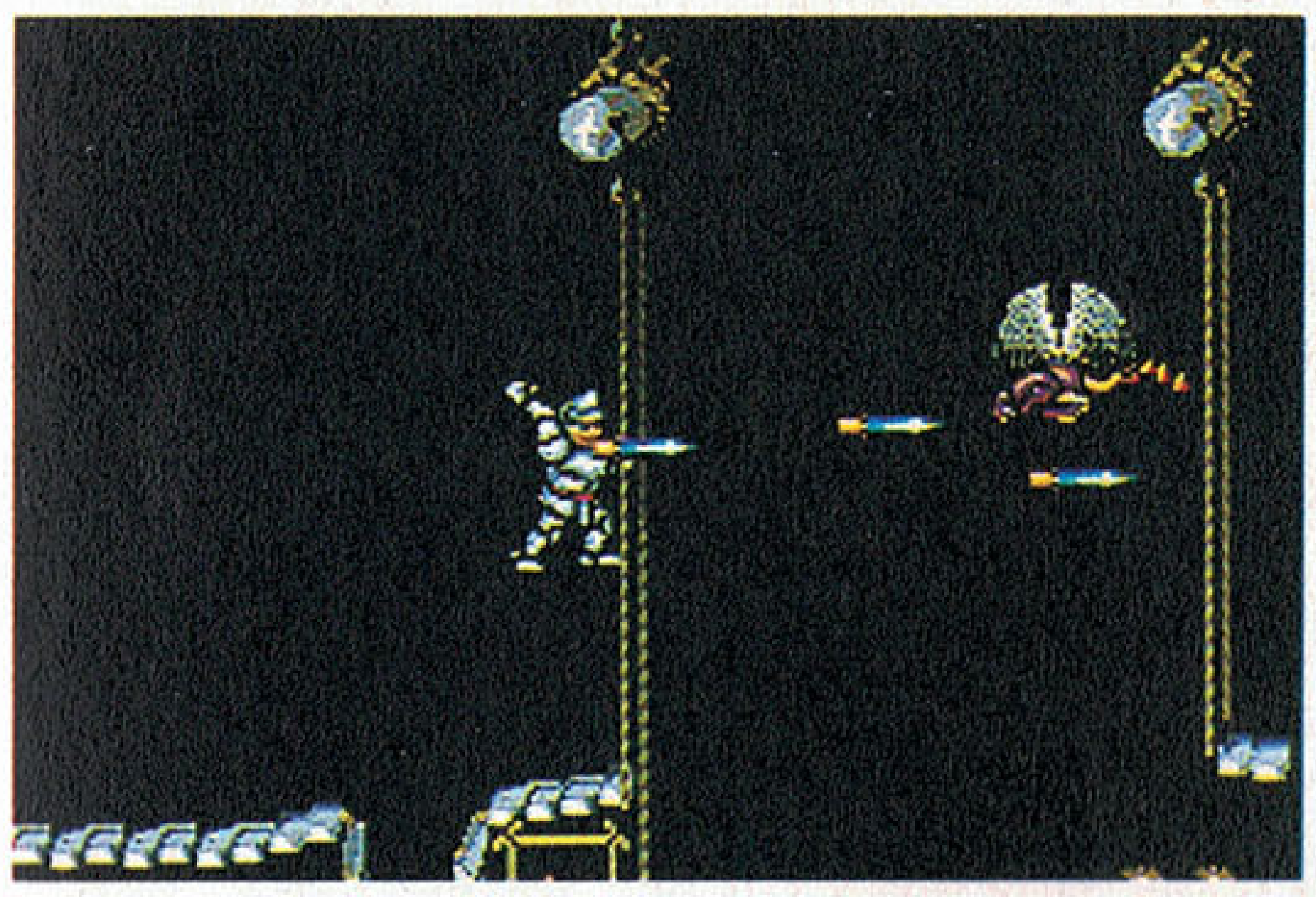
岩亀の現れる地帯では2個の宝箱が出現するが、宝箱Aはジャンプしなければ出てこない。岩亀に注意しながらジャンプしよう。宝箱Bは進んでいると出現する。鎧を着ているときは開けておいて、もしものときに備えよう。


○この位置でジャンプして宝箱Aを出そう

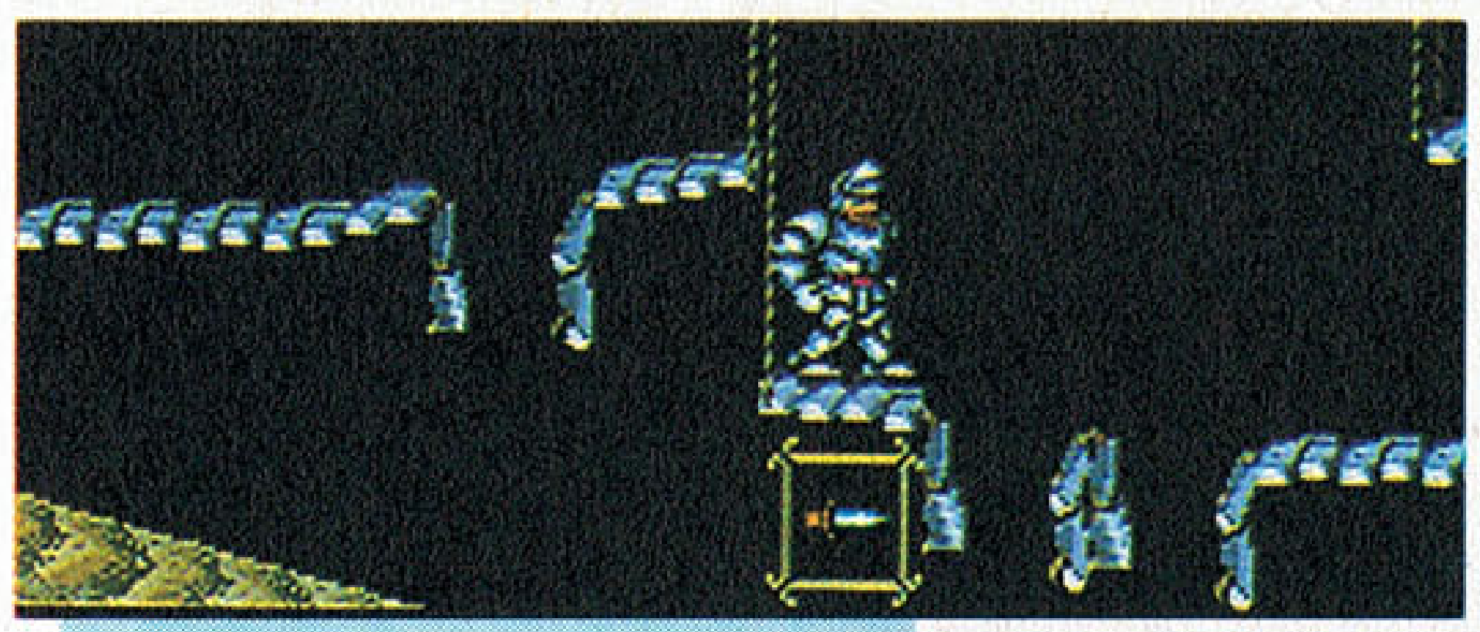

○青い障害物付近は岩亀のラッシュ地帯

全体図

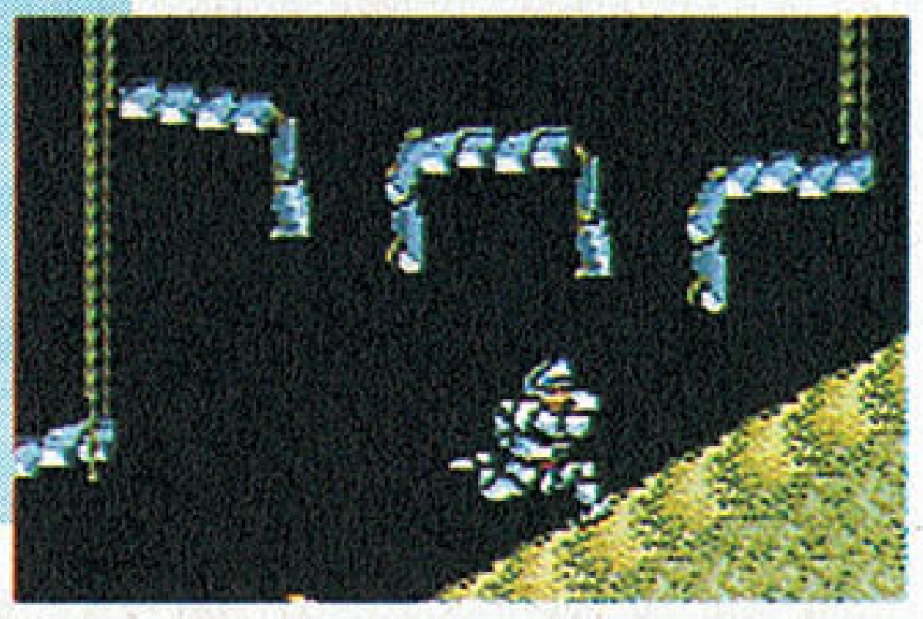




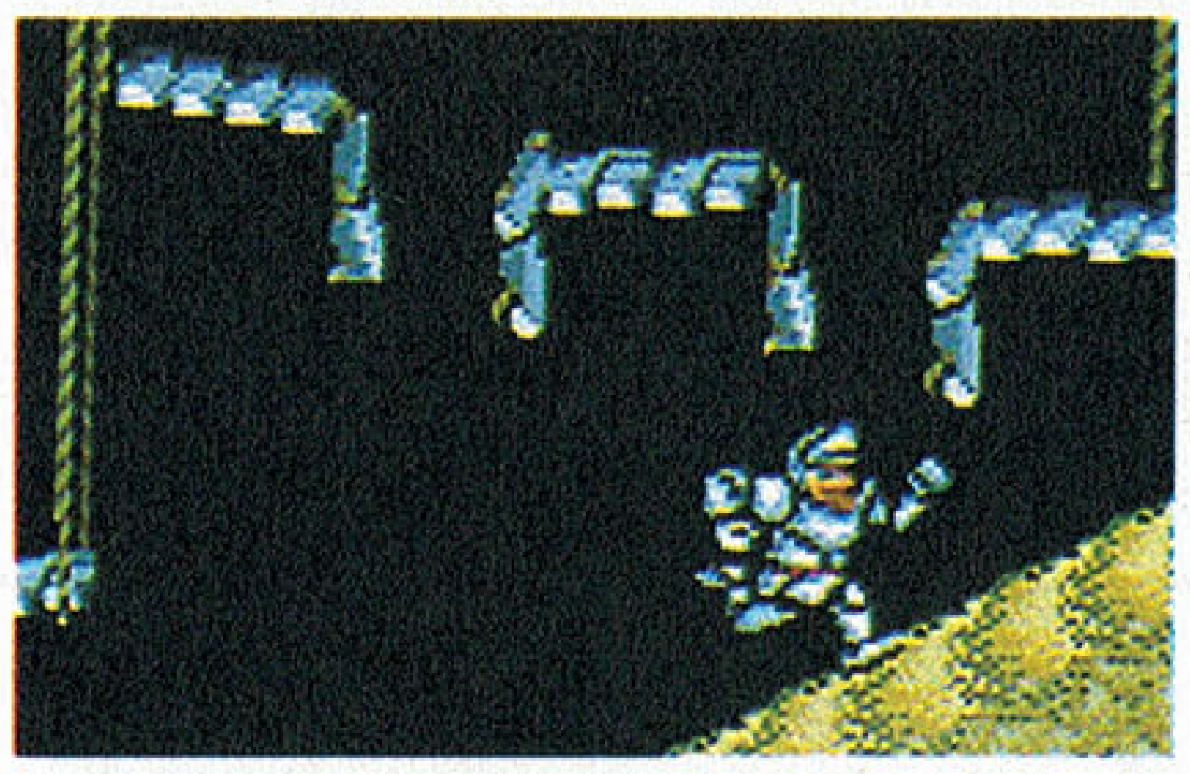
ジャンプしながらの移動中はカゲロウに触らないよう撃ちながら進もう



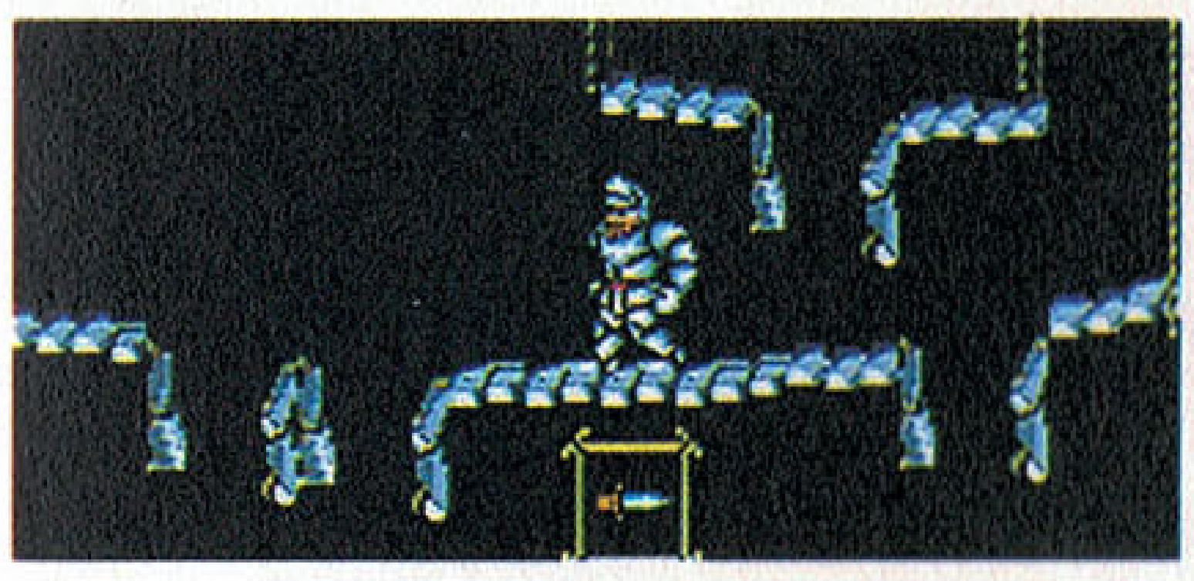
前半のつり橋の壊れる場所はここだ



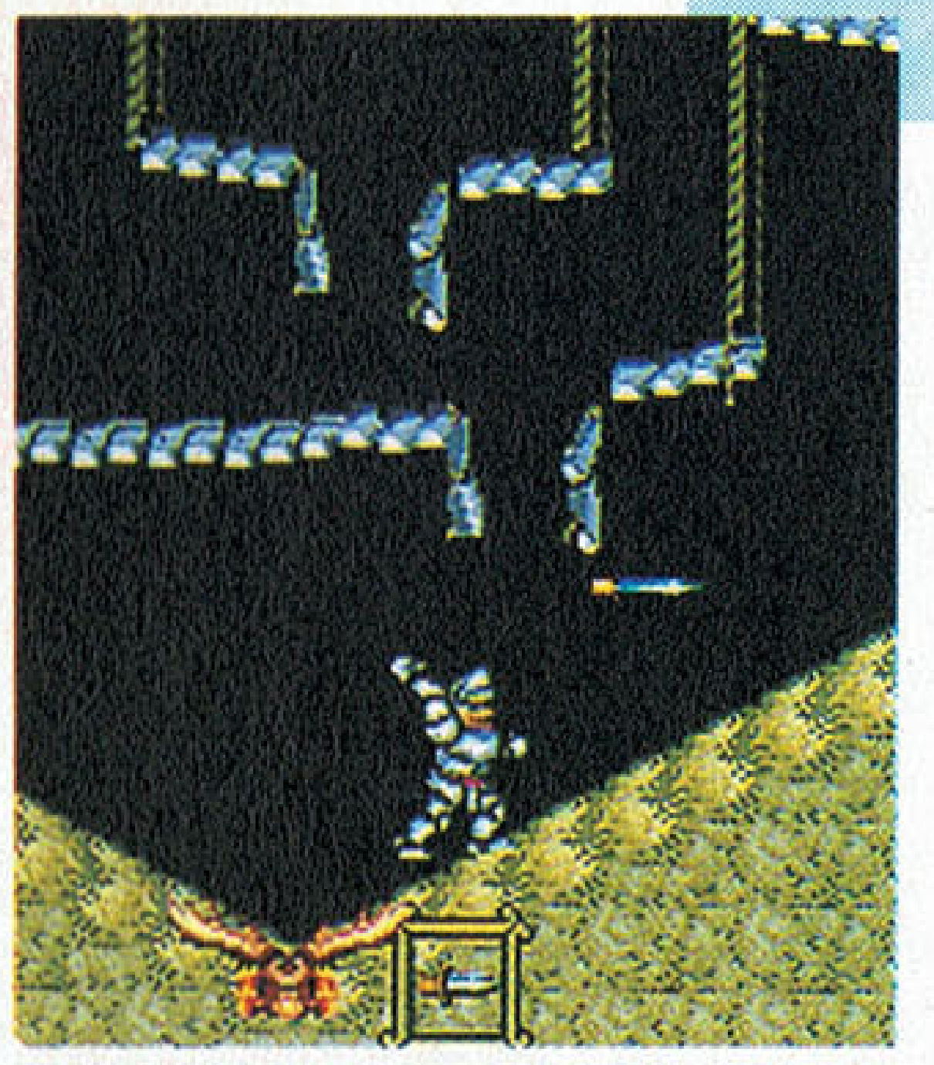
このあたりで落ちるとアリジゴクが追ってくる



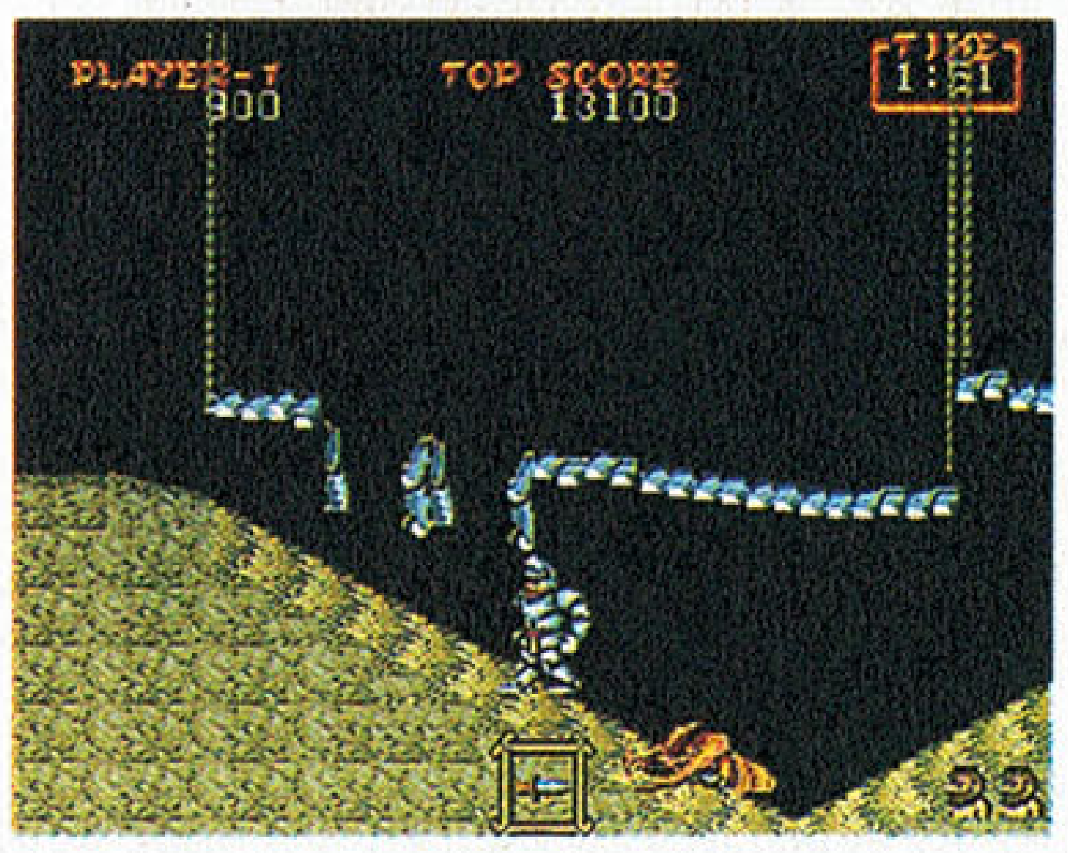
急いで登らないとアリジゴクに食われてしまう



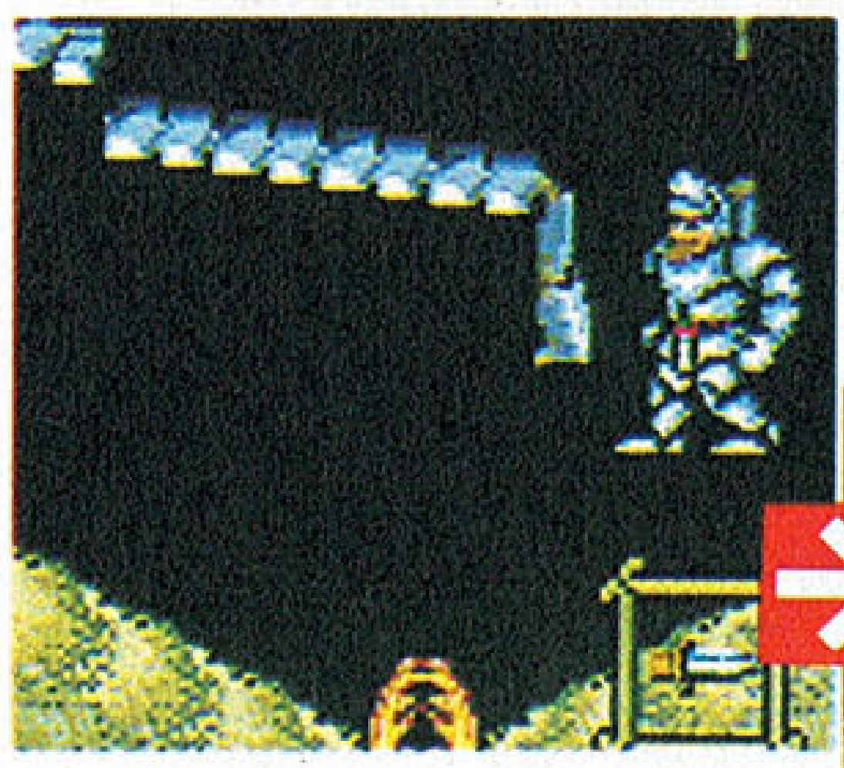
つり橋が大きく壊れるところ。覚えておこう



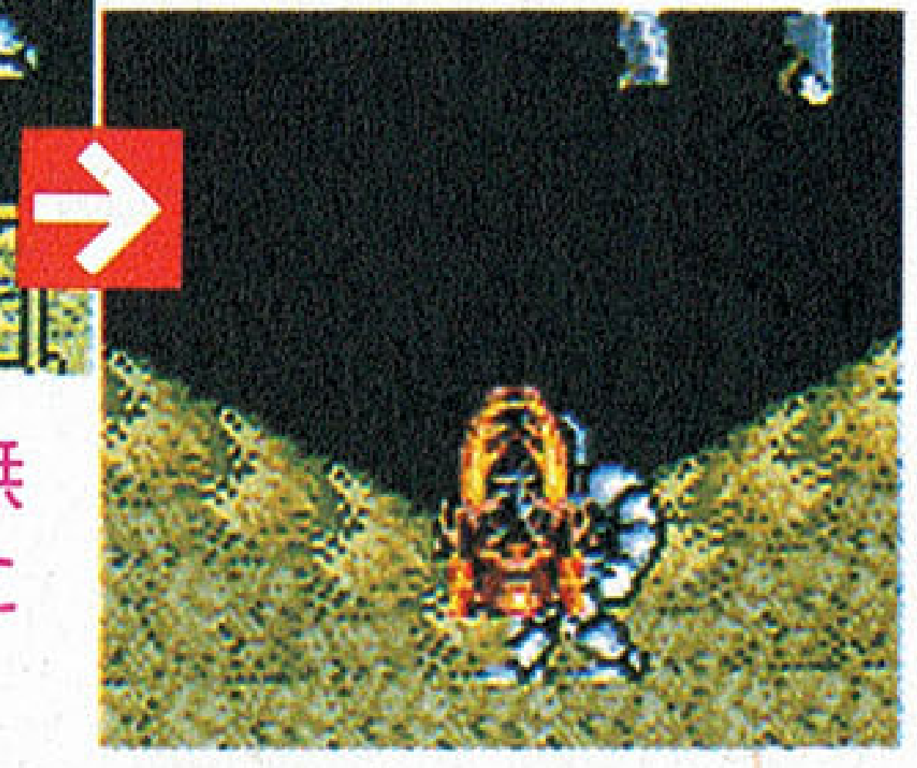
この位置から落ちるとアリジゴクの巣へ直行だ



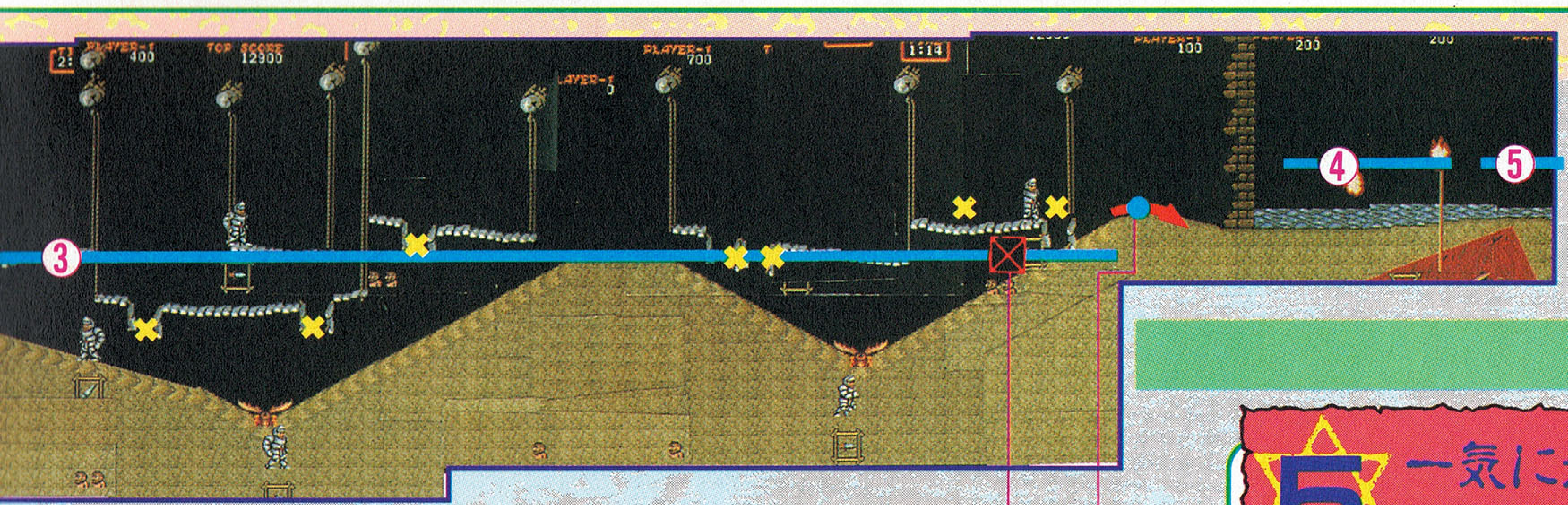
このあたりでも落ちるとアリジゴクが追ってくるぞ



この位置からも落ちるとアリジゴクの餌食になってしまう



ハイご覧の通り無残にもアリジゴクに食われるアーサー



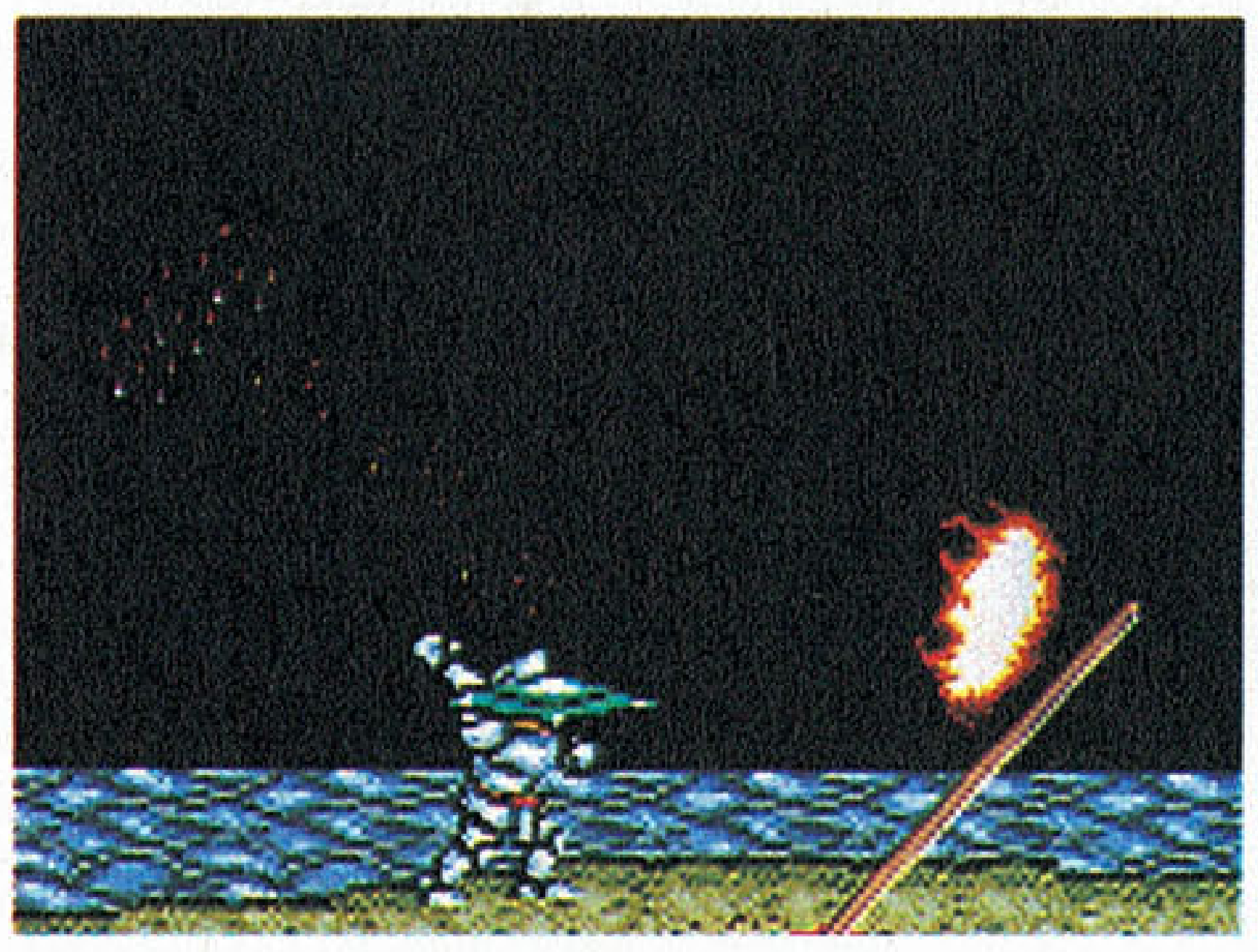
CONTINUE

4 風車はここでかわす

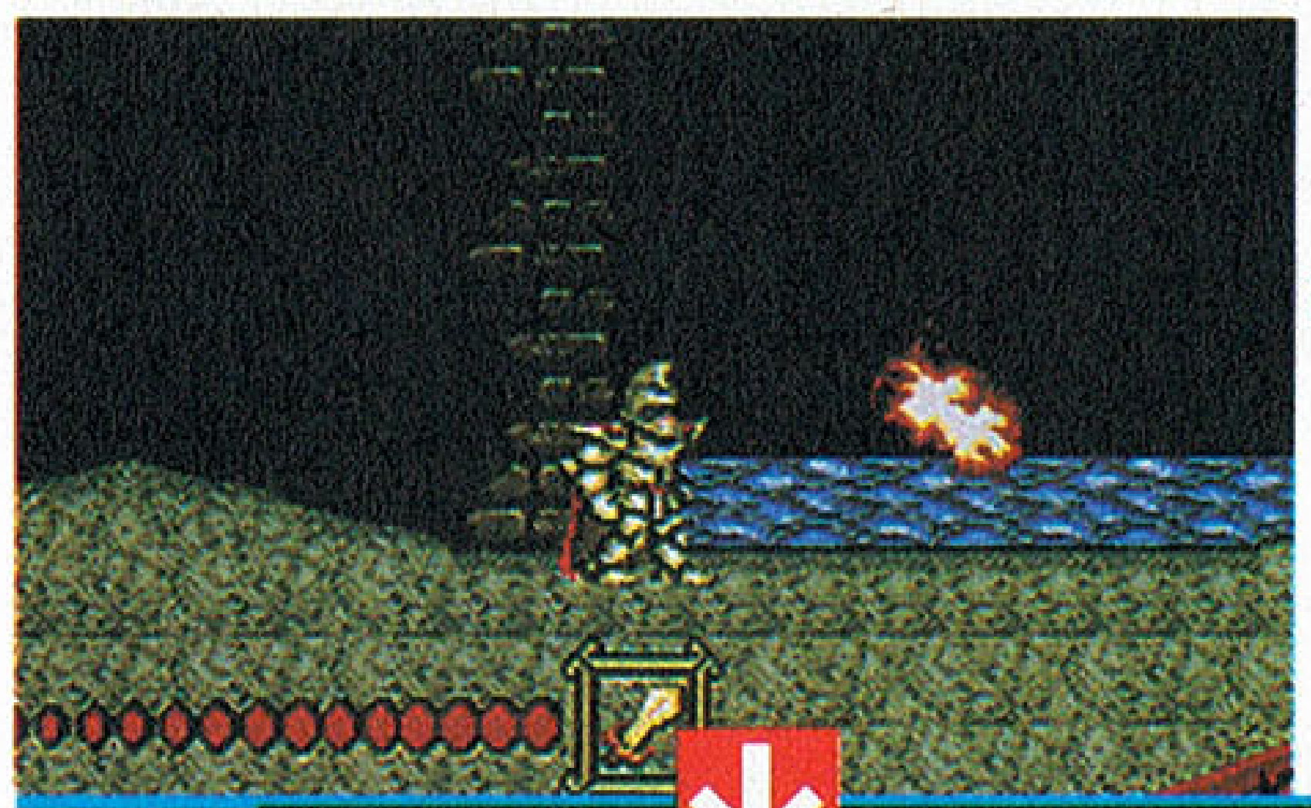
ここにひかえているのは、火のついた風車。まず最初に火にギリギリで当たらないところで風車の羽が上がってくるのを待ち、上がってきたら追いかけるようにして進んでいく。

しかし一気に走りぬけようとしてはいけない。羽がいちばん上がるところでいったん立ち止まり、タイミングを合わせて走りぬける。

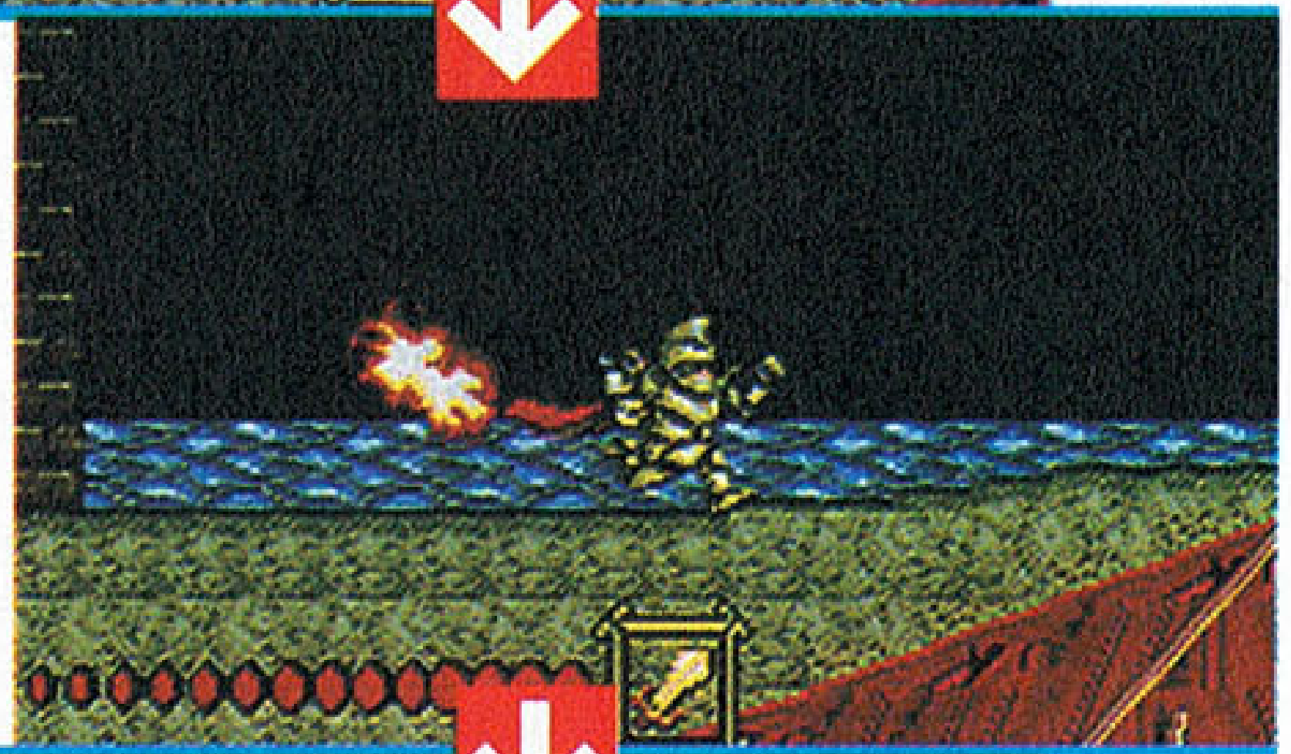
あまり待っていると風車の回転が速くなってくる。



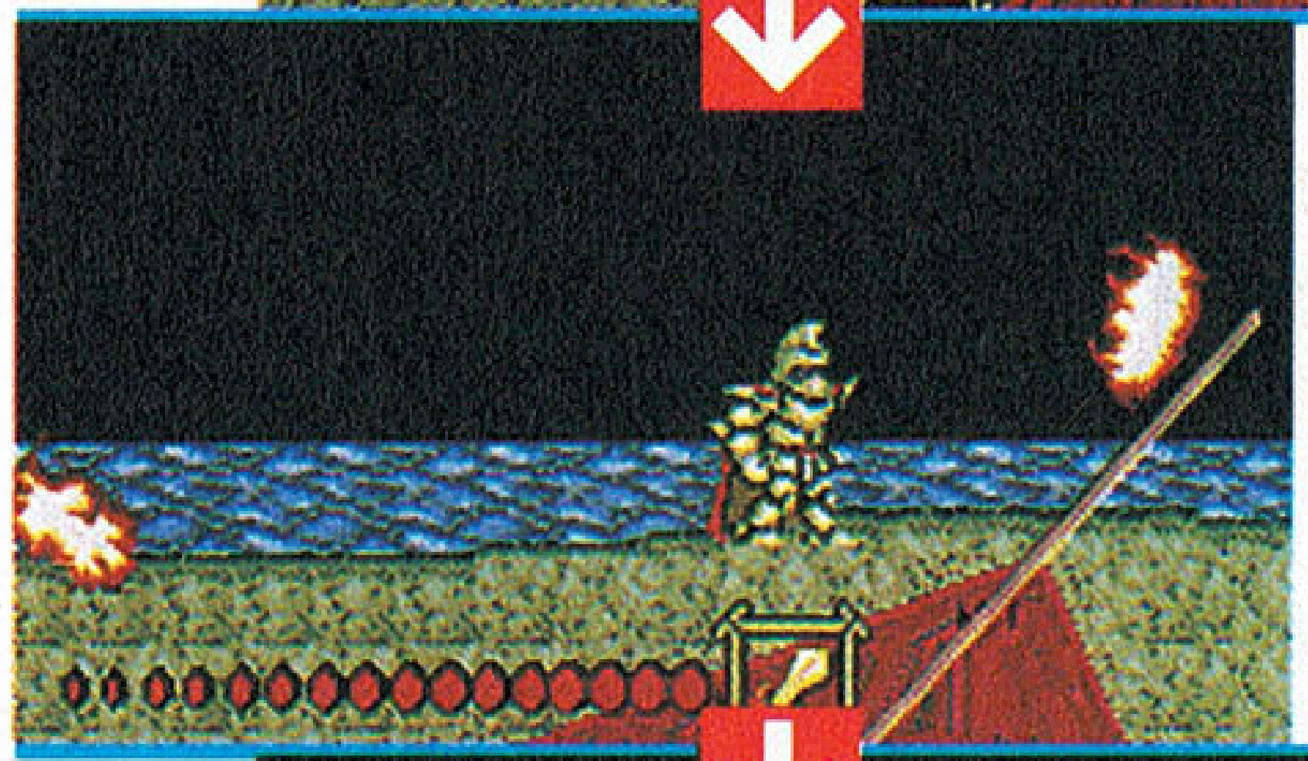
風車の羽はここでかわすことができる



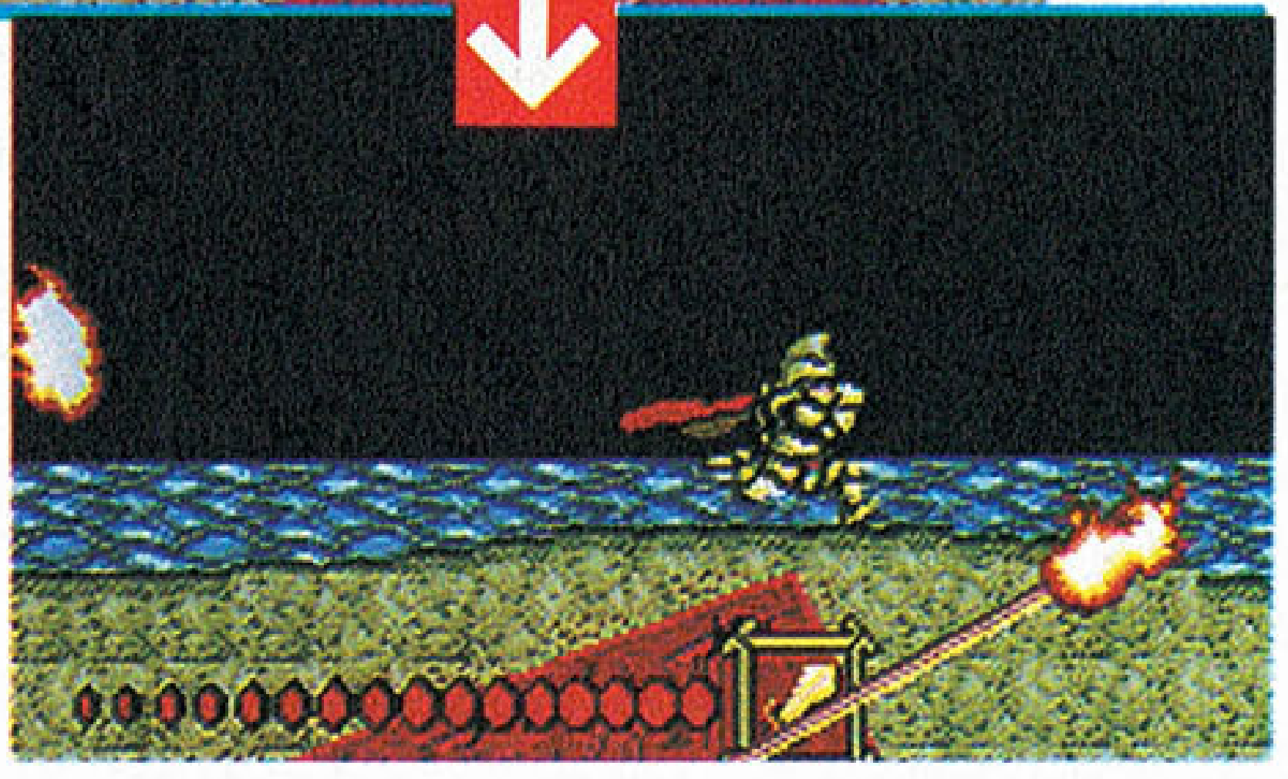
まずここでタイミングを待とう



火に触らないようにして走れ



このあたりでいったん止まって…

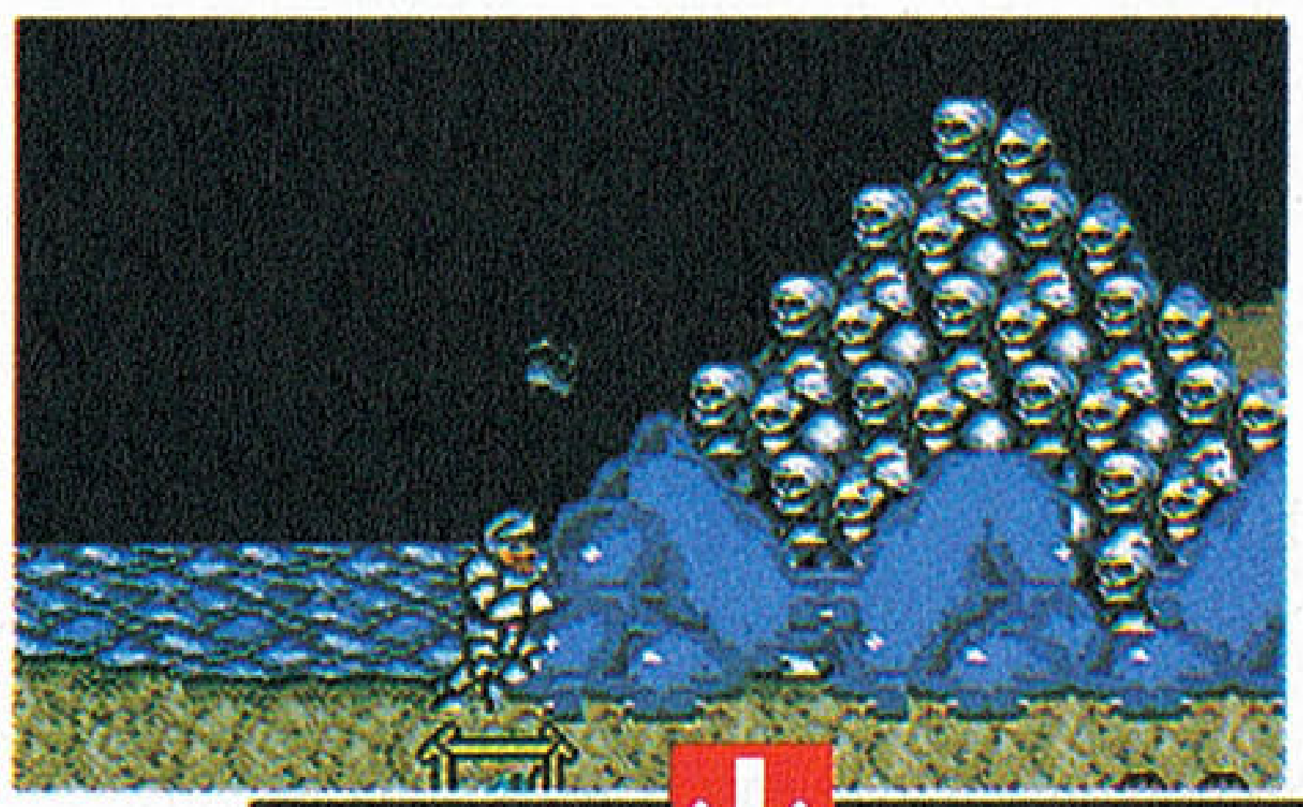


火が通過したら一気に走りぬけろ

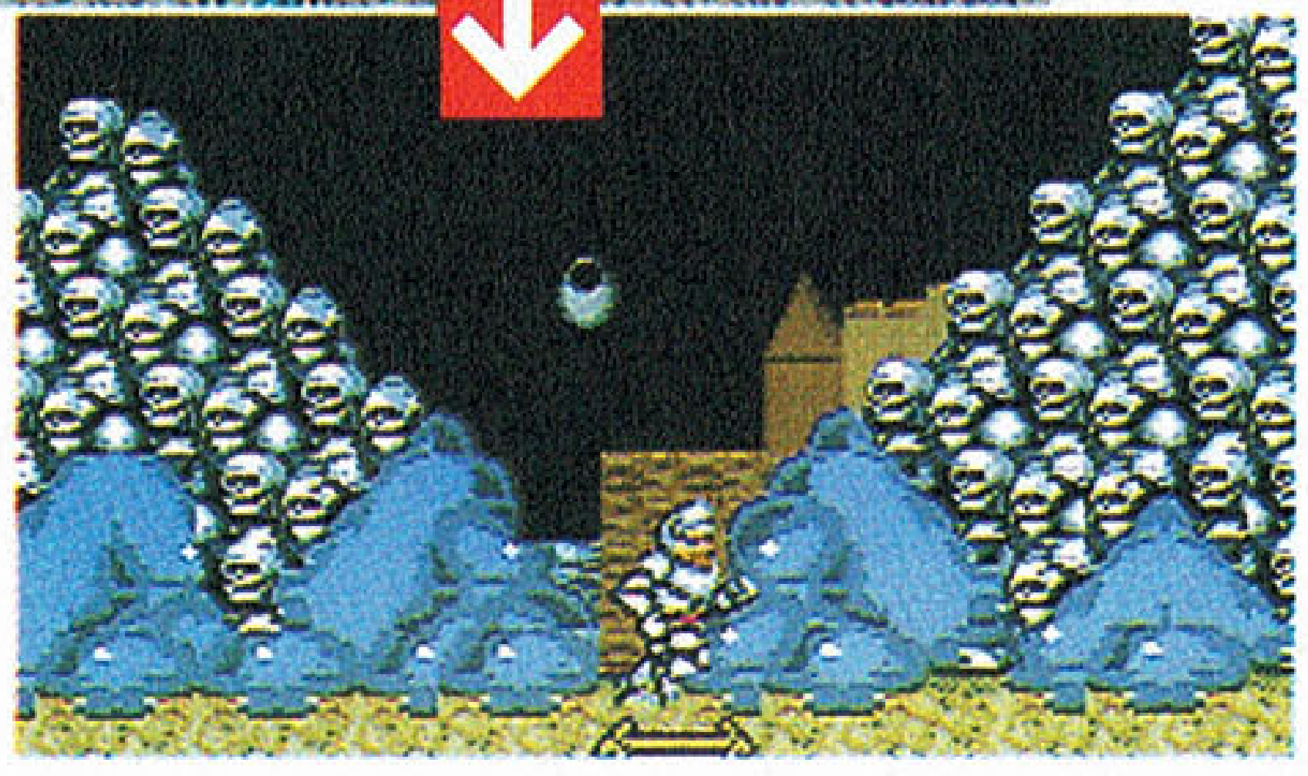
5 一気に走りぬければいい

風車をぬけるとすぐに、レッドアリーマーキングの投げるドクロが右上から飛んでくる。

しかしこれは立ち止まらずにそのまま走っていけばドクロには当たらない。または、ドクロが飛んできたらその場所で立ち止まる。そして、ドクロが飛んでくるのをただじっと24回待っていると、ドクロがそれ以上飛んでこなくなる。こうすれば、安全に通ることもできるし攻撃が楽になるだろう。



突っ走ればドクロには当たらない



2個目のドクロも走っていれば大丈夫

Round 2 後半

火炎の村

火炎の村というわけで後半になると画面上に触れるとやられてしまう炎があったり、火柱が突然降りてきたりする。溶岩に落ちるとやられてしまう場所にグリーンモンスターが3匹いるところが、この面の難関となるだろう。レッドアリーマーキングのあたりでやられてしまうと、ラウンド2の最初からやりなおしになってしまうので、注意。レッドアリーマーの動きに合わせて攻撃方法を変えて戦おう。

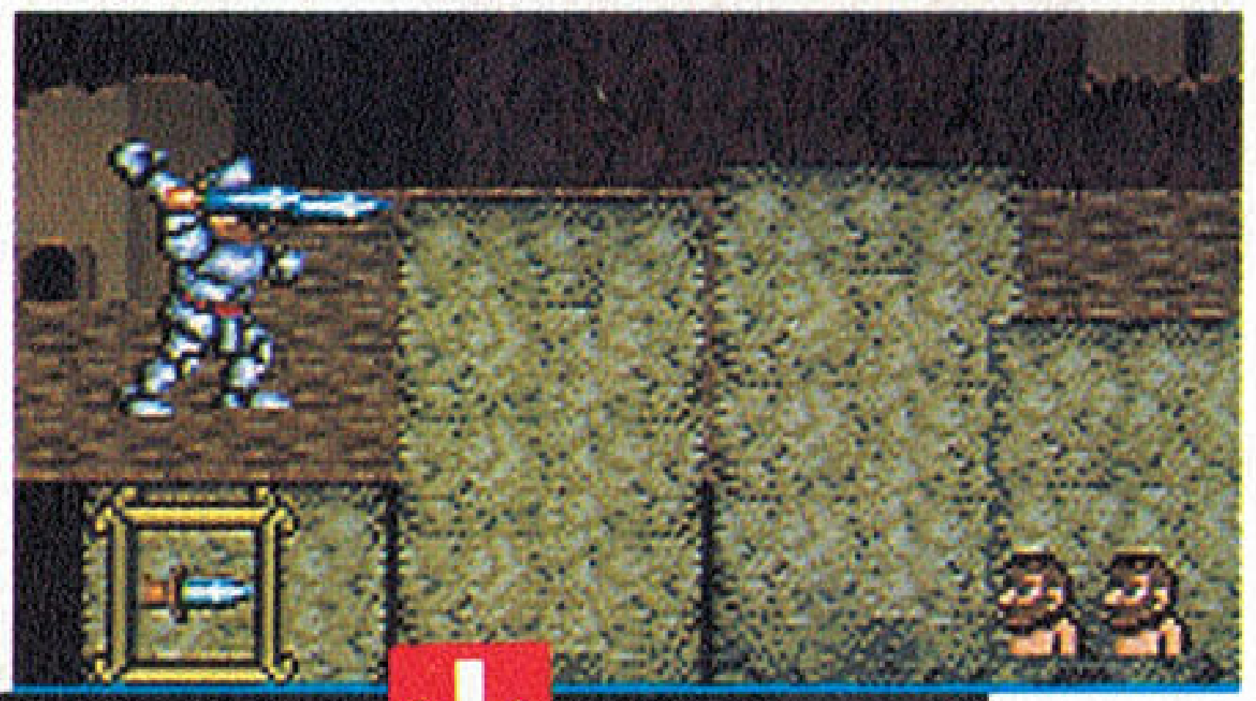
レッドアリーマーキングを過ぎると地面の隆起と陥没が始まる。ぐずぐずしていると、足場がなくなるところもあるので素早く移動していこう。

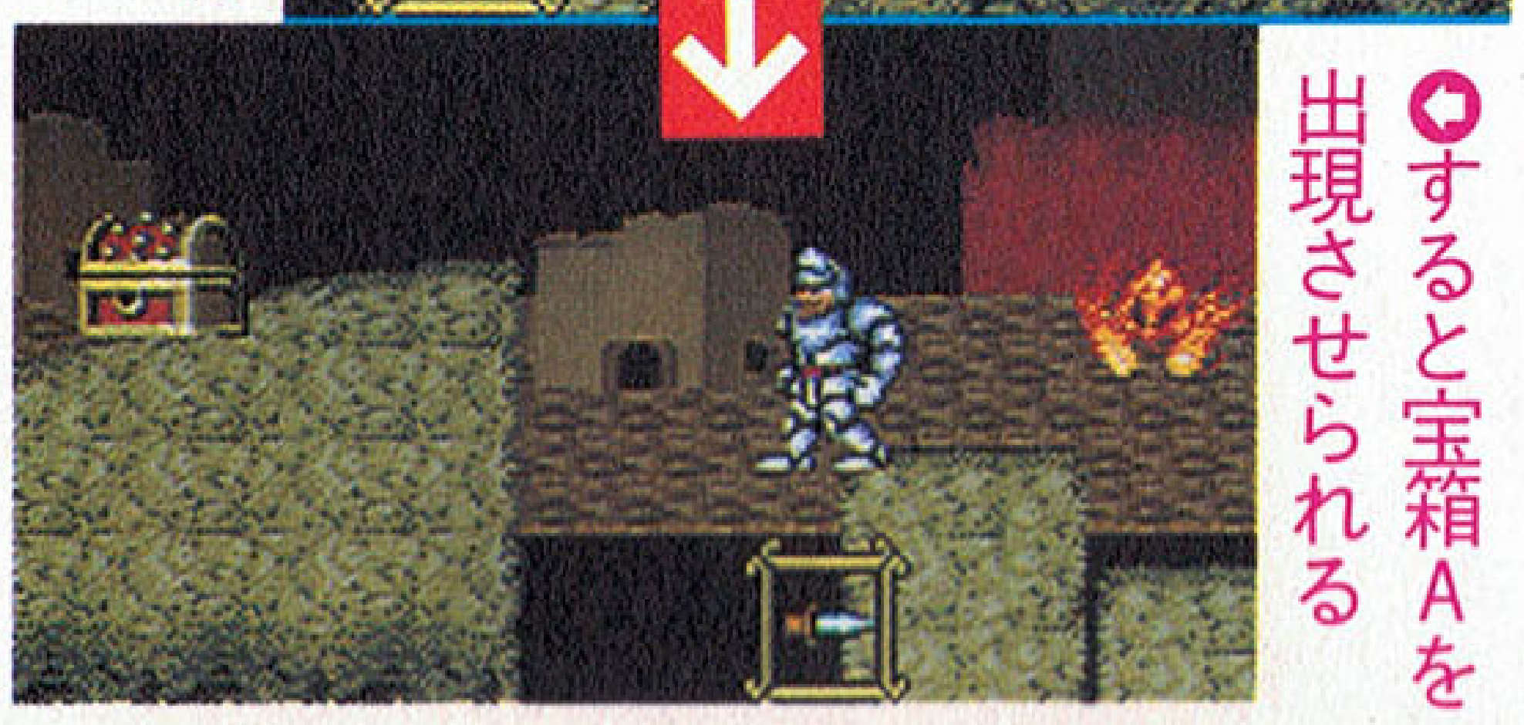
そして、火柱やグリーンモンスターとの戦いの後、ボスのケルベロスと対戦することになる。ケルベロスは左右にジャンプするときに炎を落としてくるが、武器を上に撃てば消すことができるので、あわてて左右に動かないこと。画面の真ん中の位置で戦おう。

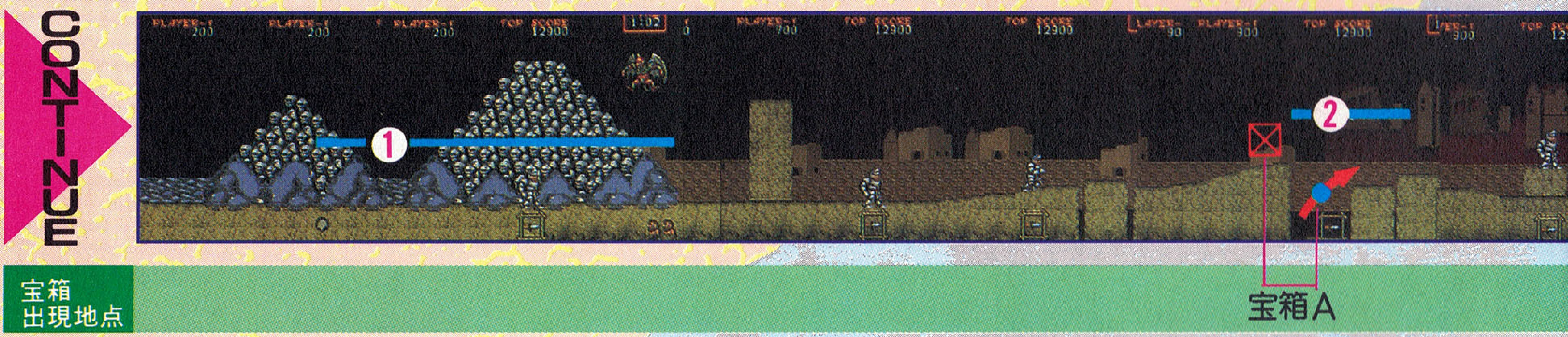
宝箱は全部で4つ出現する。宝箱AとCを出現させるのが難しい。宝箱Aは、ジャンプするタイミングを誤ると、溶岩の海に転落してしまうはめになる。宝箱Cは、敵の攻撃が激しい場所にあるのでやられやすい。

2 連続ジャンプで宝箱を出せ

地面が沈むまで待ち宝箱が出現するのと同時に右へ飛び移ろう。ただし、急に炎コウモリが襲ってきてもいいように、常に武器を撃ってから移動するようにしたい。武器を撃たずに右へ移動すると敵に下へ落とされやすい。


⇧この位置から右の足場へジャンプ

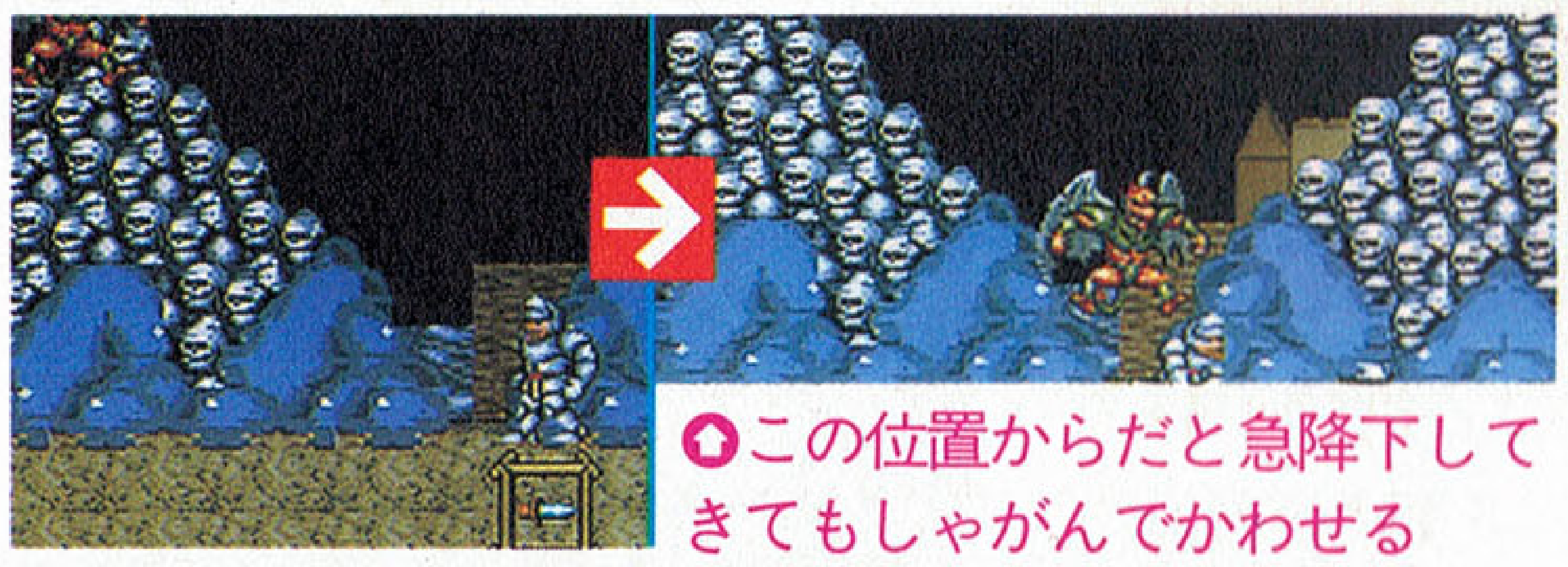

⇧すると宝箱Aを出現させられる



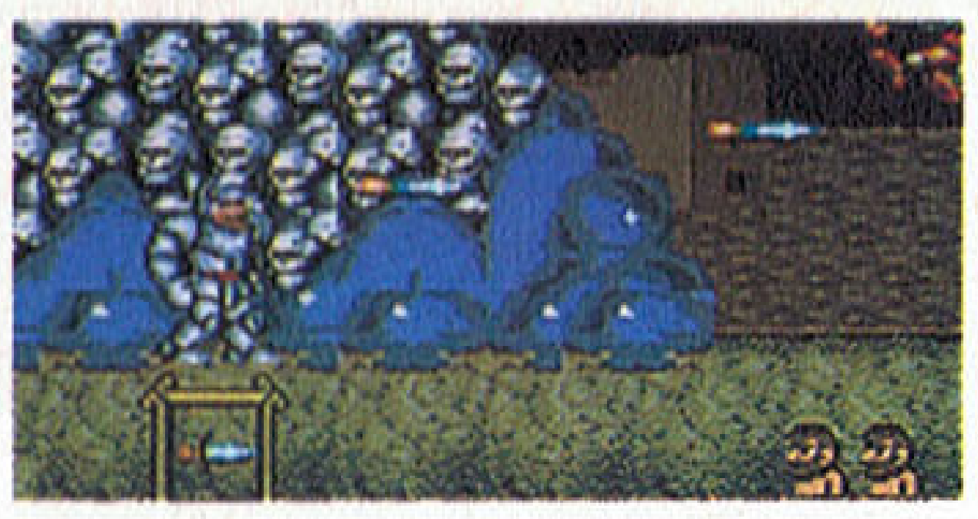
1 しゃがんでうまくかわそう

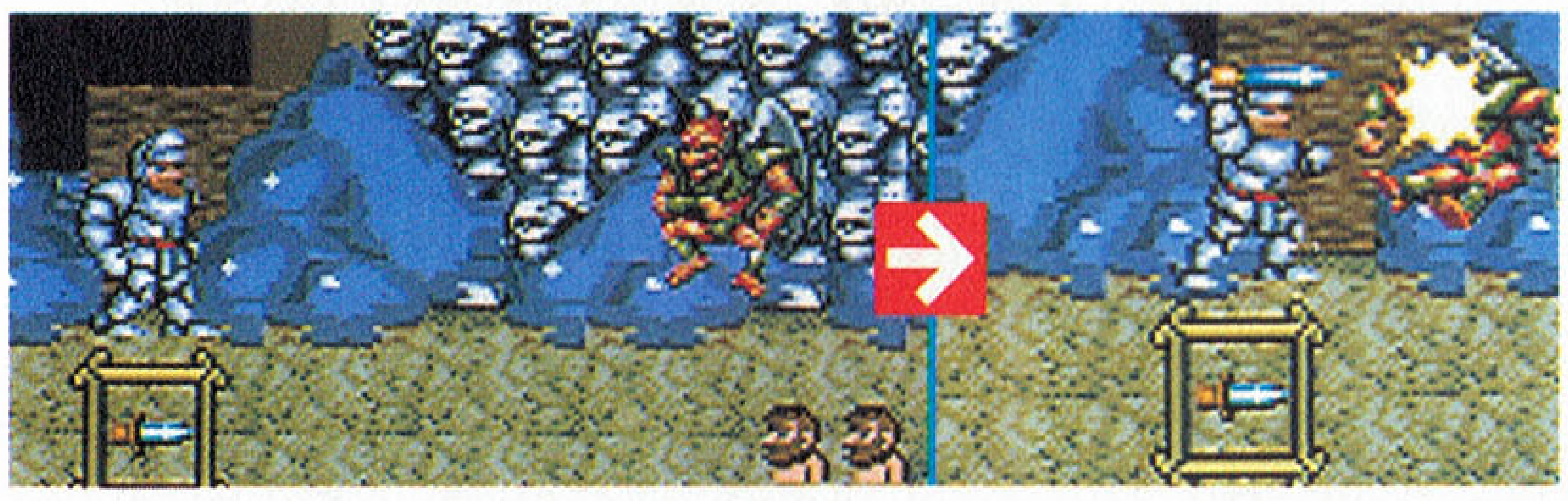
レッドアリーマーキングは攻撃パターンが数種類ある。どのパターンの攻撃をしかけてくるかを素早く判断し、よけることが攻略につながる。

最も恐いのは、なだらかな斜め移動をした直後に垂直に突っ込んでくるパターンのときである。しゃがんでもよけきれないので、横へ移動してかわそう。また、空中で止まっているときは画面端にレッドアリーマーキングがくるようにアーサーを移動させる。突っ込んできても距離があるのでかわせる。　ダメージの与え方は、ジャンプして高い位置で1発、着地寸前にもう1発と2連発で武器を撃つ。こうすれば、レッドアリーマーキングは、攻撃をかわせずにどちらか1発はダメージを受けるはずだ。

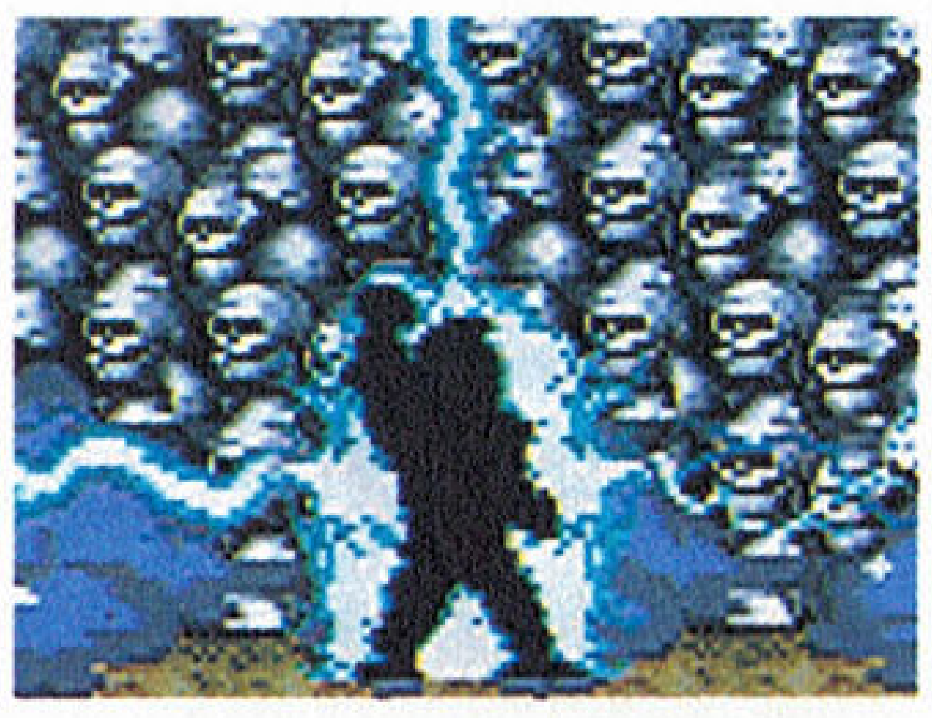

⇧空中にいるときは、この位置に

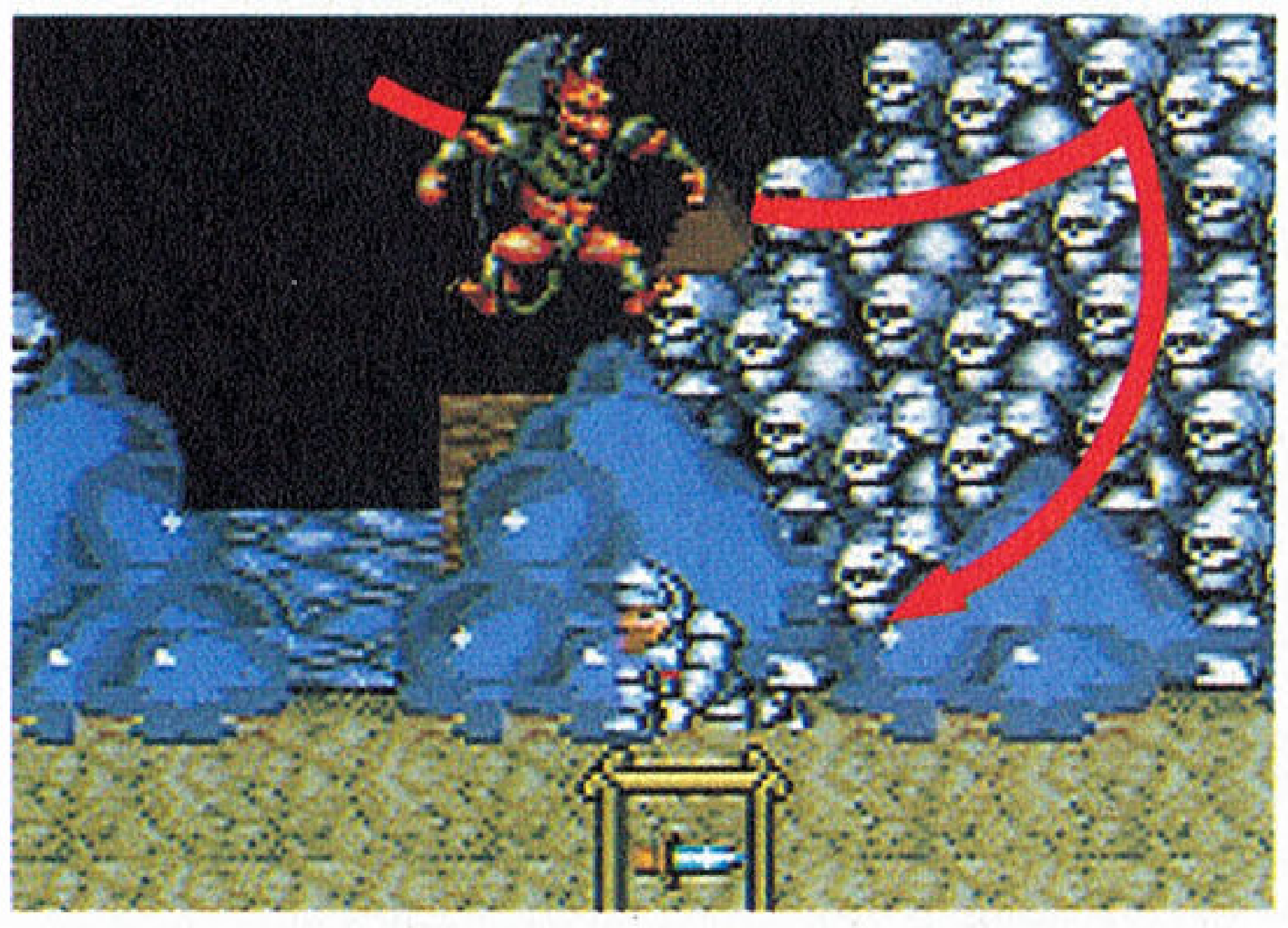
⇧この位置からだと急降下してきてもしゃがんでかわせる

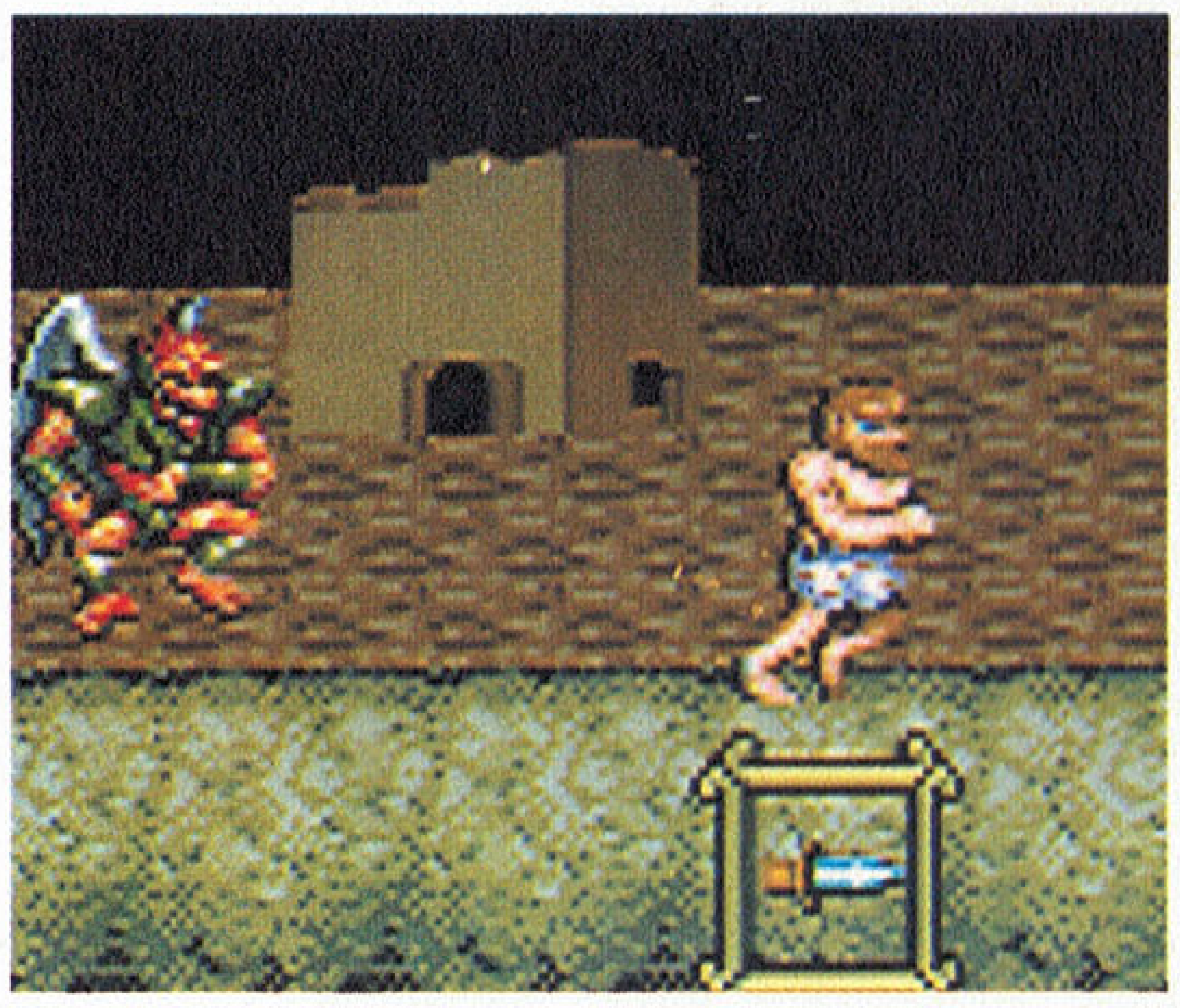

⇧2段撃ちをやって確実にダメージを与えよう

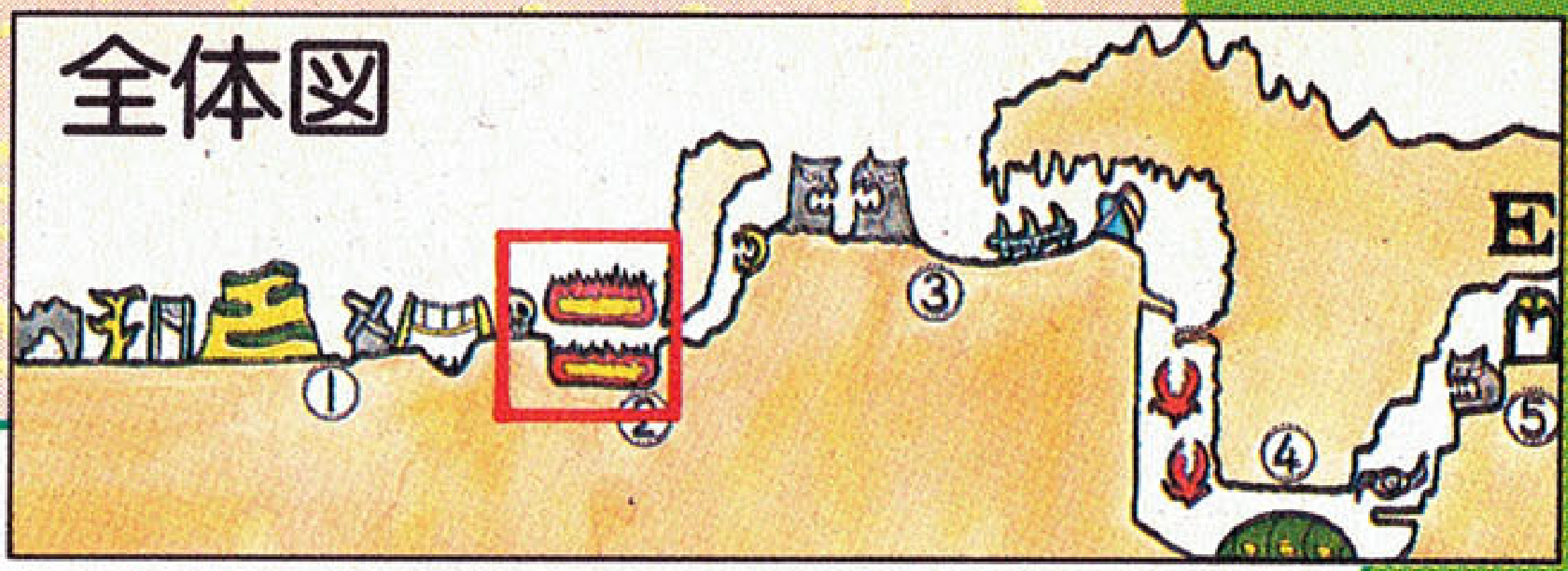

⇧着地してうろうろしたあとでアーサーに向かって突っ込んでくる

⇧近づいてきたら武器を連射していっきに倒そう


⇧雷の魔法が使える場合はドンドン使って進む

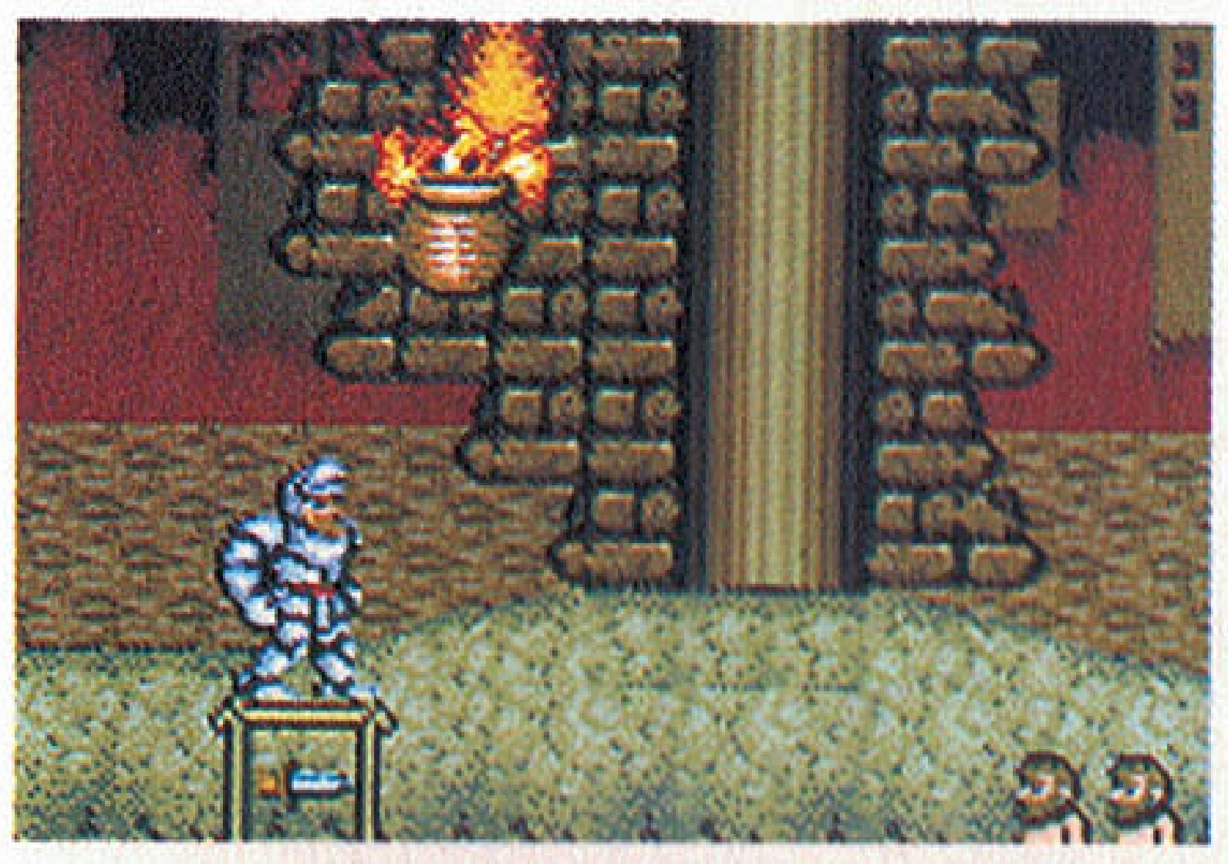

⇧これは一番怖いパターン。なだらかな斜め移動の直後、垂直に突っ込んでくる


⇧この位置までくると、ミスしても次からは後半から始まる

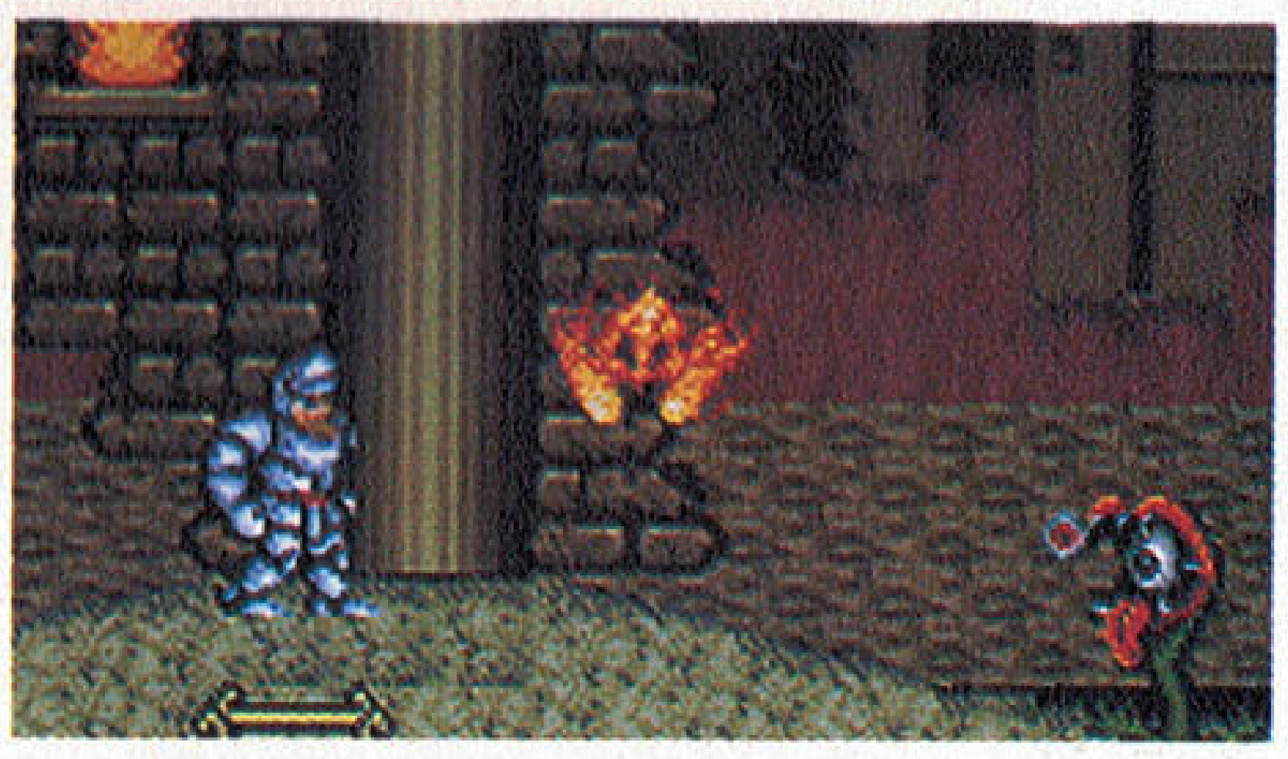


3 先制攻撃で早めに倒せ

グリーンモンスターが出現する前に武器を撃つ。そして、スクロールさせれば、出現と同時にグリーンモンスターにダメージを与えられる。



⇨この位置からグリーンモンスターを倒せる

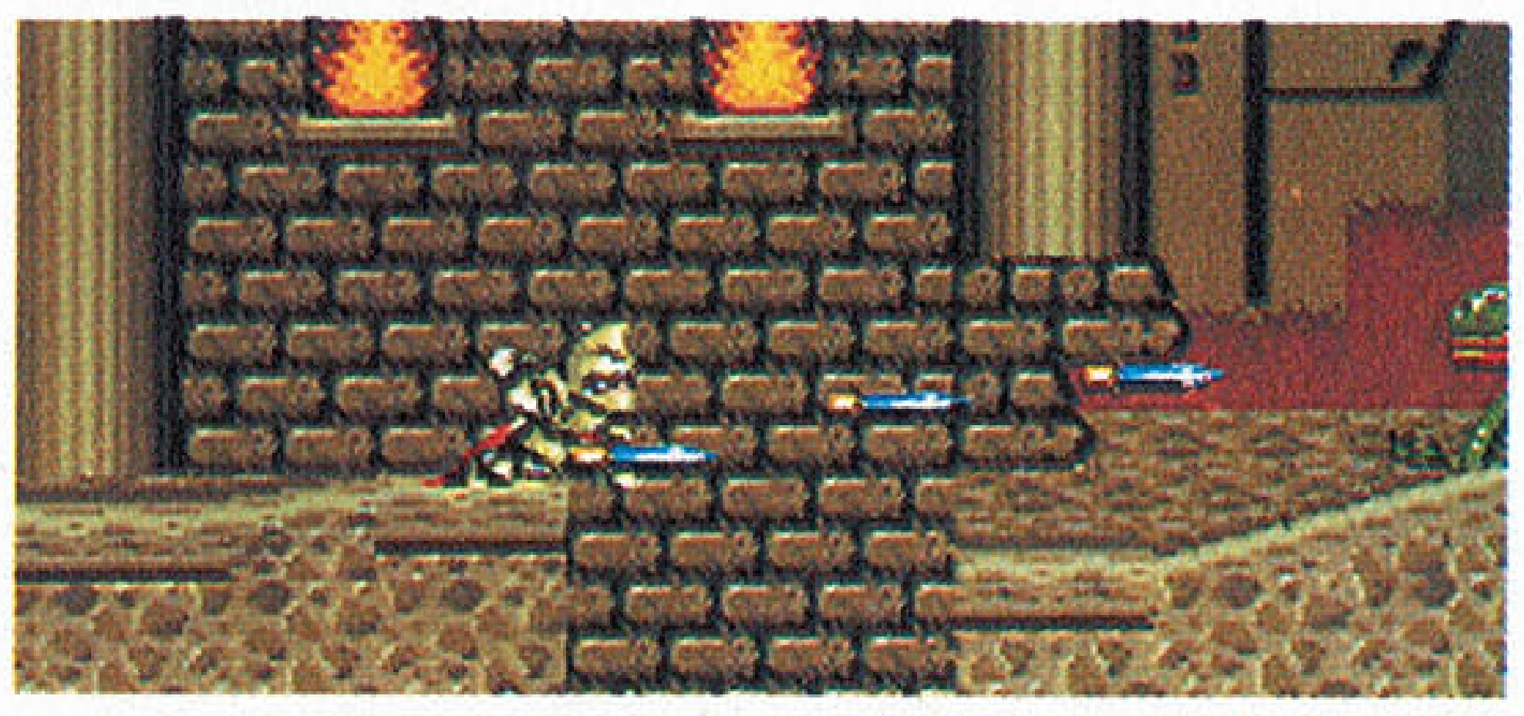


⇨早めに倒しておかないと逃げ道を失う

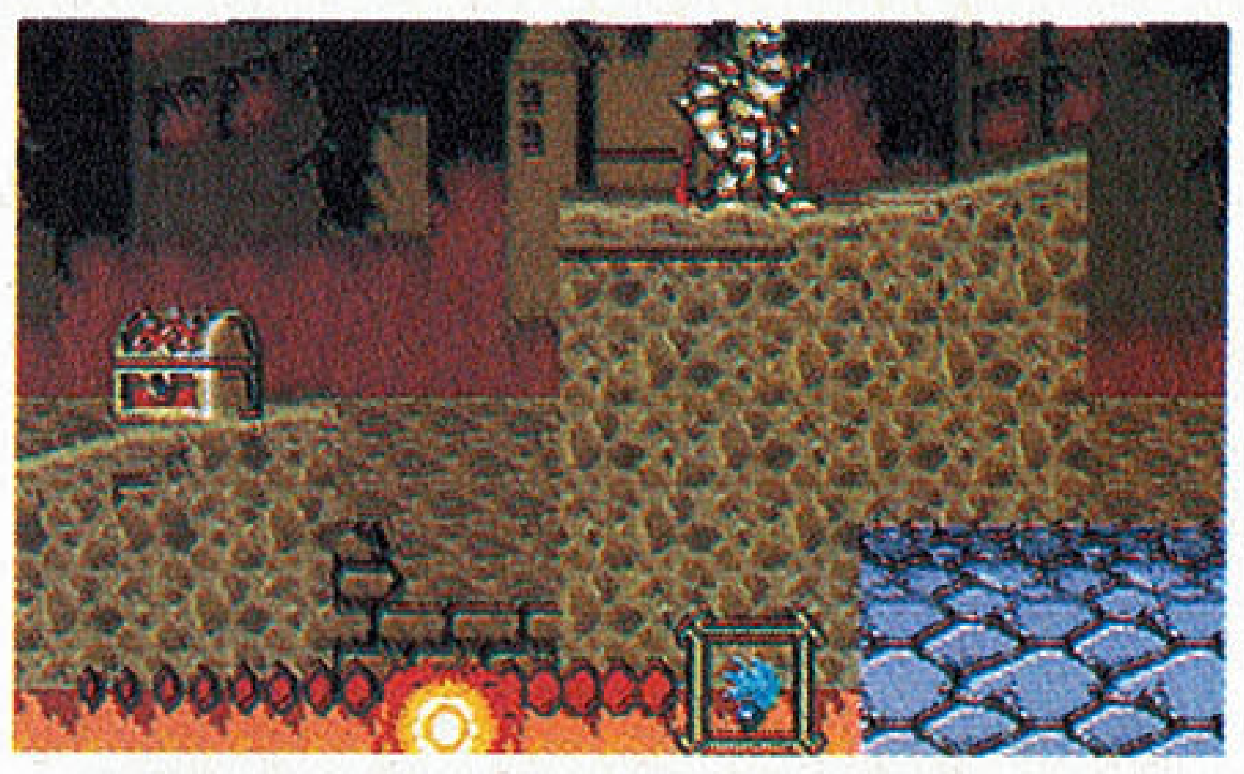
5 下から火柱が出現するぞ

２匹連続でグリーンモンスターが出現するので敏速な攻撃が要求される。また足場が狭く、敵に接触すると下の溶岩へ転落してしまいがちなので早めに走りぬけよう。

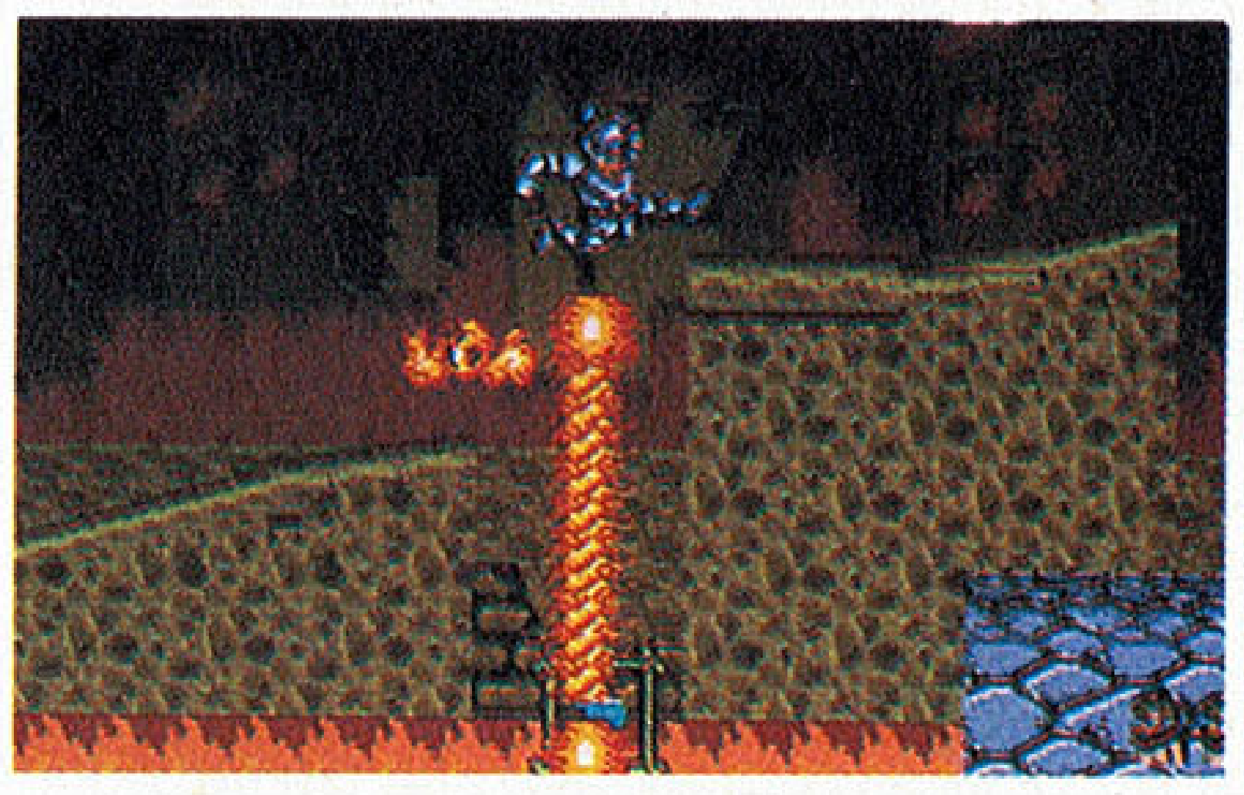
ただし、下から火柱が上がってくる場所が１カ所あるのでタイミングをみて渡らなければならない。先手をうって攻撃すること。



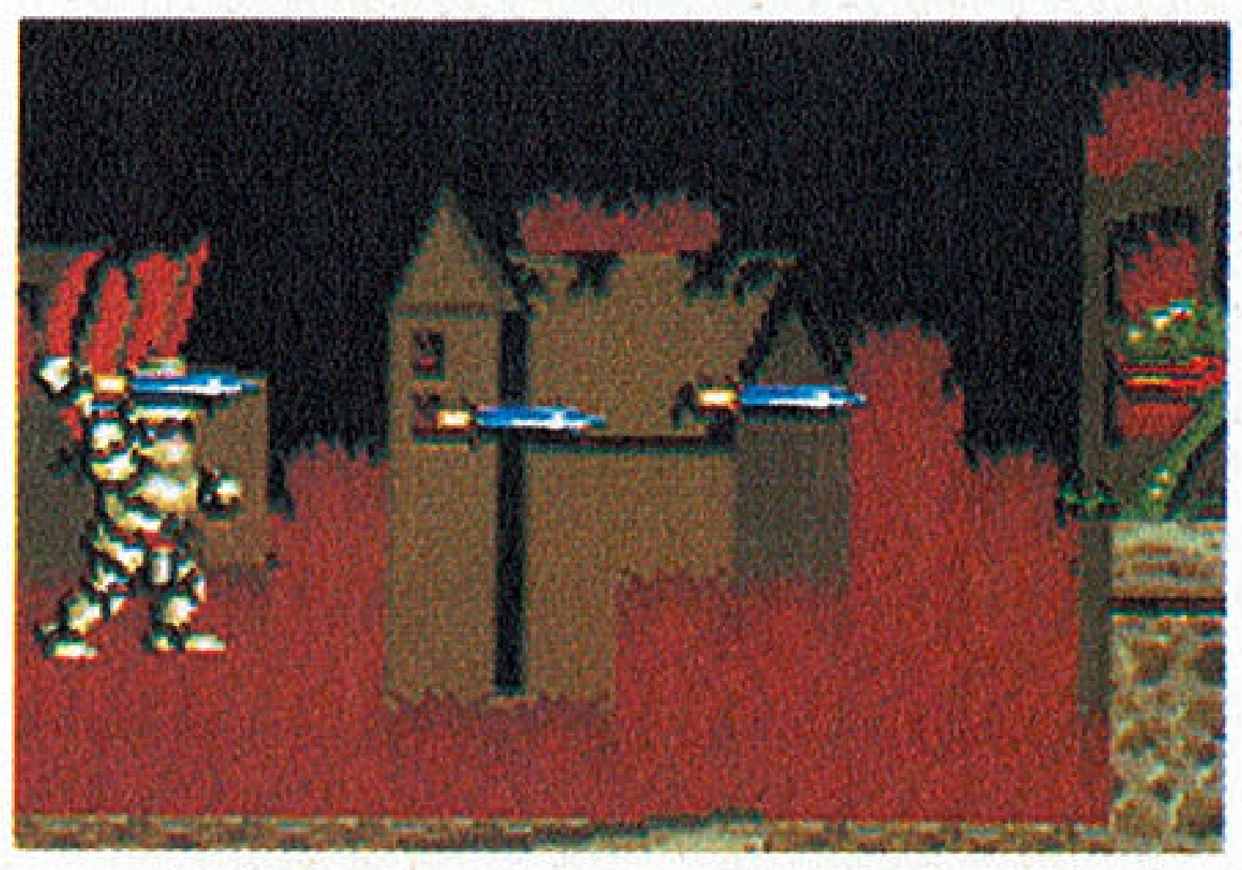
⇧ここから１匹目のグリーンモンスターを倒そう。周りに出現する火柱に注意



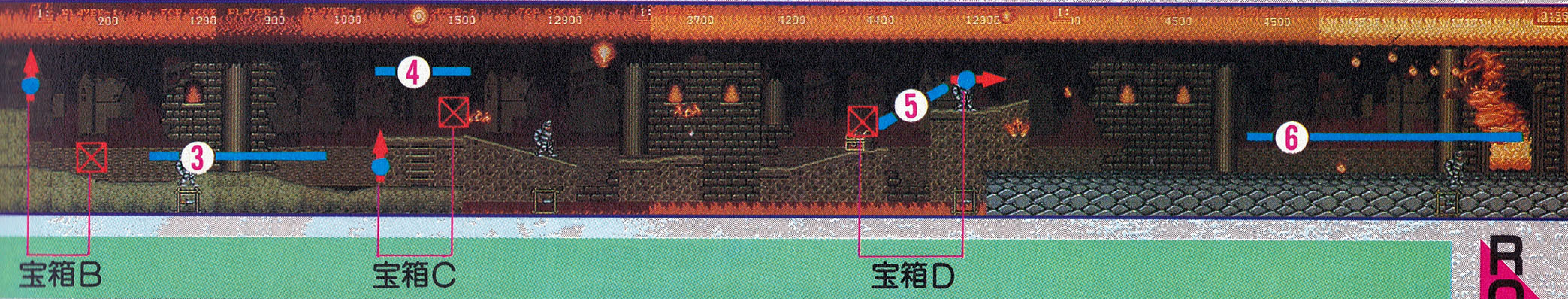
⇨この地点を通過すると宝箱Dが出現



⇨下から火柱が連続で出現してくる

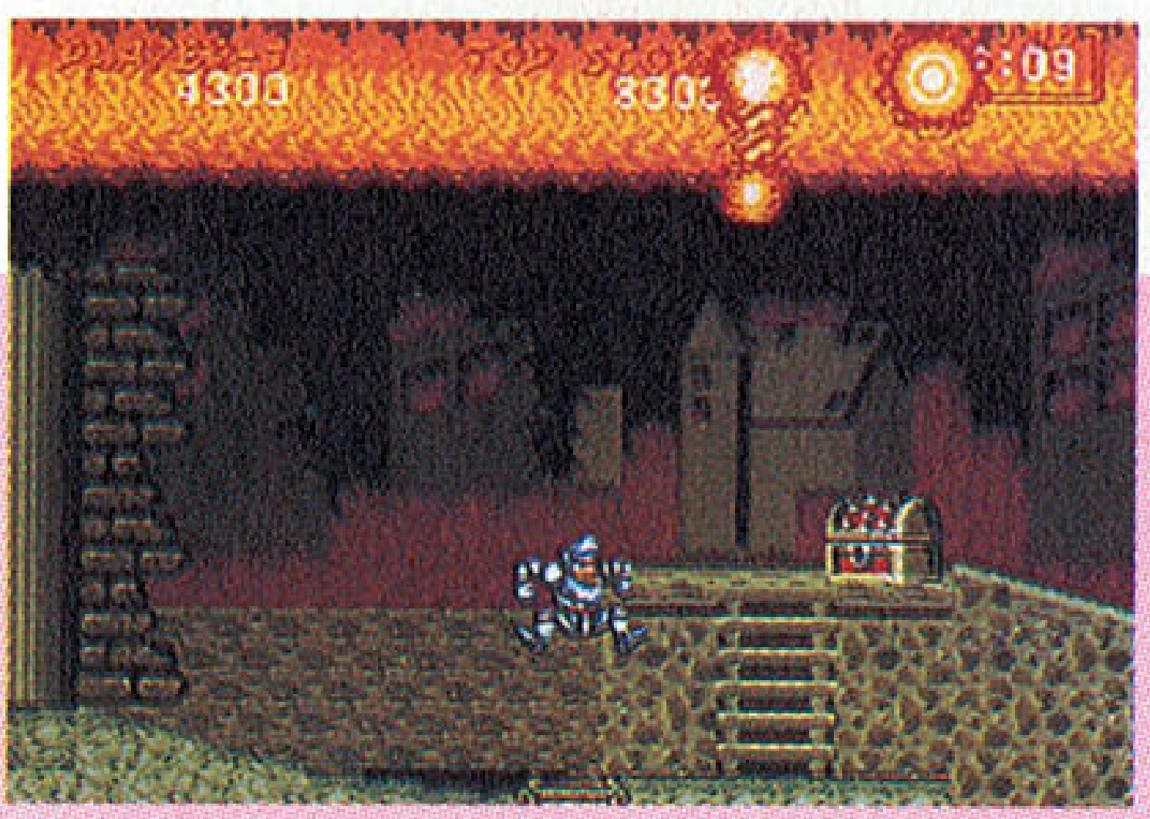


⇨グリーンモンスターはここから狙おう

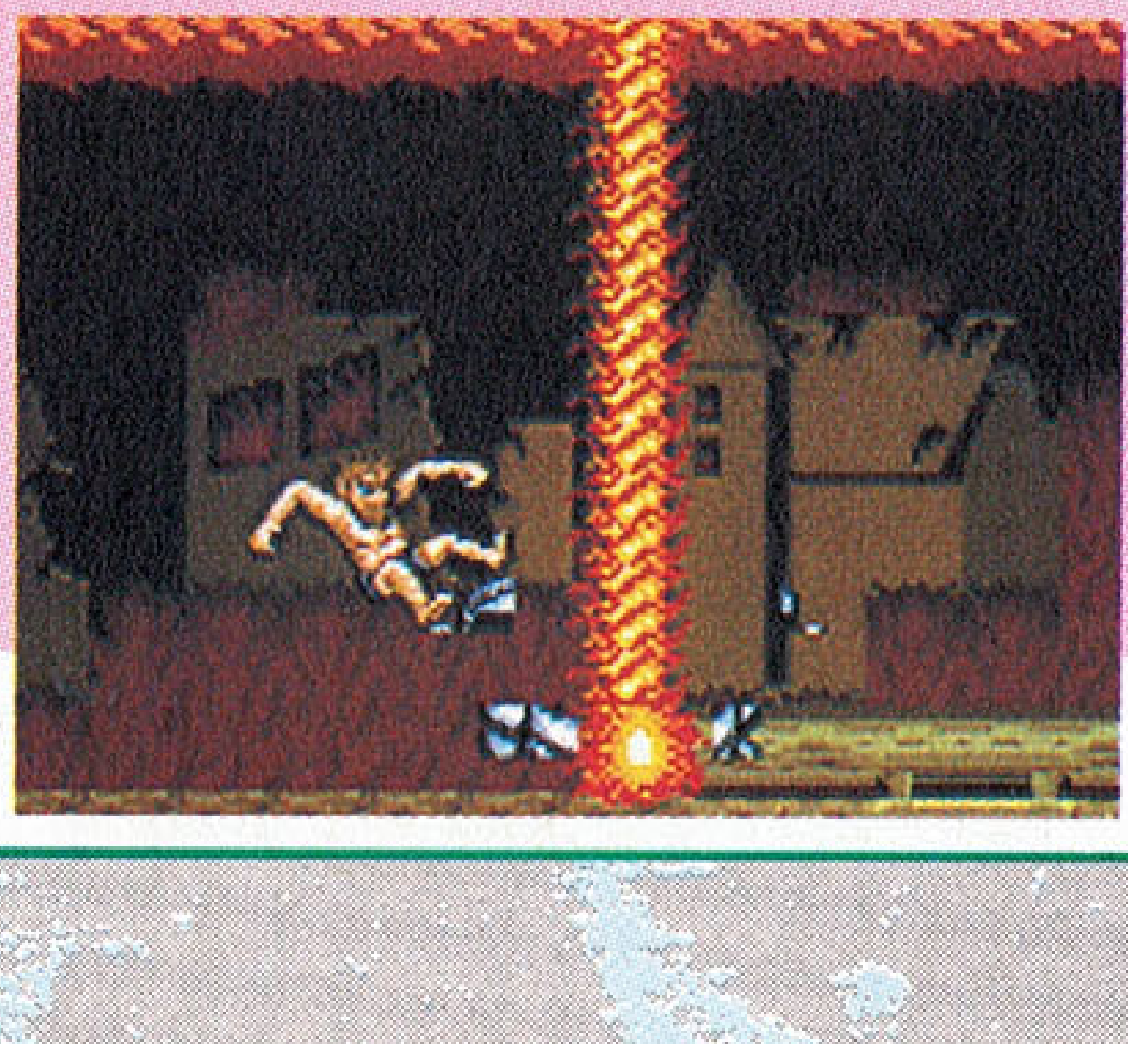


4 火柱に気をつけてジャンプ

宝箱Cは、はしごの横でジャンプすると出現する。ただし、この場所の真上は火柱が連続で発生するのでうまくタイミングをみて出さないと火柱に接触してしまう。また炎コウモリもかなり出現するので気をつけよう。



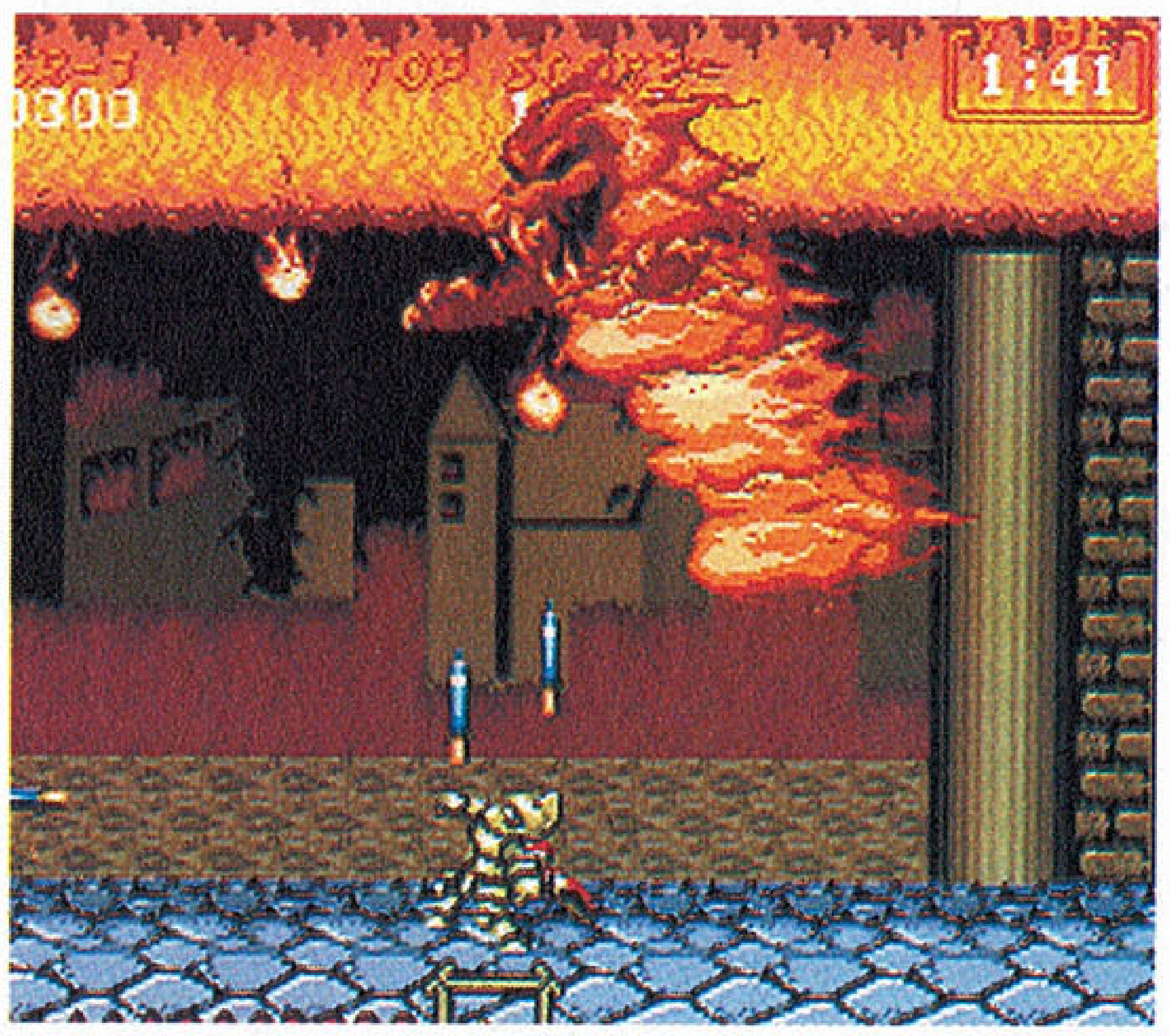
⇨ここでジャンプすると宝箱Cが出現する



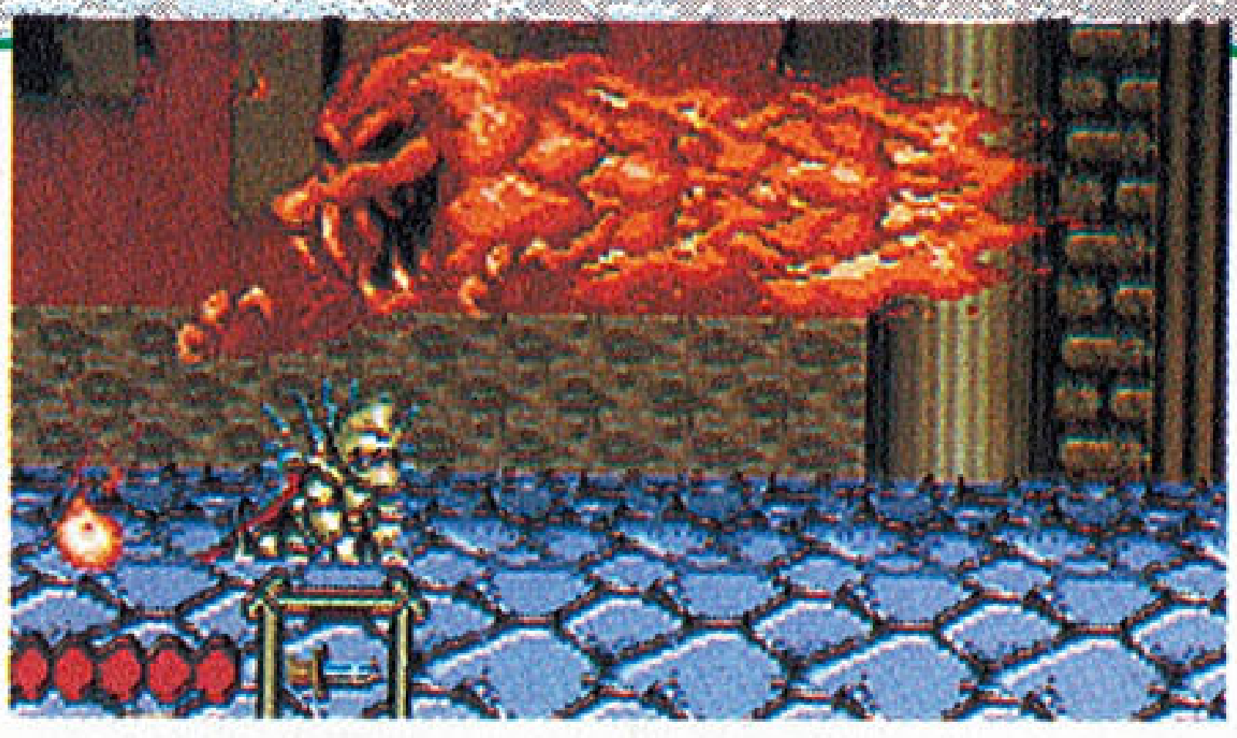
⇨火柱に注意してジャンプしないとこうなる

6 ボスの動きを見切って

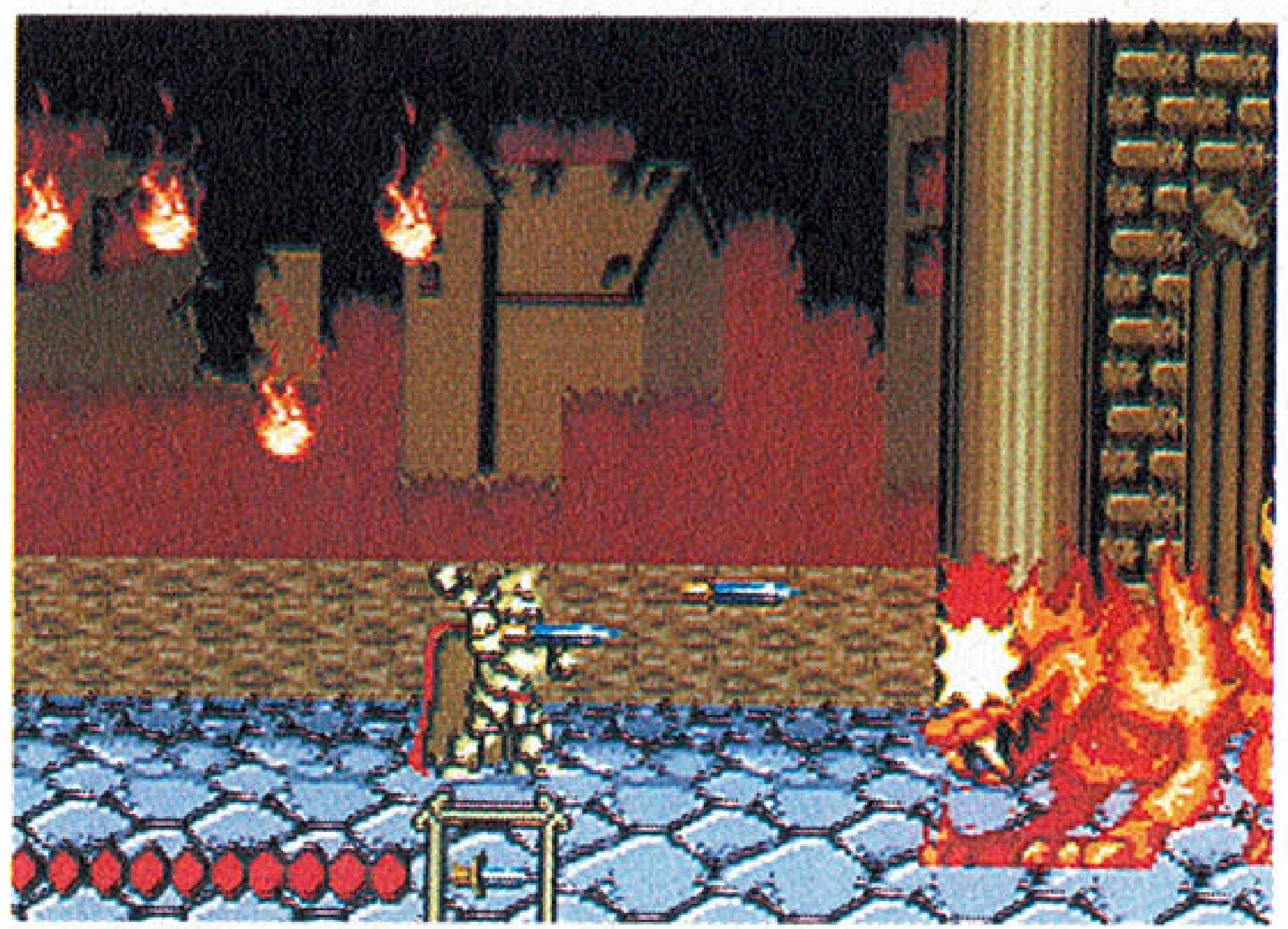
ボスのケルベロスは、左右にジャンプして火の玉を降らせてくる。火の玉は、武器で消すことができる。ケルベロスが、小ジャンプをしたときはしゃがんでよけ、大ジャンプしたときに上撃ちで攻撃。着地のときのすきをついて倒してしまおう。



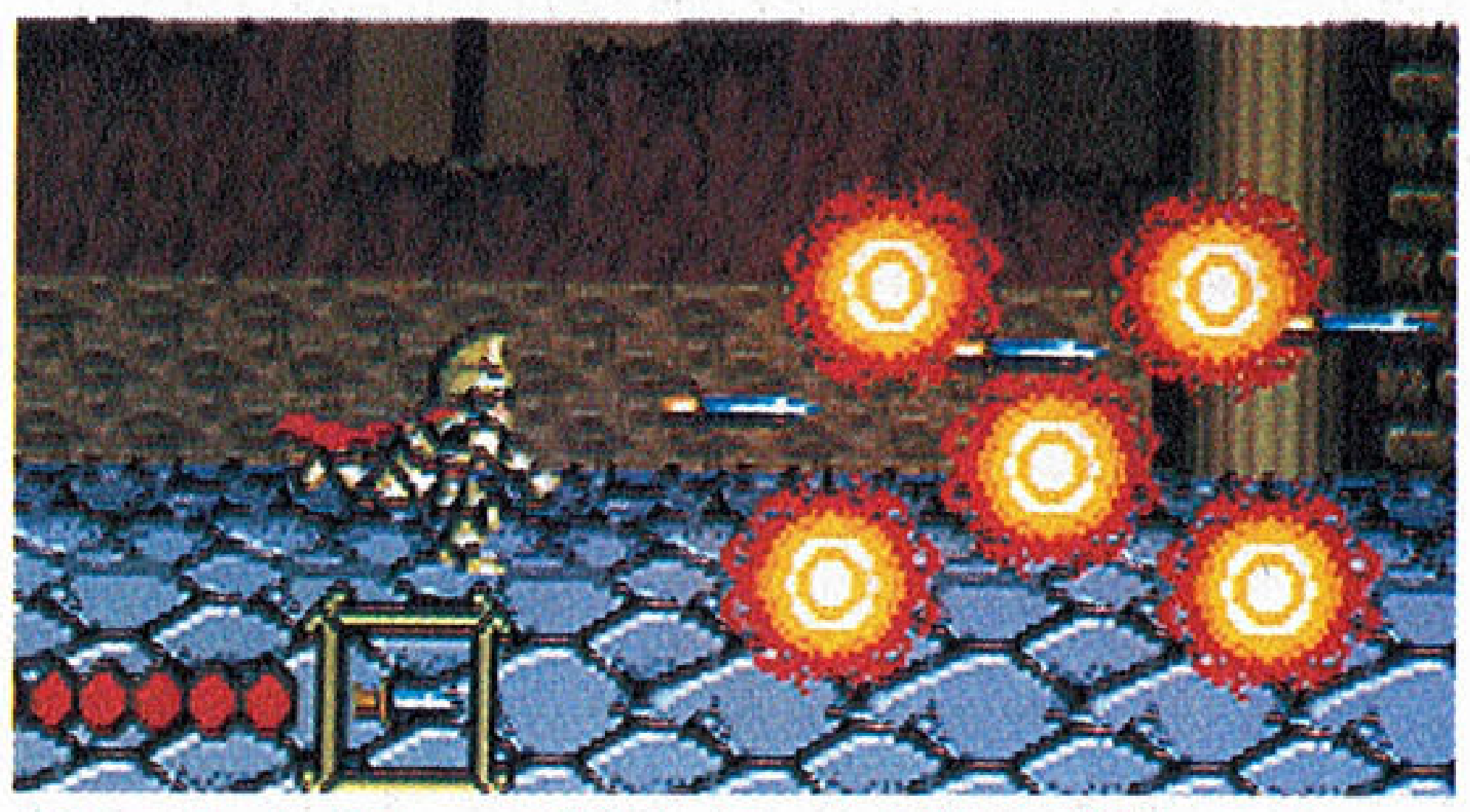
⇧ケルベロスは大ジャンプのときにスキができる。上撃ちで攻撃



⇨小ジャンプのときはしゃがむ



⇧着地しているときは攻撃してこない。おもいっきり連射してダメージを与えよ



⇧スキを狙って撃ち込めば必ず勝てる。動きを見切れば怖くない相手だ

ROUND NEXT

Round 3 前半

ランクル男爵の塔

このラウンド3の前半は他の面とまったく異なる点が1つある。それは、床が下からせり上がって縦に強制スクロールすることだ。

そのため、必然的に行動を急がなければならないところが多くあるので出遅れないように、先読みして素早く移動していくようにしたい。

速攻で敵を倒していけば迫ってくる壁に押しつぶされそうになってあせることもなくなるだろう。

また、ビホルダーの大群の途中に出てくる紫色の壁は武器で壊して進まなければならない。

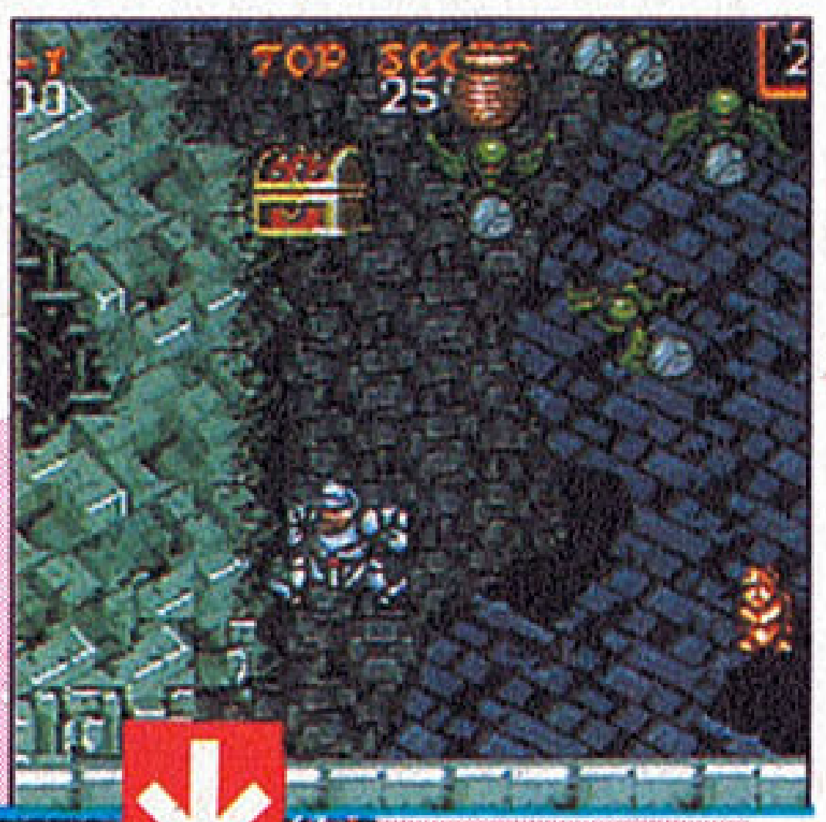
序盤の大まかな流れを説明すると、まず面がスタートすると床がせり上がって、敵が上から攻撃してくる。出現する敵は「泥男」、「フライングゴブリン」の2種類だけ。

泥男の攻略は、まず最初の5匹までは交互に出現してくるので先手を打って早めに上撃ちで倒す。

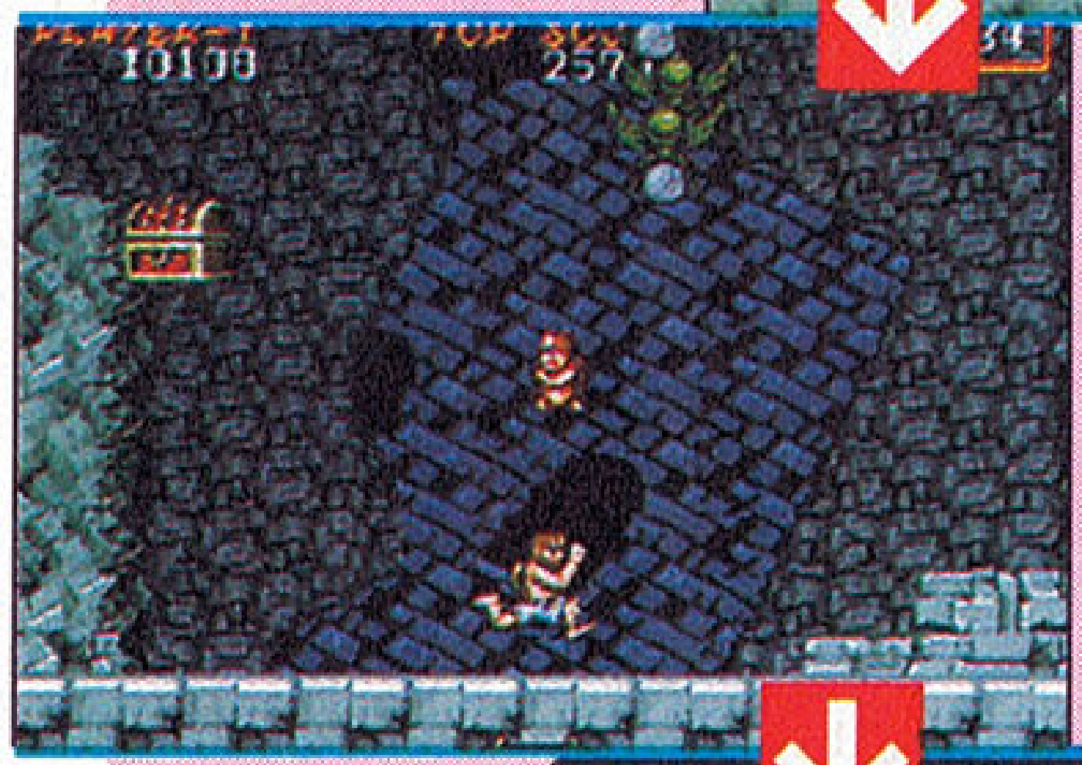
フライングゴブリンは画面の上方から出現し、石を落としてくる。数多く出現する前に、こいつも速攻で倒そう。中盤から終盤にかけて出現するビホルダーは上方のものは無視して下にいるものだけを倒して進めばいい。

1 泥男の出現するパターン

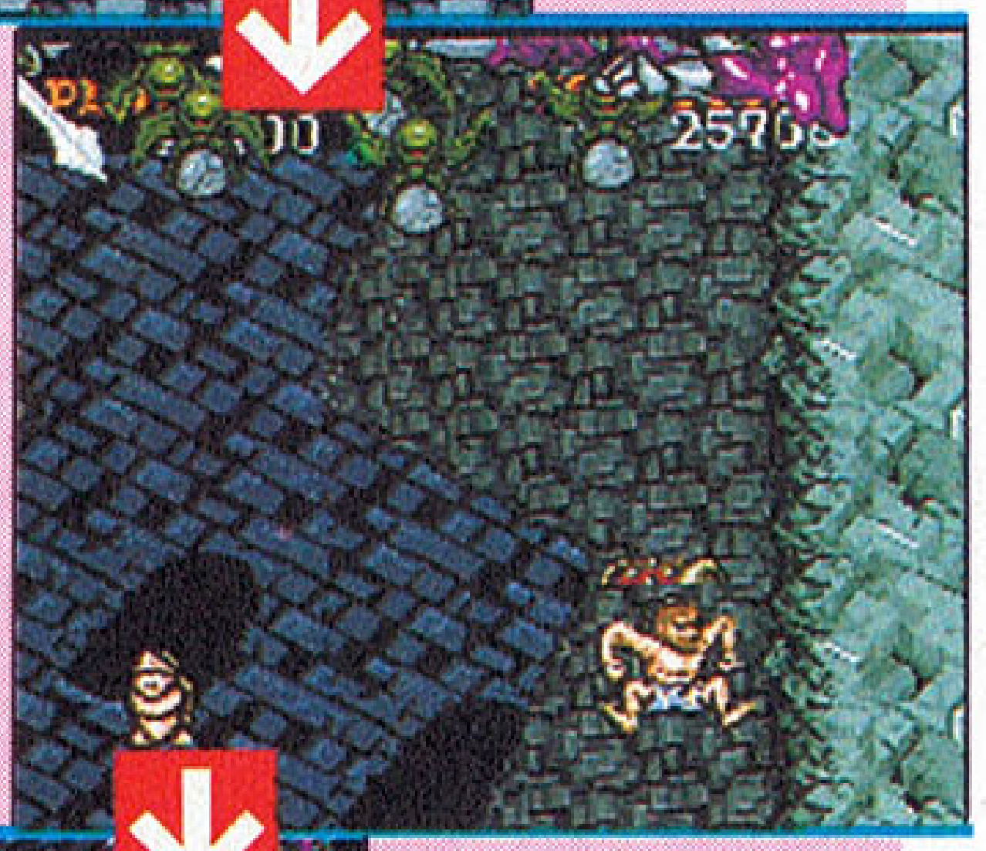
ここで覚えてほしいのは泥男の出現パターン。5匹目までは左、右、左、右、左と出現し、6、7匹目と8、9匹目は左右同時に出現する。倒さないでおくと、床をはってくるので早めに倒せ。



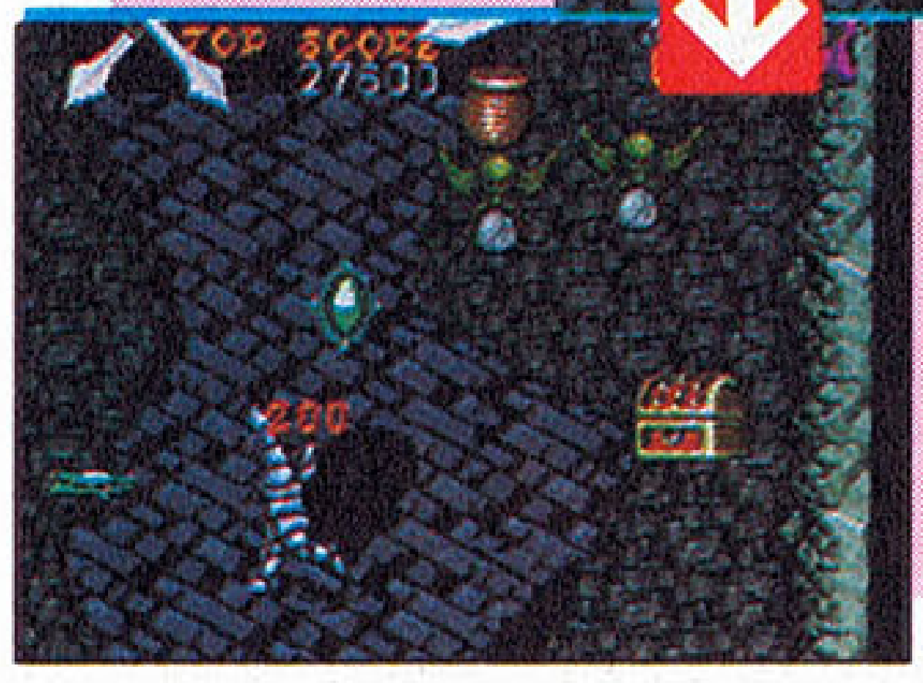
まず、ここでジャンプして宝箱を出現させて



急いで右に走れ！上撃ちも忘れるな！



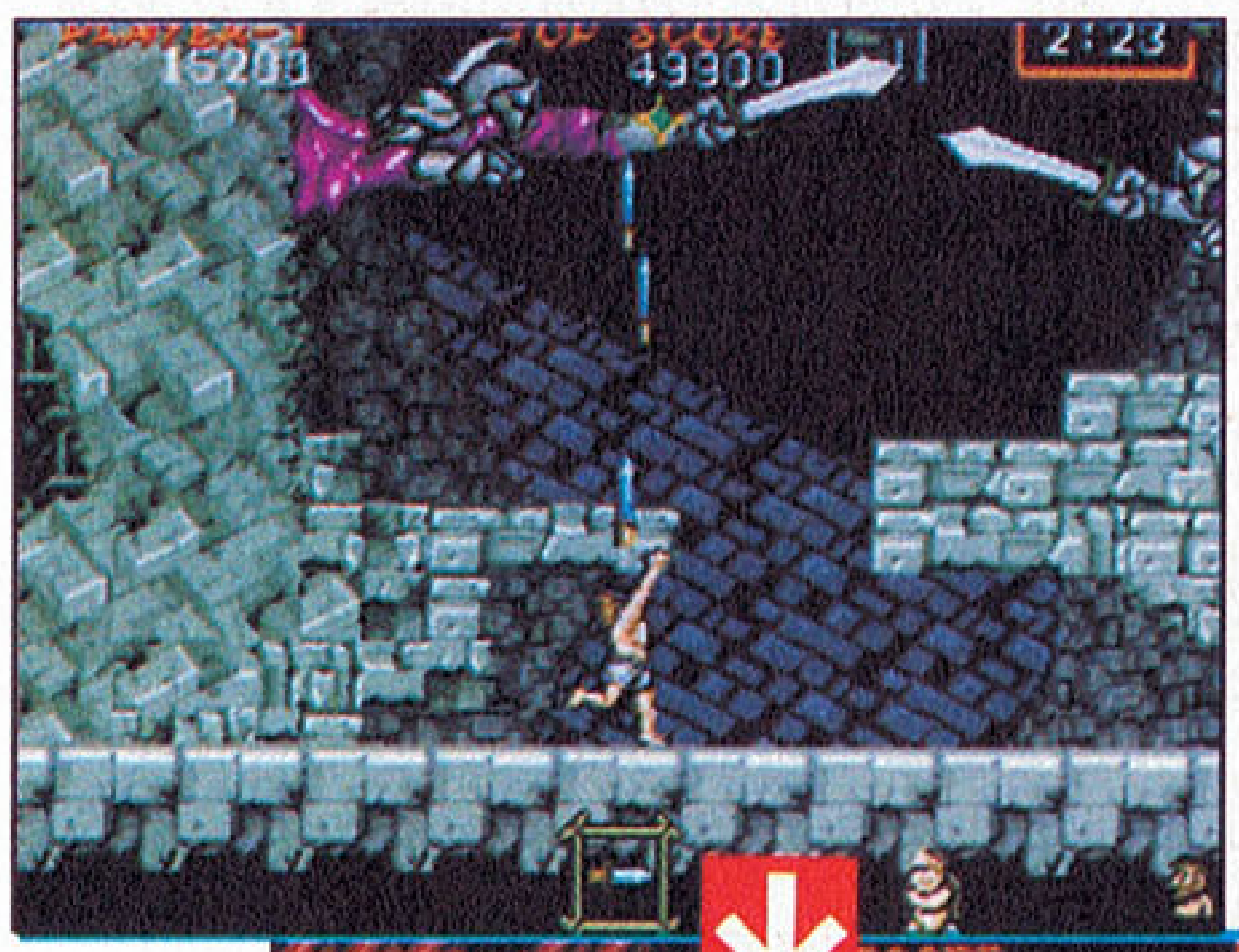
そして、一番右まで行ってジャンプすればOK！



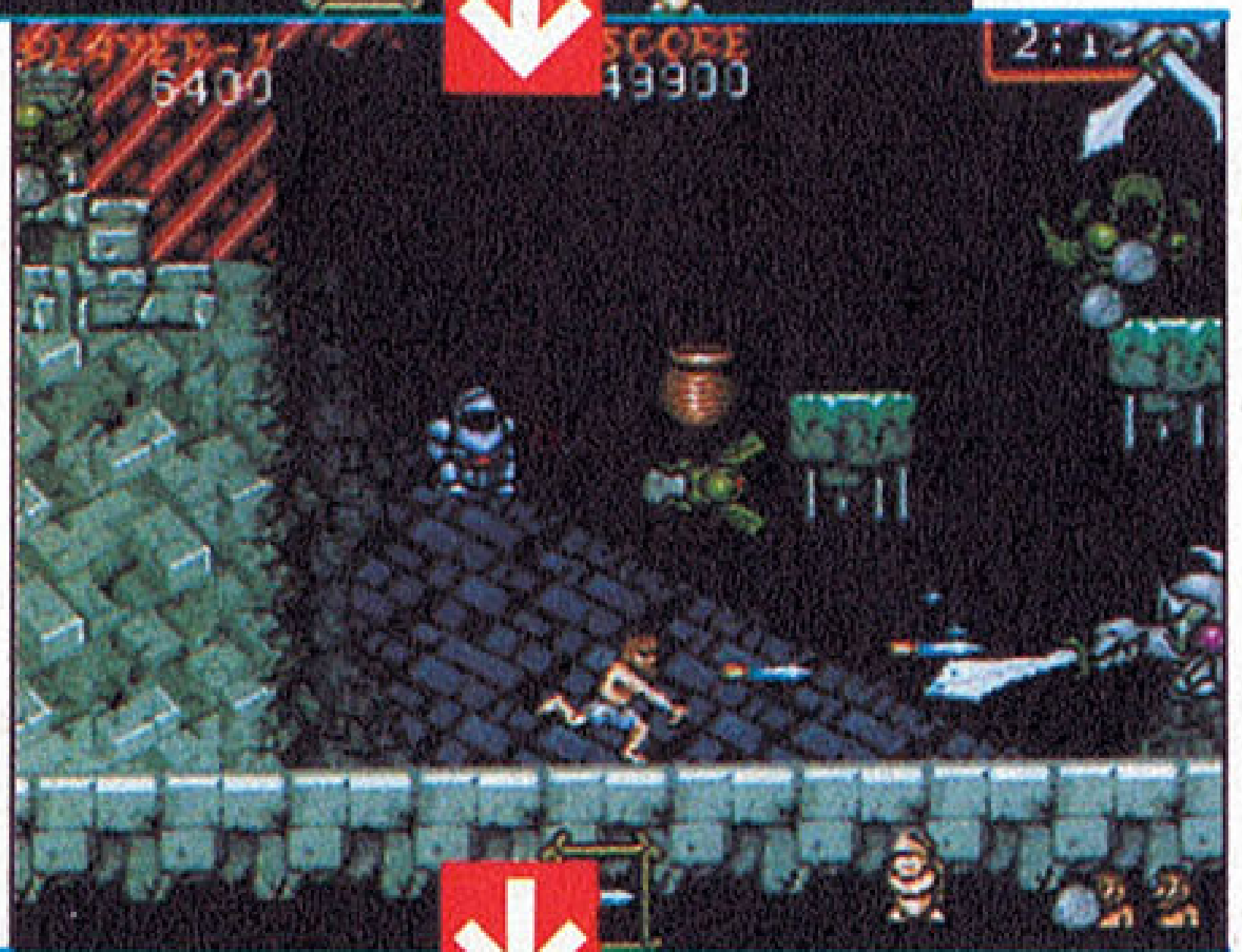
宝箱を出し終わったら、すぐに上撃ちだ

2 安全に行くには左ルート

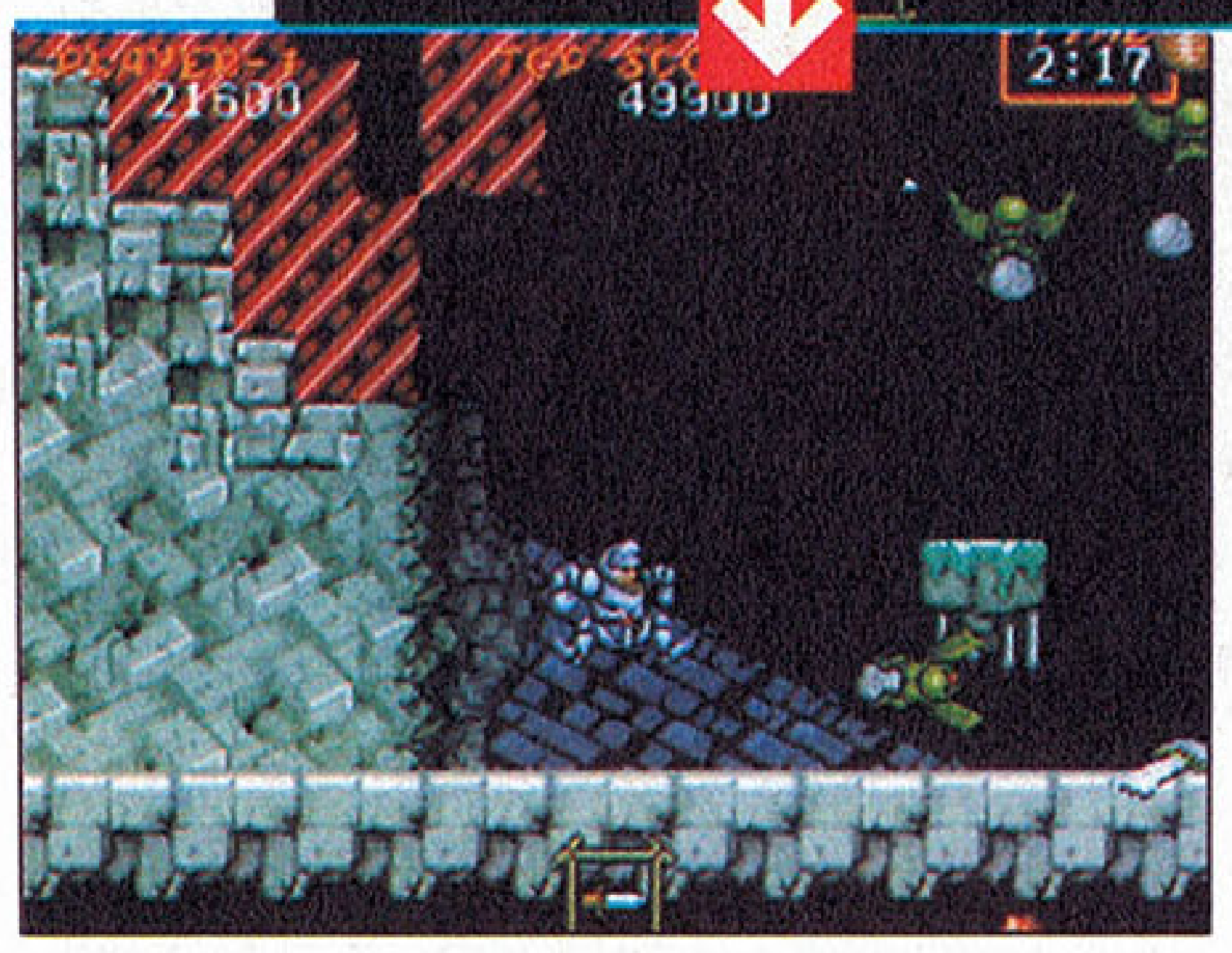
この場所は左から行くルートが安全。左の壁に乗って、上撃ちで泥男を倒し、宝箱を出現させて、後で鎧をはがされたときのために鎧を出しておこう。最後の泥男は右撃ちで倒せ。



この壁は武器が通り抜けるので覚えておこう



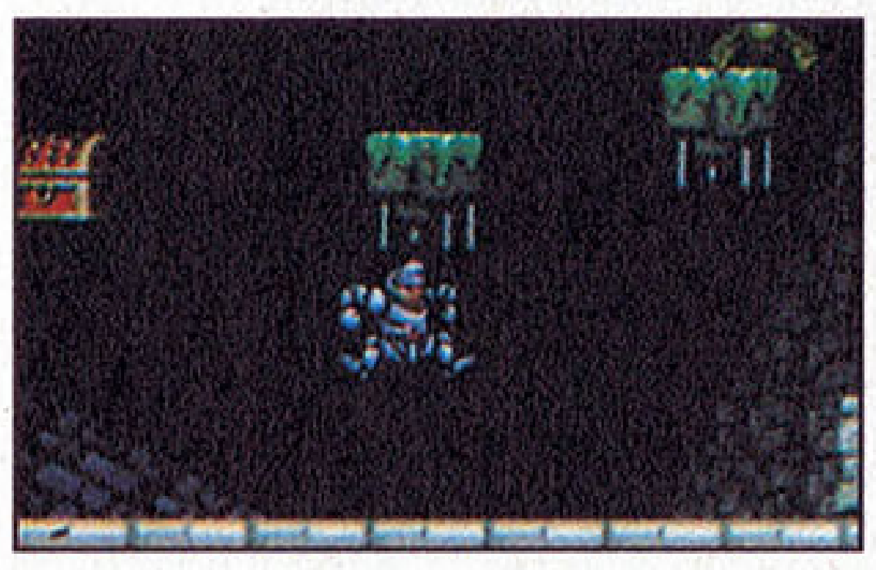
泥男がはってきたらしゃがんで倒せ



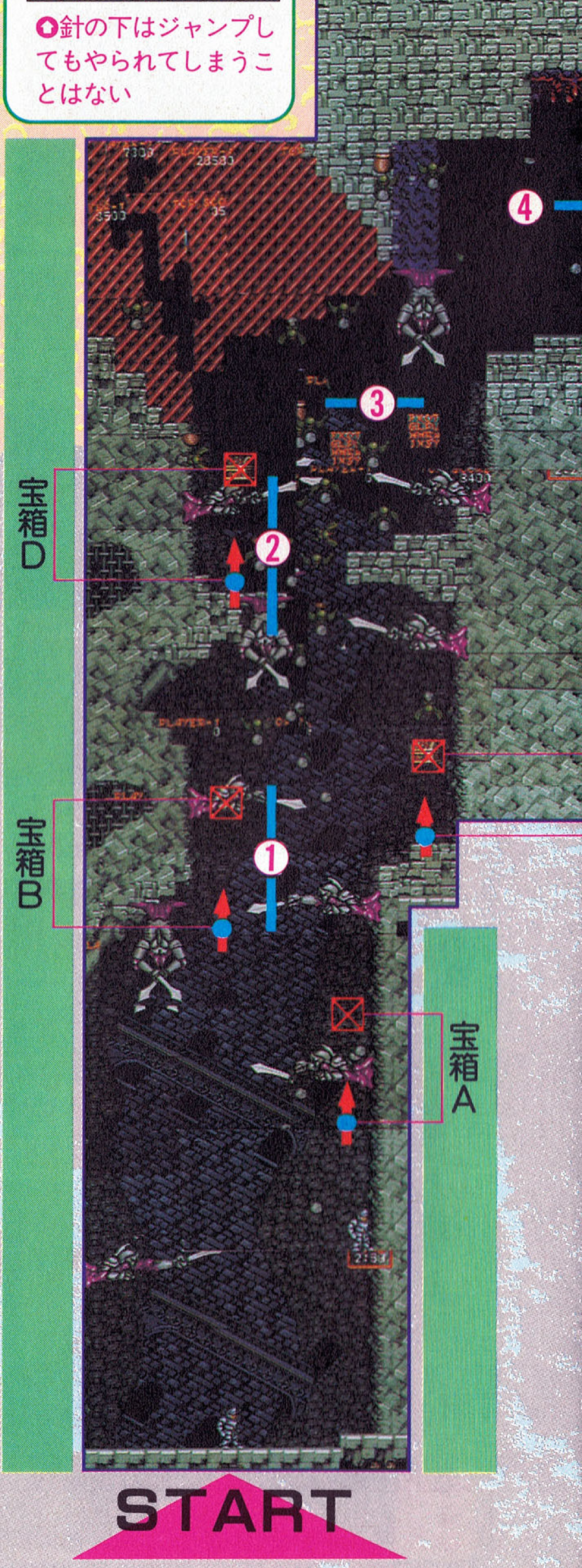
銀の鎧は命綱。必ず出現させておこう

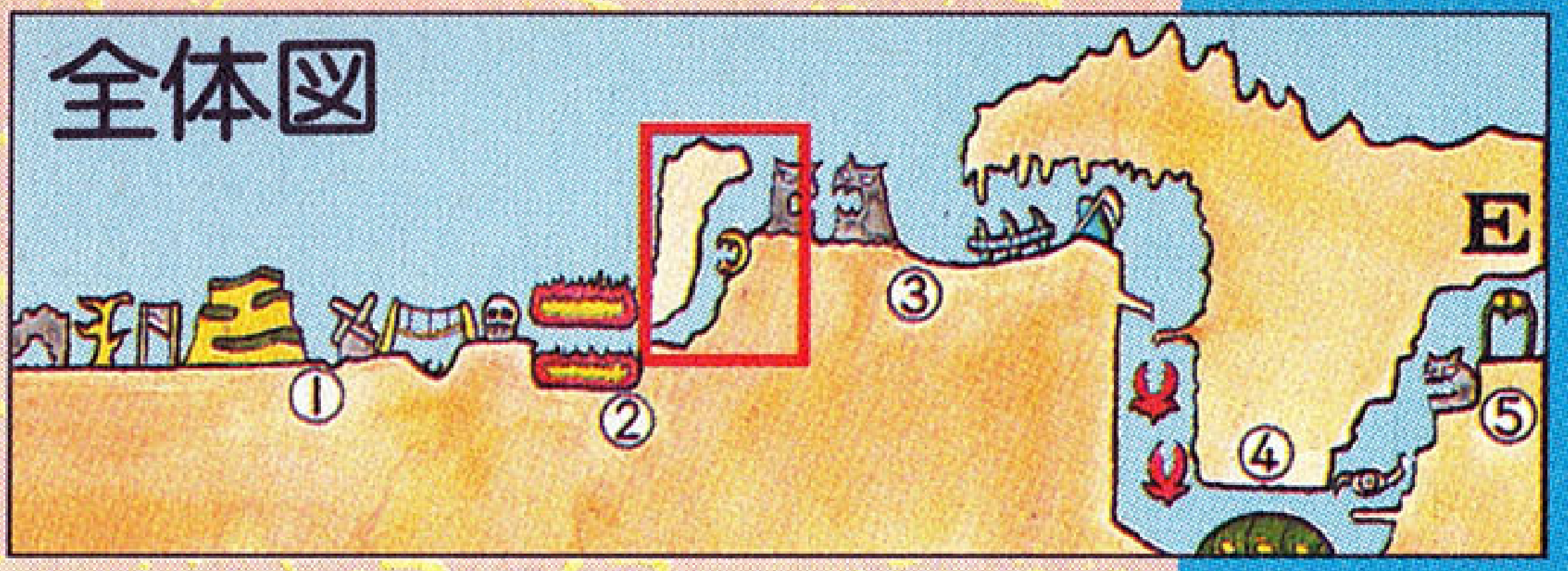
3 茶色の金網は障害物だ

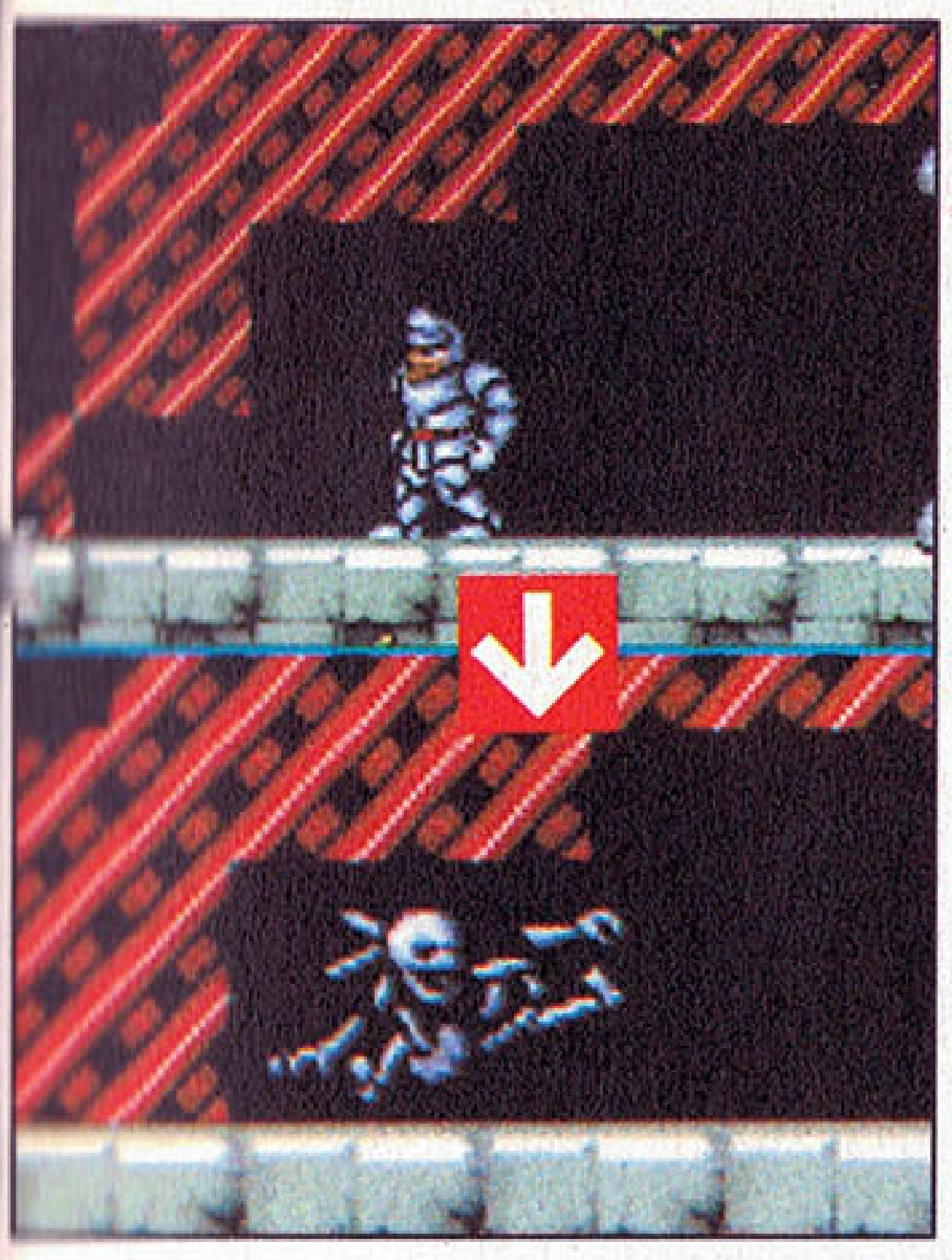
最後の泥男のところにある2つの針がついている緑の台と茶色の金網は障害物なので、通り抜けはできない。台のは上に乗ることができるが、どちらも下で立ち止まっていると強制スクロールで押しつぶされてしまうので早めに右に移動しよう。



針の下はジャンプしてもやられてしまうことはない



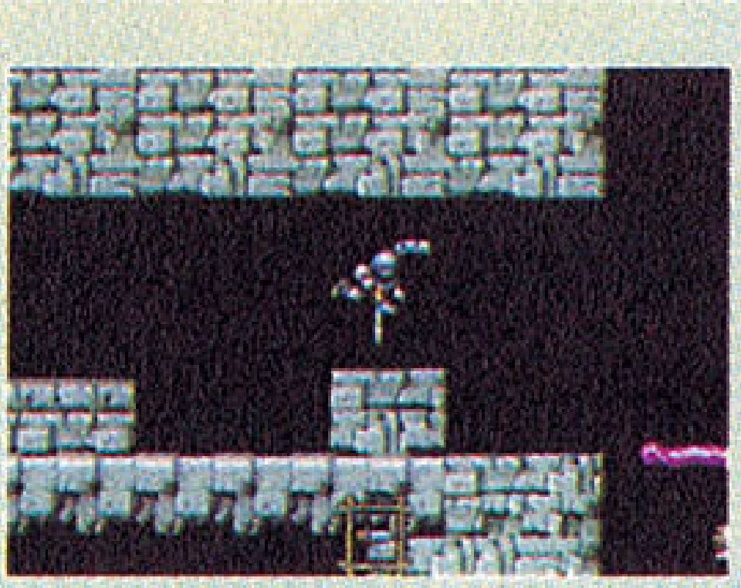


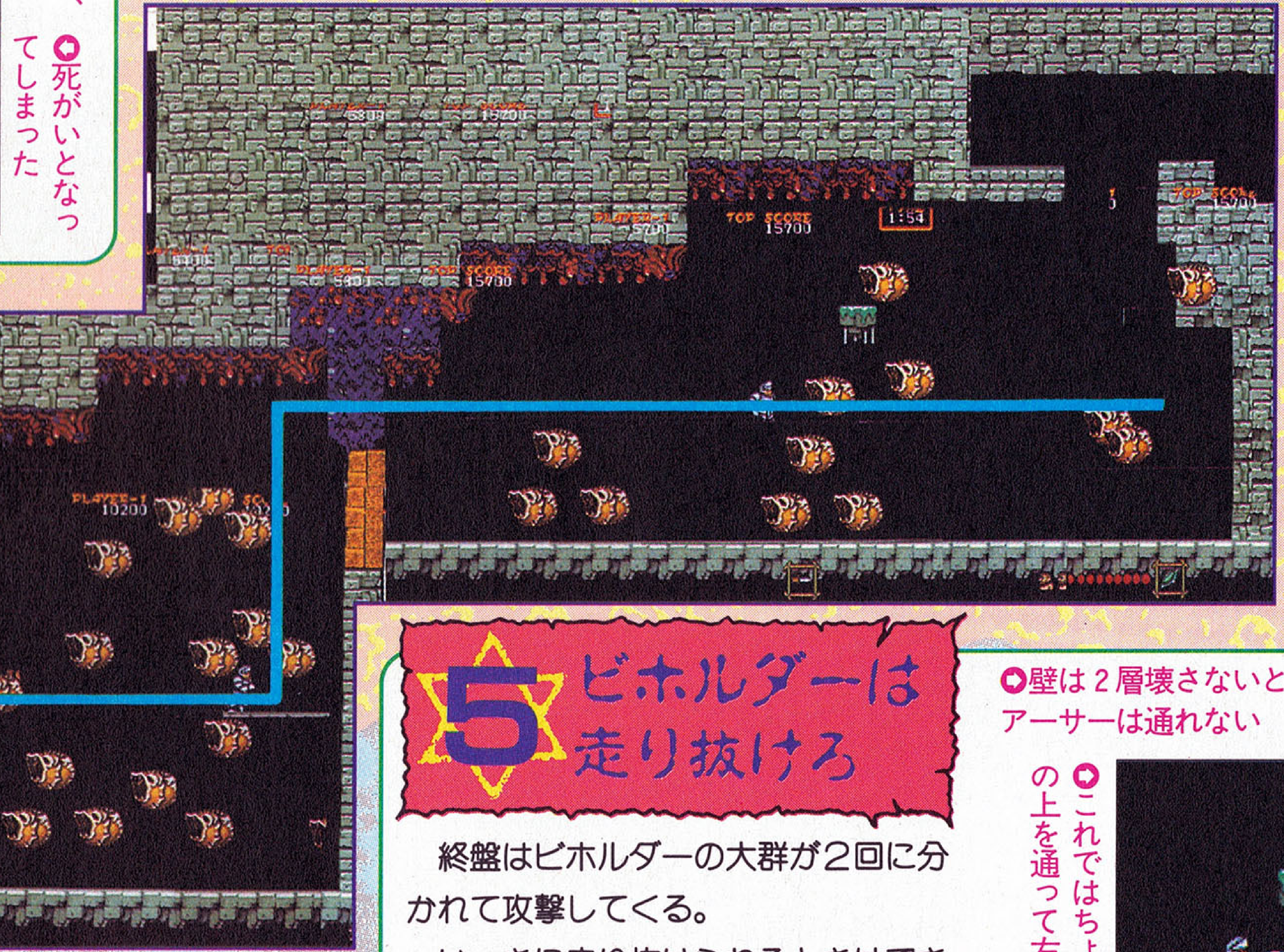

こうなったら、もうダメ

死がいとなってしまった

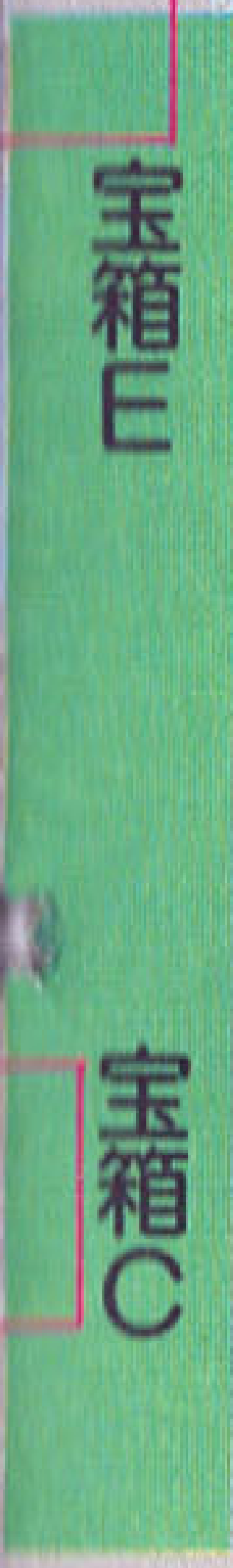
前半終了地点で

前半が終了する寸前の場所でジャンプして下撃ちするとなぜか死んでしまう。


究極の意味なし技だ

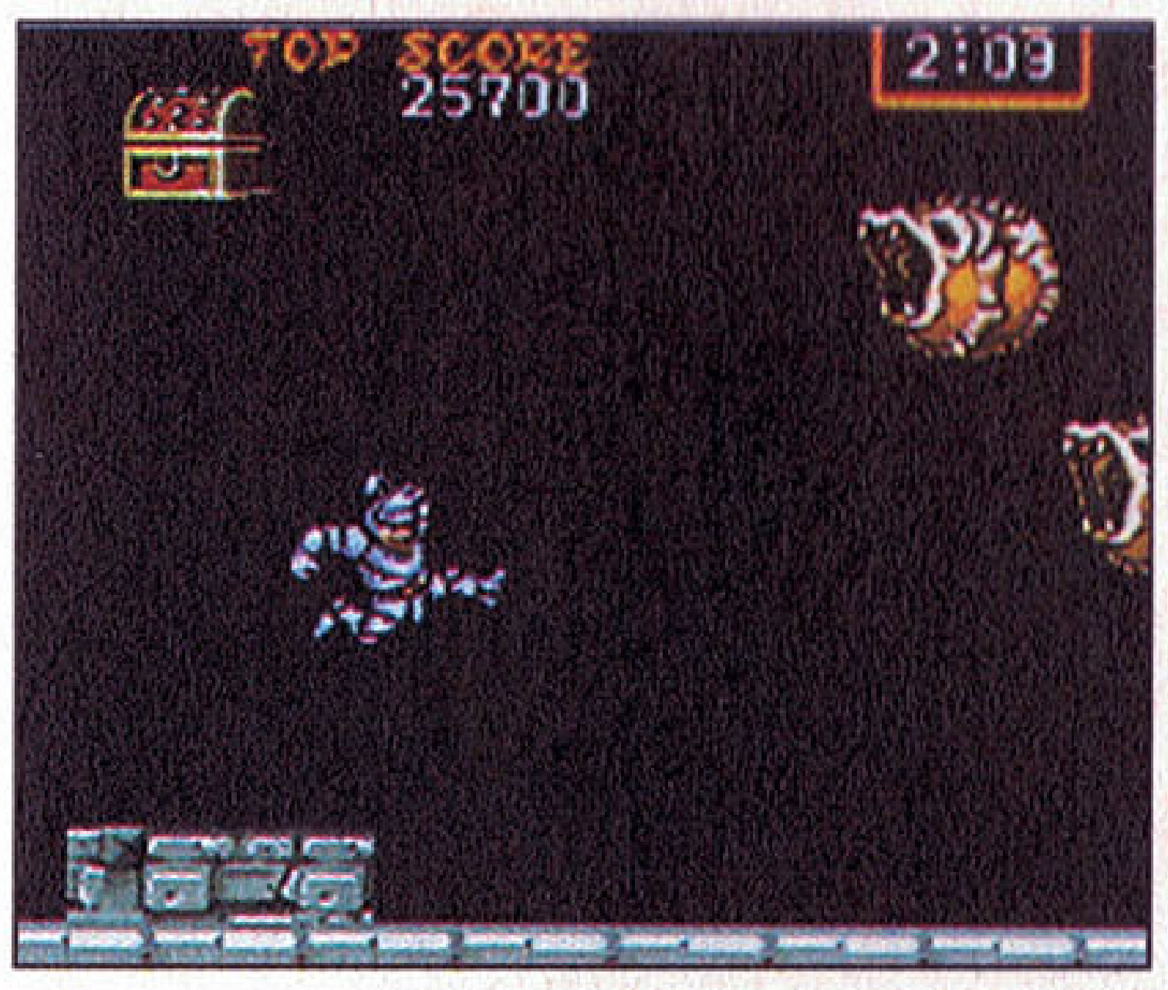


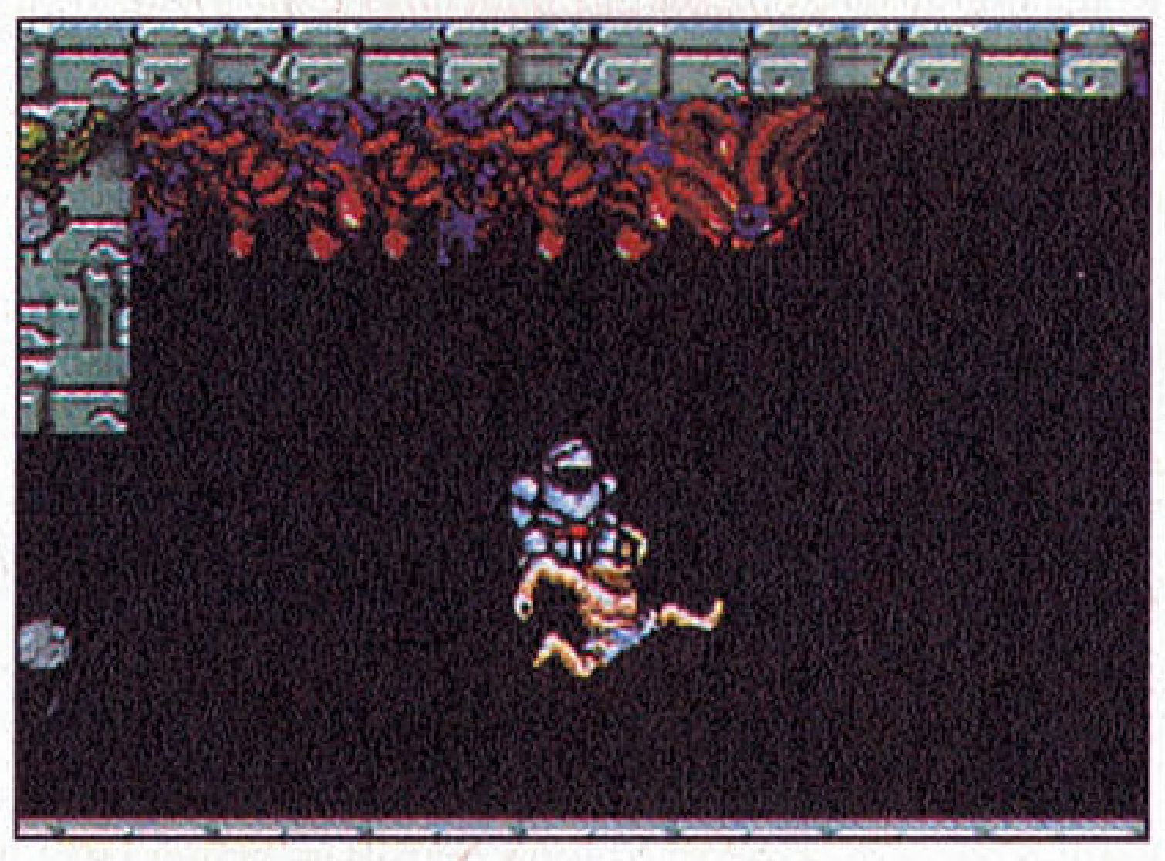
CONTINUE



4 取る必要のない宝箱

泥男地帯をぬけるとビホルダーの大群が襲ってくるが、その途中にある台に乗ると、反応して宝箱が出現する。ここまでに出現させられる宝箱の数は4個なので、どれか1個出し忘れた場合は鎧が出現する宝箱はこれになる。しかし、たとえハダカのときでもこの宝箱はほうっておく。ぐずぐずしていると押しつぶされてしまうからだ。


左上の宝箱は絶対無視。押しつぶされないためには先を急げ!

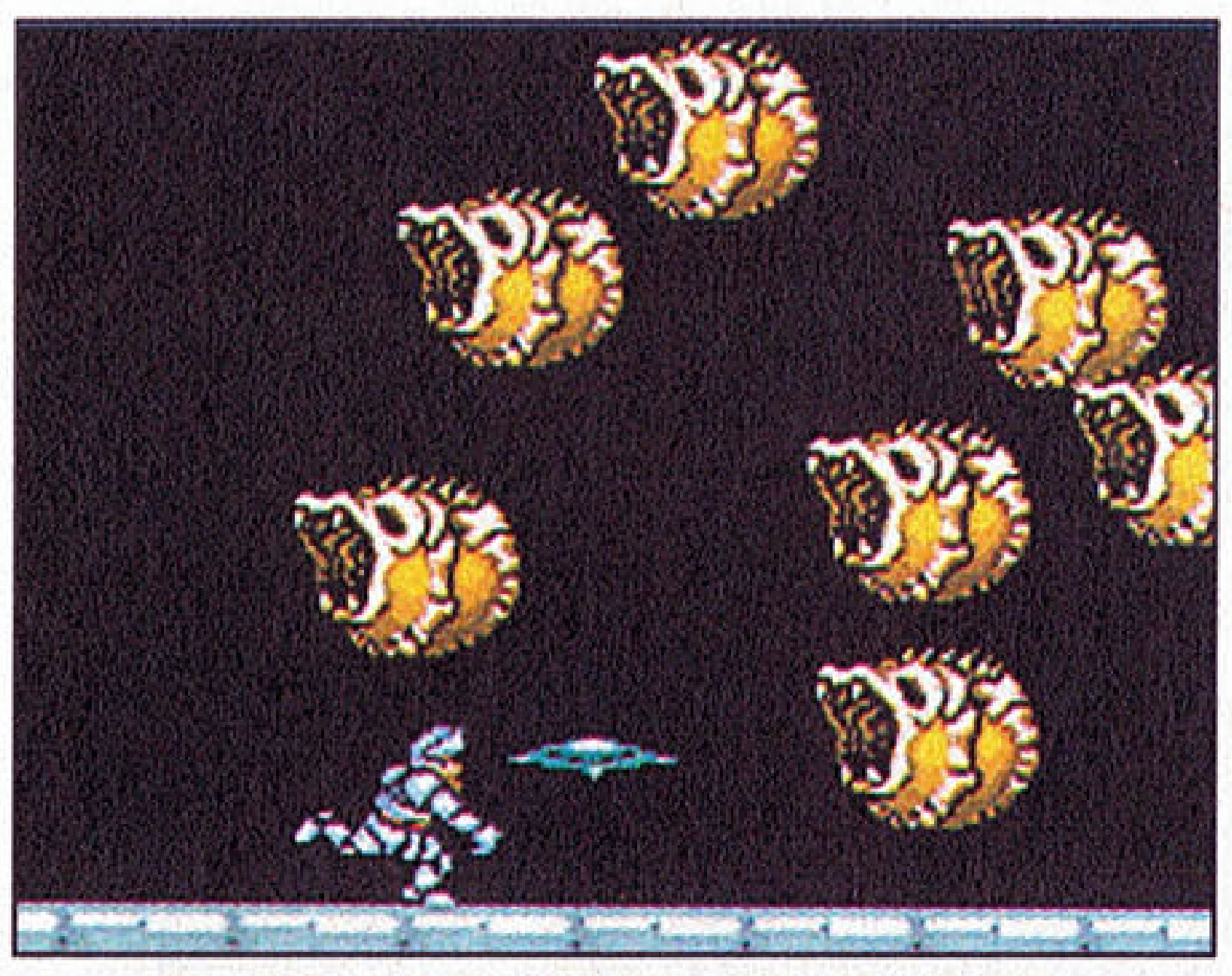

いちおう宝箱は出現する。しかし、このまま進んで行こう

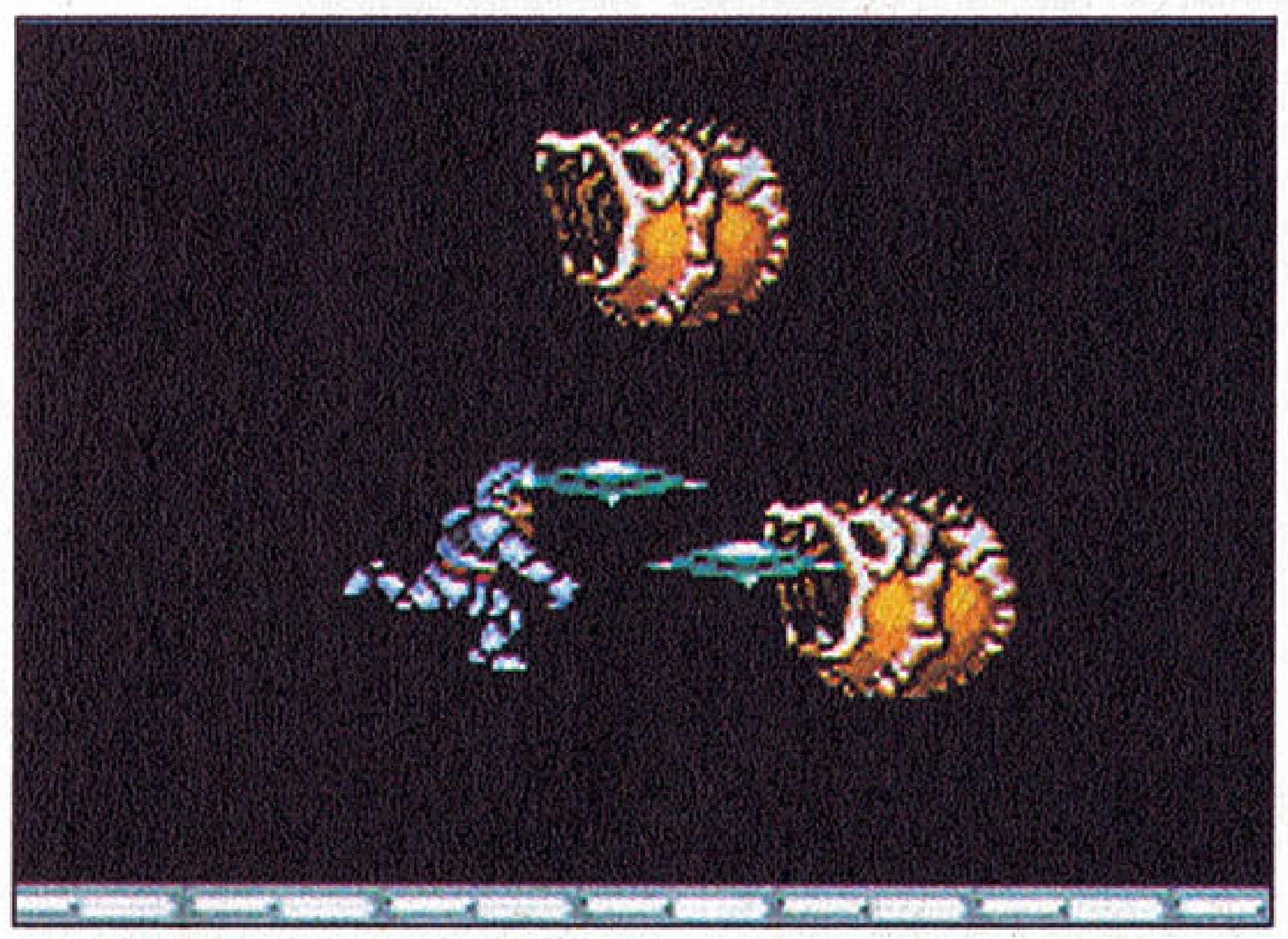
5 ビホルダーは走り抜けろ

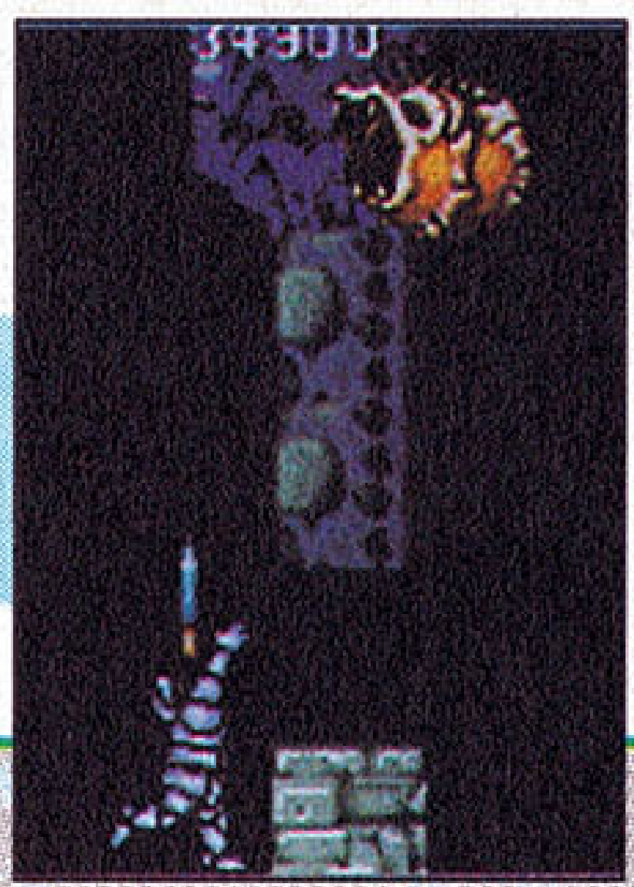
終盤はビホルダーの大群が2回に分かれて攻撃してくる。

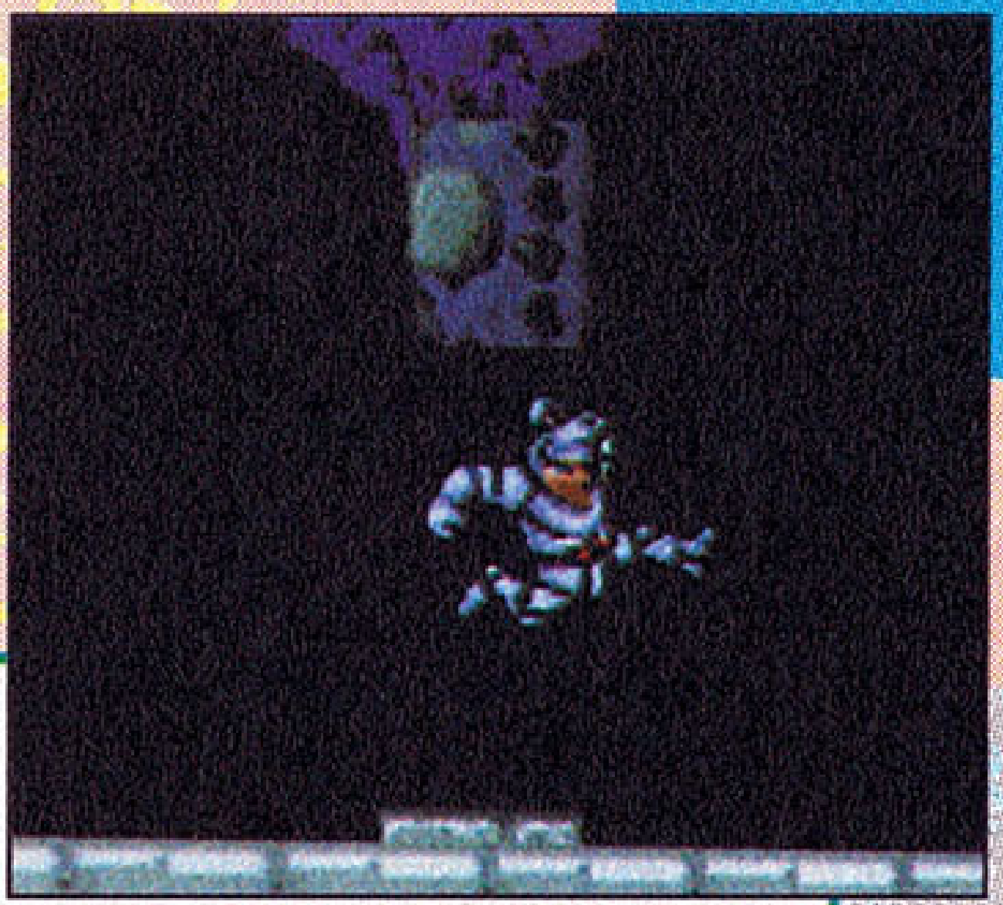
いっきに走り抜けられるときはできるだけ、右に進んでいこう。距離をかせげれば、それだけ早くビホルダー出現地帯を突破できる。

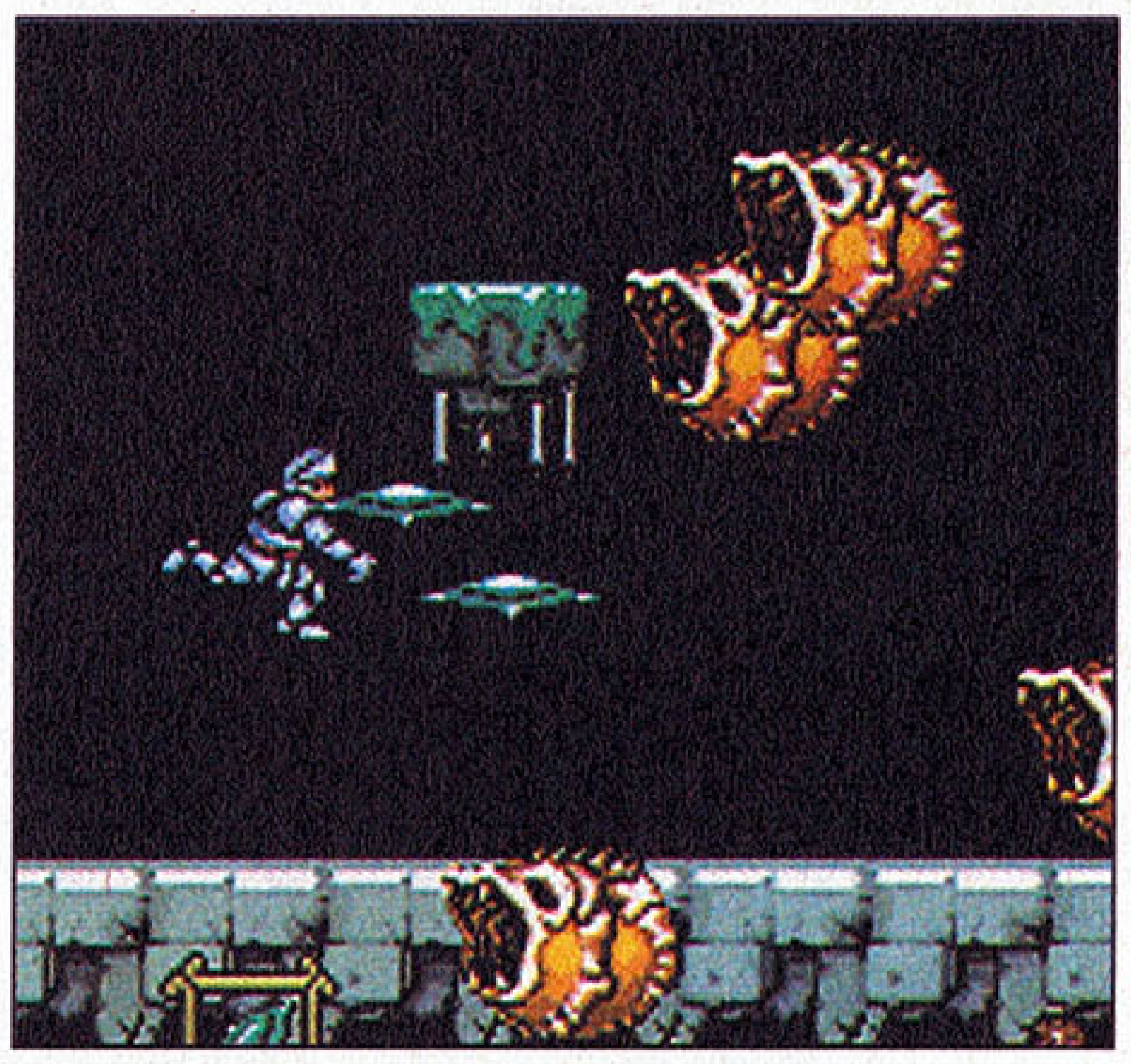
突破すると前方に壁があるが、色が違う壁は壊すことができるので、押しつぶされる前に壊して右に進め。

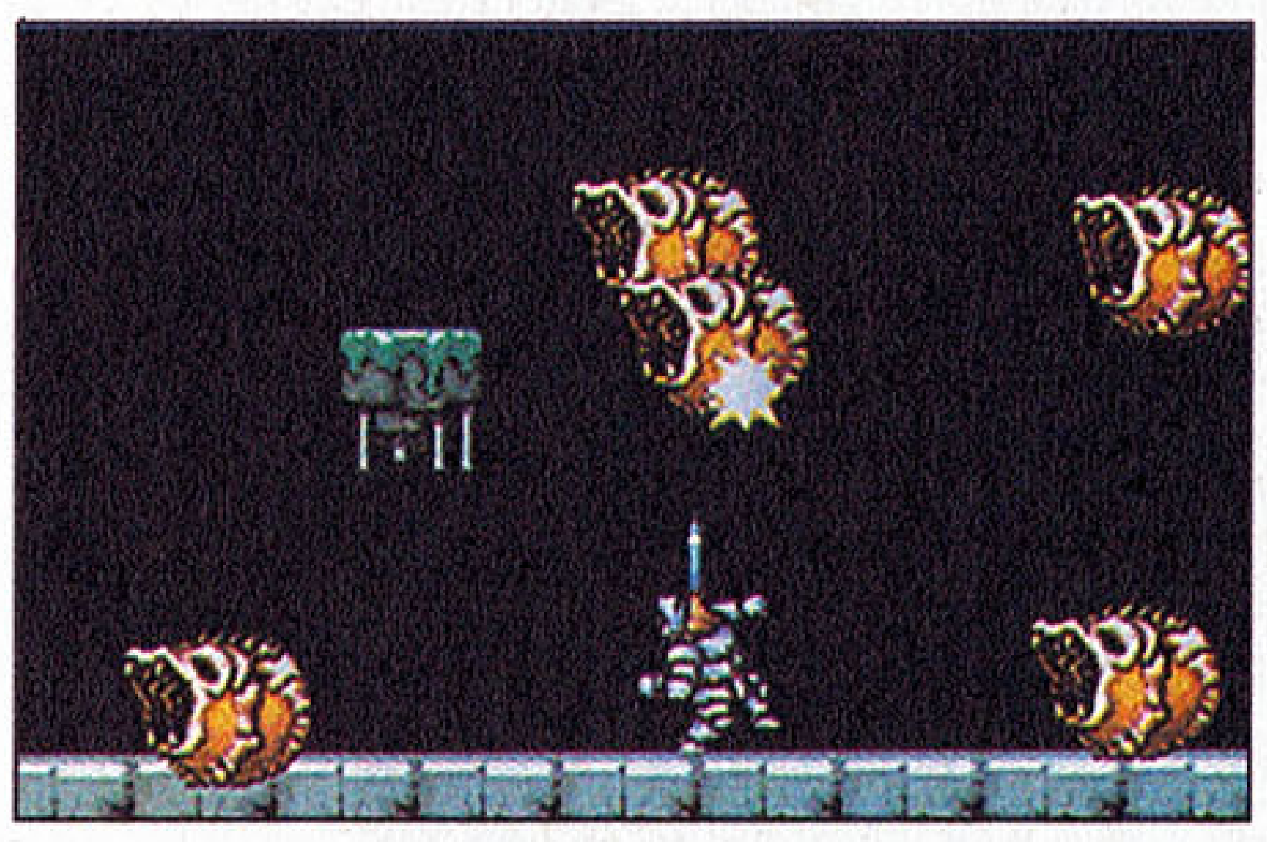

これはちょっとパターンが悪い。とにかく急げ

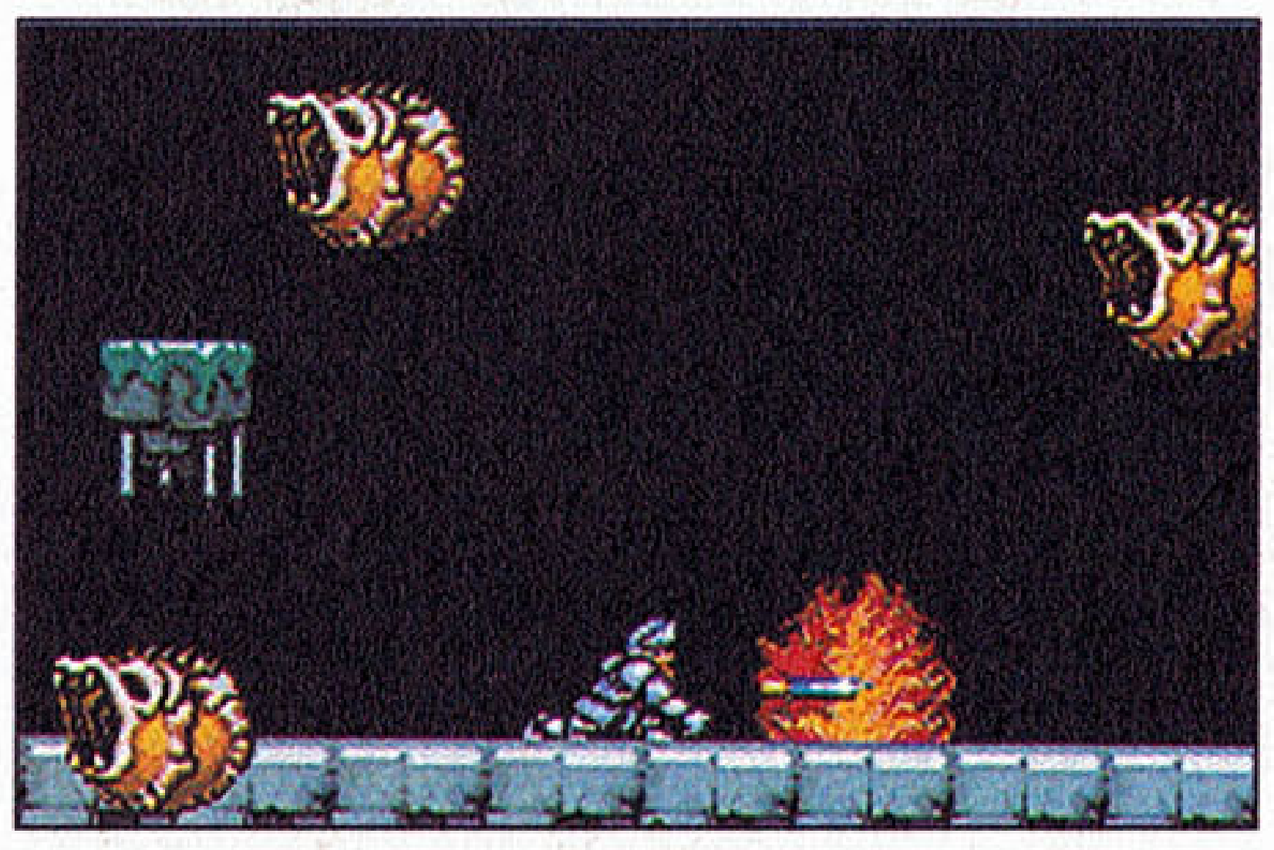

進行方向にいるビホルダーはすぐに倒してしまえ!

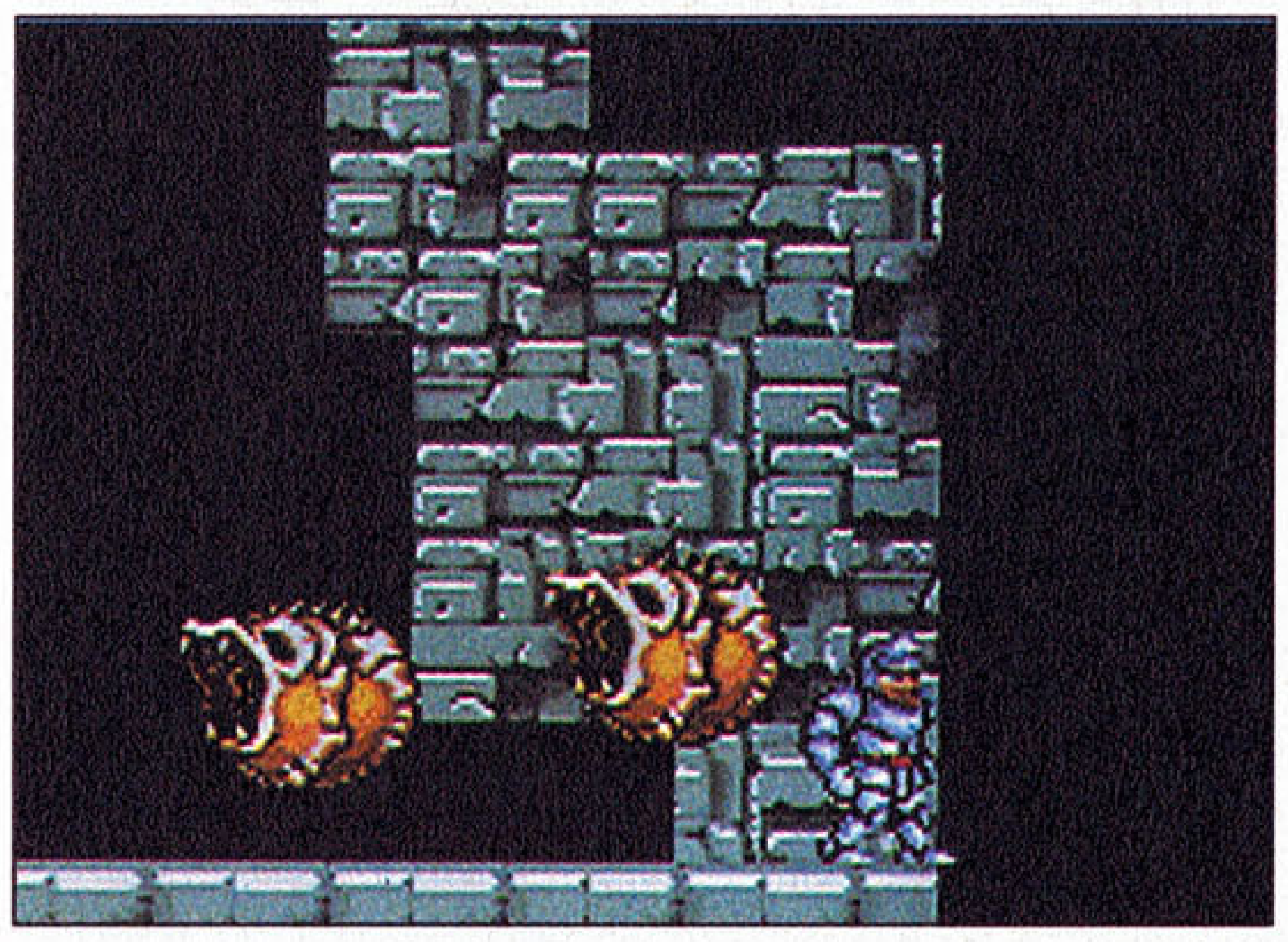

壁に近づいて上撃ちをすると壁が壊せる。これは覚えておこう


壁は2層壊さないとアーサーは通れない


これではちょっと危ない。台の上を通って右に進もう


上撃ちはかなり有効。ジャンプしてもよい


やや下にいる敵はジャンプしてかわそう


急いでこの場所にくると、壁の中に埋まることもできる。ちょっとおもしろい

Round 3 後半

ランクル男爵の塔

ラウンド3の後半は、足場が限られていて思い切った攻撃ができないのでかなりつらいところである。

特に中盤の岩の出っ張っているところは、連続動作で切り抜けなければならないので、機敏な反応が必要だ。

敵キャラはオニカゲロウしか登場しないが、身動きできない状態で現れたりするときもあり、ミスしてしまいやすくあなどれない。

また、宝箱は全部で4個出現するが、ほとんどが取りにくいところにあるので無理して取る必要はない。

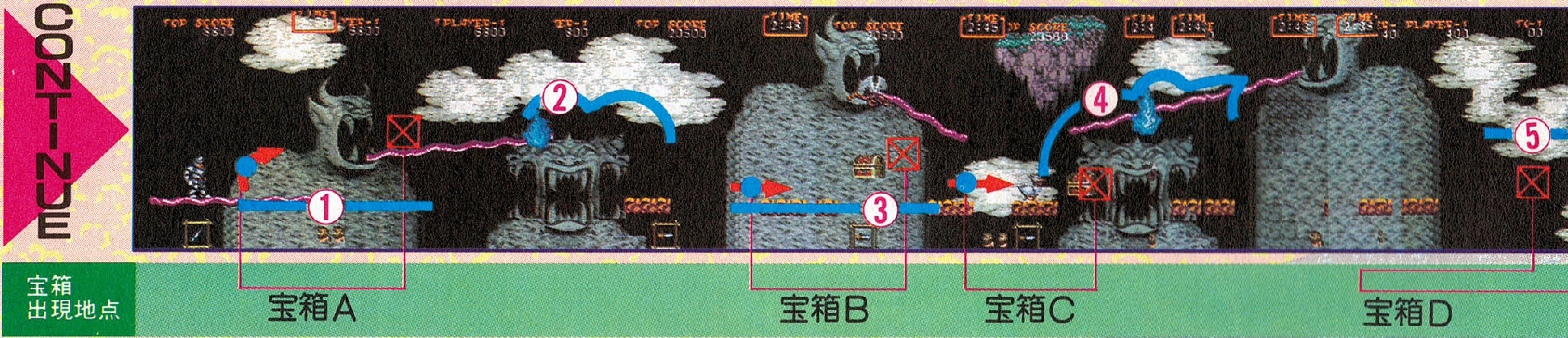
舌の上から下の移動床に降りるときは、床が真下にあるときはそのまま降り、すこし前にあるときはジャンプして斜めに飛び降りる。アーサーの落ち方を考えに入れて移動しよう。

4 最難関は連続攻撃で

移動する床に乗って移動していると宝箱Cが出現する。その後右斜め上からくる舌へジャンプで飛び移り、すぐにしゃがもう。そうしないと、上の岩に押しつぶされてミスしてしまうからである。

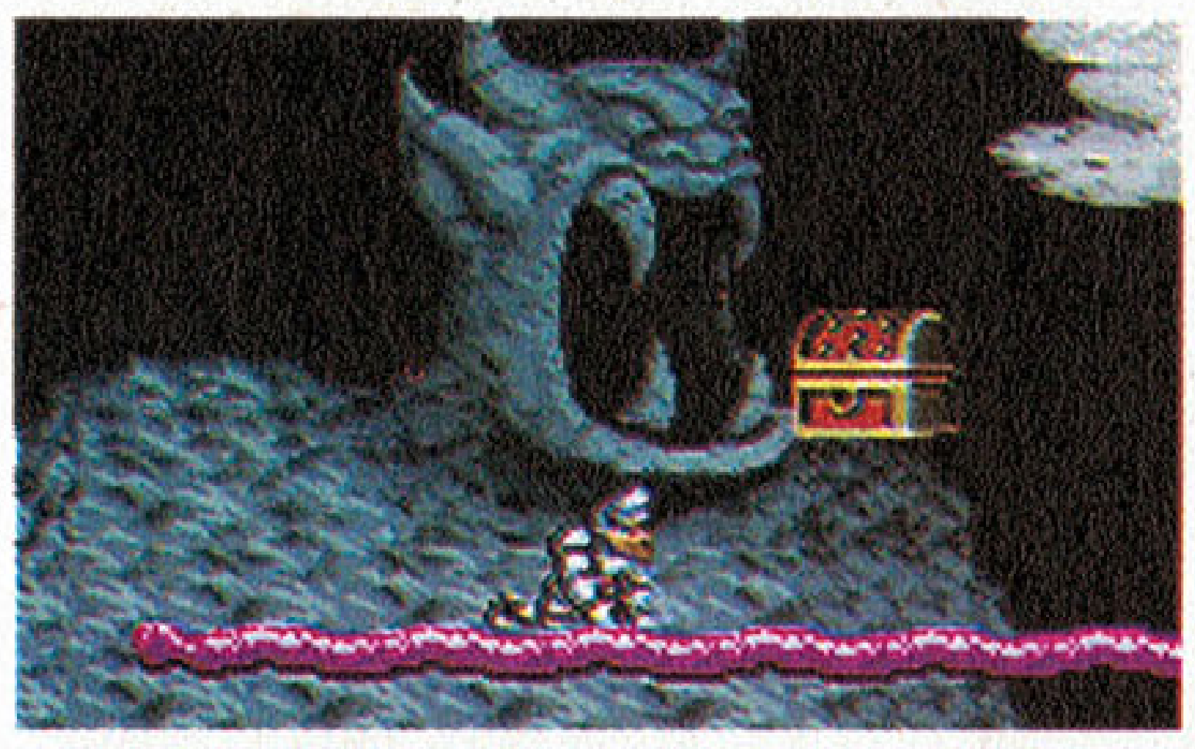
そしてすぐ右に炎があるので、ジャンプして飛び越えよう。その後、タイミングを見て下の移動床に飛び降りなければならない。

舌に乗ってから移動床に乗るまで、連続動作として行動しないと、間に合わない。



1 ジャンプして宝箱を出そう

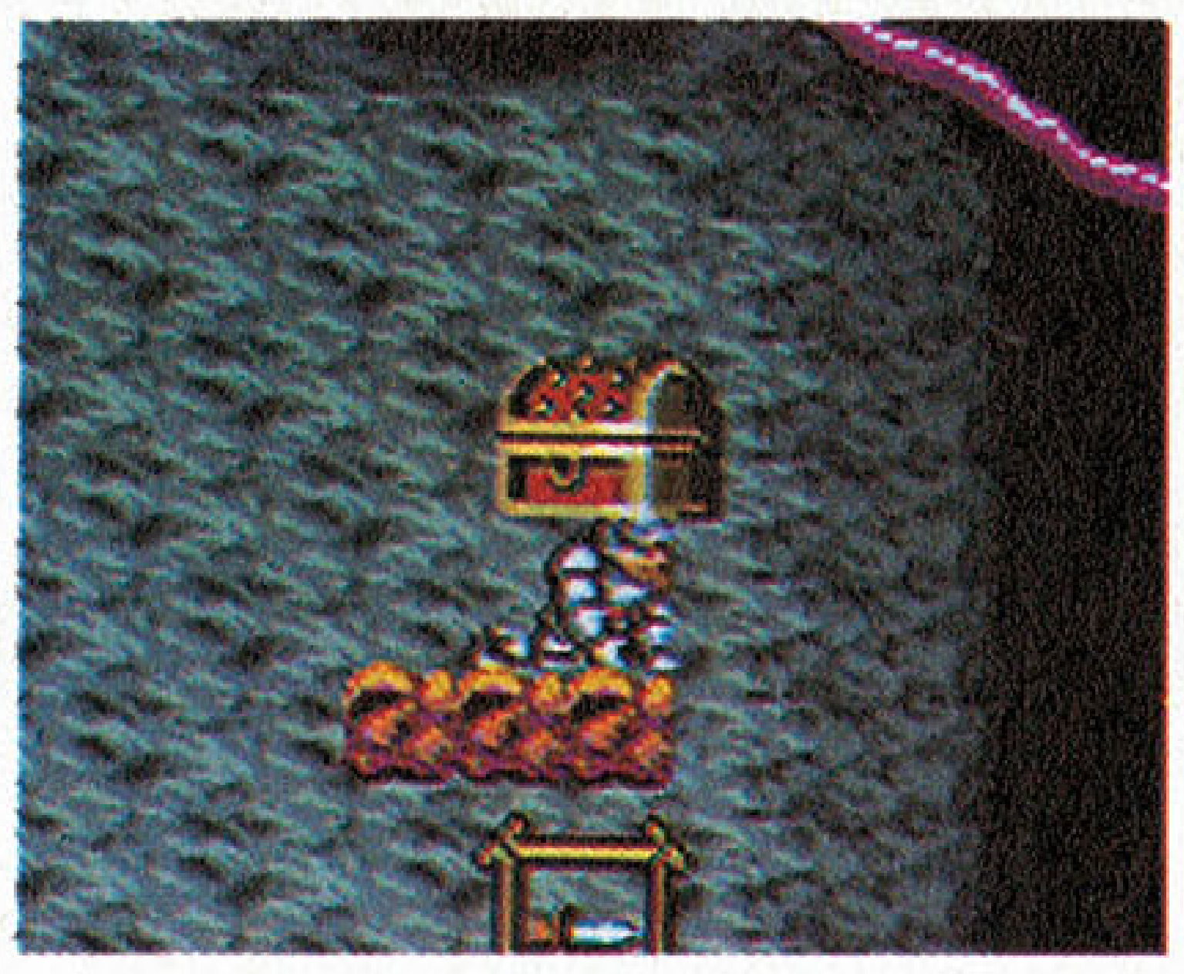
後半のスタート直後、ジャンプして宝箱Aを出そう。宝箱を出したら1段上の舌へ飛び移る。



始まったらすぐにジャンプして宝箱Aを出現させよう

3 ジャンプをうまく使おう

移動する床に乗って進むと宝箱Bが出現する。この宝箱はしゃがまないと通過できないので気をつけよう。

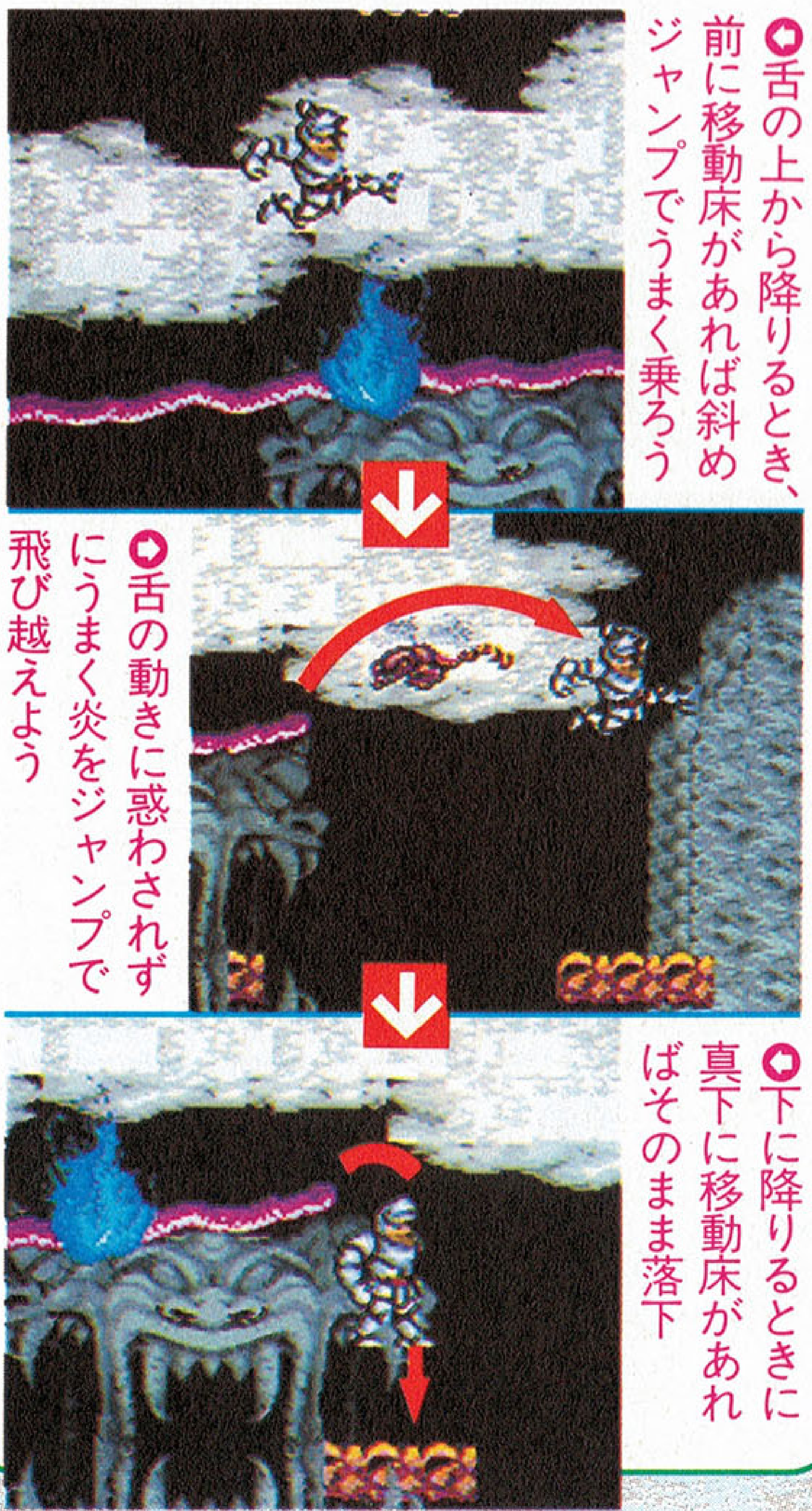


宝箱Bは移動床に乗っていると出るが、通過するときはしゃがめ

2 宝箱はしゃがんでよけよう

舌に乗って進んでいると途中で炎が燃えている。ジャンプして飛び越える。

その後すぐに、下にある移動している床へ飛び移ろう。



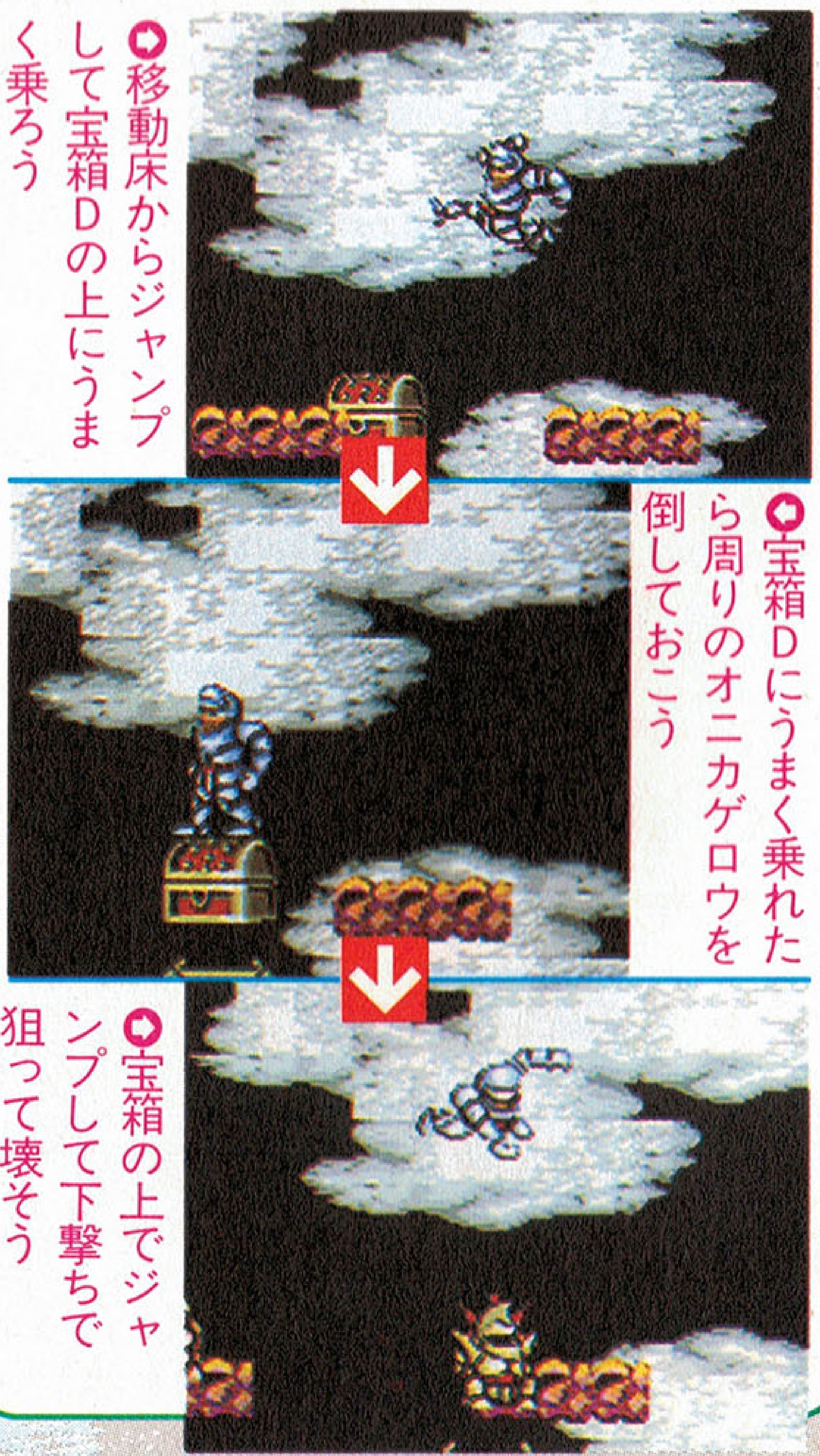
舌の上から降りるとき、前に移動床があれば斜めジャンプでうまく乗ろう

舌の動きに惑わされずにうまく炎をジャンプで飛び越えよう

下に降りるときに真下に移動床があればそのまま落下

5 宝箱Dはこうして開けよう

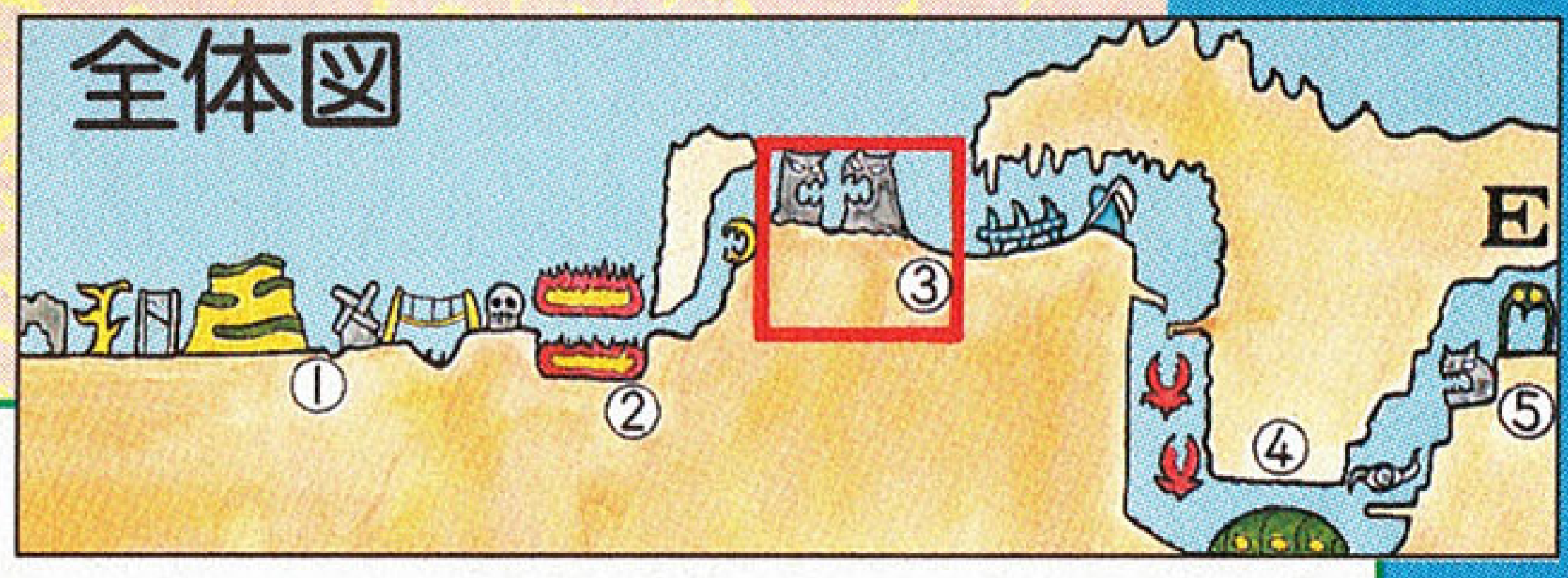
移動床に乗って進んでいくと出現する宝箱Dはすこし低い位置に出る。開け方はジャンプで宝箱の上に乗り、下撃ちで開ける。宝箱を開けたときに床がくるようにしないと転落する。



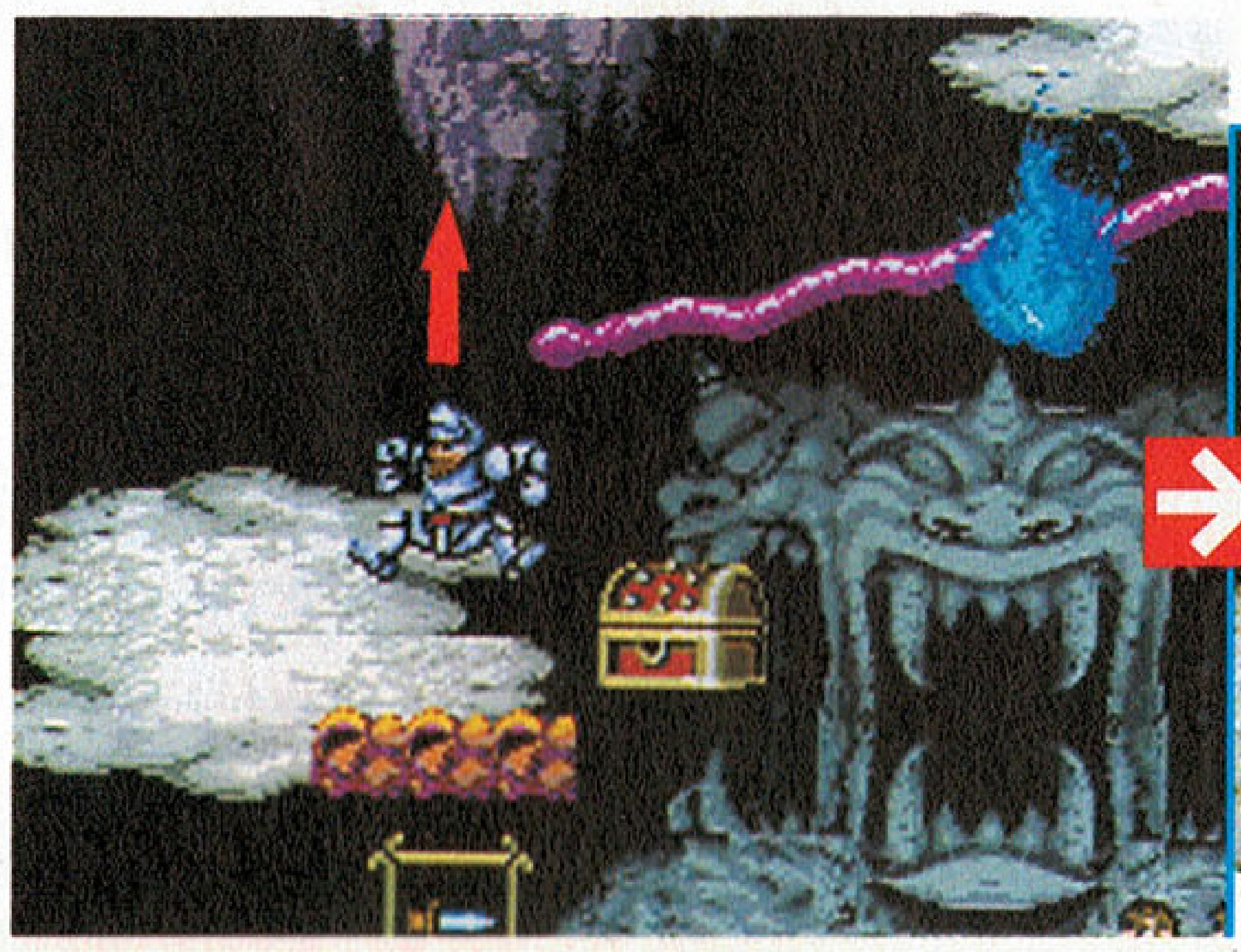
移動床からジャンプして宝箱Dの上にうまく乗ろう

宝箱Dにうまく乗れたら周りのオニカゲロウを倒しておこう

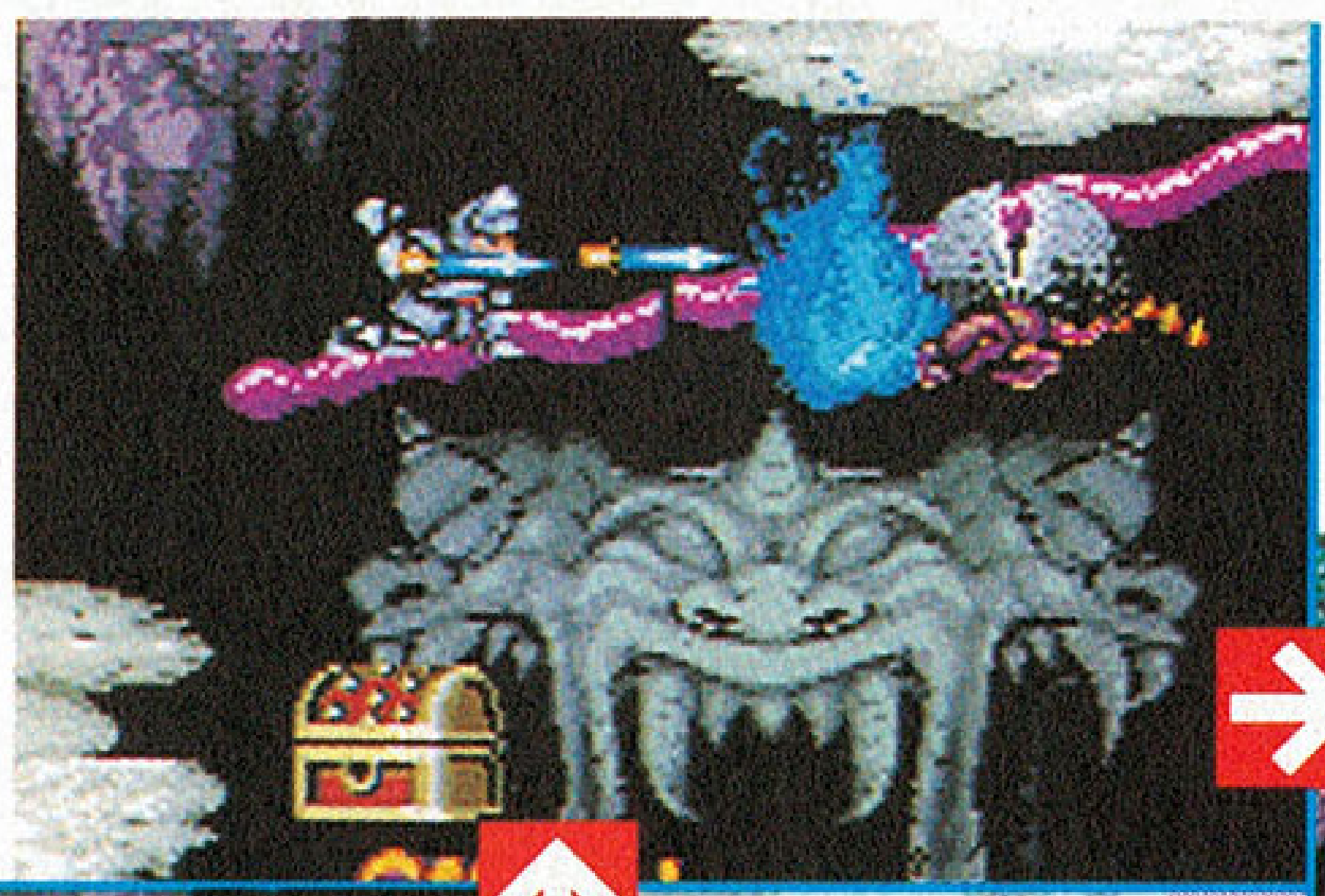
宝箱の上でジャンプして下撃ちで狙って壊そう



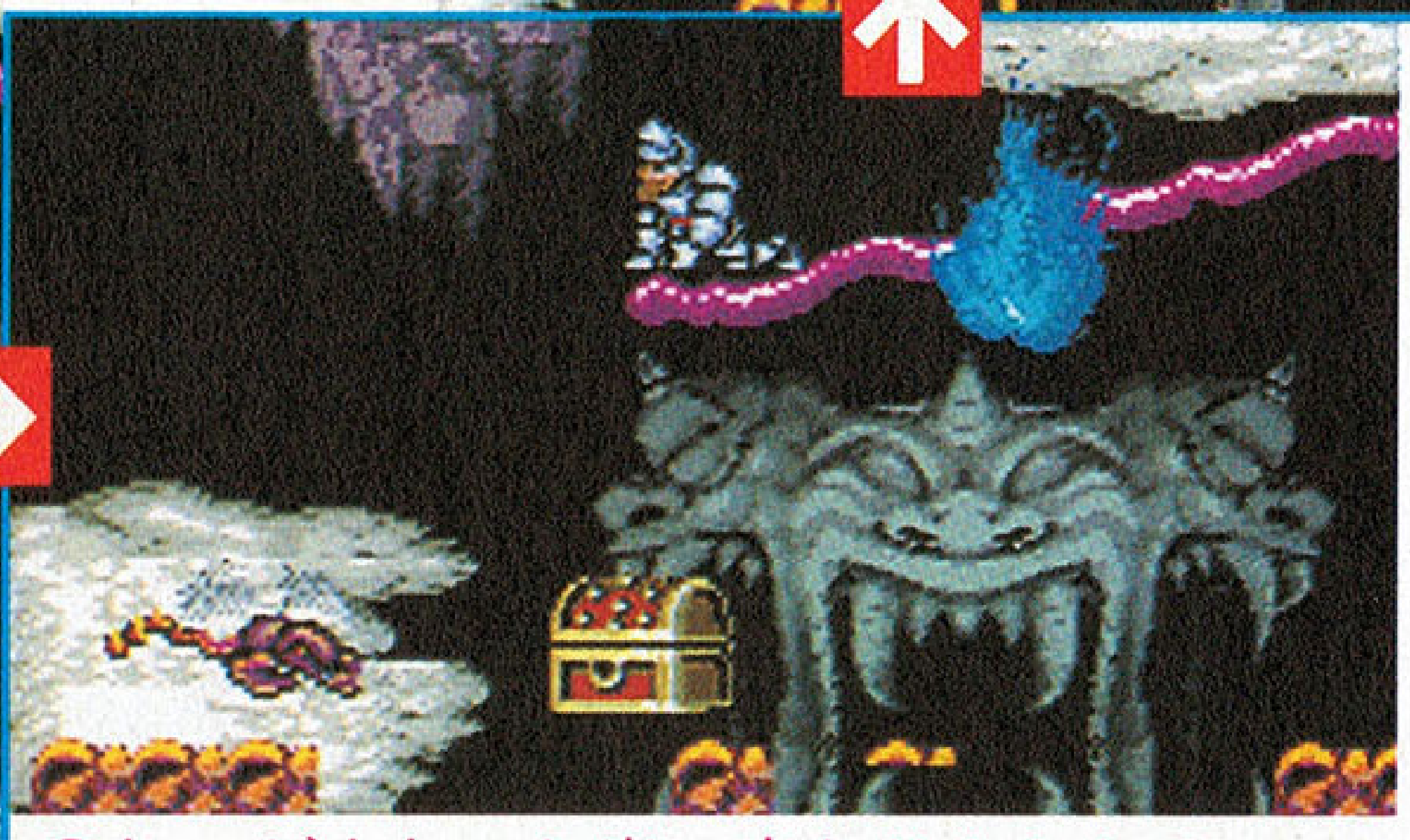
また連続動作に入る前に周りにいるオニカゲロウを始末しておこう。そうすればジャンプ中や下の台に降りるときにオニカゲロウに接触することはなくなるだろう。このことは3面後半すべてをとおしていえる。



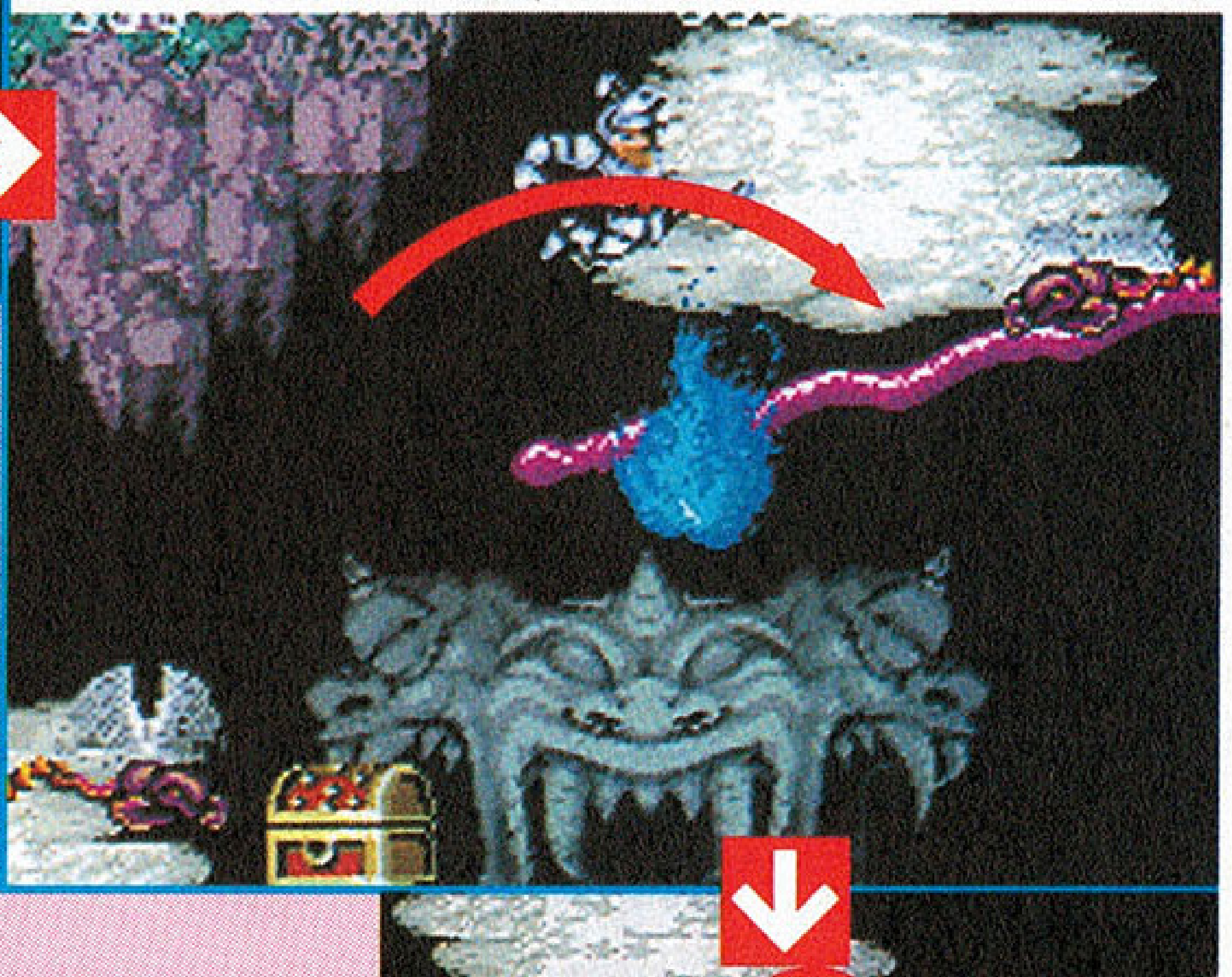
ここはまず右上からくる舌にジャンプして乗ろう。そしてすぐにレバーを下にしておこう



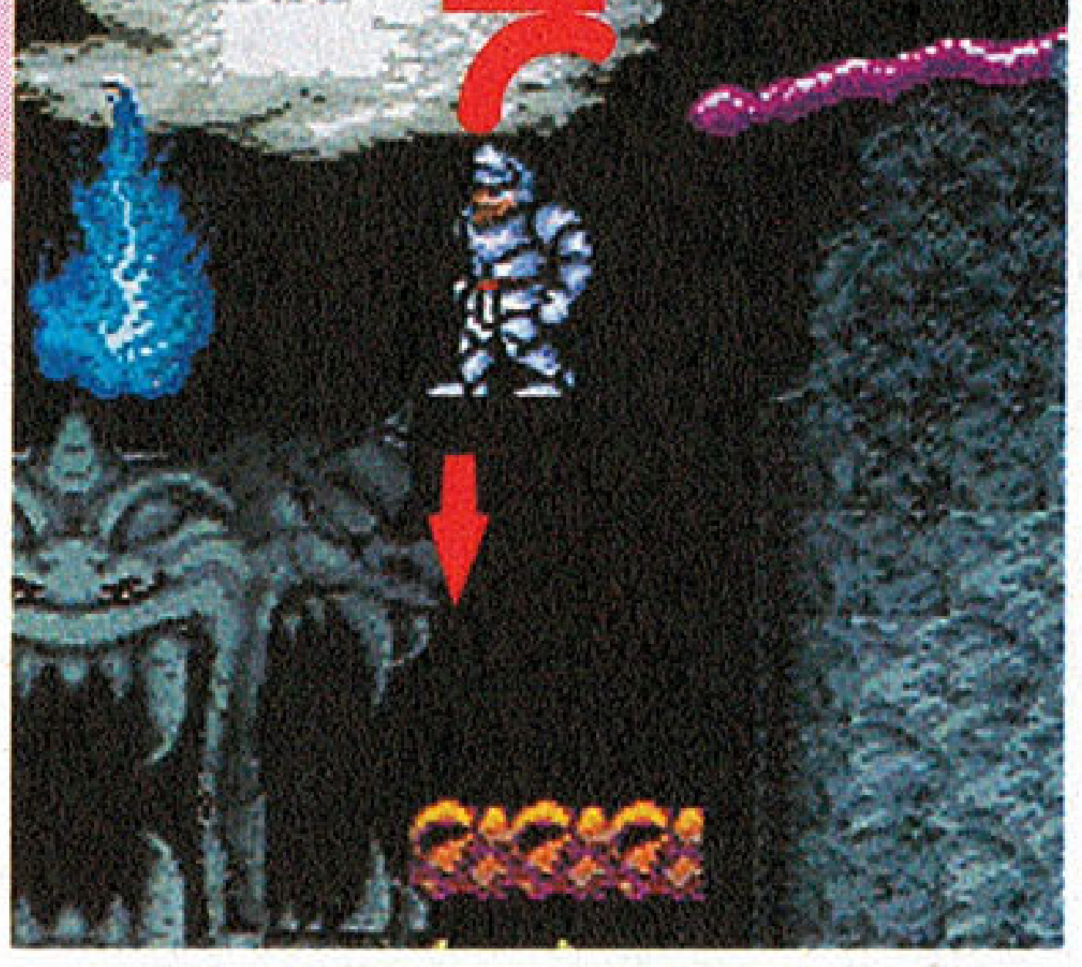
右を向いてジャンプする前にオニカゲロウを倒しておけば安全だ



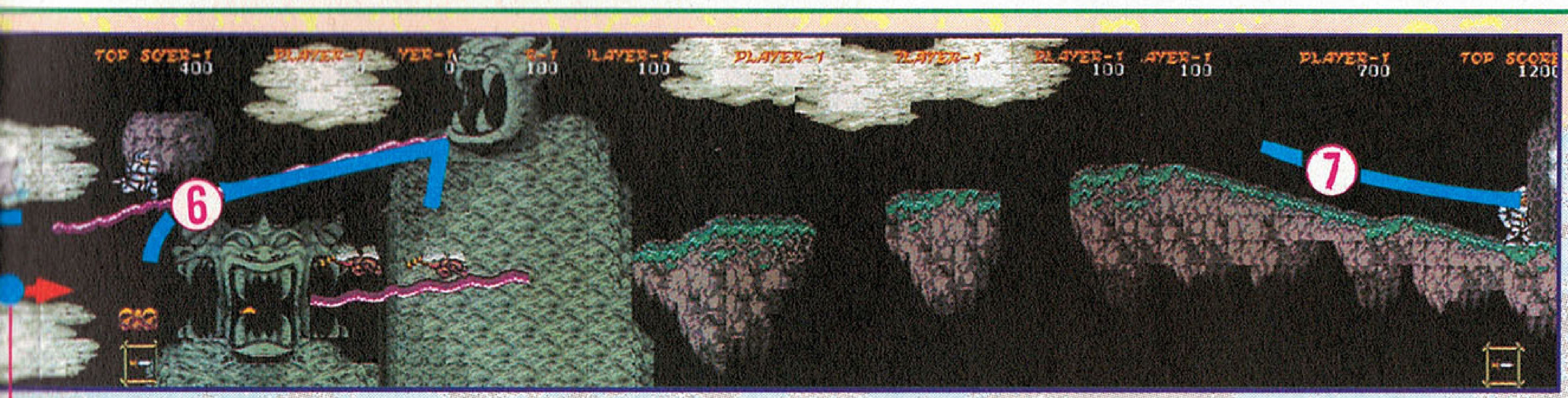
しゃがまないと岩に当たりやられる



炎に触って落ちないように、ジャンプしてうまく飛び越えよう。このときオニカゲロウに注意して



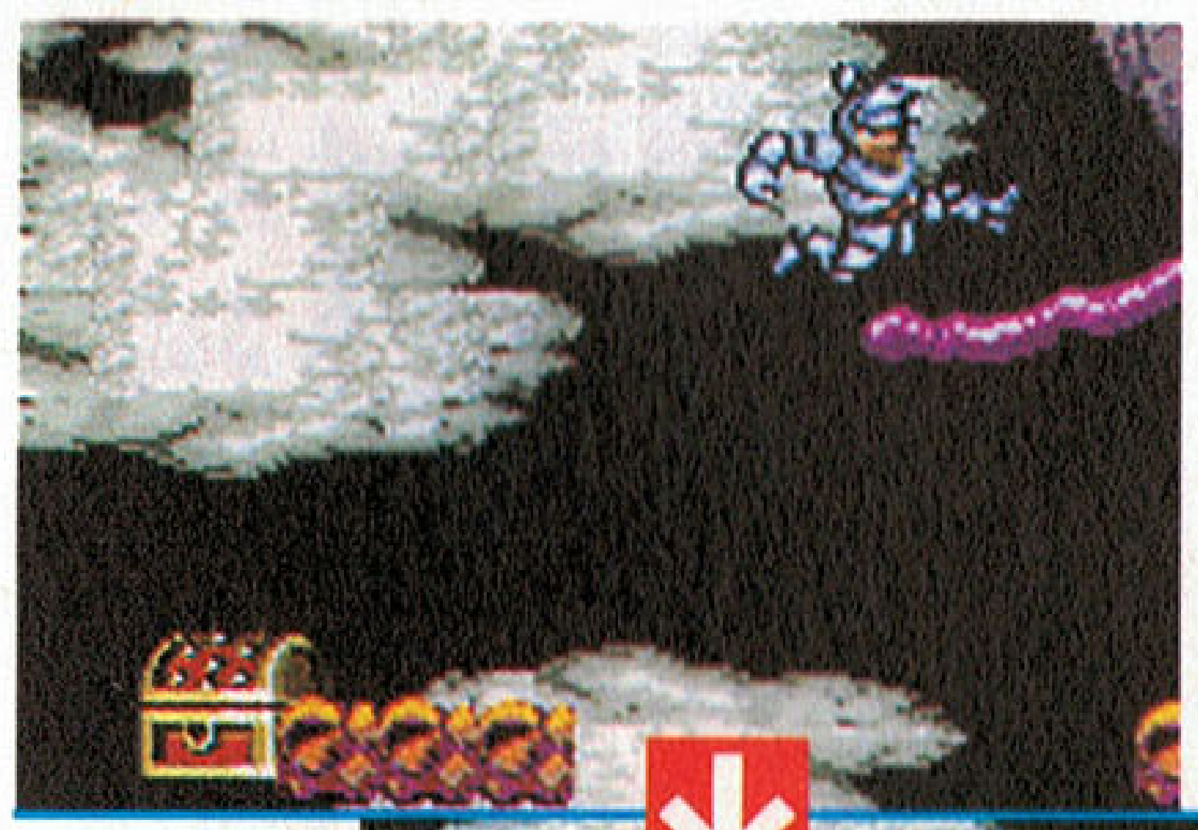
真下に降りる場合も、オニカゲロウがいないときに降りよう。しかし口に近いと危険



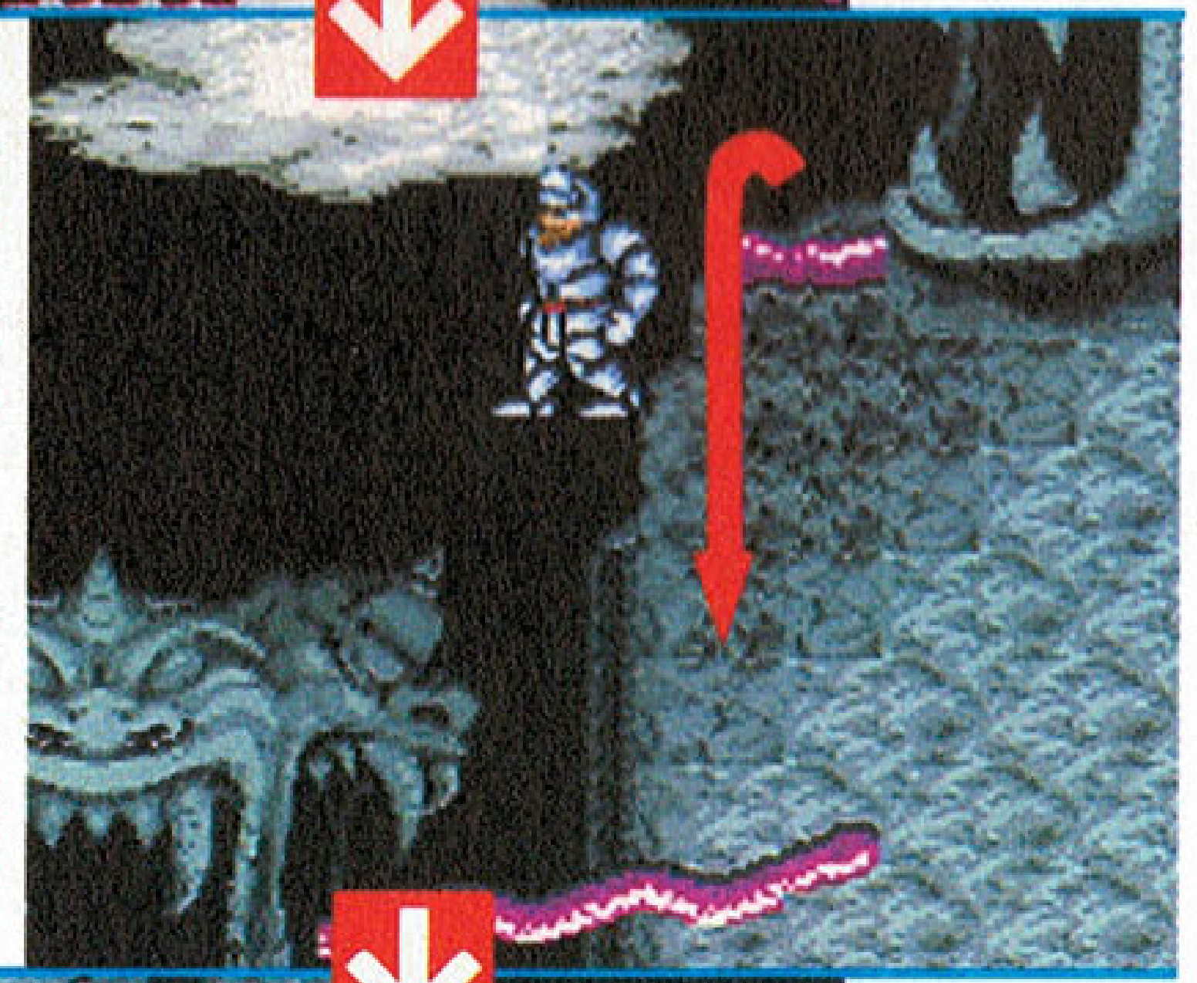
NEXT ROUND

6 カゲロウに注意して降りる

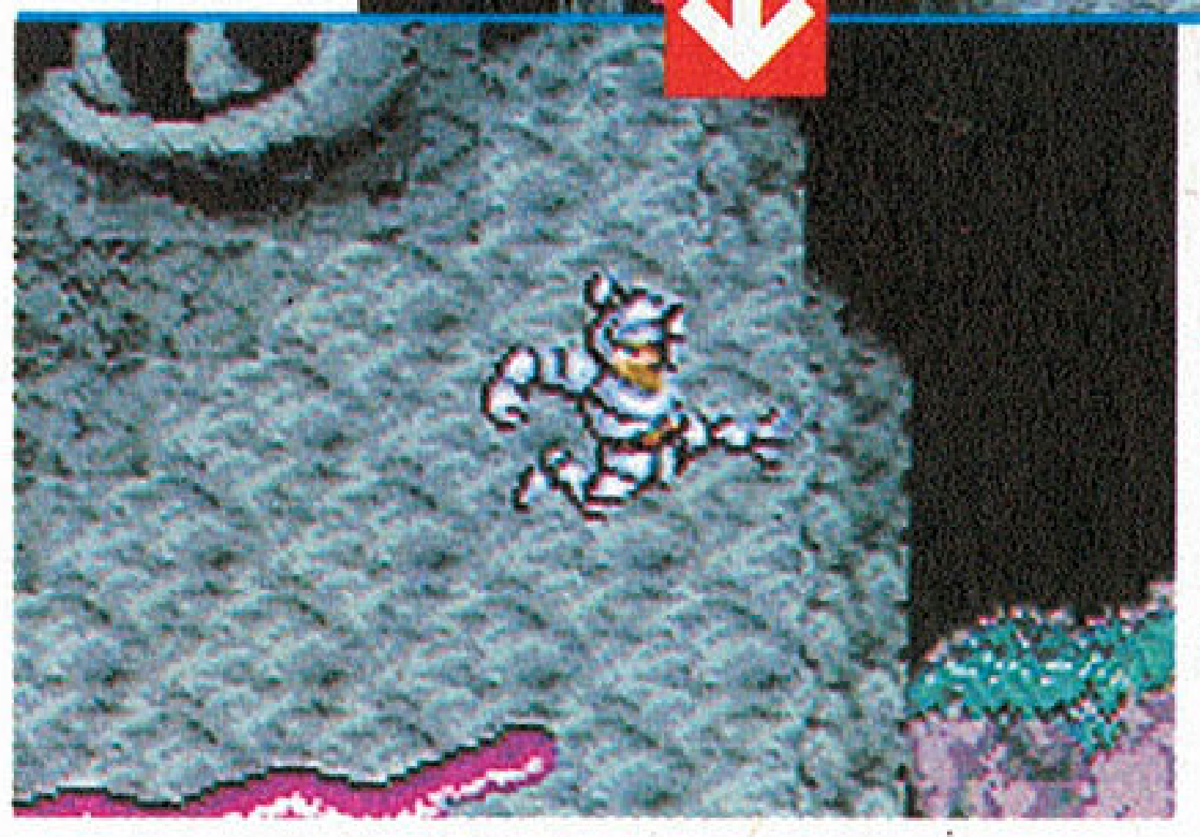
宝箱Dを開けたら今度は右斜め上から出る舌に飛び乗ろう。そしてそのまま右へすこし進み、下にある舌へ飛び降りよう。このときオニカゲロウが下にいる場合は下撃ちで倒しておこう。



移動床からうまくタイミングをみてジャンプで舌に乗ろう



舌に乗ったら右へ進むが、下の舌が出たらタイミングよく降りよう



舌に乗って右へ進み岸が近づいたらギリギリでジャンプ

7 ガストの動きのパターン

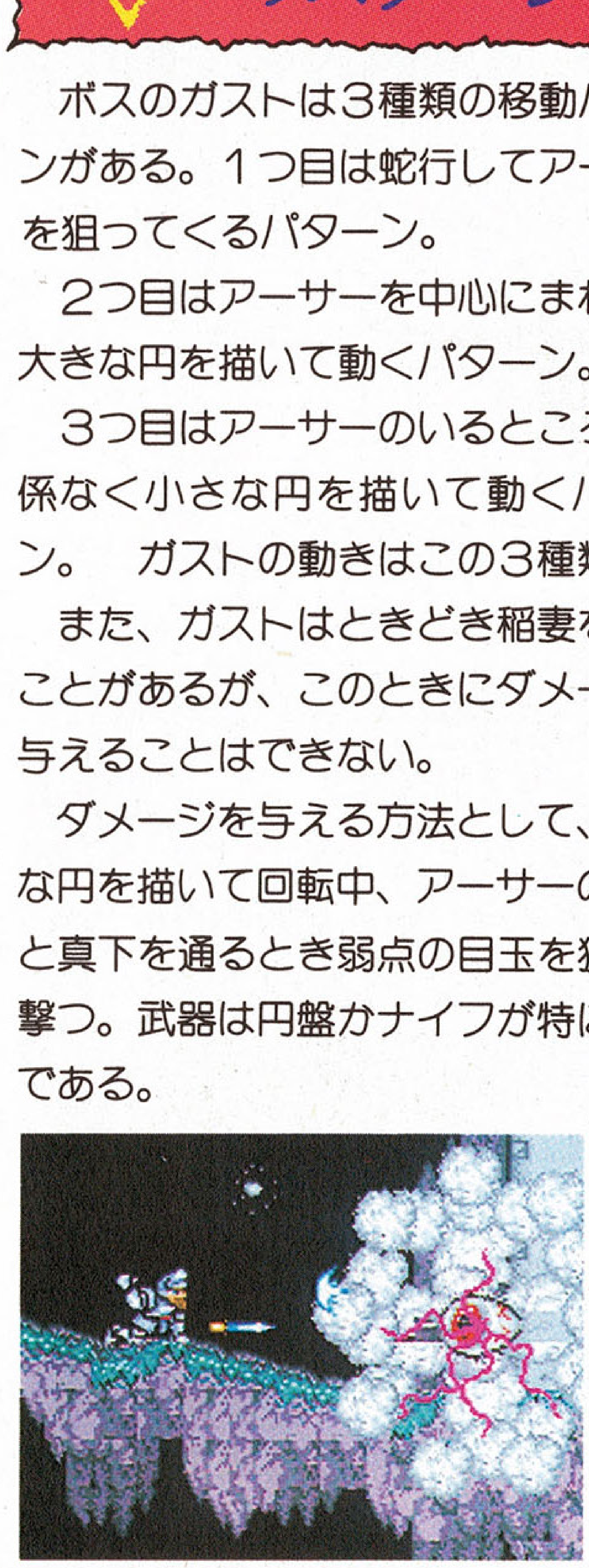
ボスのガストは3種類の移動パターンがある。1つ目は蛇行してアーサーを狙ってくるパターン。

2つ目はアーサーを中心にまわりを大きな円を描いて動くパターン。

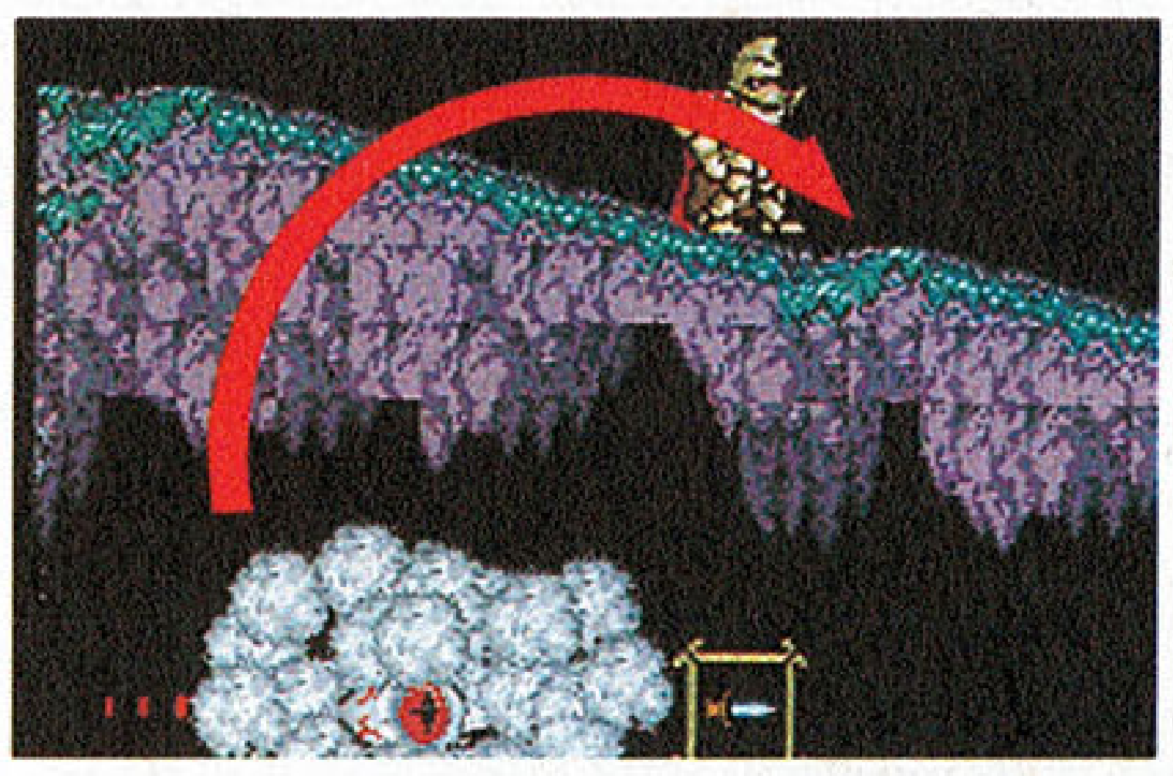
3つ目はアーサーのいるところに関係なく小さな円を描いて動くパターン。　ガストの動きはこの3種類だ。

また、ガストはときどき稲妻を出すことがあるが、このときにダメージを与えることはできない。

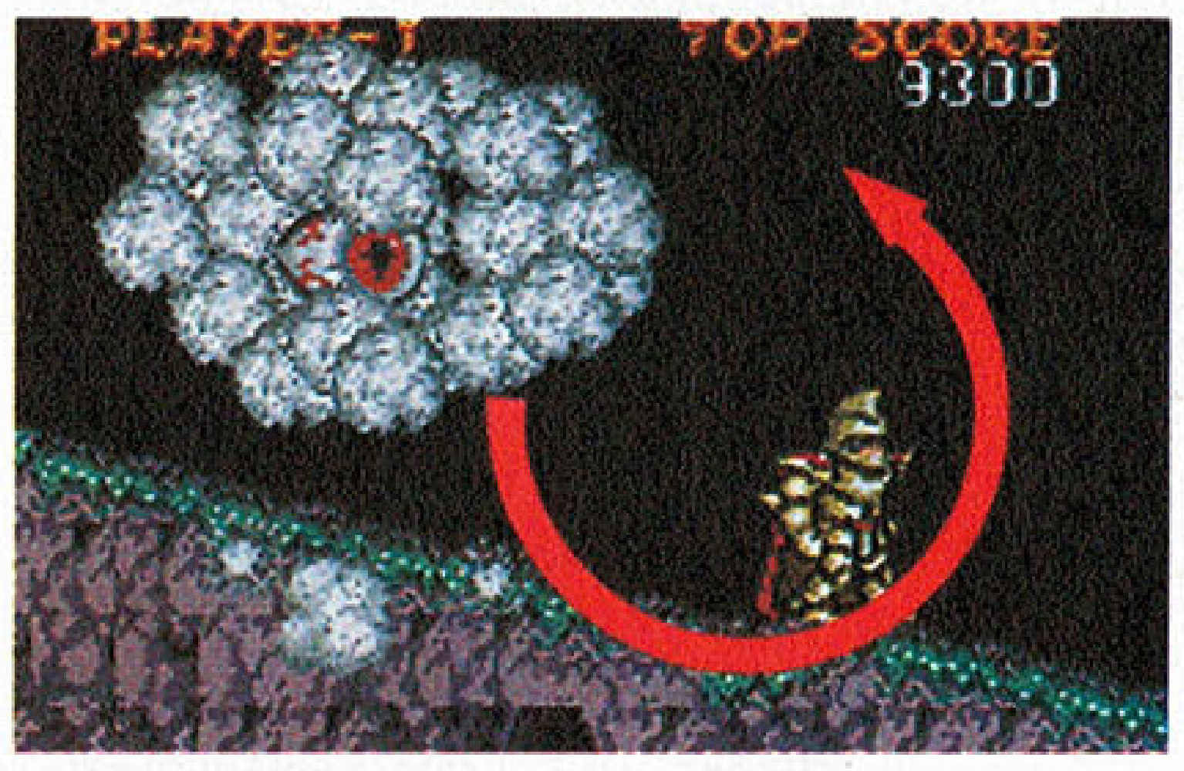
ダメージを与える方法として、大きな円を描いて回転中、アーサーの真上と真下を通るとき弱点の目玉を狙って撃つ。武器は円盤かナイフが特に有効である。



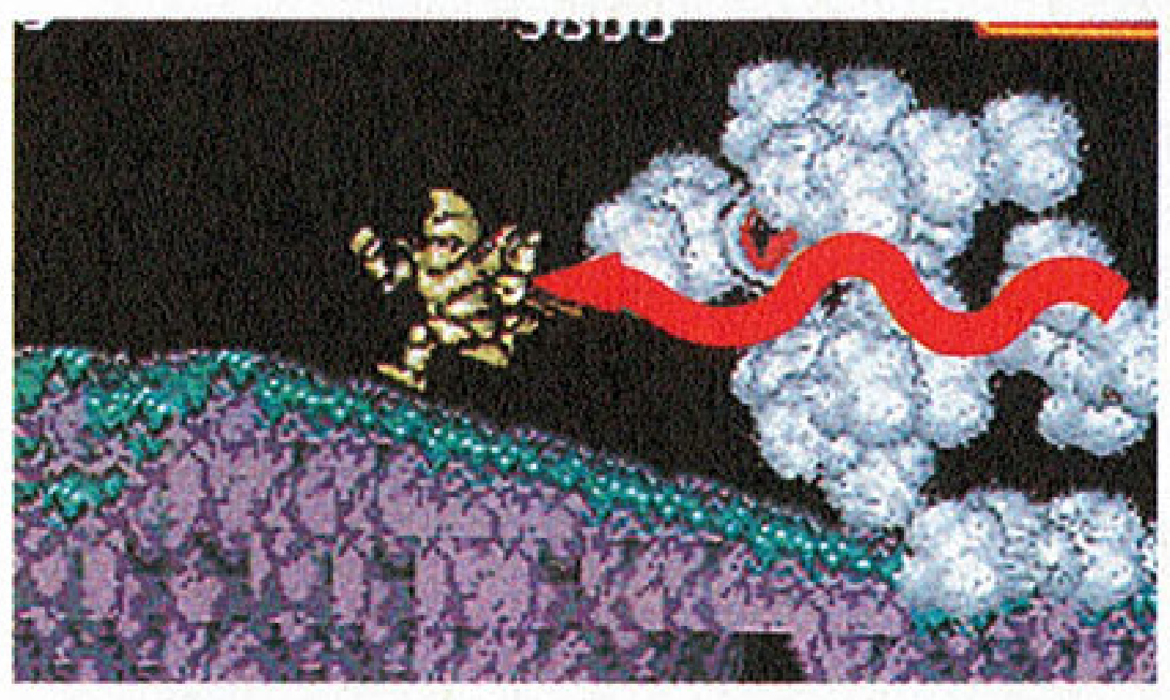
ガストが雷を放ちアーサーの攻撃から身を守る



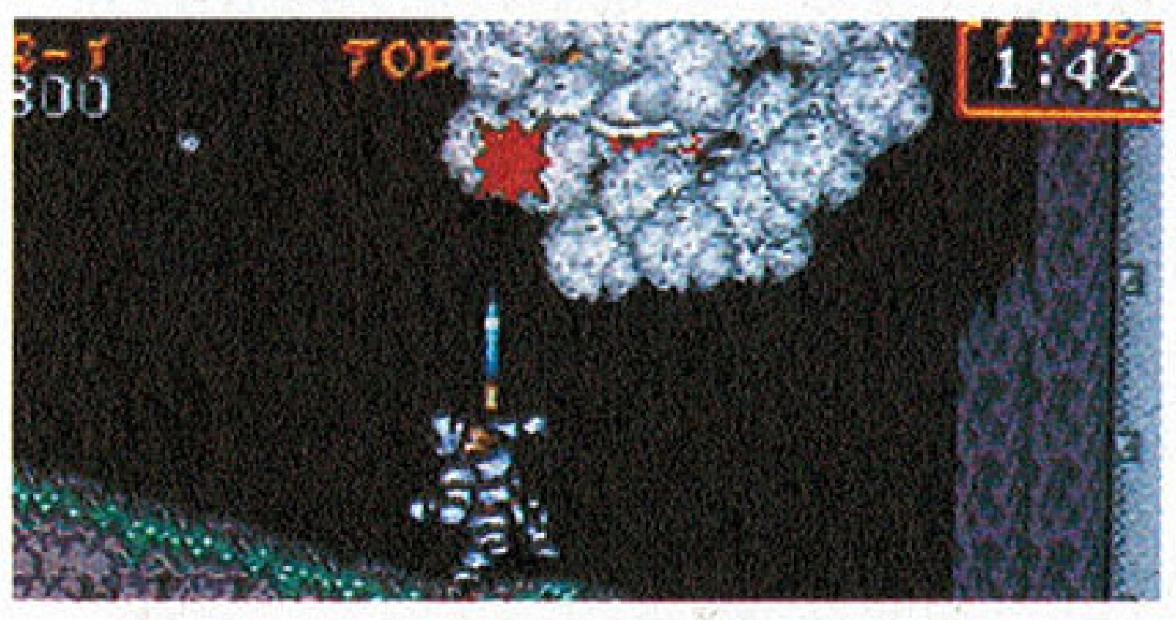
ガストがアーサーを中心に時計回りで回ろうとしている



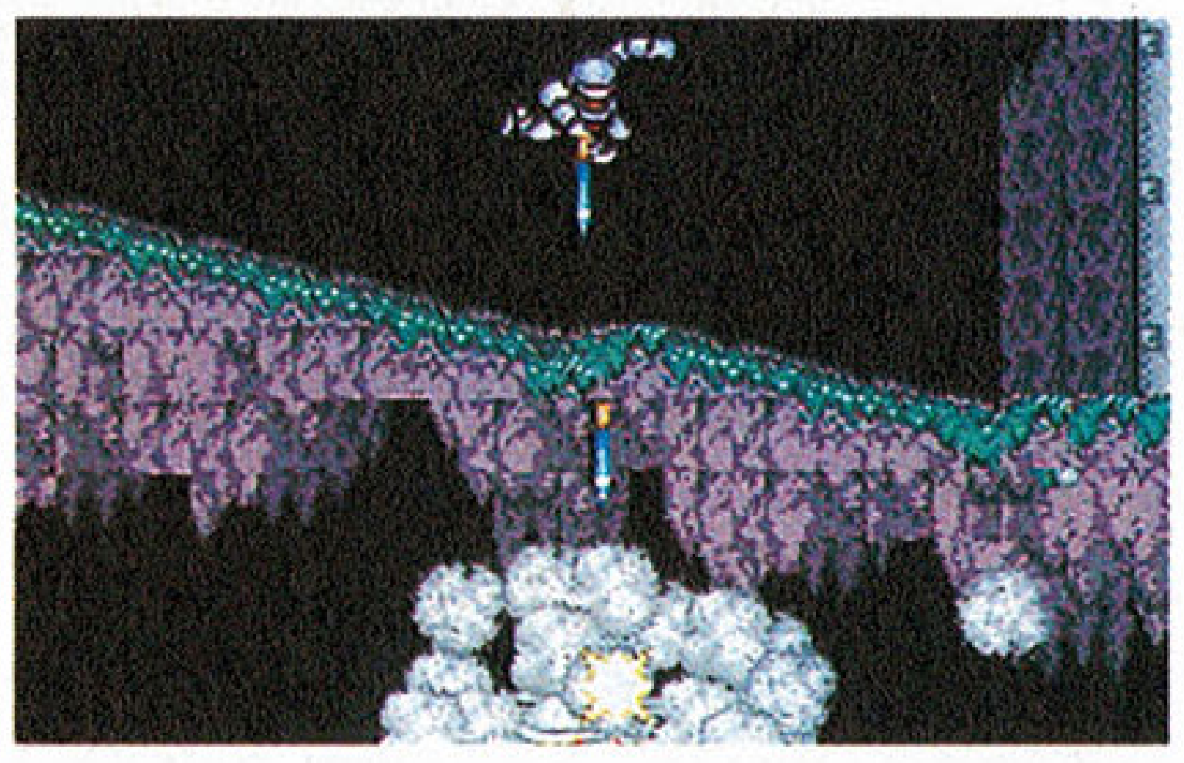
ガストがアーサーを中心に時計回りとは逆回りで回ろうとする



ガストがアーサーをねらって蛇行して追いかける



ガストは真上にきたときにスキができる



アーサーの真下にきたときもスキができる。狙おう

Round 4 前半

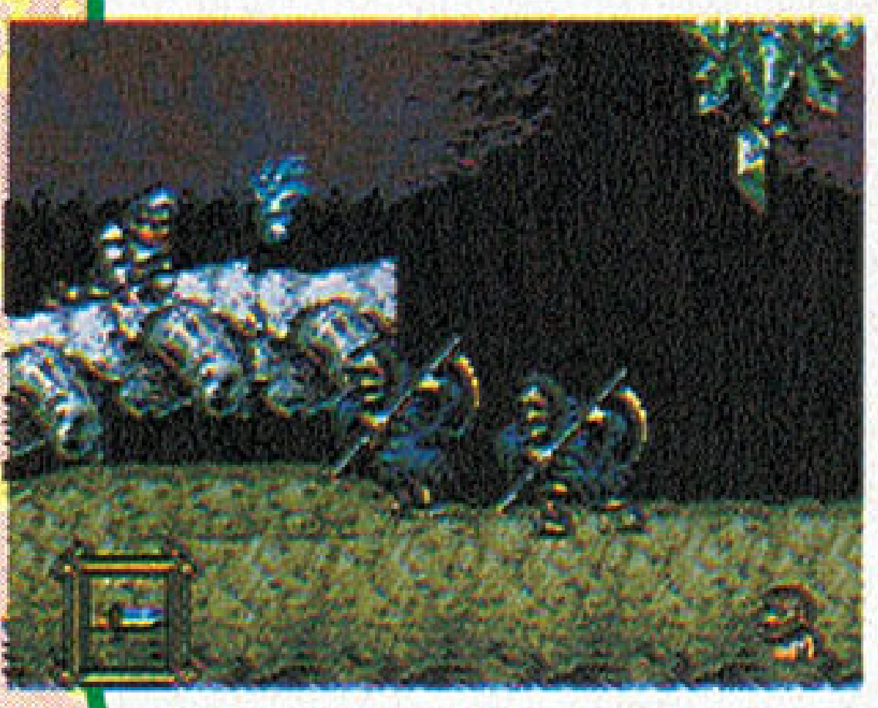
クリスタルの森

幻想的なBGMをバックに4面は始まる。前半では、デスタワーやヌプヌプとの戦いがメインとなるが、特にヌプヌプに対しては慎重な対処が必要となる。初めてこのラウンドにきたときには、突然現れて攻撃してくるヌプヌプの弾にやられてしまうだろう。しかし、これらの攻撃も敵の出現場所を覚えてしまえば簡単にかわせるようになるはずだ。慣れてしまえば他のステージと比較しても決して難しいラウンドではないことがわかると思う。

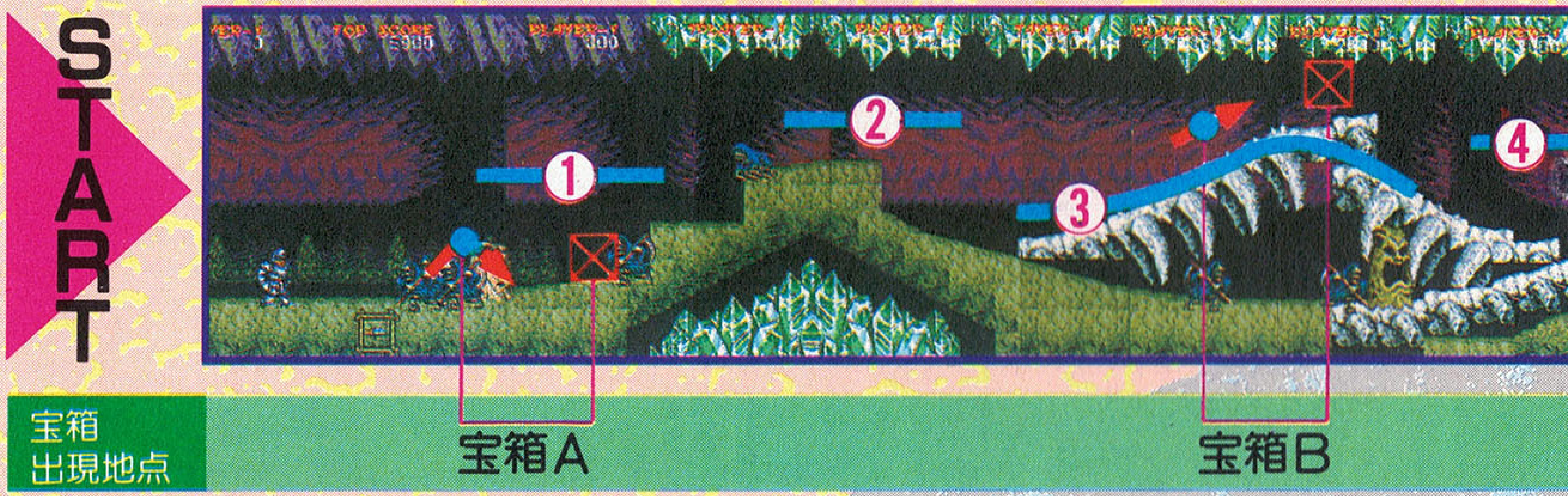
宝箱は合計5つ出現する。マップ中の順にABCDと出していけば、鎧をはがされても2度装備しなおすことができる。

4 この宝箱は出して開けない

ここの宝箱は、いままでの宝箱を全部出現させていれば、3個目のものになる。必ず武器が出るわけだから、武器の種類を変えたいとき以外は開けないほうがいいだろう。取りたくない武器が出ると邪魔になる。いらない宝箱は開けないことだ。

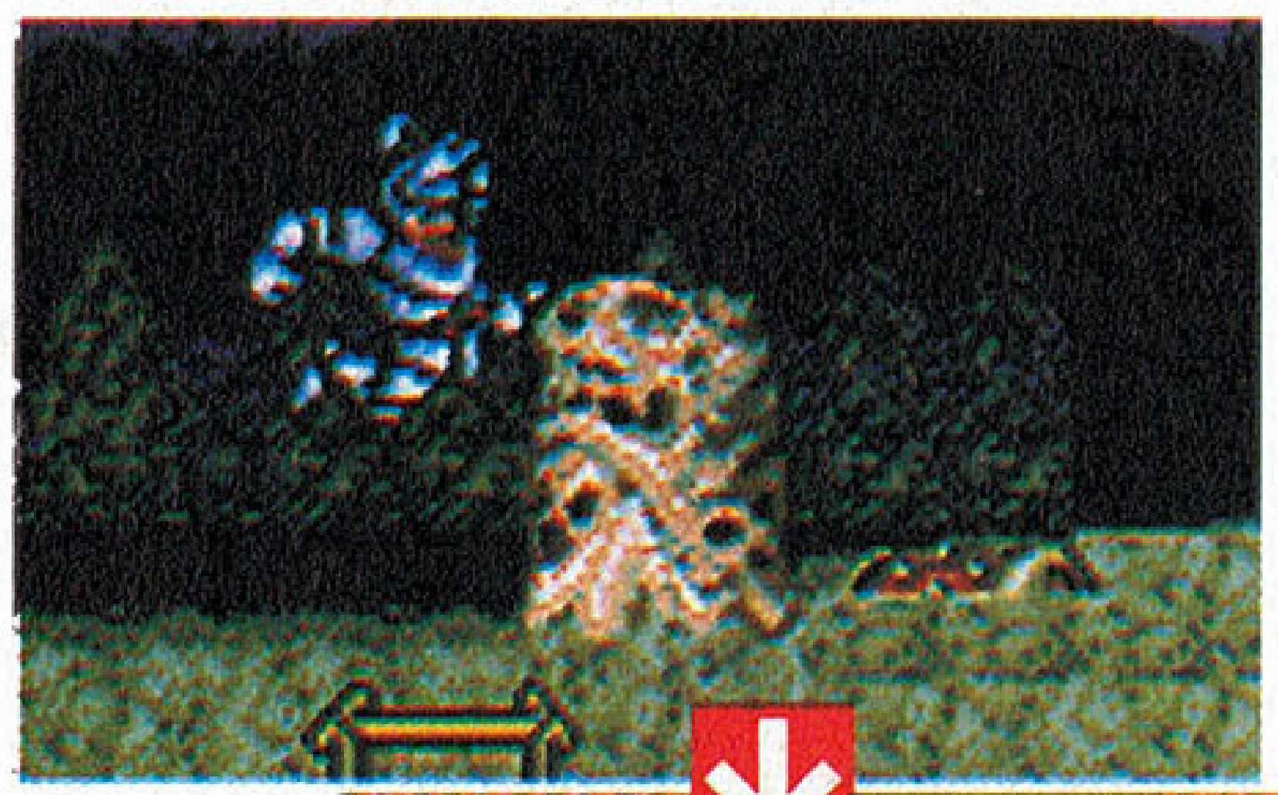


宝箱を開けると武器が邪魔になる

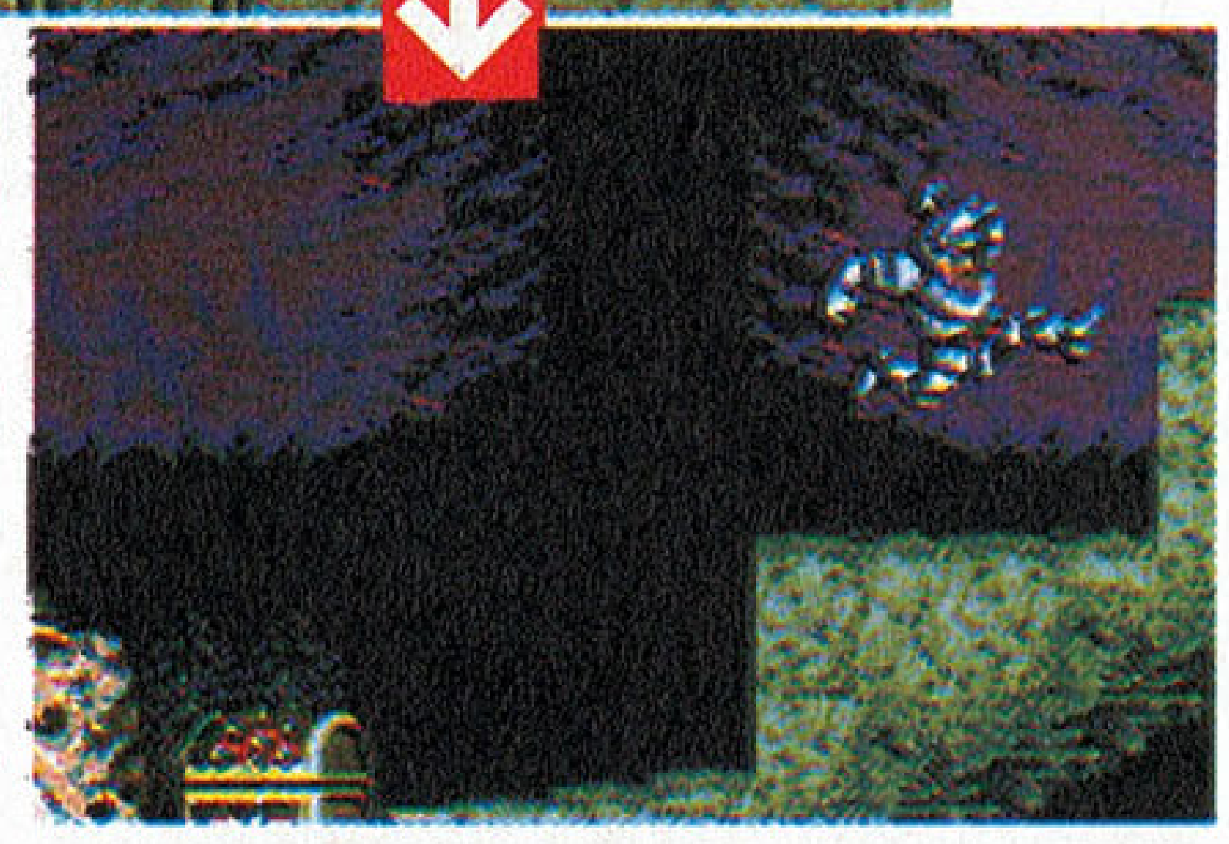


1 宝箱は斜めジャンプで素早く

4面最初の宝箱はスタート直後に出現する。ステージが始まる前から方向キーを右に押し、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておけば難なく出すことができる。もちろん、宝箱の中身はマジシャンなので開ける必要はない。スタート付近は足場が悪く右側からスケルトンが続々と現れるので、チャンスをみはからって恐竜の骨のところまで移動するようにしよう。



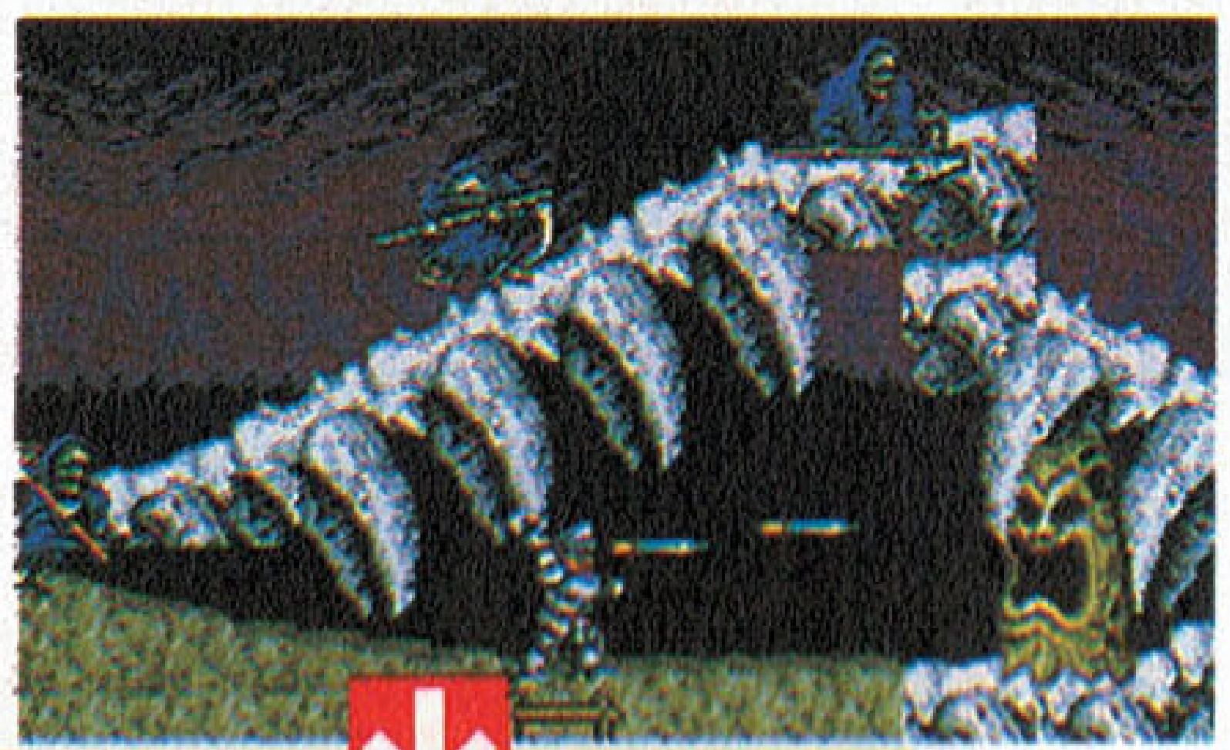
スタートしたらすばやく宝箱を出す



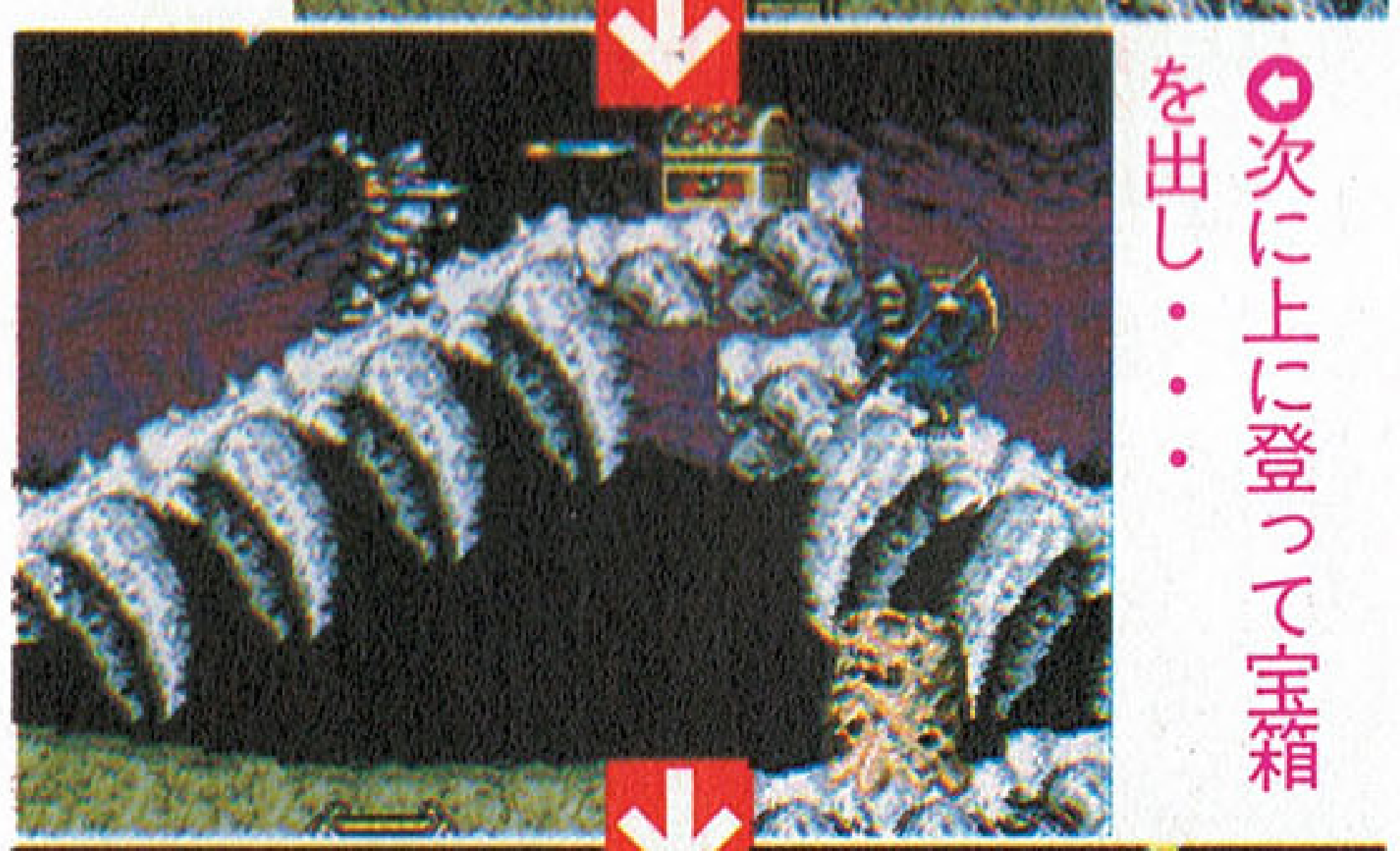
中身はマジシャンなので、無視して高台の上へ

3 死神に注意しデスタワーを

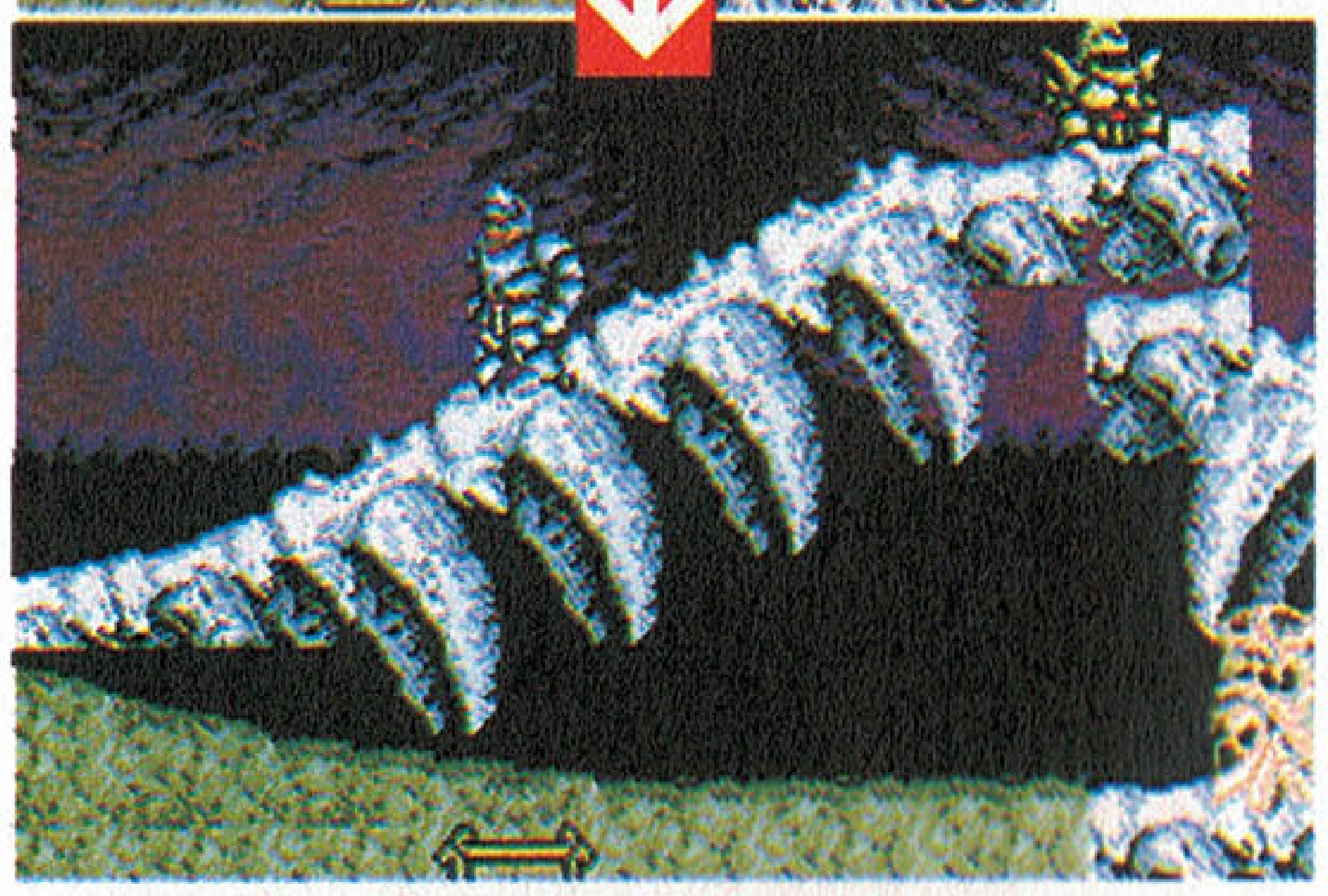
恐竜の骨があり、その上を通っていくことも、また、地面の上を進んでいくこともできる。ここではまず、骨の下にいるデスタワーを、画面に出るか出ないかの位置で、速攻で倒してしまおう。その際、骨の上から飛び降りてくるスケルトンには要注意。デスタワーを倒したら、骨の上の宝箱を出現させにいこう。金の鎧を出しておこう。



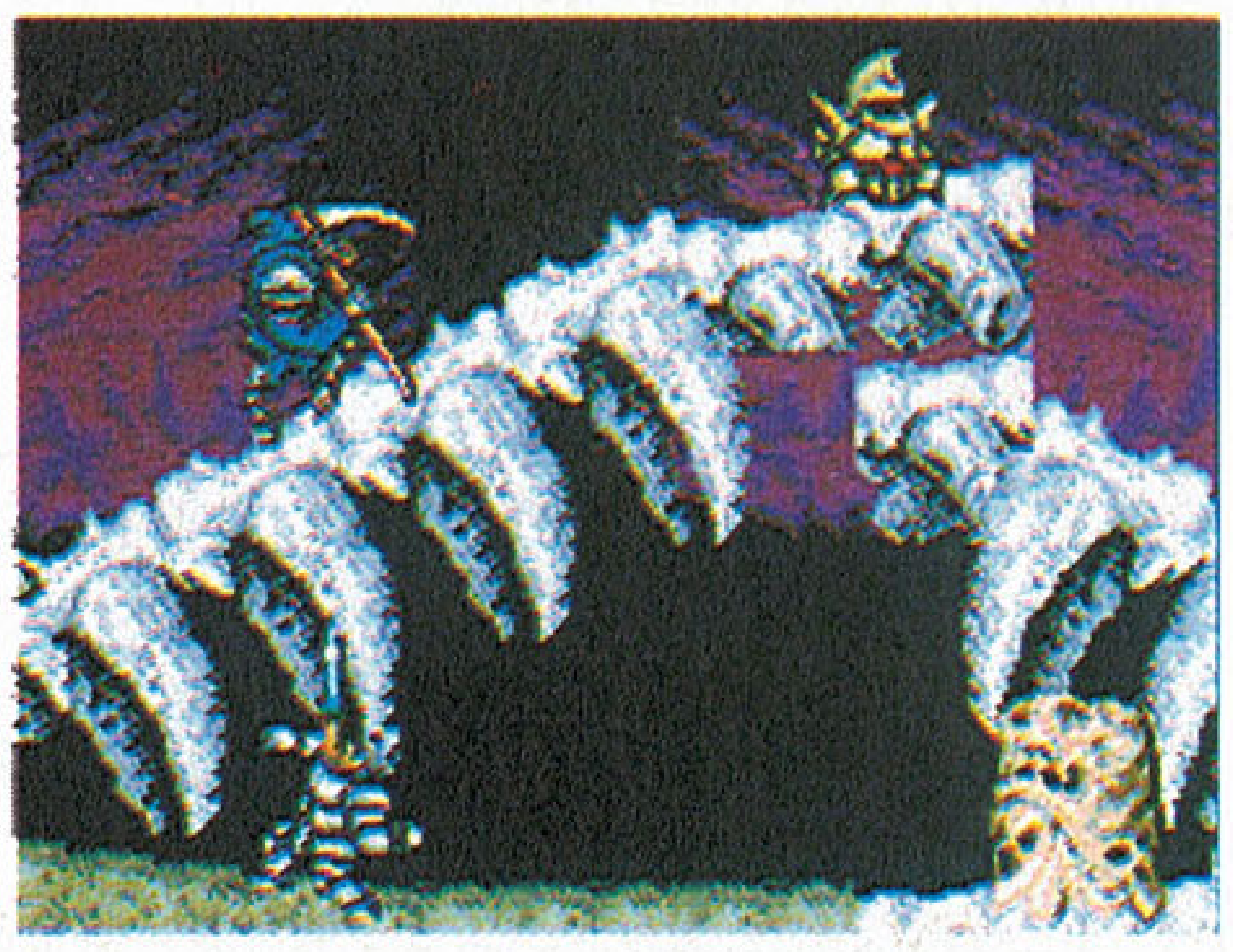
まず下でデスタワーを倒す



次に上に登って宝箱を出し・・・



金の鎧を取らずに残しておこう

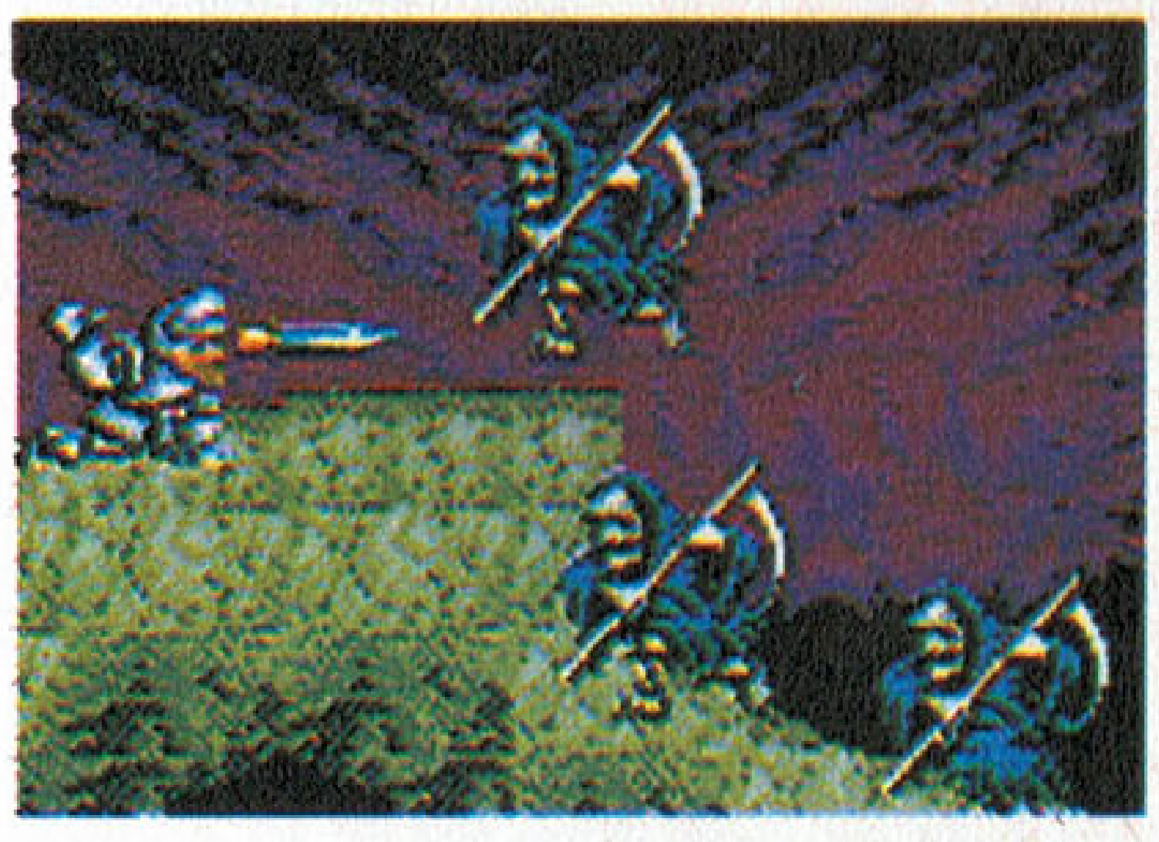


上から狙ってくるスケルトンには常に注意

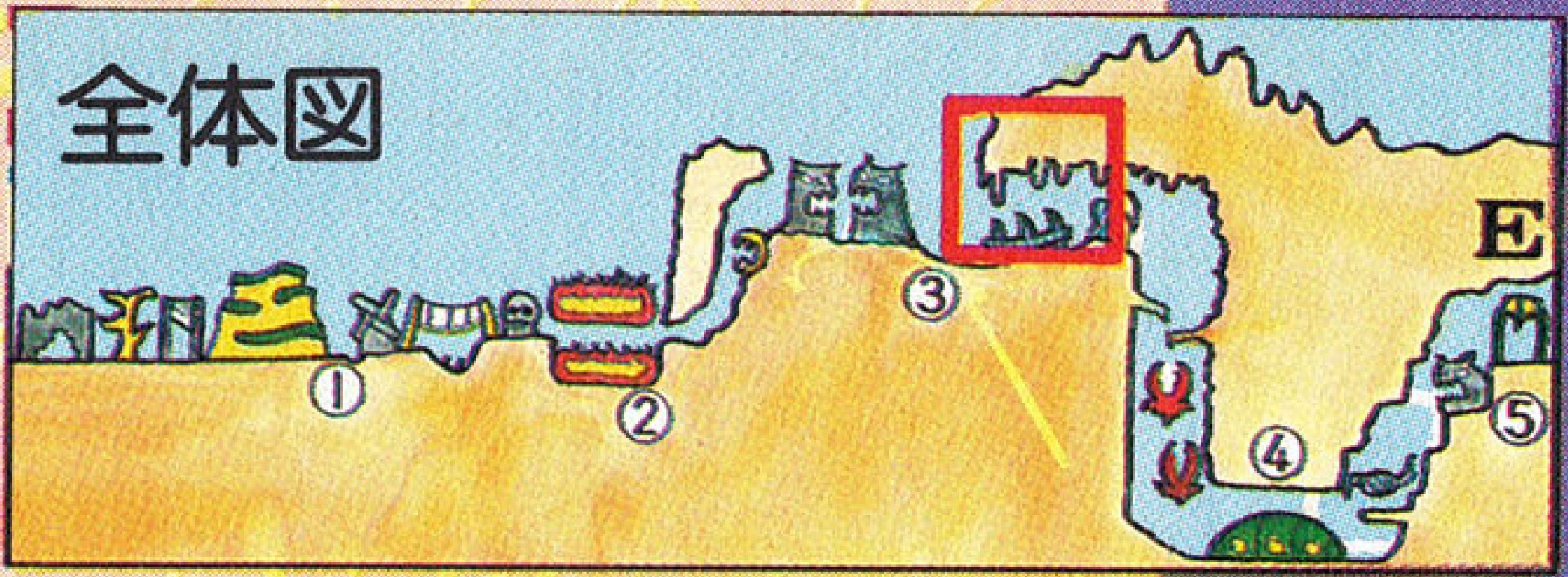
2 高台でジャンプは禁物

恐竜の骨の前の高台の上を通るときは細心の注意を払わなければならない。まず、高台に登ったらジャンプは厳禁。天井の水晶に頭をぶつけて鎧をはがされてしまうからだ。

次に、左右から突っ込んでくるスケルトンに対しては、相手が登って来る前にしゃがみ撃ちで倒してしまおう。次々に現れるだろうが、一瞬のスキをついて右に降りてしまえばもう怖くないはずだ。4面開始直後とはいえ、油断のできない場所のひとつだ。

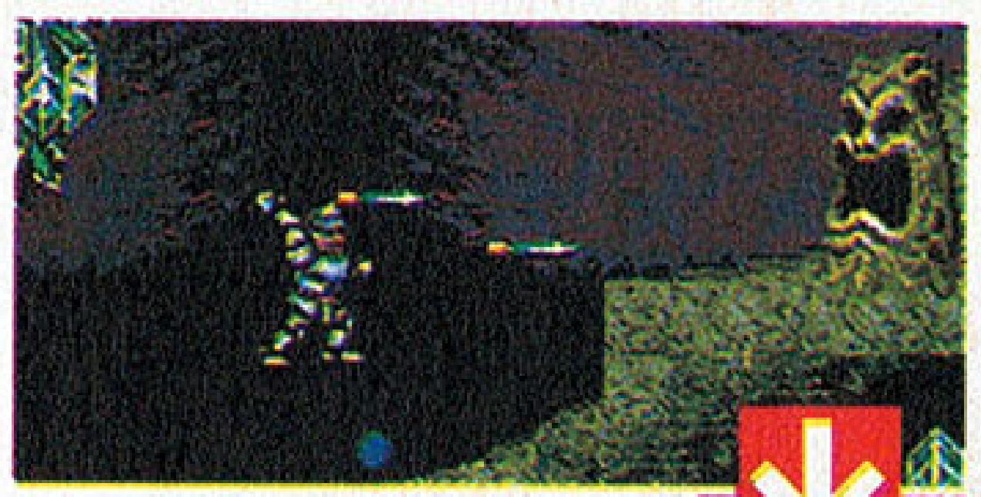


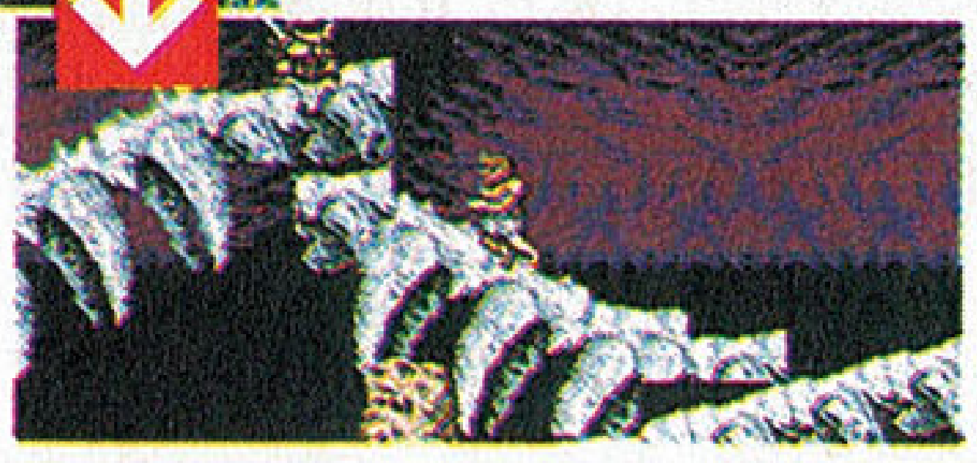
スケルトンには先制攻撃。ここでのジャンプは御法度

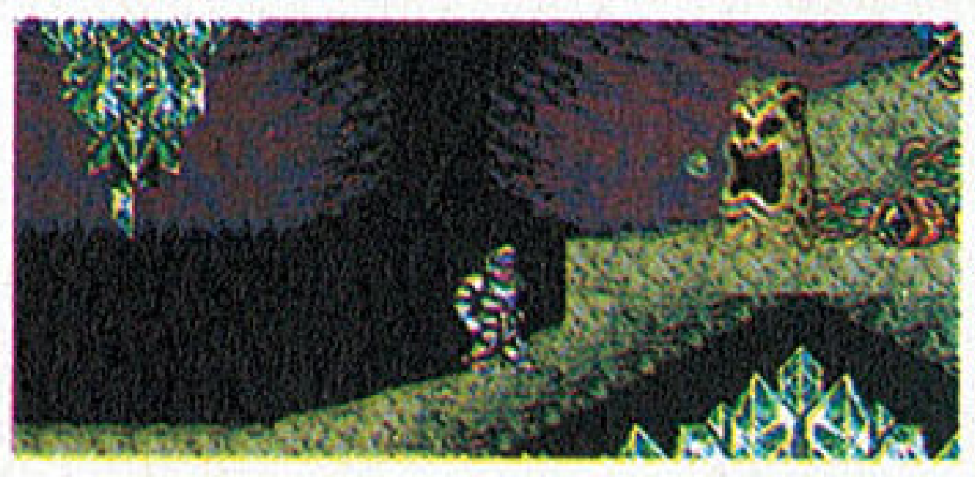


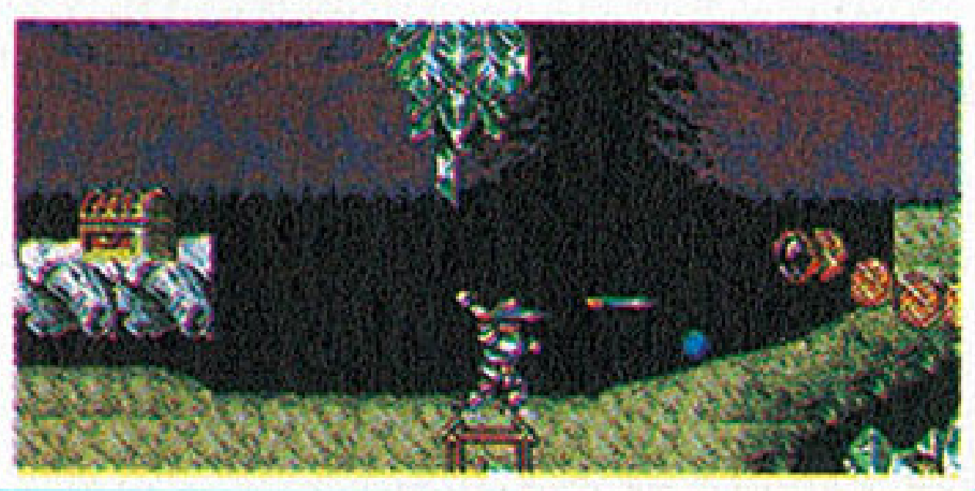
5 混合攻撃をかわして迎撃

天井から突き出した水晶のトゲの下をくぐると、デスタワーが待っている。また、壁からはヌプヌプが現れ、前後からは、スケルトンが容赦なく襲いかかる。ここは4面前半の最大のポイント。まず、水晶の下での戦いは避けること。ジャンプがミスにつながる。そして、ヌプヌプは現れたら即破壊しよう。もし攻撃されたらつらくなってくるぞ。


ジャンプ撃ちでデスタワーを倒す。敵の吐く青い弾には要注意

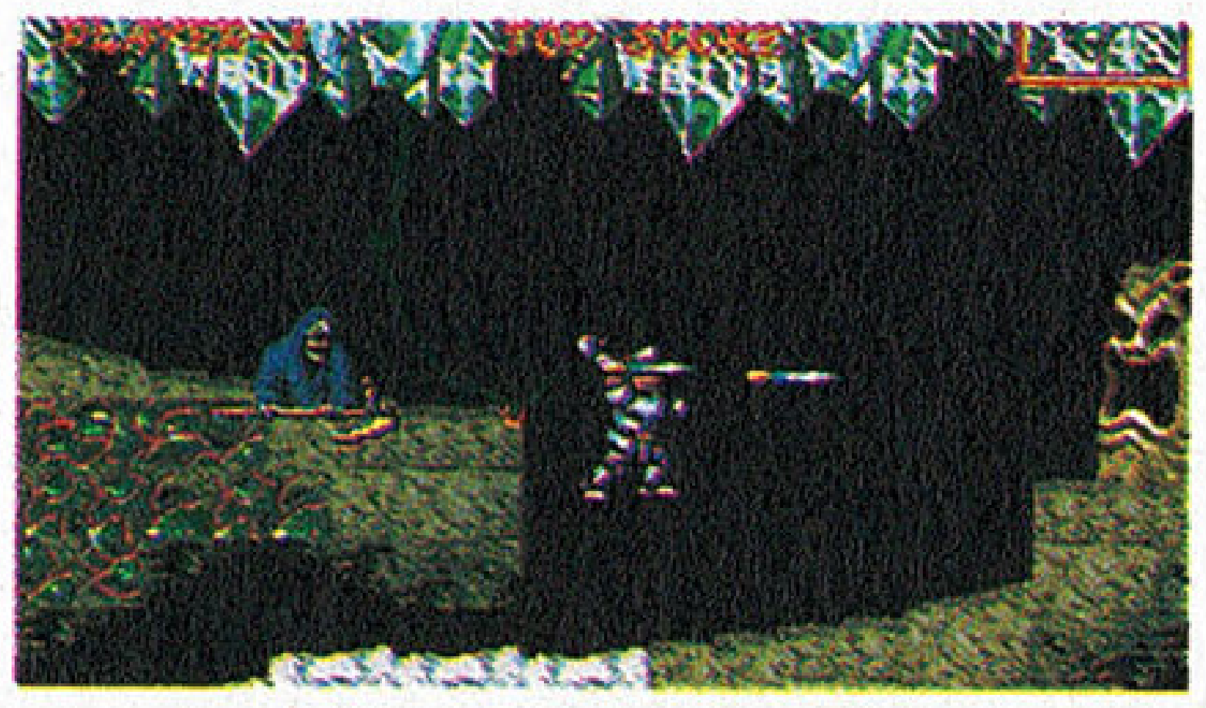

途中で鎧がはがされたら、残しておいた鎧を取りに戻ろう

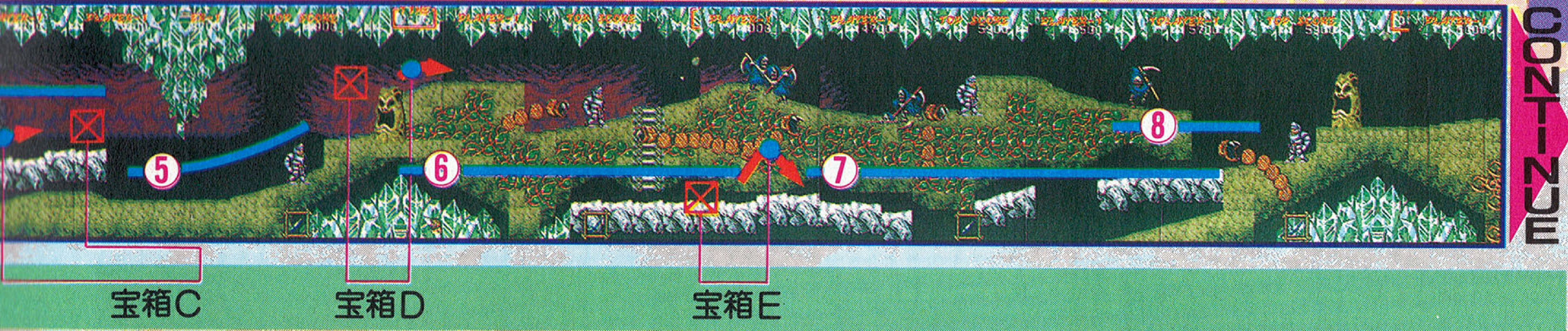

右に進み過ぎるとヌプヌプが1匹余分にでてくる。これは倒しにくい


水晶の下での攻撃はやめよう。ジャンプのミスはまさに命取りだ

8 デスタワーは下で撃つ

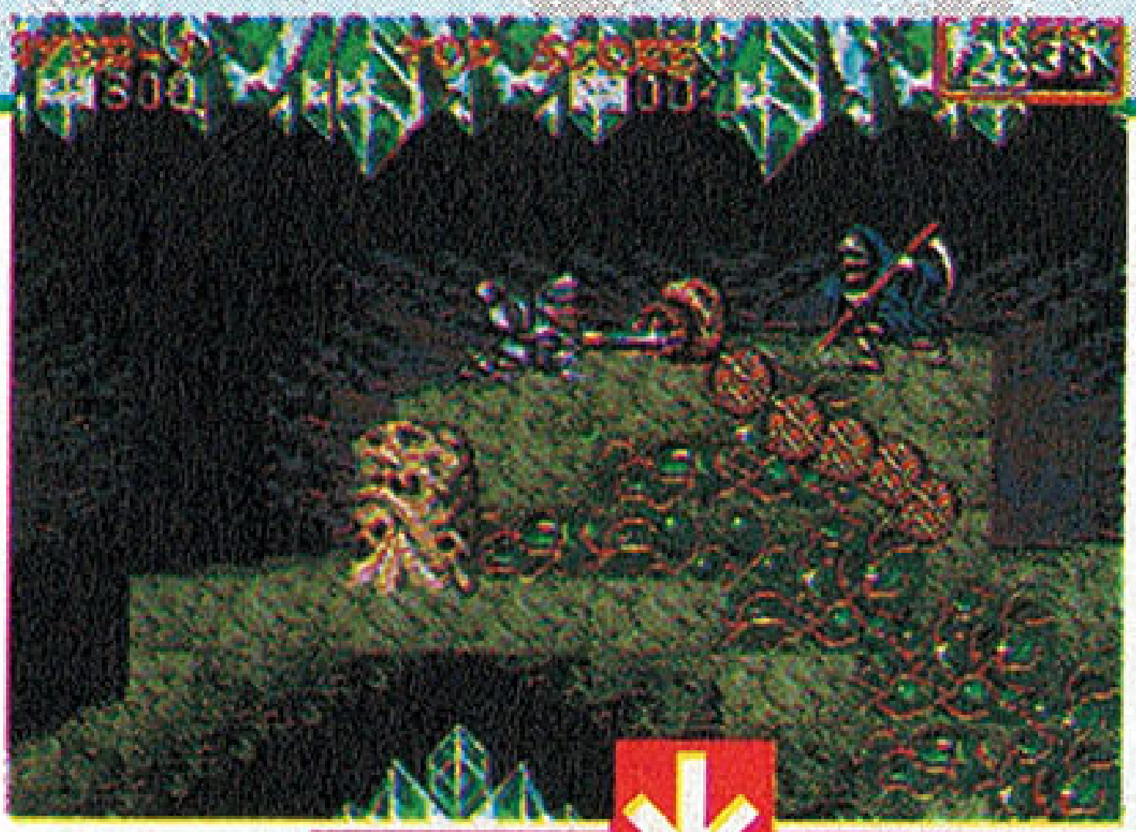
最後のデスタワーは、必ず下に降りてから攻撃しよう。上だと弾をよけるためジャンプした場合水晶に当たる。

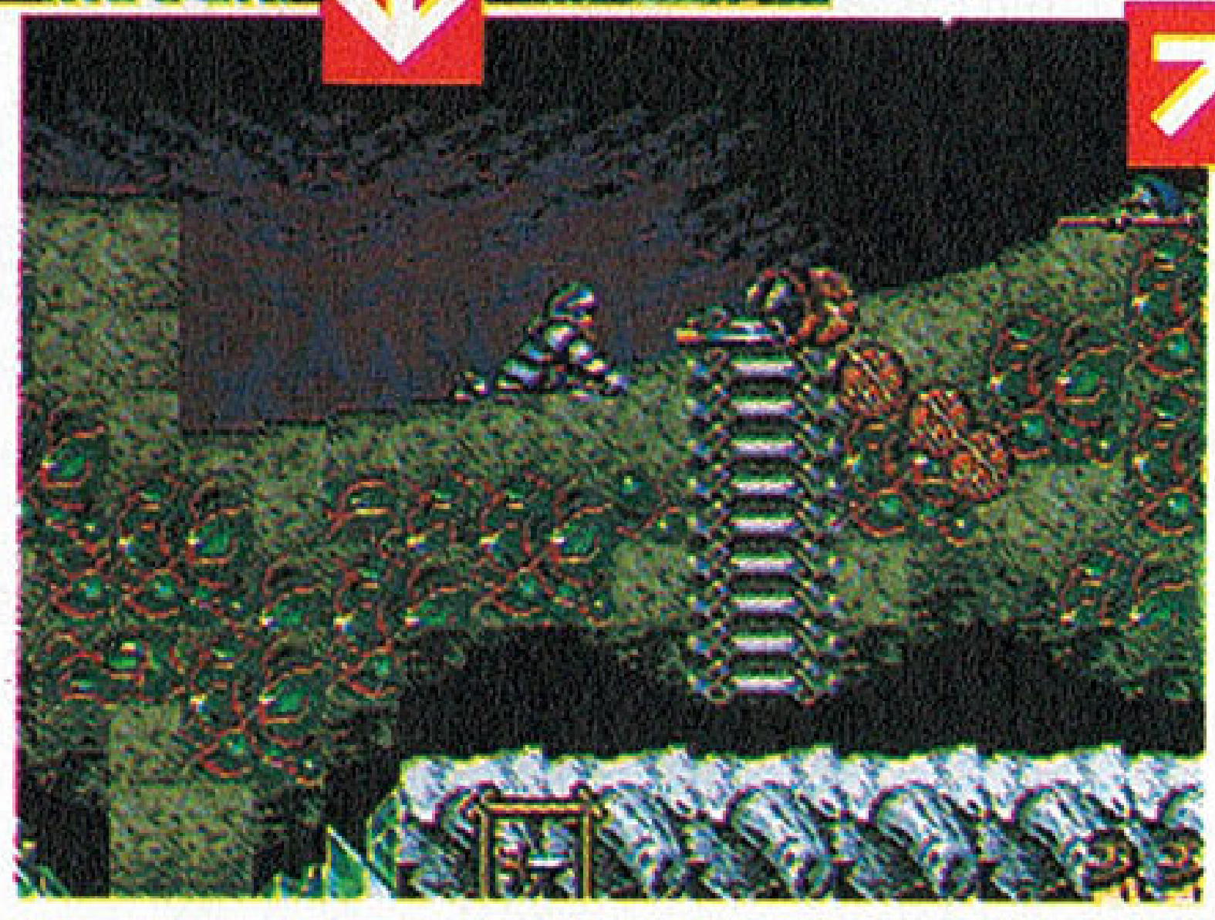

下に降りてジャンプ撃ち

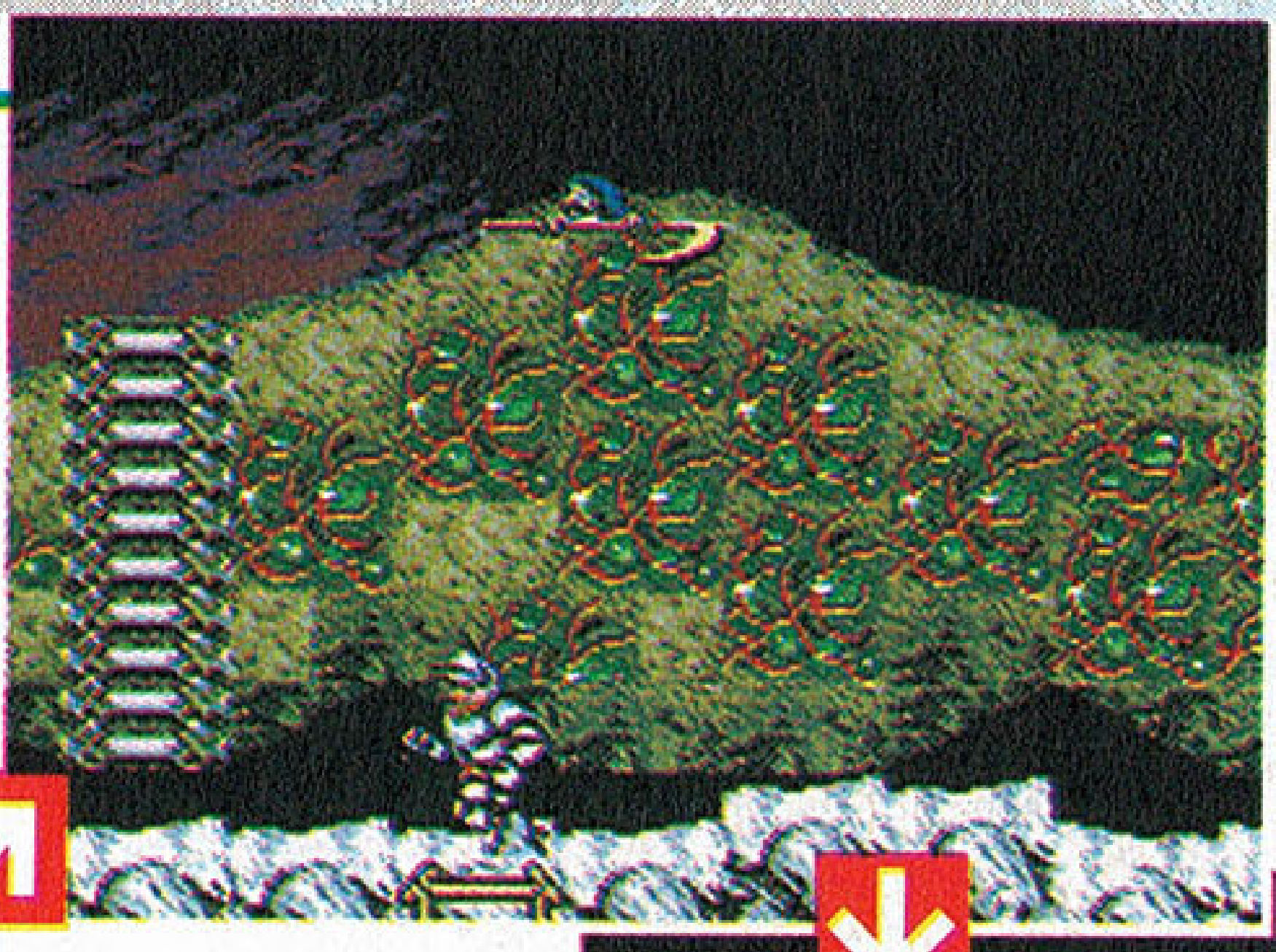


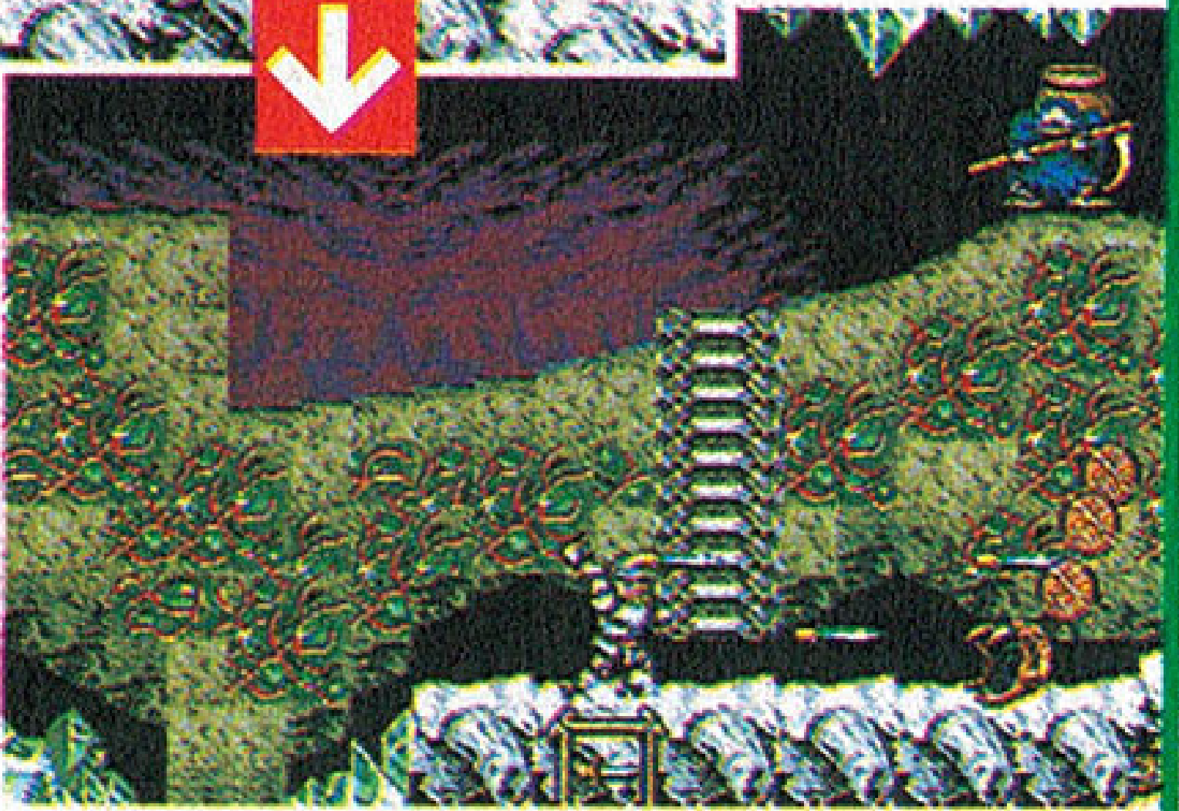
6 ヌプヌプ連続攻撃は慎重に

ヌプヌプは、それぞれの出現位置と、アーサーがどこまで移動したら攻撃してくるかを、覚えておいたほうがいい。まず、デスタワーを倒すと1匹目が高台の上に現れる。2匹目はアーサーが高台から降りたあたりで現れるが、この2匹は写真のようなパターンで早めに倒すようにしよう。


このヌプヌプはしゃがみ撃ちで待ち伏せだ


コイツもはしごの左で待ち伏せ


はしごを降りたら右にすこし進んで引き返し・・・

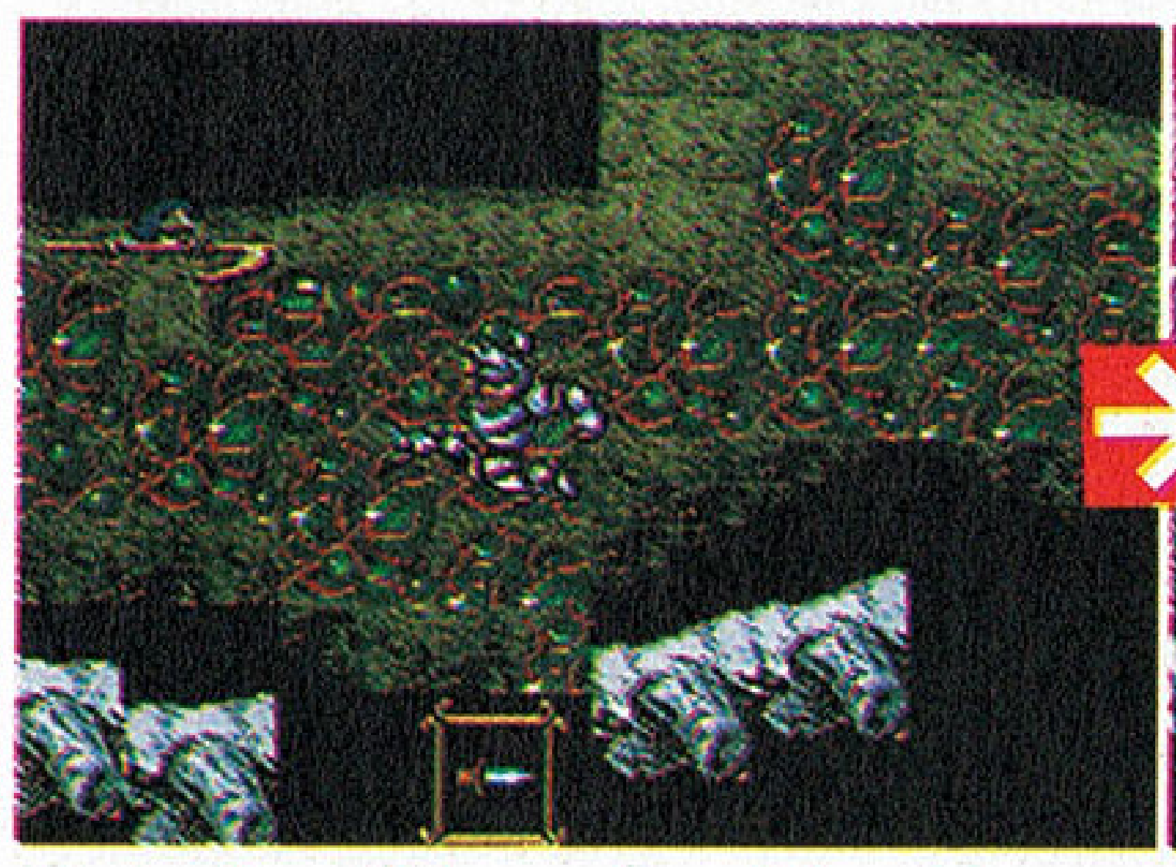

現れたヌプヌプを倒す。この先もこれと同じ要領でいこう

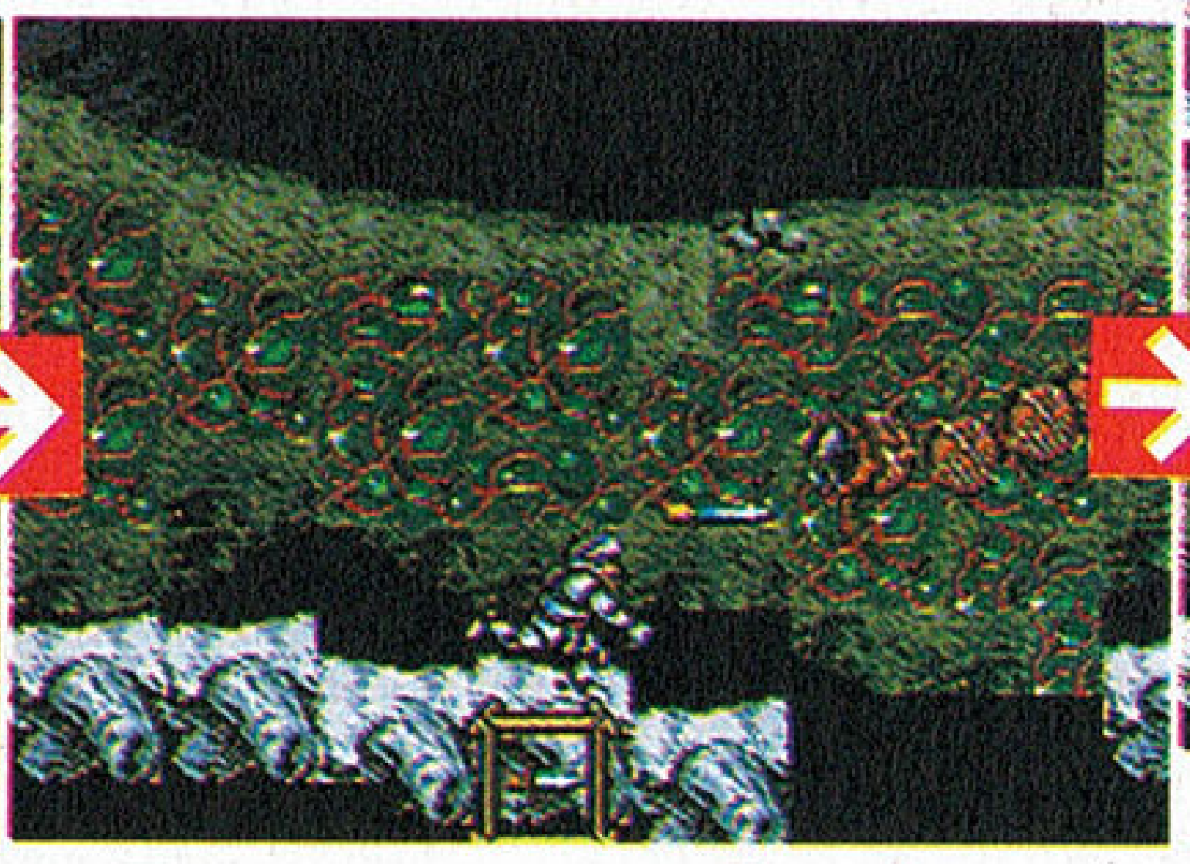
7 スクロールアウトを有効に使う

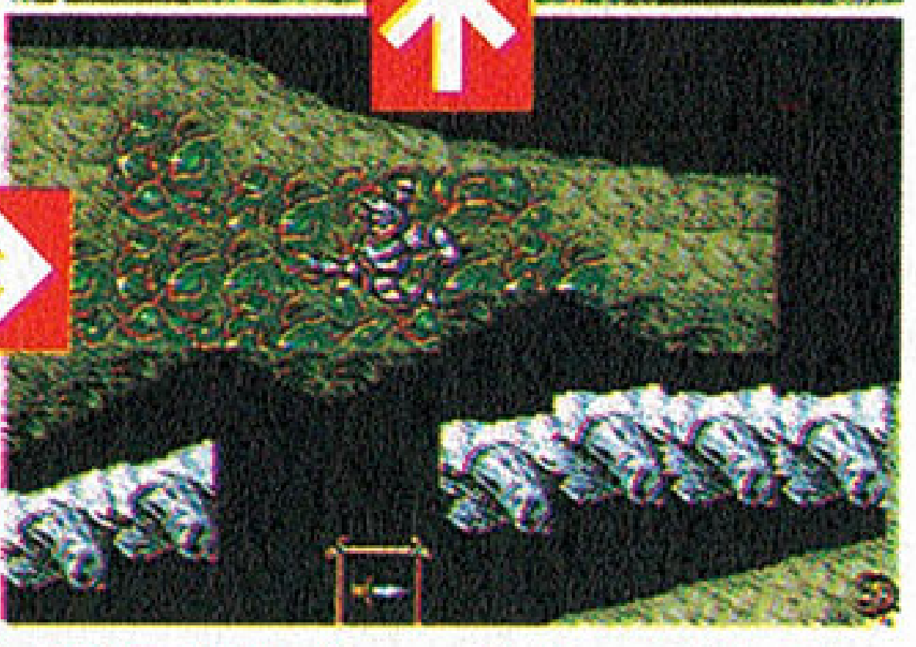
高台を越えてからは、そのまま上を進むルートと、はしごを降りて下から行く2通りのルートがあるが、必ず下に降りて進んでいくようにしよう。上からでは次々に現れるヌプヌプを倒すのが難しいからだ。

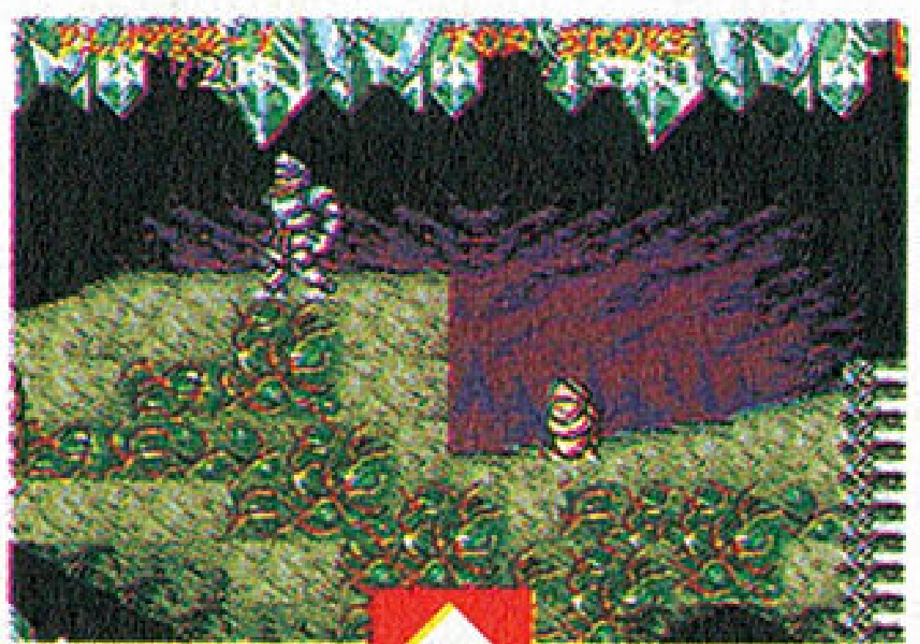
はしごを降りたら、少しずつ右へ進んでいこう。ヌプヌプがいたるところに隠れていて、一度にたくさん現れると攻撃が厳しい。

前半の終わり付近の、デスタワーの近くの最後のヌプヌプは、2つめの骨の切れ間を飛び越えたらすぐに引き返し、スクロールが戻らなくなるまで左に進んで、スクロールアウトでキャラクタごと消してしまったほうが安全しかも確実だ。


まず、ひとつめの骨の切れ間を飛び越えてすぐ戻り……


遅れて現れたヌプヌプをすばやく倒して………


同じく、ふたつめの骨の切れ間を飛び越えて引き返したら………


ここまで戻る。ヌプヌプは消えているはずだ

Round 4 後半

腐海魔境

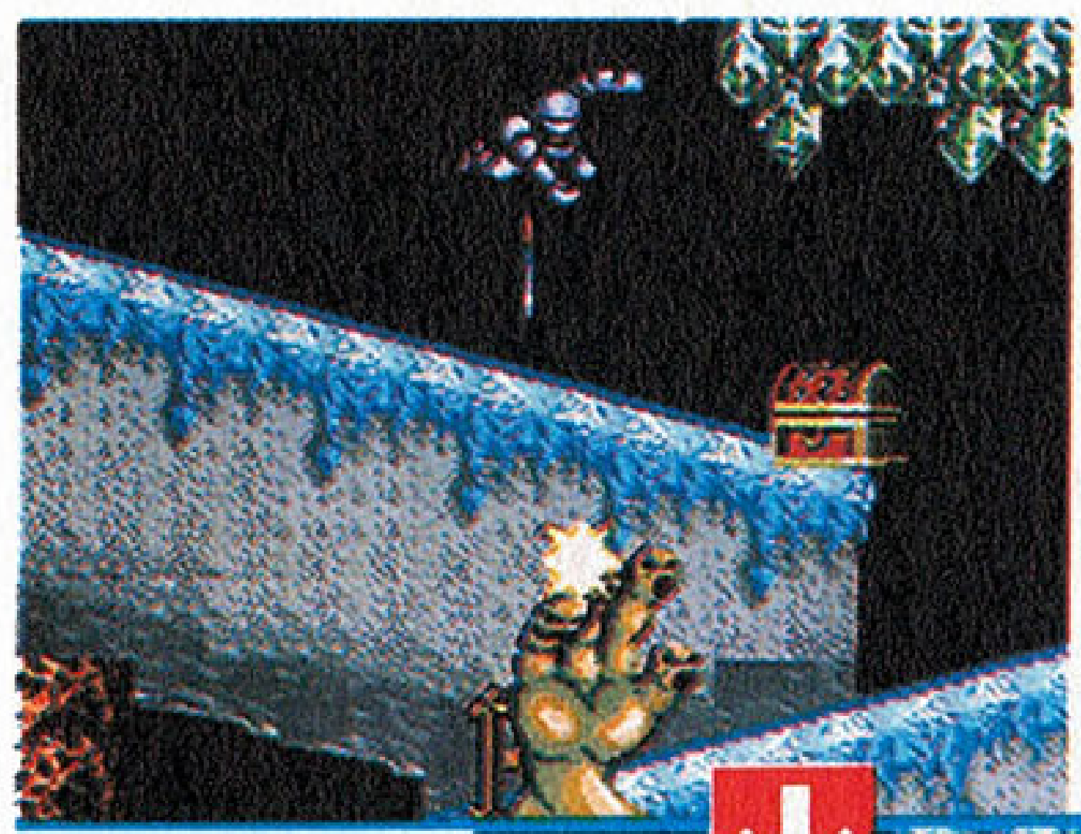
4面の後半は氷の斜面を滑り降りていくという、他の面とは異なった進行になっている。敵の攻撃はデビルハンドとミノスネークのみだが、怖いのはそれらではなく、地形の触るとやられてしまうトゲトゲのほうだ。トゲトゲでやられてしまうパターンは、敵の攻撃をかわそうとしてジャンプしたために頭をぶつけてしまうか、ジャンプしそこなって落下してしまい突きささってしまうかの2つ。アーサーの操作には十分注意しよう。

ボスのオームはまともに戦うと時間もかかり非常に手強い敵だが、安全地帯に入って横から攻撃することがわかればそうとう楽になるはず。

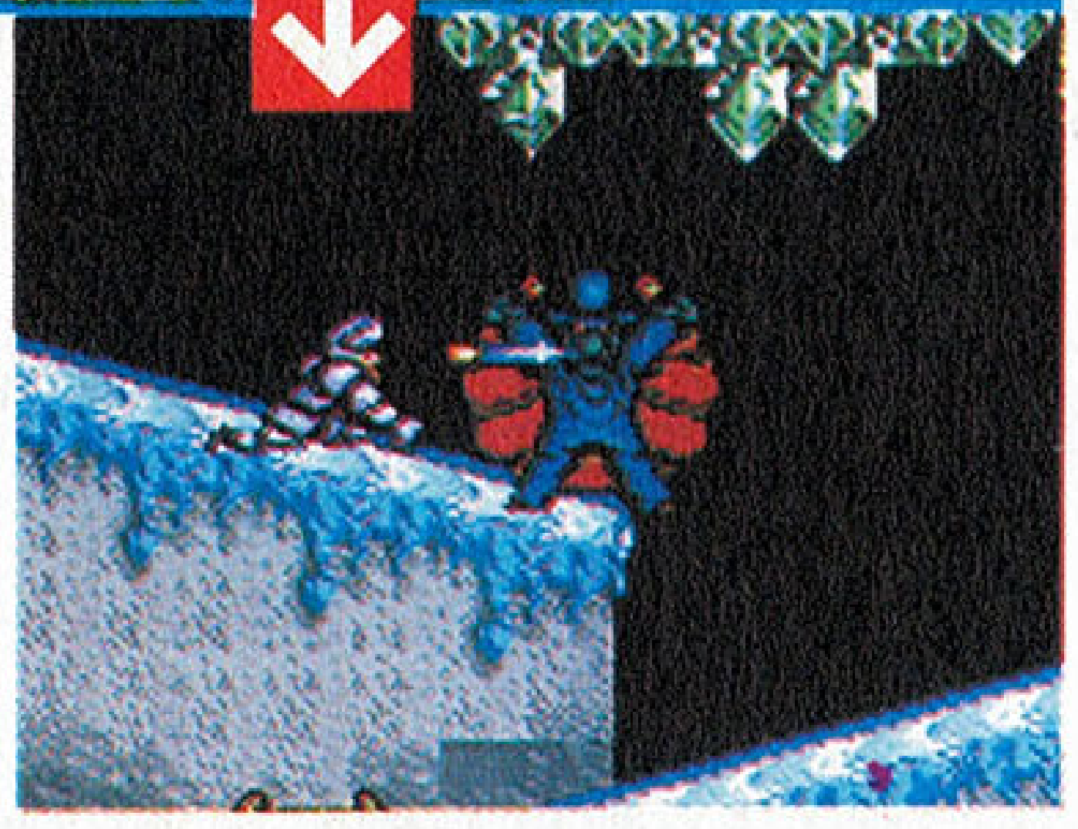
後半で頼りになるのは4番目の宝箱。ACDEの順番で出そう。

1 デビルハンドは上から攻撃

氷の斜面に降りるとすぐに、デビルハンドが待っている。これは上からジャンプ下撃ちで倒そう。その後で宝箱のマジシャンを慎重に処理すればよい。



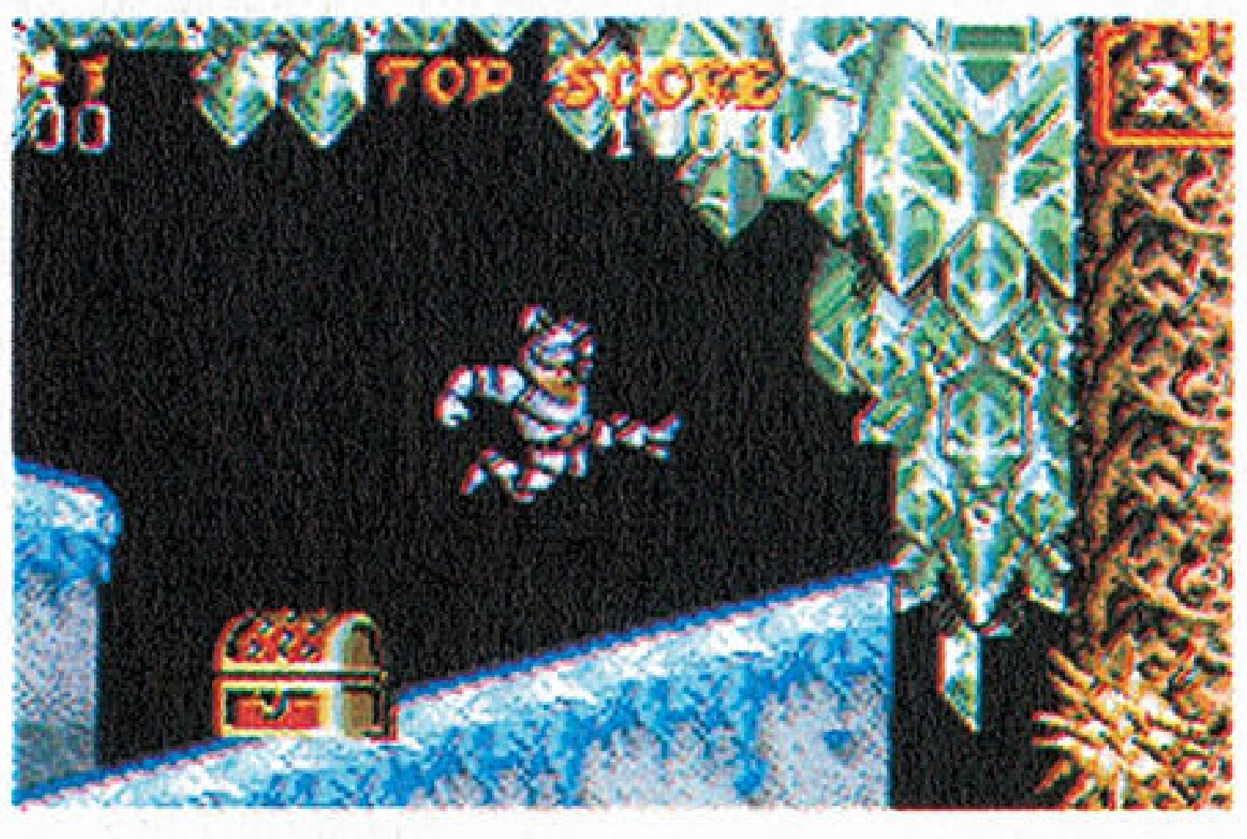
ジャンプ下撃ちで下段に降りる前に倒す。もたもたしていると弾を吐かれる



その後で宝箱を壊し、マジシャンを倒してから進もう

2 2個目の宝箱は出さない

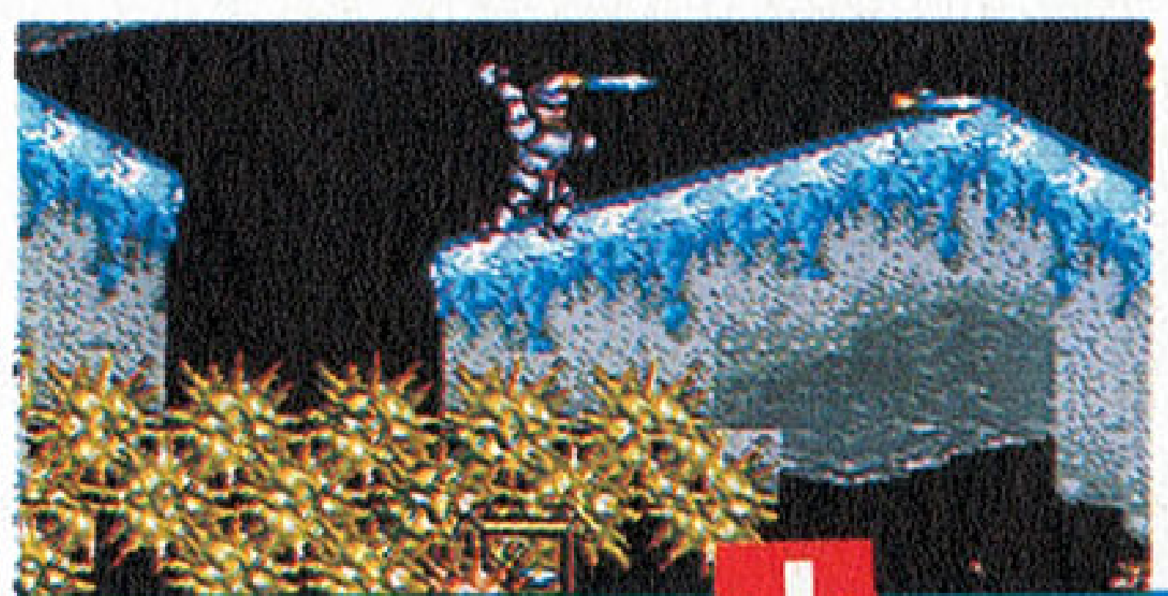
宝箱Bは出さないほうがいいようだ。マップを見ればわかる通り、宝箱Dで金の鎧を取るよりも、宝箱Eで金の鎧を取るほうが、後々になって戦いやすくなるからだ。



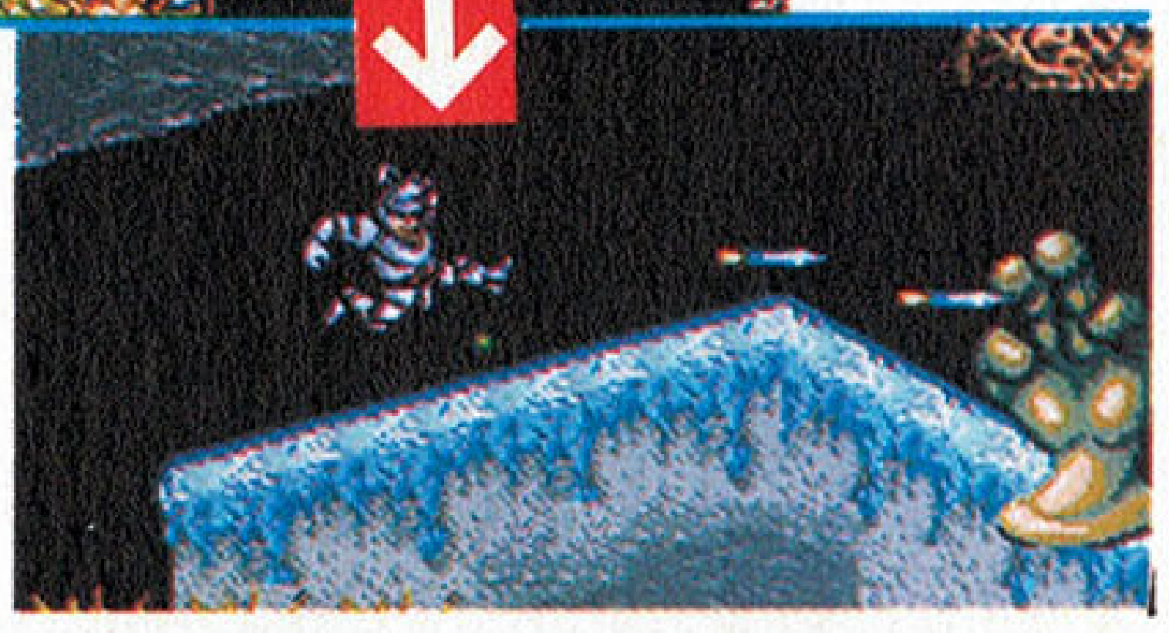
むやみにジャンプすると宝箱が出てしまう

3 ジャンプする前に敵を倒す

ここは斜面の切れ間をジャンプして右側に飛び移ると、着地した斜面が登り坂になっているので再び右へ向かってジャンプしてしまいがちだ。が、右のデビルハンドが弾を吐くことがあるので、ジャンプせずに、飛び移ったらすぐにデビルハンドを攻撃しよう。



飛び越えたらそのままデビルハンドを撃つ

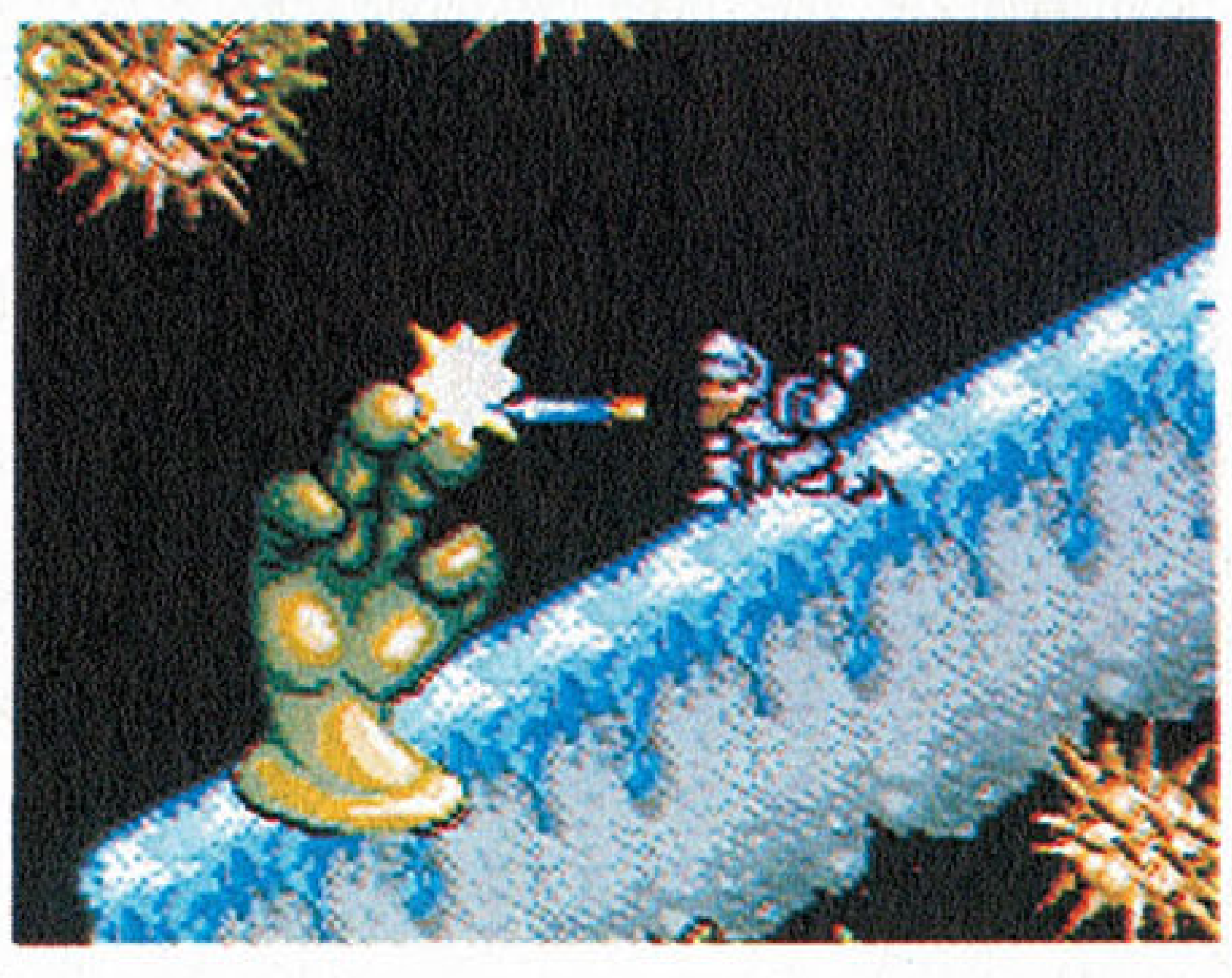


ジャンプすると吐いた弾をよけられない

4 しゃがんだまま敵に接近

ここは左への下り坂を走り降りずに、左を向いてしゃがみ、そのままデビルハンドに近づこう。

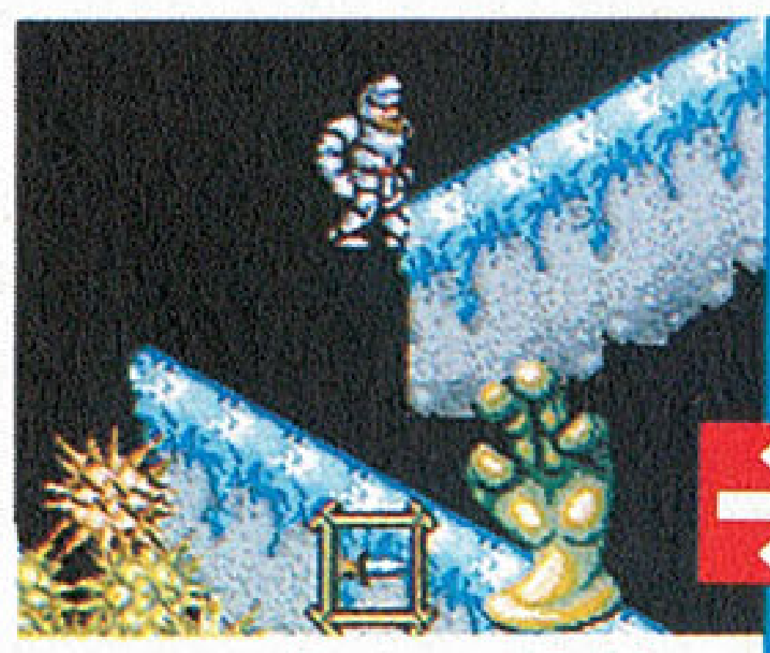
もし弾を吐かれてもジャンプは厳禁。



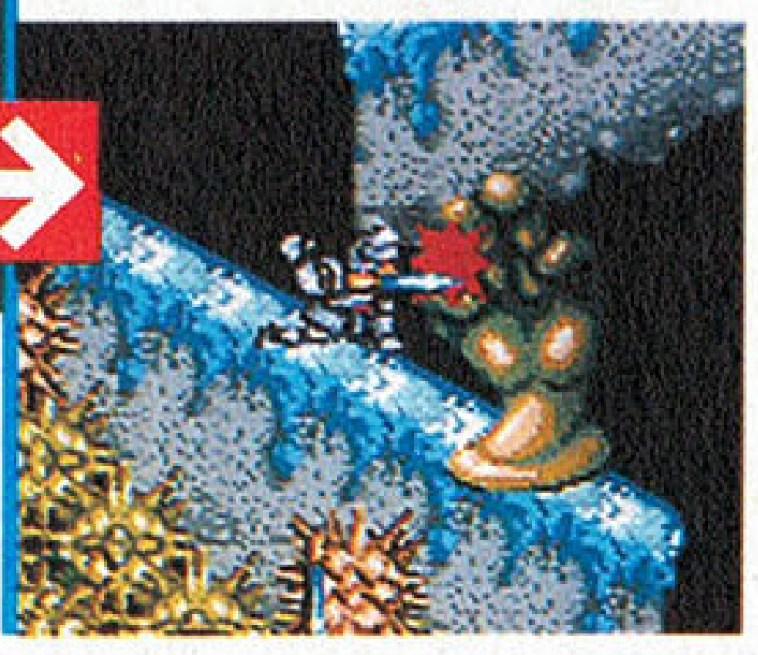
しゃがんでいれば弾を撃たれても当たりにくい

5 このデビルハンドは慎重に倒す

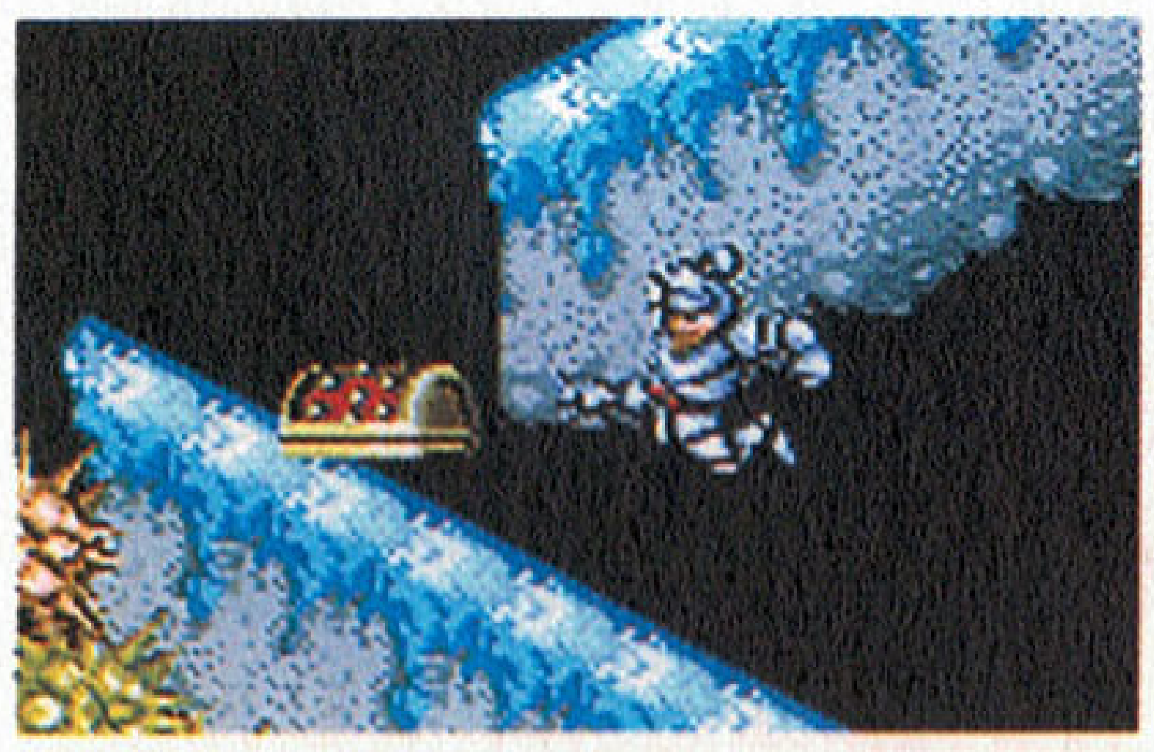
左への下り坂を、右向きの状態で滑り降りれば、すぐにデビルハンドを攻撃できる。ヘタに近づくと、握りつぶされかねない。



右を向いた状態で自然にまかせて降りる



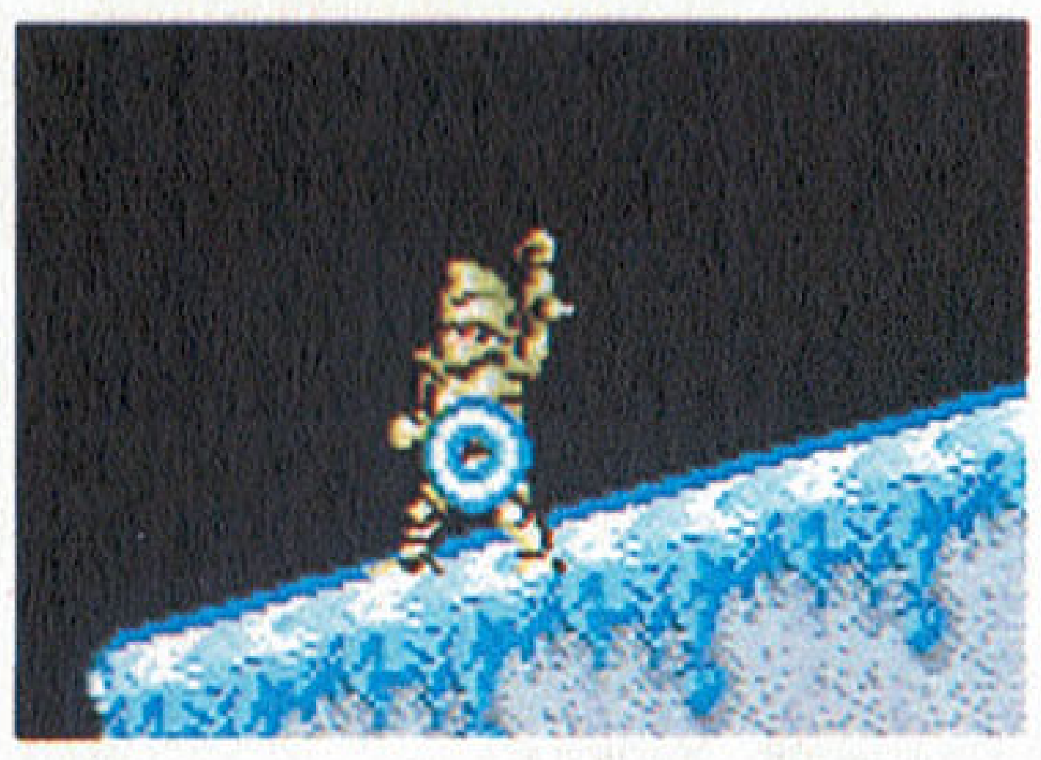
降りたらすぐにしゃがんで攻撃。撃たれる前に倒せ



宝箱Dを取りたいならばギリギリ右から左へジャンプ

6 ナイフなら金の鎧を装備

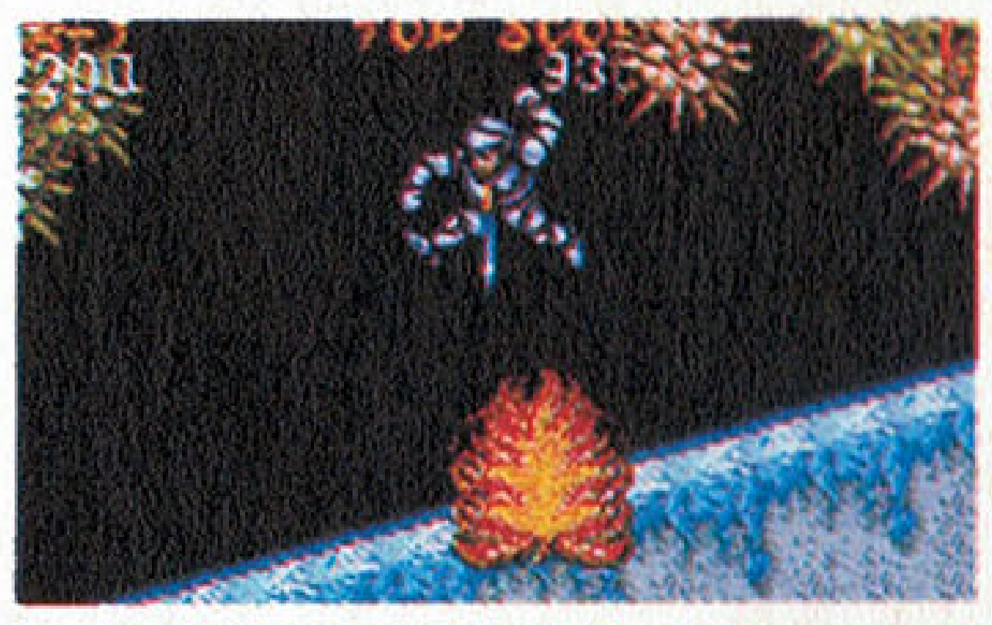
ここまで攻略通りに宝箱を出してきていれば、この宝箱は4つめだから鎧が出るはずだ。武器がナイフならば、ここでは金の鎧を着てもいい。



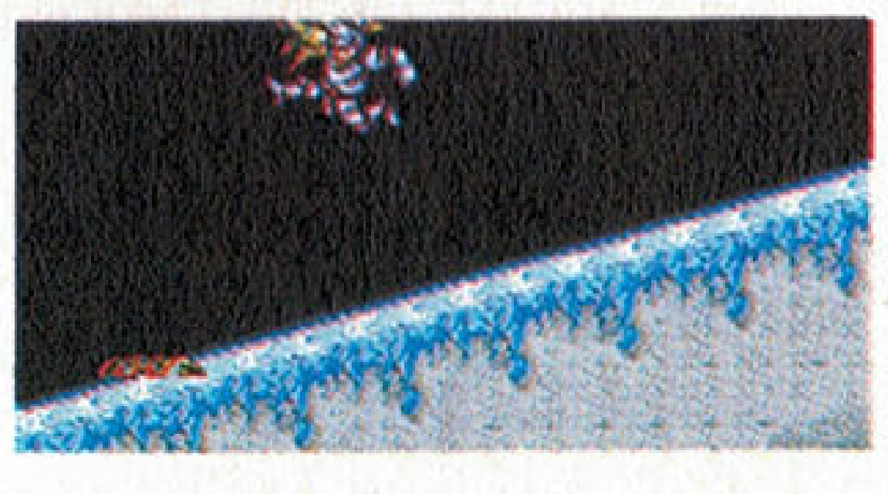
武器がナイフならば、最後に魔法が役に立つので金の鎧にしてもいいだろう

7 ミノスネークはジャンプ下撃ち

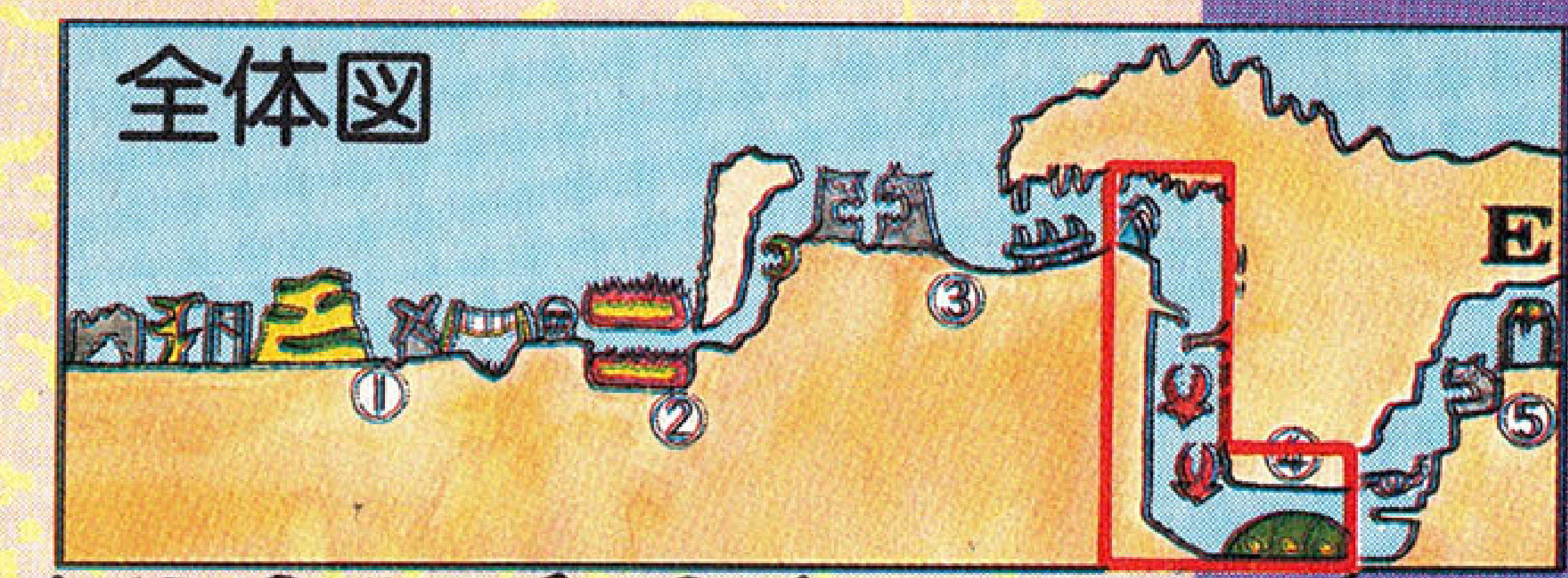
どこでも同じだが、斜面の下方から上がってくるミノスネークを槍などで倒すにはジャンプ下撃ちが安全だ。

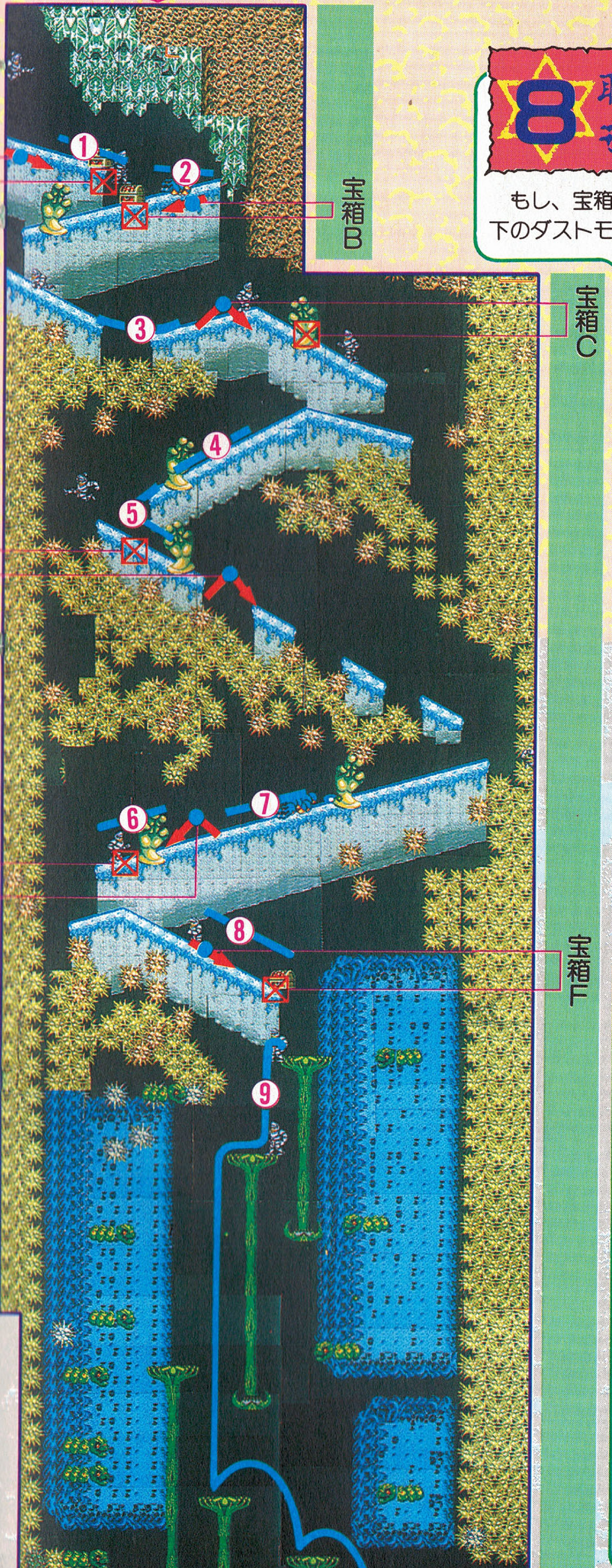


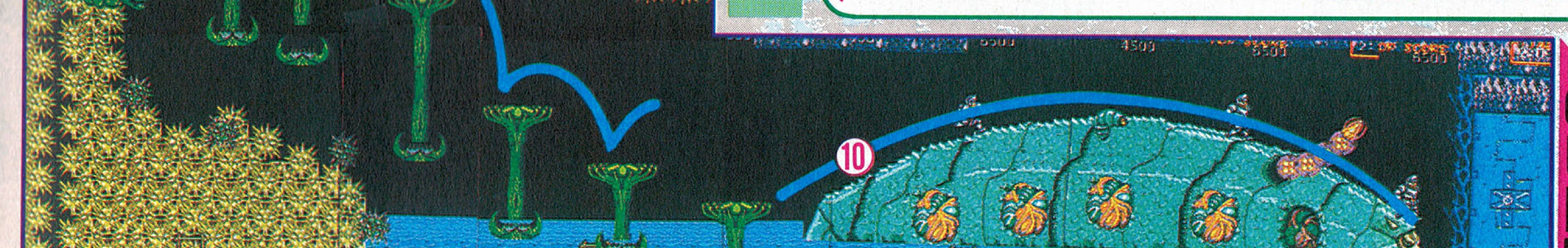
登ってくるミノスネークはしゃがみ撃ちよりジャンプ下撃ち



このトゲトゲは当たり判定がない。安心して宝箱を出そう



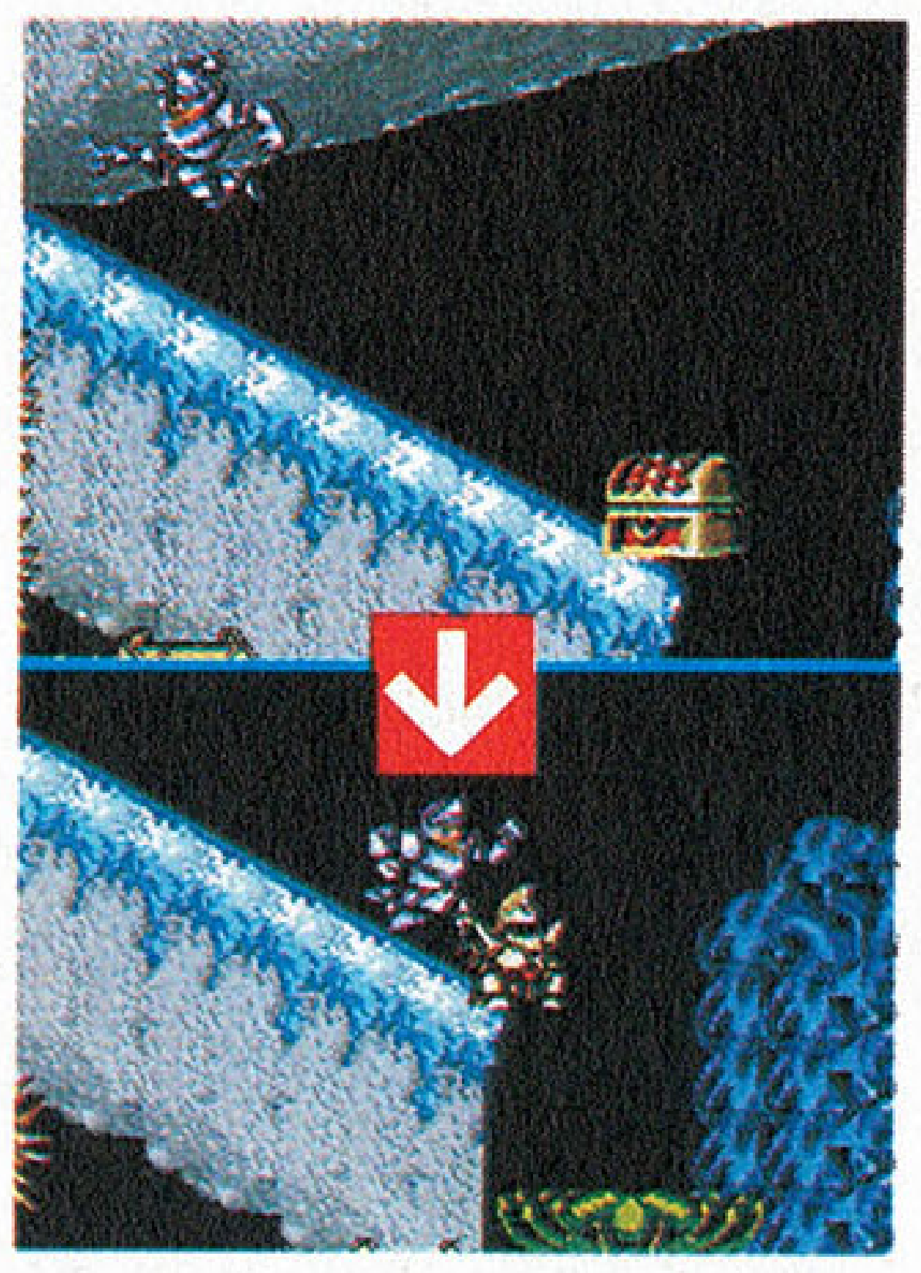




8 取るならダストモンスター対策

もし、宝箱Fを開けたいのならば、下のダストモンスターを反応させないための工夫が必要だ。宝箱を先に出しておき取ったら急いで降りる。

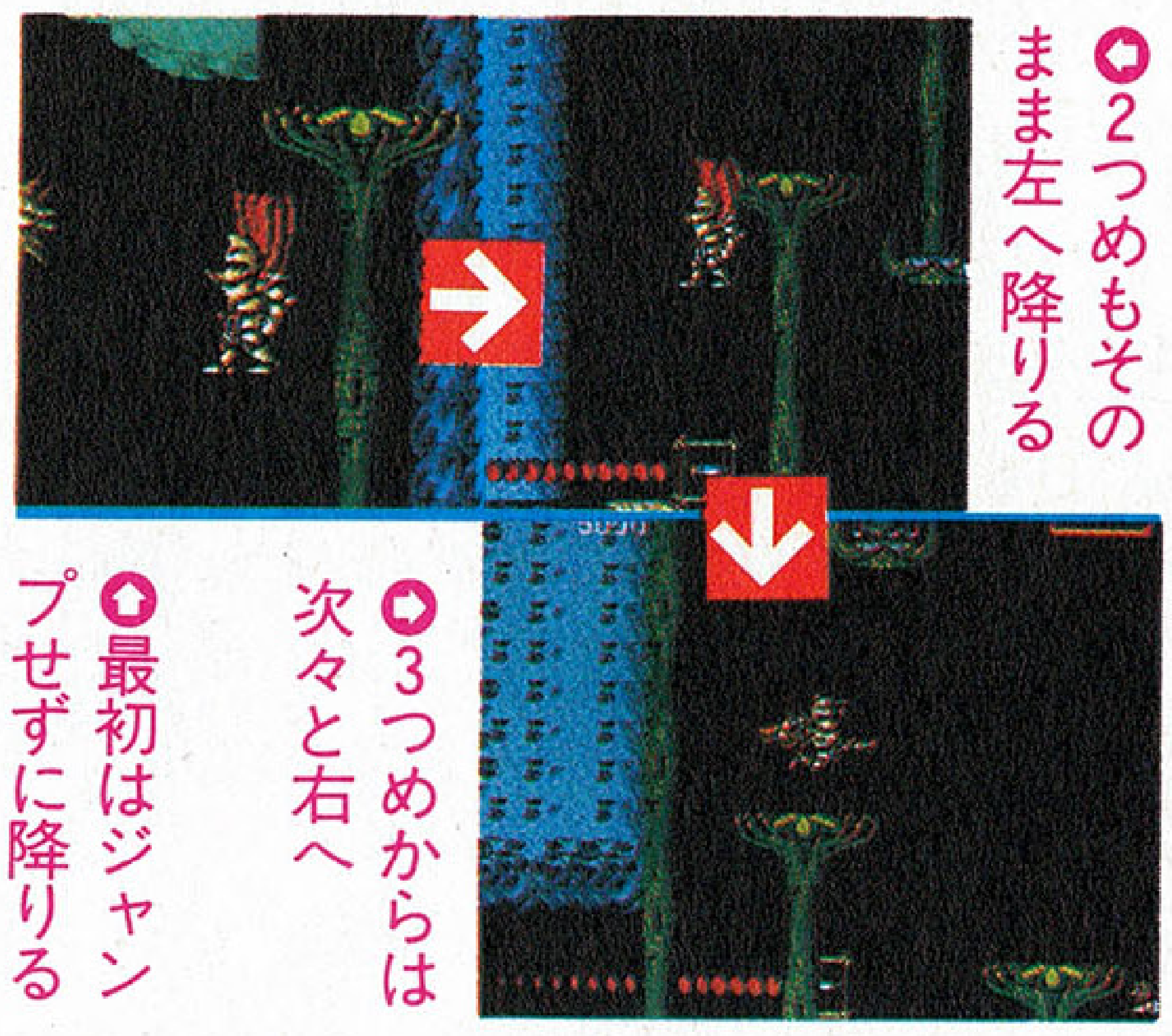
⇩なるべく下へ降りないように宝箱を出し…



⇧走り降りて開け取って右へ降りる。すべてを敏速に

9 大毒花は完全にパターンで

氷の斜面をぬけてからボスまでは、大毒花を渡っていかなければならない。だが、パターンを覚えればまったく難しくないぞ。ポイントは最初の大毒花から3つめまではジャンプせずに左に落ちるだけで渡れることだ。



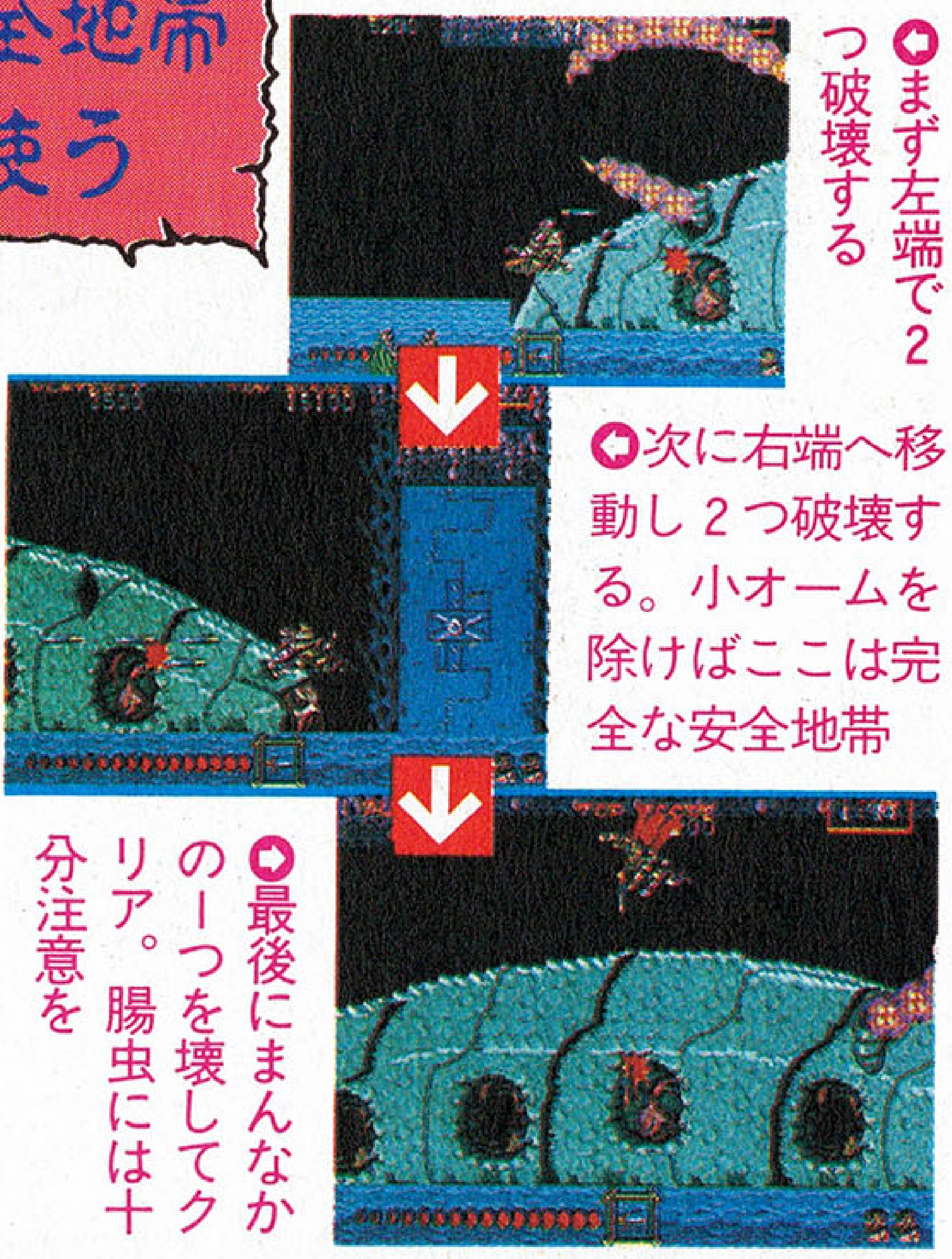
⇦2つめもそのまま左へ降りる

⇨3つめからは次々と右へ

⇧最初はジャンプせずに降りる

10 ボスは安全地帯を有効に使う

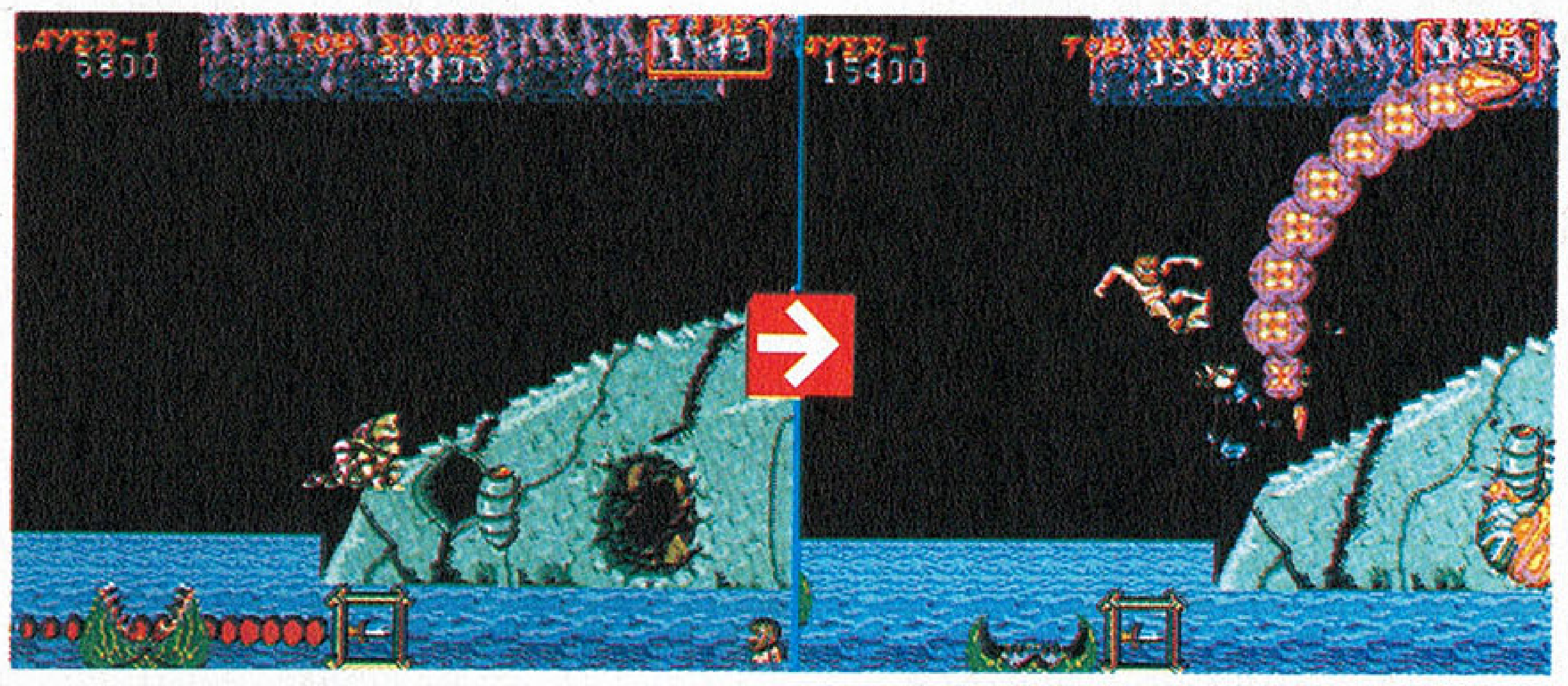
ボスのオームは、5つの心臓をすべて破壊しなければならない。オームの本体の右端と左端がほぼ安全地帯だ。そこから横に向いて、しゃがんで攻撃すればいいだろう。左端のほうは腸虫が下から現れることがあるので注意が必要。穴が開いたらすばやく右に逃げよう。



⇦まず左端で2つ破壊する

⇦次に右端へ移動し2つ破壊する。小オームを除けばここは完全な安全地帯

⇨最後にまんなかの一つを壊してクリア。腸虫には十分注意を



⇨下に穴が開いたら逃げろ！

⇦さもないとはじかれるぞ

NEXT ROUND

Round 5 前半

ルシファーの城

今までは屋外での戦いがほとんどだったが、この5面では屋内の戦い。しかも、宿敵ルシファーの城の中だ。

この面だけに登場するスカルドラゴンは、文字通りドラゴンで頭が弱点となっている。頭以外のところは攻撃してもダメージを与えられない。そのスカルドラゴンが次から次へと出現するのがこの面の特徴である。スカルドラゴンは左右にある巣穴から出現するので、巣穴さえ画面に出さなければ、出現しないのがポイント。

レッドアリーマーキングはこの面だけで4匹もいて四天王と呼ばれている。この四天王は、2面で出現したものよりは弱くなっているので恐れることはないが油断は禁物。1匹でも充分強い。

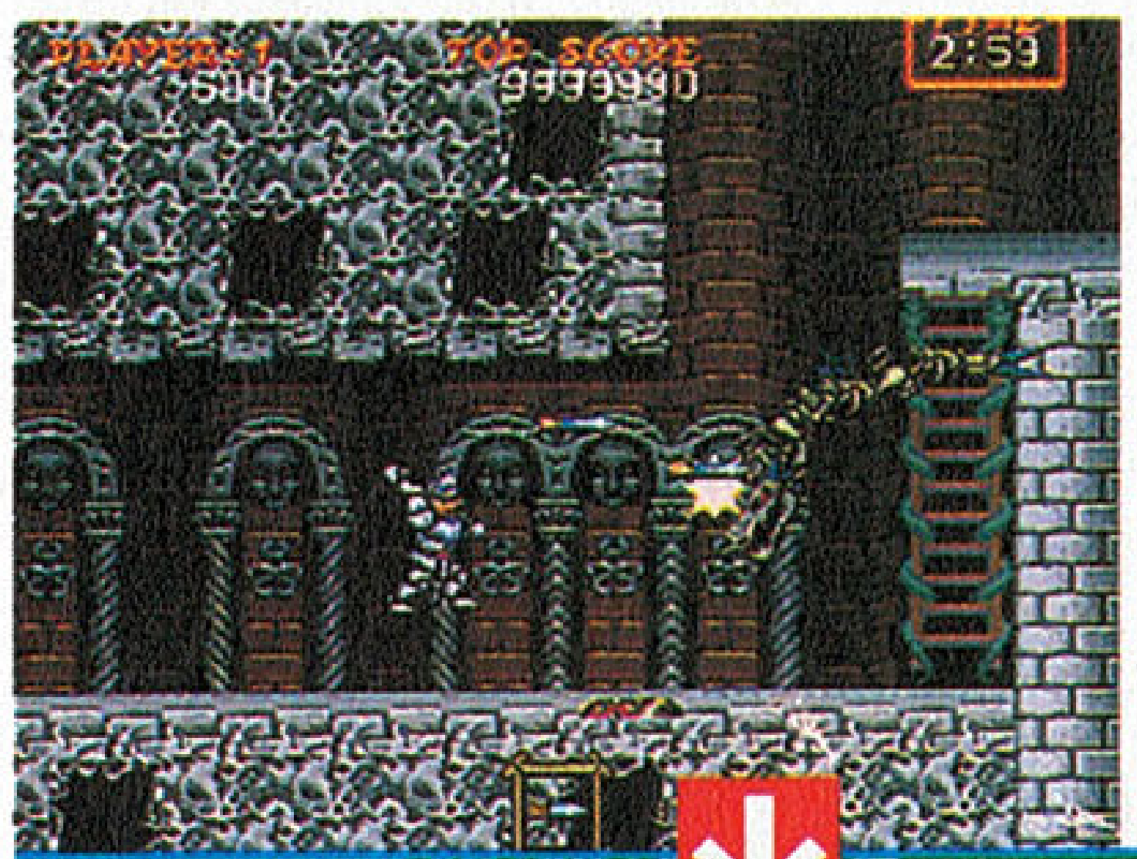
豚男は、ある1匹だけを除けばそんなに強くはない。その1匹もやり方さえわかれば問題はないだろう。

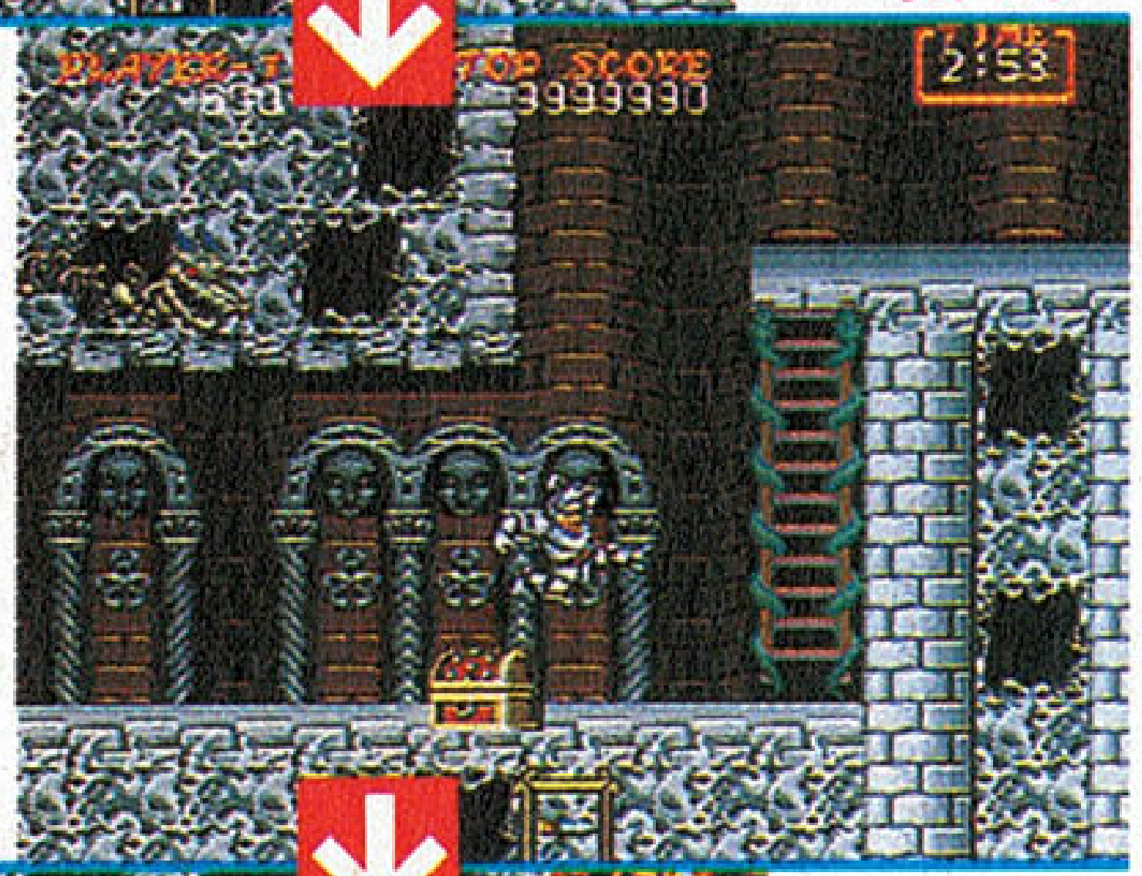
またこの面は絶対ナイフが欲しい。連射で切りぬけるところが多いからだ。

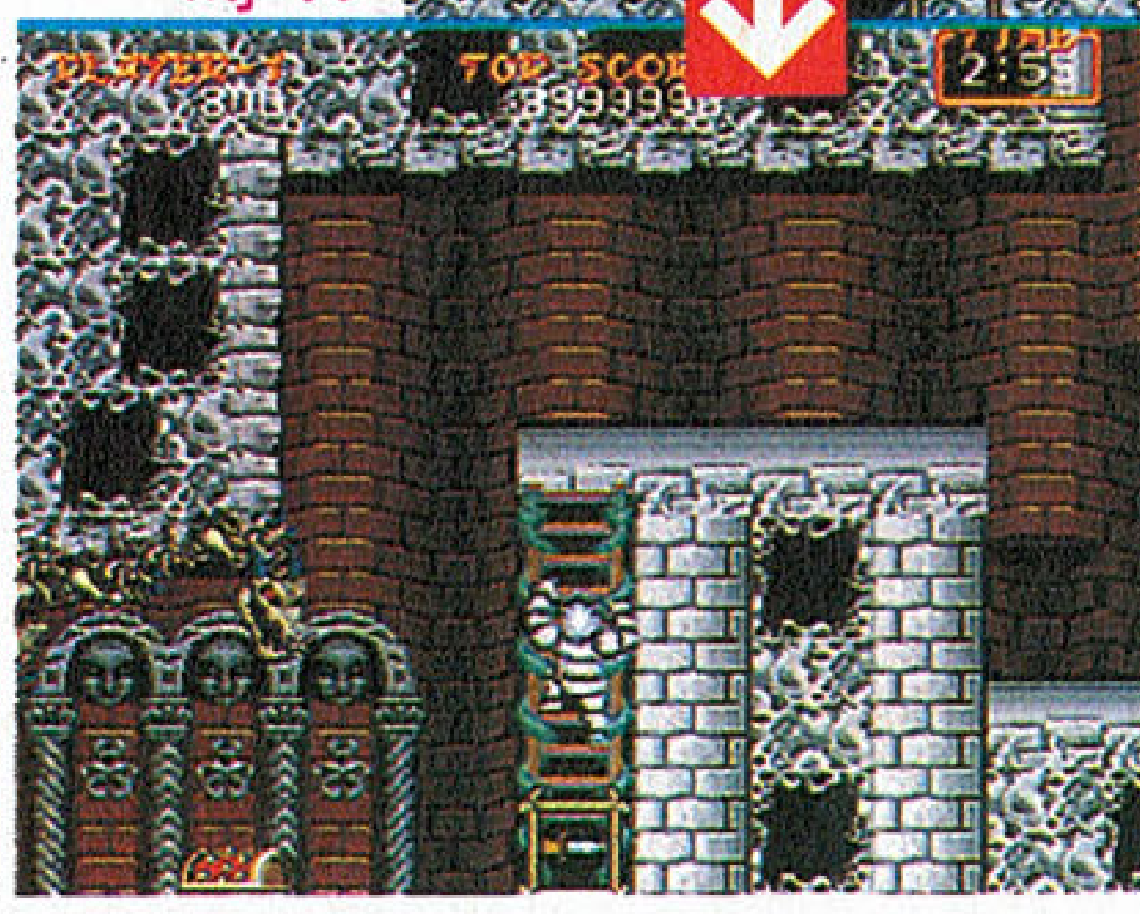
1 スカルドラゴン地帯に長居は無用

この場所で出現するスカルドラゴンは、面がスタートしてアーサーが動く前から1匹出現している。宝箱Aを出してからすばやくこの1匹を倒すこと。

倒せないでいるとスカルドラゴンのたまり場と化す。スタート位置の周辺にはスカルドラゴンの巣穴がたくさんあり、次から次へと出現するからだ。とにかく、スタート地点に長居は無用。さっさとはしごを登って先に進んでいくべきである。


ジャンプすると同時にスカルドラゴンを攻撃する

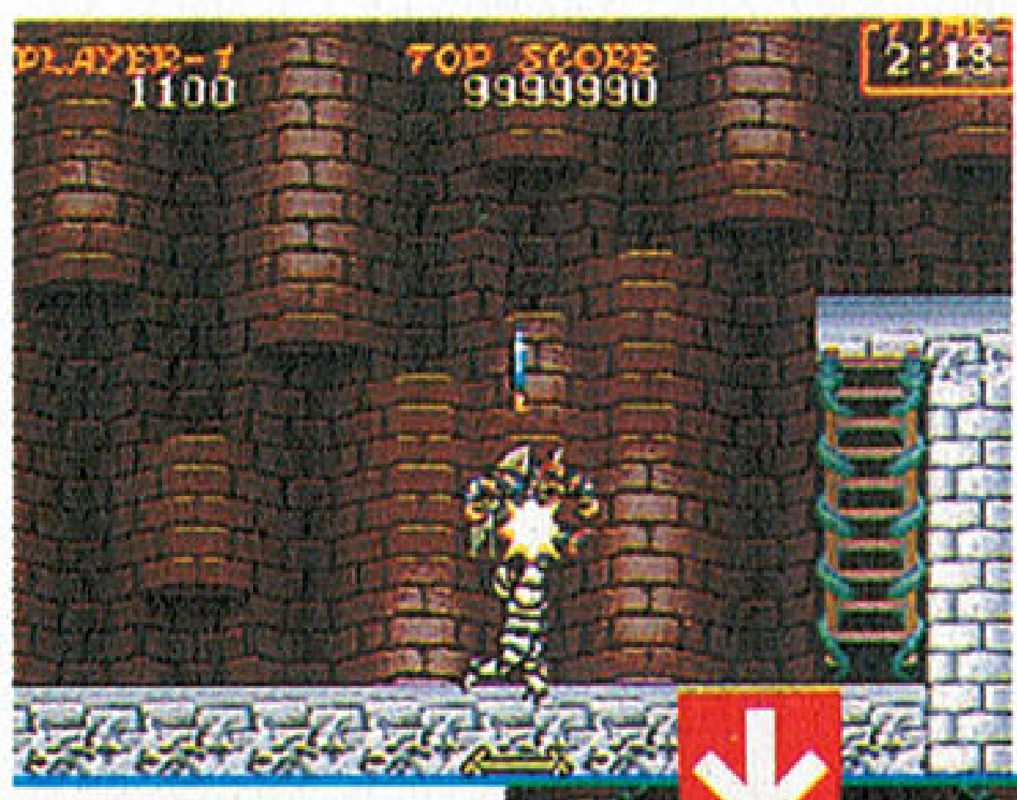

うまくいくとスカルドラゴンを倒し、同時に宝箱が出現

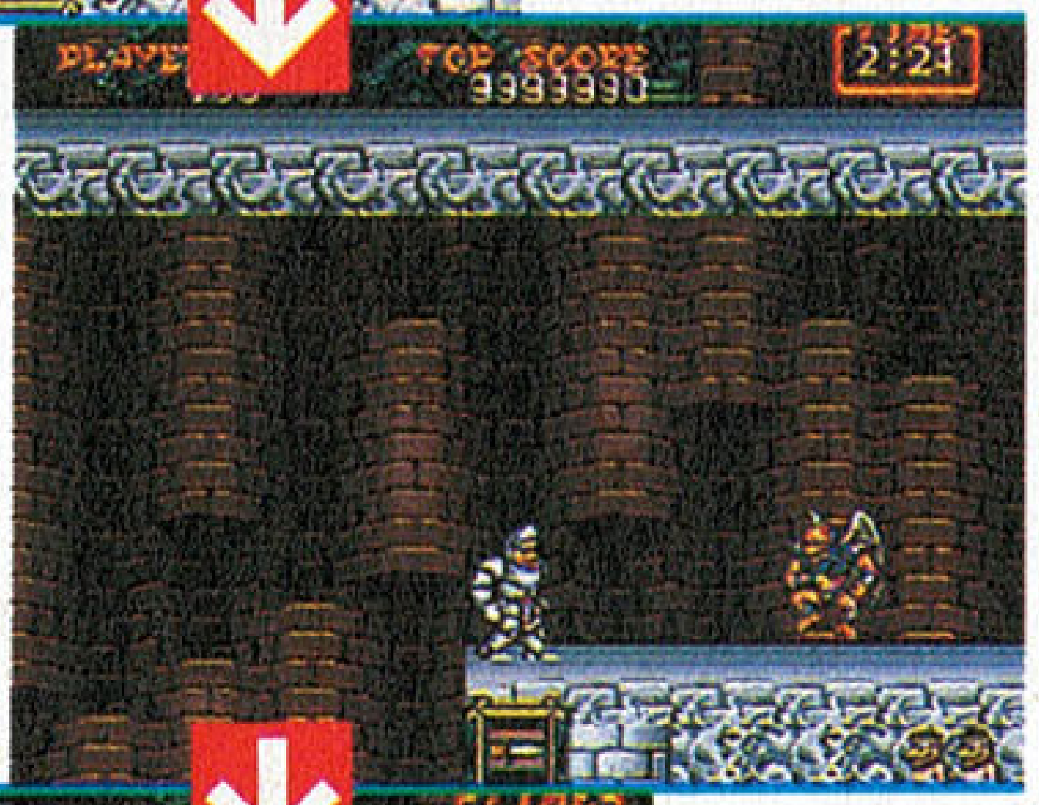

そしてはしごを登る。左側にはすでにスカルドラゴンが2匹出現

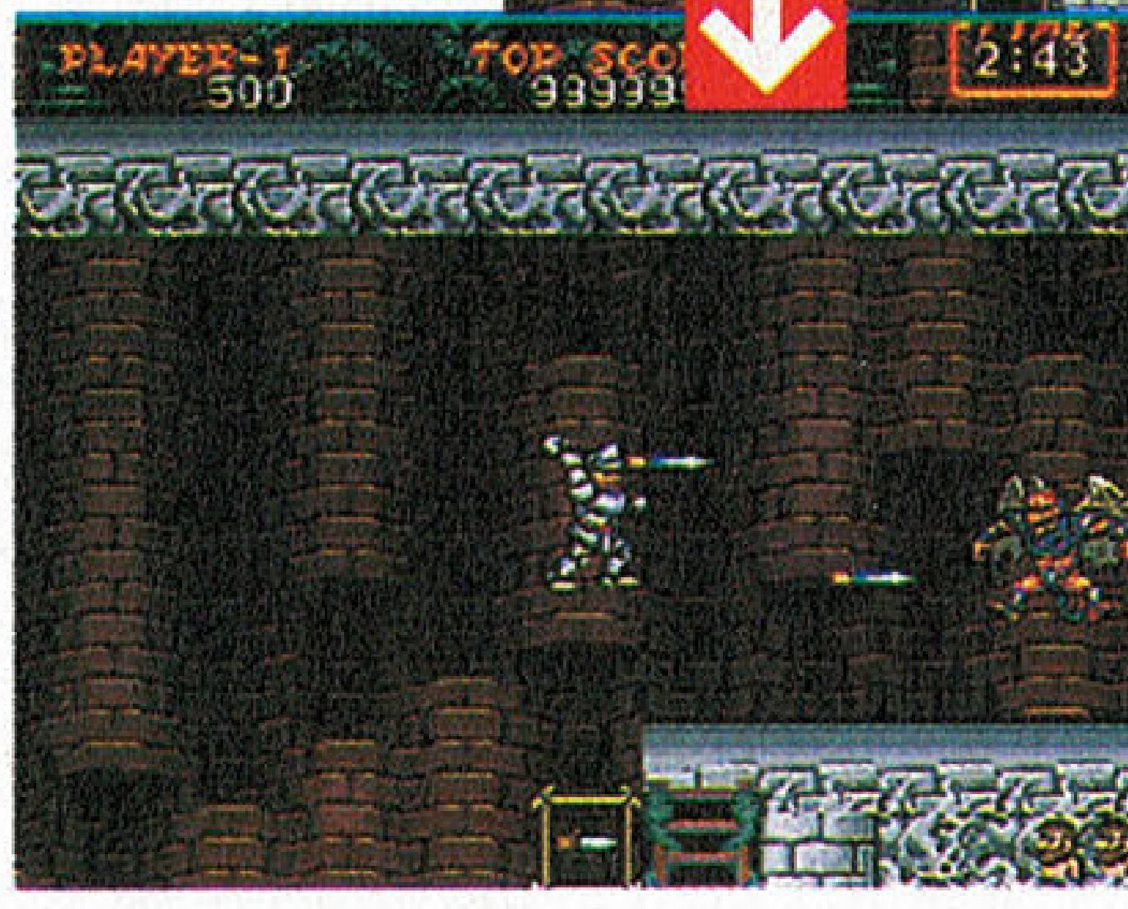
2 性格が違うレッドアリーマーキング

この面に出現するレッドアリーマーキングは、2面に出現したものより微妙に高い位置を飛んでいる。このため、斜め上方から突っ込んでくるときに体当たりされなくなっているのでこのときに撃てば簡単に1ダメージ与えることができる。ただしアーサーの真上から突っ込んでくるものはしゃがまないとダメージを受ける。

はしごを登った場所にいる2匹目は戦いにくいので、出現したら戻って、はしごの下の広いところで戦おう。

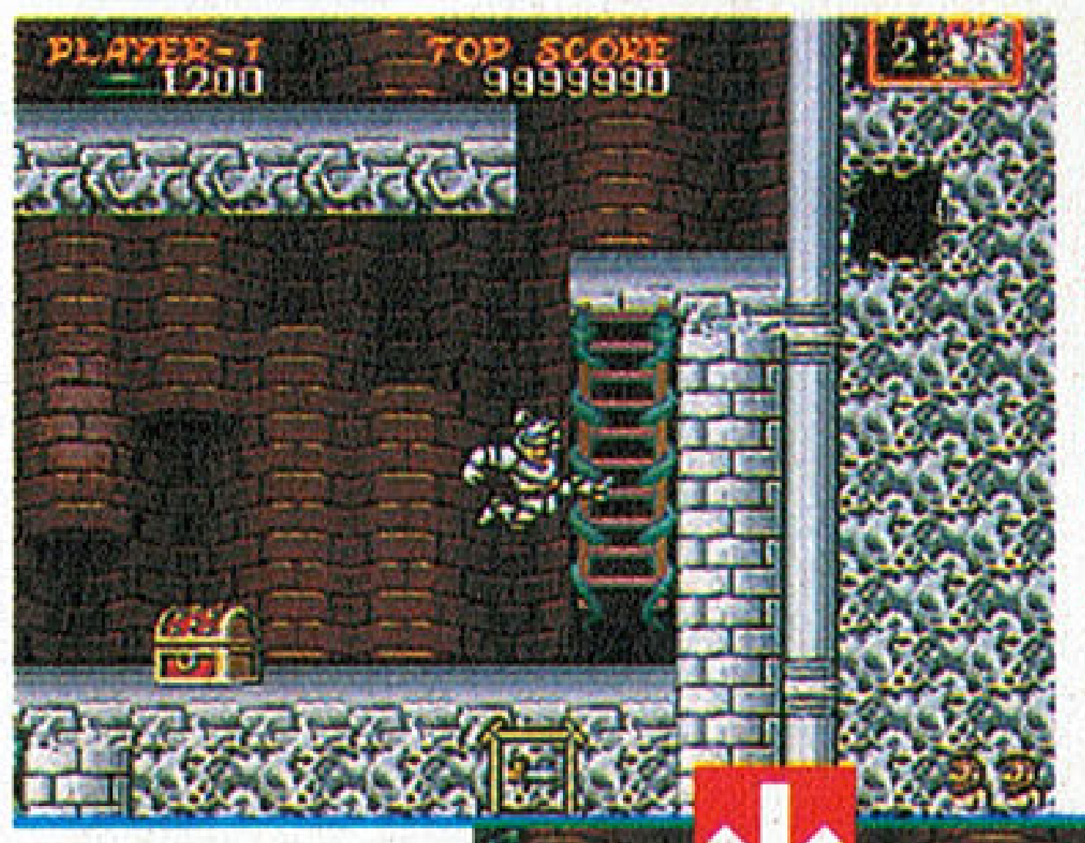

このように立ったまま上撃ちができる。もちろんアーサーは無傷

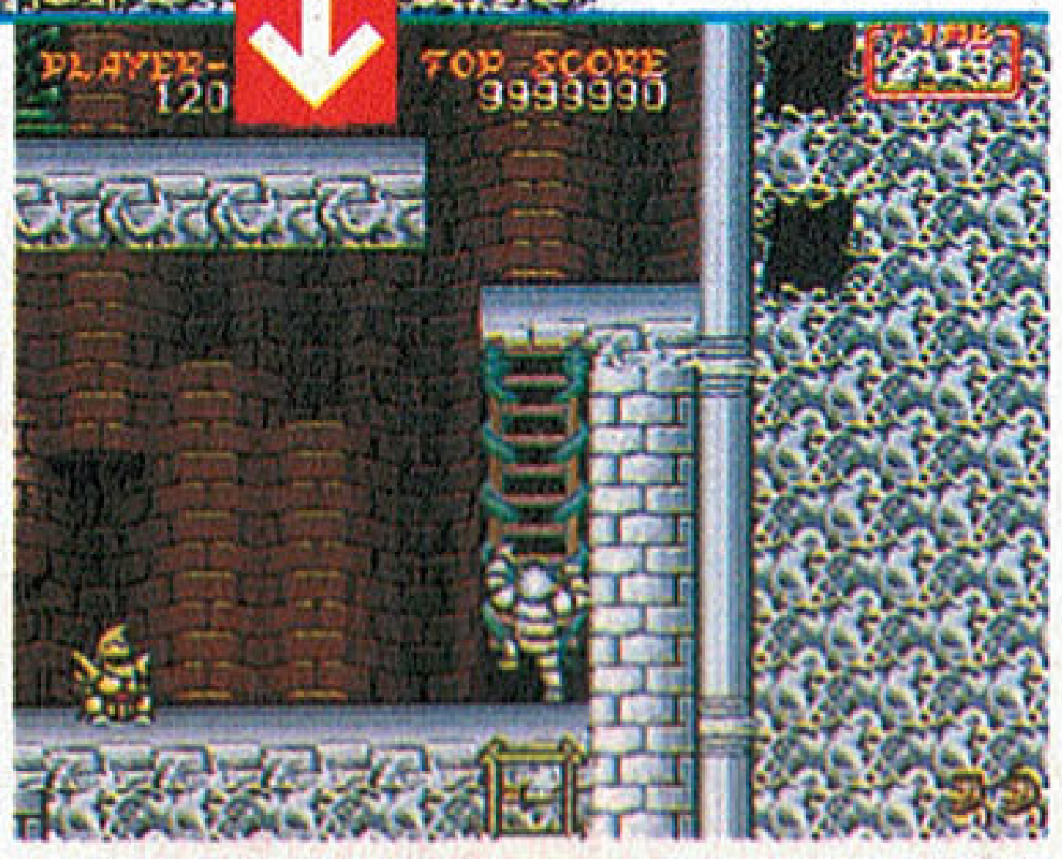

2匹目のレッドアリーマーキングがいる。この場所で戦うのは不利


攻撃して起こす。このあと左に移動して1匹目のいた位置で戦う

3 金の鎧は出したままにしておく

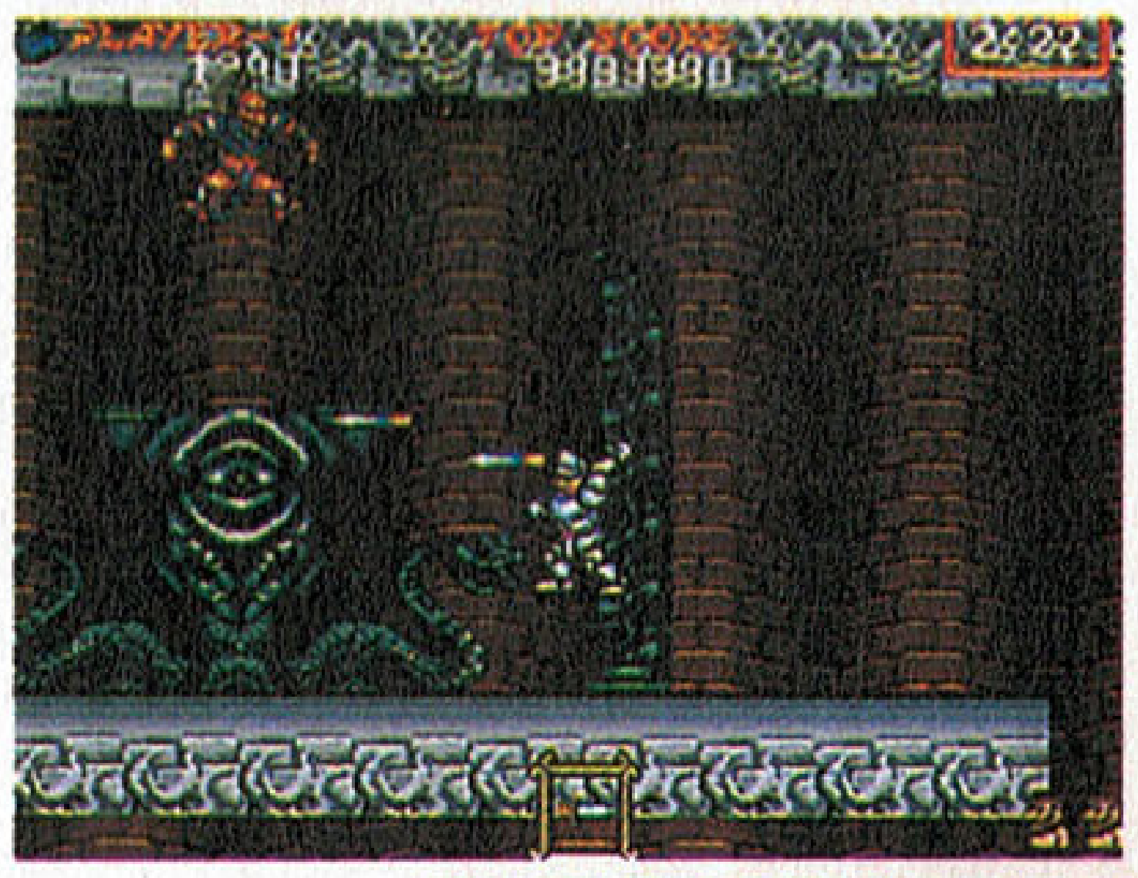
2個目に出現する宝箱Bは、ダメージを受けずにくると金の鎧が出る。ここで金の鎧を無視してレッドアリーマーキングの3、4匹目と戦う。ダメージを受けたときの保険にするためだ。

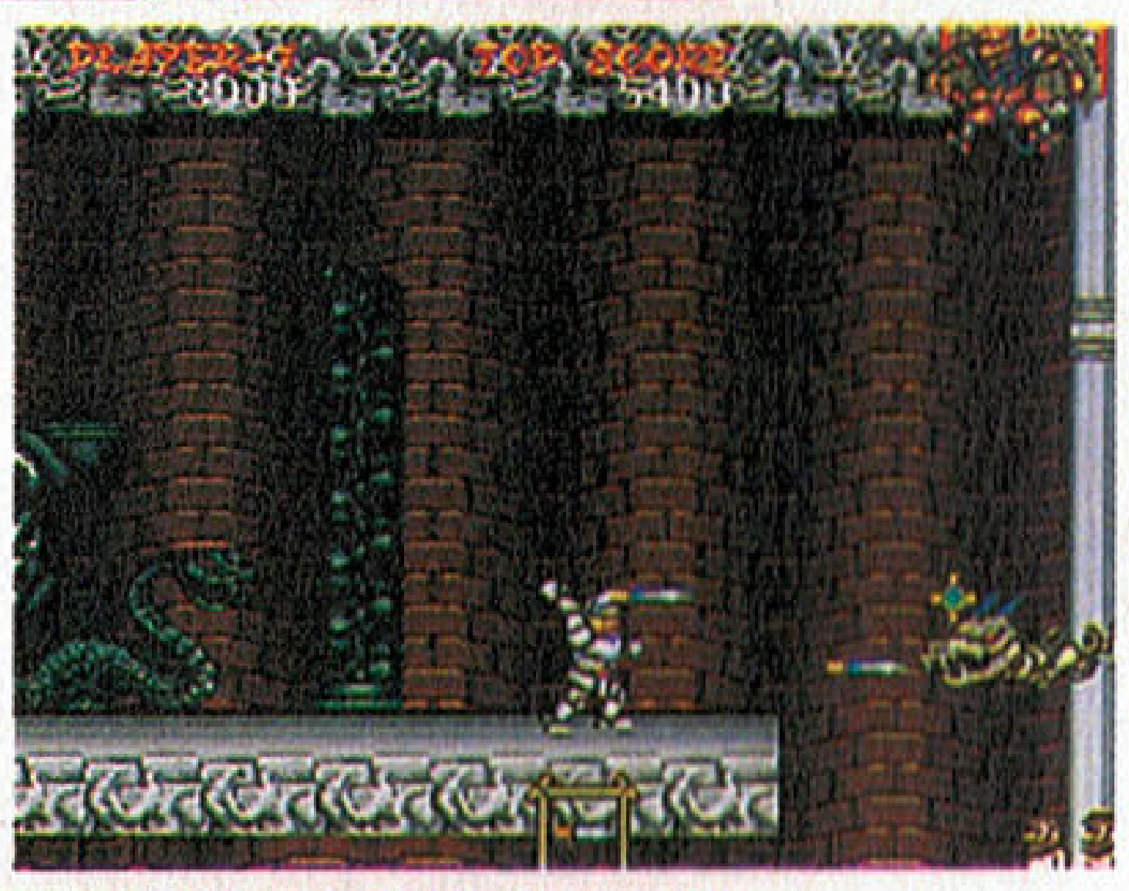

この位置でジャンプすると宝箱Bが出現。銀の鎧を着ていれば箱を開けよう

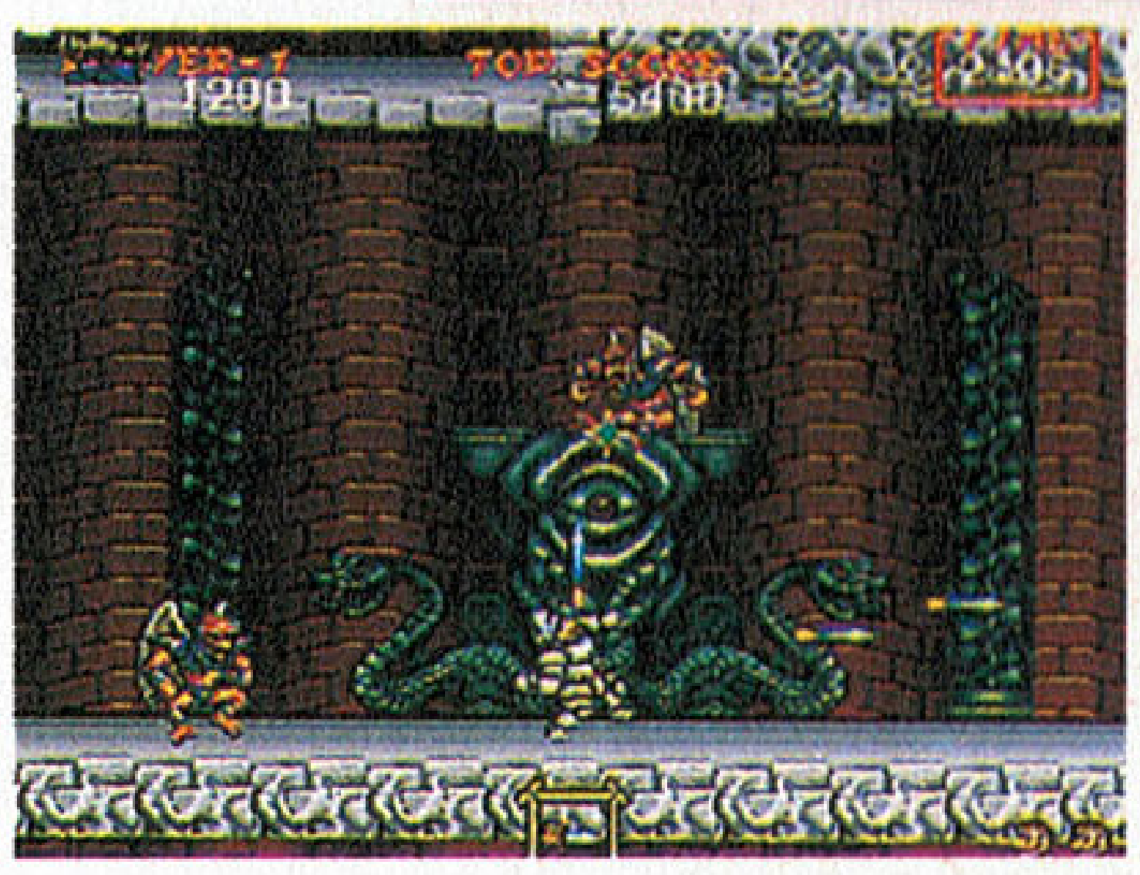

金の鎧を出したら無視して先へ進む。鎧はハダカのときに取りに来ればよい

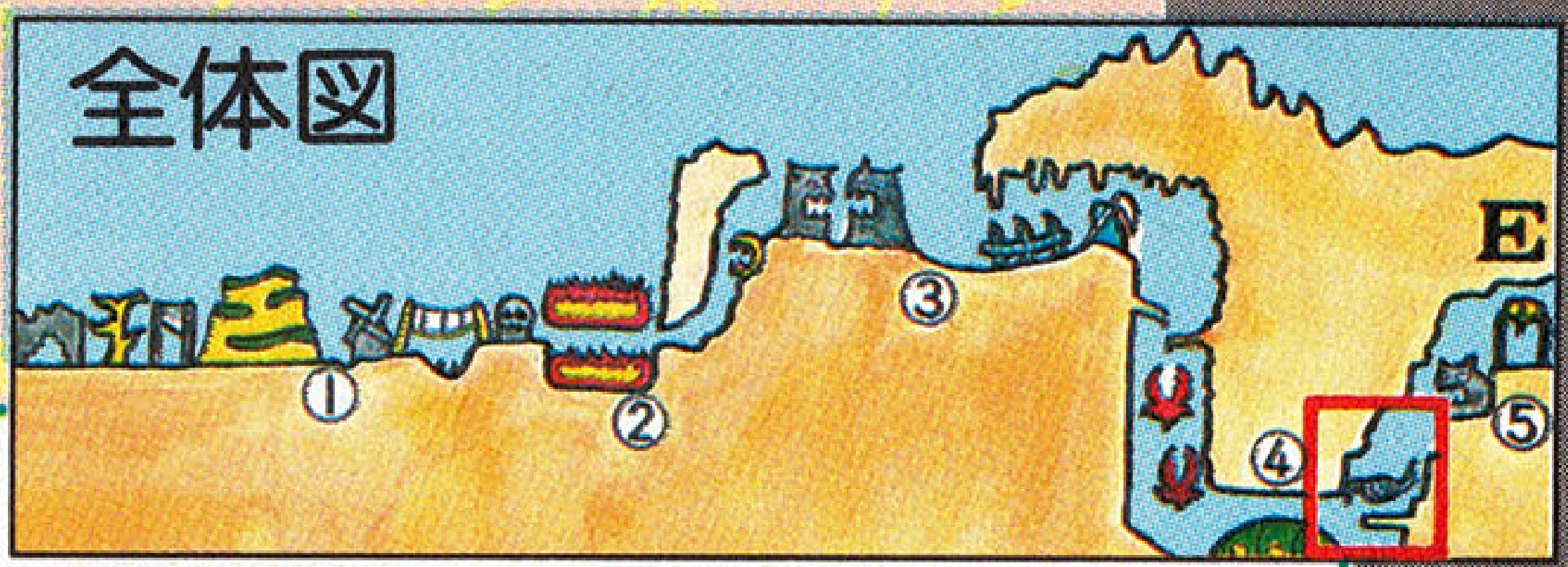
4 3、4匹目は1匹ずつ倒そう

レッドアリーマーキングの3，4匹目は近い位置にいる。両方起こしてしまうとやっかいなので、3匹目を起こしてから右のほうへ移動して倒す。左のほうだと4匹目を起こす可能性がある。右に移動するときにはスカルドラゴンが現れるので注意。


3匹目を起こす。左に行き過ぎると4匹目も起きてしまう

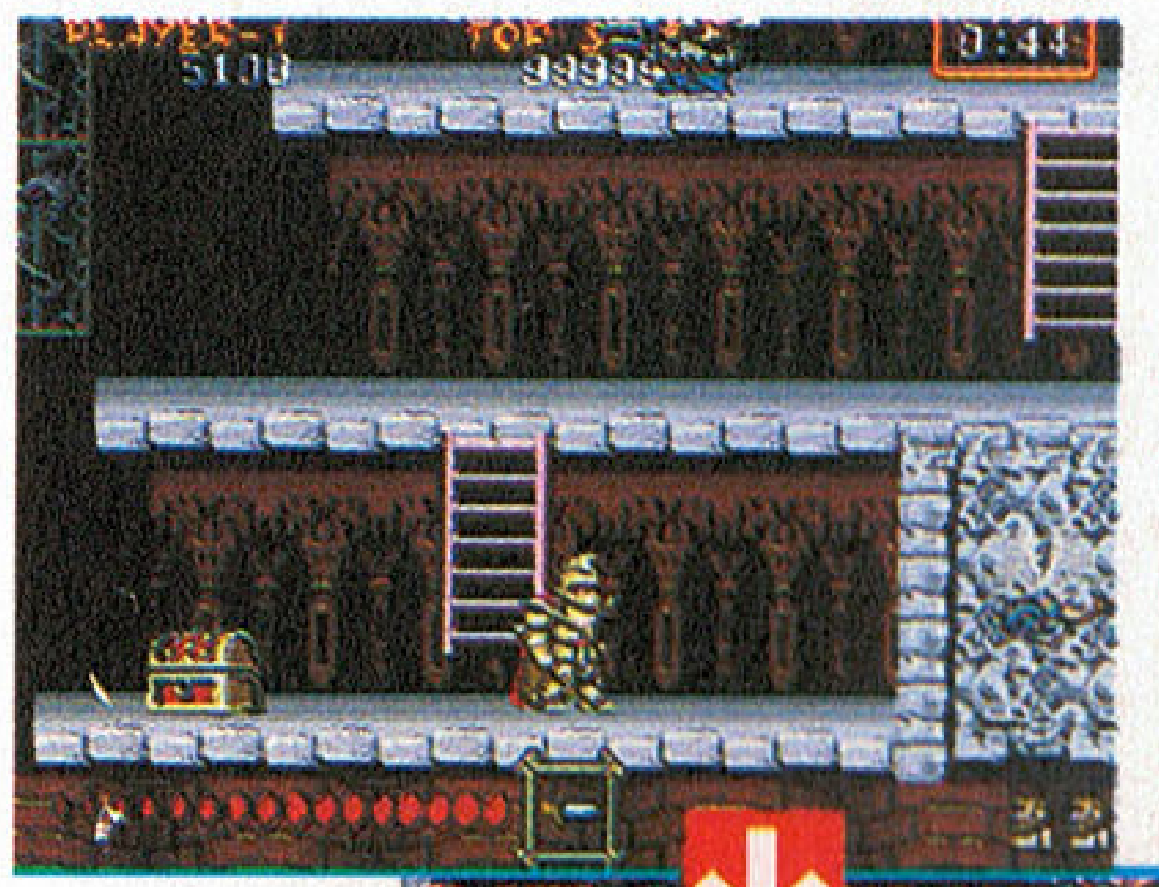

右側で戦闘中にスカルドラゴンが出現。ちょっと右へ行き過ぎた


2匹同時に対戦中。こうなると苦戦させられるので注意

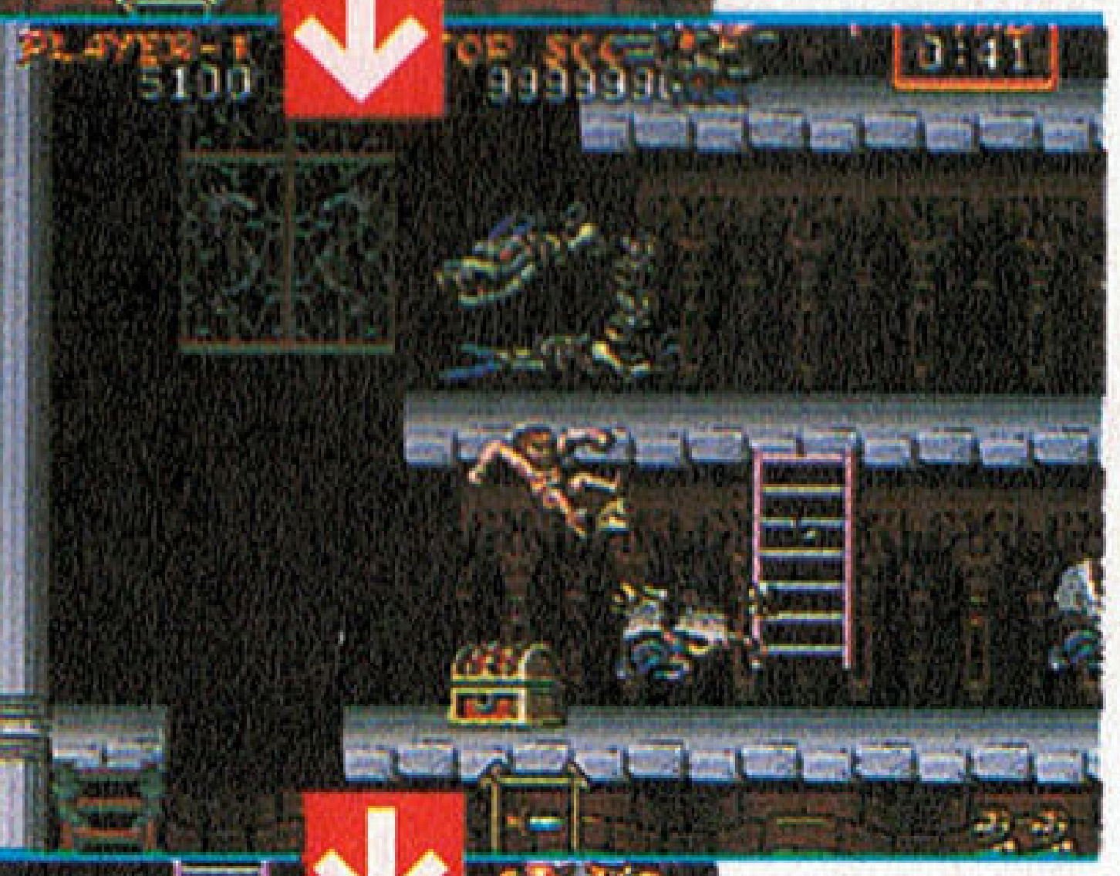


5 金の鎧から銀の鎧へ戻す

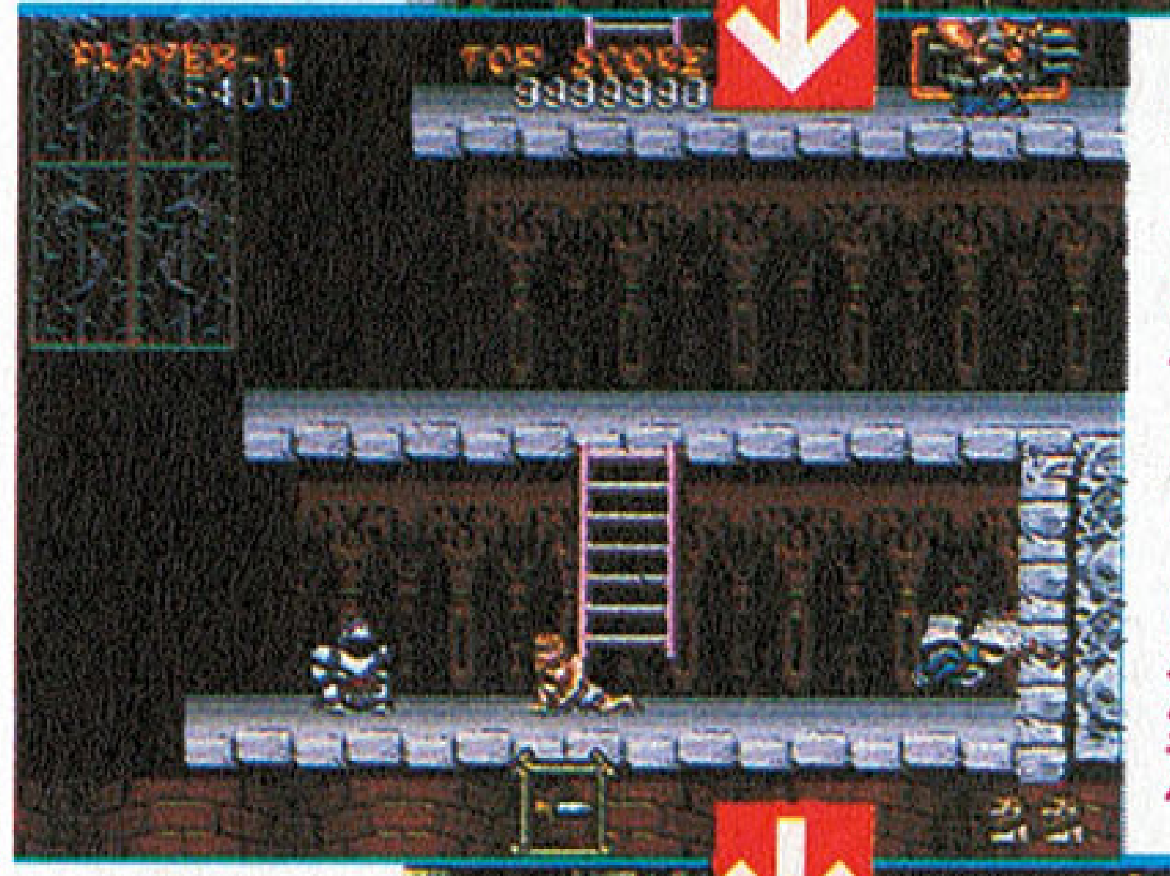
もし、ここまで金の鎧をきたままだったら、ここで銀の鎧にしよう。金の鎧のままだと面の後半で鎧が出ないぞ。



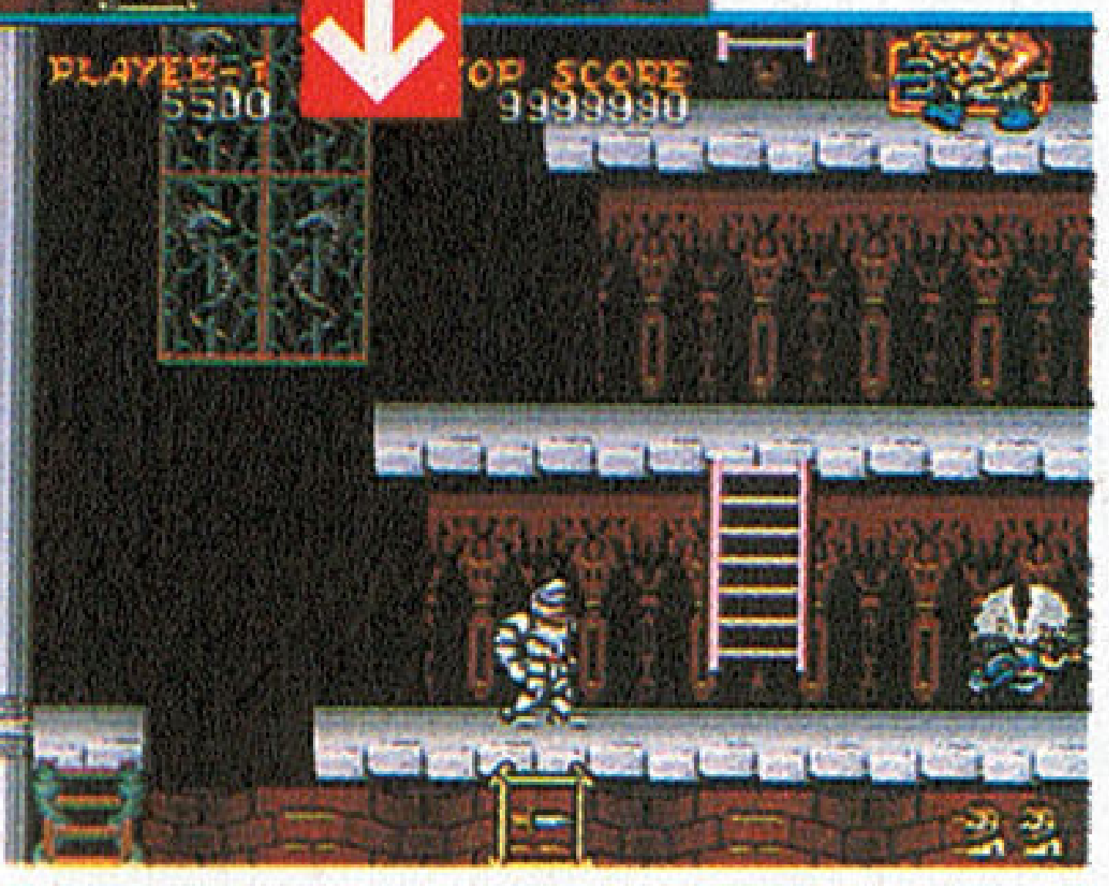
○金の鎧の状態で宝箱D（4つ目）を出す。まだ開けない



○金の鎧をはがすためにわざとダメージを受ける



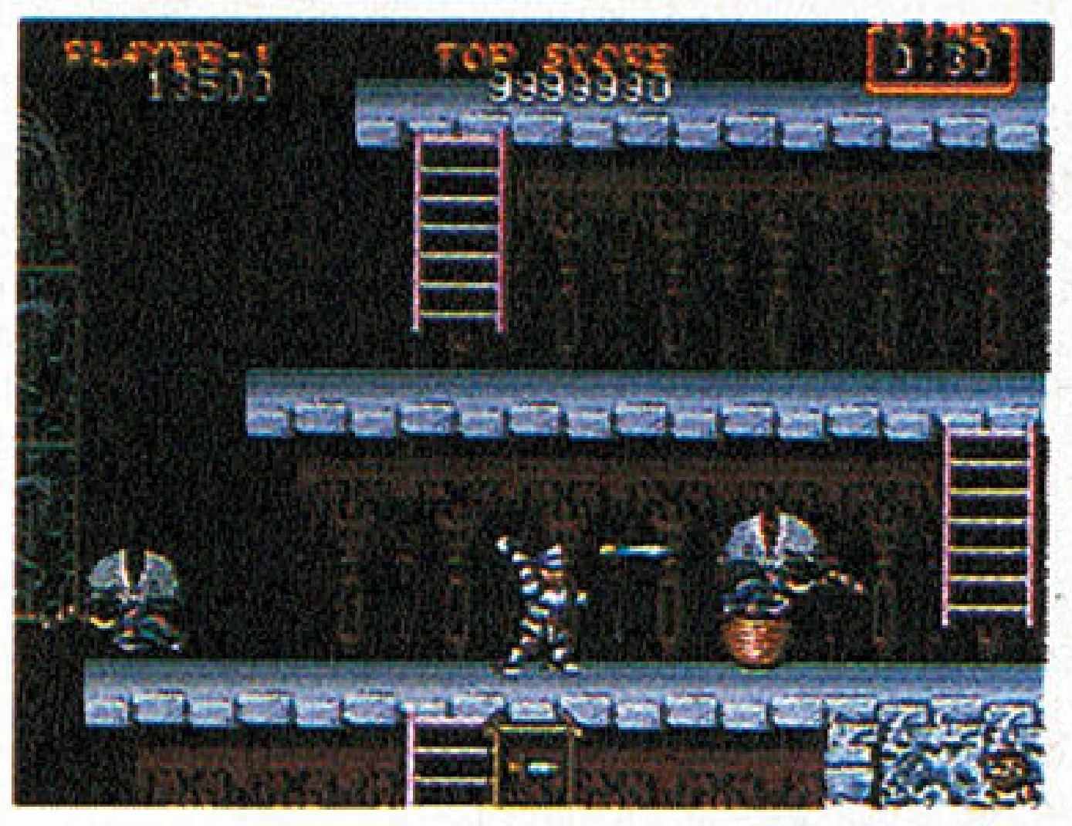
○ここで宝箱Dを開けると銀の鎧が出る。オニカゲロウに注意



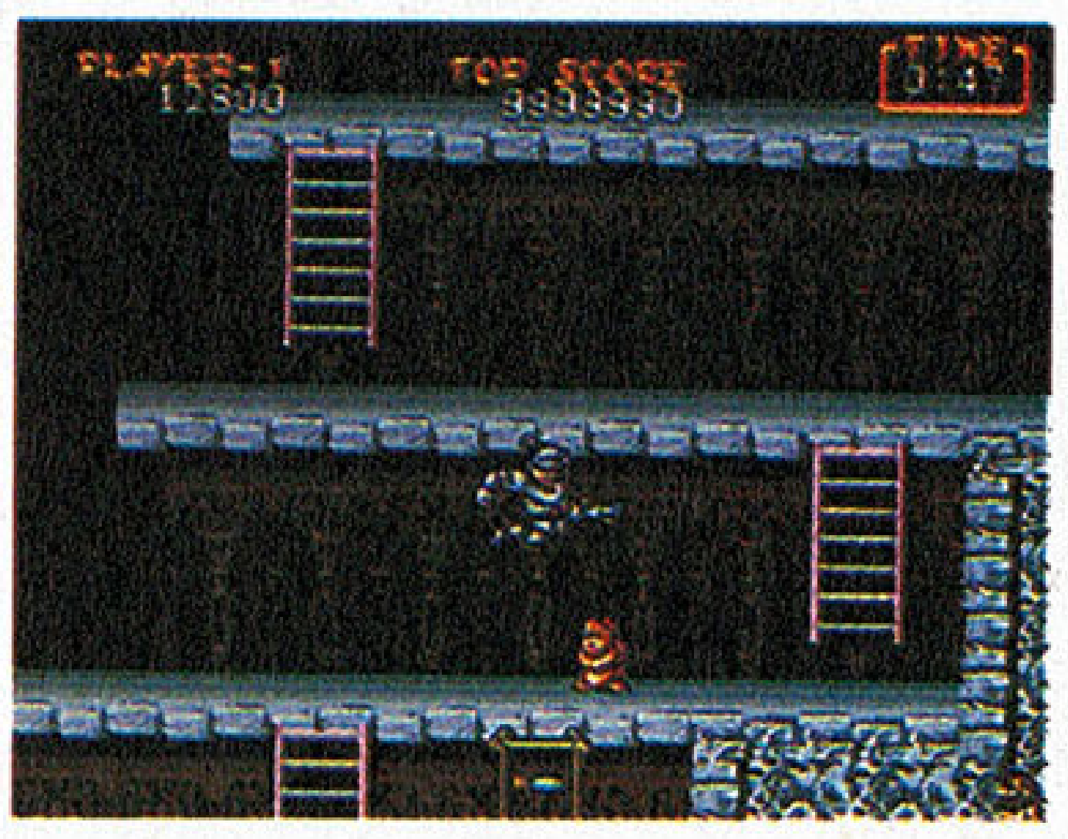
○銀の鎧を取って着せ替えは終わり。後半で鎧が出せる

6 オニカゲロウの宝に注意

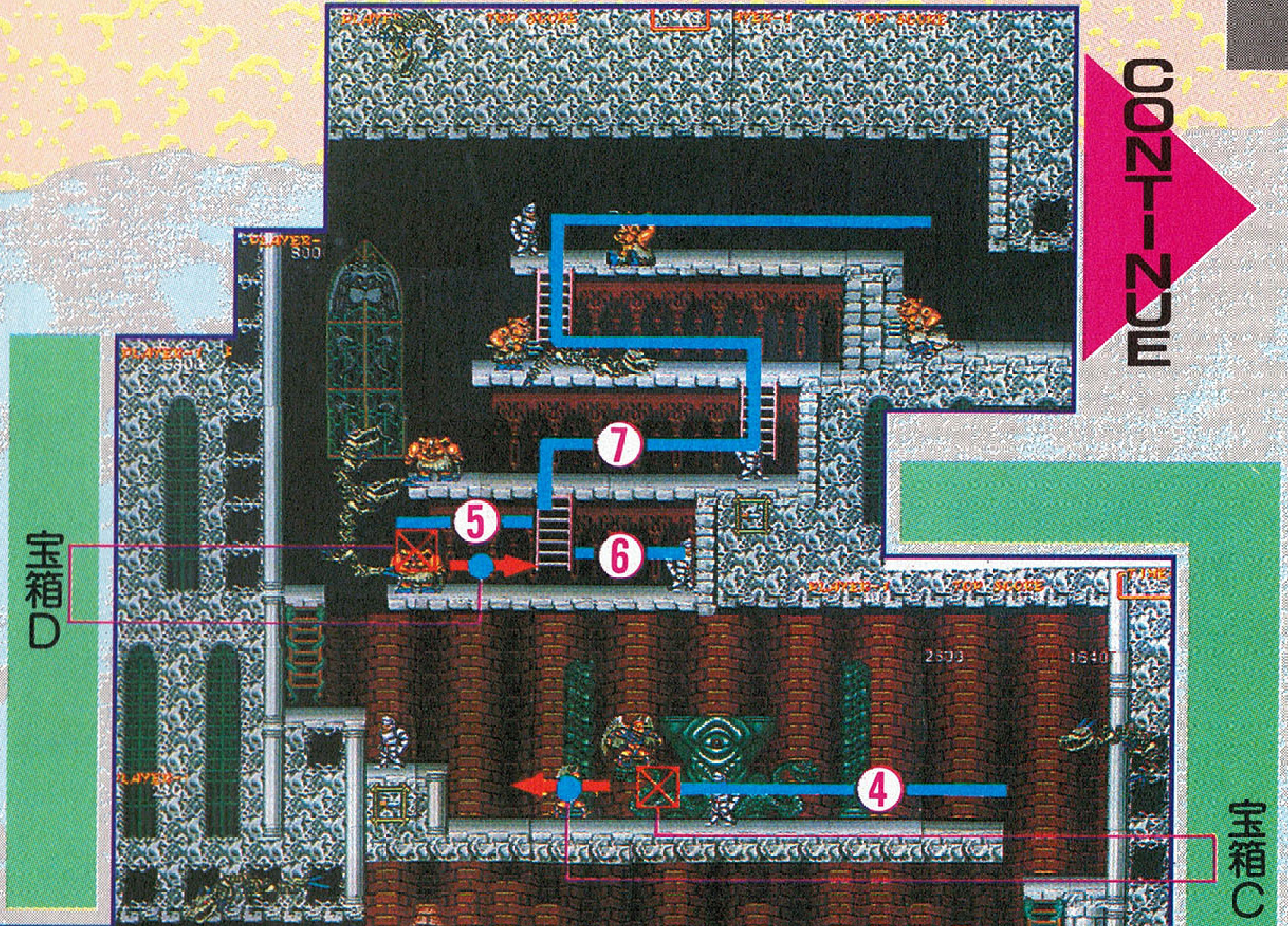
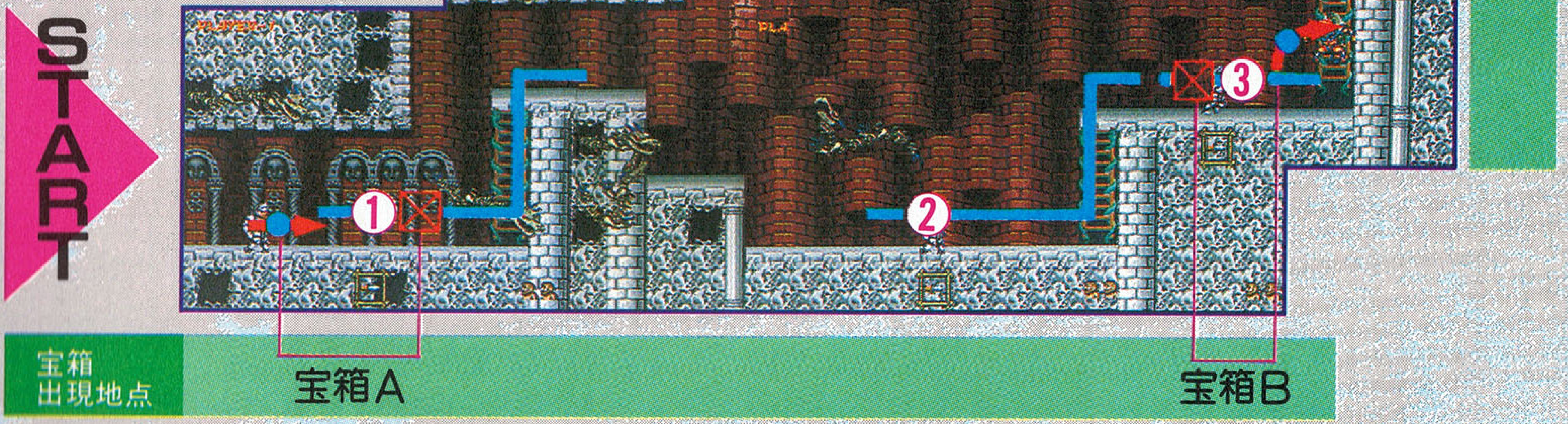
前半の最後はオニカゲロウが現れるが、たまにつぼを持ったものも出現する。倒してみないと中身はわからないが、剣や斧など役に立たない武器が入っている可能性がたかい。これがはしごの下に出現してしまったら、スクロールアウトを使って消すしか方法はない。これはタイムロスにつながる。こうならないためにも、はしごのないところでオニカゲロウを倒そう。



○オニカゲロウがはしごの下にいないのを確認してから倒す。宝の中身は何かな？



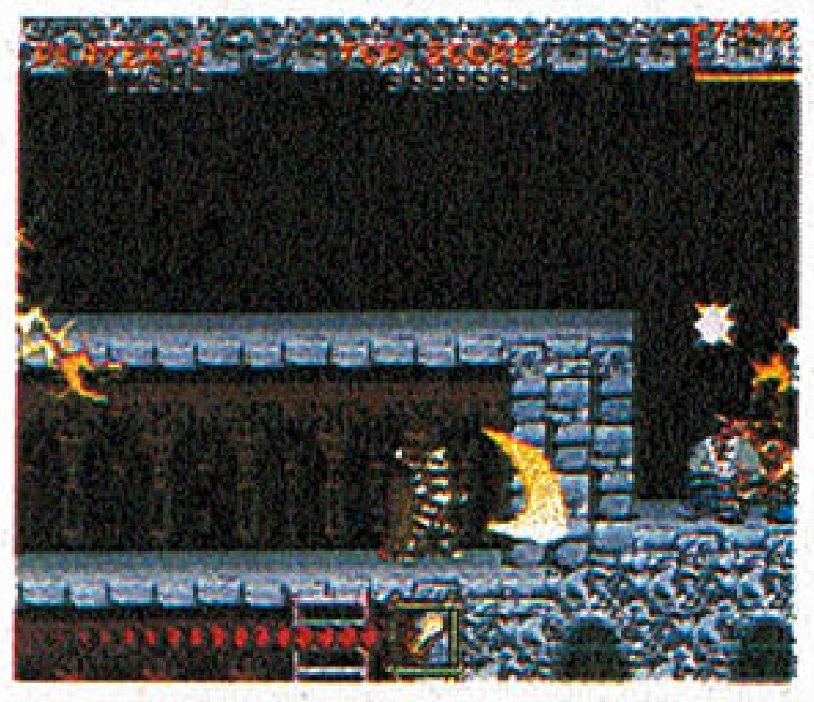
○中身は人形。これが画面にあるうちは宝を持った敵が出現しない。宝を取らずにおくのも作戦

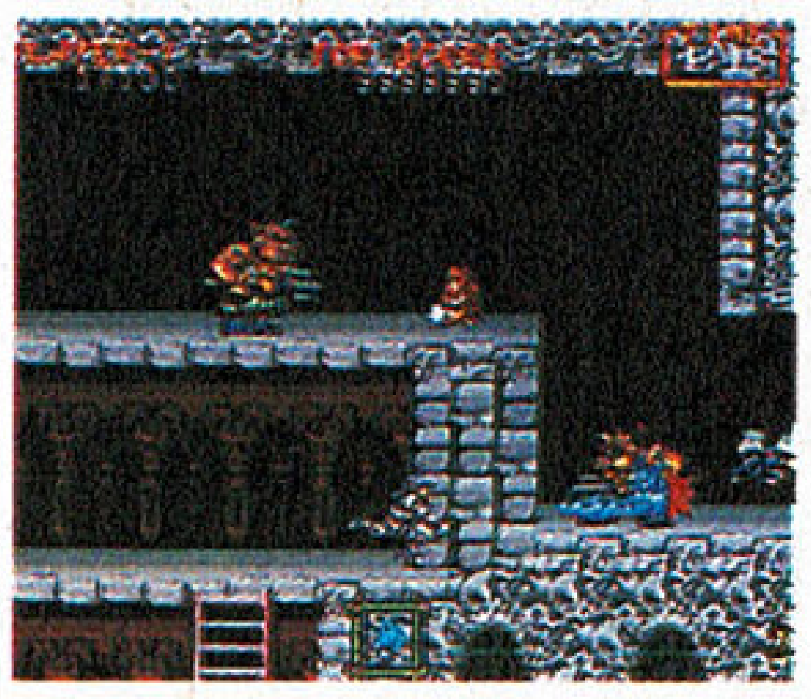
7 豚男との戦い方のポイント

5面の前半の最後にいる豚男は、上撃ちで倒せるのがほとんど。これらは問題ないが、後半へ続く1段下にいる豚男は上撃ちでは倒せない。

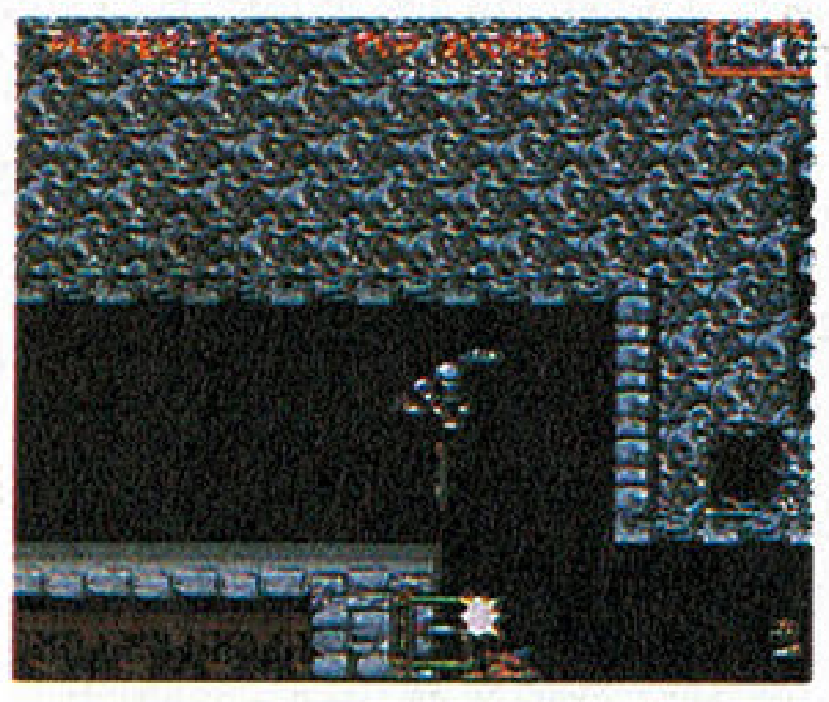
豚男が画面右にいったら下へ降りる方法もあるが、連射が遅いとやられてしまうので写真の方法を勧める。



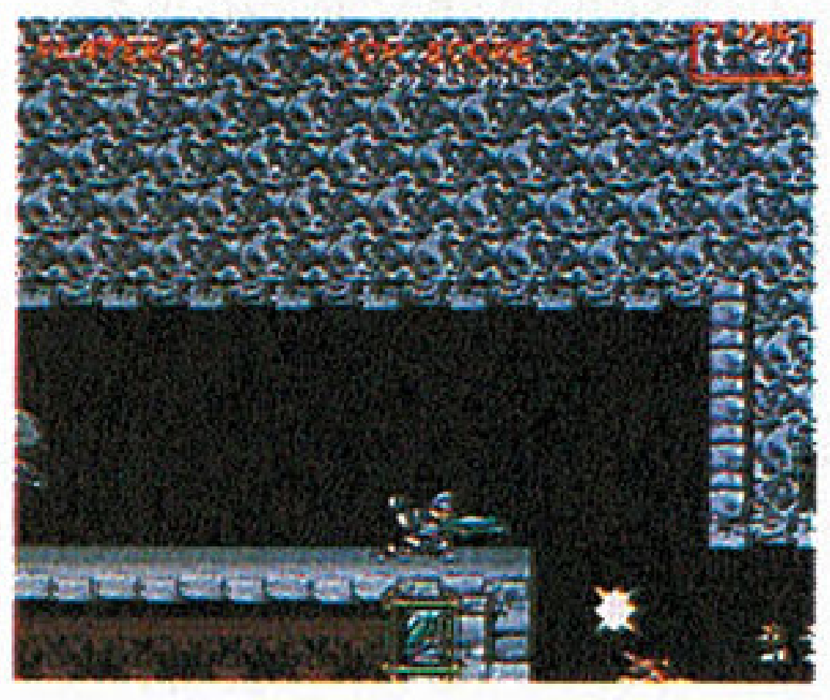
○魔法はほとんど使わないのだが…



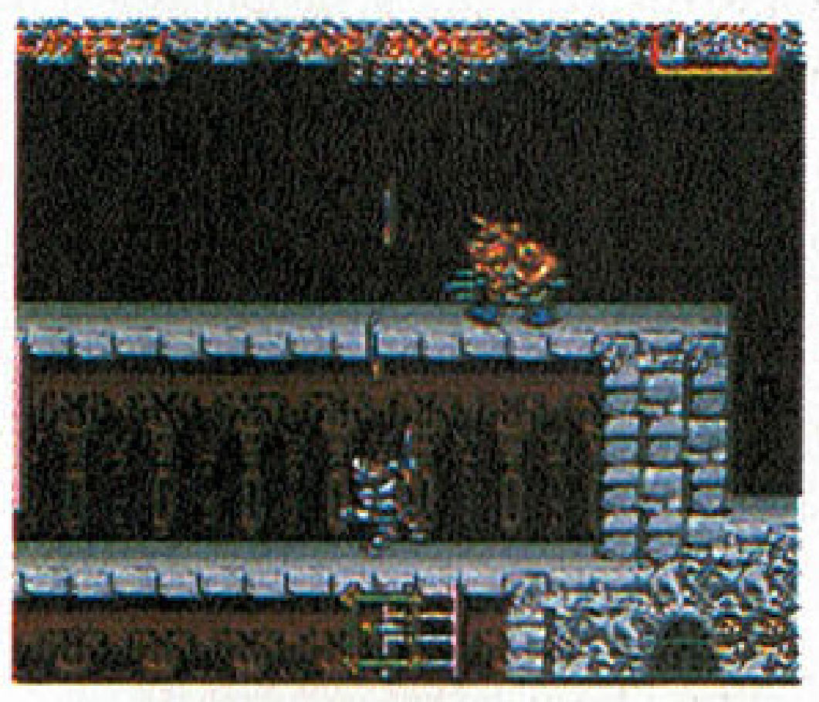
○ナパームなら火が流れて当たる



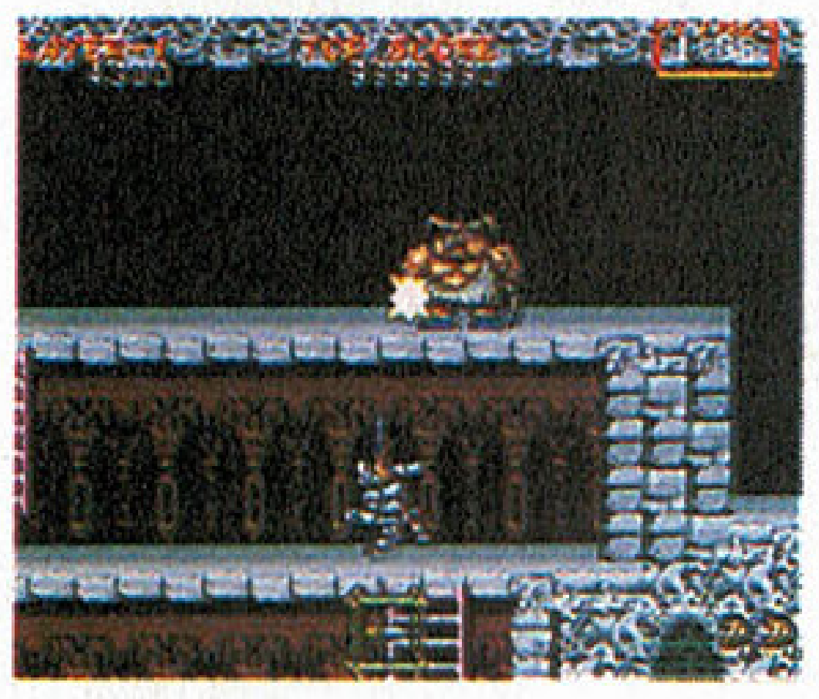
○下撃ちはどの武器でも通用する



○円盤なら下に落ちるので簡単



○あらかじめ上に向けて撃っておく



○あっという間に豚男を倒せる

Round 5 後半

ルシファーの城

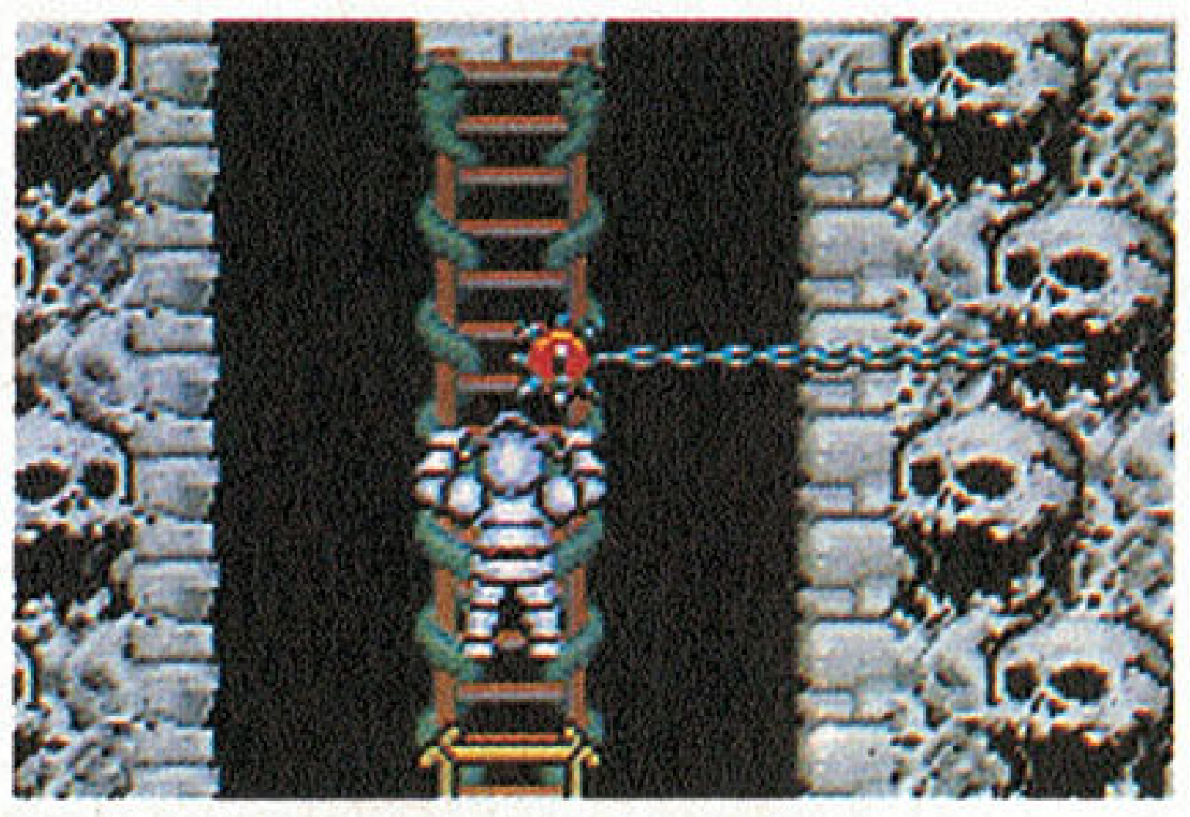
ラウンド5後半は、いままでの総まとめともいえる面。前作の「魔界村」の最終面のボス大魔王がザコの敵として登場してくることからも、他の面と比べてパワーアップしていることがうかがえるだろう。またシールダーの首やガストの小型版の小ガストなど、かつてのボスキャラと再び戦うことになる。だが、耐久力は少しダウンしているので恐れることはない。

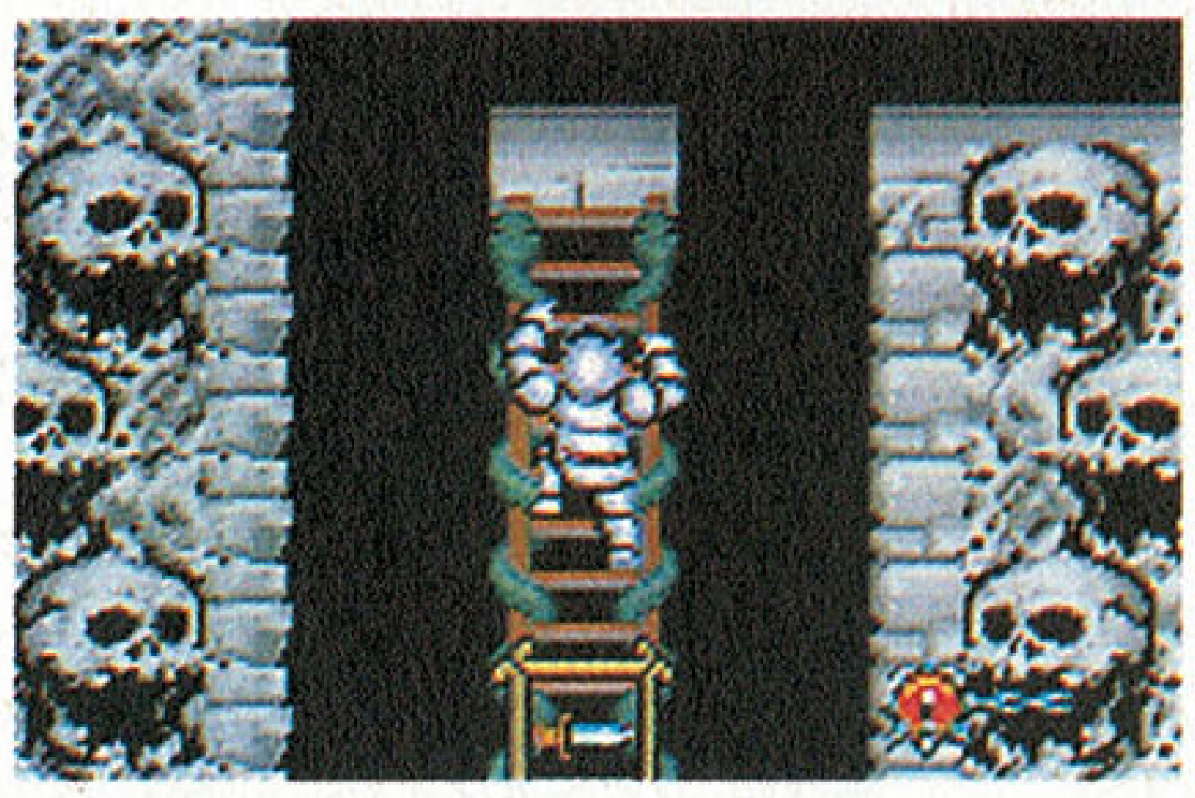
ラウンド5ラストのボスキャラは、ハエをモチーフにしたベルゼバブ。小さなハエが合体と分裂を繰り返し、巨大化したときにしかダメージを与えられない強敵だ。

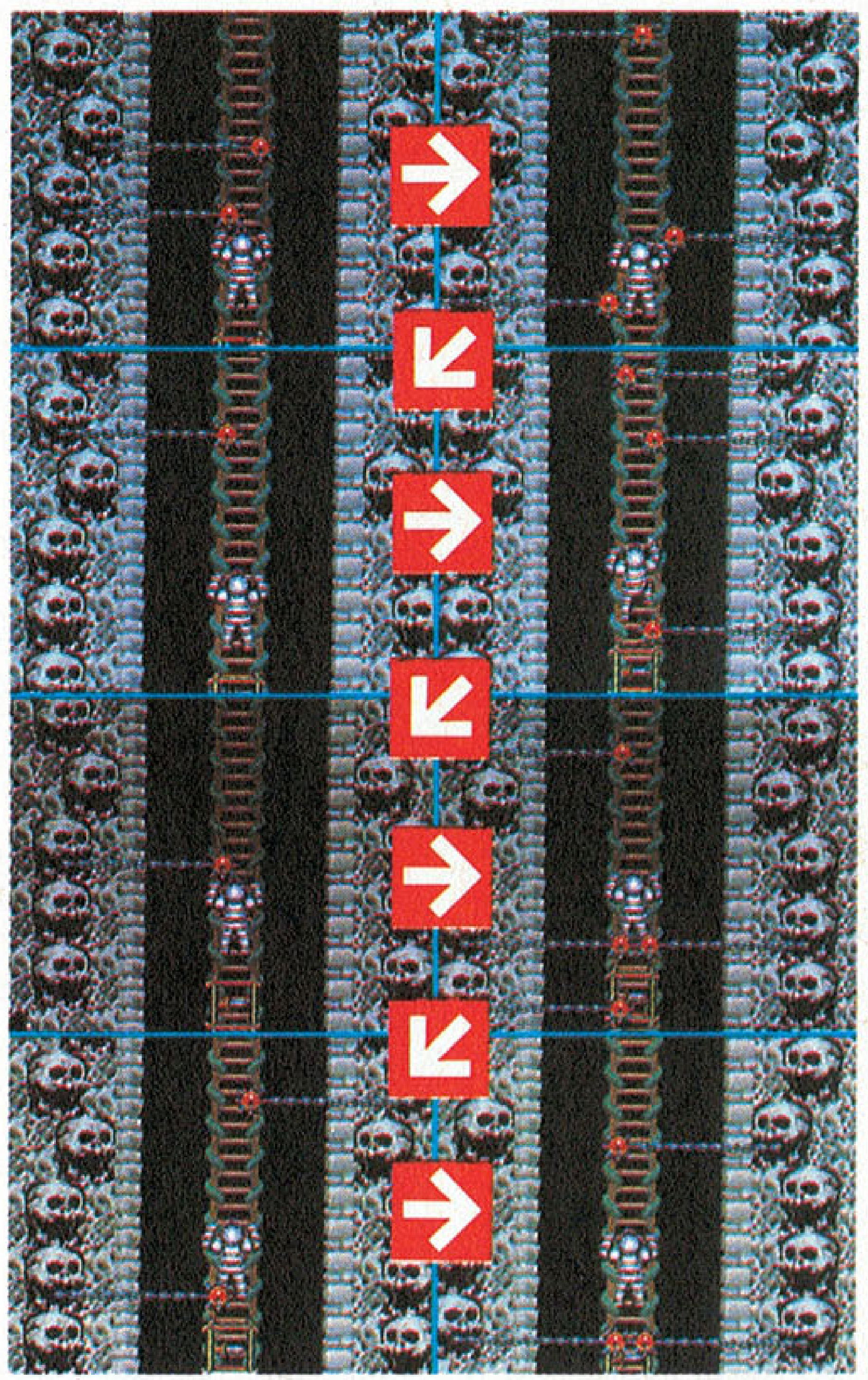
この面をクリアすると、2周目に突入。そして、再びベルゼバブを倒せば真の最終面、ルシファーとの対決だ。

1 鉄球はパターンを覚えよう

鉄球地帯は、8つのパターンの繰り返し。上から3つ目のドクロの高さまではしごを登ったら、右から鉄球が1つだけ出た後でいっきにぬけるようにしよう。

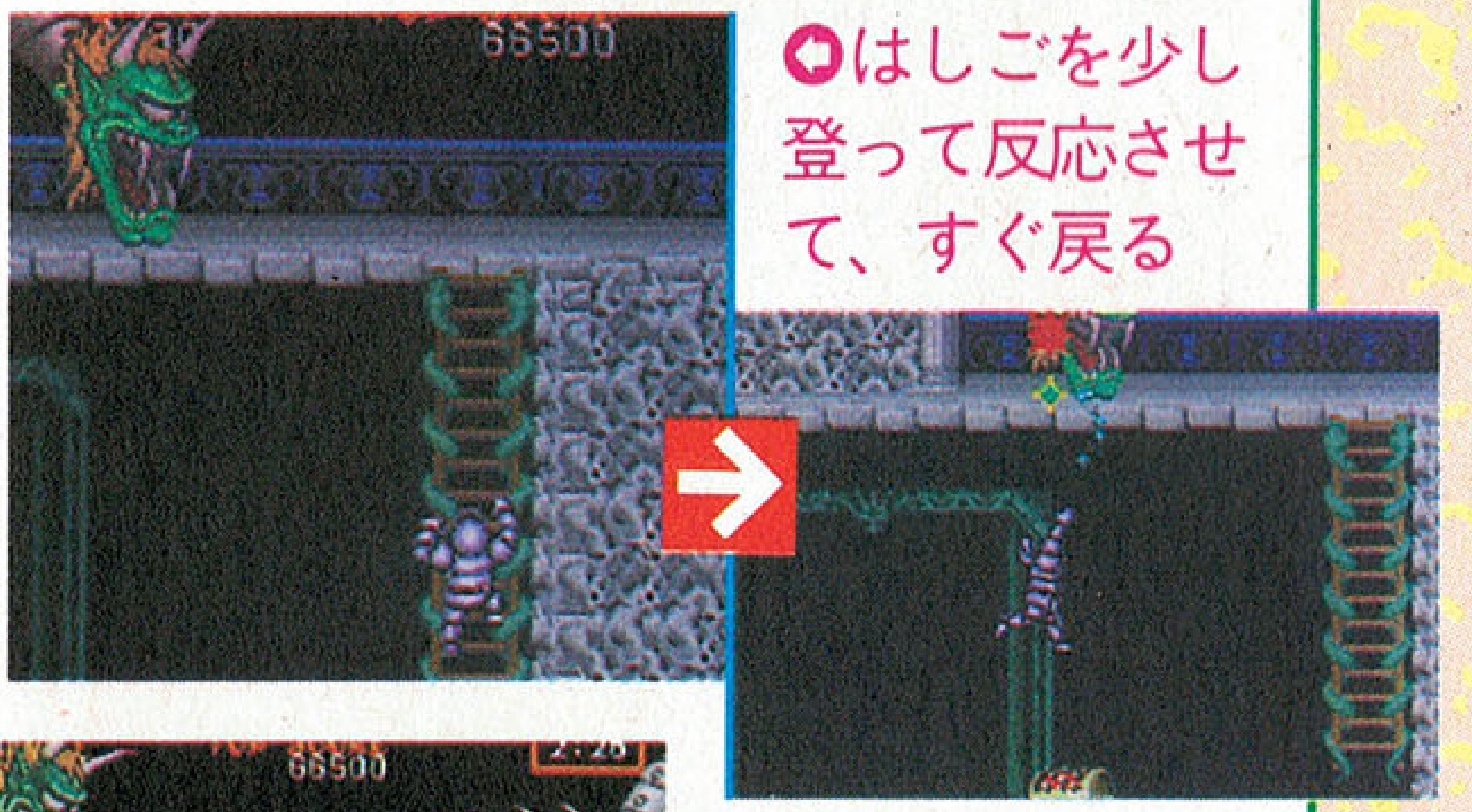

7回目の鉄球を待つ。ここまでは楽にこれるはず

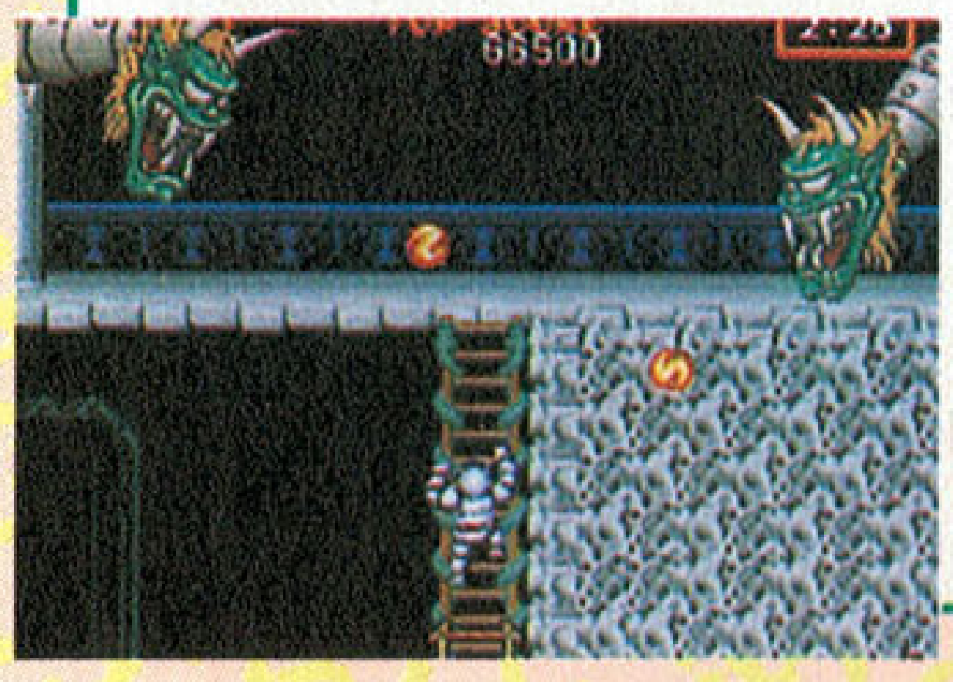

8回目の鉄球の状態。このようになにもないので楽


鉄球のすべてのパターン。この順序の繰り返し

3 シールダーの首への攻撃

はしごを少し登るとシールダーの首の左側が動き出す。下に降り宝箱の上からシールダーの首を攻撃してダメージを与えよう。ある程度ダメージを与えたらはしごを登って倒そう。

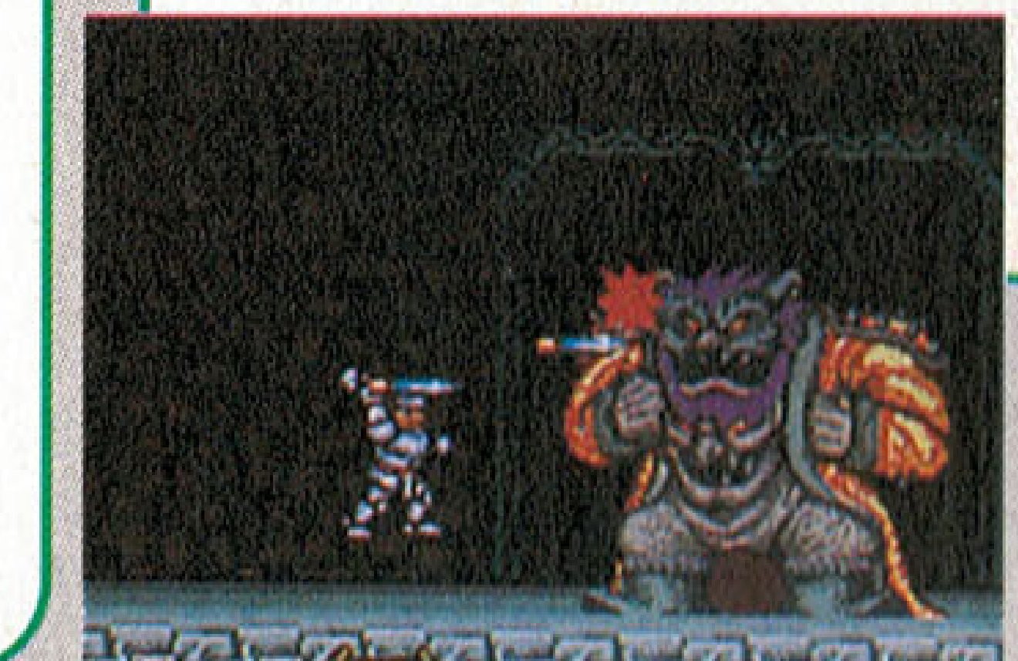

はしごを少し登って反応させて、すぐ戻る

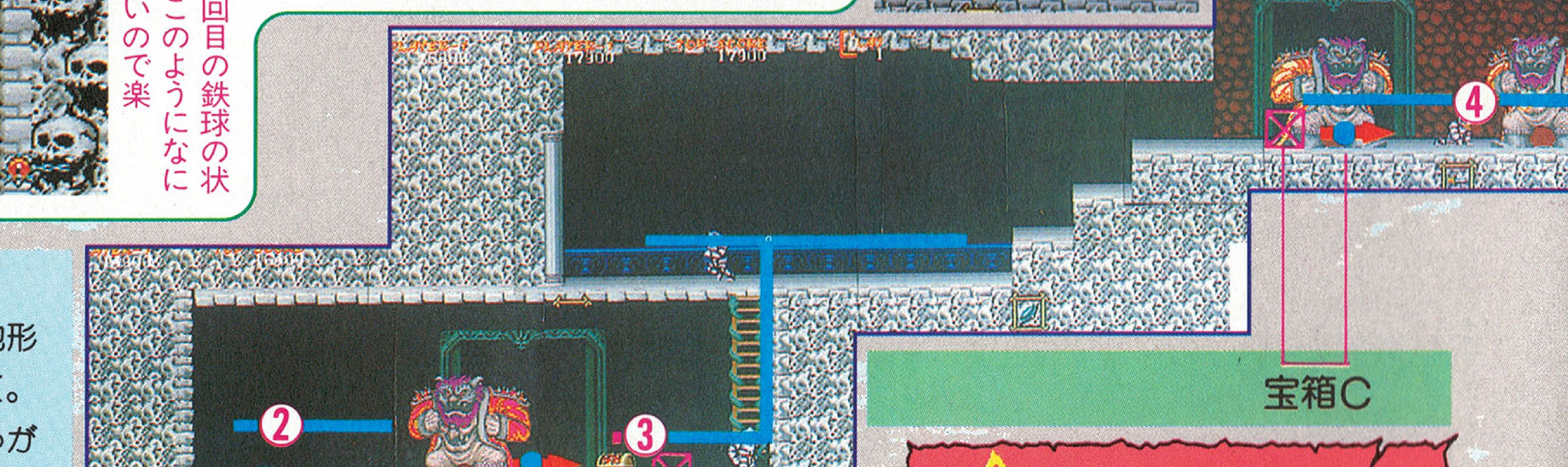

宝箱の上でダメージを与える

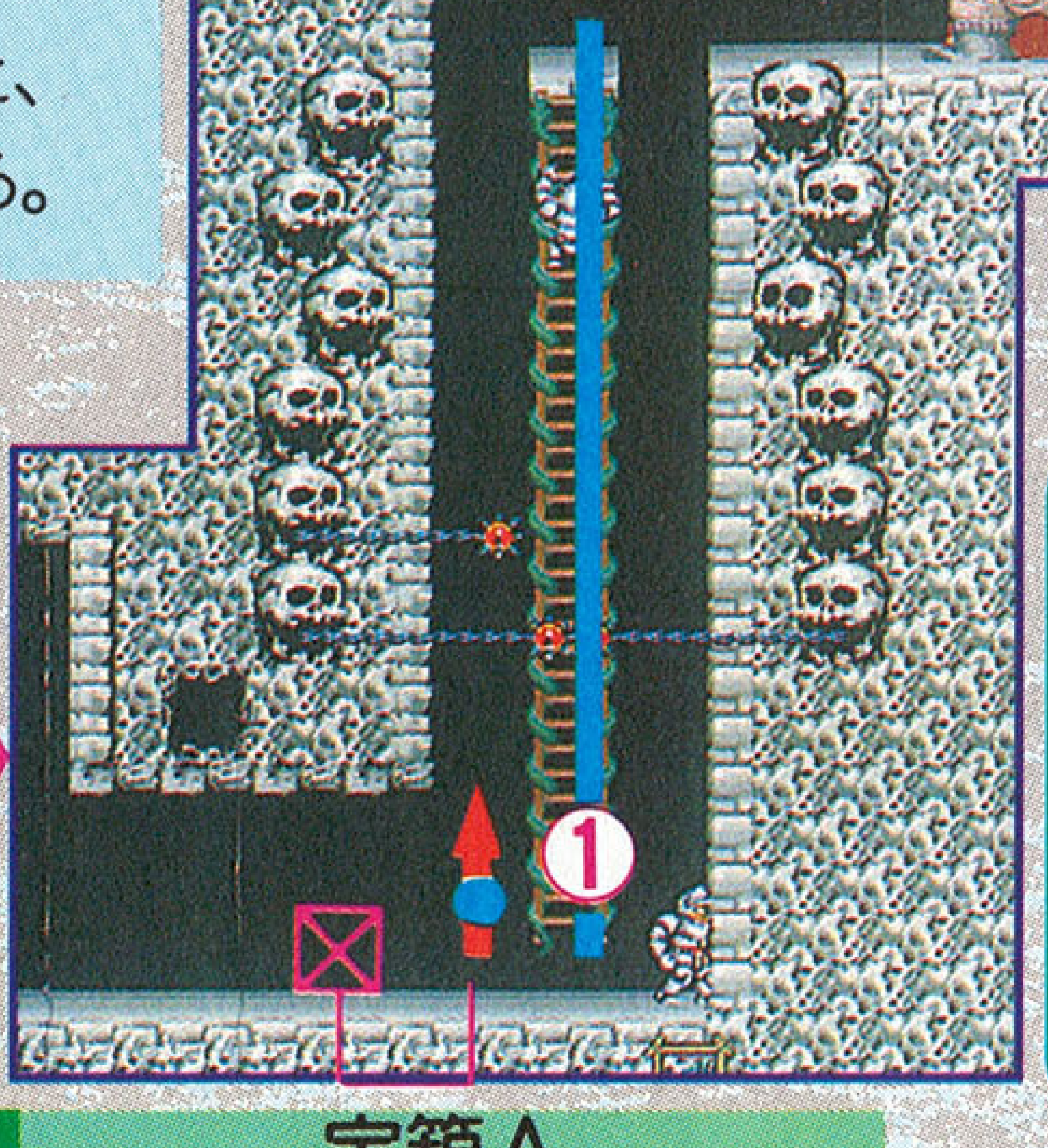
部屋に特攻。火の玉に注意

4 2匹の大魔王は速攻で倒せ

右の扉の手前にくると大魔王の登場。出現と同時に顔に連射。炎を吐きそうになったら、しゃがんでよける。


撃ち切れないときは、しゃがむ





宝箱出現地点

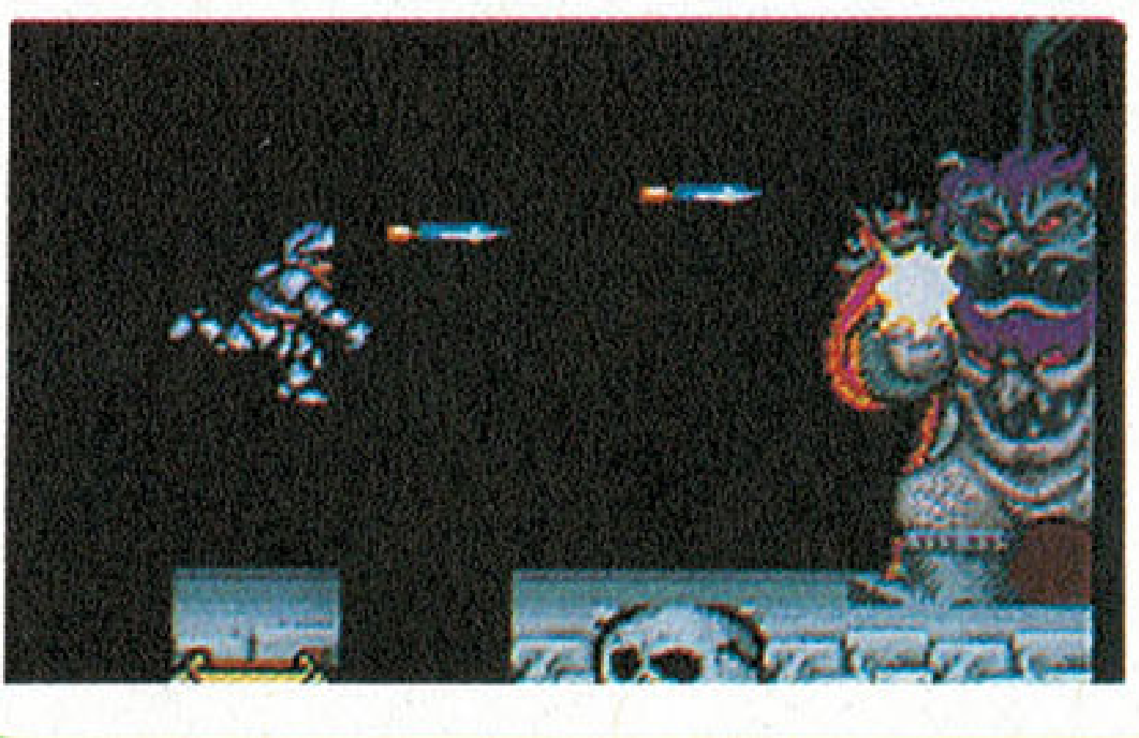
●ワープ円盤

円盤は基本的に地形にそって飛んでいく。しかし、壁際にしゃがんでショットすると、上の段に円盤が出る。

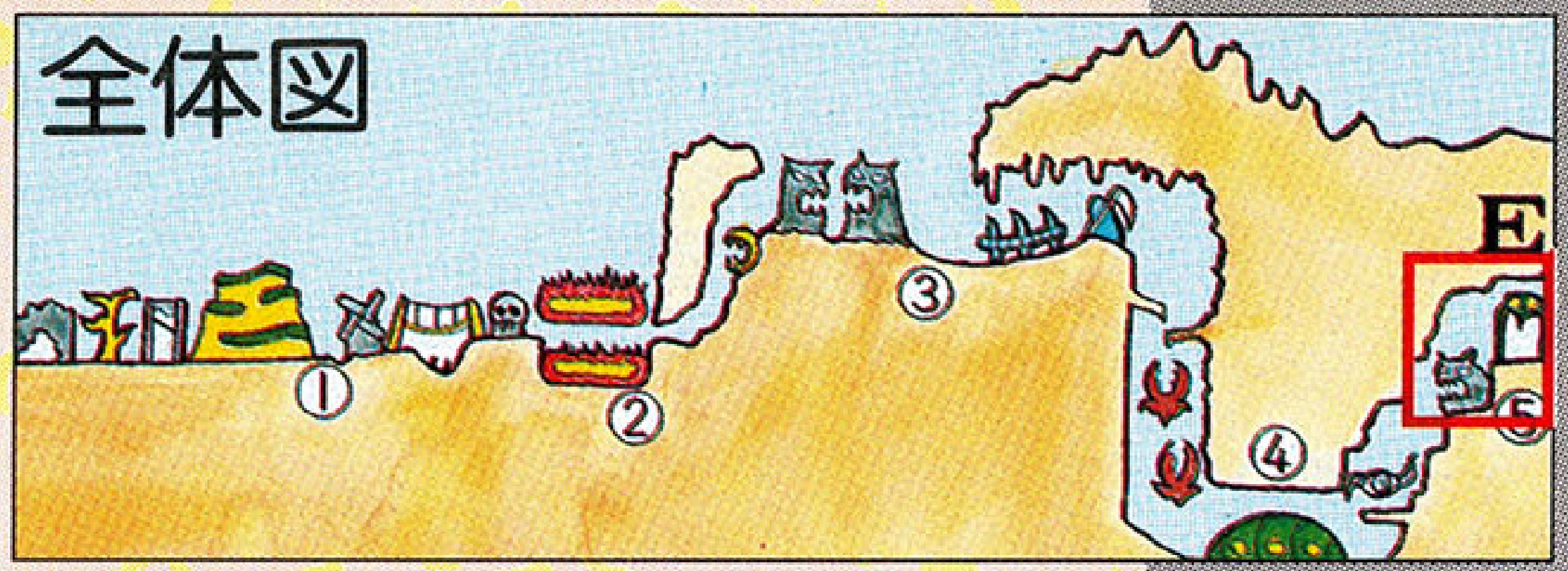
シールダーの首に有効

2 大魔王は顔を狙って攻撃

はしごの上から顔を狙う

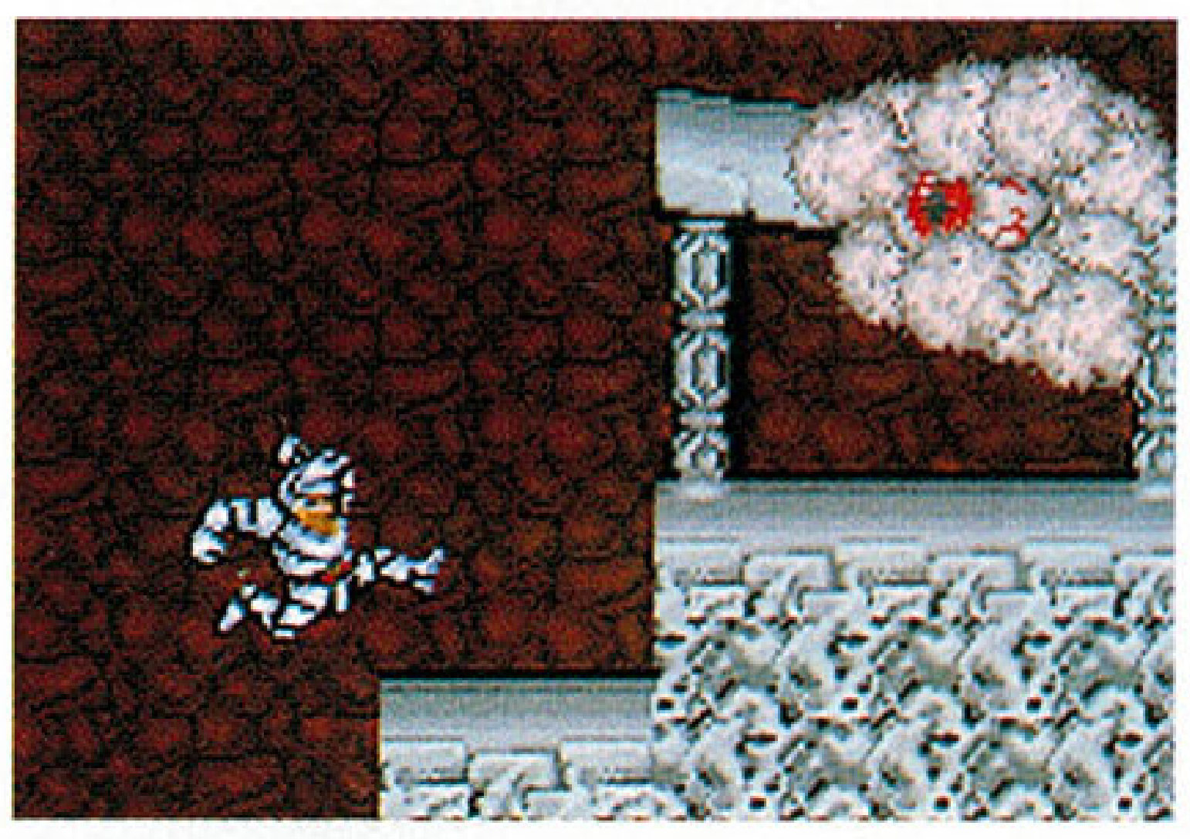


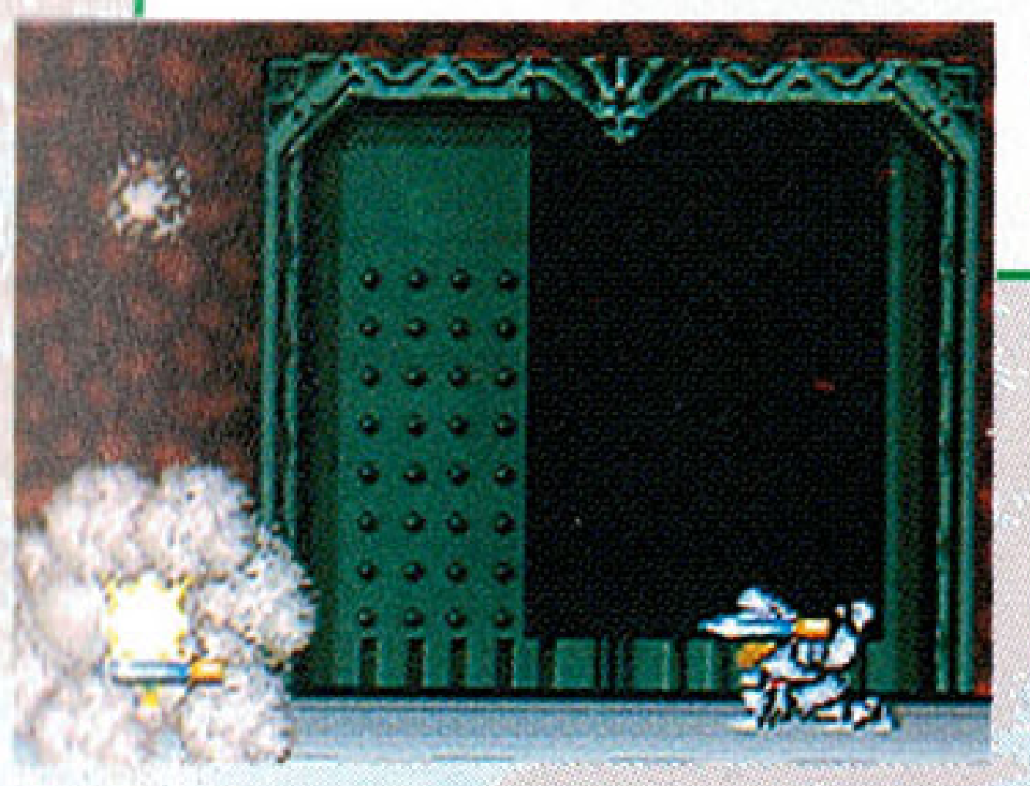
この面初登場の大魔王は、弱点が上の顔。はしごを登りきったらその場でジャンプしながら攻撃しよう。炎を吐かれたら、はしごを少し降りてよければいい。降り過ぎると鉄球にやられるので注意するように。



5 小ガストは平らな場所で

大魔王のフロアから2段上にアーサーがくると、小ガストは反応して攻撃してくる。小ガストが画面の右端にちらりと見えた瞬間に、アーサーが2段目に登ると、その後の小ガストの移動パターンは2通りになり、攻撃しやすい。2段目に登ったら、小ガストが反応したのを確かめ、すぐに左へジャンプする。これで、大魔王の出現した扉のある部屋で有利に戦うことができる。

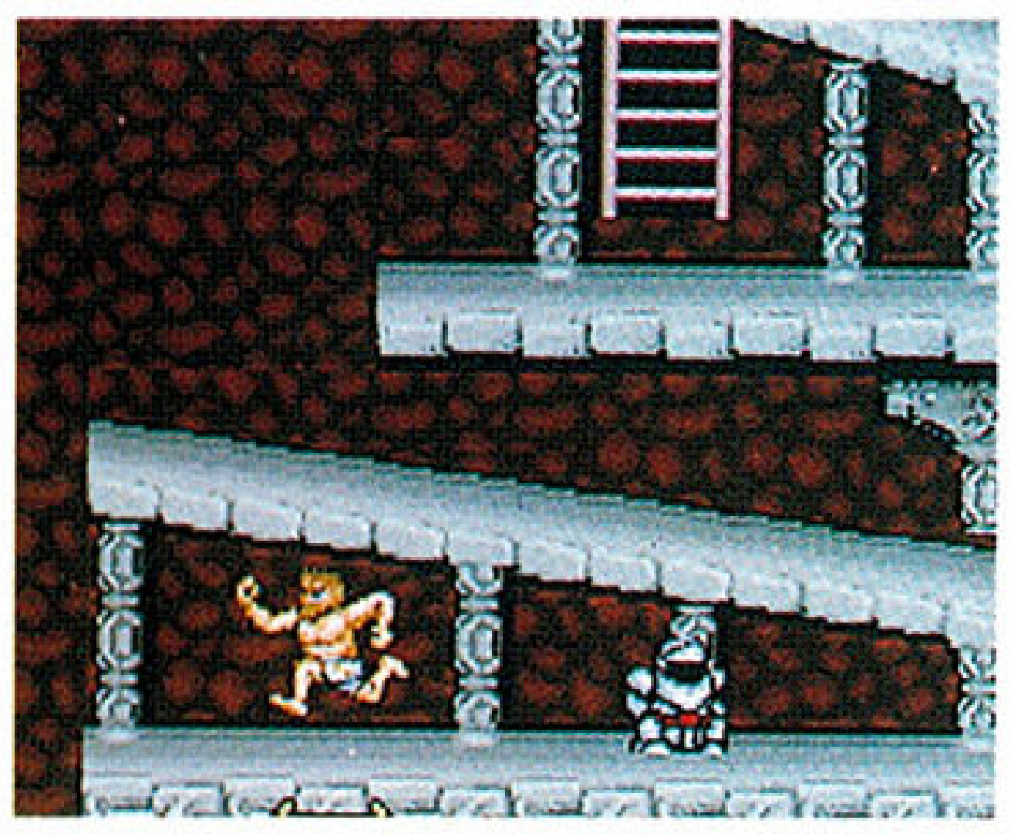

➡小ガストが見えてからジャンプ。少し待ってから左へ逃げる


⬅平地で戦うのが一番安全な戦い方

6 スクロールアウトに注意

宝箱Dが出現しないときがある。例えば、小ガストと対戦中にダメージを受けてハダカになってしまい鎧を取りに戻ったときなどによく起こる。

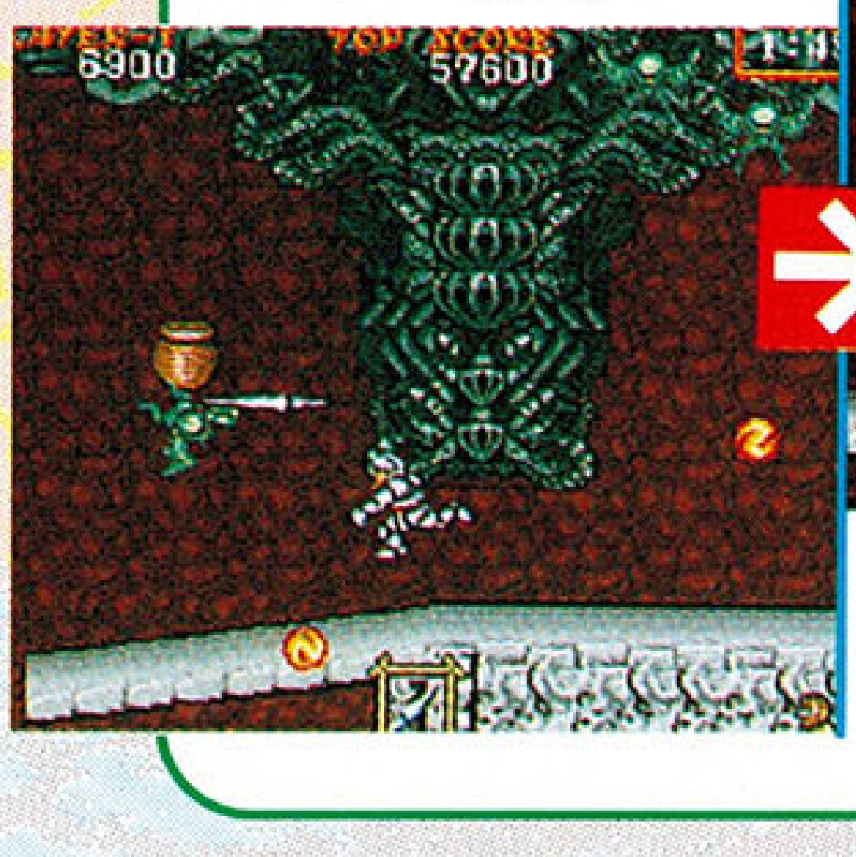
これは、宝箱Dが出現前の状態でも画面に宝箱を出現させる地点が見えてしまうと、スクロールアウトの効果が働くためである。

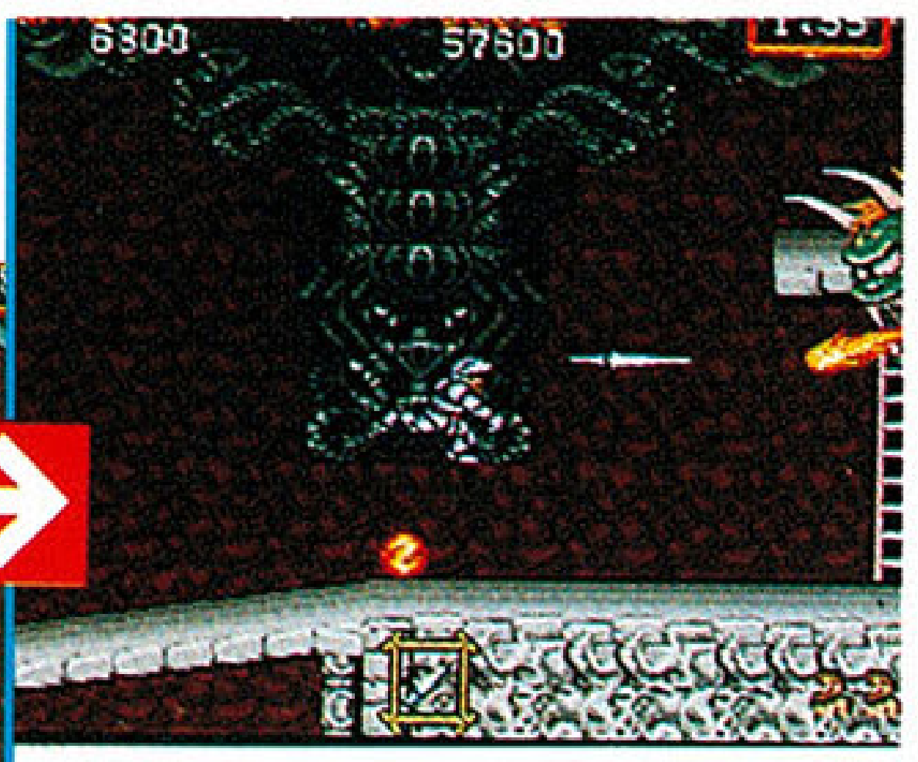

⬅宝箱Dを出したら、壊してから移動

7 できるだけ離れて攻撃する

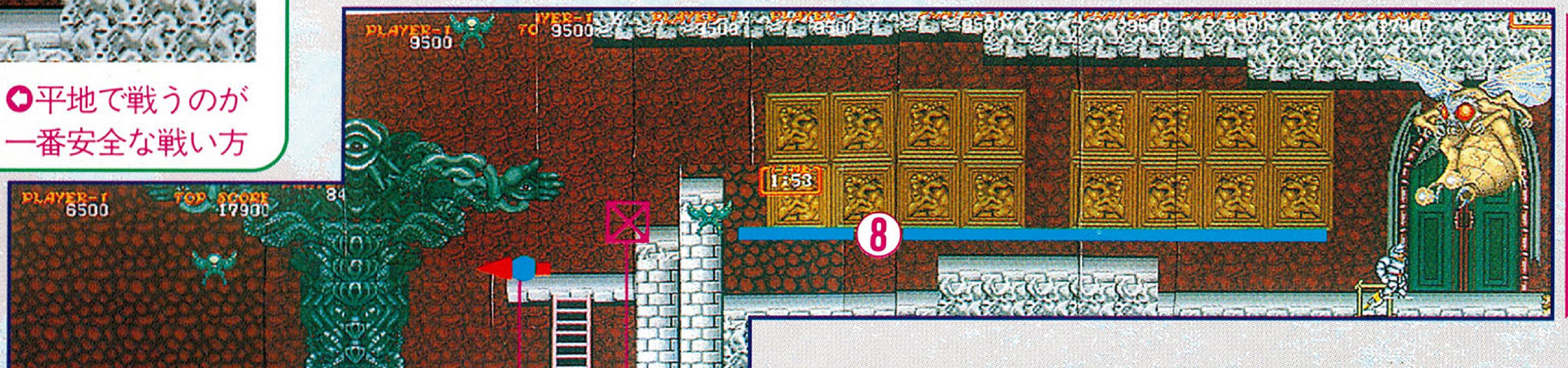
ボスの部屋直前のシールダーの首は画面の右にぎりぎりに見えるような位置から攻撃する。頭上を飛び回るフライングゴブリンを先に倒し、ジャンプしながら倒してしまおう。

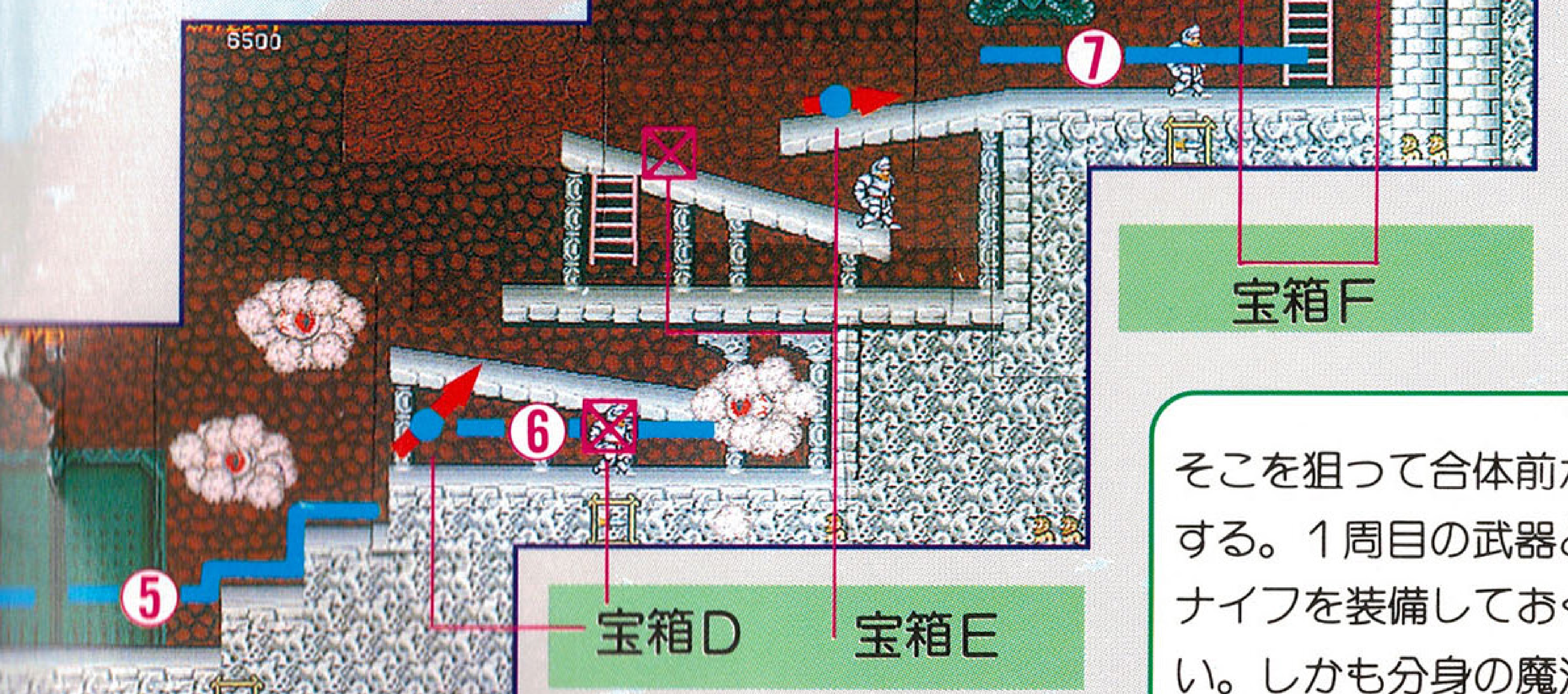
⬇フライングゴブリンを撃つ





⬆シールダーの首から離れて攻撃する





8 ベルゼバブとは距離をおけ

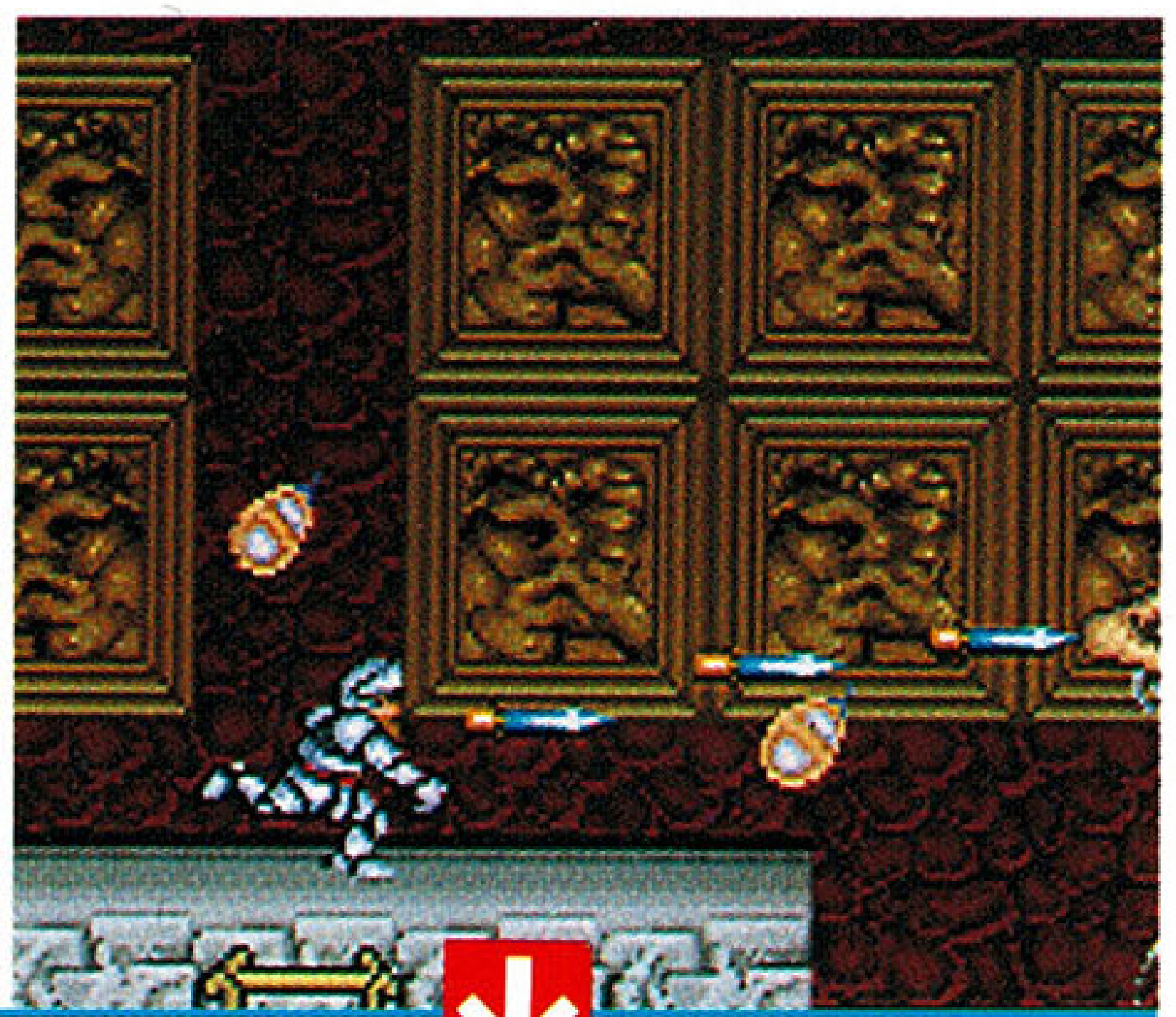
ベルゼバブにダメージを与えられるのは、小さなハエが完全に合体したときのみである。それ以外のときには、ダメージを与えられない。小さなハエのときはもちろん、合体する瞬間に撃つと赤く光るけれども、実際にはダメージを与えていない。ほんの一瞬が勝負である。

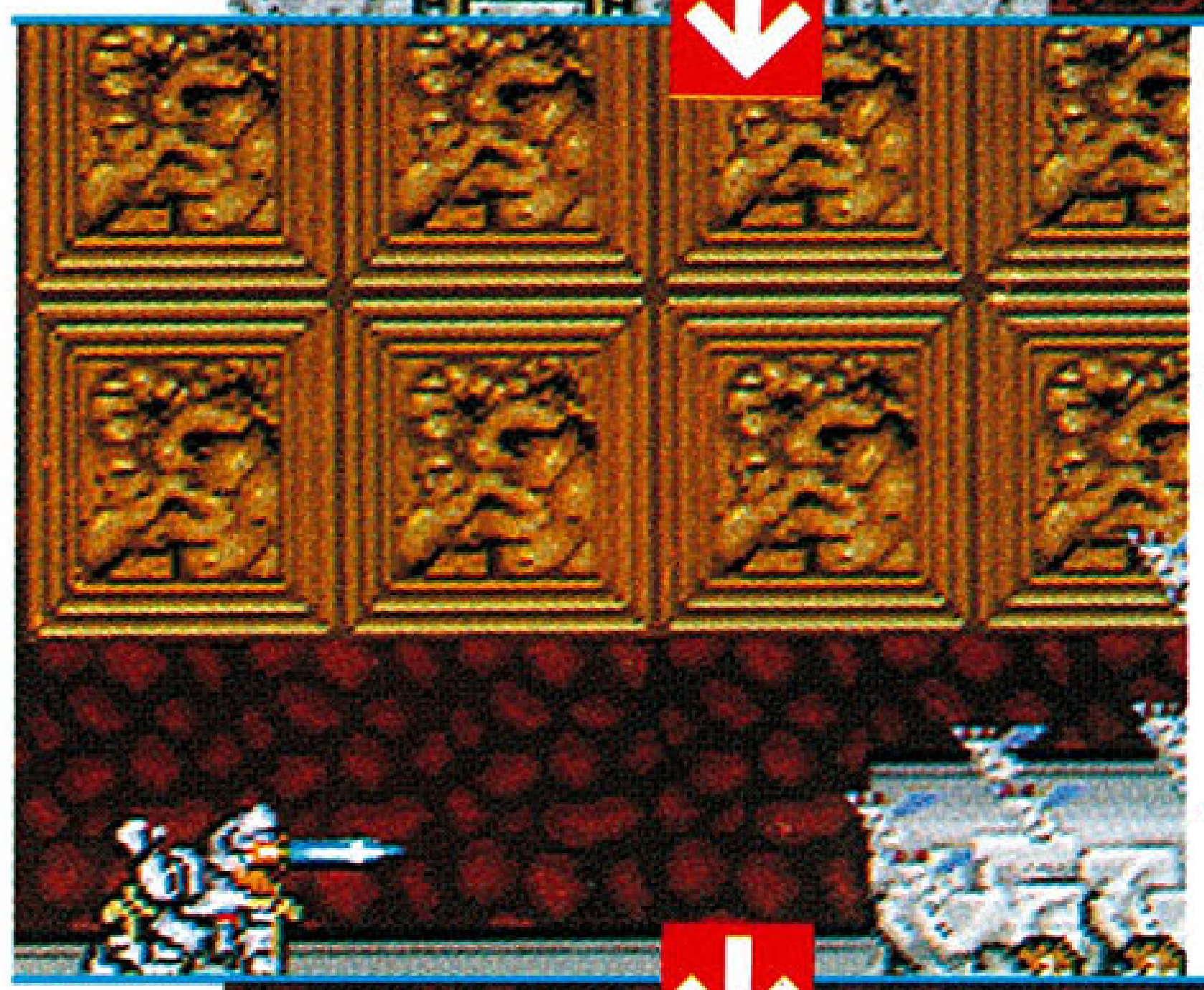
具体的な攻略としては、最初に合体する場所が右上と決まっているので、そこを狙って合体前から攻撃する。1周目の武器としてはナイフを装備しておくのがいい。しかも分身の魔法を使えるようにしておくと、ダメージをより多く与えられていい。

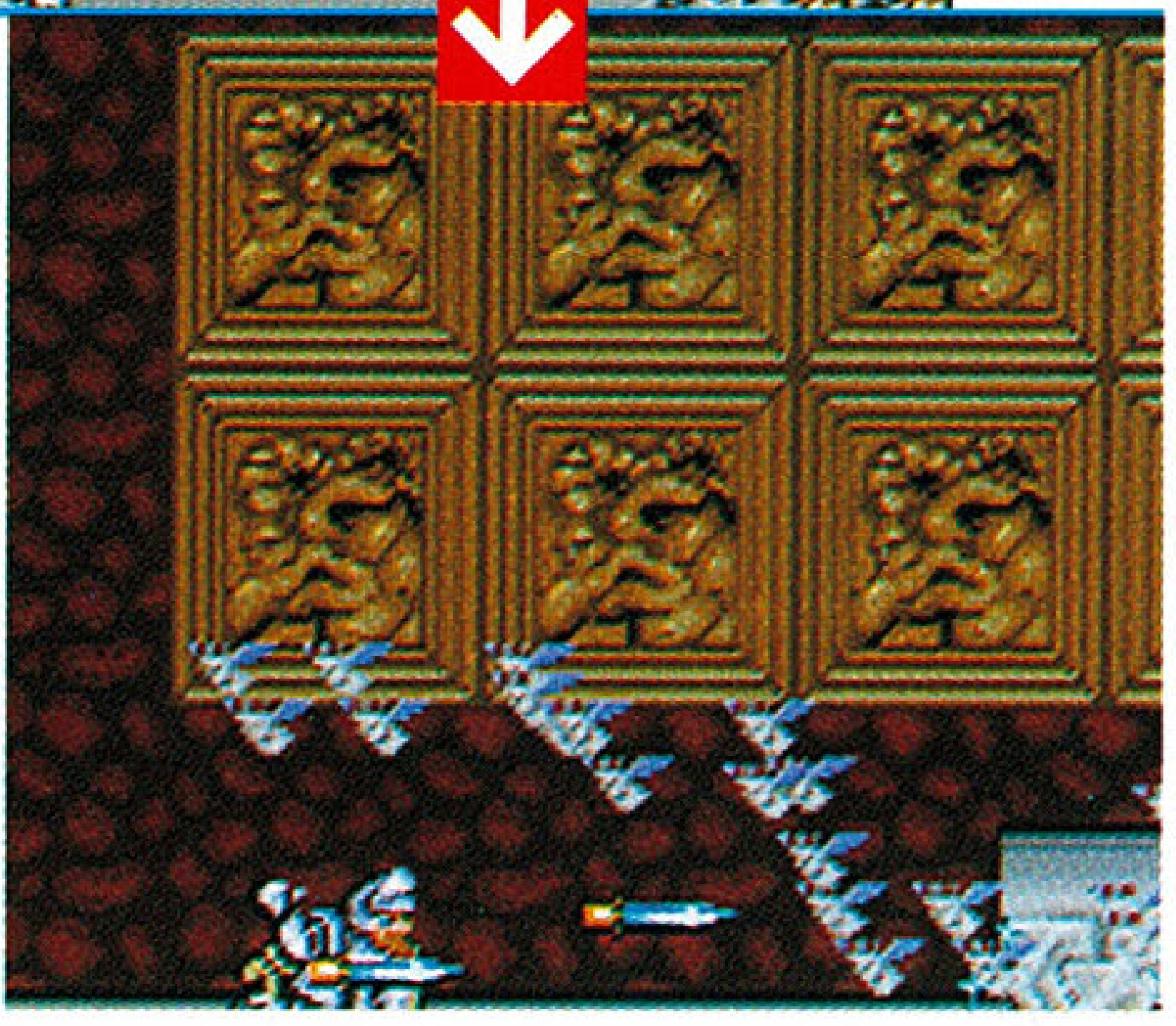
分裂してハエが移動するときに床のすぐ上をアーサーに向かって近づいてくるときがある。飛び越してよけることができないので、できるだけ遠く離れたところに移動し、しゃがんで武器を連射しよう。アーサーに向かってきていたハエが武器に当り、アーサーをよけるように移動ルートを変える。

もちろん2周目は、サイコキャノンを装備して戦わなければ、ラウンド5後半の最初に戻されるはめになる。金の鎧ならベルゼバブの弾を消せるのでなおのことといいだろう。

➡弾に注意して連射。この一瞬を逃さぬように




⬅分裂して襲ってきたらしゃがんでショット!!


➡このように逃げてくれるハエの集団。ショットは連打

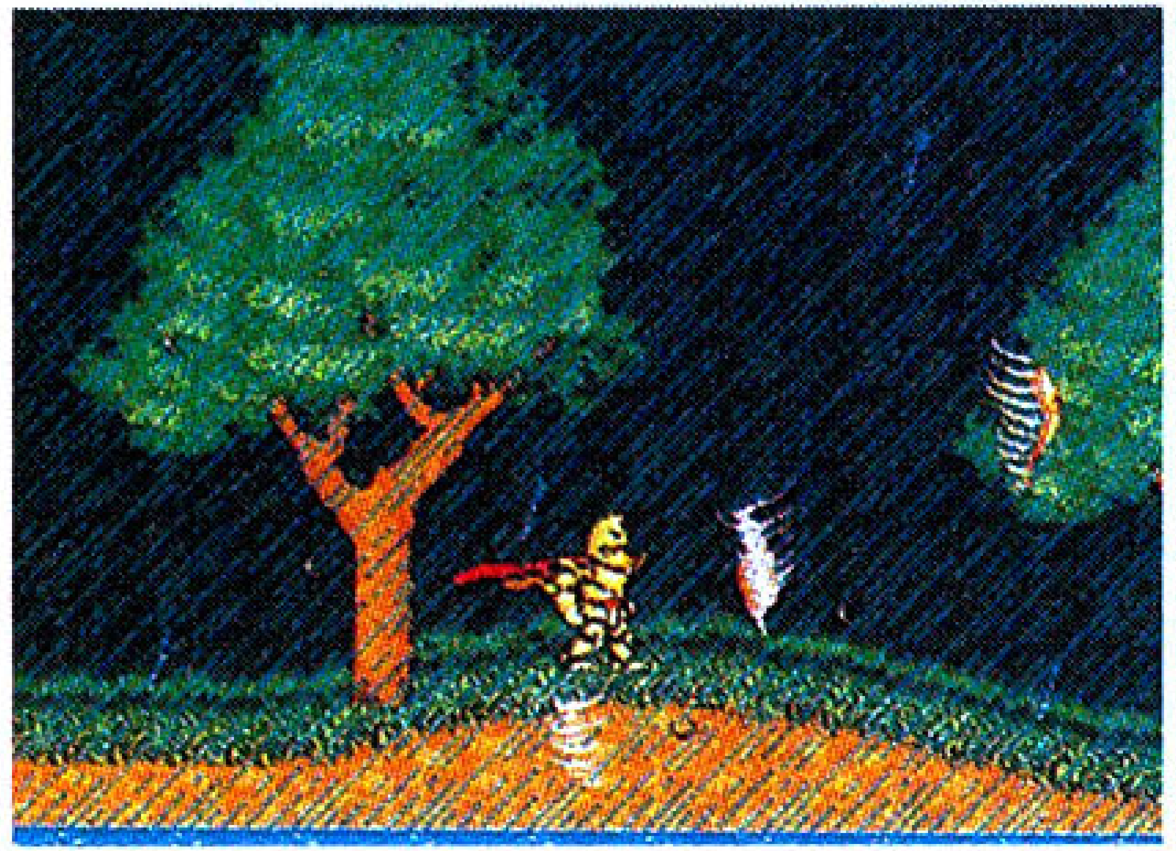
大魔界村

●セガ/8月1日発売/6800円/ACT ©CAPCOM 1988

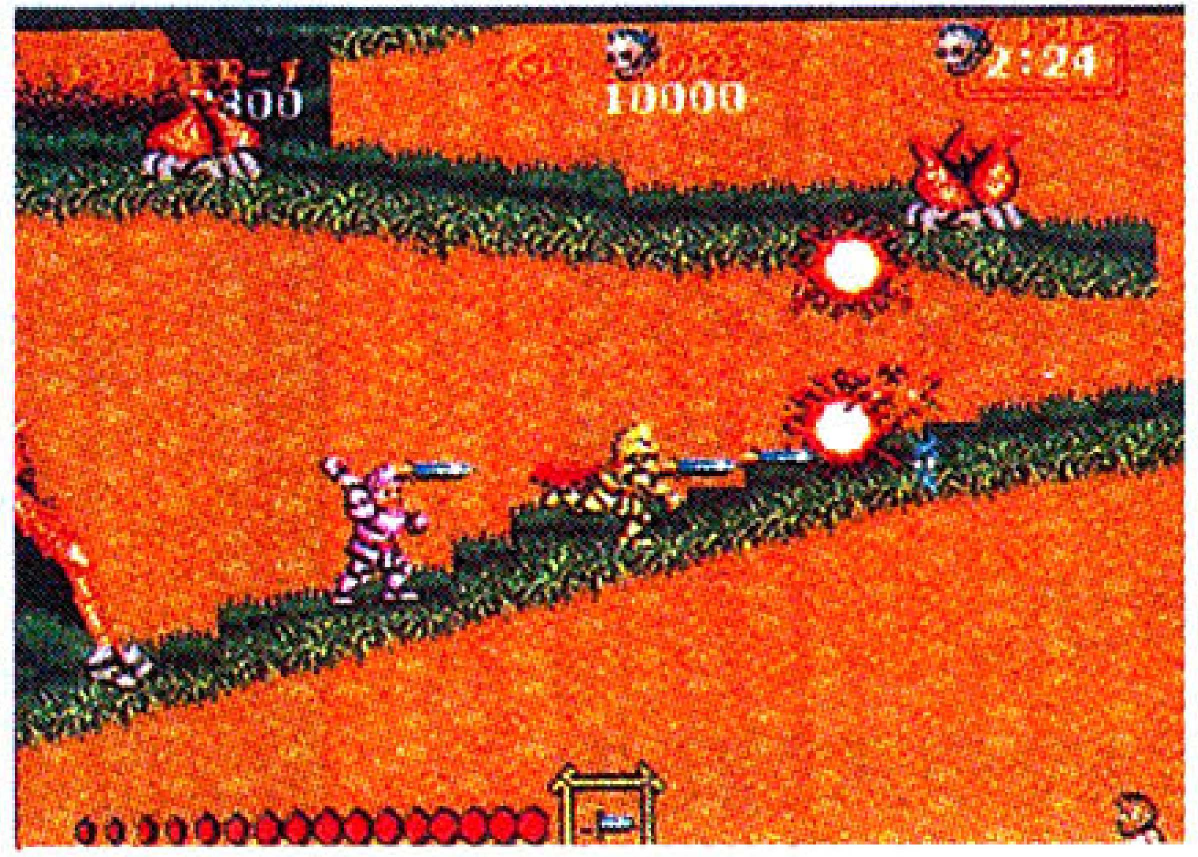
ゲーセンでの借りを返せ!

あっと驚く移植度。難易度もそのままになってるぞ。君も夏休みは大魔界村で避暑しよう。かえってアツくなるかな?

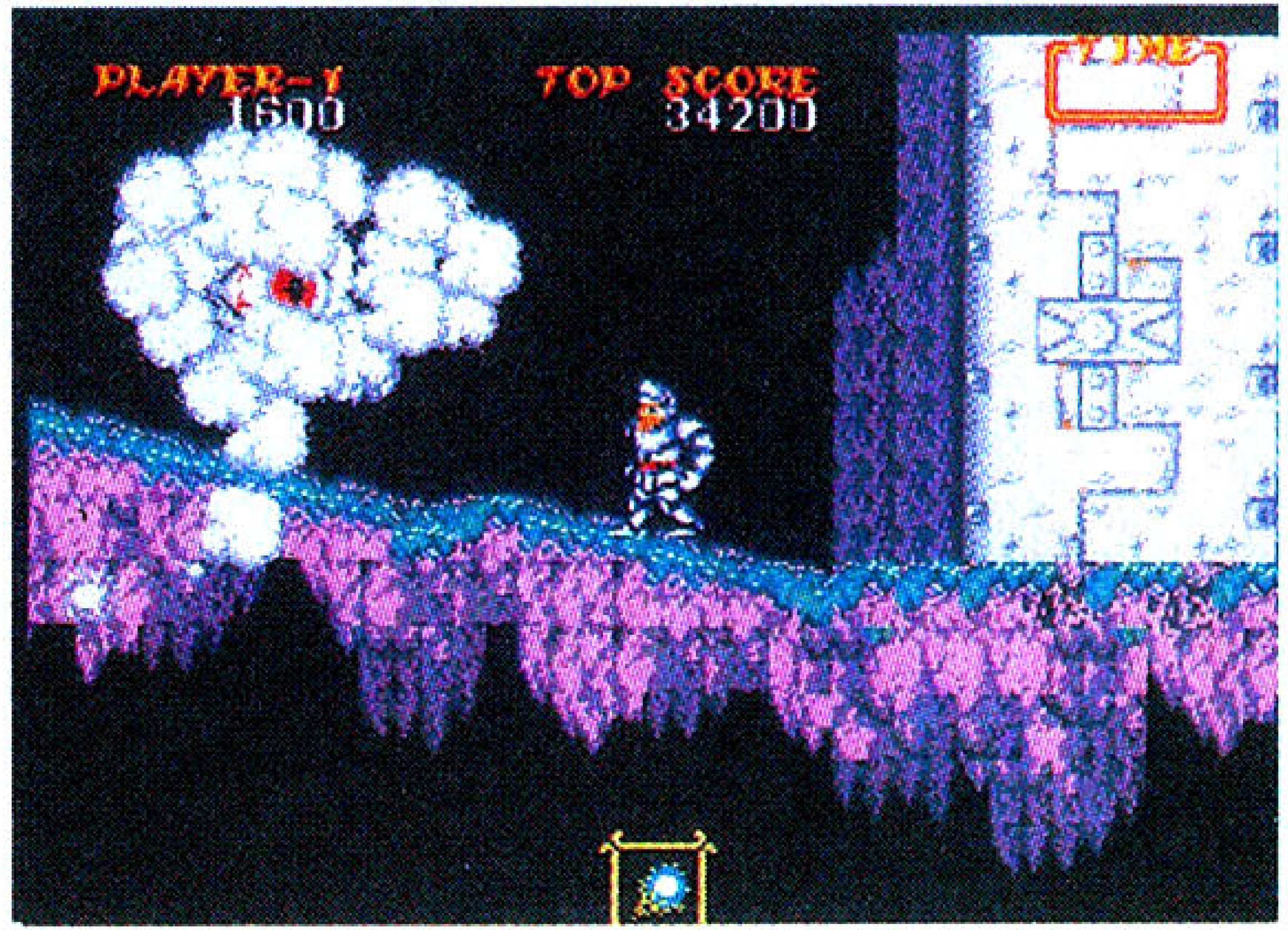
ユーザーからの移植してほしいゲームリクエストで、つねに高い支持を得ているあの「大魔界村」が待望のお目見えだ。注目の移植の出来はというと、これがじつにすごいのである(イイ意味でだよ)。グラフィックはビデオゲーム版にかなり近いし、敵の出現位置や動き、BGM、そしてバカ高い難易度にいたるまで、忠実に再現されている(後半面は時間と腕の関係でどうなっているかは保障しかねる。特集を参照してくれ)。つーことで、家庭でじっくり腰を据えて攻略に打ち込むことができる、超おすすめの1本といえるんではないかと……。



この雨の表現もスゴイ。つむじ風に当たっても、ワンダーモモにはなれない。



ほんとうに息つくヒマなし。ちなみに右下で海水浴してる人は残機です。



地面からイオウが噴出しているわけではない。こいつも敵なのだ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART1

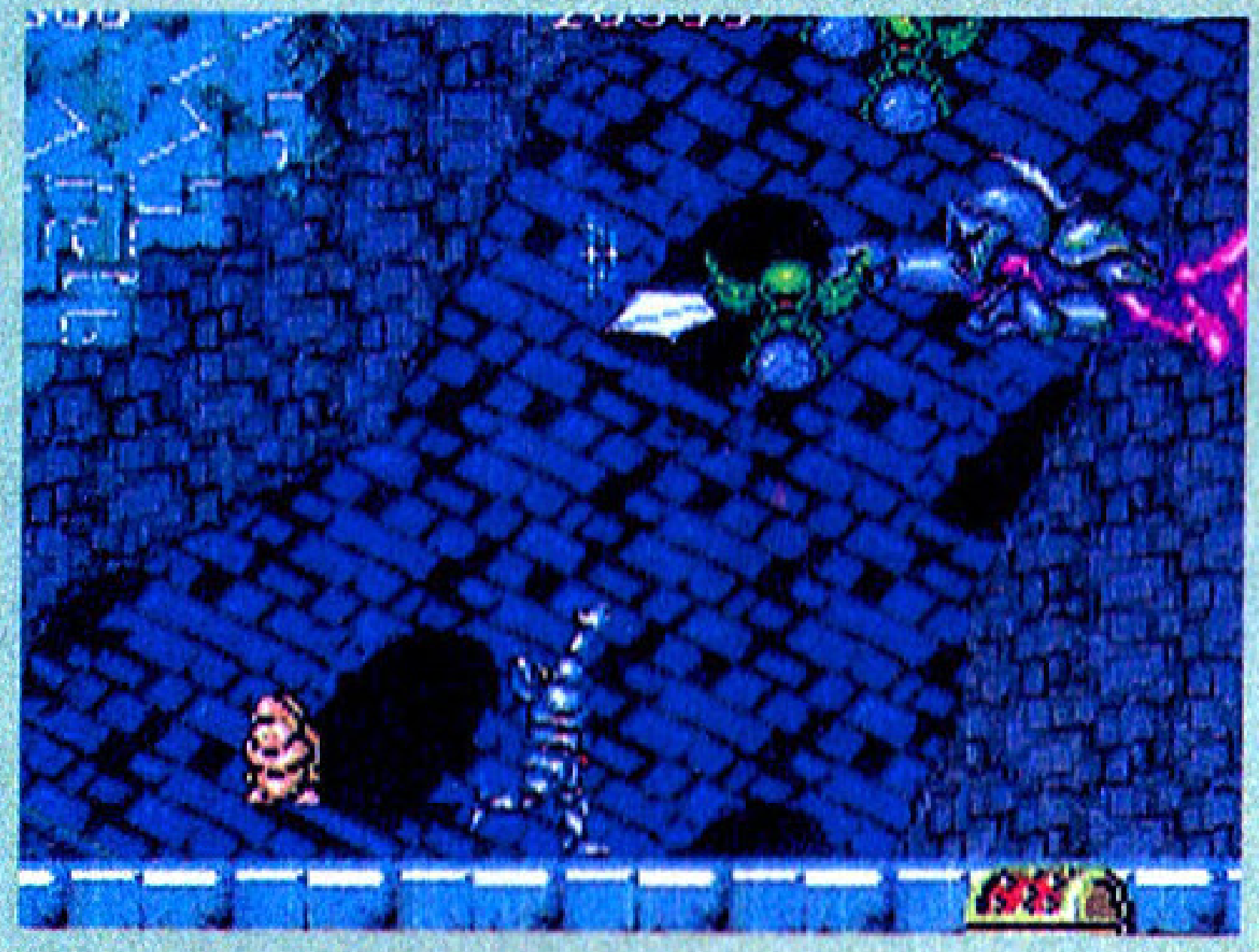
NEW SOFT COMPIETE MASTER

DAIMAKAIMURA
大魔界村

セガ　8月1日発売　6,800円(予価)©1988CAPCOM

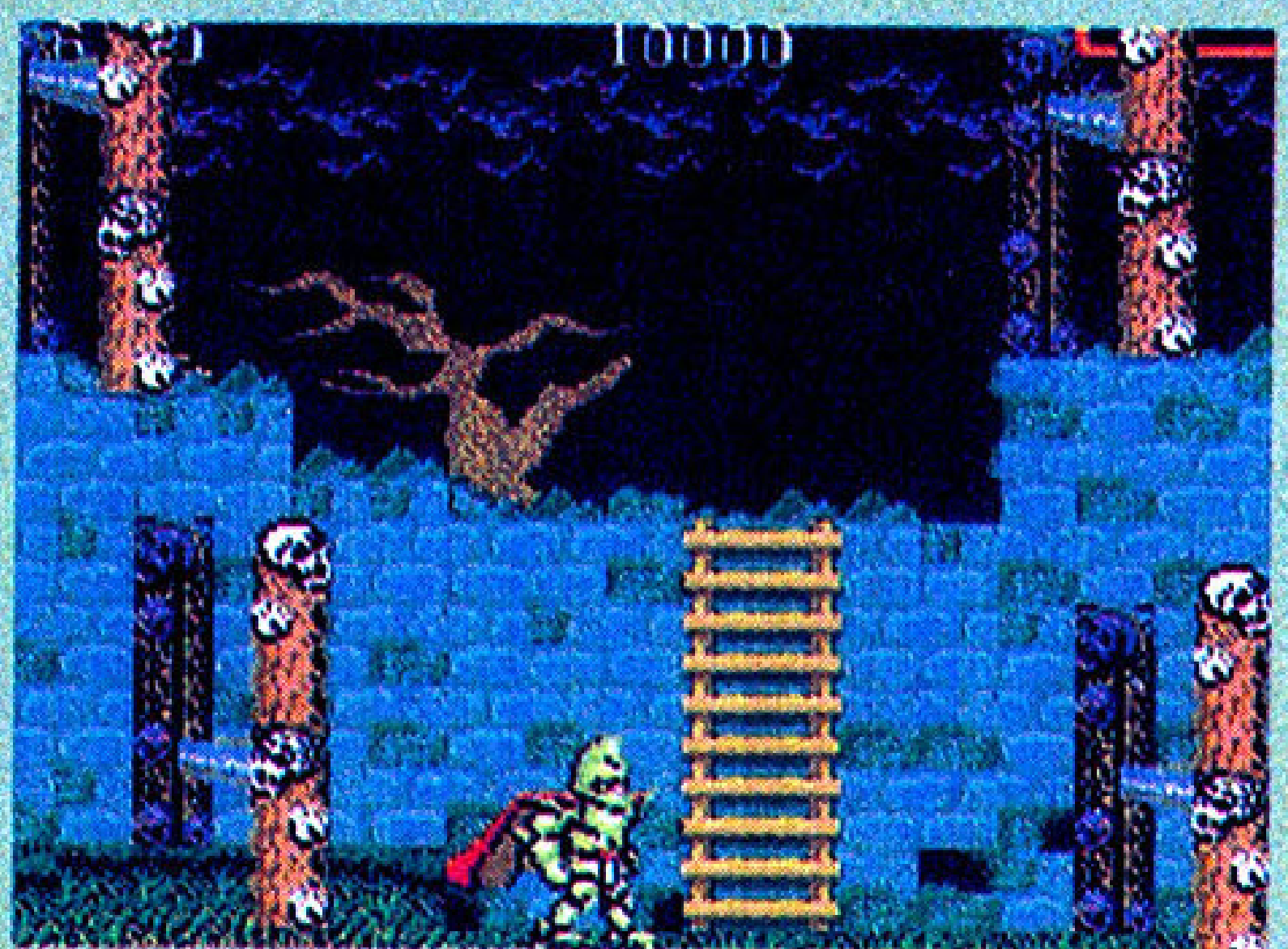
これが大魔界村の全貌だッ!!

ステージ3ランクル男爵の塔



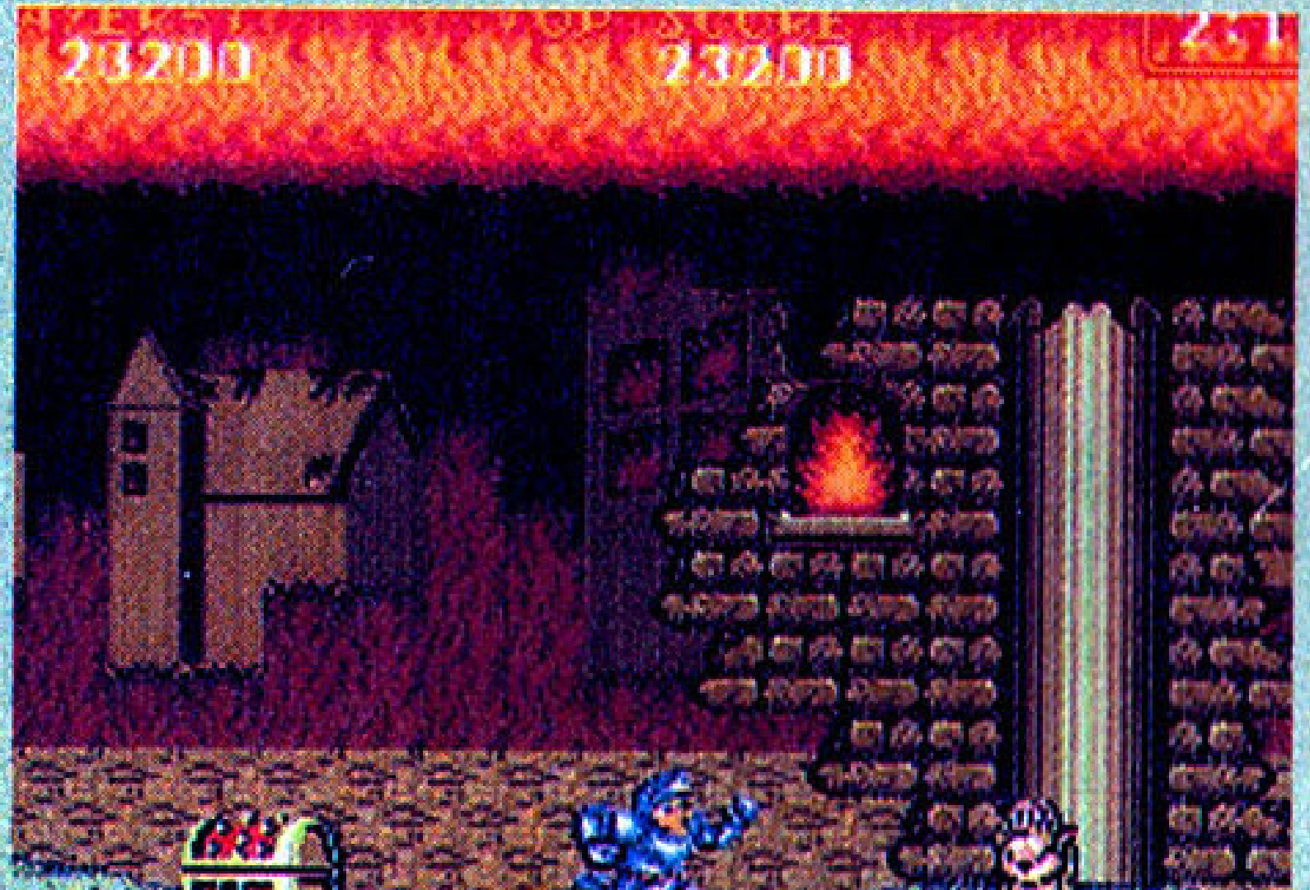
前半は縦スクロール面。ひたすら上に連射せよ！ 後半は石像の舌の上に乗って戦うハメになる。飲みこまれるな！

ステージ1処刑場



前半は死神やギロチンが登場。後半はカマイタチや毒花がアーサーを待ちうける！

ステージ2火炎の村



岩亀たちのしつような体当たり攻撃がキツイ！ 火の鳥をよけるのもひと苦労のステージ。

出た！難攻不落のアクションゲーム

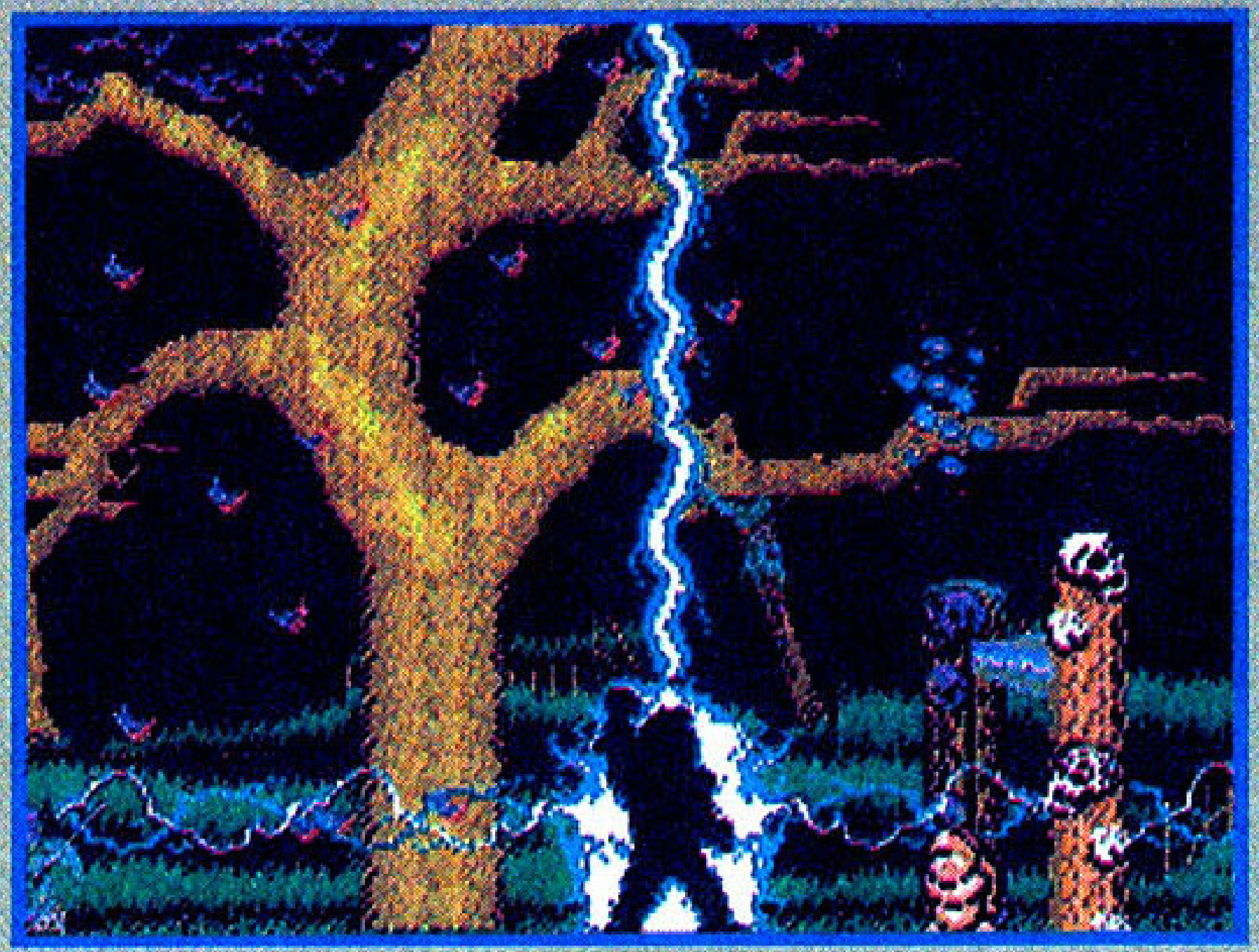
騎士・アーサーは、大魔王を倒しぶじプリンセス姫を救い出し、この世に平和をもたらした。人々は悪魔から解放され、この平和は永遠に続くと思われたのだが……。

それから3年の歳月が過ぎたある満月の夜。悪魔たちはふたたび、この地上に姿を現したのだった！　魔王ルシファーはプリンセス姫をさらい、魔物を送りこみ、村や森を焼きはらった。騎士・アーサーは、行く手をはばむ魔物を倒し、打倒ルシファーのためにふたたび立ちあがった！　プリンセス姫を救い出し、世界に平和を取り戻すために……。

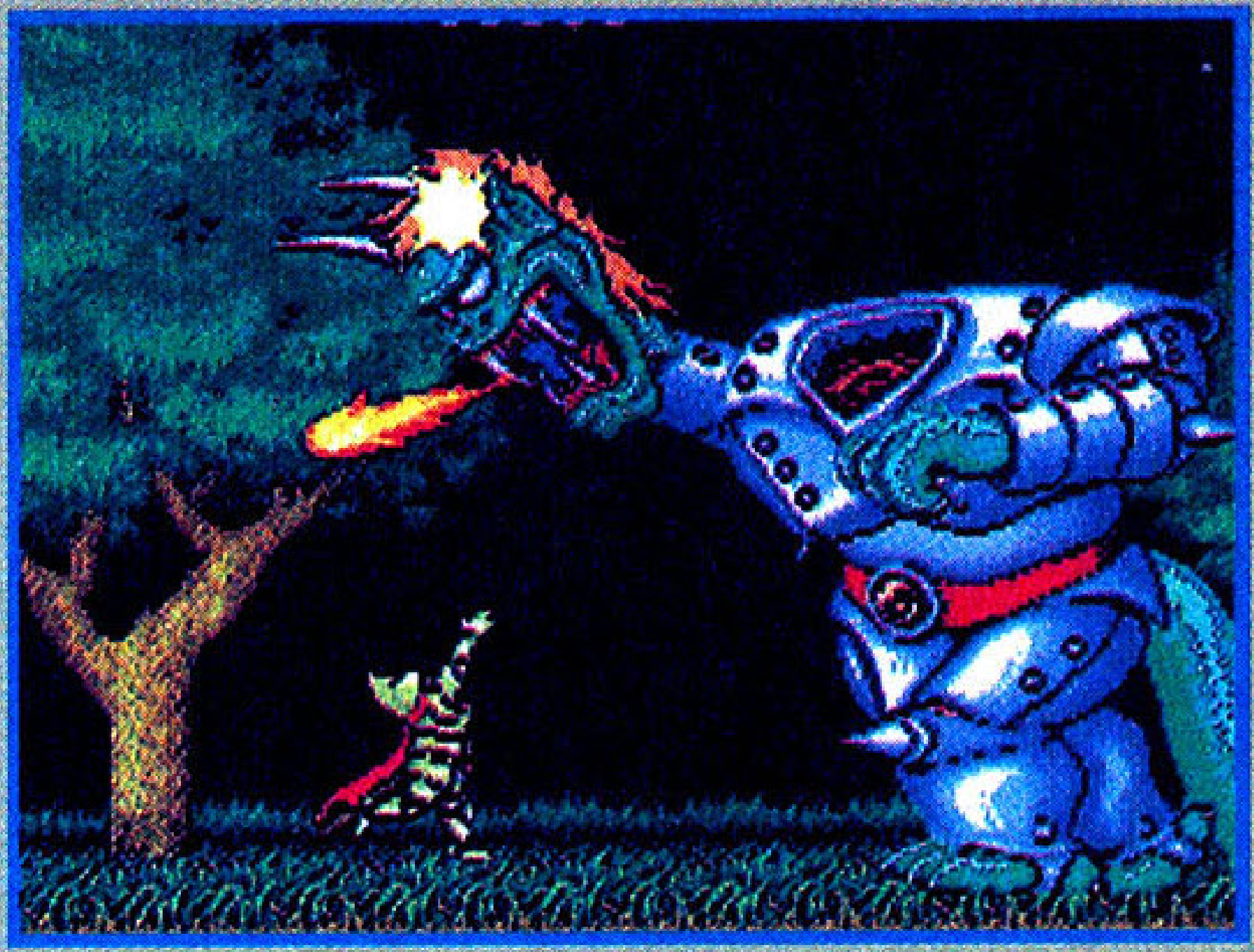
というのが「大魔界村」の主なストーリーだ。「大魔界村」は、もともとビデオゲームだったものを、メガドライブにかなり忠実に移植。すばらしいできになっている。

ゲームシステムは、横スクロールアクション（面によっては縦スクロールもある）。　プレイヤーは騎士・アーサーを操り、　いろいろな武器をとって敵を倒していくのだ。

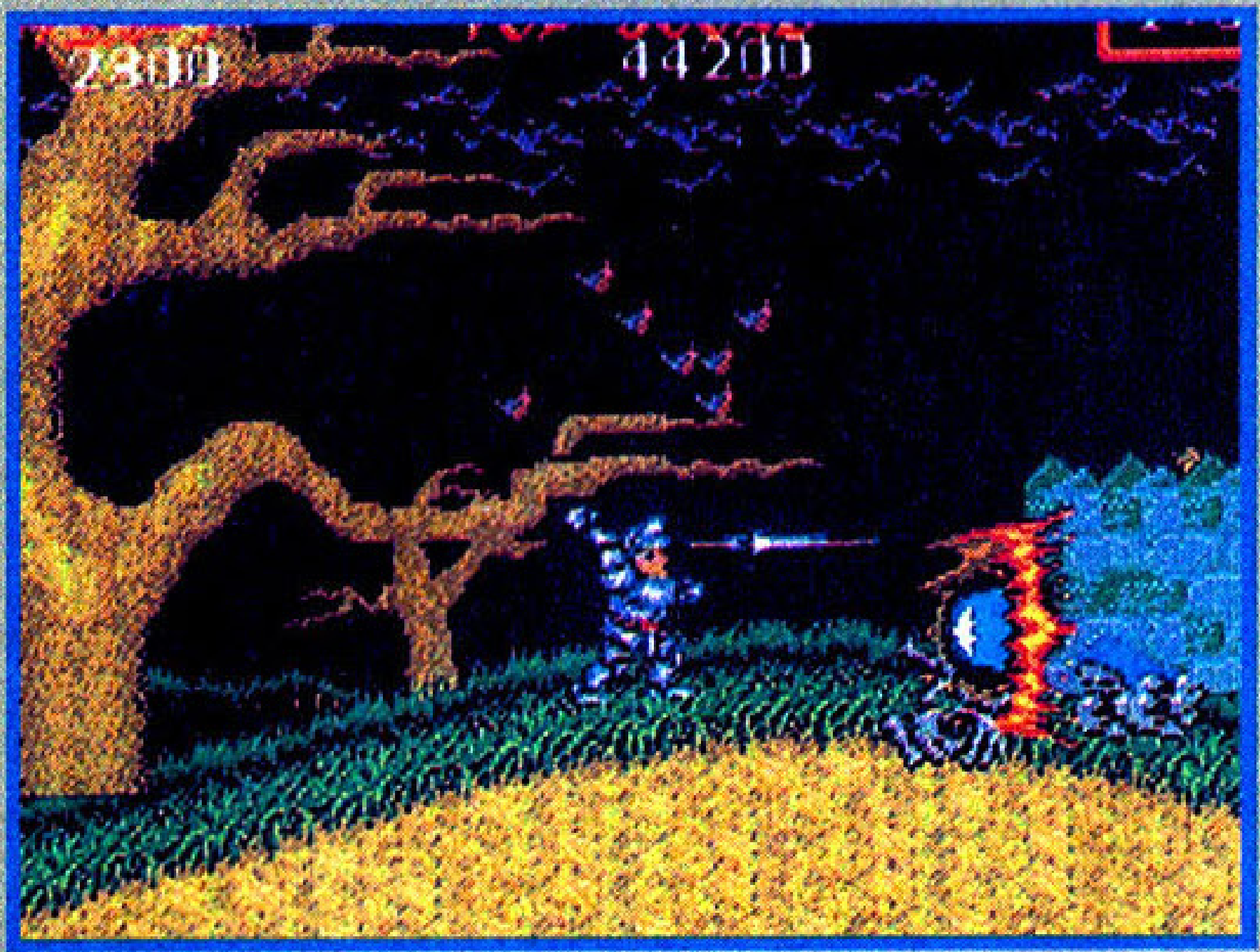
難易度バツグン！　気をひきしめてかかれ！



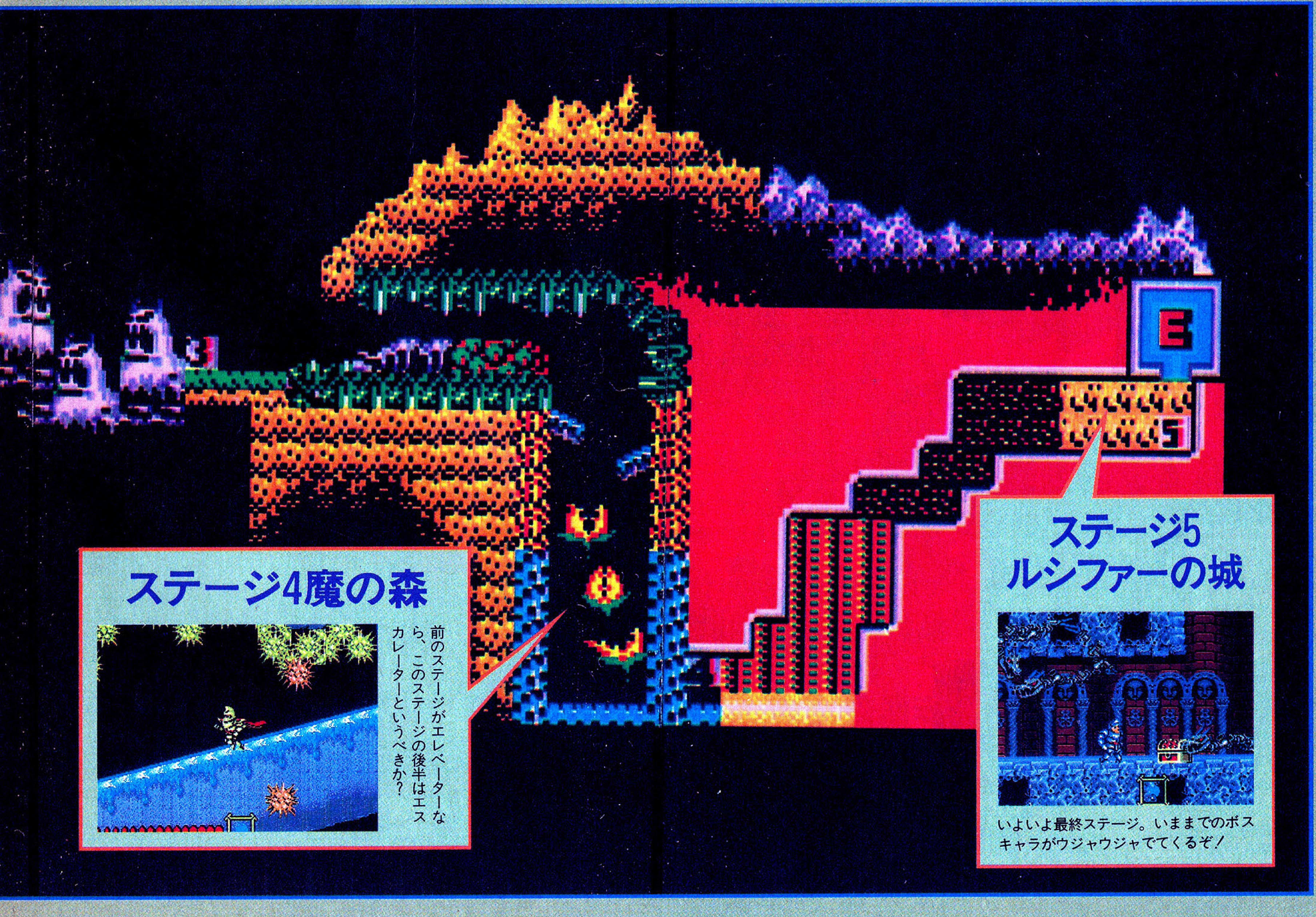
黄金の鎧を着ていれば、魔法を使うことができる。使える魔法は武器の種類によって違うのだ。



各ステージの最後では小ボスとの対決だ。写真はステージのボス、シールダー。いざ勝負、勝負！



死神なんてザコキャラは一撃であの世行きだ（死神って、あの世からきたんだろうなぁ？）。



ステージ4魔の森

前のステージがエレベーターなら、このステージの後半はエスカレーターというべきか？

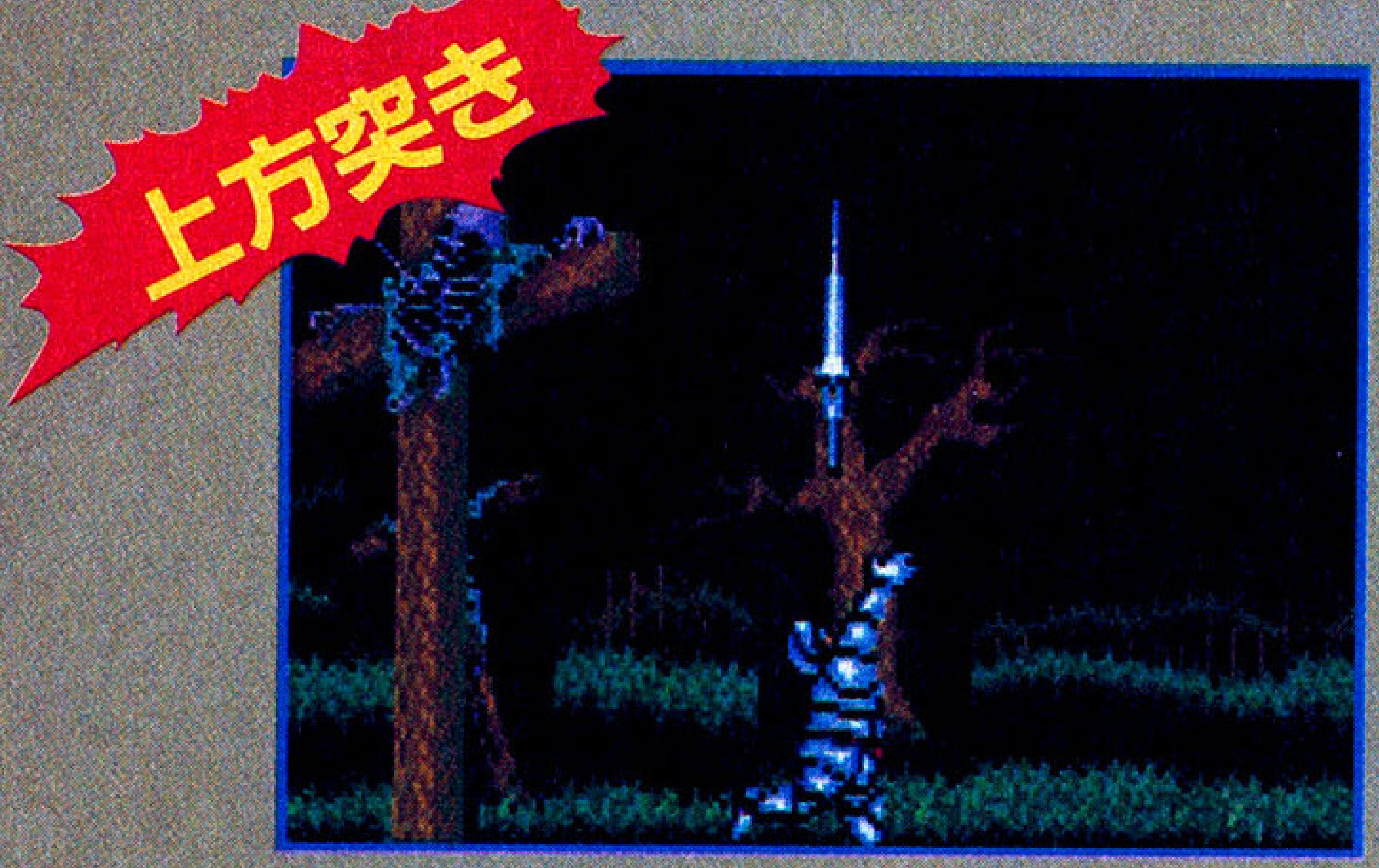
ステージ5 ルシファーの城

いよいよ最終ステージ。いままでのボスキャラがウジャウジャでてくるぞ！

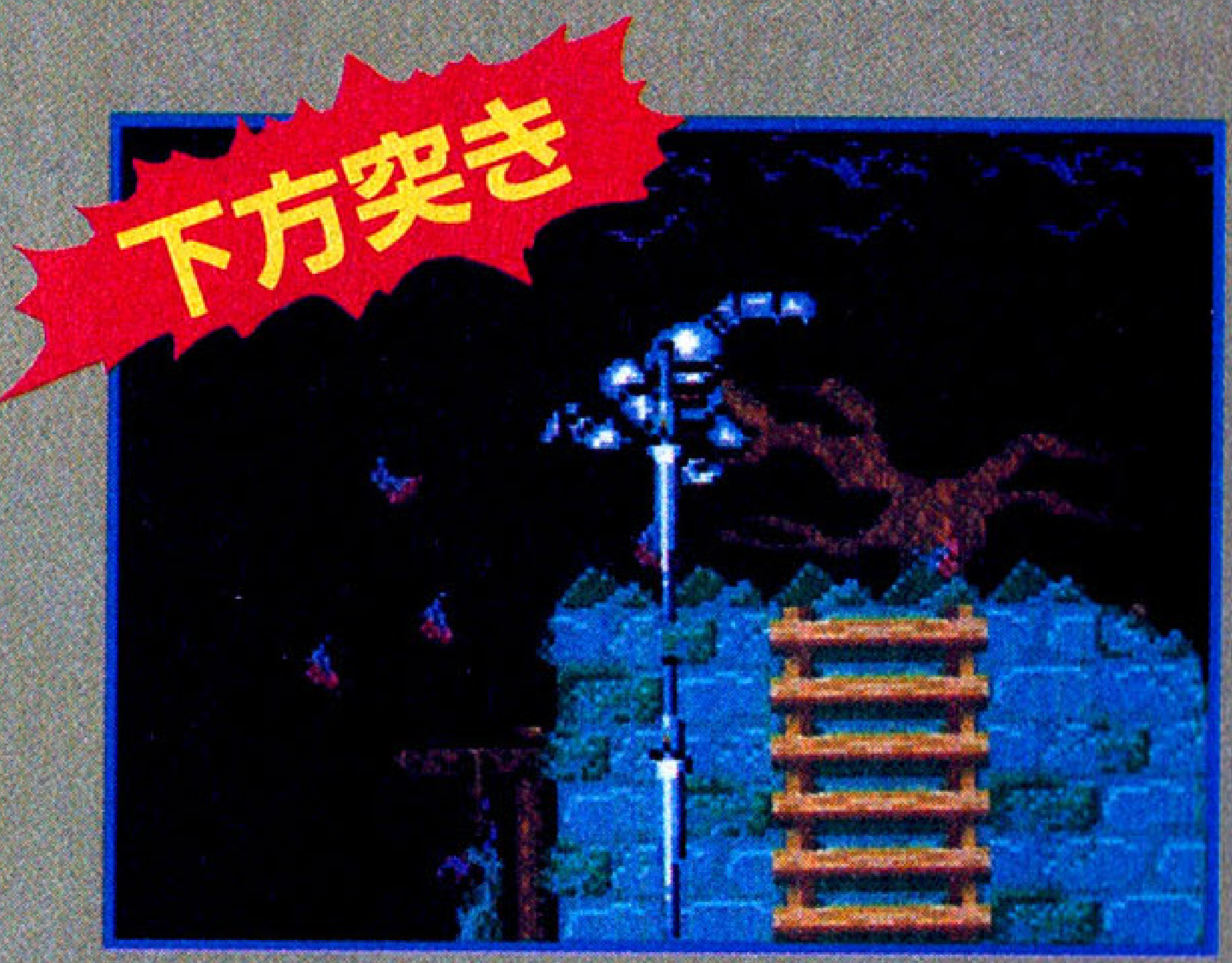
燃えろ！アーサー
退魔用必殺技大公開

アーサー・アクション

十字ボタンの左右で前進後進。ＡかＣボタンでジャンプ。Ｂボタンでアタックだ。十字ボタン上下とアタックの組み合わせで多彩な攻撃が可能になる。



十字ボタン上、プラスBボタンで上空の敵を倒せる。



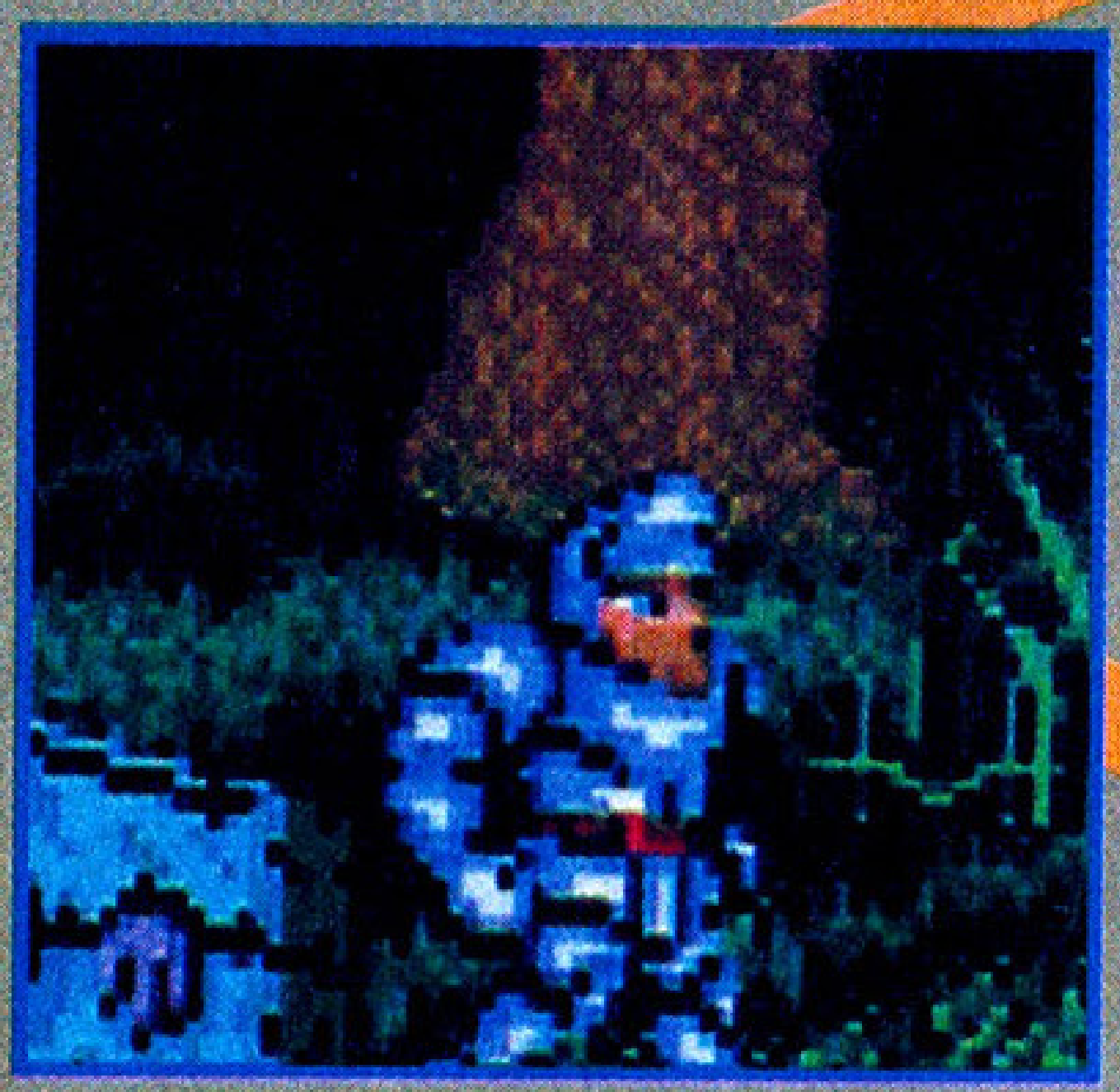
十字ボタン下と、Bで下方の敵を攻撃。

A、Cボタンでジャンプ。走りながら跳べば、かなりの距離を飛び越せる。

アーサー七変化

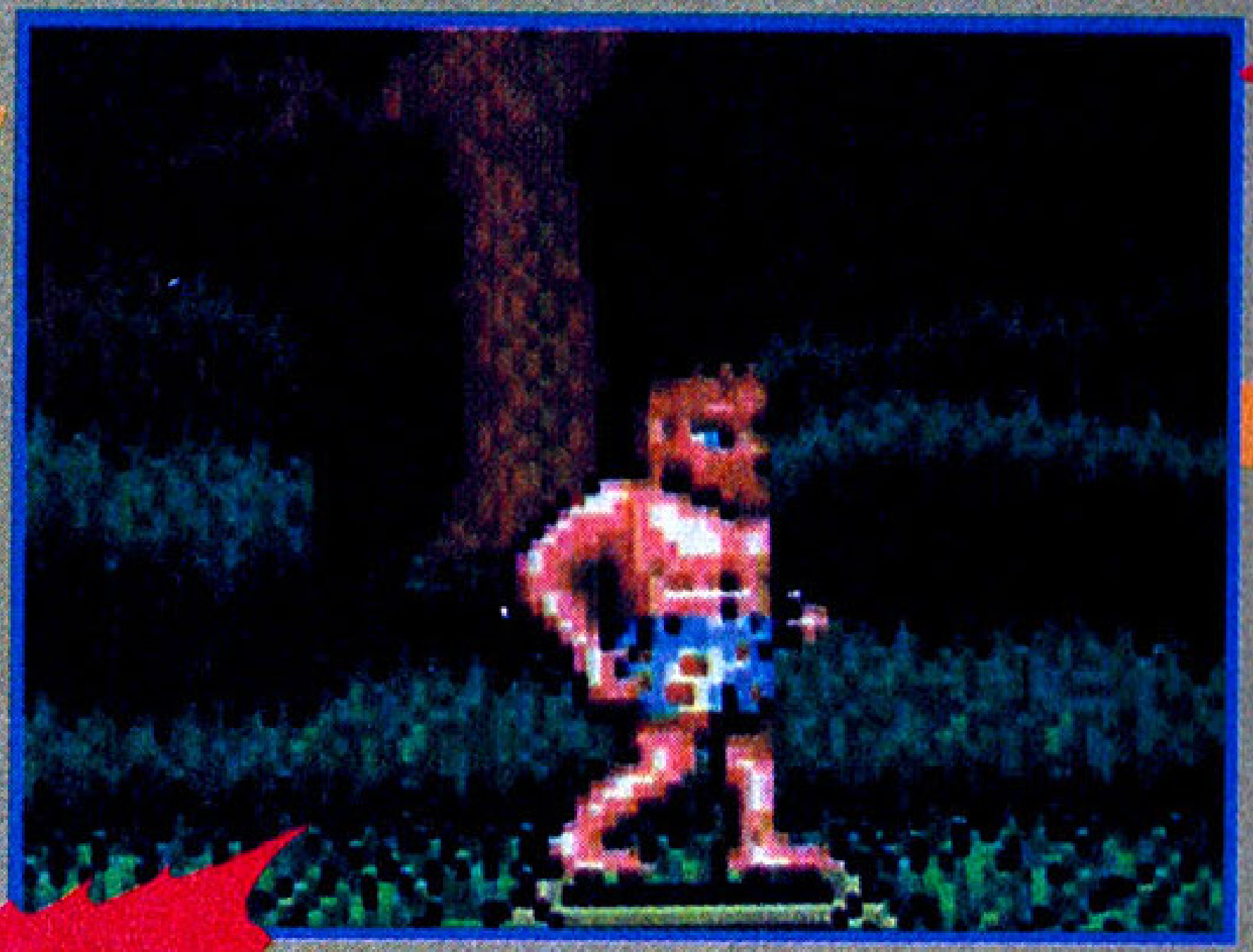
今回のアーサーも、パワーアップパーツを装着したり、パンツ一丁になったりとバラエティに富んでいるのだ。挙句のはてにじいさんやアヒルになったりとお楽しみ満載だぞ！

銀の鎧



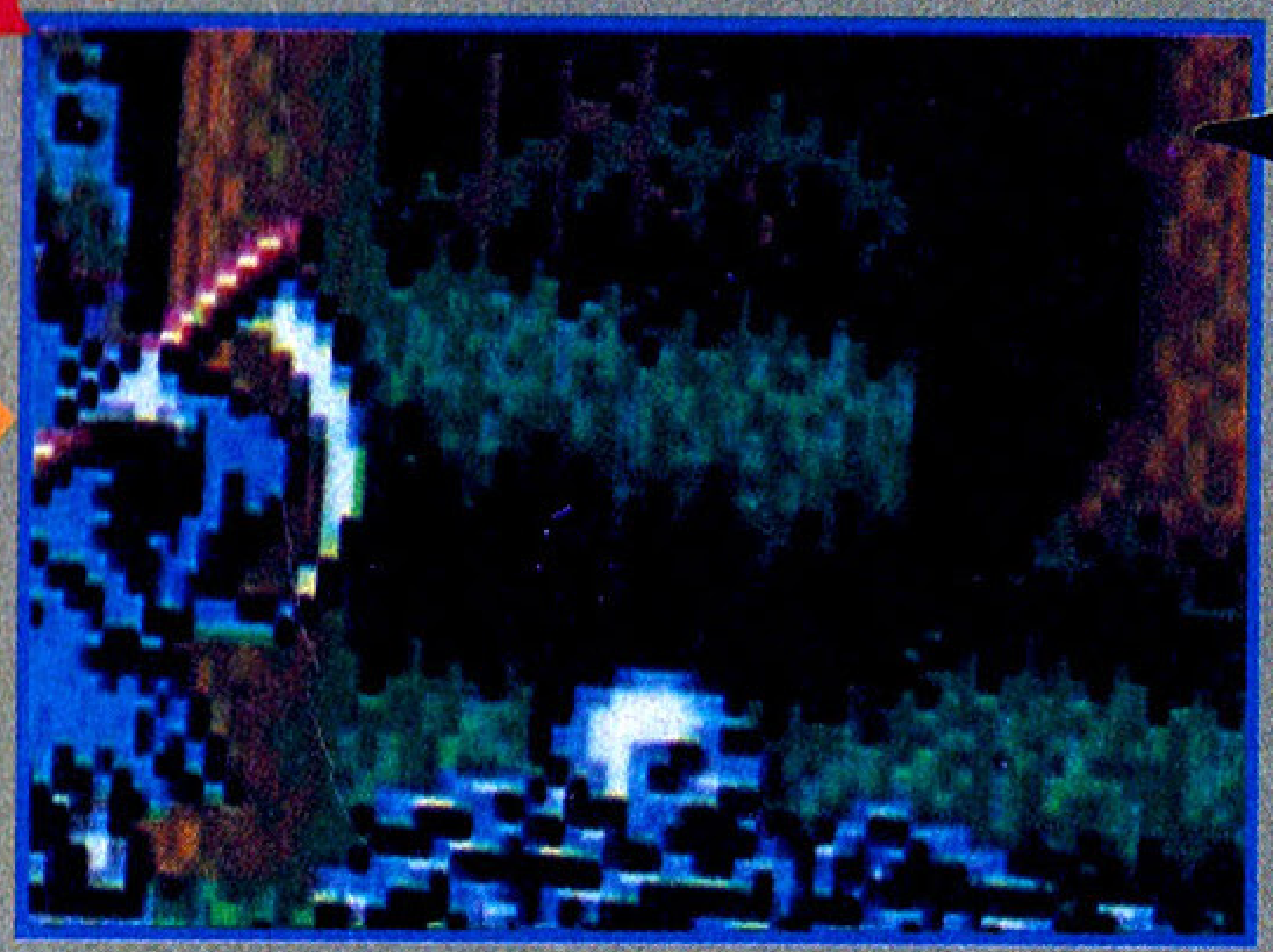
プレイ開始時の姿がこれ。前作同様シルバーメタリックの憎いヤツなのだ。「銀の戦車」じゃないよ。

はだか



敵の攻撃で鎧を破壊され、あわれパンツいっちょう。武器は使えるよ。

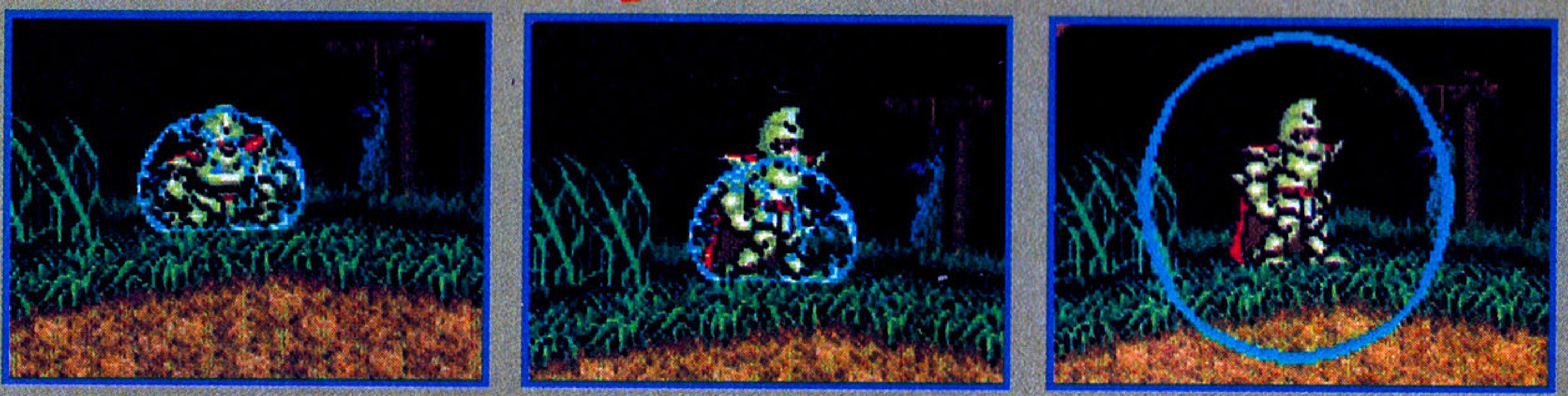
骨



はだかで敵の攻撃を受けるとゲームオーバー。肉がこそげ落ち、しゃれこうべと化してしまう。

死して屍拾う者なし…

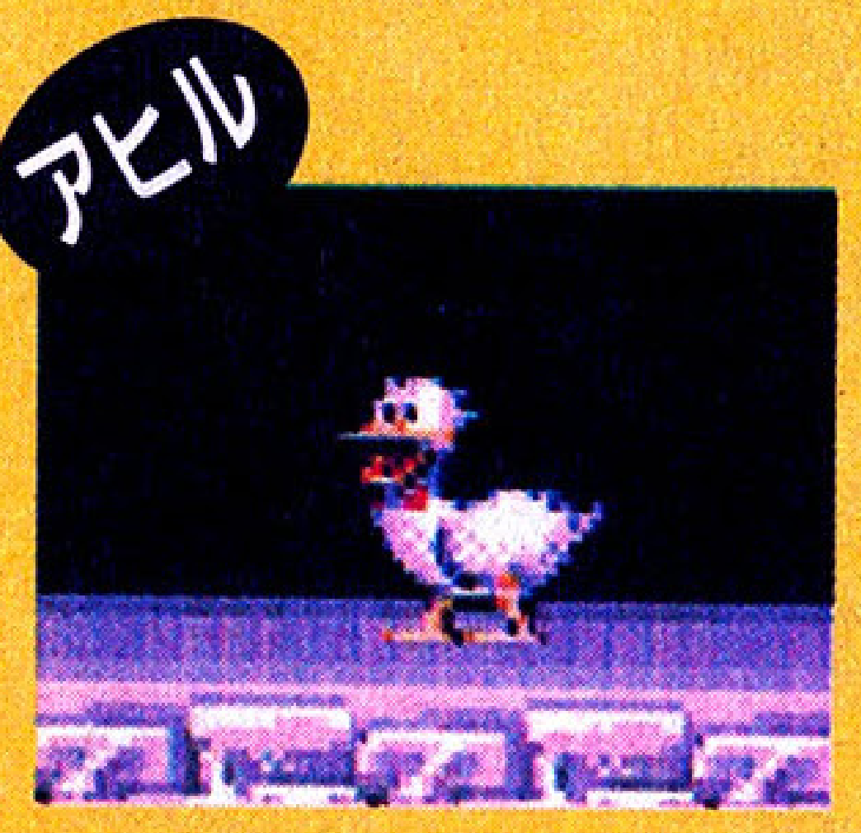
装〜〜着ッ!!



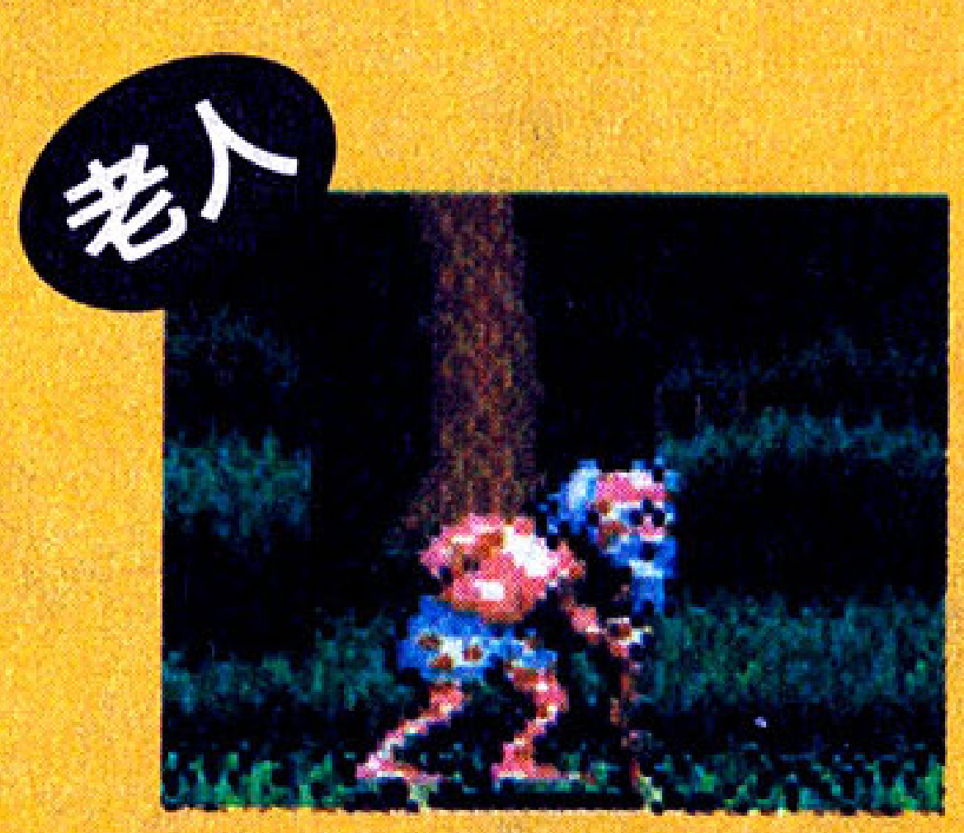
魔法の鎧

銀の鎧装着時に宝箱の中から現れる。金色に輝き、真赤なマントがついているゴージャスな鎧。この鎧を着ていると豪快な魔法が使用できる。Bボタンを押し続けるとパワーがチャージされ、ＭＡＸになったら魔法攻撃だ。

魔法をかけられると…



マジシャンに魔法をかけられると鎧装着時はアヒルに変身。攻撃能力なし。

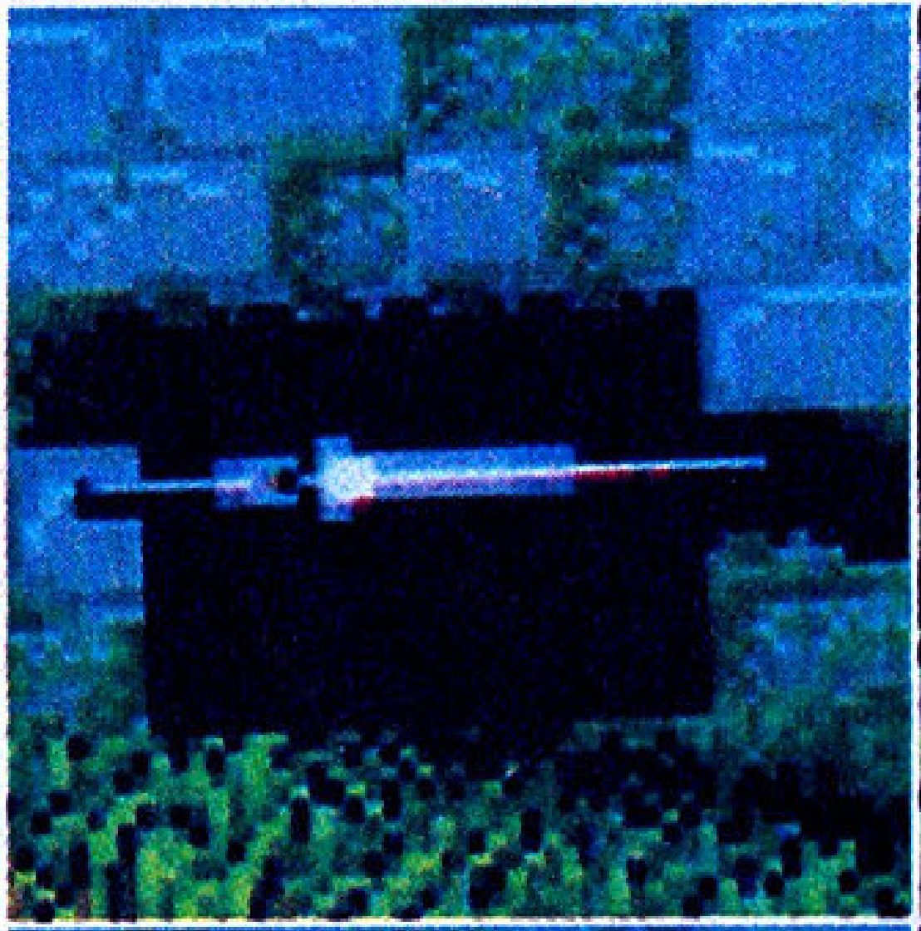
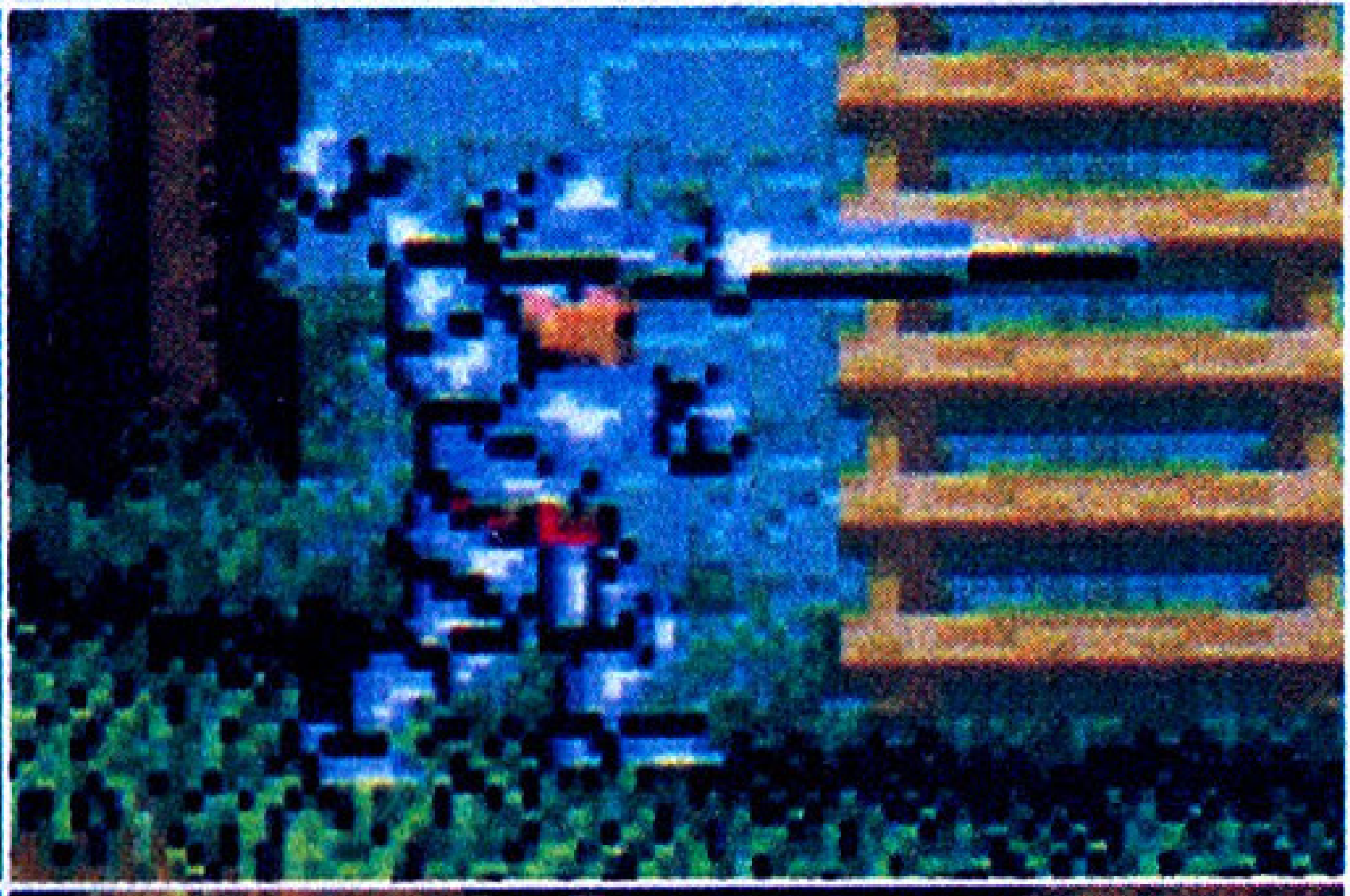
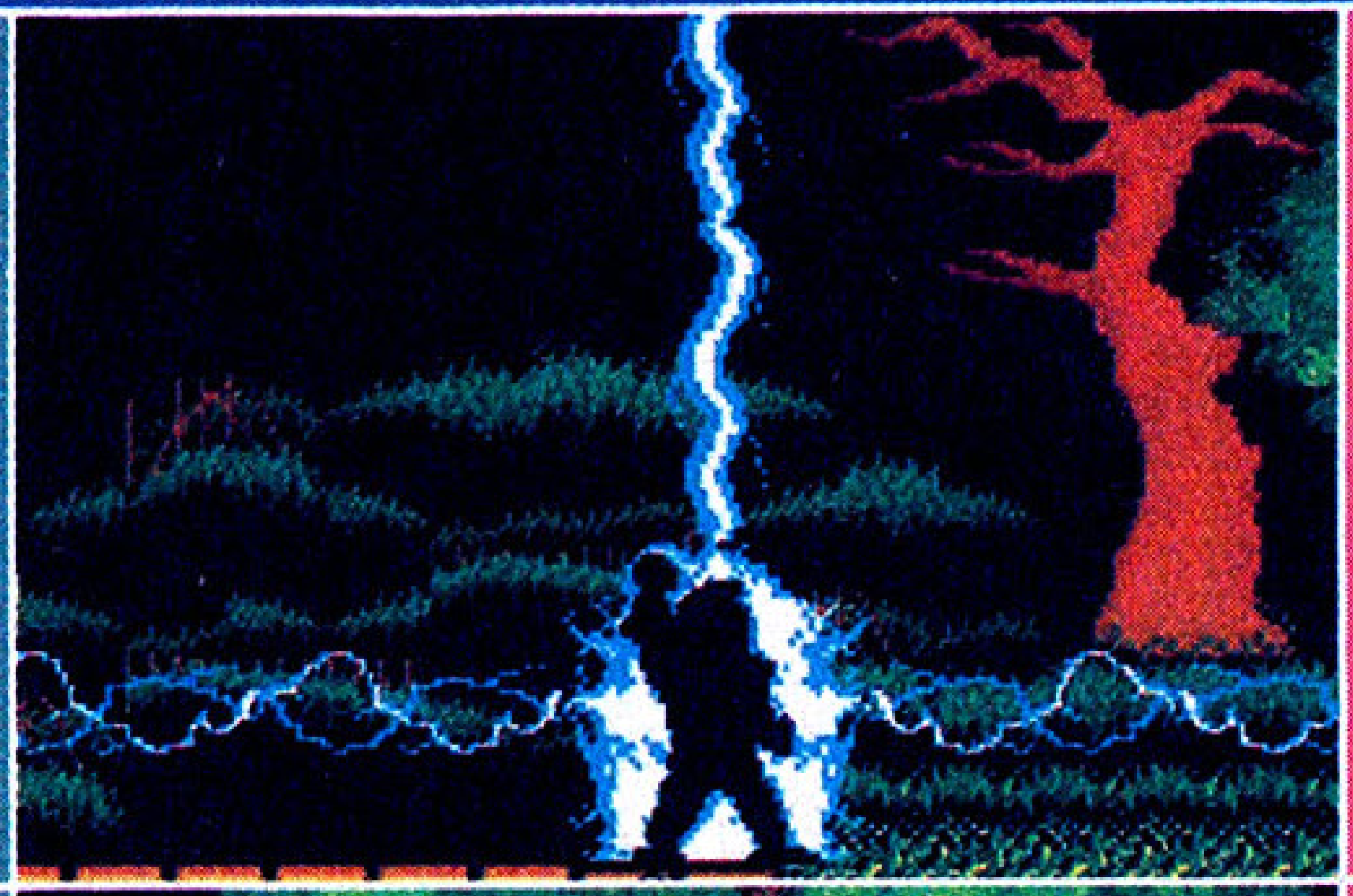
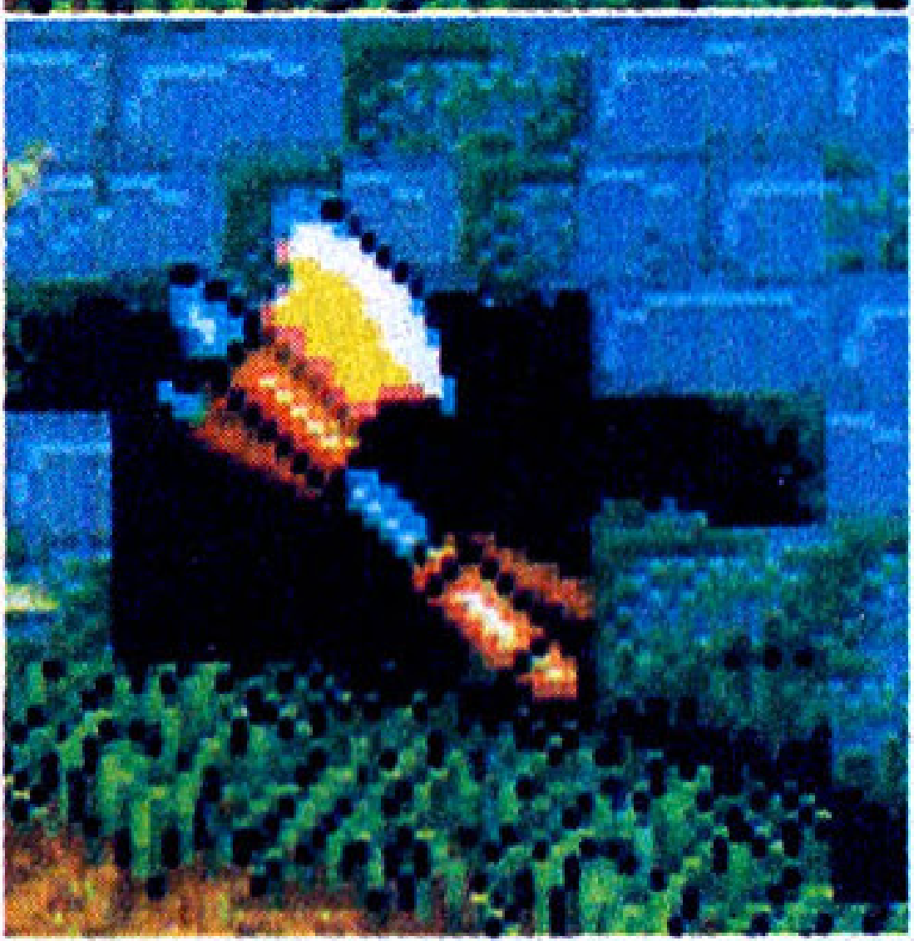
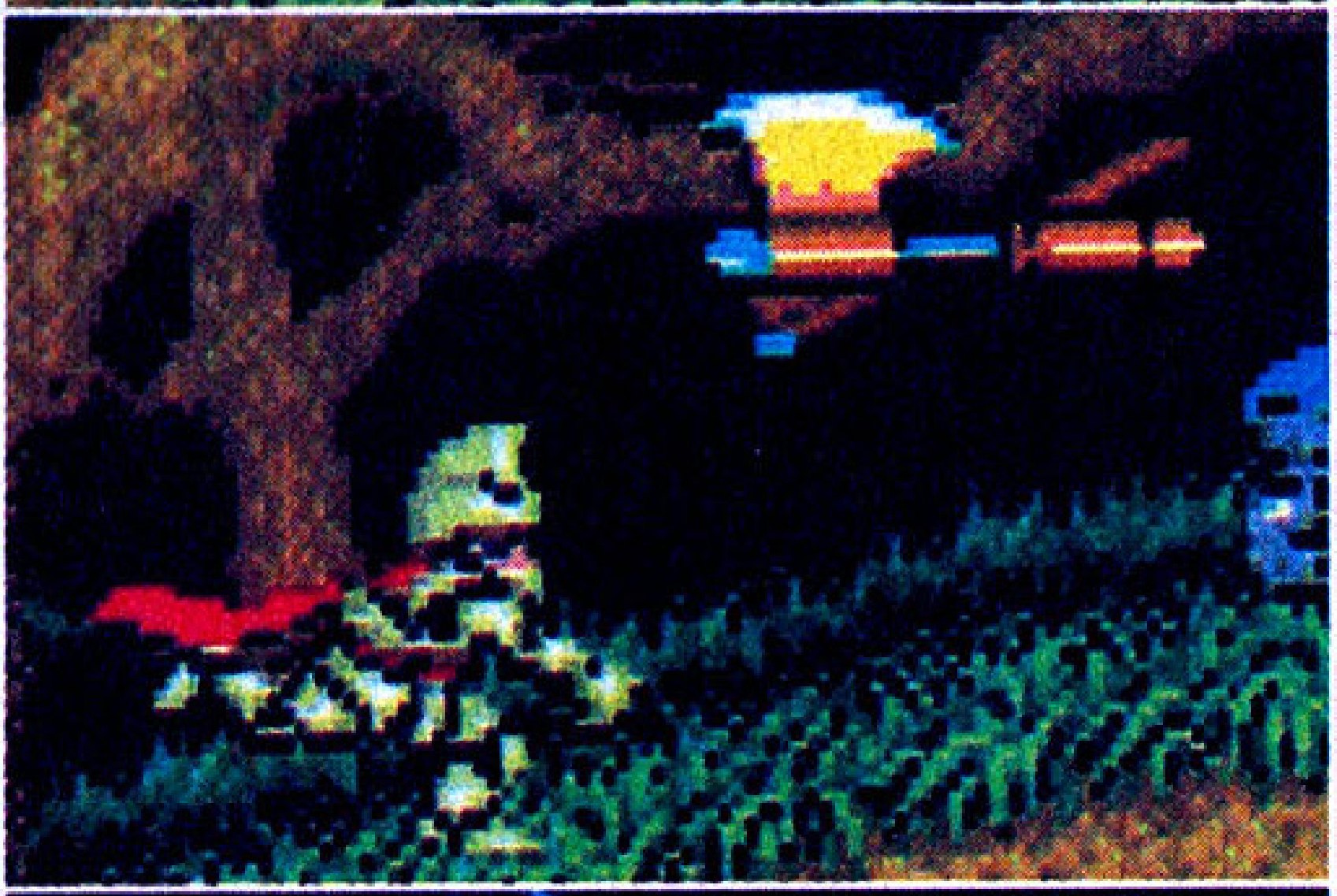
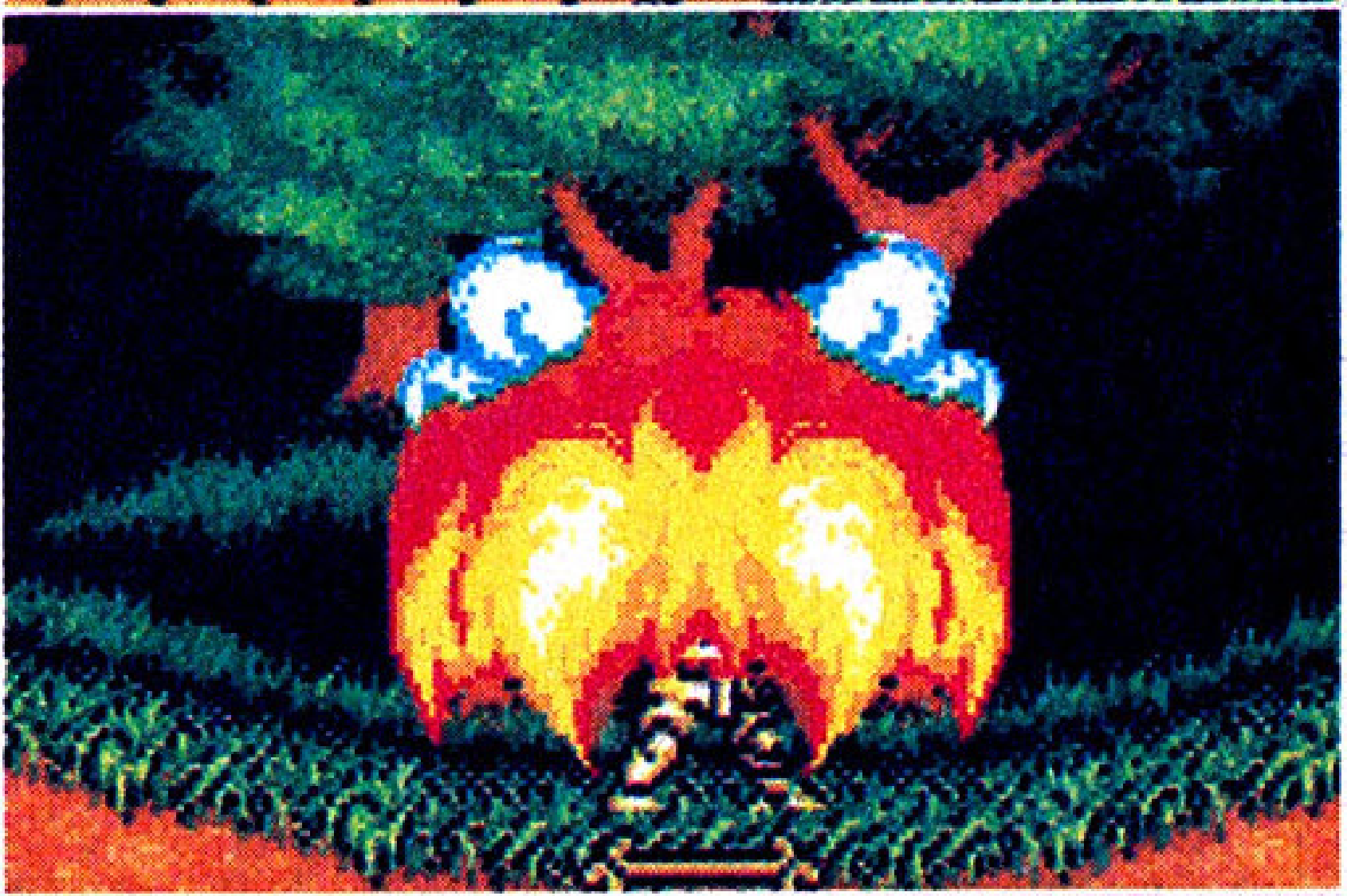
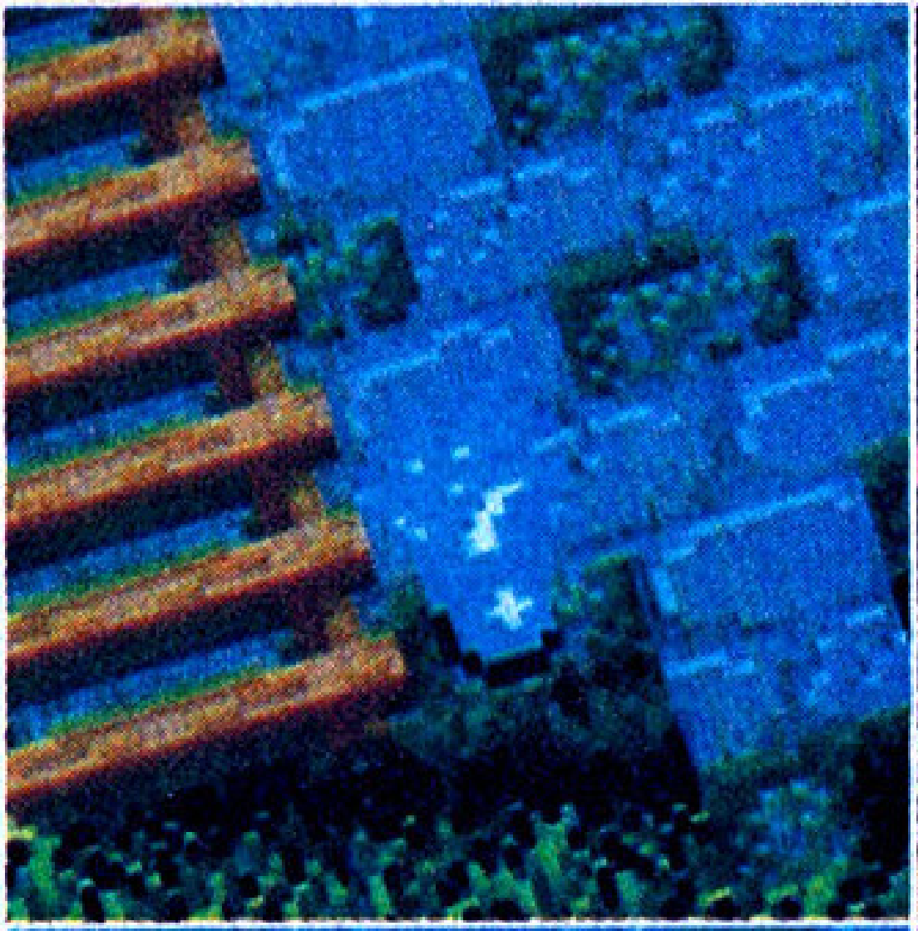
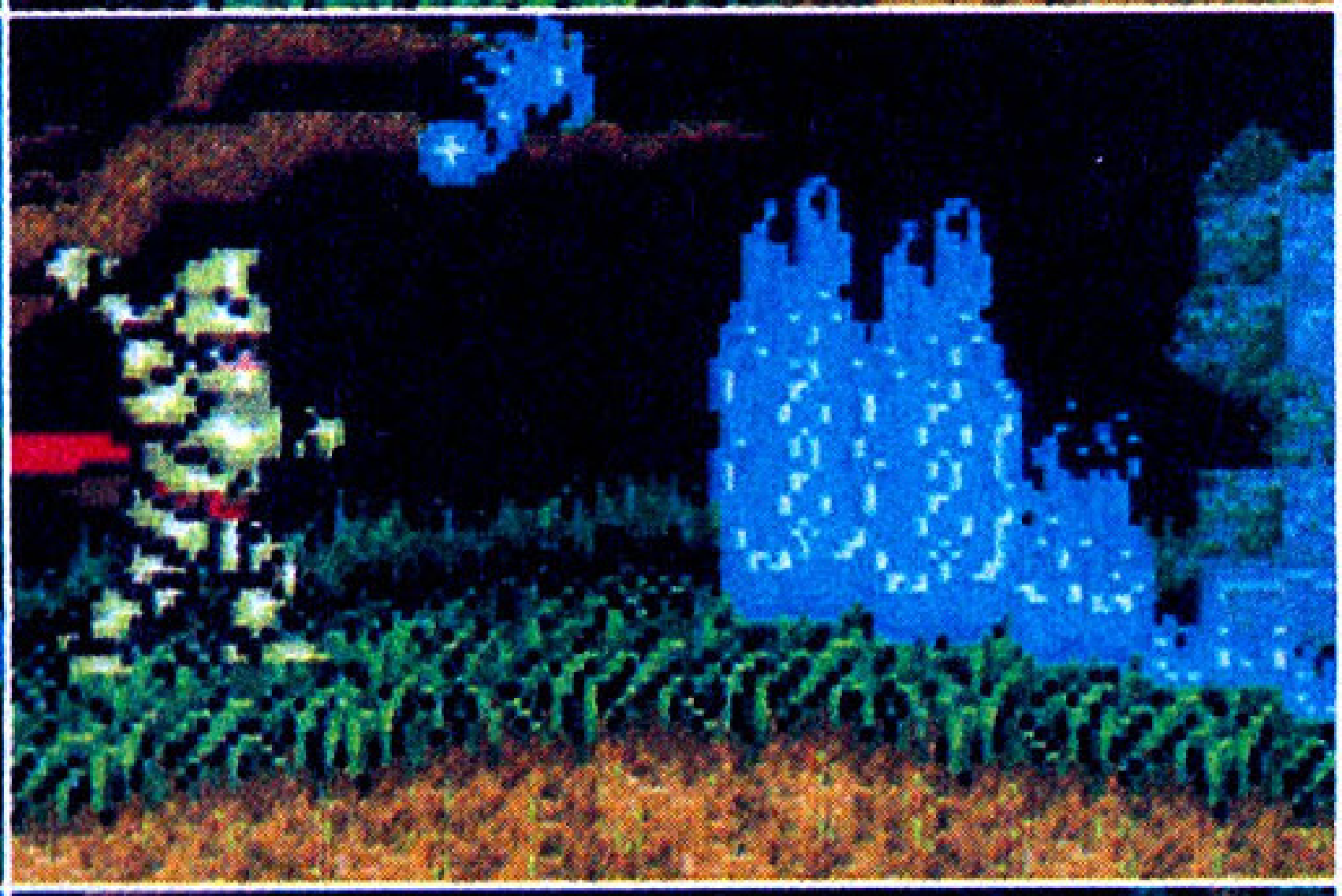
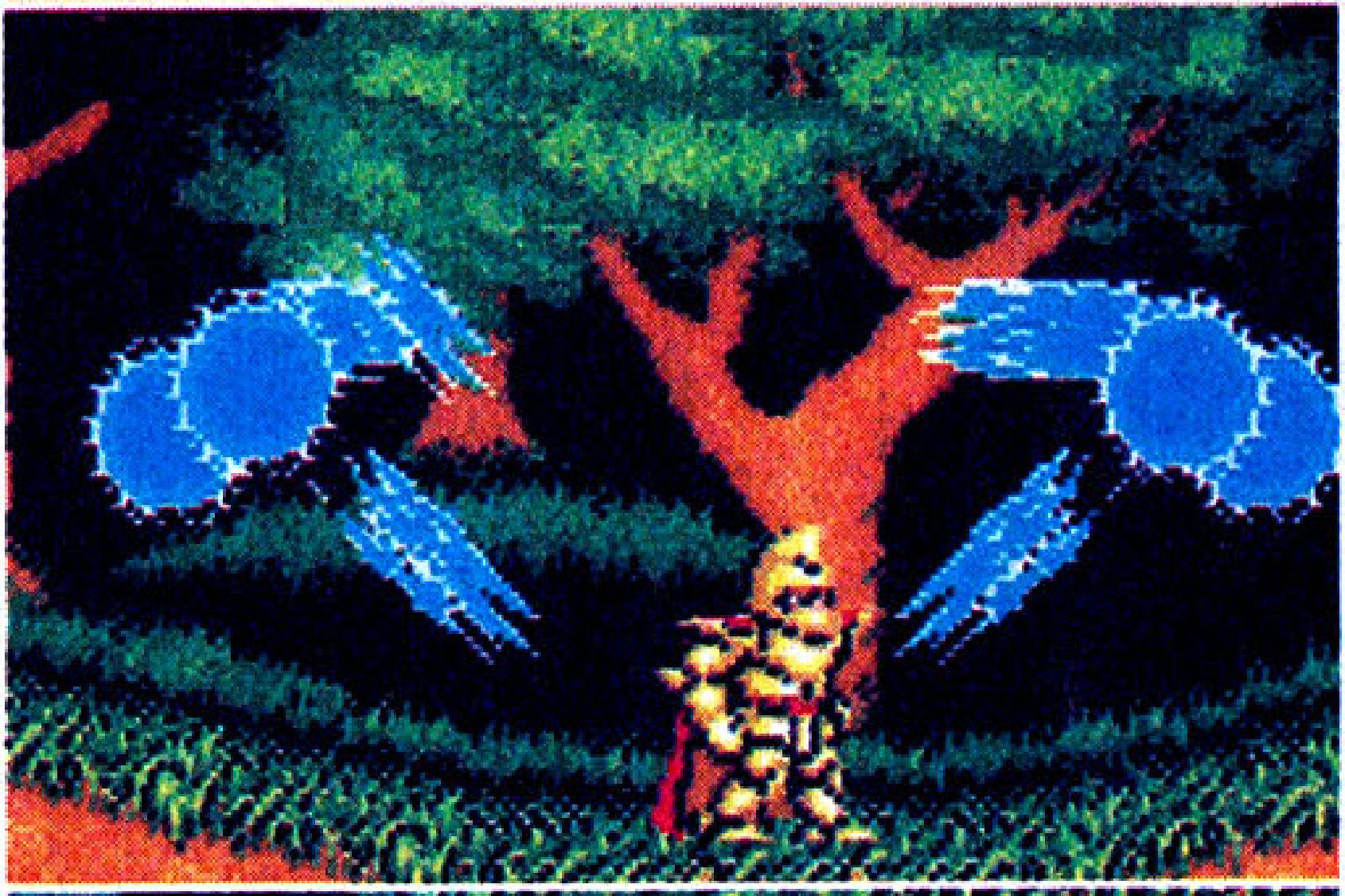
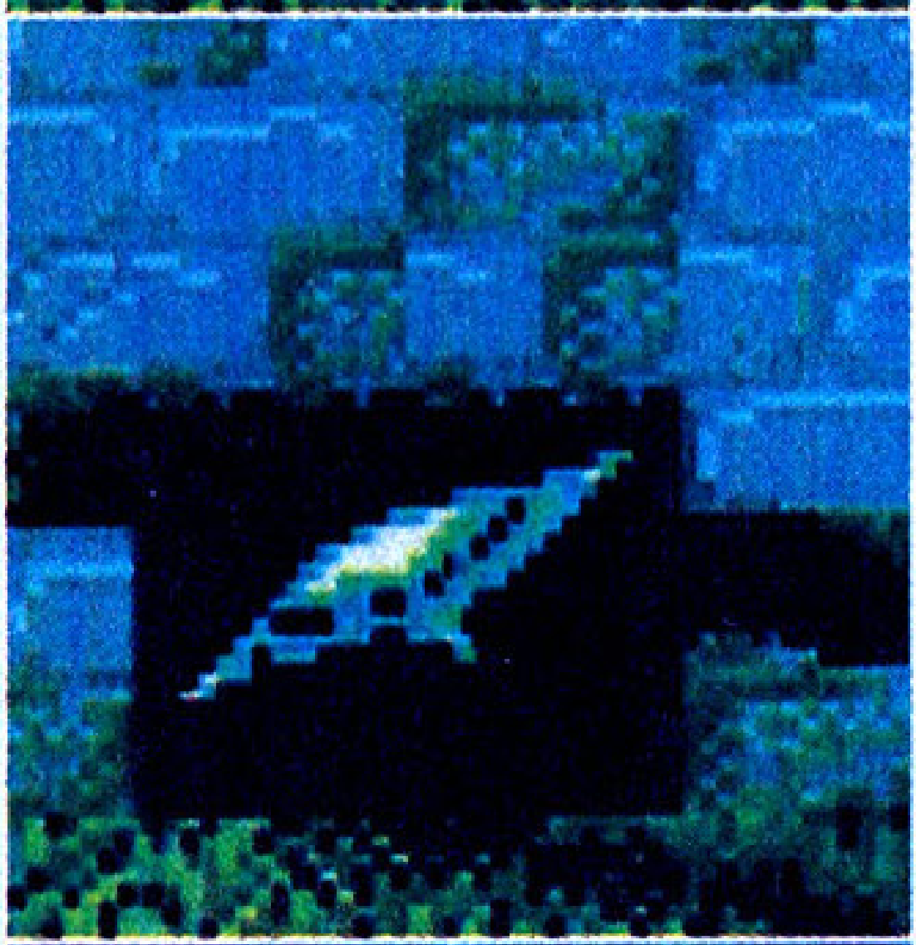
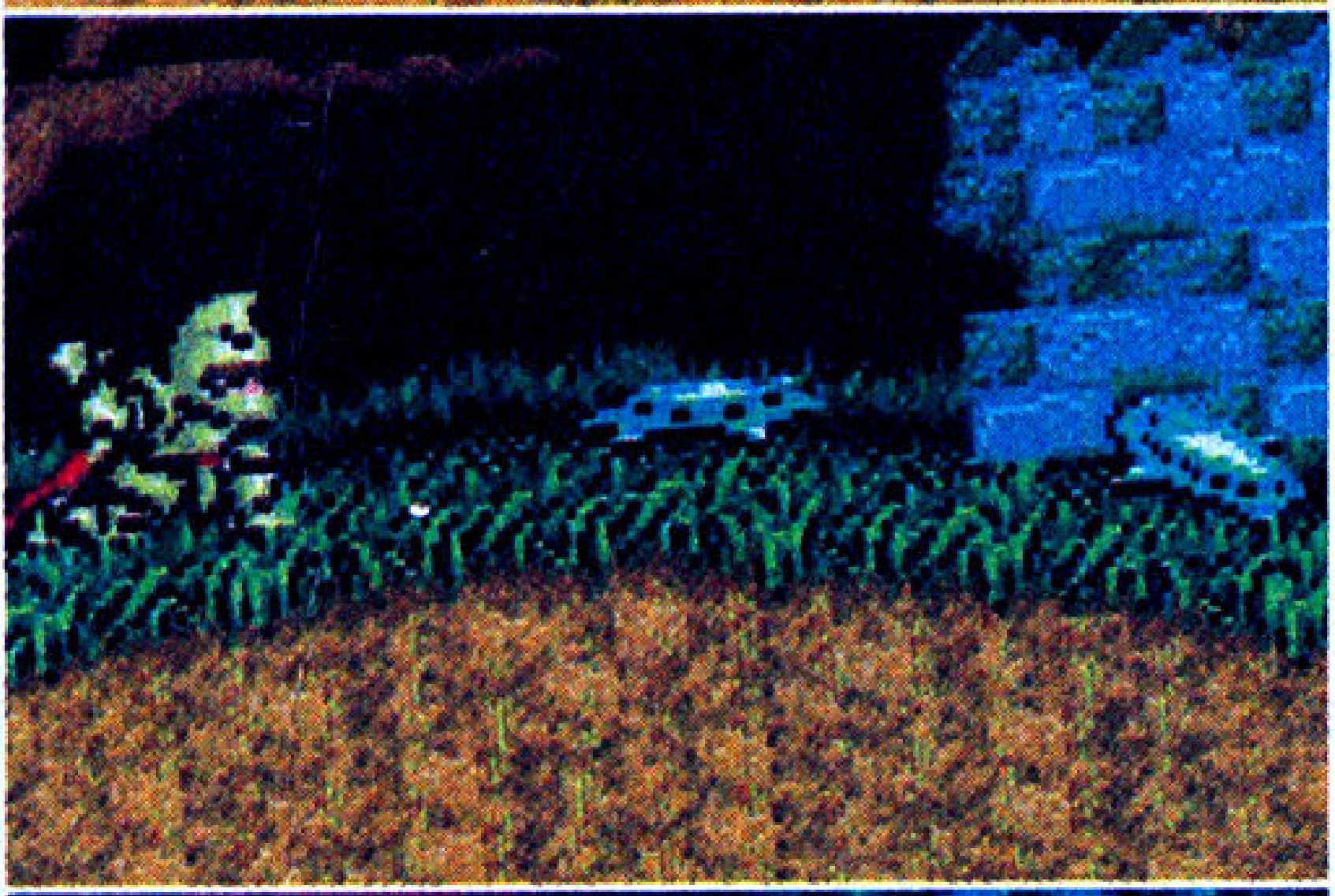
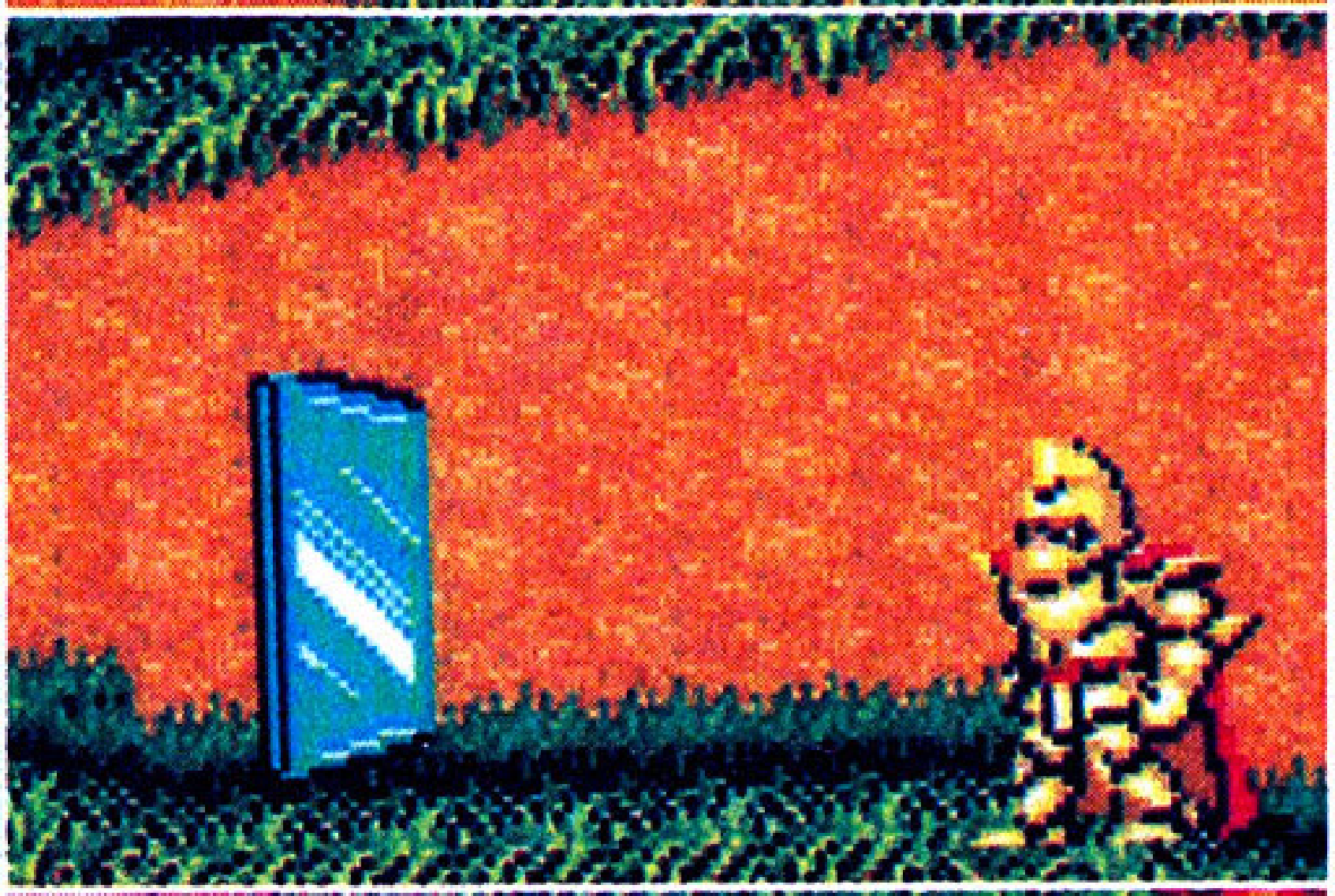
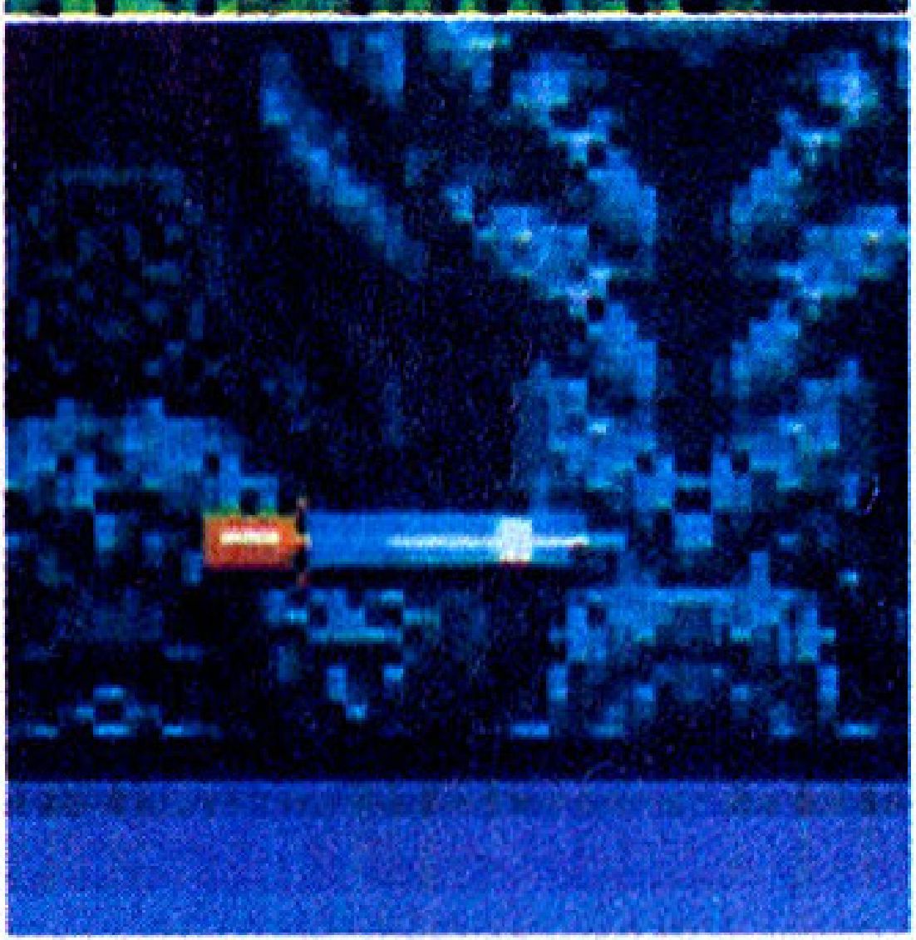
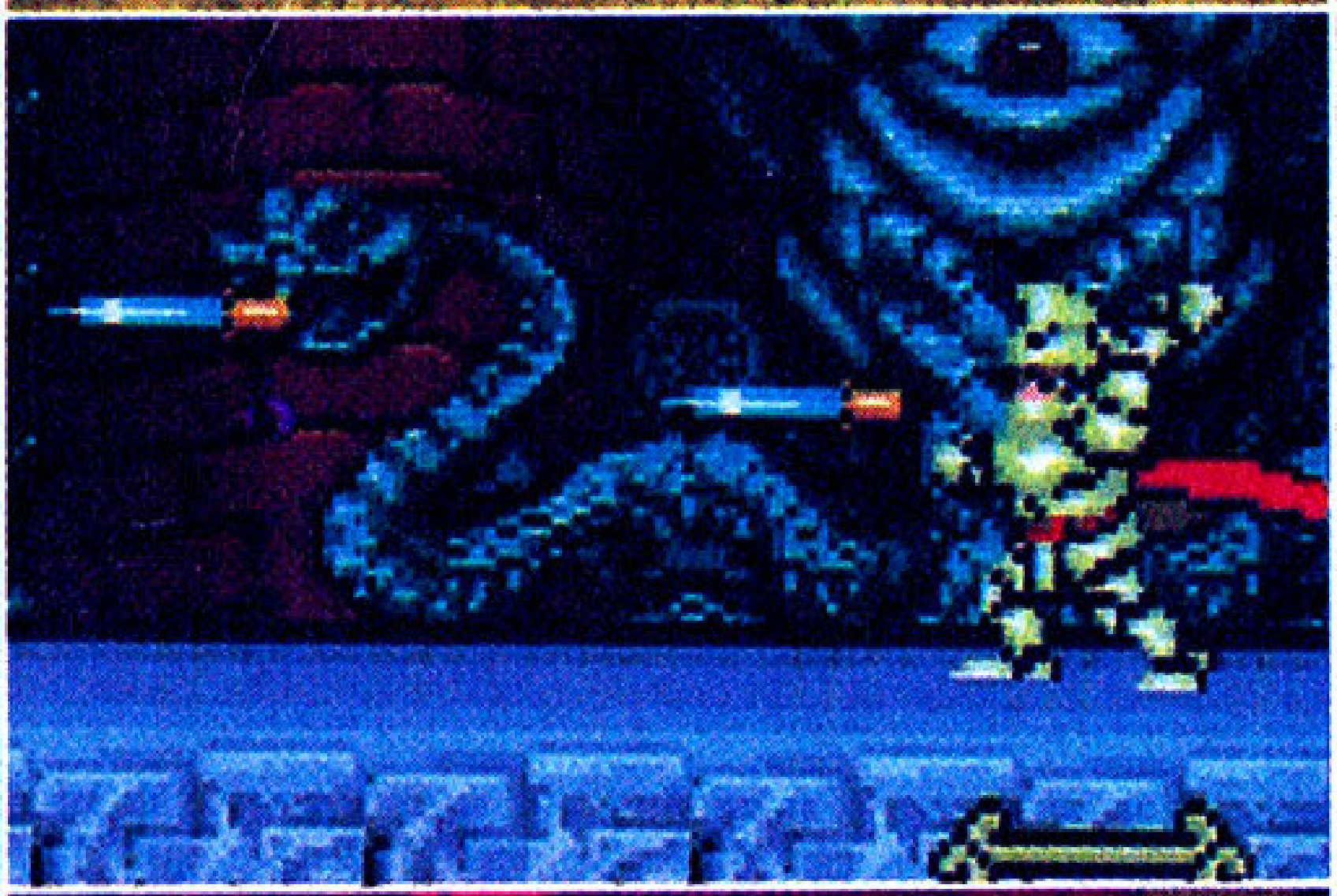
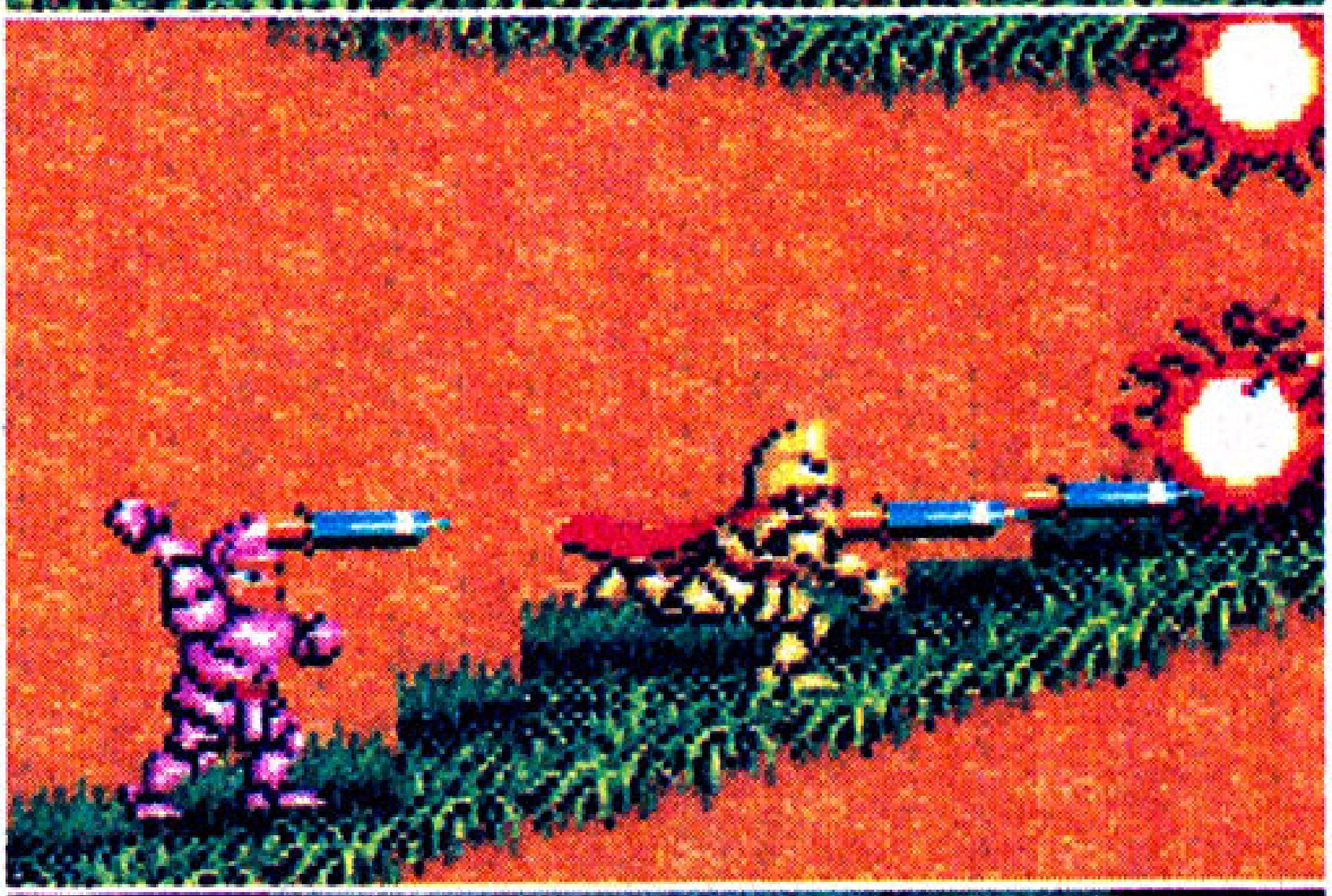
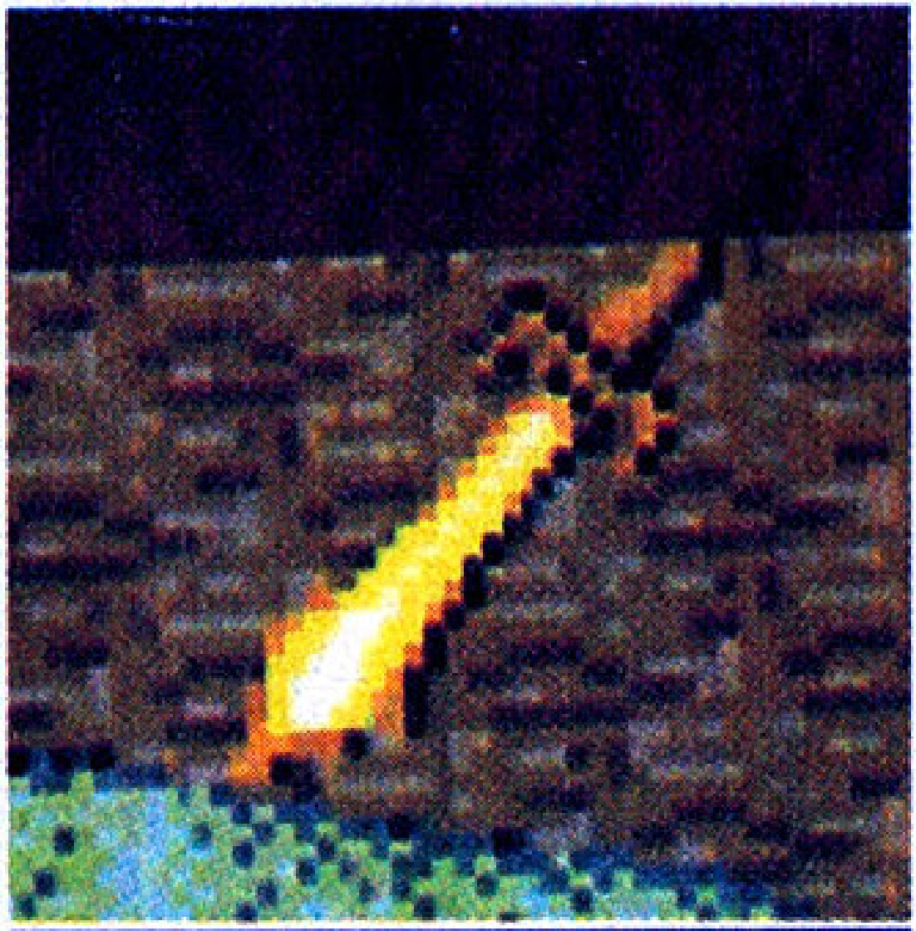
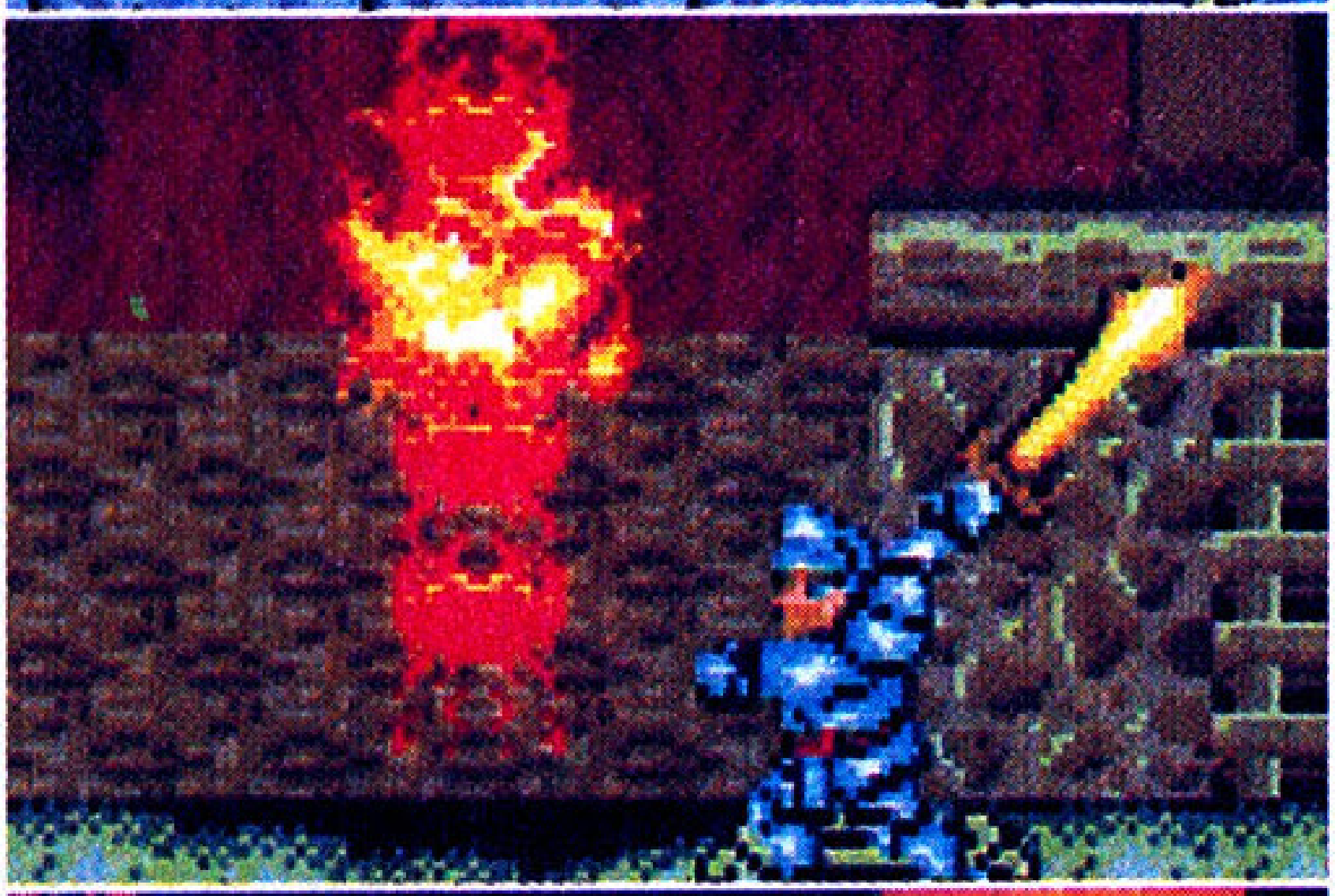
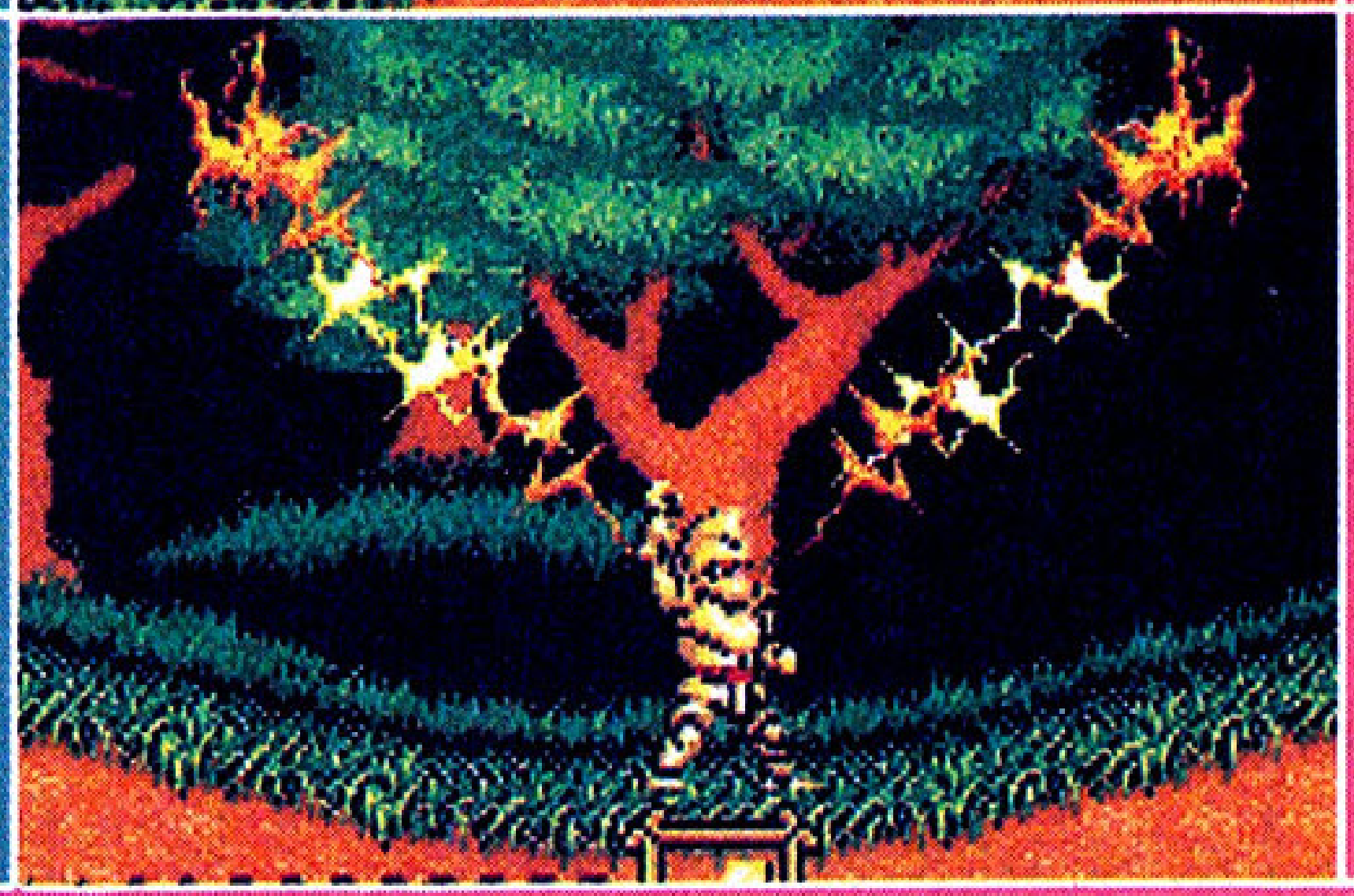
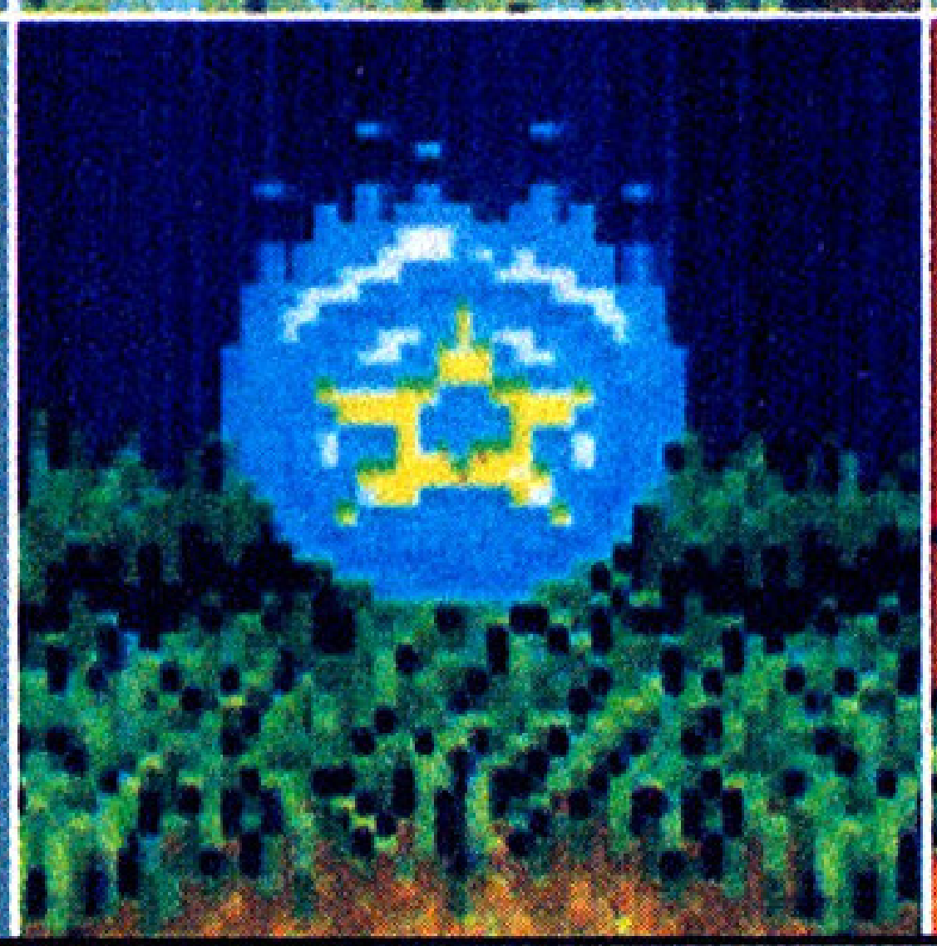
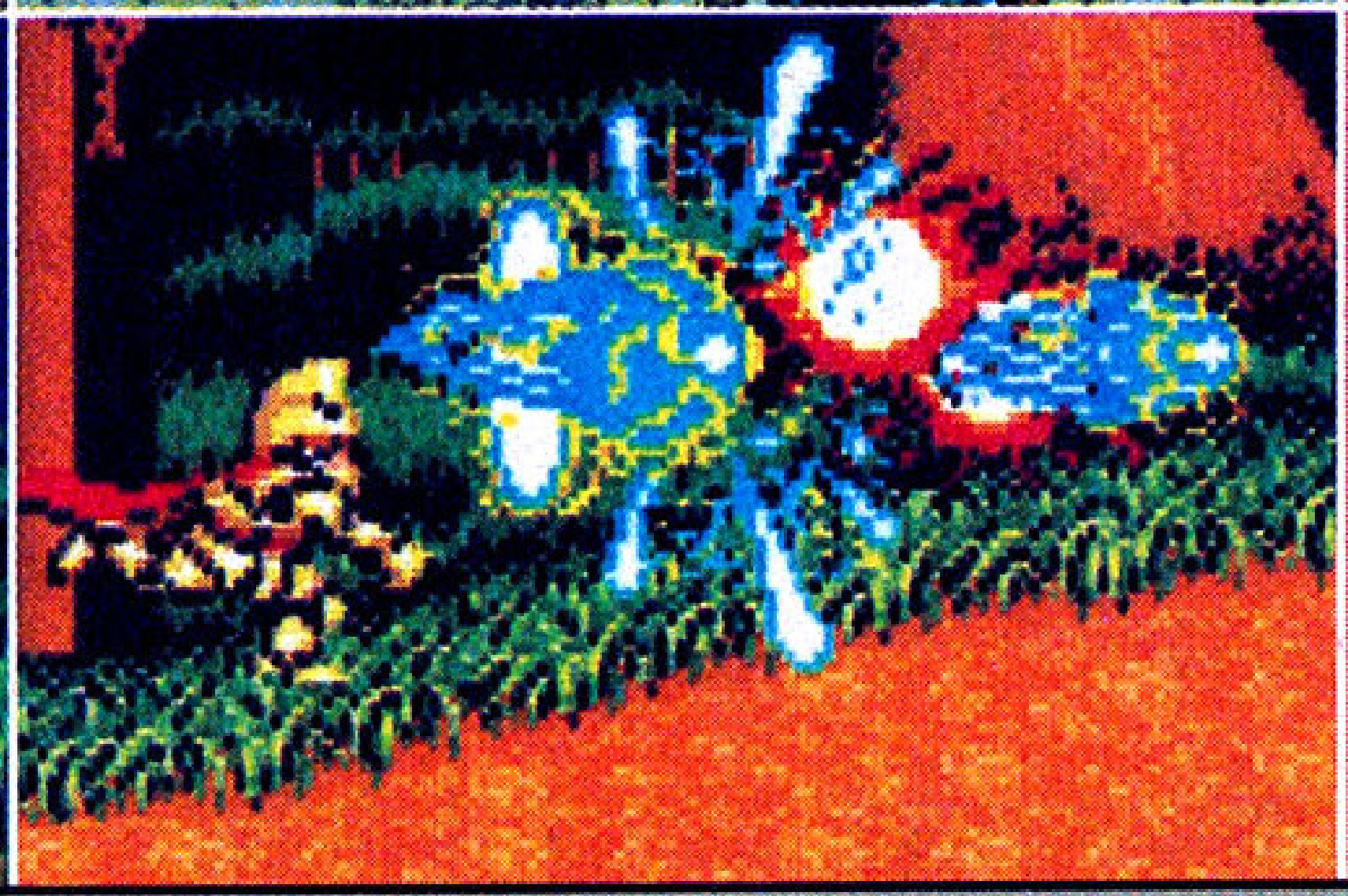
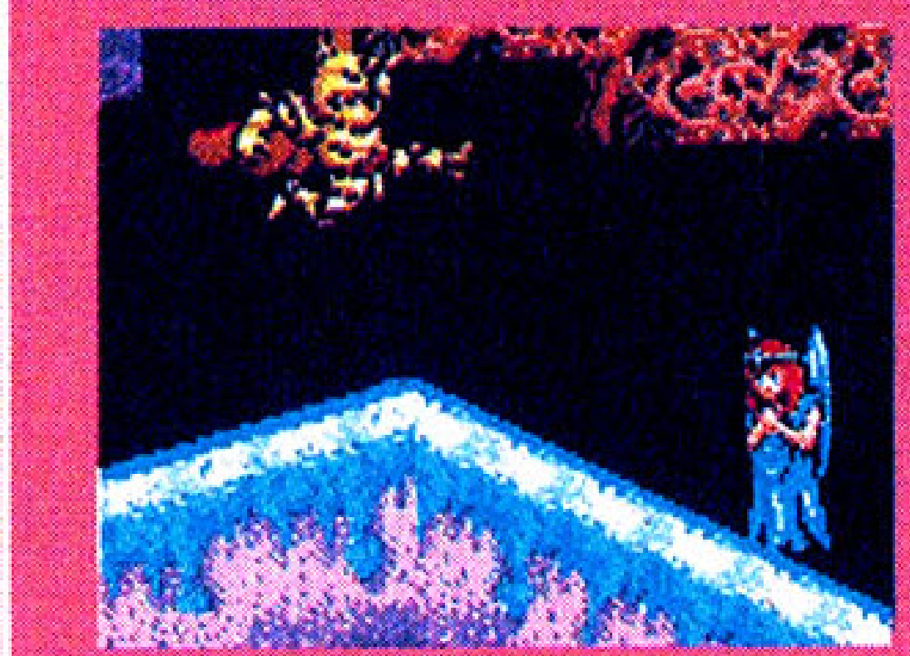


パンツ姿の場合は老人と化してしまう。攻撃はできるが動きがとてもニブイ。

アーサー　アイテム＆マジック

宝箱を見つけ出せ

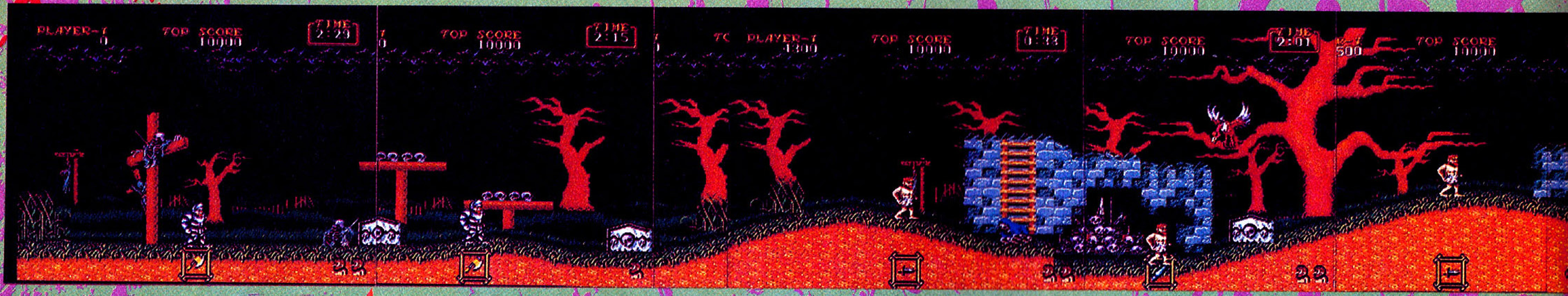
地面より出現する宝箱や怪物が運んでくる壺の中には、攻撃用アイテムが隠されていることがある。魔法もアイテムによって多くの種類が存在するのだ。

	アイテム	使用法		魔法（魔法の鎧装着時）		
槍			投げると一直線に飛んでいき、その投げる高さはつねに一定。ゲームスタート時はこの武器を持っている。使い手はある。	**雷の魔法**		頭上から雷が落ちて左右に放電する。アーサーは耐電体質なのか!?　それとも鎧がアースのかわりをするのか。とにかく凄い!!
斧			投げると斜め上方に飛んでいき、敵を粉砕する。貫通力があり、ほとんどの敵を一撃でやっつける。連射できないのが残念。	**爆裂の魔法**		アーサーを中心に核爆発が起こる。威力バツグンだが自分の周囲の敵しか倒せない。チャージ中に襲われたらたいへん！
ナパーム			放物線状に宙を飛び地面に落ちると炎が走る。一種の火炎ビンで敵に直接当てることもできる。自ら炎に包まれれば防御も可。	**火球の魔法**		渦状に回転しながら青白い火の玉が左右上空へ飛んでいく。周囲の敵のほとんどを倒すことができる。一発逆転向き。
円盤			巨大な十字手裏剣が回転しながら飛んでいく。地面にそって飛んでいくので、丘の向こうの敵も倒すことができる。	**守りの魔法**		自分の前に鏡状のバリアを張り、近づいてくる敵にダメージを与える。敵の攻撃もシャットアウト。一定時間で消滅する。
ナイフ			槍よりも飛行速度が速く、投げる高さも4段階に分かれている。何よりも重宝なのは連射がきくことだ。一度に3発。	**分身の魔法**		分身が出現し同時に攻撃してくれる。事実上、攻撃は2倍。一種の「幽波紋」といえよう。一定時間たつと消滅する。
剣			一振りで通常武器の2倍の破壊力がある。ただし、投げることができないので攻撃範囲はせまい。接近戦向きの武器。	**雷龍の魔法**		上空に45度の角度で2匹の雷龍を飛ばす。龍はブーメランのように再び手元にもどってくる。その間はアーサーは無敵状態。
サイコキャノン			2周目のみに入手できる、最強の破壊兵器。魔王ルシファーにはこの武器以外は通用しないのだ。絶対手に入れなければダメ。	**天使ミカエル出現!!**		2周目に突入するとサイコキャノンが入手できる。魔法の鎧を装着しているときに宝箱を開けると、天使が現れサイコキャノンをくれるのだ。

STAGE 1 or 6
処刑場

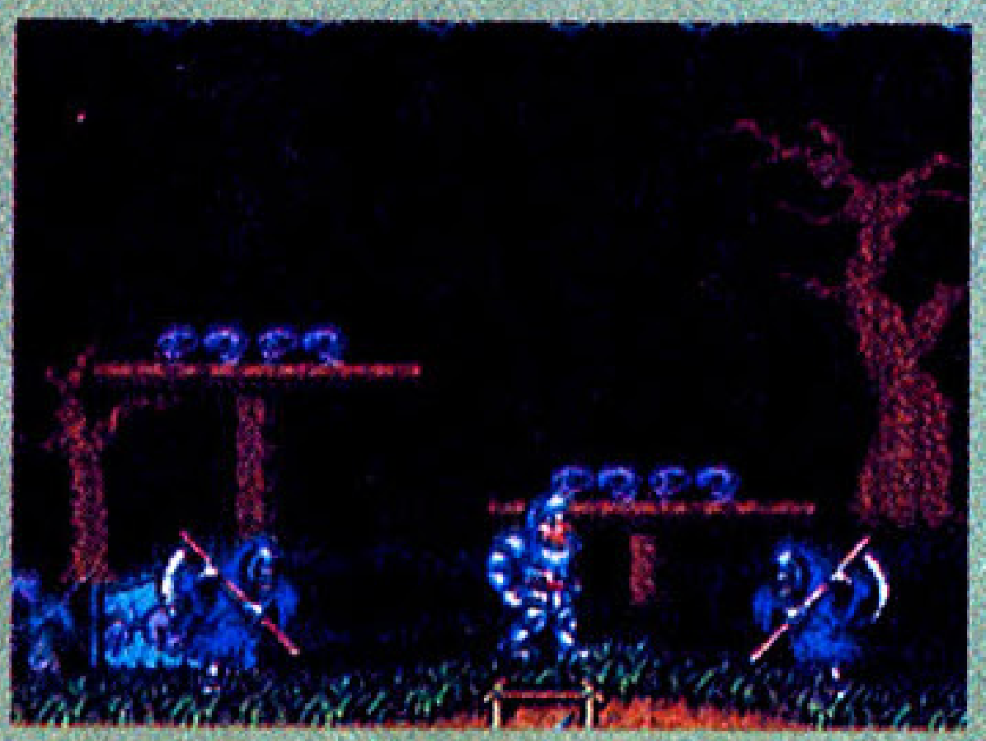
打倒ルシファーの旅へ、いざ出撃！　ステージ前半は、地面からわいてくる死神にさえ注意していれば楽勝だ。問題は後半。毒花と奇妙な植物のツープラトン攻撃がやっかいなのだ。連射できりぬけろ！

START ▶



PLAYER-1
TOP SCORE 10000
TIME 2:29
TIME 2:15
TIME 0:33
TIME 2:01

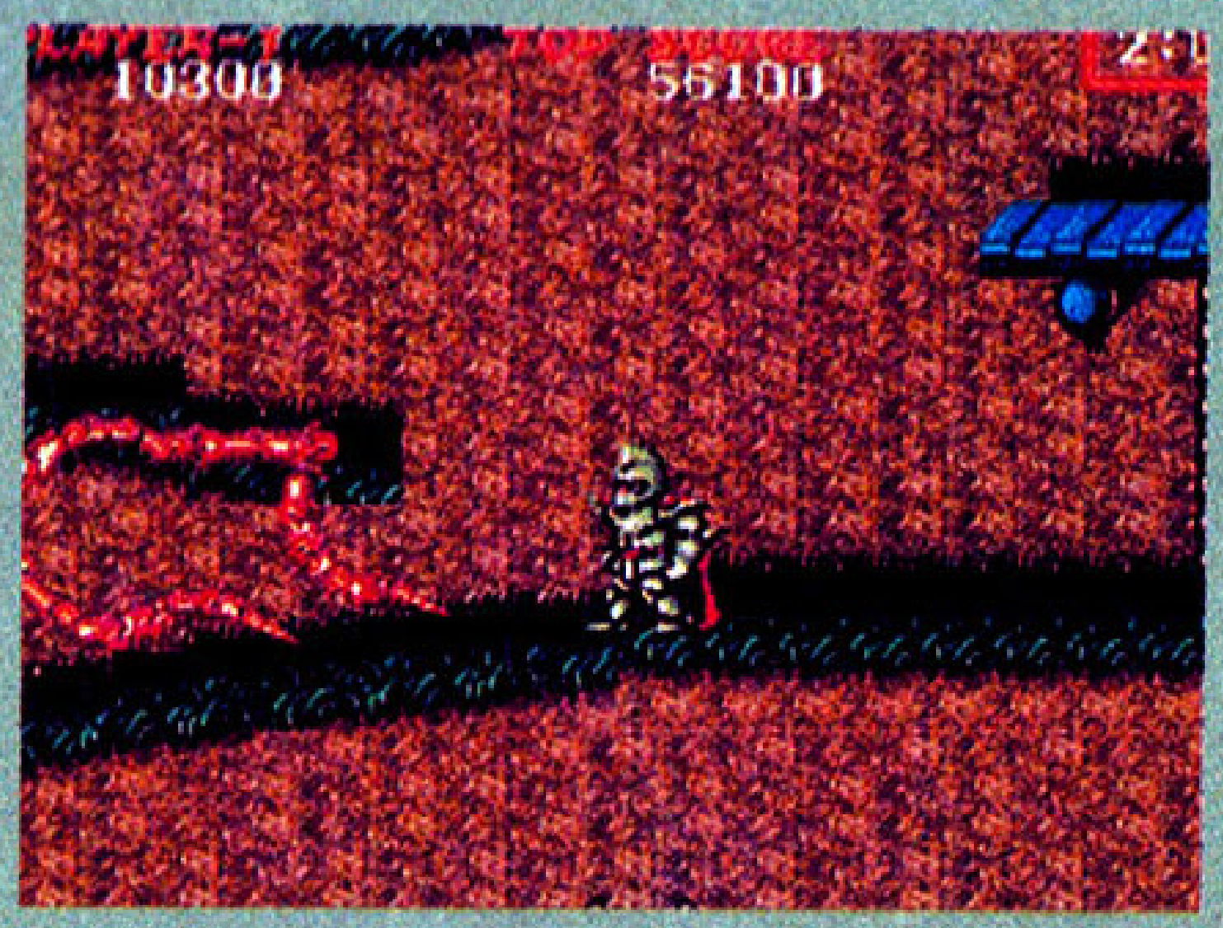
地面からボコボコ死神

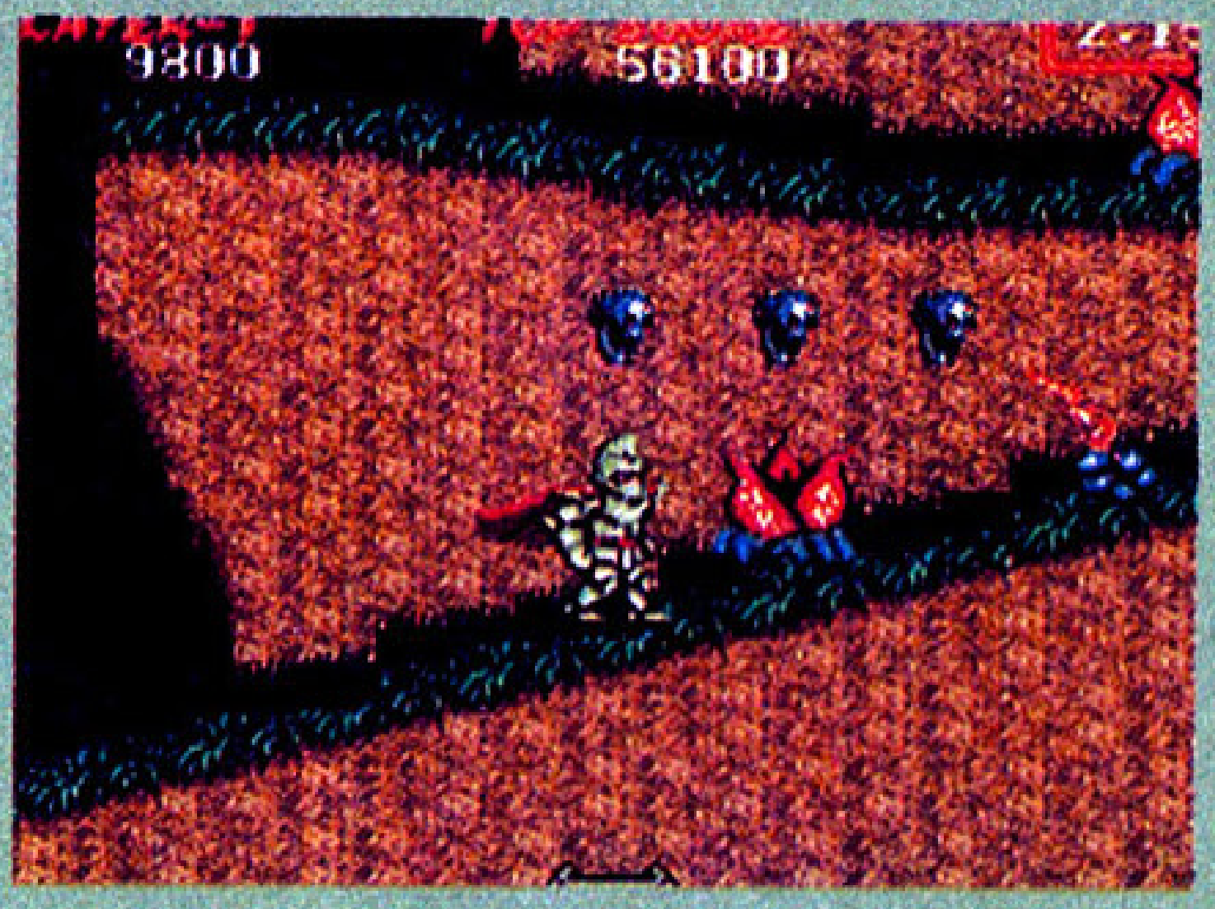


倒しても倒しても、地面から出現する死神。ザコキャラとはいえ、のんびりしているとやられてしまうぞ。先手をうって早めに倒しておこう。

怪根と毒花

怪根の体当たり攻撃と毒花のドクロ攻撃が、アーサーを待ちうける。怪根は根元を撃つこと。それから出現位置には注意しようぜ！



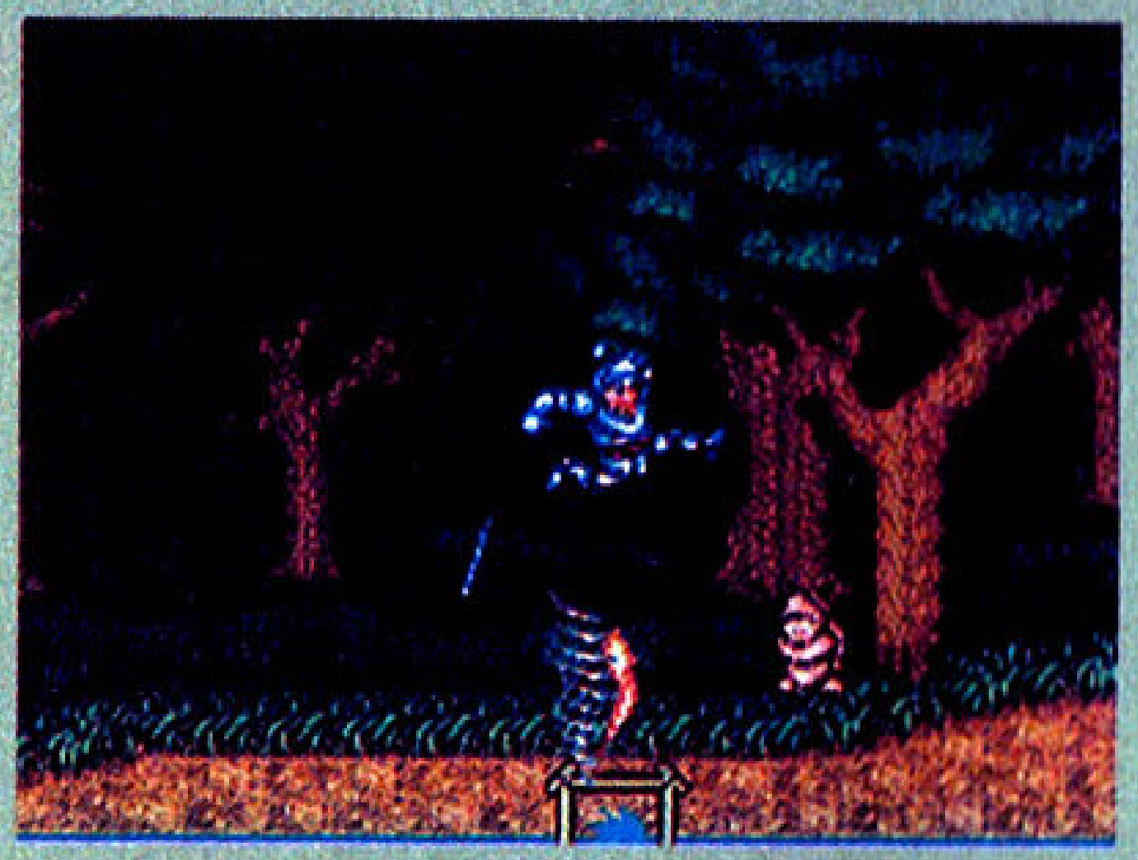


クネクネとアーサーに迫ってくる怪根。逃げるが勝ちか？

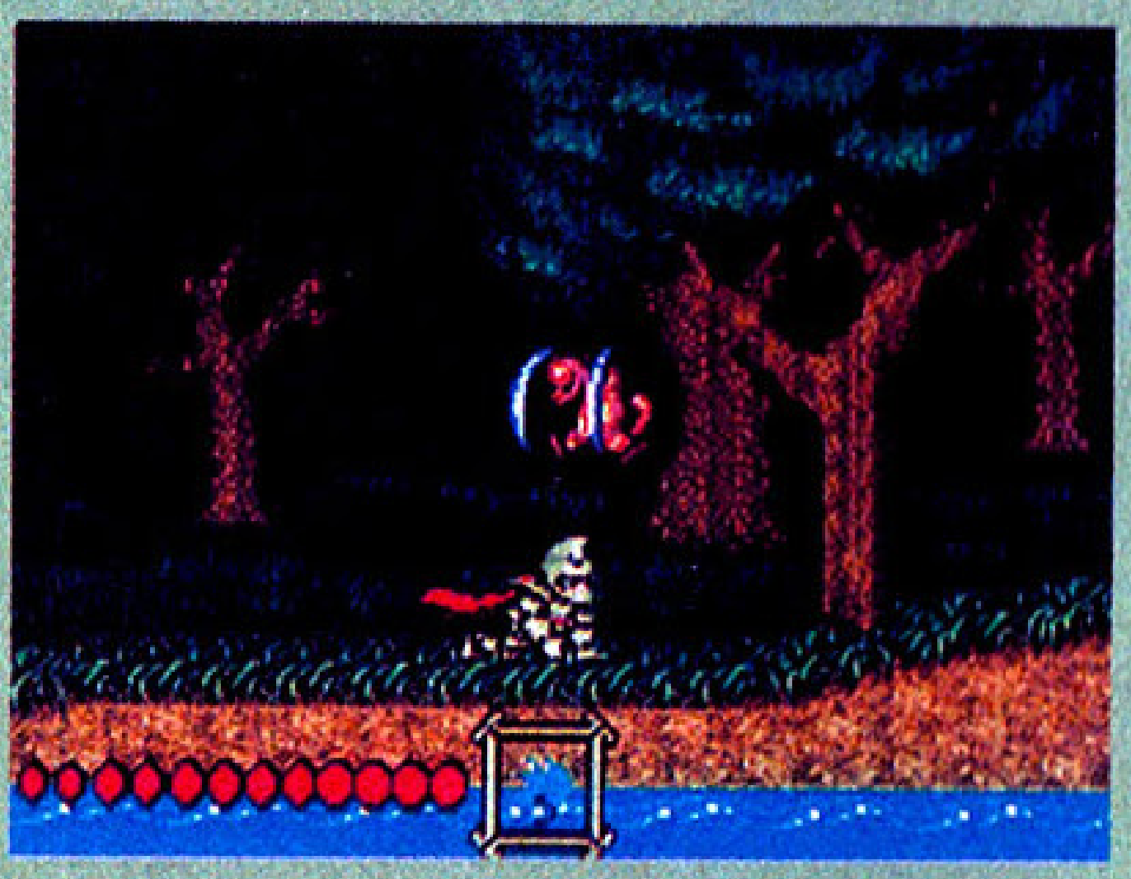
毒花は出現したら、すぐに倒そう。ドクロ攻撃には要注意！

嵐の中の戦い！　カマイタチの襲撃

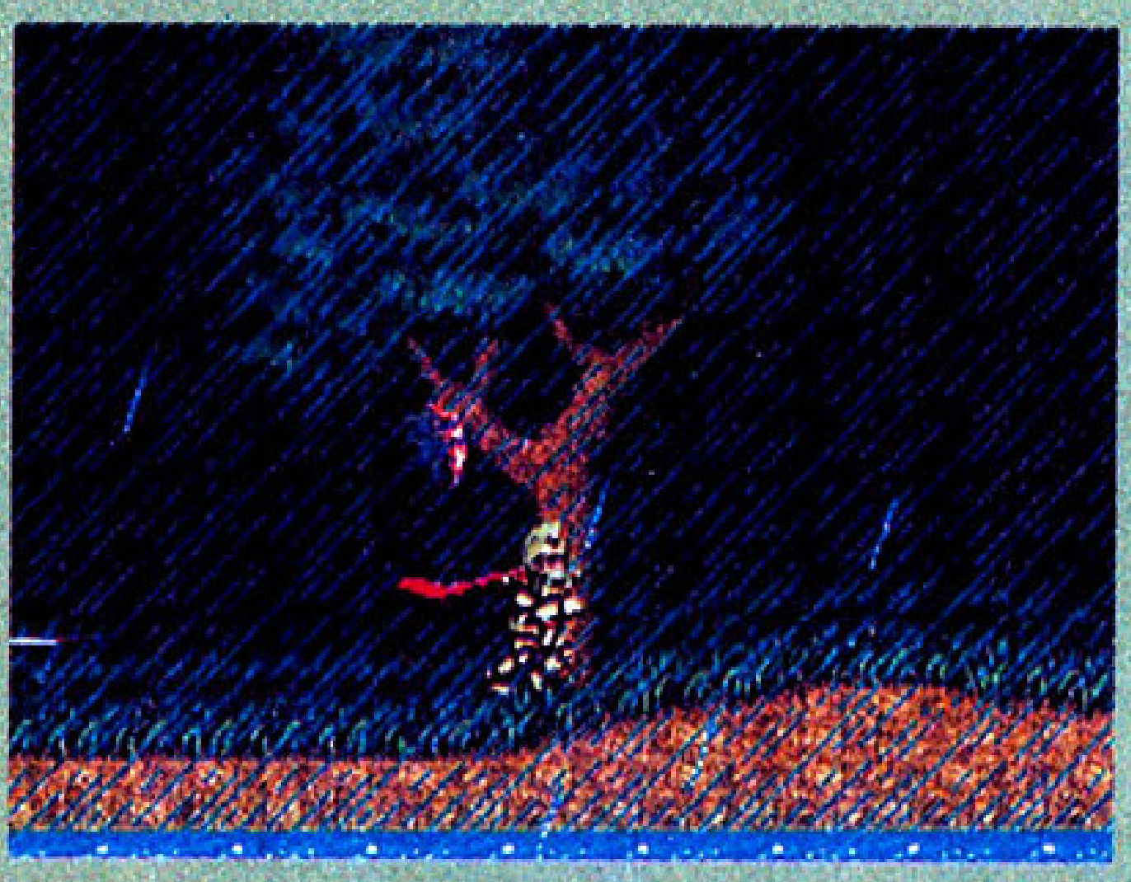
風ふきあれ、雨が降りつぐ～。後ろの橋は壊れてしまい、もう後戻りはできない。突然、襲(おそ)ってくる小さな竜巻。中には敵が隠れていたのだ！　竜巻は回転が止まらないと倒せない。かわして進んでいこう。



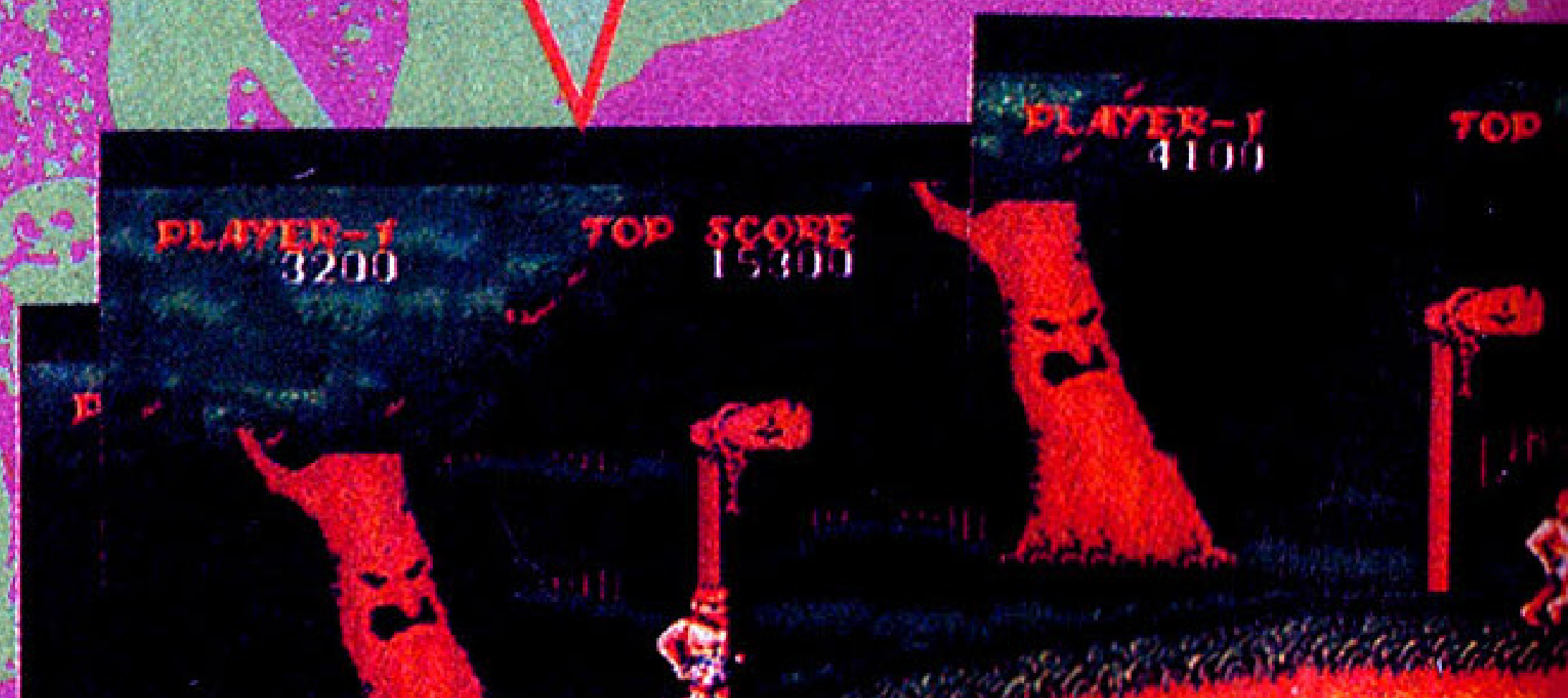
竜巻をジャンプでかわすアーサー。タイミングが大切だ。

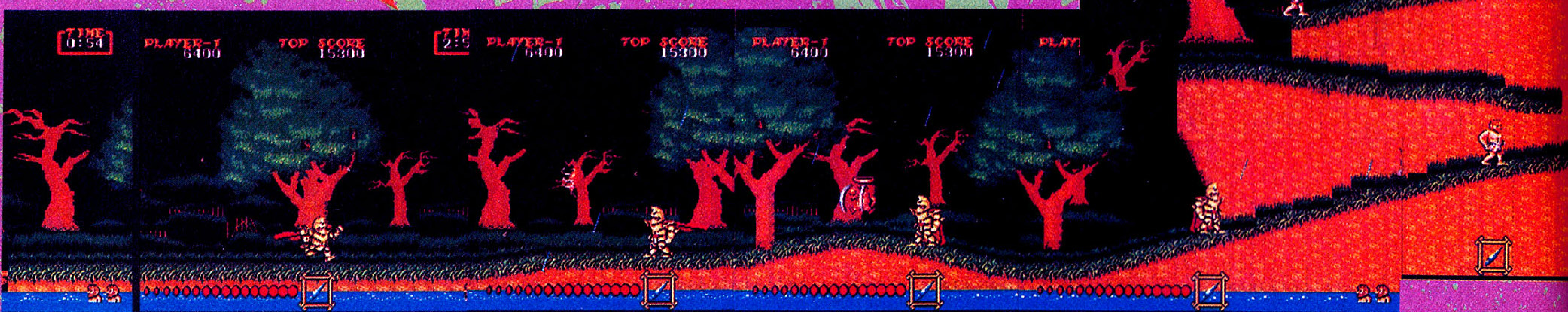


竜巻の中にはカマイタチがひそんでいたのだった！



暴風雨の中をけんめいに進んでいくアーサー。

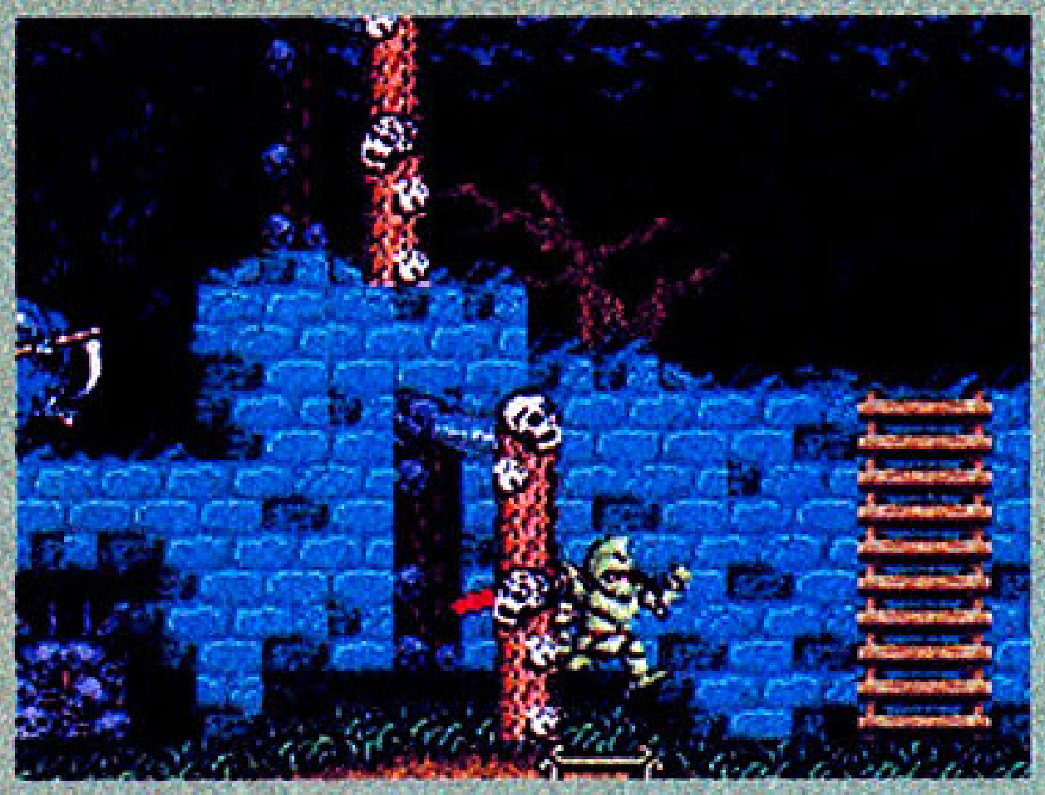




TIME 0:54
PLAYER-1 6400
TOP SCORE 15300

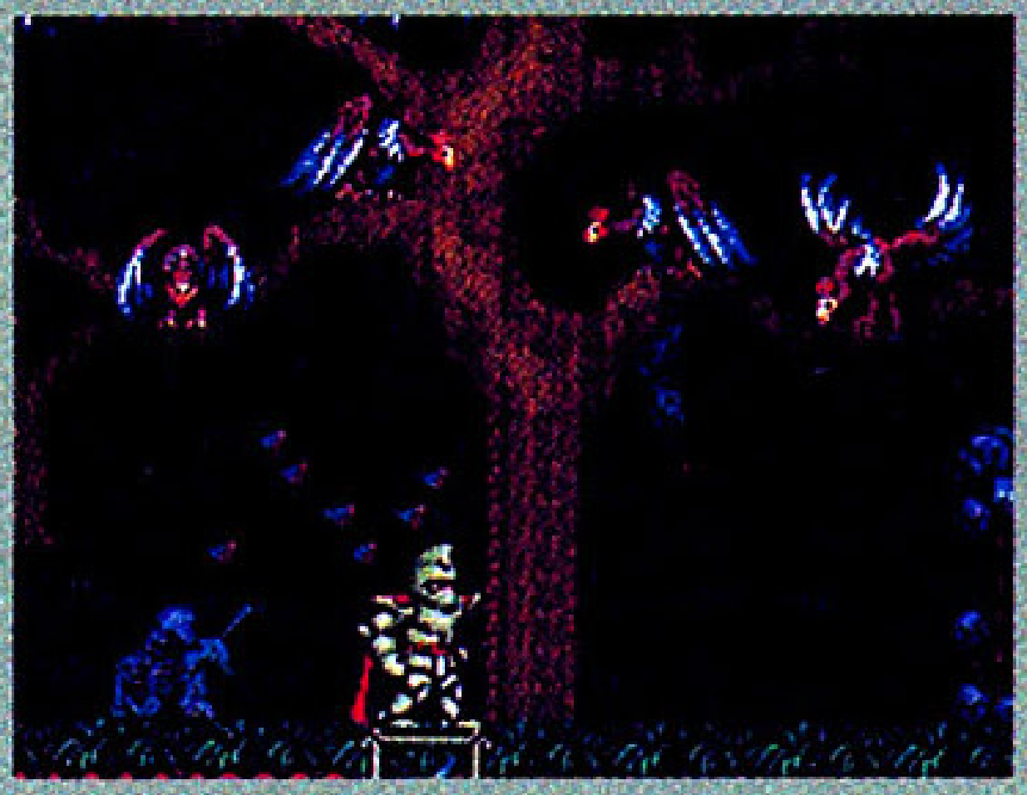
つづき

血に飢えたギロチン



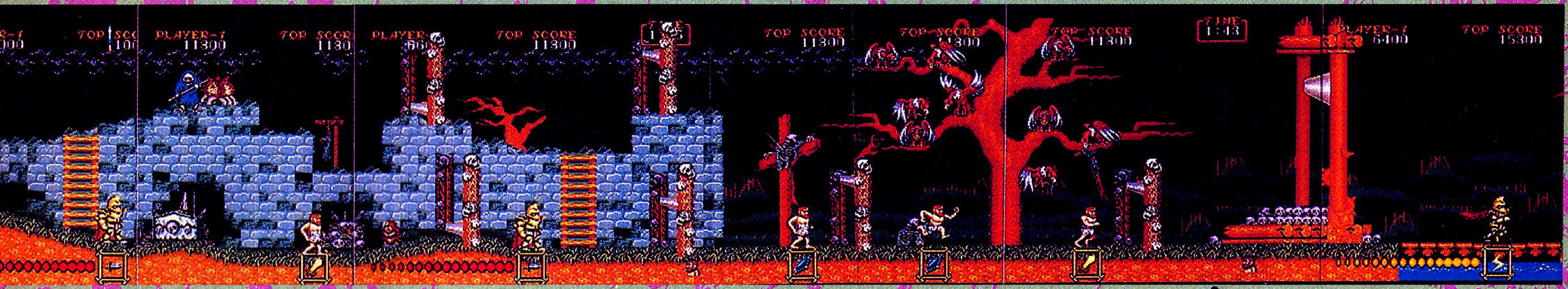
ジャキーン、ジャキーン！　アーサーを襲うギロチン台の群。ギロチンだけならタイミングを合せれば楽勝だ。そのときに死神にやられないように注意しよう。

はげたかの群れ!!



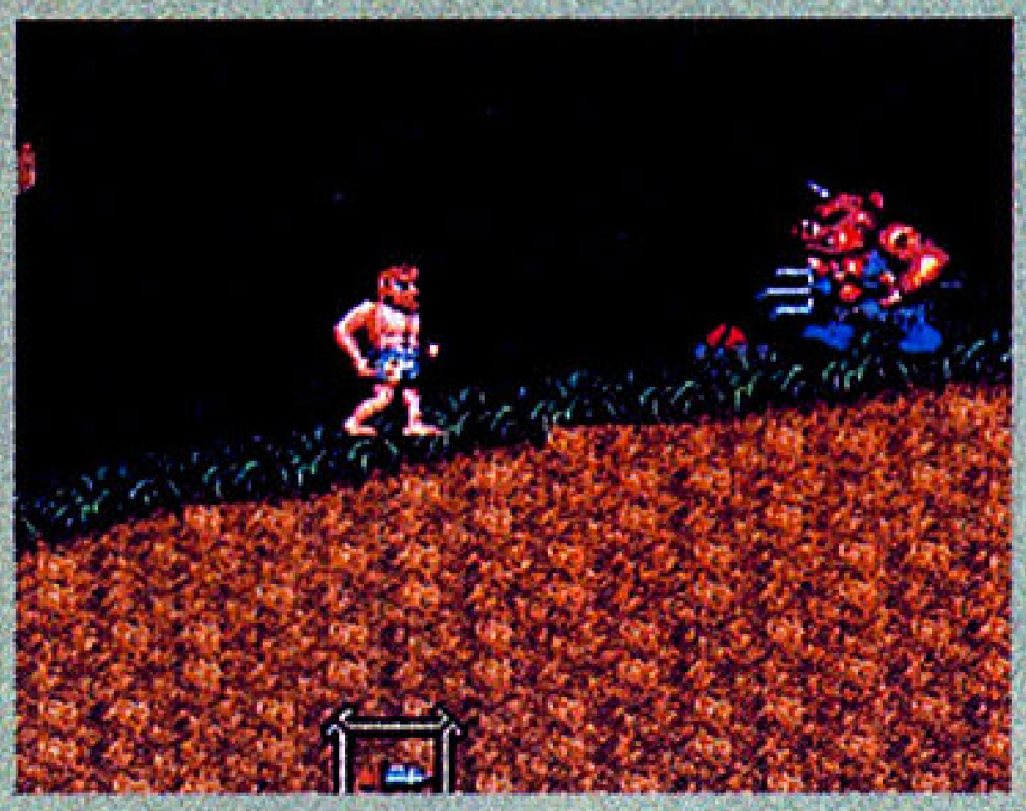
飛び立つ前にやっつけてしまうのがベスト。撃ちもらしは１、２羽ていどにしておきたい。死神にも注意せよ！

つづく

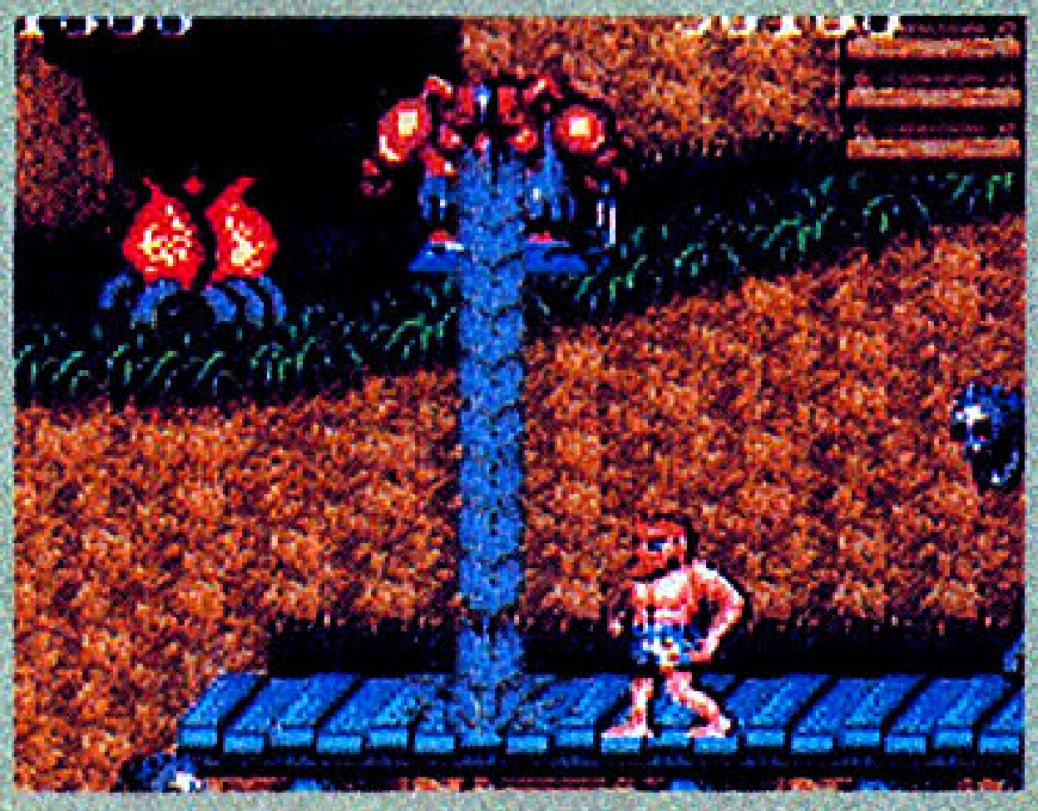

TOP SCORE
PLAYER-1
11300
TIME
1:43
6400
15300

豚男ゲロゲ～ロ

「だから～メスはこっちでゲロゲーロ、ゲロゲーロって鳴いてんだよ！」というのはカエルの話。こいつはアーサーの真上にくると、ゲロをはいてくるのだ！　けっこうカタイから、きばって連射したほうがイイよ。



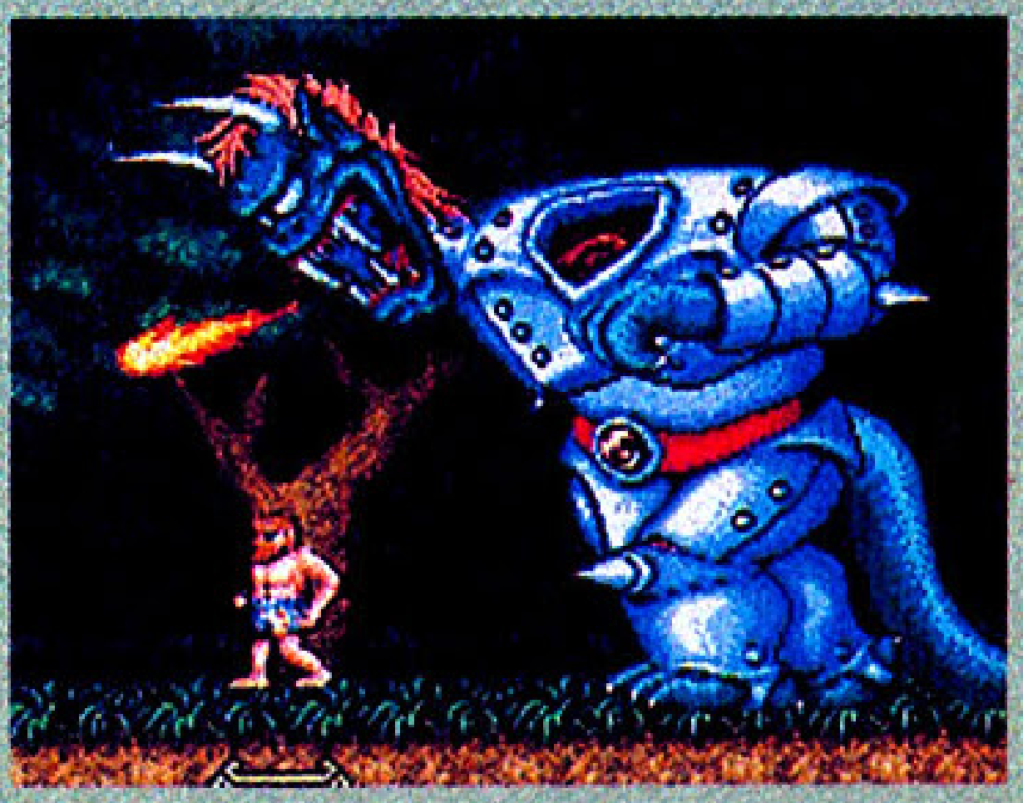
豚男出現！　接近される前に連射して殺れ！



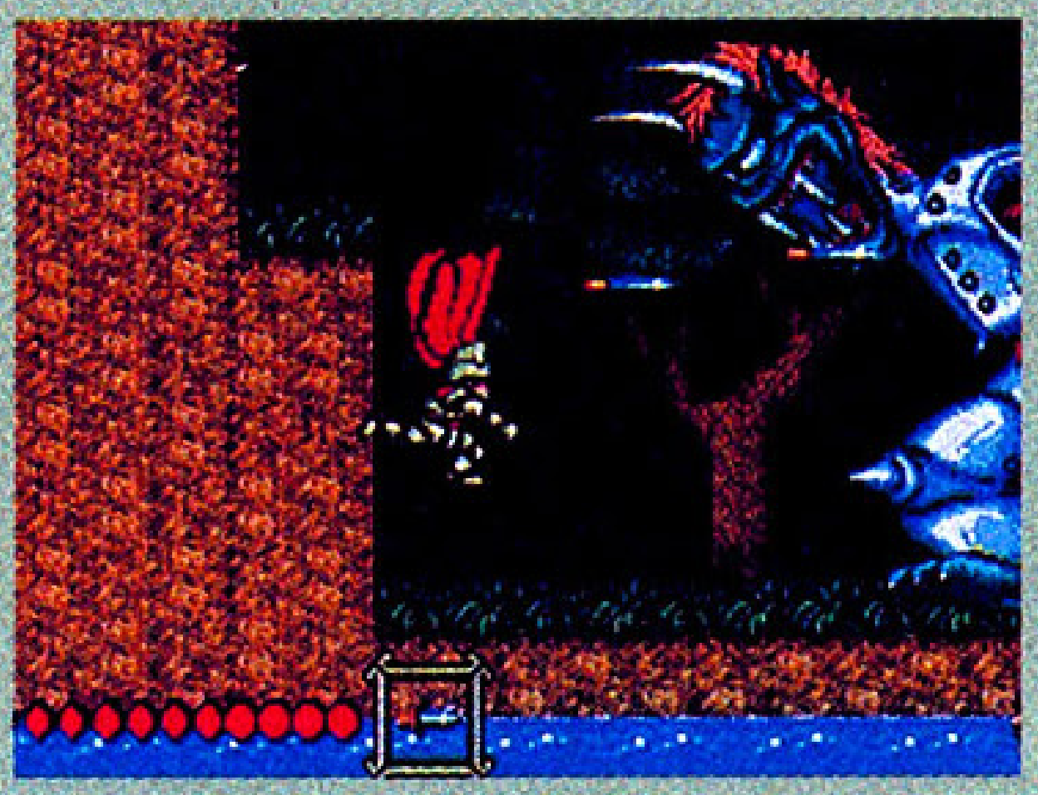
豚男のゲロゲーロ攻撃。二日酔なのであろうか。

最初の大ボス・シールダー

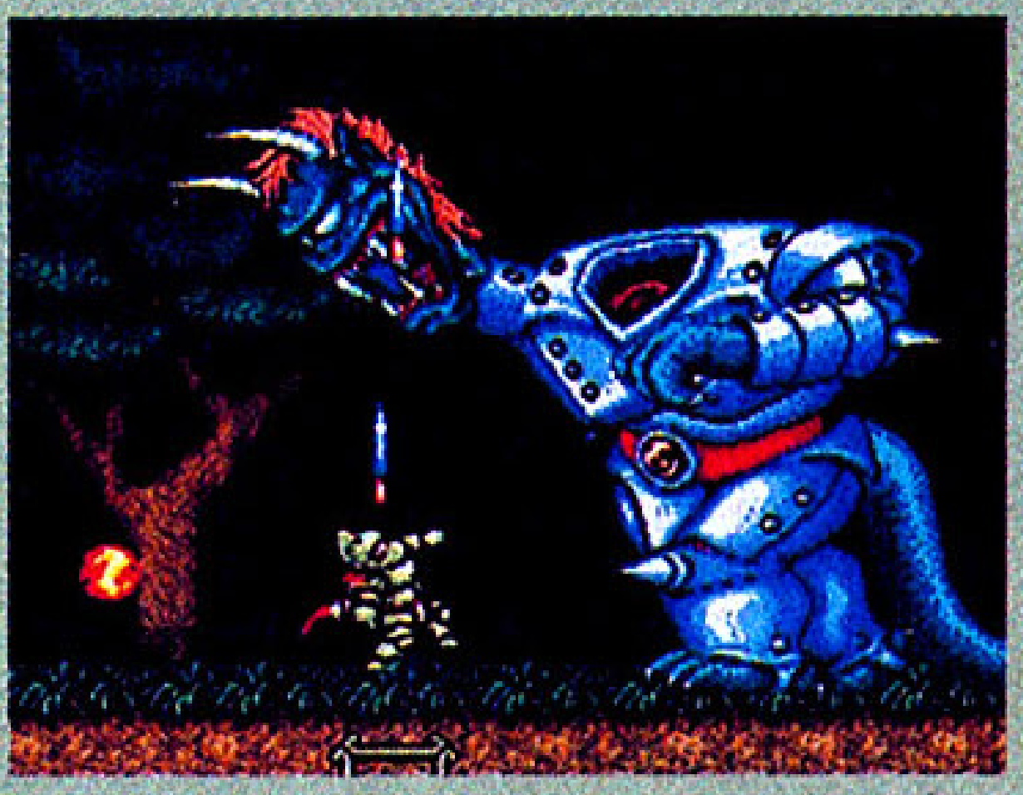
このステージのボスはシールダー。右腕の顔から火の玉をはいて攻撃してくるぞ。離れて撃つか、真下の死角にもぐりこんで攻撃だ！



シールダーの火の玉攻撃。判定がけっこうシビア。

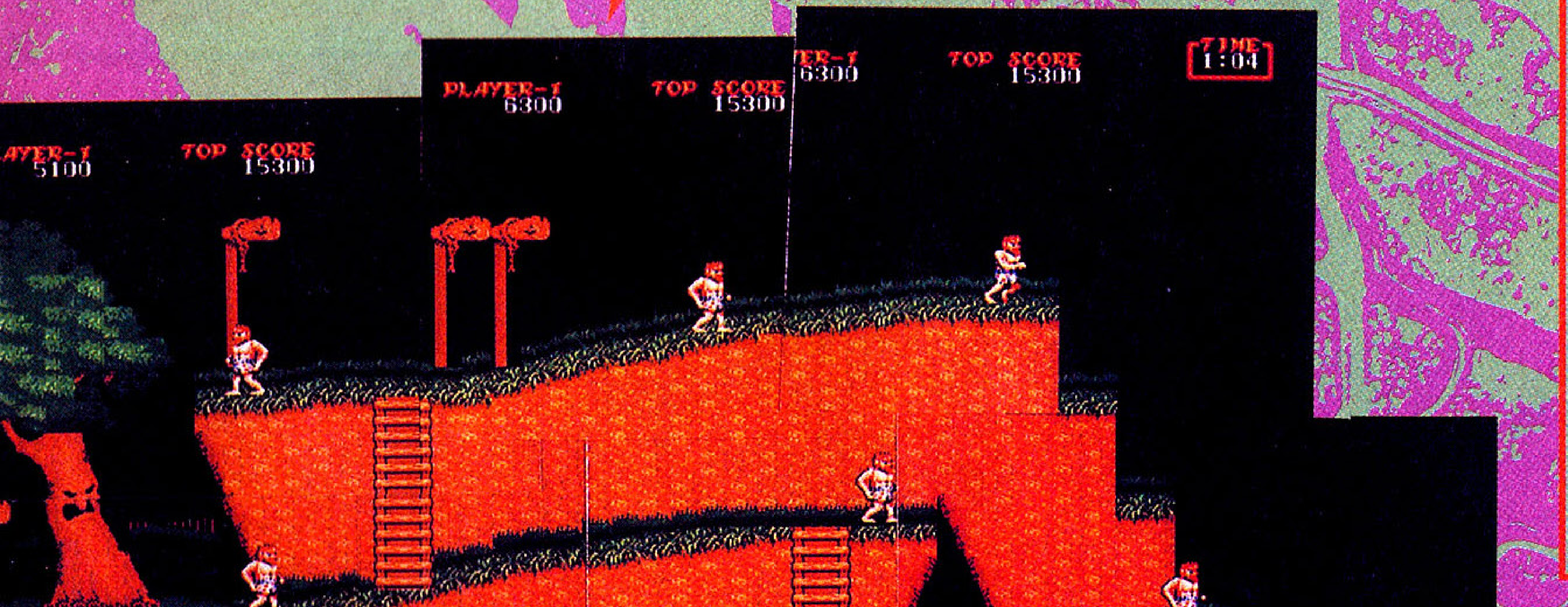
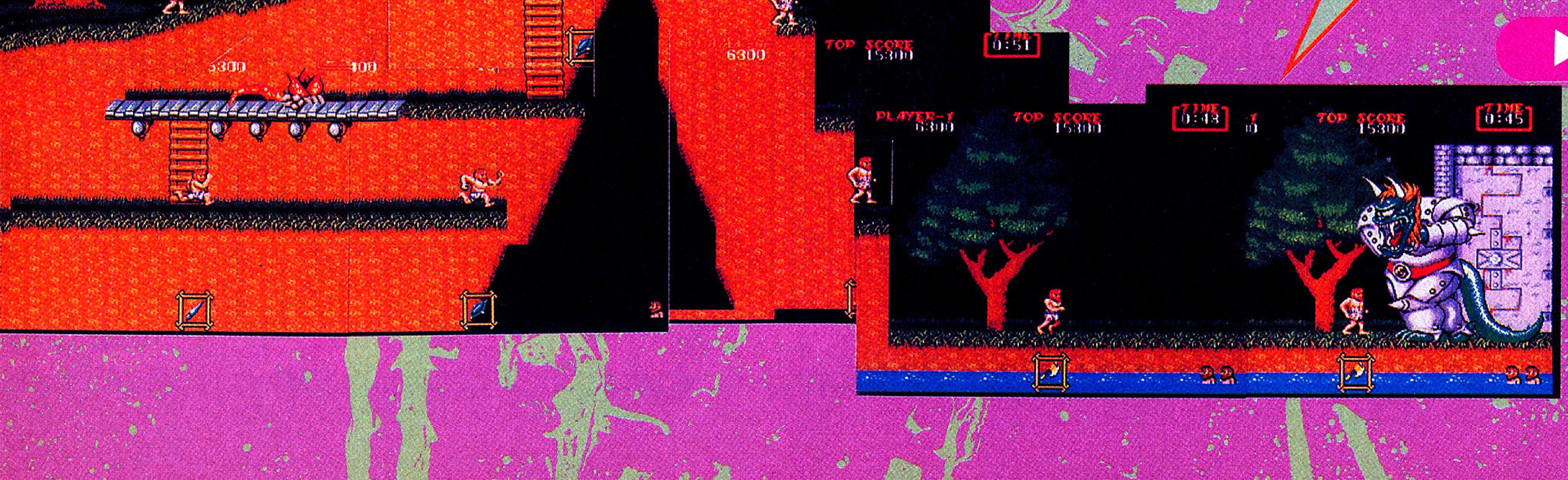


離れてナイフを連射、連射。火の玉はジャンプでよける。



真下から連射、連射！いまなら死角になっている。

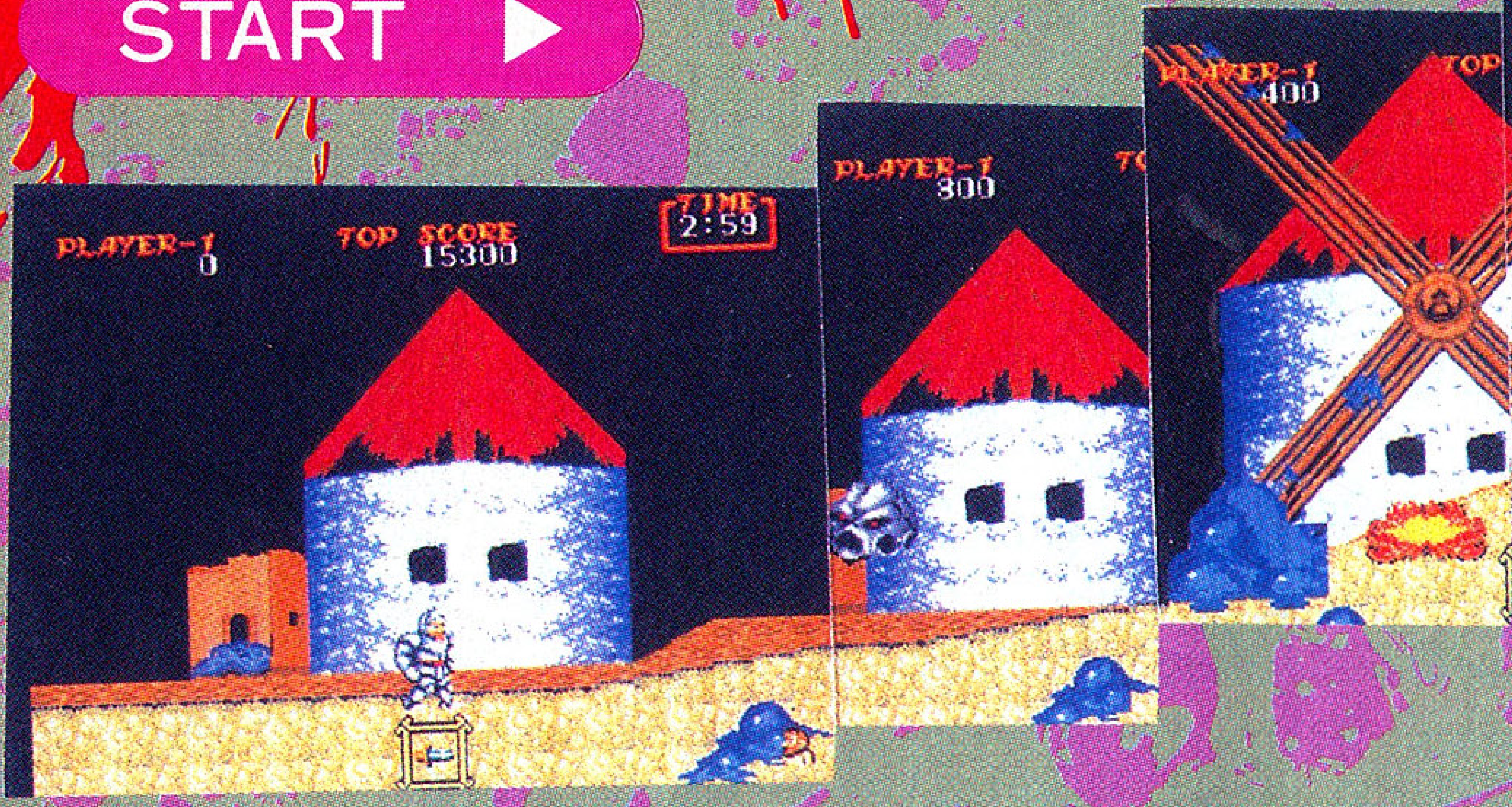
▶ GOAL



PLAYER-1
5100
TOP SCORE
15300
6300
TIME
1:04
0:51
0:48
0:45

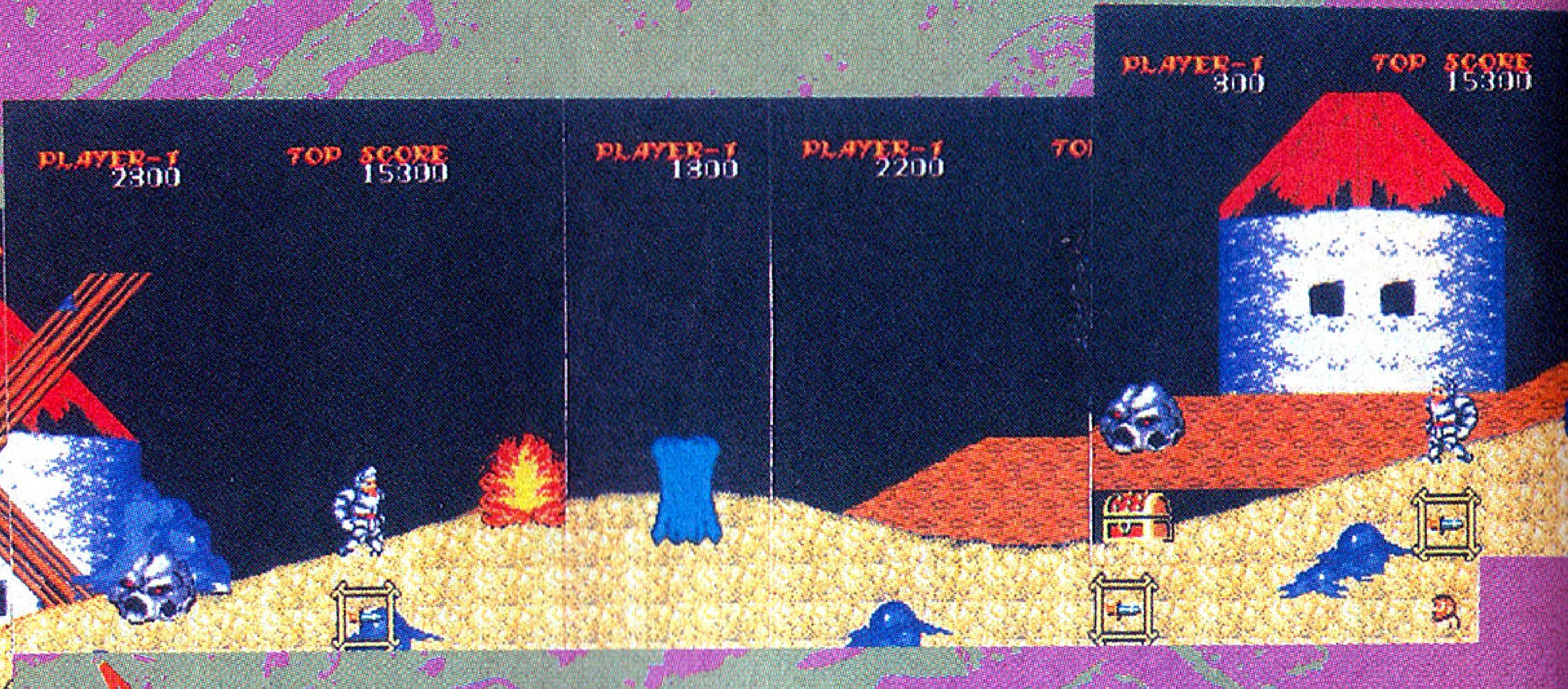
STAGE 2 or 7
火炎の村

このステージのポイントは、前半部が岩亀、後半部がファイヤーハッドのかわし方だろう。むやみやたらにつき進んでいくのは考えもの。敵の動きをよく見ながら、うまくかわしていこう。

START ▶

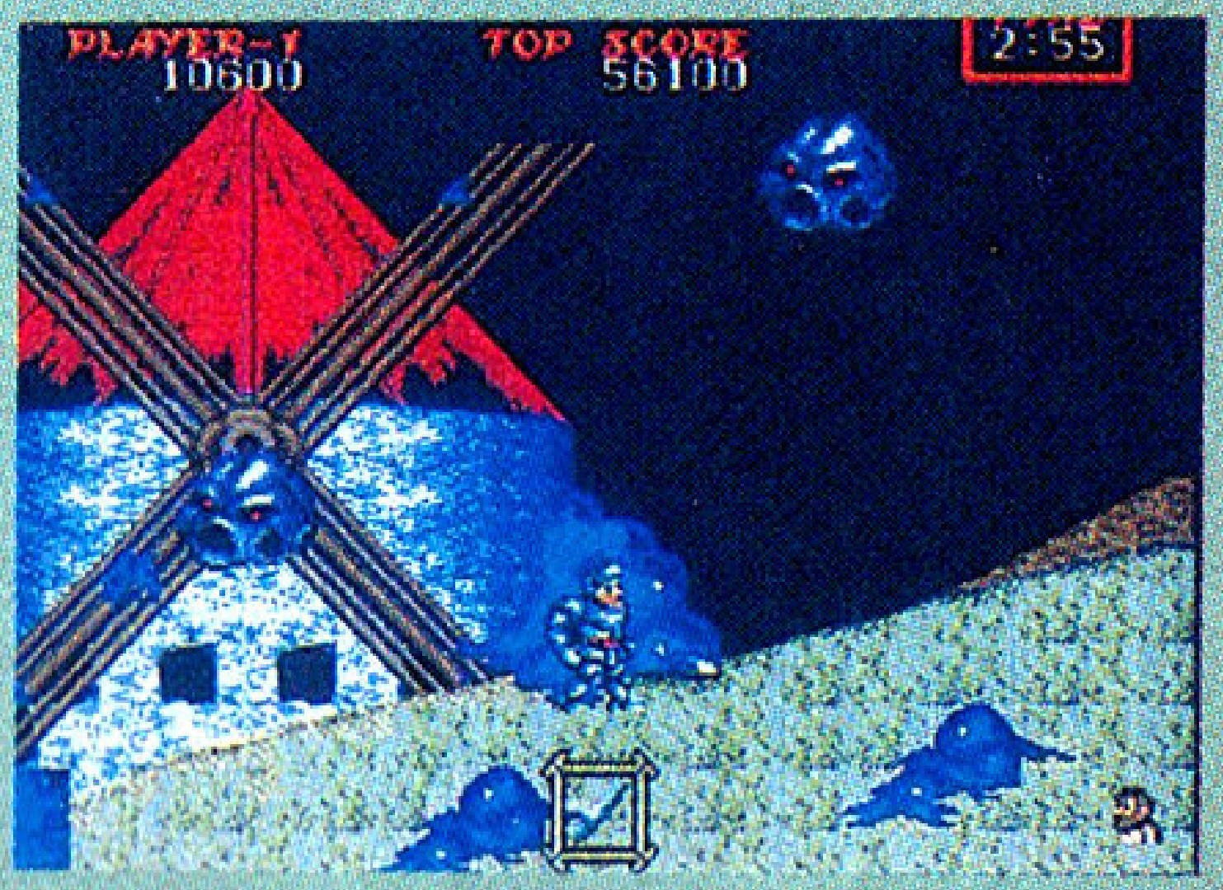


PLAYER-1 0
TOP SCORE 15300
TIME 2:59
PLAYER-1 800
PLAYER-1 400



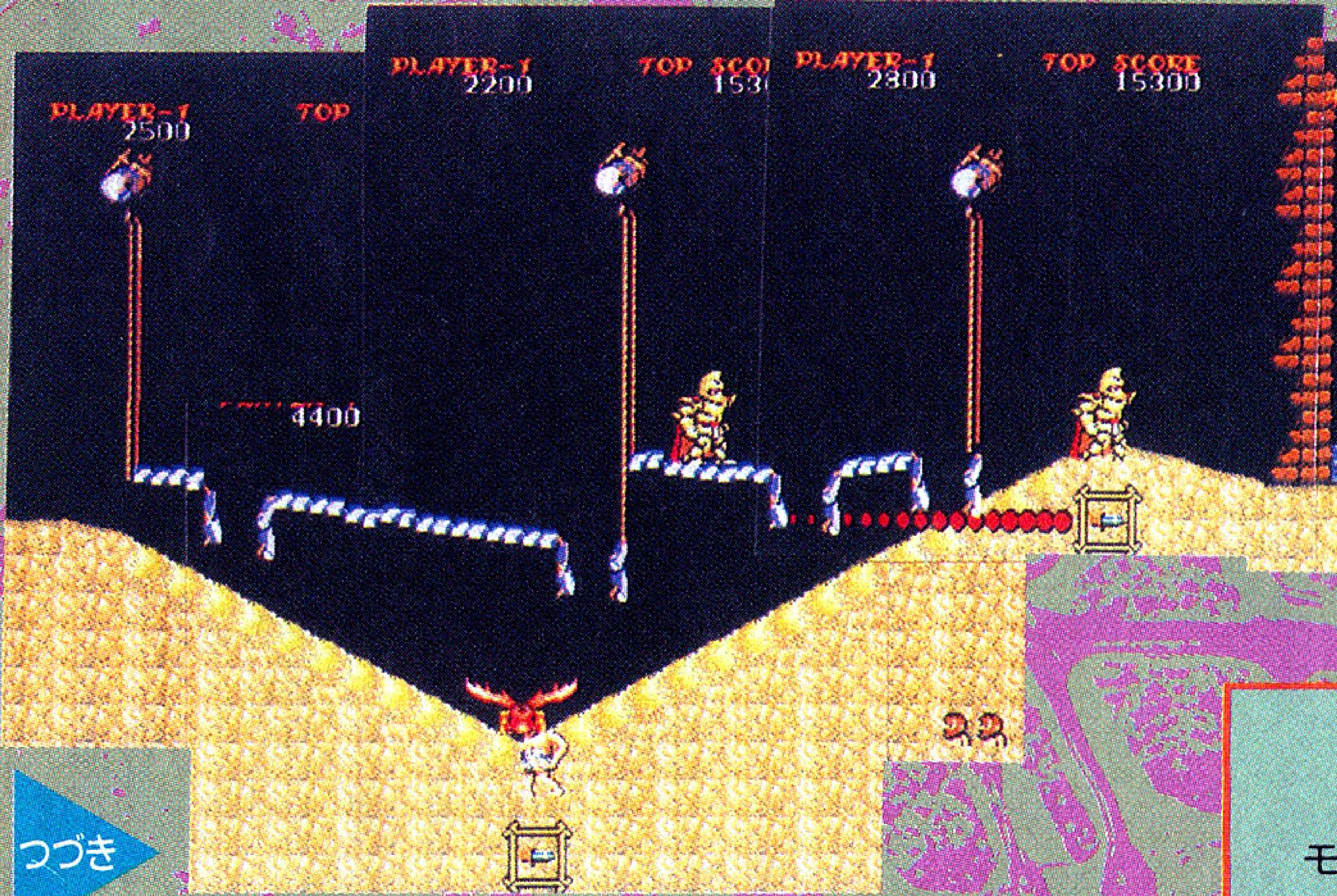
PLAYER-1 2800
TOP SCORE 15300
PLAYER-1 1800
PLAYER-1 2200
PLAYER-1 800
TOP SCORE 15300

難関！岩亀の坂

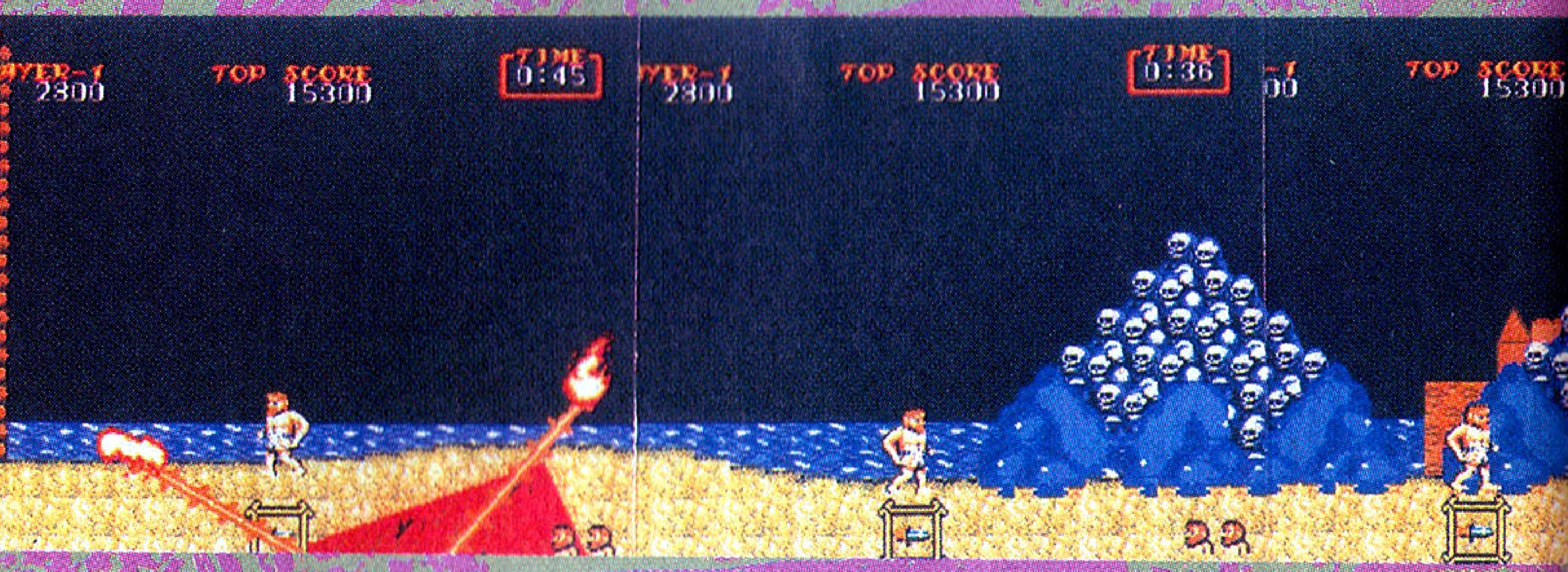


PLAYER-1 10600
TOP SCORE 56100
2:55

突如として飛来してくる岩亀たち。ここは敵の動きをよく見ながら、慎重に進んでいこう。地面を歩いてくる岩亀は、早めに倒しておこう！



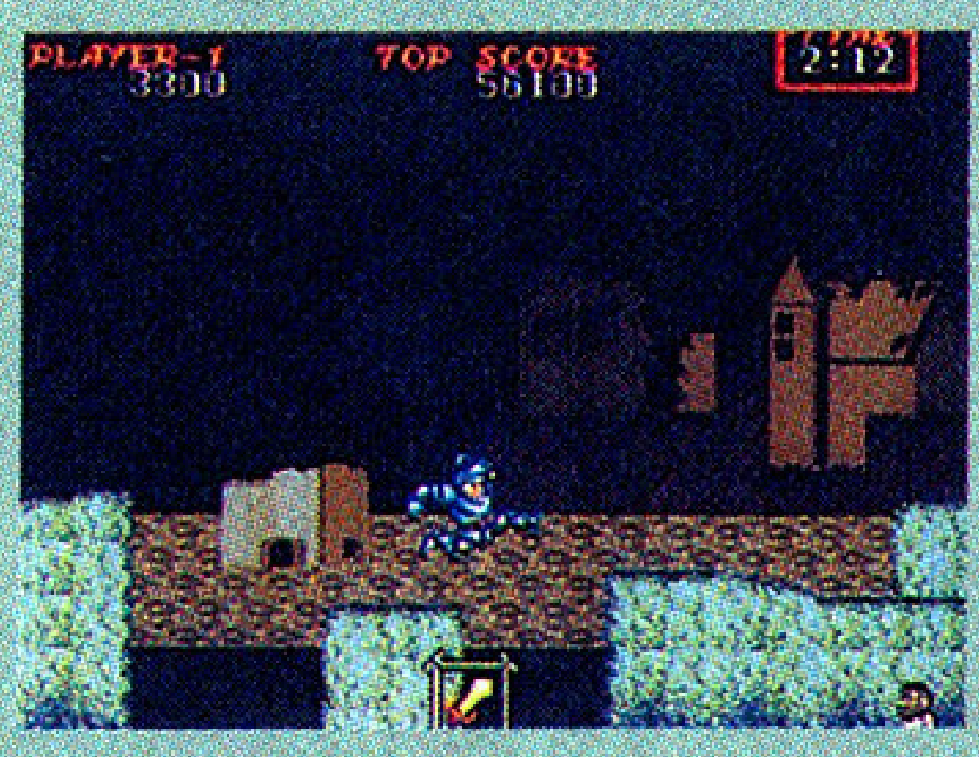
PLAYER-1 2500
PLAYER-1 2200
PLAYER-1 2800
TOP SCORE 15300
4400



PLAYER-1 2800
TOP SCORE 15300
TIME 0:45
TIME 0:36

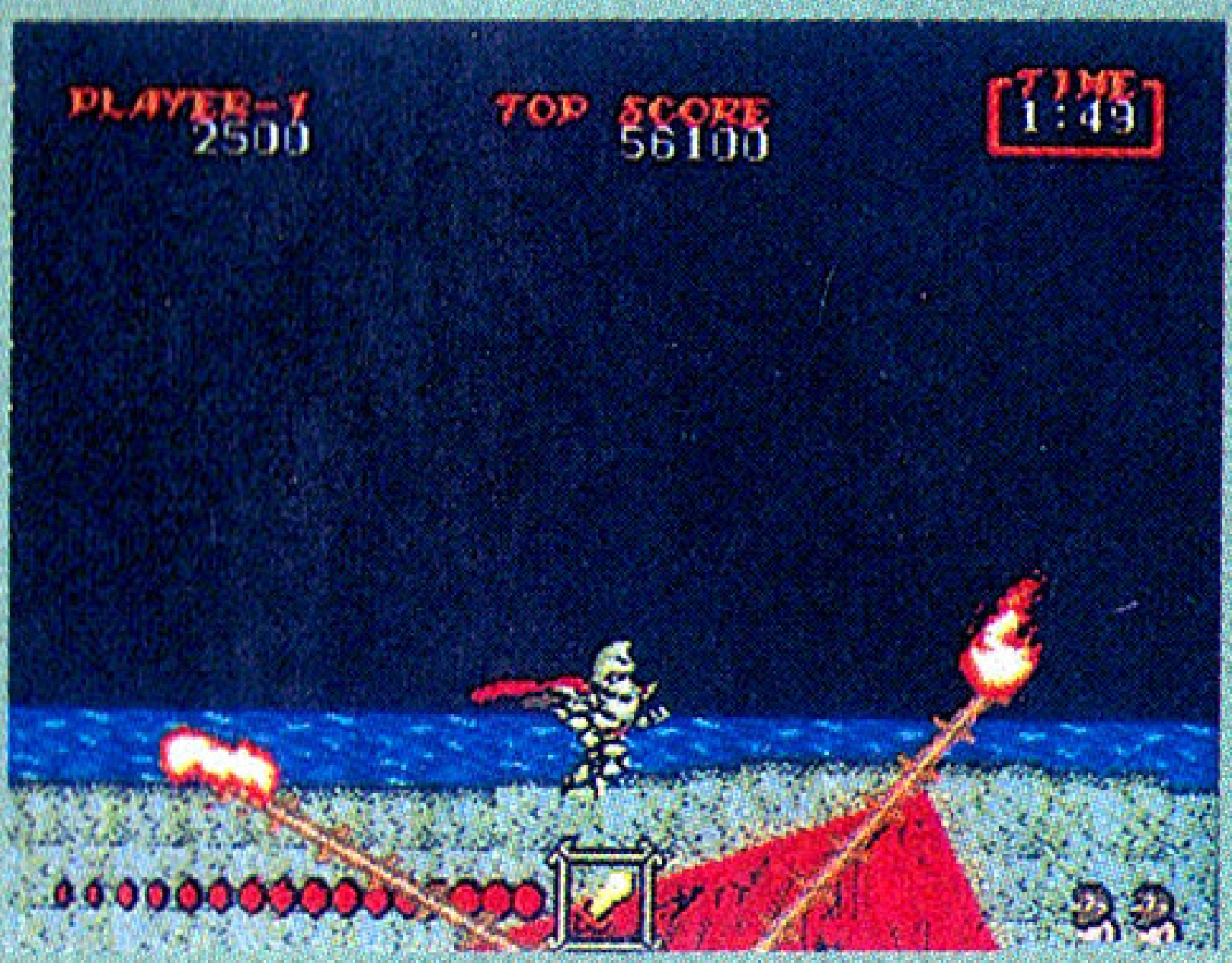
つづき

大地核変動なり！



突然、地核変動が起こるが、あわてずにジャンプすればだいじょうぶだよ。

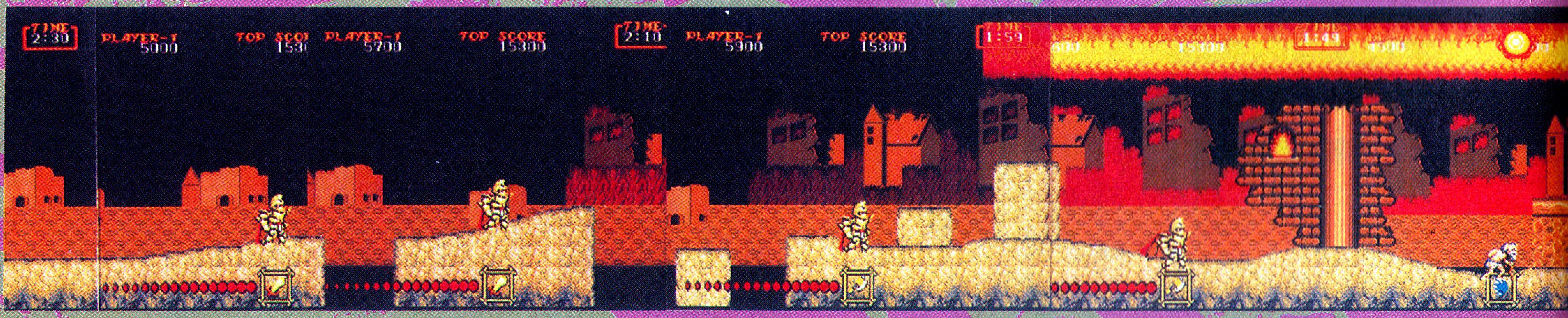
回る回る火の車



PLAYER-1 2500
TOP SCORE 56100
TIME 1:49

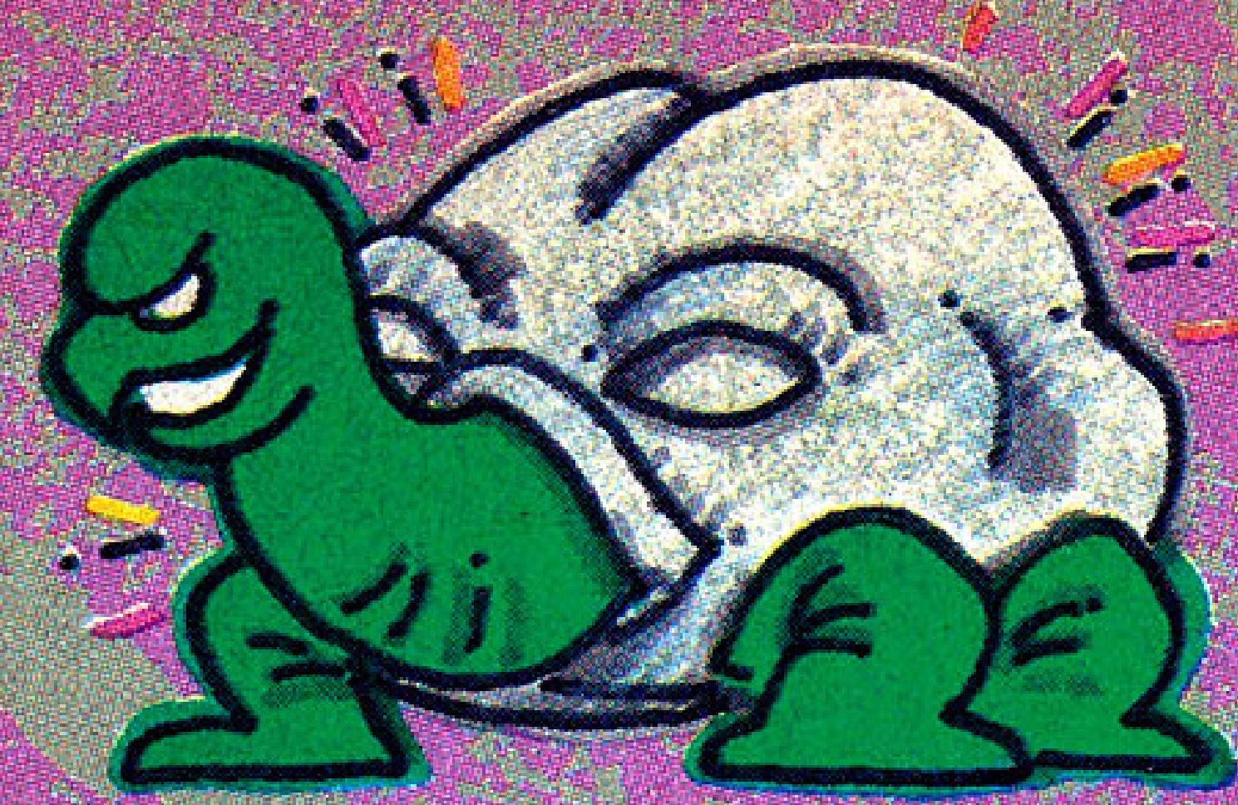
モタモタ歩いていると火柱にやられてしまう。火柱が通りすぎたら、すぐにスタートダッシュ！ 全速力でつっぱしれ!!

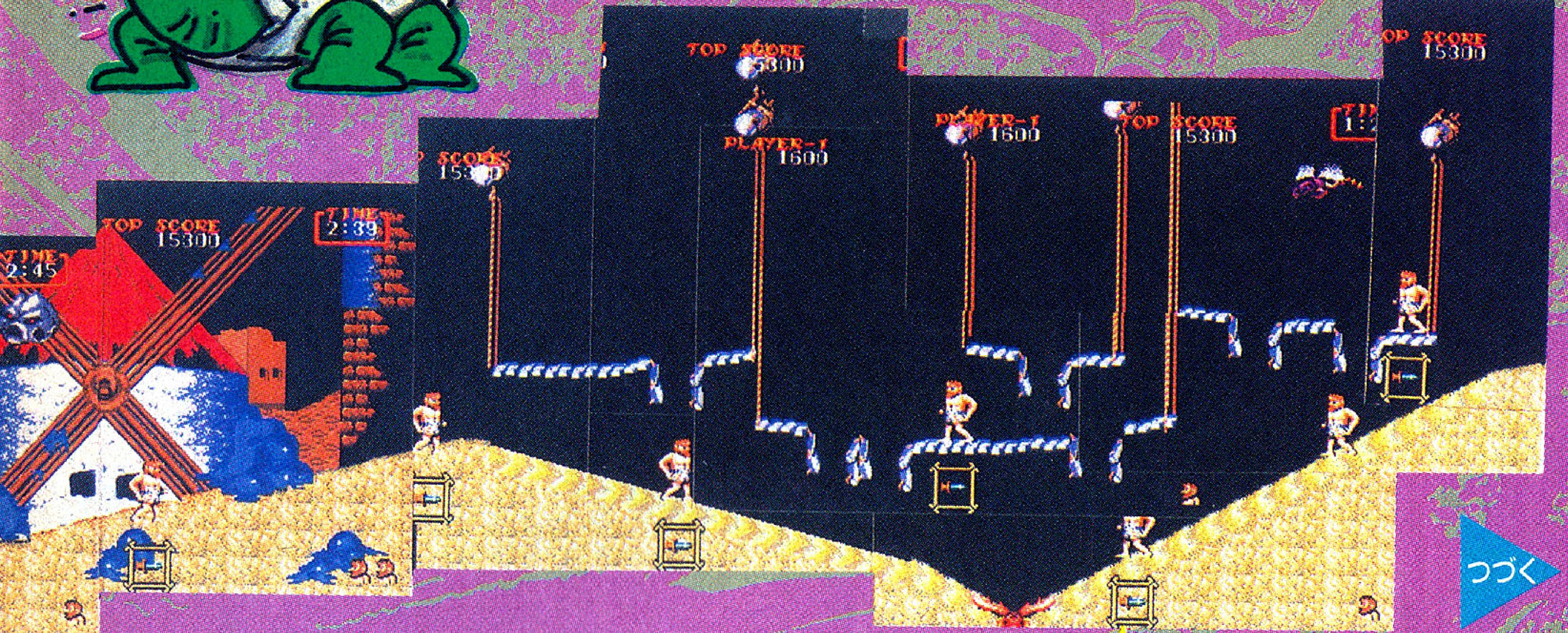
PLAYER-1 2600
TOP SCORE 56100



TIME 2:30
PLAYER-1 5000
TOP SCORE 15300
PLAYER-1 5700
TIME 2:10
PLAYER-1 5900
TIME 1:59
TIME 1:49

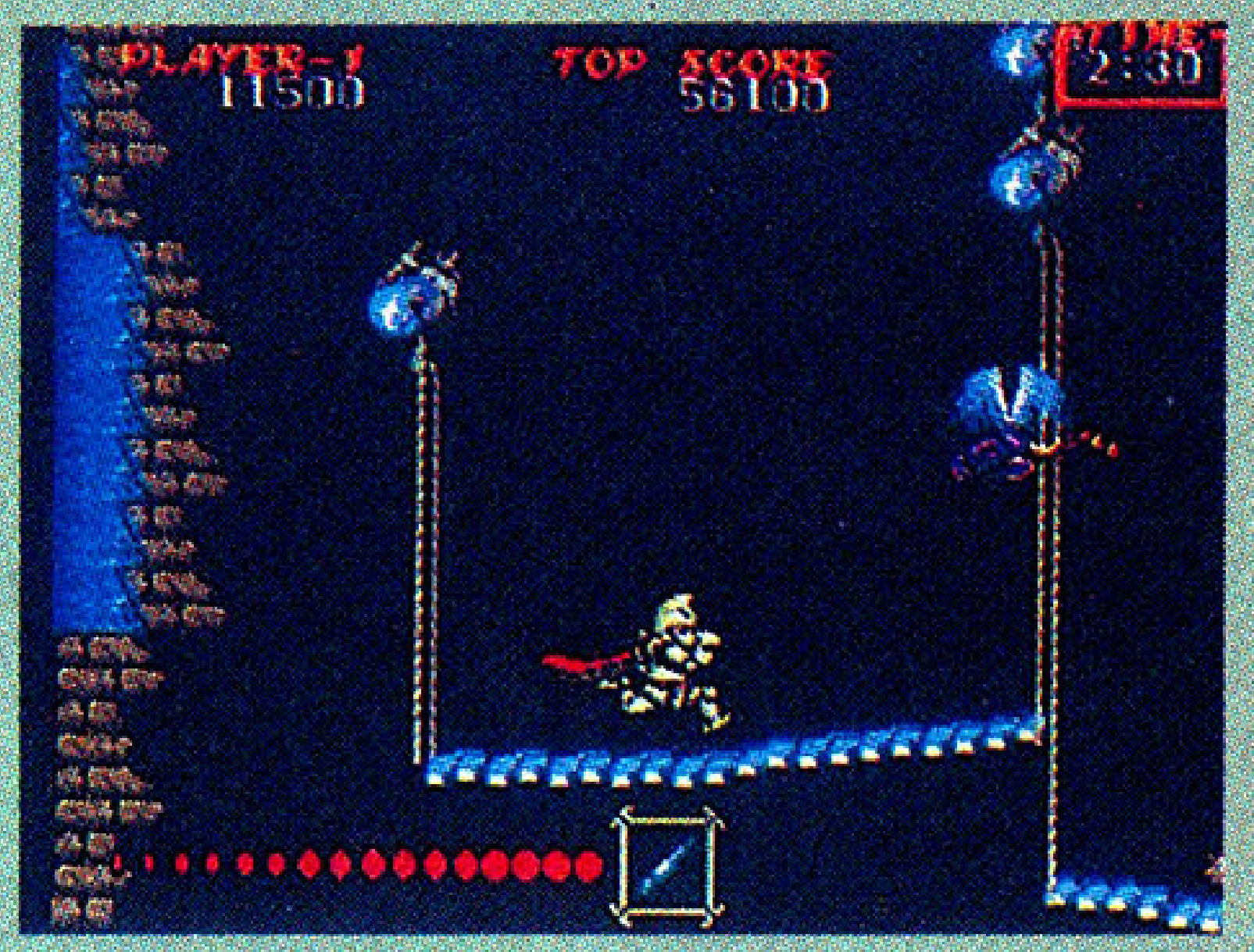
つづき





つづく

流砂（りゅうさ）の上の吊（つ）り橋

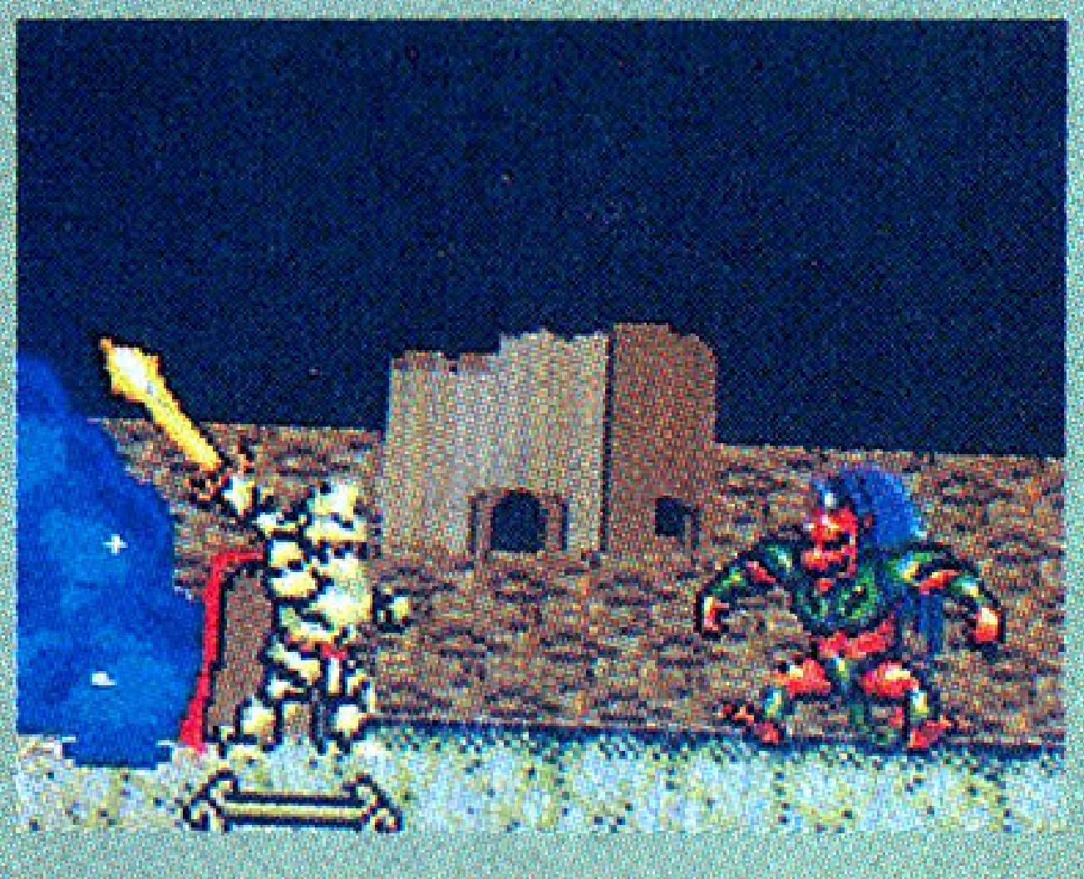


この橋はもろく、ところどころくずれてしまう。下は流砂。アリジゴクも待ちかまえている。

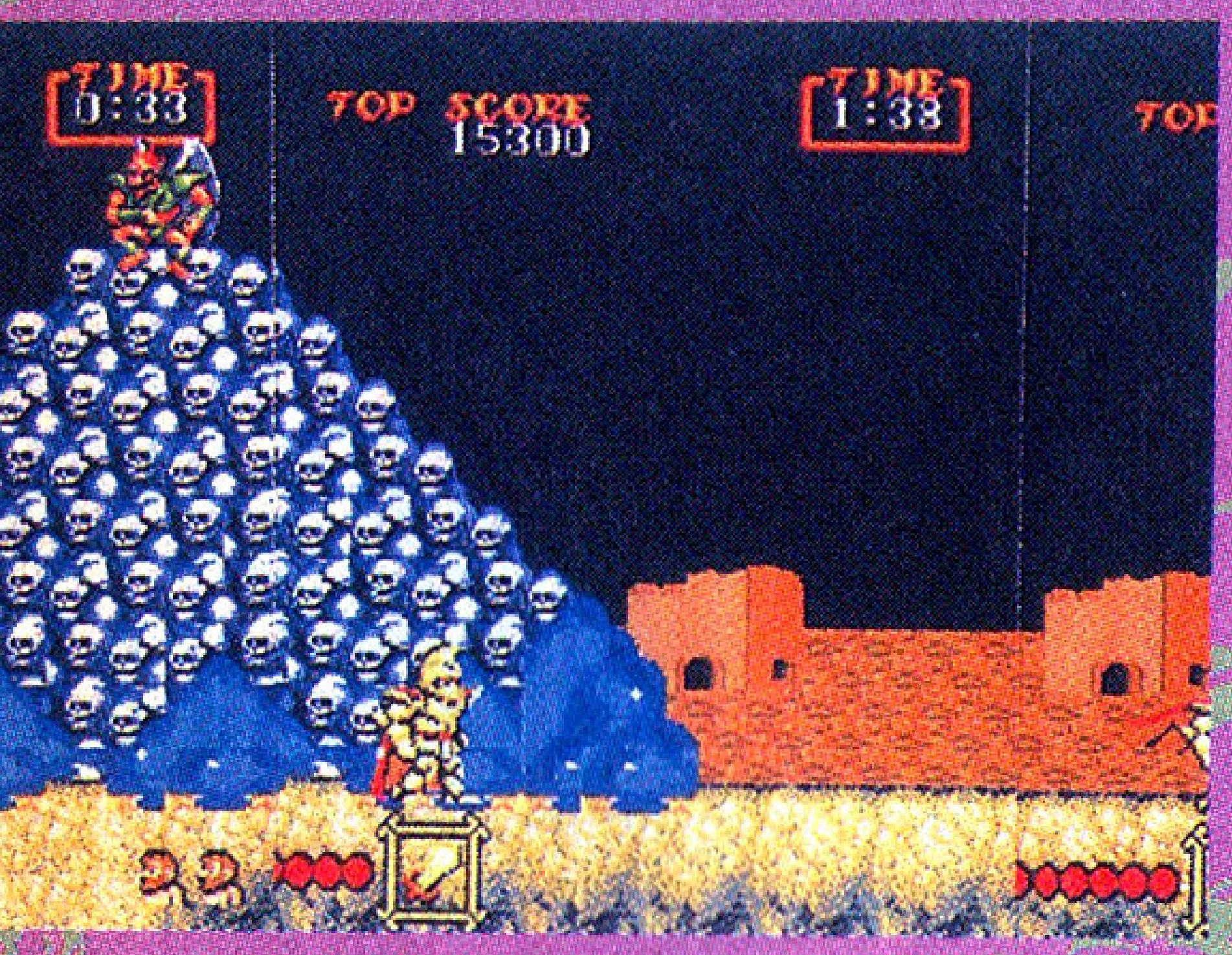
アリジゴクの真上から落ちないように注意。他の場所なら、流砂から脱出可能なのだ。

巨大アリジゴクだ！

宿敵！レッドアリーマー

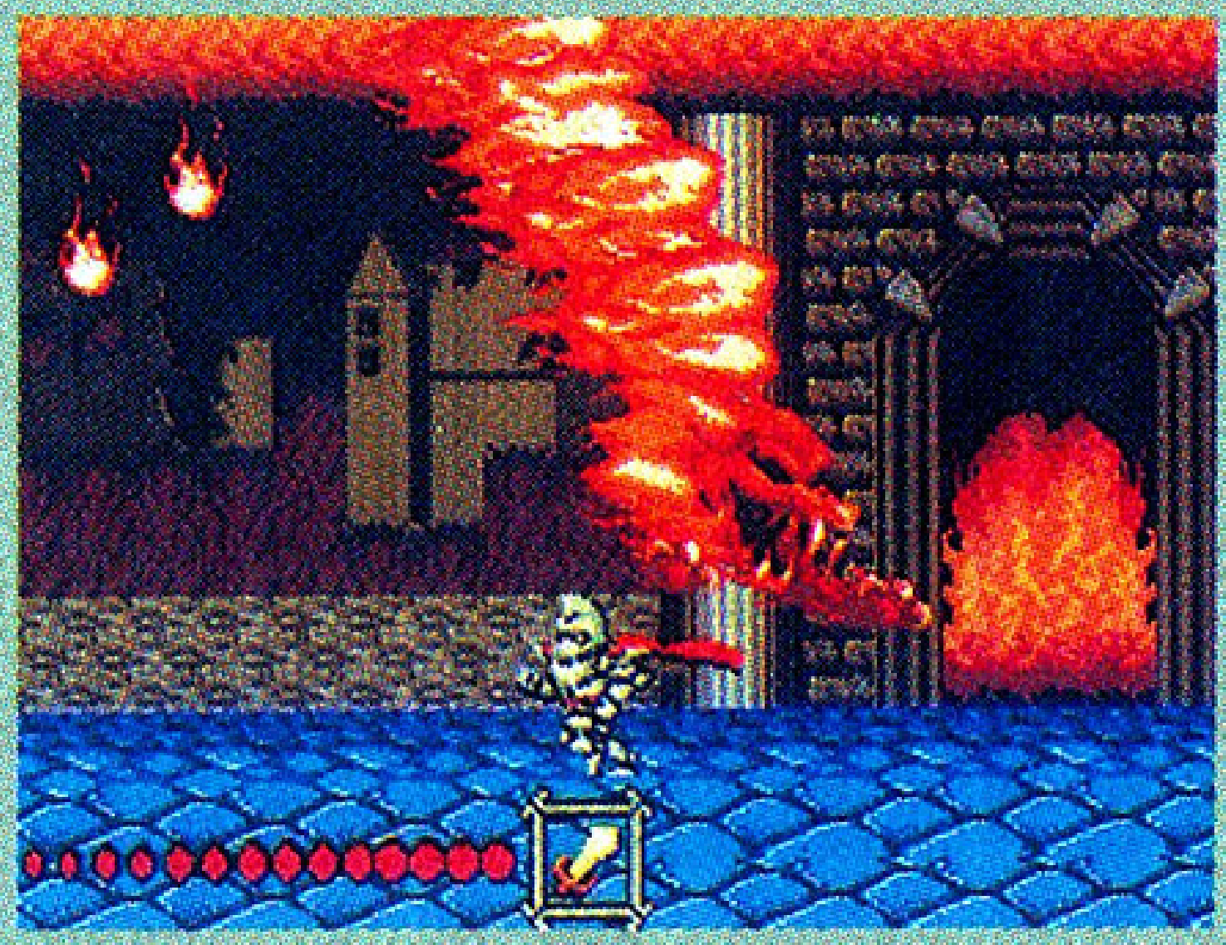


毎度おなじみのレッドアリーマー。じたばた騒（さわ）ぐより、動かずに連射したほうが効果的。

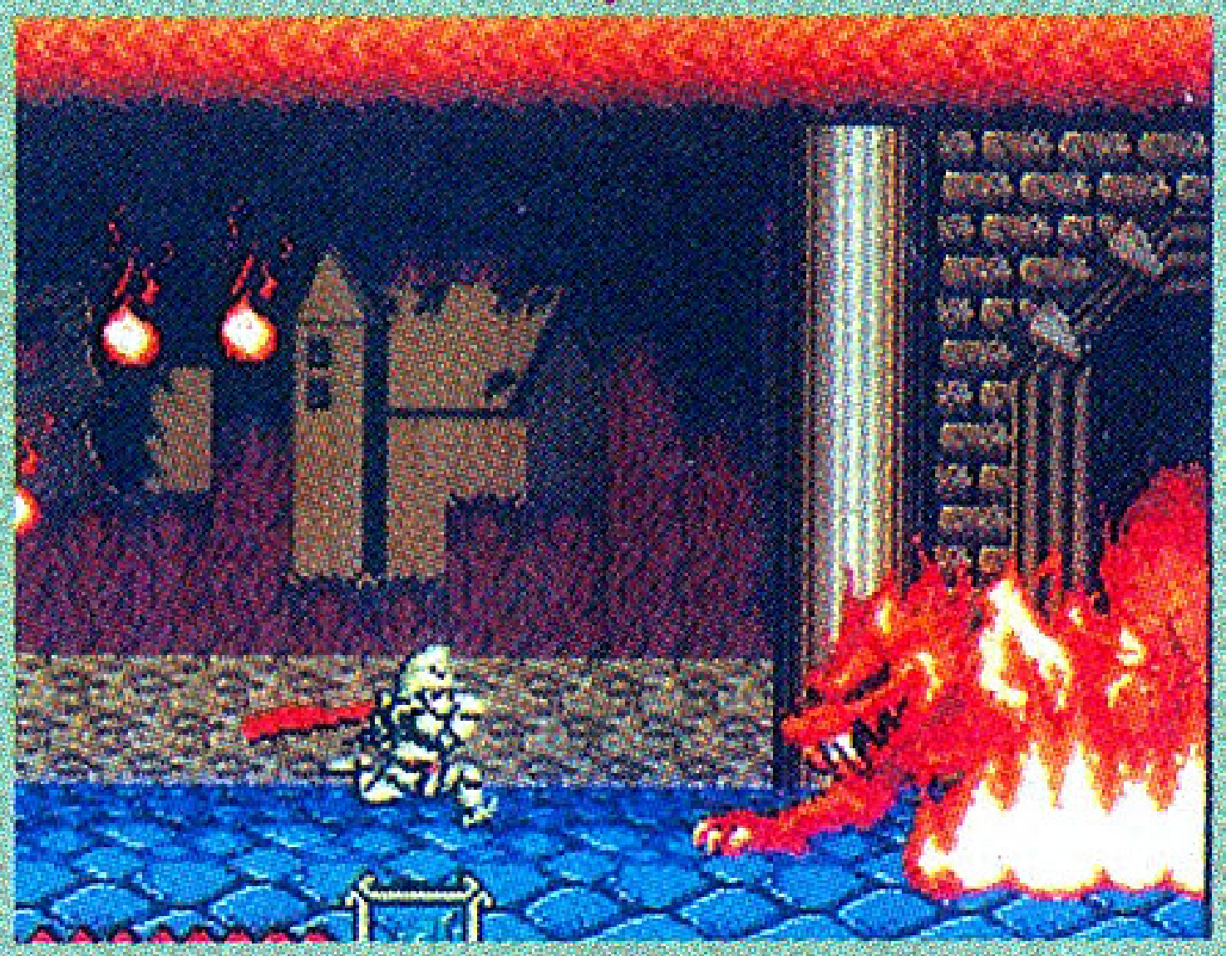


つづく

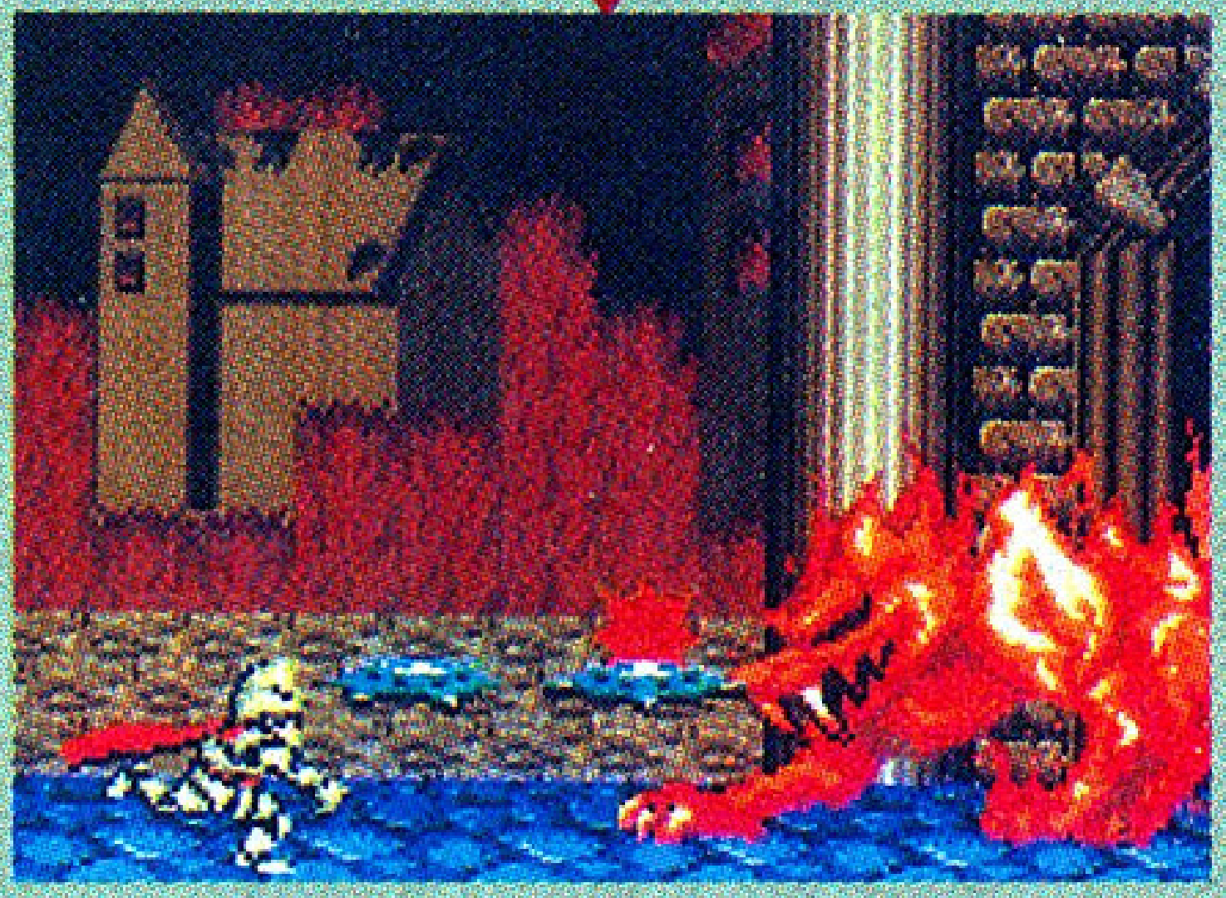
対決!! 地獄の番犬



ケルベロスのジャンプ攻撃だ！
うまくかわそう！

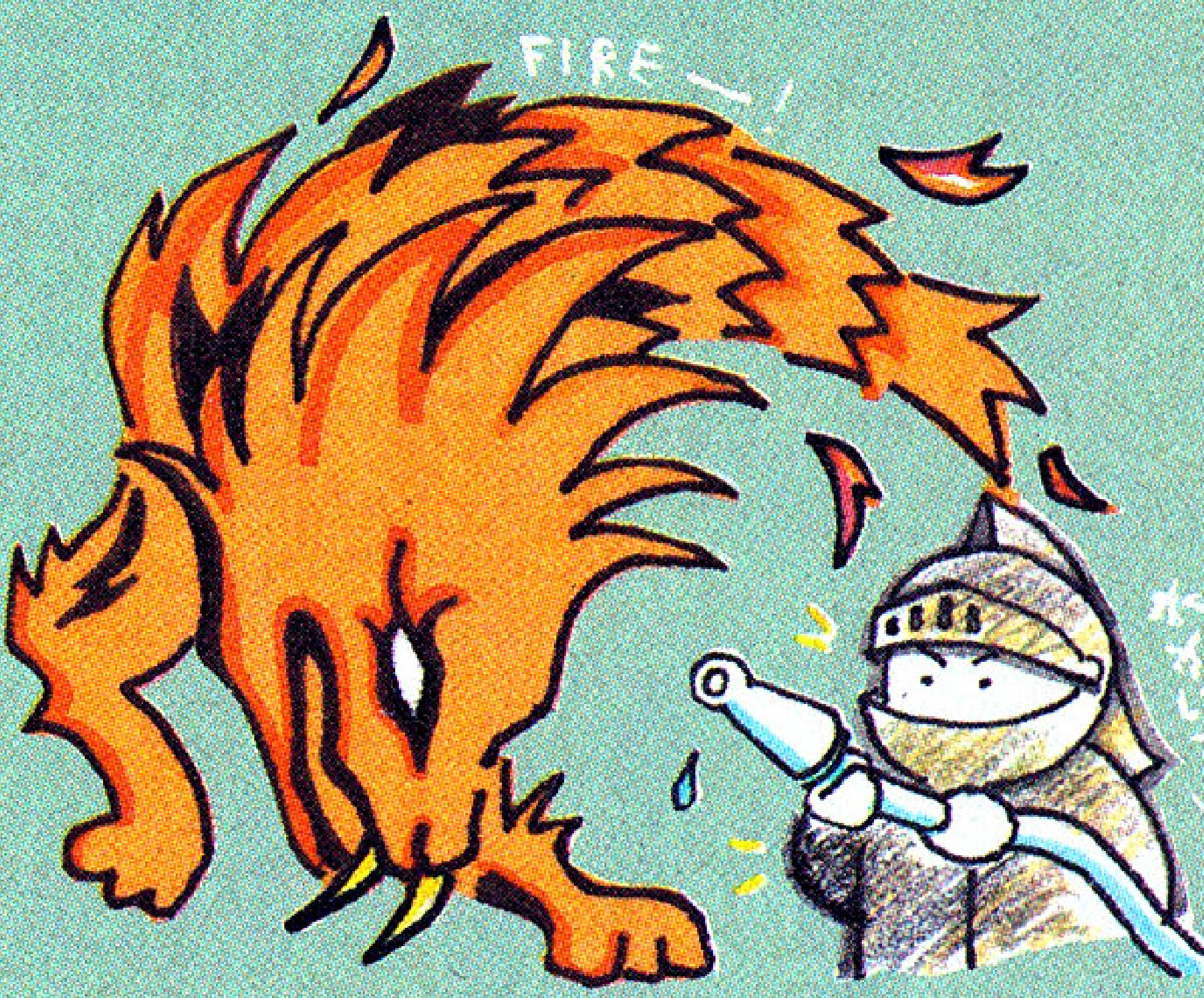


上から火の玉を降らしてくる。
武器を使って消してしまえ。



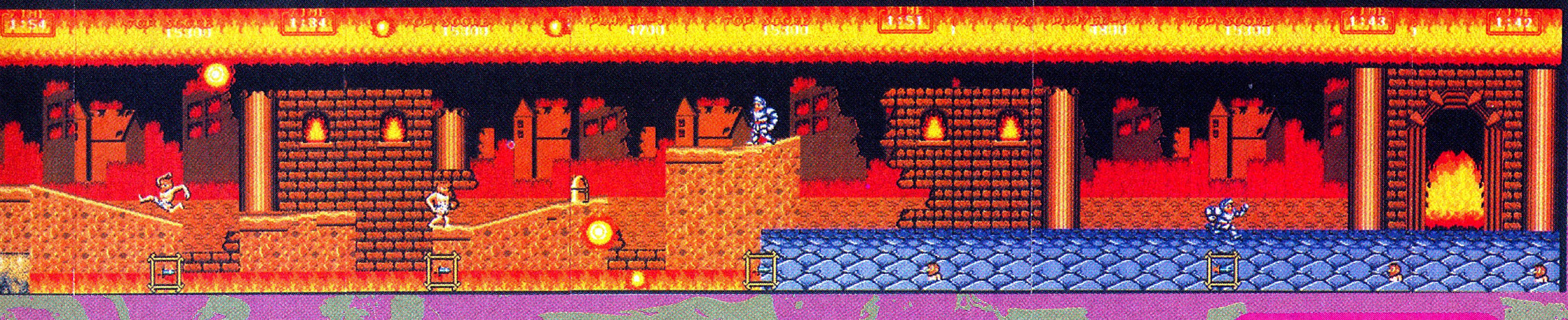
攻撃のあいまをねらって、連射
すれば楽勝だぜ！

ステージ2と7のボス。地獄の番犬ケルベロスとの対決だ！　ケルベロスの攻撃は左右への体当たり攻撃と、上から火の玉を降らせてくる。体当たりは、しゃがんでいればかわすことができるぞ。火の玉はよけるか、武器を使って消してしまおう。敵が止まっているときに連射。攻撃をかわし、また敵が止まったら連射。このくりかえしで、ケルベロスはかんたんに倒せるぞ！


FIRE—！
水かけるぞっ！

火の池地獄の火の鳥

燃えさかる炎の村。火柱は落ちてくるし、火の鳥は出現するしで、もうたいへん。ここでは、ジャンプして真下に攻撃するテクニックを使えば、かなり楽に進めるようになるぞ。火柱には攻撃しても通用しない。出現した火の鳥だけをねらうようにしよう。武器を変更したければ、ここでねばるべし。

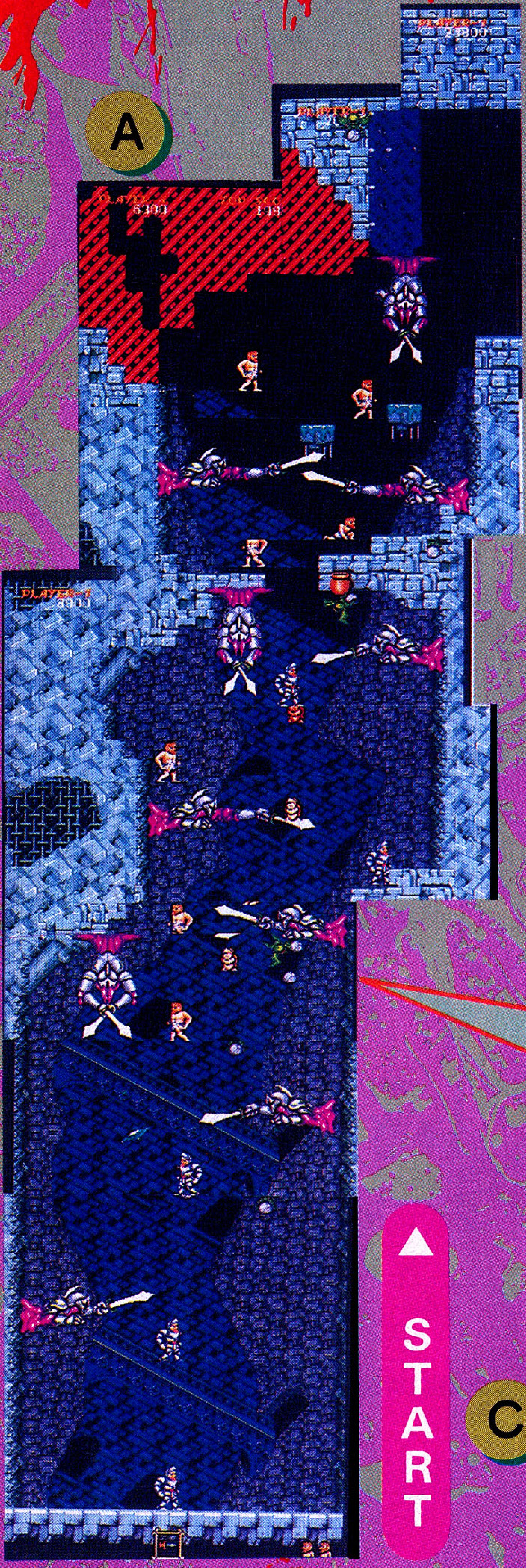


▶ GOAL

STAGE 3 or 8
ランクル男爵の塔

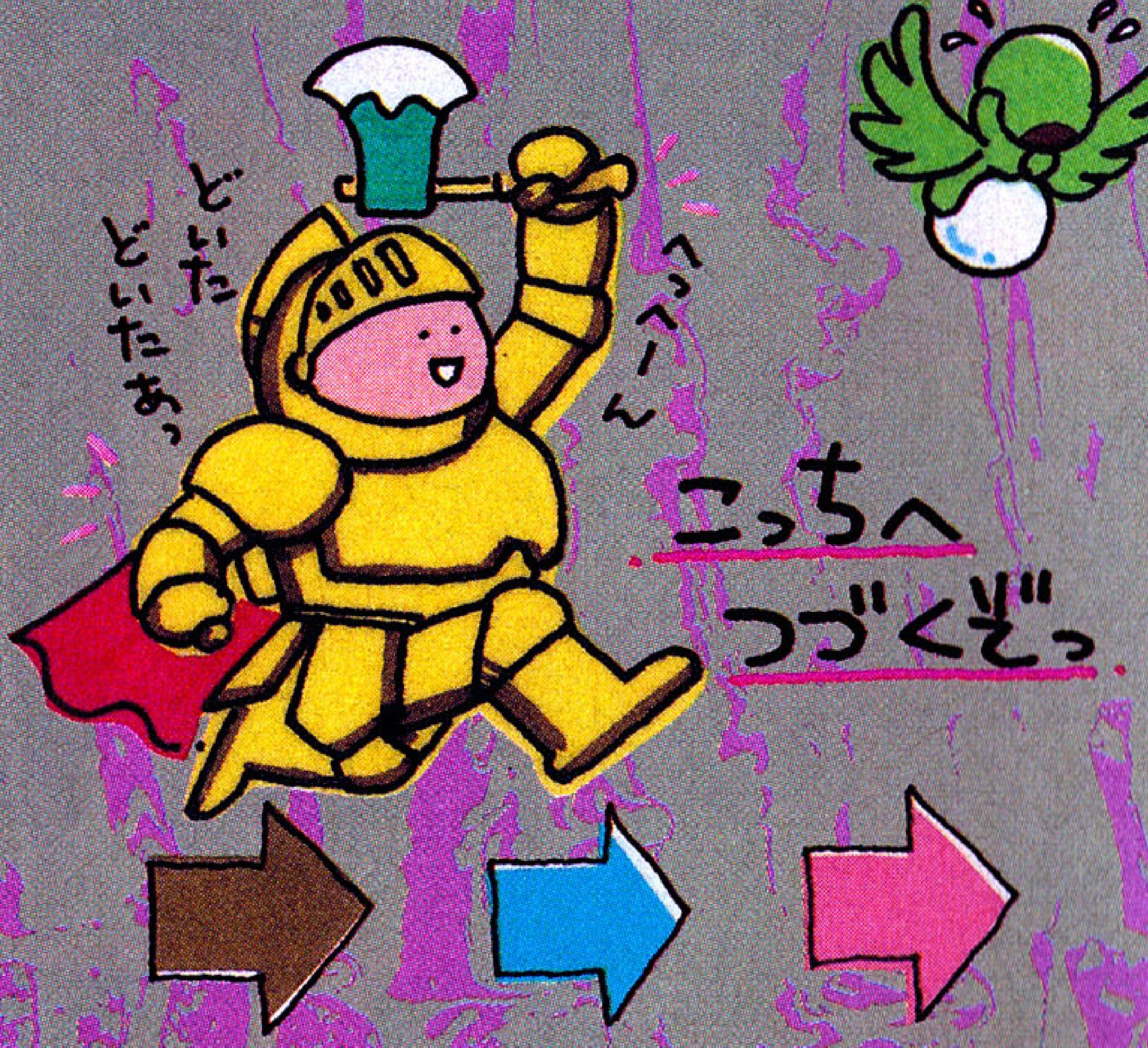
このステージの前半はほかと違い、縦スクロールになっている。ノロノロしていると出口が閉ざされてしまうぞ！　ザコキャラには目もくれず、さっさと出口目ざしてつき進め！

A

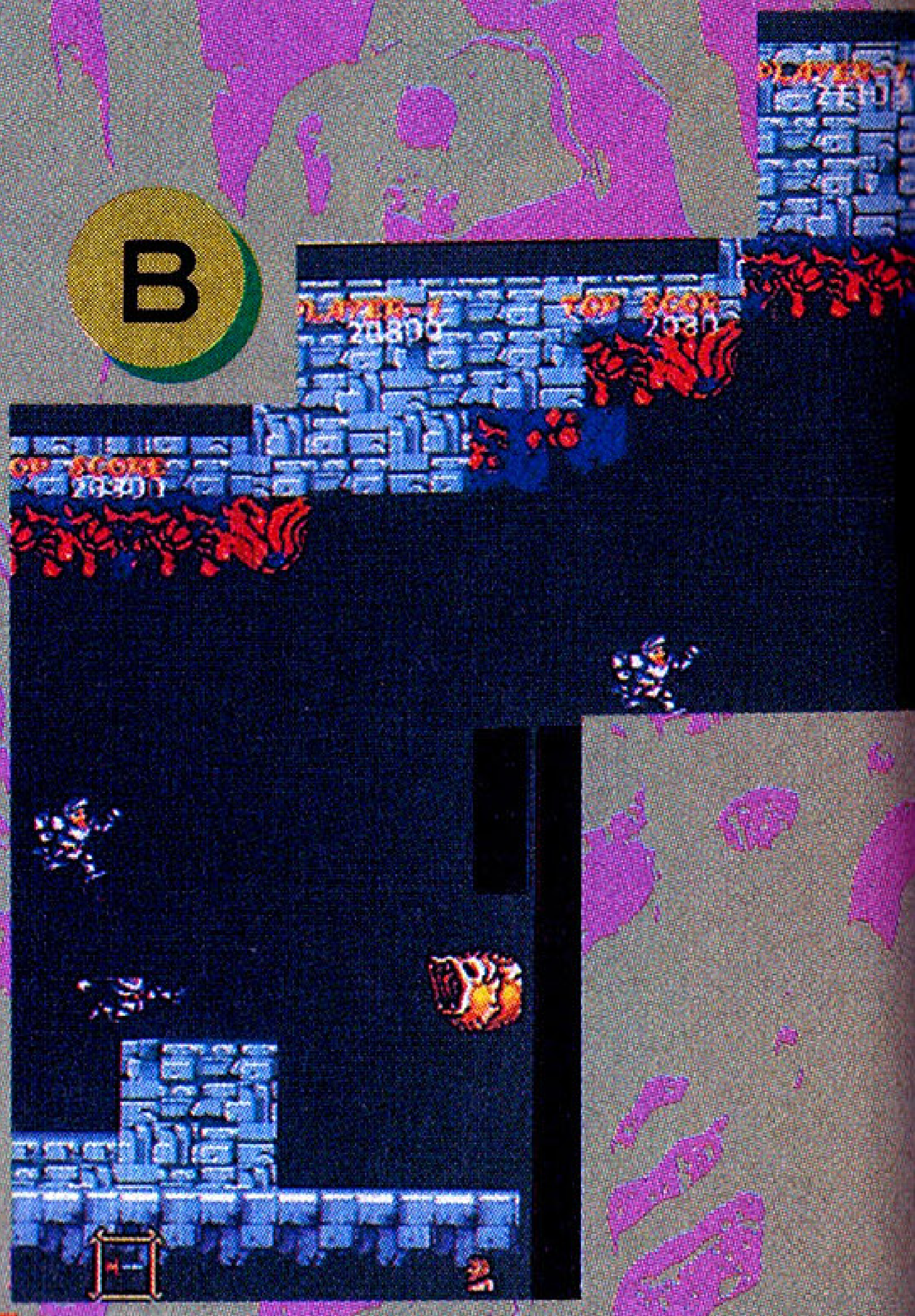


▲ START

ここがスタートだ!!

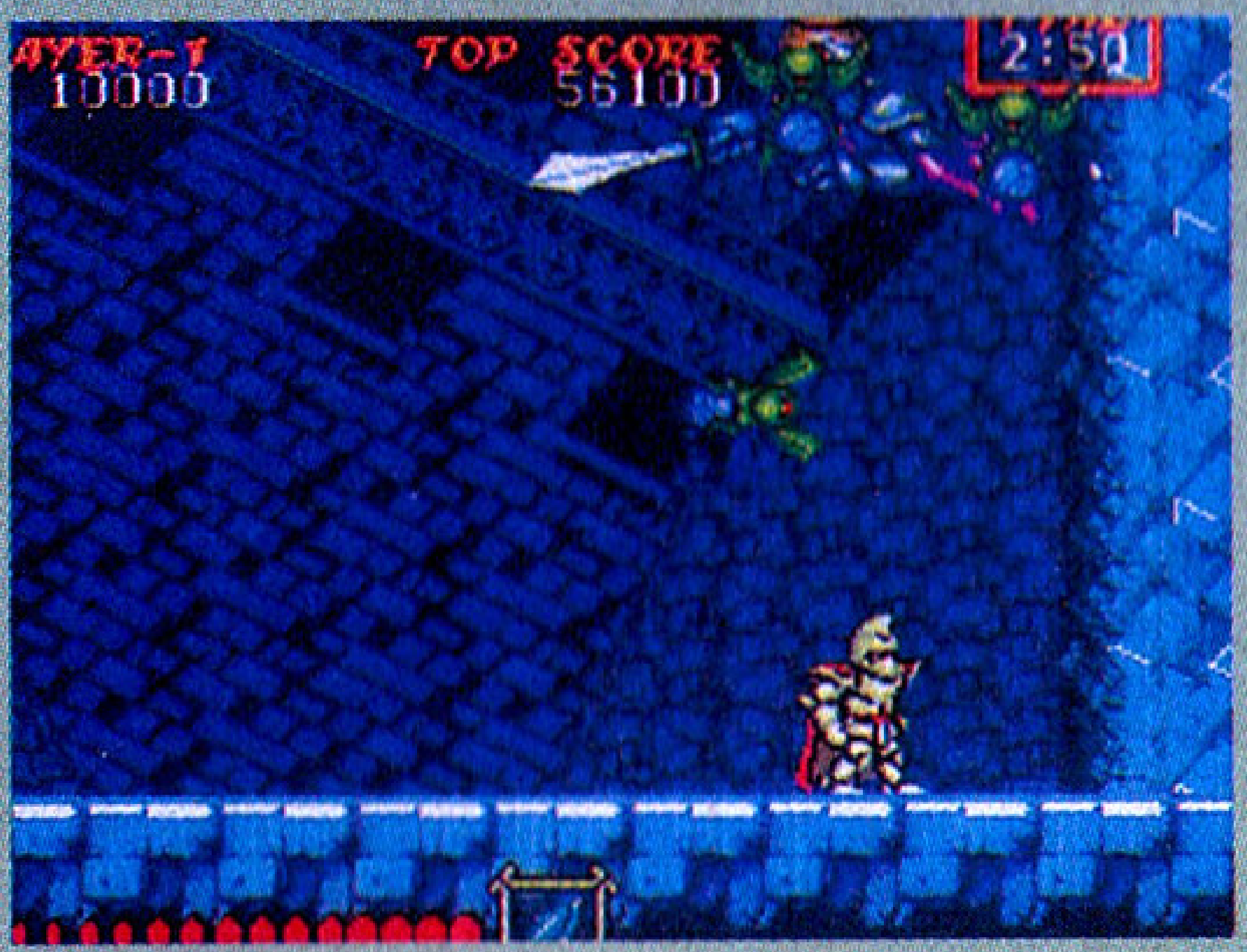

どいたどいたあっ
へっへ～ん
こっちへつづくぞっ

B

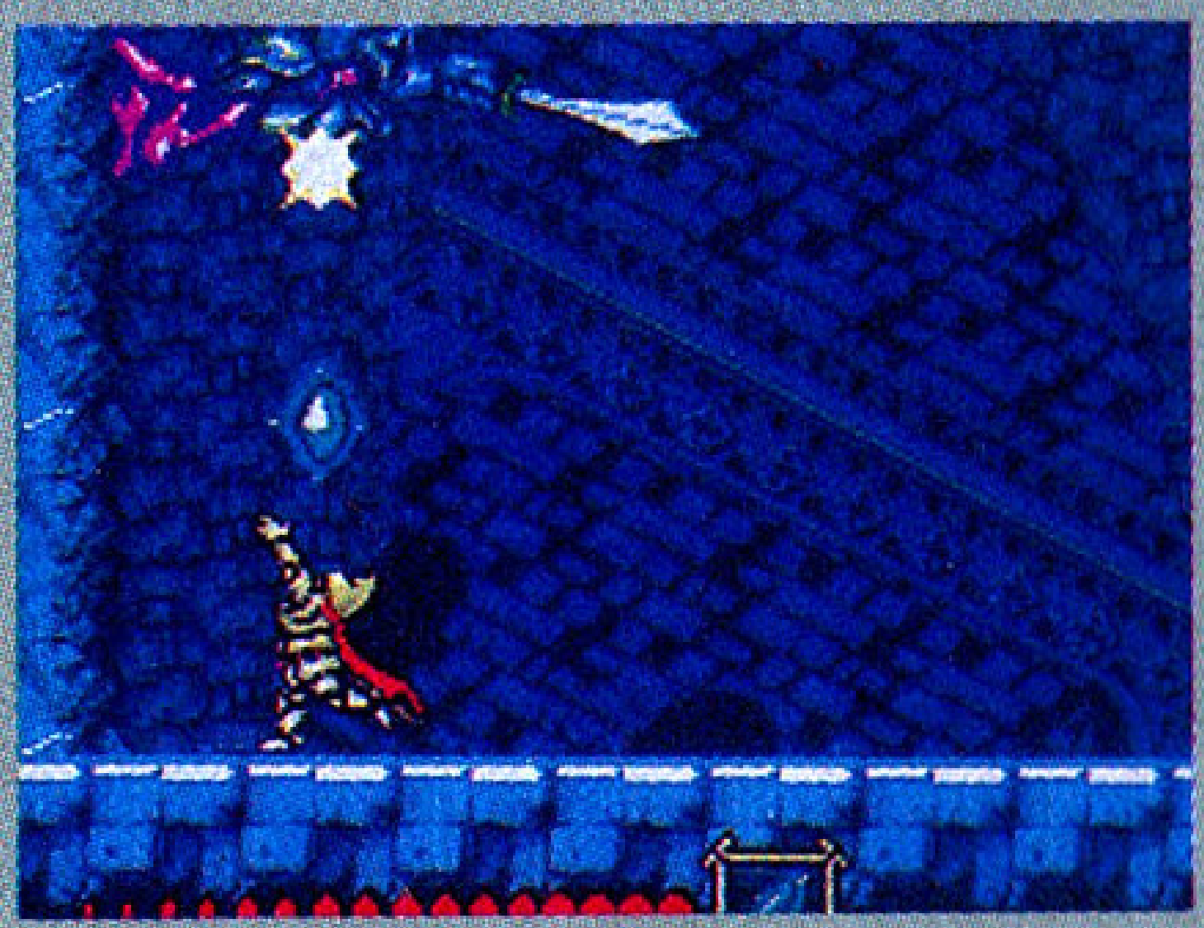


エレベータの魔塔

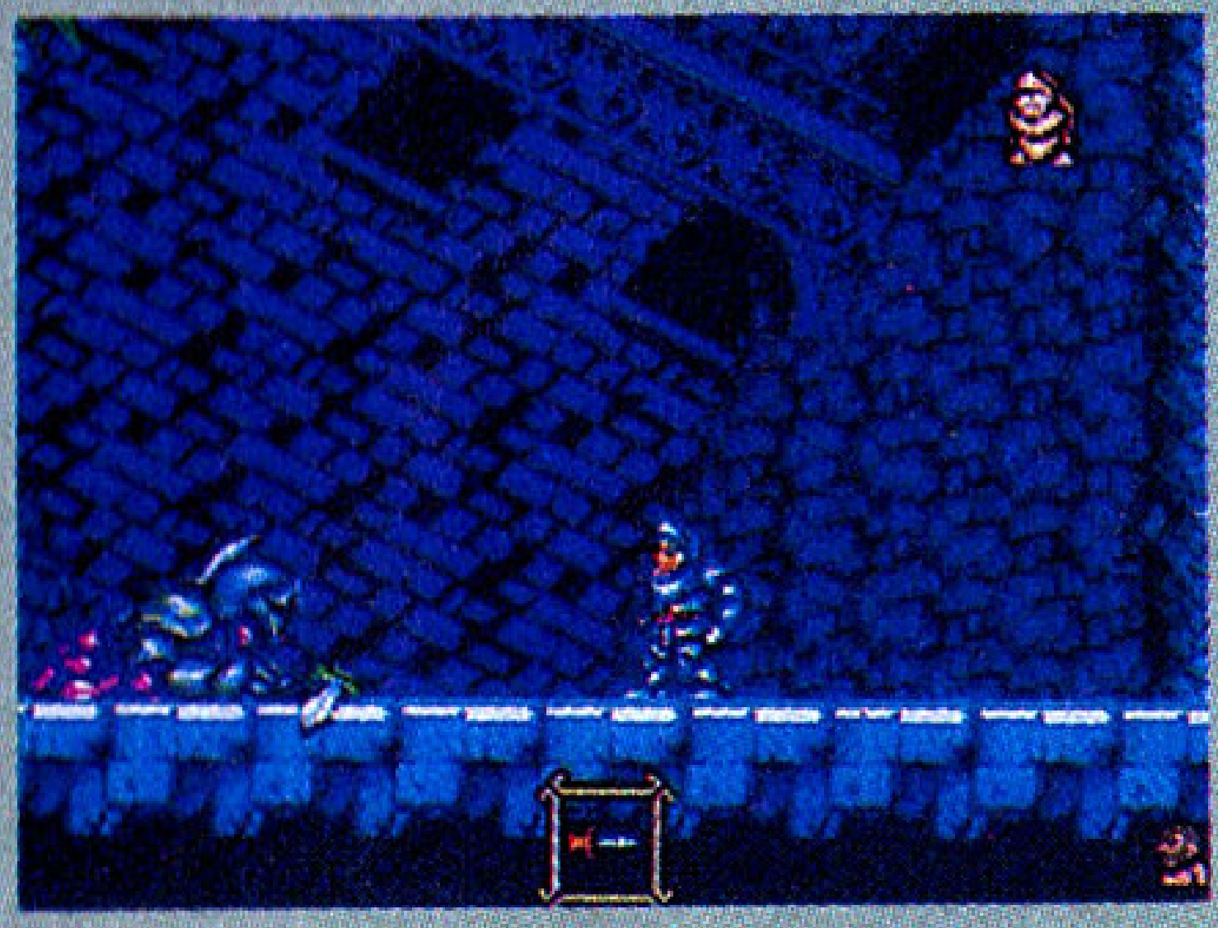
時間制限一本勝負まったなし！　床はドンドン上へ移動していく。ここでは使用武器がだいじだ。ナパームや剣では上に向かって撃てないので、かなりの苦戦をしいられることになるだろう。



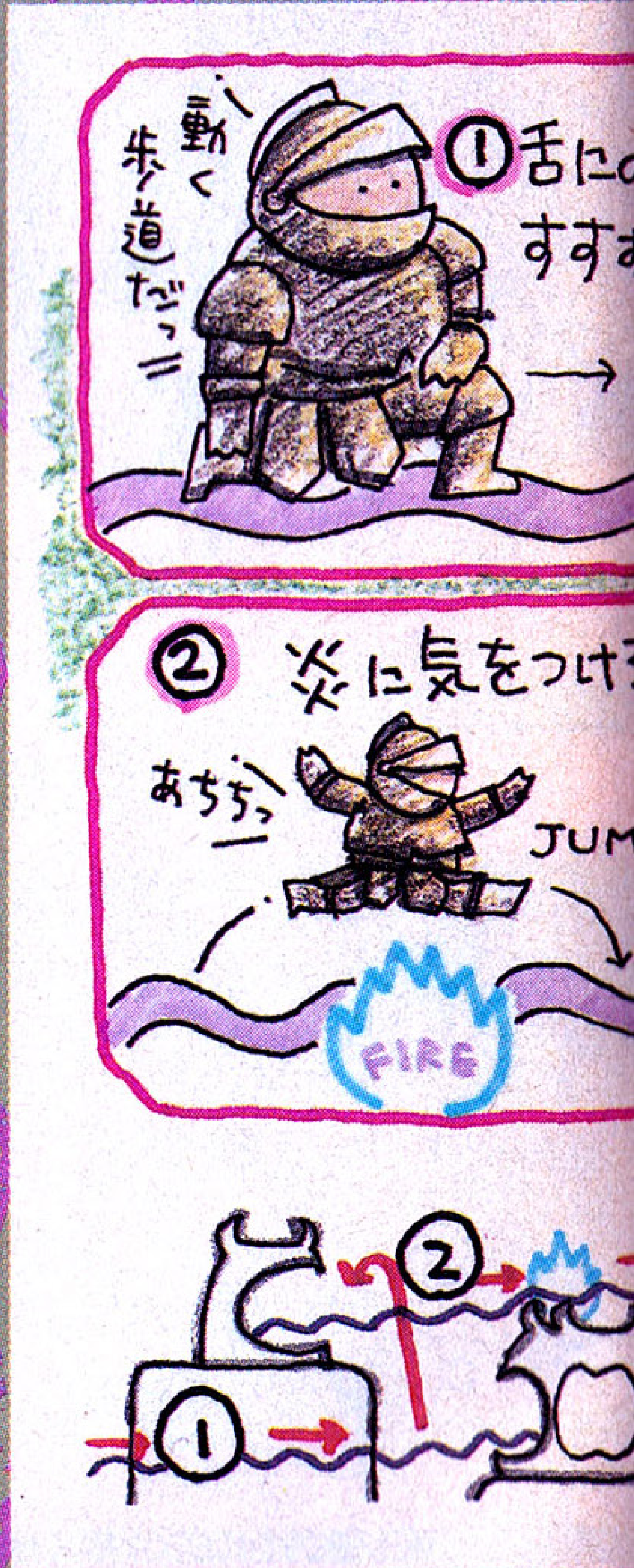
まるでギャラ○シアンのようなフライングゴブリン。石をよけながら、撃ちまくるしかない！



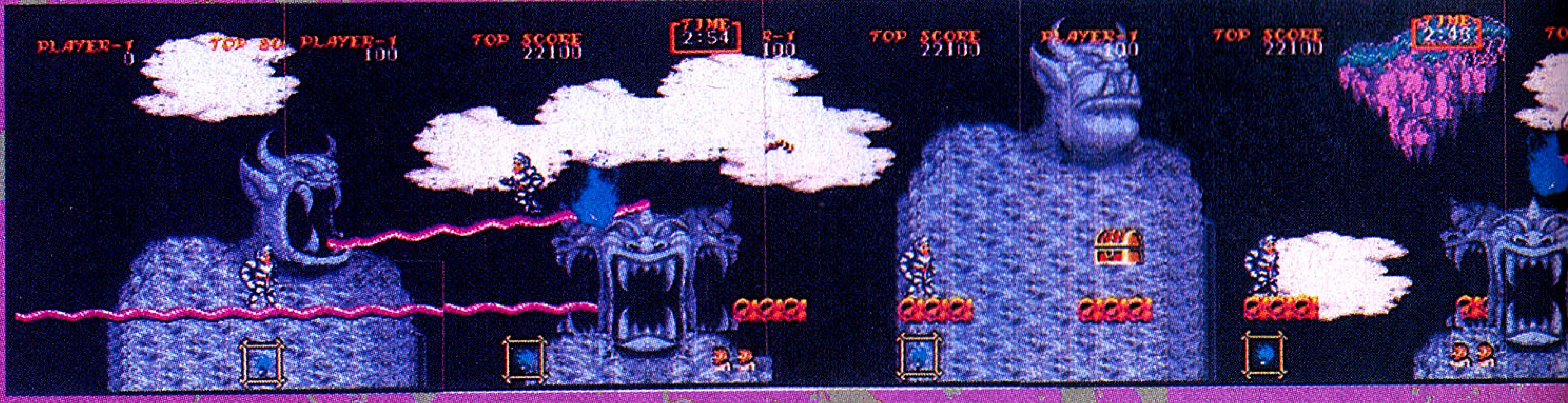
ミーアナイト（編集部命名）には先手必勝だ！　連射で地獄へたたきこめ!!



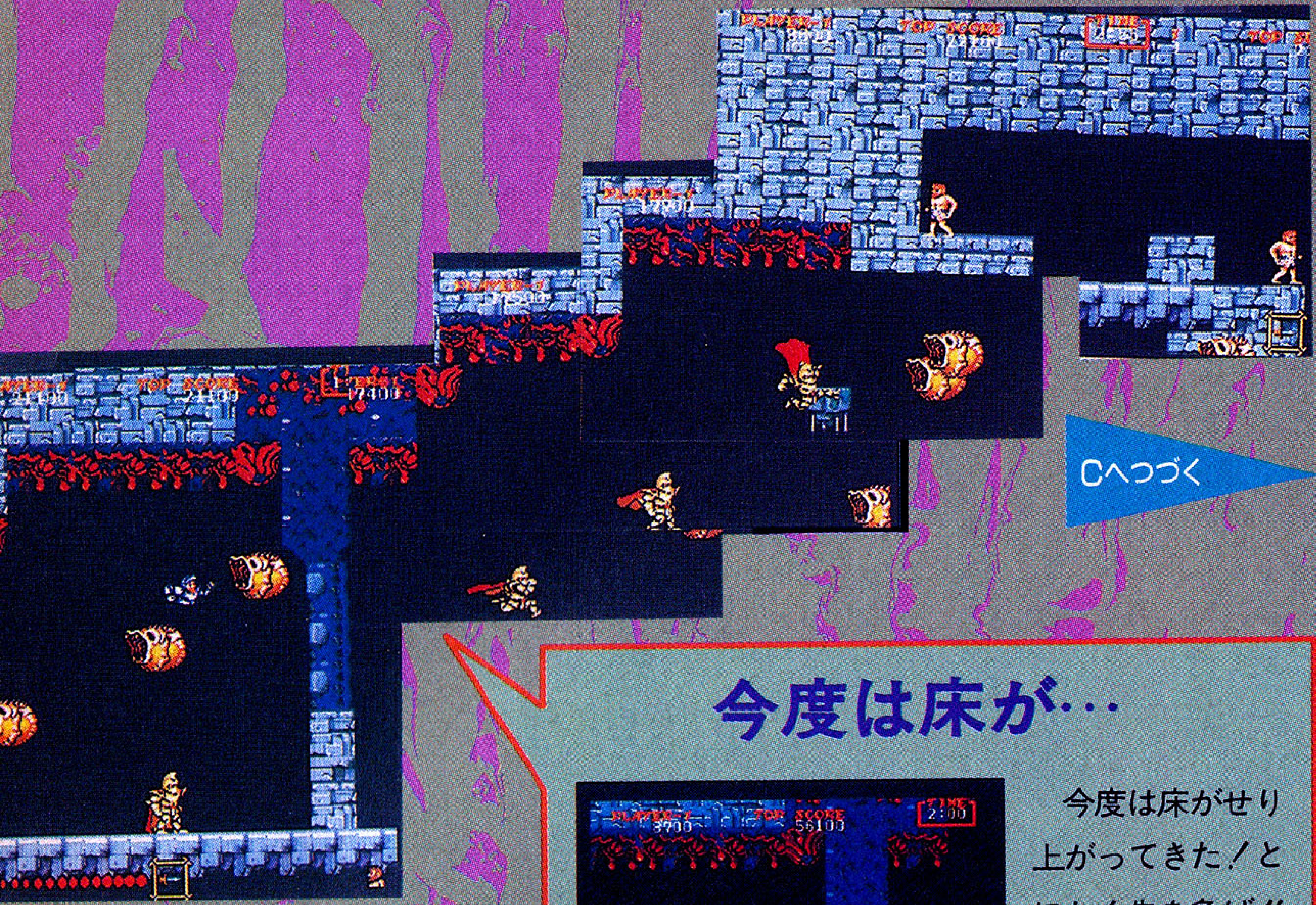
ミーアナイト（くどいようだが編集部命名）は撃ちそこなうと、床をはってくる！


動く歩道だっ
①舌に
すす
②
炎に気をつけ
あちちっ
JUM
FIRE
②
①

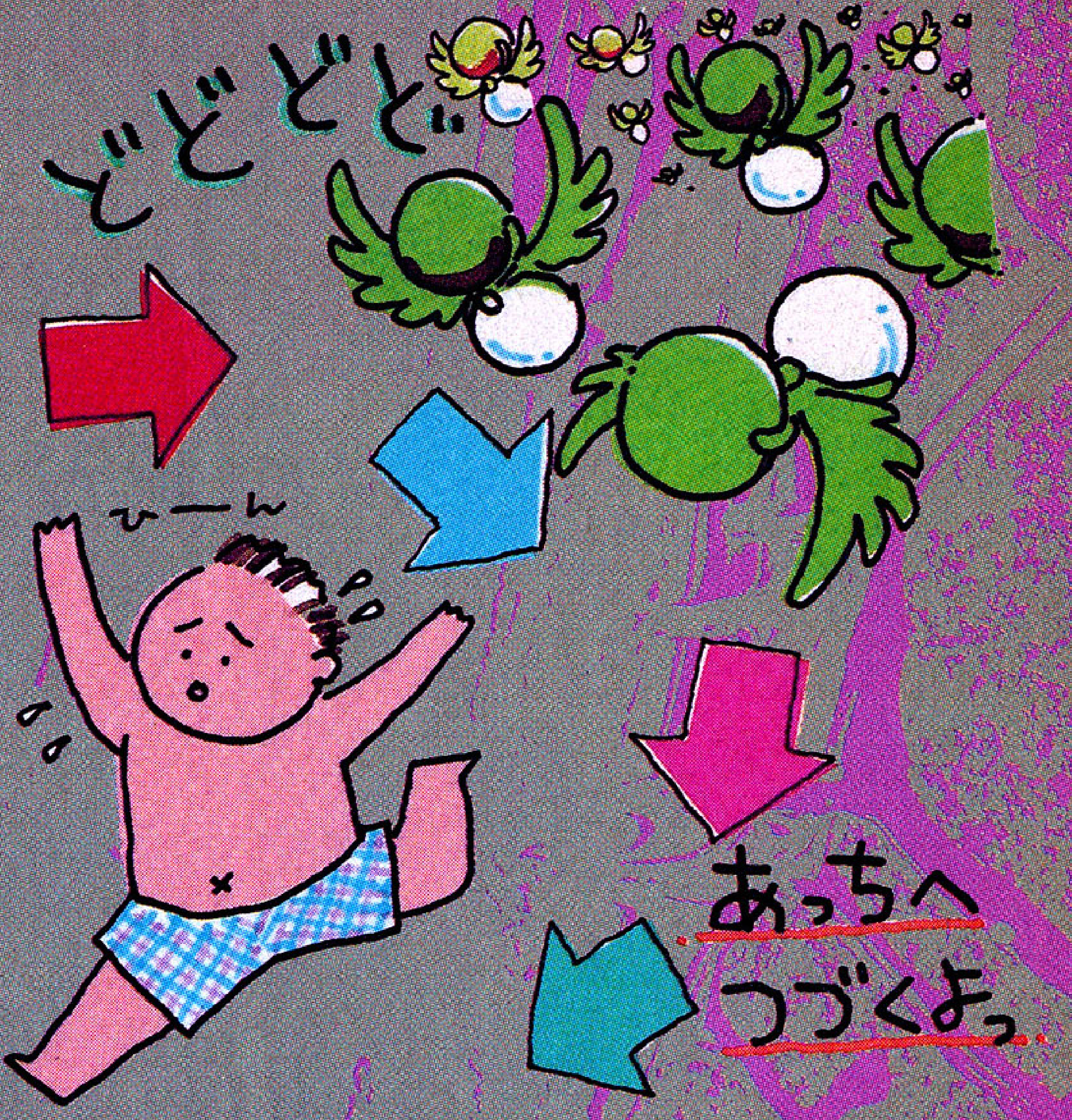
C



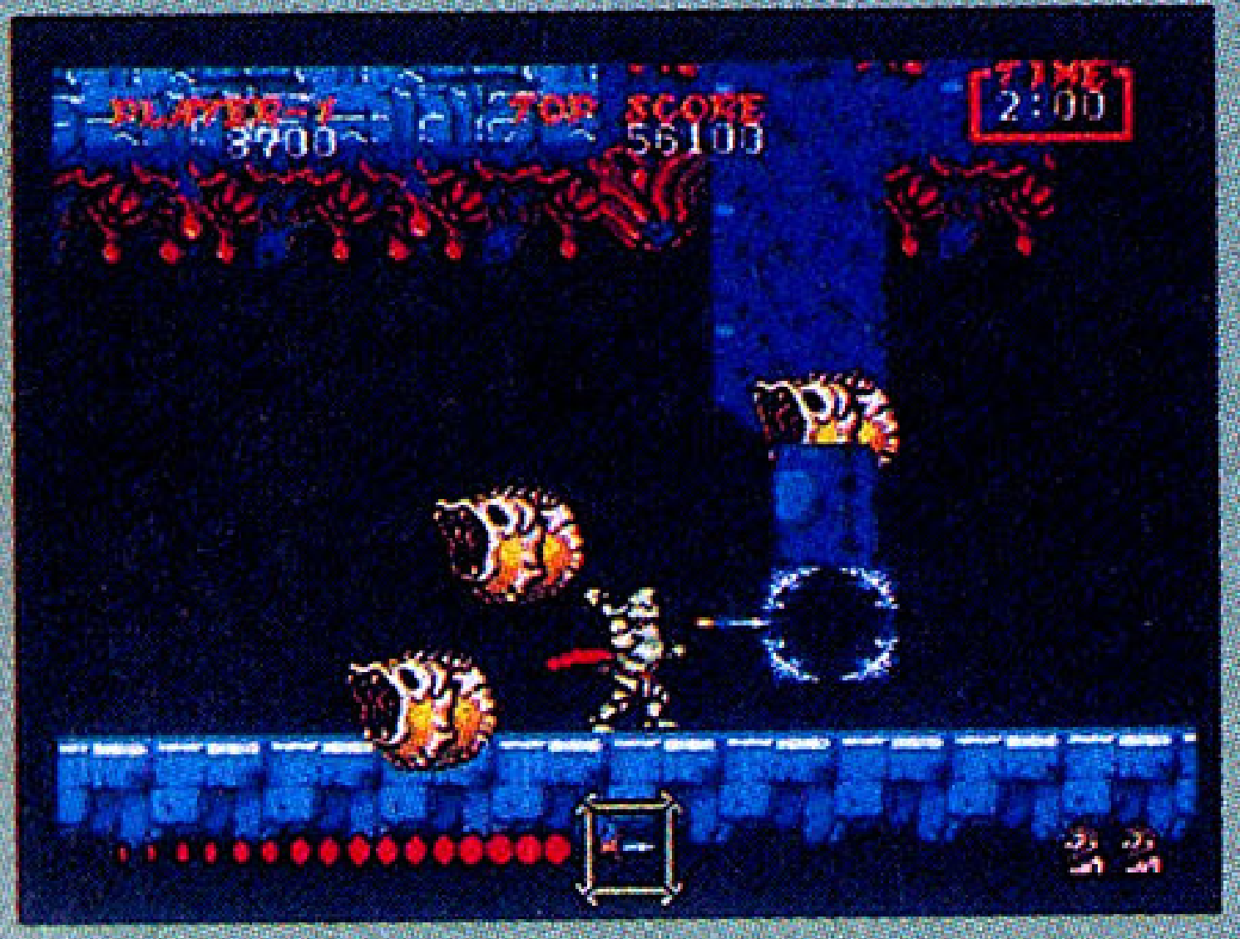
Bつづき



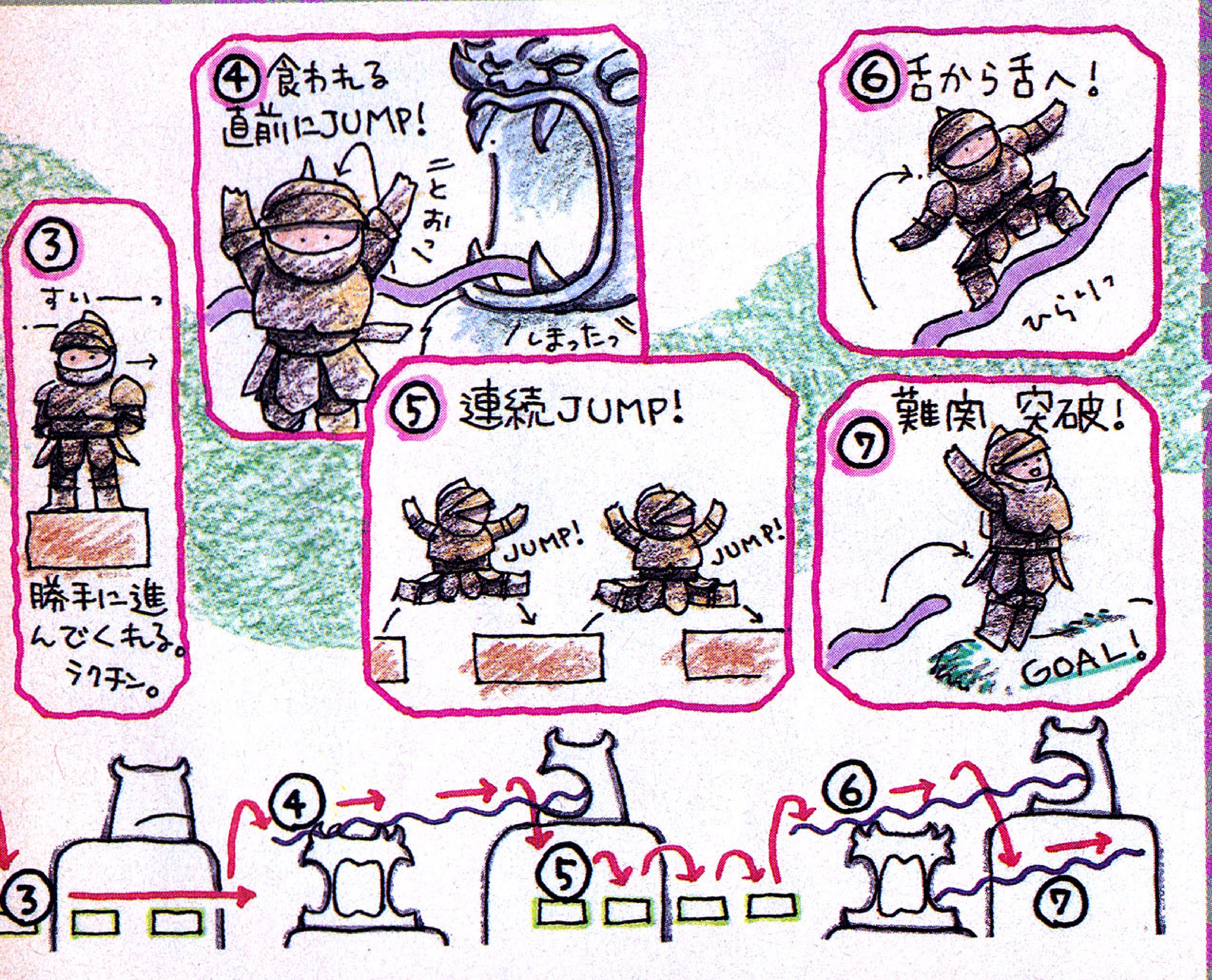
Cへつづく


どどどど
ひーん
あっちへ
つづくよっ

今度は床が…



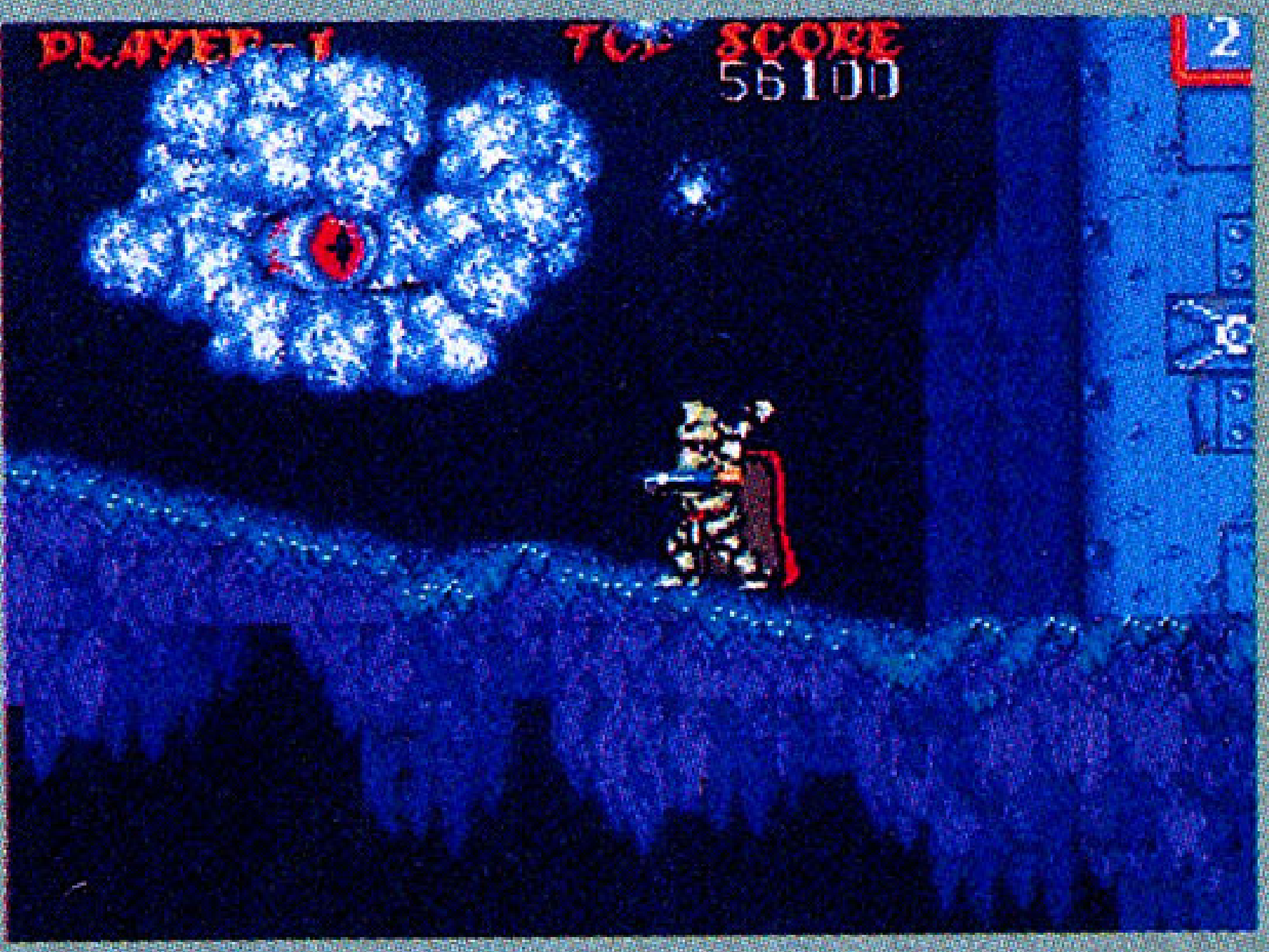
今度は床がせり上がってきた！とにかく先を急げ！！余裕（よゆう）があるとき以外、宝箱は開けないようにしよう。

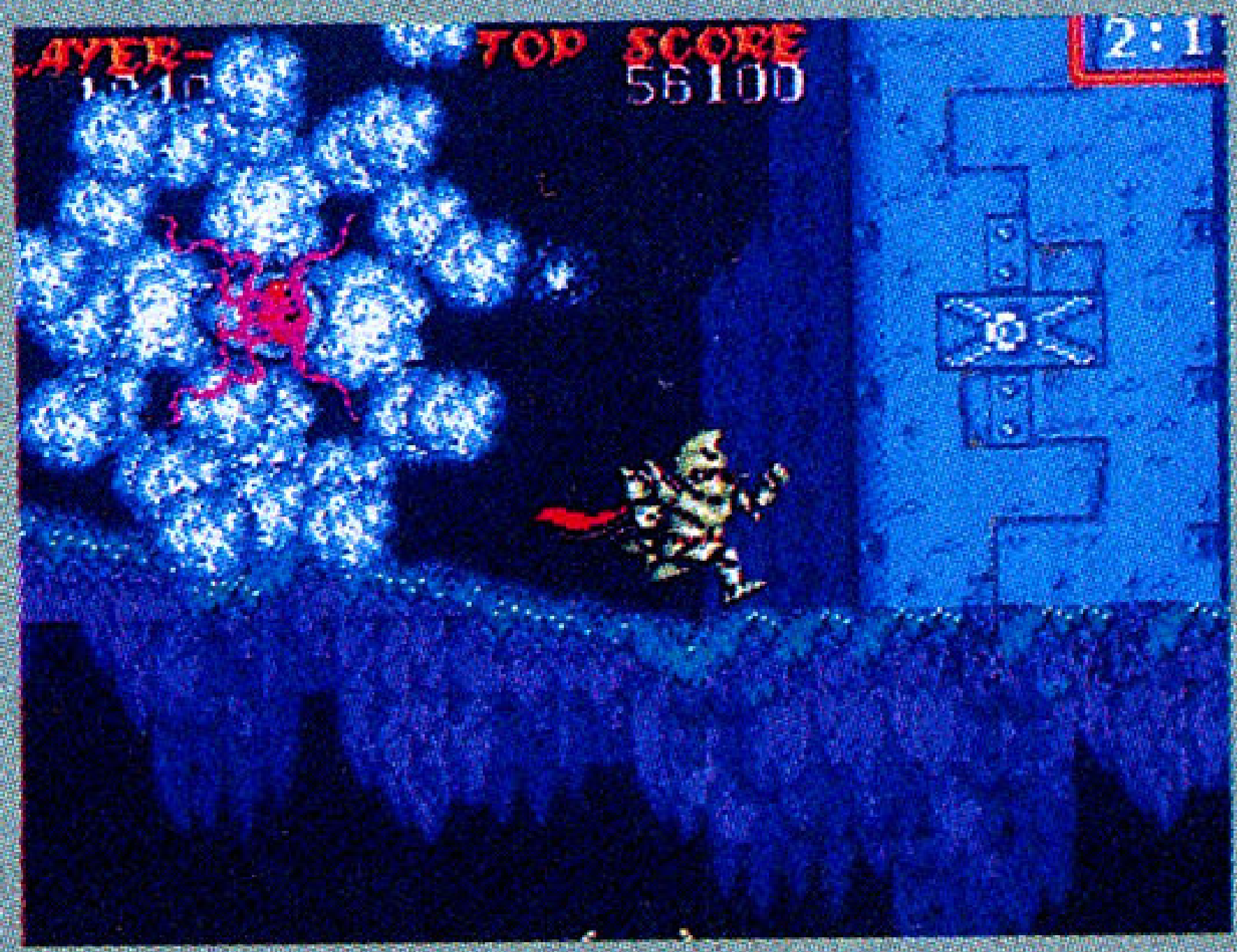

③
すい――っ
勝手に進んでくれる。
ラクチン。
④食われる直前にJUMP!
ことおっ
しまったっ
⑤連続JUMP!
JUMP!
JUMP!
⑥舌から舌へ！
ひらりっ
⑦難関突破！
GOAL!
③
④
⑤
⑥
⑦

台風の目？をぶっつぶせ

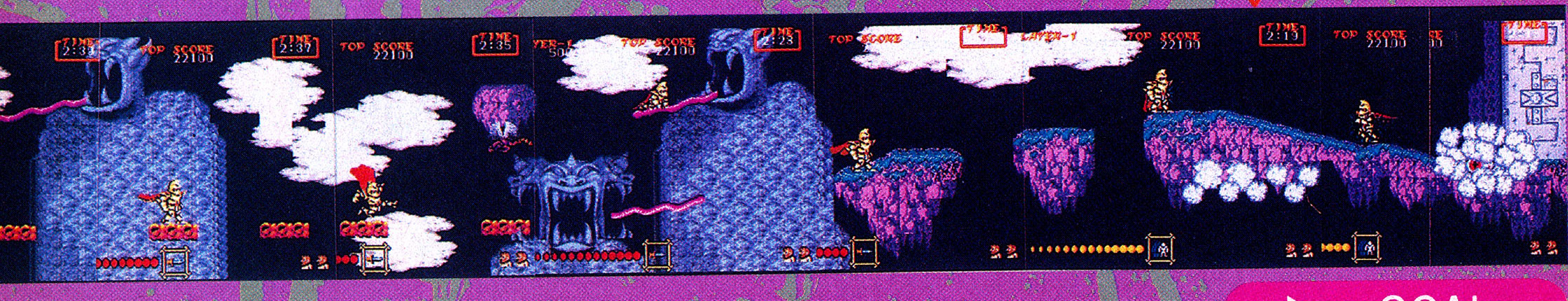
このステージのボスは台風の目（？）。こいつは冷静時と逆上時の２つの顔をもっていて、アーサーの攻撃は冷静なときにしか効果がないのだ。分身の魔法を使うとあっけなく倒せるんだけどね。あとは自分の腕を信じて、勇敢（ゆうかん）に立ち向かえ！

冷静時。多少の疲れは見られるものの、さほど充血もしておらず、すこぶる建康そうな目である。いまこそがチャンス！ あの健康そうな目めがけて、ありったけの力をふりしぼって連射するのだ！ ヒットアンドアウェイだぞ！！





逆上時。う～ん、いけませんね～。目がまっ赤に充血して、血膜炎になっています。かなりの不摂生がたたってますなあ。まるで校了明けのBEEP編集部員です。こんなときは攻撃もききません。ひたすら逃げまくりましょう。

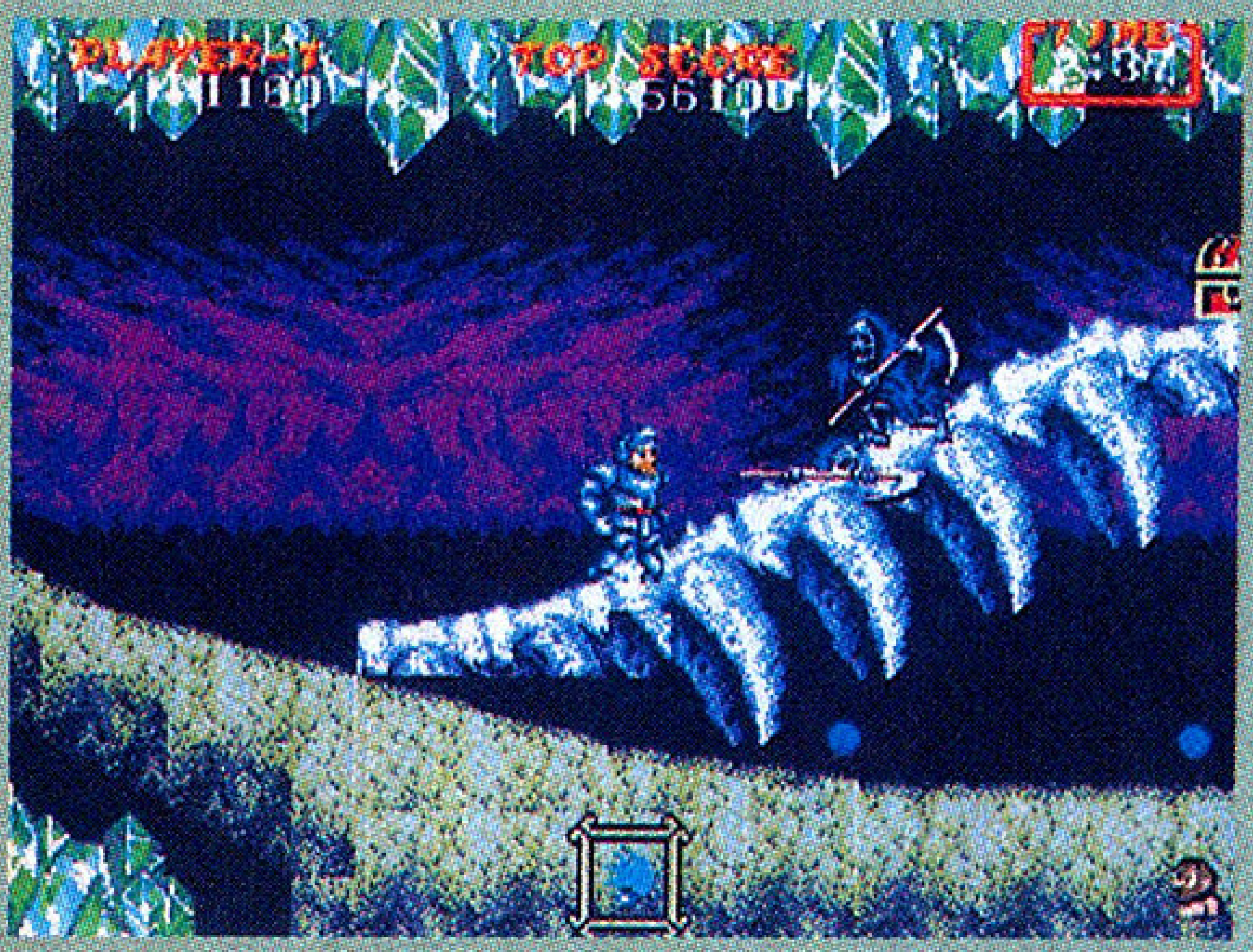


▶ GOAL

STAGE 4 or 9
魔の森

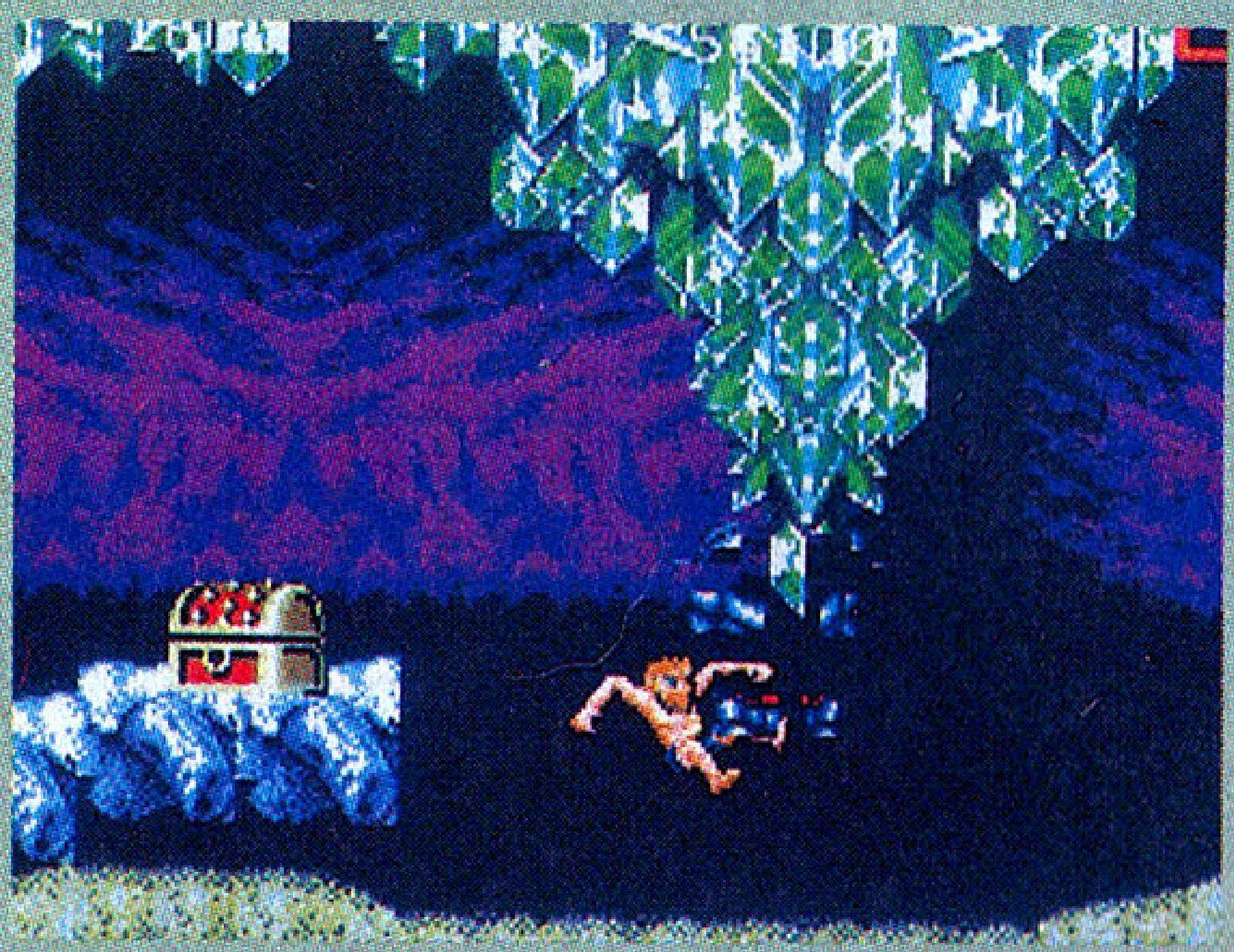
ステージ前半はオーソドックスな構成になっている。あら、なつかしのタワーモンスターも出てるよ。後半はエスカレーター面。すべり落ちないように注意しながら進もう！

しつこいぜ！死神の逆襲



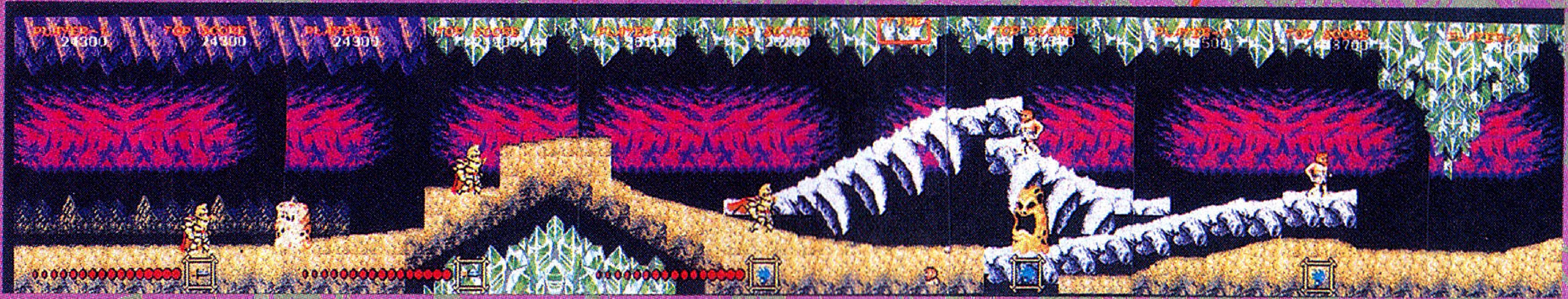
ステージ１以来、ひさびさに死神との対決だ。けど、あいかわらずザコキャラにしかすぎないんだけどね。タワーモンスターや触手（しょくしゅ）モンスターとの複合攻撃のときだけ注意すればいいだろう。

水晶のトゲは毒のトゲ



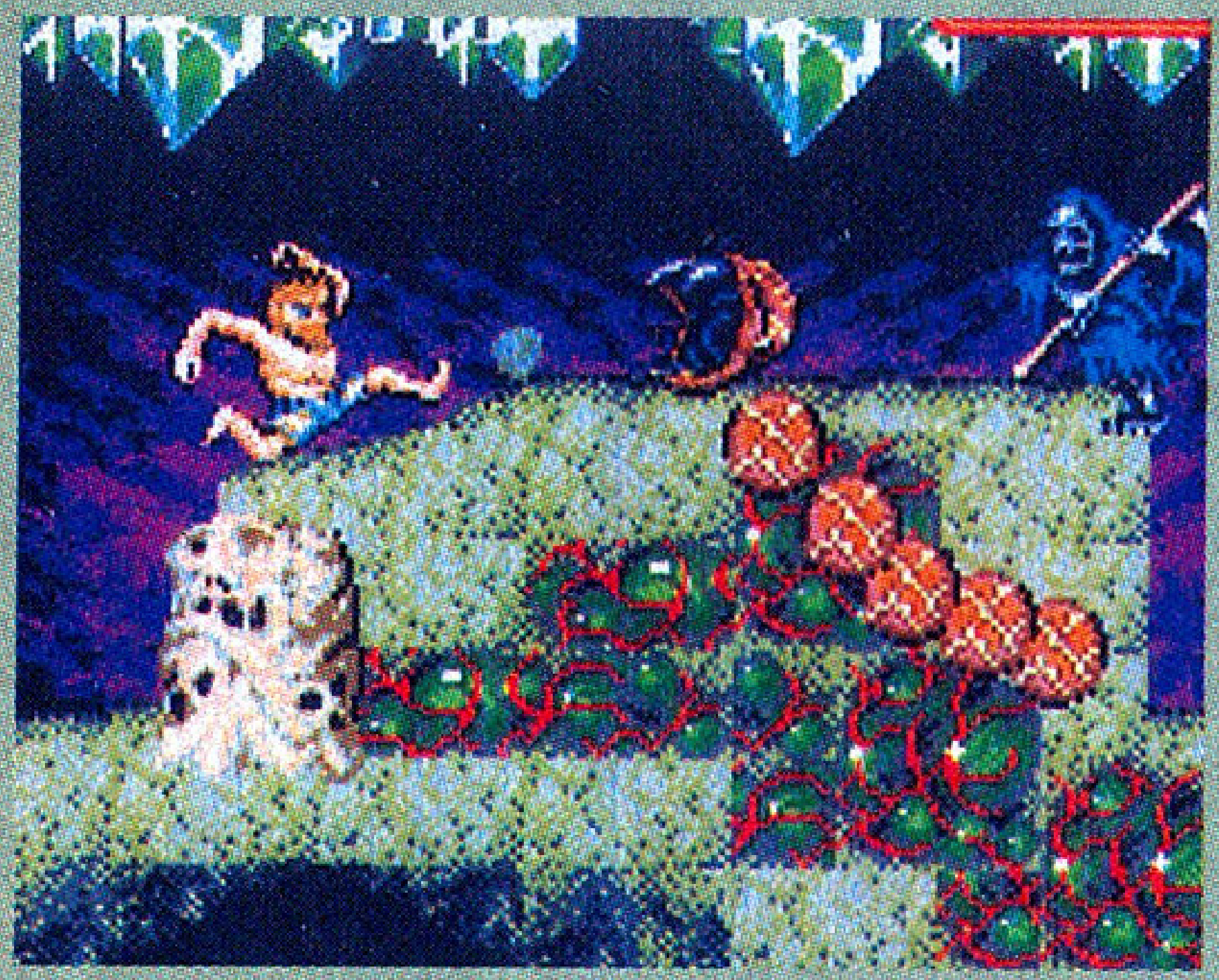
天井（てんじょう）をびっしりとおおいつくす水晶（すいしょう）の帯。じつはこの水晶、当たると痛（いた）いのだ！　タワーモンスターの弾をよけようとジャンプすると、うっかり当たってしまう場合が多い。注意せよ！

A　START ▶



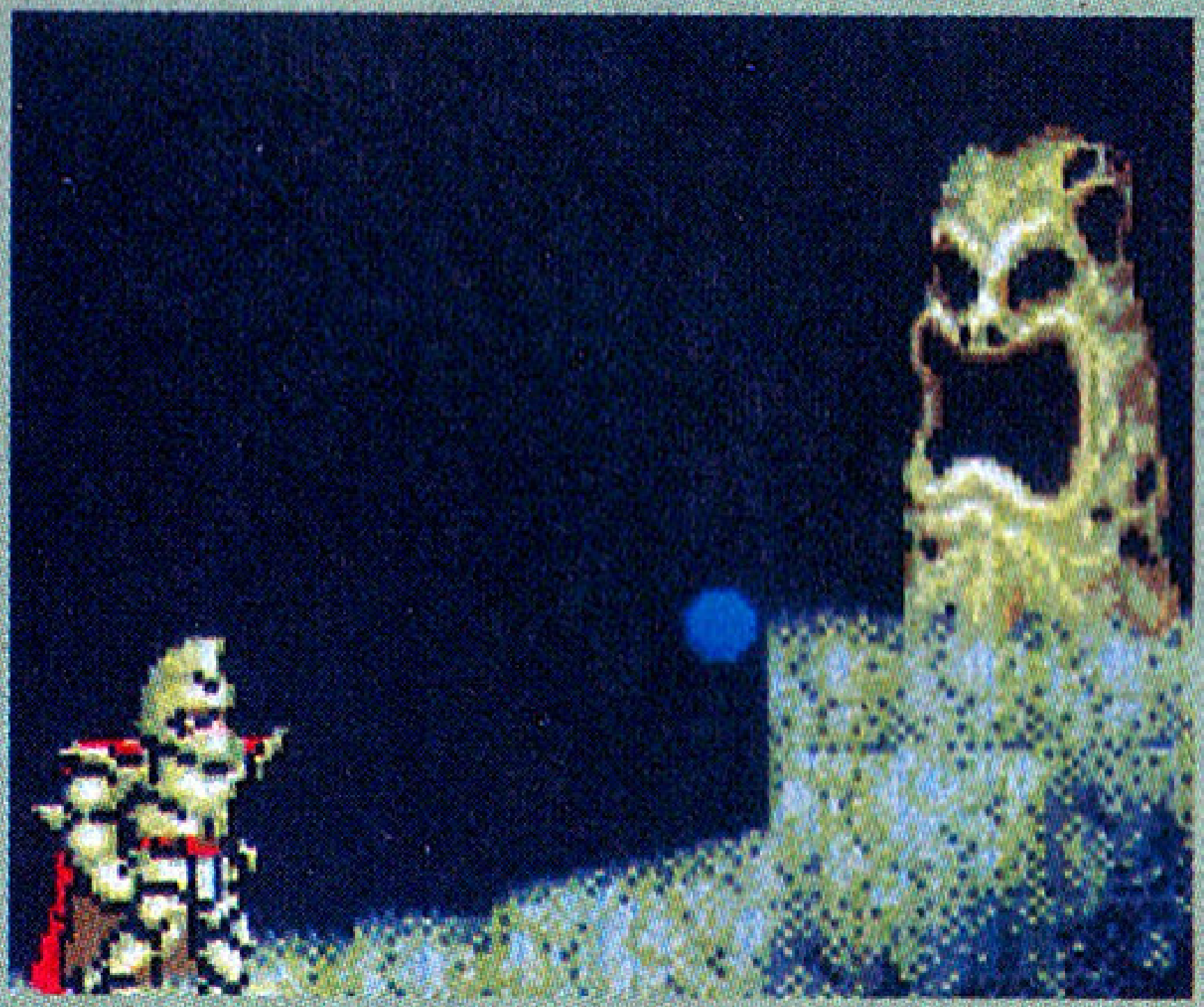
Bへつづく

地面からモンスター



地面から突然出現する触手モンスター。触手の先をねらって集中攻撃しよう。よくねらえ!!

なつかしやタワー怪物（モンスター）

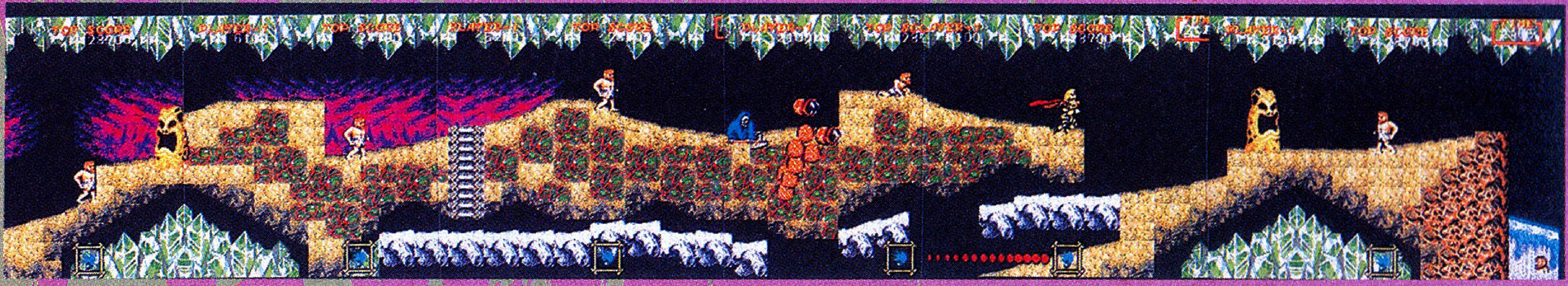


あら、なつかしのタワーモンスター。画面のはしに出現したら、すぐにトドメをさそう！

植物エレ

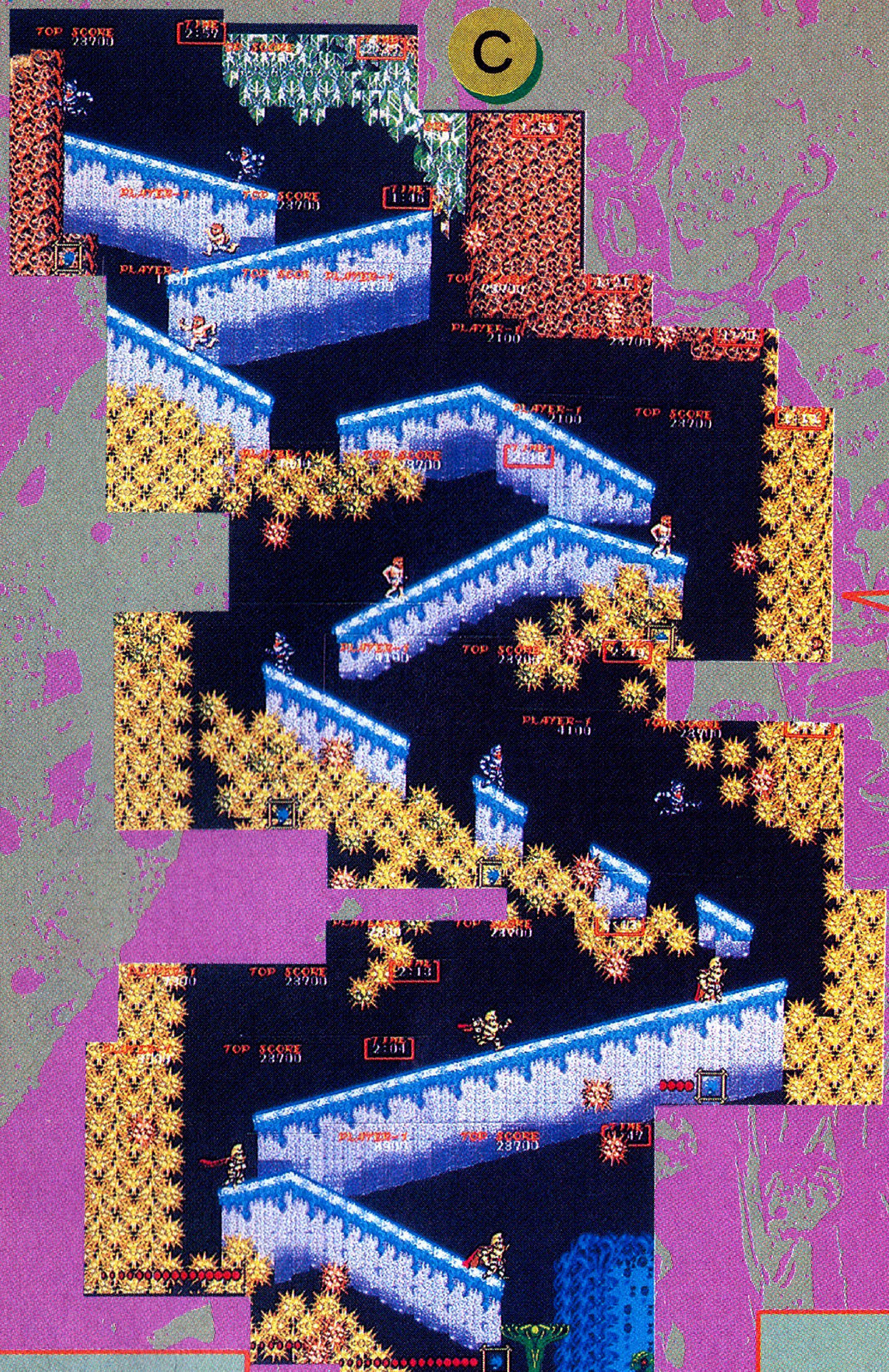
移動手段として使うパックンフラワーもどき。移動しているときは無防備に近い。敵の弾に当たらないようにしよう。

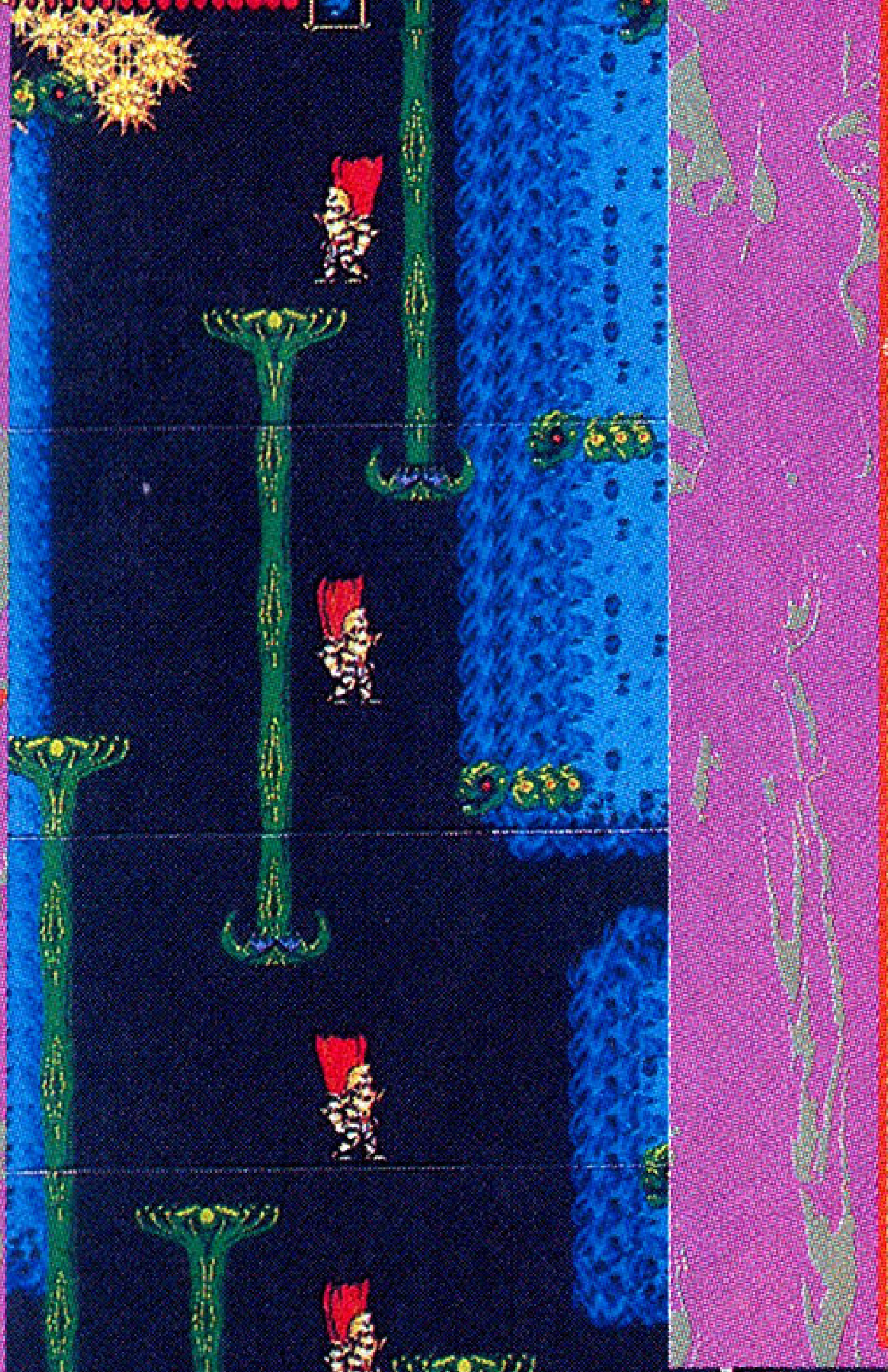
B

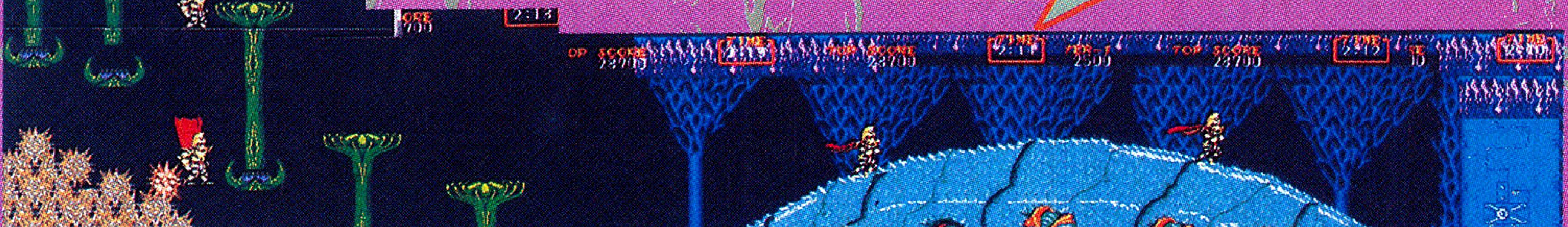


Cへつづく

つづき

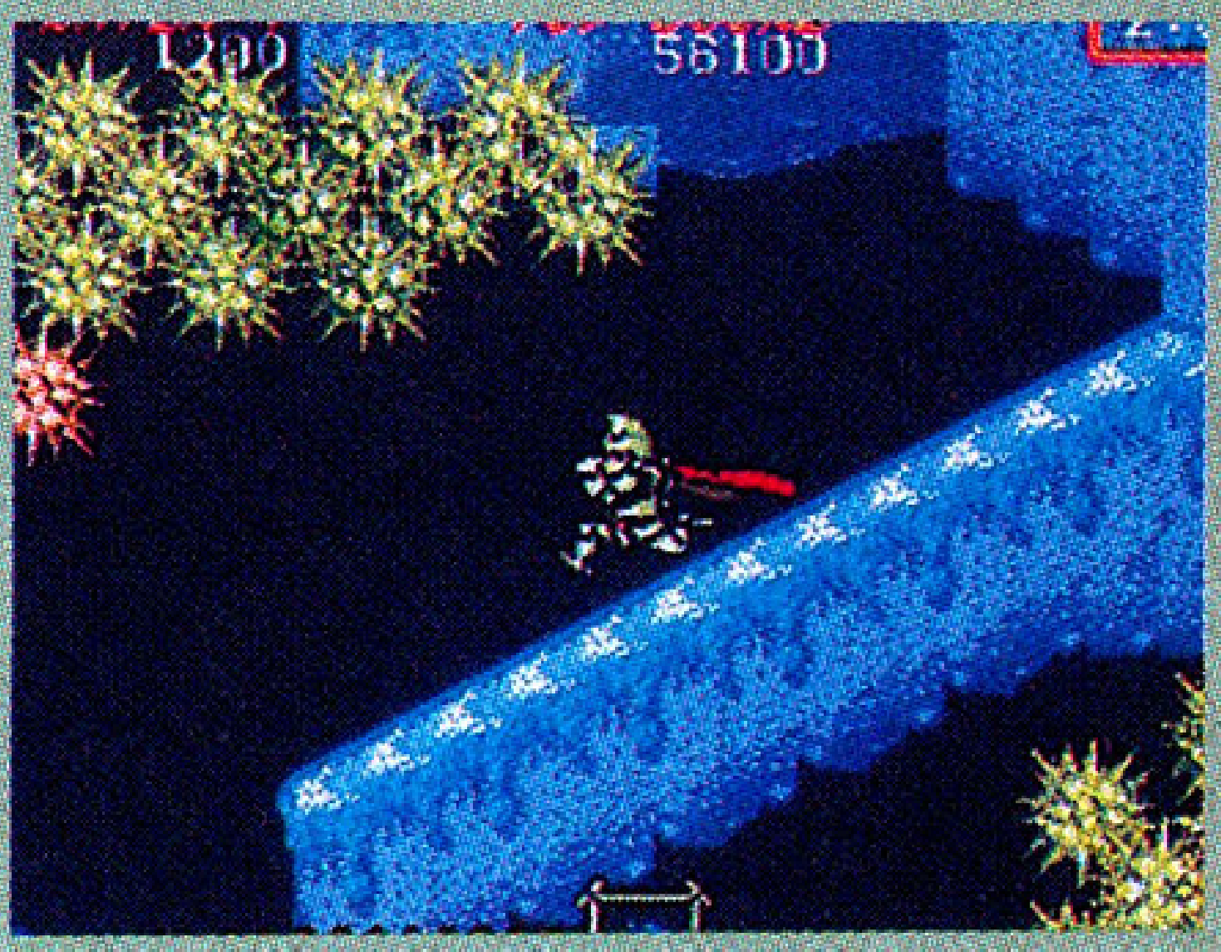




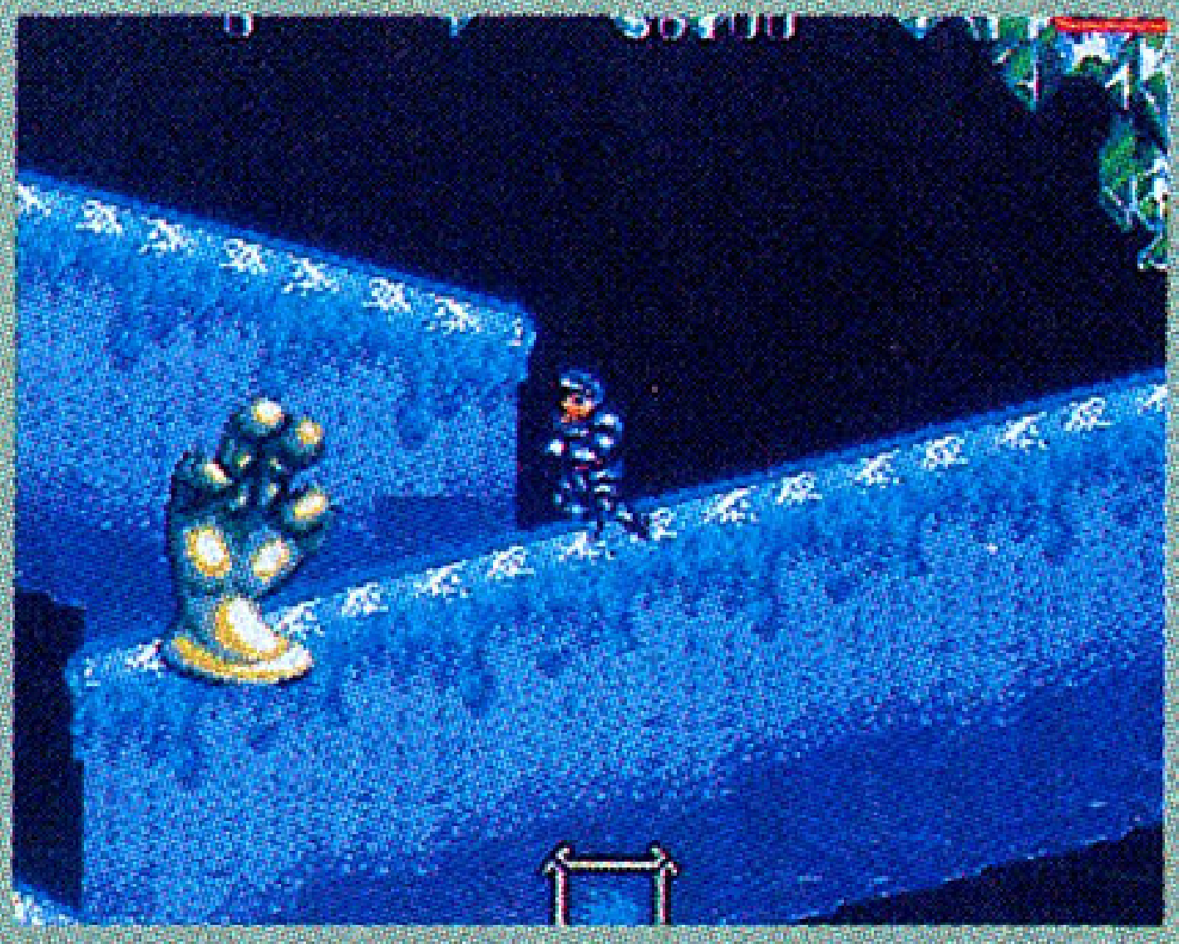


腐海（ふかい）の底へつっぱしれ!!

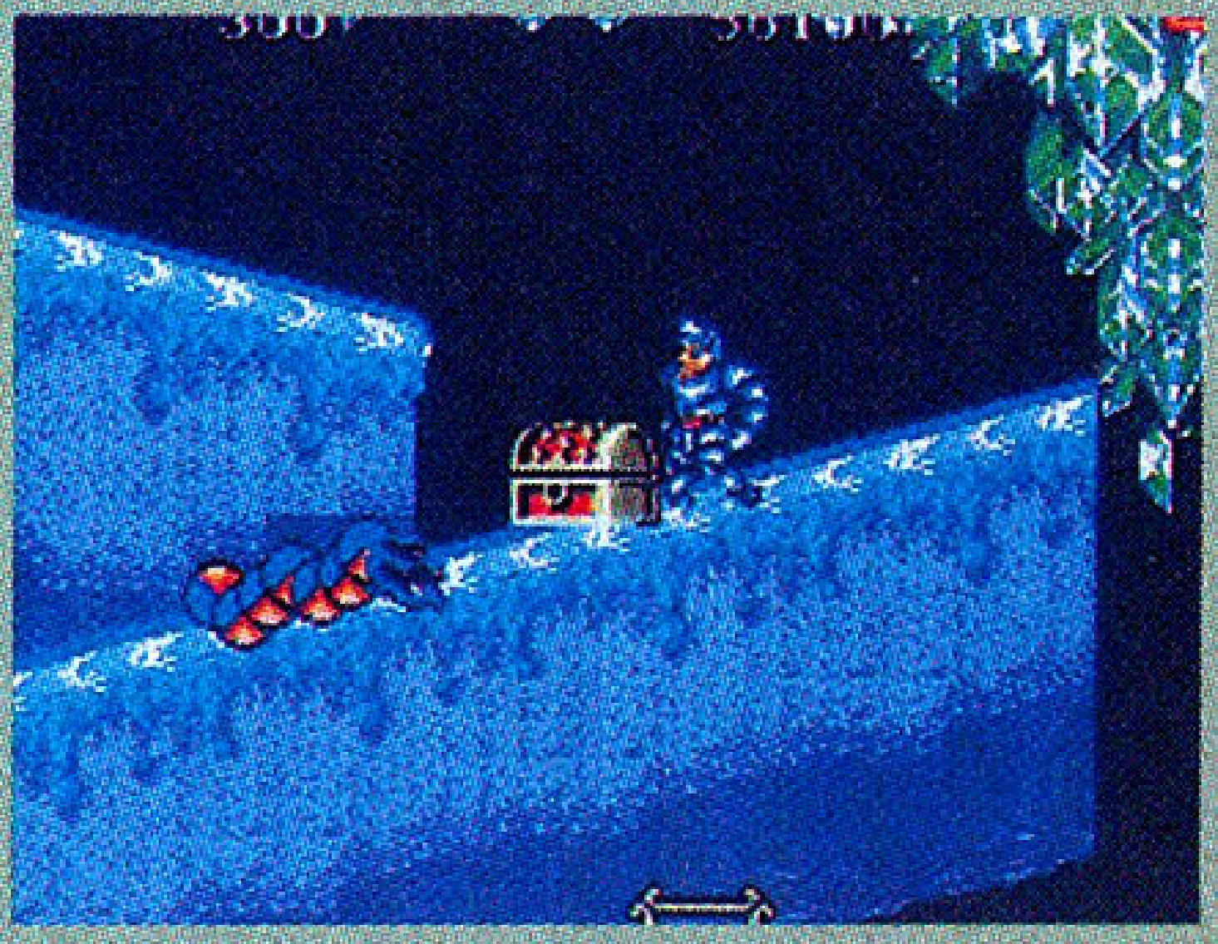
氷のエスカレーターが続く、縦長（たてなが）の面。ハンドモンスターや怪蛇の攻撃がキビシイ! カベをおおっているウニもどきに当たってもダメージを受けてしまうぞ!



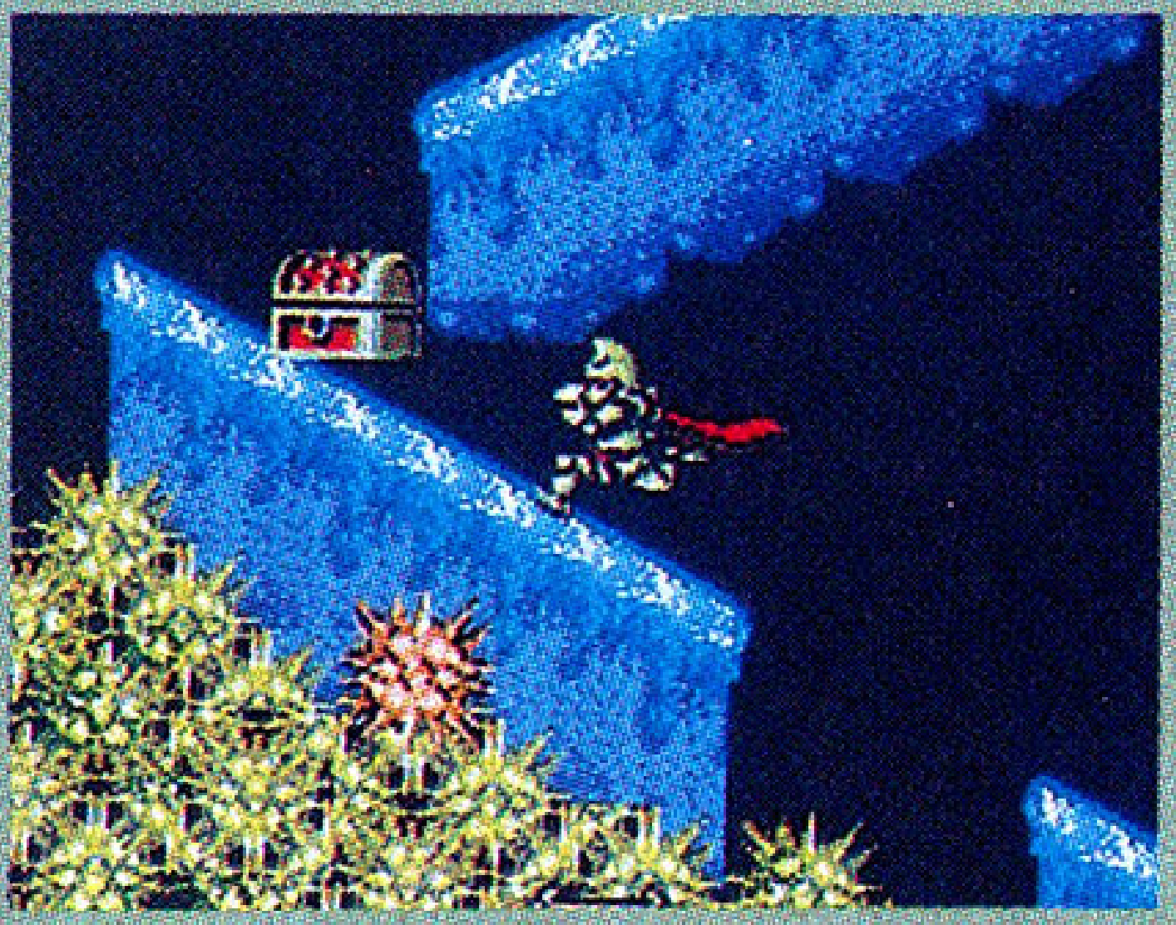
スタコラサッサ! あんまり急いで下に落ちないように注意せよ!



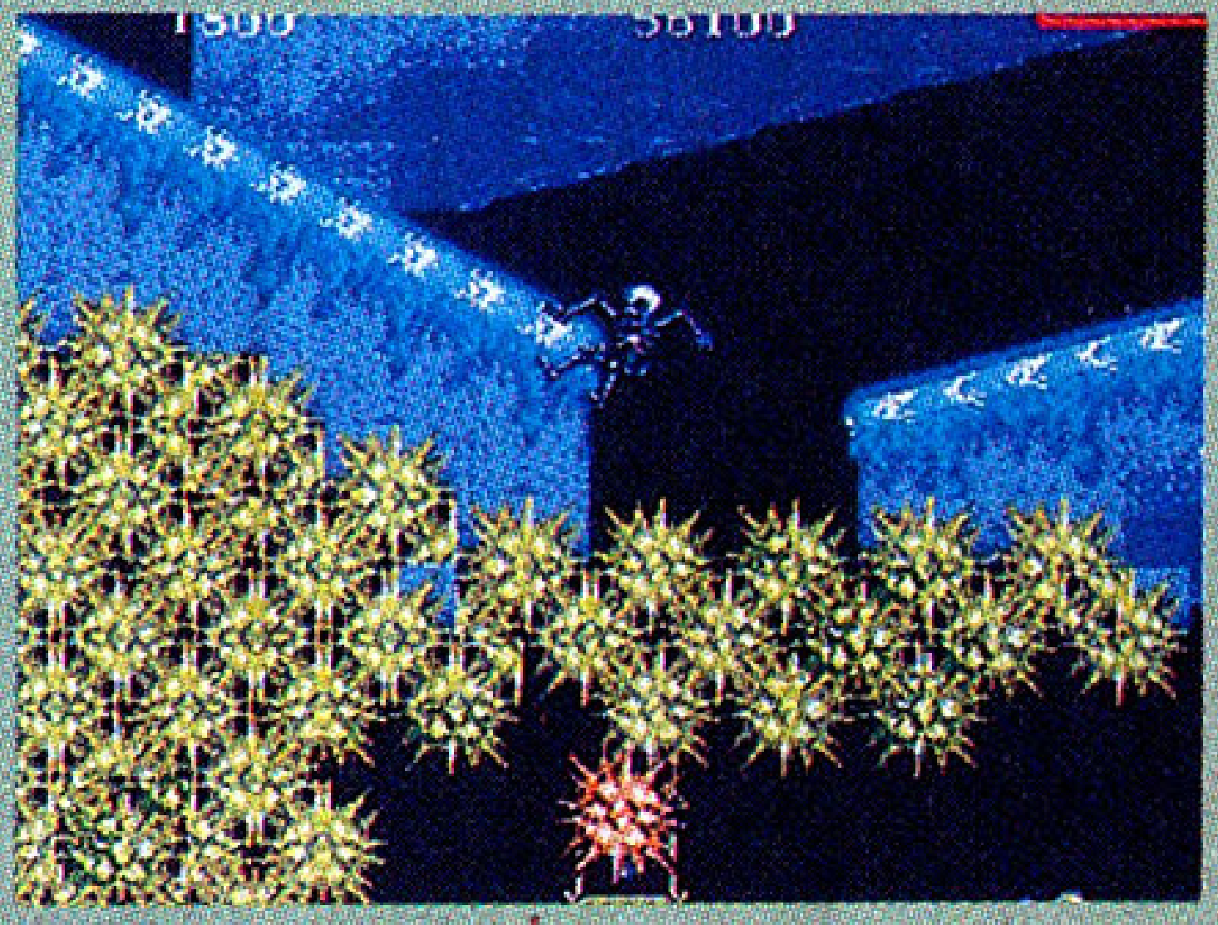
ハンドモンスターは弾を発射してくる。撃つ前にやっつけろ!!



ウニョウニョ。怪蛇はどこから出現してくるかわからないぞ!

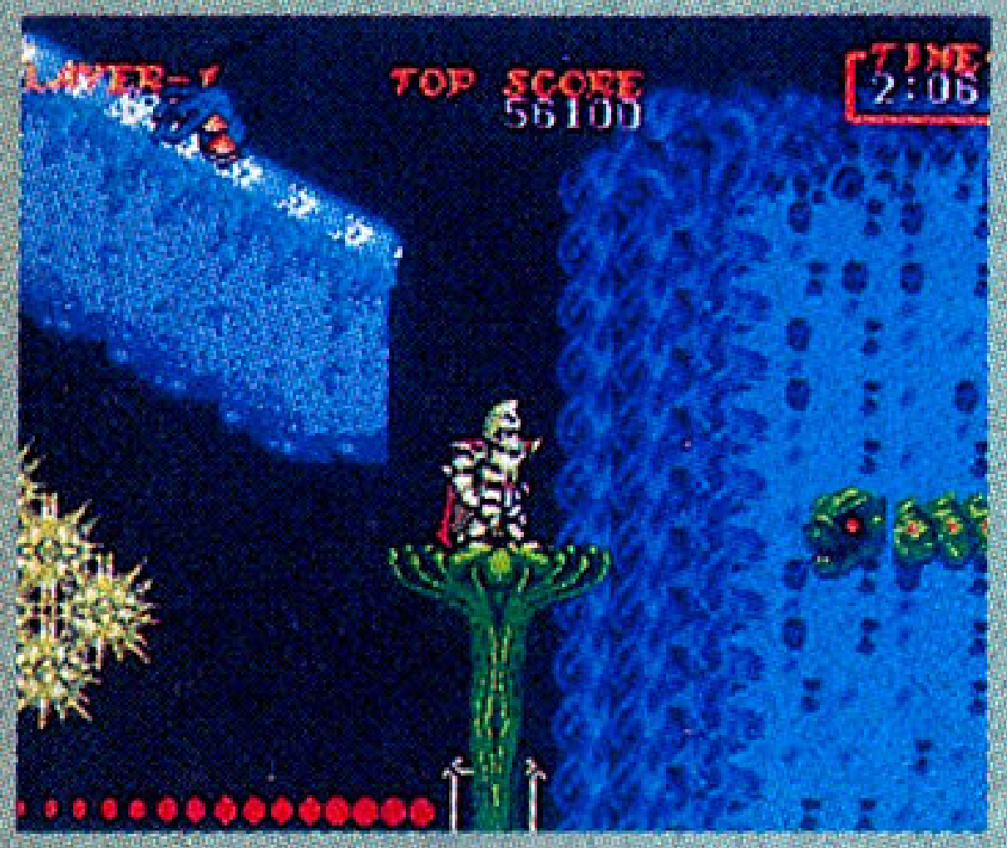


床に穴があいている。こんなときはおちついてジャンプしよう。

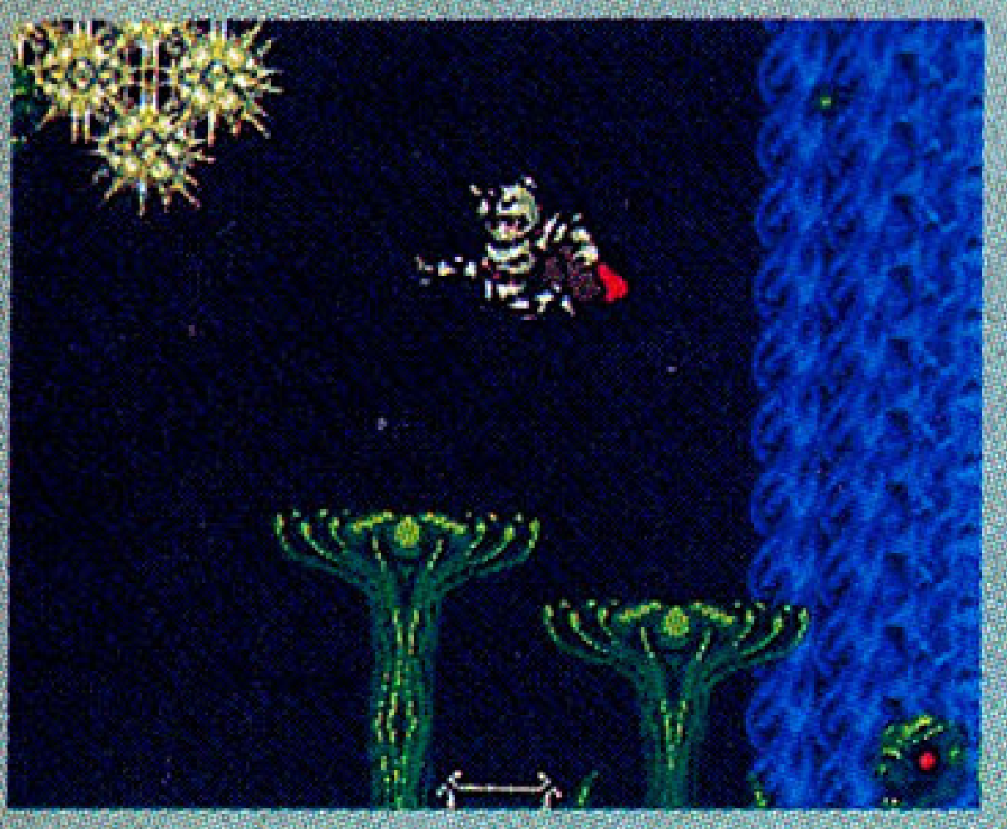


ウニもどきに触れると一発であの世行きだ(例外アリ)。

ベーター!?



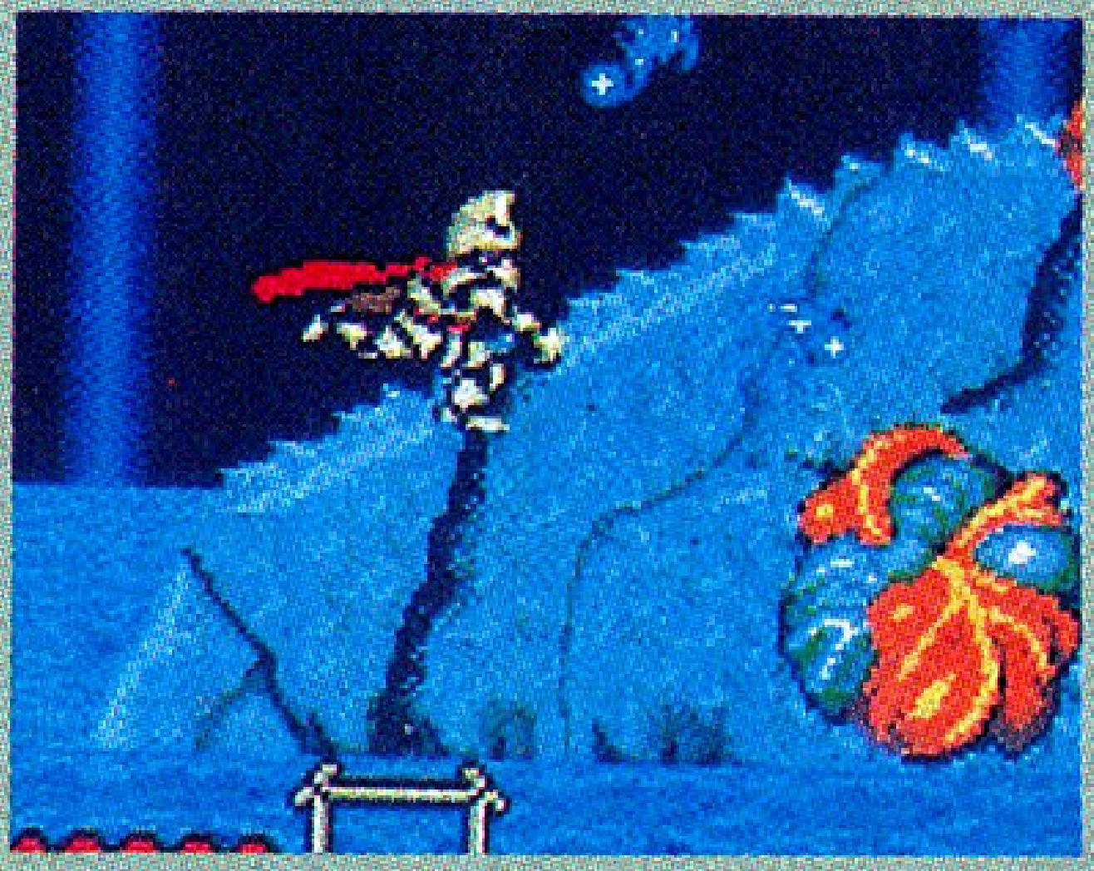
下へまいりまーす! 楽チンで敵ボスのところへ連れていってくれるのだ。油断は禁物だけどね。



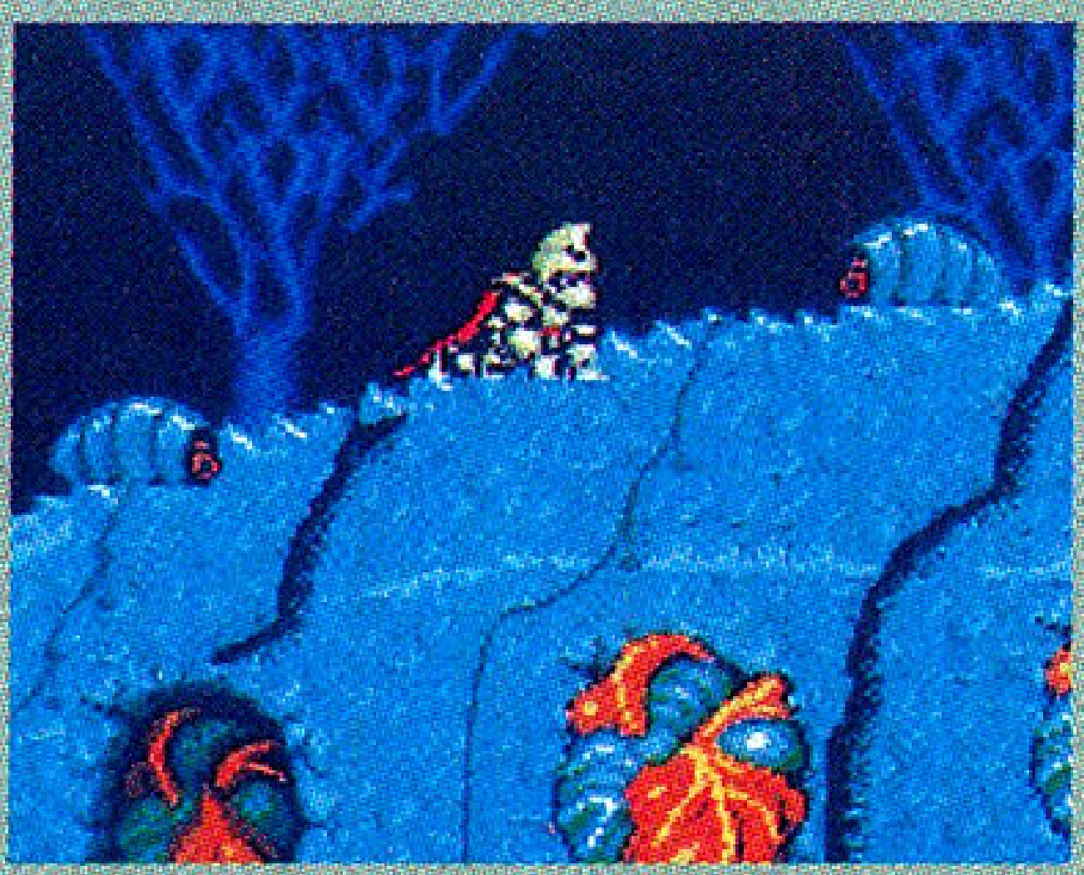
花から花へとジャンプ! またジャンプ!! もたもたしてるとパックンチョ。落ちれば即、地獄行き!

巨大怪虫・オーム!!

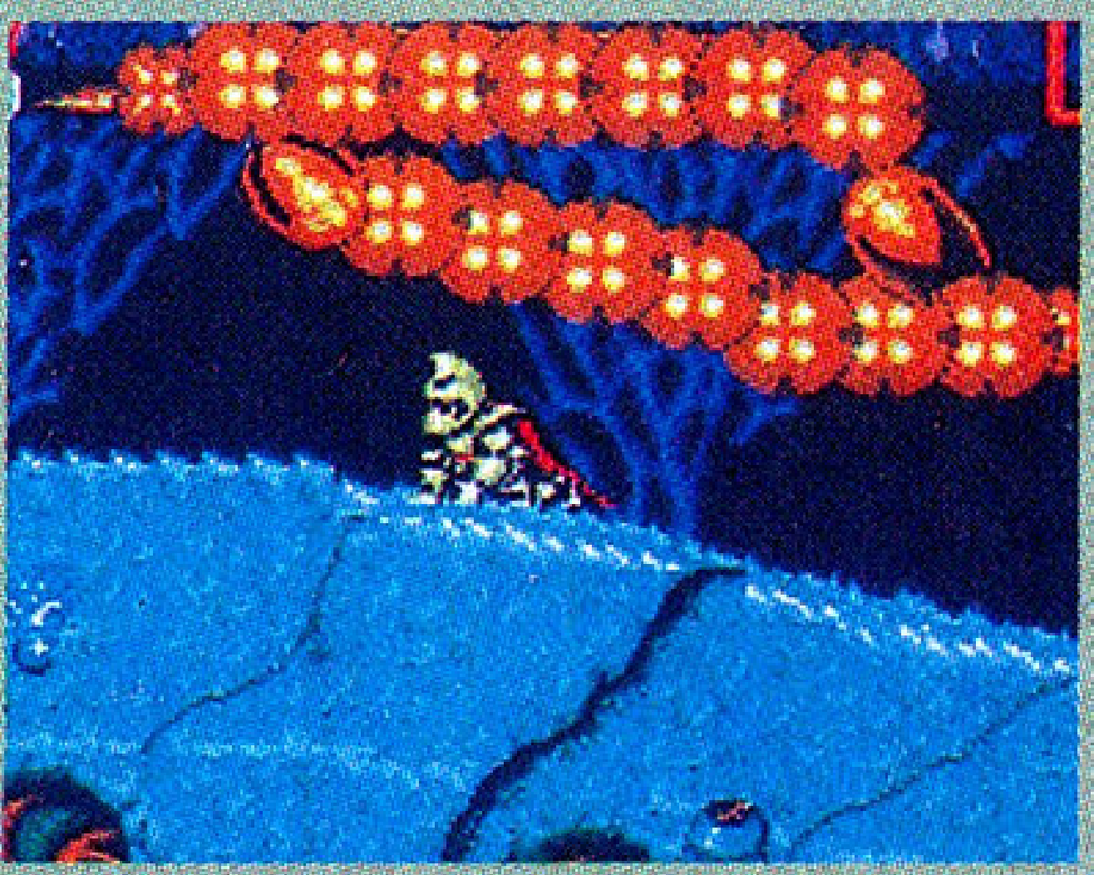
ステージ4のボスは巨大怪虫オーム! 本体への攻撃は通用しない。中心の弱点部へ武器を撃ちこもう。オススメの武器はナパーム。これさえあれば、離れたところから攻撃できる。連射ナパームで墓石たてろ! (ちと強引)



ナパーム連射で弱点を攻撃! 他の武器だと、弱点の真上か真横からしか攻撃することができないのだ!!



弱点部からわいてでてくる小オーム。ちょっとうるさい存在だ。接近される前にけちらしておこう。

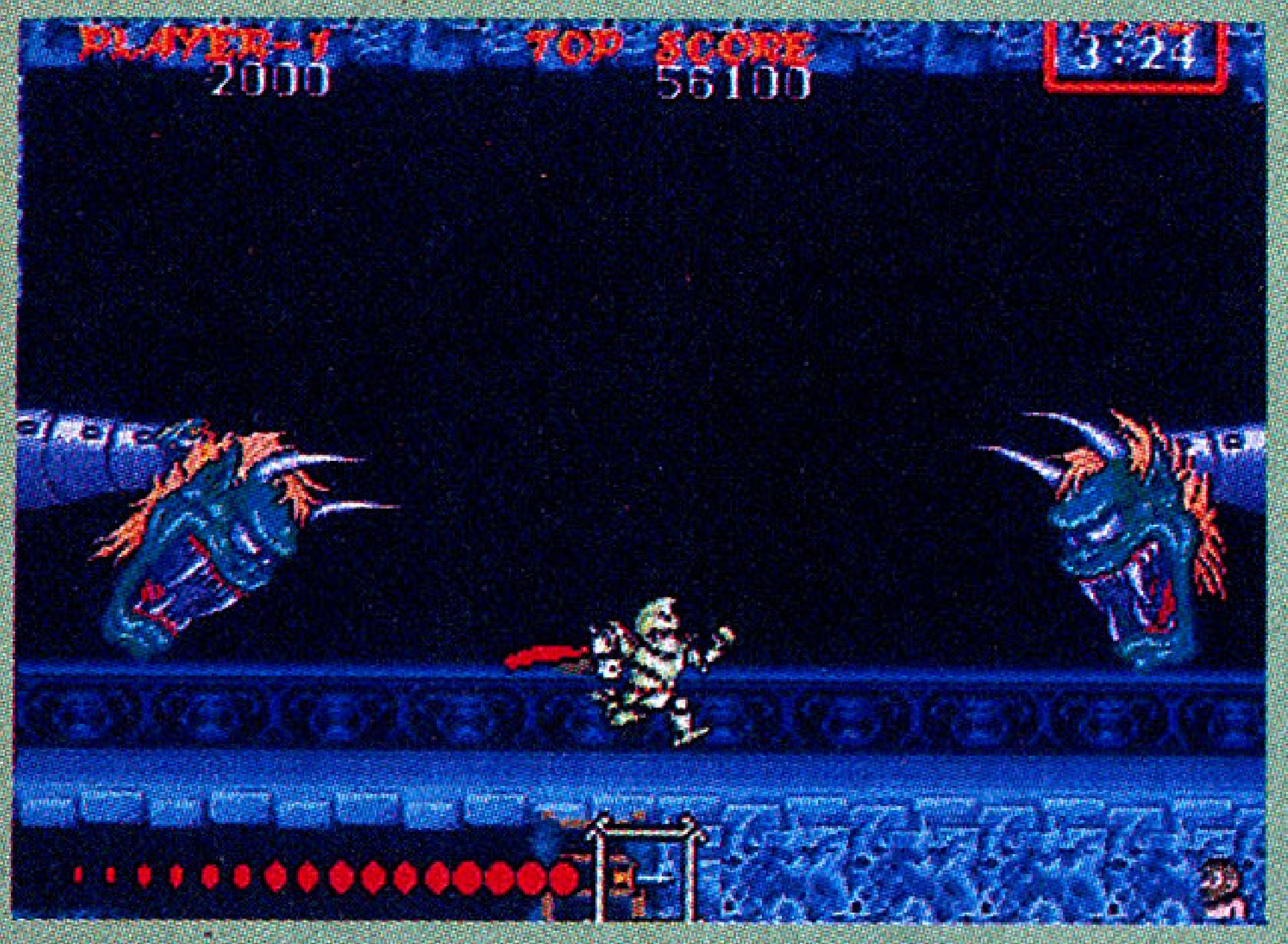


体内から出てくるヘビは破壊不可能。出現と収納位置を確認しつつ、うまくかわすようにしようぜ!!

STAGE 5 or 10
ルシファーの城

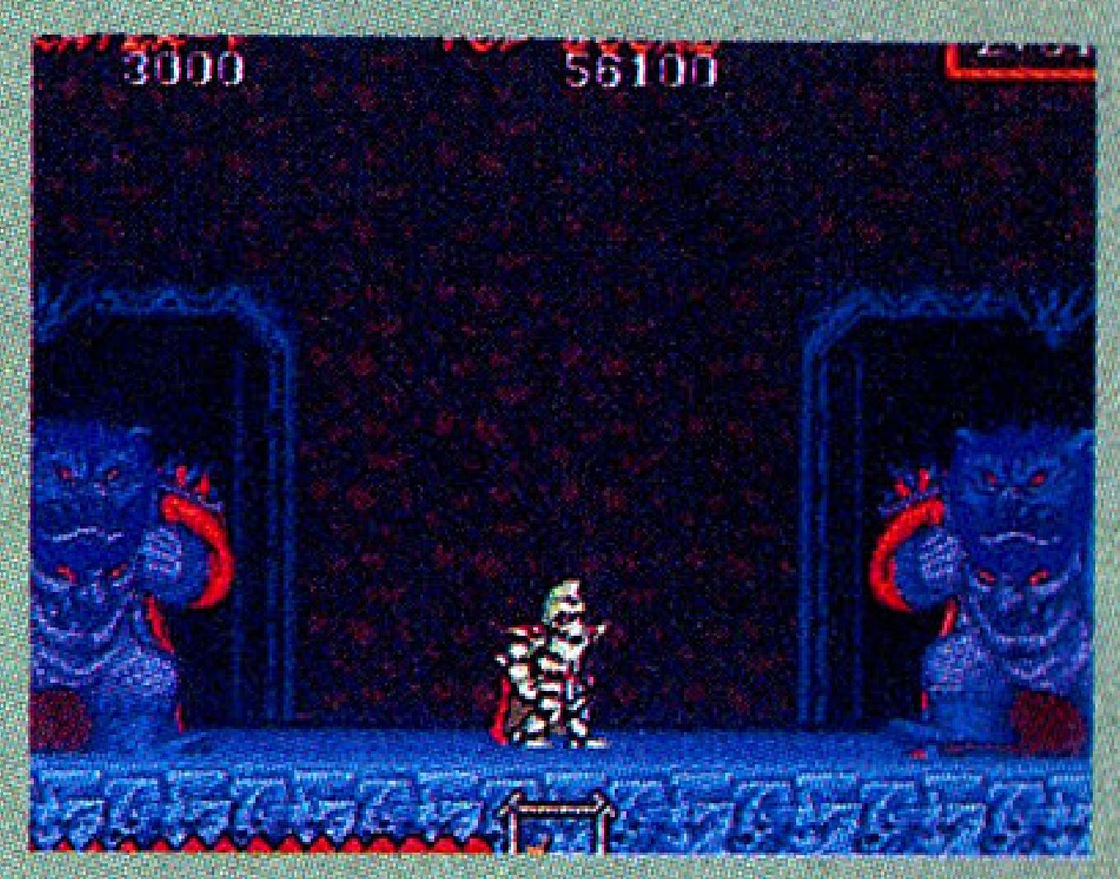
いよいよ最後のボス、ルシファーとの対決だ。しかし、さすがに最終ステージ。いままでの小ボスクラスが、うじゃうじゃとアーサーを待ちかまえている。失敗しても何回もチャレンジしてみよう!!

シールダーの首2つ

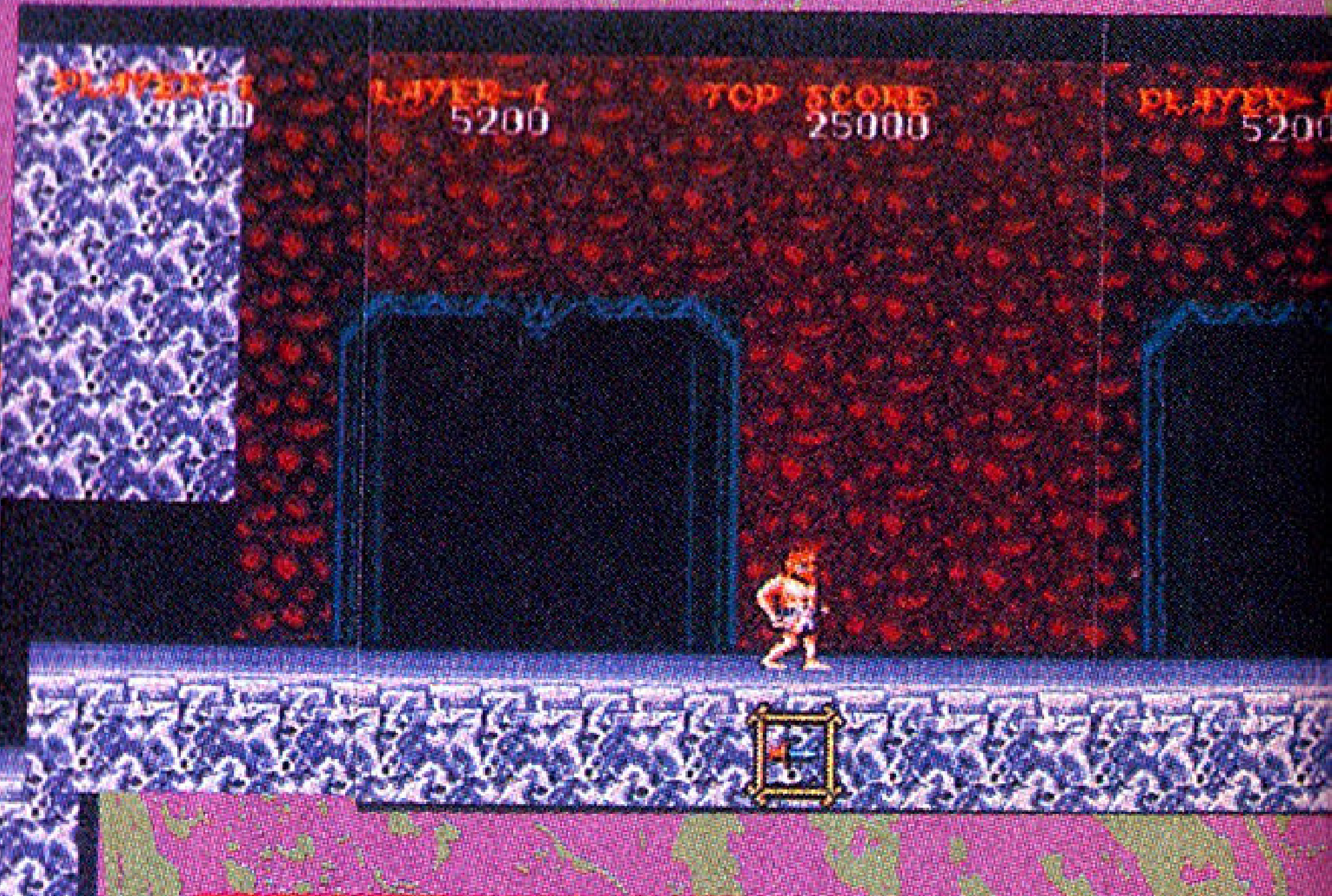


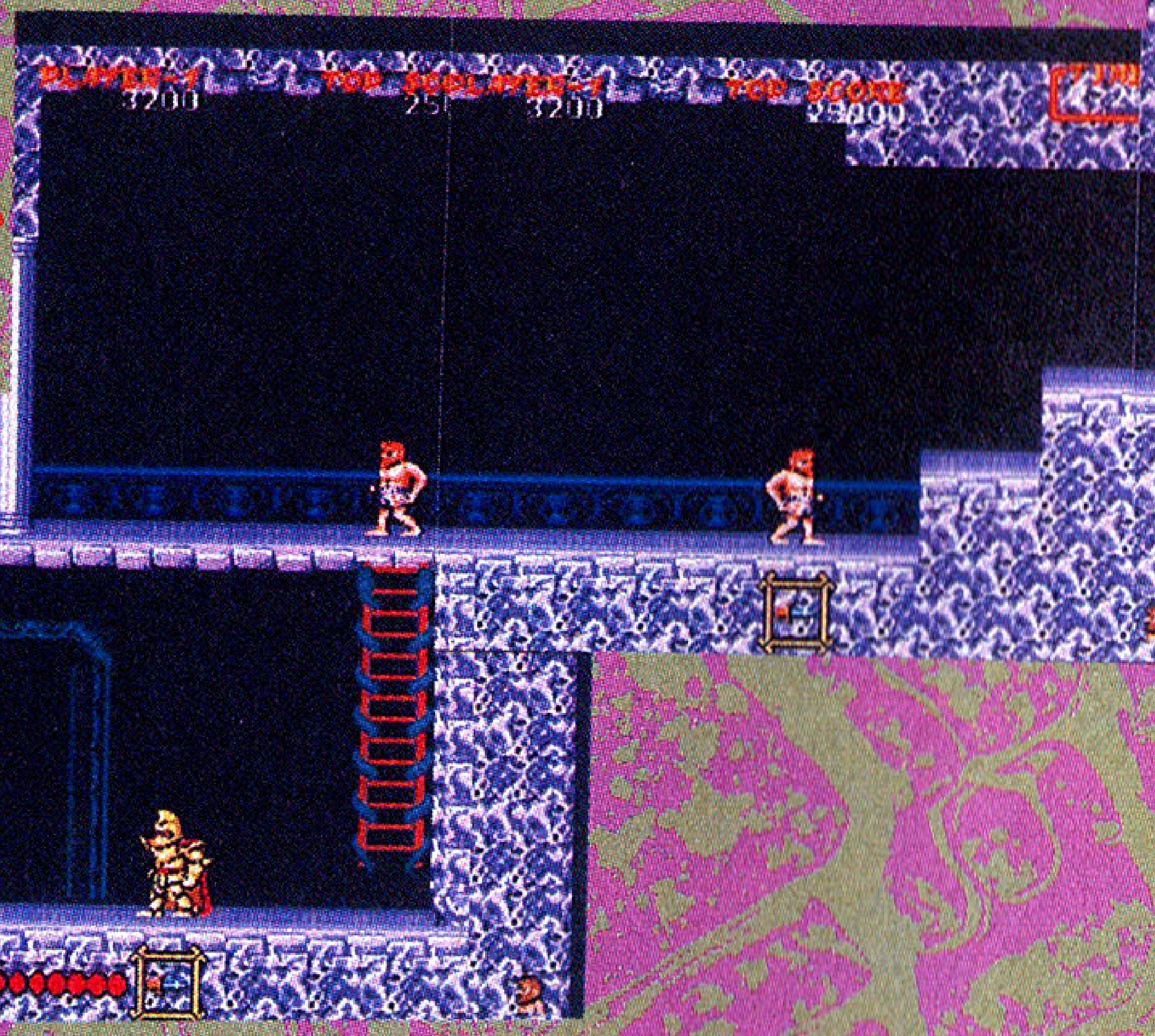
倒し方はいままでと同じ。火の玉をよけつつ、1匹ずつ倒していこう!!

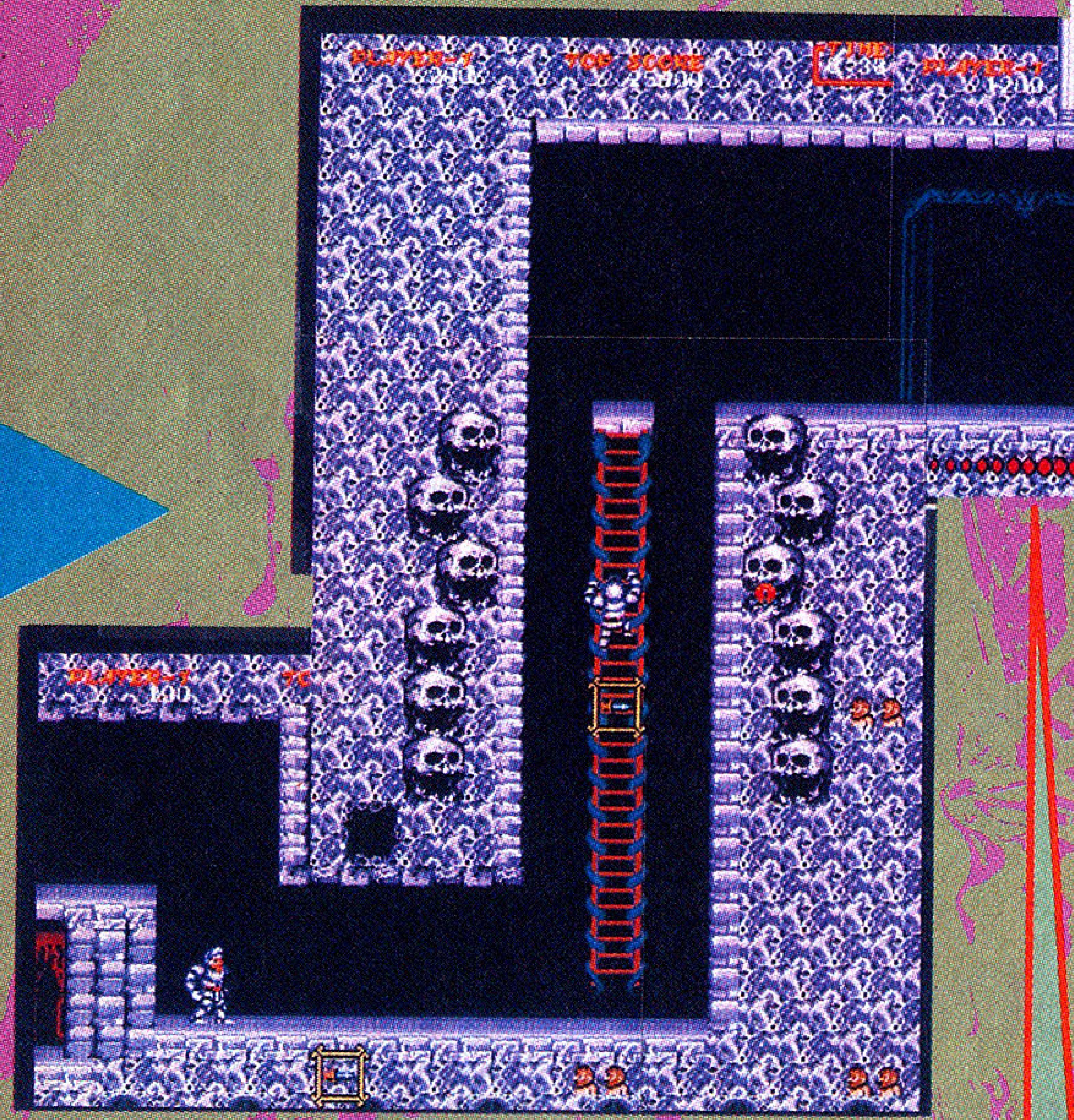
双子!?の大魔王



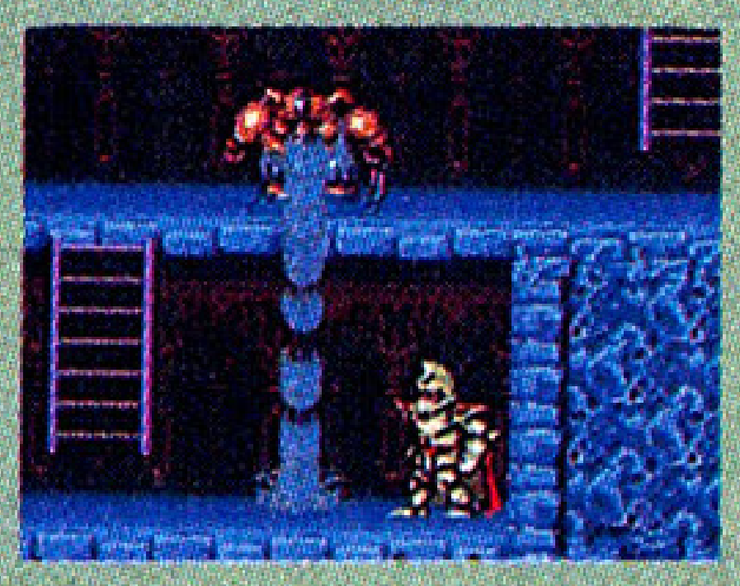
またまた大魔王登場! しかも今度は2匹がアーサーをはさみうちだ!! 倒し方は前と同じ。炎をはいてきたらしゃがんでよけろ。必ず1匹ずつ倒そう。でないと痛い目にあうかも?





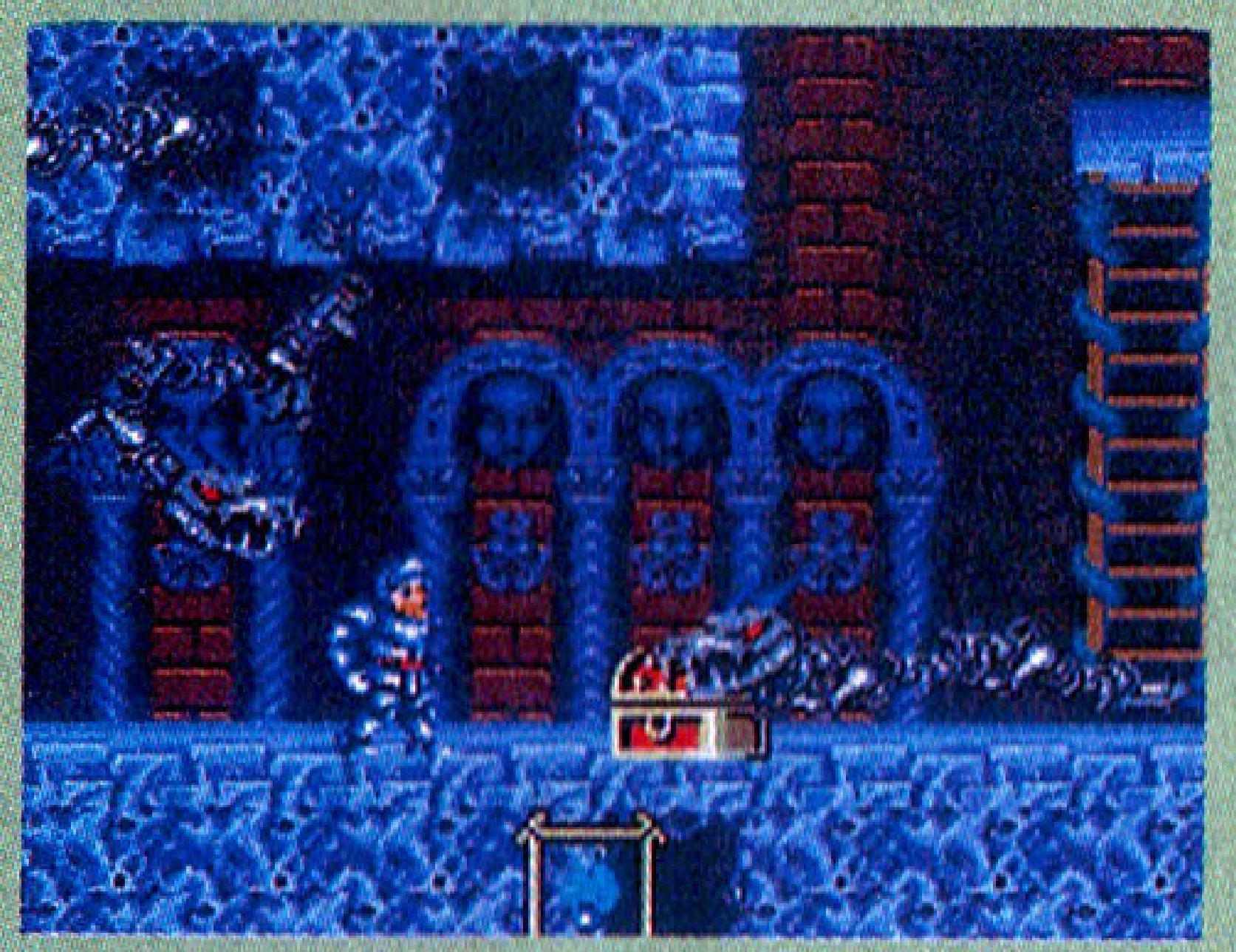


ゲロ豚再登場

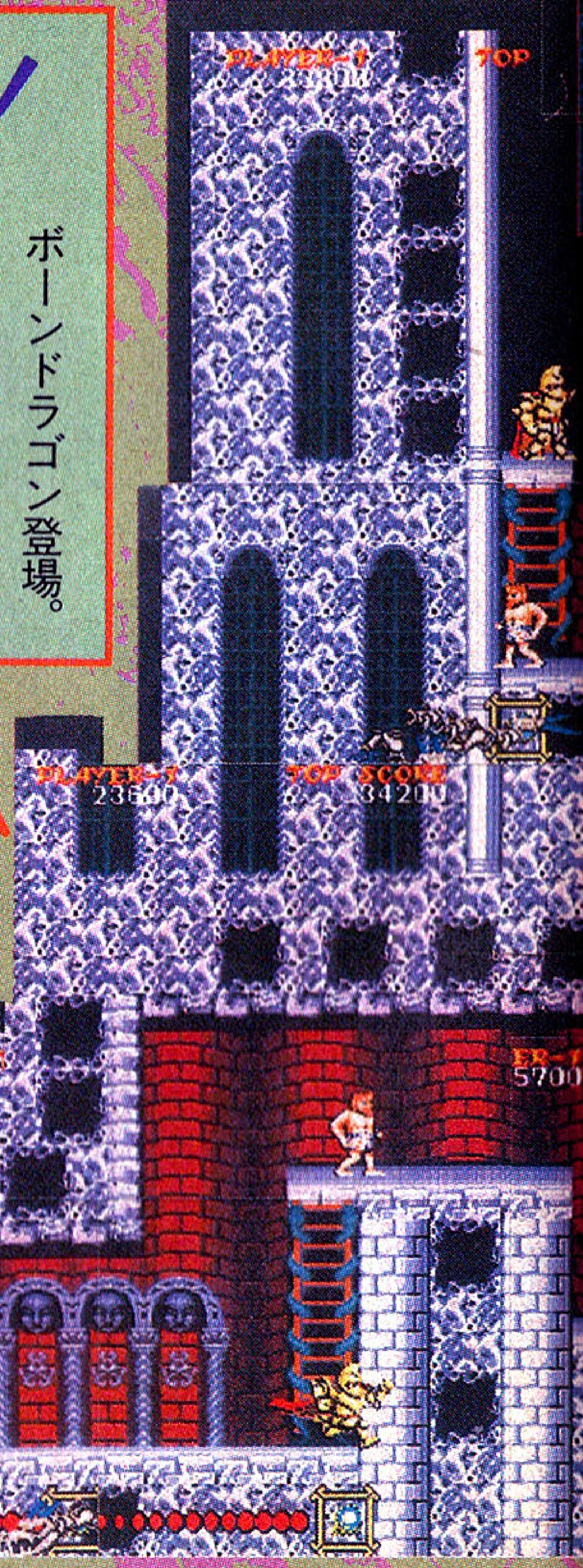


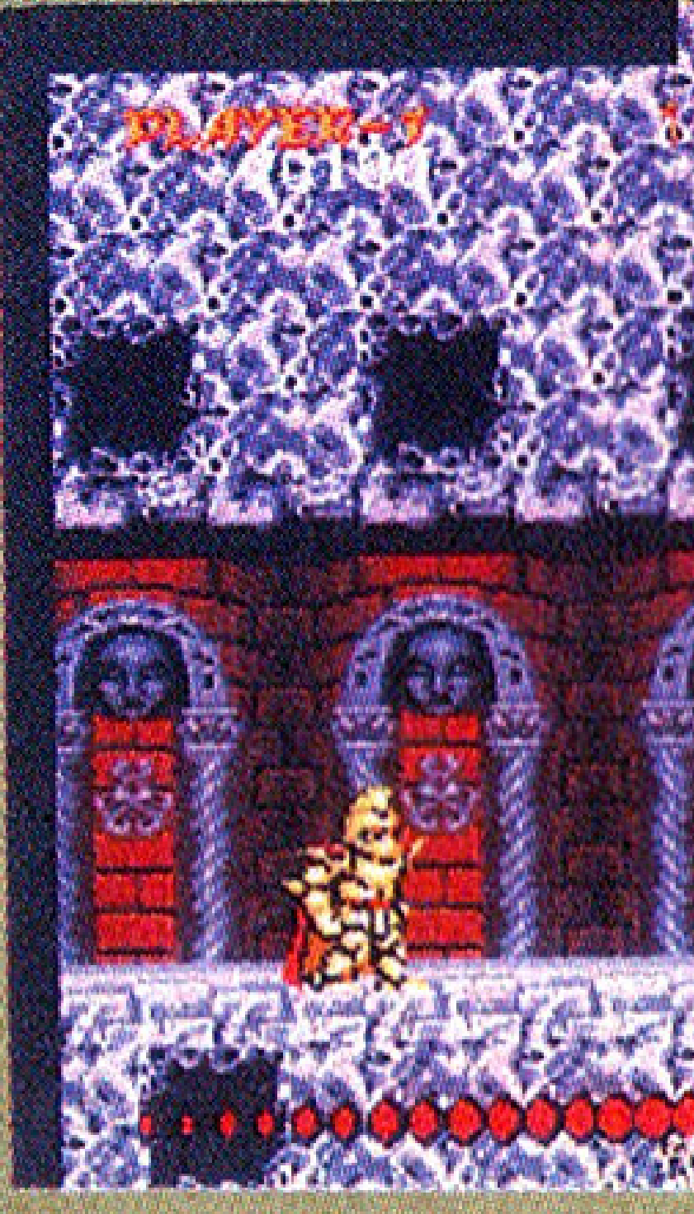
ゲロゲーロの豚さんも健在だ。ボーンドラゴンがウロついているから要注意!

ドラゴン続々登場!

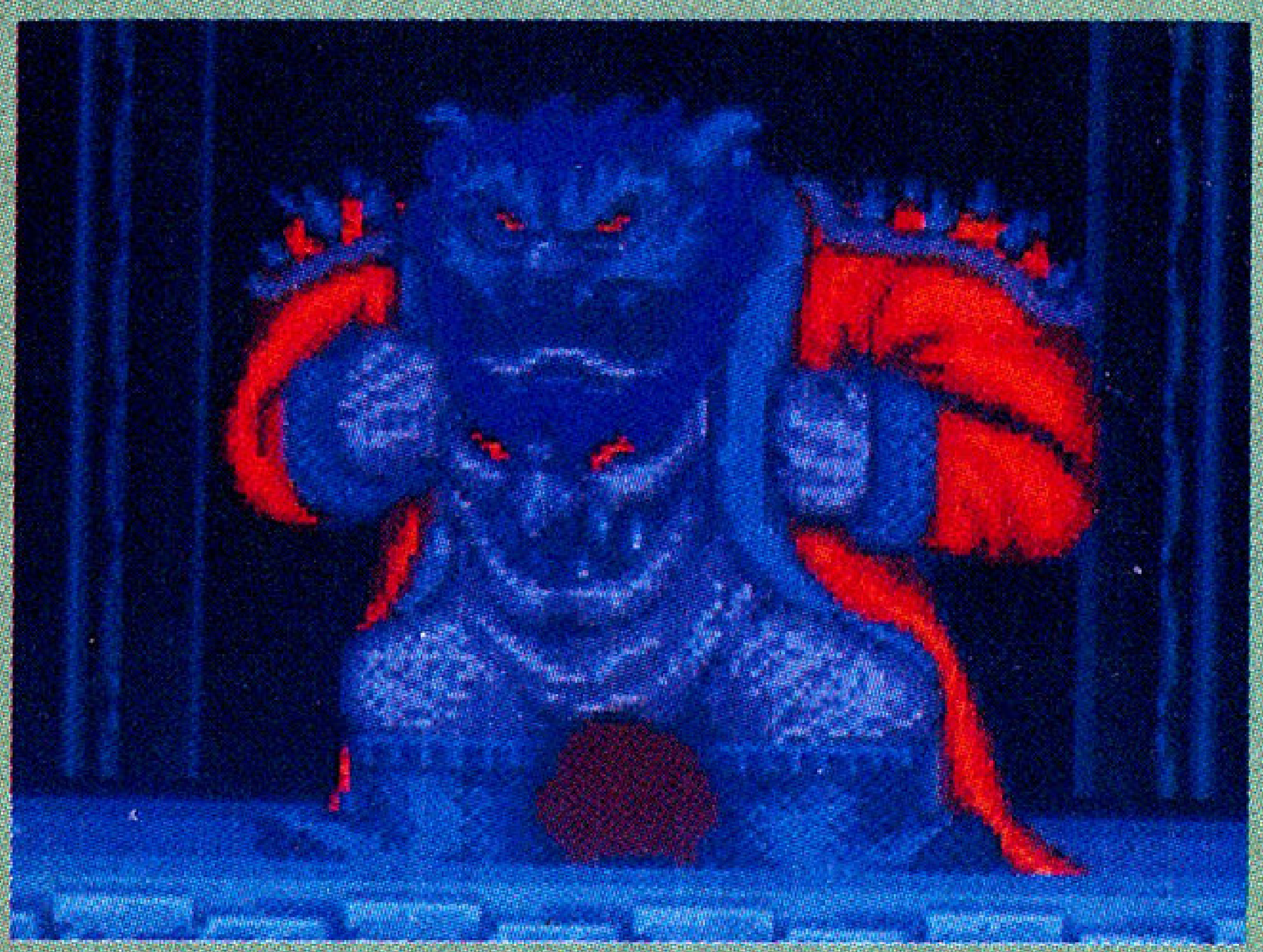


ボーンドラゴン登場。こいつは頭にしか攻撃が効かないのだ。





前作ボスも今はザコキャラ

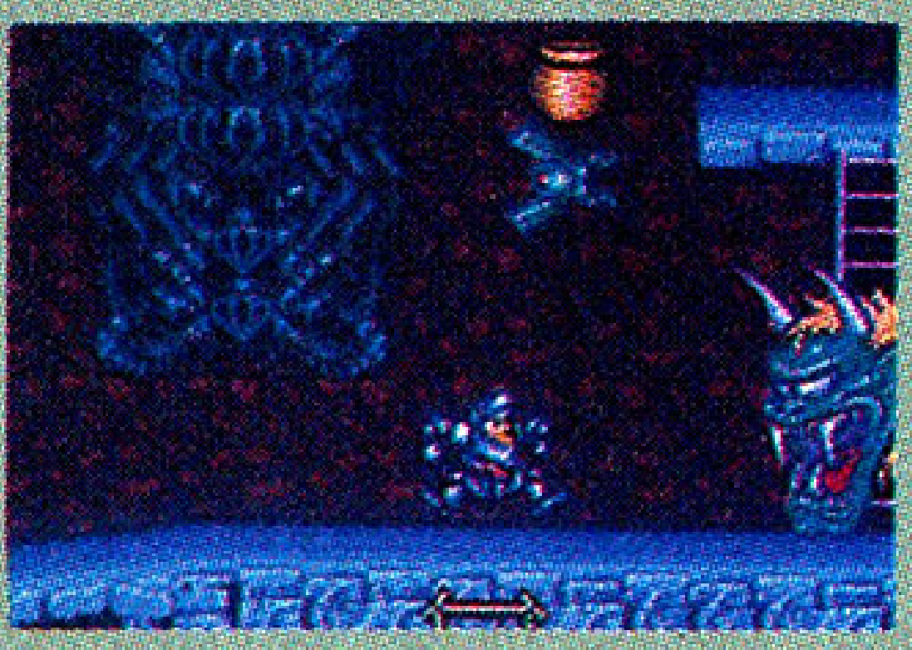


大魔王は火柱をふいて攻撃してくる。だけど、この火柱はしゃがんでいれば当たらないのだ。火柱がやんだときに攻撃していれば楽勝だ。ああ、前作のボスもいまやザコキャラ…。

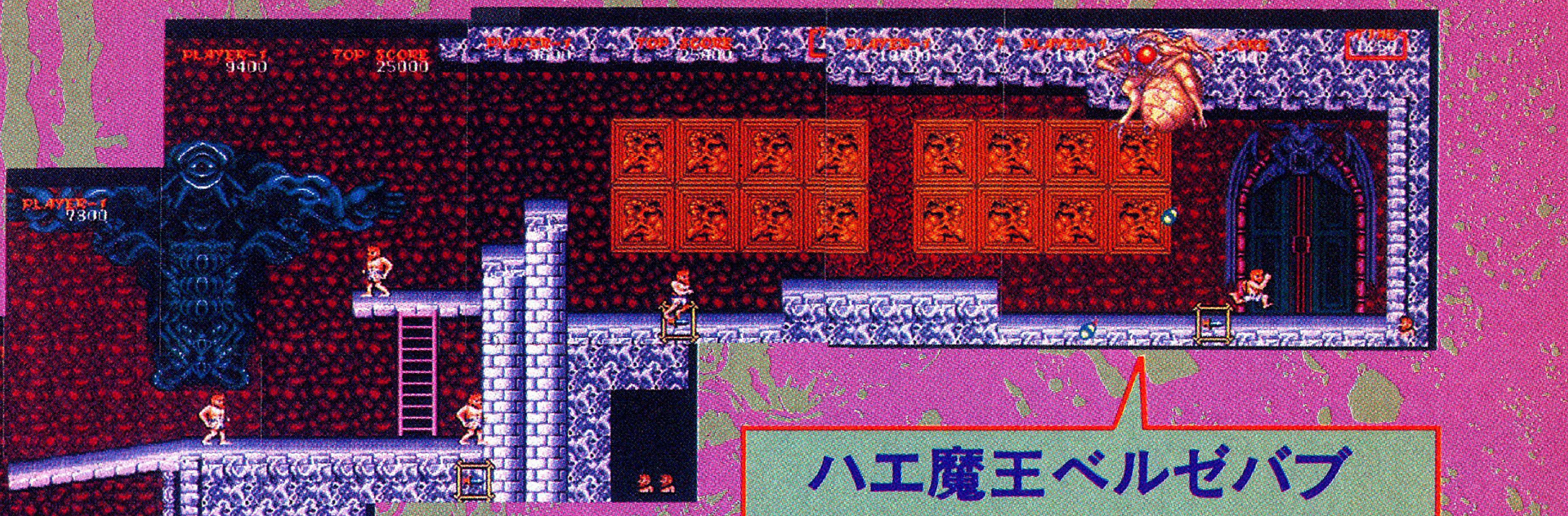
START ▶

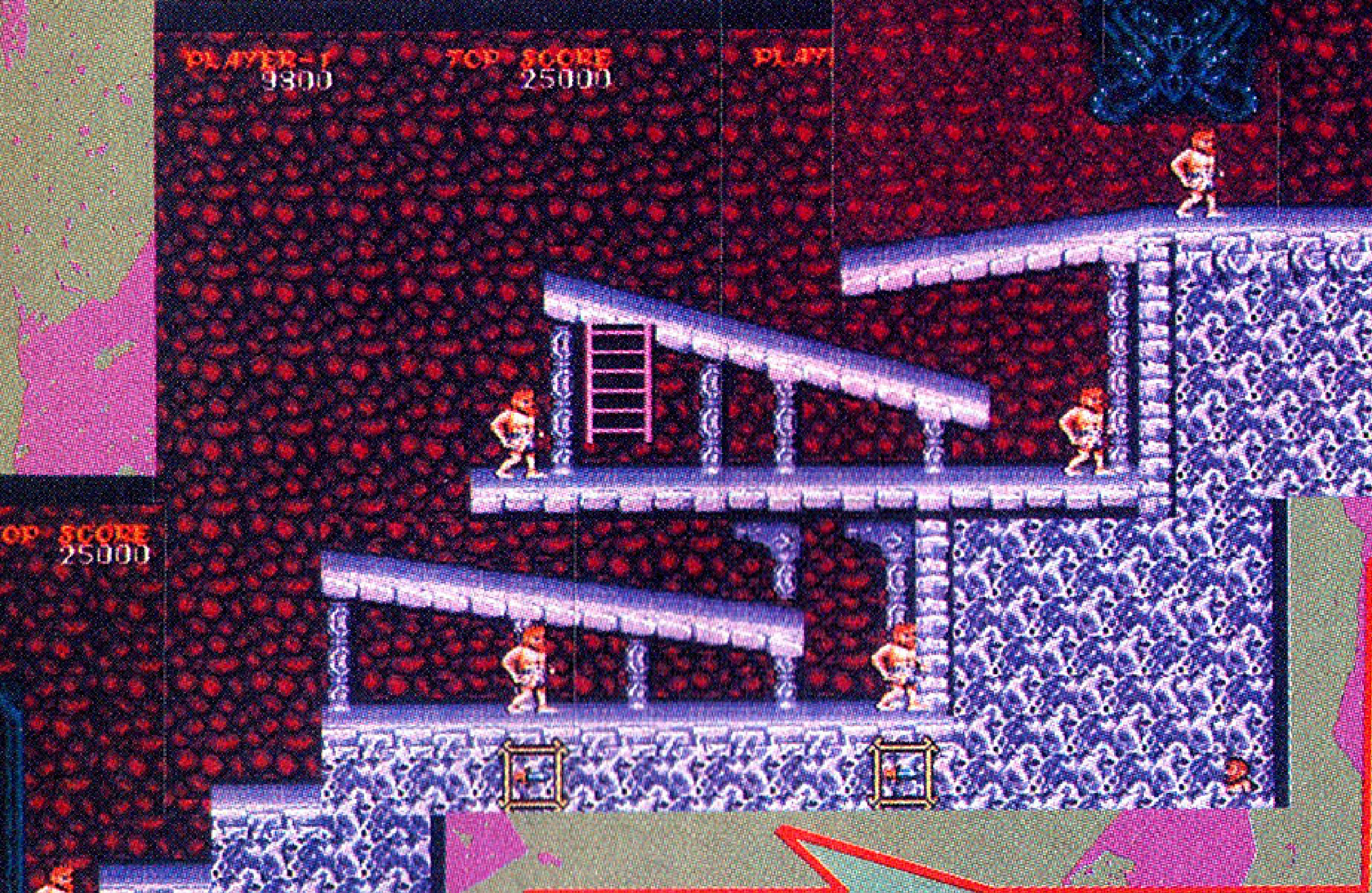
ここがスタートだ!!

空飛ぶ小悪魔



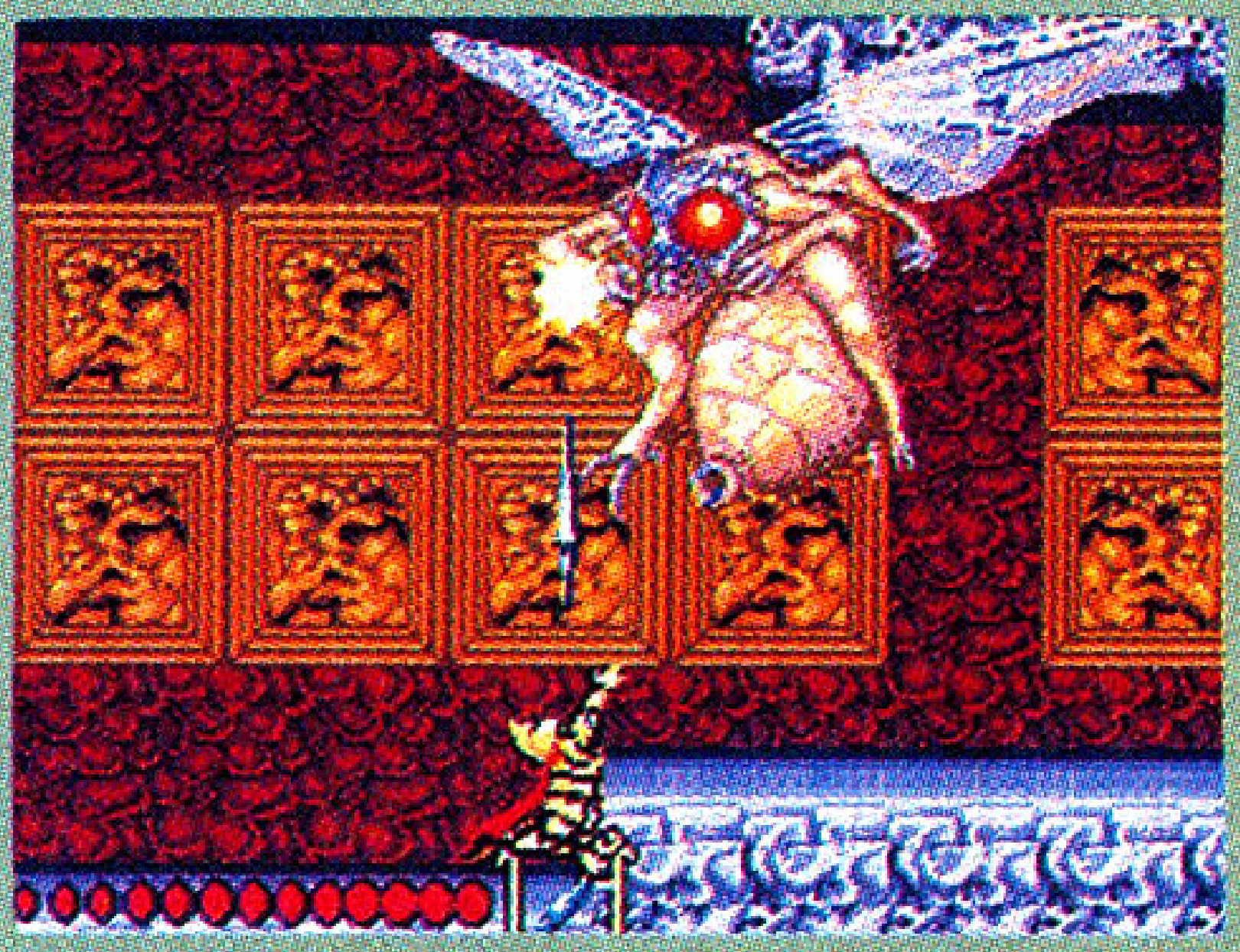
シールダーとゴブリンがじゃまをする。



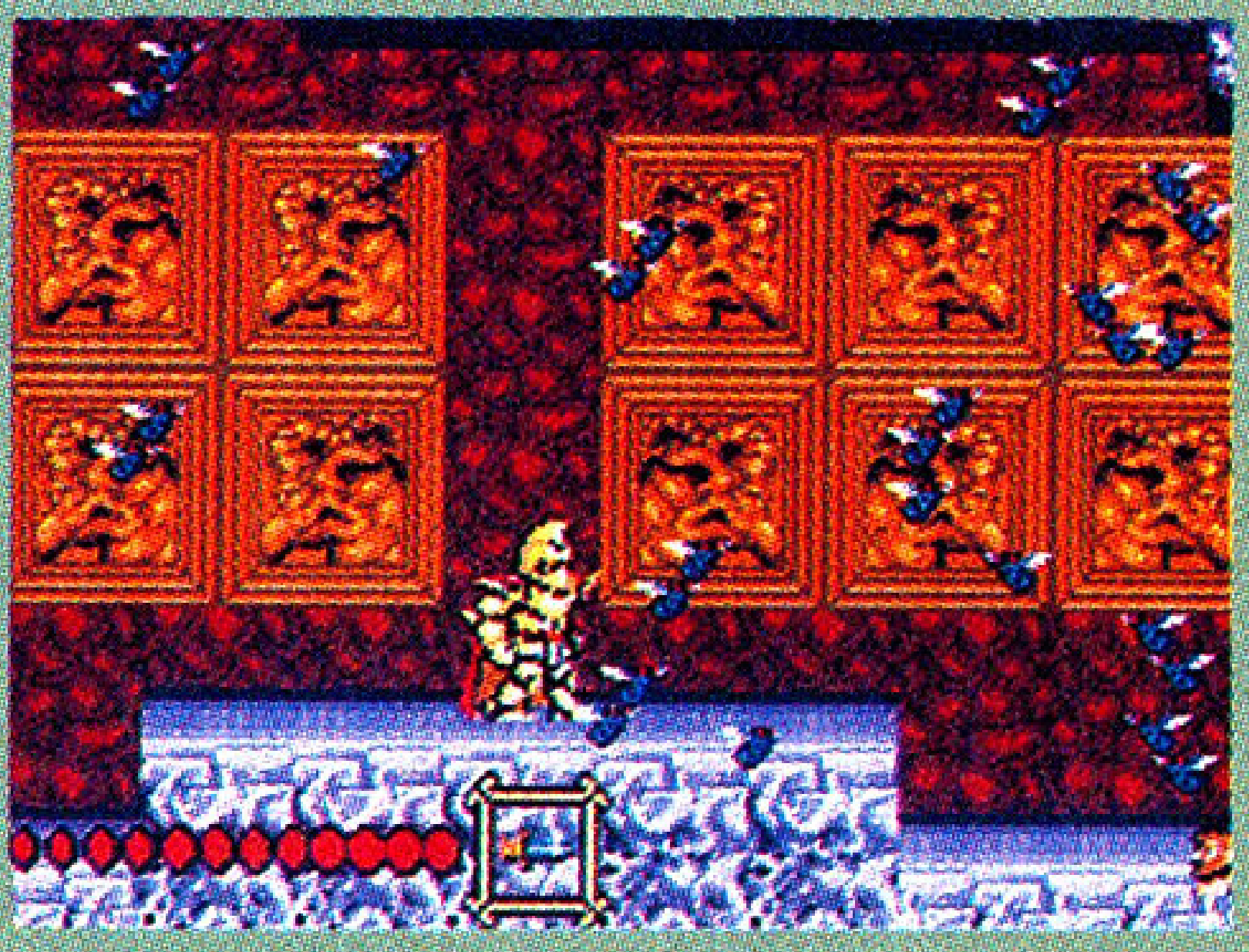


ハエ魔王ベルゼバブ

初登場（STAGE 5ならね）ハエ魔王ベルゼバブだ〃 たくさんのハエの姿に変化しているときには、攻撃が効かない。その姿のときには、ひたすら逃まわるしかないのだ。分身の魔法が使えないとちょっとキツイかもしれないぞ。

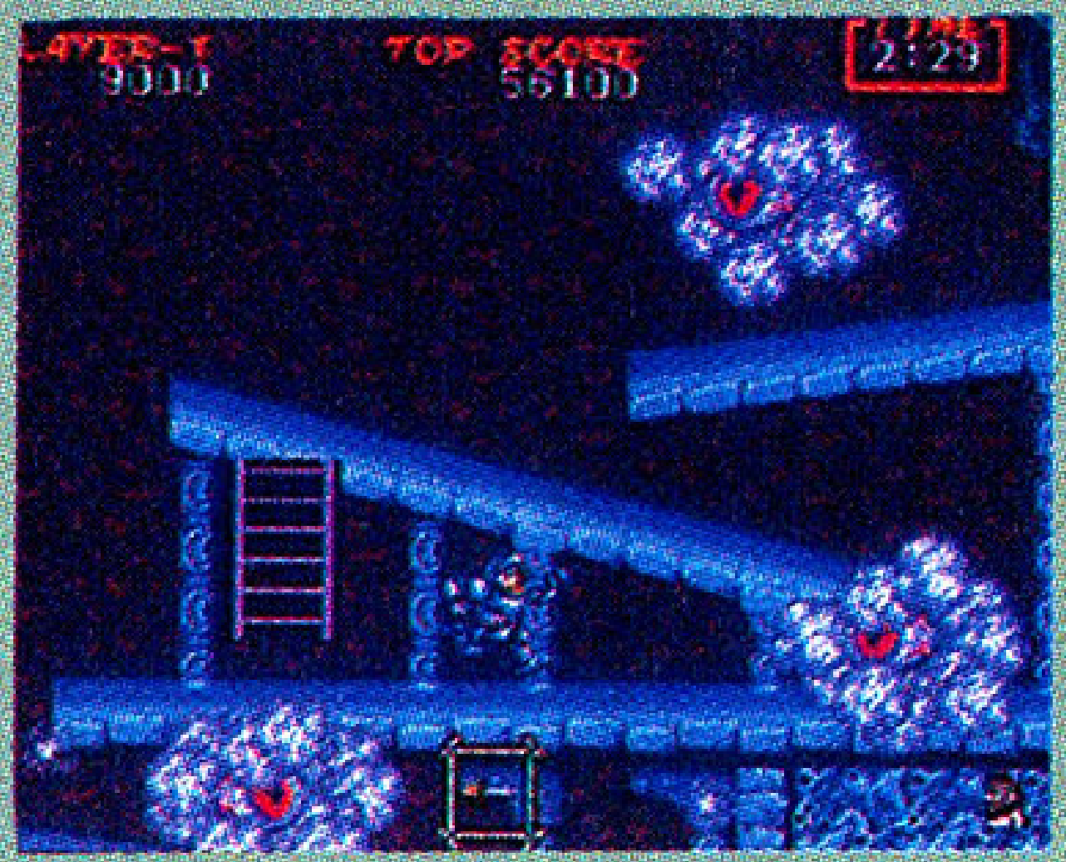


ハエ魔王ベルゼバブの実体がこれだ。この姿のときには、おしりから弾を撃ってくる。この弾をかわすのはかんたんだが、そのあとの体当たり攻撃が手強いのだ！ この姿のときに分身の魔法を使い、早めに決着をつけよう。



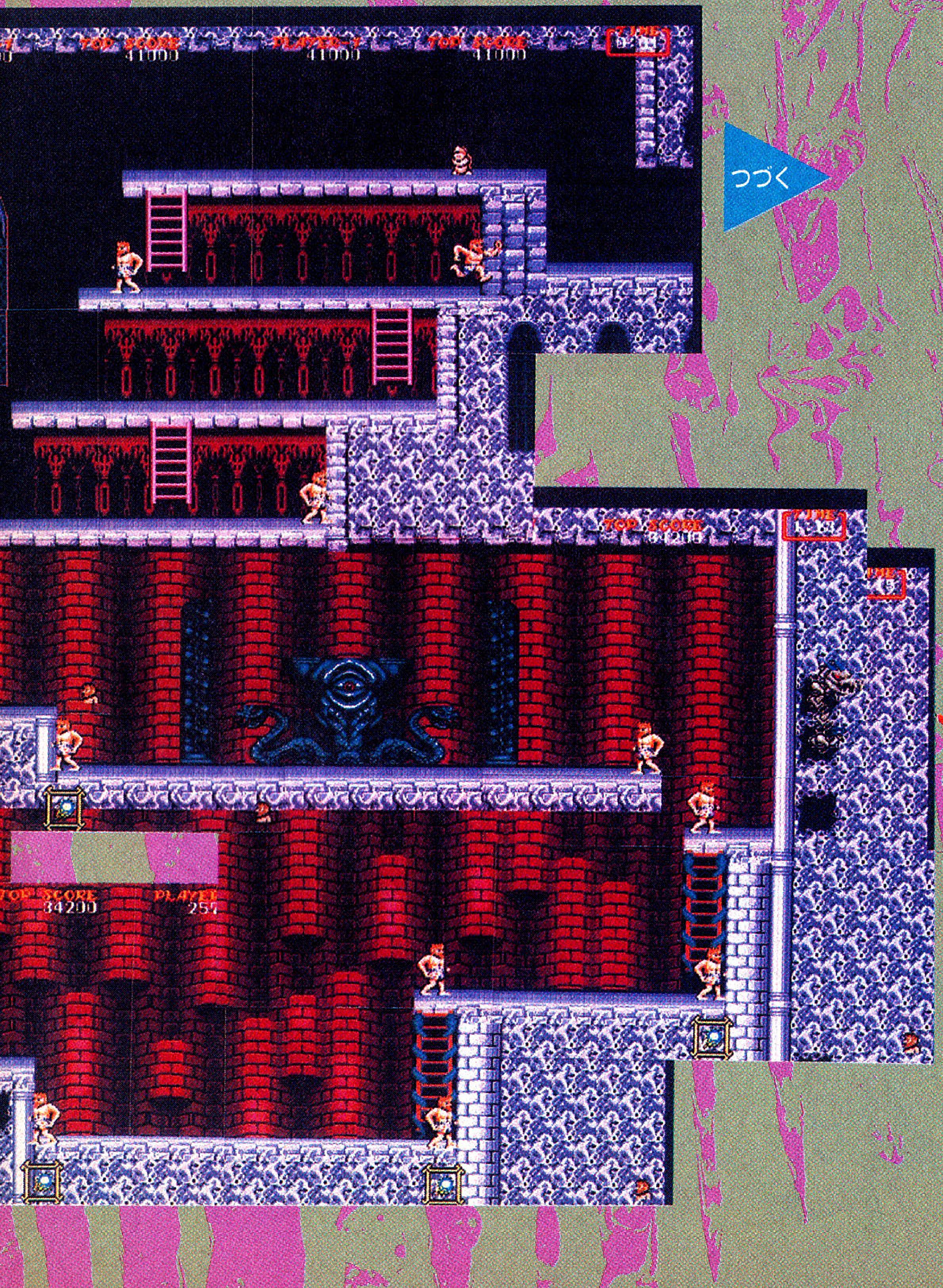
無数のハエに変化しているところだ。このハエに当たってもやられてしまう。とにかくひたすら逃げまくるしかないのだ。攻撃のチャンスはこのあと。敵が合体するのを待つしかない。

雲三兄弟



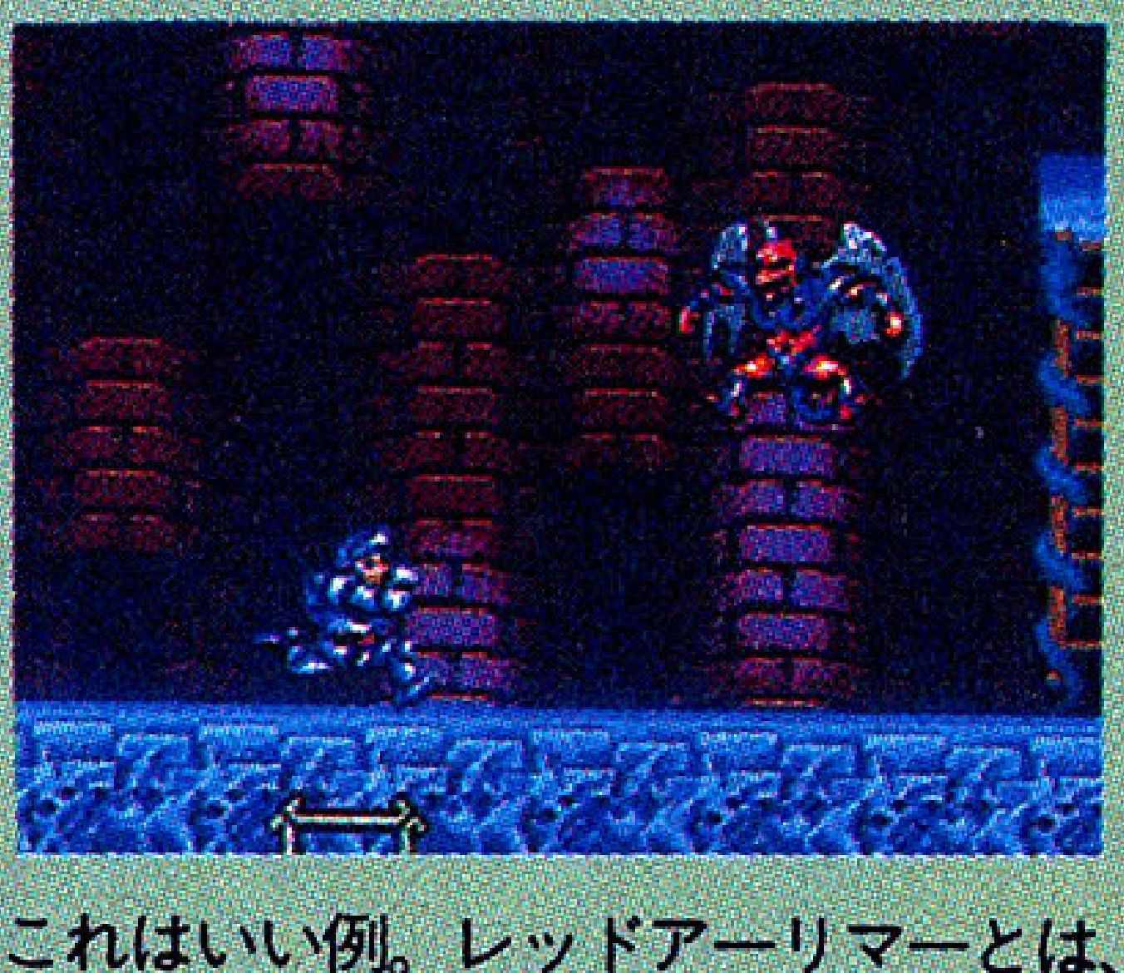
分身の魔法を使えば比較的楽に倒すことができるのだが……。怒っている間は攻撃が効かないので注意せよ。

つづく

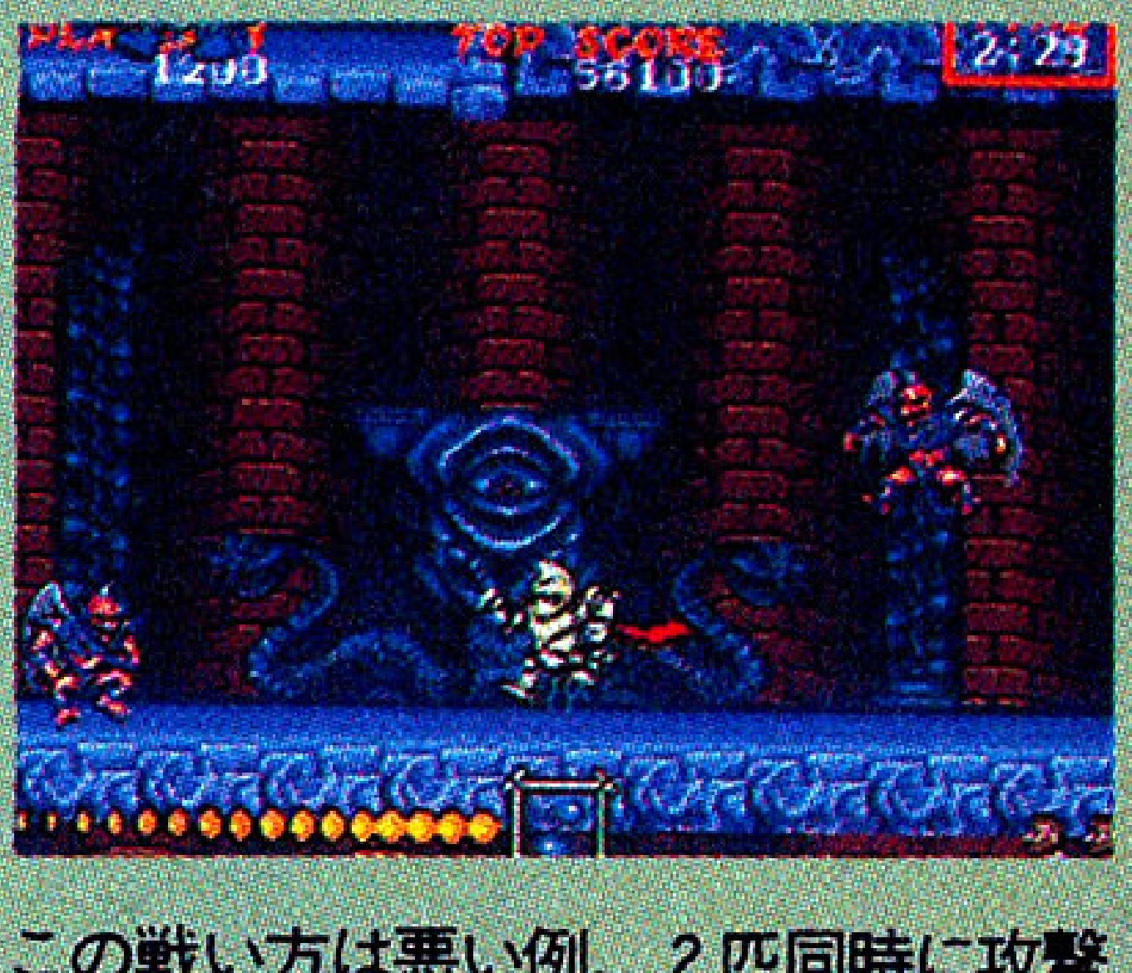


レッドアーリマー総攻撃〃

うひゃ～、出るわ出るわ。レッドアーリマーのお出むかえ。その数なんと４匹〃 しかも、たまにボーンドラゴンもウロウロしていることがある〃 攻略法としては、とにかく１匹ずつ相手に戦うこと。あまり動かずに敵の行動パターンにあわせて攻撃することだ。武器はナイフか斧がいいぞ。



これはいい例。レッドアーリマーとは、１匹ずつ戦うのが正解なのだ。



この戦い方は悪い例。２匹同時に攻撃されると、かわせるものもかわせない。

LAST STAGE
ルシファーの王座

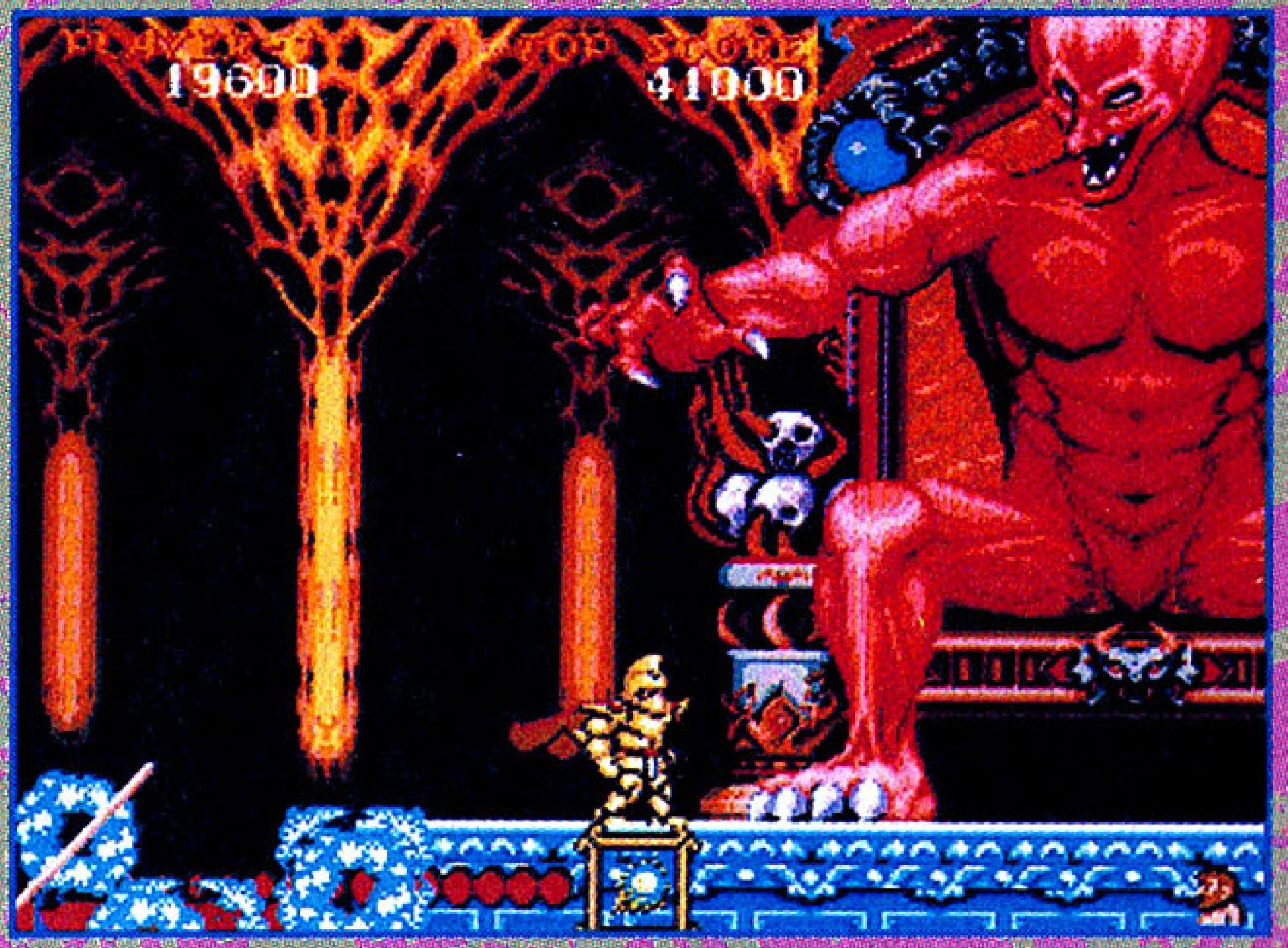
５つのステージを２回クリアしたアーサーの目前に不気味な怪物が姿を現した。王座にドッカリと腰をおろしたその巨体。身の丈20メートルはあろうか。魔王ルシファーの登場だ。

赤ハゲ一ッ
ぬはははは、

わしがルシファー‼ 文句があるか!?

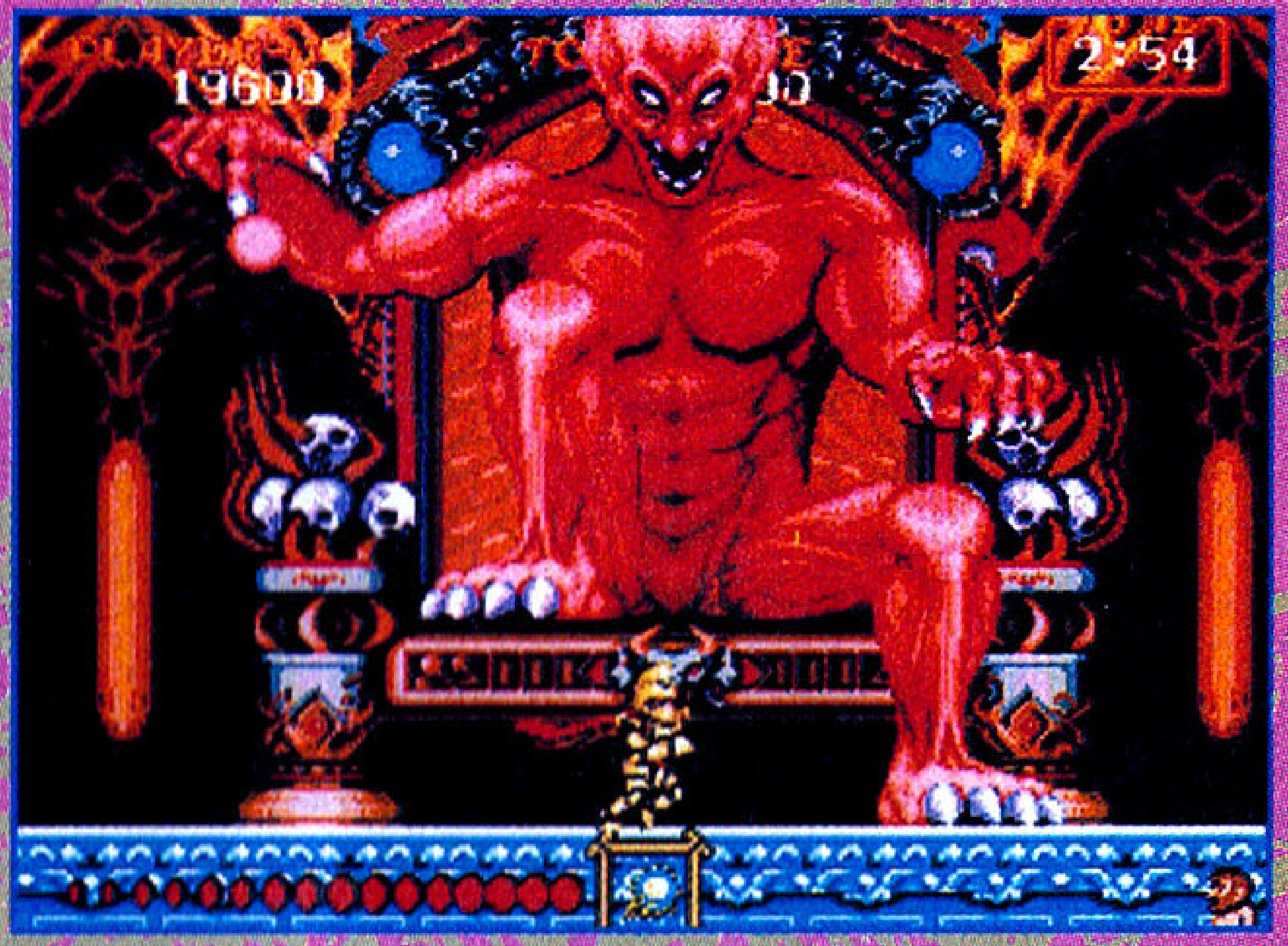
最後の戦いが開始された‼　ルシファーの指先にエネルギーがたまっていく。ほとばしる熱線！　間一髪でかわすアーサー。なんと床が溶けてしまったぁ‼　ものすごい威力。今度はルシファーが足を振り上げた。強烈な踏みつけ攻撃‼　踏みつぶされたらＯＵＴだ。応戦するアーサーだが、ルシファーはビクともしない。勝てるのかぁ!?

熱線‼



ルシファーの指先から照射される熱光線！　その威力は一瞬にして床を溶かしてしまうほどだ。

ストンピング‼

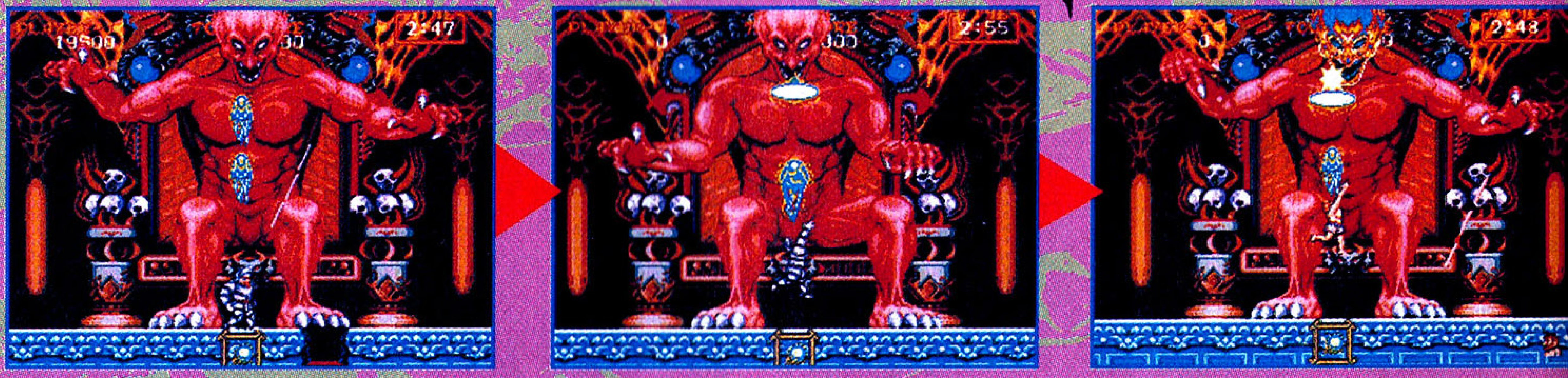


強烈なストンピング攻撃！　踏みつぶされたら、いかな魔法の鎧でも一発でアウトだ。

お前の弱点は……アタマだあああ――ッ!!!

苦戦するアーサー。ストンピング攻撃をかわしたものの、両足にはさまれてしまった。苦肉の策、上方にＳＣを撃つ！　ルシファーの頭に命中。ルシファーがひるむ。奴の弱点は頭だったのだ。

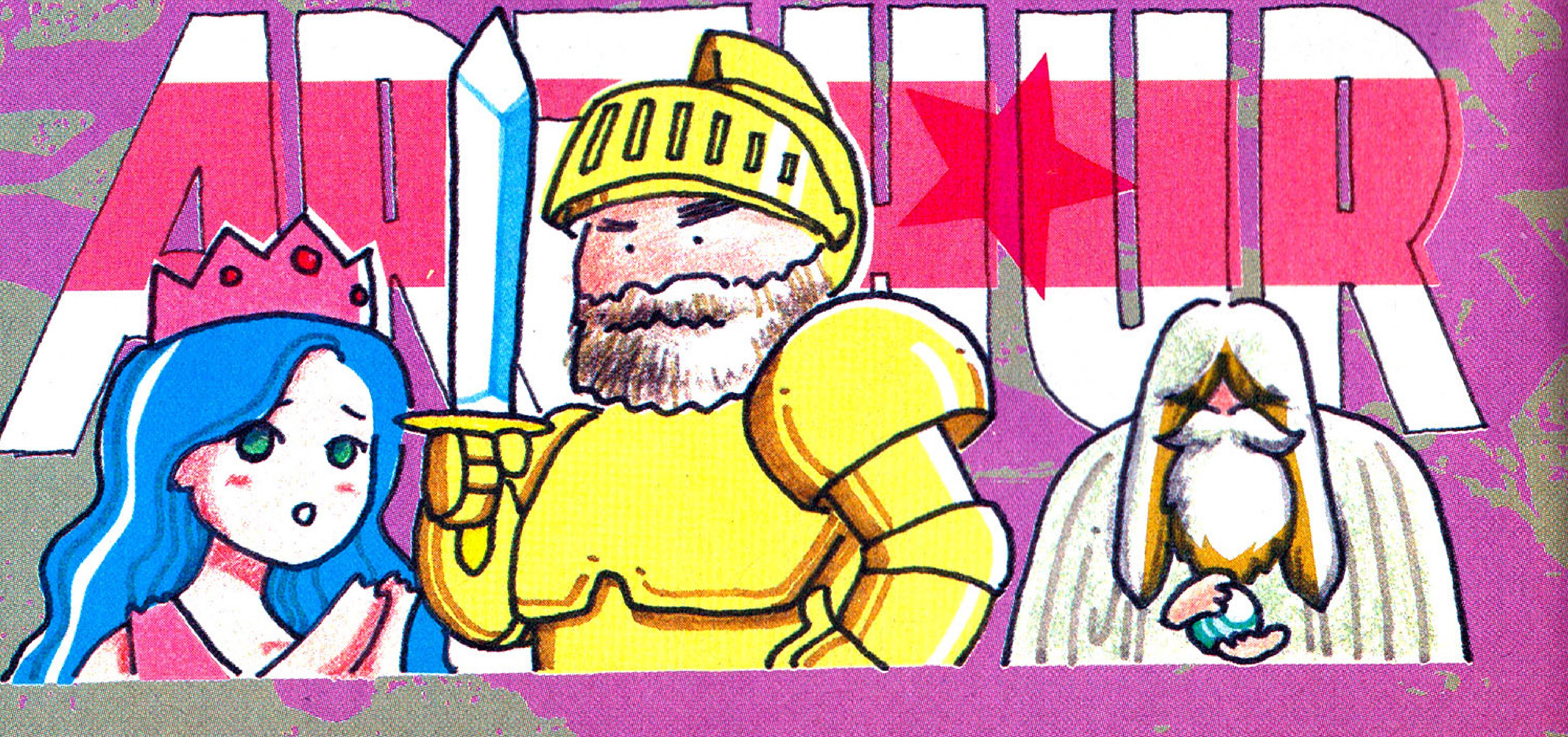
なお腕に自信のある人は、足の上下の瞬間をねらってヒザへの飛び乗りをオススメする。



悪は滅んだ。だが…

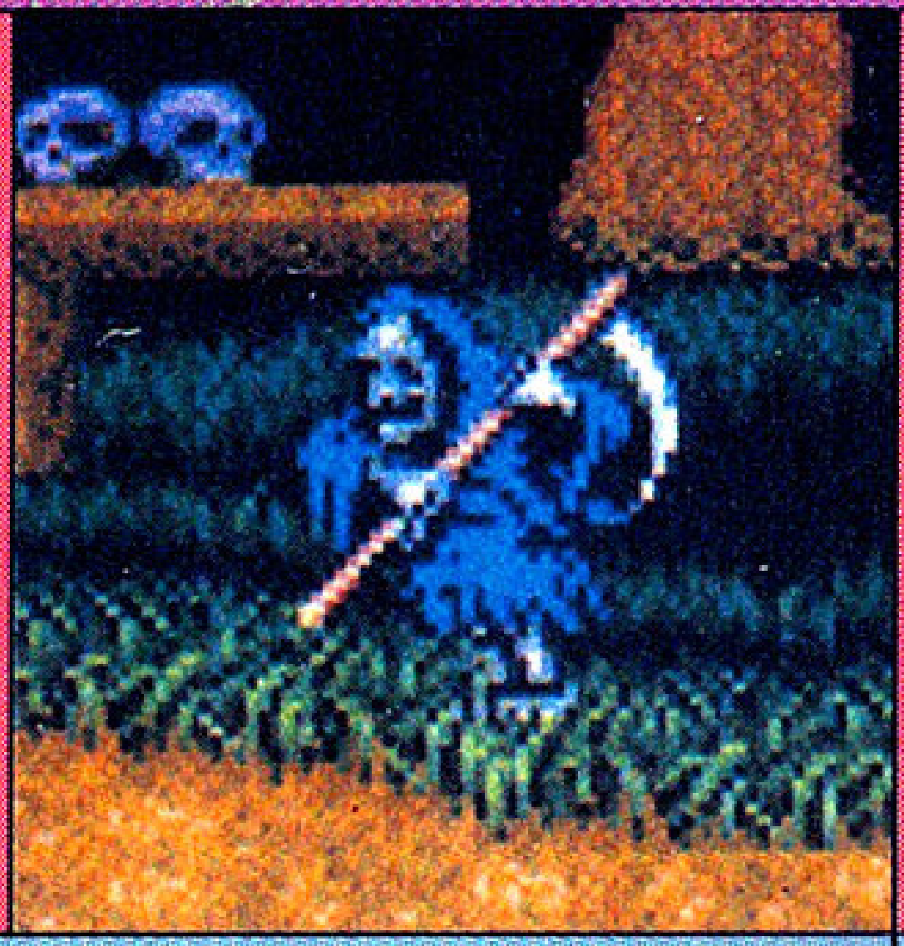
３年前に消滅したはずの魔界を復活させたルシファー。魔界最強の名をほしいままにしていたルシファーをアーサーはついに倒した。

それもそのはずアーサーは３年前に大魔王を倒したときから魔界復活を予見し、武器に改良を加えていたのだ。魔王は倒れ、王女の捕われていた魂も解放された。だが魔界はいつまた復活するのかわからないのだ……。



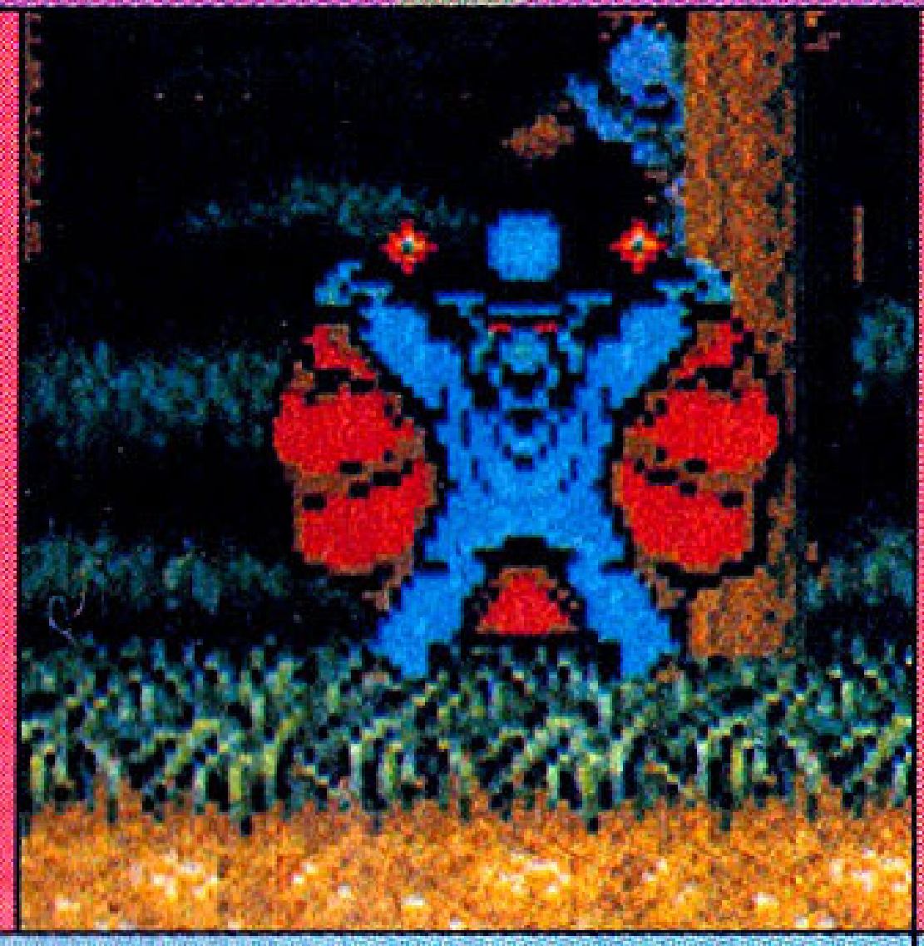
大魔界村 原色 怪獣・怪人大百科

死神



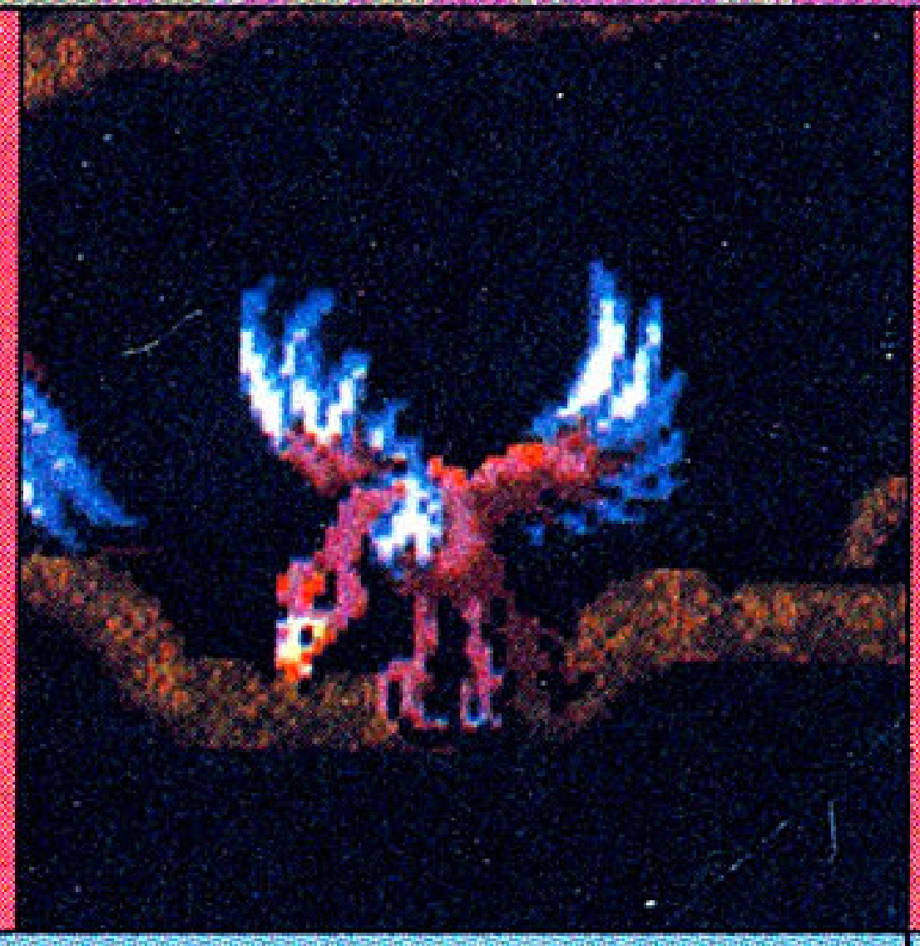
処刑場の地下よりボコボコと出現する、死霊のはらわたくん。ステージ1および3に出現。

マジシャン



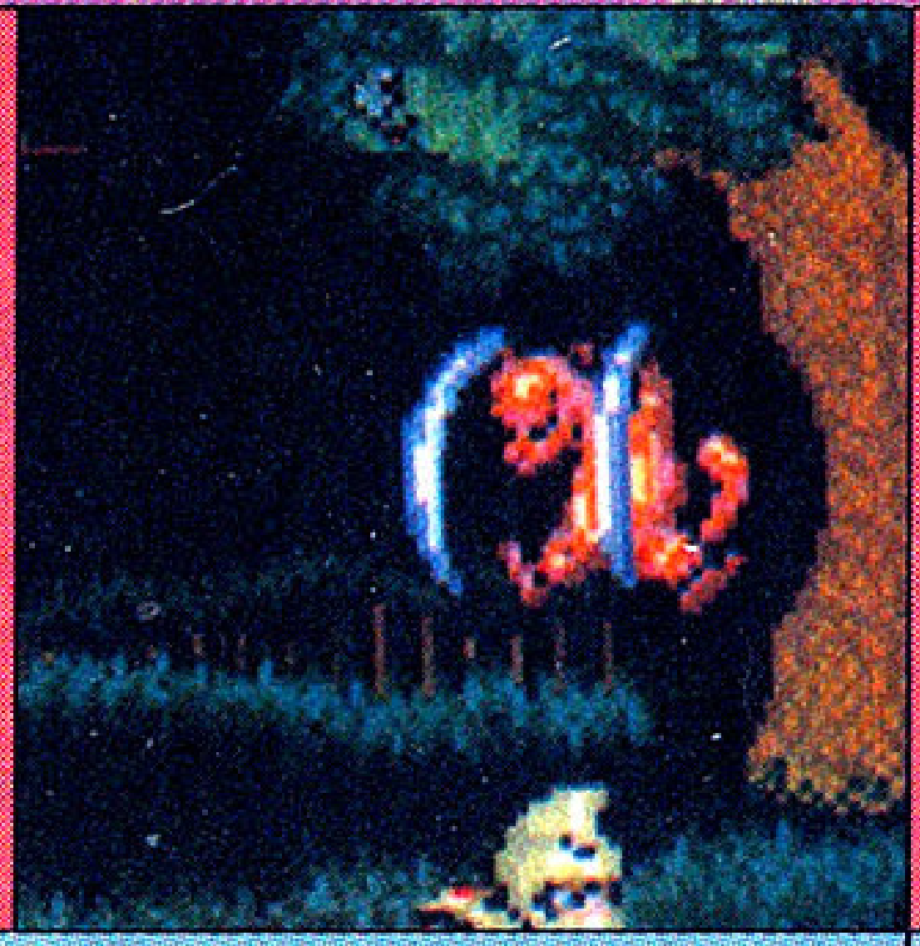
宝箱の中に隠れているキング＝アラジンのような奴。人間を老化させたり変身させたりする。

はげたか



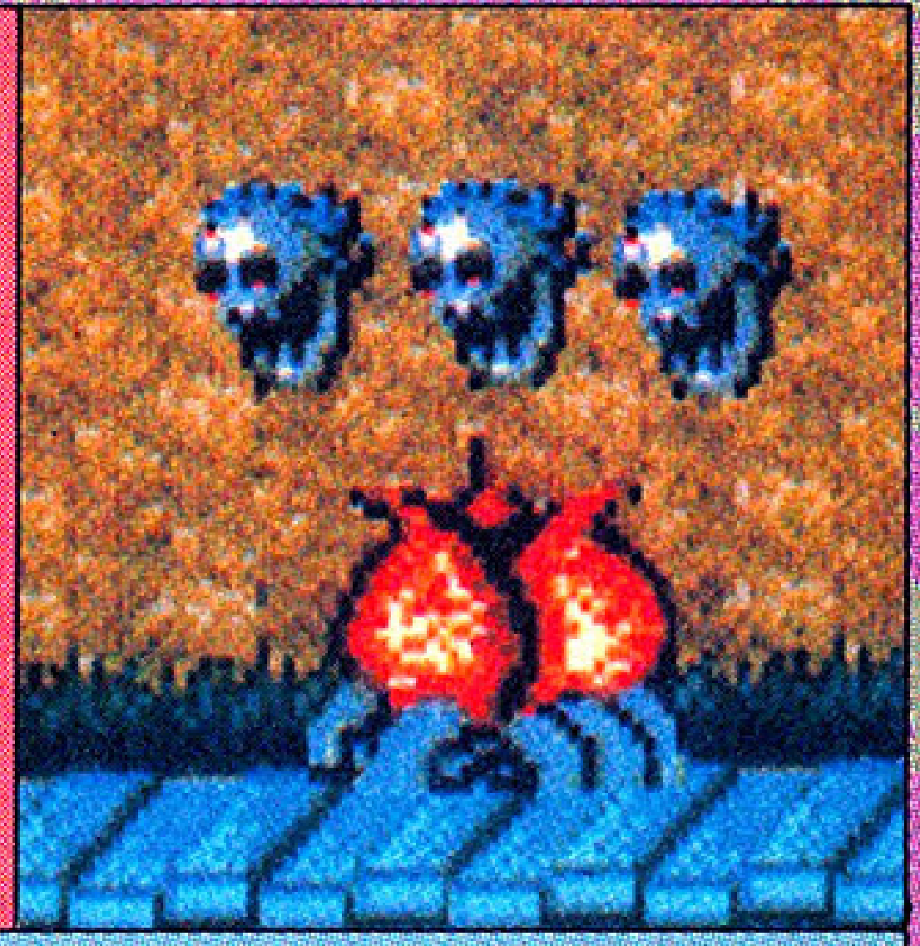
処刑された死体をついばんで生きている。もちろん生きたお肉も大好きである。群れで行動する。

カマイタチ



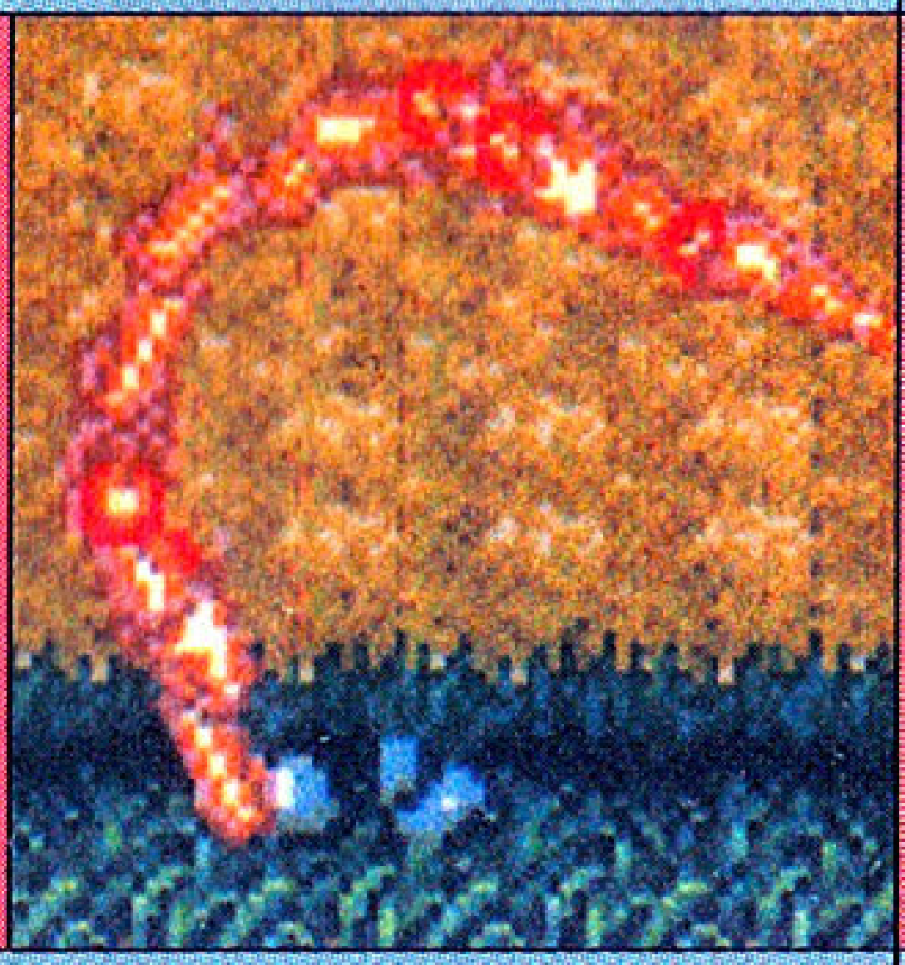
回転しながら迫りくる、両手が鎌のイタチの化け物。スピン中はあらゆる攻撃をはね返す。

毒花



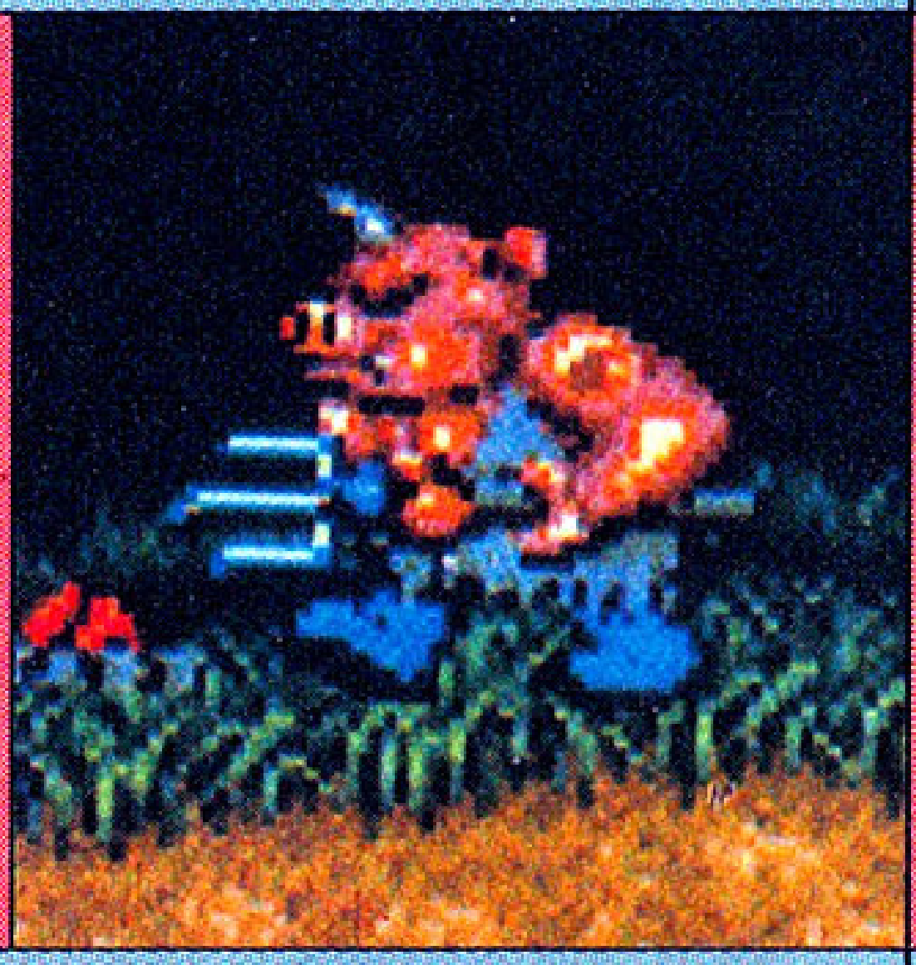
人喰い植物。喰った人間の頭ガイ骨をはき出して攻撃するユニークな奴。突如、地下より現れる。

怪根



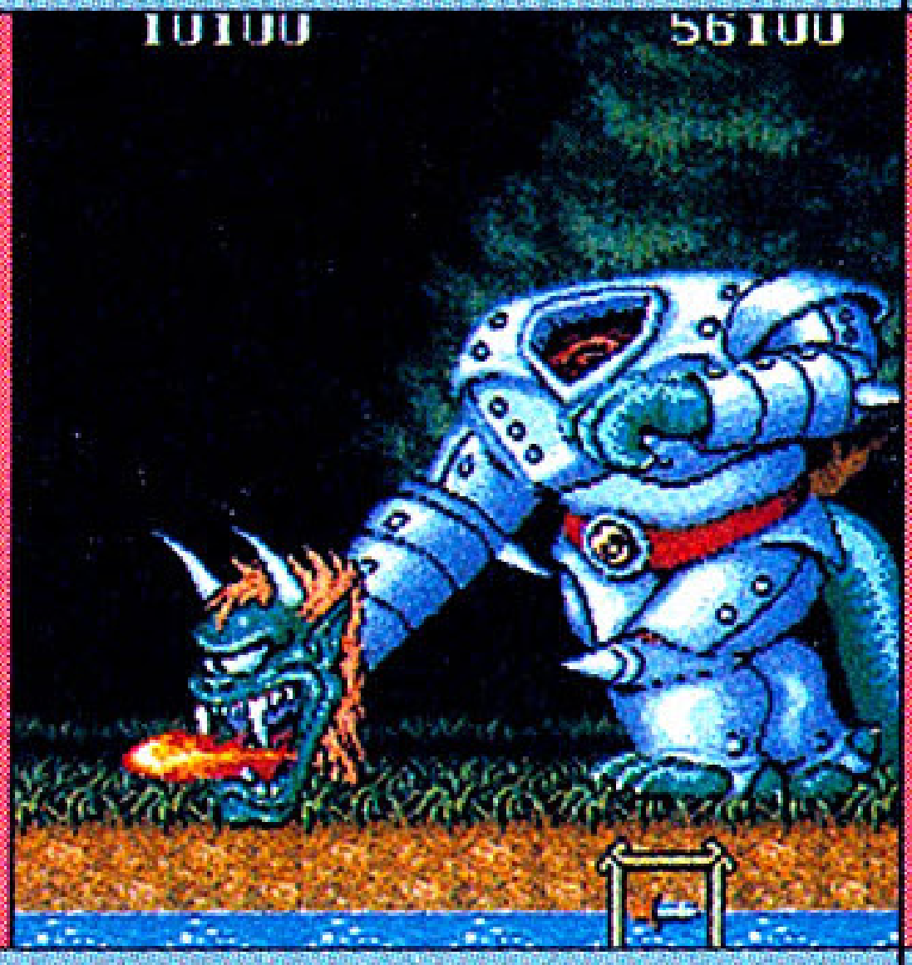
人が近づくと地下より現れる。多々良島のスフランのごとくしぶとい。血が大好物。

豚男



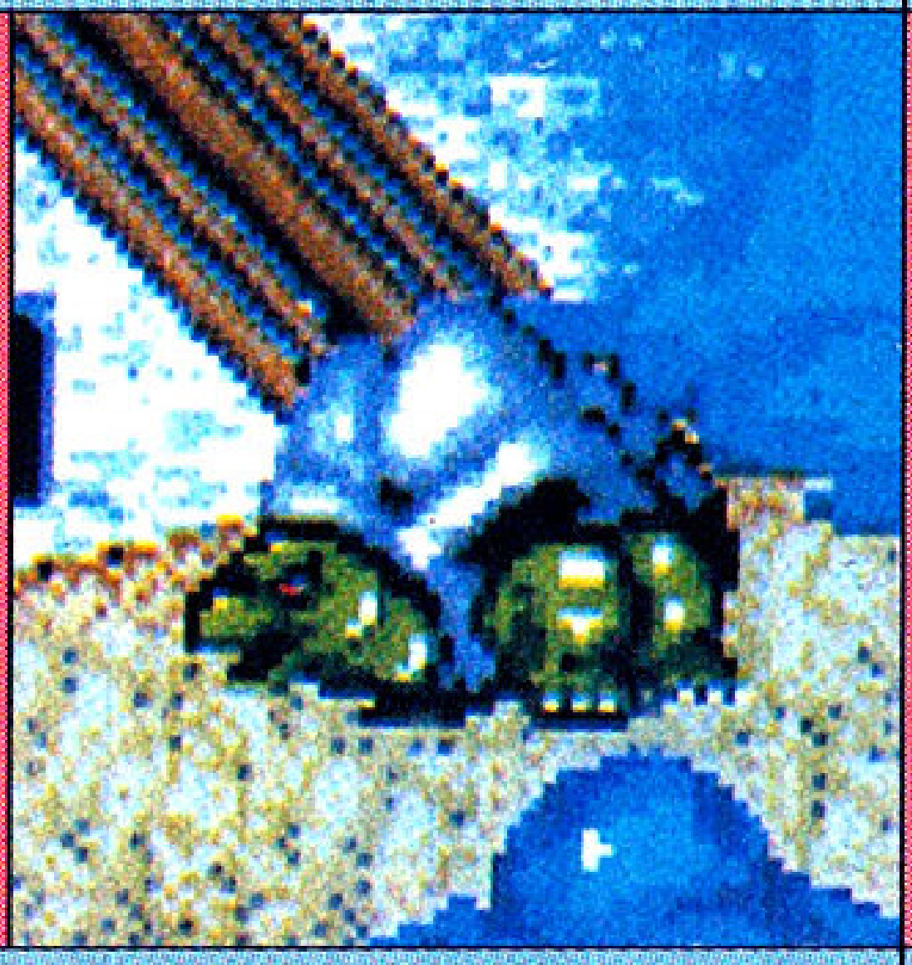
「西遊記」の猪八戒のような怪物。猪突猛進してくる。また頭上からの嘔吐攻撃は恐怖である。

シールダー



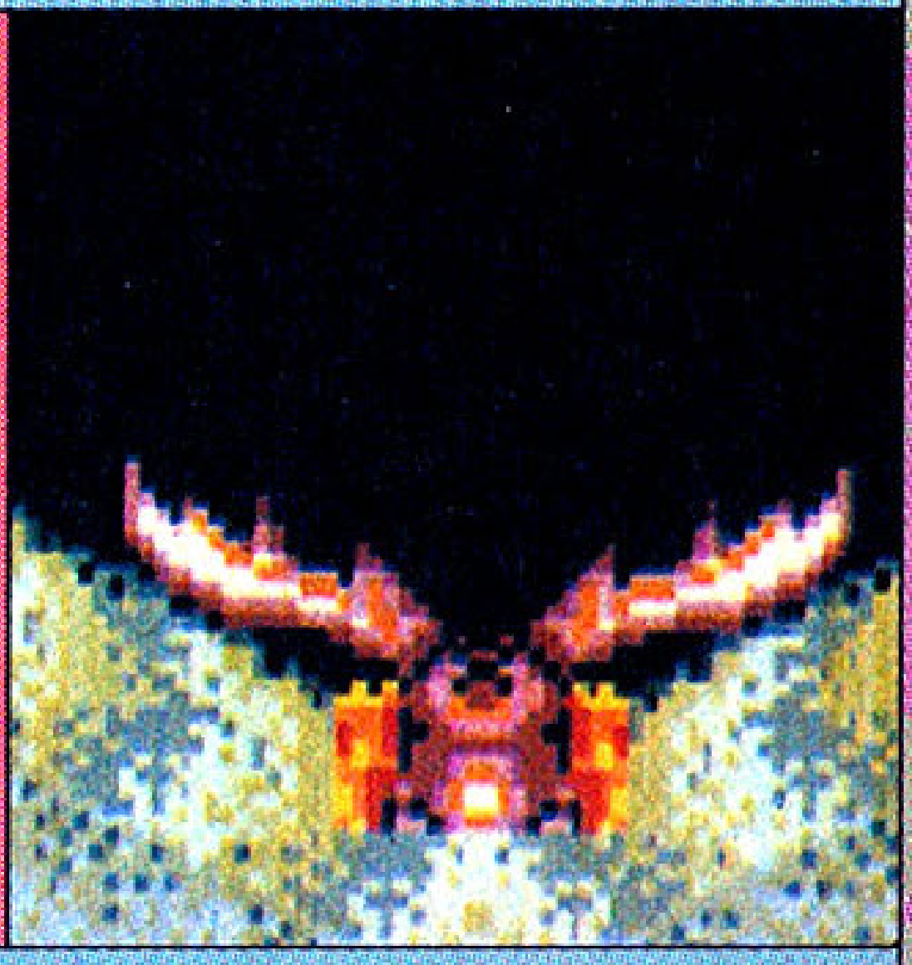
ステージ1のボス。自らの首をもぎ取り、腕につけて攻撃してくる。火炎攻撃が得意。

岩亀



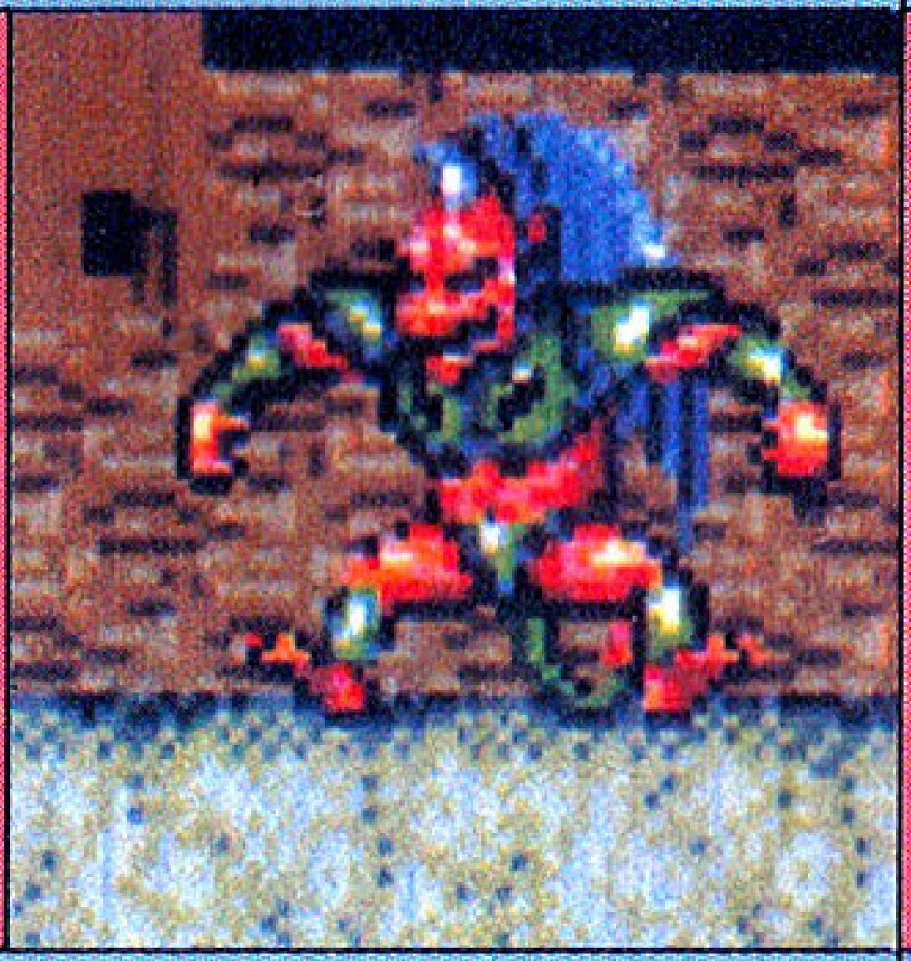
鋼鉄の数倍の固さの甲羅をもつ。ふだんはこの中に隠れ、弾丸スクリューボールをかけてくる。

アリ地獄



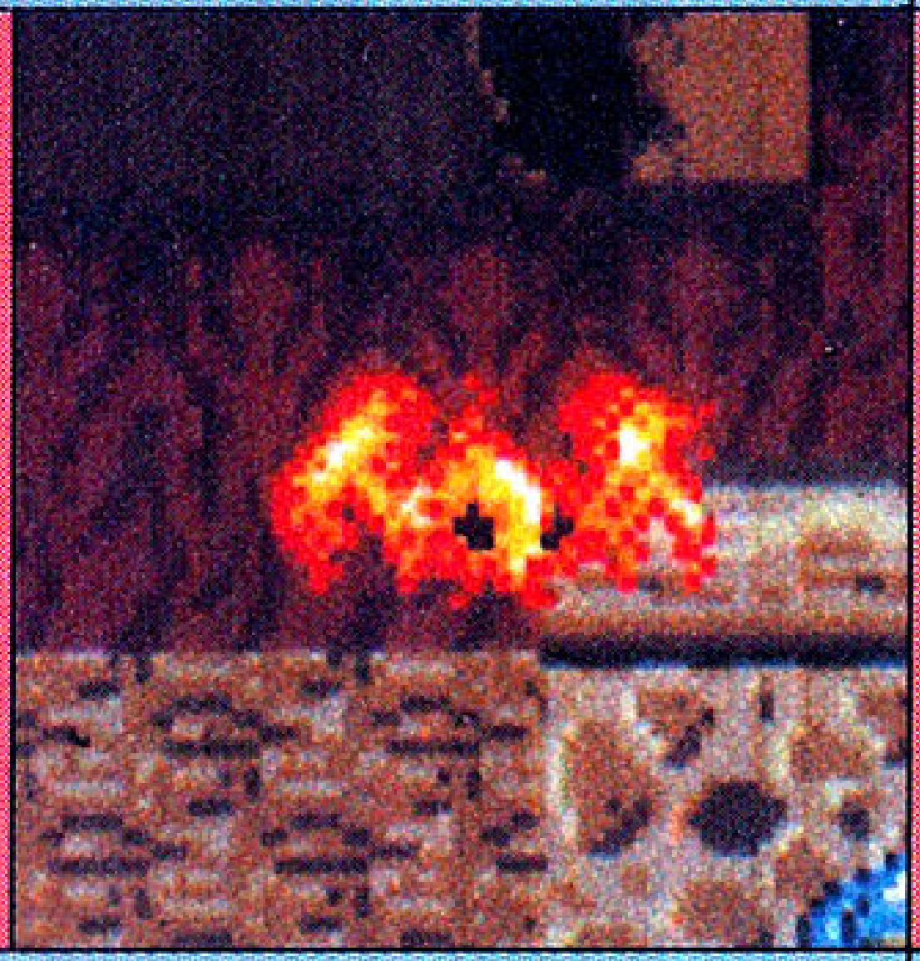
吊り橋の下の流砂の中にひそむ巨大アリ地獄。いかなる攻撃にも耐える不死身の怪物。

レッドアリーマー



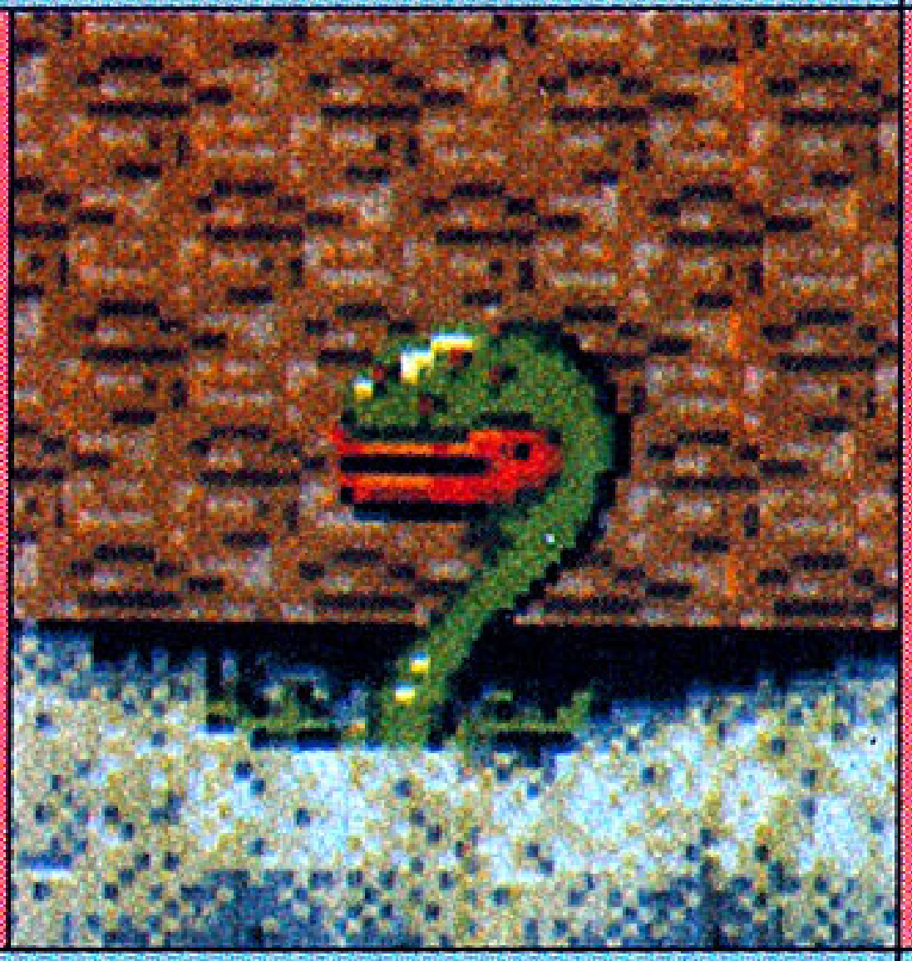
『魔界村』時代からのアーサーのライバル。今回も経験をかわれてルシファーの配下についている。

ファイヤーハッド



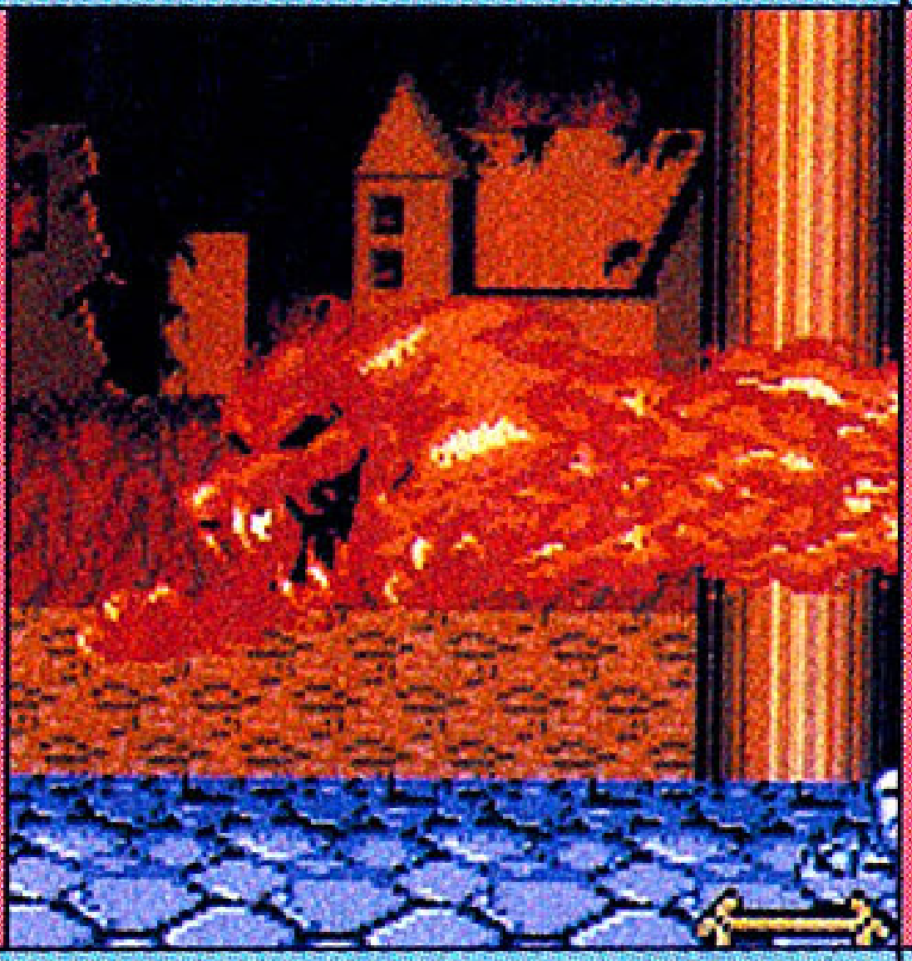
火の池から出没する火の鳥。故手塚治虫先生原作ではないので不死の生命体ではありません。

グリーンモンスター



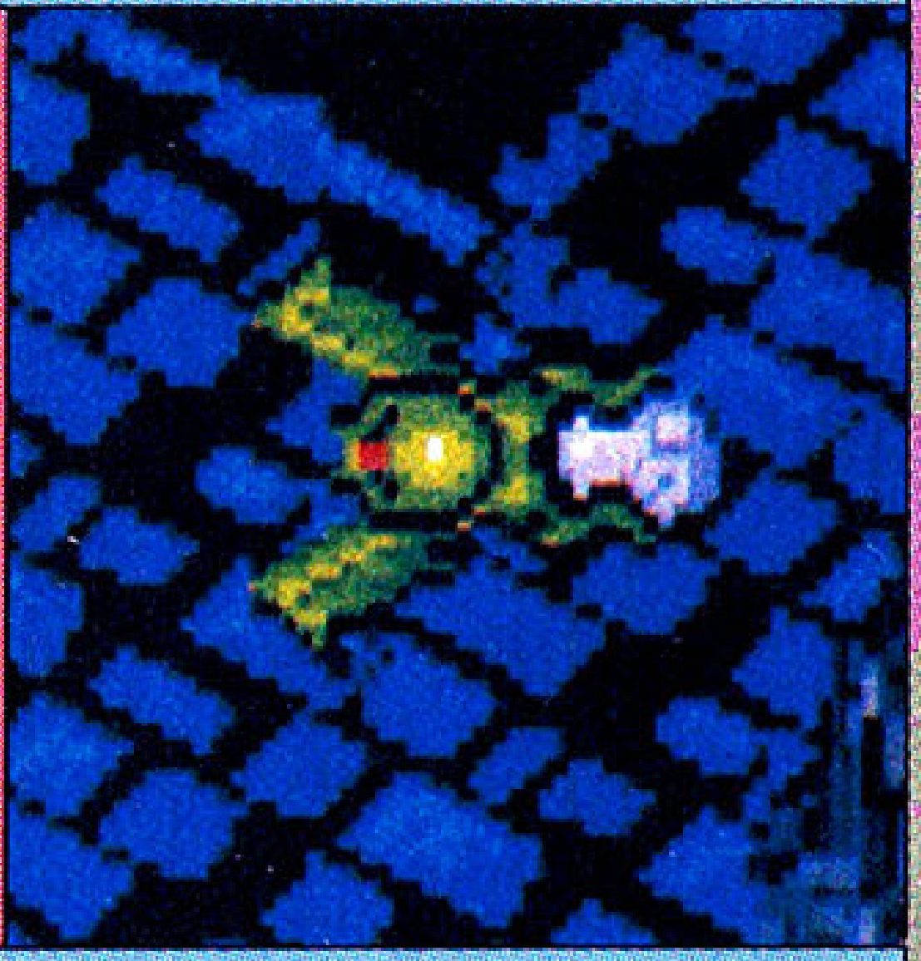
口から目玉をはきだす奇想天外な生き物。緑色の体からすると、光合成でもするのだろうか。

ケルベロス



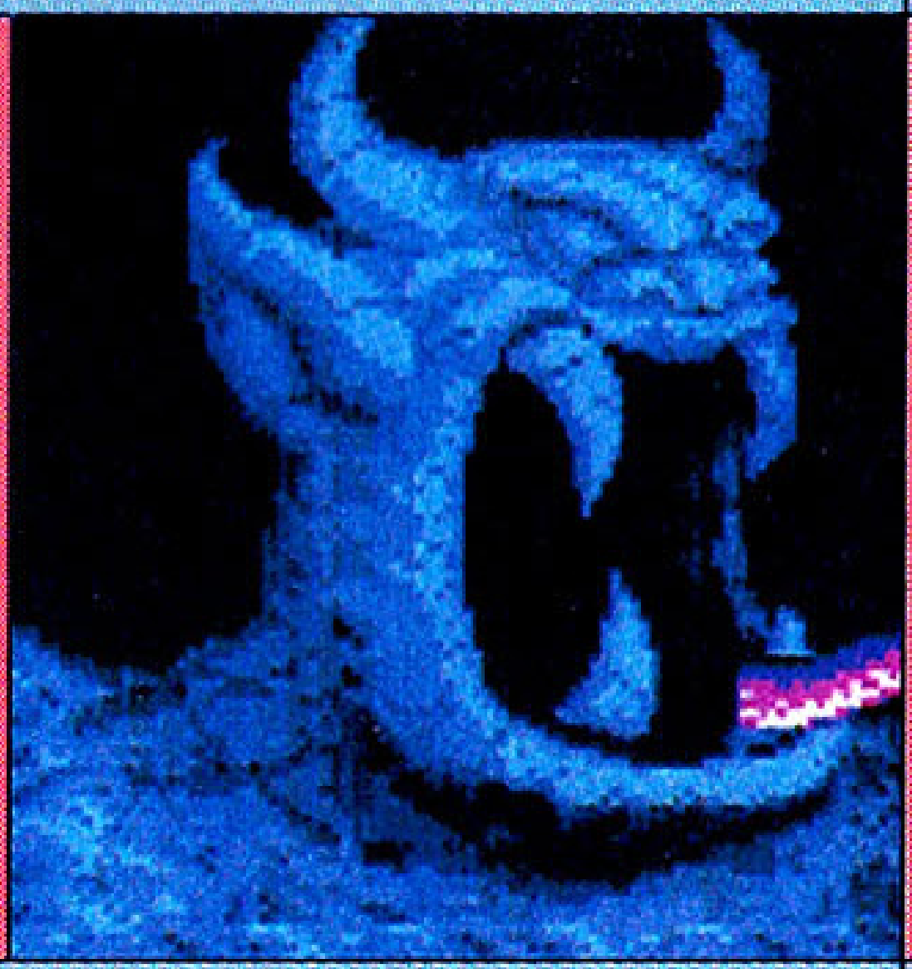
地獄の番犬として有名。ルシファーの愛犬なのであろう。ペディグリーチャムは食べない。

フライングゴブリン



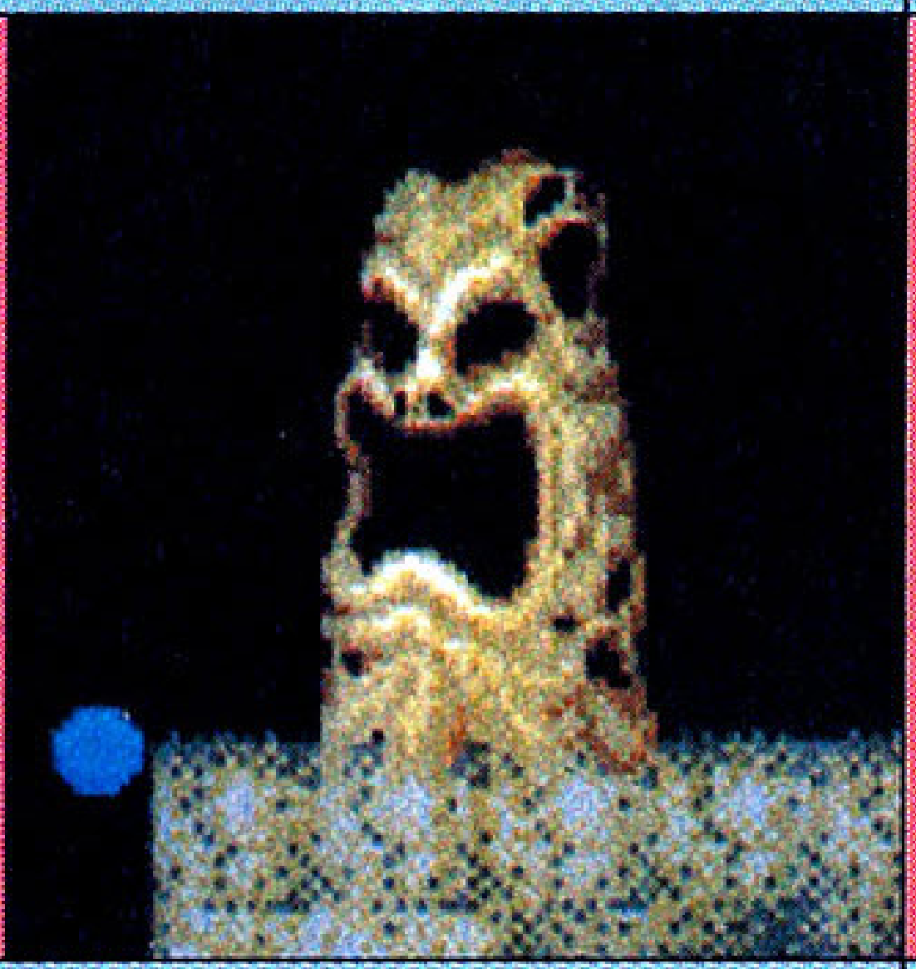
空飛ぶ小悪魔。頭上より飛来し、投石してくる。たいして強くはない。うっとうしいヤツ〃

魔人像



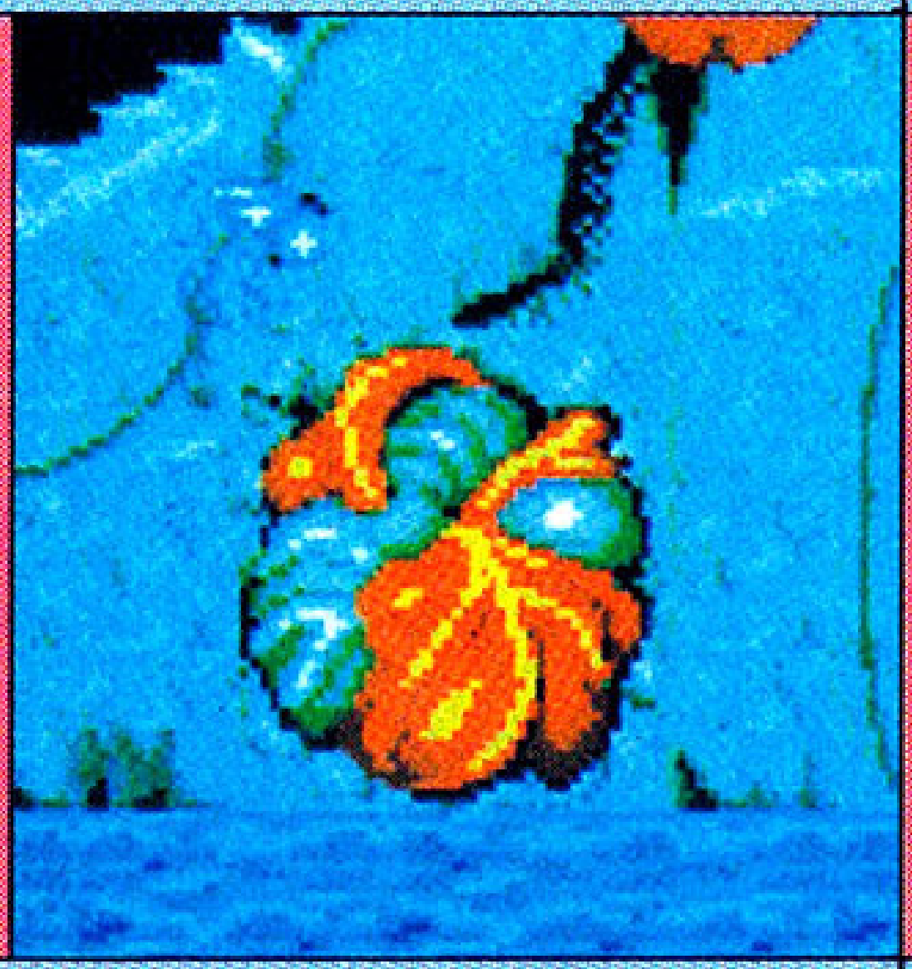
敵というわけではない。舌に乗ると移動することができる。あんまり乗っていると喰われてしまう。

タワーモンスター



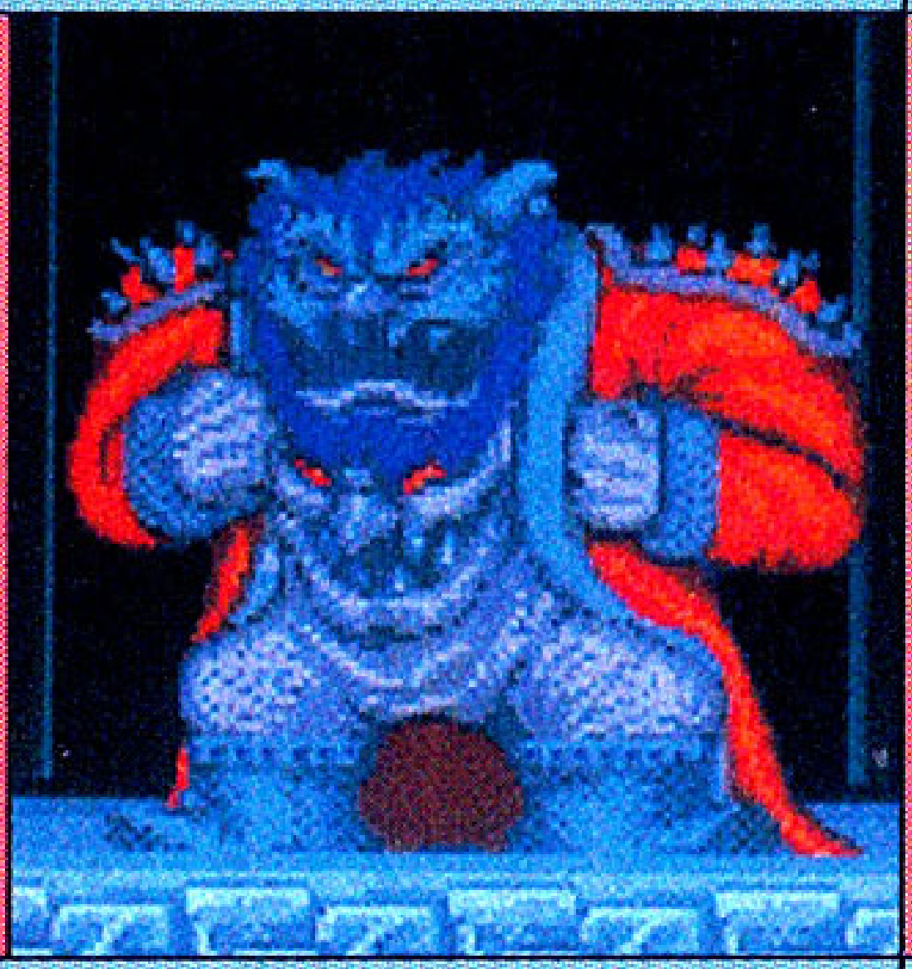
泥でつくられた塔状の化物。口から弾丸をはきだし攻撃してくる。移動能力はない。

オーム



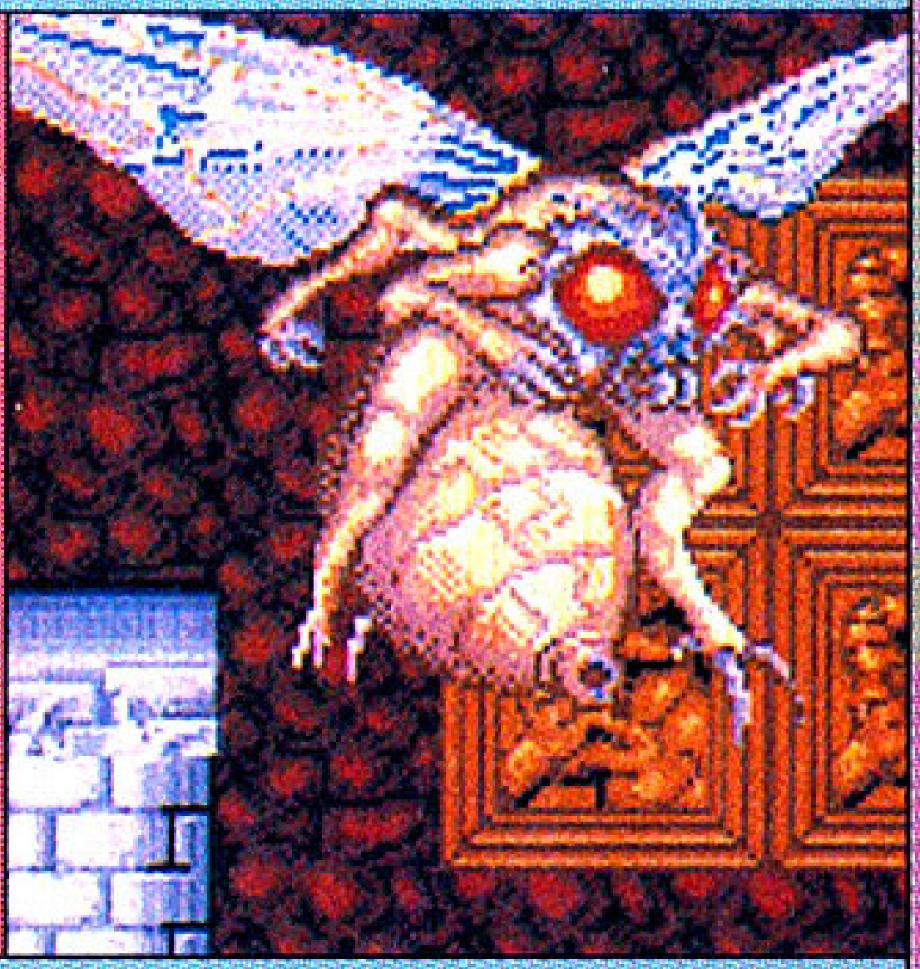
ステージ3のボス。移動能力はないが、体内に飼っている寄生虫で攻撃してくる。

大魔王



『魔界村』の大ボスだったが、今は戦闘員。敗残者に幹部の資格はないというワケか……。

ベルゼバブ

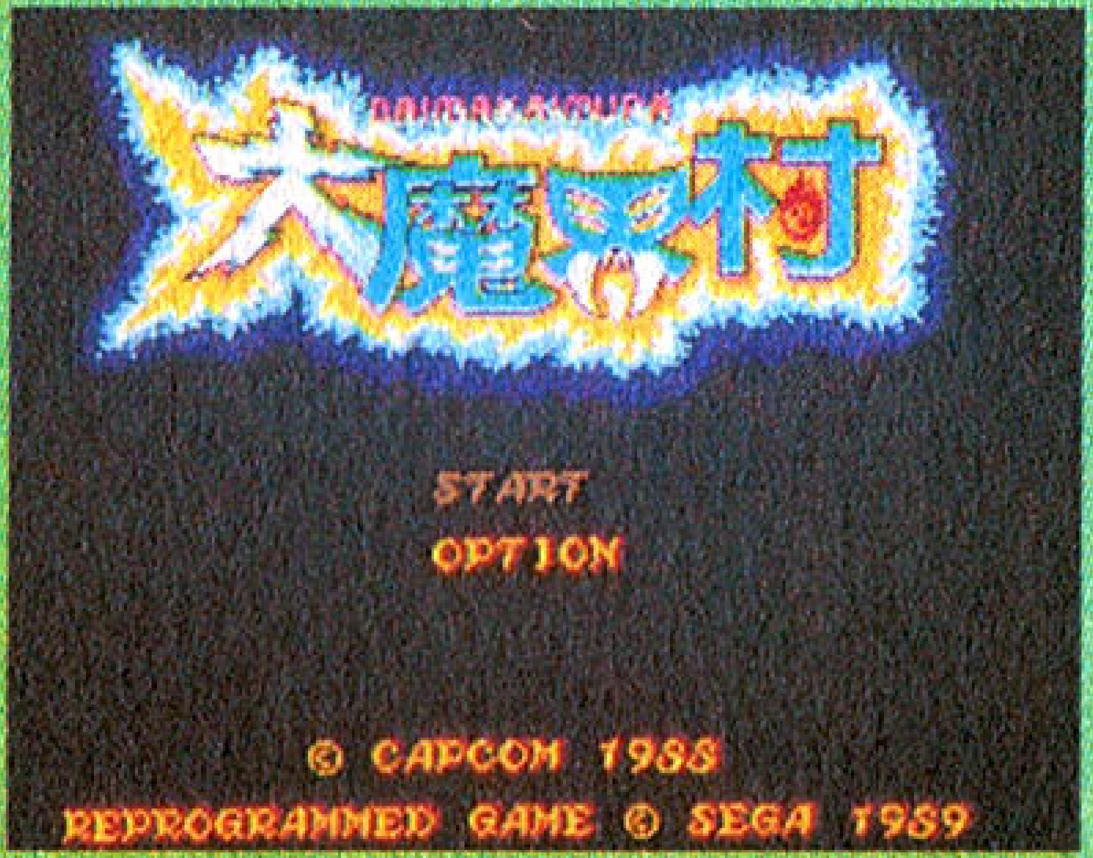


ルシファーの居室を守る近衛隊長。体を分解させて攻撃。分解中はいかなる攻撃も無力である。

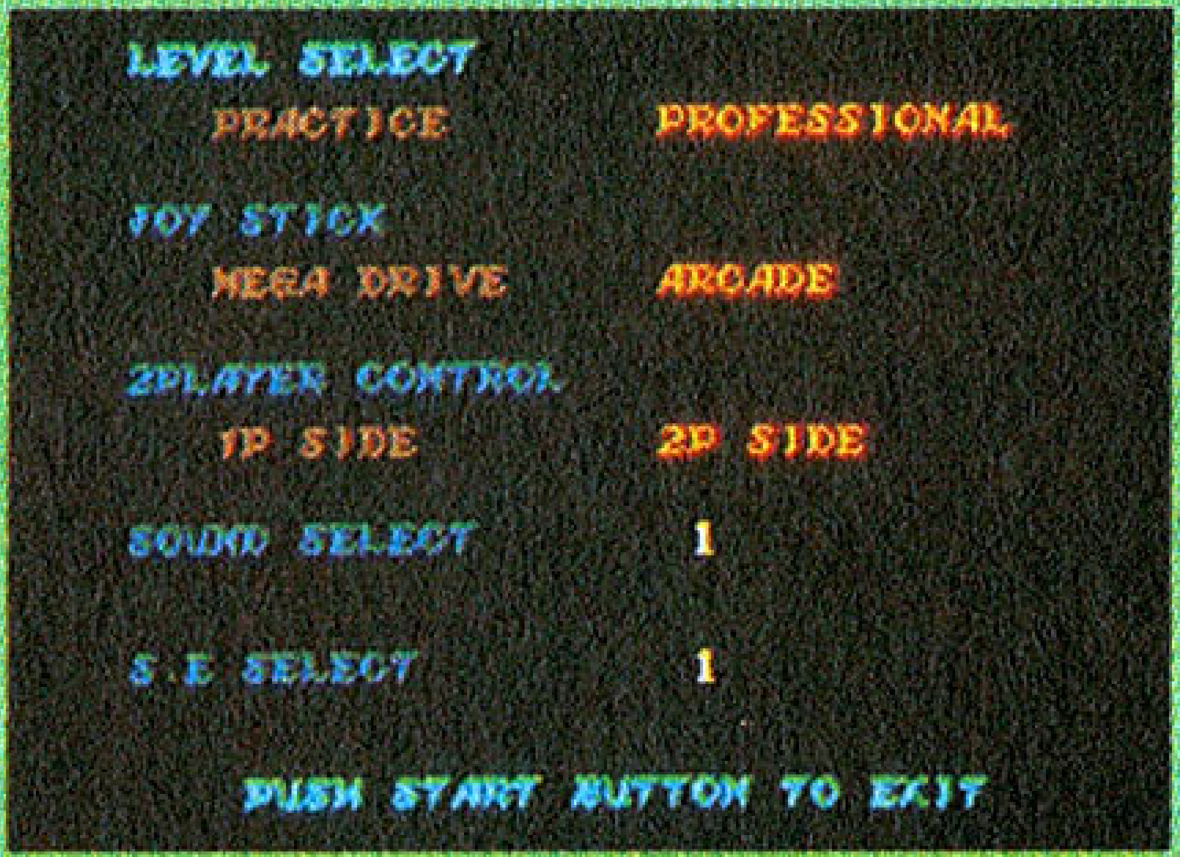
大魔界村

●無敵

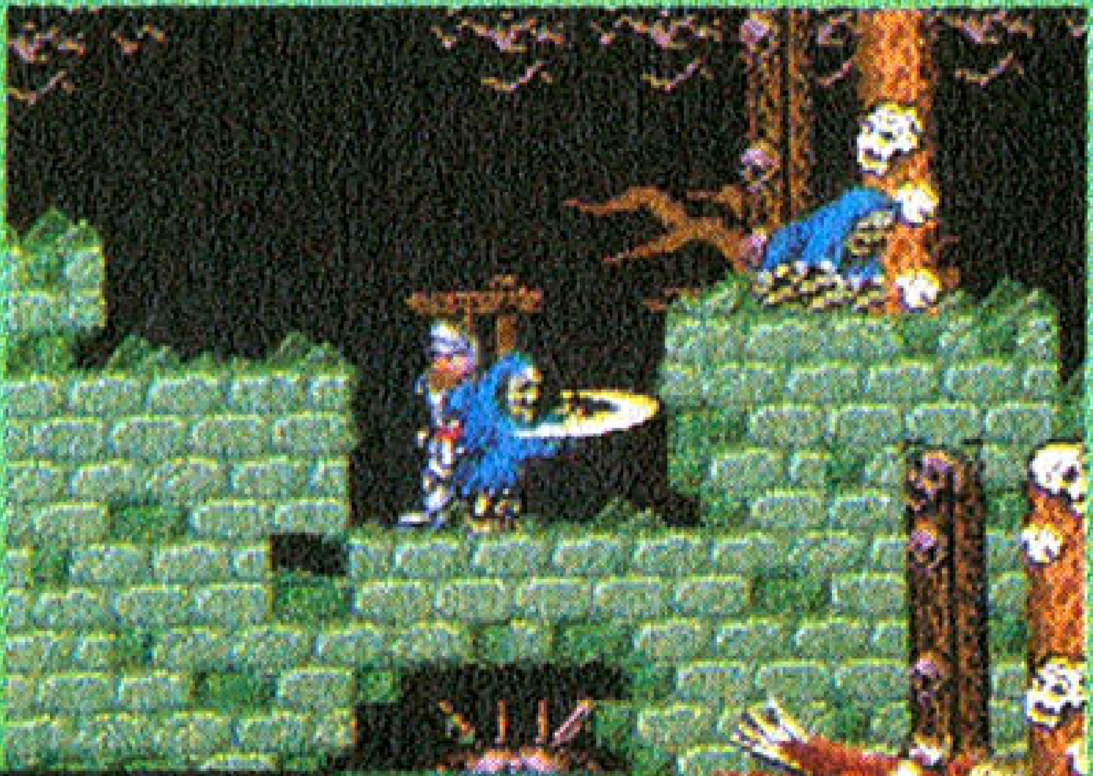
オプション画面に４回入り、そのあとのタイトル画面が表示されているうちにＡボタンを４回押して、パッドを上、上、下、下、左、右、左、右と入れる。うまくいけば音が鳴るので、Ｂボタンを押したままスタートしよう。すると、アーサーが無敵になる。ただし水に落ちたり、トゲに触れたりするとやられてしまうので注意しよう。


DAIMAKAIMURA
大魔界村
START
OPTION
© CAPCOM 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1989

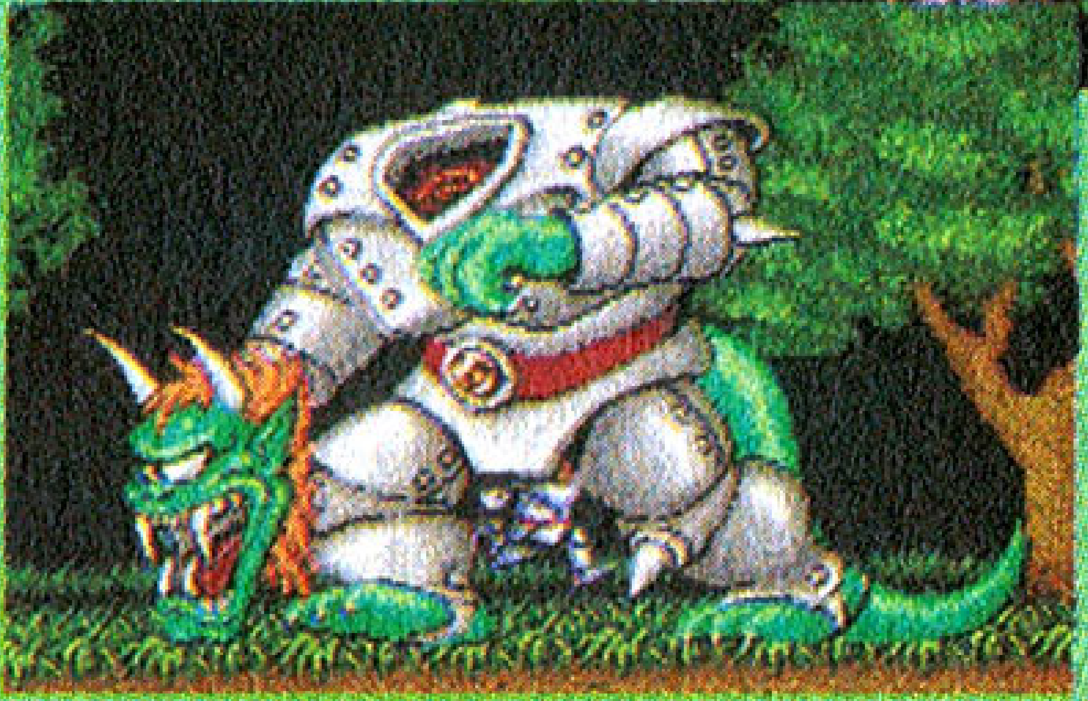
オプション画面に4回はいってから、このタイトル画面にもどる。あせらずにやろう。


LEVEL SELECT
PRACTICE　PROFESSIONAL
JOY STICK
MEGA DRIVE　ARCADE
2PLAYER CONTROL
1P SIDE　2P SIDE
SOUND SELECT　1
S.E SELECT　1
PUSH START BUTTON TO EXIT

このオプション画面にはいったときには、モードをいじっても大丈夫だ。でも、あまり関係ないか。



うまくいけばこのとおり、カマで切りつけられてもパンツ姿になることはない。



シールダーの足の間に入った。普通はこんなことはできない。

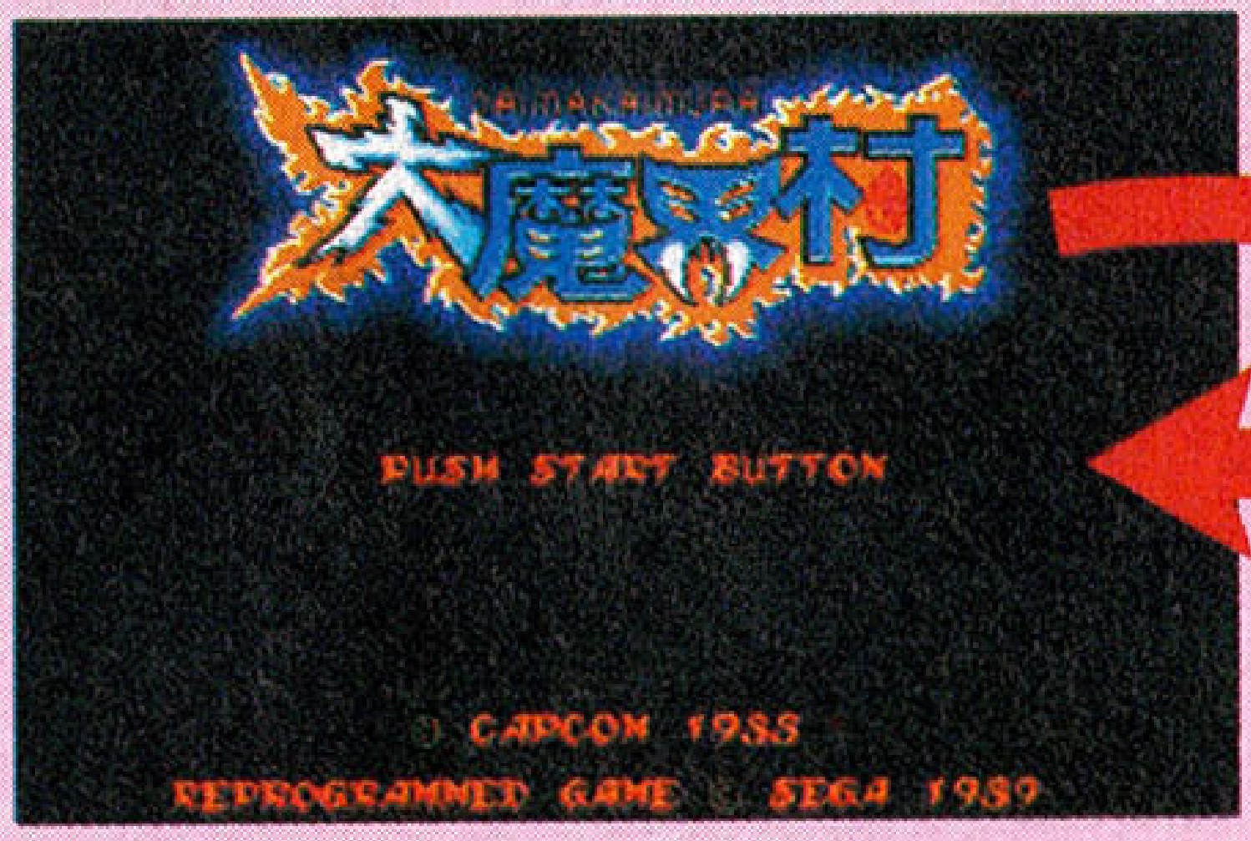
大魔界村

無敵&面セレコマンド

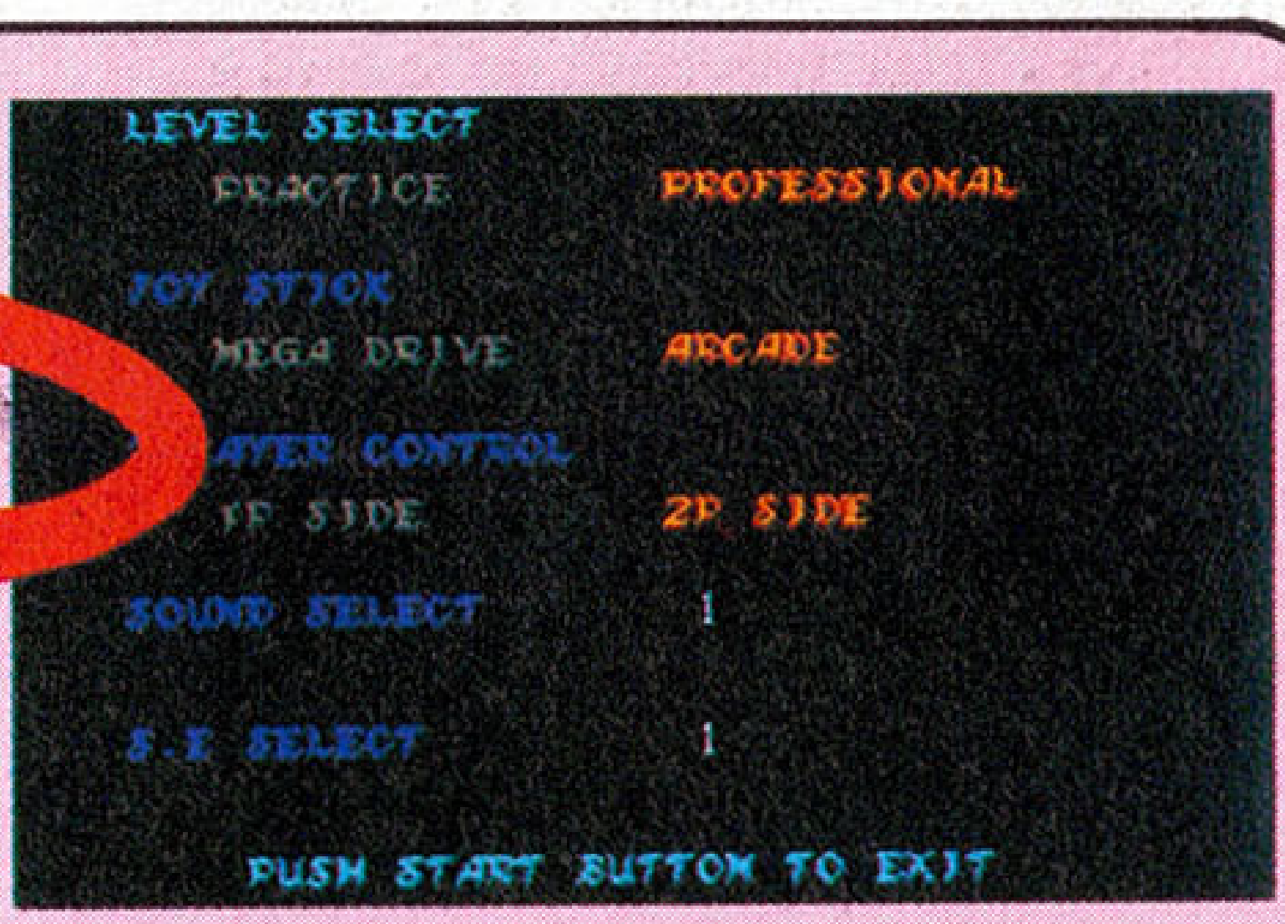
きみはもうこのゲームをクリアしたか。非常に難しいこのゲームをクリアしたきみこそ真のゲーマーと呼ぶにふさわしい。しかし真のゲーマーでなくてもこのゲームをクリアしてしまうことができる。

まずはオプション画面を4回見よう。その後のタイトルでAを4回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す。最後の右を押すときに音がなったら成功。Bを押しながらスタートを押してゲームを始めれば無敵だ。リセットをしても、再びBを押しながらスタートを押せば無敵になるからコマンド入力は1回でいい。また、最初にAを押すのを16回に変えてこのコマンドを入力すると、面セレもできる。ゲームをスタートさせるときに右表のボタンを押しながらスタートを押せば好きな面から始められる。

（山形県／ブルーアリーマ）


DAIMAKAIMURA
大魔界村
PUSH START BUTTON
© CAPCOM 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1989

●タイトルでスタートを押し上下でオプションを選びスタート


LEVEL SELECT
PRACTICE　PROFESSIONAL
JOY STICK
MEGA DRIVE　ARCADE
PLAYER CONTROL
1P SIDE　2P SIDE
SOUND SELECT　1
S.E SELECT　1
PUSH START BUTTON TO EXIT

●するとオプション画面になる。スタートでタイトルに戻る

4回繰り返す

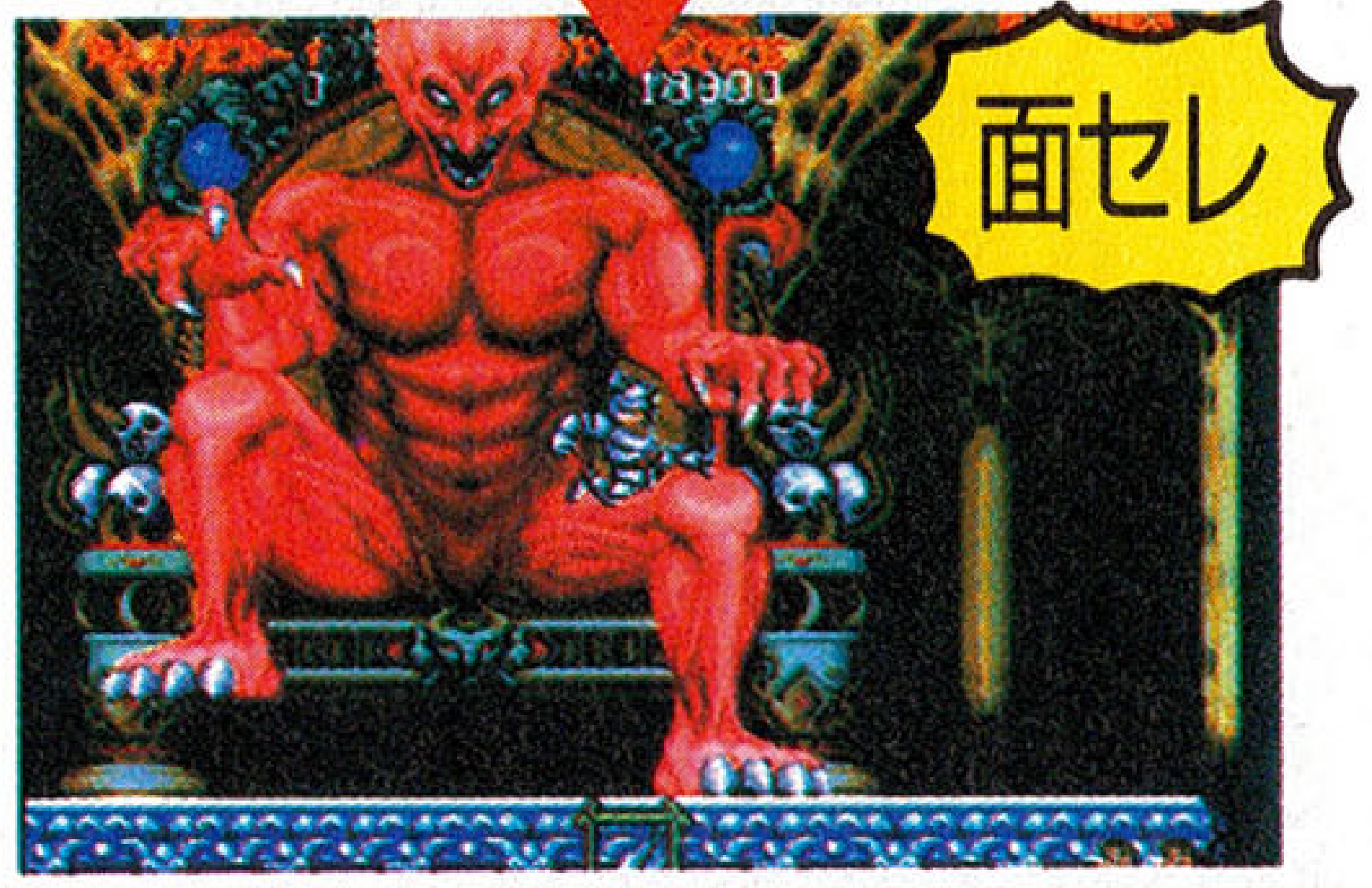
●4回見た後のタイトル画面で下の2つのコマンドどちらかを入力

DAIMAKAIMURA
大魔界村
PUSH START BUTTON
© CAPCOM 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1989

面	ボタン
1面途中	A
2面	上
2面途中	上とA
3面	下
3面途中	下とA
4面	左
4面途中	左とA
5面	右
5面途中	右とA
最終ボス	右下

Aを16回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す

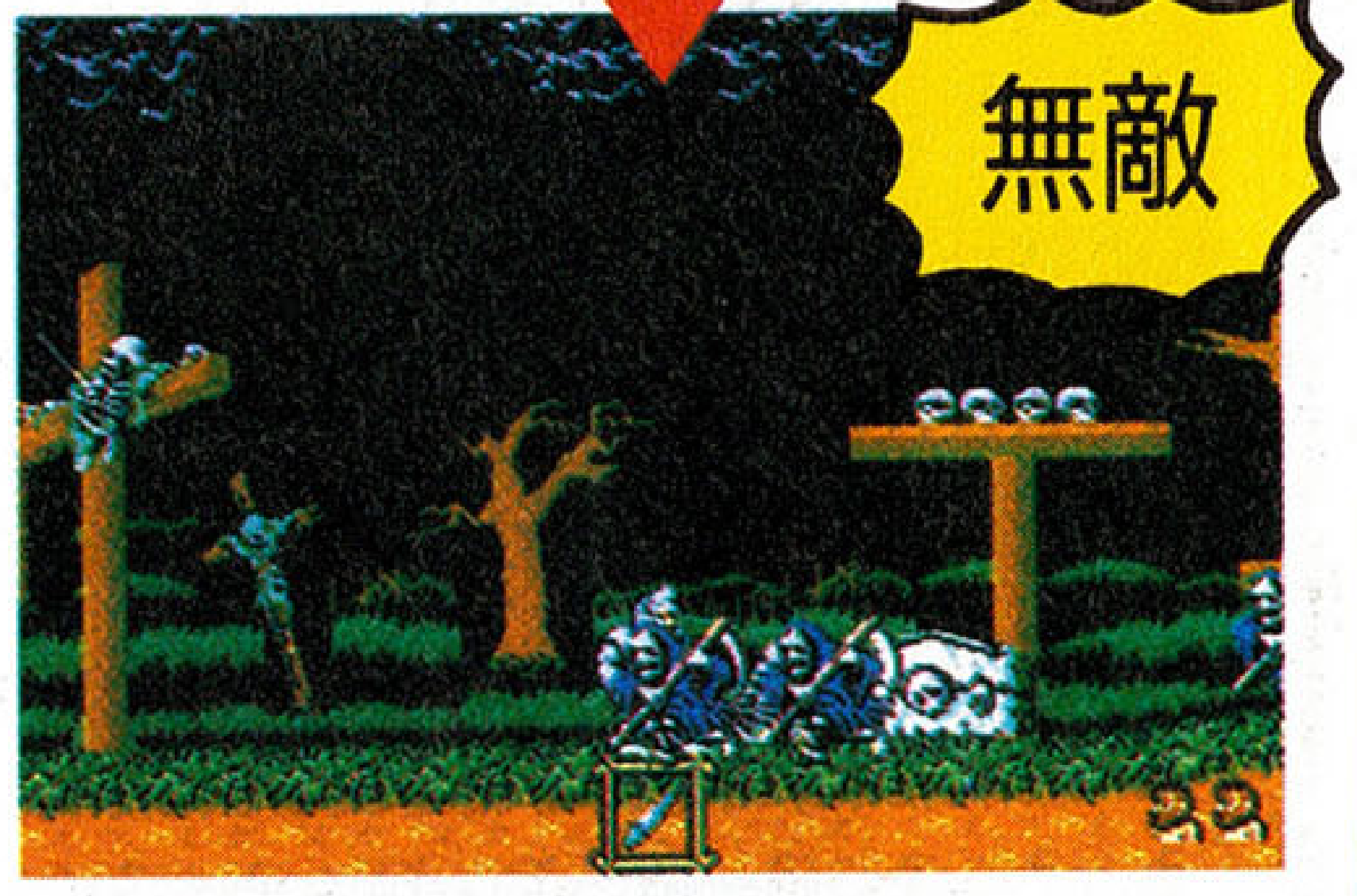
左表のボタンを押しながらスタート



●いきなり最終ボスの所から始まる。きみにこのボスが倒せるか？

Aを4回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す

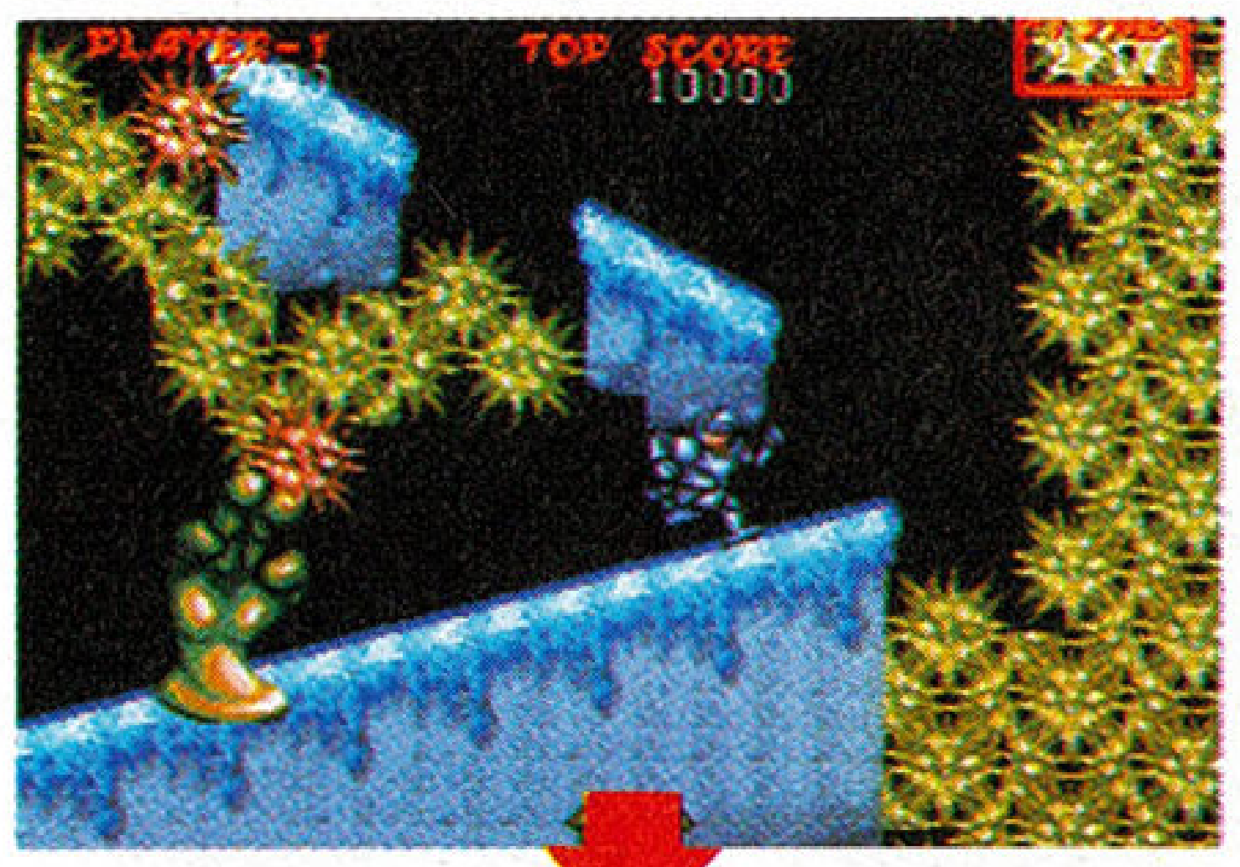
Bボタンを押しながらスタート



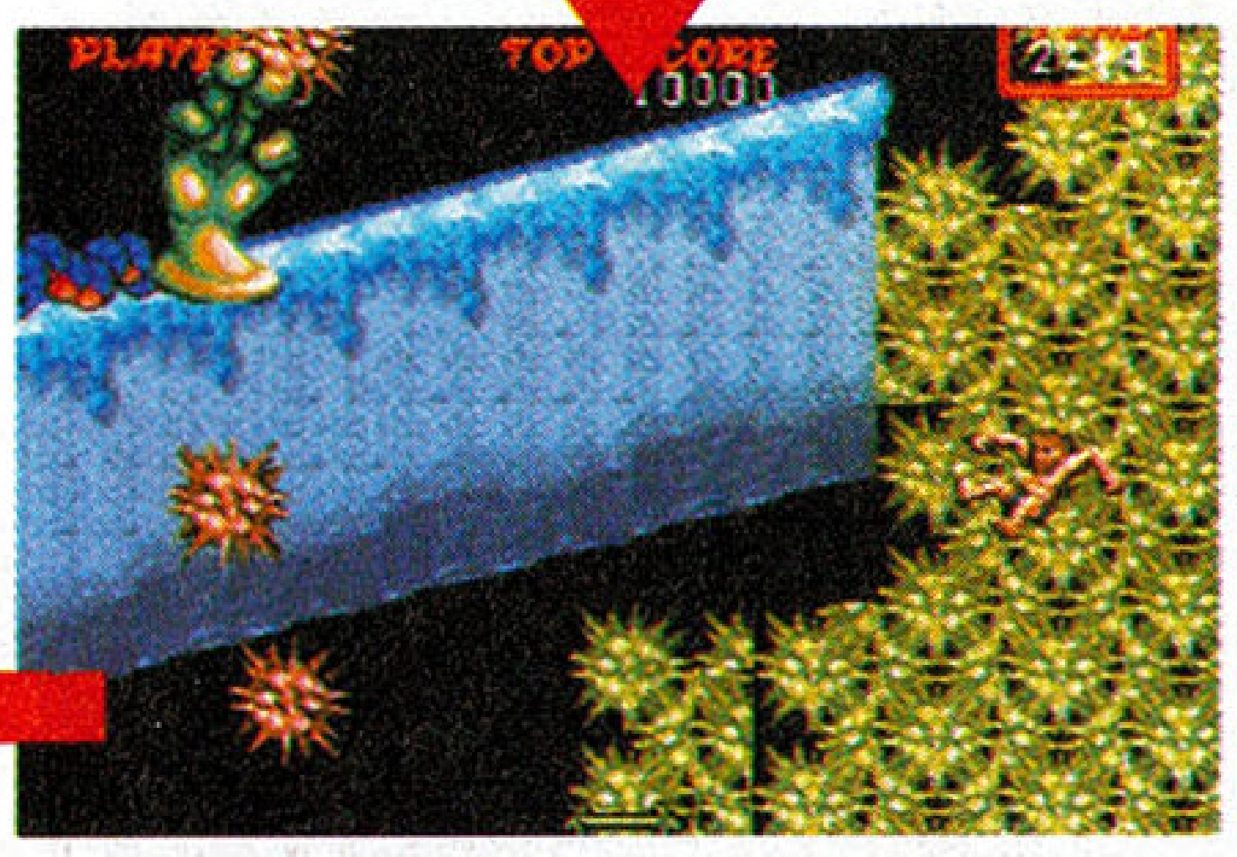
●見よっ！　敵に当たってもダメージを受けるどころか、何ともない

死んでしまうバグ面

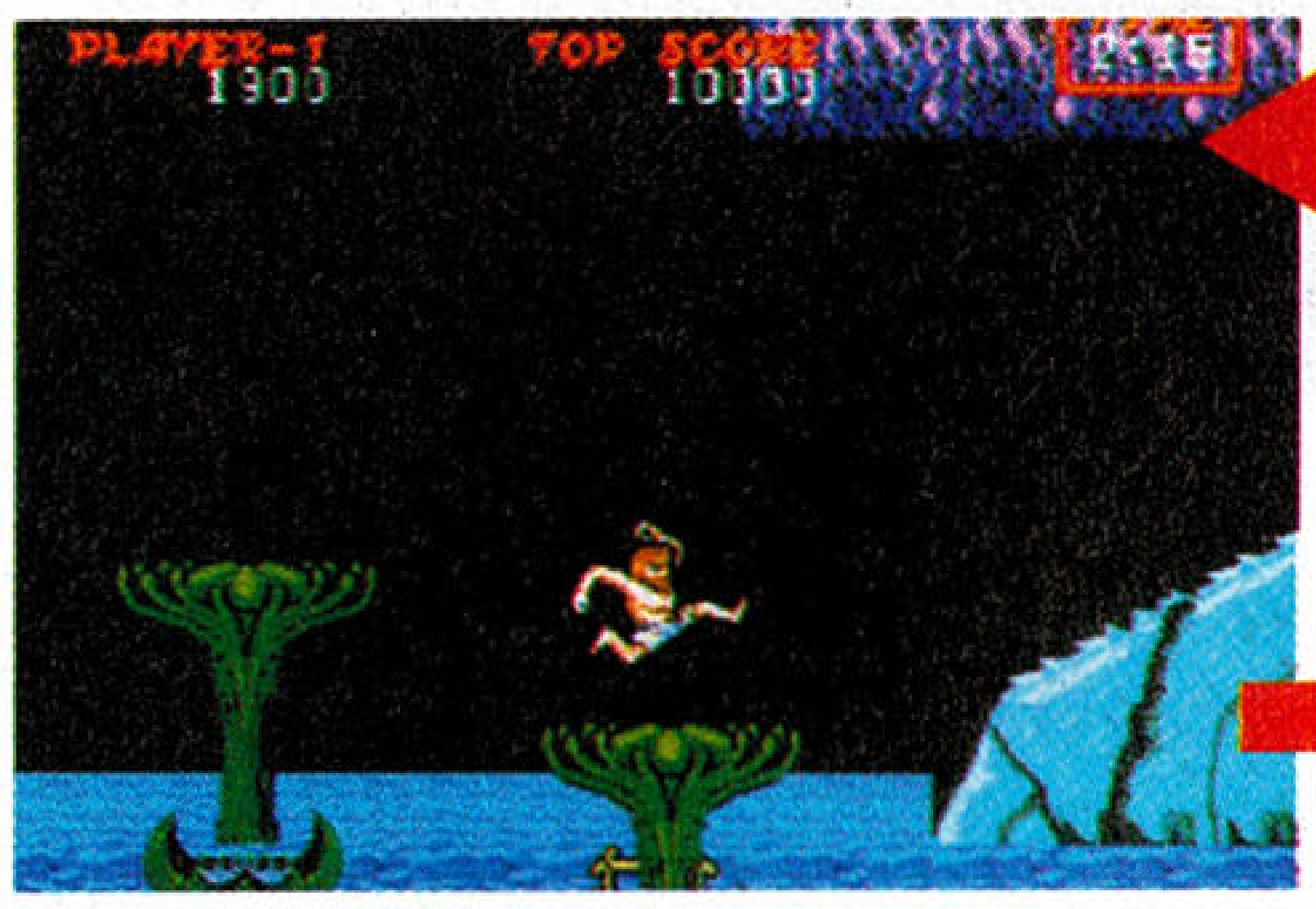
ラウンド4の写真の場所に鎧を着ている状態で行き、わざとやられよう。そのまま下に落ちるとボスがすでに破壊されているバグ面が見られる。ここではボスに飛び移れない。　(奈良県／小魔界村)



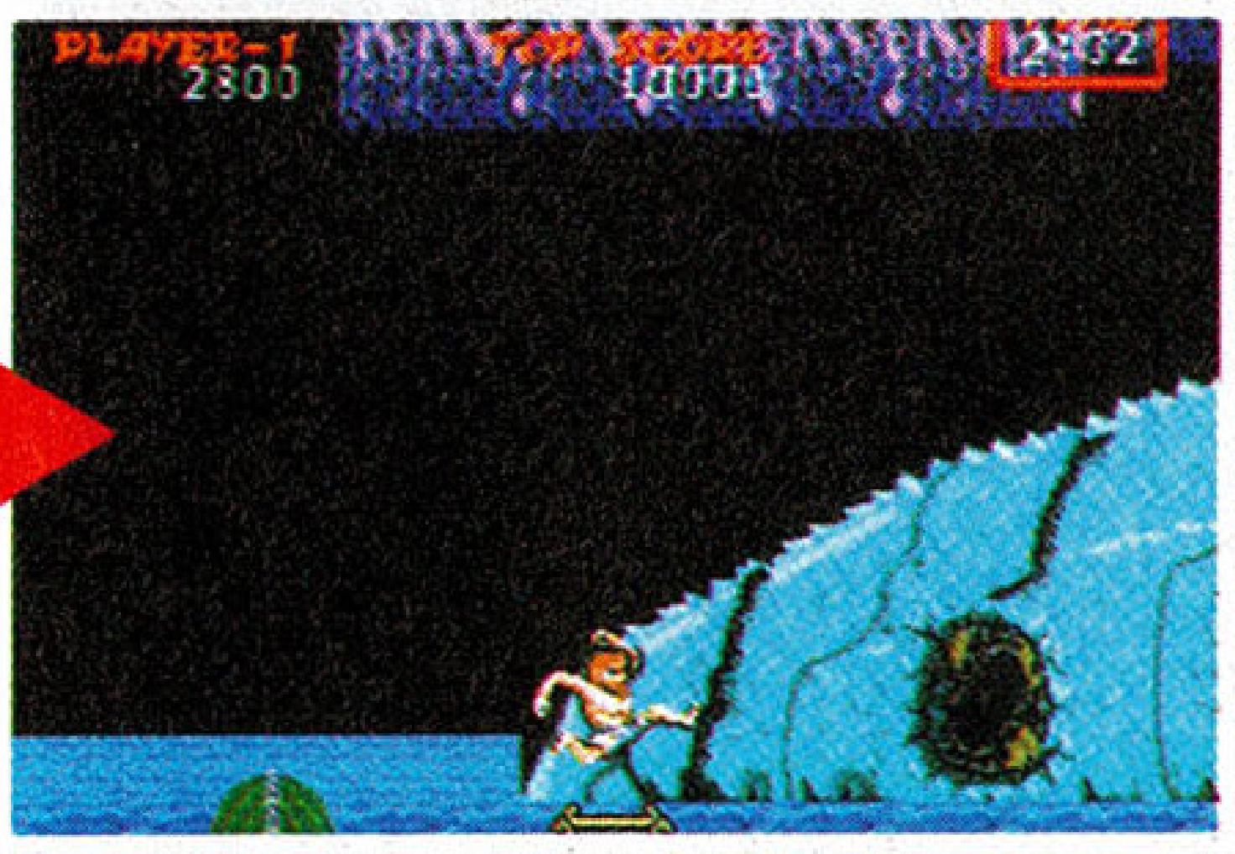
○とりあえずがんばってここまでくること



○ダメージを受け、下に落ちると



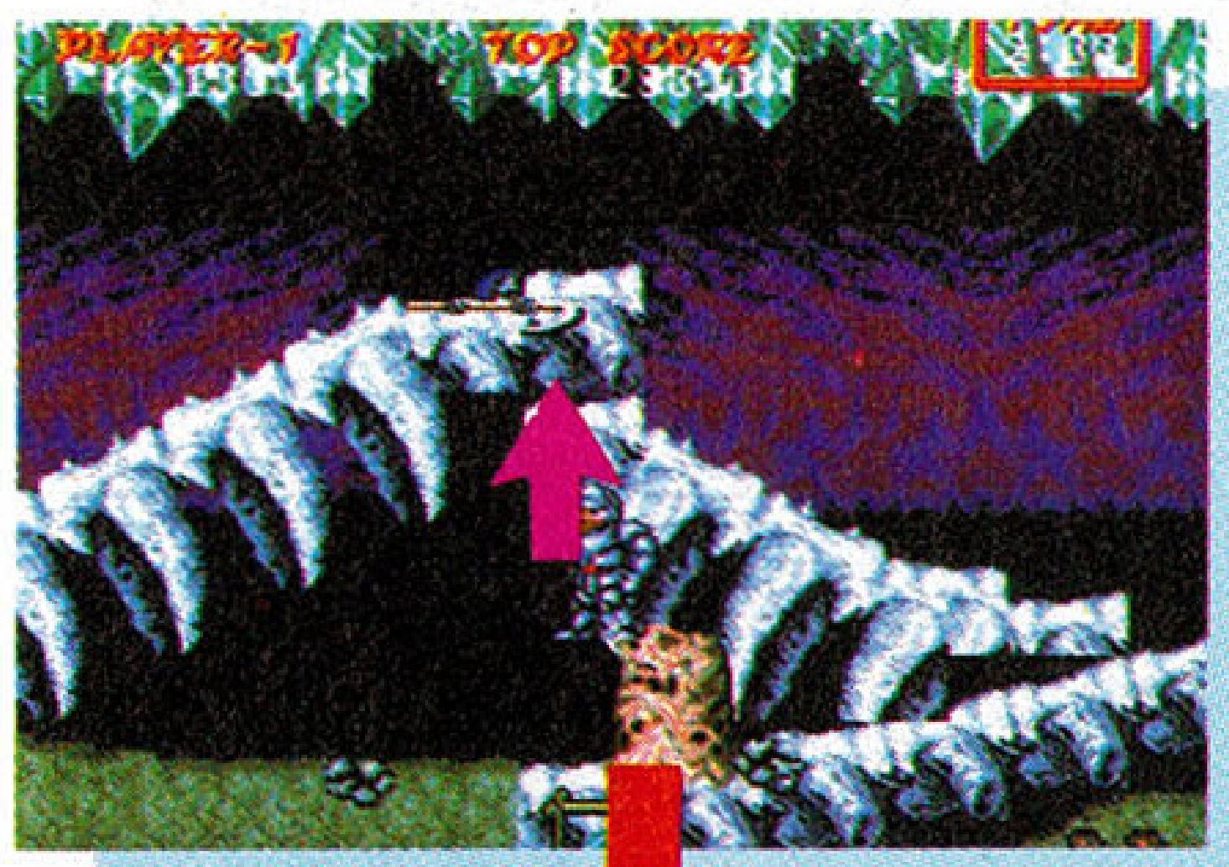
○これがバグ面。右に見えるボス「オーム」はすでに死んでいる



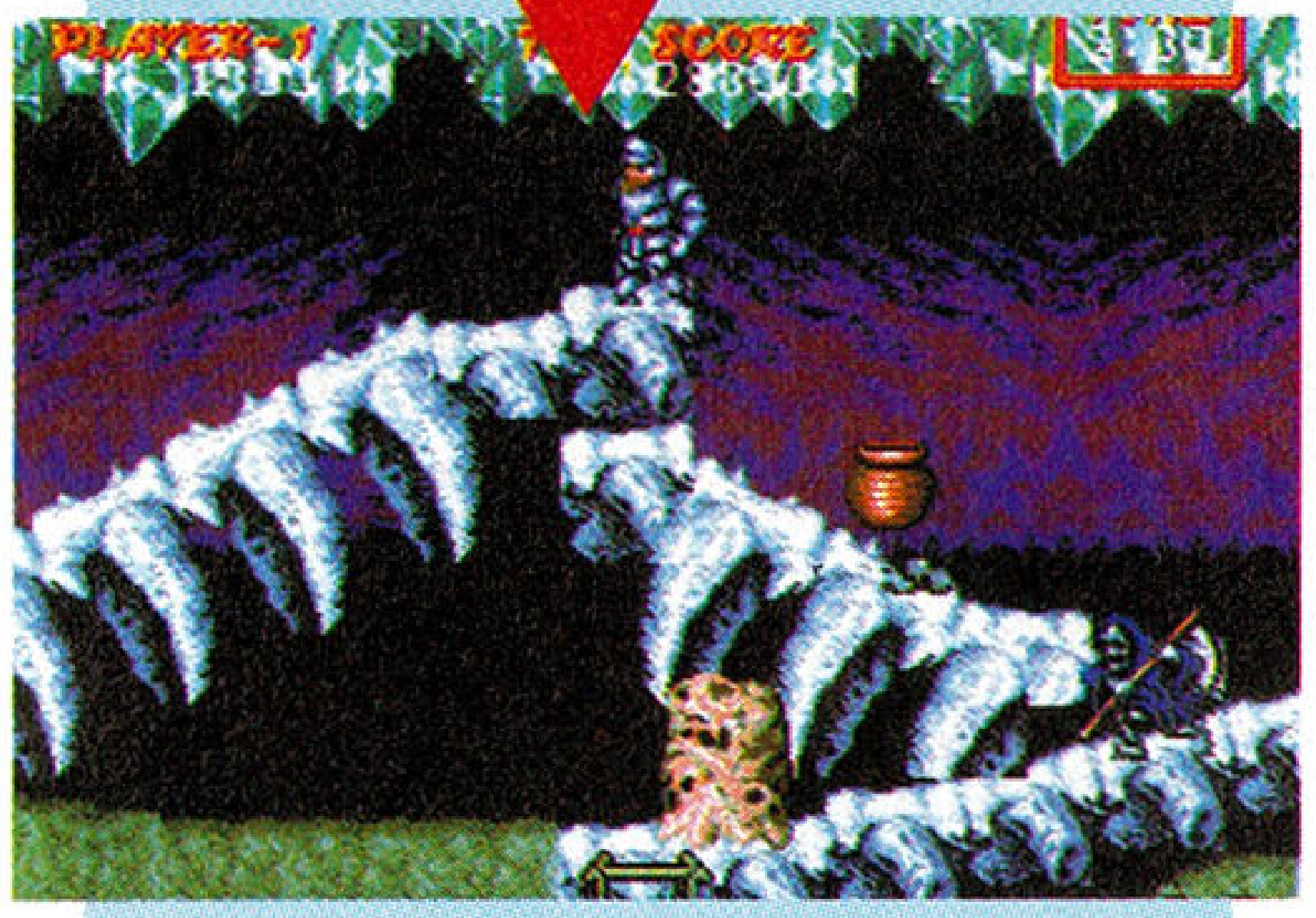
○ボスに飛び乗ろうとしても落ちてしまう

瞬間ワープ3ヵ所で

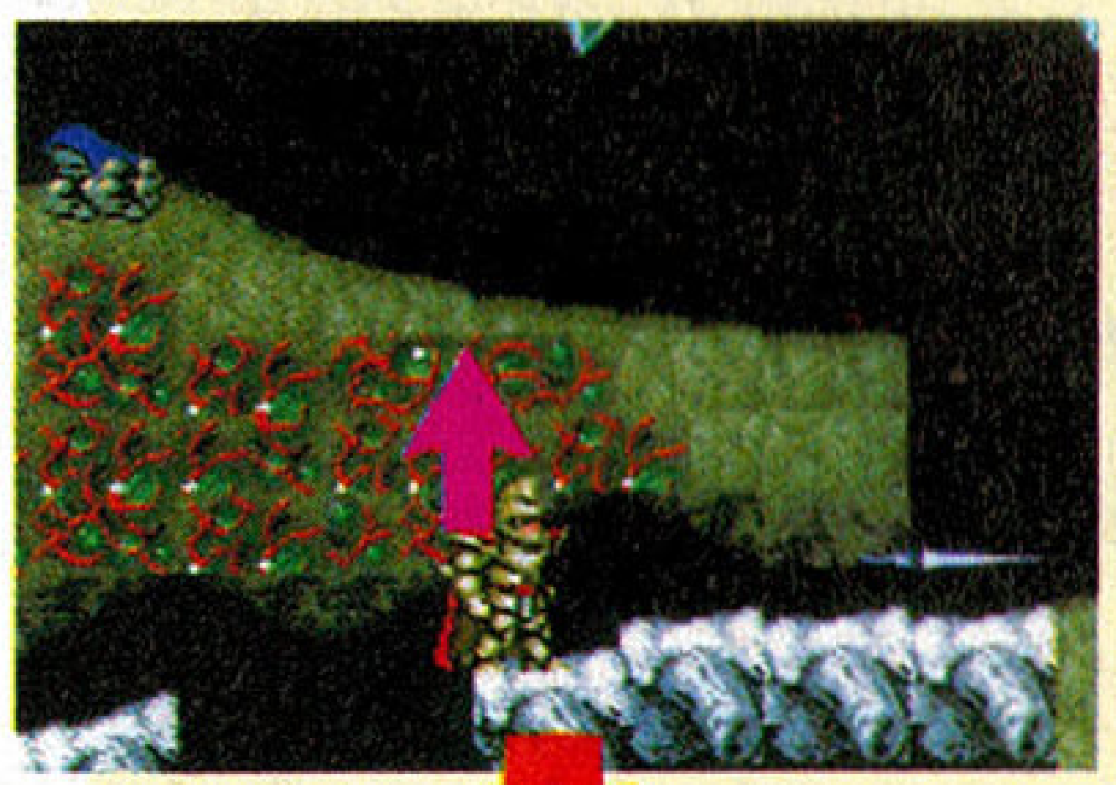
ある場所である方向にジャンプすると、一瞬のうちに違う場所にワープしてしまう、そんな場所を3ヵ所紹介しよう。まずは4面の後半、写真右の1枚目と下の1枚目の2ヵ所で真上にジャンプすると更に上の方にワープする。もうひとつは5面後半、右下の写真の場所で矢印のように右上にジャンプすると上の階にワープする。これらをうまく使い面クリアに役立てろ。　(滋賀県／喜多見健太)



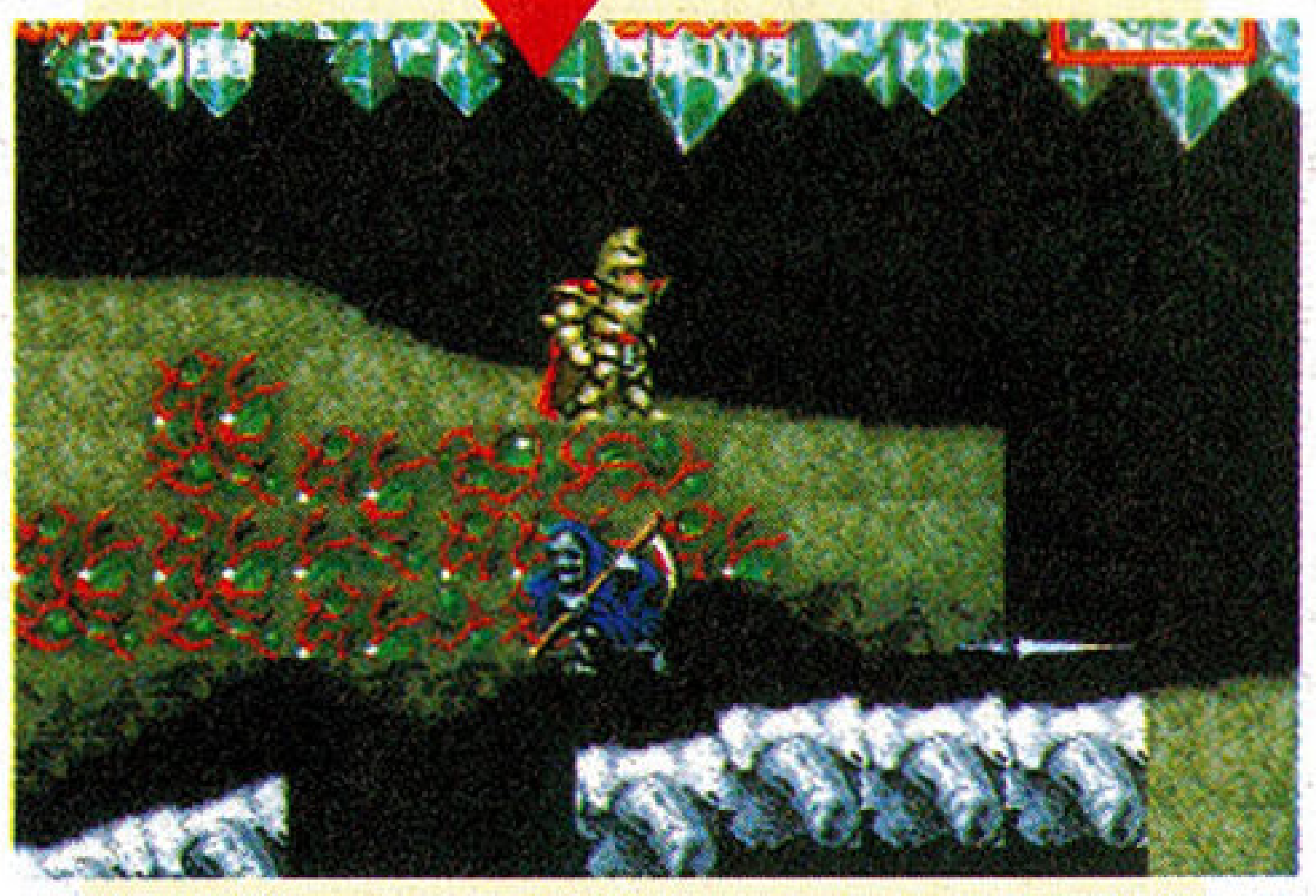
○人面塔の残骸の上に乗りジャンプすると



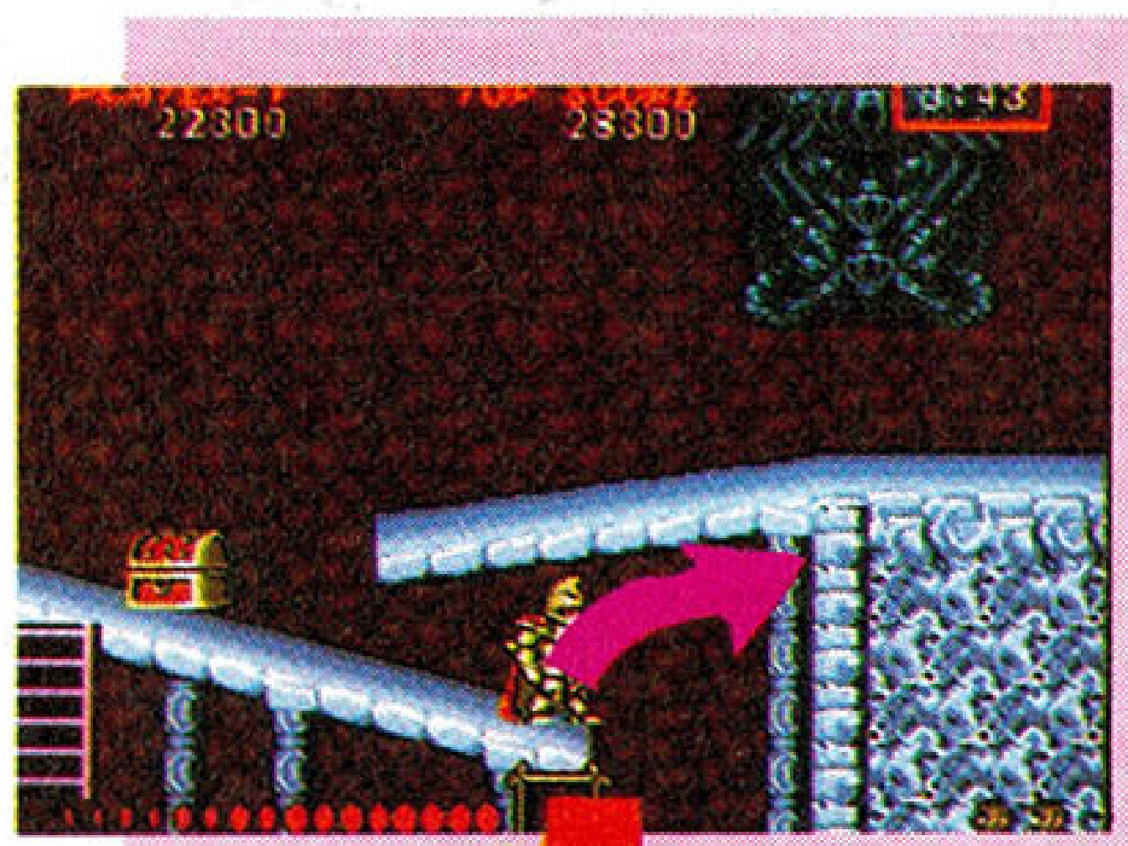
○普通にジャンプしてもとどかないような場所までワープしてしまう



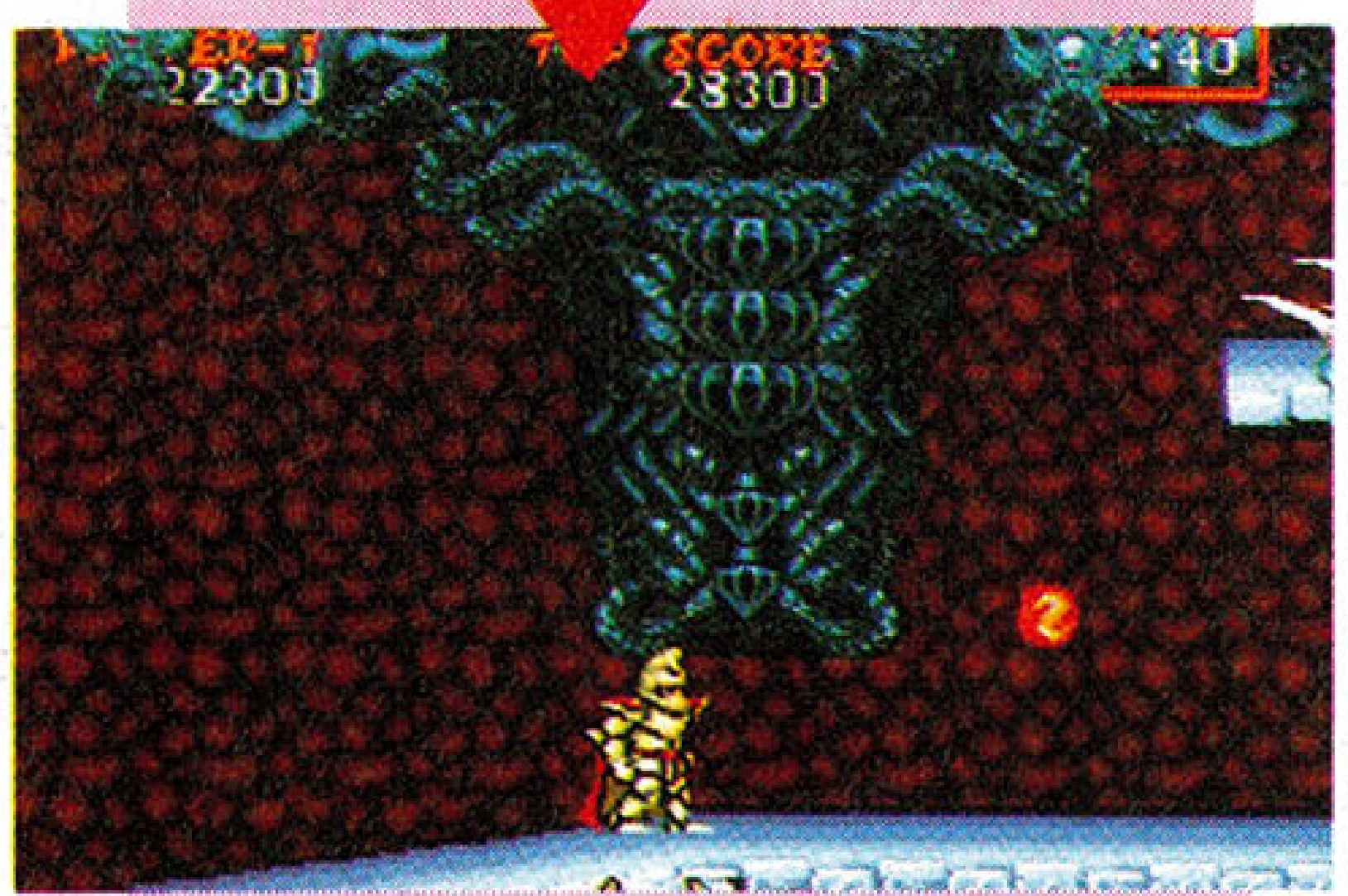
○ここは普通では戻れないのだが



○ジャンプ！っでこ～んなところへ。ここからなら戻れるぞ



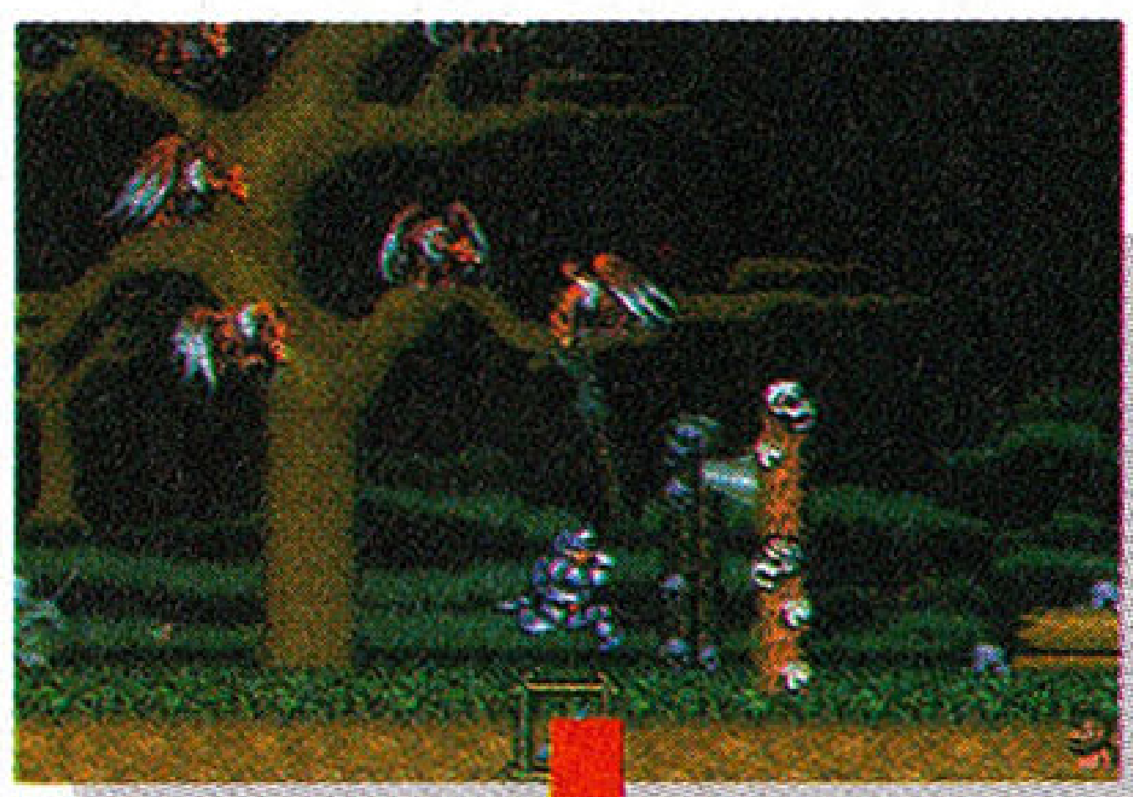
○いちいち左に行かなくとも



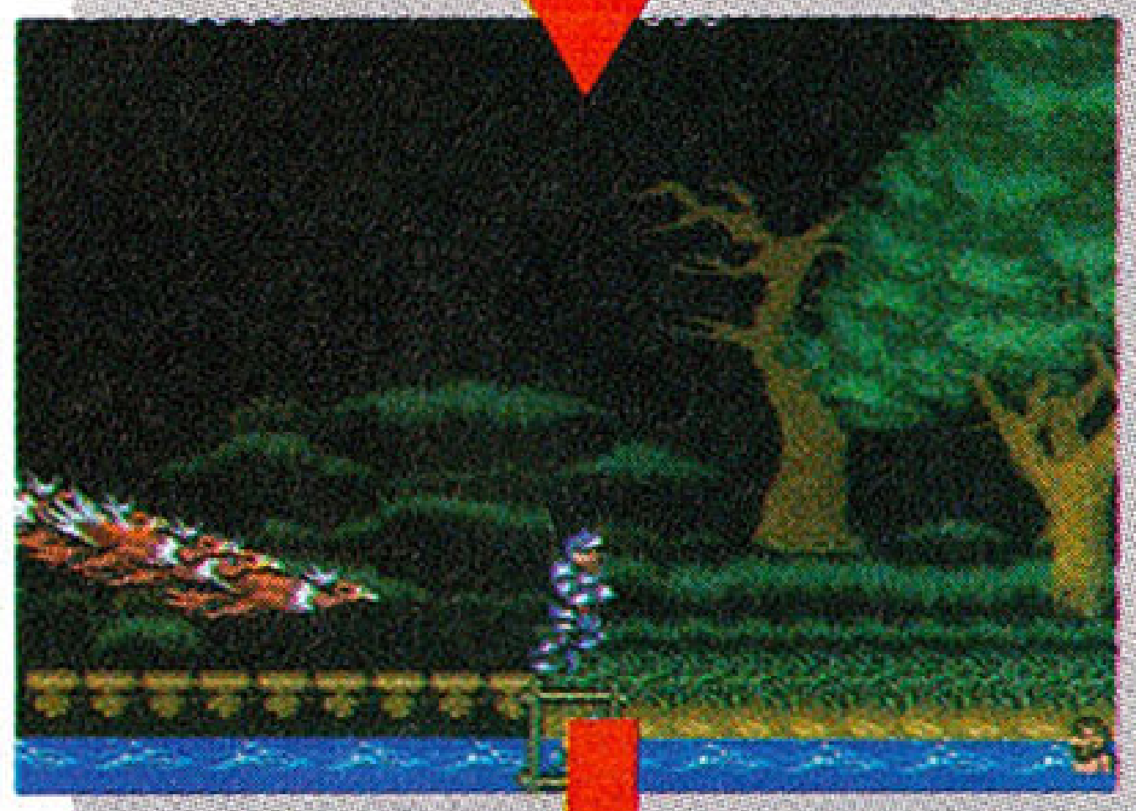
○上の階へいけてしまう。時間をかなり短縮できるぞ

はまってしまうバグ面

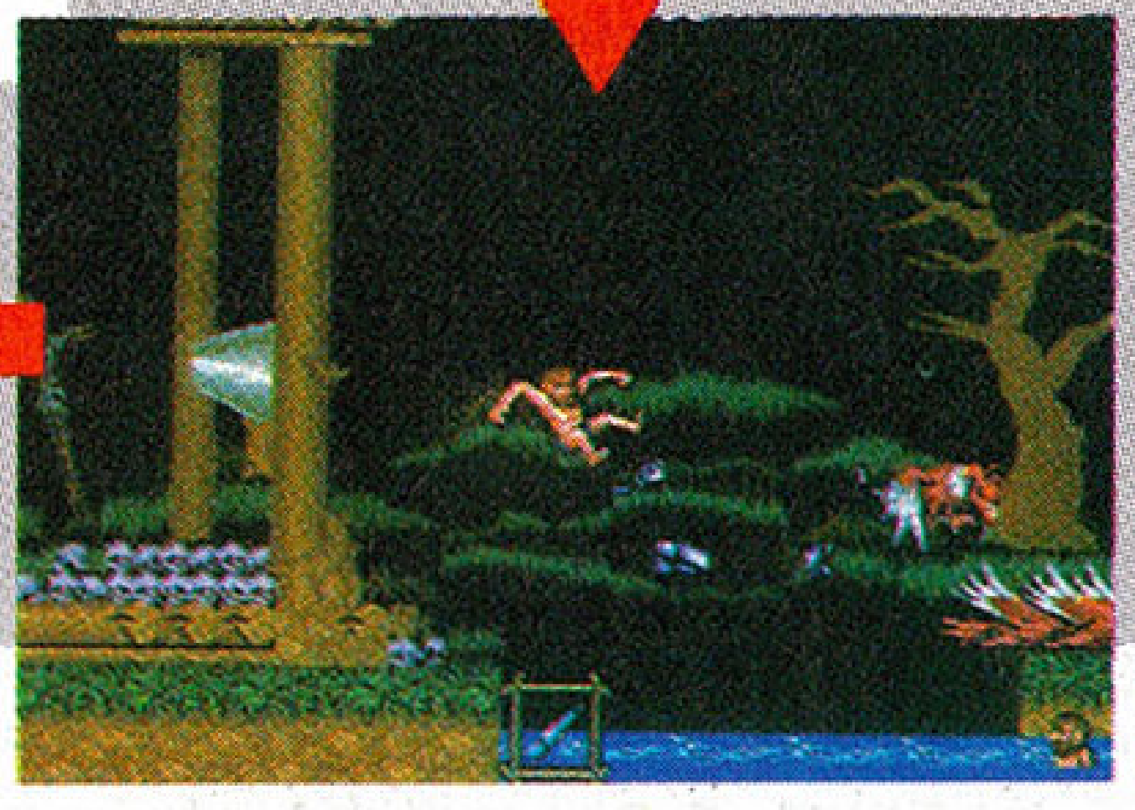
1面前半を鎧を着けたまま進み、大ギロチンの前でハゲタカを誘導して橋を渡る。渡り終わり橋が崩れ落ちた直後に逆にジャンプしてハゲタカに当たると前に戻されてはまる。　(栃木県／吉野作蔵)



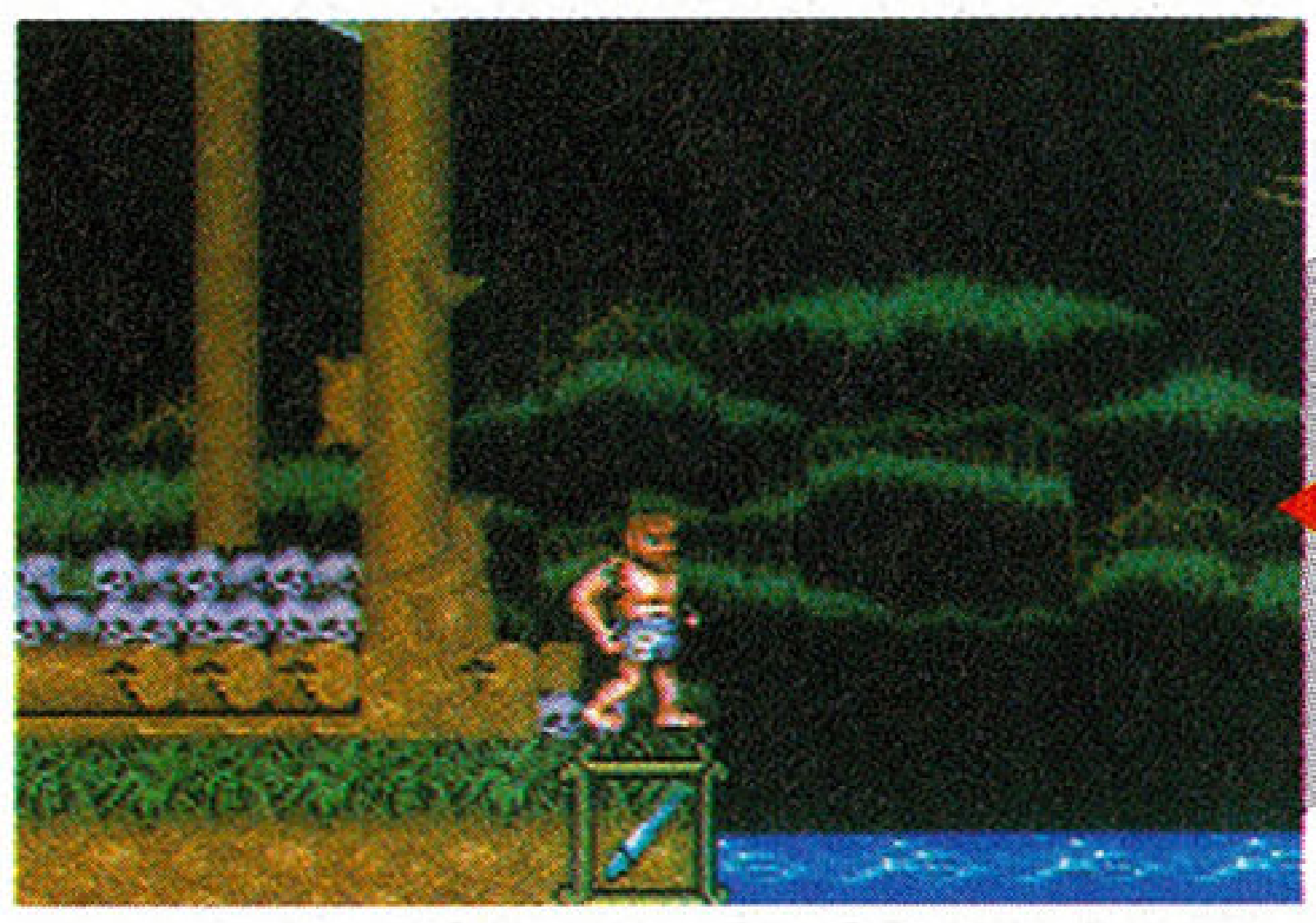
○ここにいるハゲタカを誘き寄せ



○橋を渡りきった後すぐに・・・



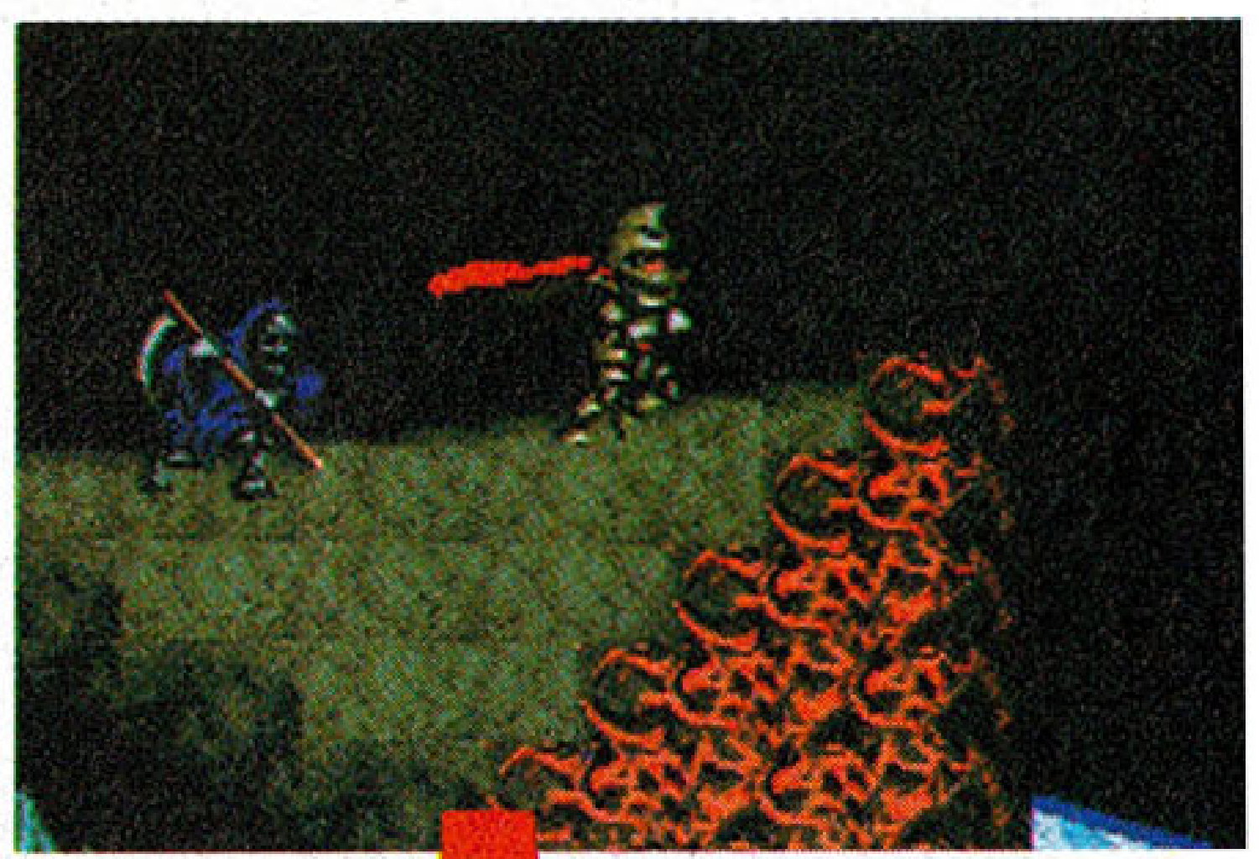
○後向きにジャンプ。ハゲタカに当たると



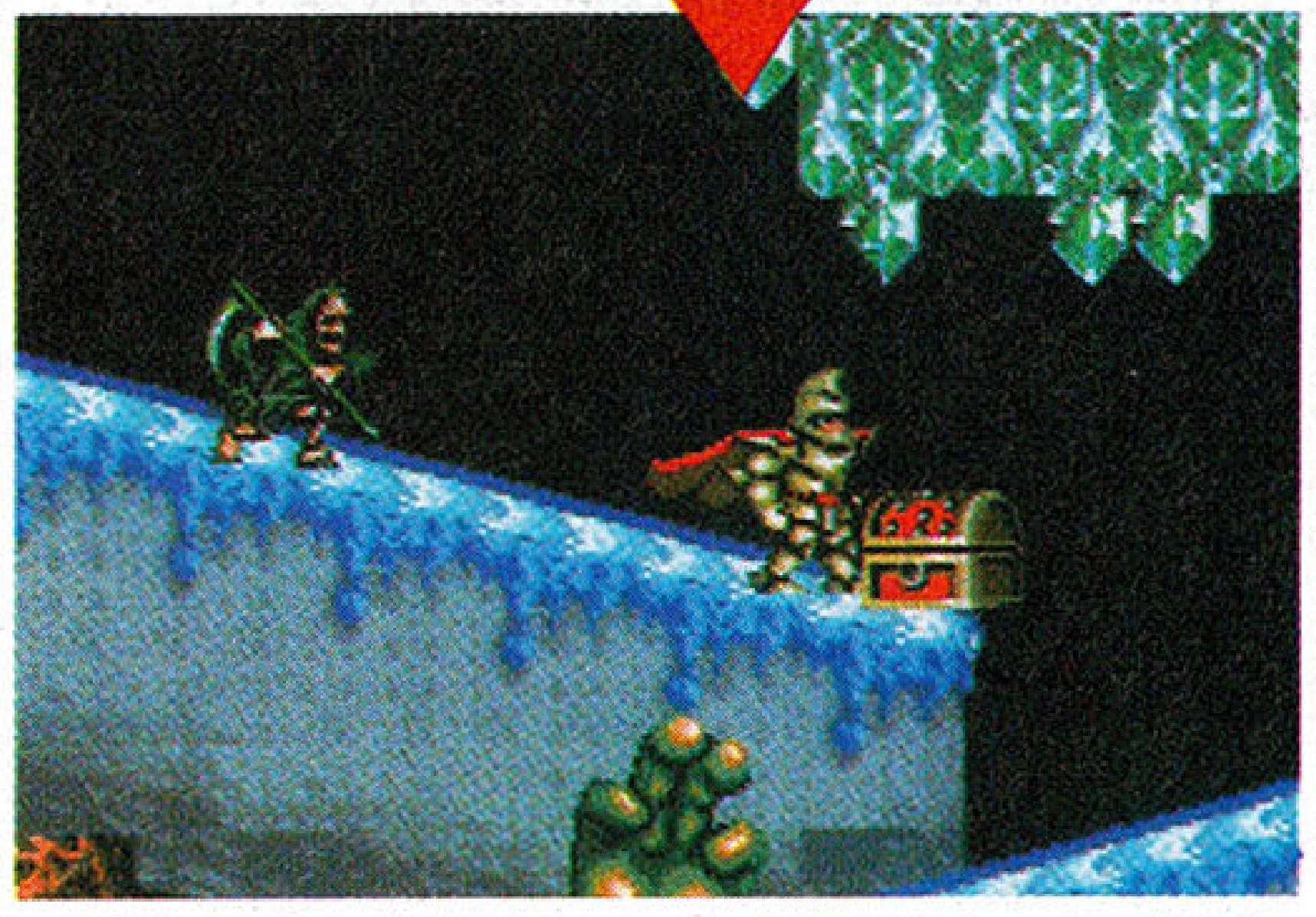
○この後、さらに左に行くとリセットがかかってしまうのだ

死神の衣がえ

4面の前半、クリスタルの森には1面にも出てくる死神が現れる。ここに現れる死神を4面後半、氷の斜面の所までおびき出す。うまくおびき出された死神は、普段着ている青い服を脱ぎ、一瞬のうちに緑色の服に着替えてしまう。さすがの死神も氷が冷たくて冬服に着替えたのだろうか。それにしても一瞬のうちに着替えるなんてすごい!!　(和歌山県／木村匡志)



○死神をうまくおびきだすのだ。すると

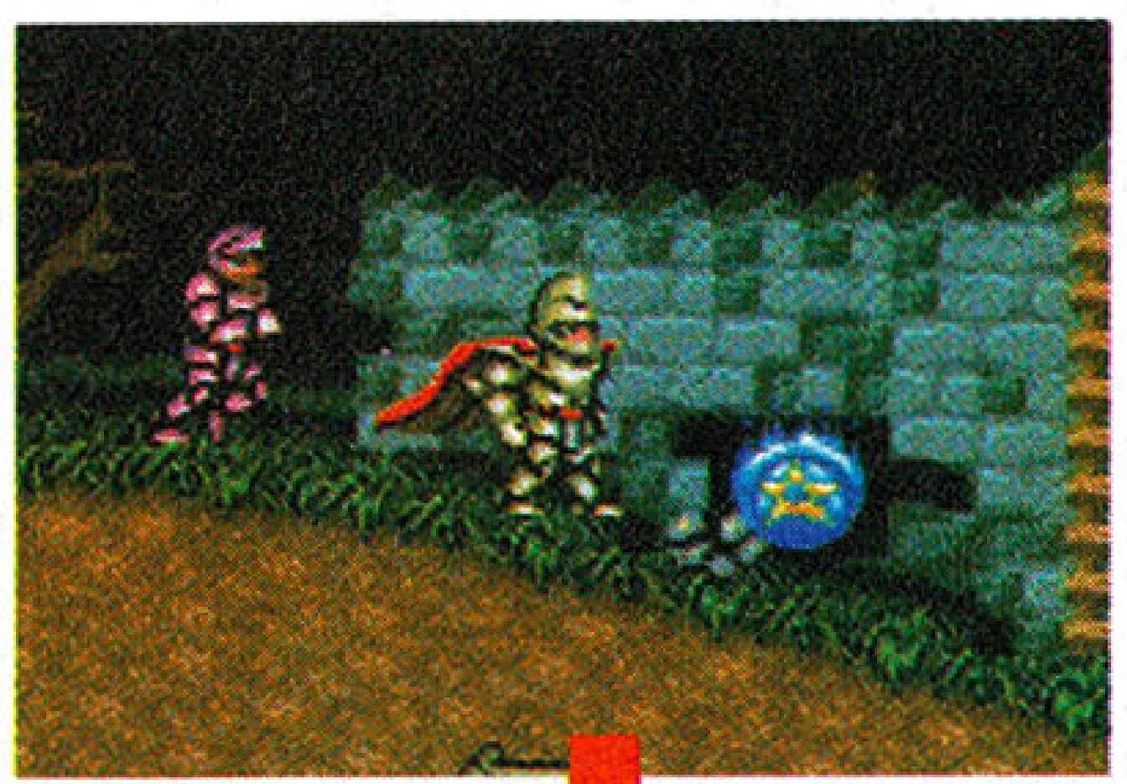


○服の色が変わった！　みごとに緑色になっているではないか

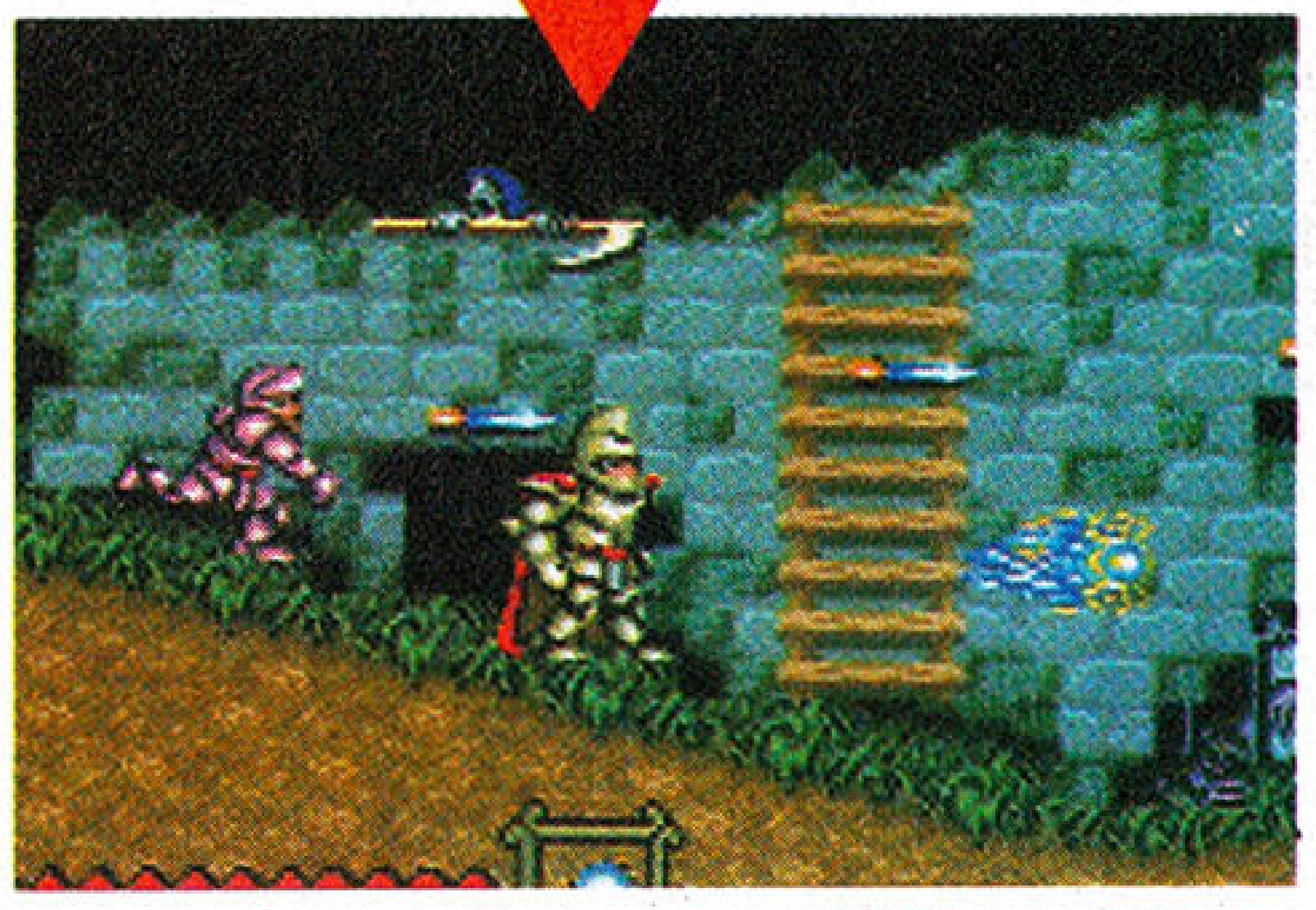
2種類の武器が使える

まずナイフを装備して更に金の鎧を装備する。その状態で魔法を使って分身し、ナイフ以外の武器を取ると、分身はナイフを投げ自分は取った武器を投げる。魔法が効いている間だけだが、2つの武器が操れるのだ。あらかじめ武器を出しておき、分身するのと同時に取ると、長い間2つの武器が使える。うまく利用しよう。

(大阪府／岡本浩司)



○分身してから武器を取る



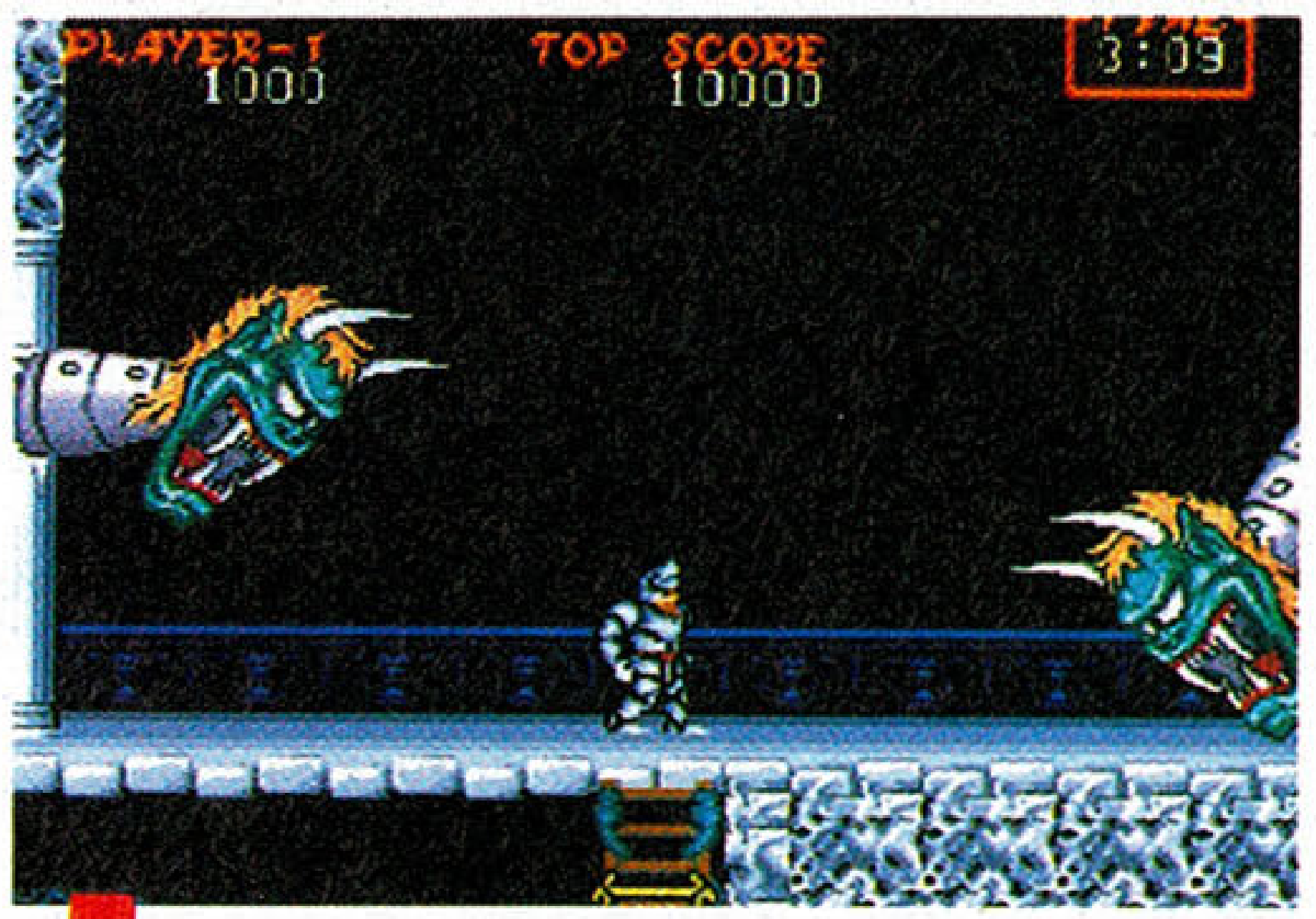
○ジャーン！　これぞ最強の武器じゃん。すごすぎるじゃん

大魔界村

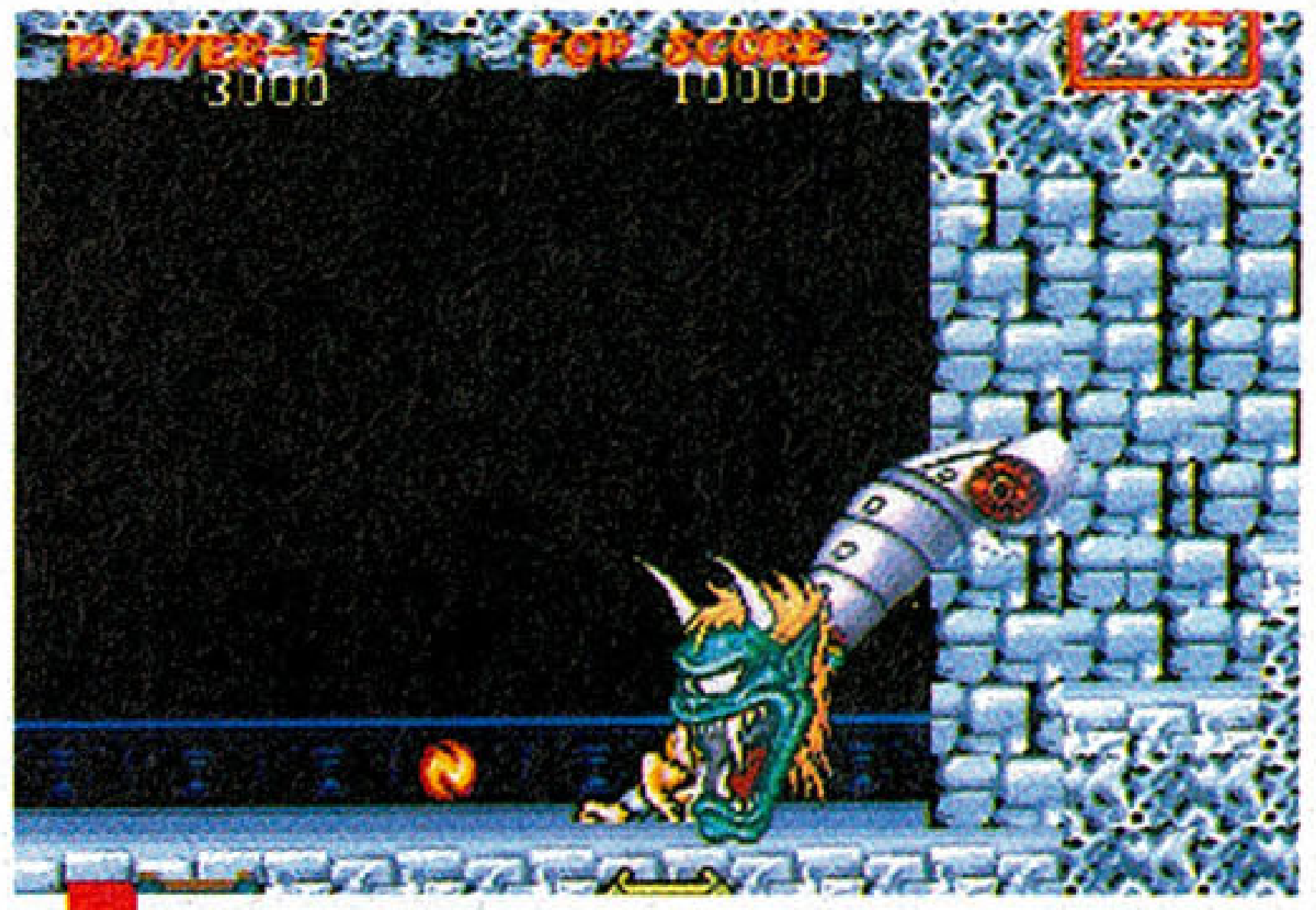
シールダーを攻略

1面のボス「シールダー」。後半の面になるとこいつの首だけが固定されて出現する。1面のように移動できるシールダーには効かないが、固定されたシールダーにはほとんど無敵の場所があったのだ。

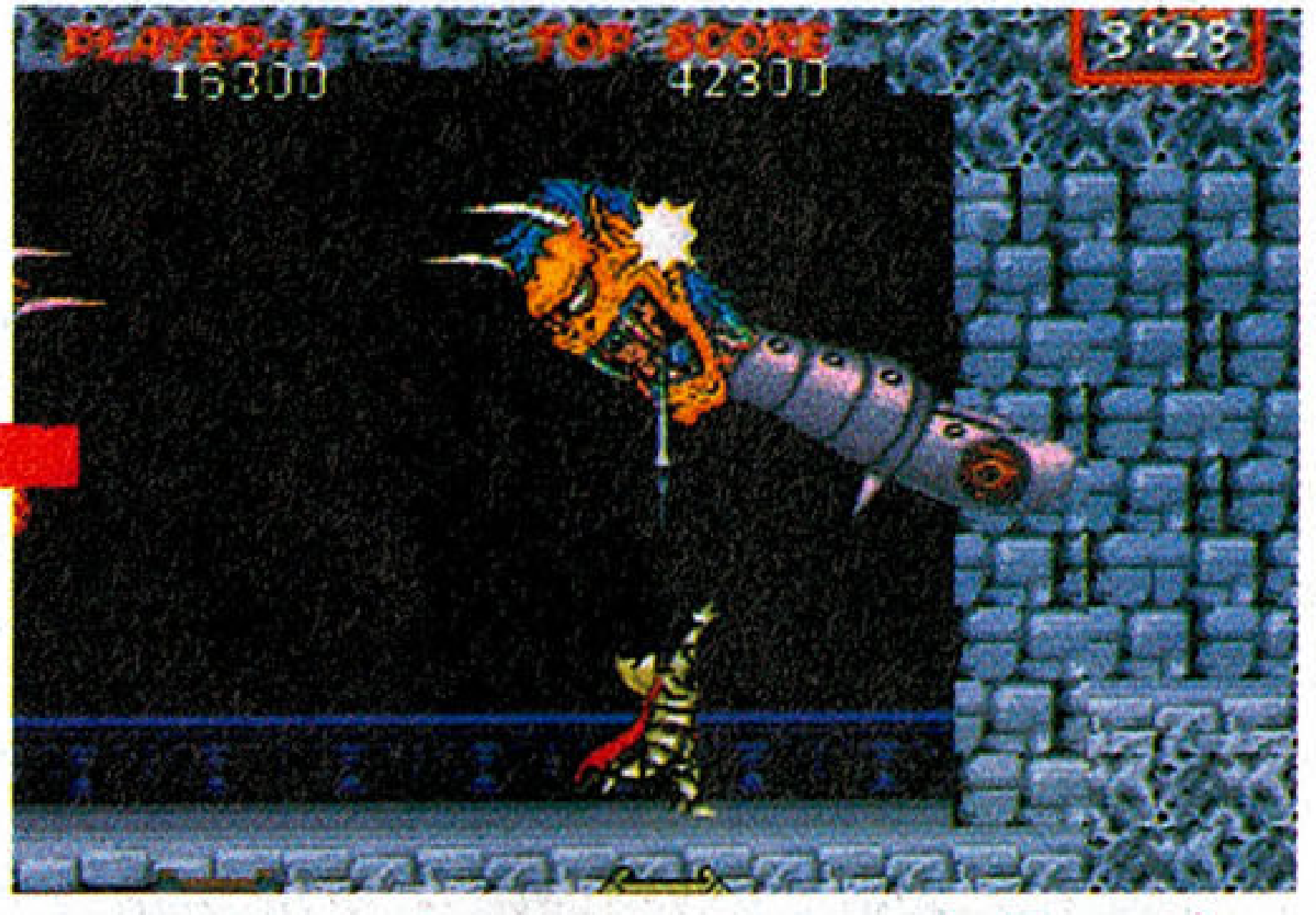
写真2枚目のアーサーのいる場所。ここに座っていさえすればシールダーにはもちろん、シールダーの吐く炎にもダメージを受けない。あとはその他の敵の攻撃にさえ気をつけていればよい。座ったまま武器を投げ続ければ簡単に倒せるのだ。　（群馬県／坂口広光）



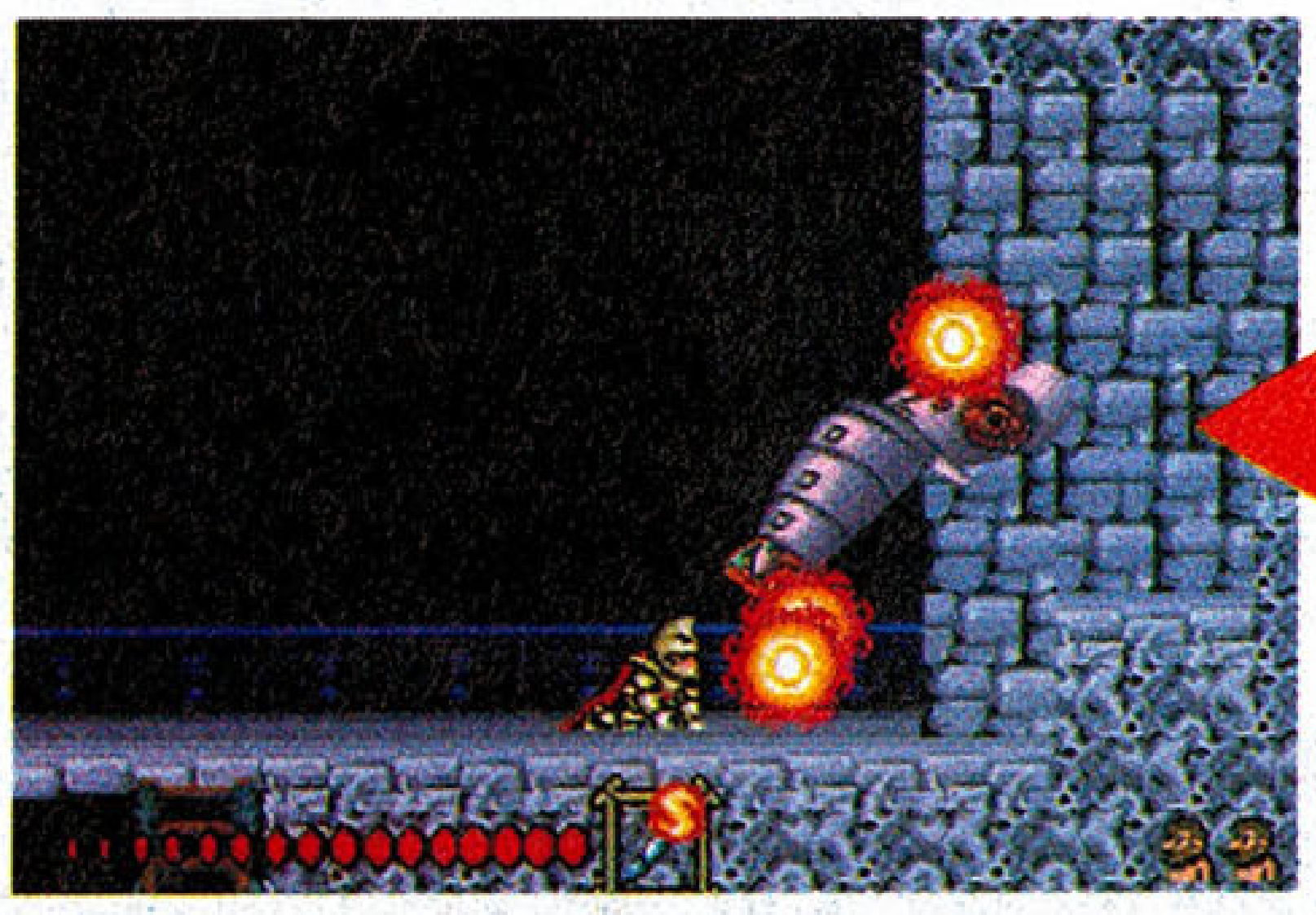
行くてをさえぎるシールダーの首ども、こいつを倒さないと



ここでしゃがんでいればこいつにはダメージを受けない



首を上に向けたら上への攻撃でダメージを与えよう



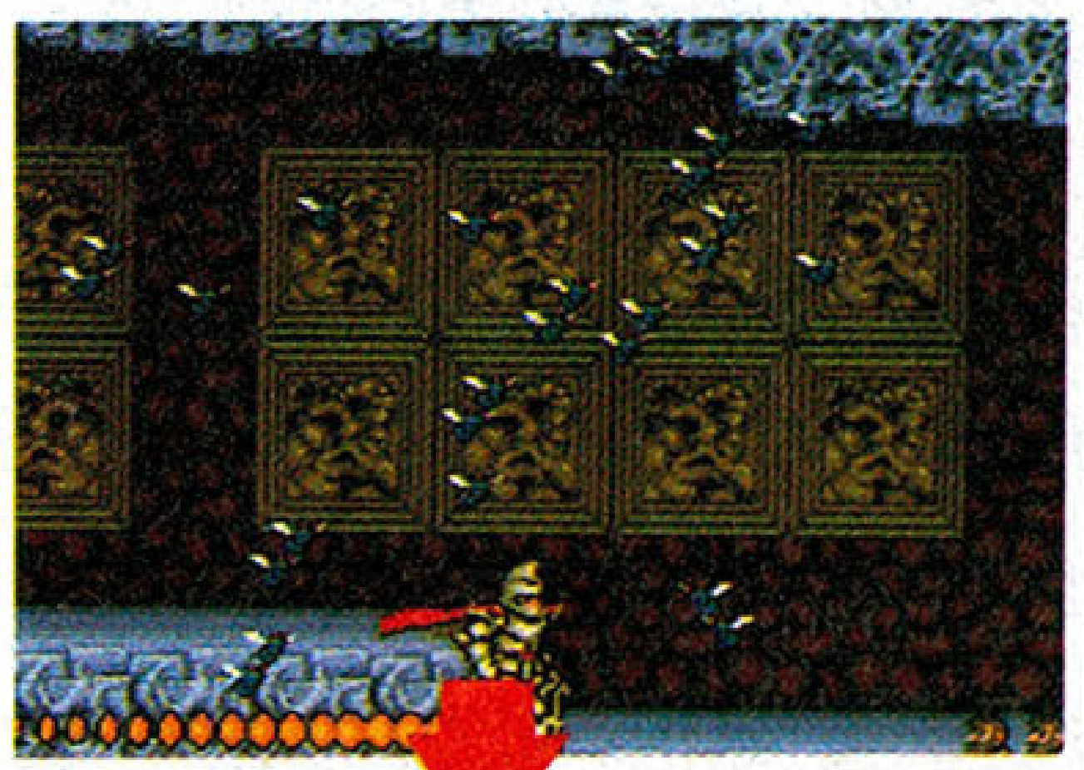
見事にシールダーを攻略した。この先のシールダーの首にも有効だ

ベルゼバブ攻略

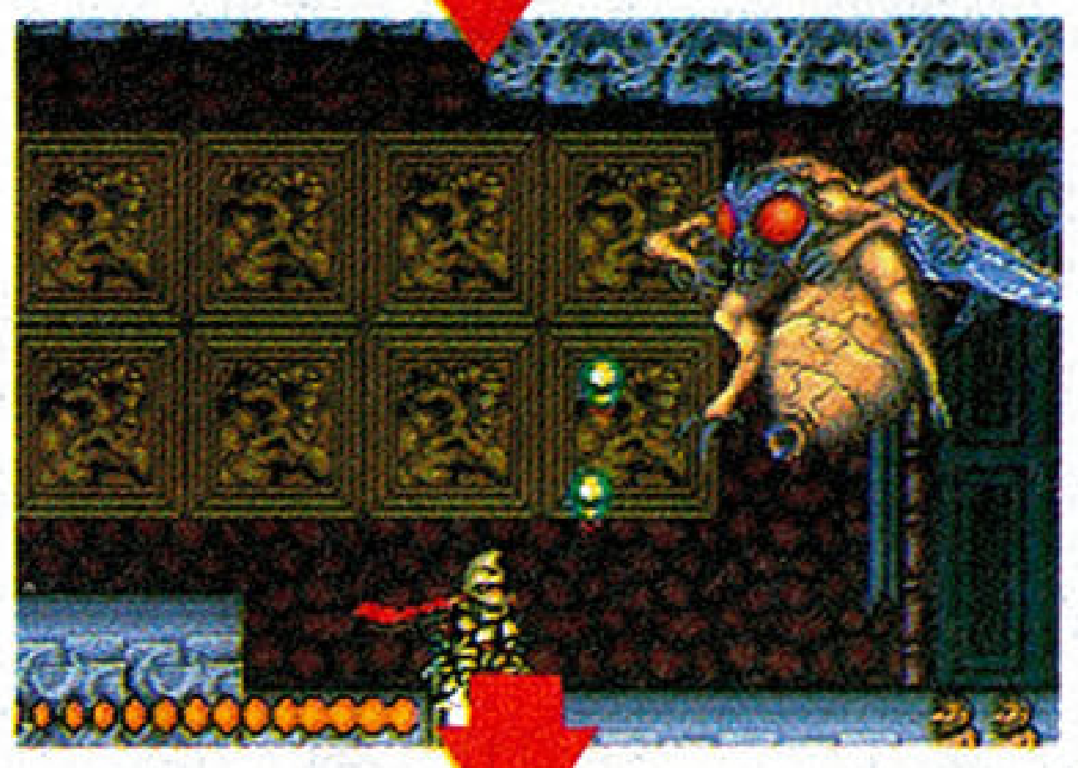
5面のボスとして登場する「ベルゼバブ」。こいつはかなり強力で、倒すのにずいぶん苦労させられたと思う。しかしこの超強力な「ベルゼバブ」に意外な弱点があったのだ。

その弱点というのは本当に意外なことに「最強の敵」として見向かれもしなかった「剣」。その魔法なのだ。ベルゼバブが出現したら、合体し、巨大化するまでの間に魔法を充塡し、巨大化したら十分ひきつけ、魔法をおみまいしてやればよい。その魔法一発でベルゼバブはこっぱみじんだ。

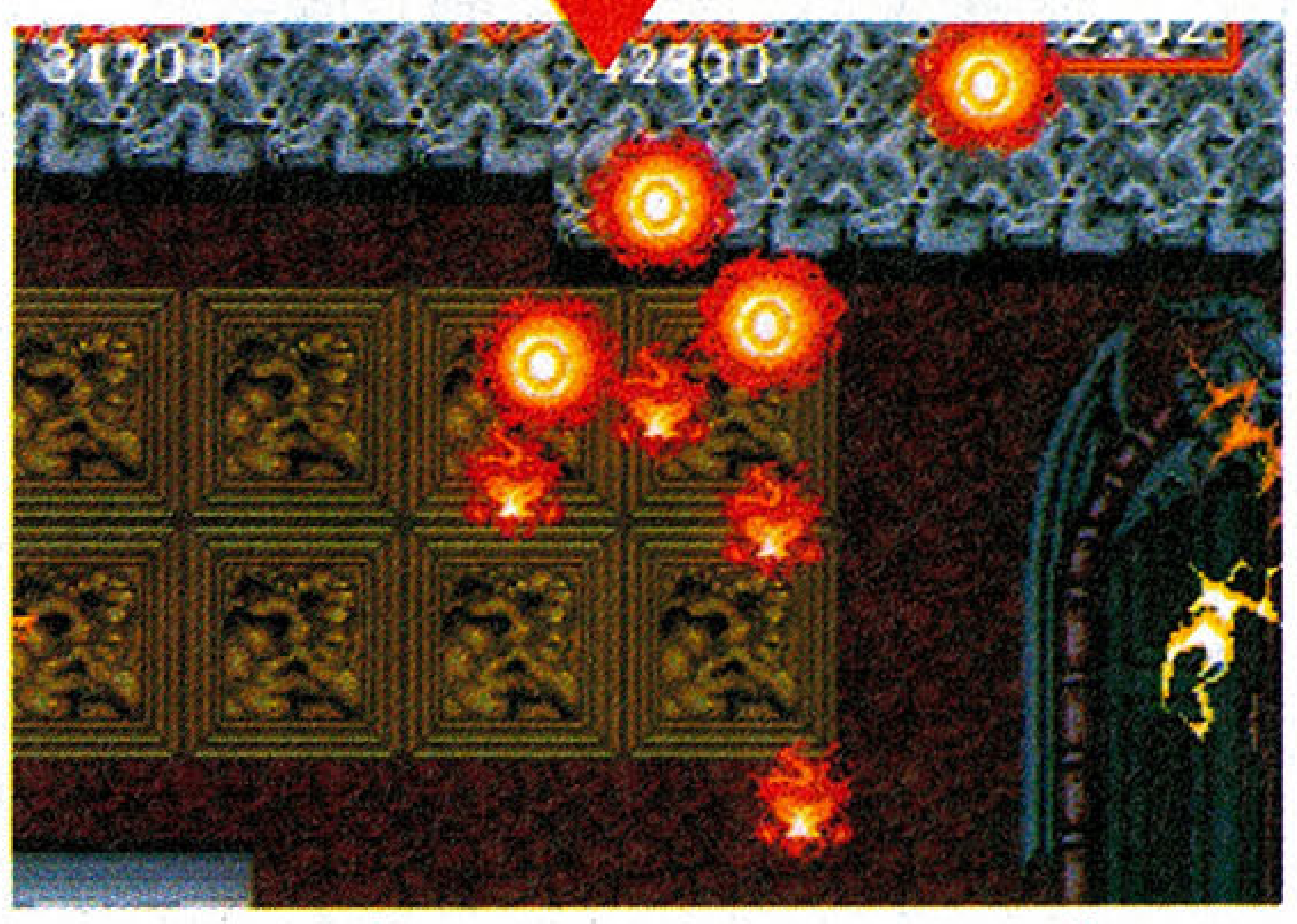
（東京都／ベルゼバブキラー）



充塡したまま、合体を待つ



近付くのを待ってから魔法を放つ

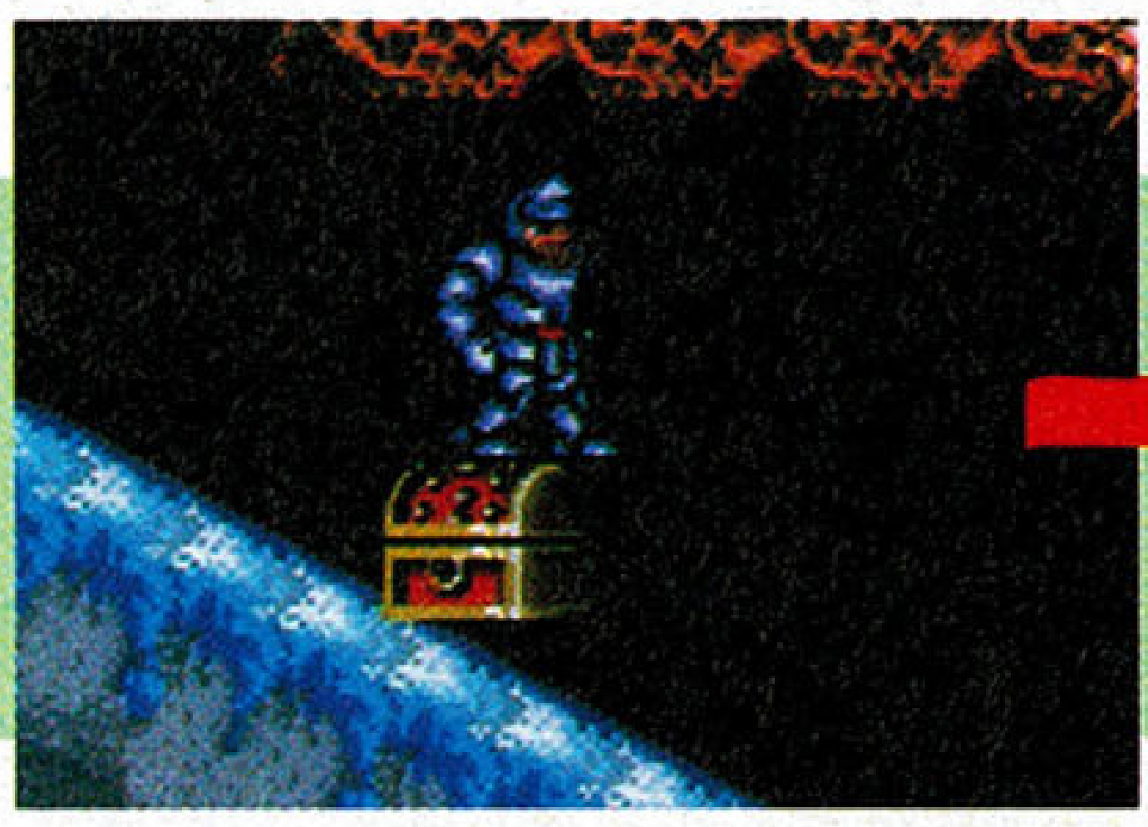


これさえ覚えていればベルゼバブなんてただの蝿にすぎないぜっ！

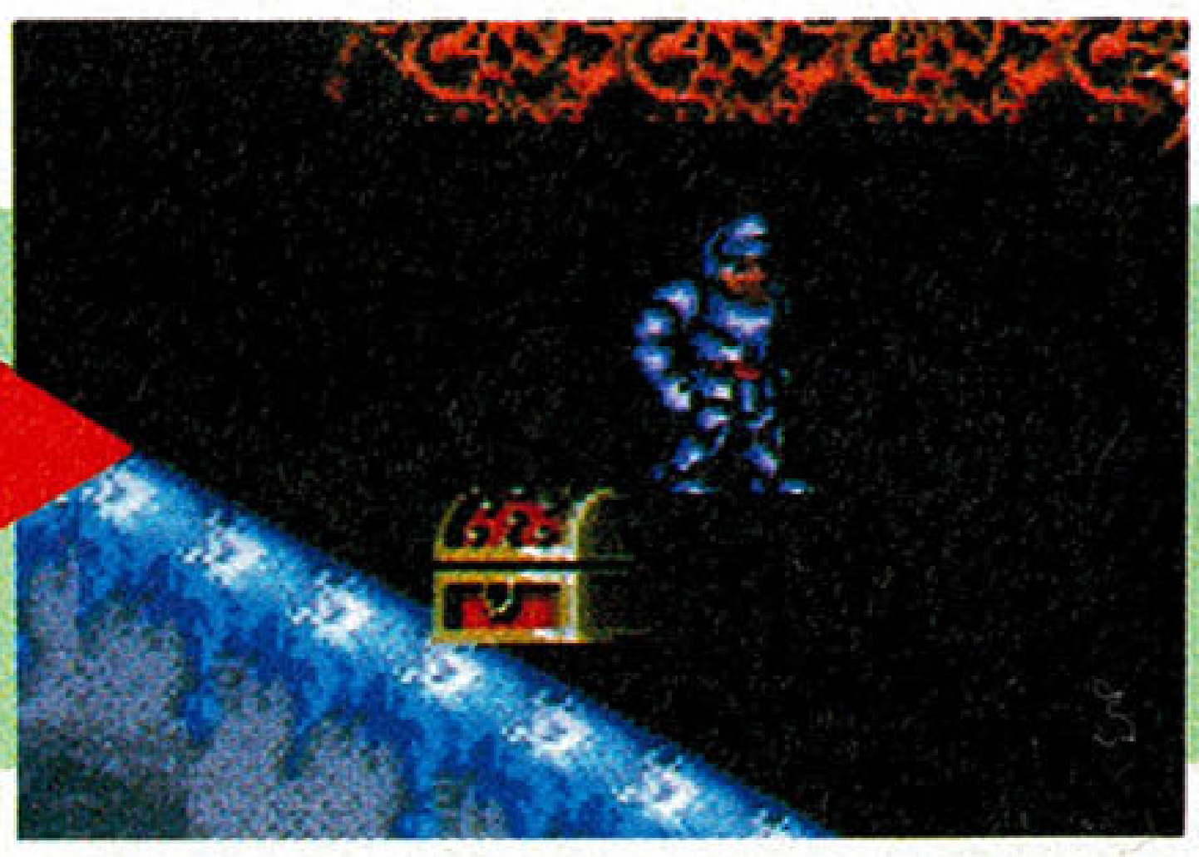
すべっていく宝箱

4面後半の氷の斜面に出現する宝箱は普通の宝箱とちょっと違う。どこが違うかというと、ここに出現する宝箱はどこをどう細工したのだか、氷の斜面と同じように滑るのだ。アーサーが宝の上に乗ると滑ってしまってじっとしてられない。見た目は普通の宝箱となんら変わりないんだけどね。

（埼玉県／くそくん）



宝箱の上に乗っていると

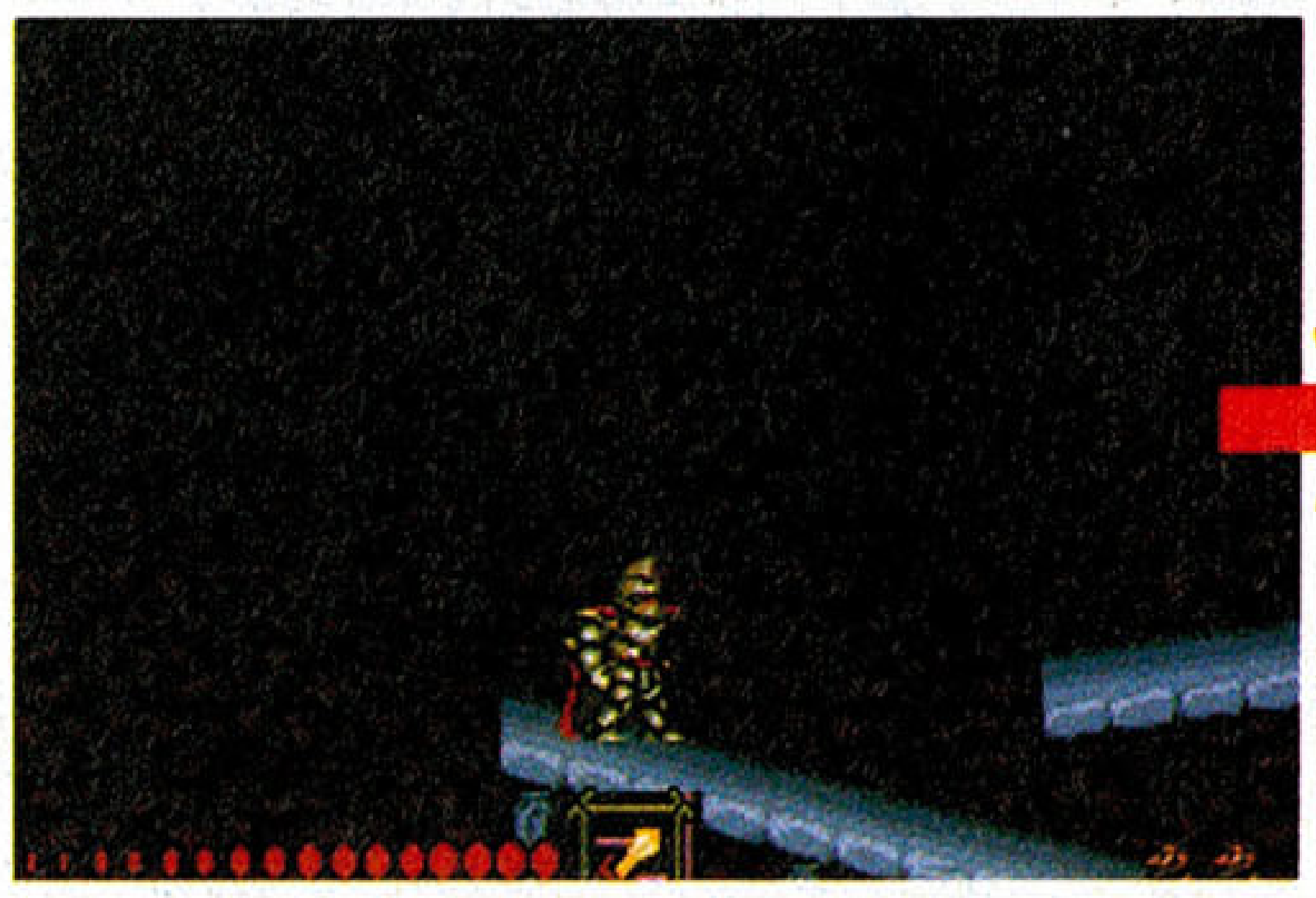


滑ってしまうなんてそんなバカなことある

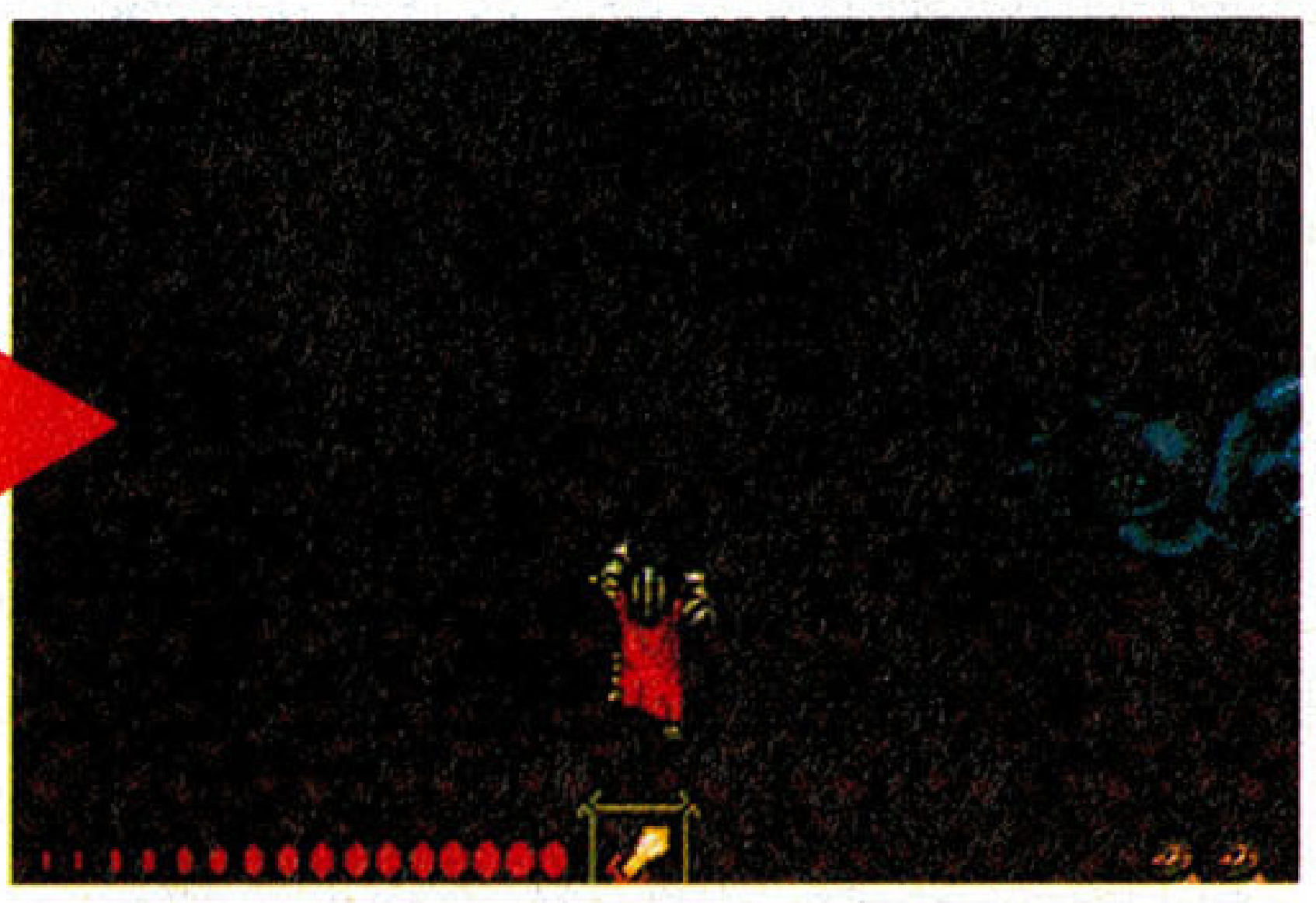
見えないハシゴ

前号の付録でも1ヵ所紹介した見えない梯子がもう1つ発見された。今度の見えない梯子は前のより長く、かなり上の方までいけるぞ。場所は5面後半の写真の場所だ。ここに立って真上にジャンプし、着地と同時にパッドの上を押す。すると、何もないところをどんどん上に登れてしまうのだ。この見えない梯子は全く役に立たないが、面白いのでぜひやってみよう。もしかすると何か役に立つかもしれないしね。

（石川県／浜宗明）



ここ、ここっ！　この場所に見えない梯子があるのだよ



どんどん上に登って行けるのだ。この先には一体なにが・・・

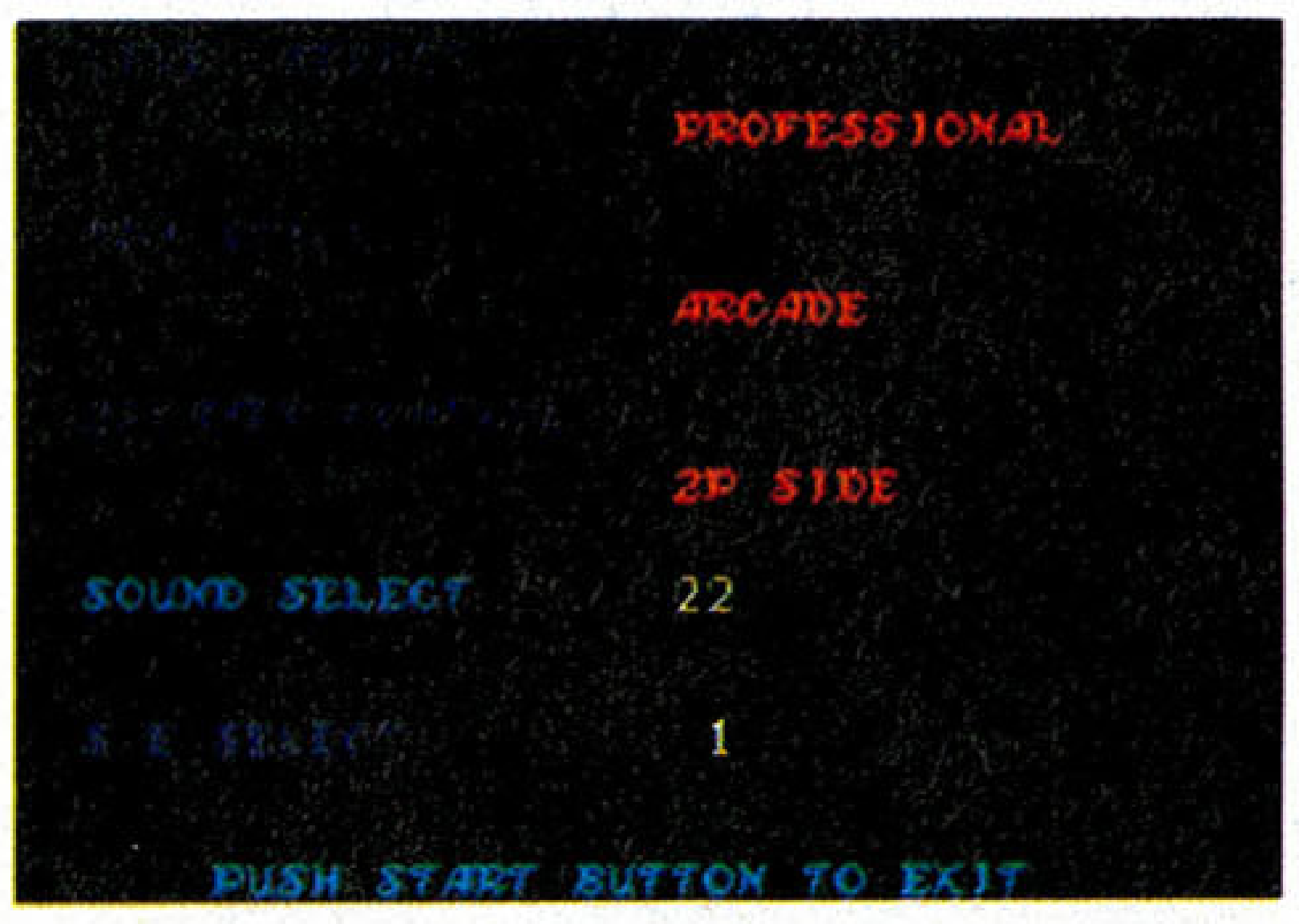
音楽にバグがある

最近のメガドラのゲームにはオプション機能がついていて、難易度や、操作法を変えられるものが多い。この大魔界村にもこのオプション機能がついている。オプション機能には、もちろんサウンドセレクトもついているぞ。

サウンドセレクトのやりかたはみんな知っているようにオプションを選んでから、上下でサウンドセレクトを選び、A、B、Cボタンで聞くことができ、左右で選曲する。という感じだった。こんな感じで22曲目（ベルゼバブのBGM）を聞いてみよう。少しと言わず、かなり長い間聞いているとだんだん曲がずれてきて、最後にはわけのわからん曲になってしまうのだ。親切でいれてくれたサウンドセレクトにこんな落とし穴があったなんて、せっかくのきれいな音がだいなしだね。でも、他の音は完璧にすごすぎるから許してしまうのであった。

（兵庫県／近藤慎二郎）

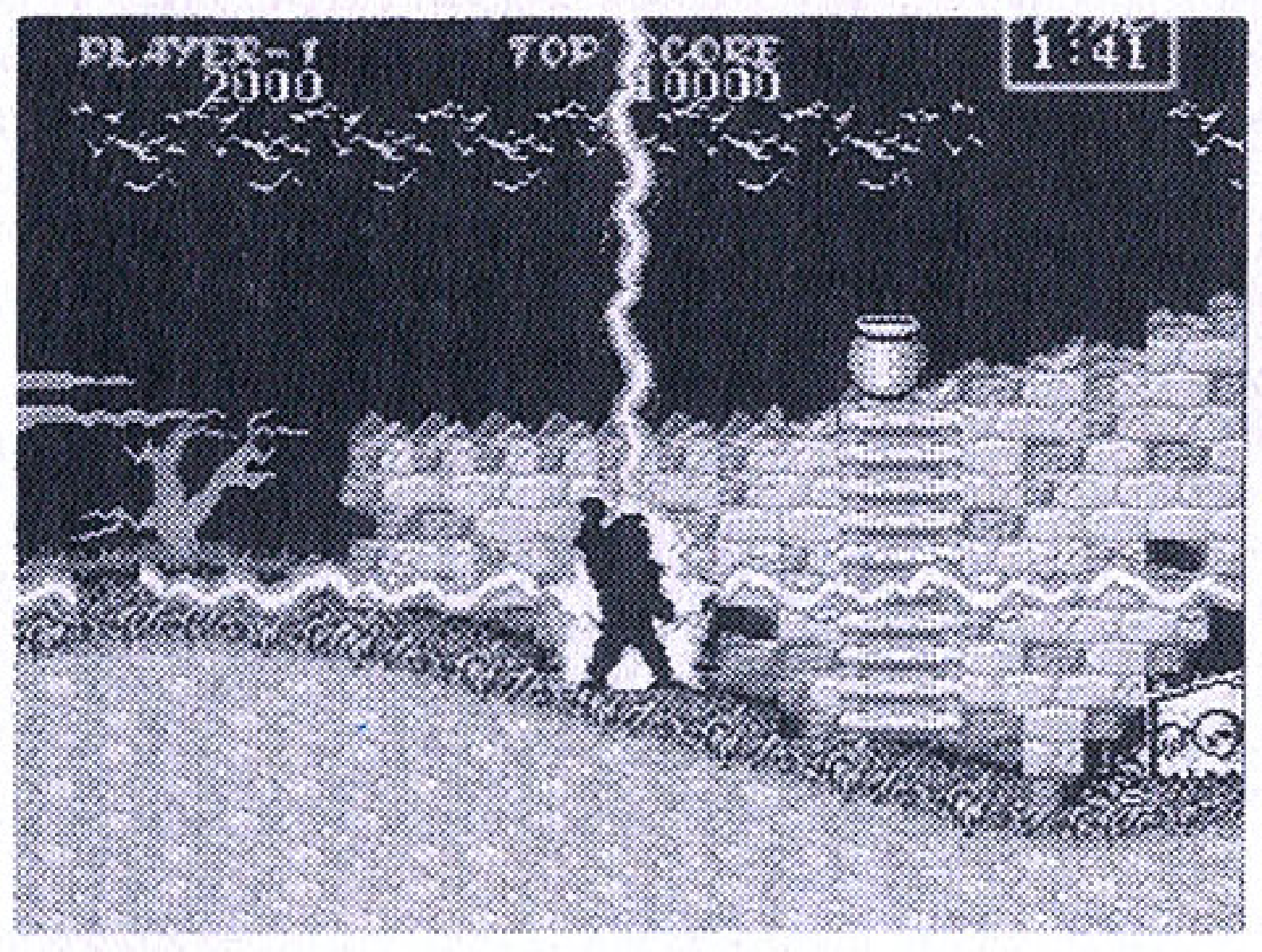
魔の22番ともいえようこの曲、この曲抜けば、音楽完璧



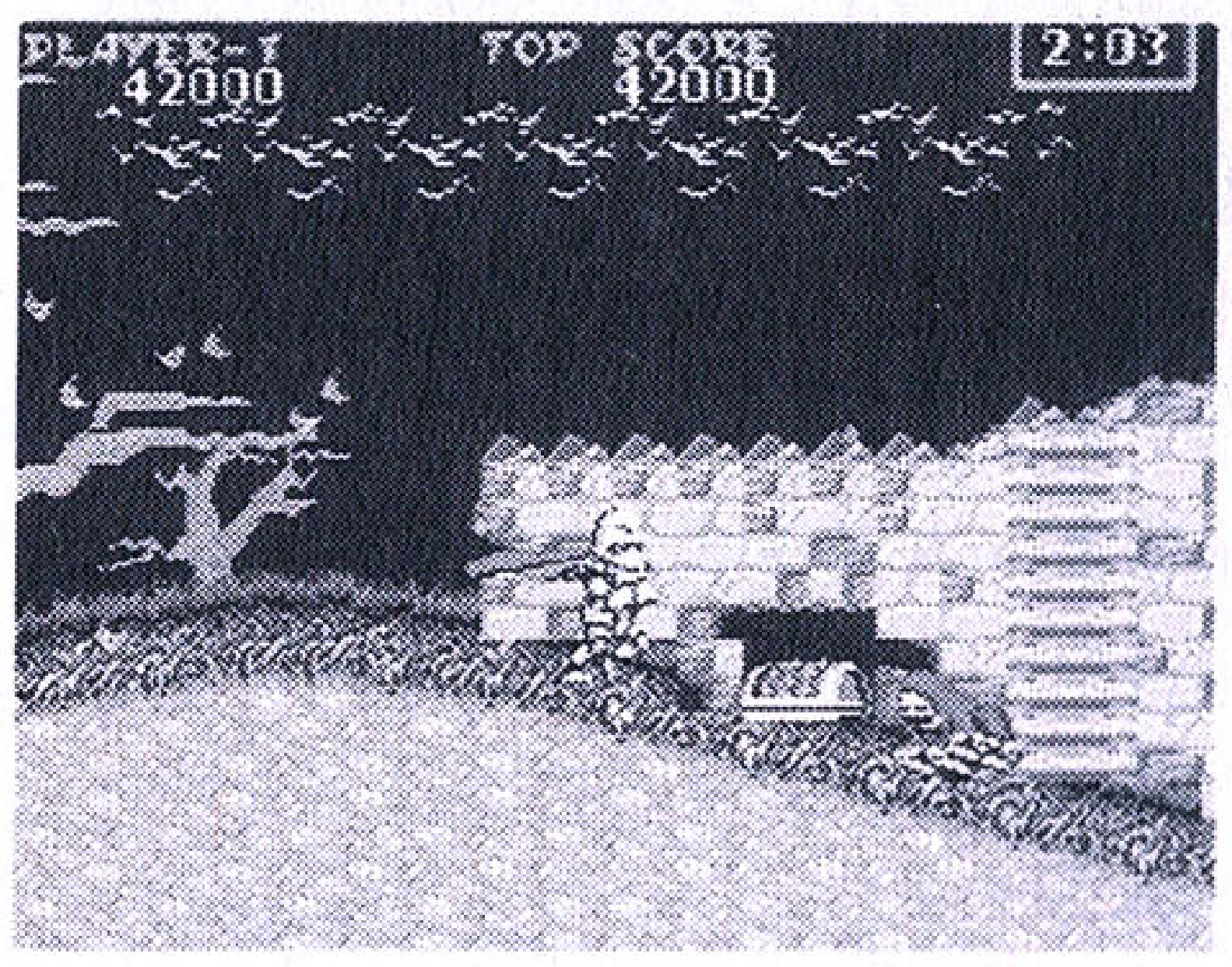
PROFESSIONAL
ARCADE
2P SIDE
SOUND SELECT　22
1
PUSH START BUTTON TO EXIT

いまさら攻略　宝箱の法則を知れ

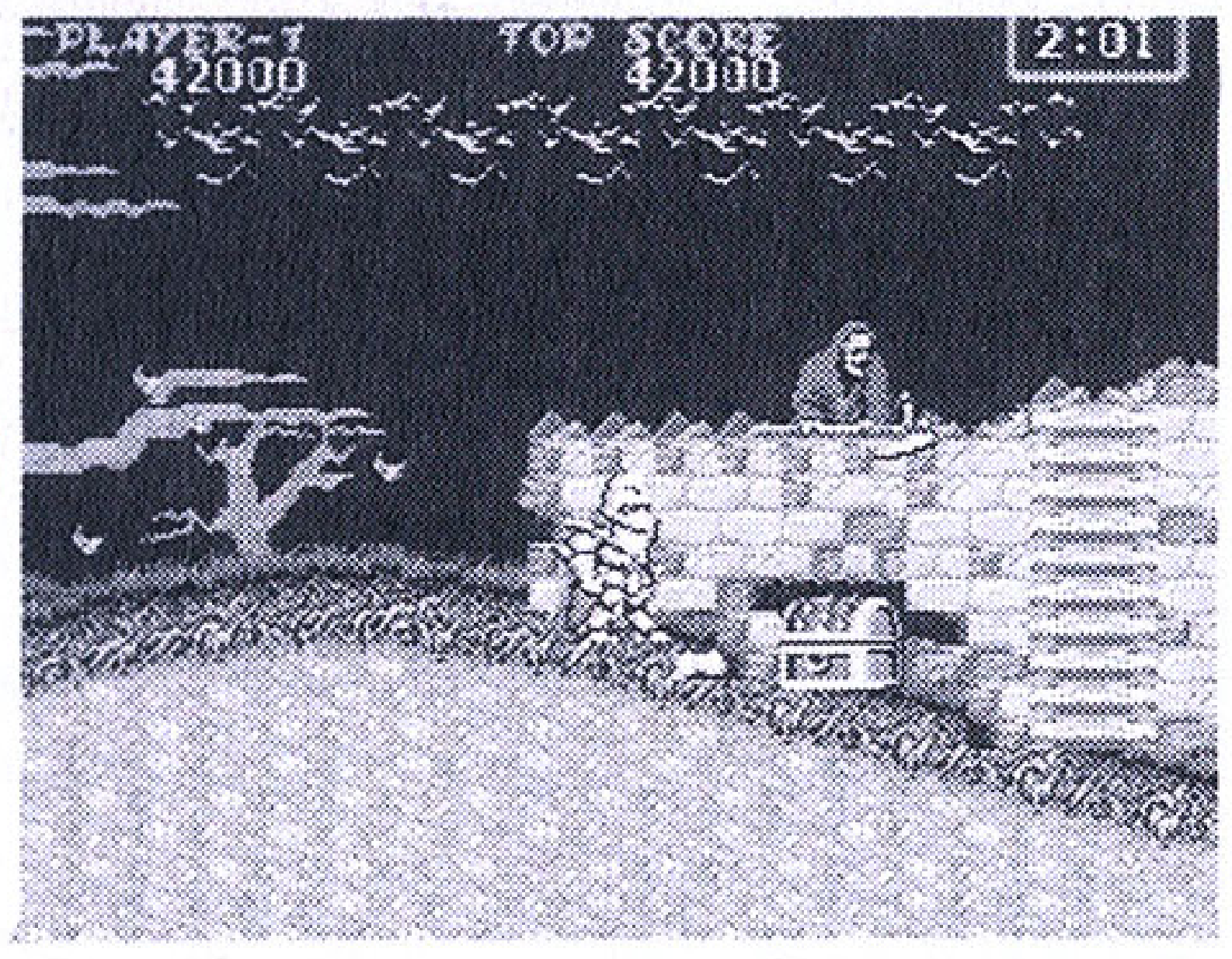
このゲームの攻略ポイントになるのが、武器や魔法の使い方ともう一つ、宝箱の有効活用だ。宝箱は無意識にプレイしていても出現し、開けることによってあるときは鎧が、あるときは武器が、そしてあるときはマジシャンが現れる。この宝箱の中身の法則を知ることによって、どの宝箱を開けてもいいかが判明してくるのだ。



金の鎧を取って、魔法を使うアーサー。武器によって多彩な魔法が楽しめる



あるポイントをアーサーが通過することによって…

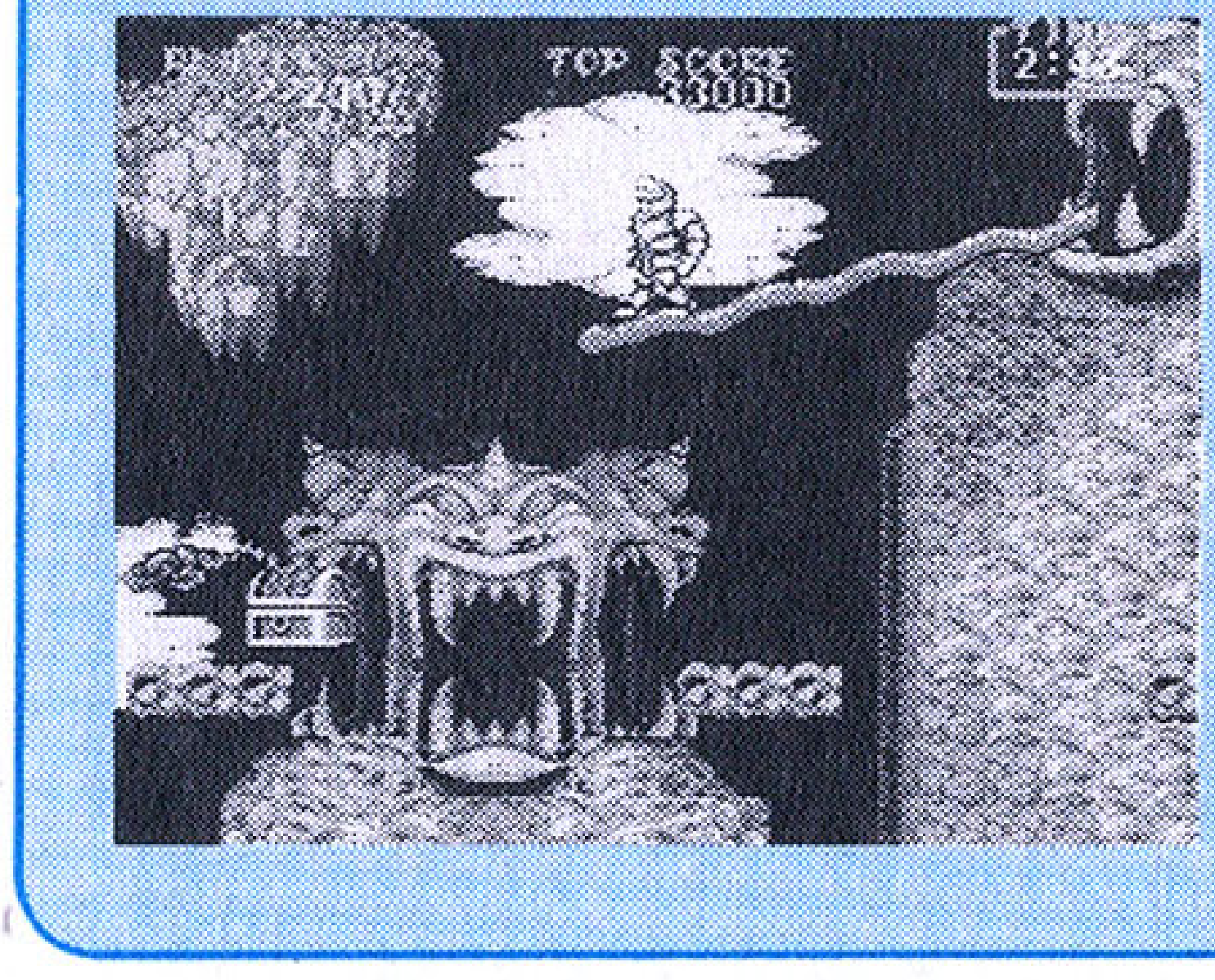


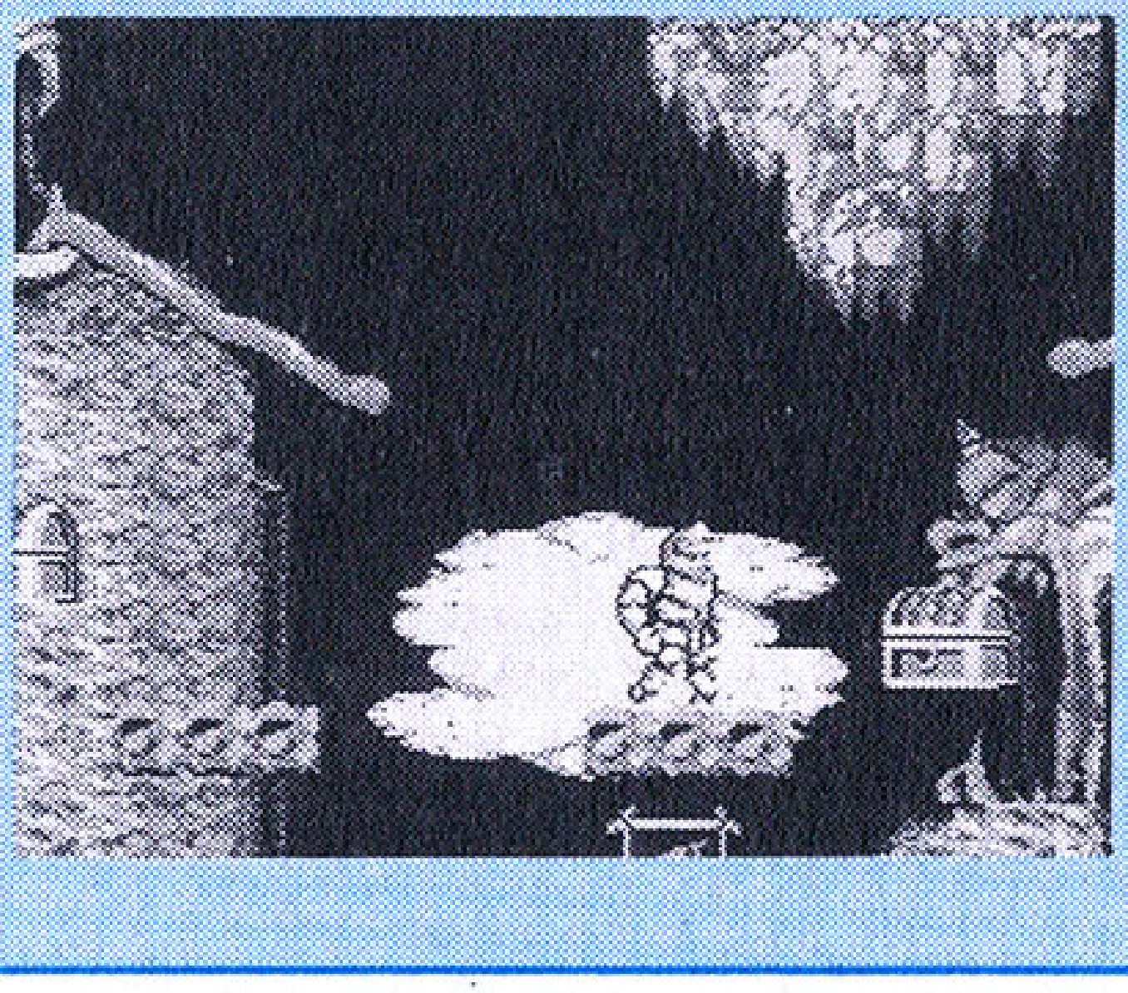
隠されていた宝箱が出現する。宝箱の中身は法則性があるのだ

宝箱の総数

右側の表は各ステージに隠されている宝箱の数を示したものである。ステージはコンティニューポイントを境に前半後半に分けることができるので、表も前半後半ごとに分けて表示してある。最も多いのが4面後半と5面後半の6個、逆に少ないのが2面前半の3個になっている。地上に隠された宝箱は地上を歩くことによって、空中に隠された宝箱はジャンプすることによって現れる。すべての宝箱を見つける必要はないがありかを知っているほうが心強い。

Round1前半	4個
Round1後半	5個
Round2前半	3個
Round2後半	4個
Round3前半	5個
Round3後半	4個
Round4前半	5個
Round4後半	6個
Round5前半	4個
Round5後半	6個


こんなところにも宝箱が隠されていたとは

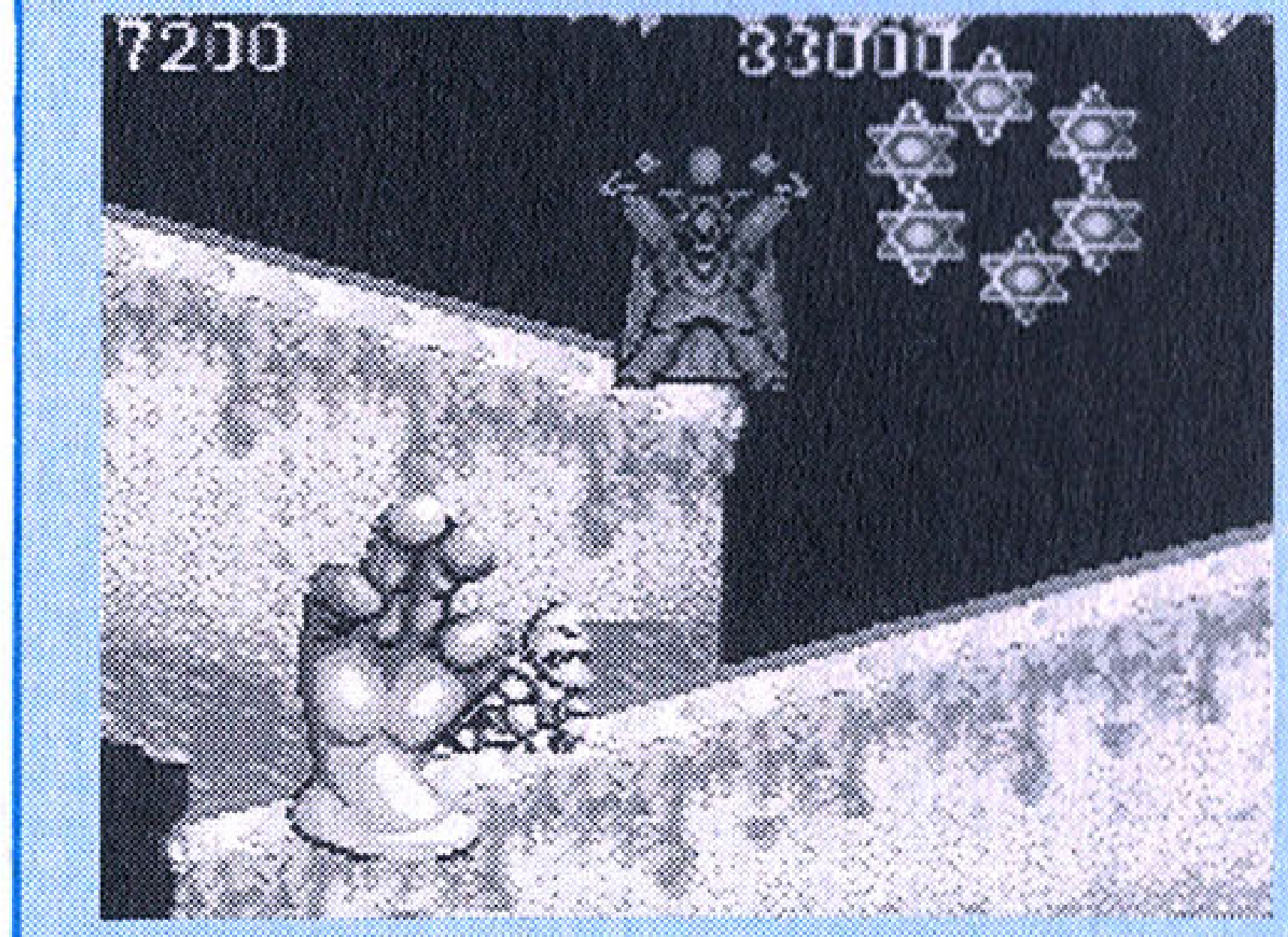

これで何個目の宝箱なのかしっかり覚えておこう

法則と対策

宝箱の中身は宝箱を出現させた順番によって変わってくる。だから出現させた宝箱を適当に開けてしまうと、逆に面倒なことが起こってくるのだ。ここでは宝箱の中身の法則を紹介しながら、役立つ宝箱の使い方について考えてみよう。

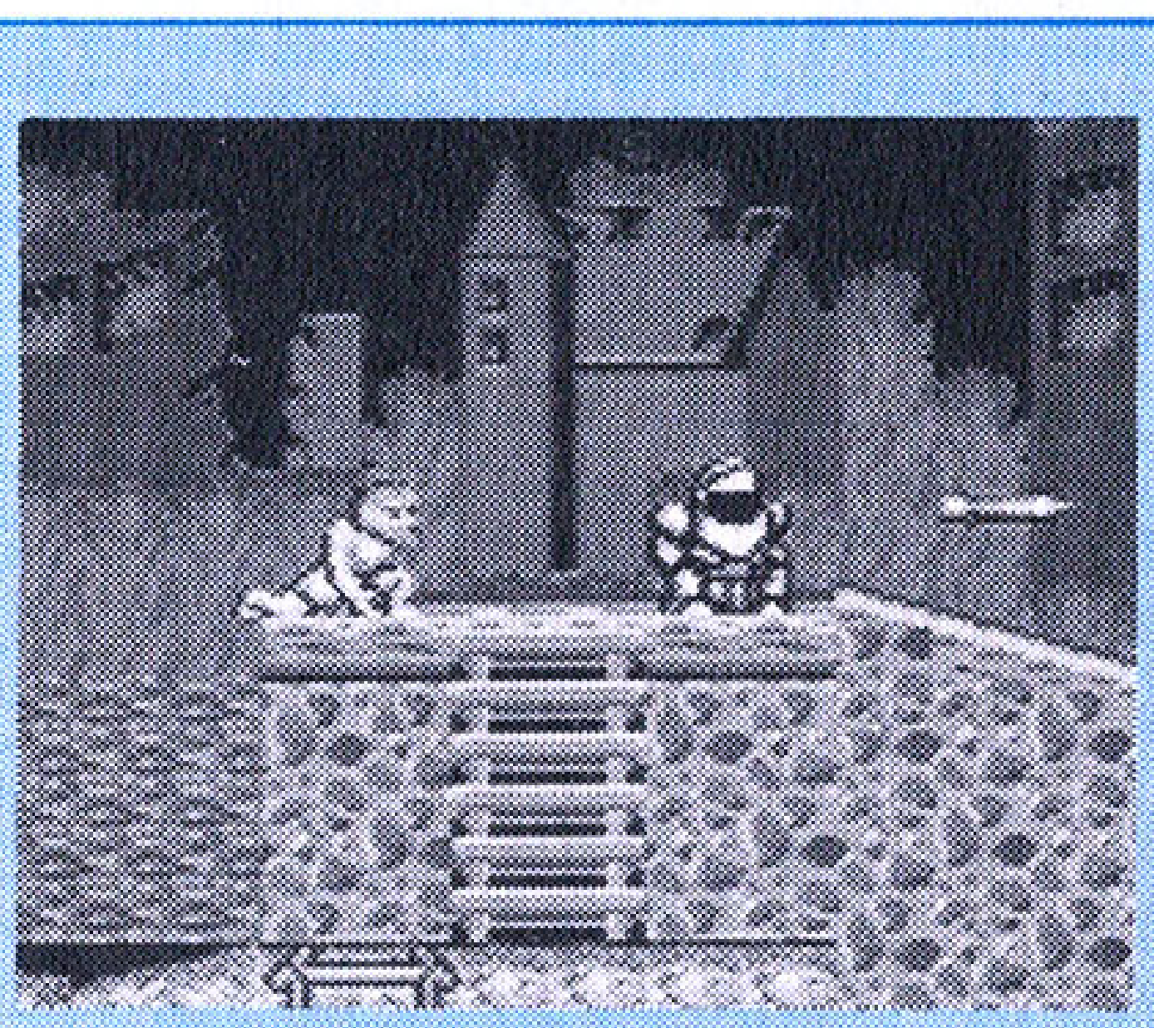
宝箱の中身は出現させた順番と、開けた時点でのアーサーの装備の状態で決まる。宝箱を出現させた順番は同じでも、宝箱を開けたときのアーサーの装備が違えば宝箱の中身は違うものになってしまう。この2つの要素と箱の中身の関係を表したものが下の表だ。この表を暗記しておけばどの箱を開けて、どの箱を無視すればいいかすぐわかるはず。ただ1つ注意してほしいのが、箱の順番だ。箱の順番はステージ前後半で完全に独立しているので、ステージが変わるごとに1番目に戻ってしまうのだ。ステージが変われば、画面右上の時間表示もリセットされる。どこからステージが変わるのかしっかり覚えておこう。

「表が覚えられないよ～」という人のために、これだけは覚えてほしいポイントをいうと、まず、1個目はどの状態でもマジシャンだから、出すだけで開けてはいけない。またハダカの場合は2個目もマジシャンだから、開けてはいけない。そして2個目の宝箱を鎧装備状態で開けると魔法の鎧が出てくる。魔法攻撃が好きじゃない人はこれを残しておいて、裸になってしまったときにとりに戻るということも戦術の一つ。魔法の鎧を着てしまうとその後宝箱から鎧は出なくなり、この戦法は使えなくなるのだ。

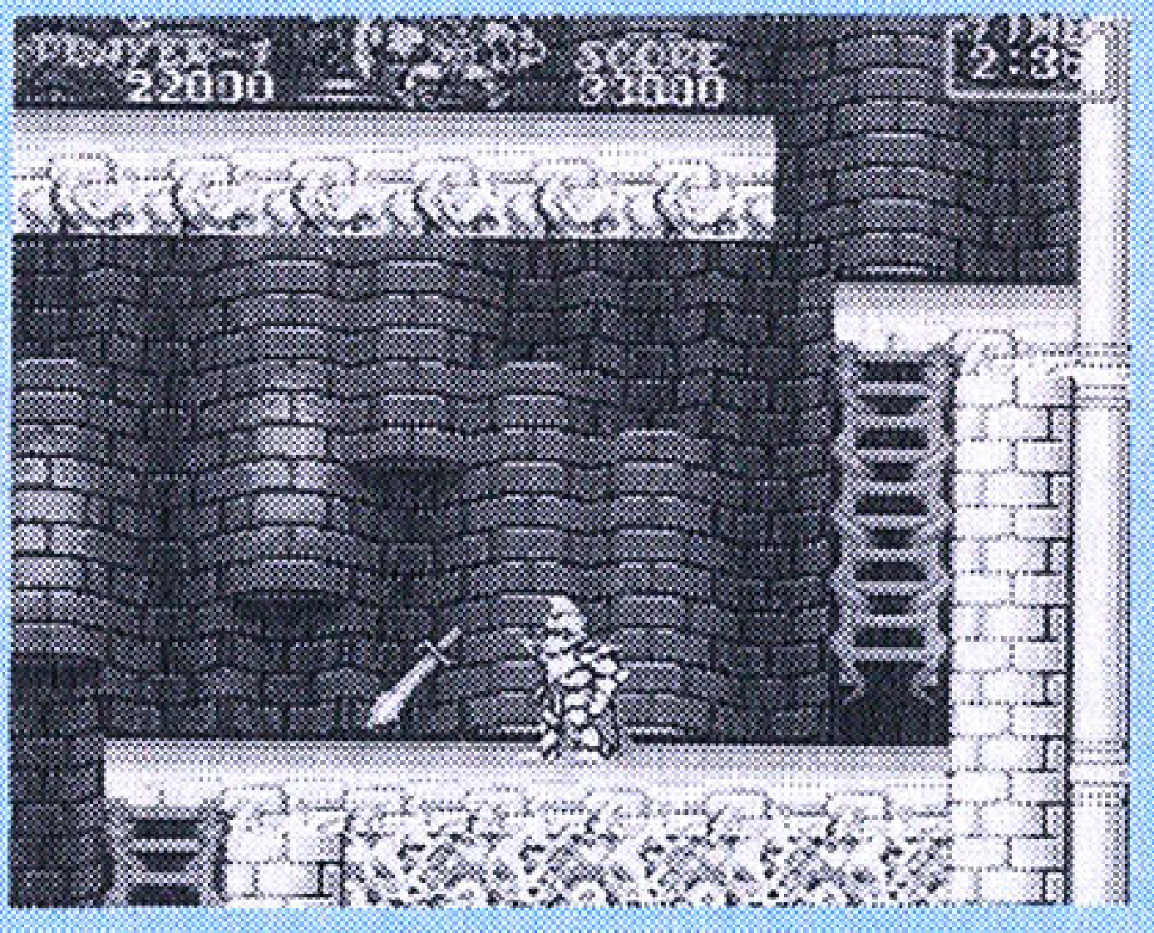


うかつに宝箱を開けて、やっかいな敵を増やさないようにしよう

	ハダカのとき	銀の鎧のとき	金の鎧のとき
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金の鎧	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	銀の鎧	金の鎧	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金の鎧	武器


ハダカの状態での4個目の宝箱のみが銀の鎧だ

銀の鎧を着た状態で2、4、6個目に金の鎧が出現


好みの武器のときに出ちゃうとジャマなだけです

CHAPTER 4

タントア〜ル

- ●セガ
- ●4月発売予定
- ●価格未定
- ●ETC
- ●4人まで対戦可能

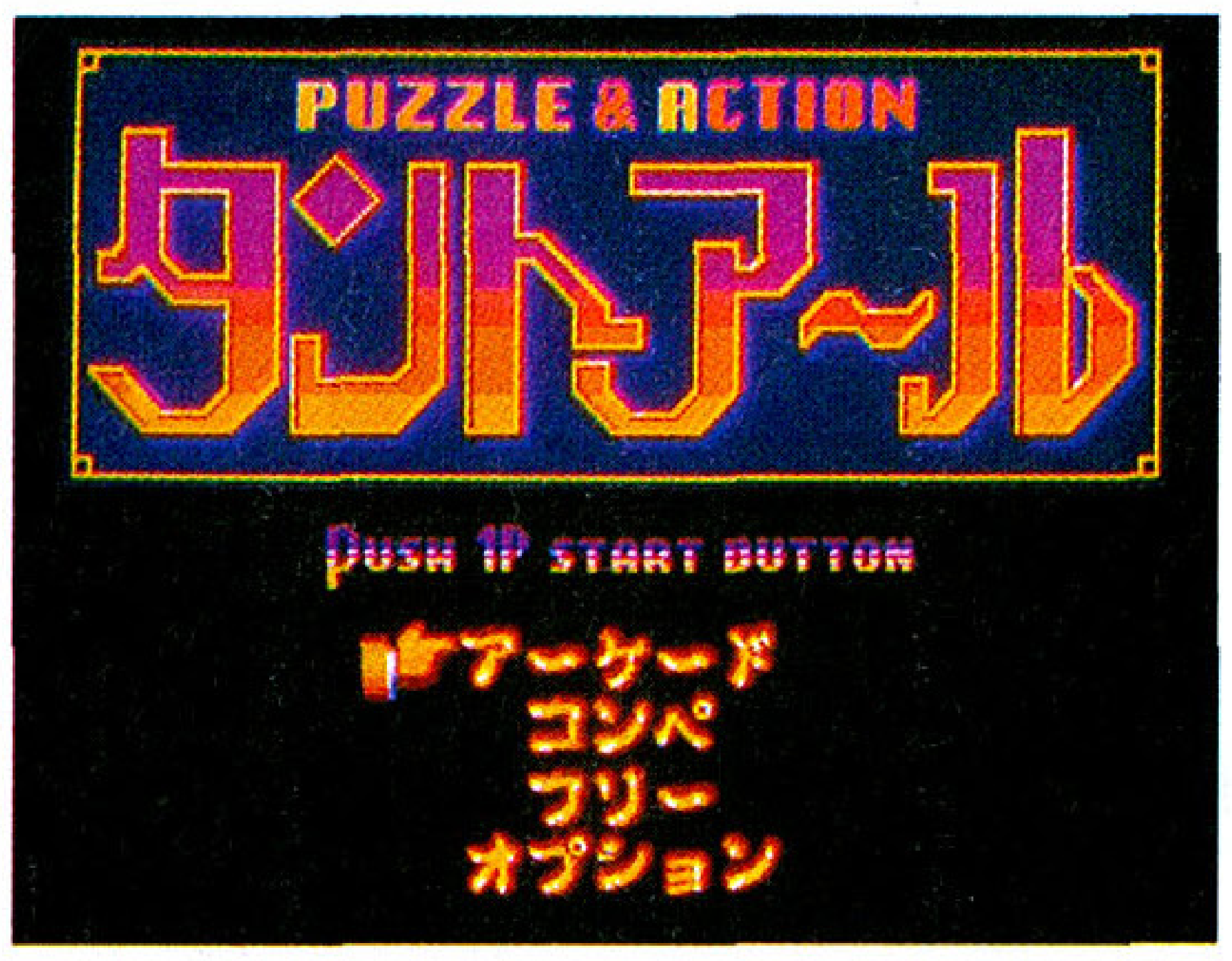
16M bit

メガドライブ版オリジナルも含めてゲームがたんとあ〜る

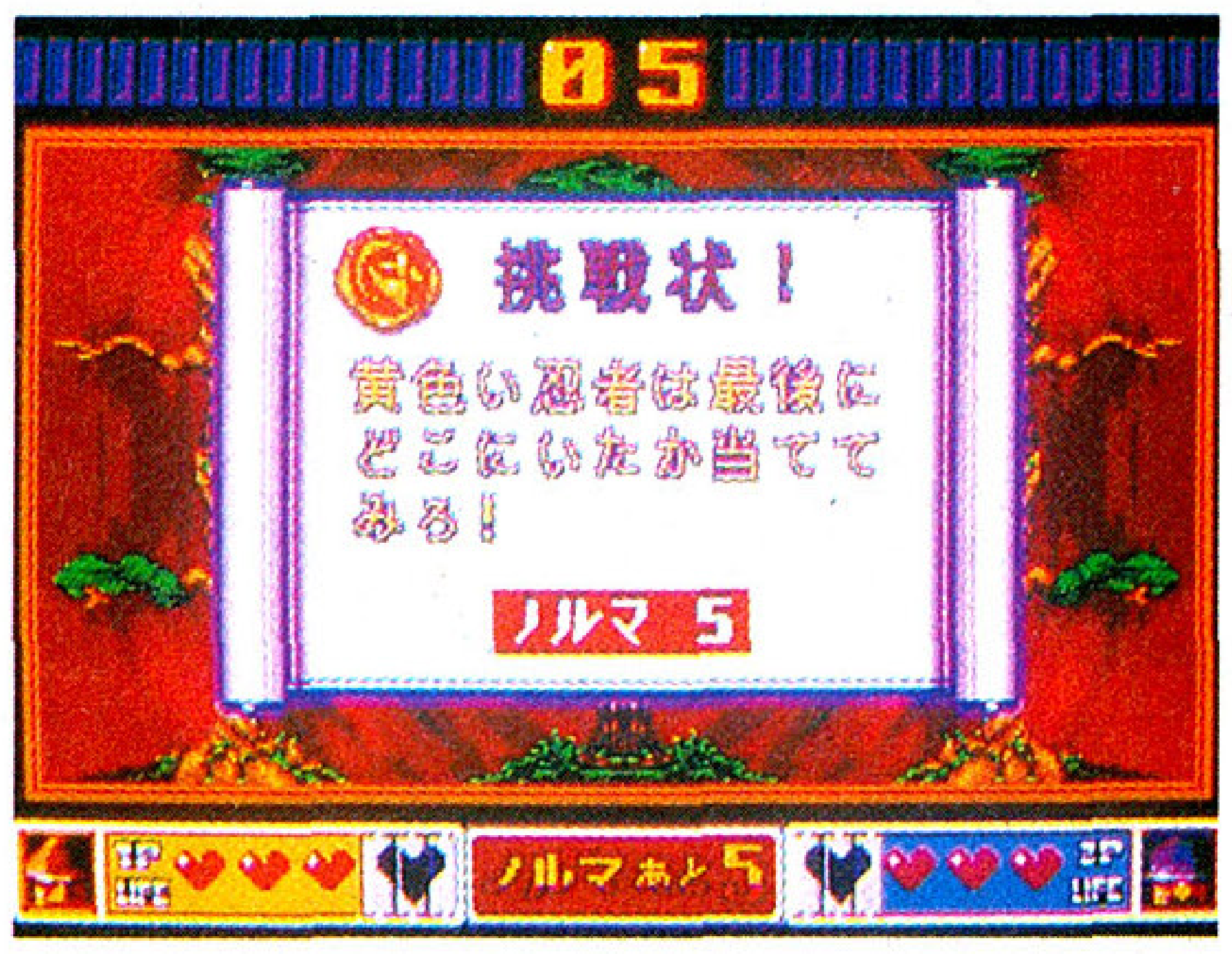
現在も好評稼動中のバラエティーゲームが早くも登場！

いまでもゲームセンターで現役バリバリの、あの「タントア〜ル」が、いきなりメガドライブに移植されることになった！

これはミニゲームが10数種類集まったゲームで、いずれも連射やボタンを押すタイミングなどで勝負するという、シンプルなものばかりだ。それに複雑な操作も必要としないので、誰にでも楽しく遊べるぞ。


PUZZLE & ACTION
タントア〜ル
PUSH 1P START BUTTON
アーケード
コンペ
フリー
オプション

アーケード版の移植に加えて、メガドライブ版だけのモードもある。詳しい内容は次の機会に紹介するぞ。

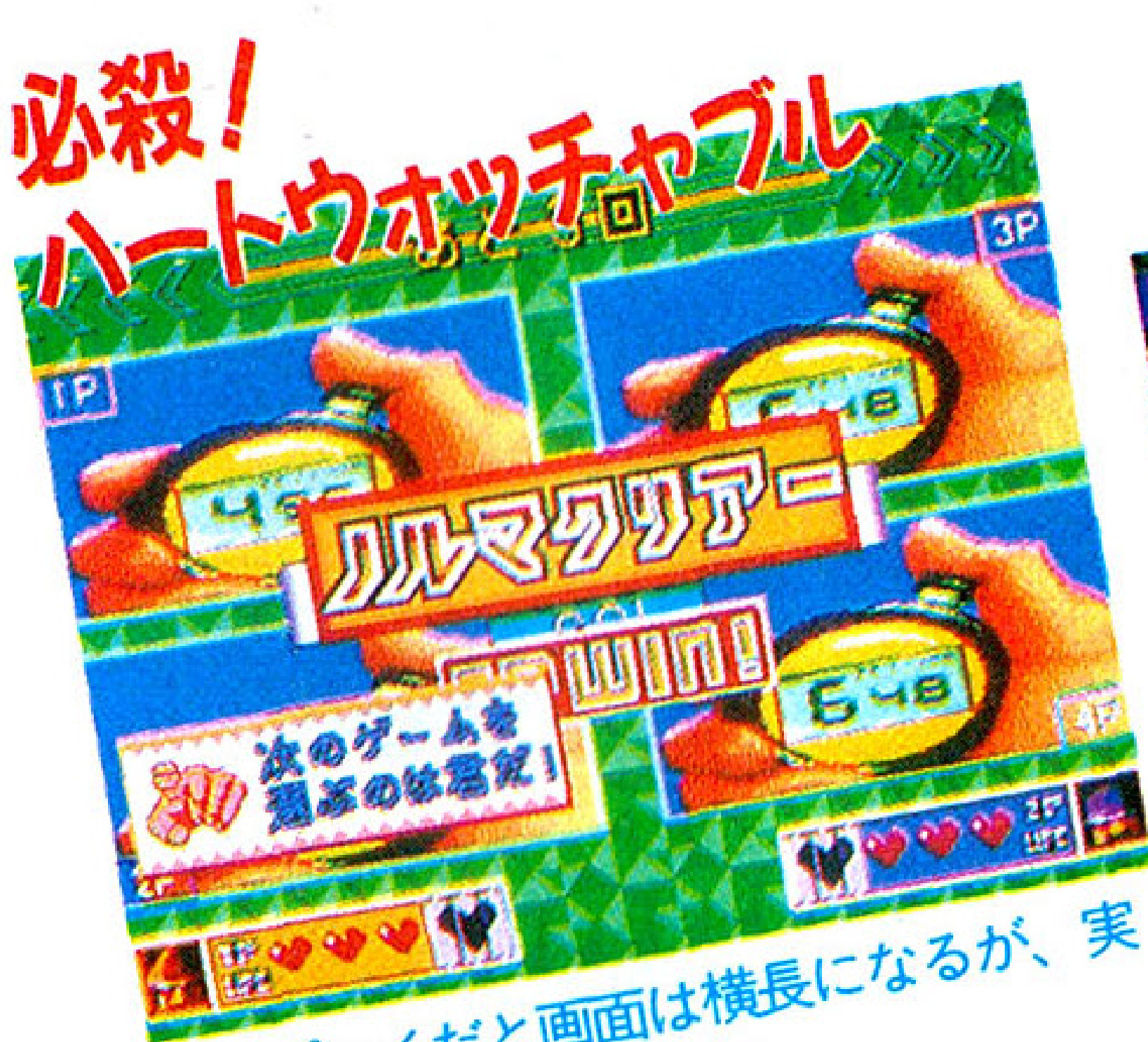

05
挑戦状！
黄色い忍者は最後にどこにいたか当ててみろ！
ノルマ 5

どのゲームも冒頭の説明だけでルールがわかるシンプルさ。2人以上で同時プレイすると競争が意外に熱い。

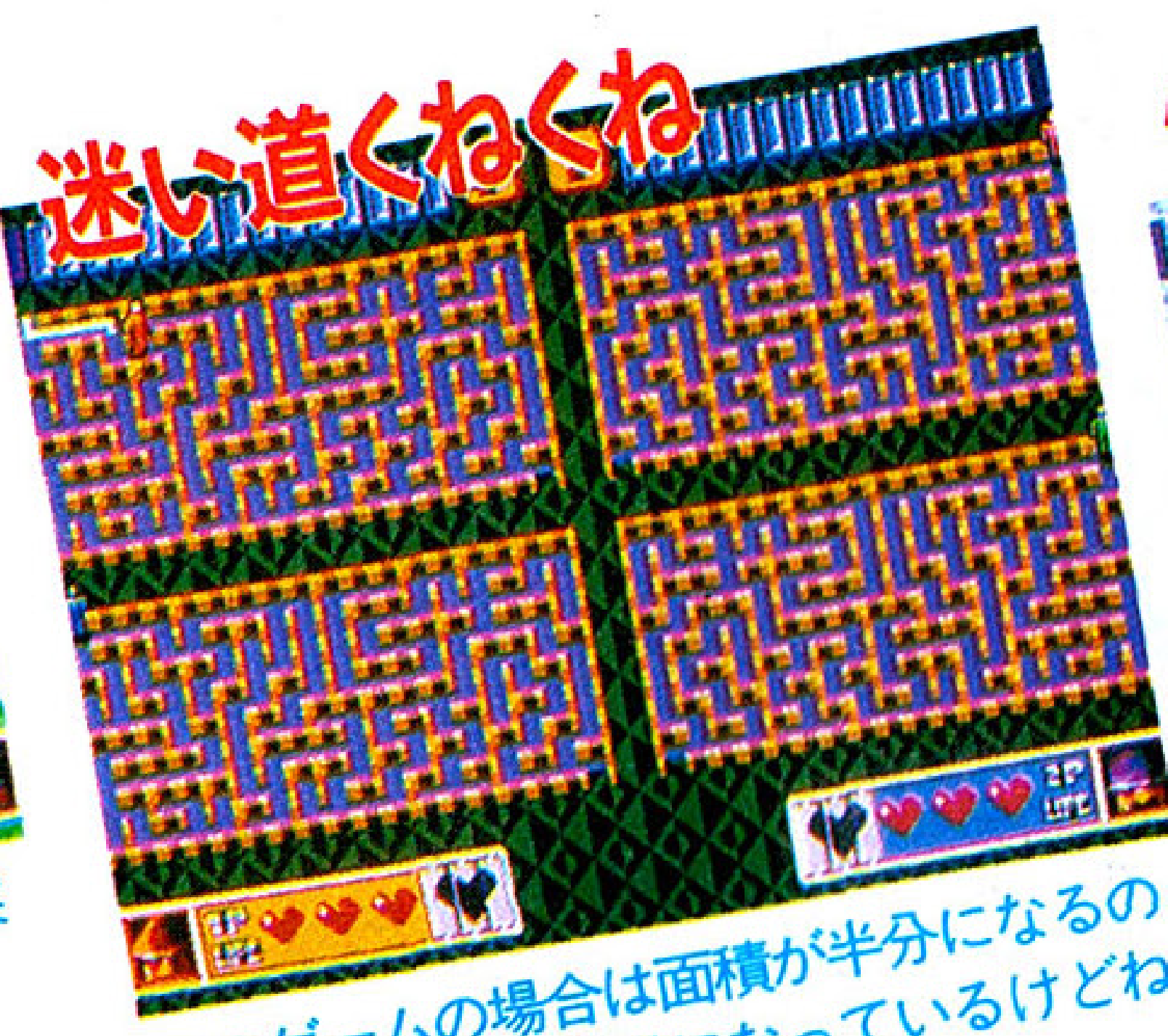
しかも完全移植＋新ゲーム＋4人同時プレイという豪華さ！

メガドラ版「タントア〜ル」は、アーケード版の完全移植はもちろんのこと、新たな要素もいくつか加わっている。まず、オリジナルの新しいゲームが4種類も入ること、そして4人まで同時プレイ（もとは2人まで）が可能になったことだ！

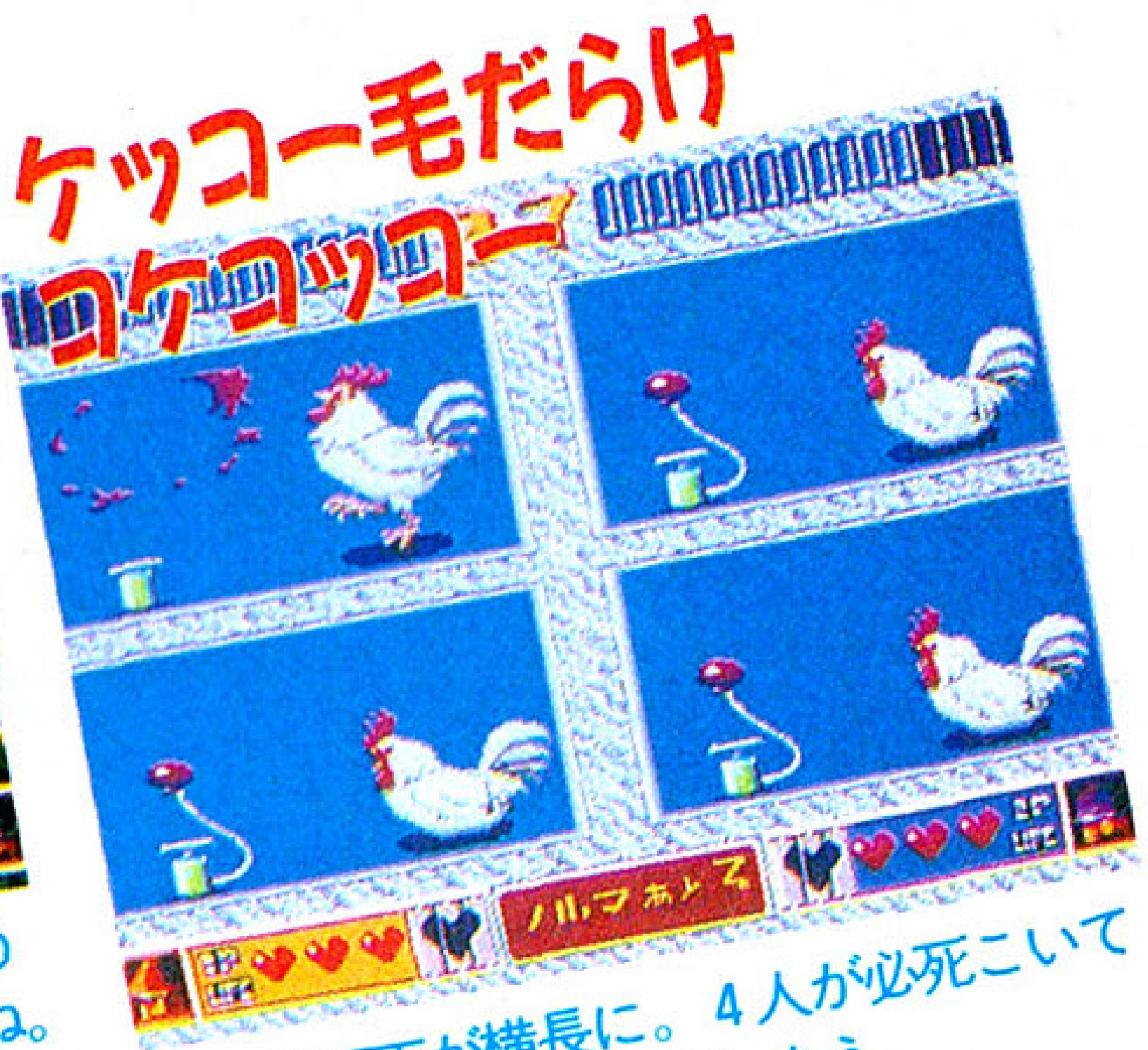
単純なゲームだけに、多人数での競争（あえて対戦とは言わない）は白熱すること必至だから、今のうちにセガタップを用意しておいたほうがいいぞ。



4人プレイだと画面は横長になるが、実際のプレイに支障はない。



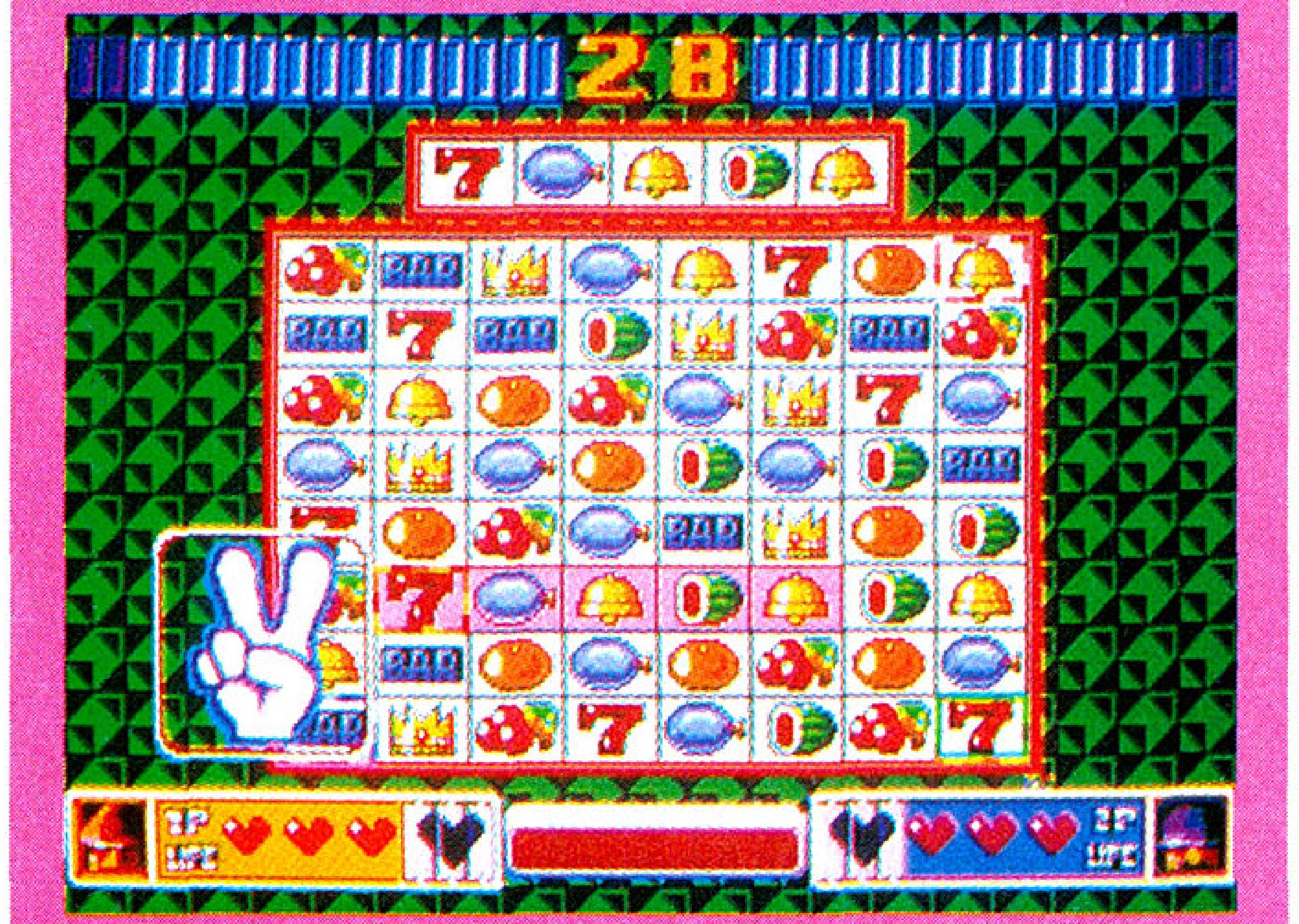
このゲームの場合は面積が半分になるので、迷路はやや簡単になっているけどね。



これも画面が横長に。4人が必死こいて連射する姿を想像してしまう。

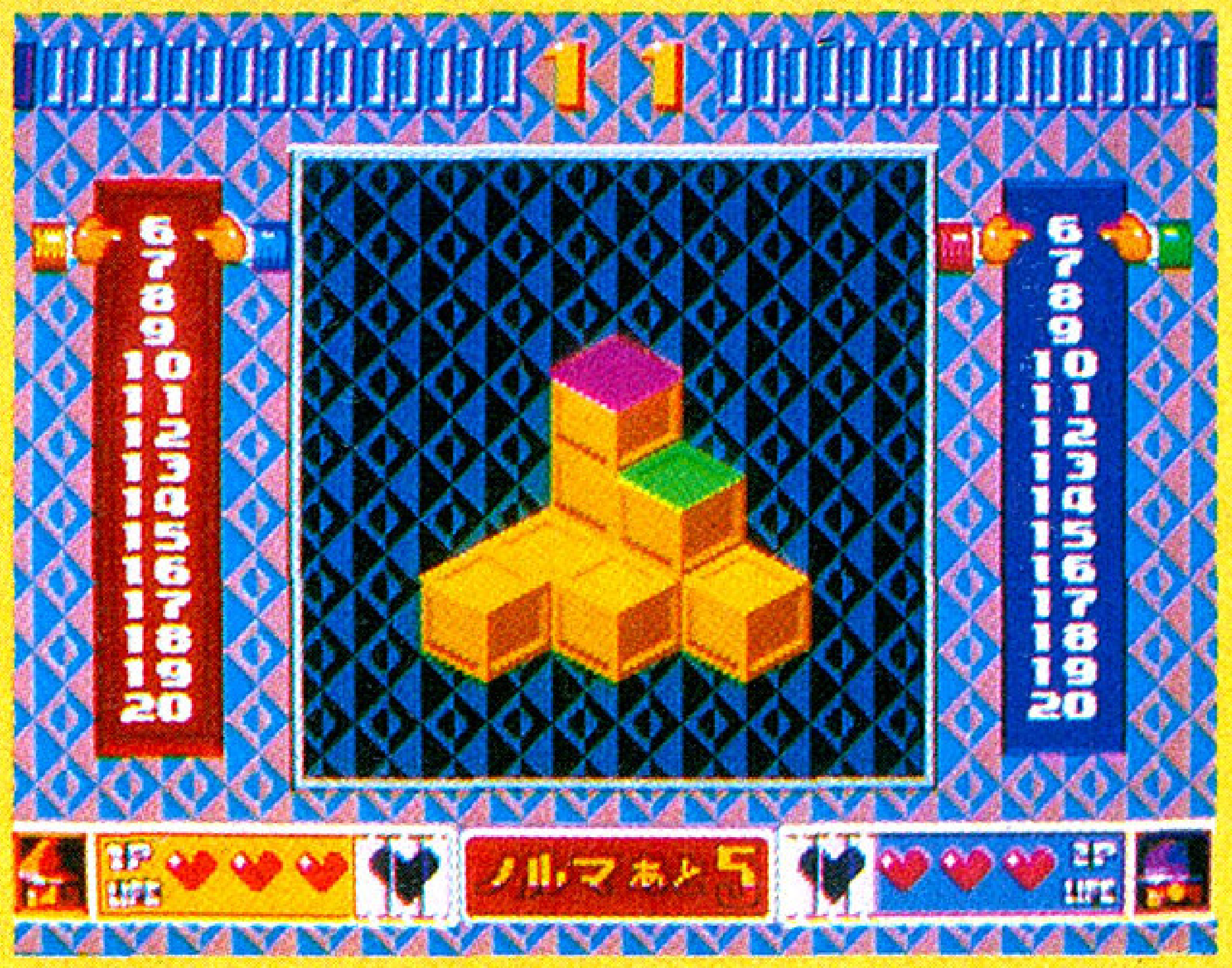
今回は10数種類のゲームの中から一部を紹介

スロットなブギにしてくれ



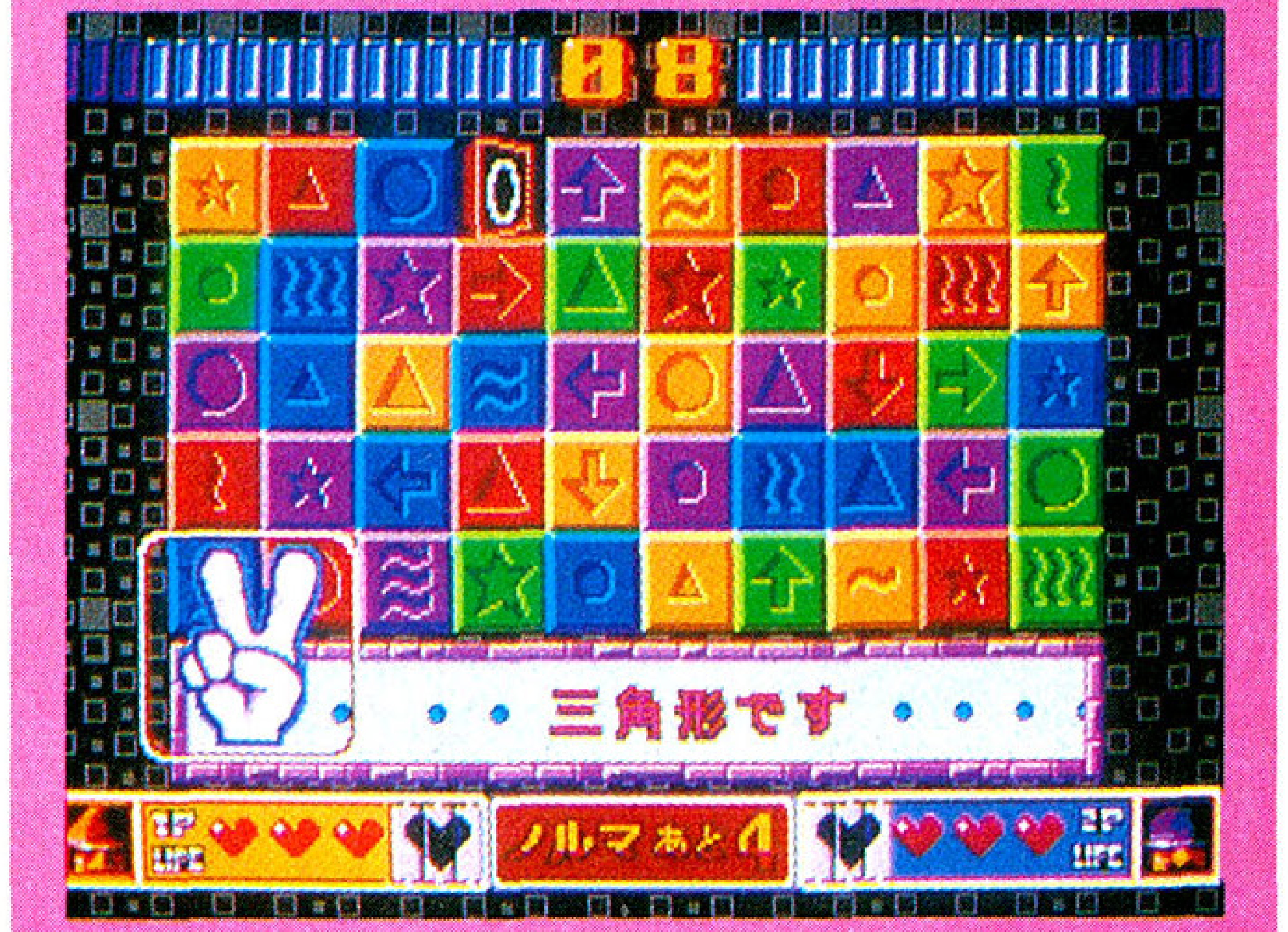
上に表示されている絵柄の組み合わせと同じものを探して、先頭のパネルにカーソルを合わせるゲーム。他のプレイヤーよりも早く見つけてボタンを押すのだ。

スタンリー・キューブ・いくつ？



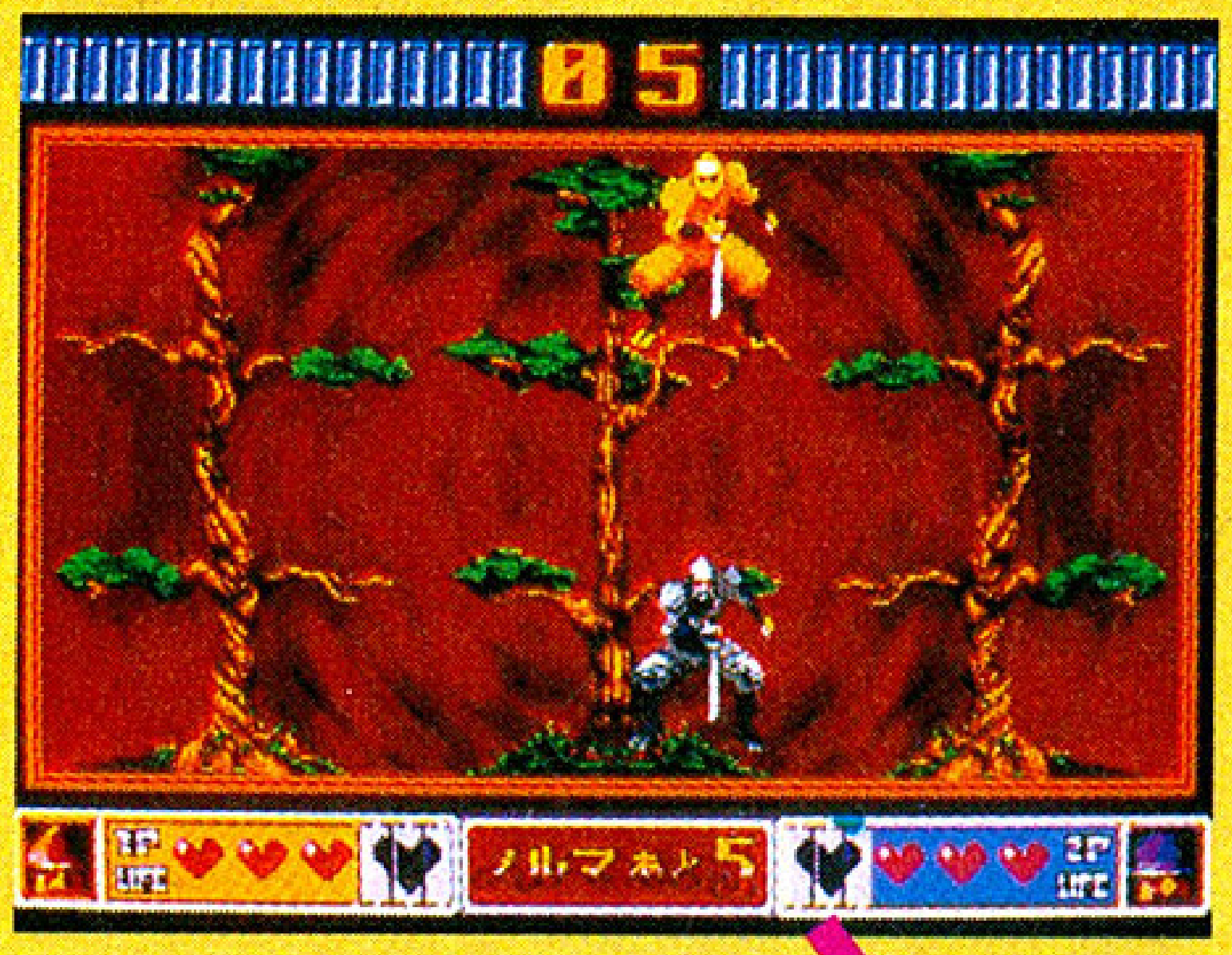
画面内に積まれているキューブがいくつあるのかを当てるゲーム。後半は積み方が複雑になって、見えない部分を数えるのがやっかいになってくるぞ。

スリーヒント・パネルを探せ！

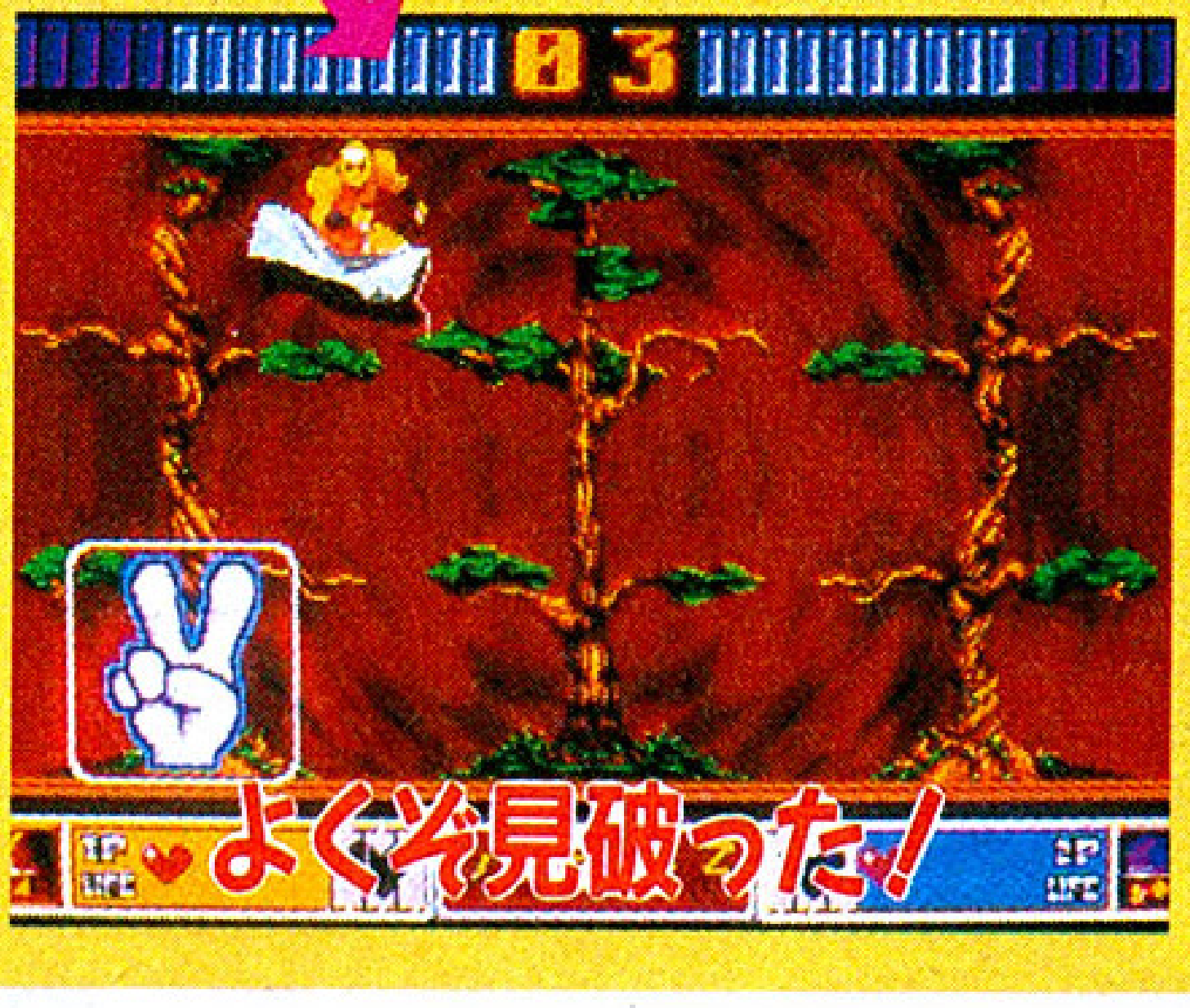


これは、下でスクロールしている3つのヒントを見て、その条件に合った図形を探すゲーム。2つ目のヒントで、ある程度わかるので、早めにヤマを張るのも手だ。

忍者どこじゃ？

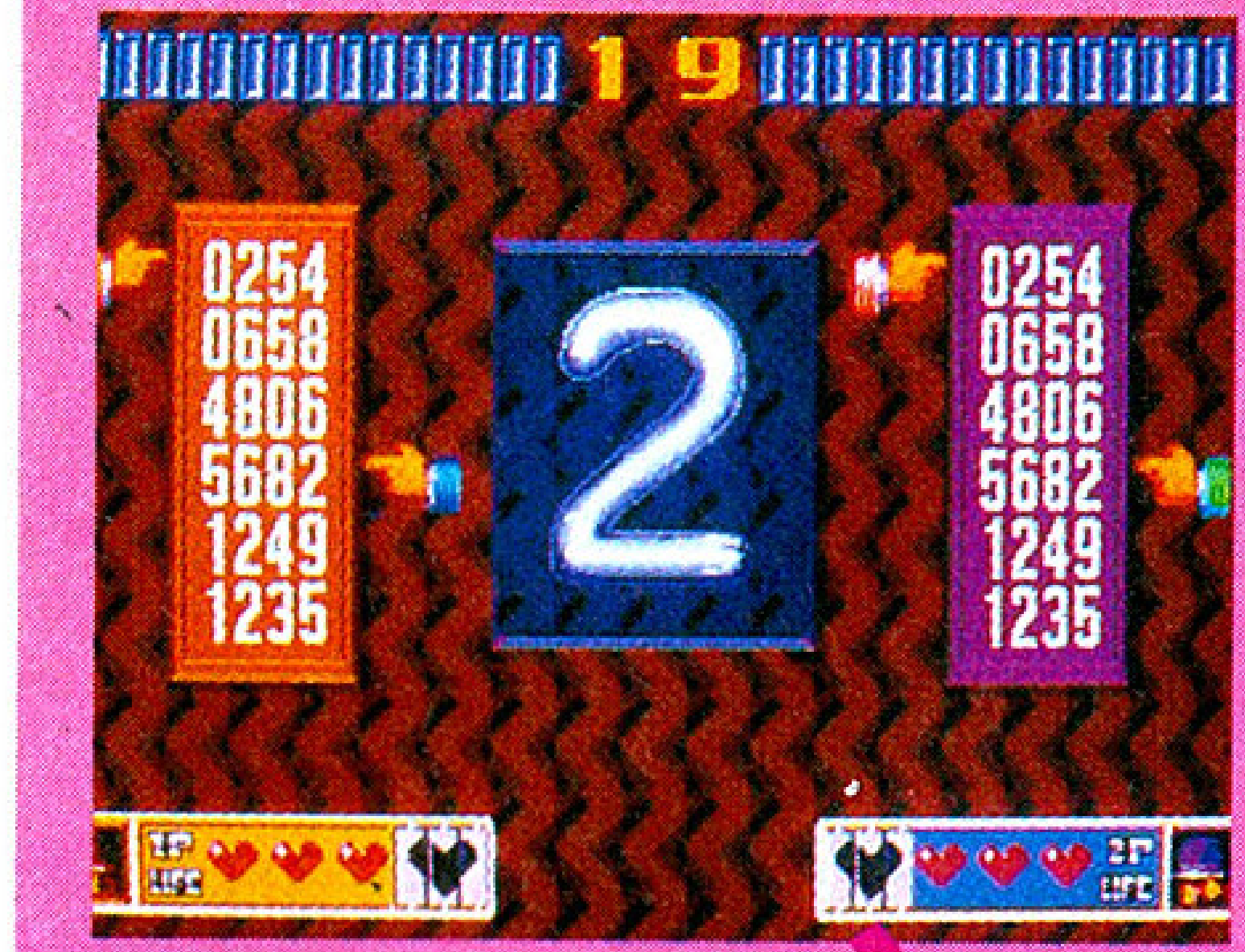

05
ノルマあと5
1P LIFE
2P LIFE

セガのゲームでは、なかばお約束でもある忍（シノビ）が登場。すばやく動きまわる2人の忍者のうち、黄色いほうが最後に隠れた位置を当てるよう。

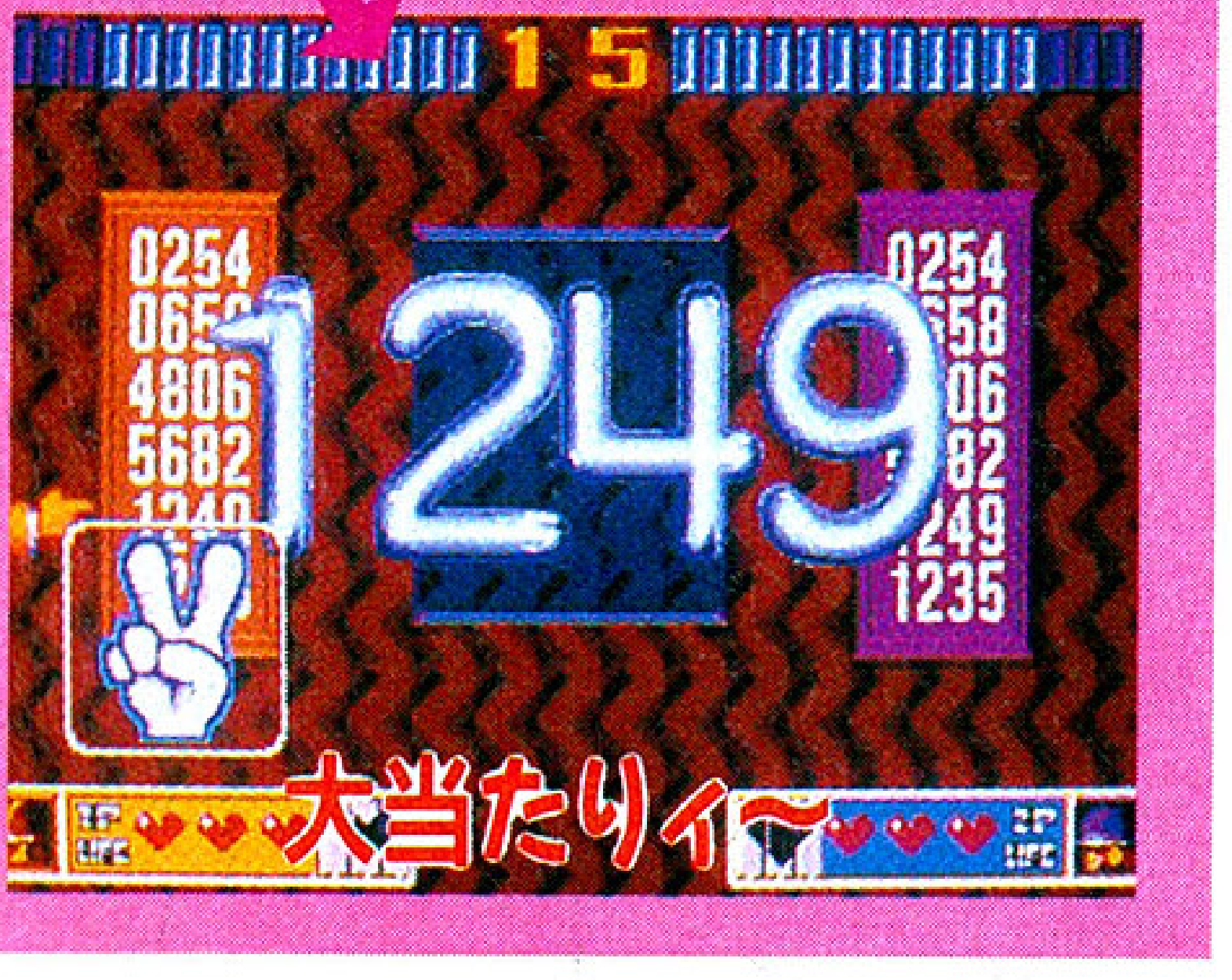


「ここだ！」と思った場所に手裏剣を投げると、当たっていれば壁紙の下から忍者が出てくる。かなりの動態視力が要求されるかも。

かずのこどこのこ

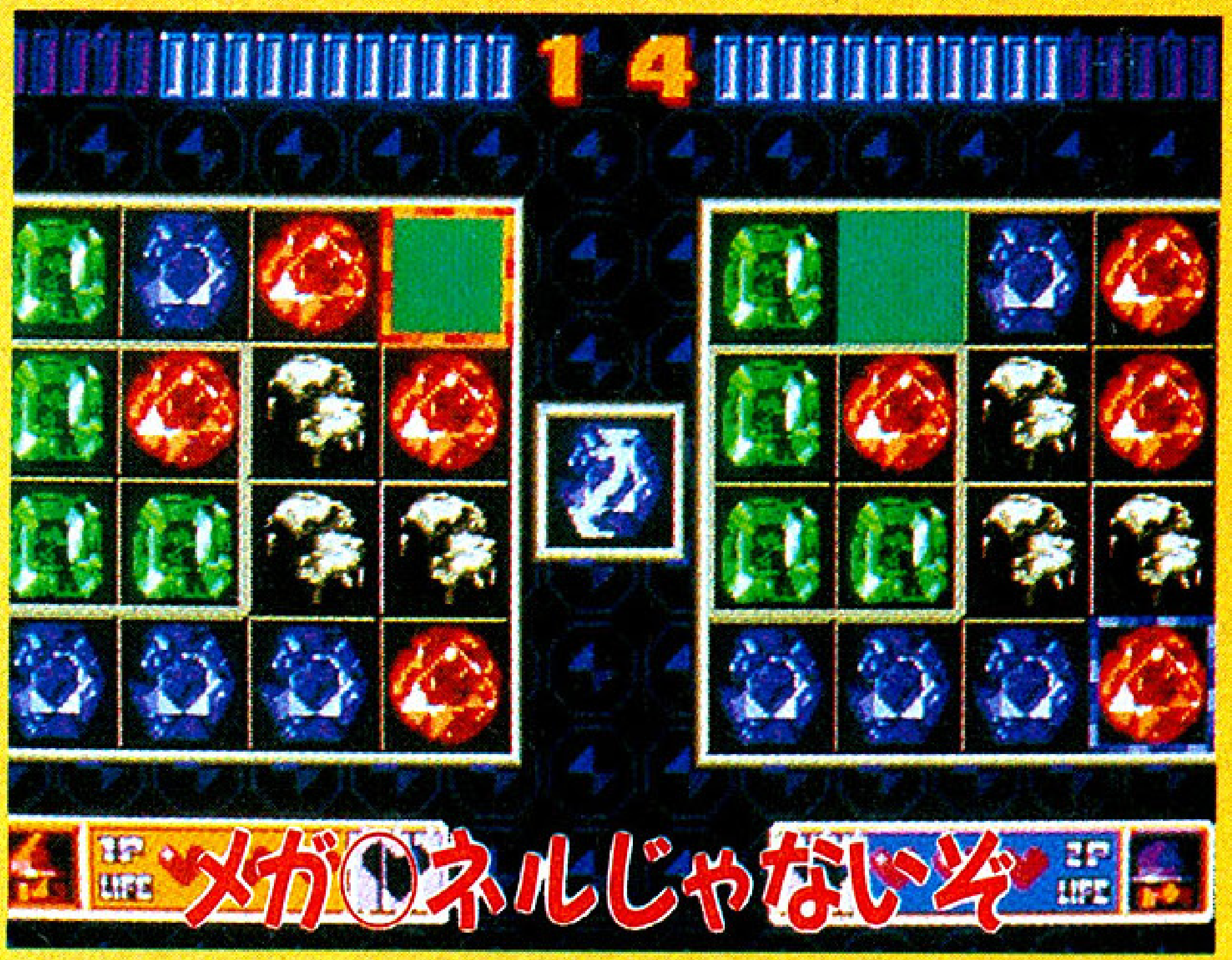

19
0254
0658
4806
5682
1249
1235
2

中央で順番に点滅している4けたの数字を当てるゲーム。表示は高速だが、左右の選択肢（数字）と見比べながらやるとわかりやすいぞ。


15
1249
大当たりィ～

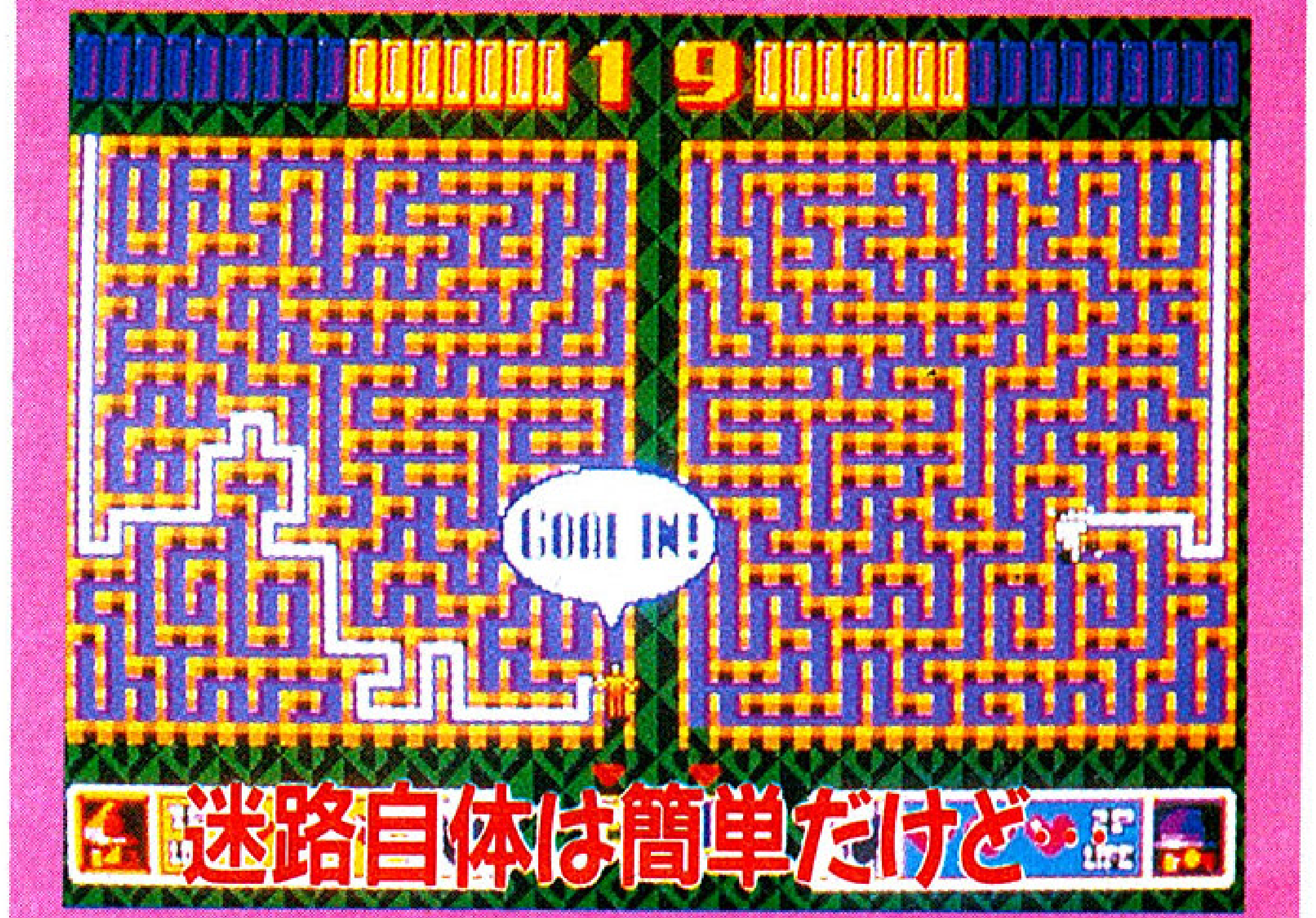
4つの数字のうち2つぐらいまでわかればこのゲームは楽勝かな？　多人数プレイでは早押し競争が熾烈をきわめること間違いなし。

ビリー・ジュエル


14
メガ○ネルじゃないぞ

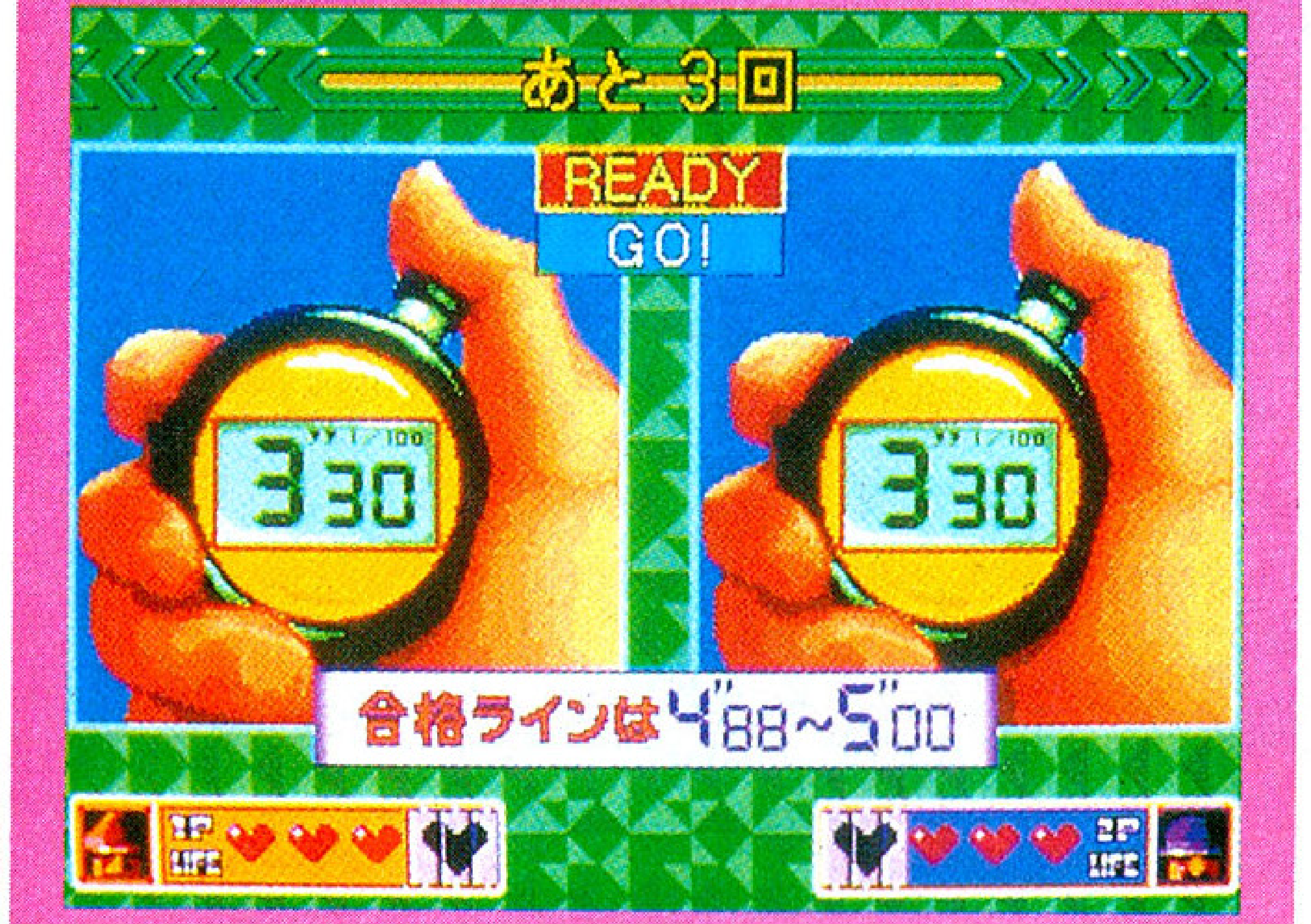
中央に表示されている宝石と同色のものを、指定された枠の中におさめるとクリアだ。操作方法はメガパネルみたいにずらしていく感じ。すぐに慣れるはずだ。

迷い道くねくね


19
GOAL IN!
迷路自体は簡単だけど

細～い迷路をあっちへ行ったりこっちへ行ったり。行き止まりにぶつかると、戻る時のタイムロスが痛い。

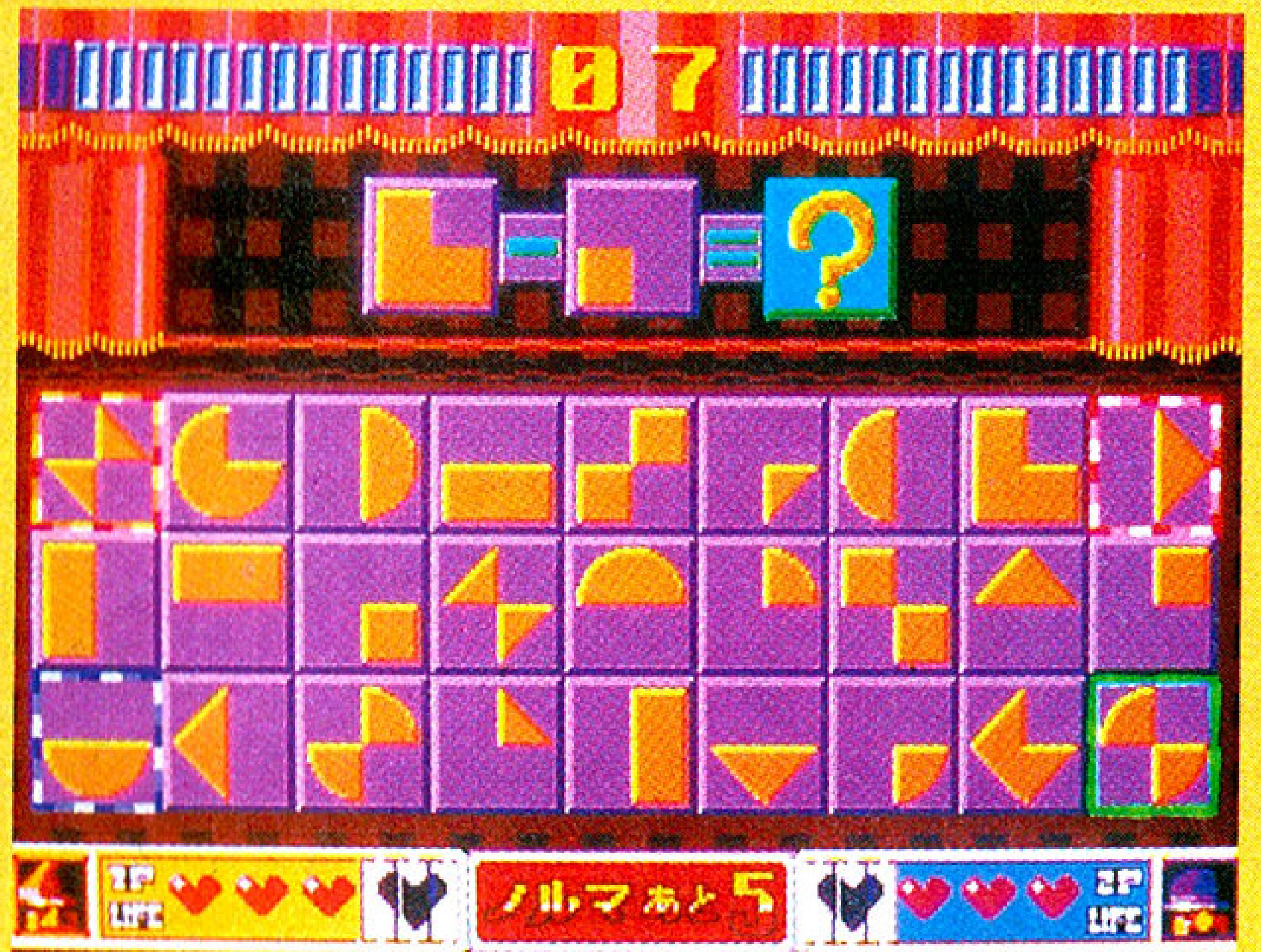
必殺！ハートウォッチャブル


あと3回
READY
GO!
3"30
合格ラインは4"88～5"00

己の体内時計の正確さを測るにはうってつけか？

ストップウォッチのボタンを押して、決められたタイム内で止めるゲーム。3回以内で成功させないとミスになるぞ。

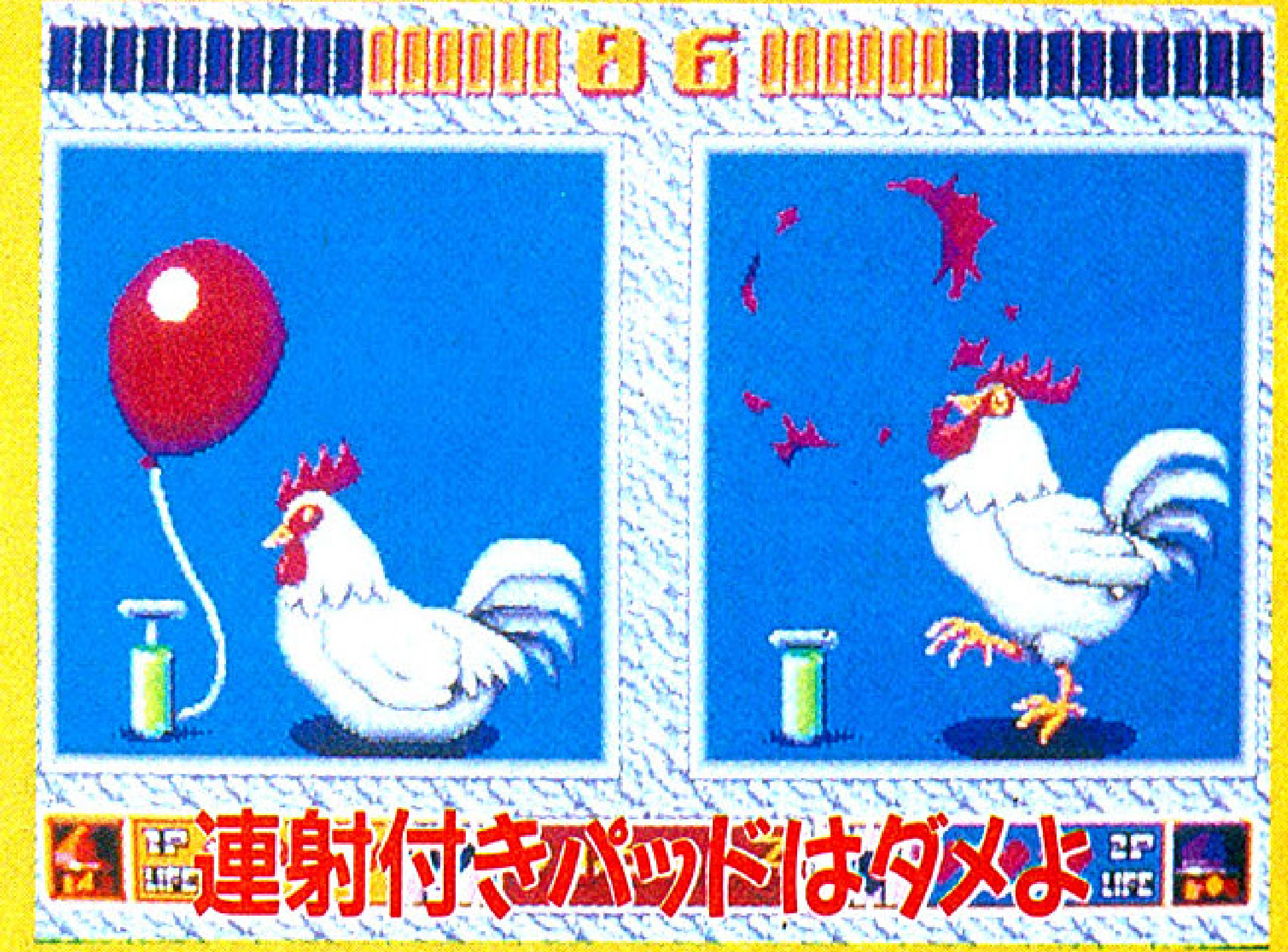
ブロックン・ロール



幾何学的思考＆数学力が解答を導く（ホント？）

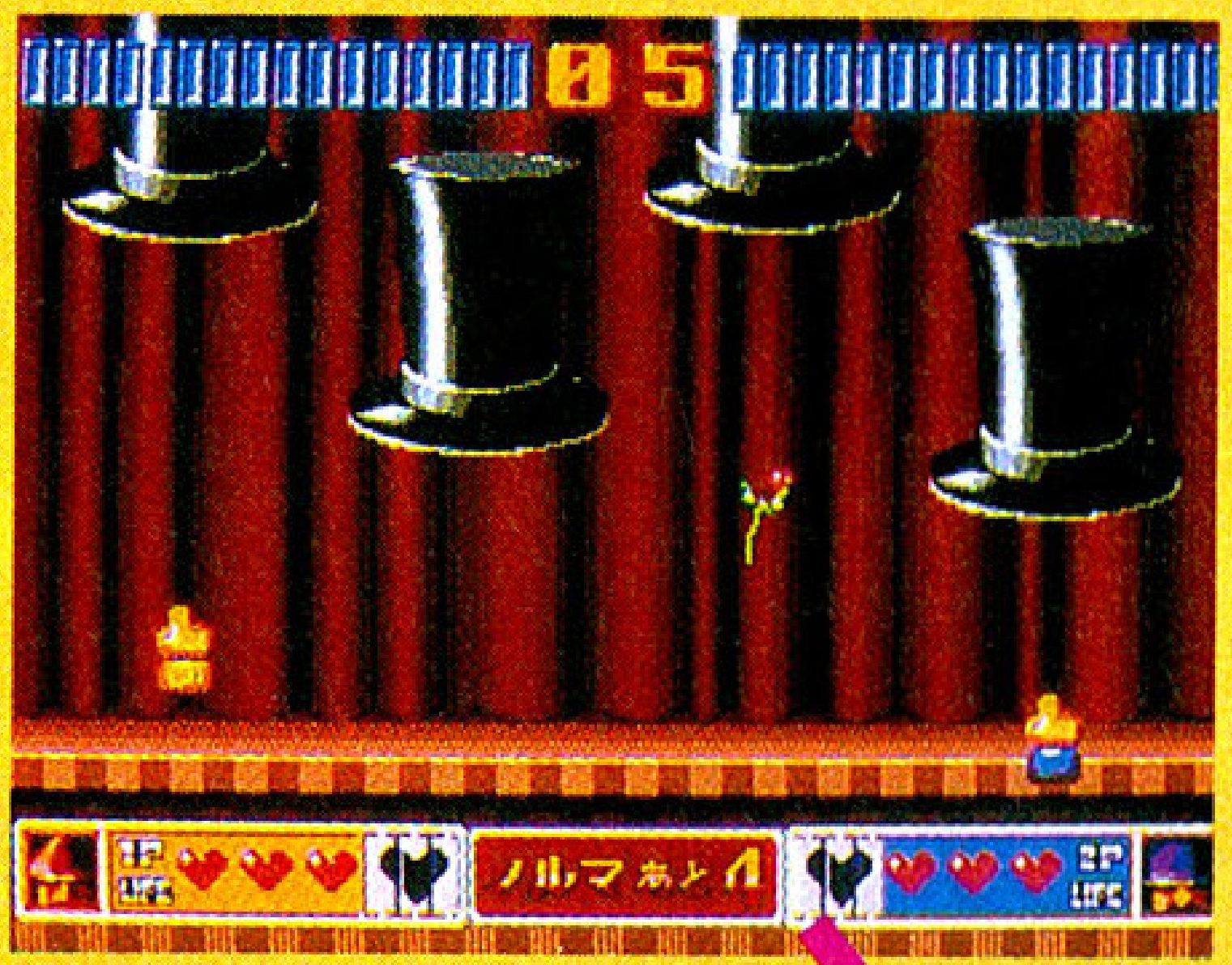
数字ではなく、図形を使った足し算と引き算をするのだ。解答は下のパネルから選択しよう。何か知能テストみたいだね。

ケッコー毛だらけコケコッコー

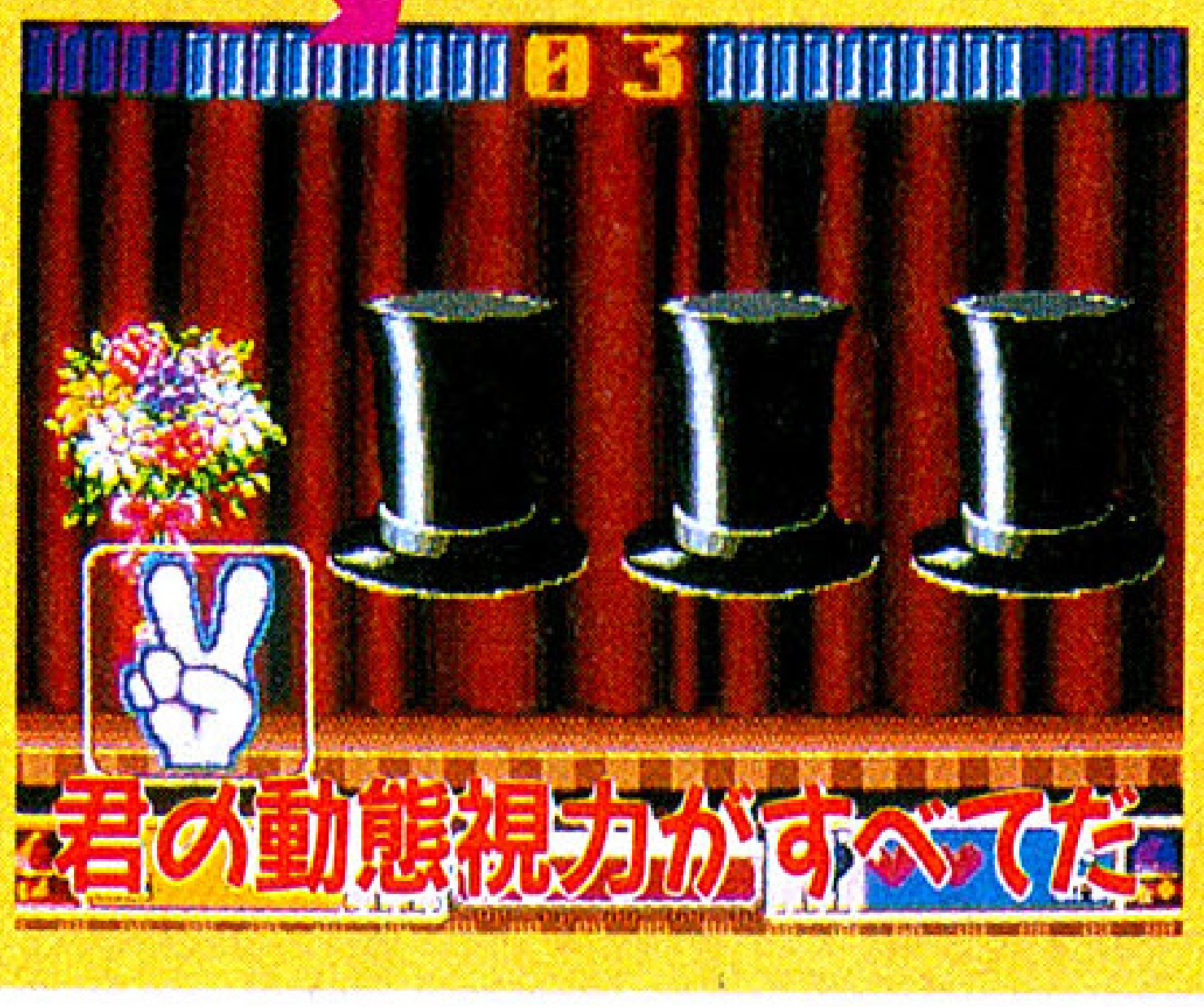

06
連射付きパッドはダメよ

ひたすらボタンを連打して、風船をパンパン割っていくゲーム。ニワトリを決められた回数だけ目覚めさせろ。

ハッとしてフラワー

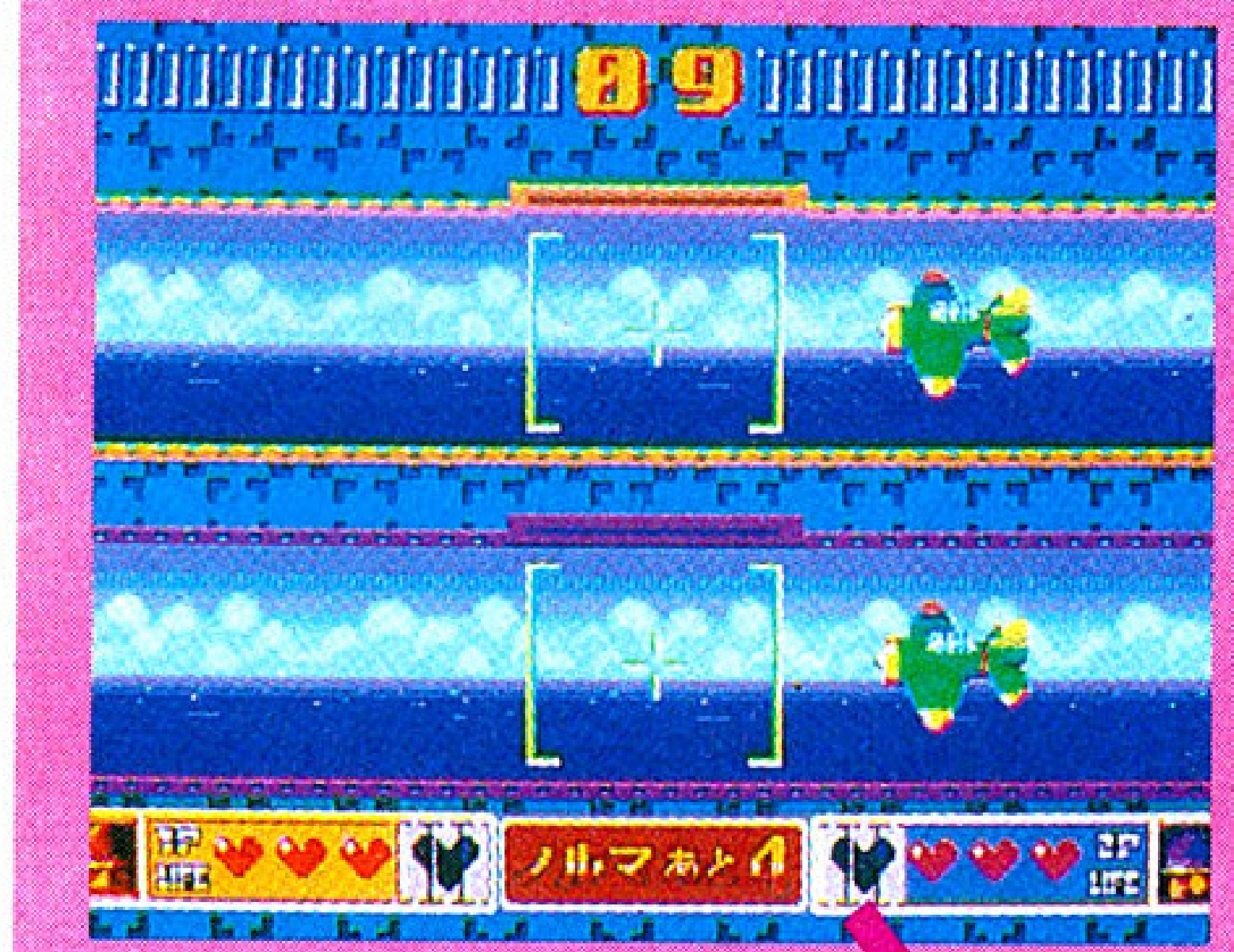


手品の仕掛けが隠されたシルクハットはどれかを当てるゲーム。プレイヤーの目を惑わすようにシルクハットが入れ替わるぞ。

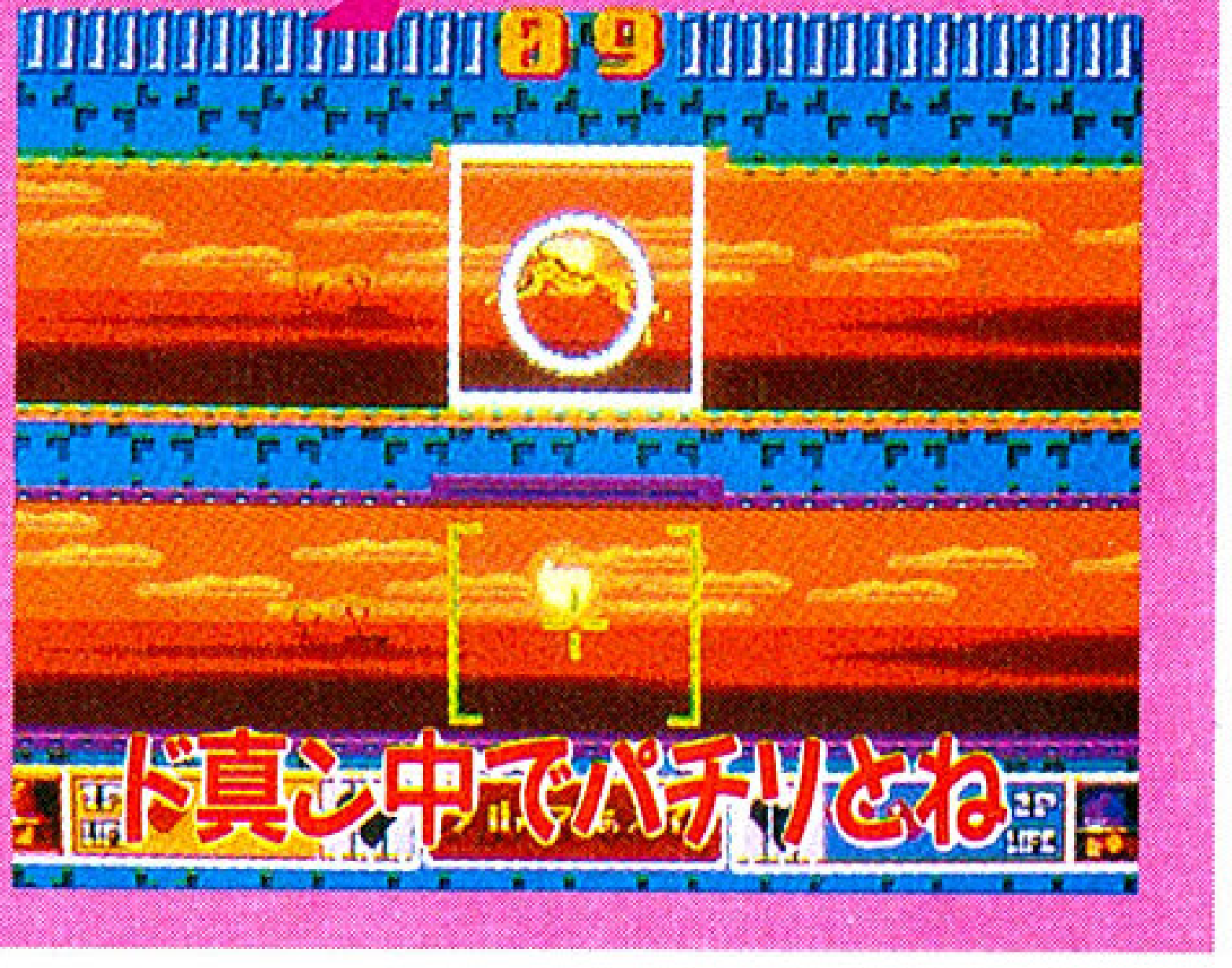

03
君の動態視力がすべてだ

ひとしきり移動した後、整然と並ぶシルクハット。4つのうち当たりは……これかっ！　よしよし、目ン玉を酷使した甲斐があるっていうもんだ。

フォトショック



右から一直線に進んでくる被写体を、うまく写真に収めるゲーム。ランナーや飛行機、車などなど、いろんなものが通過していくぞ。


09
ド真ン中でパチリとね

ファインダーの中央でシャッターを切って、被写体が枠からはみ出さないように写っていれば合格！　これで君もプロカメラマンだ？

セガからひとこと

面白いゲームがたくさんある。たんとあるから「タントア～ル」。ジョーダンだと思う⁉　ところがホントにそうなんだよん。でも、ゲーム内容はすっごく楽しいヨ。竹崎もアーケードでハマりまくってたから。彼女と2人で遊ぶと、よりいっそう吉と出ているようですネ。

タントア〜ル

対戦は2人より3人、3人より4人が良い

完成度ゲージ 100% 4人までプレイ可能

- ●セガ
- ●4月1日発売
- ●7,800円
- ●ETC
- ●16M
- ●セガタップ対応

PUZZLE&ACTION
タントア〜ル
SEGA
PUSH 1P START BUTTON
© SEGA 1994

現在も（地道に坦々（たんたん）と）ゲーセンで稼働している「タントア〜ル」のメガドラ版が、めでたく完成しました！

しかもアーケード版の完全移植だけではなく、オリジナルのゲーム4種類も加わっているぞ。さらに、セガタップを使えば最大4人まで対戦プレイができるのだ。これなら「メガドラには多人数で遊べて、なおかつ誰にでも遊べるものが少ない」と嘆（なげ）いていた君もオッケーさ！　ゲームはどれもシンプルなんだけど、22種類＋αと山盛り一杯だから、簡単には飽きさせないぞ。

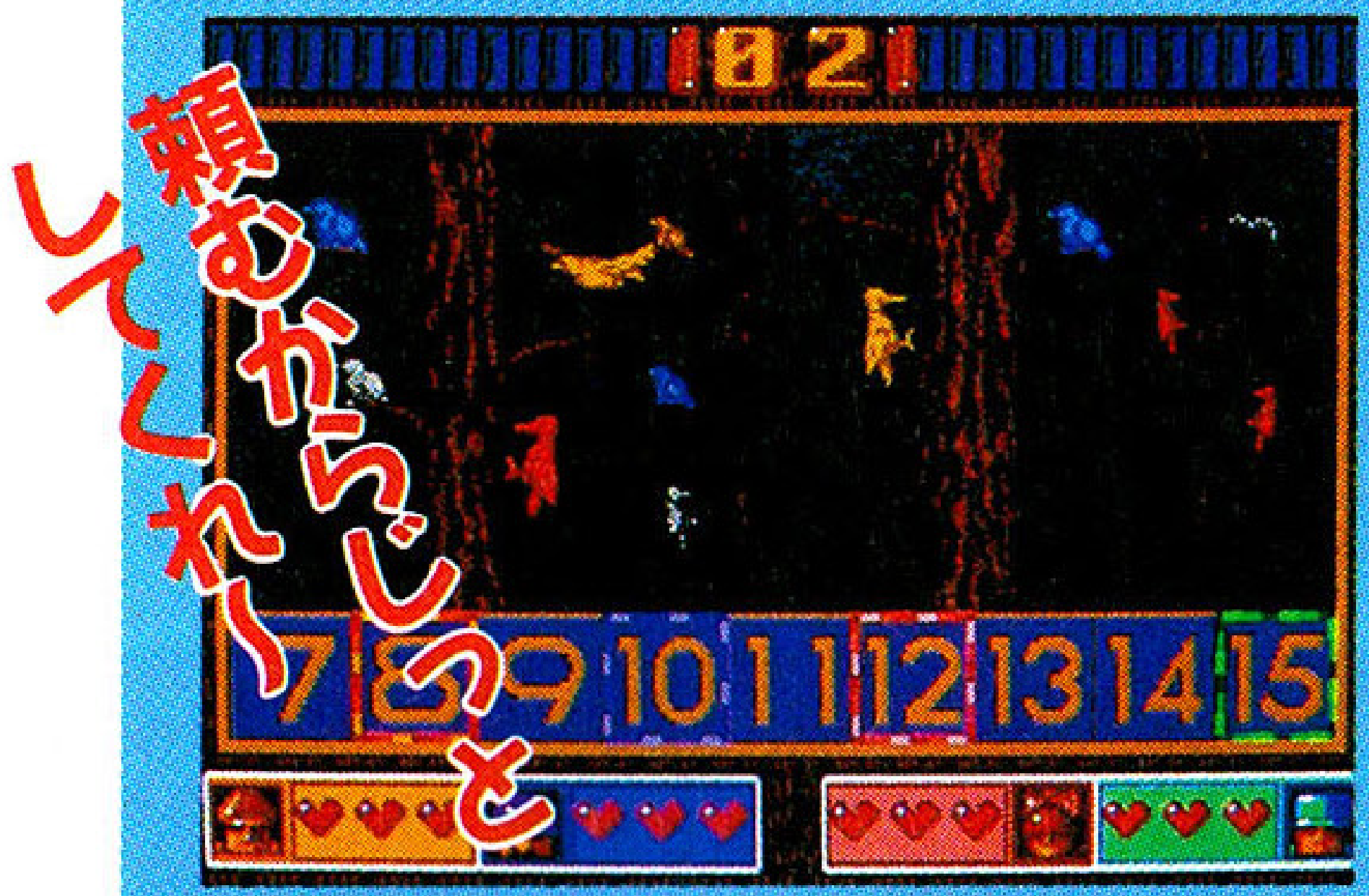
オレをつかまえたければ ゲームをクリアしてきな！
PUSH START

すべてのデモ、音声などが再現された、久々の完全移植だ。

ホントの完全移植

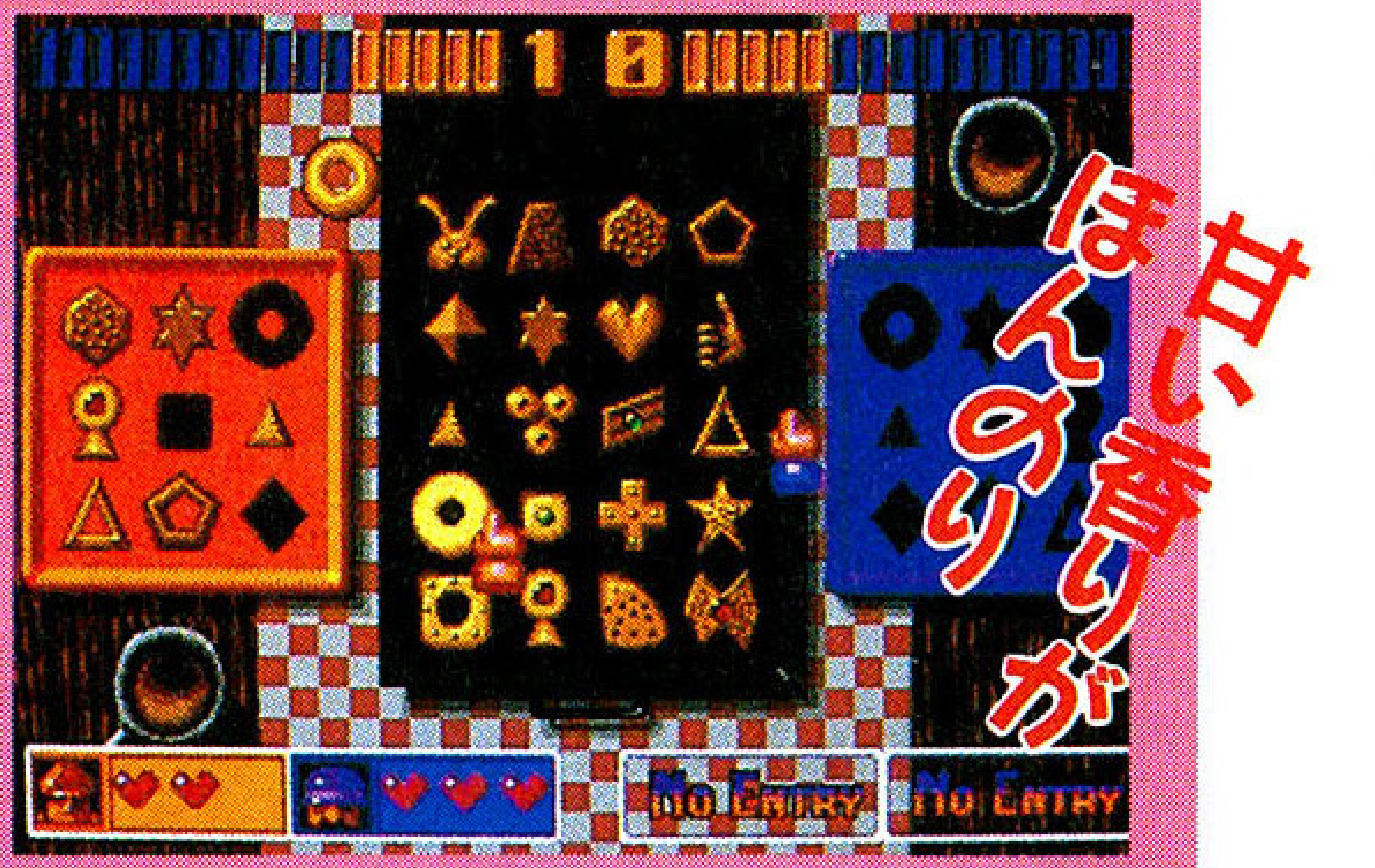
これがメガドラ版だけのニューゲーム！

バードトリック


頼むからじっとしてくれ〜！
7 8 9 10 11 12 13 14 15

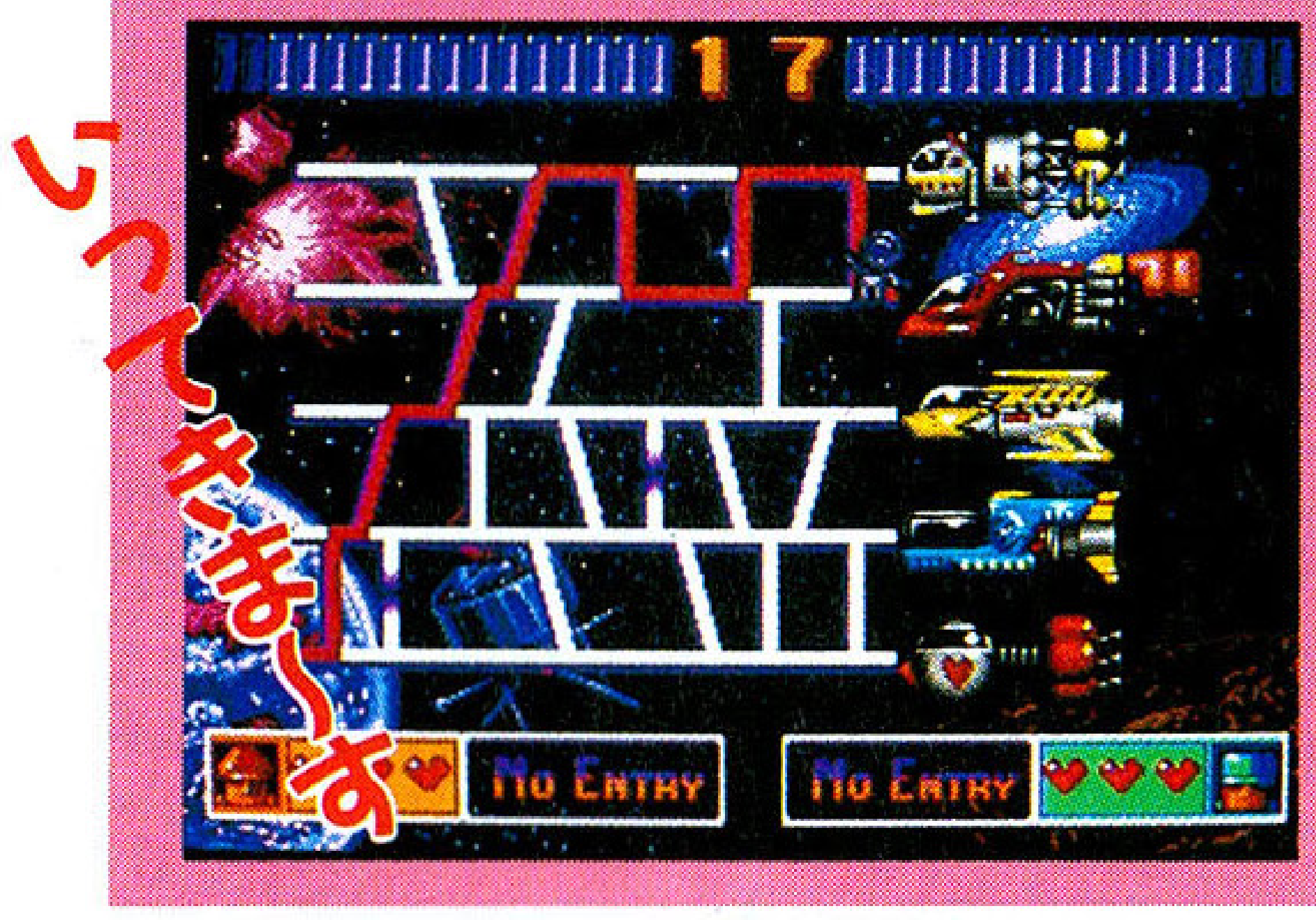
木々の間を飛び回る鳥を数えてその総数を当てよう。だけど鳥はあっちこっちに動いて落ち着いていないからたいへんだ。

テキパキクッキー


甘い香りがほんのり
NO ENTRY
NO ENTRY

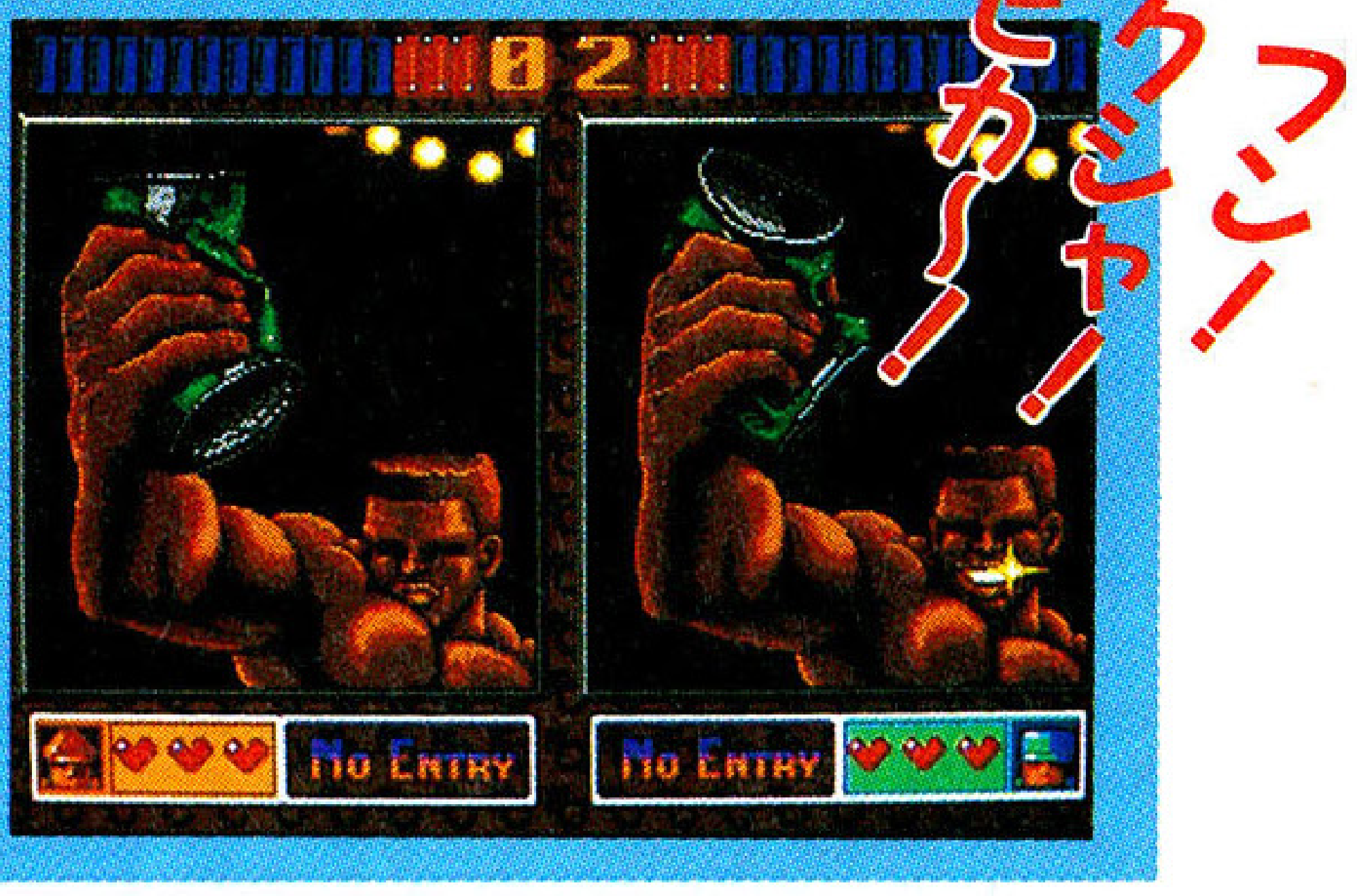
中央に乗っているクッキーから、自分のトレイの穴と形が同じものを選ぼう。早い話が「パーフェクション」ですな。

アミダーバード発進せよ！


らってきま〜す
1 7
NO ENTRY
NO ENTRY

左にいる宇宙飛行士がどの宇宙船に乗り込むかを当てよう。アミダの要領なんだけど、対戦プレイだとあせって間違えやすいんだよね。

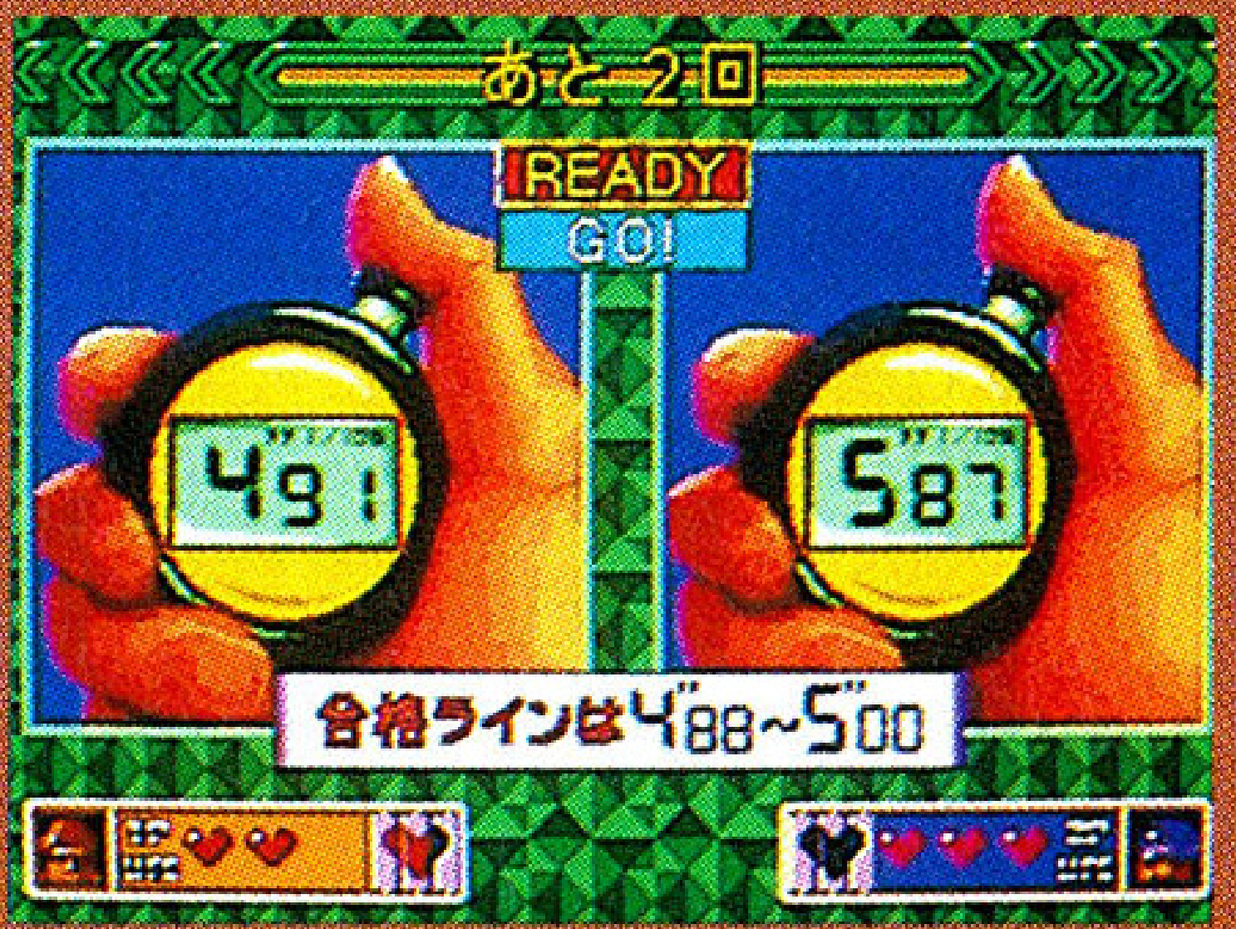
クラッシュカンカン


ピカ〜！
クシャ！
フン！
0 2
NO ENTRY
NO ENTRY

A、Bボタンを交互に押して缶を握り潰す、連射パッド封じのゲームだ。缶をグシャリ、潰した男がニヤリ、歯がキラリ。

アーケード版＋2種類のモードでたんとお遊びなさい

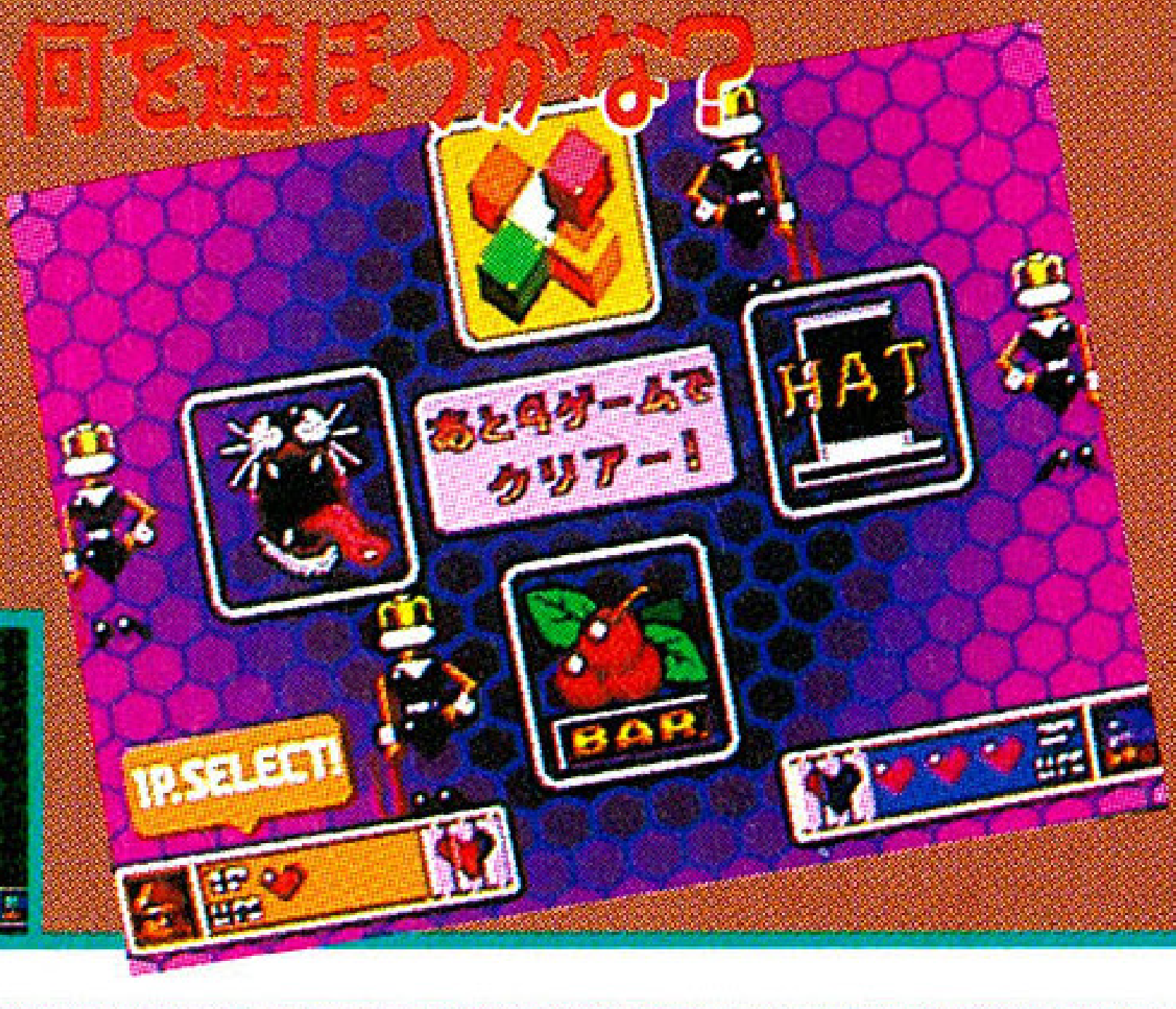
●アーケードモード●


あと2回
READY
GO!
4.91
5.87
合格ラインは4"88〜5"00

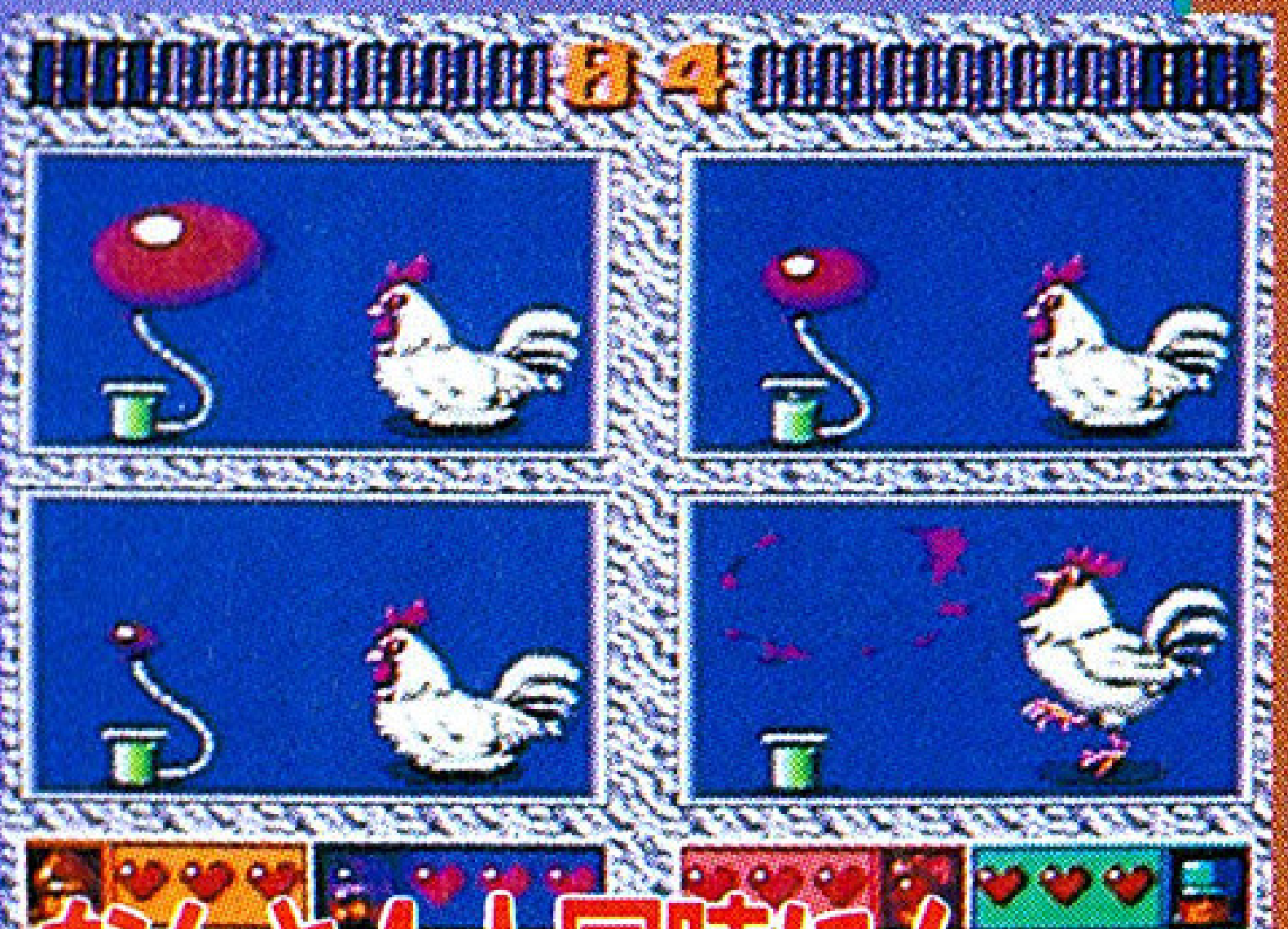
アーケード版とまったく同じで、2人まで対戦できるモードだ。

ゲーム選択ルーレットは見切れる速さだから、自分が得意なものを優先的に選ぼう。

何を遊ぼうかな？


あと4ゲームでクリアー！
HAT
BAR
1P SELECT!

●コンペモード●



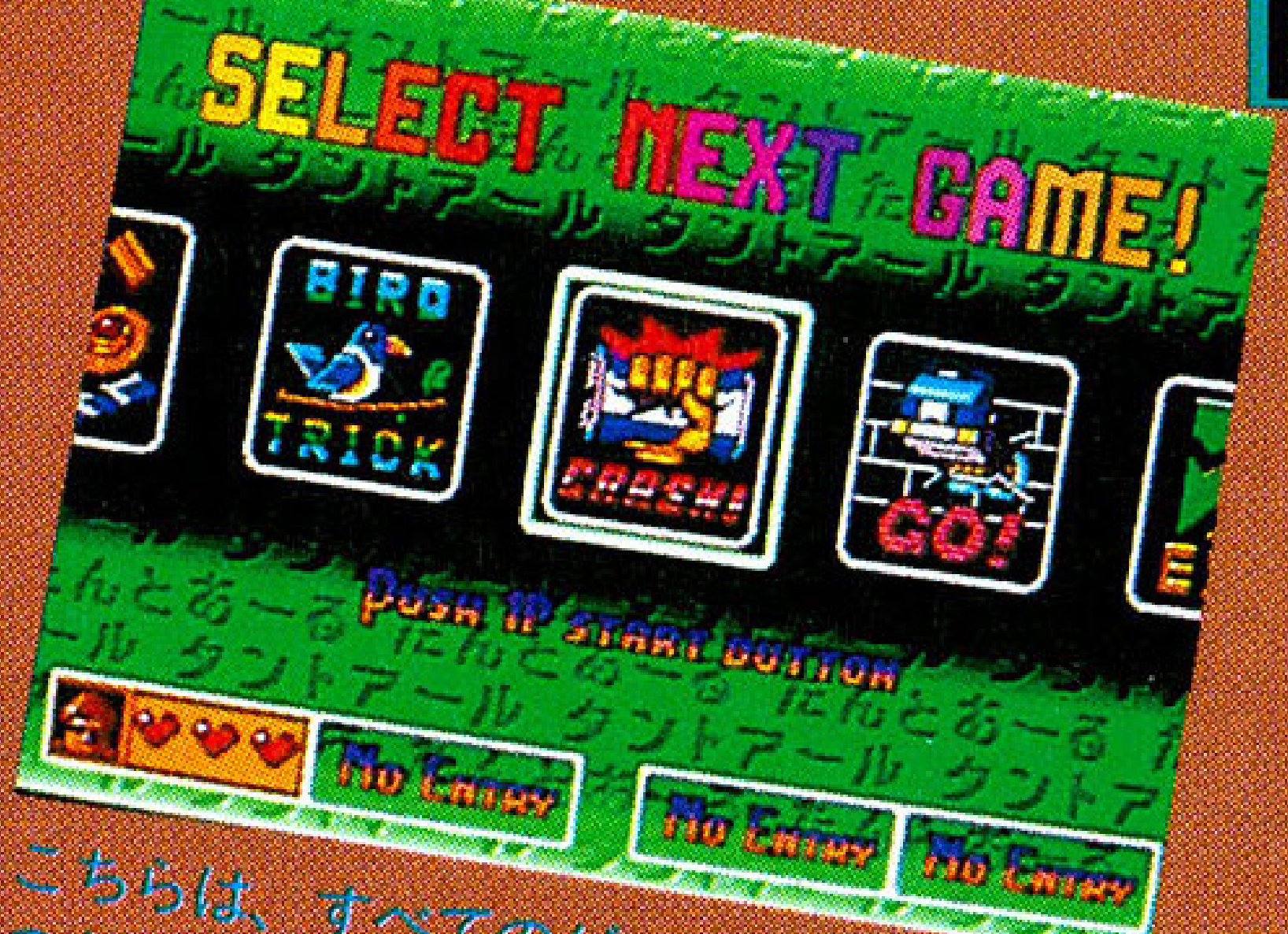
パッド4個とセガタップがあれば2〜4人の対戦も可能！　インターレスモードで画面がいつもの半分になるのだ。

なんと4人同時に！

SEGA
オレをつかまえたければ ゲームをクリアしてきな！

このモードは規定数先取した者が勝者。トップと入れ替わるチャンスもあるからビリでも諦めるな！

●フリーモード●


SELECT NEXT GAME!
BIRD TRICK
CRASH!
GO!
PUSH 1P START BUTTON
たんとあ〜る タントア〜ル
NO ENTRY
NO ENTRY
NO ENTRY

こちらは、すべてのゲームから好きなものを選び、1〜4人で練習できるモード。

苦手なヤツを練習だ

1 2
1P
2P
3P
4P
NO ENTRY
NO ENTRY

得意なジャンルにさらに磨きをかけるか、逆に苦手なゲームをやりこむか？

メーカーさんからひとこと

なんとびっくり。アーケード版も顔負けの完成度になってしまったMD版。ミニゲームの名前もちゃんとしゃべっているし「タントア〜ル」ファンも納得だね、これは。タップの4人プレイも熱いし。友達を集めて、または彼女と2人で、ワイワイ楽しんでください。

タントア〜ル

どのゲームでも４人で遊べるってのはえらい！

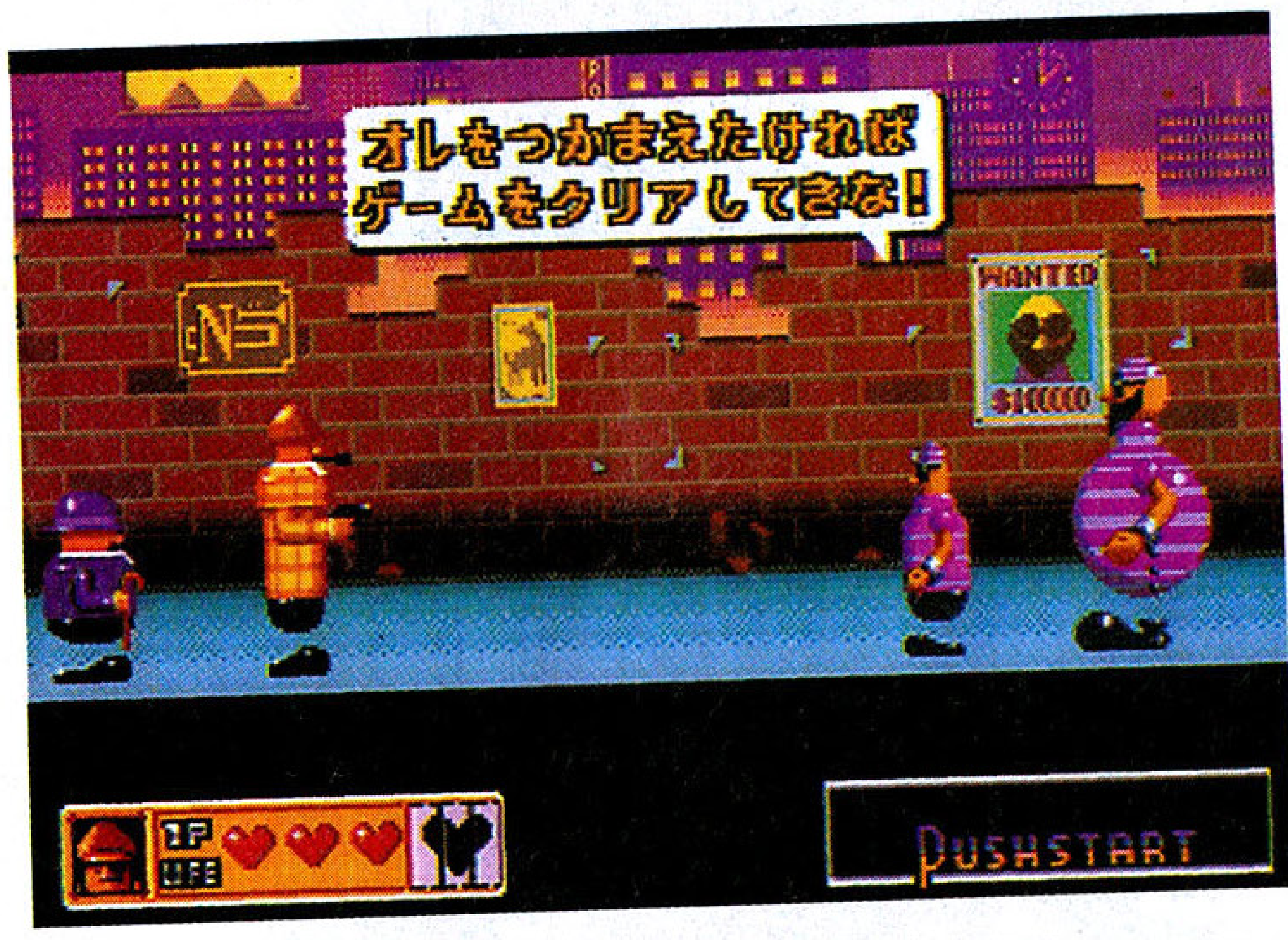
完成度ゲージ 100%　４人まで対戦可能

- ●セガ
- ●発売中
- ●7,800円
- ●ETC
- ●16M
- ●セガタップ対応

PUZZLE & ACTION
タントア〜ル
SEGA
© SEGA 1991

※第１回・BEメガライター対抗「タントア〜ル」対戦大会〜！

そろそろアーケード版「タントア〜ル」が姿を見かけなくなりつつある昨今、ちょっとさびしい思いをしている人を安心させてくれるのが、このメガドライブ版「タントア〜ル」だ。これからは、ご家庭でバッチリ楽しんでくれ。今回はオリジナル要素「４人対戦」の面白さを、ＢＥメガ主力ライター４人で伝えるとともに、全ゲームの紹介もしちゃうぞ。



セガの自社アーケードゲームのＭＤ移植では、最も完成度が高いと呼び声の高い「タントア〜ル」。でも、パズルものだったら当たり前か？

出場メンバーはこの４人！　誰が勝者となるか？

ロンドン小林

[redacted]

●ＢＥメガのＧＧページを主に担当。どんな場所でも３分以内で眠れる特技を持つ。
●得意種目：「忍者どこじゃ」「けっこう毛だらけコケコッコ」など。●不得意種目：「スロットなブギにしてくれ」

作山軍曹

[redacted]

●通常のゲーム紹介記事を数多くこなすライター。第１回目の「バ王」では写りが怖かったが、実物は意外とさわやか？●得意種目：「わくわくロボット工場」など。●不得意種目：「ビリージュエル」

戸塚井一

[redacted]

●びーぷるランドの「メガドラMANIAさん」など、イラストを主に担当。最近ゆえあって名前を変更したとのこと。●得意種目：「テキパキクッキー」など。●不得意種目：「ブロックンロール」

佐々木かふー

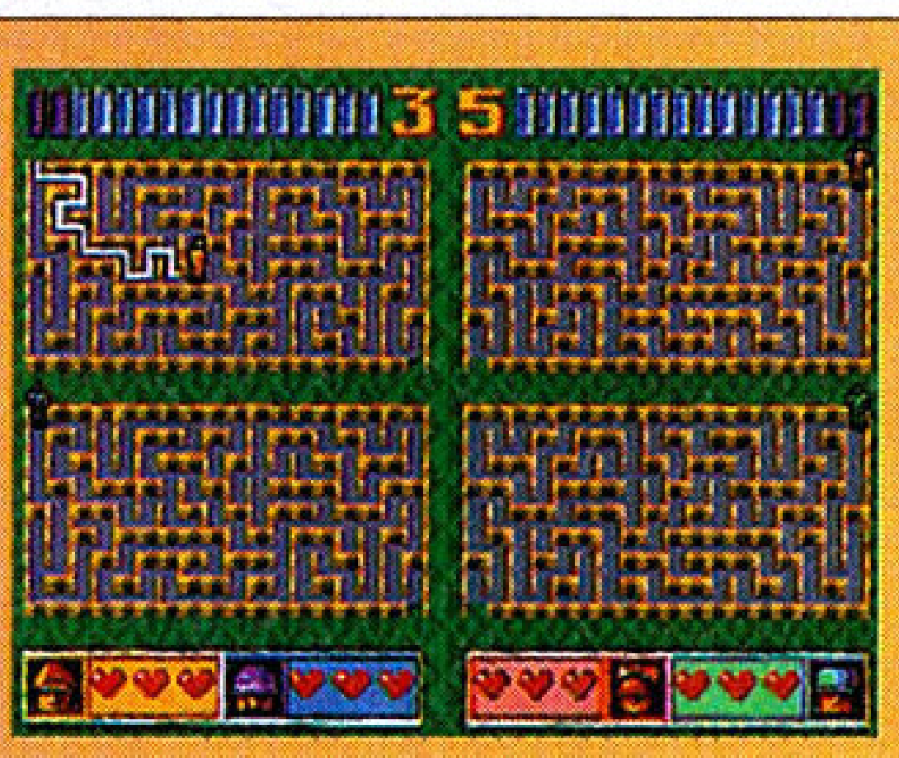
[redacted]

●新作スクランブルなどを担当。昔は別の名前だったが、トレヂャーまんの作者のカフ壱先生にあやかって変更。●得意種目：「ビリージュエル」など。●不得意種目：「わくわくロボット工場」「テキパキクッキー」

通常のミニゲームは全20種類！

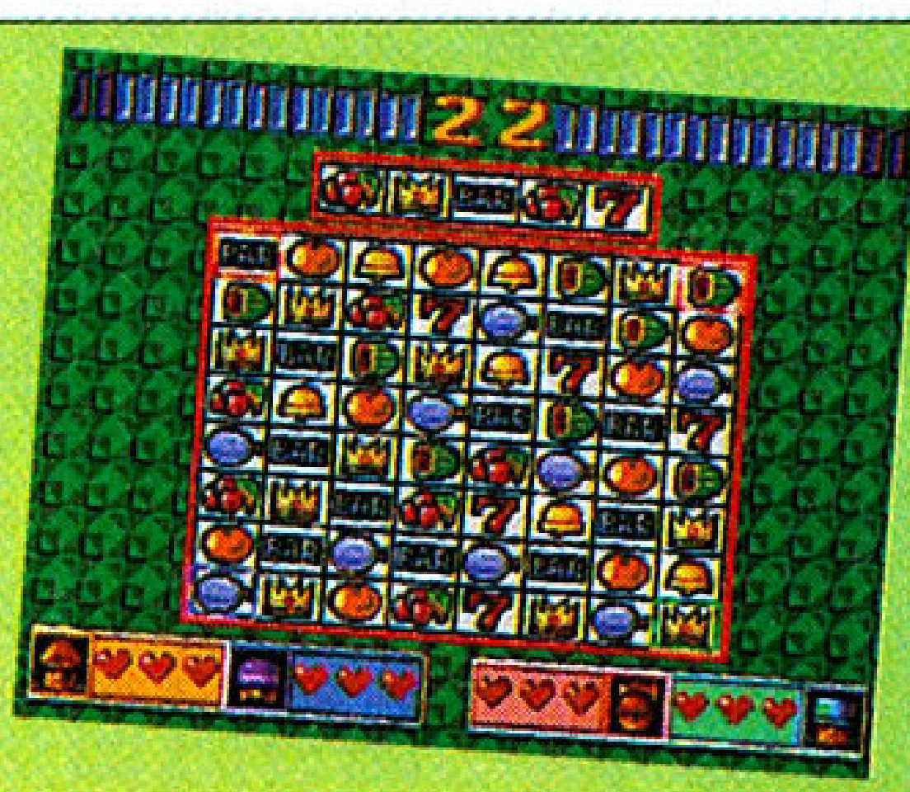
他にも秘密のゲームがあるとか？

まよい道くねくね



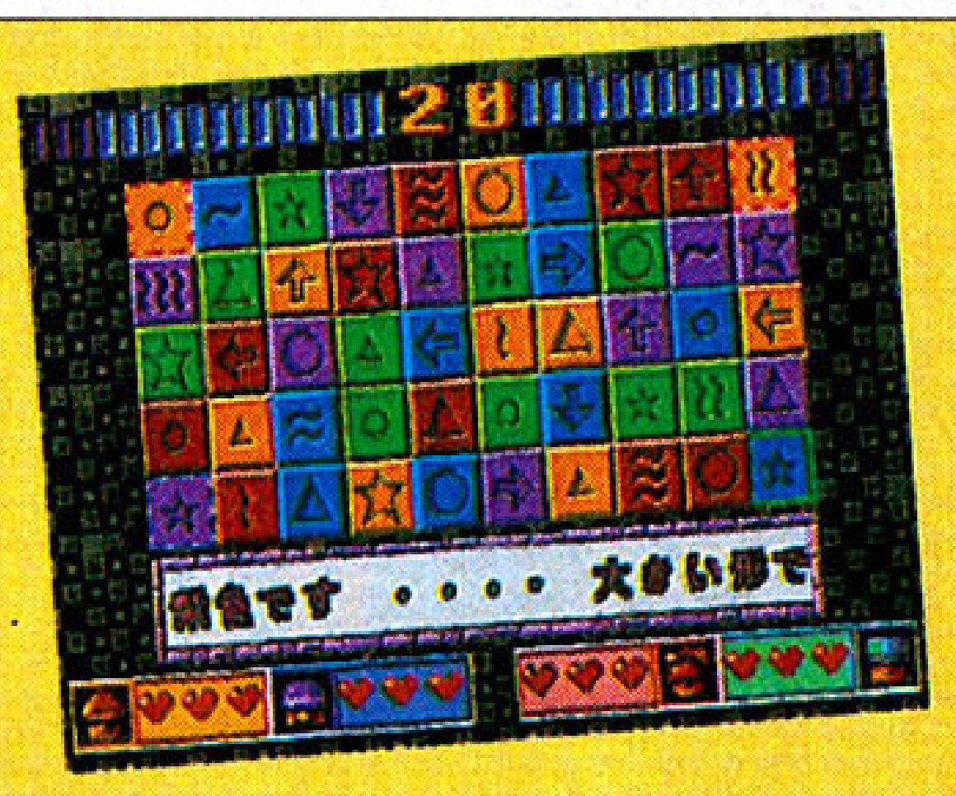
迷路の中をさんざん迷いながらゴールをめざす。目でルートを確認してから進むと確実。

スロットなブギにしてくれ



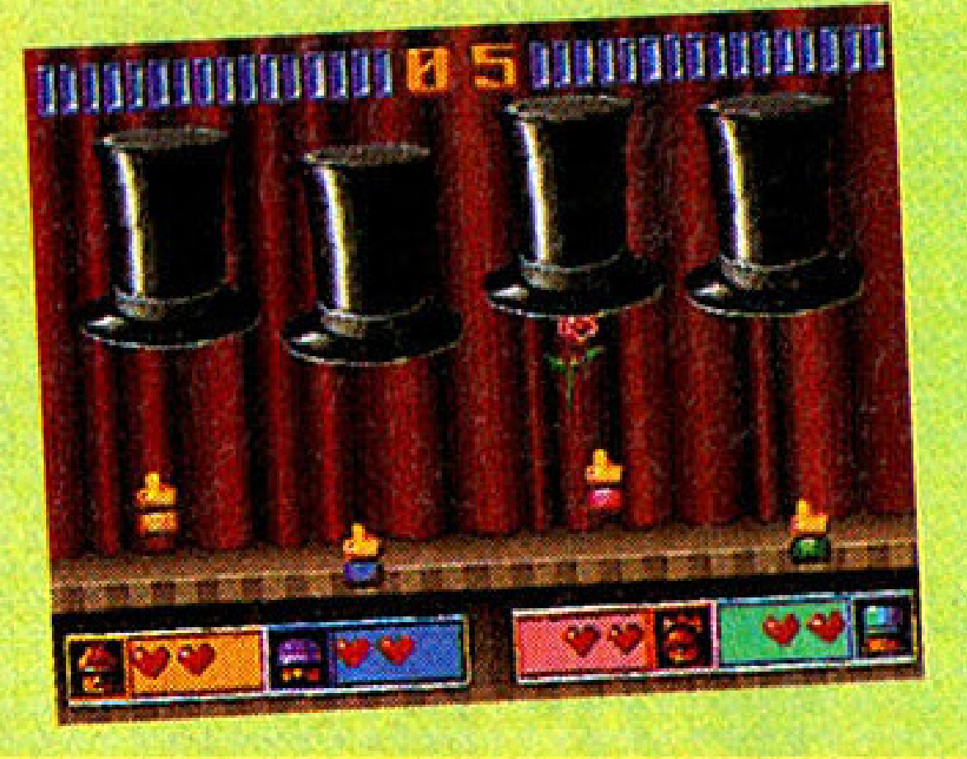
上に表示されたパネルの並びを探して、その先頭のパネルにカーソルを合わせよう。

３ヒントパネルを探せ



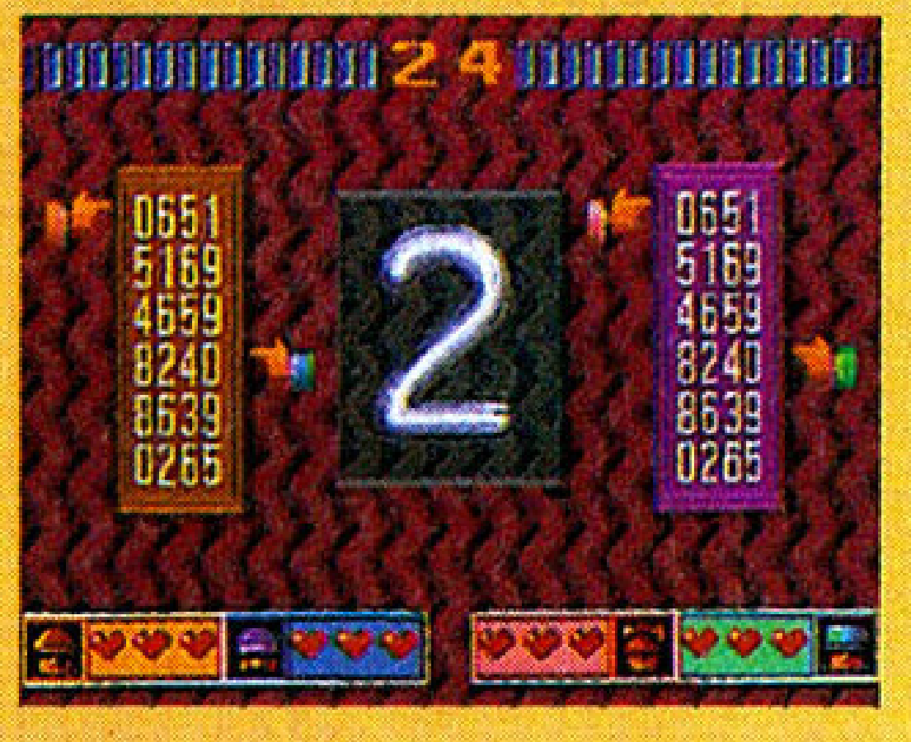
記号の形や色など、下でスクロールする３つのヒントをもとに、特定のパネルを探そう。

ハットしてフラワー



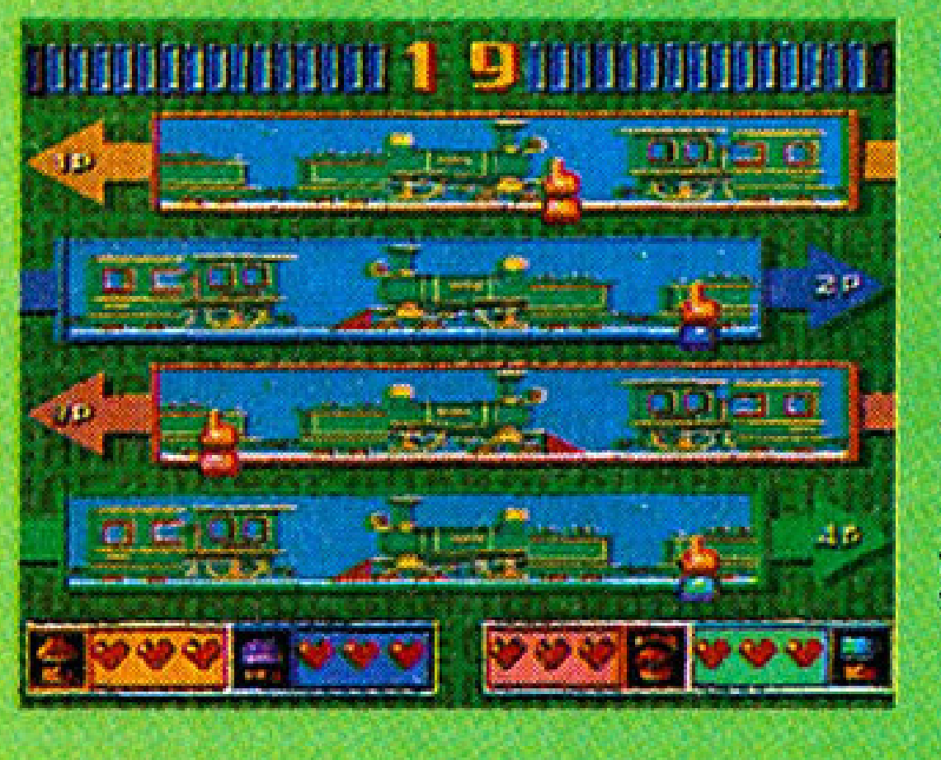
ヒョコヒョコ動きまくる４つのシルクハットの中から、どれに手品のネタが隠れているかを当てる。

かずのこどこのこ



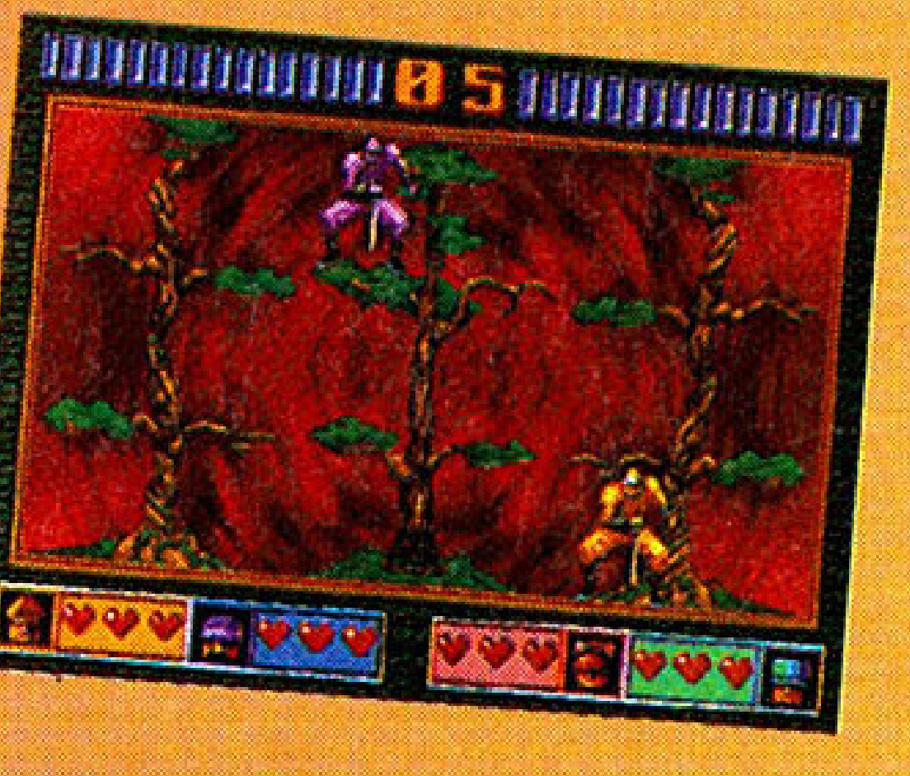
中央で高速に表示される４けたの数字を見切り、すばやくそれを当てる。意外と簡単かも？

いれか絵



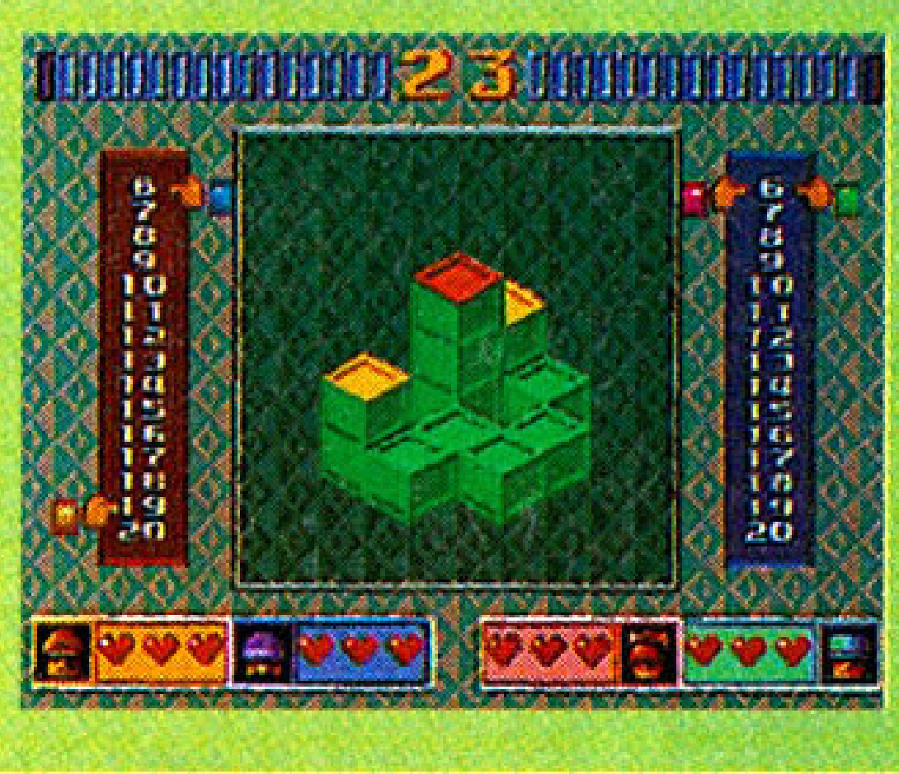
バラバラになった絵（６つのピース）をすばやく入れかえて、もとどおりにしよう。絵柄によって難易度が大きく変わってくるぞ。

忍者どこじゃ



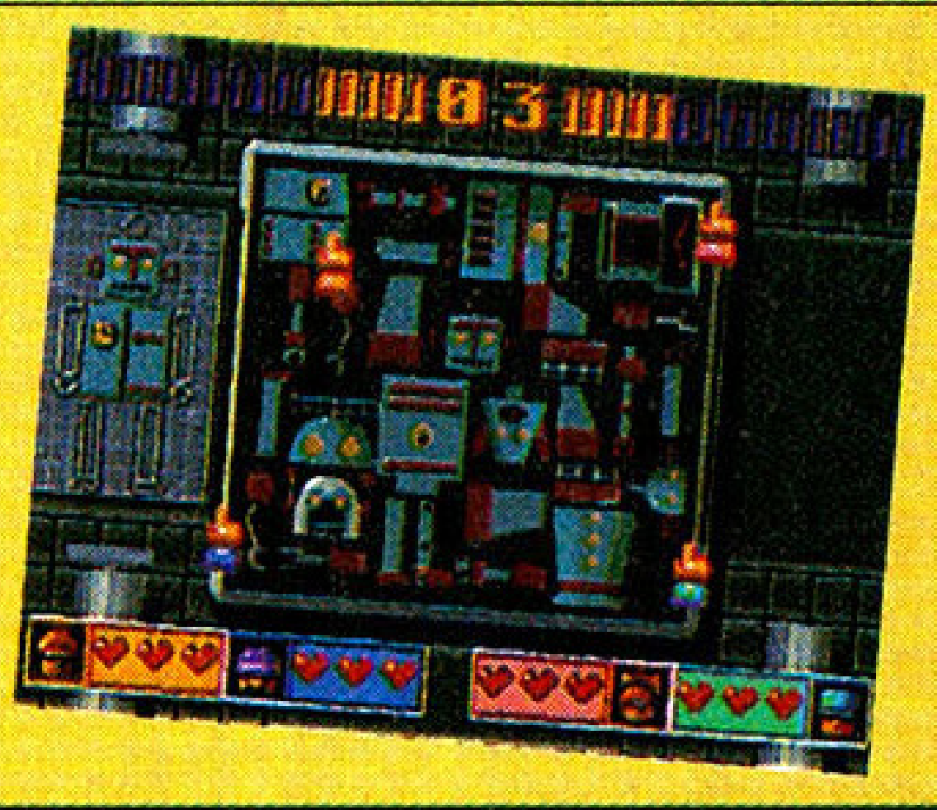
すばやく明滅する２人の忍者のうち、黄色いほうが最後にどこに隠れたかを当てる。動態視力が要求されるゲームだ。

スタンリーキューブいくつ？



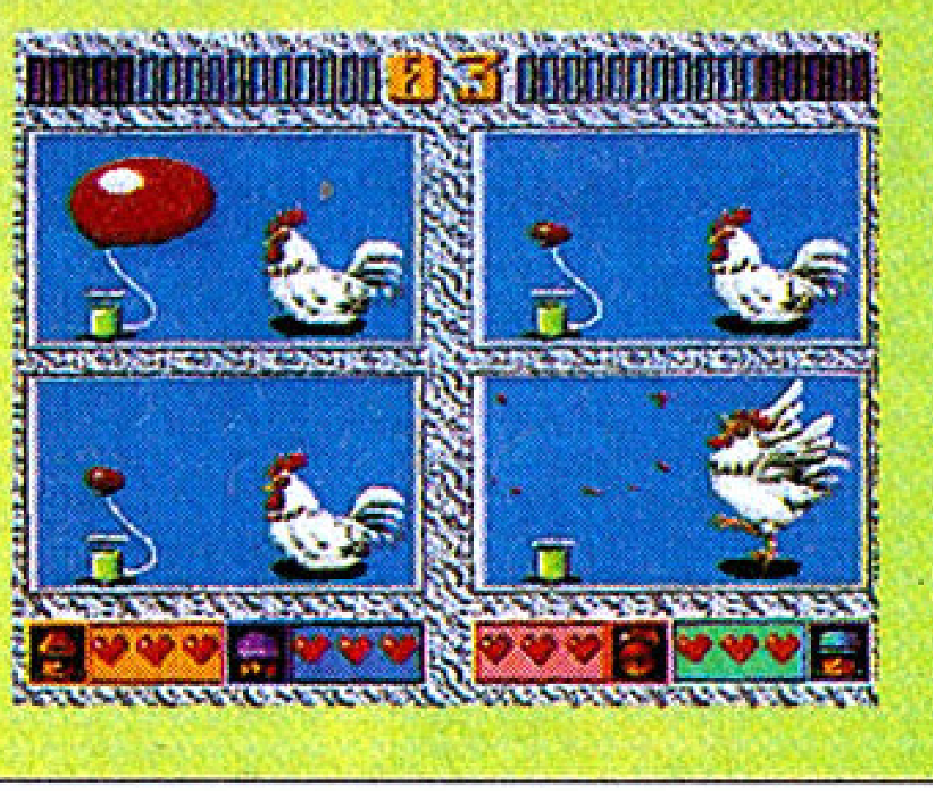
画面に表示されたブロックの総数を当てる。見えない部分もちゃんと数えないとダメだよ。

わくわくロボット工場



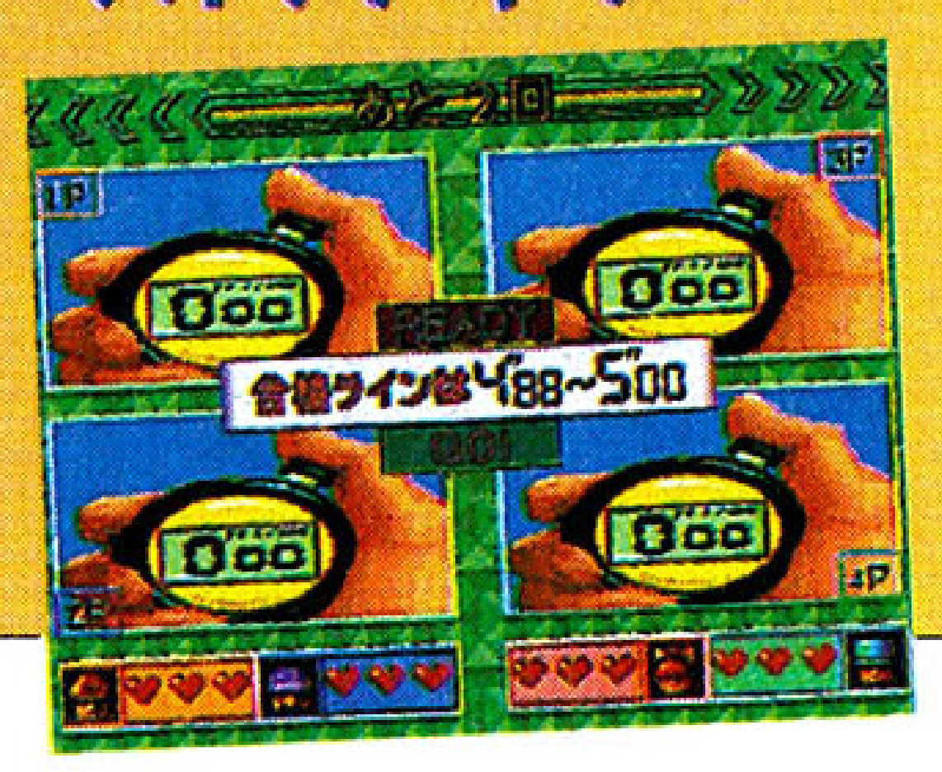
頭、胴、手、足、のパーツをさがして、設計図どおりにロボットを組み立てるのだ。

けっこう毛だらけコケコッコー



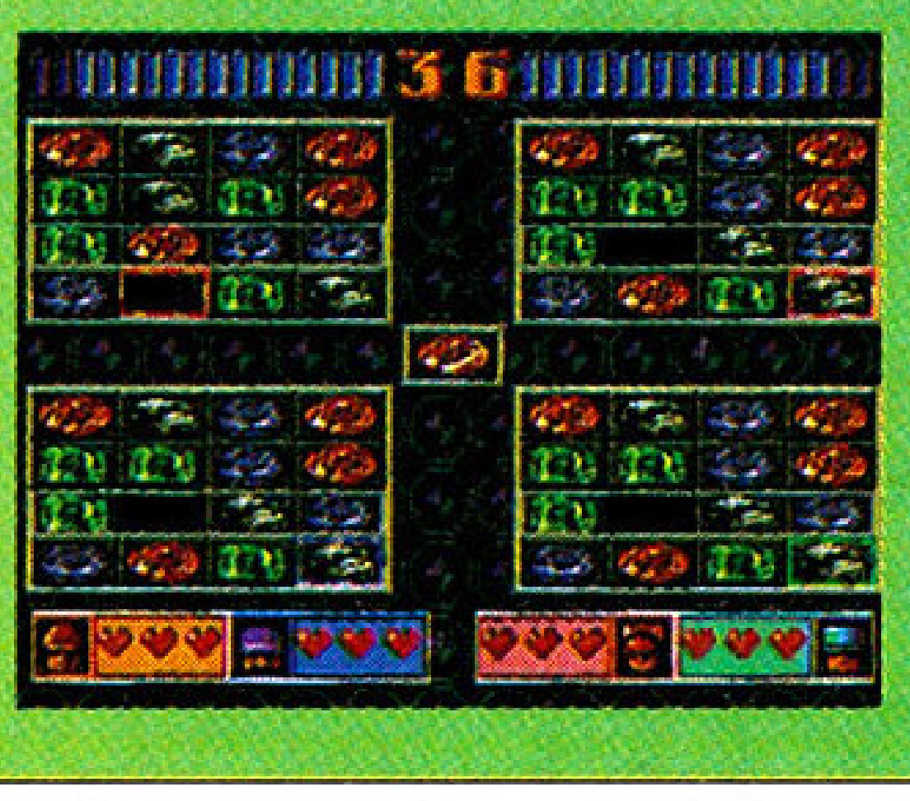
ボタンを連打して、風船をスコスコふくらませる。割った音でニワトリを起こすのだ。

必殺！ハートウォッチャブル



ストップウォッチを限りなく５秒に近いタイムで止める。ただし、５秒をわずかでもオーバーしてはいけない。まさにタイミングが命のゲーム。

ビリージュエル



特定の色の宝石を、定められた枠にすべて収めればクリア。操作は16パズルの要領だ。

そしてコンペモード12本勝負の火蓋が切って落とされた！

●得意、不得意がくっきり分かれた4人！

メガドライブ版「タントア～ル」ゲーム大会は、去る３月某日、ソフトバンク６階の１室を借りきって行われた。モードはもちろんコンペモードの４人対戦、本数は多すぎず少なすぎずの12本先取、そして気になる最初のゲームは「テキパキクッキー」と出た！

はじめはパーツ探し系ゲームを得意とする作山軍曹が有利かと思われたが、意外なことに当日初めてプレイする戸塚井一が異様に速く組みあげていく。通常の対戦ゲームの常識が通用しないのが「タントア～ル」の恐ろしさだ。結局、このゲームは２人でポイントを独占することになった。その後は、佐々木かふーが「バードトリック」などの速く数える系ゲームで、ロンドン小林が「けっこう～」などの連打系ゲームというように、おのおのが自分の得意分野で平均してポイントを稼いでいく。そして約45分が経過するころ、とうとうロンドン小林がリーチ状態に！　だがコンペモードは終盤になるとトップ入れ替わりイベントが多くなるので、完全勝利するには連続１人勝ちが必要なのだ。また、同時にこれは他の者にとってもチャンスである。俄然本気になった４人はその後も互いにつぶしあい、めまぐるしくトップに立っては引きずり下ろされていった。だが、そうこうしているうちに、運命の一瞬は訪れる。「フォトショック」で３度目のトップをもぎとった作山軍曹が「ハートウォッチャブル」で、ついに最終的な勝利を手中にしたのだ！　このゲームを誰よりも自分が得意と信じていたロンドン小林はあまりのショックにしばらくは仕事が手につかなかったとか（と言いわけしてる）？

●終盤の熱きデッドヒート！

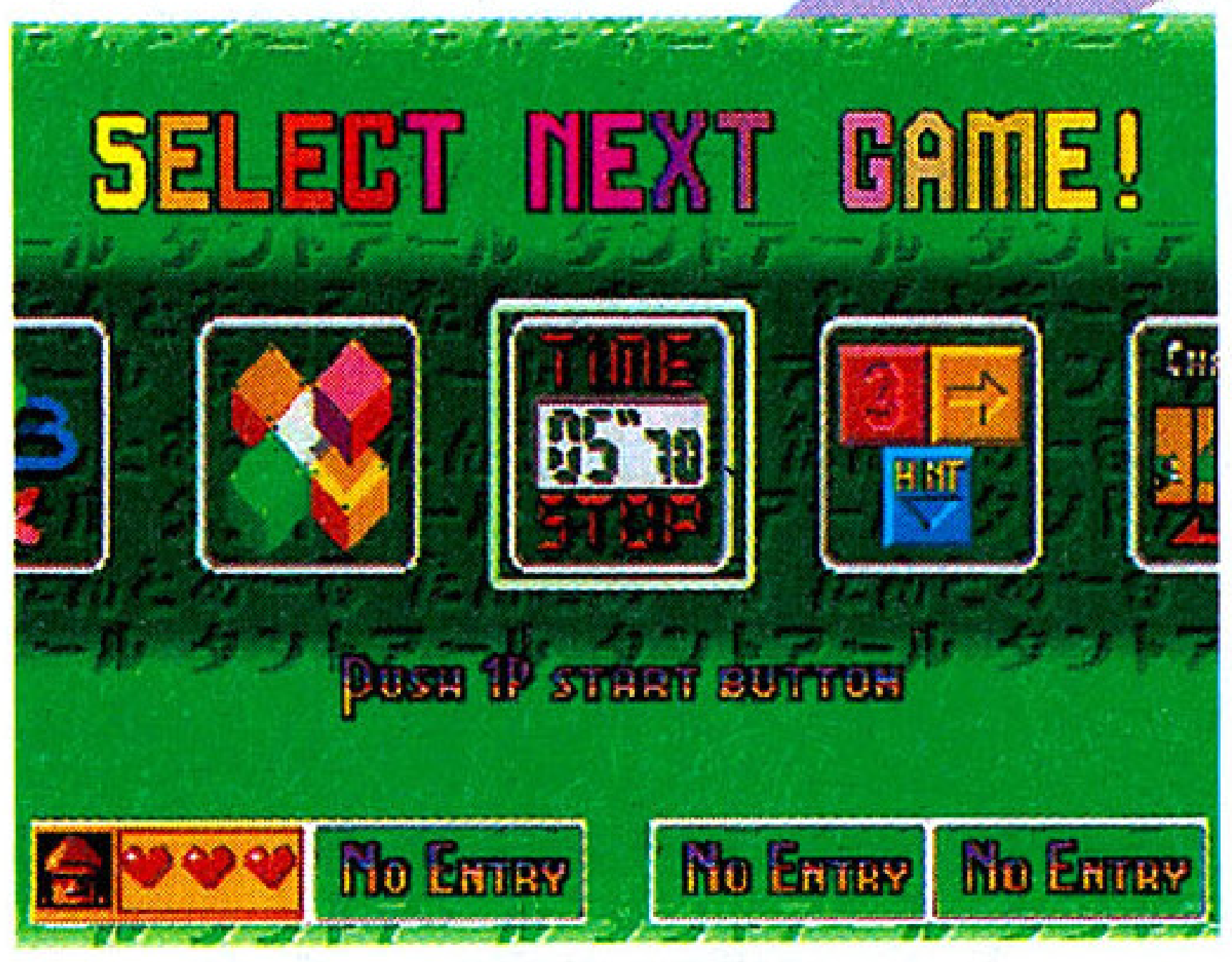
後頭部も盛り上がる対戦風景

隣室から「静かにしろ」と注意されるほど熱中する面面。「注意は3回まではなら許されるよね？」とは鬼頭カメラマンの弁だ。

待ち時間を利用してGG版「タントア～ル」をテストプレイするロンドン。さすがはGGページ担当。布教活動には余念がない？

これ、デキいいよ～

ドットの１粒まで見える巨大モニターの前にそろった４人。



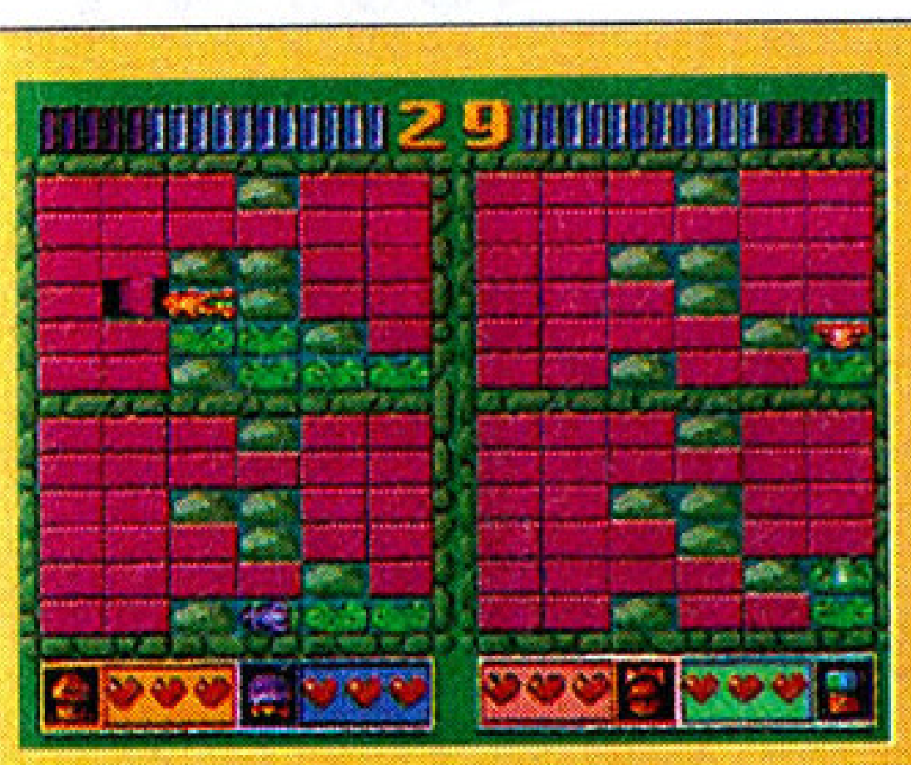
人間なら誰しも得手不得手があるものだが、苦手なゲームの時にまるで手が出せないのは情けない。日頃から練習モードで腕を磨こう。

[redacted]

WINNER

勝利者は作山軍曹！よかったネ

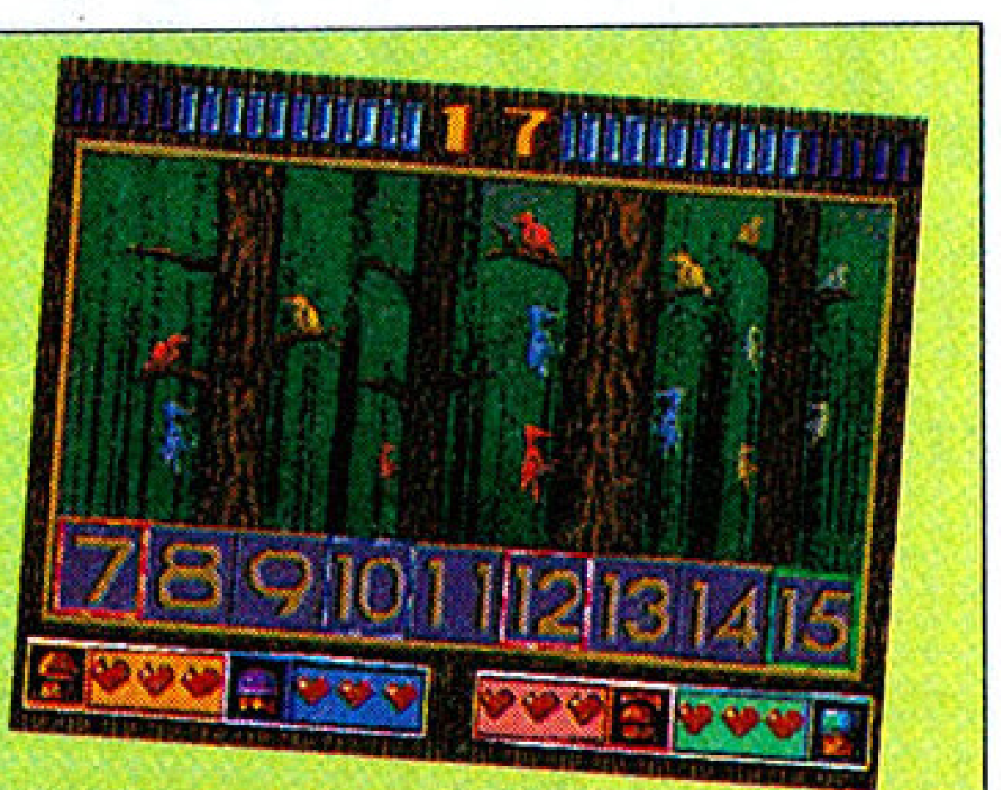
なんと最後は4.99秒のタイムを出して勝った軍曹。ちなみにロンドンは4.85だった。熱すぎるぜ！



ひとふでめくりめぐり

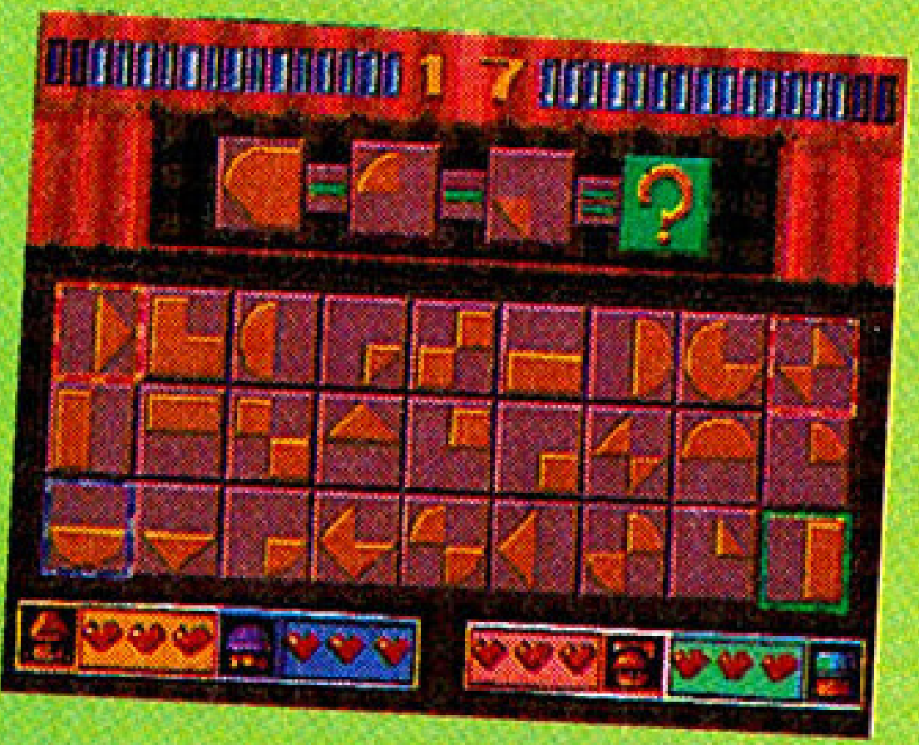
フロッガーを連想させるカエルを操作して、ひとふでがきの要領でパネルをめくろう。

バードトリック

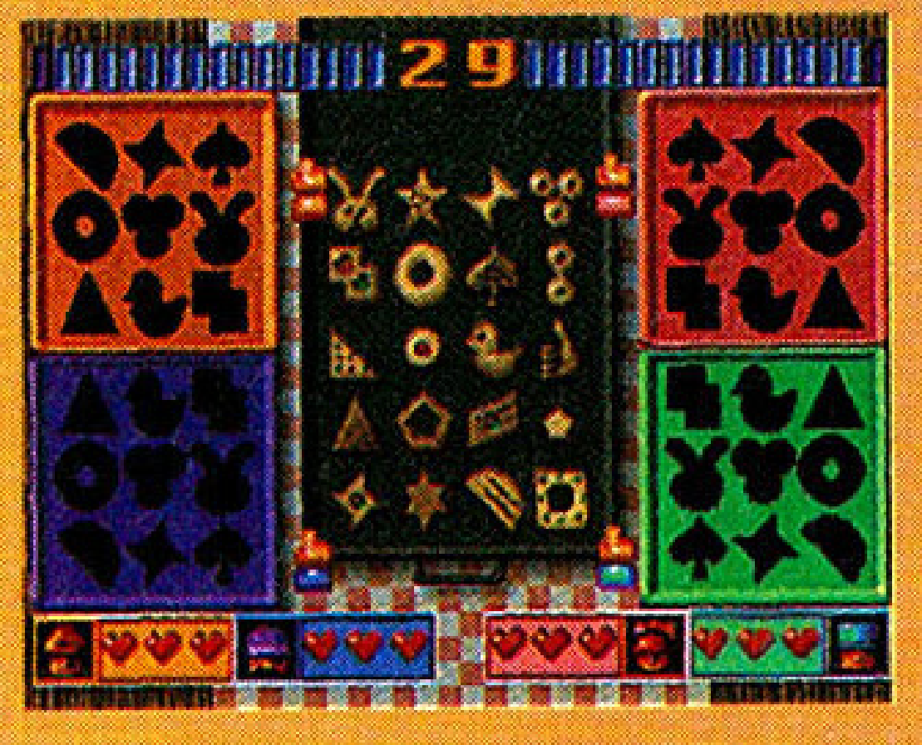


木々の間を飛びまわる鳥を数えよう。目玉をすばやく動かして見切るのがコツかな？

ブロックンロール

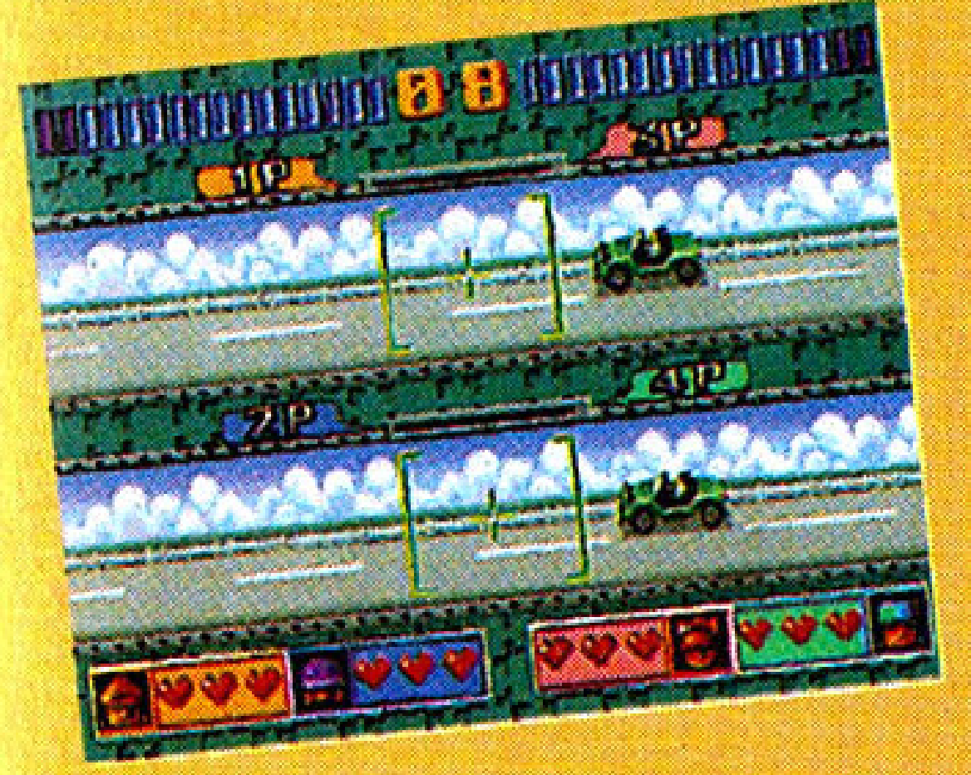


数字ではなく、形の足し算・引き算をするゲーム。ひねくれた形が出てくると頭がこんがらがるぞ。



テキパキクッキー

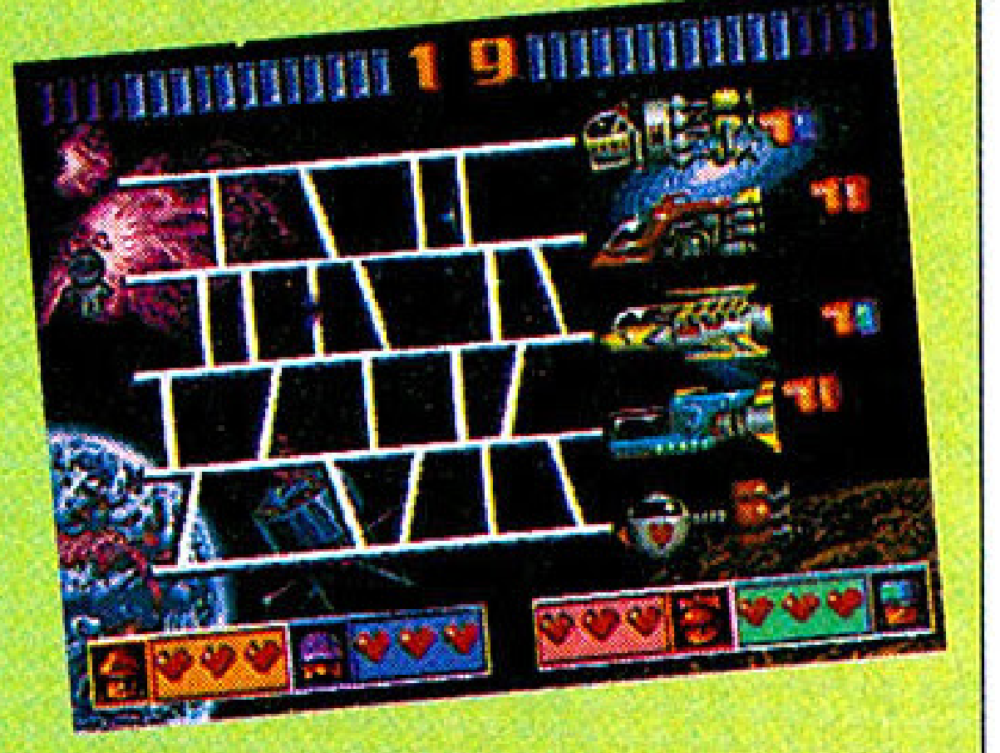
トレイの穴の形と同じものを探して、それを全部はめる。いわゆるパーフェクションです。



フォトショック

右から高速で通りすぎる被写体を、タイミング良く中央で写真に撮る。対戦では、枠に収まったギリギリの瞬間で、いかに速く押すかが勝負。

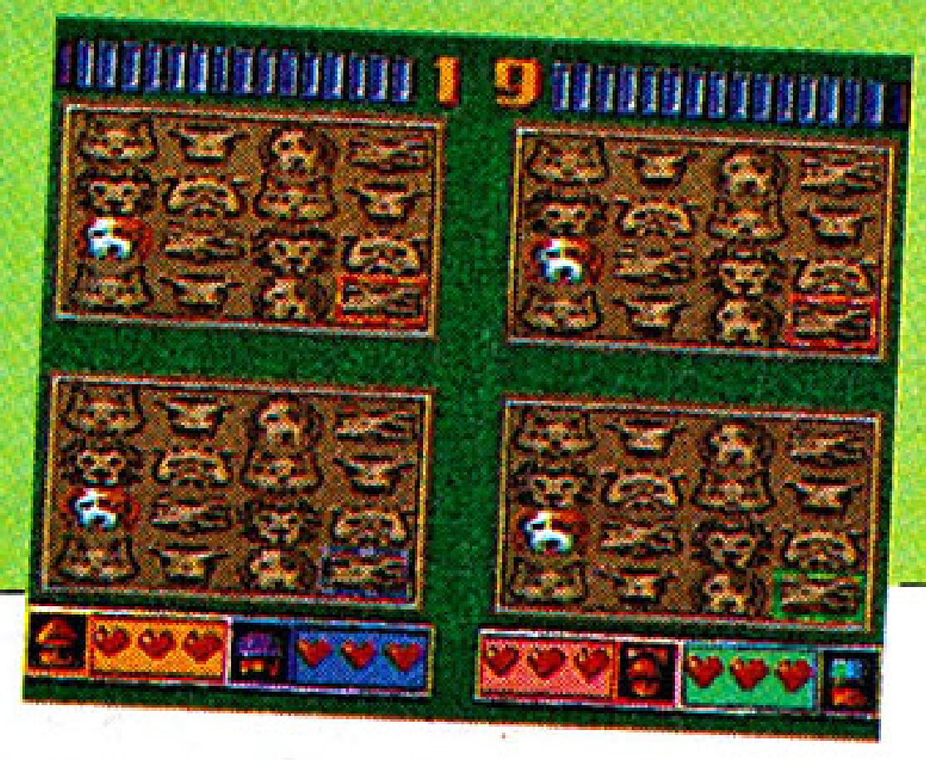
アミダーバード発進せよ！

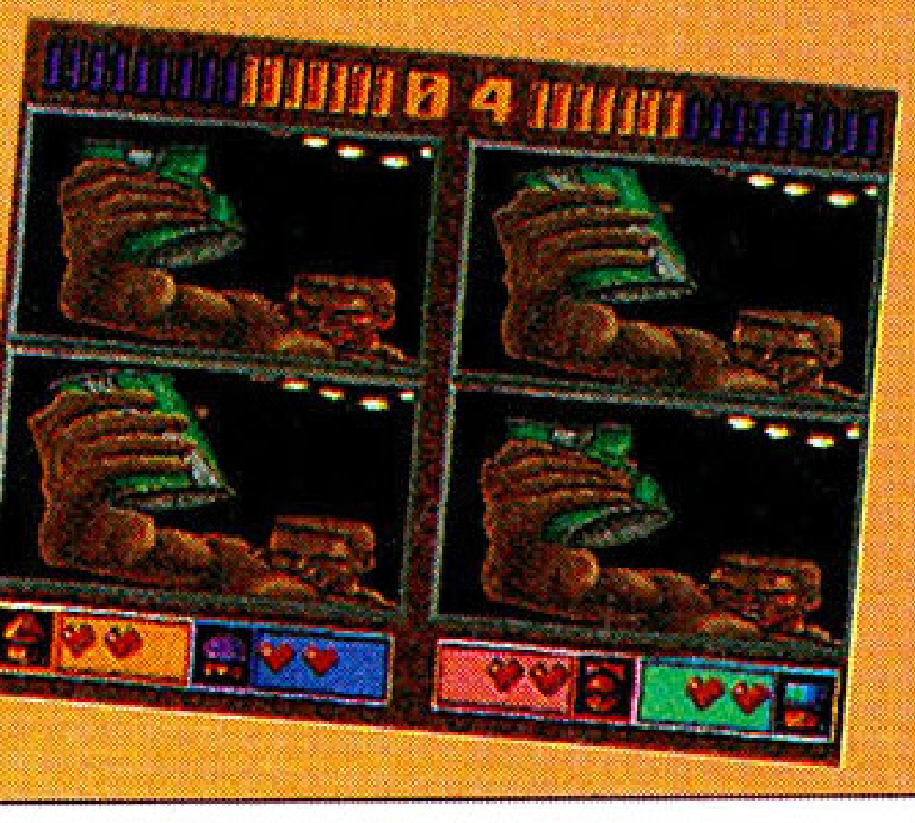


飛行士がどの宇宙船にたどりつくかを当てる。アミダの切れている部分が、ひっかけになっている。

アニマルサウンドシャワー

動物がランダムに鳴き声をあげるので、それを覚えておいて、後で同じ順番に鳴らそう。記憶力とすばやいカーソル移動で勝負をかけろ！





クラッシュカンカン

A、Bボタンを交互に連打して空き缶をつぶす。連者パッド封じのゲームといえよう。

メーカーさんからひとこと

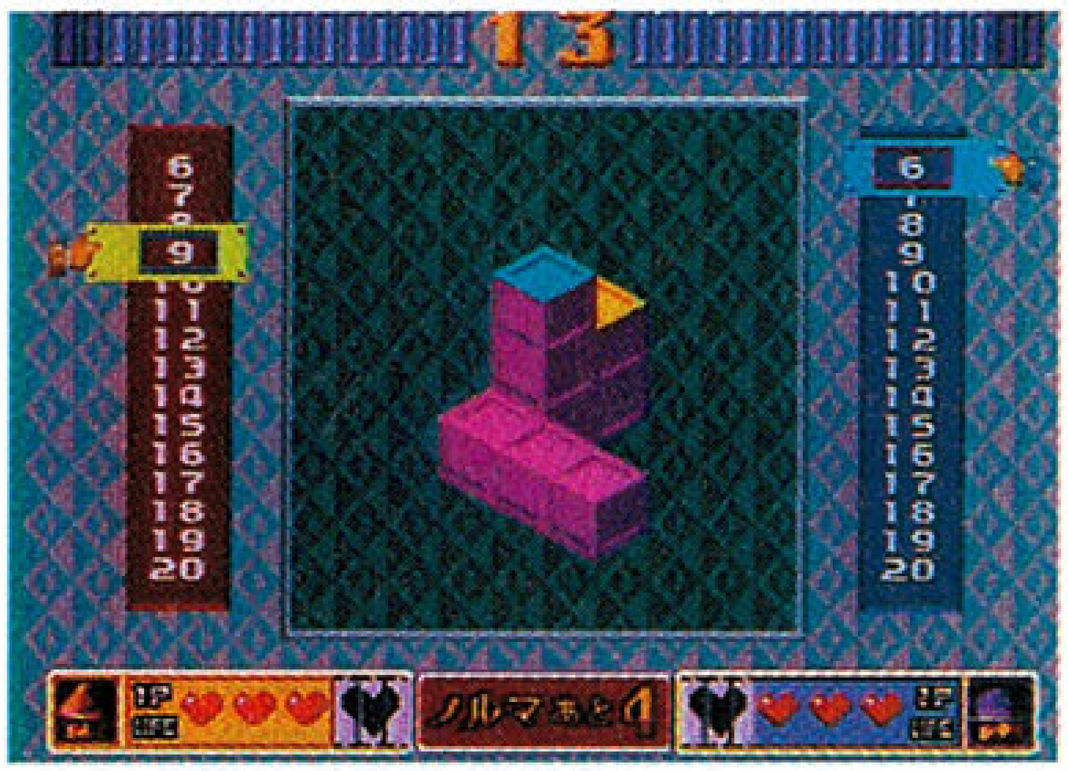
実は「タントア～ル」、個人的にはずっと移植してほしかったゲームなのだ。だって、遊んでて楽しいでしょ、初心者でも入りやすいし。ついに家でも遊べるようになって感激もひとしお。

これからしばらく接待ゲームは「タントア～ル」にキマリだね!!

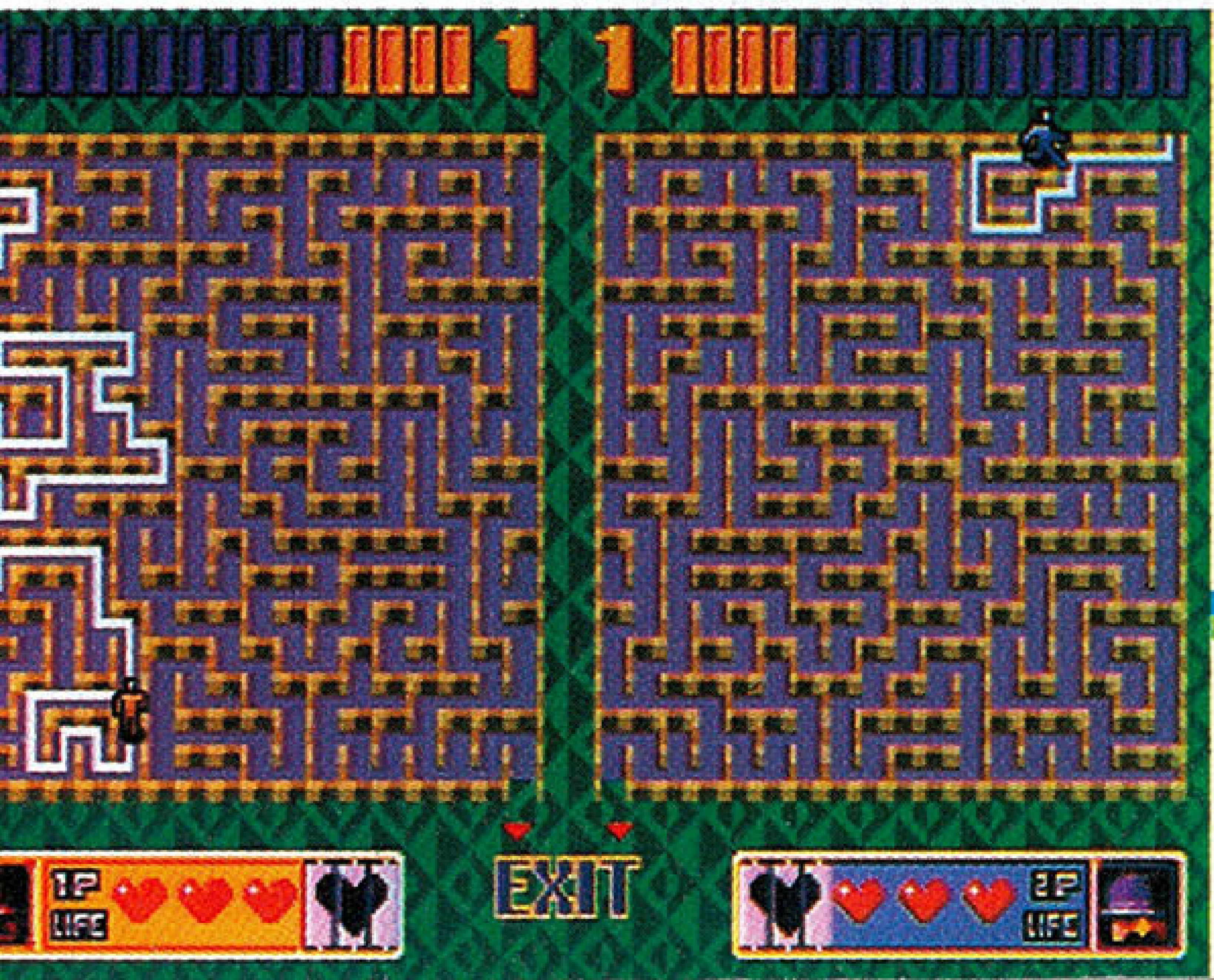
タントアール

メーカー名	セガ		
発売予定日	4月	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(8Mbit)		
ジャンル	その他		

パズルやアクションなどのミニゲームを集めた業務用『タントアール』の移植。業務用では2人まで同時に遊べたが、メガドライブ版では4人まで遊べるコンペモードが追加された。業務用をいろいろとパワーアップしている。



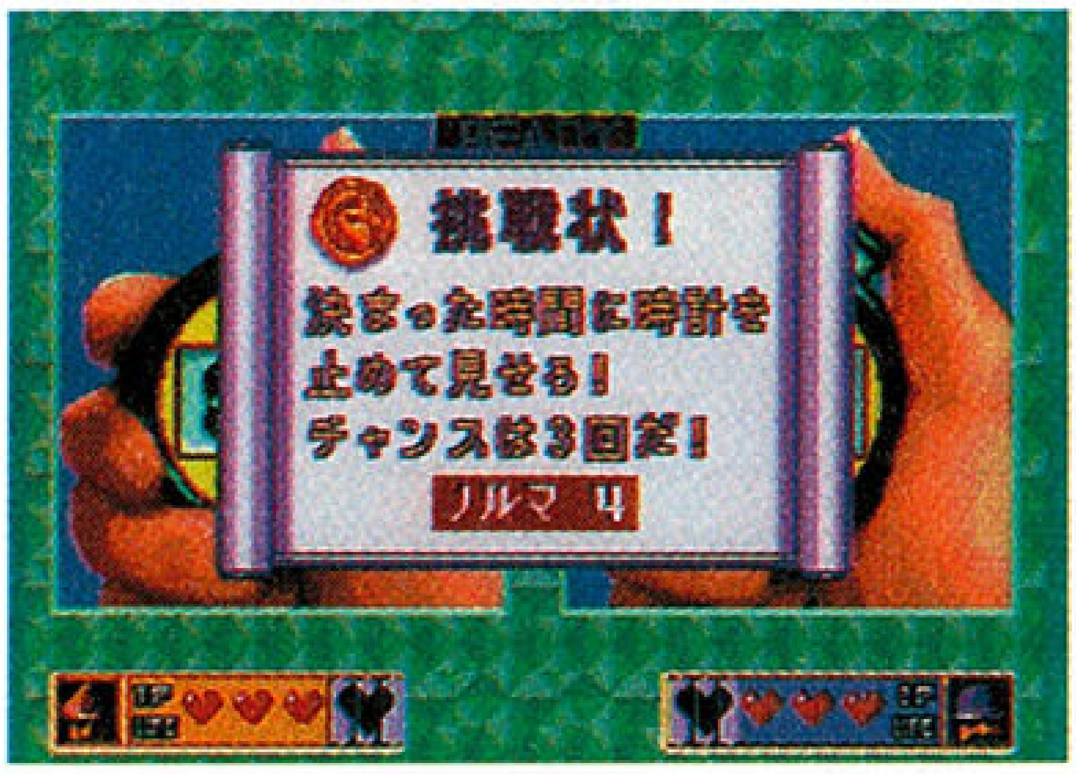
⇨『スタンリーキューブいくつ』って…



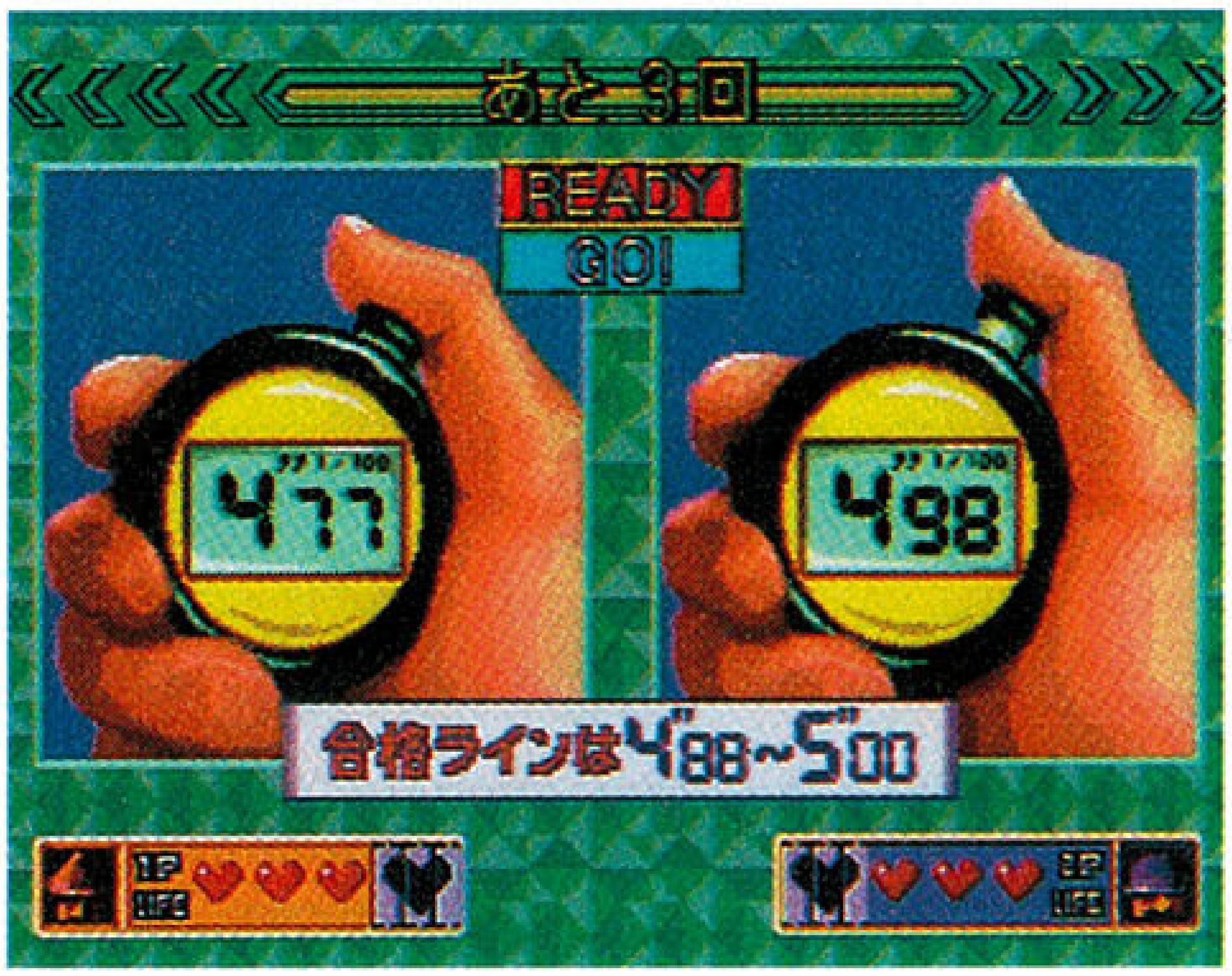
⇦まさにその通りな『迷い道くねくね』

業務用をパワーUP！

『タントアール』の名前の由来は「ゲームがたーんとある」からで、業務用の16種よりも多く用意されている。ミニゲームの名前は『忍者どこじゃ』、『スロットなブギにしてくれ』など、しゃれに満ちている。ゲーム自体は単純なものが多いが、わかりやすいだけに対戦では特に盛り上がる。


挑戦状！
決まった時間に時計を止めて見せろ！
チャンスは3回だ！
ノルマ 4

⇦ゲームの前には挑戦状が出現するのだ


あと3回
READY
GO!
4"77
4"98
合格ラインは4"88~5"00

⇧誰でもやった覚えのあるストップウォッチをタイミングよく押すもの

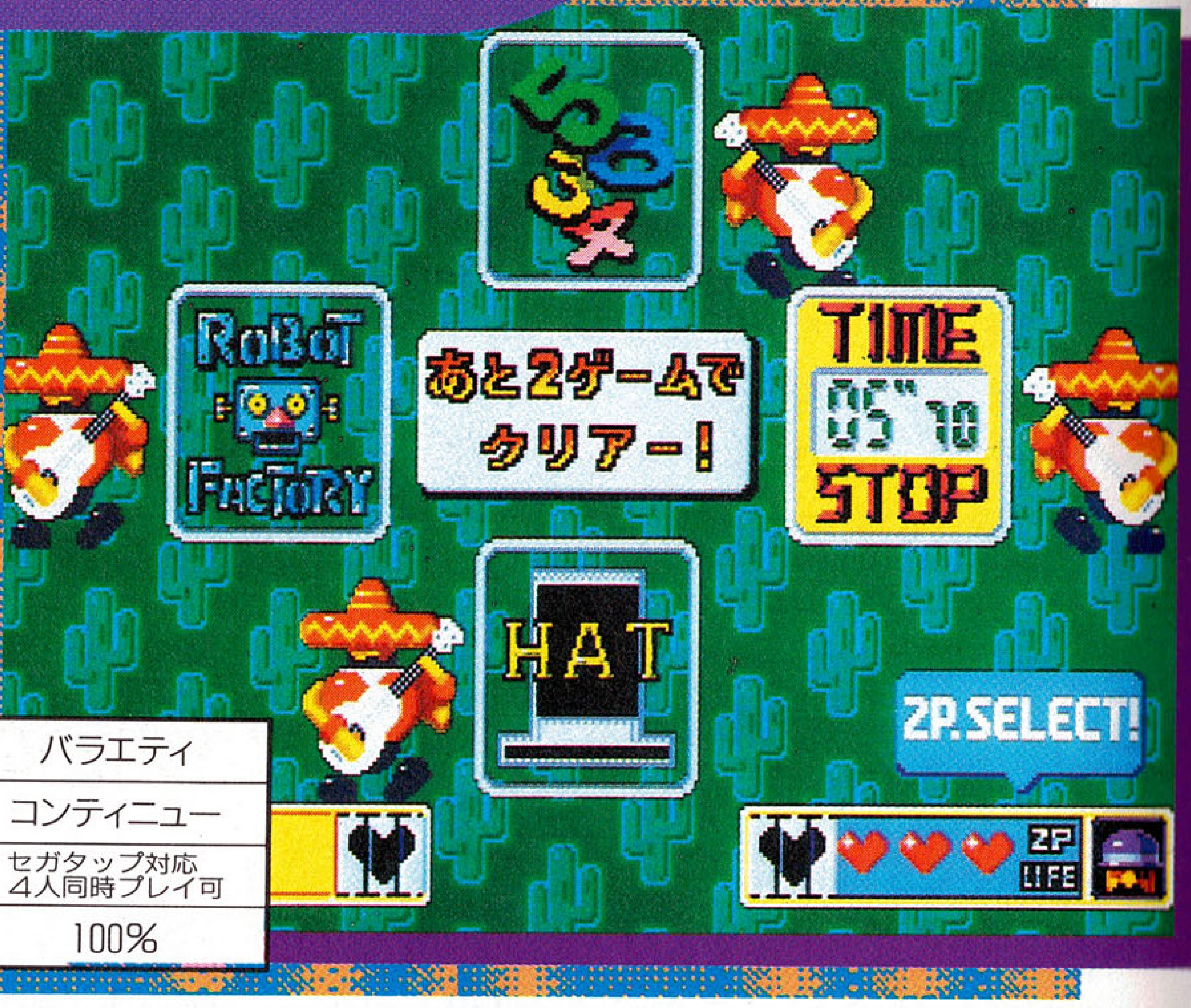
New

4人同時プレイもできるパズル&アクション

PUZZLE&ACTION タントアール

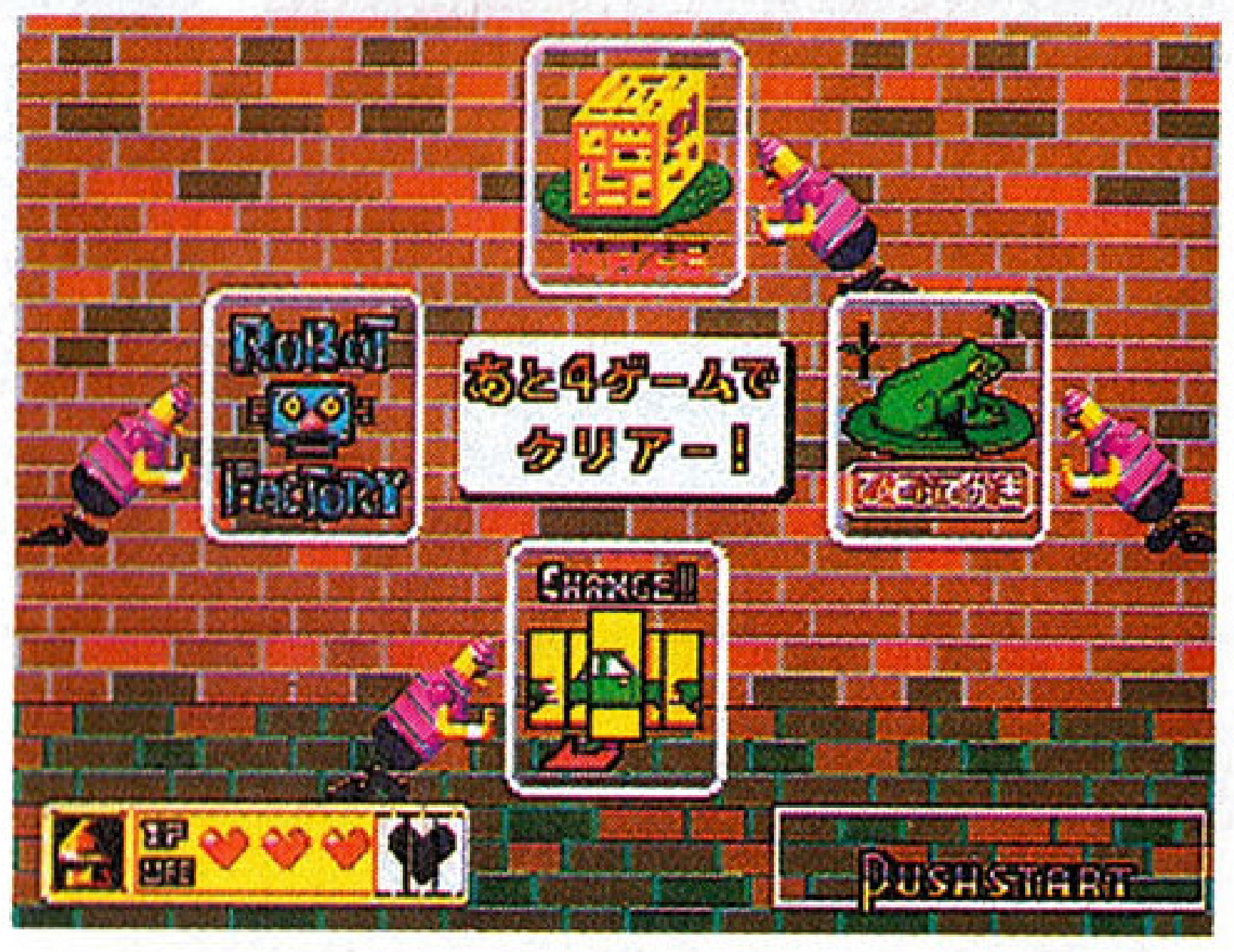
誰でもできる簡単なミニゲームをいっぱい集めたパーティゲームが、業務用から移植される。4人までの対戦も可能になって、興奮度4倍!?

発売予定日	4月1日	ジャンル	バラエティ
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	セガタップ対応 4人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	100%


ROBOT FACTORY
あと2ゲームでクリアー!
TIME 05"70 STOP
HAT
2P.SELECT!
2P LIFE

見ているだけでも楽しめるミニゲームのつめ合わせ

20種類の簡単なゲームを集めたパーティゲーム。1つ1つのミニゲームは、ボタン連打で寝ているニワトリを起こしたり、迷路を解いたりといった、単純でルールも簡単なものだが、それをストーリーにそって対戦形式でクリアしていくのがミソだ。メガドライブ版では4人まで参加できるので、キビシ〜対戦が楽しめる。


ROBOT FACTORY
あと4ゲームでクリアー!
CHANGE!!
PUSH START

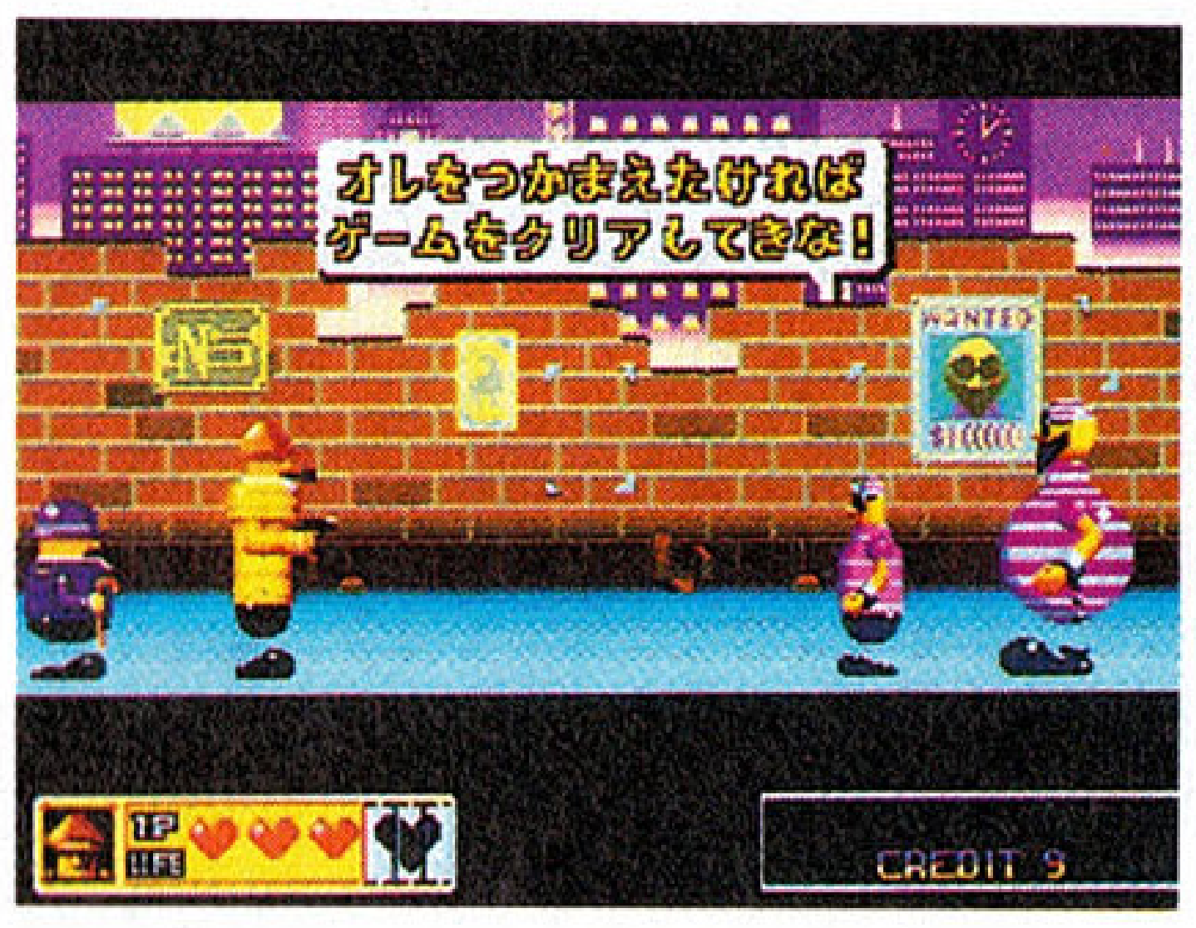
決められた数のミニゲームをクリアしていくアクションパズル

4人同時プレイもできる

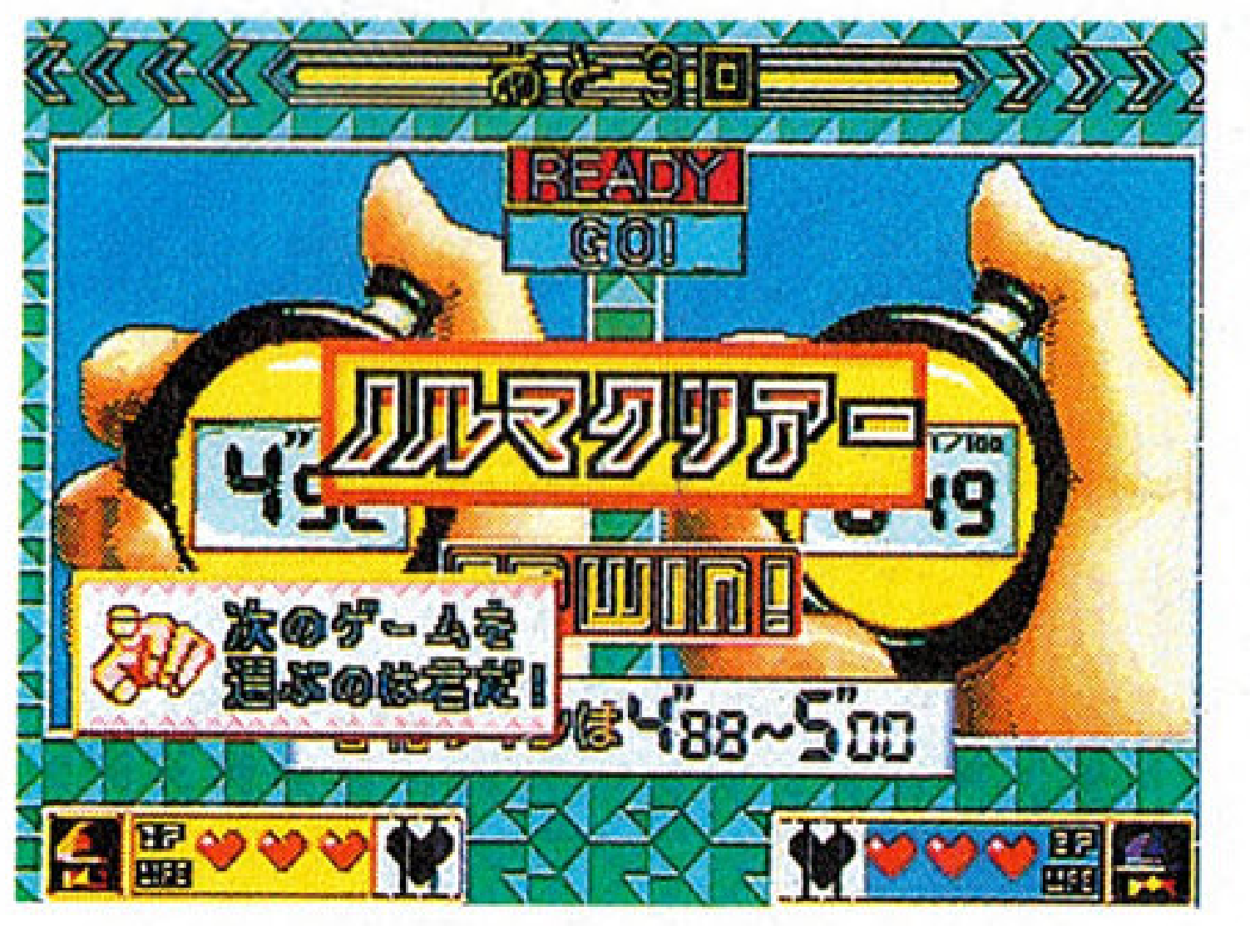
ゲームは1人から4人で対戦と紹介したが、モードによって多少違ってくる。モードは業務用と同じアーケードモード以外に、2つのモードが追加されている。

アーケード

1人または2人専用。プレイヤーは探偵にふんして、刑務所から脱走した悪いボスを捕らえるために、全4ステージ10ラウンドのミニゲームをこなしていく。2人のときは、協力プレイで、ラウンドの勝者が次のゲームを選べる。


オレをつかまえたければ ゲームをクリアしてきな!
CREDIT 9

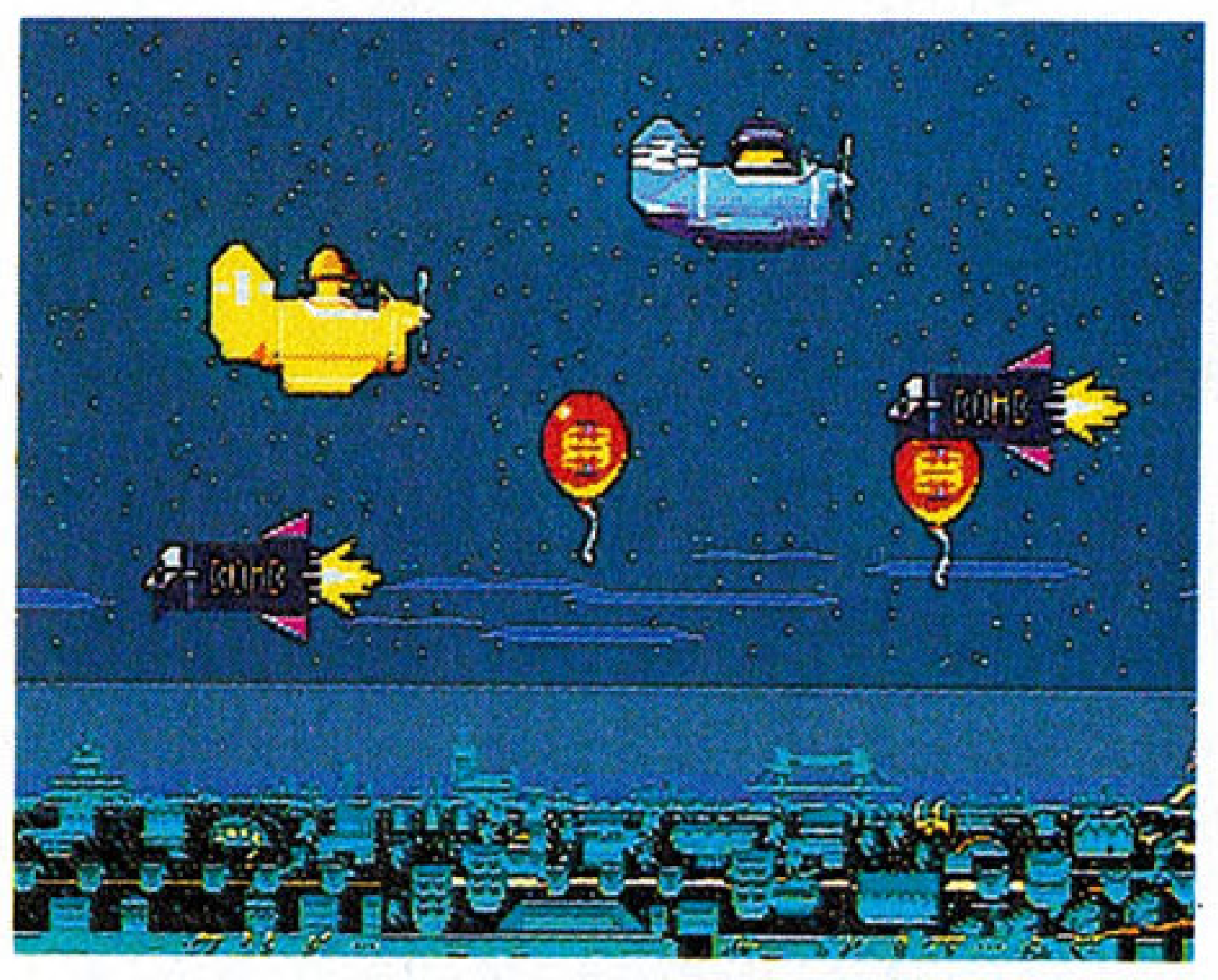
ボスを捕まえるのだ


READY GO!
ノルマクリアー
WIN!
次のゲームを選ぶのは君だ!
4"88〜5"00

対戦ではないがアツい

ボーナスゲームも同じ

4つのステージの間には業務用のものと同じボーナスゲームがある。これは、一見シューティングゲームのような画面で、前から迫り来る敵のミサイルをうまくさけながら、浮いている風船を集めるというものだ。一定数風船を集めるとライフが1つ増える。



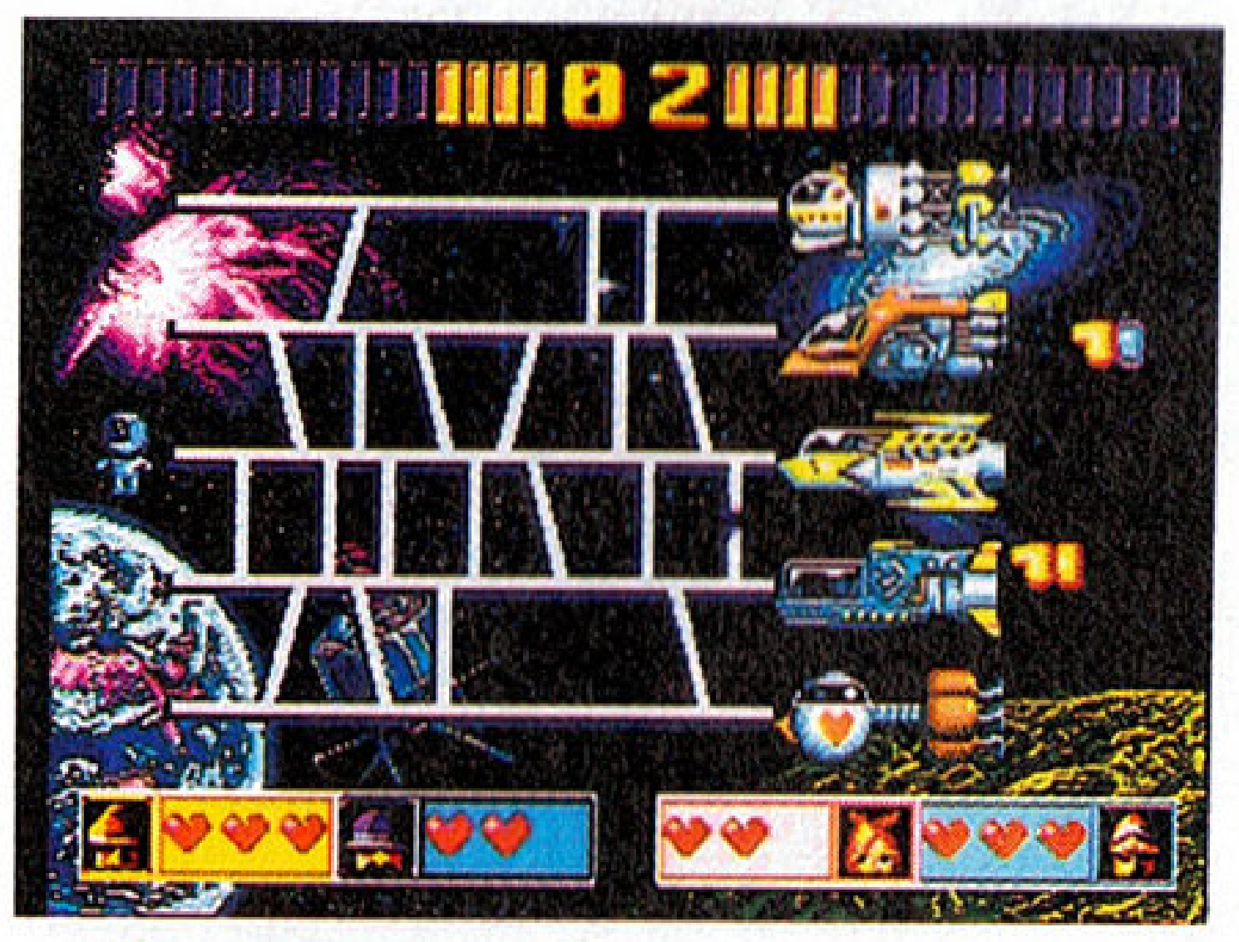
ミサイルに当たってしまうと、しばらく動けなくなるのだ

コンペ

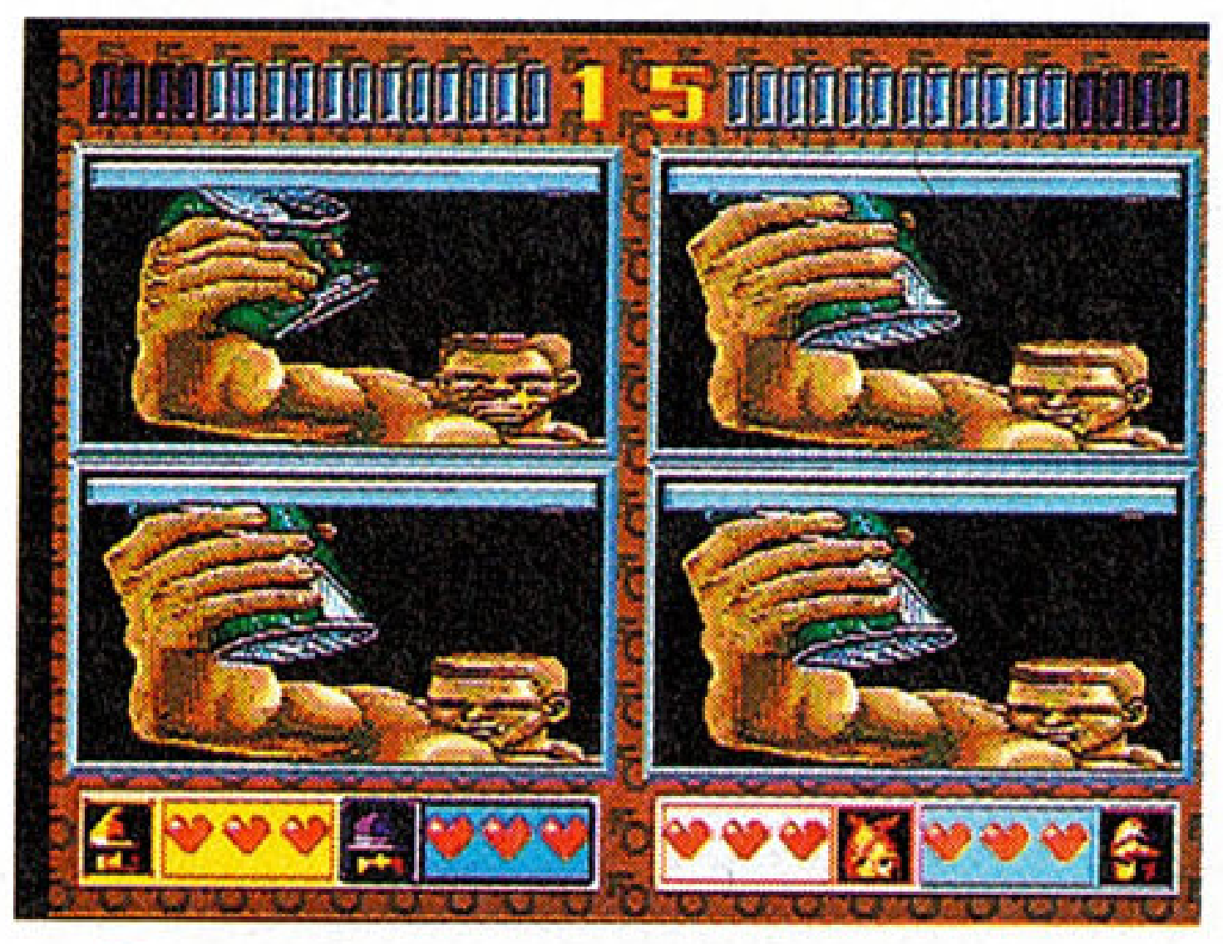
2人から4人まで対戦できるモード。最初に指定したゲーム数を、誰がいちばん初めに獲得するかを競う。アーケードモード同様、逃げたボスを追うかたちでゲームは進む。勝負は各ゲームのノルマ達成数などで判定される。このモードには業務用にはないミニゲームが4つ追加されている。

4つ増えたミニゲーム

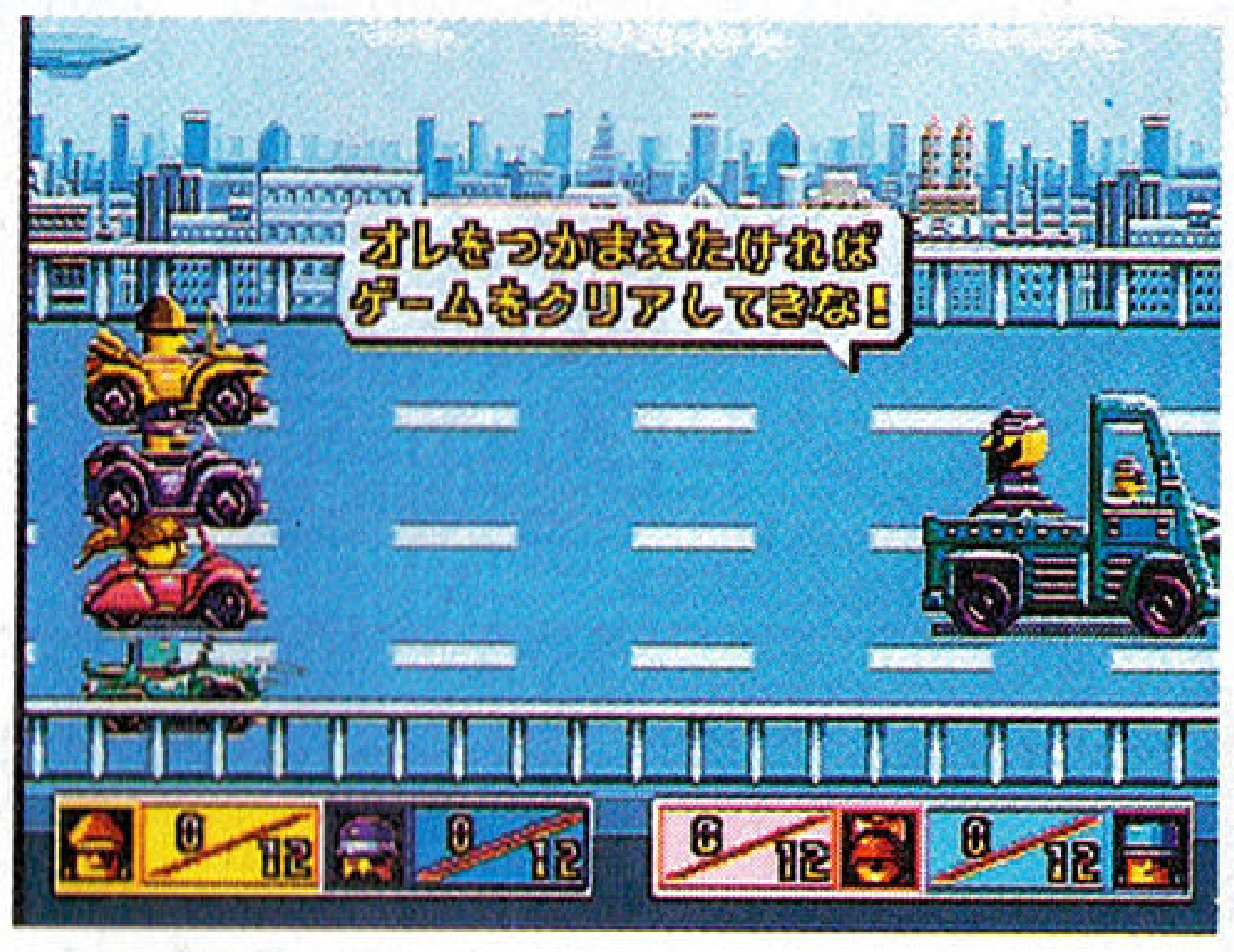
業務用と内容が違う点は、ミニゲームが増えたことだ。「クラッシュカンカン」「アミダーバード発進せよ！」「テキパキクッキー」「バードトリック」の4つが、コンペモードとフリーモードで遊べる。



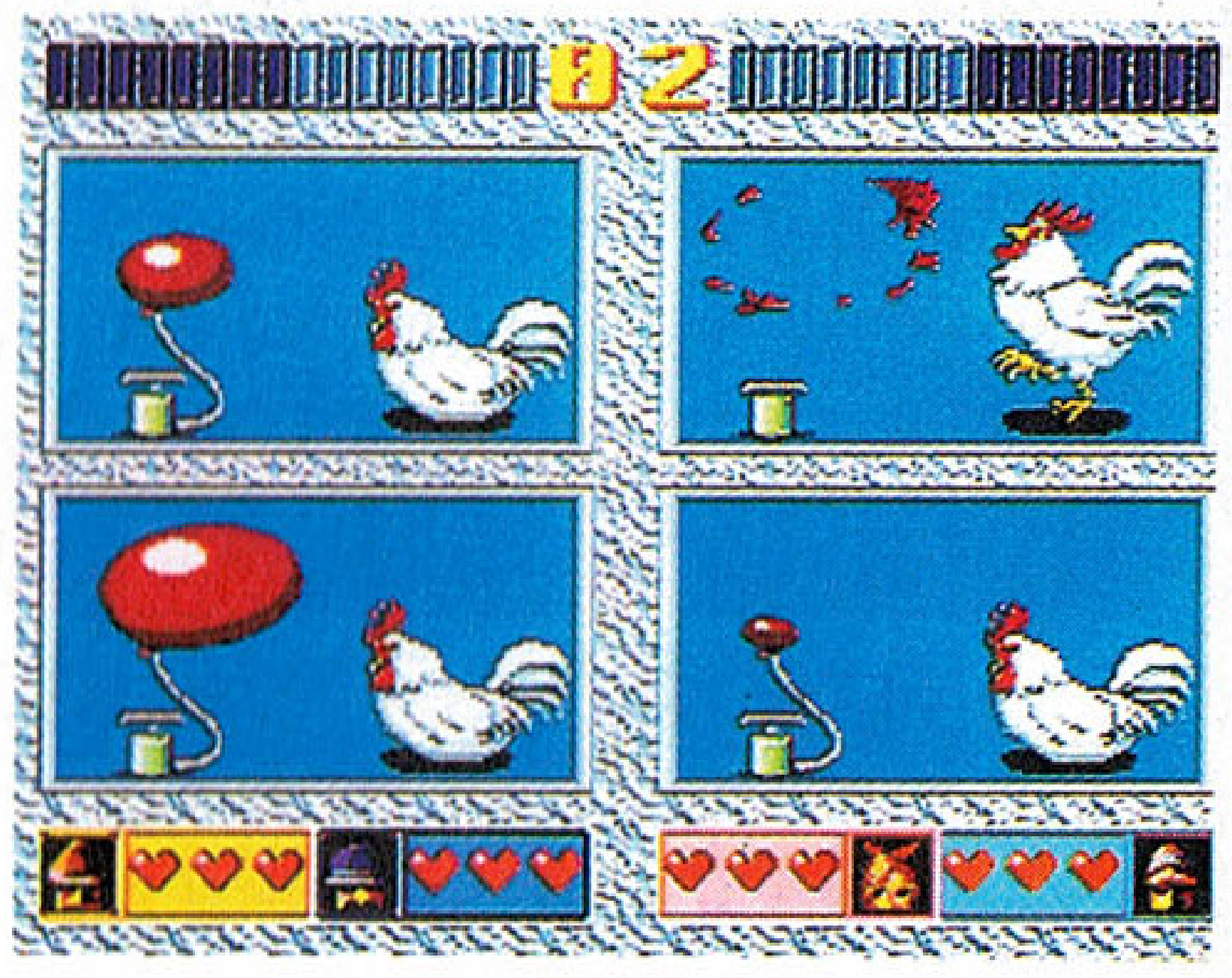
「アミダー〜」。左の宇宙人が乗り込む宇宙船を見つけ出せ



「クラッシュ〜」。ABボタンを交互に連打して、缶をつぶせ


オレをつかまえたければ ゲームをクリアしてきな!

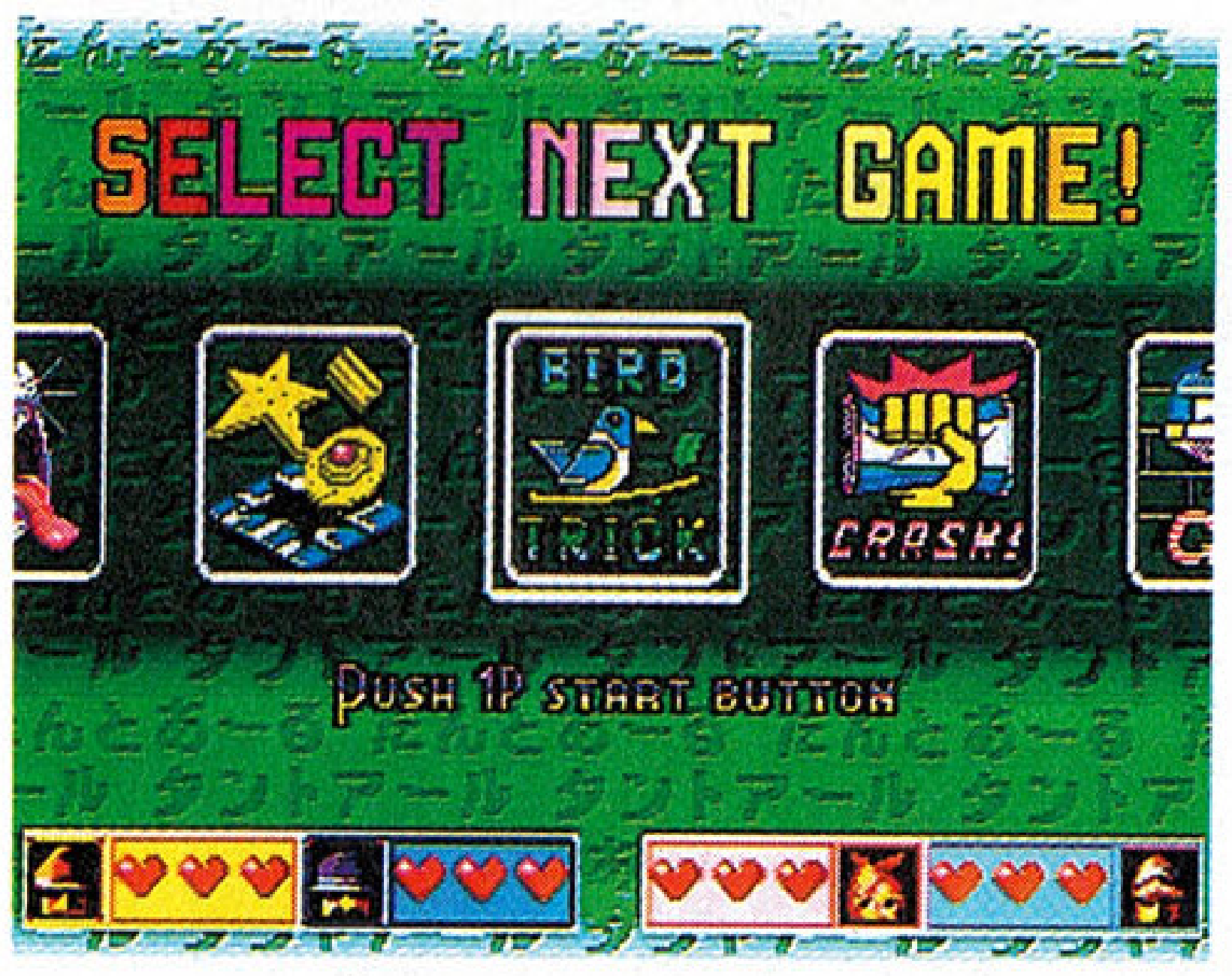
4ゲーム(変更可能)先取した人が、ボスを捕まえたことになる



3人以上は4分割になることも

フリー

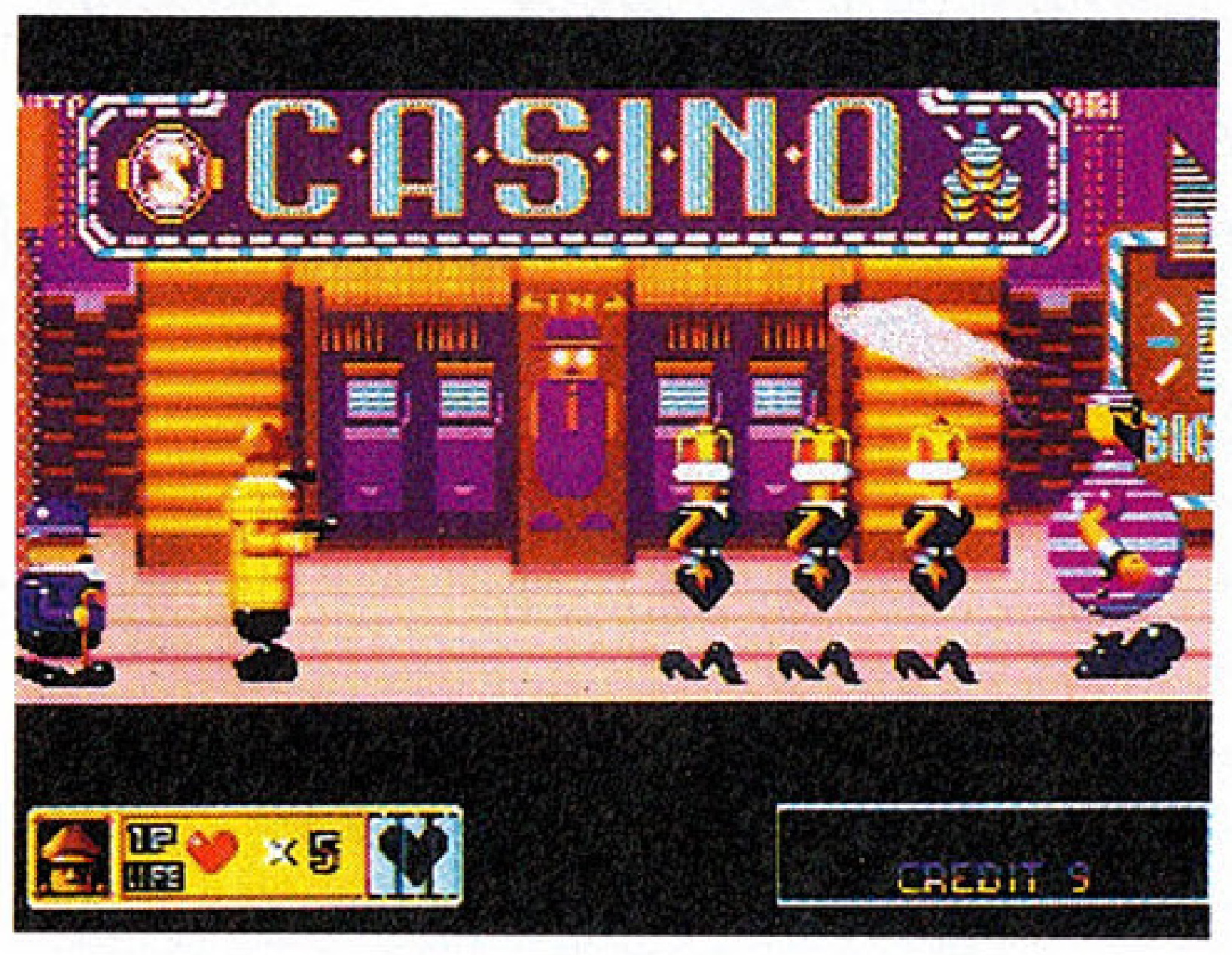
20種類のミニゲームから好きなものを選んで、1人から4人で遊ぶモード。コンペモードとゲーム自体のルールは同じだが、ストーリーはなくボスもいない。


SELECT NEXT GAME!
BIRD TRICK
CRASH!
PUSH 1P START BUTTON

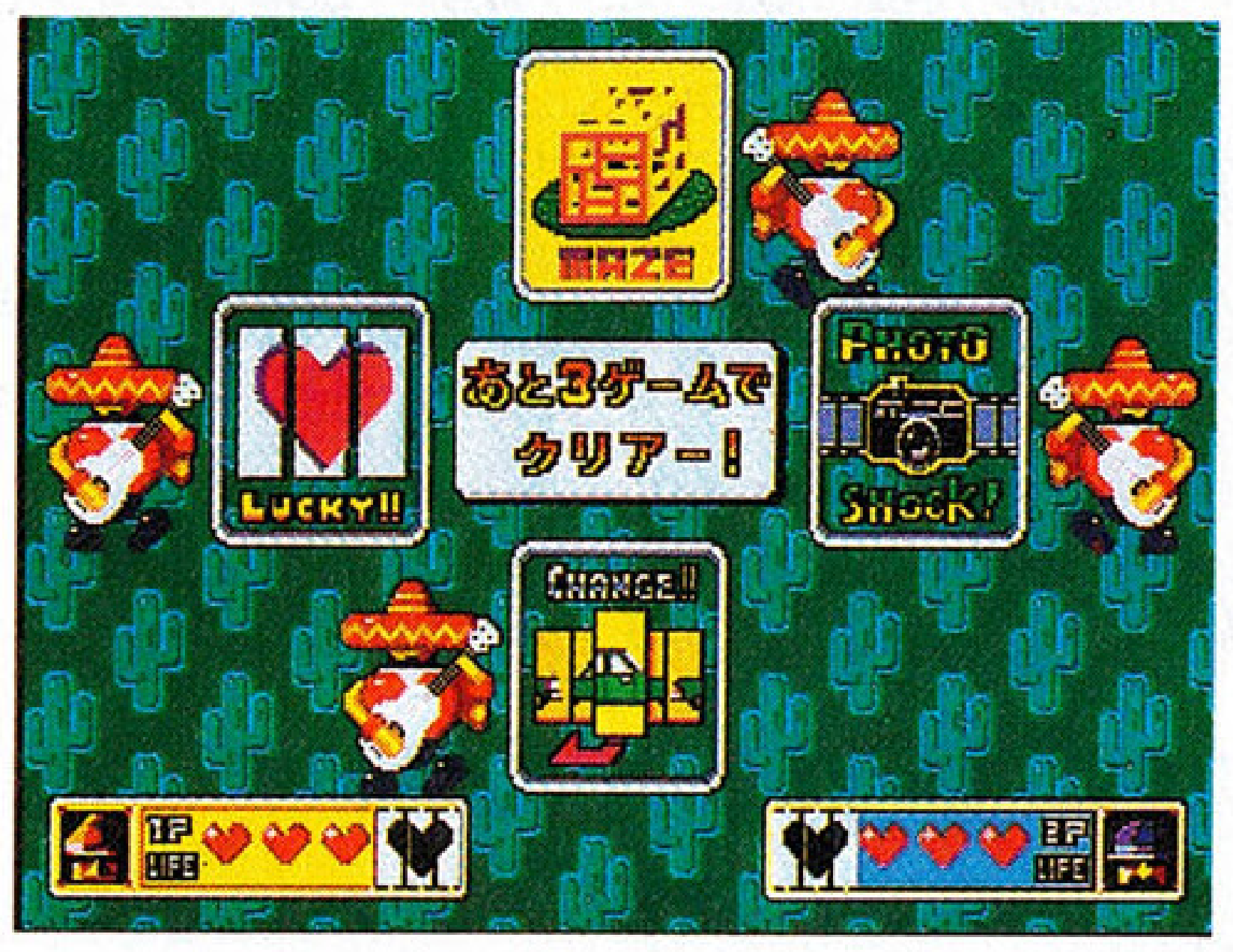
多人数で、思う存分好きなゲームをやってくれ。1人でもできるが

簡単だけどアツくなる、そんなゲームがた〜んとある

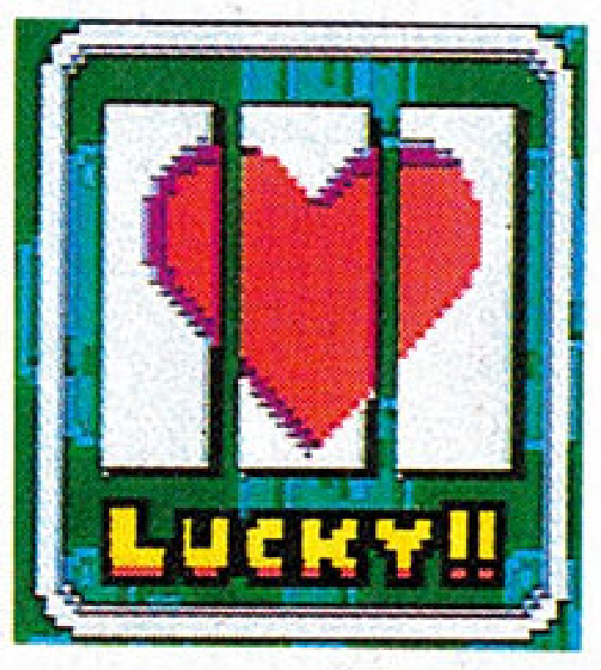
ここではアーケードモードの遊び方を紹介しよう。全部で10のラウンドがあって、決められた数のゲームをクリアすると次のラウンドに進める。次のゲームはルーレットで4つの中から1つを選ぶ。ゲームはライフ制で、ミスをするとライフが1つ減るのだ。ルーレットには、3回当てるとライフが1つ増えるハートマークもある。


CASINO
CREDIT 9

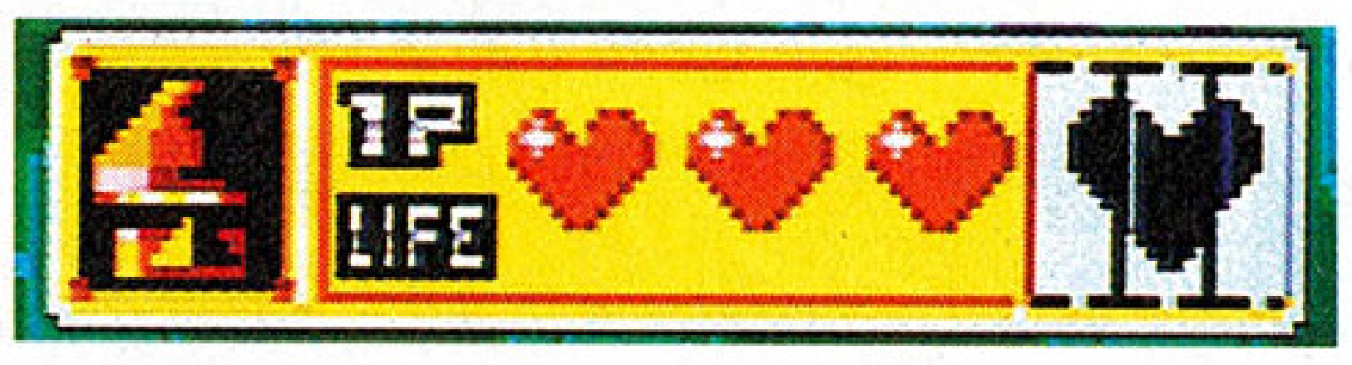
⬆悪いボスの子分の数が、そのステージのラウンド数になっている


MAZE
あと3ゲームでクリアー！
PHOTO SHOCK!
LUCKY!!
CHANGE!!

⬆ルーレット画面。ある程度ねらってゲームを選べる回転速度だ

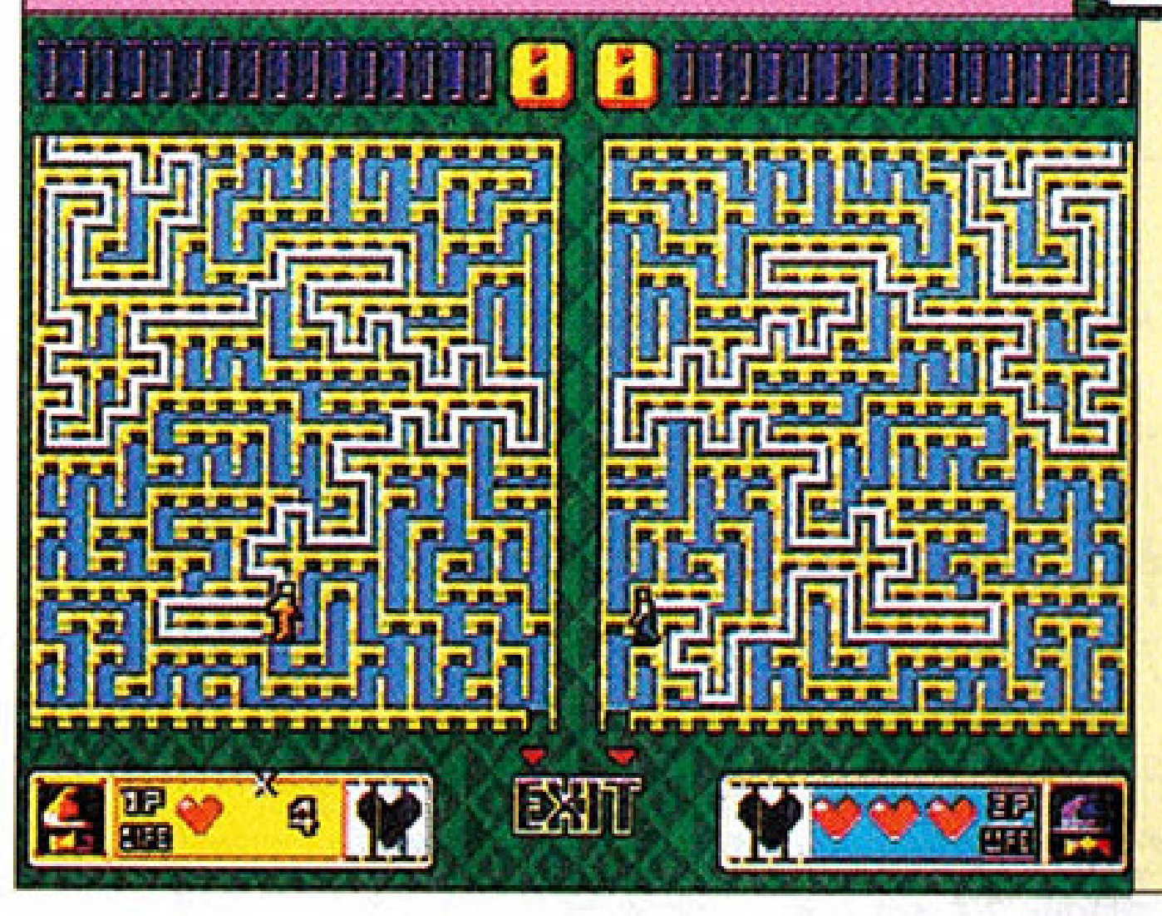


⬅このハートを3回射止めると、ライフが1つ増える。ハートを選んだ場合、次のゲームはランダムに決定される



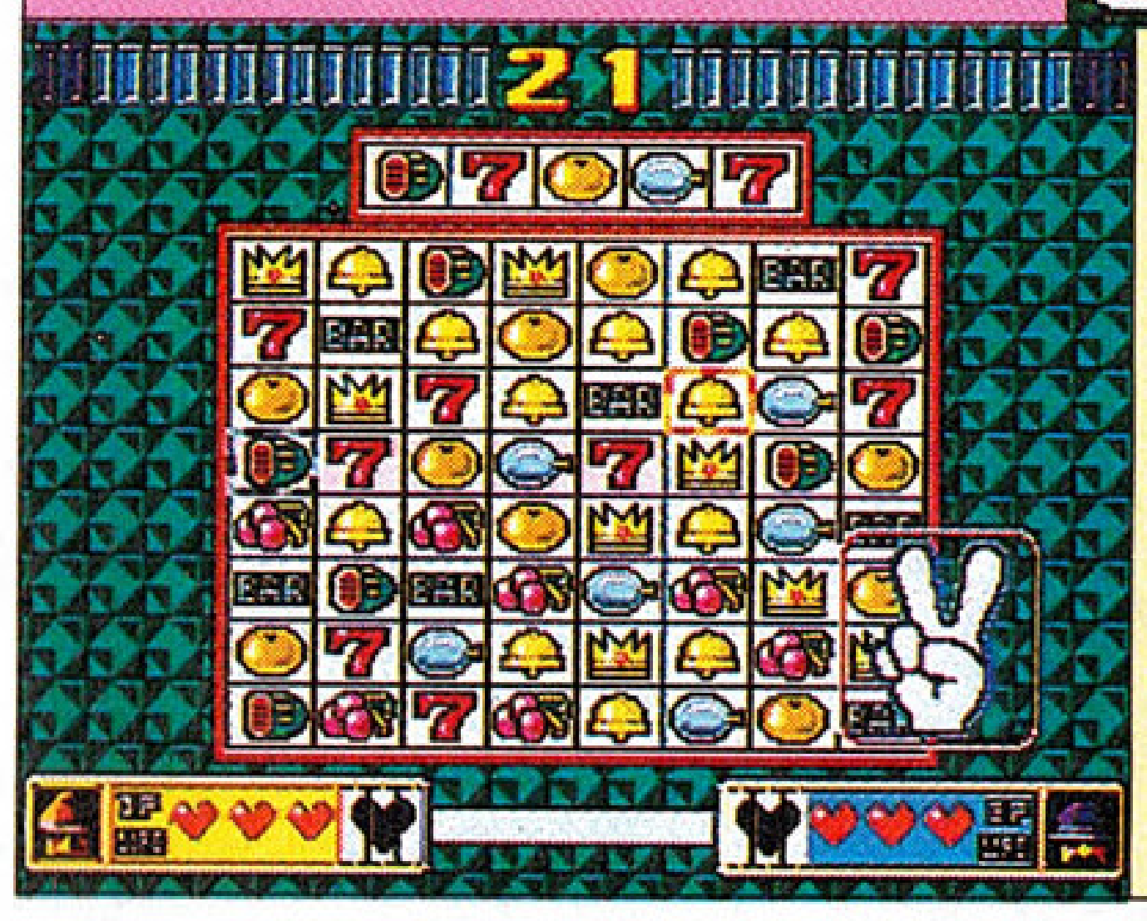
⬆1Pのライフ。右の黒い部分にルーレットで取ったハート数を表示

迷い道くねくね



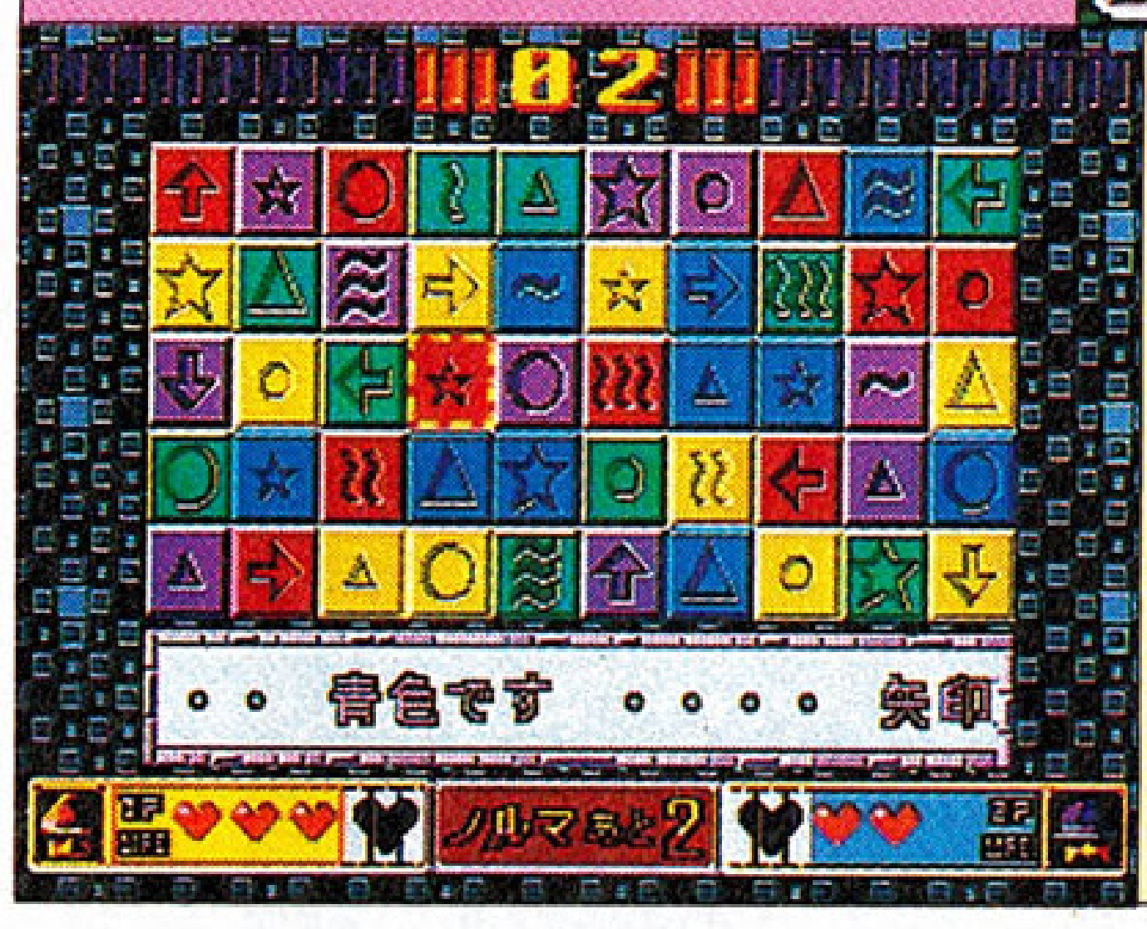
制限時間以内に迷路をクリアするゲーム

スロットなブギにしてくれ



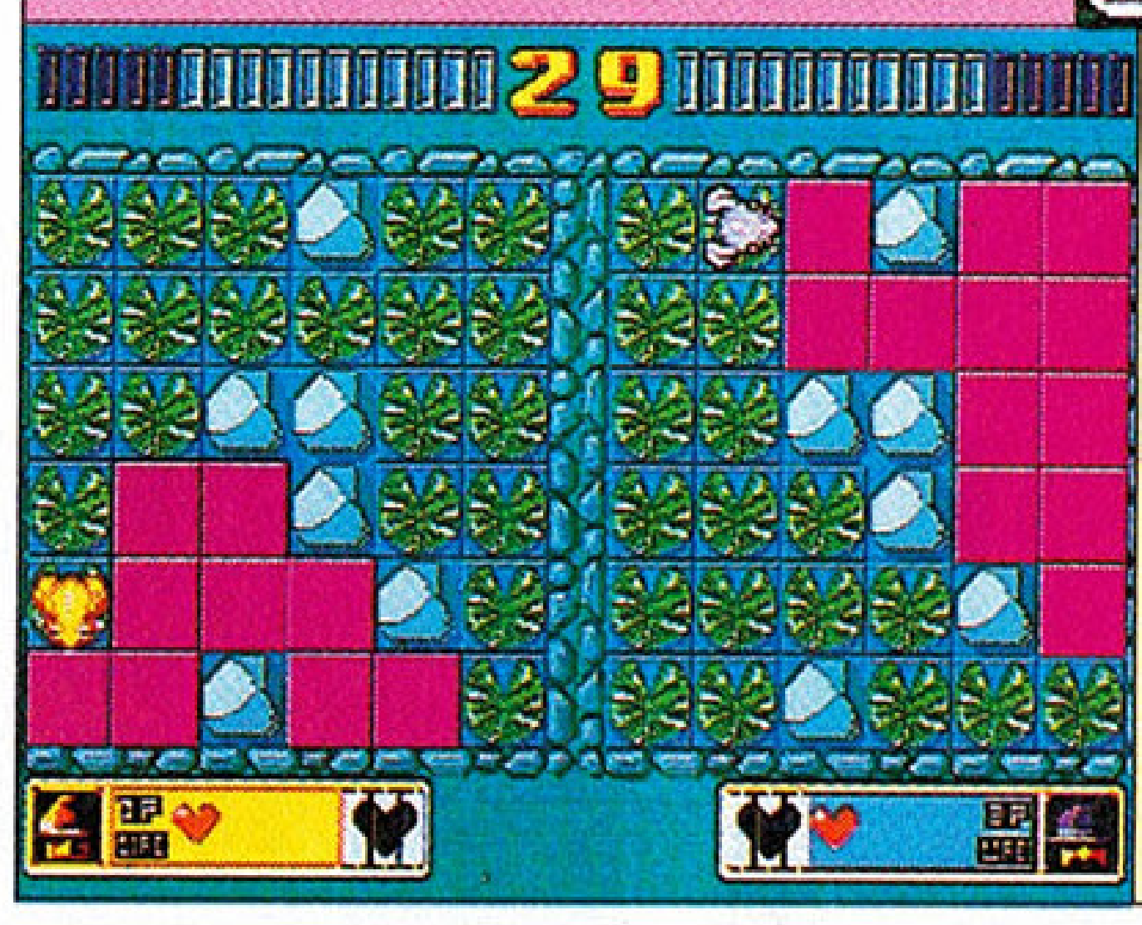
サンプルと同じ配列の部分を、画面から探す

3HINTパネルを探せ！


02
青色です
矢印
ノルマあと2

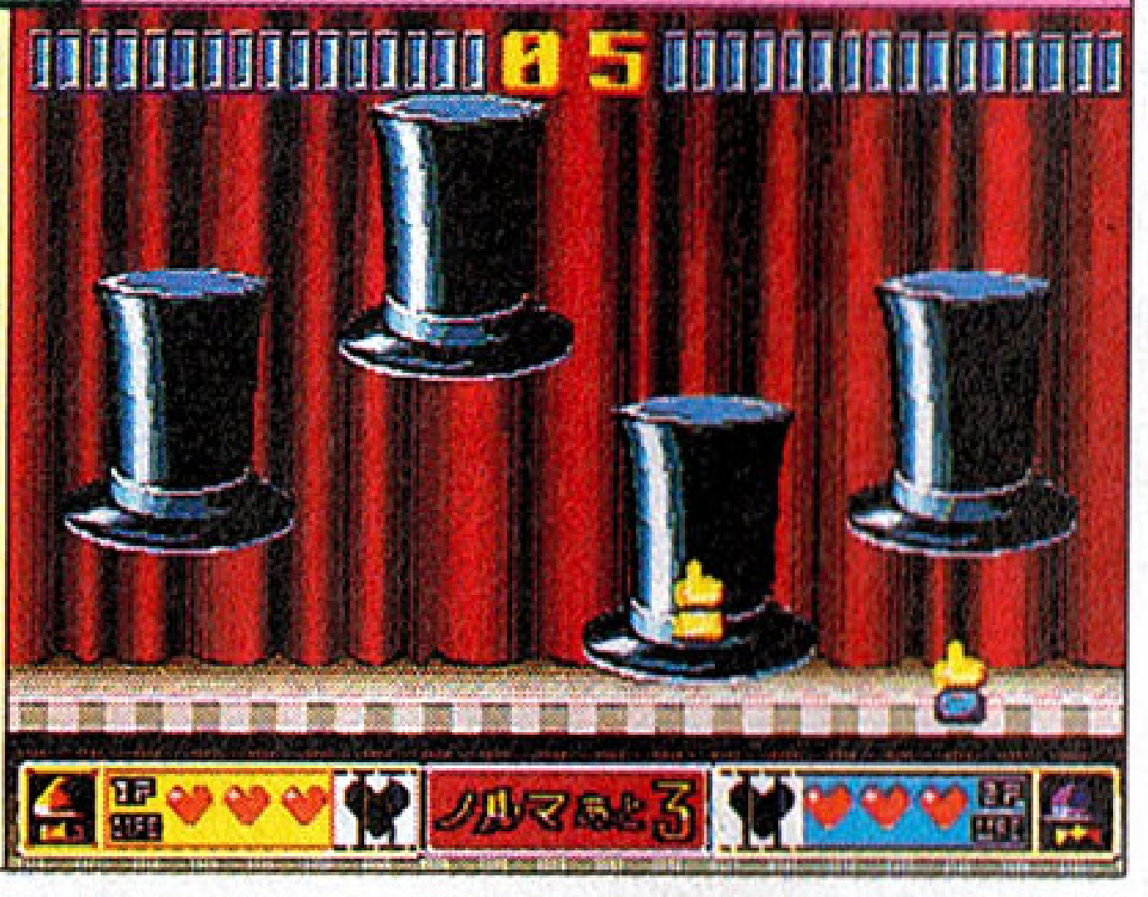
3つのヒントに該当するパネルを探し出す

ひと筆めくりめぐり



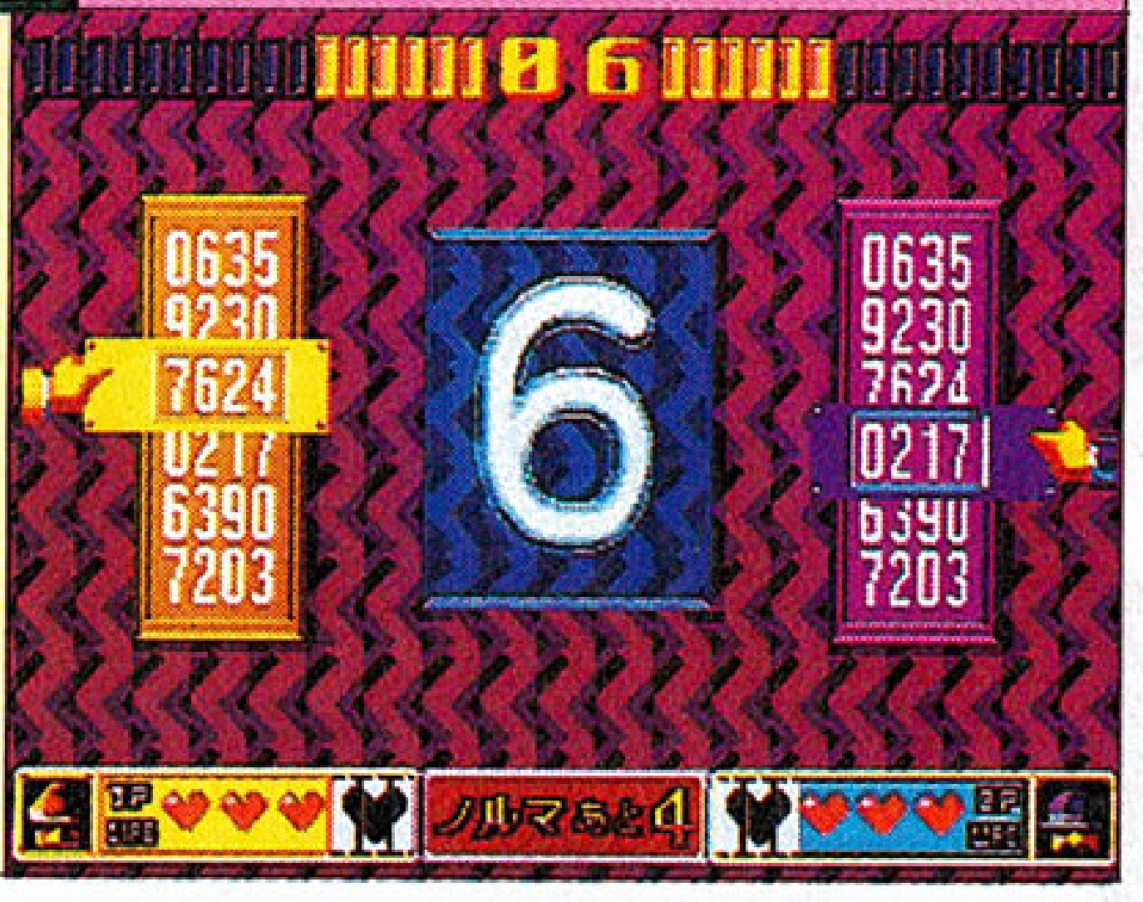
すべてのパネルを、1回だけ通ってゴールに着く

ハッとしてフラワー



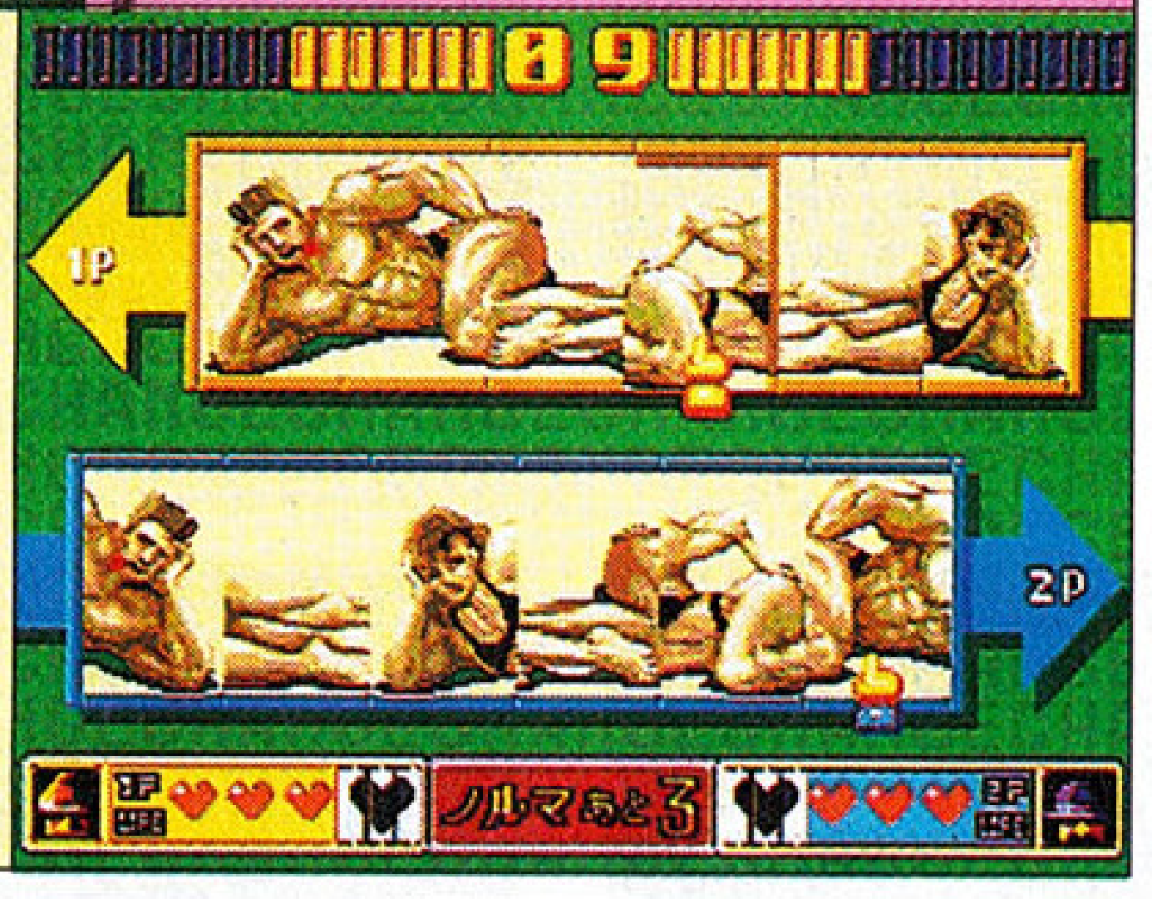
帽子に隠れた花束の位置を当てるゲーム

かずのこどこのこ



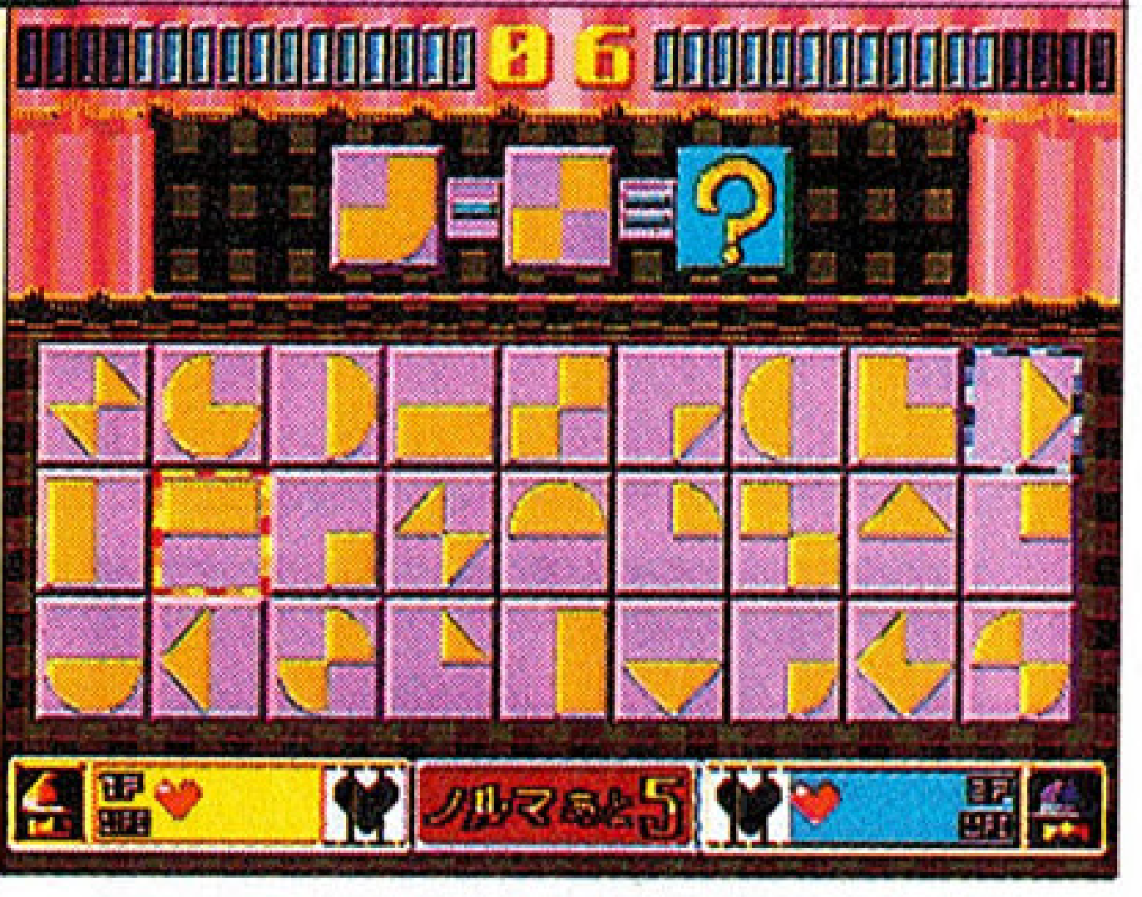
高速に表示される4ケタの数字を当てるゲーム

いれか絵


09
1P
2P
ノルマあと3

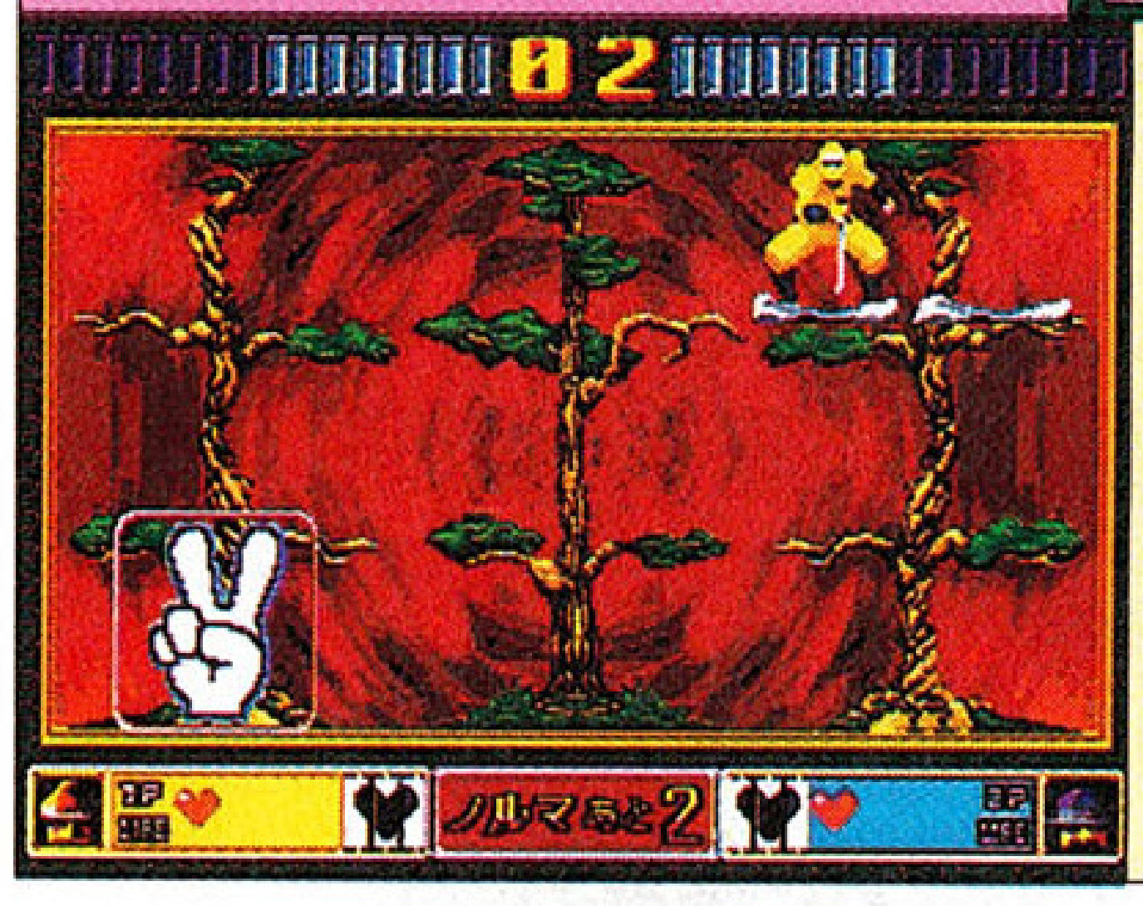
6分割された絵を入れ替えて、元通りにする

ブロックンロール



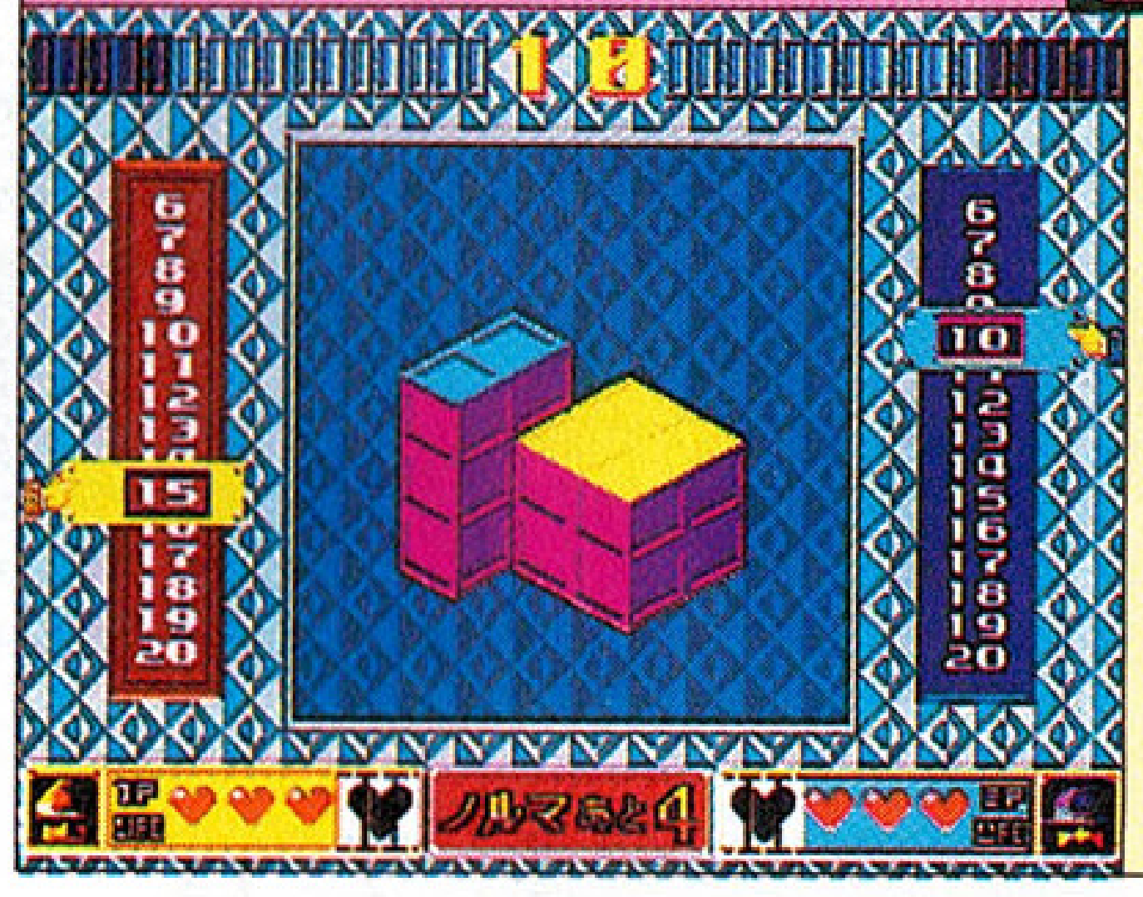
図形を使って足し算や引き算、虫食い算をする

忍者どこじゃ？



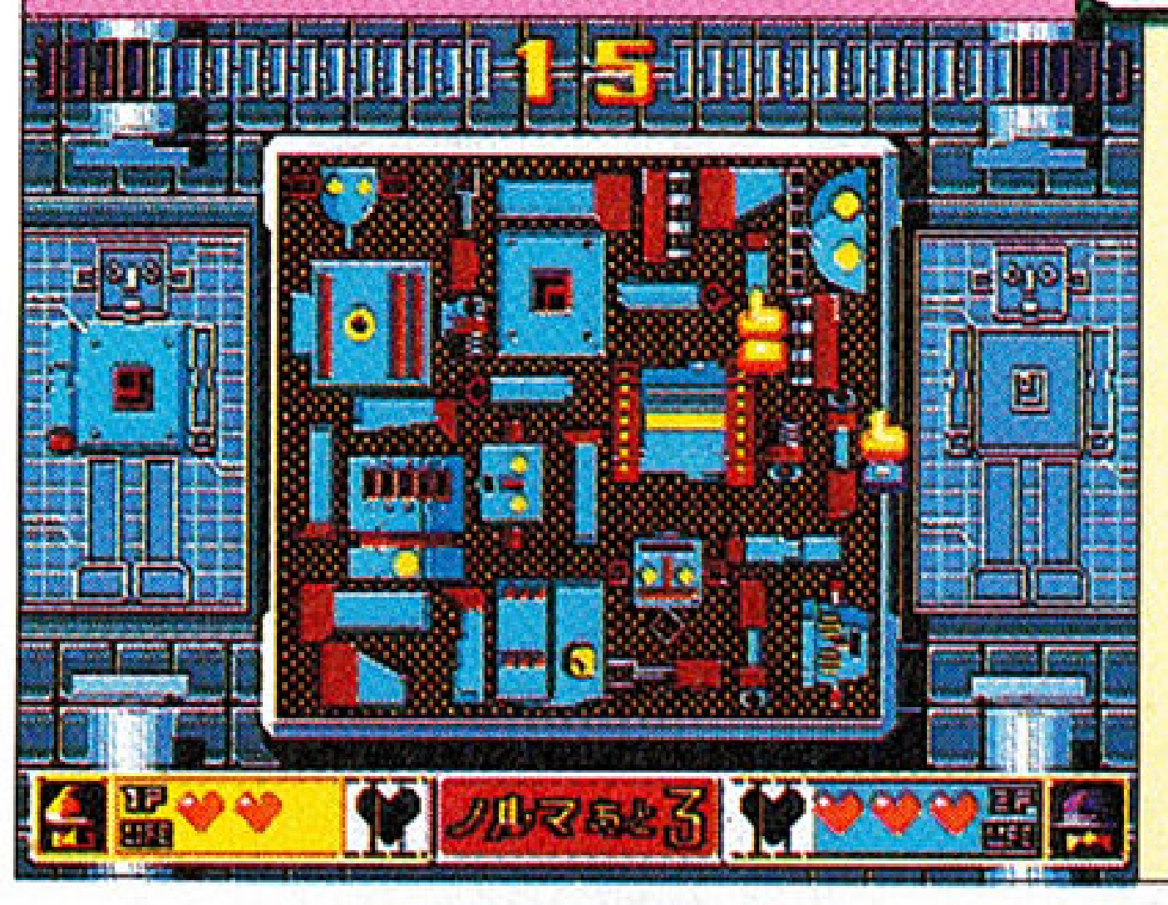
高速で動く忍者が最後にいた場所を当てるゲーム

スタンリーキューブいくつ



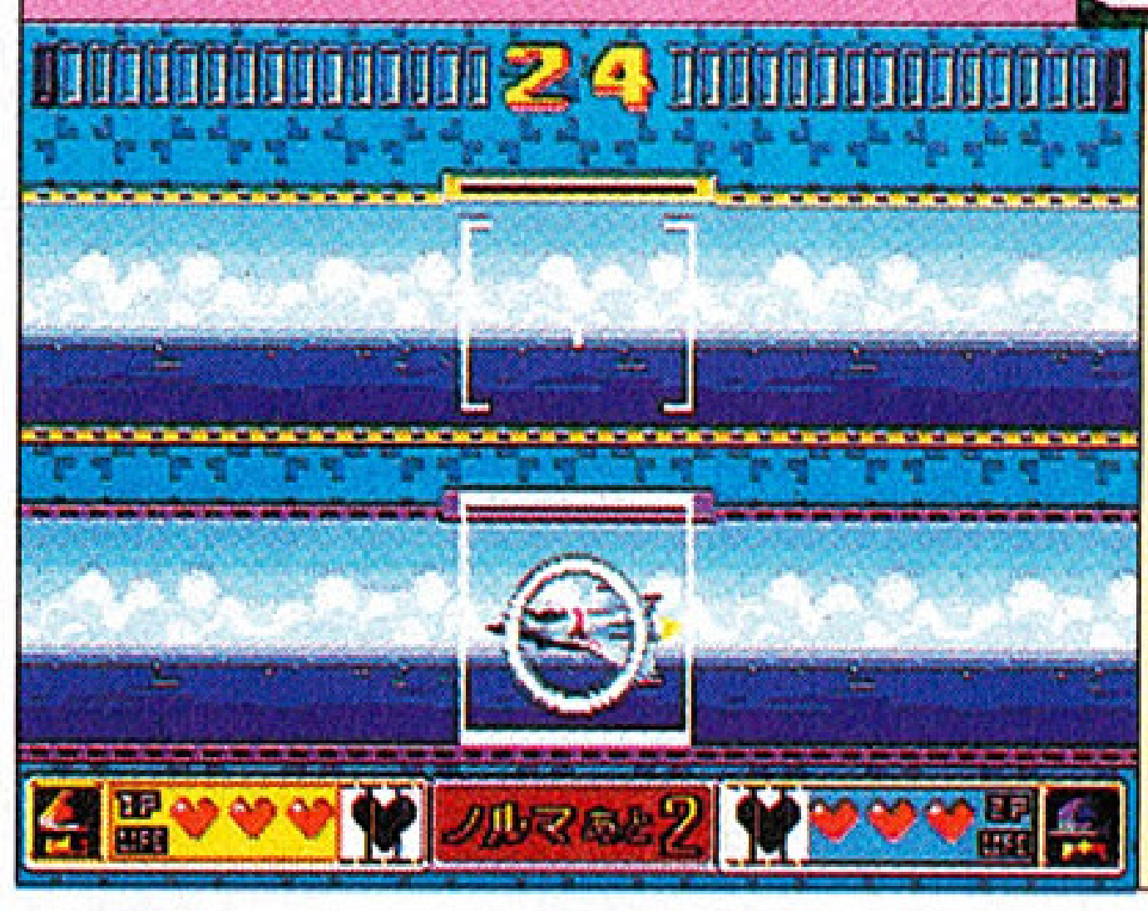
積み重なったブロックが、いくつあるか当てる

わくわくロボット工場



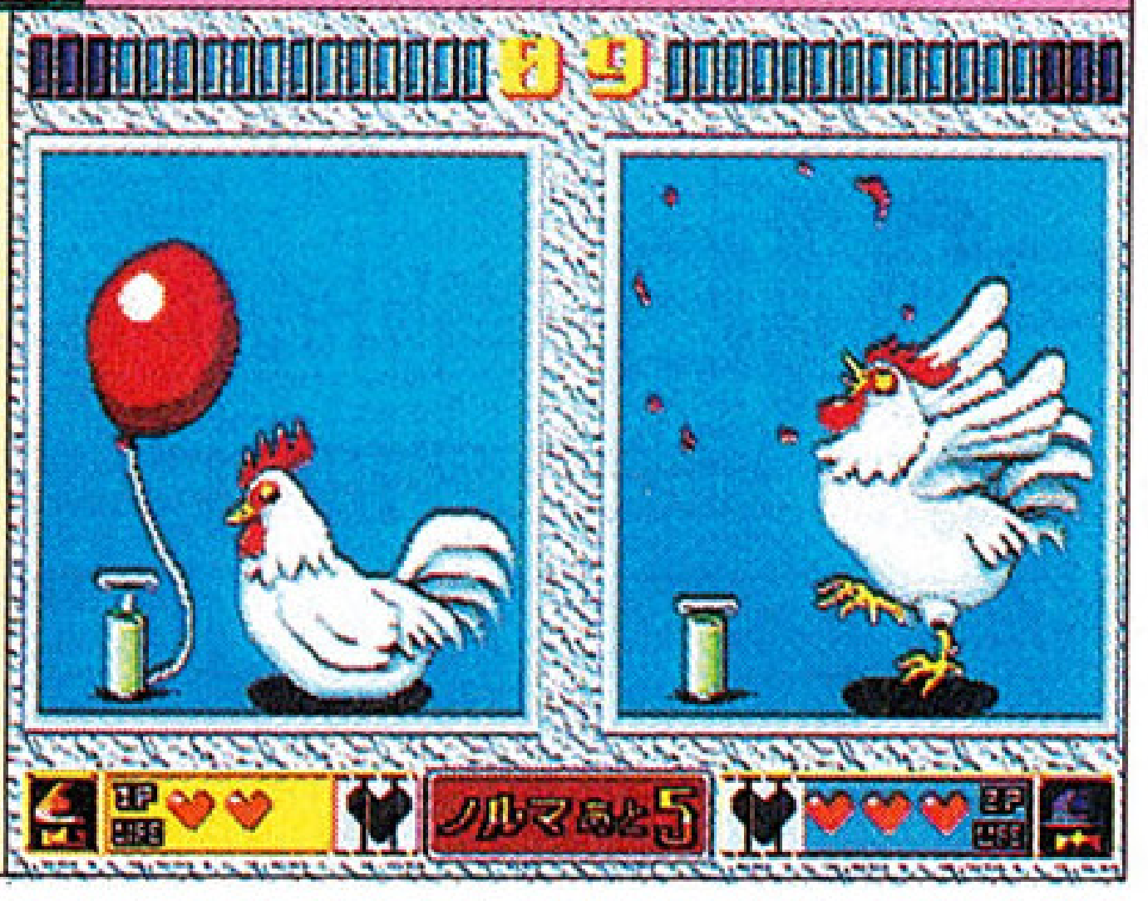
バラバラのロボットを、組み立て図どおりに直す

フォトショック



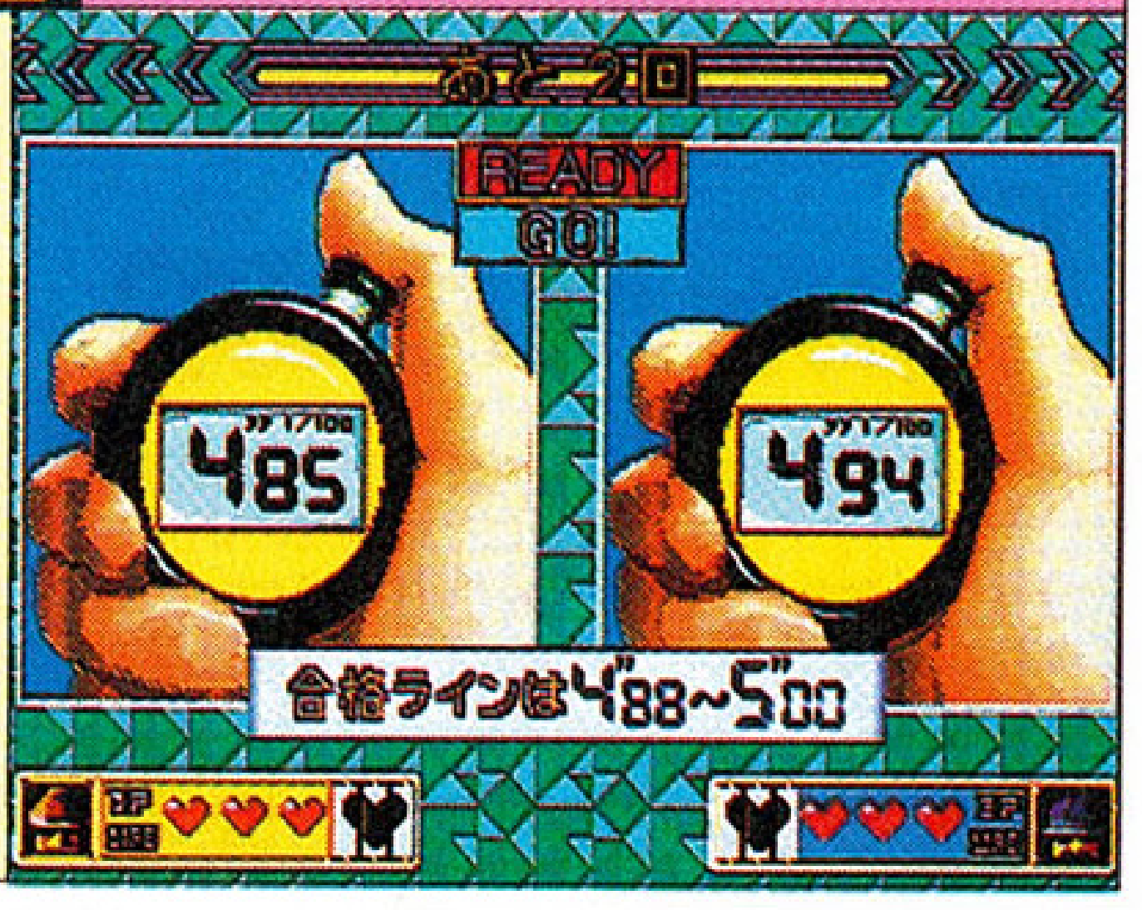
移動する物体を、タイミングよく写真に撮る

けっこう毛だらけコケコッコー



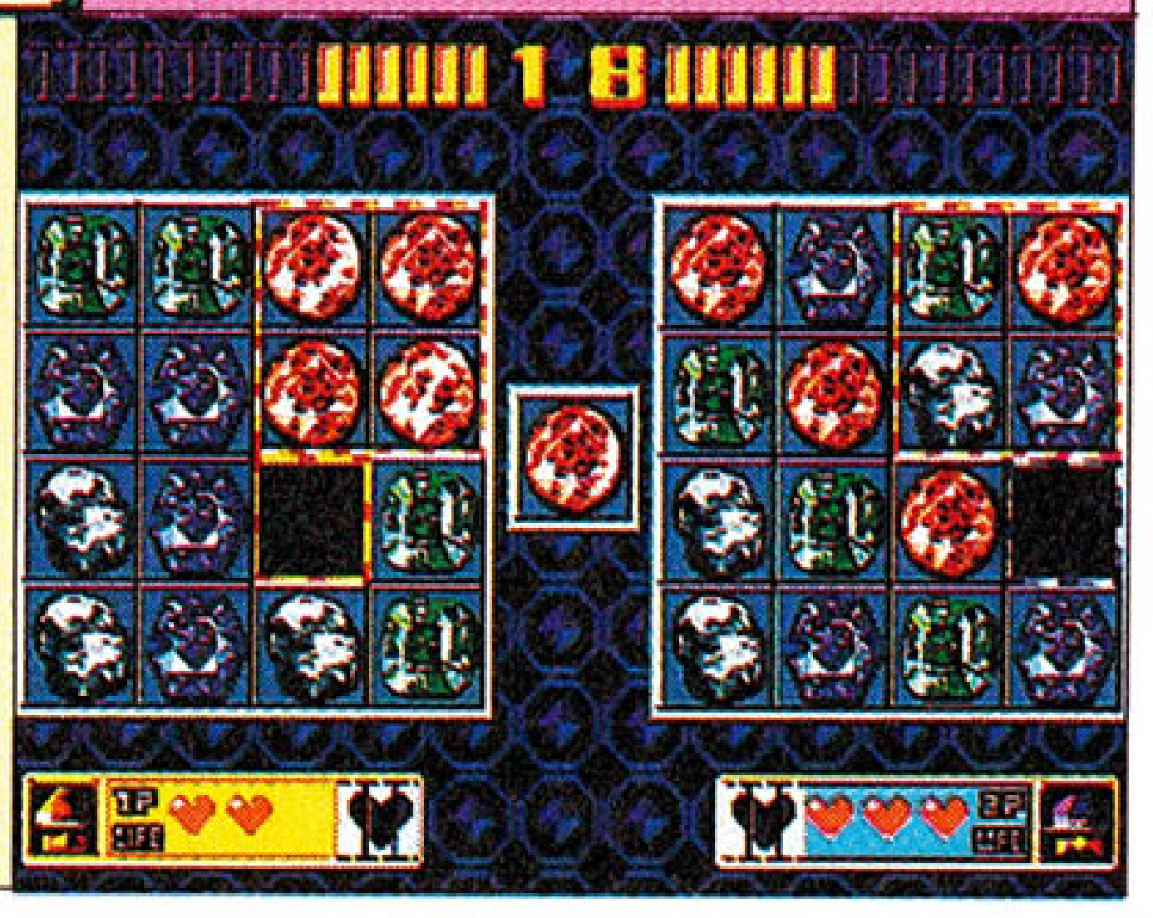
ボタン連打で風船を破裂させ、ニワトリを起こす

必殺！ハートウォッチャブル


あと2回
READY
GO!
4"85
4"94
合格ラインは4"88~5"00

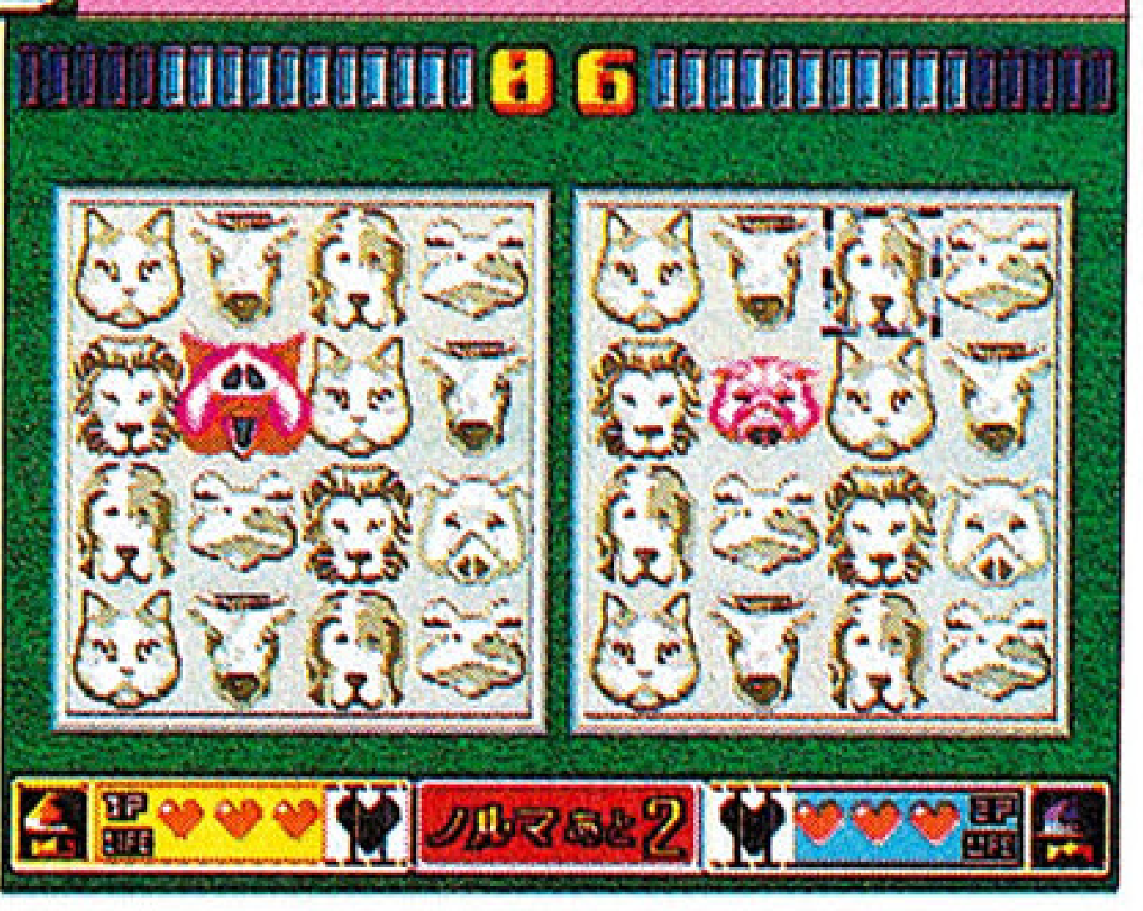
ストップウォッチを指定された時間で止める

ビリージュエル



指定された色の宝石を、枠のなかに収めるゲーム

アニマルサウンドシャワー



動物が鳴いた順番を記憶して、再現するゲーム

多人数プレイでライバルに差をつけろ!

PUZZLE & ACTION タントアール

発売予定日	発売中	ジャンル	バラエティ
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	セガタップ対応 4人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

業務用で好評を博した『タントア～ル』がメガドライブに移植された。今回はミニゲームをタイプ別に分類して攻略。

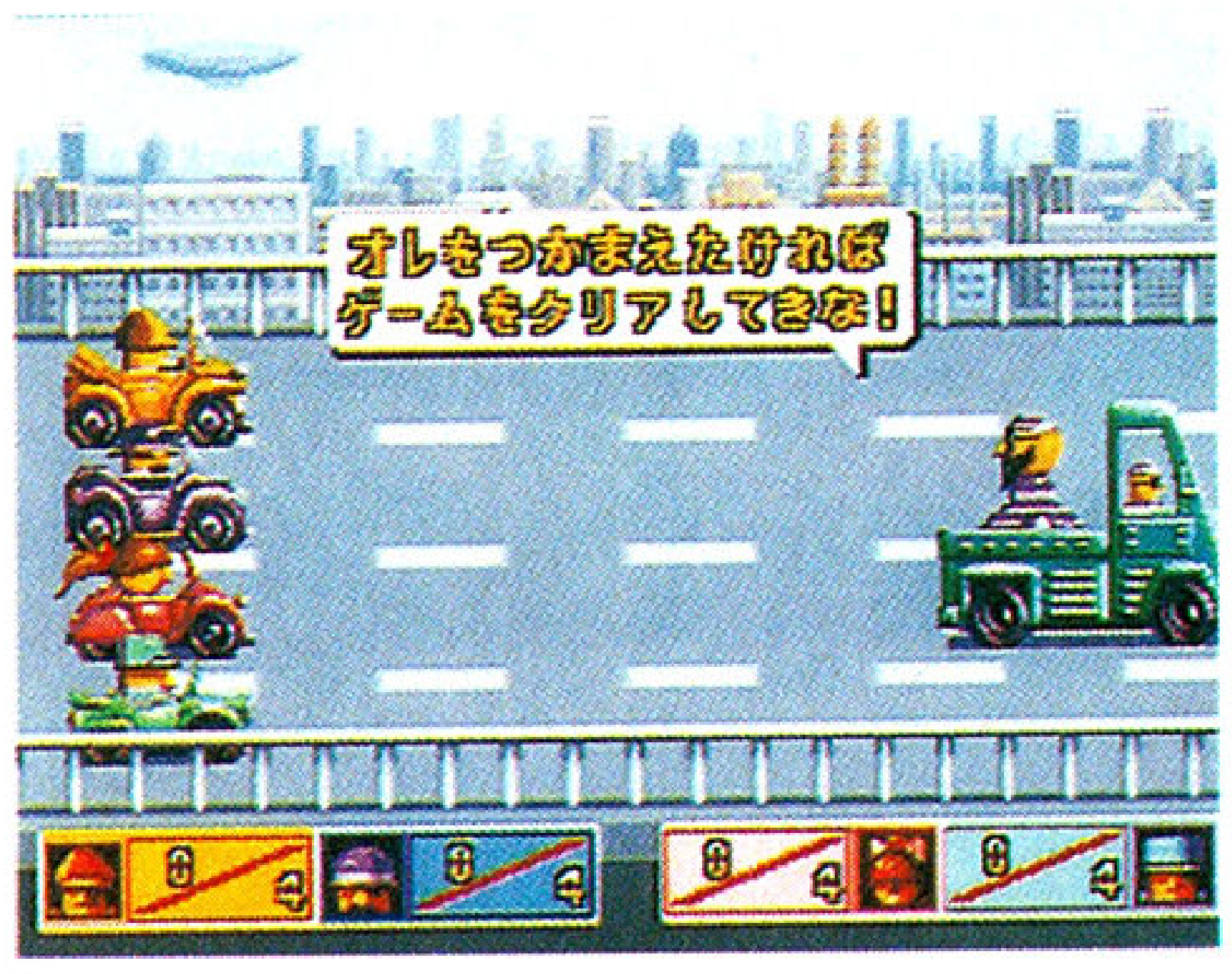
タイプ別ミニゲーム攻略。ポイントはここだ!

簡単な内容でだれにでもプレイできるミニゲームを20本収録した『タントア～ル』。4月1日に発売されているので、すでにプレイされた方も多いことだろう。

このゲームにはさまざまなプレイモードが用意されているが、なんといってもセガタップを使用した最大4人までの多人数対戦プレイが熱くなること請け合いだ。

そこで今回は多人数プレイを前提に、ライバルたちに差をつける攻略を、全ミニゲーム20種類ひとつひとつについて解説。さらに、それらをタイプ別に「動態視力」、「パズル」、「体力勝負」、「その他」と4つのグループに分類し、グループごとに総合的な攻略のポイントを紹介している。めざすは『タントア～ル』の覇者だ!

⬇4人同時プレイはコンペモードとフリーモードの2つで可能だ



やつには負けん!

⬆単純なゲームほど負けると悔しいもの。努力と根性で勝利をつかめ!

グループA

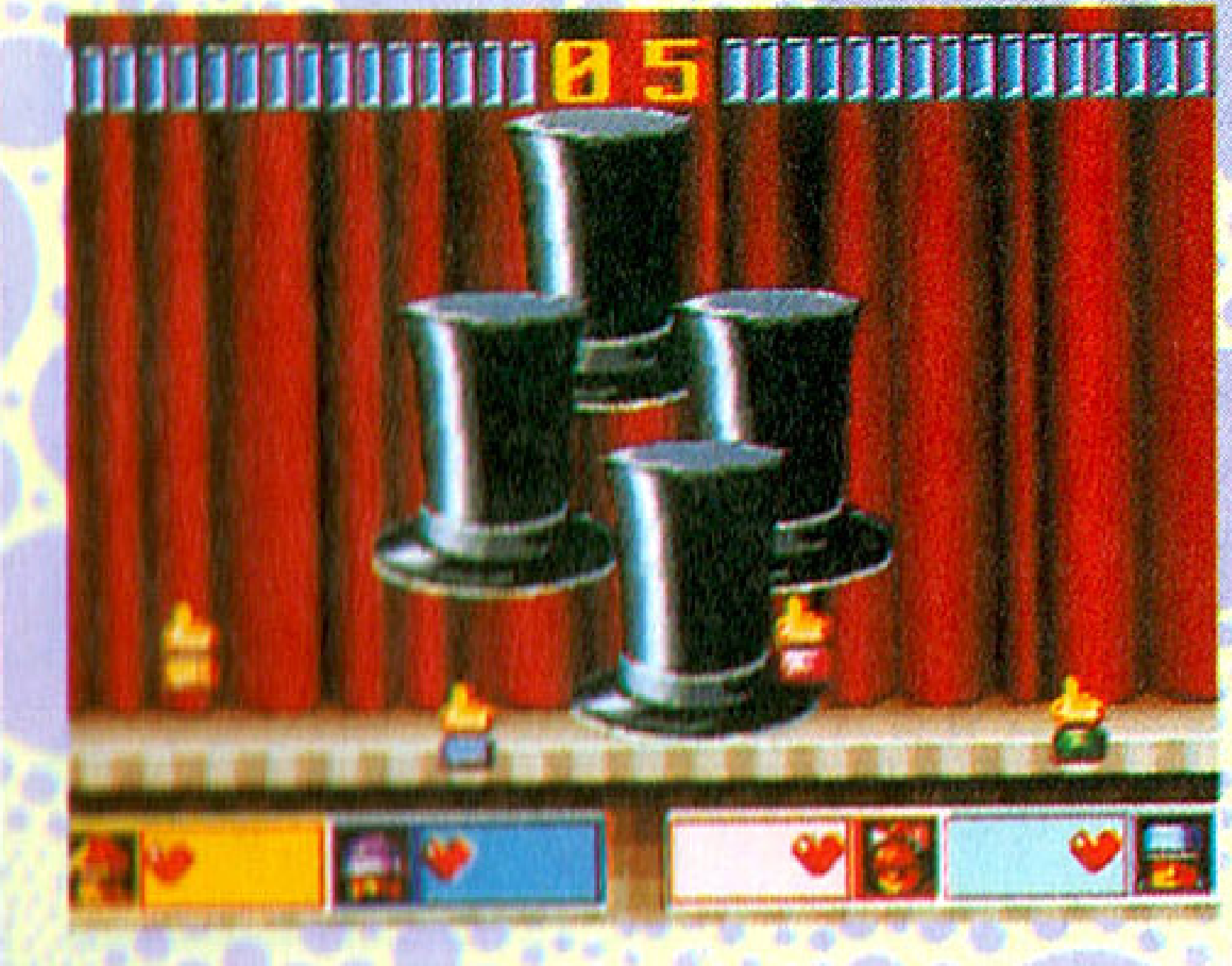
動態視力タイプ

最初のグループは動態視力（動いているものをしっかり見きわめる能力）を必要とするゲームだ。複雑なテクニックは要求されない。

ハッとしてフラワー

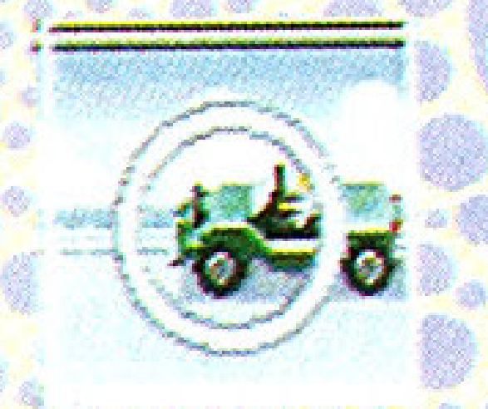
帽子に隠された花束を見つけるゲームだが、帽子の位置が何度も入れ換えられる。花束が最初に入った帽子の動きだけを追っていると見失いやすい。できるだけ視野を広くして、流れのなかで花束の隠れた帽子の動きを把握するように。

⬆帽子の移動するスピードはとても速い。見失わないように注意!

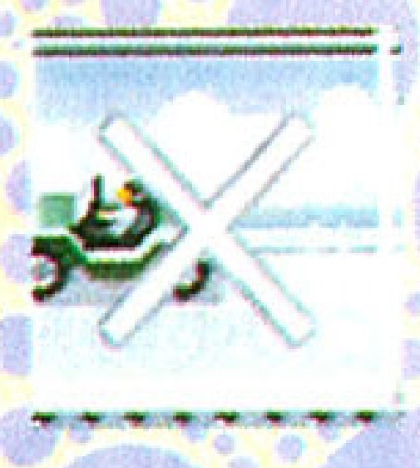


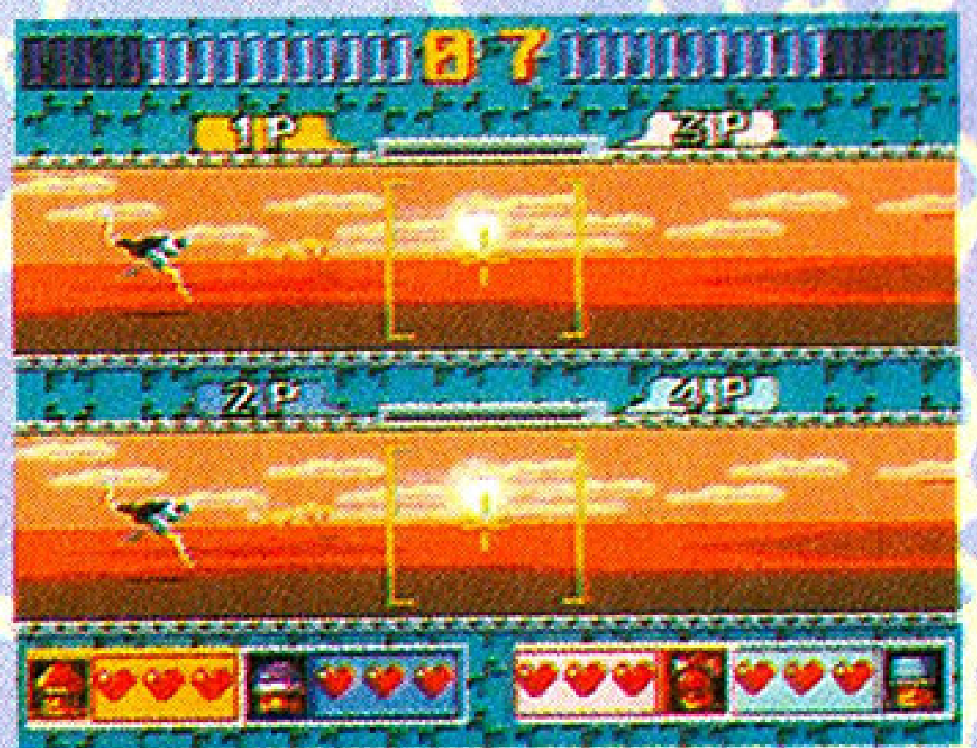
フォトショック

右から左に高速で駆け抜ける物体を写真におさめるゲームだが、撮影のタイミングがけっこうシビアだ。被写体の動きは一定なので、動きが速すぎて見切るのが難しい場合は、動きのリズムをつかんで撮影するのもひとつの方法だ。



⬅➡左は成功だが右は失敗と判定された





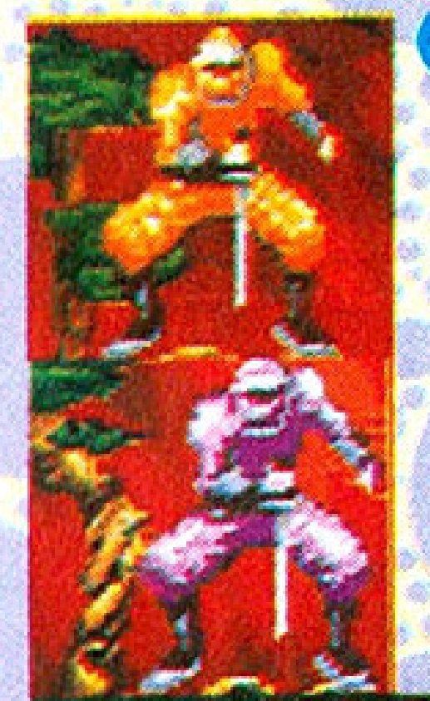
⬅動物や人間は比較的撮影しやすいが、乗物は難しい

必殺!ハートウォッチャブル

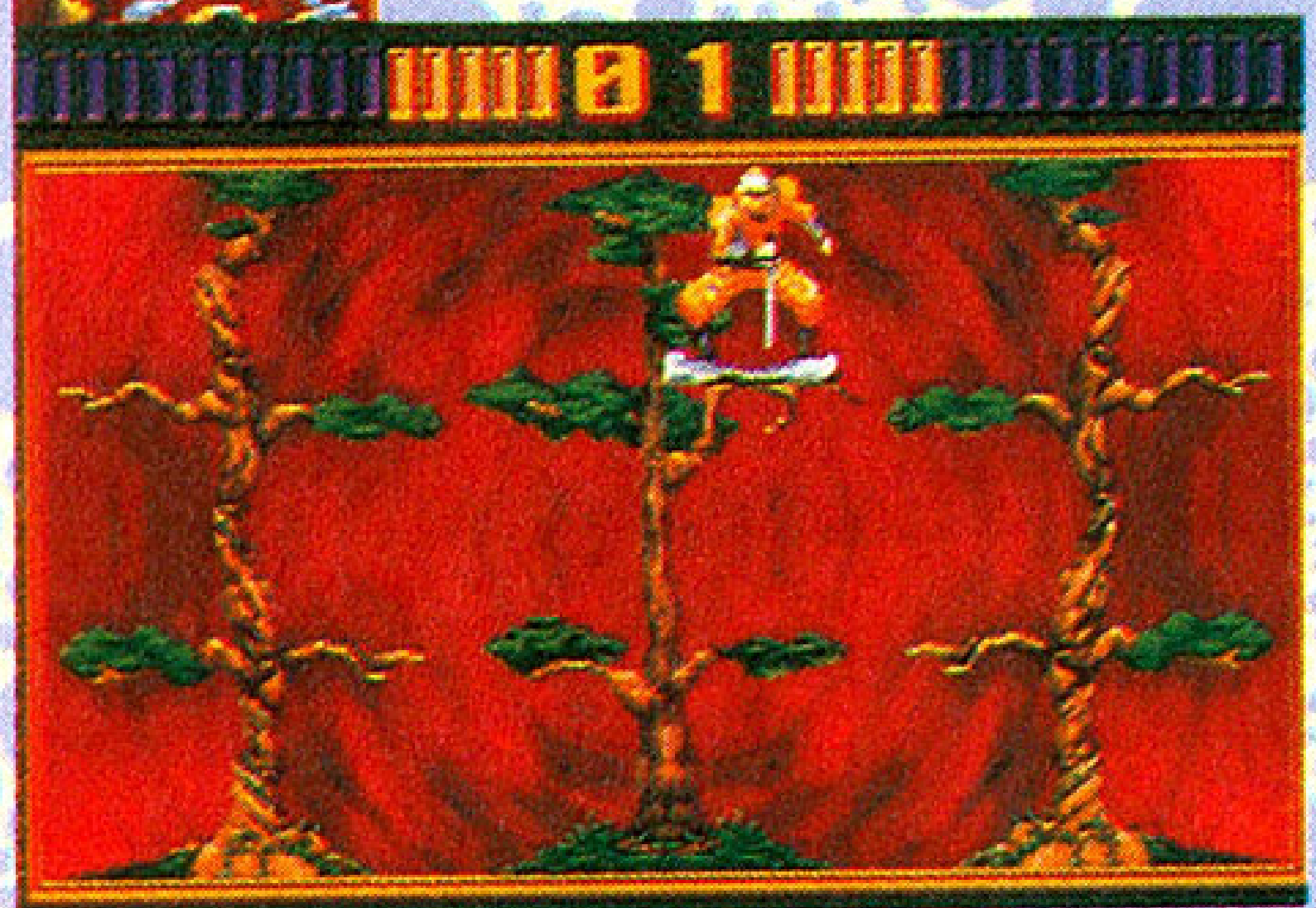
ストップウォッチを指定された時間の範囲で止める。基本的には数字の動きを見切って押す。うまくいかない場合は、自分で「1、2、3…」とカウントしてタイミングをはかると成功しやすい。

忍者どこじゃ

最初から忍者の動きを追いかけても、超高速の動きについていくのは至難の業。目くらましのニセ忍者の動きにもだまされやすい。細かな忍者の動きは無視し、画面全体をながめるようにするとよい。



⬅⬆⬇黄色の忍者がホンモノ。ニセ忍者のまぎらわしい動きに惑わされないように! 正しい場所に手裏剣を投げつけると隠れていた忍者が出現

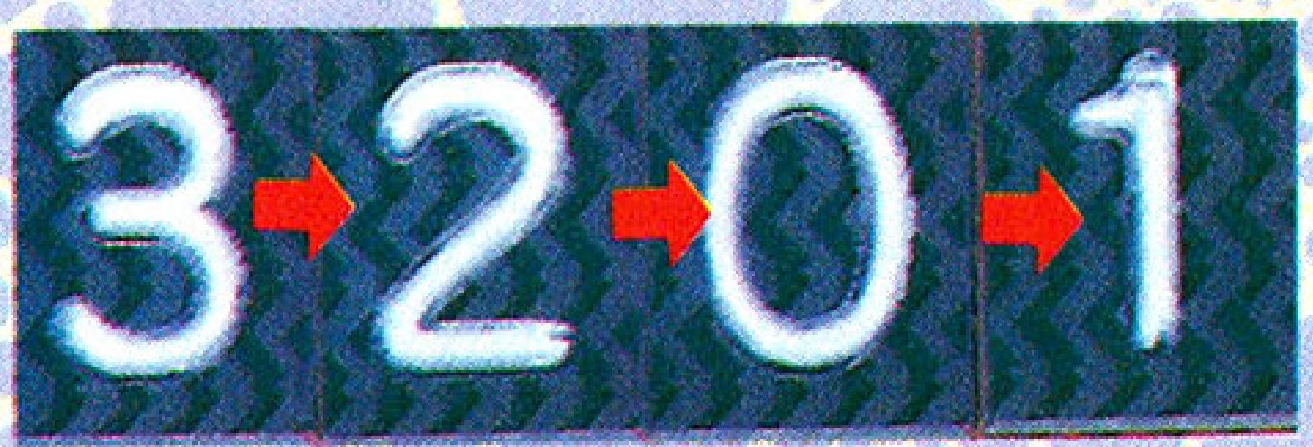


バードトリック

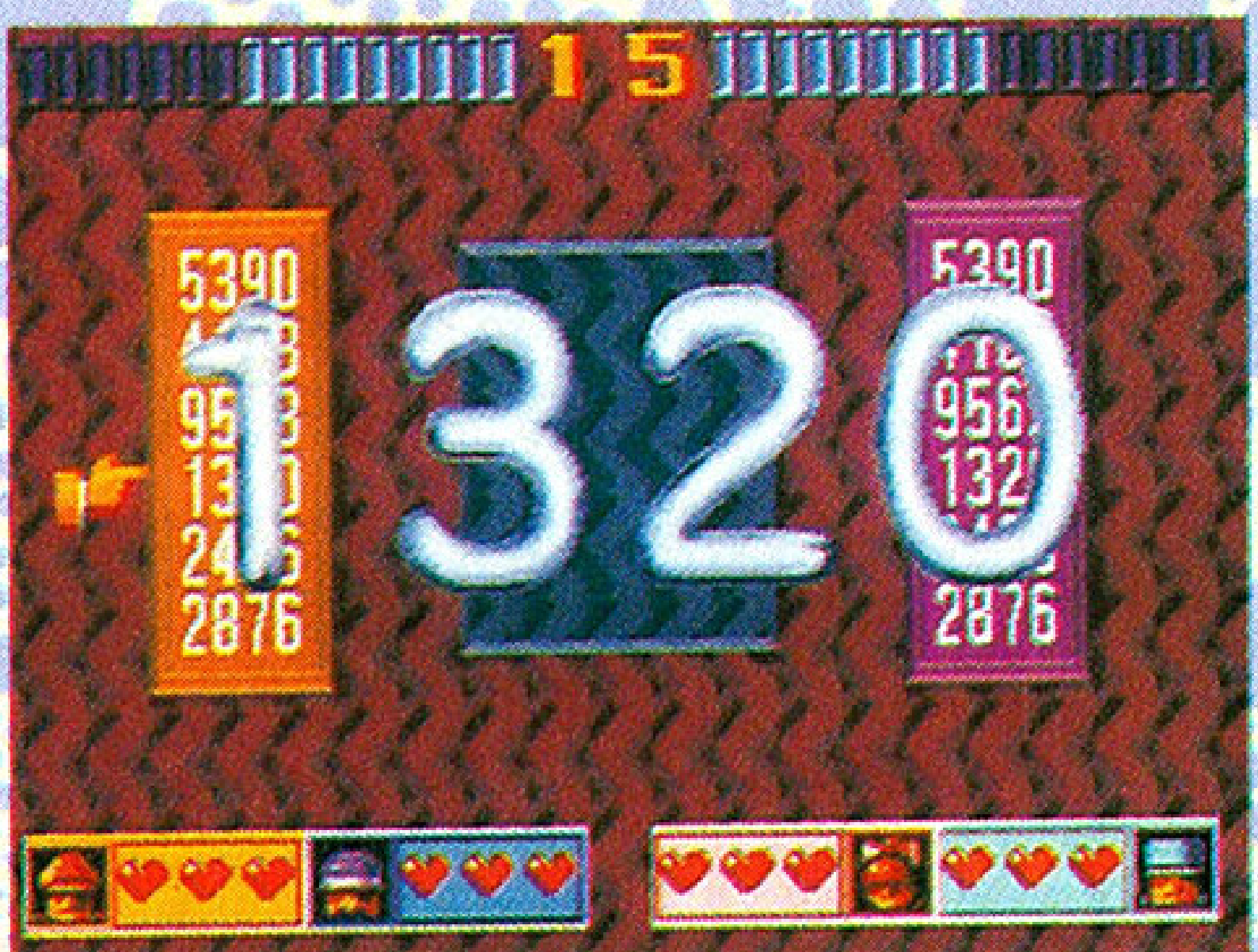
森のなかに鳥が何羽いるかを当てる。かぞえている途中で鳥が飛びまわって邪魔だが、鳥を色ごとに分けて数えれば問題ないだろう。

かずのこどこのこ

高速に表示される4ケタの数字を当てる。4ケタすべての数字が判るのを待っているとライバルに先を越される。数字が2つ判ったらあとは推測で補っていこう。



⬆⬇高速に変化する数字を回答欄から選ぶ。ある程度のカンも必要だ



攻略のポイント

- ●ひとつひとつの動きを追わず、なるべく画面全体を見渡すように心がける。
- ●目だけを頼らず、リズムをつかんでタイミングで勝負。

グループB

パズルタイプ

このグループに属するミニゲームは8種類。もっとも多いタイプのゲームで全体の4割を占めている。ライバルたちに差をつけるためにも、ぜひとも得意にしたいタイプだ。

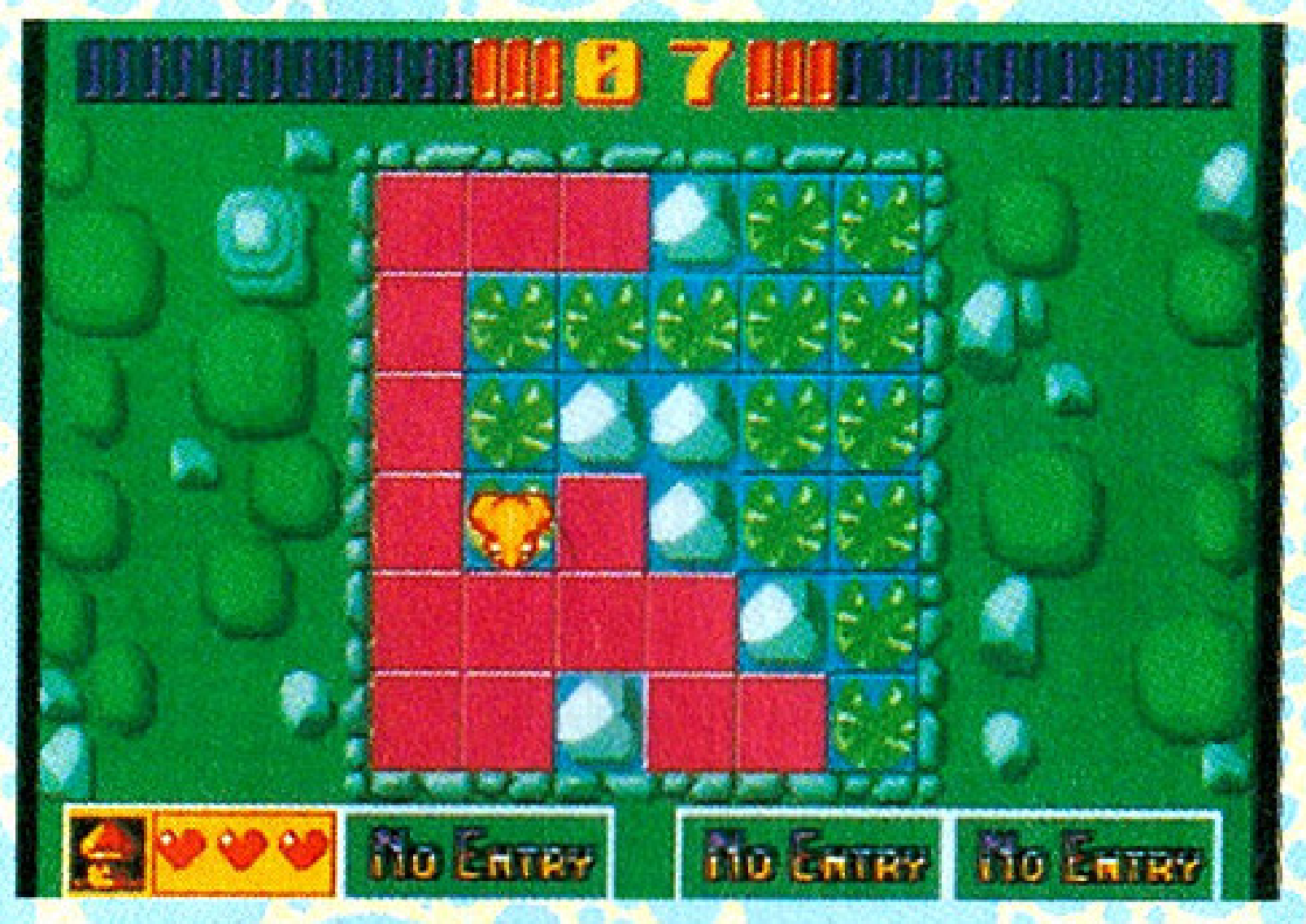
いれか絵

バラバラにされた絵を入れ換えてもとどおりにする。かなり難しい絵もあるが、両端を先にそろえておけば比較的簡単にできる。

ひとふでめくりめぐり

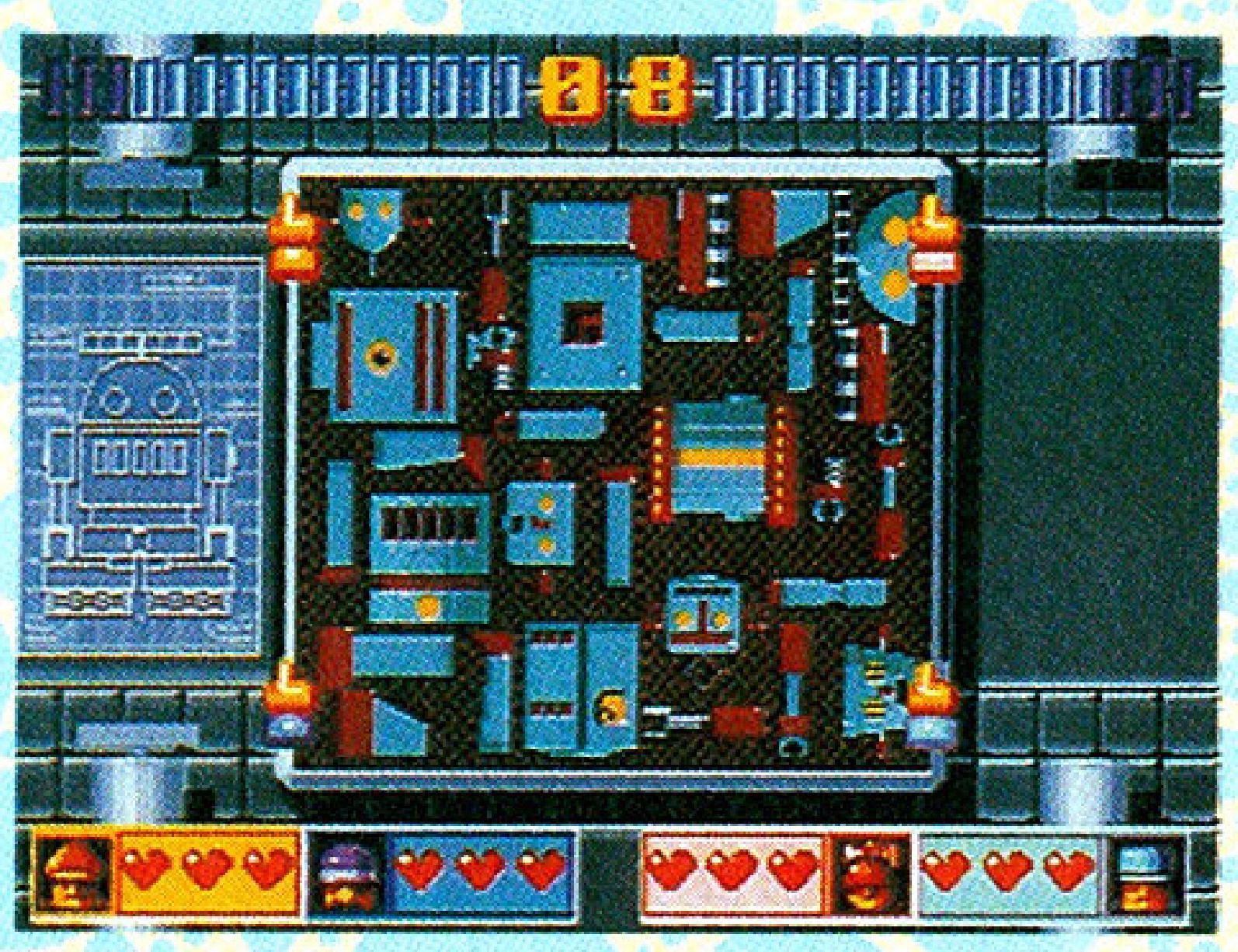
すべてのパネルを「ひとふでがき」の要領で一度だけ通過してゴールする。全体をよく見渡して進み方を考えてから移動しないとよけいな時間をロスしてしまう。

⬇進み方を考えてから動くように



わくわくロボット工場

設計図を見て、あてはまる部品を拾ってロボットを組み立てる。設計図が表示されるまでの時間を利用して、各部品の配置を覚えておくと、有利にすすめられる。

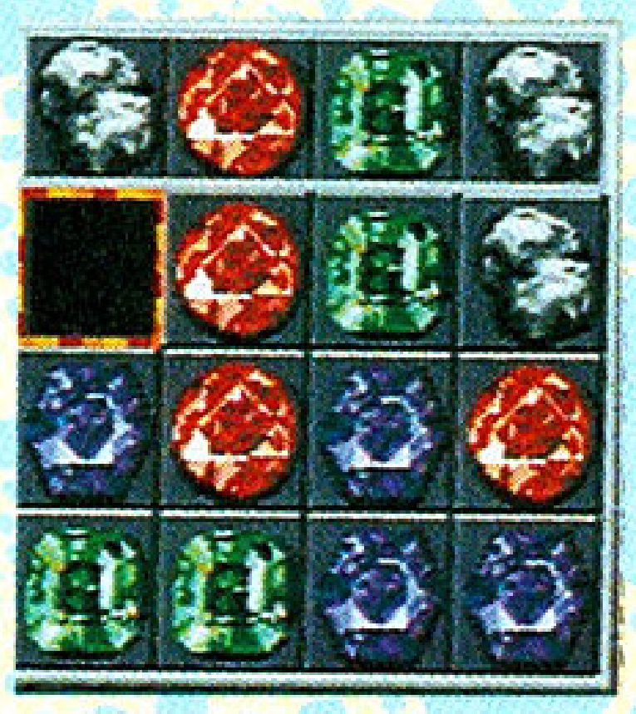


⬆部品はそれぞれ5種類。組み合わせは、顔×胴体×腕×足＝625！

ビリージュエル

1個分の空きを利用して宝石を移動して、指定された色の宝石をワクのなかに並べる。難易度はやや低めなので、いかにはやく完成させるかが重要になってくる。

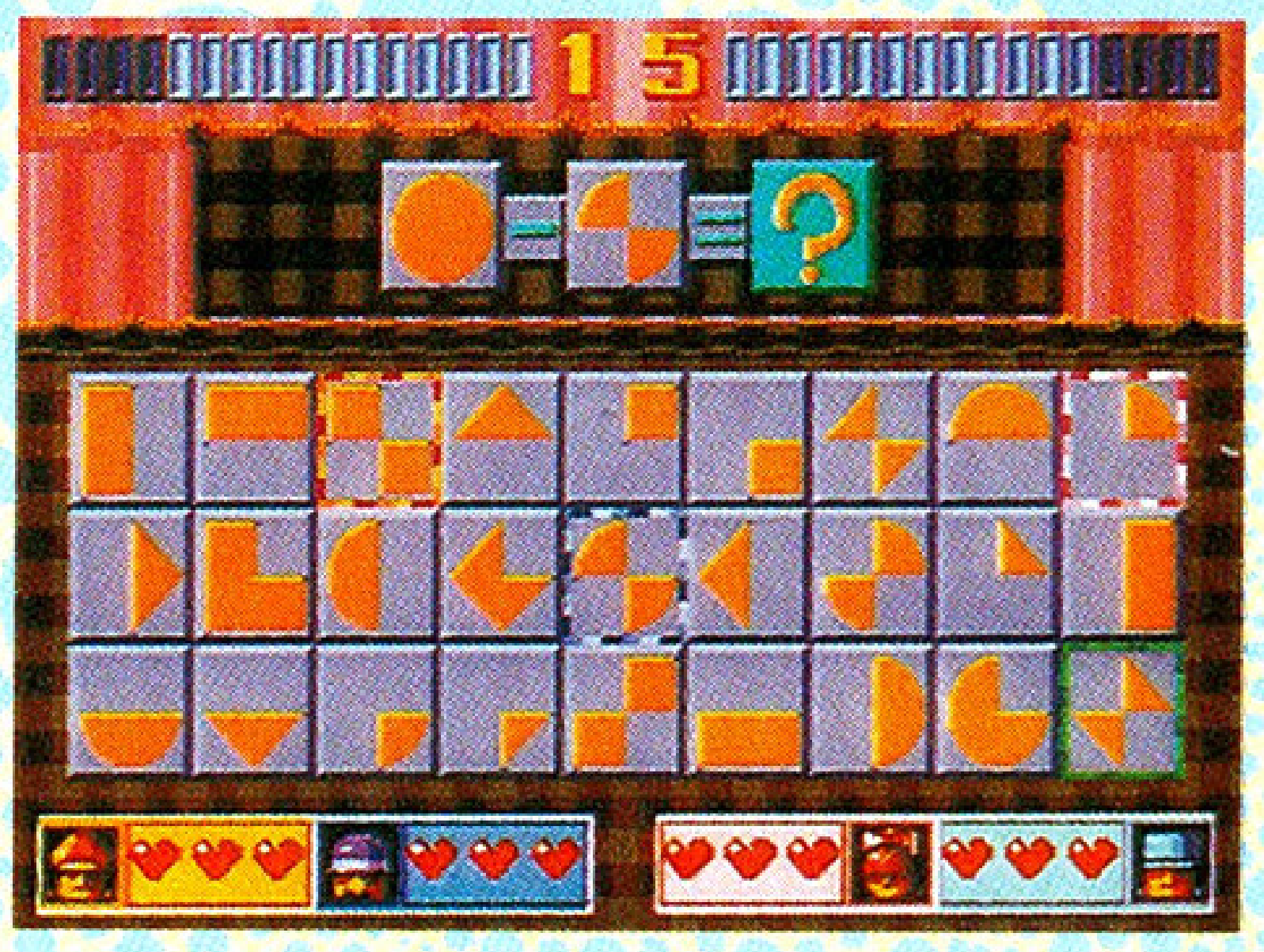
➡3種類の宝石とただの石ころが混ざっている。どの色の宝石をそろえるかはランダムに決定される



ブロックンロール

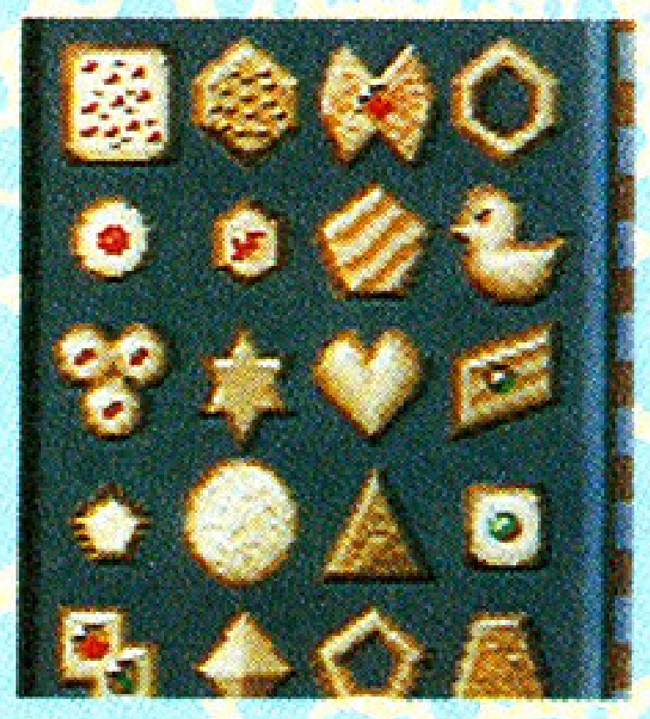
図形を使って足し算、引き算、虫食い算をする。計算そのものはそれほど難しいものではないが、答えの図形を見つけるのに時間をとられる。先に答えを選ぶ欄の図形の配置を覚えておくとよい。

⬇画面の下半分の図形群の配置をしっかり把握しておくことが重要



テキパキクッキー

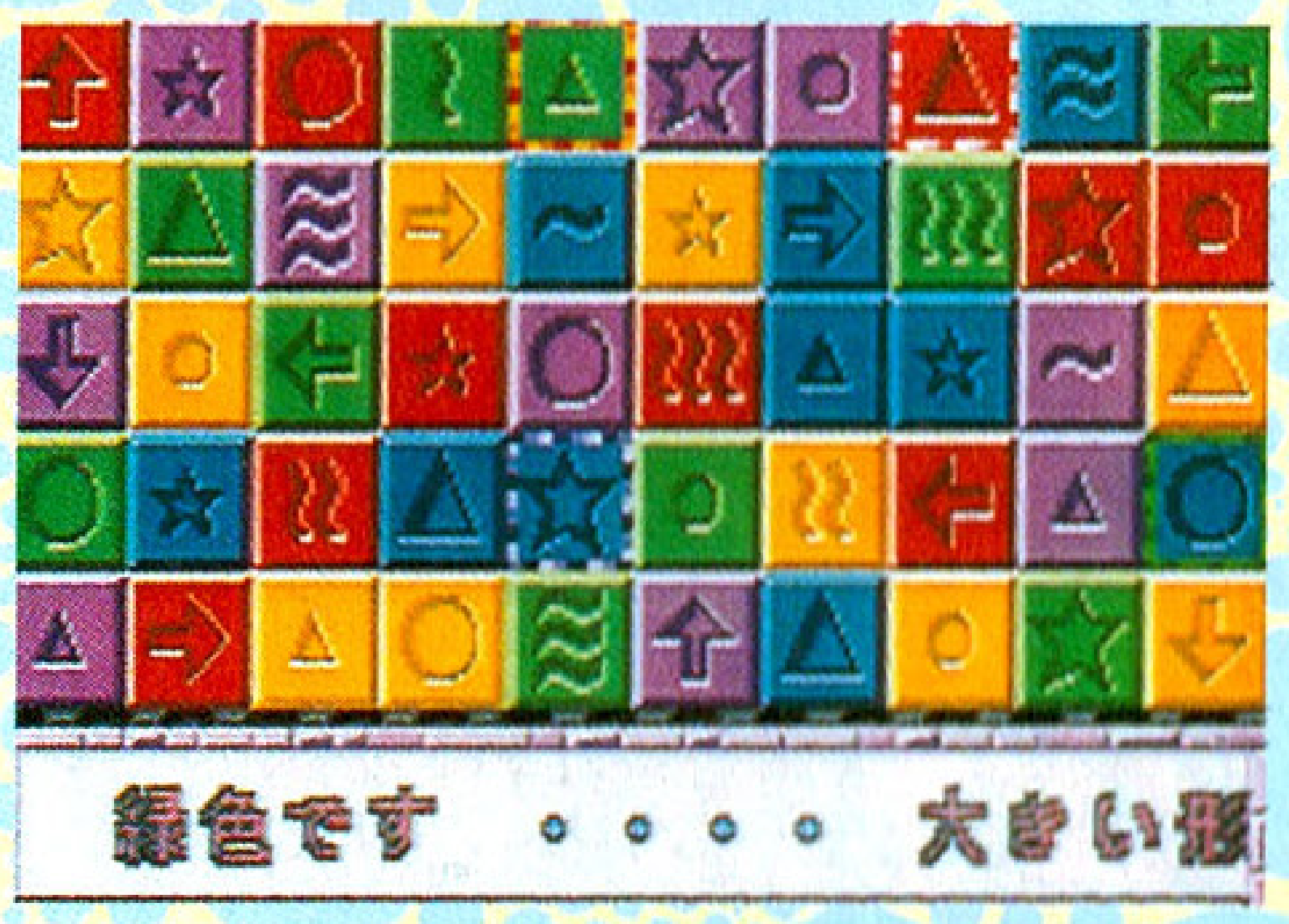
問題と同じ形のクッキーを選ぶ。パズルタイプのなかではもっとも簡単。クッキーの配置を覚えておいて、スピードアップをはかろう。



⬅こどものころに遊んだ、積木をはめ込むおもちゃを思い出させる。童心に戻って楽しむのもいいかも？

3HINTパネルをさがせ

3つのヒントからそれに該当するパネルを選びだす。全部のヒントを見てからではライバルに遅れをとってしまう。お手つきを恐れずヒント2つでヤマをかけよう。



⬆ヒントは画面の下にニューステロップのように流れる、見逃すな！

スロットなブギにしてくれ

サンプルと同じ配列を画面から見つけだす。サンプルの配列は横だが、正解は縦ということもあるので、縦横に注意が必要となる。

攻略のポイント

●簡単なパズルはできてあたりまえ。くりかえし練習して、スピードアップをはかれ！

●待ちすぎは禁物。間違いを恐れずスピード勝負にでよう。

グループC

体力勝負タイプ

このグループに属するミニゲームは2種類。いずれもただひたすらボタンを連打するだけの、まさに体力勝負のゲームだ。

ケッコー毛だらけコケコッコー

ボタンを連打して風船を膨らませ破裂させる。連射装置付きのパッドを使えば楽勝だが…。

クラッシュカンカン

ABボタンを交互に押し、空き缶を握りつぶす。交互に押すぶんだけ連打はしづらい。パッドを机の上などに置くなどすると連打しやすくなる。リズミカルに！

攻略のポイント

●トータルで勝ち越せばよい。毎回勝負をかけるのではなく、スタミナの配分を考える。

●連射装置付きのパッドは卑怯なので使うのはやめよう。

グループD

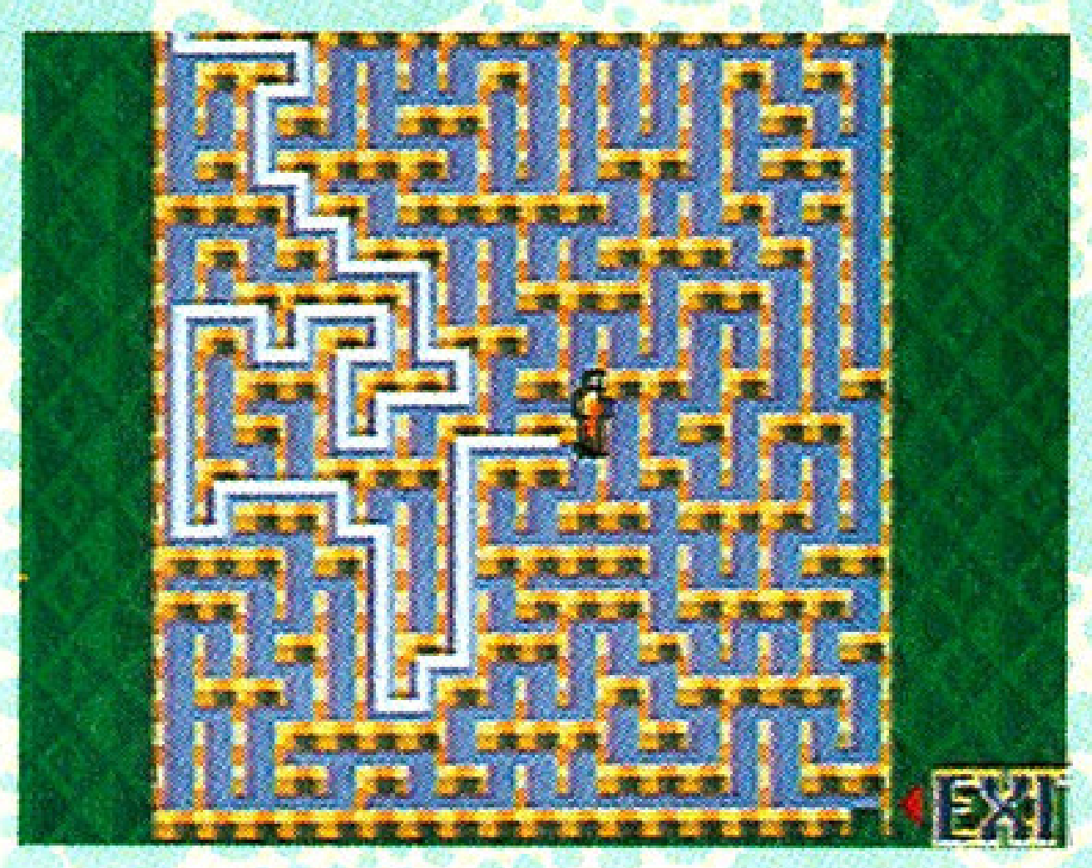
その他のタイプ

これまでに紹介した3つのグループいずれにも属さないもの、あるいは独自の要素で一線を画しているものを、その他のタイプとしてまとめた。ここでは4つのミニゲームを攻略してみよう。

迷い道くねくね

制限時間内に迷路を抜ける。多人数プレイの場合も迷路の構造は全員同じ（左右対称になるが）なので、他人が試行錯誤しながら進んだ道をあとから追いかけて、おいしいところをいただくのも妙案。ただし、あまりこれをやると嫌われる。

➡小さなテレビではよくわからないかも？



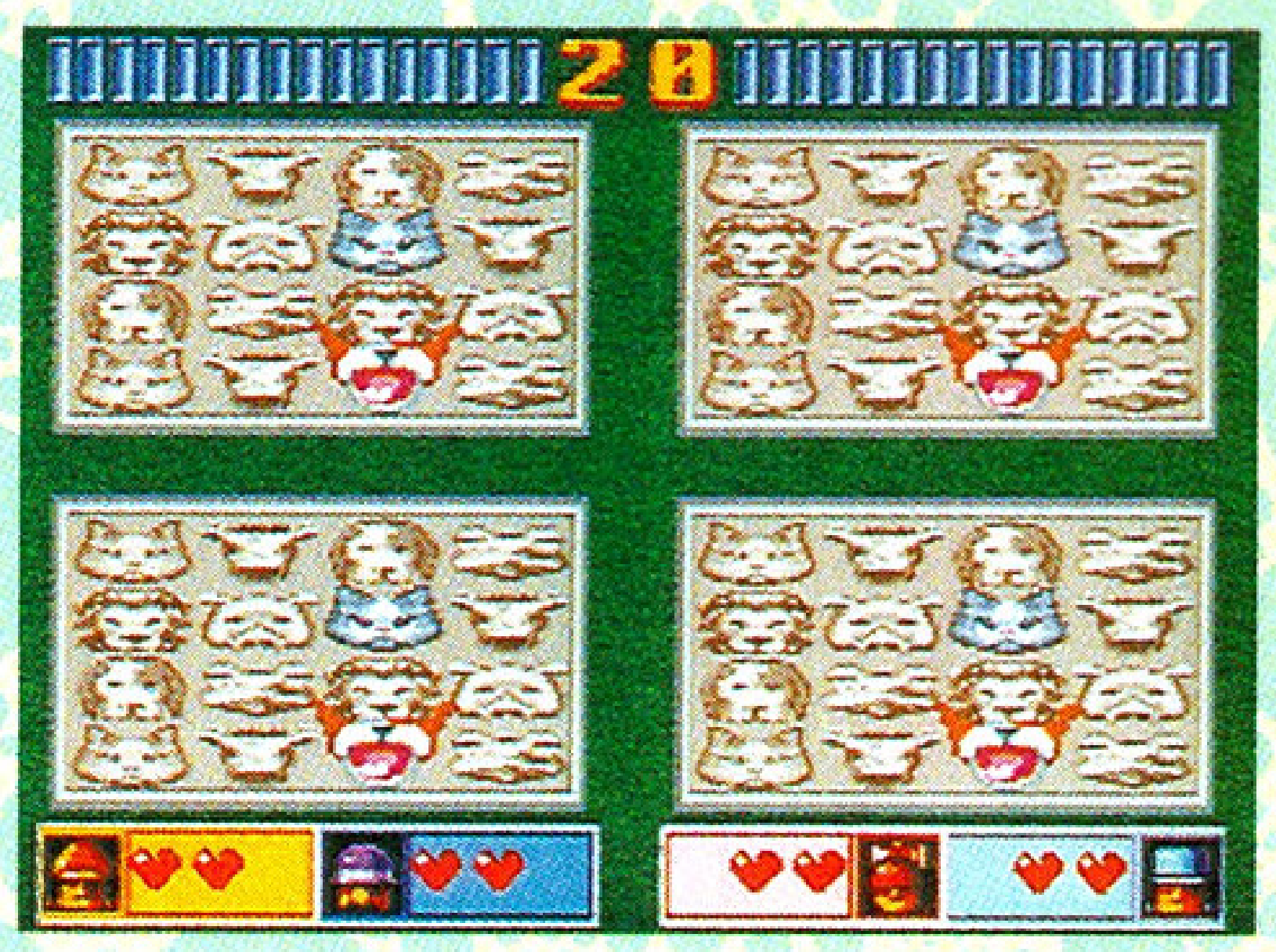
アミダーバード発進せよ！

宇宙飛行士が乗り込む宇宙船を当てる。基本的には「あみだくじ」なので悩むことはまったくない。

アニマルサウンドシャワー

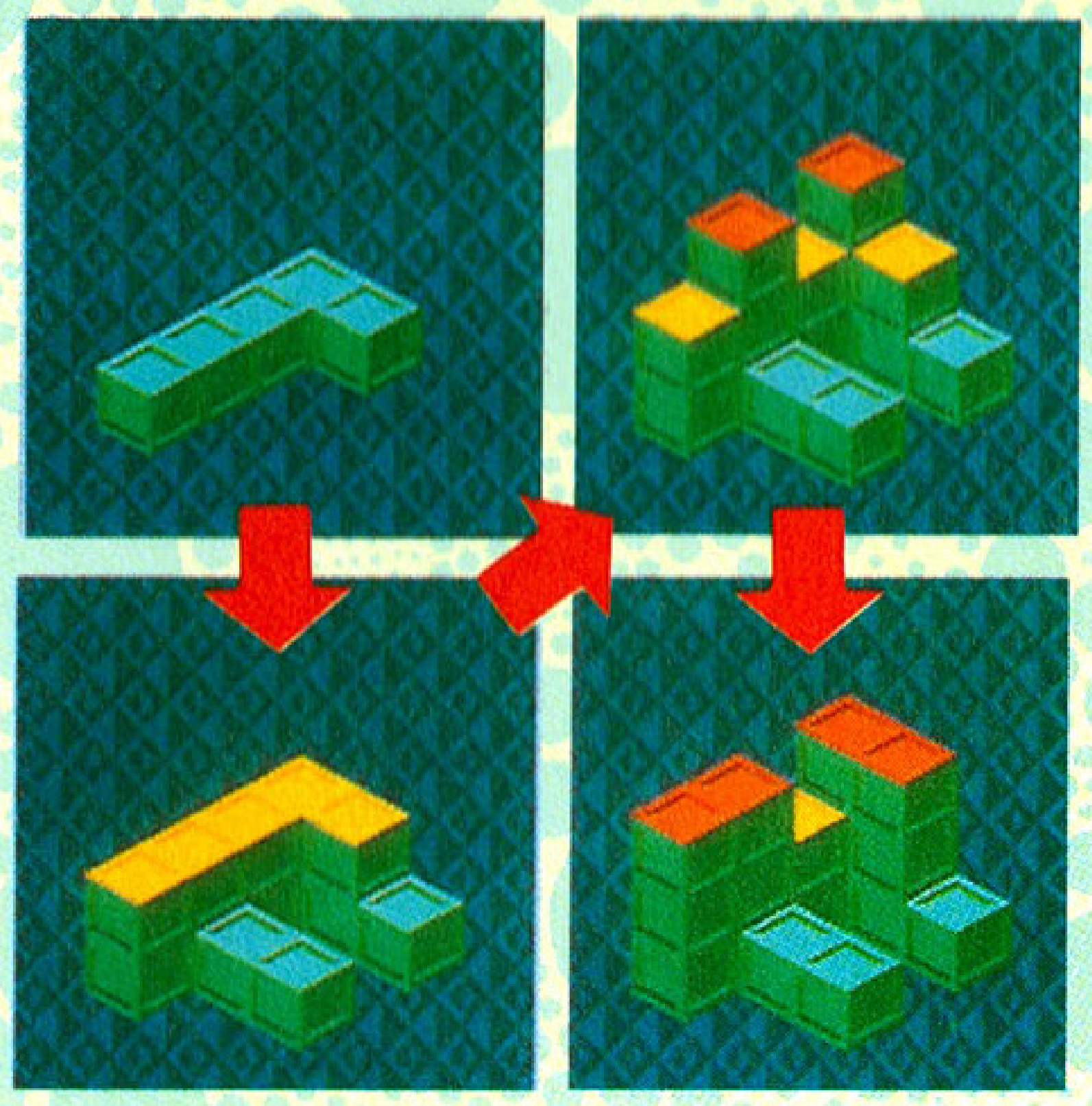
動物の鳴いた順番を記憶して再現する。同じ動物が2〜3頭ずついるので、音だけに頼ると混乱の原因になる。ここは画面の動物のグラフィックが変わる順番を覚えていくほうが安全で確実だ。

⬅⬇鳴くときの動物は色が変わり、アニメーションする。この順番をしっかり記憶しよう



スタンリーキューブいくつ

積み重ねられたブロックがいくつあるか当てる、知能テストなどでおなじみのゲーム。最初に積まれていく段階で、ブロックの構造をしっかり把握しておくこと。プレイヤーの知能指数が問われるところだ。



⬆積んでいる間に数えてしまう

攻略のポイント

●習うより慣れろ。『迷い道くねくね』や『スタンリーキューブいくつ』は、何度も挑戦してコツをつかむしかない。

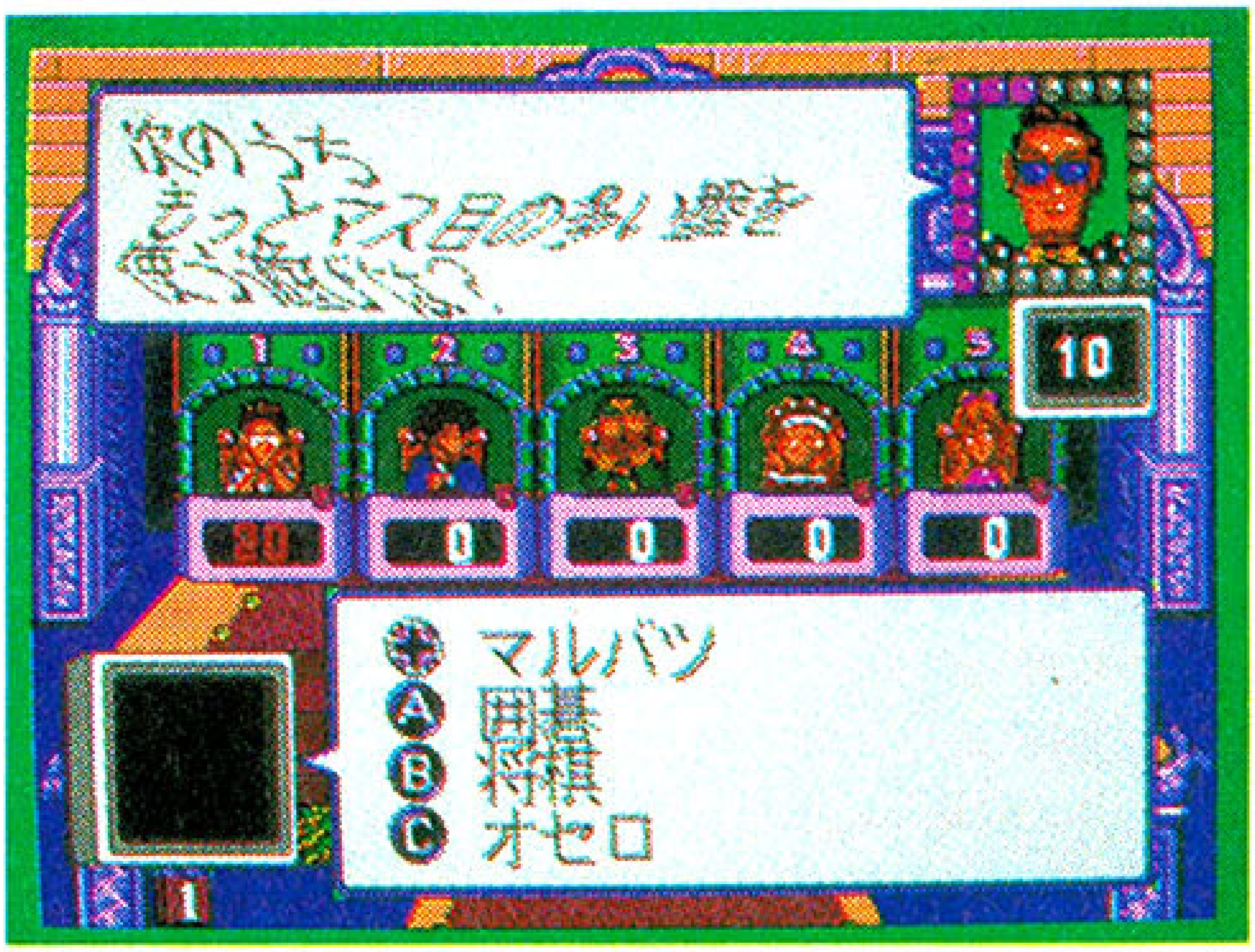
パーティークイズ MEGA Q

- セガ
- 10月発売予定
- 予価6,800円
- QIZ
- 8M

完成度ゲージ 55%　5人までプレイ可能

MEGA-CDを持っていない人にも大勢でクイズゲームを楽しんでもらおう……という理由で開発されたかどうかは定かじゃないけど、カートリッジのクイズものが発売されるぞ。

このゲームは、最近めっきり見かけなくなった視聴者参加型クイズ番組のような形式で、司会者のトーク、もっともらしいスタジオのセット、早押し対戦など、雰囲気のある演出がいっぱいだ。



次のうち もっともマス目の多い盤を使う競技は？

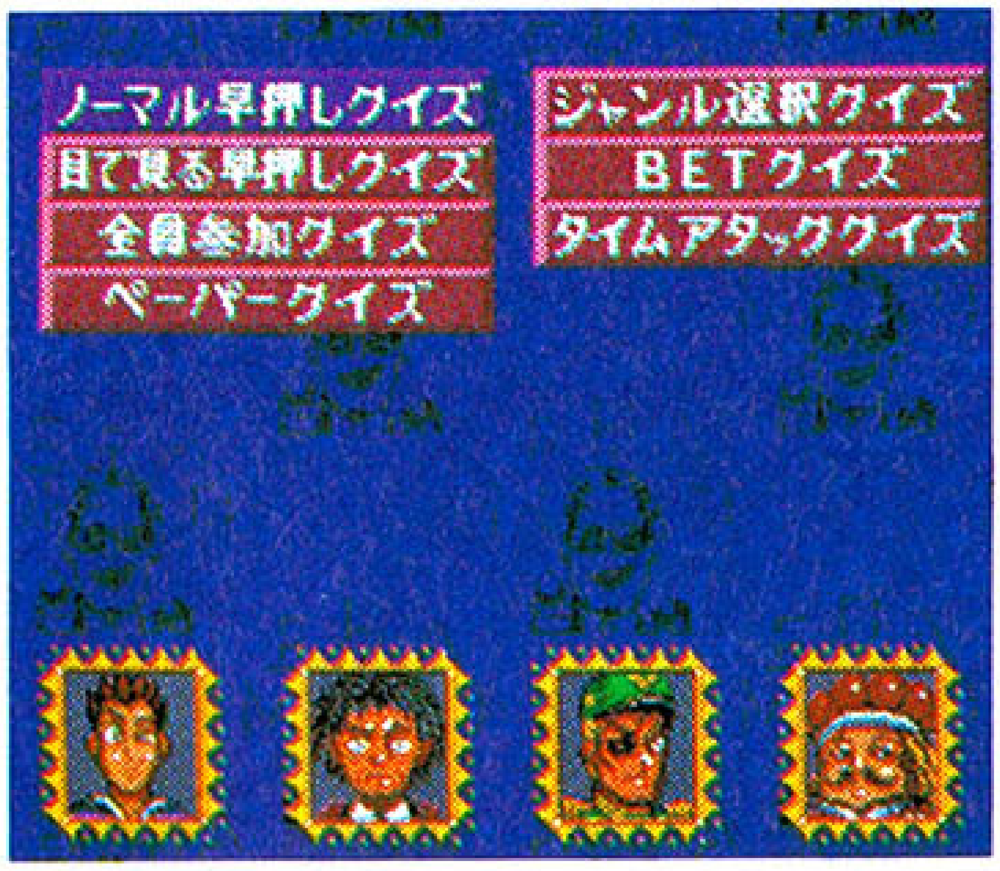
- ✱ マルバツ
- Ⓐ 囲碁
- Ⓑ 将棋
- Ⓒ オセロ

1
2
3
4
5
10
20
0
0
0
0
1

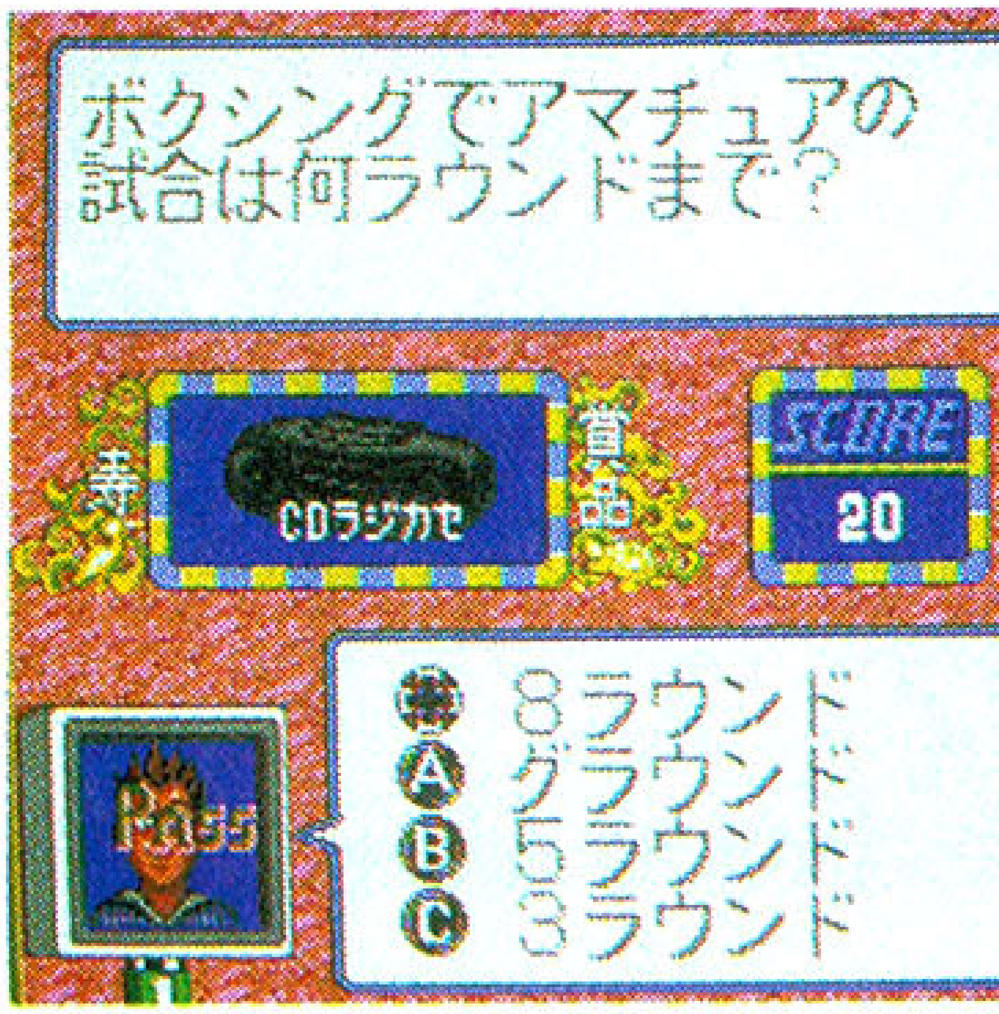
出題の文字もラスタースクロール、上下反転、左右反転、ネオンサイン表示などいろいろ。

提供
SEGA
1
2
3
4
5
1

この番組はセガの一社提供でお送りします。


ノーマル早押しクイズ
目で見る早押しクイズ
全員参加クイズ
ペーパークイズ
ジャンル選択クイズ
BETクイズ
タイムアタッククイズ

当分は飽きない豊富なモードと出題数に感謝。多人数プレイをするも良し。



ボクシングでアマチュアの試合は何ラウンドまで？

- ✱ 8ラウンド
- Ⓐ 9ラウンド
- Ⓑ 5ラウンド
- Ⓒ 3ラウンド

寿
CDラジカセ
賞品
SCORE
20
51
PASS
1

１人でタイムアタックに燃えるの図。豪華賞品もあるよ（もらえないけど）。

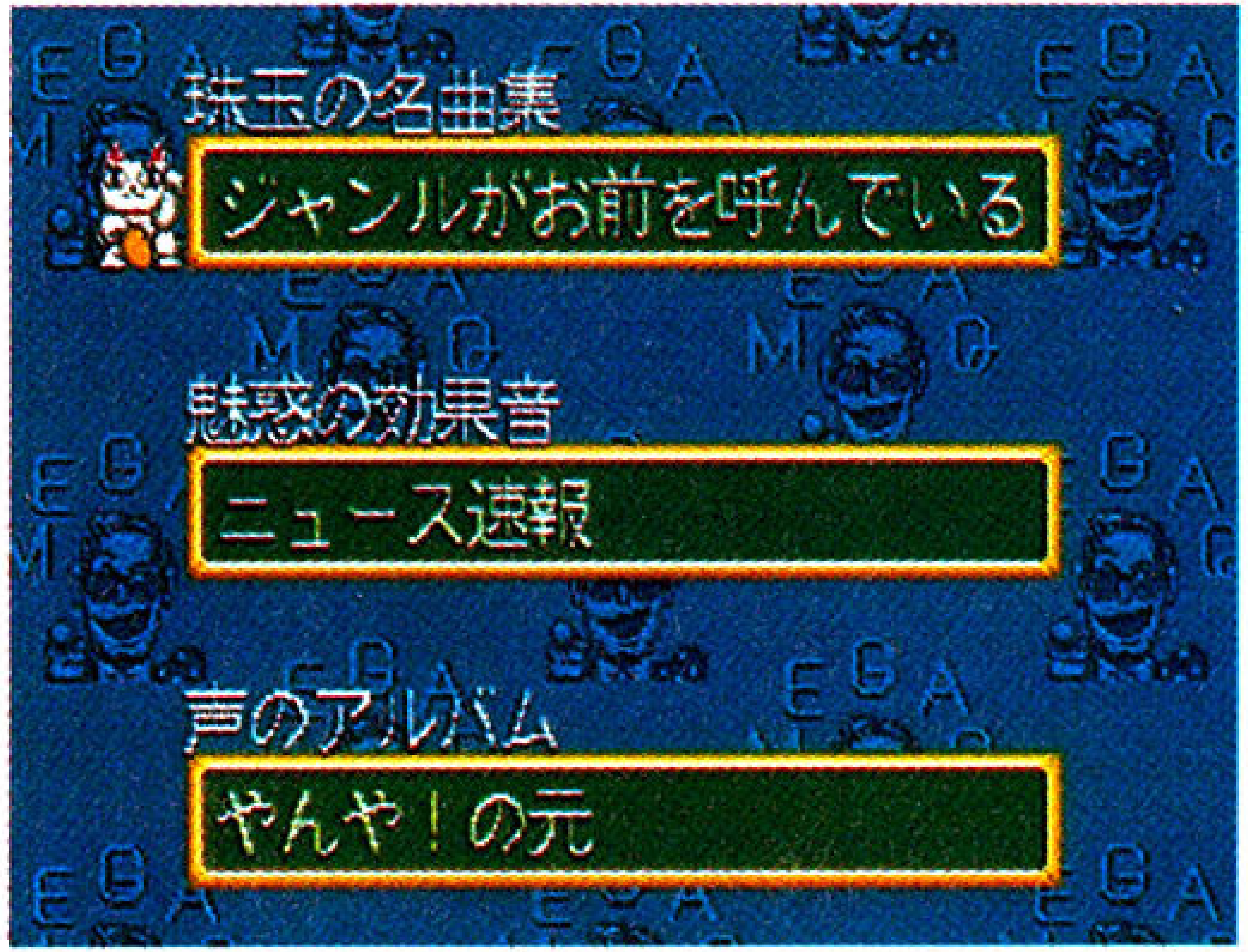
パーティークイズMEGA Q

アマ

珠玉の名曲集

タイトル画面にメニューが表示されてない時にA、B、Cボタンをいっぺんに押す。すると「珠玉の名曲集」というサウンドテストに入れるぞ。

（埼玉県・目芽虎半平太・18歳）



珠玉の名曲集

ジャンルがお前を呼んでいる

魅惑の効果音

ニュース速報

声のアルバム

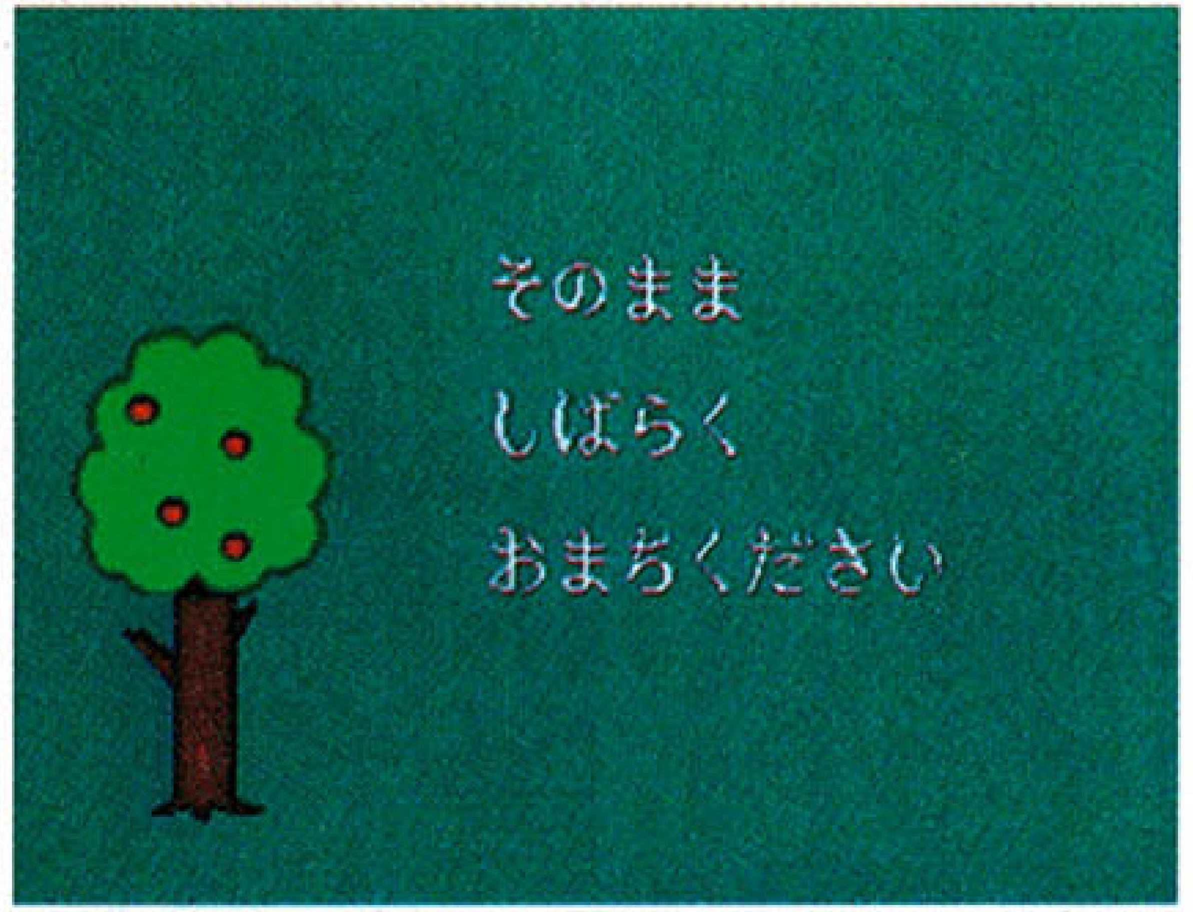
やんや！の元

BGM、効果音、音声を思う存分聴けるのだ。それぞれのタイトルがけっこう笑える。

パーティークイズ MEGA Q

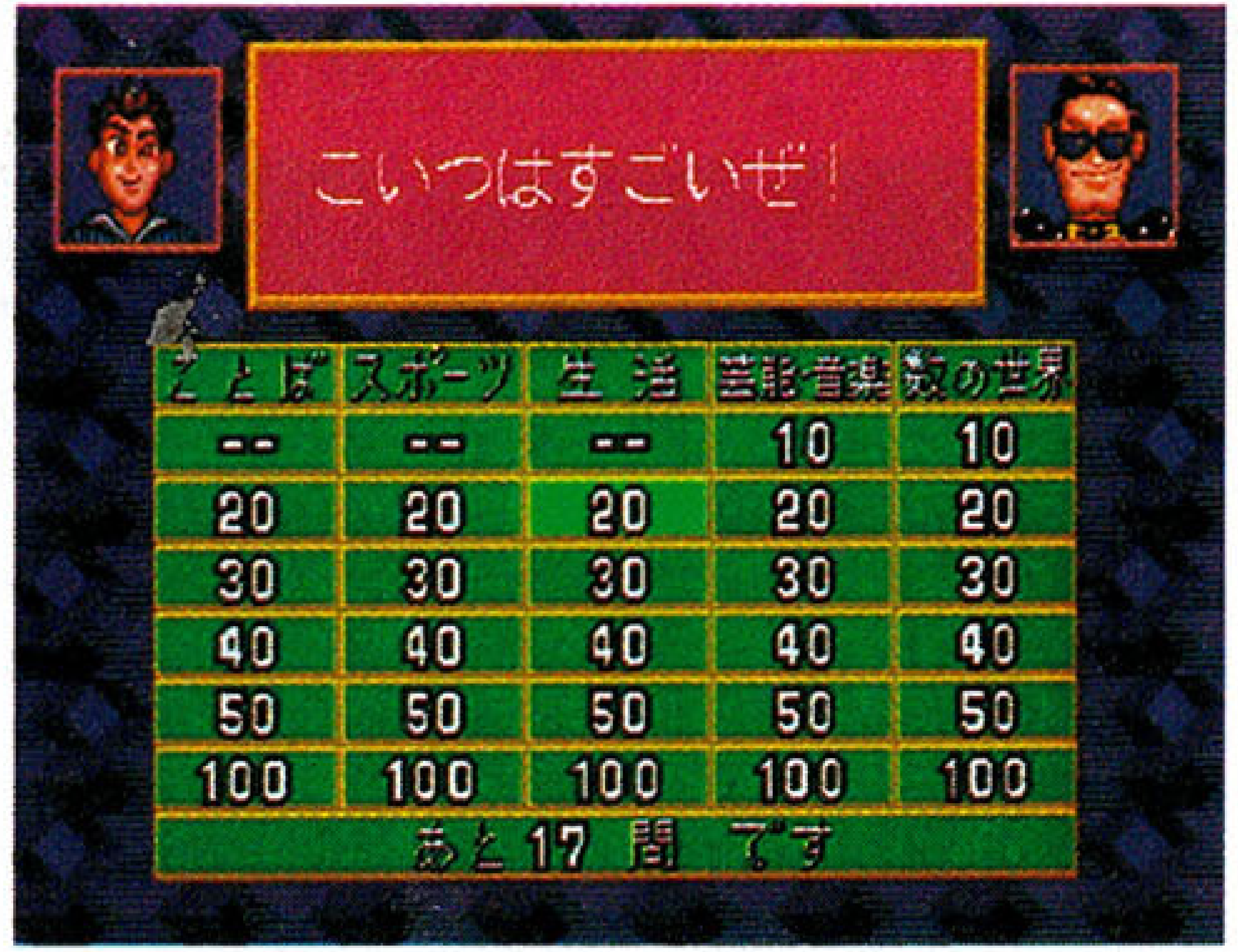
メーカー名	セガ		
発売予定日	10月	予定価格	6800円(税別)
メディア（容量）	ROM(8Mbit)		
ジャンル	クイズ		

ゲームはテレビのクイズ番組の雰囲気で作られている。ゲーム中にはCMが入ったり、クイズの出題方法が文字の左右反転、上下反転、文字がぐにょぐにょゆがんで表示されたりなど演出が細かい。セガタップで最高5人まで同時に対戦することができるぞ。



そのまま
しばらく
おまちください

⬅アクシデントが発生

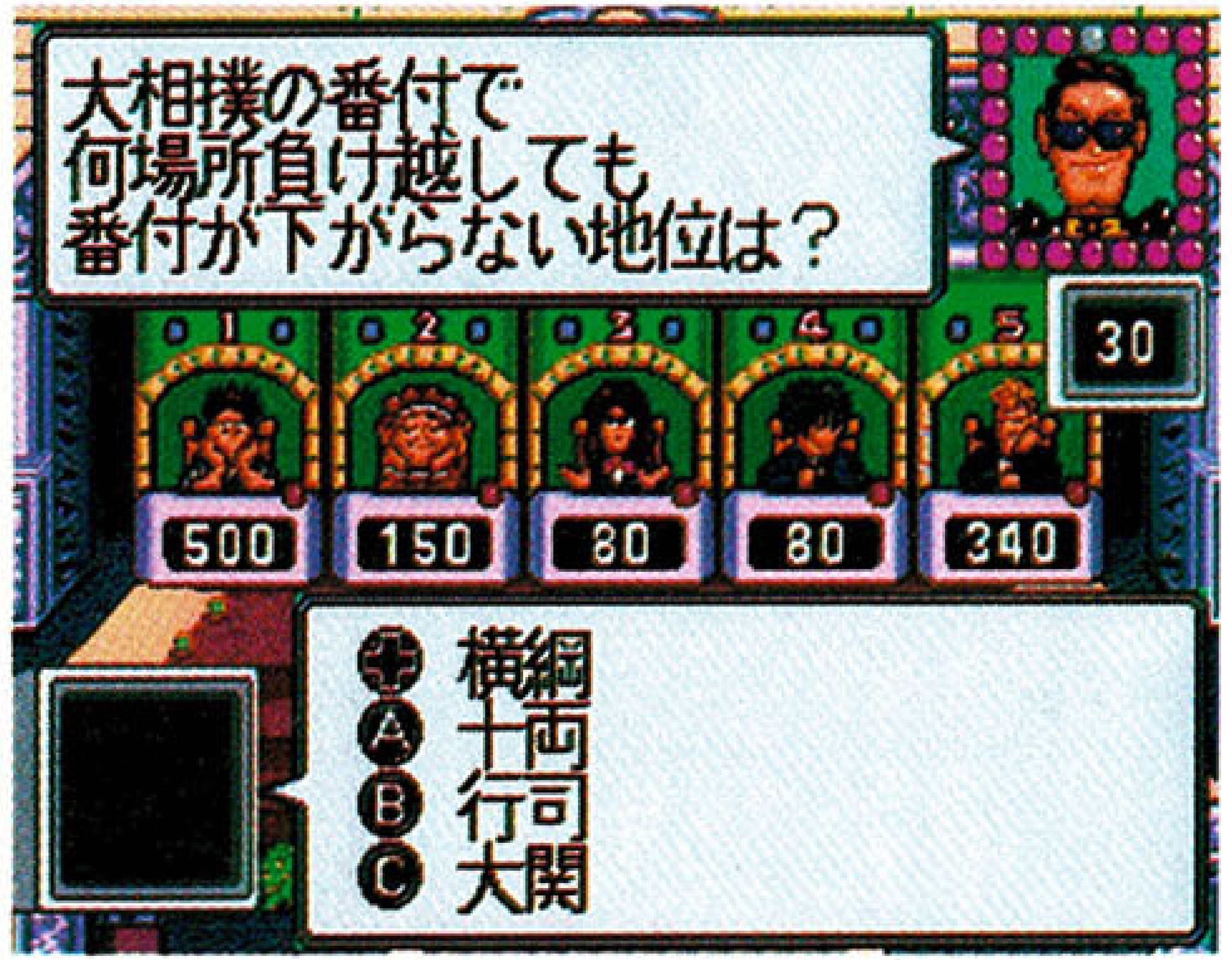


こいつはすごいぜ！

ことば	スポーツ	生活	芸能・音楽	数の世界
--	--	--	10	10
20	20	20	20	20
30	30	30	30	30
40	40	40	40	40
50	50	50	50	50
100	100	100	100	100

あと17問です

⬆ジャンル別に出題される

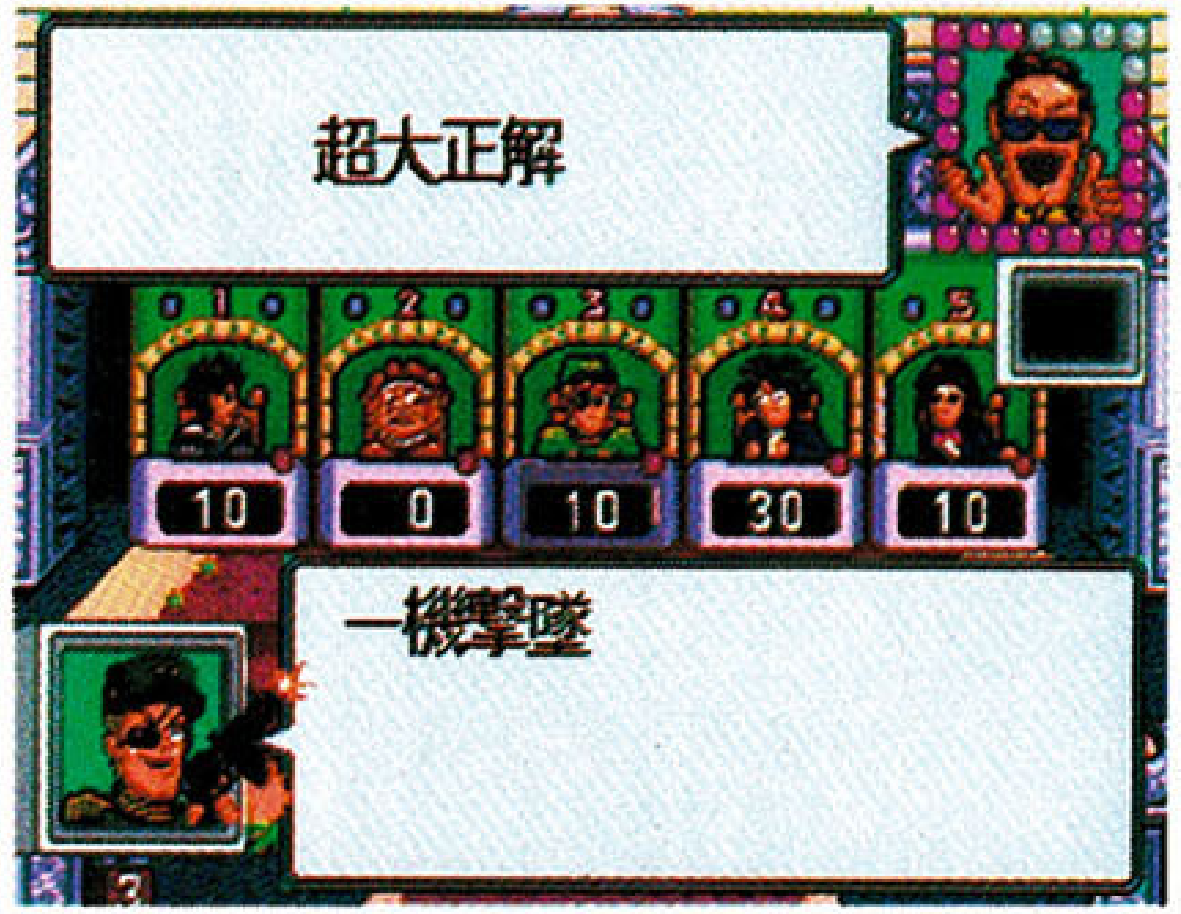


大相撲の番付で
何場所負け越しても
番付が下がらない地位は？

- ✚ 横綱
- Ⓐ 十両
- Ⓑ 行司
- Ⓒ 大関

1
2
3
4
5
30
500
150
80
80
340

⬆テレビ番組のような雰囲気だ

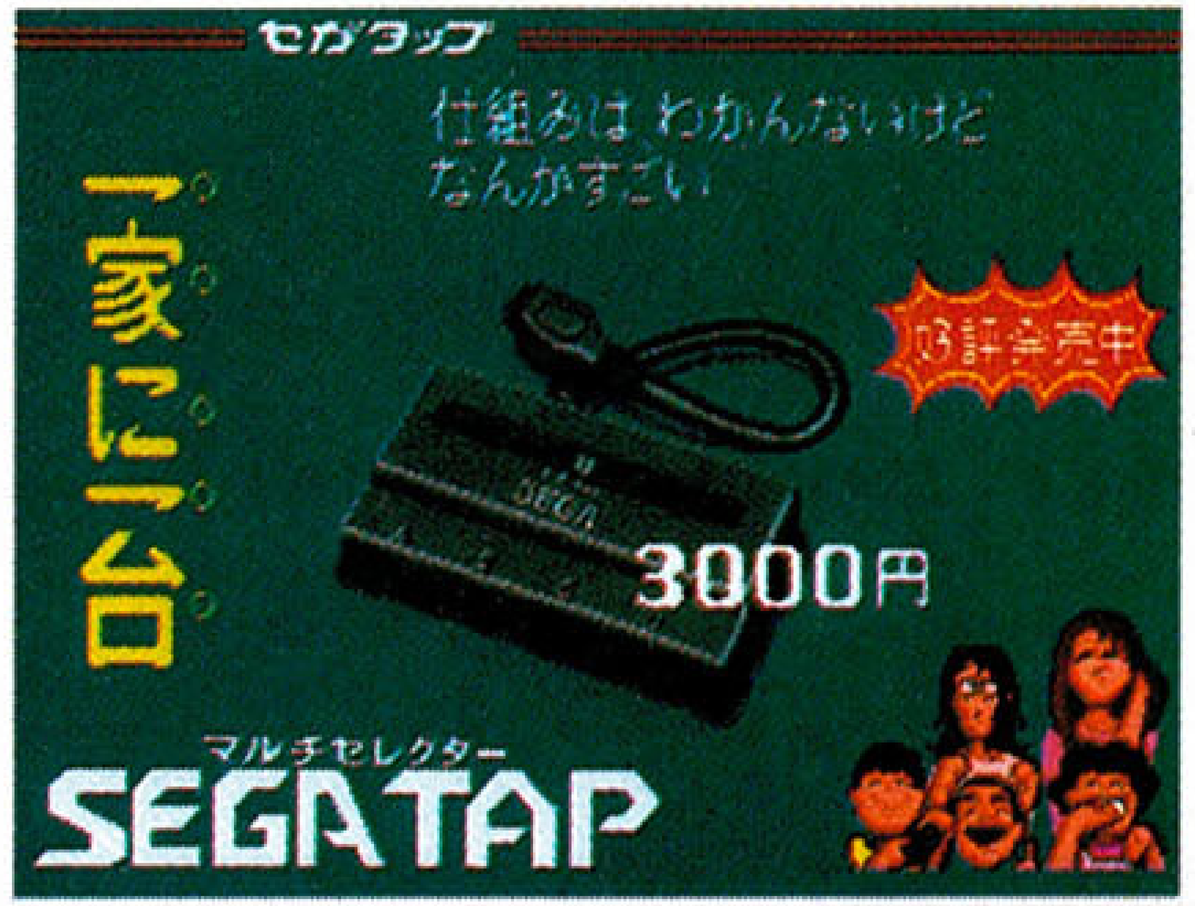


超大正解

一機撃墜

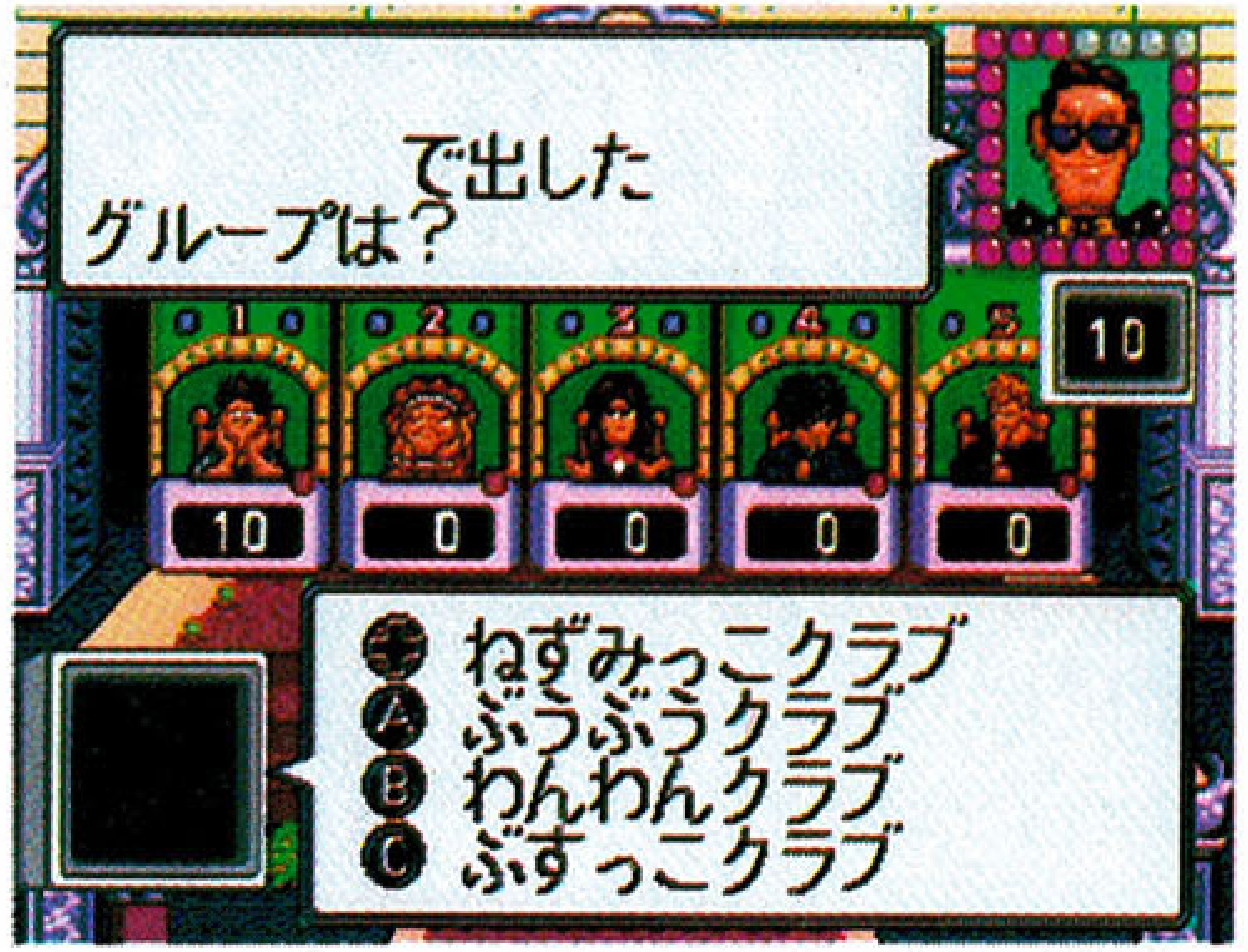
1
2
3
4
5
10
0
10
30
10

⬅アクションが細かい



セガタップ
一家に一台
仕組みは わかんないけど
なんかすごい
好評発売中
3000円
マルチセレクター
SEGATAP

⬅こんな宣伝が入ってる



で出した
グループは？

- ✚ ねずみっこクラブ
- Ⓐ ぶうぶうクラブ
- Ⓑ わんわんクラブ
- Ⓒ ぶすっこクラブ

1
2
3
4
5
10
10
0
0
0
0

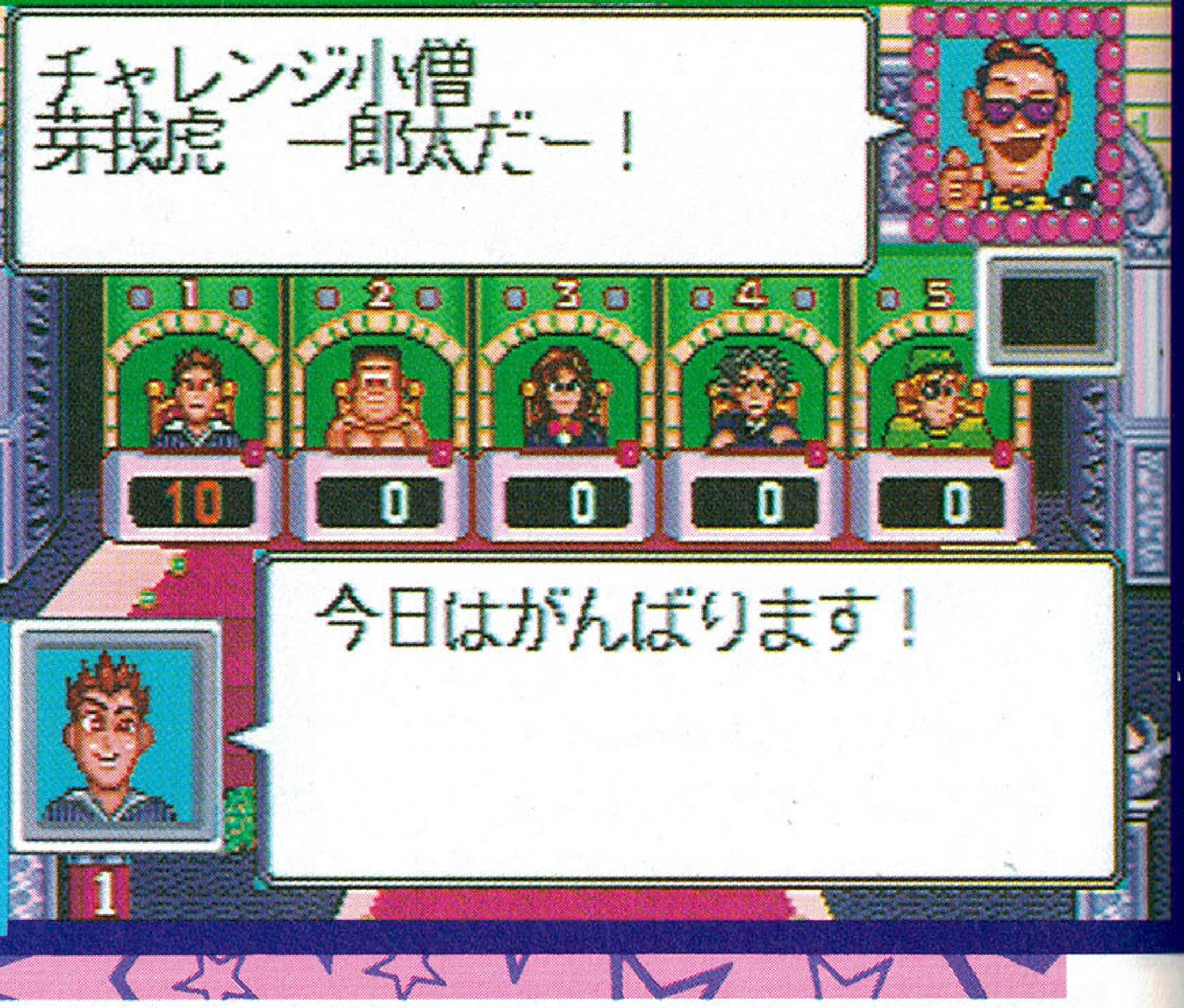
⬆勘を働かせて問題に答えよう

最高5人プレイも可能！　みんなでクイズを楽しもう

パーティークイズ
MEGA Q
メガ　キュー

セガタップを使って、最大5人でプレイすることが可能なクイズゲーム。クイズ番組に参加しているような形式でゲームが進行する。ギャグ誤答やCMなどの演出が細かい。

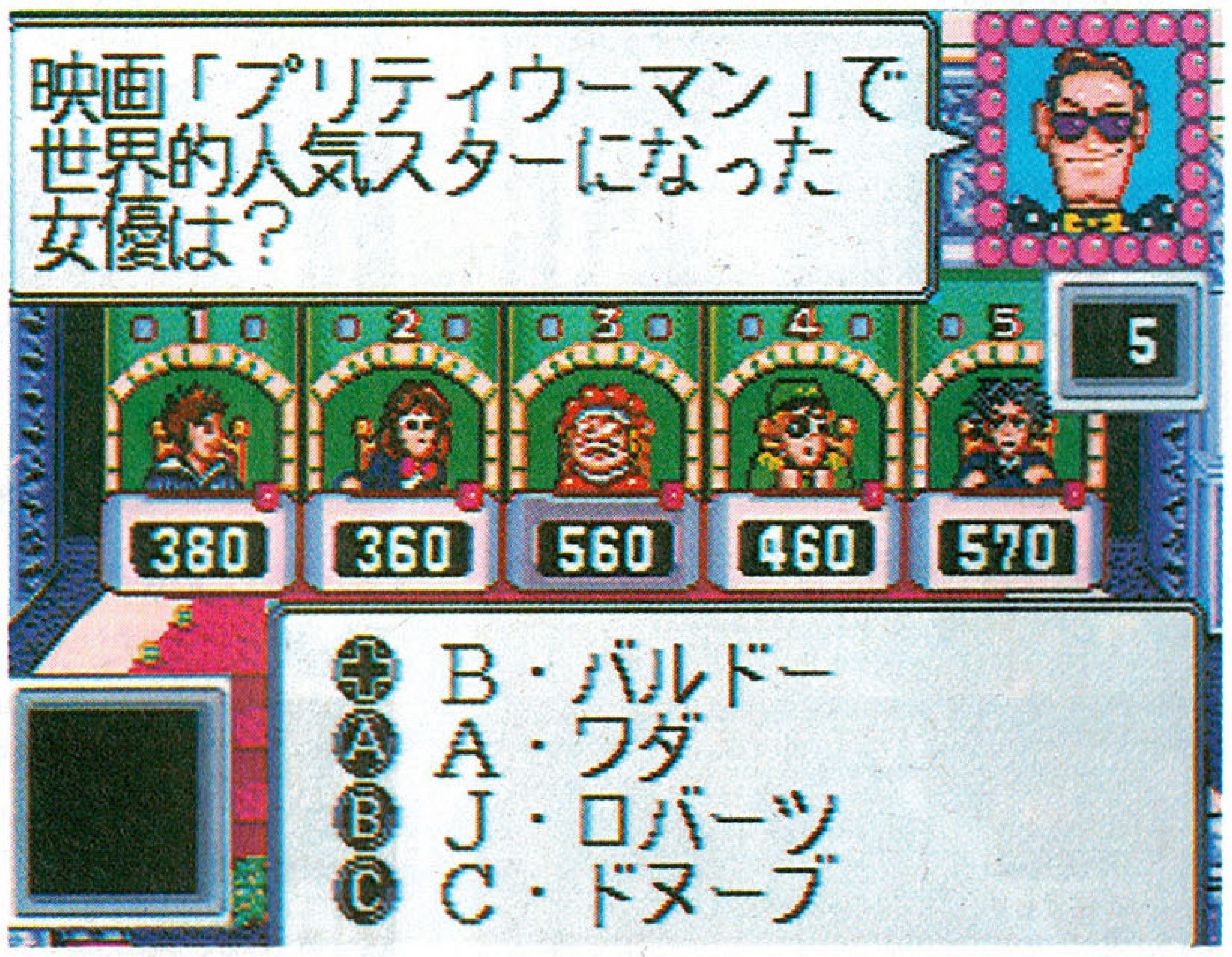
発売予定日	11月5日	ジャンル	その他／クイズ
メーカー名	セガ	継続機能	――――
予定価格	6800円（税別）	その他の機能	5人同時プレイ可 セガタップ対応
メディア(容量)	ROM（8Mbit）	現在の開発状況	100%


チャレンジ小僧
芽我虎　一郎太だー！

今日はがんばります！
1
2
3
4
5
10
0
0
0
0
1

クイズ番組のように展開するゲーム

クイズ番組に出演している気分でプレイできるクイズゲーム。個性豊かな対戦者たちと、ノリのいい司会者のセリフやギャグがゲームを盛りあげる。出題形式も普通の早押しクイズや、全員参加クイズなどさまざま。対戦にメインをおいたクイズシステム。

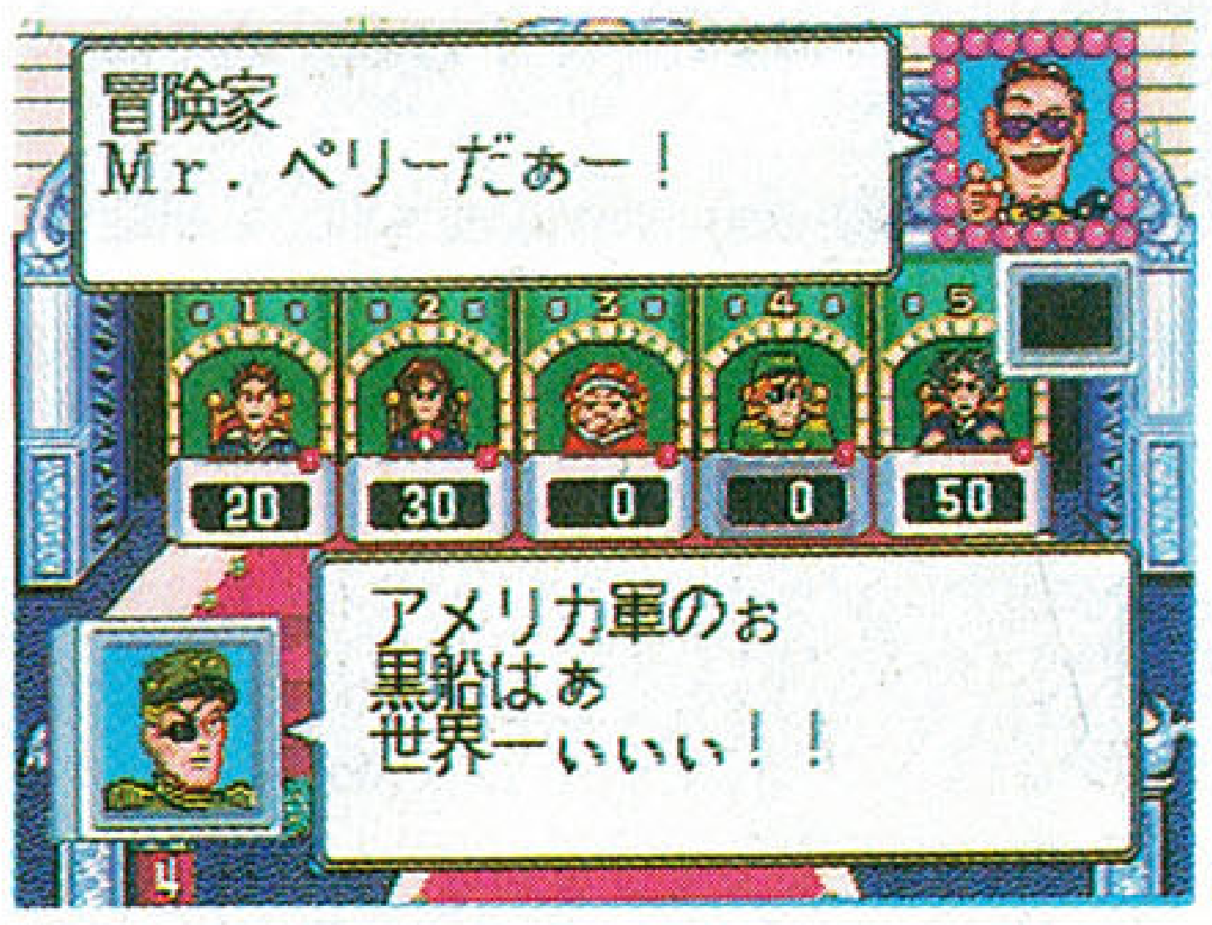

映画「プリティウーマン」で世界的人気スターになった女優は？

✚ B・バルドー
Ⓐ A・ワダ
Ⓑ J・ロバーツ
Ⓒ C・ドヌーブ
1
2
3
4
5
5
380
360
560
460
570

➡セガタップで友達と5人プレイをするのも楽しいけど、1人でプレイしているときの個性豊かなCOM参加者との対戦も見逃せない。司会の「タイガー厄斗」のノリのいいトークとさまざまな演出もみどころだ

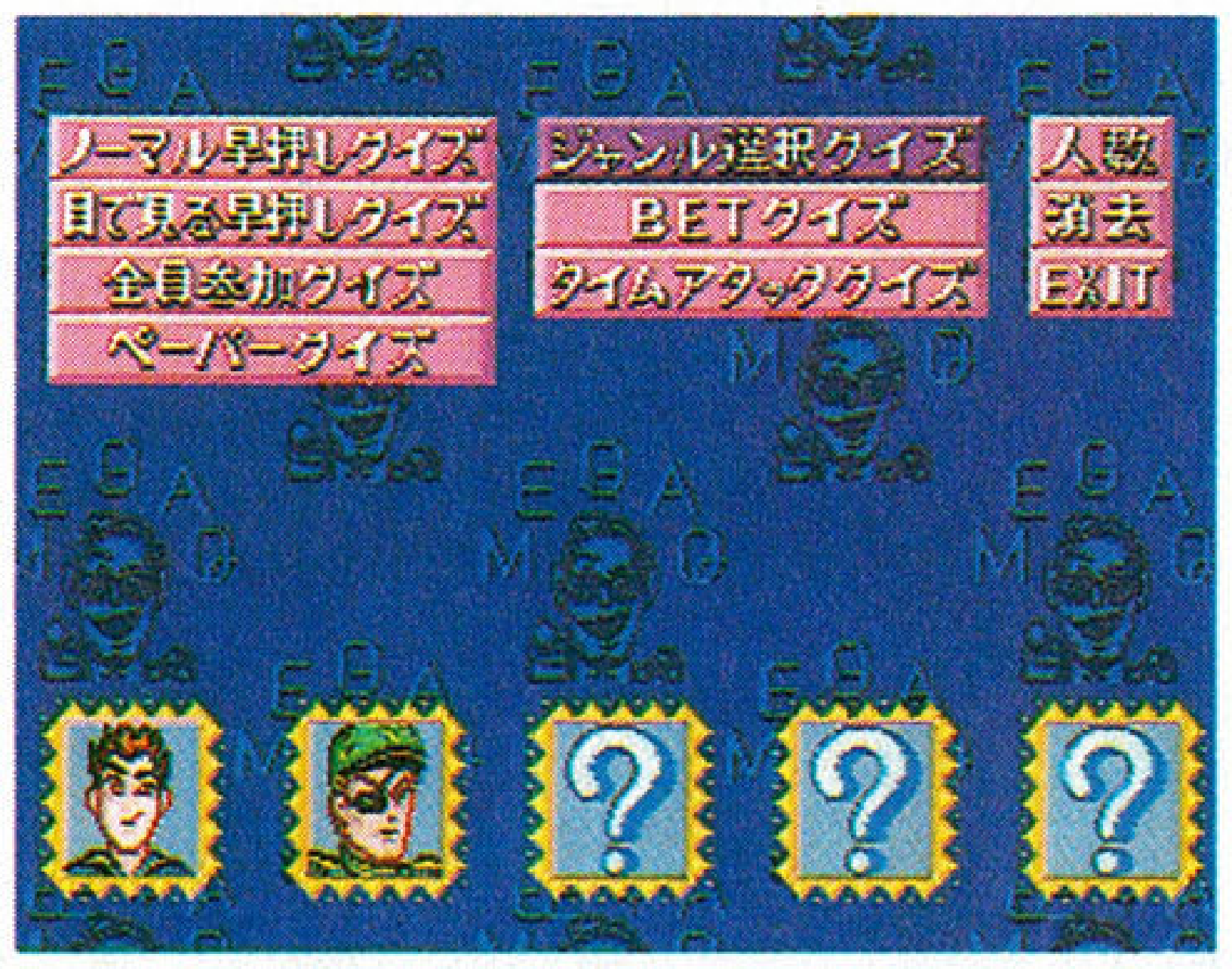
2つのモードを選んで遊ぶ

このゲームには「TVだ！MEGAQ」「えらんで！MEGAQ」の2つのモードがある。前者はTVのクイズ番組を再現したものでコンピュータの対戦者と争うモード。後者は7種類のクイズから1つを選んで遊ぶ。

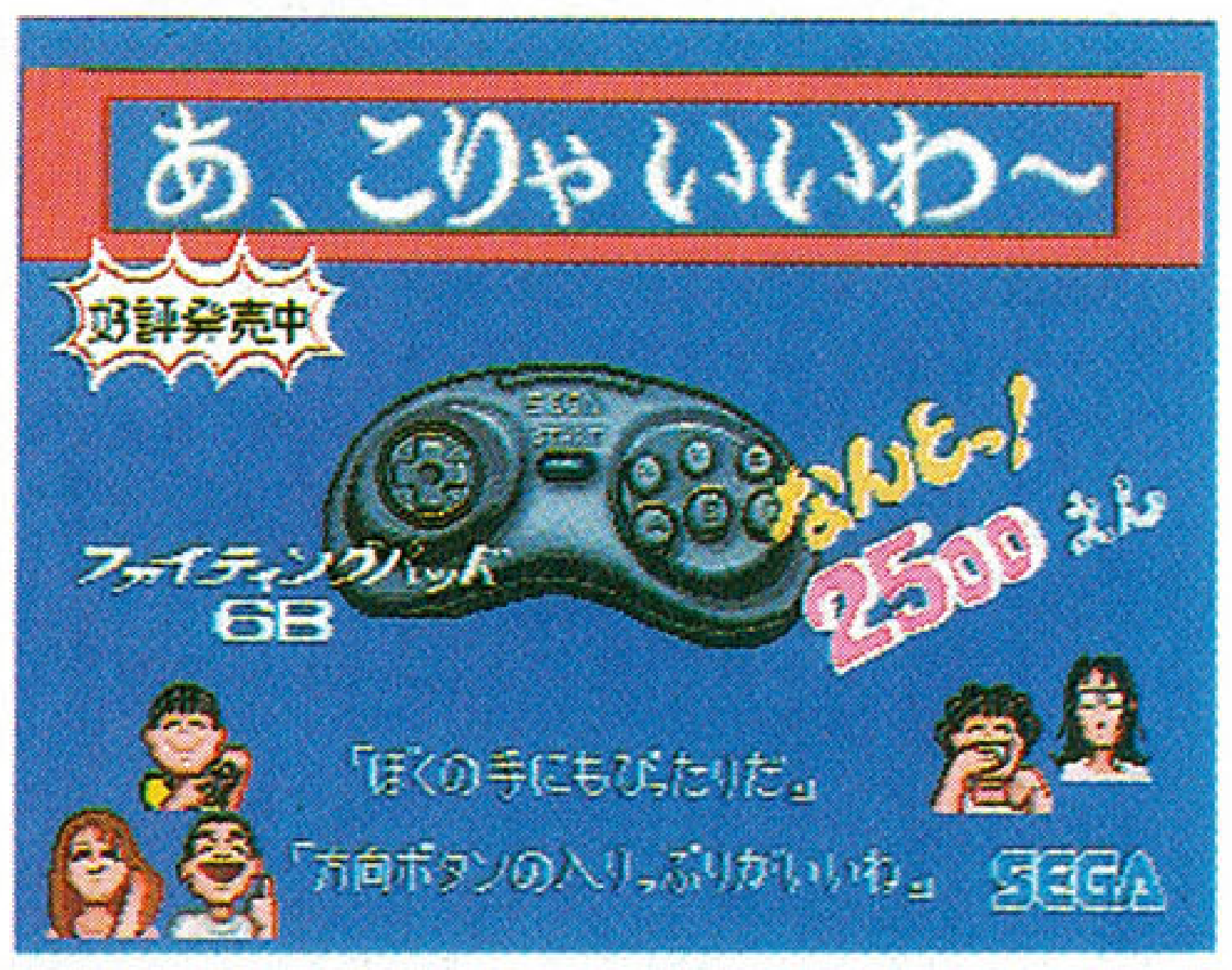

冒険家
Mr.ペリーだぁー！

アメリカ軍のぉ
黒船はぁ
世界一いぃぃ！！

⬅「TVだ！MEGAQ」


ノーマル早押しクイズ
目で見る早押しクイズ
全員参加クイズ
ペーパークイズ
ジャンル選択クイズ
BETクイズ
タイムアタッククイズ
人数
消去
EXIT

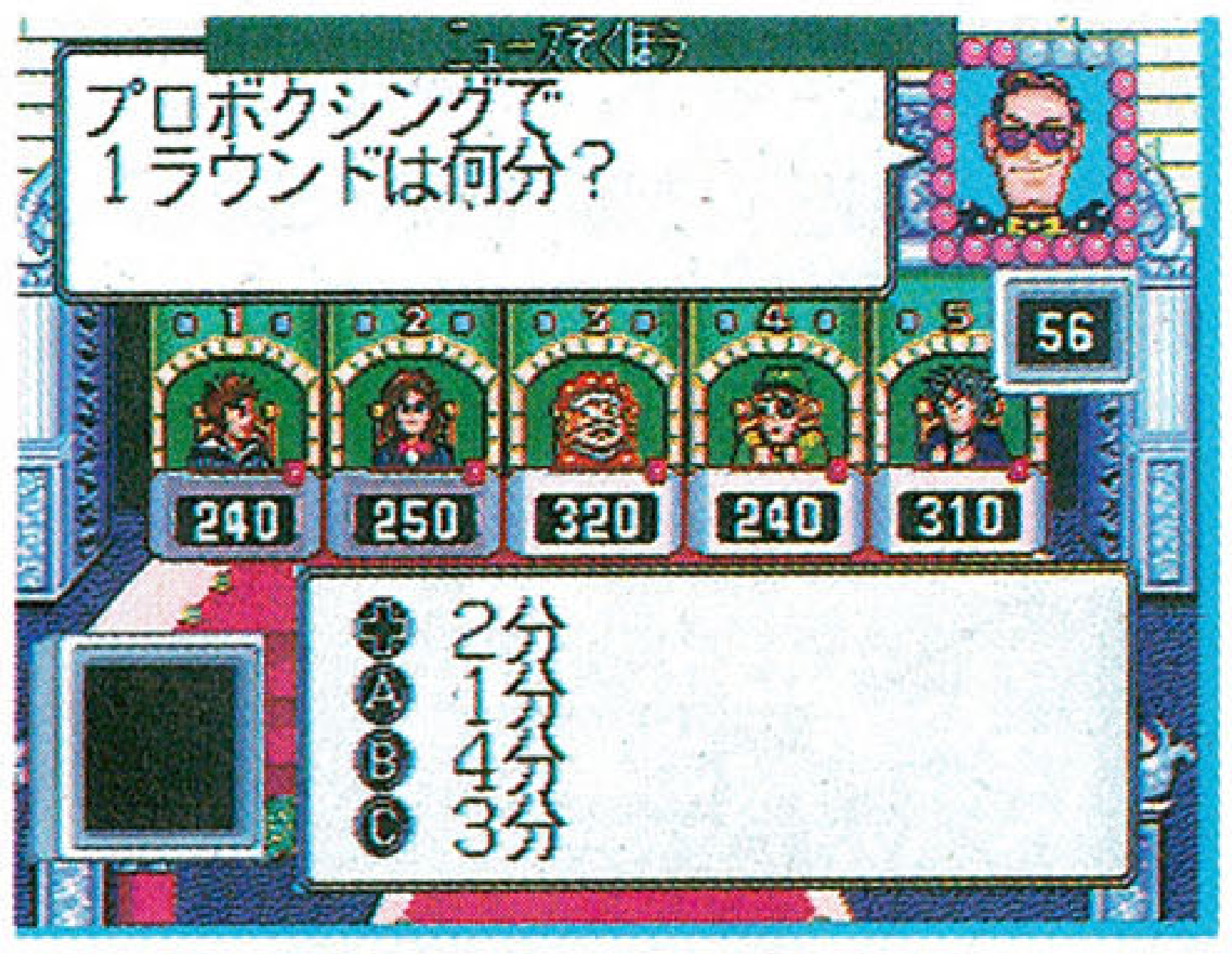
⬆「えらんで！MEGAQ」では 7 つのクイズから選択してプレイできる


あ、こりゃいいわ～
好評発売中
ファイティングパッド 6B
なんと～！ 2500えん
「ぼくの手にもぴったりだ。」
「方向ボタンの入りっぷりがいいわ。」
SEGA

⬆「TVだ！～」モードではCMまで入っちゃう

CMまで入る！「TVだ！MEGAQ」モード

「TVだ！MEGAQ」モードは、「TV番組」を意識して作られている。クイズとクイズの間には「ファイティングパッド6B」のCMが入ったりニュース速報が入ったりと、演出もかなり細かい。


ニュースそくほう

プロボクシングで
1ラウンドは何分？

✚ 2分
Ⓐ 1分
Ⓑ 4分
Ⓒ 3分
56
240
250
320
240
310

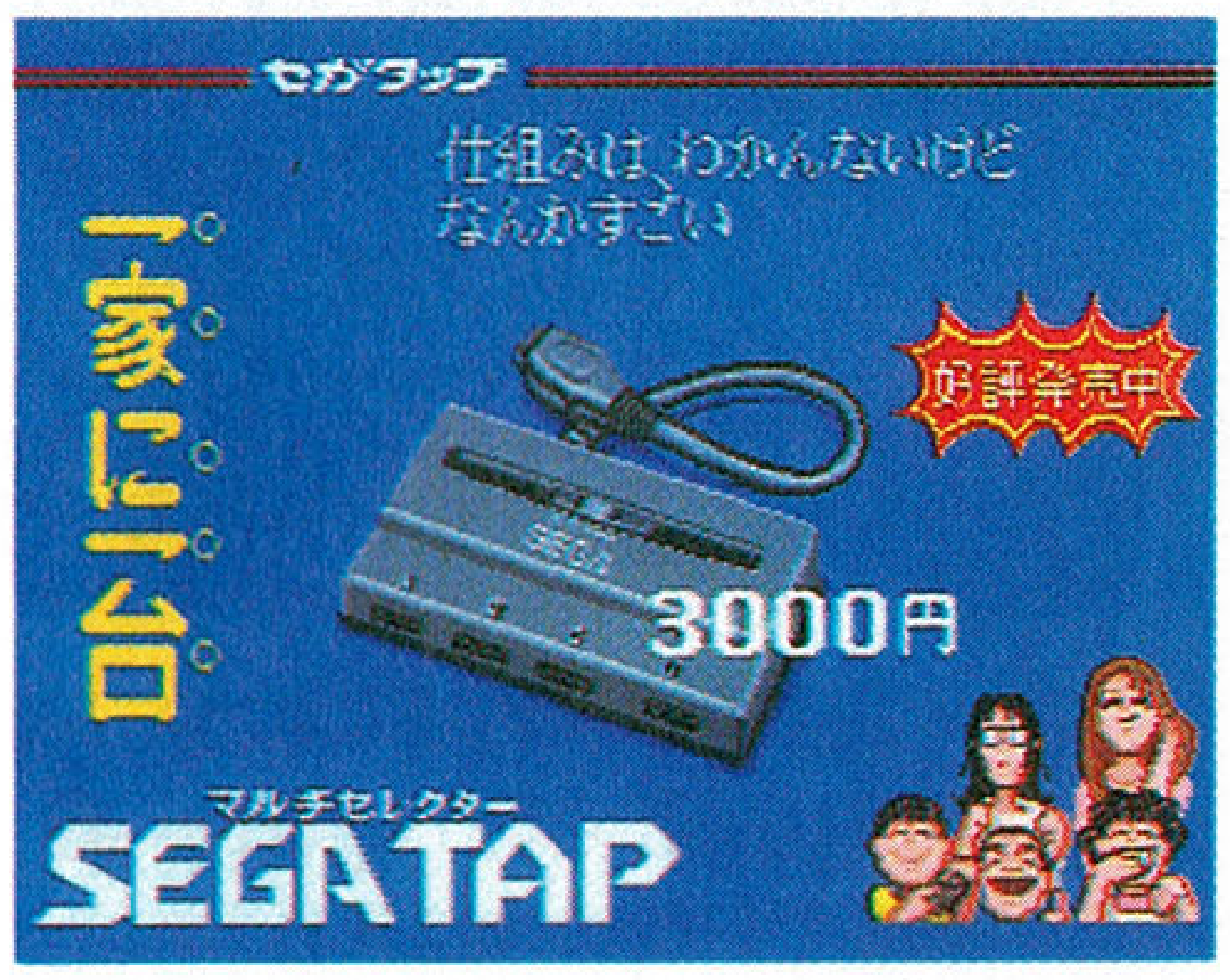
⬆画面上部にニュース速報が…

提供
SEGA
20
30
0
0
50

⬆提供はもちろんSEGAなのだ

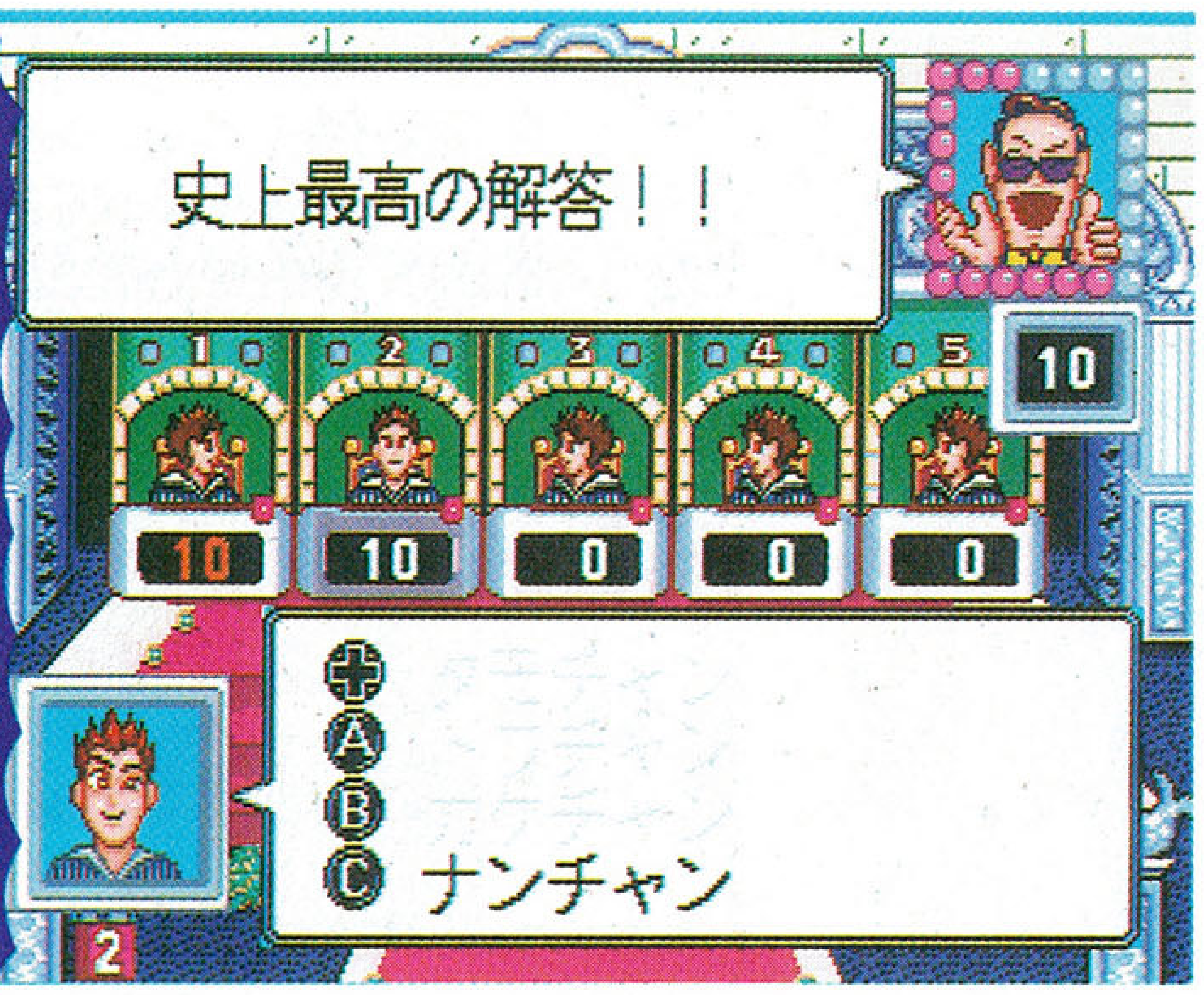
セガタップで友達と勝負！

このゲームはセガタップをつなぐことで、最大5人プレイが可能になる。闘争心をかき立てる問題形式ばかりなので、友達と点数を競い合うのも楽しいはず。もちろんセガタップがなくても、コントロールパッドをつないでの2人同時プレイは可能だ。


セガタップ
仕組みは、わかんないけど
なんかすごい
一家に一台
好評発売中
3000円
マルチセレクター
SEGATAP

⬆そんなわけで「セガタップ」のCMも入っています。これさえあれば家族みんなでクイズを楽しむことも、友達大勢で盛り上がることも

熱くなること必至！


史上最高の解答！！

Ⓒ ナンチャン
10
10
10
0
0
0
2

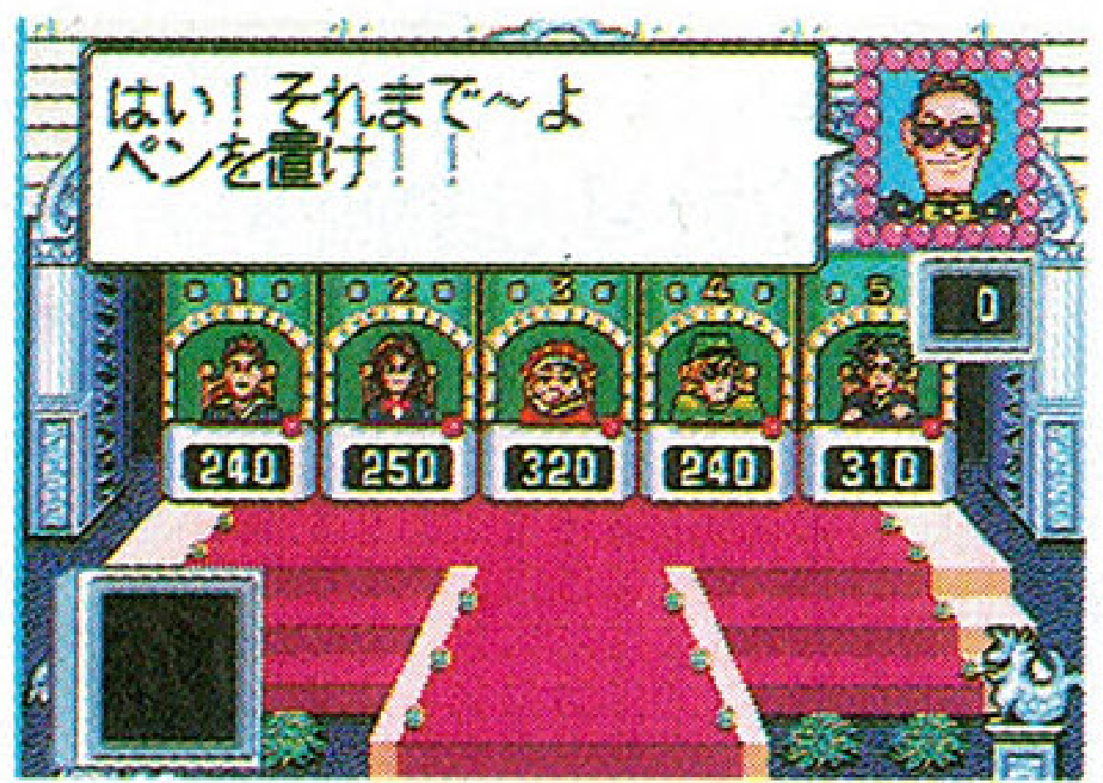
⬅0.1秒をも争うような早押しクイズなんて、友達とプレイしたら友情にヒビが入るくらい熱くなるかもしれない？

出題方法もさまざまな7つのクイズに挑戦

用意されている問題数は3175問。出題方法もノーマルのクイズ形式のほかに、問題がうねうねと歪んだり点滅したりする「目で見るクイズ」など、特徴ある出題方法がある。解答の選択肢も4択だが、5つ用意され毎回変わる。問題のジャンルは全10種類。

バラエティ豊かな問題形式

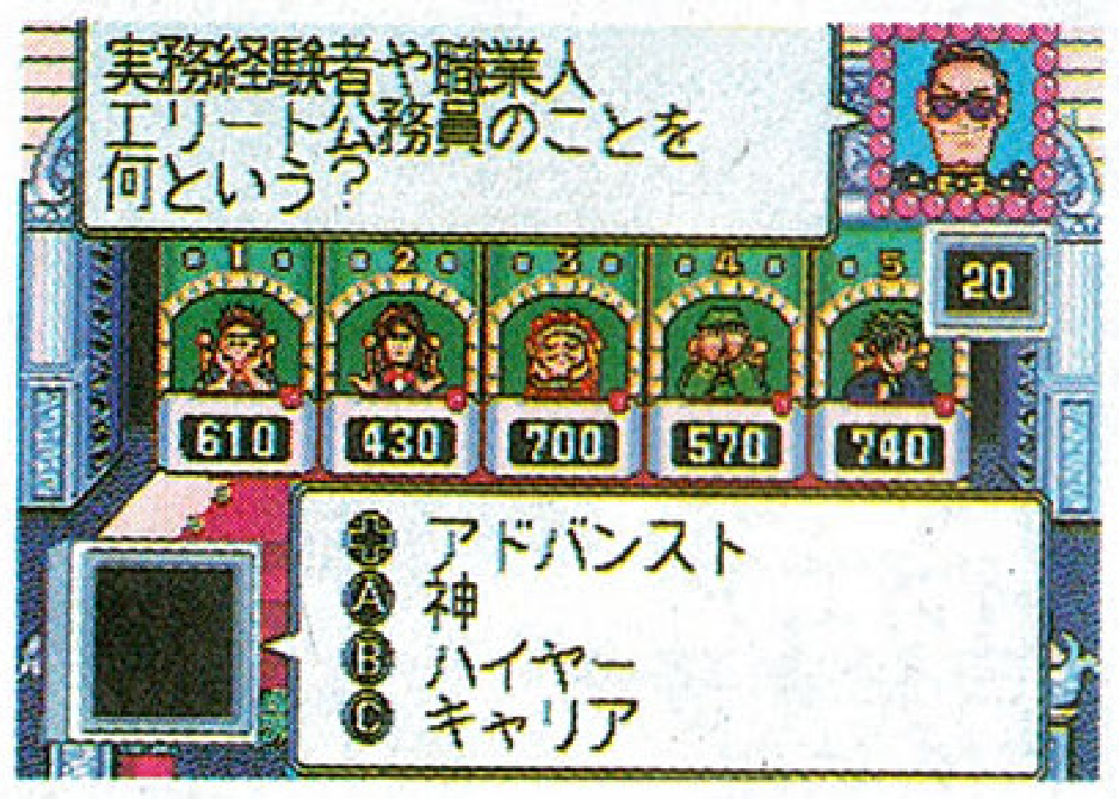
クイズの出題形式は、「BETクイズ」「全員参加クイズ」などの7種類。また、結果発表時に優勝者が複数いる時におこなう「同点決勝クイズ」もある。


はい！それまで～よ
ペンを置け！！

➡ペーパークイズなんてものもある

ノーマル早押しクイズ

普通の早押しクイズ。問題を読み、選択肢が表示されたら、素早く正解を選んでボタンを押そう。正解すると＋10点、間違うと－10点になる。クイズはすべて4択形式となる。

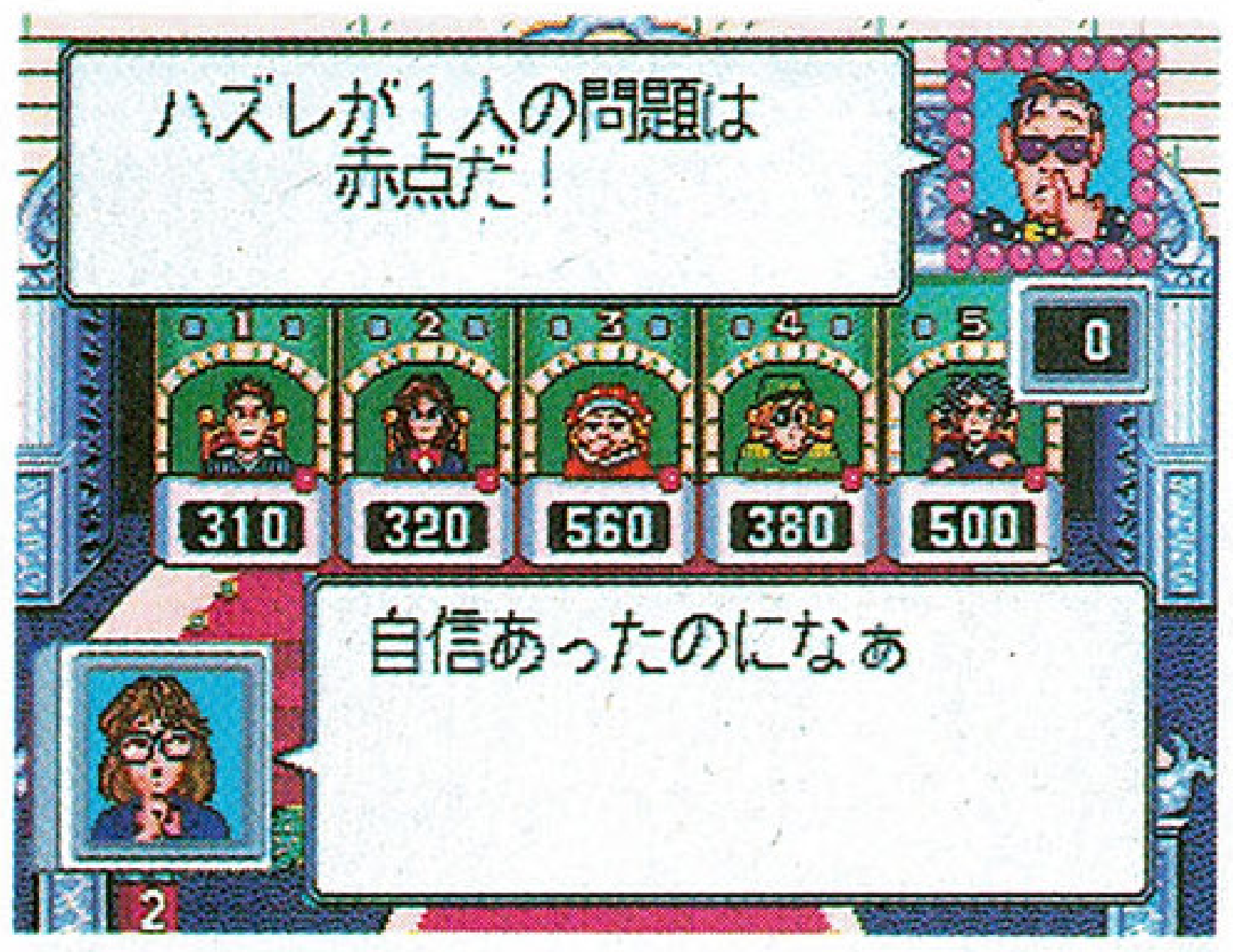

実務経験者や職業人
エリート公務員のことを
何という？

- ㊥ アドバンスト
- Ⓐ 神
- Ⓑ ハイヤー
- Ⓒ キャリア

⬅ボタンの上に指をかまえろ！

ペーパークイズ

普通の早押しクイズと異なり、全員が解答を入力する。次々と出題される問題中、何問正解できるかを競うクイズ。正解の数だけ得点が加算されるが、1人だけ正解した問題があればボーナス点、1人だけ不正解の場合は減点される。


ハズレが1人の問題は
赤点だ！

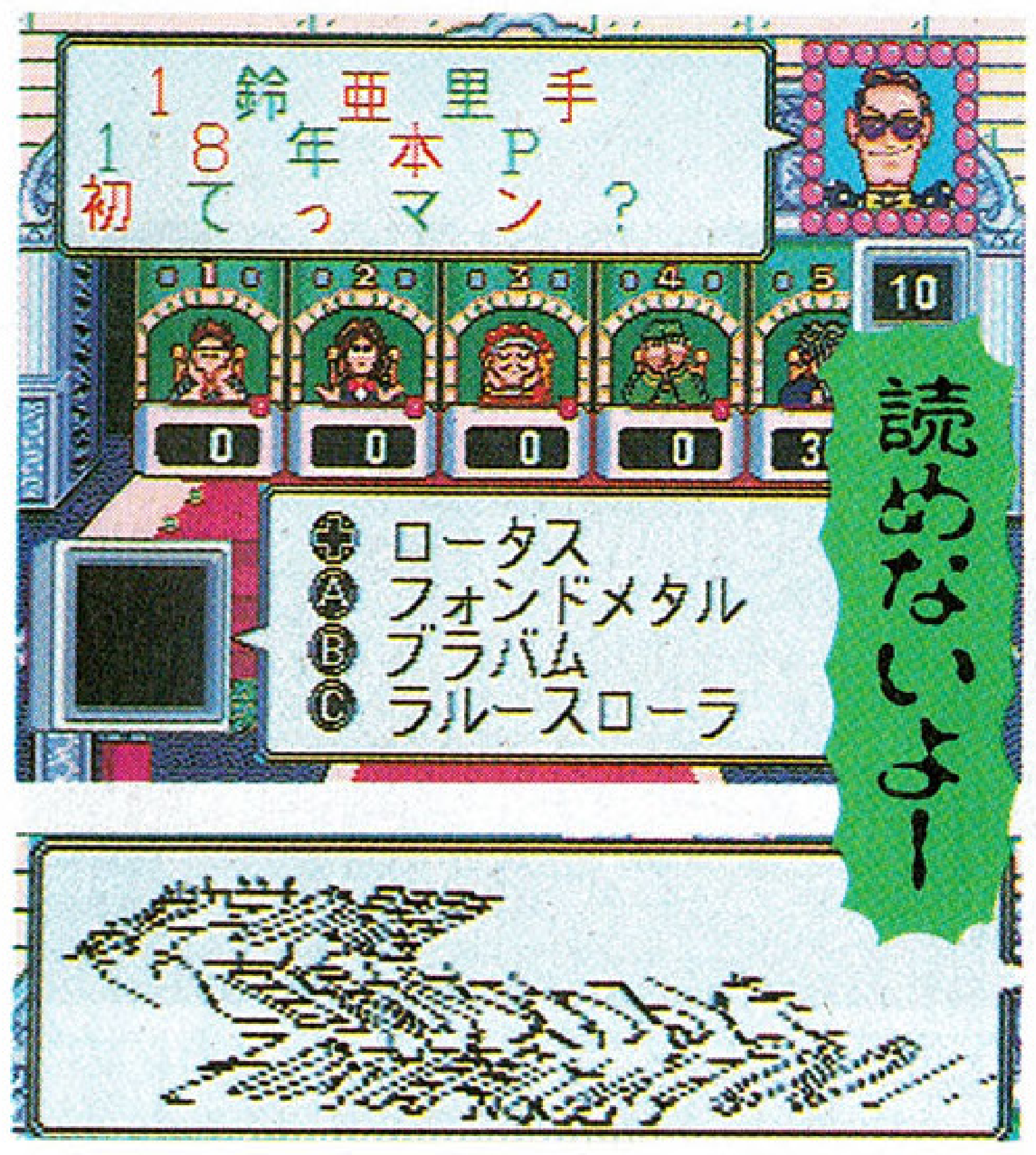
自信あったのになぁ

➡「TVだ！MEGAQ」モードでは1人だけ不正解だと－40点！

目で見るクイズ

形式は早押しクイズと変わらないが、問題の表示方法がひねくれている。問題がうねうねとゆがんでいたり、1文字ずつバラバラに表示されていたりとパターンは8種類用意されている。こうなると自分のカンに頼るしかない？

⬇字がボコボコ抜けてるしぃ～、色はチカチカするしぃ～



1　鈴　亜　里　手
1　8　年　本　P
初　て　っ　マ　ン　？

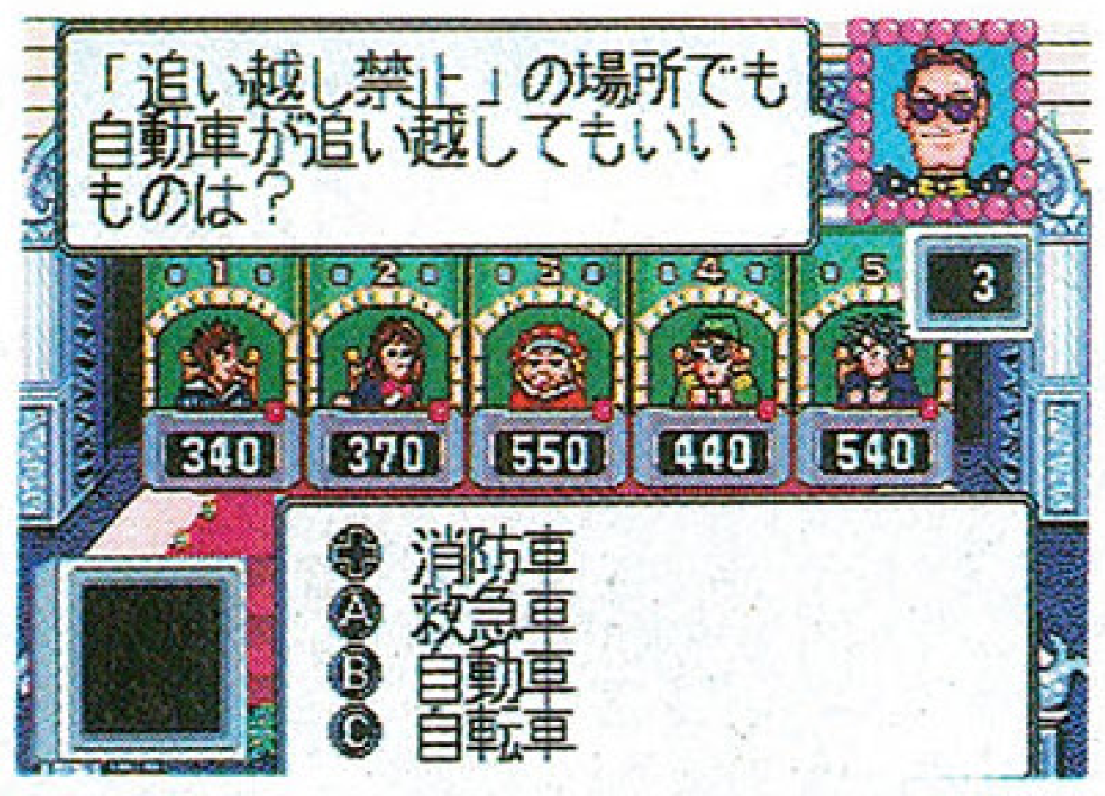
- ㊥ ロータス
- Ⓐ フォンドメタル
- Ⓑ ブラバム
- Ⓒ ラルースローラ

⬆こうなっちゃうと、もう勘に頼るしか勝つ道はないって感じです

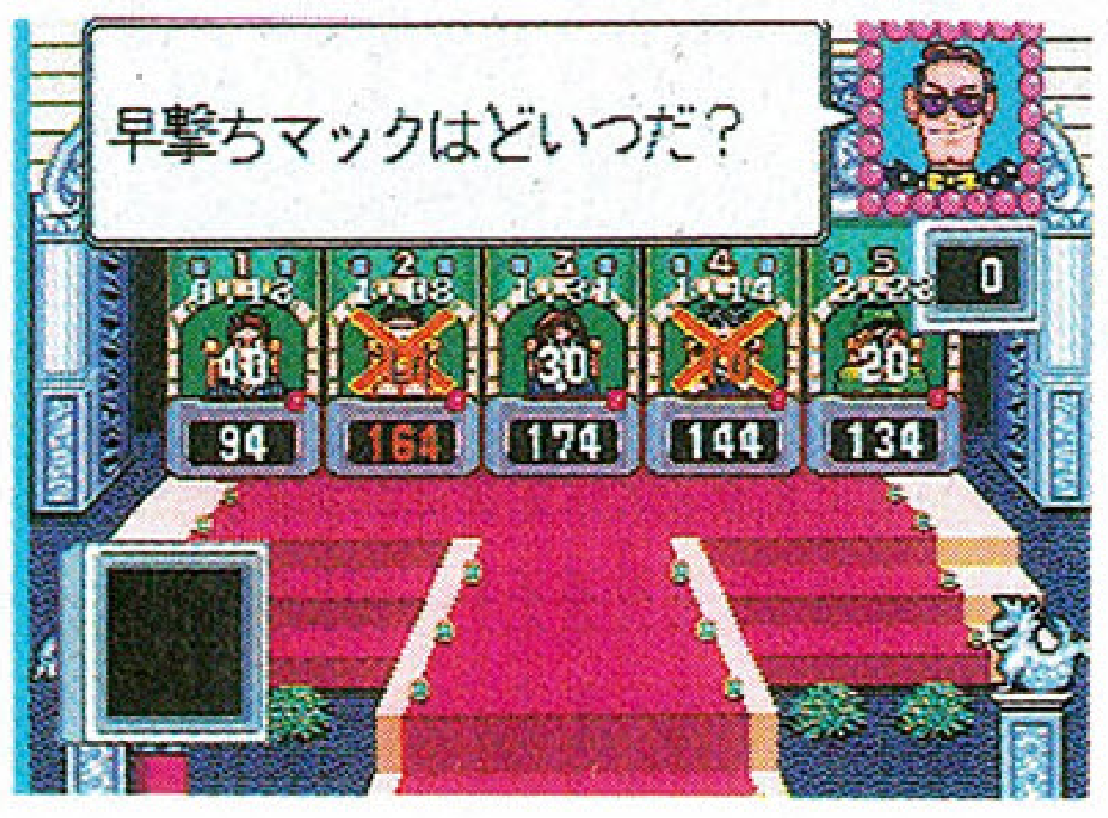
全員参加クイズ

参加者全員が1つの問題を制限時間内に解答し、答えるまでにかかった時間を競いあうクイズ。答えが早かった順に高い得点が加算される。最後の問題では一番早かった正解者に100点加算される。

➡早く押した人ほど得点が高い


「追い越し禁止」の場所でも
自動車が追い越してもいい
ものは？

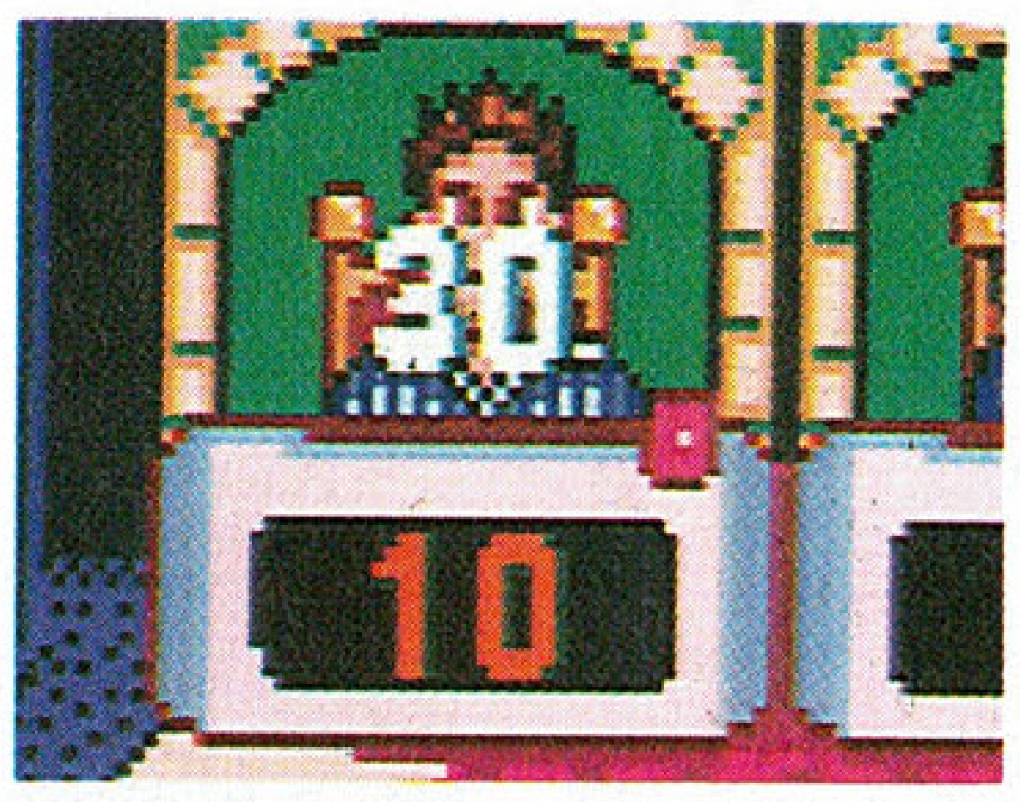
- ㊥ 消防車
- Ⓐ 救急車
- Ⓑ 自動車
- Ⓒ 自転車

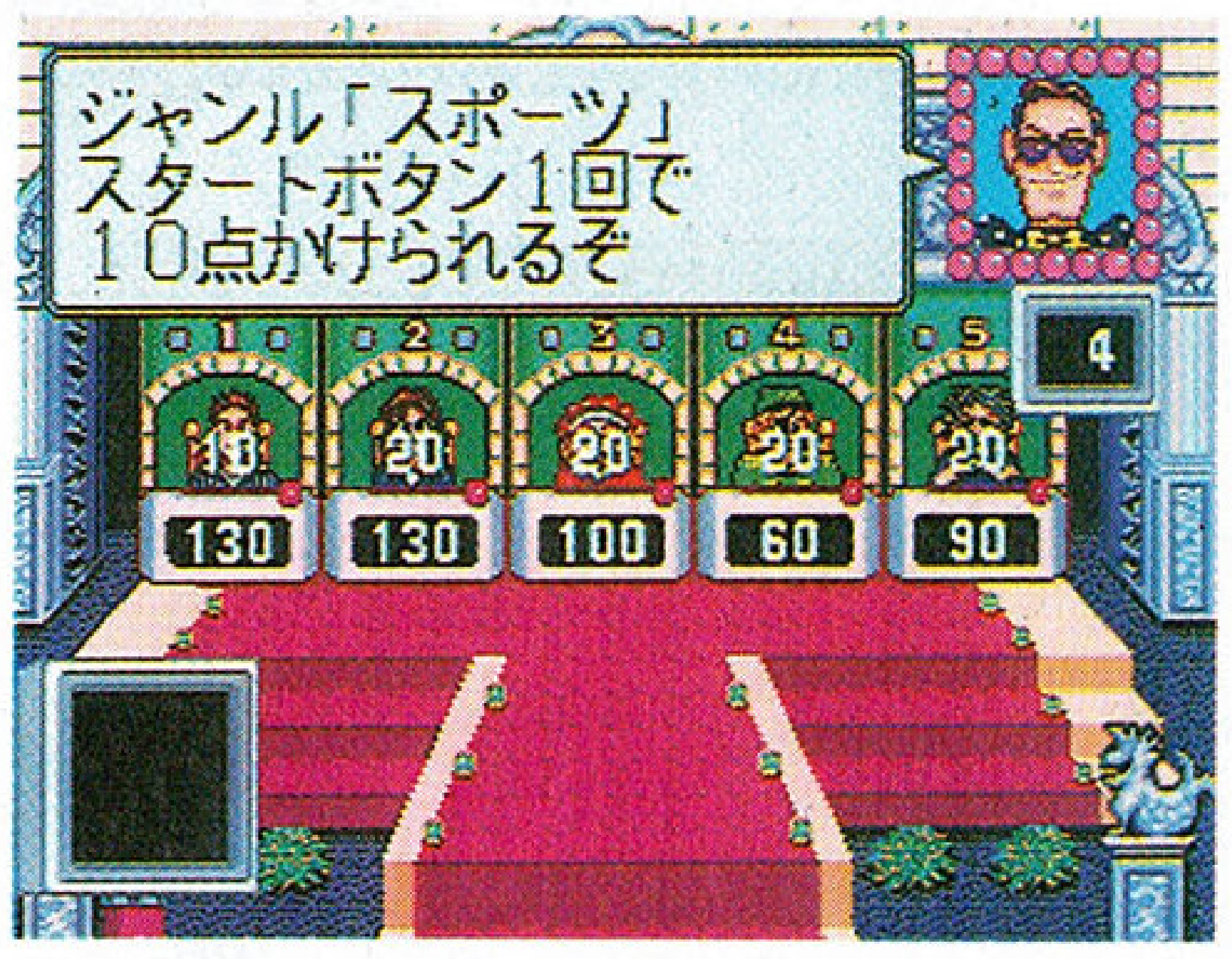

早撃ちマックはどいつだ？

⬅しかし、間違えば当然減点だ

BETクイズ

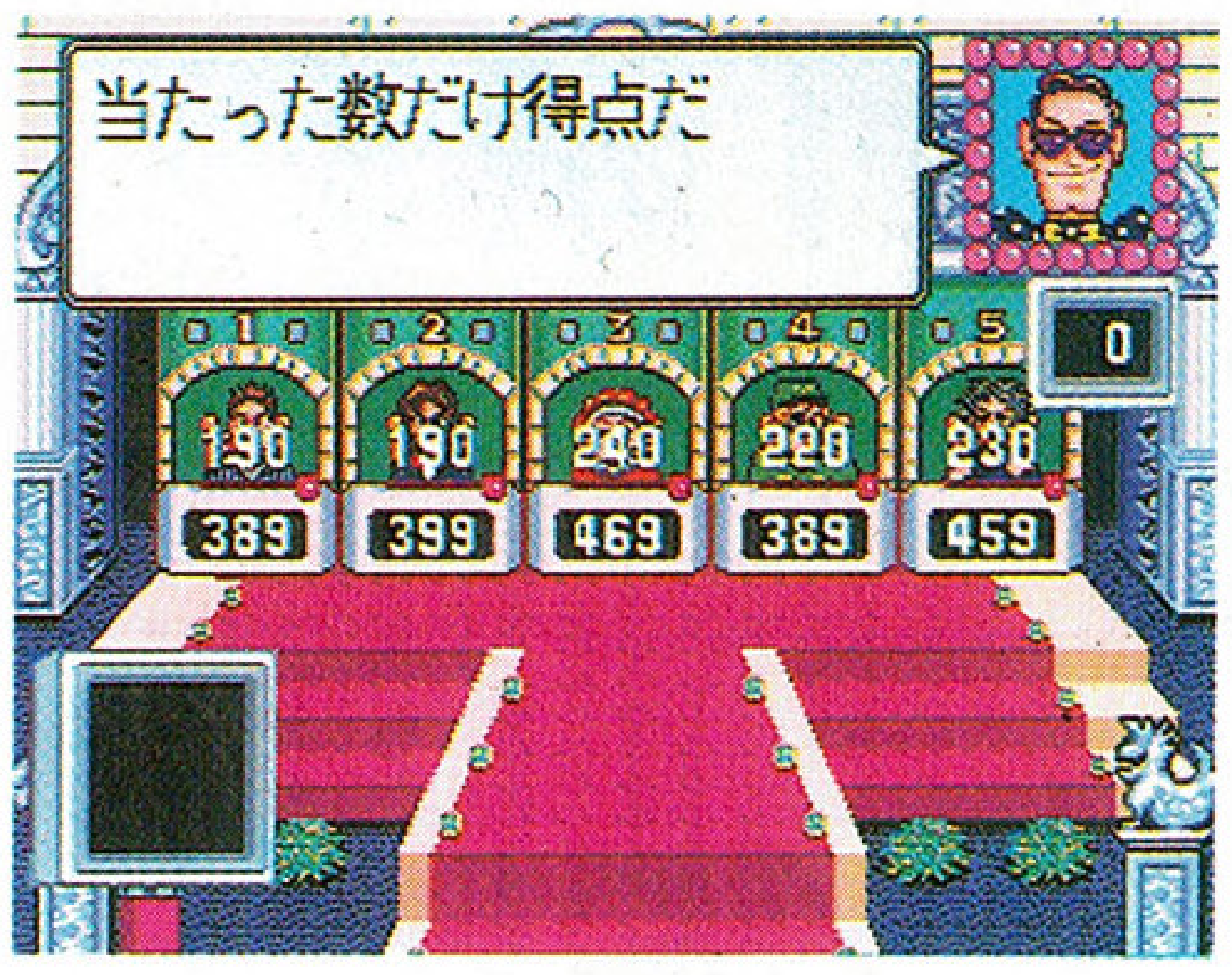
自分の持ち点から10～30点賭けられるクイズ。問題のジャンルが表示されるので、その時点で賭け点を決める。得意でないジャンルの場合はパスも可能。早押しではなく制限時間内に解答すればよい。


➡キャラクタの前に表示されている数字は賭ける点数


ジャンル「スポーツ」
スタートボタン1回で
10点かけられるぞ

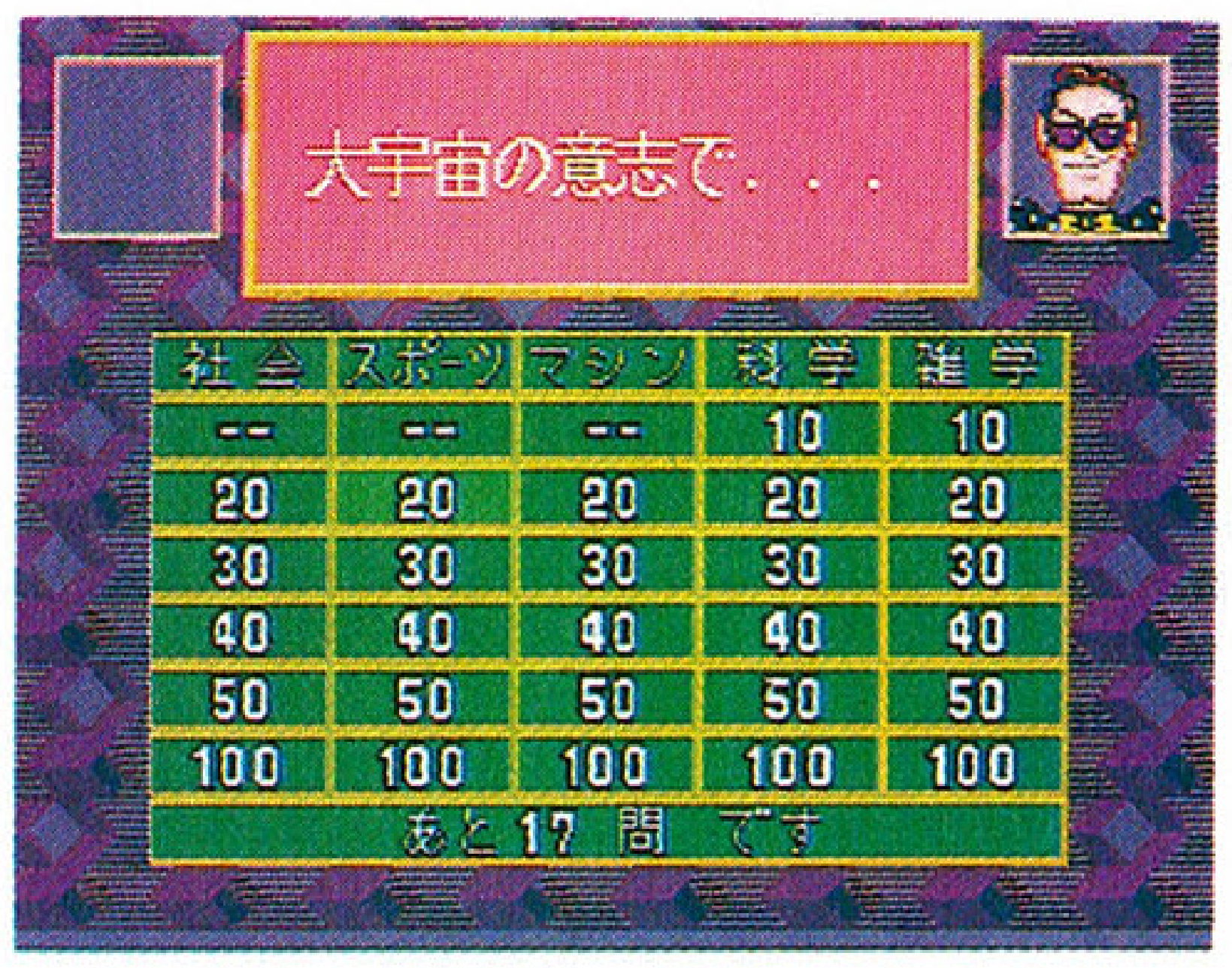
⬆ジャンルが発表されるので、不得意なものならパスしよう

⬇得意なジャンルなら賭けられるだけ賭けておくほど点数はたくさん！


当たった数だけ得点だ

ジャンル選択クイズ

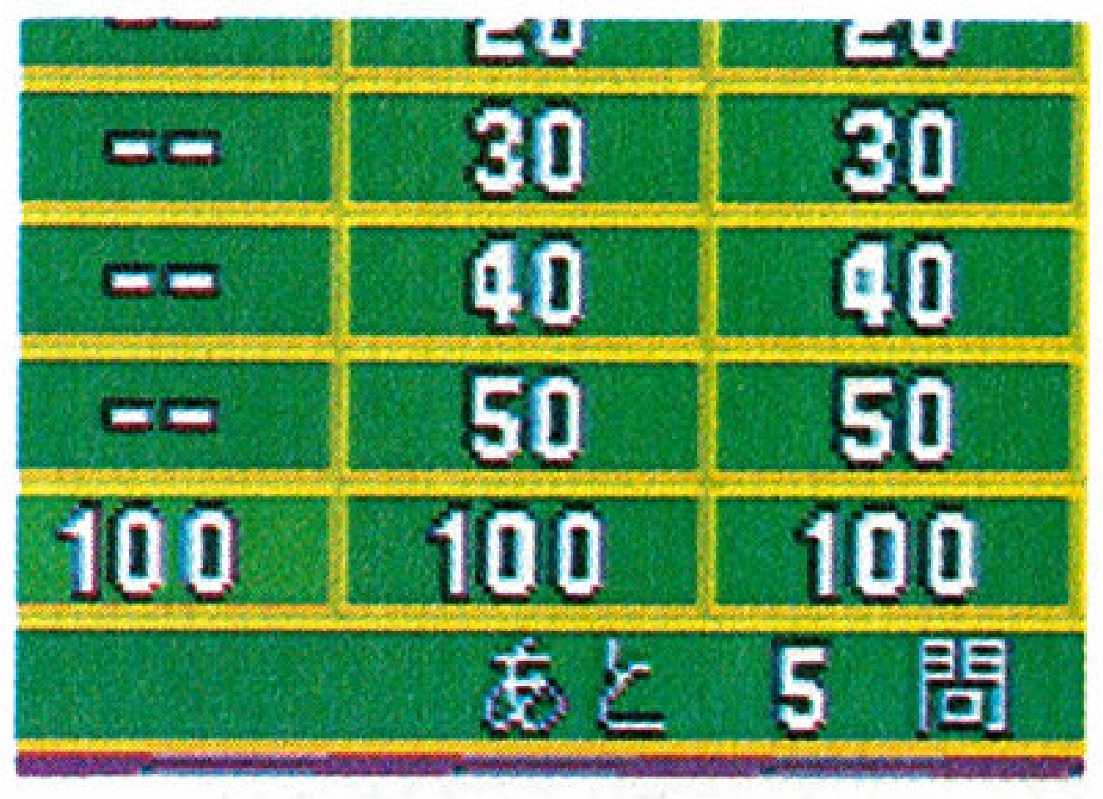
自分の得意なジャンルのパネルを選択して早押しをするクイズ。アニメ、雑学などさまざまなジャンルが用意されている。1つのジャンルに10個のパネルがあり、それぞれ10～100の数字が書かれている。クイズに正解するとパネルの数字が点数として加算される。


大宇宙の意志で．．．

社会	スポーツ	マシン	科学	雑学
--	--	--	10	10
20	20	20	20	20
30	30	30	30	30
40	40	40	40	40
50	50	50	50	50
100	100	100	100	100

あと17問です

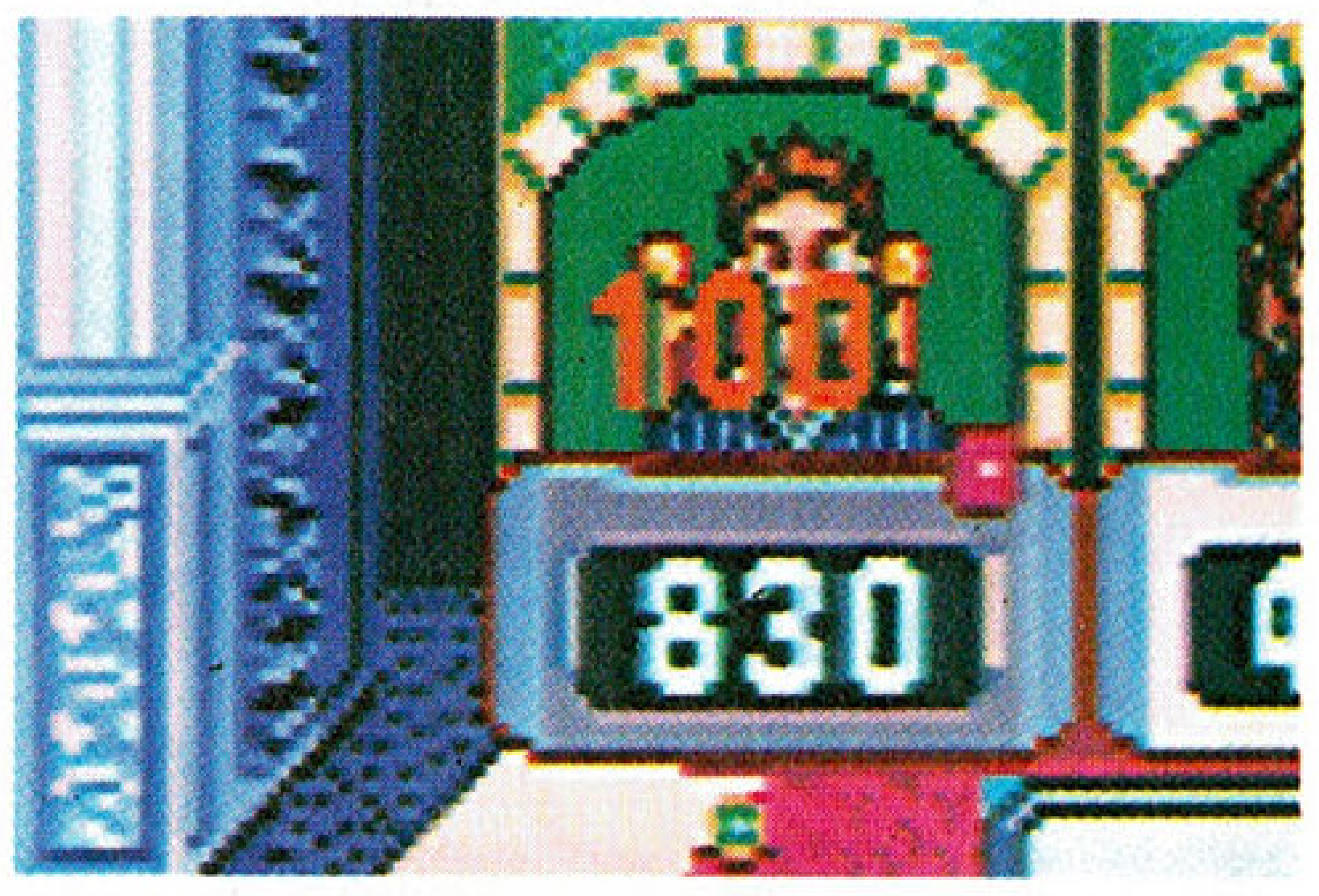
⬆限られた問題数の中でクイズをするなら、当然得意なジャンルがいい



--	30	30
--	40	40
--	50	50
100	100	100

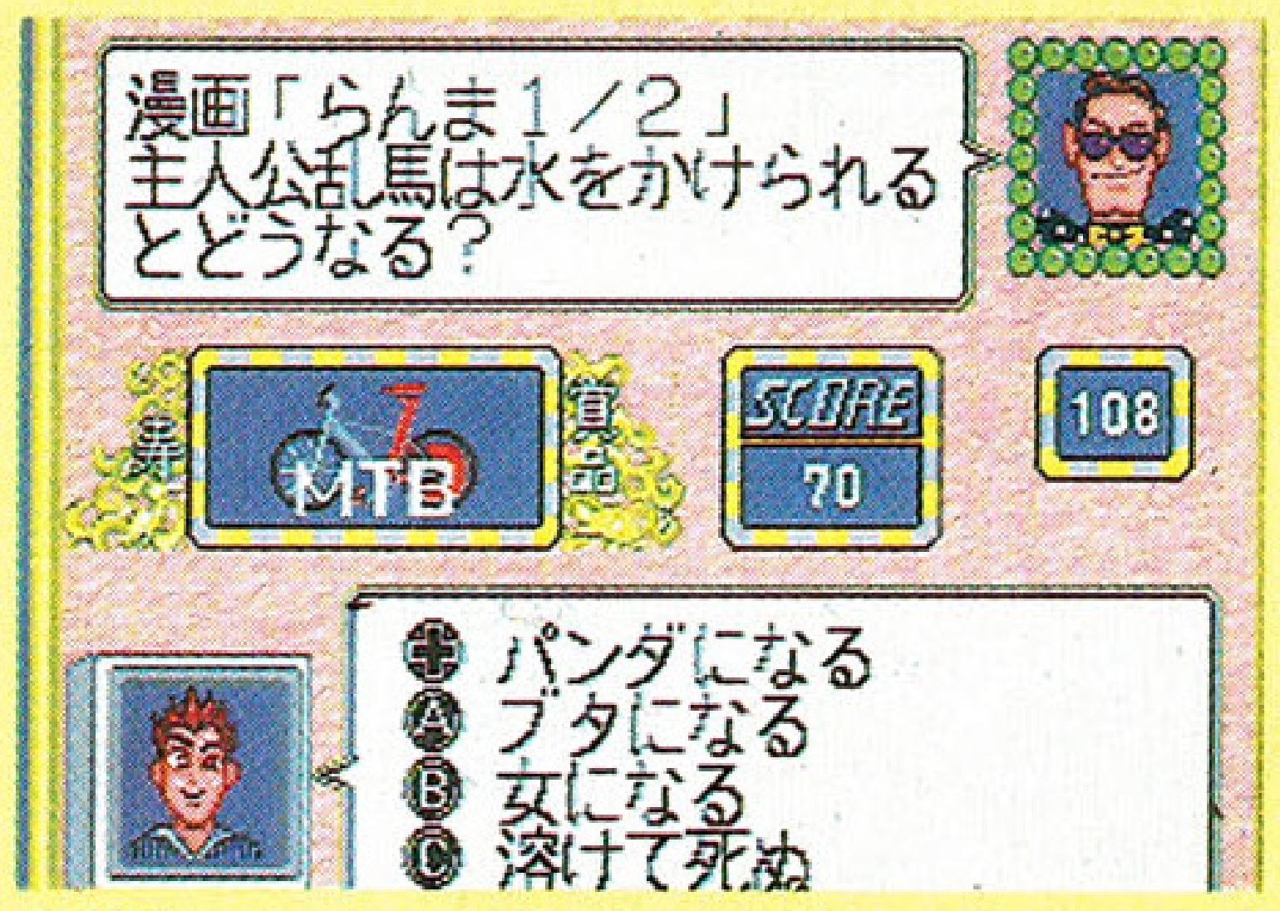
あと 5 問

⬅この100点はかなり大きいぞ


⬆間違うとパネルの数字ぶん減点！

豪華賞品をめぐってのタイムアタッククイズ

「TVだ！MEGAQ」モードでは優勝賞品を決めるためのクイズ。短時間に何問正答することができるかを競う。正解すれば点数が加算され、間違うと当然減点。得点により賞品のランクは上下する。分からない問題が出たときは、スタートボタンで問題をパスすることも可能。解答するかパスをしないと次の問題に移らない。


漫画「らんま1／2」
主人公乱馬は水をかけられる
とどうなる？

- ㊥ パンダになる
- Ⓐ ブタになる
- Ⓑ 女になる
- Ⓒ 溶けて死ぬ

⬆限られた時間内に何問正解できるか挑戦だ

⬇なんと、優勝賞品にはメガドライブまで出てくる！

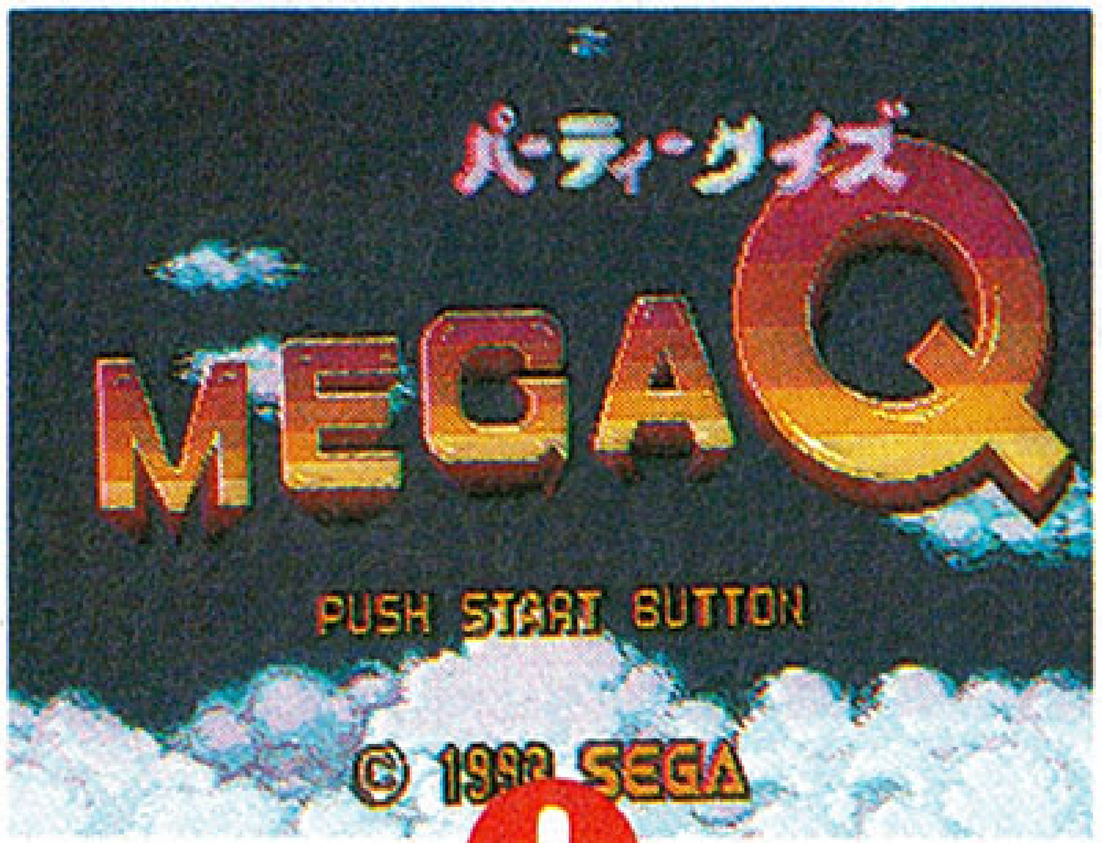
MEGA-CD2
めざせ豪華賞品！

MD パーティークイズMEGA Q ★★★☆☆

サウンドテストでQ

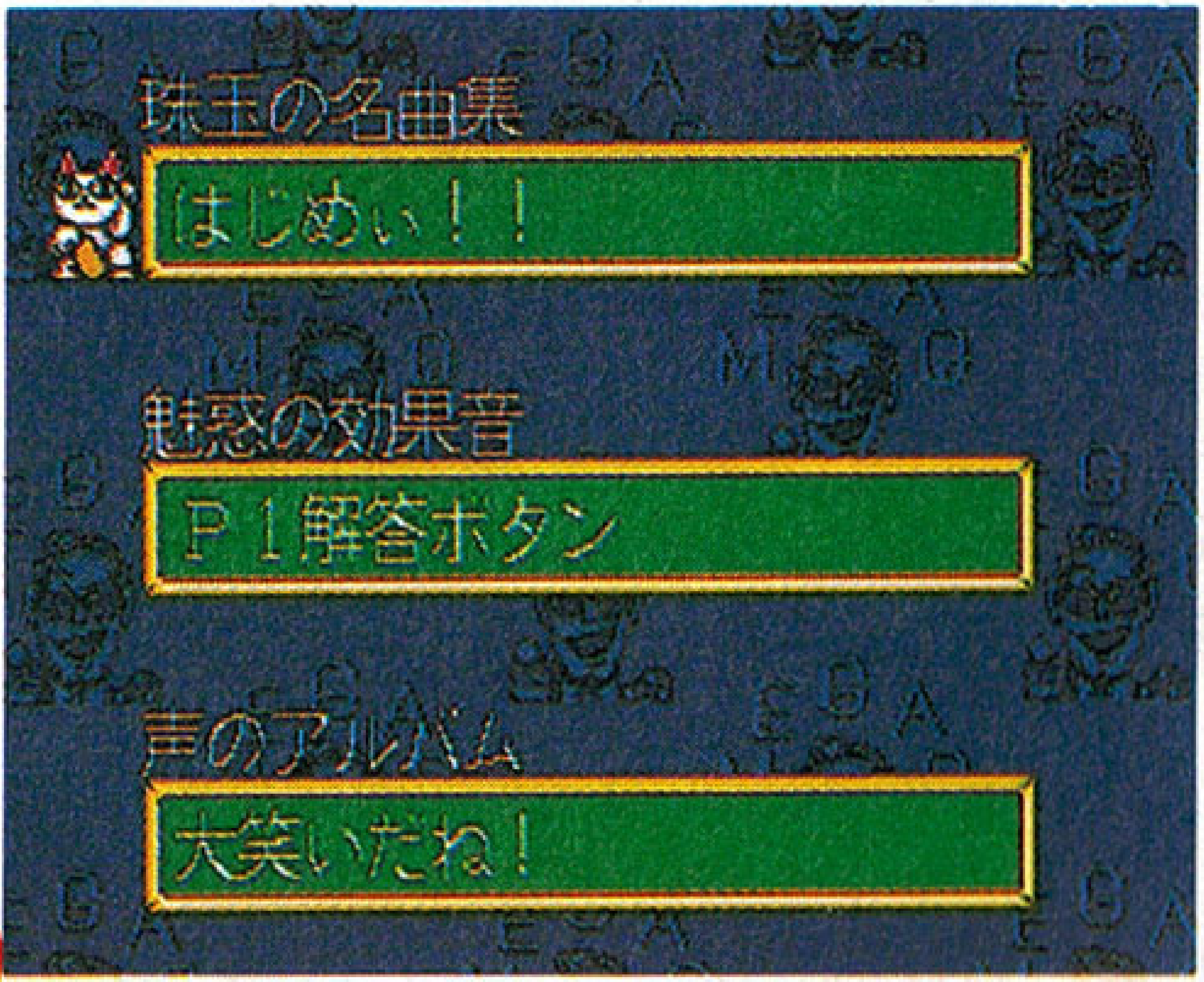
埼玉県
へたれ王ひとし

タイトル画面で、AとBとCを同時に押す。すると、サウンドテスト画面が現れる。ここには「珠玉の名曲集」、「魅惑の効果音」、「声のアルバム」の3つのメニューがある。これらのメニューを上下で選択し、左右でタイトルを変更してCを押せば、ゲーム中の音楽や効果音が楽しめる。また、スタートでタイトル画面に戻る。


パーティクイズ
MEGA Q
PUSH START BUTTON
© 1993 SEGA

⇦タイトル画面でコマンドを入力するのだ

AとBとCを同時に押す


珠玉の名曲集
はじめい！！
魅惑の効果音
P1解答ボタン
声のアルバム
大笑いだね！

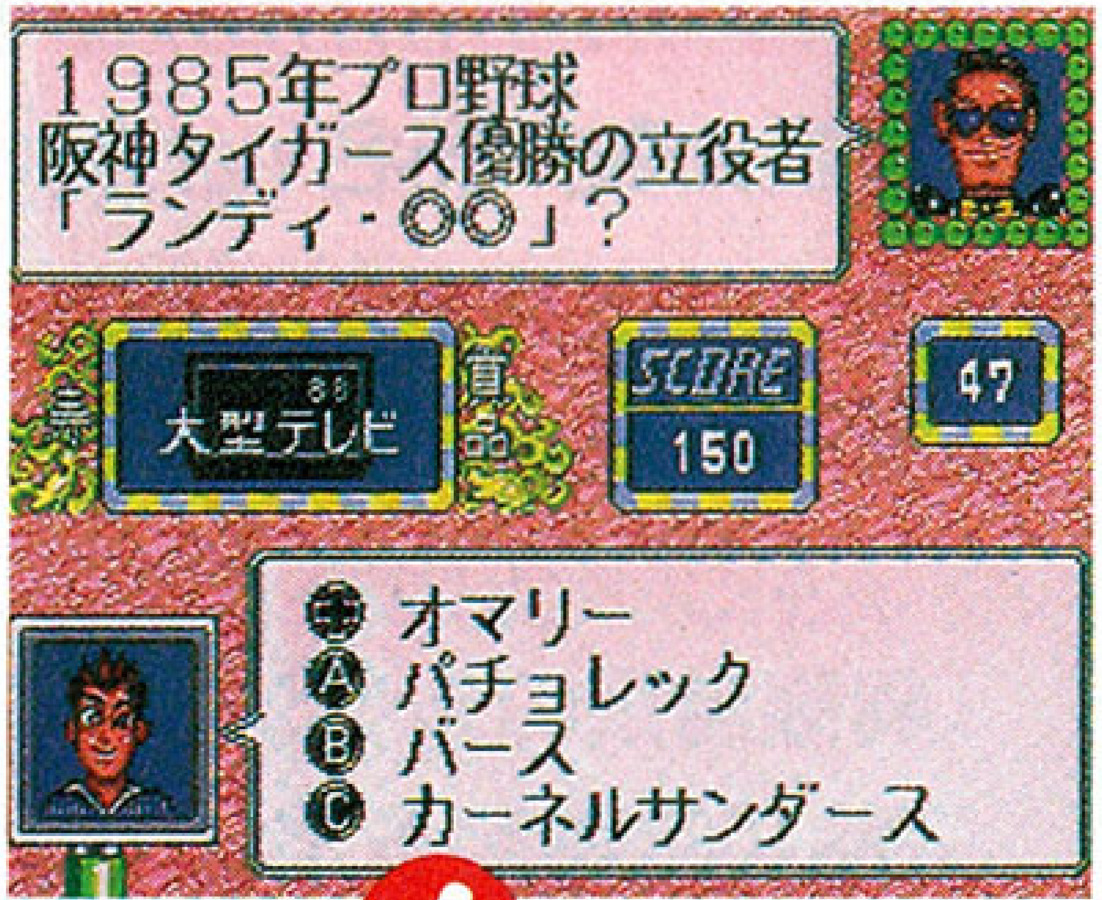
⇧サウンドテスト画面に。曲や効果音には、それぞれタイトルがあるぞ

MD パーティークイズ MEGA Q ★☆☆☆☆

カラーバー出現

福岡県
サイバー

「TVだ！ MEGA Q」の、本番か特番を最後までプレイする。そして、エンディング画面のまましばらく待っていると、画面がカラーバーになってしまう。


1985年プロ野球
阪神タイガース優勝の立役者
「ランディ・○○」？

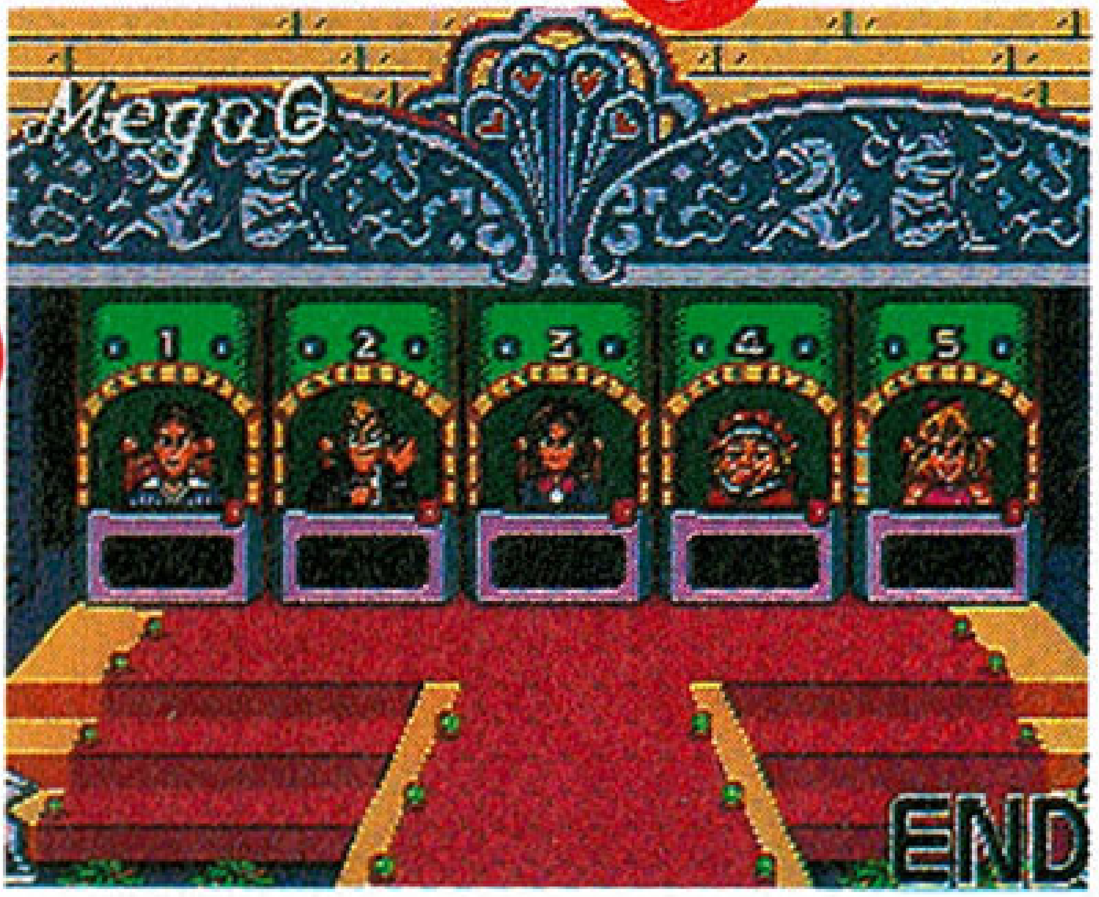
賞品 大型テレビ

SCORE 150

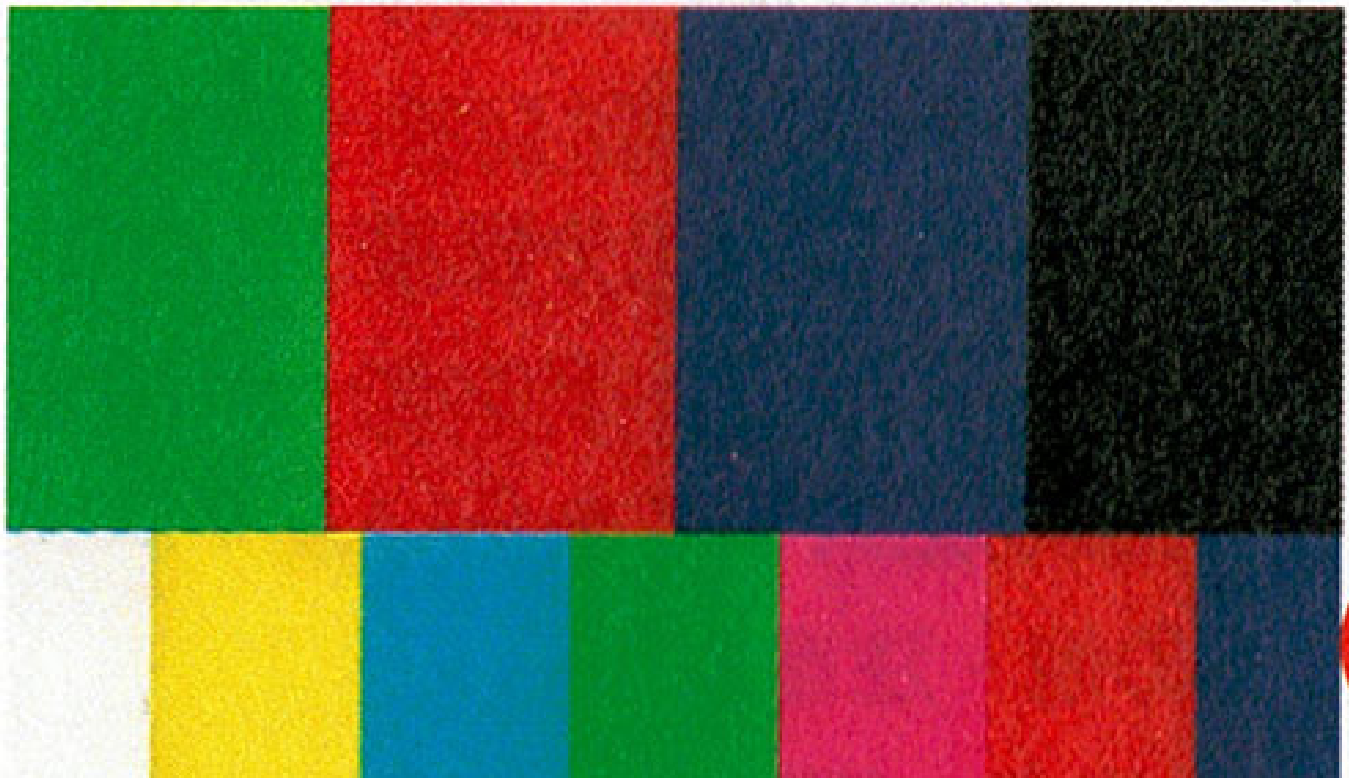
47

- オマリー
- Ⓐ パチョレック
- Ⓑ バース
- Ⓒ カーネルサンダース

本番か、特番を最後までプレイしよう


MegaQ
1
2
3
4
5
END

この画面のまま、しばらく待っていよう


SEGA ENTERPRISES

「ピー」という音も入っている

ハイブリッド・フロント

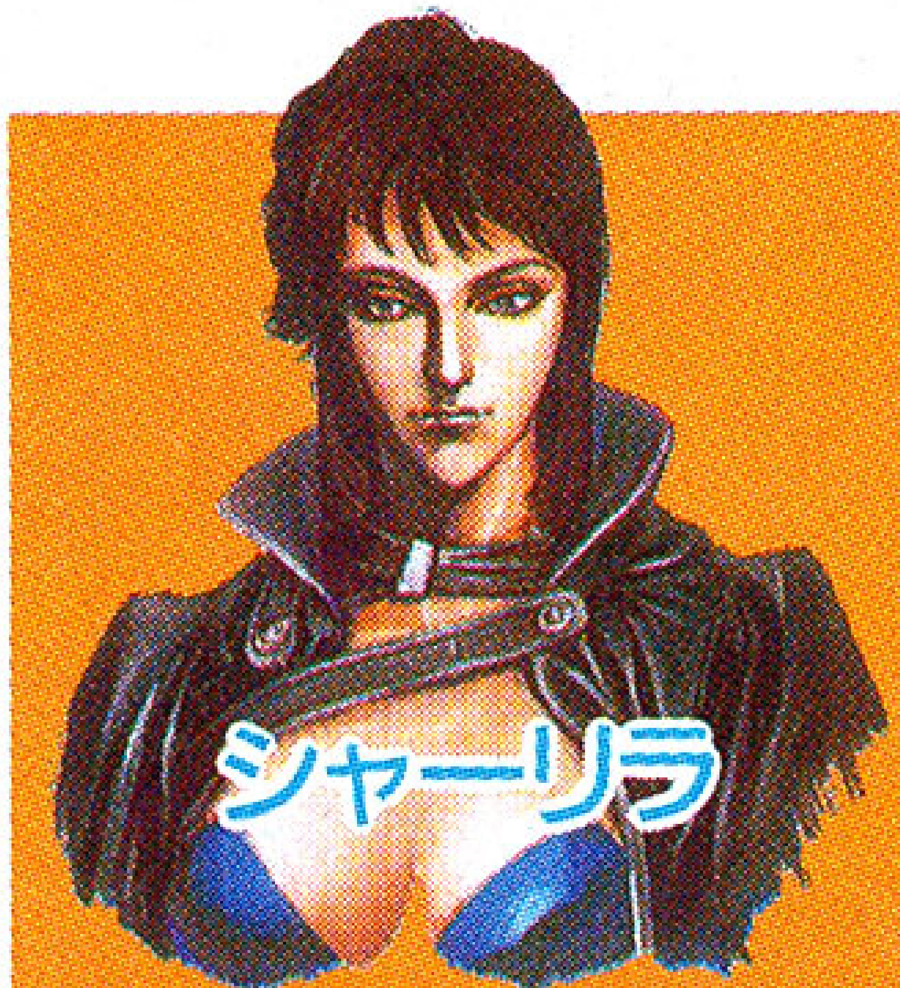
- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ＳＬＧ
- 16M＋B・B

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

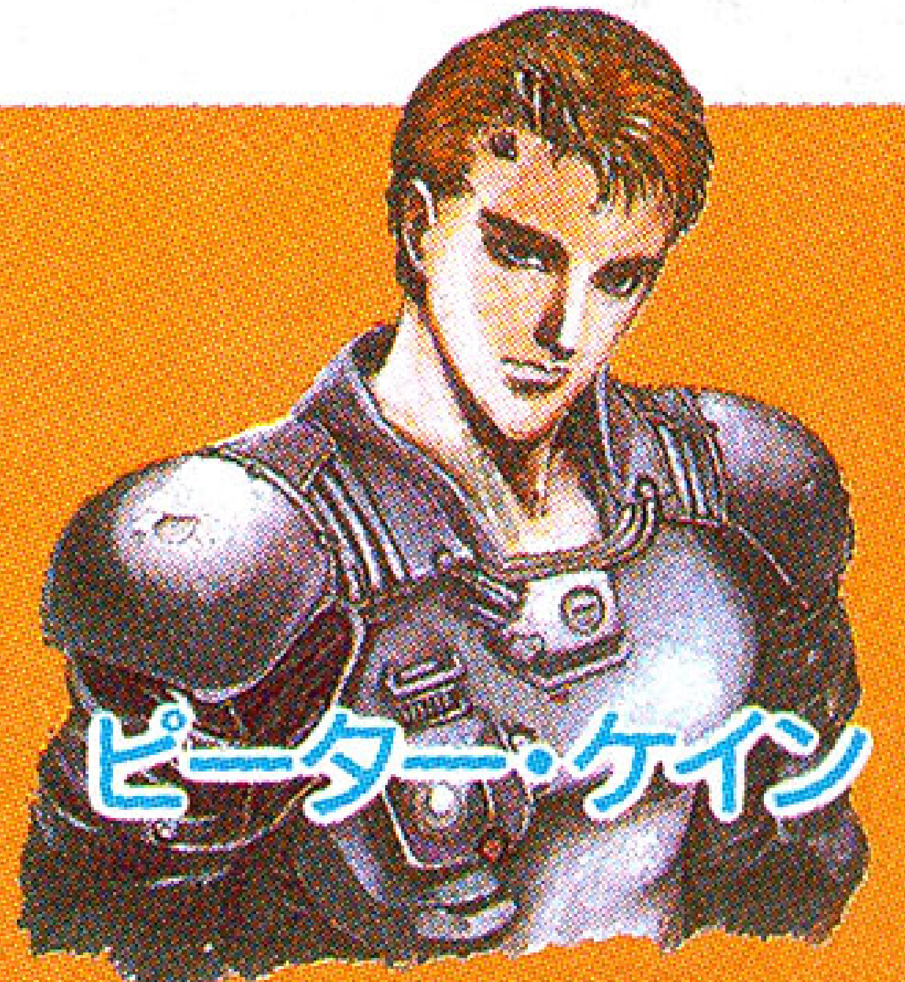
あの「アドバンスド大戦略」のシステムをベースに、さらに改良された新システムと思考ルーチンを搭載した近未来ＳＦ戦闘ＳＬＧが登場。強力スタッフをそろえ、着々開発進行中！　続報を待て！

ハイブリッド・フロント制作スタッフ

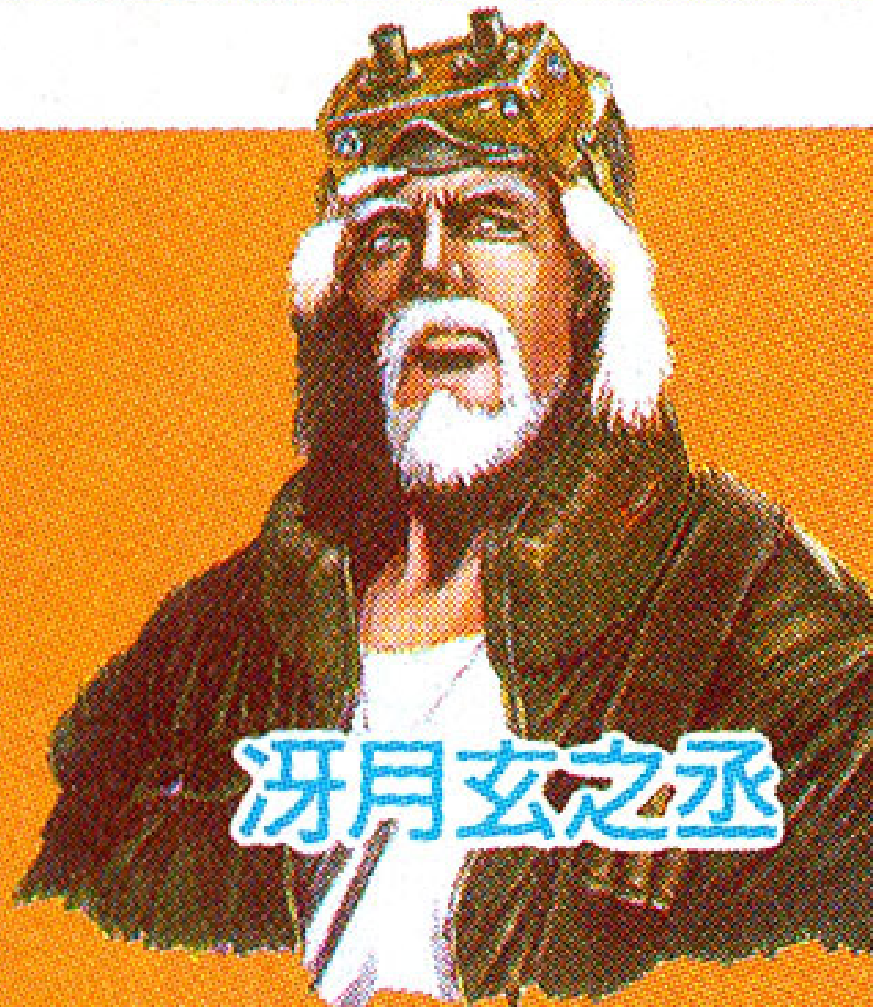
原作シナリオ———野田昌宏
キャラデザイン———末弥純
メカデザイン———青井邦夫



シルクロード・ハイウェイの中でも、かなりの規模を誇る運び屋集団のリーダー。

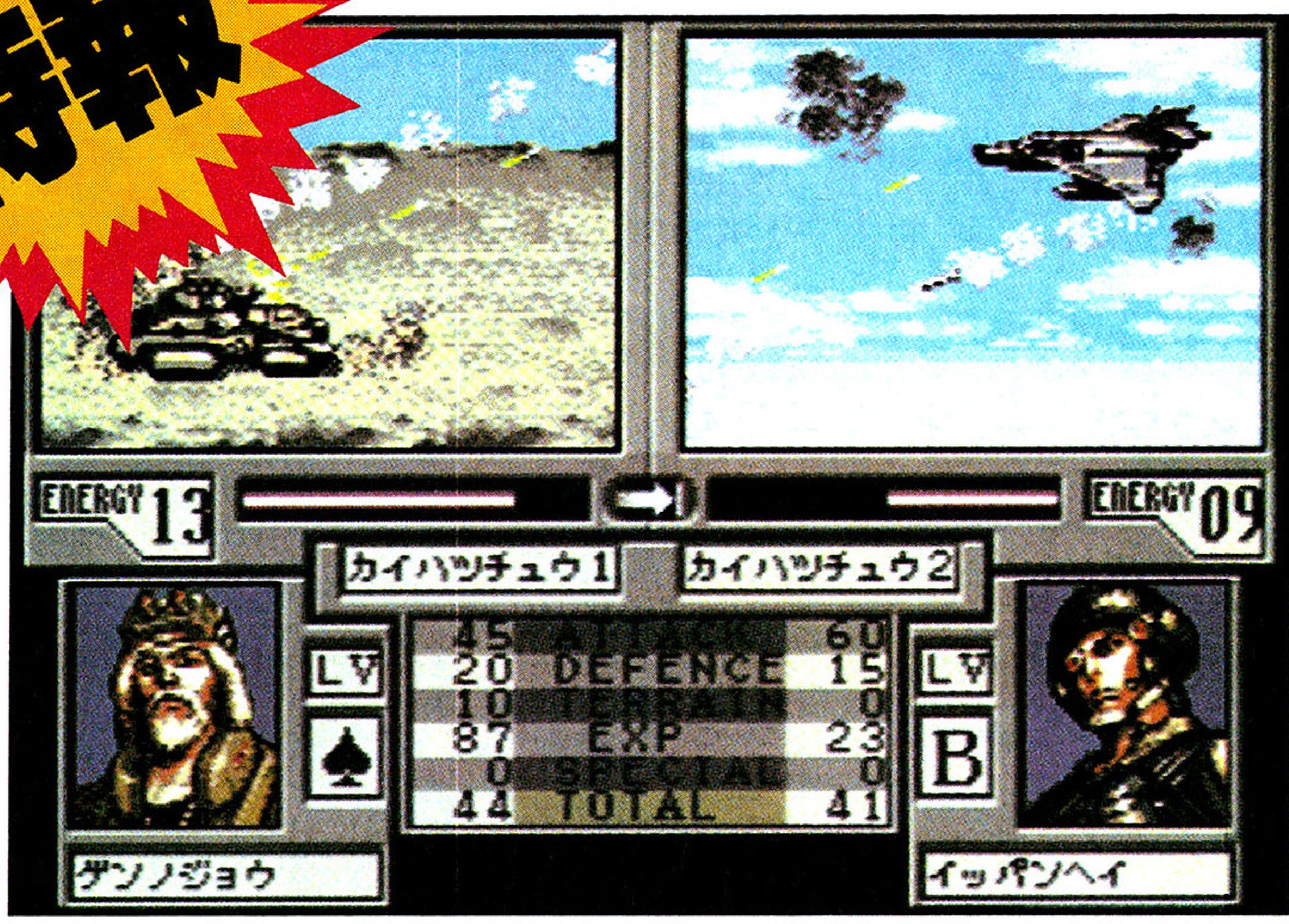


玄之丞と組んで運び屋の護衛を行ったり、独自の活躍をしてる。過去の経歴は謎。



「地球―企業国家戦争」時代を知る、数少ない１人。ピーター同様、経歴不詳。

特報


ENERGY 13 ENERGY 09

カイハツチュウ1 カイハツチュウ2

LV ♠		LV B
45	ATTACK	60
20	DEFENCE	15
10	TERRAIN	0
87	EXP	23
0	SPECIAL	0
44	TOTAL	41

ザンノジョウ イッパンヘイ

メガドライブに 近未来シミュレーション登場！

THE HYBRID FRONT

ハイブリッド・フロント

●セガ●発売日未定●価格未定●SLG●16M+B·B

シナリオは野田昌宏氏、メカニックデザインは青井邦夫氏に！

STORY

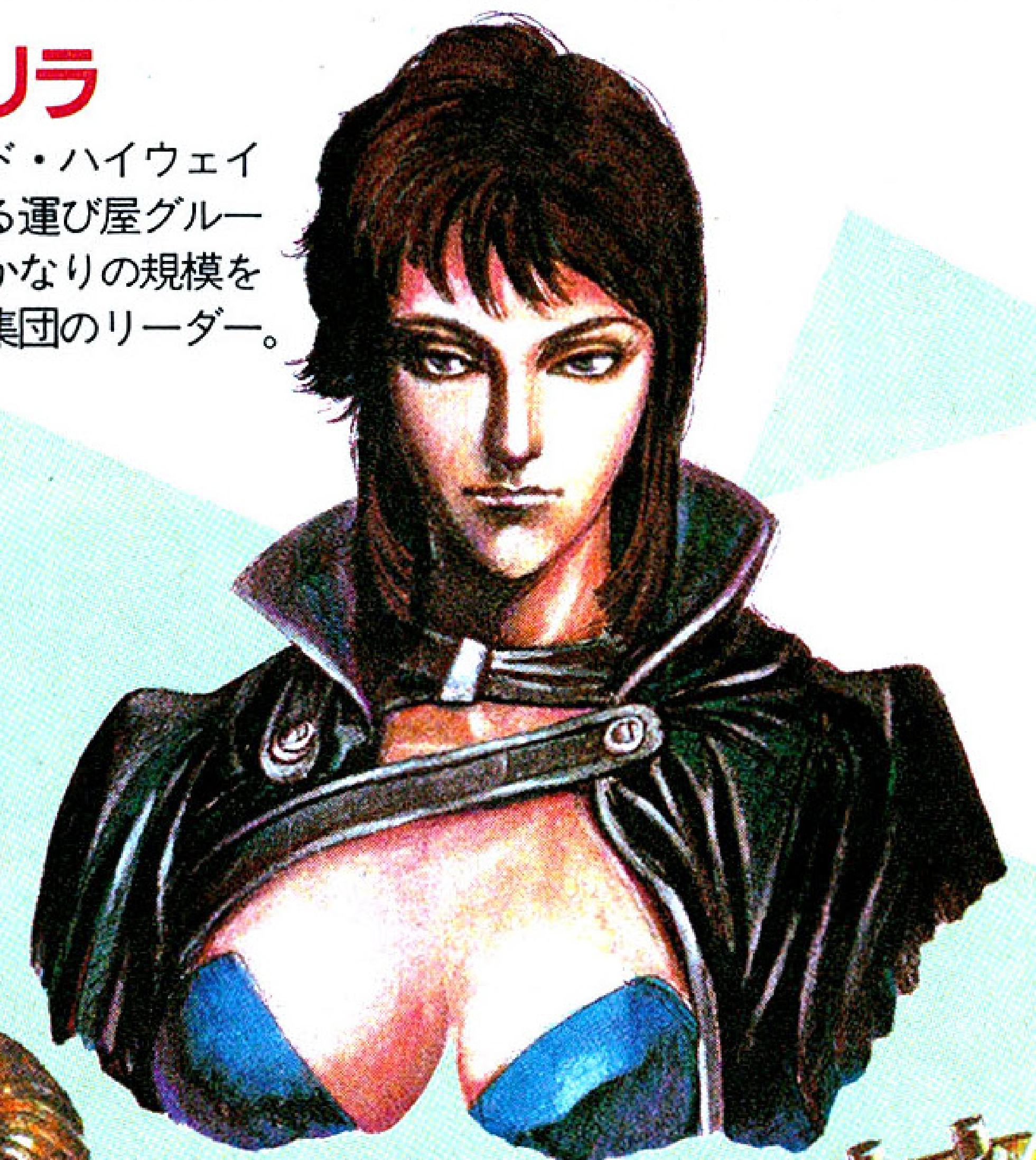
時は近未来の26世紀、場所は太陽系の地球…。乱発する地域紛争と宇宙開発時代を迎え、莫大な資本と資源を背景に軍事力を得た軌道企業共同体。その勢力は強大で、地球を完全な支配下に置いた。

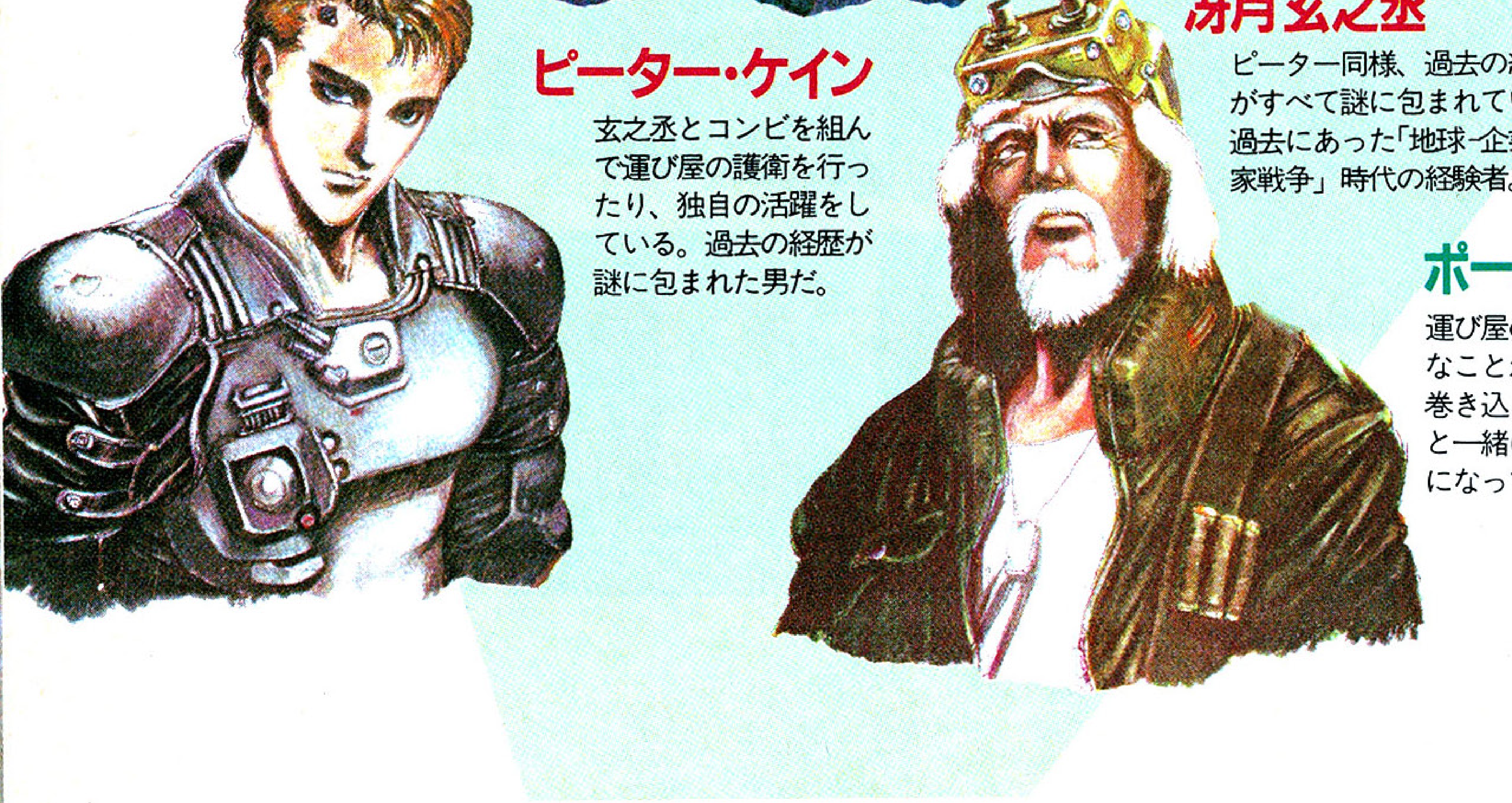
戦後、汎地球条約機構によって荒廃した地球の復興が始まった。しかし実際は辺境経済支援機構、そしてその手足となって各地の流通経済を支える運び屋集団によって補われていたのである。

9月号の新作スクランブルでもちょっとだけ紹介したが、セガから近未来を舞台にしたSF戦闘SLGが発売される。その名は「ハイブリッド・フロント」。迫り来る謎の敵勢力に対して、キャラクターやユニットを集めて対抗しながら謎を解き明かしていくというものだ。基本システムは同社の「アドバンスド大戦略」のキャンペーンモードをベースにしているので、誰でもすんなりゲームの世界に入っていけるだろう。もちろん、新たな趣向も付け加えているし、ストーリーにそってマップが進むだけにイベントもてんこ盛り。思考ルーチンも改良ずみだ。ちなみにシナリオは有名SF作家の野田昌宏氏が監修し、メカニックデザインはイラストレーターの青井邦夫氏が担当している。もう期待せずにはいられないぞ。

キャラクターデザインは末弥純氏が担当！

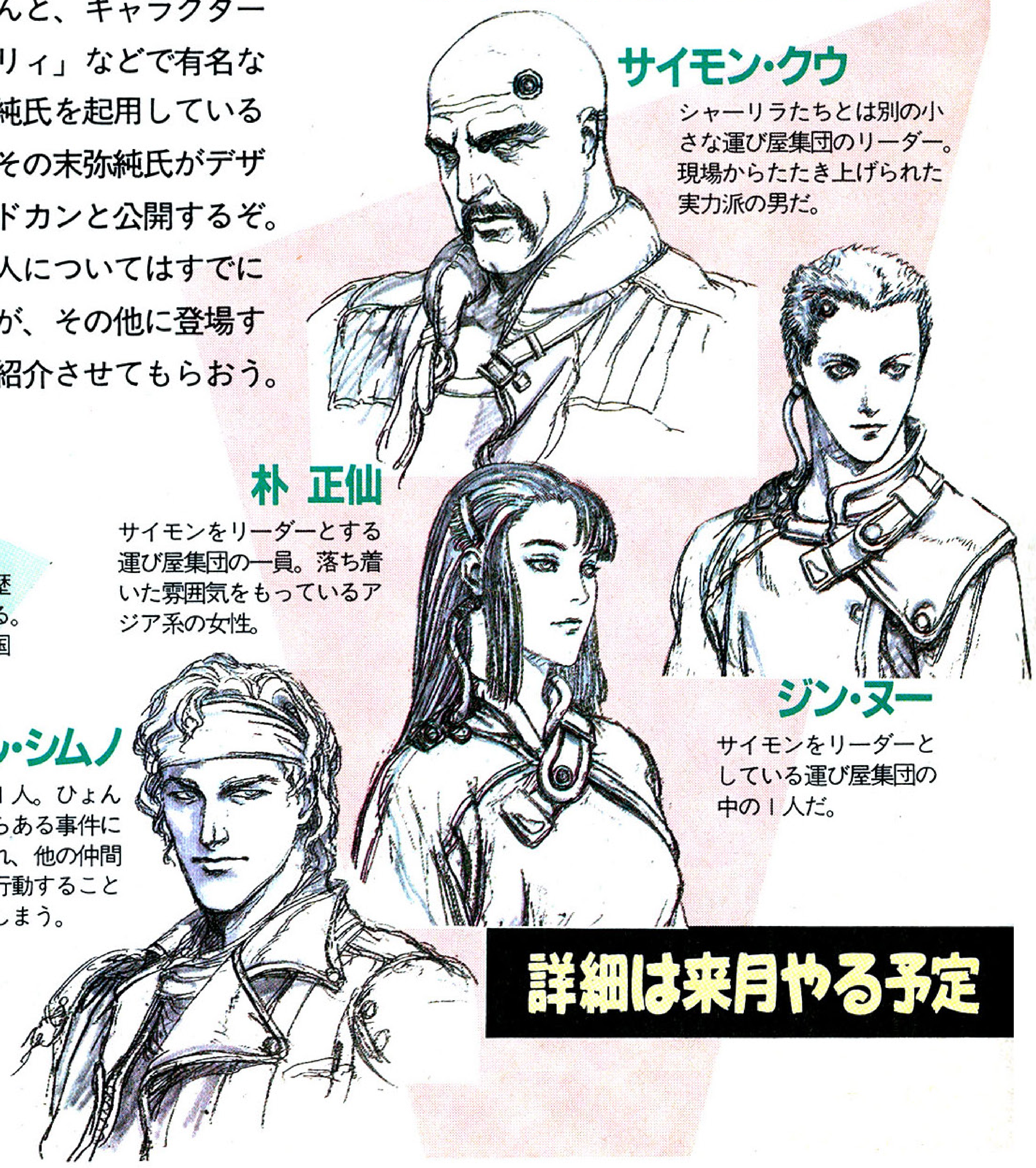
強力なスタッフはシナリオやメカニックデザインだけではない。なんと、キャラクターデザインは「ウィザードリィ」などで有名なイラストレーターの末弥純氏を起用しているのだ。今回の特報では、その末弥純氏がデザインしたキャラクターをドカンと公開するぞ。メインキャラクターの3人についてはすでに目にした人もいると思うが、その他に登場するキャラクターも加えて紹介させてもらおう。


シャーリラ
シルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋グループの中で、かなりの規模を誇る運び屋集団のリーダー。


ピーター・ケイン
玄之丞とコンビを組んで運び屋の護衛を行ったり、独自の活躍をしている。過去の経歴が謎に包まれた男だ。

冴月玄之丞
ピーター同様、過去の経歴がすべて謎に包まれている。過去にあった「地球-企業国家戦争」時代の経験者。

その他の運び屋たち


サイモン・クウ
シャーリラたちとは別の小さな運び屋集団のリーダー。現場からたたき上げられた実力派の男だ。

朴 正仙
サイモンをリーダーとする運び屋集団の一員。落ち着いた雰囲気をもっているアジア系の女性。

ジン・ヌー
サイモンをリーダーとしている運び屋集団の中の1人だ。

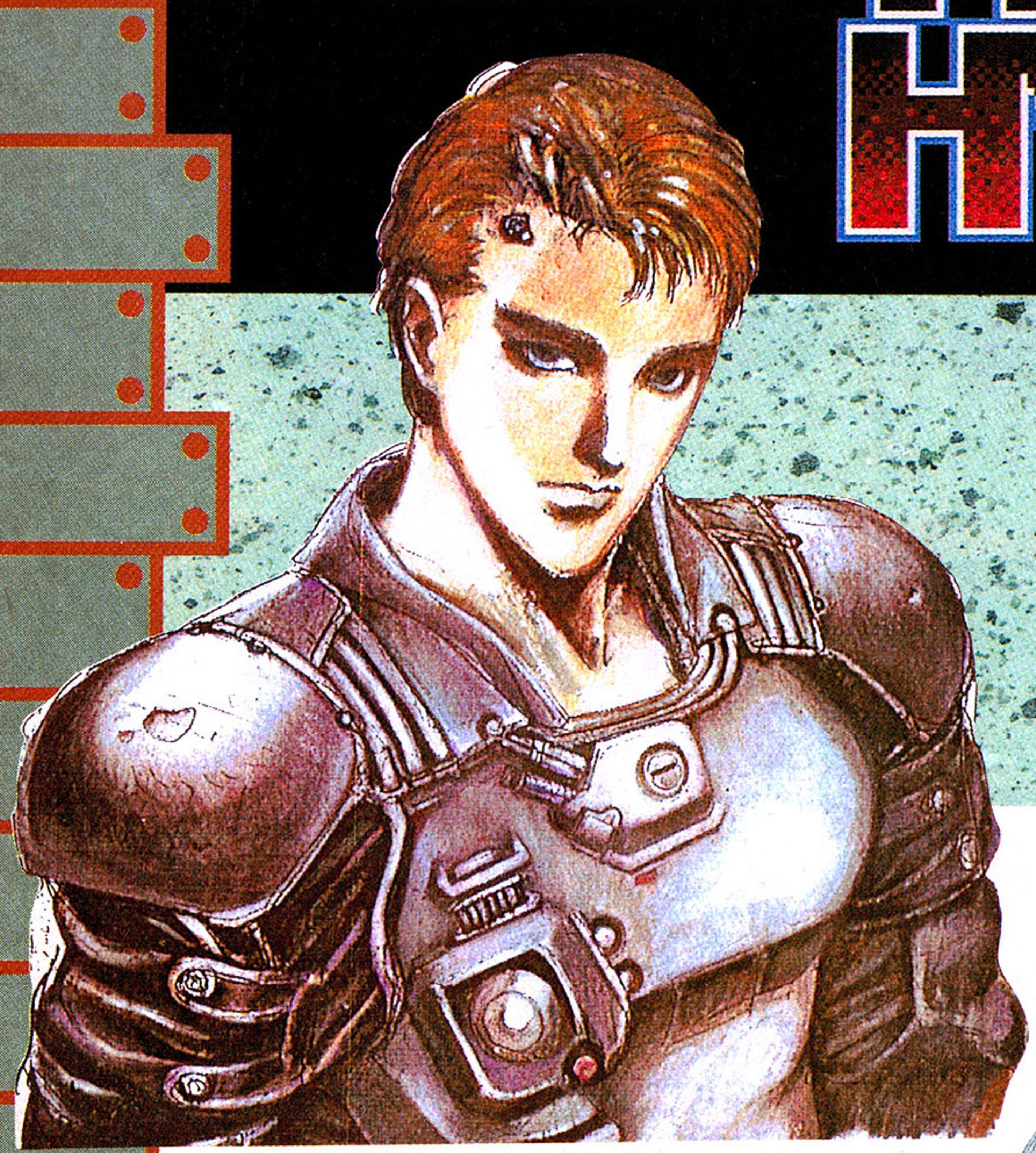
ポール・シムノ
運び屋の1人。ひょんなことからある事件に巻き込まれ、他の仲間と一緒に行動することになってしまう。

詳細は来月やる予定

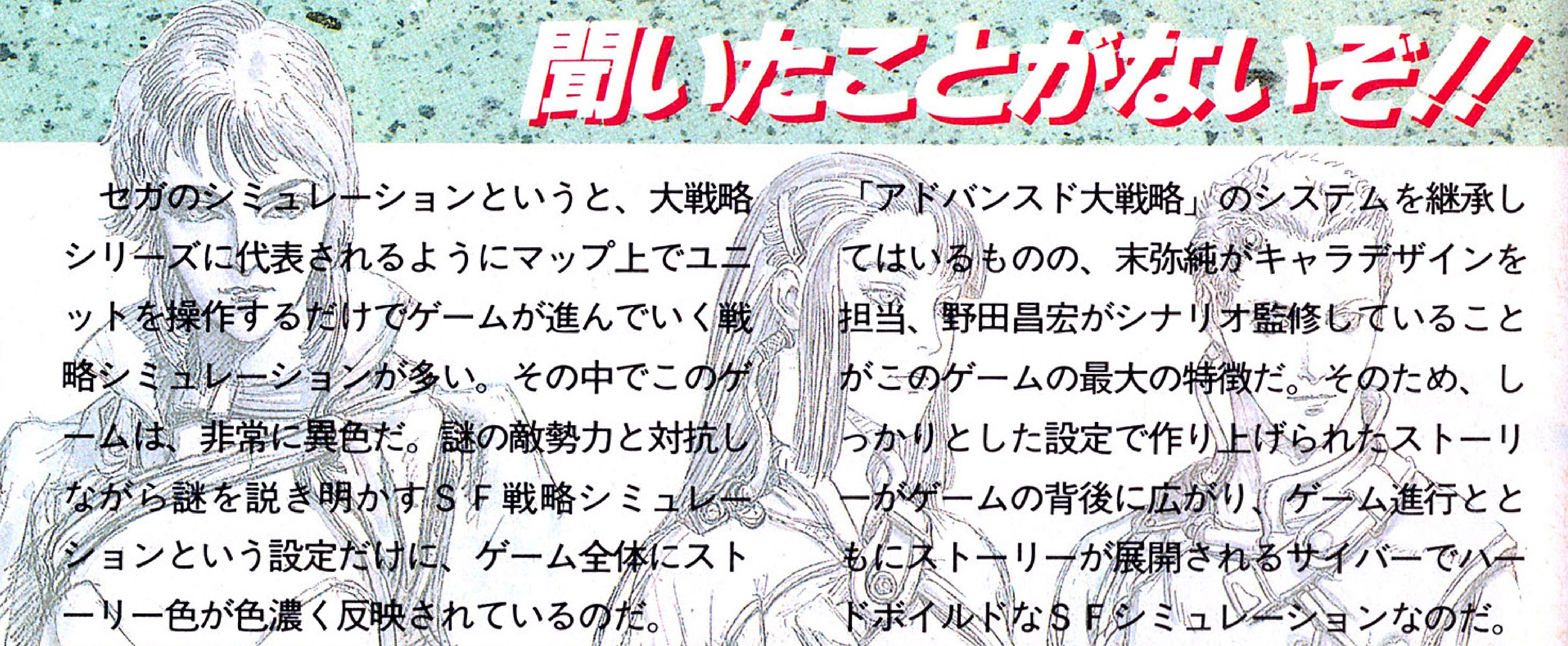
ハイブリッドフロント

THE HYBRID FRONT

●セガ●発売日未定
●価格未定●SLG●16M+B·B



ストーリー重視のハードボイルドSFシミュレーションなんて聞いたことがないぞ!!



「バハムート戦記」「アドバンスド大戦略」などの名作の香りを漂わせ、セガが久々に発売するオリジナルシミュレーションがこれだ。

セガのシミュレーションというと、大戦略シリーズに代表されるようにマップ上でユニットを操作するだけでゲームが進んでいく戦略シミュレーションが多い。その中でこのゲームは、非常に異色だ。謎の敵勢力と対抗しながら謎を説き明かすSF戦略シミュレーションという設定だけに、ゲーム全体にストーリー色が色濃く反映されているのだ。

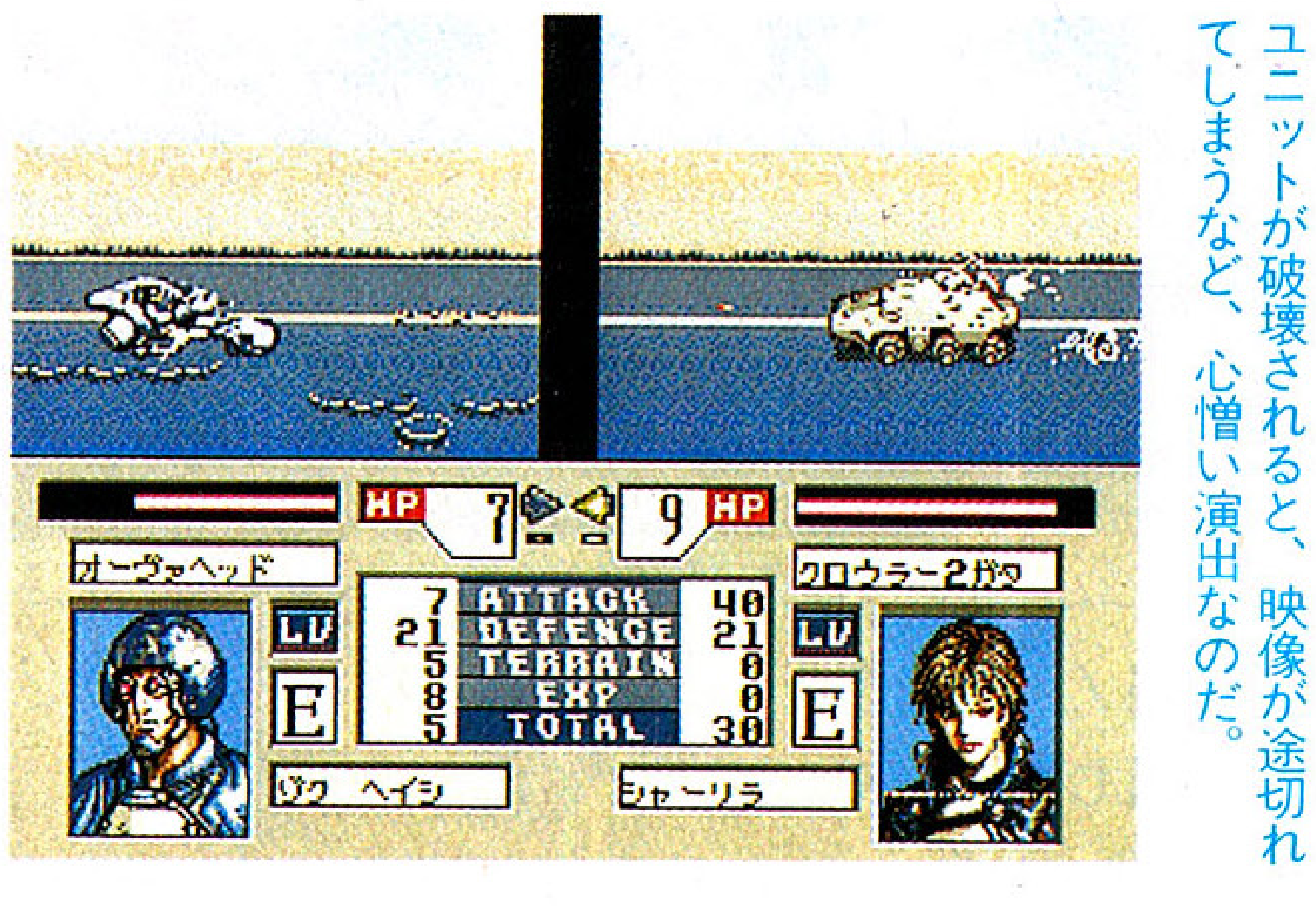
「アドバンスド大戦略」のシステムを継承してはいるものの、末弥純がキャラデザインを担当、野田昌宏がシナリオ監修していることがこのゲームの最大の特徴だ。そのため、しっかりとした設定で作り上げられたストーリーがゲームの背後に広がり、ゲーム進行とともにストーリーが展開されるサイバーでハードボイルドなSFシミュレーションなのだ。

アドバンスド大戦略のシステムを基本にプラスアルファ…

「ハイブリッドフロント」は、ストーリーにそった魅力的な展開もさることながら、ノリのいいサウンドと、「アドバンスド大戦略」で実証ずみの優れた思考ルーチンによってスピーディにゲームが展開される。物語の冒頭では数少ないプレイヤーユニットたち"運び屋"が、強大な謎の勢力に対抗することになる。そのため、初期のマップでは、敵との対峙（たいじ）というよりも、わずかな仲間の支援を得ながら、敵勢力の攻撃をきり抜けなくてはならない。こういったノリノリの新システムについてもう少しくわしく説明してみよう。

戦闘シーンが美しい

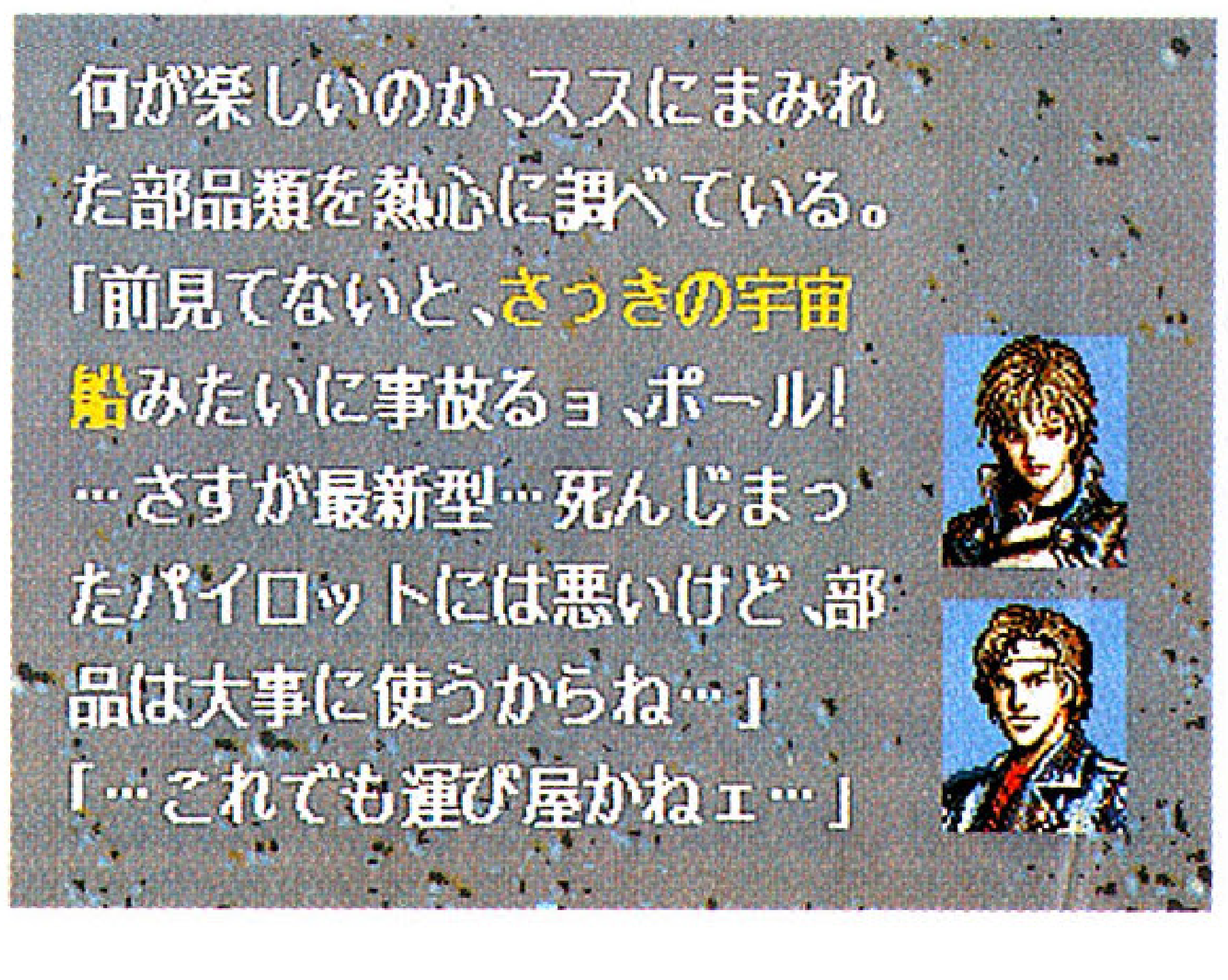
まず、なんといっても戦闘画面のビジュアルがSFサイバーゲームという雰囲気をかもしだしてくれる。敵味方のユニットとともに、キャラクターが左右にビジュアル映像として映し出される。しかも攻撃によって破損すると、映像が変化する。この画面演出のテンポとサウンドが非常にマッチしているのだ。


HP 7
9 HP
オーヴァヘッド
クロウラー2ガタ
LV
E
7 ATTACK 40
21 DEFENCE 21
5 TERRAIN 0
8 EXP 0
5 TOTAL 30
LV
E
リク ヘイシ
シャーリラ

ユニットが破壊されると、映像が途切れてしまうなど、心憎い演出なのだ。

ストーリー展開にワクワク!!

シミュレーションという一見とっつきにくいジャンルを、みごとにカバーして魅力的に演出しているのが、キャンペーン・シナリオのバックに設定されていくストーリーだ。ゲームはマップクリアとともに自然に次のマップに進行するのだが、背景となるストーリーを読むことで、ゲームに深みが増すのだ。



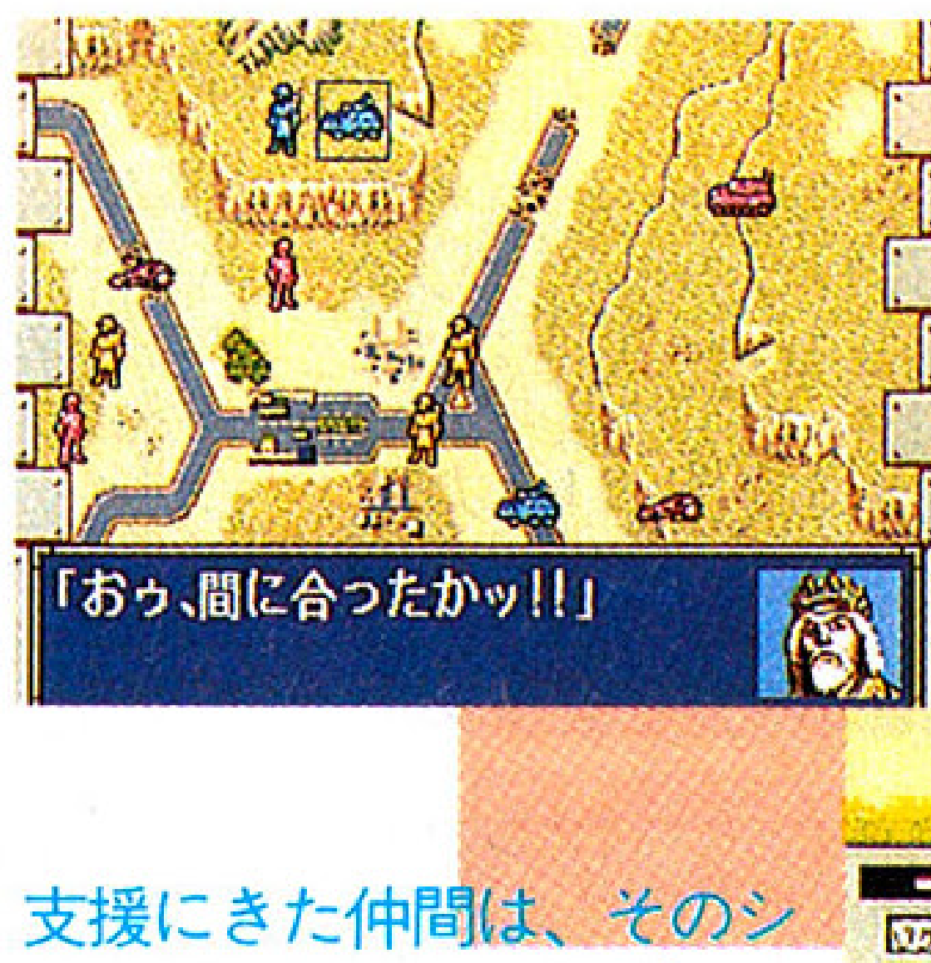
何が楽しいのか、ススにまみれた部品類を熱心に調べている。
「前見てないと、さっきの宇宙船みたいに事故るョ、ポール!
…さすが最新型…死んじまったパイロットには悪いけど、部品は大事に使うからね…」
「…これでも運び屋かねェ…」

バックストーリーは、それだけでも電子出版といった感じで楽しんで読めるのだ。

仲間としてNPCが登場!!

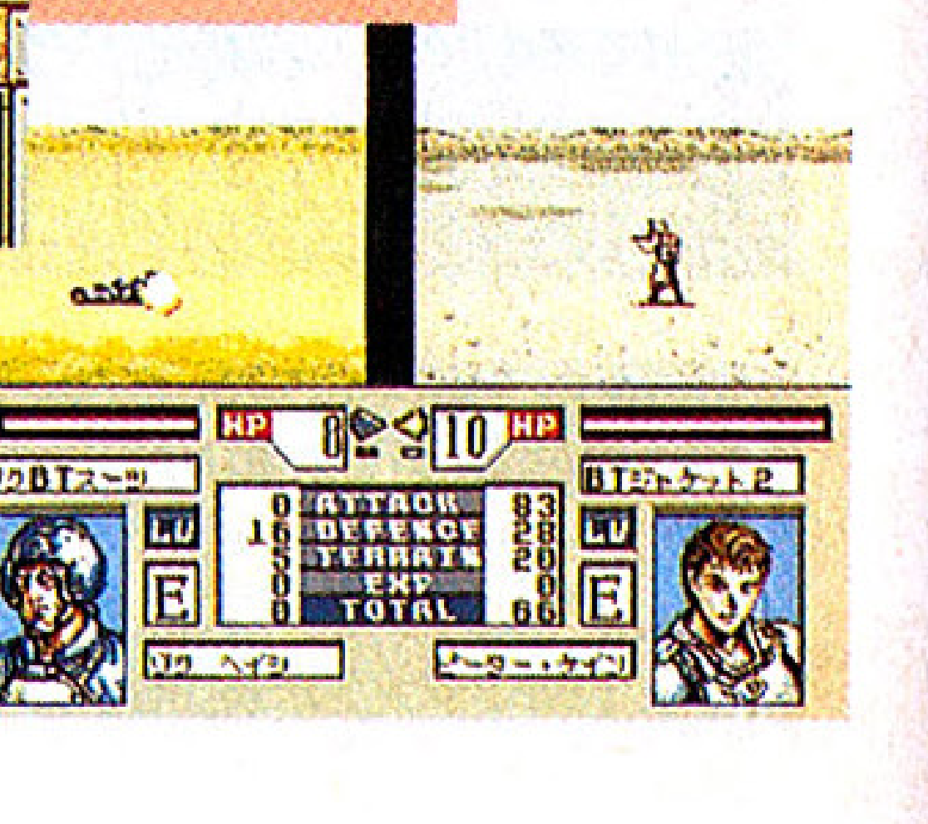
さらにこのゲームの魅力の1つは、シナリオによって、支援部隊として途中から仲間になる個性的なNPCだ。

しかも、救援に駆けつける時には、仲間のメッセージがメッセージコマンドに表示されるため、よりゲームを人間臭く仕上げている点もうれしい。



「おぅ、間に合ったかッ!!」

シナリオの途中で、仲間のひとり玄之丞が救援に駆けつける。


HP 0
10 HP
リクBTスーツ
BTジャケット2
LV
E
0 ATTACK 83
16 DEFENCE 28
6 TERRAIN 20
5 EXP 0
0 TOTAL 66
LV
E
リク ヘイシ
ピーター・ケイン

支援にきた仲間は、そのシナリオではNPCだが、その後、ユニットに加わる。

システムは作戦準備画面とマップ画面が中心だ!!

シナリオスタート

▽

作戦準備画面

●ユニットに搭乗するキャラを決める。めんどくさい人は自動搭乗でもＯＫ。また、この画面では搭乗ユニットの武装パックデータの確認などもできる。性能画面ではユニットの性能が表示される。

●搭乗が決まったら、いよいよ作戦開始だ。

▽

シナリオの勝利条件表示

▽

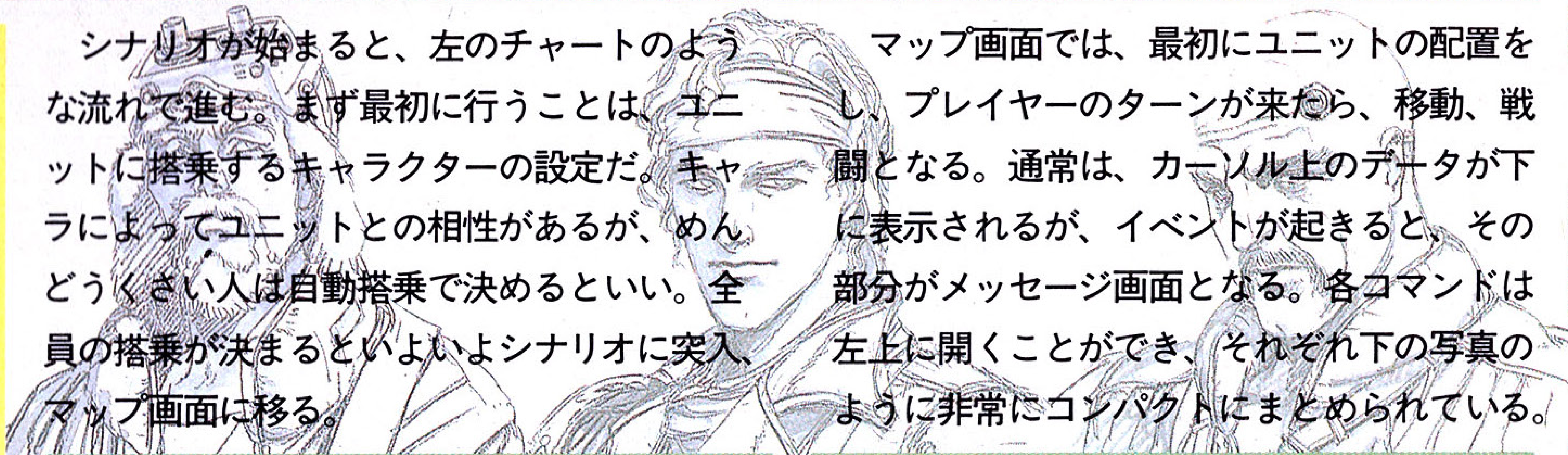
マップ画面

●まず、ユニットの配置をする。この配置も、自動配置が可能。

●マップ下にストーリーにそった会話が、イベント表示画面にメッセージとして表示される。

▽

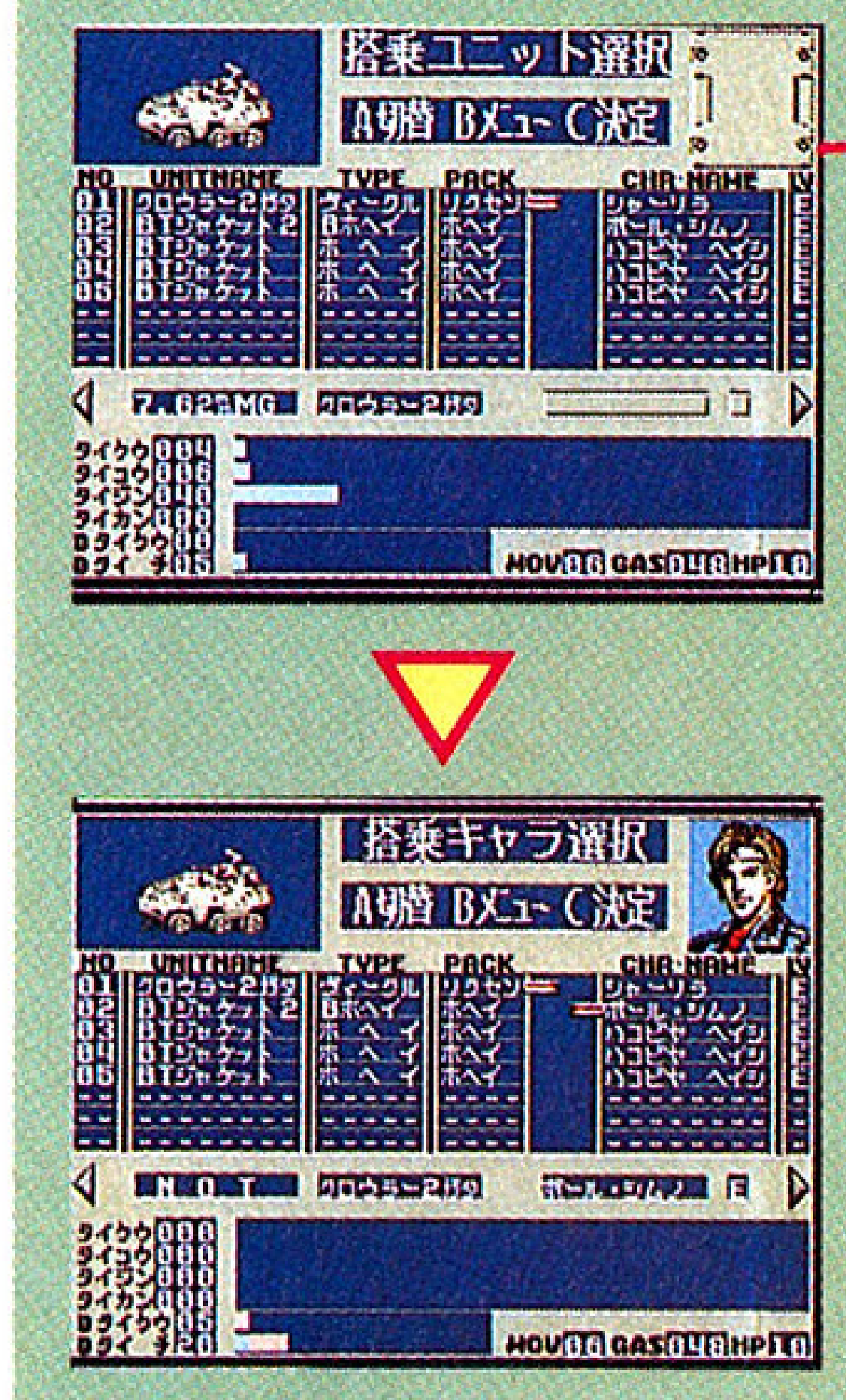
戦闘に突入!!



シナリオが始まると、左のチャートのような流れで進む。まず最初に行うことは、ユニットに搭乗するキャラクターの設定だ。キャラによってユニットとの相性があるが、めんどうくさい人は自動搭乗で決めるといい。全員の搭乗が決まるといよいよシナリオに突入、マップ画面に移る。

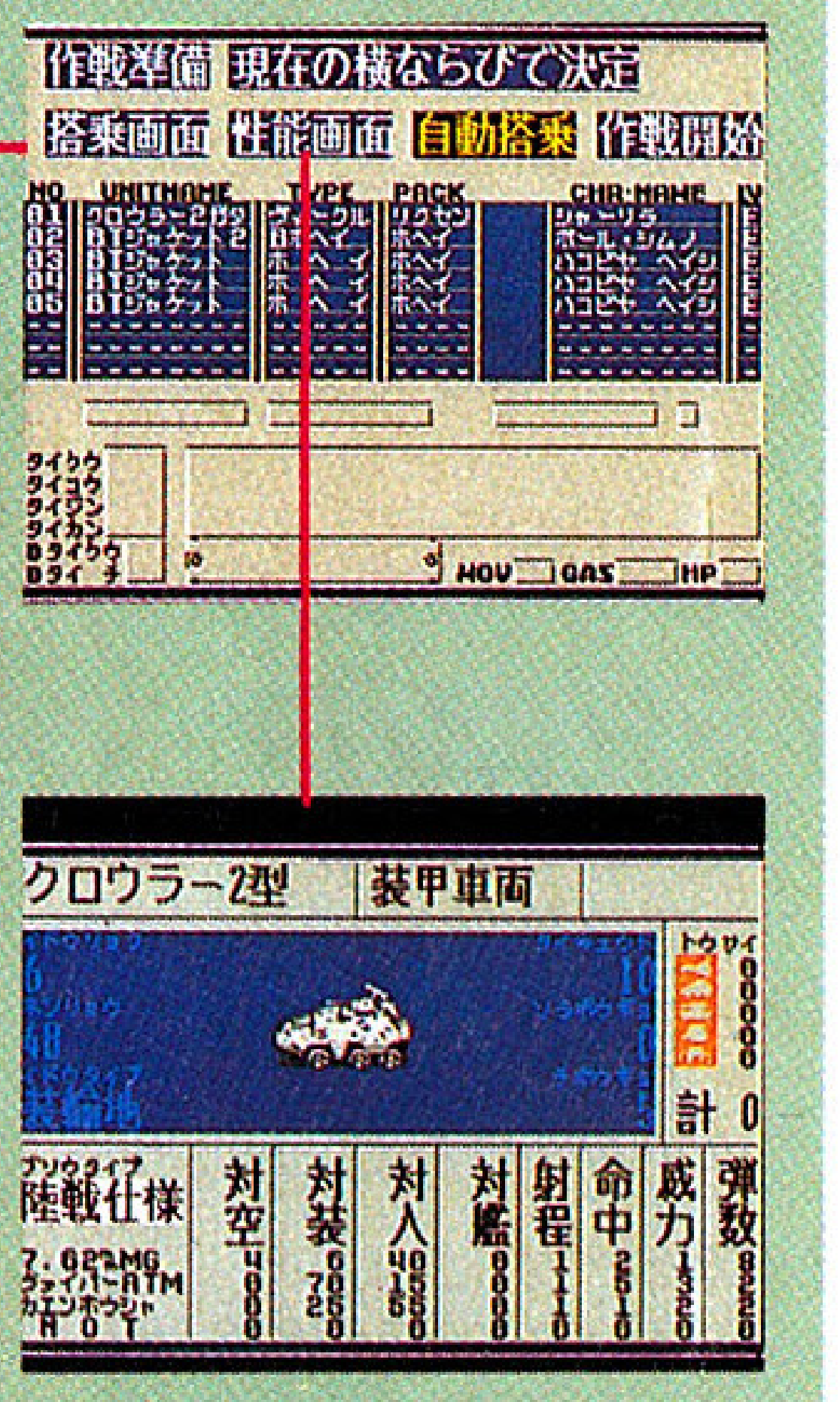
マップ画面では、最初にユニットの配置をし、プレイヤーのターンが来たら、移動、戦闘となる。通常は、カーソル上のデータが下に表示されるが、イベントが起きると、その部分がメッセージ画面となる。各コマンドは左上に開くことができ、それぞれ下の写真のように非常にコンパクトにまとめられている。

作戦準備画面


搭乗ユニット選択
A切替 Bメニュー C決定
搭乗キャラ選択
A切替 Bメニュー C決定

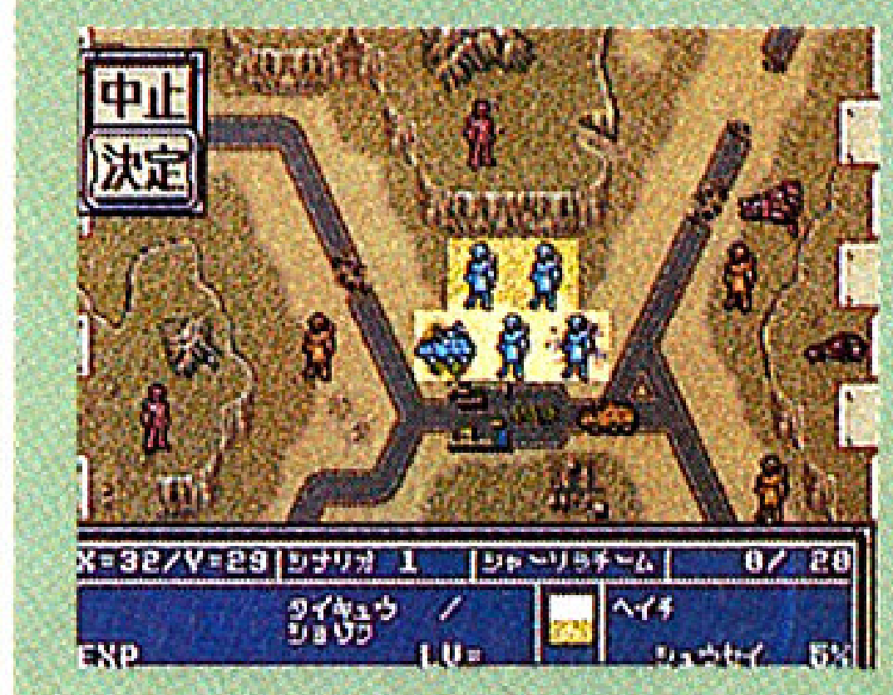
NO | UNITNAME | TYPE | PACK | CHR·NAME
01 | クロウラー2ガタ | ヴィークル | リクセン | シャーリラ
02 | BTジャケット2 | Bホヘイ | ホヘイ | ポール・シムノ
03 | BTジャケット | ホ ヘ イ | ホヘイ | ハコビヤ ヘイシ
04 | BTジャケット | ホ ヘ イ | ホヘイ | ハコビヤ ヘイシ
05 | BTジャケット | ホ ヘ イ | ホヘイ | ハコビヤ ヘイシ

搭乗ユニットとキャラクターを合わせることで、搭乗ができる。

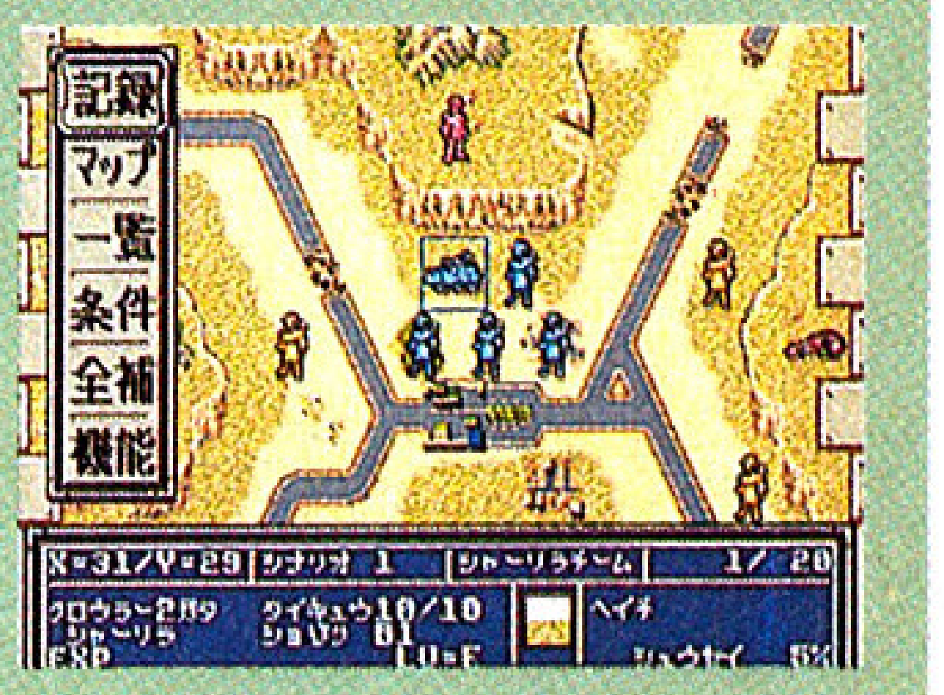

作戦準備 現在の横ならびで決定
搭乗画面
性能画面
自動搭乗
作戦開始
クロウラー2型
装甲車両
計 0
陸戦仕様
対空
対装
対人
対艦
射程
命中
威力
弾数

性能画面を開くことで、搭乗させたいユニットの性能表が見られる。

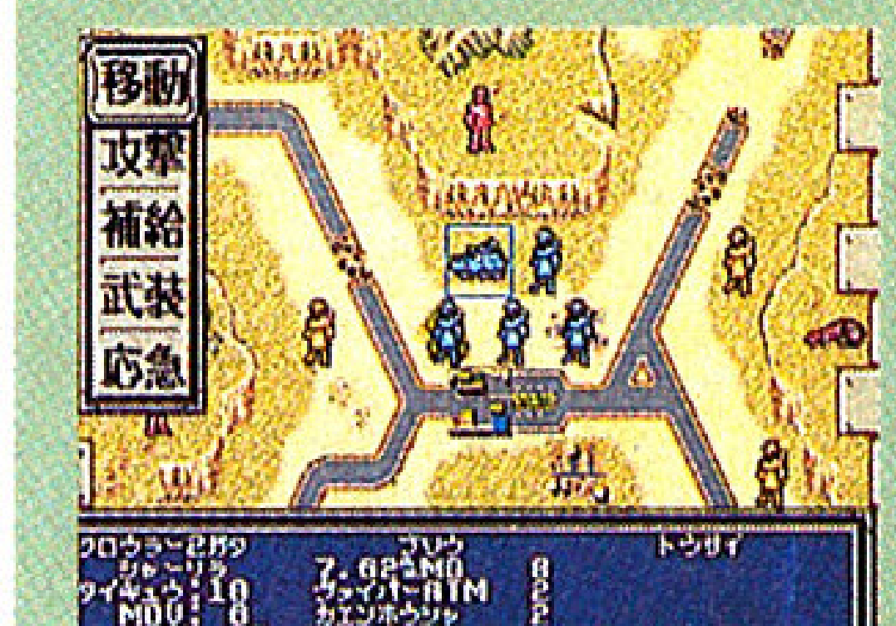
マップ画面



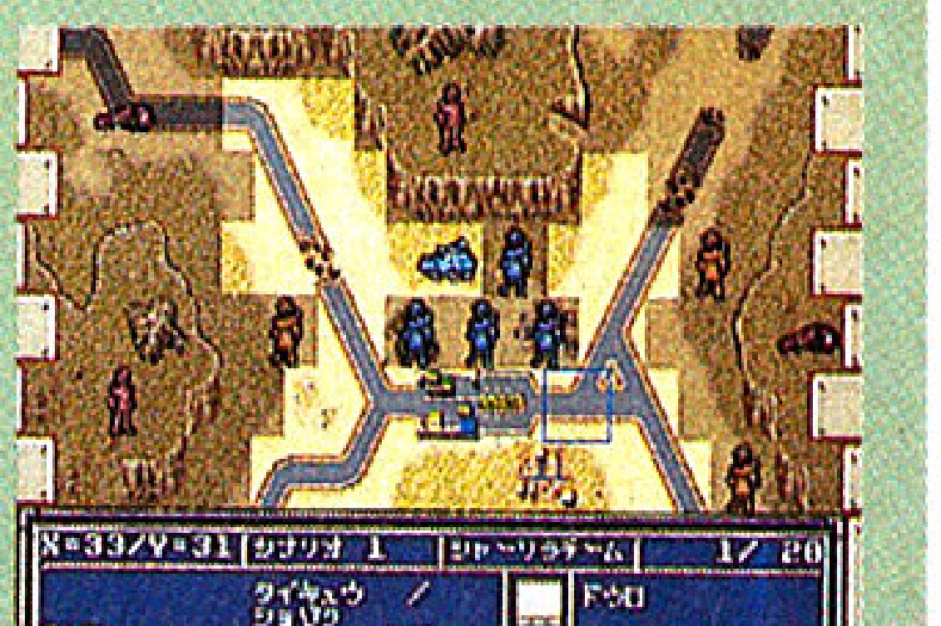
自動配置でもお手軽に戦える。配置を指定する。


記録
マップ
一覧
条件
全補
機能

Ｃボタンでユニットの指示コマンドが開く。


移動
攻撃
補給
武装
応急

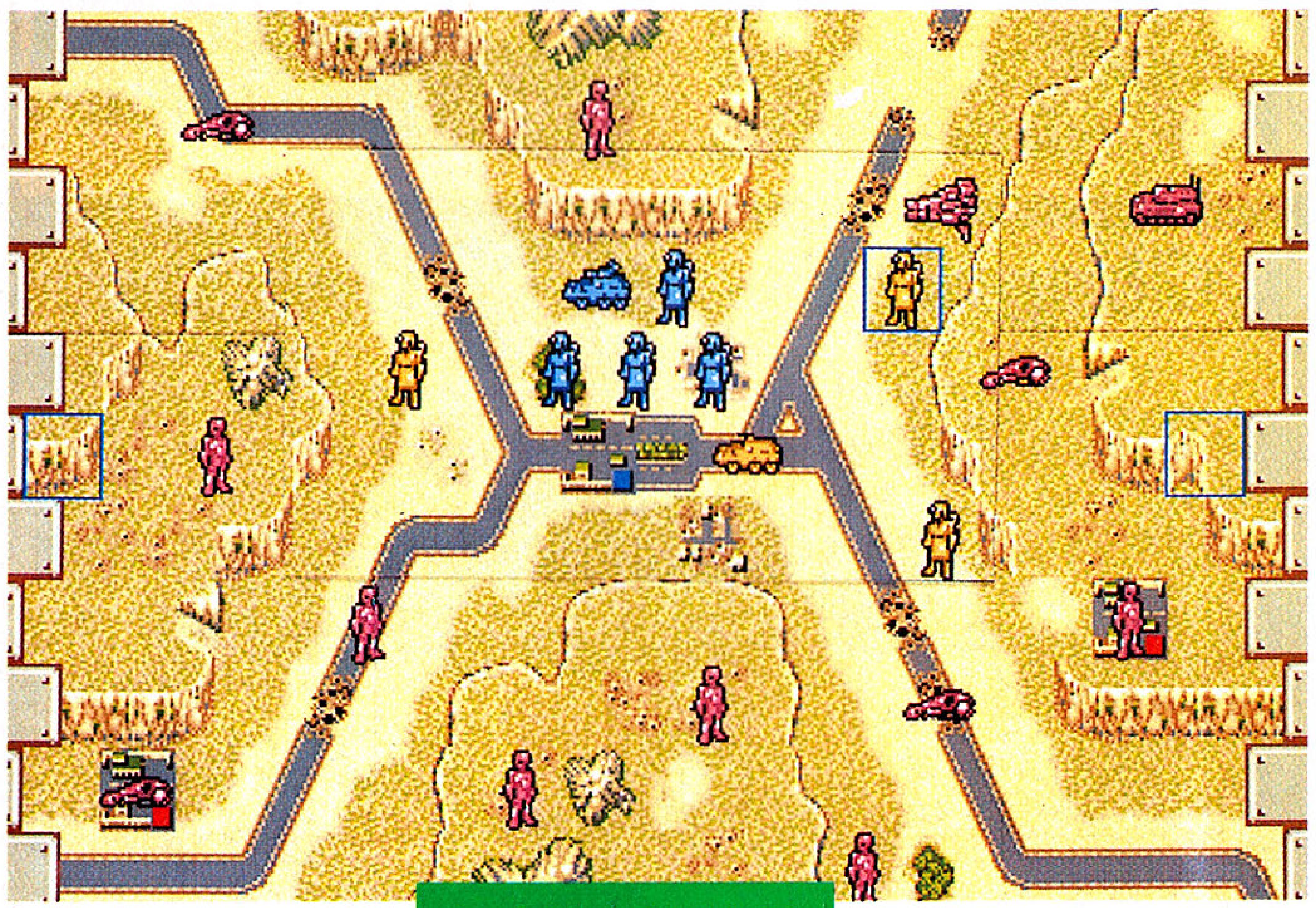
Ａボタン１回で小マップ。２回で記録などのコマンド表示。



ユニットの移動範囲なども、このように楽々わかるのだ。

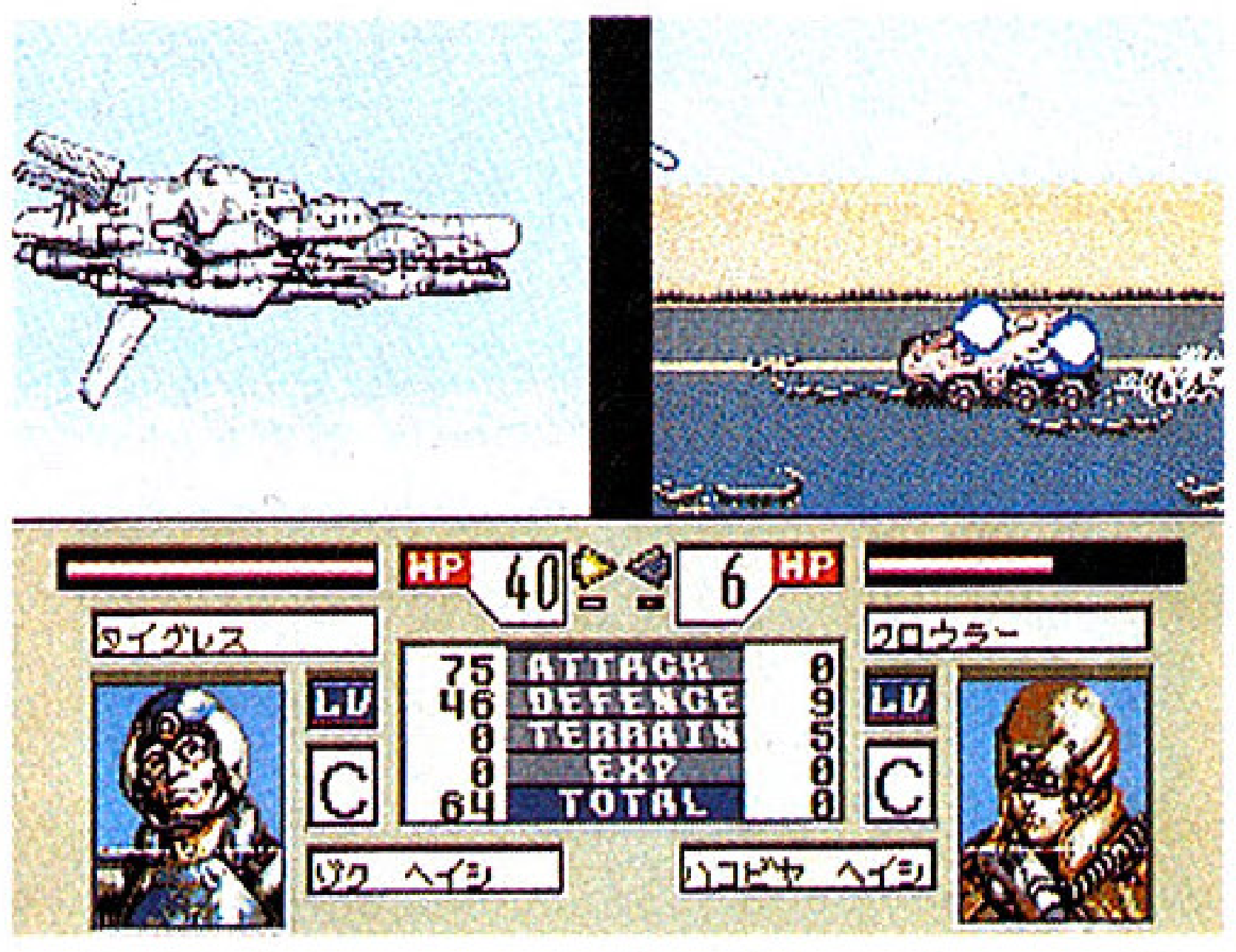
シナリオ1は、とにかく敵から逃れることだ!!

これでいよいよシナリオに突入できるぞ。そこで今回は、シナリオ１「血煙のシルクロード」を紹介してみよう。このシナリオの勝利条件は、マップ下端から仲間のユニットを最低３人脱出させること。または敵指揮官の撃退か敵指揮官以外の戦力の撃退だ。敗北はプレイヤーユニット、シャーリラチームの全滅。このシナリオ、マップは小さいものの、敵のユニット数が多く、しかもオーヴァーヘッドというホバーバイクが４台、装甲車両ガウリルコ１台。タイグレス航宙艦１台と多数の歩兵ユニットが待ちかまえている。とてもじゃないが、まともに戦っていると被害は増えるばかりだ。とにかくダメージを受ける前にマップ中央下の丘を利用して逃げることだ。

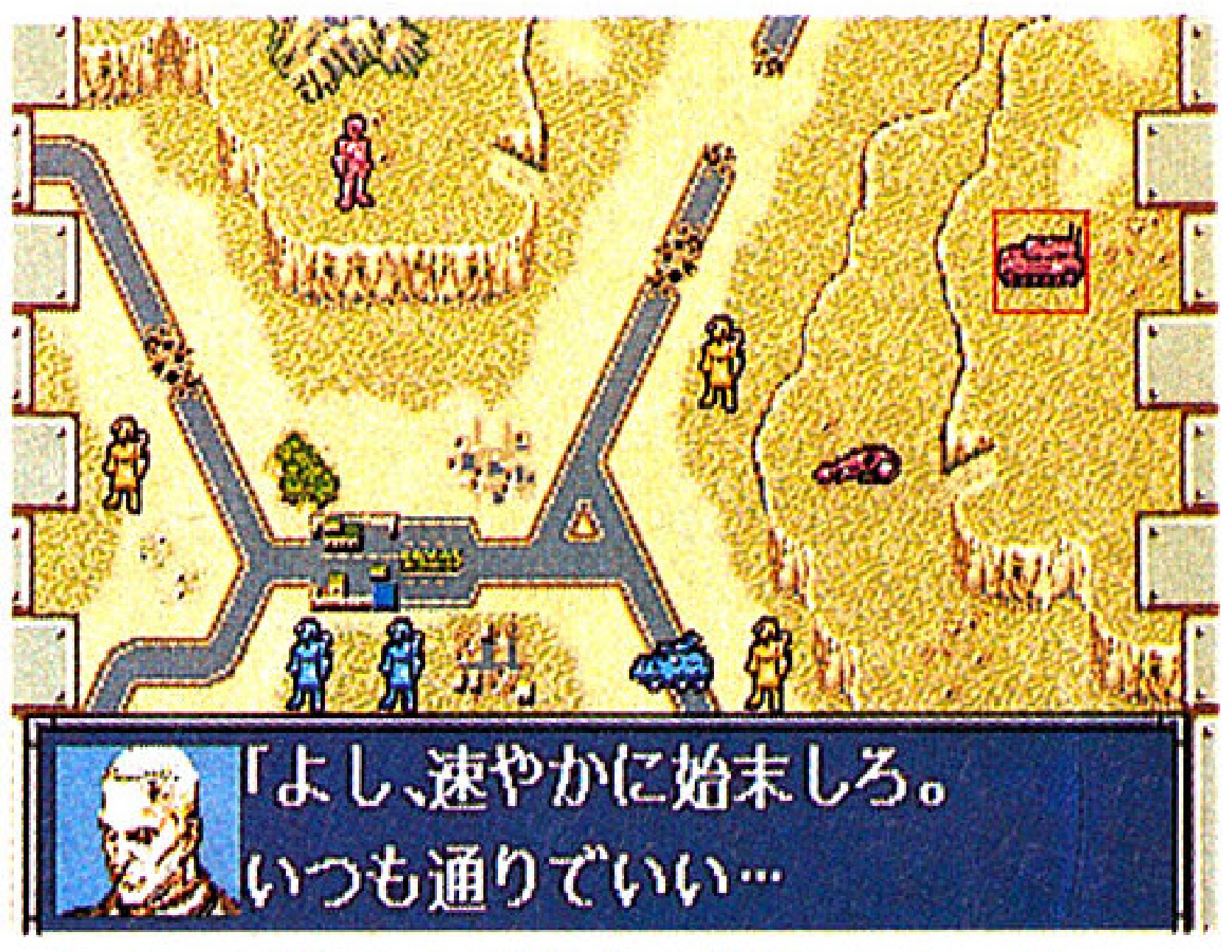


シナリオ1MAP

救援の仲間、冴月玄之丞が２ターン目にＮＰＣとして登場する。彼らに敵をまかせて、丘の線で囲まれた場所から１人でも多く脱出しよう。


HP 40
6 HP
タイグレス
クロウラー
LV
C
ATTACK
DEFENCE
TERRAIN
EXP
TOTAL
リク ヘイシ
ハコビヤ ヘイシ

航宙艦なんてユニットが登場するが、これが後半の意外なシナリオ展開を予測させる。



「よし、速やかに始末しろ。
いつも通りでいい…

ゲームの最初から最後まで執拗にプレイヤーの前に立ちはだかる敵指揮官（カズーン）。

シナリオ1に登場するユニット

プレイヤー側	NPC	コンピュータ側
BTジャケット2×1	BTジャケット×3	オーヴァーヘッド×4
BTジャケット×3	クロウラー×1	BTスーツ×7
クロウラー2型×1	BTジャケット2×1	ガウリルコ×1
	クロウラー2型×1	タイグレス×1

ハイブリッドフロント

ゲームの世界観が明らかになった!!

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

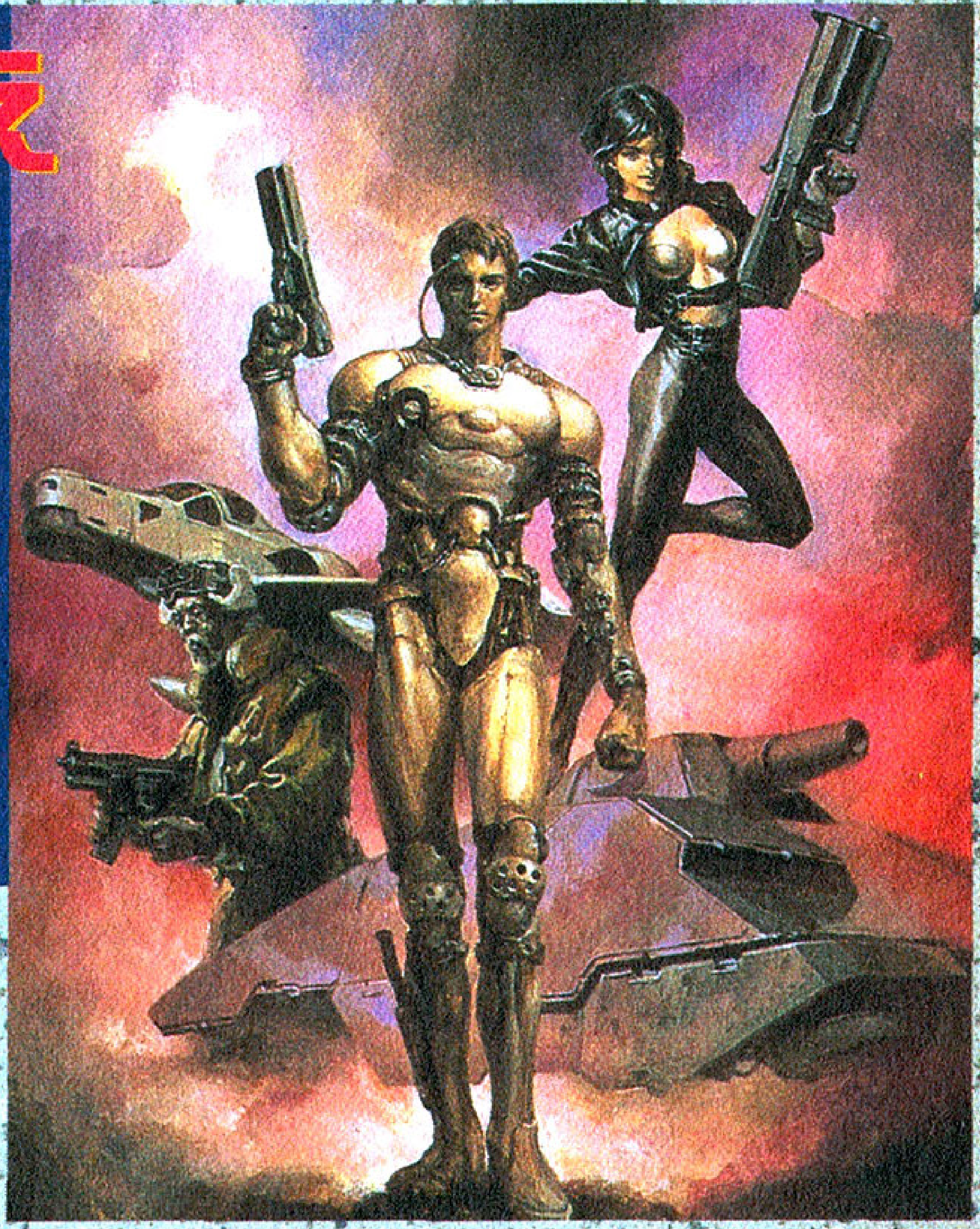
●セガ
●７月22日発売
●価格未定
●ＳＬＧ
●16M＋Ｂ.Ｂ

THE HYBRID FRONT
©SEGA 1993/MASAHIRO NODA/ONIRO CO.
ORIGINAL ILLUST DESIGNED BY SUEMI JUN
ORIGINAL WEAPON ILLUST DESIGNED BY KUNIO AOI

コクーン、PETO軍を交えた3つどもえの戦いはこんな設定から始まるのだ!!

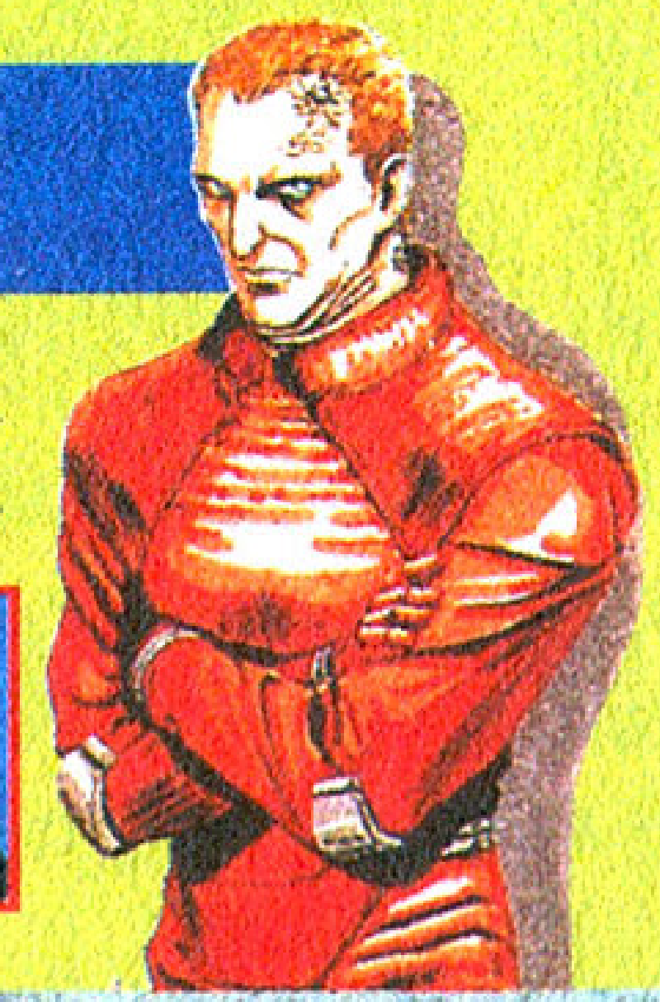
今回はゲームのストーリーや世界観を中心に紹介していこう。ことの発端は、運び屋が入手した１枚のデータディスクだった。

このディスクは何やら非常に重要なものらしく、これを破壊せんとする「軌道企業国家連合体」（コクーン）との熾烈な戦いが始まる。しかもコクーンの用意周到な罠によって、運び屋はコクーンだけでなく「統一地球条約連合」（PETO）をも巻き込んだ３つどもえの戦いとなる。ゲームは、このディスクの内容究明のため、砂漠地帯から地球規模の戦い、そして宇宙へと展開されていくのだ！



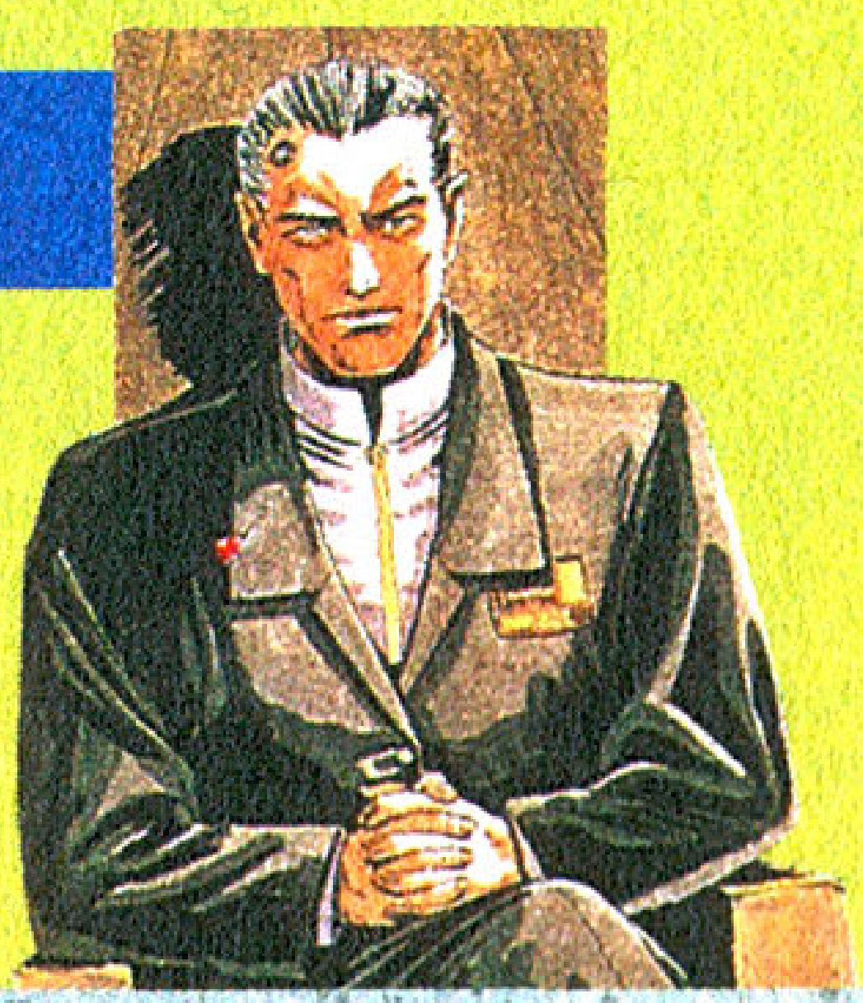
運び屋達の前に立ちはだかるコクーンとPETO軍のボス達

カーズン・ボルト



冷酷非情で、しかも計算高いコクーンの指揮官。フロッピーディスク破壊のため、ゲームの最初から登場し、運び屋達と戦う。蝮のように運び屋をつけ狙う。

エド・クーパー

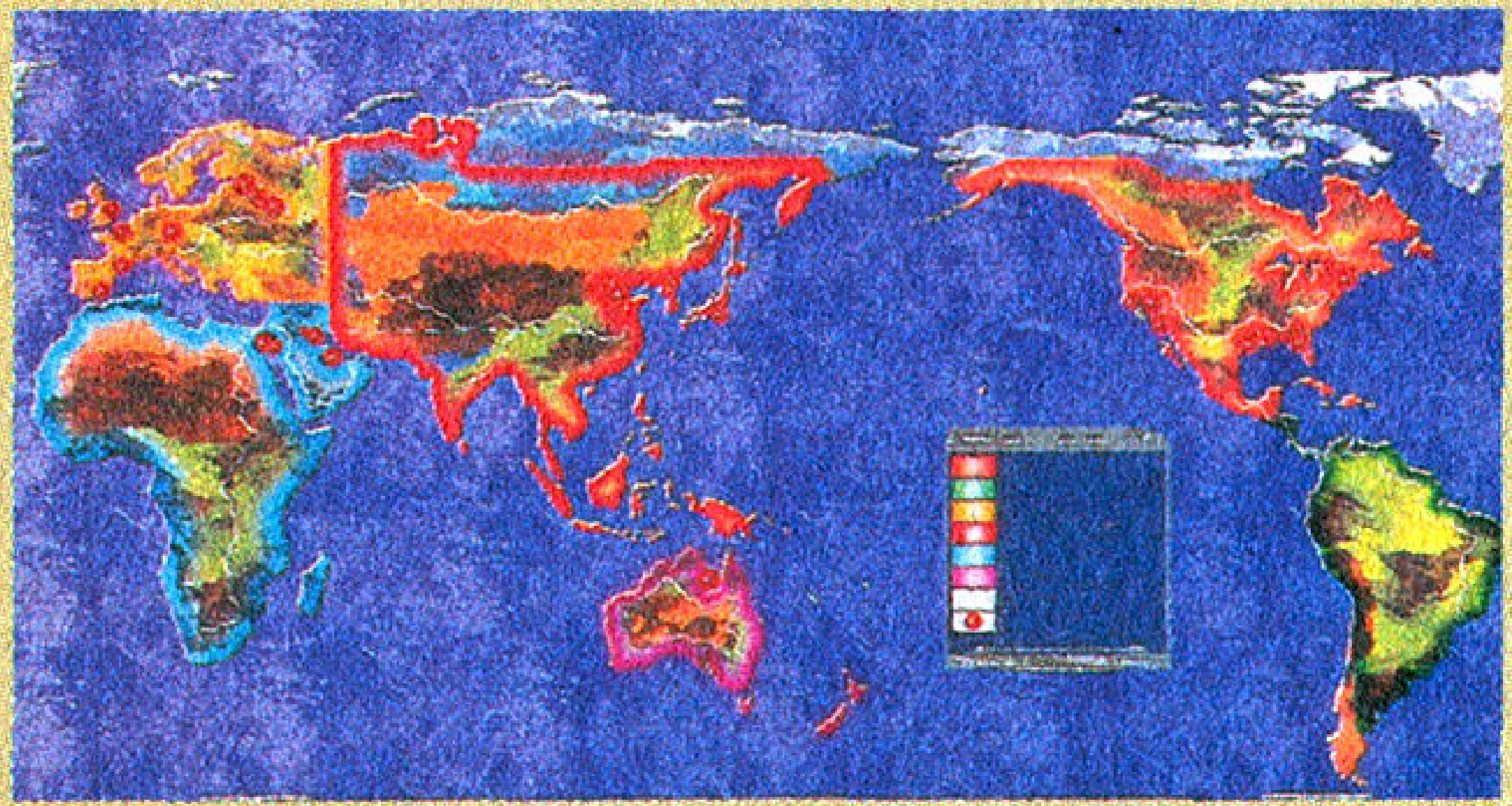


カーズンの仕掛けた罠によって、ＰＥＴＯ軍をも敵に回すことになるのだが、このコクーンの人物として登場する。せっかちで大ざっぱな性格が特徴。

ハイブリッドフロントを取りまく、バックグラウンド

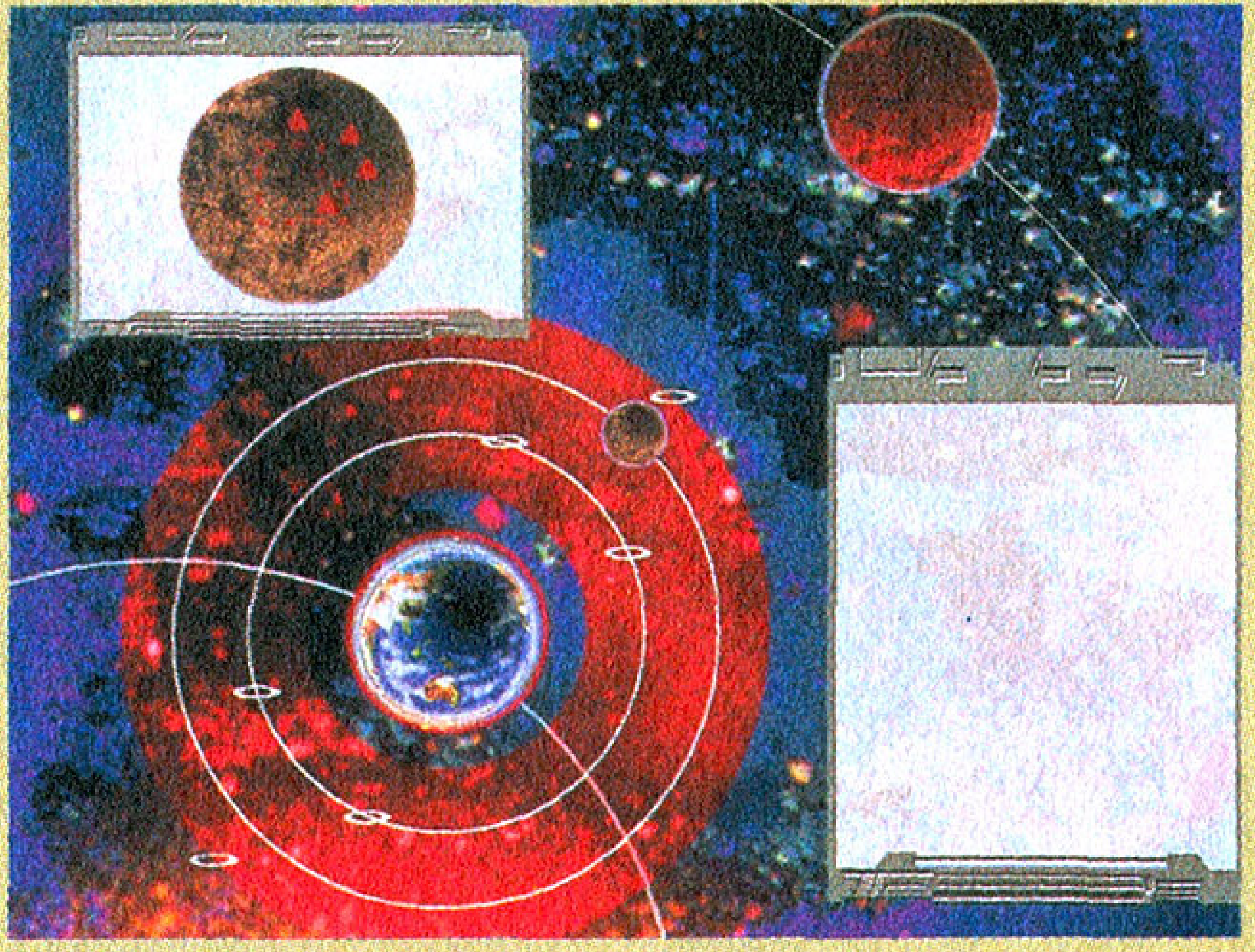
砂漠地帯の小規模な戦いも、フロッピーディスクの内容究明のため、世界をそして宇宙をまたにかけた戦いへと発展する。下のマップは、それらの重要な戦闘拠点となる場所だ。

地球上マップ



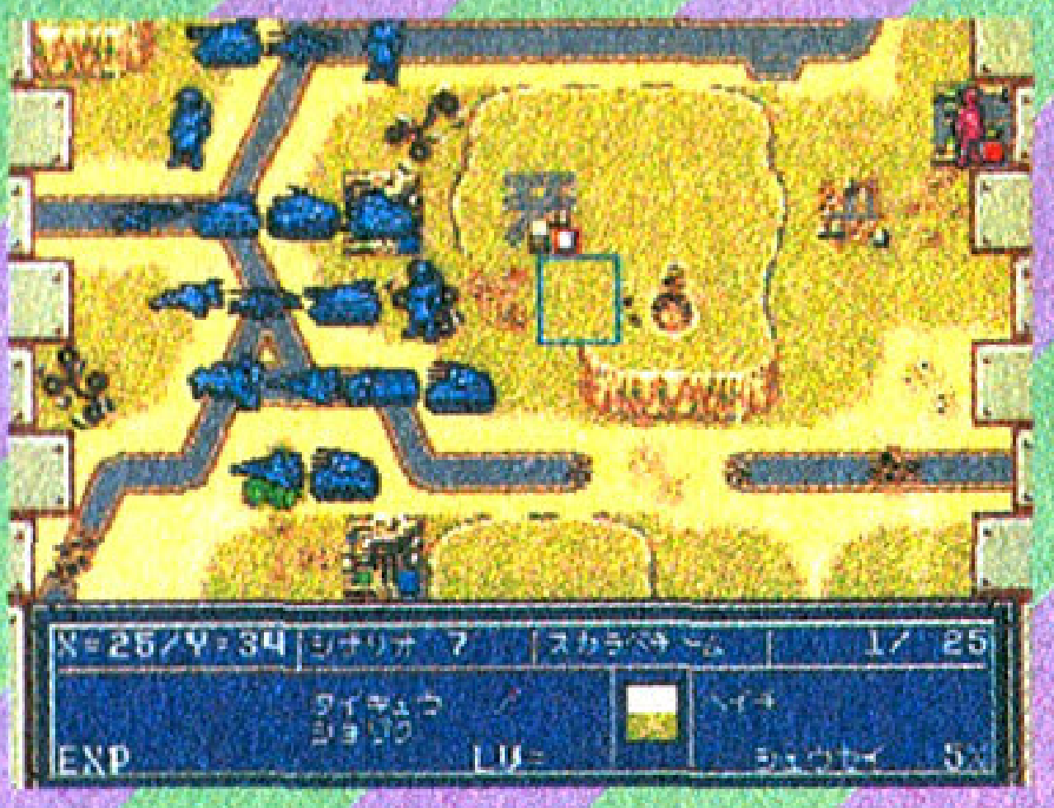
ゲーム序盤は、この地球が舞台となりシナリオが展開される。PETOの名称（統一地球条約連合）でもわかるように、地球のほとんどがPETOの勢力下に入っている。このPETO勢力のすき間をぬって序盤から、コクーンが運び屋たちの抹殺のために暗躍する。

太陽系マップ

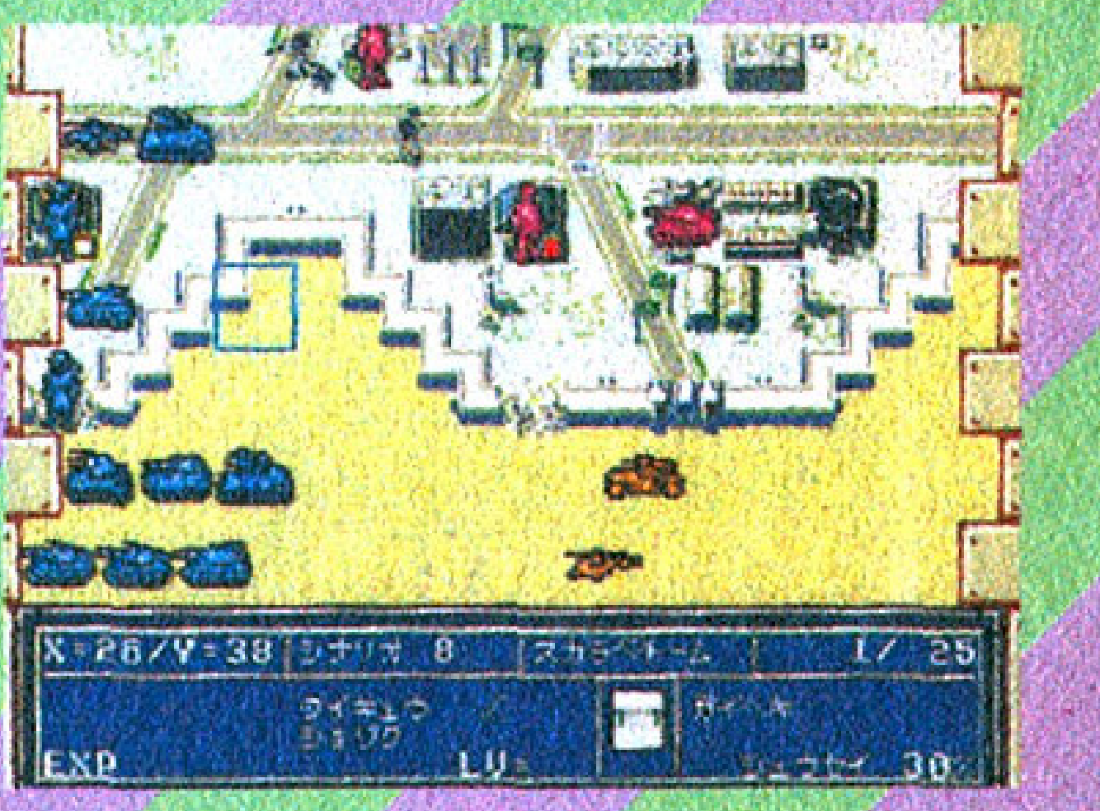


ゲーム後半のシナリオの舞台となるのが、この太陽系マップだ。コクーンを中心にPETOや地球各国の支配地などが各惑星に点在する。太陽系は勢力混在といった感じなのだ。

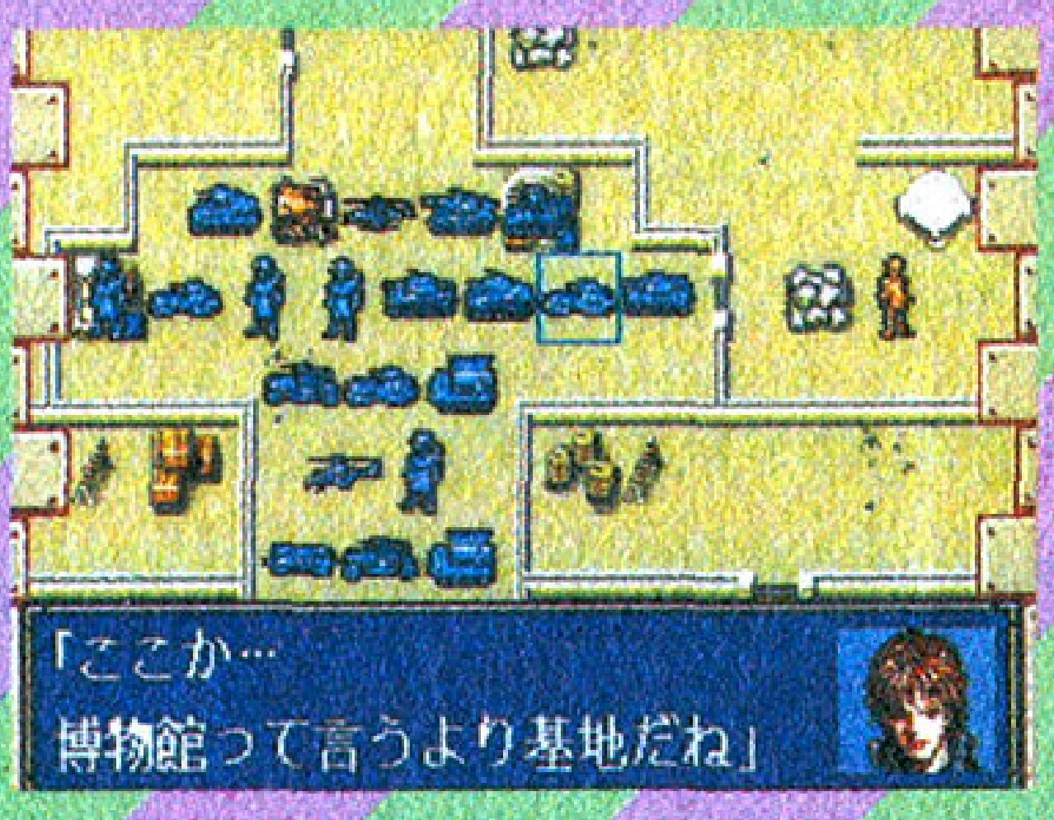
シナリオによって、マップの雰囲気がガラリと変わる!!


X=25/Y=34
シナリオ 7
1/ 25
EXP
LV

シナリオー「血煙のシルクロード！」では、砂漠地帯での小規模な戦いが繰り広げられるのだ。

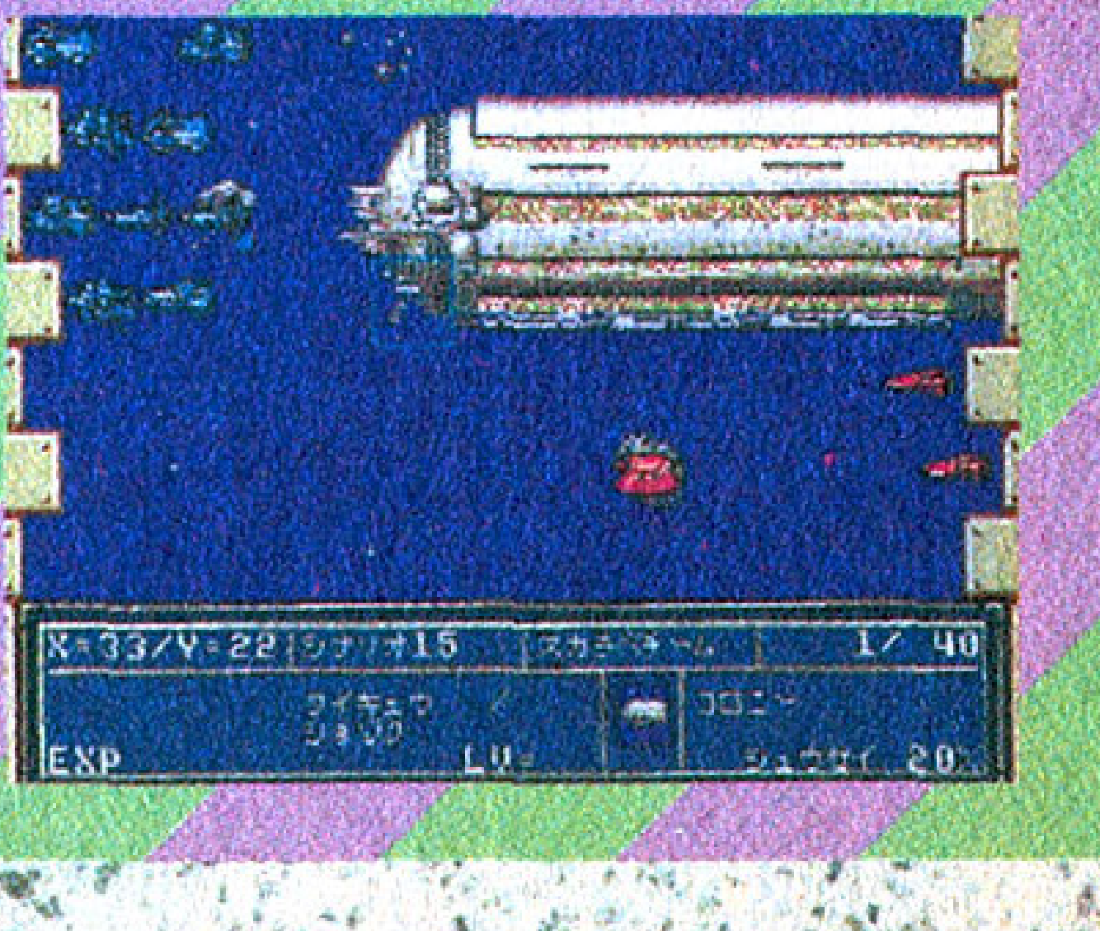

X=26/Y=38
シナリオ 8
1/ 25
EXP
LV
30%

これは市街戦のマップ。敵ユニットにもヘリが登場と、ゲームの難易度が上がっているのがわかる。



「ここか…
博物館って言うより基地だね」

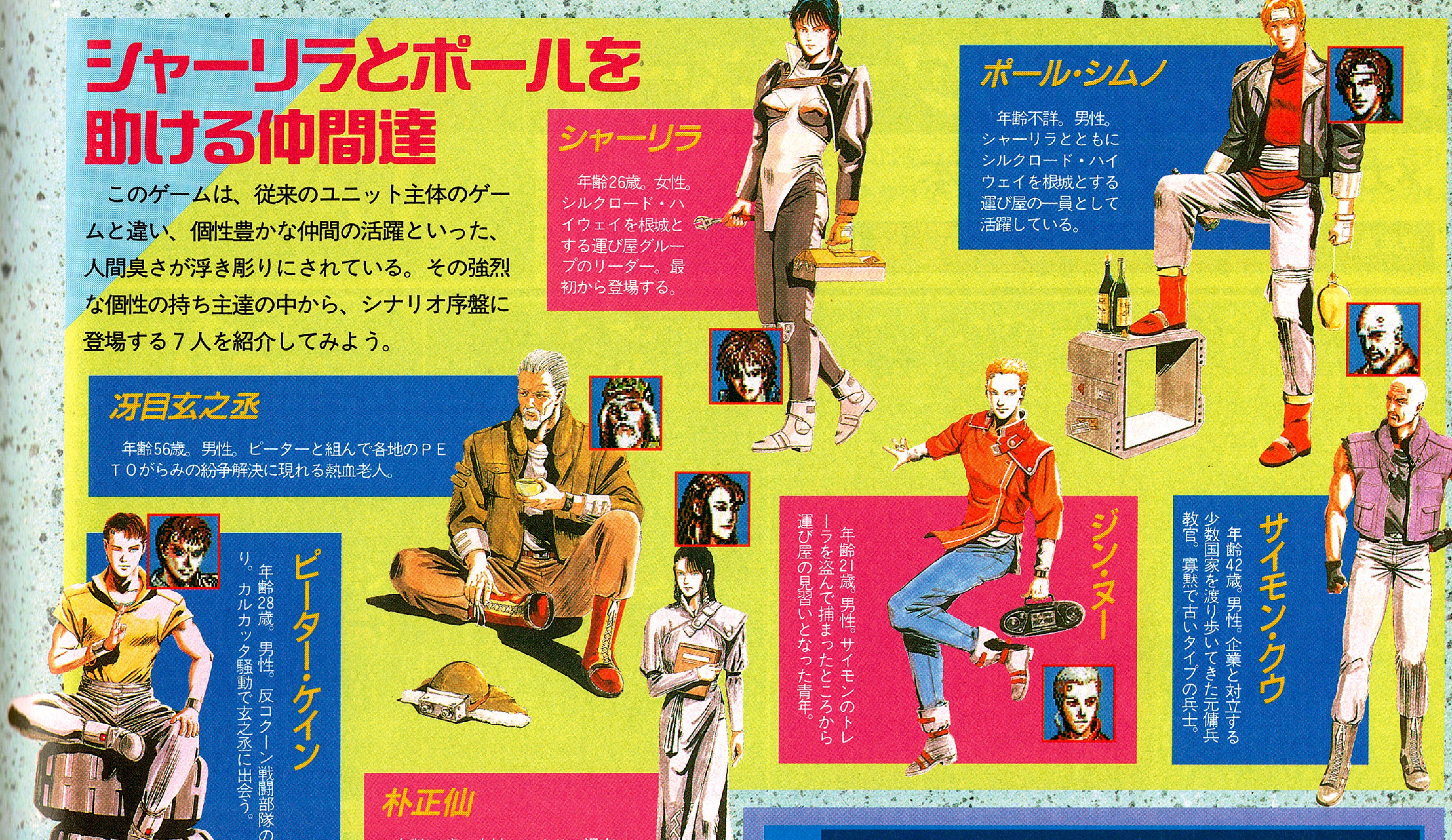
このシナリオは、なんと博物館の中での戦いだ。敵のユニットの中には自動警戒システムが登場!!


X=33/Y=22
シナリオ15
1/ 40
コロニー
EXP
LV
20%

いよいよゲームも後半。ついにストーリーは宇宙での戦いとなる。どんな戦闘なのかはお楽しみ。

シャーリラとポールを助ける仲間達

このゲームは、従来のユニット主体のゲームと違い、個性豊かな仲間の活躍といった、人間臭さが浮き彫りにされている。その強烈な個性の持ち主達の中から、シナリオ序盤に登場する７人を紹介してみよう。



シャーリラ

年齢26歳。女性。シルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋グループのリーダー。最初から登場する。

ポール・シムノ

年齢不詳。男性。シャーリラとともにシルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋の一員として活躍している。

冴目玄之丞

年齢56歳。男性。ピーターと組んで各地のＰＥＴＯがらみの紛争解決に現れる熱血老人。

ピーター・ケイン

年齢28歳。男性。反コクーン戦闘部隊の生き残り。カルカッタ騒動で玄之丞に出会う。

ジン・ヌー

年齢21歳。男性。サイモンのトレーラを盗んで捕まったところから運び屋の見習いとなった青年。

サイモン・クウ

年齢42歳。男性。企業と対立する少数国家を渡り歩いてきた元傭兵教官。寡黙で古いタイプの兵士。

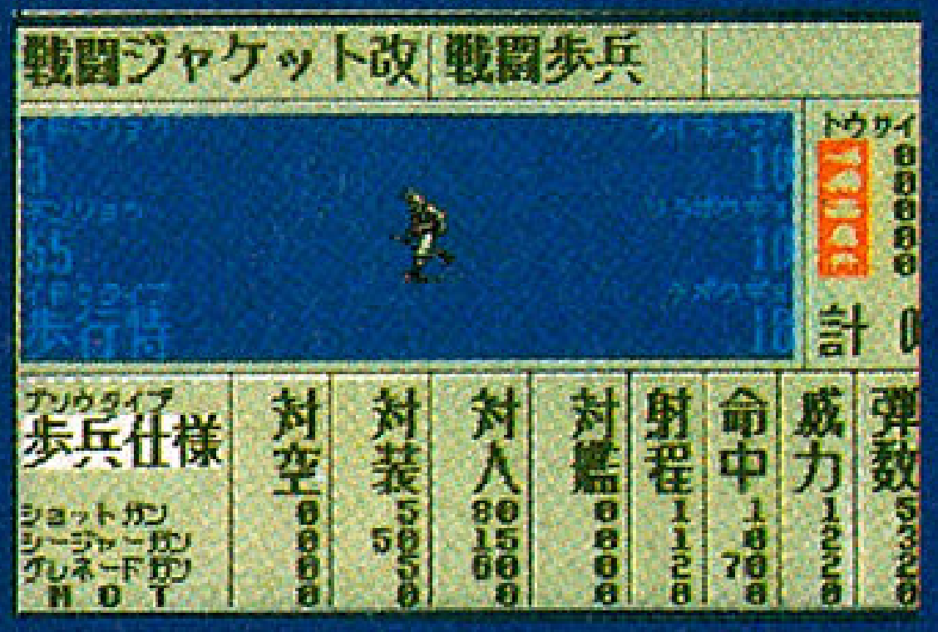
朴正仙

年齢25歳。女性。レクサス通商団の翻訳を勤めていた。上品な顔立ちの東洋系美女。

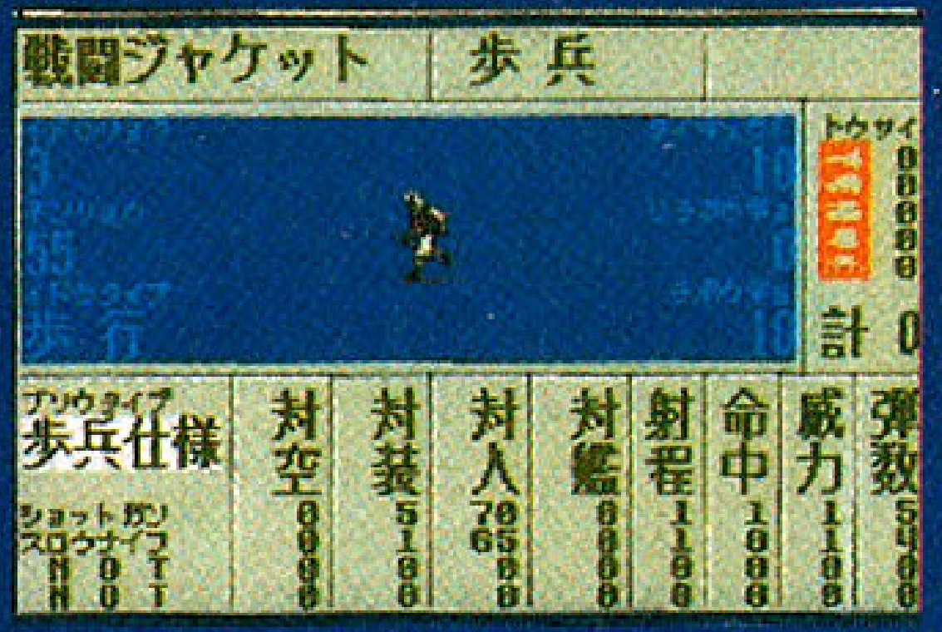
シナリオ3までに登場するユニット

ここでは、ゲーム中に登場するユニットと、その性能を紹介しよう。ゲーム全体から見るとこれらのユニットはほんの一部だ。航空ユニット、航宙ユニットも後半には登場するので楽しみにしてくれたまえ。

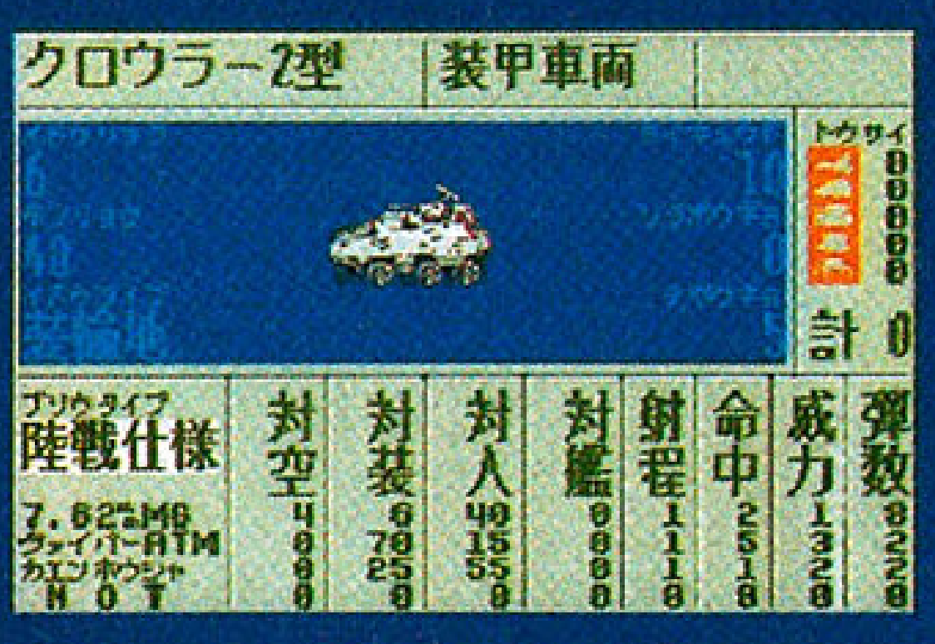
運び屋シャーリラ達のユニット


戦闘ジャケット改
戦闘歩兵
歩兵仕様
対空
対装
対人
対艦
射程
命中
威力
弾数

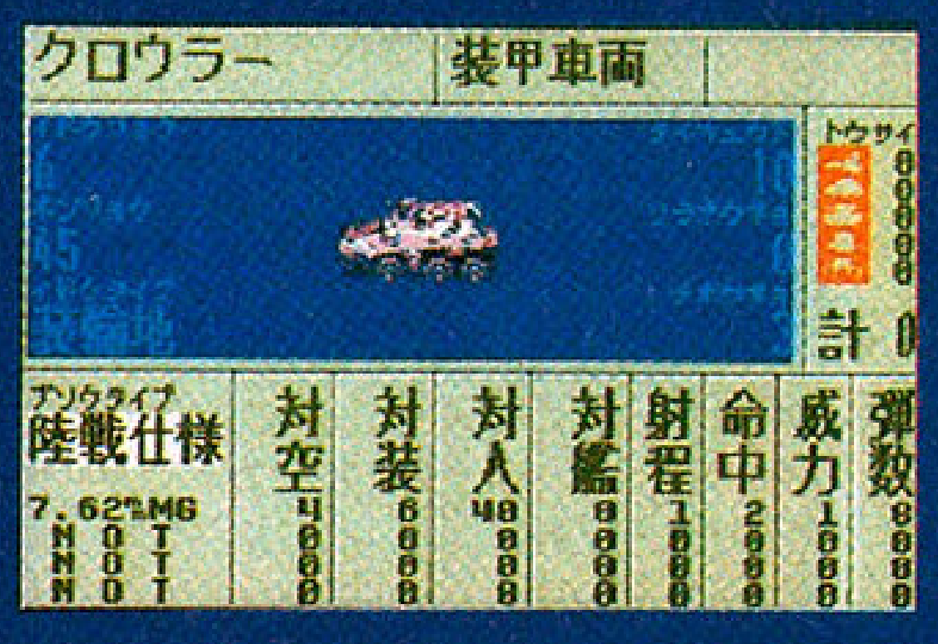
対装甲車両の武器を装備しパワーアップ。


戦闘ジャケット
歩兵
歩兵仕様
対空
対装
対人
対艦
射程
命中
威力
弾数

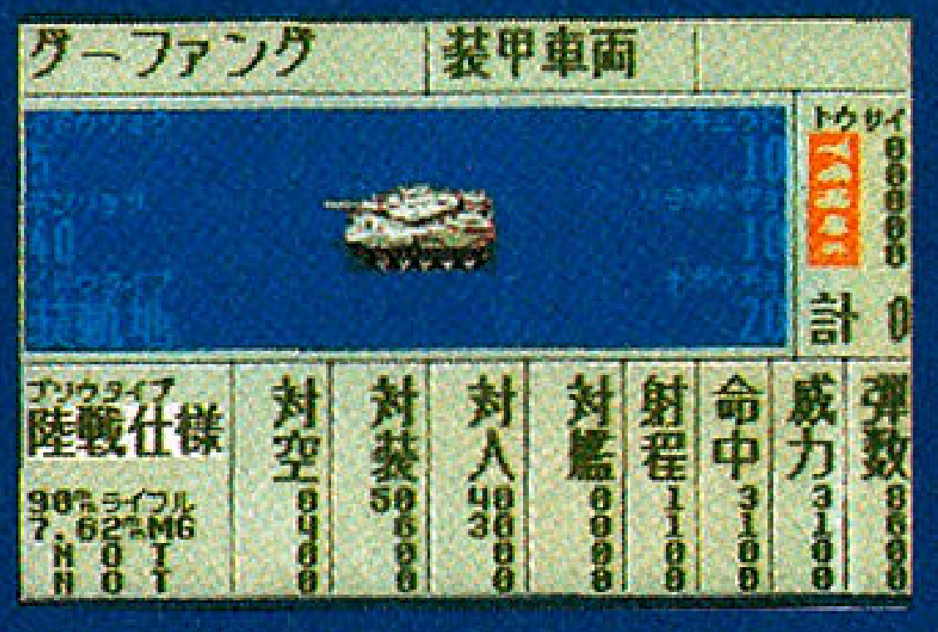
一番クラスの低い歩兵ユニット。


クロウラー2型
装甲車両
陸戦仕様

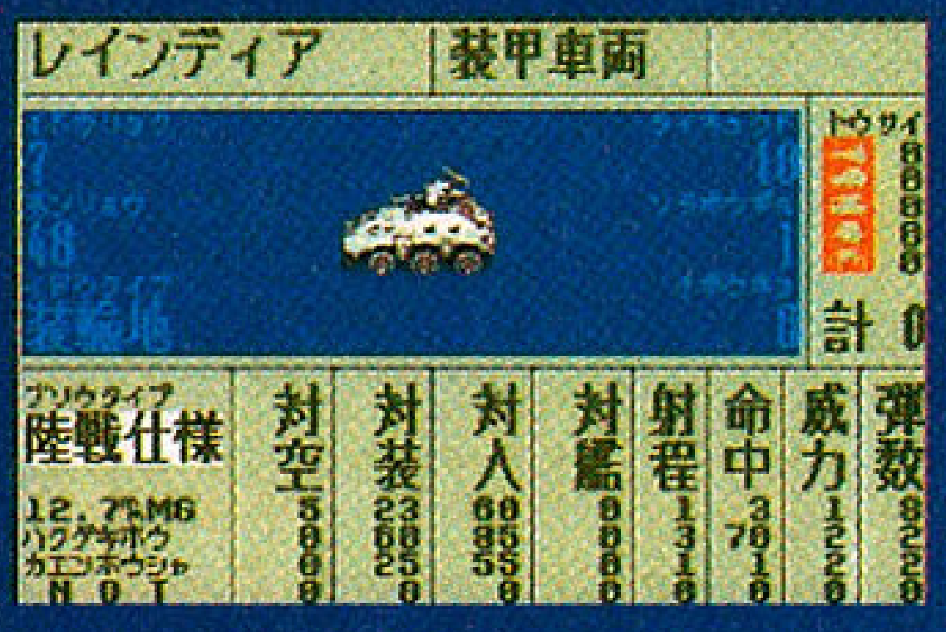
クロウラーの後継機。装甲を強化している。


クロウラー
装甲車両
陸戦仕様

不整地走行用の初期型軽装甲トラック。

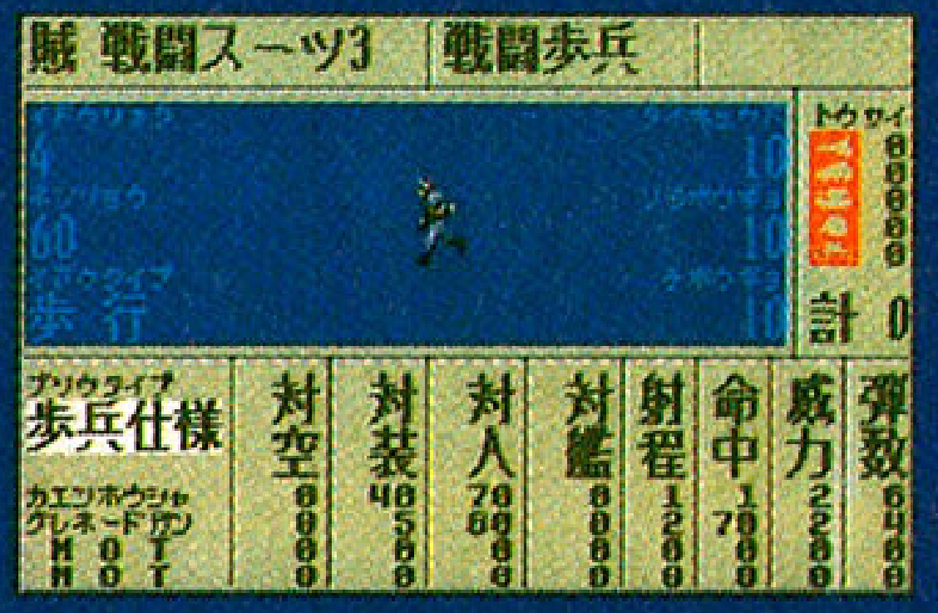

ダーファング
装甲車両
陸戦仕様

90ミリ砲を登載した本格的軍用装甲車両。

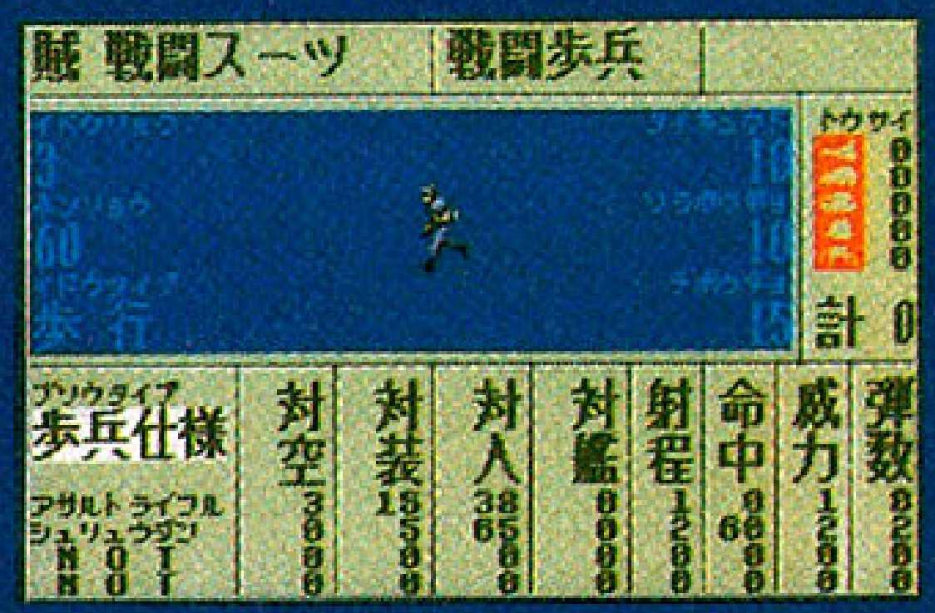

レインディア
装甲車両
陸戦仕様

クロウラーを機動的にし、追撃砲を搭載。

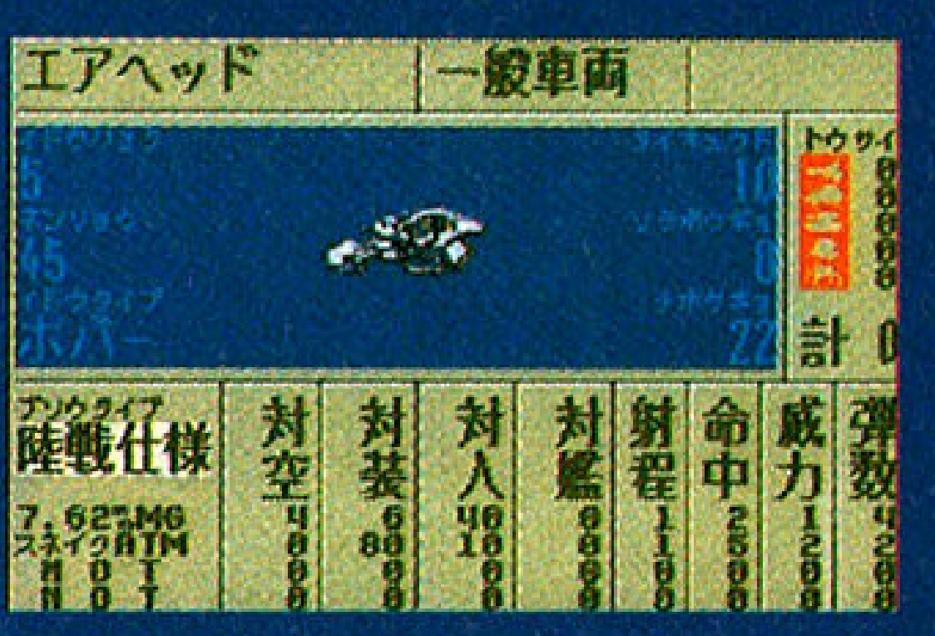
コクーン(賊)側ユニット


賊 戦闘スーツ3
戦闘歩兵
歩兵仕様

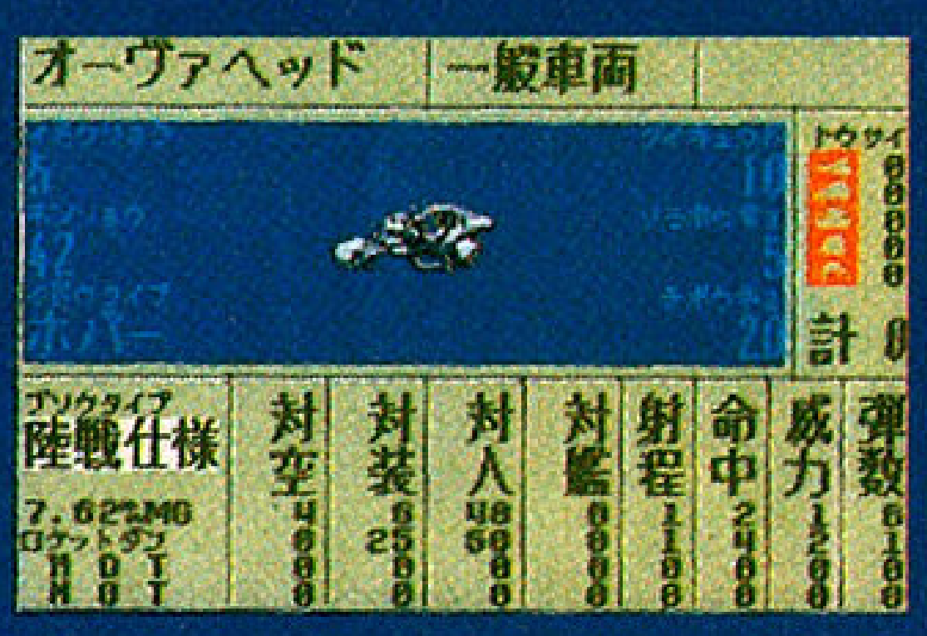
グレネードガンでパワーアップしている。


賊 戦闘スーツ
戦闘歩兵
歩兵仕様

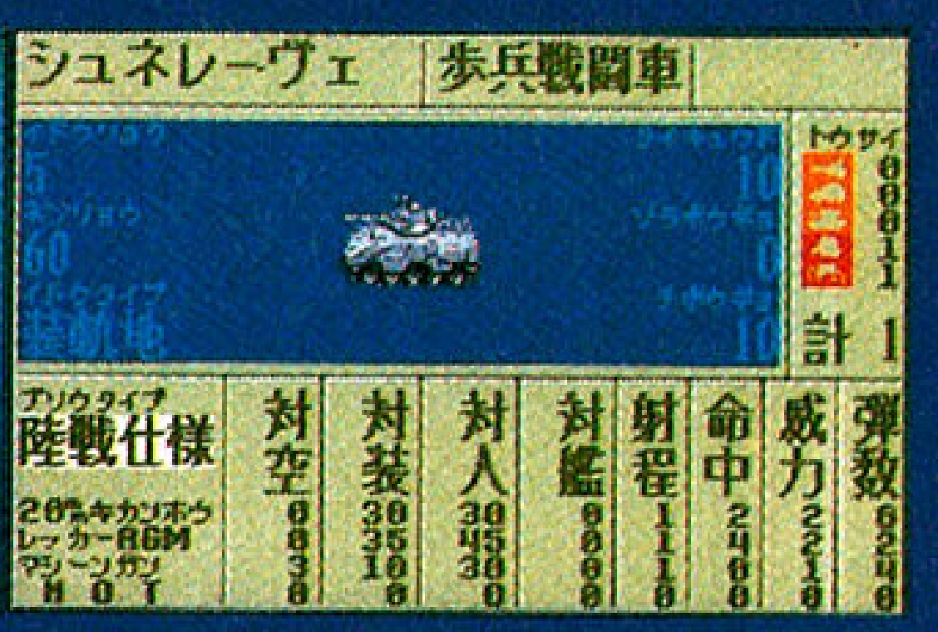
間接攻撃ができる手りゅう弾に注意。


エアヘッド
一般車両
陸戦仕様

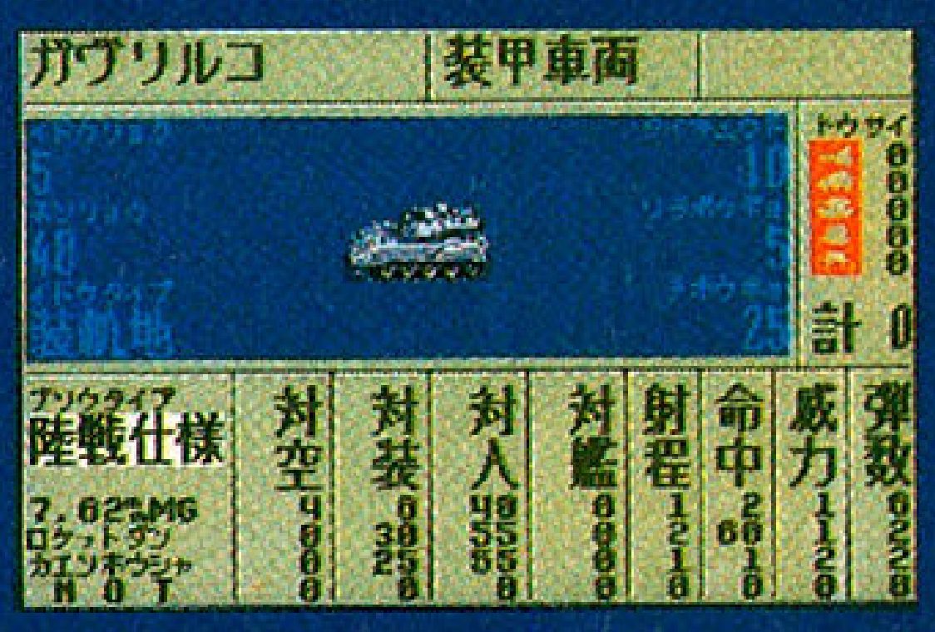
オーヴァヘッドのパワーアップタイプ。


オーヴァヘッド
一般車両
陸戦仕様

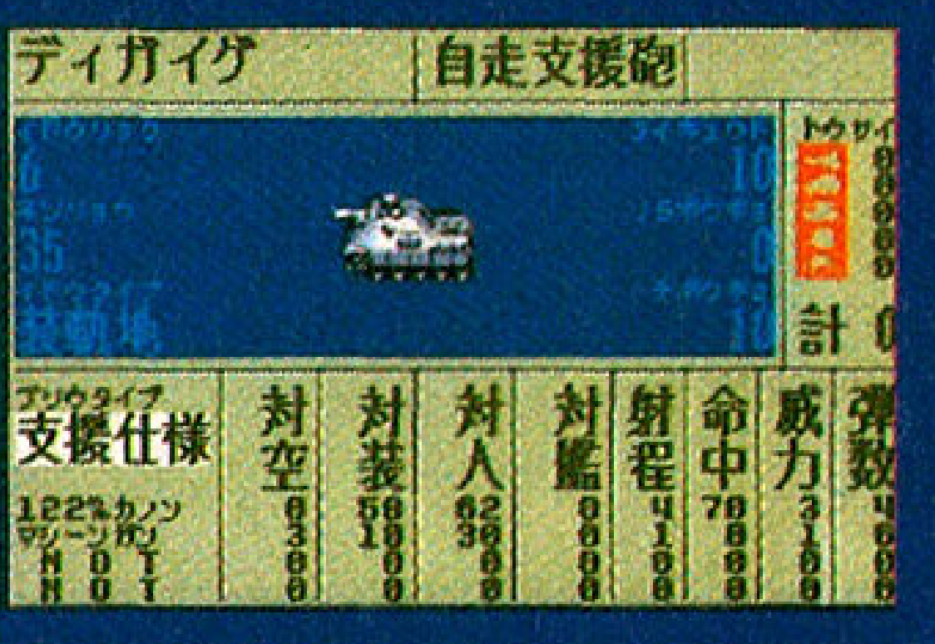
機動性の高い車両。ショットガンに弱い。


シュネレーヴェ
歩兵戦闘車
陸戦仕様

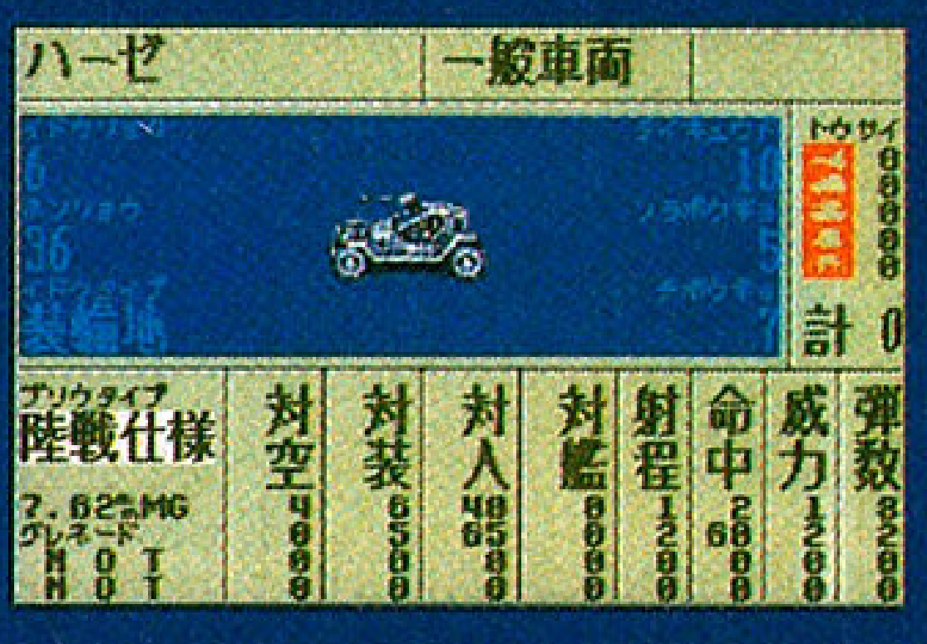
20ミリカノン砲を登載した歩兵戦闘車両。


ガヴリルコ
装甲車両
陸戦仕様

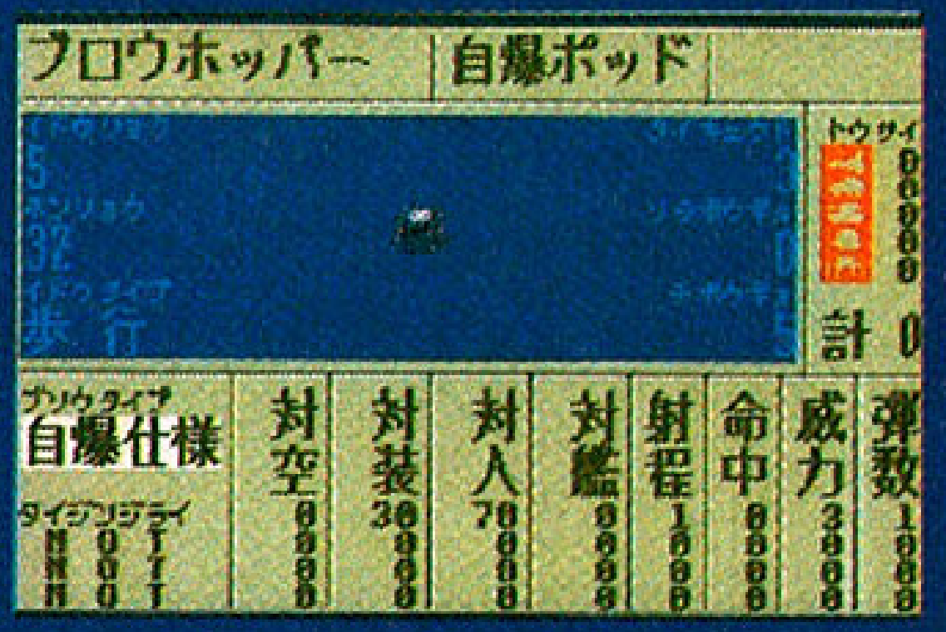
軍用タイプの装甲戦闘車両。


ディガイグ
自走支援砲
支援仕様

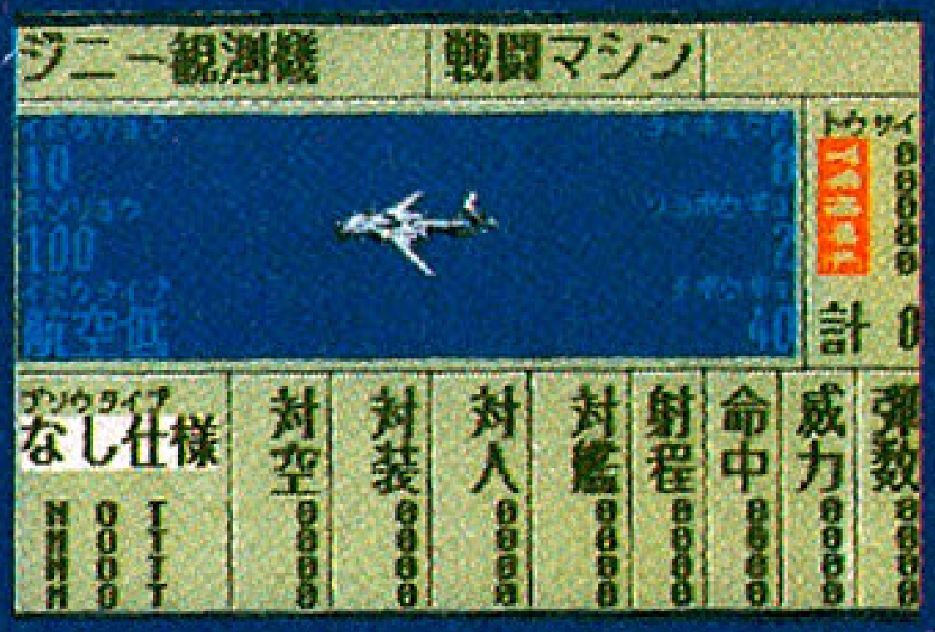
射程4を誇る間接攻撃可能の自走支援砲。


ハーゼ
一般車両
陸戦仕様

移動力に優れる偵察型軽車両ユニット。


ブロウホッパー
自爆ポッド
自爆仕様

対人間用の自爆ロボット。移動力に注目。


ジニー観測機
戦闘マシン
なし仕様

攻撃力がほとんど無い偵察、観測航空機。

メーカーさんからひとこと

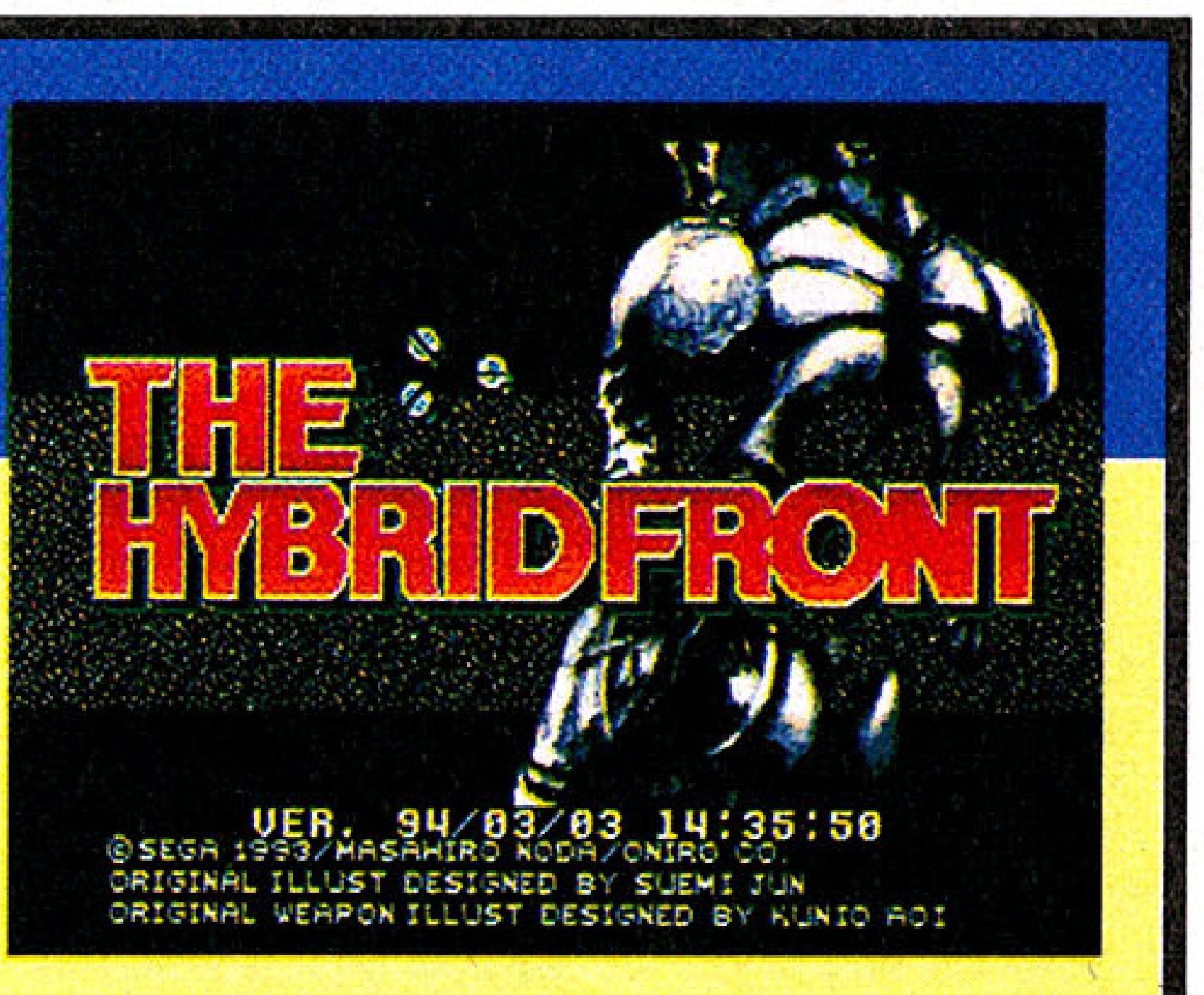
凝りに凝った設定やストーリーで、あたかもSF小説を読んでいるかのような気分になってしまうほど、その世界観にドップリ浸かれる「ハイブリッドフロント」。今までのシミュレーションとはひと味違う“シミュレーション・ノベルズ”ってかんじかな。

ハイブリッド・フロント

今回はシステムをグッと突っ込んで紹介だ!!

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

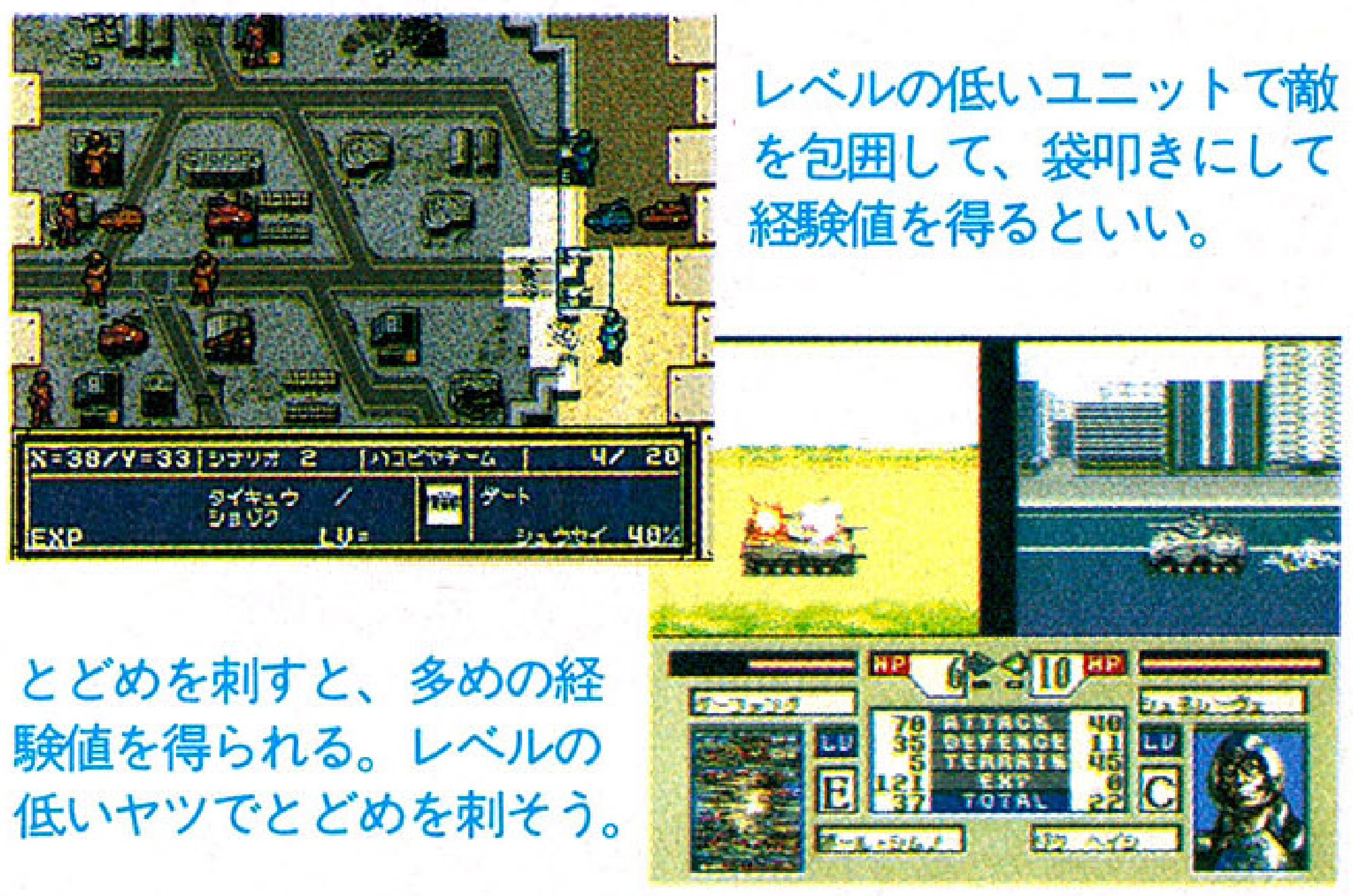
- ●セガ
- ●7月22日発売
- ●8,800円
- ●SLG
- ●16M+B・B


THE HYBRIDFRONT
VER. 94/03/03 14:35:50
©SEGA 1993/MASAHIRO NODA/ONIRO CO.
ORIGINAL ILLUST DESIGNED BY SUEMI JUN
ORIGINAL WEAPON ILLUST DESIGNED BY KUNIO AOI

低いレベルのユニットから、レベルアップをはかれ!!

「ハイブリッド・フロント」の初期のシナリオは、味方のユニット数が少ないため、敵と戦うより、ダメージを受けずに敵から逃れる形でシナリオをクリアすることになる。そのためユニットの戦闘回数が少なく、経験値がなかなか得られない。本格的に敵と戦闘をして経験値を得ることになるのは、シナリオ3からだ。

また、このゲームの特徴は経験値を250得るとレベルアップすること、経験値はユニットが得るのではなく、搭乗者が得るという点にある。ただ、途中から参加する仲間は、すでにレベルが1ランク上のものもいるので、レベルの低いユニットで敵を包囲し、袋叩きでレベルアップをはかるようにするといい。もちろん敵にとどめを刺したユニットは経験値を多く得られるということは言うまでもない。

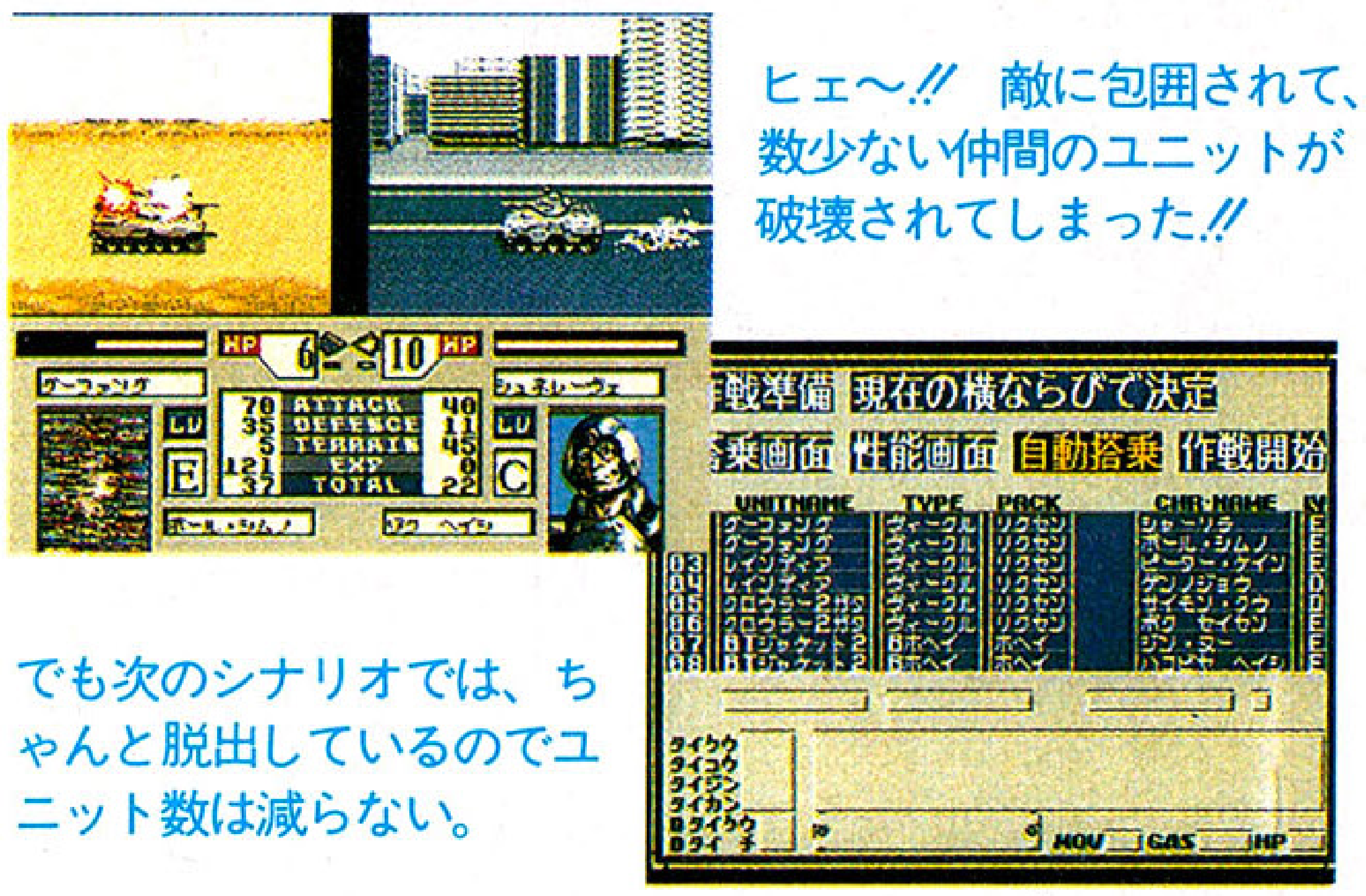


レベルの低いユニットで敵を包囲して、袋叩きにして経験値を得るといい。

とどめを刺すと、多めの経験値を得られる。レベルの低いヤツでとどめを刺そう。

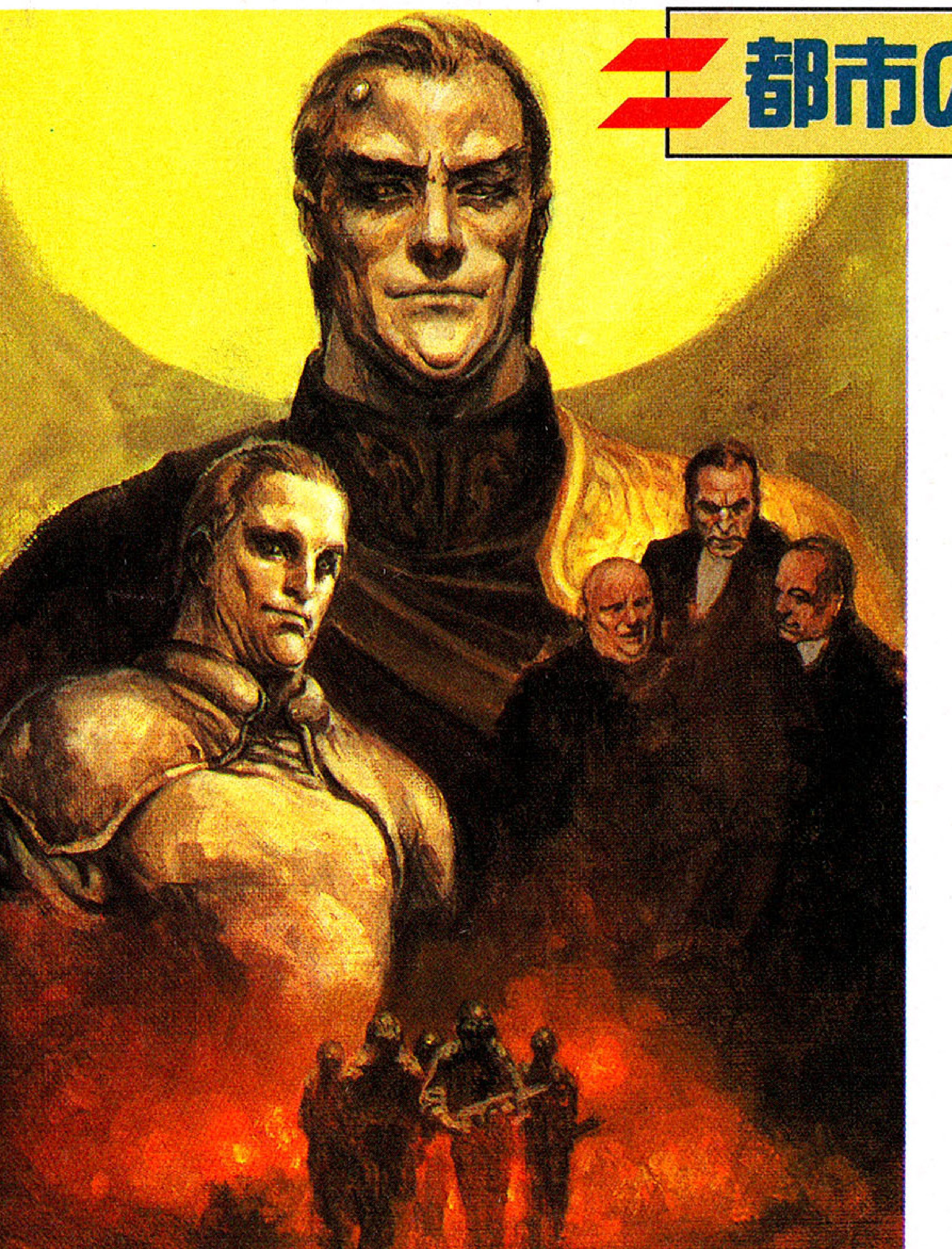
もし、戦いで仲間のユニットが破壊されたら?

このゲームは、シナリオの序盤、圧倒的に仲間のユニット数が少ない。そのため、敵との戦闘で味方のユニットが破壊された場合、次のシナリオで、仲間の数が減ってしまうのでは？　こんな不安に陥（おちい）ってしまう。でも心配する必要はない。たとえ戦闘で仲間のユニットが破壊されたとしても、次のシナリオでは、破壊されたユニットに搭乗していた仲間はちゃんと生きている。搭乗者は破壊されたユニットから脱出するというシステムをとっているからだ。ただユニットが破壊された場合は、せっかく得た搭乗者の経験値が0になってしまうので注意。戦闘でやみくもに味方のユニットを破壊し続けていると、レベルの低いユニットばかりになってしまうので、その後のシナリオでの戦いが辛くなるのだ。


作戦準備 現在の機ならびで決定
乗画面 性能画面 自動搭乗 作戦開始

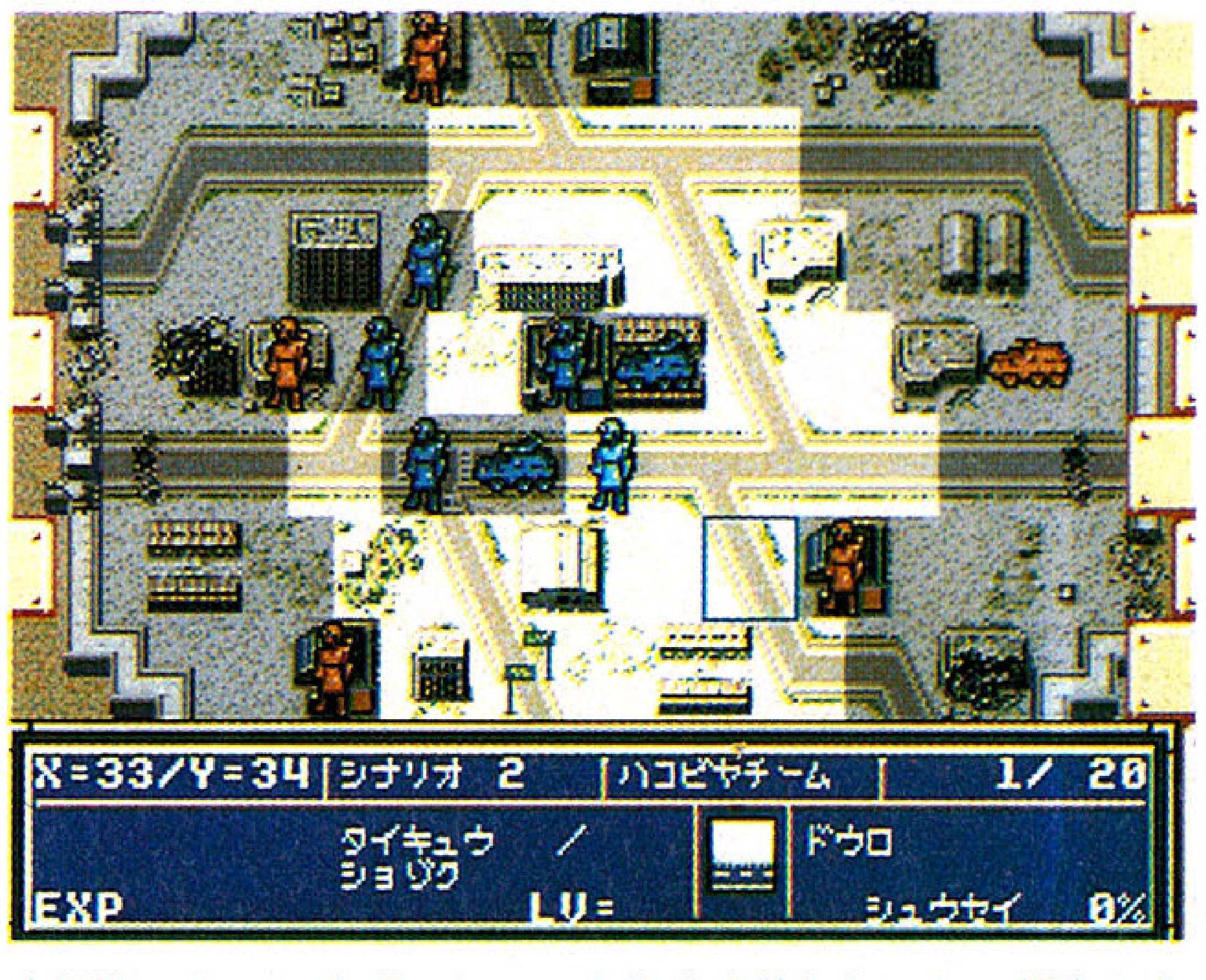
ヒェ～!!　敵に包囲されて、数少ない仲間のユニットが破壊されてしまった!!

でも次のシナリオでは、ちゃんと脱出しているのでユニット数は減らない。

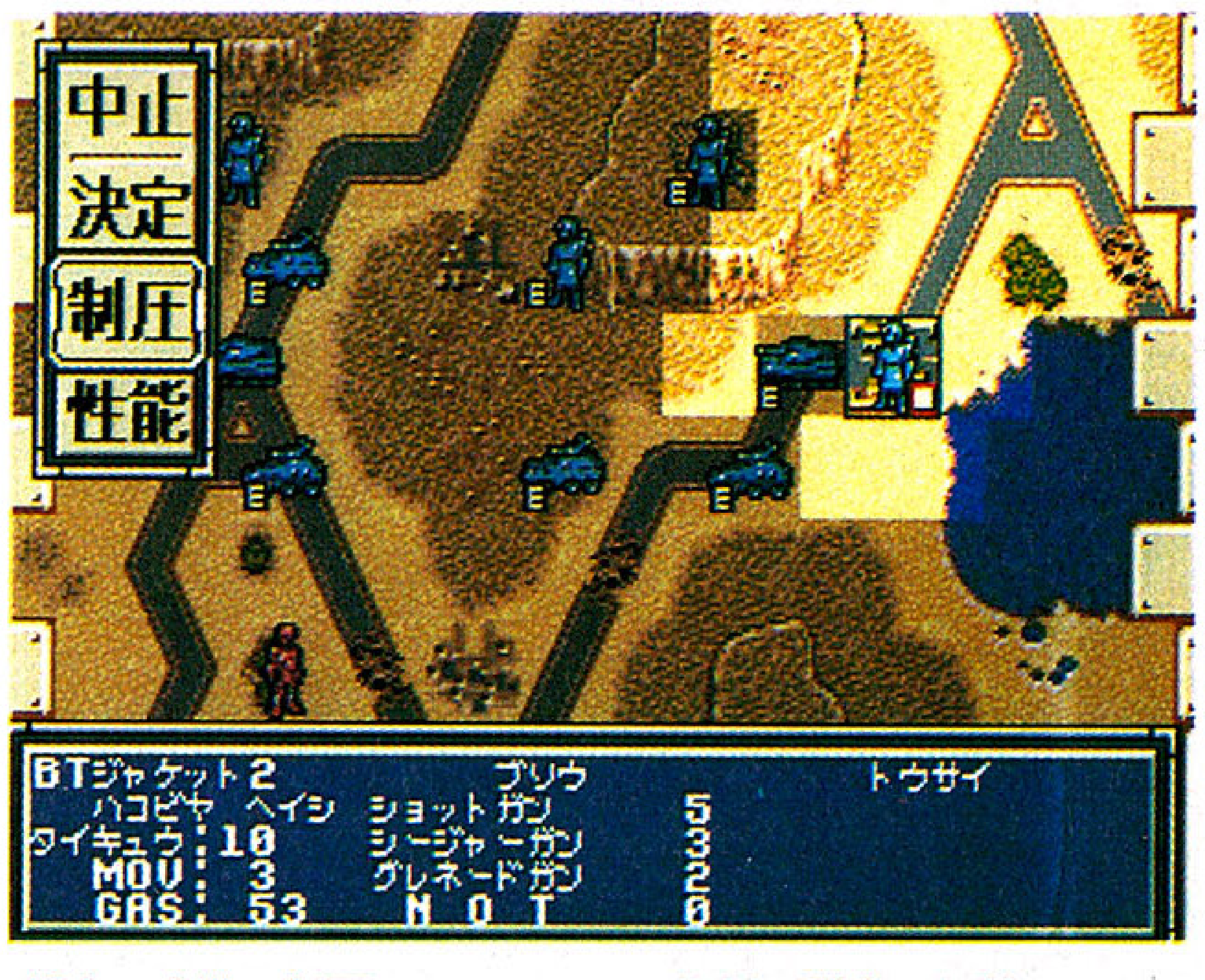


都市の占領などは、どうなっているのか?

このゲームはシナリオにそったストーリーの展開がある。その目的遂行（すいこう）のために、敵と戦い、シナリオをクリアしていくことになる。ただ、ゲームをしていて気になることがある。マップ上にある都市や空港といった制圧拠点だ。プレイするとわかるが、敵との戦闘に重点がおかれるため、つい拠点制圧をおろそかにしがちだが、制圧拠点は、補給所の確保のための拠点となっているので、こまめに歩兵ユニットで制圧していく必要はある。


X=33/Y=34 シナリオ 2 ハコビヤチーム 1/ 20
タイキュウ /
ショゾク
ドウロ
EXP
LV=
シュウセイ 0%

占領するための歩兵ユニットをうまく使わないと、都市や空港などの制圧ができない。


中止
決定
制圧
性能
BTジャケット2
ブリウ
トウサイ
ハコビヤ ヘイシ
ショットガン 5
タイキュウ:10
シージャーガン 3
MOV: 3
グレネードガン 2
GAS: 53
N O T 0

都市や空港の制圧は、ユニットの燃料や弾薬の補給など、マップによっては重要な補給所の確保となるのだ。

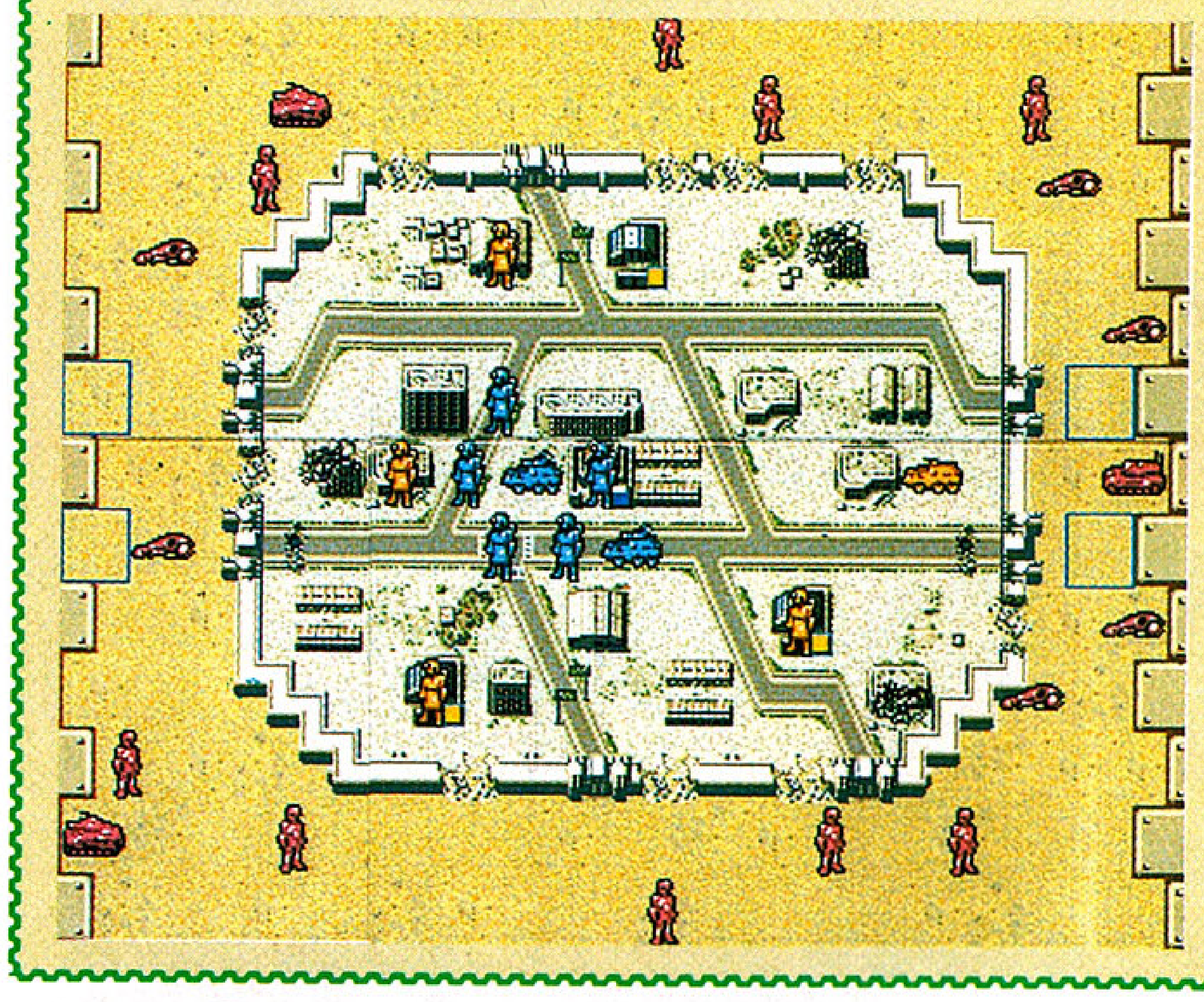
シナリオ5までの展開はこんな感じで進んでいく!!

ここからは、シナリオ２以降をマップを交えながら紹介していこう。これら序盤のシナリオでは、圧倒的に敵のユニット数が多く、かなりの苦戦をしいられる。ただ、みごとなのは苦戦をしいられている戦いに絶妙なタイミングでＮＰＣの救援が登場することだ。いつその仲間が登場するかは、実際に発売後プレイしてみてほしい。また、シナリオによっては敵の増援という場合もあるという、スリングな展開が楽しめるのだ。

シナリオ2 宿場に迫る謎の影

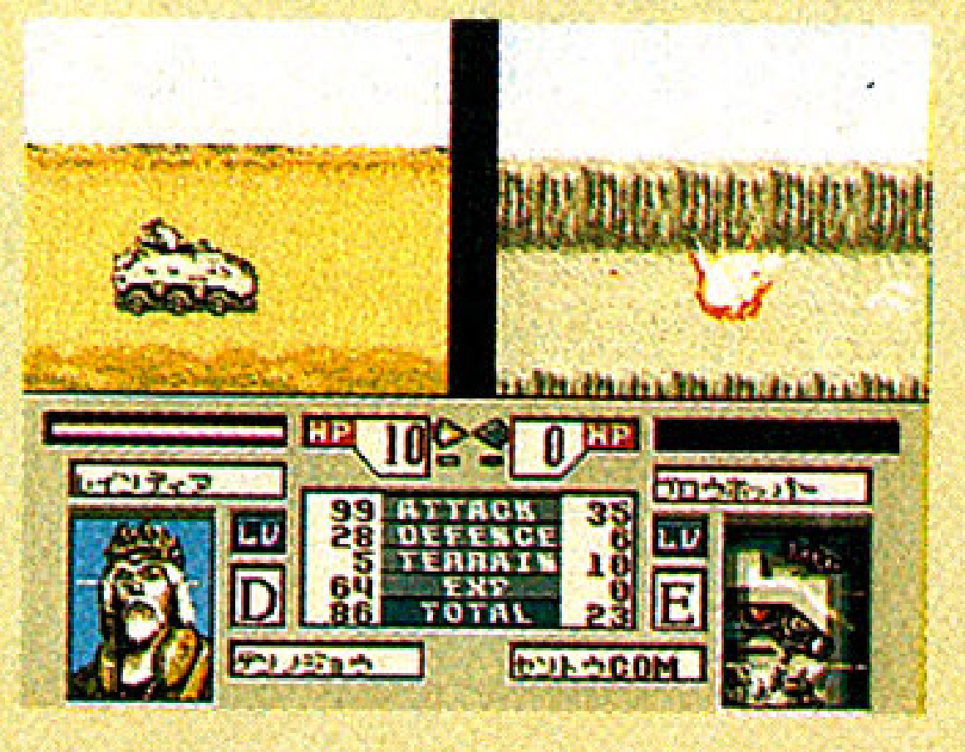
シナリオ１で手に入れたデータディスクを守り抜き、傷ついた運び屋達はサマルカンドタウンで一息つく。

しかしこの街もすでに謎の敵の手によって包囲されていたのだ。脱出はできるのか？



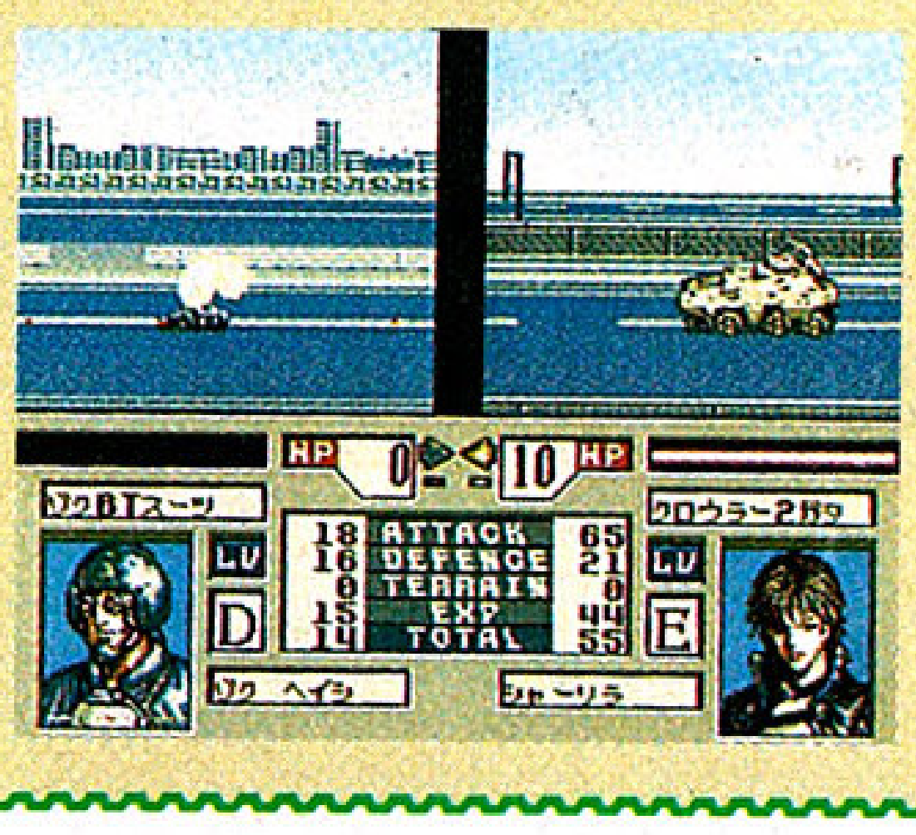
シナリオ3 謎はまた謎を呼び……

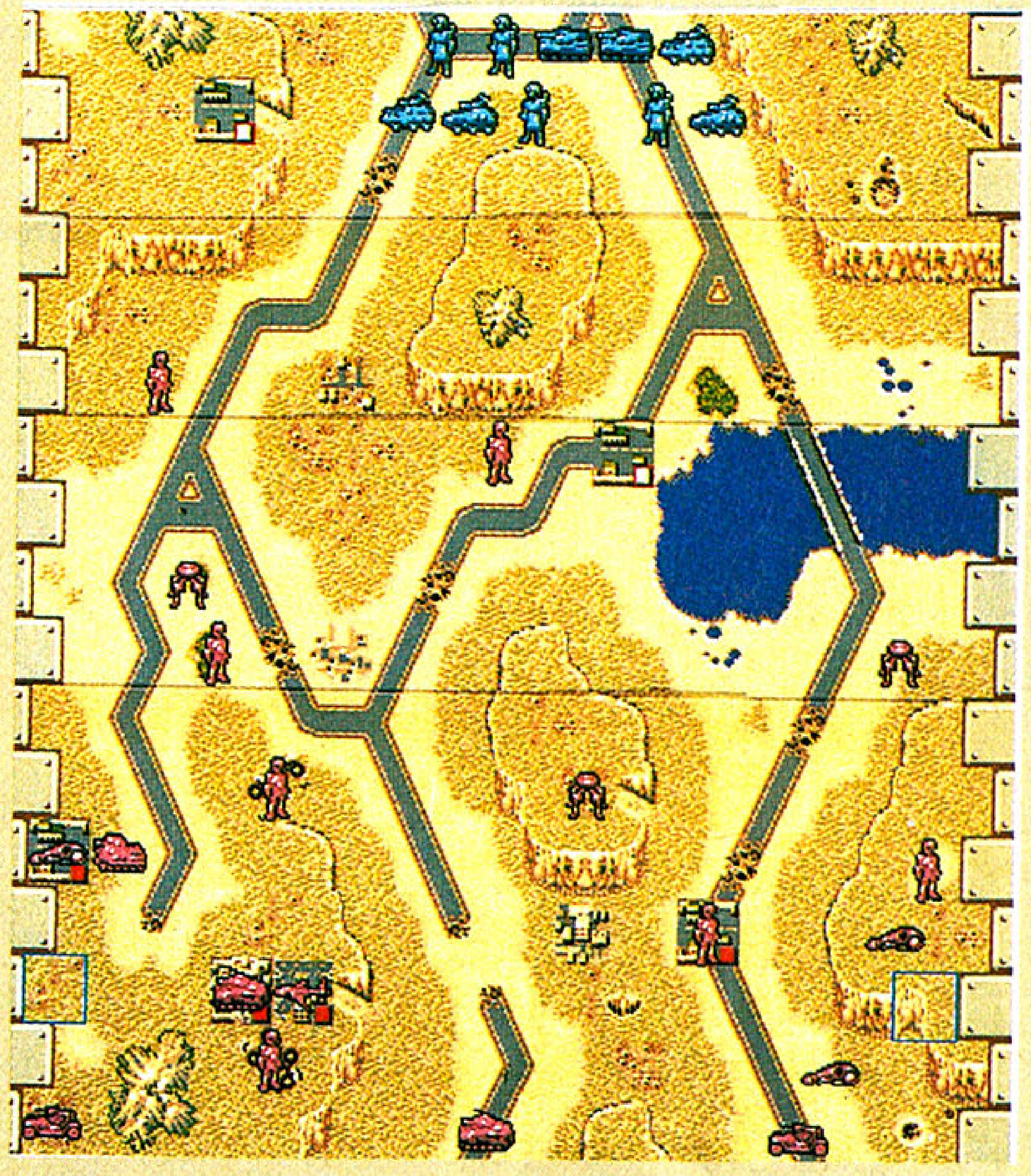
街を脱出、応援に駆けつけたサイモン、ジン、朴と合流したシャーリラ達は、ＰＥＴＯ南アジア地区の首都ニューデリーに向かう。その彼女らの頭上に、観測ドローンが飛来する。何やら不吉な予感が……。



対人自爆ロボット「ブロウホッパー」出現!!

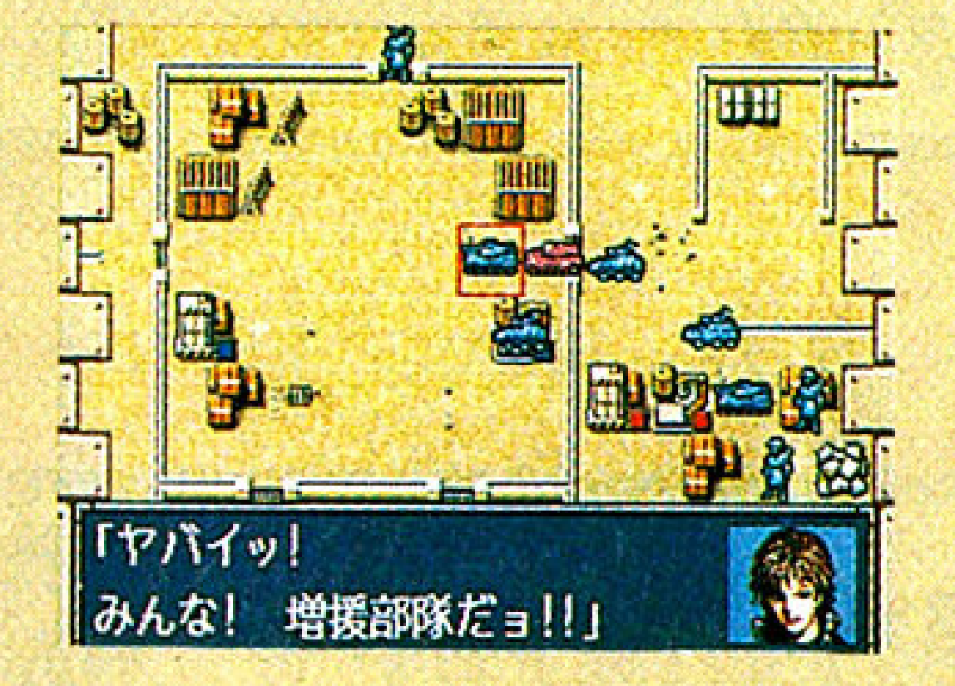
敵味方とも、本格的な戦闘車両が登場する!!





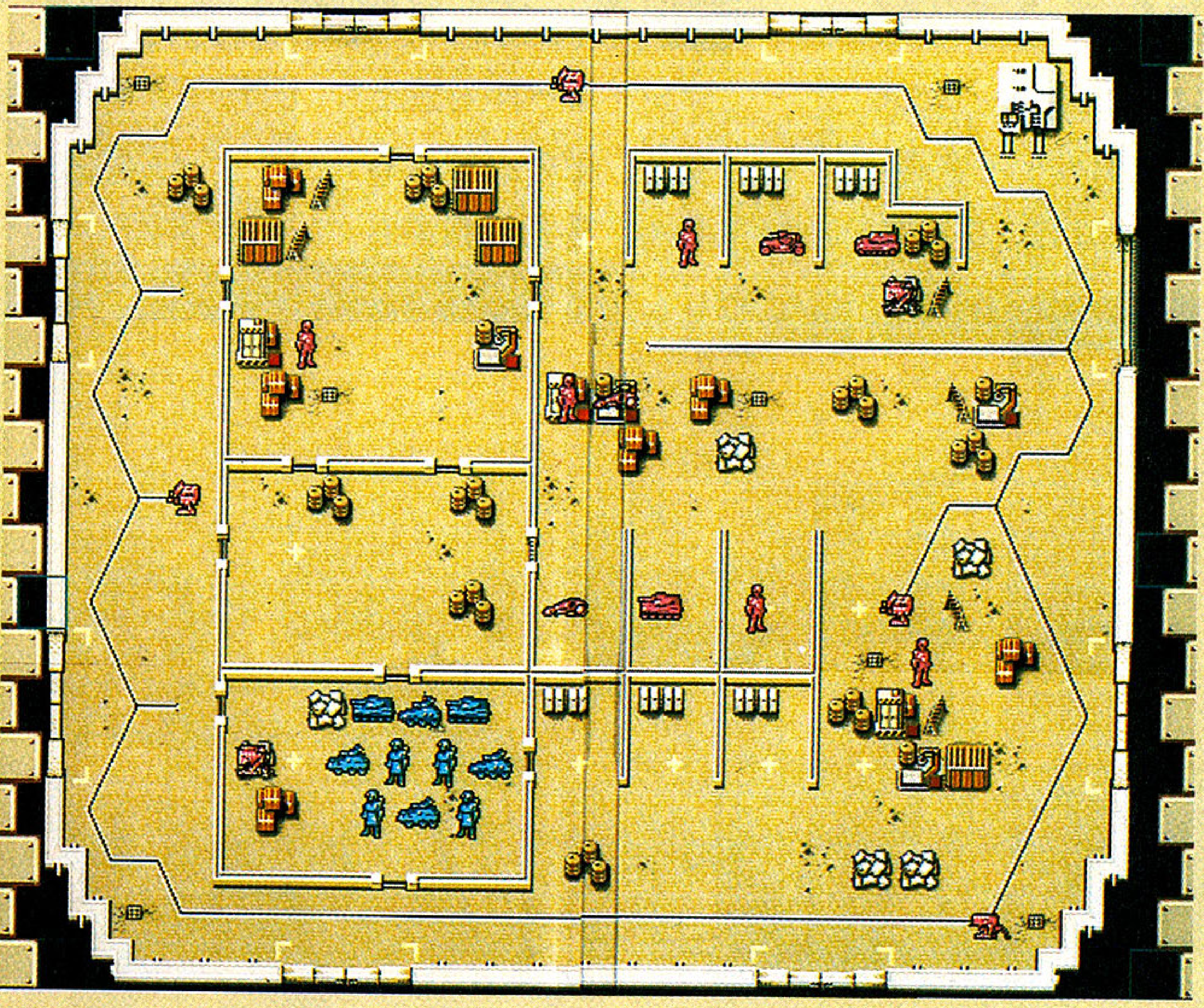
シナリオ4 基地潜入作戦（前編）

ＰＥＴＯに偽装（ぎそう）した謎の敵との戦闘を観測ドローンで撮影することによって、ＰＥＴＯをも運び屋の敵にしようとしたのだ。八方ふさがりとなったシャーリラ達は敵の基地に潜入する!!



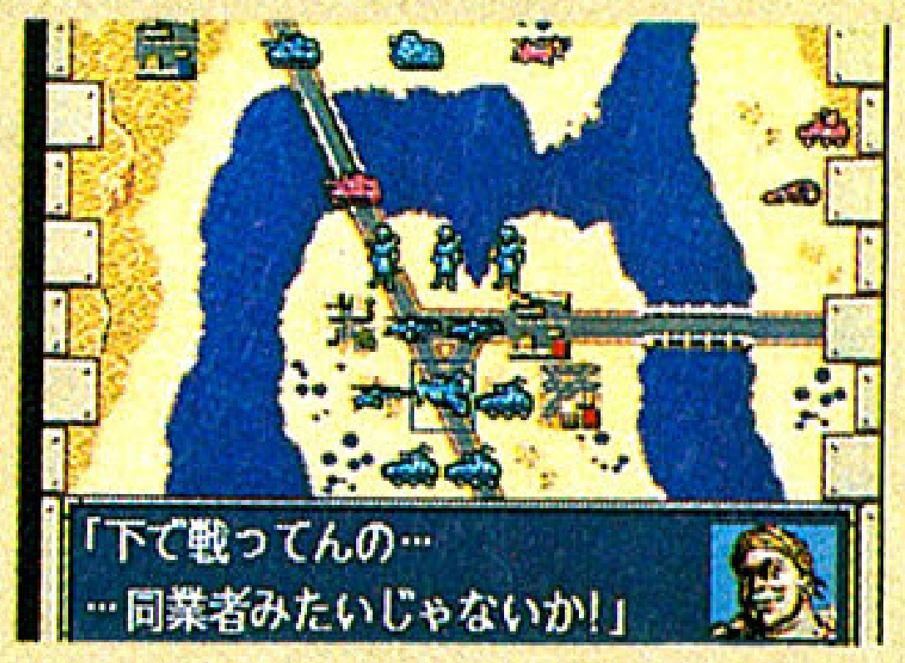
「ヤバイッ!
みんな! 増援部隊だョ!!」

敵の増援部隊が登場と、イヤなシナリオ。



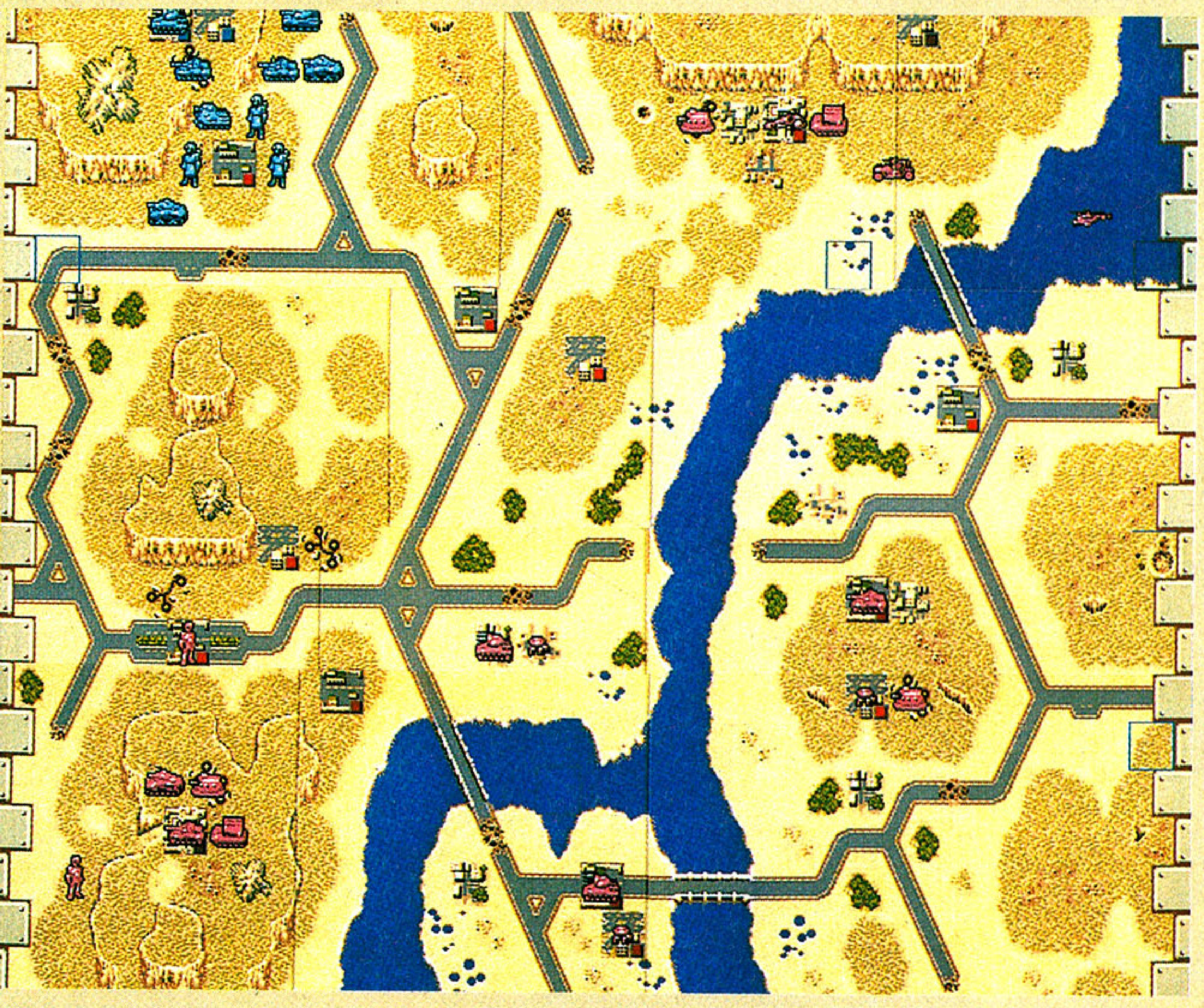
シナリオ5 基地潜入作戦（後編）

基地管制室での解析で、データディスクが何かの設計図だということが判明した。だが、この時すでに、基地の爆破装置が作動し、脱出するシャーリラ達は新たな敵に包囲されようとしていた。



「下で戦ってんの…
…同業者みたいじゃないか!」

敵味方ともに航空ユニットが登場する。



開発者さんからひとこと

今月は開発から皆さんへのコメントです。「この作品は外部のすごいスタッフの協力をいただいて超強力に仕上がってます。面白いキャラも多数いるし、キャラと兵器の組み合わせにも意外性があるんですよ皆さんでこの作品を愛してやってくださいね!」

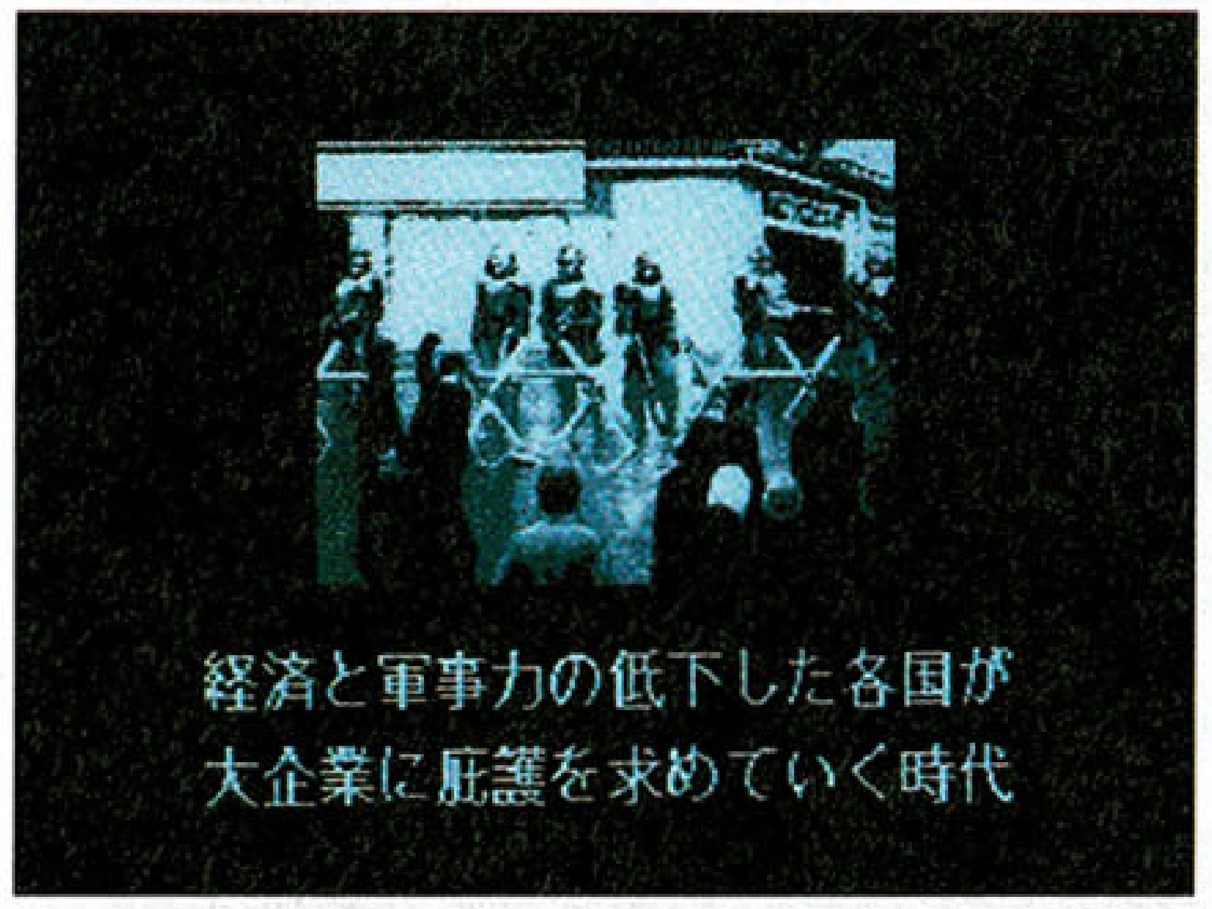
未来を舞台にしたSFシミュレーション

ハイブリッド　フロント

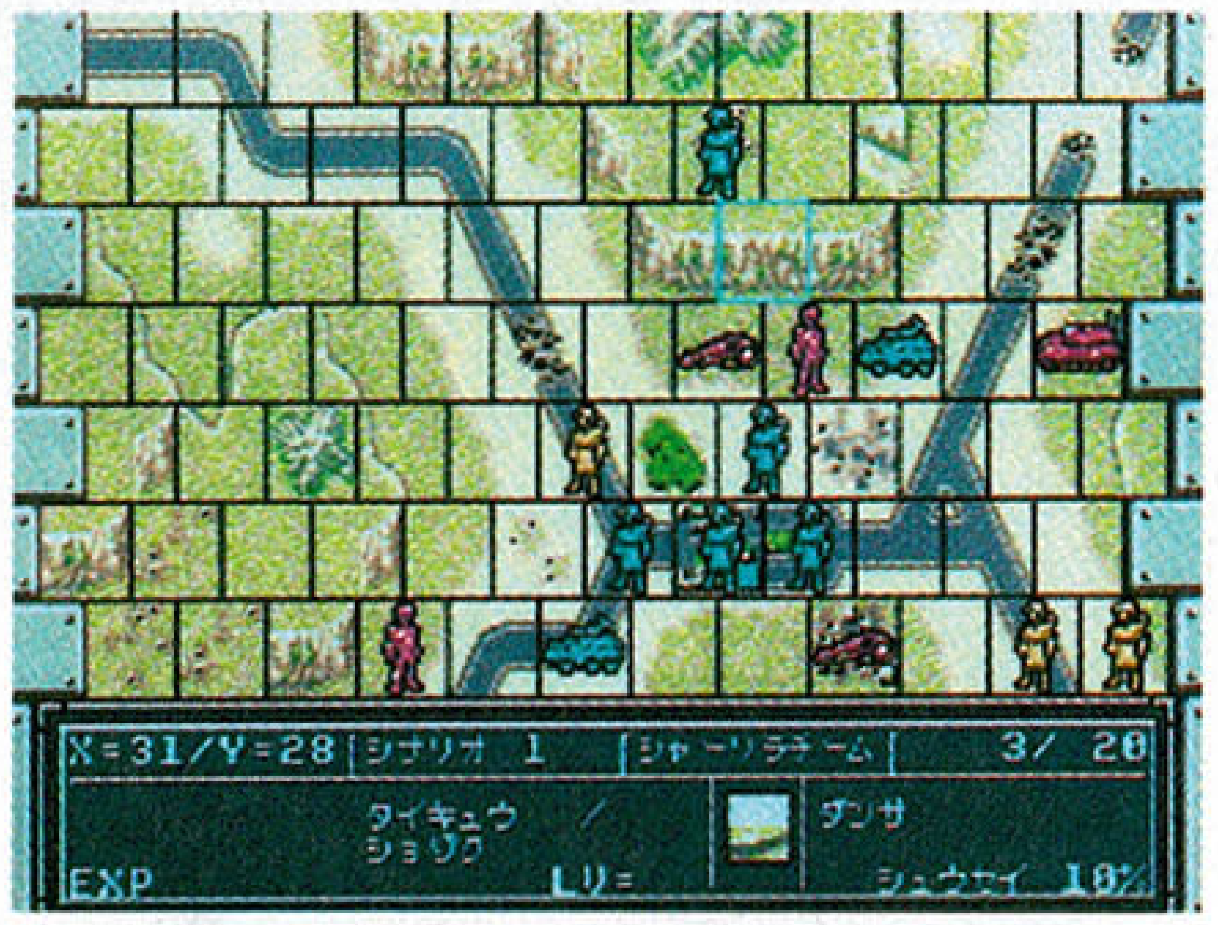
スペシャル②

発売予定日	未定	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	60%(3月25日現在)

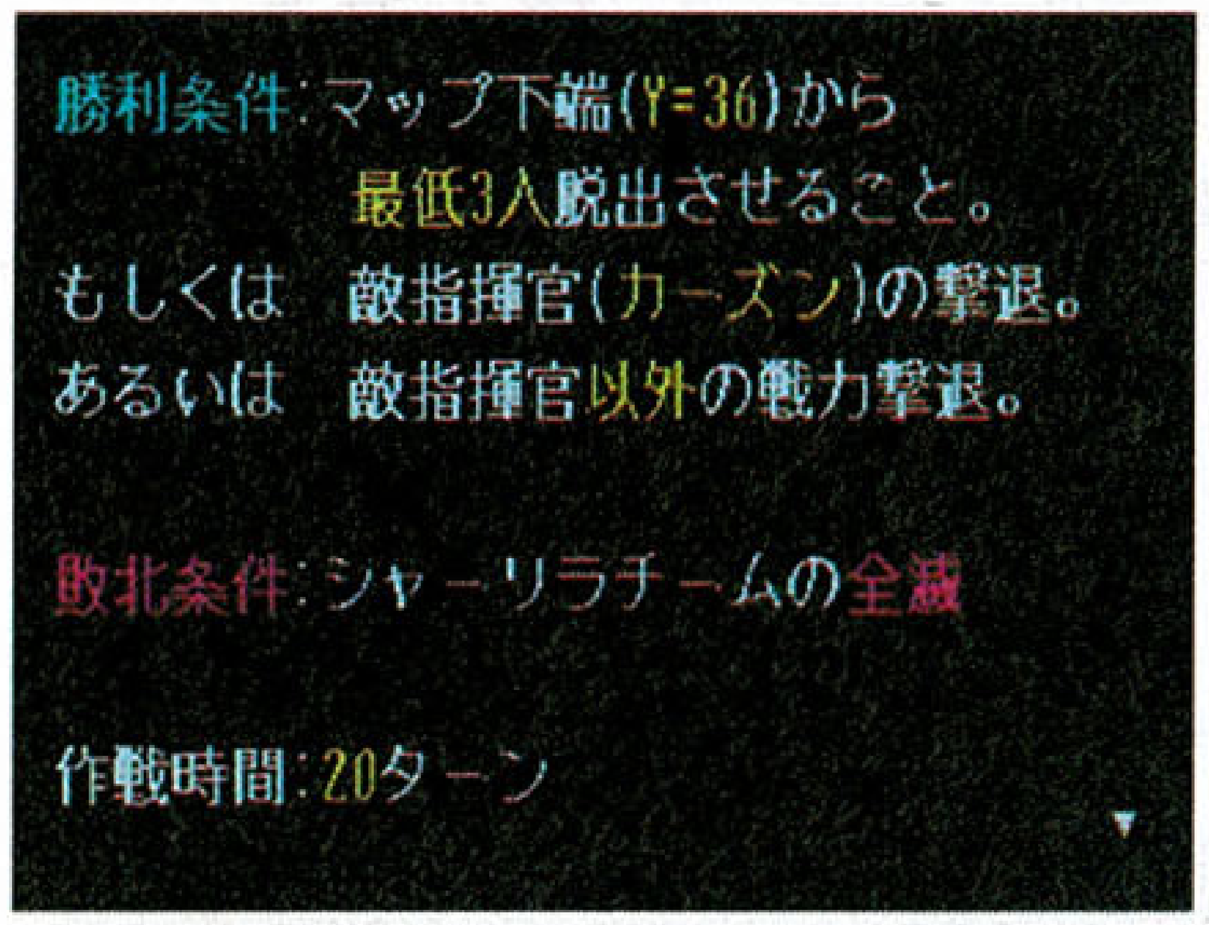
26世紀の地球を舞台としたSF戦闘シミュレーション。ゲームシステムは『アドバンスド大戦略』をベースにしており、今作品の特徴として、キャラクタと兵器の組み合わせで戦闘能力が変わる。


経済と軍事力の低下した各国が
大企業に庇護を求めていく時代

近未来の地球が舞台



通常はこのような画面


勝利条件:マップ下端(Y=36)から
　　　　最低3人脱出させること。
もしくは　敵指揮官(カーズン)の撃退。
あるいは　敵指揮官以外の戦力撃退。

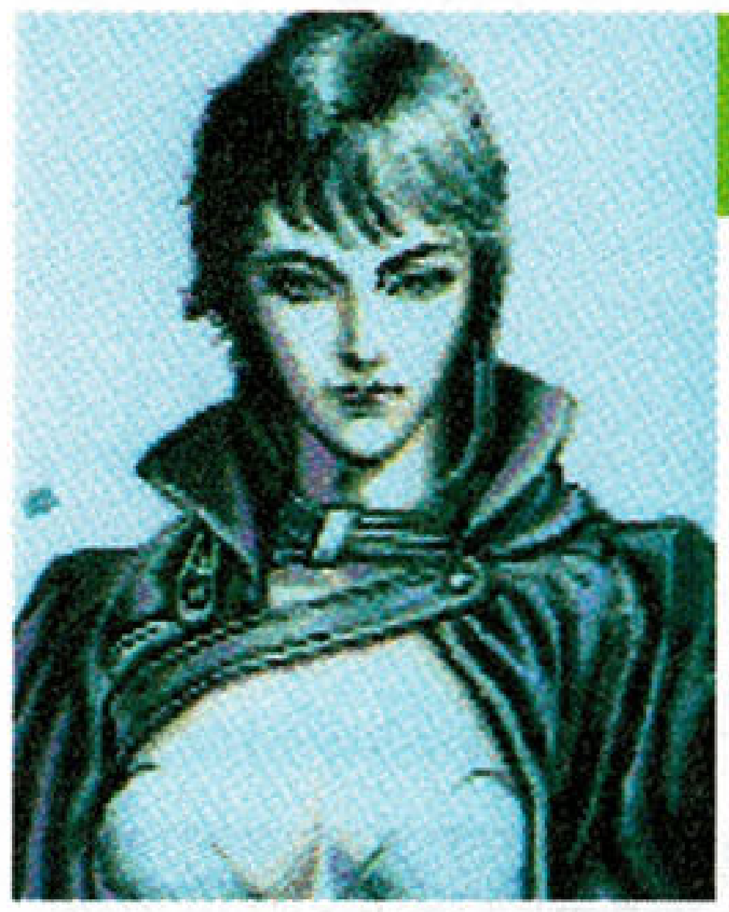
敗北条件:シャーリラチームの全滅

作戦時間:20ターン

勝利条件があるのだ

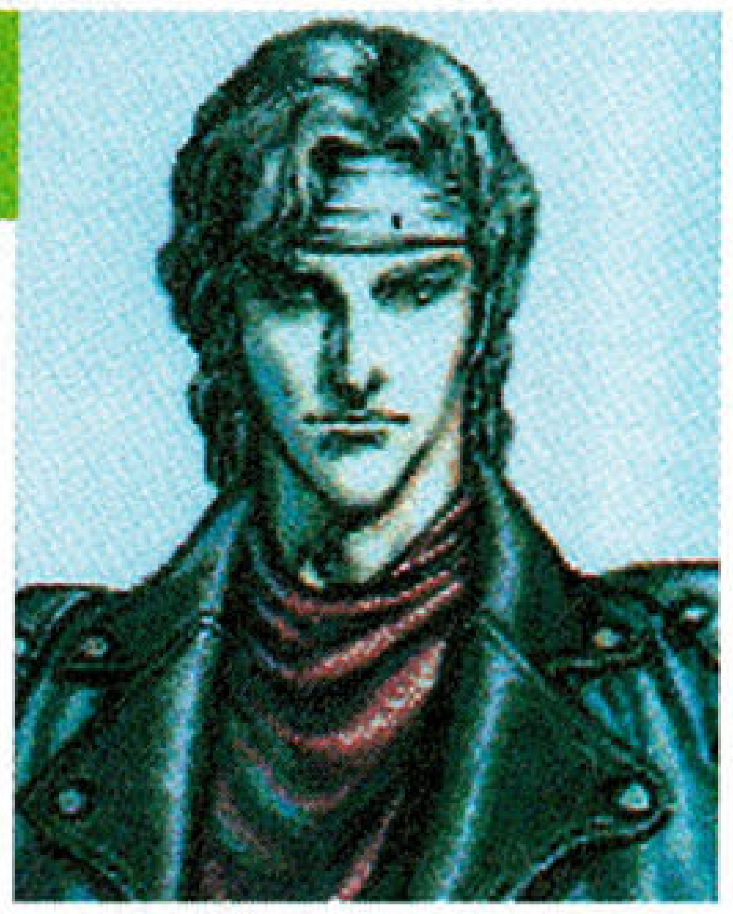
冒険の主となるメンバーたち

主役は「シャーリラ・チーム」と呼ばれる運び屋。ゲーム開始時の主なメンバーはシャーリラとポールだけだが、途中で仲間が増える。



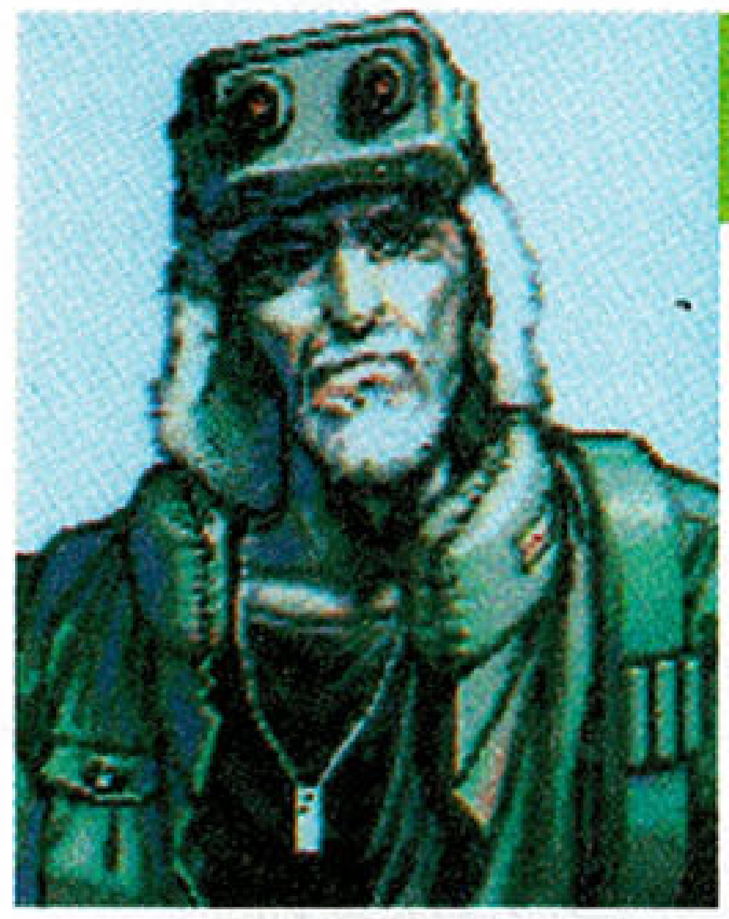
シャーリラ

チームのリーダー。単独のゲリラ戦術が得意。ゲームは彼女の周りでの物語を描いている



ポール・シムノ

シャーリラと共に運び屋をしている。最初は心細いが、レベルが上がればかなりの戦力

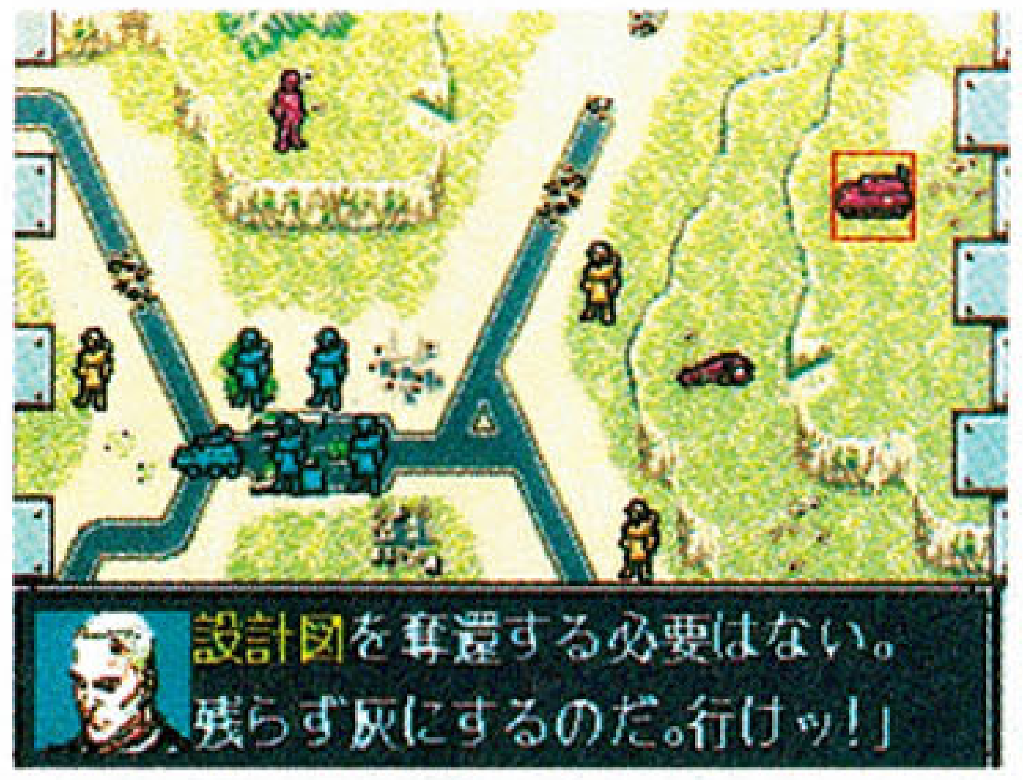


冴月 玄之丞

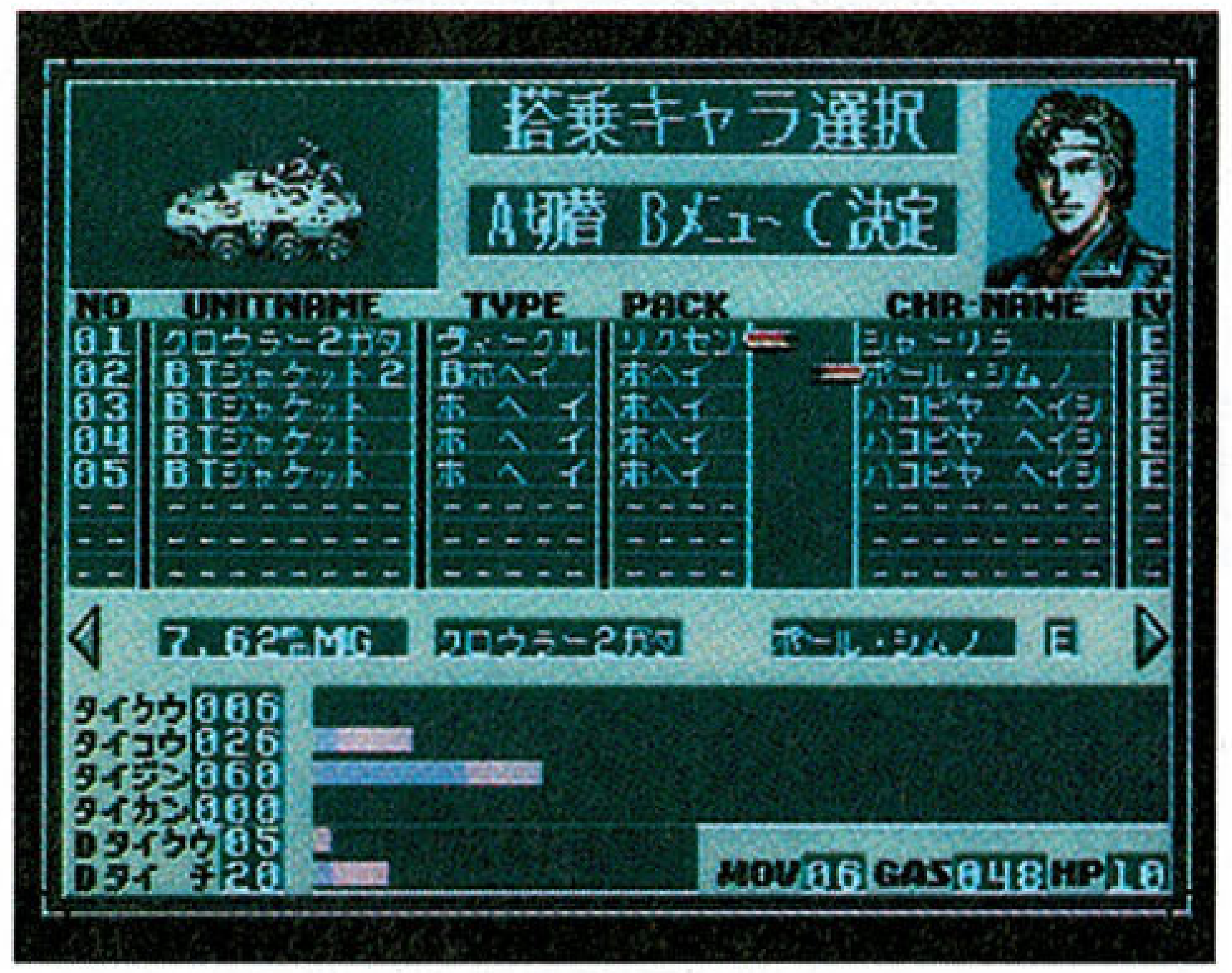
最初はチームのメンバーにいないが、途中から戦闘に参加する。戦闘車両戦を得意とする

運び屋「シャーリラ・チーム」の戦争

戦いは、ある荷物を運んでいたために、謎の山賊たちに付け狙われてしまい、攻撃を受けるところからはじまる。しかし、背後には大きな陰謀が隠されているのだった。


「設計図を奪還する必要はない。
残らず灰にするのだ。行けッ!」

荷物を運搬中に突然何者かの部隊に襲われてしまう

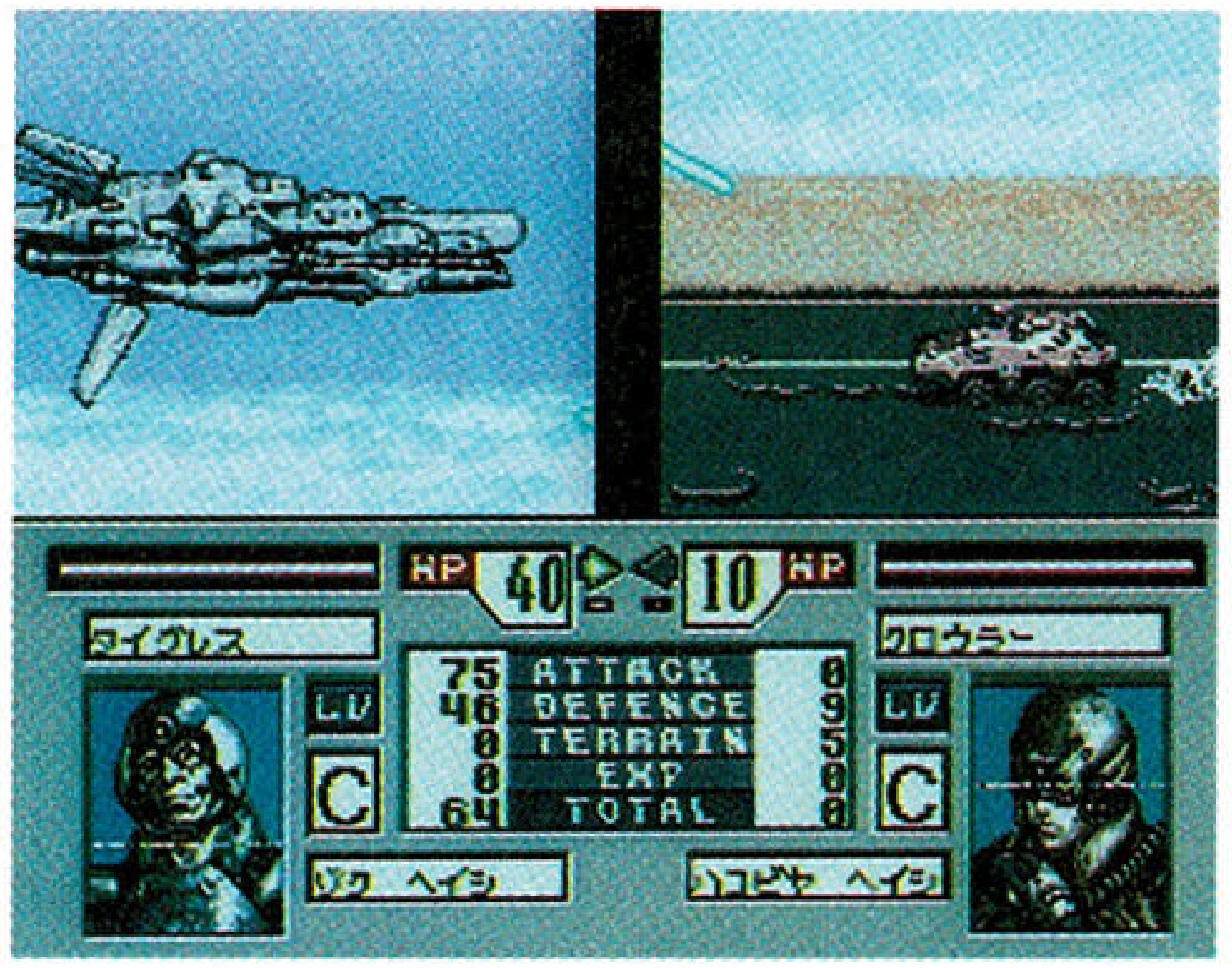

搭乗キャラ選択
A切替 Bメニュー C決定

NO	UNITNAME	TYPE	PACK	CHR-NAME	LV
01	クロウラー2ガタ	ヴィークル	リクセン	シャーリラ	E
02	BTジャケット2	Bホヘイ	ホヘイ	ポール・シムノ	E
03	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
04	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
05	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E

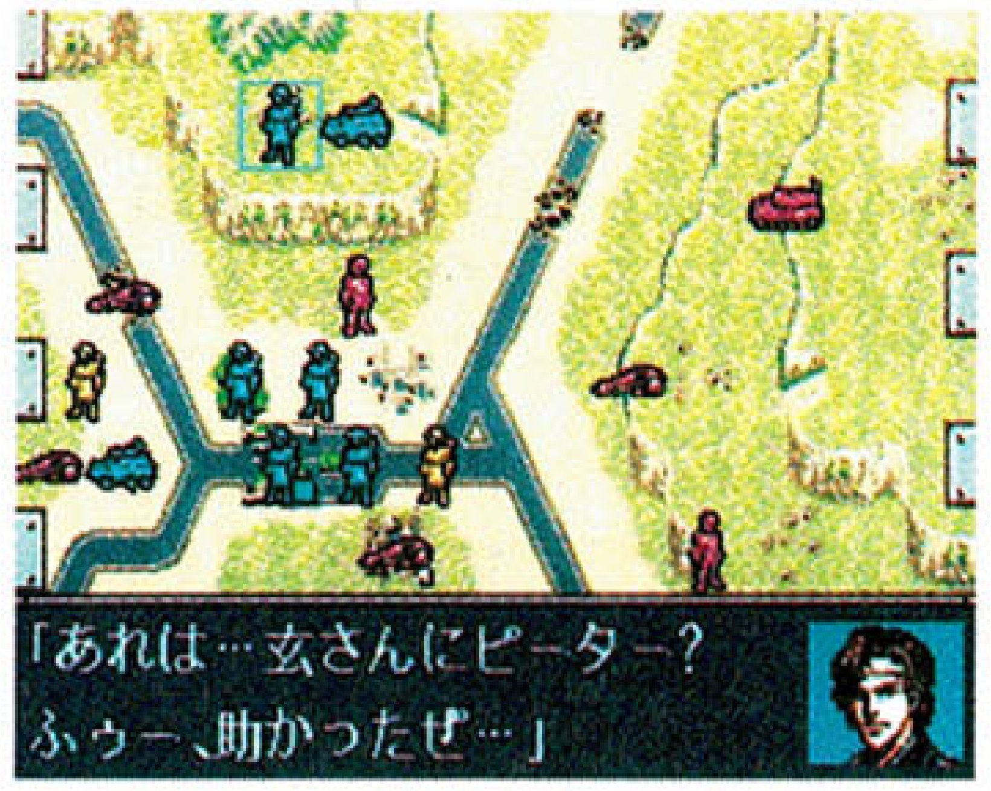
7.62㎜MG　クロウラー2ガタ　ポール・シムノ　E

タイクウ 006
タイコウ 026
タイジン 060
タイカン 000
Dタイクウ 05
Dタイチ 20
MOV 06 GAS 048 HP 10

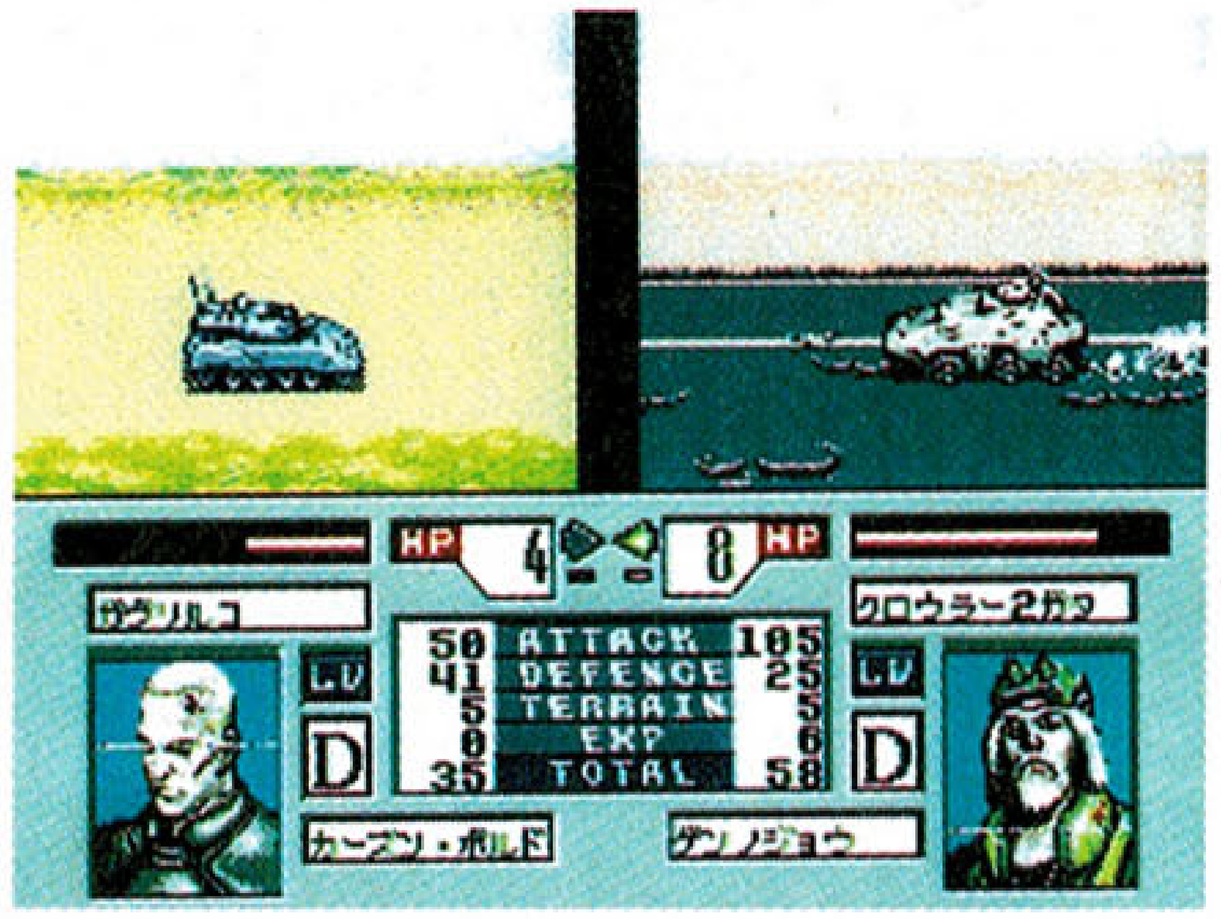
シナリオ開始時に兵器を選択



序盤からこのような兵器が登場


「あれは…玄さんにピーター?
ふぅー、助かったぜ…」

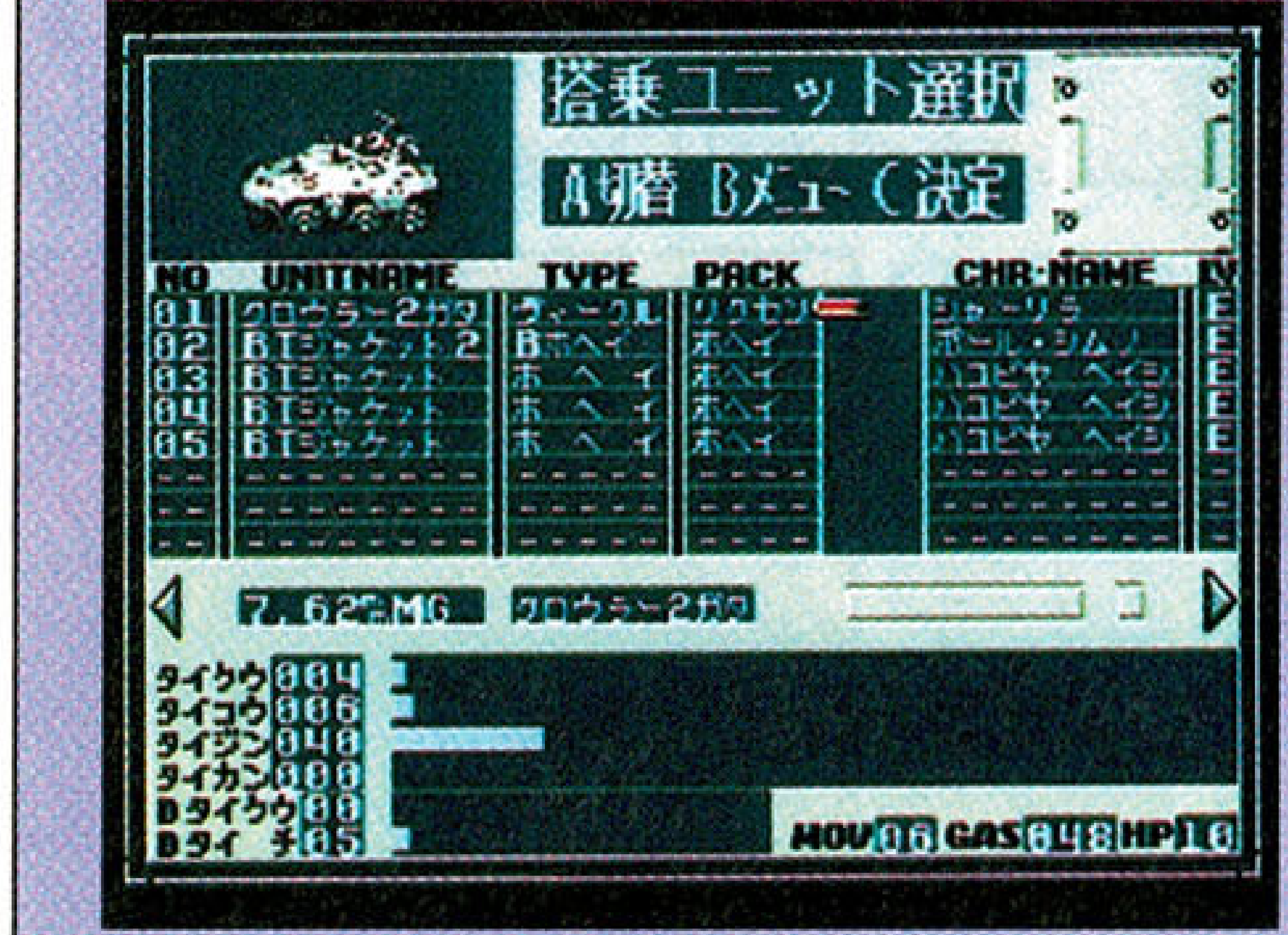
シナリオの途中でこのような援軍が登場する



戦闘シーンはHP制だ

キャラクタと兵器の相性がある

固有名のあるキャラクタはそれぞれ戦車戦や戦闘機など得意としている兵器がある。各キャラクタの得意とする兵器を知っておいて、それに乗せれば、多大な戦果を上げることもできるのだ。

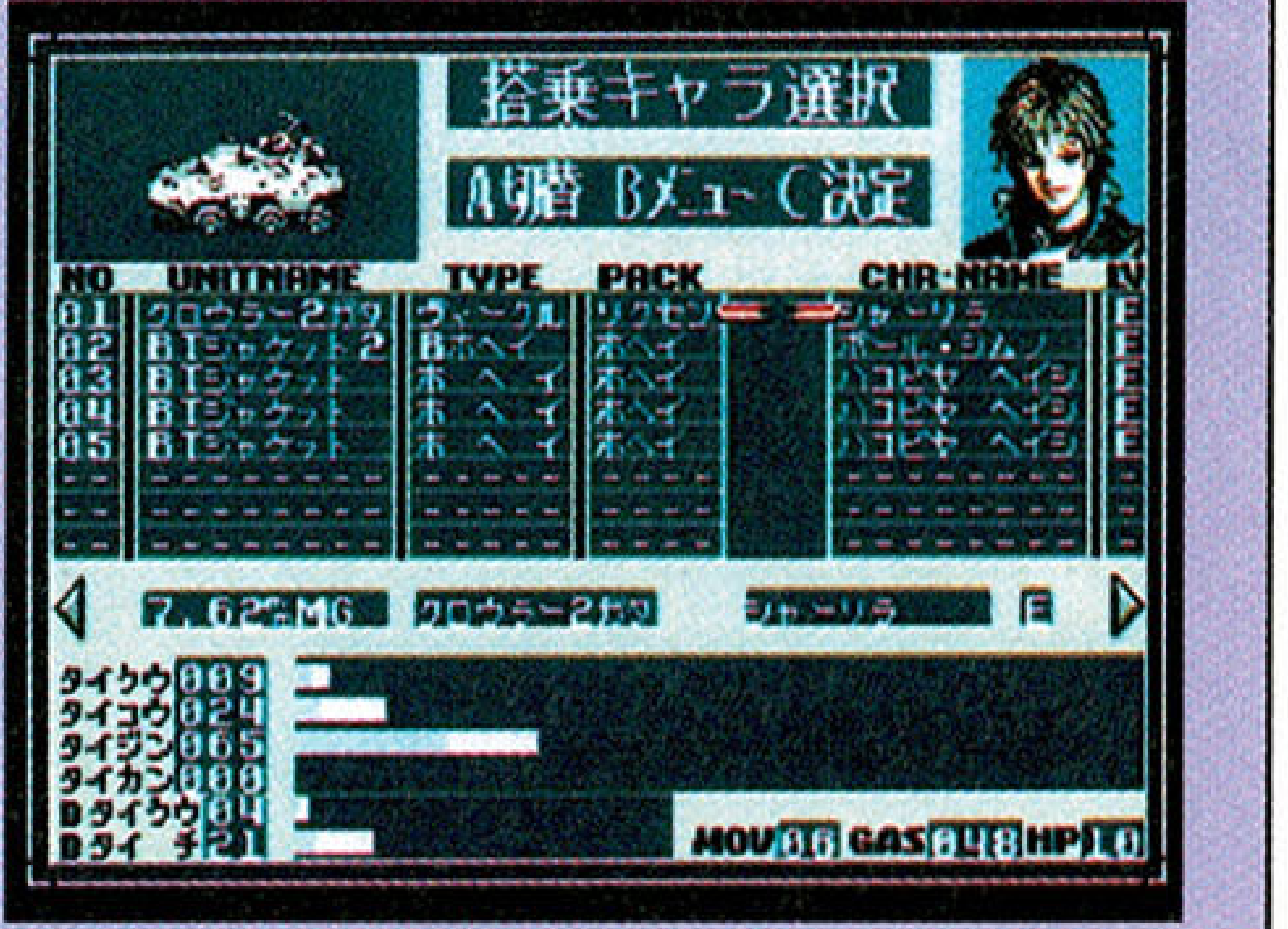

搭乗ユニット選択
A切替 Bメニュー C決定

NO	UNITNAME	TYPE	PACK	CHR-NAME	LV
01	クロウラー2ガタ	ヴィークル	リクセン	シャーリラ	E
02	BTジャケット2	Bホヘイ	ホヘイ	ポール・シムノ	E
03	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
04	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
05	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E

7.62㎜MG　クロウラー2ガタ

タイクウ 004
タイコウ 006
タイジン 048
タイカン 000
Dタイクウ 00
Dタイチ 05
MOV 06 GAS 048 HP 10

兵器単体ではこのような能力


搭乗キャラ選択
A切替 Bメニュー C決定

NO	UNITNAME	TYPE	PACK	CHR-NAME	LV
01	クロウラー2ガタ	ヴィークル	リクセン	シャーリラ	E
02	BTジャケット2	Bホヘイ	ホヘイ	ポール・シムノ	E
03	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
04	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E
05	BTジャケット	ホ ヘ イ	ホヘイ	ハコビヤ ヘイシ	E

7.62㎜MG　クロウラー2ガタ　シャーリラ　E

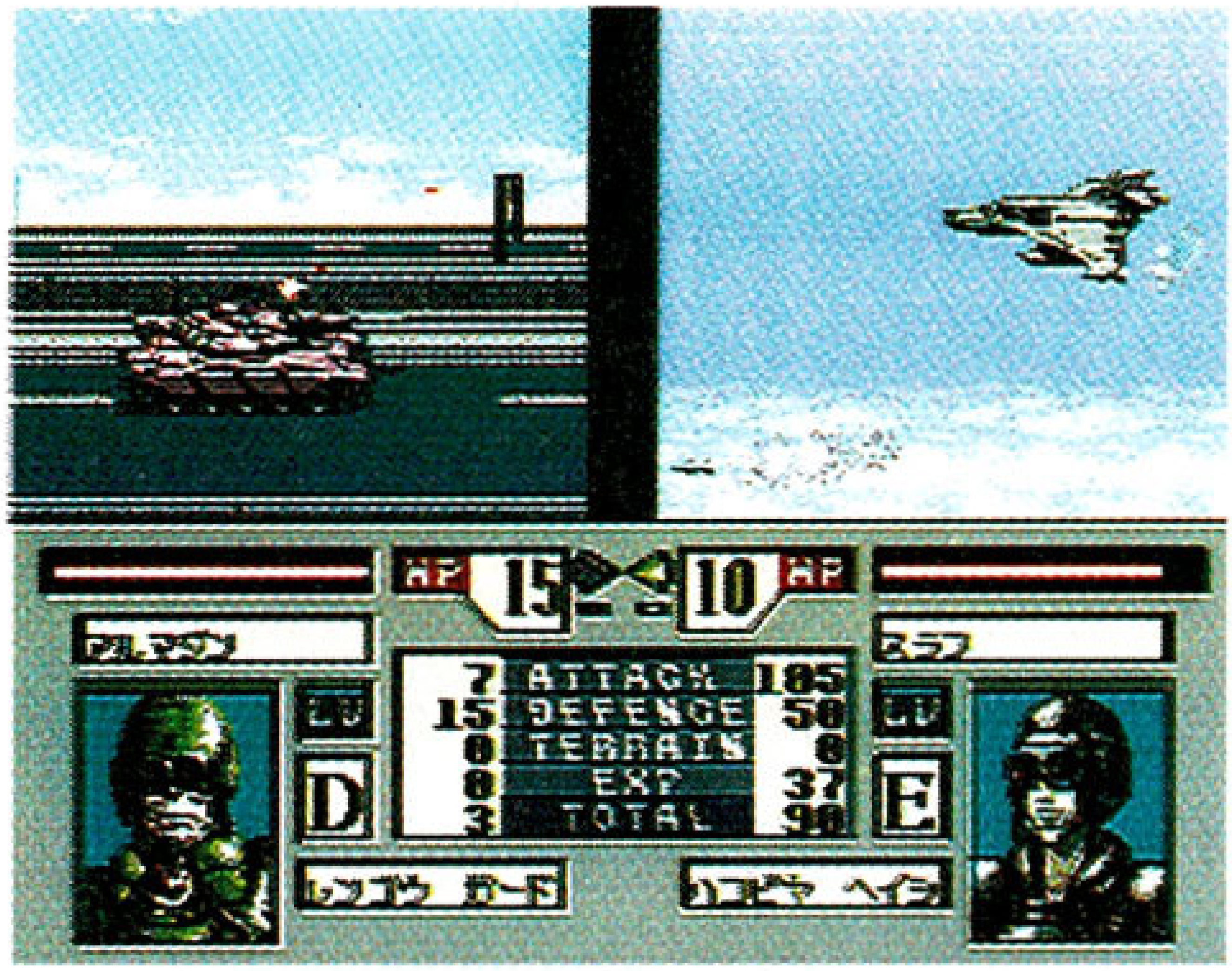
タイクウ 009
タイコウ 024
タイジン 065
タイカン 000
Dタイクウ 04
Dタイチ 21
MOV 06 GAS 048 HP 10

有能なキャラが乗ると能力アップ

ハイブリッドフロント

発売予定日	７月22日	予定価格	8800円（税別）
メディア（容量）	ROM（16Mbit+B.B.）		
ジャンル	シミュレーション		

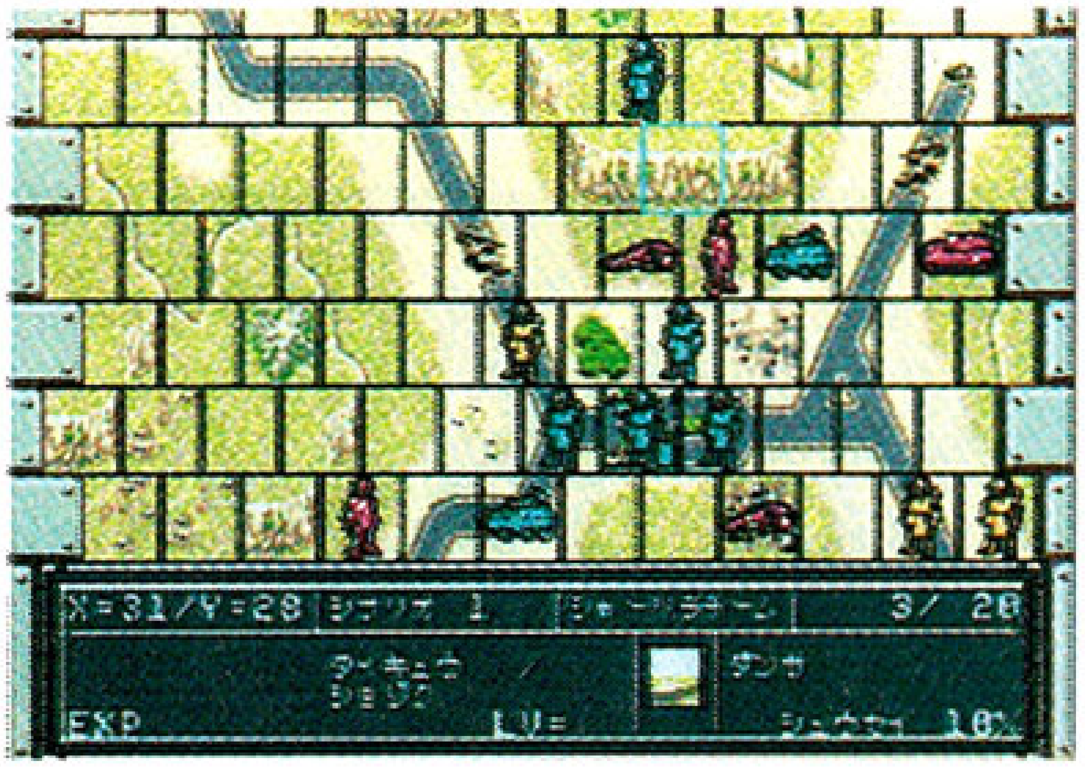
近未来の地球を舞台にした戦争シミュレーションゲーム。キャラクタ性が強く、兵器との組み合わせによって戦闘能力が変化するという特徴をもっている。


HP
15
10
HP
7 ATTACK 185
15 DEFENCE 50
0 TERRAIN 0
0 EXP 37
3 TOTAL 90
D
E

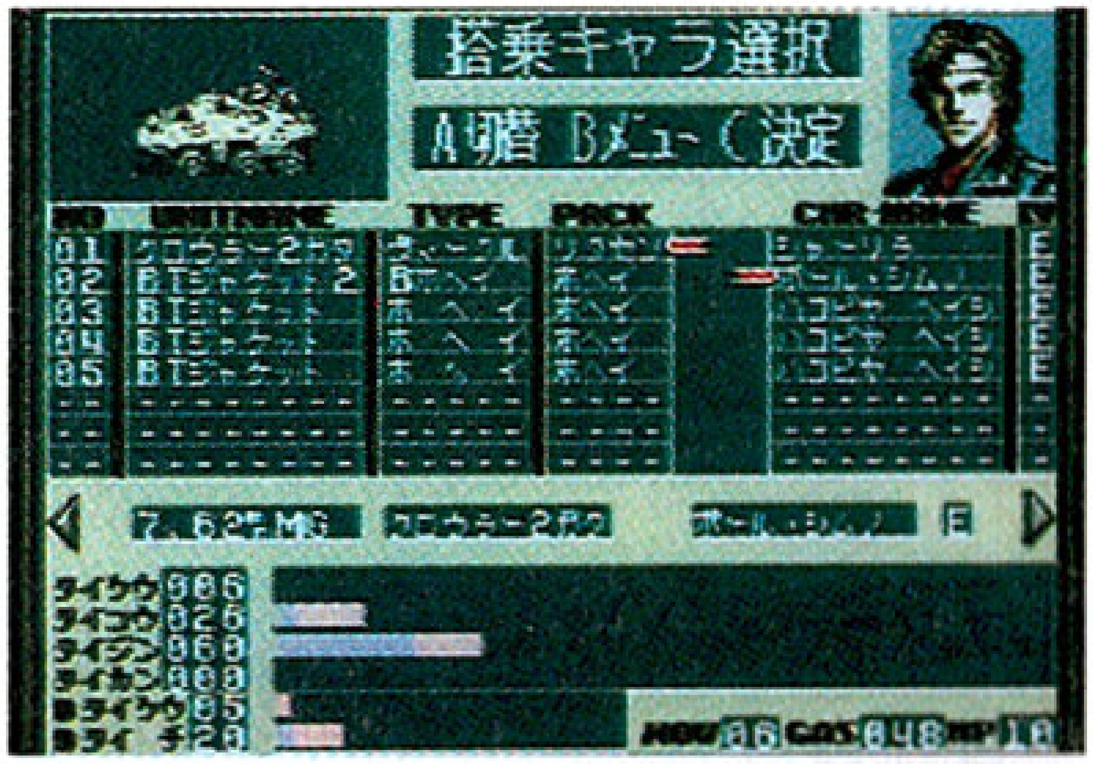
⬆戦闘シーンはこのようにＨＰ制

近未来の戦争シミュレーション

莫大な資本と資源を背景に軍事力を得た軌道企業共同体は、数度の大戦で地球を支配していた。主人公たちはこの軍隊に攻撃されてしまい、地球から宇宙へと戦いを繰り広げていくことになる。


X=31/Y=28
EXP
LV=

⬅青いユニットがプレイヤーのユニット


搭乗キャラ選択
A:搭乗 B:メニュー C:決定
NO
UNITNAME
TYPE
PACK
CHR NAME

➡兵器とキャラクタの相性があるのだ

New

世界観が新鮮なSFハードシミュレーション

THE HYBRID FRONT

ハイブリッド・フロント

発売予定日	7月22日	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

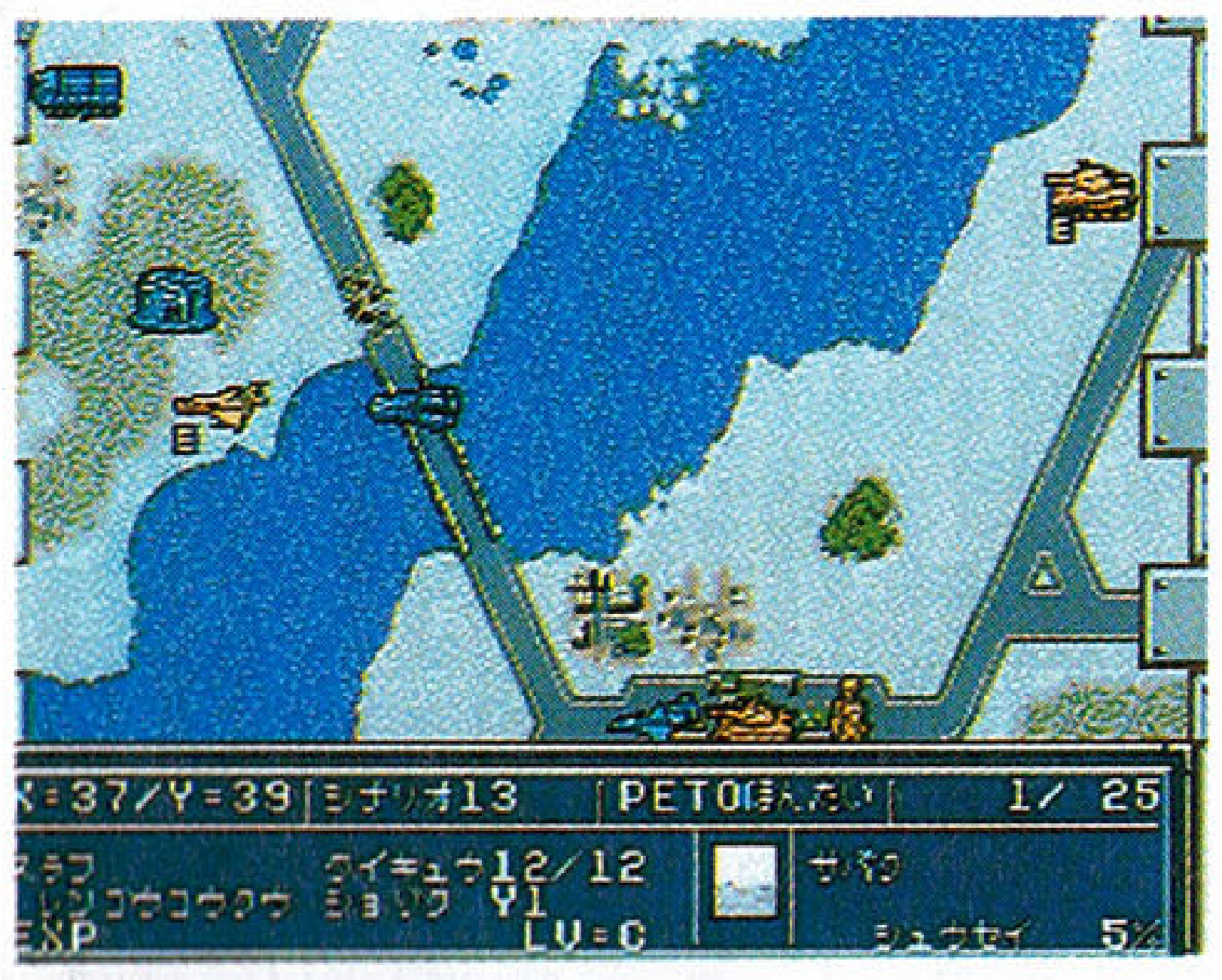
セガが久々に放つ戦略シミュレーションは、26世紀を舞台にしたSFストーリー。

荒廃した近未来を舞台にストーリーに沿ったシナリオをクリア

戦争によって荒廃した未来の地球を舞台にした、キャンペーンタイプのシミュレーションゲーム。

パイロットと兵器の組み合わせによって、ユニットの戦闘力が変化するなど、ユニークな要素が数多く取り入れられている。

また、総勢21人に及ぶ個性豊かな人物がパイロットとして登場。ストーリーを盛り上げる。



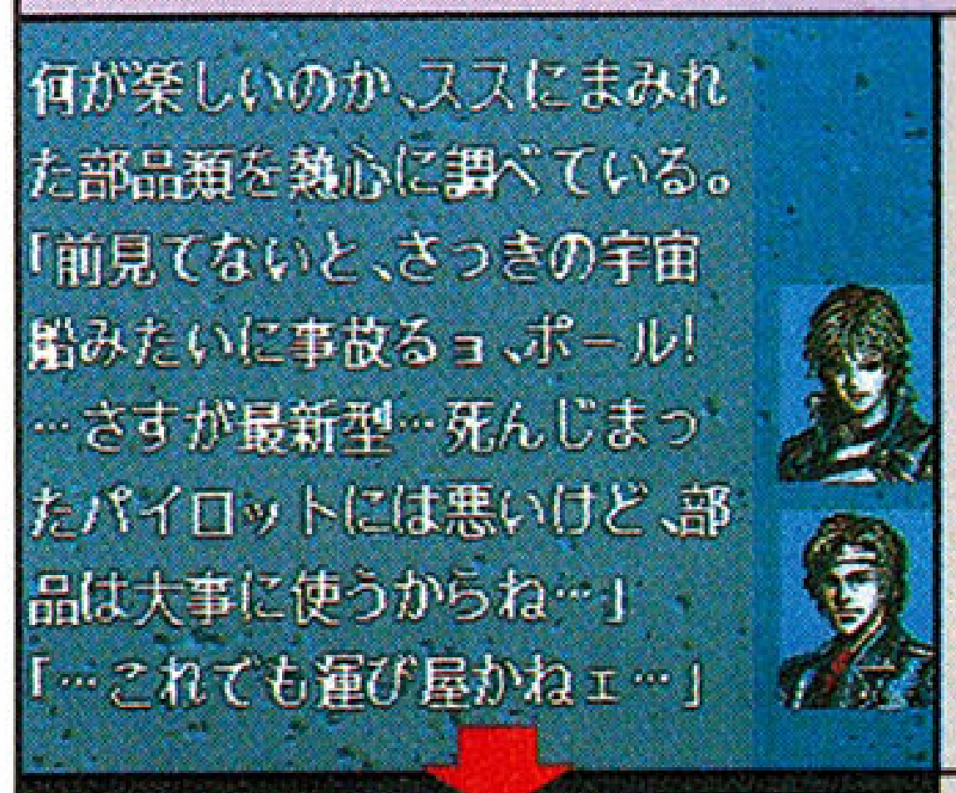
⬆基本となるマップ画面。自軍と敵軍が色分けされてわかりやすい

ストーリーに沿ったシナリオをクリア

右に掲載した写真は、シナリオ開始から、クリアまでの流れを説明したものだ。

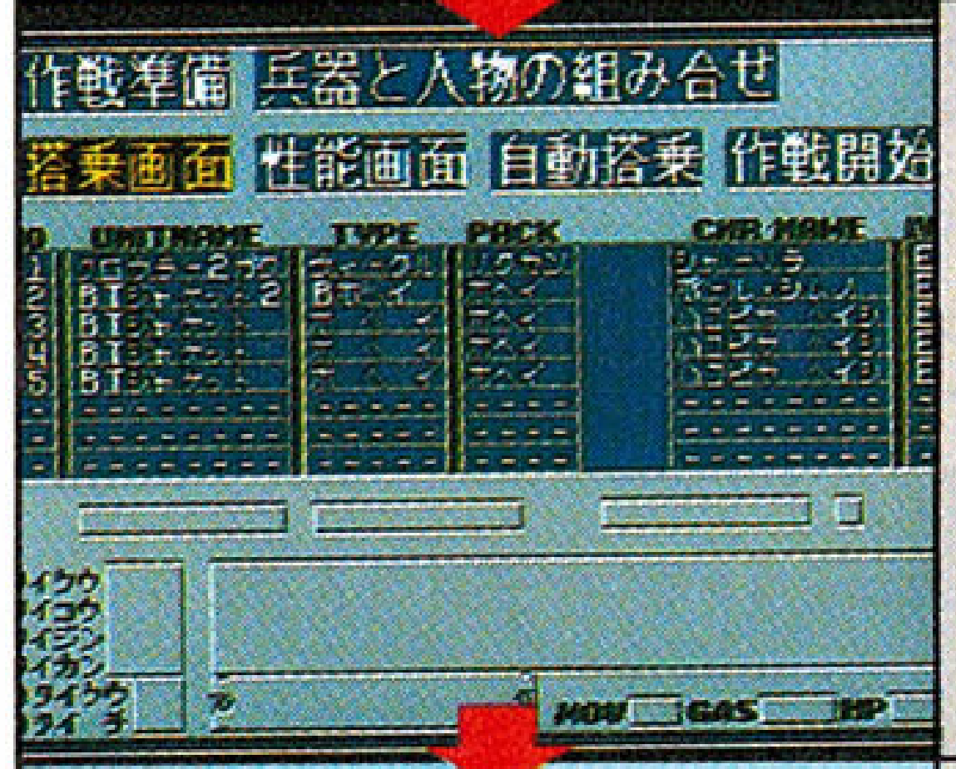
まず、シナリオはオープニングストーリーから始まる。ここでは現在の状況とシナリオの目的が語られる。オープニングが終わると搭乗画面に移行。ここで兵器とパイロットの組み合わせを決定し、戦場に配置する。全ユニットの配置が完了すると戦闘が開始される。設定されている勝利条件を達成すれば、そのシナリオは終了。戦いは次のシナリオに進む。

ゲームの流れ

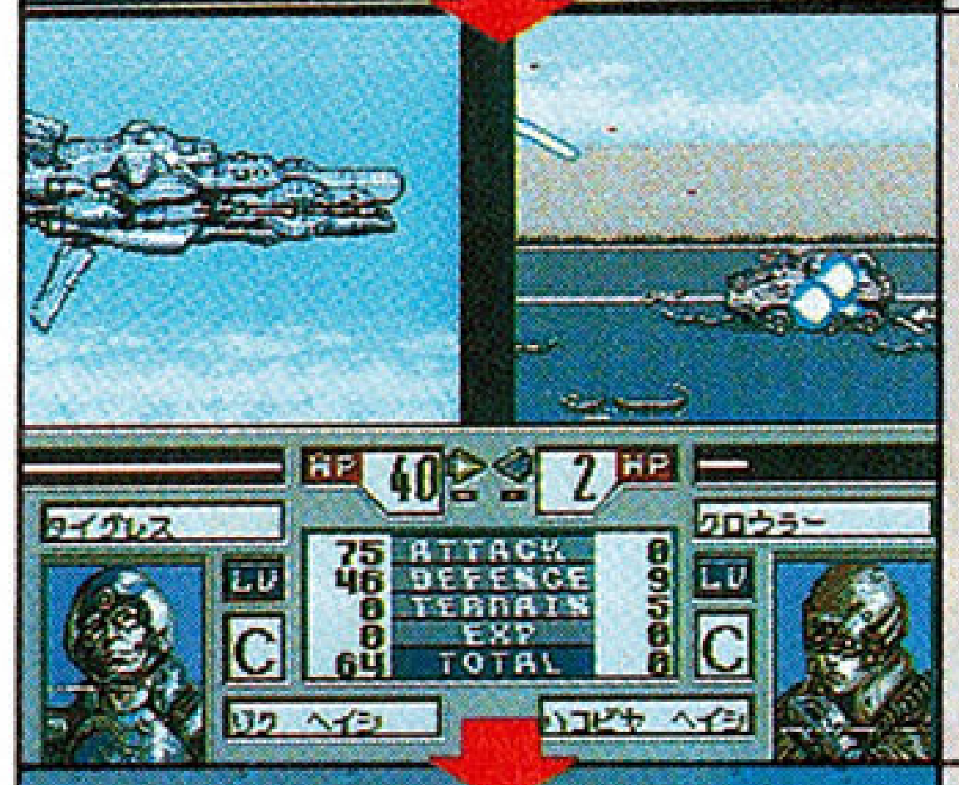


何が楽しいのか、ススにまみれた部品類を熱心に調べている。
「前見てないと、さっきの宇宙船みたいに事故るョ、ポール!
…さすが最新型…死んじまったパイロットには悪いけど、部品は大事に使うからね…」
「…これでも運び屋かねェ…」

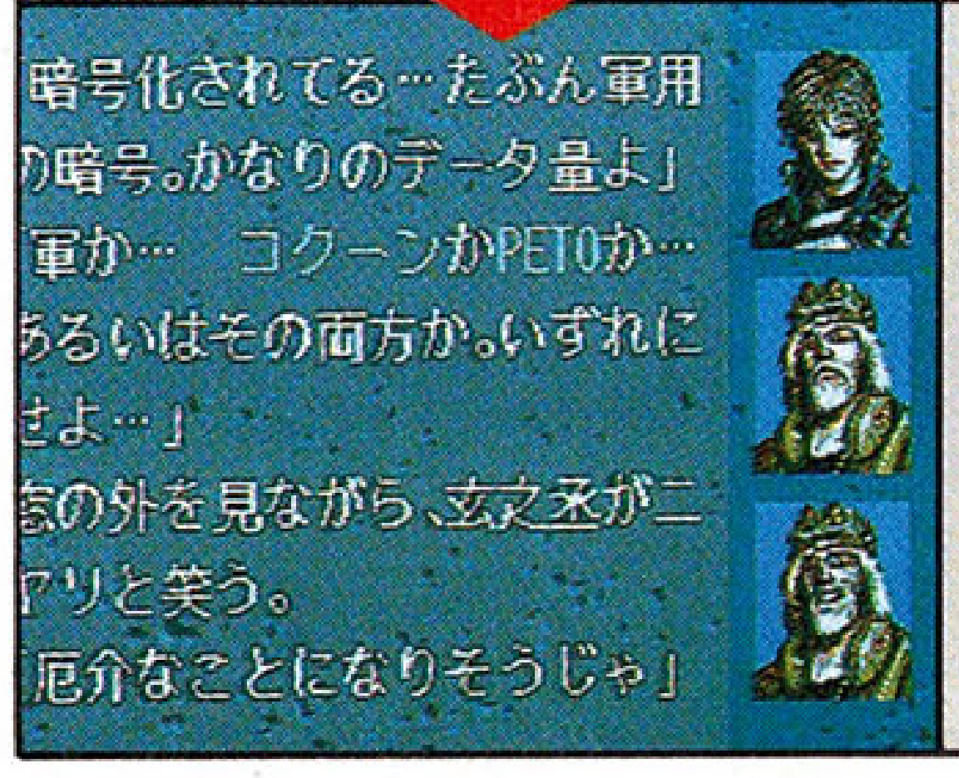
シナリオの導入部。じっくり読むとヒントにもなる



搭乗画面。パイロットの能力を考慮し、兵器を選ぶ



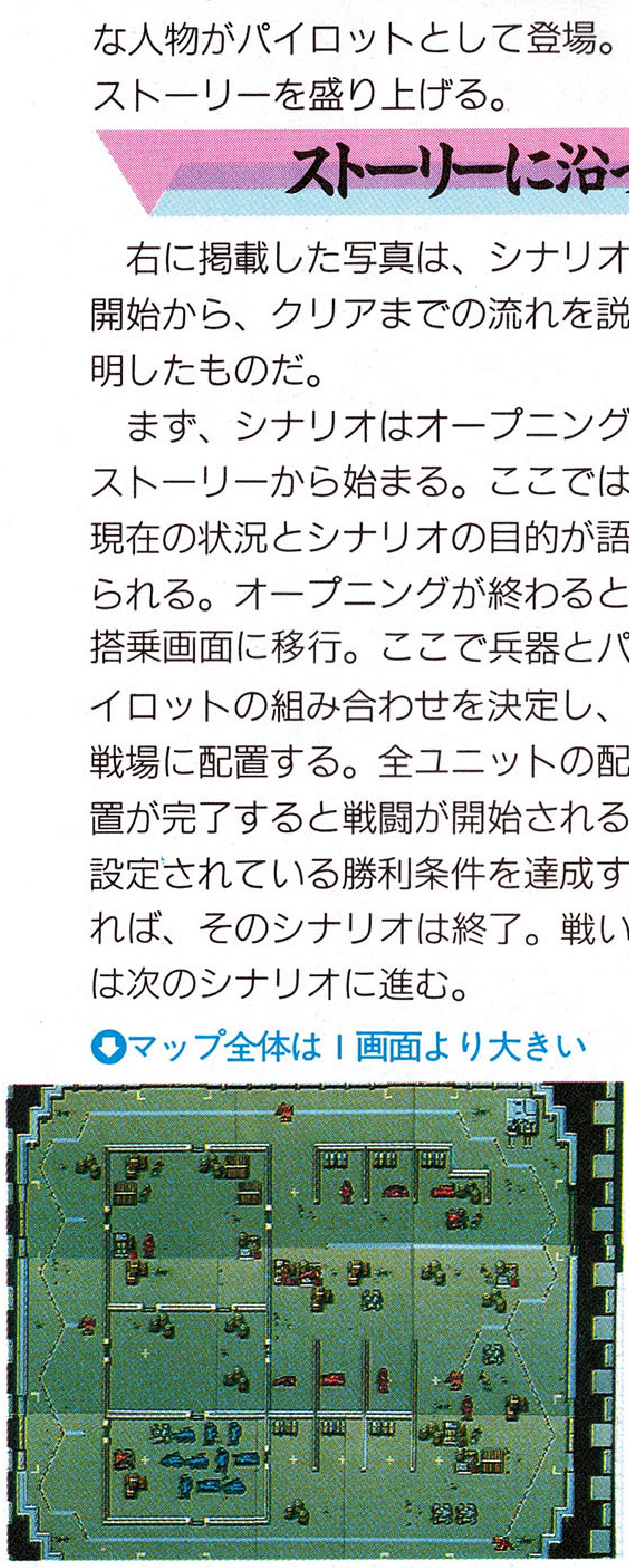
マップにユニットを配置。戦闘が開始される



「暗号化されてる…たぶん軍用の暗号。かなりのデータ量よ」
「軍か… コクーンかPETOか…あるいはその両方か。いずれにせよ…」
窓の外を見ながら、玄之丞がニヤリと笑う。
「厄介なことになりそうじゃ」

勝利条件を達成したので、次のシナリオへ進む

⬇マップ全体は1画面より大きい



解説 『ハイブリッド・フロント』の世界

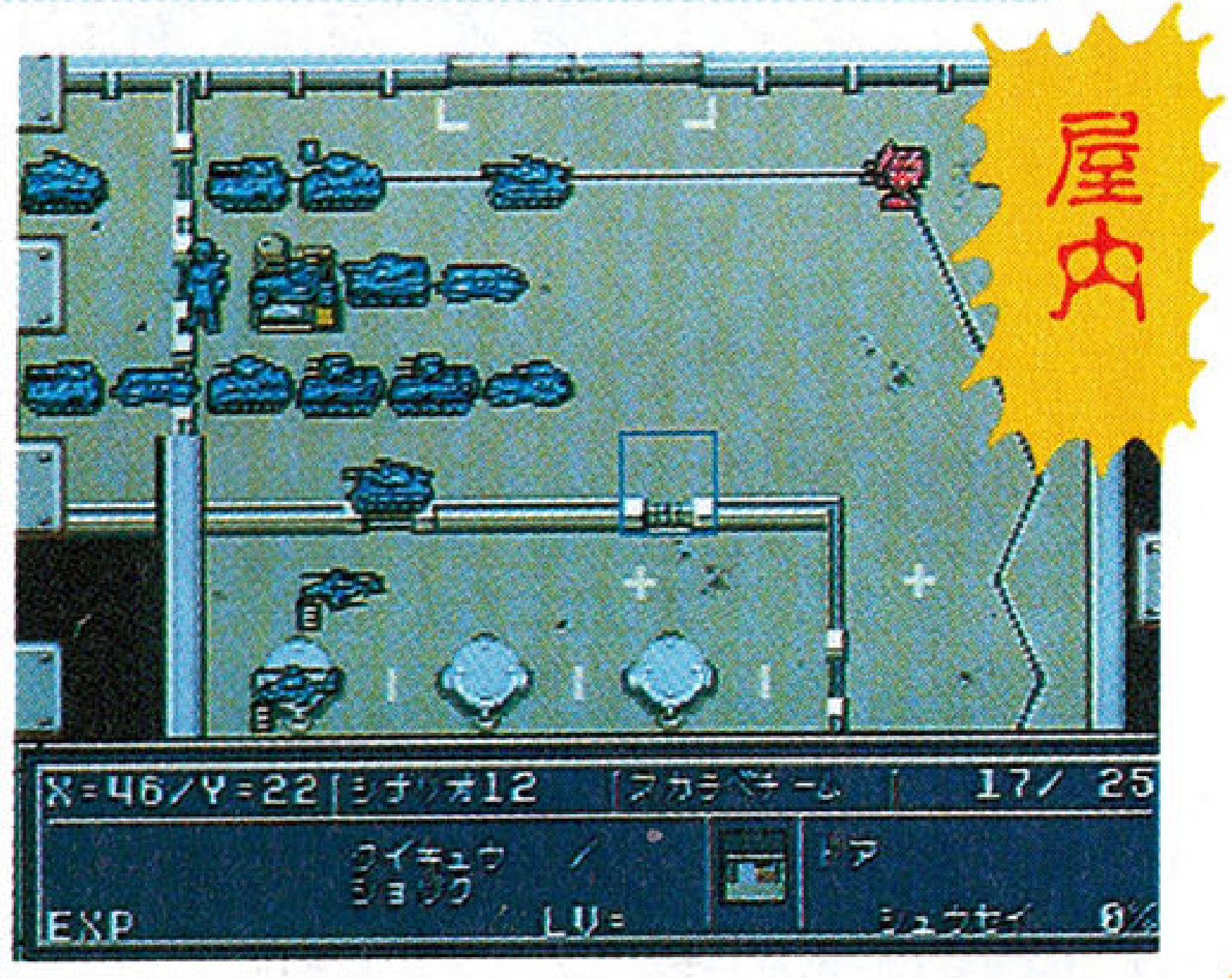
このゲームはSFによってち密に構成された、独自の世界観を持っている。ここではその世界を紹介しよう。

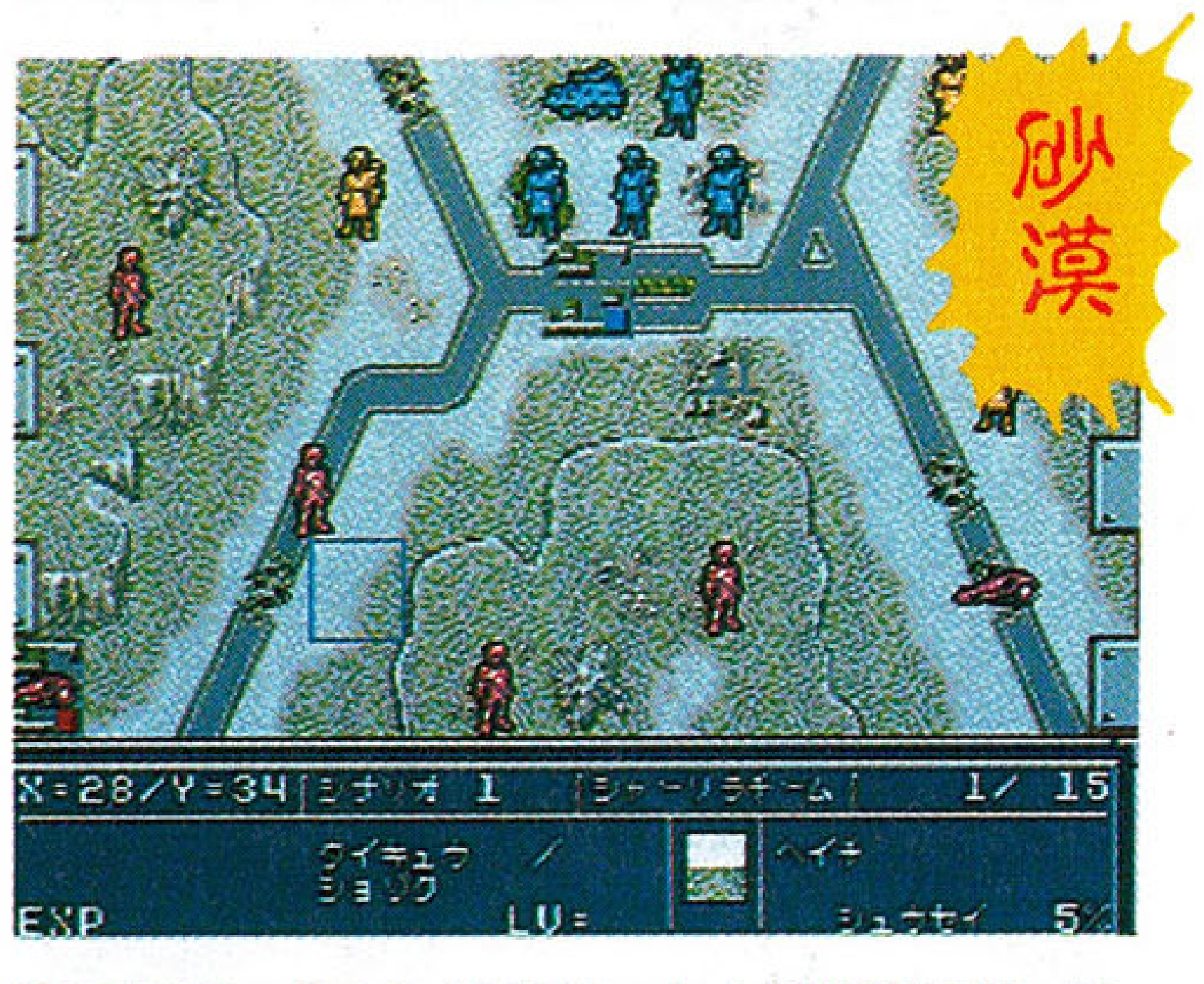
舞台となるのは26世紀の未来。宇宙に進出した大企業が力をつけ、完全に地球を支配していた。主人公たちは、戦争により荒廃した地球で、物資の運送を生業とする「運び屋」の一団。偶然にも極秘情報の入ったディスクを拾ってしまったことから、大事件に巻き込まれていく。

なお、監修は「キャプテン・フューチャー」などの翻訳で知られる、SF作家野田昌宏氏だ。

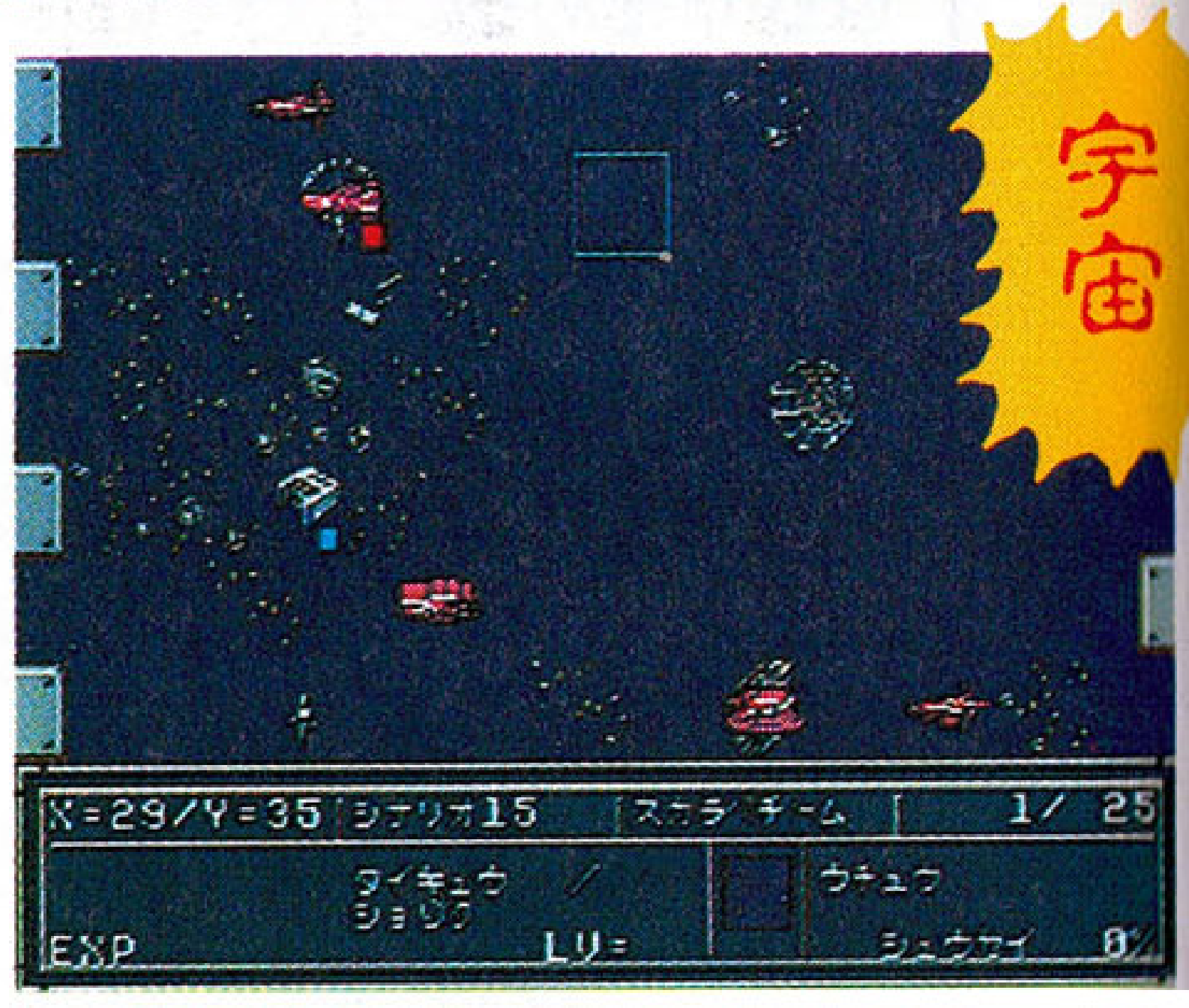
シナリオによってイメージの変わるマップ

戦場となる地形はシナリオによって大きく変化する。序盤に登場する砂漠から、秘密基地や博物館といった建物の内部、そして市街地での戦闘とさまざまだ。さらに、後半のシナリオでは、宇宙空間にまで戦いの舞台は広がっていく。





⬆序盤の舞台はほとんど砂漠ばかり



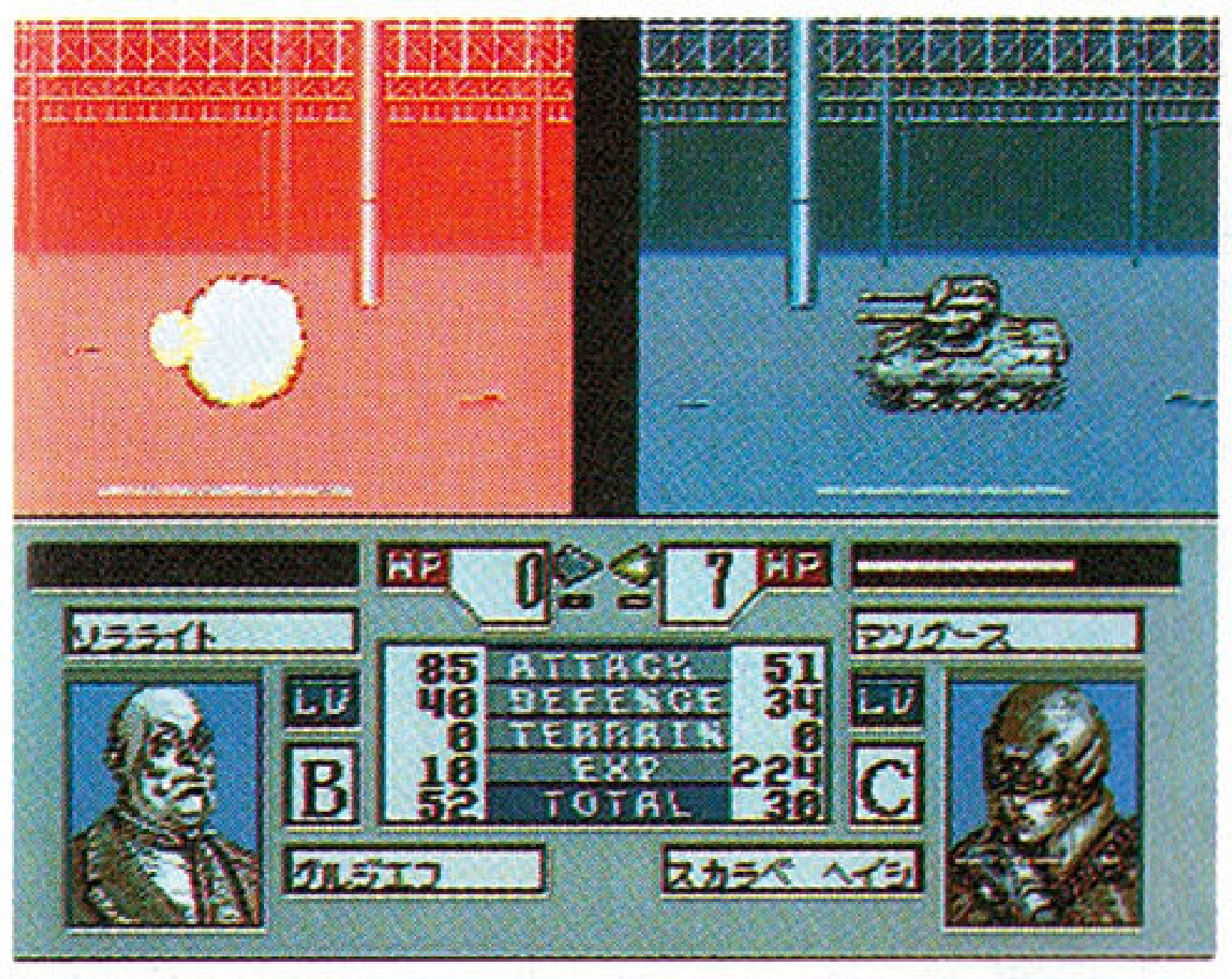
⬆⬇シナリオが進むと、さまざまなマップが登場する

パイロットの能力と兵器の相性によってユニットの戦力が変化

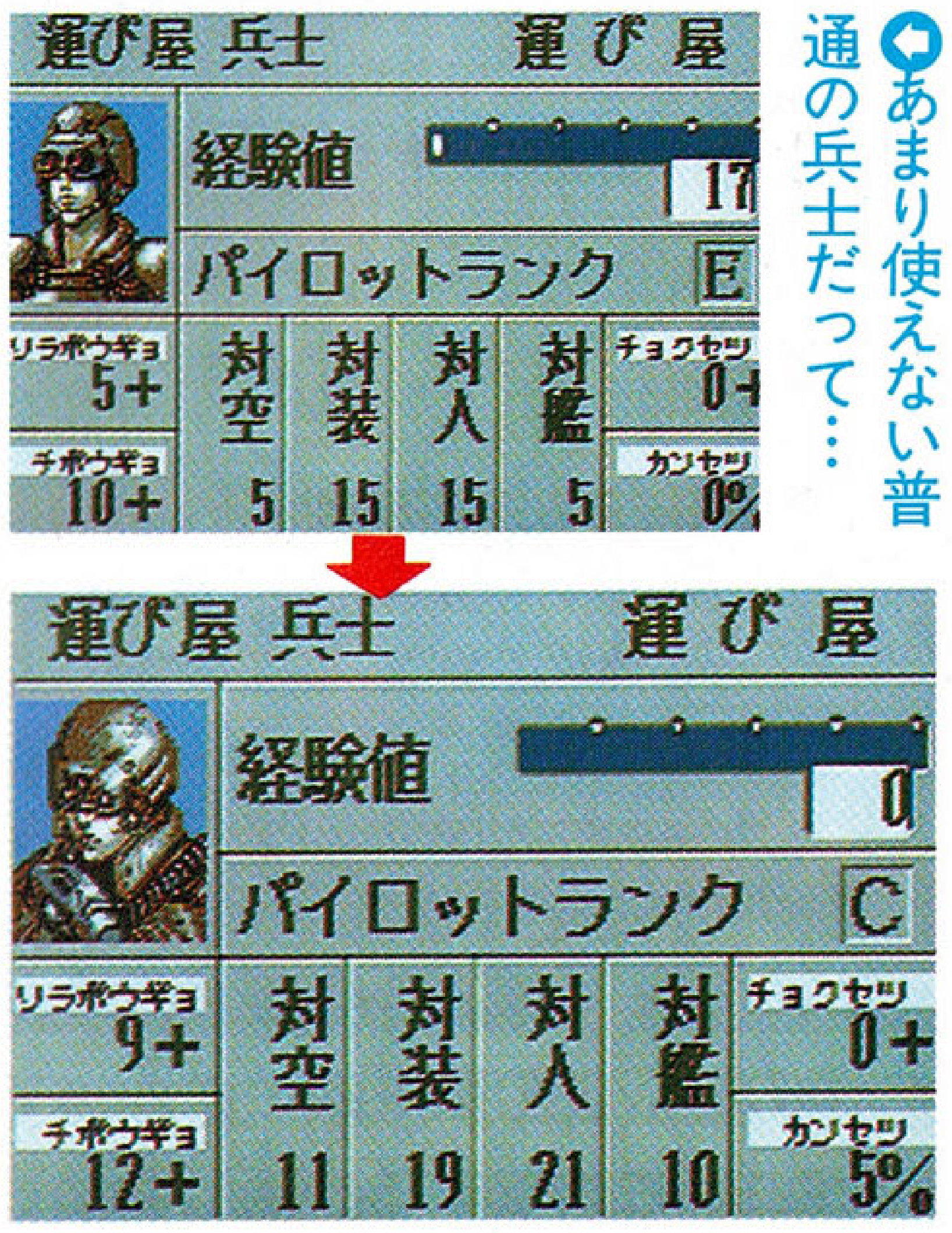
このゲームの大きな特徴のひとつに、個性豊かなパイロットの存在がある。戦闘によって能力を上昇させたり、兵器との組み合わせを変えることで、戦略を優位に導くことが可能なのだ。以下ではそのパイロットについて詳しく紹介していくことにしよう。

経験を積むとパイロットがレベルアップ

パイロットにはそれぞれレベルがあり、戦闘によって獲得した経験値が250を超えるごとに上昇する。レベルはEから、A、そして、その上の♤（エース）まであり、各能力もそれに伴いアップする。



⬆戦闘で敵を倒して経験値を稼ぐ



運び屋 兵士　運び屋
経験値 17
パイロットランク E
リラボウギョ 5+
チボウギョ 10+
対空 5　対装 15　対人 15　対艦 5
チョクセツ 0+
カンセツ 0%

運び屋 兵士　運び屋
経験値 0
パイロットランク C
リラボウギョ 9+
チボウギョ 12+
対空 11　対装 19　対人 21　対艦 10
チョクセツ 0+
カンセツ 5%

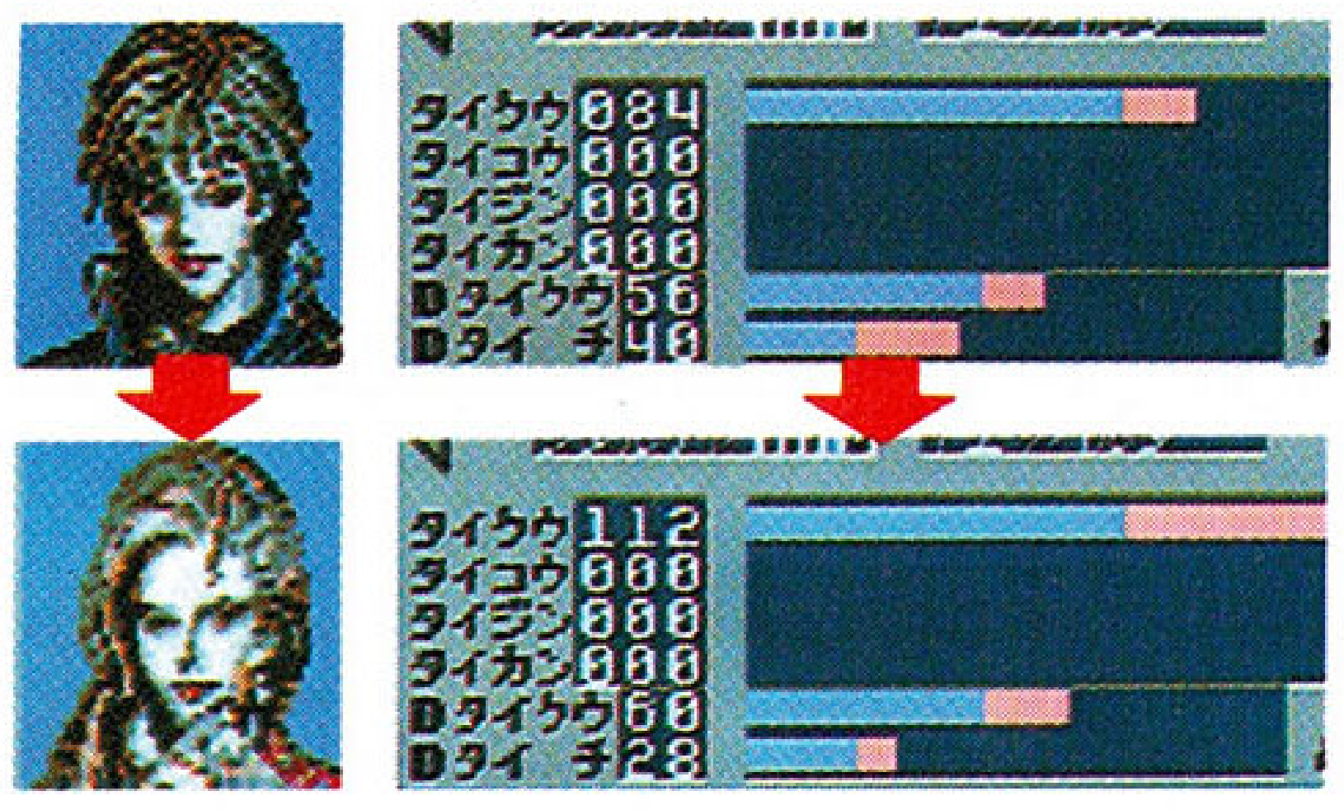
⬅あまり使えない普通の兵士だって…

⬆このとおり、レベルアップすれば強くなる！　顔つきまでりりしい！

パイロットと兵器には相性がある

ユニットの戦闘力は、兵器とそれに搭乗するパイロットの組み合わせによって大きく変化する。

また、パイロットには、1人1人兵器に対する向き不向きがあり、得意な兵器に搭乗した場合に、もっとも能力を発揮できるようになっている。つまり、たとえ弱い兵器であっても、搭乗するパイロット次第では、強力なユニットに早変わりするというわけだ。



タイクウ 084
タイコウ 000
タイジン 000
タイカン 000
Dタイクウ 56
Dタイ チ 40

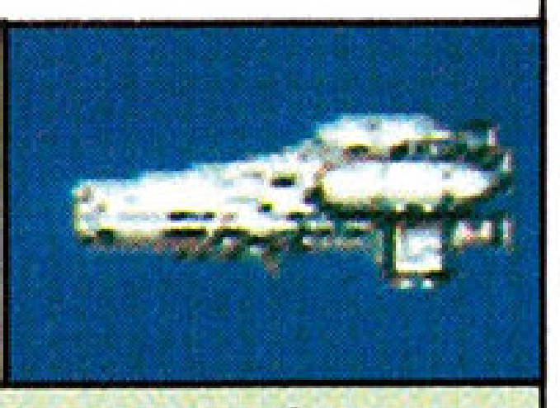
タイクウ 112
タイコウ 000
タイジン 000
タイカン 000
Dタイクウ 60
Dタイ チ 28

⬆このように、同じ兵器でもパイロットによって能力が変わってしまう

登場する兵器の種類

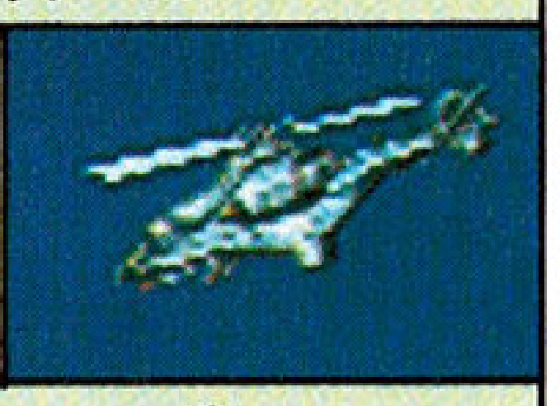
このゲームには200種類にも及ぶ兵器が登場するが、大きく分類すると、艦艇、航空機、ヘリ、車両、歩兵の5つのタイプになる。

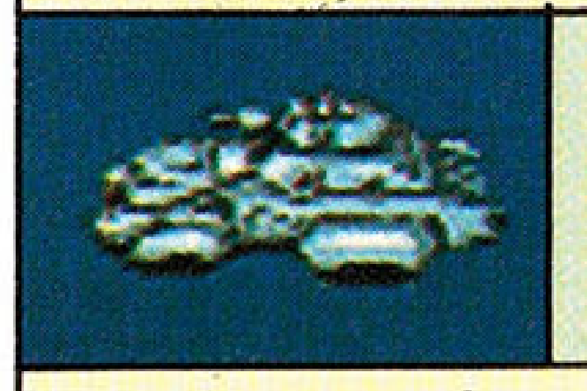
艦艇タイプ。後半のシナリオから登場する宇宙船



航空機タイプ。攻撃機、戦闘機など6種類に分かれる

ヘリタイプ。序盤から中盤にかけて重宝する兵器





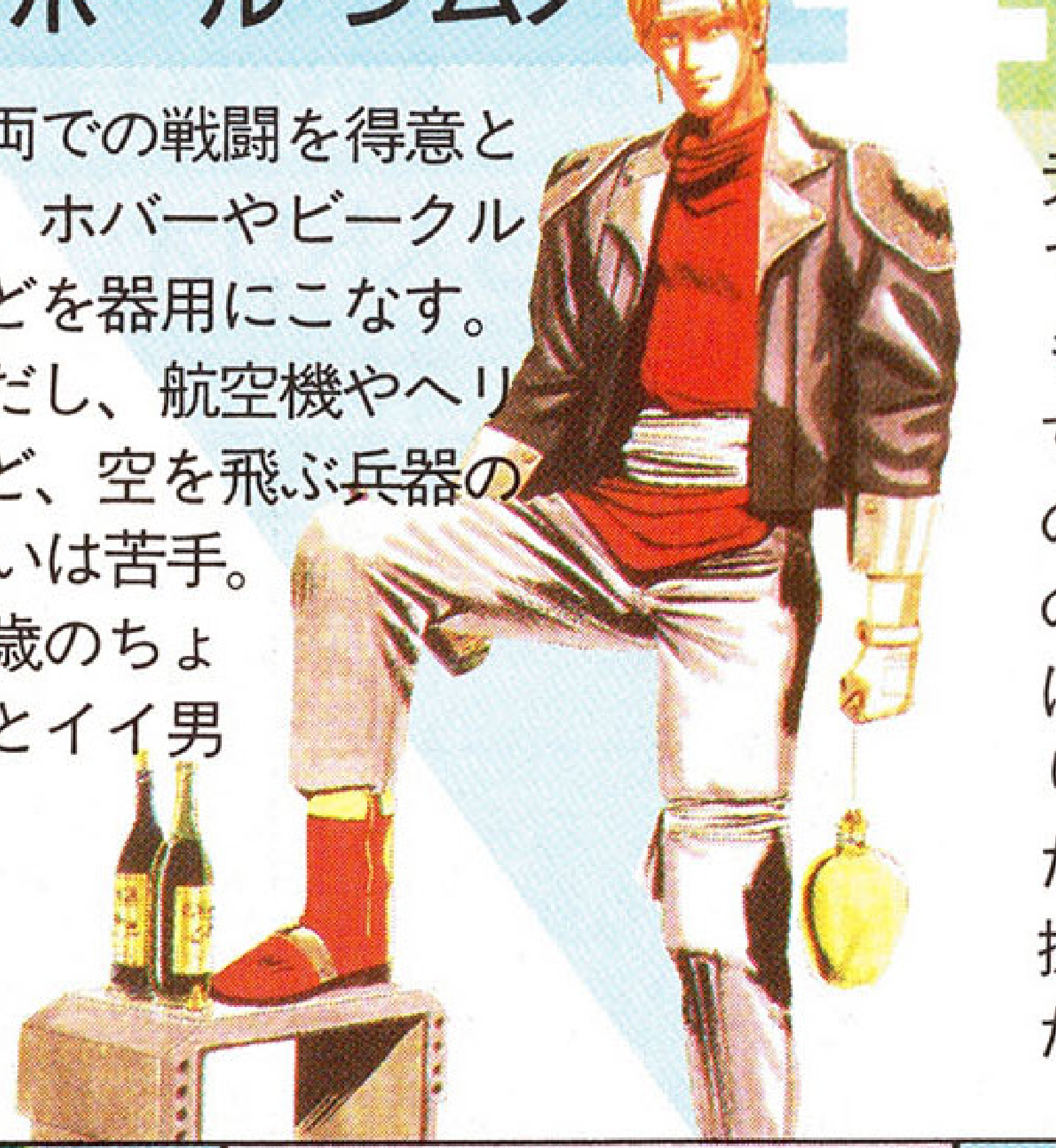
車両タイプ。地面を移動する兵器はすべて含まれる

歩兵タイプ。使い方次第では、かなりの戦力になる

主人公たちスカラベチームの面々

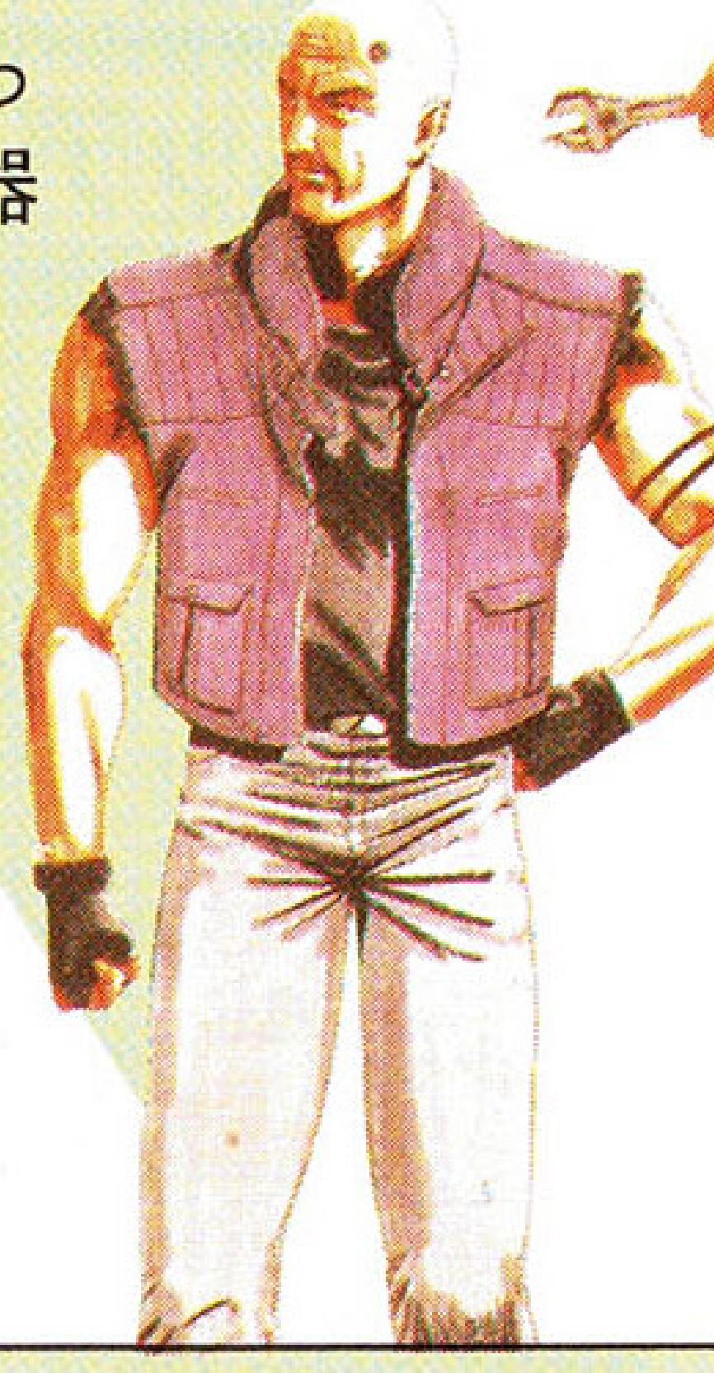
ここに掲載したのは、プレイヤーが操る運び屋集団、「スカラベチーム」のメンバーだ。今回は特に厳選して、ゲーム中盤までに登場する13人をピックアップ。そのプロフィールを紹介する。なお、ゲームの進め方によっては仲間にならないキャラクタもいるので注意してほしい。

ポール・シムノ



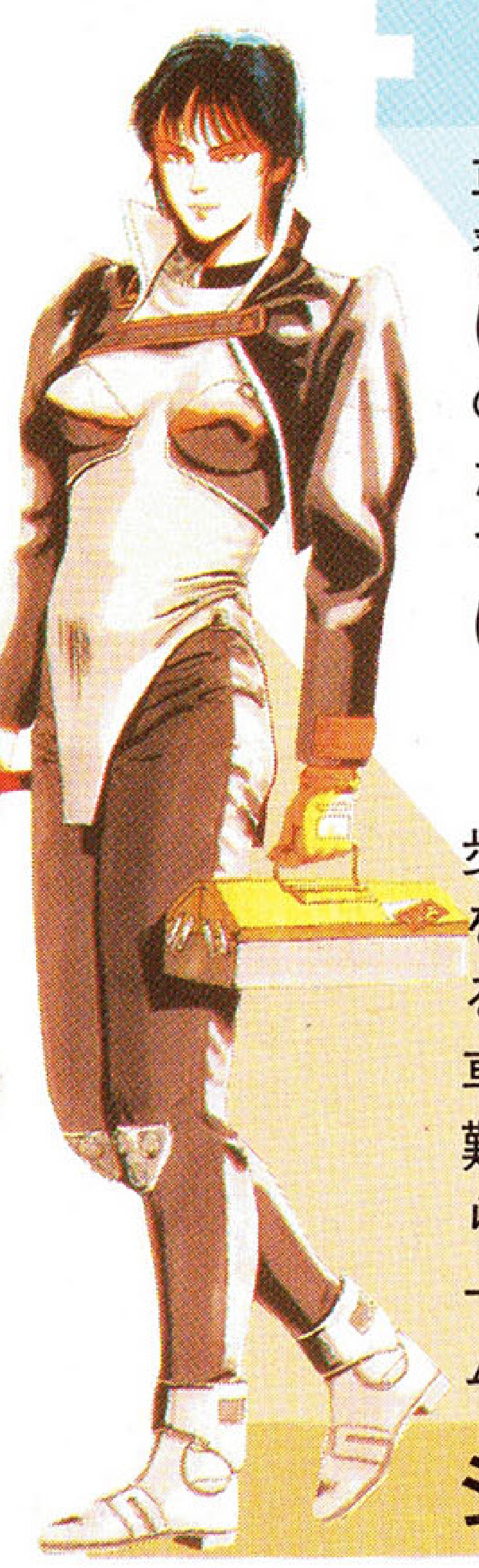
車両での戦闘を得意とし、ホバーやビークルなどを器用にこなす。ただし、航空機やヘリなど、空を飛ぶ兵器の扱いは苦手。27歳のちょっとイイ男

サイモン・クウ



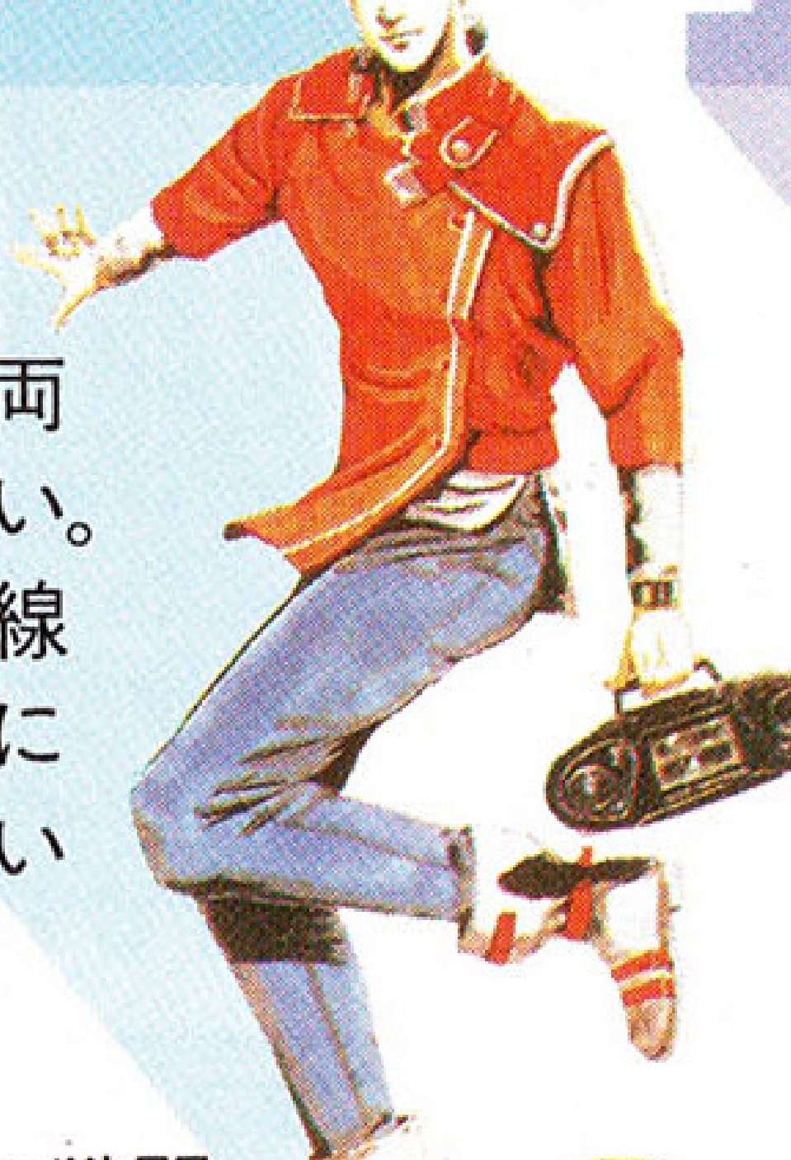
元傭兵だけあって、どんな兵器も無難にこなす。直接攻撃の能力が高いので、前線ではもっとも頼りになる。ただし、後方支援兵器の扱いだけは苦手

シャーリラ



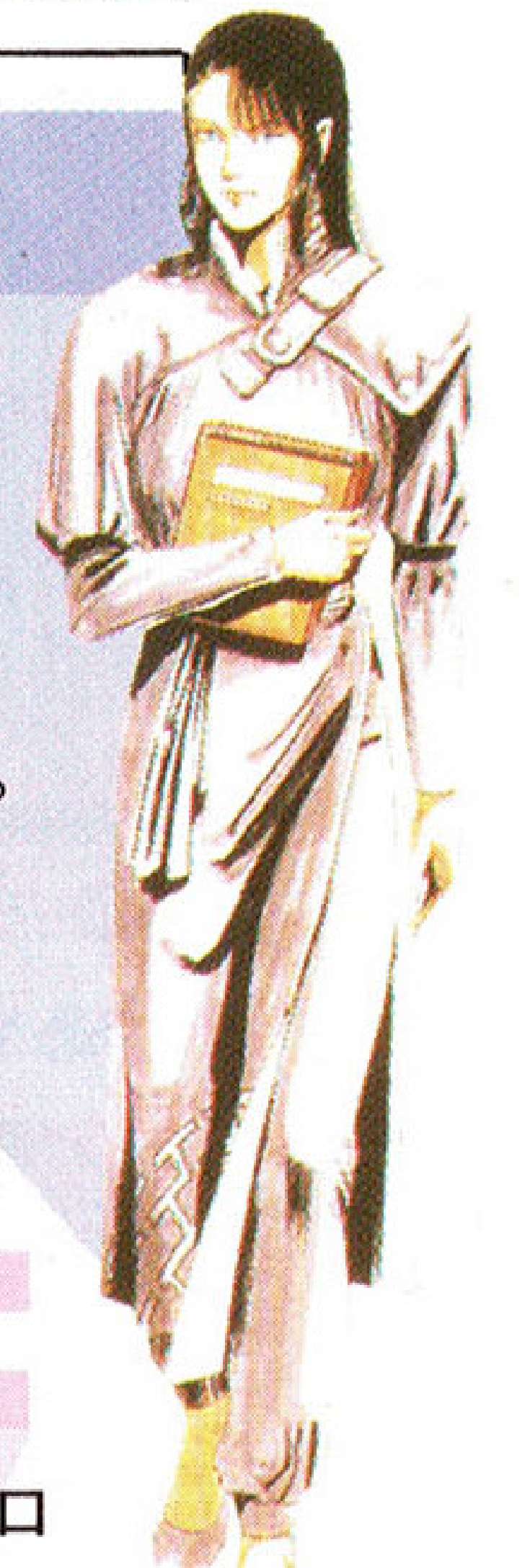
歩兵を率いての戦闘をもっとも得意とするが、ビークルなど、車両全般を一通り無難にこなす。女だてらに運び屋のリーダーを努めるこのゲームの主人公。26歳だ

ジン・ヌー



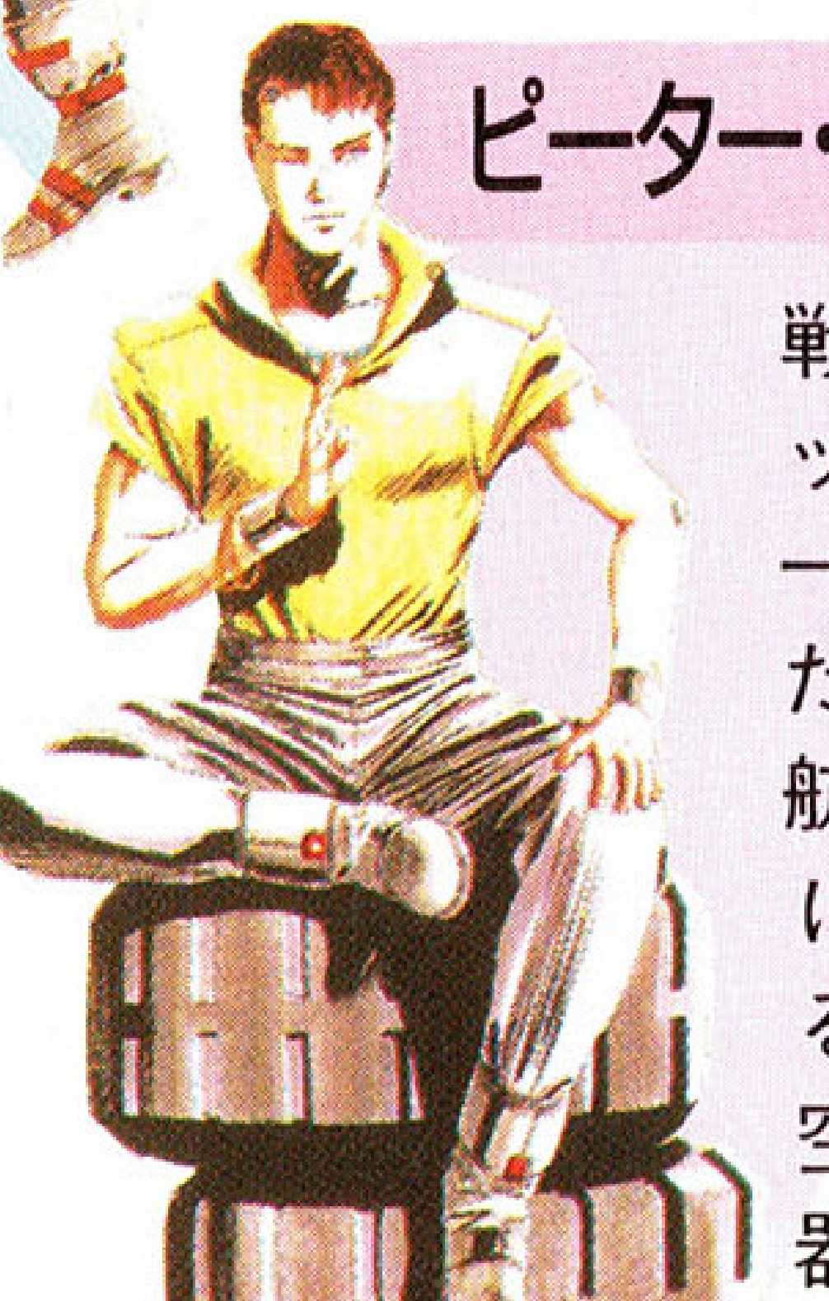
車両窃盗の常習犯だっただけに、特殊車両の扱いには強い。ただし、最前線での直接攻撃には向いていない

朴正仙



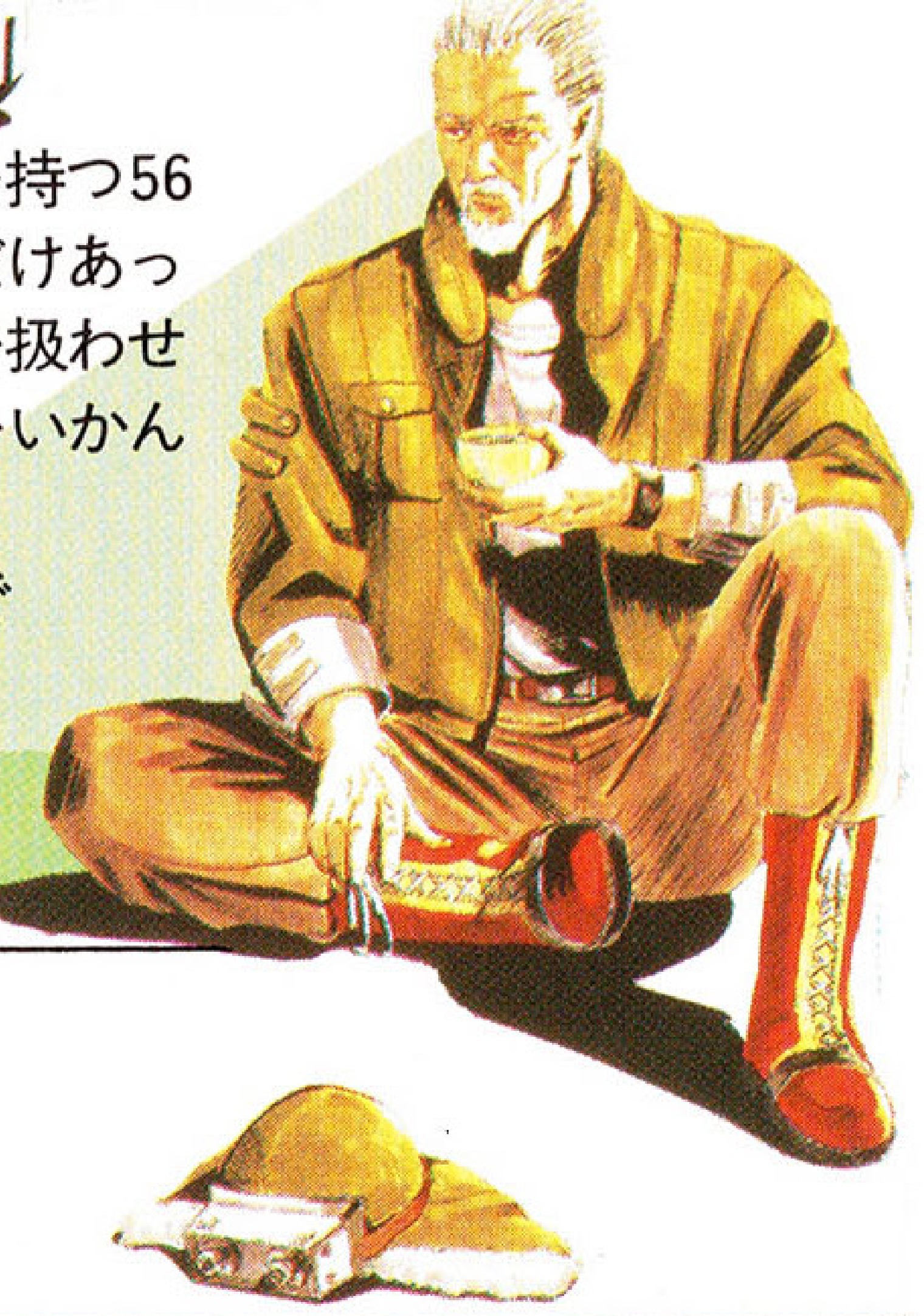
特にずば抜けて才能を発揮する兵器はないが、あらゆる兵器をオールマイティーにこなす。ただし、女性だけに歩兵は苦手らしい。かつては通訳をしていた。25歳

ピーター・ケイン



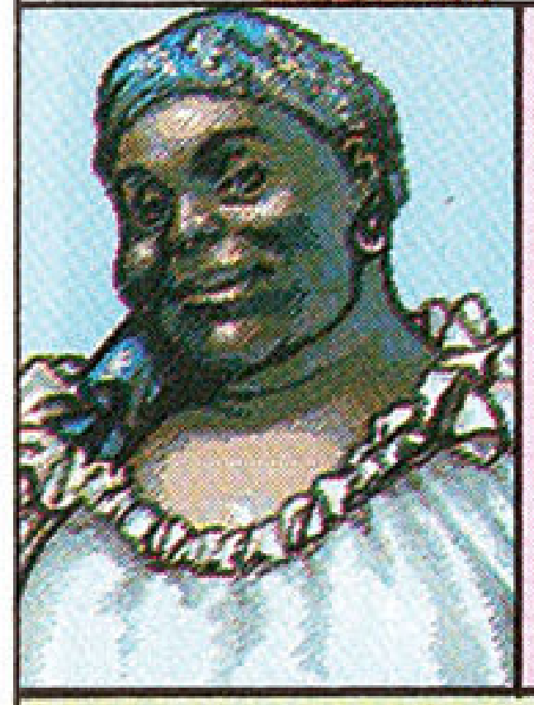
戦闘機パイロットとして第一線で活躍した経験もあり、航空機の扱いには長けている。また、航空機以外の兵器も万能

冴月玄之丞



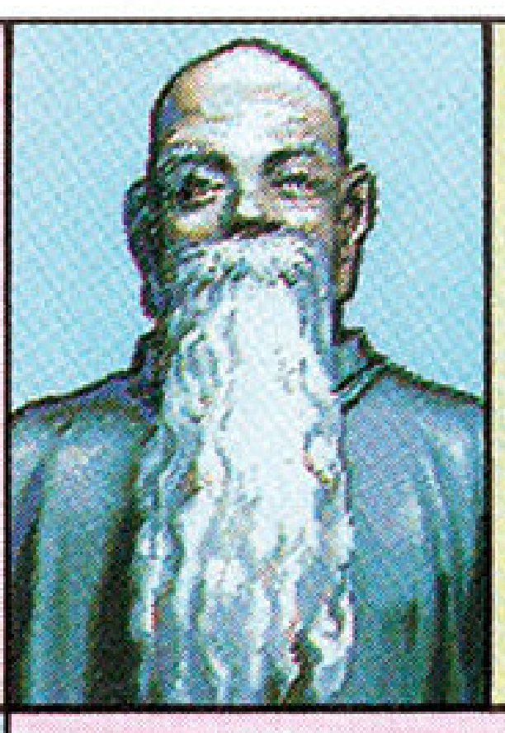
元企業兵の肩書を持つ56歳。歴戦の強者だけあって、どんな兵器を扱わせても、その能力をいかんなく発揮させる。序盤から最前線で活躍してくれる

ママ・ルイーズ



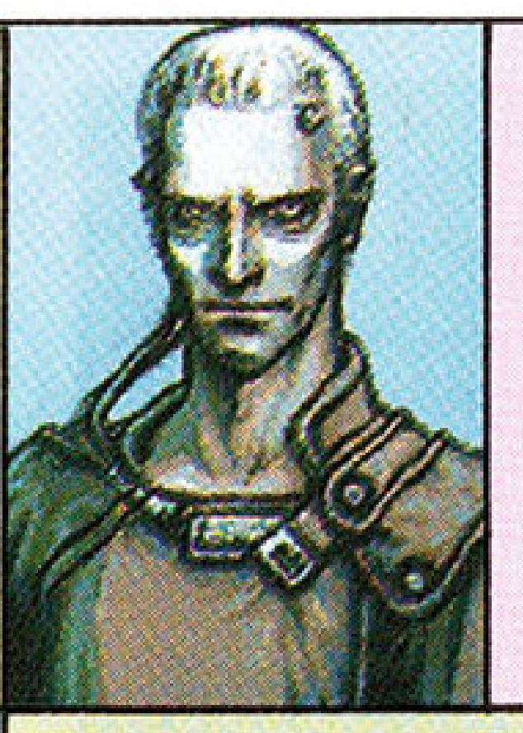
大型母艦を操ることにかけては右にでる者はいない。太っているが元ダンサーだという

キム・ラウシー



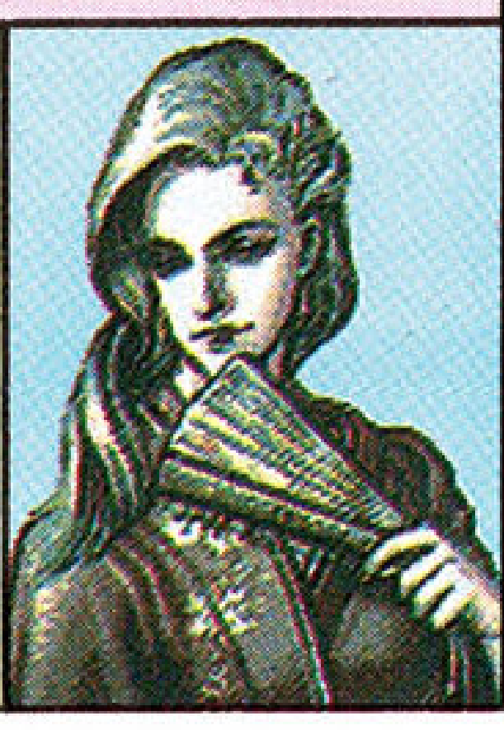
運び屋を組織化した功労者。年はとったが腕前のほうは健在。歩兵以外はなんでもこい

ヘル・ベイン



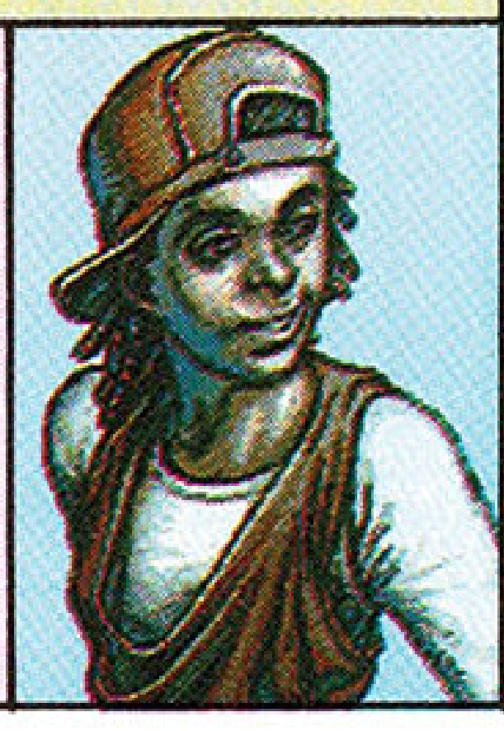
元傭兵のくせに病弱という変わり者。前線での戦闘には向いていない。後方支援が適任か

ヤン・メイラン



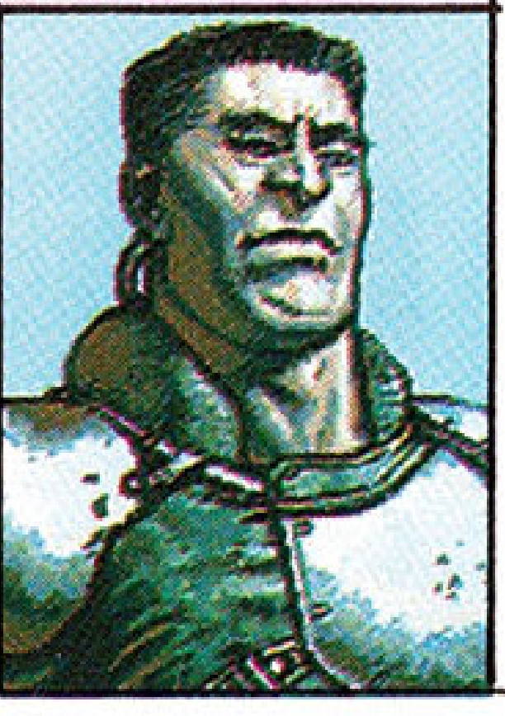
政財界の大物たちと話題になったスキャンダラスな女性。戦闘機の腕前は男勝りだ

スチール・ハリス



コンピュータの天才少年。正確さが必要な対空兵器や、後方支援兵器などに才能を発揮

カォ・ウェン



厳しい家庭に育った律儀者。車両を使った戦闘を得意とする。歩兵としても優秀だ

バンパイア・キラー編

コナミのアクションゲーム最新作を難しいエリアごとにステージ4まで攻略。肉のある場所もズバリ紹介して、これで忌まわしき血の因縁を断つ！

2人のバンパイアハンターの違いを確認して攻略する

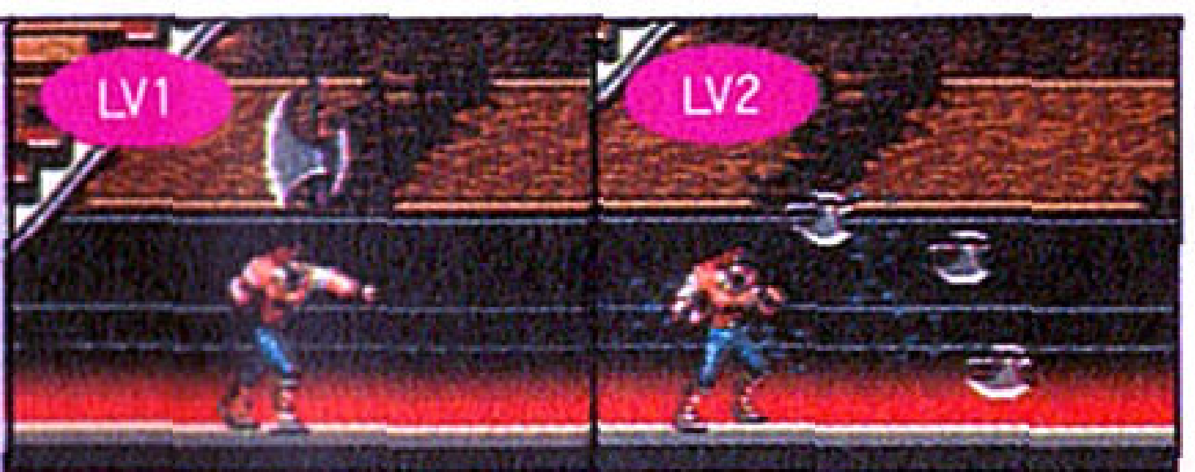
この『バンパイア・キラー』では使用武器の異なる2人のキャラクタが登場する。どちらも一長一短があるので、どちらがいいとは言い切れないが、ヤリを使用するエリックの方が比較的難所を突破しやすい。

また、各攻撃アイテムの特徴やキャラクタごとの特殊な操作についても紹介しているのでキャラクタ選択の参考にしよう。

アイテムの効果的な使用法

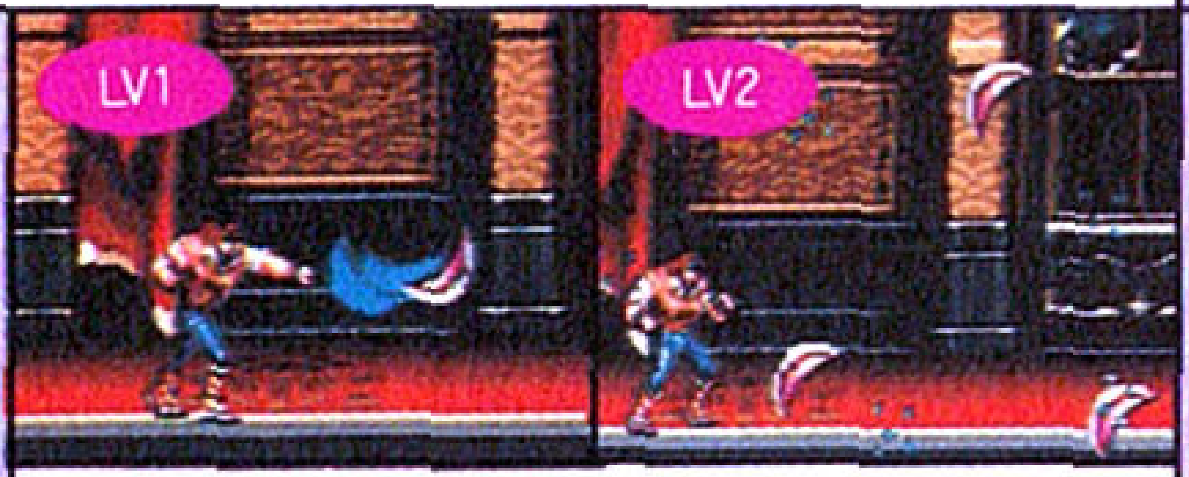
通常攻撃はジュエルを１消費するＬＶ１の攻撃。上を押しながら使用するＬＶ２攻撃はジュエルを４消費する強力な攻撃。

オノ



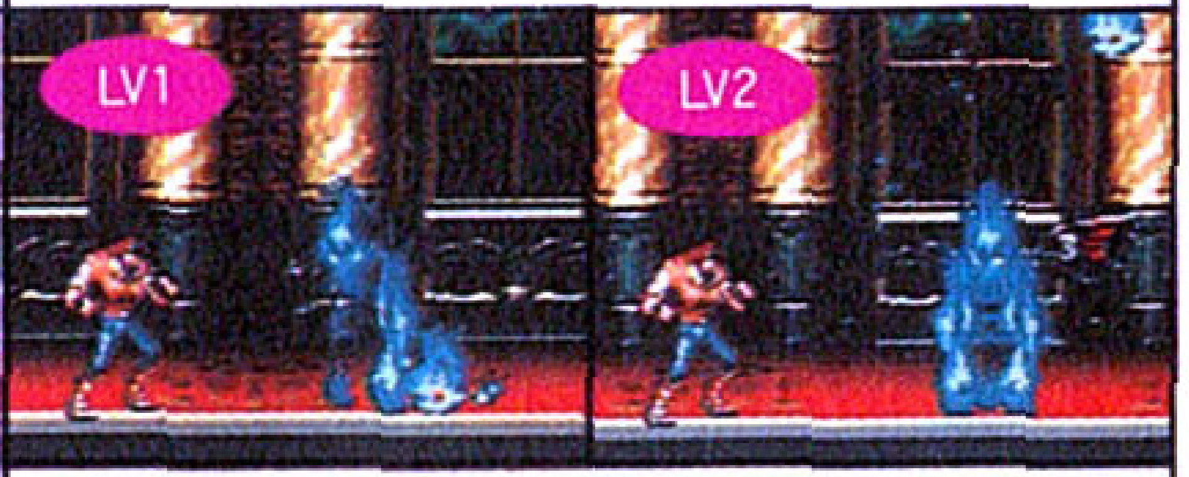
放物線を描いて飛ぶ。LV2は３つのオノが水平に飛ぶ

ブーメラン



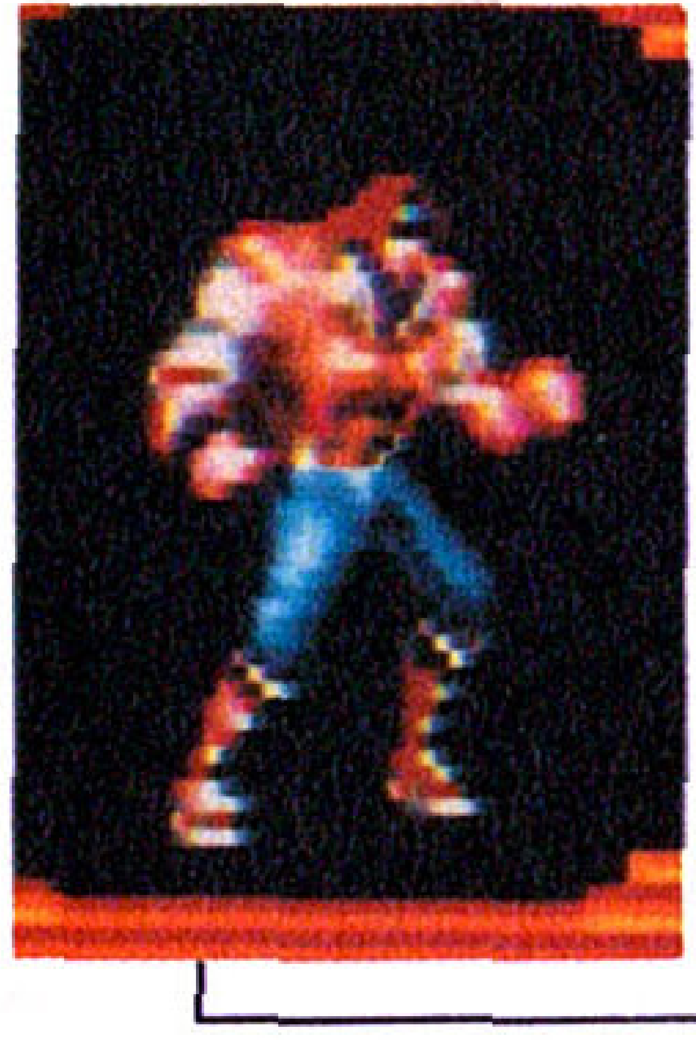
行きと帰りで高さの違う軌道を飛ぶ。LV2は３つ一度に

聖水



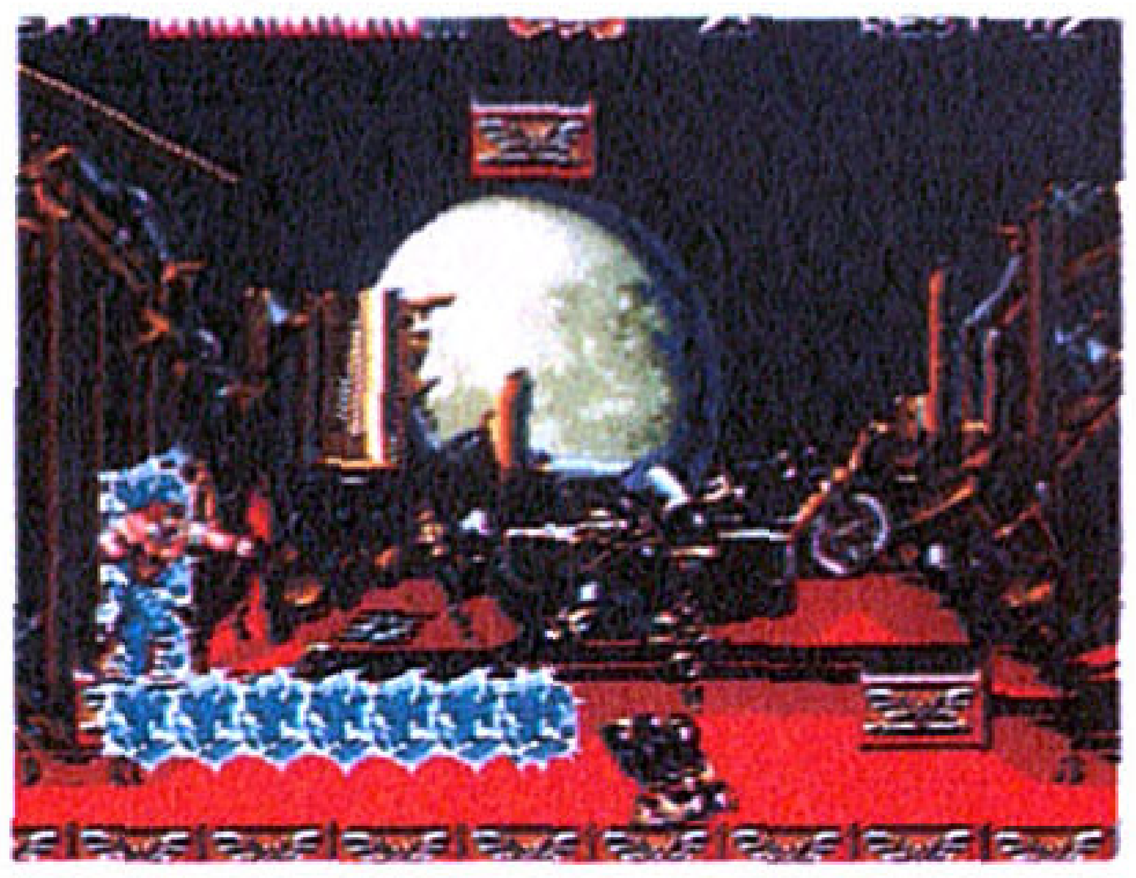
放物線を描いて飛び着地後燃える。LV2聖水は回転し飛ぶ

ジョニー・モリス



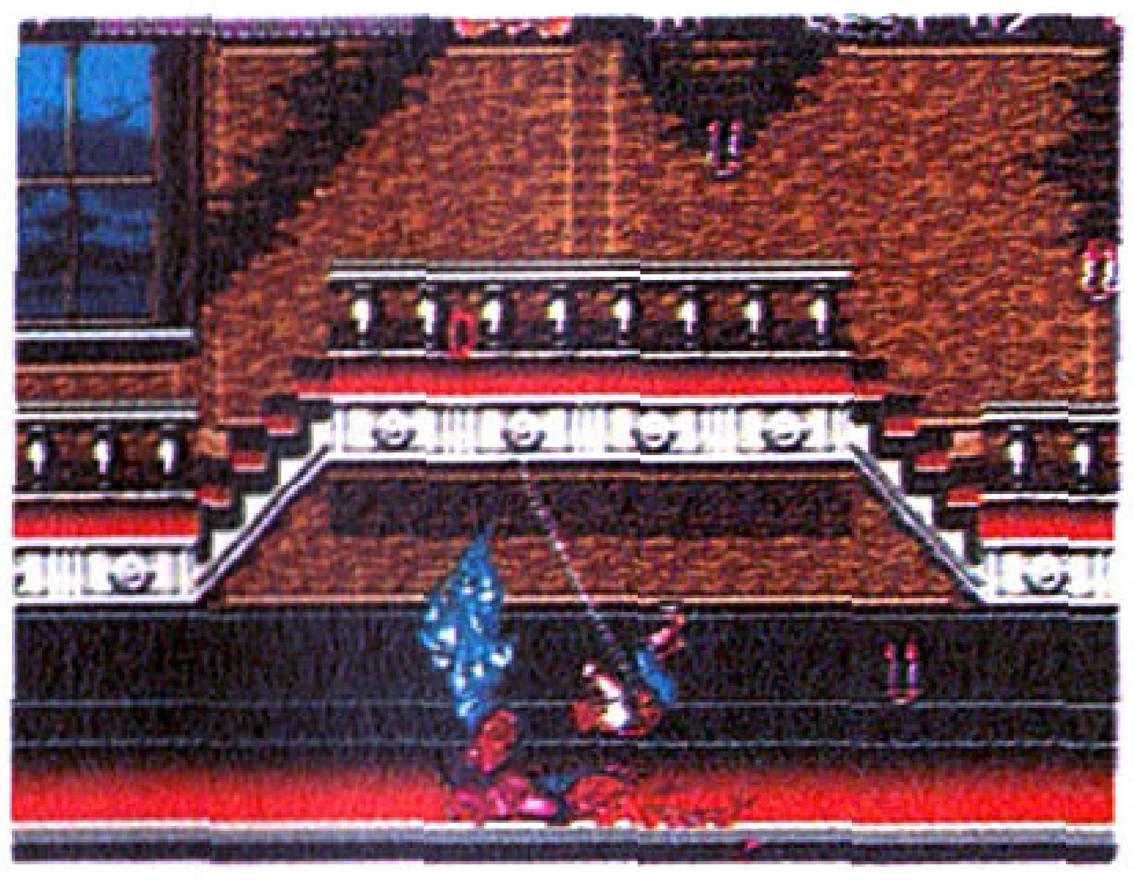
ムチを使っての攻撃はスピードが非常に速い。ジャンプ中に上を入れて攻撃すると斜め上に、下に入れて攻撃すると真下にムチを振る。

アイテム最強攻撃・水龍

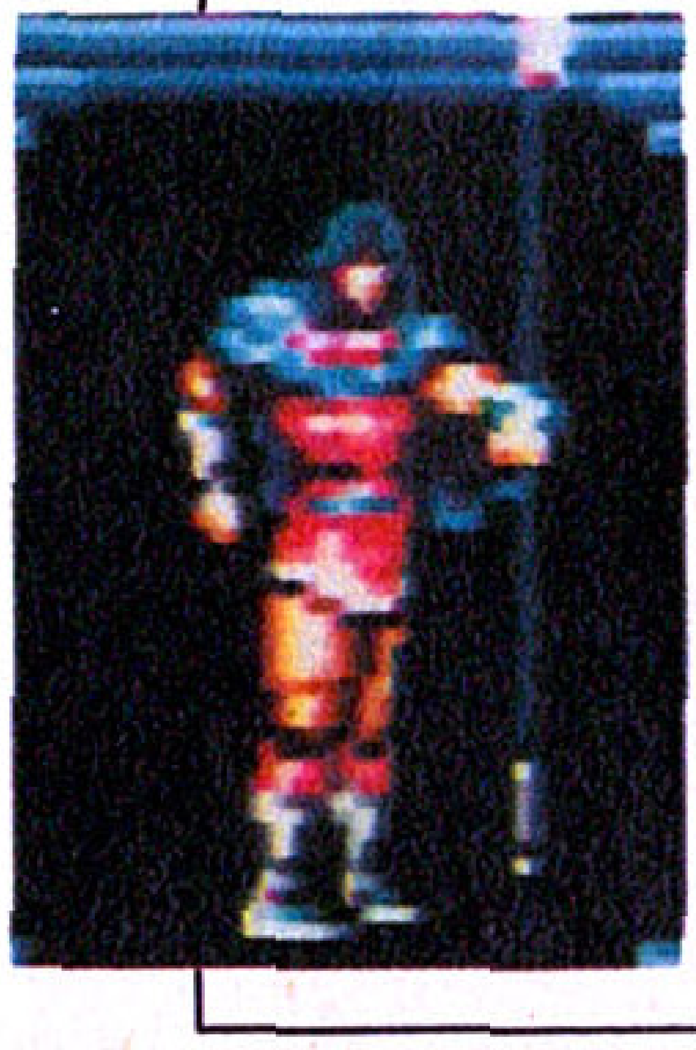


⇧ジョニーのアイテム最強攻撃は水の流れが敵を追いかけて倒す「水龍」。非常に強力

⇩天井のあるところなら、ロープフックで攻撃できる。しかもこの間は無敵というおまけ付

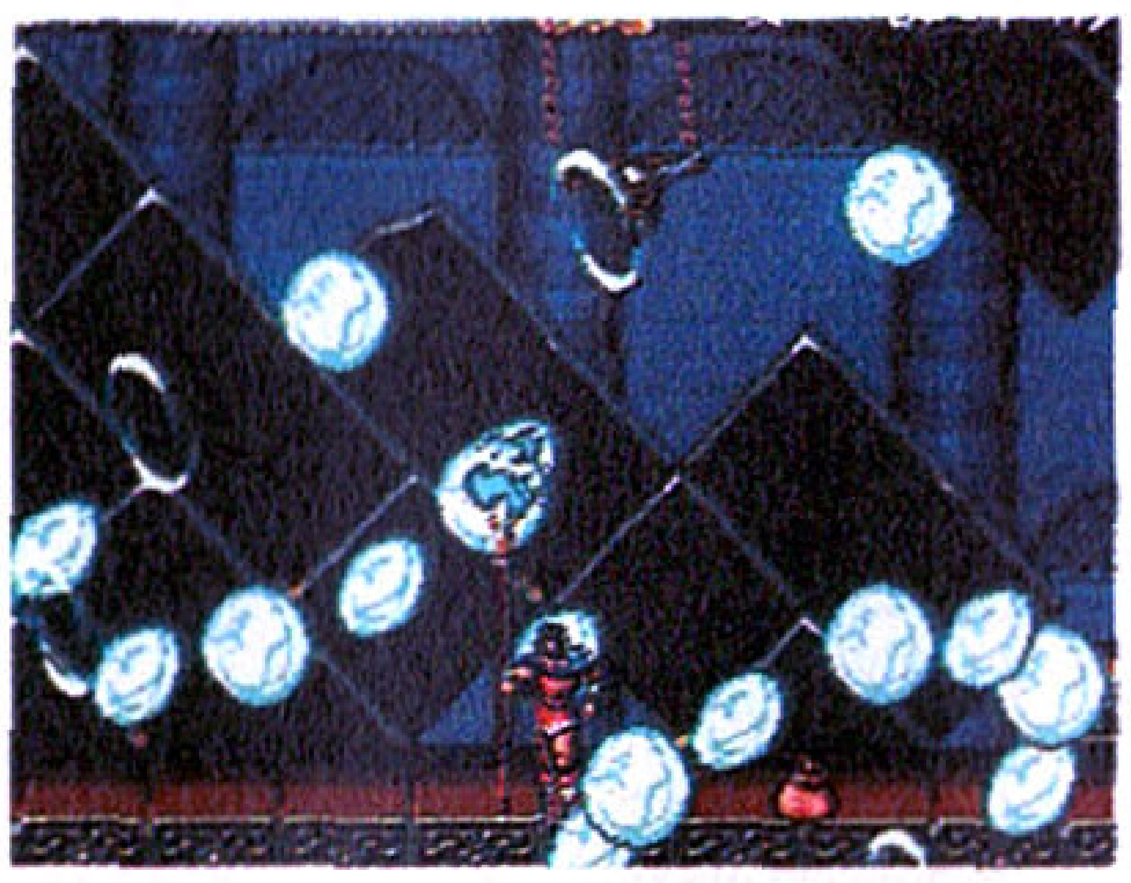


エリック・リカード



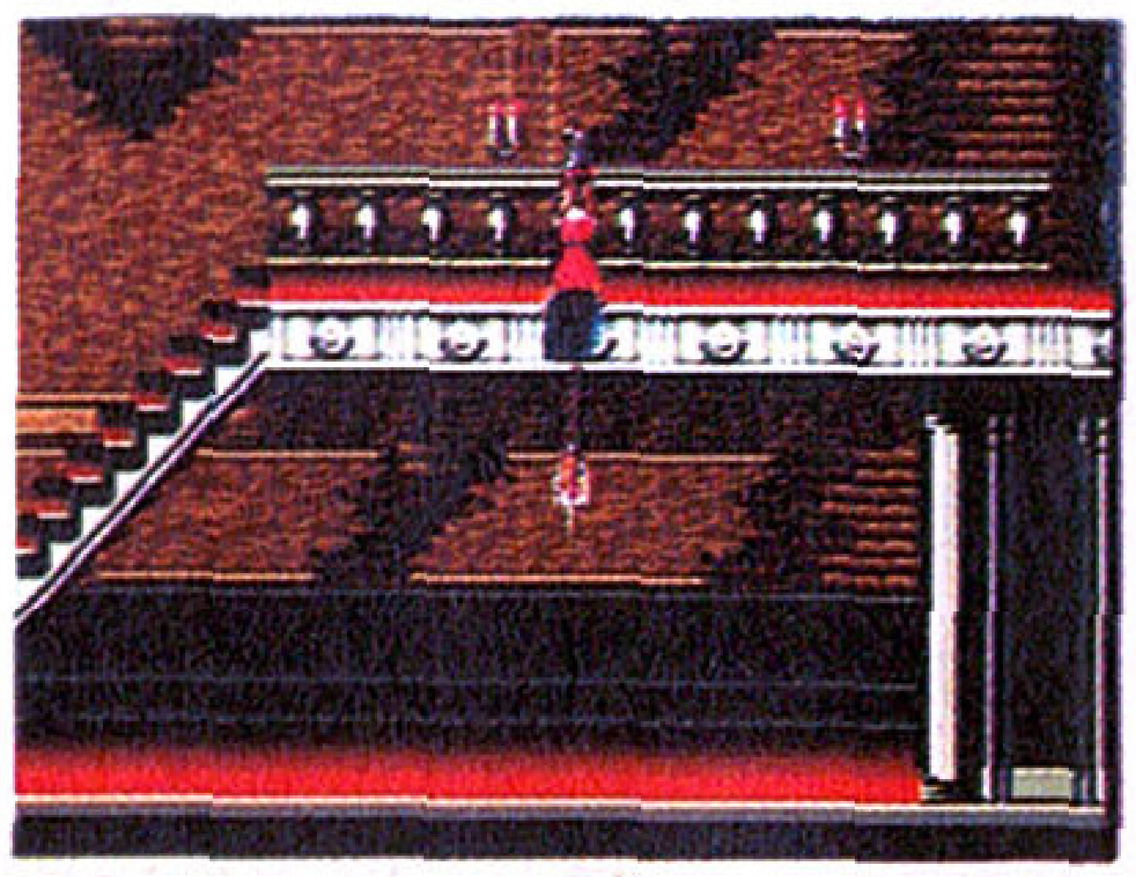
ジャンプしなくても真上や斜め上に攻撃ができるのがヤリの強み。逆にジャンプすると水平方向にしか攻撃できない。足を地につけて戦おう。

アイテム最強攻撃・電撃槍



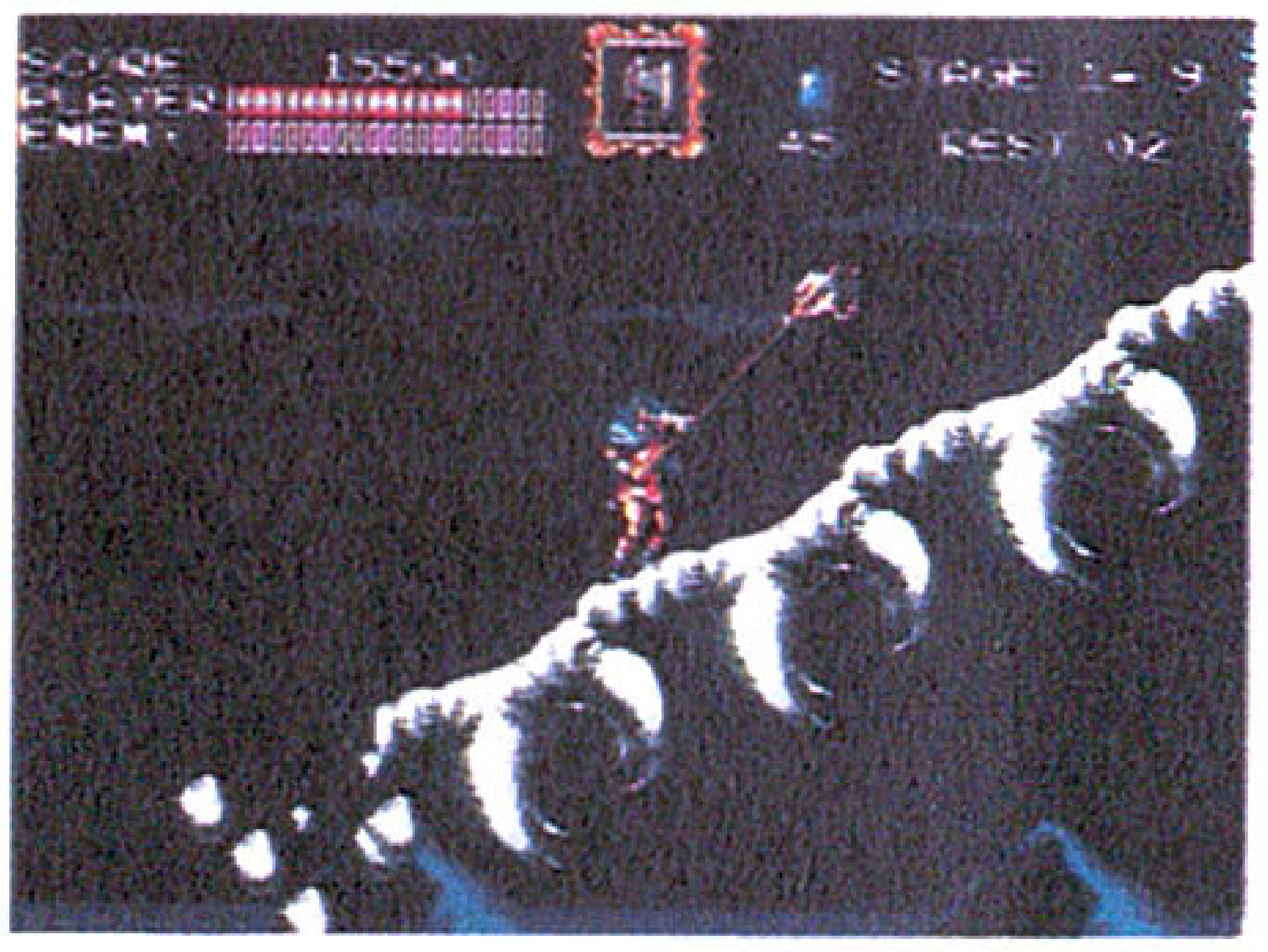
⇧エリックの「電撃槍」は自分を中心に四方八方に電撃を飛ばすというもの。威力もある

⇩しゃがみながらジャンプボタンを押せばスピア・ハイジャンプになる。上昇中は無敵だ



STAGE1 ルーマニア ～ベルモンド家因縁の地・ドラキュラ城～

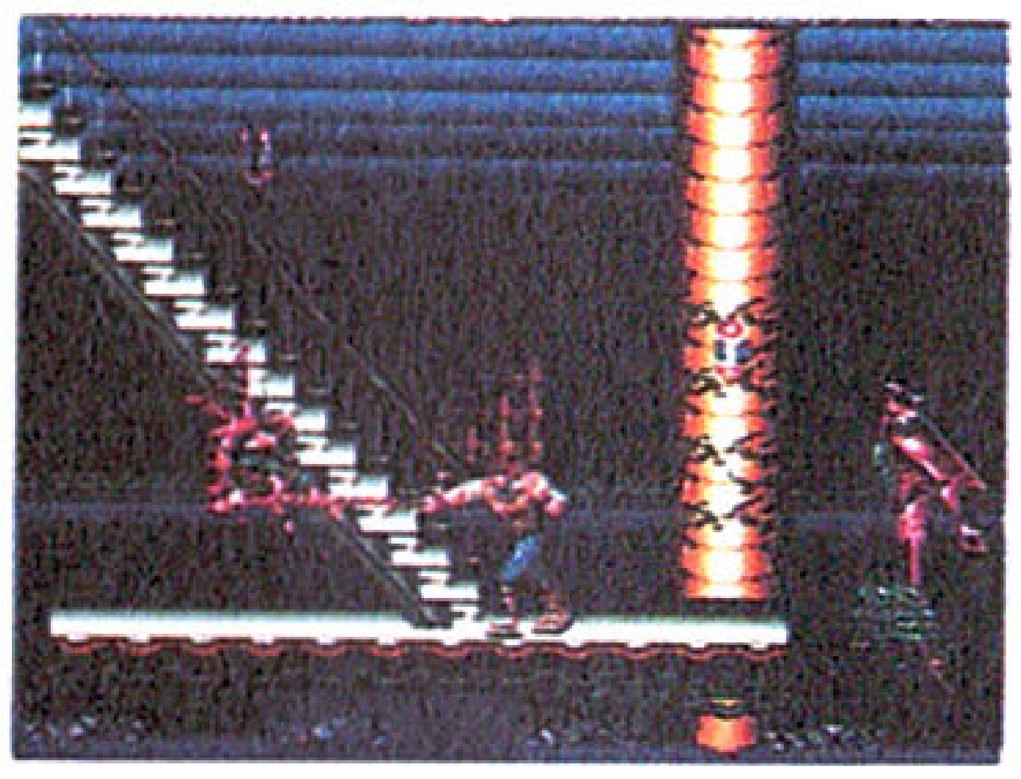
最初のステージだけあって難易度は抑え目。ここでそれぞれのキャラクタの特殊攻撃の使い方を覚えておくといいだろう。武器を最強にするのも忘れずに。



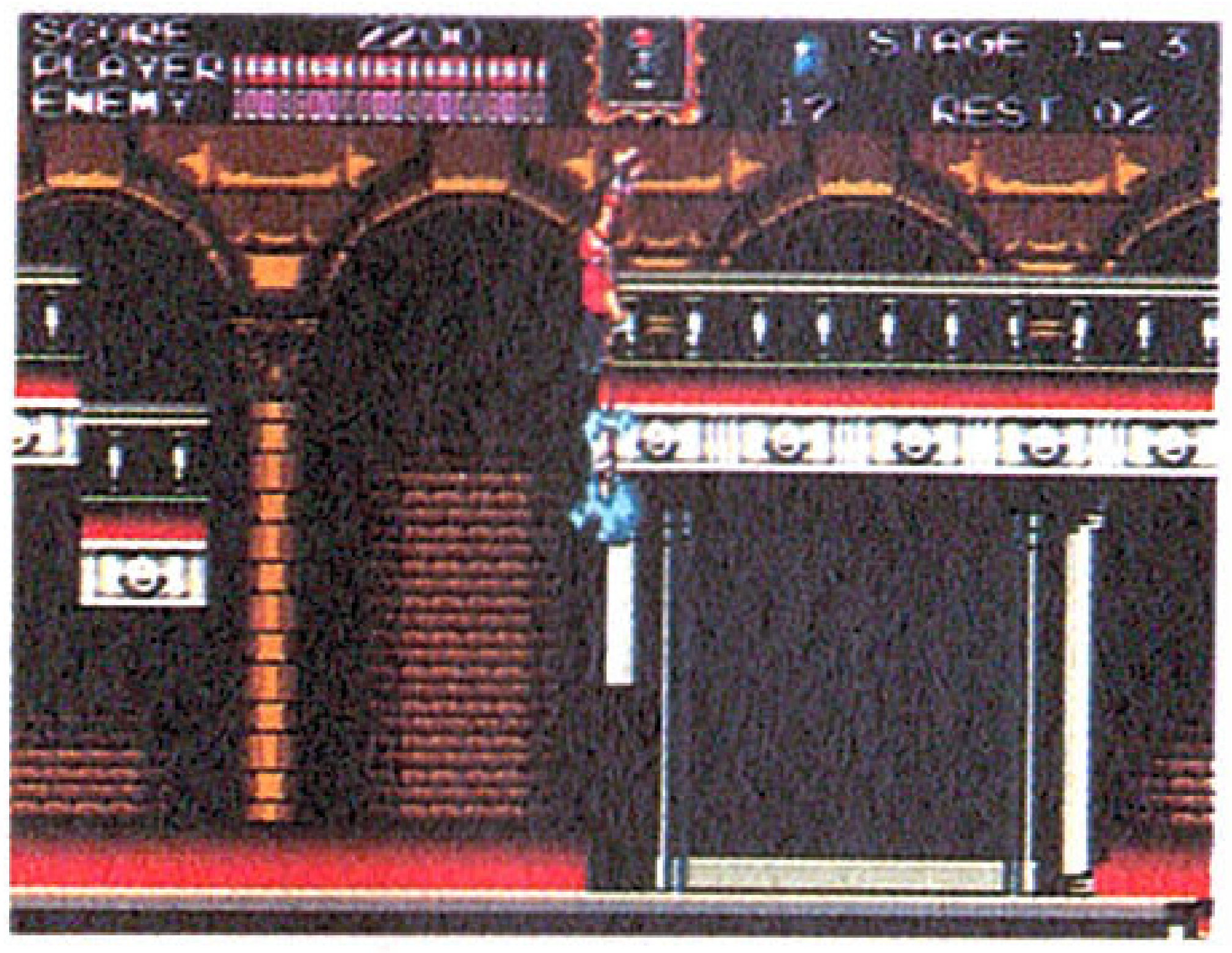
最初から驚きの連続！

AREA1-3～4 回廊・地下

このエリアに入るとピーピングアイが目に入る。こちらが近づくと目を覚ますので接近してきたところで倒す。ピーピングアイがいた場所の下の柱は破壊可能。中にはミステリーブックが入っている。エリックの場合はこの壊した空間に入ってスピア・ハイジャンプを使えば地下に降りなくてすむ。ジョニーは階段から地下に降りて、反対側から上がっていく。



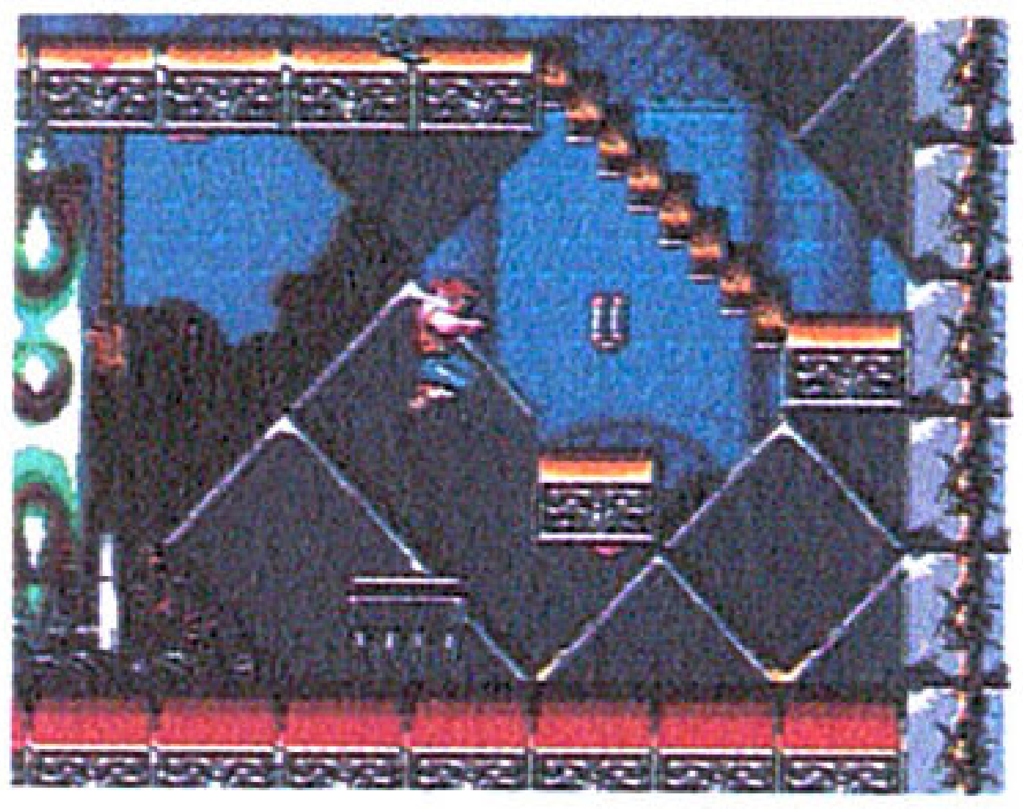
ジョニーは地下水路を通っていく



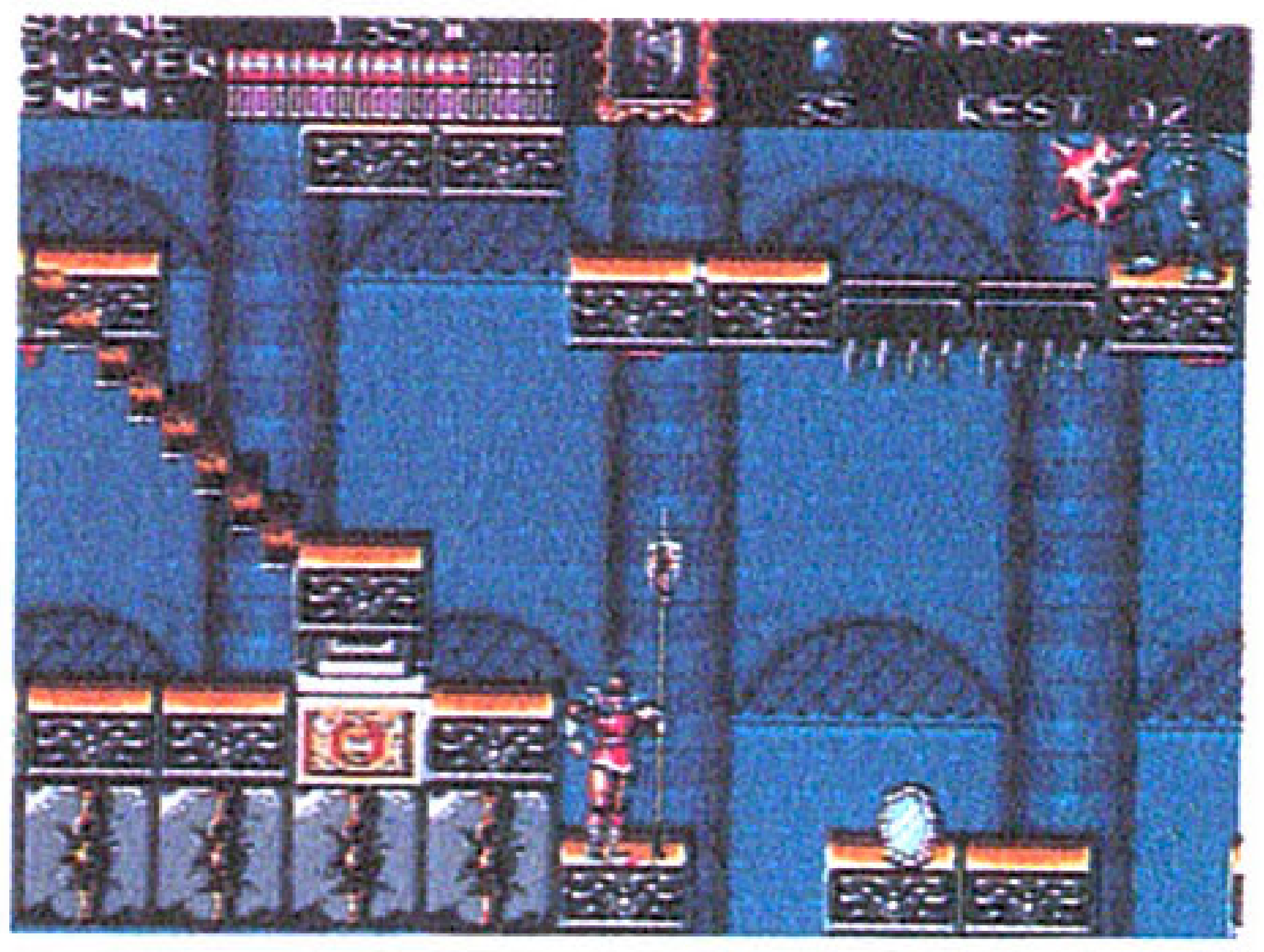
エリックならこれでOK

AREA1-7 拷問部屋

最初にでてくる回転する足場はキチンと針の部分が下を向いてから乗らないと確実にダメージを受ける。2回目に登場する階段は登らずに、前へと進もう。すると全滅アイテムの鏡の入ったロウソクがあるので、それを使って頭上にいる敵を倒す。エリックなら、いちいち階段を登らなくてもスピア・ハイジャンプで階上へと移動が可能だ。

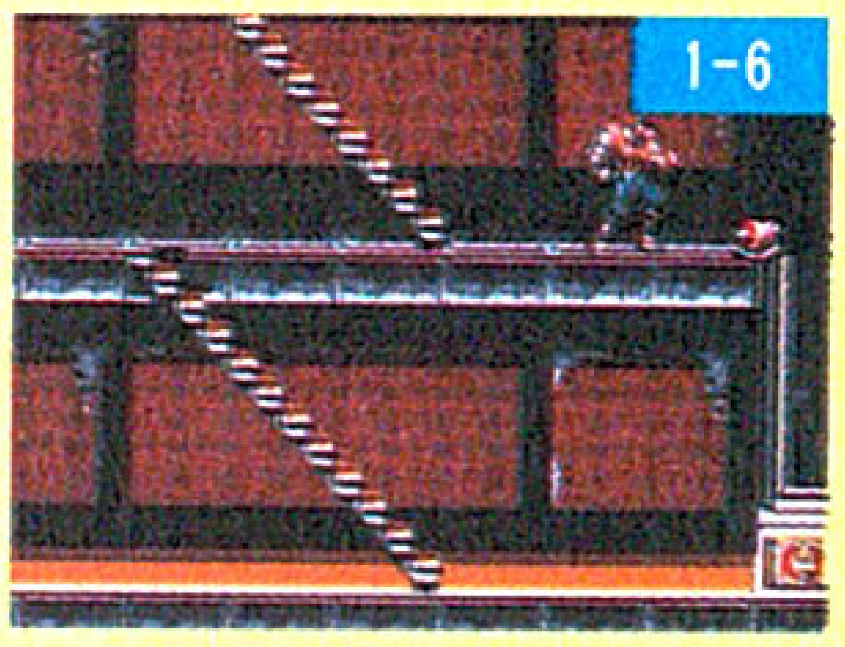


針が下を向いたときがチャンス

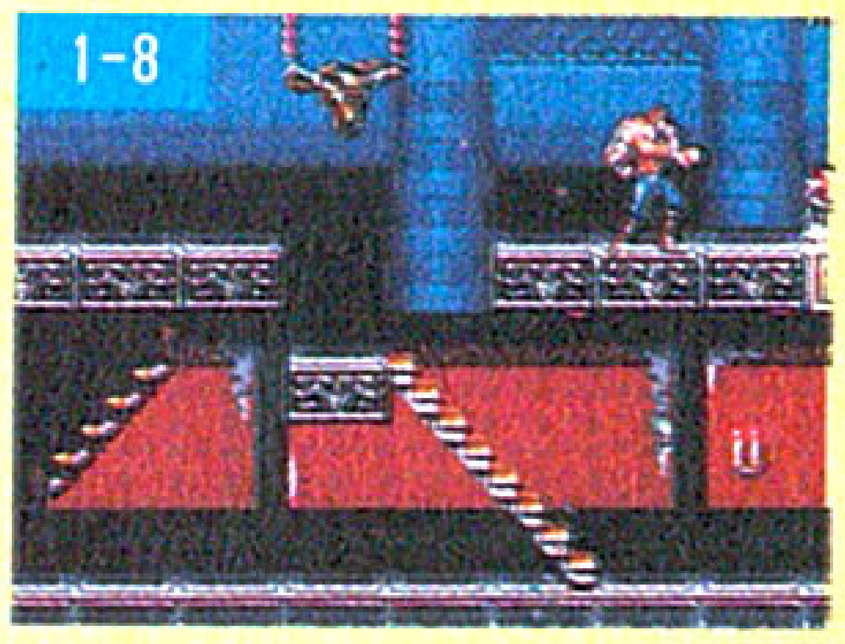


この鏡を取れば上の敵は死ぬ

腹が減ったら肉を喰え！



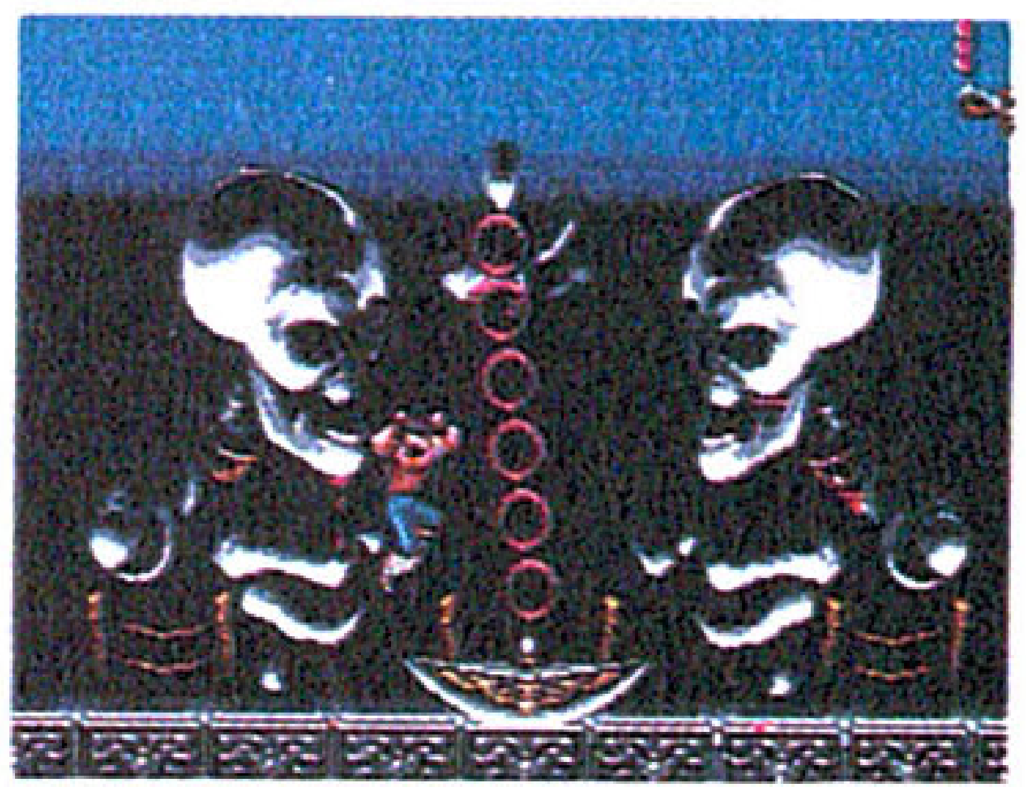
最初の肉は右側の柱の中に



ギロチンを抜けたあとのここだ

AREA1-8 ギロチン部屋

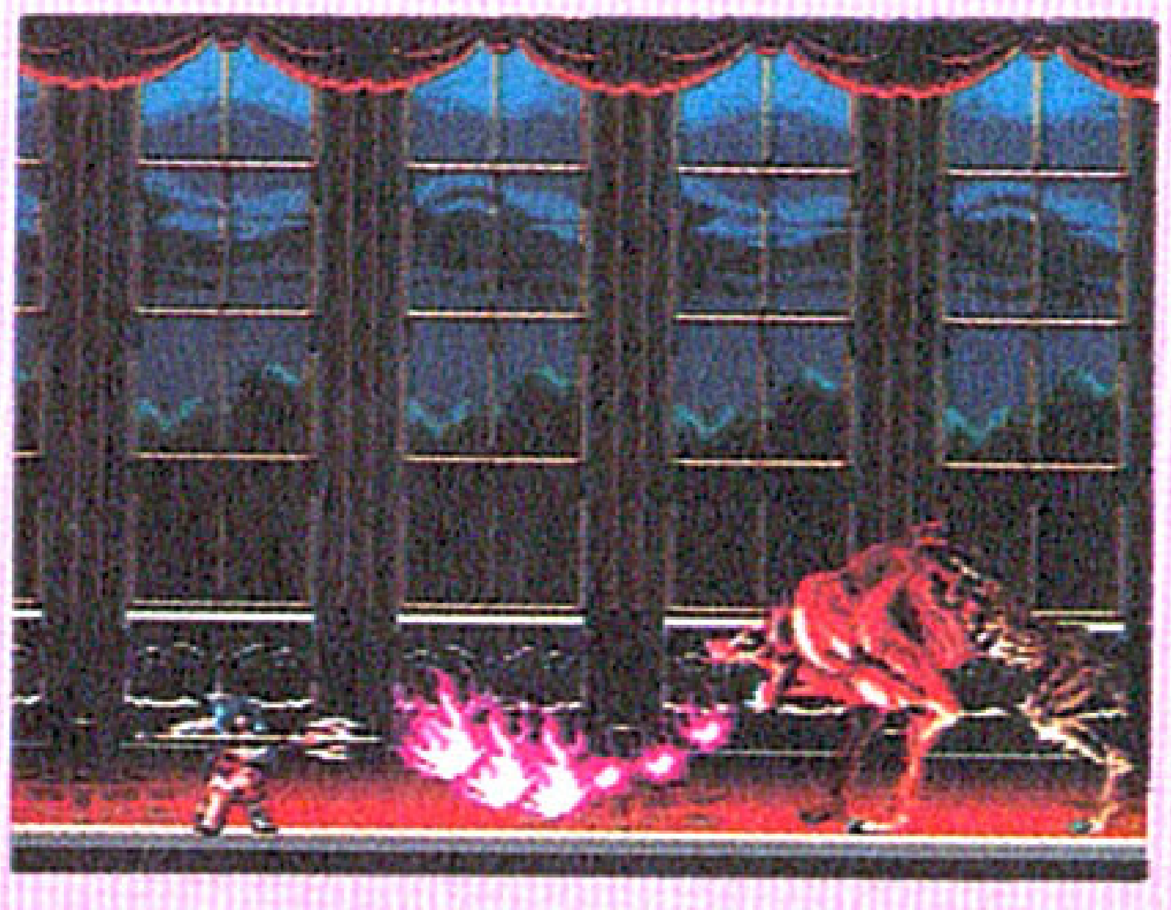
巨大な骸骨がこれまた巨大なギロチンを左右に振り回している。振り幅が小さいときに飛び越そうとするとダメージを受けるぞ。しばらく待てば振り幅が大きくなるので、最大になったときを見計らって飛び越えよう。



振り幅が大きければ簡単に飛び越せる

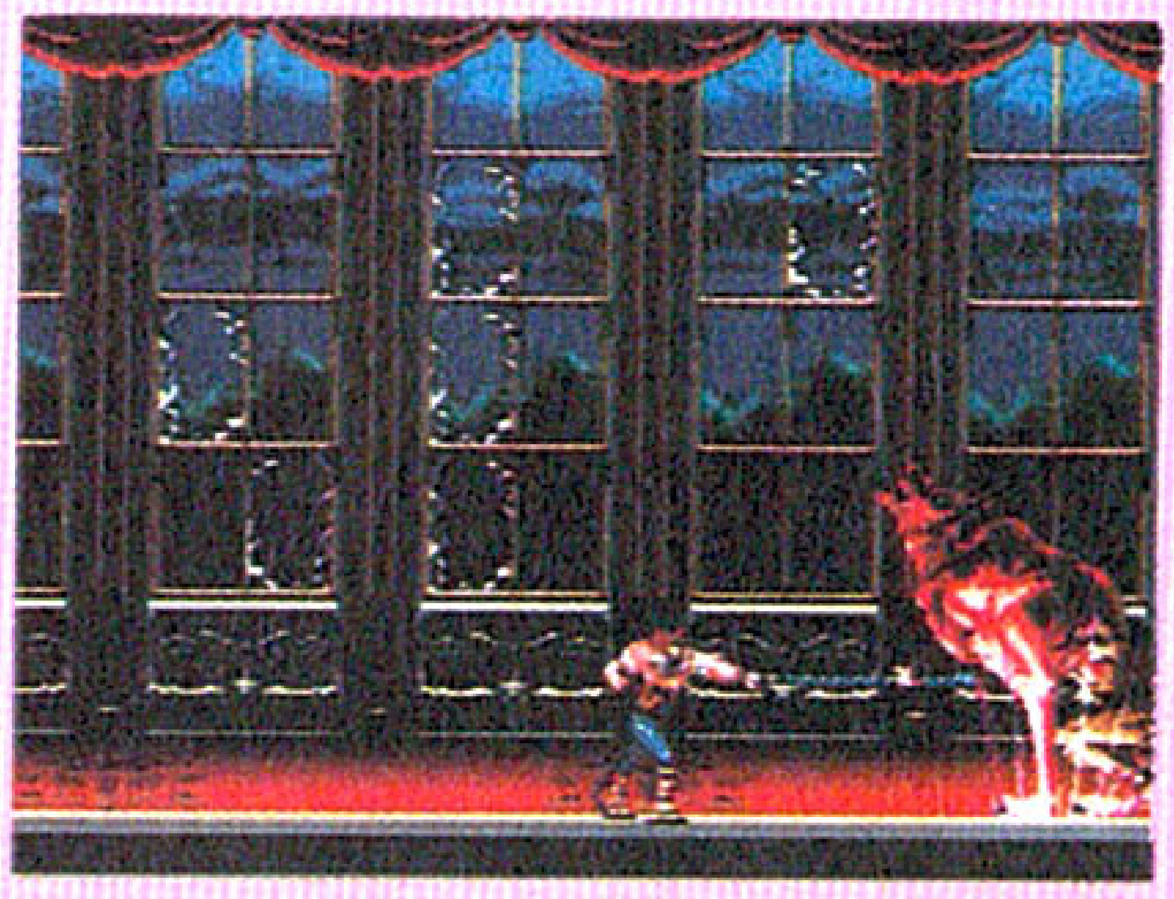
強敵突破・ケルベロス

ケルベロスは口から炎を吐き、遠吠えで背景のガラスを砕いて攻撃してくる。ケルベロスと戦う直前にブーメランが出るのでそれを使って遠距離から攻撃する。もしブーメランを使い切ったら遠吠えのときに連続してダメージを与えれば勝てる。



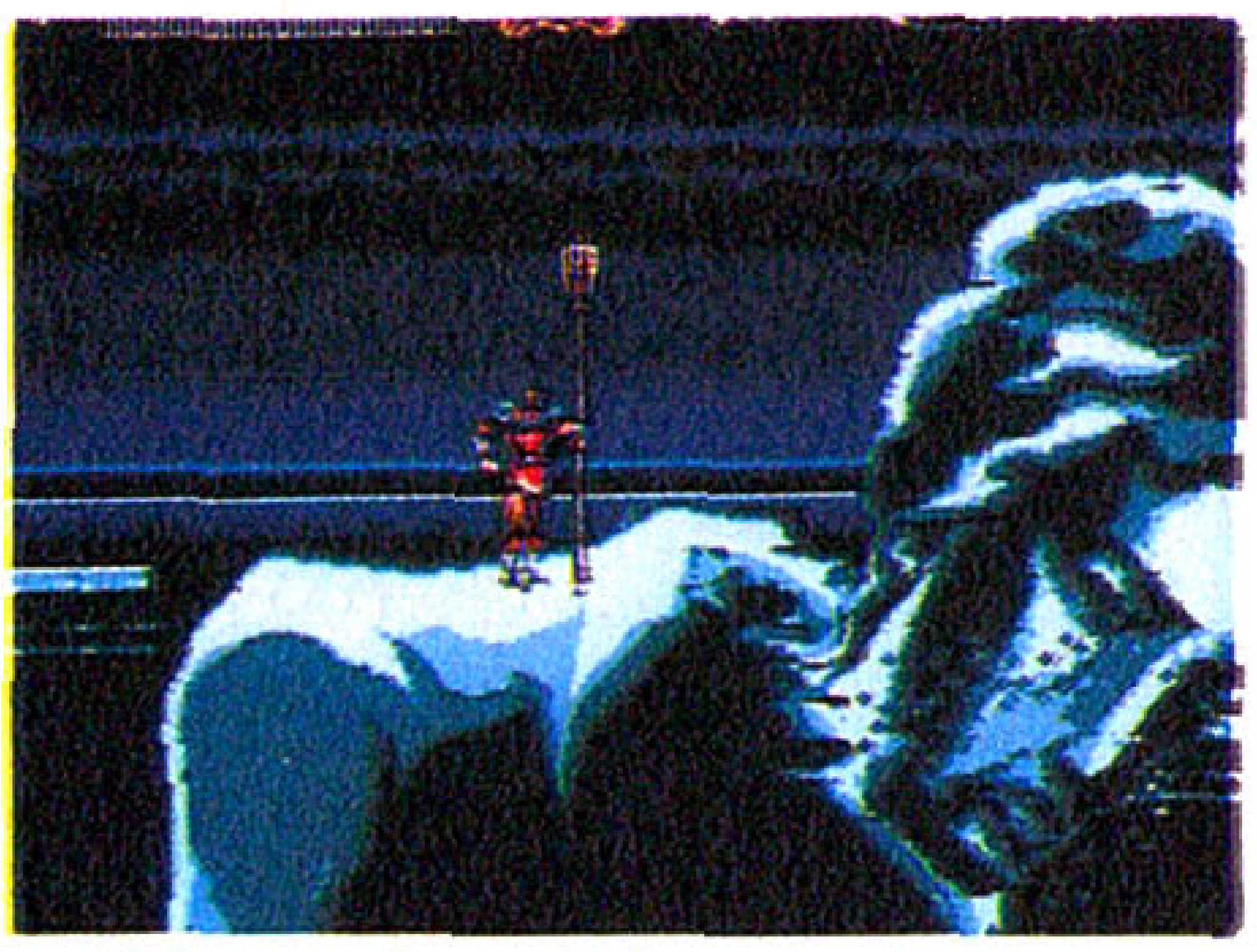
炎は余裕を持って避けよう。これでも近いぐらいだ

遠吠えを始めたら頭上のガラスに注意しながら攻撃する



STAGE2 ギリシア ～エーゲ海に浮上したアトランティス神殿～

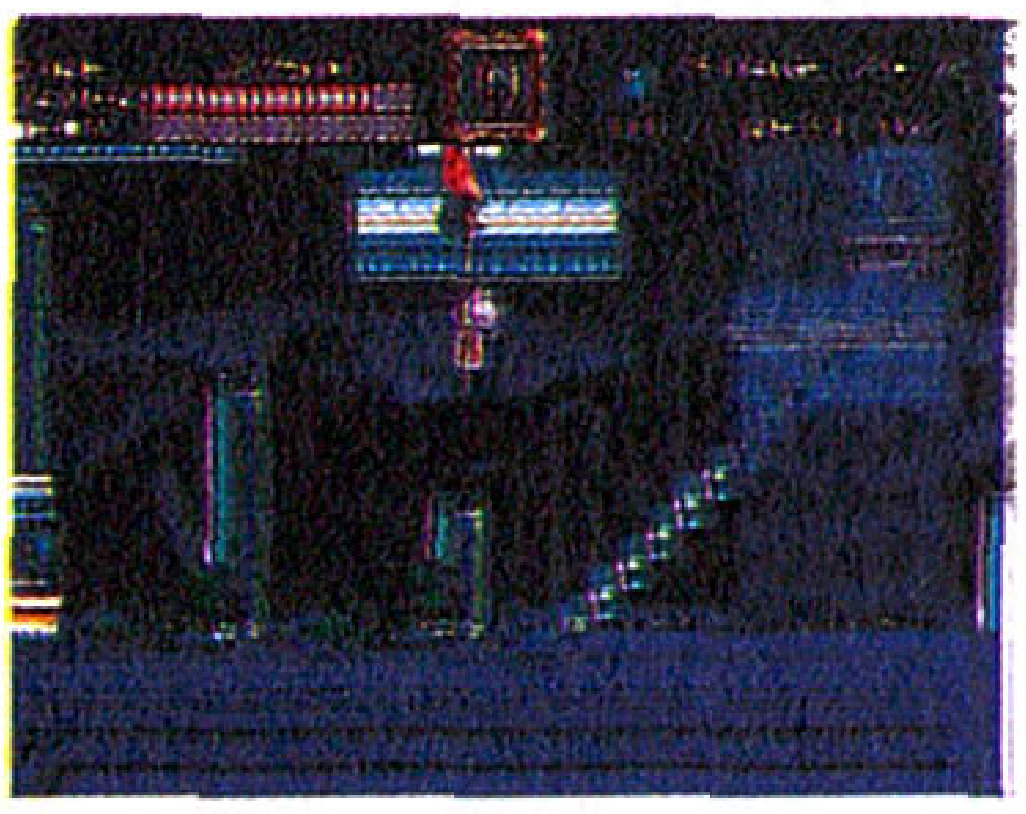
このステージは海上が舞台というだけあって「水」を使ったトラップが各種用意されている。一発死の多いステージだ。



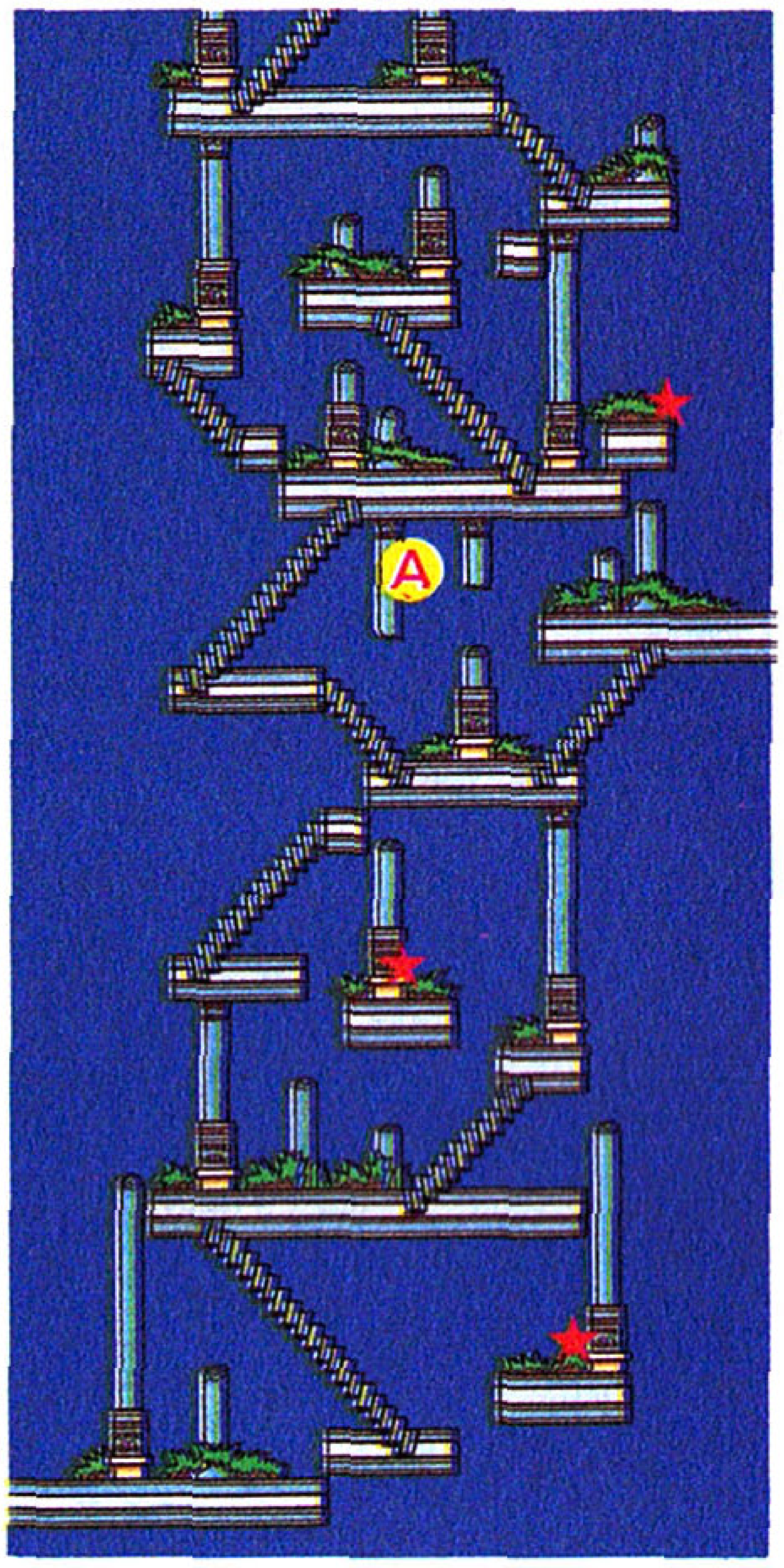
⇧劇的な演出も待っている

AREA2-2 沈む神殿

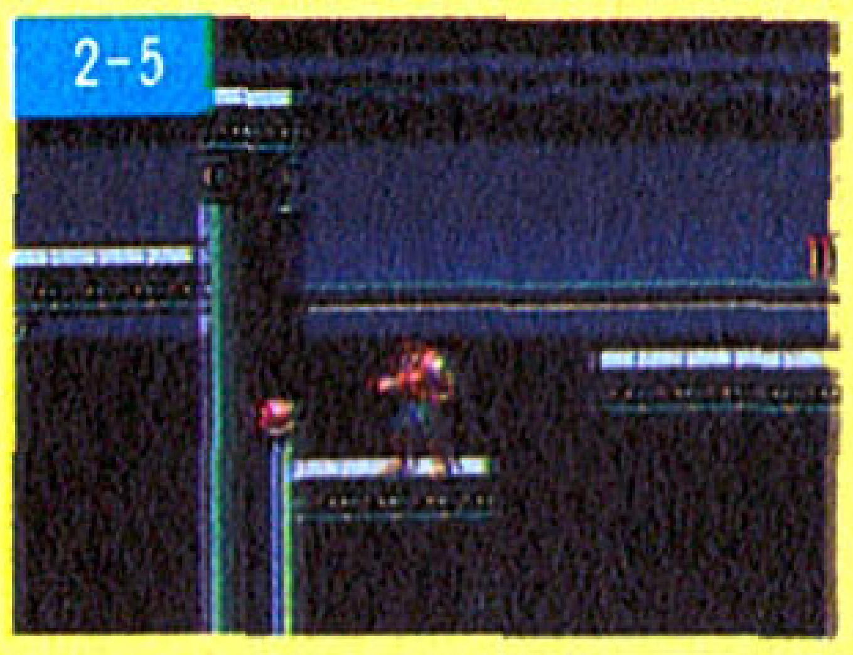
このエリアは水面が少しずつ上昇してくる。自分の体が水没しないように登って行く。右のマップの★印の場所からエリックはハイジャンプして近道が可能。Aには1UPがあるぞ。



⇦エリックならこれで楽々クリアできる



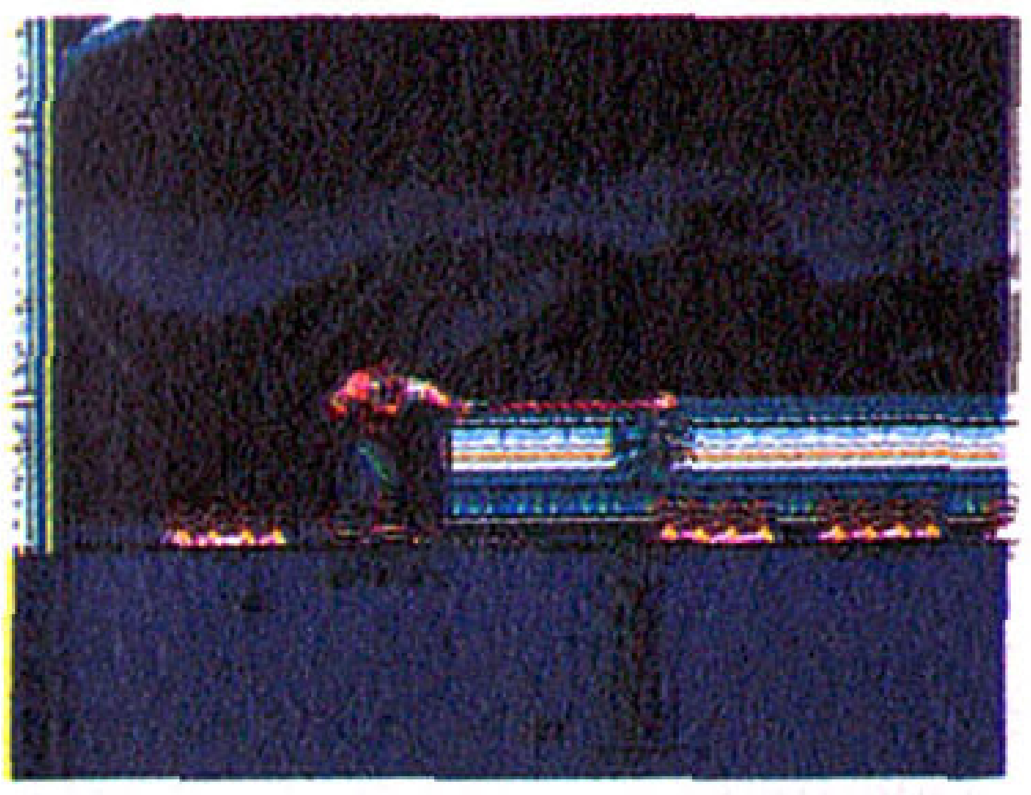
腹が減ったら肉を喰え！



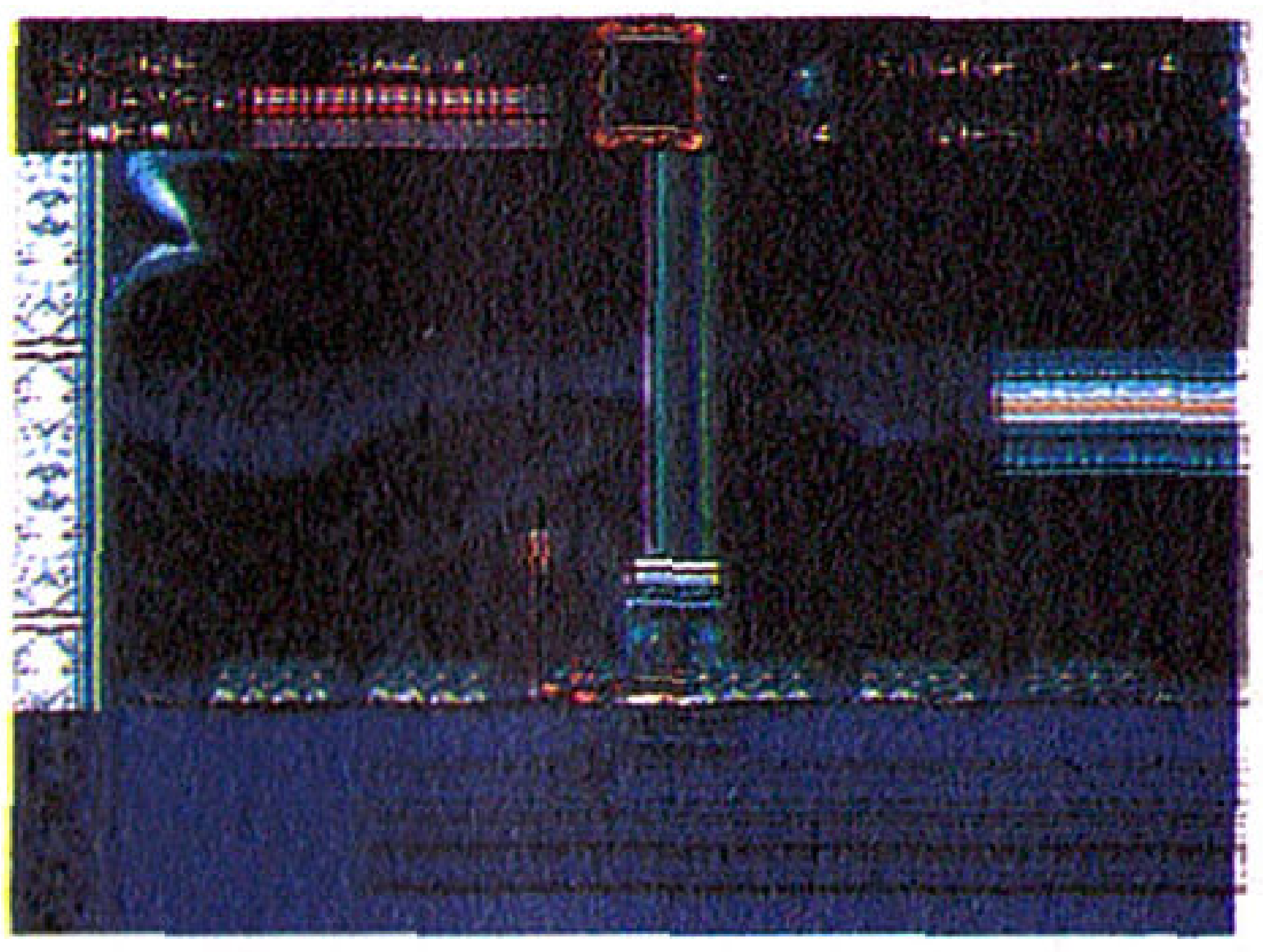
⇦ホワイトドラゴンのあとにあるぞ

AREA2-4 浮上する神殿

今度は神殿が浮上して水面が下がっていく。プレイヤーはイカダを足場にして下へと降りて行かなくてはならない。床が見えないうちに水中に落下するとその場で1人失うので注意しよう。メデューサヘッドはジョニーなら避けに徹し、エリックなら確実に手前で倒して突破する。



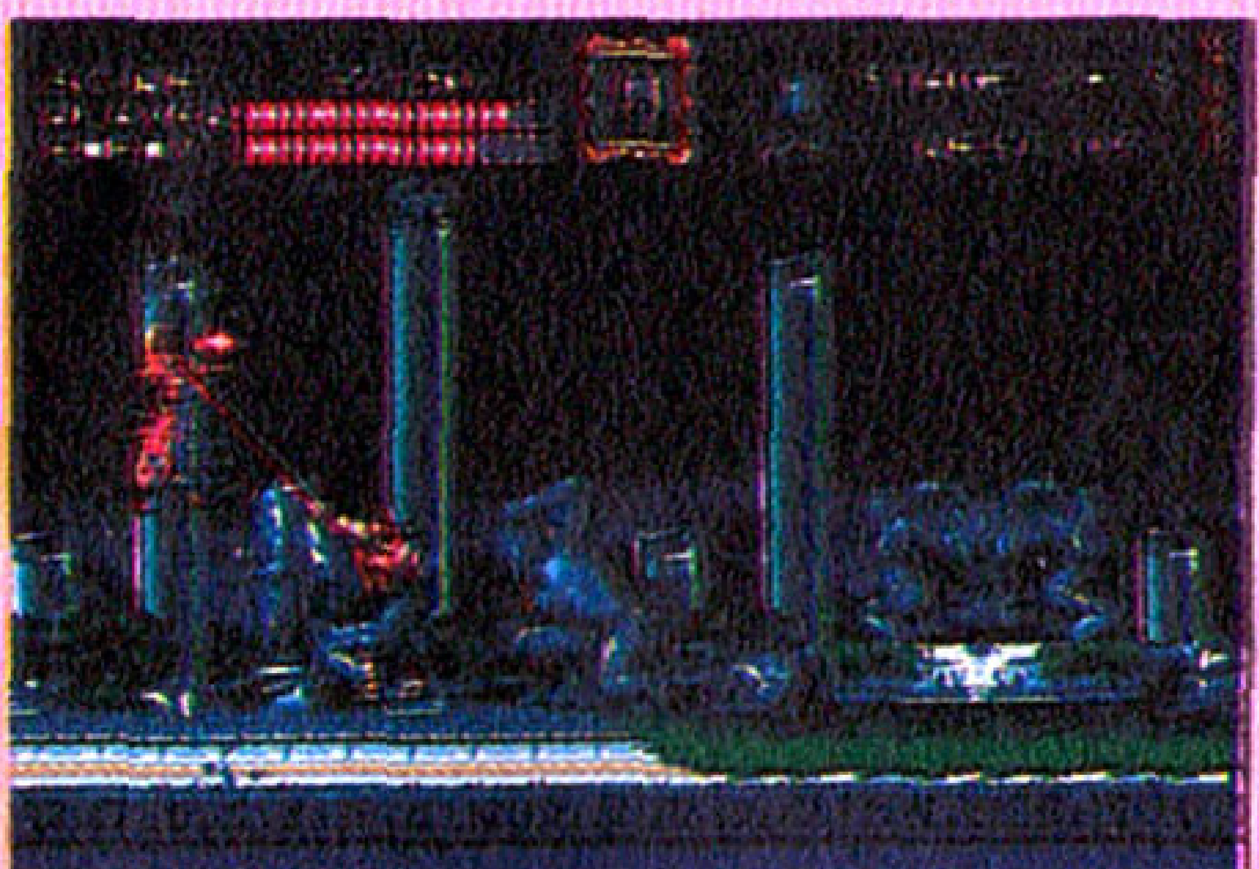
⇨倒せるものだけ倒していこう



⇧全身が水没しなければ大丈夫だ

強敵突破・魔法使い

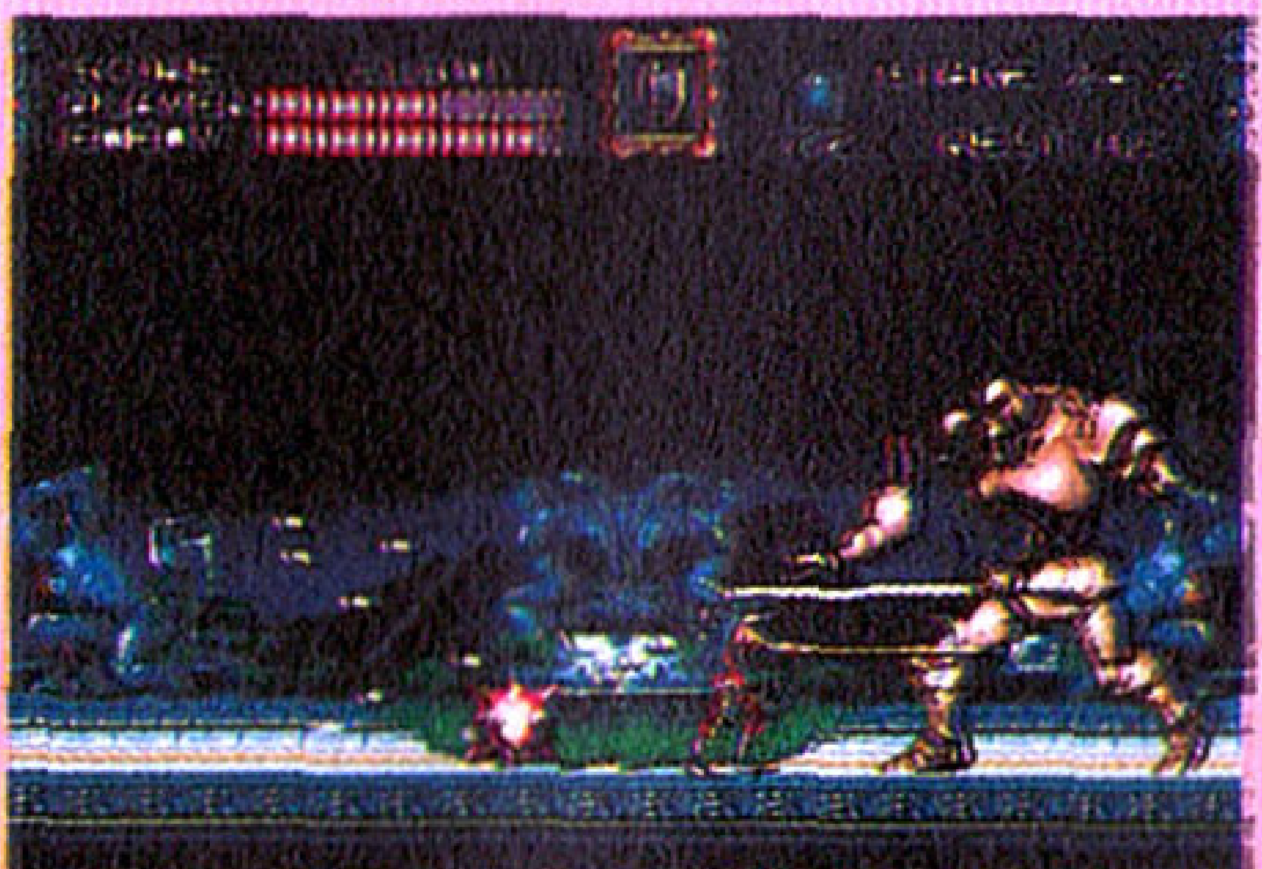
この敵は直接攻撃は一切してこない。だが、一定時間内に倒さないとキャラが水没してしまう。出現と同時にジャンプ攻撃で倒そう。



⇧ジャンプして攻撃の繰り返しだ。テンポよく攻めれば楽勝

強敵突破・ハンマー大鎧

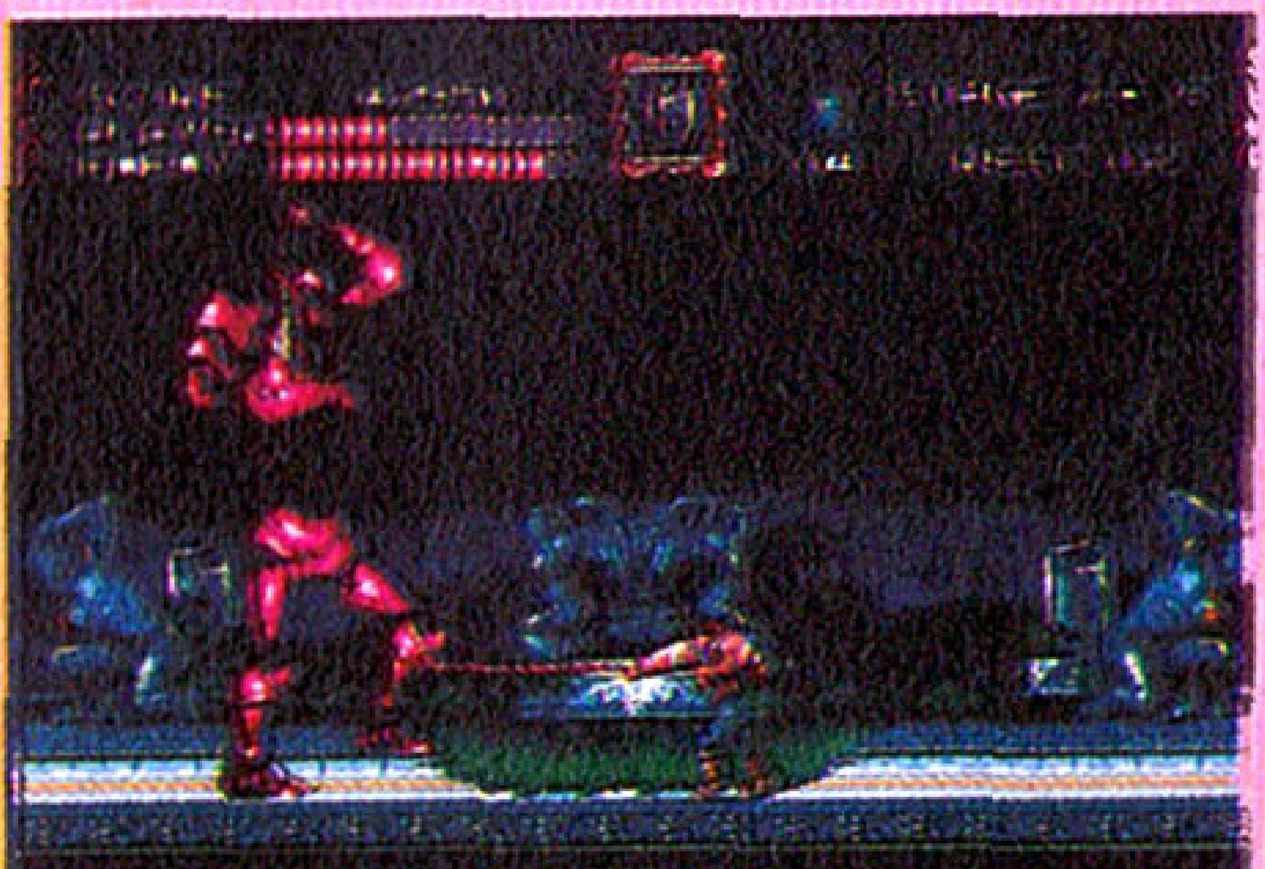
高速で巨大なハンマーを振り回す敵だが、懐に入ってしまえばただのザコ。ときたま飛び上がるのさえ注意していれば問題はない。



⇧懐に入ってしまえば怖いものはない。ガンガン攻撃しよう

強敵突破・オノ大鎧

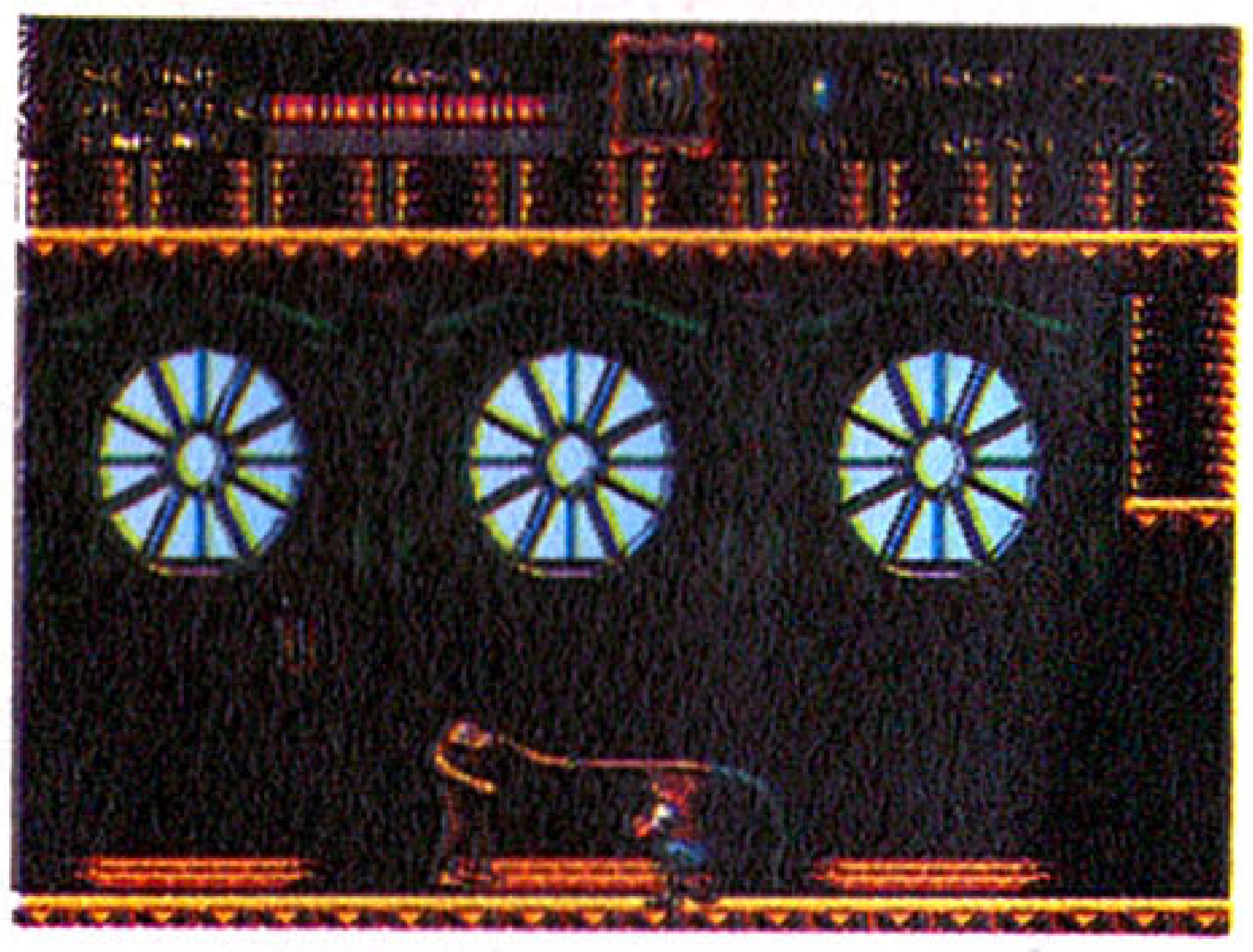
武器のオノを攻撃するために振り上げるときにスキができる。そのスキを突いて攻撃していく。一撃離脱を繰り返せば倒せるぞ。



⇧この瞬間に攻撃する。ダメージを与えたらすぐ逃げないと危険

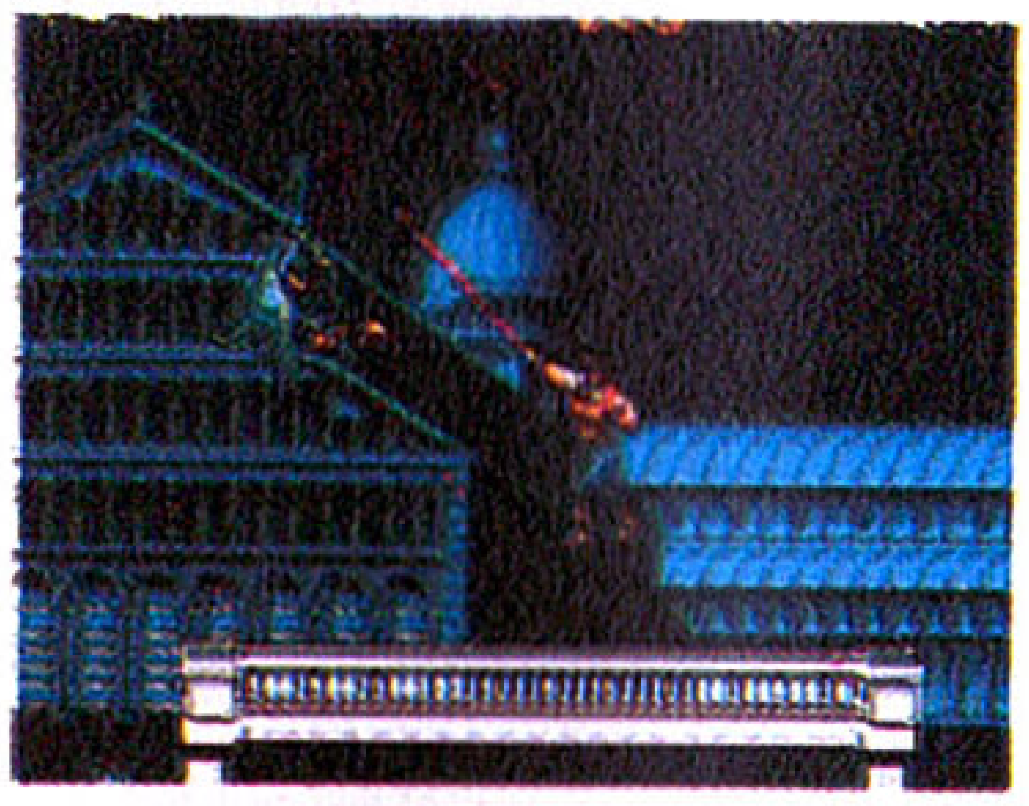
STAGE3 イタリア ～魔空間へと変貌するピサの斜塔～

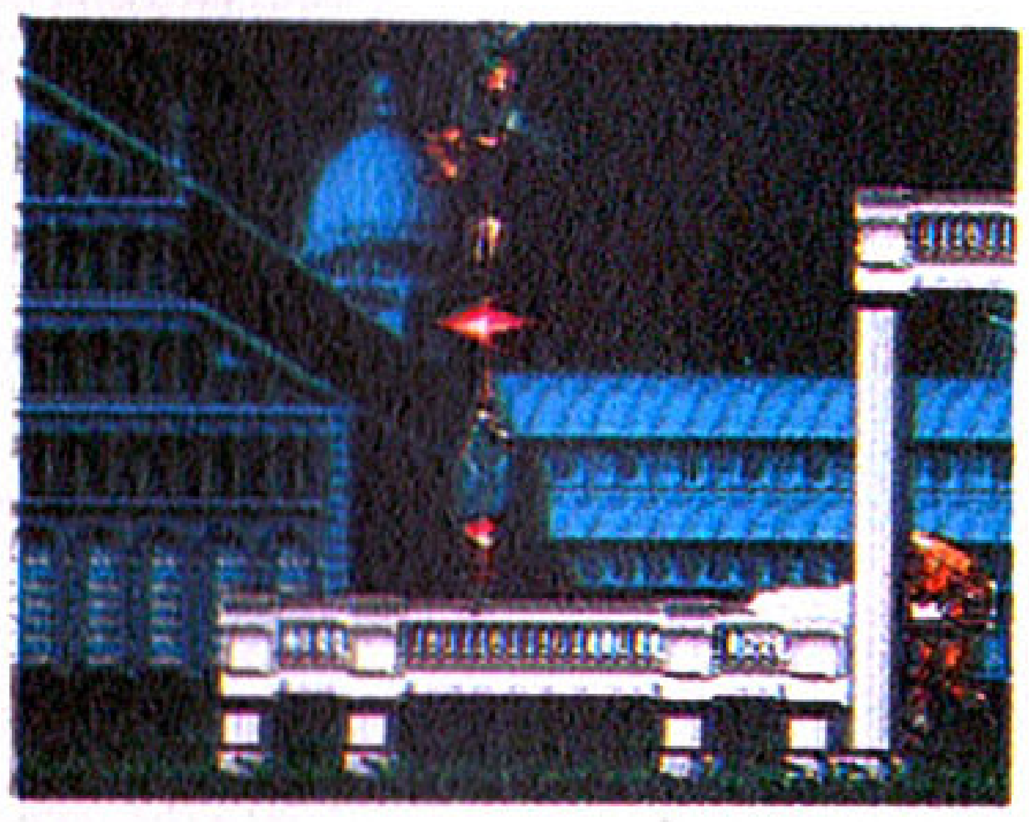
ピサの斜塔は足場が狭く、空中からの敵が数多く出現する場所が多い。確実に空中の敵を倒さないと落下死することになる。


ピサの斜塔での死闘が待つ

AREA3-1 大聖堂前

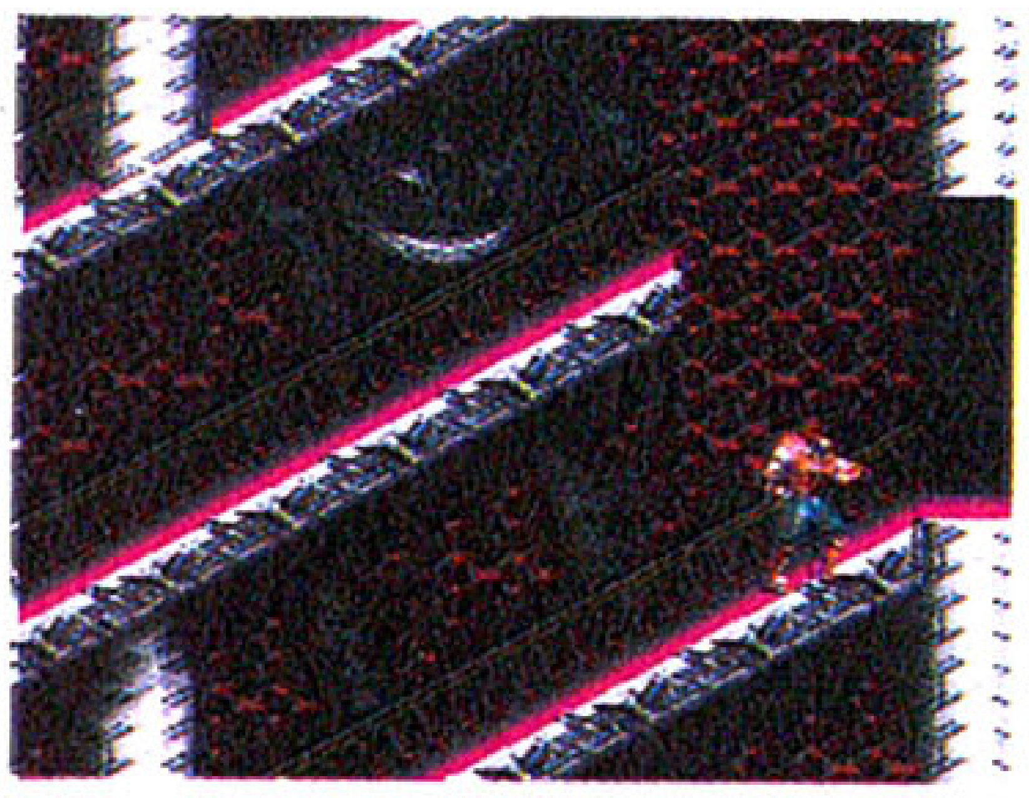
頭上から強敵であるハーピーが襲ってくる。ジョニーならジャンプ攻撃で、エリックならスピア・ハイジャンプで確実に倒して進もう。首の取れたハーピーは突っ込んでくるから注意。

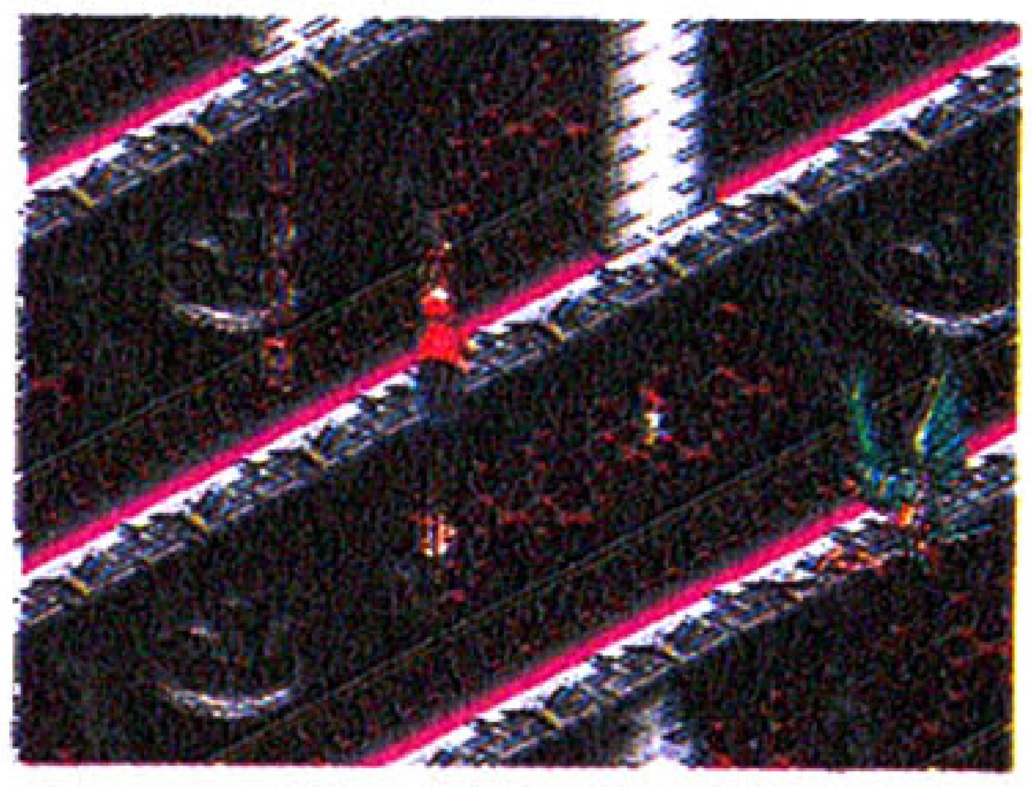

首が取れてもさらに襲ってくるぞ

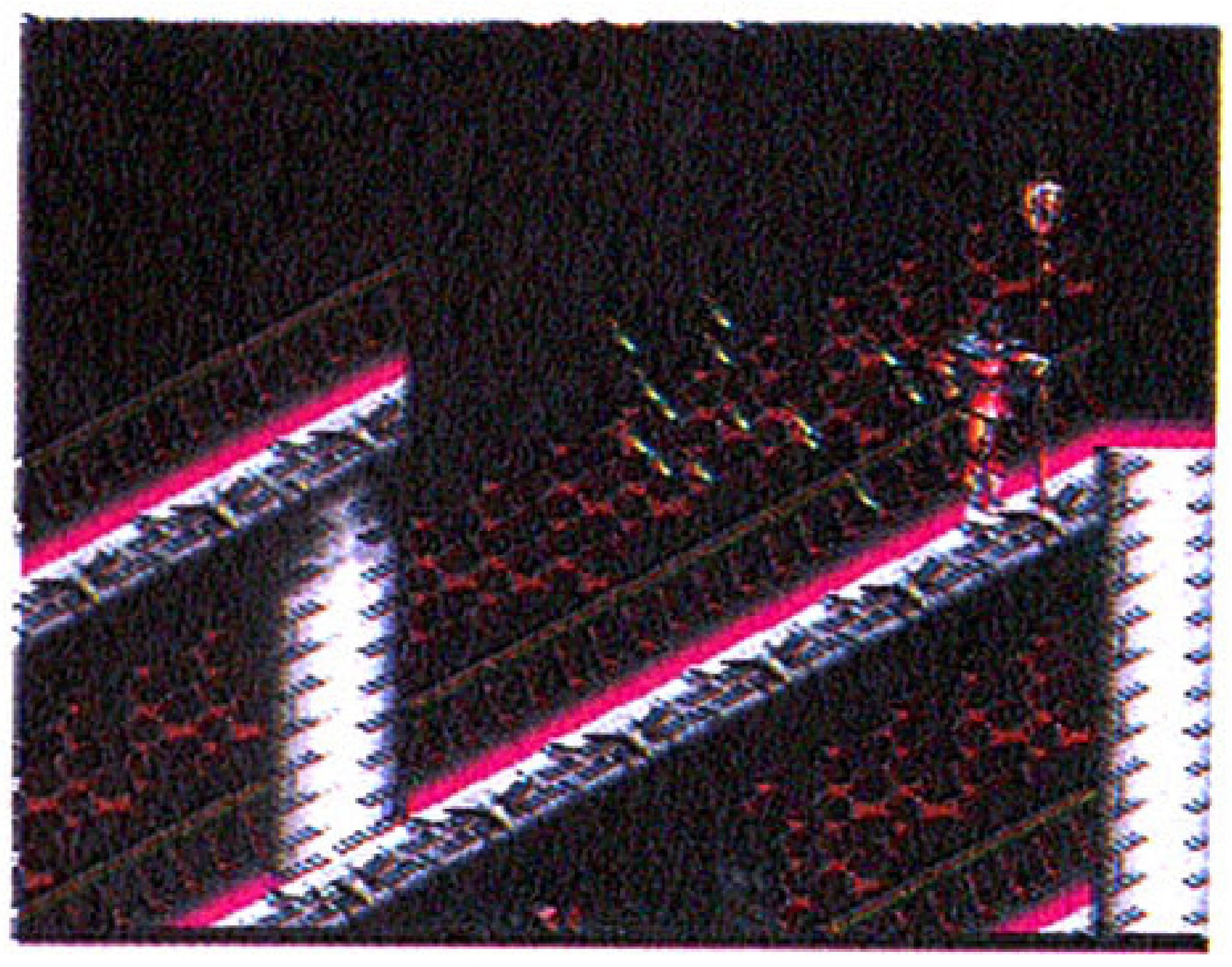

ここはエリックの方が安全に突破可能

AREA3-3 塔内部

ここではジョニーとエリックで進む方向が異なる。ジョニーはまっすぐ右の出口から3－5へ進む。エリックの場合は3－5へ行っても先に進めないのでスピア・ハイジャンプを使って上へと登って行かなくてはならない。上へ移動するときはハーピーに注意しよう。できれば確実に倒してから移動したい。

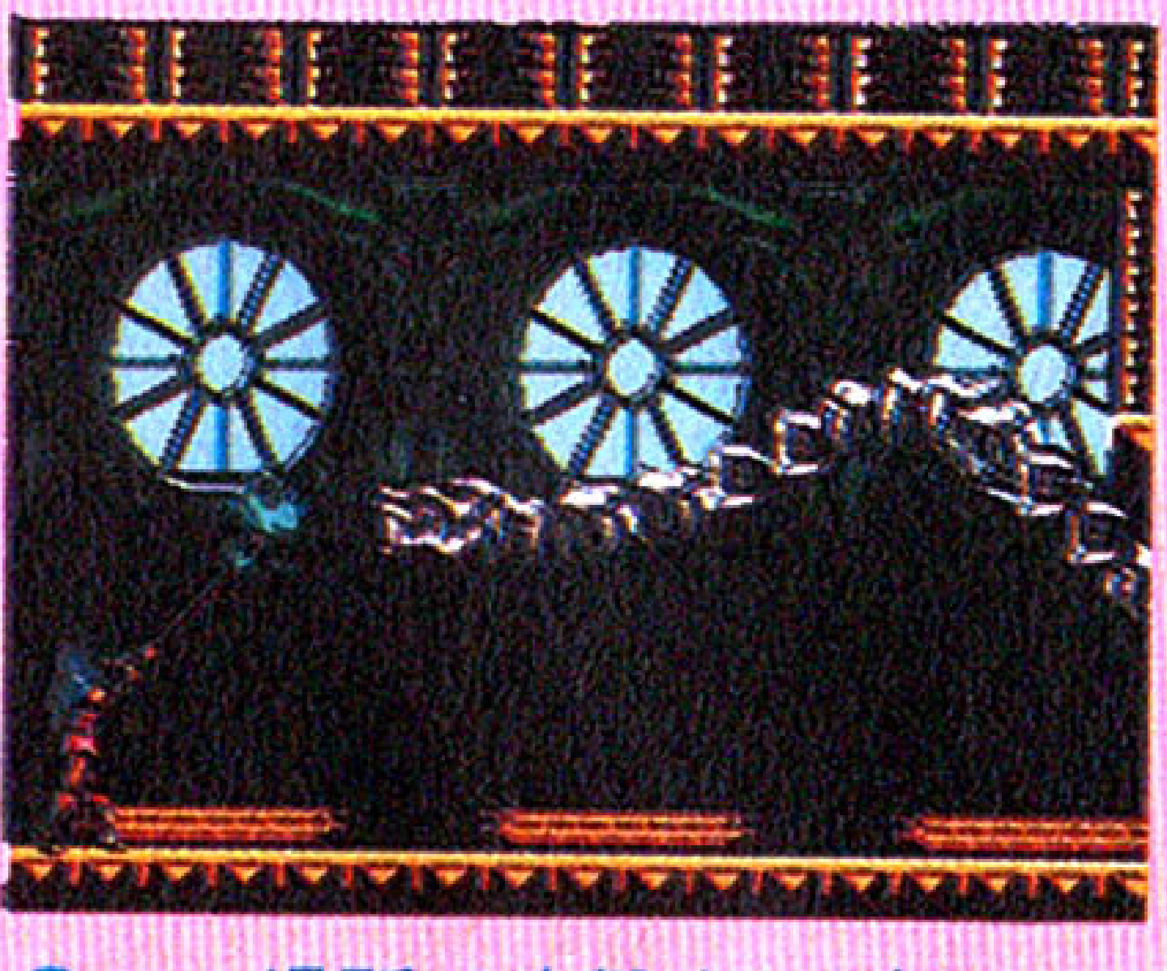

ジョニーはここから先へと進んでいく


エリックはハイジャンプで上を目指す


エリックはここから先へと進む

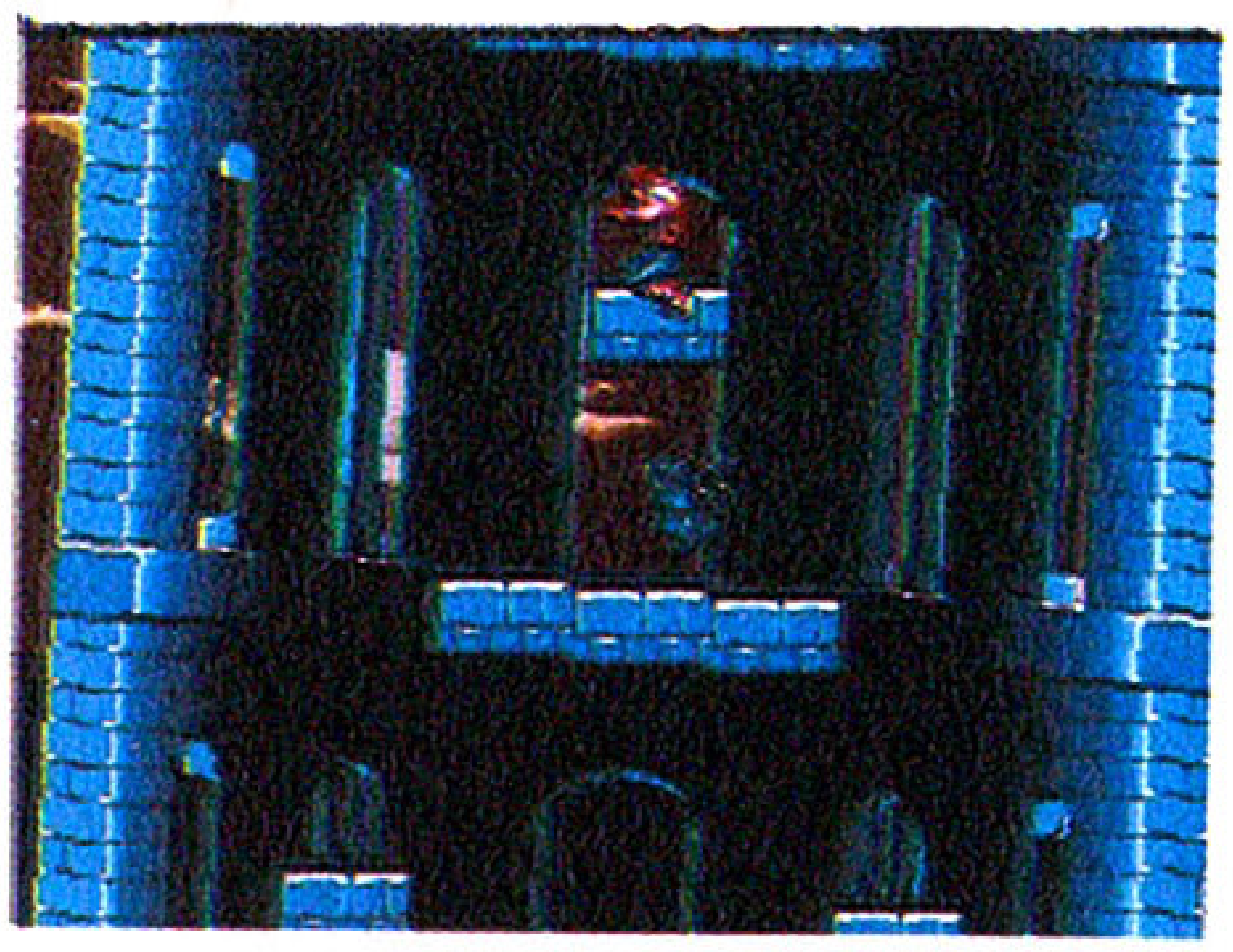
強敵突破・スネークドラゴン

攻撃方法は巨大な体を使っての体当たりと口から吐く炎。まずは右の写真の位置で待機する。この場所で中ボスの頭部を狙って攻撃しよう。炎を吐く攻撃がきたら、その場でしゃがめば絶対に当たることはない。


この場所で攻撃すればよし

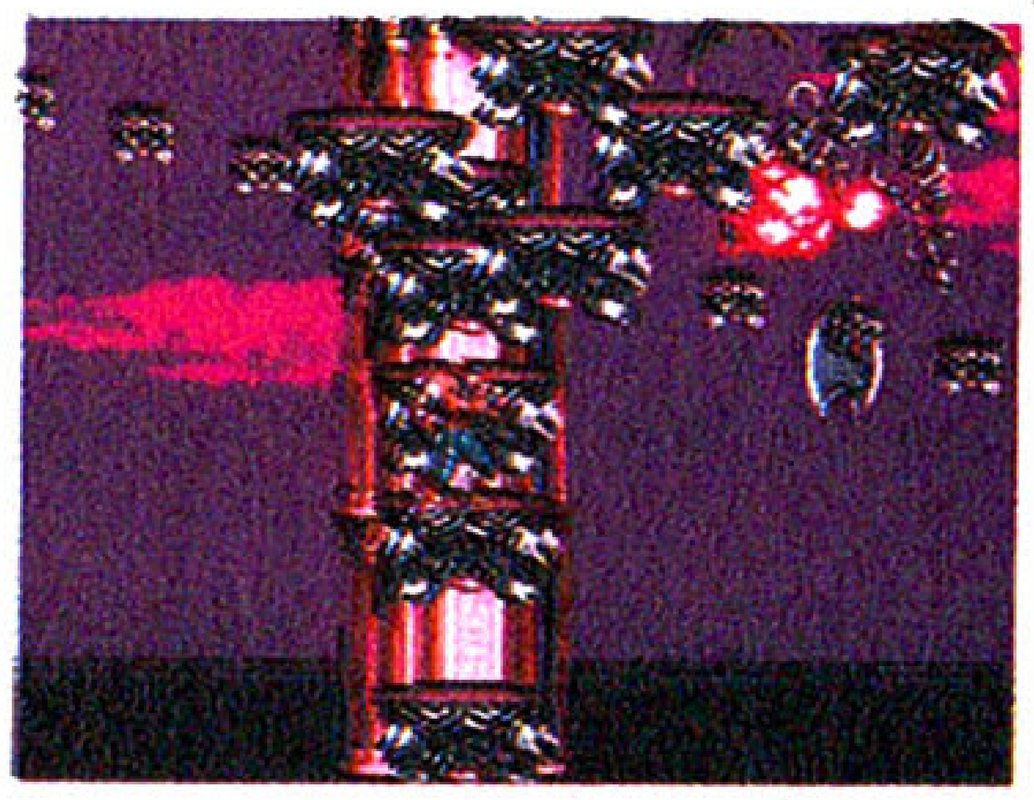
AREA3-5 異空間の塔

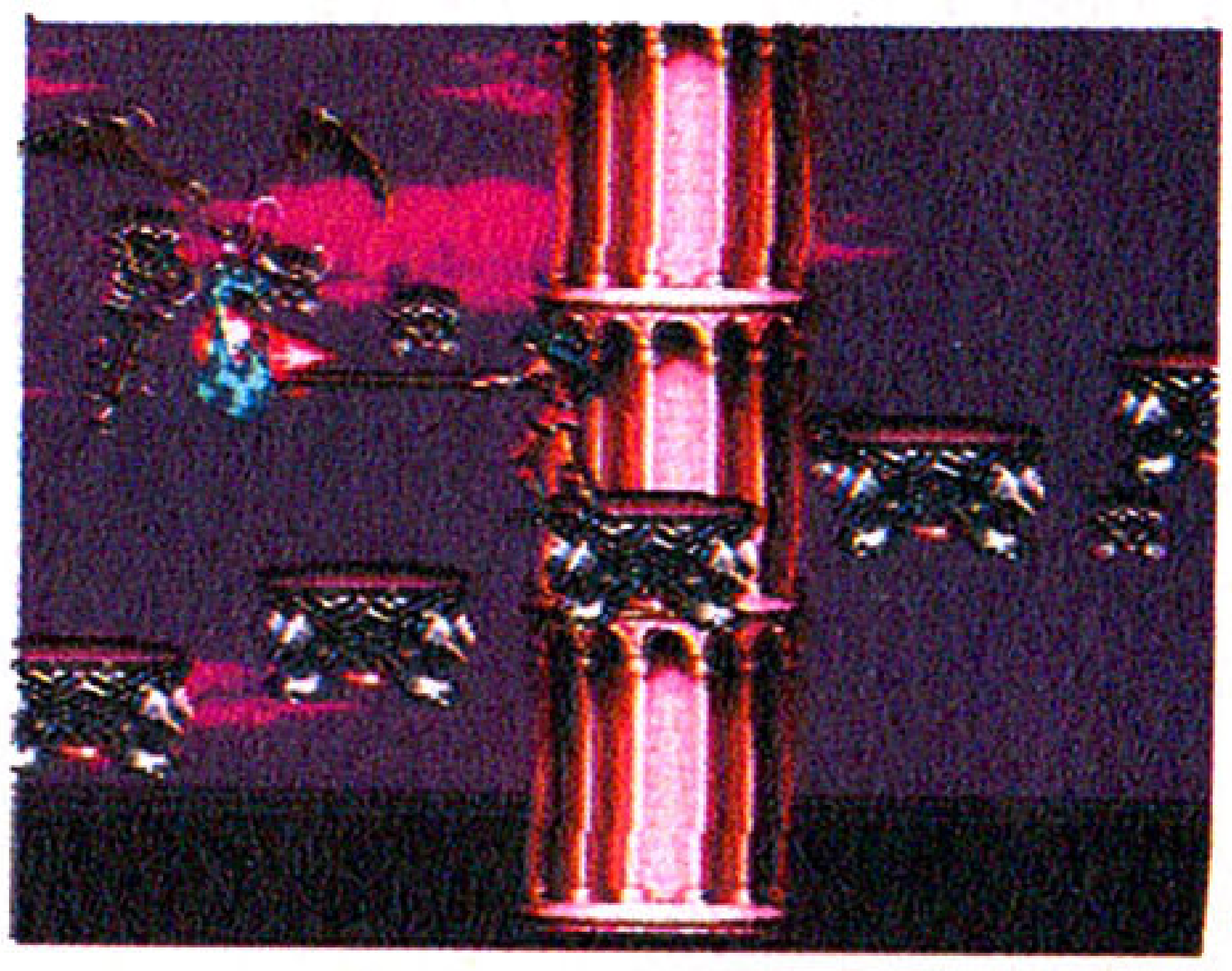
ここも水没する神殿のように強制スクロールで上へと登っていく。一回のジャンプで確実に一段上へ乗れるようになっているぞ。ここでもメデューサヘッドが登場するがテンポよく上へ上へと登っていけば接触することは少ない。無理に倒すより、避けることを考えよう。


メデューサヘッドは飛び越せ！

AREA3-7 斜塔の外

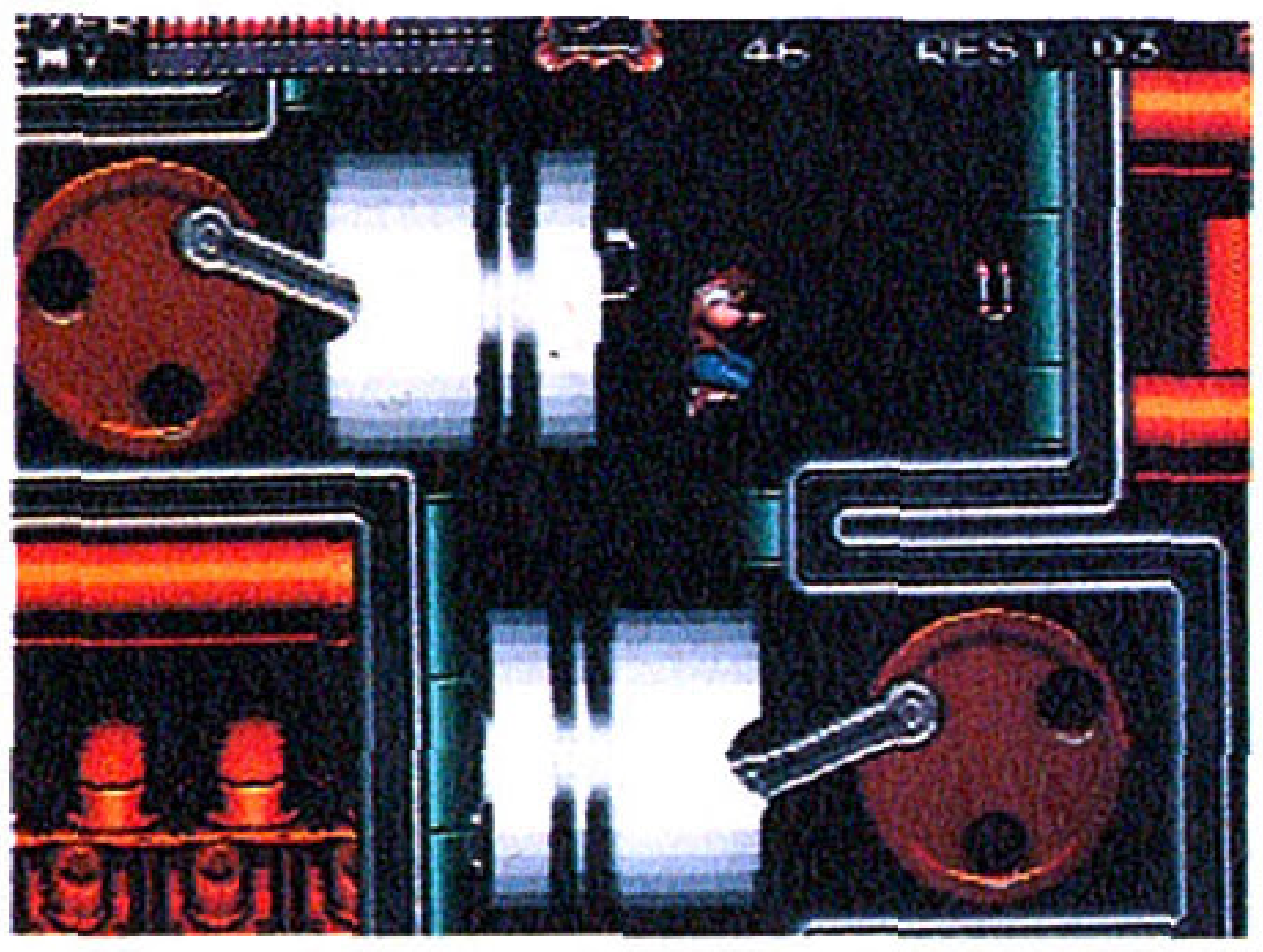
次々とスクロールしてくる足場を使って先へと進んでいく。キャラクタの周りを旋回して攻撃してくるフライングスケルトンはオノなどを使って早めに倒しておけば安全だ。


オノがあれば楽に先へと進める


スクロールに焦らず慎重に

STAGE4 ドイツ ～次々と殺戮マシンを生みだす兵器工場～

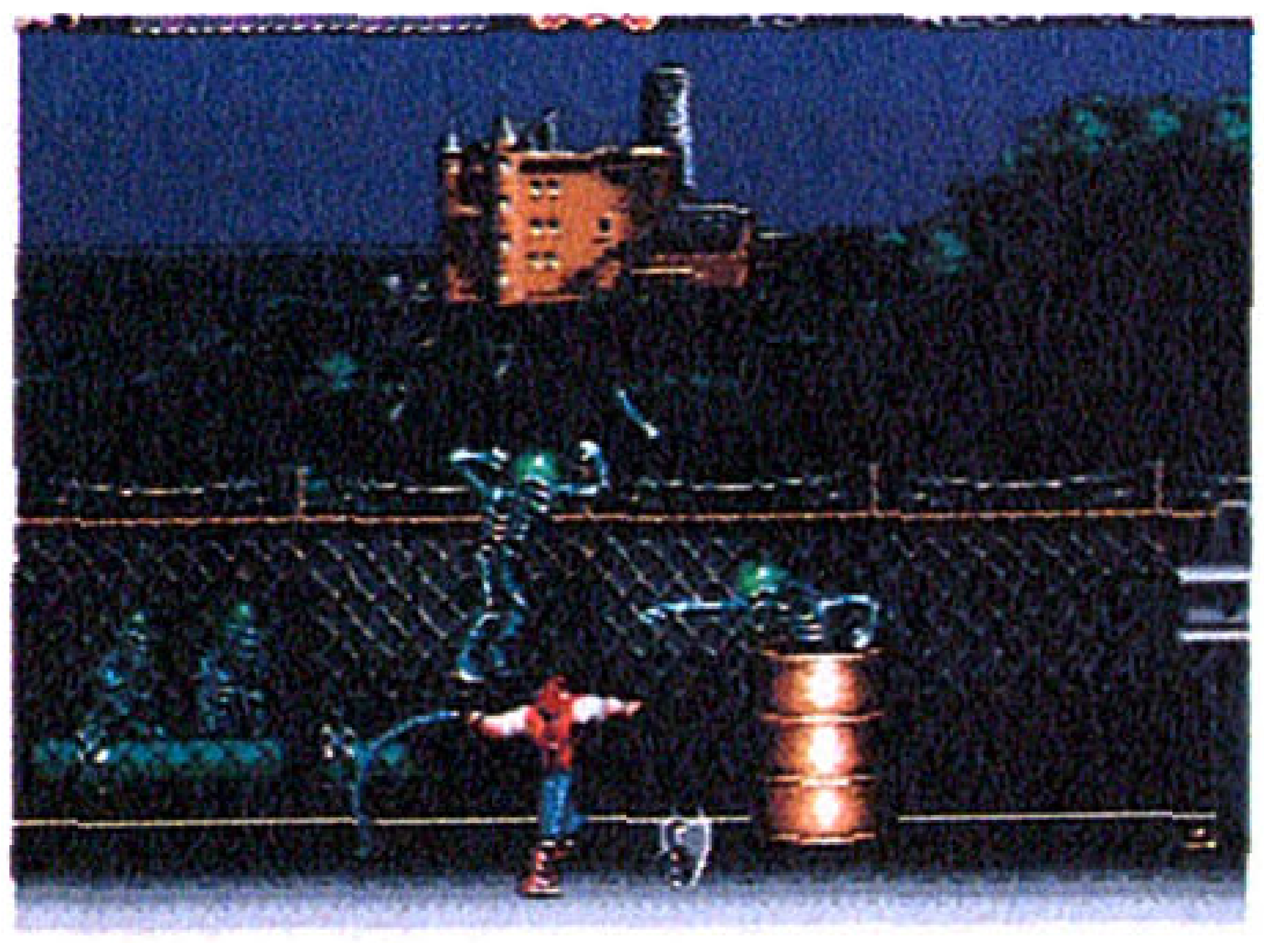
このステージでは敵の攻撃もさることながら、トラップが非常にいやらしい。特に1ミスで死ぬものに関しては注意が必要。折り返しだけに難易度は高いぞ。



⇧工業都市ドイツの死の罠が迫る

AREA4-1 工場前

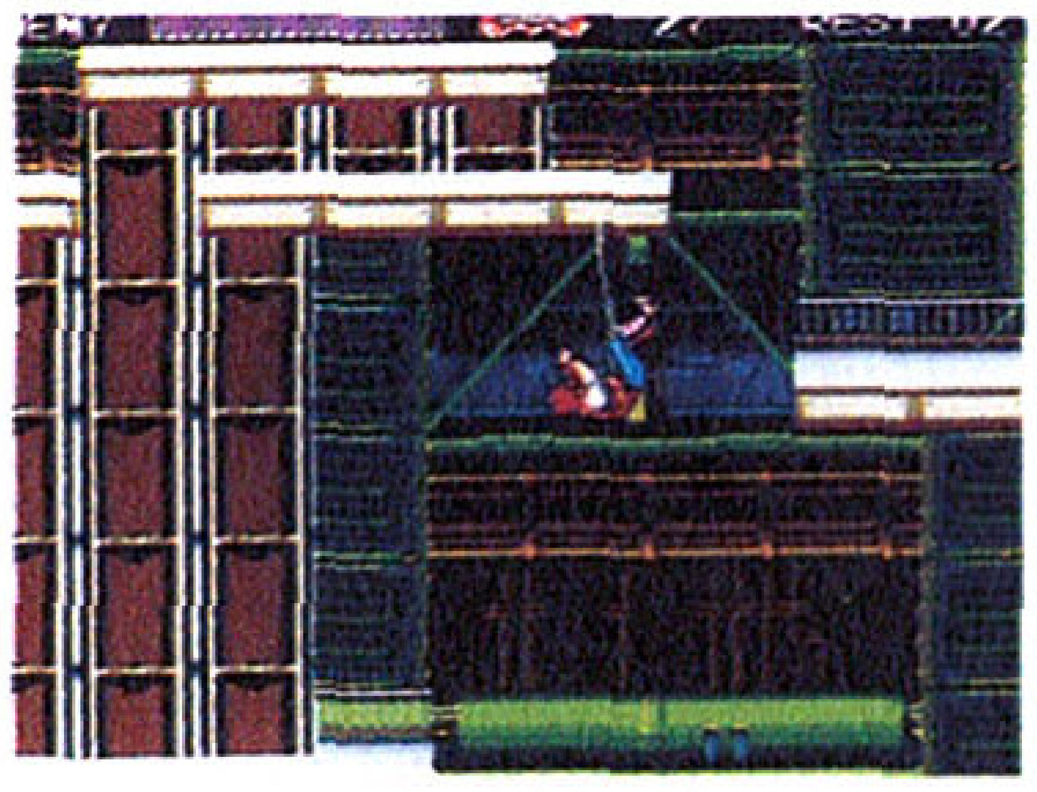
金網の向こうからこちらに向かって骨を投げてくるスケルトン。こちら側にジャンプしてこないと倒すことはできない。飛んできたら確実に倒そう。



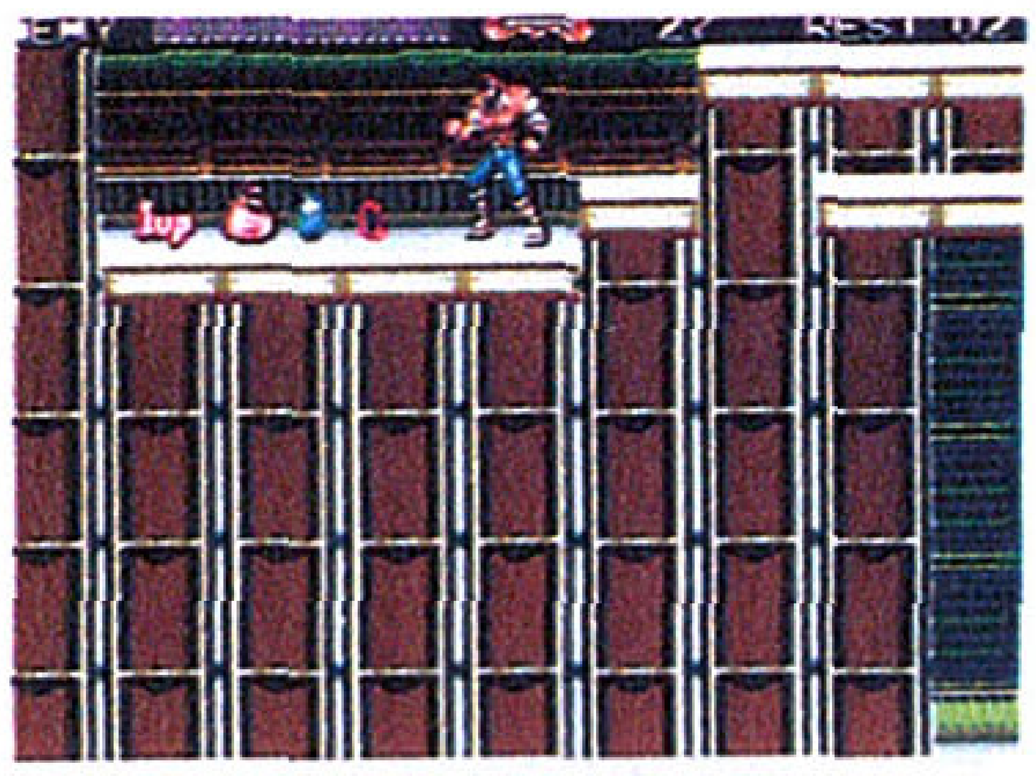
⇧とにかく確実に倒していこう

AREA4-2 工場内部

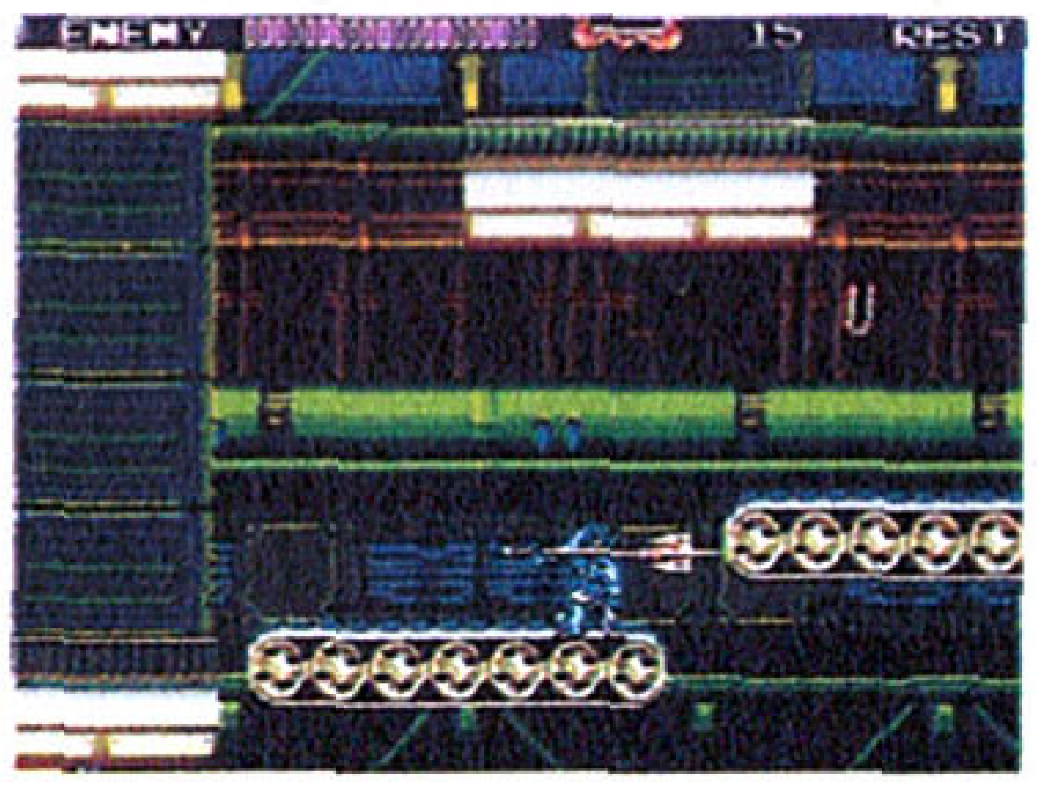
下のマップを見てもらえばわかるが、このエリアのA地点に隠し部屋がある。ジョニーの場合はマップのB地点から頭上へとムチを伸ばして移動する。エリックはC地点からスピア・ハイジャンプで上にのって左へ進んでいけば隠し部屋へ行ける。



⇧こんな感じでロープフックを使う



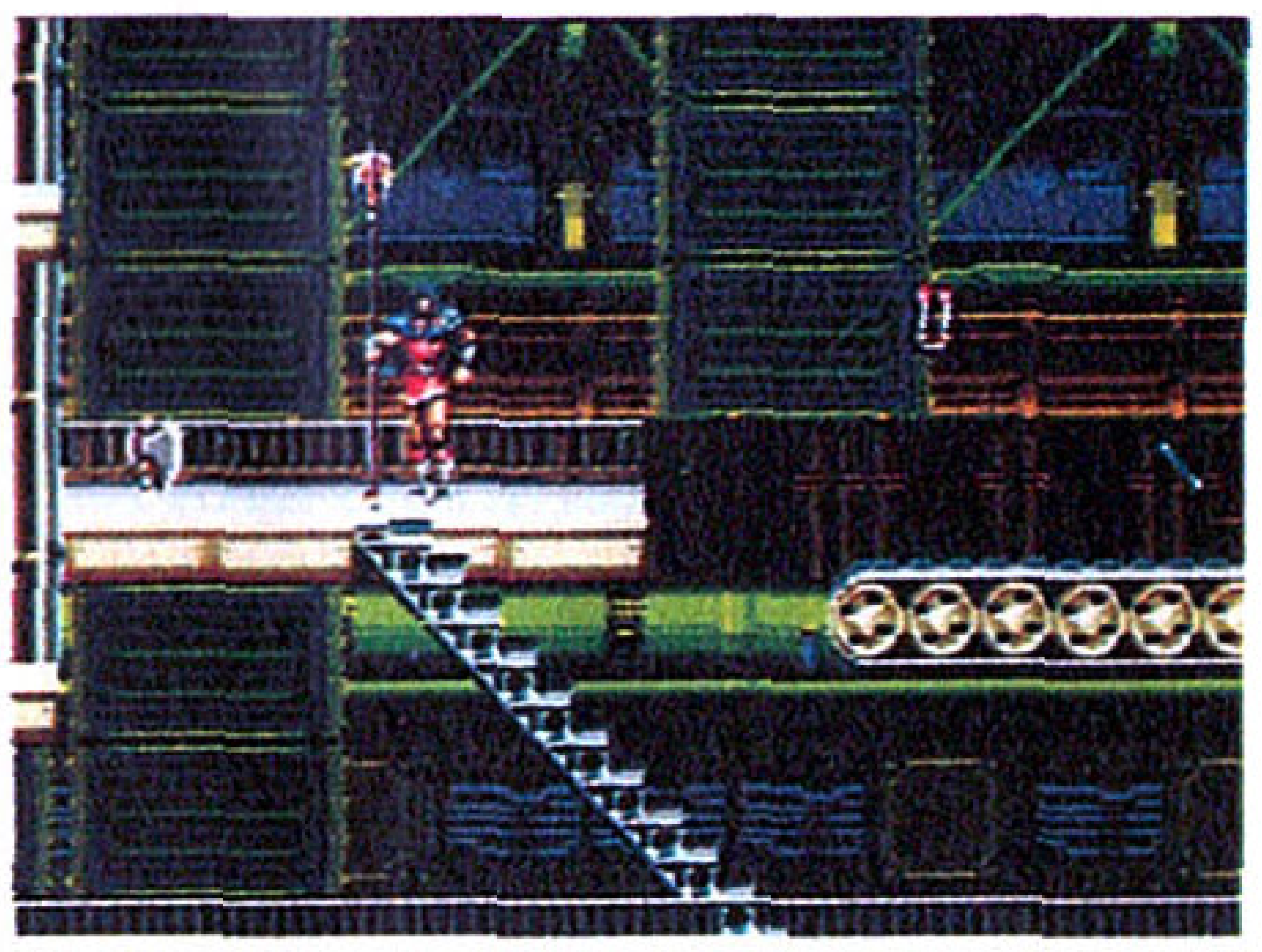
⇧隠し部屋にはアイテムがたくさんある



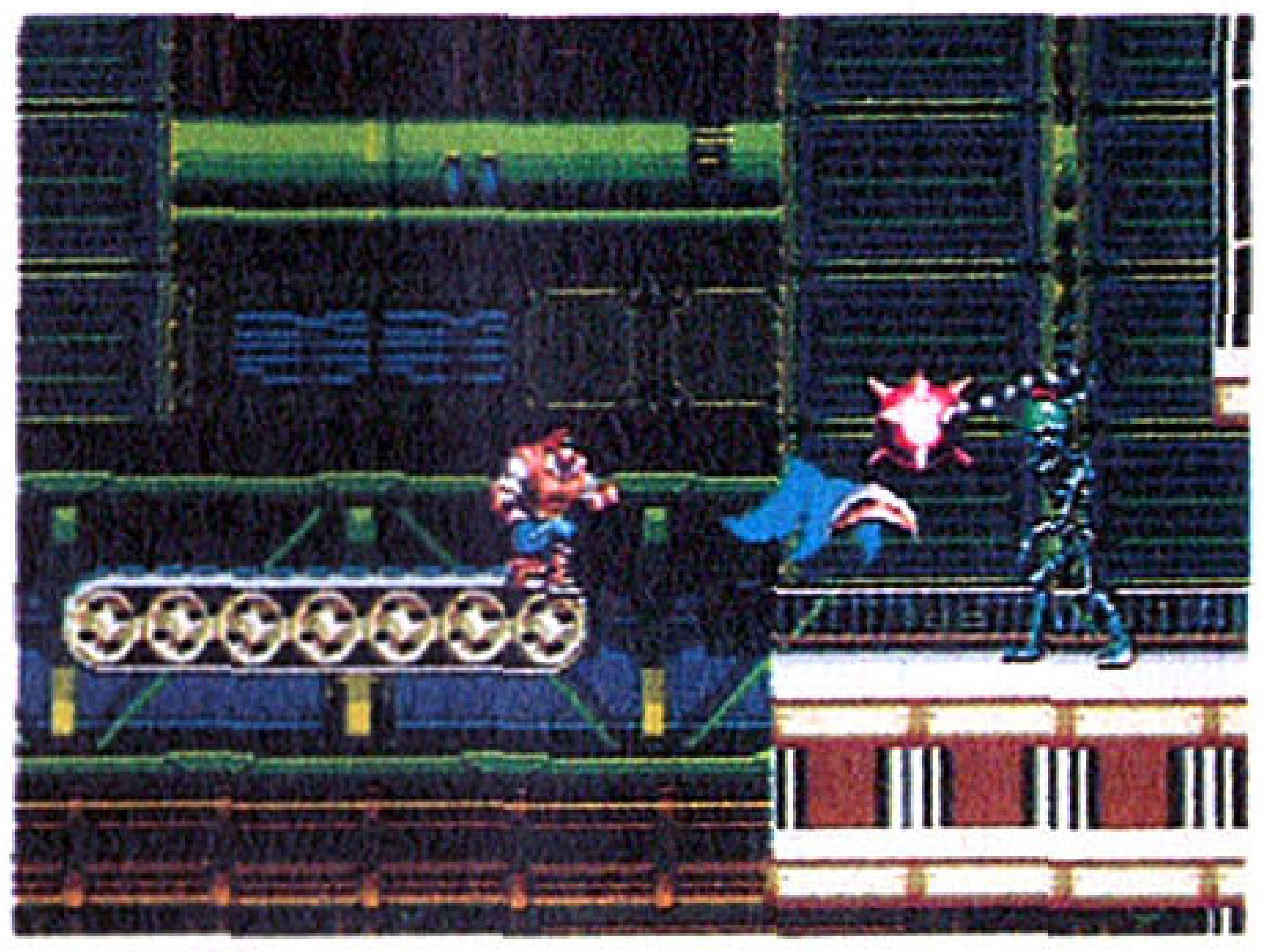
⇧エリックはここからハイジャンプだ

AREA4-3 工場内部

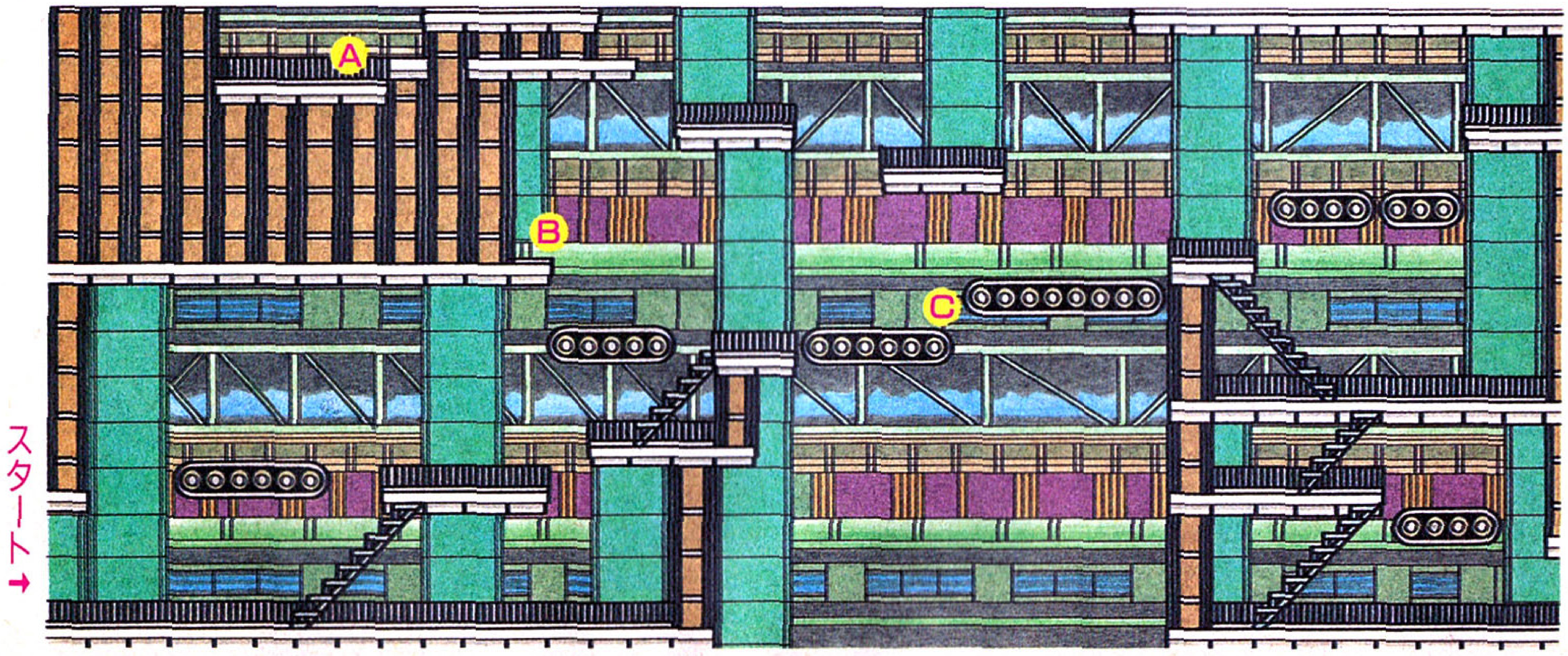
ベルトコンベアの上を移動しながら右にある出口を目指すのだが、このエリアは下に落ちると即、死が待っている。特にやっかいなのが、出口の直前にいるハンマースケルトン。ダメージを受けると奈落へ落ちかねないので、ブーメランで慎重に倒そう。ない場合は強引に飛び込んで無敵時間の間に倒す。



⇧ここのオノは取らないで進む

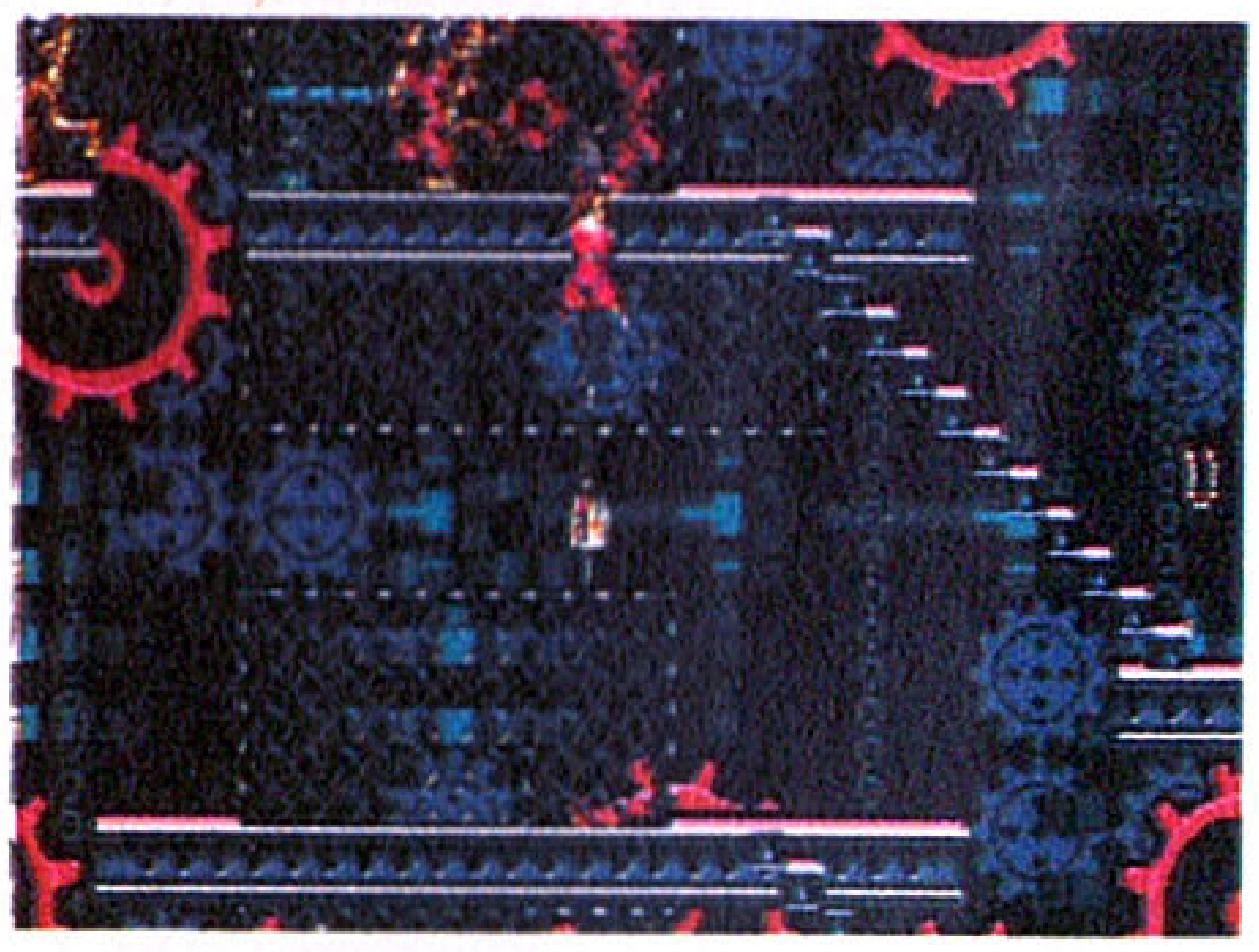


⇧撃ったあと後退しないと落ちる



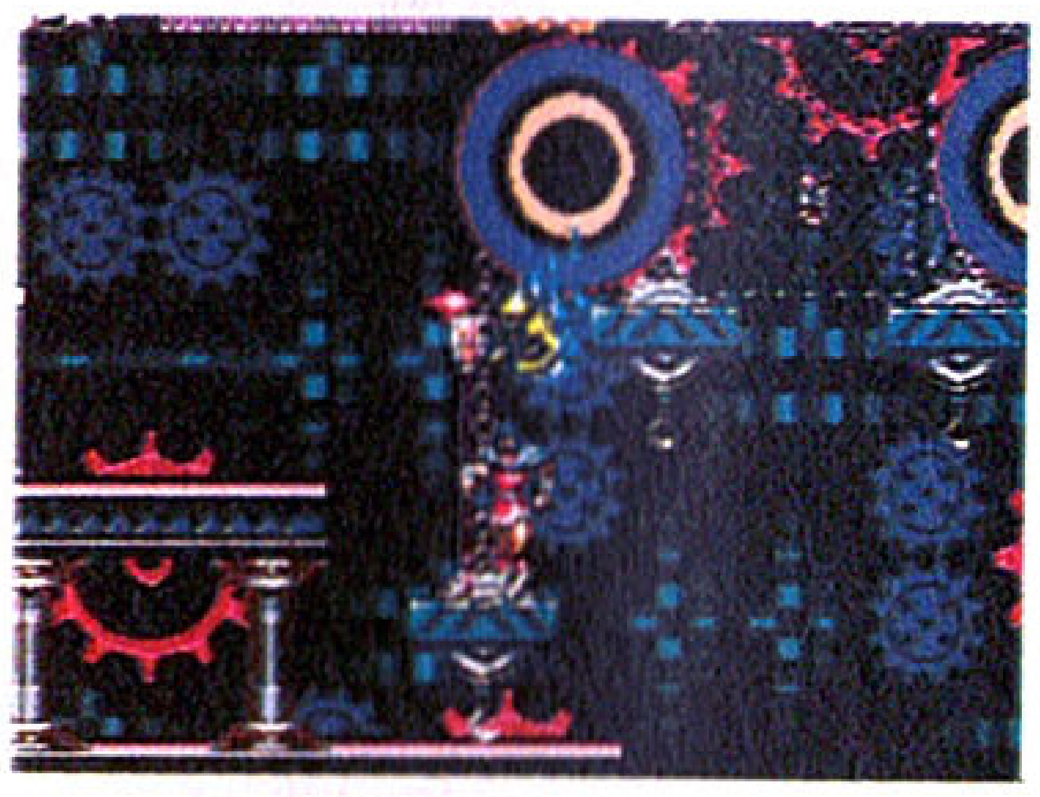
AREA4-5 歯車部屋

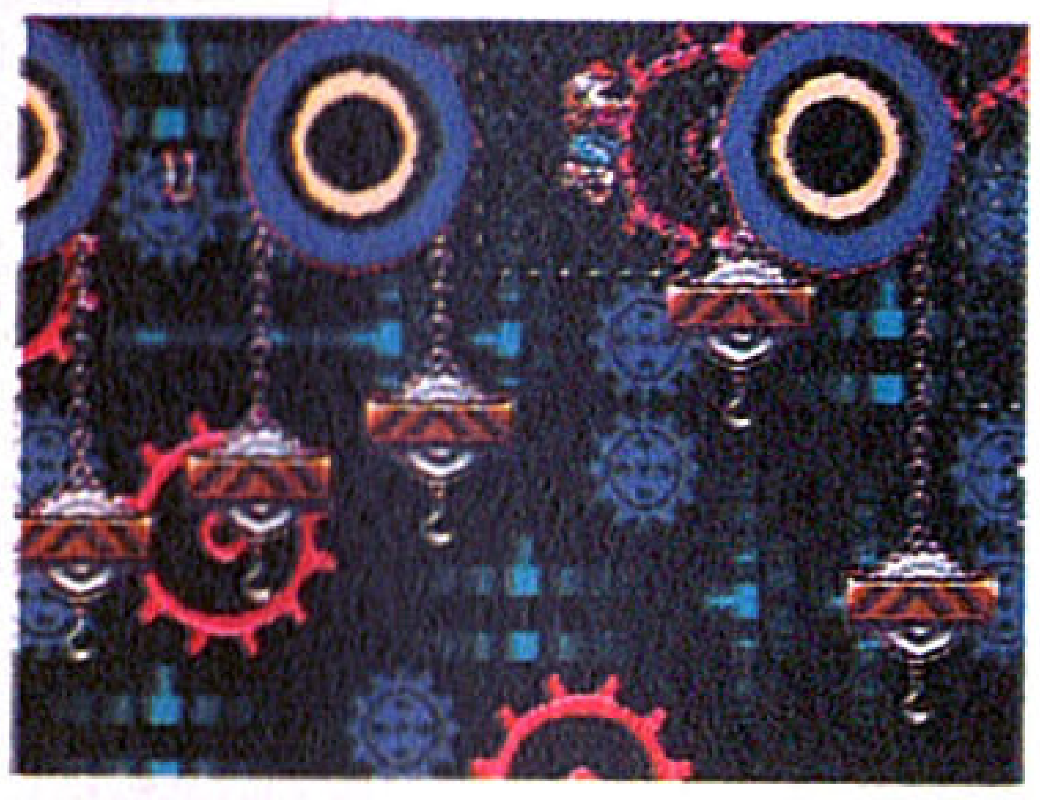
巨大な歯車が背景で回るなかを上を目指して登っていく。敵はスケルトンナイトしか出てこない。一撃で倒せるが、頭上にいる場合が多いので、オノを使って攻撃していけば安全。


エリックなら異常に簡単だ

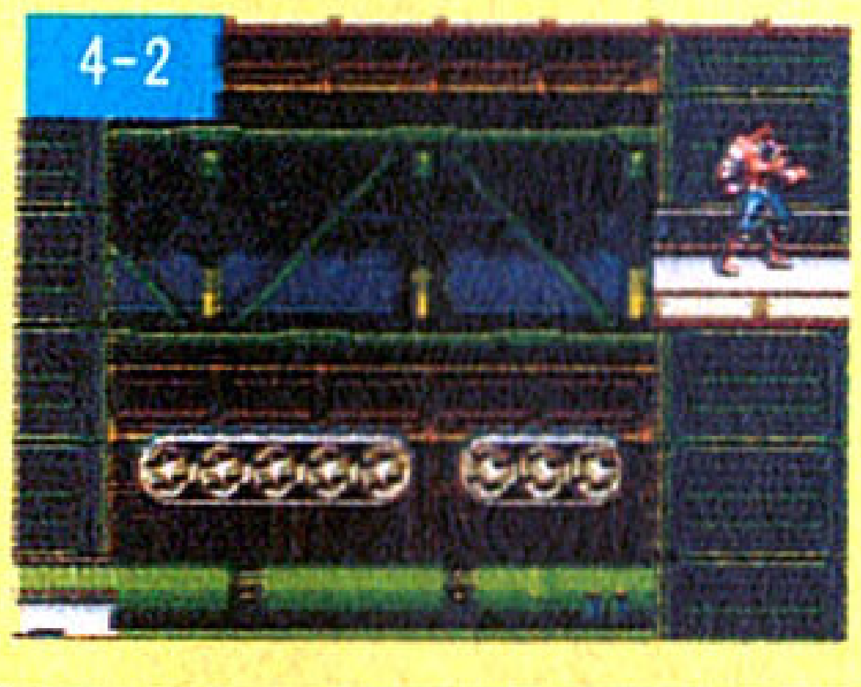
AREA4-6 滑車地帯

滑車の足場を上手く乗り継ぐには、飛び移るタイミングが重要。次の足場が自分の胸を越えたあたりで飛び移れば確実だ。最初の足場に乗る前に亡霊が1体出現するので、一旦後退して確実に倒してから先へ進もう。


ここで亡霊を出現させて倒しておく


あとは次々と足場を飛んでいけばいい

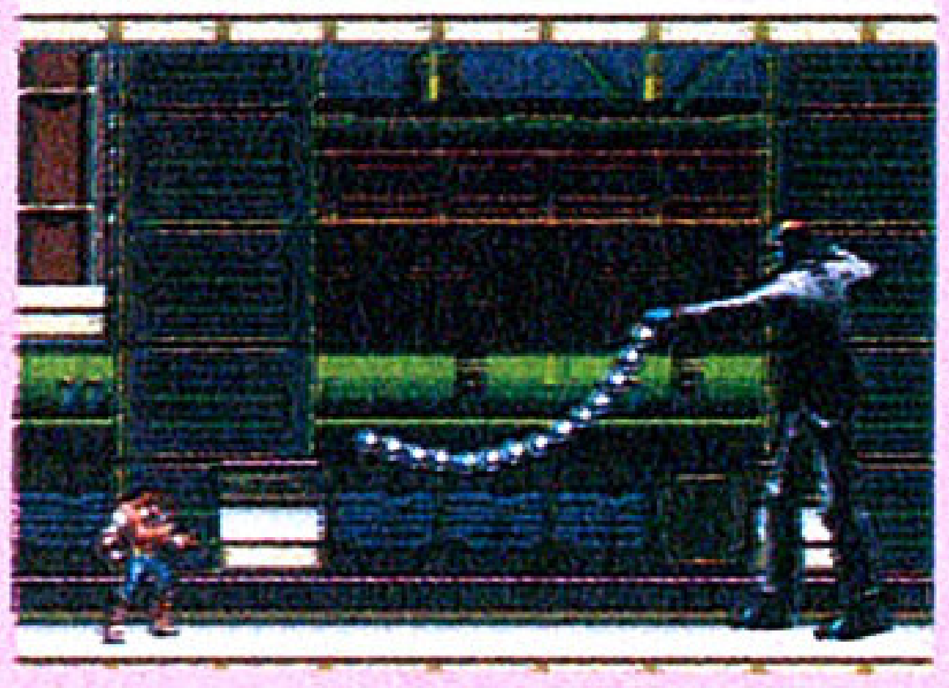
腹が減ったら肉を喰え!

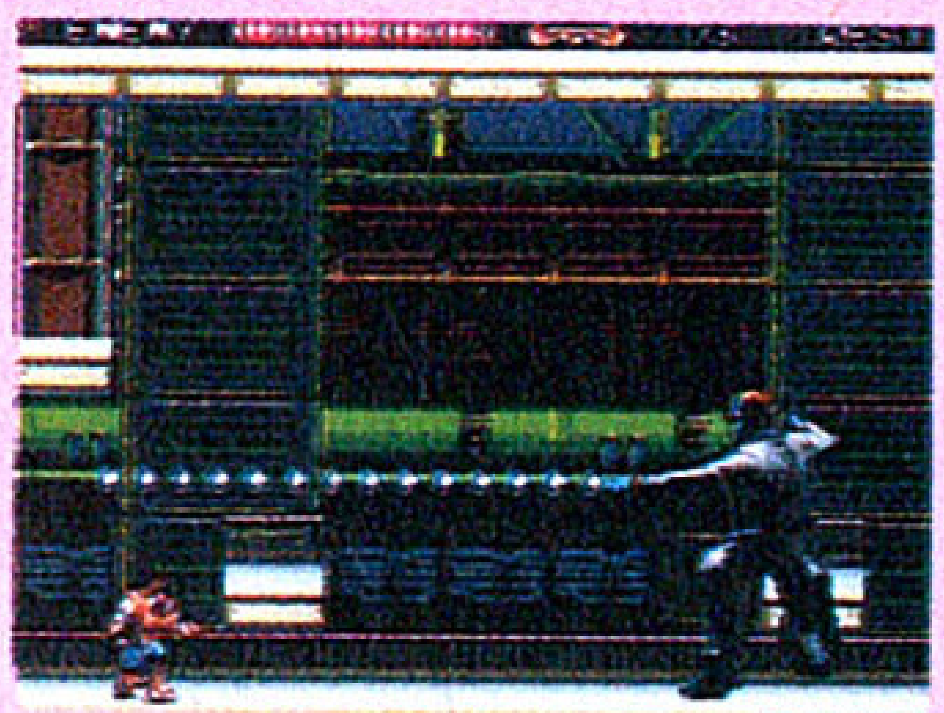


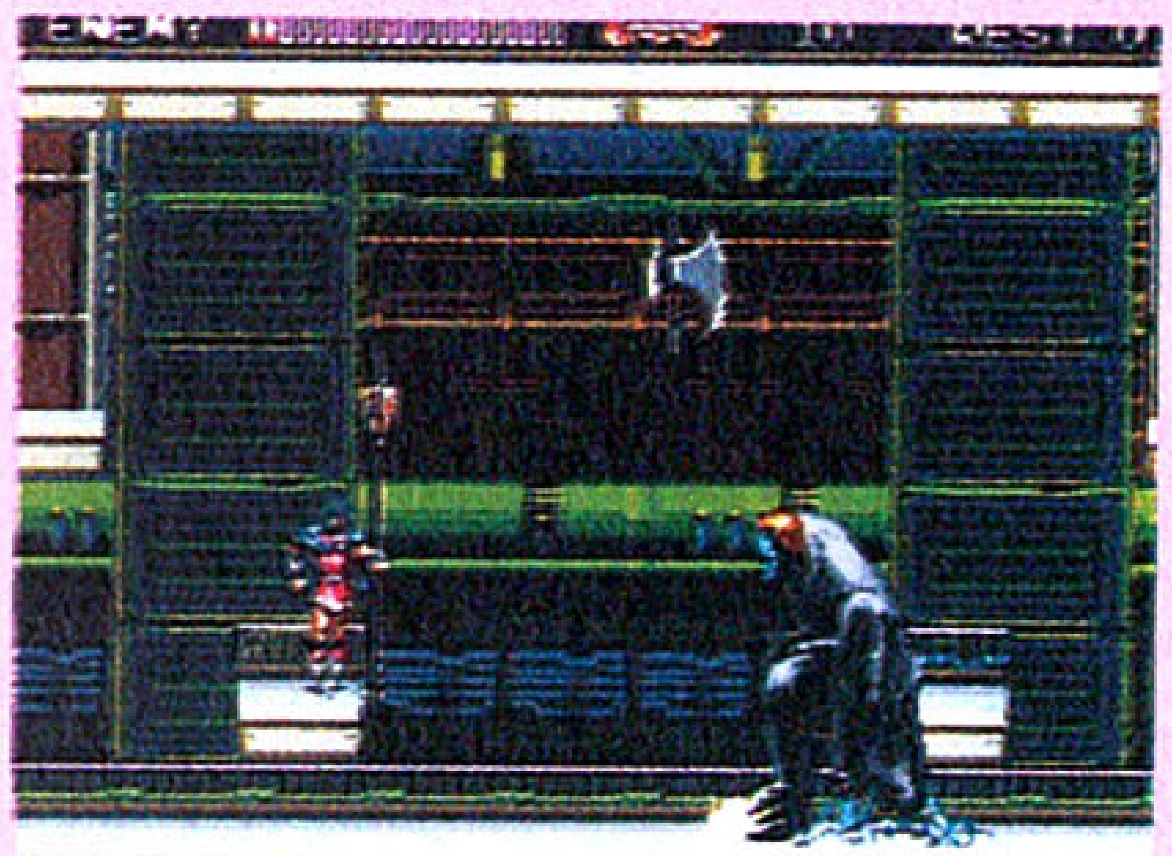
マップの右上が壊れて肉がでる

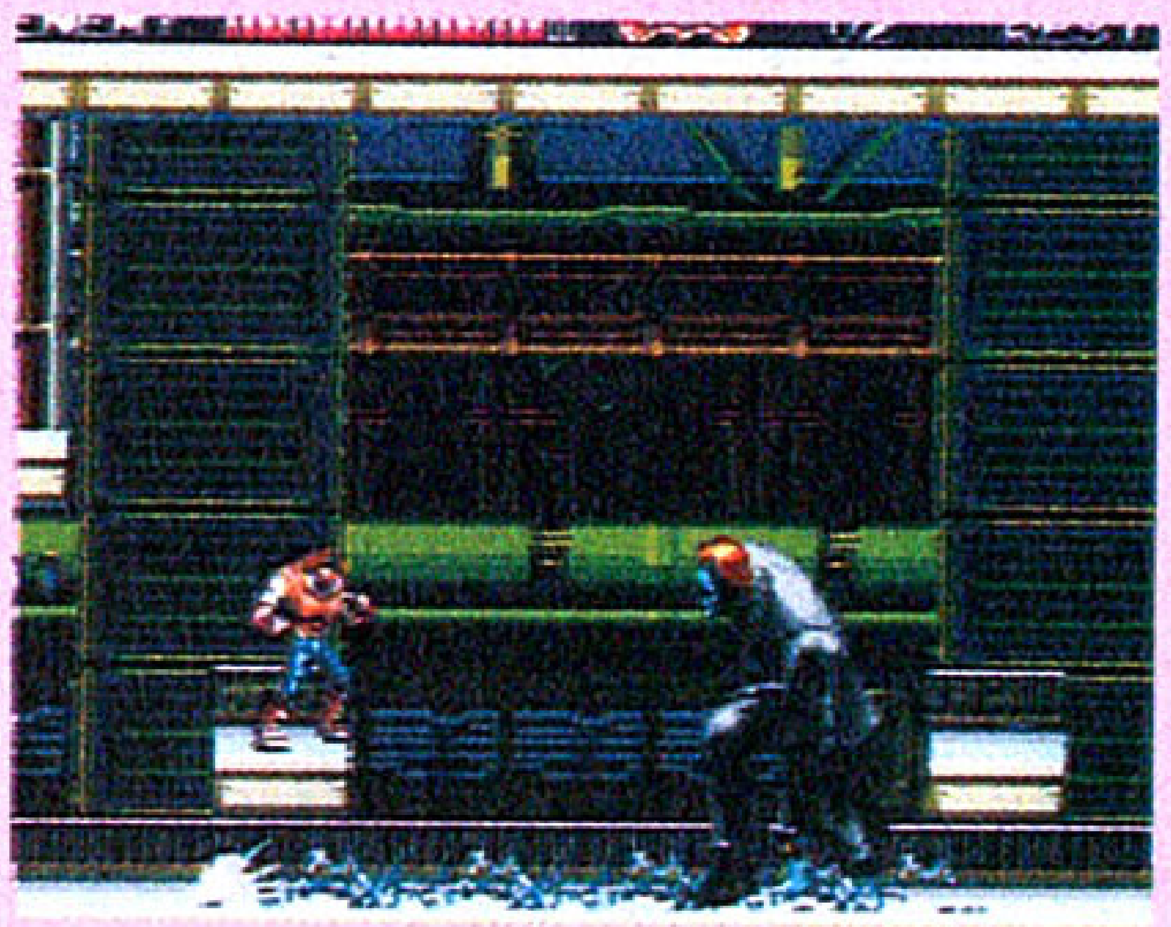
強敵突破・フランケンシュタイン

この中ボスは3種類の攻撃を使ってくる。まず、手に持った鎖を回転させる攻撃。これは攻撃範囲が大きいので遠くでよける。次にその鎖を水平に伸ばす攻撃。この攻撃をしゃがんで避けて攻撃するのが基本だ。最後に地面を走る電撃は左にある足場に乗り、避ける。なるべく遠くからアイテムで攻めたい。


この回転攻撃のときは近づかない

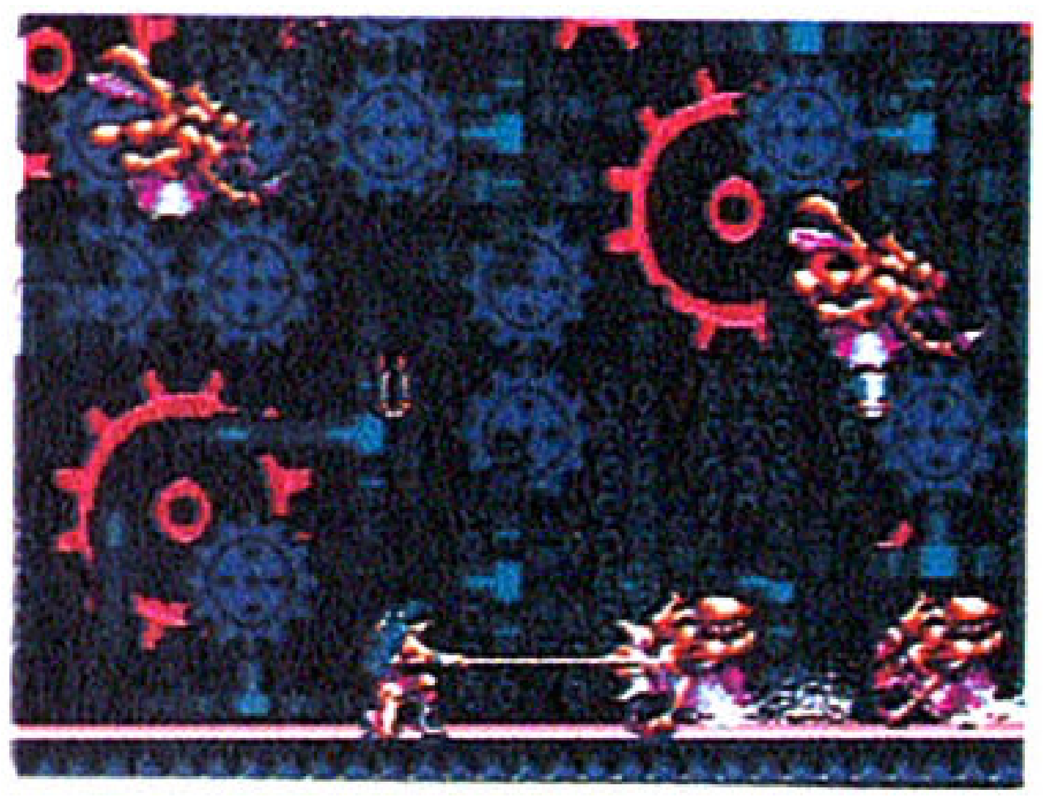

接近していれば攻撃のチャンスだ

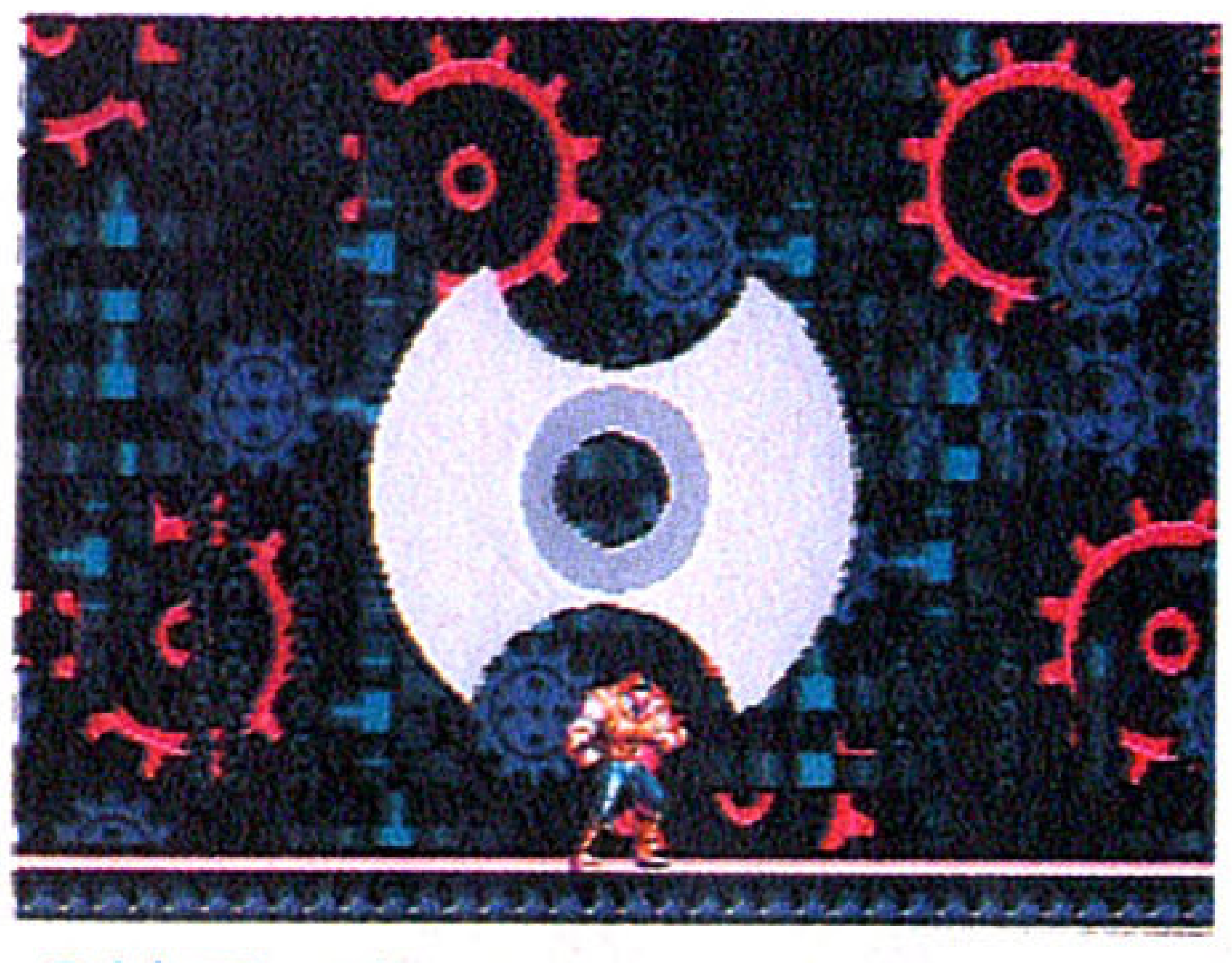

安全な時を確認してから攻撃しないと危険な相手だ


武器アイテムで狙えるぞ

AREA4-7 歯車抜け

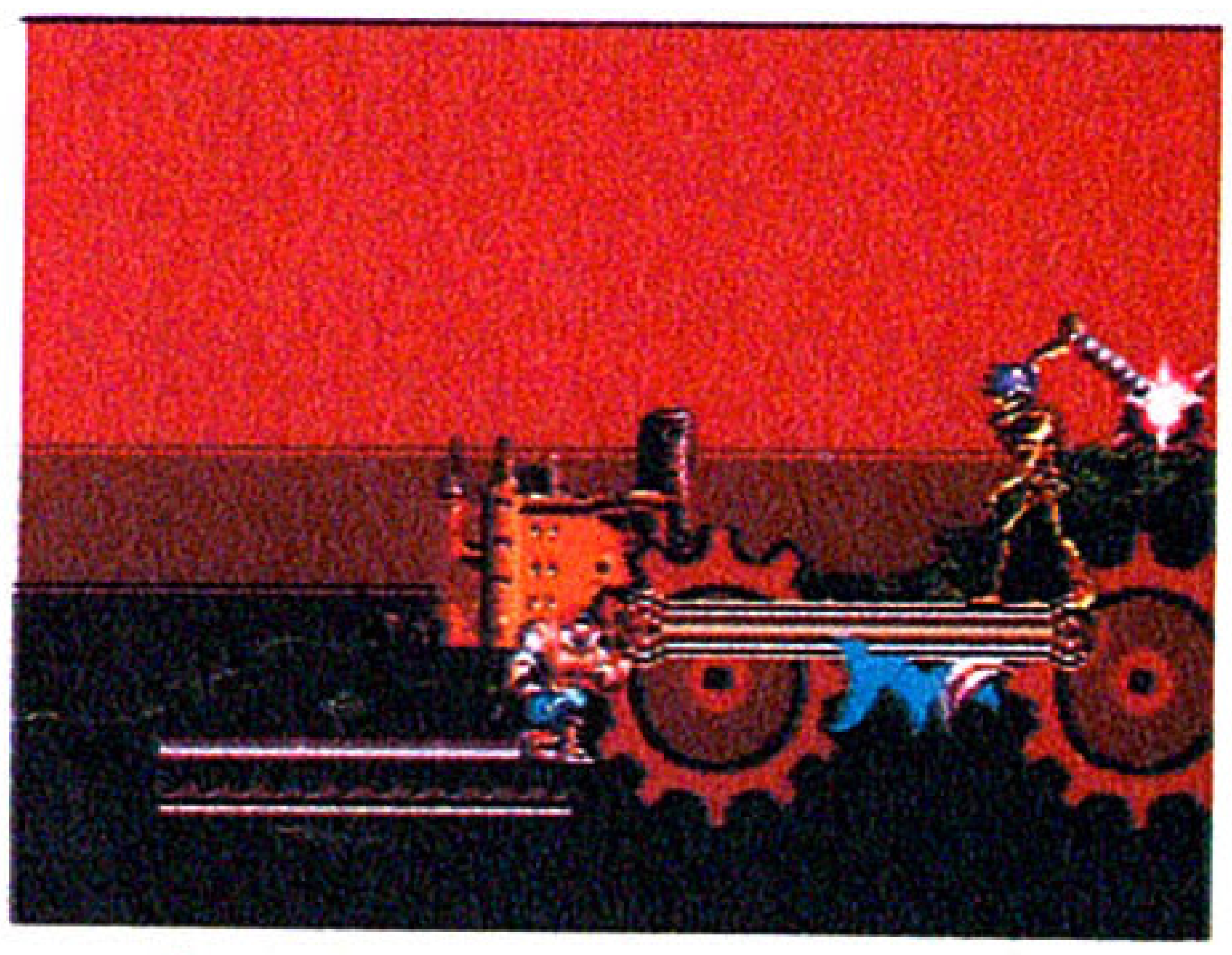
ここは回転する歯車の下を通り抜ける。最初の2個はスピードの強弱だけで、タイミングを見て一気に抜けられる。最後の歯車は回転が逆方向なので隙間部分にきたら一瞬前進してしゃがむ、という動作を何度も繰り返さなければ突破できないぞ。

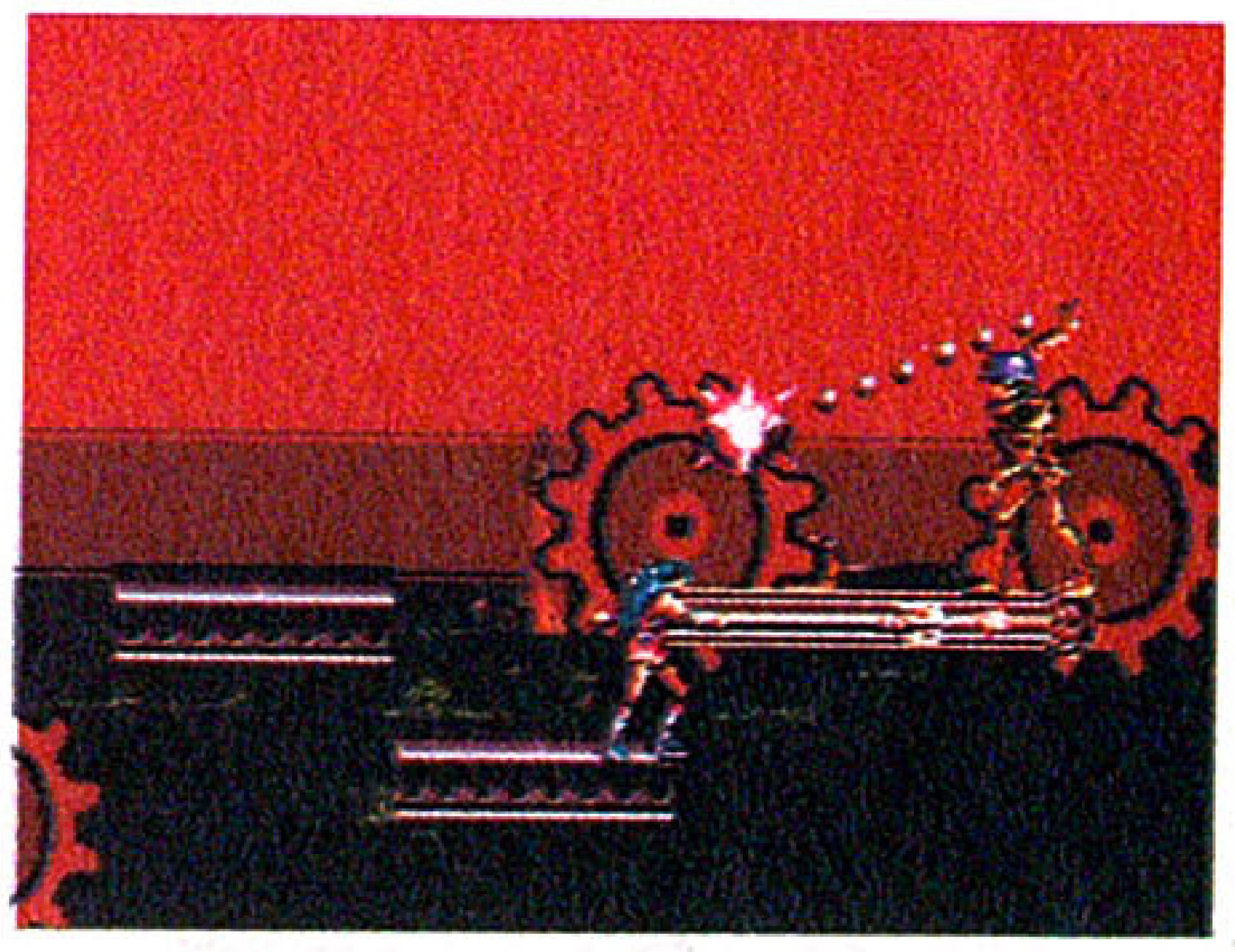

まずはビートルローラーを片づける


慎重に進めば大丈夫。慣れよう

AREA4-8 工場外

ゆっくりと移動する足場の上にいるハンマースケルトンが強敵。ブーメランがあれば遠距離から攻撃する。ない場合はハンマーの回転が遅くなるのを見切って飛び込んで攻撃する。


ブーメランで無理せず倒す

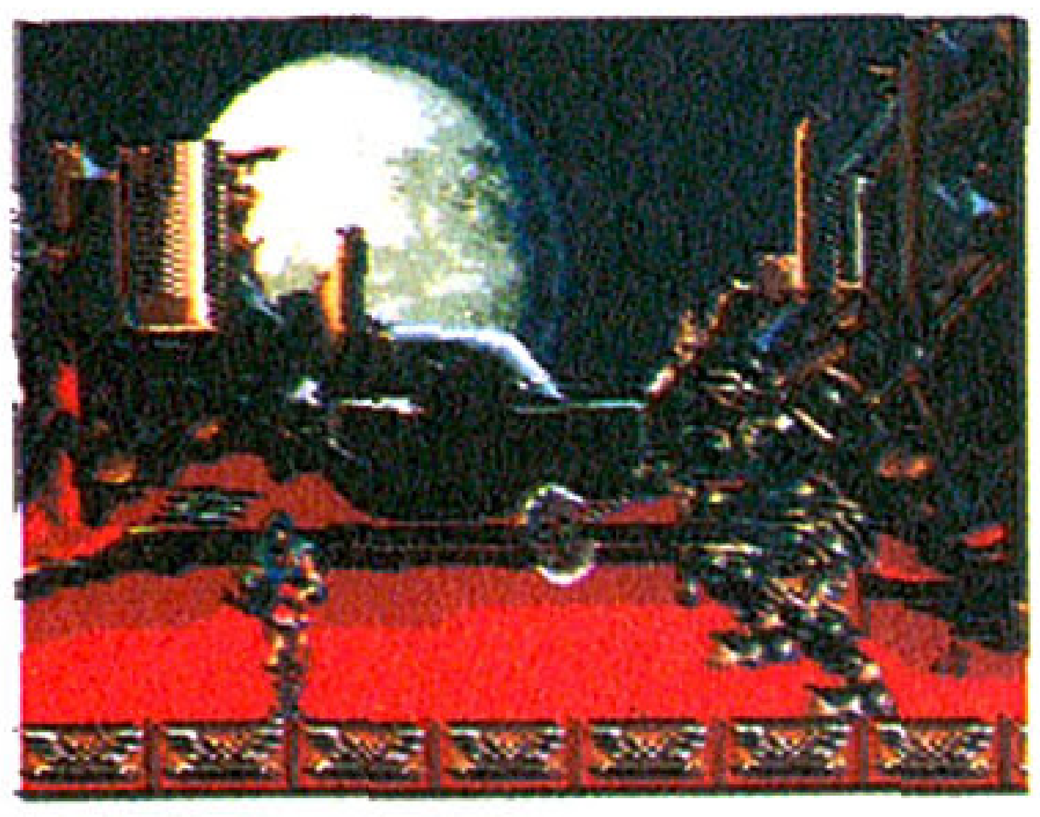

武器が最強ならギリギリ当たる

使用キャラクタ別 ボスキャラ対処法

STAGE1 ボス
アーマーバトラー

弱点……………………体全体
有効アイテム…ブーメラン

右手にオノ、左手にヤリを持ちその2つの武器で多彩な攻撃をしかけてくる。最初はオノを使って攻撃してくるが、一定のダメージを受けるとオノが壊れ、ヤリでの攻撃に変わる。このヤリを使った攻撃は、このボスの攻撃の中で最もリーチの長いものなので注意しよう。最後は短い足で蹴ってくる。

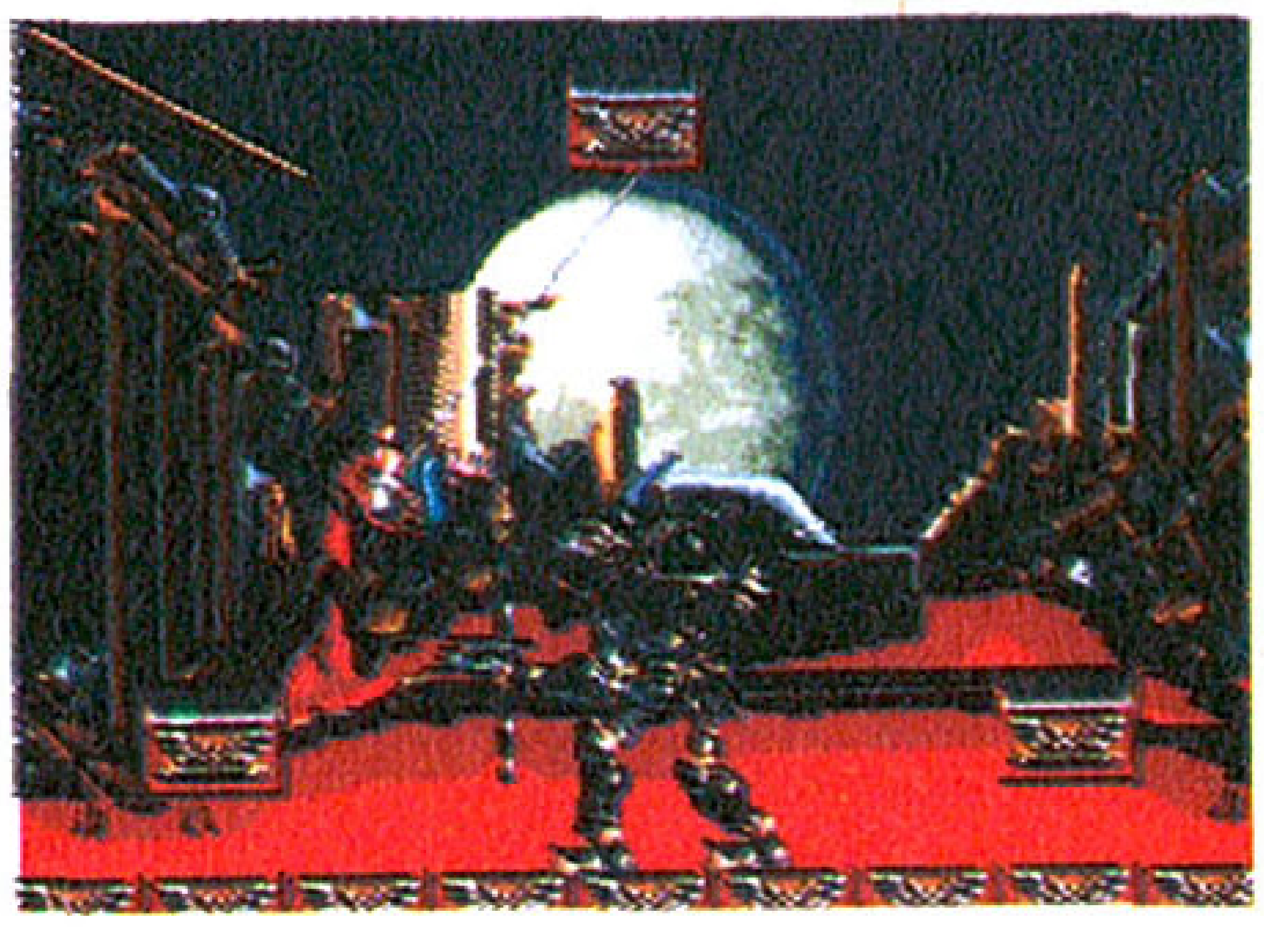


⬆最初のボスながら多彩な攻撃をする

ジョニーで倒す！

ロープフックは画面中央上部の足場に引っ掛けることができる。これを使えば左右からブラブラしてるだけで倒せそうだが、実際は反対側に飛び下りて、そこをボスに触られてダメージを受けることが多く、あまり実用的ではない。

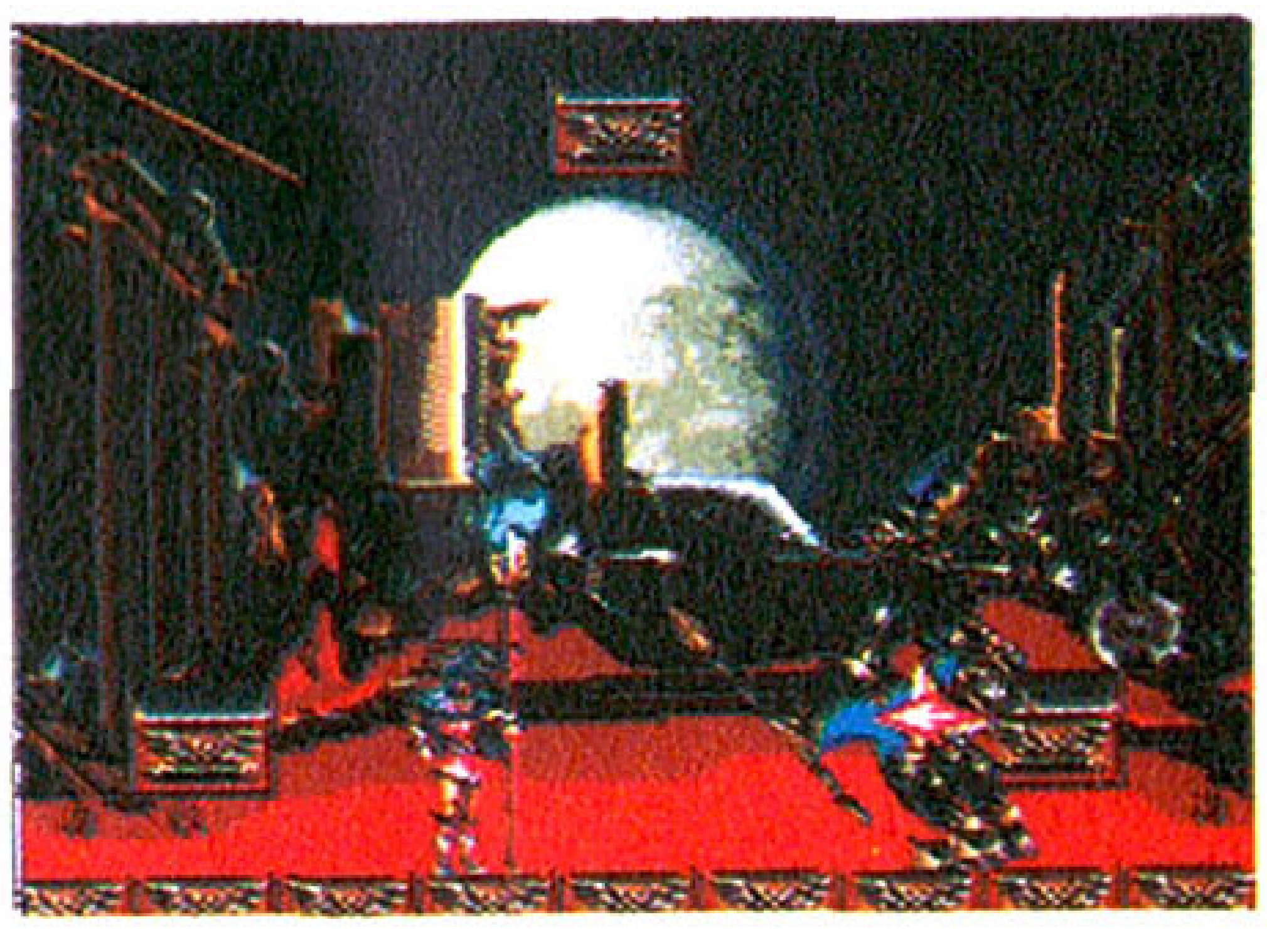
やはりオノとヤリが壊れるまでは遠くからブーメランなどで、攻撃し、丸裸になったところを接近して倒すというパターンがベスト。



⬆よっぽど自信のある人にお勧め

エリックで倒す！

エリックでの戦い方も基本的にはジョニーと同じだ。無理にスピア・ハイジャンプを使ってもたいしたダメージは与えられず、逆にこちらがダメージを受ける可能性の方が高い。ただし、ボスに突然高速で突っ込まれた場合などの、緊急事態の回避にスピア・ハイジャンプを使うのは一つの手だ。いつでも素早く出せるように訓練しておくといいだろう。



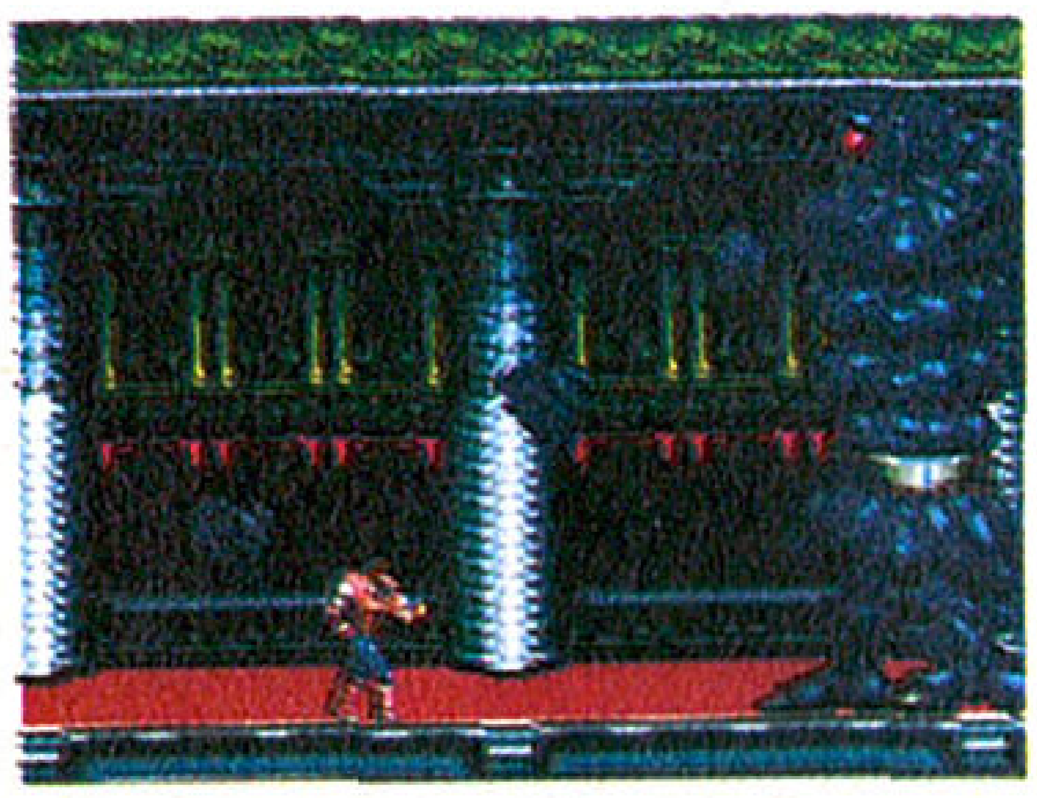
⬆遠くからの攻撃が基本だ

STAGE2 ボス
ゴーレム

弱点………頭部クリスタル
有効アイテム…………オノ

弱点は頭部だが普通に戦っては攻撃が届かない。そこでまず腹部の岩盤を砕いて、ボスの身長を縮めることから始めよう。

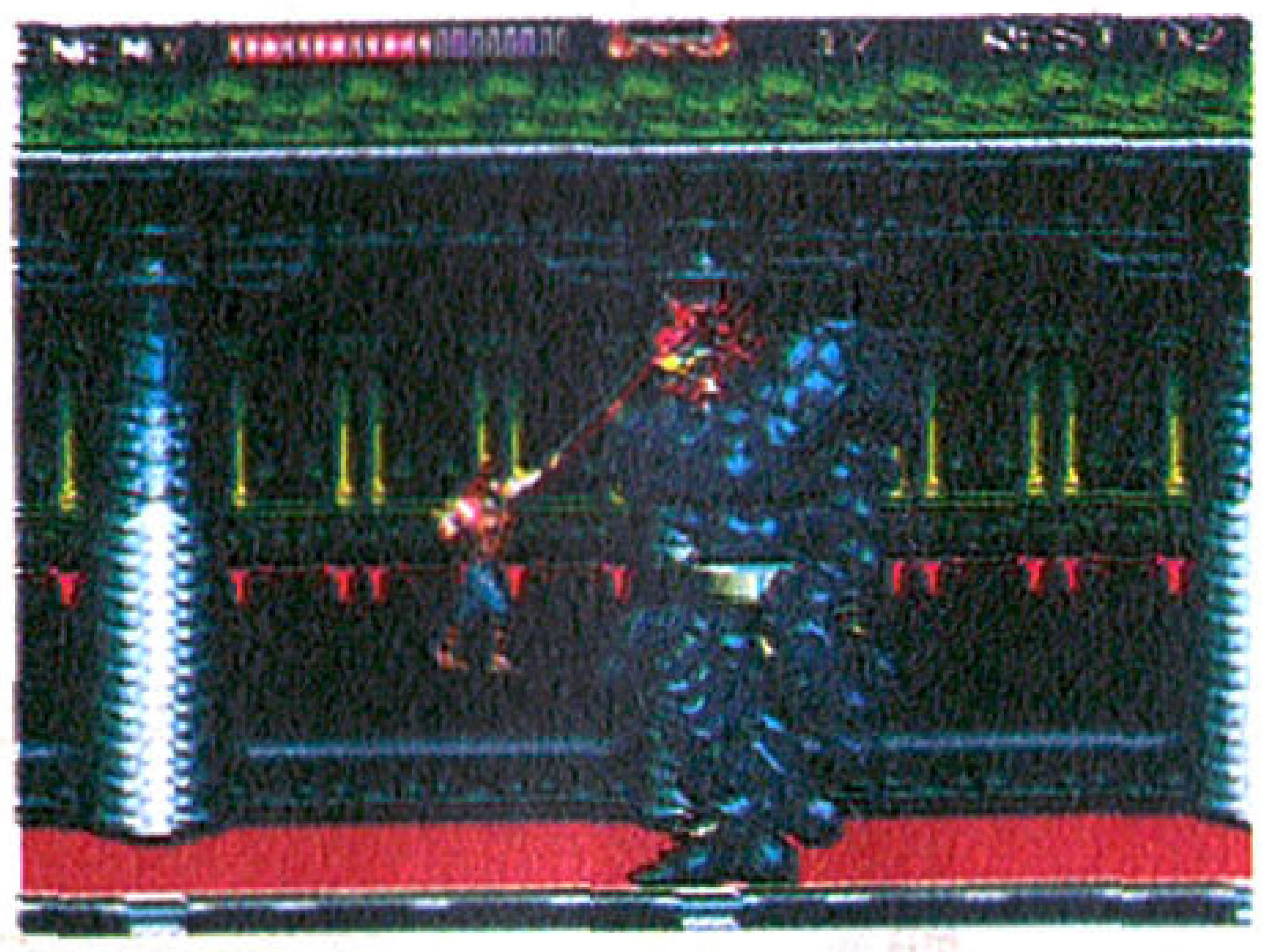
攻撃パターンは天井を拳で叩いて岩を落下させ、ダメージを与えるというもの。落下してくる岩自体のスピードはそれほど速くないので、落ち着いて見切れば充分避けられるはずだ。



⬆ボスの中でもかなり弱い部類に入る

ジョニーで倒す！

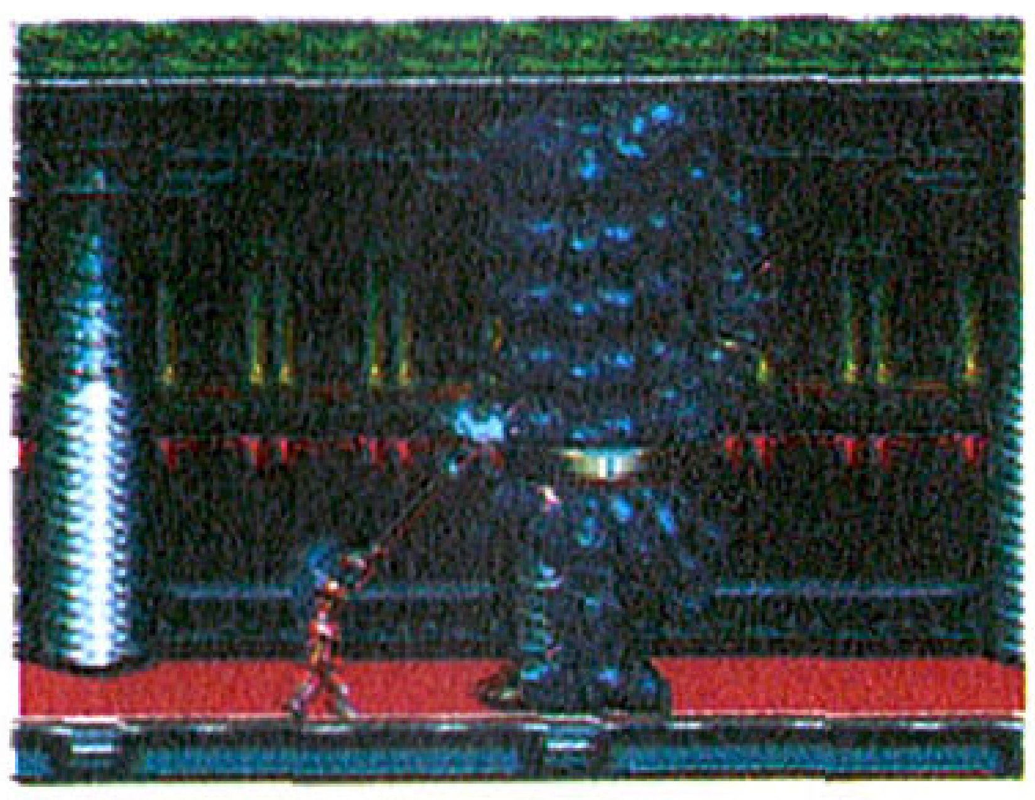
ジョニーはジャンプしてさらに斜め上に攻撃ができるので、最初からガンガン腹部を攻撃し、とりあえずダメージを与えられるところまでボスの頭を下げよう。体を壊せるだけ壊してもいいのだが、そうするとボスがジャンプして岩を落下させるパターンに変わる。ボスの着地時にこちらが上に跳ね飛ばされるので危険だ。ジュエルがあれば最初からオノで弱点を直接狙って簡単に倒せるぞ。



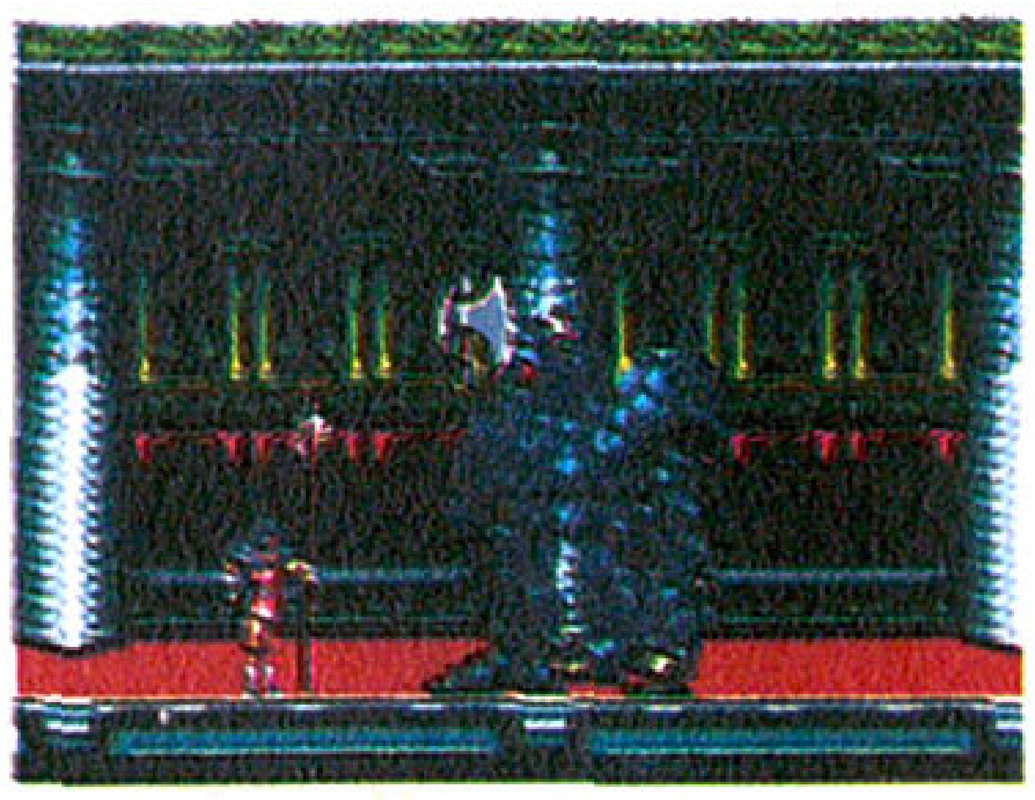
⬆頭が見えたらジャンプ攻撃！

エリックで倒す！

エリックはジャンプはせず地上からヤリを斜めに出して攻撃する。上からの岩がぶつかりそうになってもスピア・ハイジャンプを使えば何の問題もない。ヤリでの戦いはジョニーに比べると不利だ。オノを使って早期決戦でいこう。



⬆まずは胴体を削らなくてはならない



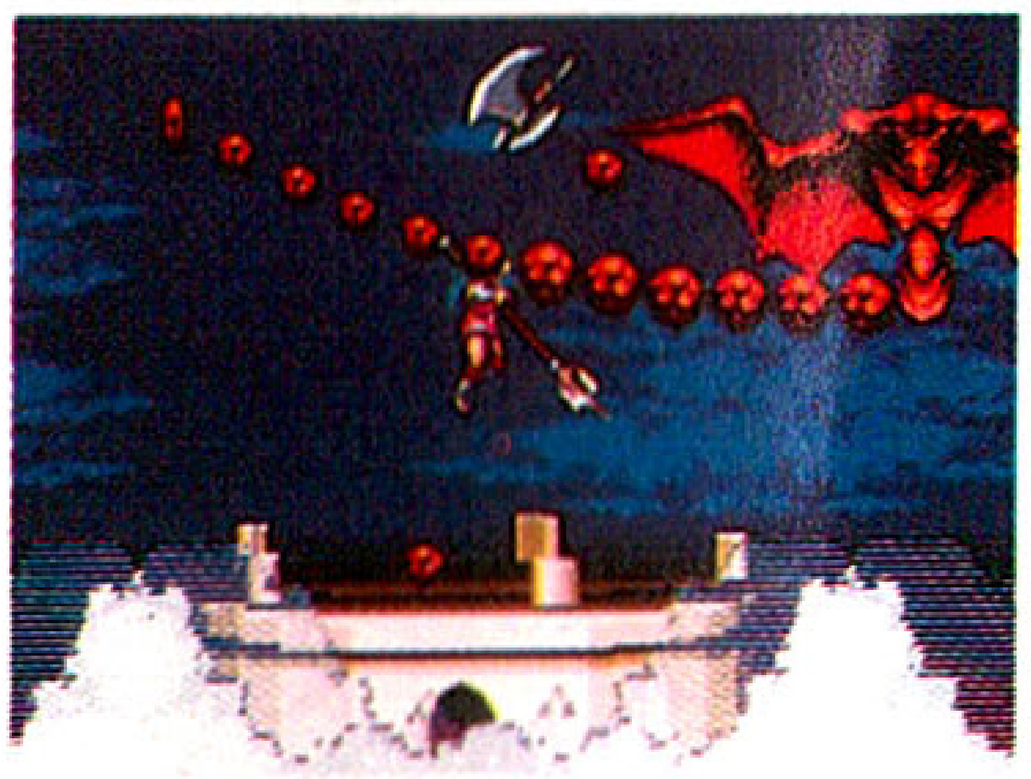
⬆オノが効く効く。あっさり勝てるぞ

STAGE3 ボス
ガーゴイル

弱点……体（しっぽを除く）
有効アイテム…………オノ

足場の狭い塔の上で戦うだけに慎重さがカギとなる。ボスの最初の攻撃パターンは3種類。シッポを使っての直接攻撃、シッポの先からの3WAYの弾、そして本体ごとの体当たり攻撃だ。

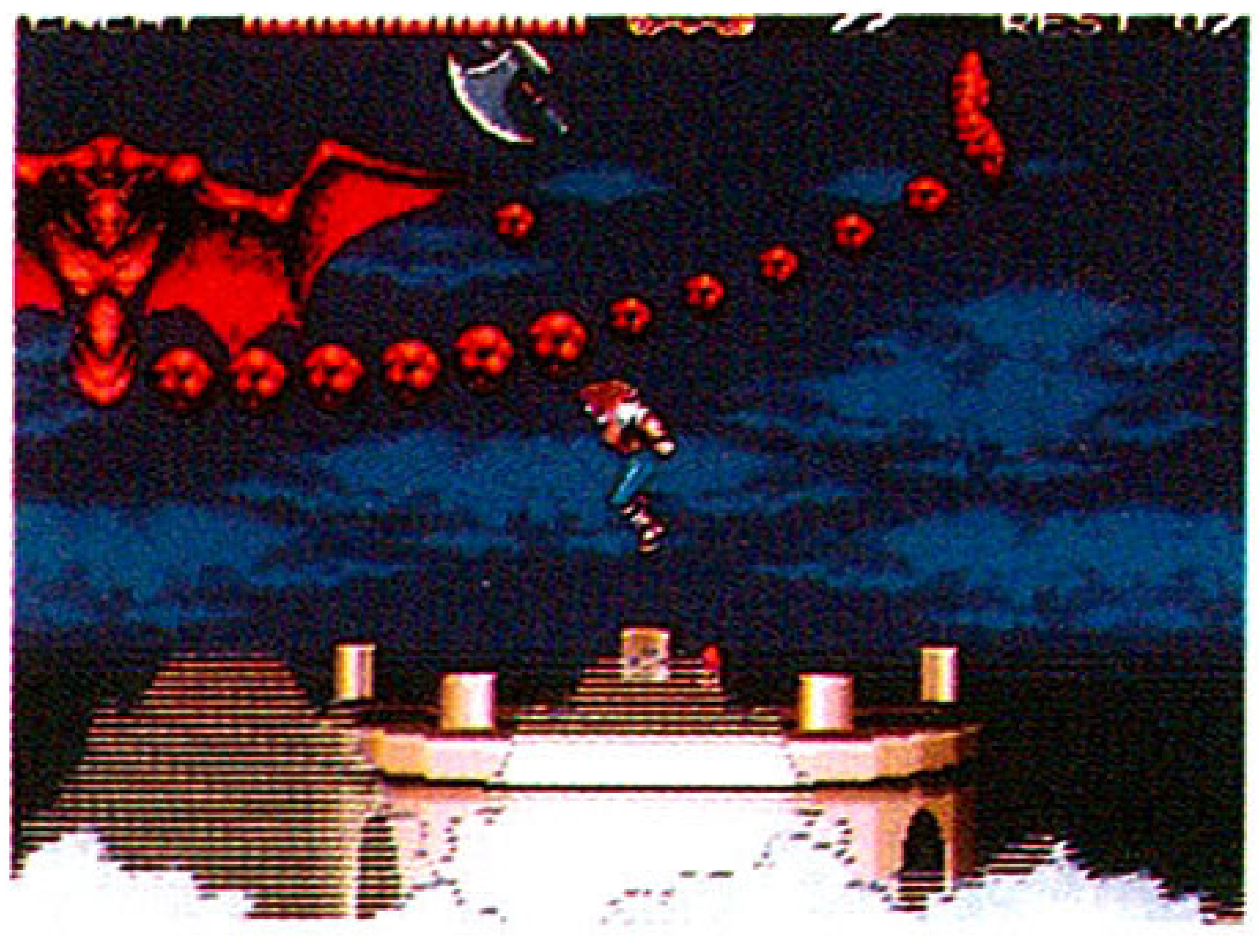
残りのライフが3分の1を切ると、塔の上を飛び跳ねる攻撃に変わる。このとき塔の端にいて、ボスに接触してしまうと、そのまま落下して1人失うことになるぞ。



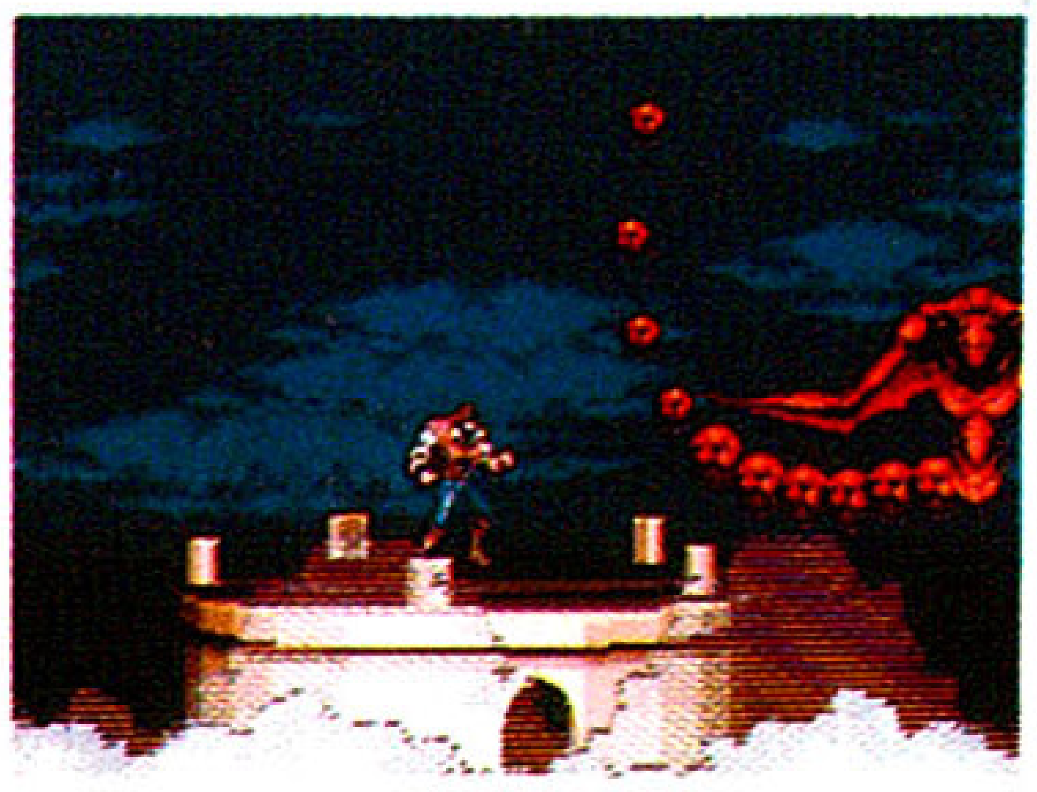
⬅ボスとしては最初の強敵だ。慎重に

3段階の攻撃を見切れ

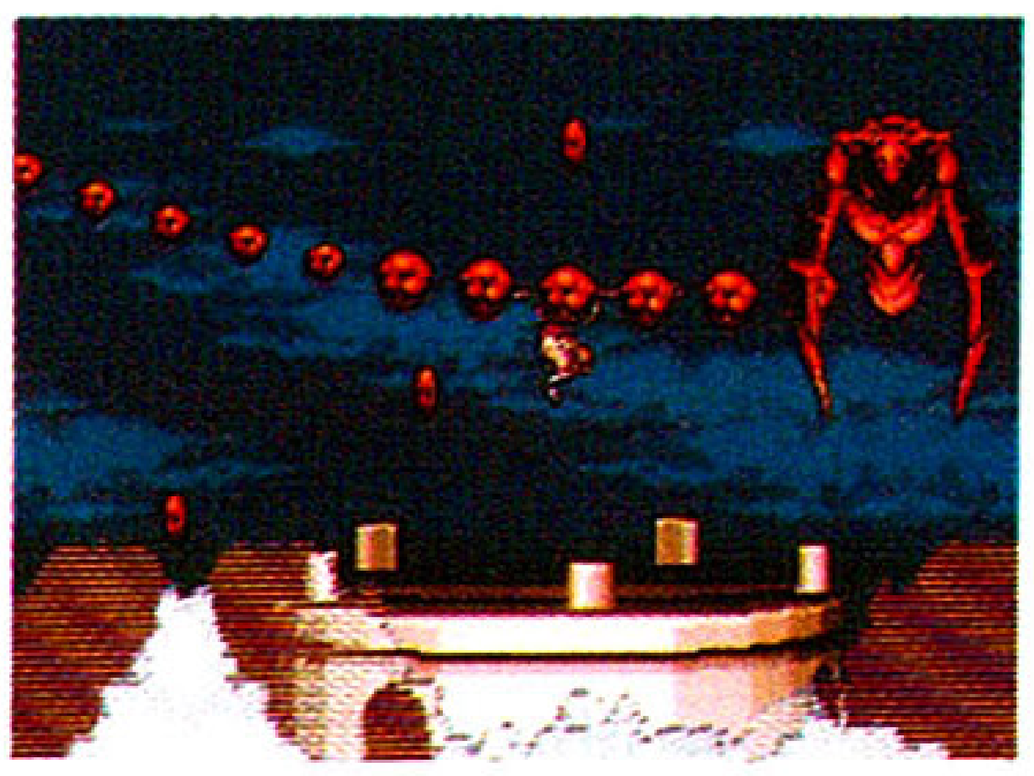
このボスはどちらのキャラでも倒し方が同じなので、まとめて攻略する。まず、シッポを振り回す攻撃はボスとは反対方向へと移動して避ける。3WAY弾は画面の中央で弾を撃った音がした直後にジャンプしてかわす。このときオノがあれば投げてダメージを与えられる。最後にボスは塔の中央に降りてくるので、このときを狙って左右から攻撃する。後半の攻撃パターンは自分を狙ってくる。上手に誘導してダメージを与えよう。



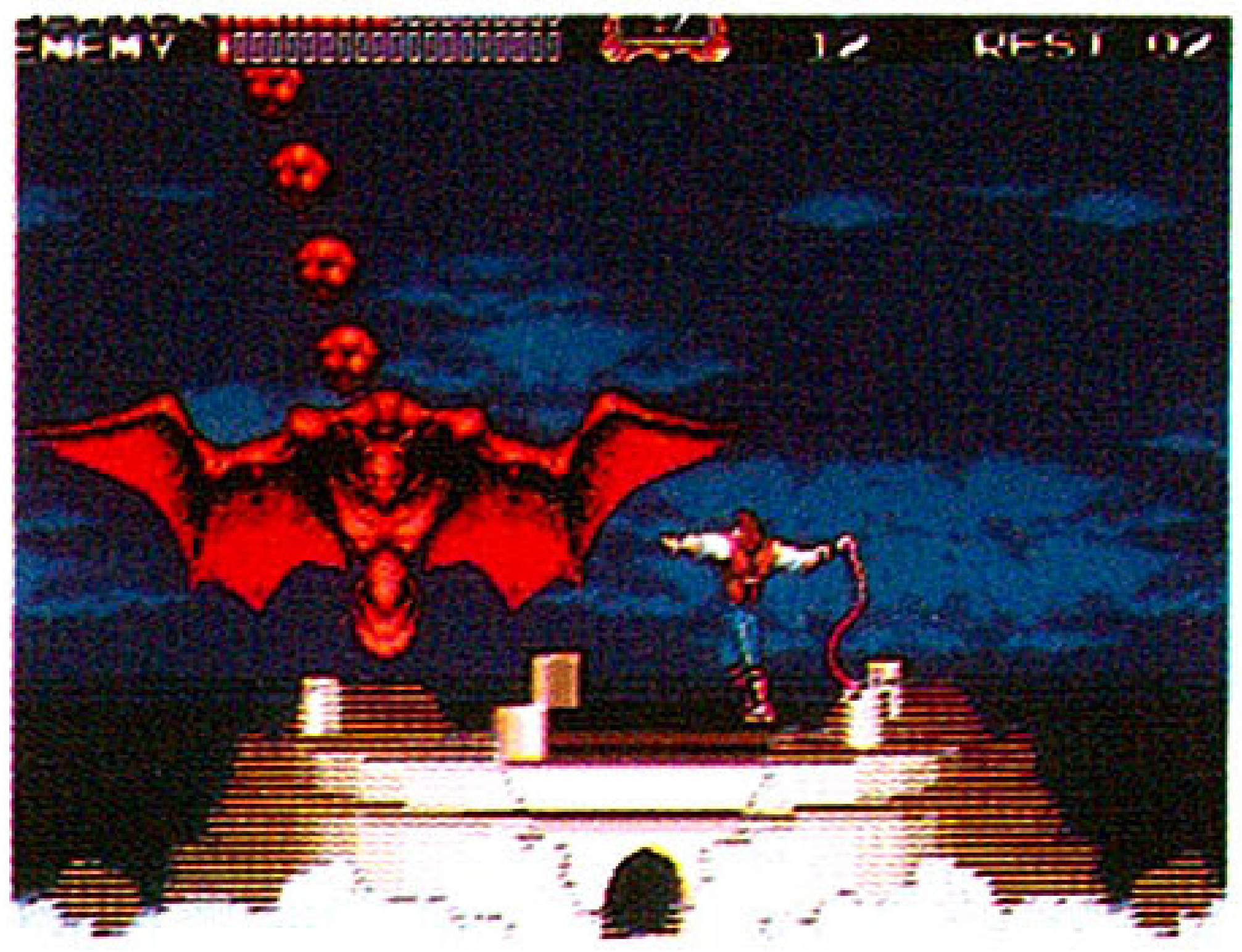
⬆3WAYをかわして攻撃する



➡このあとちょっと左へ避ければOK



⬅普通は3WAYは避けに徹する

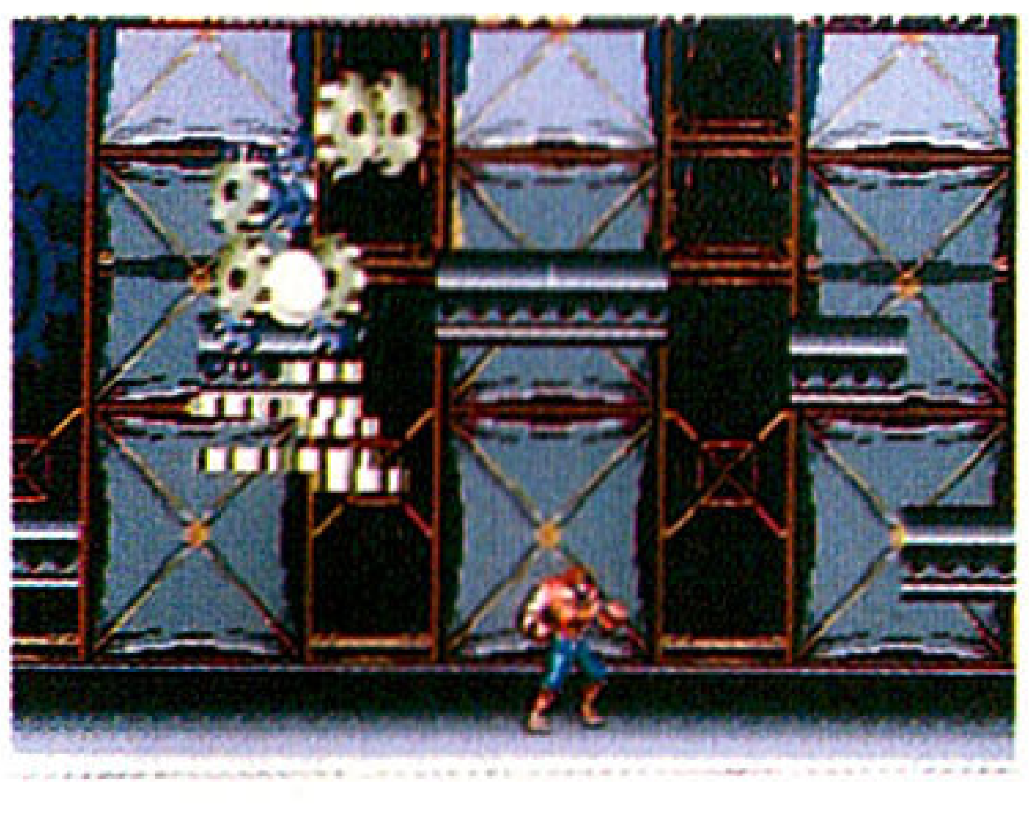


⬆降りてきたら少し後退してダメージを与える。根気良く続けよう

STAGE4 ボス
ギアスチーマー

弱点…………中央部制御球
有効アイテム…ブーメラン

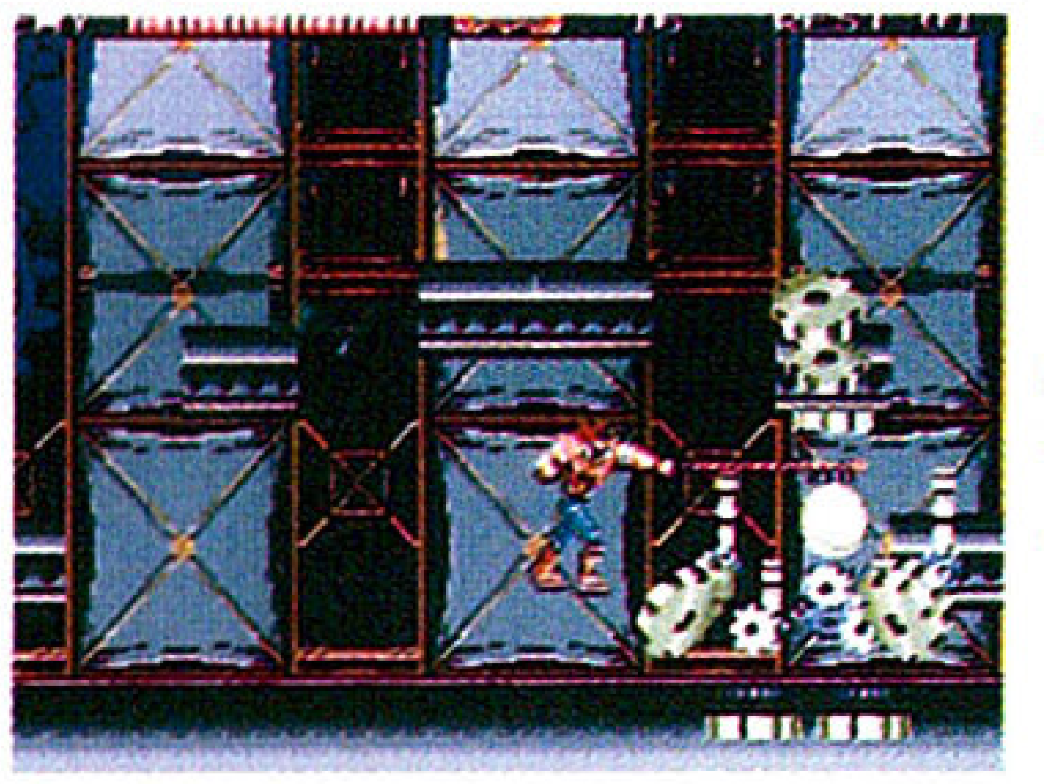
何枚もの巨大な歯車で構成されたボス。体の中央部にある丸い球が弱点だ。攻撃パターンは大きく分けると、歯車を投げる、体当たりするの2種類。また、ダメージを与えるごとに体が小さくなっていくのも特徴だ。ある程度まで小さくなると、突然巨大化するが、攻撃自体が変化するわけではなく単なるコケ脅しにすぎない。確実に弱点を捉えれば強敵ではない。



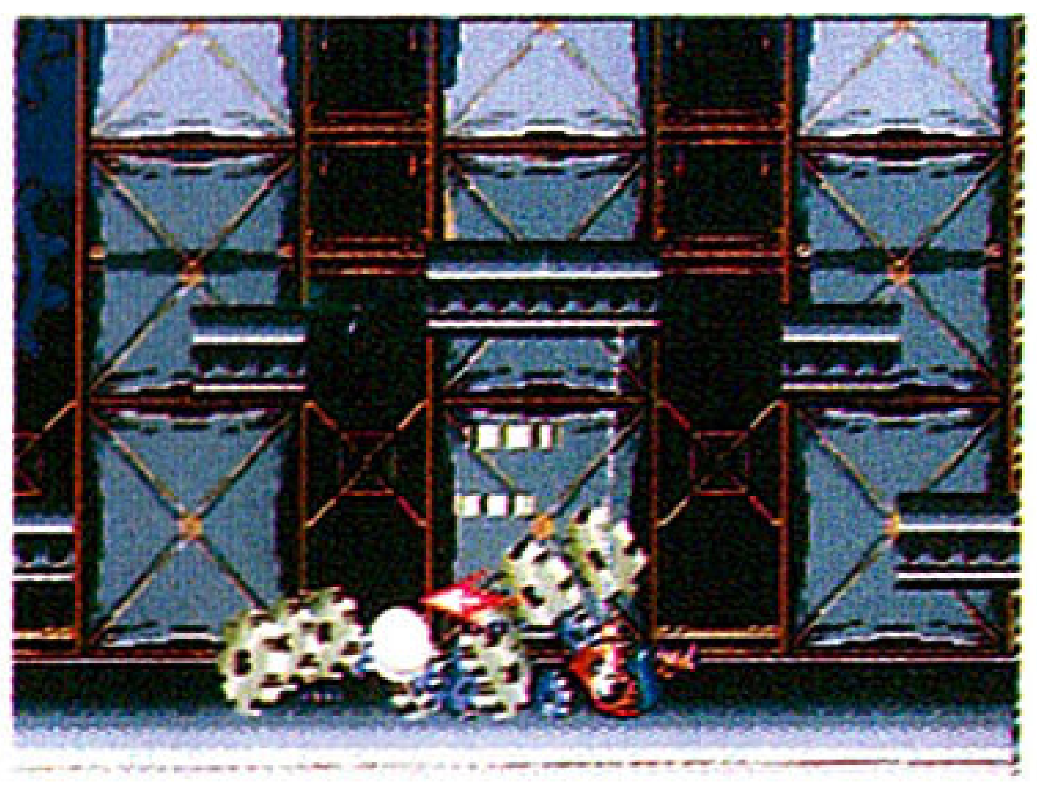
⬅動きは多彩だが、実力不足のボスだ

ジョニーで倒す！

弱点を狙って最初のうちはジャンプして攻撃し、小さくなったら立ったままムチの連打でガンガンダメージを与えよう。体当たり系の攻撃はロープフックを使ってよけてもいいが、無難に頭上の足場を伝っていく方が安全。巨大化したときの手の振り回し攻撃が怖い場合はブーメランで止めを刺す。



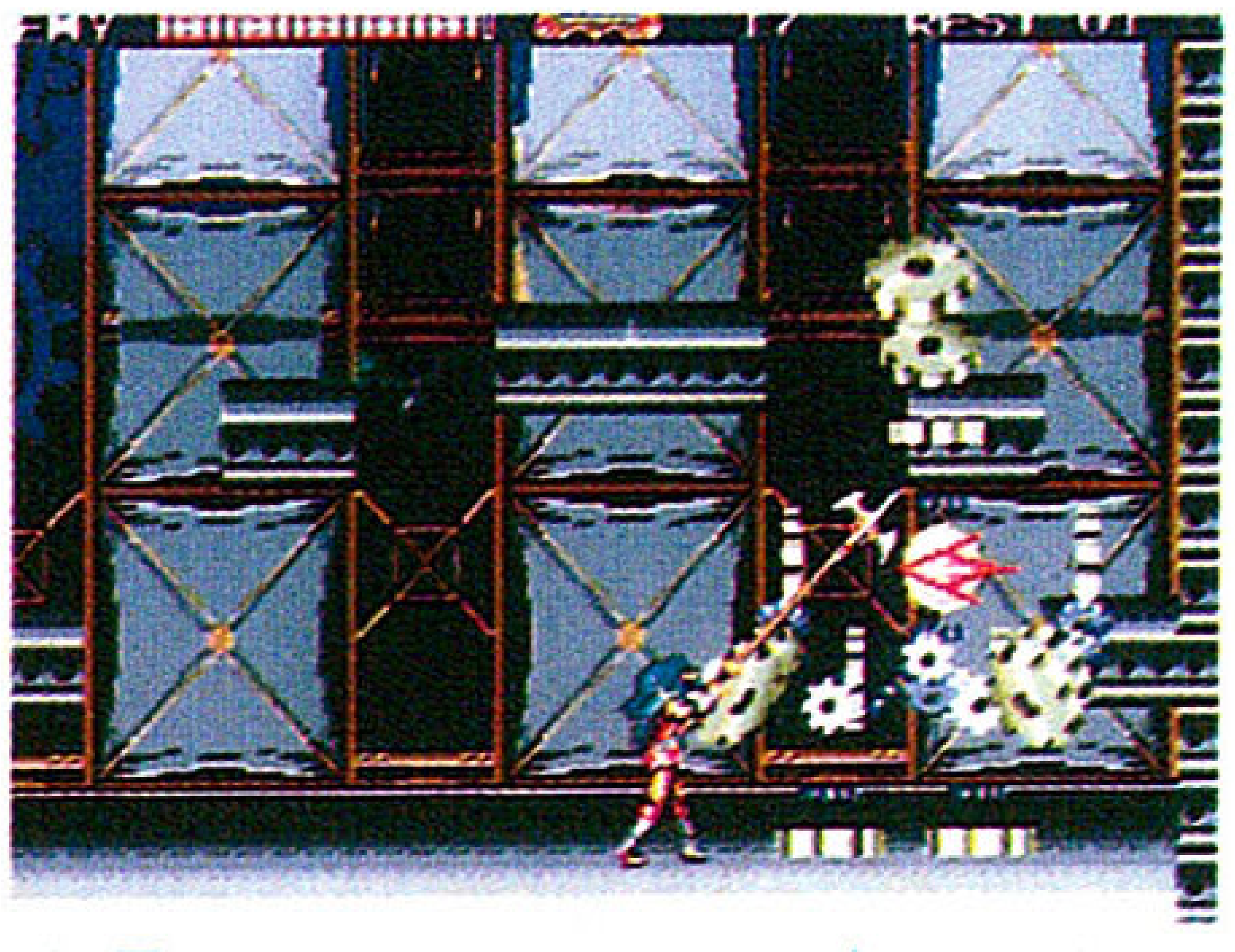
⬅とにかく体の中央を狙って打つべし！



➡これはかなりの高等テクニック

エリックで倒す！

エリックはスピア・ハイジャンプという優れ技を持っているのでボスが自分の頭の上を通過するときなどもダメージを与えることができる。また、ボスが突進してきた場合にもヤリを使って緊急回避できるのでかなりお得だ。ただしエリックのヤリは攻撃スピードがムチに比べて遅いので、ジョニーのようにガンガン攻めるのではなく、ヒット＆アウェイでいった方がいい。ボスが小さくなったらしゃがみブーメランが効くぞ。



⬆長いヤリでガンガン攻めよう

特報

あの名作
ドラキュラシリーズ最新作が……
メガドライブから登場

VAMPIRE KILLER

バンパイア キラー

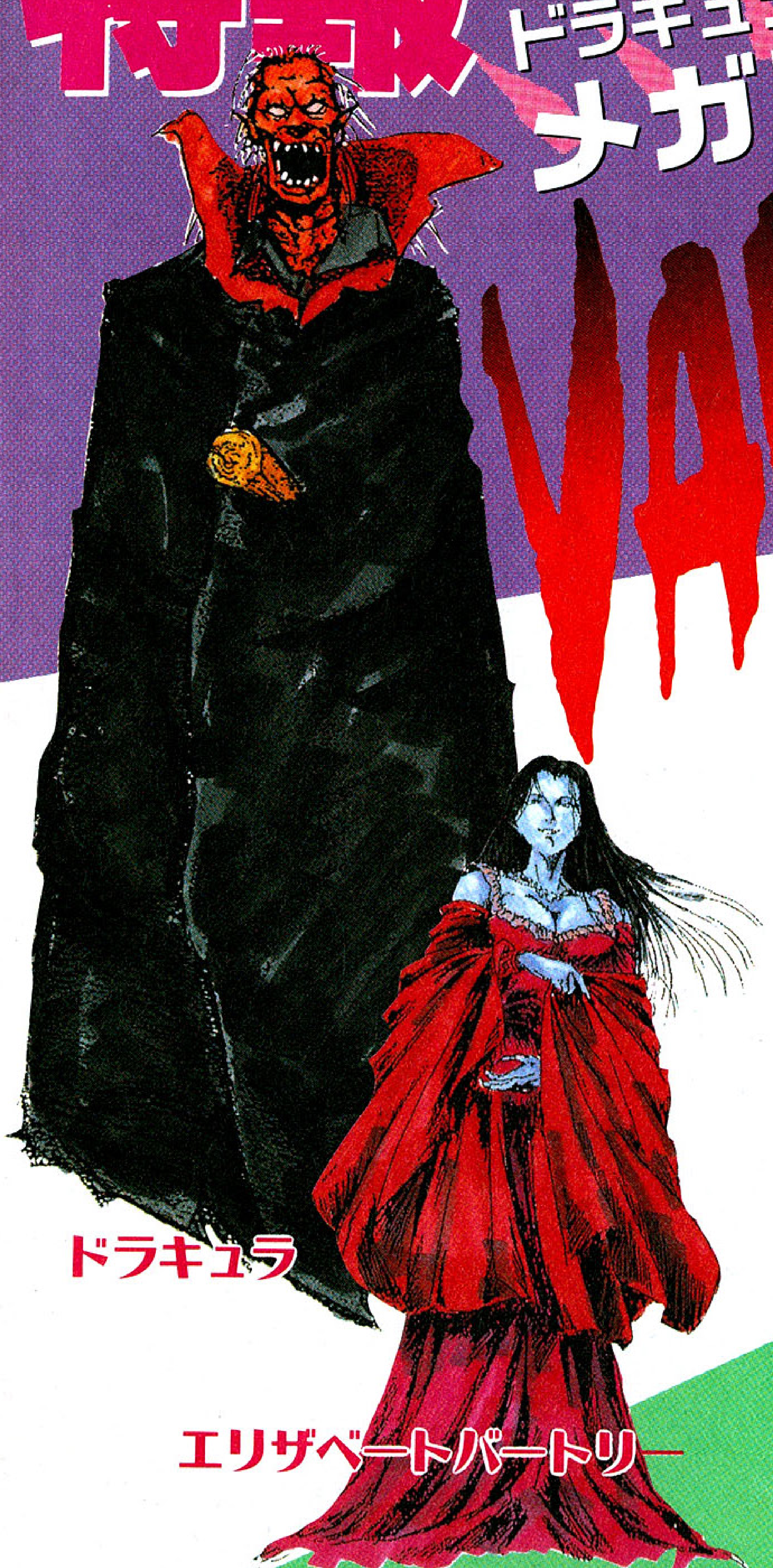
発売決定

コナミ／発売日未定／価格未定
／ＡＣＴ／容量未定
１人プレイのみ

　驚け！　コナミの次回作はあの「悪魔城ドラキュラ」シリーズの最新作だ。しかもメガドライブだけのオリジナル版だぞ。

　ドラキュラシリーズを知らない人は下のカコミを読んでもらうとして、今作のウリを今わかっている範囲でお知らせしよう。

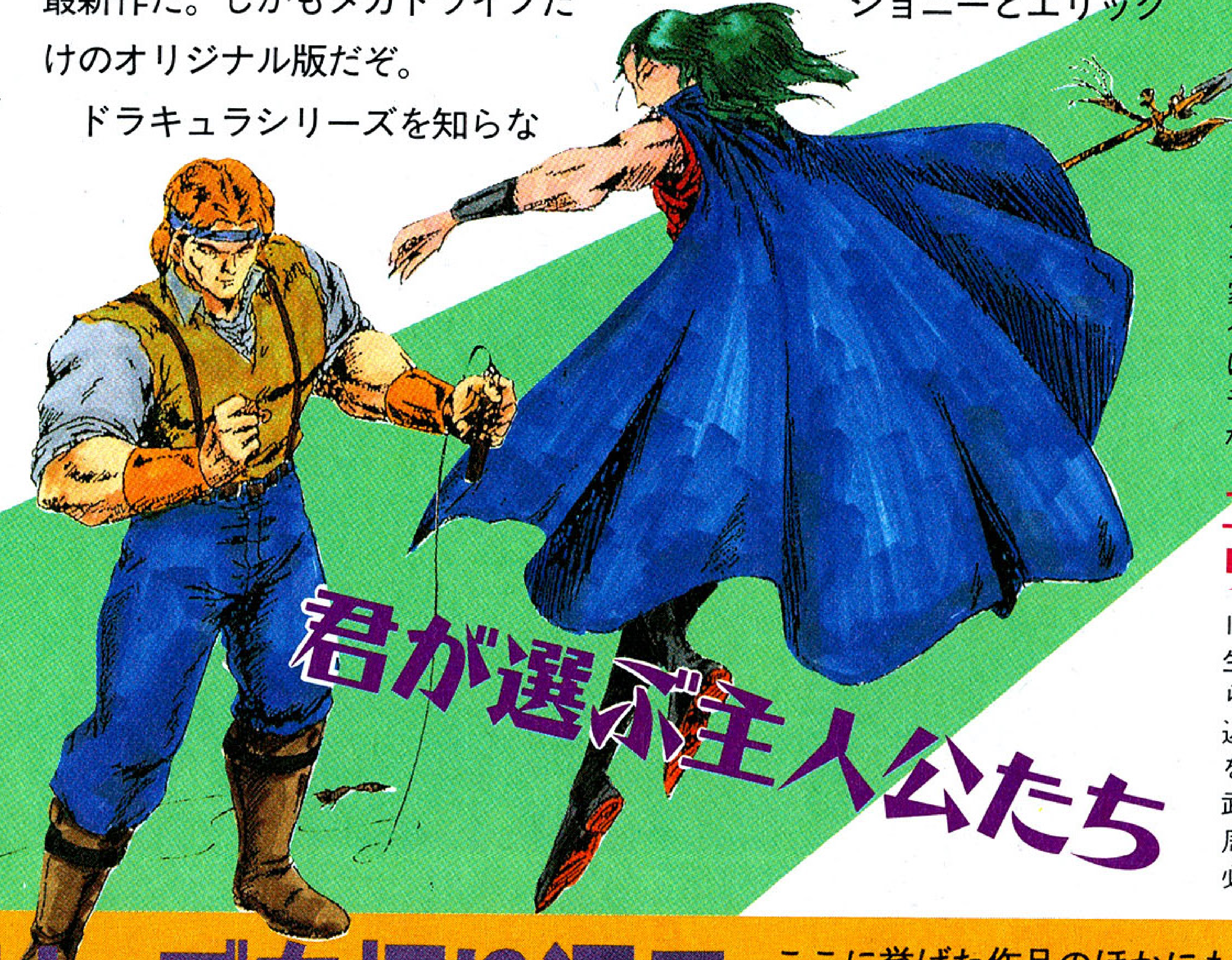
　まず主人公は２人であること。ジョニーとエリックという、攻撃方法の異なる２人からどちらかを選んで使う。今月はお見せできないが、画面の雰囲気などは、今までのものを受け継いだ形になるだろう。しかしこれまで屋内での戦いが多かったが、今回は屋外での戦いも増えるようだ。



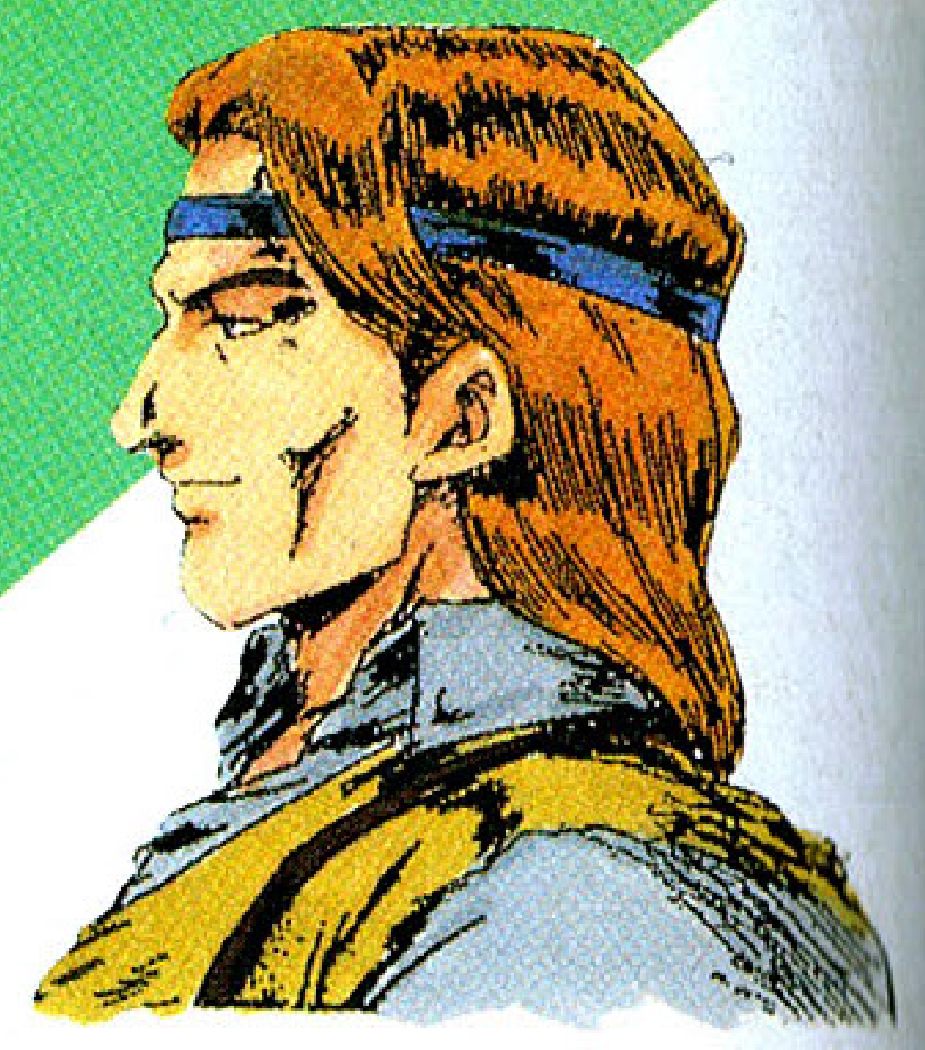
ドラキュラ

エリザベートバートリー

14世紀、不老と永遠の美のために処女の血を求めて、残虐の限りをつくした女吸血鬼。20世紀初め、とある魔女の力によって蘇り、叔父であるドラキュラの復活をくわだてる。

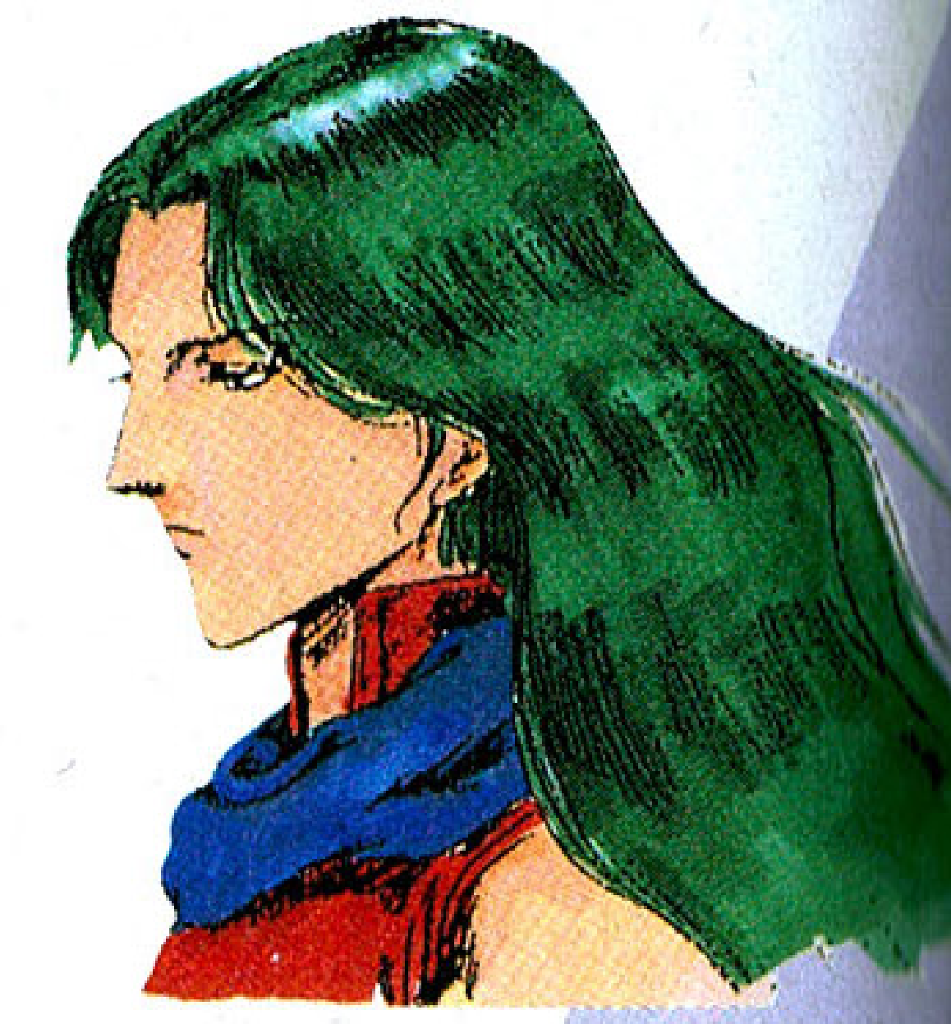


君が選ぶ主人公たち



ジョニー・モリス

1895年、アメリカでバンパイア・ハンターの名門ベルモンド家の分家に生まれる。ベルモンド家といえば元祖でおなじみシモンの家系だ。もしかすると武器は……。



エリック・リカード

1892年にスペインで生まれる。幼い頃から武術や剣術を教え込まれるが、彫刻家を目指して家出する。武器はスピア(槍)。周囲一面を攻撃する必殺技を使う。

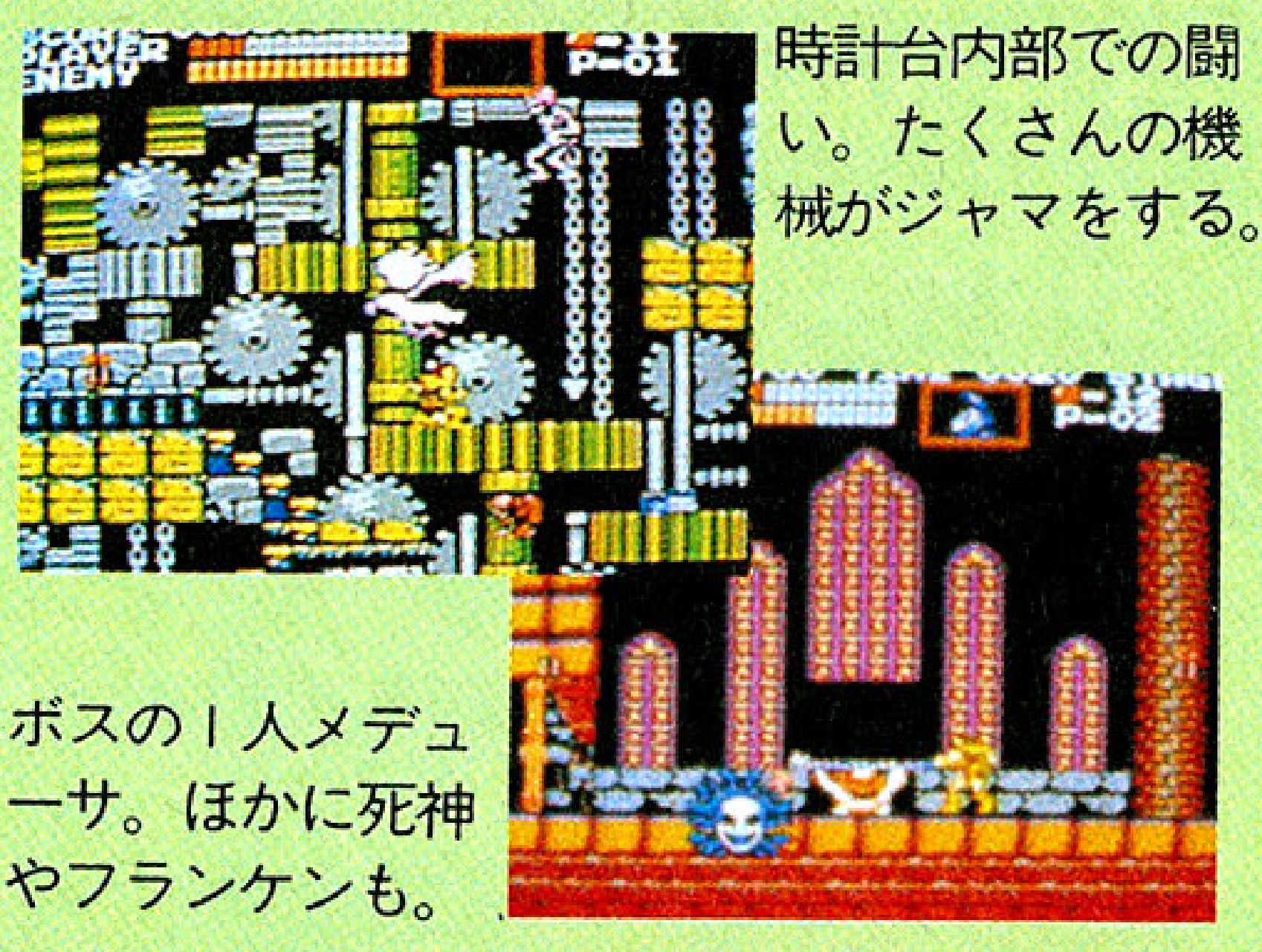
ドラキュラシリーズを振り返る

ここに挙げた作品のほかにも、アーケード版やSFC版、MSX版がある。機会があればぜひ体験してもらいたい秀作ぞろいだけに、MD版シリーズ最新作への期待は高まるばかりだ。

悪魔城ドラキュラ

1986年９月発売
ＦＣディスクシステム

　記念すべきドラキュラ第１弾。今もなおファンが多く、最近カセット版が発売されるほど。ムチと各種アイテムを使って、迫り来る悪魔たちを倒して進む。暗くて重苦しい雰囲気や、やや難しめの難易度が特徴となっている。



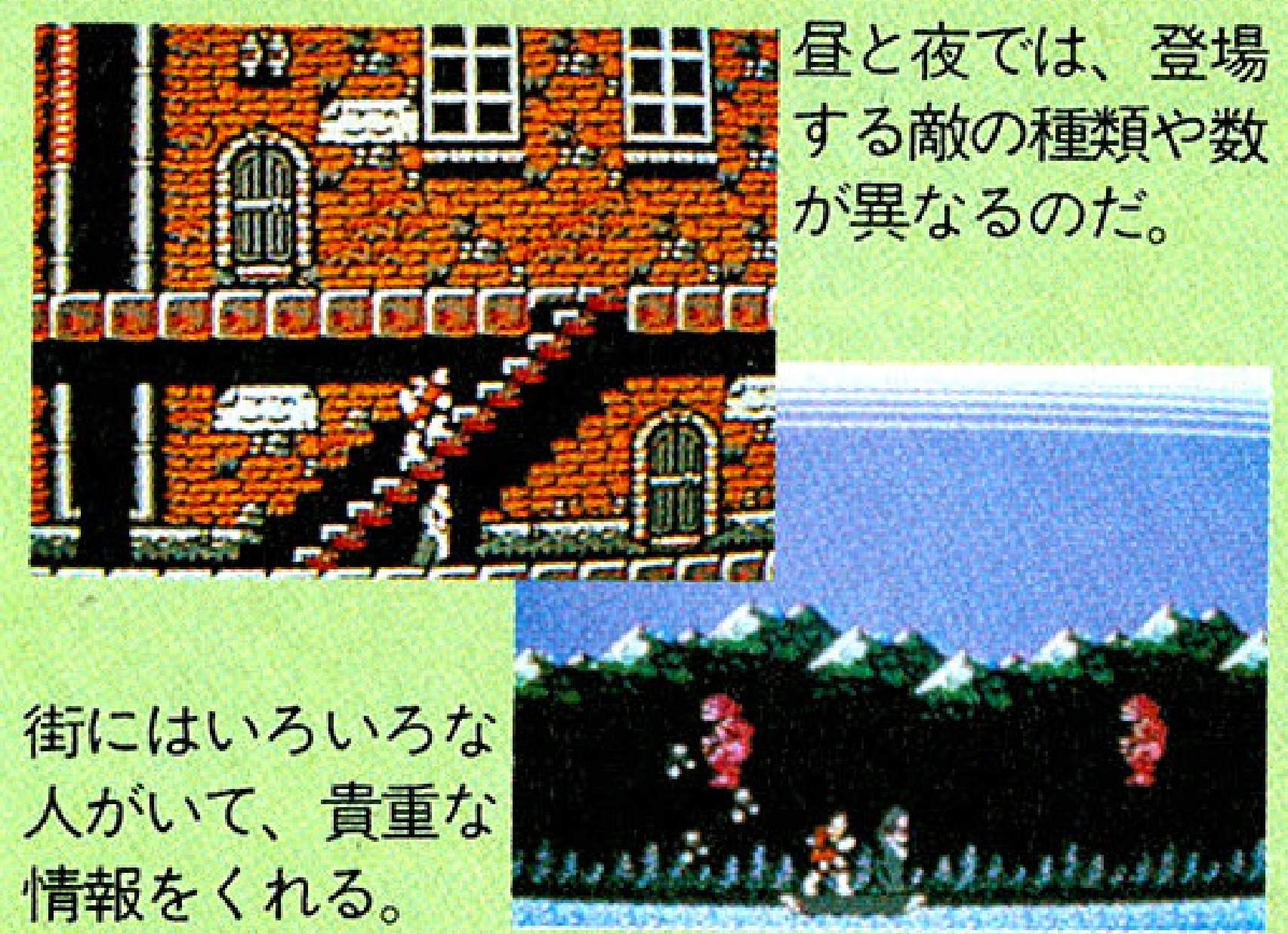
時計台内部での闘い。たくさんの機械がジャマをする。

ボスの１人メデューサ。ほかに死神やフランケンも。

ドラキュラ２呪いの封印

1987年８月発売
ＦＣディスクシステム

　これもディスクで発売された、ドラキュラシリーズ第２弾。時間の流れを表現したため、昼と夜とのシーンがある。また人々と話をして情報収拾したり、迷路っぽいシーン構成になっていたりと、ＲＰＧ的な要素も多く見られる。



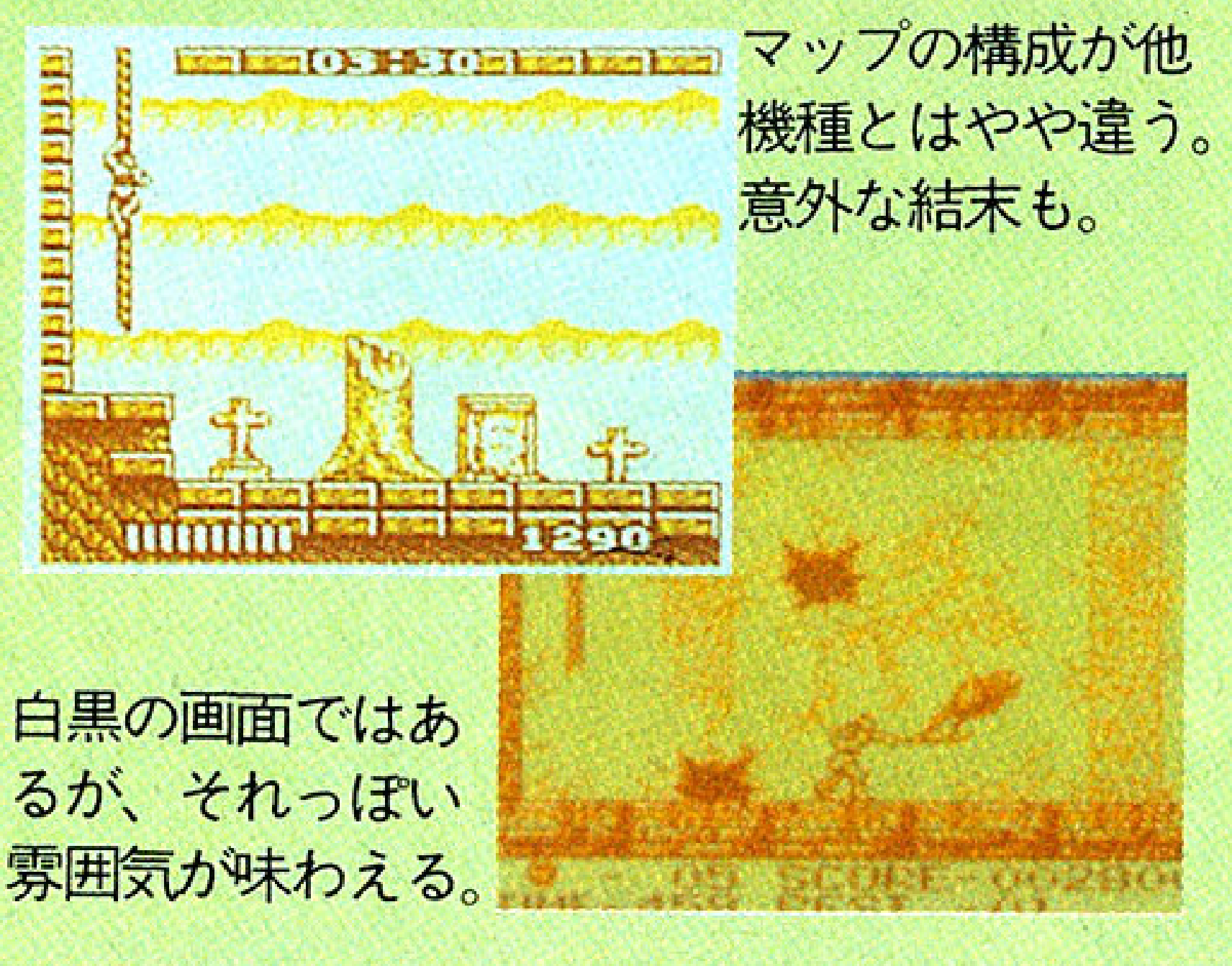
昼と夜では、登場する敵の種類や数が異なるのだ。

街にはいろいろな人がいて、貴重な情報をくれる。

ドラキュラ伝説１・２

'88年３月・'91年７月発売
ゲームボーイ

　なんとゲームボーイで発売されたドラキュラ。グラフィックはやややさびしい感もあるものの、あの独特の雰囲気は受け継がれている。また、ツタによる上下移動など、ほかの作品には見られない、この作品だけの特徴もある。



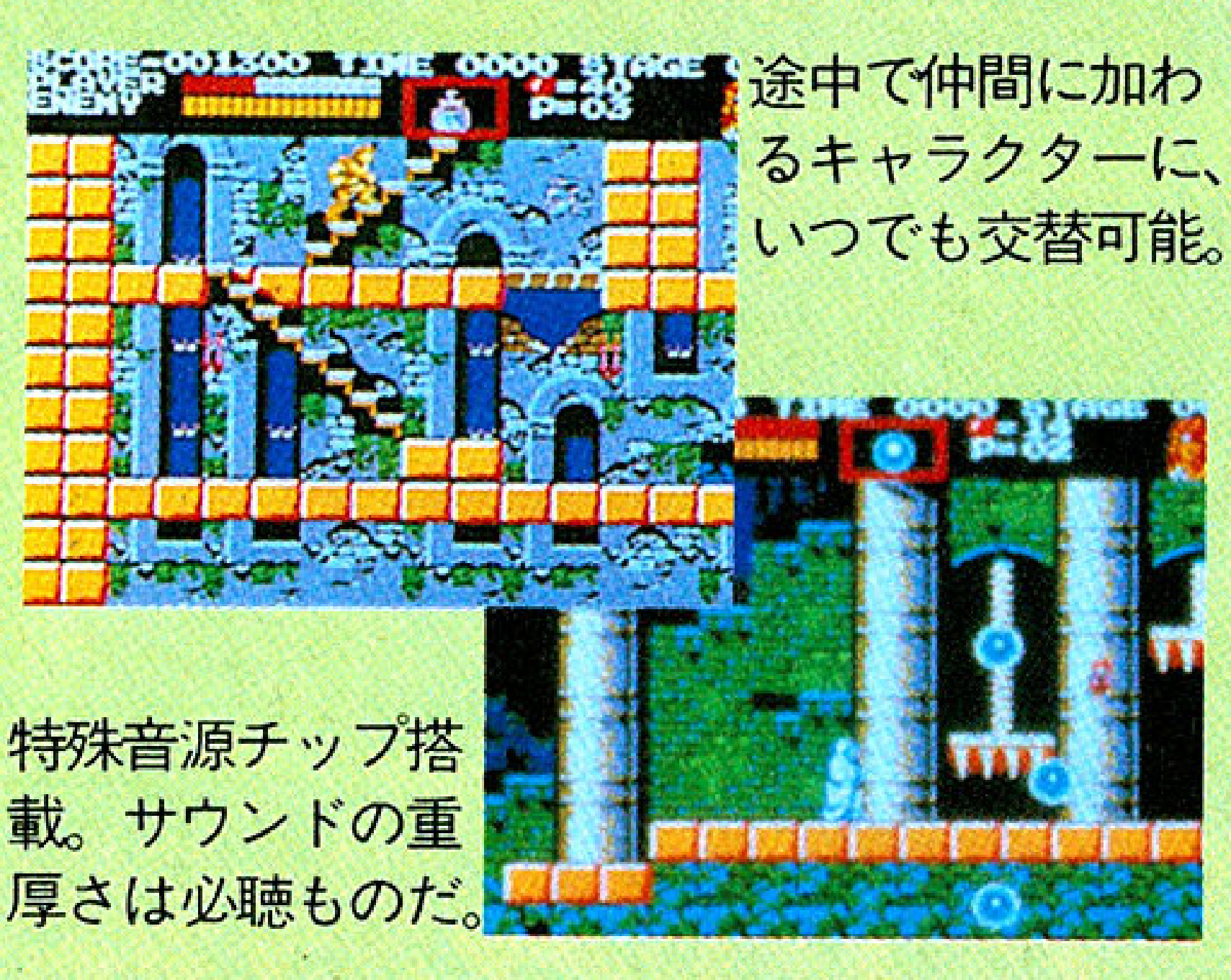
マップの構成が他機種とはやや違う。意外な結末も。

白黒の画面ではあるが、それっぽい雰囲気が味わえる。

悪魔城伝説

1993年２月発売
ファミコン

　コナミ自慢のカスタムチップを搭載し、グラフィックや音楽による演出効果アップを狙った作品。もちろん、今までのどの作品より高画質高音質。途中で分かれ道があったり、ともに戦ってくれる仲間がいたり、とにかく超大作だ。



途中で仲間に加わるキャラクターに、いつでも交替可能。

特殊音源チップ搭載。サウンドの重厚さは必聴ものだ。

バンパイア キラー

●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●8M

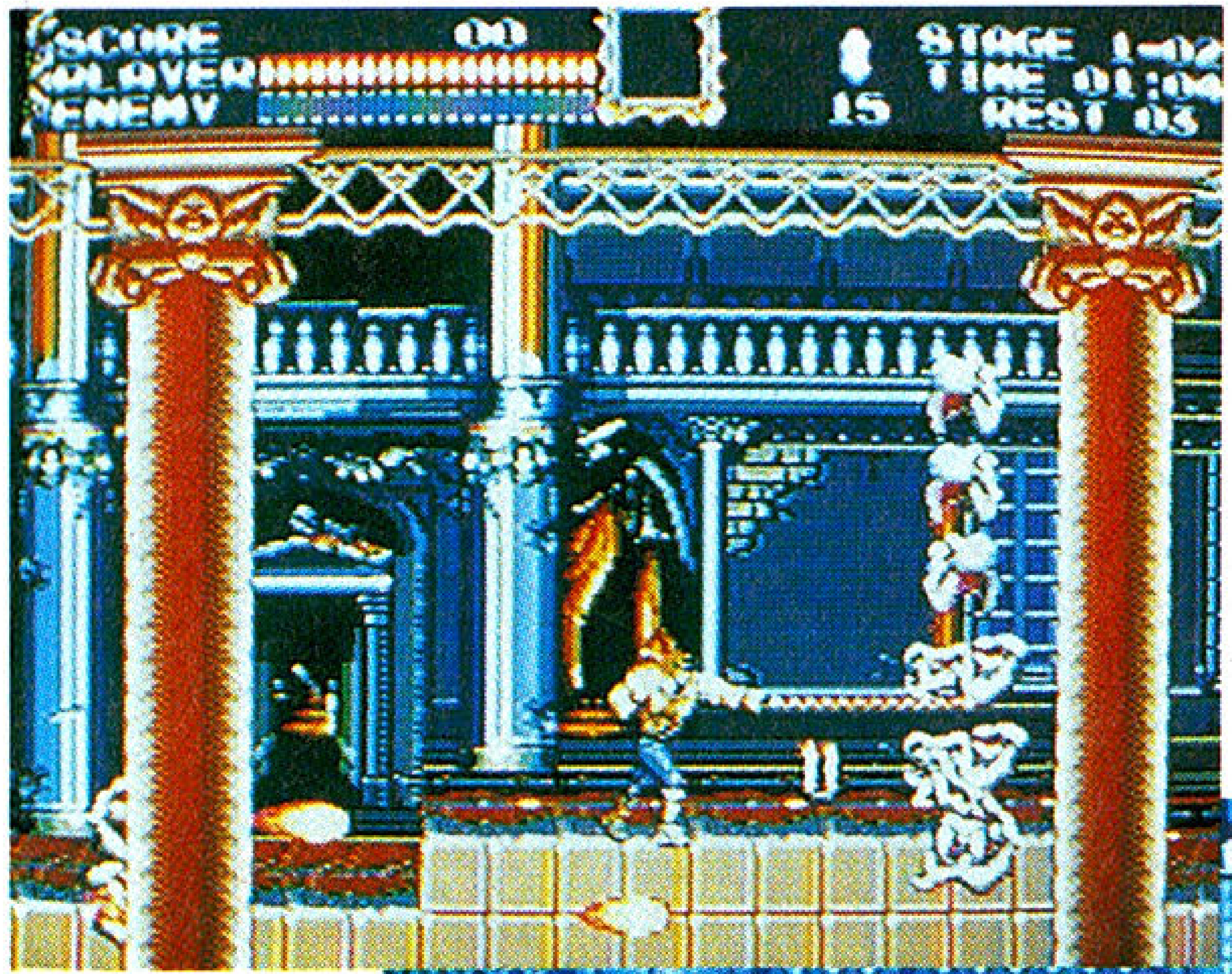
完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

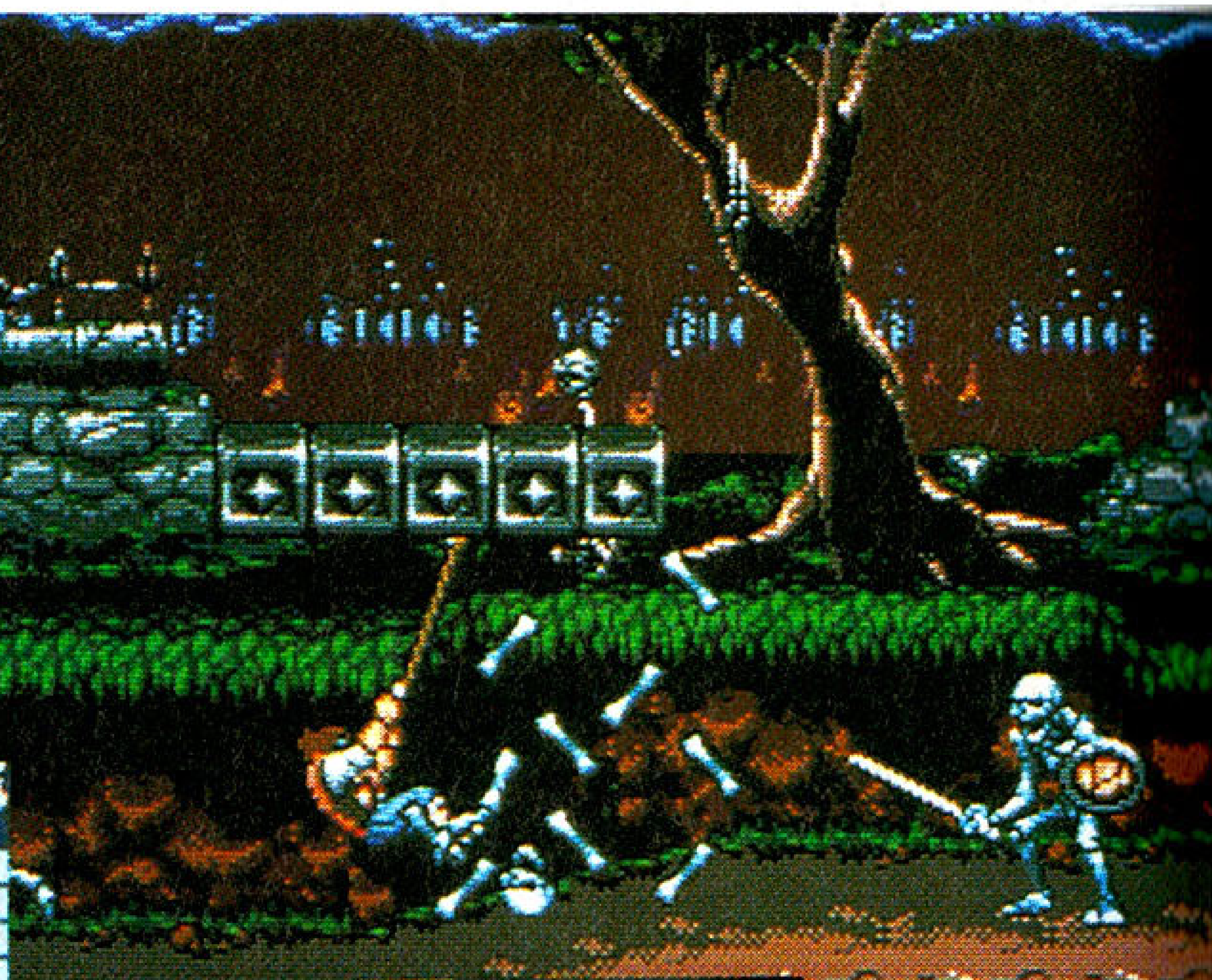
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESRVED.

ヨーロッパが震えたドラキュラ伝説

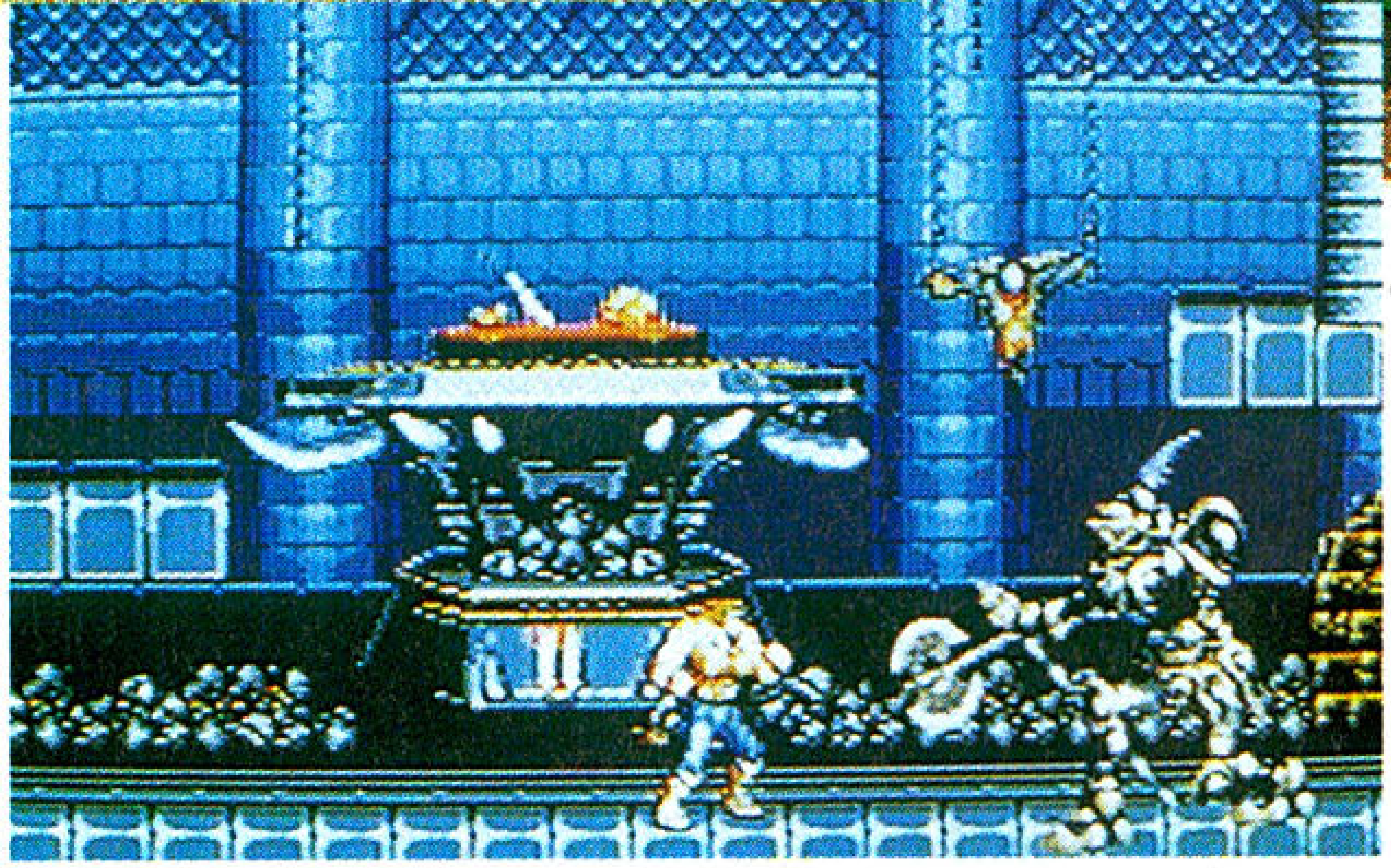
前回お知らせしたとおり、コナミがメガドライブで悪魔城シリーズを出すことが決まった。タイトルは「バンパイア　キラー」だ。今回は、その画面写真を入手したので、まずそれを見てくれ。

このゲームの主人公は、エリック・リカードとジョニー・モリスという２人のバンパイアハンターで、このシリーズで活躍していたシモン家の男達とは分家の間柄なのだ。時代背景も、中世から第１次世界大戦直前期へと変わり、舞台も城の中からヨーロッパ全土へとスケールが広がった。また、今回はドラキュラ復活の核心に迫るストーリーが背景にあるらしいぞ。この「バンパイアキラー」、果たしてドラキュラシリーズの集大成となるかどうか。今から期待が持てるゲームとなりそうだからとりあえずは、この数枚の写真で我慢してくれ。これからも随時紹介していくぞ！

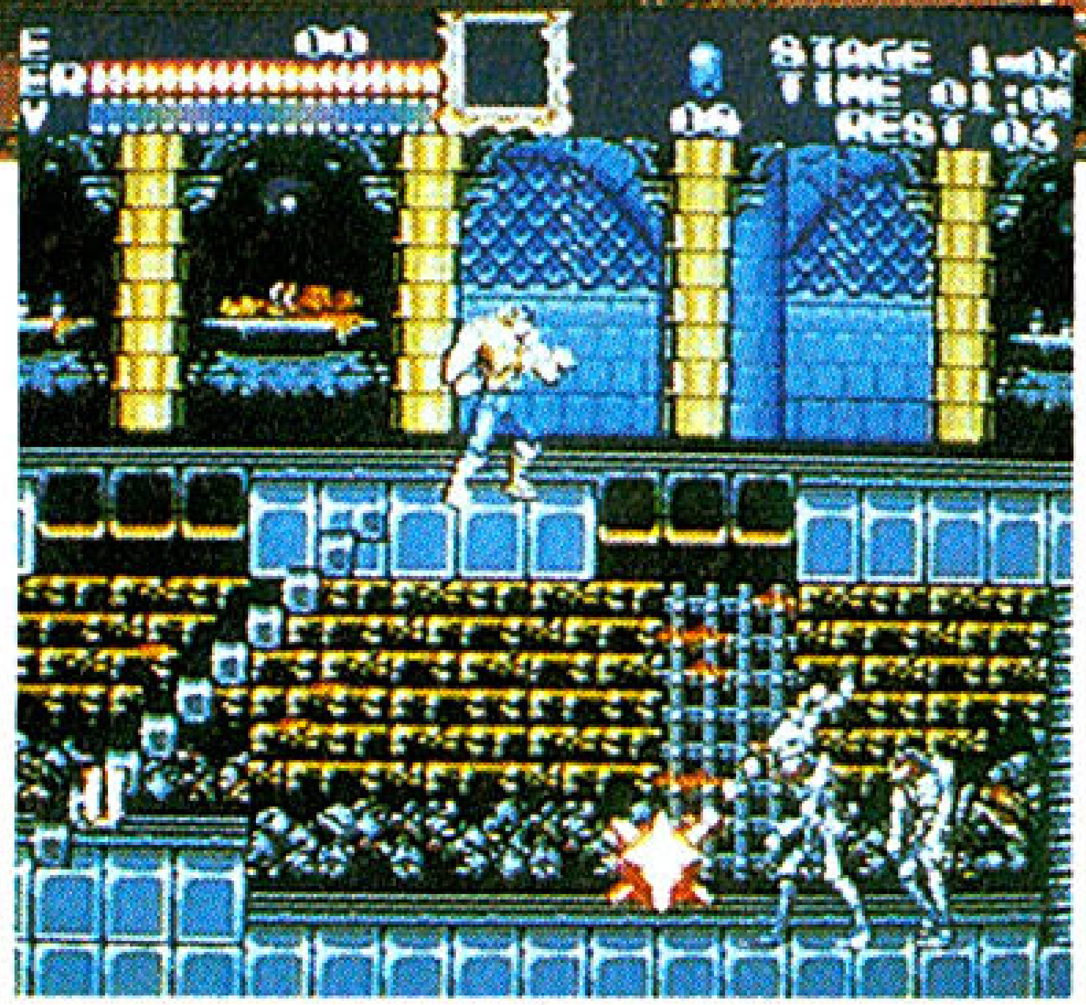




ドラゴンスケルトンは多関節でウネウネと動きまくるのだ。



ボスキャラとの戦いみたいだ。鎧の質感などは雰囲気がよくてそそられるぞ。動いている画面を早く見てみたいよね。



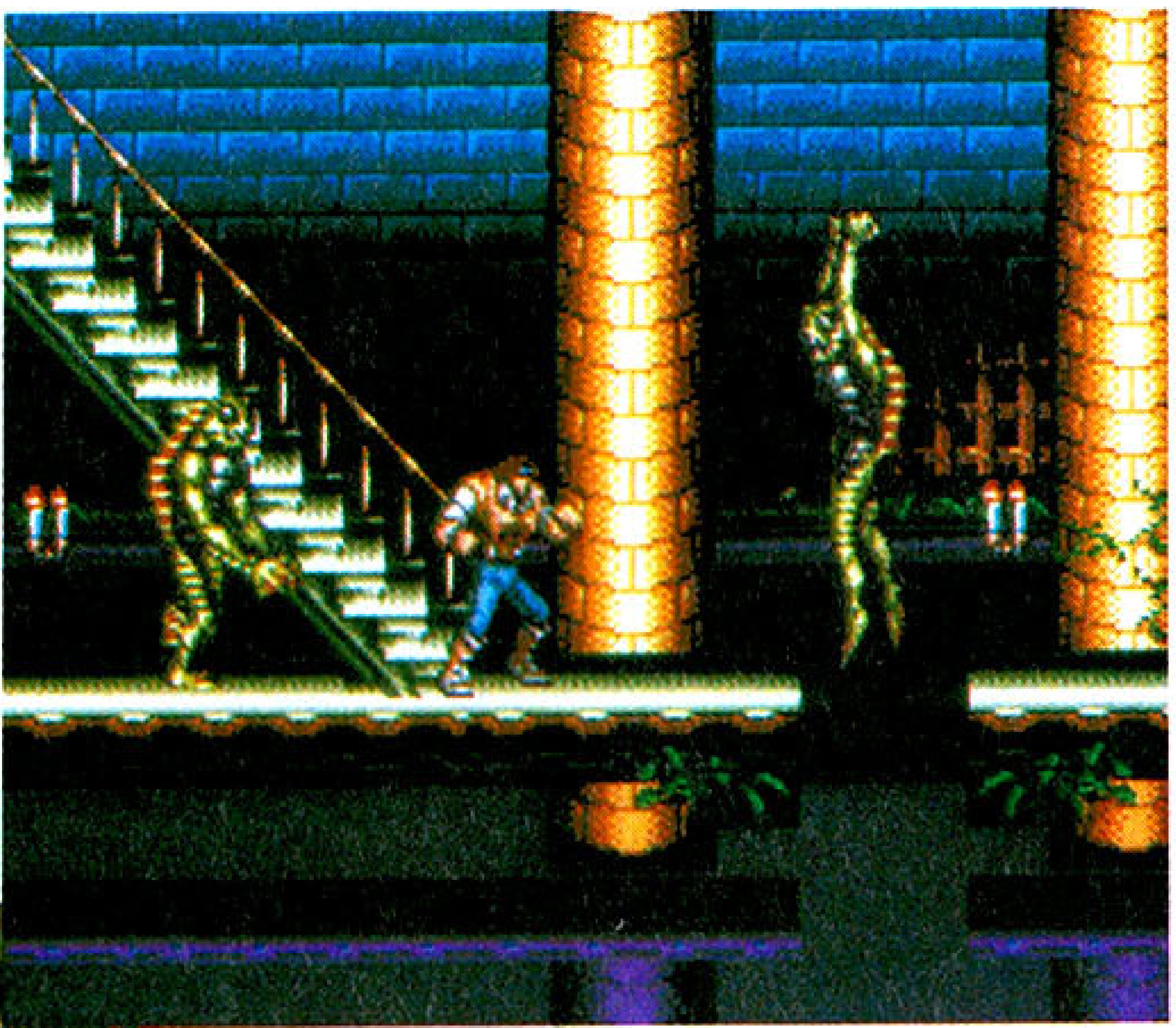
敵のザコキャラは、もちろん骸骨なのだよ。

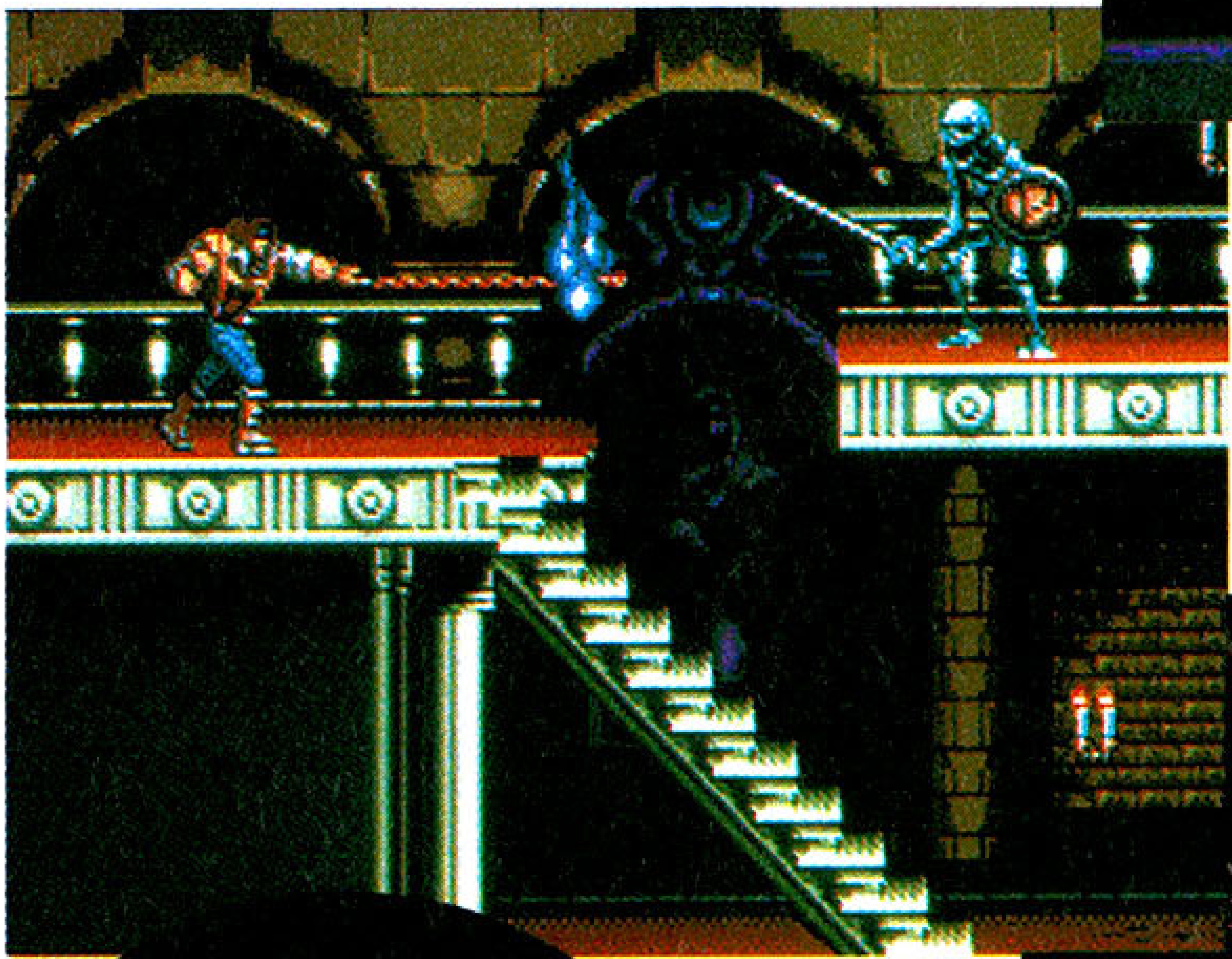
バンパイア キラー

- コナミ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 8M

完成度ゲージ 10%　1人プレイのみ

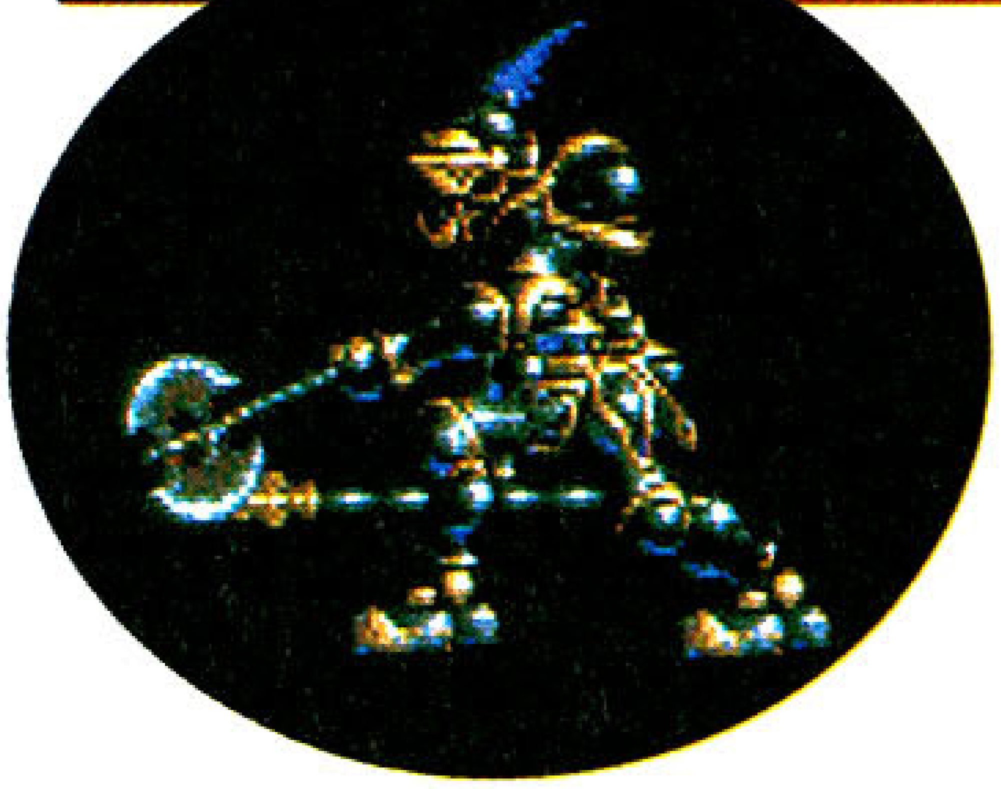
まずは画面写真を見てほしい。先月紹介した画面より格段に良くなっているだろう。実は、あのグラフィックはおもちゃショーに間に合わせようと、急いで作成されたものなのだ。改良を加えながら制作は着々と進行中。期待せよ。



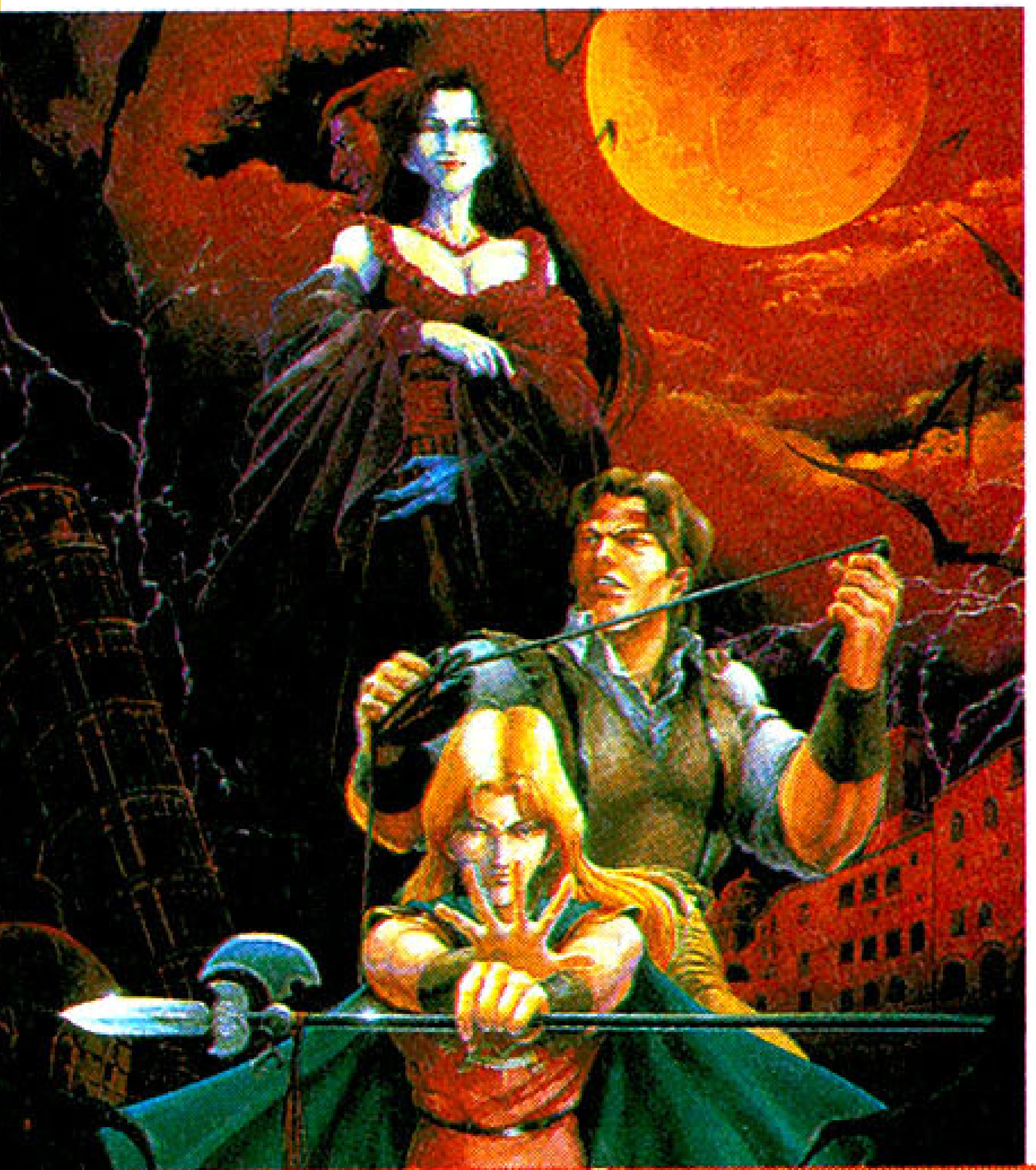


見よこれが真画面だ！

イメージイラストも完成！　まだまだ開発はスタートしたばかりだけど、スタッフはシリーズ最高の作品にするつもりだ。



ボスの多関筋キャラは21個ものパーツを使ってリアルな動きを再現。



バンパイア　キラー

●コナミ
●11月発売予定
●価格未定
●ACT
●8M

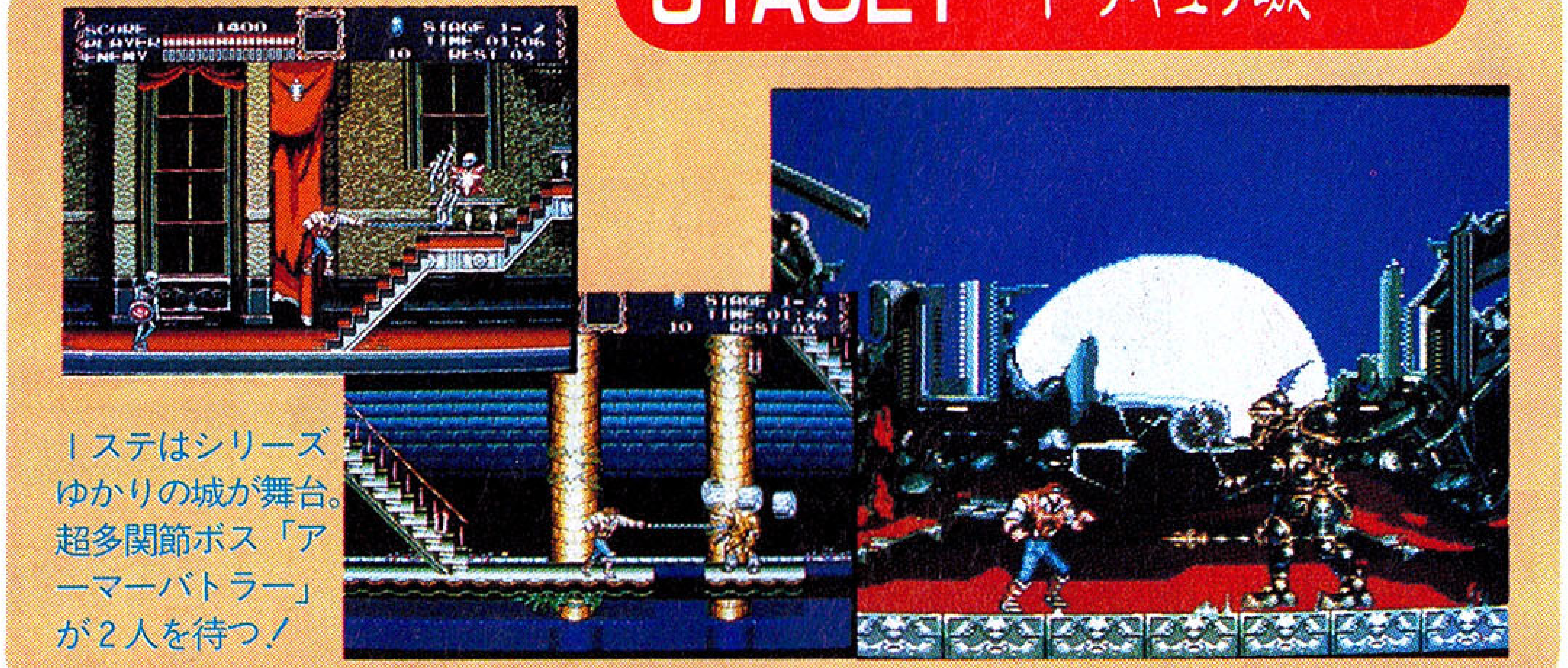
完成度ゲージ　40%　1人プレイのみ

再び戦いへと導く血の宿命……

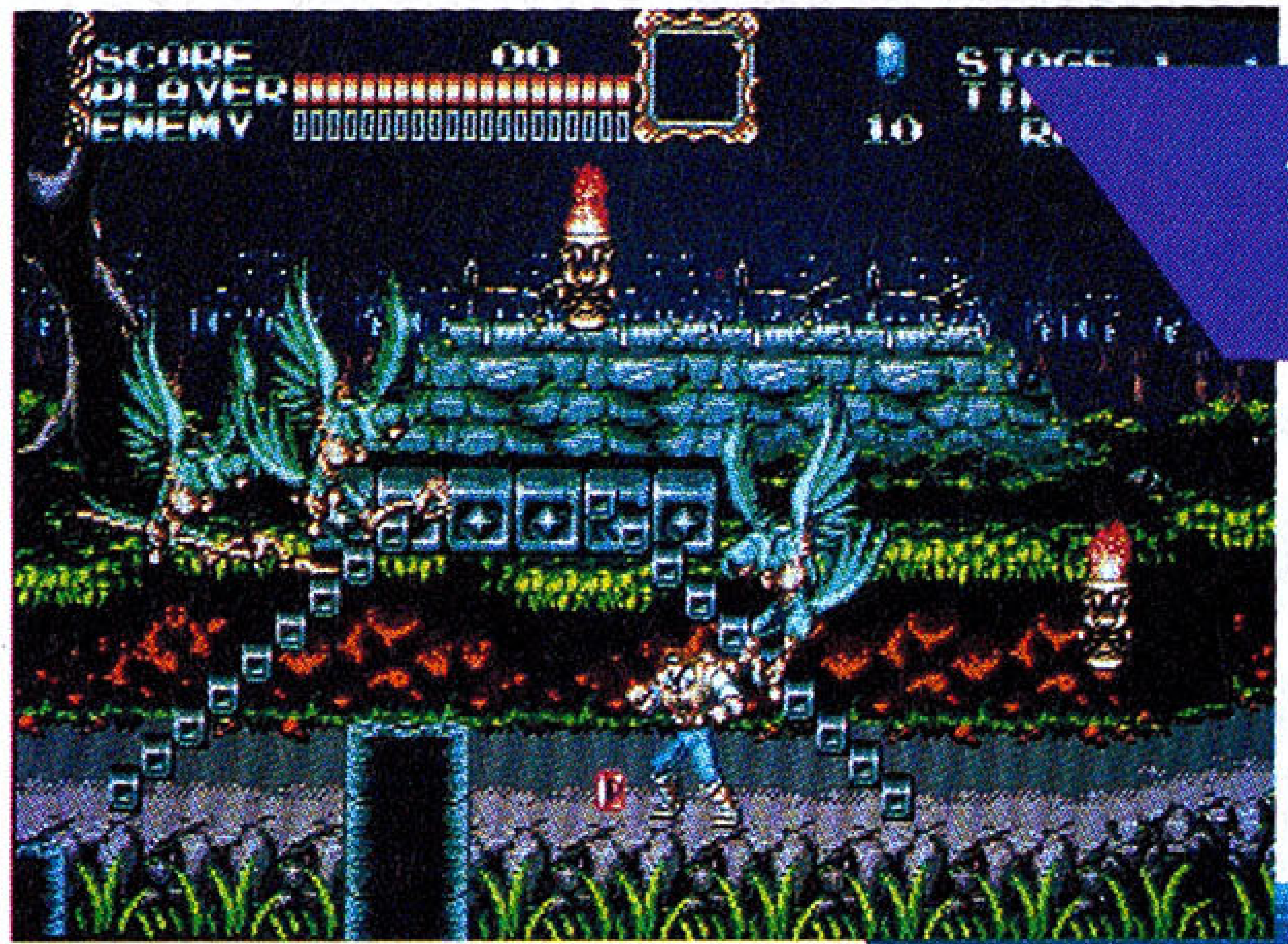
コナミがシリーズ最高のデキを目指す本作品は、全6ステージの構成となることが明らかになった。さらにキャラによって異なる分岐ルートや隠し部屋なども用意されている。

戦いは、かつてベルモンド家と吸血鬼が激闘を繰り広げたドラキュラ城から始まる。この城に棲みつき、世界に災いをもたらし始めた謎の美女の正体とは？　運命に導びかれた2人の若者が城にむかう。

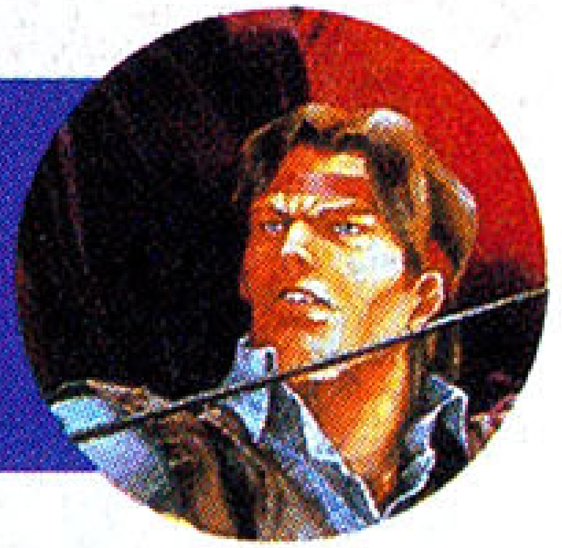
STAGE1　ドラキュラ城


SCORE 1400
PLAYER
ENEMY
STAGE 1-2
TIME 01:06
REST 03
STAGE 1-6
REST 02

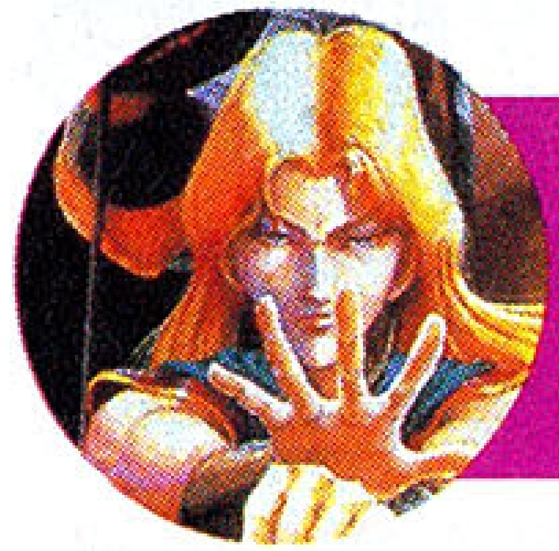
1ステはシリーズゆかりの城が舞台。超多関節ボス「アーマーバトラー」が2人を待つ！


SCORE 00
PLAYER
ENEMY
STAGE
10

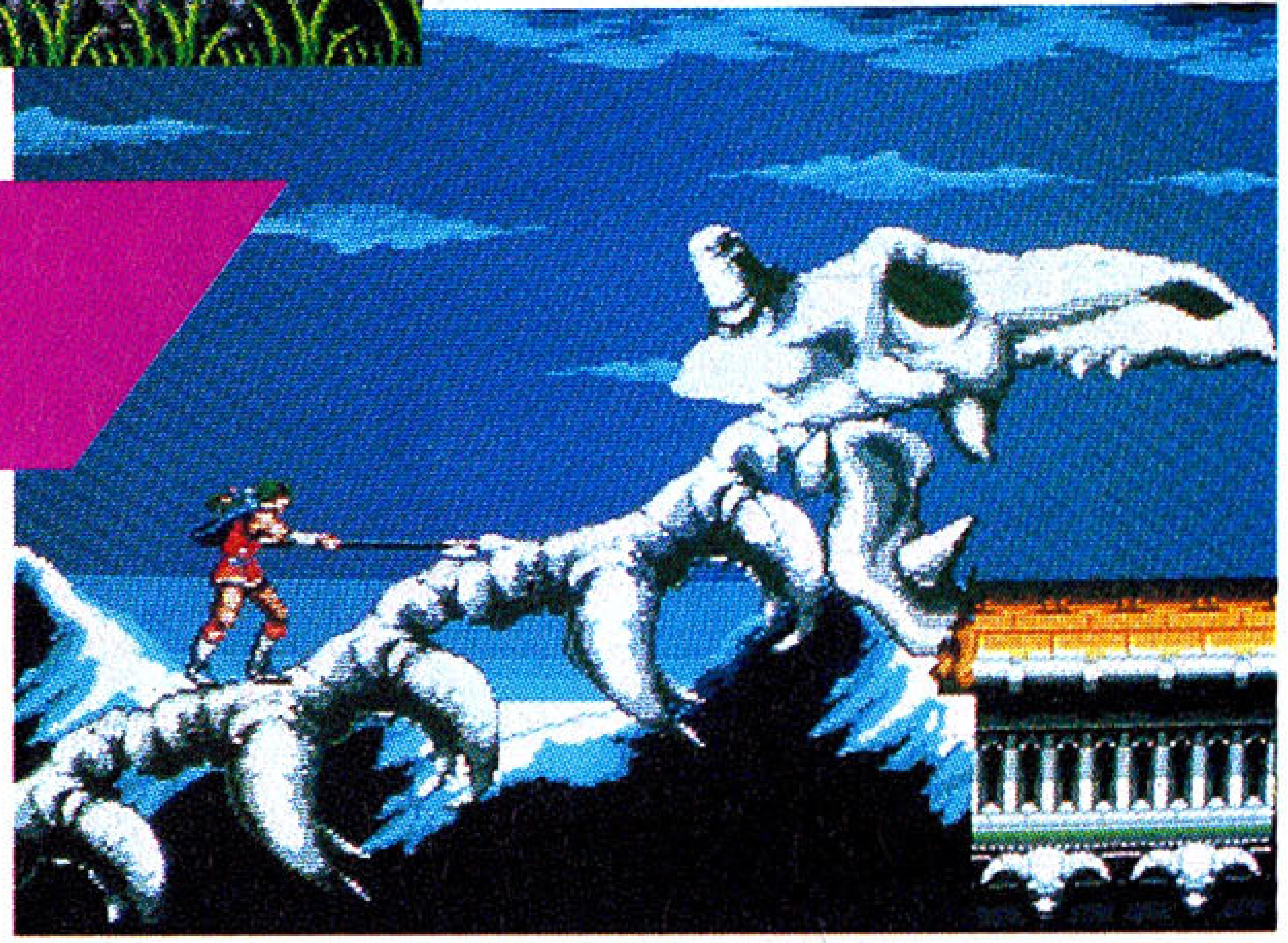
ジョニー モリス



アメリカ生まれ、22歳。名門ベルモンド家の分家に生まれる。18の時に自らの宿命を知り、以来鞭（むち）を武器に吸血鬼を退治する。明るく豪快な男だが女性には弱い。



エリック リカード



スペイン生まれ、25歳。感情を出さぬおとなしい性格だが、スピア（槍）を持つと別人のごとく豹変する。婚約者をある女吸血鬼に殺され、その怒りが彼の運命を変えた。

バンパイア　キラー

ああっちょっとー、血を吸うなー!!

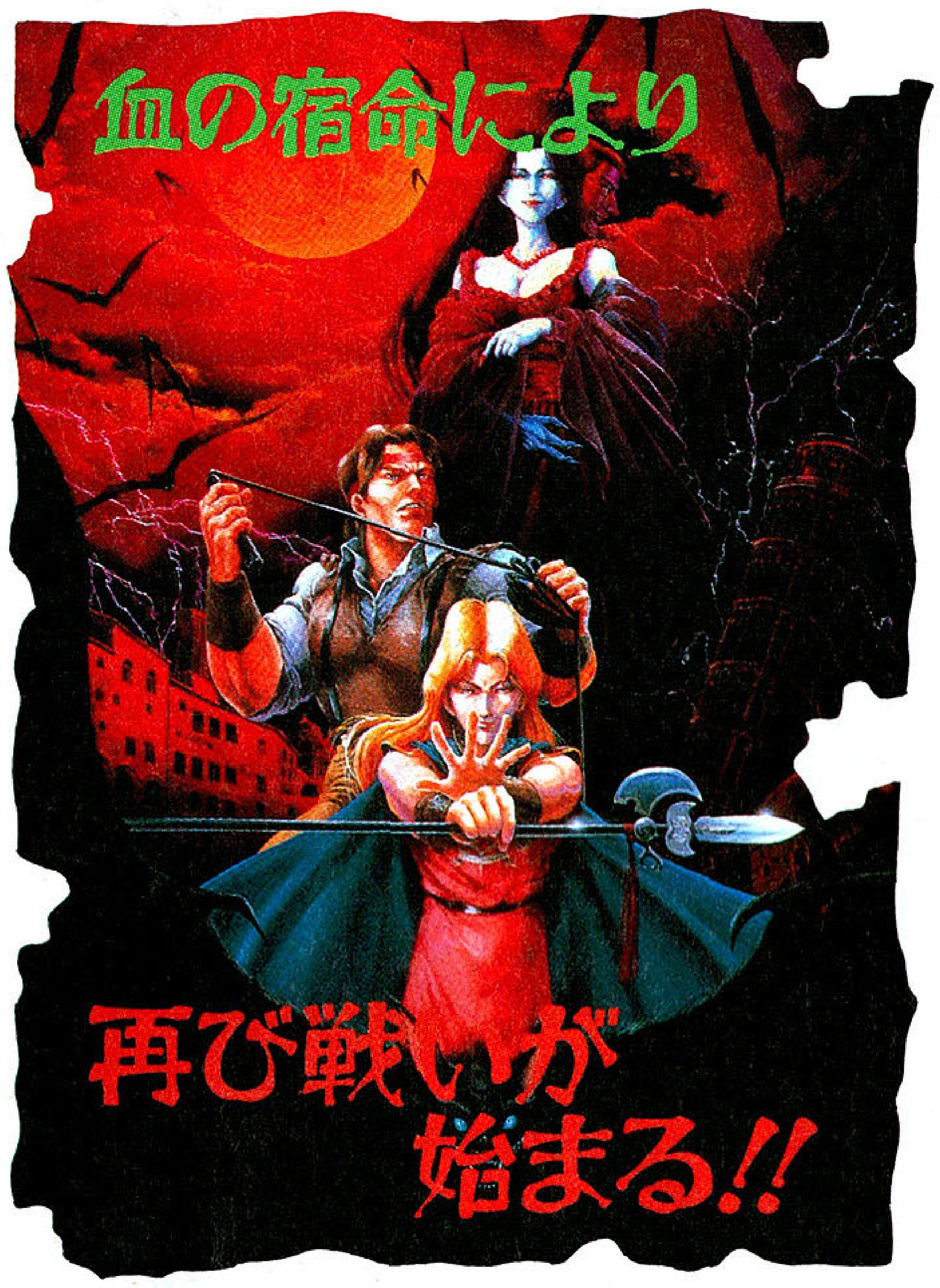
完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●1月発売予定
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

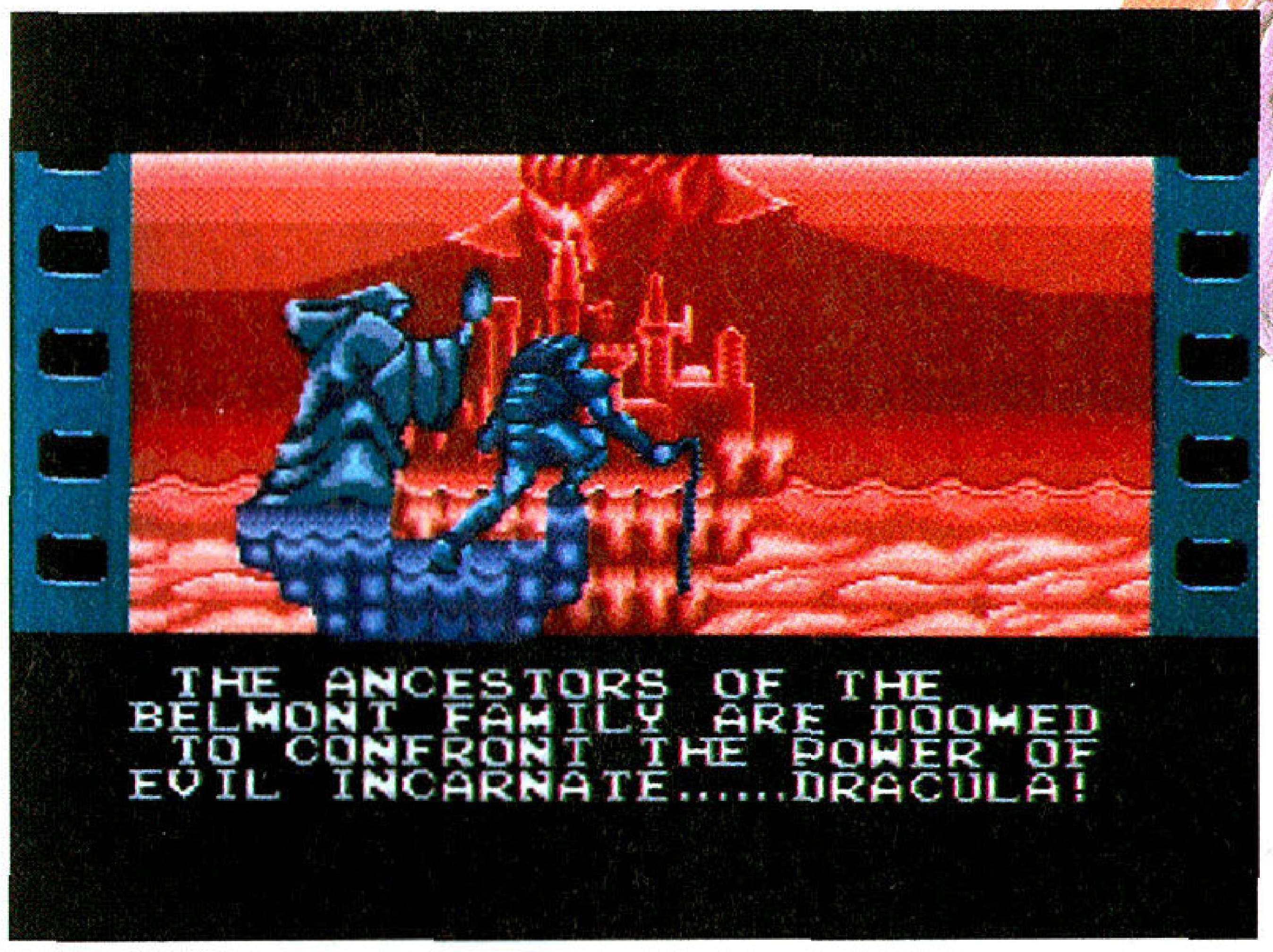
VAMPIRE KILLER

PRESS START BUTTON

© 1993 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.


血の宿命により
再び戦いが始まる!!

人気シリーズということで、期待も大きいこのゲーム、今回は実際のゲームプレイ画面を公開するぞ。もちろん開発途中のものだからグラフィックの書き込みが足りない部分もあるが、このままってわけじゃないから、安心してくれ。また、2人の主人公キャラの動きも完璧に追ってみたので、写真は小さいけどそっちのほうも見てほしい。プレイした感覚は、スーパーファミコン版というより元祖ファミコンディスクシステム版に近い。特殊武器も、斧や聖水など懐かしいものがあるのだ。まずは、ステージ2まで紹介するぞ。

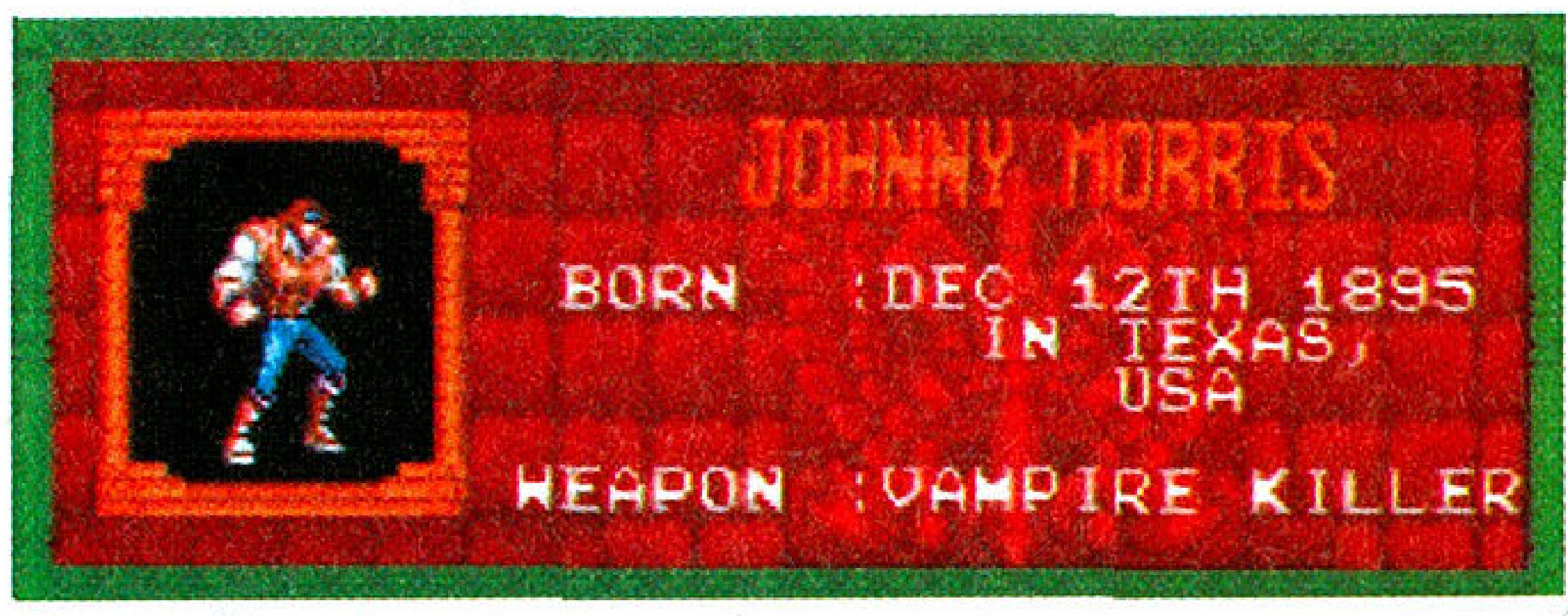

THE ANCESTORS OF THE
BELMONT FAMILY ARE DOOMED
TO CONFRONT THE POWER OF
EVIL INCARNATE......DRACULA!

時は1897年、魔王ドラキュラと人間との戦いはベルモンド家の活躍によって終止符が打たれた。そして1914年、オーストリア皇太子暗殺事件を発端に第一次世界大戦が起こる。その大戦の裏で、吸血鬼達が世界滅亡のためにうごめいていたことは、ほとんど知られていない。そして、それに立ち向かった2人の男のことも……。これは、2人のバンパイアハンターと吸血鬼との戦いの物語である……。

2人の主人公はここが違うぜ!!

バンパイアキラーは、武器の違う2人の主人公を選択できる。君はどっちだ?

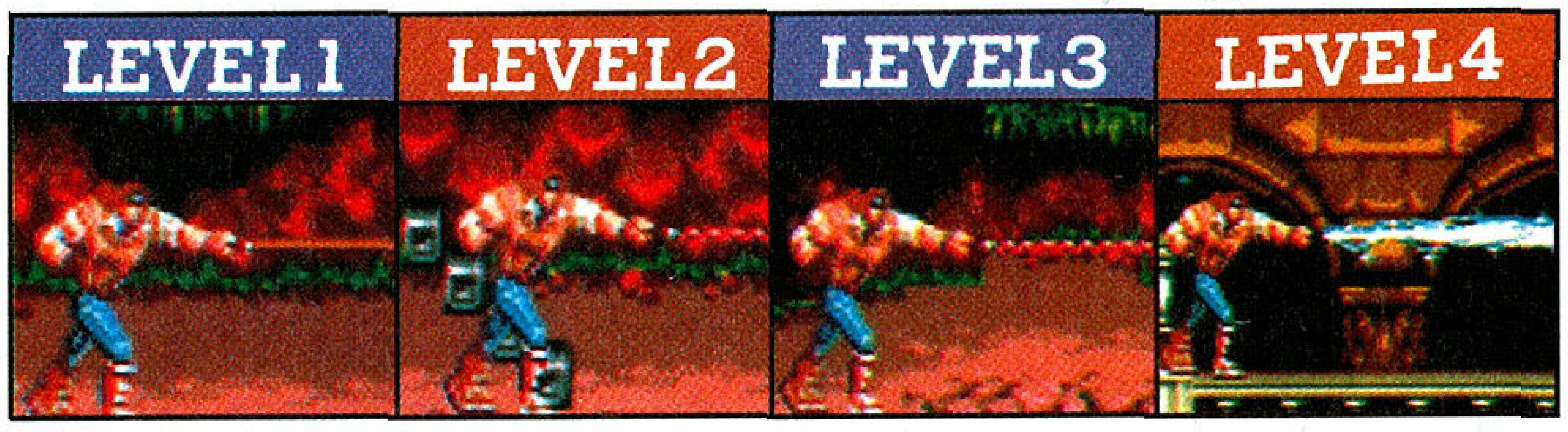
ジョニー　モリス

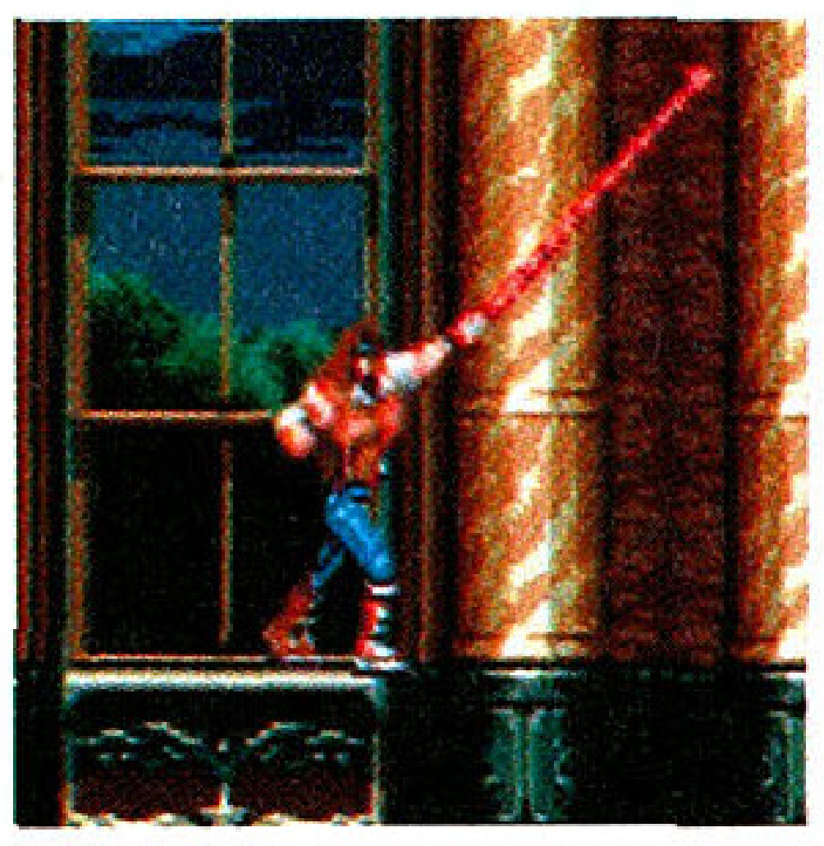

JOHNNY MORRIS

BORN :DEC 12TH 1895
IN TEXAS,
USA

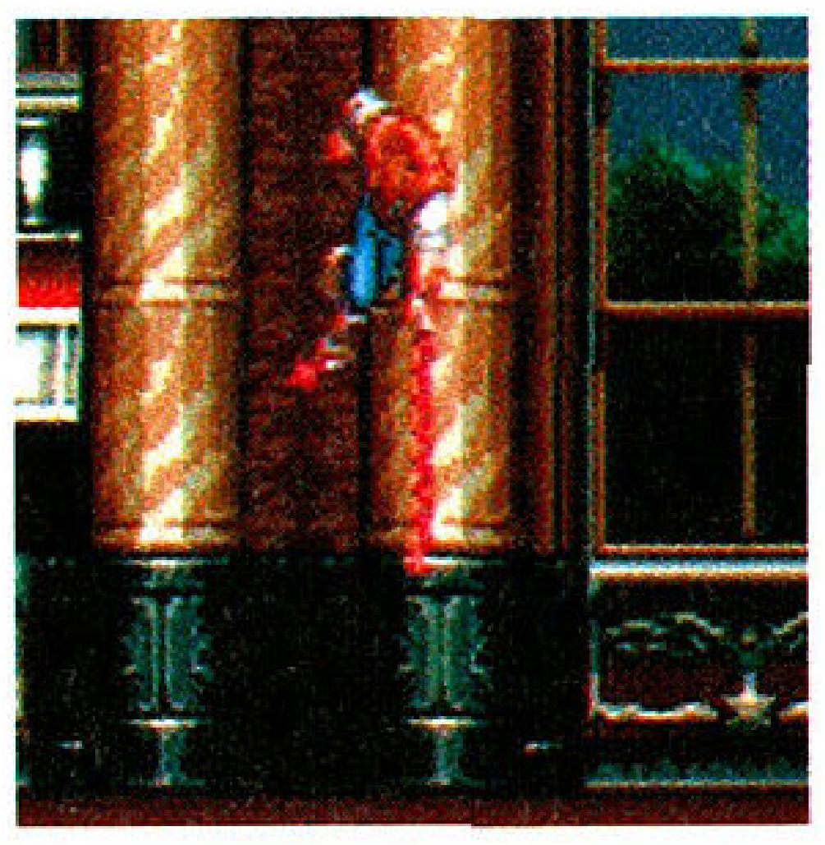
WEAPON :VAMPIRE KILLER

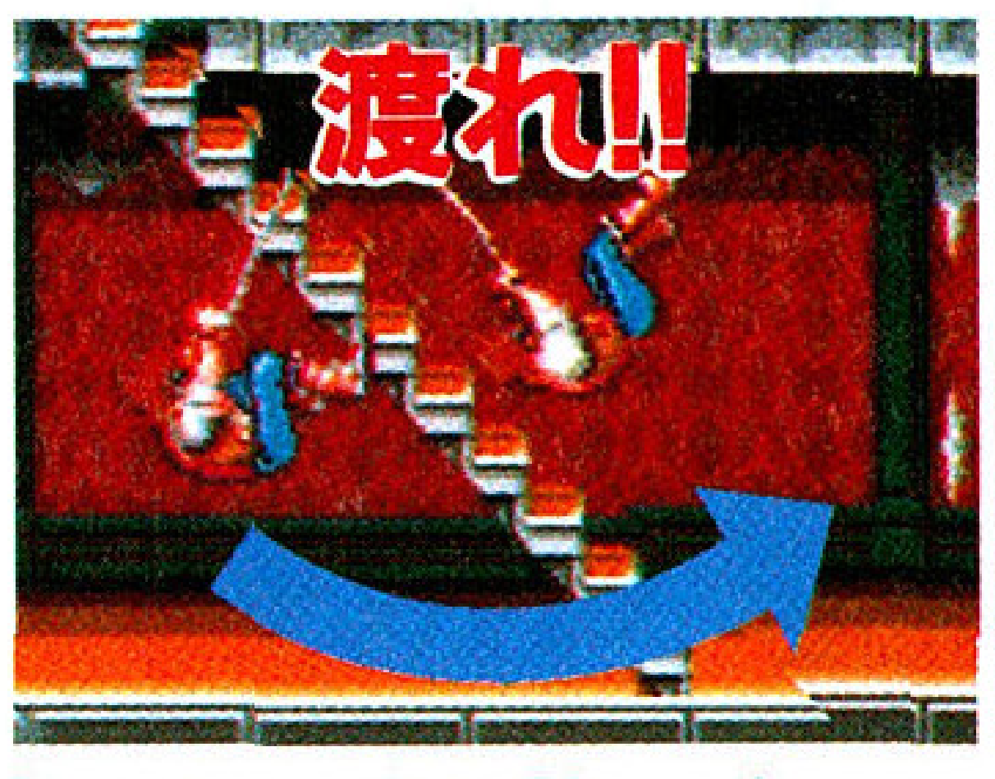
バンパイアハンターの彼は、鞭(ムチ)による攻撃で魔物達を葬る。攻撃範囲は狭いが威力はあり、さすがはハンターの名門の家系生まれである。また、鞭は頭上にある足場に向けて打ち込むと振り子のように移動できる。昔ながらのキャラだ。




ジャンプをすれば、斜め上にも撃つことができるぞ。唯一の上方攻撃だ。

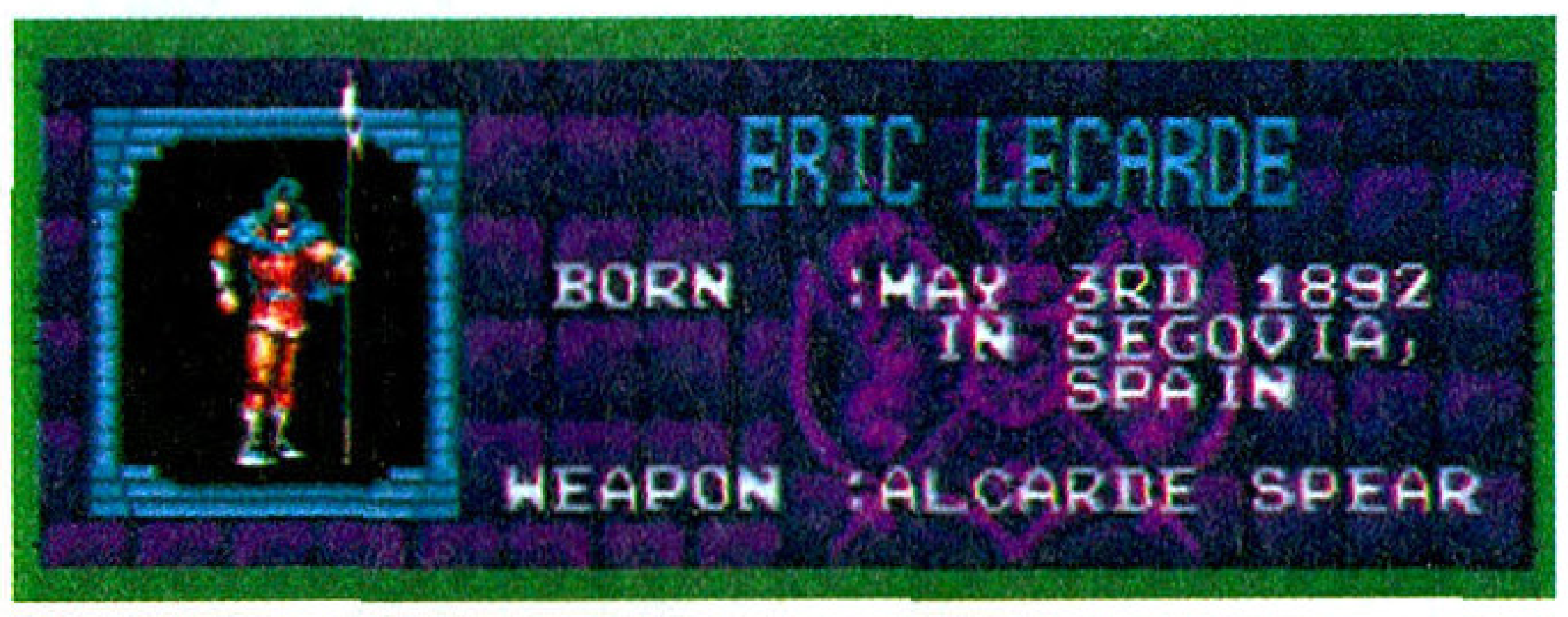
また、下方向にも撃てる。これもジャンプ中のみ。





鞭にぶら下がって器用に渡る。この間は敵を攻撃できない?　と心配のあなた、ご安心を。そのまま体当たりで倒すことができるのだ。

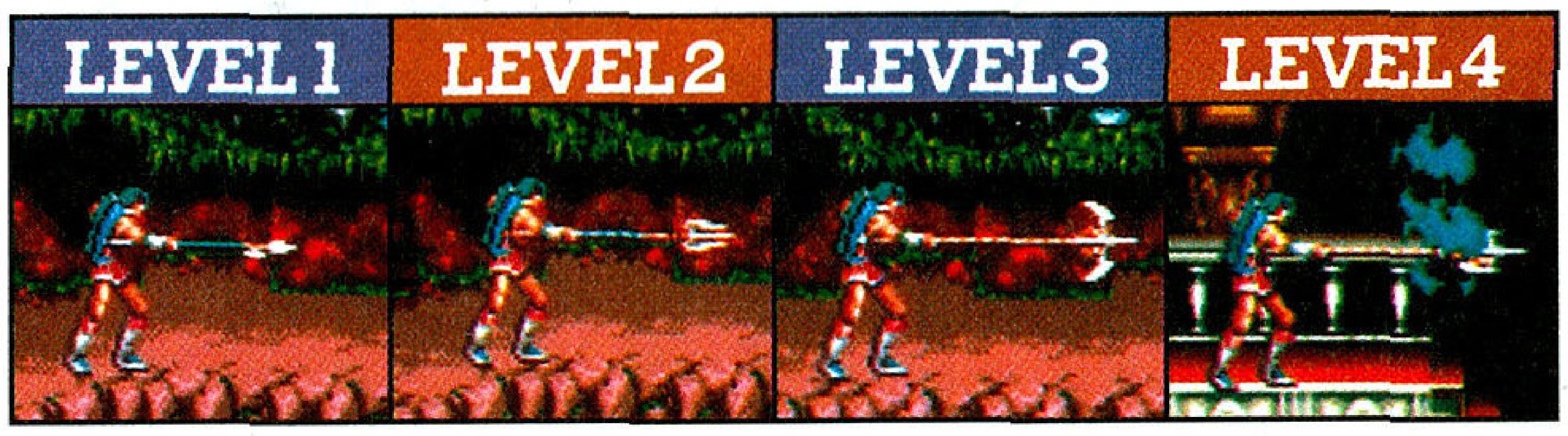
エリック　リカード

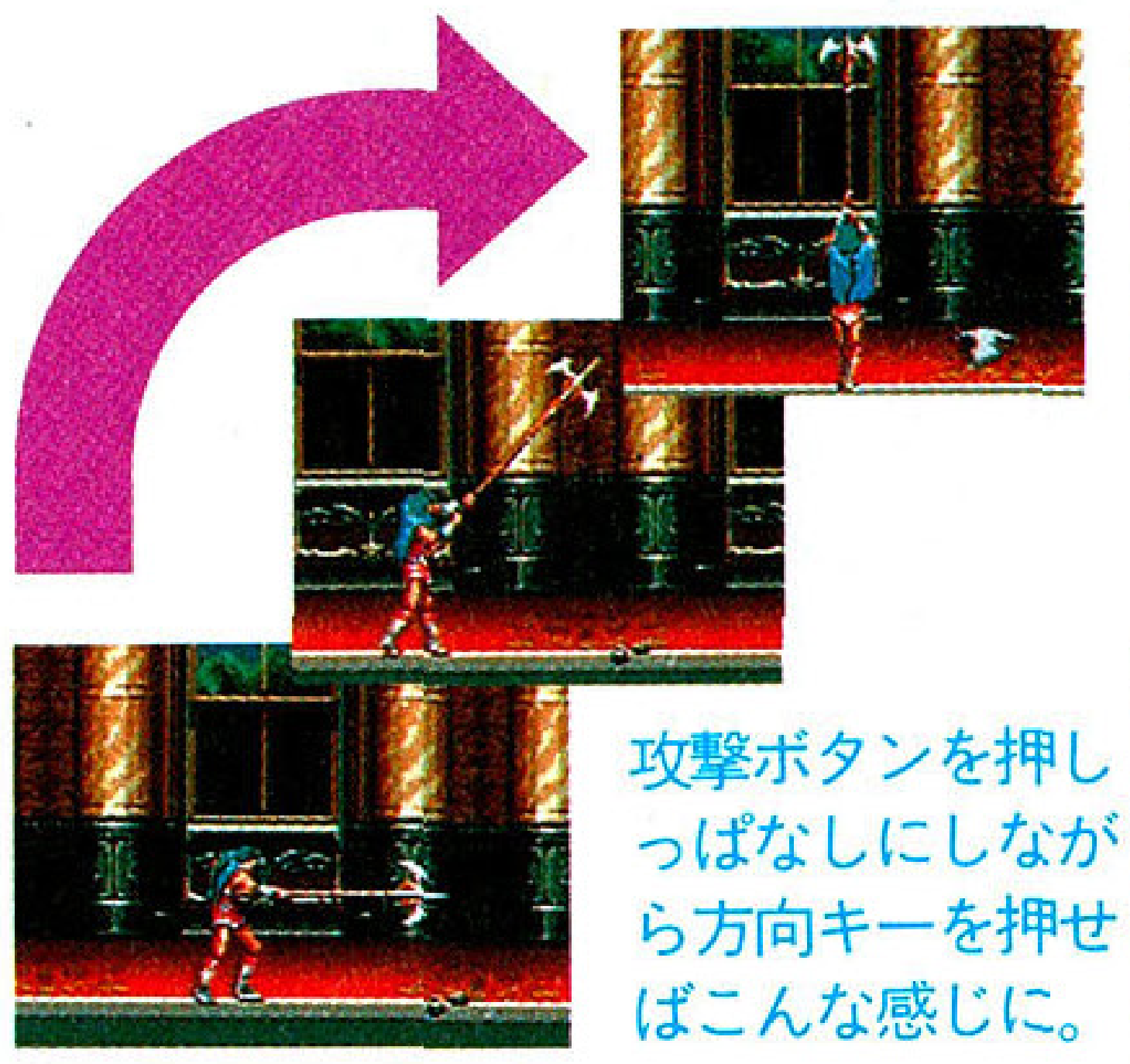

ERIC LECARDE

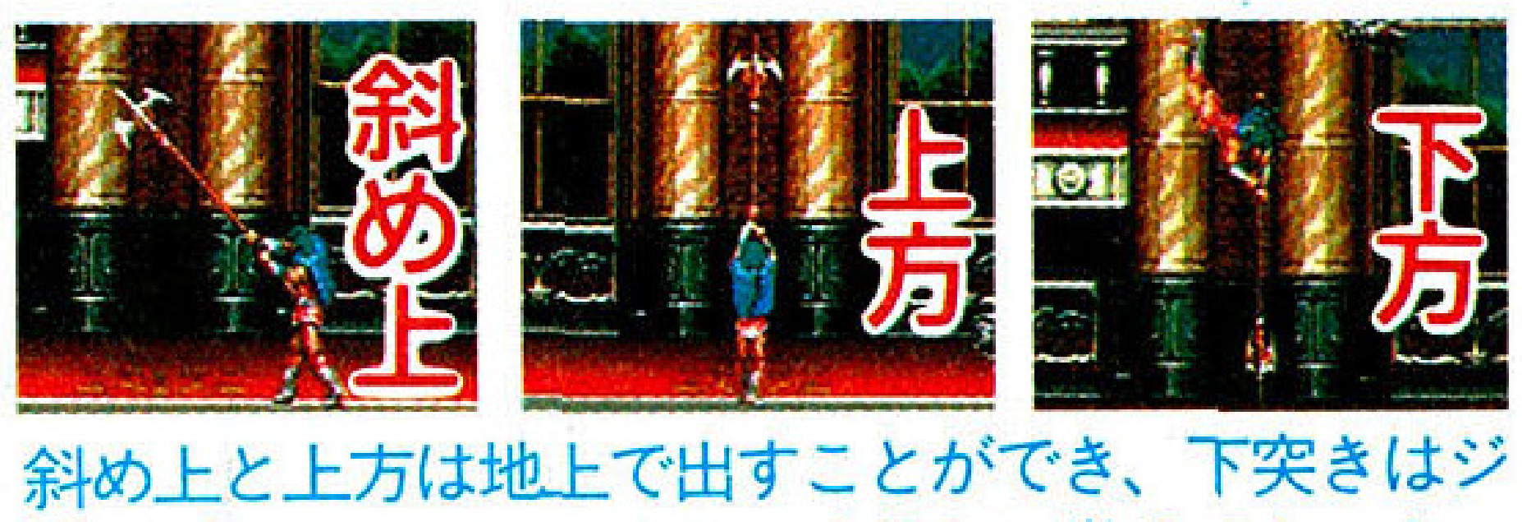
BORN :MAY 3RD 1892
IN SEGOVIA,
SPAIN

WEAPON :ALCARDE SPEAR

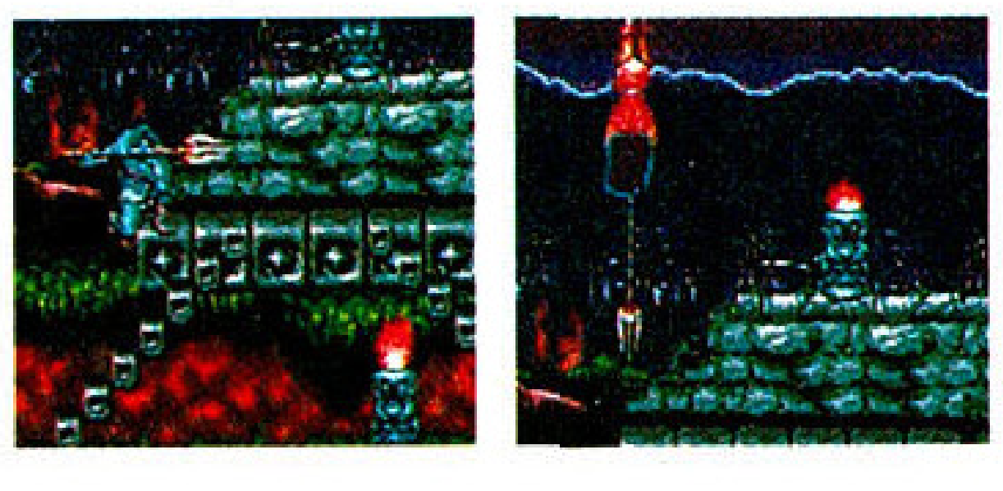
婚約者を女吸血鬼に殺されて以来、その魔物を葬るため旅を続けている。彼の武器はスピアで、攻撃範囲は広く、ほとんどの方向をカバーできるが、威力はやや弱い。またスピアを使ったハイジャンプができ、高い足場にも一瞬で上がれるのだ。




攻撃ボタンを押しっぱなしにしながら方向キーを押せばこんな感じに。



斜め上と上方は地上で出すことができ、下突きはジャンプ中に出せる。有効な攻撃だ。覚えておこう。


ハイジャンプ
しゃがんでしばらく力をタメてからジャンプで跳ぶ!

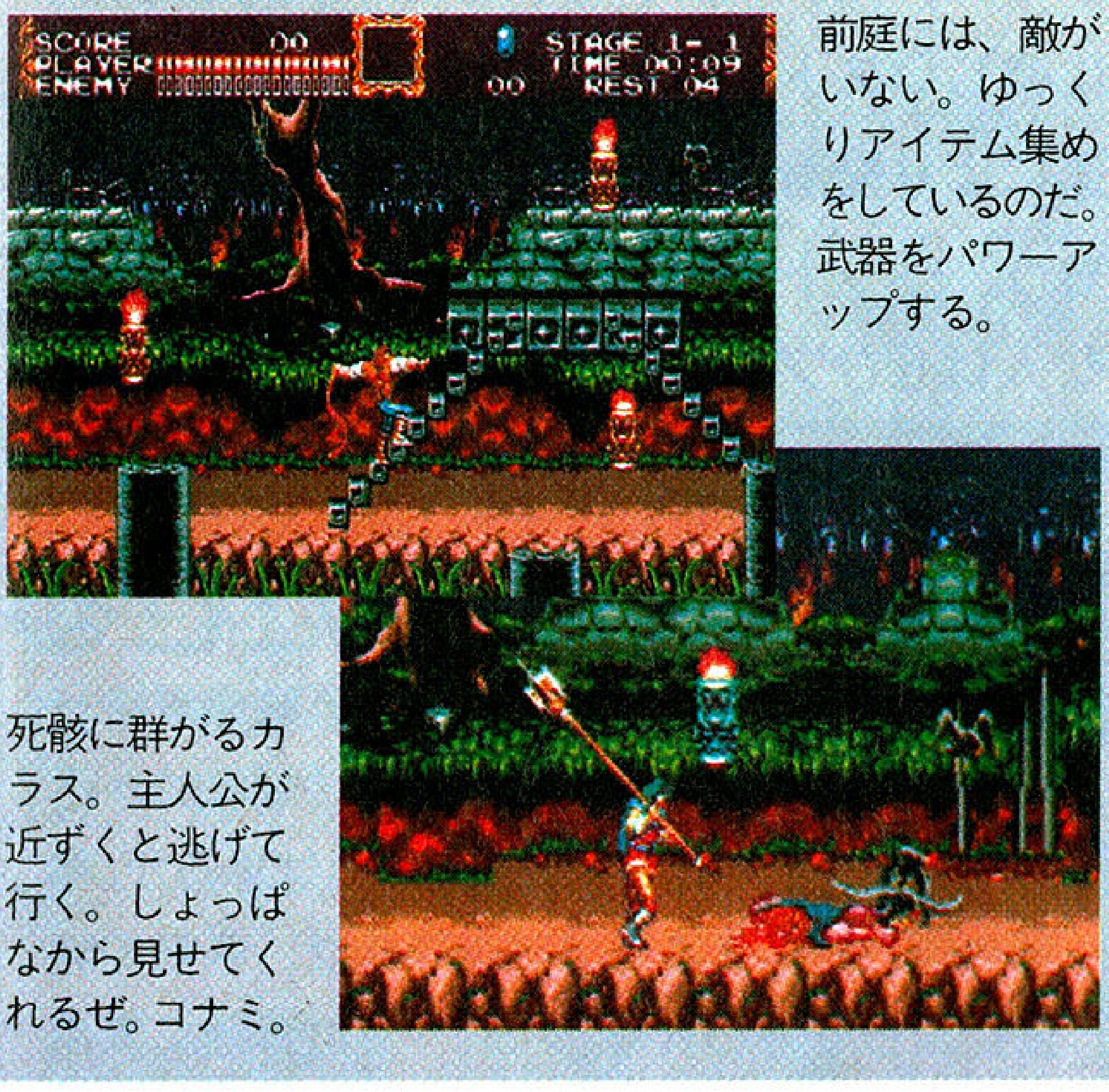
序盤から見どころがいっぱいだ!!

STAGE1 呪いの血が滴るドラキュラ城

かつてベルモンド家の男達が吸血鬼と幾度となく戦った戦場がこの城だ。魔物達が復活した今、ここも再び悪の巣窟と化している。墓場から死体が蘇り、その臭いに烏どもが集まり、呪いを受けた骸骨達が歩き回る。吸血コウモリが飛び回る中、城の最上階に待つ者はドラキュラか!?　それとも……。今、吸血鬼との長い戦いの火蓋が切られる!!

前庭

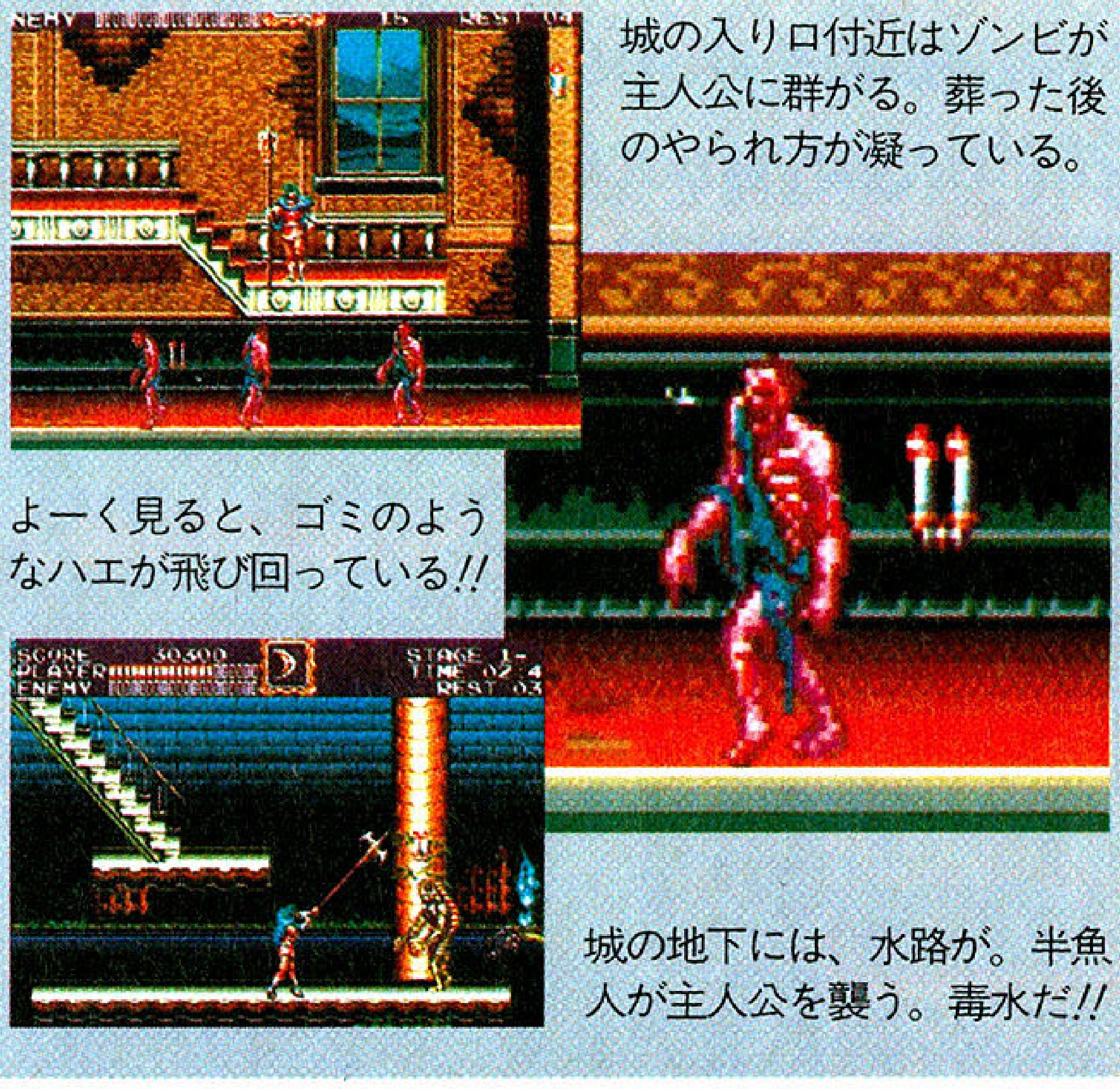
ようやくたどりついた城の前では怪しい烏が出迎える。


前庭には、敵がいない。ゆっくりアイテム集めをしているのだ。武器をパワーアップする。

死骸に群がるカラス。主人公が近ずくと逃げて行く。しょっぱなから見せてくれるぜ。コナミ。

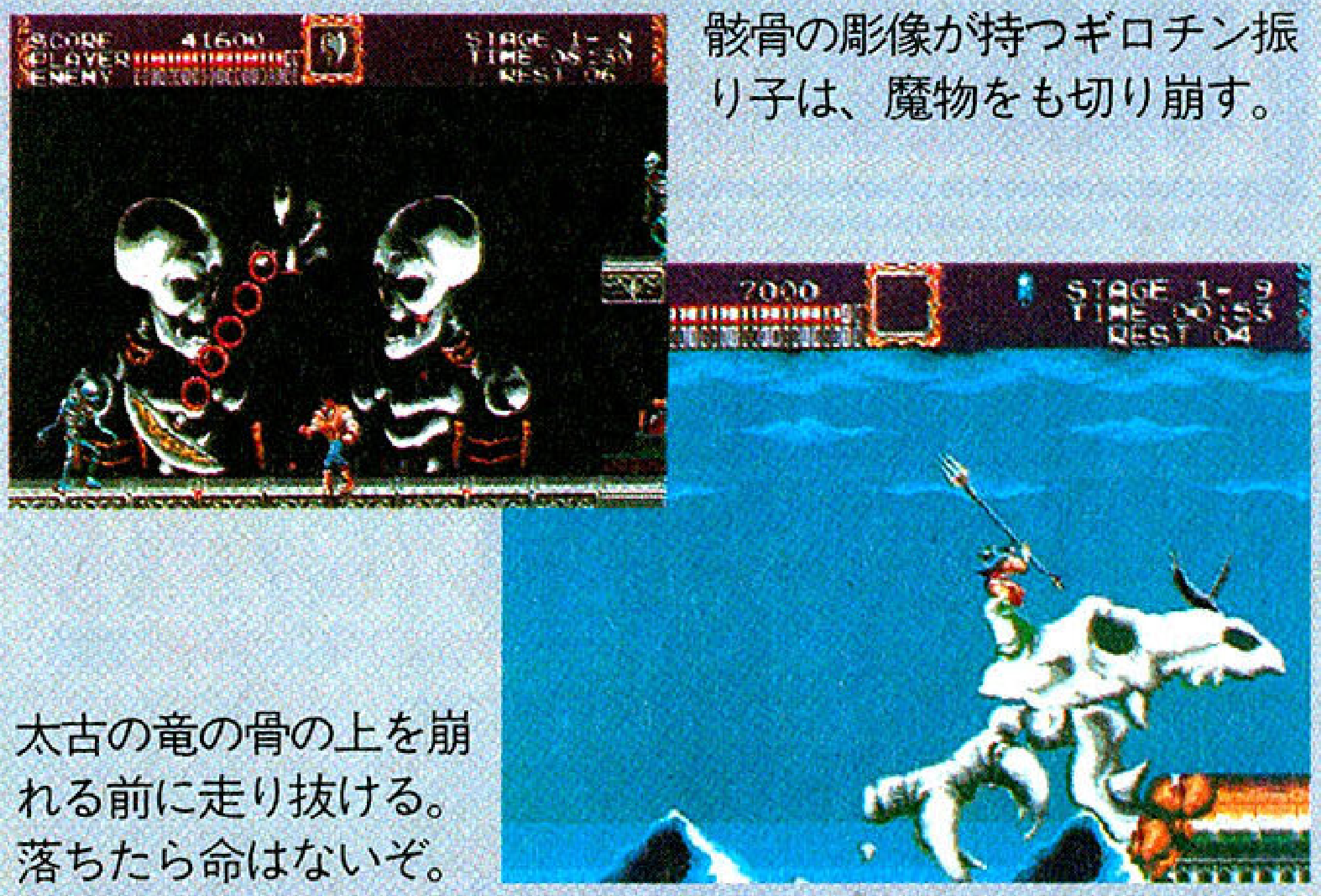
城内

再び魔物の巣窟と化した城。憎き謎の吸血女を捜し出せ!


城の入り口付近はゾンビが主人公に群がる。葬った後のやられ方が凝っている。

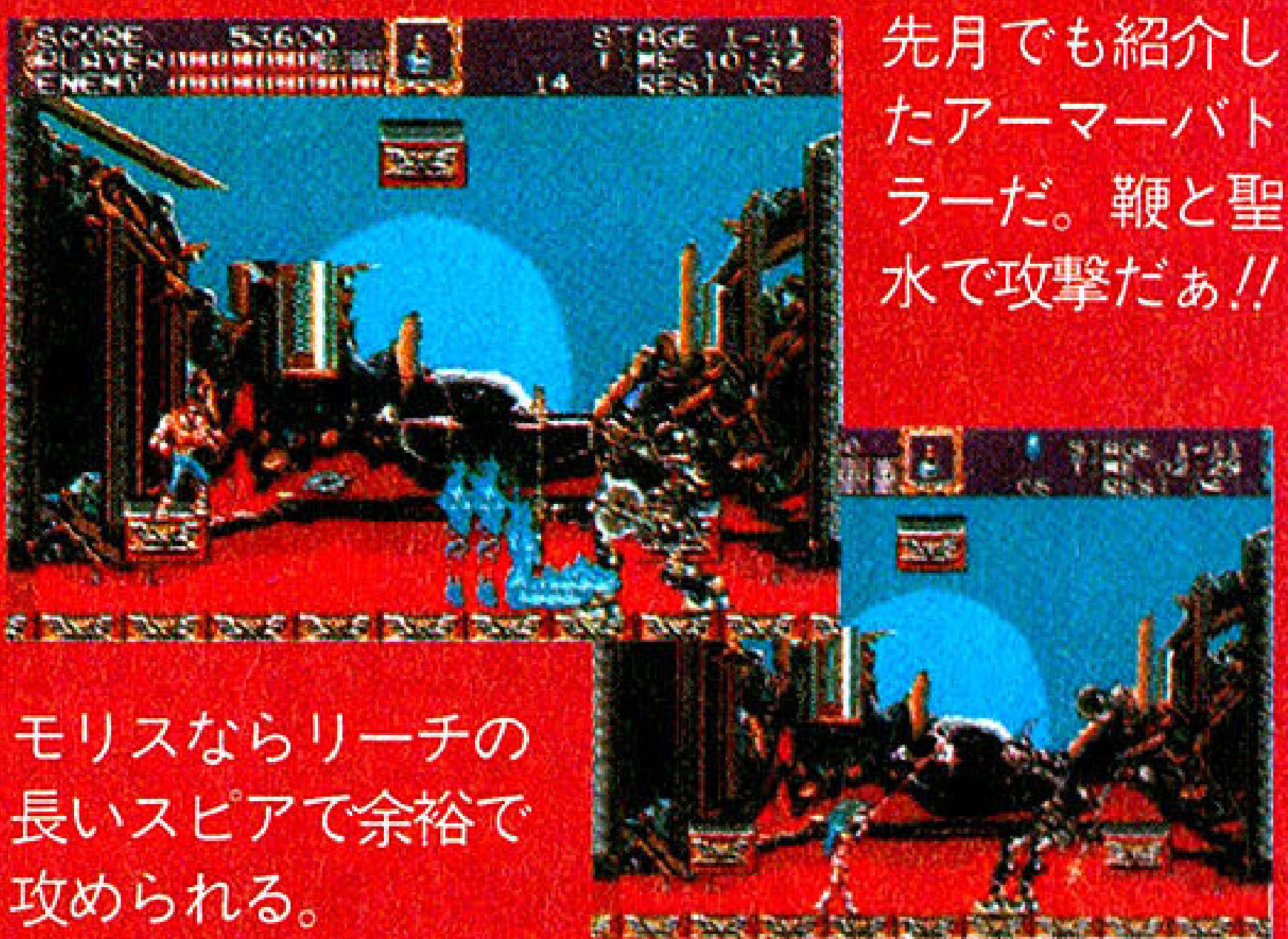
よーく見ると、ゴミのようなハエが飛び回っている!!

城の地下には、水路が。半魚人が主人公を襲う。毒水だ!!


骸骨の彫像が持つギロチン振り子は、魔物をも切り崩す。

太古の竜の骨の上を崩れる前に走り抜ける。落ちたら命はないぞ。

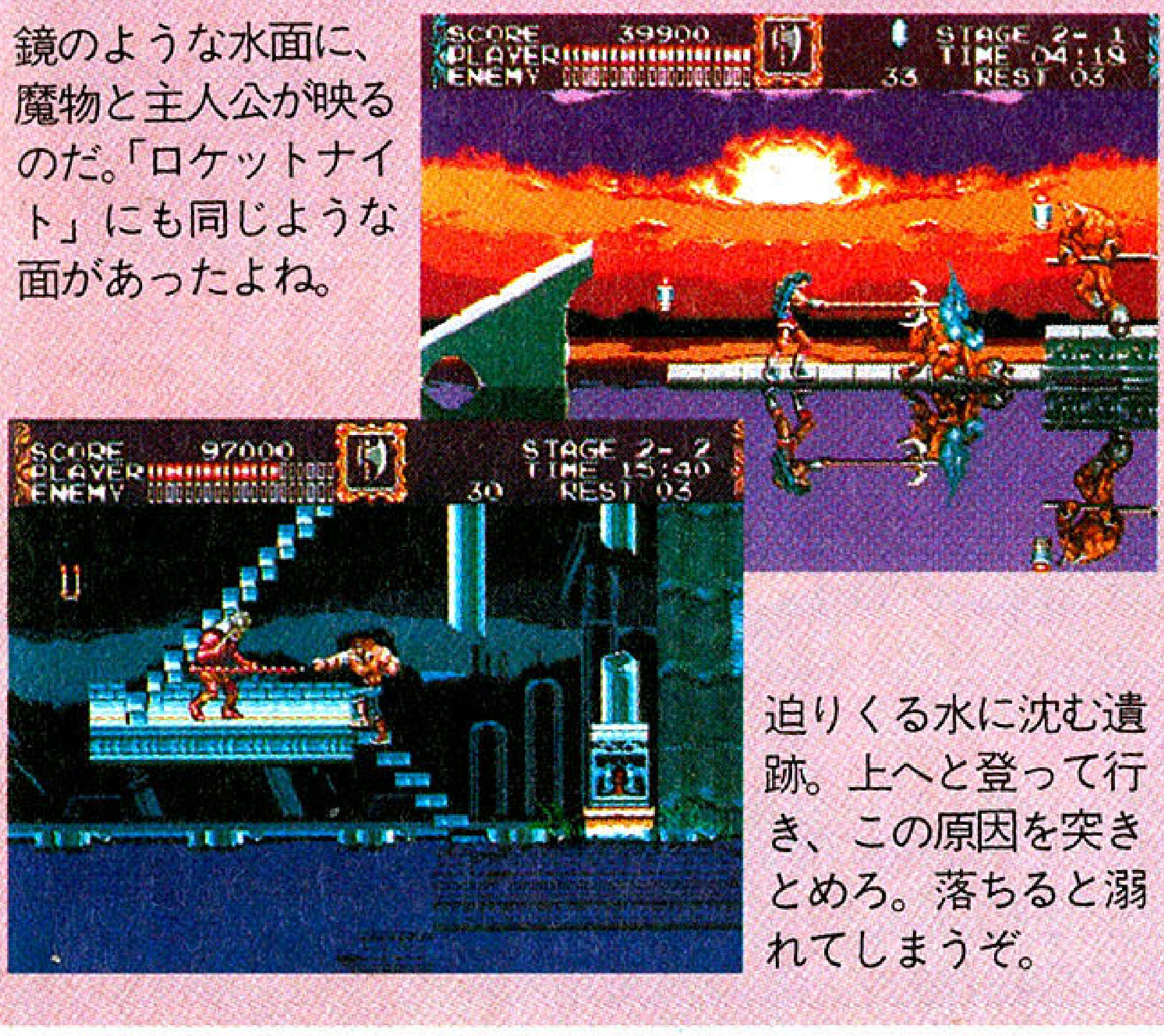
BOSS


先月でも紹介したアーマーバトラーだ。鞭と聖水で攻撃だぁ!!

モリスならリーチの長いスピアで余裕で攻められる。

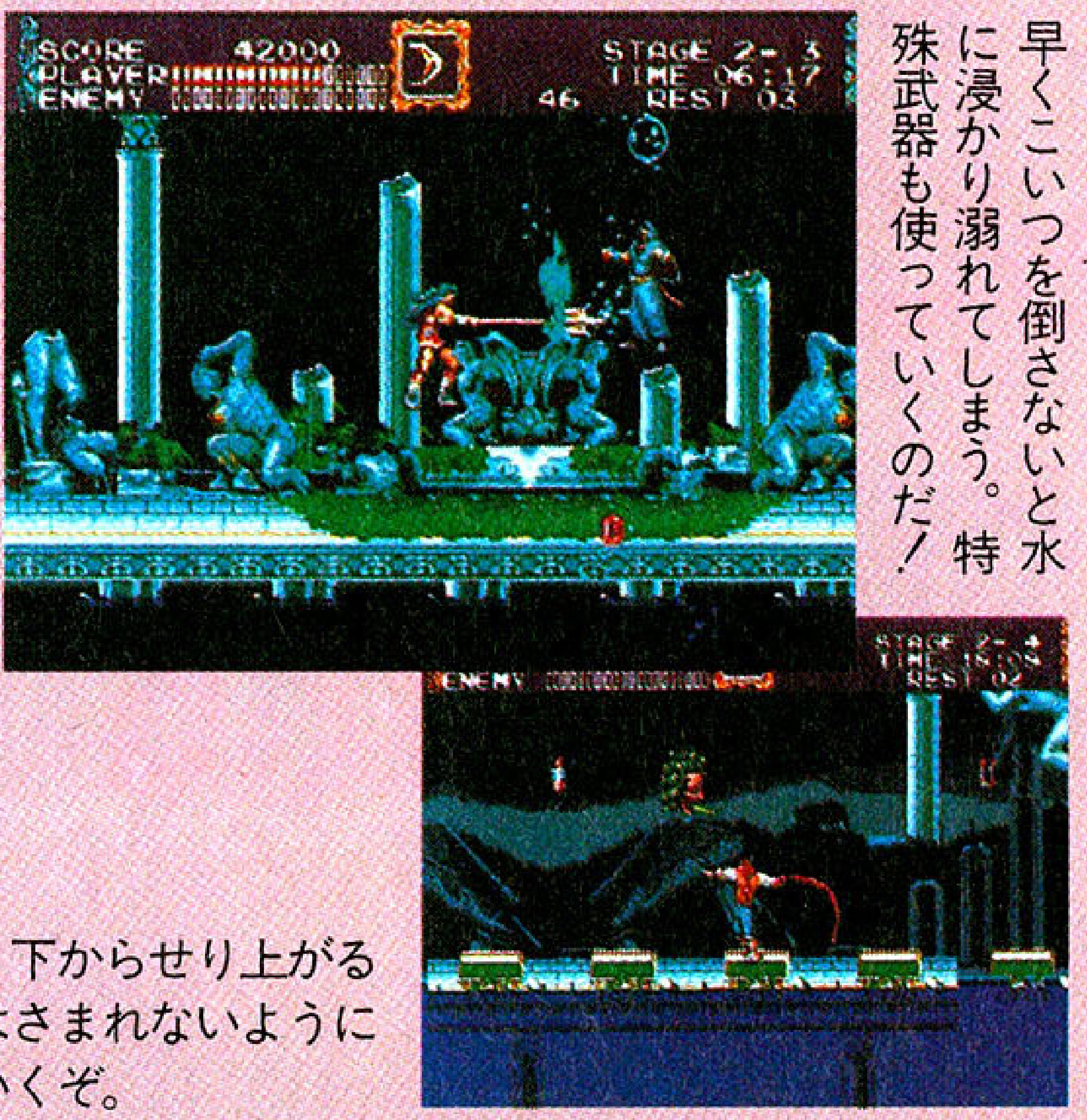
STAGE2 謎の遺跡アトランティス神殿

悪魔城を抜けて、海底深くから浮上した超過去遺跡アトランティスへ。しかし、浮上した今でも不安定な浮上沈没を繰りかえしており、迫る水位が主人公達を窮地へと追いつめる。アトランティスと吸血鬼がどう関係するのか不明だが、ここにも魔物がうごめいている。もしかしたら、アトランティス沈没の原因は魔物が関係しているのか?　さまざまな詮索をしつつ、主人公達は宮殿の奥深くへと進む。

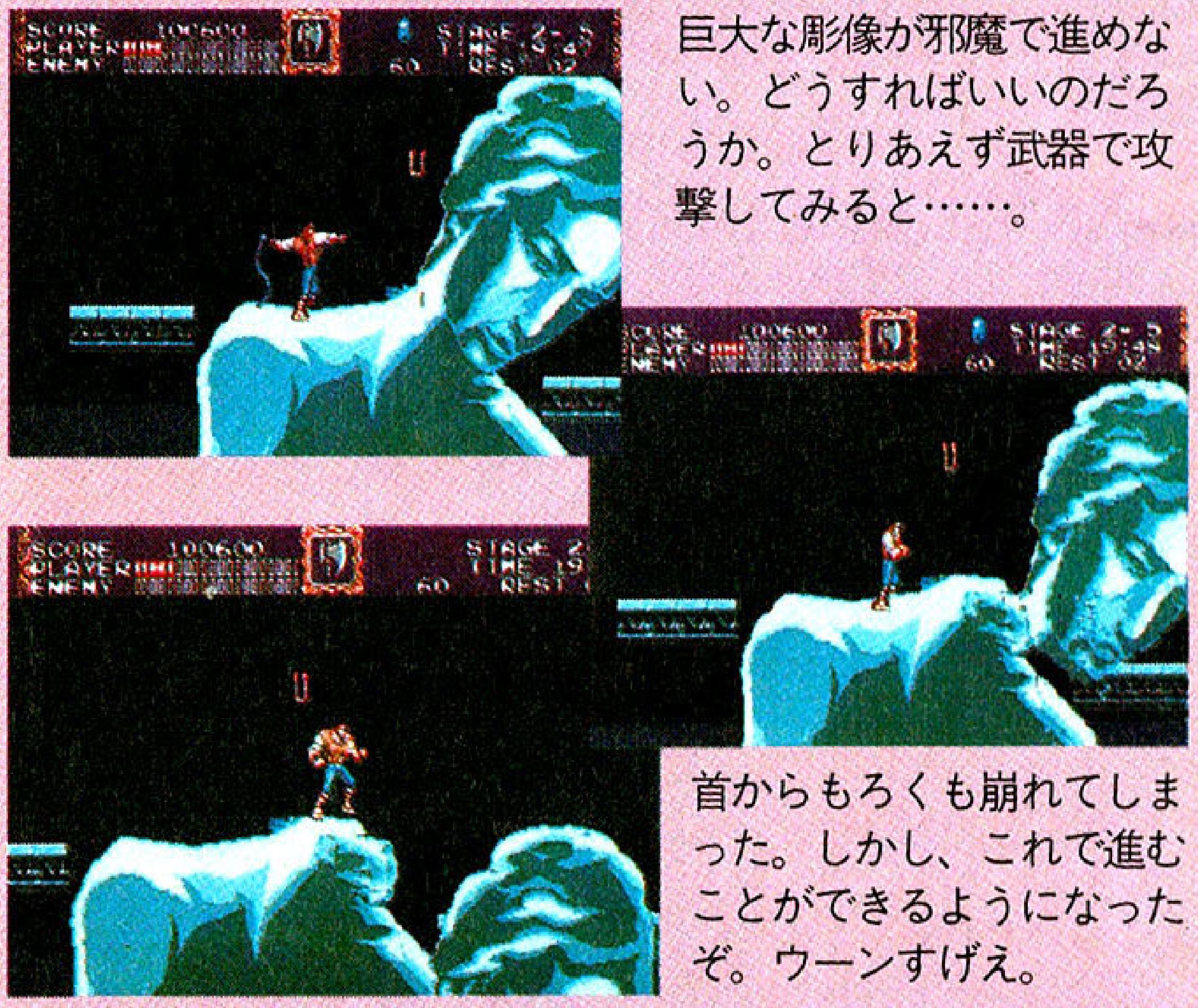

鏡のような水面に、魔物と主人公が映るのだ。「ロケットナイト」にも同じような面があったよね。

迫りくる水に沈む遺跡。上へと登って行き、この原因を突きとめろ。落ちると溺れてしまうぞ。

せり上がる水

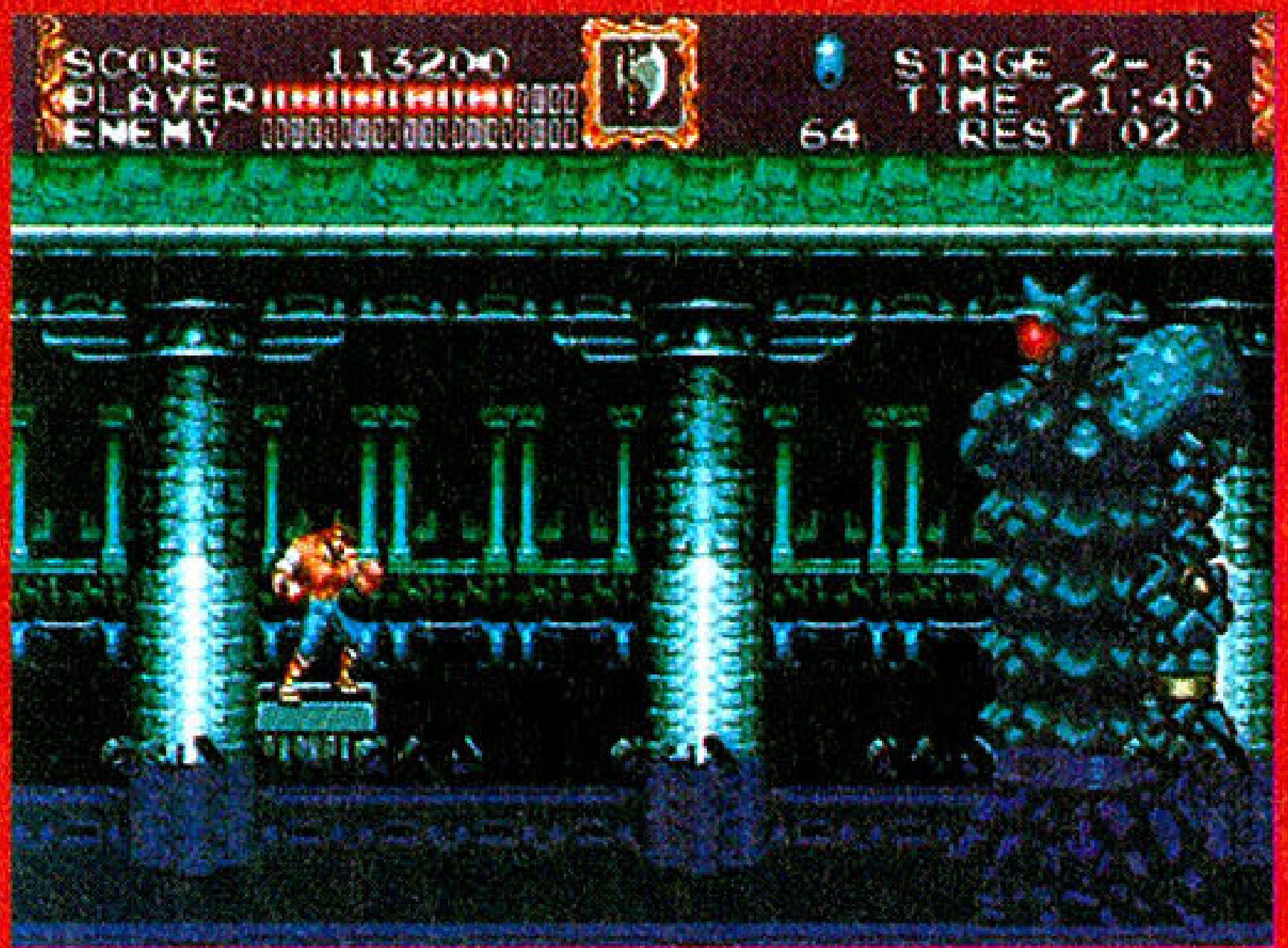

早くこいつを倒さないと水に浸かり溺れてしまう。特殊武器も使っていくのだ!

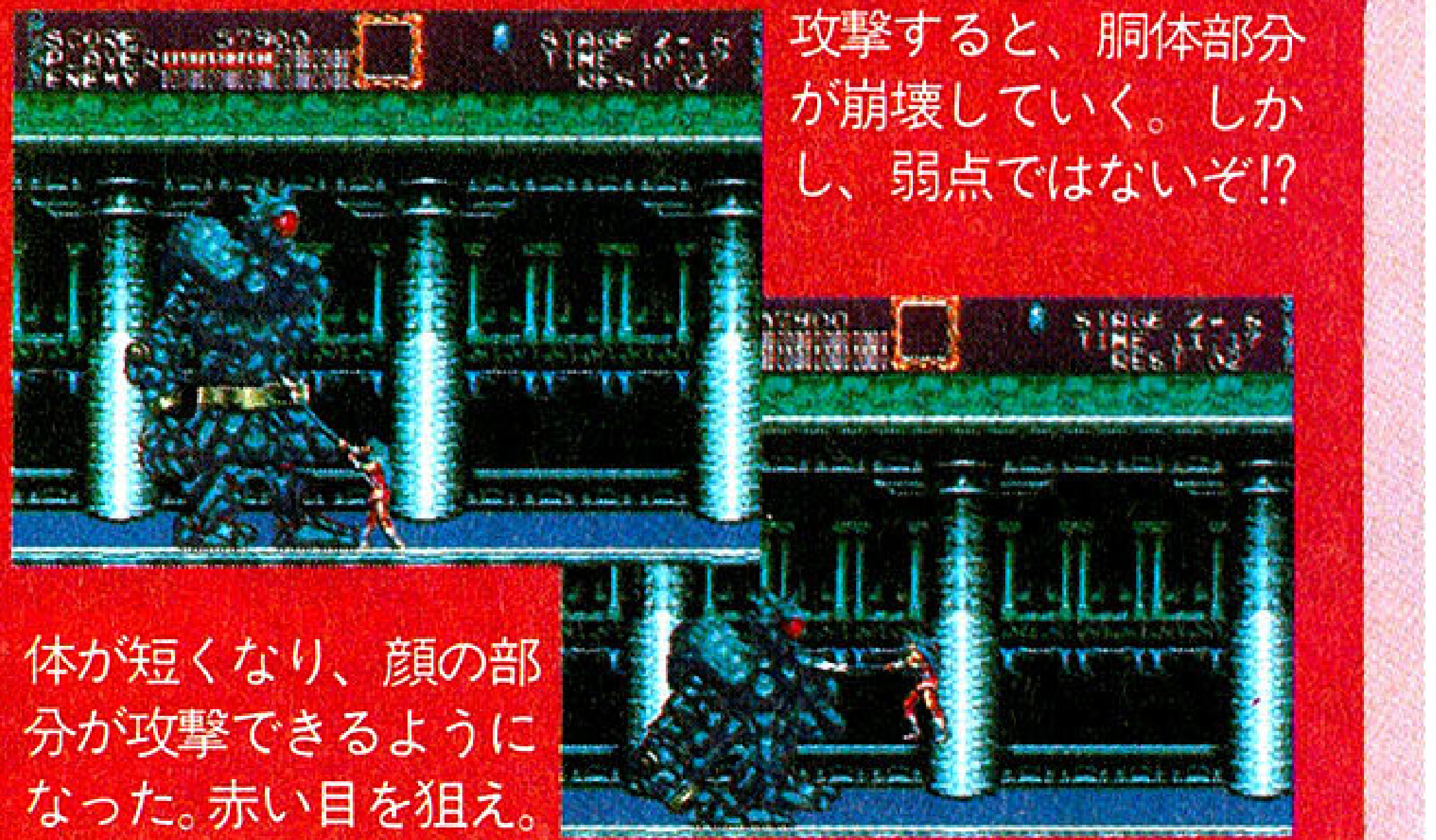
今度は、下からせり上がる遺跡にはさまれないように降りていくぞ。


巨大な彫像が邪魔で進めない。どうすればいいのだろうか。とりあえず武器で攻撃してみると……。

首からもろくも崩れてしまった。しかし、これで進むことができるようになったぞ。ウーンすげえ。

BOSS


浸水しているので、うかつには降りられない。水が引くのを待とう。


攻撃すると、胴体部分が崩壊していく。しかし、弱点ではないぞ!?

体が短くなり、顔の部分が攻撃できるようになった。赤い目を狙え。

メーカーさんからひとこと

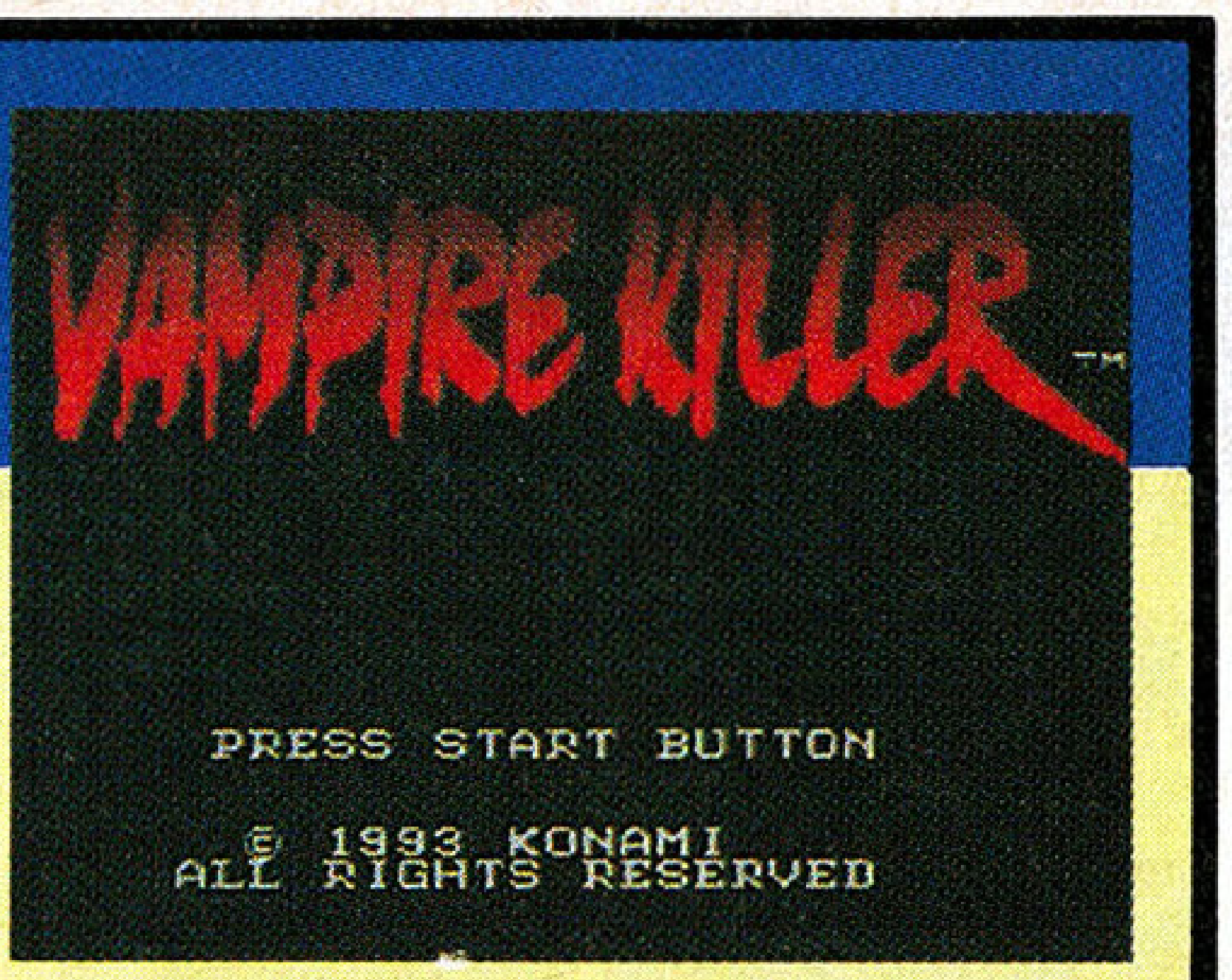
ハードディスクがクラッシュしたり、スタッフに病人が続出するなど、これがドラキュラのたたりなのか!?　と思うほど苦労してます。魔除けのお札を壁に貼って、最後の最後のラストスパート中です。期待してください。（はなてん）

バンパイア キラー

待ちきれず開発者さんに会いに行ってしまった

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

●コナミ
●来春発売予定
●7,800円
●ACT
●8M


VAMPIRE KILLER™

PRESS START BUTTON

© 1993 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED

完成に向けて着々と開発が進んでいる「バンパイア……」だけど、残念ながら「より良いものにしたい!!」という開発チームの意向により、発売が来春に延びてしまった。この理由を探るべく、編集部は開発チームに直撃インタビューを敢行。さてさて、どんな話が飛び出すことやら……。

「バンパイア」チームのメインスタッフ達。右からはなてんさん、BUNMINさん、そしてチルチル山根さんだ。社の規定により顔を出してもらえないと言うことで編集部特製のお面をつけてもらった。

おもちゃショーバージョンとは、一味も二味も違うぞ

編集部：早速ですが、現在の開発状況と発売を延期した理由は？

はなてん（リーダー、シナリオ・メインプログラム担当）：システム的にはほとんどでき上がっていたんですが、ユーザーの方々に満足してプレイしてもらえるようなものにすべく頑張っているんです。

チルチル（サウンド担当）：メンバー全員が納得して「買ってよかったな」と思ってもらえるものを作りたいと思ってます。「メガドラの市場にはハンパなものは出せないな」とも感じてますしね。

はなてん：今回のコンセプトはズバリ〝メガドラのドラキュラ〟です。タイトルを「ドラキュラ」にしなかったのも、あえて新しい色を出していきたいと思ったからです。展開はスピーディーで、アクション性が高められていると同時に、これまでの「駆け引きを楽しむ」という部分は受け継いでます。また、過去のシリーズでは城の中という舞台の制約上、どうしてもできなかったことがあるんです。詳しくは言えませんが、あっと驚くようなものを用意してますよ。マップのほうも複数のルートに分岐したり、個々のキャラ特性を生かせるようなデザインがされています。

BUNMIN（グラフィック担当）：８Ｍという限られた容量の中で、大きなオブジェが動くなど、インパクトを与えられるような仕掛けを考えました。色数もたいへんでしたが、独特の雰囲気は出せました。ぜひ見てください。

チルチル：ＢＧＭは過去のシリーズの流れを受け継いだものにしています。私はＦＭ音源が好きなので開発はやりやすいですね（笑）。

はなてん：曲はホント良いです。

ついに明かされたドラキュラ3部作構想とは!?

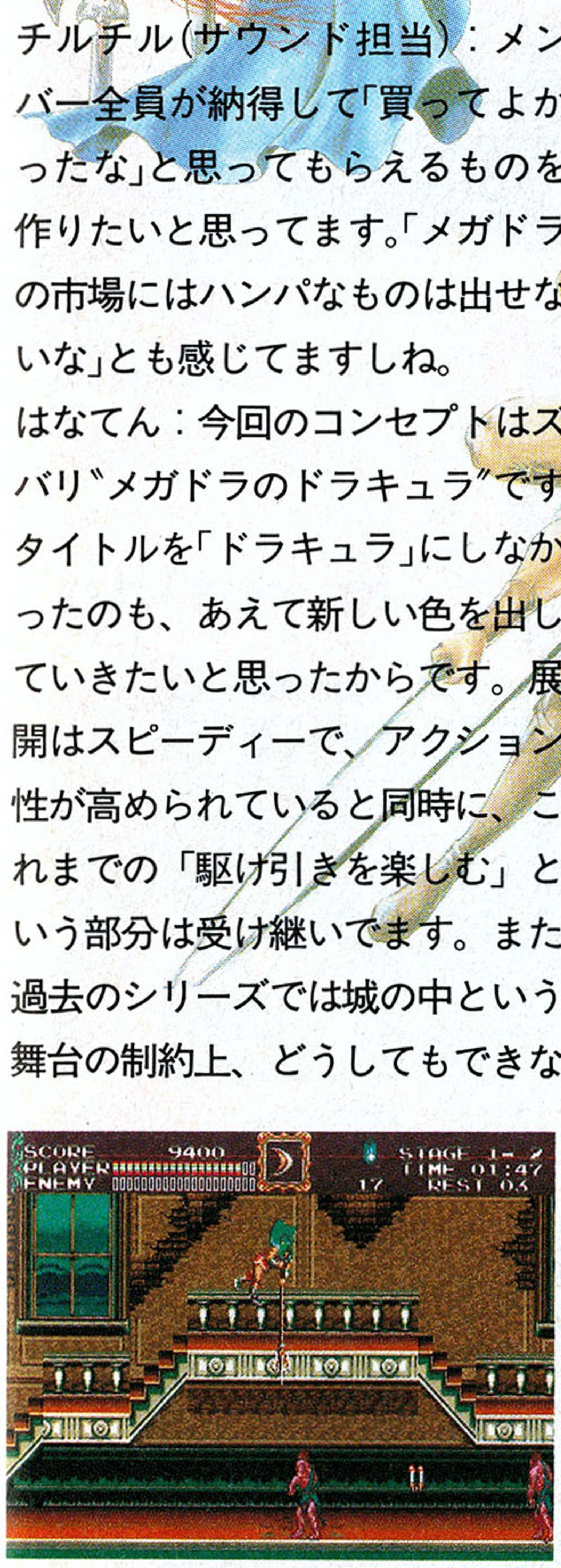
編：今回主人公が２人なのは？

はなてん：ドラキュラシリーズは〝ムチを振る〟というのが前提にあるのですが、メガドラならではの色を出したくて、槍を持った主人公を登場させてみたんです。時代が他の作品とは違うことからもわかるとおり、シナリオはメガドラ版のためのオリジナル、自分自身の中では「ドラキュラ３部作」ができていて、今回は２部に当たる部分をゲーム化したものなんです。もちろんこれまでの作品は個人的にもファンですから、イメージはきちんと受け継いでいるつもりです。従来のドラキュラシリーズに、僕自身の解釈を加えたものだと考えてください。わりと菊地秀行の影響を受けてますけど。

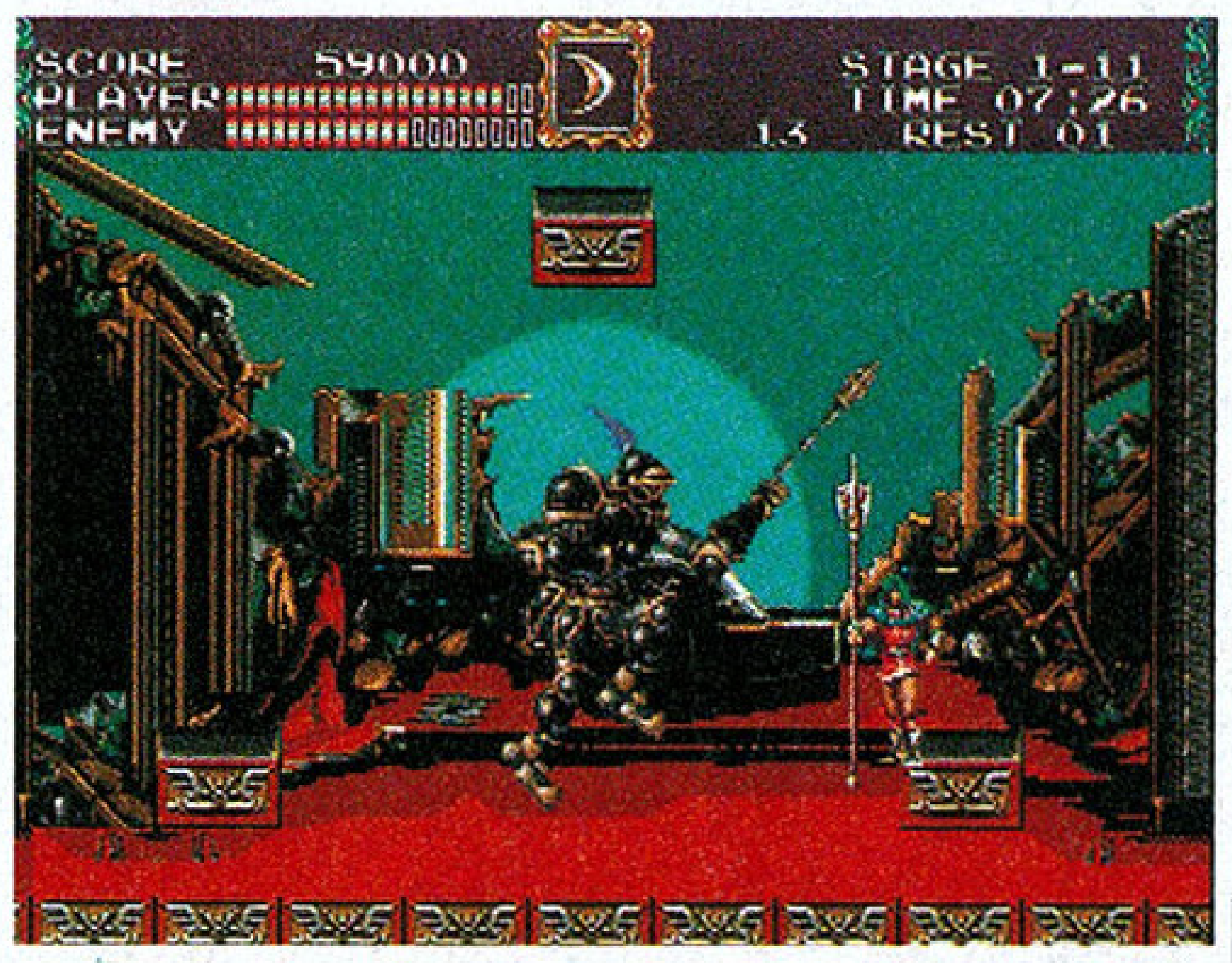
Ｂ：そういう世界ですから敵キャラも非常に多彩です。容量をたくさん使って、動きも凝ってますよ。

編：最後に、苦労話などを。

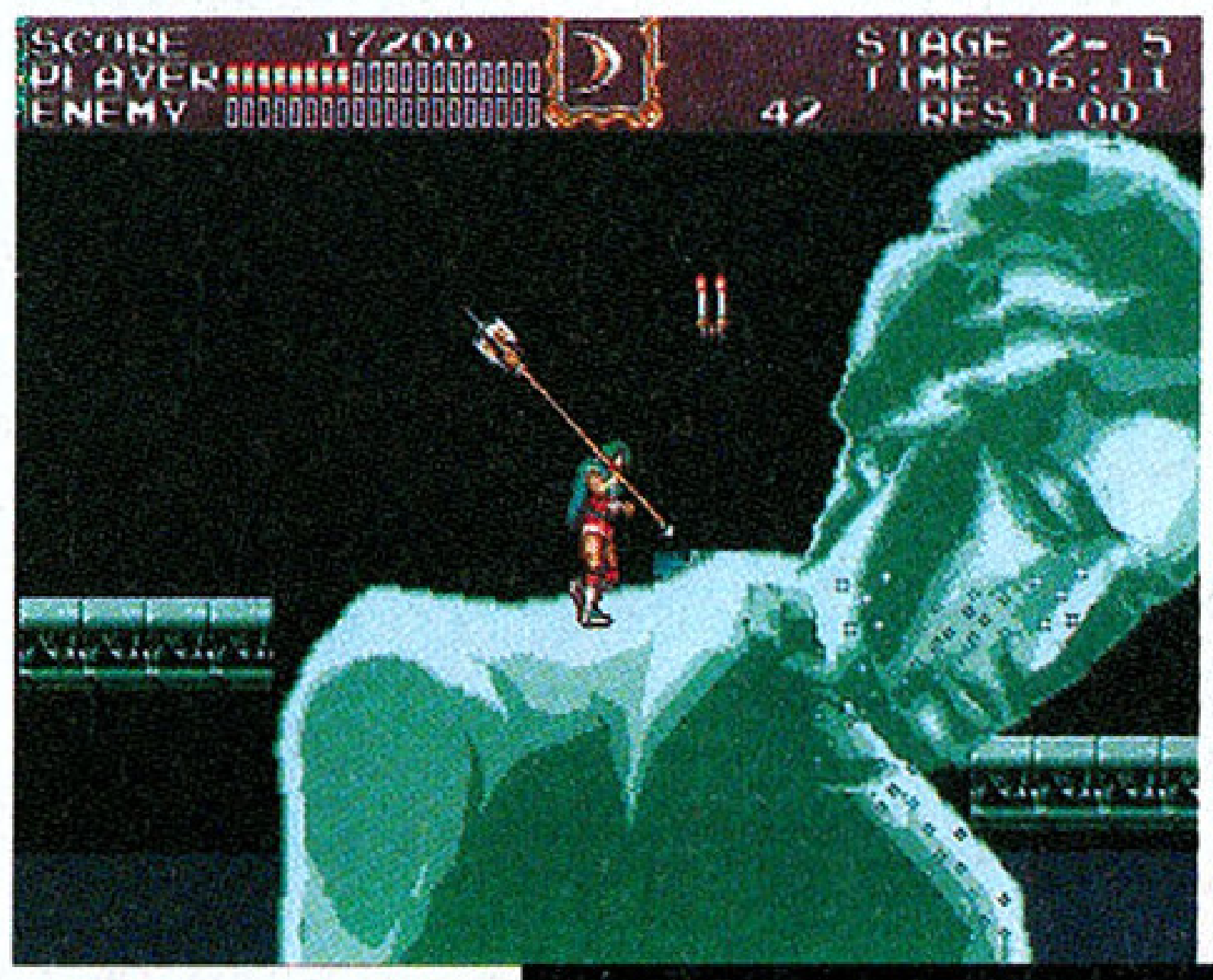
はなてん：実は、最近まで「これは呪いじゃないか」と思うほど開発チームに不幸が続きまして……。その原因が、雰囲気を出すため壁に貼った悪魔を呼ぶタペストリーだったんじゃないかと。全員から「はがせ」と言われて、代わりに魔除けの札を貼りました。今度はこのお面貼っときます（笑）。



槍を使ったハイジャンプなどの新アクションが、どう利用されるか楽しみなところだよね。



ステージ１のボスはメガドラで流行りの多関節キャラ。過去のシリーズにはない見せ方だ。



ＭＤ版はインパクトのある演出を心がけているとか。

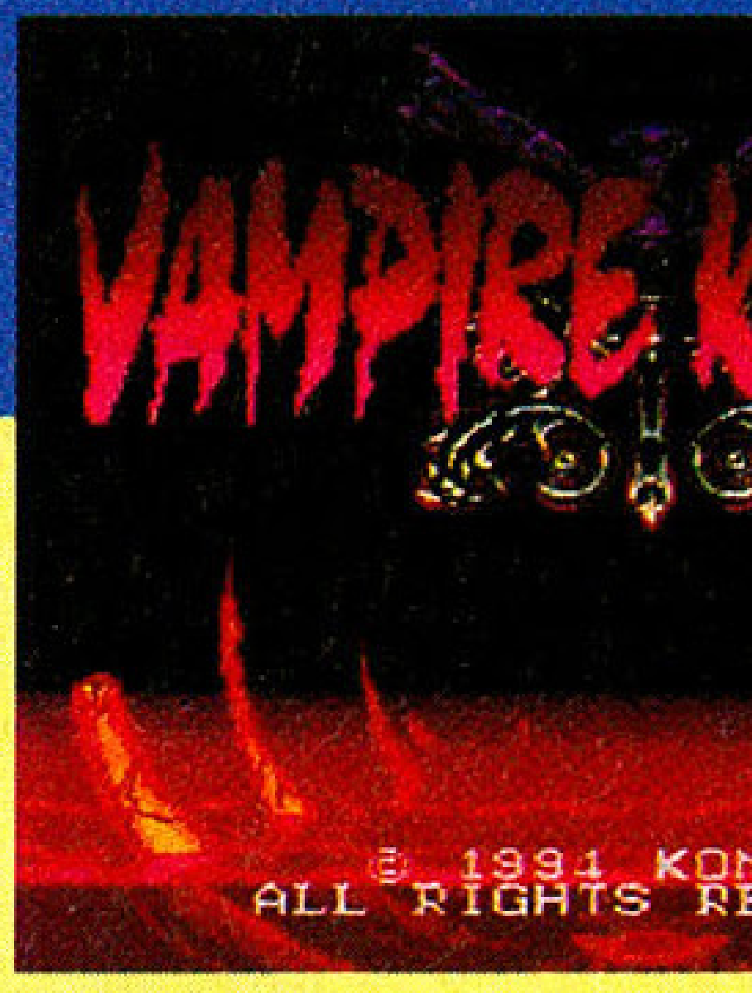
スピード感を持ったドラキュラ それがバンパイアキラー

バンパイア　キラー

いままでのことはすべて忘れろ!!

完成度ゲージ　80%　1人プレイのみ

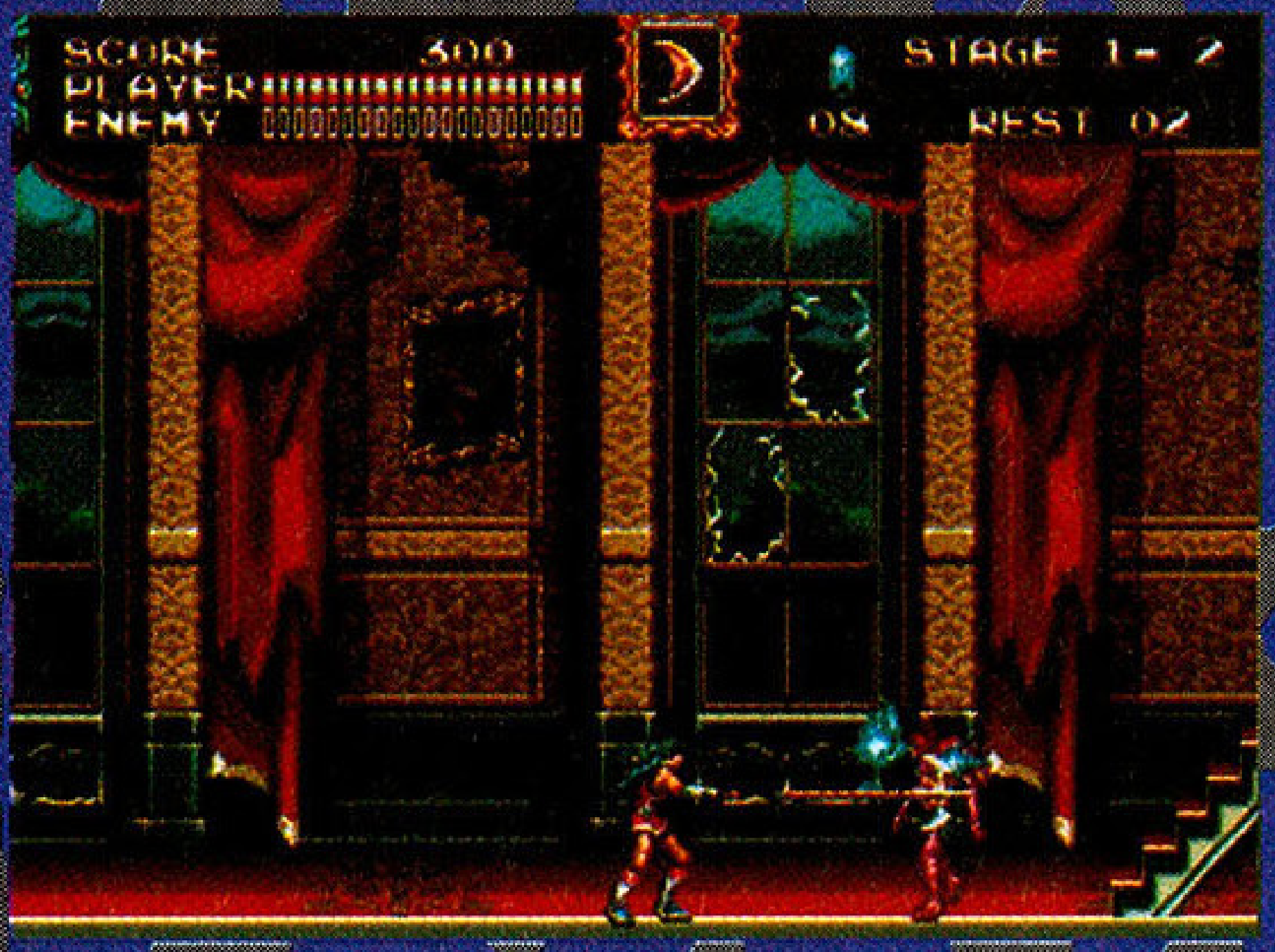
- ●コナミ
- ●3月18日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M



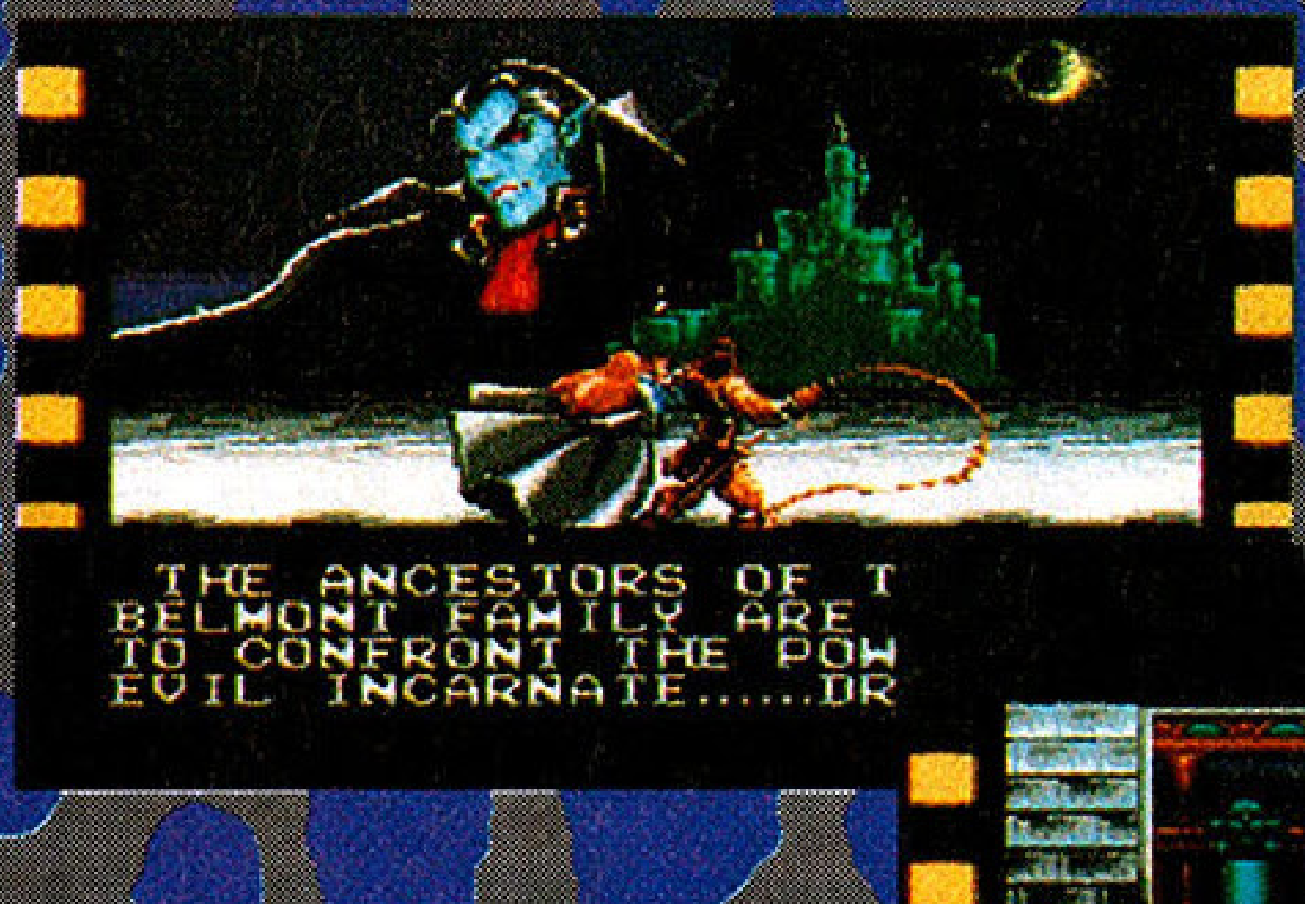
システム　デザイン　操作性

すべてが新しくなってしまったのだ

これを読んでいる諸君。まずはこのページの写真を、ザッと見てもらいたい。今まで紹介してきた「バンパイア　キラー」とは何か違うのがわかるはず。そう、懸命（けんめい）の開発、たび重なる調整を経ていま、本当の「バンパイアキラー」がお目見えしようとしているのだ。変わったのはグラフィックだけではない。システムや操作性までも、洗練（せんれん）された。今回は、その変更点をとくと紹介していくことにしよう。

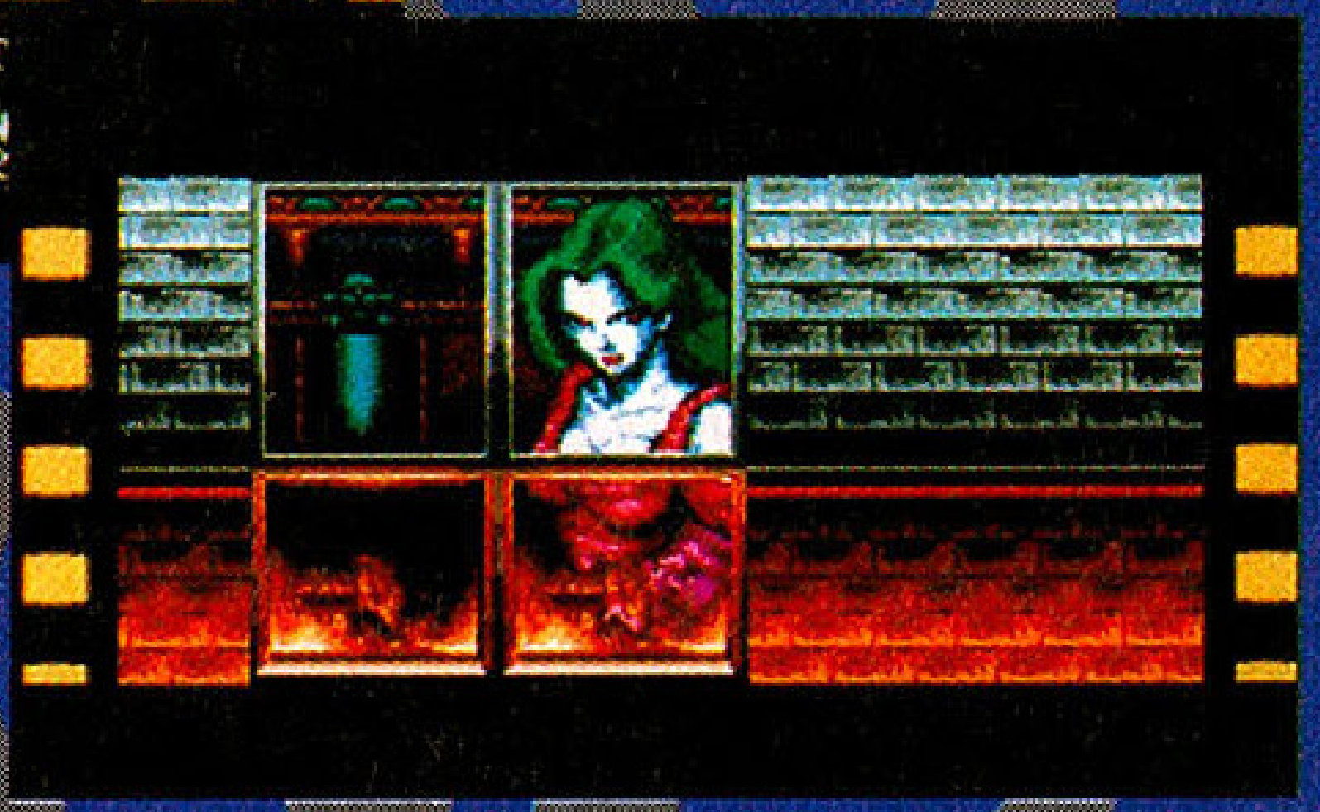


新しくなった。今までのことはさっぱり忘れてもらいたい」というのも無理は相談だろう　だから検証。



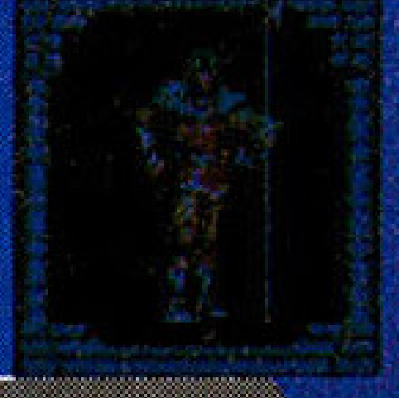
THE ANCESTORS OF T
BELMONT FAMILY ARE
TO CONFRONT THE POW
EVIL INCARNATE.....DR

タイトル前のビジュアルも入ったぞ。ファミコン版で描かれた、ベルモンド家の活躍から14年後が今回の舞台だ。



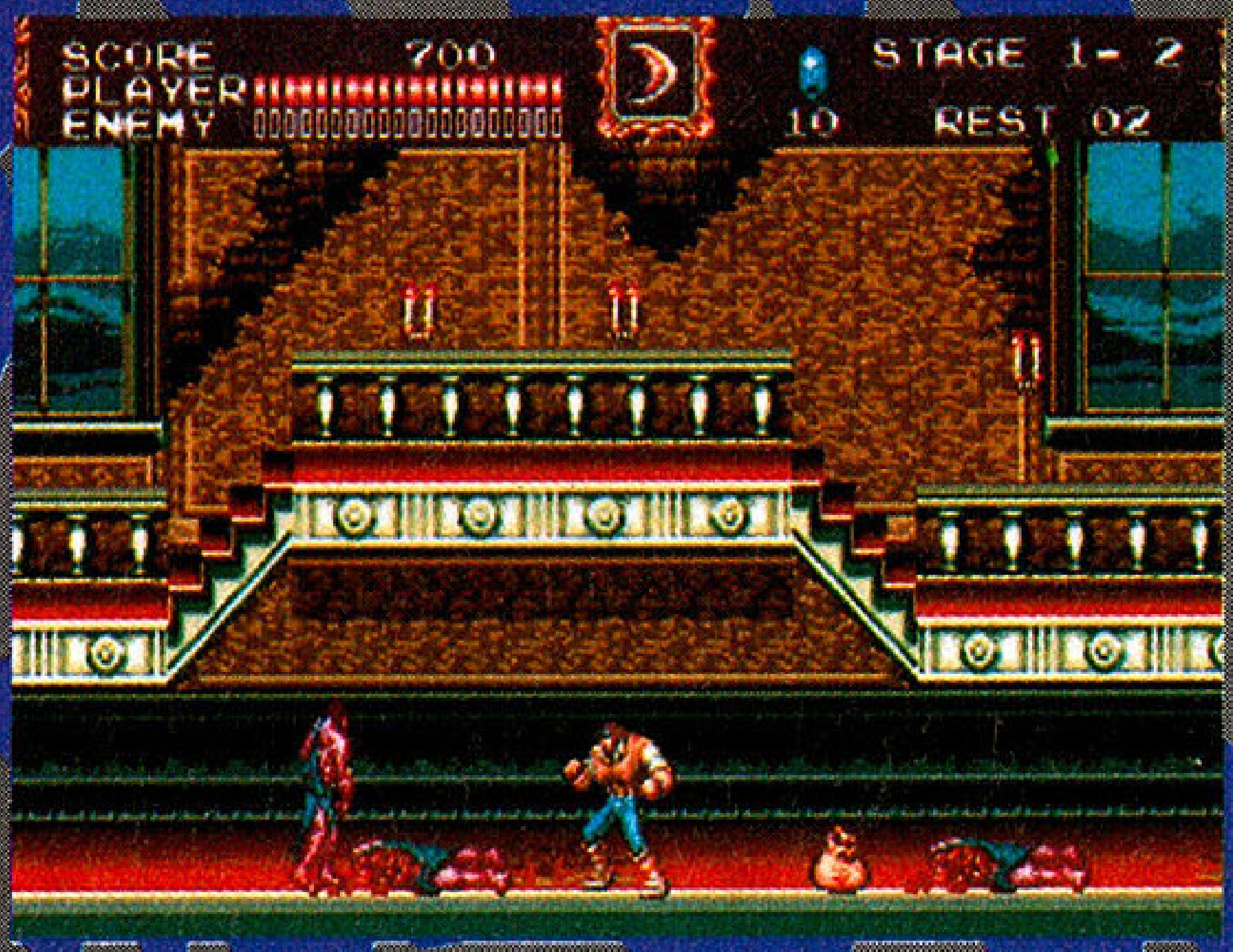
今回の事件の発端でもあるエリザベート・バートリー。15世紀、処女の生血風呂に入っていた実在の女性である。

まずはゲームシステムの変更を検証



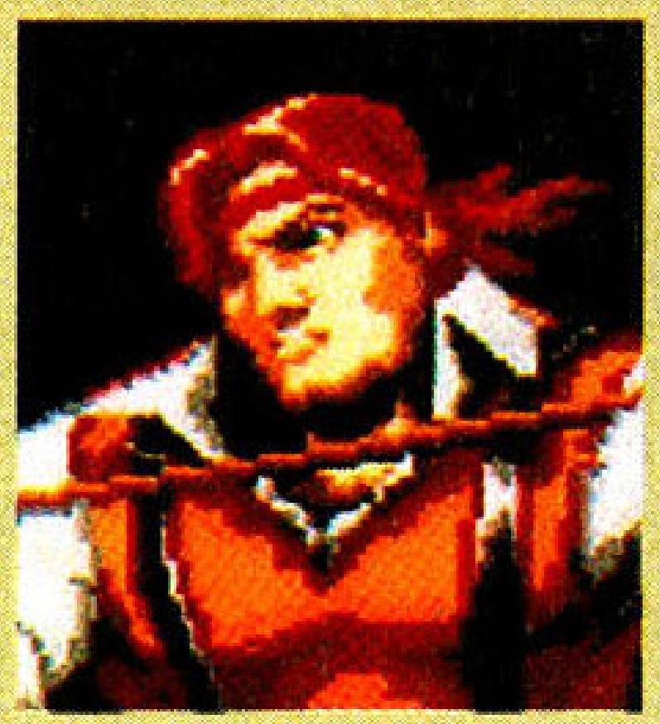
ここでは、まず基本となるゲームシステムがどう変更したのか検証していこう。と言っても、ショーで試せた読者以外はプレイしていないので、勝手ながら我々編集部が独自に検証した結果を報告させていただく（すまん）。

まずはステージ構成だが、このゲームには、ご存知のとおり2人のプレイキャラクターがいる。ステージによっては、それぞれのキャラクターのみが進めるフロアがあるとされていたが、それが今回初めて確認された。用意されているステージはまだ先の方なので、お見せできないのが残念だが、これは期待しても大丈夫だ。また、各プレイヤーの操作感と登場する全アイテムの効果が確認できたので、それも紹介する。全体的には、ファミコン版のよさをより強調したものという感触だ。



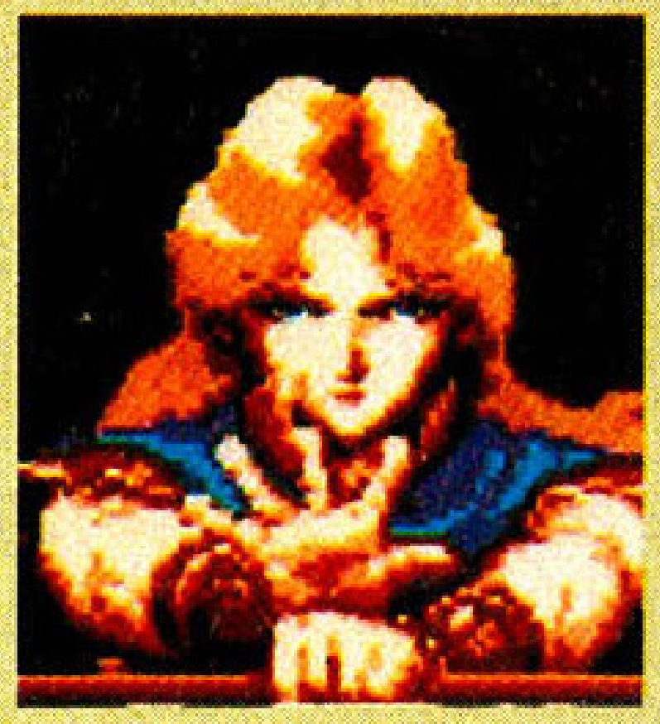
キャラクターの操作感覚は今までのシリーズとほぼ同じ感覚だ。うれしいことだ。

ジョニーモリス



ジョニー・モリスは、基本的にはシリーズを通した主人公と同じ感覚の操作である。このゲームではジャンプ中の上方攻撃と下方攻撃ができ、ムチを使った移動は、SFC版ゆずりである。

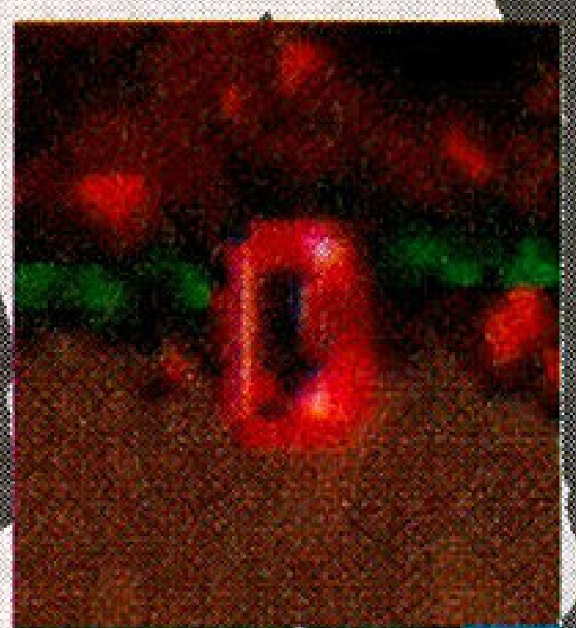
エリックリカード

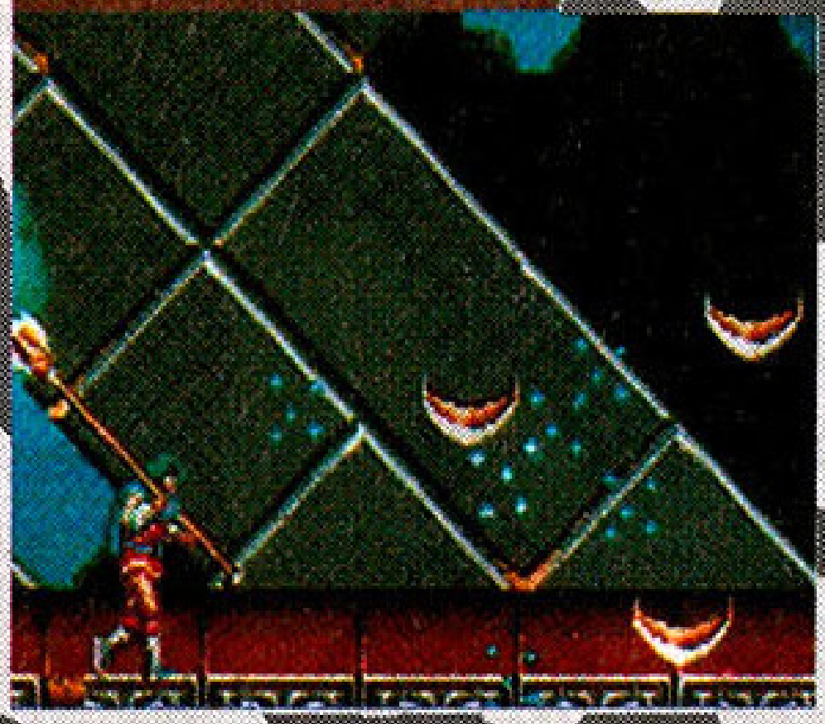


エリック・リカードは、スピアを地上180度突き出し、下突きなどもできる。操作感はジョニーと同じだが、この武器によって特殊なキャラクターとして位置づけられている。ハイジャンプも新機軸だ。

バンパイアキラーを救うアイテム群

「バンパイアキラー」で登場するアイテムは、以下のとおりである。紋章は、通常2段階のパワーアップで、3段階目で最強武器へと変化し、またその時点で魔法が最強魔法になる。ミステリーブックは、不思議な効果のあるアイテムでその時々で効果が変化する不思議なアイテムなのだ。

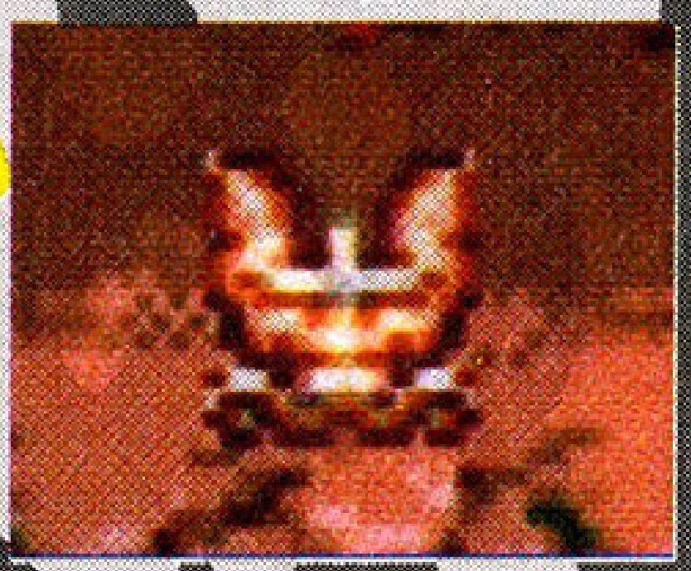




ジュエルと武器

ジュエルは、赤と青の2つ。青は赤5つ分に相当する。取ると特殊武器使用回数が増えるが、上キーを押しながら使用するとレベル2の強い効果を持った魔法が使えるようになった。武器の種類は3つと少ないが、強い魔法はボスに効果を発揮しそうだ。しかし、そのぶんジュエルをより多く消費。

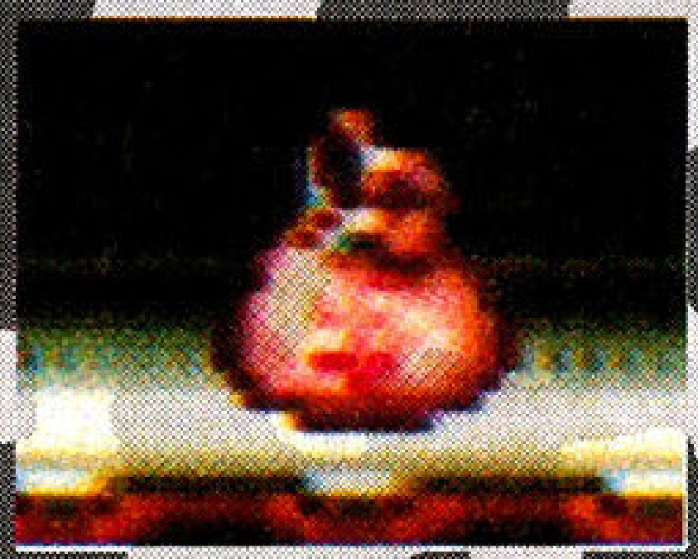
アイテムと効果



紋章

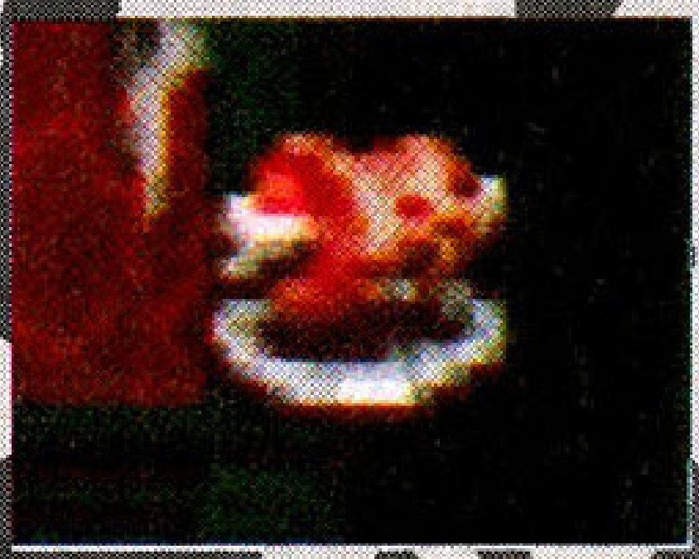
紋章で通常武器がパワーアップするのだ。強さは3段階ある。強くあれ。

S袋



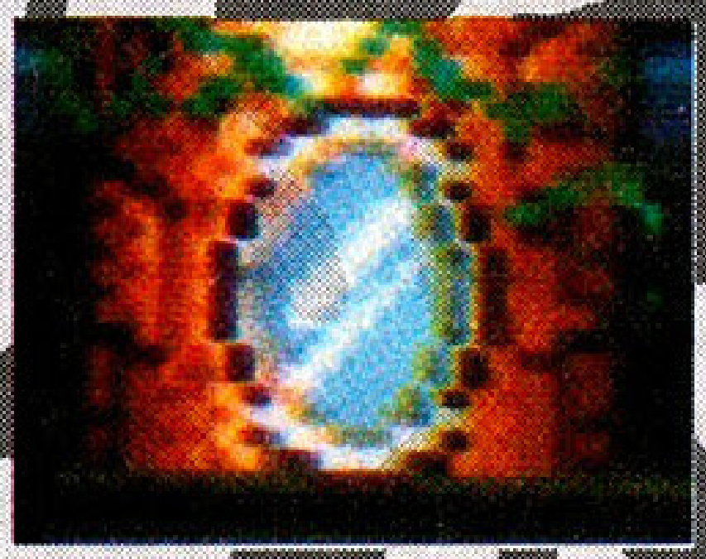
取ると得点がアップする。シリーズ初期からの定番アイテムだ。

肉片



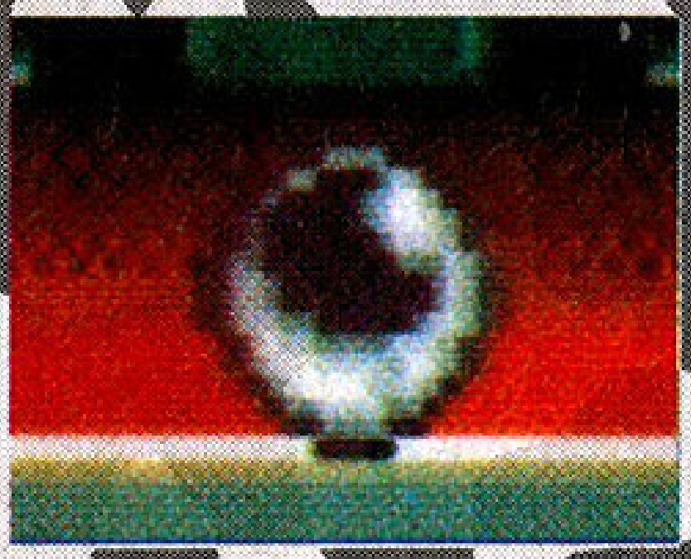
取ると体力が回復。壁などに隠されている。これも定番アイテム。

真実の鏡



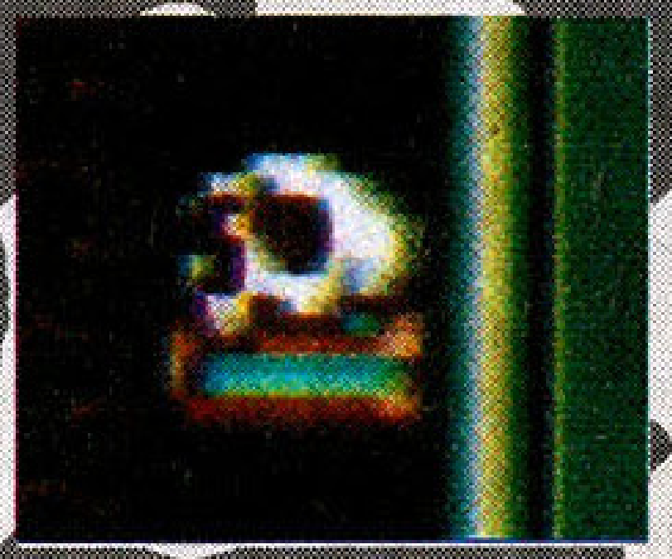
画面内の敵が全滅するアイテムだ。前シリーズではロザリオである。

オーブ



取るとキャラが無敵になる。前シリーズでは、ツボが同じ効果だった。

ミステリーブック

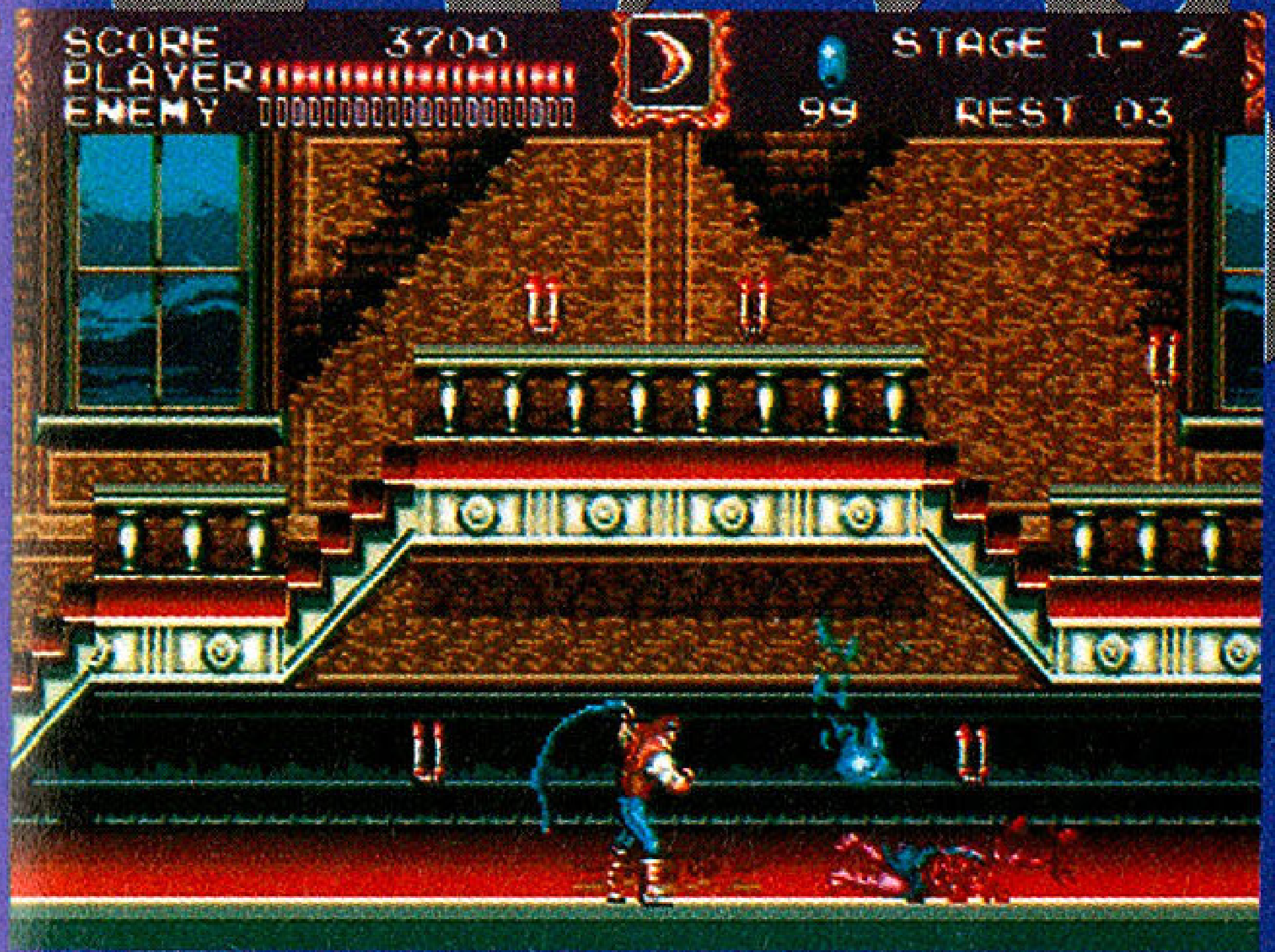


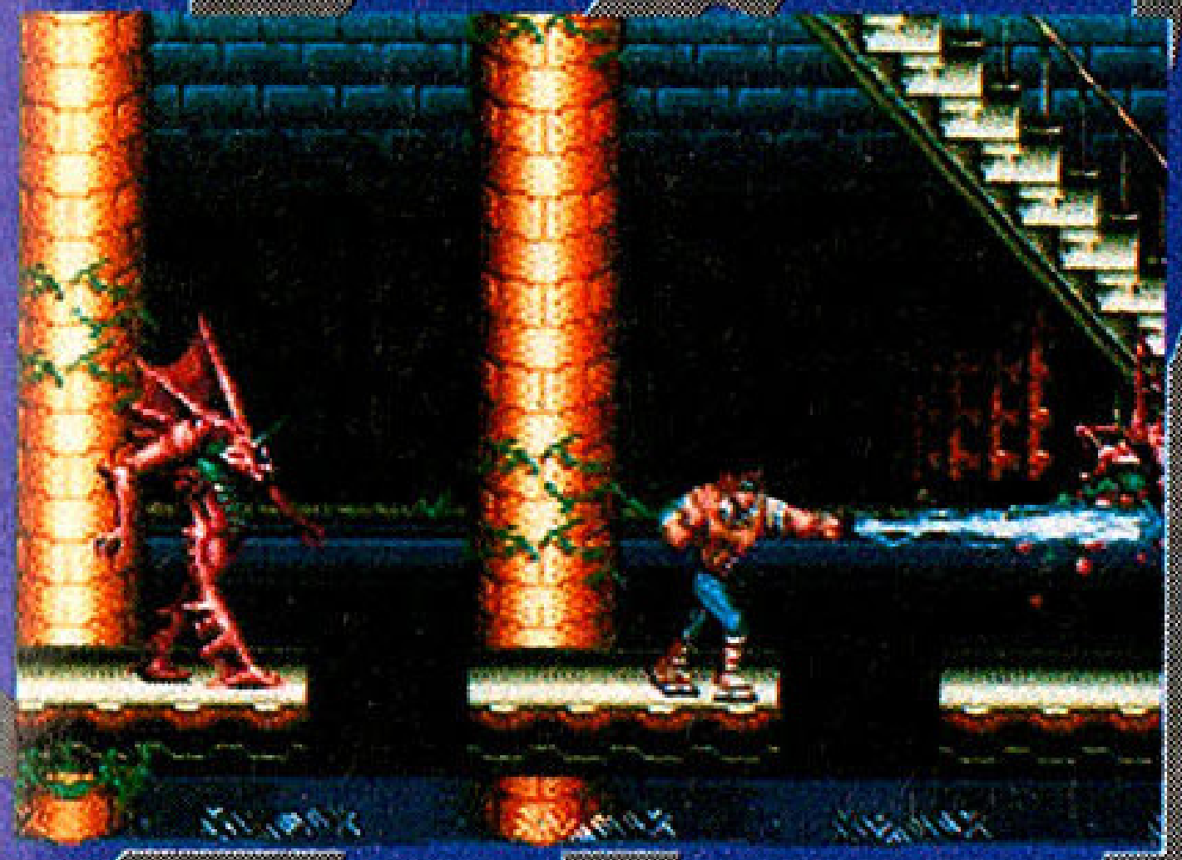
今回登場した謎のアイテム。取る時点でその効果が変わるのだ。

ステージのグラフィックもパワーアップ！

STAGE 1 ドラキュラ城

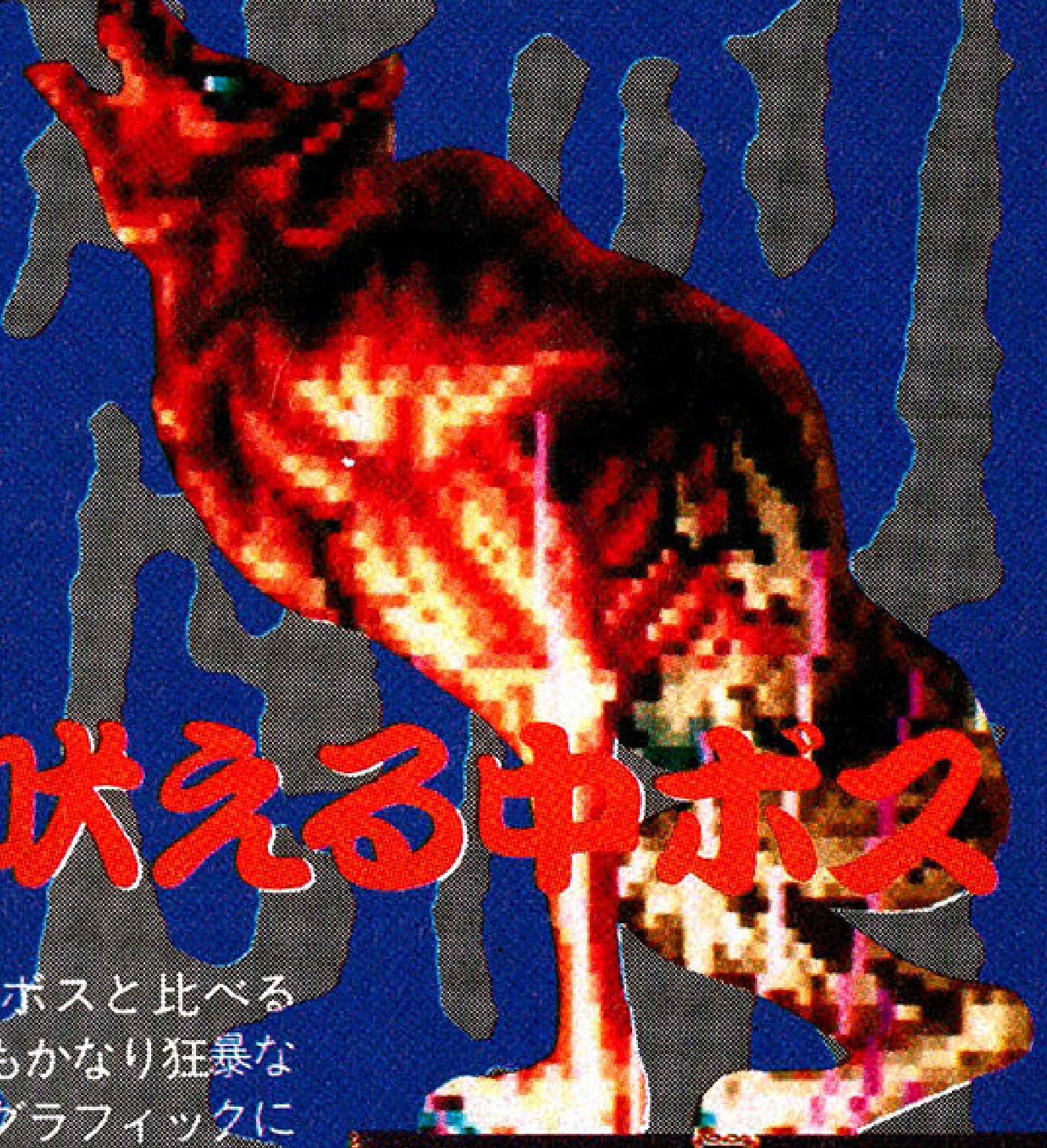
最初のステージはドラキュラ城。これは変わりないが、途中で登場する中ボスなどのグラフィックがガラリと変わっている。また、地下水道の敵もずいぶん変化しているのが確認できる。背景なども書き込まれ、雰囲気と迫力は十分となった。とくと確認されたし。



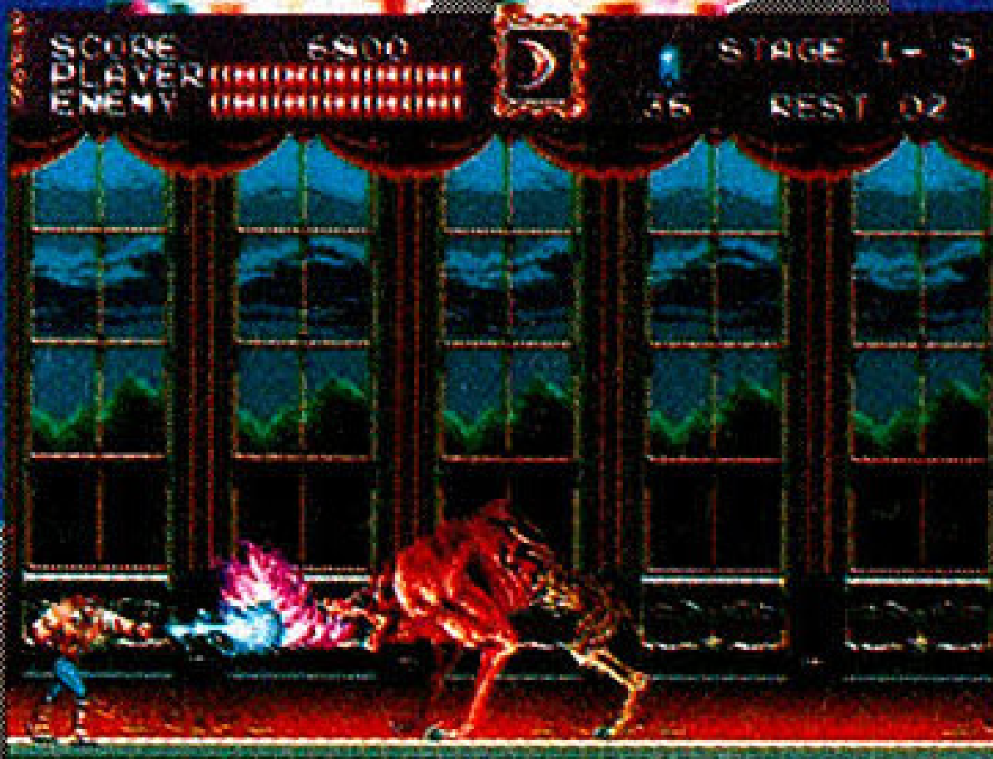


城の内部グラフィックなどは、特に変わってはいない。しかし、地下水道にいた半魚人は鋭角的なデザインになった。しかも、サイズが以前よりも大きくなっているのだ。口から水を吐き出して攻撃。

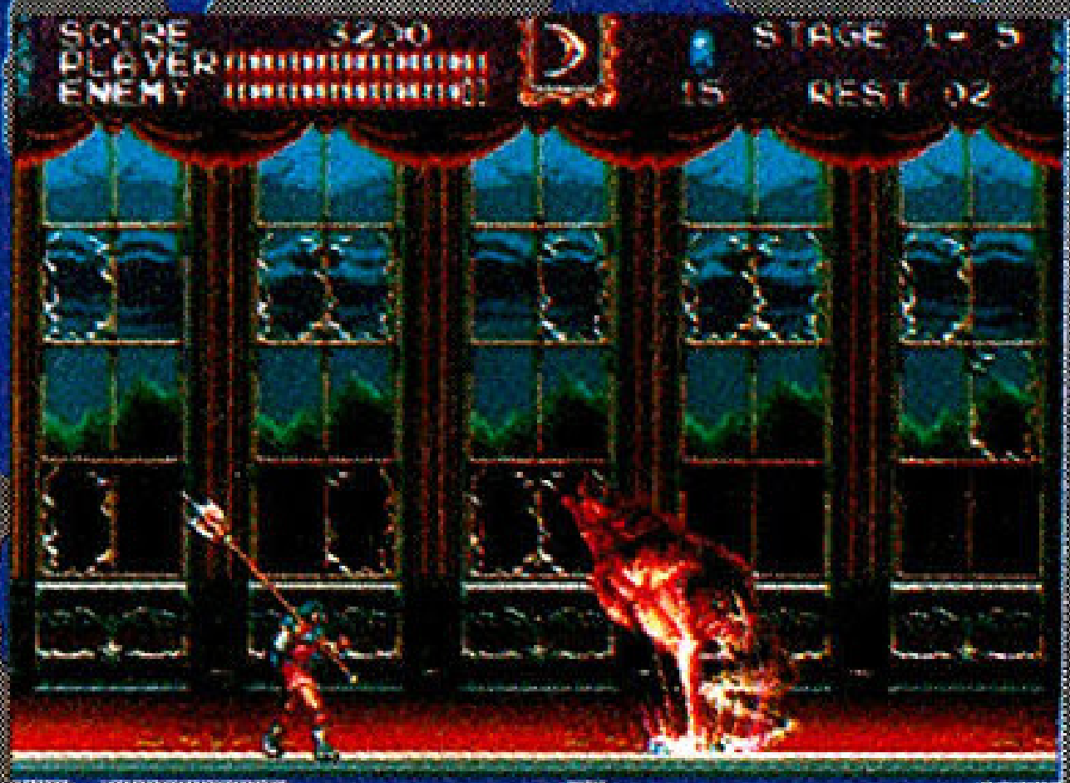
吠える中ボス



以前の中ボスと比べると、これもかなり狂暴な雰囲気のグラフィックになっている。以前の写真と比べてみよう。

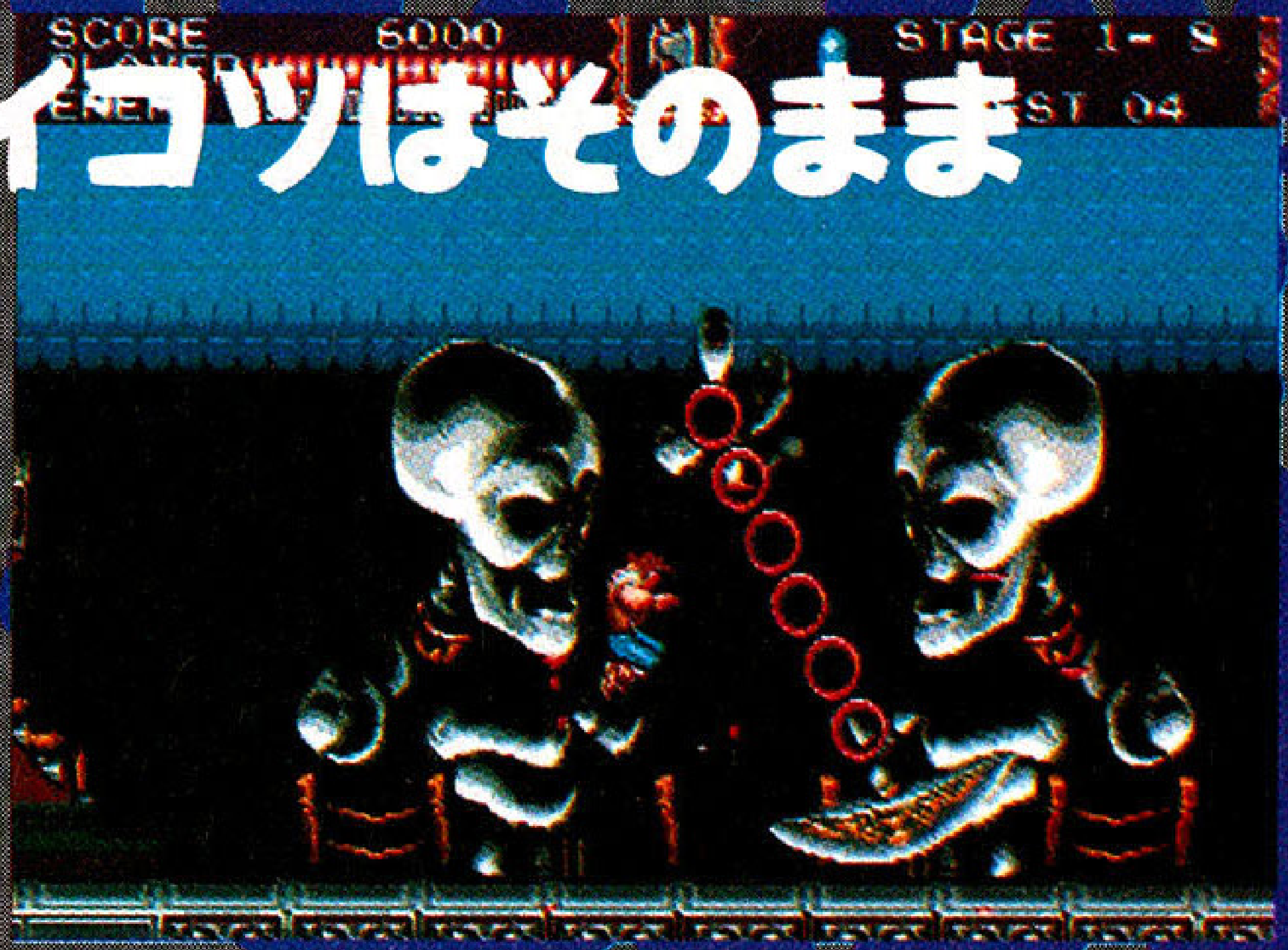


攻撃は変化ないが、炎などがよりリアルに近い動きをする。手強いぞ！



遠吠えの高周波でガラスを割り、その破片が主人公に襲いかかる。

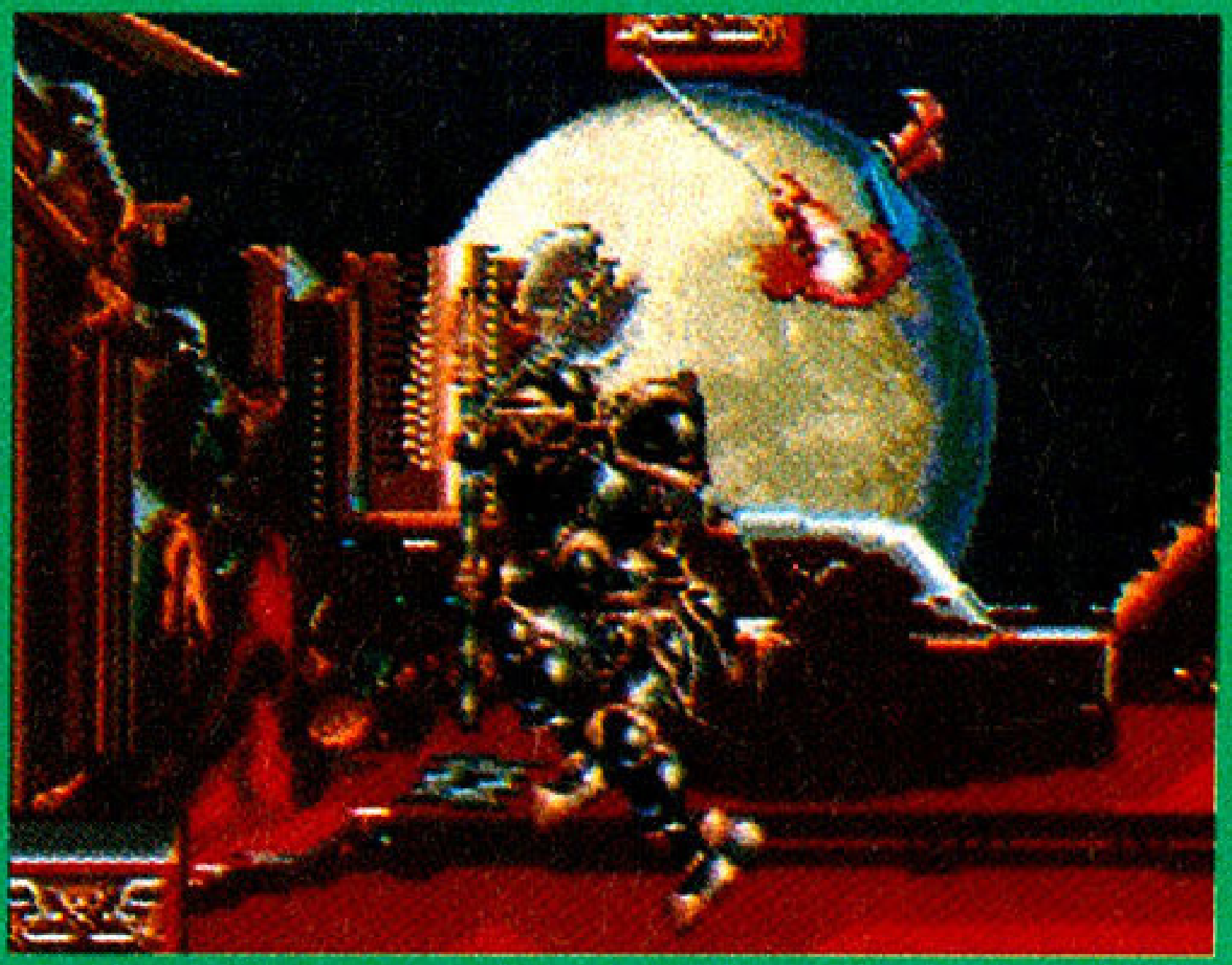
ガイコツはそのまま



あのおどろおどろしいガイコツもちゃんといるぞ。

多関節ボスもちゃんといまっせ

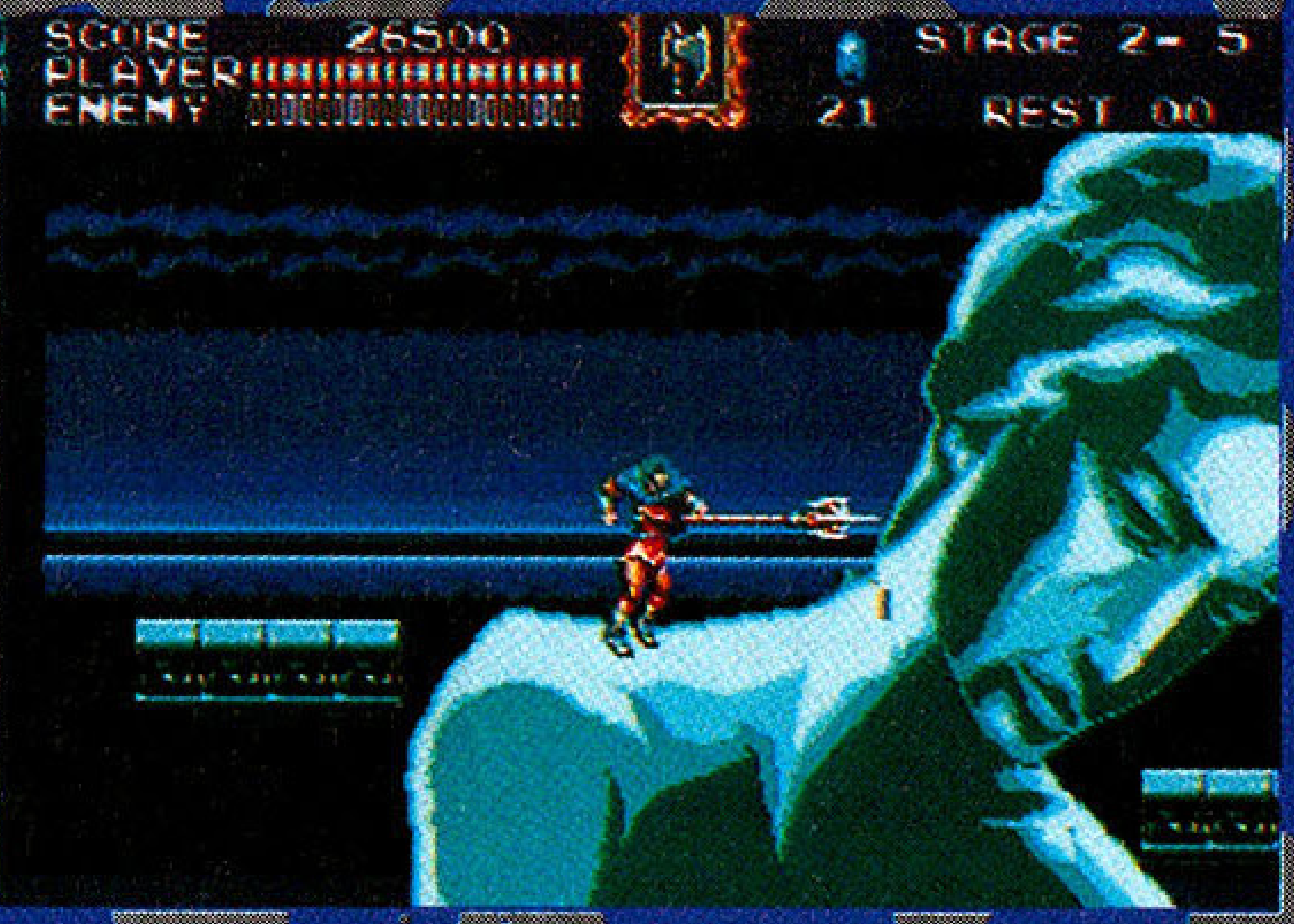
発表初期からの多関節ボスもちゃんといるぞ。両手のオノとステッキで攻撃した後に、ダッシュとキックの応酬で攻撃してくる。とにかく良く動くキャラである。



とにかく、一パーツ一パーツが動き回る。よくぞここまで動かせたり、なのだ。

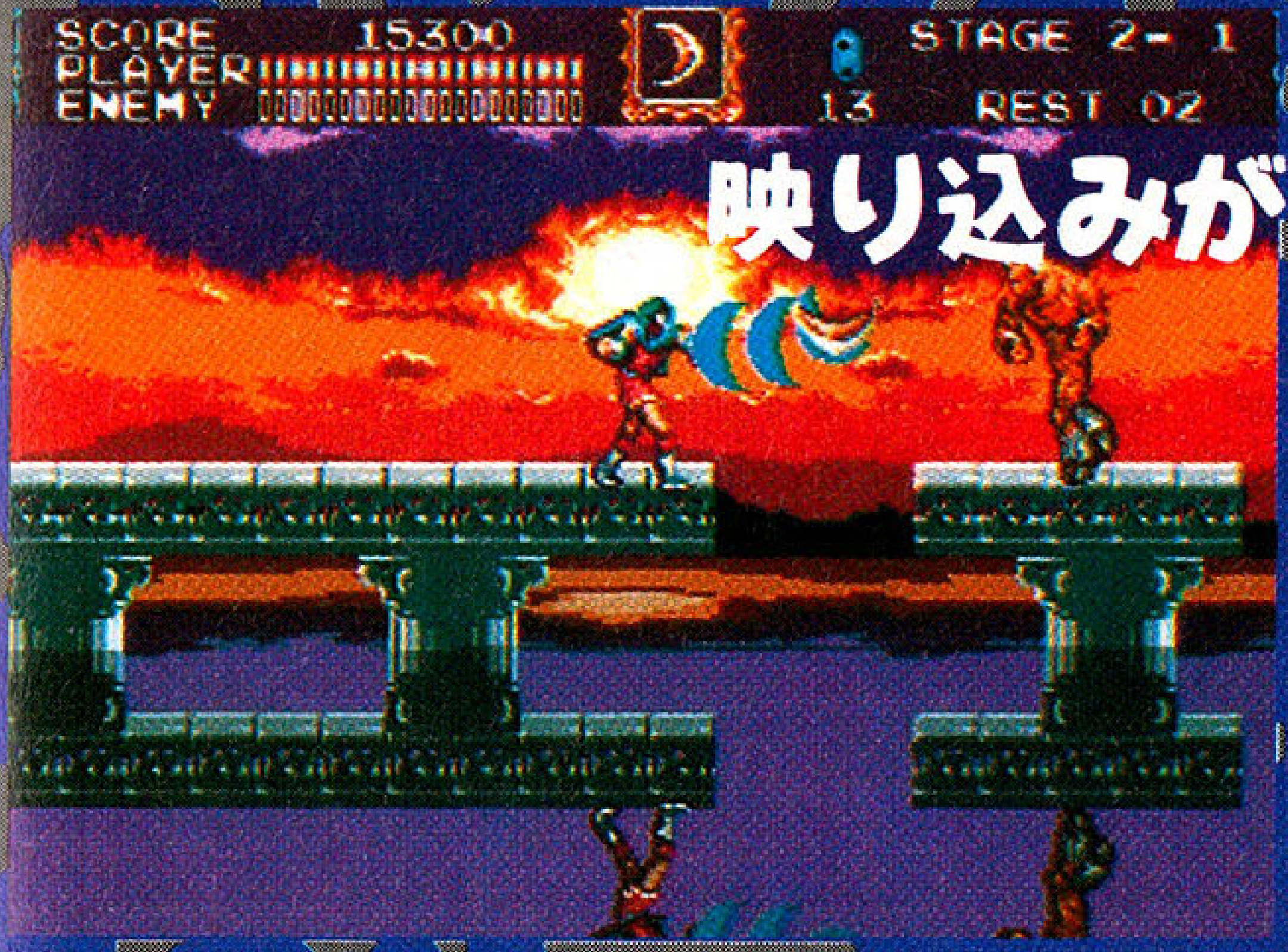
STAGE 2 アトランティス神殿

ステージ2は、場所を移動してアトランティス神殿へと向かう。水と大理石の調和が美しいステージだ。ここも、新しい巨大な中ボスや新フロアなどが確認できた。また、石像や映え鏡のような水面にも注意して鑑賞してほしい。他にも、若干変化が見られるぞ。

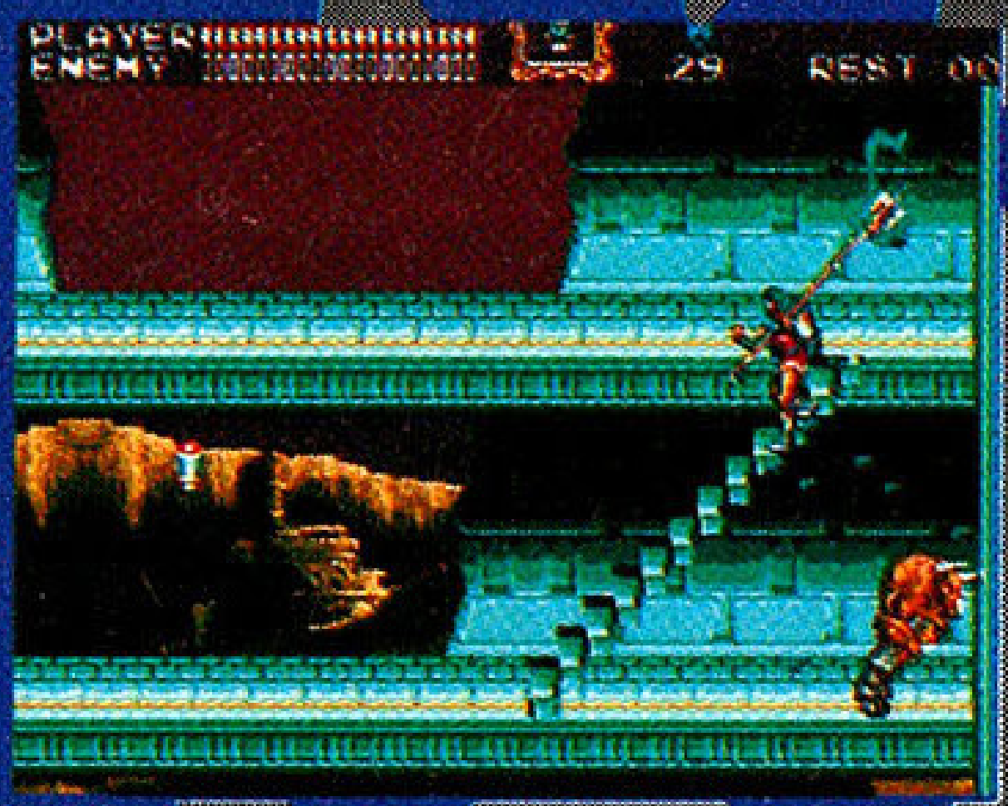


巨大な彫像が激しく崩れ去る。この迫力ある演出は、以前のまま。感嘆する。

映り込みが美しい

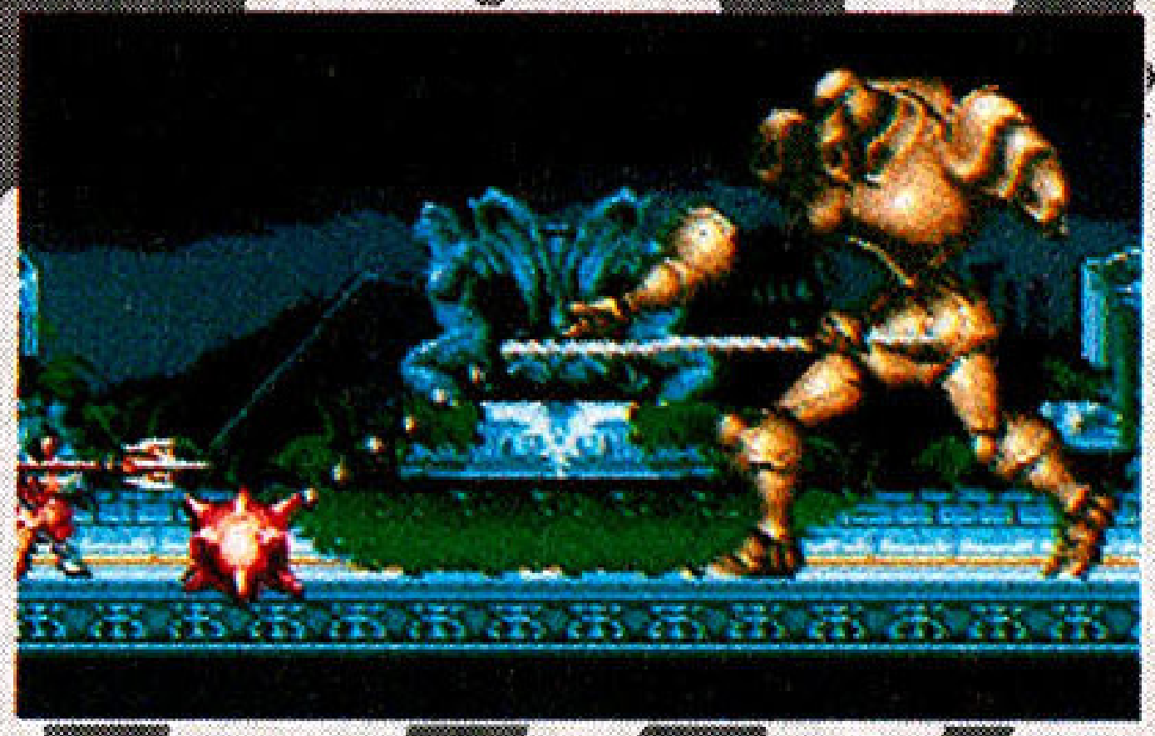


「ロケットナイト～」でも見られたミラー処理の水面が美しい。これから、夕暮れのアトランティスを進んでゆくのだ。

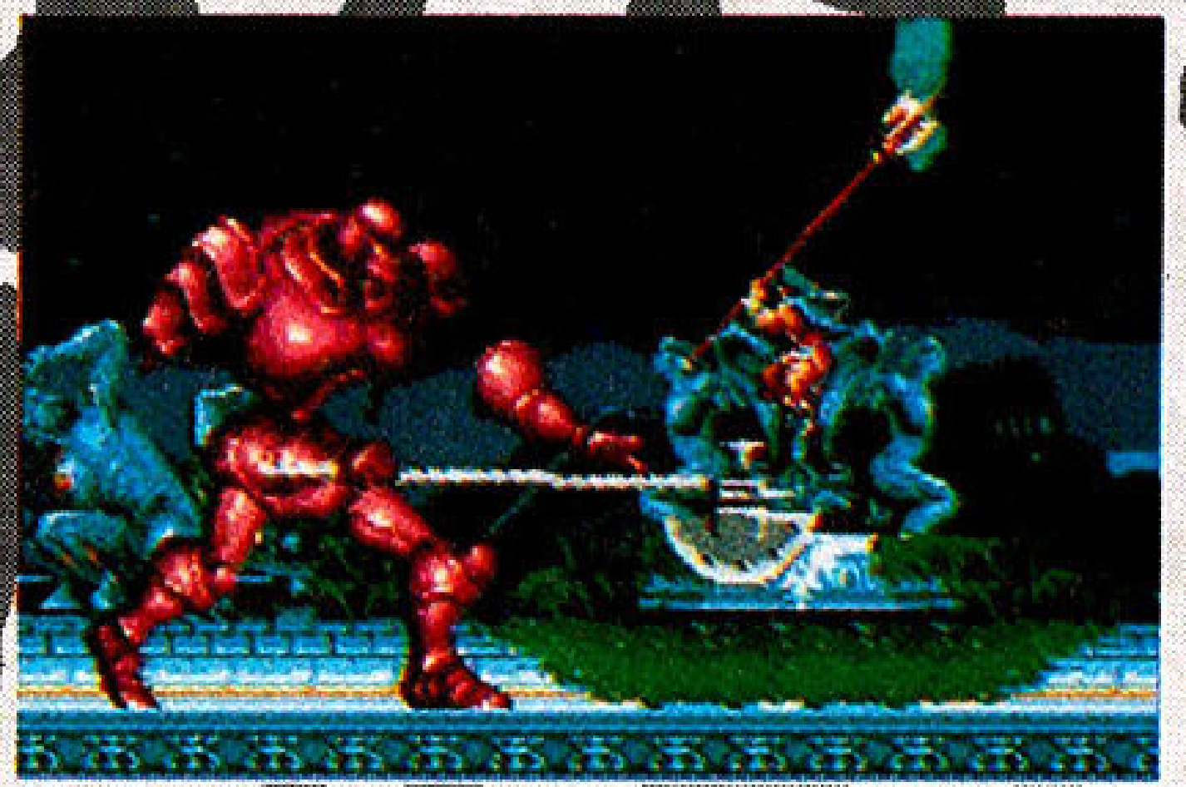


これが、新フロアだ。背景には、ここで沈没したであろう難破船が見える。ミノタロスが待ち受ける。

2体のガーディアン



メイスを振り回す巨大な空洞の鎧。この他に、ジャンプで押し潰す攻撃もしてくるのだ。



左からは、赤い空洞の鎧が。こちらは、斧を持っている。振り落とされるとかなり危険だ。

がんばれMDドラキュラ！

近ごろPCエンジン版の「ドラキュラX」が話題を呼んでいる。我々ドラキュラ研究会も、鑑賞してみたが、なかなかに……やる。くやしいが、グラフィックの点では遅れを取る「バンパイアキラー」だ。これからどんどんがんばってもらうしかあるまい。

メーカーさんからひとこと

発売延期から開発スタッフは、血を吐く思いでした。謎の「呪い」や「たたり」にもめげず3月18日に7,800円で発売になります。血生臭いドロドロとしたスプラッシュ系の演出や隠しアイテムそして、目に見えない仕掛などたくさん各ステージに盛り込んでいます。みんな買ってね。

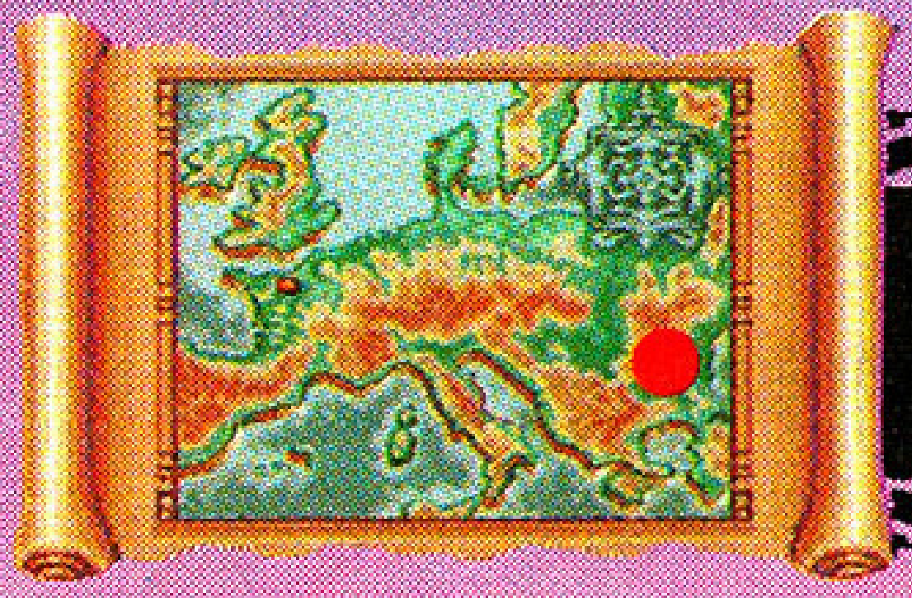
バンパイア　キラー

観光をかねて先まで見せちゃうぜ!!

完成度ゲージ　90%　1人プレイのみ

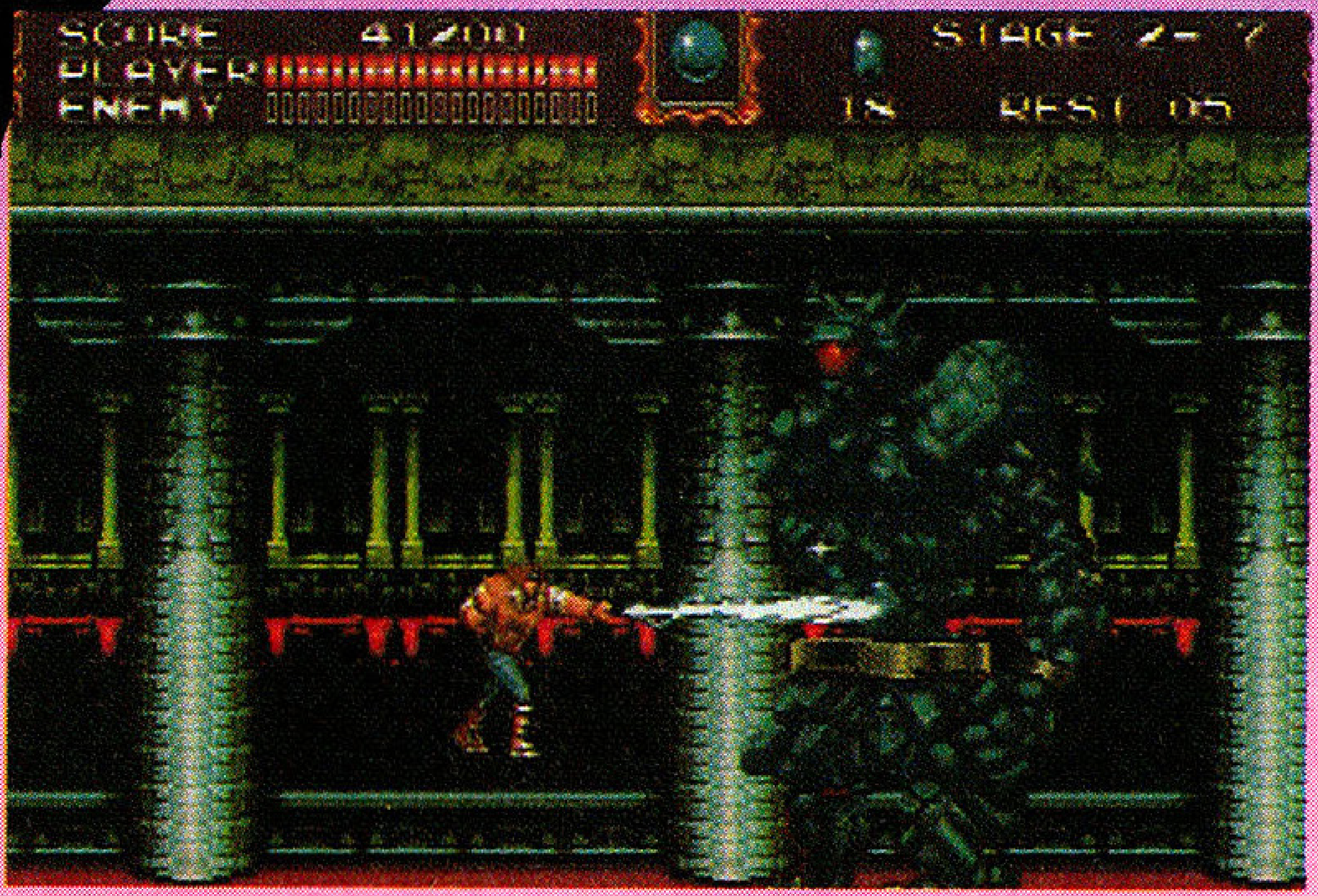
- ●コナミ
- ●3月18日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

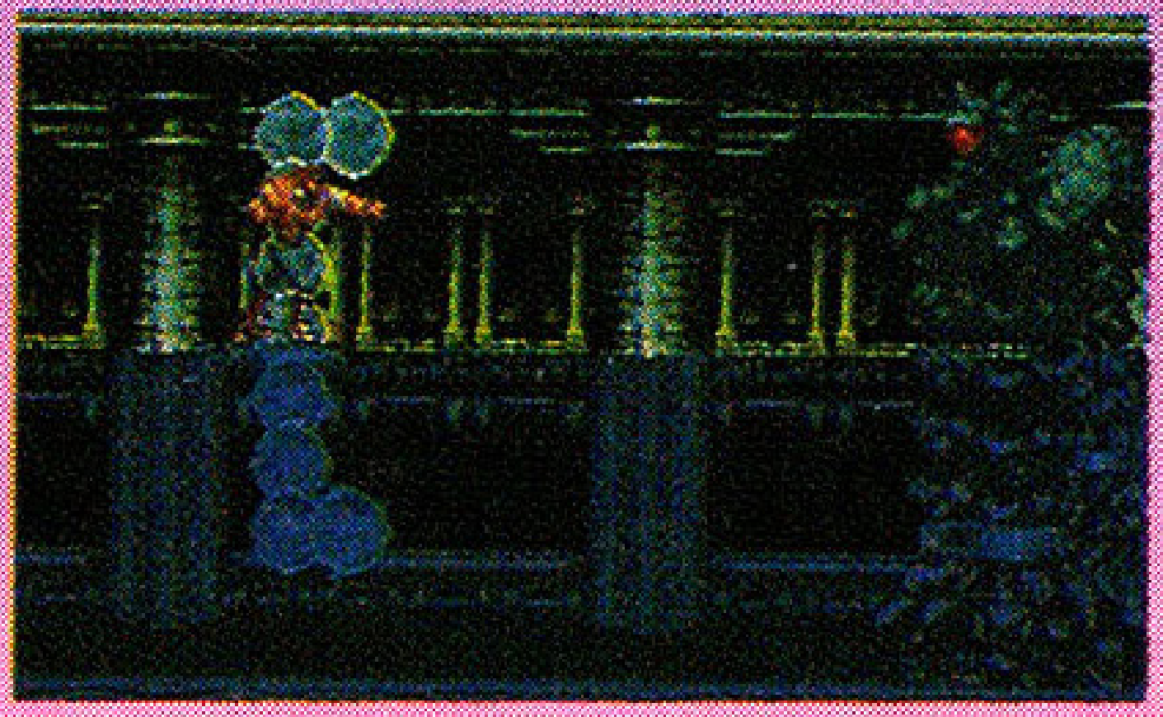
VAMPIRE KILLER
© 1994 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED



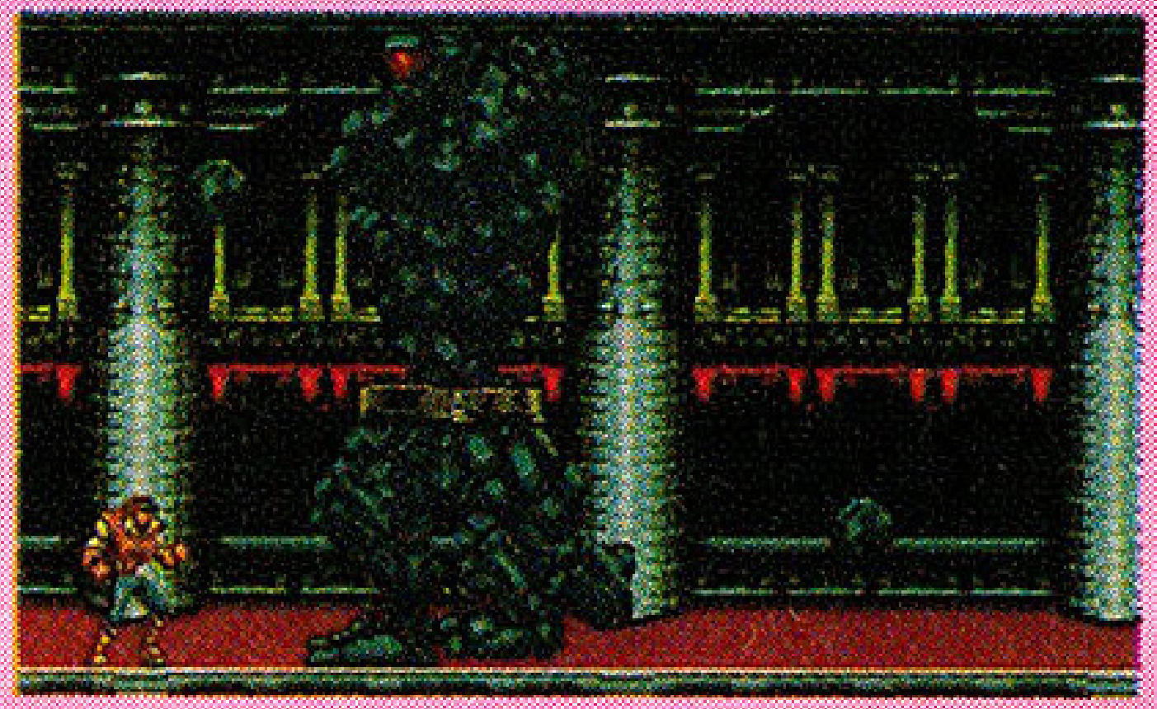
STAGE2 は地下神殿にコイツがいる!

グラフィックやステージ構成などが洗練（せんれん）され、心機一転した「バンパイア　キラー」。今回も、引き続きステージ紹介するぞ。前回はステージ2海底神殿の後半までだったので、今回はそこで待つボスから。このボスは、改良前にも紹介したので、覚えている人もいるだろう。コイツは、天井をパンチして岩石を降らせてくるぞ。弱点は赤い目だが、胴体（どうたい）を削って背を縮めてからでないと攻撃が当たらない。倒せば、次は初公開のステージ3だ。

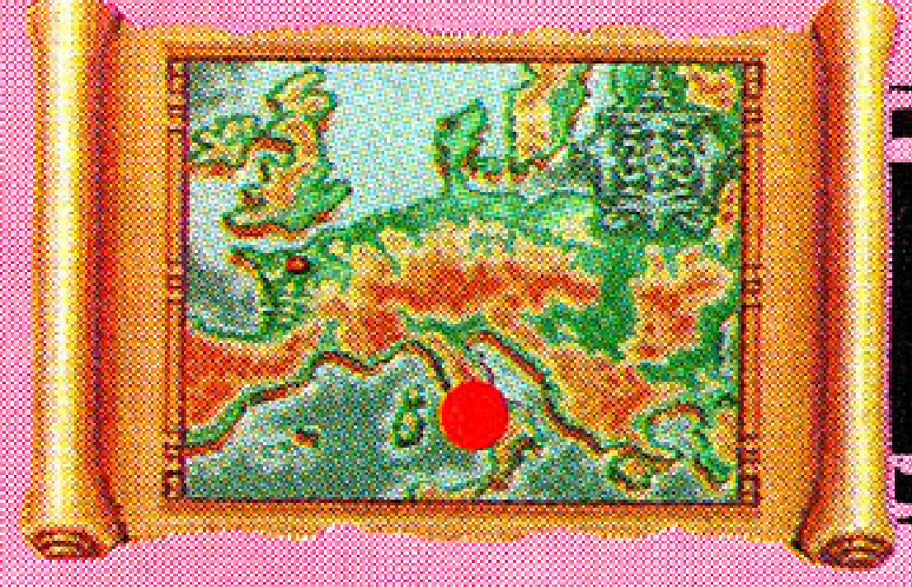

SCORE 41200
PLAYER
ENEMY
STAGE 2- 7
18
REST 05



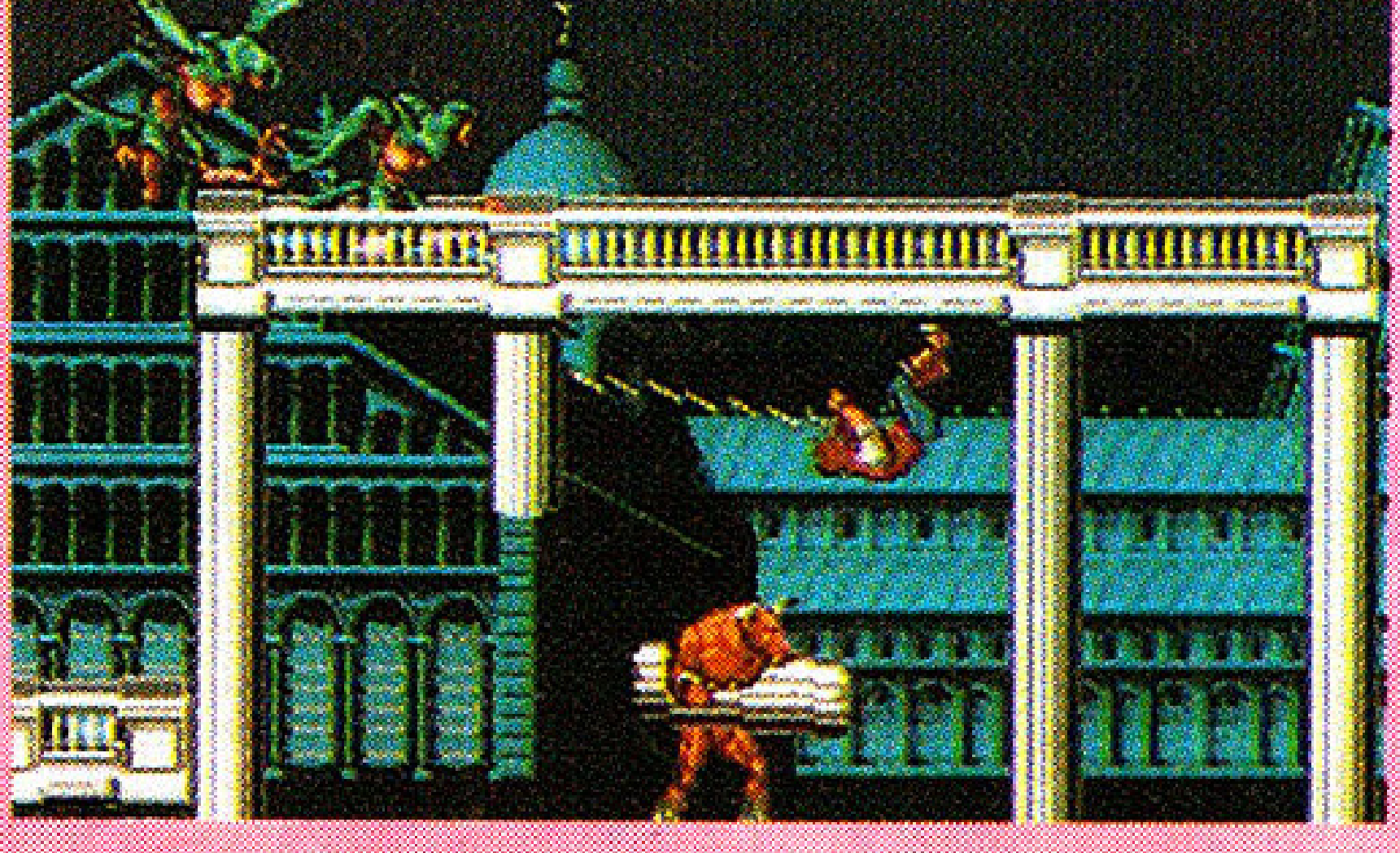
最初は水中でなりを潜めているボス。今落ちると溺れてしまう。水が引くまで待っていよう。



ゴツいパンチで天井を崩す。落石はランダムに落ちるぞ。早めに攻撃して背を低くしてやろう。

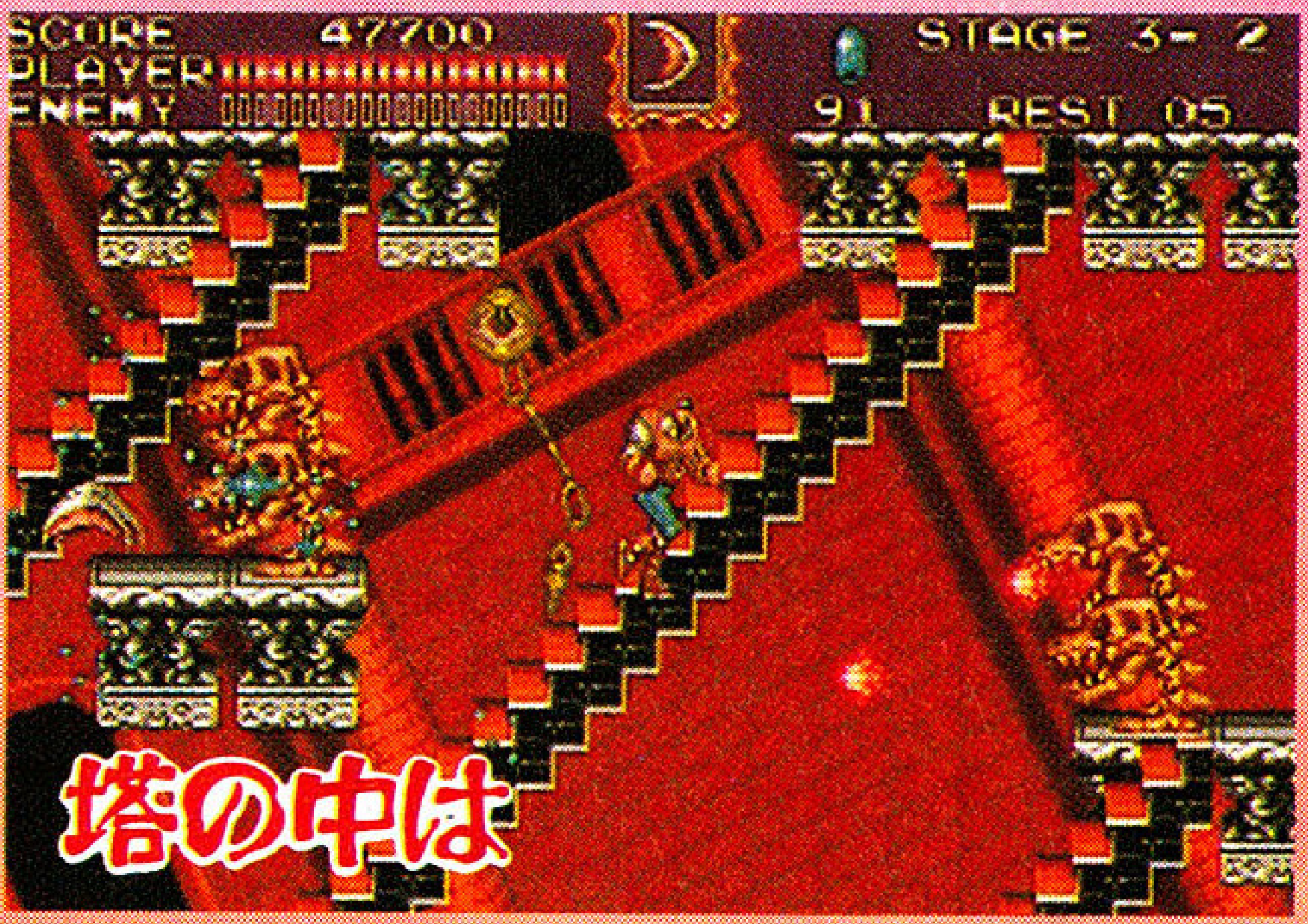


STAGE3 は揺れ動くピサの斜塔が舞台

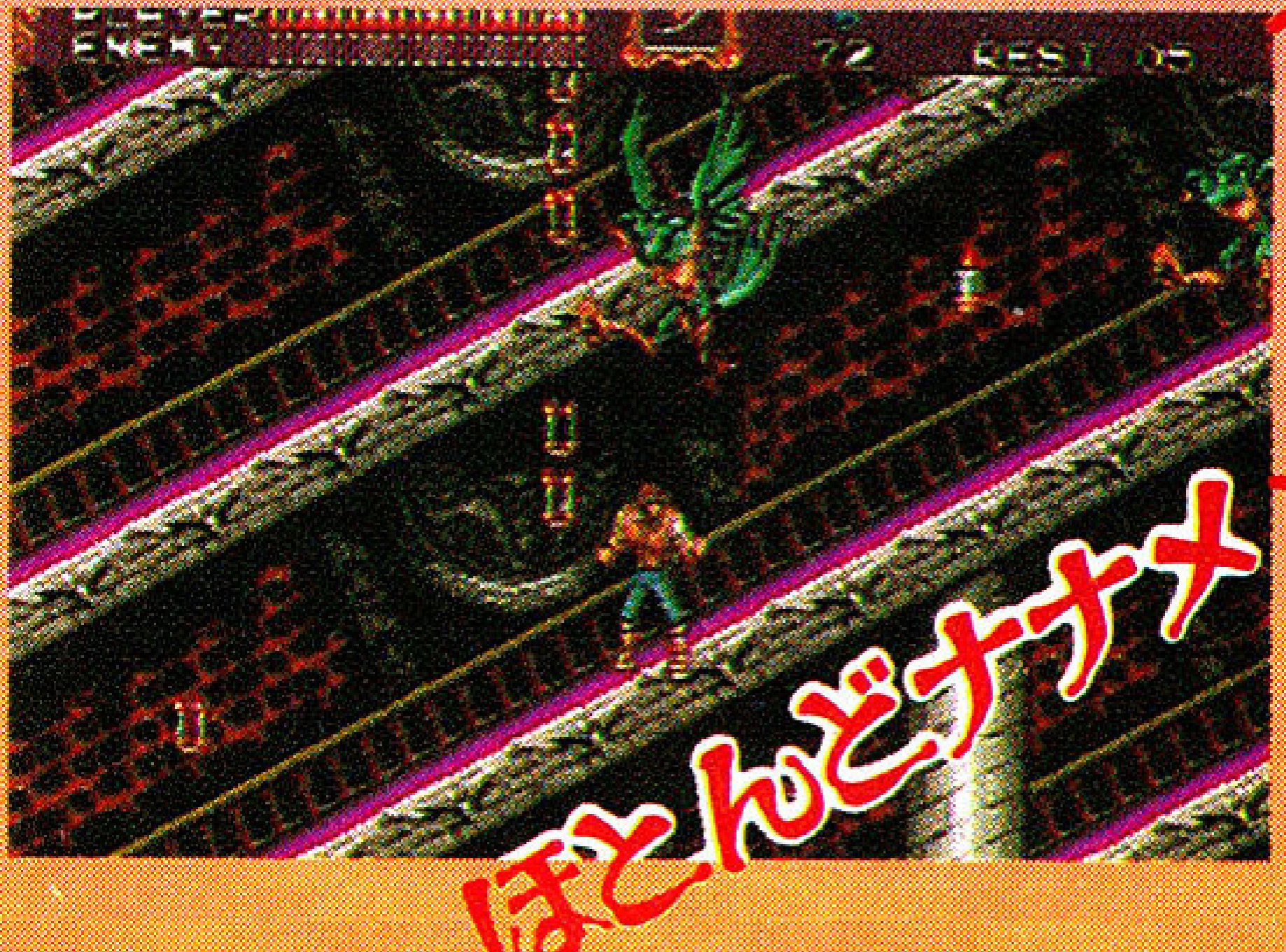


塔の入口では、ミノタウロスとハーピーが待つ。タウロスの柱攻撃には要注意だ。ハーピーの動きに惑わされるな。

イタリア、ピサの斜塔。この塔の頂上に、悪魔が棲（す）みついているらしい。さて、塔の中に入ると背景などがすべて斜めに傾いていて、プレイしているとかなり違和感があるぞ。また、このステージで初めて分かれ道が登場する。つまり、プレイするキャラクターで進むシーンが違うのだ。詳しくは下で紹介したとおり。他に、不安定に揺れ動くシーンや狭い足場を渡り歩くシーンなどがあり、見た目にも楽しいステージになっているのだ。最後は頂上へ登ってボスとの闘いになるのだが、今回はおあずけ。いずれ紹介しよう。


SCORE 47700
PLAYER
ENEMY
STAGE 3- 2
91
REST 05
塔の中は

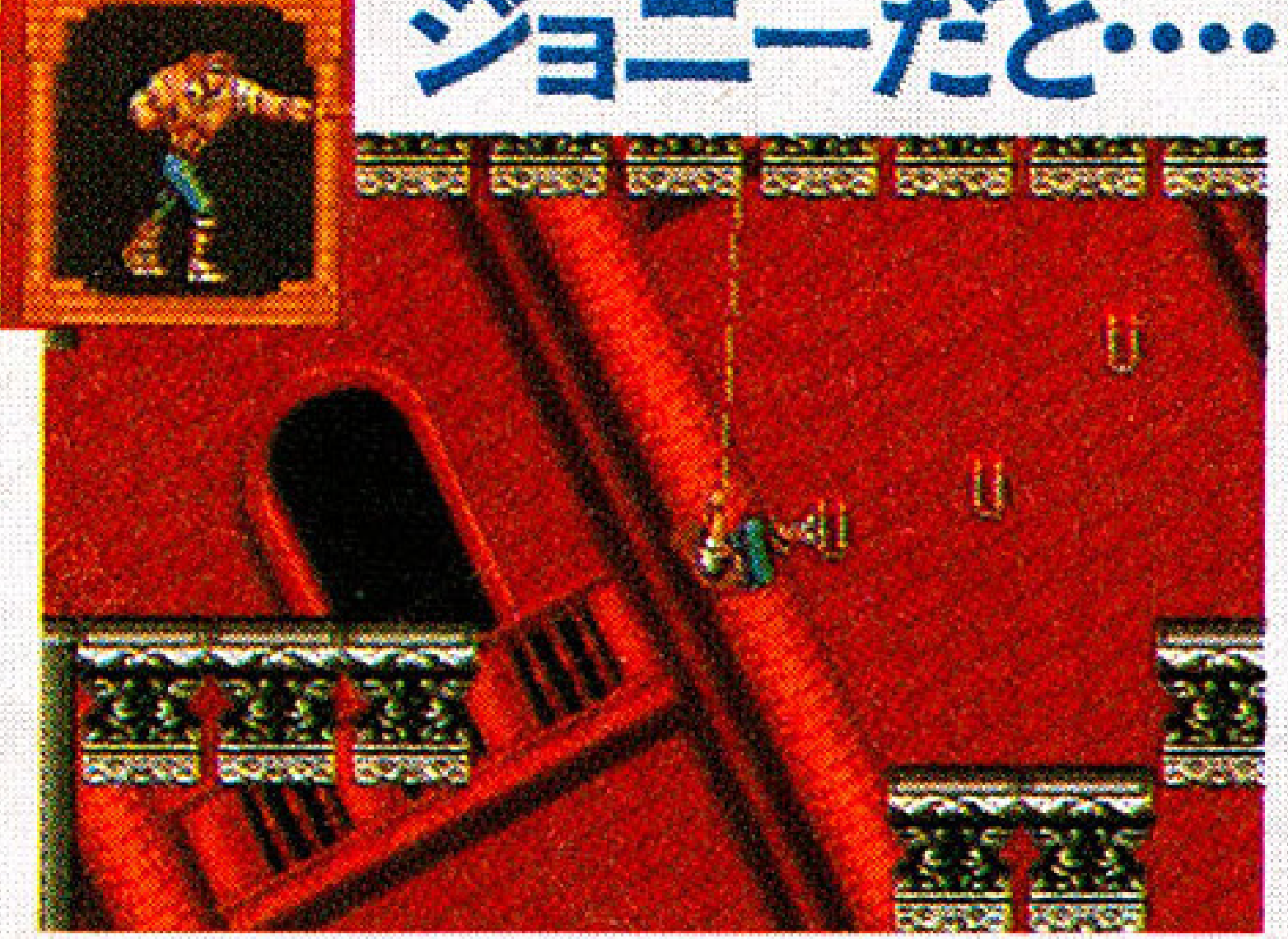
塔の中に入ると、すべてが斜め。こりゃーたまらん。骨柱の攻撃がイヤだが、無理に倒そうとすると落ちる危険性がある。



このシーンから、キャラで進むべき道が変わる。ジョニーはそのままエリックはハイジャンプで上へ。

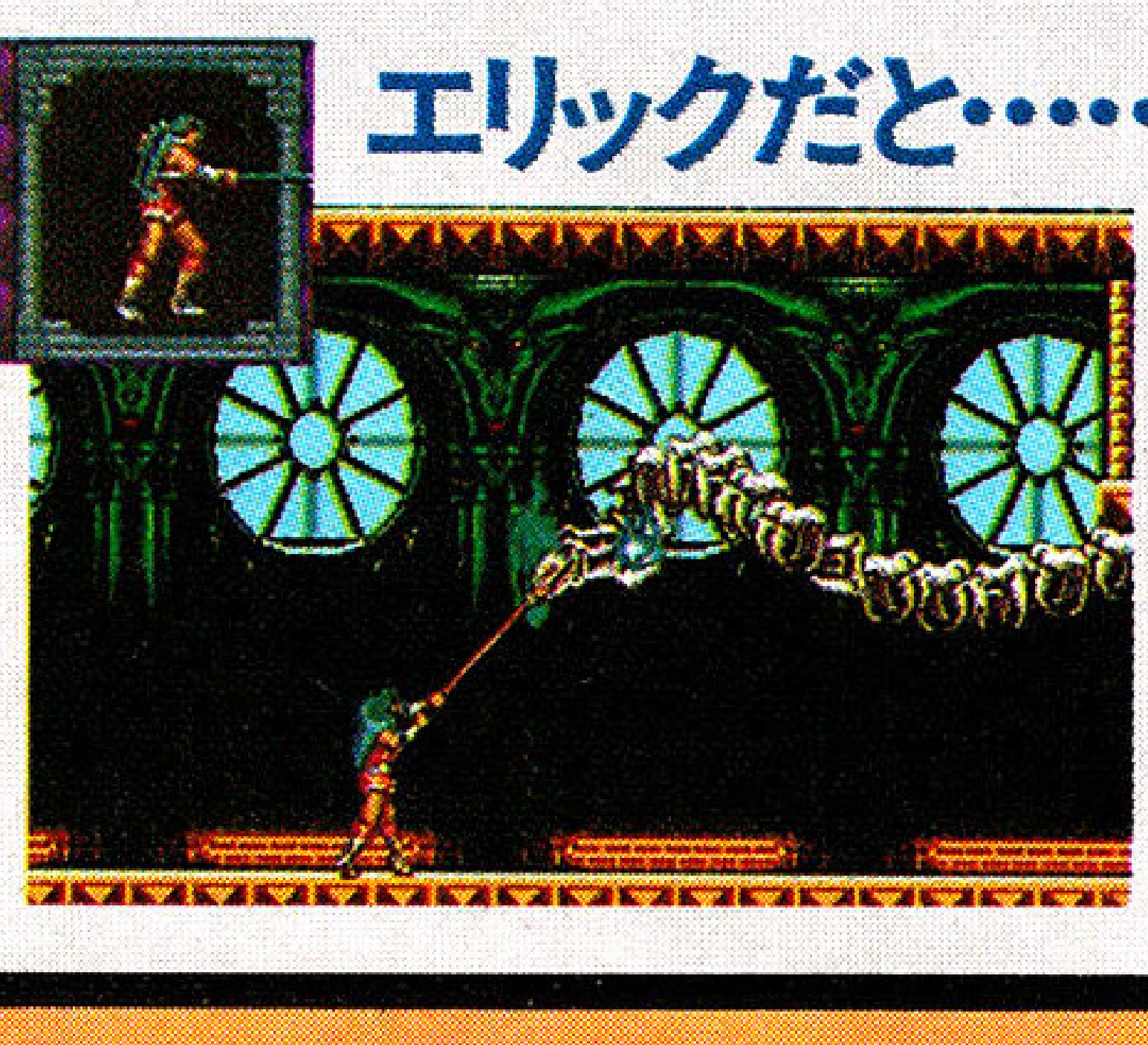
運命の分かれ道

ジョニーだと……

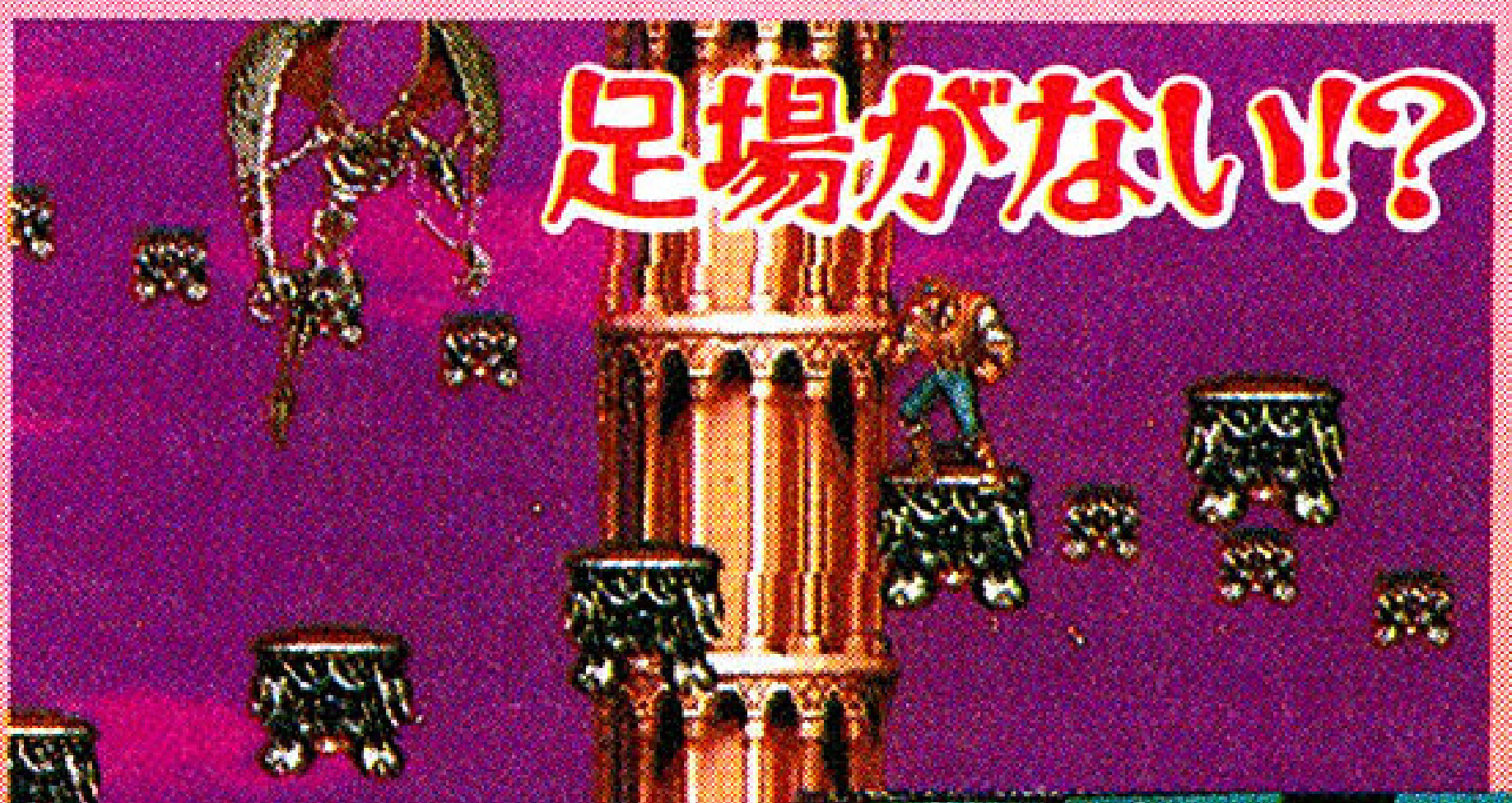


ジョニーの道は、綱渡りでしか進めない。その後、エリックと同じシーンになる。

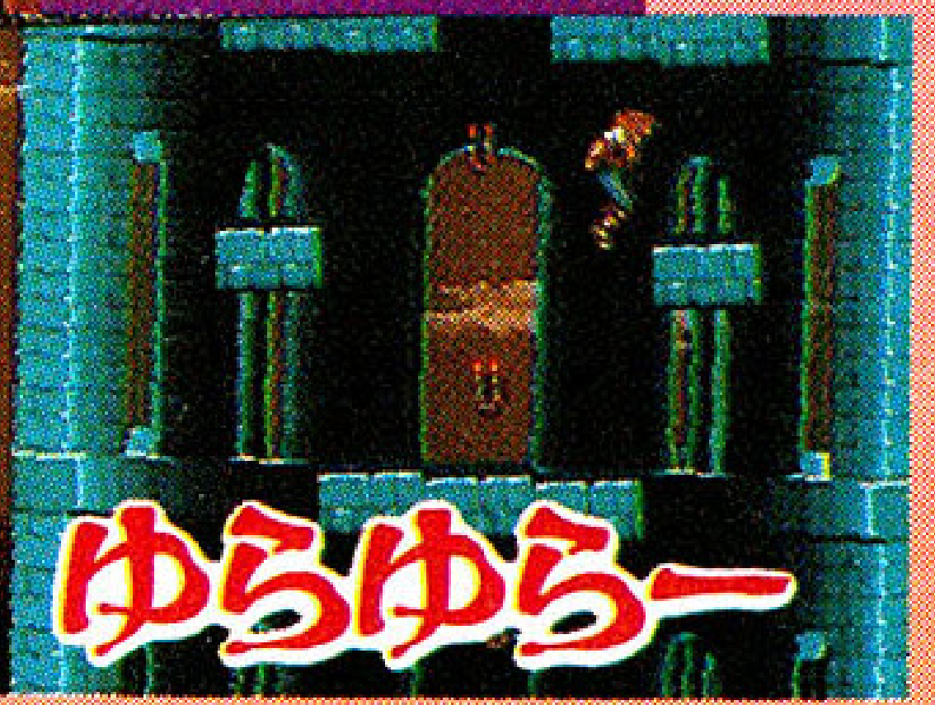
エリックだと……



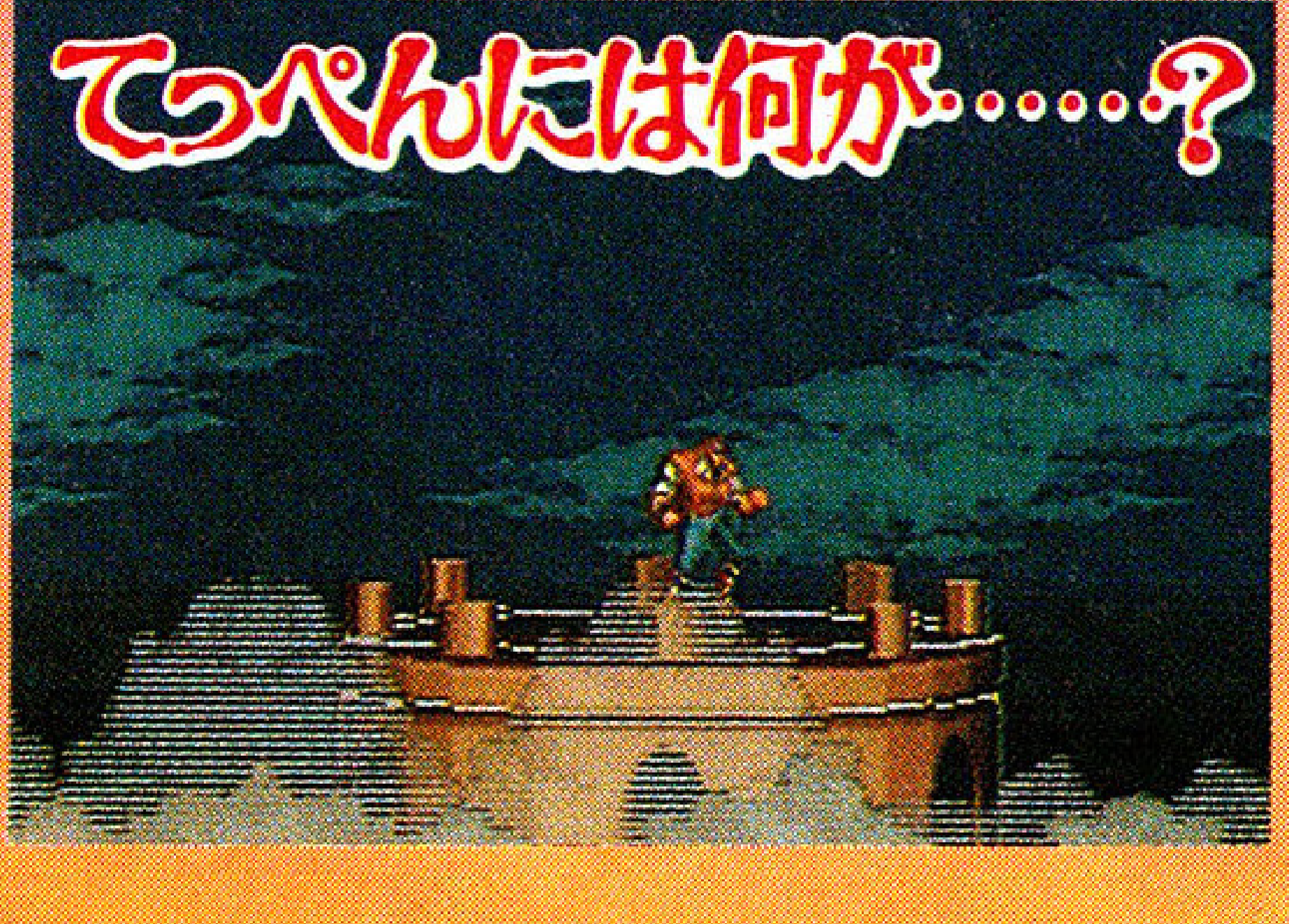
エリックは、ひとあし先に中ボスと対決。エリックのほうがシーン数が少ないぞ。



浮遊足場を渡る。向こうで塔が回転しているぞ。巨大骨野郎も登場する。



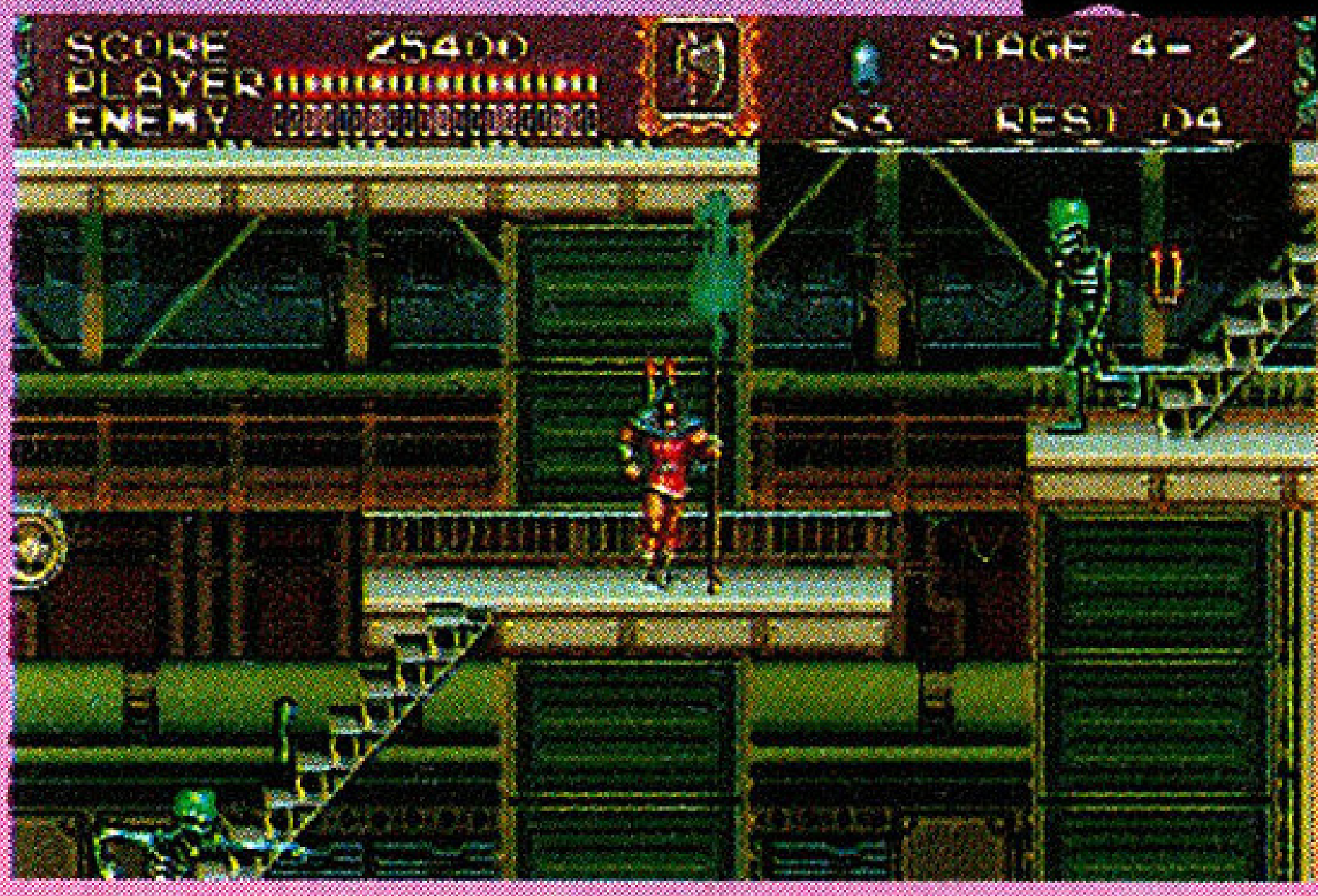
ゆらゆら揺れる内部を登る。本当のピサの斜塔はこんな構成にはなっていないぞ（たりめーだ）。



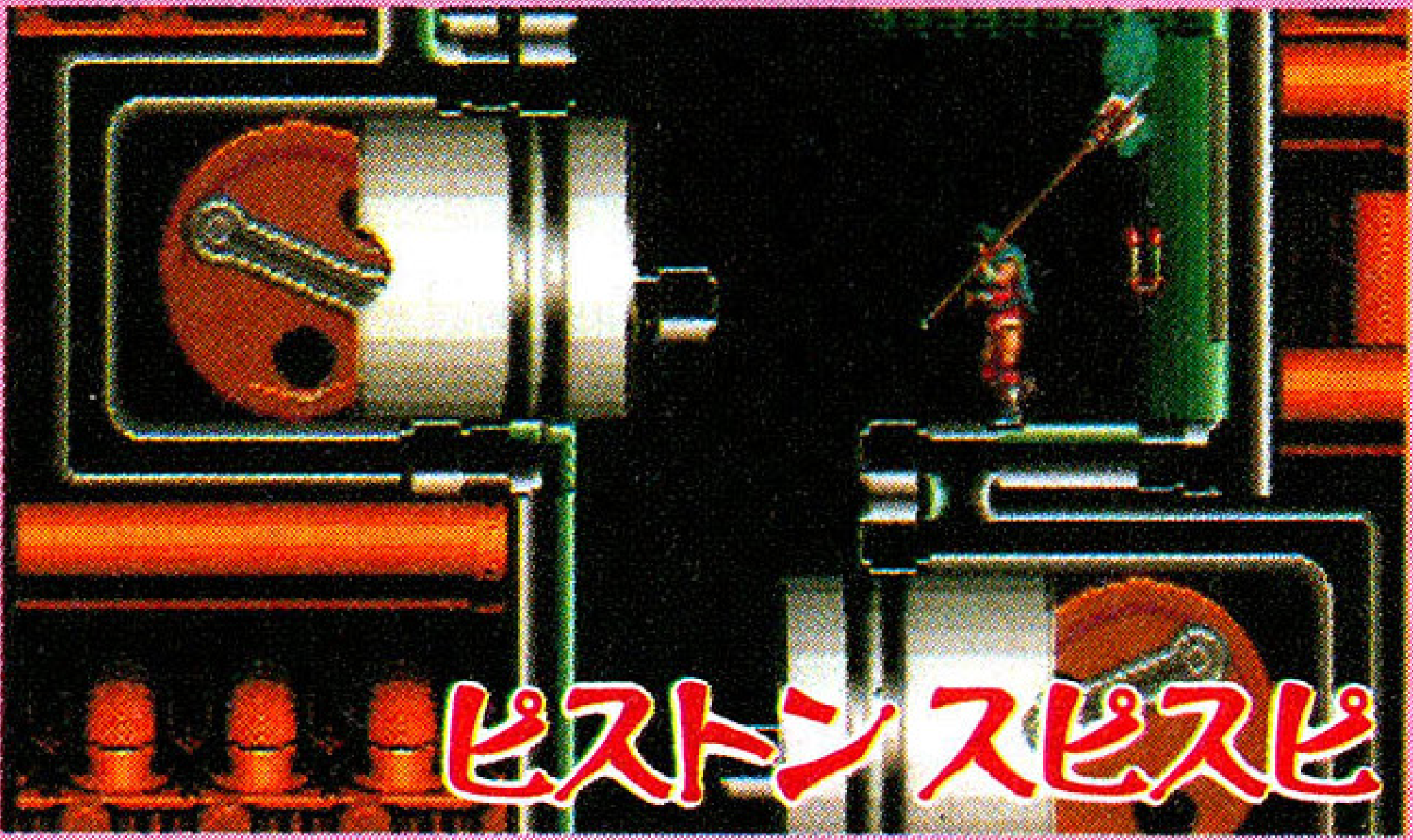
そしてボスと対決。てっぺんにいるだけに、空を飛ぶヤツだってのはわかるが、はてどんなヤツだ!?

STAGE4 は歯車が暴れる兵器工場!!

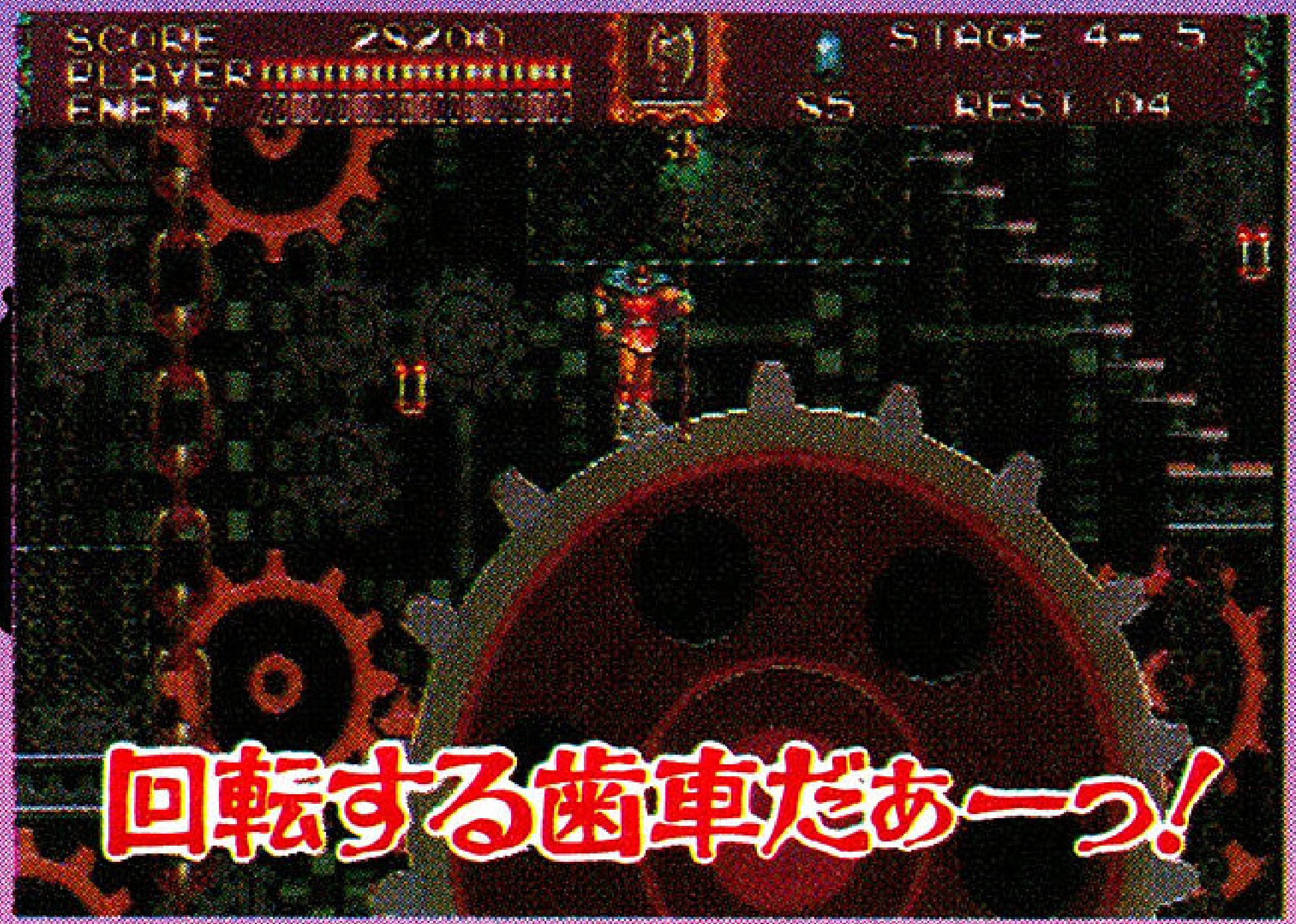
ドイツの兵器工場。ここにも悪魔の手がのびていた。工場内はすでに死んだ兵士がさまよい、狂った機械がジョニー達を襲う。このステージでは、シリーズおなじみの歯車のシーンがあるぞ。最後のボスも歯車の……。



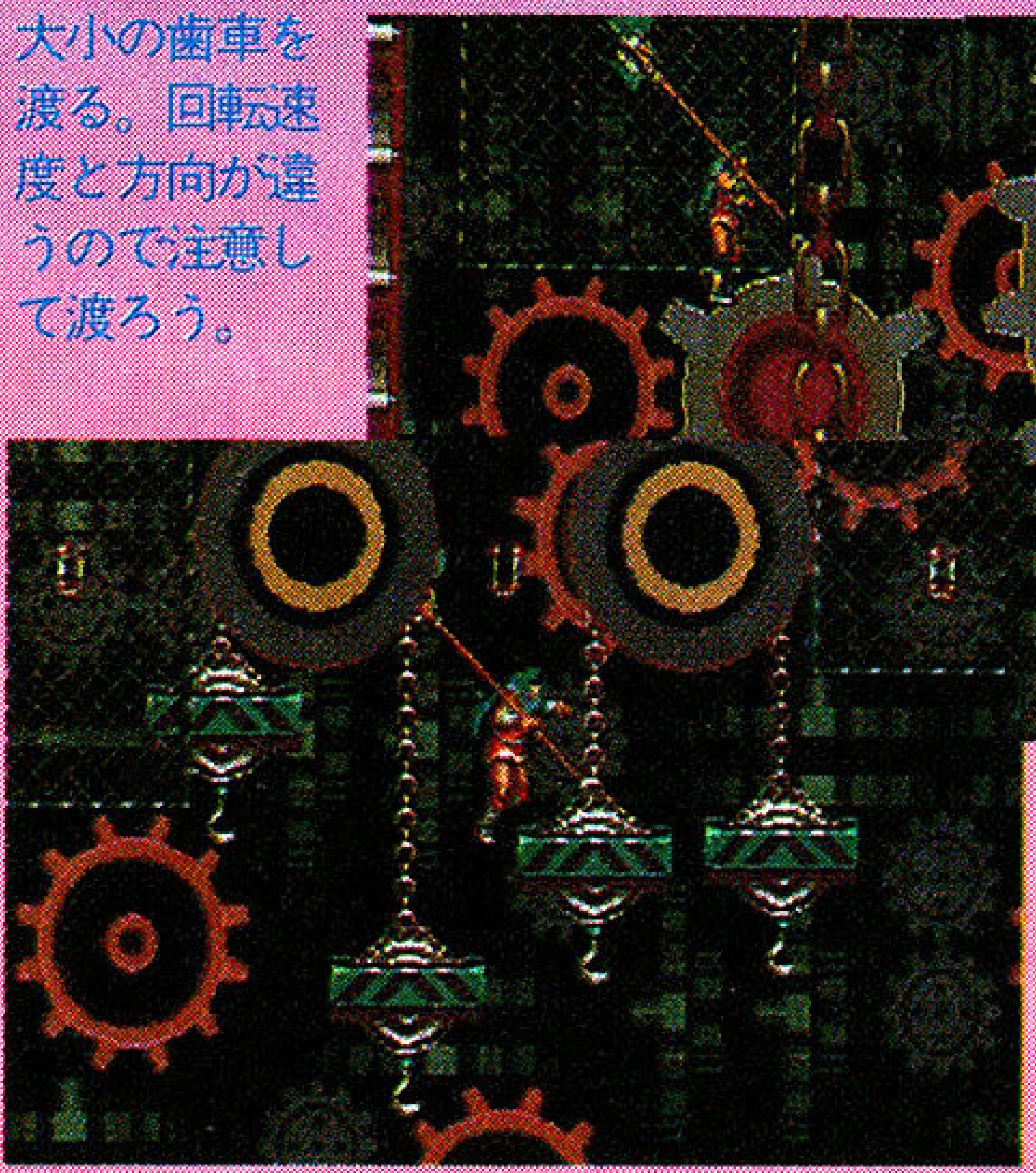
工場内は、ベルトコンベアーなどが動いているため、進むのに苦労する。ガイコツも2回生き返るぞ。



ドデカイピストンをよじ登る。この工場の内燃機関か!?

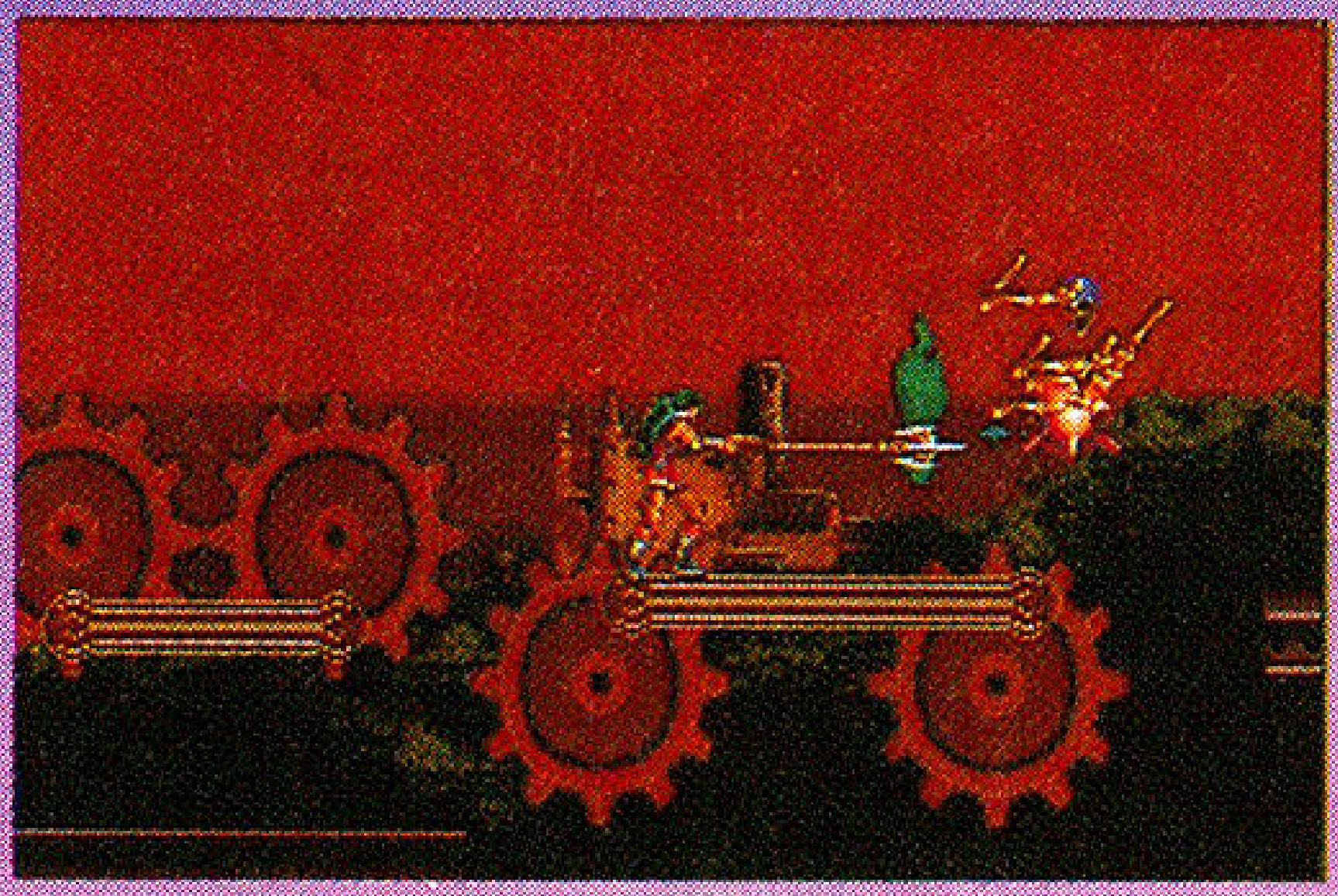


シリーズおなじみの歯車エリア。巨大な歯車が回転している。やや地味だけど、これで何を動かしているのだろうか。

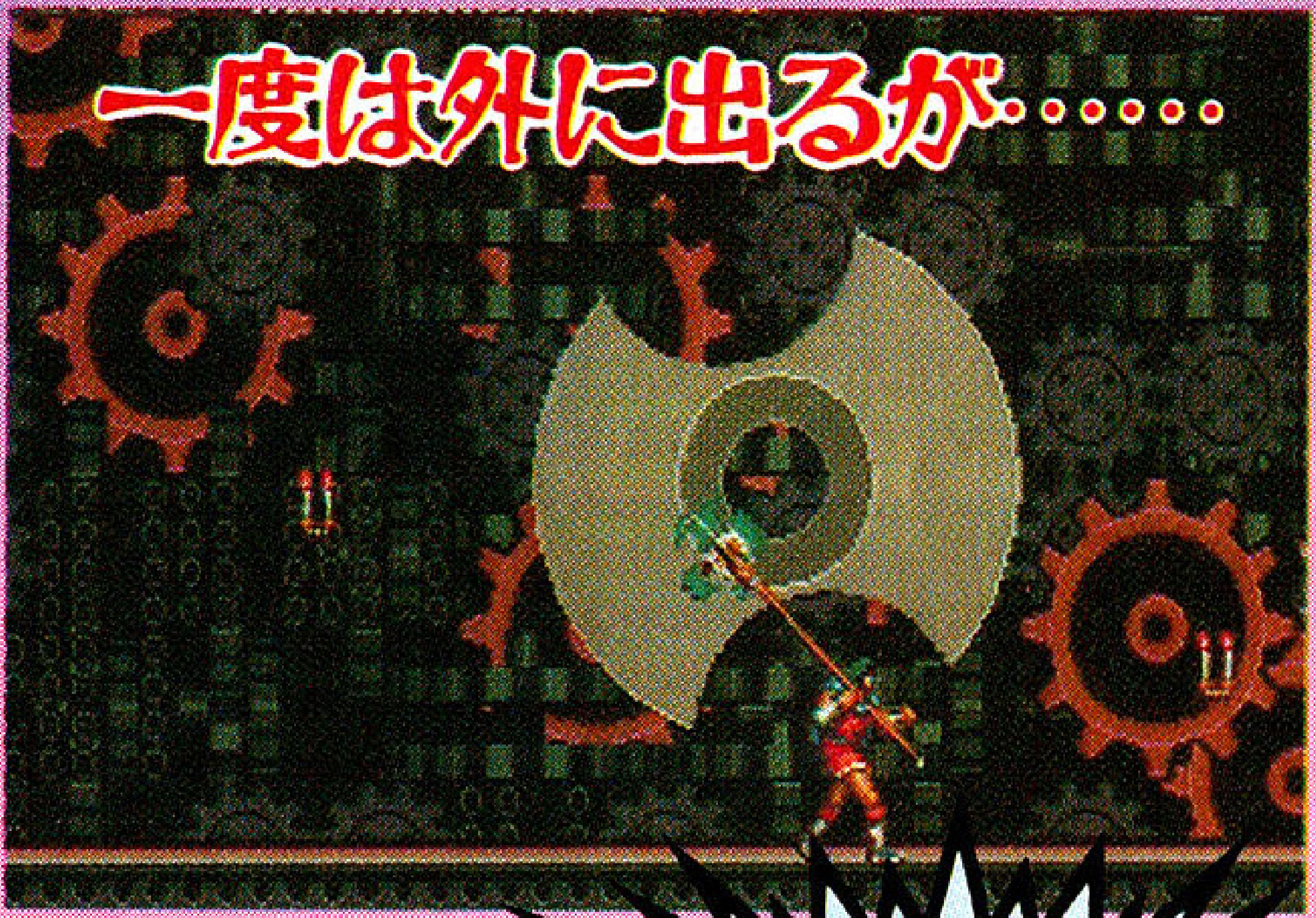


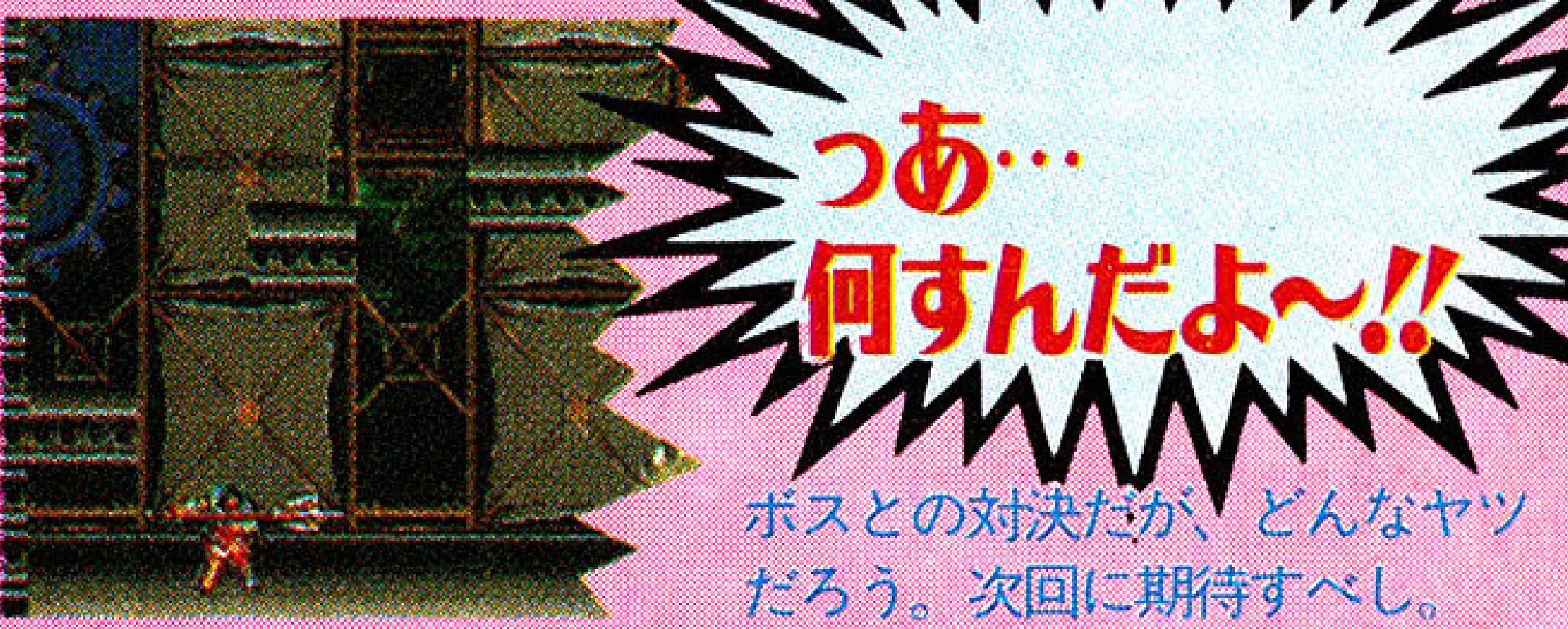
大小の歯車を渡る。回転速度と方向が違うので注意して渡ろう。

天秤形のクレーンを、タイミングよく飛ぶ。何のためのものだろう。

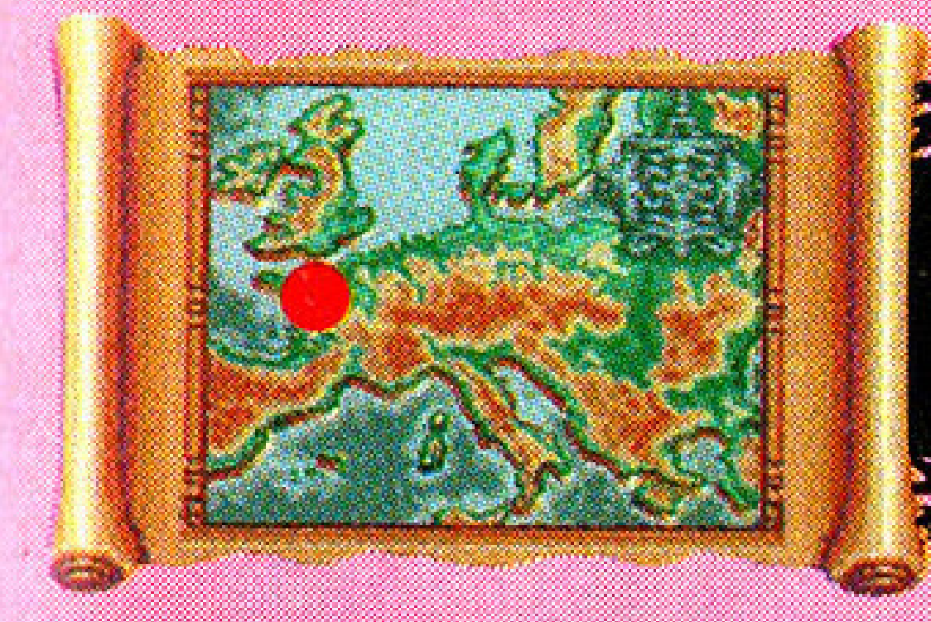


歯車のへこみにそって動かないとダメージ。でも、敵が登場するのでそう簡単には通してくれないのだ。先に敵を倒そう。



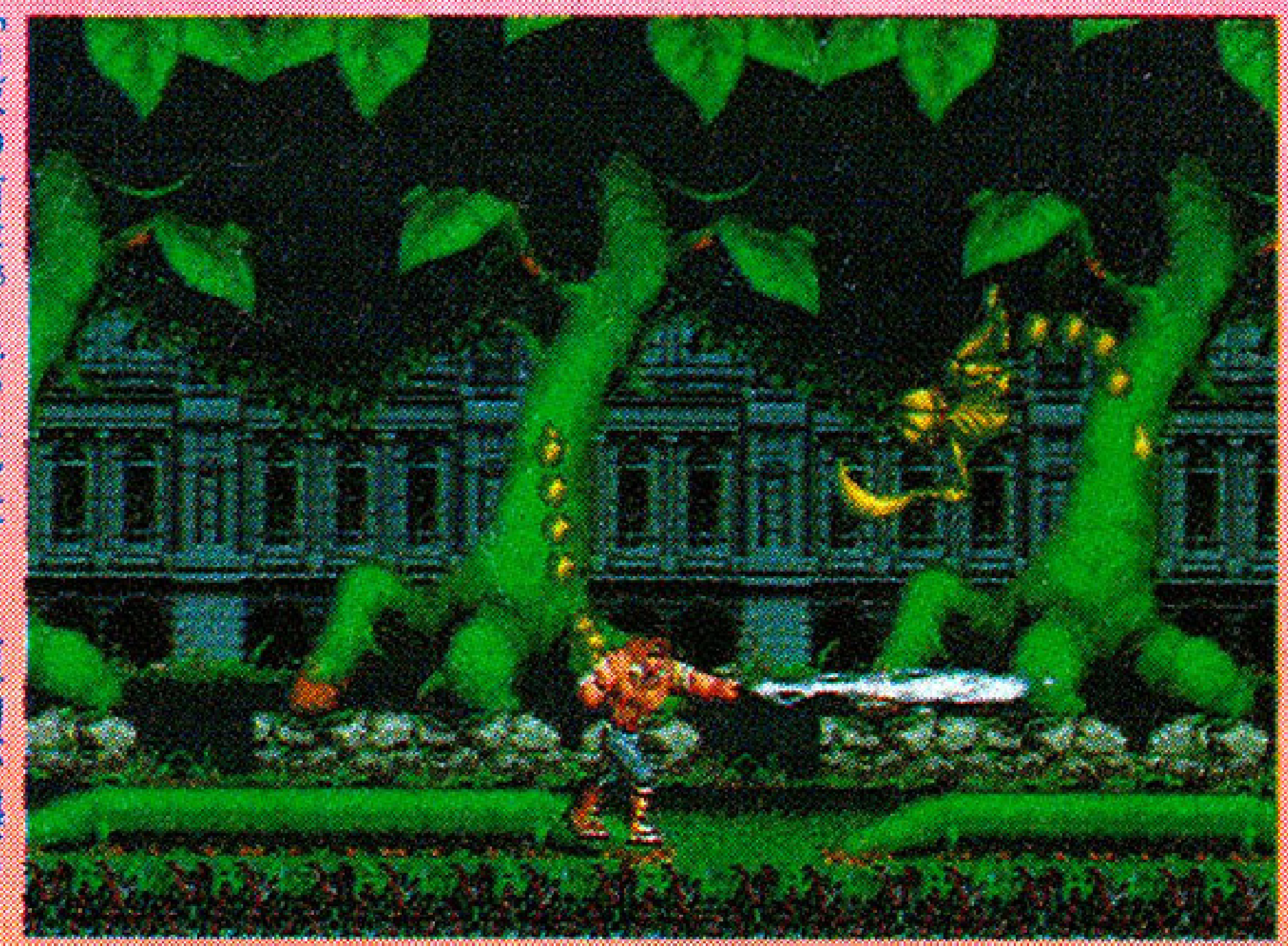


ボスとの対決だが、どんなヤツだろう。次回に期待すべし。

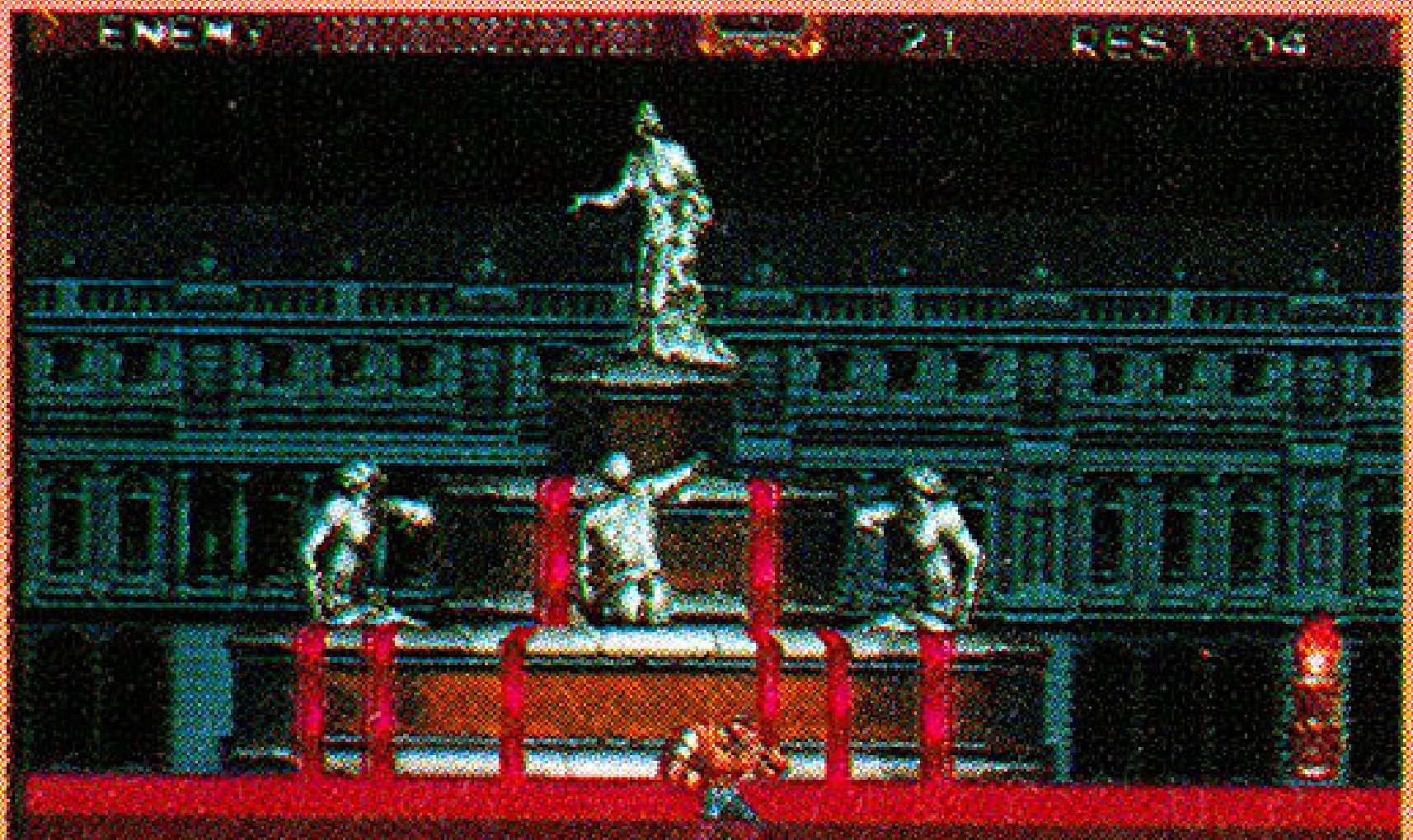


STAGE5 はベルサイユ宮殿に亡霊を見る

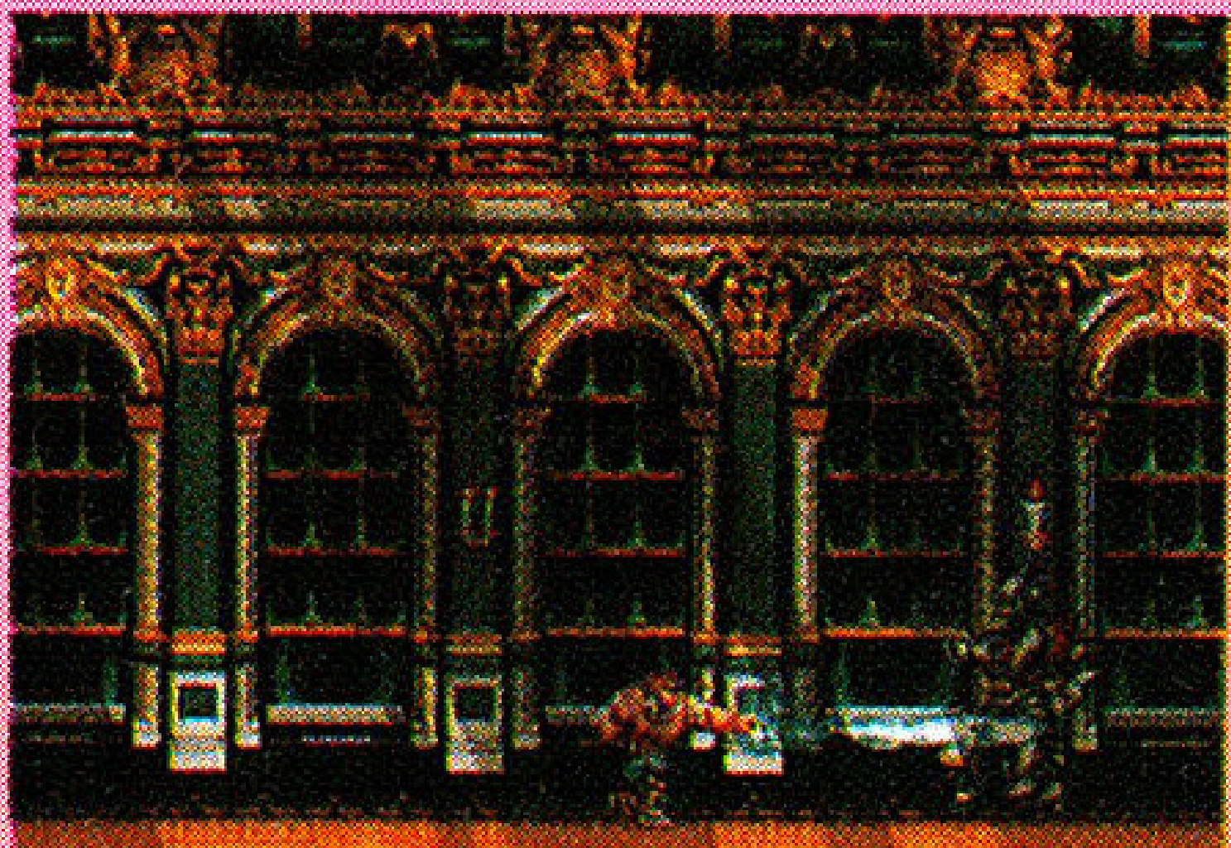
フランスのベルサイユ宮殿。ここに、毎夜斬首で無念の死をとげたマリー・アントワネットの亡霊が出るらしい。ドラキュラと何か関係があるのだろうか。その正体を暴け!



宮殿の前庭。異常成長した植物が襲って来るぞ。ムチをうならせて倒していこう。

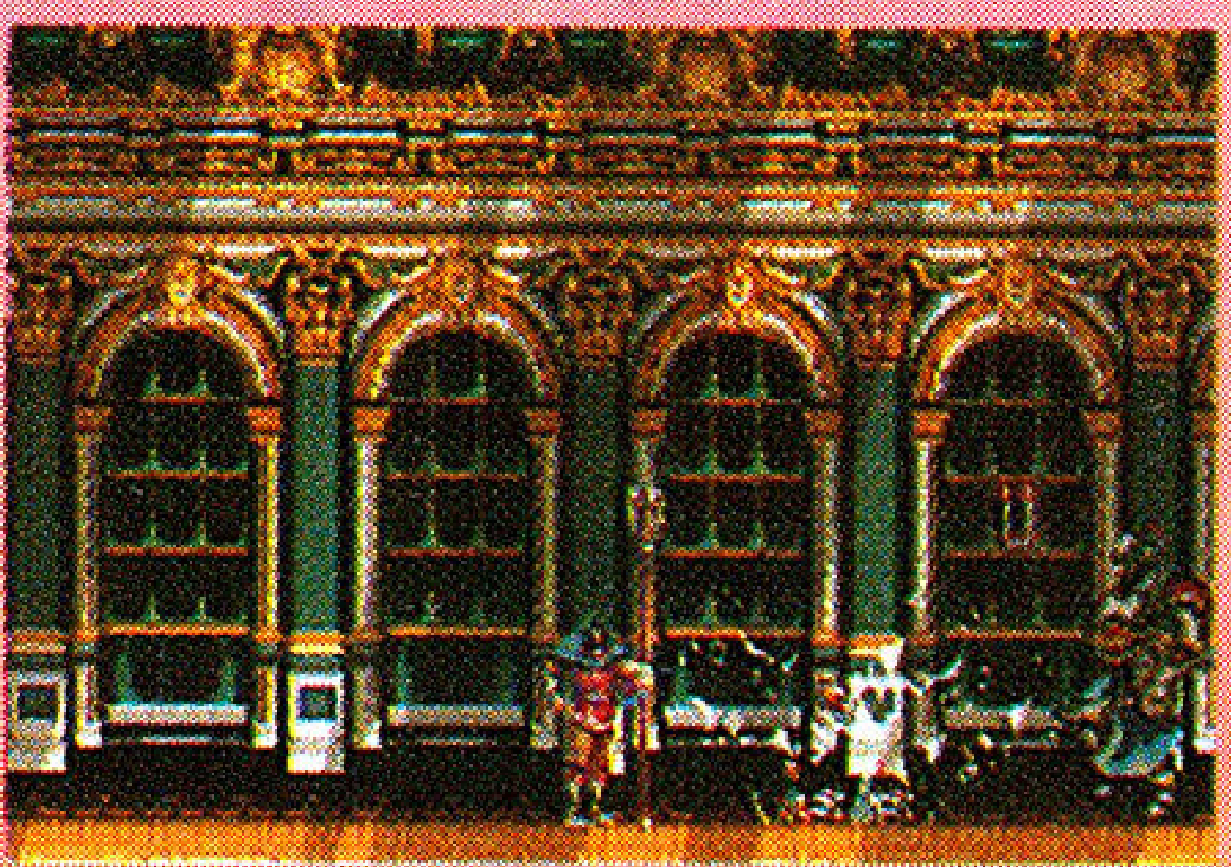


巨大な噴水の水が、イッキに血に! ホラーアクションらしい演出にちょっとドキッとさせられる。でも、ガンガン進む。



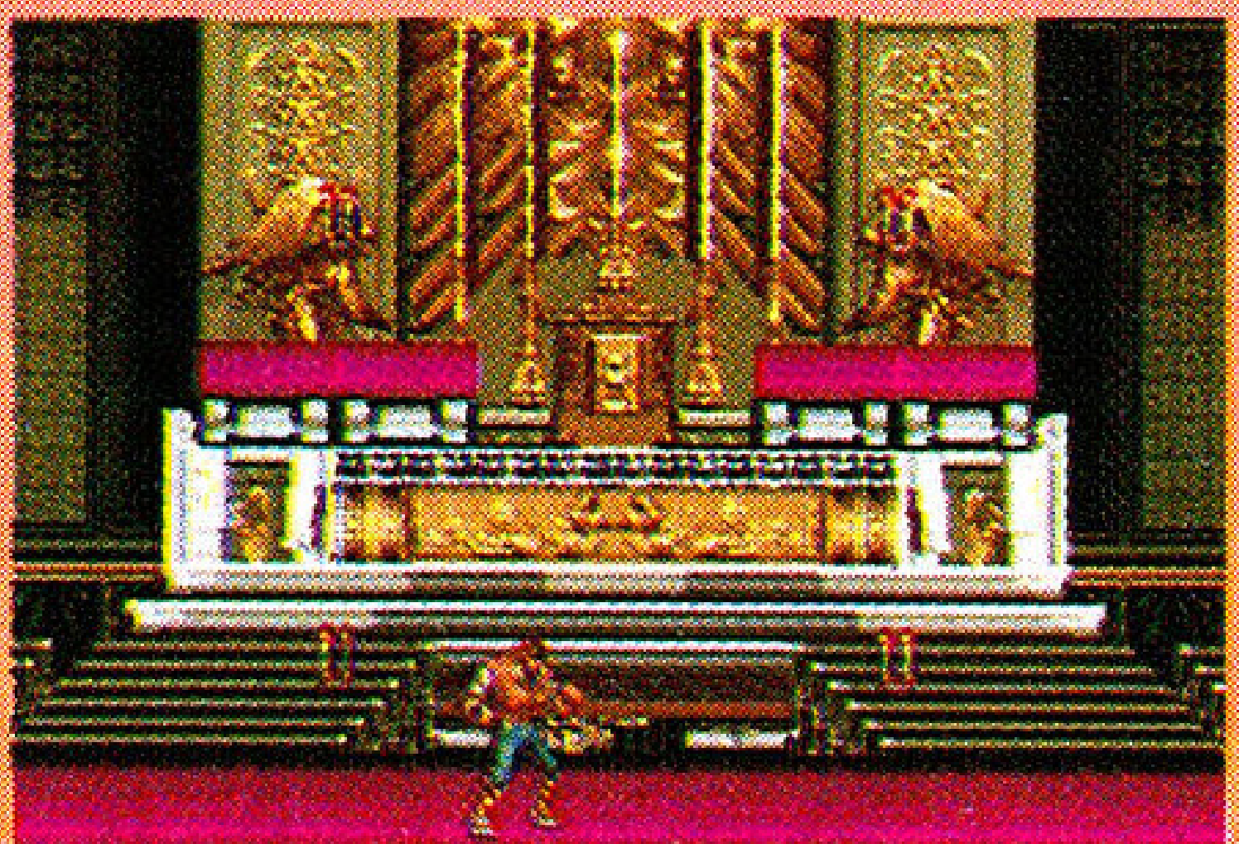
美しい宮殿内部

月明かりにはえる、美しい宮殿内。光の帯がキレイだ。しかし、ここでも敵が登場する。このまま眺めていたいのに。



素晴らしい文化

進んで行くと、侵入を拒むようにシャンデリアが落下する。ポルターガイスト現象だろうか。俺が何をしたってんだ!

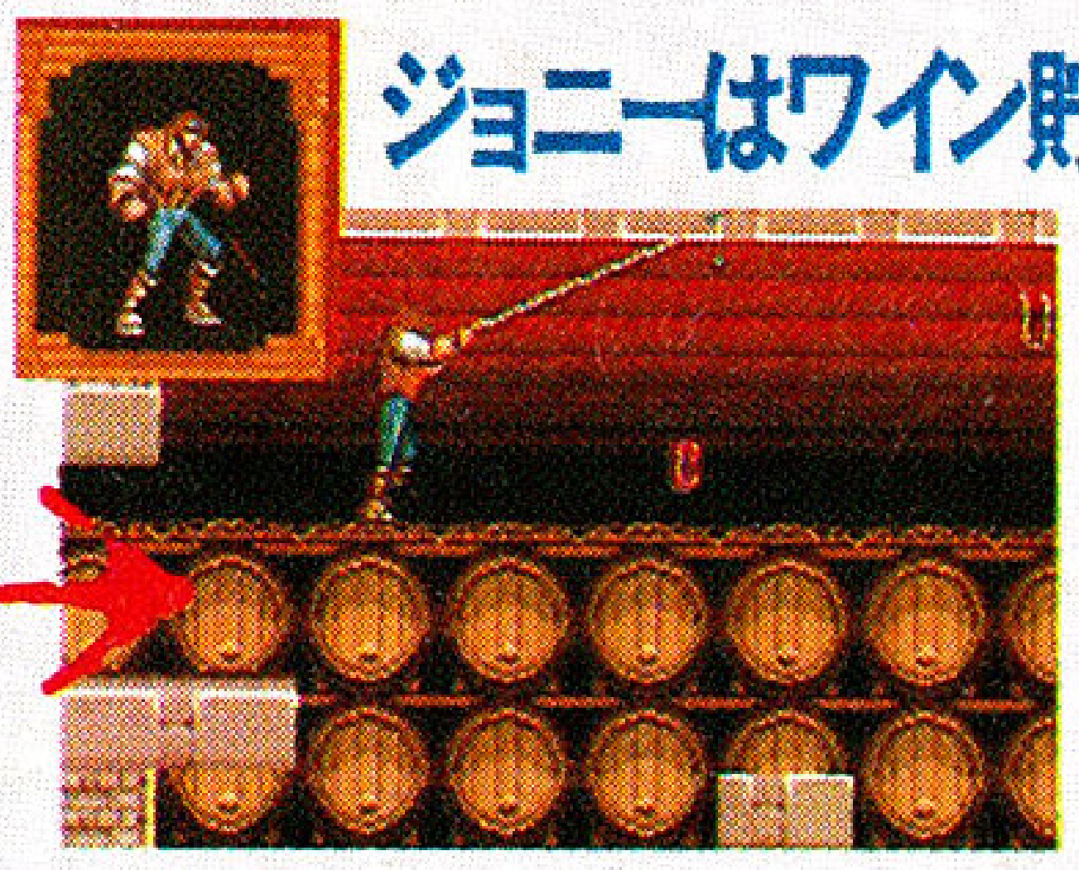


ここが分かれ道

この祭壇を、上に行くかそのまま行くかで、道が分かれるのだ。もちろんエリックは上に、ジョニーはそのまま進め。

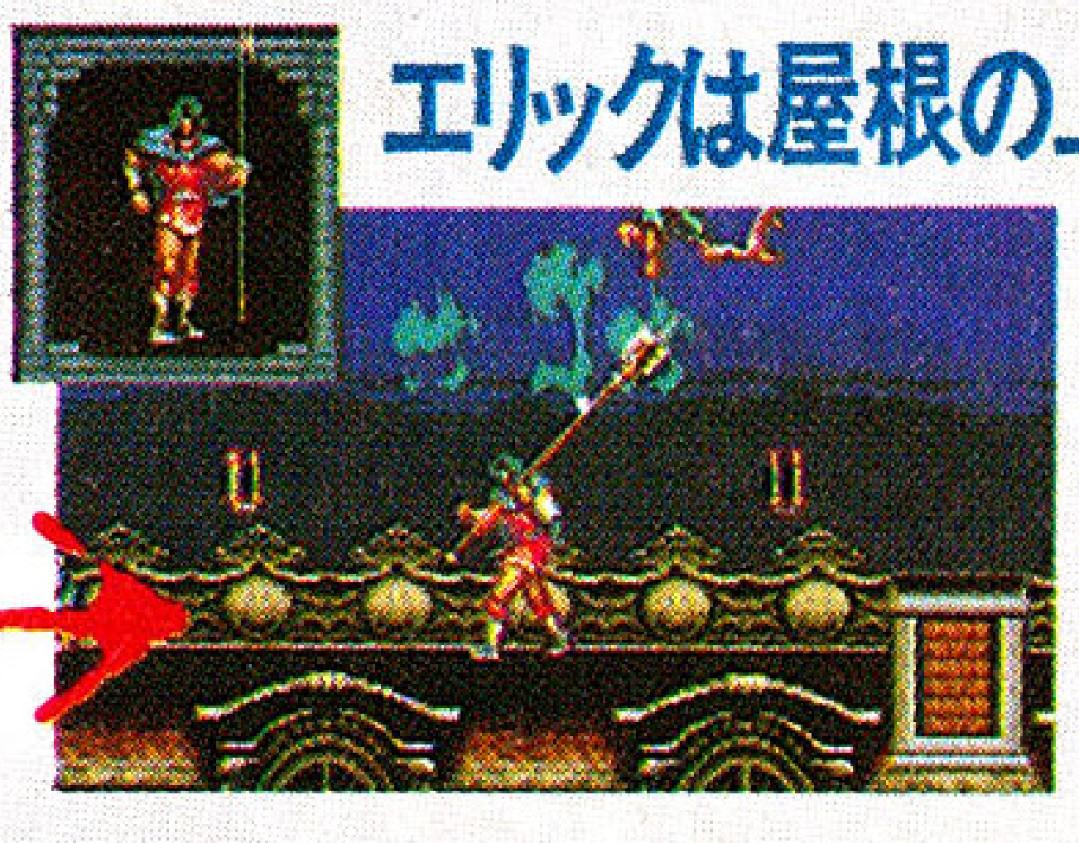
分かれた廊下の先は

ジョニーはワイン貯蔵庫



ジョニーが進んだ場所は、ワイン倉庫。綱渡りで進むとアイテムが。

エリックは屋根の上に



エリックはなんと屋根の上に出てしまった。ハーピーの攻撃だ。

お楽しみはこれからだ

全6ステージ中5ステージ紹介という暴挙。ここまでするか。しかし、次回はもっと暴挙に出てしまうのだ。はたして…こうご期待!

開発者さんからひとこと

たたり続きだった「バンパイア　キラー」の開発がついに終了した。もう終わったのだという安堵感と幸福感を味わいながら、12月発売の某MD専門誌の記事を見ると……まだたたりが続いているようだ。誰かよく効く魔除の札があったらコナミのおへや宛に送ってくれ(はなてん)。

バンパイア キラー

宿敵ドラキュラ伯爵まであと一歩

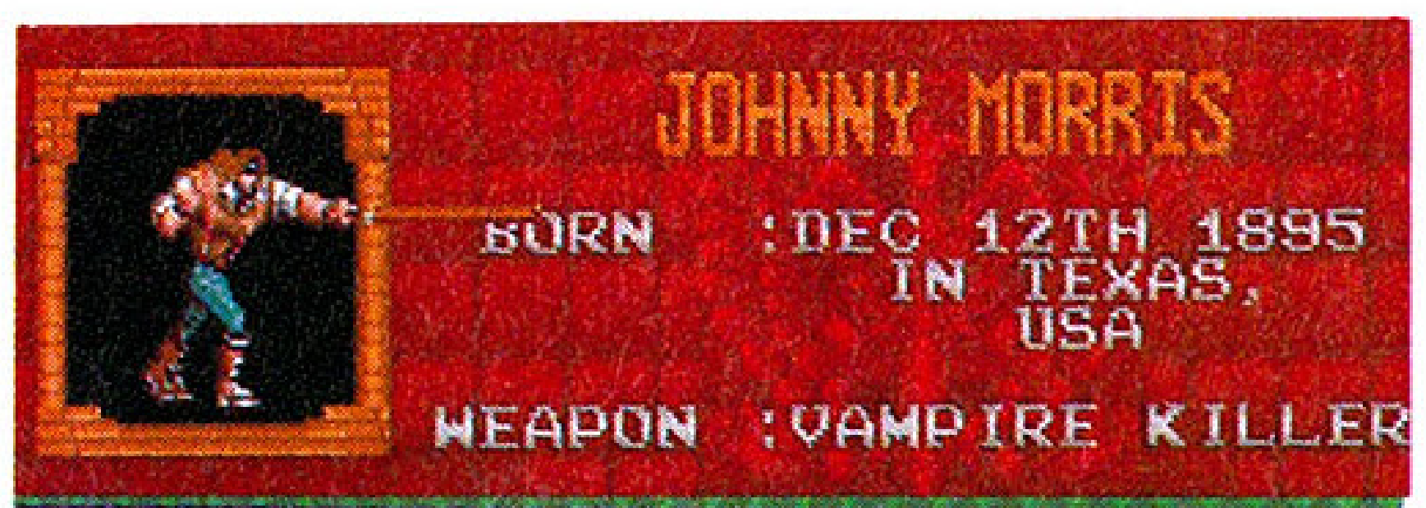
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●3月18日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

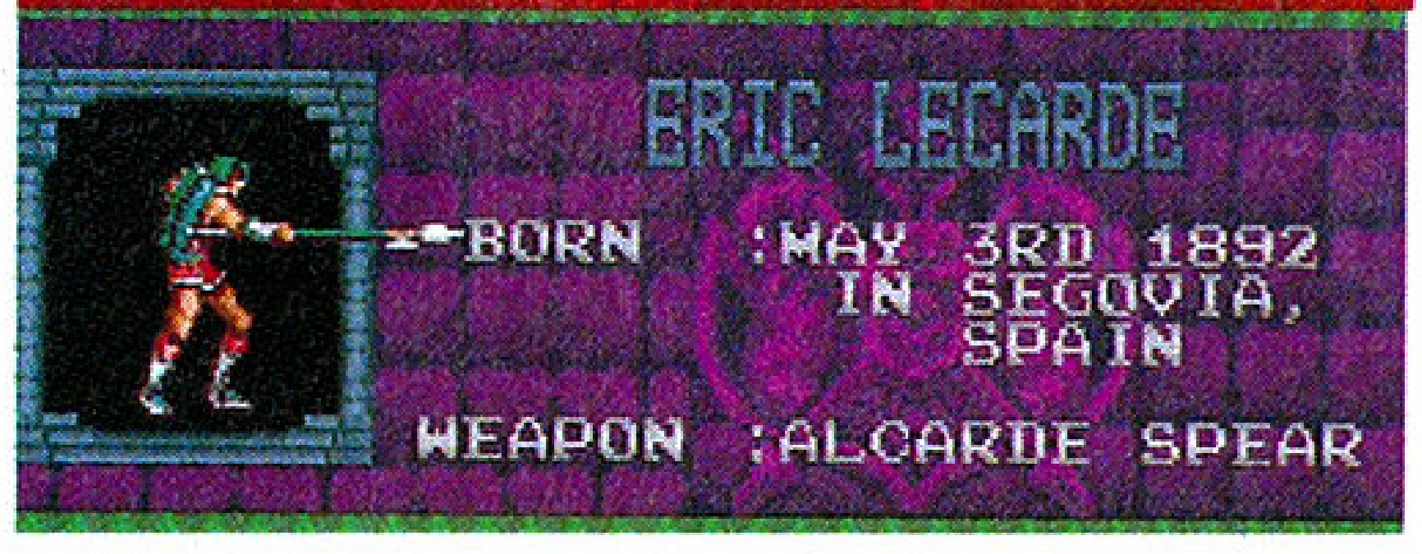
VAMPIRE KILLER
1P START
PASSWORD
OPTIONS
© 1994 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED

ジョニー&エリック これまでの道のり

闇（やみ）より復活したエリザベート・バートリーは、ドラキュラ復活のため魔力で第1次世界大戦へと世界を導く。それによって、多くの血を流し、ドラキュラを復活させる条件を満たそうとしているのだ。それを阻止（そし）するのが主人公ジョニーとエリックである。彼らは、ヨーロッパ各地の魔と化した地を巡（めぐ）る……。

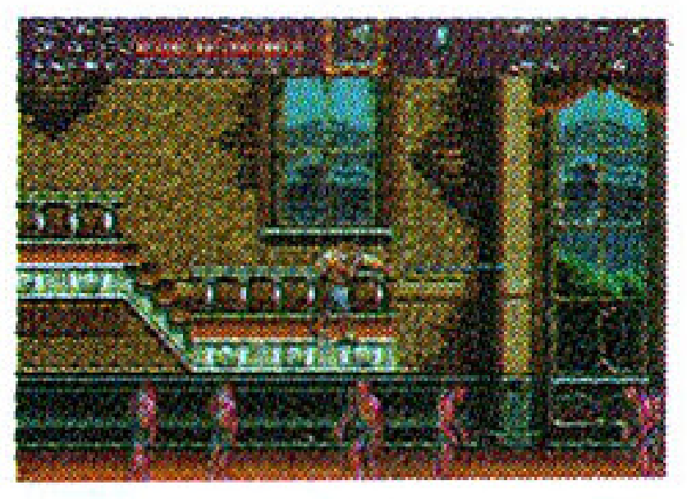


JOHNNY MORRIS
BORN :DEC 12TH 1895 IN TEXAS, USA
WEAPON :VAMPIRE KILLER

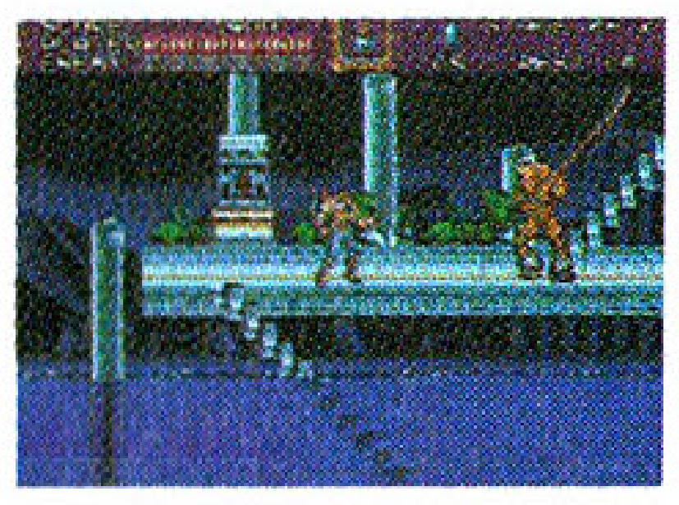


ERIC LECARDE
BORN :MAY 3RD 1892 IN SEGOVIA, SPAIN
WEAPON :ALCARDE SPEAR

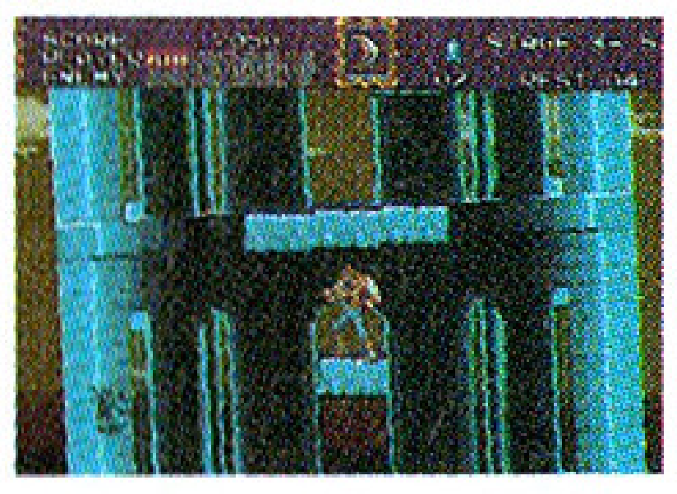
ジョニーの持つムチは、バンパイアキラーというモリス家代々の武器。エリックの武器はアルカード・スピアと呼ばれ、すべてが謎だ。



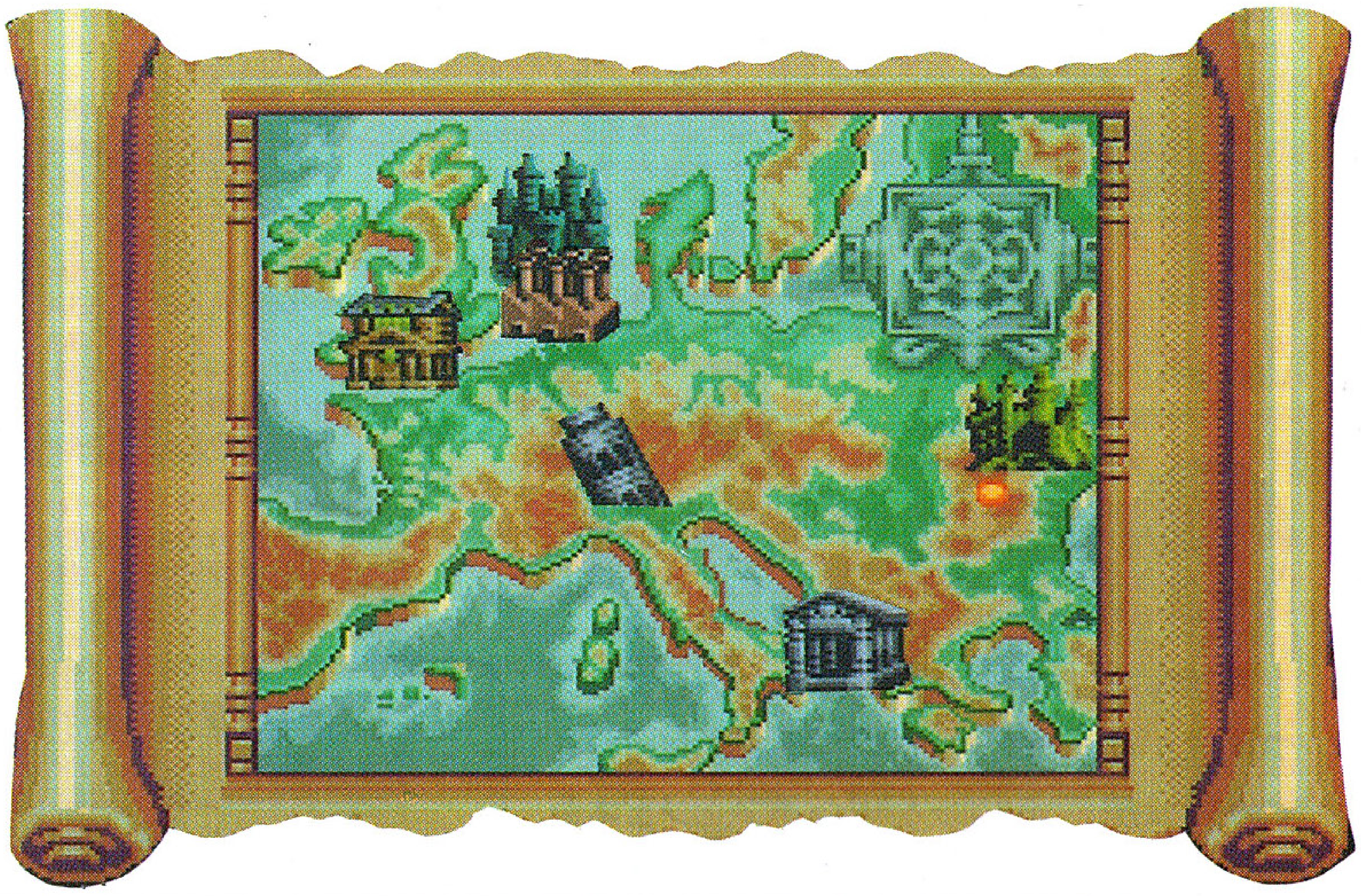
以前にドラキュラが復活した城が始まりだ。



その後、急浮上したアトランティスで闘った。

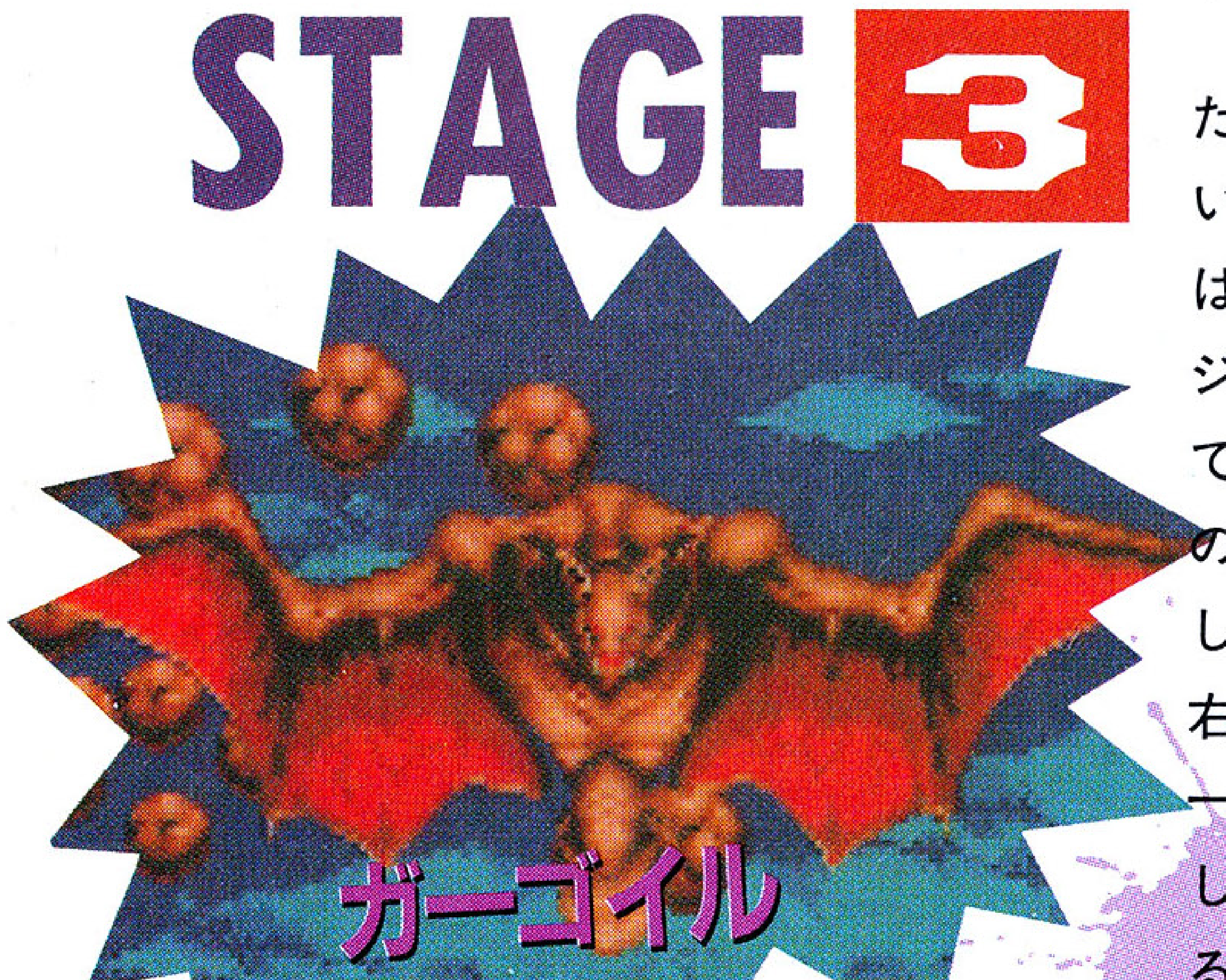


そして、ピサの斜塔、ドイツの兵器工場へ。

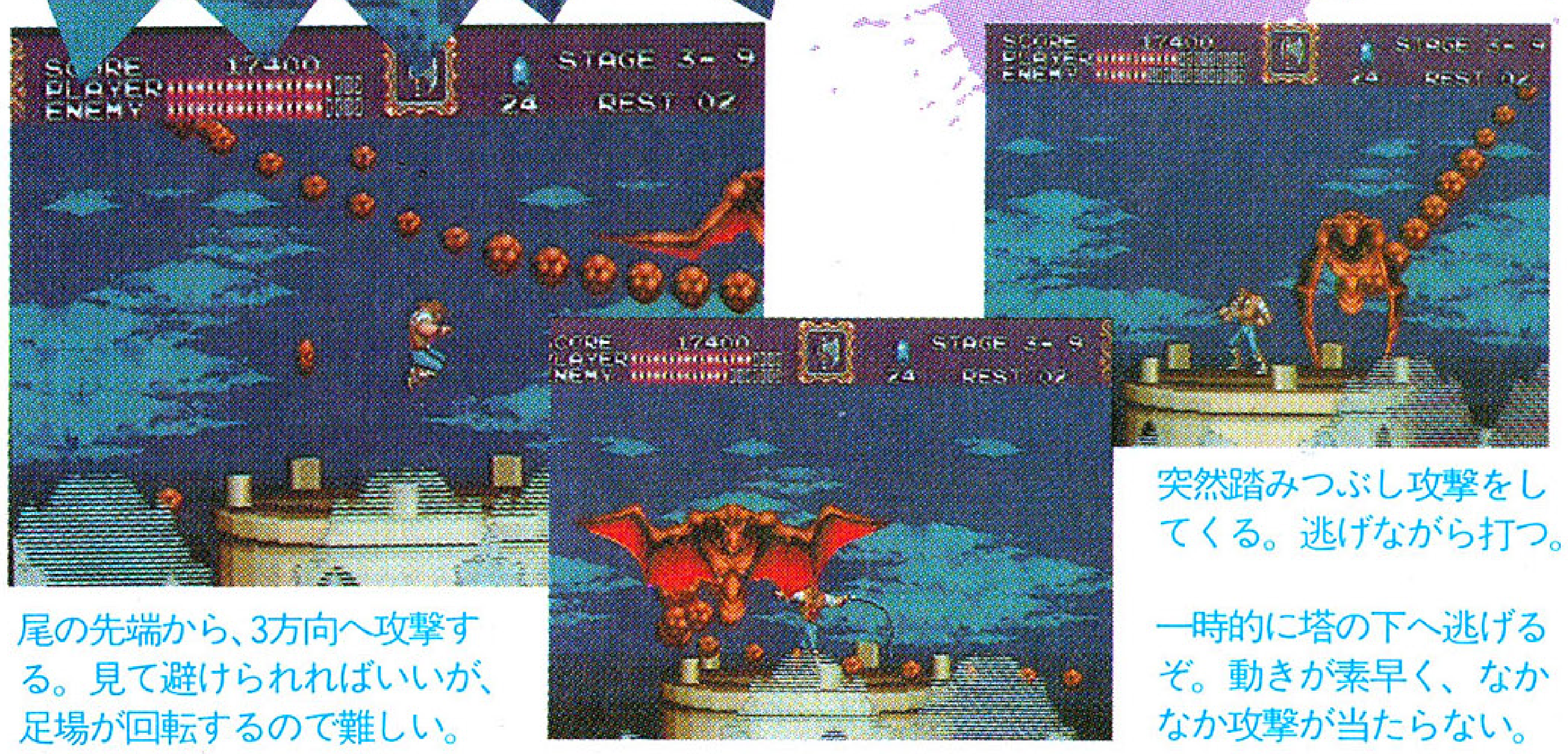


こいつらを倒さなければ先へは進めないぞ

STAGE 3



前回お見せできなかったステージ3のボスがこいつだ。このガーゴイルは、ピサの斜塔の頂上でジョニー達を待ちかまえている。攻撃方法は、その長い尾と体当たりだ。しかもここは、足場が左右に回転しているため、一定位置にいることが難しい。ヤツの動きを見きることができるか!?

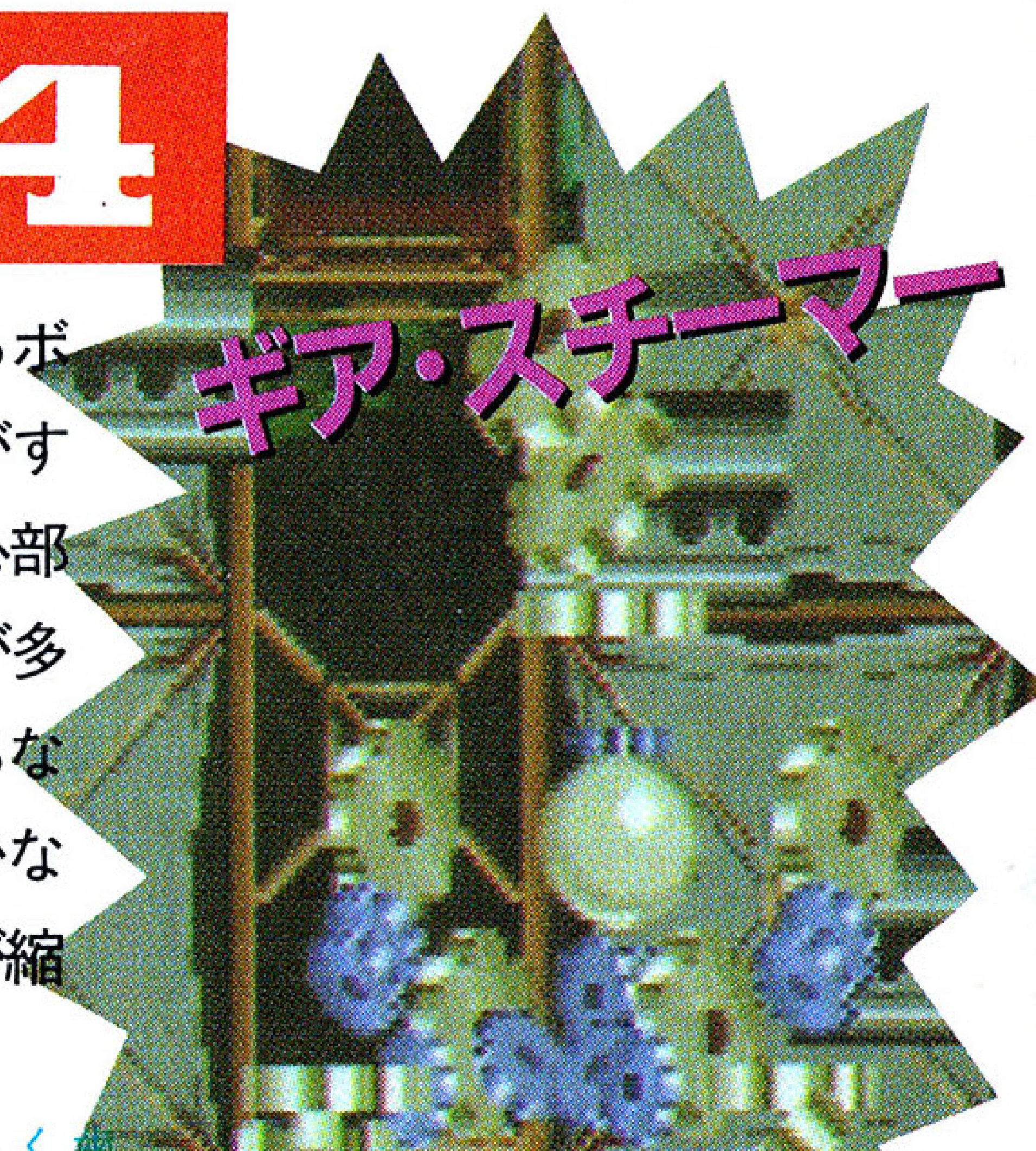


尾の先端から、3方向へ攻撃する。見て避けられればいいが、足場が回転するので難しい。

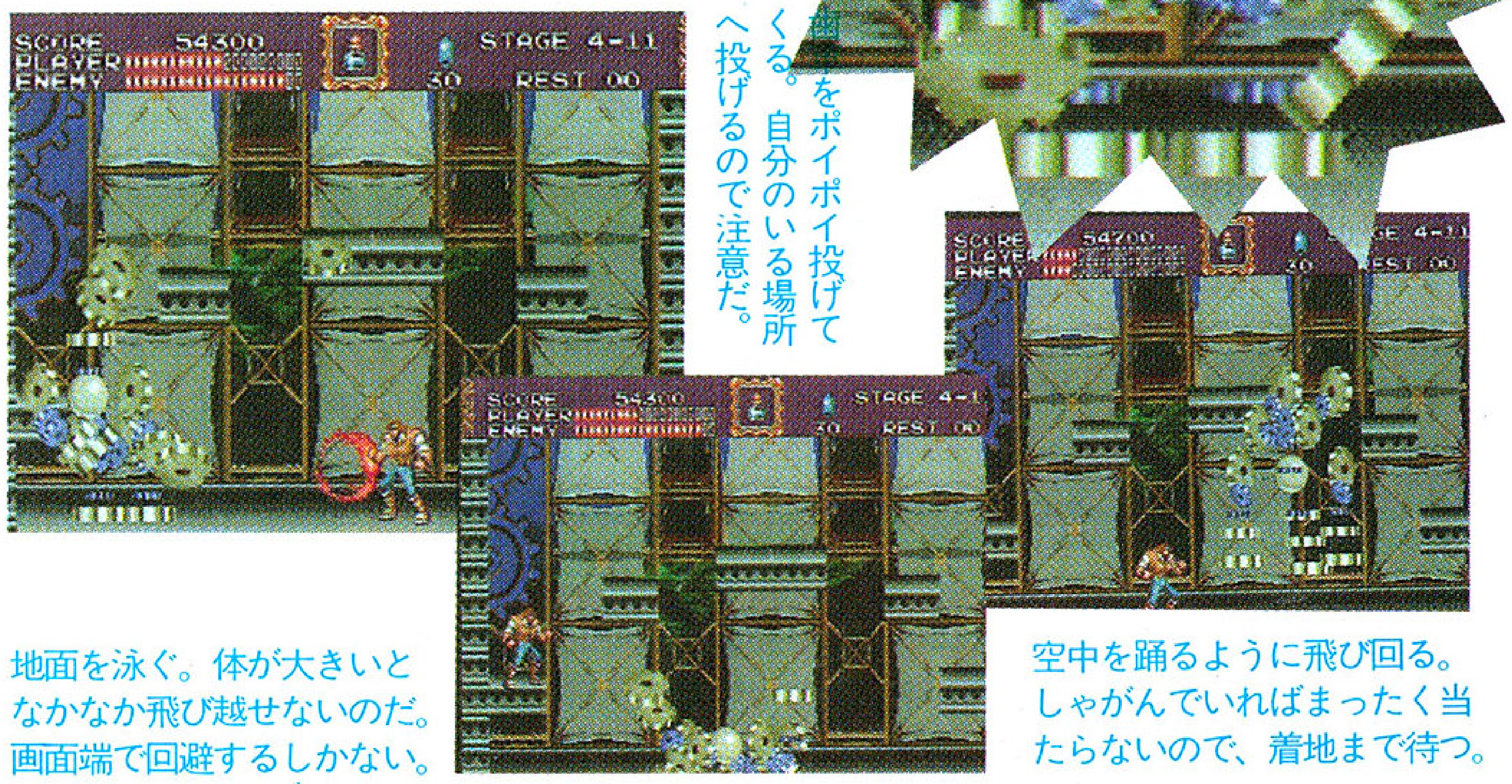
一時的に塔の下へ逃げるぞ。動きが素早く、なかなか攻撃が当たらない。

突然踏みつぶし攻撃をしてくる。逃げながら打つ。

STAGE 4



ドイツの兵器工場で待ちかまえるボスがこのギア・スチーマーだ。体がすべて歯車でできている。弱点は中心部分にある球体だ。ヤツは攻撃方法が多彩で、体当たりや空中浮遊など、あなどれない。スキを見て攻撃するしかないのだが、攻撃を当てるたびに体が縮んでいくぞ。縮んだあとは……。



歯をポイポイ投げてくる。自分のいる場所へ投げるので注意だ。

地面を泳ぐ。体が大きいとなかなか飛び越せないのだ。画面端で回避するしかない。

空中を踊るように飛び回る。しゃがんでいればまったく当たらないので、着地まで待つ。

BE-MEGA HOT MENU PART2

[redacted]

BEメガホットメニュー

バンパイア キラー

ドラキュラ復活の日いよいよ迫る

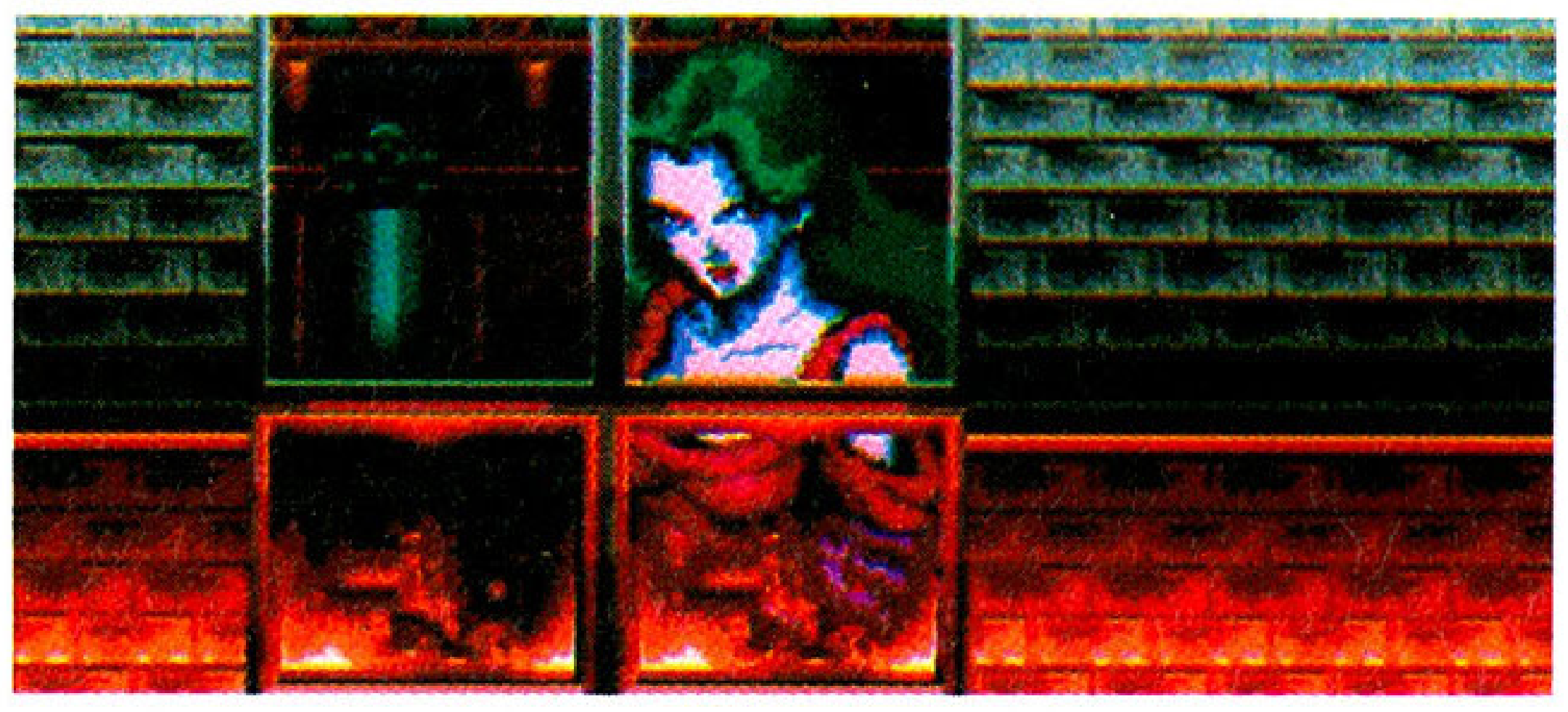
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●3月18日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

VAMPIRE KILLER
© 1994 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED

魔王ドラキュラとバンパイアハンターであるベルモンド家の闘いの歴史は、これまで数種のハード上で描かれてきた。メガドライブ初の「悪魔城ドラキュラ」シリーズとして作られたこの「バンパイア キラー」は、その中でもっとも新しい時代の物語なのだ。

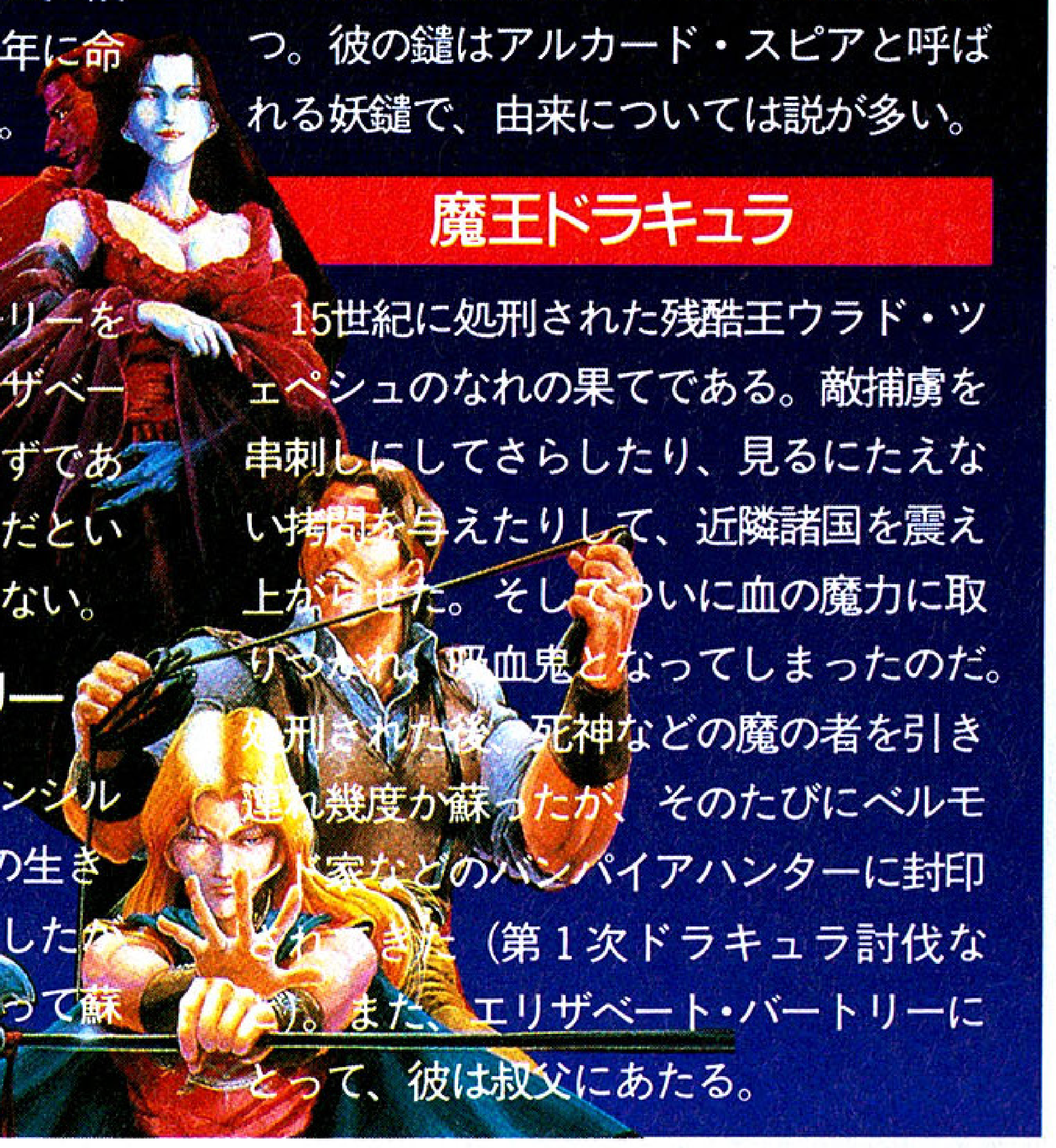
1914年6月、第1次世界大戦の発端となったオーストリア皇太子暗殺事件が起こった。しかしこれこそ、ドラキュラ復活の祈りによるものだとは、誰も知らなかった……。今回は、この物語に登場する人物と、彼らの訪れる舞台を一括紹介する。魔王の復活は近い。



女吸血鬼エリザベート・バートリー。第1次世界大戦は、彼女によって起こされたとの説があるが、記録はされていない。

ドラキュラとの対決に運命により導かれた2人

CHARACTERS



ジョニー・モリス

ベルモンド家の血筋である、モリス家の男。彼の武器は、家に代々伝わるバンパイアキラーと呼ばれる妖鞭である。彼の父、キンシー・モリスは、1897年に命とひきかえに魔王を封印している。

ドロテア・シュンテス

女吸血鬼エリザベート・バートリーを世に蘇らせた魔女。もともとエリザベートの下僕で、ともに処刑されたはずであった。また、彼女は死神の仮の姿だという説もあるが、真偽はさだかではない。

エリザベート・バートリー

15世紀初め、ルーマニアのトランシルバニアで800人の処女を殺し、その生き血を全身に浴び、若さを保とうとしたが、その後処刑された。ドロテアによって蘇り、ドラキュラ復活をもくろむ。

エリック・リカード

謎の老人に自分の宿命を告げられて以来、数奇な体験をし、恋人を吸血鬼にされた復讐のためにドラキュラ討伐に旅立つ。彼の鑓はアルカード・スピアと呼ばれる妖鑓で、由来については説が多い。

魔王ドラキュラ

15世紀に処刑された残酷王ウラド・ツェペシュのなれの果てである。敵捕虜を串刺しにしてさらしたり、見るにたえない拷問を与えたりして、近隣諸国を震え上がらせた。そしてついに血の魔力に取りつかれ、吸血鬼となってしまったのだ。処刑された後、死神などの魔の者を引き連れ幾度か蘇ったが、そのたびにベルモンド家などのバンパイアハンターに封印されてきた（第1次ドラキュラ討伐など）。また、エリザベート・バートリーにとって、彼は叔父にあたる。

FM音源を駆使した「闘いの旋律」は必聴だ

「バンパイア　キラー」をプレイしていると、その深く響きわたるサウンドが、より臨場感を高めてくれる。この音楽はどのように作られたか、開発担当者に聞いた。

作曲に当たっては、過去の「ドラキュラ」サウンドをすべて聴き直して、それを生かしつつ、その中に自分のカラーを加えていくことに注意しました。また、多少クラシックなども参考にしています。これまで、「出たな!!ツインビー」などアーケード作品を中心にやってきたので、メガドライブもFM音源を積んでいて、それがきれいに発音するところはいいですね。逆にPCM音源があまりきれいに鳴らないのが短所。これはクリアに聴こえるよう、作曲の段階で調整しました。特別なツールや技術は使ってはいませんが、工夫と努力を重ねてできあがった作品です。ゲーム中の音楽は全部聴いてほしいですね。

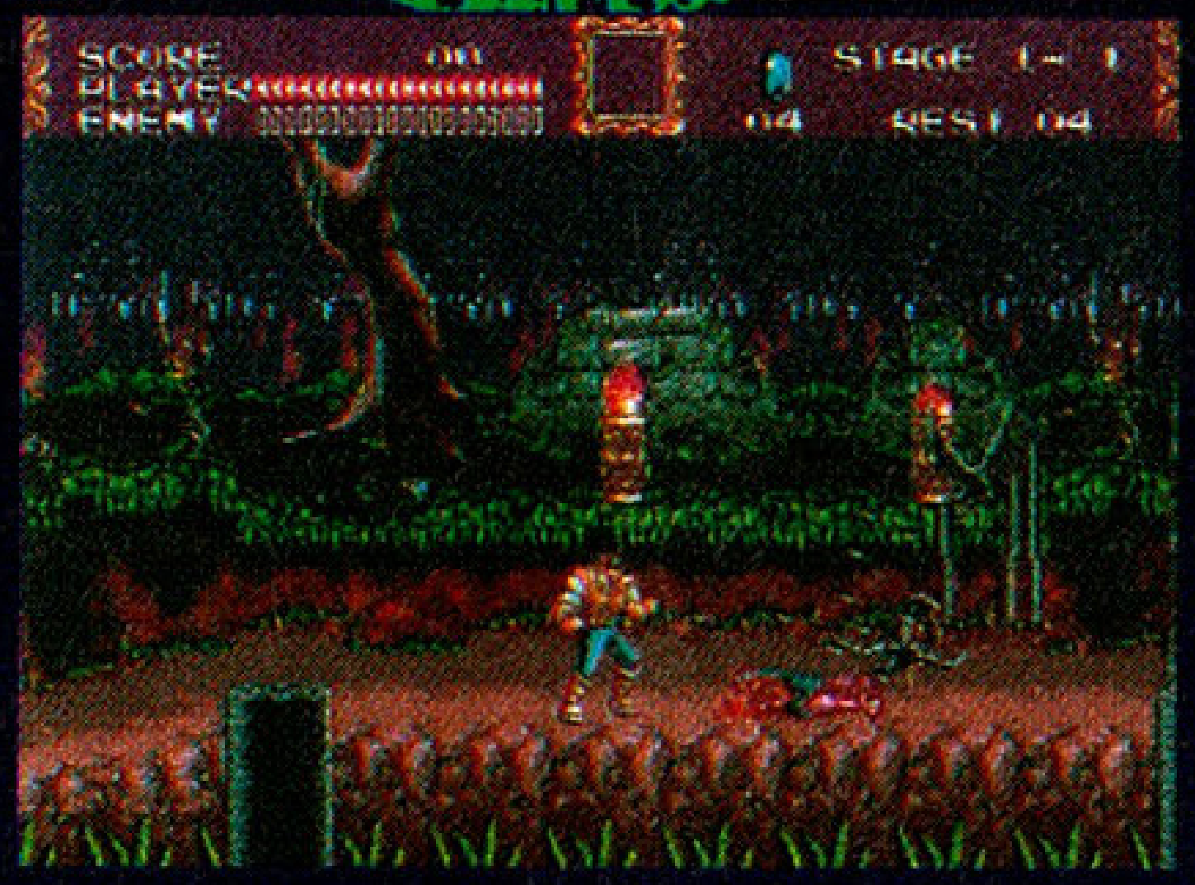
KONAMI
悪魔城ドラキュラX
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

オリジナルサントラ22曲が収められているCDも発売中（キング／¥3,600）。

ここにバンパイア

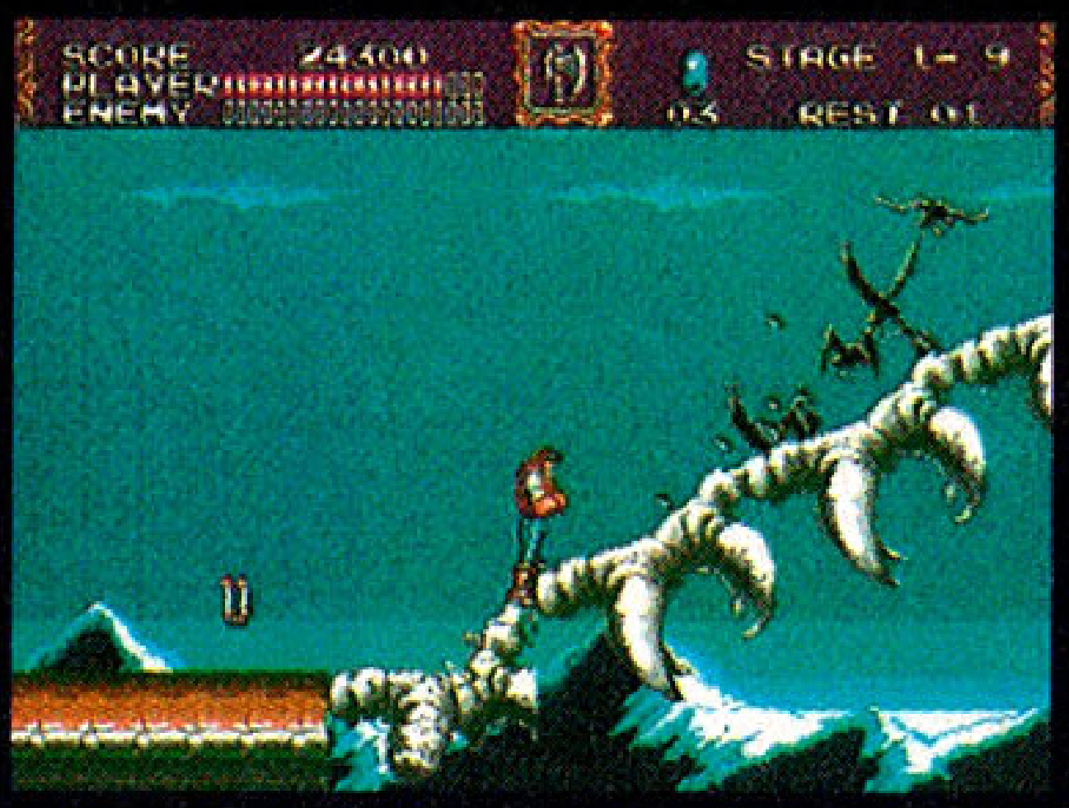
再び舞台となる旧悪魔城

今まで幾度となく繰り返されたドラキュラ討伐。その最終目的地が、この悪魔城と呼ばれる城であった。人間の血を限りなく吸ったこの城は、今でも血に飢え、もがく。

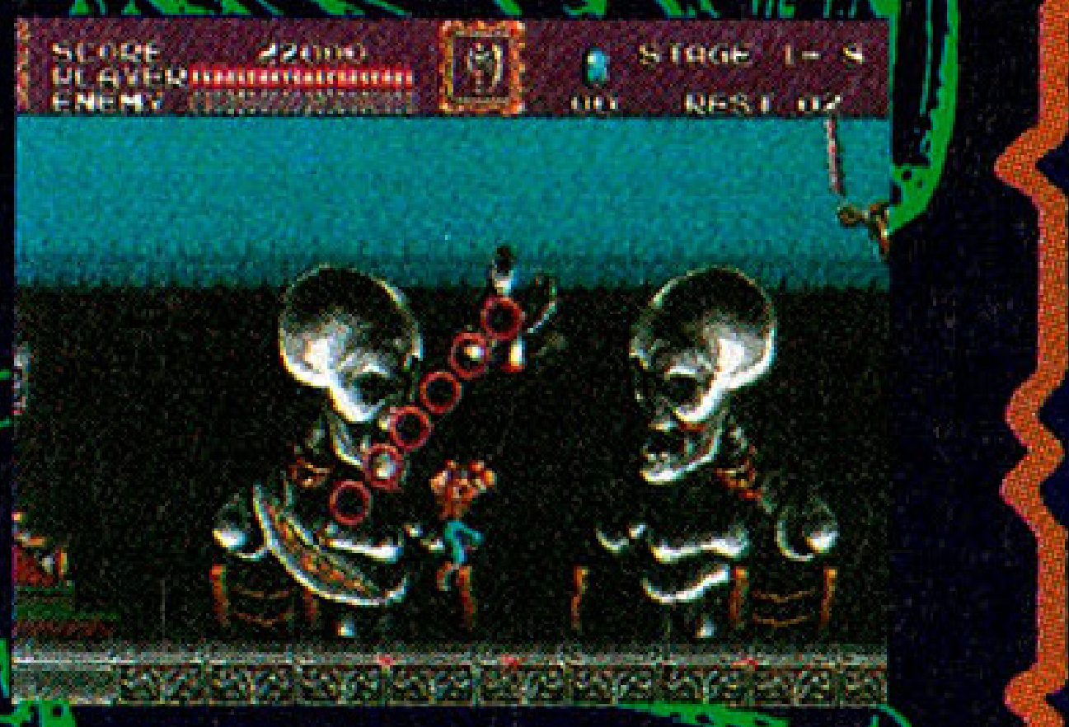


怨念の渦巻くギロチン処刑室

城内は、生前に残酷な処刑を受けた人間や、魔王が復活した際に殺された人間の魂がさまよっている。そのおびただしい数の魂は、すでに朽ち果てた骨に乗り移り、侵入者の人間を仲間にしようとする。ウラドが生前の拷問に使った巨大なギロチンが、音なく揺れる。ここは、血に飢えた城。

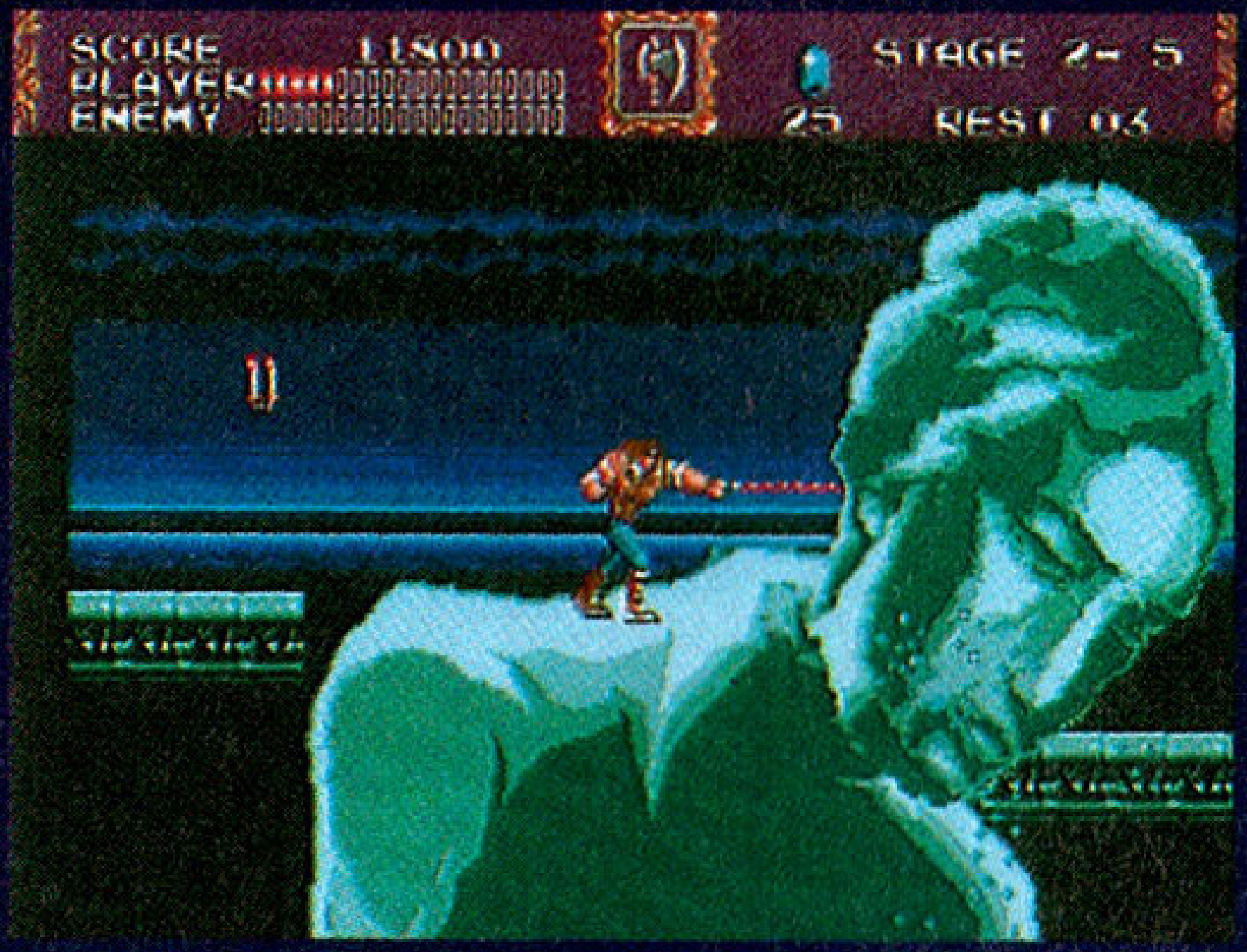


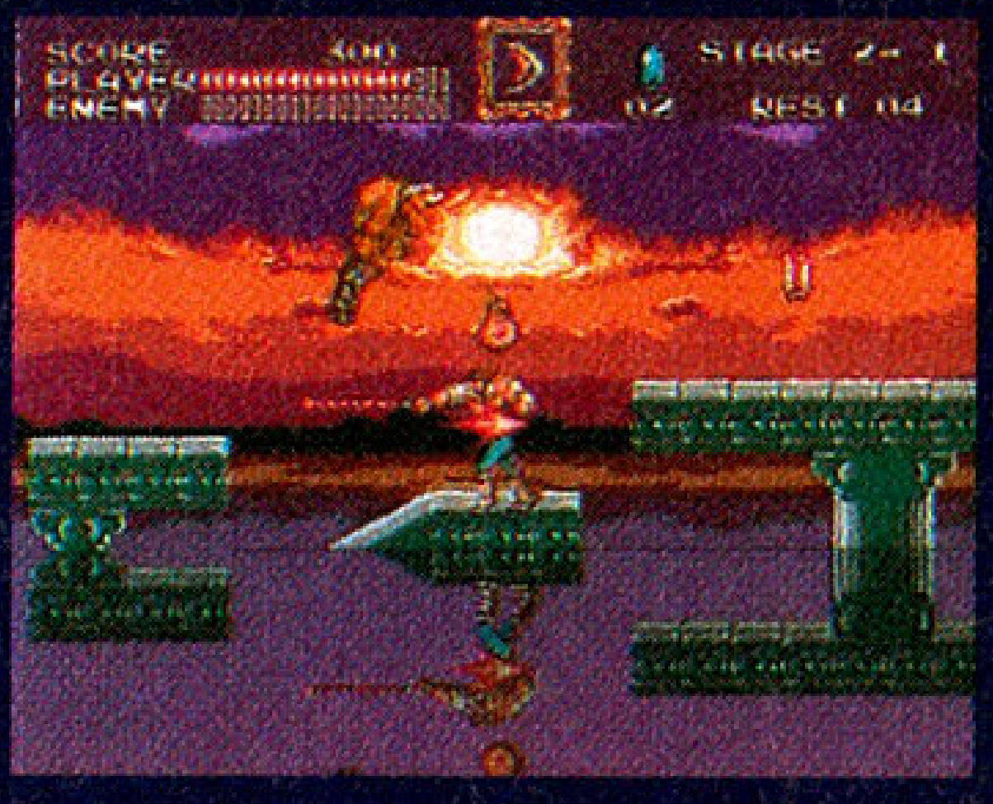
城壁に巨竜の骨が横たわる。崩れ落ちる前に渡れ。



海底神殿アトランティスの浮上

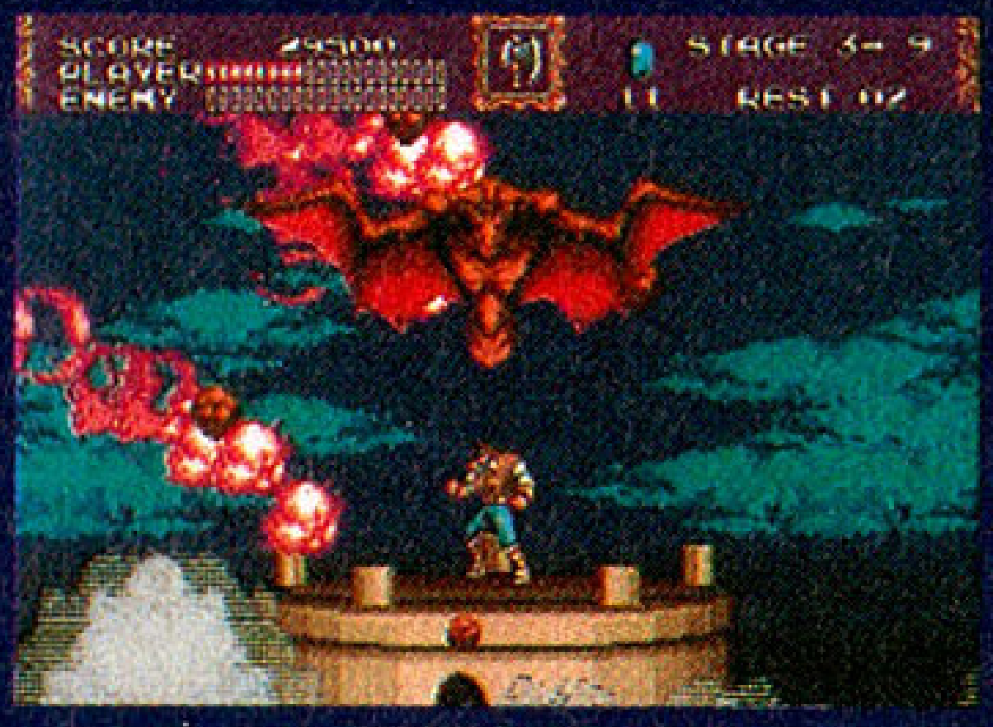
エーゲ海に浮上したアトランティスの遺跡。かつて栄華を誇った古代都市も、今ではドラキュラの魔力のままに魔物が徘徊する。朽ち果てた幻の都の水面がざわめく。

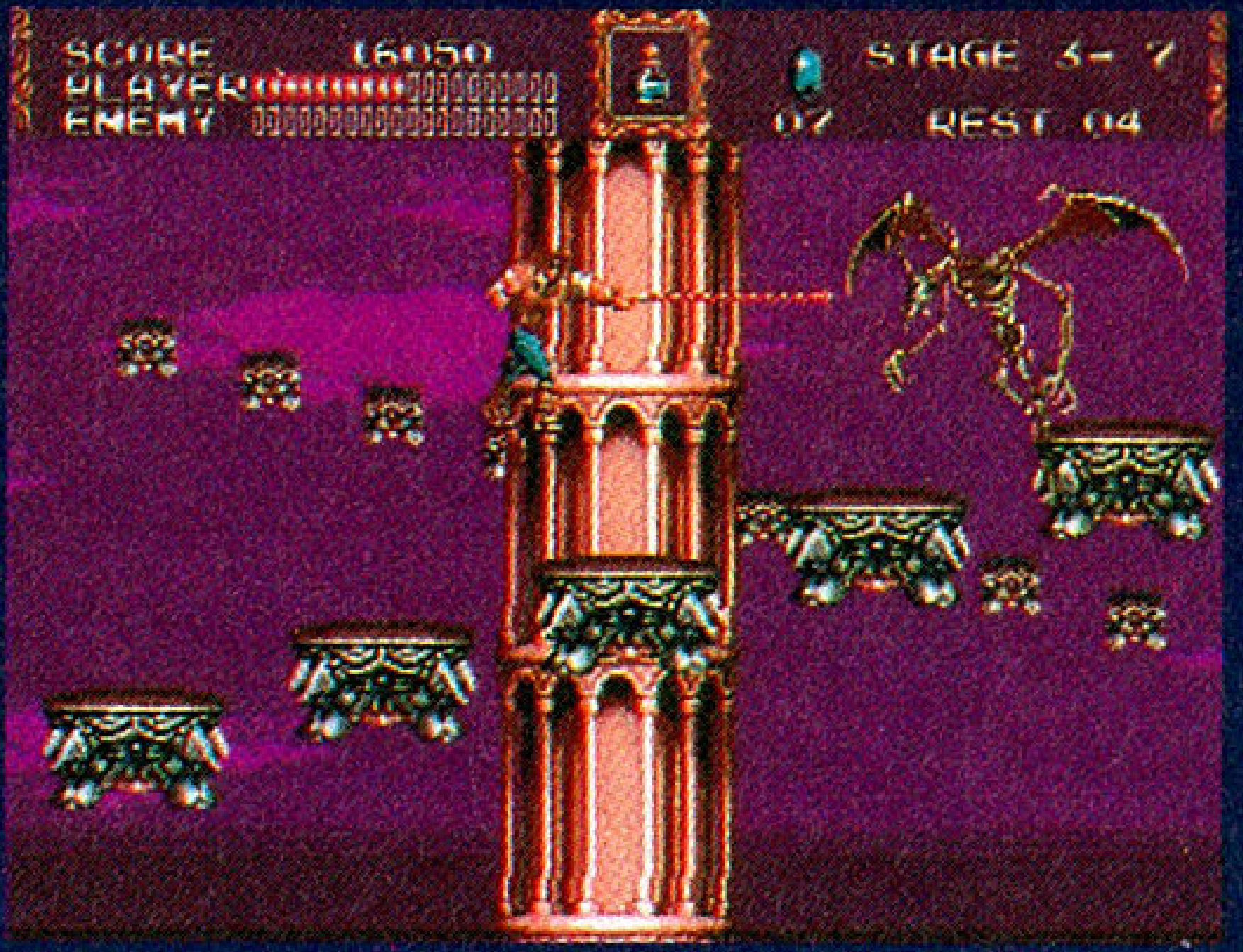


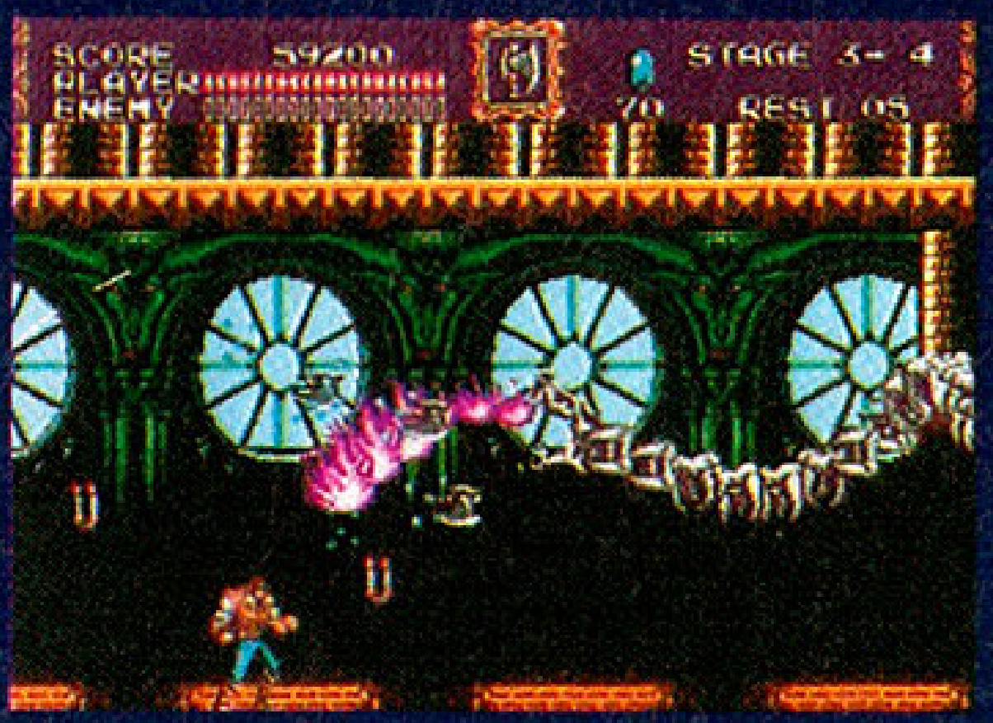


鏡のように映り込む水面は、水平線に沈む夕日をするどく照らす。やがて、戦慄の夜が訪れる。

ピサの斜塔に不調和の魔物達

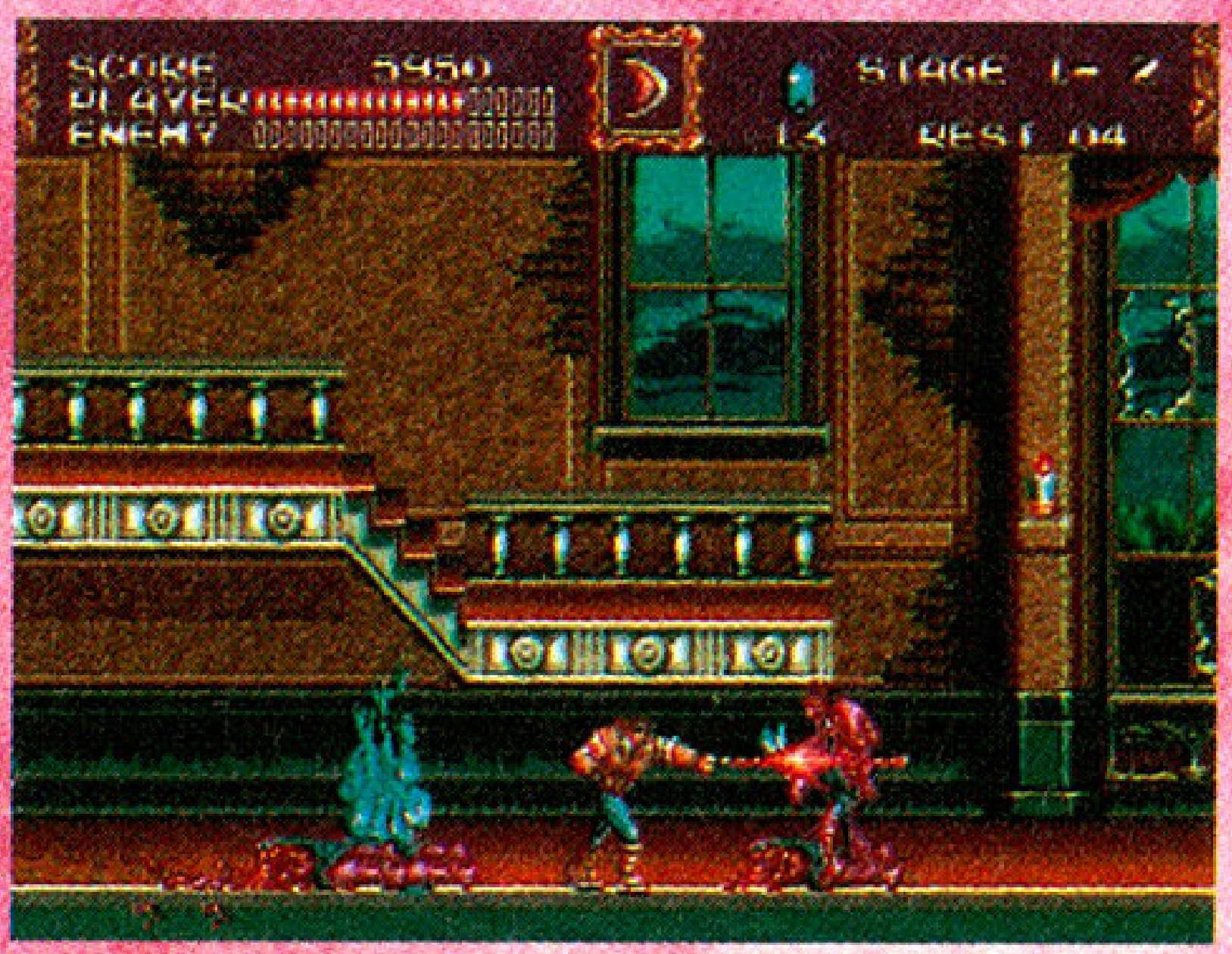






翼を持った魔物が住み着く斜塔。はてしなく続く階段を登るのだ。

イタリア、ピサの斜塔。その不安定な傾斜、調和の乱れた場所は、魔物の取り憑きやすい場所であるという。ゆえに、ここに魔物が現れるのも当然なのだ。しかし、その魔物はドラキュラ配下の魔物である。その魔力の強さは、塔を魔界の扉にしてしまった。塔の内部は重力を無視したように歪み、外部には魔界からの階段が地上まで下りている。その先にいるものは……。

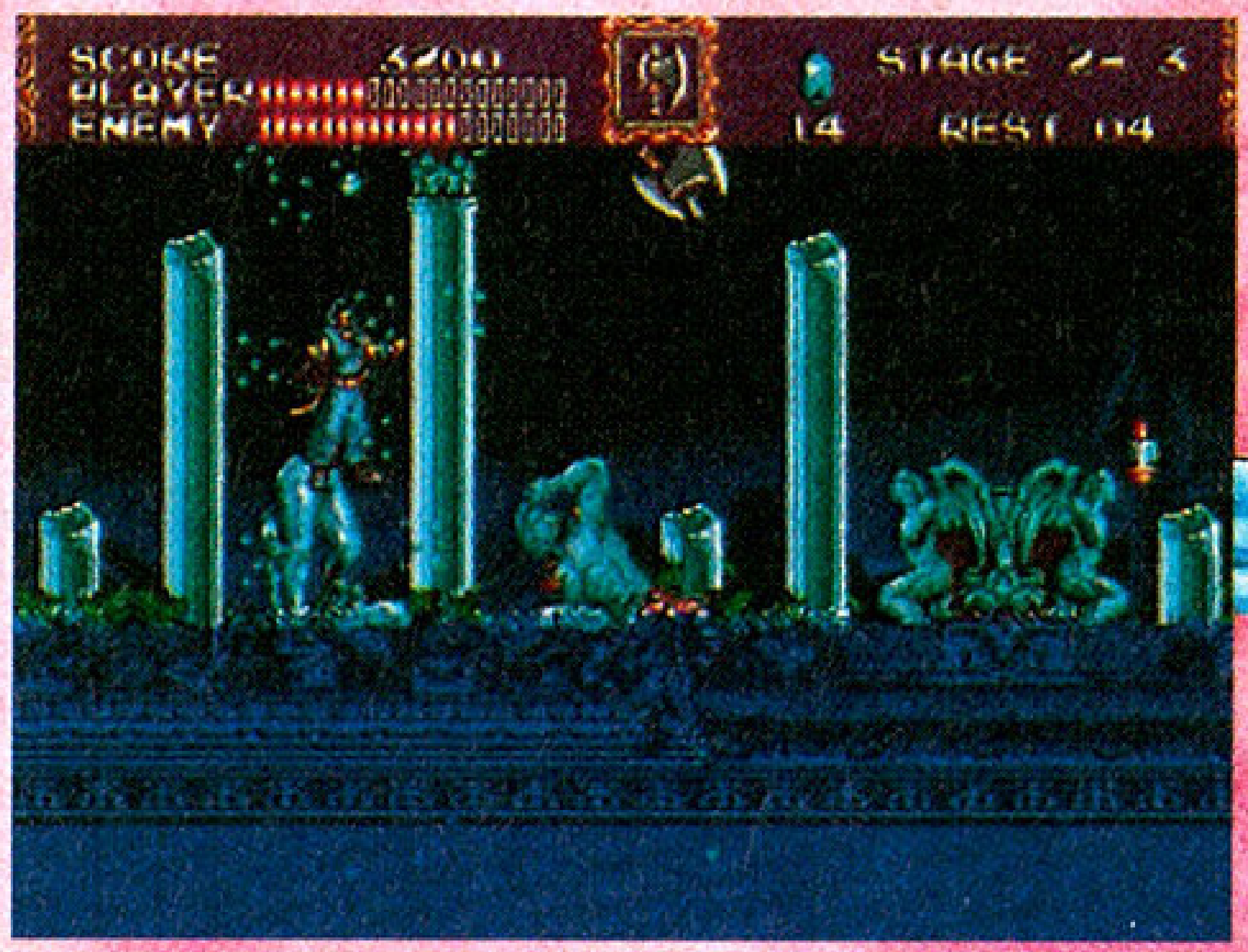


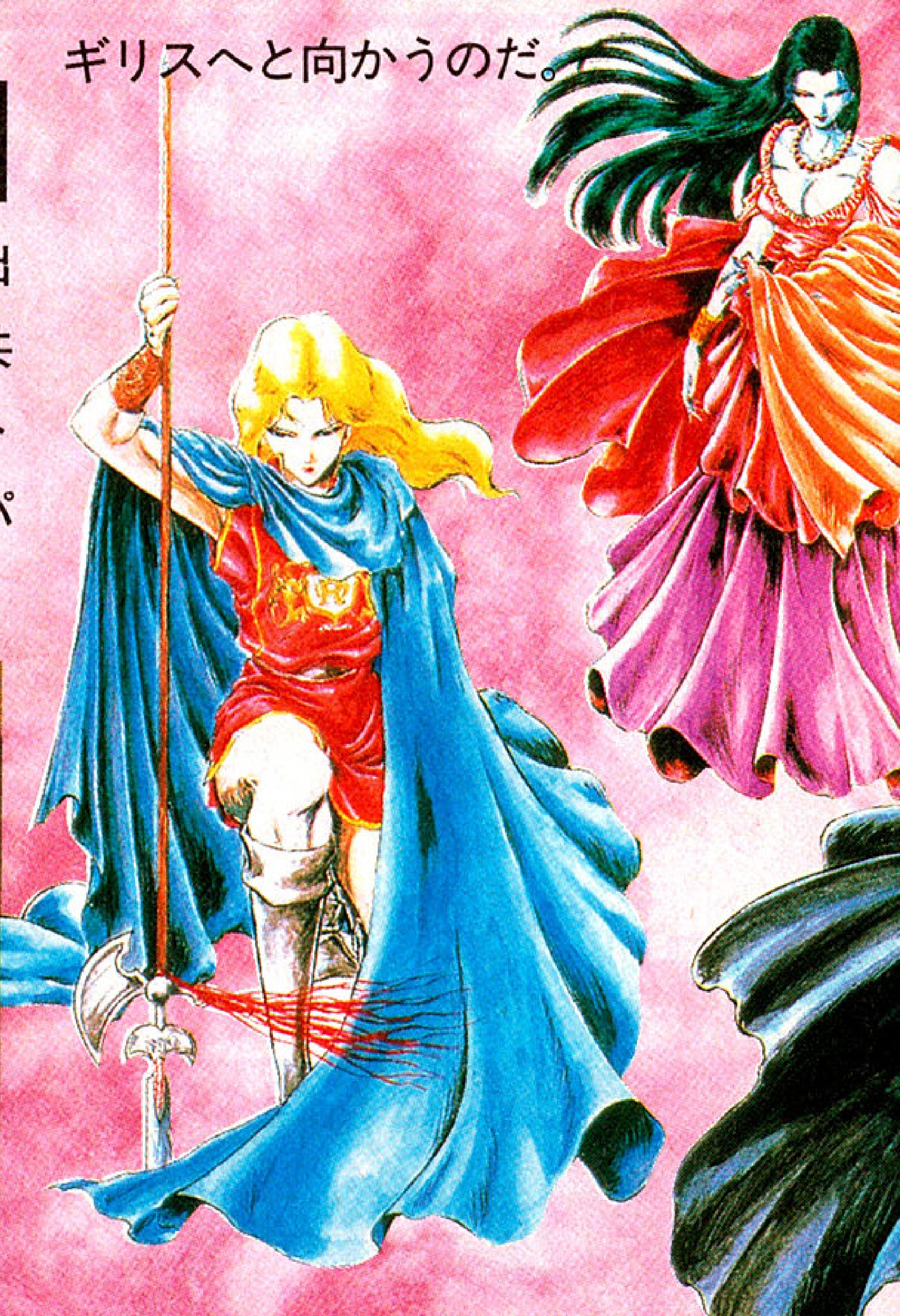
STAGE1

キンシー・モリスに封印されたドラキュラは、怨念の力を借りて復活した。そして、自分の身体がブカレストのスナコブ修道院にあるのを知って、悪魔城から一路イギリスへと向かうのだ。

STAGE2

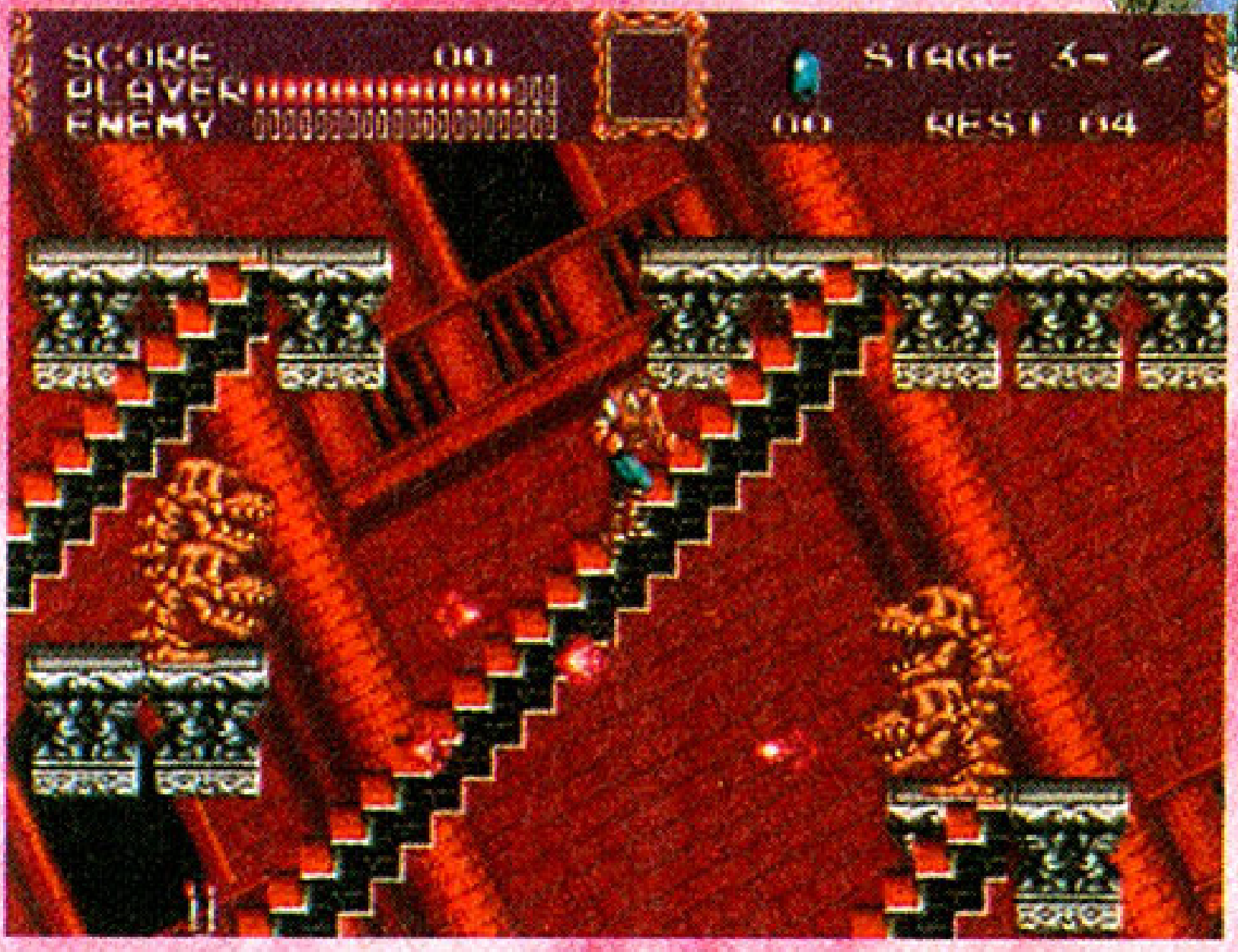
ドラキュラ復活とほぼ同時に出現したアトランティス。魔力に共鳴したのだろうか。エリザベートのさしがねか。この謎に、バンパイアハンターの2人が挑む。



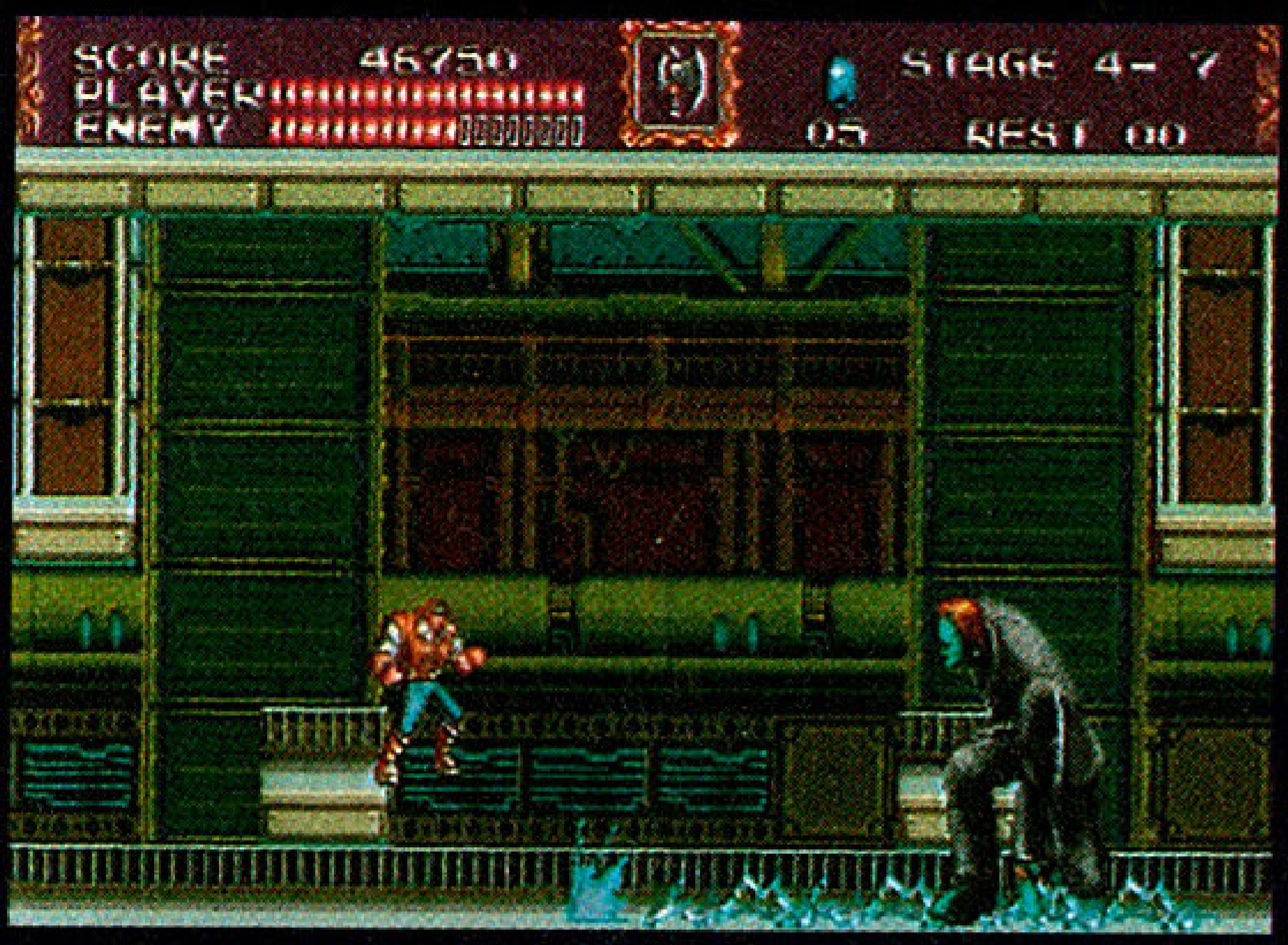


STAGE3

ドラキュラの怨念が通過した道で、いちばん影響があったのがこのピサの斜塔だ。この地を浄化すべく、2人は塔の上のガーゴイルを倒そうとする。

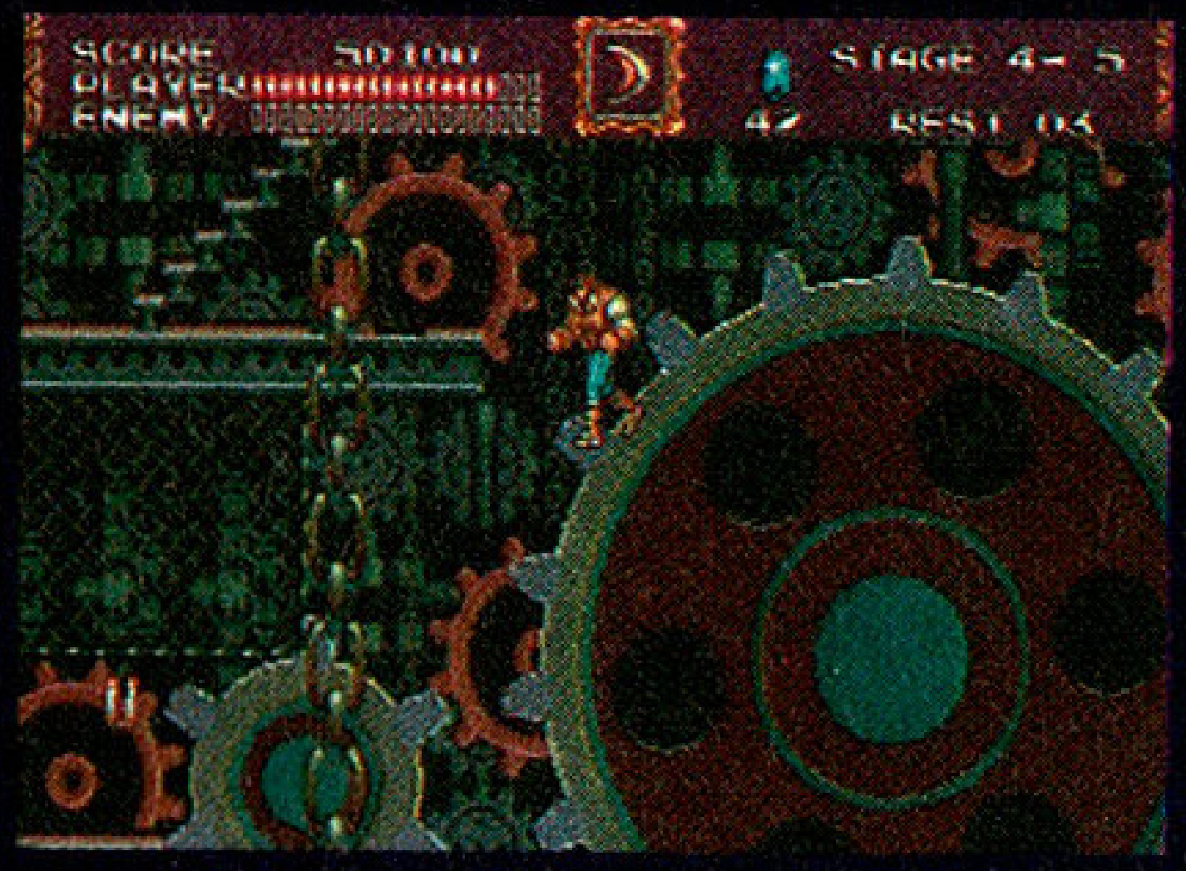


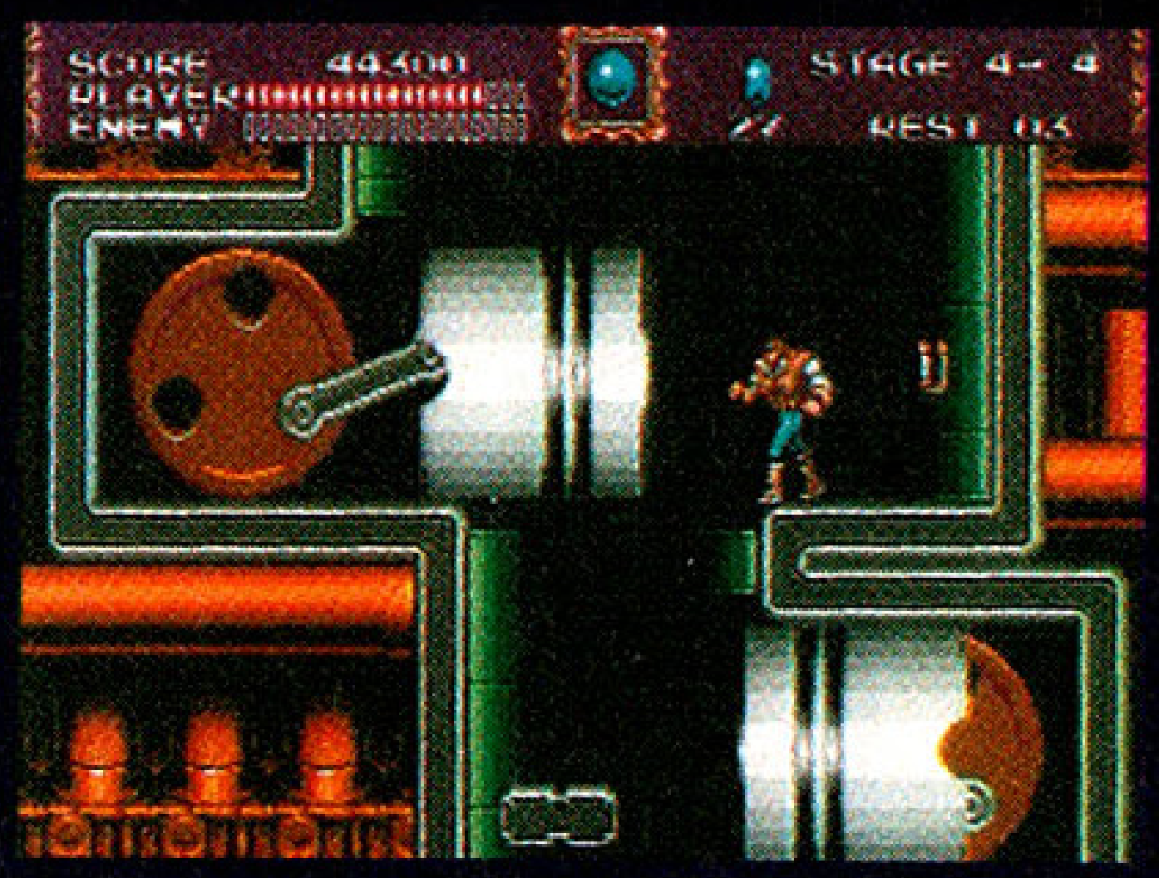
キラーのすべてを明かそう


SCORE 46750
PLAYER
ENEMY
STAGE 4-7
05
REST 00

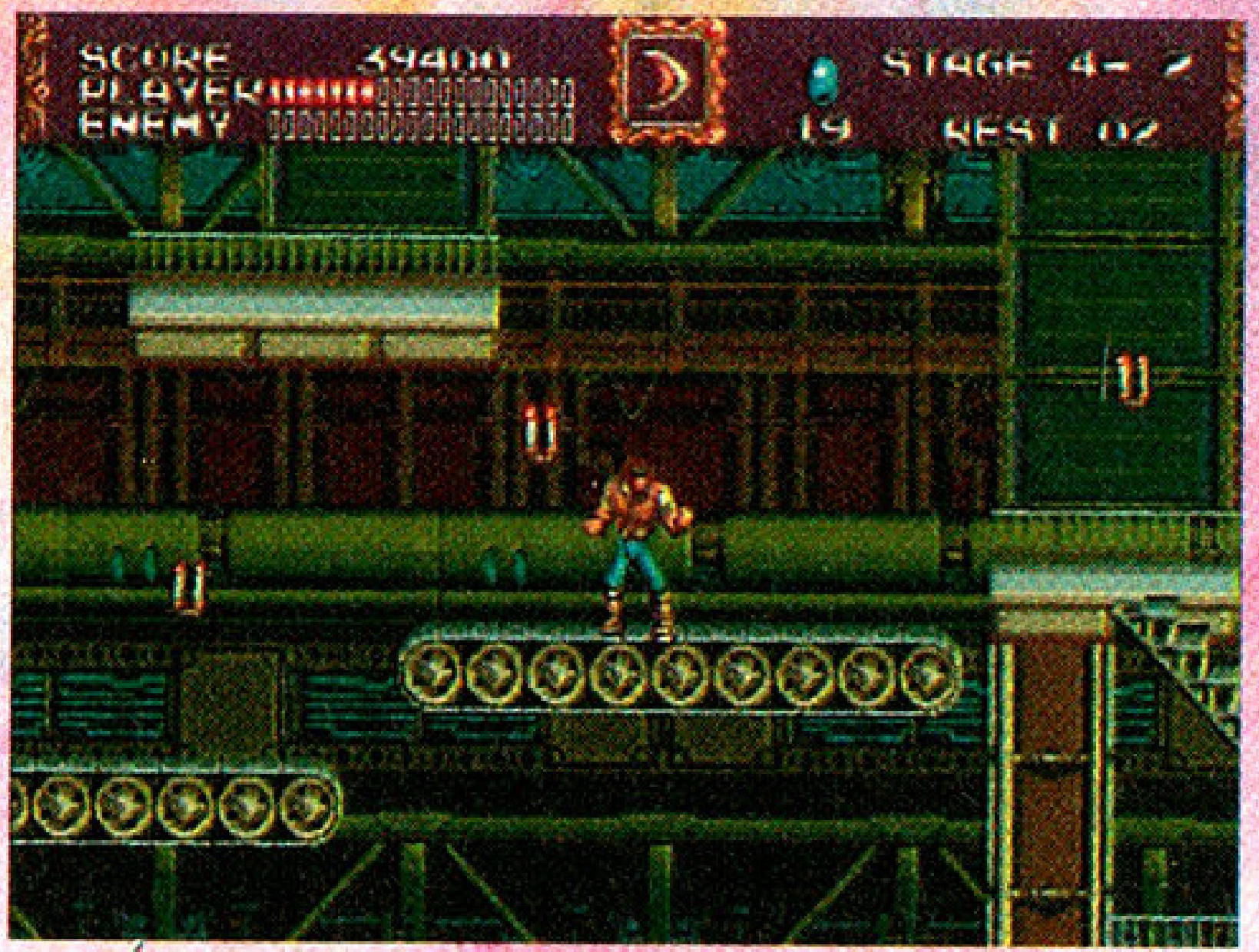
呪われた機械達が始動する

人間を殺すための機械。それが兵器である。魔王復活をもくろむエリザベートが、目をつけないはずはなかった。復活には大量の人間の血が必要なのだ。彼女は兵員の魂を抜き取り、次々と魔界の兵士へと作り替えていく。そこで作られた兵器は無差別に人間を殺し、血をむさぼる。魂のない兵器こそ、最も恐ろしい。


SCORE
PLAYER
ENEMY
STAGE 4-5
REST 03


SCORE 44300
PLAYER
ENEMY
STAGE 4-4
REST 03

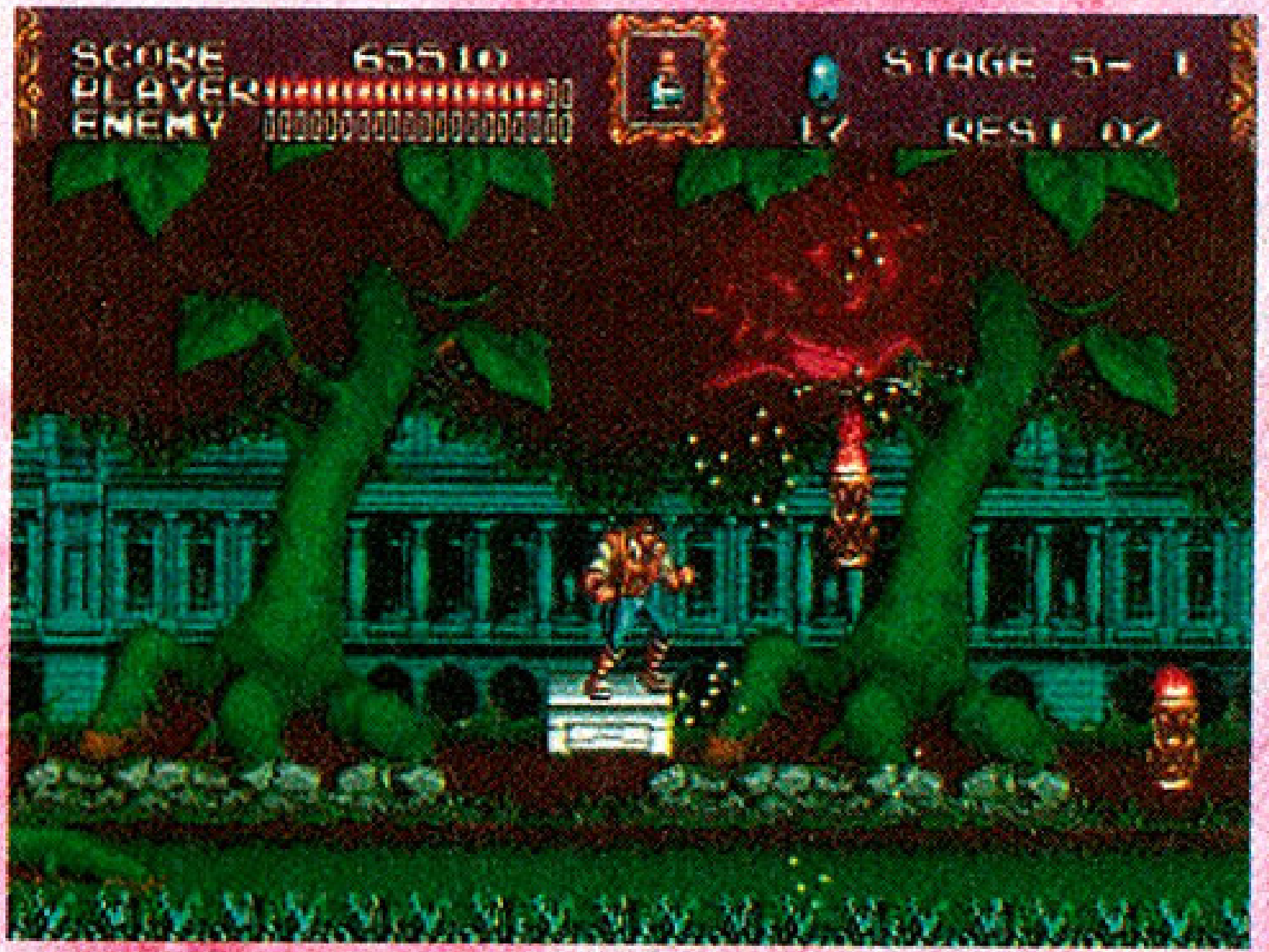
STAGE4

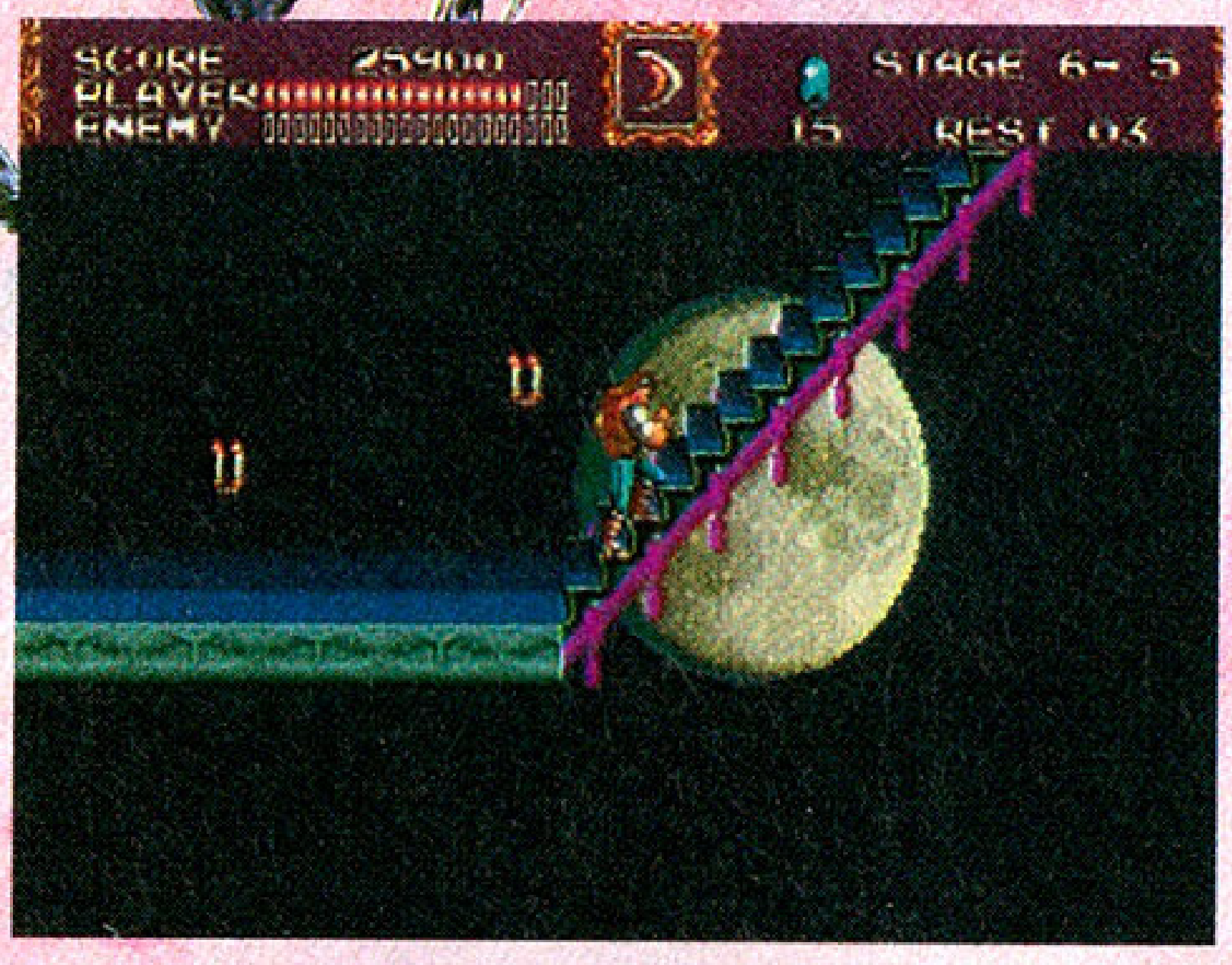

SCORE 39400
PLAYER
ENEMY
STAGE 4-2
19
REST 02

第2次世界大戦の、悪魔的なドイツの原型がここにある。事前にこんなことがあったのなら、ヒットラーの出現もおかしくはないはずだ。すべては時代の運命なのか。

STAGE5

ベルサイユ宮殿もまた、悲劇の重なった場所である。ここにドラキュラの怨念とエリザベートの魔力を感じた2人は、原因を究明すべく、宮殿へと進んで行く。

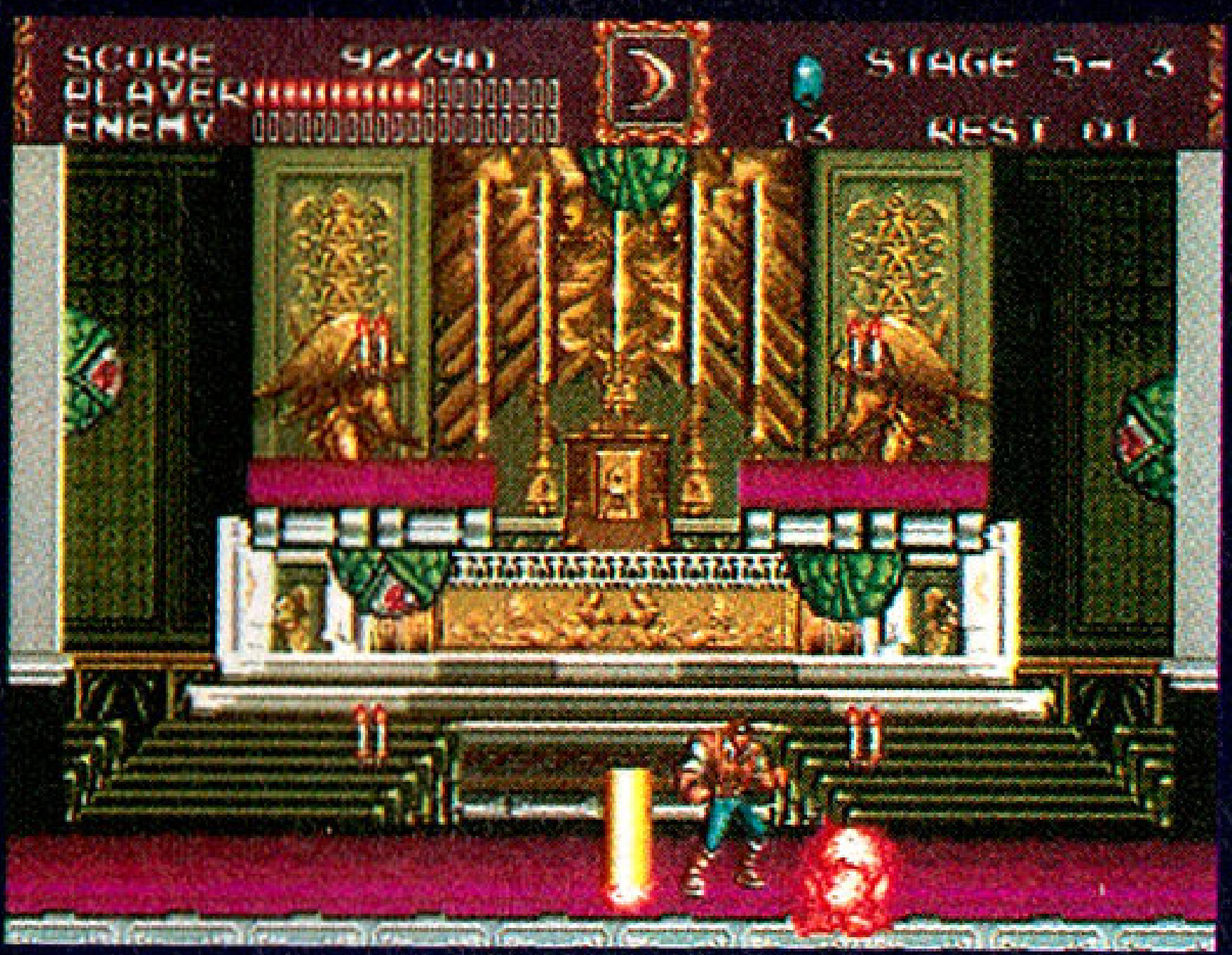

SCORE 65510
PLAYER
ENEMY
STAGE 5-1
17
REST 02


SCORE 25900
PLAYER
ENEMY
STAGE 6-5
15
REST 03

STAGE6

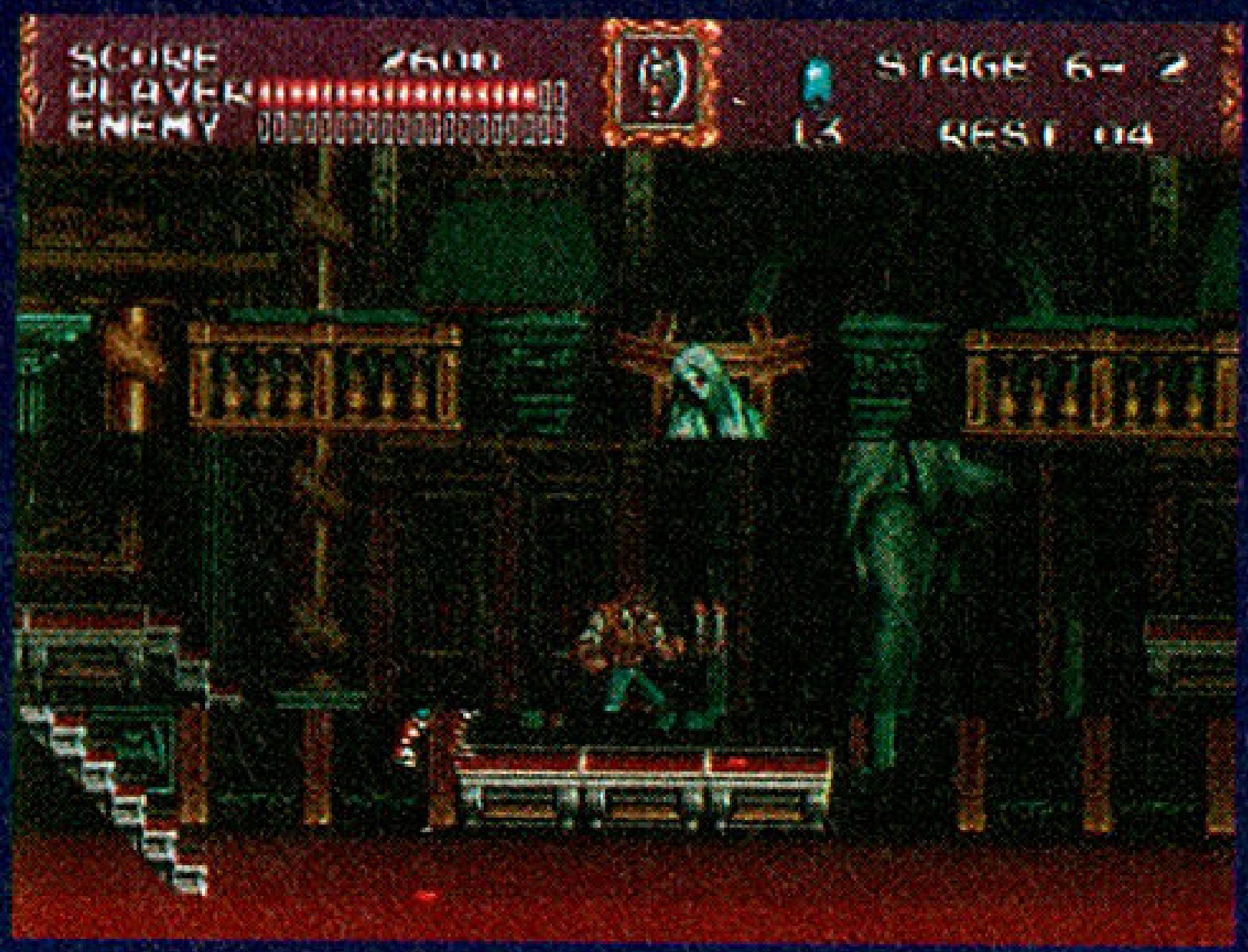
ついに現れた魔の城。場内は2人の侵入をこばむように歪み、そして揺れる。エリザベートが復活の呪文を詠唱する声がすぐ近くで聞こえる！ 間に合うのか!?

亡霊のさまようベルサイユ宮殿


SCORE 92790
PLAYER
ENEMY
STAGE 5-3
13
REST 01

かつてを懐かしむかのように夜な夜な現れるアントワネットの霊。その悲しい魂も、ドラキュラによって邪悪な魂へと変貌をとげた。ベルサイユ宮殿もまた、血を吸う魔宮になってしまうのか。彼女にはわからない。

プロセルピナ城での邪悪な祈り


SCORE 2600
PLAYER
ENEMY
STAGE 6-2
13
REST 04

突如出現した第2の悪魔城プロセルピナ。ドラキュラを追いつめた2人の前に、ドロテアとエリザベートが立ちはだかる。最後に目的を果たすのは、いったいどちらなのか。そして……。

爆音とともに落ちる橋。もう後戻りはできない。前へ進め！

開発者から

エリックの"槍振り回し"をマスターすれば、戦闘は楽になるだろう。攻撃アイテムを最強のままプレイすればさらに楽になる。だが、もしもこの「バンパイアキラー」が「やさしい」、「ヌルい」と思うなら、ぜひ海外版に挑戦せよ。タバスコたっぷりの激辛難度になってる。

そして今夜……
ドラキュラは復活する!!

バンパイア キラー

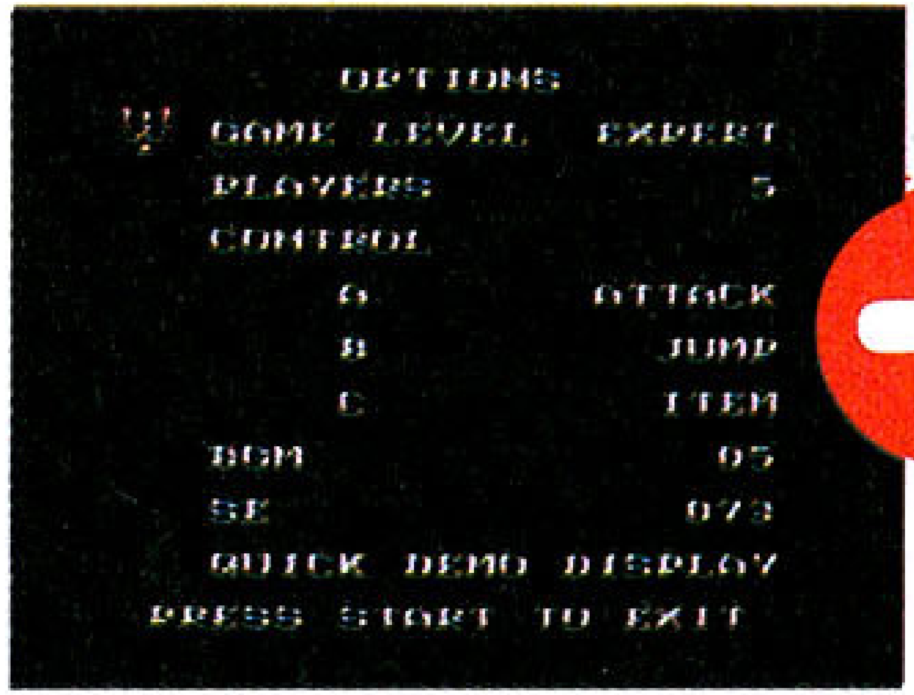
2
軍

エキスパートモード他

まずタイトル画面にメニューが表示されている時に、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」の順に押そう。成功すればここで効果音が鳴るので、後はオプションに入ってみよう。すると、難易度の項目でエキスパートモードが選択可能になっているぞ。

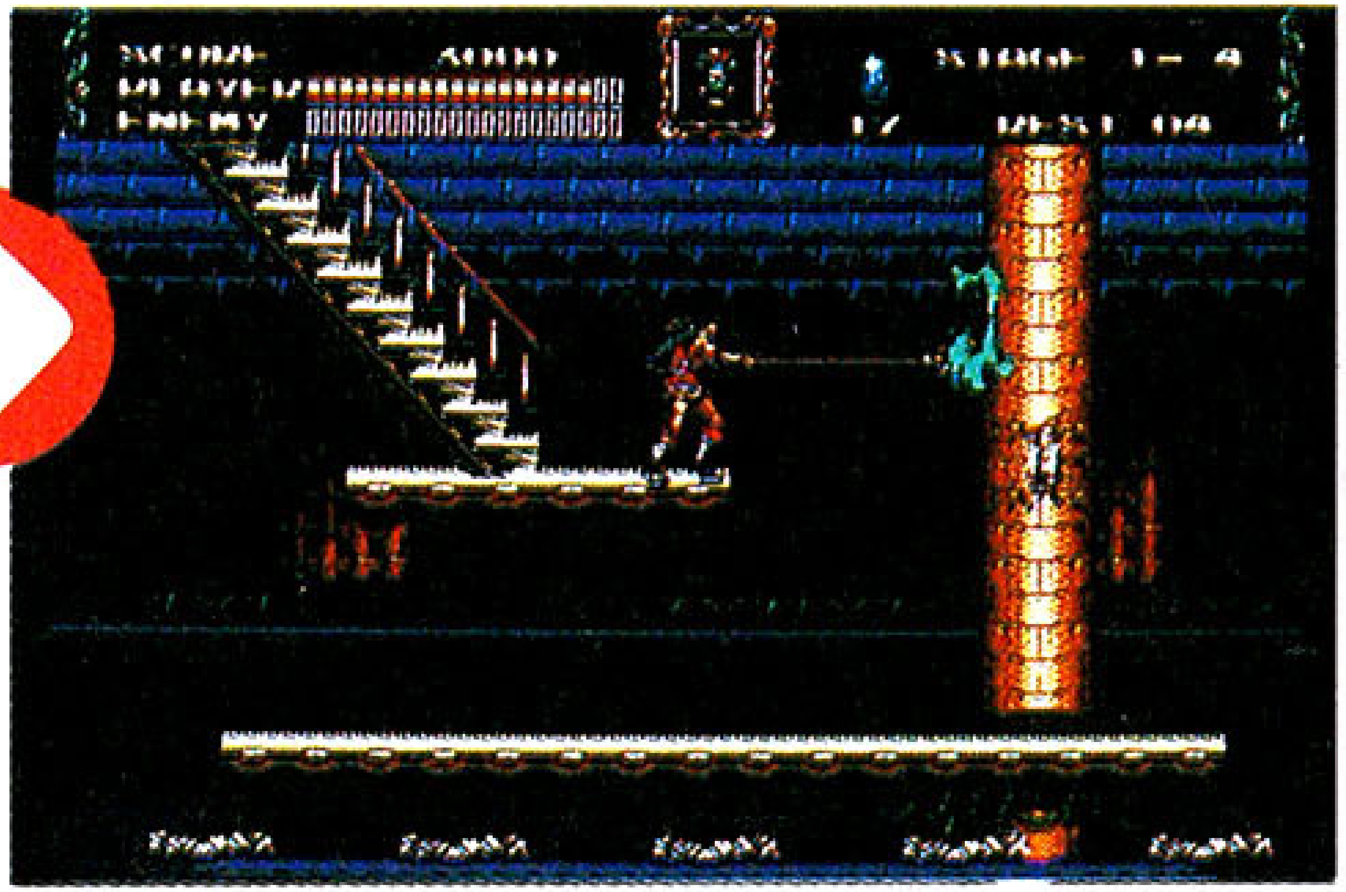
また、オプション画面でBGMを05、SEを073に設定してからゲームを始めると、キャラクターの武器レベルが4になった時に限り、BGMが変わるのだ。

（神奈川県・小港・19歳）



```
        OPTIONS
  GAME LEVEL   EXPERT
  PLAYERS           5
  CONTROL
      A        ATTACK
      B          JUMP
      C          ITEM
  BGM              05
  SE              073
  QUICK DEMO DISPLAY
PRESS START TO EXIT
```

コナミコマンドでエキスパートに。BGMが変わる裏技も併用可。できればイージーモードの裏技もほしかったな。

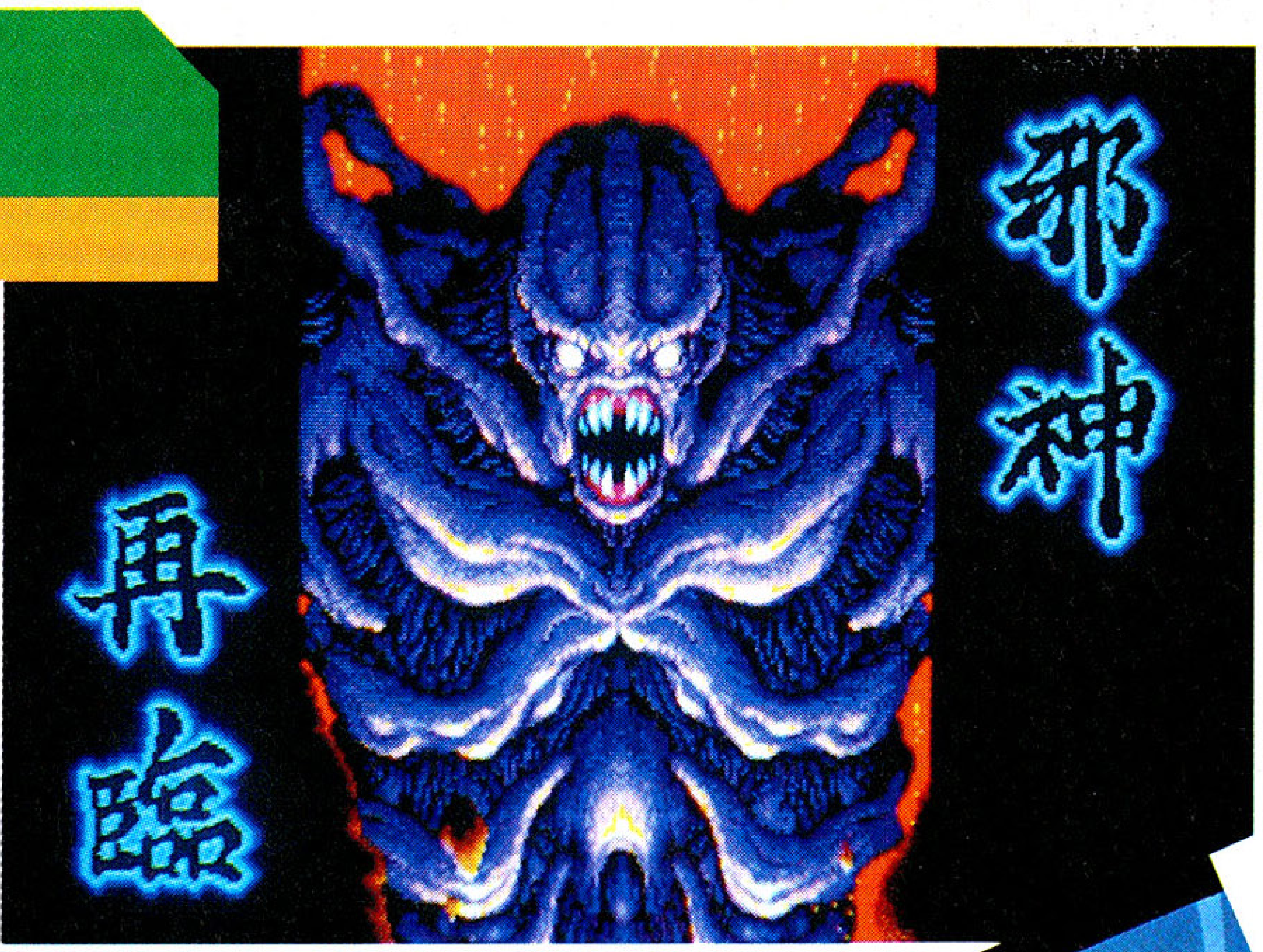


武器が最強になり、音楽が他機種のドラキュラに変わった……って、写真じゃわからん！

ファンタシースターⅣ

'93年発売予定

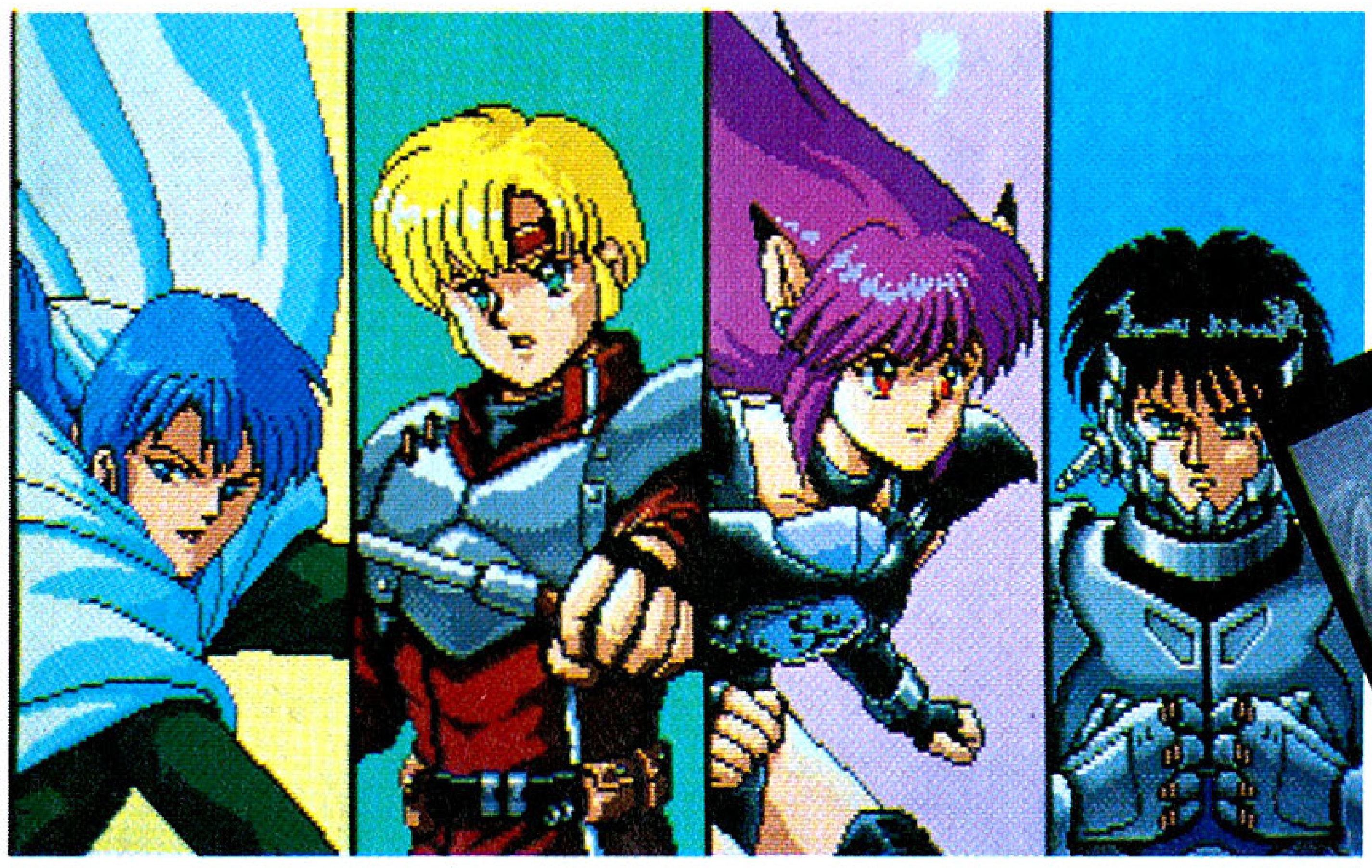
PHANTASY STAR の感動が甦る!!

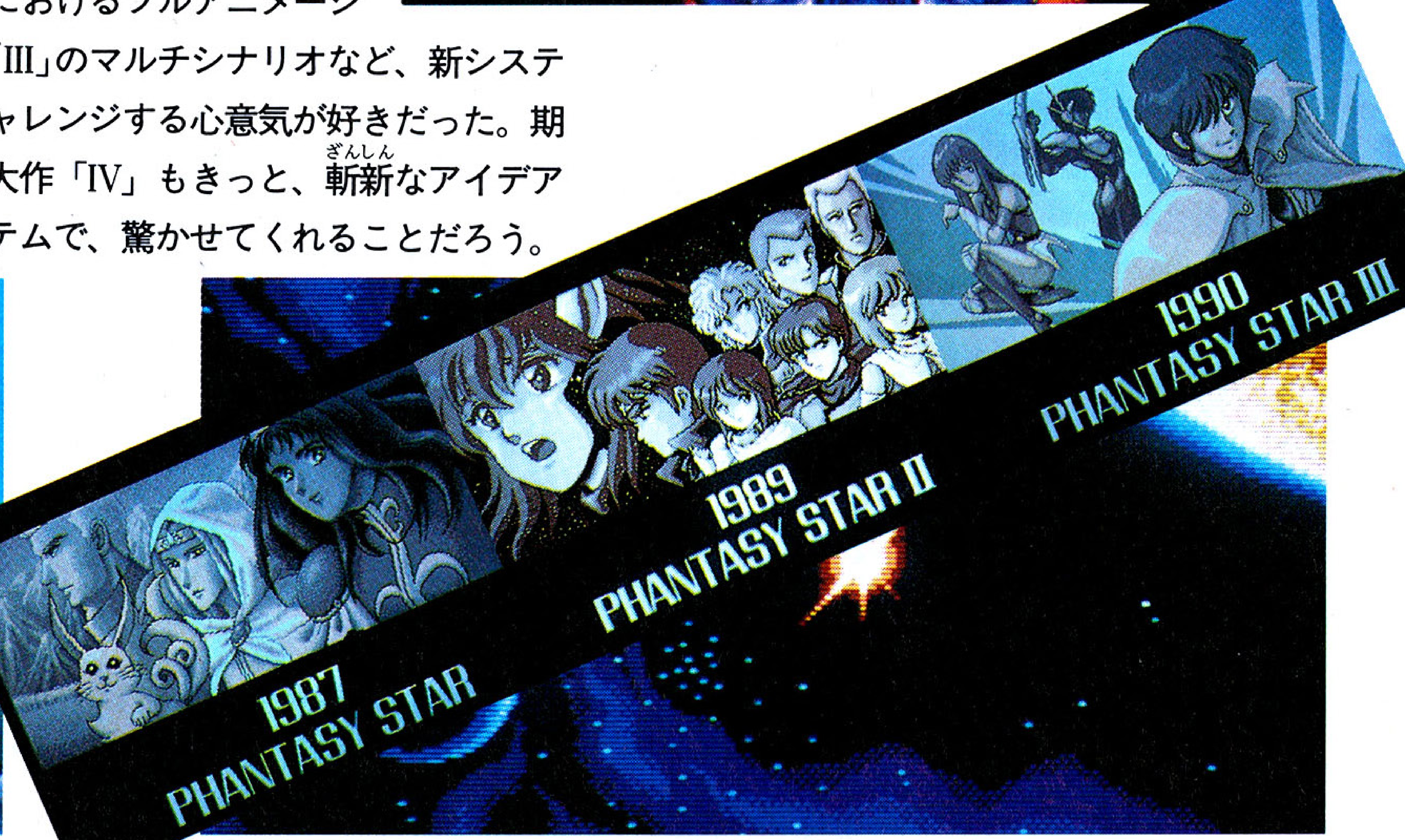


「Ⅲ」から約2年。セガの名作中の名作、「PHANTASY STAR」の「Ⅳ」が長い構想を経て、ついに動き始めた!!

ダークファルスの再臨により、脅(おびや)かされるアルゴル太陽系。邪神に立ち向かうのは、はたして誰か!? アルゴル太陽系の未来は？ 光か、闇か？ そして、ダークファルスを完全に葬(ほおむ)り去ることはできるのだろうか!?

シリーズを経るごとに、壮大になるストーリーに感動した。「Ⅰ」の3Dダンジョン、「Ⅱ」の戦闘時におけるフルアニメーション、「Ⅲ」のマルチシナリオなど、新システムにチャレンジする心意気が好きだった。期待の超大作「Ⅳ」もきっと、斬新(ざんしん)なアイデアとシステムで、驚かせてくれることだろう。




1987
PHANTASY STAR
1989
PHANTASY STAR Ⅱ
1990
PHANTASY STAR Ⅲ

シリーズ of PHANTASY STAR

期待の内容は、シリーズをまとめる、いわば〝完結編〟になるらしい。時代は「Ⅱ」と「Ⅲ」とのあいだ。マザーブレイン崩壊後、「ライアとオラキオの戦い」を迎えるまでに起きた出来事として展開されるのだろう。また、舞台は「Ⅰ」と「Ⅱ」と同じ、なつかしのアルゴル太陽系の中で、モタビア、デゾリスなどの各惑星間を行き来することになりそうだ。

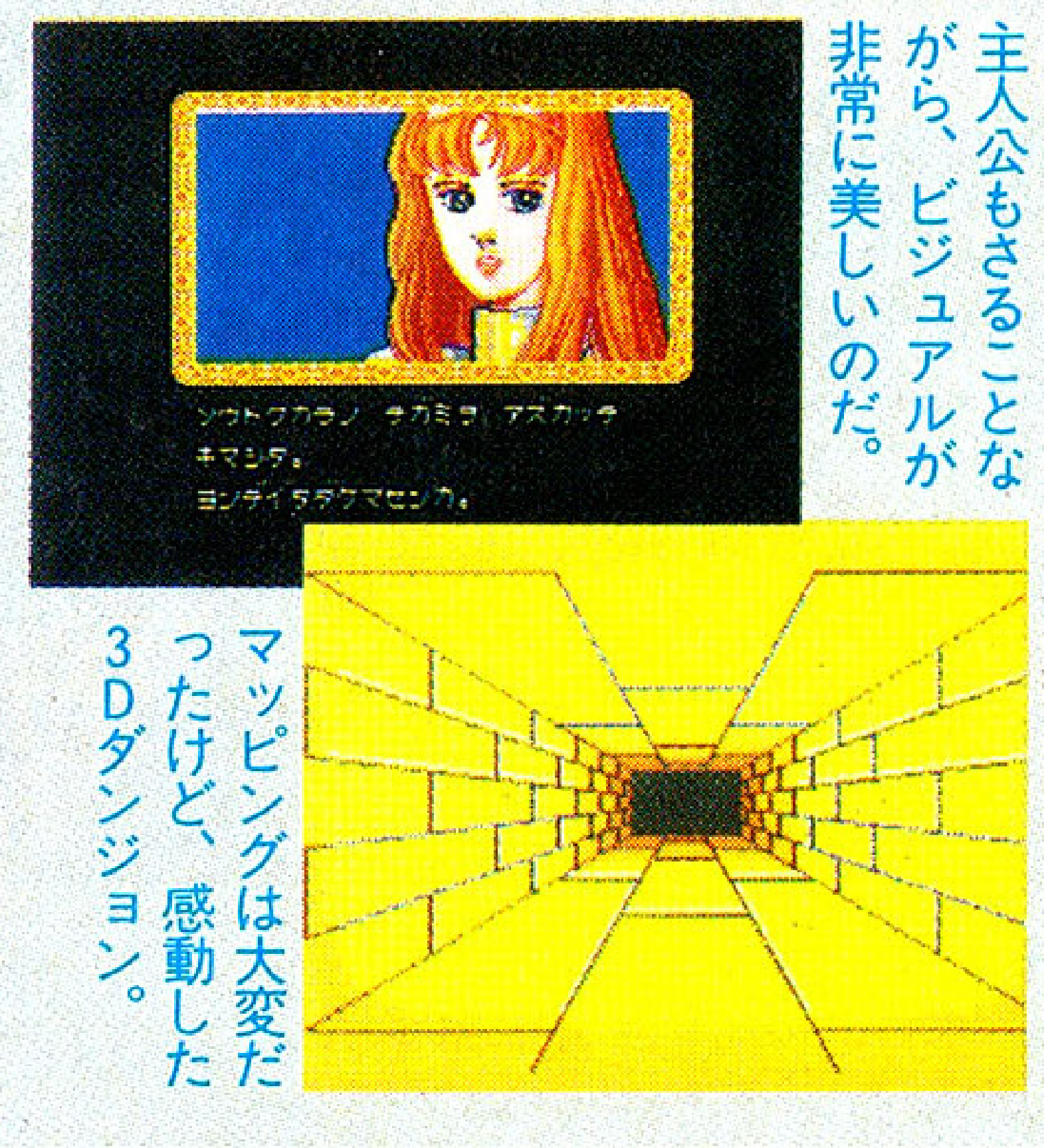
AW2284 決戦の幕が開く

「AW2284」ということは、「Ⅰ」から1942年後に起きた出来事になるのだ。

ファンタシースター

記念すべき第一作目。主人公アリサが、兄の遺志を継いで国王ラシークを倒す旅へ。タイロンやルツ・ミャウなどの仲間とともに、アルゴル太陽系を駆け巡った。

当時の大容量・4メガを使ったマスターシステム版。ビジュアルと3Dダンジョンが話題を呼んだ。


ソウトクカラノ テガミヲ アズカッテ キマシタ。
ヨンデイタダケマセンカ。

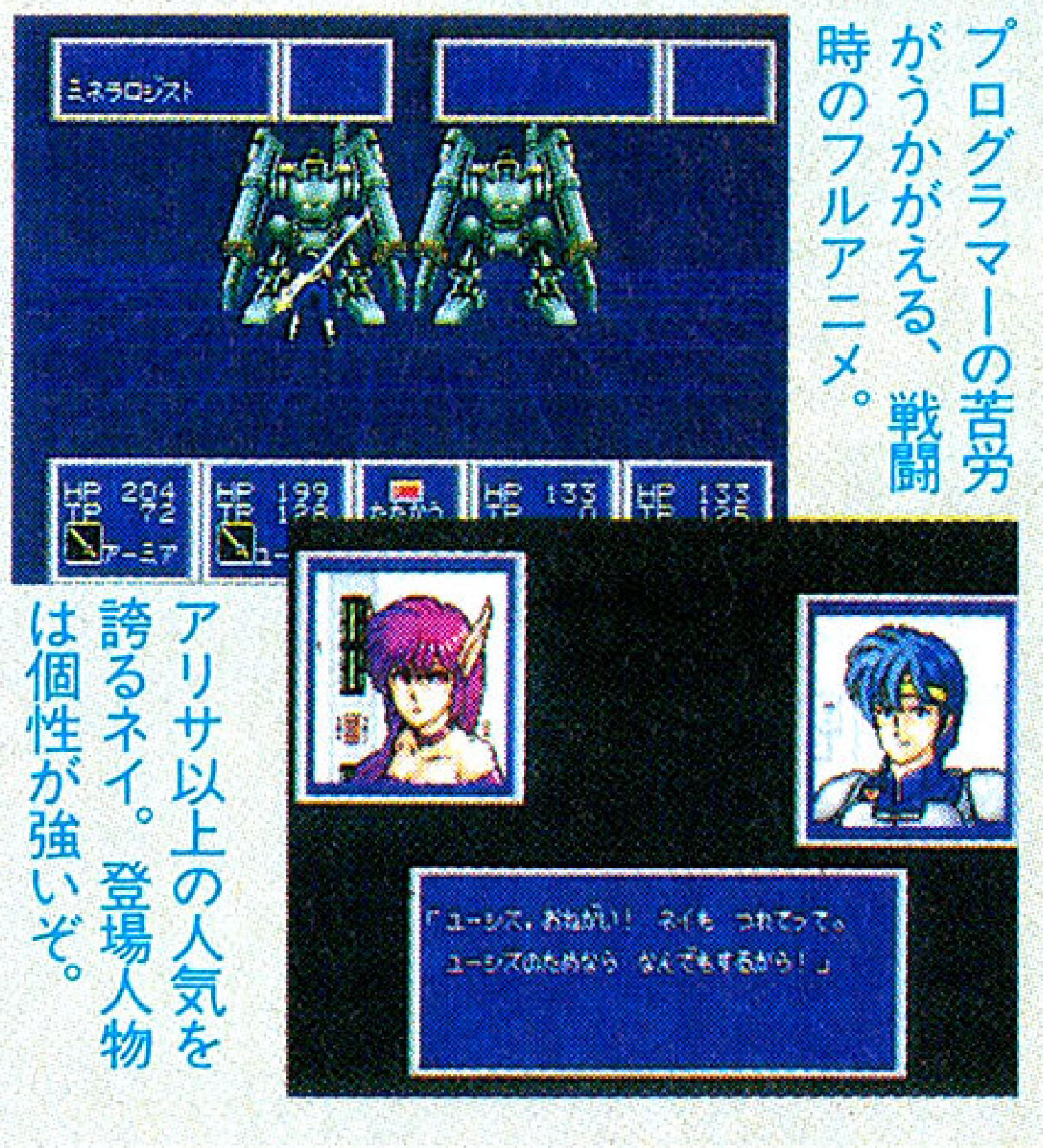
主人公もさることながら、ビジュアルが非常に美しいのだ。

マッピングは大変だったけど、感動した3Dダンジョン。

ファンタシースターⅡ

アリサの活躍が伝説となった、1000年後の物語。突如(とつじょ)発生したバイオモンスターに、戦う意志と誇りを持った主人公たちが挑む。

登場人物の設定がしっかりしていて、感情移入ができた。戦闘時におけるフルアニメーションは、今でも人気が衰えない。


ミネラロジスト
HP 204
TP 72
アーミア
HP 199
TP 128
HP 133
HP 133
TP 125
「ユーシス、おねがい！ ネイも つれてって。
ユーシスのためなら なんでもするから！」

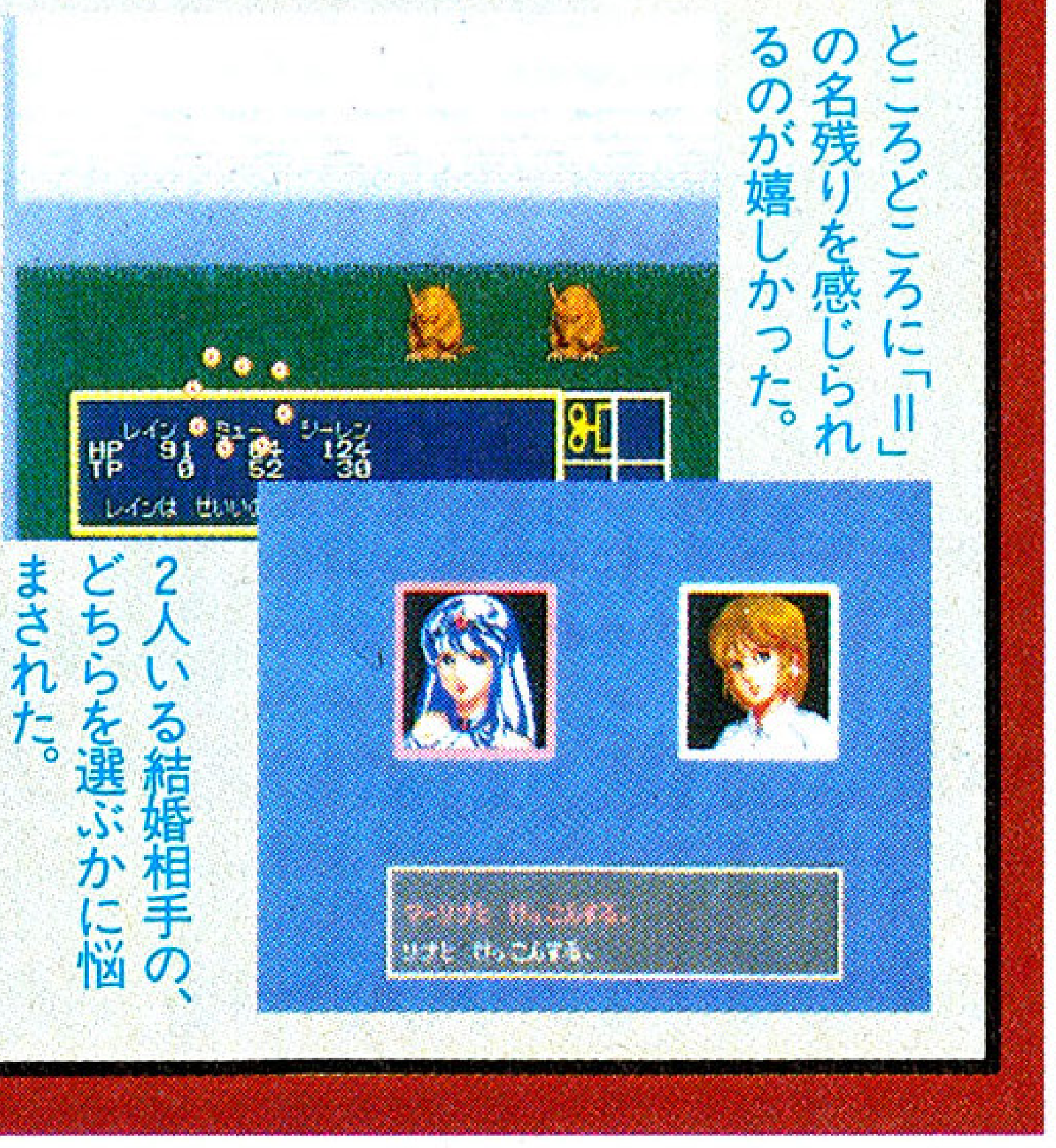
プログラマーの苦労がうかがえる、戦闘時のフルアニメ。

アリサ以上の人気を誇るネイ。登場人物は個性が強いぞ。

ファンタシースターⅢ

文明の記録が神話となり「ライアとオラキオの戦い」も伝説となったころ。オラキオの血を受け継ぐ主人公が、モンスターに奪われた花嫁を奪回すべく旅に出る。

2人いる結婚相手のどちらを選ぶかによってストーリーの変わる、マルチシナリオが注目された。


レイン
ミュー
シーレン
HP 91
TP 0
HP 84
TP 52
HP 124
TP 30
レインは せいい
マーリナと けっこんする。
リナと けっこんする。

ところどころに「Ⅱ」の名残りを感じられるのが嬉しかった。

2人いる結婚相手の、どちらを選ぶかに悩まされた。

ファンタシースターⅣへの希望USERS VOICE

期待の大きなPSⅣは「こうしてほしい」というユーザーからの希望の声も多いぞ。その一部を紹介しよう。君と同じ意見ある？

●今までのシリーズに出ていたキャラを出してほしい。コールドスリープさせておいて、主人公たちが起こすといった感じ。「Ⅱ」におけるルツのように、主人公たちのアドバイザー的役割にするとか……。

●戦闘は、ぜひフルアニメーションにしてください。できれば「Ⅱ」のように、敵も主人公たちもガンガン動くような感じで。

●「Ⅲ」のように、自分の動かすキャラがコロコロ変わるのは、ナニかと大変です。愛着が湧く頃には、もう次の世代になっているから。やっぱり主人公は、最初から最後まで1人のキャラで通してほしいです。

●「Ⅳ」のストーリーやグラフィックのあちこちに、シリーズに関連した出来事をからめてほしい。たとえば全体マップで、ガイラがパルマにぶつかった形跡を残しておくとか。

●最終ボスの前に、もう1人ボスを出してみてはどうでしょう。「Ⅰ」のラシークのときは、びっくりしたけど、ハラハラできて面白かった。でも、ラシークを倒したあとは、どんな方法ででもいいから、全体力回復できるようなイベントを入れてください。

●ダンジョンは、やっぱり3Dがいい。「Ⅱ」や「Ⅲ」のような、ただイジワルなだけの迷路はやめてほしい。

●ミャウがラエルマベリーを食べて変身したようなイベントがあるといいな。で、変身していくところがアニメーションすると、もっといいと思う。

●サウンドに期待します／　「Ⅱ」の戦闘の時のような臨場感がほしい。

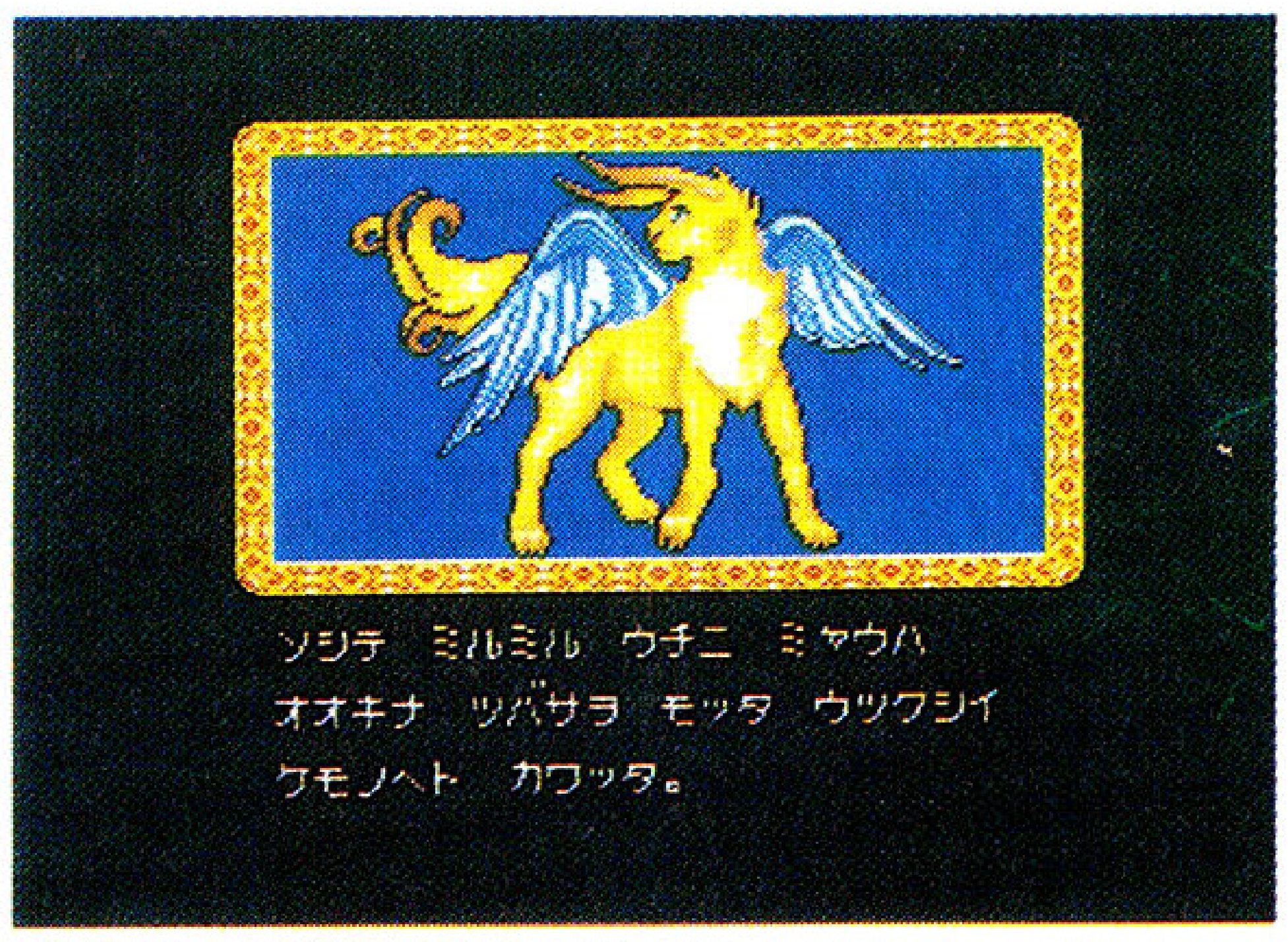
●ネイシリーズの武器や防具、古代のアイテムなどを出してほしい。フロームーバーやアイスデッカーの復活も期待したいぞ。

●メッセージは、漢字をガンガン使って読みやすくしてほしい。「Ⅰ」のようなカタカナだけの表示は、読みづらいし感情移入ができないから。

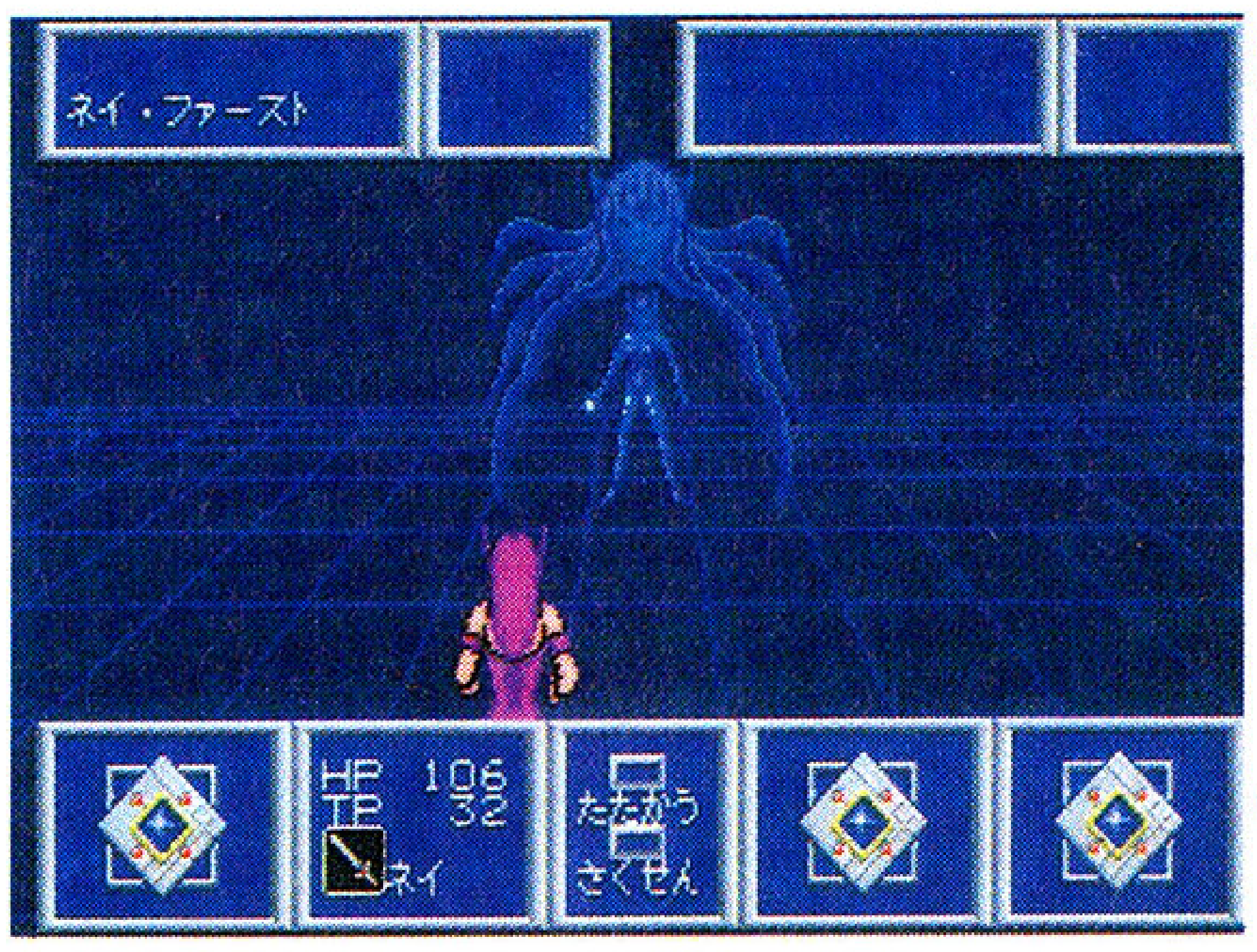
●「Ⅳ」はロムになるのでしょうか、CDになるのでしょうか。シリーズものだから、できればロムで統一しほしいんですけど……。

●たとえば「Ⅱ」で、ネイとネイ・ファーストが出会ったときとか、ネイが死んじゃうときとかといったストーリーの山場には、ビジュアルシーンを入れてほしい。

●どこででもセーブできるシステムにするか、ビジフォンのようなアイテムを作ってほしい。ただしアイテムの場合は、手に入れやすくしてほしい。


ソシテ　ミルミル　ウチニ　ミャウハ
オオキナ　ツバサヲ　モッタ　ウツクシイ
ケモノヘト　カワッタ。

ミャウが変身するシーン。ラエルマベリーが、なかなか手に入らなかった。「Ⅰ」



ネイとネイ・ファーストとの戦い。姉妹が傷つけあう悲しいイベント。「Ⅱ」

PSⅣはこうなる!! 開発者インタビュー

スタートしたばかりでまだまだ全貌がわからないPSⅣだけど、最後に開発スタッフに直接インタビューしてみた。どんな作品に仕上がるか、ここから想像してみよう。

——◎ついにPSⅣが発表されましたが、企画のきっかけは何だったのでしょうか？

よしぽん（キャラクターデザインとストーリーを担当、Ⅱでもキャラクターデザインを担当した）◎ちょうど個人的に「やってみたい」と思っていた時期と、会社からの「やってみないか」という話がうまいぐあいに合ったんです。それで内々に一緒にやってくれそうな人に話をして、立ち上げになりました。

——◎Ⅳの世界感はⅠからⅢの流れでいうとどの位置になりますか？

よしぽん◎Ⅰ、Ⅱに直結しています。Ⅲは番外編のようなものでしたから、舞台を戻してⅠ、Ⅱを色濃く反映させたものにします。Ⅰ、Ⅱを歴史として持つ時代という感じですね。ひとつの太陽系の中を、あちこち移動したノリをもう1回やってみようと。それから、いままでのシリーズで謎だった部分や、わからなかったことを解明する話にしたいと考えています。

——◎まとめになるわけですね？

よしぽん◎そうですね。一応、あの世界の話の結論を出すというか、流れを整理するというのも、最初の目的でしたから。初めてプレイするユーザーが楽しめることはもちろん、ⅠからⅢまでをやったユーザーには「ああそうだったのか」と感じてもらえるでしょう。

——◎作業的には今、どんな状況ですか？

セガ開発部長◎基本的な方向性が定まったといったところです。もう一回基本システムに戻って、さらに新しいシステムをどのように導入しようかと試行錯誤しています。

——◎シリーズを通すという意味でROMになるのですか？

よしぽん◎ROMの予定です。容量はまだ未定ですが、

セガ開発部長◎どのくらいの大きさになるか、まだ見えないんですよ。プログラマーやサウンドクリエーターに参加してもらい、全体のボリュームを把握して、では、このぐらいにしよう、といった作業をしているところです。

——◎最後に「こういうふうにしたい」という意向をお話いただけますか。よしぽん◎PSはⅠ～Ⅲを通してビジュアルで見せるRPGというのが基本でした。Ⅳもそのつもりです。

Ⅱのアニメーションバリバリの戦闘シーンをさらに充実させたいと思います。

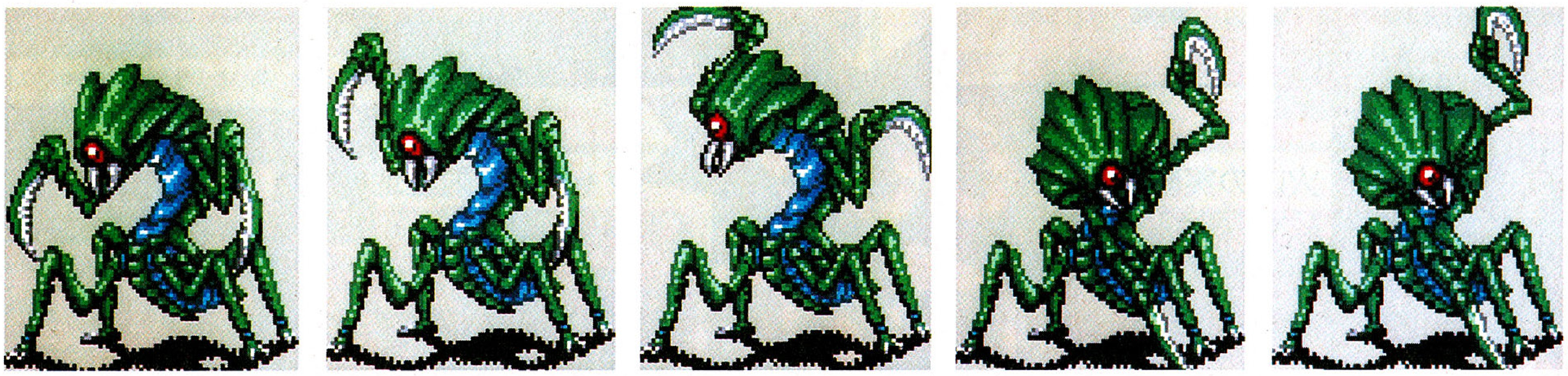
LOCKY☆P（今回初参加、システムとメッセージ担当）◎クオリティーを高めるためにもがんばります。

L．C．（同じく今回初参加、戦闘シーン全般を担当）◎戦闘のパラメータ、計算式、流れ、それから背景の設定を詰める作業をしています。やるべき所は緻密に作ってあって、プレイしたとき「おお！」って思えるものを作りたいです。

ファンタシースターⅣ
ゲーム画面初公開！ すみずみまで見よ!!

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M＋BB

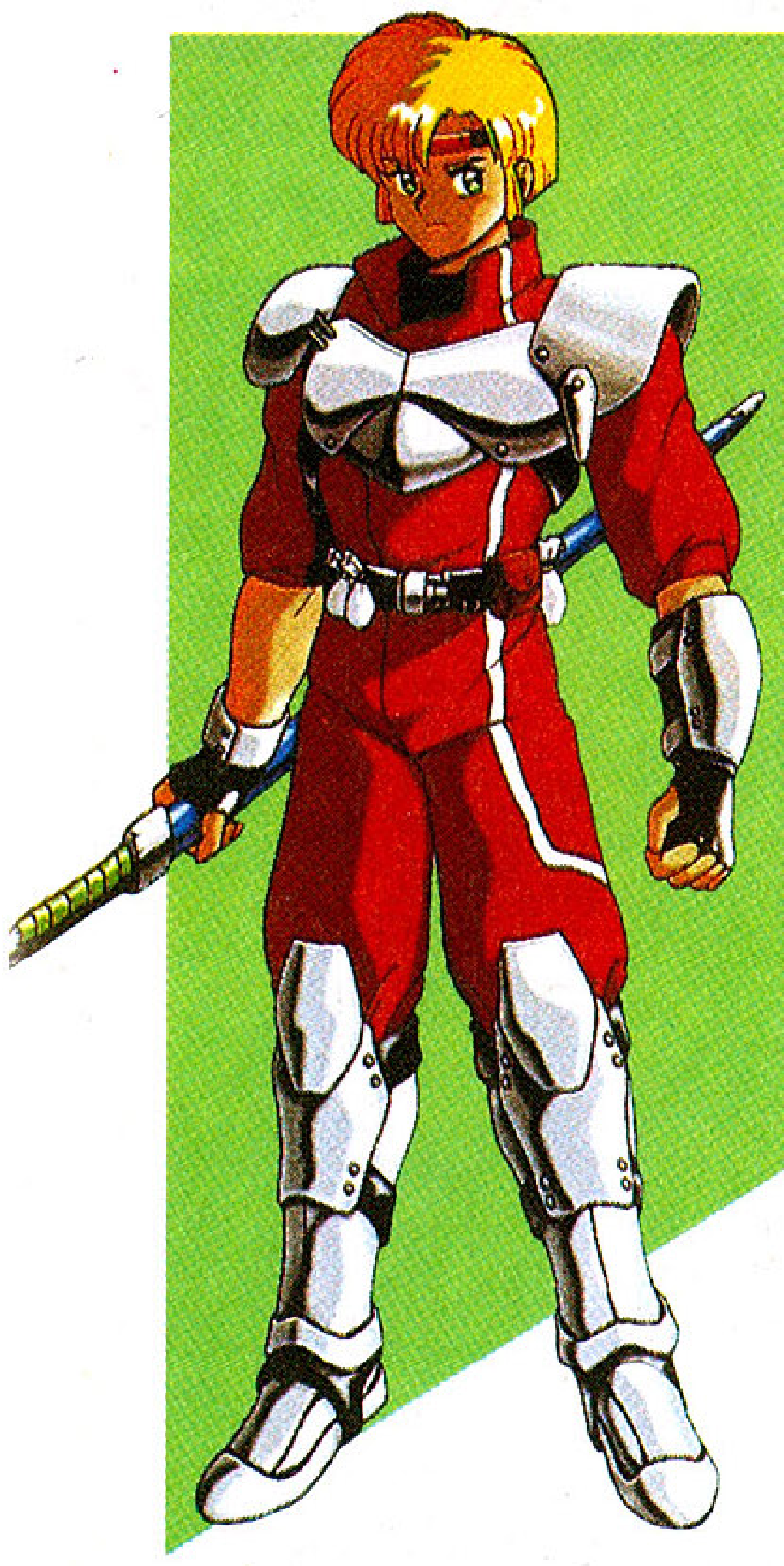
完成度ゲージ ▶▶▶▷▷▷▷▷▷▷ 30％ 1人プレイのみ

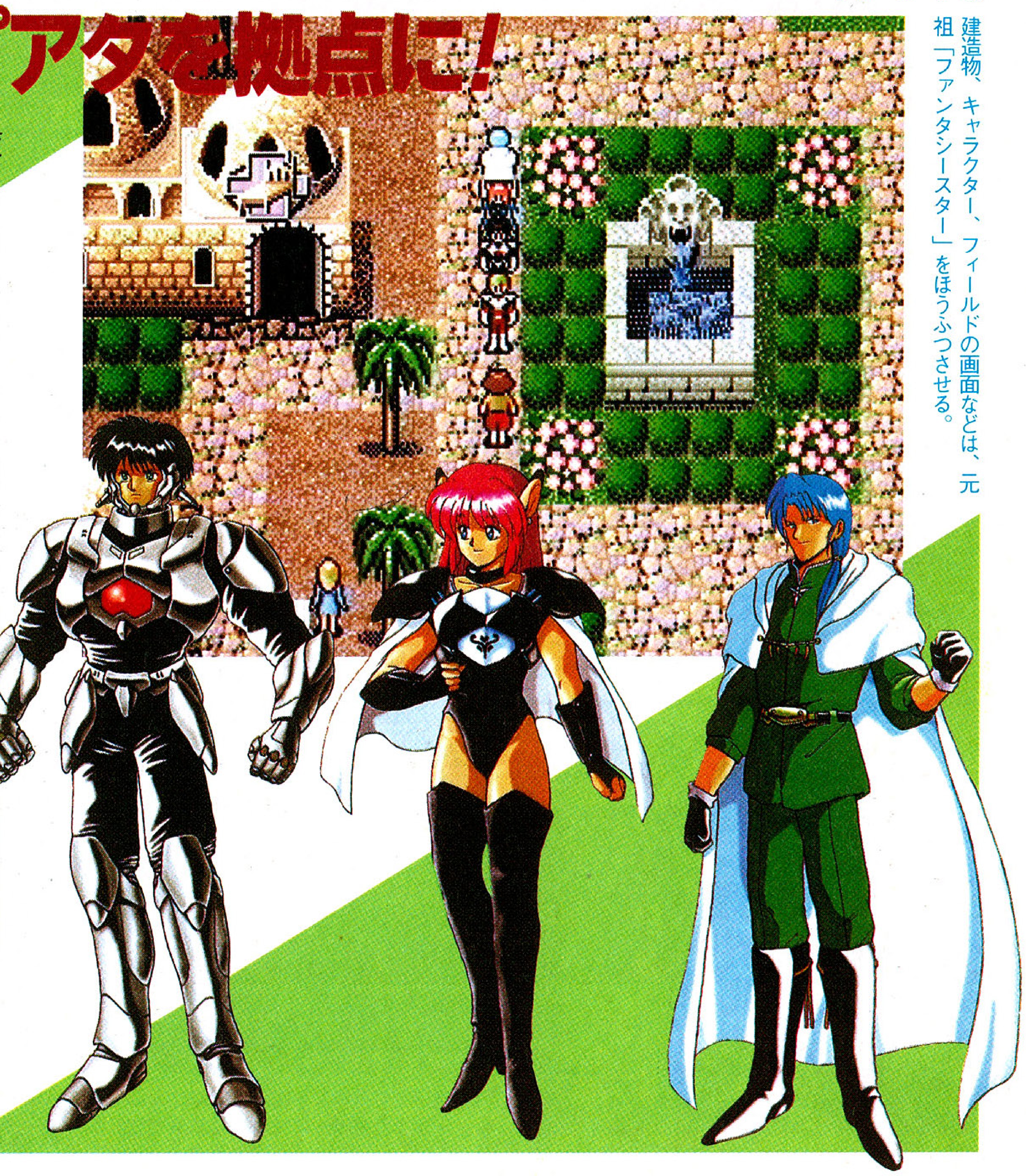


これは、Ⅱでも登場したグラスアサッシンのグラフィックパターンだ。どうやら、戦闘シーンはⅡのものを踏襲するらしい。

今度の冒険はピアタを拠点に！

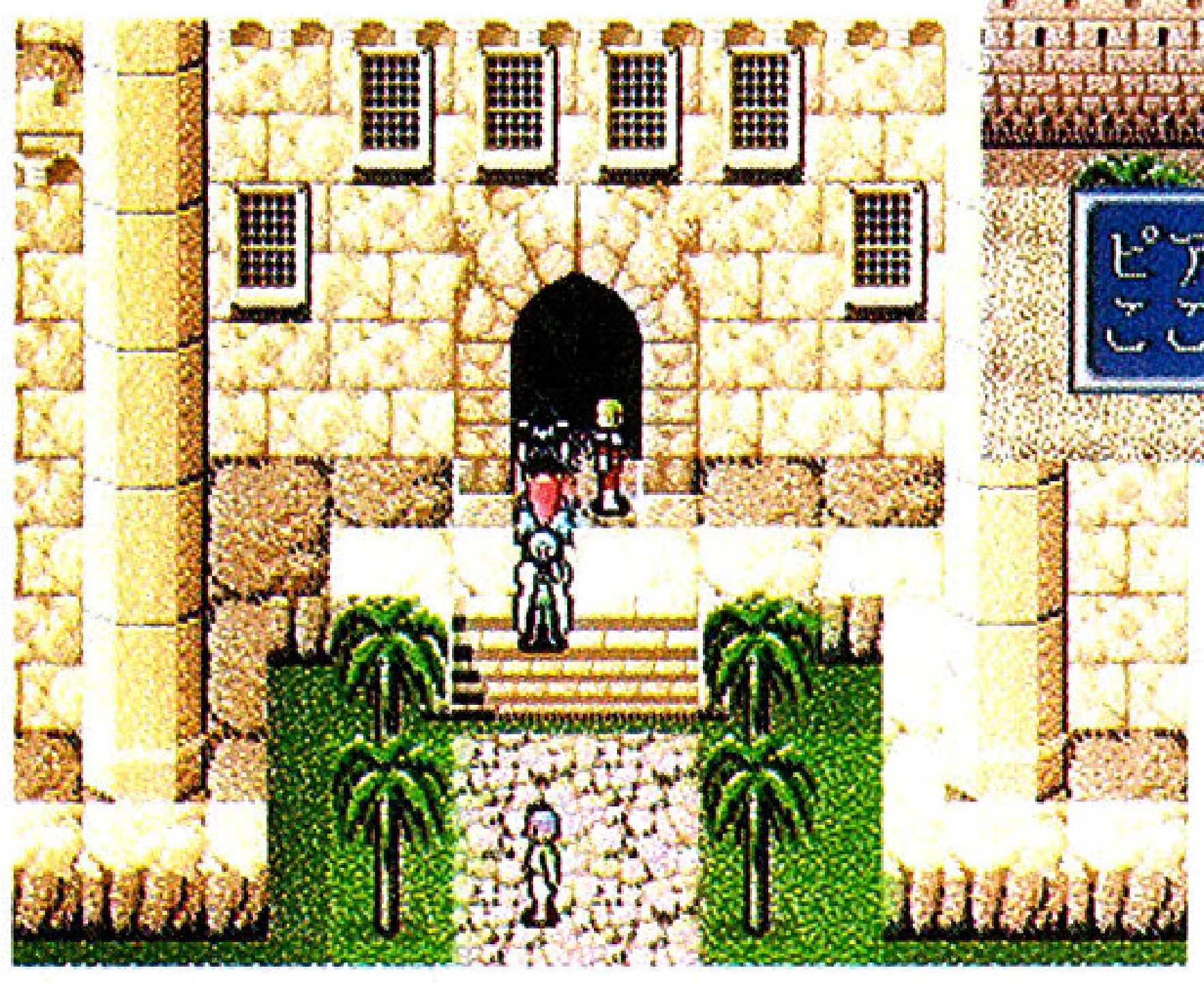
まだまだ発売は先だが、ユーザーの期待度が高い「ＰＳⅣ」の続報が、締切間際になって入ってきたぞ。今回の情報によると「ＰＳⅣ」の戦闘シーンは、どうやら「ＰＳⅡ」に近いシステムとなりそうだ。また、ストーリーのほうは、ピアタの街から始まるということも判明した。さてさて、じらしてしまって申し訳ないが、来月以降はもう少し詳しい情報をコンスタントに掲載できそうなので、とりあえず今回はここまででガマンしてくれ。

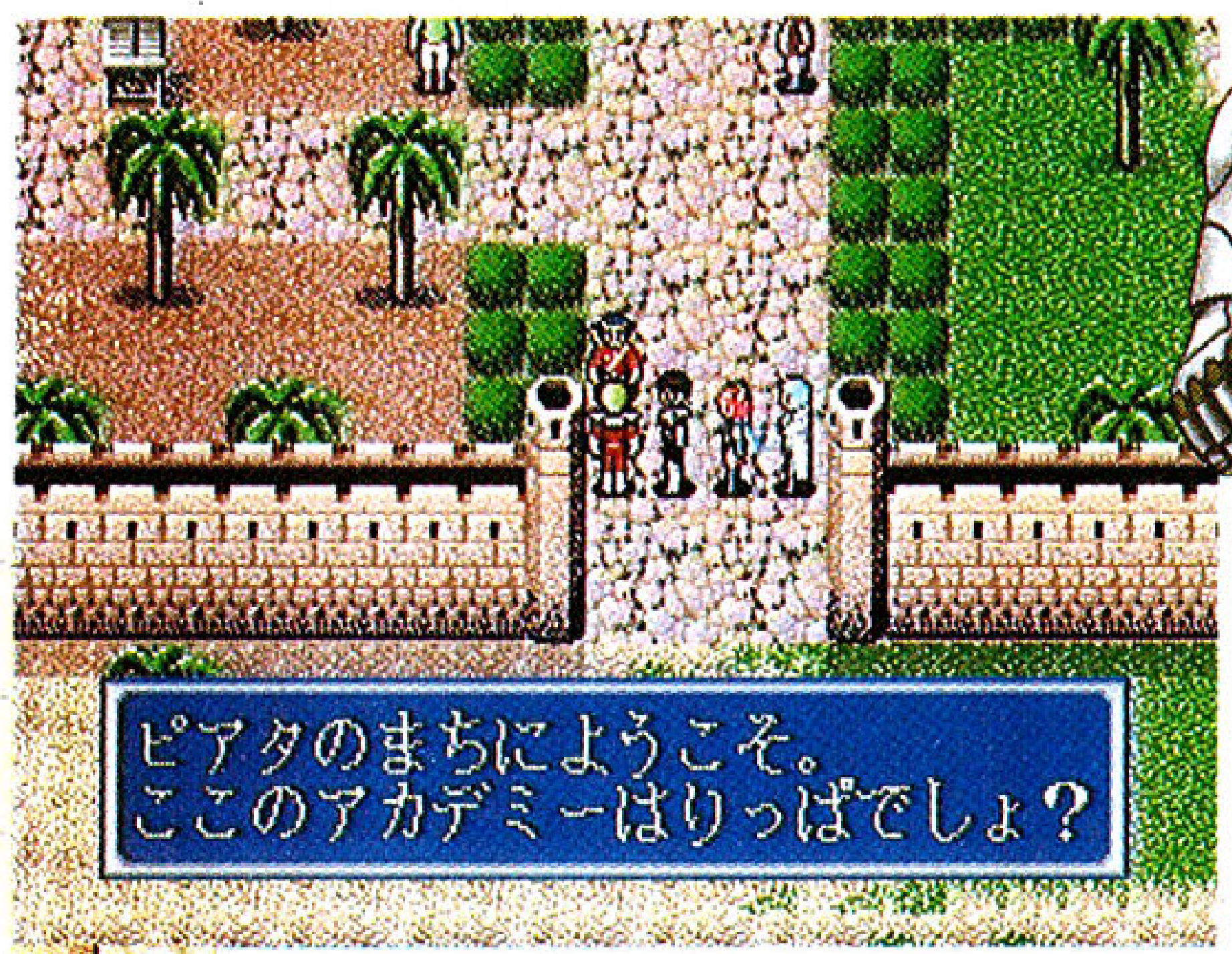




建造物、キャラクター、フィールドの画面などは、元祖「ファンタシースター」をほうふつさせる。

ここもピアタの街の一部。なにやら巨大な城のようだが……。





ピアタのまちにようこそ。
ここのアカデミーはりっぱでしょ？

今回、ピアタ（モタビア星）は、大学を中心に栄えた街という設定になった。また、物語もすべてここから始まるのだ。

ファンタシースターⅣ

キャラクター名判明！

●セガ／来年末発売予定／価格未定／RPG／8M(以上)＋B・B

完成度ゲージ 20% 1人プレイのみ

パルマ星消滅後の世界で何が起こるのか？

半年前のおもちゃショーでタイトルが出て以来、なかなか制作状況が入ってこなかった「ファンタシースターⅣ」だが、今回メインキャラの名前やストーリーがわかったのでドーンと(？)紹介するぞ。

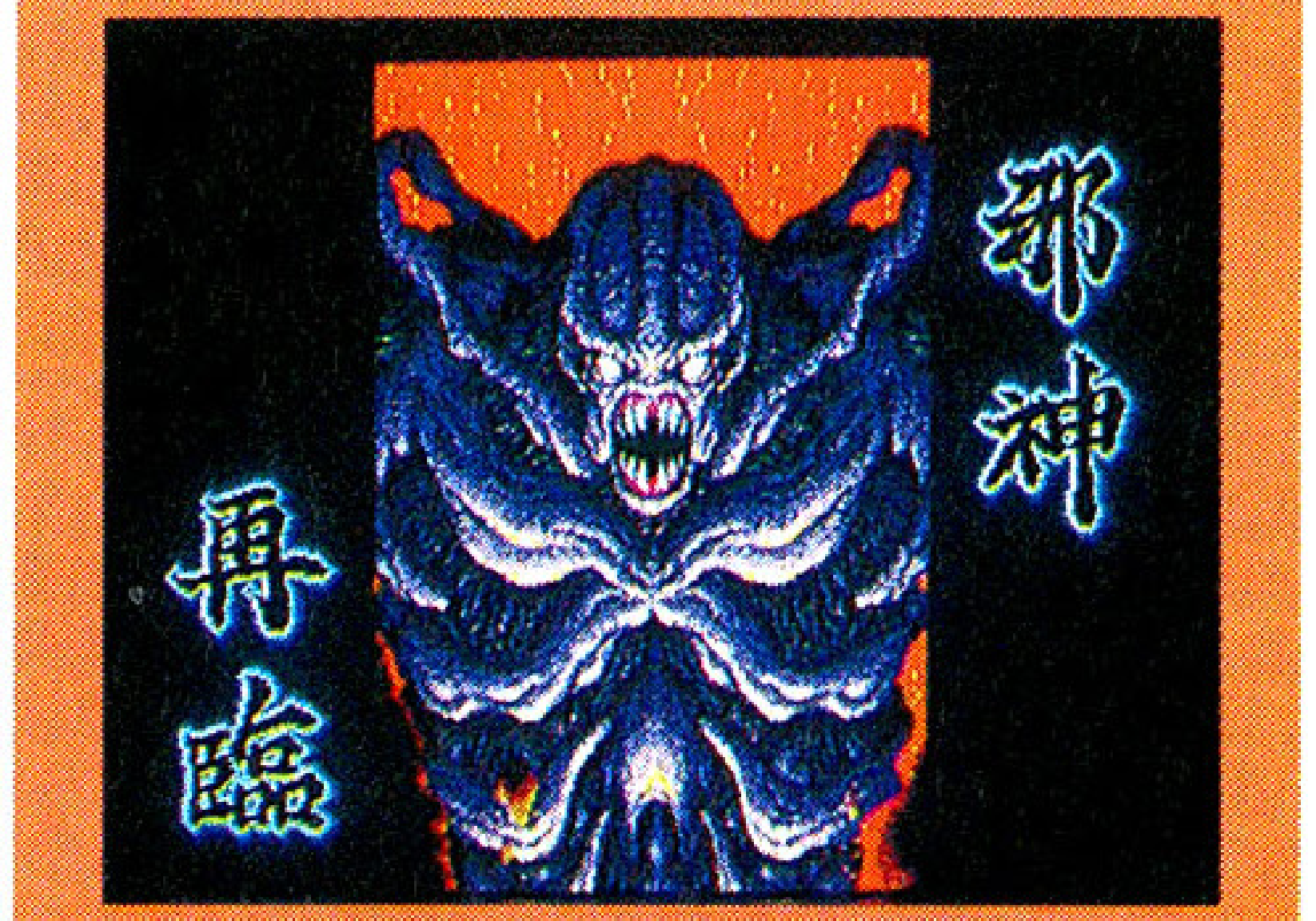
まず現在の制作状況だけど、とりあえずは大まかなストーリーの骨格はほぼ固まった状態で、それと並行してマップの作成にも入っているとのことだ。どうやら企画自体はけっこう順調に進んでいるみたいだぞ。

で、気になるゲームのほうだが、今回は最大5人のパーティー制で、戦闘もⅡに近いノリで展開するとのこと。ただし、メンバーはⅡのように自由に選べるタイプでなく、ストーリーの進行上入れ替わり立ち替わりのノンプレイヤーキャラっぽい感じになるそうだ。ちなみに今回は3Dシーンはないらしい。ま、キャラやストーリーはご覧のとおりでファンも納得できそうな仕上がりだから期待できるかな？

発売は来年の年末予定とまだまだ先だけど、スタッフいわく「末永く温かい目で見守ってください」とのこと。期待して待とうぜ。

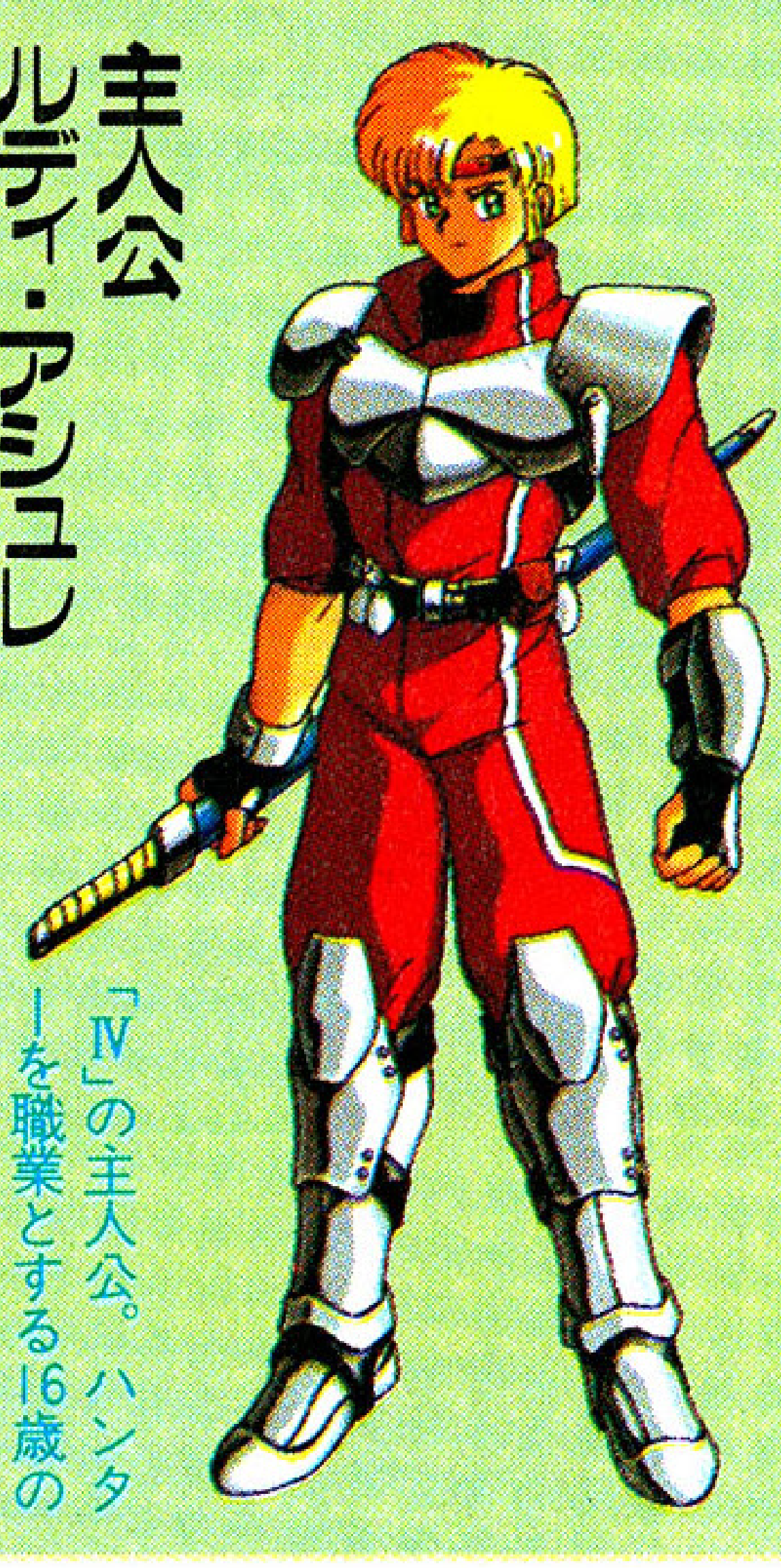
千年周期で破滅が迫る！

アルゴル太陽系…その星々にはかつて華やかな文明が栄え、人々は繁栄と享楽にその身をゆだねていた。しかし、惑星管理システム「マザーブレイン」の破壊による混乱と、第1惑星「パルマ」の爆発・消滅による影響はその総人口の90%以上を奪い、以前の科学文明も失われ、人々の生活は困窮していた。……そして千年……。生き残った人々の努力で、文明はようやく家内制手工業のレベルにまで復興したが、人々の知らないところで再び破滅の影がアルゴルに忍び寄っていた…。主人公は16歳の若きハンター、ルディ・アシュレ！　いま新たなる「Phantasy Star」の幕が開く！



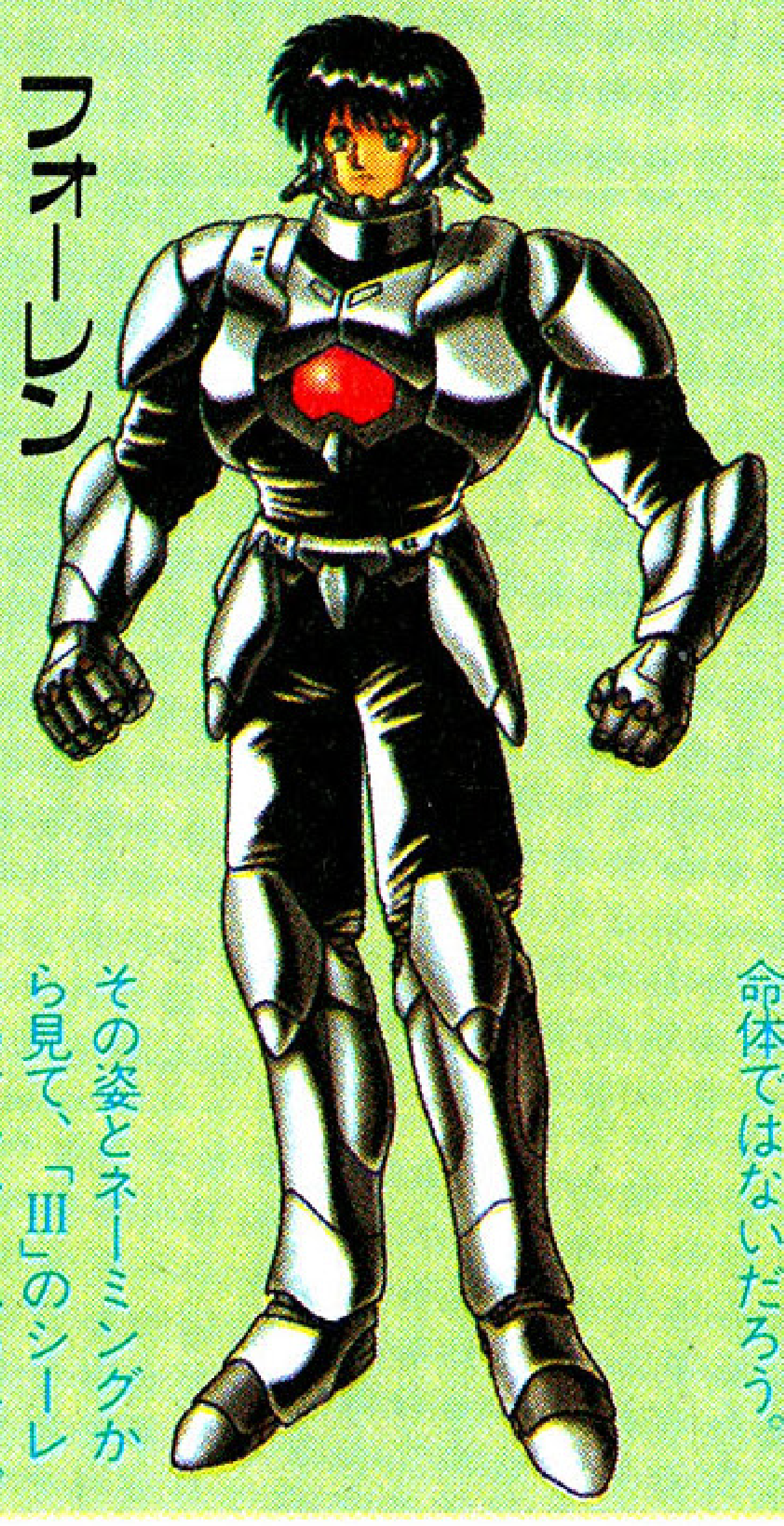
全シリーズをとおして登場するダークファルス。「Ⅲ」では1000年周期で蘇る存在であることが明かされたが、結局正体ははっきりしないままに去っていった。はたして今回の役どころはいかに？

PSシリーズの流れを継承したキャラクターデザイン



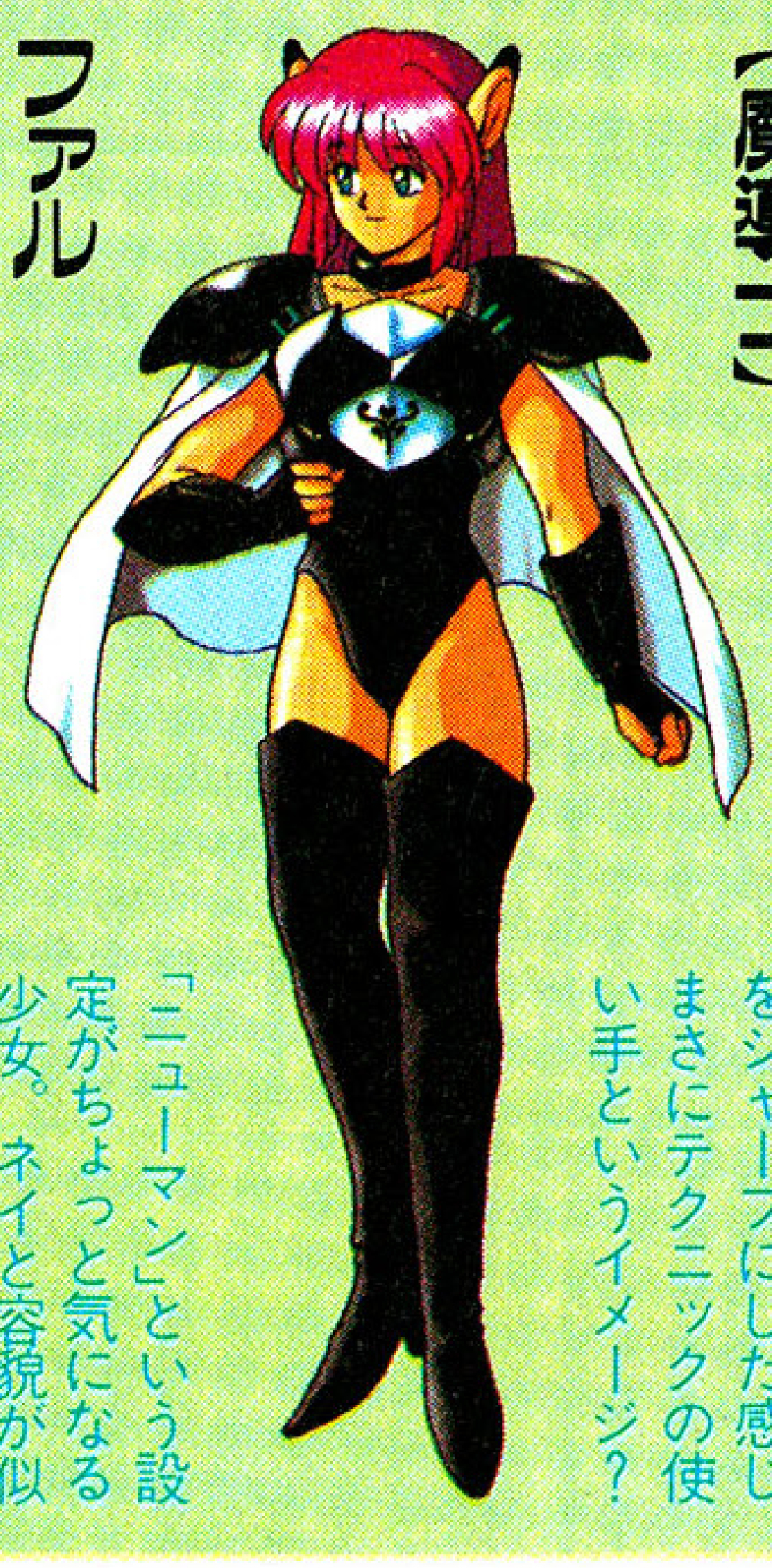
主人公 ルディ・アシュレ

「Ⅳ」の主人公。ハンターを職業とする16歳の少年。



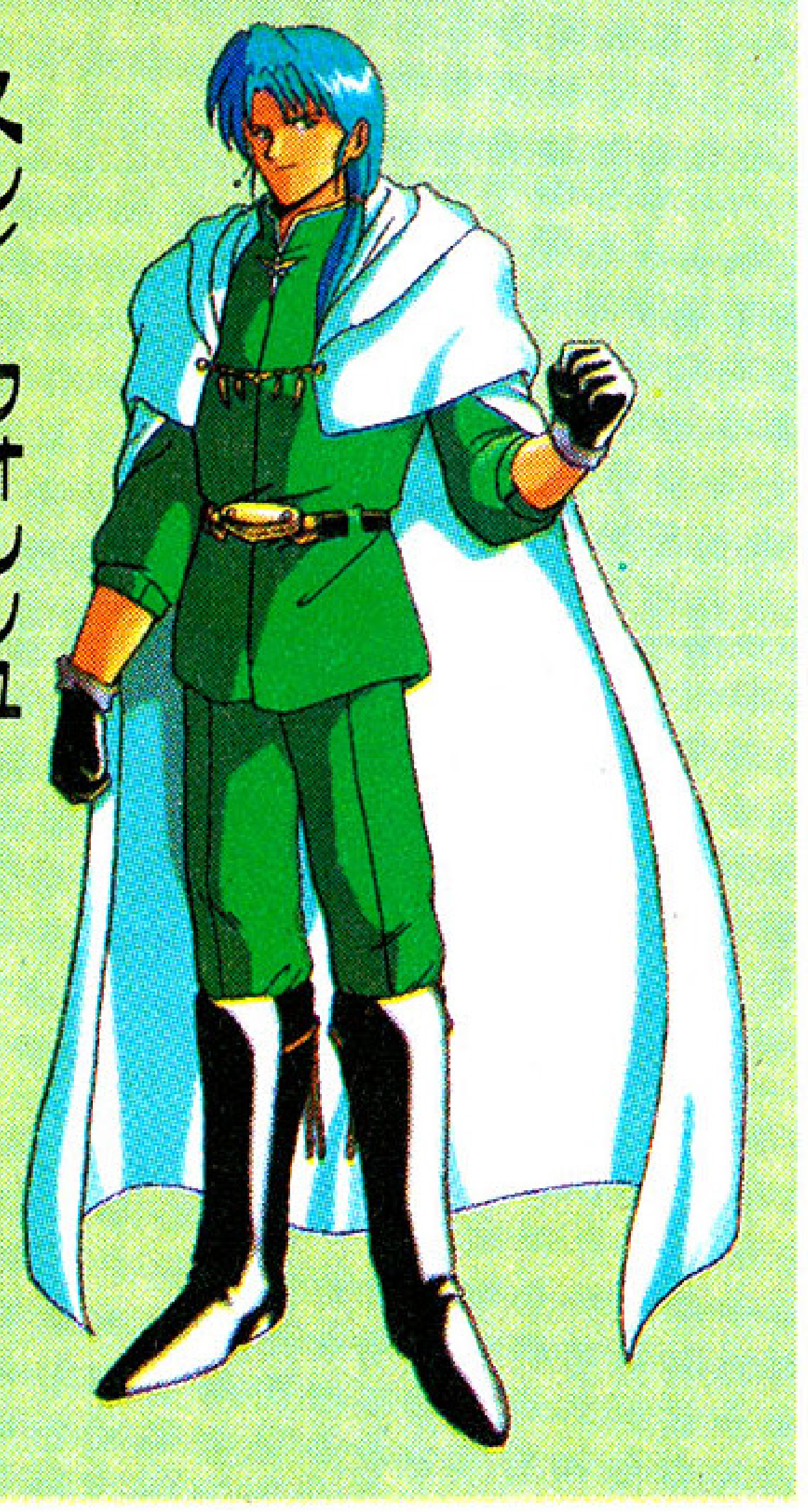
フォーレン【アンドロイド】

その姿とネーミングから見て、「Ⅲ」のシーレンの前身かと思われる。



ファル【ニューマン】

「ニューマン」という設定がちょっと気になる少女。ネイと容貌が似てるが、たぶん人工生命体ではないだろう。



スレイ・ウォルシュ【魔導士】

顔立ちが「Ⅲ」のライルをシャープにした感じ。まさにテクニックの使い手というイメージ？

ファンタシースターⅣ

舞台となるモタビア星の現状は？

セガ／年内発売予定／価格未定／16M、B・B

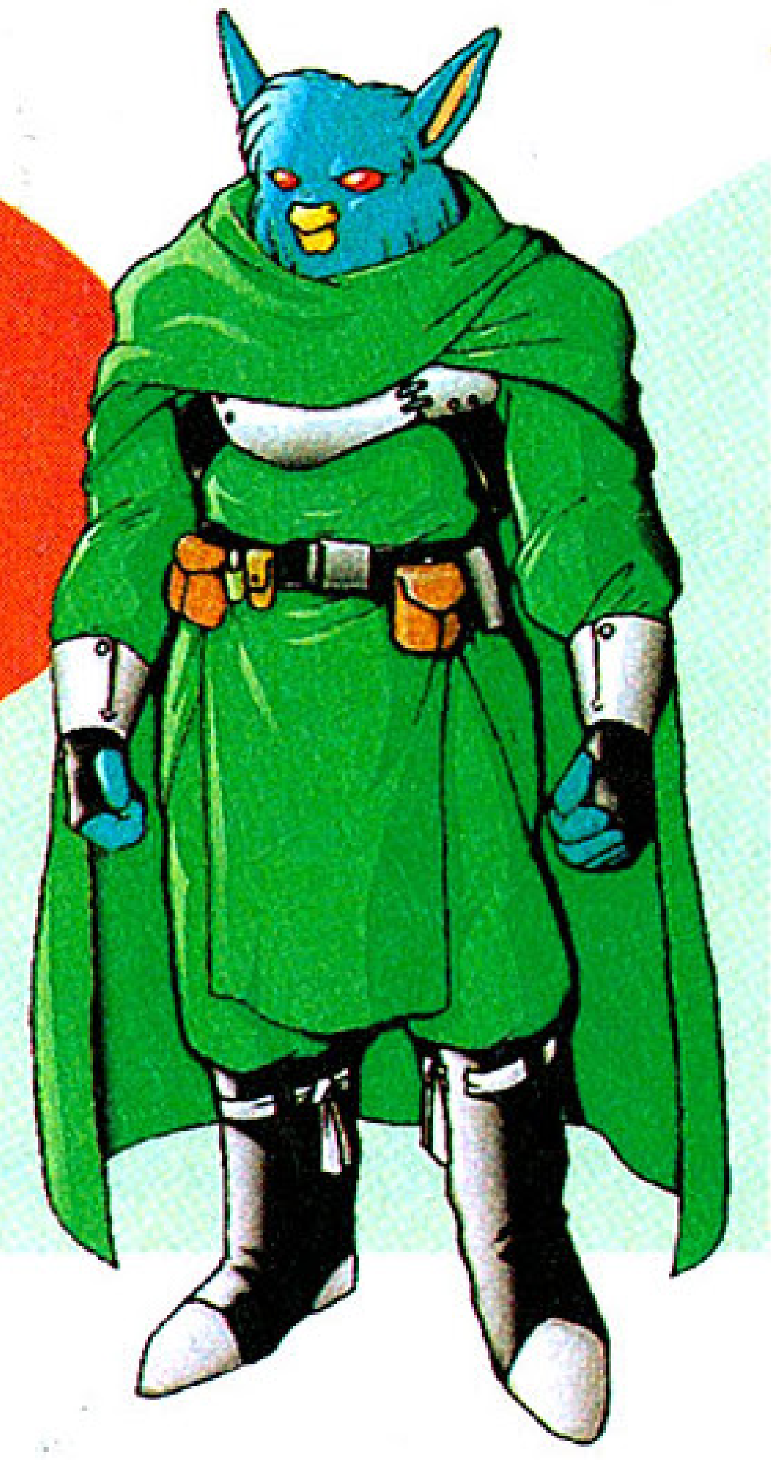
徐々に明らかになっていくⅣだが、今回はモタビア星の歴史的背景と現状を紹介しよう。Ⅱで崩壊したマザーブレインシステムは、この時代の星々に影響をもたらしたのだった。そして……。

砂漠化が進むモタビア星で待ち受ける者は？

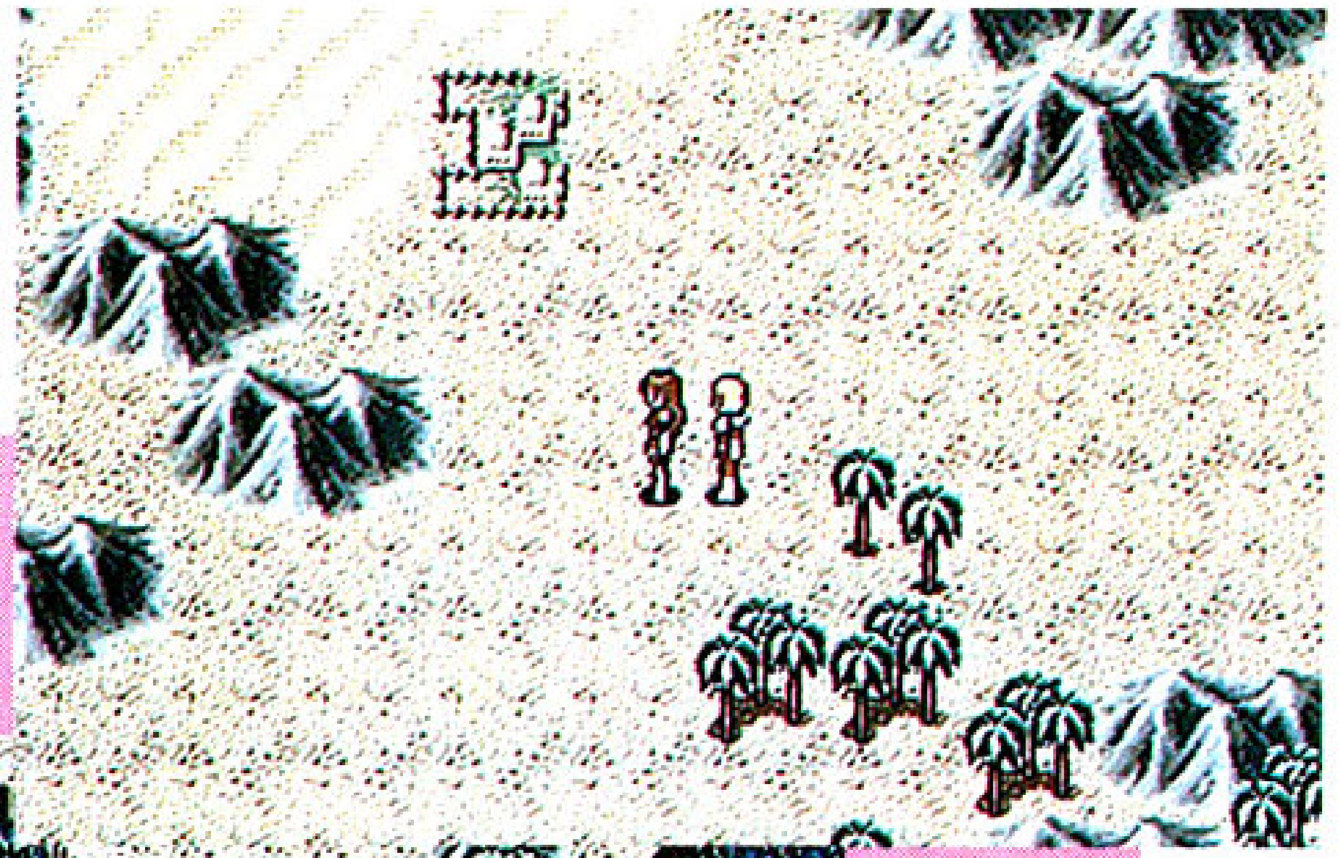
マザーブレイン崩壊（ほうかい）によりテレポートサービスなどが消失、各都市は孤立する。政治や経済も停滞し「モタビア州」自体も有名無実化となる。各都市では暴動が起こり、モタビア全土は内乱状態へ。その後、パルマ星消失による重力バランスの崩れが大規模な地殻変動を起こす。かろうじて残った都市もこの天変地異でほぼ壊滅、旧パルマ文明は滅亡した。

そこへ……主人公たちが訪れることになる。

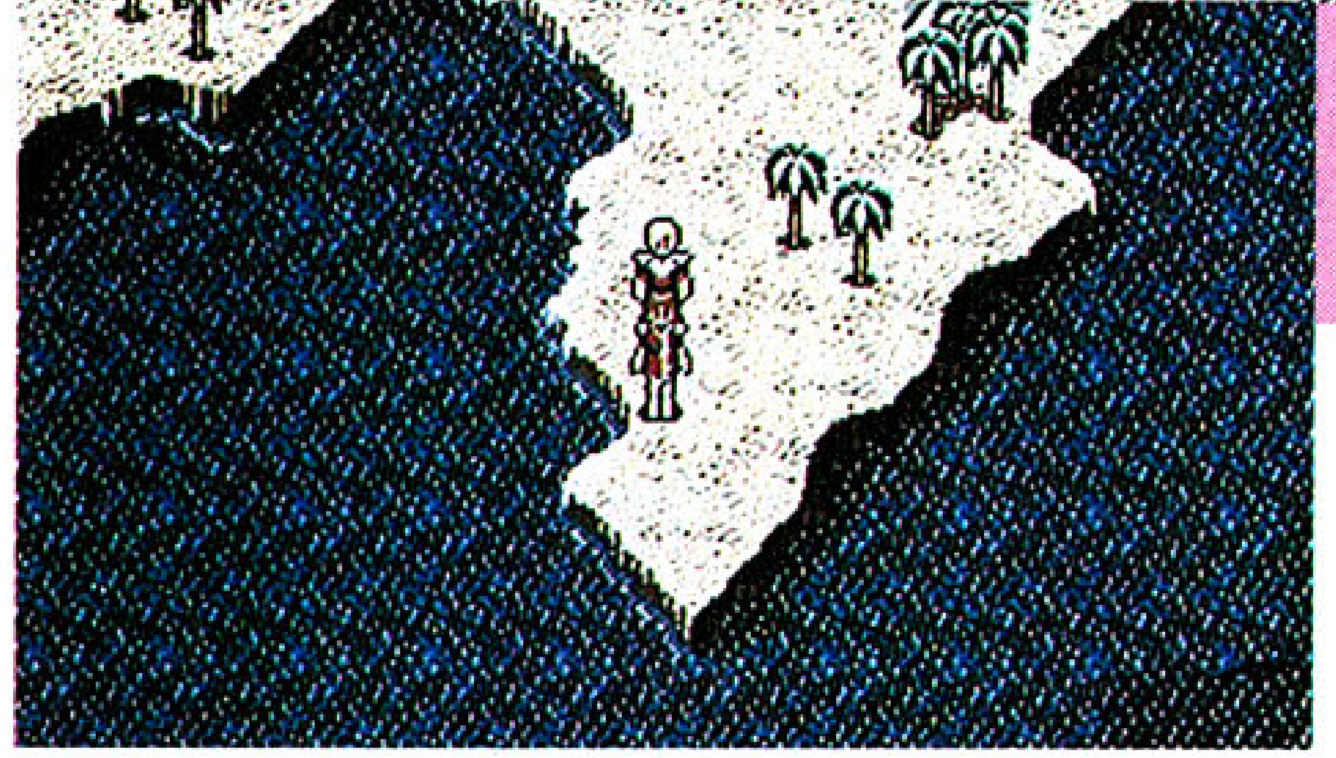
新キャラ登場！
パイク



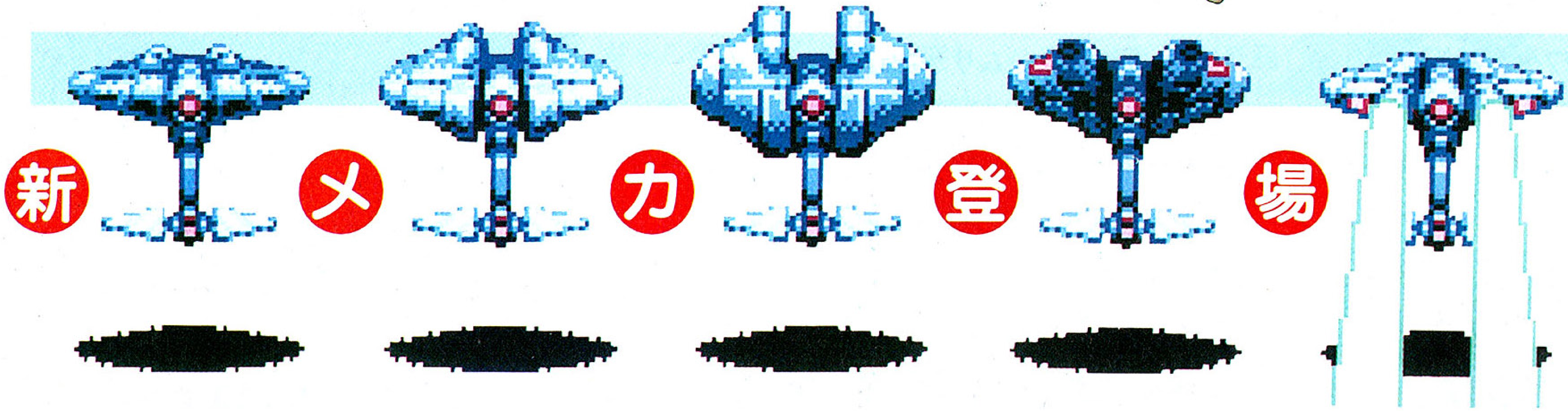
今回新登場のキャラクターは、モタビアンの戦士パイクだ。モタビアマニアの若者の彼が、ストーリー上どんな活躍をするかに期待！



モタビアは砂漠の星。砂漠化が進んでいるため、木々もオアシス周辺でしか見られないものになってしまった。



なぜか、蒸発しないで残っている海（オアシスかもしれない）。モタビア星人の、唯一の水源なのだろう。



小型浮遊哨戒ポッド。施設内の警備が主な任務である。進入者の発見が第一目的であるため、単体の戦闘能力はさほど高くない。つまり、団体になるとやっかい、ということだろう。2つの砲台から発せられるビームの威力も高くないようだが、威嚇するには十分と言えそうだ。

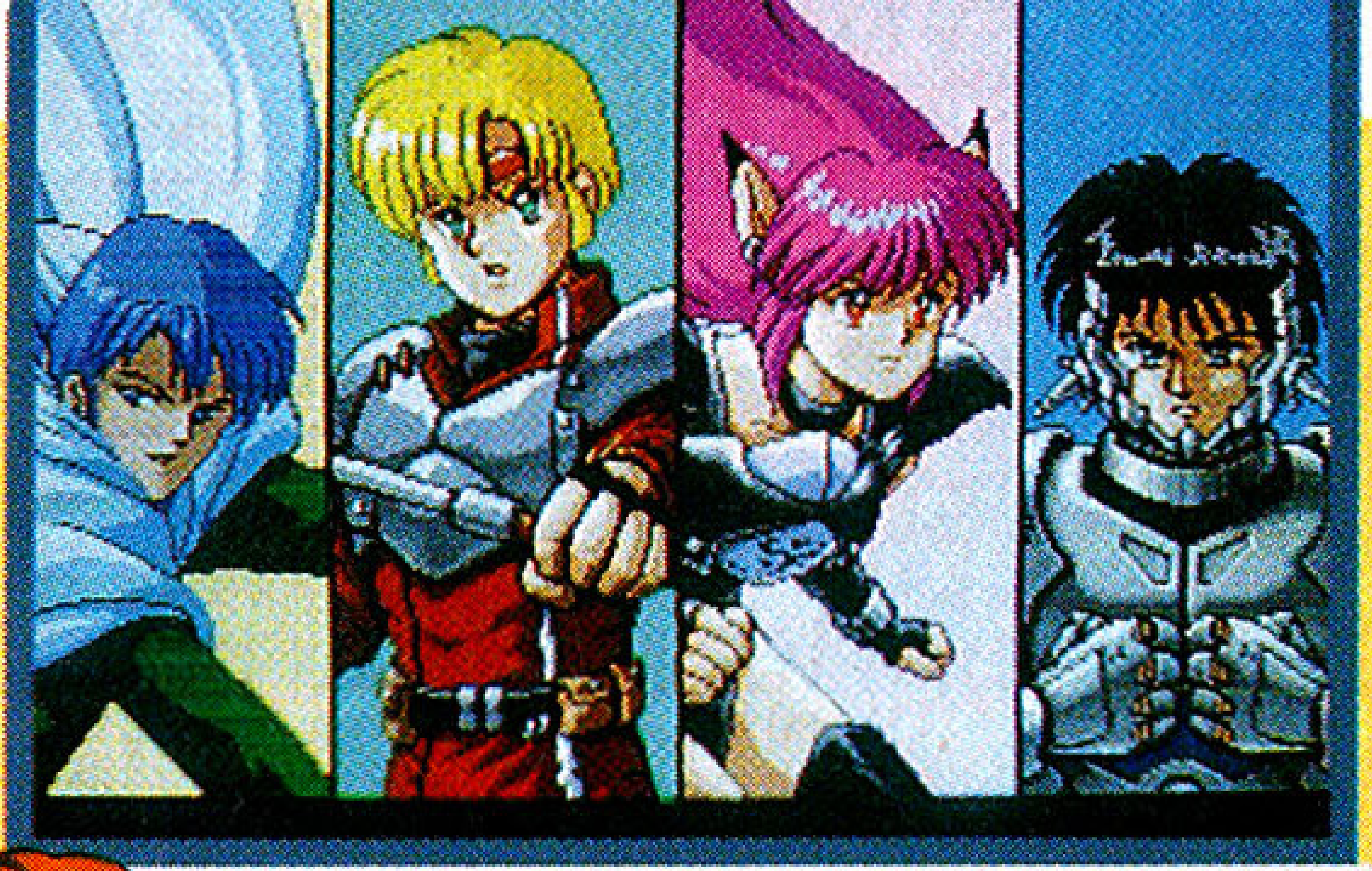
センサービット

でるぞ!!

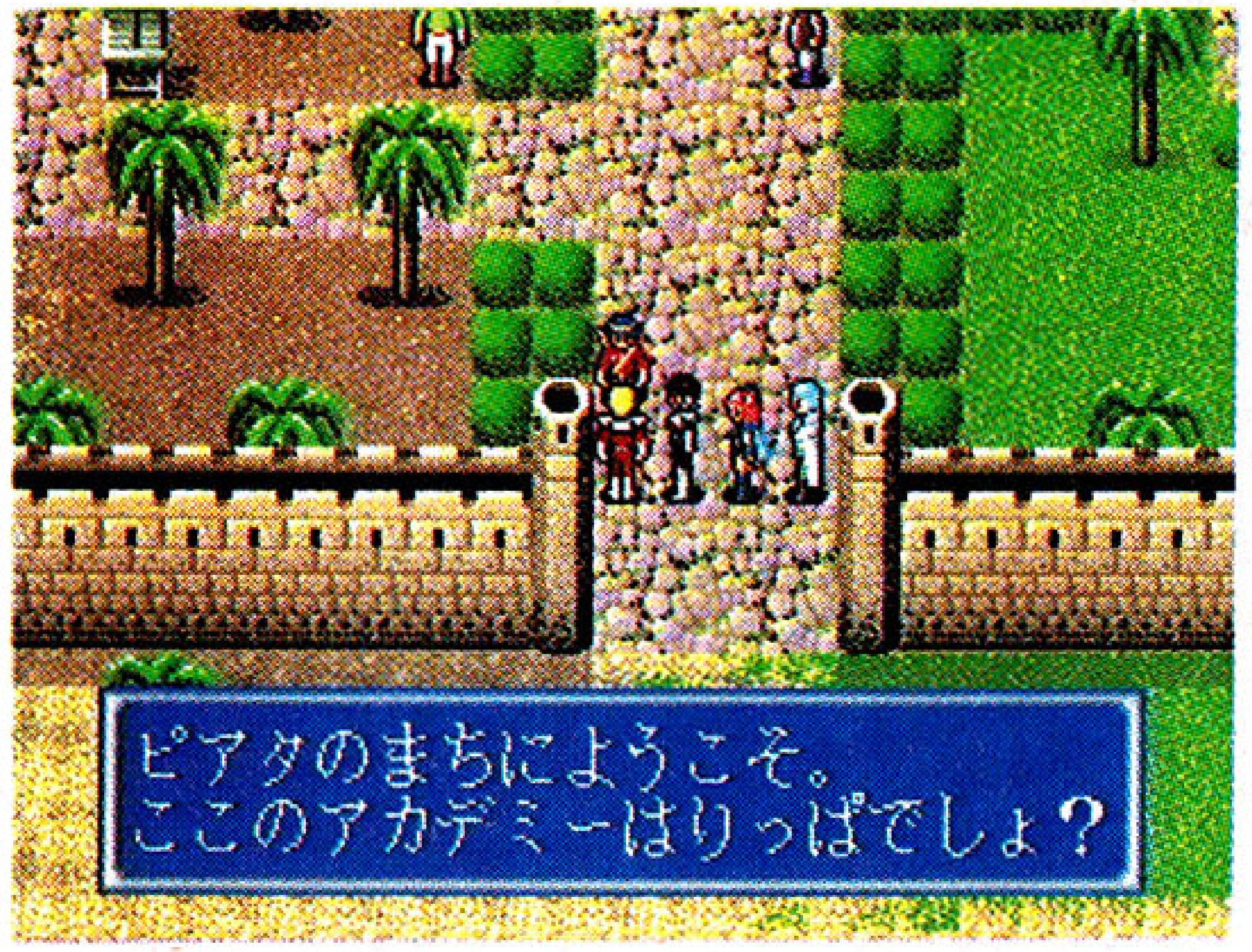
ファンタシースターⅣ

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

少しずつではあるけど、詳細が明らかになっていくPSⅣ。待ち切れないキミのために、締切を無視して少しだけ新情報をお知らせしよう(マジ)。

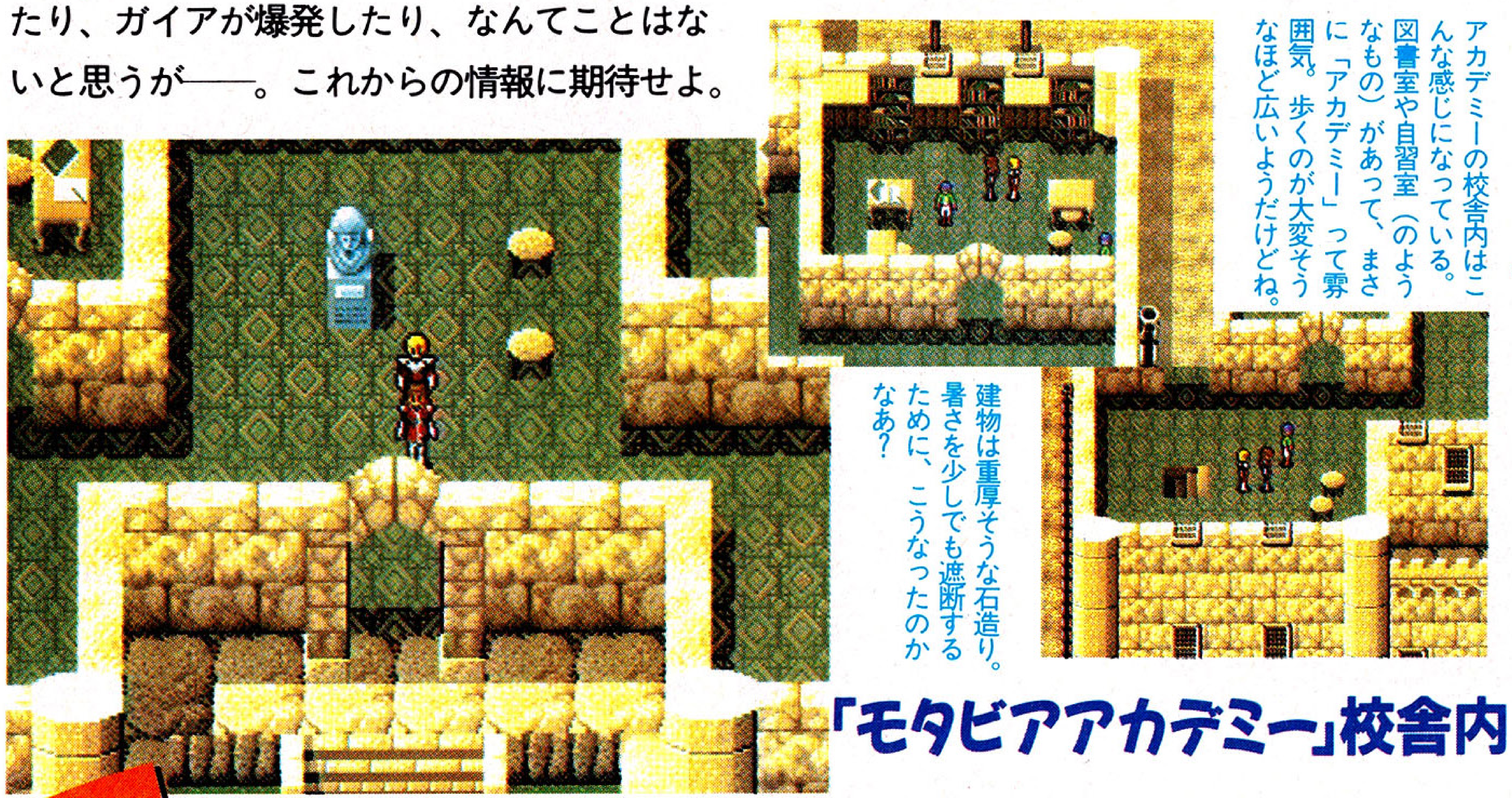


今回の情報では、ピアタで主人公たちを待ち受けるストーリーが明らかになった。どうやら、モタビア星でバイオモンスターが発生し、街が脅かされているらしい。アカデミーに依頼を受けた主人公たちは砂漠を舞台に、モンスター発生の原因を調査することになったのだが――というもの。なんだかPSⅡのシナリオに似ているね。まさかダムを破壊したり、ガイアが爆発したり、なんてことはないと思うが――。これからの情報に期待せよ。



ピアタのまちにようこそ。
ここのアカデミーはりっぱでしょ？

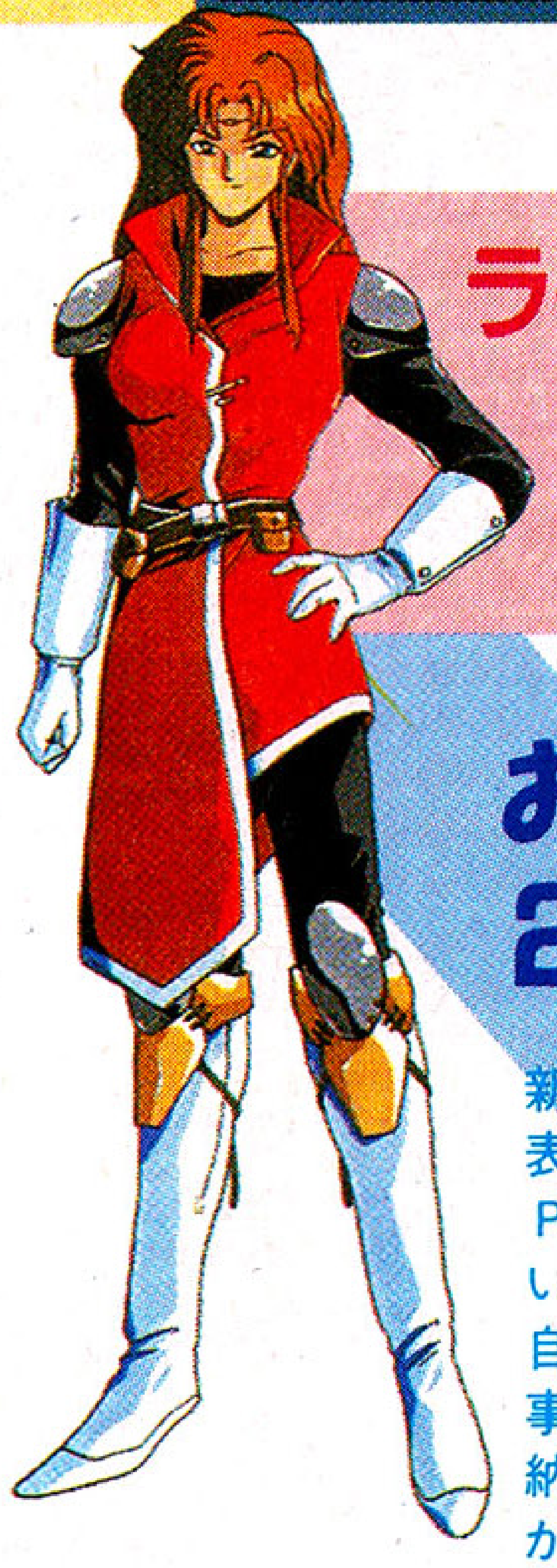
モタビアの首都ともいえるピアタの街。その中心には巨大で立派なアカデミー。主人公達はここで依頼を受けるのだ。



アカデミーの校舎内はこんな感じになっている。図書室や自習室（のようなもの）があって、まさに「アカデミー」って雰囲気。歩くのが大変そうなほど広いようだけどね。

建物は重厚そうな石造り。暑さを少しでも遮断するために、こうなったのかなあ？

「モタビアアカデミー」校舎内

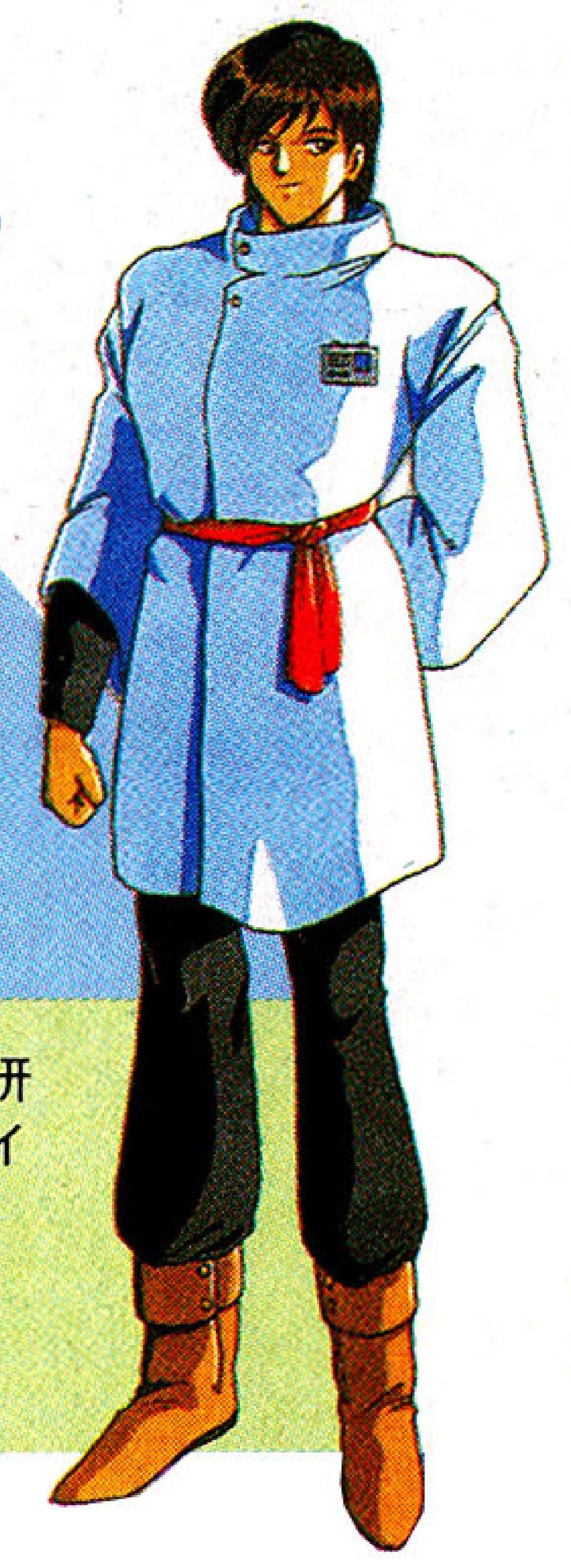


ライラ・ブラングウェン

職業：ハンター。主人公の師匠でもある。どことなくⅡのアーミアに似ているが、ブーメランを使うのだろうか。

おニューな2人が登場

新たに2人のキャラが発表になったぞ。どちらもPSⅡの雰囲気を持っている。ストーリーの設定自体がⅡとⅢの間の出来事だというから、それも納得。どんな活躍をするか楽しみだ。



職業：学者。アカデミーに勤める、若き研究者。彼もⅡのキャラ・ヒューイに（タイプが）そっくし。序盤キャラ!?

ハーン・マーレイ

BE-MEGA HOT MENU PART2

[redacted]

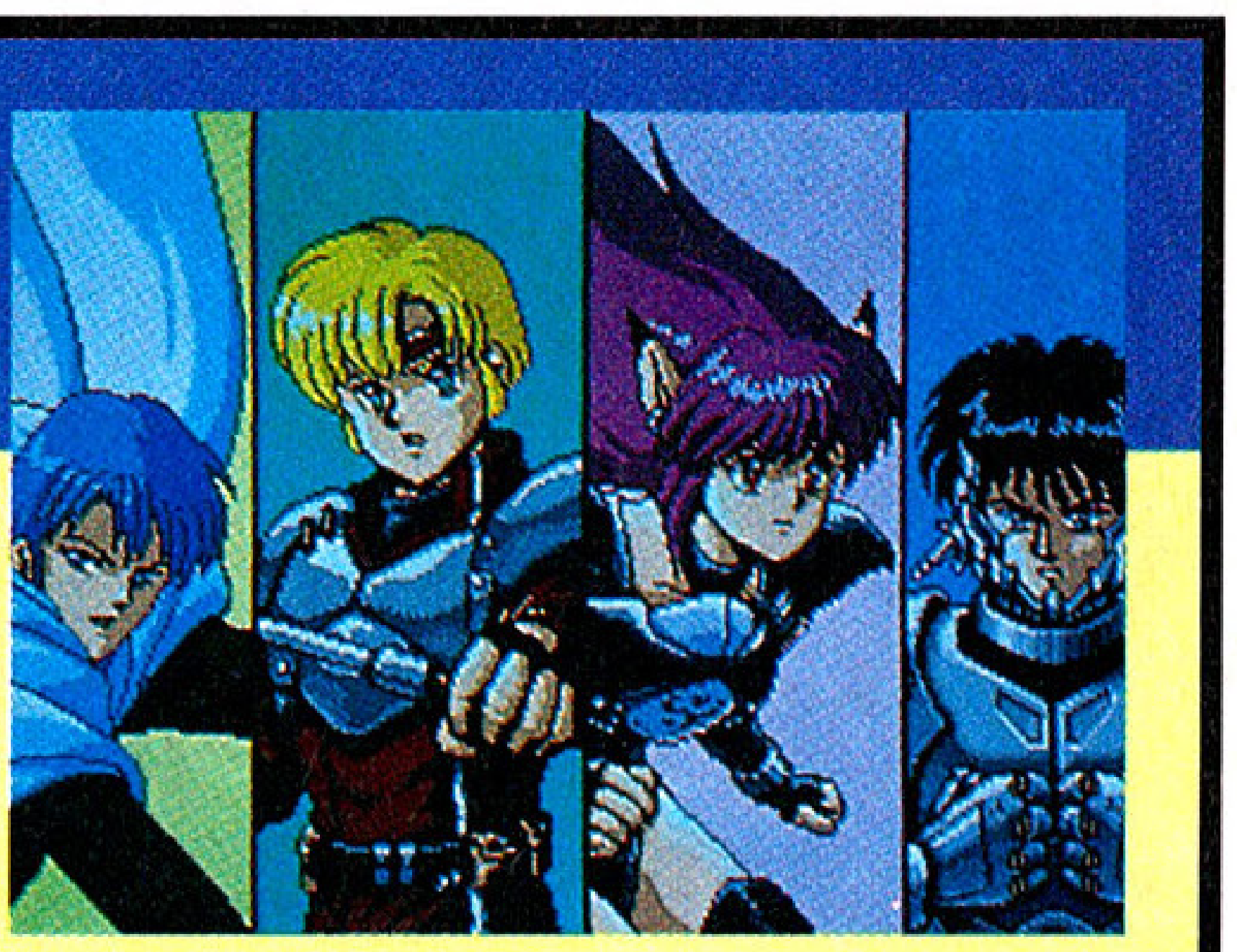
BEメガホットメニュー

ファンタシースターⅣ

洞窟の造りに期待したいぞ!!

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●年内発売予定
- ●価格未定
- ●RPG
- ●16M

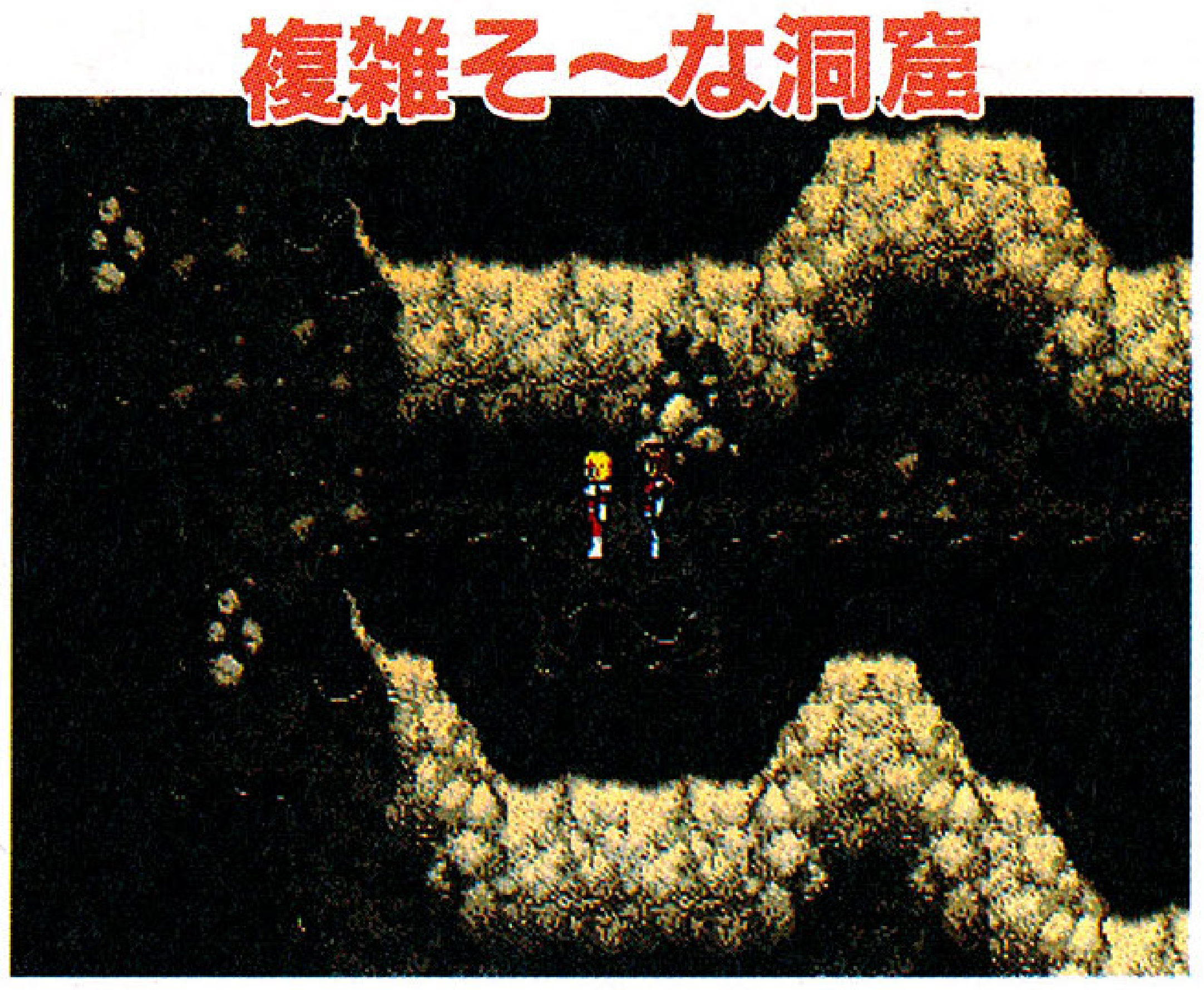


モタビアに点在する3つの村を紹介!!

今月はモタビア星にある村々を紹介しよう。下に載せた3つの村は、どれもゲーム前半部に登場するものばかり。砂漠の中の村とは言え、緑も水源もある。これでモンスターさえいなければ、住みやすいことだろう。いろんな人々が、きっと困っているにちがいない。早く解決してあげたいよね。

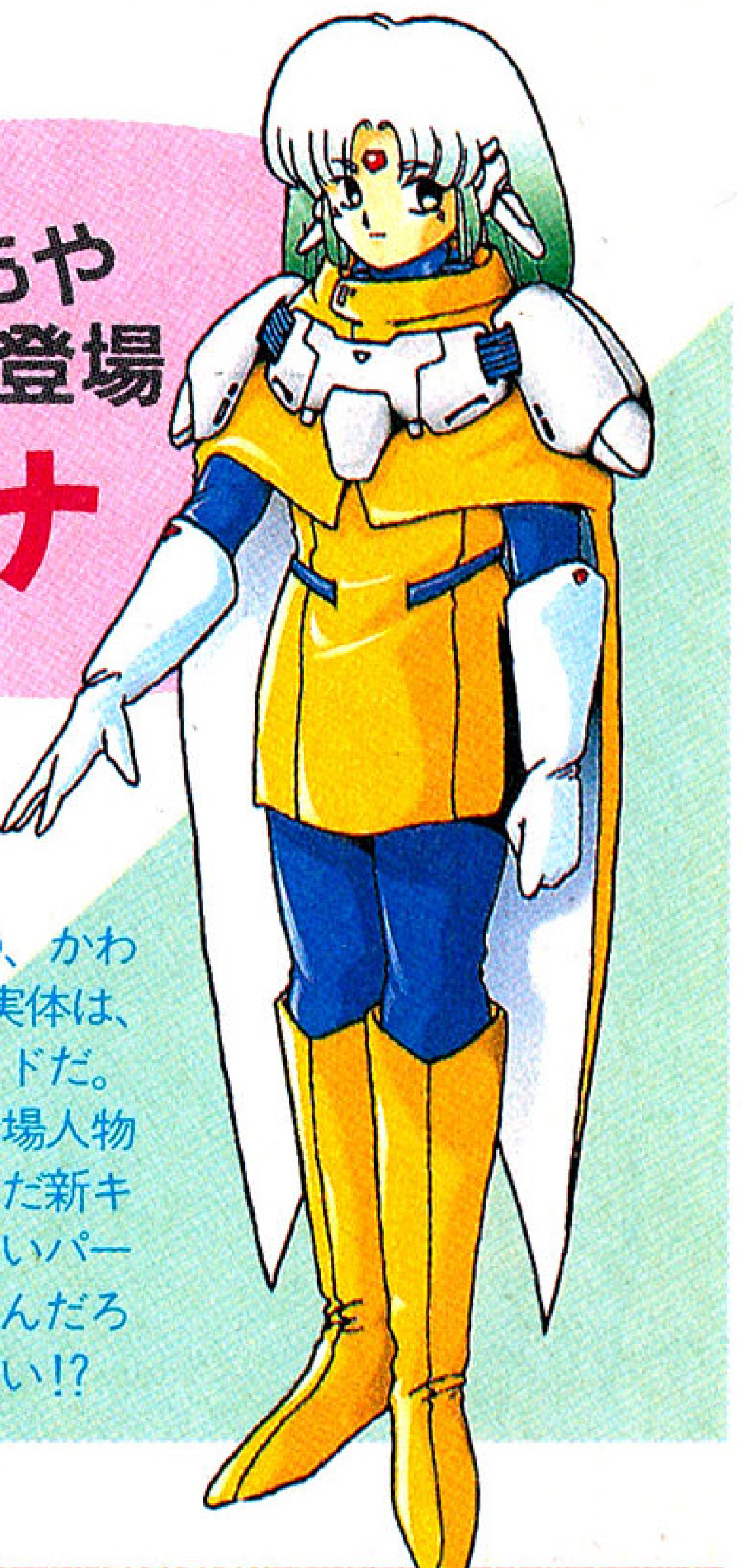
今回、ダンジョンの写真も入手したけど、その造りにも大いに期待したい。なにせこんな〝洞窟〞っぽい雰囲気は、今までなかったもんね。他のダンジョンも期待したいぞ。

複雑そ〜な洞窟

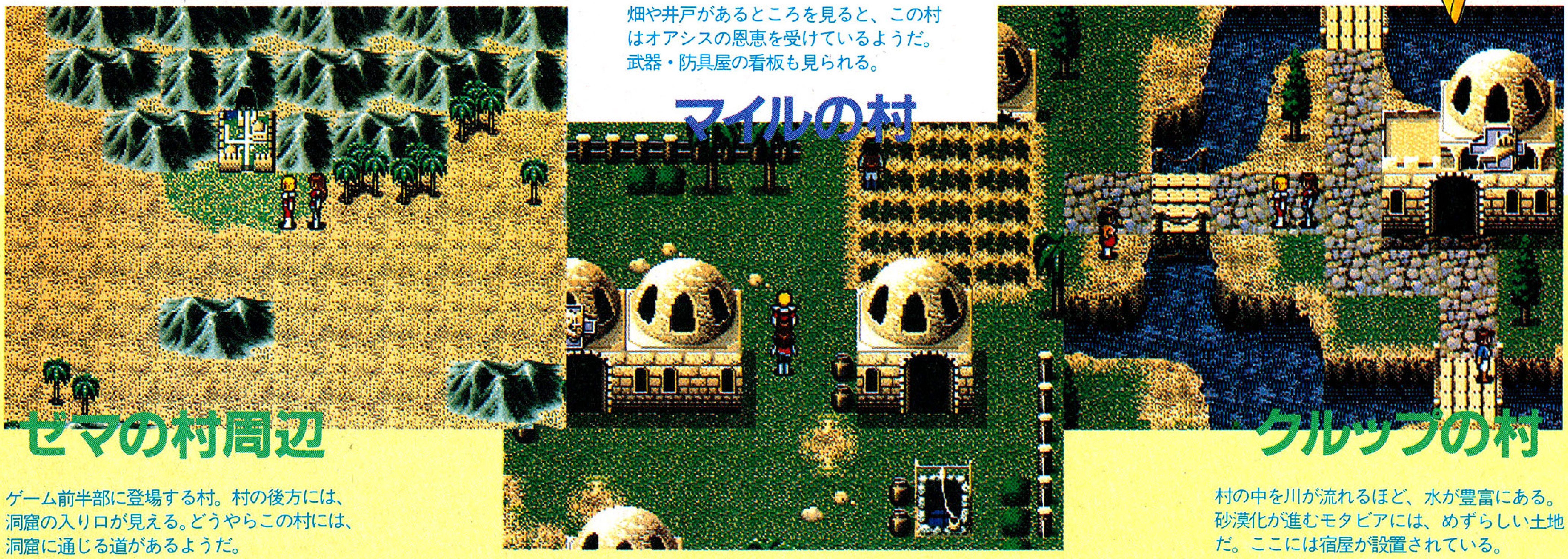


通路が入り乱れていそうな雰囲気が、バシバシ伝わってくるダンジョン。〝洞窟〞は、こうでなくっちゃね。

またもや
新キャラ登場
フレナ



おとなしそうな雰囲気の、かわいらしい少女。でもその実体は、強固な作りのアンドロイドだ。今までにもたくさんの登場人物を紹介したけど、まだまだ新キャラが出てくる。いったいパーティーは何人編成になるんだろう。8人編成も夢じゃない!?



マイルの村

畑や井戸があるところを見ると、この村はオアシスの恩恵を受けているようだ。武器・防具屋の看板も見られる。

ゼマの村周辺

ゲーム前半部に登場する村。村の後方には、洞窟の入り口が見える。どうやらこの村には、洞窟に通じる道があるようだ。

クルップの村

村の中を川が流れるほど、水が豊富にある。砂漠化が進むモタビアには、めずらしい土地だ。ここには宿屋が設置されている。

ファンタシースターIV

おもちゃショーバージョンを徹底分析!!

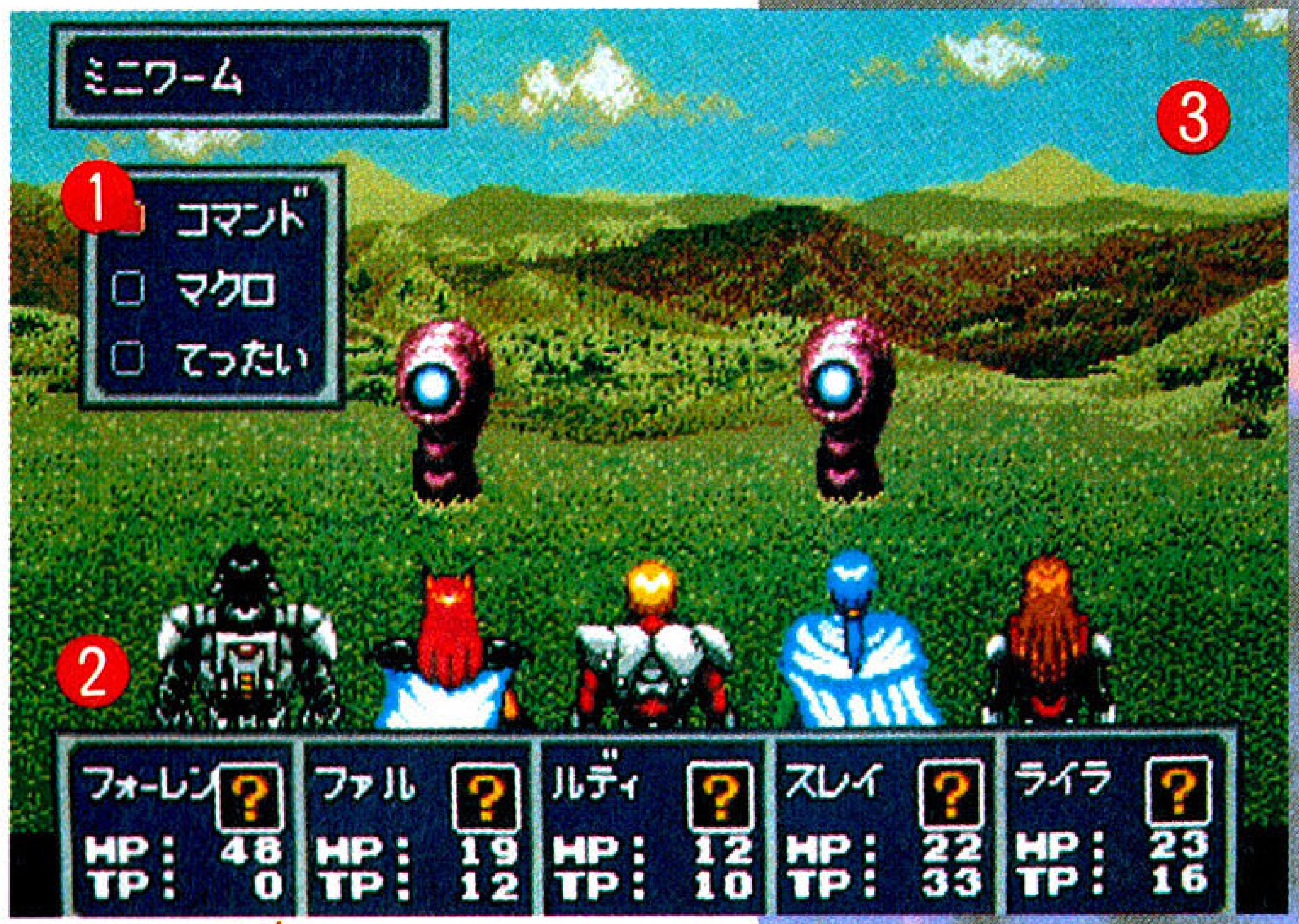
完成度ゲージ 55％ 1人プレイのみ

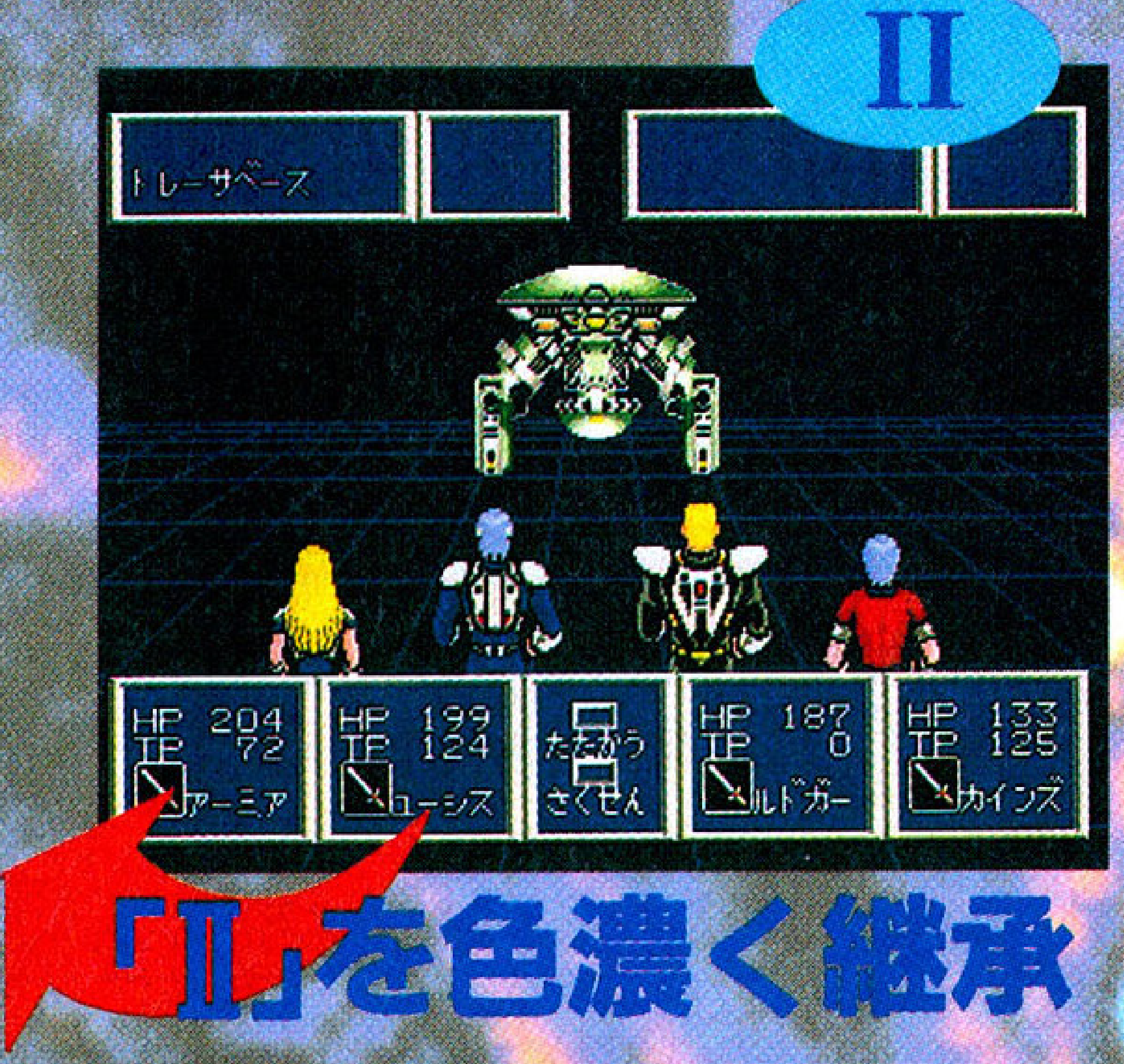
- ●セガ
- ●12月発売予定
- ●8,800円
- ●RPG
- ●16M＋B・B

大迫力の戦闘シーンに注目せよ!!

徐々に明らかになってきた「ファンタシースターIV」。今月はおもちゃショーに出展されたサンプルをもとに、開発サイドに詳細を聞いてみたのだ。とりあえず、判明したことを一挙に詳細報告するぞ！

「II」を進化させたかのような戦闘シーンのシステム、そして魔法の役割を果たすテクニックや新要素の「特技（仮称）」など見逃せない情報が満載だ。なお、「IV」ではサブタイトルがつかないことも判明したぞ（あしからず）。

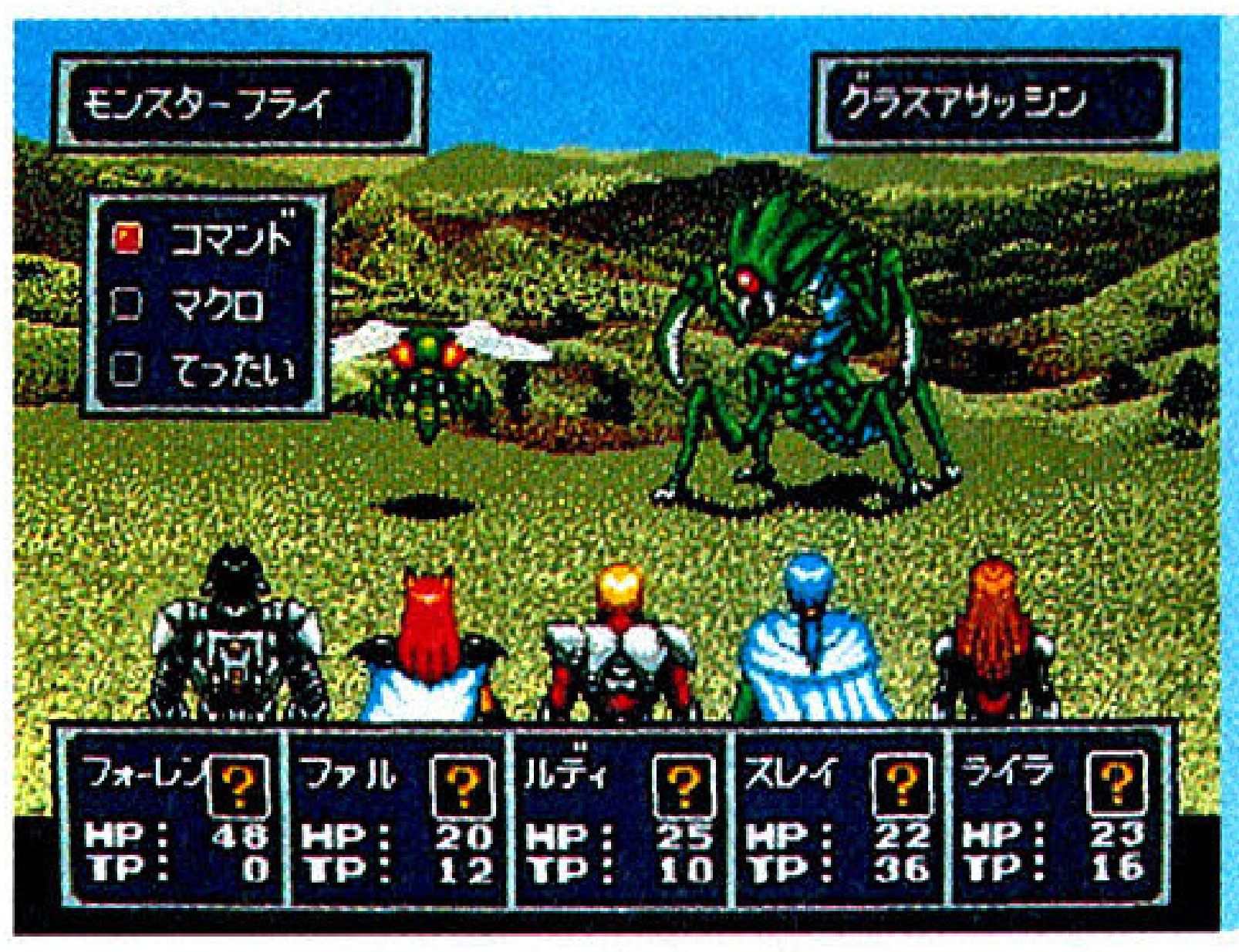

ミニワーム
①
□ コマンド
□ マクロ
□ てったい
③
②
フォーレン ? HP 48 TP 0
ファル ? HP 19 TP 12
ルディ ? HP 12 TP 10
スレイ ? HP 22 TP 33
ライラ ? HP 23 TP 16


II
トレーサベース
HP 204 TP 72 アーミア
HP 199 TP 124 ユーシス
たたかう さくせん
HP 187 TP 0 ルドガー
HP 133 TP 125 カインズ
「II」を色濃く継承

attention 1 コマンドも「II」を受け継ぐ

戦闘コマンドは３種類。「II」の４種類を凝縮させた形だ。

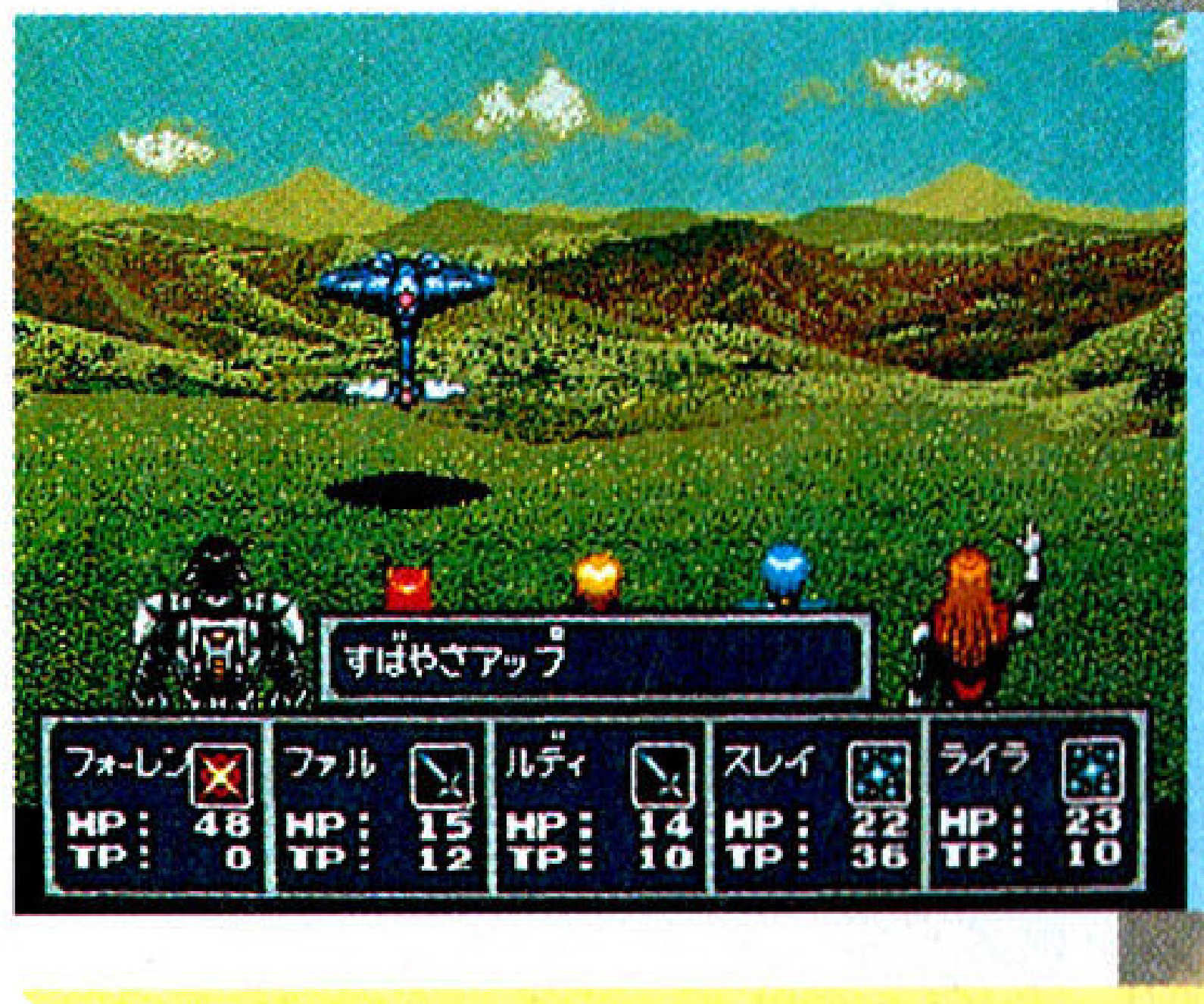
「コマンド」は、それぞれのキャラに、どういった行動をさせるか命令する。「マクロ」は、「マクロプリセット」の略で、戦闘時に誰が何をするかをあらかじめ移動中に８種類まで登録できるコマンドだ。使いこなすと便利だぞ。


モンスターフライ
グラスアサッシン
☒ コマンド
○ マクロ
○ てったい
フォーレン ? HP 48 TP 0
ファル ? HP 20 TP 12
ルディ ? HP 25 TP 10
スレイ ? HP 22 TP 36
ライラ ? HP 23 TP 16

「コマンド」は「II」の「さくせん」「めいれい」に相当する。「マクロ」はコンビネーションバトル（後述）にも関係が。

attention 2 パーティーは5人編成。でも!?

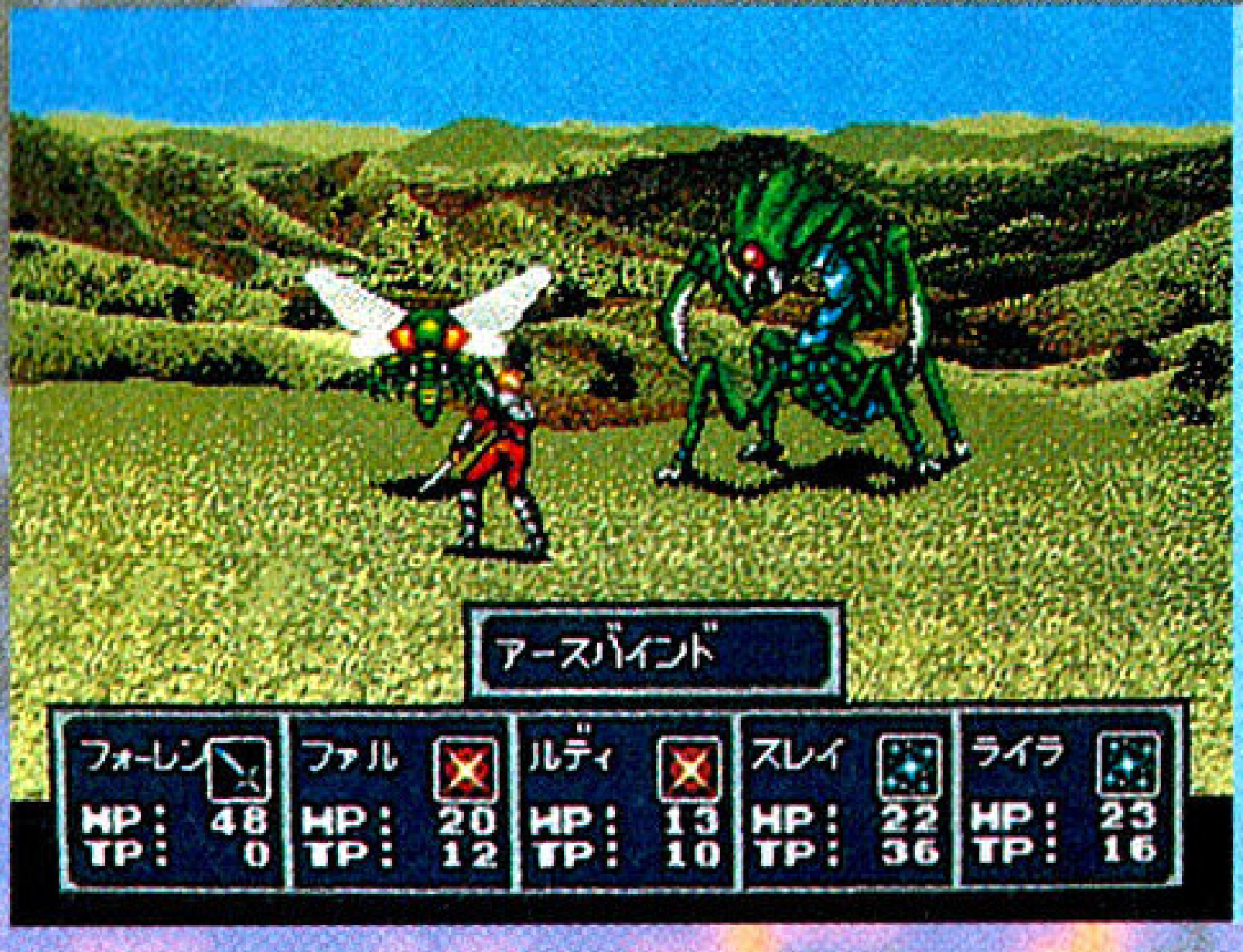
主人公たちは最高５人までのパーティーが組める。詳細はまだ不明だが、「II」のように好きなキャラで組めるわけではないらしい。「５人」は固定したパーティーでなく、何人かが入れ代わり立ち代わりするそうだ。おそらく物語に沿って編成が変わるのだろう。判明次第報告するぞ。


すばやさアップ
フォーレン HP 48 TP 0
ファル HP 15 TP 12
ルディ HP 14 TP 10
スレイ HP 22 TP 36
ライラ HP 23 TP 10

パーティーのメンバーの一部は、ゲームの進行とともに変わる。紹介ずみのパイクやフレナも仲間になるとのことだ。

attention 3 もちろん背景も場所により異なる

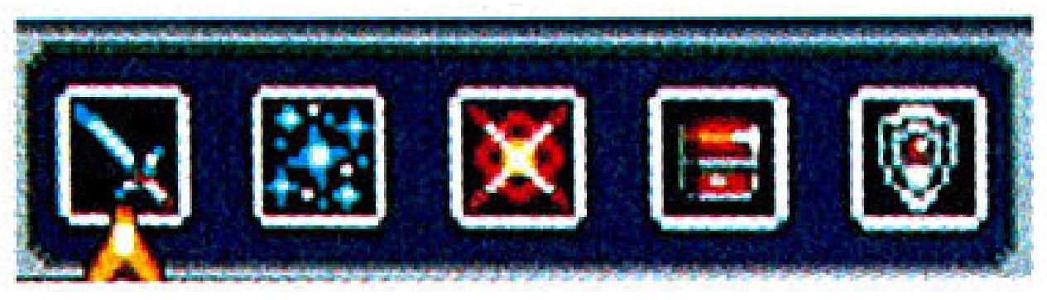
「IV」の戦闘シーンの特徴は画面が明るいこと。明るいといってもコントラストじゃない。背景が鮮明に描かれているってことだ。一見「III」に似ているが、描き込みはかなりリアル。もちろん敵との遭遇地域によって背景は変わってくれる。用意されてる背景は「I」以上の多さだとか。


アースバインド
フォーレン HP 48 TP 0
ファル HP 20 TP 12
ルディ HP 13 TP 10
スレイ HP 22 TP 36
ライラ HP 23 TP 16

スクロールの問題を別にすれば、「I」「II」「III」をたして３で割ったような感じ（どんな感じだ？）がするぞ。

●行動マークは5種類に！

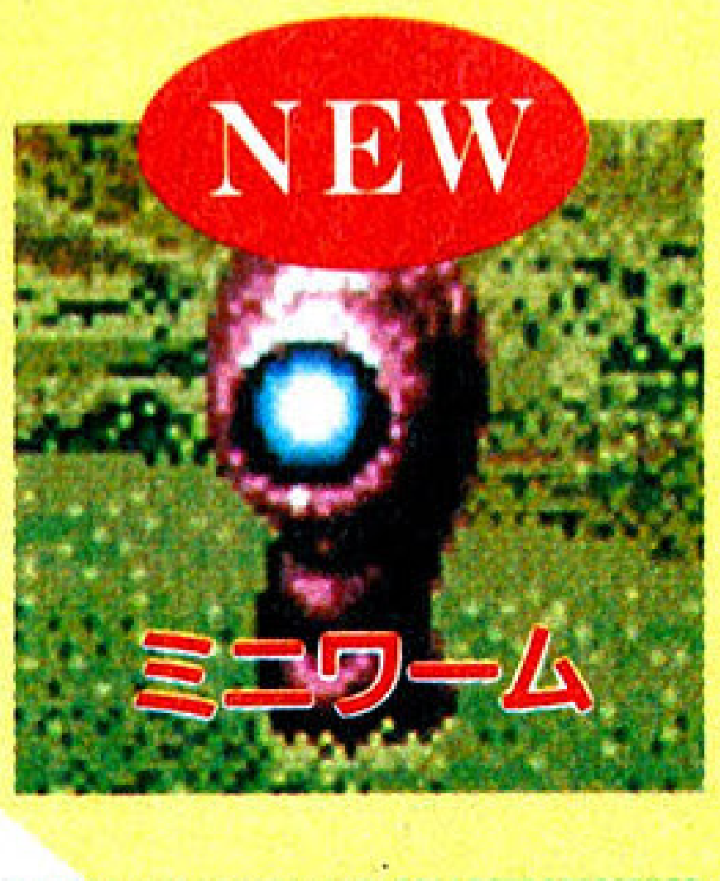
「コマンド」を選ぶと、下の写真のようなウィンドウが開く。これは「行動マーク」と呼ばれるもので、それぞれのキャラにどういった行動をさせるか決めるものだ。「II」では４種類だったが、「IV」では「特技（仮）」が加わったため５種類になった。この「行動マーク」をどう使うかで戦闘の苦楽が大きく変わるのだ。

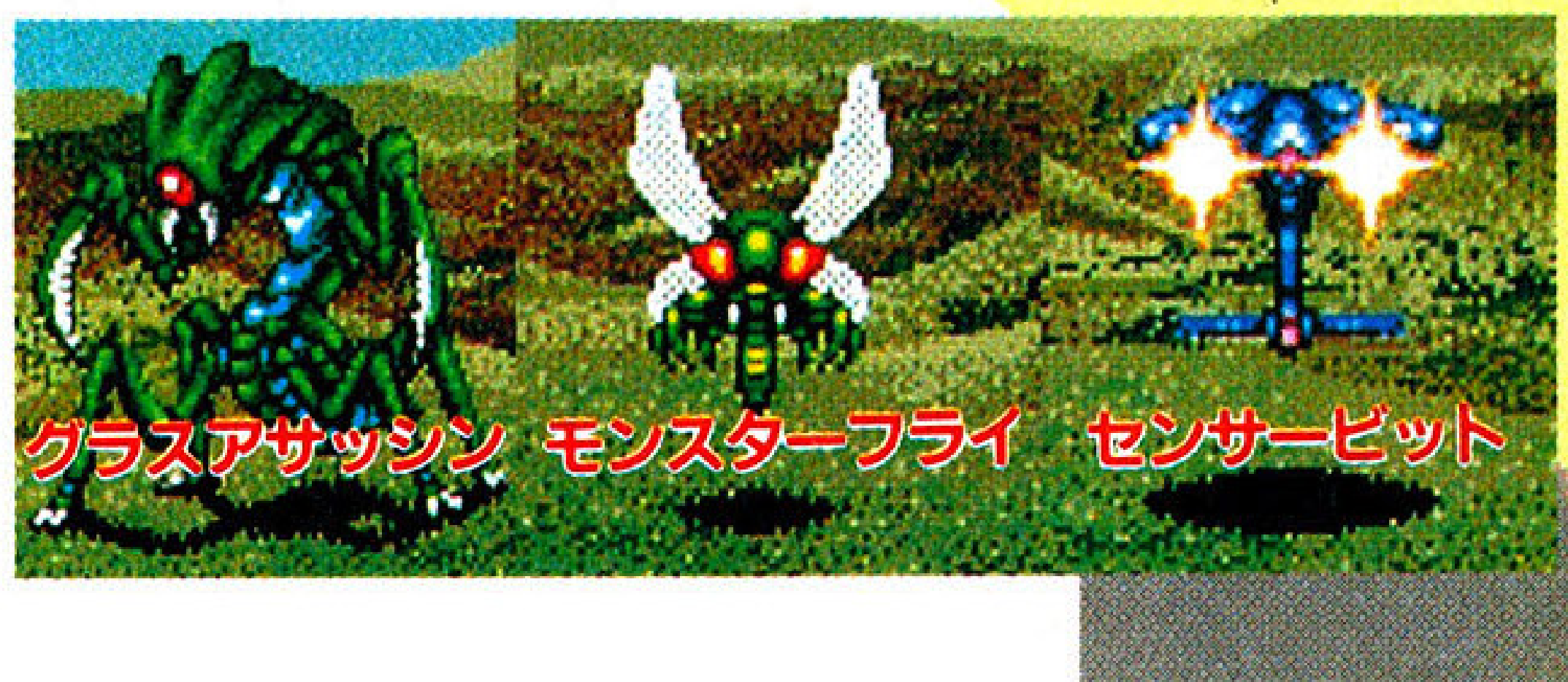


（左から）戦闘（直接攻撃のこと）・テクニック・特技・アイテム・防御だ。

新モンスター登場

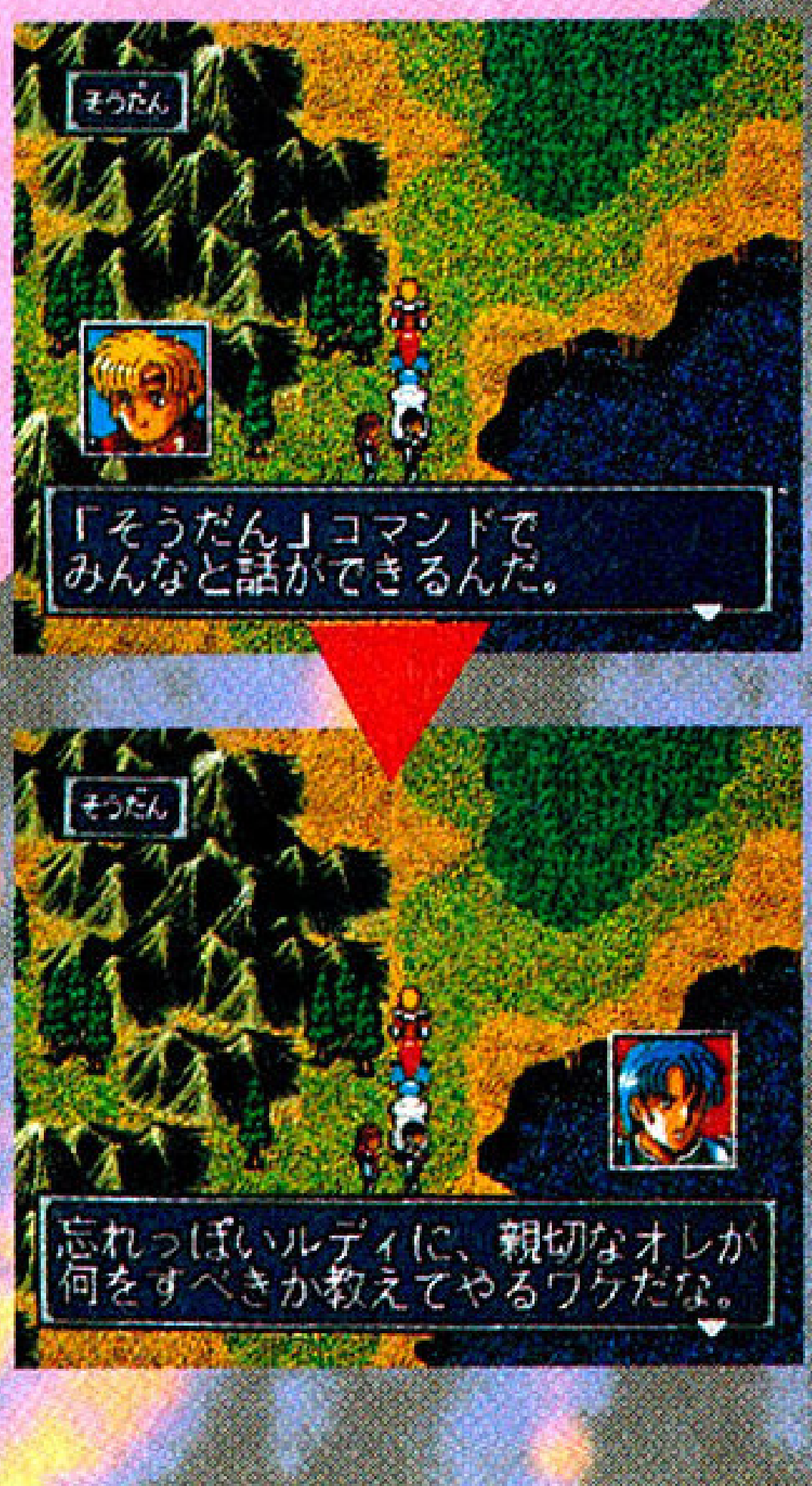
またしても新たなモンスターの登場だ。初紹介のこいつはミニワーム。「II」のヒルドに似た巨大ミミズだ。ニュッと体を伸ばして攻撃してくるぞ。




グラスアサッシン
モンスターフライ
センサービット

「相談」コマンドってなんだ!?

話は変わるが、移動中に使うコマンドの中に「相談」というのがある。これはゲームを進めてるうちに何をしようとしてたか忘れたとか、何をすべきか確認したい時などに使うお助けコマンドだ。初心者にもうれしいコマンドだ。



「そうだん」コマンドでみんなと話ができるんだ。

忘れっぽいルディに、親切なオレが何をすべきか教えてやるワケだな。

新テクニックも続々判明!!

「II」以上に派手に動いてくれる「IV」の戦闘シーンだが、今回は直接攻撃やテクニックに加え、「特技（それぞれのキャラが持っている特殊能力のことで、テクニックとは別）」もバリバリアニメーションしてくれるぞ。

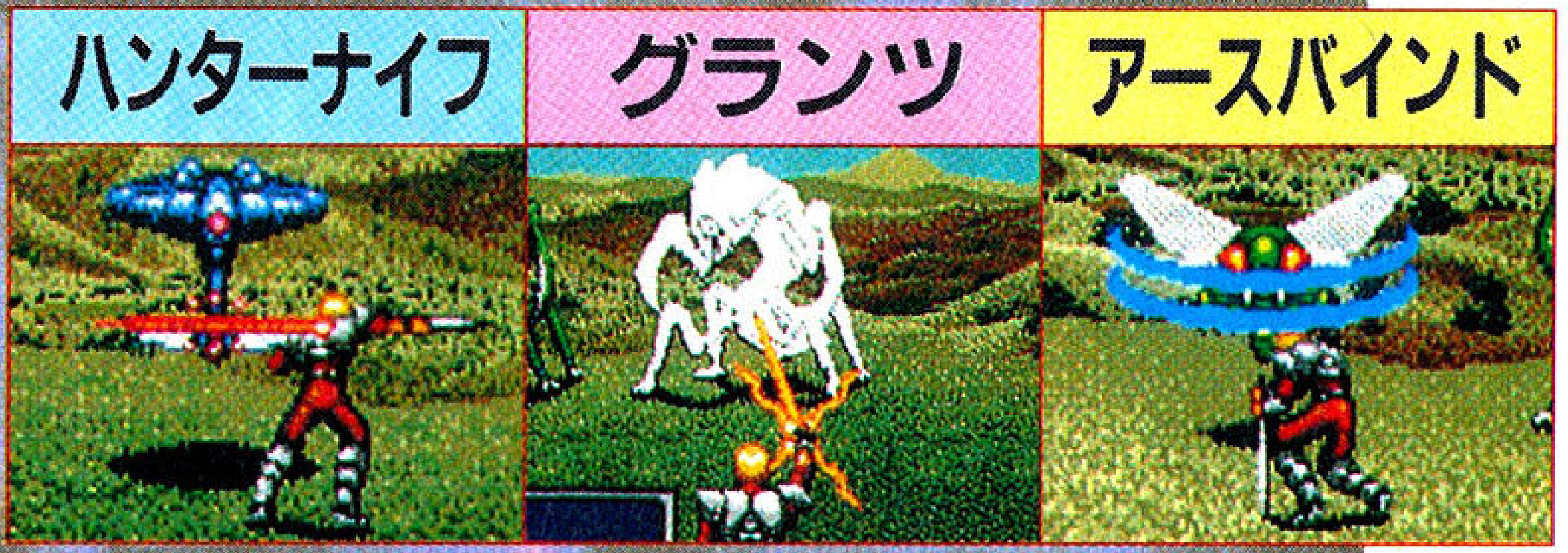
ちなみに「特技」の使用には回数制限があり、宿に泊まれば回復し、レベルアップによって使用回数も増えるそうだ。また「IV」の戦闘には「コンビネーションバトルシステム」と呼ばれるものがあり、複数キャラの連携攻撃が自由に組み立てられるうえ、特定の「特技」を組み合わせると、まったく別の効果を作り出すことが可能になっているらしい。

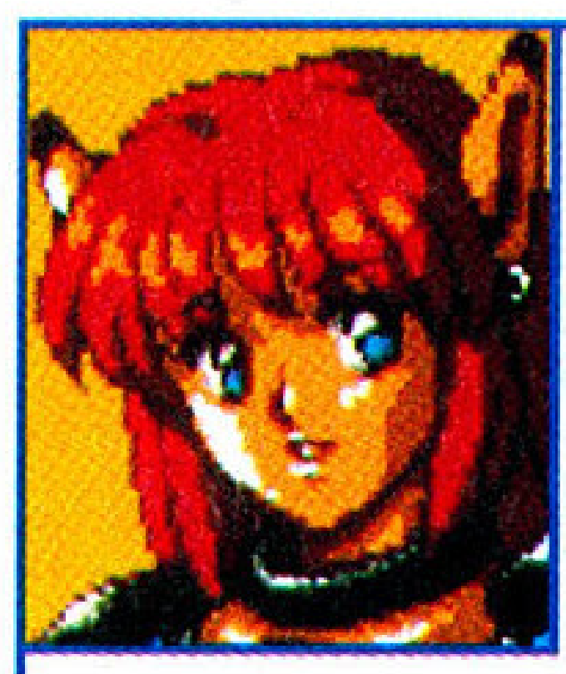
というわけで、今回は現在判明している直接攻撃、テクニック、特技をキャラ別に写真つきで紹介しちゃうぞ（※直接攻撃＝青帯、テクニック＝桃帯、特技＝黄帯です）。

ルディ

パーティーの先頭に立つ、リーダー的存在。直接攻撃が得意。

ハンターナイフ……刃渡り40センチほどの大型万能ナイフ。ハンターたちが好んで使う。
グランツ……一条の閃光を発し、すべてをつらぬく強力な攻撃テクニック。修行によってマスターできるものではなく、天性によるらしい。
アースバインド……敵の目の前に剣を突き立てると同時に気を発し、相手を影縛りにする技。

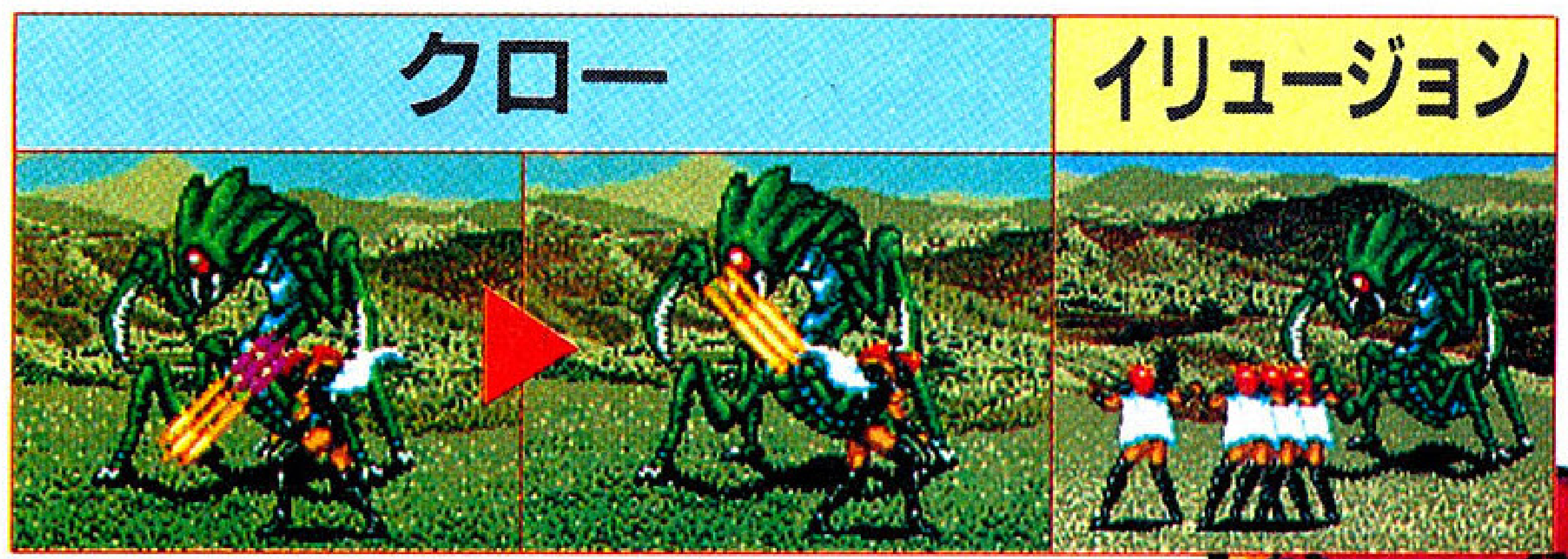




ファル

かわいい顔で男顔負けの戦いをする。種族はニューマン。

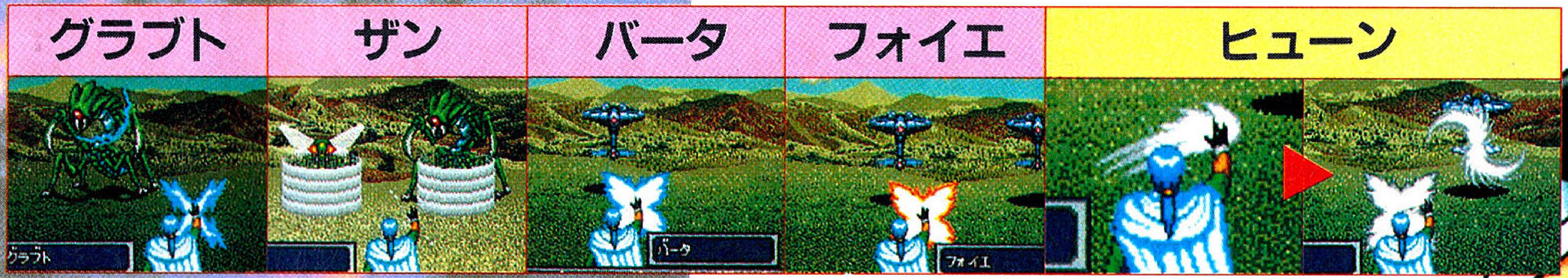
クロー……手の甲に装着して使う爪状の武器。リーチが短いので、体術に自信のある者でなければ有効には扱えない。両手に装備すると、一度に２回の攻撃が可能。
イリュージョン……高速運動に伴う残像現象で、敵を幻惑する技。ニューマンという種族の驚異的な運動能力をもって、はじめて可能な技である。



スレイ

攻撃系のテクニックが得意。ルディとはケンカ仲間（!?）。

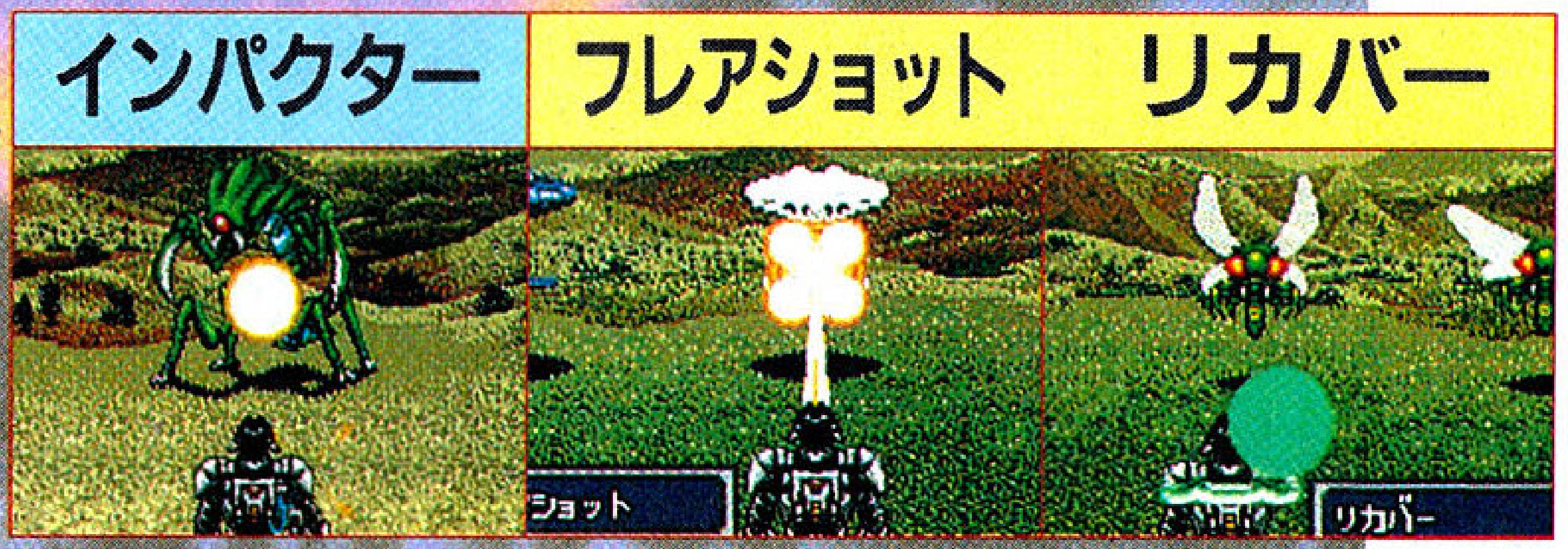
グラブト……瞬間的に高重力場を発生させ、圧潰と潮汐破壊を引き起こすテクニック。非常に強力だが、そのぶん修得も困難。
ザン……大気中に真空状態を作り出し、大規模なカマイタチ現象を誘発する。効果範囲が広いうえ、フォイエに次いで修得が容易。
バータ……相手の分子運動エネルギーを奪うことで、−200度以下の超低温状態を作り出す。
フォイエ……相手の周囲の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。金属さえも爆発的に燃焼し、数千度の熱を発生する。攻撃テクニックとしては最も習得が容易だが、狭い範囲にしか効果を発揮できない。
ヒューン……古代呪法の一つ。大気の渦により相手を切り刻む。ザンの原型とも言われている。



フォーレン

強力な武器を扱えるロボット。長い時代を生きてきたらしい。

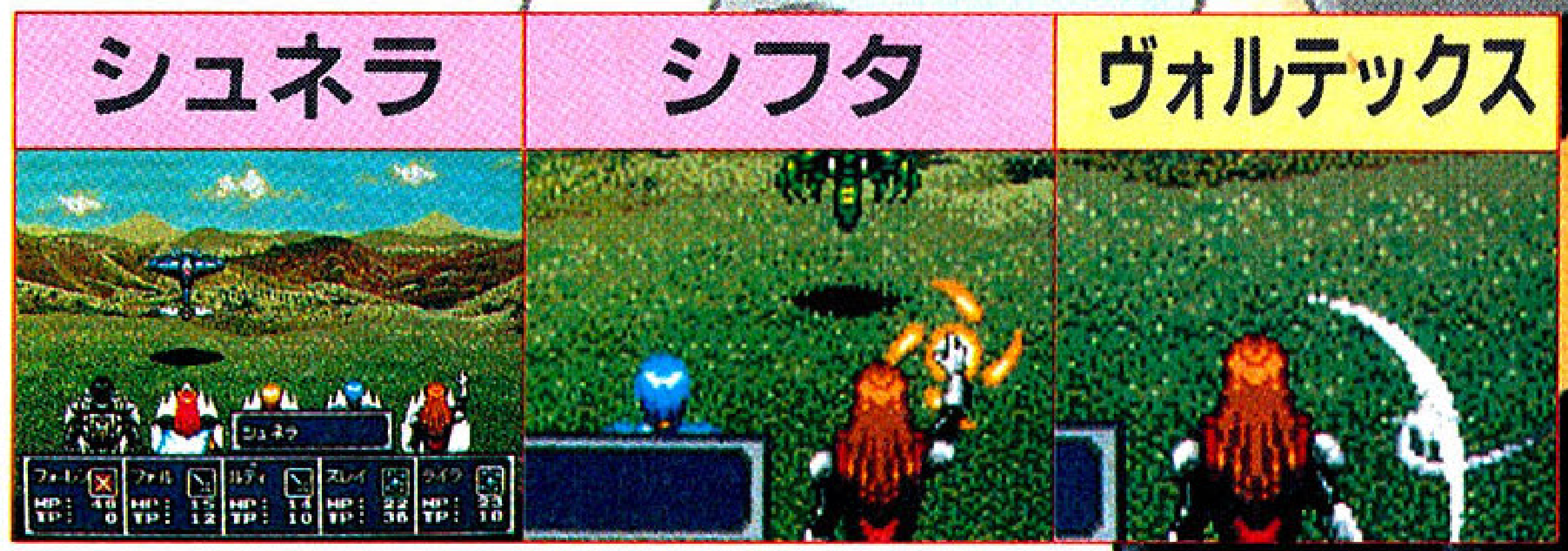
インパクター……衝撃波を発射する銃。主な使用目的は暴徒鎮圧や犯罪者捕獲なので、殺傷力は低い。
フレアショット……頭部カメラアイと同軸にセットされた、能動型熱センサー兼用の高出力熱線砲。照準の決定がそのまま射撃を意味するので、標的をはずすことはない。
リカバー……全エネルギーを自己修復に向け、損傷箇所を修復する。



ライラ

年齢不詳の美しきハンター。主人公ルディの師匠でもある。

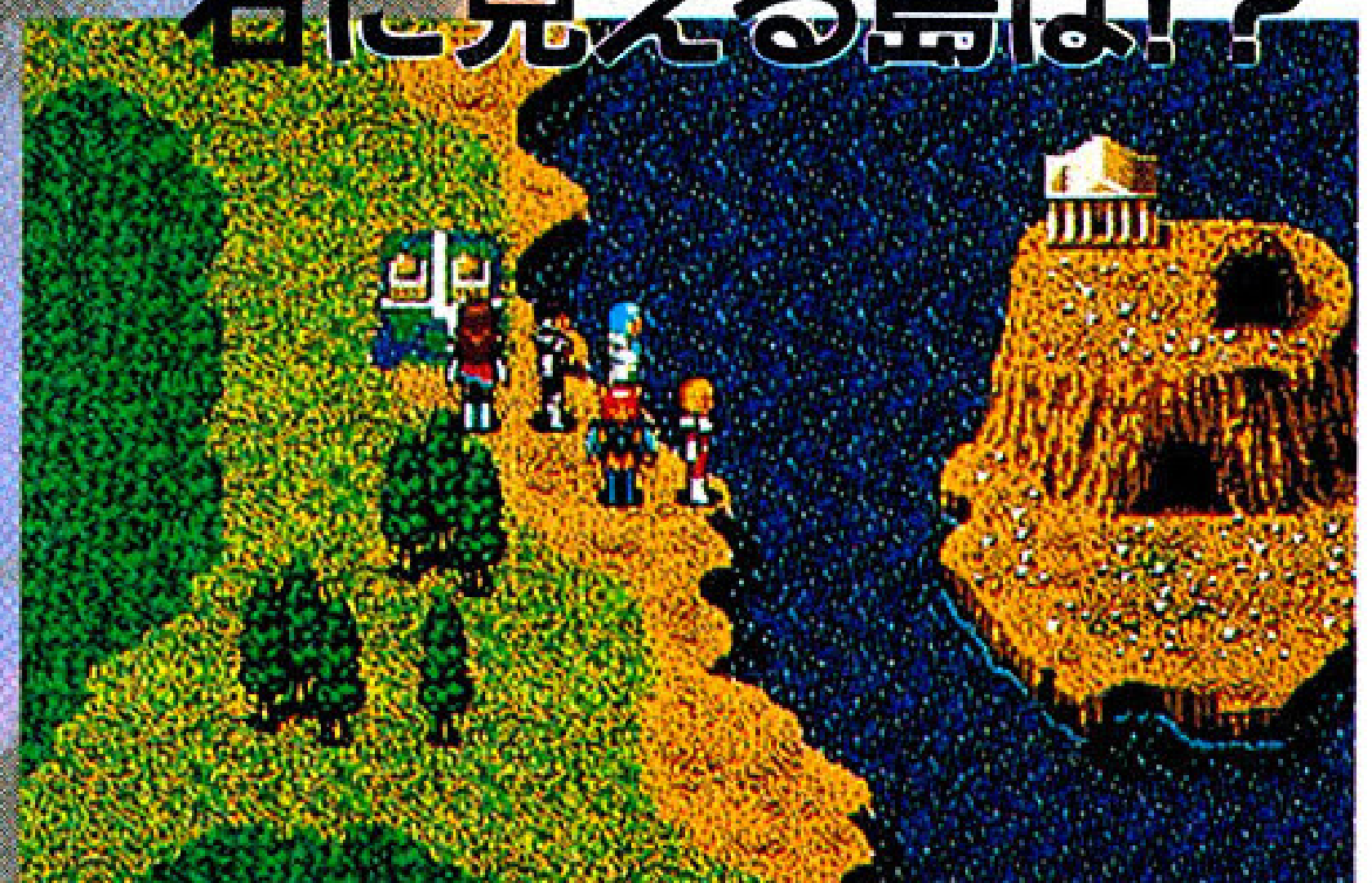
シュネラ……神経系の情報伝達速度を速め、敏捷性を高めるテクニック。
シフタ……かけた相手の腱や靱帯を強化すると同時に心理面にも作用し、無意識下の筋力抑制を解放する。これにより戦闘力が倍加する。
ヴォルテックス……標的一帯の周囲を螺旋状に旋回するようにスライサーを投げ、通常よりも数倍のダメージを与える技。



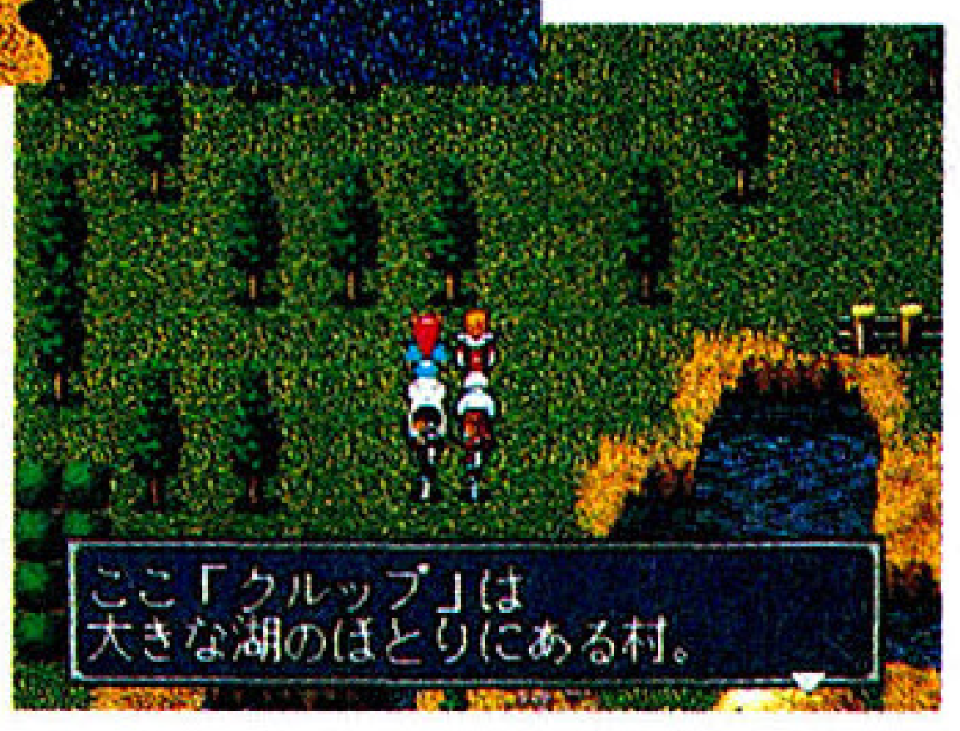
序盤 クルップの村をのぞいてみよう

今回紹介するのは、モタビア星の序盤に登場するクルップの村。砂漠の星にはめずらしい、湖のそばにある。その右には、何やら怪しげな神殿のようなものが見られるぞ。のちのち行くことになるんだろう。村の中は意外と広いし、人もたくさん住んでいる。話をきちんと聞かないと大事なことを聞き逃すぞ。

右に見える島は!?

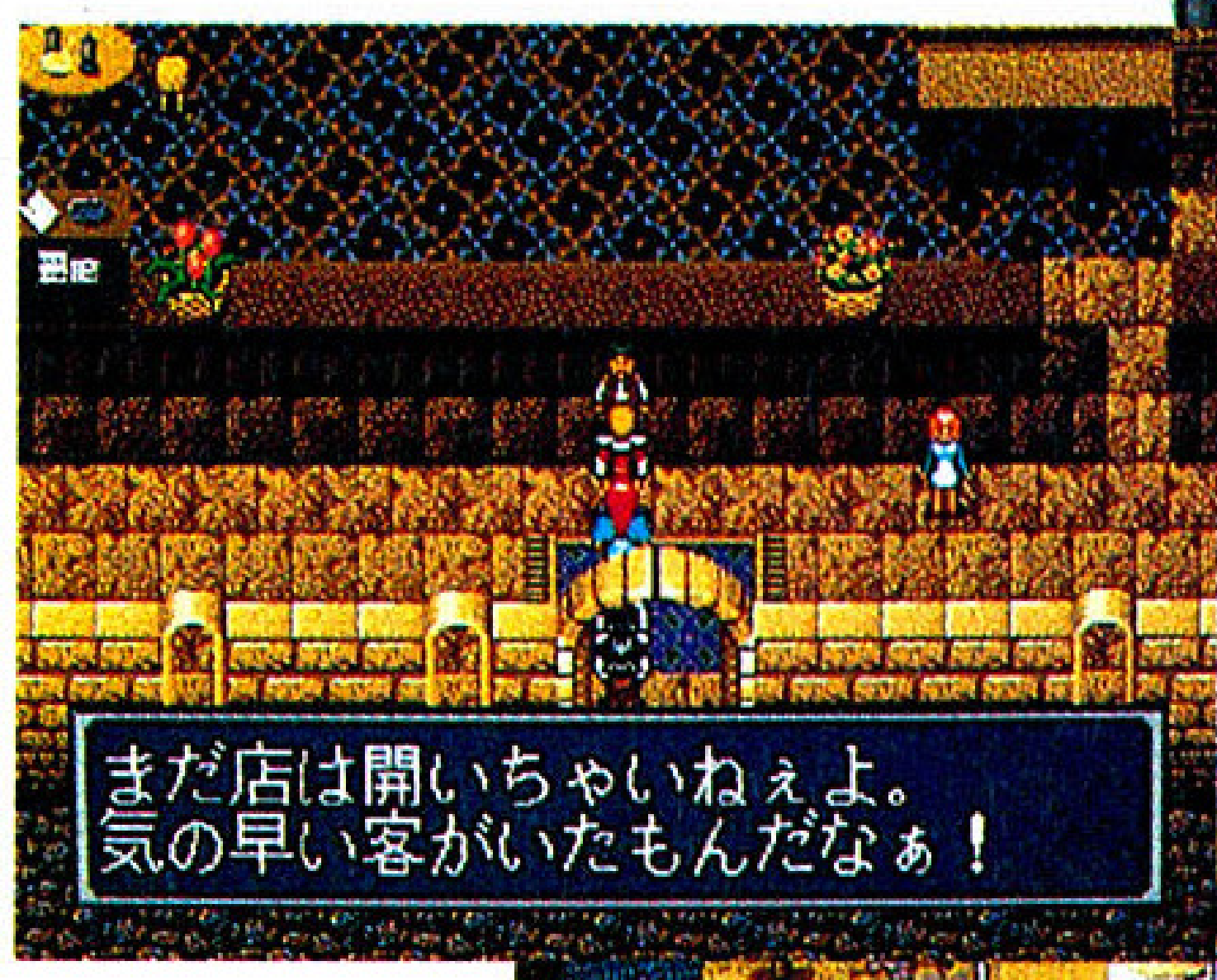


村の右側に小さな島があり、その頂上には神殿のようなものが。ムム、なにやら怪しい雰囲気だ。



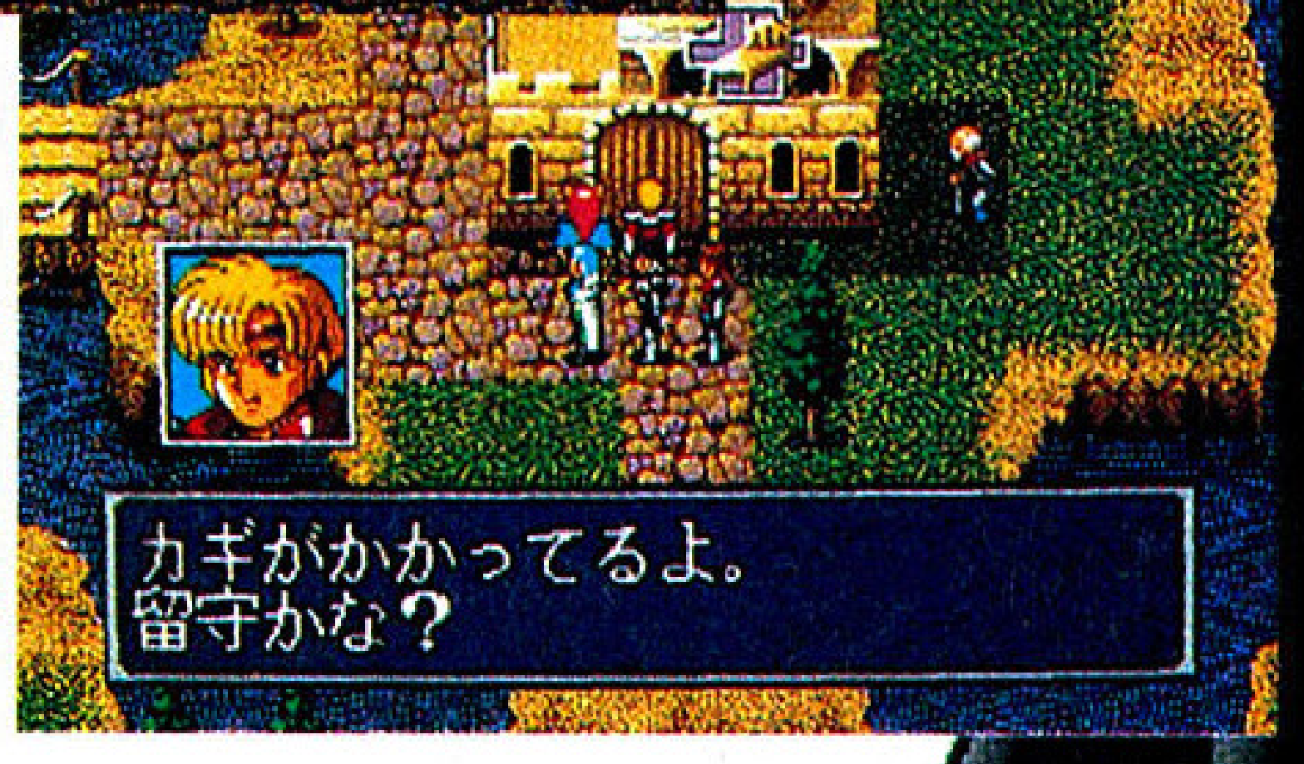
ここ「クルップ」は
大きな湖のほとりにある村。

この村の特徴は湖のそばにあること。湖を見つけたら、クルップの村が近くにないか探してみよう。きっとすぐに見つかるぞ。



まだ店は開いちゃいねぇよ。
気の早い客がいたもんだなぁ！

今回はサンプル版なので怒られちゃった。ちなみに重要人物は顔の絵つきでしゃべるぞ。



カギがかかってるよ。
留守かな？

カギのかかっているお宅には、勝手に入ってはいけません。でも入りたいなぁ……。

メーカーさんからひとこと

待望のシリーズ第４弾がついに登場。東京おもちゃショーで遊んでくれた人もいると思うけど、今回から注目の戦闘シーンが公開だ!! 好評だった「II」の戦闘システムを洗練し、さらに新しい要素をプラス。スタッフは年末発売へ向けて全力投球！ 期待して待て!!

特報

ダーク・ファルスもビックリ!! 容量大幅変更のウラに何が!?

ファンタシースターIV

驚異!! 24メガにて発売決定!!

●セガ ●12月発売予定
●価格未定 ●RPG

ある日、電話を受けてビックリ仰天。「24メガになったんですよ」。いったい「PSIV」に何が起きたのか、開発者にインタビューしてみたぞ。

妥協したくなかったので24メガにしたんです

――突然24メガに変えた理由を教えて下さい。

小玉　16メガでは、ビジュアルシーンや背景にかけられる量が少ないんです。今までは決められた容量内で押さえるように、削ったりしていたんですが、今回はどうしてもそうしたくなかった。家の中のマップにしても、違う家に入れば、当然中も違いますよね。みんな同じはイヤだったんです。妥協したくなかったんですよ。クオリティも保ちたいし、落としたくない。それで24メガに変更したんです。

――容量が増えたことで、発売日が変わるというのは……。

小玉　ないです。容量を増やすかわり、締切は延ばさないと言われていますから(笑)。

――24メガですと、どのぐらいの規模の内容になるのでしょうか？

小玉　1本道のシナリオではないんです。サブシナリオというか、寄り道できる部分が多いんです。それによってプレイ時間の前後はありますが、素直にやれば30時間程度で解けると思います。マルチエンドではありません。

期待して待て!! 様々な新システム

――特技は、1人いくつぐらいあるんですか？

津川　多い人で7種、少ないと2～3ですね。それぞれ回数制限がありますが、レベルアップすると数が増えていきます。使うと消費しますが、宿屋で回復できますよ。今回は特技とテクニックをガンガン使ってほしいですね。

――テクニックが合体できるそうですね。

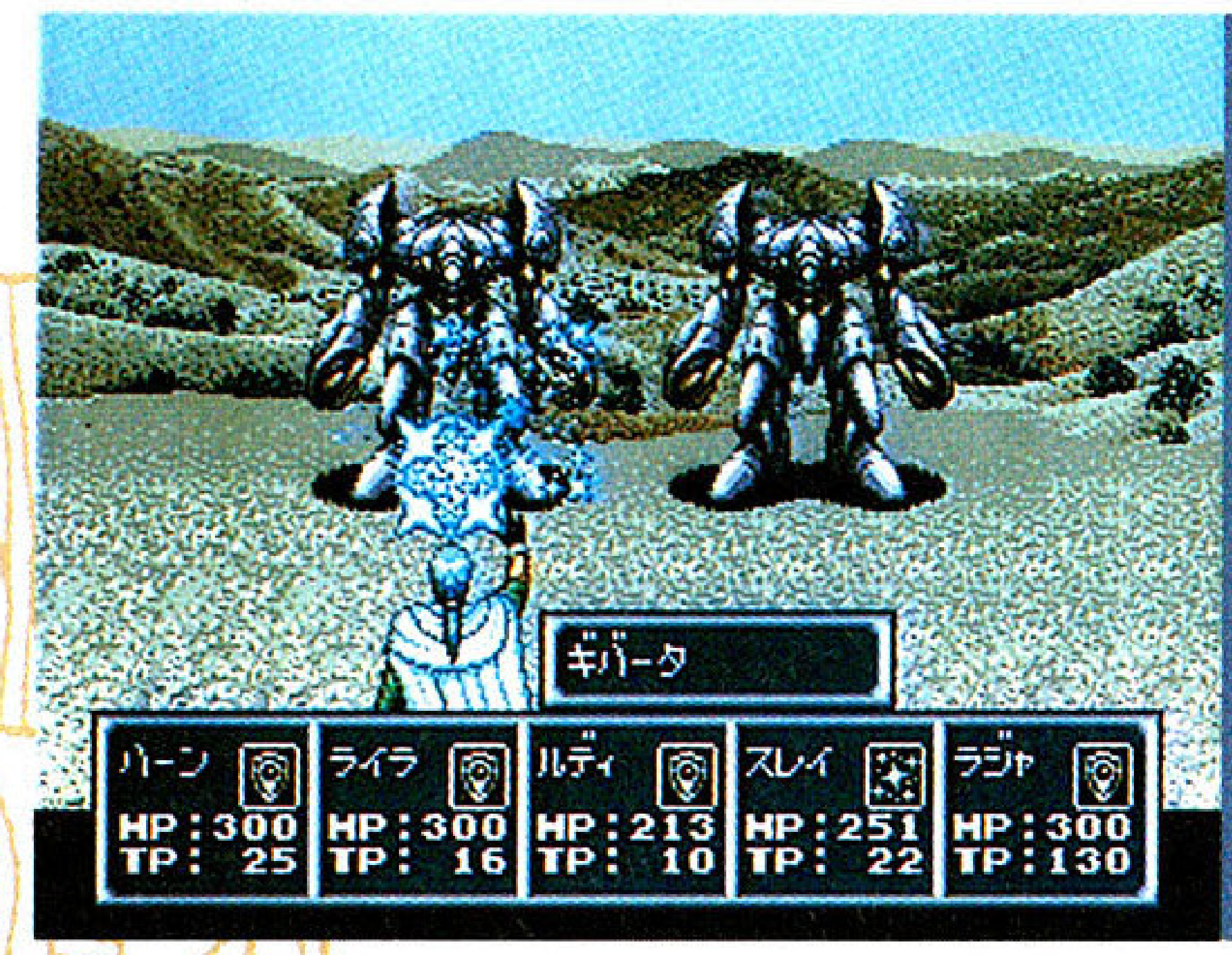
津川　コンビネーションバトルですね。簡単に説明すると、2つ以上のテクニックを組み合わせて別の効果を起こす技です。数や効果、組み合わせ方は秘密。探してみてください。説明書にも書かないつもりですから。

――マクロコマンドというのは何ですか？

津川　マクロは戦闘中の動作を、誰がどの順番で何をするか、あらかじめ8パターン登録できるコマンドなんです。で、実際戦闘になったら、その中から選ぶだけ。1パターンに全員の行動を登録できるので、いちいちコマンド入力する必要がありません。実はこれ、コンビネーションバトルを可能にするために起用したシステムなんですよ。

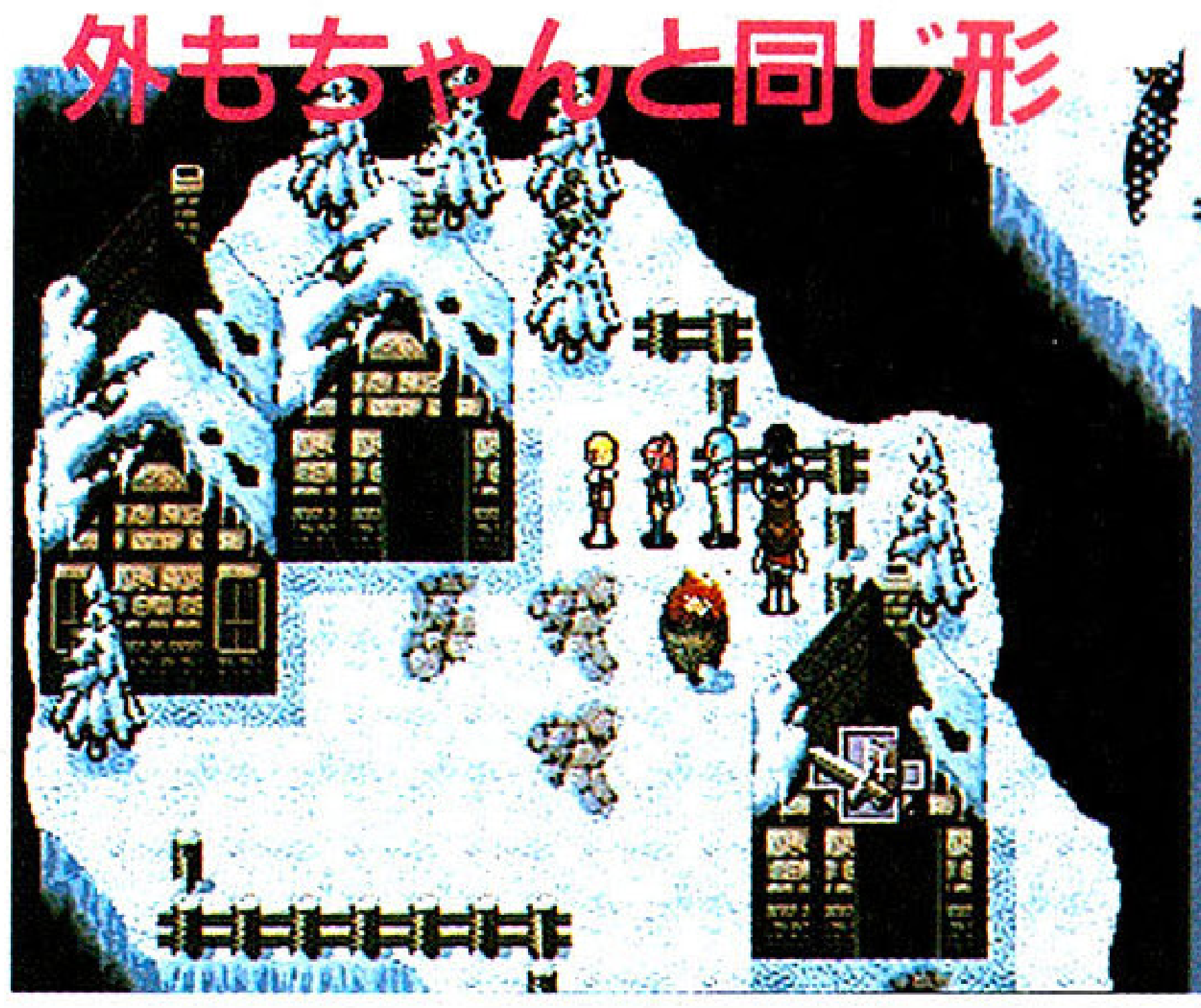
小玉　発見したコンビネーションを、確実に再現するためです。見つけた組み合わせをマクロに登録しておけば、次回の戦闘で再現できるわけですね。この他にも、実はスゴイのがまだあるんですが…来月大発表しますね(笑)。

――待て!! 次号!!

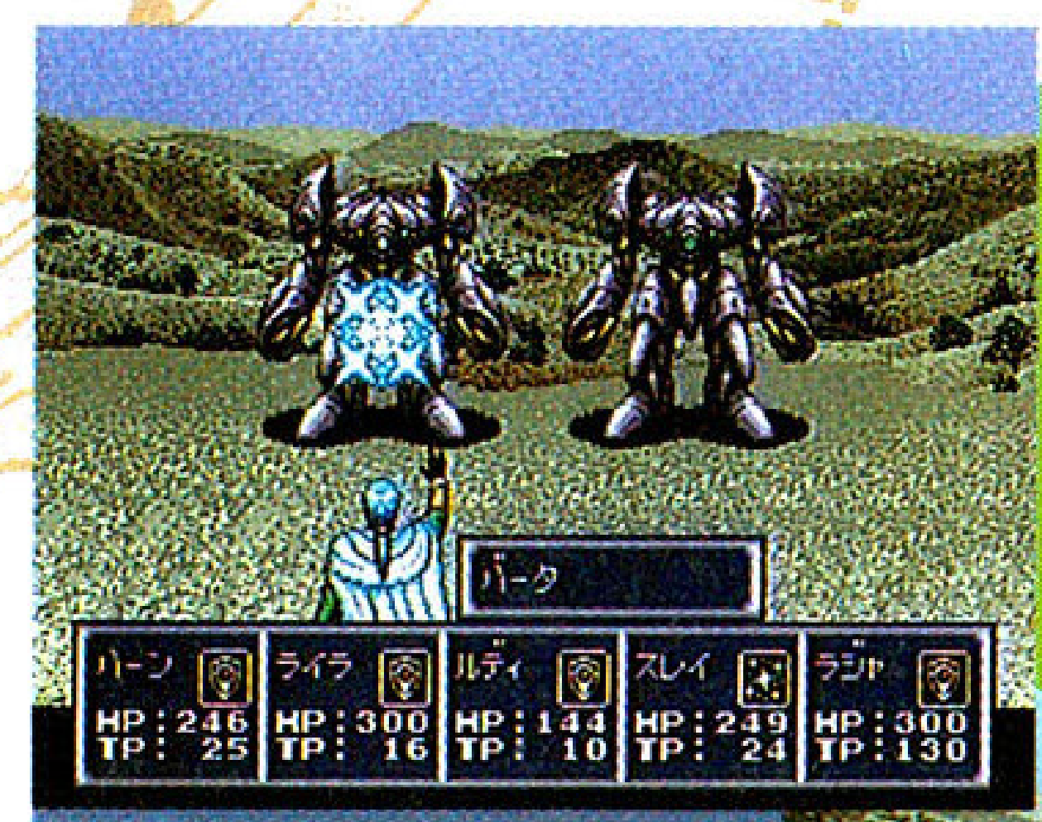

ギバータ
ハーン HP:244 TP: 25
ライラ HP:300 TP: 16
ルディ HP:213 TP: 10
スレイ HP:251 TP: 22
ラジャ HP:300 TP:130

テクニックは「II」と同じく、上級化すると「ギ～」「ナ～」とつく。

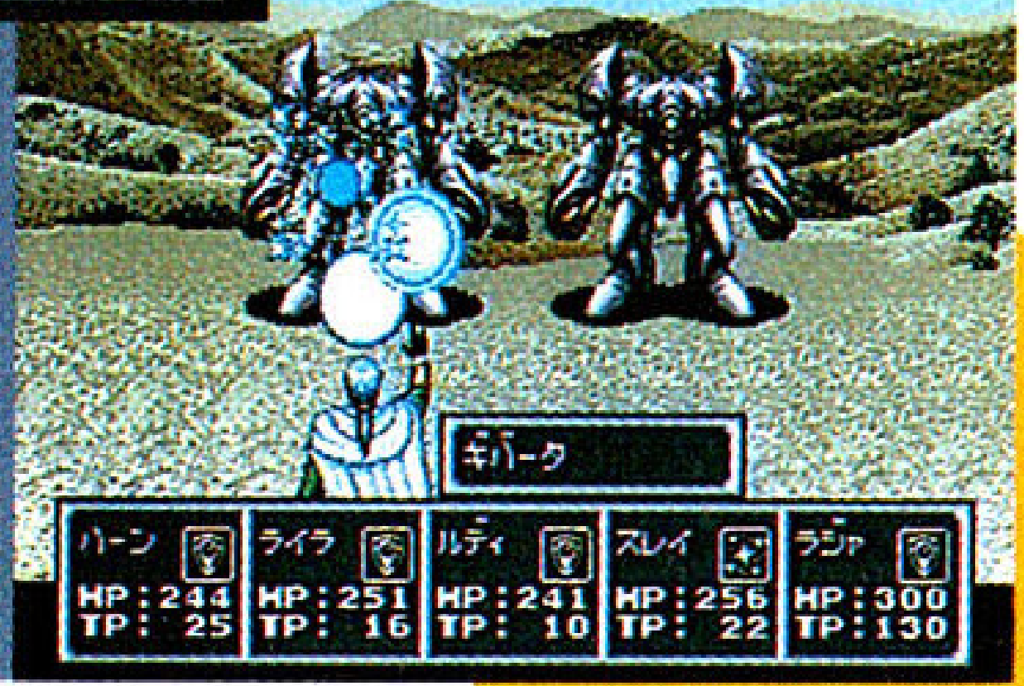
外もちゃんと同じ形



フィールド上の絵はちゃんと街中と同じ形なのだ。


バータ
ハーン HP:246 TP: 25
ライラ HP:300 TP: 16
ルディ HP:144 TP: 10
スレイ HP:249 TP: 24
ラジャ HP:300 TP:130

炸烈


ギバータ
ハーン HP:244 TP: 25
ライラ HP:251 TP: 16
ルディ HP:241 TP: 10
スレイ HP:256 TP: 22
ラジャ HP:300 TP:130

上) バータ。右) ギバータ。テクニックが上級になると、アニメーションも当然ハデに！ハーン、ラジャとは新たな仲間か？

●開発者たちは熱かった

「IV」の開発メンバーは、なんらかの形でPSシリーズに関わってきた人ばかり。だから想い入れも深く妥協したくないのがよくわかる。来月公開の新システムも期待大だ。

小玉理恵子さん（フェニックス・りえ）。チームリーダー。企画、デザイン、フィールドやダンジョンのグラフィックなどを、幅広く担当。

円藤義秋さん(MENME)。メインプログラマー。戦闘シーンのほか、総合的なプログラムを務める。

津川一吉さん(L. C)。グラフィックデザイナー。モンスター、テクニックのグラフィックのほか、戦闘システムやパラメータの管理も担当。

山本大輔さん(LIDDLE)。プログラマー。フィールド関係、イベントなどのプログラムを担当している。

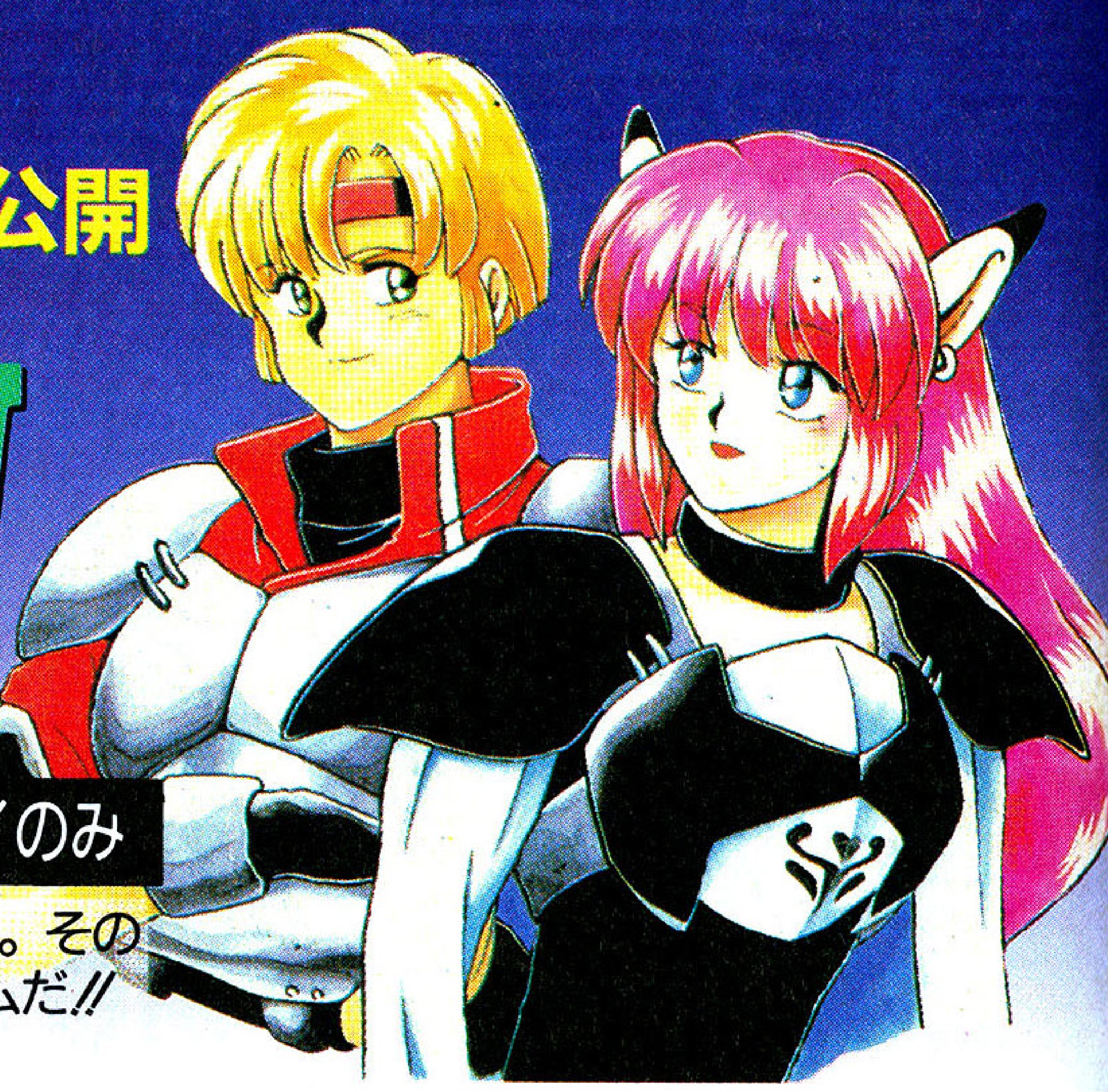
速報 噂のマシンバトルシステムついに公開

ファンタシースターIV

●セガ●12月発売予定●8,800円●RPG●24M+B・B

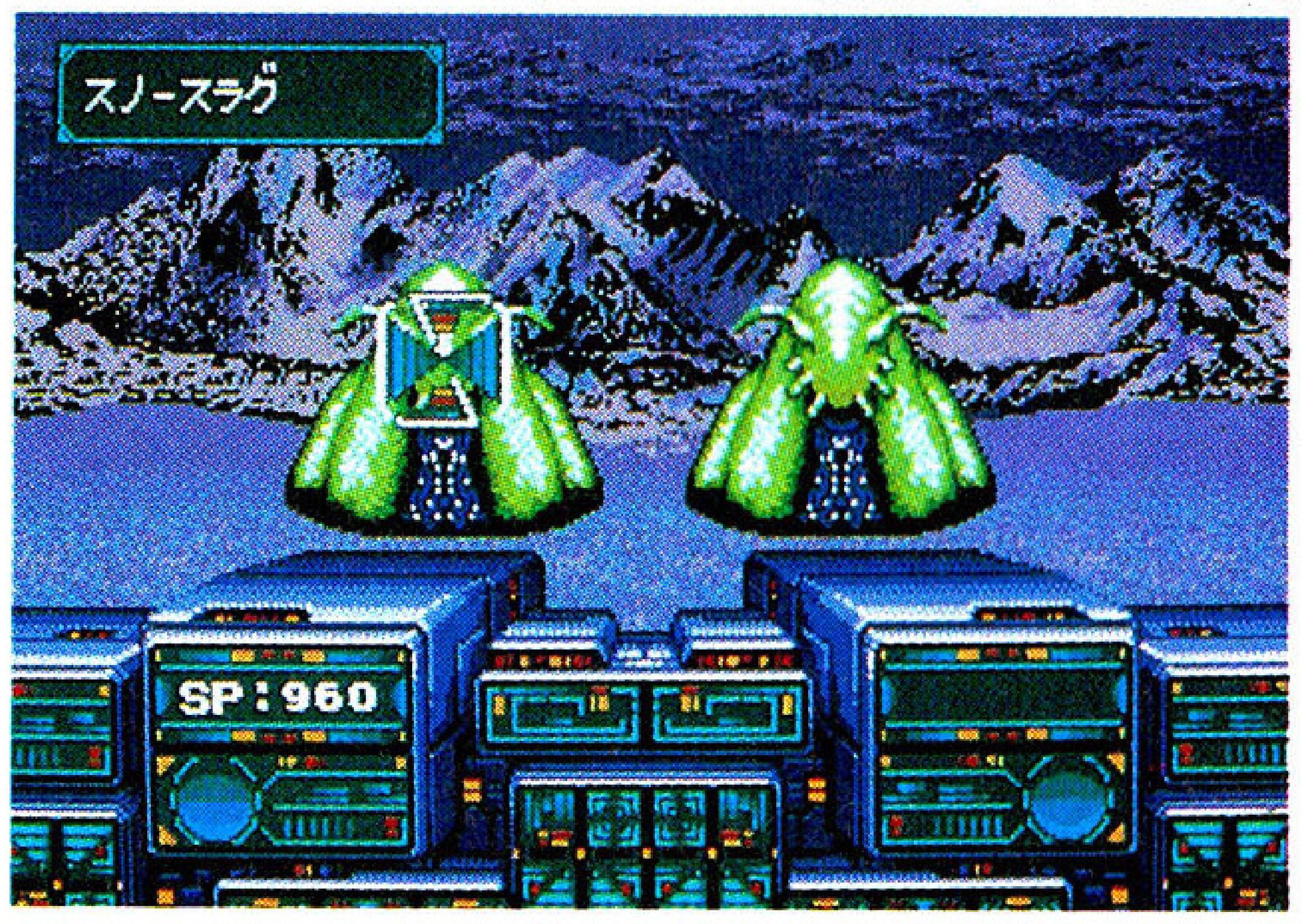
完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

「実はスゴイのがまだあるんですが……」と伏線を張って終わった先月号(覚えてる?)。そのスゴイものとは……? というわけで堂々大発表するぞ。それはマシンバトルシステムだ!!



斬新!! 「IV」ではマシンに乗って戦えるのだ!!

今回公表された〝マシンバトルシステム〟とは、簡単に言うと、マシンで移動中に敵と遭遇（そうぐう）した時に、そのマシンでそのまま戦えちゃうというものだ。しかも、マシンに乗っていれば死ぬことが皆無（かいむ）に近いため、フィールドの移動がかったるい場合は、これでズンズン快適に進めてしまうのだ（ただし、もらえる経験値は非常に少ない）。マシンのタイプは右の3つ。それぞれ搭載（とうさい）された兵器とその使用回数、パワー等が異なる。どれも超強力で爽快（そうかい）だぞ。



画面左のSPとはシールドポイントの略。ダメージを受けると当然減るが、戦闘終了後に全回復する。死ぬことは皆無だ。

開発者さんからひとこと

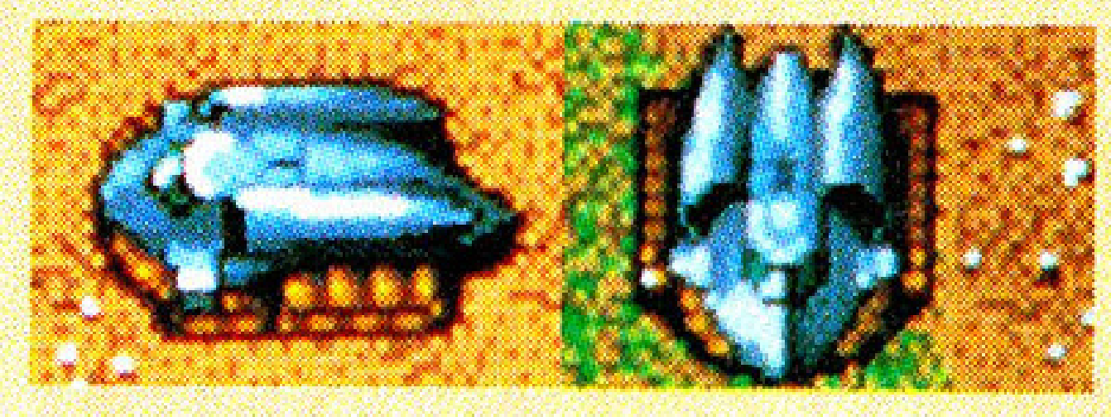
開発チームのリーダー小玉さん。「たくさんの新システムを、じっくり楽しんでほしいですね」

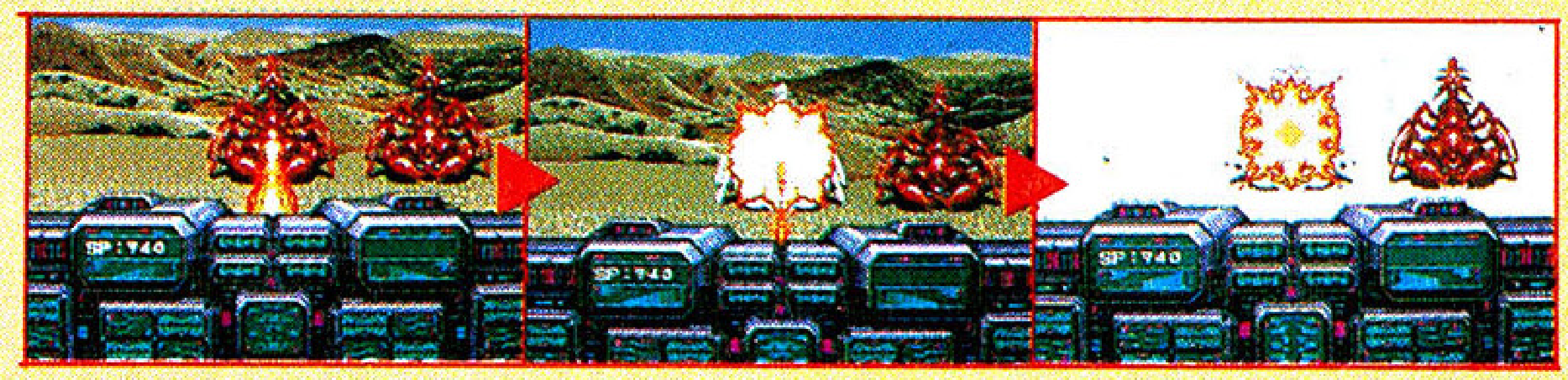
「マシンバトルシステムは、『IV』を始める時、絶対やろうと思ってました。とにかく、フィールドの移動を楽にしたかったから……。マシンに乗れば、先に早く進みたい人には非常に便利ですし、経験値を稼ぎたければマシンから降りて歩けばいいわけですよね。マシンもなつかしくて涙が出ますよ（笑）。

●タイプは3つ――「I」の乗り物がパワーアップ!!

ランドマスター

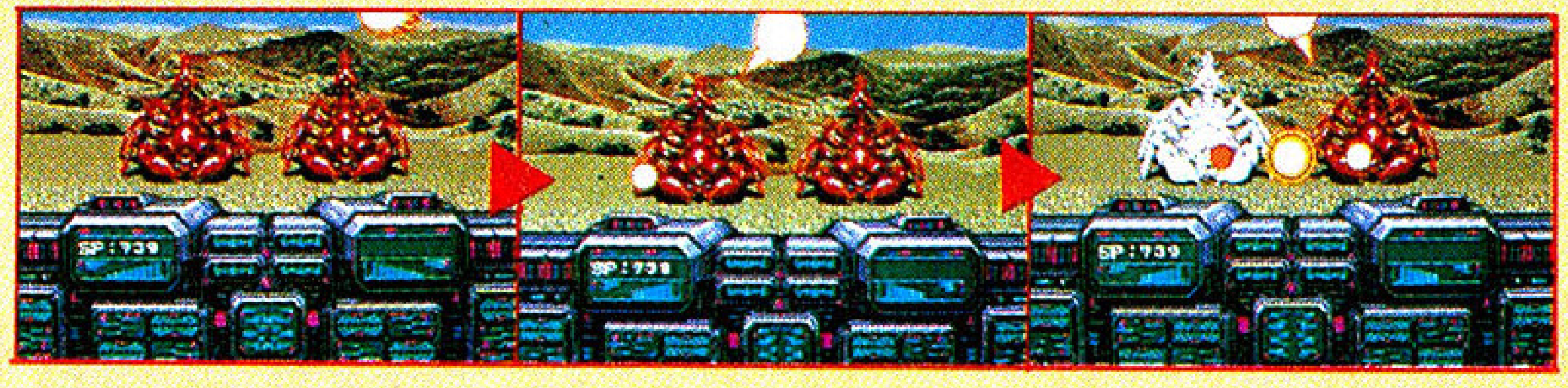
砂漠での戦闘行動を想定して開発された多用途兵員輸送車。幅広のキャタピラによって接地圧を低く押さえてあり、流砂のような不安定な足場でも安定走行が可能。火力的も充実している。





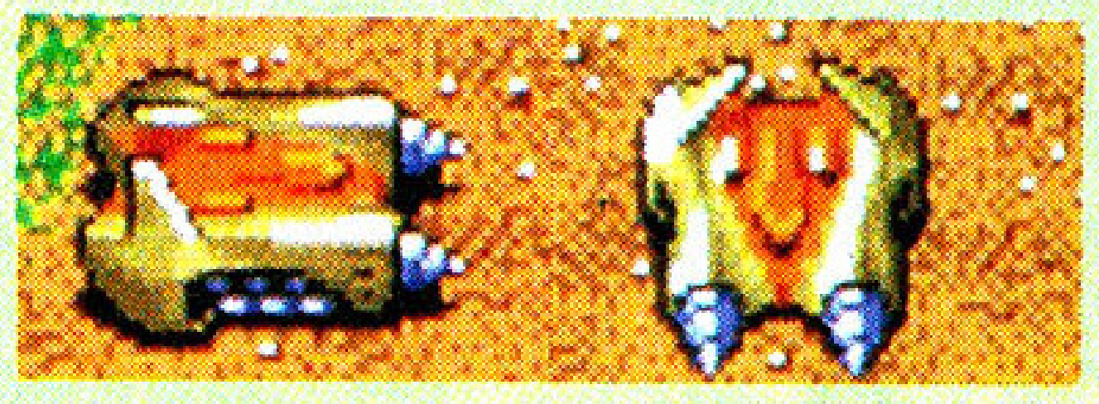
▲120ミリLPカノン

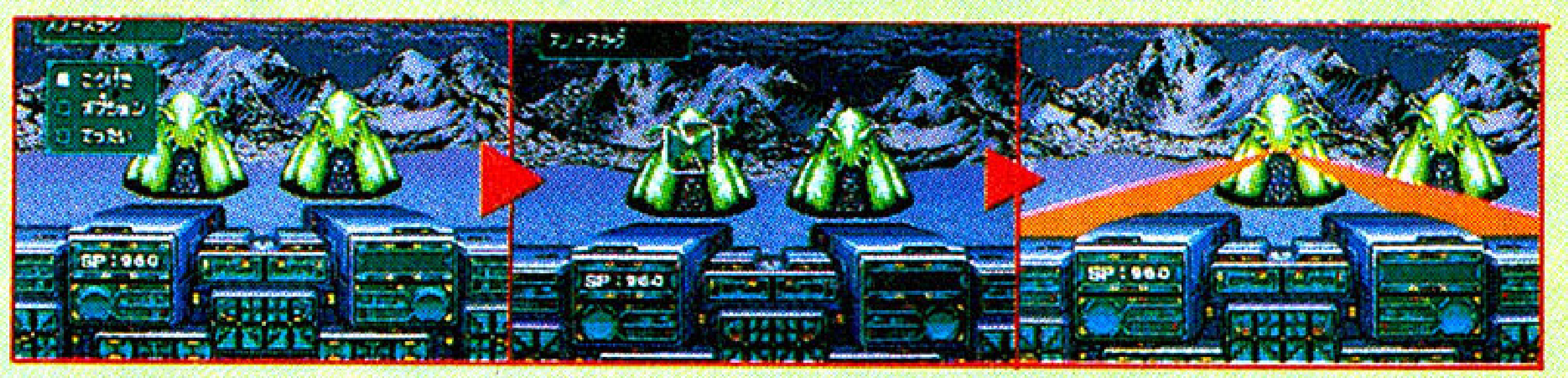
クラスターボム▼



アイスデッガー

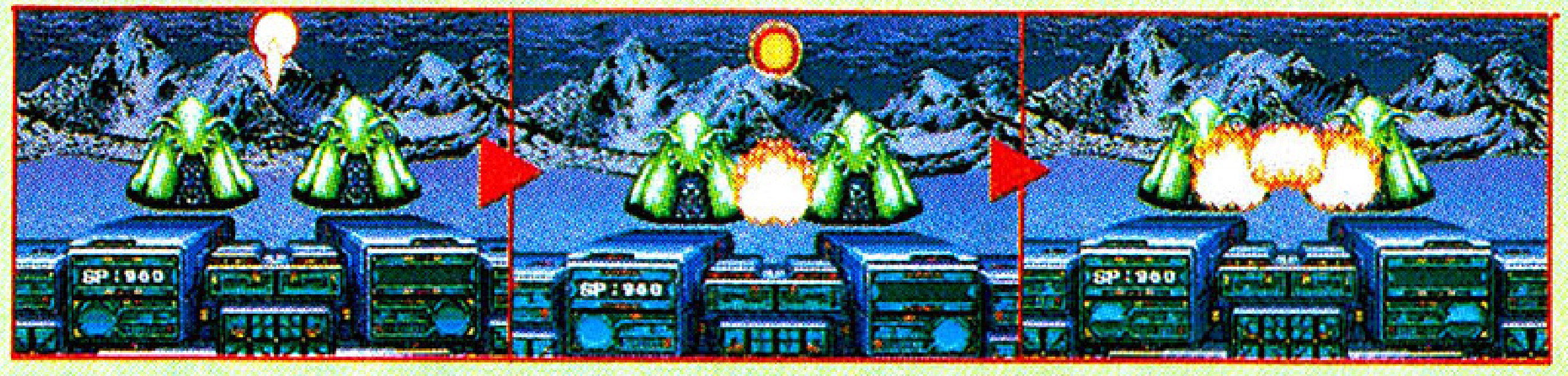
巨大なドリルを備えた大型砕氷車両。通常はこのドリルで氷壁を突破するが、大きな氷魂の場合は、連装プラズマスクレイパーによって粉砕・前進する。これは荷電粒子砲への転用も可能だ。





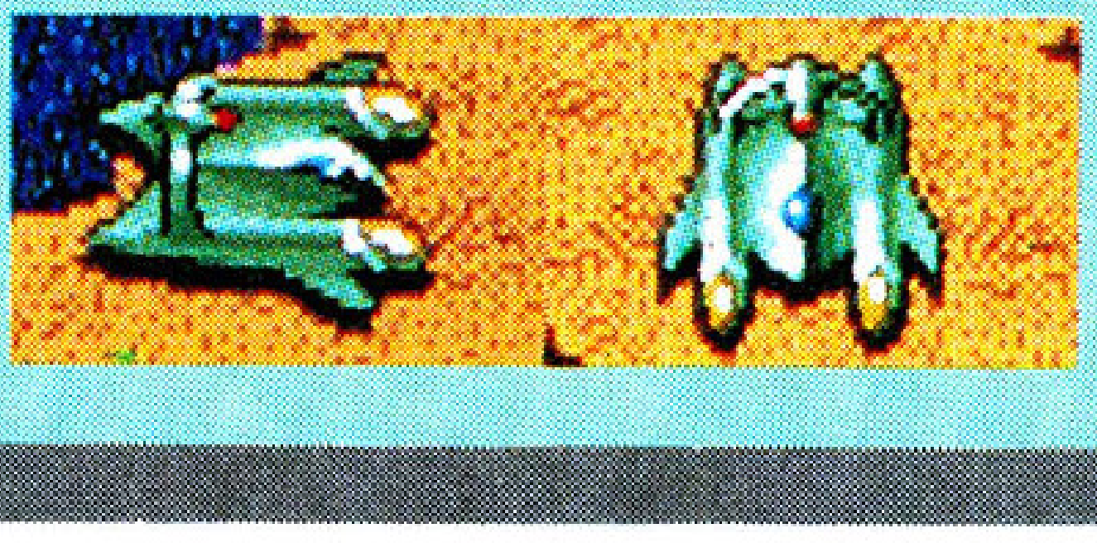
▲プラズマスクレイパー

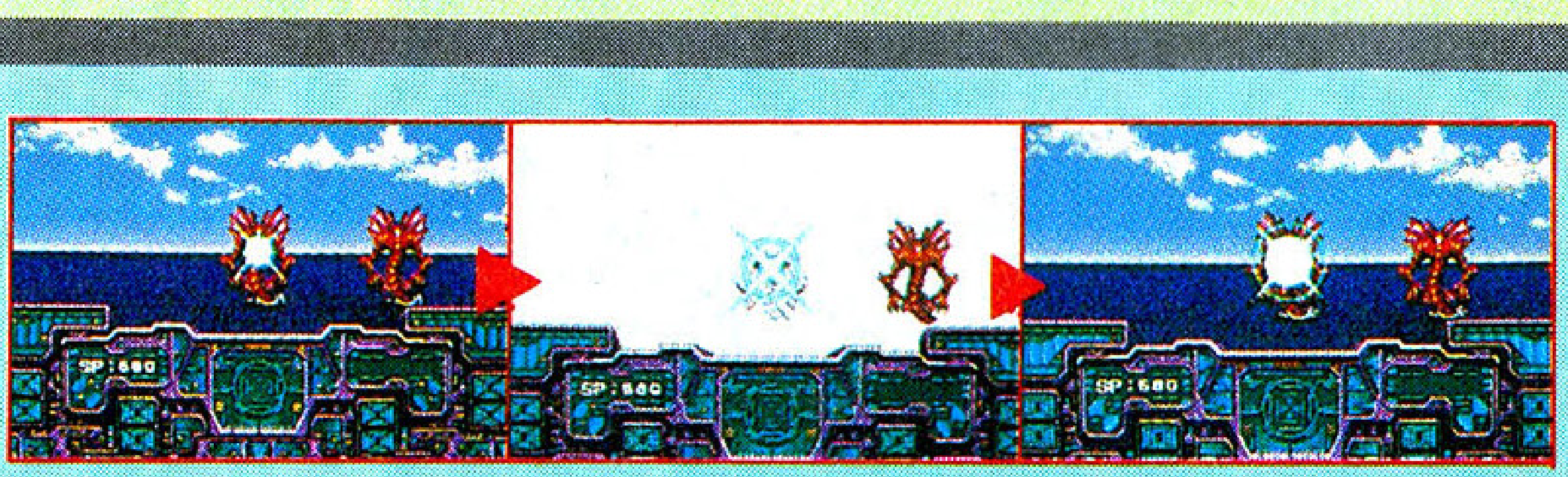
ナパームミサイル▼



フロームーバー

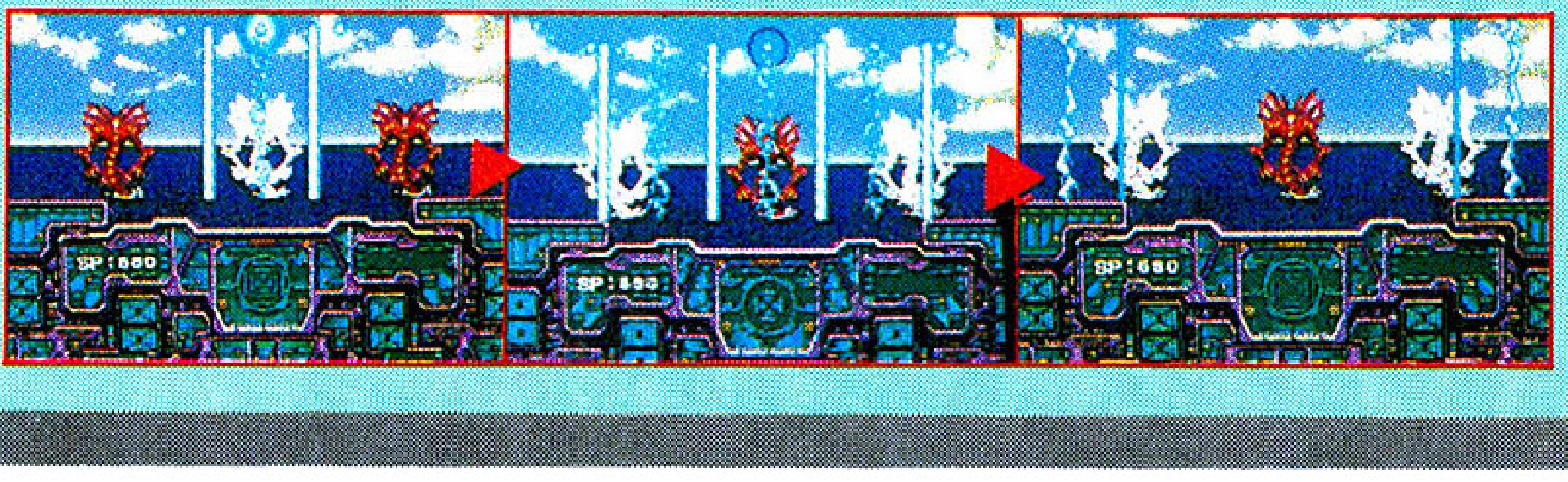
全マシン中最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わず、高速走行が可能である。ただし、安定性の問題上、反動の少ない武器しか使えないので、火力はやや不足気味といえる。





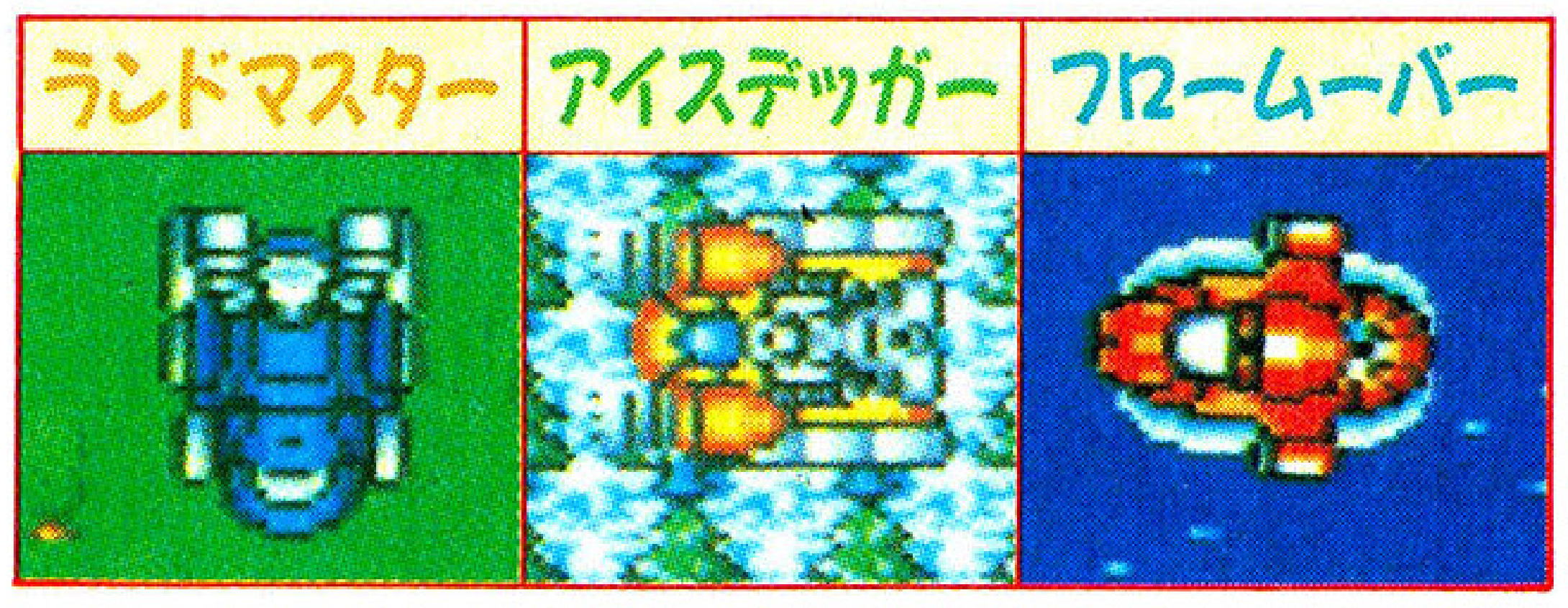
▲光子弾ランチャー

サンダーグリッド▼



ちなみに「I」のマシンは……

かつて、あのアリサも愛用した「I」のマシンは「IV」のマシンの前身ともいえよう。フロームーバーがなかなか見つからなかったなぁ…。



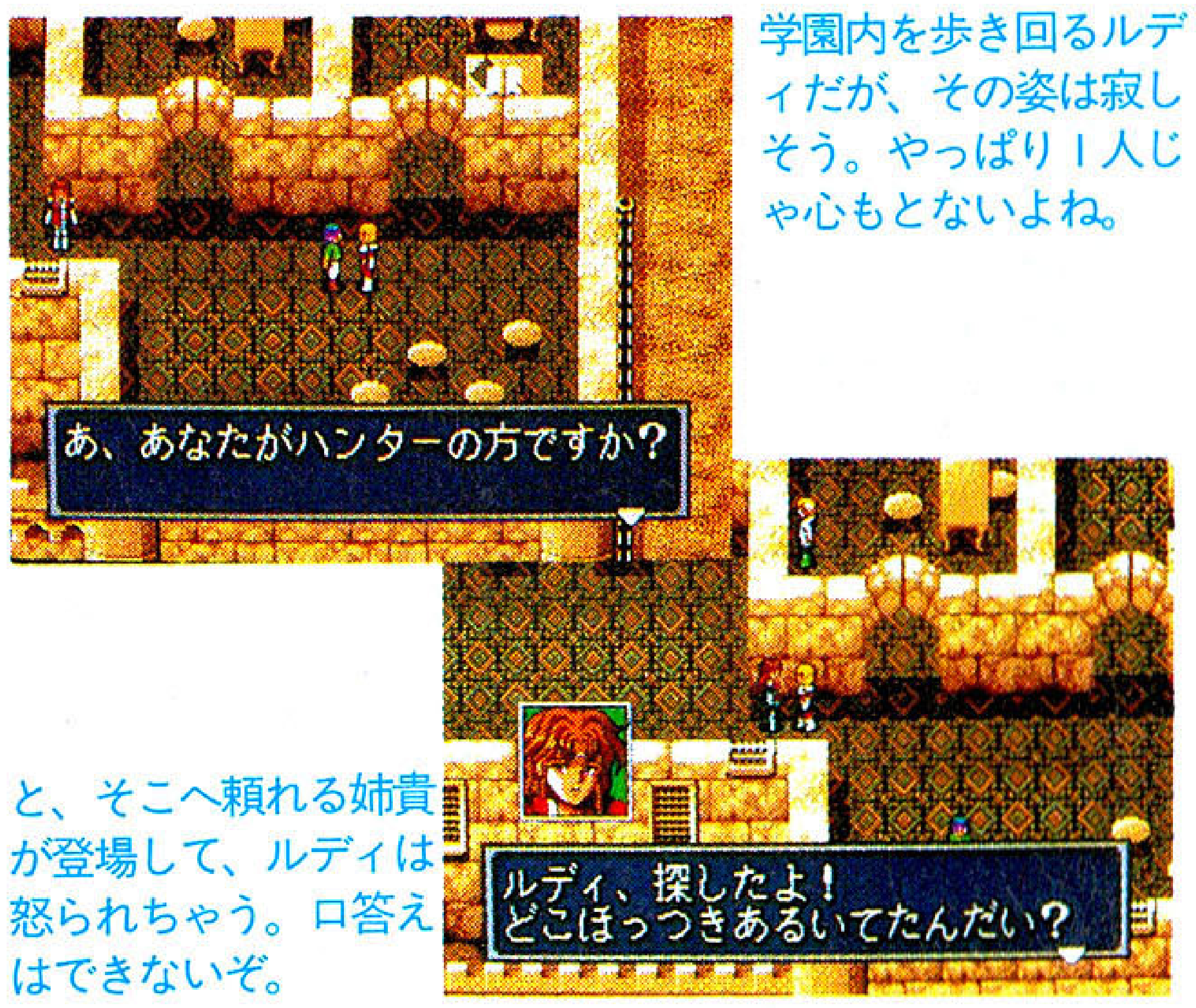
物語はアカデミーのモンスター騒動に始まる……

ゲームがスタートすると、石造りの建物が映し出される。ここはピアタにある学問の街モタビア・アカデミーだ。物語は、アカデミーの学長に呼ばれたライラとルディが、学園内に足を踏み入れたところから始まる。新たな物語の幕開けとなるのだ。

「ルディ、仕事だよ。すぐ出かけるから支度しな！」とある朝、ハンターギルドに呼び出されたライラが、帰ってくるなりこう叫んだ。ルディと呼ばれた少年がベットから跳ね起きる――ルディ・アシュレ、16歳の見習いハンター。天涯孤独だった彼は、女ハンターのライラ・ブラングウェンに拾われて以来、彼女の手伝いをしていた。だが彼も、今日からライラの正規のパートナー。ハンターギルドに登録されて初めての仕事が舞い込んできたのだ。依頼主はモタビア・アカデミーの学長。詳細は不明‥。ピアタの街に着いた2人を迎えたのは、よどんだ重たい空気だった。かすかによぎる一抹の不安。だが2人には、アカデミーに向かうより選択の余地はない。「行くよ、ルディ」「はい！」ライラとルディ、2人の冒険が、今、始まった……。

●ライラ・ルディ2人の旅立ち

スタート時、プレイヤーが動かせるのはルディ1人。なぜかライラの姿はない。どうやらはぐれてしまったようだ。アカデミー内を、彼女を探して歩き回る。と、突然現れるライラ。ここで初めて、2人の冒険が始まるのだ。



あ、あなたがハンターの方ですか？

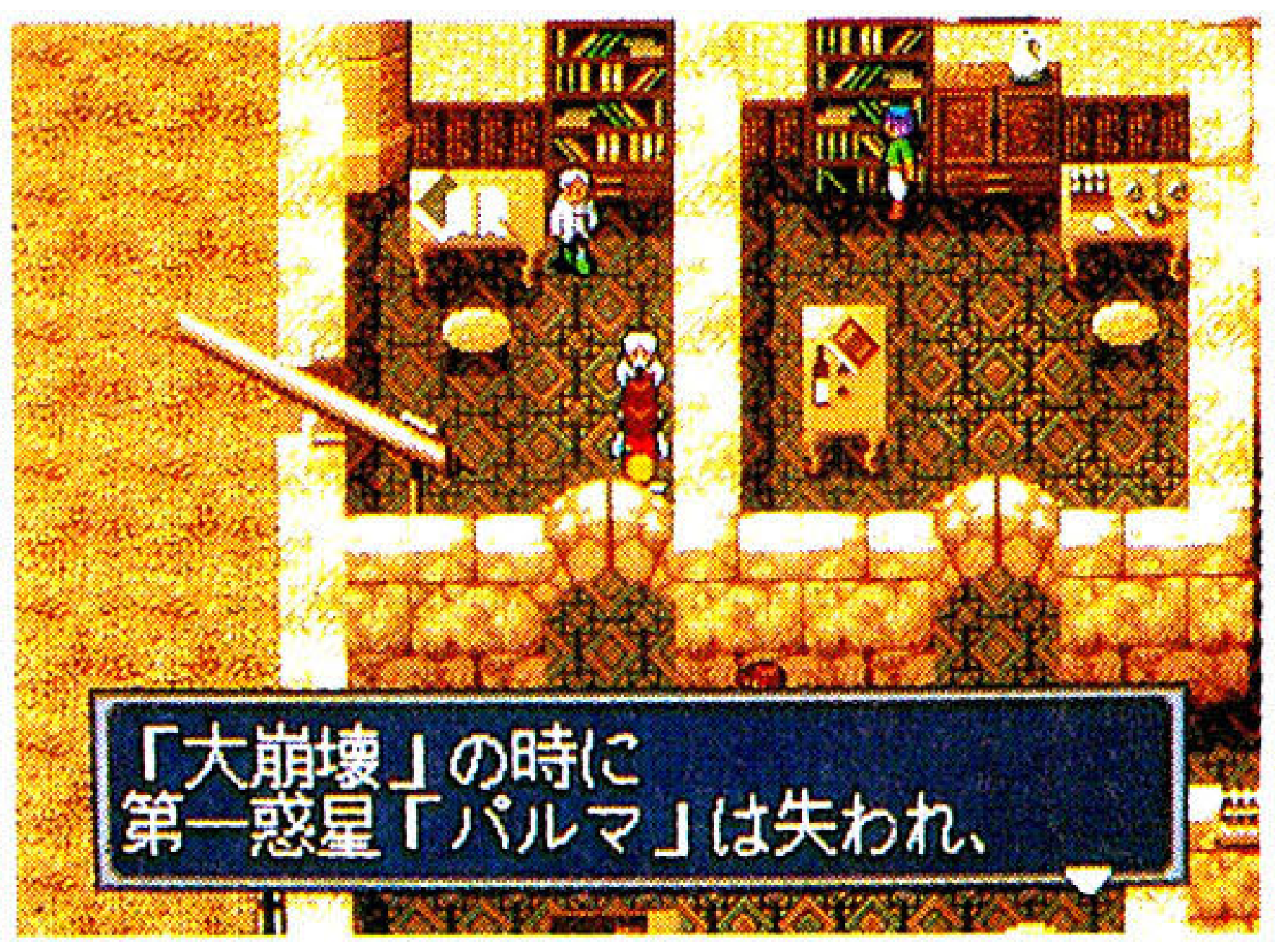
ルディ、探したよ！
どこほっつきあるいてたんだい？

学園内を歩き回るルディだが、その姿は寂しそう。やっぱり1人じゃ心もとないよね。

と、そこへ頼れる姉貴が登場して、ルディは怒られちゃう。口答えはできないぞ。

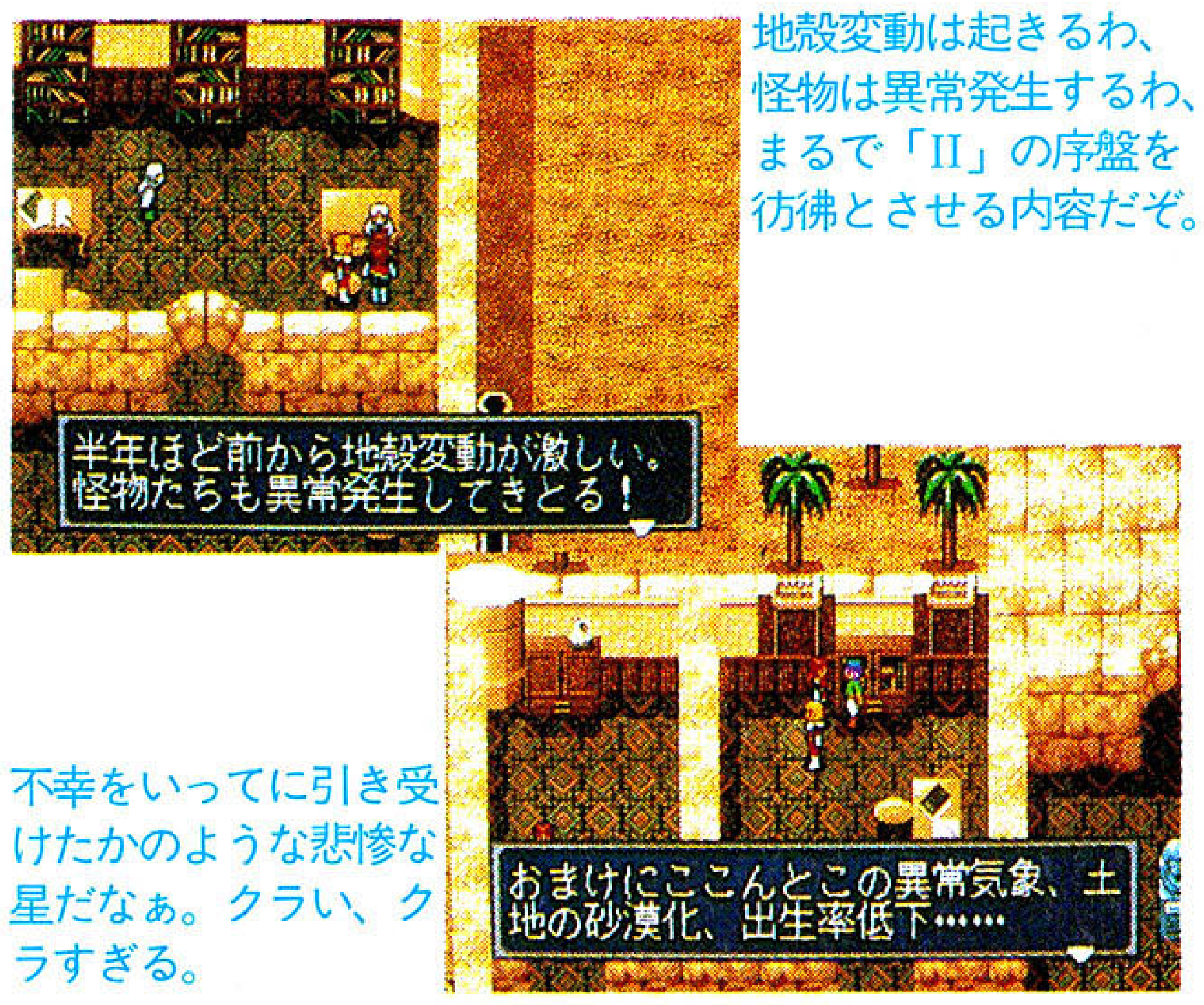
●アカデミーに広がる不安とは？

ライラと合流したら、再びアカデミー内を歩いてみよう。アルゴル太陽系の歴史やモタビア・アカデミーのことが聞けるぞ。それにどうやら、学内にモンスターが現れるらしいことも。もしやこれが依頼の件か……？



「大崩壊」の時に
第一惑星「パルマ」は失われ、

〝大崩壊〟とは、人工衛星ガイラと惑星パルマがぶつかった事件のこと。「II」で起きた、悲しいできごとだ。



半年ほど前から地殻変動が激しい。
怪物たちも異常発生してきとる！

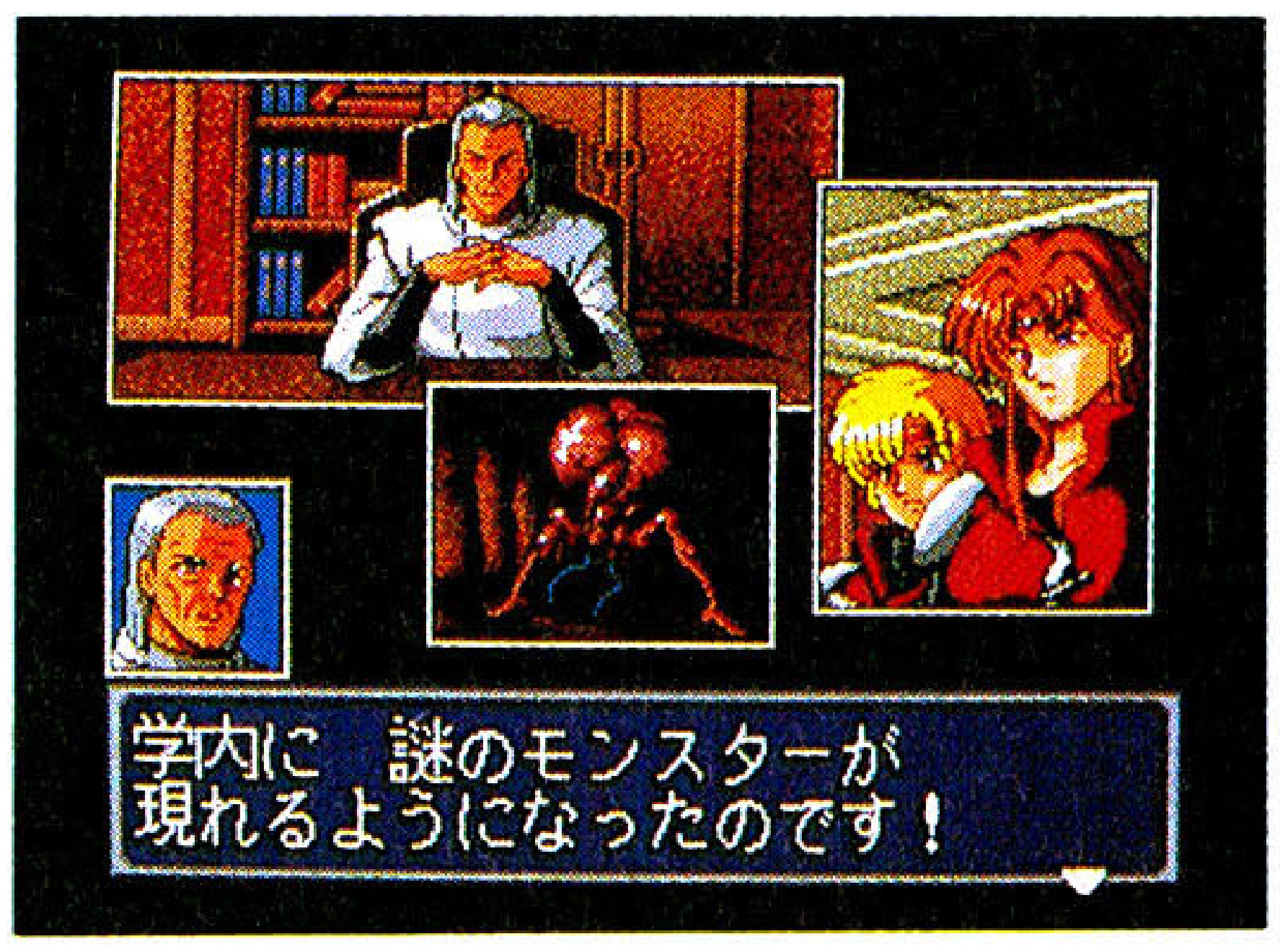
おまけにここんとこの異常気象、土
地の砂漠化、出生率低下……

地殻変動は起きるわ、怪物は異常発生するわ、まるで「II」の序盤を彷彿とさせる内容だぞ。

不幸をいってに引き受けたかのような悲惨な星だなぁ。クラい、クラすぎる。

●学内のモンスターを退治せよ

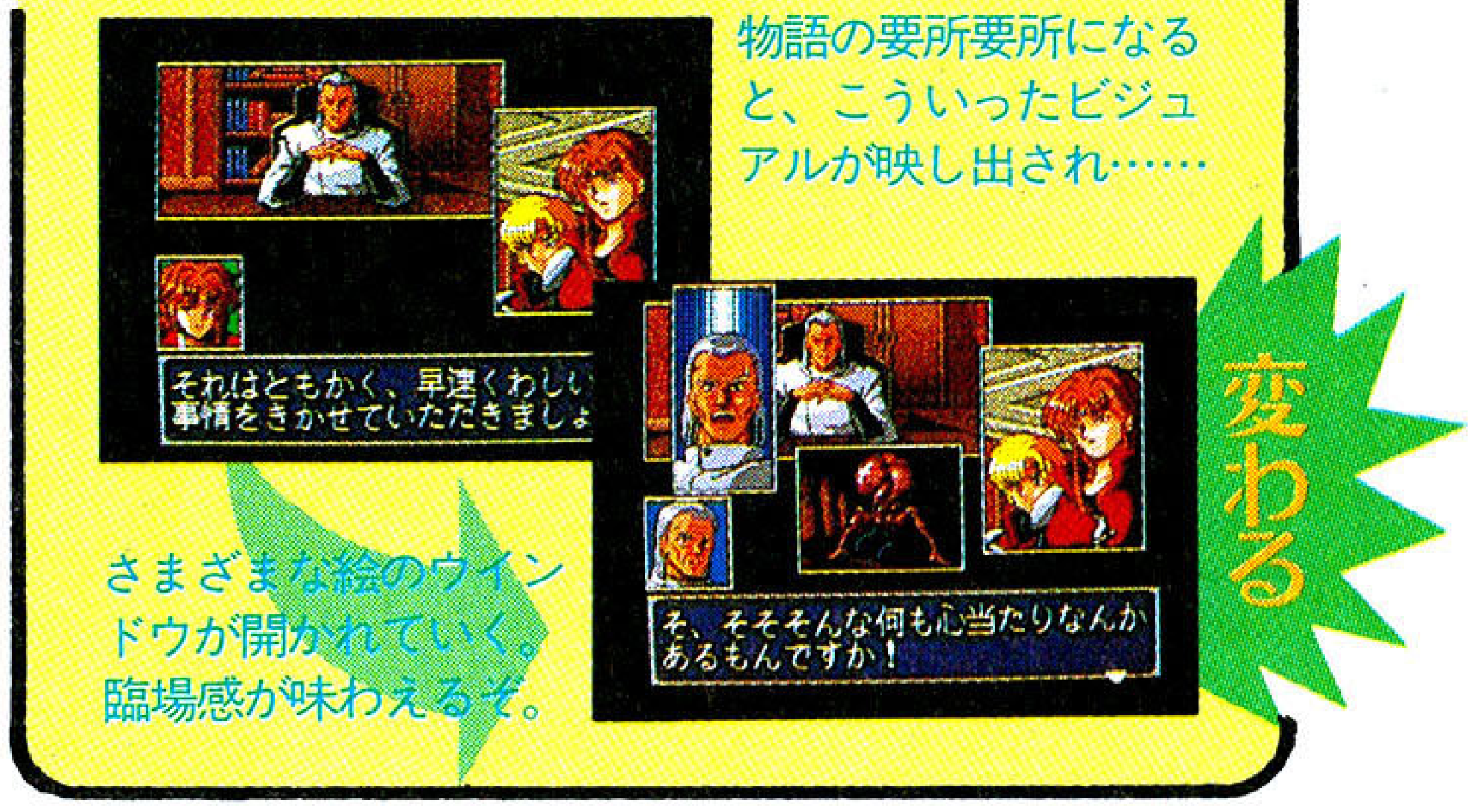
学長の話によると、1カ月前から学内にモンスターが現れるようになったらしい。とはいえ街中ならまだしも、いきなり学内とは？　モンスターに心当たりはないかと尋ねると、学長が動揺し始める。これは何かあるぞ。



学内に　謎のモンスターが
現れるようになったのです！

モンスター発生に、動揺を隠しきれない学長。だがその裏には、怪しげななにかが隠されているようだ……。

注目 マルチウインドウシステム



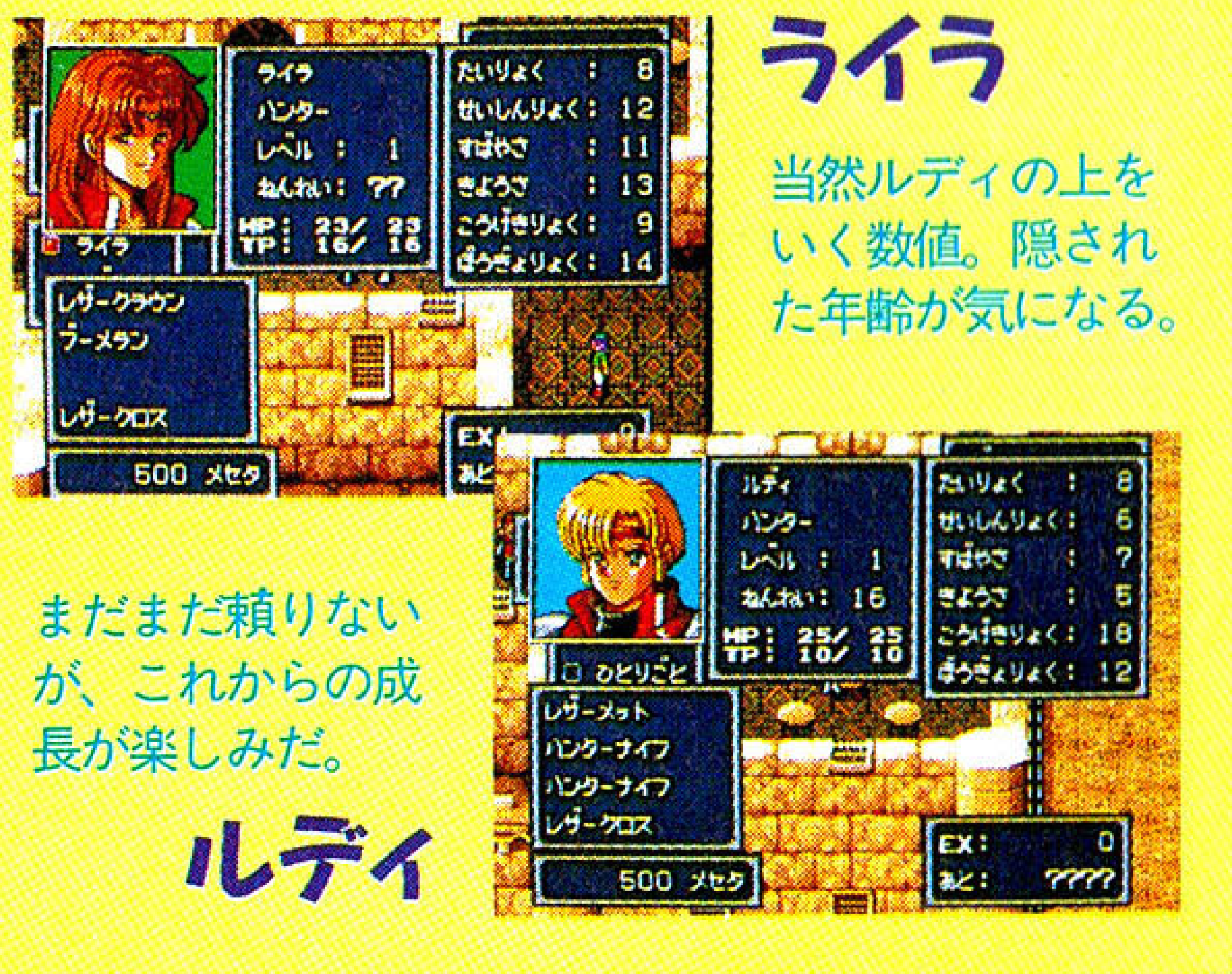
それはともかく、早速くわしい
事情をきかせていただきましょ

そ、そそそんな何も心当たりなんか
あるもんですか！

物語の要所要所になると、こういったビジュアルが映し出され……

さまざまな絵のウインドウが開かれていく。臨場感が味わえるぞ。

注目 2人の初期設定



ライラ
ハンター
レベル ： 1
ねんれい： ??
HP： 23/ 23
TP： 16/ 16

たいりょく ： 8
せいしんりょく： 12
すばやさ ： 11
きようさ ： 13
こうげきりょく： 9
ぼうぎょりょく： 14

レザークラウン
ラーメラン
レザークロス

500 メセタ

ルディ
ハンター
レベル ： 1
ねんれい： 16
HP： 25/ 25
TP： 10/ 10

たいりょく ： 8
せいしんりょく： 6
すばやさ ： 7
きようさ ： 5
こうげきりょく： 18
ぼうぎょりょく： 12

□ ひとりごと

レザーメット
ハンターナイフ
ハンターナイフ
レザークロス

500 メセタ

EX： 0
あと： ????

ライラ

当然ルディの上をいく数値。隠された年齢が気になる。

ルディ

まだまだ頼りないが、これからの成長が楽しみだ。

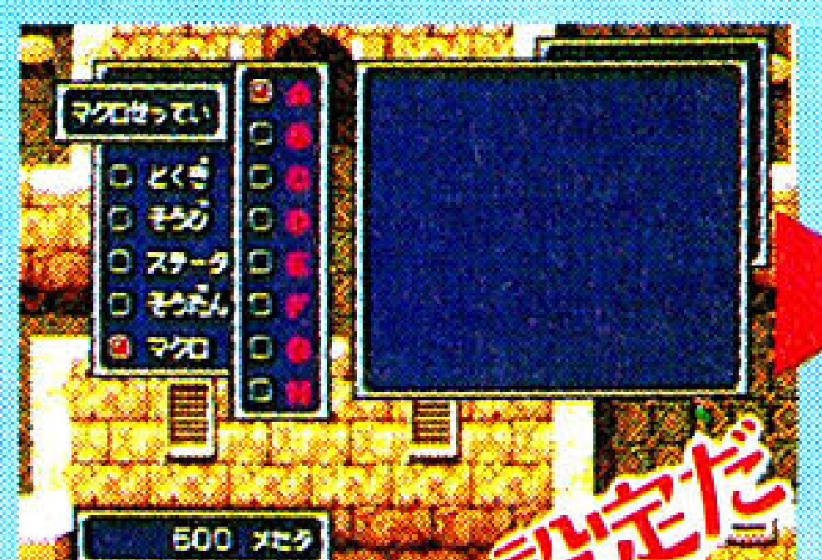
開発者さんからひとこと

グラフィック担当の吉田さん。「シリーズをプレイしたことのない人も十分楽しめますよ」

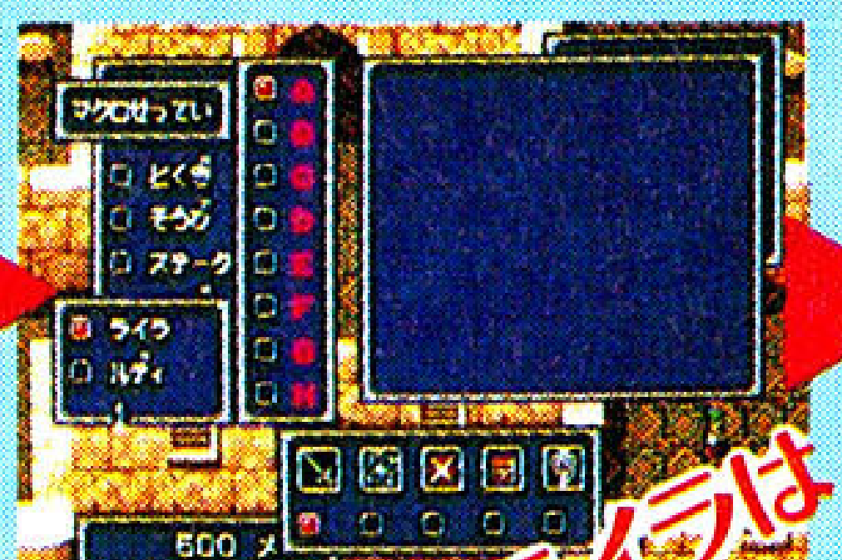
「マルチウインドウシステムも、『IV』のために考えたシステムなんです。ありがちなアニメビジュアルではなく、漫画のコマ割のようなノリで場面を見られるような感じにしたかったんですよ。現在も絵を描いている途中ですが(笑)、かなりの場面でかなりの枚数を用意しています。楽しみにしていてください」

マクロコマンドはこう使え!!

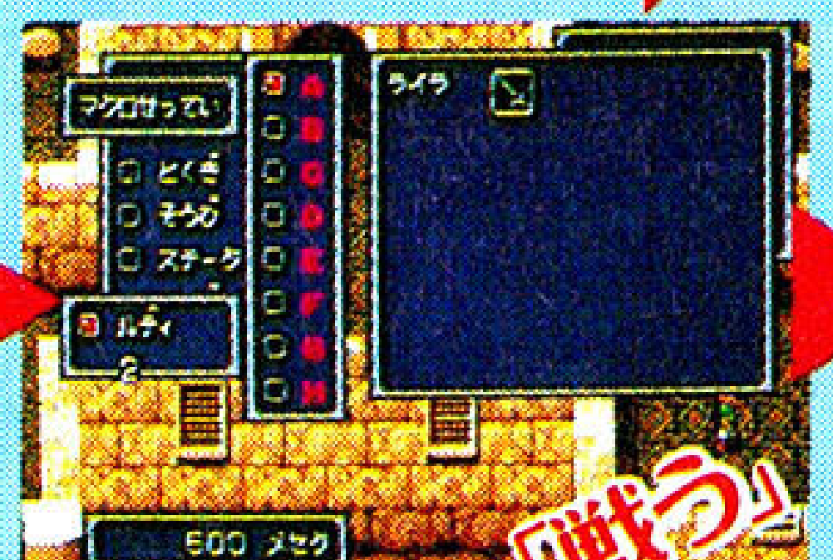
戦闘時の行動をあらかじめ8パターン分登録しておける〝マクロコマンド〟。コンビネーションバトルに絡む重要なコマンドだから、もう一度写真入りでおさらいしてみるぞ。



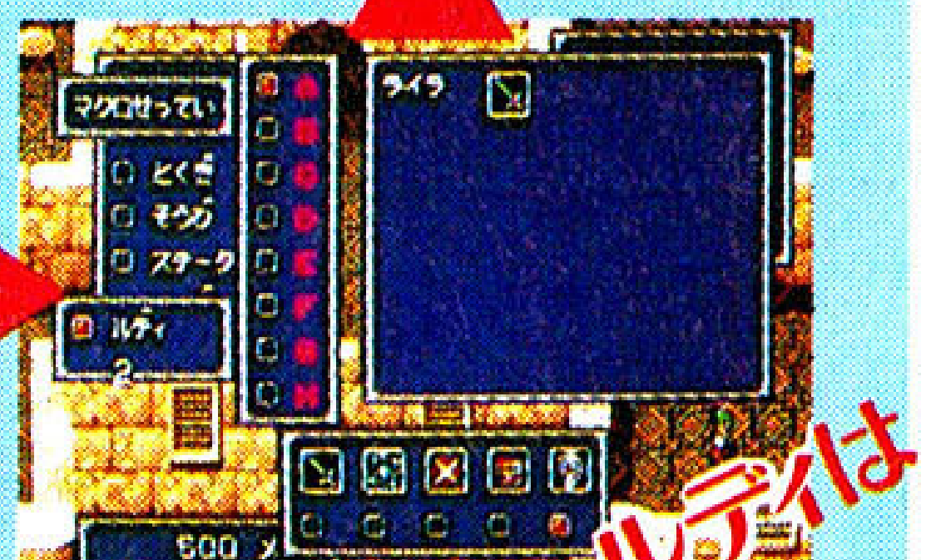
A～Hのどこかに設定だ。



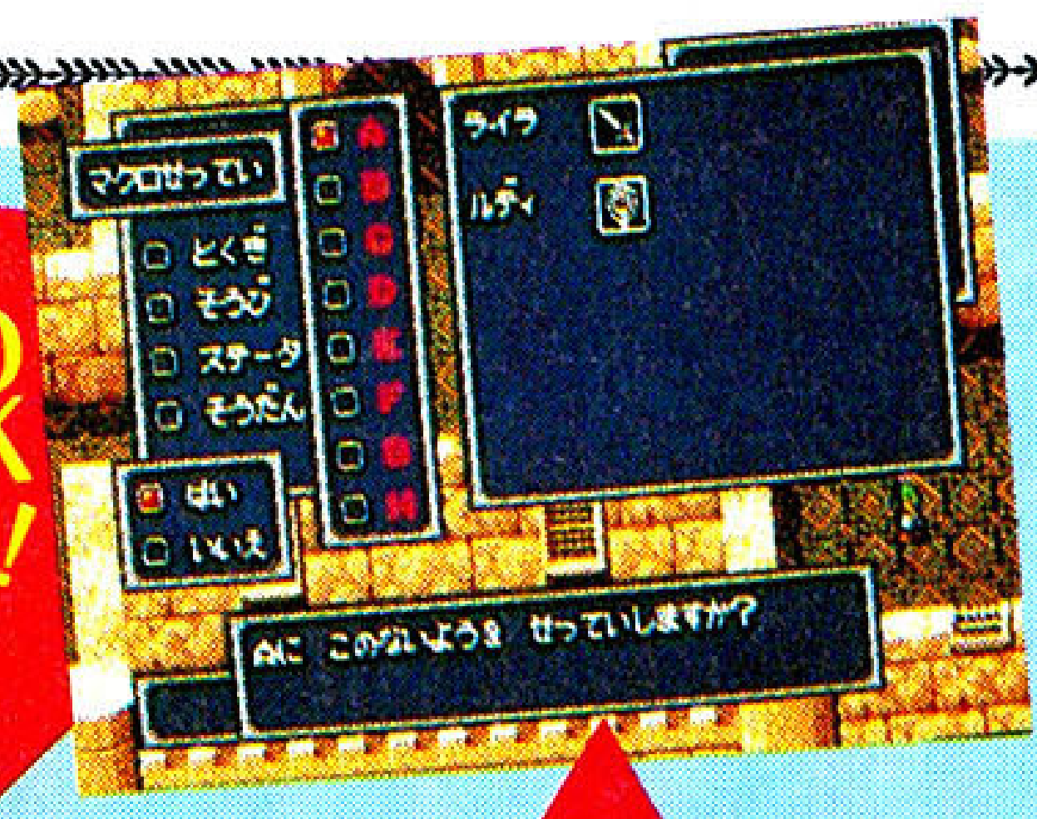
行動マークを選んで……。



ボタンを押すと決定だ。



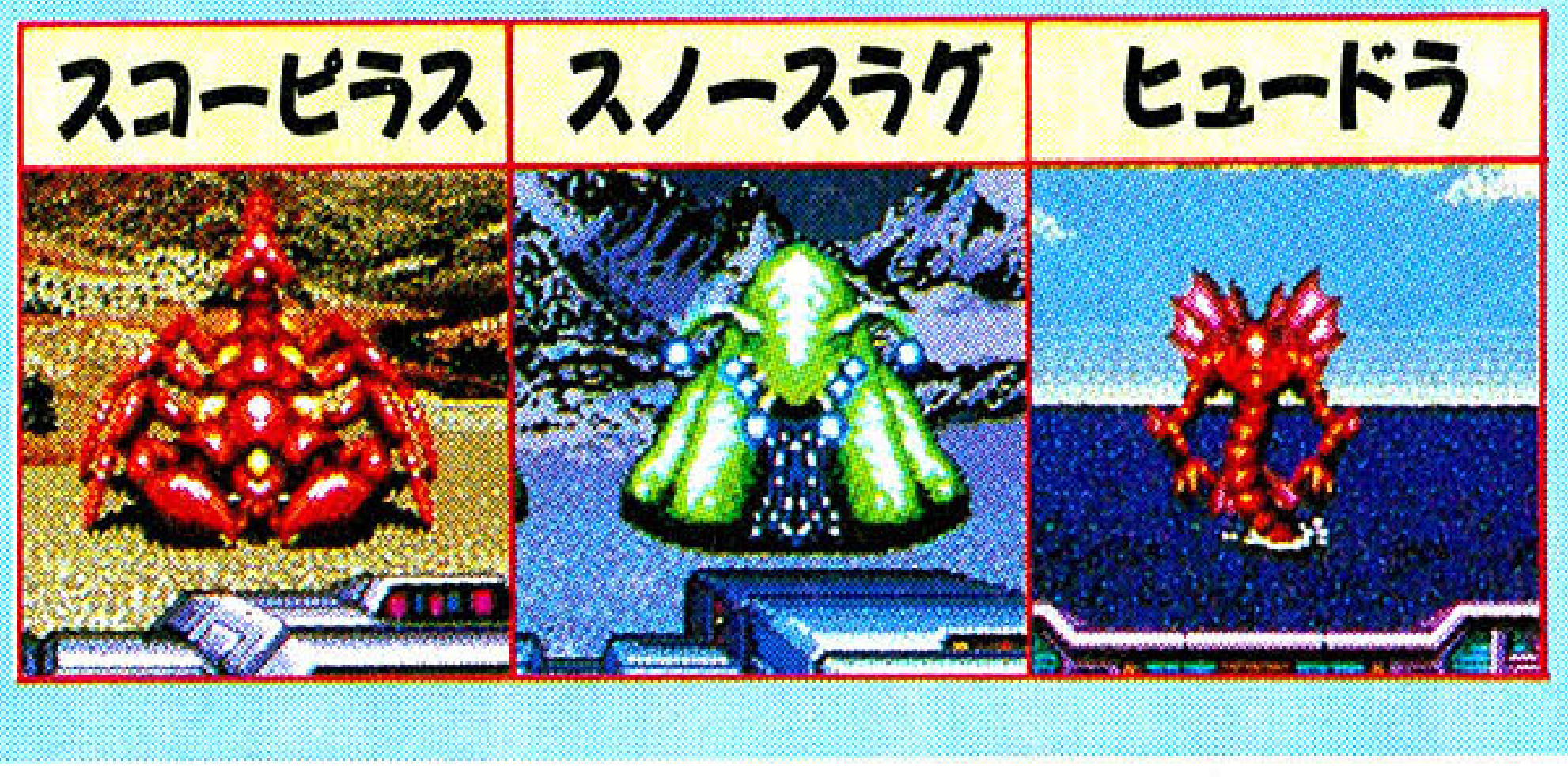
残りのキャラも同様に設定。



Aに このないようで せっていしますか？

新モンスターも続々出現!!

今回もまた、新顔モンスター3体を紹介しよう。スコーピラスはサソリ型の化物で尻尾を伸ばして攻撃してくるぞ。またスノースラグは雪原に登場し、排液攻撃と細胞分裂でダメージを与えてくる。ヒュードラは海で出現するが、群れてきたら要注意だ。

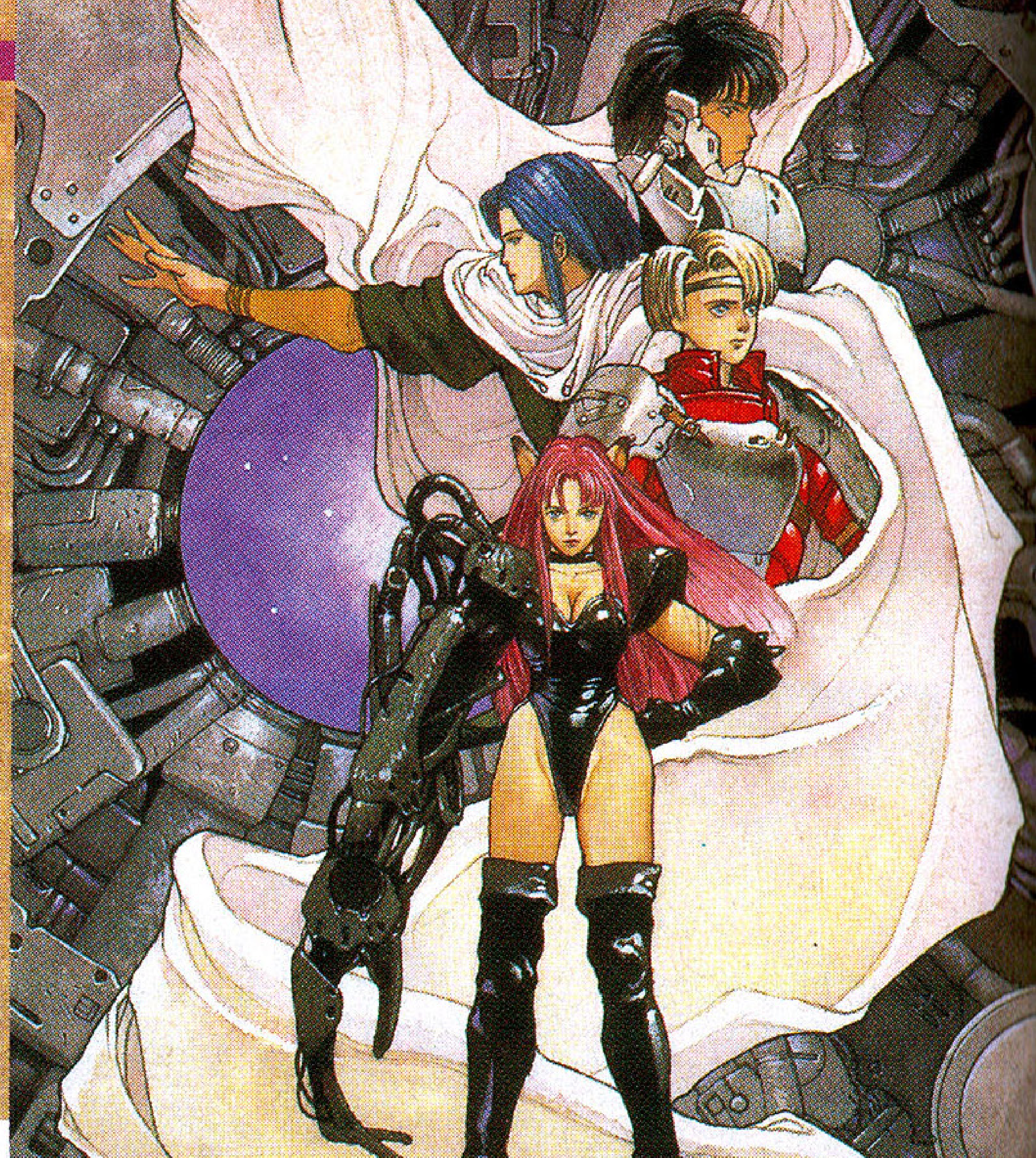


速報

なんとタイトルが変更に.!!
オマケに「Ⅰ」も出る!?

ファンタシースター

——千年紀の終りに——



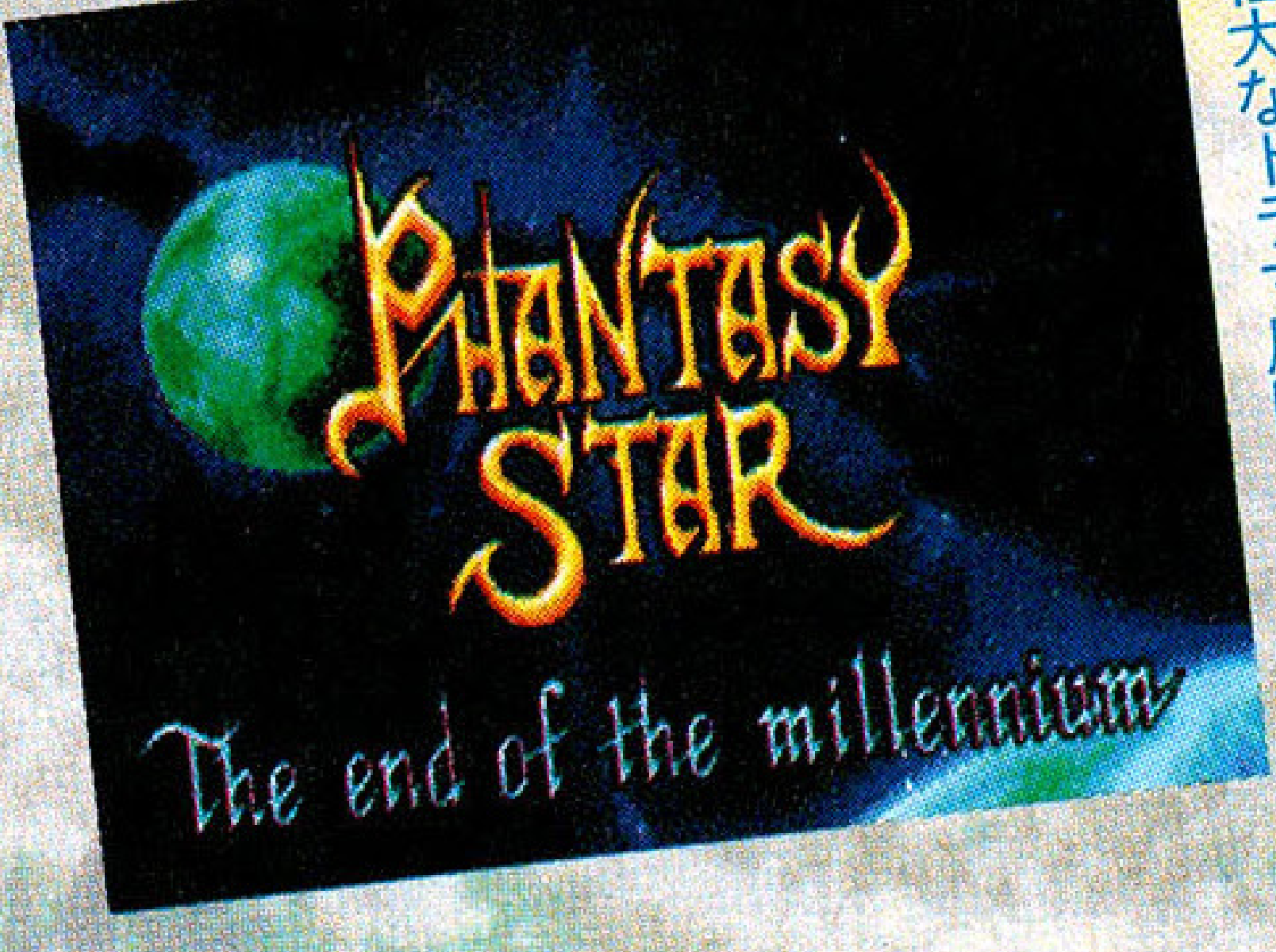
完成度ゲージ	80%	1人プレイのみ

- ●セガ
- ●12月発売予定
- ●8,800円
- ●RPG
- ●24M+B・B

毎号毎号新しいネタが続いて出てくる「PS」だが、今月のネタも超驚きもの。「PS」ファンは絶対必見だぞ!!

まだまだ出るぞ!! 3大ビッグニュース大公開!!

BIG NEWS 1
今度のサブタイトルは「千年紀の終りに」に決定! なんと「Ⅳ」が取られたのだ!!


PHANTASY STAR
The end of the millennium

これがタイトル画面。このあとに壮大なドラマ展開が……。

急な話だが、今までずっと「ファンタシースターⅣ」で呼ばれていたタイトルが、急きょ変更されることになったのだ。

主な理由は今作が実質的に「Ⅰ・Ⅱ」の続編にあたり、純粋な意味で「Ⅳ」とは言えないから、とのことだ。確かに、今回の時代は「Ⅱ」の1,000年後で、舞台も「Ⅰ・Ⅱ」と同じアルゴル太陽系だし、「Ⅲ」は「Ⅲ」で外伝っぽい雰囲気だったからね。サブタイトルもシリーズの集大成にふさわしく奥深いものを感じさせる響きがあるぞ。

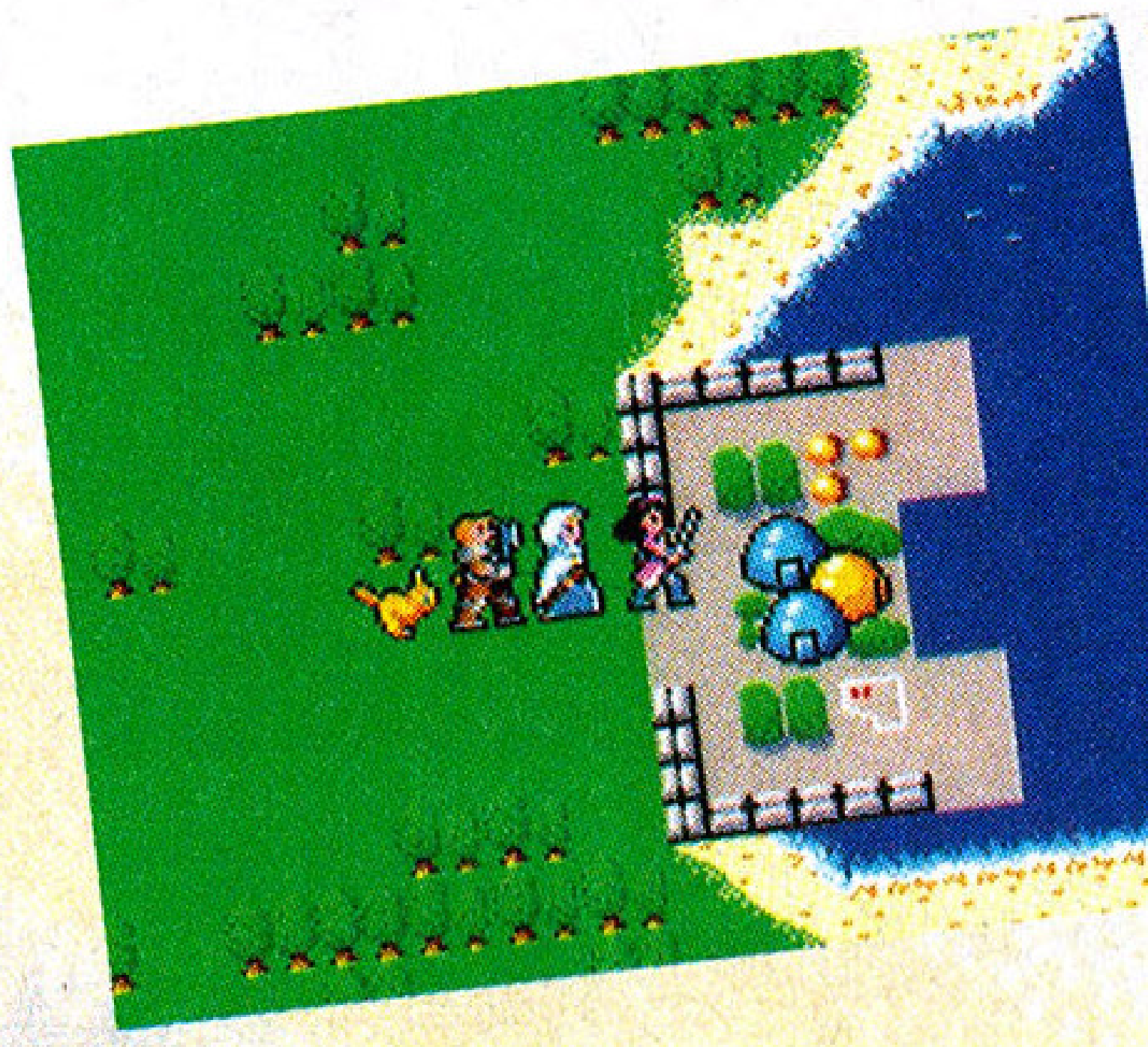
開発スタッフさんからひとこと

[redacted]

「Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」をプレイしていない人は「Ⅳ」を敬遠しがちですよね。そこで、初めての人にも抵抗なくプレイしてもらおうと、思い切って「Ⅳ」を取りました。これが一番の理由です。「千年紀の終りに」という意味は、時代の背景に脈々と流れるものの象徴です。

今回はサウンドの竹内さん(中)も初登場。

BIG NEWS 2
ファンの夢がついに実現! メガドライブ対応版「ファンタシースター(Ⅰ)」が登場!?



アリサにミャウ、タイロンにルツ、そしてあの感動を再び!!

今月はさらにうれしい大ニュースが入ってきてるぞ。というのも、かねてから要望の多かった、マスターシステムの名作「ファンシースター」のメガドラ対応版が、ついに制作決定となったのだ!!

と言っても、今回作られるのはとりあえずキャンペーン用の非売品としてのみ。でもみんなの反響が大きければ「SEGA CLASSIC」のように一般販売もありうるらしいぞ。こりゃ、みんなで期待するしかないよね。

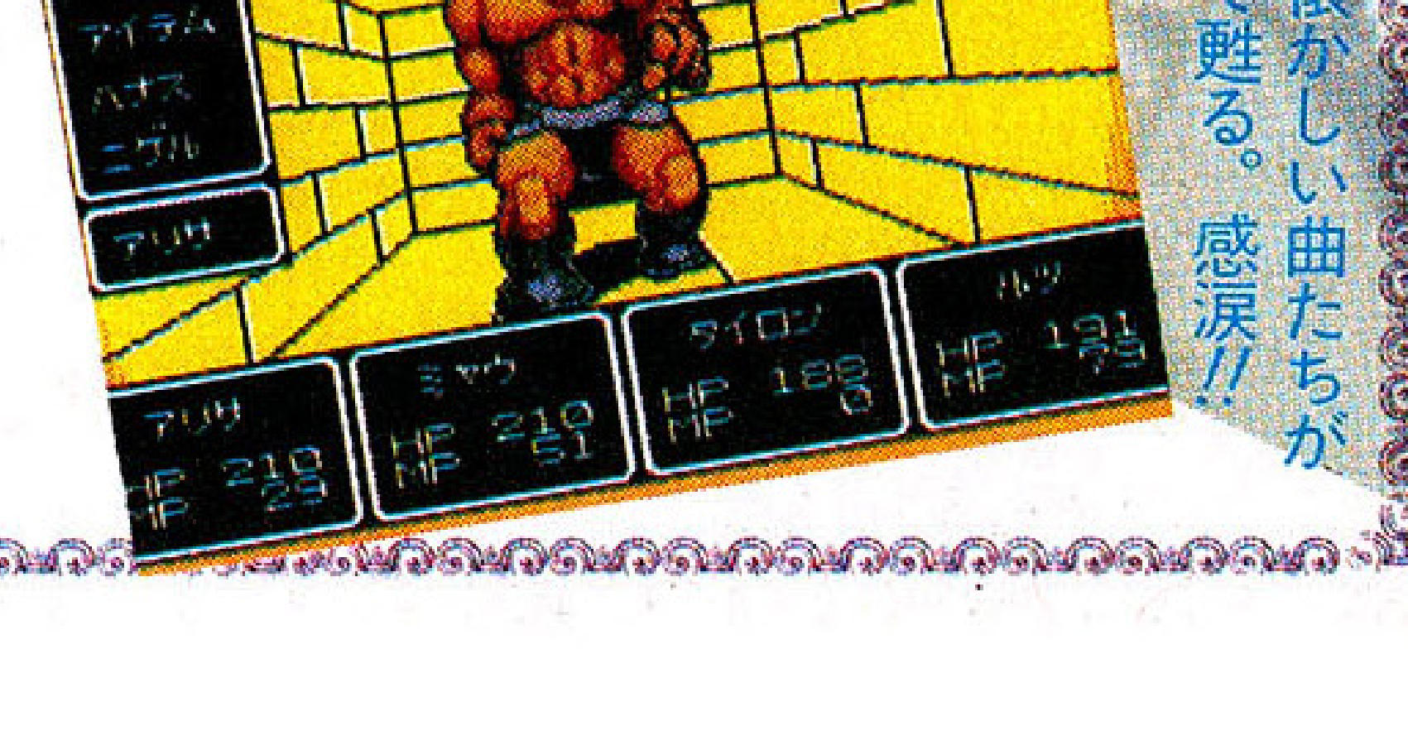
抽選で2,000名に当る!!

スペースファンタジーロールプレイングゲーム!
PHANTASY STAR
SEGA

FM音源対応じゃないのが残念だが、とりあえずは作られたことに大きな意義があるMD対応版「ファンシースター」(右の写真)。今回は「ファンシースター~千年紀の終りに~」を買った人から抽選で2,000名に当たるそうだぞ。みんなで買おう。

BIG NEWS 3
「ファンタシースター」シリーズのCDも出るぞ!!

今まで出なかったのが不思議だが、ついに「PS」シリーズの音楽CDも発売されるぞ。2枚組で「Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」の全曲基盤収録されたものが(内12曲はリアレンジあり)、11月1日より限定5,000セットが通信販売されるのだ。12月には「Ⅳ」のCD、イラスト集等も登場予定だぞ。


ゴーレム
HP 130
HP 130
タタカウ
マジック
アイテム
ハナス
ニゲル
アリサ
アリサ HP 210 MP 23
ミャウ HP 210 MP 51
タイロン HP 188 MP 0
ルツ HP 191 MP 79

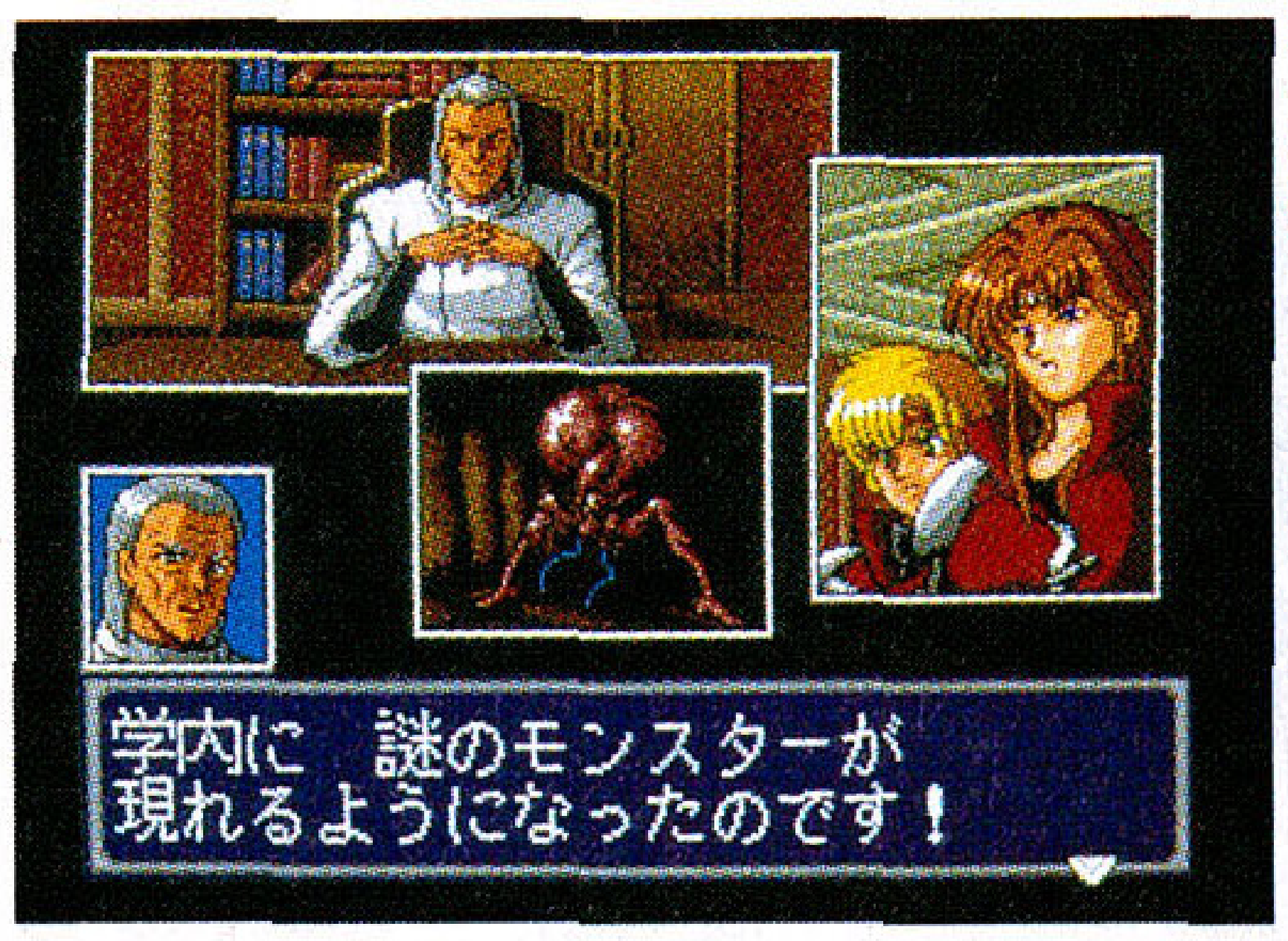
あの懐かしい曲たちがCDで甦る。感涙!!

ゲームを楽しみたいなら読んじゃダメ!?

前号の続き

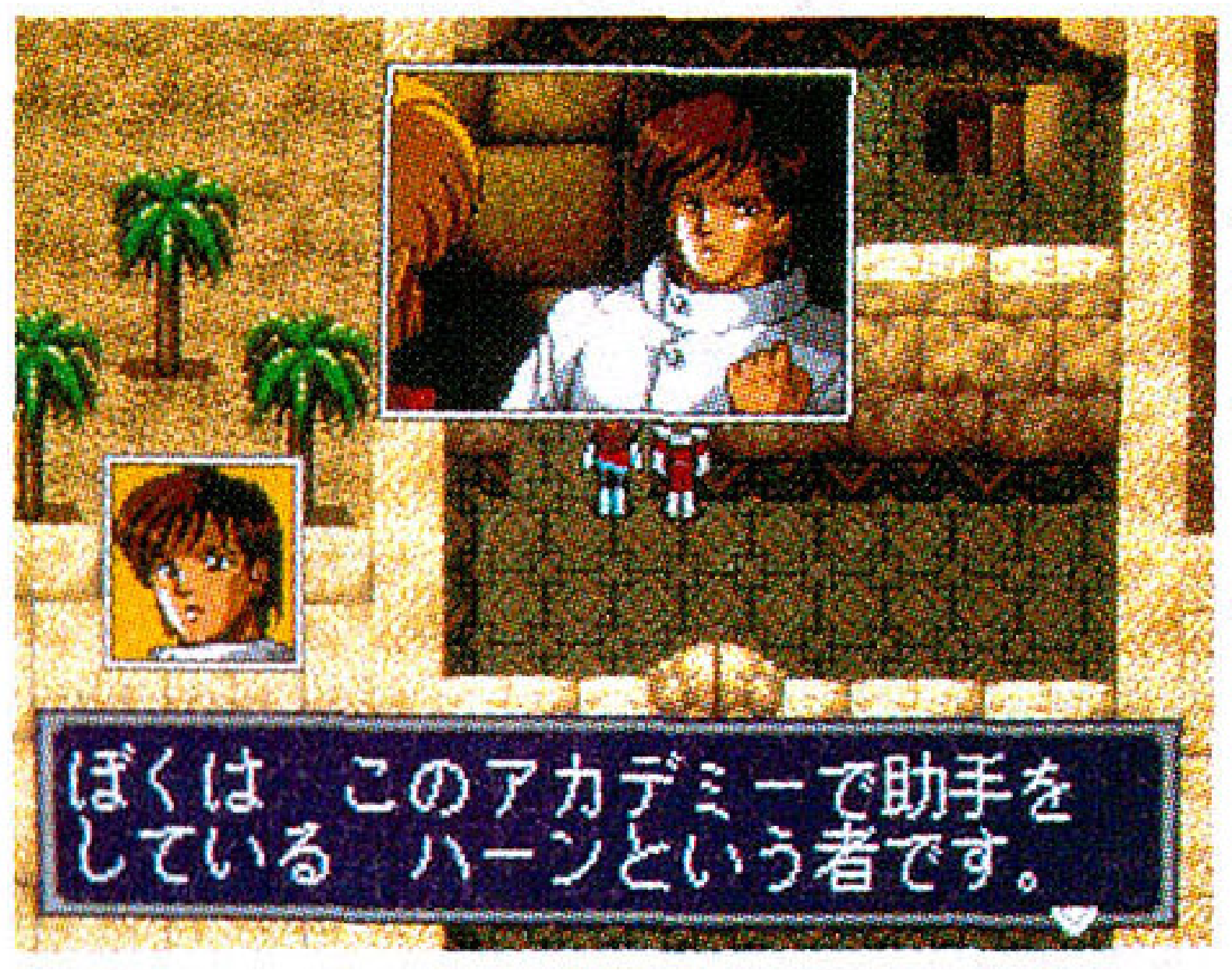
アカデミーでモンスター退治!! 初めての仲間ハーン登場!!

前回はアカデミー内のモンスター騒動鎮圧を学長から依頼されたところまで見たが、とりあえず一行は、地下へ潜入することにした。だがそこにアカデミーの助手が現れる。彼の名はハーン。今回の騒動に不信感を抱く彼はパーティーに合流する。でも100メセタを要求するあたりライラもしっかりしてます(笑)。



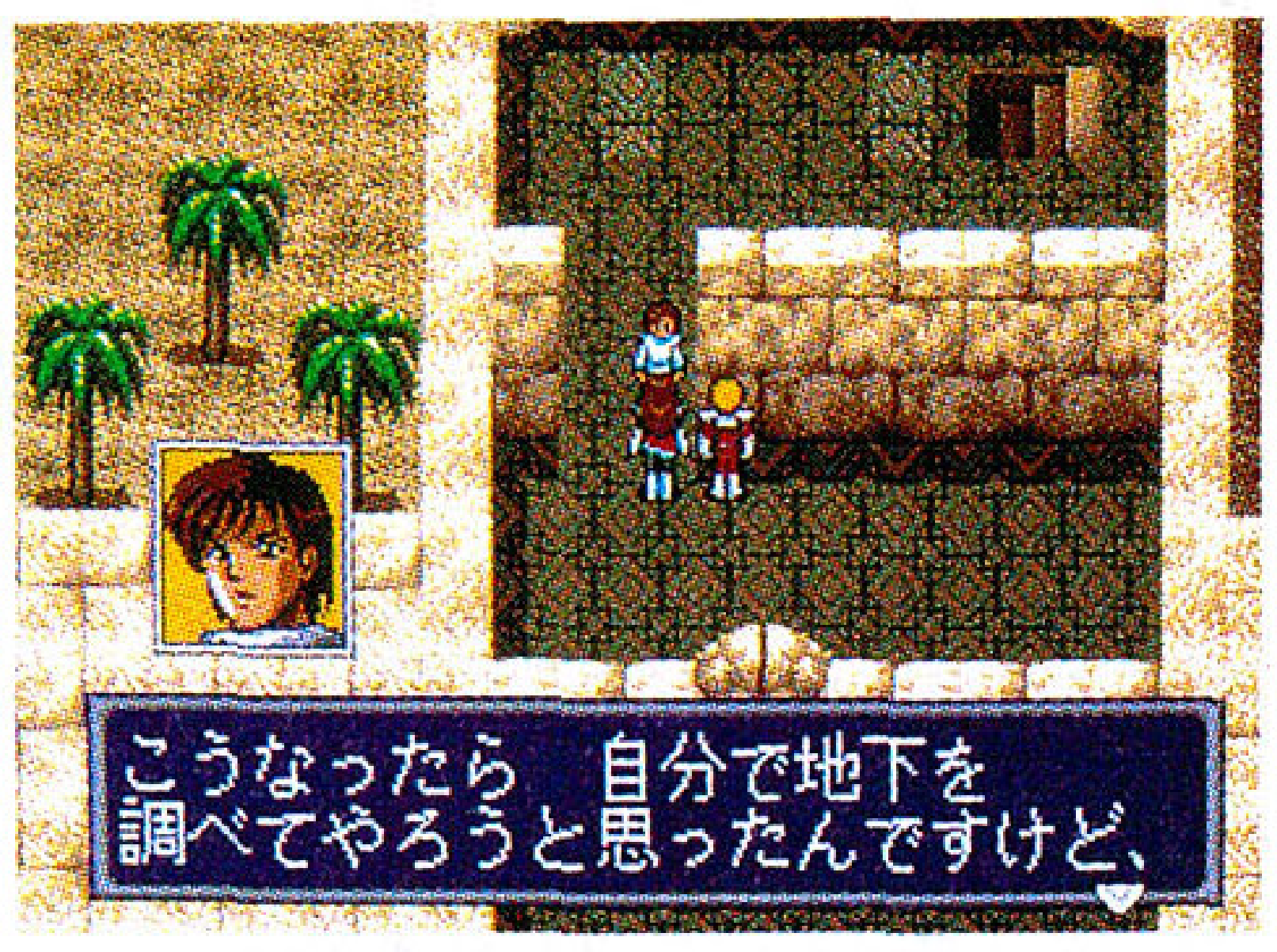
学内に 謎のモンスターが
現れるようになったのです！

最近彼の周辺で起こった不信なことを説明するハーン。学長の態度は、明らかに何かを隠しているようだ。事件の鍵もここにありそう？



ぼくは このアカデミーで助手を
している ハーンという者です。

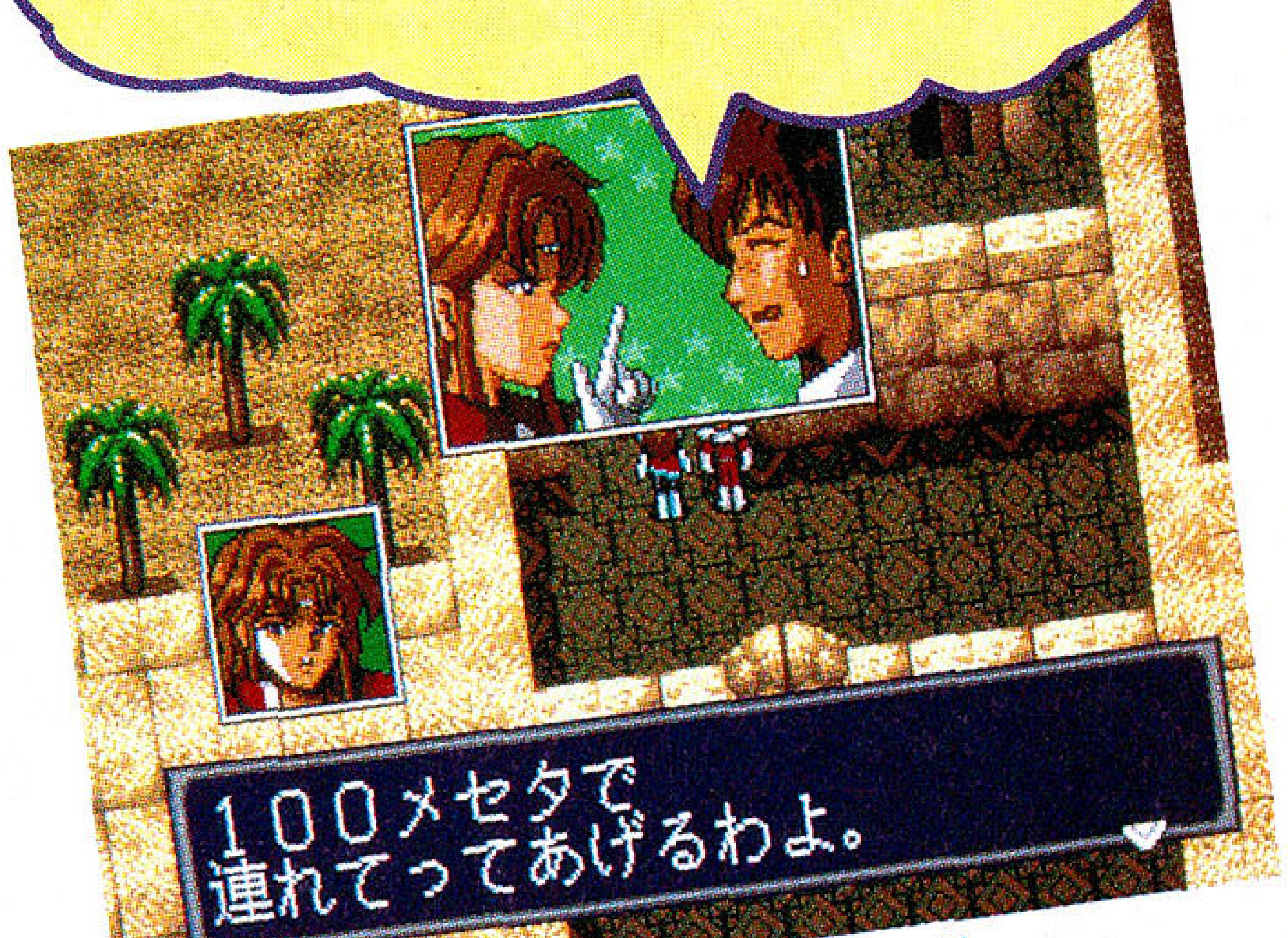
マジメそーで、おとなしそーな青年・ハーン。バースバレーで行方不明になった教授と、それを探さない学長、そしてこのモンスター騒動に何かある、とふんでいる。



こうなったら 自分で地下を
調べてやろうと思ったんですけど、

これら一連の事件を疑問に思った彼は、ついに地下潜入を決意するが、悲しいかな彼は非力だった。そこでライラに、地下へ一緒に連れていってくれるよう頼むが…。

ハーンが合流!!

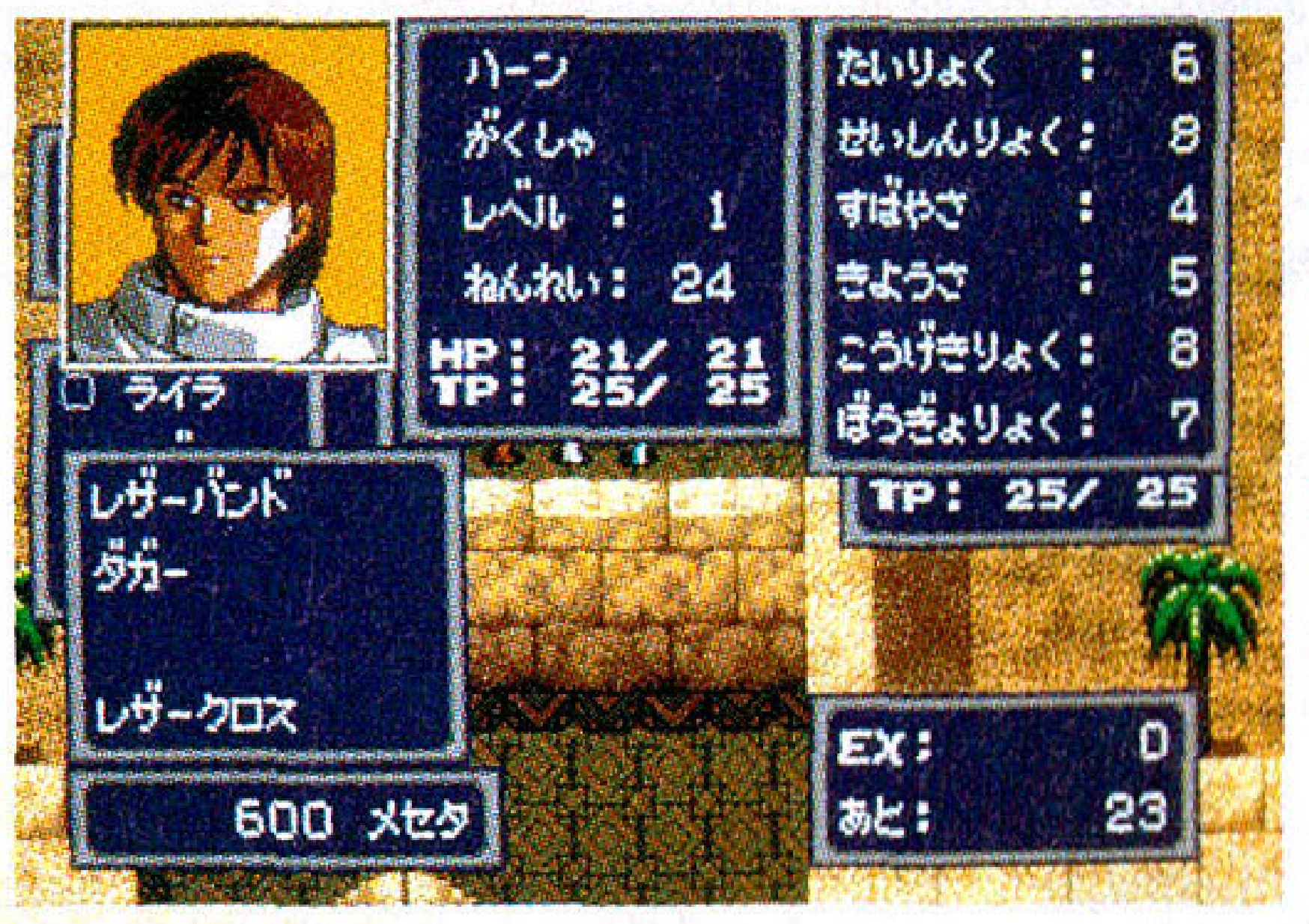


100メセタで
連れてってあげるわよ。

ライラの勢いに押されっぱなしのハーン。泣く泣く100メセタ払って、一緒に地下へ連れて行ってもらうことに。

ハーンの実力と最初の敵を分析!!

学者だけに非力な感じのするハーン。とりあえず、ここは主にルディとライラにまかせて、ハーンは補佐役に使ってやろう。力こそないが、意外と戦力になってくれそうだぞ。



ハーン
がくしゃ
レベル ： 1
ねんれい： 24
HP： 21/ 21
TP： 25/ 25

たいりょく ： 6
せいしんりょく： 8
すばやさ ： 4
きようさ ： 5
こうげきりょく： 8
ぼうぎょりょく： 7

TP： 25/ 25

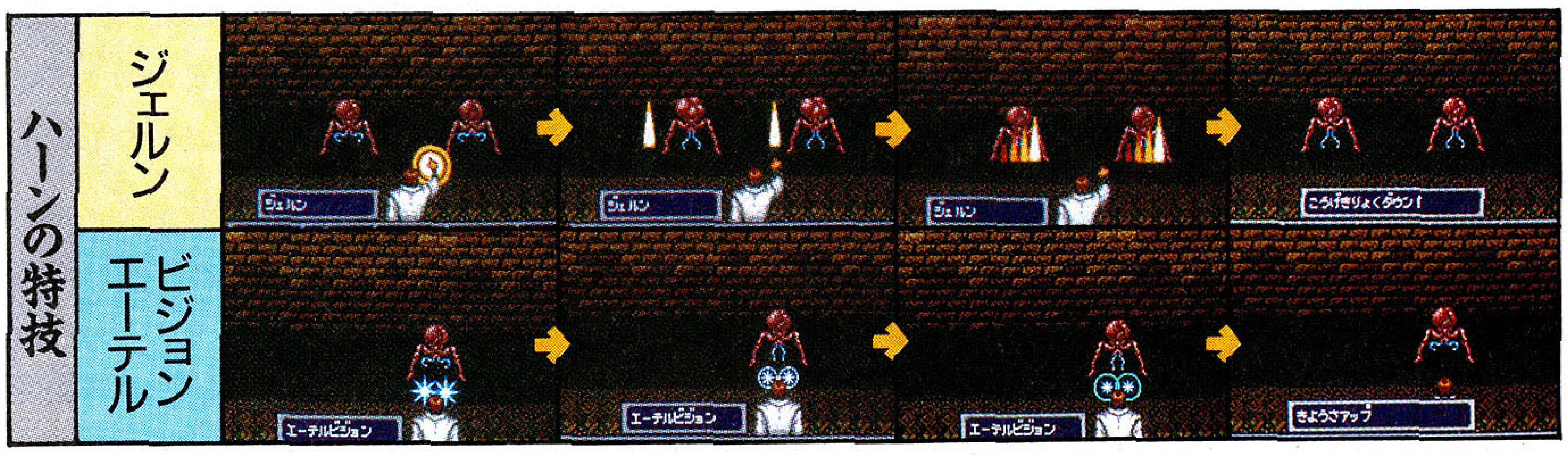
□ ライラ

レザーバンド
ダガー
レザークロス

600 メセタ

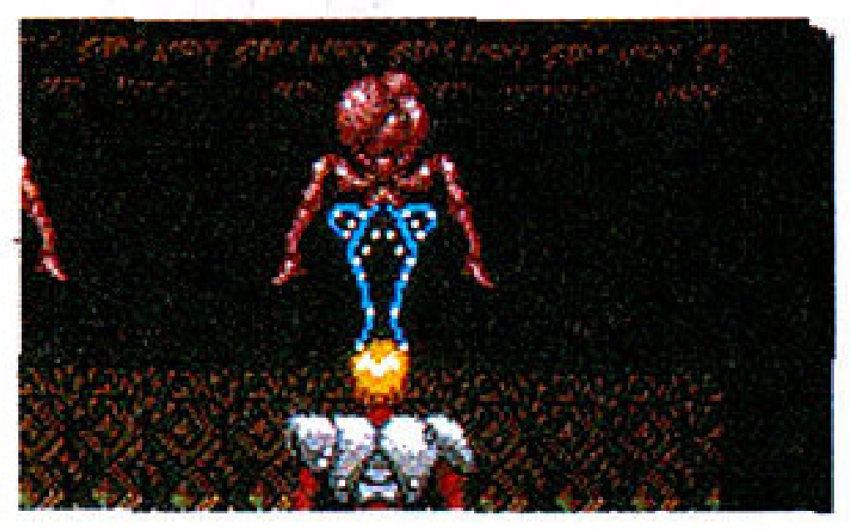
EX： 0
あと： 23

戦闘時に敵の攻撃力を下げたり、自分の〝器用さ〟を上げる「特技」を持つハーン。〝器用さ〟が高いとクリティカルヒットが出やすくなるぞ。


ハーンの特技
ジェルン
ビジョン
エーテル
ジェルン
ジェルン
ジェルン
こうげきりょくダウン!
エーテルビジョン
エーテルビジョン
エーテルビジョン
きようさアップ

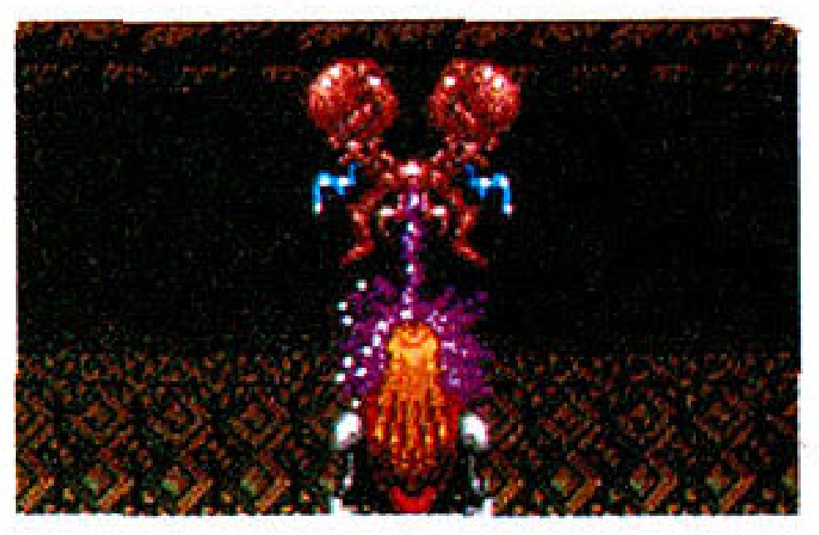
ザコは2種類

✖ゼナファーグ✖



脳味噌に足の生えたような姿形をしている。攻撃力はあまりないから積極的に攻撃しよう。

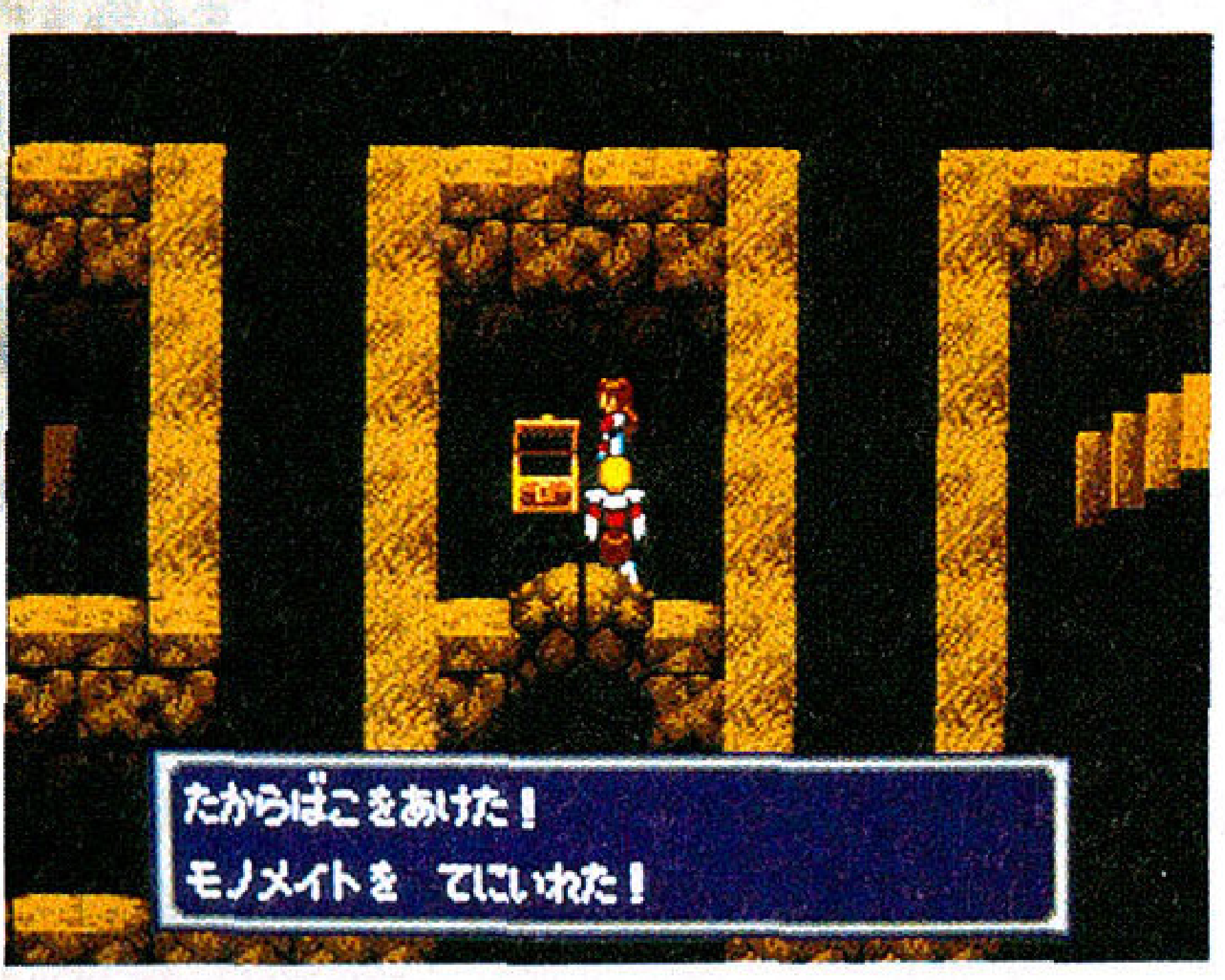
✖ゾランバルト✖



脳味噌が2つついたモンスター。ゼナファーグよりも強力な排液を出して襲ってくる。

ついにダンジョンに潜入!! イグラノーヴァを倒せ!!

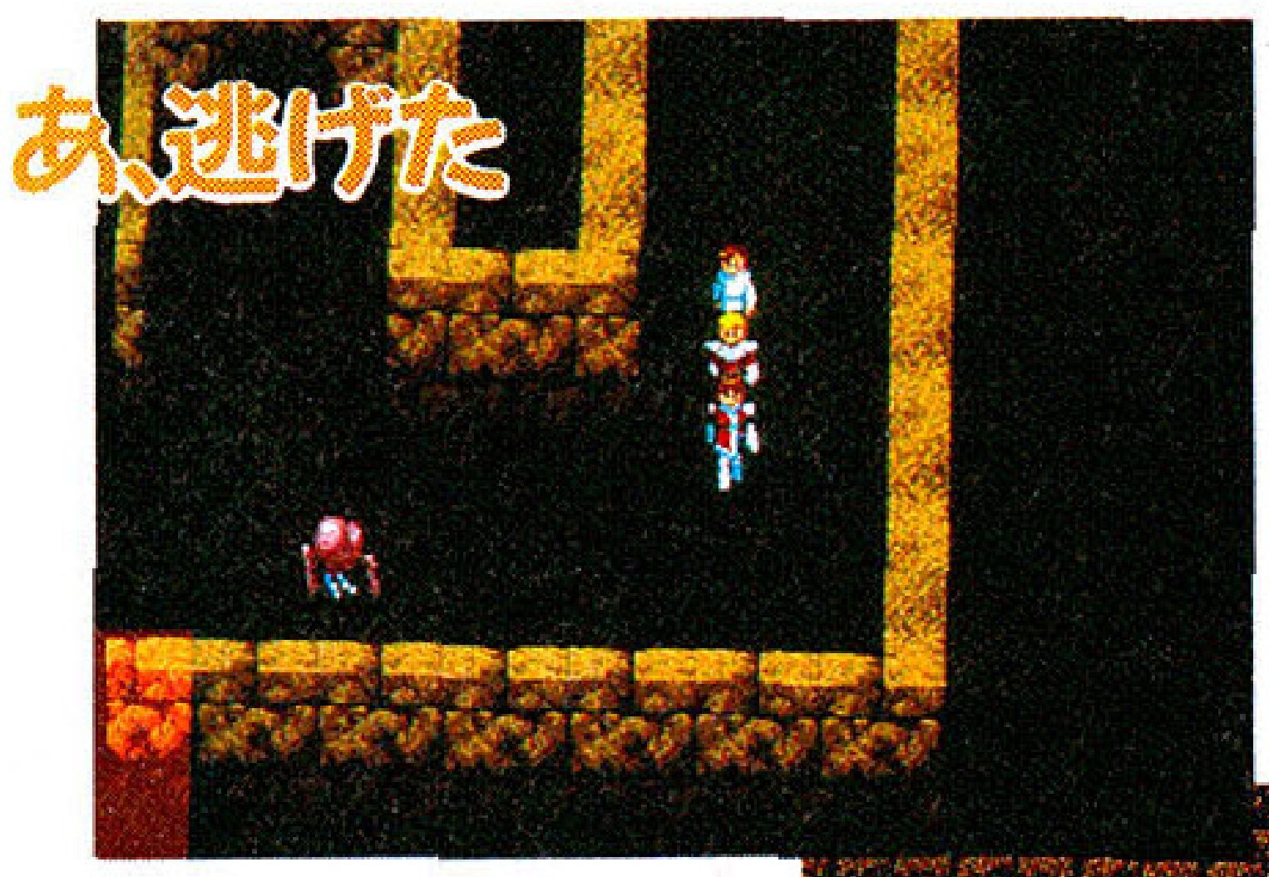
地下室は3層にわたる迷路になっている。ここに登場するモンスターは上の2種のみ。途中には宝箱もあったりするから、しっかり取って進もう。最深部にはボスのイグラノーヴァがいる。今回のモンスター騒動の元凶は、こいつに違いない。ザコをポコポコ生んでくるから、持久戦覚悟で戦おう。



たからばこをあけた！
モノメイトを てにいれた！

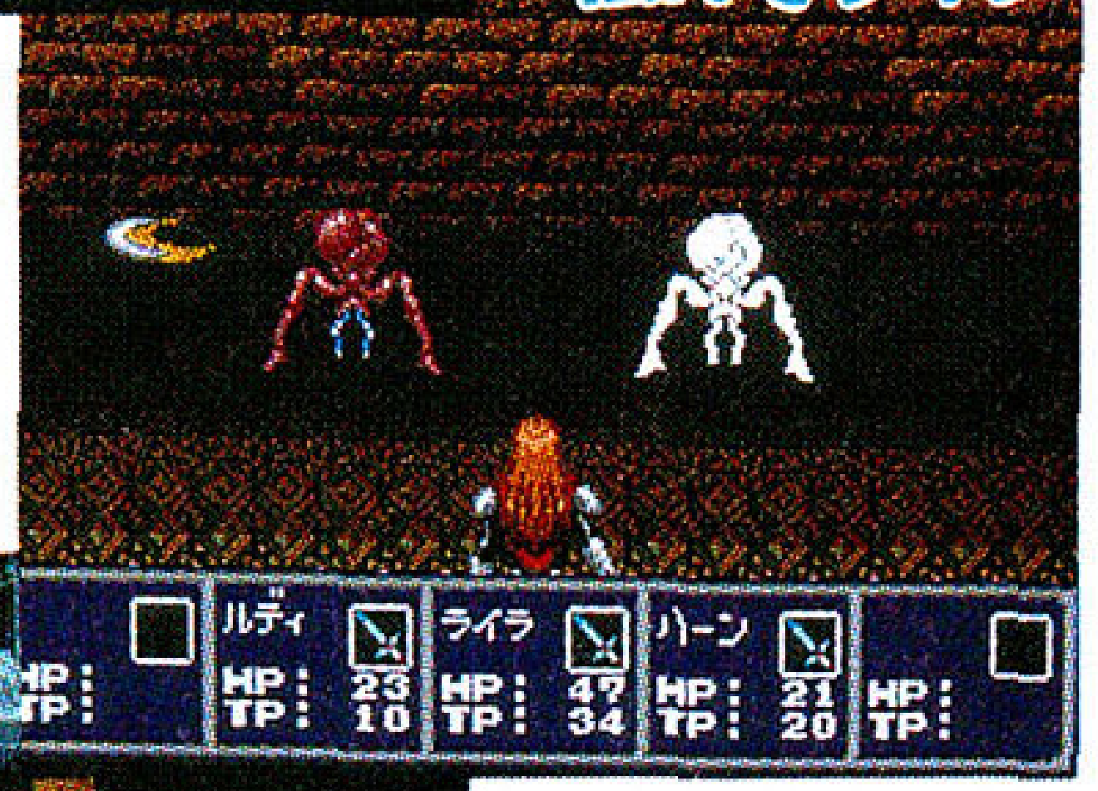
こんな風に宝箱もあちこちに散らばっている。中身は必ずもらっていこう。

あ、逃げた



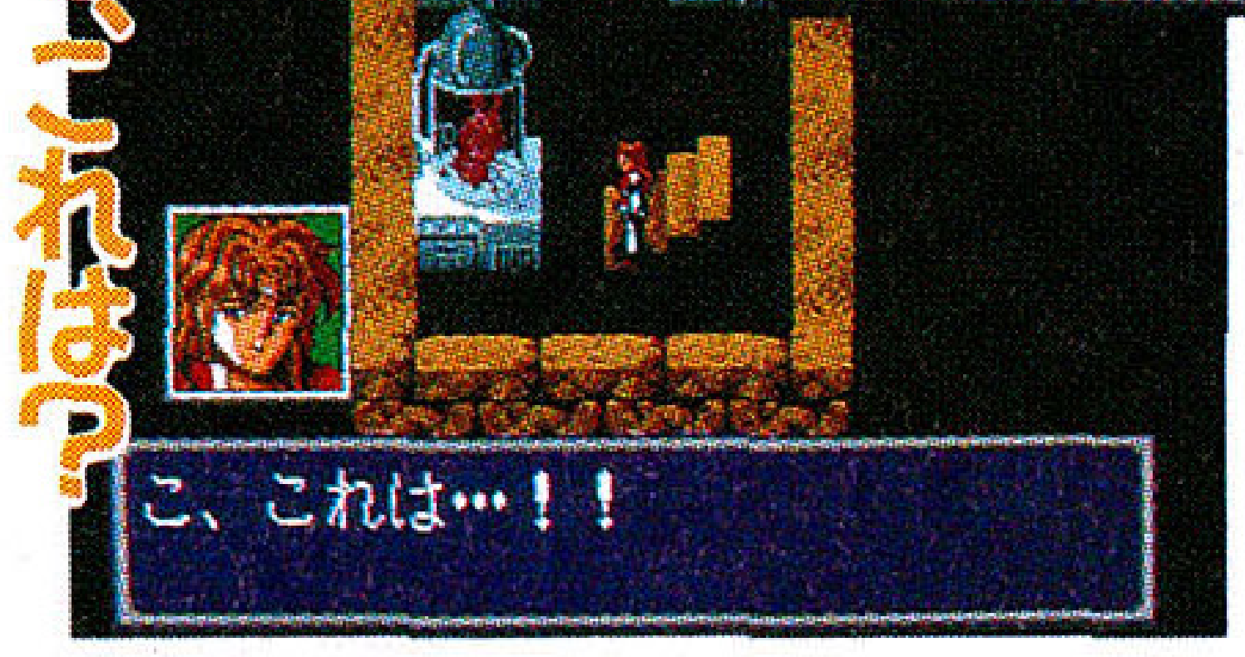
あんなところにモンスターが…と近づいてみると、これがスッと逃げてしまう。なんかワナのようだが、とにかく追おう。

強いぞライラ


ルディ
HP： 23
TP： 10
ライラ
HP： 47
TP： 34
ハーン
HP： 21
TP： 20

ブーメランが画面上の敵すべてにダメージを与えて爽快。師匠だけにやっぱ強い。

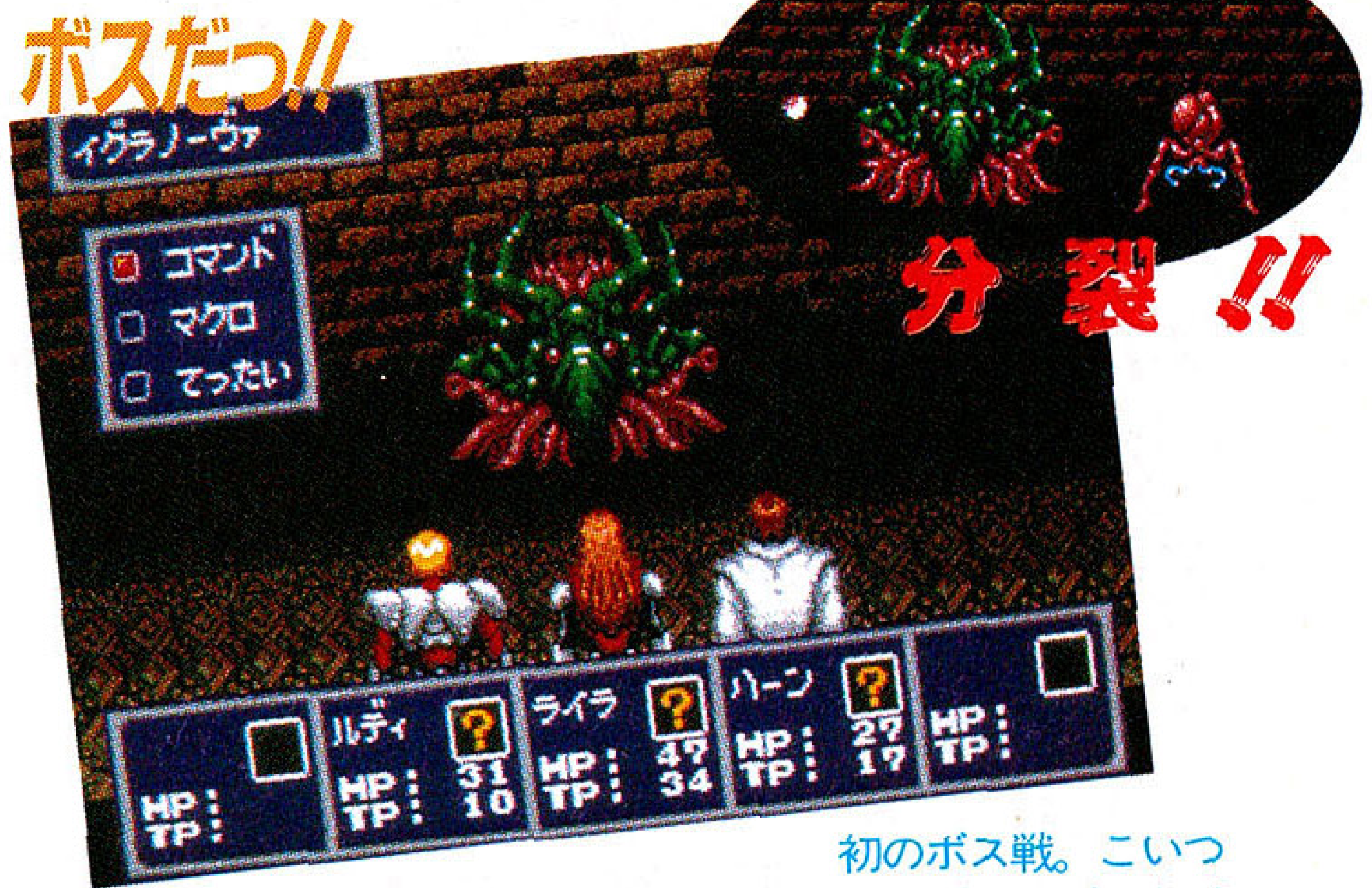
ここれは？



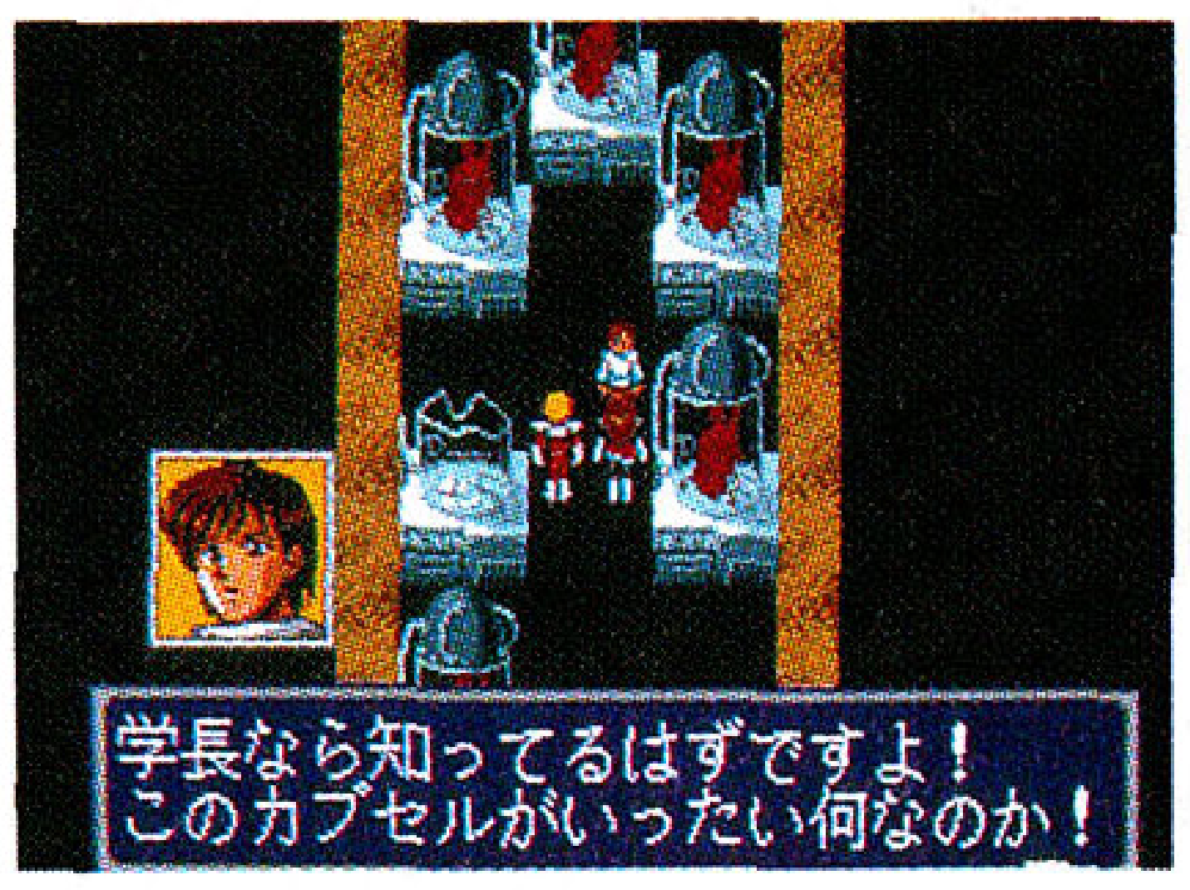
こ、これは…！！

最深部には、何やら壊れたカプセルが並んでいる……。その先に怪しげな敵が現れた。いったい…？

ボスだっ!!


イグラノーヴァ
コマンド
マクロ
てったい
ルディ
HP： 31
TP： 10
ライラ
HP： 47
TP： 34
ハーン
HP： 27
TP： 17
分裂!!

初のボス戦。こいつは分裂してザコをポコポコ生んでくるやっかいな奴だ。ボス本体に集中攻撃だ!!



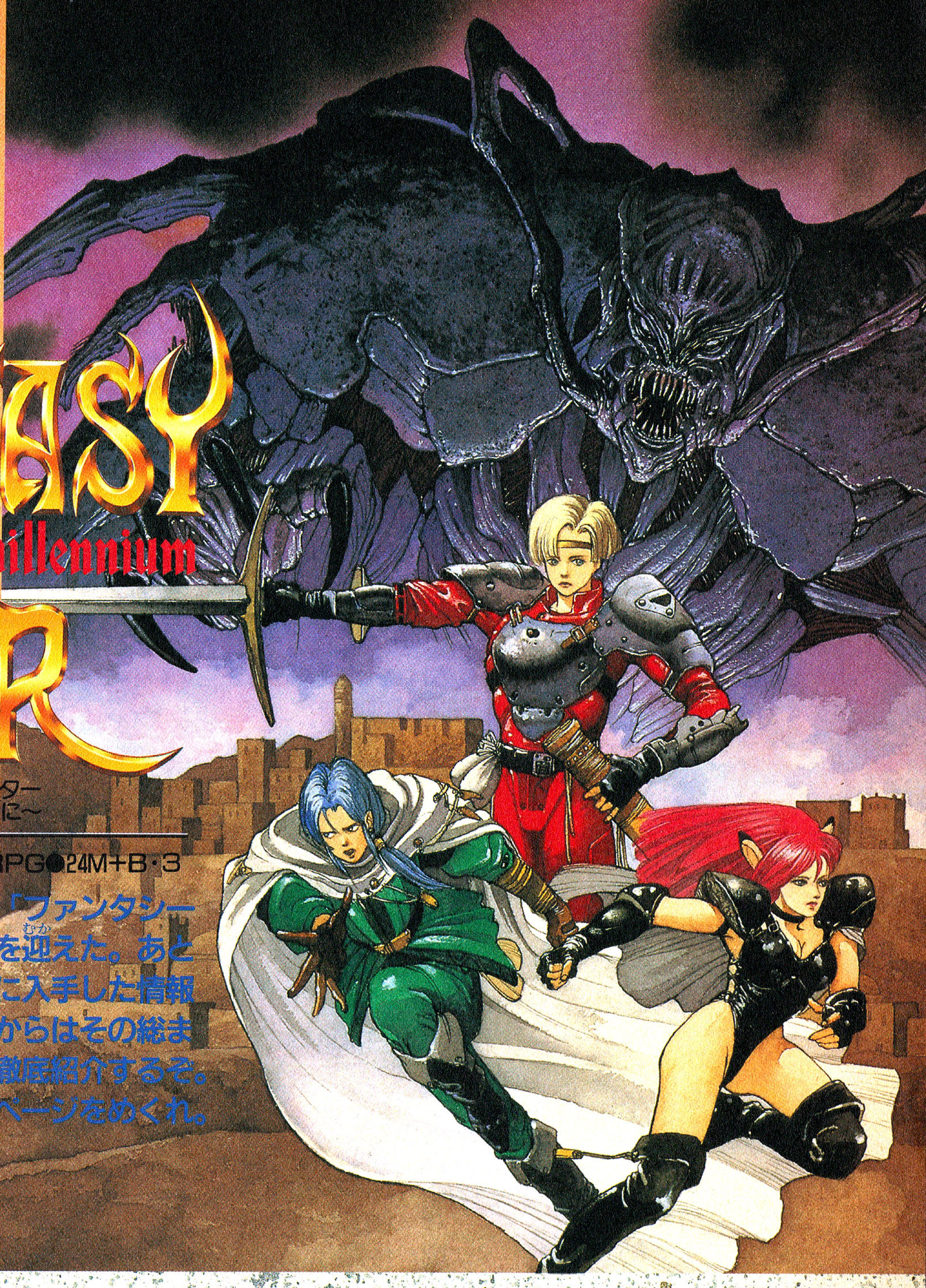
学長なら知ってるはずですよ！
このカプセルがいったい何なのか！

とりあえず敵を一掃した一行。どうやらこの一件には何か秘密がありそうだ。学長のもとへ戻ろう。

綴じ込み付録
SPECIAL

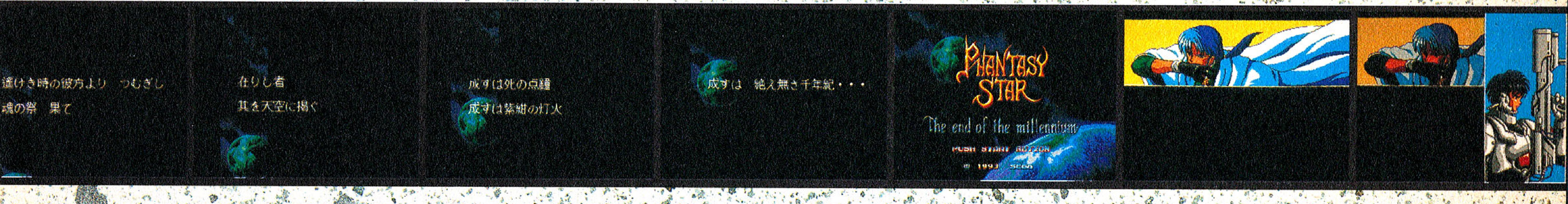
PHANTASY STAR
The end of the millennium

ファンタシースター
～千年紀の終りに～



●セガ●12月17日発売予定●8,800円●RPG●24M+B・3

年末発売の超イチ押しソフト「ファンタシースター」が、ついに開発終了を迎えた。あとは発売を待つばかり。今までに入手した情報は逐一報告してきたが、今月からはその総まとめ&ストーリー攻略として徹底紹介するぞ。発売を待ちきれないキミは即ページをめくれ。



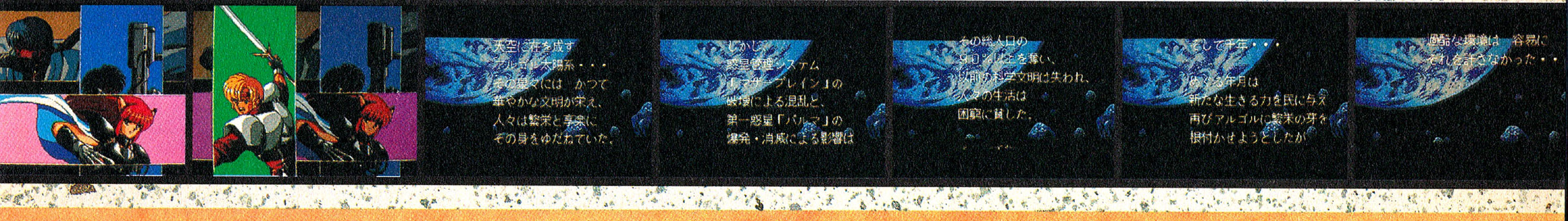
遥けき時の彼方より　つむぎし
魂の祭　果て

在りし者
其を天空に掲ぐ

成すは死の点鐘
成すは紫紺の灯火

成すは　絶え無き千年紀・・・

PHANTASY STAR
The end of the millennium
PUSH START BUTTON
© 1993 SEGA



天空に在を成す
アルゴル太陽系・・・
その星々には　かつて
華やかな文明が栄え、
人々は繁栄と享楽に
その身をゆだねていた。

しかし、
惑星管理システム
「マザーブレイン」の
破壊による混乱と、
第一惑星「パルマ」の
爆発・消滅による影響は

その総人口の
90%以上を奪い、
以前の科学文明は失われ、
人々の生活は
困窮に貧した。

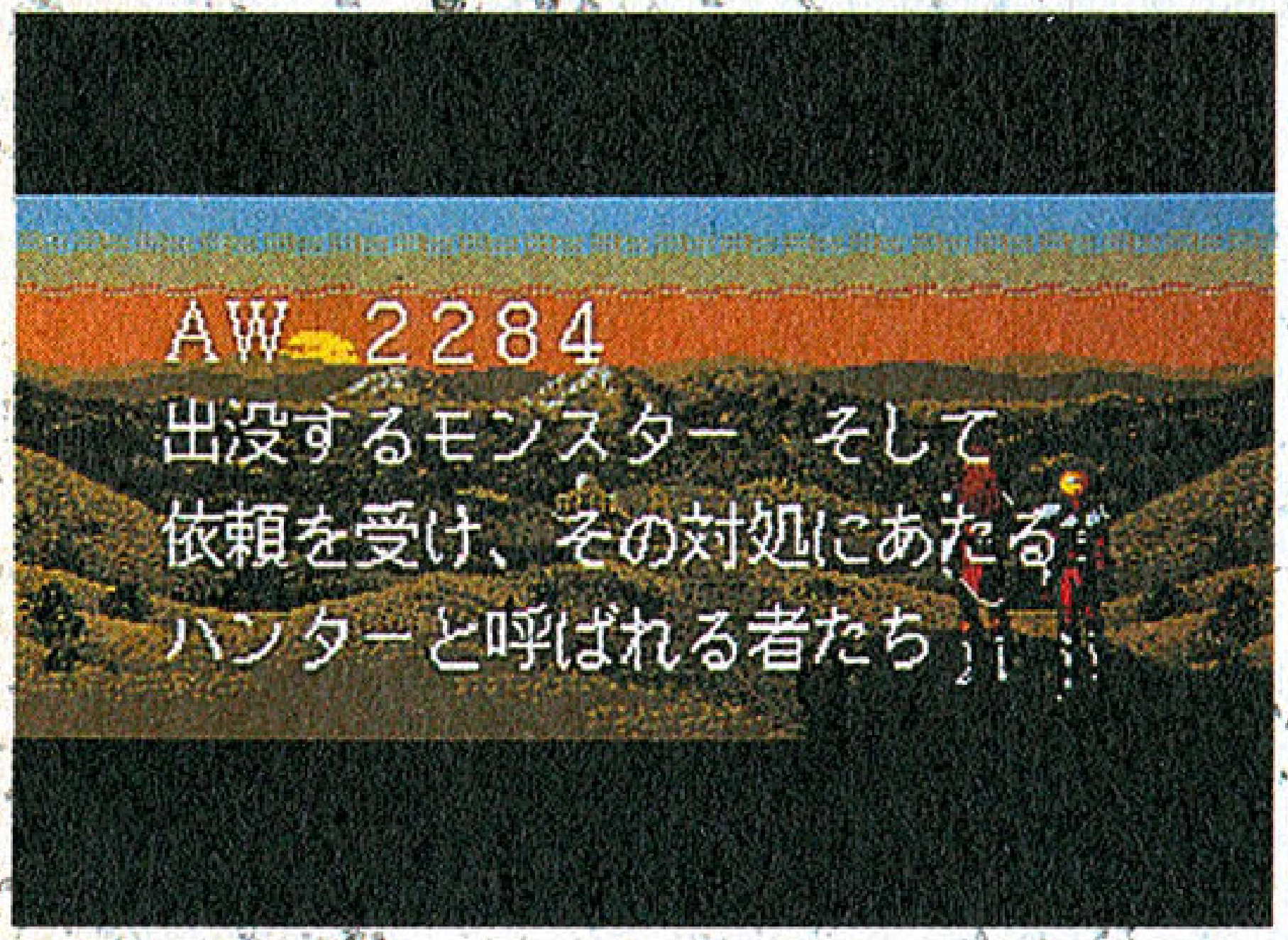
そして千年・・・
めぐる年月は
新たな生きる力を民に与え
再びアルゴルに繁栄の芽を
根付かせようとしたが

過酷な環境は　容易に
それを許さなかった・・・

アリサもびっくり!「ファンタシースター The end of the millennium」

point 1 舞台はアルゴル太陽系 時代はⅡとⅢの中間

ファンタシースター（以下、ＰＳと略）シリーズの集大成となる今作は、アルゴル太陽系が舞台。時代はⅡの約千年後、つまりⅡとⅢのはざまに起きた物語となる。当初は「PSⅣ」と呼ばれていたが、９月に急きょタイトルを変更。サブタイトルもついた。理由は、内容がⅠとⅡの続編に当たるので、純粋な意味でのⅣとは言えないからだそうだ。「PSシリーズを知らない人にも抵抗なく楽しんでもらいたい」とは、開発陣のことばだ。



AW 2284
出没するモンスター そして
依頼を受け、その対処にあたる
ハンターと呼ばれる者たち

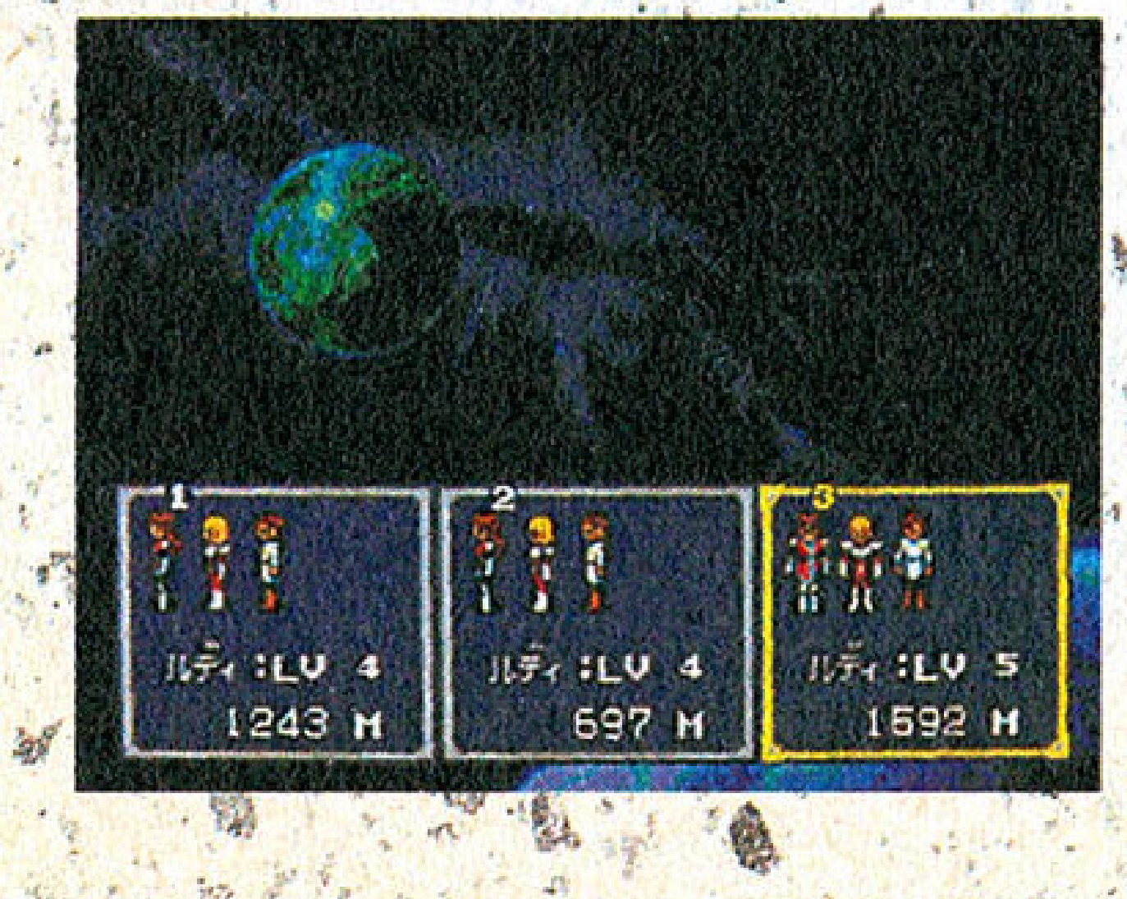
今作はＡＷ２２８４中のできごとだ。ちなみにⅠ・Ⅱの時代と、その背景は下の簡略年表を参照にしてほしい。

AW342年……アルゴル太陽系第一惑星パルマの国王ラシークが邪教に取り憑かれる。主人公アリサ、ラシーク変貌の原因を調査していた兄ネロの遺志によりラシーク打倒を決意、旅に出る（Ⅰ）。
AW1284年……アルゴル太陽系第二惑星モタビアでバイオモンスター大量発生。モタビア州政府のエージェントである主人公ユーシスが、原因を探るよう命を受ける（Ⅱ）。同年、人工惑星ガイラがパルマ星に衝突。これによりパルマは消滅する。

point 2 プレイ時間は約30時間!?

24メガともなると膨大な内容という感じがするが、大筋のストーリーは30時間ぐらいでクリアできるそうだ。サブシナリオもいくつか用意されているので、時間は気にせず隅々まで遊びつくしてしまおう。

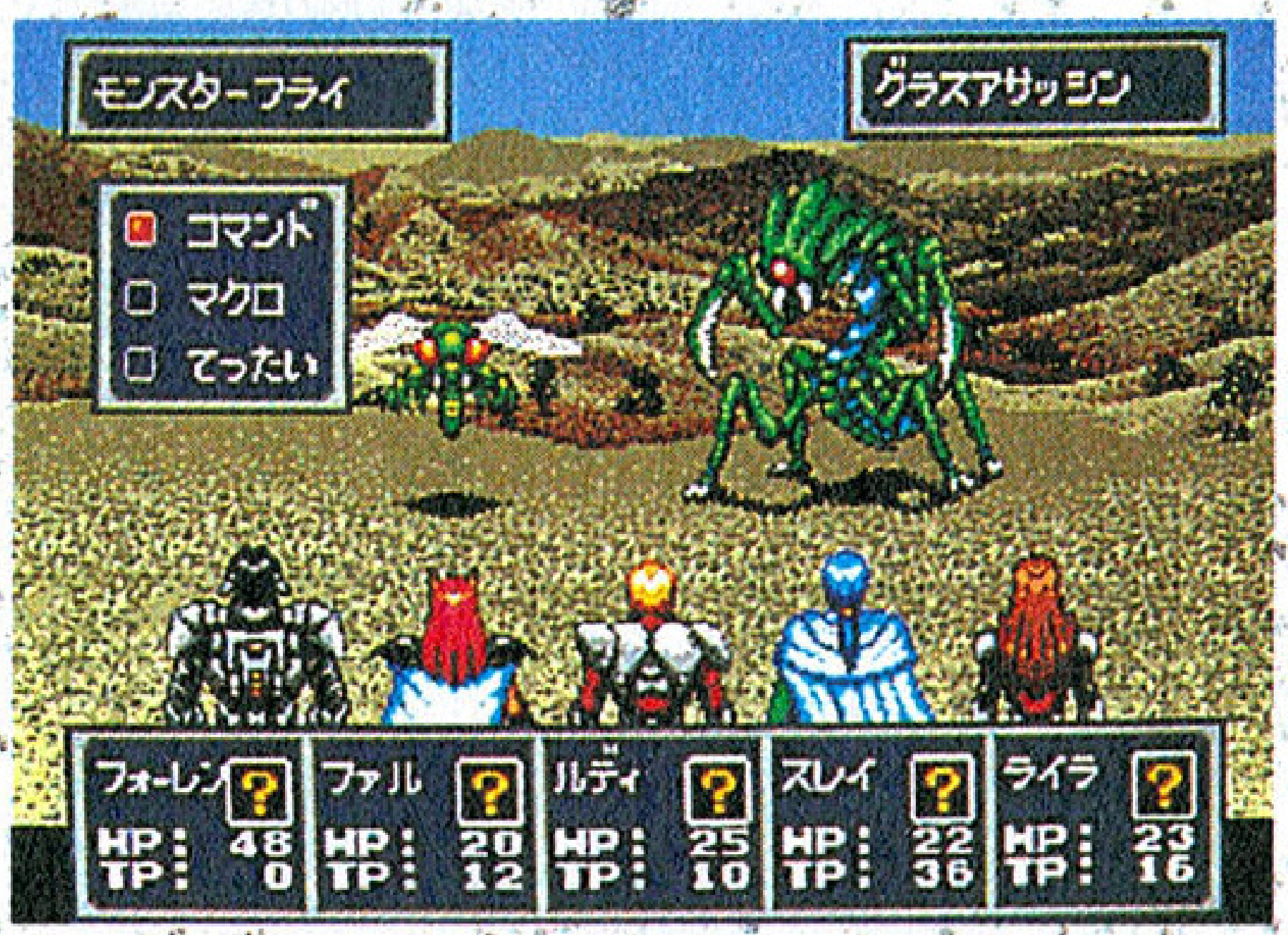
●セーブポイントは3つあるぞ


1
ルディ :LV 4
1243 M
2
ルディ :LV 4
697 M
3
ルディ :LV 5
1592 M

今作はセーブポイントが３つ設けられた。ダンジョン内以外なら、ほとんどどこでもセーブ可能。余談だが、セーブデータを選んで決定すると、横を向いていたキャラが正面を向く。細かい演出だが、これがまたうれしい。

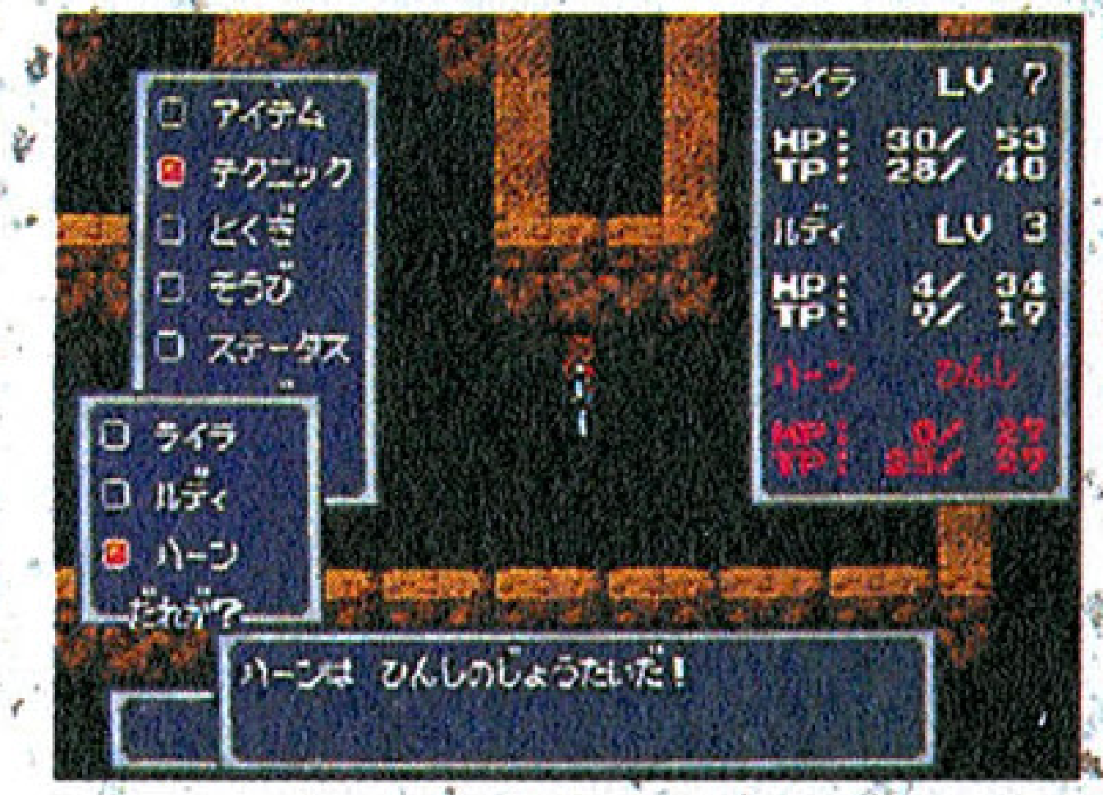
point 3 パーティーは5人編成が基本

パーティーは最高５人編成。この５人は、Ⅱのように好きなキャラだけで組むものではなく、かといって固定されたメンバーでもない。ストーリーに沿って、何人かが入れ替わっていくのだ。ここから察するに、どうやら各キャラはシナリオに深く根づいた役回りを持っているようなのだが、はたしてどうかな。それぞれの活躍が楽しみだ。


モンスターフライ
グラスアサッシン
□ コマンド
□ マクロ
□ てったい
フォーレン HP: 48 TP: 0
ファル HP: 20 TP: 12
ルディ HP: 25 TP: 10
スレイ HP: 22 TP: 36
ライラ HP: 23 TP: 16

誰が、どんな役回りで、いつ仲間になるのか。それはこれから徐々に攻略ページで紹介するぞ。お楽しみに。

●フォローしあって「瀕死」を避けろ

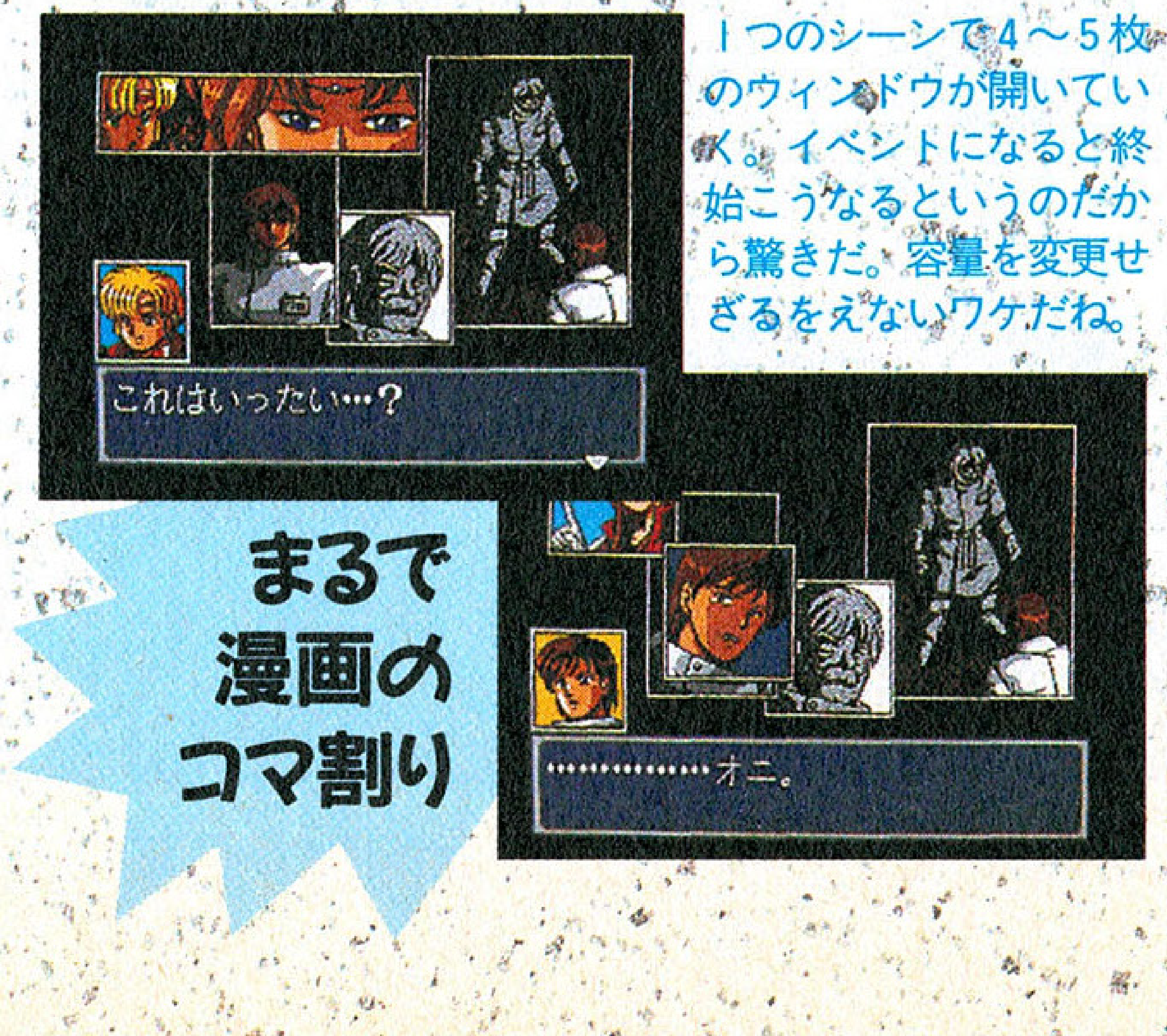

□ アイテム
□ テクニック
□ とくぎ
□ そうび
□ ステータス
□ ライラ
□ ルディ
□ ハーン
だれが?
ライラ LV 7
HP: 30/ 53
TP: 28/ 40
ルディ LV 3
HP: 4/ 34
TP: 9/ 17
ハーン ひんし
HP: 0/ 27
TP: 25/ 27

ハーンは ひんしのじょうたいだ!

ＨＰが０で戦えない状態を今回は「瀕死」と呼ぶ。しかも赤い文字で表示されるので、見ているだけでも痛々しい。そうならないよう、序盤は特に互いをフォローしあおう。ちなみに、宿に泊まるかリバーサーで復活できる。

point 4 臨場感バシバシのマルチウィンドウシステム

今作のウリの一つが、このマルチウィンドシステムだ。イベントシーンが、漫画のコマ割りのようなノリで次々と展開されていく。画面を見れば、今、どんな場面なのか、どんな会話が行われているかが、一目でわかるのだ。ひと味違った臨場感が味わえてグーだぞ。



これはいったい…？

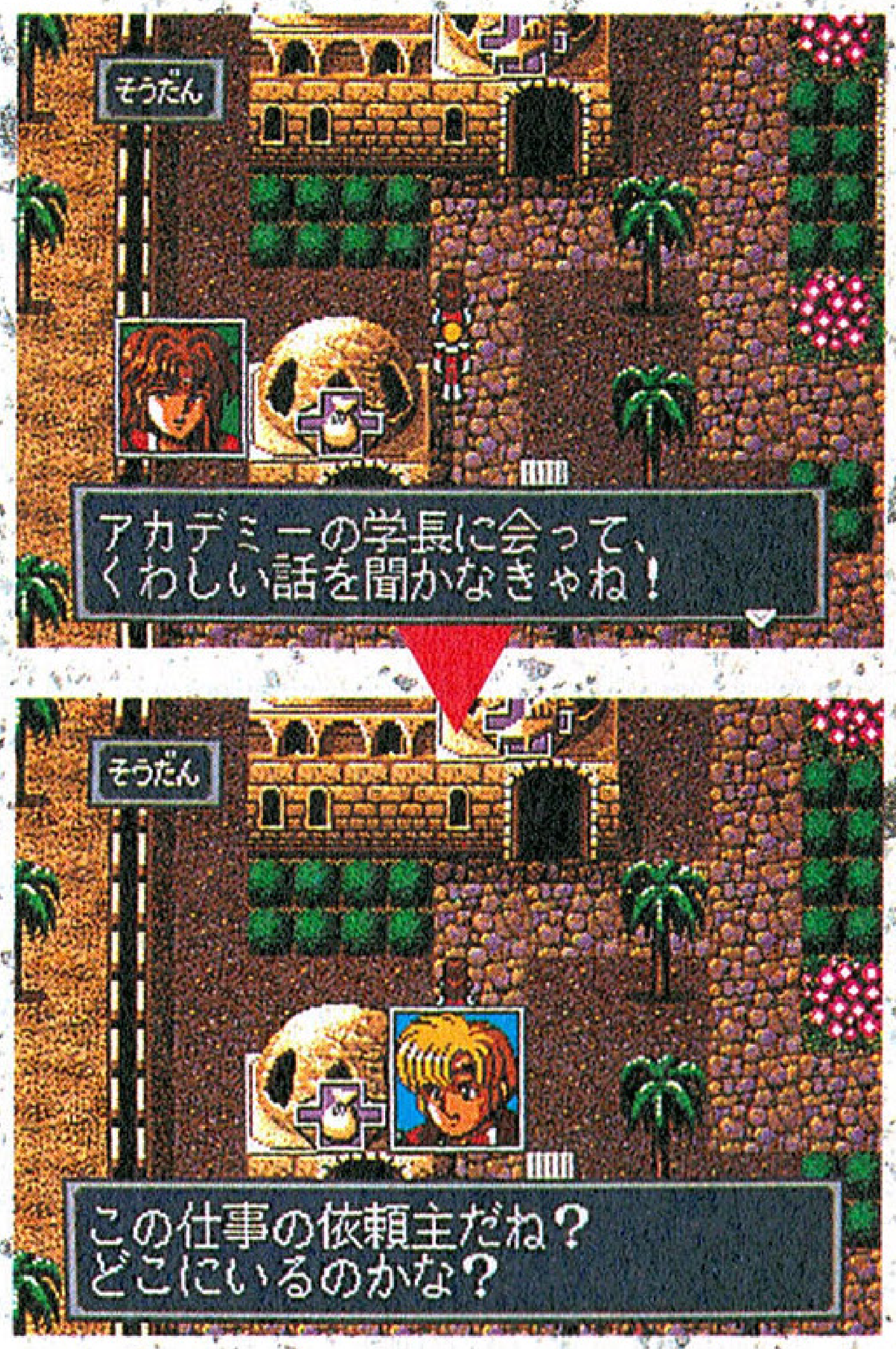
……オニ。

まるで漫画のコマ割り

１つのシーンで４～５枚のウィンドウが開いていく。イベントになると終始こうなるというのだから驚きだ。容量を変更せざるをえないワケだね。

point 5 相談コマンドで行き詰まりを解消

ＲＰＧにはよくあることだが、次に何をしていいか、どこへ行けばいいかわからなくなることがある。ＰＳシリーズではあまりお目にかからないこの状態。もし今作で起きてしまったら!?　ここは迷わず「相談コマンド」を使おう。パーティーの仲間が、次に何をするべきか会話調で教えてくれるのだ。これは助かるぞ。



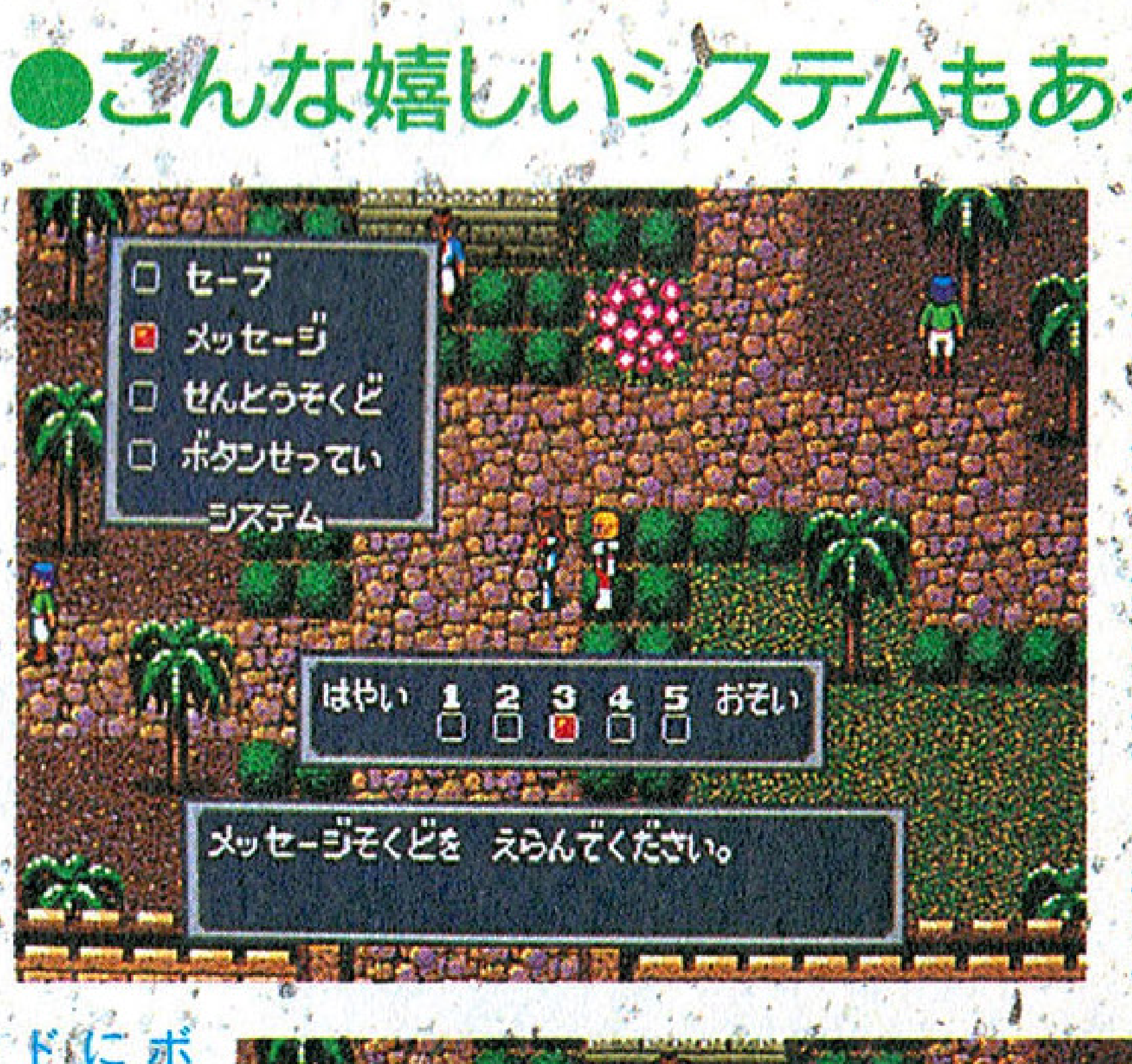
アカデミーの学長に会って、
くわしい話を聞かなきゃね！

この仕事の依頼主だね？
どこにいるのかな？

さて、街を探険しているうちに当初の目的を忘れてしまった、としよう。そんな時は、（ないだろうけど）相談コマンドを使えば……。

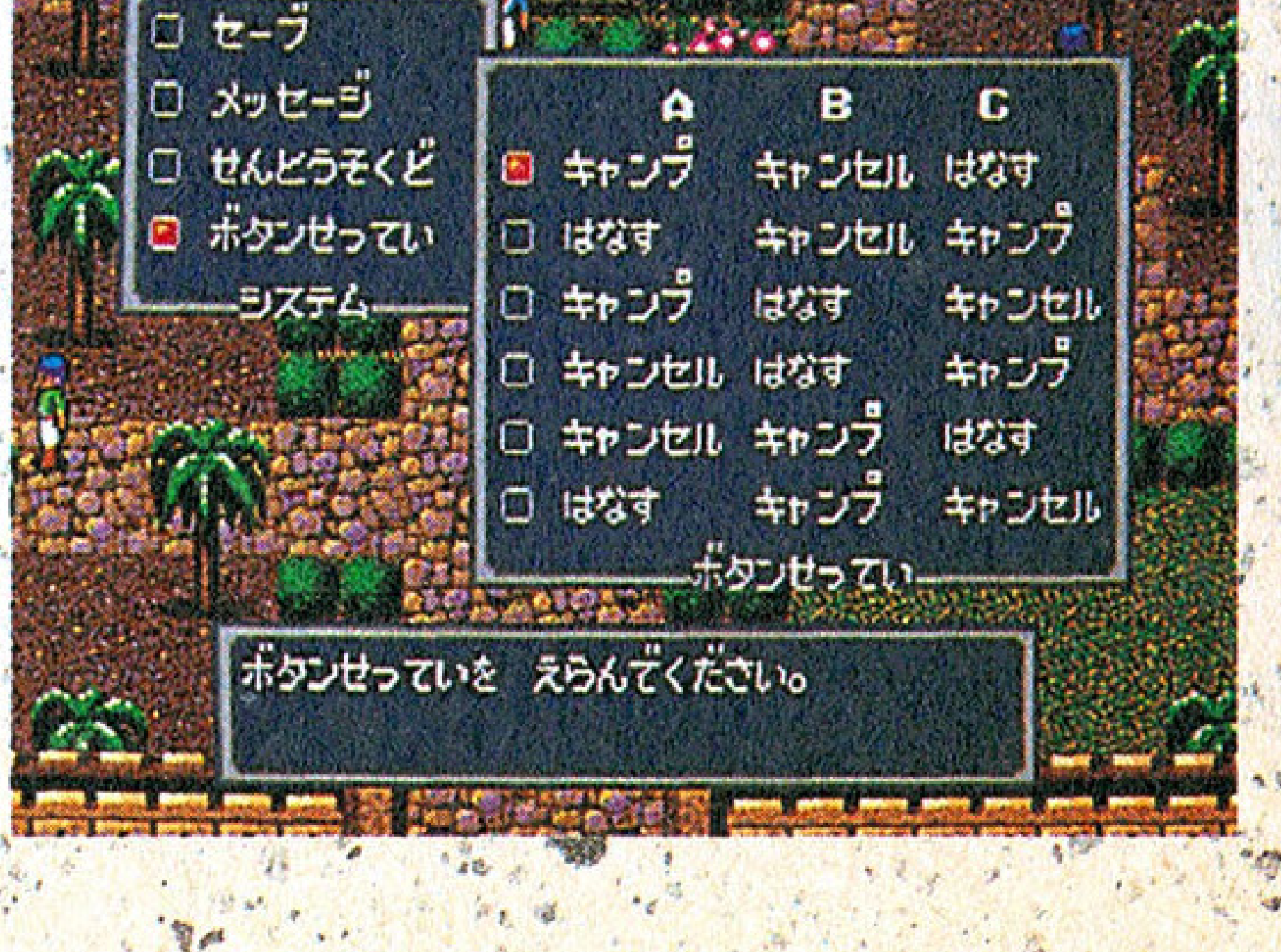
会話調でどうすればいいのか教えてくれる。また、そのやりとりも味があって面白いのだ。ぜひ試してみてほしいな。

●こんな嬉しいシステムもあるのだ


□ セーブ
□ メッセージ
□ せんとうそくど
□ ボタンせってい
システム
はやい 1 2 3 4 5 おそい

メッセージそくどを　えらんでください。

今回のゲームシステムは、あちこちに細かい配慮が施されている。メッセージや戦闘の速度が好みに変えられるぞ。


□ セーブ
□ メッセージ
□ せんとうそくど
□ ボタンせってい
システム
ボタンせってい

	A	B	C
□	キャンプ	キャンセル	はなす
□	はなす	キャンセル	キャンプ
□	キャンプ	はなす	キャンセル
□	キャンセル	はなす	キャンプ
□	キャンセル	キャンプ	はなす
□	はなす	キャンプ	キャンセル

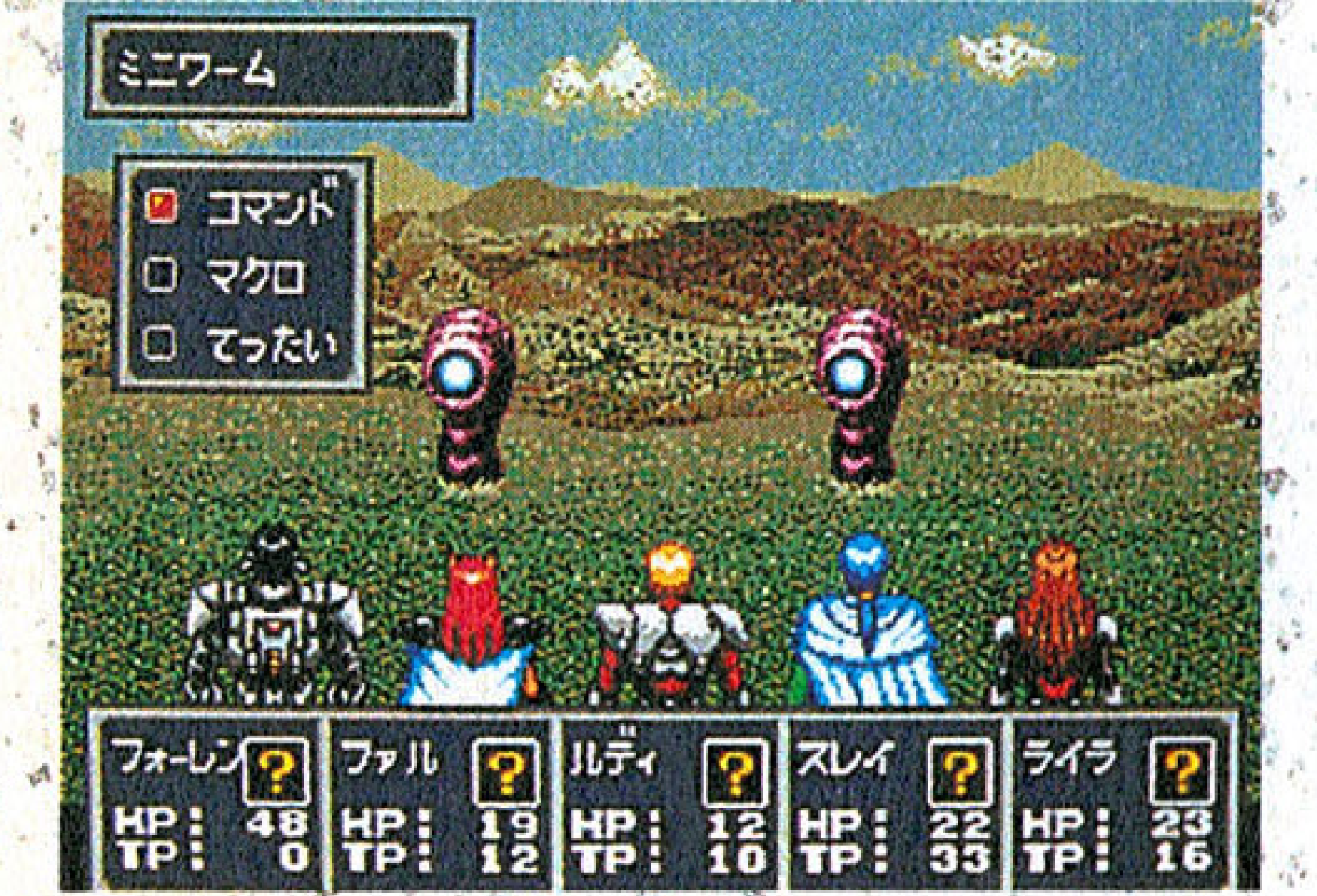
ボタンせっていを　えらんでください。

ボタン操作だって変更できる。ちなみに「キャンプ」とは、移動中にコマンドを開く時のことだ。

驚きの9大ポイント再チェック!!

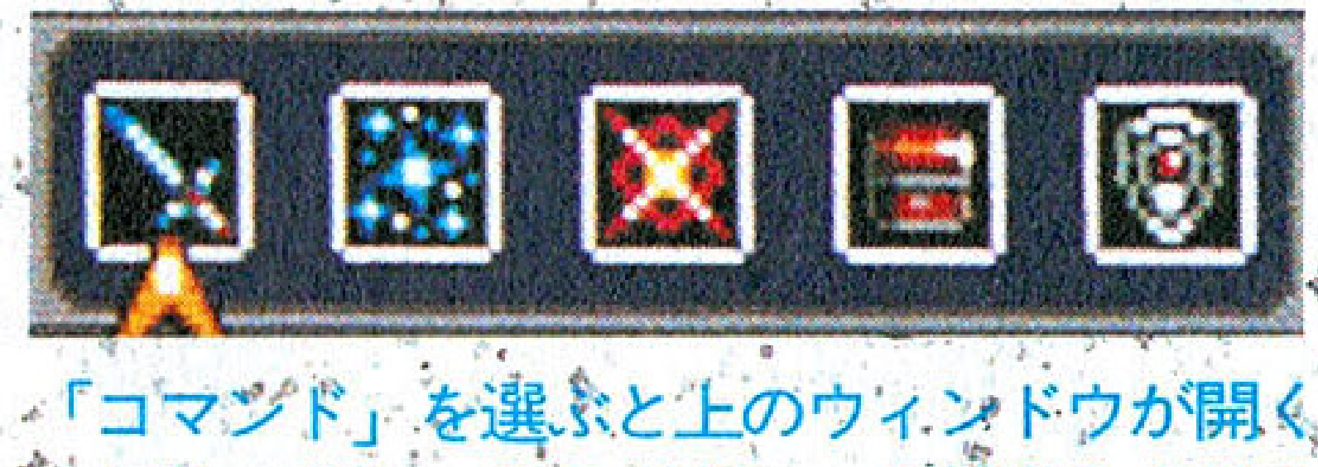
point 6 IIを継承した戦闘コマンド群

画面を見てもわかるとおり、今回の戦闘シーンはIIのそれと酷似している。雰囲気は、I・II・IIIをたして3で割ったような感じになっているけどね。戦闘コマンドもIIを色濃く継承した感じだ。数は3種類に減ったものの、IIの4種類を凝縮した形なので、かえって操作しやすいぞ。特筆すべきはマクロ。今作のためだけに考えられたスペシャルコマンドなのだ。



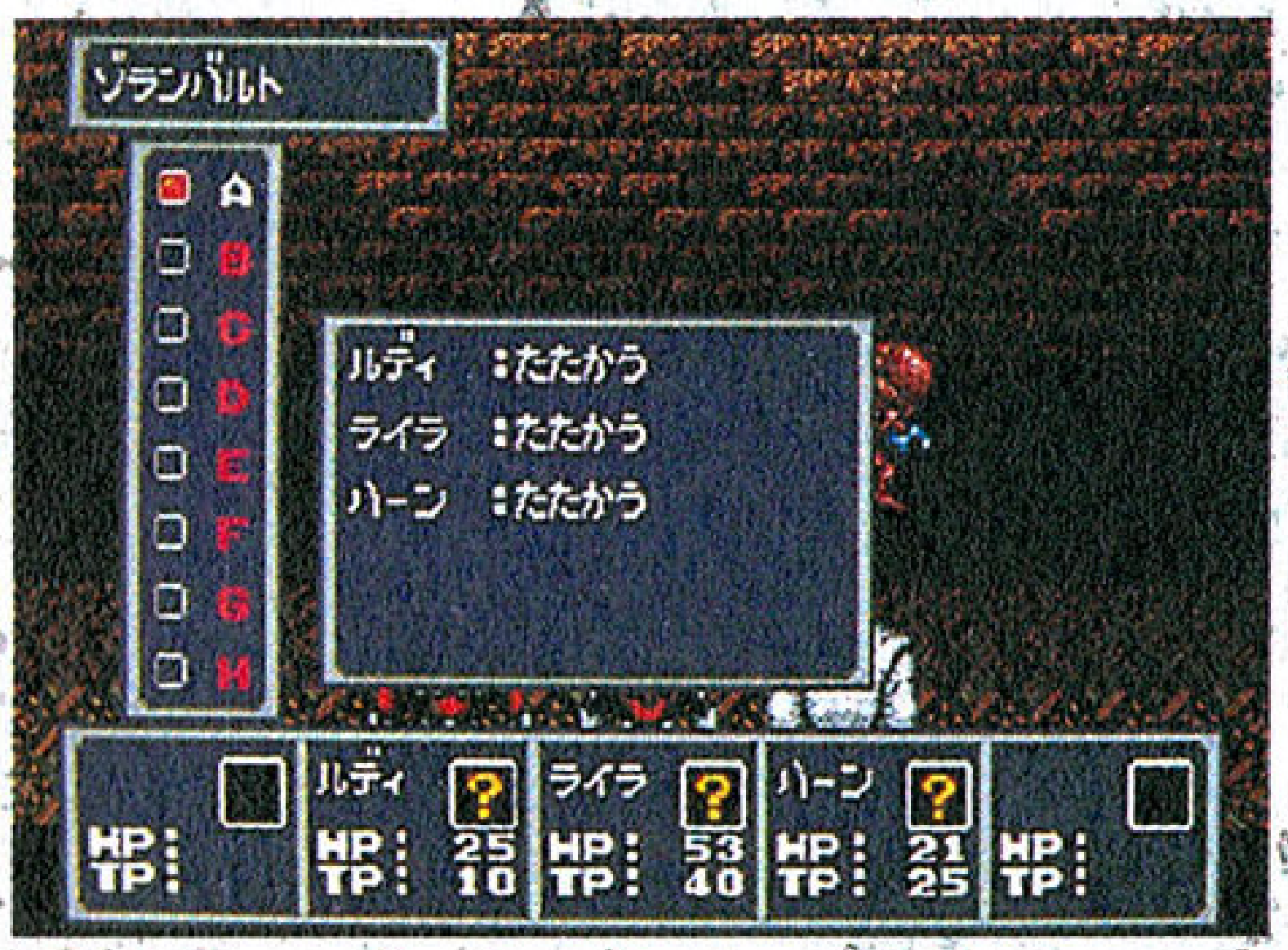
“コマンド”は、IIの「作戦・命令」を凝縮したものに相当する。１つに簡略化されたのだ。

●行動マークは5種類



「コマンド」を選ぶと上のウィンドウが開く。これは、各キャラにどういった行動をさせるか決める「行動コマンド」だ。左から順に戦闘（直接攻撃)、テクニック、特技、アイテム、防御。IIでは4種類だったのが、今回は特技が加わったので５種類になったぞ。

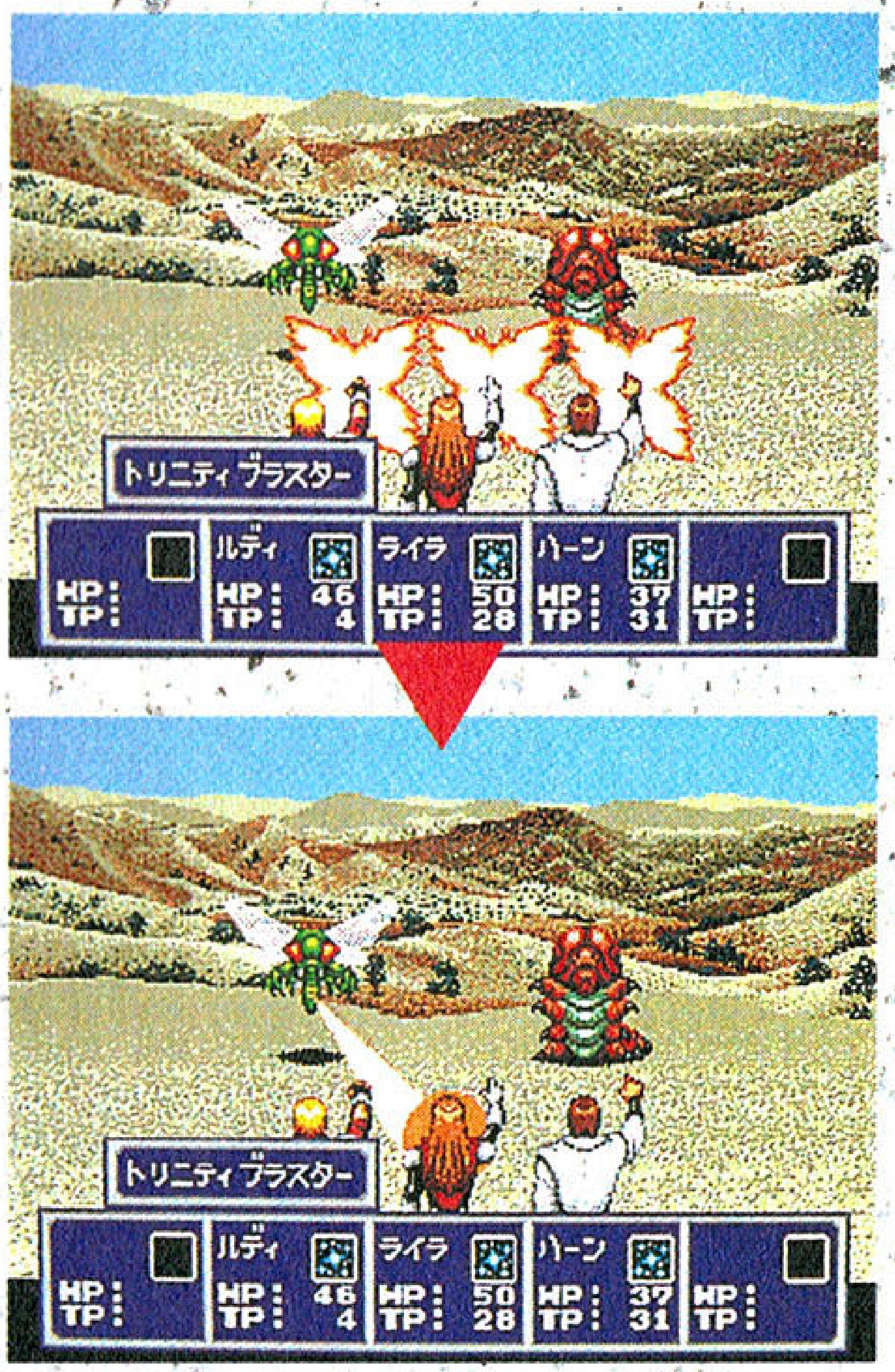
●マクロは便利



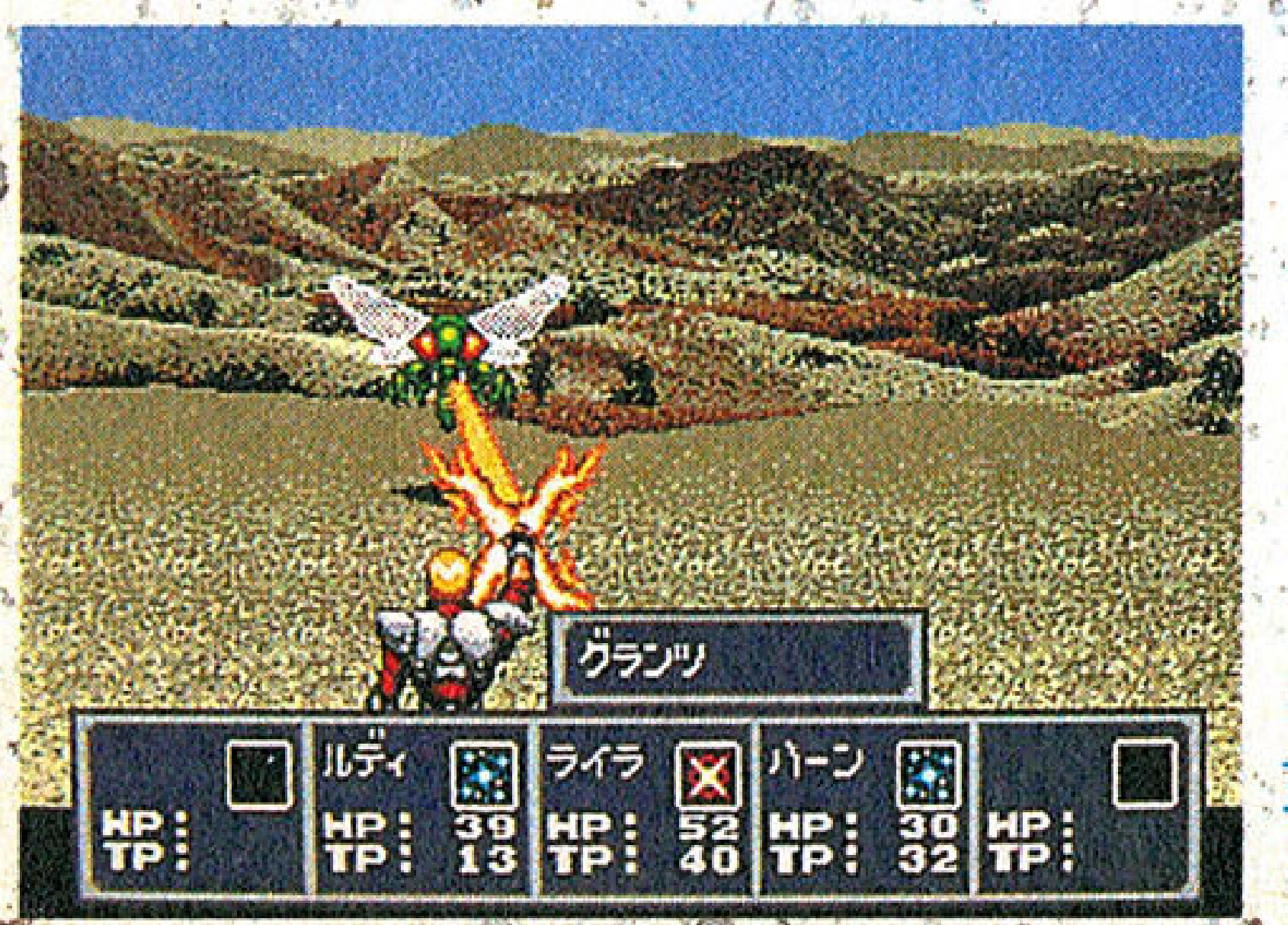
マクロとは、マクロプリセットの略。戦闘時、誰にどんな行動をさせるか、あらかじめ登録できるコマンドだ。８種類までセットできるので、さまざまな戦闘パターンが作れる。いちいち行動コマンドを選択しなくていいので、非常に便利だぞ。ちなみにコレ、本来の活用の場はコンビネーションバトルにあるのだ。

point 7 取説にも載らない超㊙技 コンビネーションバトル

複数のキャラにテクニックを使えと命令したら、なぜか一丸となって見たこともない効果を起こした――こんな現象を見かけたら、即テクニックの種類をメモしなさい。これぞ今作の超目玉、コンビネーションバトルシステムなのだ。簡単に言えば、２つ以上のテクニックを掛け合わせて別の効果を生み出す技のこと。ただし、いつでも出るわけじゃない。順番とタイミングが命なのだ。



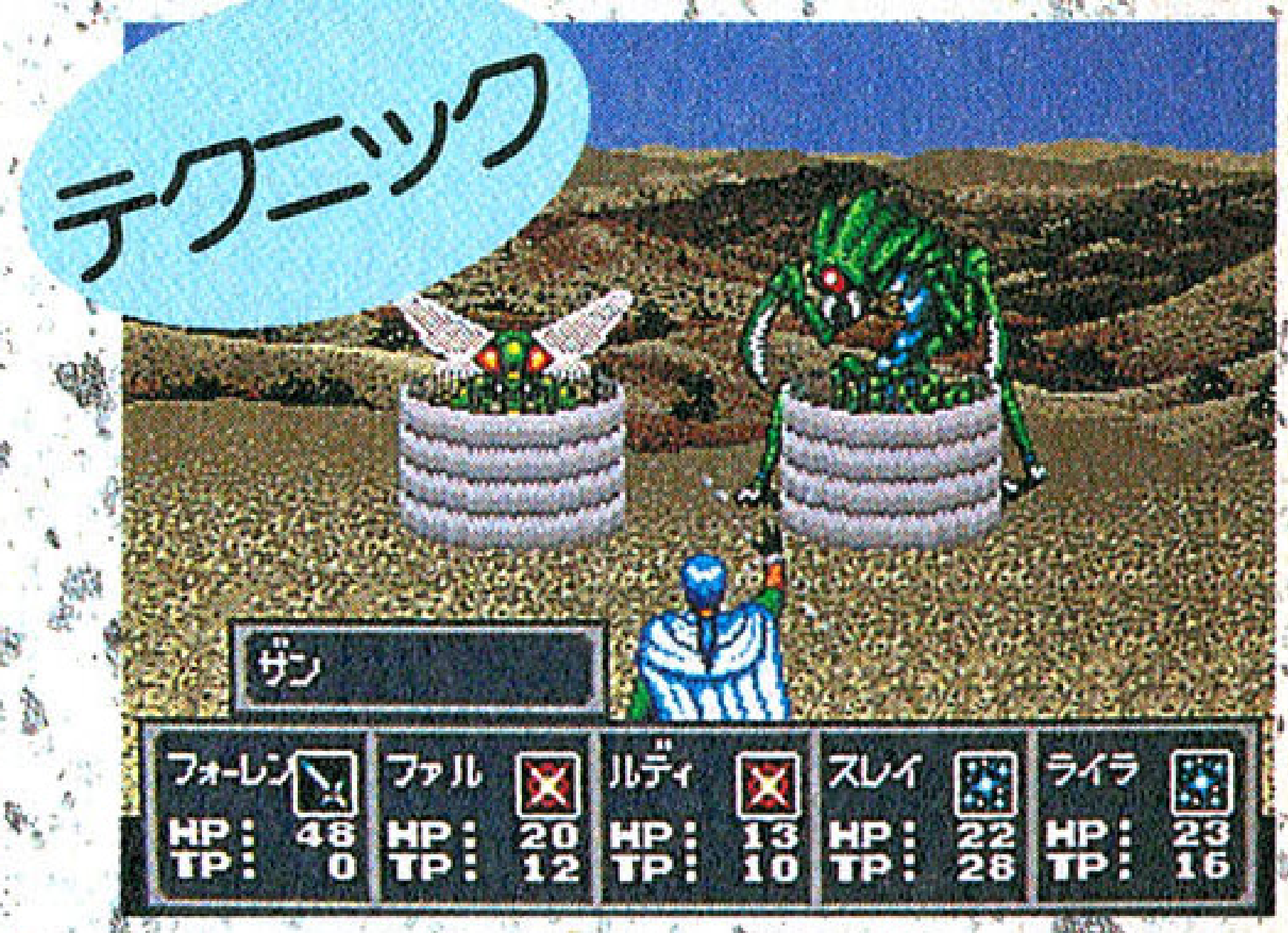
絶大な効果を発揮するコンビネーションバトル。もちろんフルアニメーションだ。見つけたら、すぐマクロに登録して再現させよう。

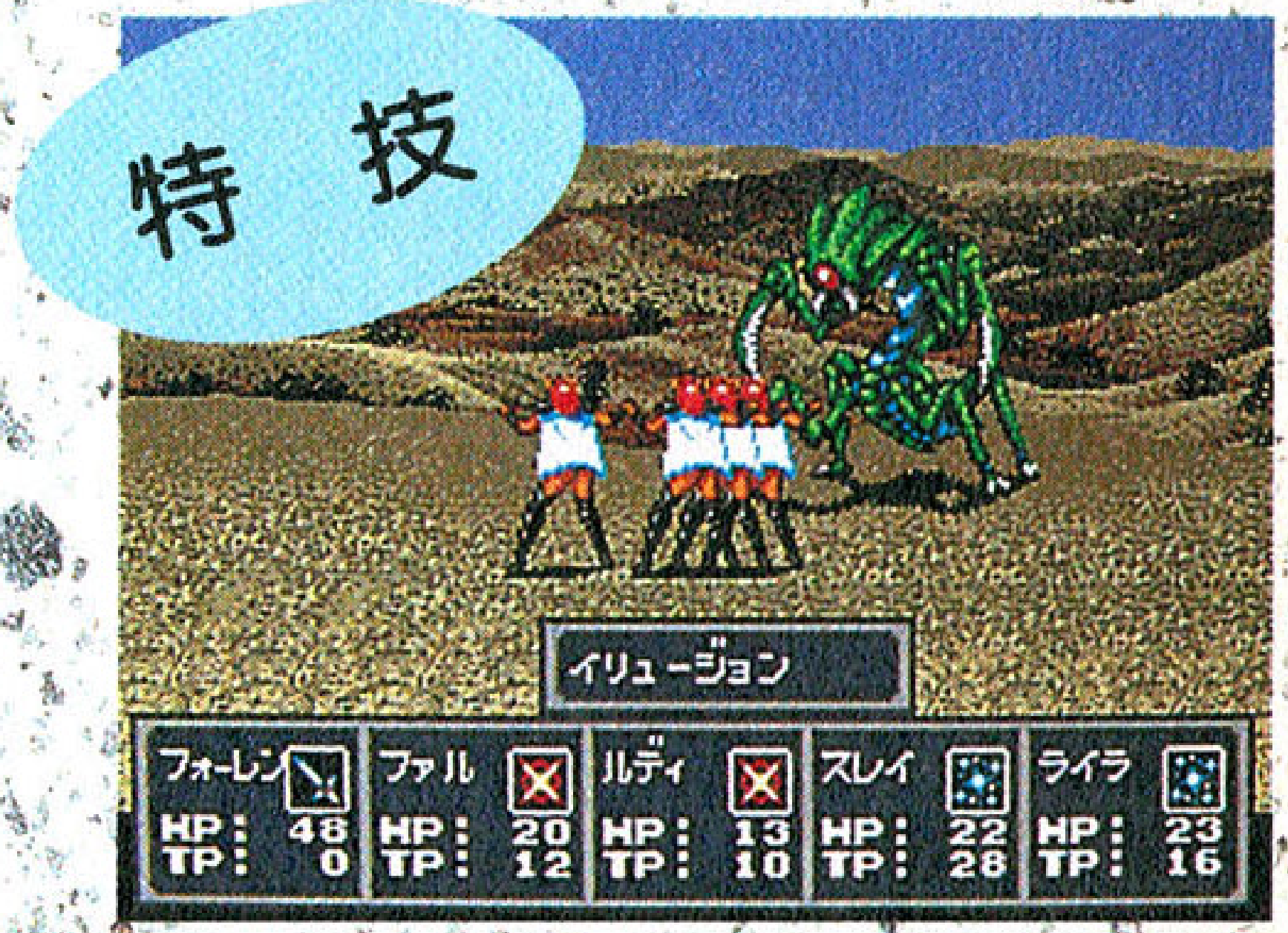


その効果、名称や組み合わせ方は秘密。もちろん取説にも載らないそうだ。こうなりゃ自分で見つけるしかない。探す楽しみがあると燃えるよね。

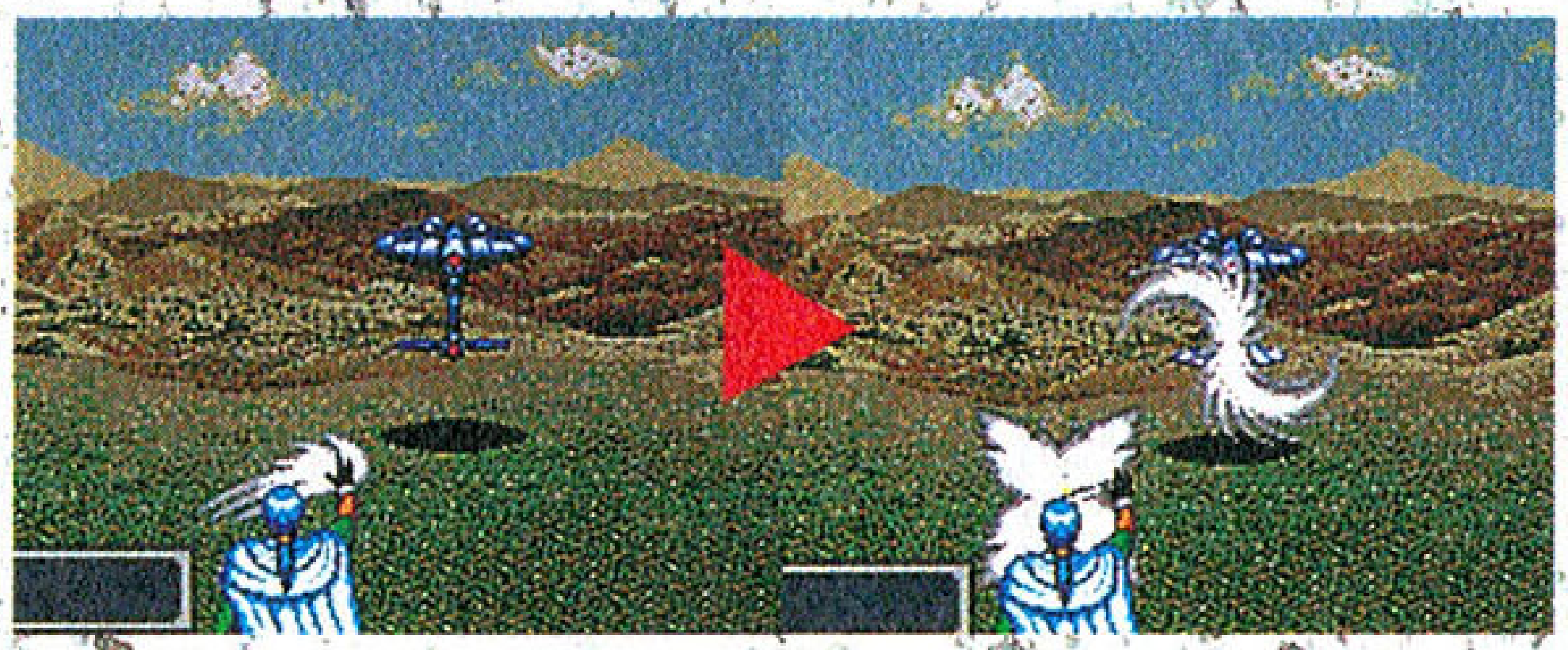
point 8 テクニックと特技をガンガン使え

IIのテクニックのアニメには驚かされたが、今回も負けちゃいない。テクニックの種類は減っているが、それは「確実に使える」ものだけを選出したからだ。今回は特技も加わったので、技の総数はかなり増えている。もちろん、どちらもフルアニメーションするし、それぞれどんどんハデになってくるぞ。コンビネーションバトル発見のためにも、純粋に楽しむためにも、両者はガンガン使って進もう。





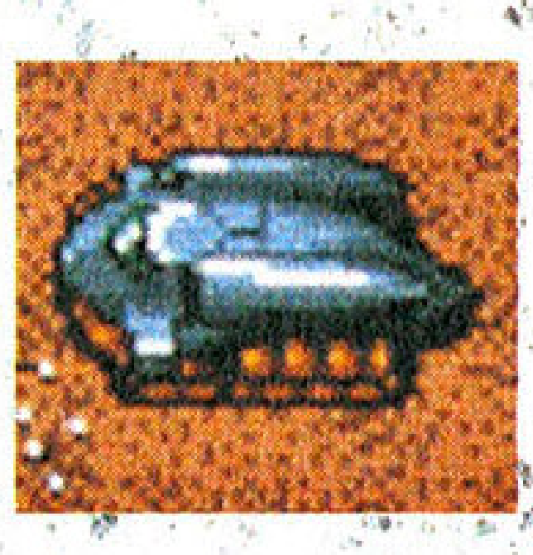
●テクニック・特技のアニメーションも楽しめる



左はスレイが使う特技のヒューンだ。こんなふうに、すべてのテクニックと特技が派手にフルにアニメーションする。今回、心なしか全員のＴＰ（テクニックポイント）値が高いような気がするのは、「ガンガン使ってほしい」という開発側の気持ちの表われだろうか？

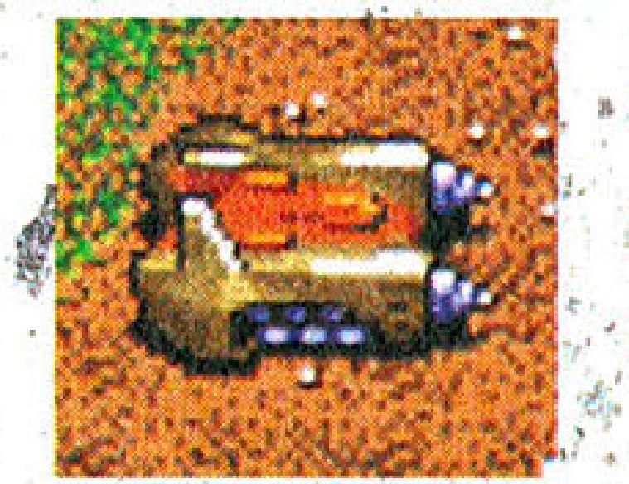
point 9 戦闘楽々、ほぼ無敵状態!? マシンバトルもすごいぞ

最後に紹介するのは、これまた大ウリのマシンバトルシステム。これは、マシンでの移動中に敵と遭遇したら、そのマシンでそのまま戦えるというもの。敵からの攻撃はすべてマシンが受けてくれるので、主人公たちに被害はない、つまり死が皆無に近いのだ。マシンの種類は３つ。どれも懐かしいものばかりだ。



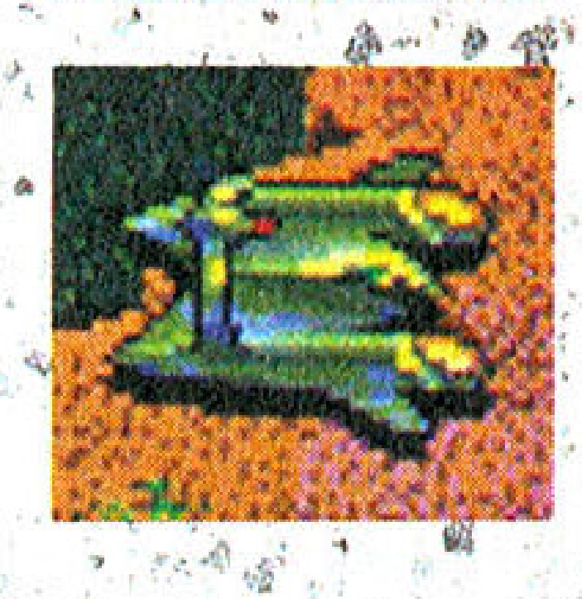
ランドマスター

砂漠での戦闘行動を想定して開発されたマシン。不安定な足場も安全走行。



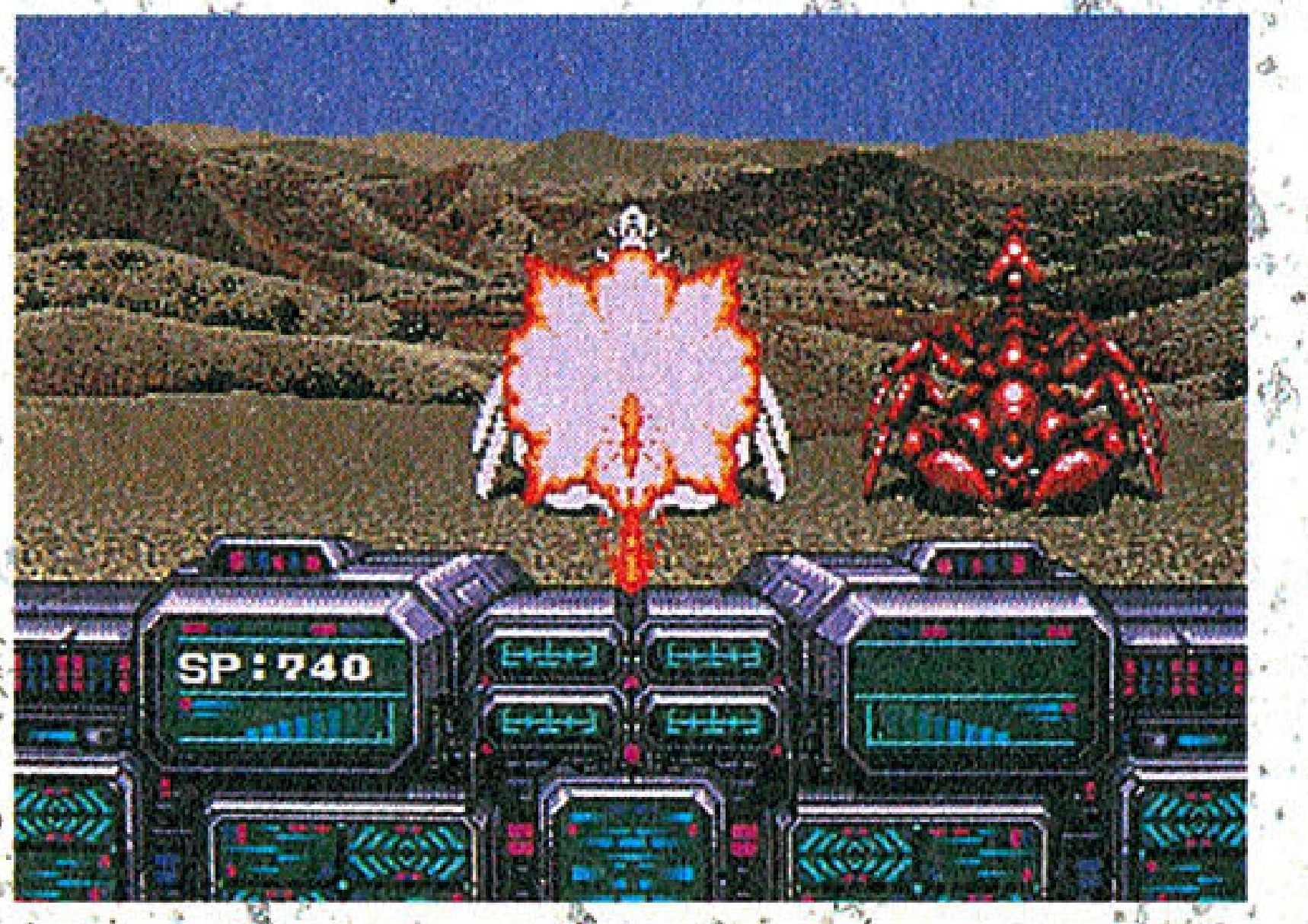
アイスデッガー

巨大ドリルを搭載した大型砕氷車両。通常はこのドリルで氷壁を突破する。



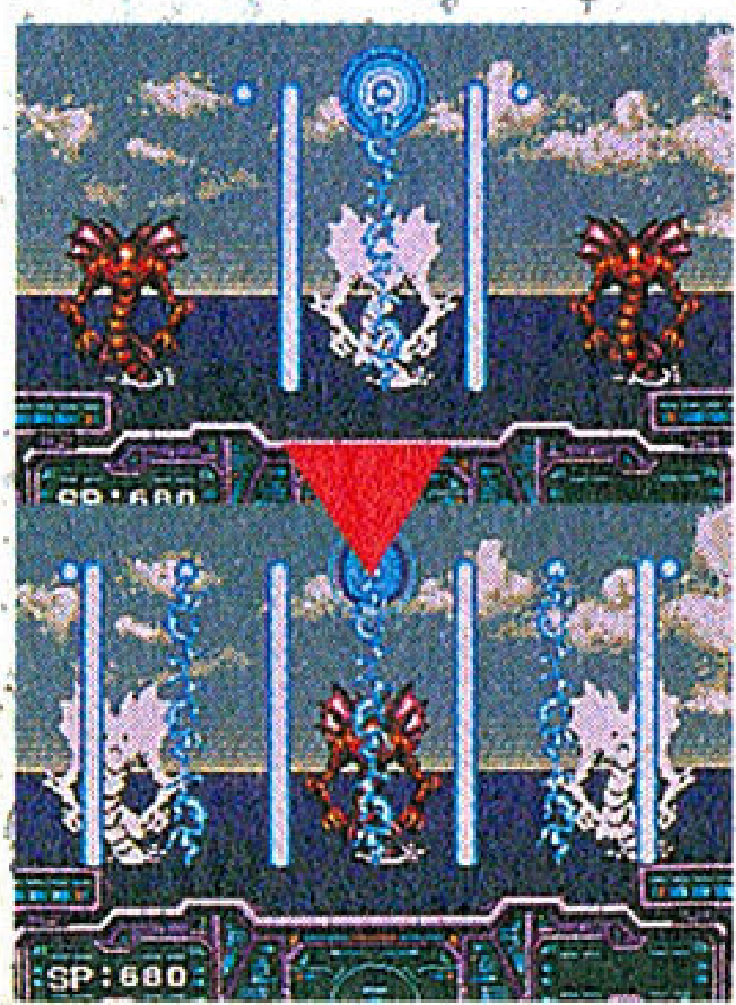
フロームーバー

最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わず走行可能だ。



ＳＰとはシールドポイントの略。ダメージを受けると減っていくが、戦闘終了後に全回復。頼もしいが、もらえる経験値は少ないのだ。

●当然アニメーションする

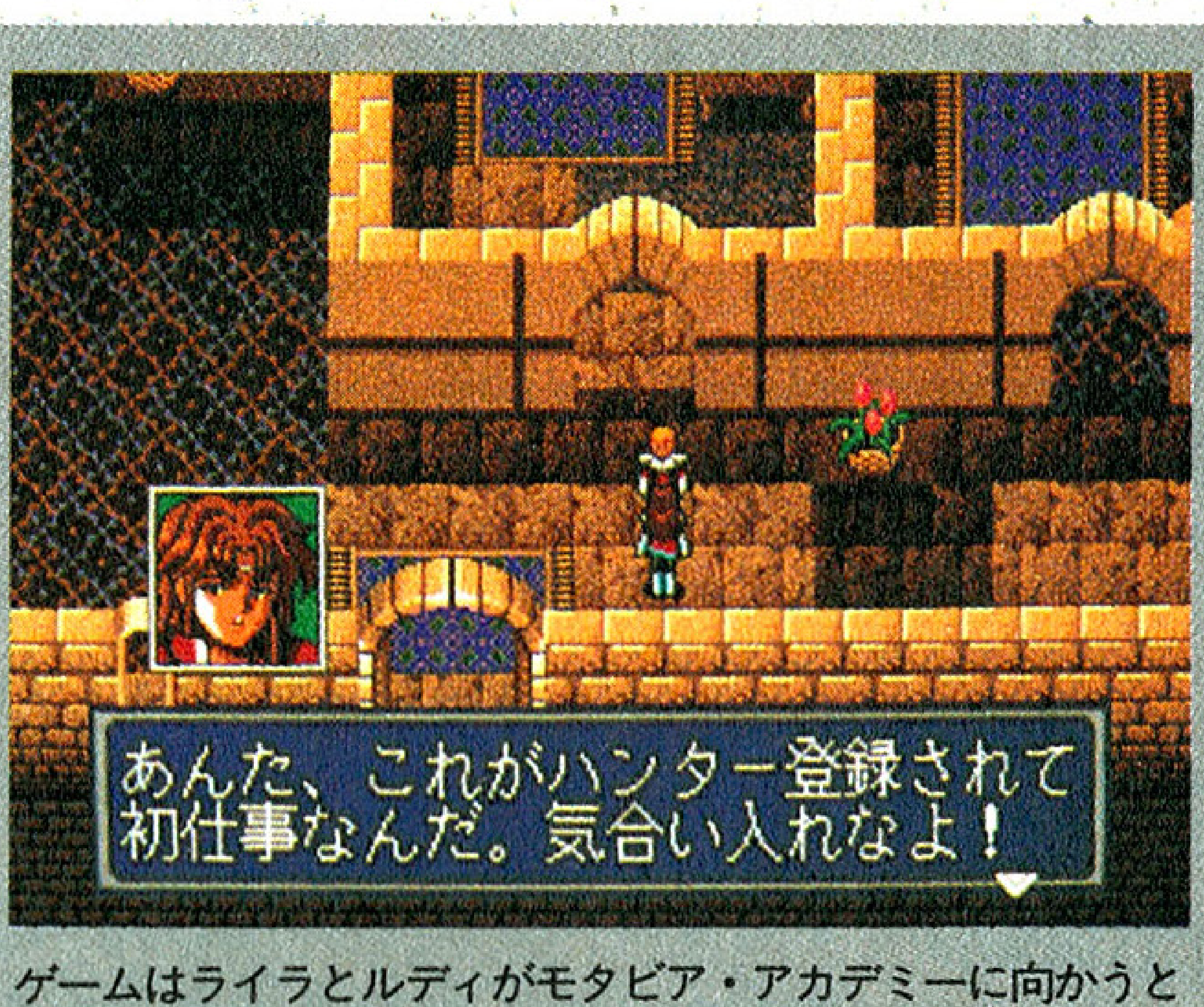


マシンバトルも当然アニメーションする。キャラでの攻撃とはまた違った迫力が味わえるぞ。左はフロームーバーのサンダーグリッド。スペースの関係上、これしか載せられないのが残念。買って見て。

×××ゲームを楽しみたい人は読んじゃダメ!?×××
ストーリーの序盤を徹底攻略だ!!

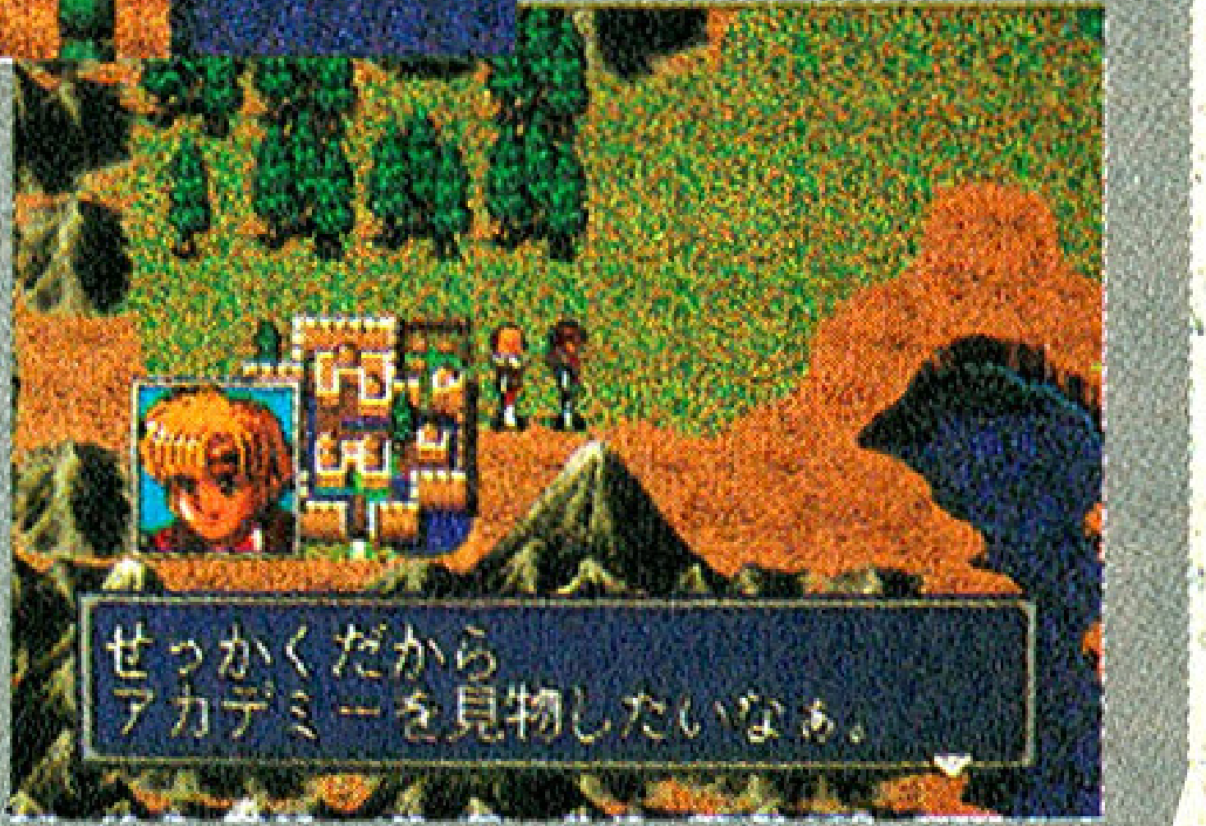
プロローグ

「ルディ、仕事だよ。さっさと支度しな！」ハンターギルドから帰ったライラが、不機嫌気味にこう叫ぶ。ルディは飛び起きた。見習いハンターとしてライラの手伝いをしてきた彼も、今日からは彼女の立派なパートナー。ハンターギルドに登録して初めての仕事がきたのだ。依頼主はモタビア・アカデミーの学長。詳細は不明。一抹の不安を感じながらも、ルディの心は躍っていた。


あんた、これがハンター登録されて
初仕事なんだ。気合い入れなよ！

ゲームはライラとルディがモタビア・アカデミーに向かうところから始まる。駆け出しハンター・ルディのデビュー日だ。これからどんな冒険が待ちうけているのだろうか？

ゲームスタート直後は、しばらくオートでストーリーが展開する。向かうはモタビア・アカデミーだ。

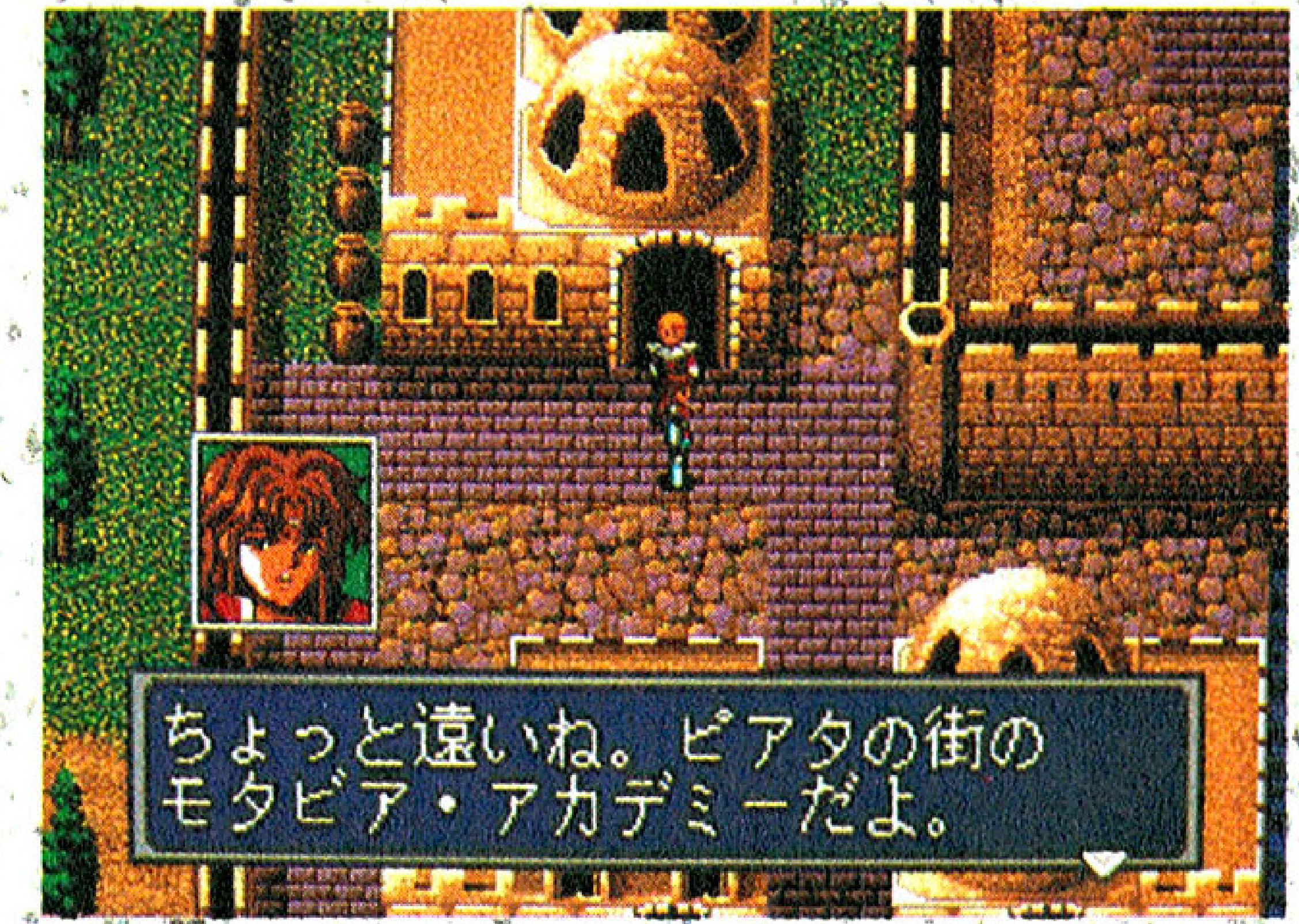

せっかくだから
アカデミーを見物したいなぁ。

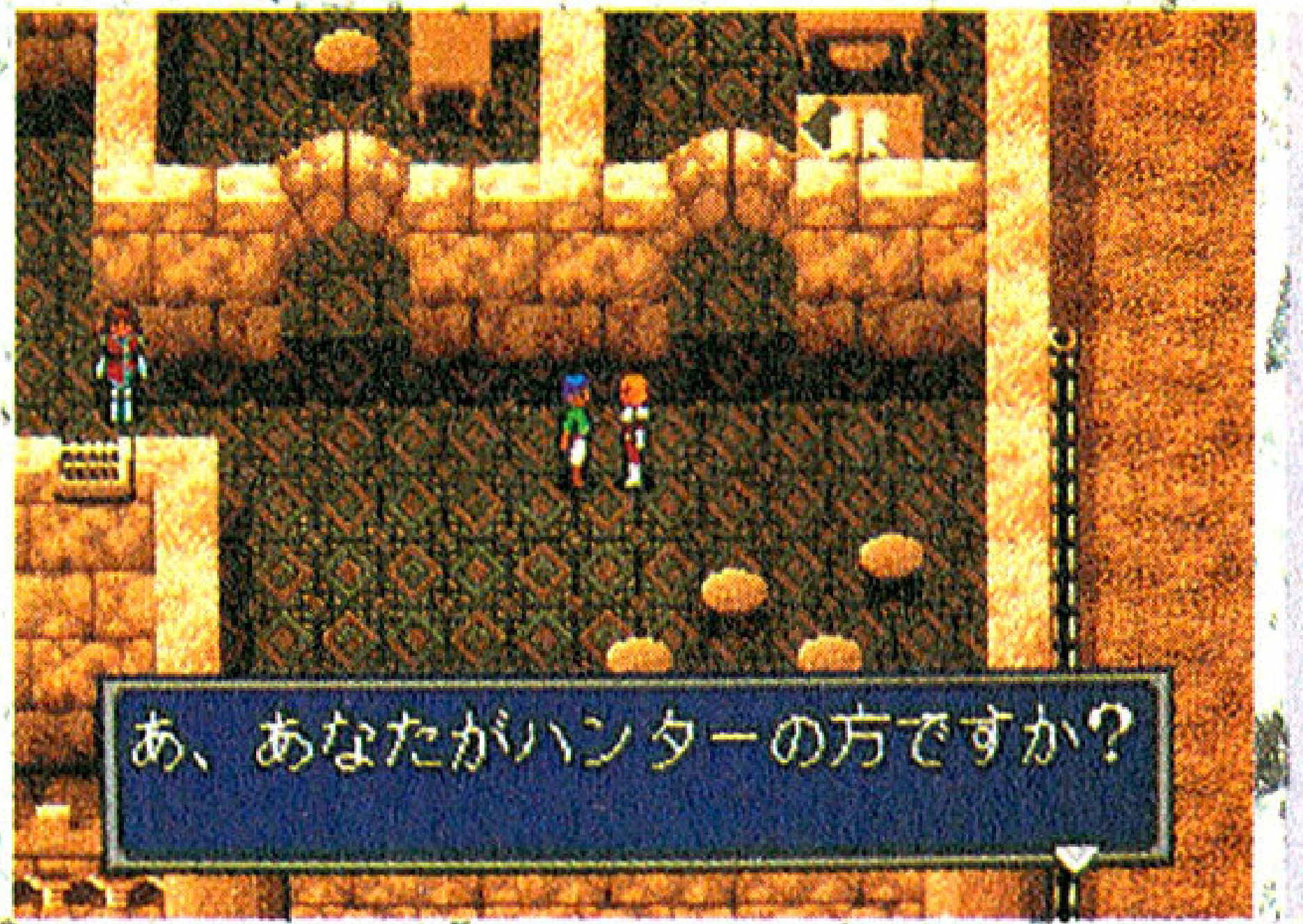
ルディたちの住む街の上方に、洞窟の入り口が見受けられる。いつかここを、くぐる時がくるのだろうか。

依頼を受けて モタビア・アカデミーへ

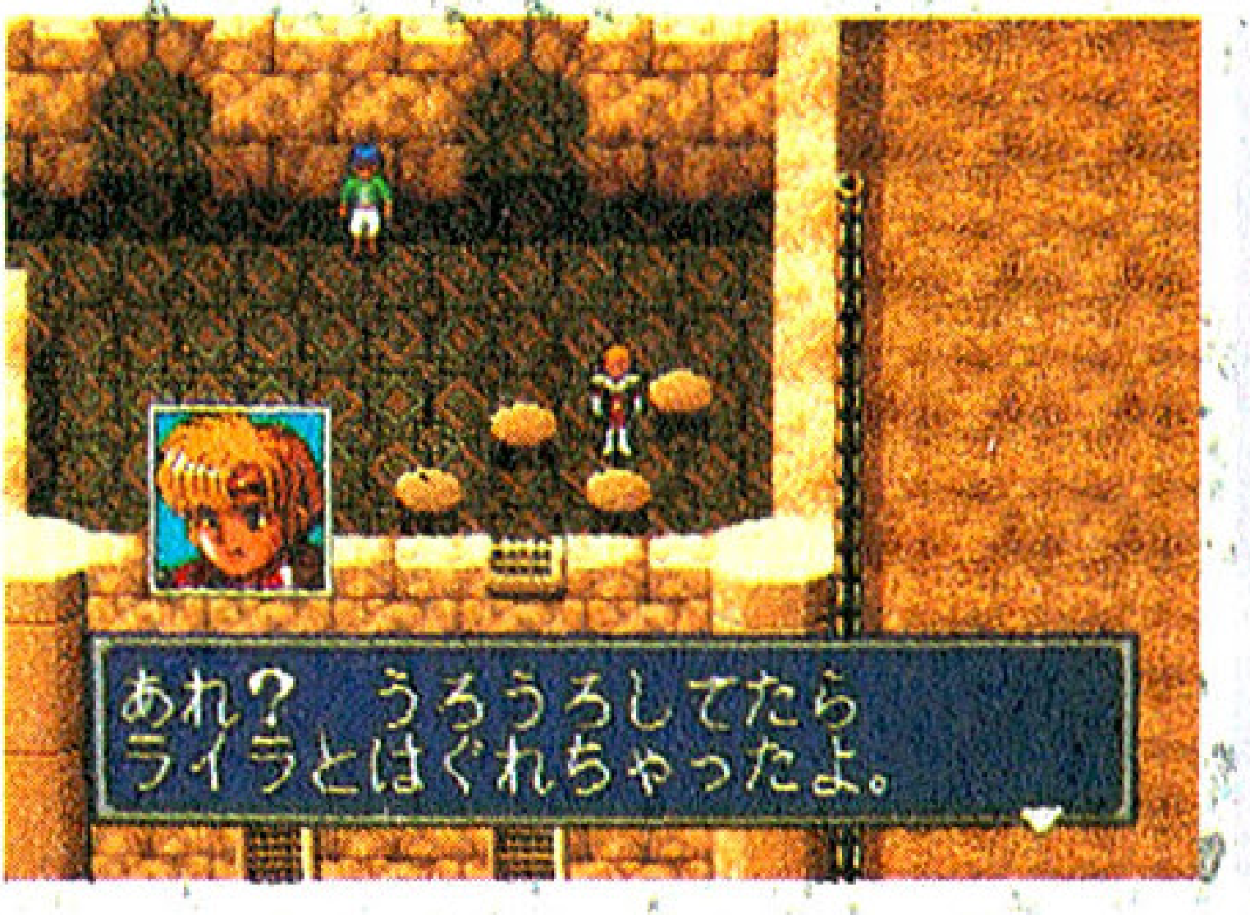
ルディの初仕事はモタビア・アカデミーにあった。ライラと2人でピアタの街へ向かう。

画面が切り替わると、そこはもうアカデミーの中。なぜかルディは1人で立ちつくしている。いつのまにかライラとはぐれてしまったらしい。ちょっと唐突だけどね。ここで初めて、プレイヤーはルディを動かせるようになるぞ。近くにいる人と話でもしてみよう……と、すぐそこにライラがいるじゃないか。いったいどうやってはぐれたんだか。とりあえず気を取り直して再スタートだ。

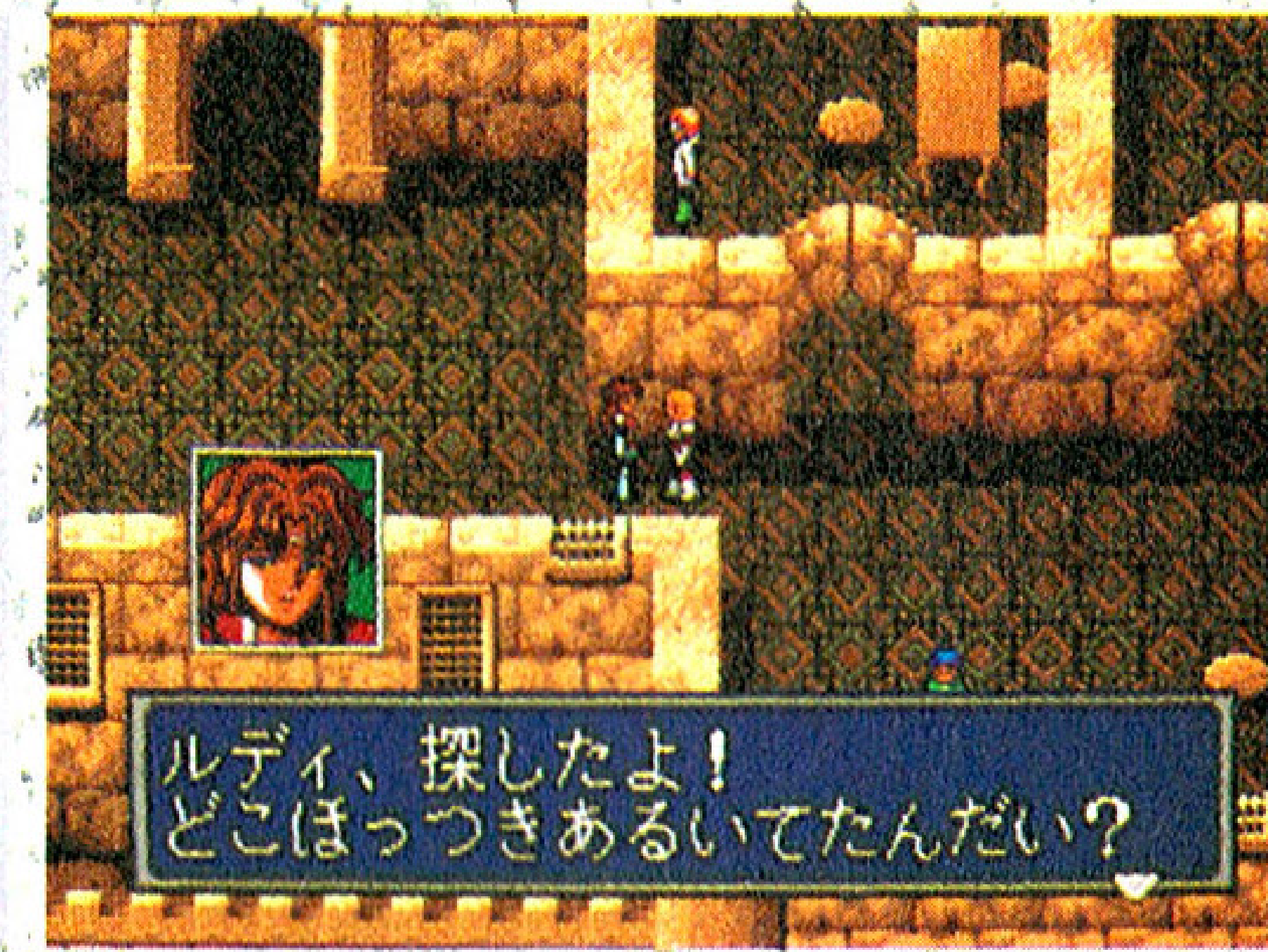

ちょっと遠いね。ピアタの街の
モタビア・アカデミーだよ。


あ、あなたがハンターの方ですか？

ここで初めてルディを動かすことができる。近くの人に話しかけろ。


あれ？ うろうろしてたら
ライラとはぐれちゃったよ。

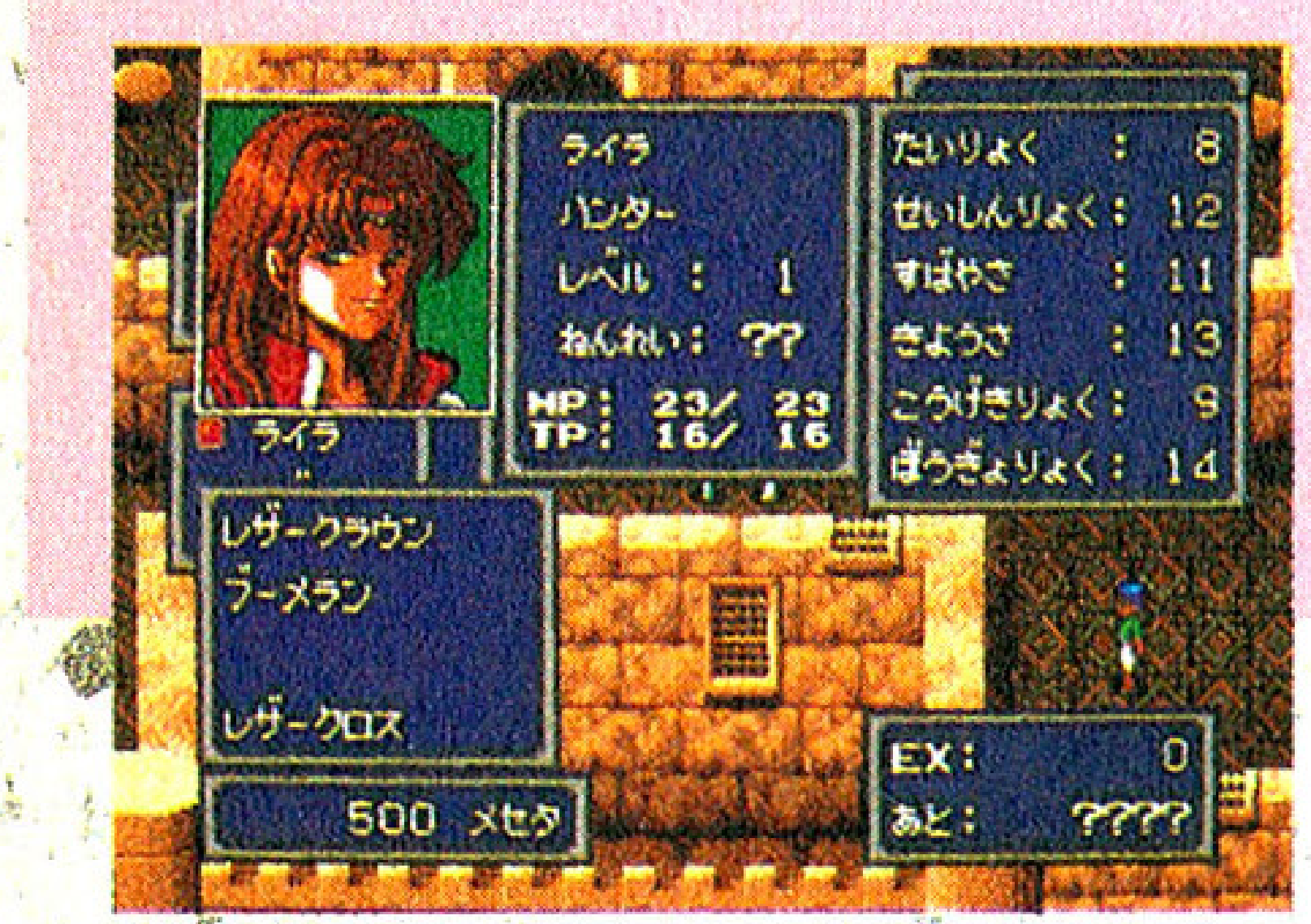
ピアタの街に着いたかと思ったら、いきなりライラとはぐれてしまった。こんなんじゃ、先が思いやられるぞ、ルディ。


ルディ、探したよ！
どこほっつきあるいてたんだい？

ここでライラと合流。身に覚えはないが、怒られてしまう。

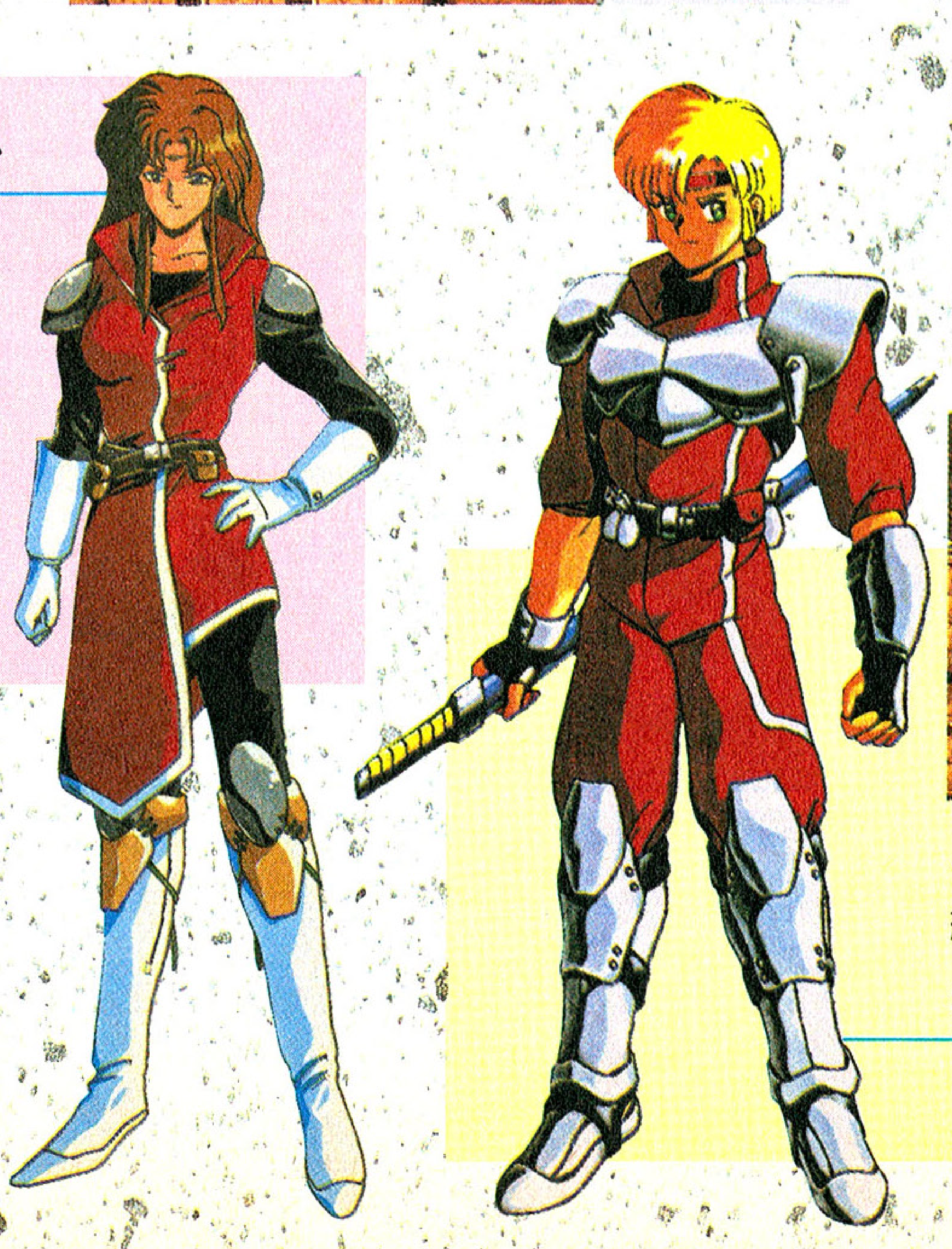
ライラ・ブラングウェン

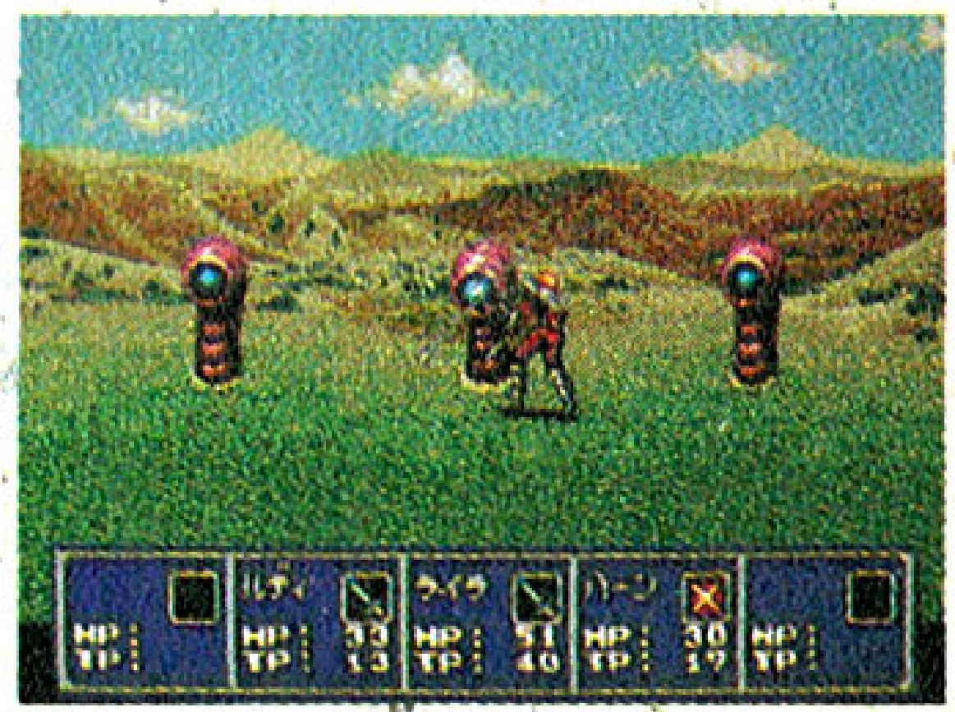
幼いルディを拾い、育て上げた腕利きの女ハンター。口は悪いが、その実、深い思いやりを心に秘めた女性である。

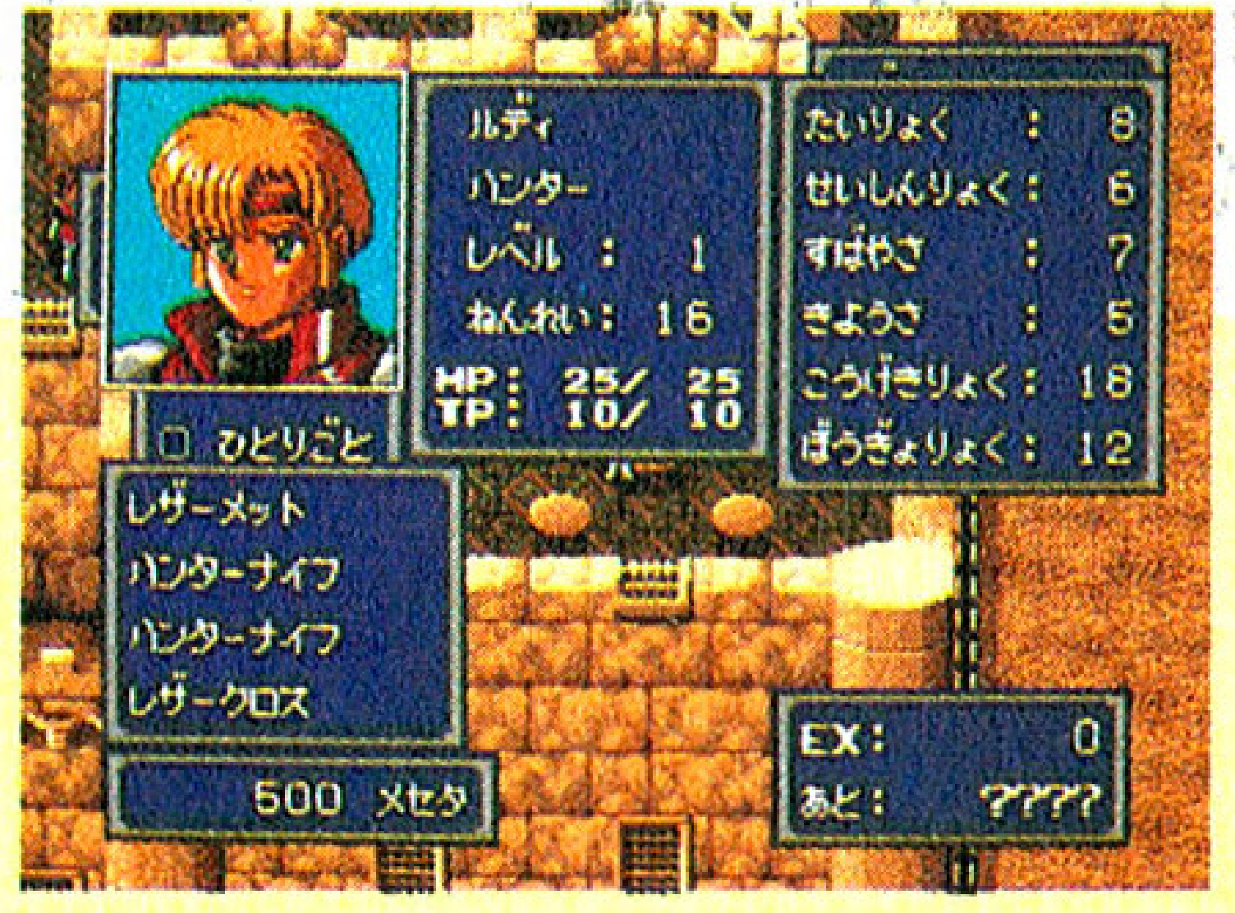

ライラ
ハンター
レベル ： 1
ねんれい： ??
HP： 23/ 23
TP： 16/ 16
たいりょく ： 8
せいしんりょく： 12
すばやさ ： 11
きようさ ： 13
こうげきりょく： 9
ぼうぎょりょく： 14
ライラ
レザークラウン
ブーメラン
レザークロス
500 メセタ
EX： 0
あと： ????

ライラの初期のステータス画面。女性ながら、その数値は並の男にヒケをとらない。年齢不詳だが、20歳代に違いないだろう。

ライラの主な武器は、ブーメランやスライサーなどの飛び道具。力ではなく、腕や技で勝負する彼女にふさわしい。両手に装備させれば、絶大な攻撃力を発揮する。序盤から頼りになる姉貴だ。




駆け出しハンターとはいえ、さすがは男の子。ナイフやソードを使わせればピカイチだ。果敢にモンスターに立ち向かう姿は、いっぱしのハンター並み。序盤から、ていねいに育て上げてやろう。


ルディ
ハンター
レベル ： 1
ねんれい： 16
HP： 25/ 25
TP： 10/ 10
たいりょく ： 8
せいしんりょく： 6
すばやさ ： 7
きようさ ： 5
こうげきりょく： 18
ぼうぎょりょく： 12
□ ひとりごと
レザーメット
ハンターナイフ
ハンターナイフ
レザークロス
500 メセタ
EX： 0
あと： ????

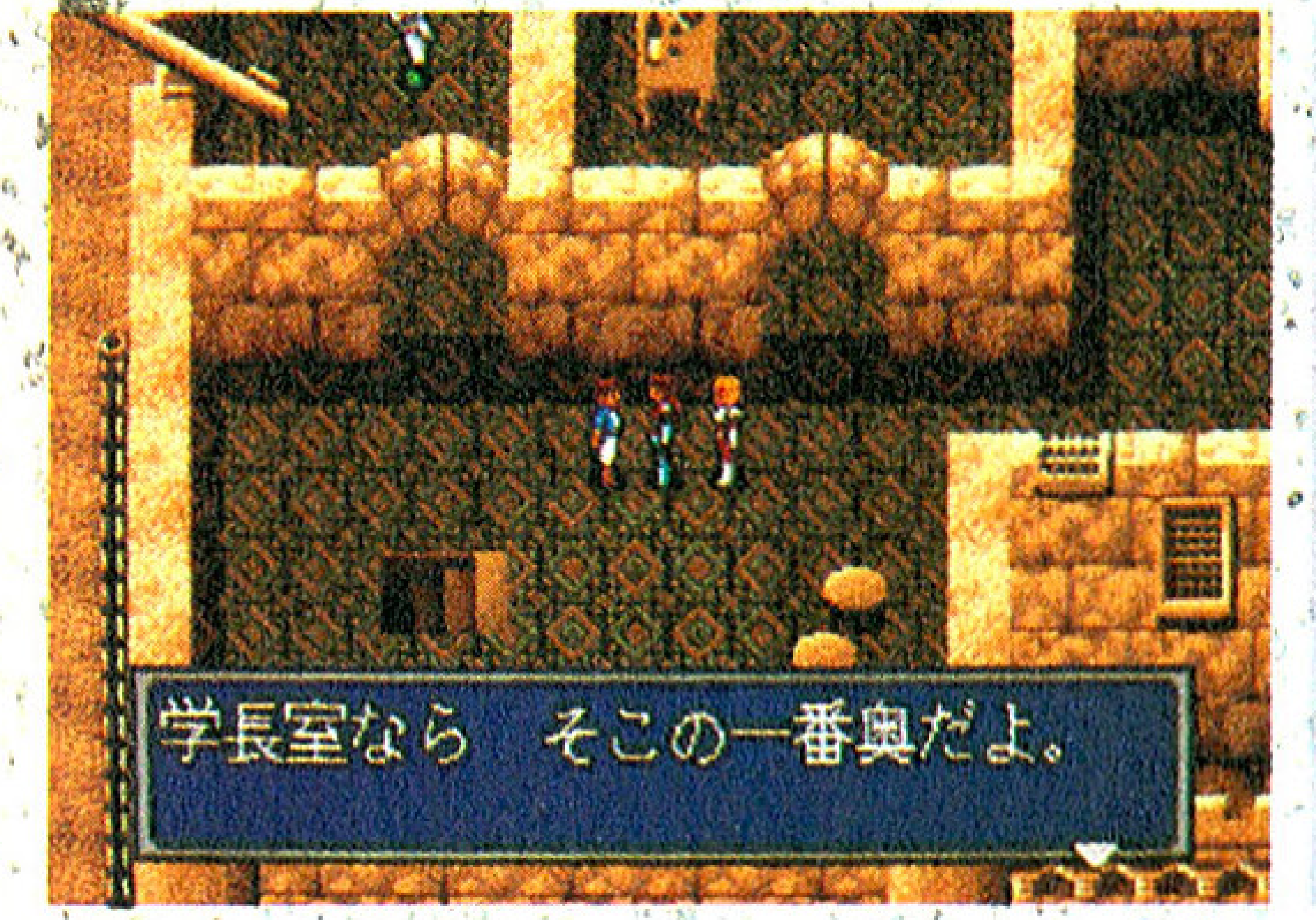
ルディの初期のステータス画面。さすがに、数値だけ見ているとまだまだ頼りない。最初のうちは装備をしっかりさせて、ダメージを少なくしてやろう。

ストリートキッズのリーダーとして悪行を続けてきたが、ライラに拾われて立派に更生した。本ゲームの主人公である。

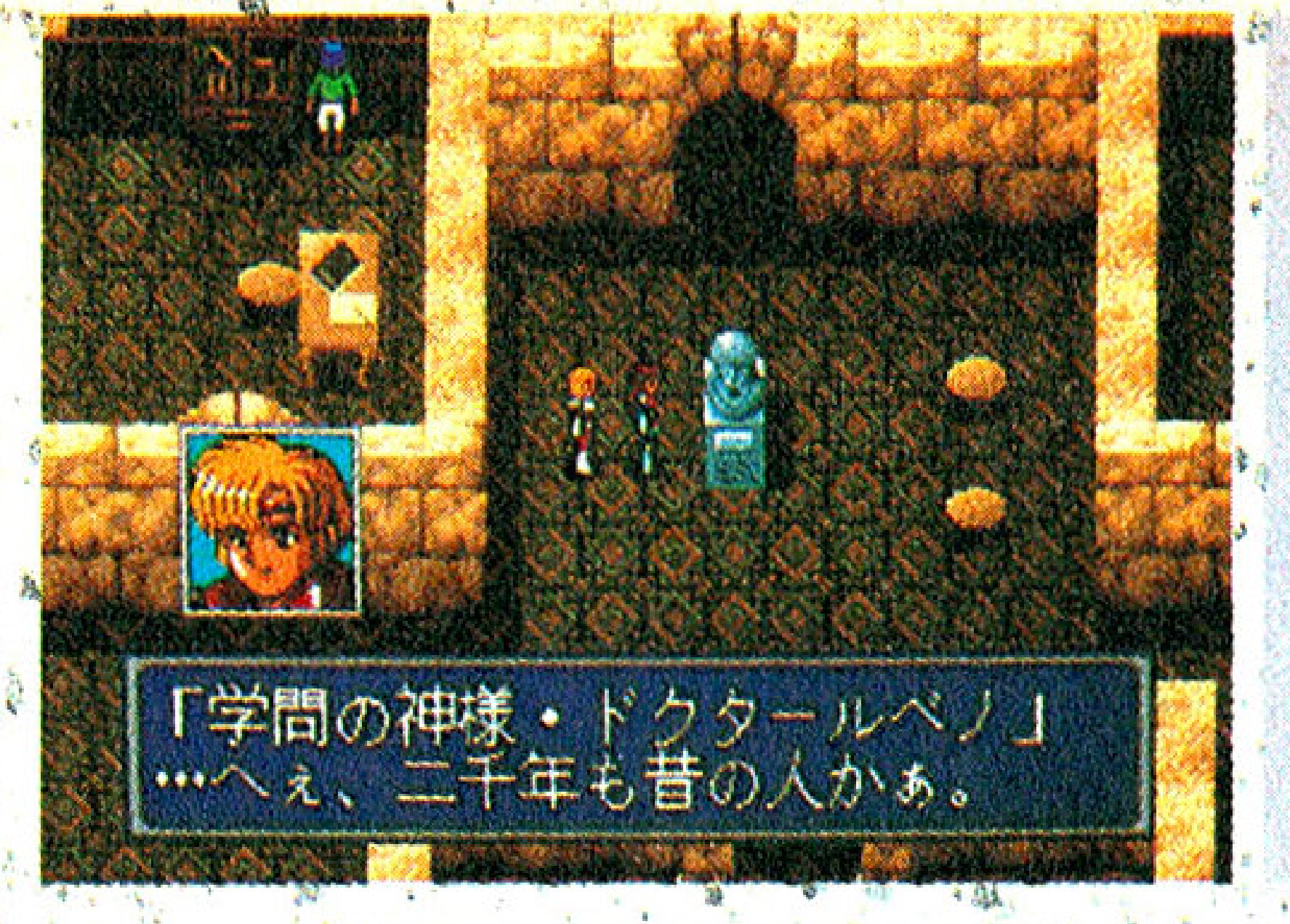
ルディ・アシュレ

学長に会う前にアカデミー内とピアタの街を探検だ!!

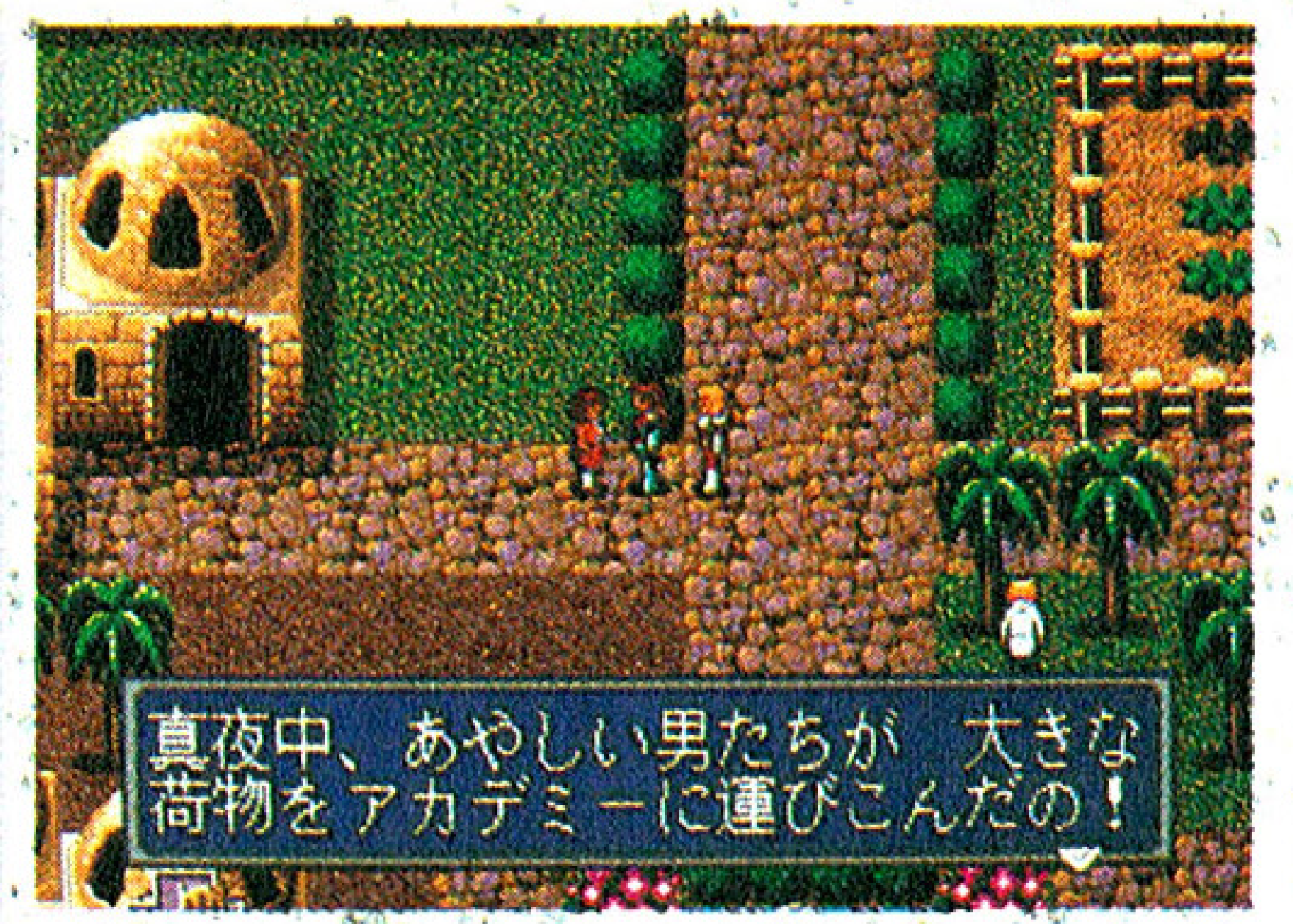
ライラと合流したら、アカデミー内の探索を始めよう。マメなキミは、本棚や机の上とかも調べてみては？ 学内の人の話しを聞くのも忘れずにね。ひととおり見て回ったら、伏線とも言うべきメッセージが聞けるぞ。ちなみに民家の棚を調べても、某RPGのようにアイテムは出てこないけど、リアクションのパターンはいろいろあって楽しいぞ。


学長室なら　そこの一番奥だよ。

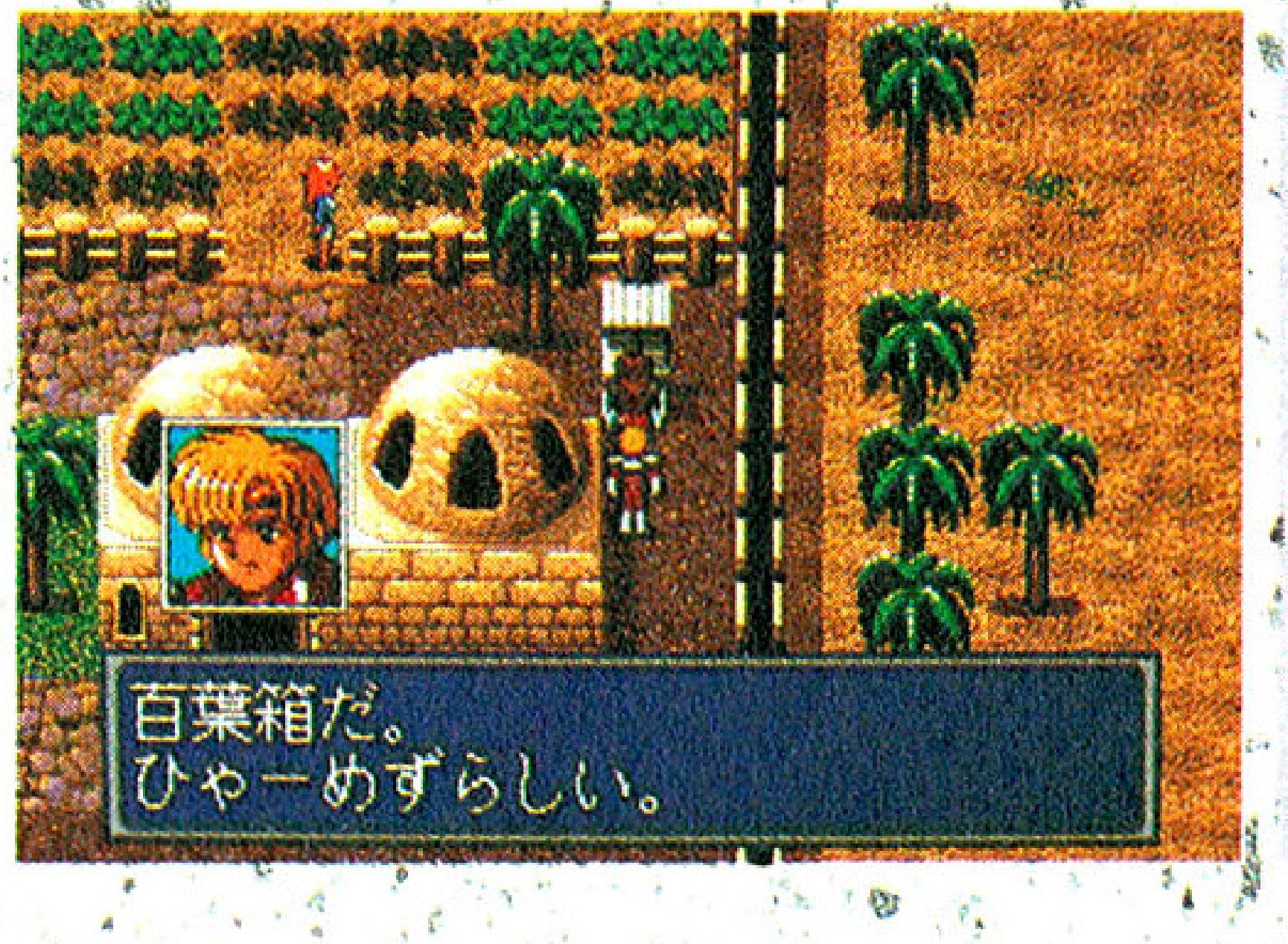
学長室は、この写真の右奥。とりあえずここは最後に回ろう。


「学問の神様・ドクタールベノ」
…へぇ、二千年も昔の人かぁ。

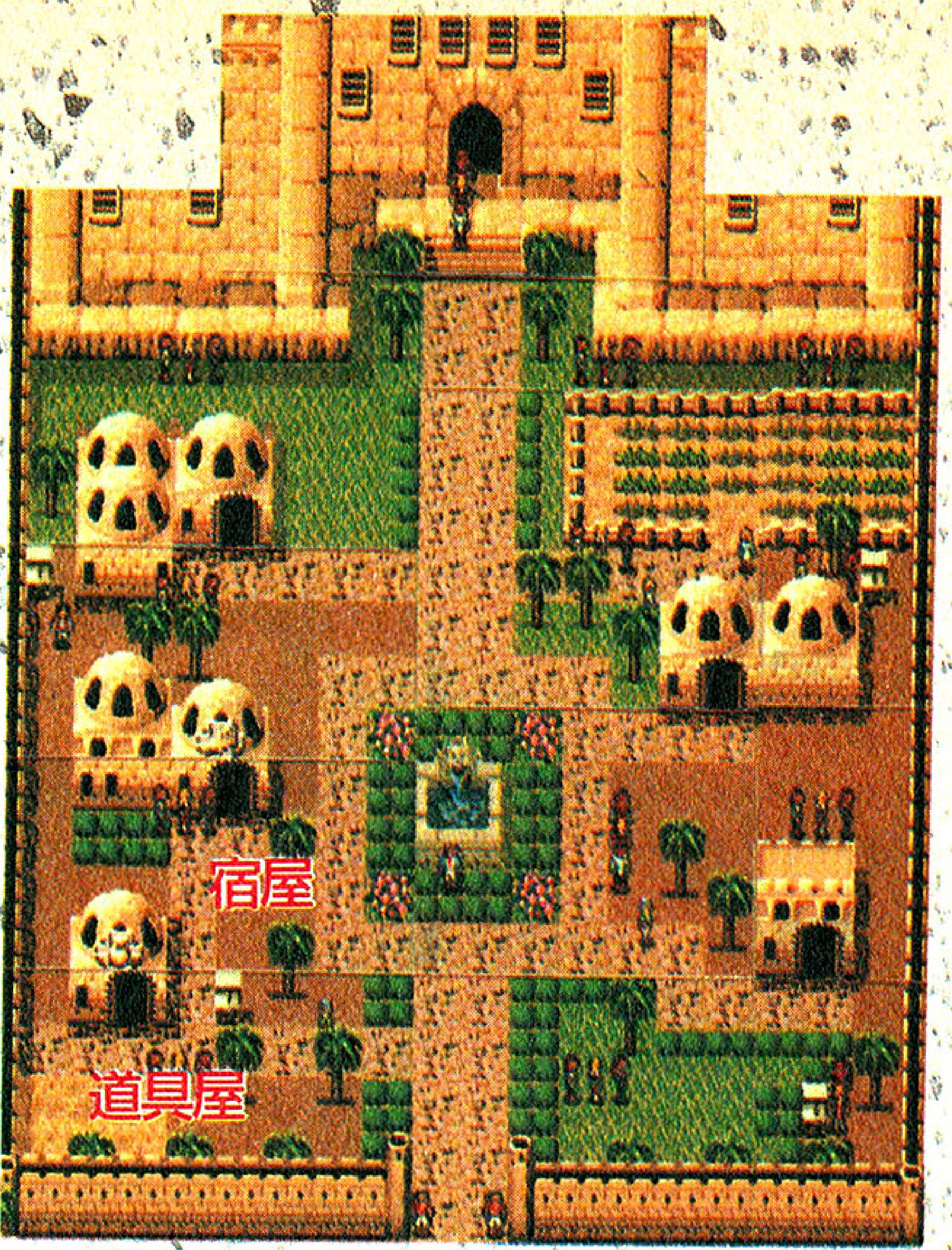
こんなふうにシリーズの流れを匂わすポイントがあるぞ。探してみよう。


真夜中、あやしい男たちが　大きな
荷物をアカデミーに運びこんだの！

どこの世界でも、おばさんは目ざとい。これは依頼内容と何か関係があるのでは？

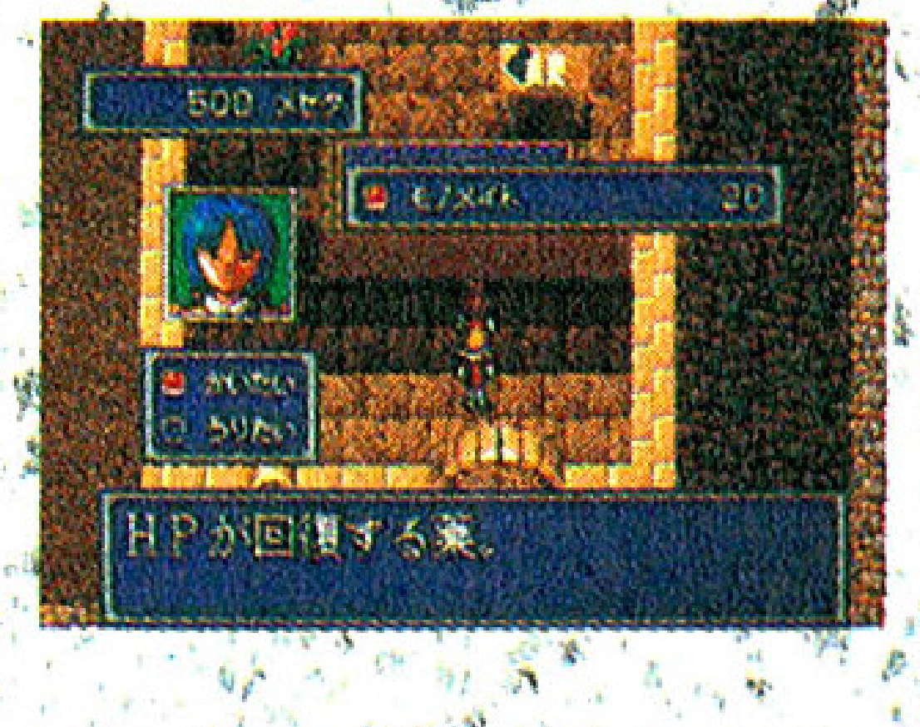

百葉箱だ。
ひゃーめずらしい。

街に点在する百葉箱を探して調べてみよう。それぞれで異なったメッセージが聞けるぞ。



宿　屋	道具屋
15メセタ	モノメイト…20メセタ

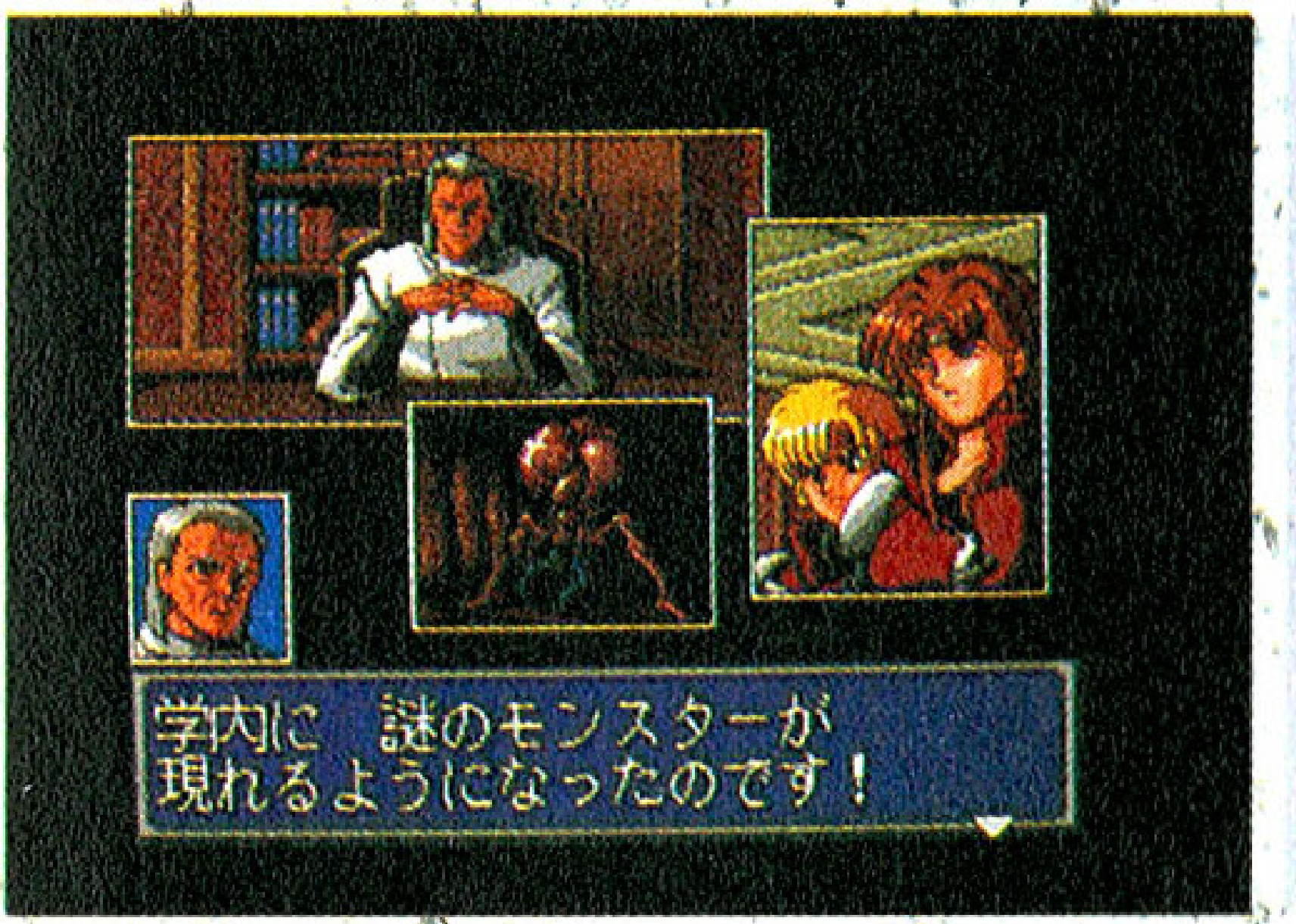
●今作のショップは便利だぞ



HPが回復する薬。

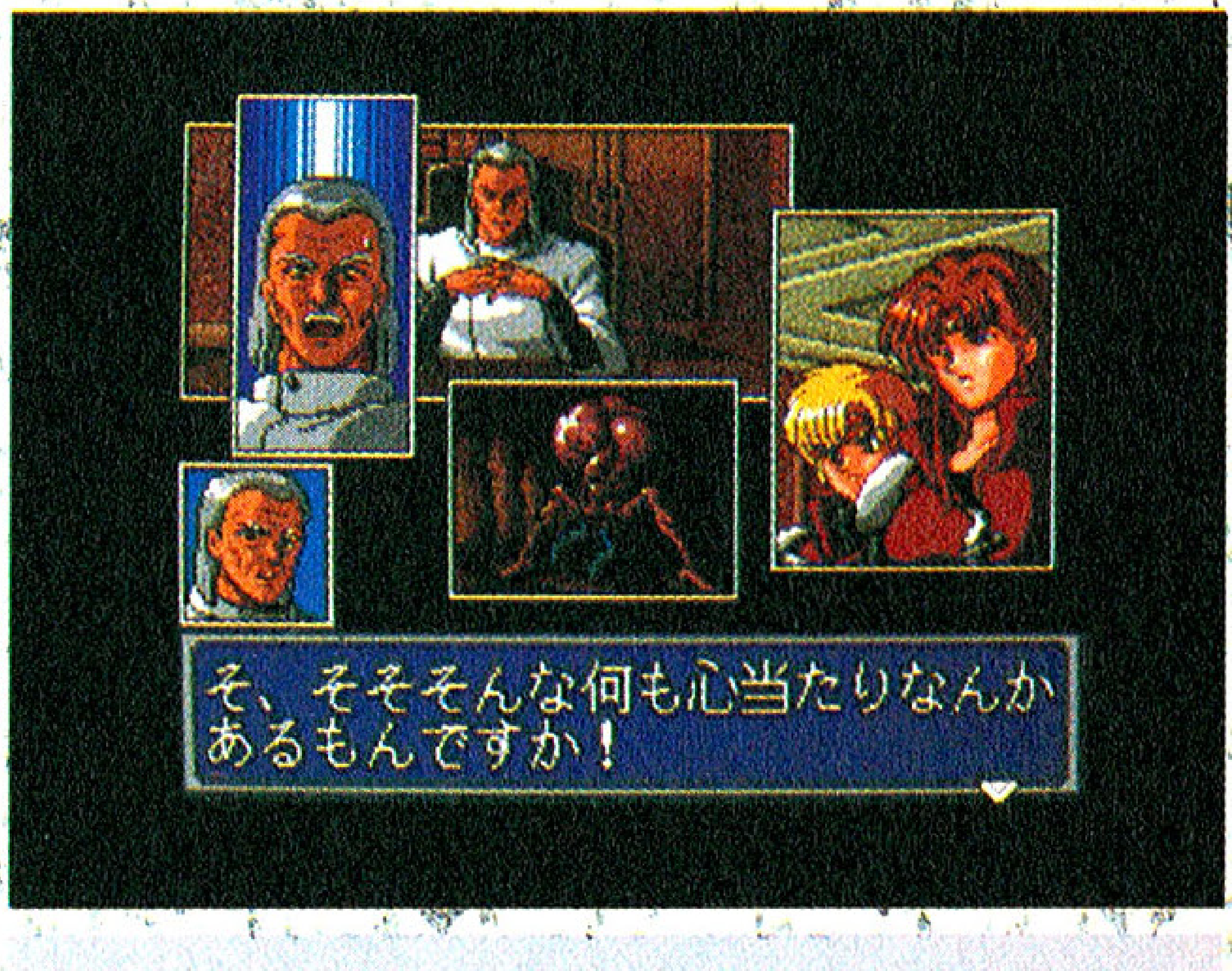
街のショップにうれしいシステムが導入されたぞ。買おうと思う品物にカーソルを合わせると、道具なら使った時の効果が、武器や防具は装備可能キャラを教えてくれるのだ。細かいことだけど、これって便利だよね。

依頼内容は学内のモンスター退治


学内に　謎のモンスターが
現れるようになったのです！

モンスター発生に動揺する学長。何かを隠しているようなのだが……。

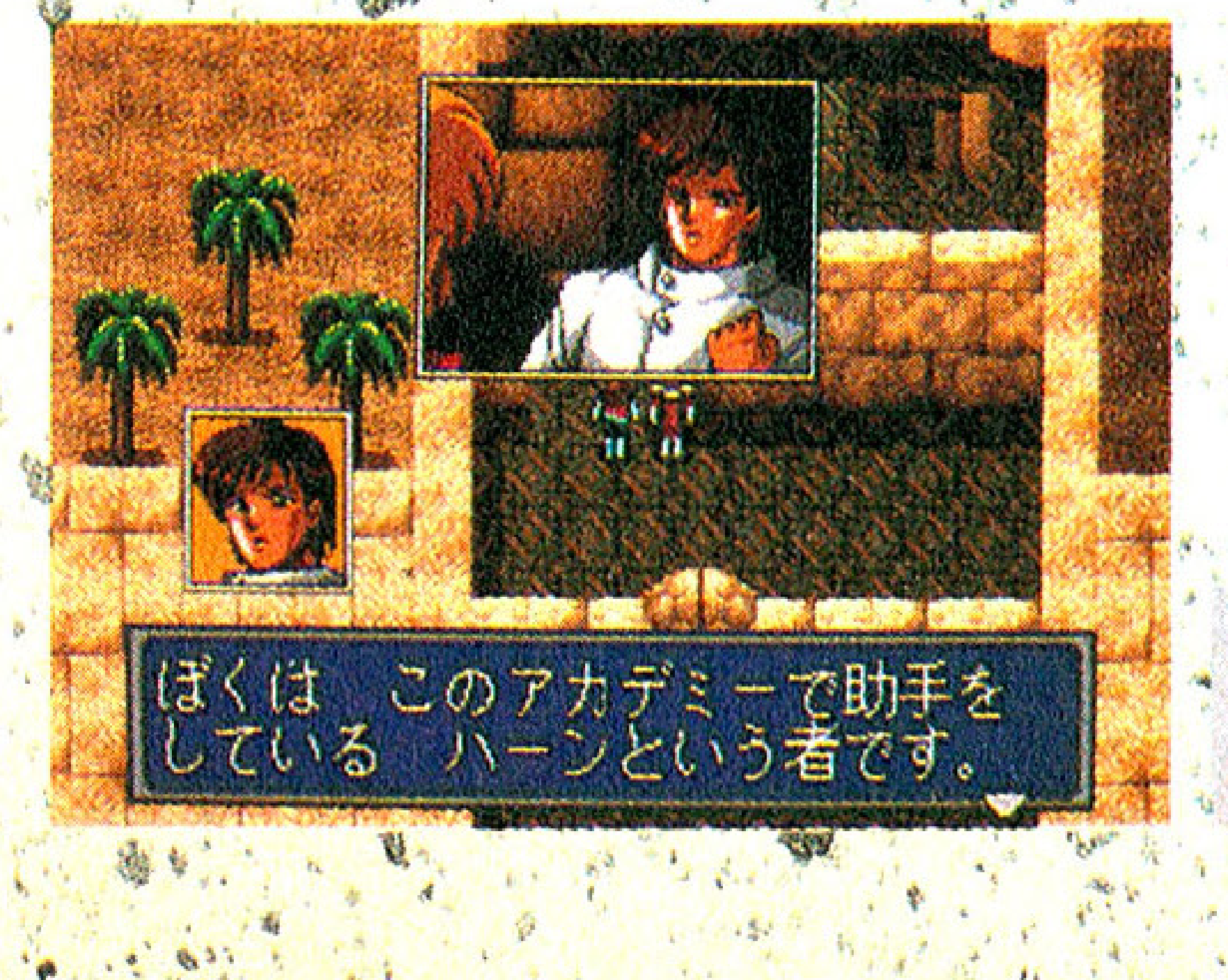
探検が終わったら、いよいよ学長と対面だ。彼の話によると、1カ月前から学内にモンスターが現れるようになったらしい。今回の依頼は、これを全滅させてほしいとのことだったのだ。とはいえ、街中には見当たらなかったモンスターが、なぜ学内だけに？ ライラは彼に心当たりを尋ねるが、逆に怒鳴りつけられてしまう。明らかに動揺しているようだ。どうも怪しい。学長は何かを隠しているみたいだ。とはいえ問いつめても何も話が進まない。さっそく発生地である地下室へ行こう。


そ、そそそんな何も心当たりなんか
あるもんですか！

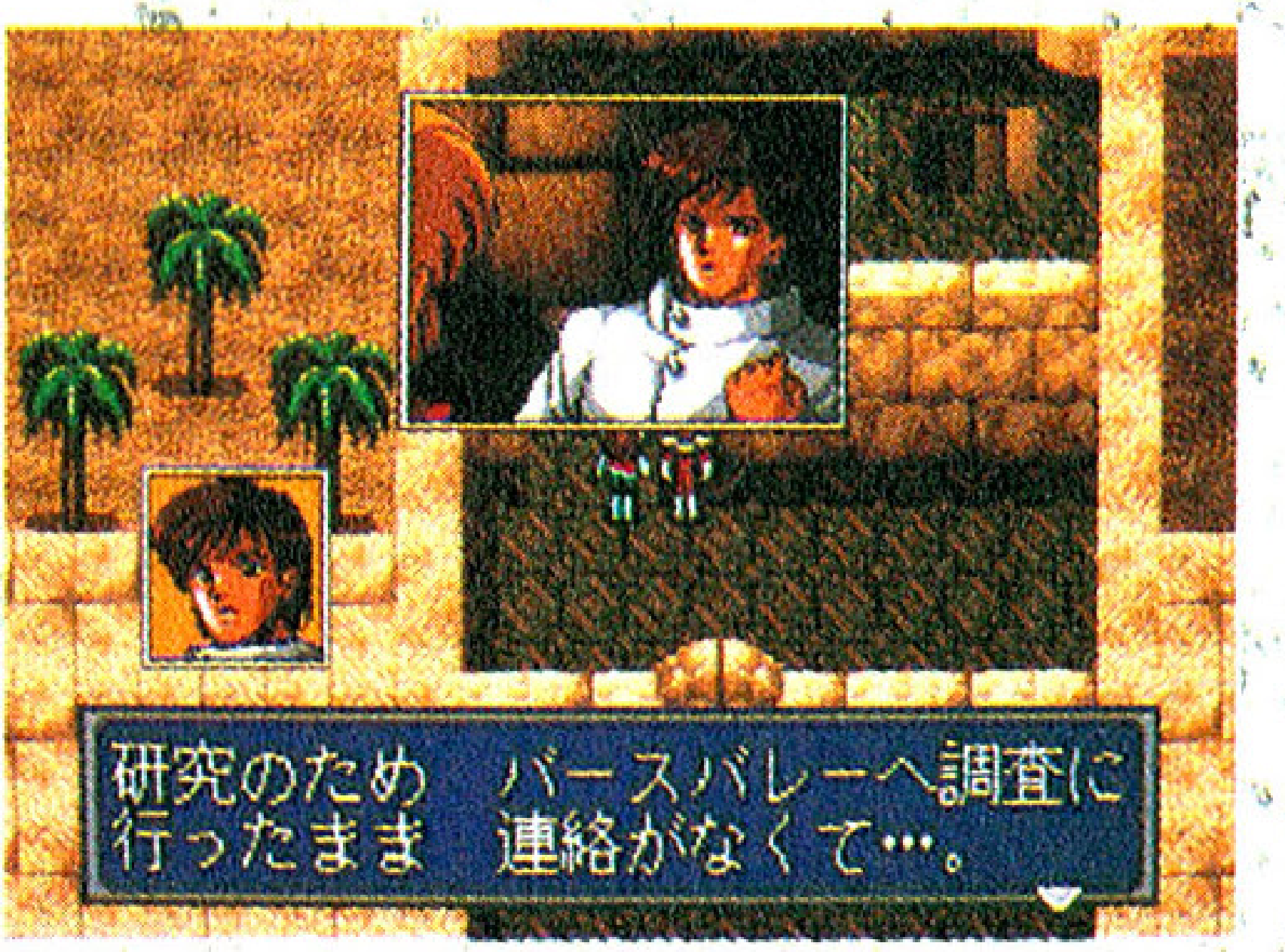
心当たりを尋ねられ、興奮してしまう学長。マルチウィンドウシステムで迫力倍増だ。

熱血青年ハーンがパーティーに合流

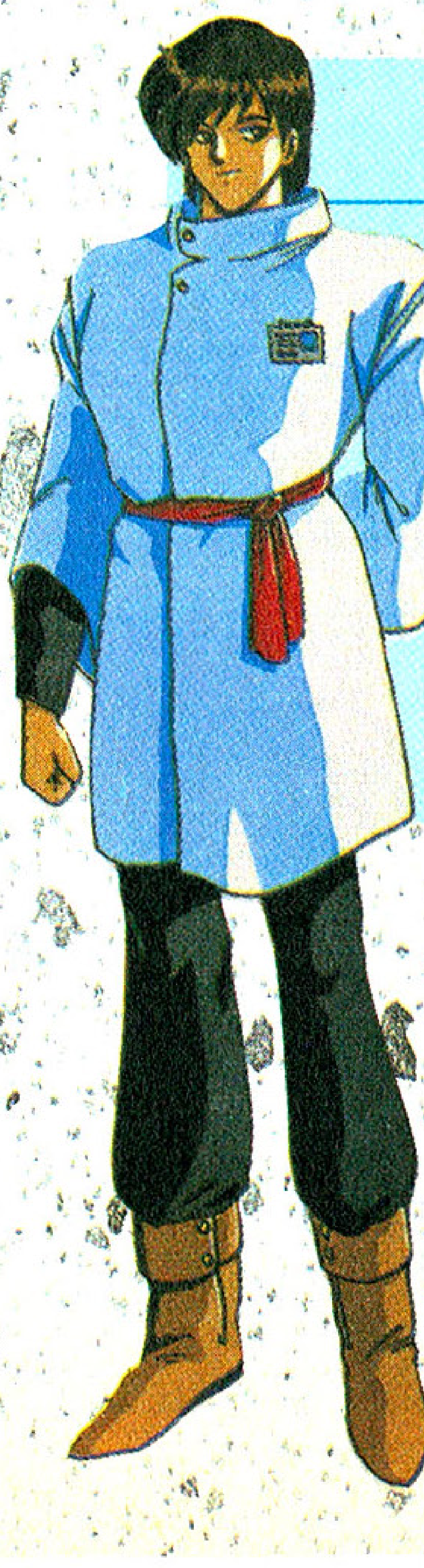
地下の入り口に行くと、若い学者が立ち往生している。彼の名はハーン。バースバレーで行方不明になったホルト教授と、それを探そうともしない学長の態度、そして今回の騒動には何かウラがあると熱く語ってくれる。そのカギが地下にあるようなので一緒に連れて行ってほしいとのことだ。ライラとのすったもんだの末、ハーンは無事パーティーに加わることに。


ぼくは　このアカデミーで助手を
している　ハーンという者です。

ハーンとルディ達の記念すべき出会いの瞬間。そして彼は、大切な仲間となって合流する。

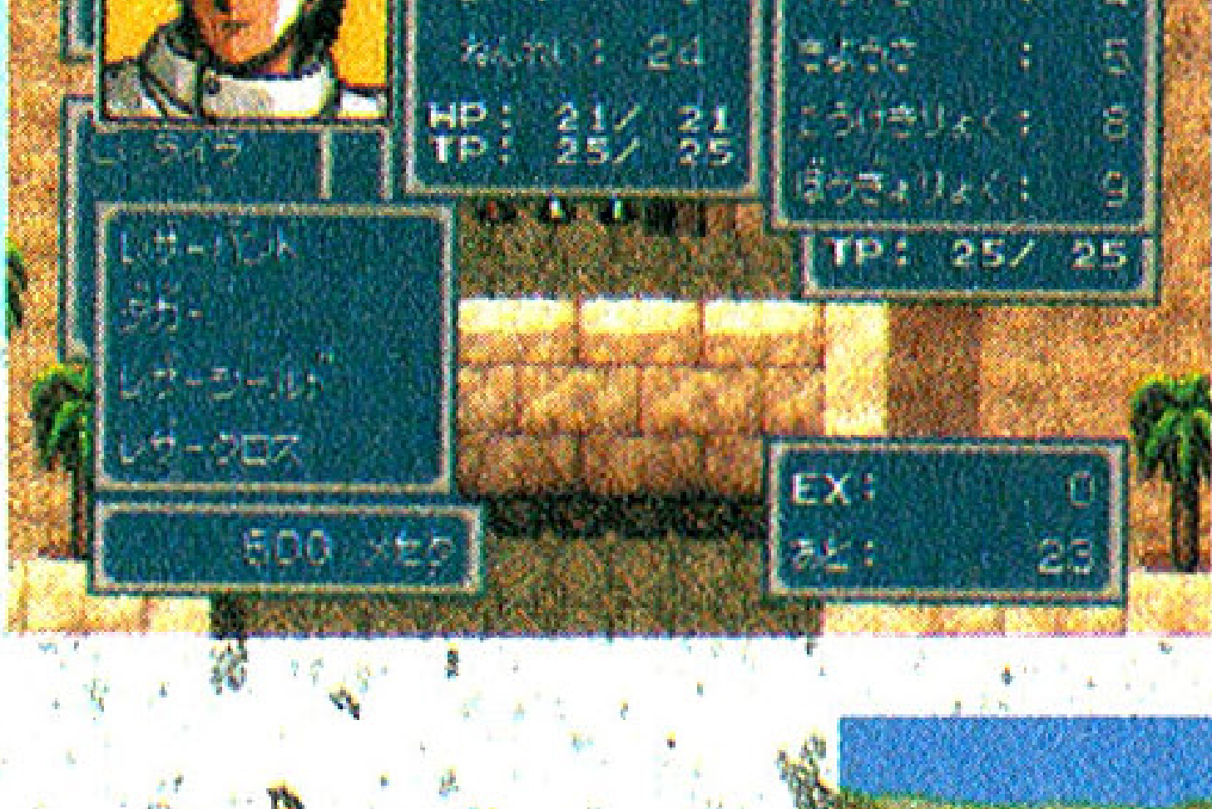

研究のため　バースバレーへ調査に
行ったまま　連絡がなくて…。

立て続けに起きる事件を疑問に思った彼は、自ら地下室調査に乗り出した。



ハーン・マーレイ

アカデミーの助手。尊敬するホルト教授の失踪に心を痛めている。性格はいたって真面目。一見二枚目風だが……。


ハーン
がくしゃ
レベル : 1
ねんれい : 24
HP : 21/ 21
TP : 25/ 25
たいりょく : 6
せいしんりょく : 8
すばやさ : 4
きようさ : 5
こうげきりょく : 8
ぼうぎょりょく : 9
TP : 25/ 25
ライラ
レザーバンド
ダガー
レザーシールド
レザークロス
500 メセタ
EX : 0
あと : 23

ハーンの初期のステータス画面。学者だけに頭がいいからだろうか、TP値が高い。序盤から徹底的に鍛えておけば後が安心だ。

ハーン
ルディ
ライラ
HP:
TP:

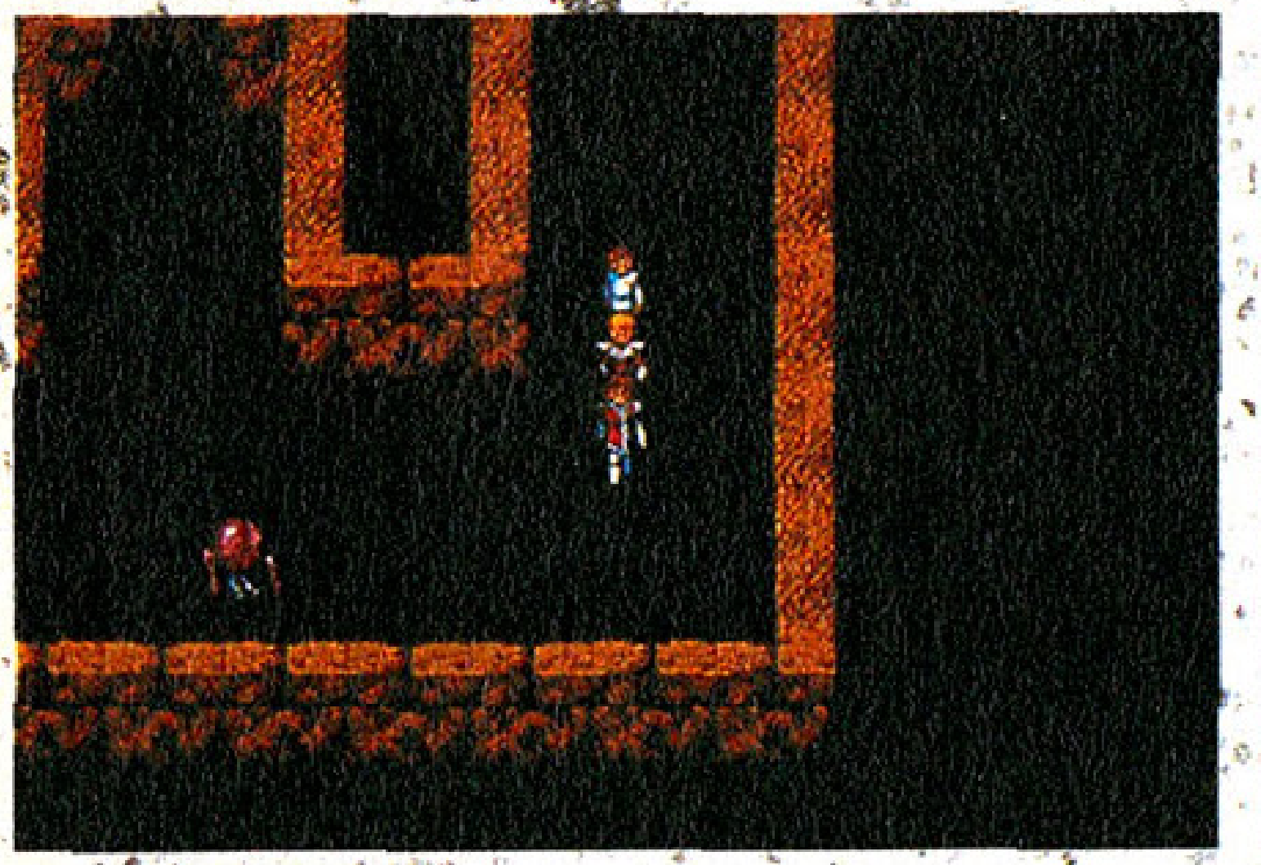
肉弾戦をさせるよりは、テクニックや特技でもってパーティーのフォロー役に回そう。ある程度成長すれば直接攻撃もイケるけどね。攻撃補助系の特技を覚えるので、うまく使ってやろう。

それではダンジョンに入りましょう

ハーンを仲間に加え、セーブをしたらさっそく地下へ降りてみよう。いよいよ初戦闘だ。ここでの注意は、けっして無理をしないこと。レベルを１つ上げてから奥へ進むのが無難だ。内部はたいした造りではないので迷うことはない。ちょっと暗いので階段を見落とさないように。最奥部には中ボス、イグラノーヴァがいる。ゼナファーク等をポコポコ産み出すぞ。ライラの特技ヴォルテックスで集中攻撃しつつ、ルディ達にボス本体を叩かせよう。

このダンジョンで手に入るもの

●モノメイト×１　●アンティポイズン×１
●100メセタ×１



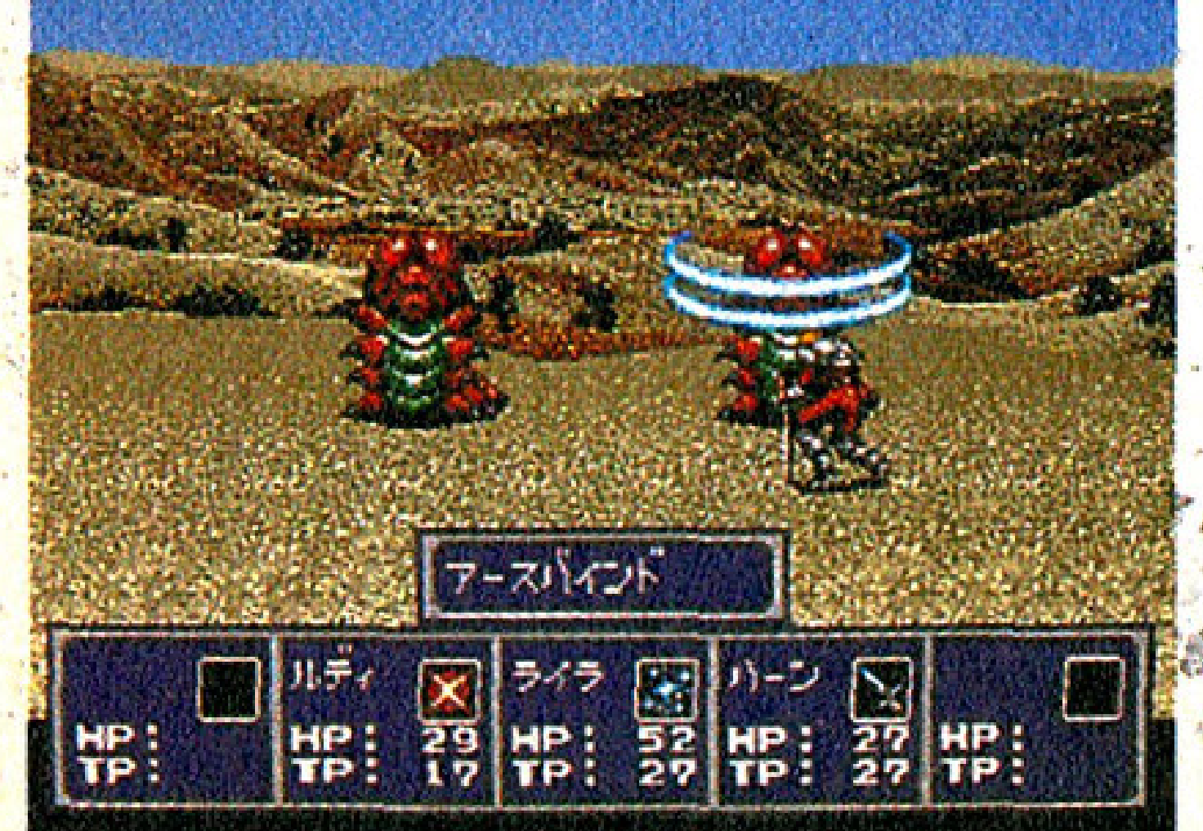
ちょっと進むとモンスターを発見。警戒しつつ近寄るが、すいーっと逃げて行ってしまう。なんなんだ？

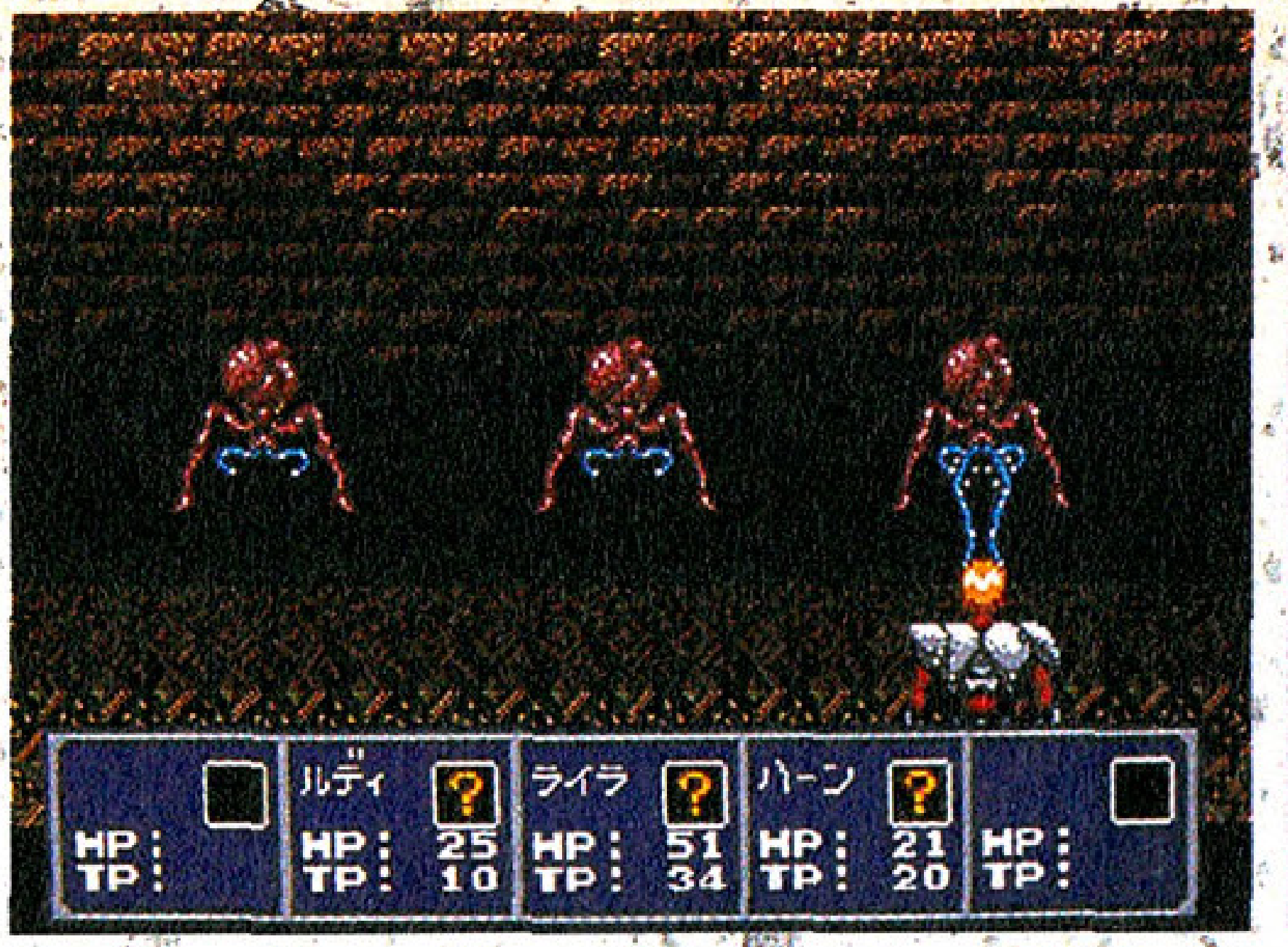
モンスター事件の背後に現れる謎の男・ジオ

地下の最深部には、何やら怪しげなカプセルが並んでいた。学長を問いつめると、この中でイグラノーヴァを培養していたと白状する。それを運び込んだのは、バースバレーの調査員たち。だが彼らは、謎の魔導士ジオによって石に変えられてしまったのだ。もしや、ホルト教授も同じような目に⁉

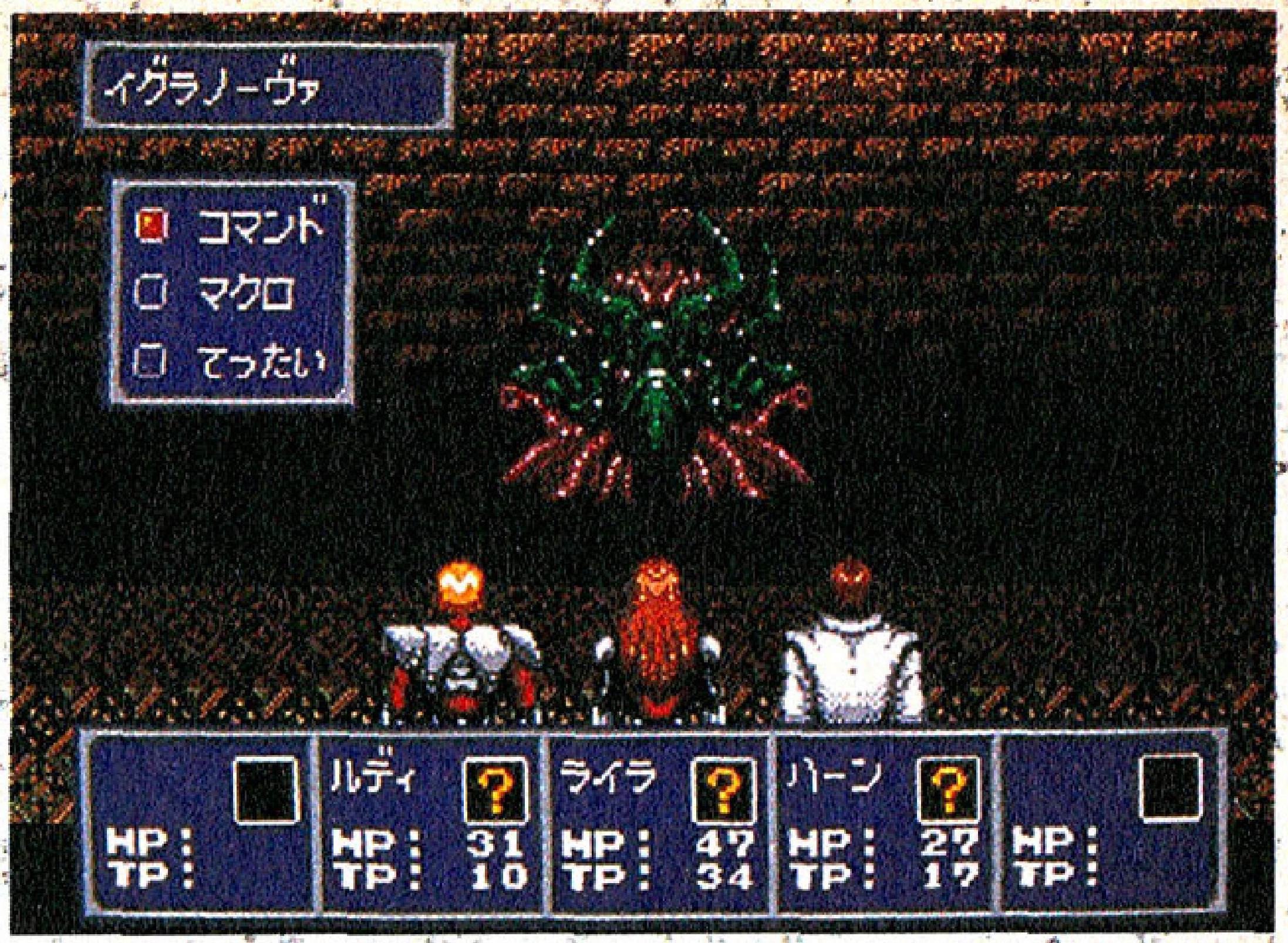
マイルの村を経由してバースバレーへ

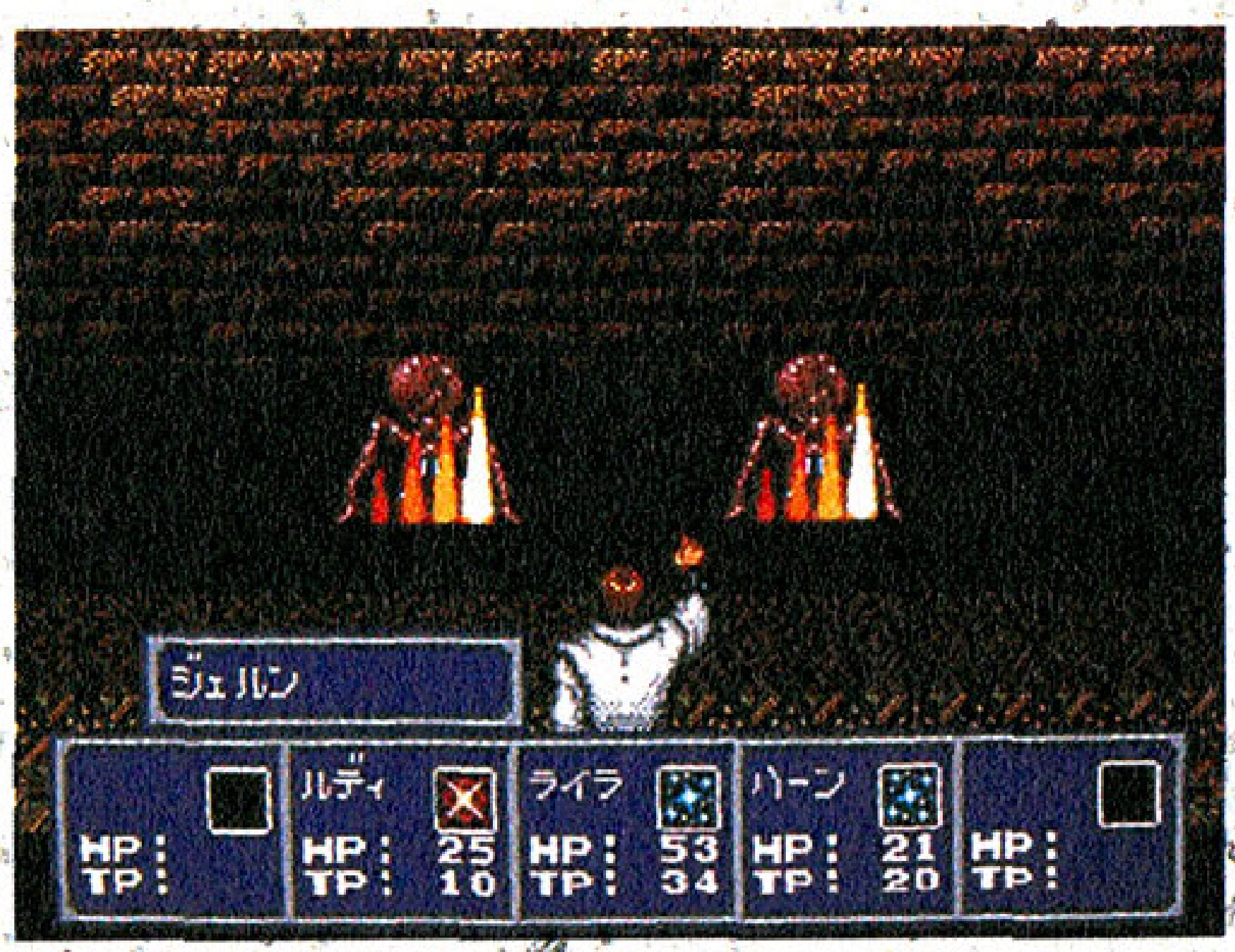
ホルト教授失踪の原因はバースバレーにあった。さっそくそこへ向かうとしよう。ここで初のフィールド戦闘を迎える。地下のザコよりは多少強いので、ここでもレベルを１つ上げてから進んだほうがいいだろう。


アースバインド
ルディ
ライラ
ハーン
HP：29 TP：17
HP：52 TP：29
HP：27 TP：27

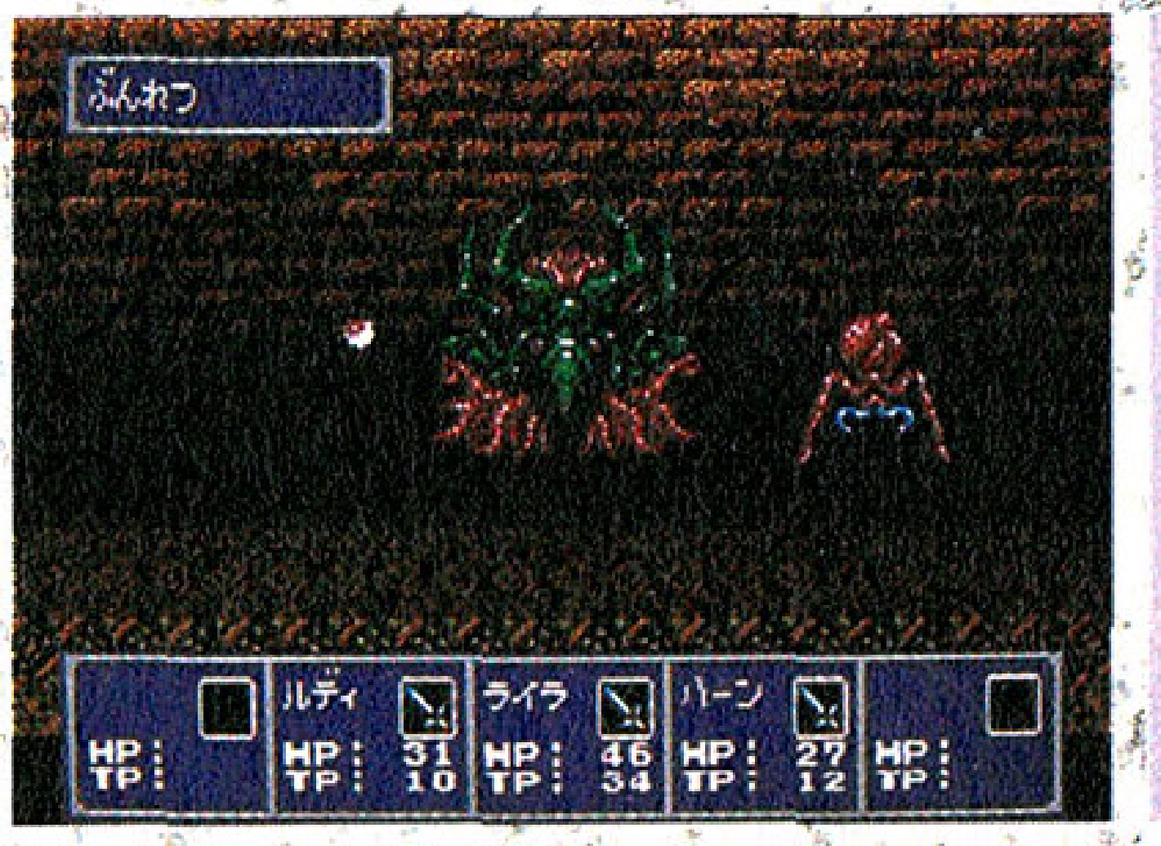

ルディ
ライラ
ハーン
HP：25 TP：10
HP：51 TP：34
HP：21 TP：20

ここのザコはゼナファークとゾランバルトだけ。大勢で出てきたら、迷わずテクニックを使え。


イグラノーヴァ
コマンド
マクロ
てったい
ルディ
ライラ
ハーン
HP：31 TP：10
HP：47 TP：34
HP：27 TP：17

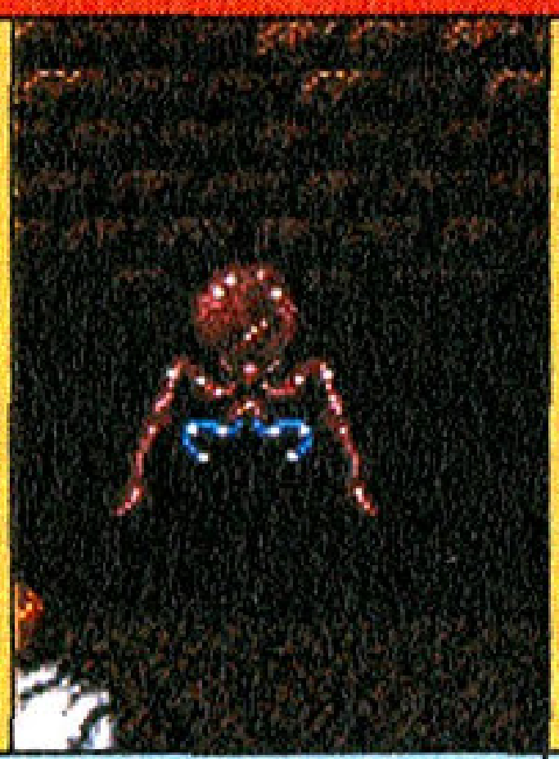
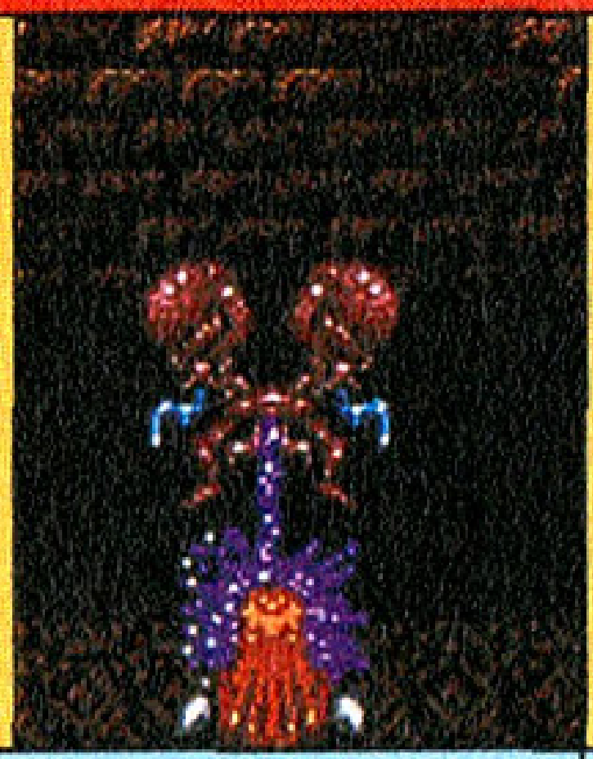
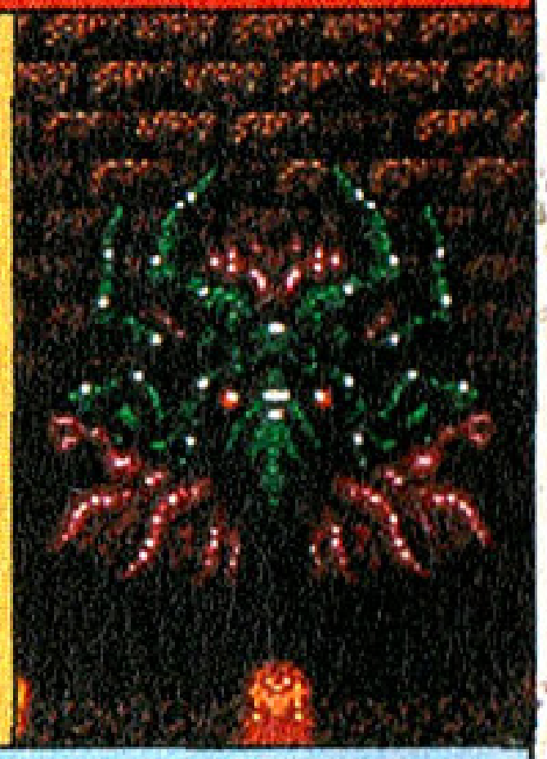

ジェルン
ルディ
ライラ
ハーン
HP：25 TP：10
HP：53 TP：34
HP：21 TP：20

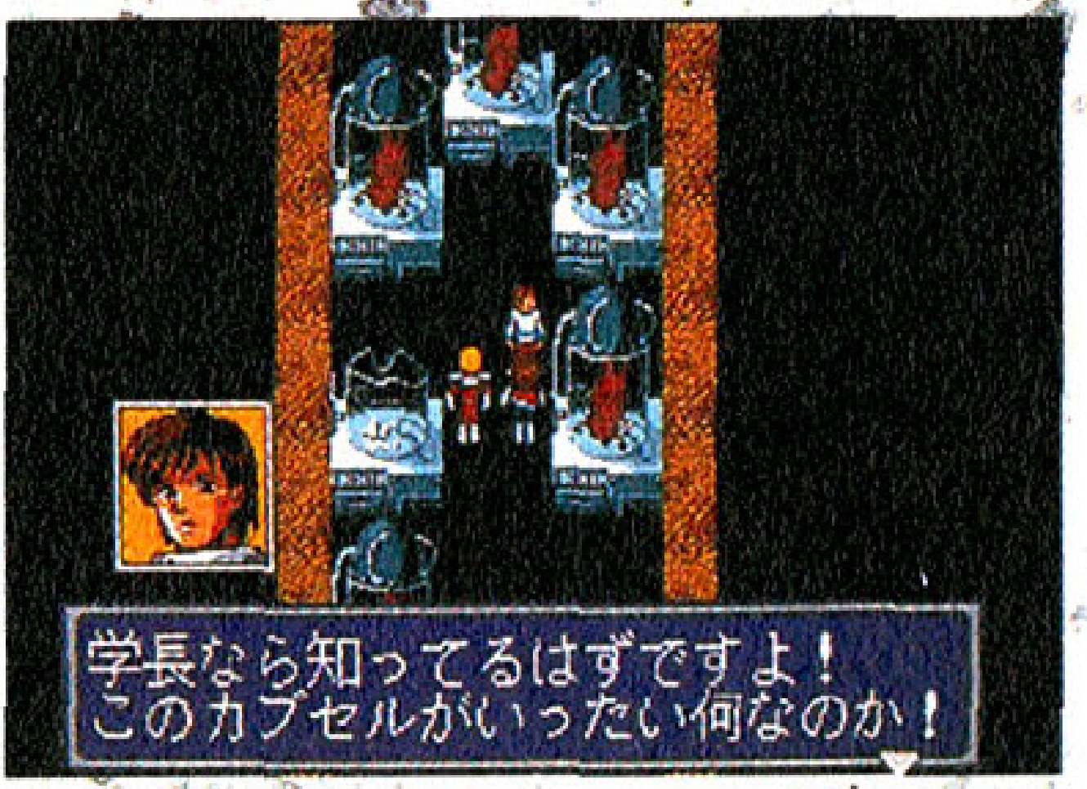
ハーンのテクニックを利用して、戦闘を楽に進めよう。でもボス用にＴＰは残しておくように。


ぶんれつ
ルディ
ライラ
ハーン
HP：31 TP：10
HP：46 TP：34
HP：27 TP：12

分裂して産み出すザコはルディとハーンに任せ、ライラの特技でイグラノーヴァを集中攻撃するのもよい。時間もかからず、楽に倒せるぞ。

ここで登場するモンスター達

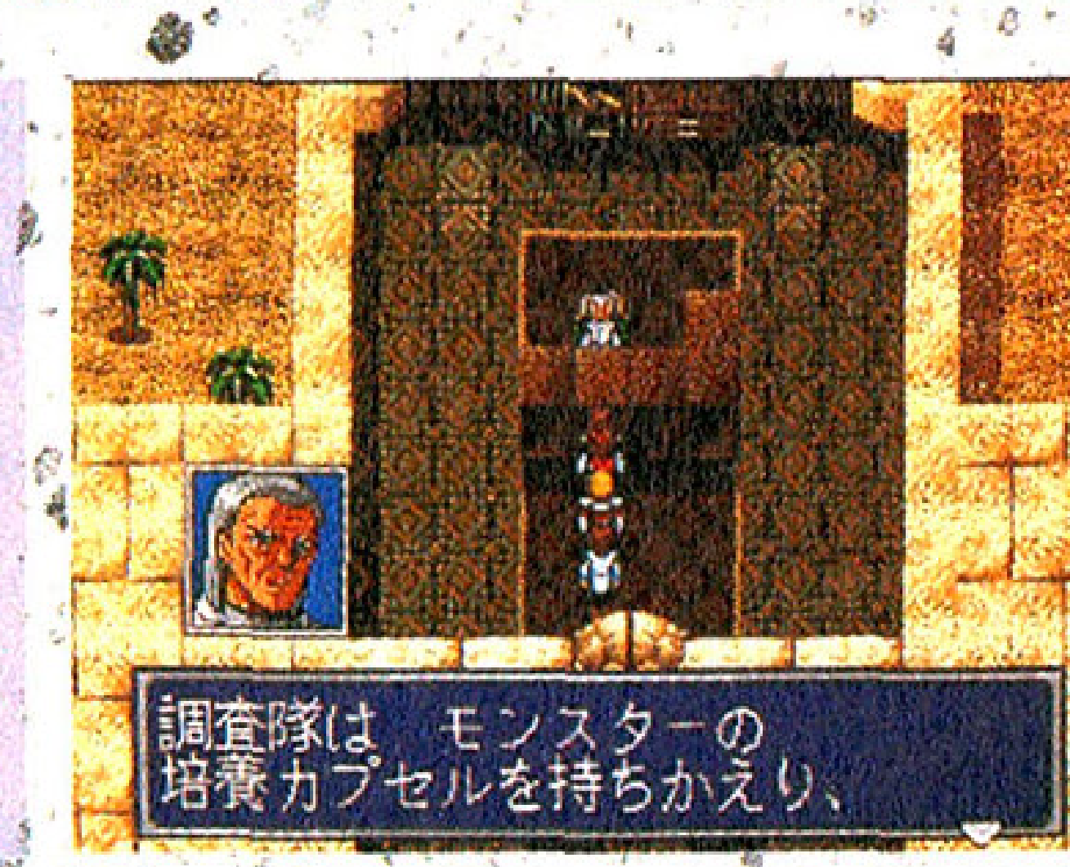
	ゼナファーグ	ゾランバルト	イグラノーヴァ
			
H　P	16	25	300
攻撃力	13	16	18
素早さ	5	6	4
経験値	9	12	73
メセタ	2	3	54
	ザコ中のザコとでも言おうか、序盤の経験値上げにはもってこいの相手。下部の触手で攻撃してくる。	ゼナファーグの強化版。下部から吐き出す消化液はダメージが大きい。ゼナファーグと一緒に現れたら、先に倒せ。	ゼナファーグ等を生み出す。左右に１体ずつザコがいる場合には、頭部から肉片を飛ばして攻撃してくる。



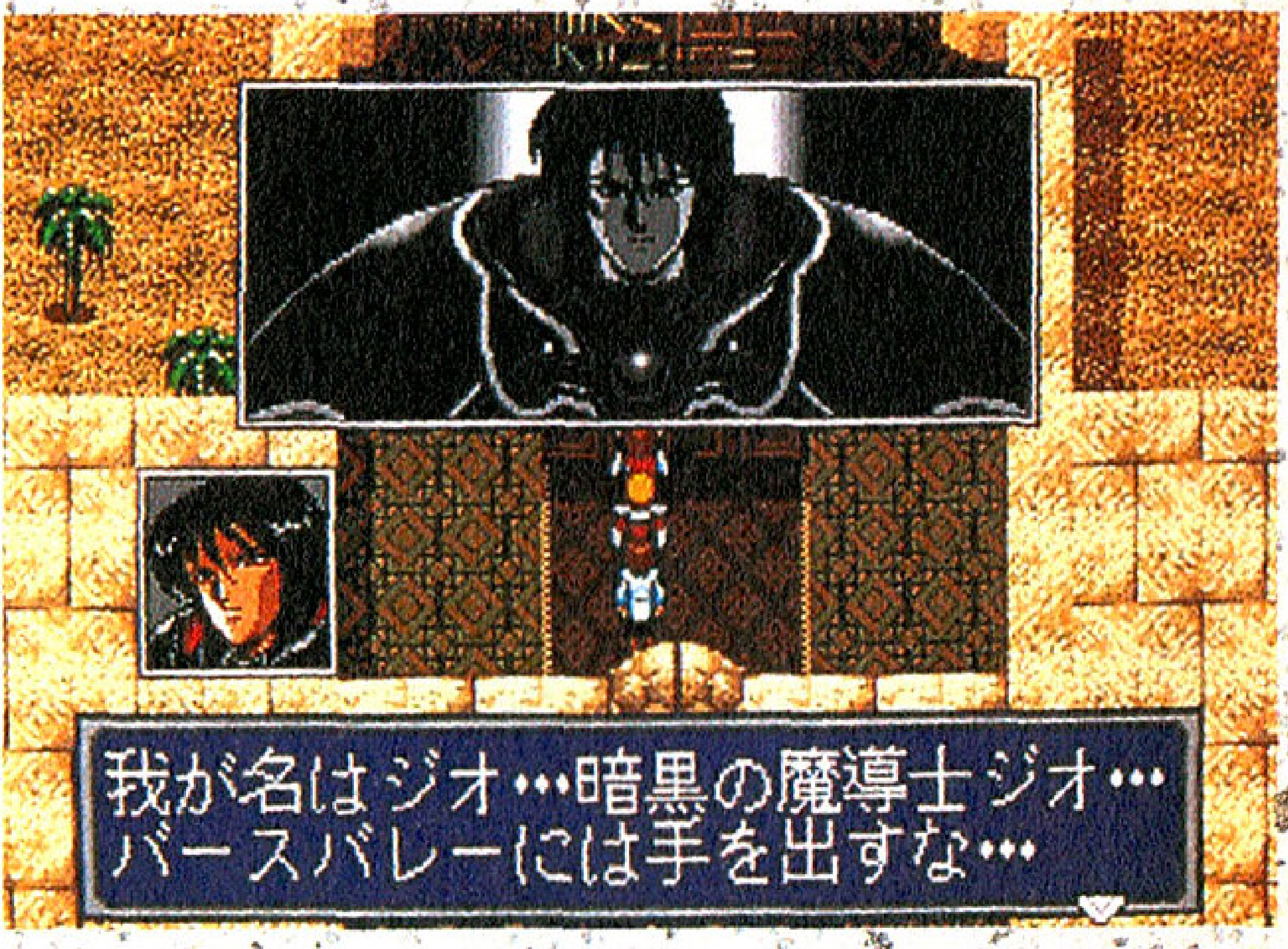
学長なら知ってるはずですよ！
このカプセルがいったい何なのか！

イグラノーヴァのいた地下の最深部には、巨大なカプセルがいくつも置かれていた。これはいったい？　学長に問いただしてみる必要があるぞ。

バースバレーの調査員たちは何のカプセルか知らずに持ち込み、モンスターを発生させてしまったのだった。研究とはいえ、これぱかりは…。



調査隊は　モンスターの
培養カプセルを持ちかえり、



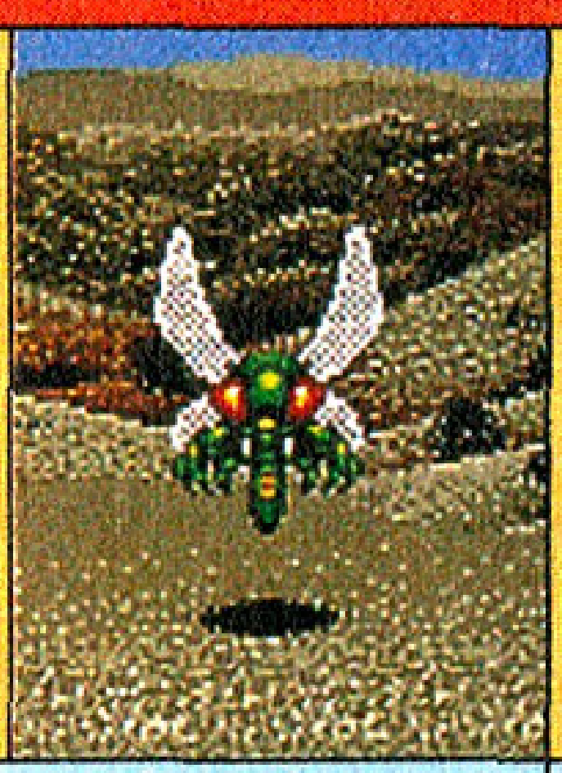
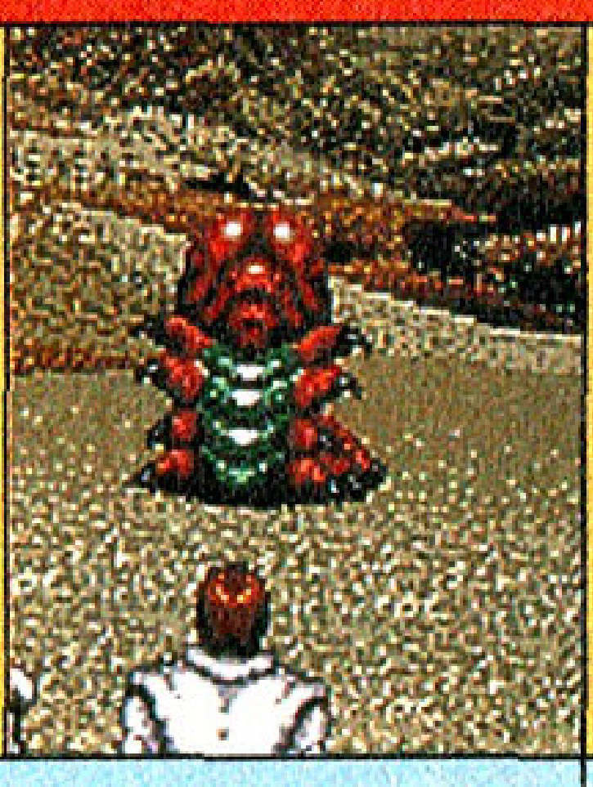
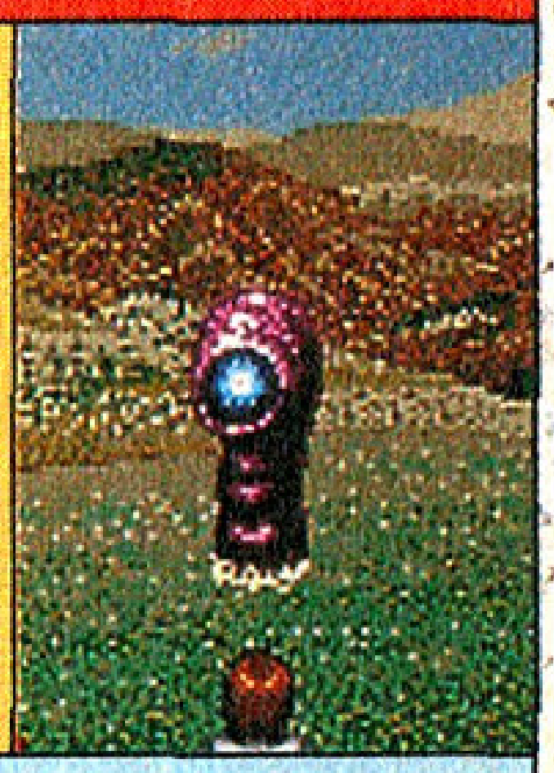
我が名はジオ…暗黒の魔導士ジオ…
バースバレーには手を出すな…

「バースバレーに手を出すな」。ジオと名乗る男は、調査員達を石に変えて学長を脅したのだった。

そろそろ魔法や特技もいくつか覚えているころじゃないかな？　片っ端から試してみれば、知らず知らずにレベルもグンと上がるはず。

先を急ぎたい気持ちはわかるけど、序盤のうちは特にていねいにキャラを成長させておきたいね。

ここで登場するモンスター

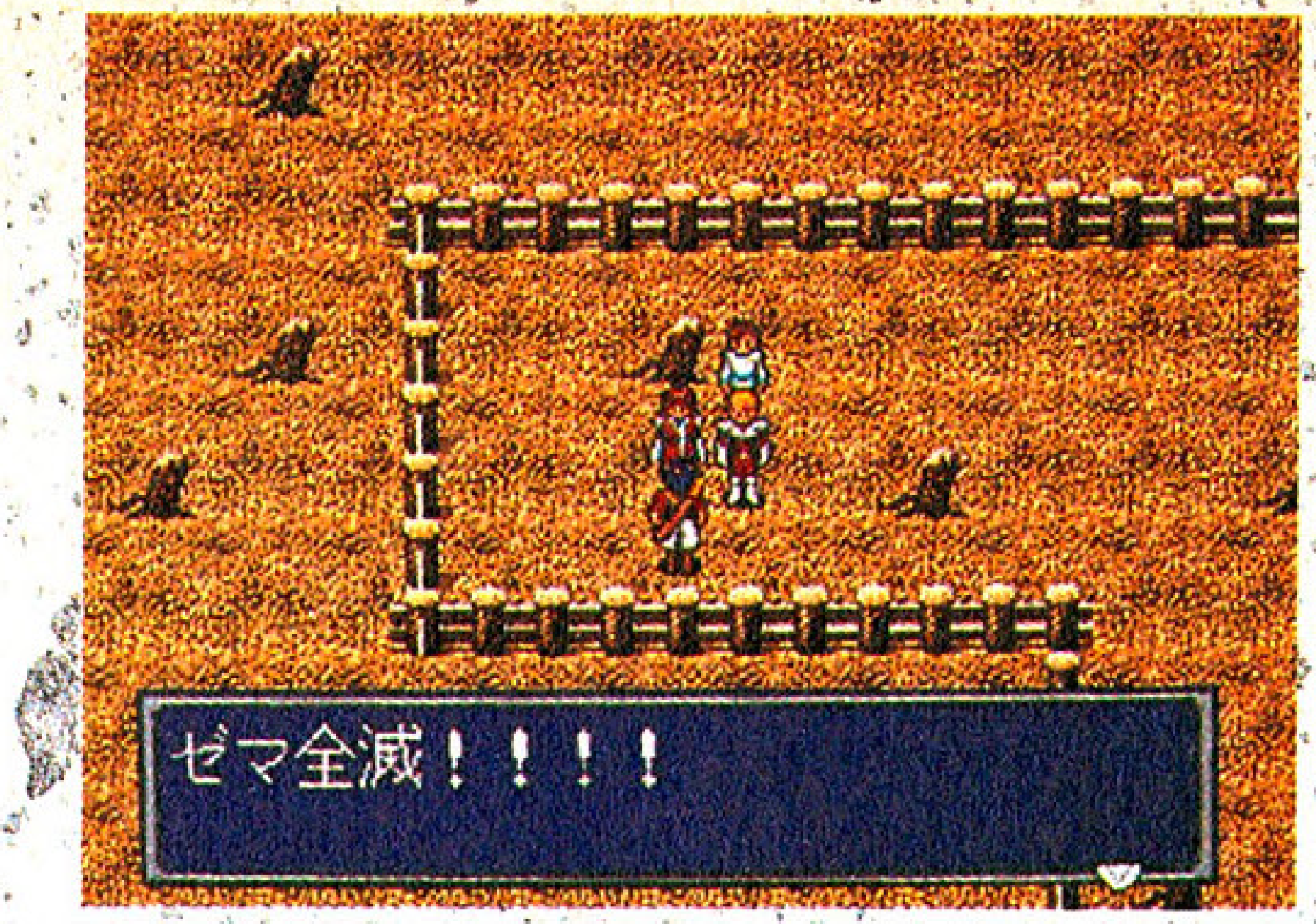
	モンスターフライ	デザートクロウラー	ミニワーム
			
H　P	20	30	25
攻撃力	14	16	17
素早さ	12	5	9
経験値	27	48	37
メセタ	8	15	13
	Ｉからおなじみのモンスター。口から吐き出す針には毒があり、痛い目に合わされる。	巨大なイモ虫。モンスターフライの幼虫であるという説も。口から針を飛ばして攻撃してくる。毒はない。	サンドワームとよく似た生物だが、まったくの別物。地中に体を埋めたまま上半身（？）を伸ばして攻撃してくる。

マイルの村で装備を整えろ!!

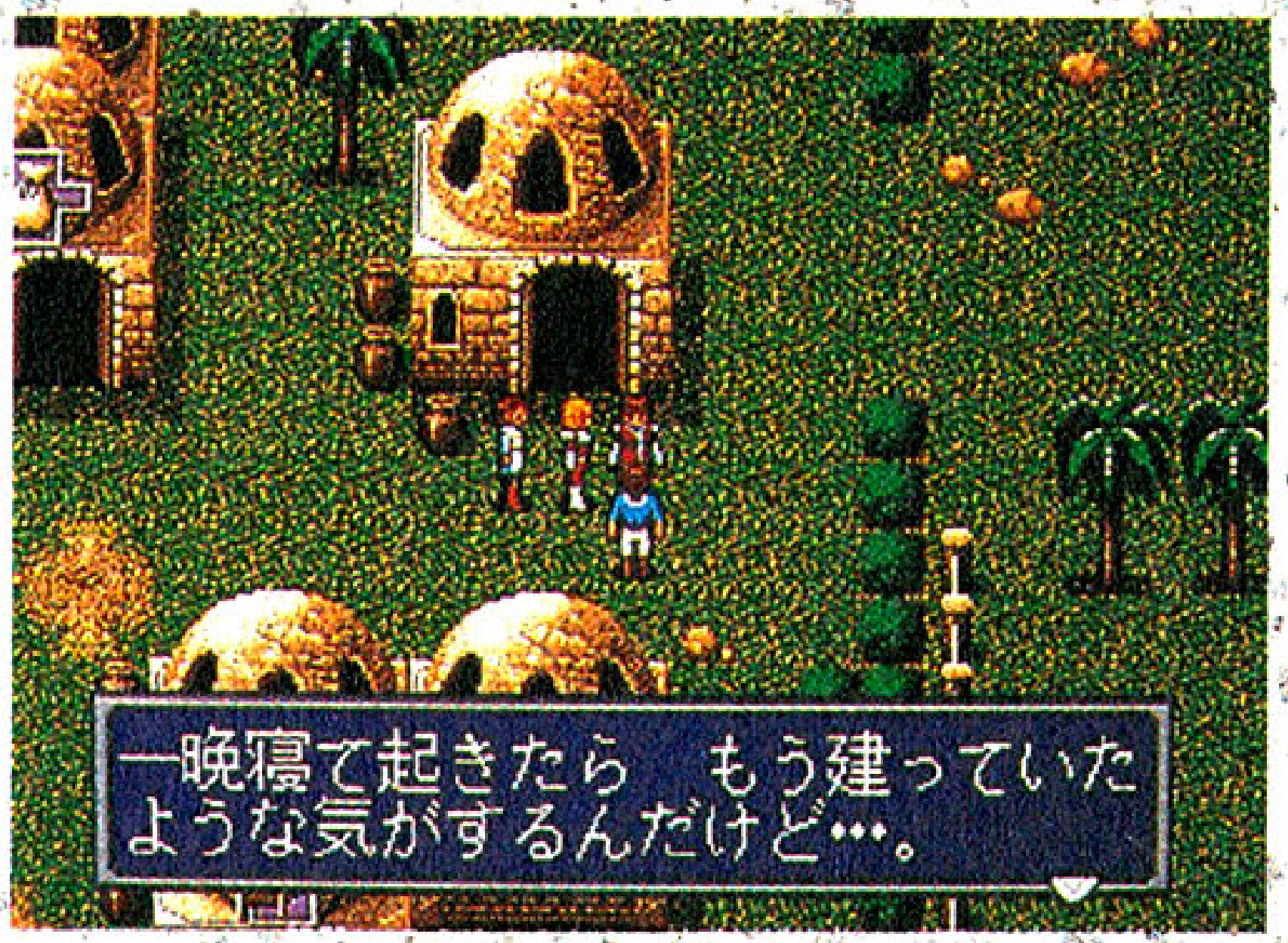
バースバレーへ行く前に、まずはここに寄ろう。ピアタの北東にある、小さな村だ。ここには武器屋があるので、より強い武具を購入しておきたい。数々の戦闘で、だいぶお金も貯（たま）ったことだろうしね。またここでは、気になる噂も耳にする。バースバレーのあるゼマの街は、全滅したとのことなのだが……。

各キャラのおススメ装備

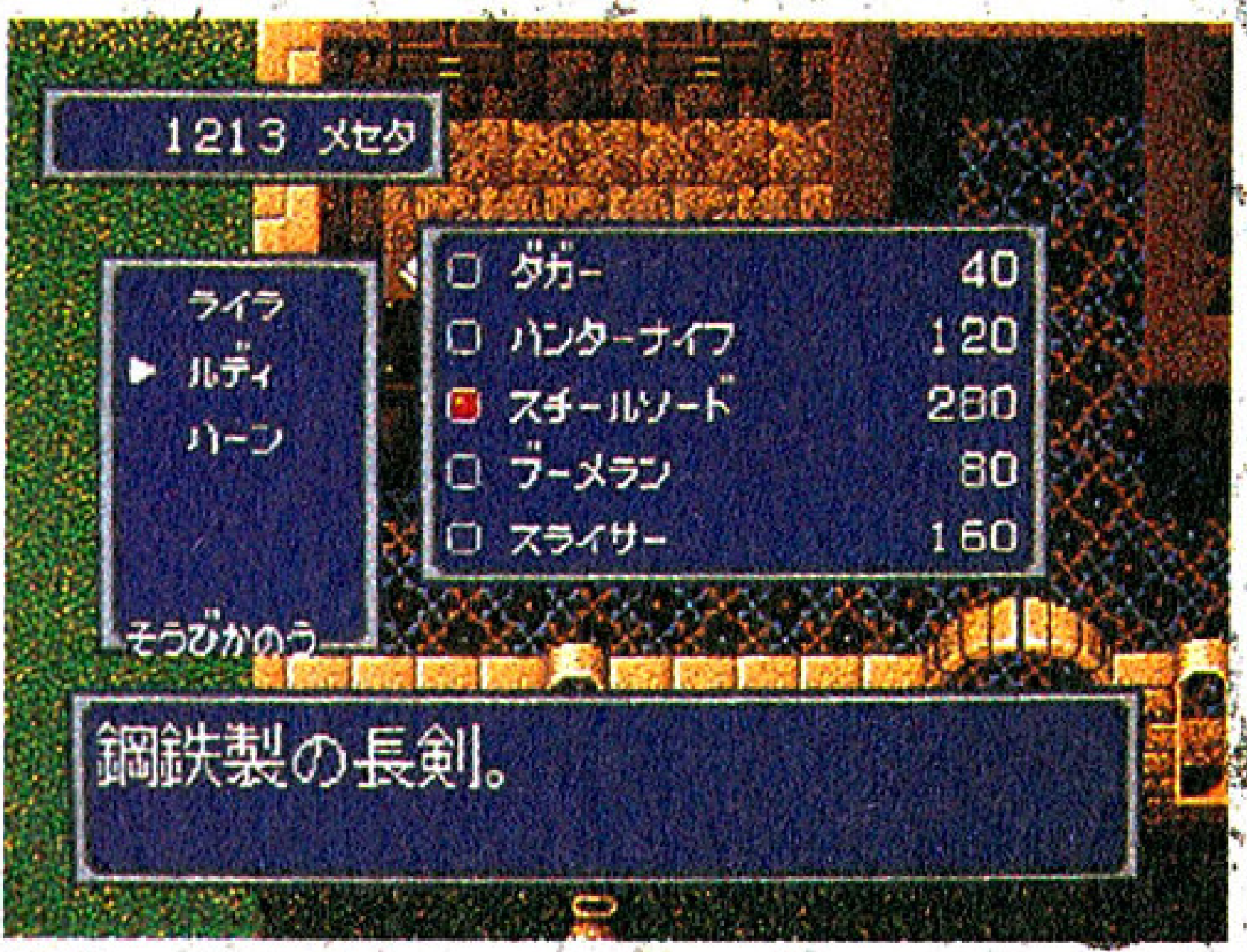
まずは、攻撃重視でいくか攻守均等でいくかを決めておくといいだろう。前者なら、ライラの両手にスライサーを、ルディにはスチールソード、ハーンは両手にハンターナイフを持たせよう。これなら、かなりの攻撃力を得られる。後者の場合は、ライラにスライサーとレザーシールドを、それぞれ装備させよう。武器や防具はダンジョンで手に入ることもあるが、どれを買うかは、キミ次第だ。


ゼマ全滅！！！！

バースバレーのあるゼマが全滅した？　やはりあのジオとかいう男のせいだろうか？


一晩寝て起きたら　もう建っていた
ような気がするんだけど…。

マイルの村の北西に、一晩で建った城がある？　なんだそりゃ。砂漠でよく見る蜃気楼では？


1213　メセタ

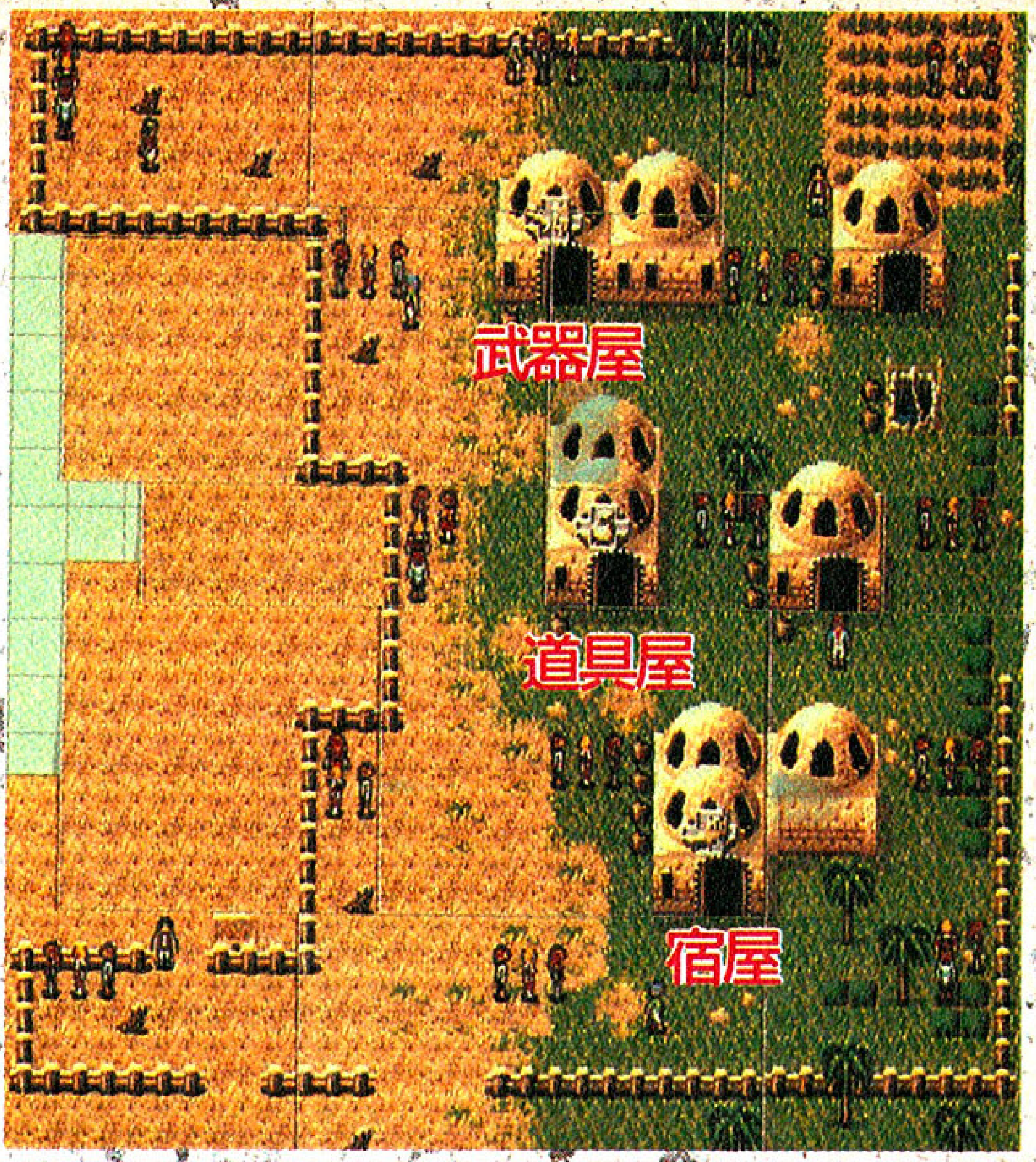
ライラ
▶ルディ
ハーン

□ ダガー　40
□ ハンターナイフ　120
■ スチールソード　280
□ ブーメラン　80
□ スライサー　160

そうびかのう

鋼鉄製の長剣。

サイフと相談して買い物しよう。ここでも、誰がどの武器を装備できるか一目でわかるから楽だ。

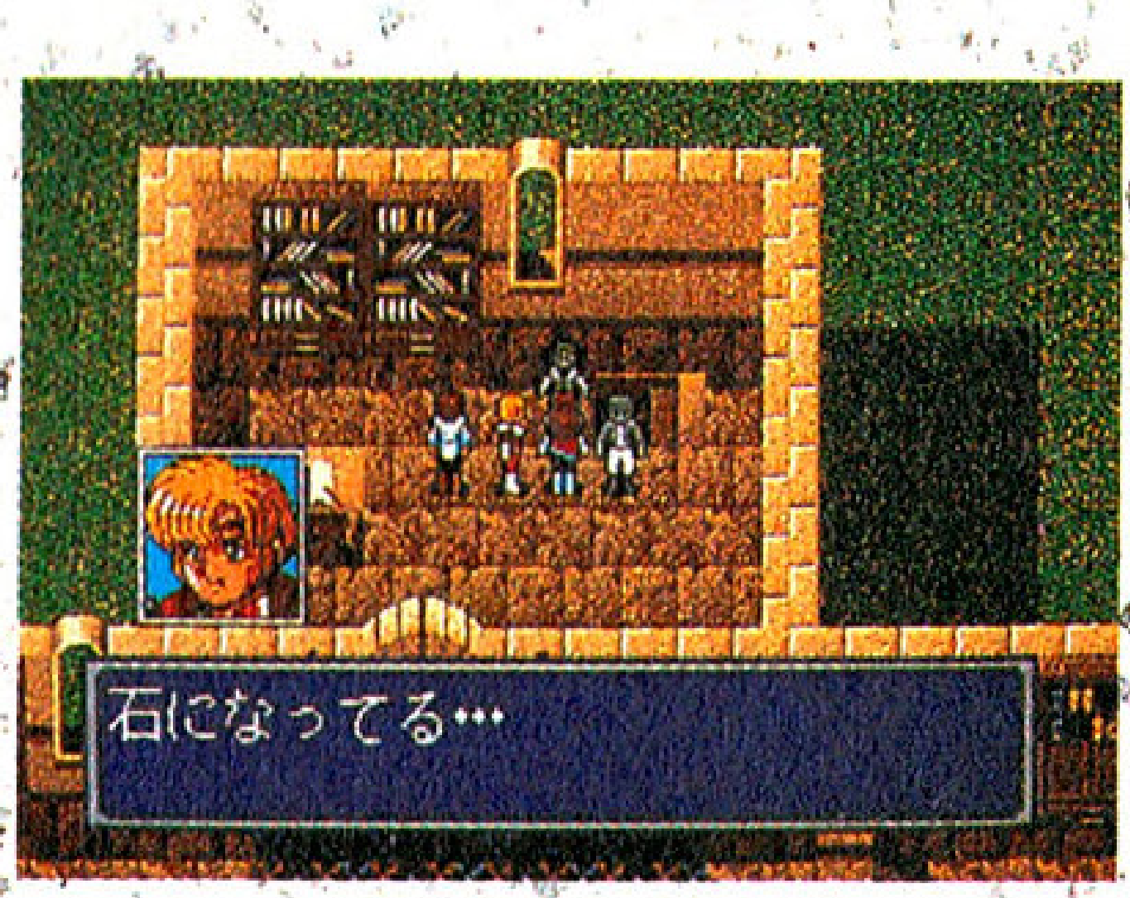


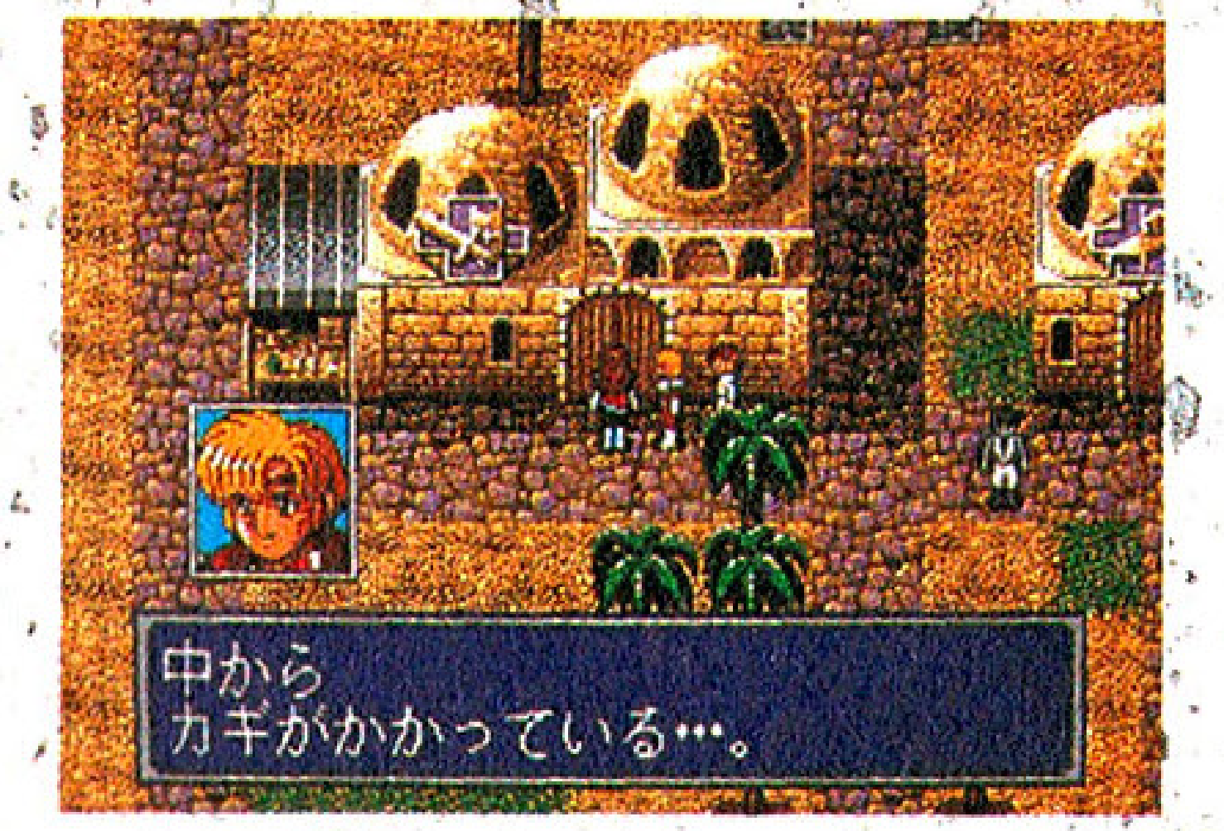
宿屋	道具屋
30メセタ	モノメイト…………20 アンティポイズン…10

武器屋	
ダガー　……………40	レザーメット………80
ハンターナイフ　…120	レザークラウン……90
スチールソード　…280	レザーバンド………70
ブーメラン　………80	レザーシールド　…140
スライサー　………160	

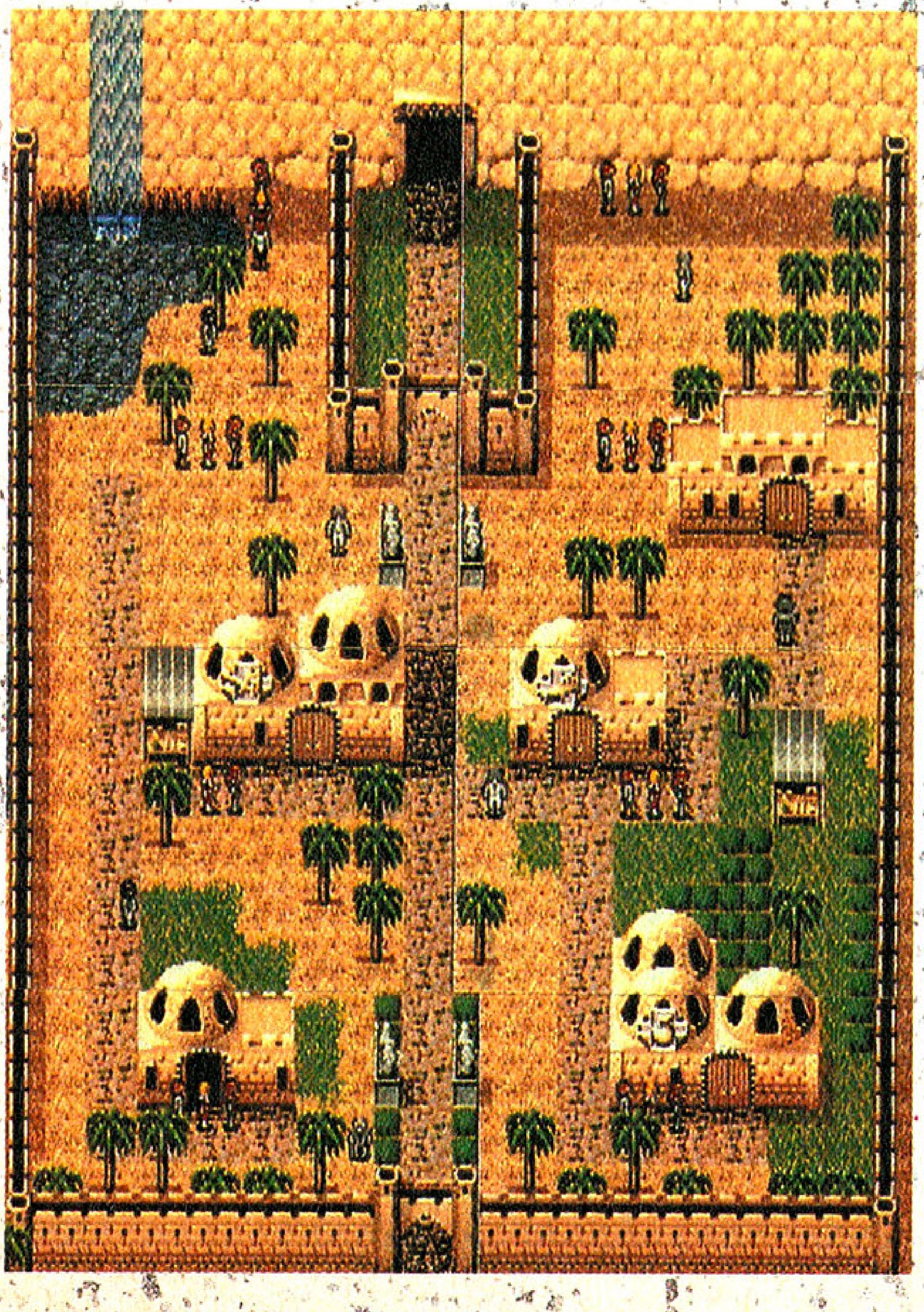
ゼマ全滅！ の噂は本当だった!?

ゼマに一歩踏み込むと、異様（いよう）な光景が目に飛び込んでくる。人々が、みんな石像にされているのだ。これもジオの仕業（しわざ）だろうか。唯一の生存者は、両親が死守した２人の子供たちだけ。親を恋しがって泣きじゃくっているのだ。


石になってる…


中から
カギがかかっている…。

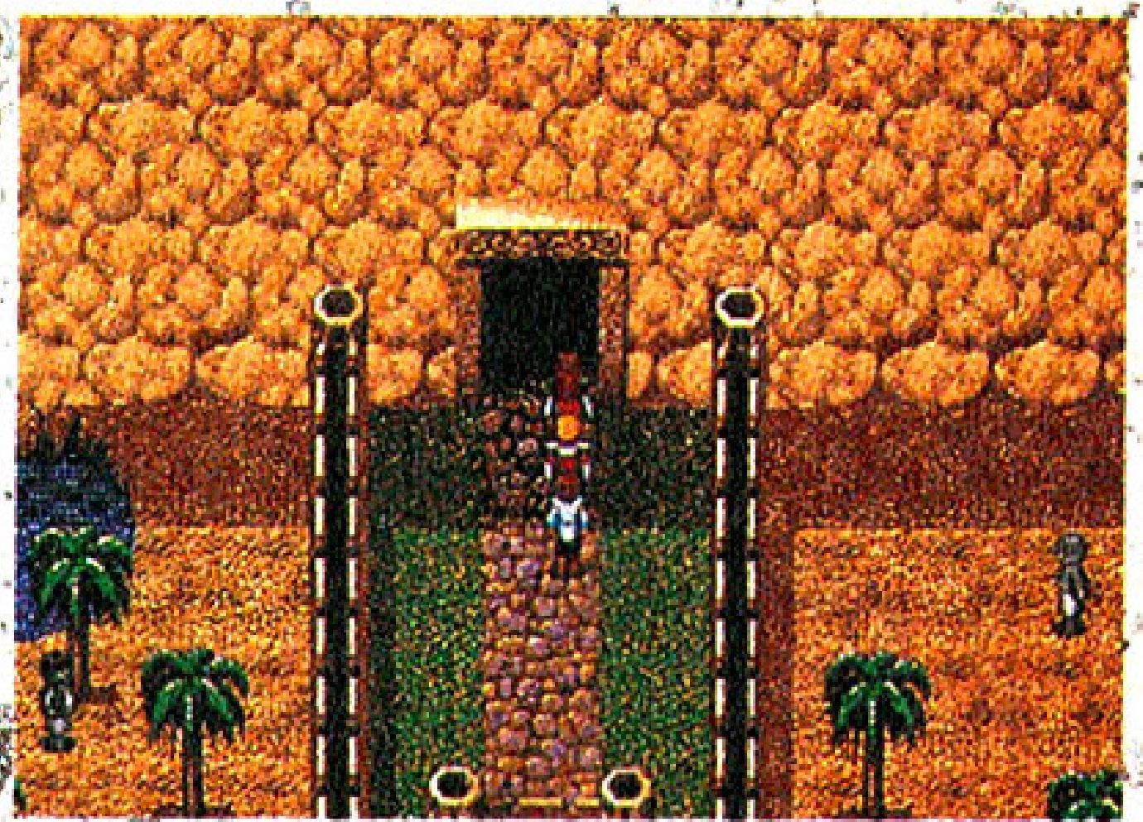
街中の人間が石にされている。堅く閉ざされたドアの向こうに、生存者はいるのだろうか？

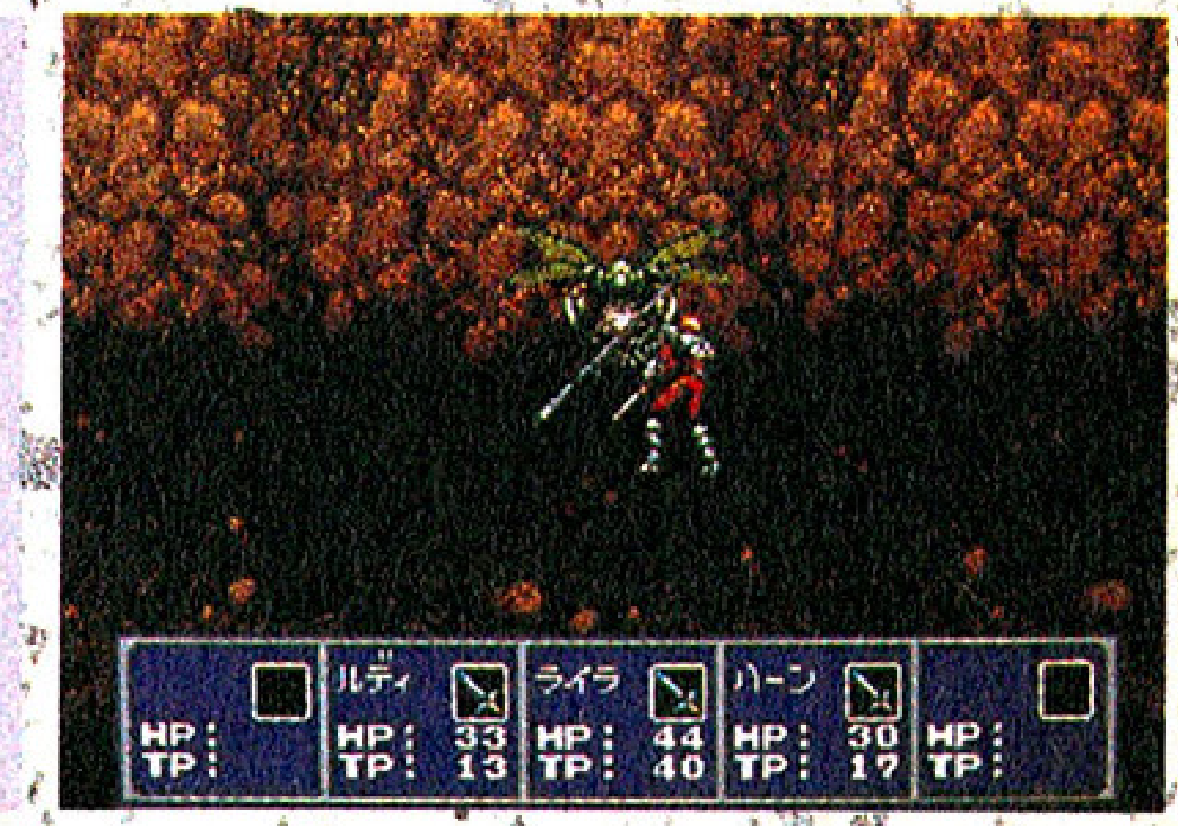


ゼマの街にもいくつかのショップはあるが、ドアが閉まっていて入れない。ＨＰやＴＰが危ないようなら、いったんマイルまで戻ろう。必ずセーブしておくことを忘れるな。

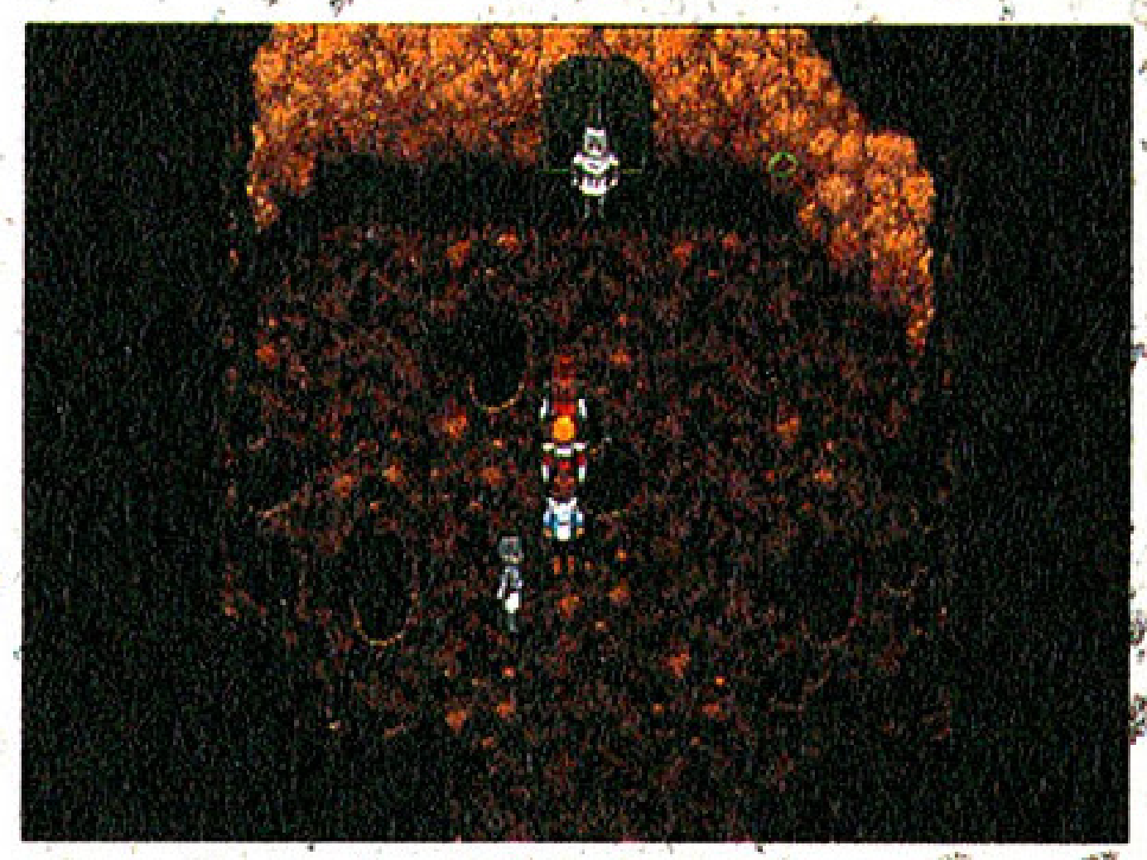
おそるおそるバースバレーへ

ゼマの街は、そのままバースバレーへとつながっている。手前でセーブしてから中へ入ろう。内部は簡単な造りのダンジョンになっている。ここに登場するのは、フラッタープラントの他、前出したゼナファーグなどのモンスターだ。装備を整えたので、かなり楽な戦闘になるだろう。奥には、やはり石にされた人達がいた。調査員達だろう。そして、ホルト教授も石にされていた。ドアを背にして、仁王立ち（におうだ）ちになって……。


バースバレーの入り口。セーブしてから入ろうね。

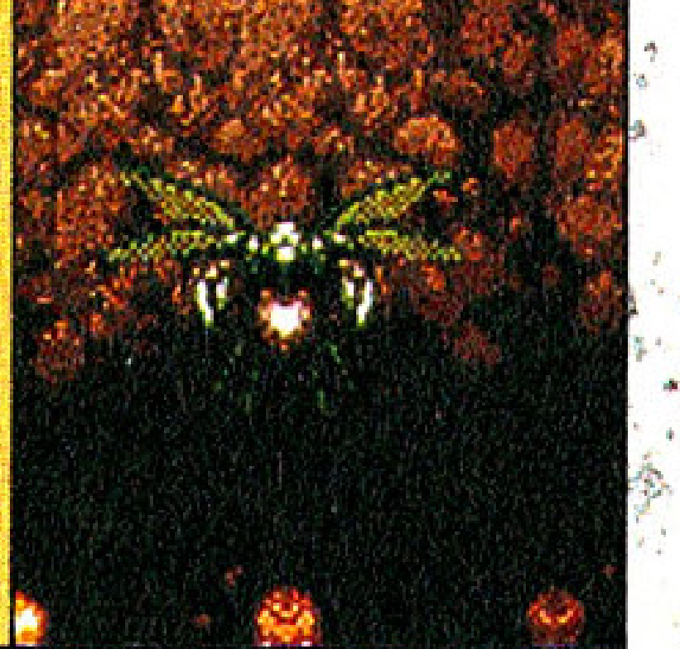


フラッタープラントも、さほど怖くないはず。


最深部には、石にされたホルト教授の姿が。

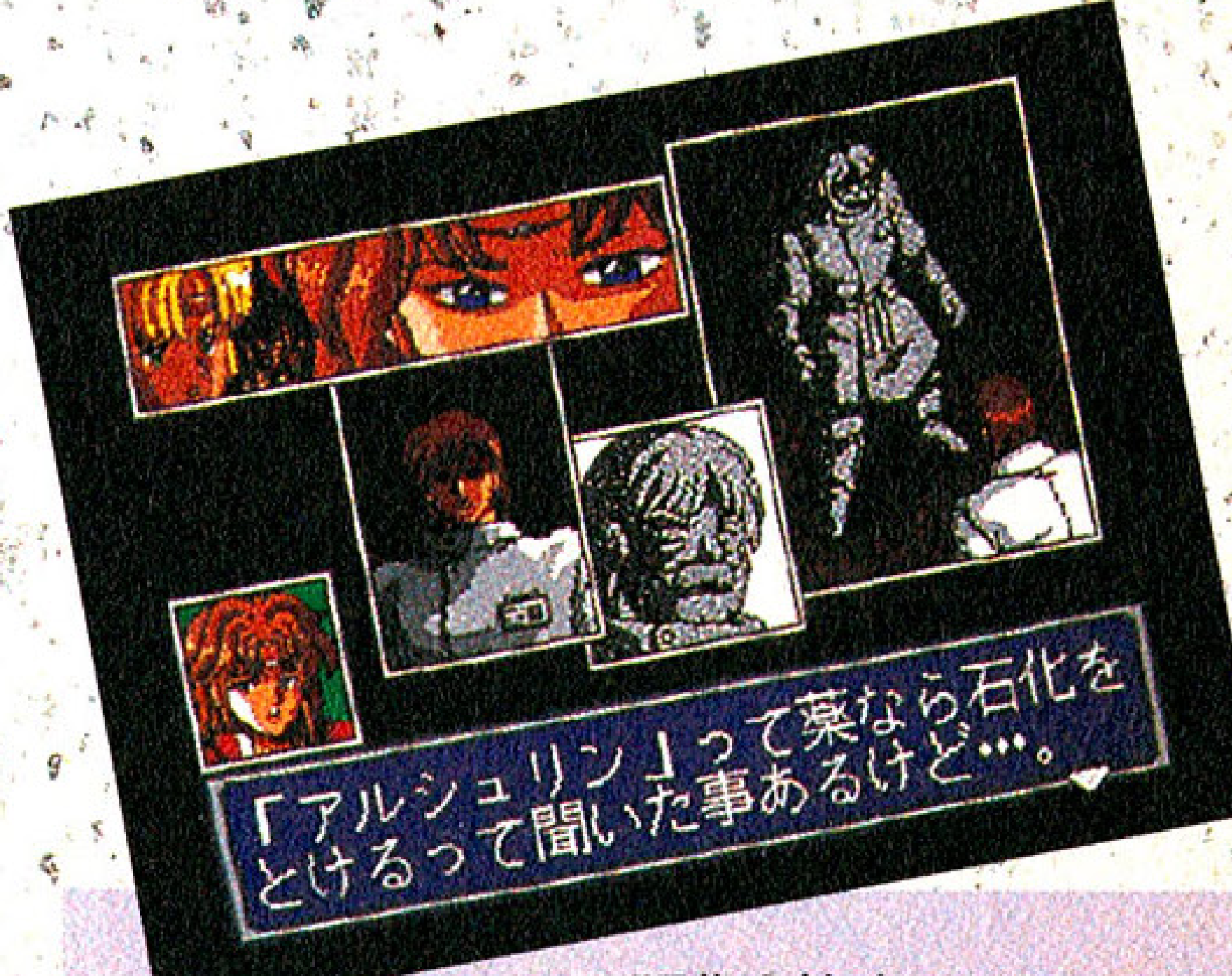
ここで登場するモンスター

フラッタープラント



Ｈ　Ｐ…………32
攻撃力…………22
素早さ…………12
経験値…………45
メセタ…………30

飛行能力を持った異変植物。手のような茎を伸ばして攻撃する他、体からアシッドブレスを吐く。火に弱い。


「アルシュリン」って薬なら石化を
とけるって聞いた事あるけど…。

石化を治すにはアルシュリンという薬が必要だ。Ｉにも出てきたアイテムだね。急いで探しに行こう。

開発終了

お疲れさまでした!! の開発者インタビュー

——まずは開発終了の感想をお聞かせください。

小玉■ちまたでは発売が年を越すのではないかとか言われながらも(笑)、予定どおりちゃんと終わったなぁという感じです。

西山■容量が多いので大変でした。

津川■（笑）大変だとは思っても、苦労したとは思っていませんね。

小玉■一番大変だったのは、やはり16メガから24メガになった時です。(会社に)ＯＫしてもらえるかどうか不安でした。でもゴーがでたので、それからはノリノリで(笑)。最後は24メガでも入らないかもなー、って感じでしたよ(笑)。作りたかったものを、思ったとおりに作れましたし、よかったです。

——今回作りたかったものとは?

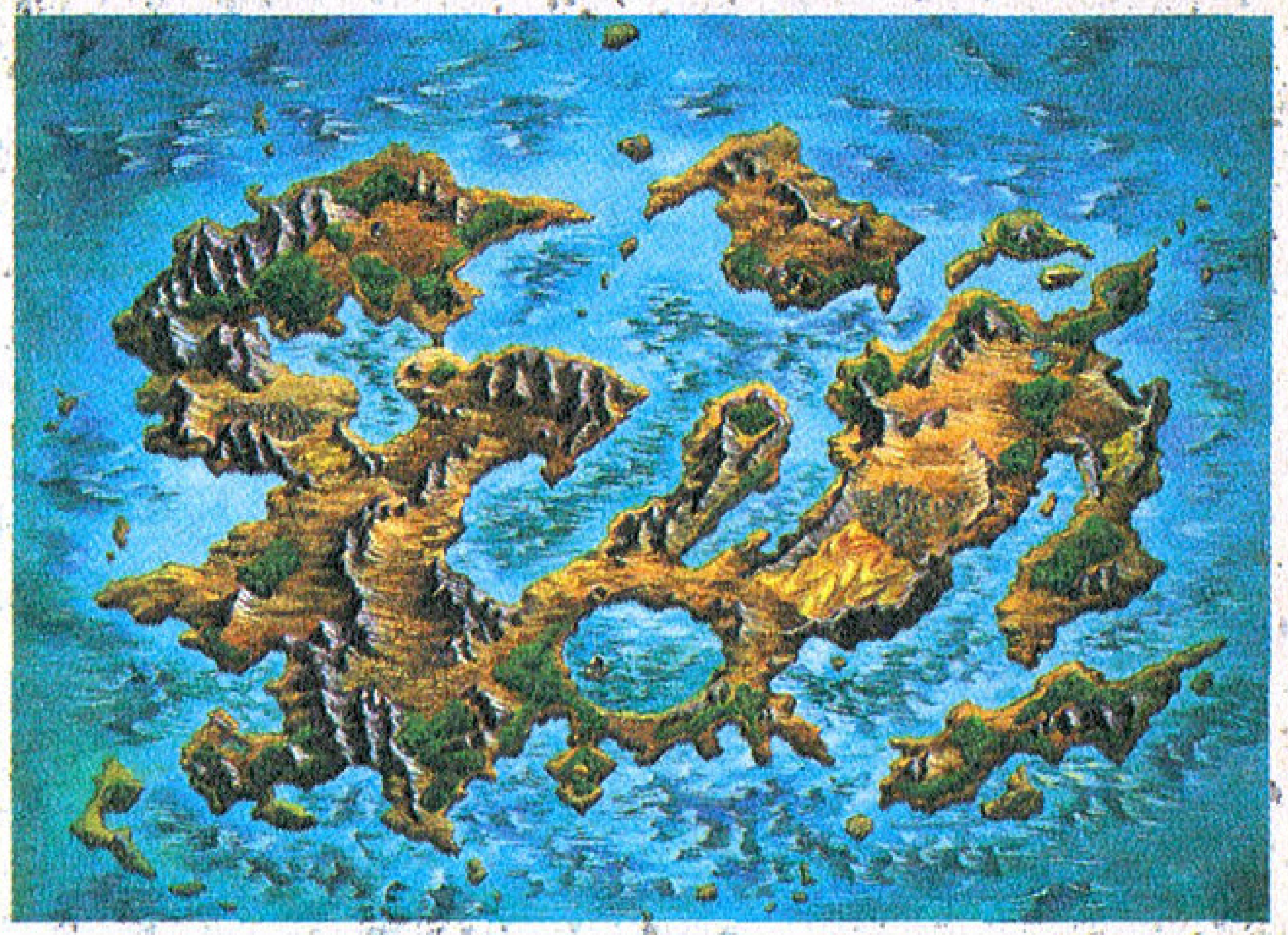
小玉■ストーリー的に言いますと、アルゴル太陽系という星々の話を最後まで作りたかったんです。今回で、アルゴル太陽系の話はまとまりましたからね。後は、IIのような戦闘シーンのパワーアップ版です。アニメーションも、もっとバリバリにさせて、それから、今までのＰＳシリーズはメッセージの（印象が）薄い部分が多かったんですが、今回は楽しめるようなものにしました（笑）。

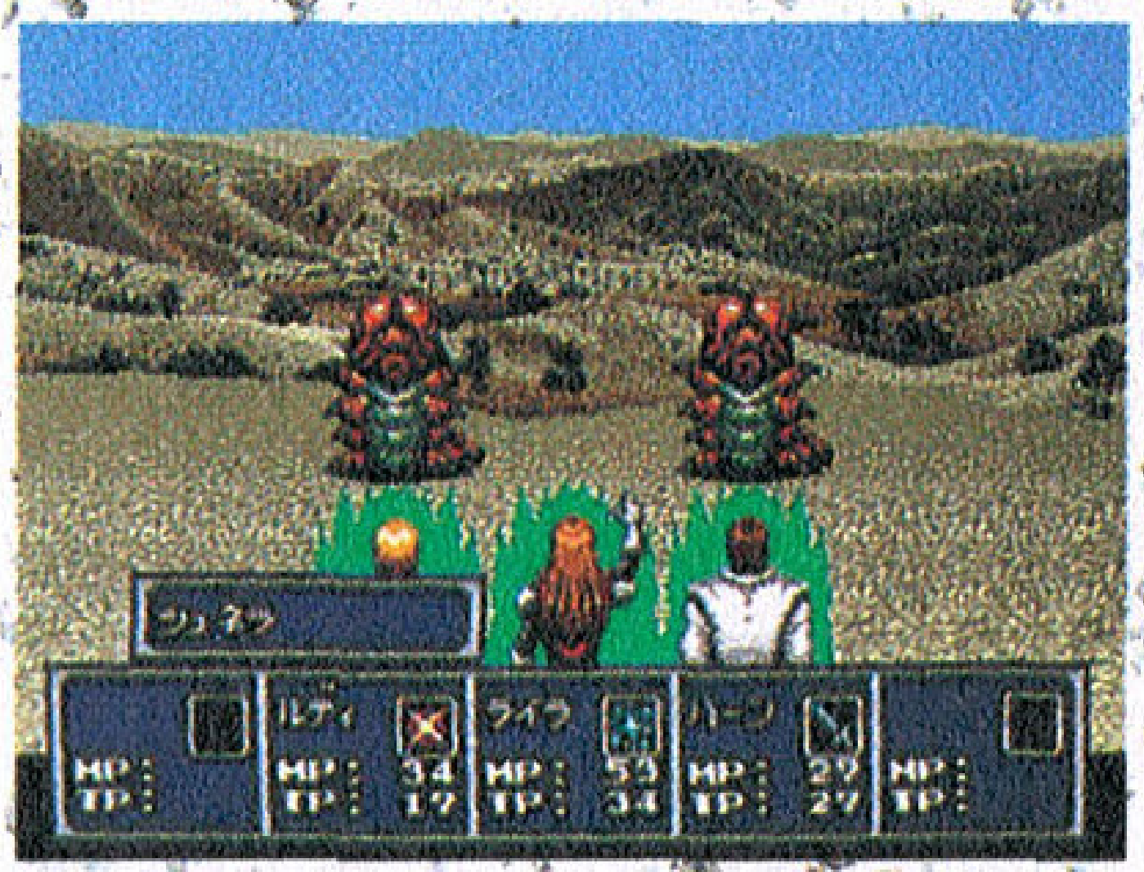
——新システムもいろいろありますね。マクロやコンビネーションバトルなど……。

小玉■それは本当にこだわって作りました。頭の中で戦略を組んで、それを実行する感じでプレイしてほしいです。お手軽に楽しめて、でも頭も使ってね(笑)という感じにしましたから。これはゲームの後半になればなるほど、そう感じますよ。最初は結構、ゆるめにつくってありますから（笑）。

——オートバトルは採用しなかったんですね。

小玉■そうですね。これは作り手の趣味になるのですが、あまりオートは好きじゃないんです。「漫然（まんぜん）とした戦闘」になってしまいますから。「本当の戦い」で考えていくことを、ゲームでも考えながらプレイしてほしいと思います。テクニックや特技を、ガンガン使って楽しんでくださいね。コンビネーションバトルは、序盤だけでも３つはありますから。ぜひ探（さが）してみて下さい。


初公開の全体マップ。この壮大な世界が、ＰＳシリーズ集大成である今作の舞台となる。ルディたちの行く先々には、どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

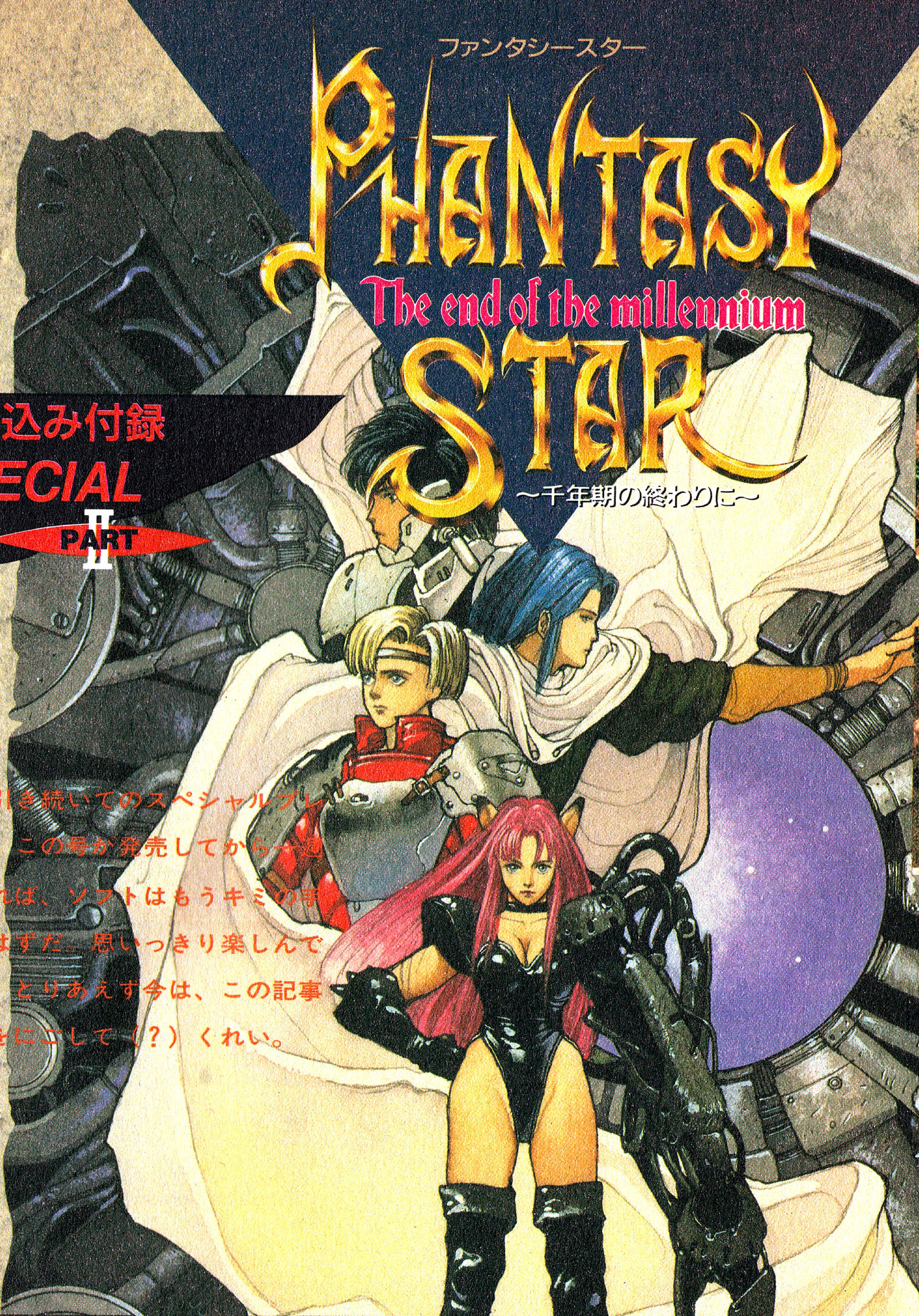

新しく、そして斬新なシステムを惜しみなく盛り込んだ、この「ファンタシースター」。作る側の熱意に刺激され、今までのシリーズをひっぱり出してくるユーザーも、数多くいることだろう。

発売まで待て!!

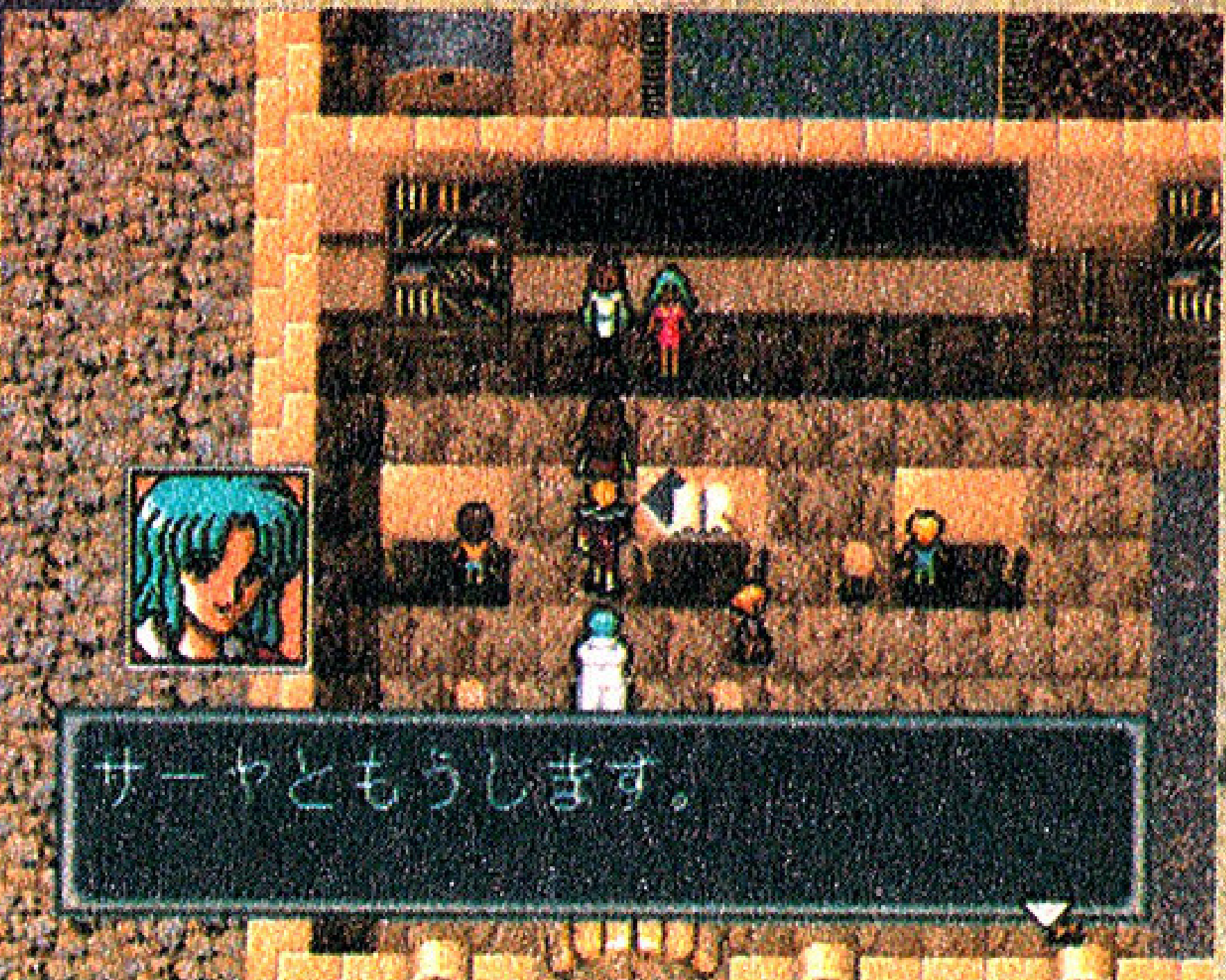
綴じ込み付録
SPECIAL
PART II

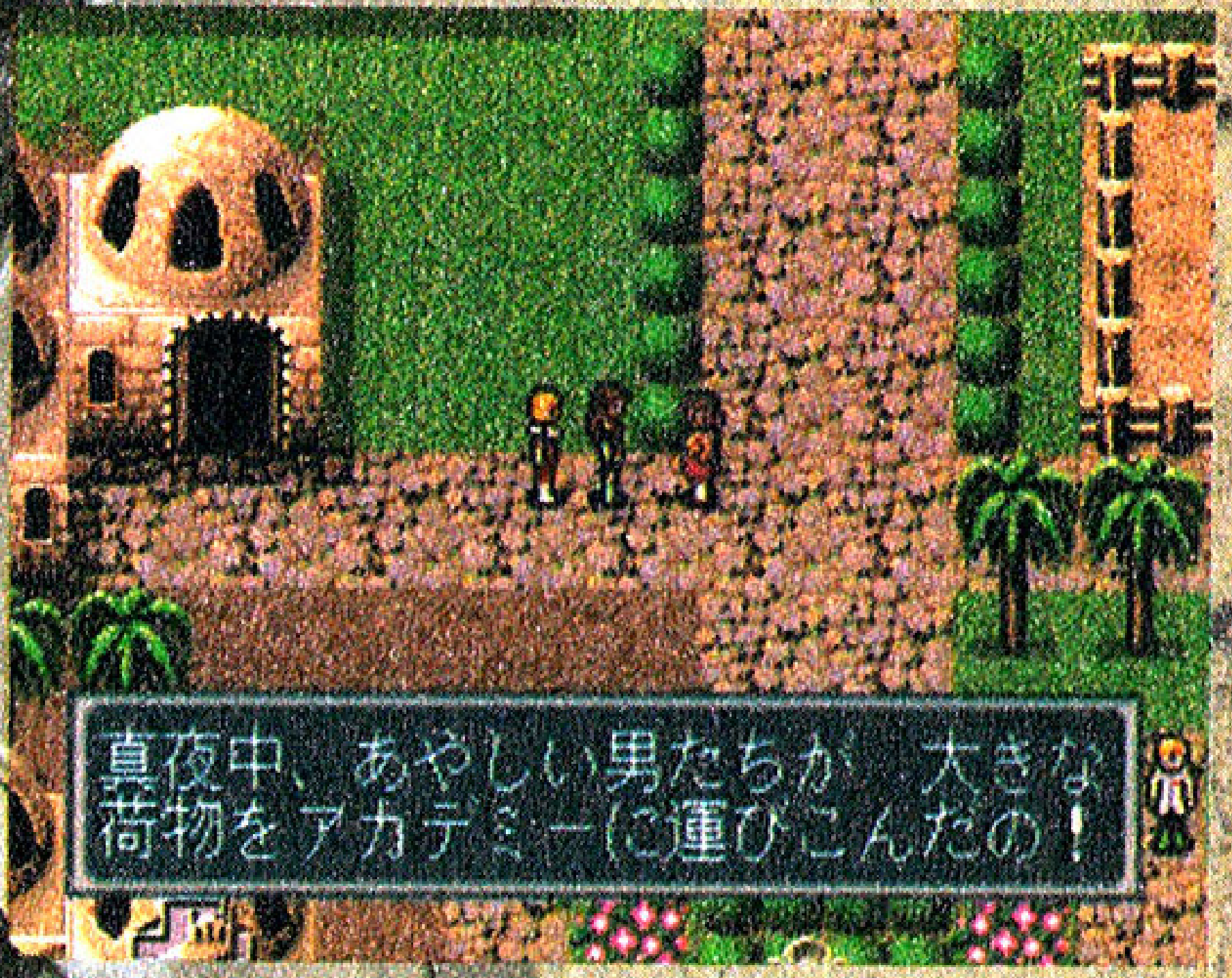
ファンタシースター

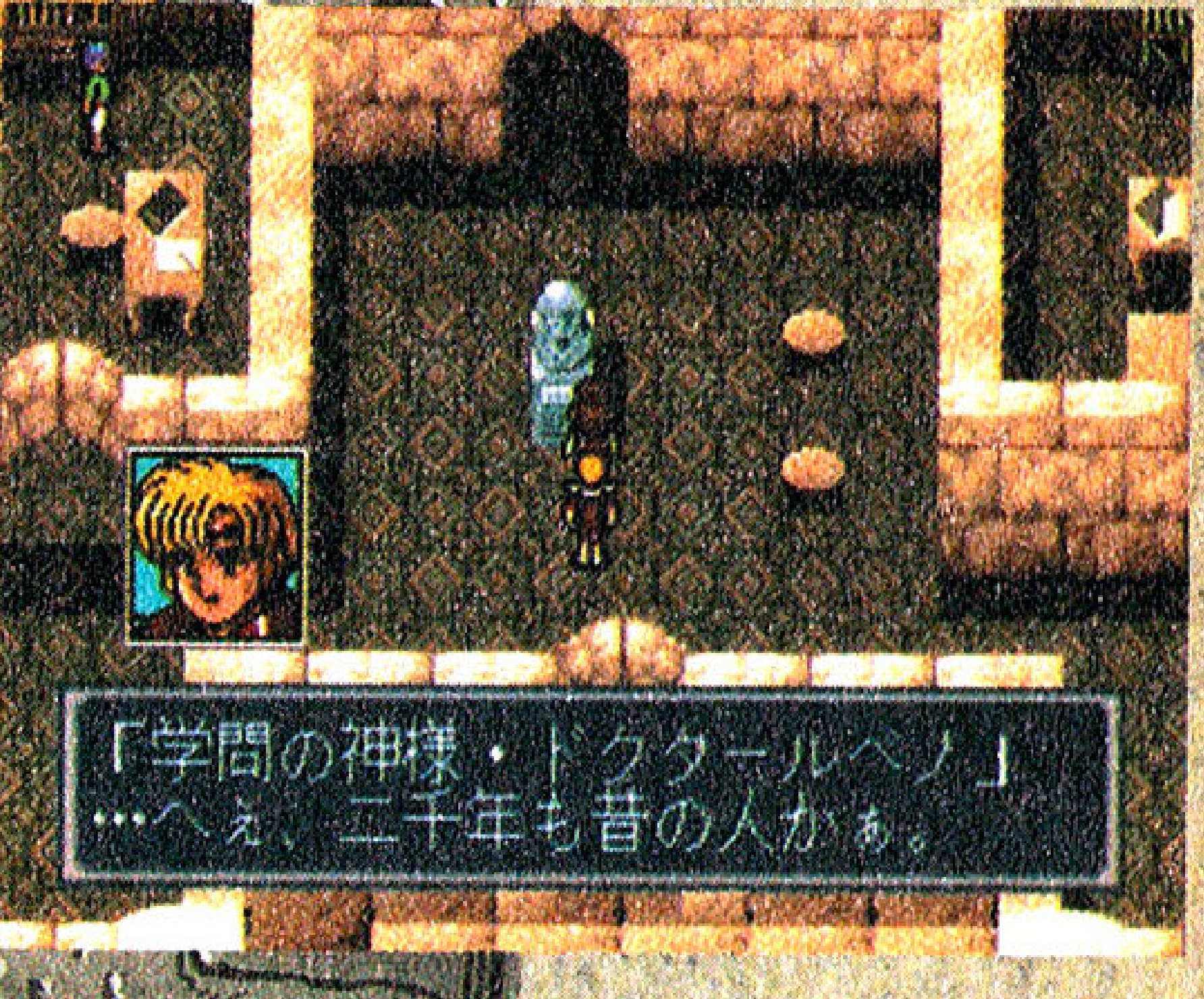
PHANTASY STAR
The end of the millennium
～千年期の終わりに～



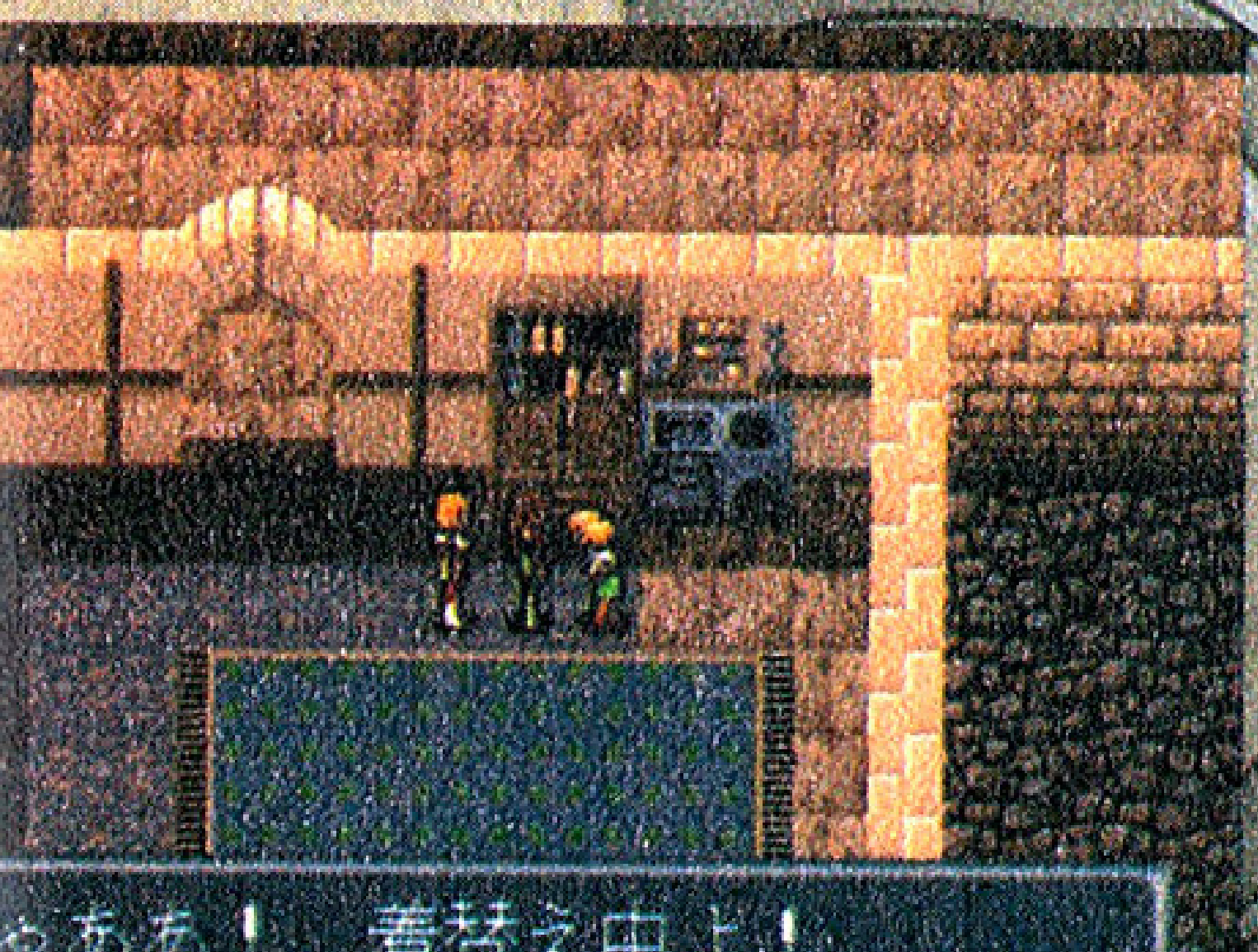
前号に引き続いてのスペシャルプレゼンツ。この号が発売してから一週間もすれば、ソフトはもうキミの手にあるはずだ。思いっきり楽しんでくれよ。とりあえず今は、この記事でお茶をにごして（？）くれい。

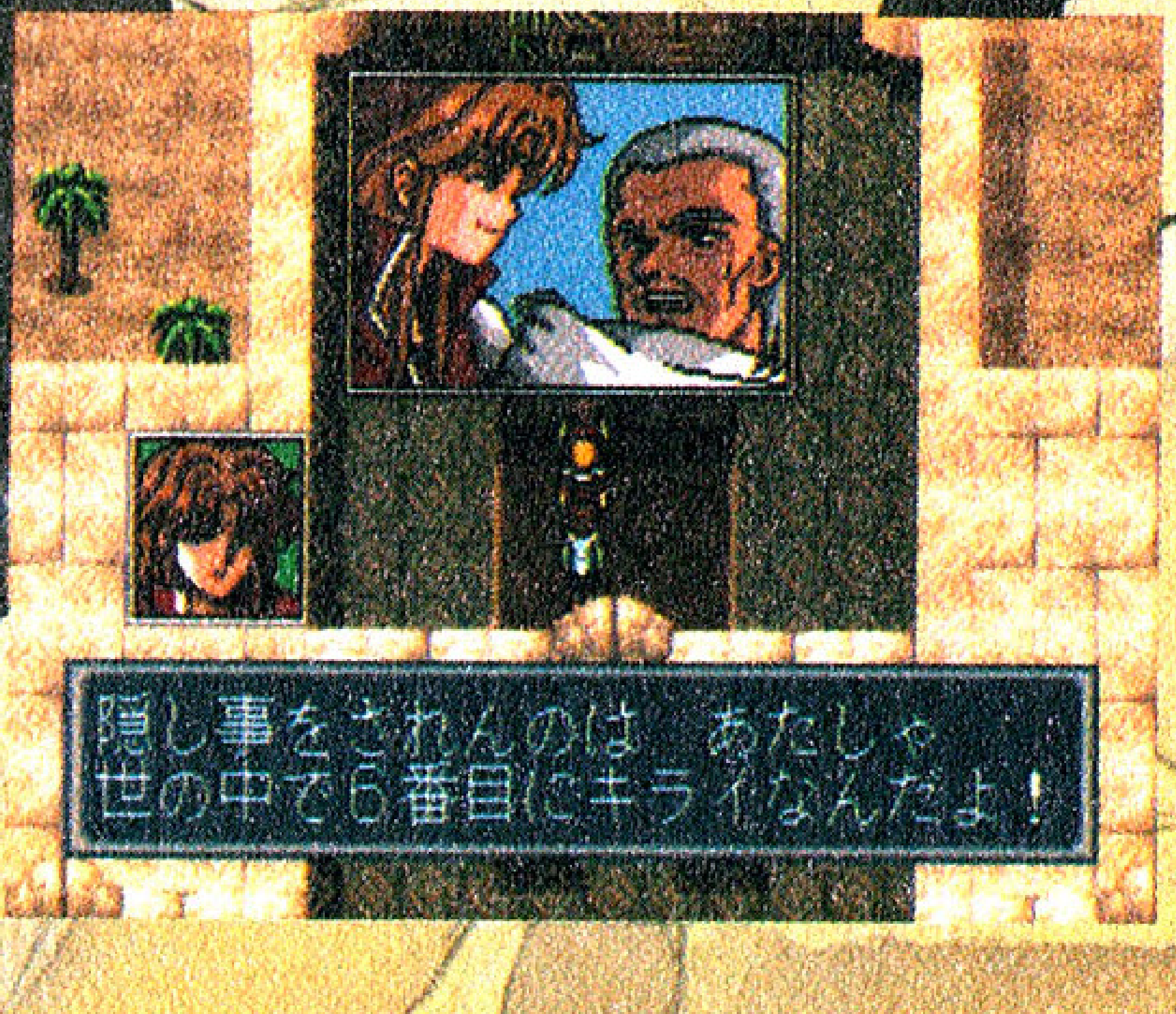

サーヤともうします。

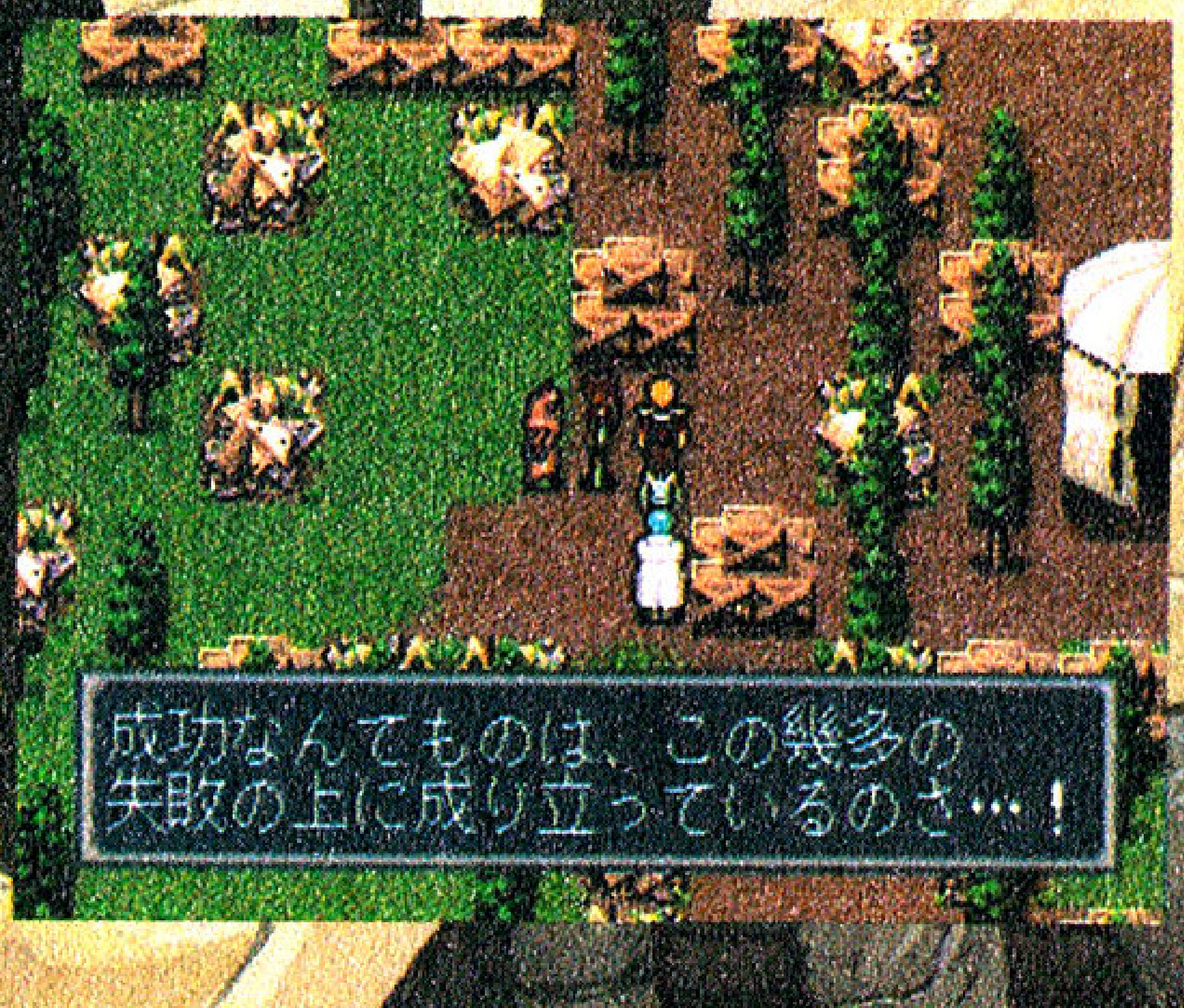

真夜中、あやしい男たちが大きな荷物をアカデミーに運びこんだの！

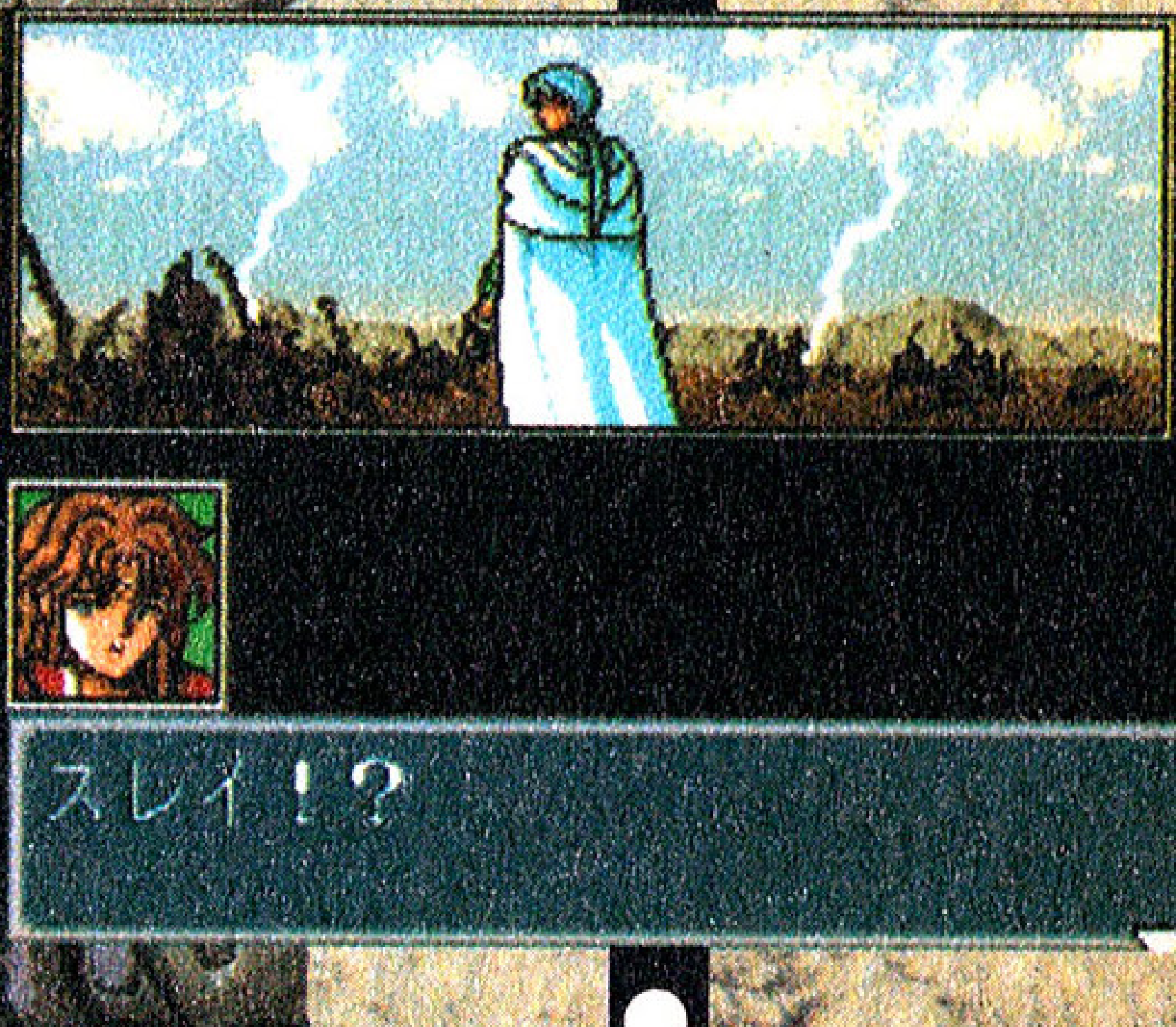

「学問の神様・ドクタールベノ」
…へえ、二千年も昔の人かぁ。

●セガ●12月17日発売●8,800円


ゃあぁ！　着替え中よ！
てって出てって！！


隠し事をされんのは、あたしゃ
世の中で6番目にキライなんだよ！


成功なんてものは、この幾多の
失敗の上に成り立っているのさ…！

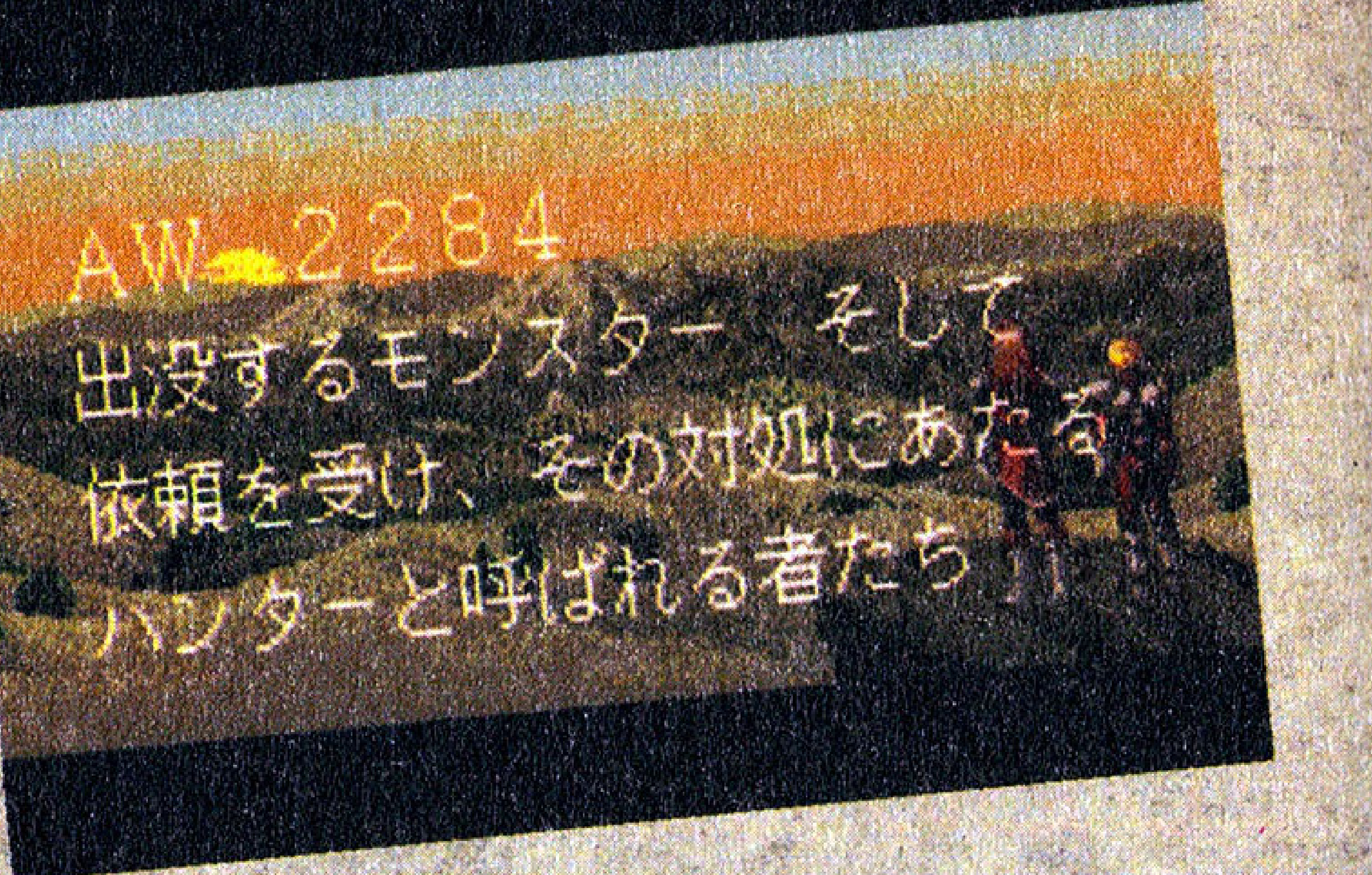

スレイ！？

●RPG●24M+B・3

©1993 SEGA

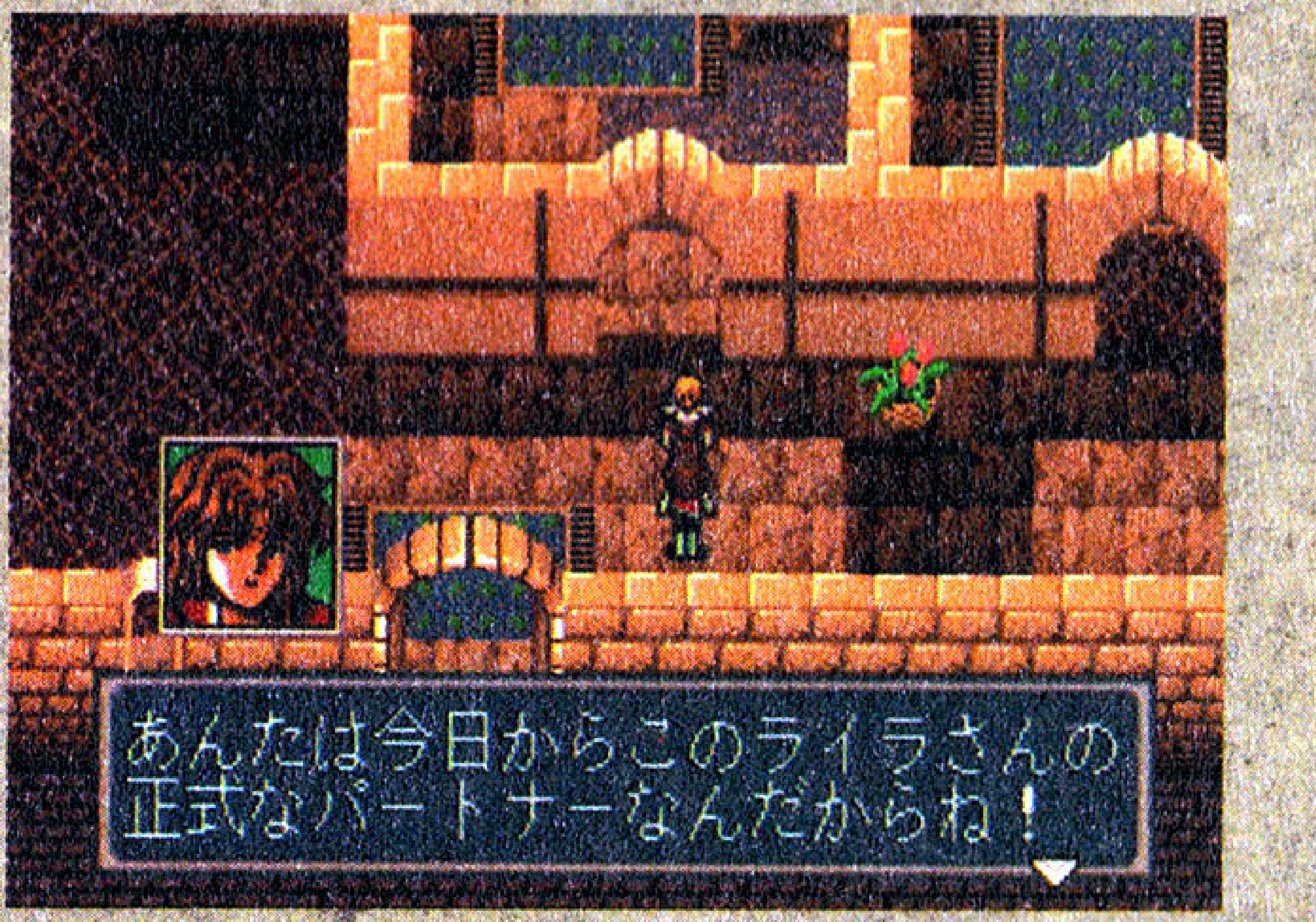
前号までのあらすじを追ってみよう!!

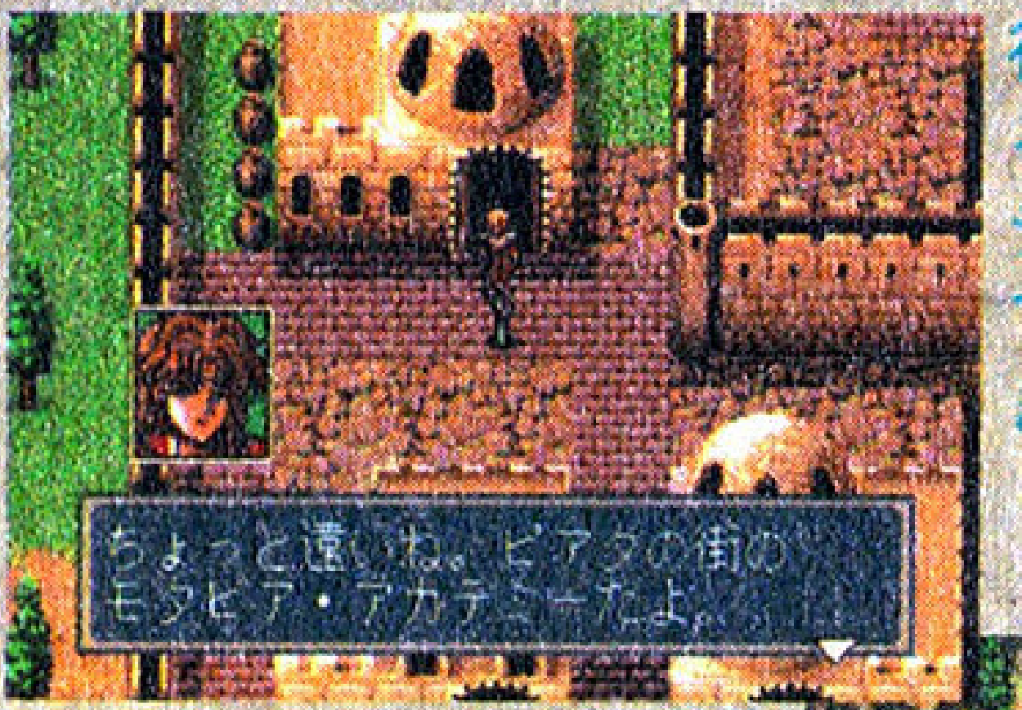
前号を（不覚にも）手に入れられなかったキミ。また、読んだけど忘れちゃったキミは、このページで復習しよう。まだほんの序盤も序盤なので、そう詳（くわ）しくは書かないけどね。読まないつもりで開いてしまったキミは、ながめるだけにしておこう。あと１週間だからね。ではさっそくいってみようか。


AW 2284
出没するモンスター そして
依頼を受け、その対処にあたる
ハンターと呼ばれる者たち

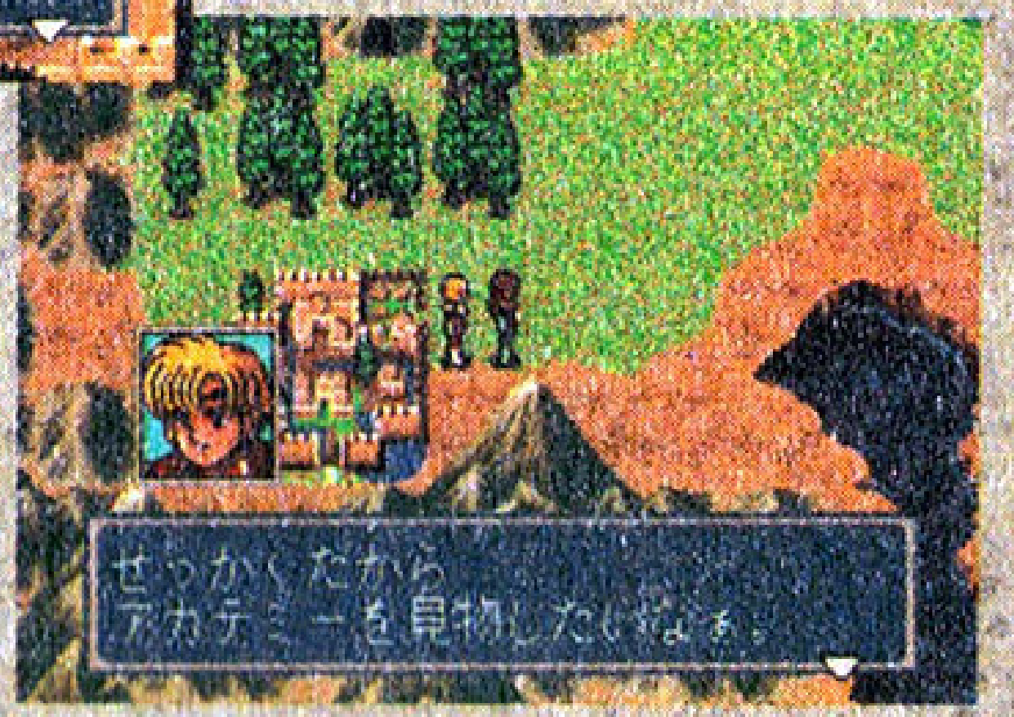
依頼を受けてピアタの街へ

女ハンターのライラと、この日より正式なハンターとなったルディの２人に、モタビア・アカデミーの学長から依頼が舞い込んだ。内容は不明。とにかく来てくれの一点張りで、要領をえない。そんな依頼主の態度に不機嫌さを隠せないライラと、見物気分半分のルディは、さっそくピアタの街へ向かった。そう、これが冒険の始まりなのである。

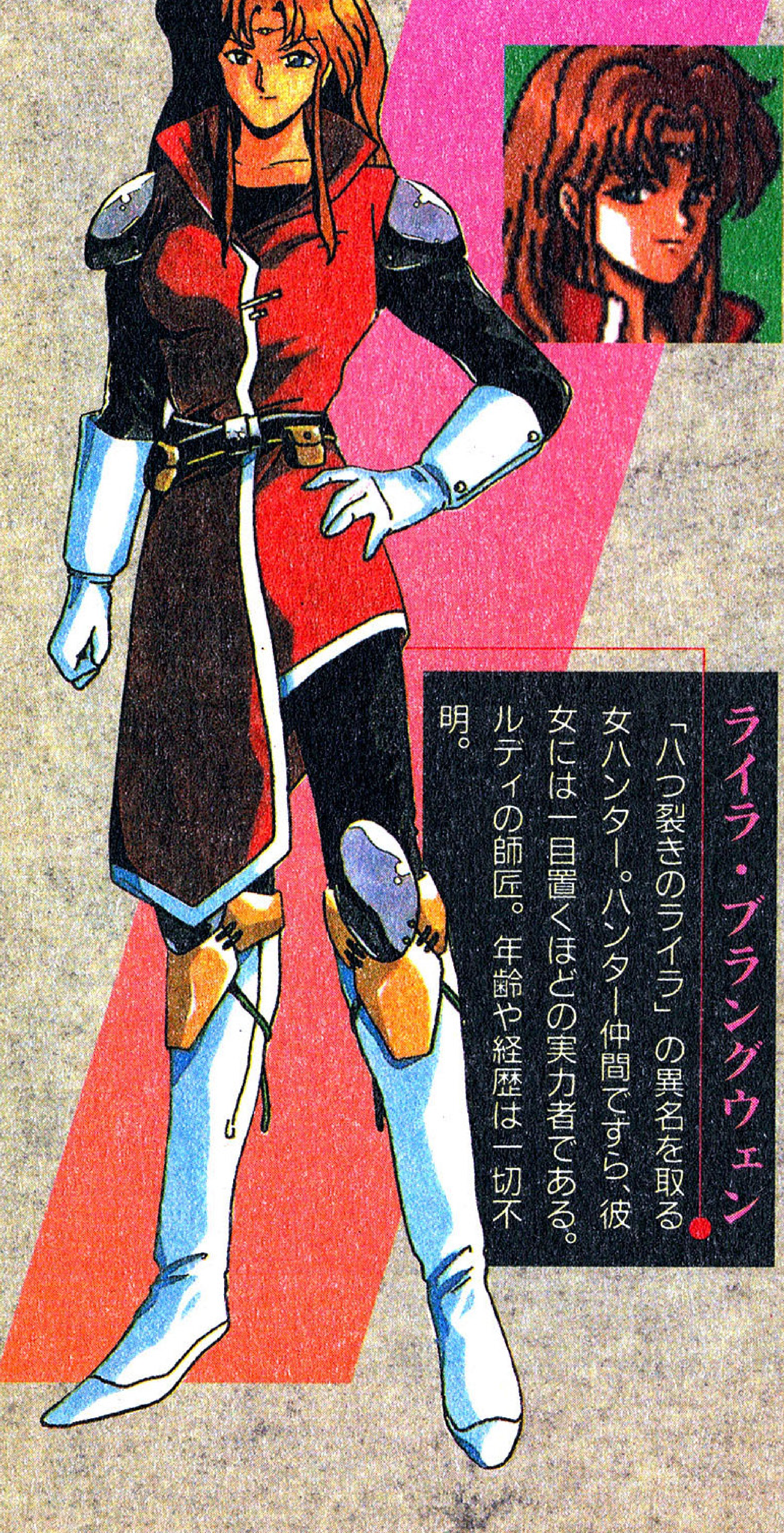

あんたは今日からこのライラさんの
正式なパートナーなんだからね！


ちょっと遠いね。ピアタの街の
モタビア・アカデミーだよ。

行き先は学問の街と呼ばれるピアタのモタビア・アカデミー。治安はいいと聞いているが、何か事件でも起きたのだろうか。


せっかくだから
アカデミーを見物したいなぁ。

まだまだ見習い気分が抜けないルディ。仕事と遊びの区別がついてない。もちろんライラにも怒られてしまうのだ。

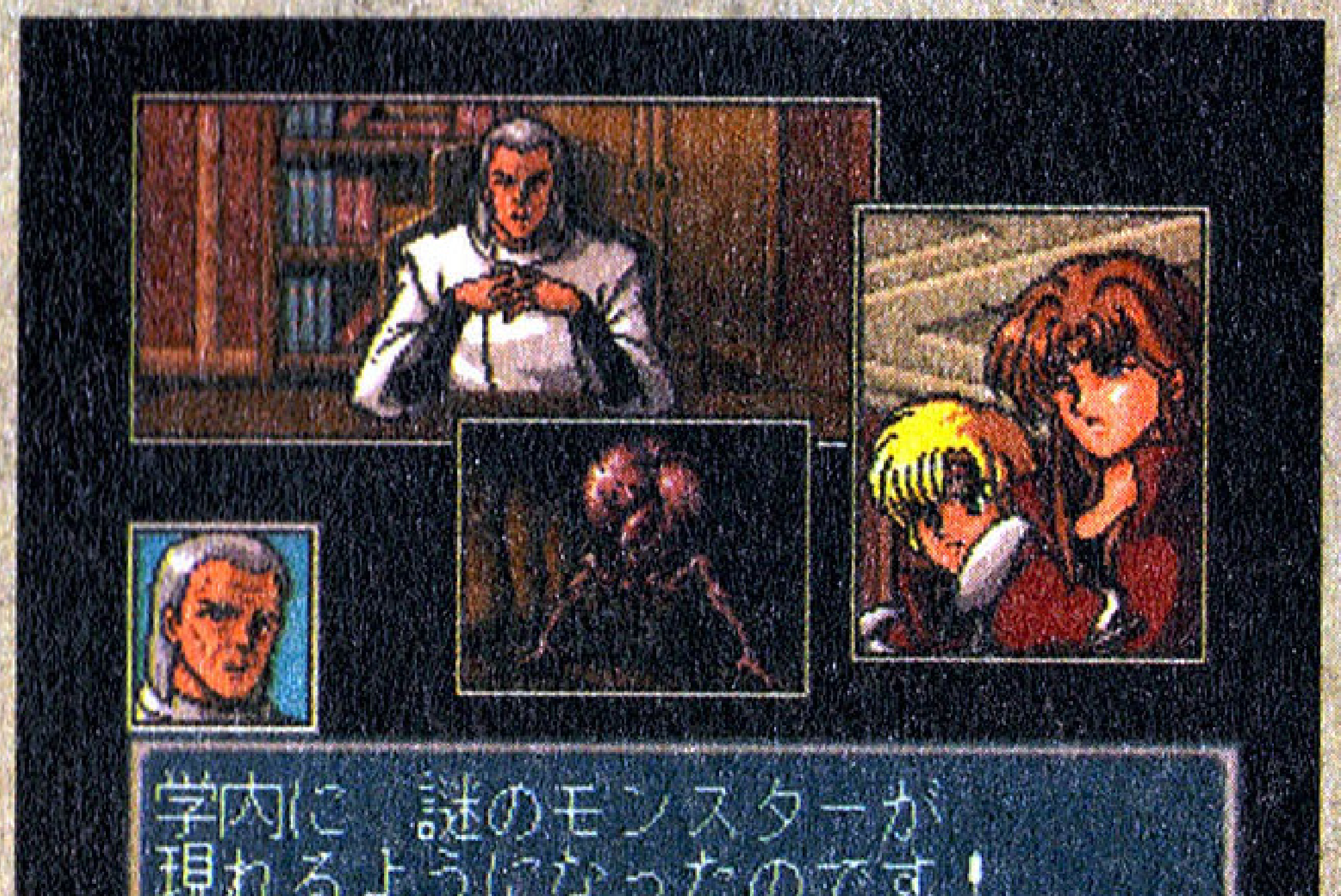


ライラ・ブラングウェン

「八つ裂きのライラ」の異名を取る女ハンター。ハンター仲間ですら、彼女には一目置くほどの実力者である。ルディの師匠。年齢や経歴は一切不明。

依頼内容はアカデミー内のモンスター退治

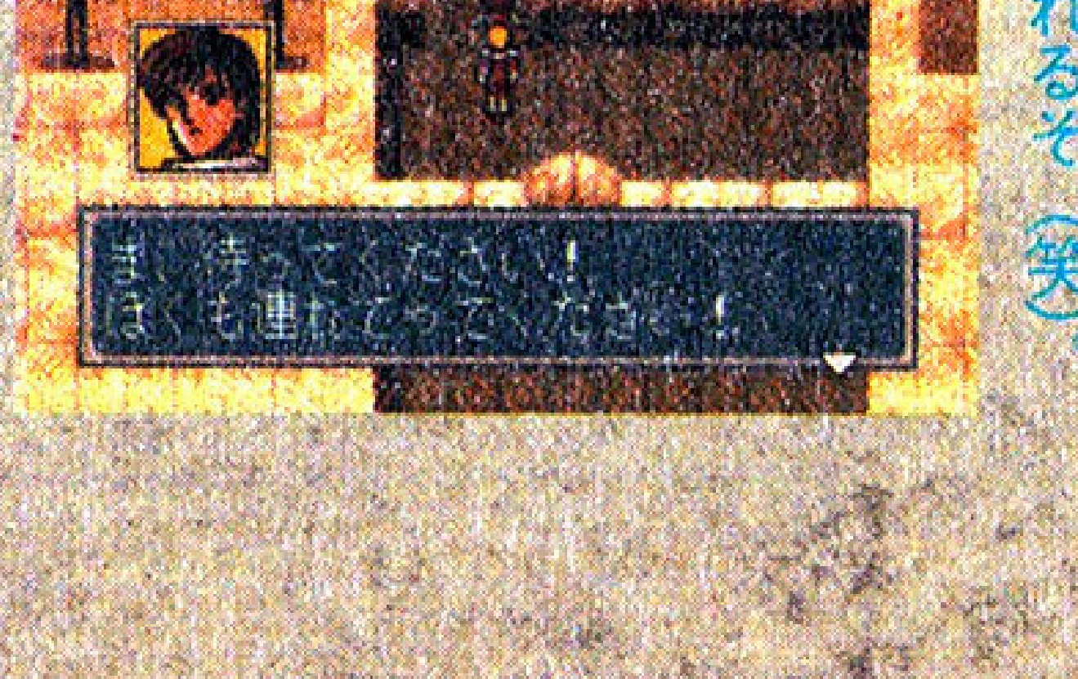
アカデミーに着いて学長に会うと、さっそく依頼内容を聞かされる。１カ月前から学内にモンスターが現れるようになった。地下室を根城にしているので、これを退治してほしい、と。街中ならともかく、いきなり学内とはね。心当たりをたずねると突然立ち上がり怒り出してしまう。「そそそんな、心当たりなどあるわけないじゃないか」この動揺のしかた。な〜んか怪しいぞ。


学内に 謎のモンスターが
現れるようになったのです！

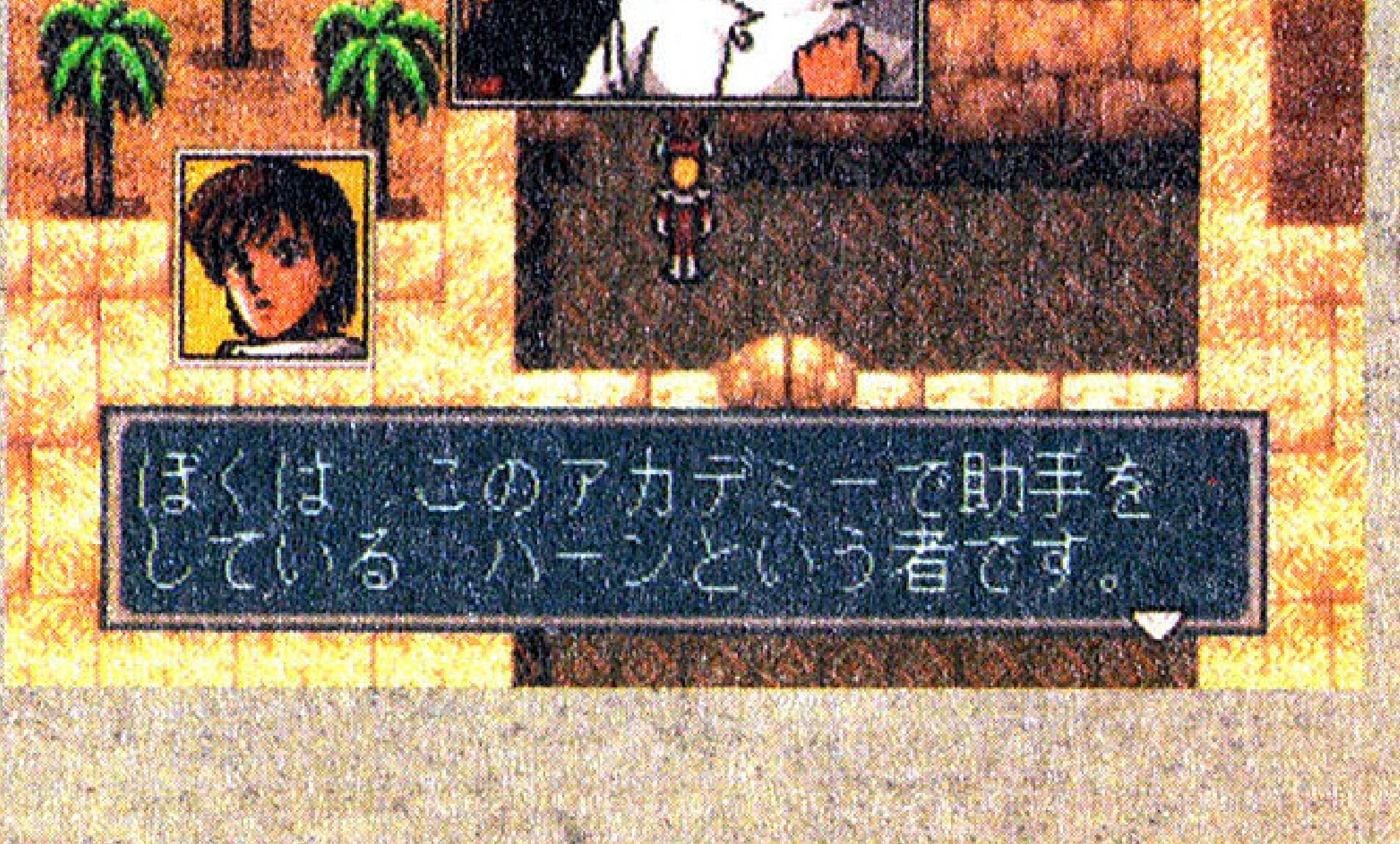
平和な学内にモンスター発生？ 依頼内容はその退治だった。

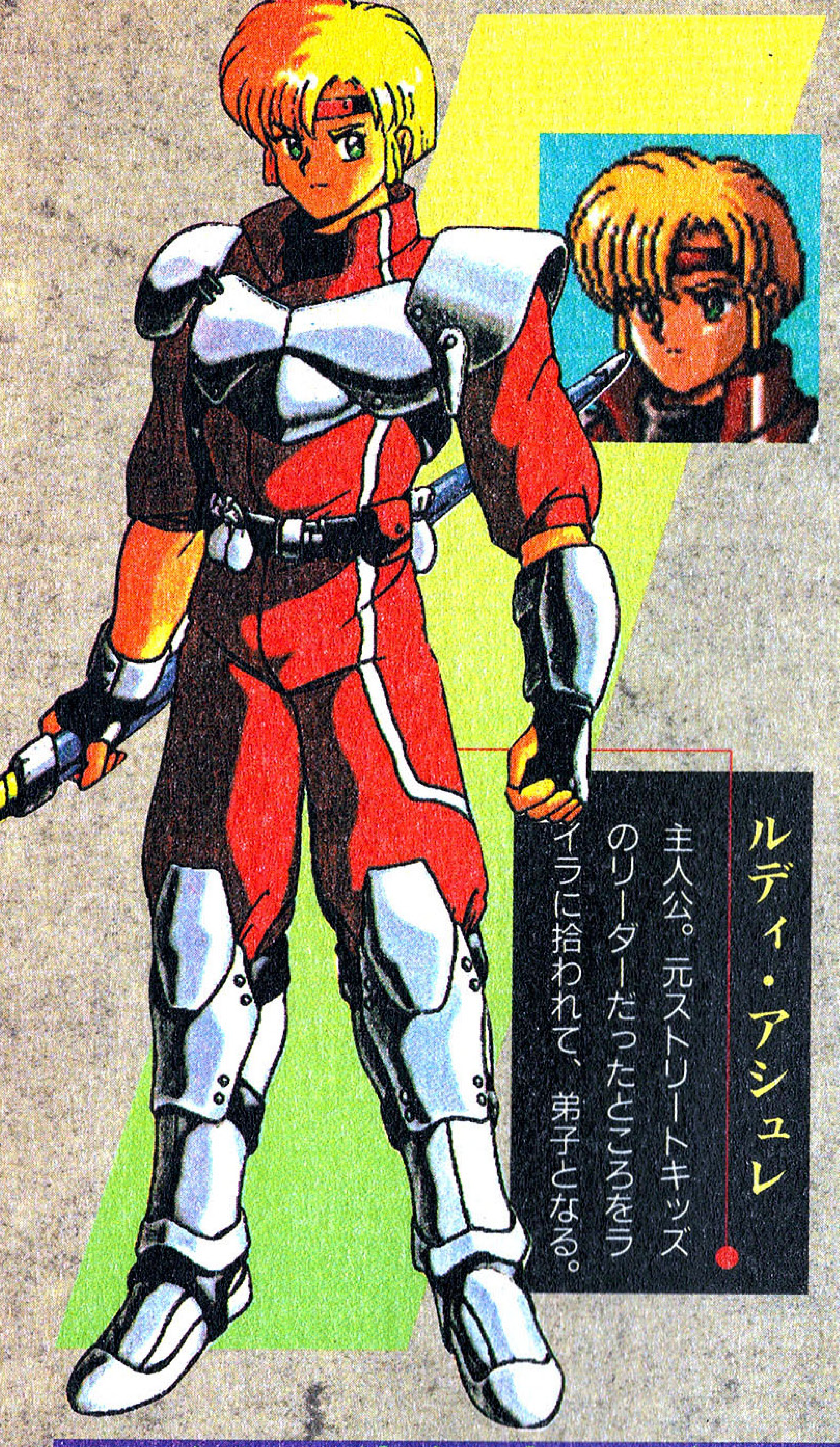
学者ハーンとともに地下へ潜入!!

地下室の前で、ハーンという学者に自分も連れていってほしいと頼まれる。彼の話によると、恩師であるホルト教授の失踪（しっそう）事件と、今回のモンスター騒動とは、何か関係があるのではないか、そのカギが地下室にあるのではないかと言うことだ。結局ハーンをパーティーに加え、３人はそろって地下室へ降りることに。


ま、待ってください！
ぼくも連れてってください！

地下室の入口でウロウロしていたこの人物こそ、パーティーに欠かせないハーンだった。彼はこの後、ライラから100メセタ奪われるぞ（笑）。


ぼくは、このアカデミーで助手を
している ハーンという者です。

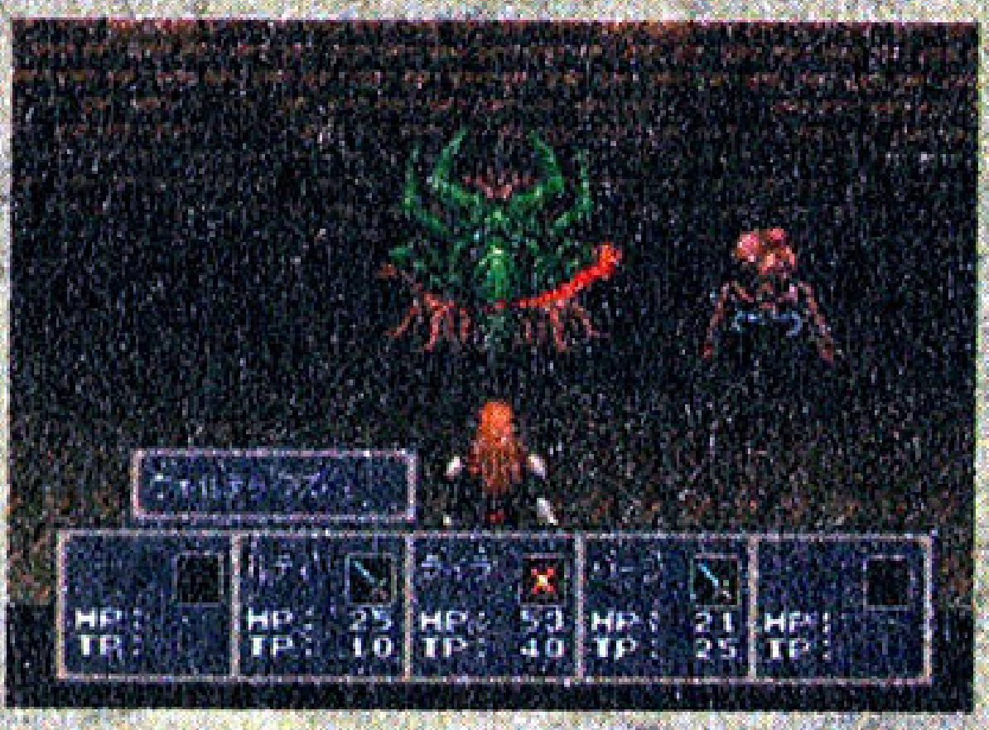


ルディ・アシュレ

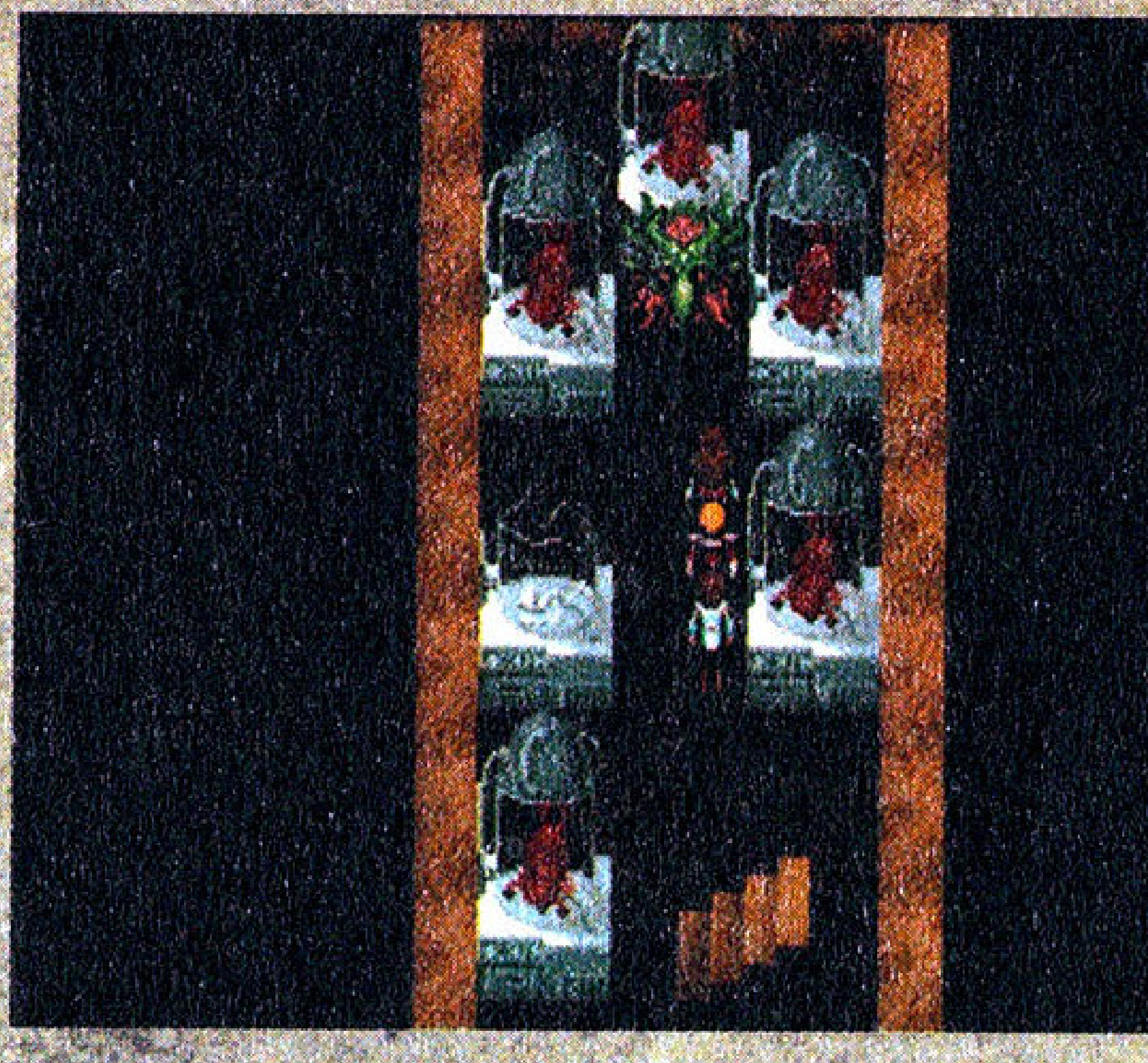
主人公。元ストリートキッズのリーダーだったところをライラに拾われて、弟子となる。

最深部には分裂モンスターが巣喰っていた

地下室の最深部には、学長の言うとおりモンスターが巣喰っていた。イグラノーヴァはゼナファーグを生み出し襲ってくる。全力で倒せ。

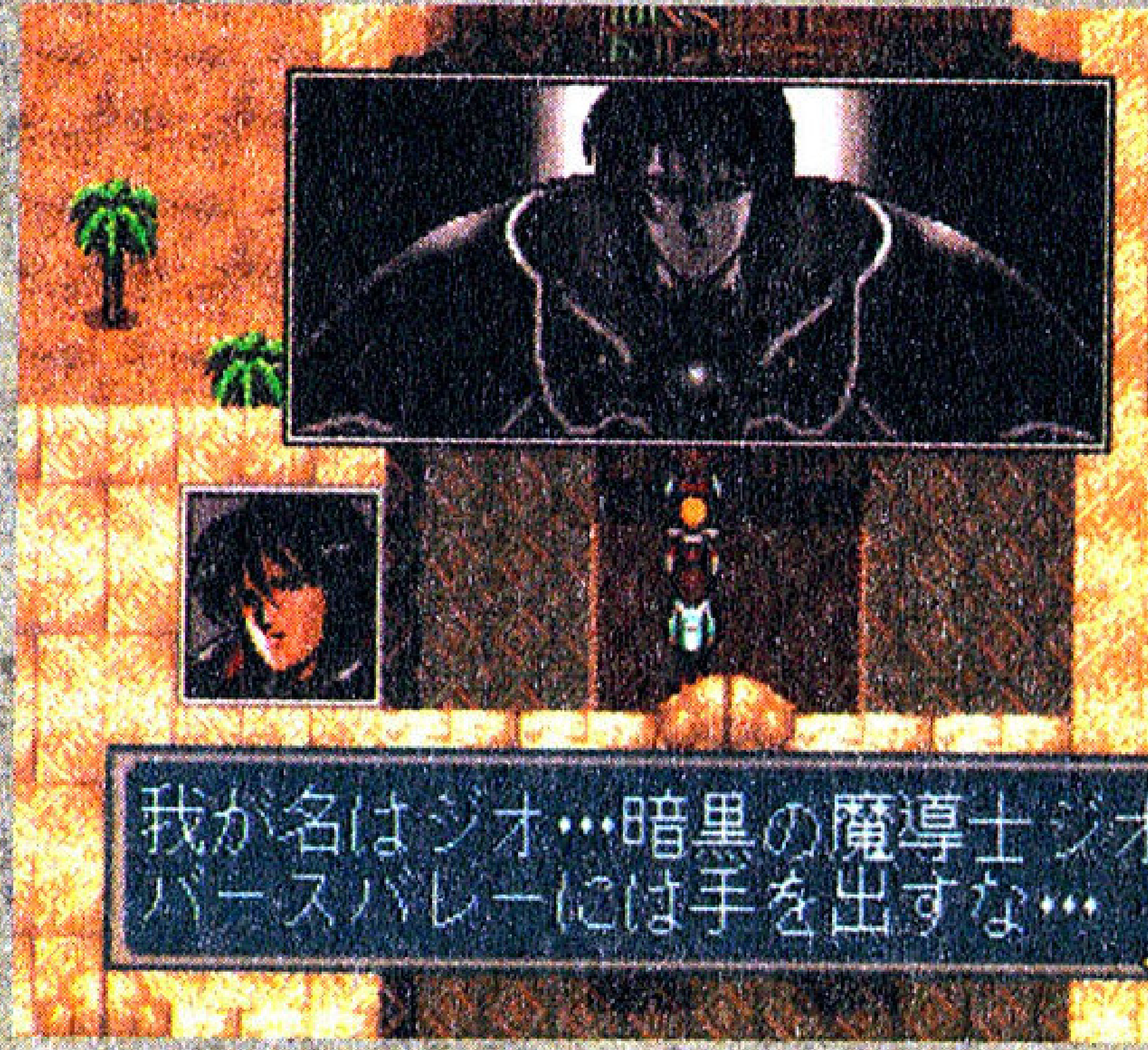


ライラは特技のヴォルテックスでボスを集中攻撃、ルディはゼナファーグを倒せ。ハーンはジェルンを使った後、ライラと一緒にボスを攻撃しよう。



事件の背後に、ジオと名のる謎の男が……

モンスターを倒したら学長室へ行こう。地下にあったカプセルが何なのか問いただすのだ。ライラの迫力に負けた学長は、ことの真相を話し出す。カプセルはバースバレーに行った調査隊が持ち帰ったもの。だが彼らは、謎の魔導師のジオに石にされてしまったとのこと。そう、ホルト達の失踪の原因はバースバレーに、ひいてはジオという謎の男にあったのだ。

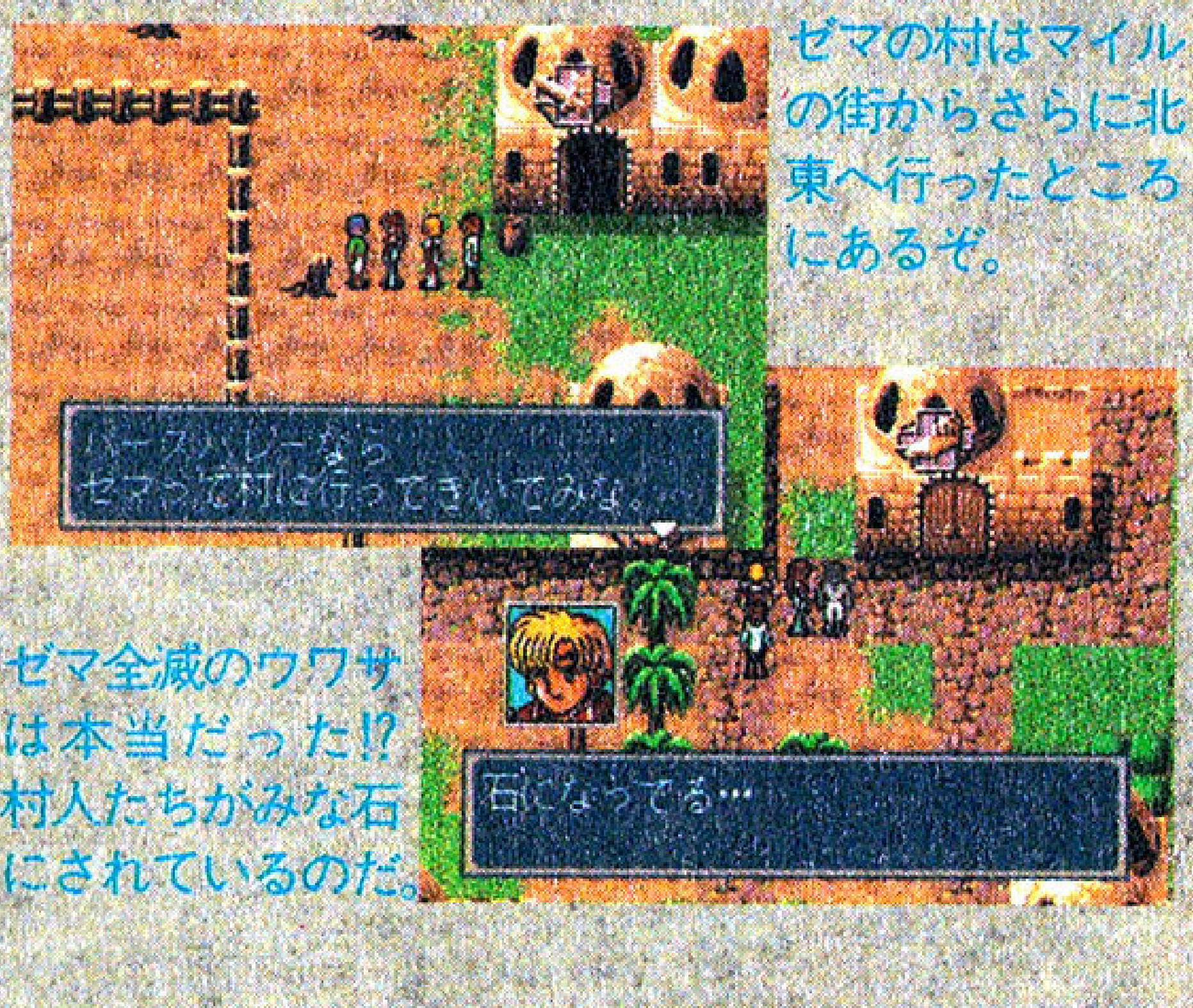


我が名はジオ…暗黒の魔導士ジオ…
バースバレーには手を出すな…

一連の事件の犯人は、どうやらこのジオという男のようだ。

マイルの街経由でゼマの村へ

ホルト救出のため、3人はバースバレーへ向かうことに。途中、マイルの街に立ち寄ると、いくつかの情報が得られた。バースバレーに関してはゼマという村で聞けばいいこと、だがそのゼマが全滅したらしいことなど……。ウワサを聞きつけてゼマに急行すると、はたして、村の人々は石に変えられていた。生存者の話で、これもまたジオの仕業（しわざ）とわかる。

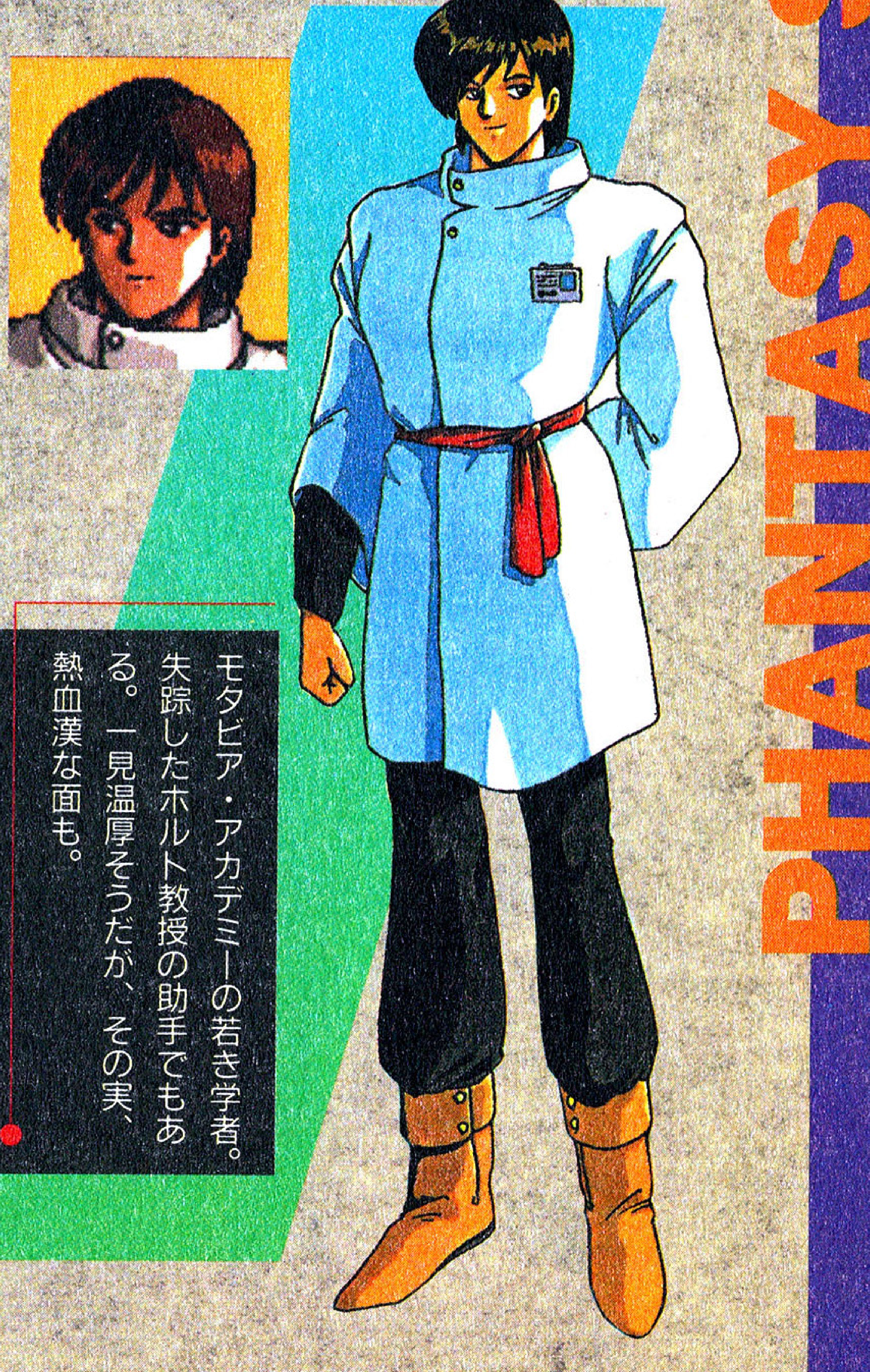


バースバレーなら
ゼマって村に行ってきいてみな。

石になってる…

ゼマの村はマイルの街からさらに北東へ行ったところにあるぞ。

ゼマ全滅のウワサは本当だった!? 村人たちがみな石にされているのだ。

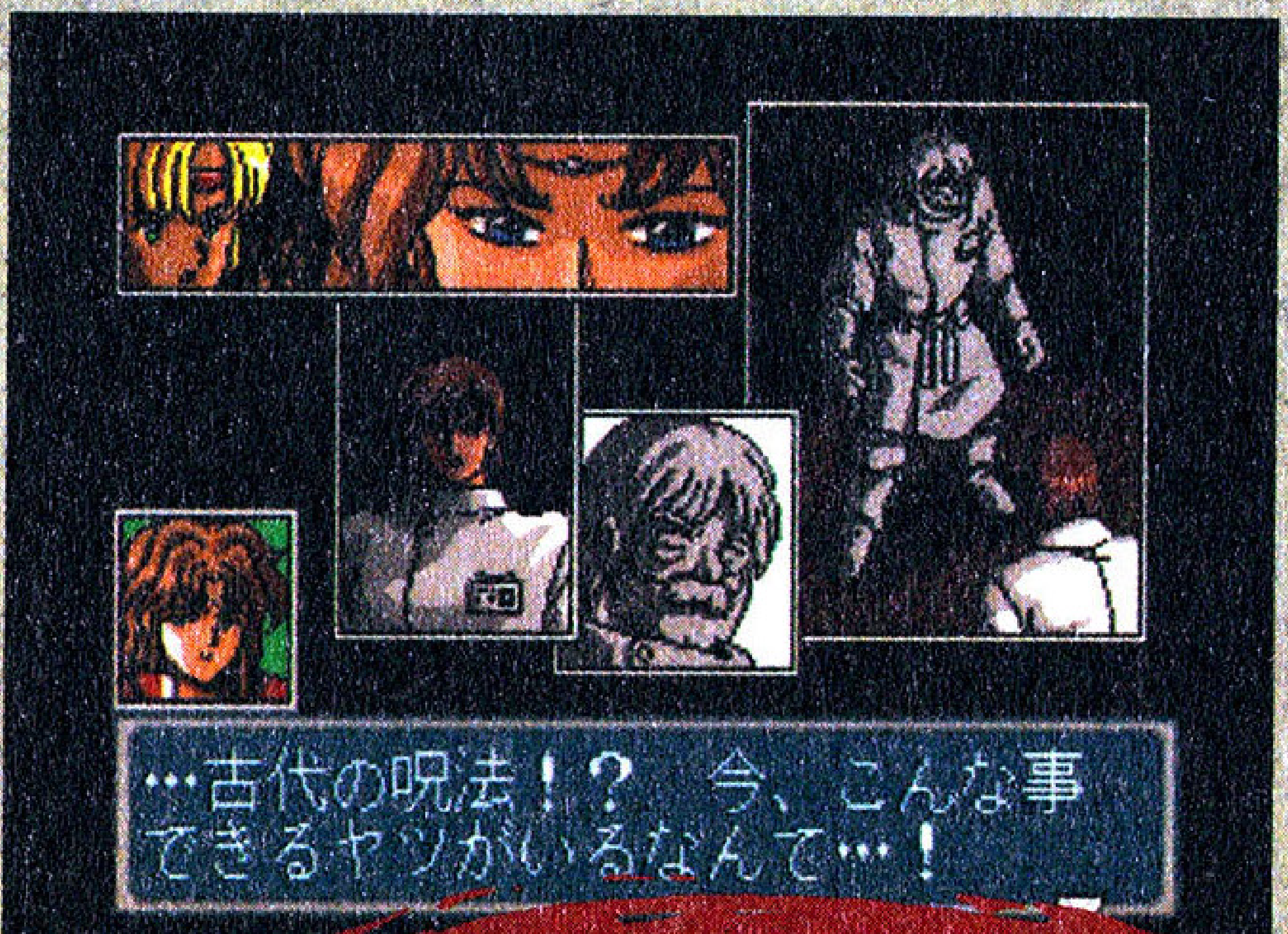


ハーン・マーレイ

モタビア・アカデミーの若き学者。失踪したホルト教授の助手でもある。一見温厚そうだが、その実、熱血漢な面も。

バースバレーの奥には石化したホルト教授が!!

バースバレーはゼマの村の奥にあった。「生命の谷」と呼ばれているわりには、造りが洞窟っぽい。モンスターを倒しつつ奥へ進むと……なんとそこにも石化した調査隊員の姿があった。そしてその先の扉の前に、石となって硬直したホルト教授が。ジオは情け容赦（ようしゃ）なく、学者達一行をも襲ったのだ。怒りは後にして、まずはこの石化だ。ライラによると、アルシュリンという薬なら石化を解けるらしい。さっそく探しに行こう。

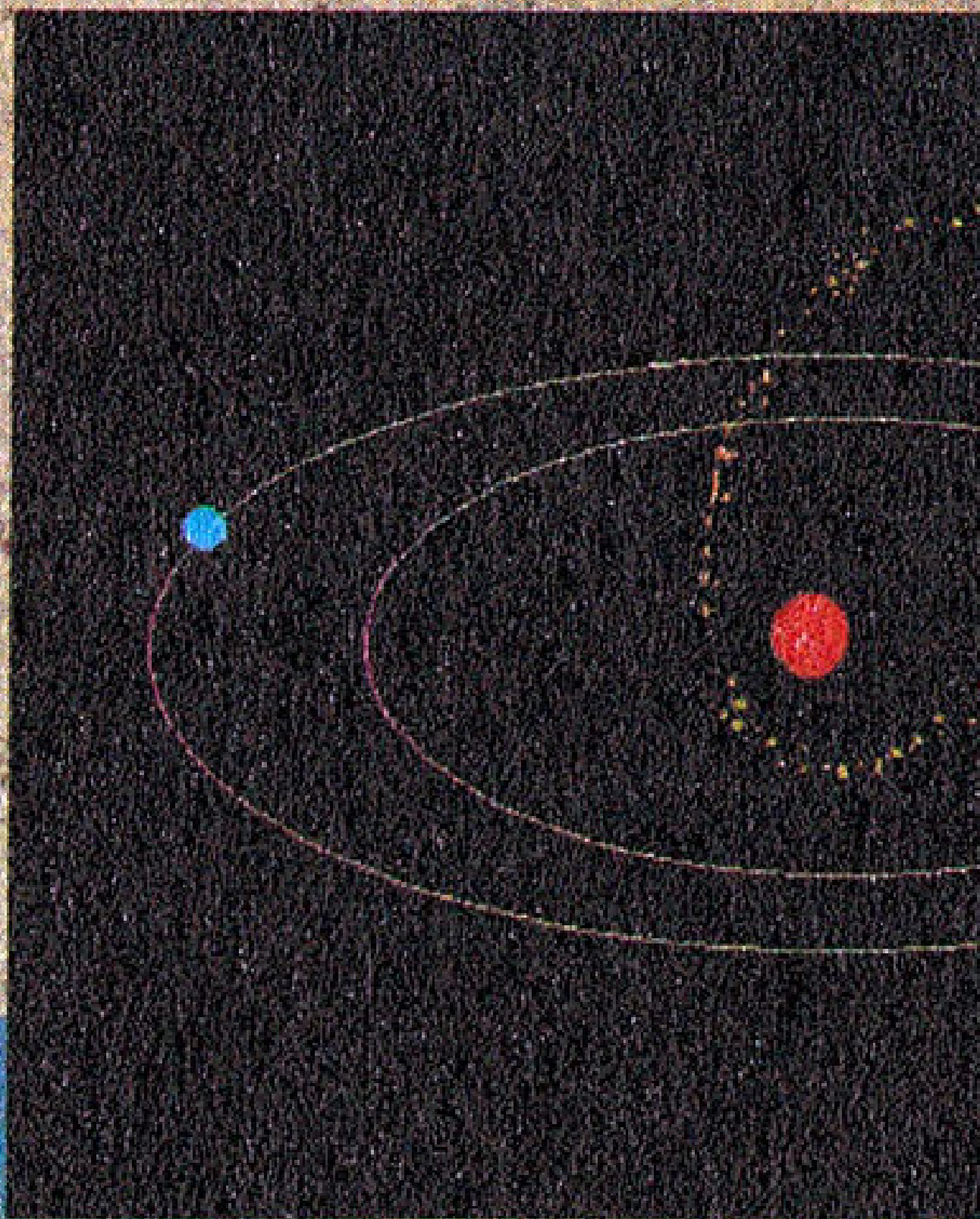


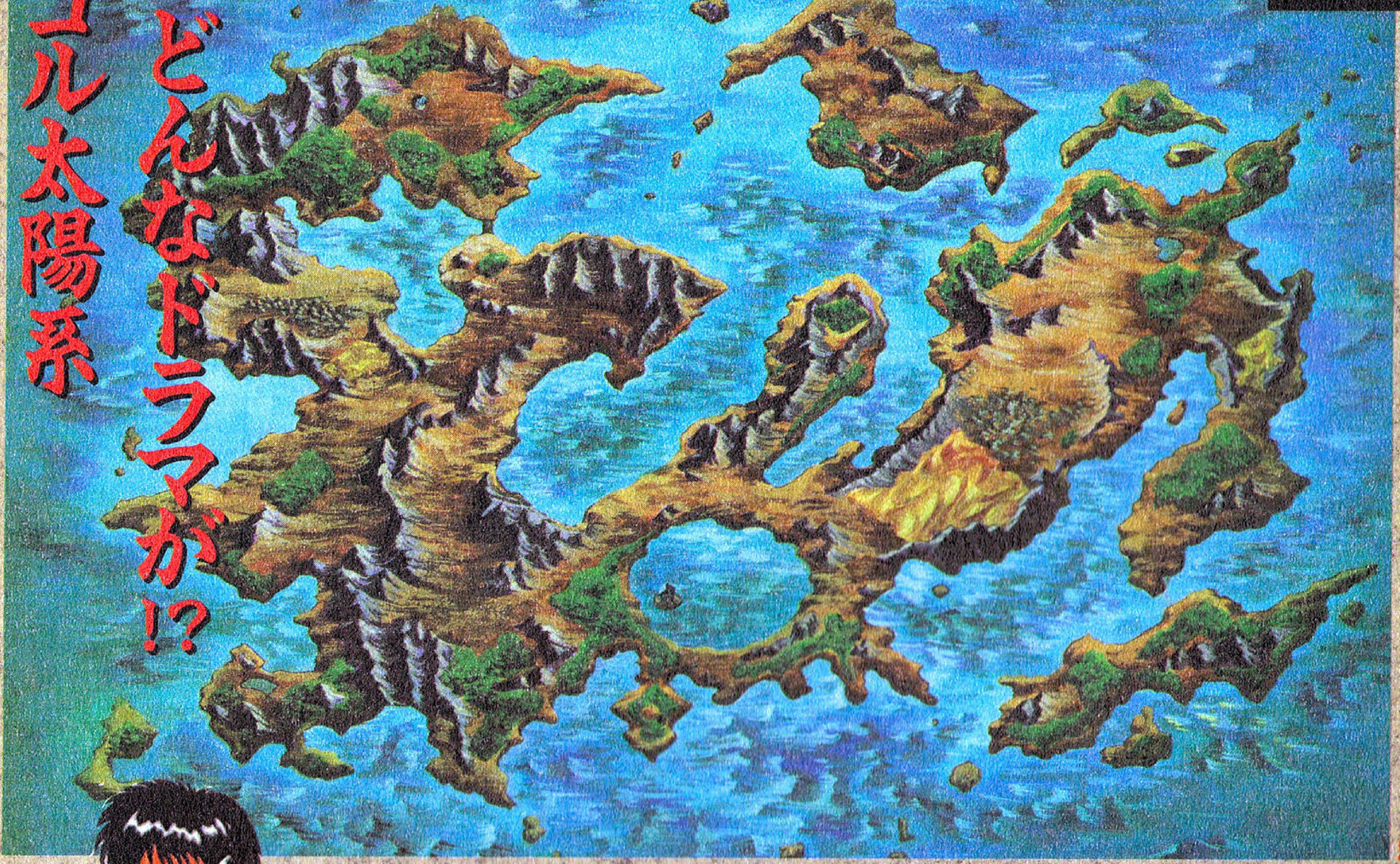
…古代の呪法！？ 今、こんな事
できるヤツがいるなんて…！

古代の呪文？ 今こんなことが
これはいったい!?

このあと、どんなドラマが!?
舞台はアルゴル太陽系

ゲームのスタートはピアタの街。第2惑星モタビア星の一都市だ。冒険はしばらく、このモタビア星を中心に行われるだろう。そのうち、スペースシップか何かを手に入れ、宇宙へ飛び出すに違いない。「ファンタシースター（以下、ＰＳと略）Ⅱ」がそうだったようにね。おそらく、第3惑星デゾリスに舞台が移るのだろう。だがその後は不明。まあ、ここでわからなくても、ゲームをプレイしていくうちに明らかになるはずだ。ちなみに右の図が、アルゴル太陽系である。

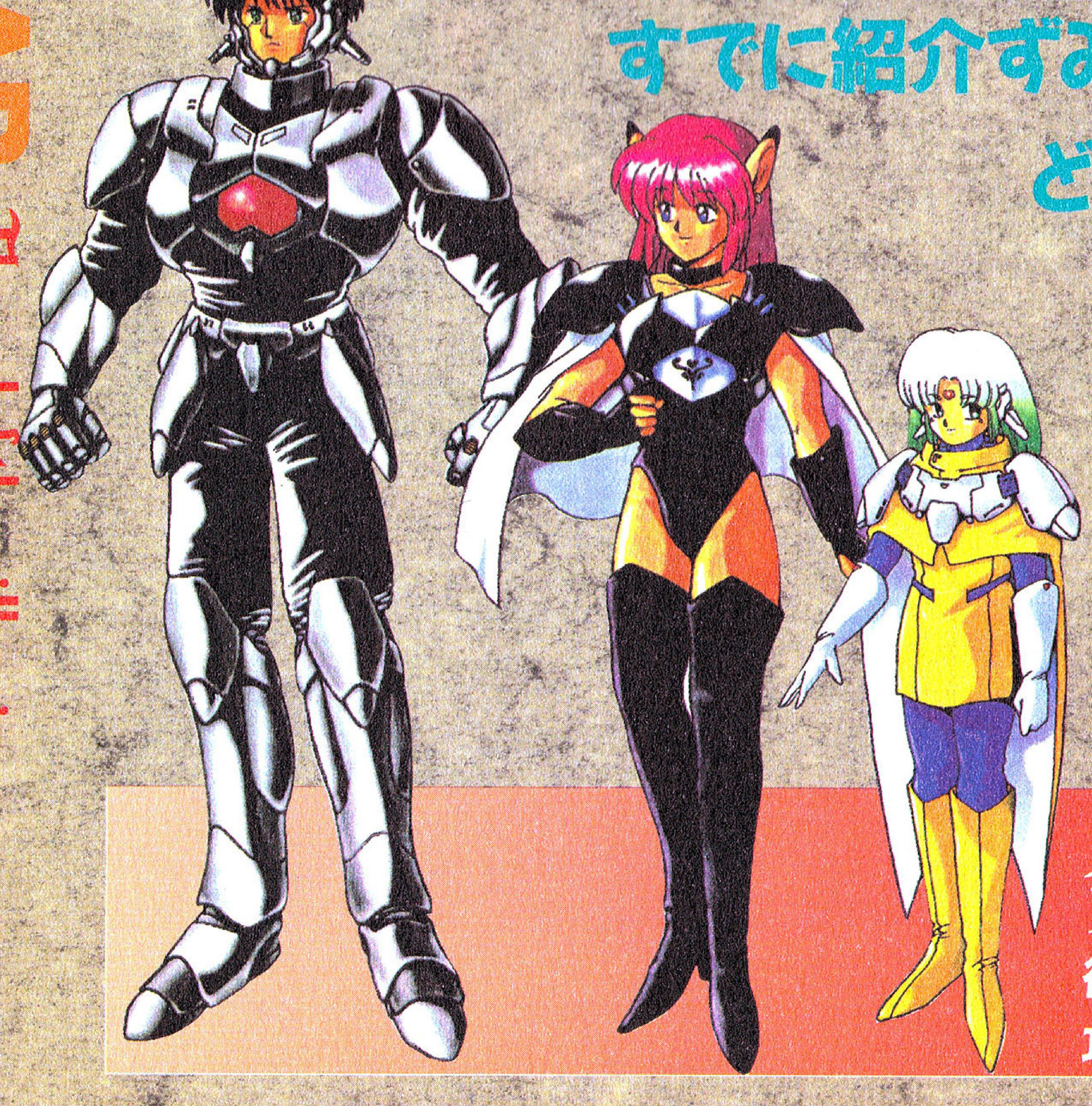




パルマは消滅
残るはモタビアとデゾリスだが……!?

その昔、アルゴル太陽系には3つの惑星が存在した。だがＡＷ1284、「ＰＳⅡ」の主人公であるユーシス達の乗った人工衛星ガイラが、第1惑星パルマに激突、衛星ともども消滅した。

そして現在、ＡＷ2284。パルマは太陽の周りにあるアステロイドベルトに、その痕跡を残すだけである。このほかに衛星があるかどうかは、今のところ不明。



すでに紹介ずみの主要キャラ達は
どう関わってくるのか!?

現在までに紹介したメインキャラ達は全部で8人。今のところ、ライラ、ルディ、ハーンの3人しか登場していない。次ページからの攻略特集では新たに2人を紹介するが、それでもあと3人足りない。Ⅲのシーレンに似たフォーレン、Ⅱのネイに似たファル、そして重要な役割をすると言われているフレナの3人だ。残念ながら、今の時点では何もわかっていない。おそらく、ストーリーが進むにつれて徐々に明らかにされていくのだろう。ここまでくると気になって仕方ないが、ゲームの発売を待て、というところだ。

発売間近!!
待てないキミは次ページからの
攻略特集を読もう!!

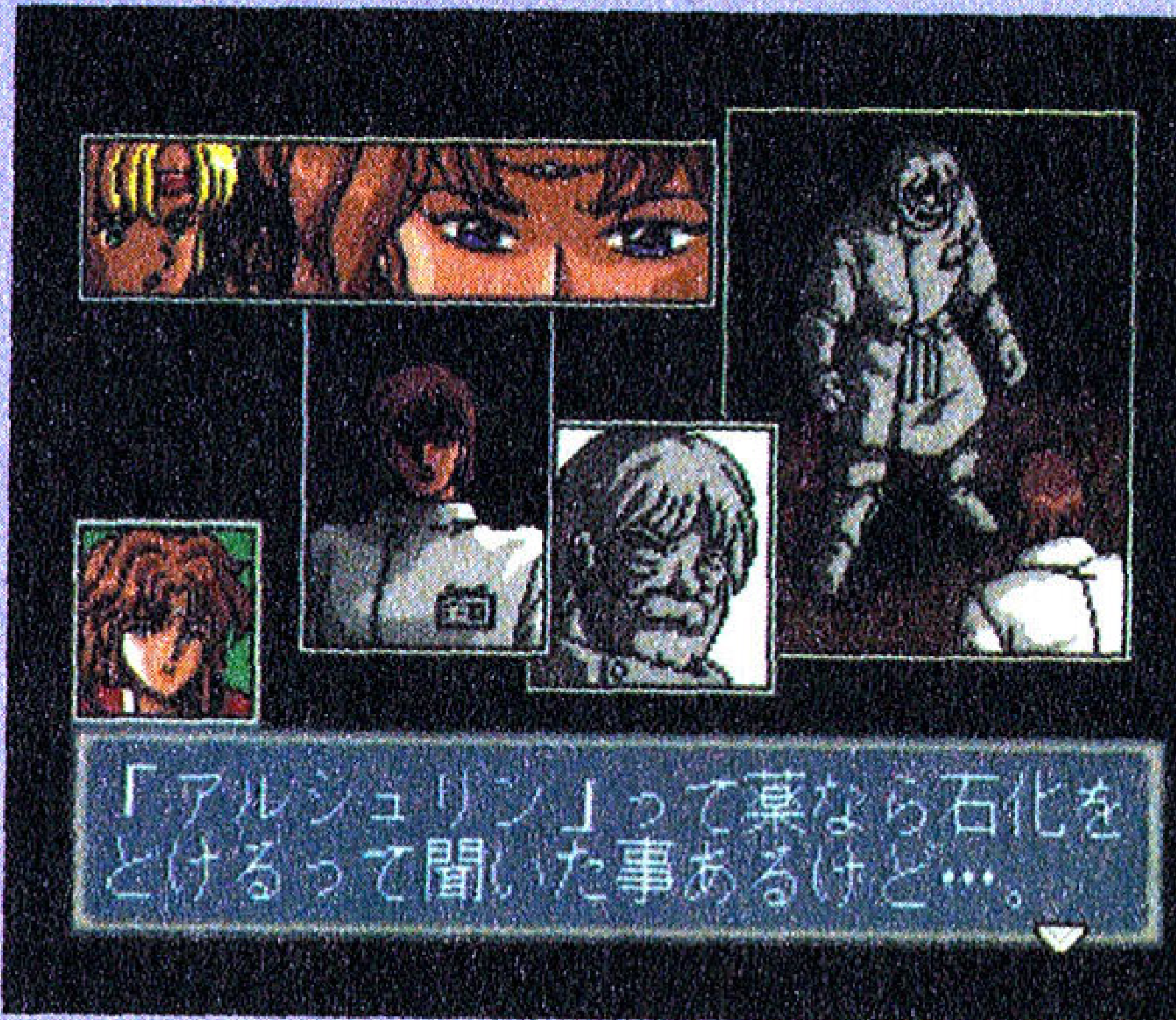
×××× ゲームを楽しみたいなら読んじゃダメ!? ××××

ストーリー序盤を徹底攻略II

石化を解くためアルシュリンを探せ!!

バースバレーで石化したホルト教授を発見したライラ達一行。この状態を治すには、アルシュリンという薬が必要だとわかる。だが、それがどこにあるのかわからない。

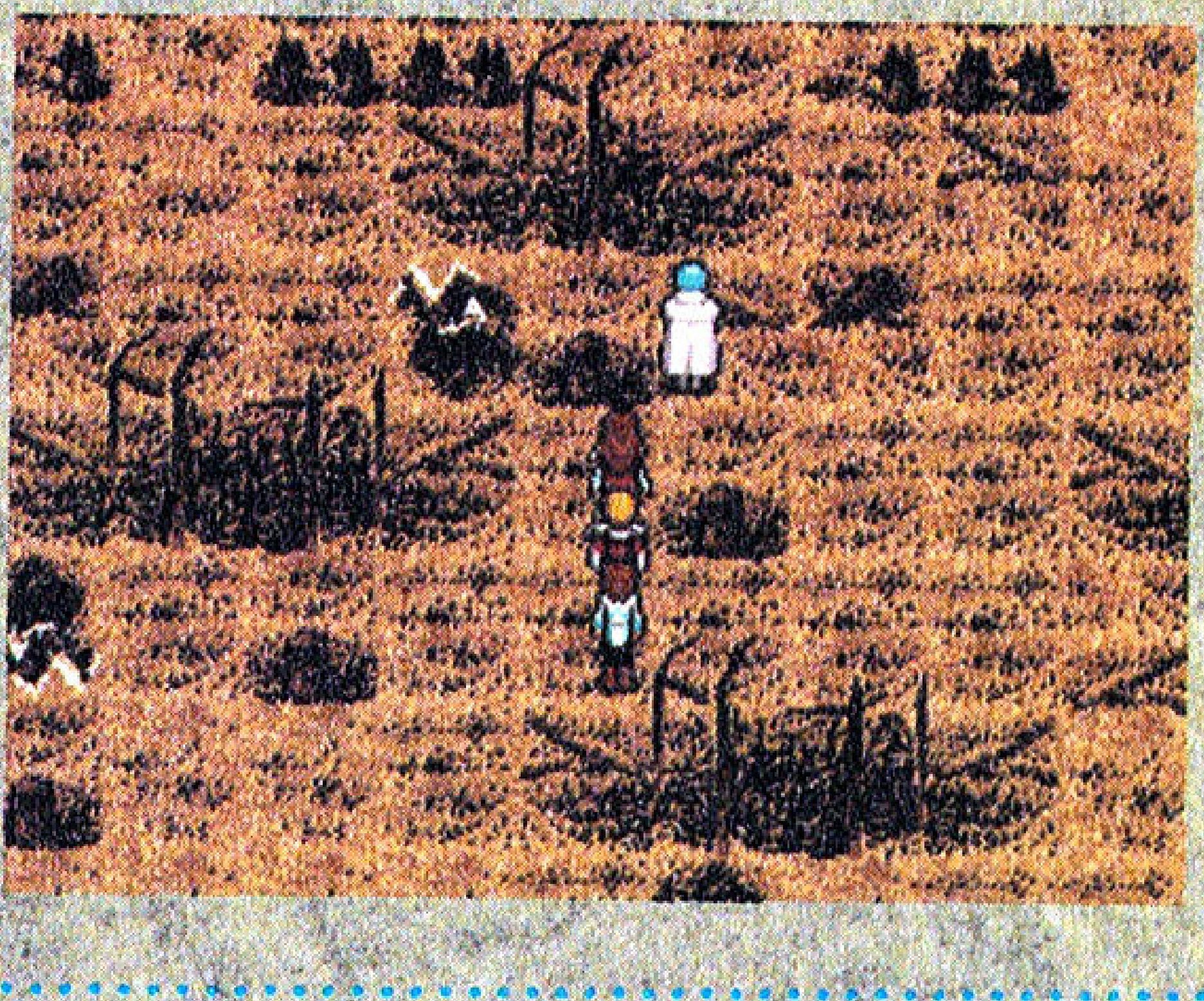
ライラの記憶では、かなり昔、モタビアンの住むモルカムという村で見たらしい。おぼろげな記憶だから確実とは言えないが、ここはひとつ、その記憶を頼りにするしかないだろう。ホルトの変わりはてた姿に肩を落としていたハーンも元気を取り戻し、さっそく出発の手はずを整えた。もちろんここで、再びライラにお金をせびられることは間違いない。ライラの言葉を頼りに、アルシュリンがあることを祈って、さっそく出かけよう。目指すモルカムの村は、ゼマを南下したところにあるぞ。


「アルシュリン」って薬なら石化をとけるって聞いた事あるけど…。

モルカムの村は焼き払われていた!!

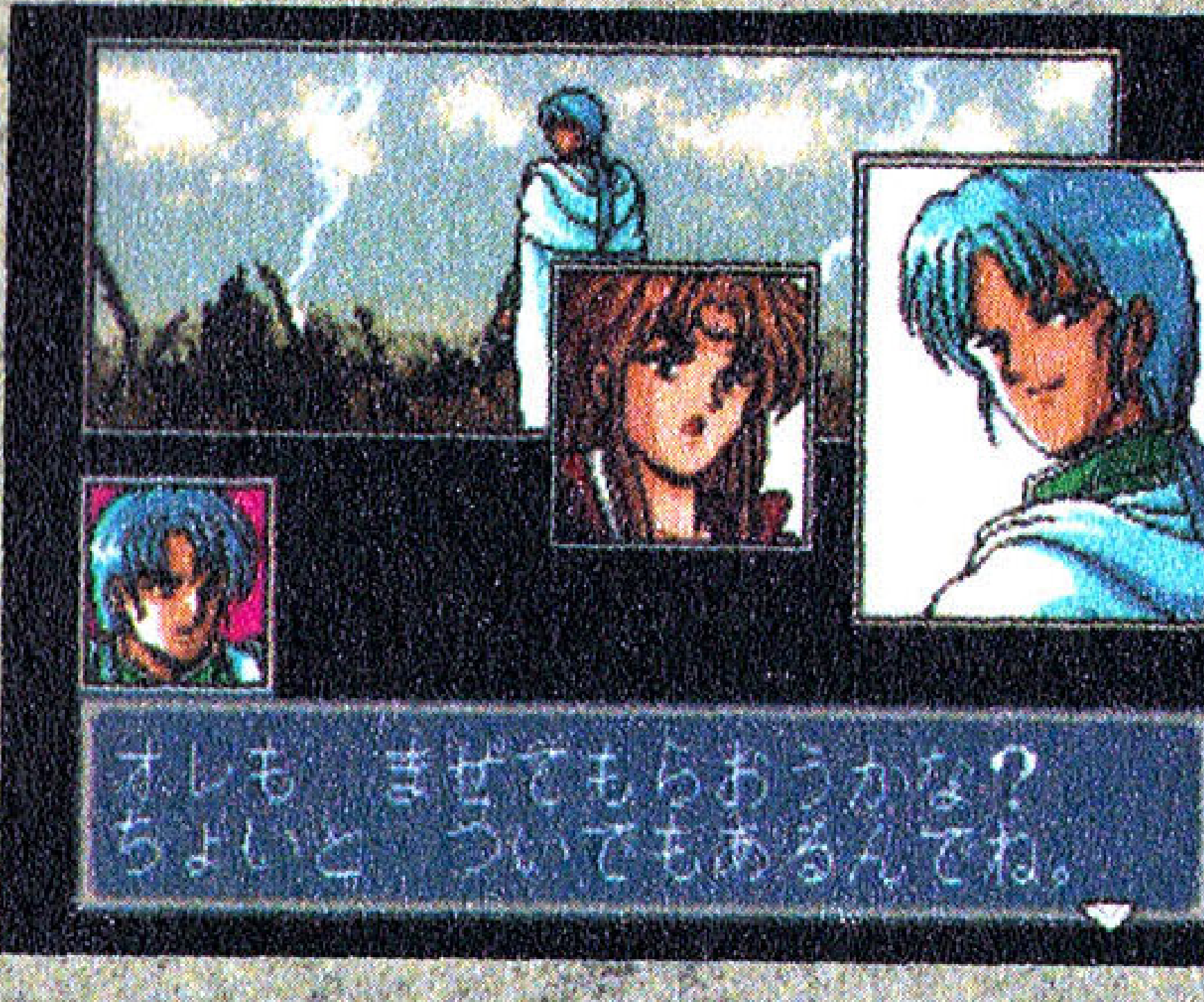
アルシュリンを求め、ライラの記憶を頼りに歩き出した3人。モルカムの村へはかなり遠い。海を画面右に見ながら南下していこう。

岩肌の間の地面に残がいのようなものが散らばり出したら、村はもうすぐそこだ。この「残がい」が気になるところだけどね。やっとこさ村を見つけて中に入ると……なんと焼け野原だった。村の跡がかすかに残っているだけで、モタビアンの姿もアルシュリンも何もない。廃虚と化していたのだった。

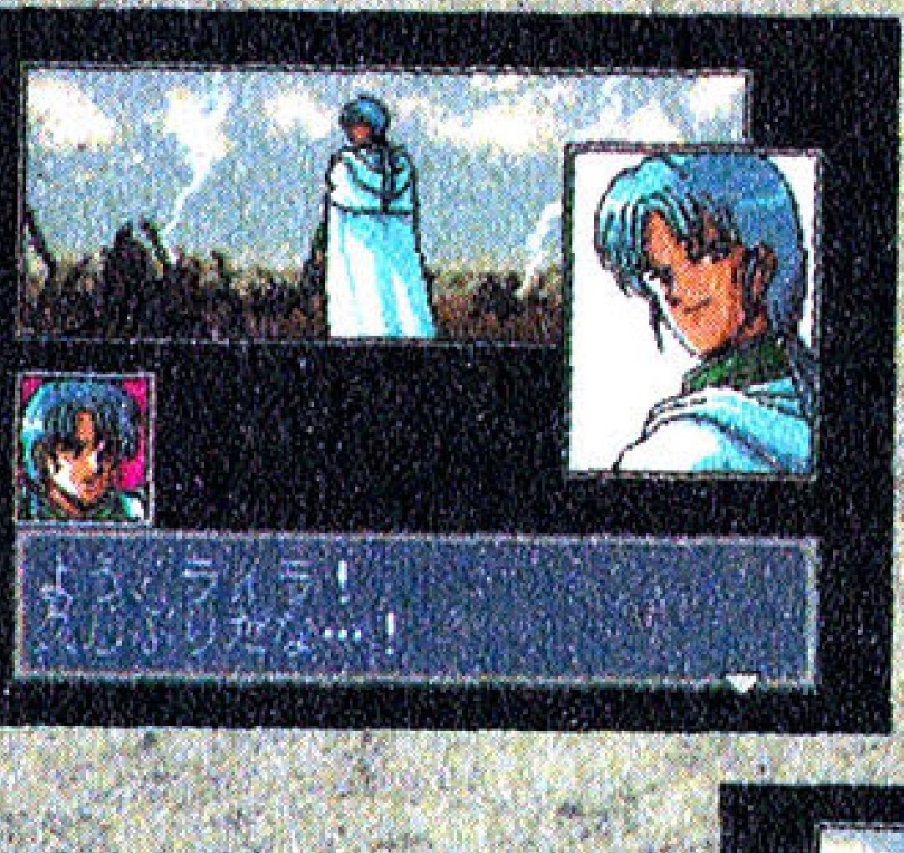

焼き払われた村を歩く3人。あ、誰かがあそこに立っているぞ。行ってみよう。

ライラの昔なじみ!? スレイ登場

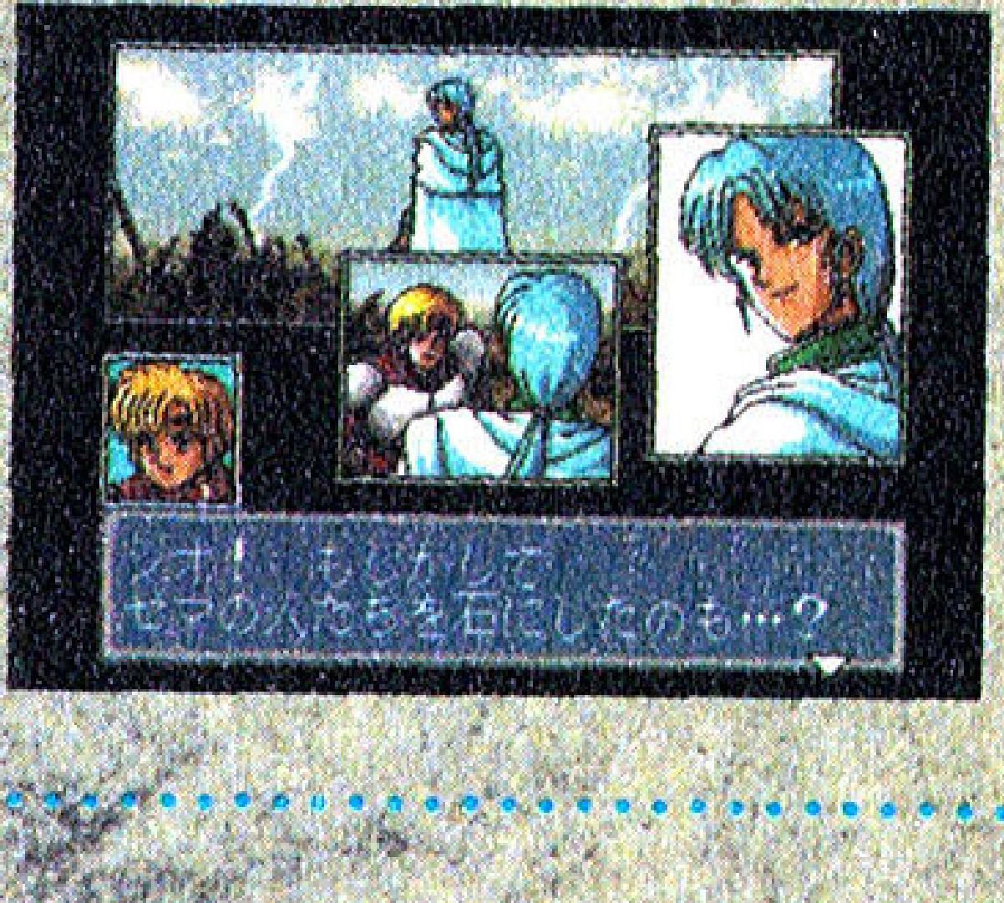
廃虚にいたのはスレイ。ライラの昔の知り合いらしい。彼から、この原因がジオであることを聞かされる。そしてアルシュリンは、トノエにあると教えてくれるぞ。


オレも、まぜてもらおうかな？
ちょいと、ついでもあるんでね。

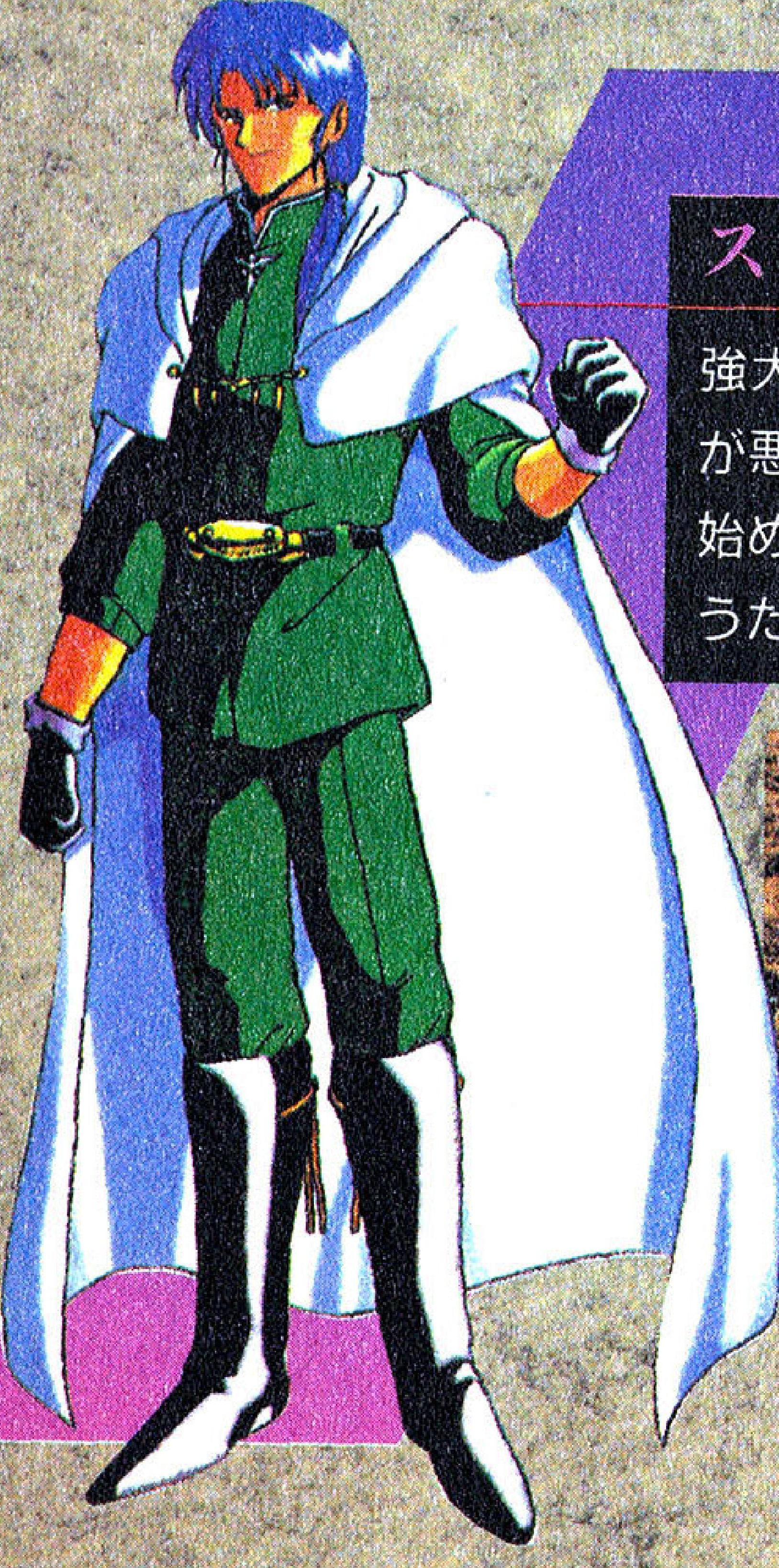
廃虚にいたスレイはライラと知り合いのようだ。どういう関係なんだろう。


よう、ライラ！
ひさしぶりだな…！

この村を焼き払ったのも、ホルト達を石化したのもすべてジオの仕業だった。黒装束をまとった魔導師ジオ。どんなやつなんだろう。

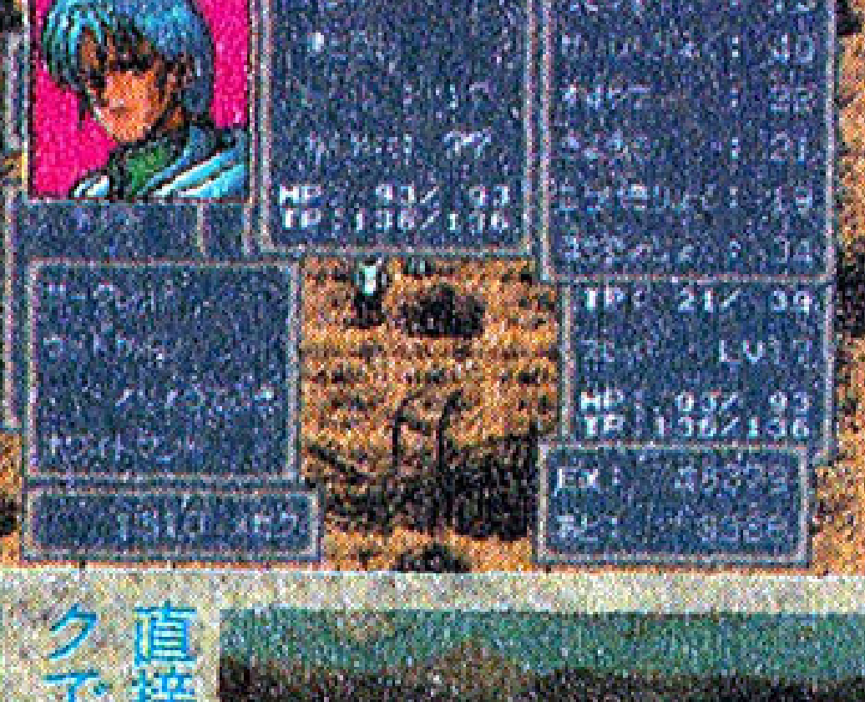

ジオ！ もしかして
ゼマの人たちを石にしたのも…？

ジオも気になるが、今はアルシュリンのことしか頭にないハーン。スレイにたずねると、トノエにあると教えてくれる。



スレイ

強大な魔力を秘めた魔道士。口が悪く、すぐルディとケンカを始める。ライラの昔なじみのようだが、経歴、年齢ともに不詳。

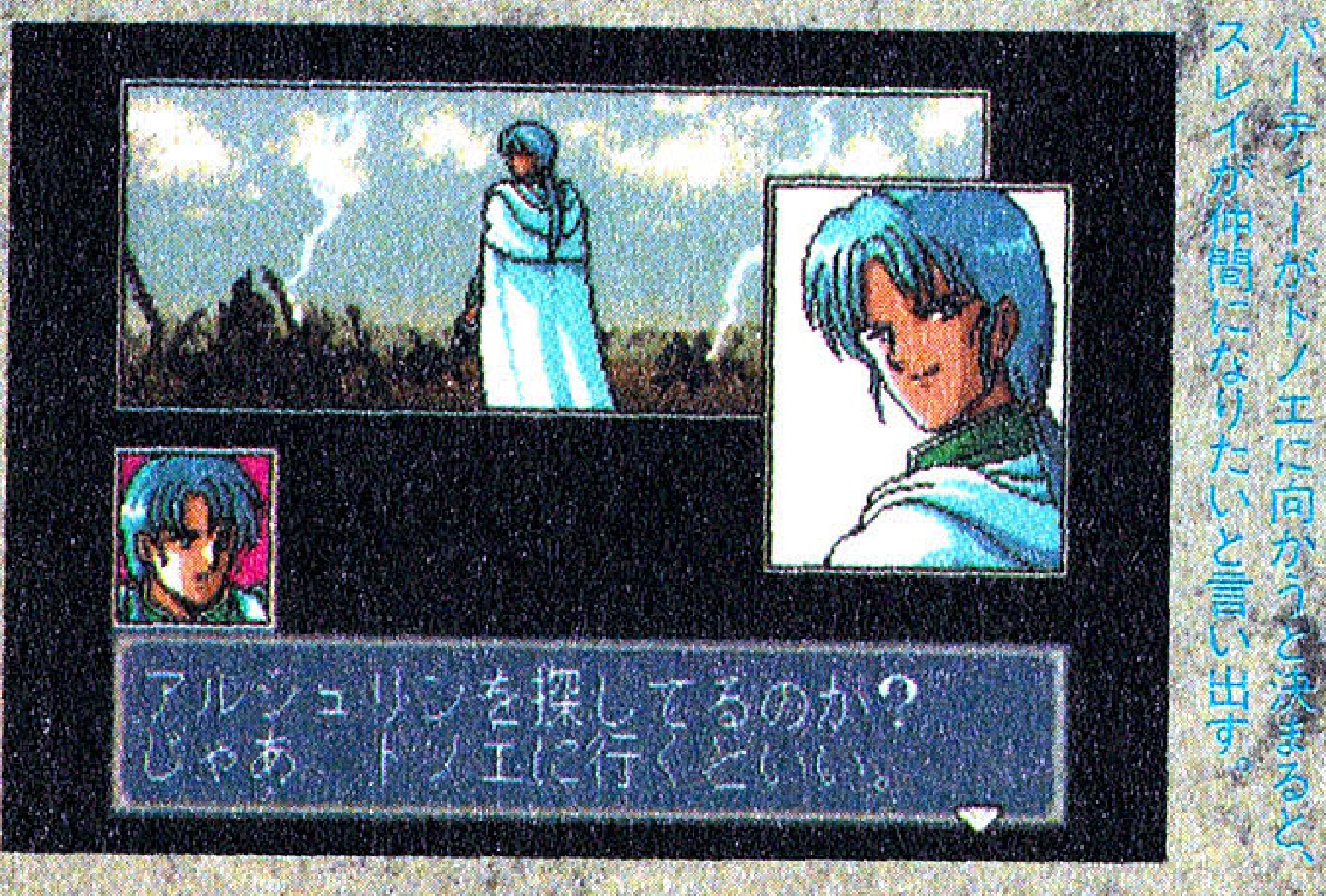

スレイのステータス画面。TPの数値が異常に高いのがわかるかな。

直接攻撃よりテクニックで戦わせよう。

スレイとともにクルップの村へ

アルシュリンがトノエにあると聞いたハーンは一気に元気を取り戻した。すぐさま向かおうとする3人に、スレイが同行させてほしいと言う。どうやらトノエに用事があるようだ。ルディは不服そうだけど、旅は道連れ、さっそく加わってもらうとしよう。

スレイによると、トノエは遠い。まずは東にあるクルップの村に寄っておいたほうがいいらしい。ここからすぐのところだ。行ってみよう。

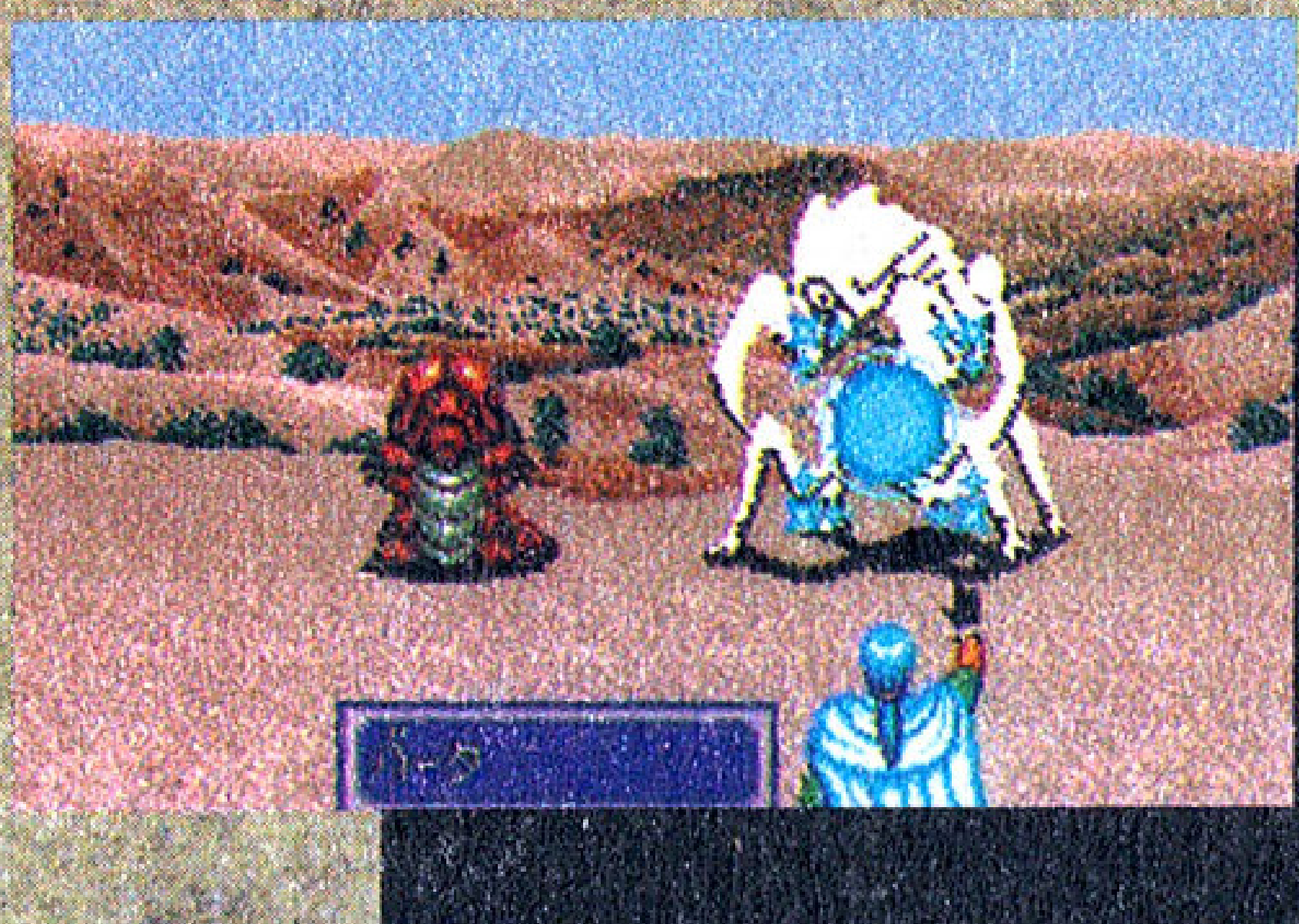

アルシュリンを探してるのか？
じゃあ、トノエに行くといい。

パーティーがトノエに向かうと決まると、スレイが仲間になりたいと言い出す。

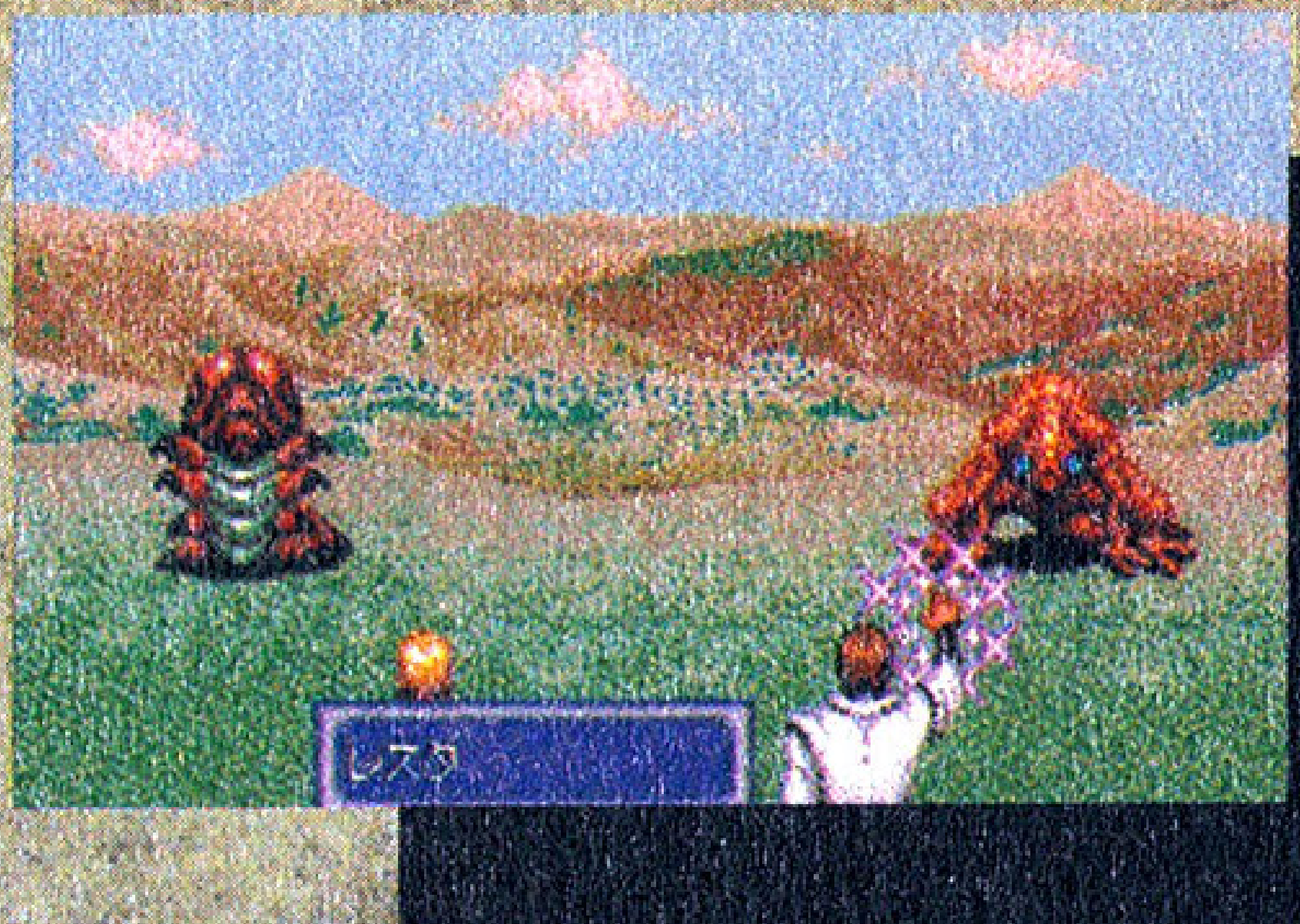
4人なら戦闘が超楽なのだ

スレイが合流したら、すぐクルップへは行かず、村の周辺でザコを相手に腕試しをしてみよう。今まではとても苦労した相手が、難なく倒せてしまうことに気づいただろうか？もちろん、これはスレイにテクニックを使わせればのこと。彼の初期ステータスを見ればわかるとおり、ＴＰの数値が異常に高い。それだけ数多くの強力な攻撃系テクニックを覚えているのだ。経験値やお金が足りなくなったらスレイを働かせ、敵を片っ端から倒していこう。万が一遠出しても大丈夫。彼は最初から（といっても彼にとっては途中なのだが）リューカーなど、移動系の技も身につけている。道に迷ったり、歩き疲れたら一発唱えれば戻って来れるぞ。

まったく、頼りになるヤツだ。



戦闘になったら、スレイにガンガンとテクニックを使わせよう。気持ちいいほど敵が倒せるぞ

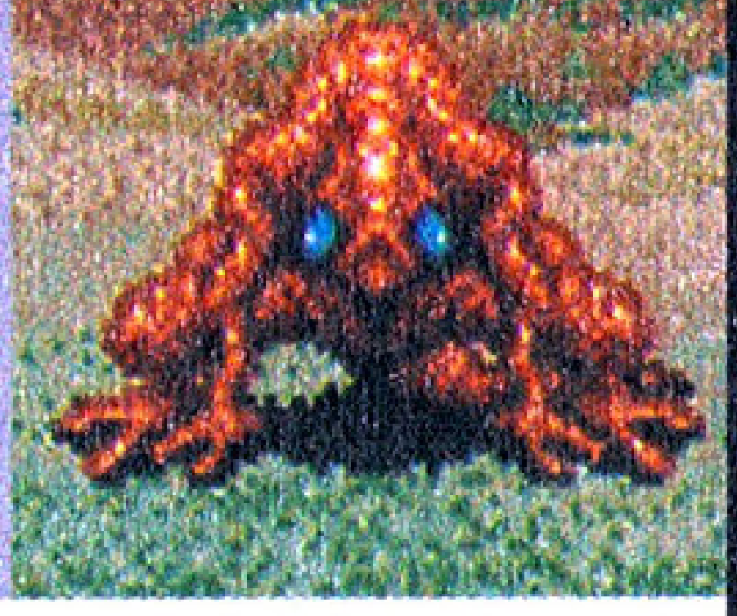


攻撃系はイケるが回復系は苦手なスレイ。HPが危なくなったら、ハーンやルディのレスタで回復

ここに登場するモンスター達

サンドニュート

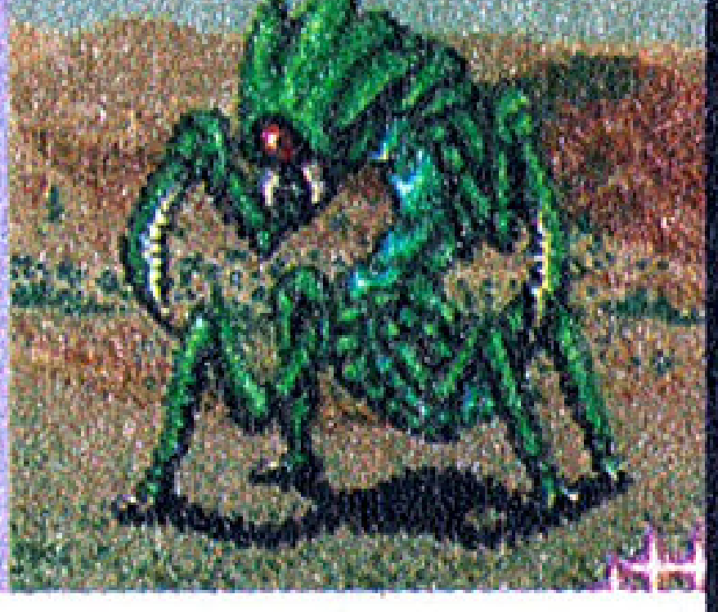
H　P	41	経験値	95
攻撃力	23	メセタ	40
素早さ	11		



砂漠の環境に適応した砂ヤモリ。長い舌を伸ばして攻撃してくる。低温に弱い。バータなら一発で倒せる。経験値は意外とたくさんもらえるぞ。

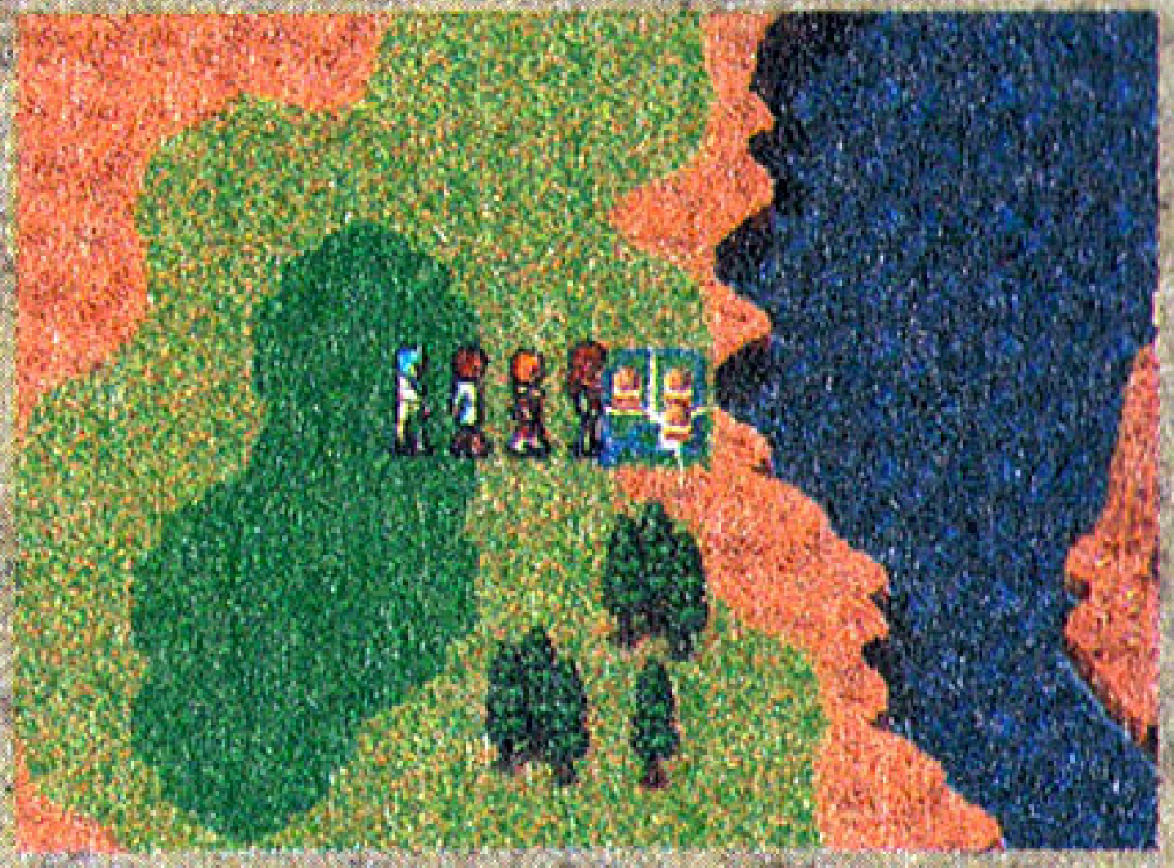
グラスアサッシン

H　P	68	経験値	78
攻撃力	26	メセタ	21
素早さ	12		



1000年前に生み出されたバイオモンスターの一種。腕のカマを投げて攻撃する。パーティーのレベルが低いとツライ。こいつも一応低温に弱い。

クルップはハーンの故郷だった

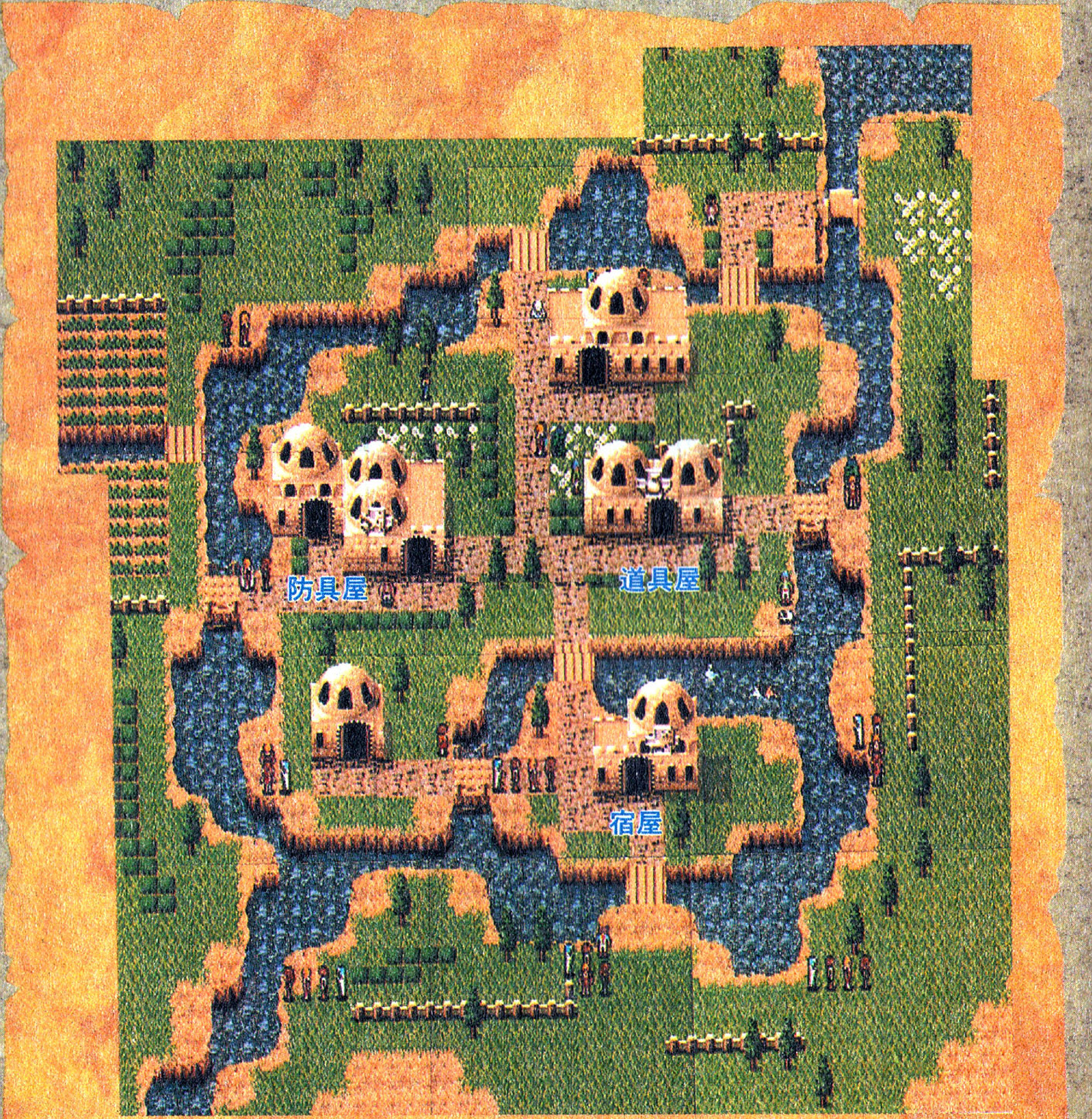


クルップは、モルカムのすぐ東にある。とても近いので、すぐ見つかるはずだ。ひとまずここへ寄るとしよう。

トノエに行く前に、スレイが立ち寄れと言ったクルップの村。実はここ、ハーンの故郷だったのだ。どうりで村の人々が口々に「お帰り」というわけだ。それにしても、緑豊かないい村だよなあ。ハーンはここで育ったわけか。うん、彼の性格が温厚なワケがわかったような気がするぞ。こういう環境の中で育てば、誰だってハーンのようになるに違いない。

村の出入口にいる人が、ハーンを見て驚いた。帰ってきたと思ったんだね。悪いけど、すぐ出発するんだ。

なんとハーンは防具屋の息子だった。これはもしかして、防具屋で買い物をするとまけてくれるかも。



防具屋

カーボンメット	200
カーボンクラウン	150
サークレット	100
カーボンスーツ	550
カーボンシールド	220

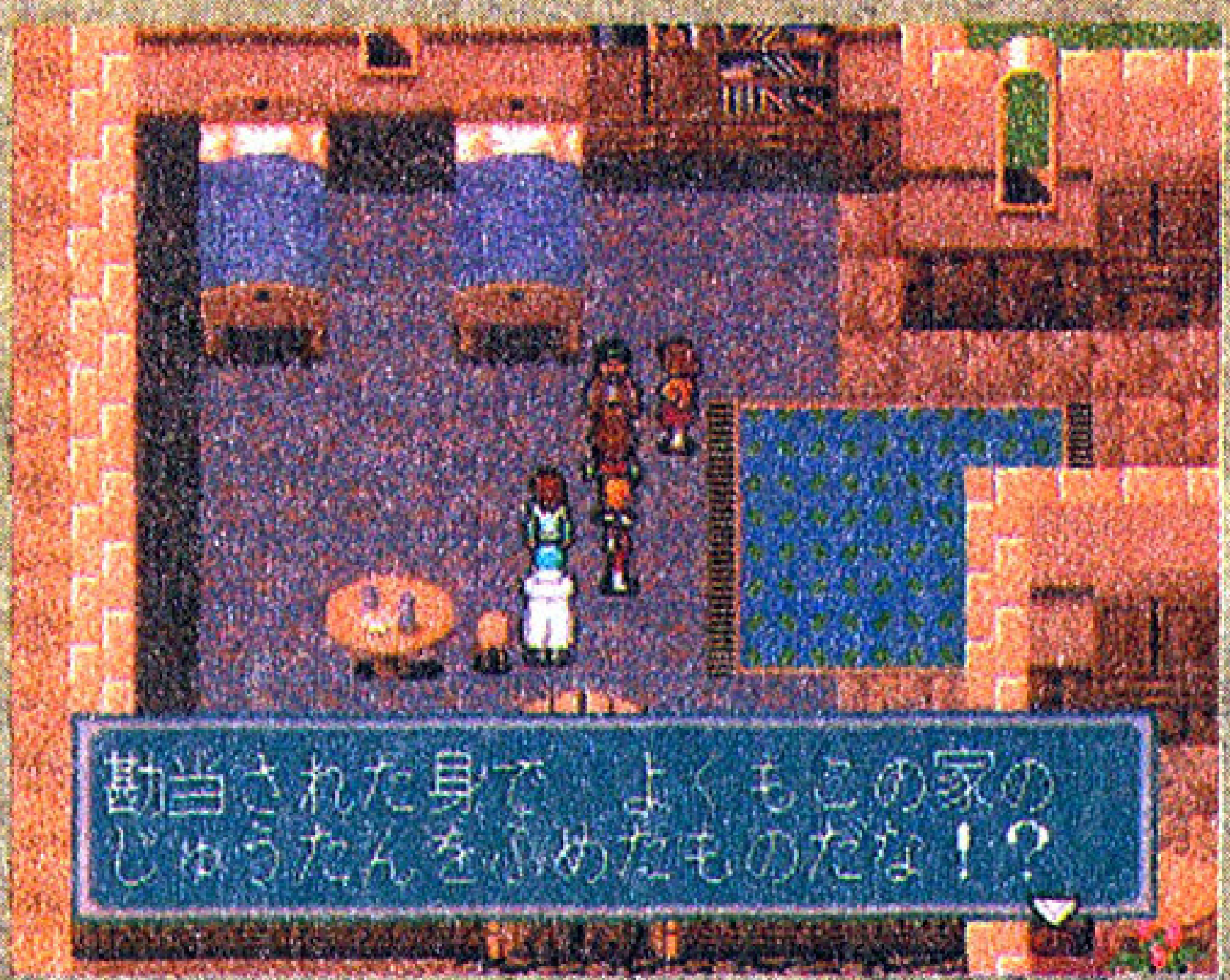
道具屋

モノメイト	20
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

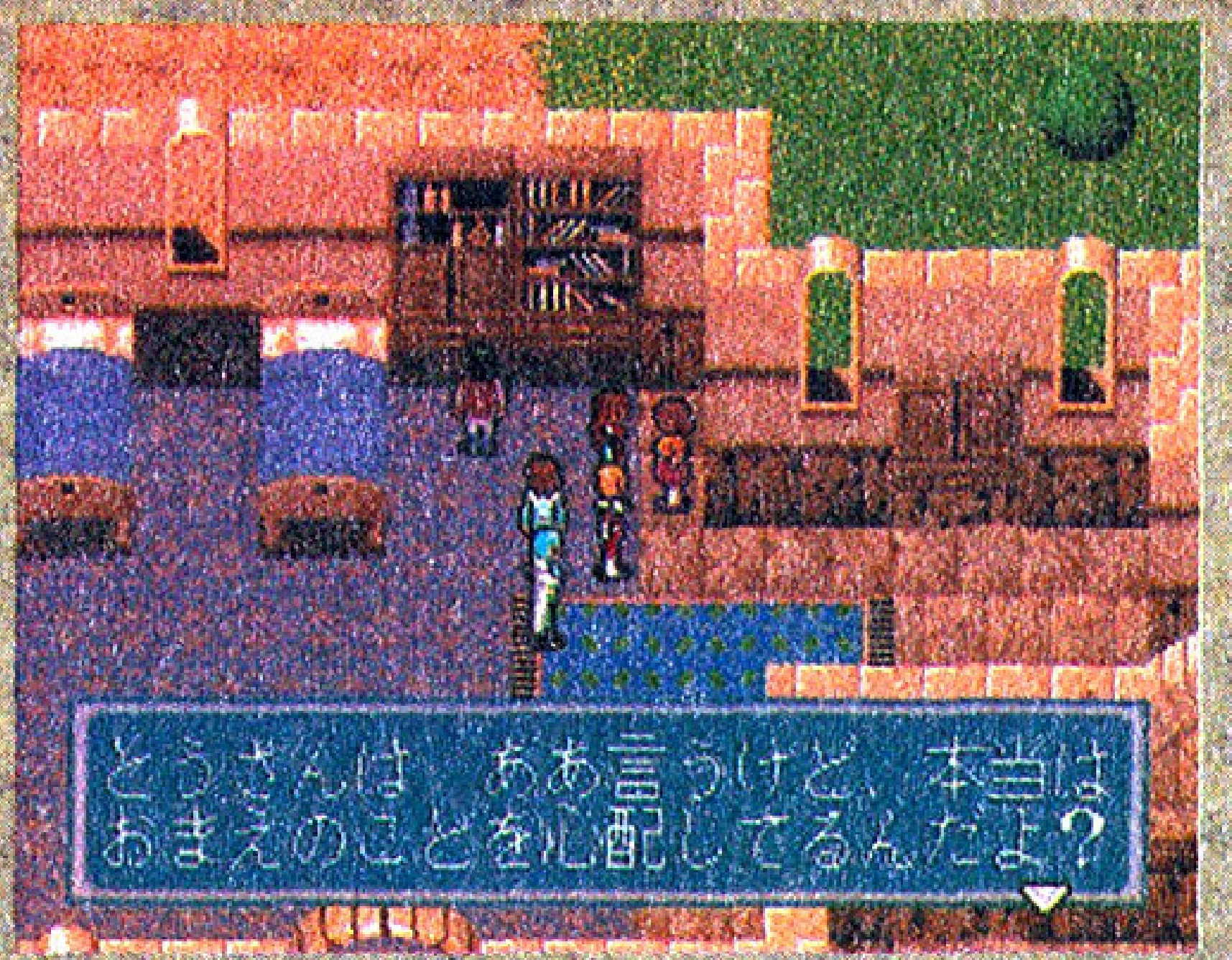
優秀な息子が勘当（かんどう）されたワケ

村の人達の話を聞いているうち、ハーンが村の誇りであることを知る。確かにそうかも。なにせモタビア1の学問都市、アカデミーの学者なんだからね（まだ助手だけど）。現在でいうとエリートか。

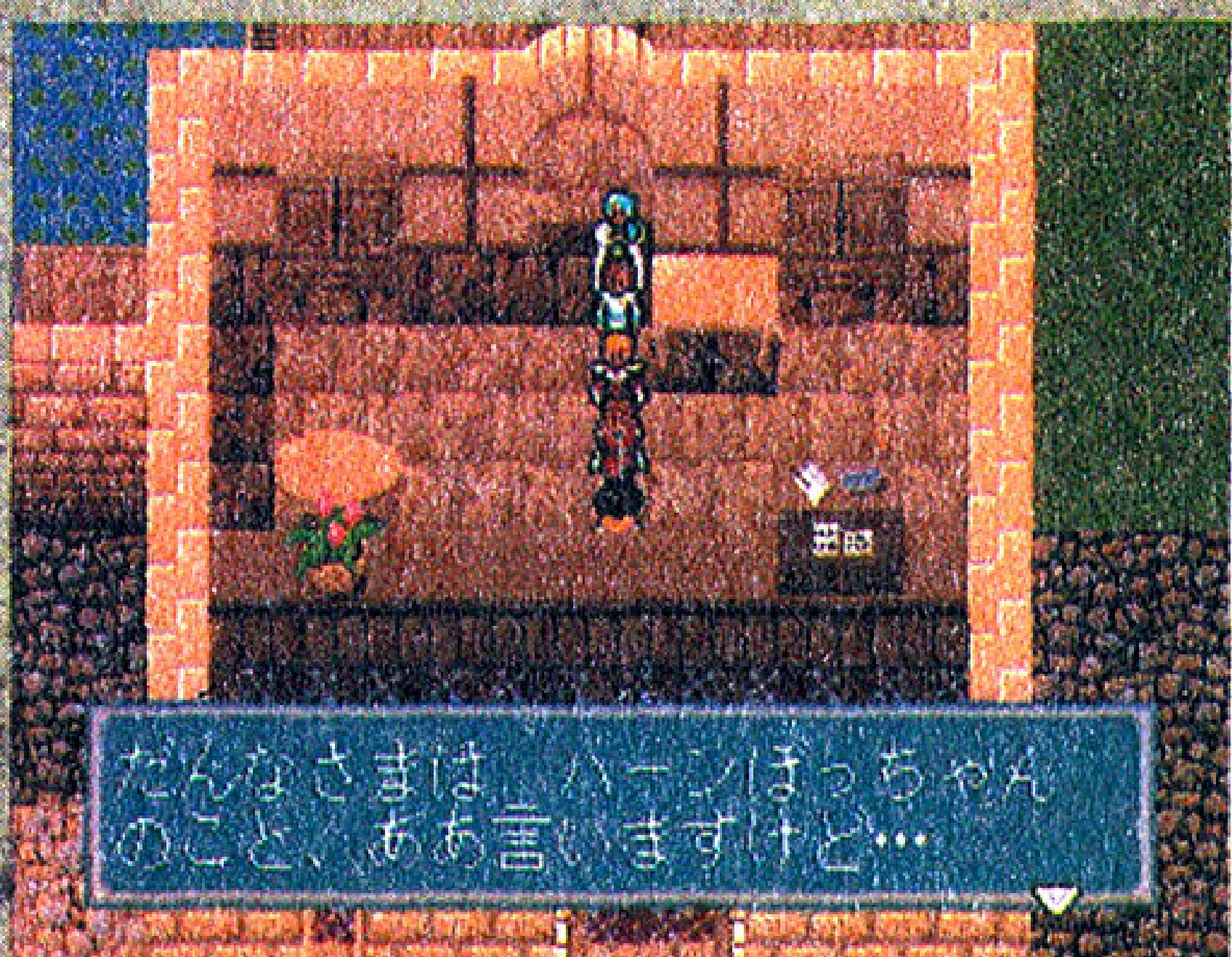
どうせならついでに親子の対面でも……と防具屋に行くが、中に入るなり、お父さんに怒られてしまう。なんでもハーンは勘当中の身。そんなやつが、家のじゅうたんを踏むのは許せないらしい。おやまたどうして。こんなに優秀な息子なのに、どこが不服なんだろう。どうやらお父さんは、家業の防具屋を継いでほしかったらしい。勉強より、家を守ってほしかったのだろう。気持ちはわかるけどね。お母さんはオロオロしているし、こりゃそうそうに退散したほうがよさそうだぞ。


勘当された身で　よくもこの家の
じゅうたんをふめたものだな！？

お父さんは怒っている。勘当中の息子が突然帰ってきたからだ。でも本心は、きっと嬉しいに違いない。いつか必ずわかってくれる日がくるさ。


とうさんは　ああ言うけど、本当は
おまえのことを心配してるんだよ？

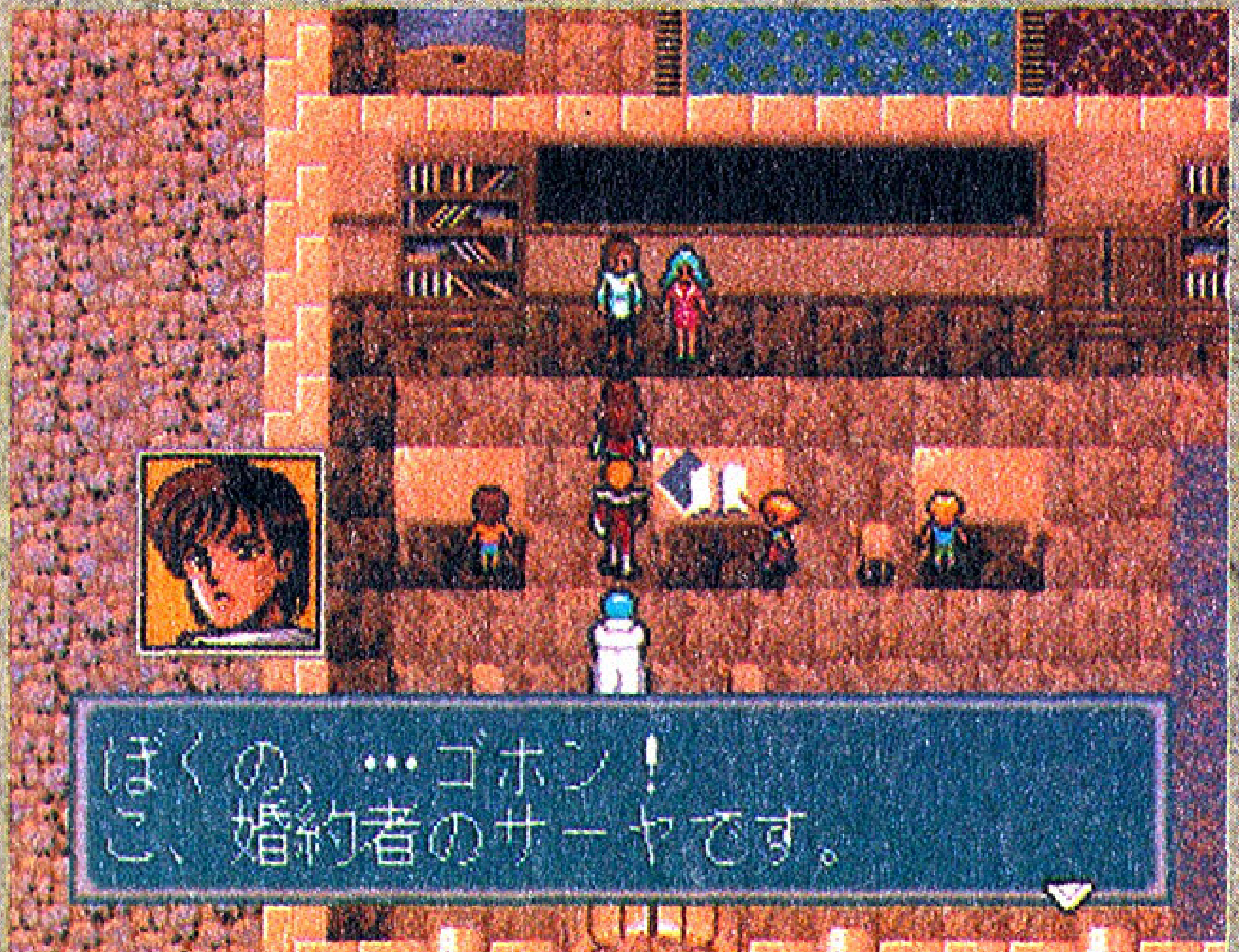
お母さんは喜び半分、戸惑い半分の様子。お父さんの手前もあるし、おおっぴらには出迎えられないのだ。でもとりあえず元気だから安心してね。


だんなさまは、ハーンぼっちゃん
のことを、ああ言いますけど…

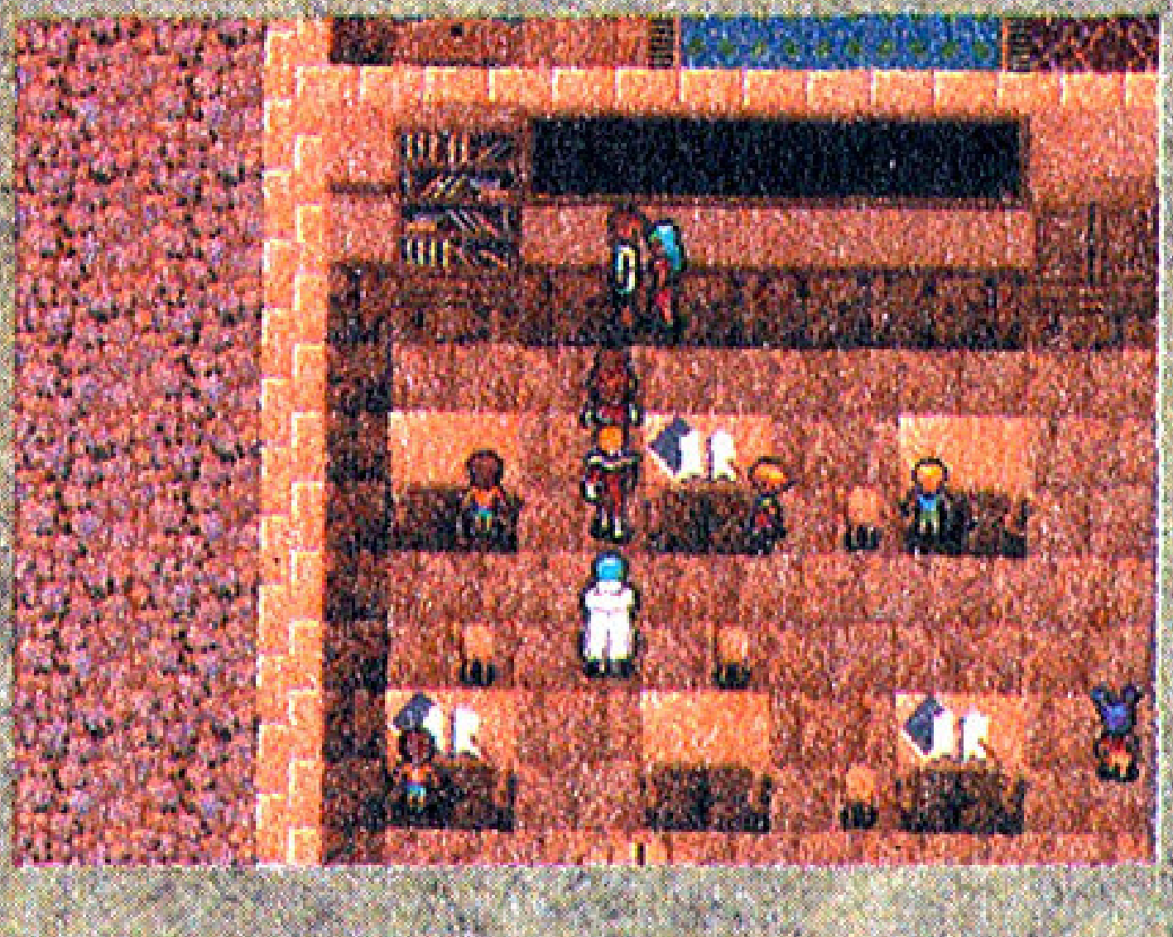
店員さんは、マーレイ家の事情に精通しているようだ。それに、意外とお父さんのことをわかっていてくれる。ありがたいこっちゃ。

スキャンダル（!?）発覚 ハーンに婚約者が!?

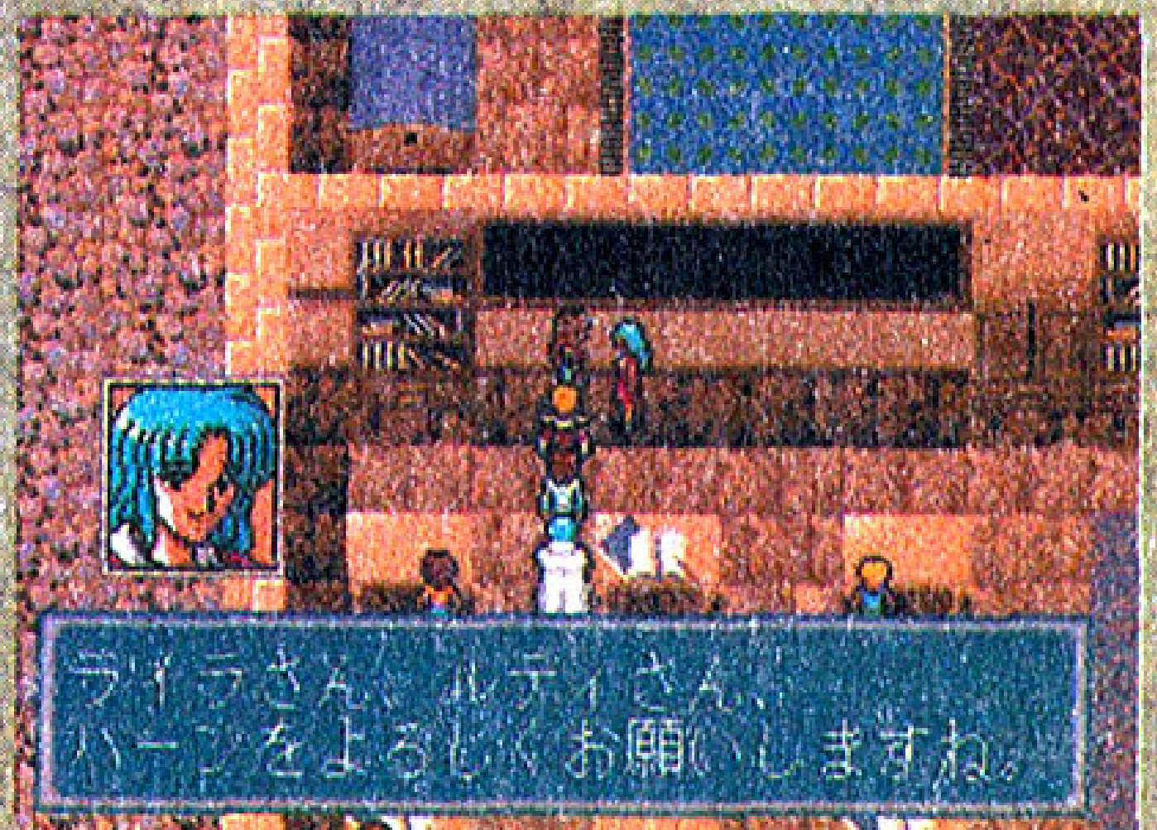
少し大きい家に入った途端、ハーンは「サーヤッ」と叫び、走りだす。なにごとかと見に行くと、1人の美しい女性を紹介されるぞ。サーヤと呼ばれたこの人は、なんとハーンの婚約者なのだ。ライラ達のパーティーが呆然（ぼうぜん）とする中、チューまでしてしまう。


ぼくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。

恋人は学問と言い出しそうなハーンだけど、こんなかわいい婚約者がいるなんて……。人は見かけによらないものなのだ。



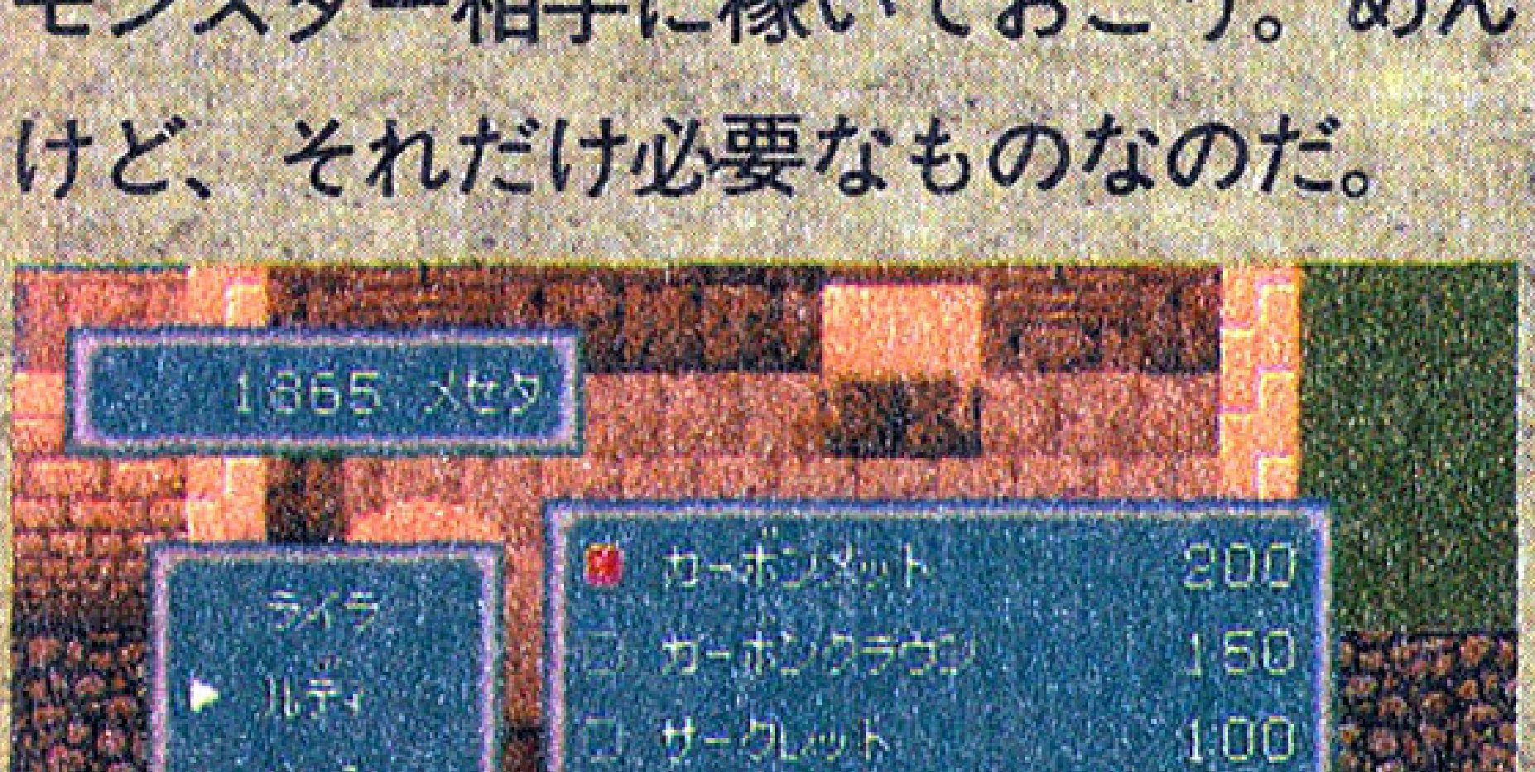
最初はイチャイチャしているだけだが、そのうち見つめ合い、チューまでしてしまう。う〜ん、見せつけてくれるなあ。それとも見せたがりなのかなあ。それにしても、ハーンに彼女はもったいない。


ライラさん、ルティさん、
ハーンをよろしくお願いしますね。

ハーンがパーティーに戻ると、サーヤは笑顔で送り出す。もっと一緒にいたいだろうに、気丈な娘だ。パーティーのみんなにハーンのことを頼むあたり、ちょっと姉さん女房気味かもしれない。

カーボン系の防具は必ず買っておこう

出発の前に、防具屋で装備品を買っておこう。レザー系より丈夫なカーボン系が売っているぞ。息子が買いに来たとはいえ値引きなし。お金が足りないようならまた外に出て、モンスター相手に稼いでおこう。めんどうだけど、それだけ必要なものなのだ。


1865 メセタ

ライラ
▶ルティ
ハーン
スレイ
そうびかのう

カーボンメット	200
カーボンクラウン	150
サークレット	100
カーボンスーツ	550
カーボンシールド	220

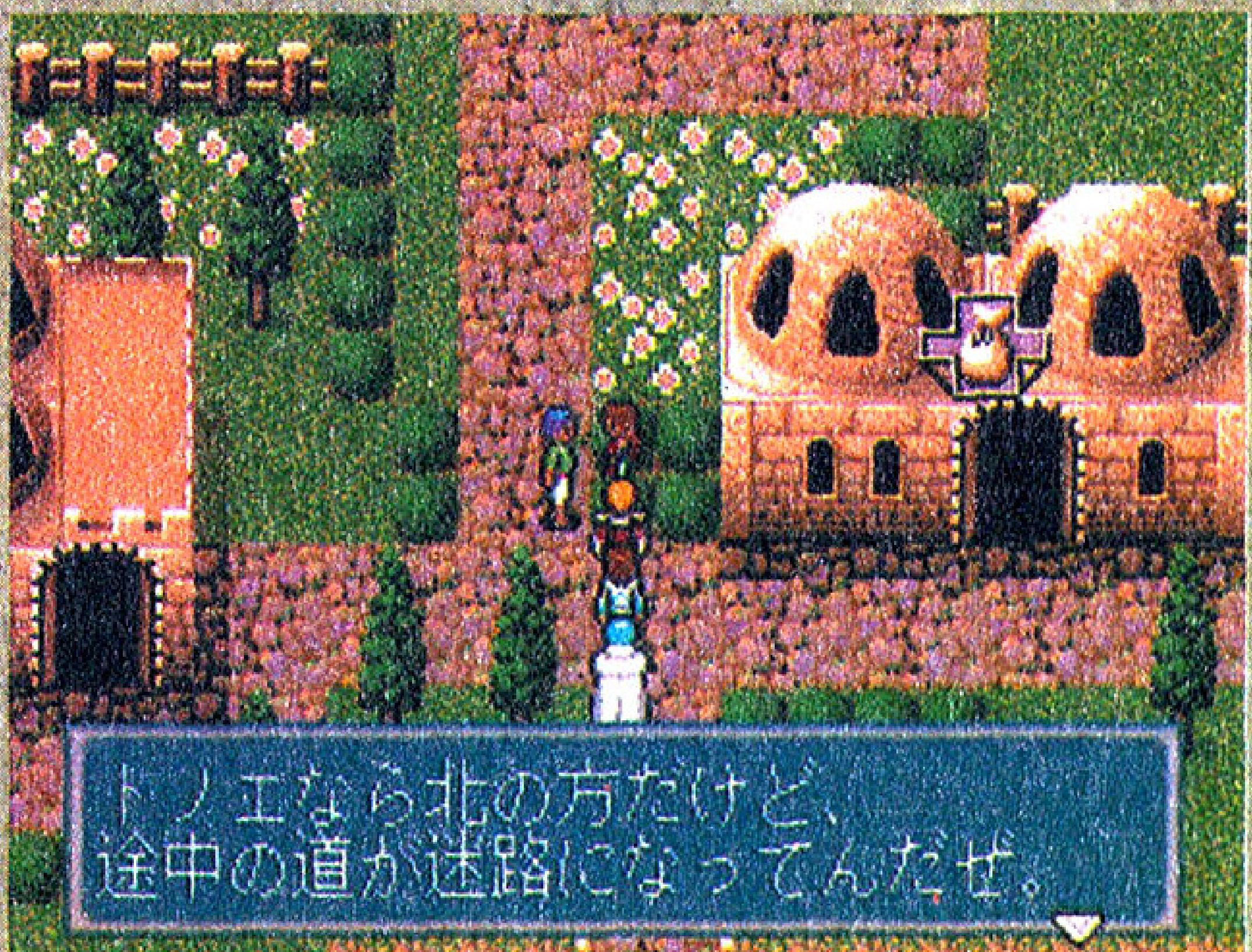
炭素繊維で作ったヘルメット。

特に防御力の低いハーンには、優先的に買い与えよう。

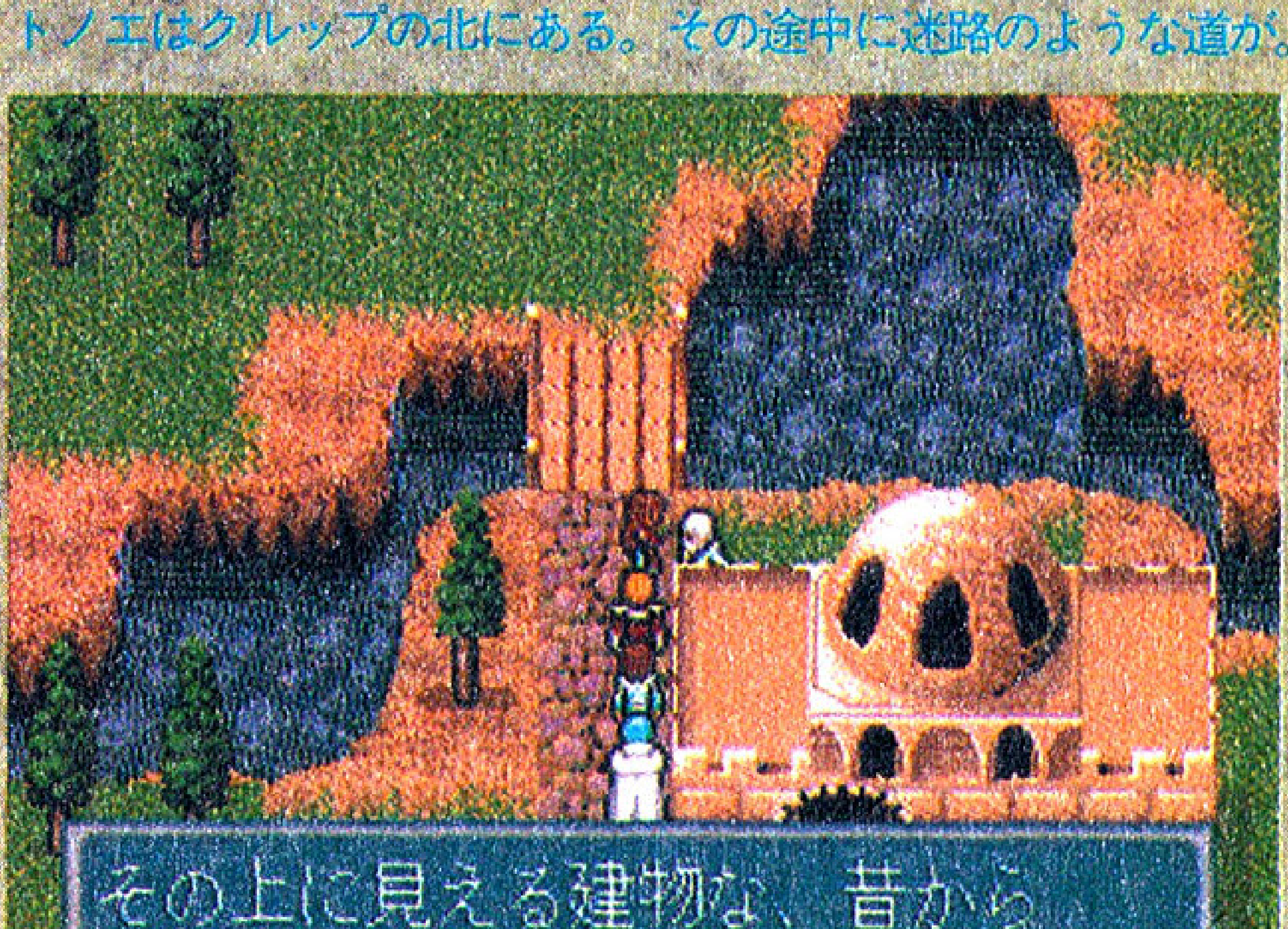
情報収集を忘れるな

ハーンの件に気を取られ、村の人と話をすることを忘れないように。情報収集はいつでも重要。村人全員に話かけよう。

トノエは北にあるという内容のほか、そこへ行くまでの道は迷路になっていると聞かされる。また、村のすぐそばにある小島には、「戦士の神殿」と呼ばれる建物があるそうだ。後者は今のところ関係がないので、頭の片隅にでもメモしておこう。大切なのは前者。トノエの情報だ。全員から話を聞いたら、さっそくその迷路とやらに向かうとしよう。そこを越えなければトノエには行けない、行かなければアルシュリンが手に入らない。ならば前へ進むのみ。谷の迷路へ急げ。


トノエなら北の方だけど、
途中の道が迷路になってんだぜ。

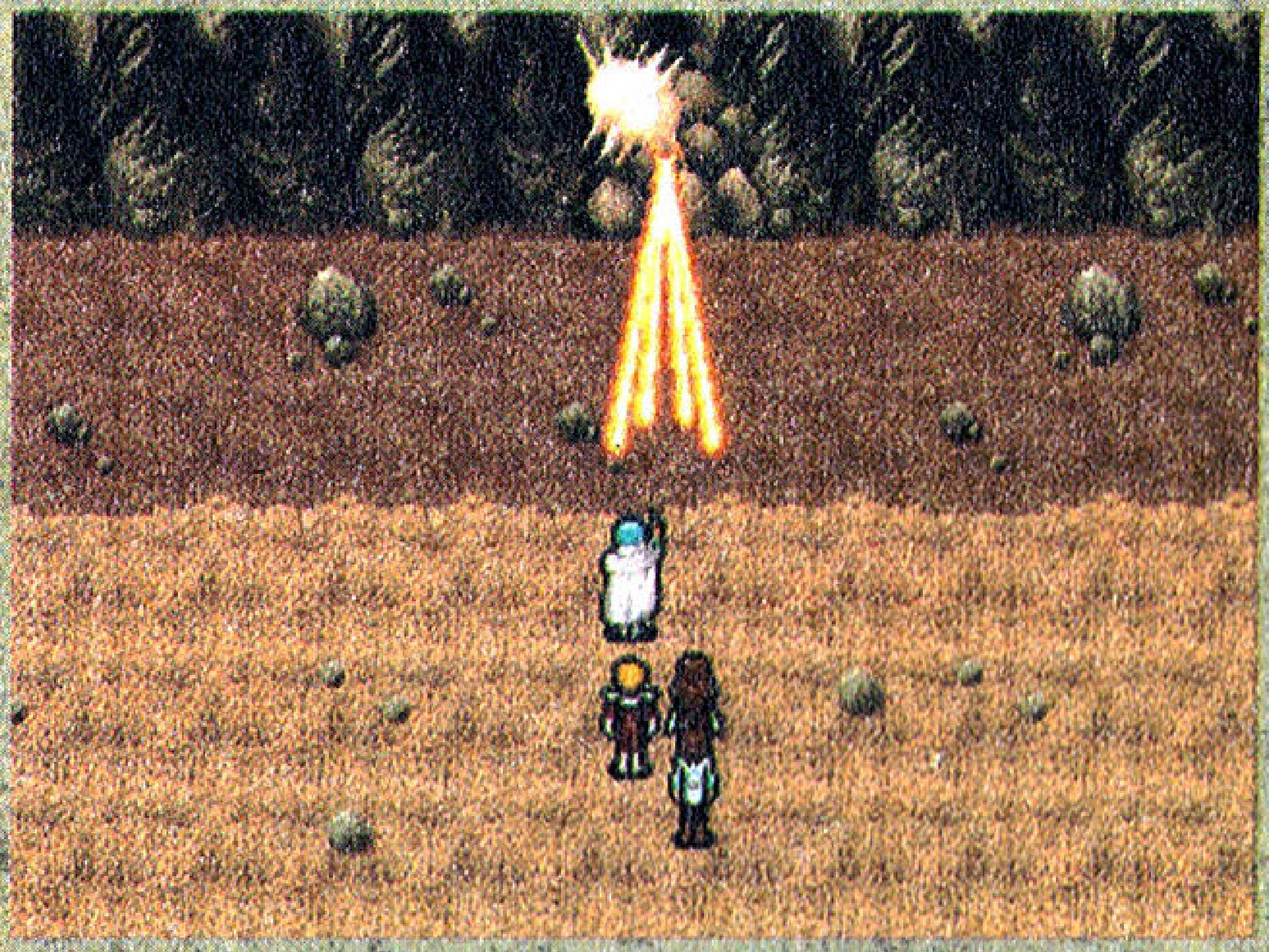
トノエはクルップの北にある。その途中に迷路のような道が。

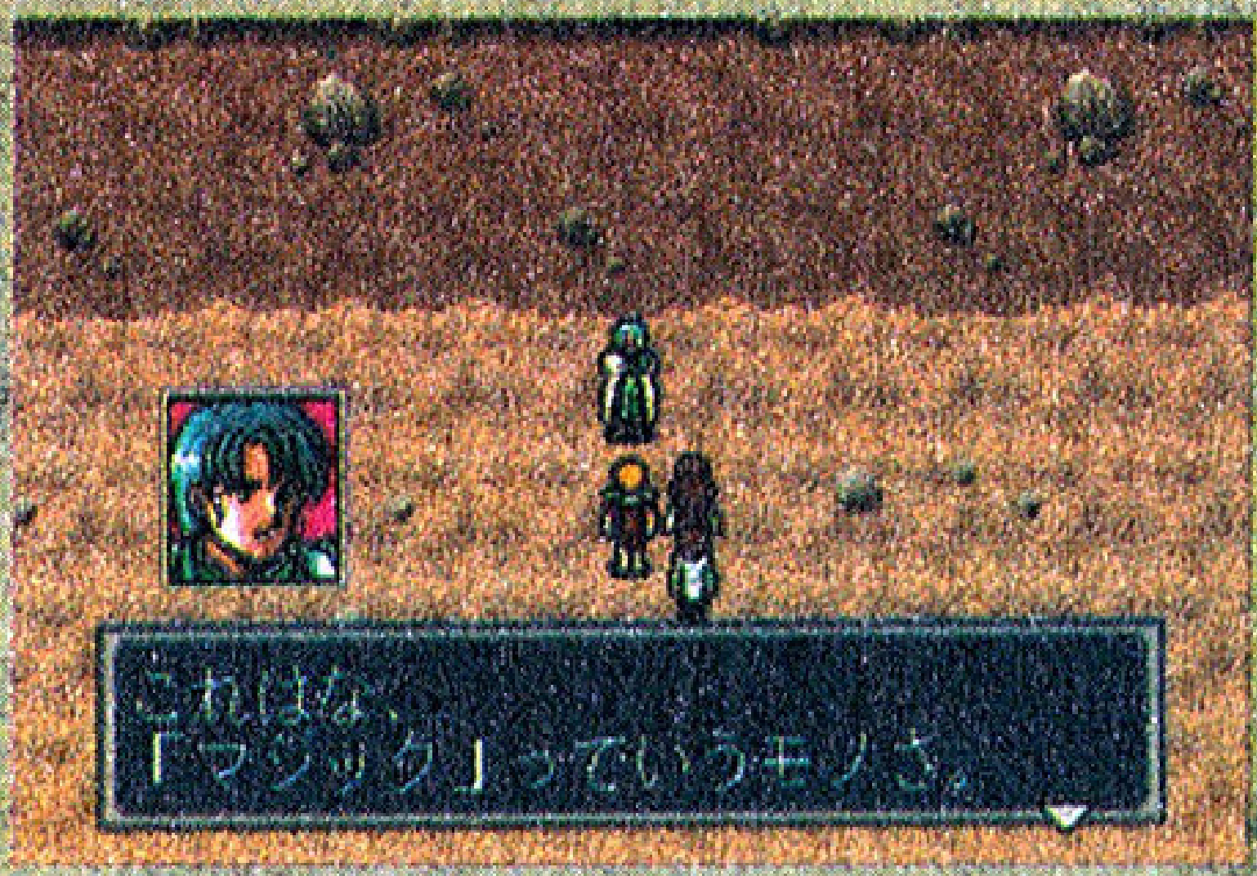

その上に見える建物な、昔から
「戦士の神殿」と言われとるんじゃ

このじーさんのいう「戦士の神殿」は、村の外の小島にあるぞ。

入口の大岩はスレイにまかせろ

谷の迷路の入口は、岩肌にポッカリと開いている。だが、大岩が通路をふさいでいて進めない。一瞬途方にくれる3人。でも大丈夫。スレイの持つ強力なマジックが岩を吹き飛ばし、奥へ行けるようになるぞ。ホントにスレイは頼りになるぜ。入口できちんとセーブをしたら、さあ進もう。

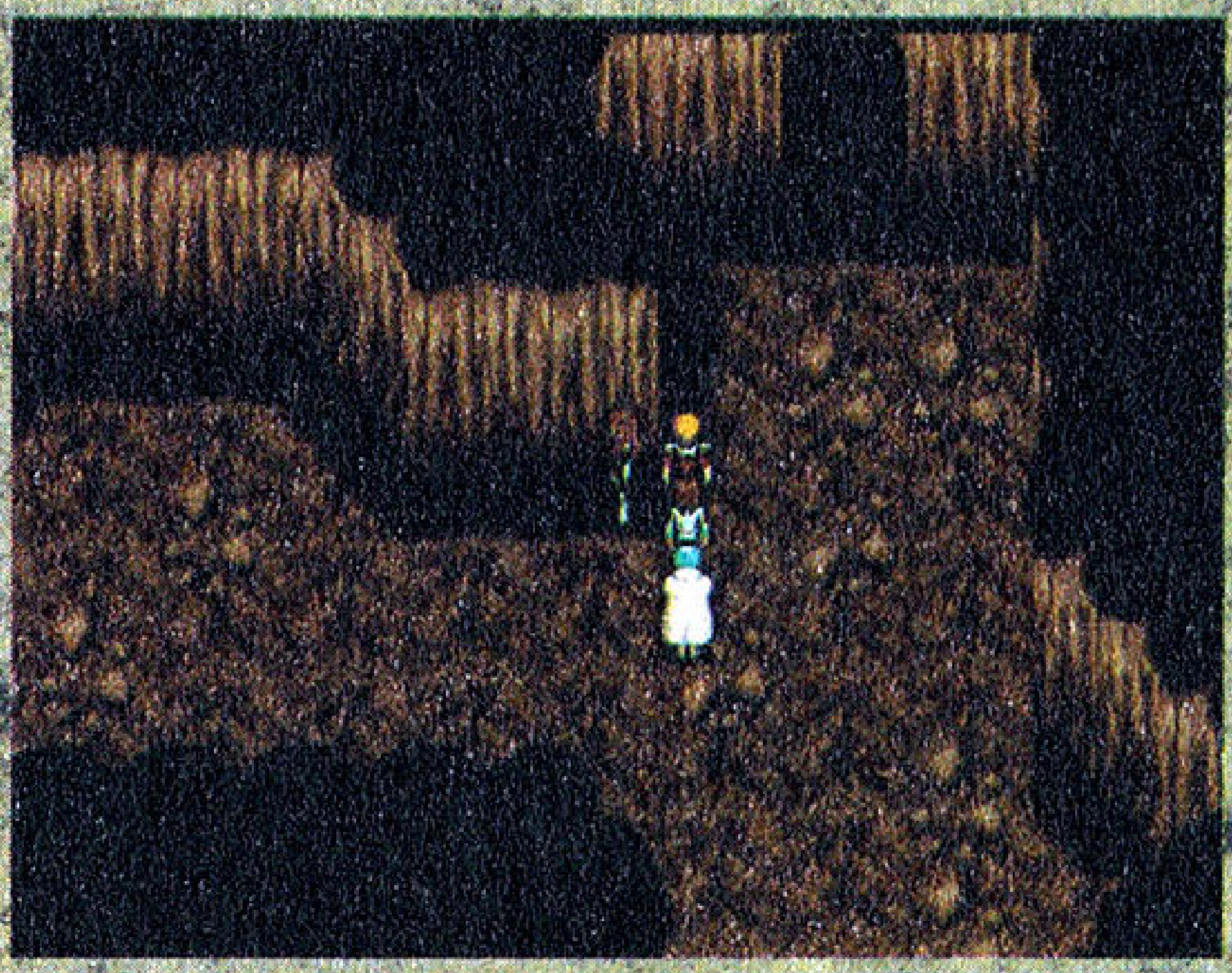

これがスレイの驚異のマジック。岩が吹き飛ぶぞ。


これはな、
「マジック」っていうモノさ。

テクニックとはまったく違う技を見せられ、驚くハーンとルディ。スレイは涼しい顔をして、先を急ごうと促す。スレイのヤツ、口は悪いけど腕は確かなんだなあ。

ダンジョン突入だ!!

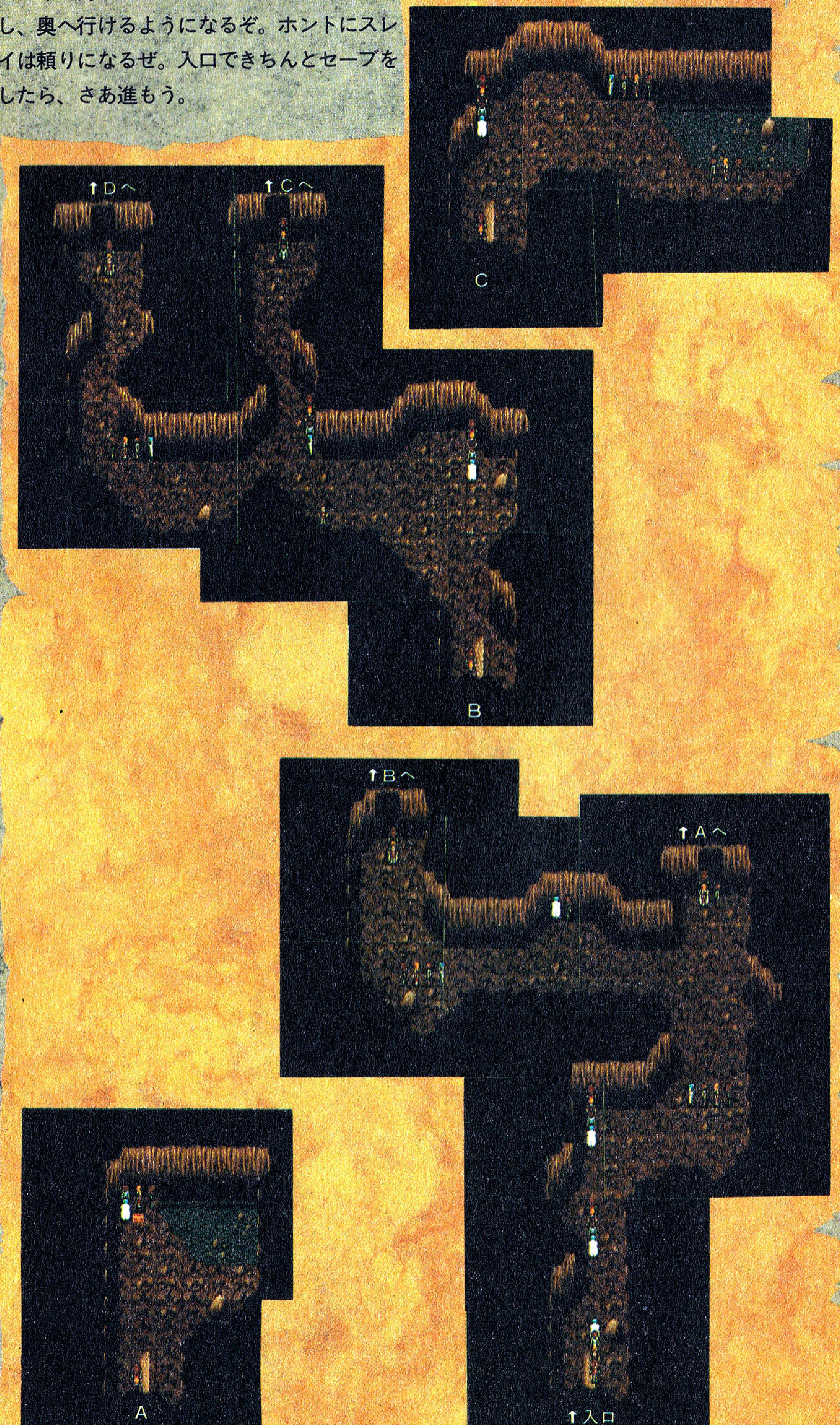
谷の迷路は単なる通路ではない。一種の洞窟だ。バースバレーを少し複雑にした感じといったところ。右にそのマップを載せたので攻略の際、どーしてもわからなくなったら参考にしてくれい。最初はやはり自力で解いてほしいけどね。模索しながら進めば、おのずとレベルも上がるというもの。強くなればあとあと楽だし、試してみては？

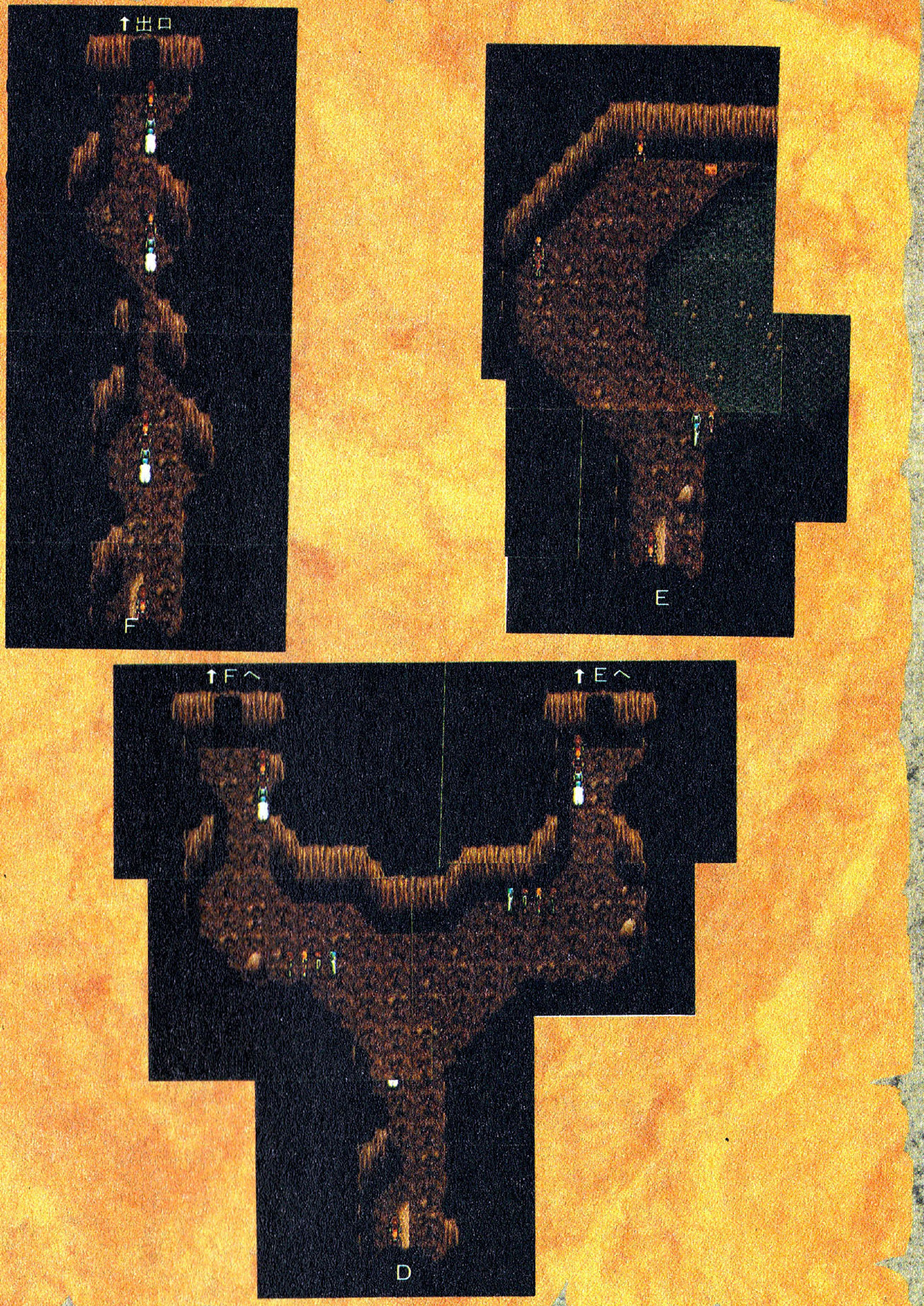

分かれ道になったら、どちらへ進んだのか覚えておこう。目印を見つけるのも手。

まずは自力で解き、どーしてもダメならマップを見よう。

マジックとテクニックの違い

ＰＳⅠではマジック、Ⅱ以降はテクニックと呼ばれた「魔法」。Ⅰのキャラであったルツが、マジックを一般化したテクニックを身につけたのが始まり。それ以降、マジックを使えるのは希有の才能を持った人物のみとなる。

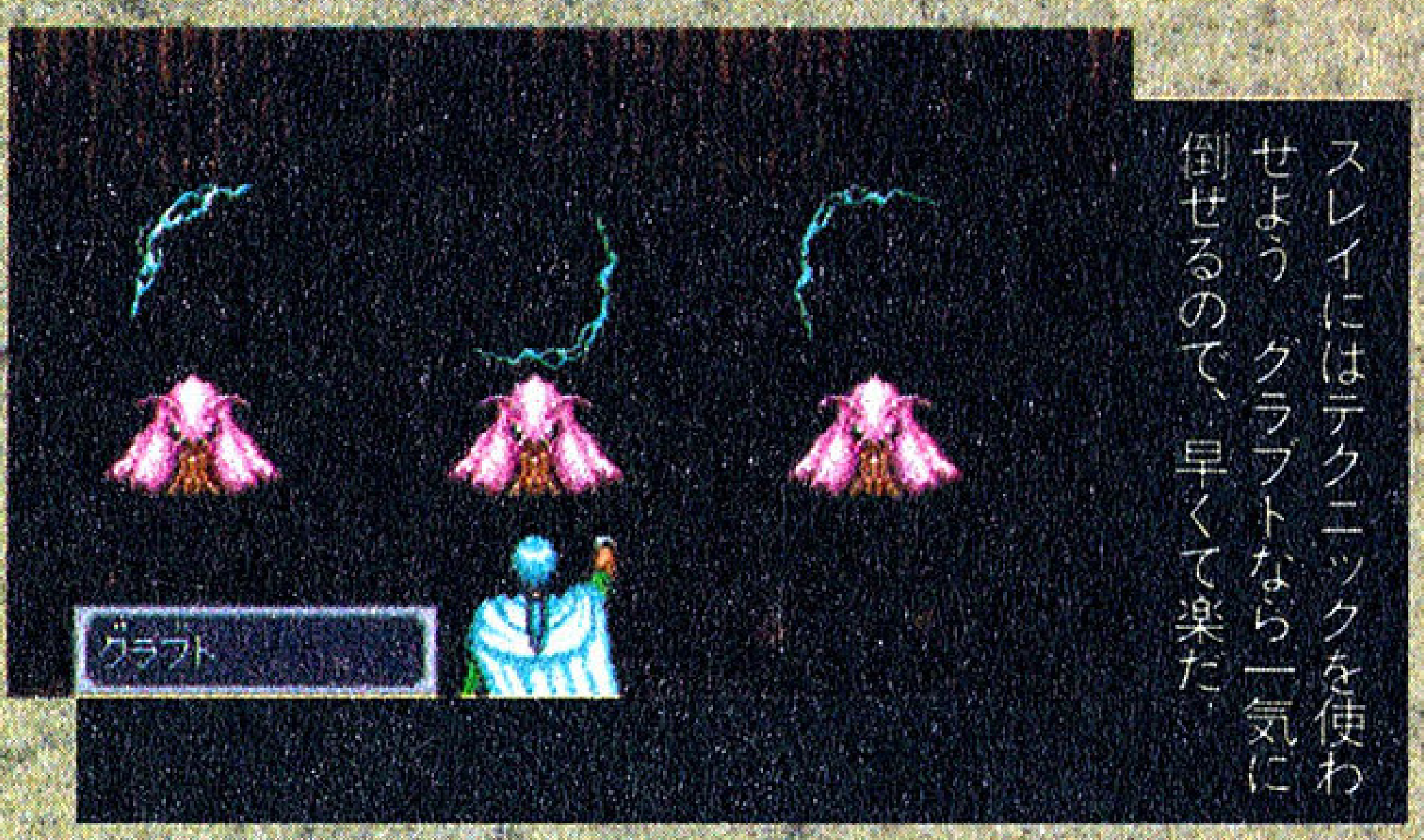




ここの敵は けっこう強いぞ

この通路にもモンスターは出現する。どいつもフィールドのそれより強いぞ。できればスレイのテクニックで、敵の攻撃を受けるより先に倒してしまおう。テクニックや特技、回復アイテムも惜しまず使え。全滅するよりマシだ。特に防衛力の低いハーンなどは、かっこうの餌食になりやすい。ダメージを受けたら、できるだけ最大ＨＰに近い数値まで回復してやろう。また、逃げるのも戦術の１つだ。危なくなったら、無理せず退却しよう。その後、きちんと回復してから歩き出すこと。大丈夫とタカをくくっていると……全滅だ。

キャラ達もだいぶ成長しているはず　たが油断すると痛い目に合うぞ　慎重に倒せ

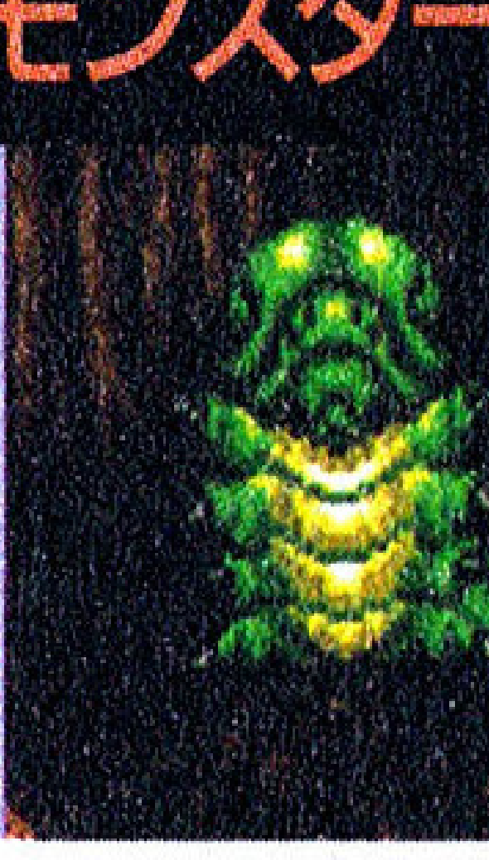


スレイにはテクニックを使わせよう　グラフトなら一気に倒せるので、早くて楽だ

ここに登場するモンスター

キャリオンクロウラー

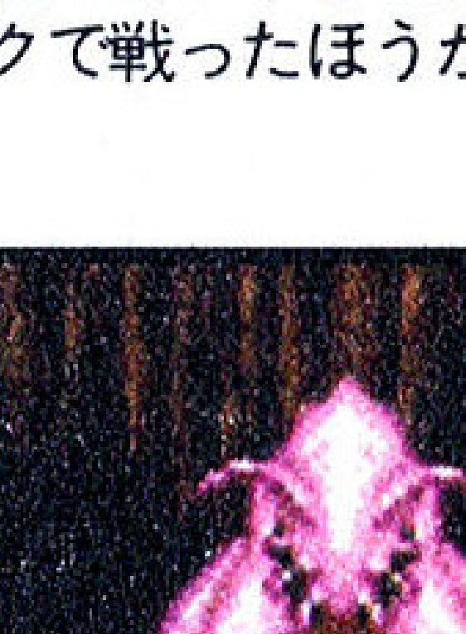
Ｈ　Ｐ…35　経験値…36
攻撃力…42　メセタ…48
素早さ…10



デザートクロウラーの兄貴。粘着性のある糸を吐きつけ攻撃する。直接攻撃より、テクニックで戦ったほうがいいようだ。

ブロップ

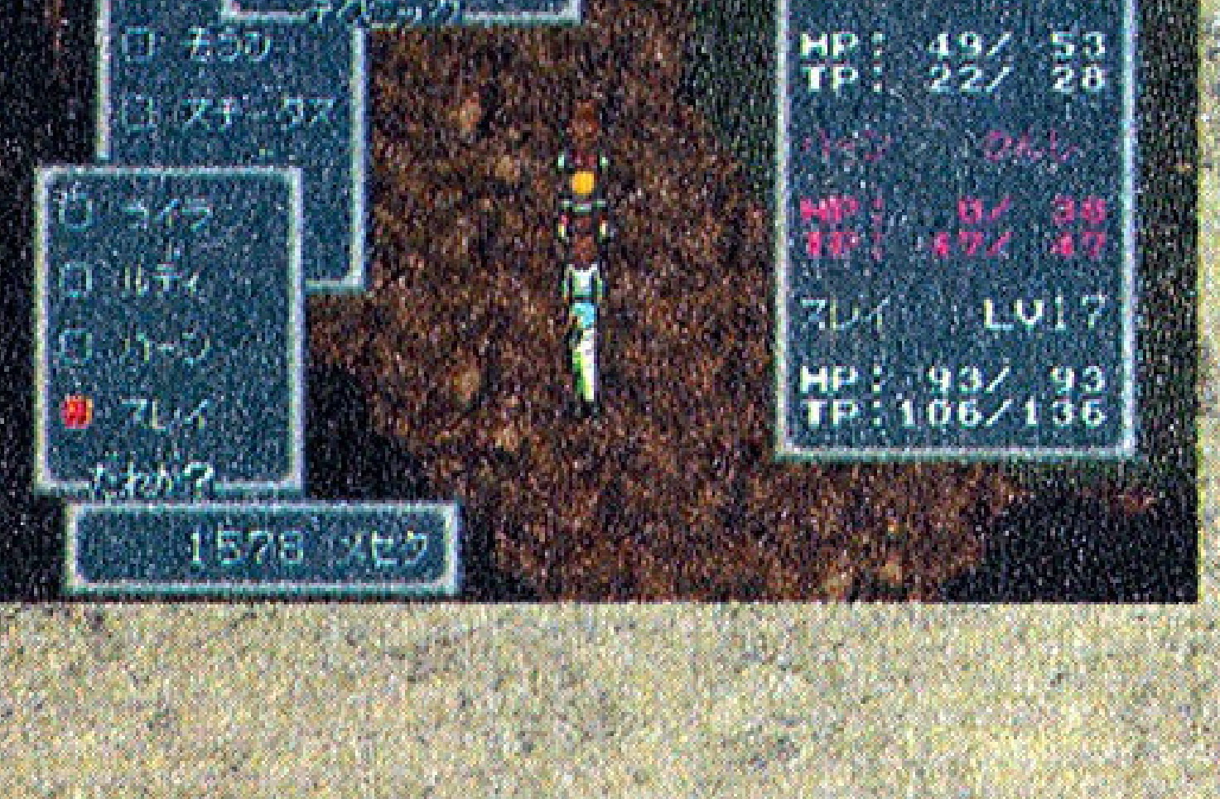
Ｈ　Ｐ…19　経験値…58
攻撃力…37　メセタ…40
素早さ…10



巨大なナメクジ型のモンスター。ほとんどが群れをなして襲ってくる。体の造りが柔らかいので、直接攻撃よりテクニックのほうが有効だ。

何度かに分けて攻略しよう

なにも１度に攻略する必要はない。パーティーのレベルに合わせ、少しずつ攻略すればいい。危なくなったら脱出し、宿屋で回復。

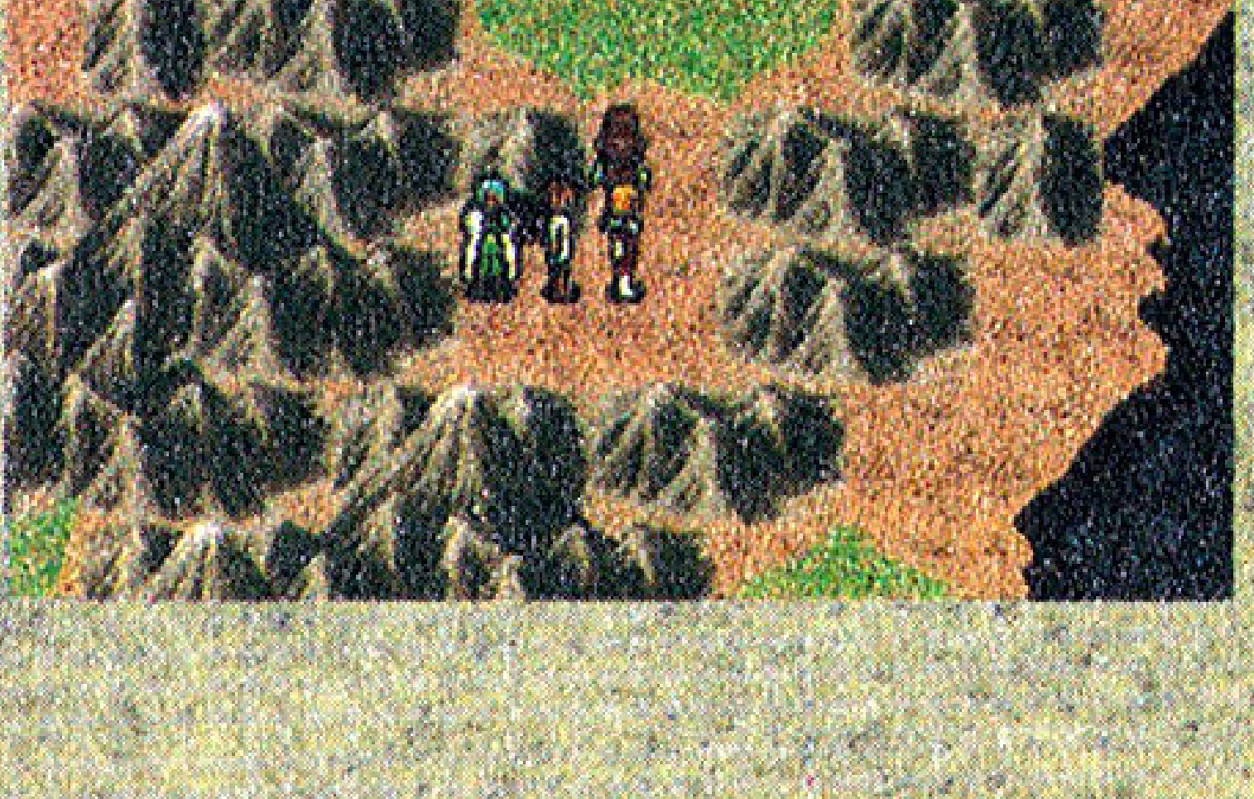


ライラ LV 8
HP: 25/ 61
TP: 40/ 43
ルディ LV 6
HP: 49/ 53
TP: 22/ 28
ハーン ひんし
HP: 0/ 38
TP: 47/ 47
スレイ LV17
HP: 93/ 93
TP:106/136

スレイがビーナス・リューカーを使えるぐらいにはTPを残しておきたい。もしくは、旅のオカリナを必ず1セットは持っていよう。どちらもなしは禁物だ。

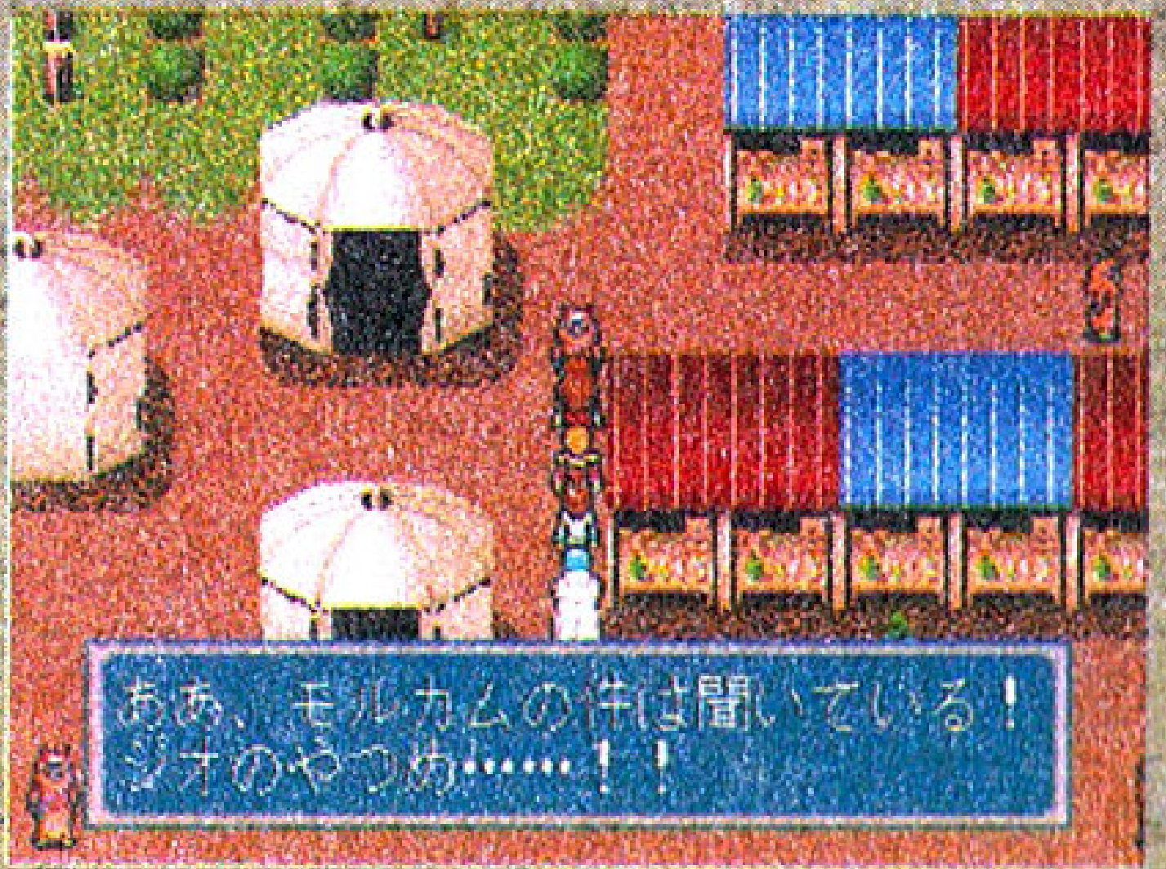
出口の先は すぐトノエだ

谷の迷路を突破すれば、トノエはもうすぐそこだ。マップで位置を確認してみよう。キミのパーティーは、今どこにいるかな。

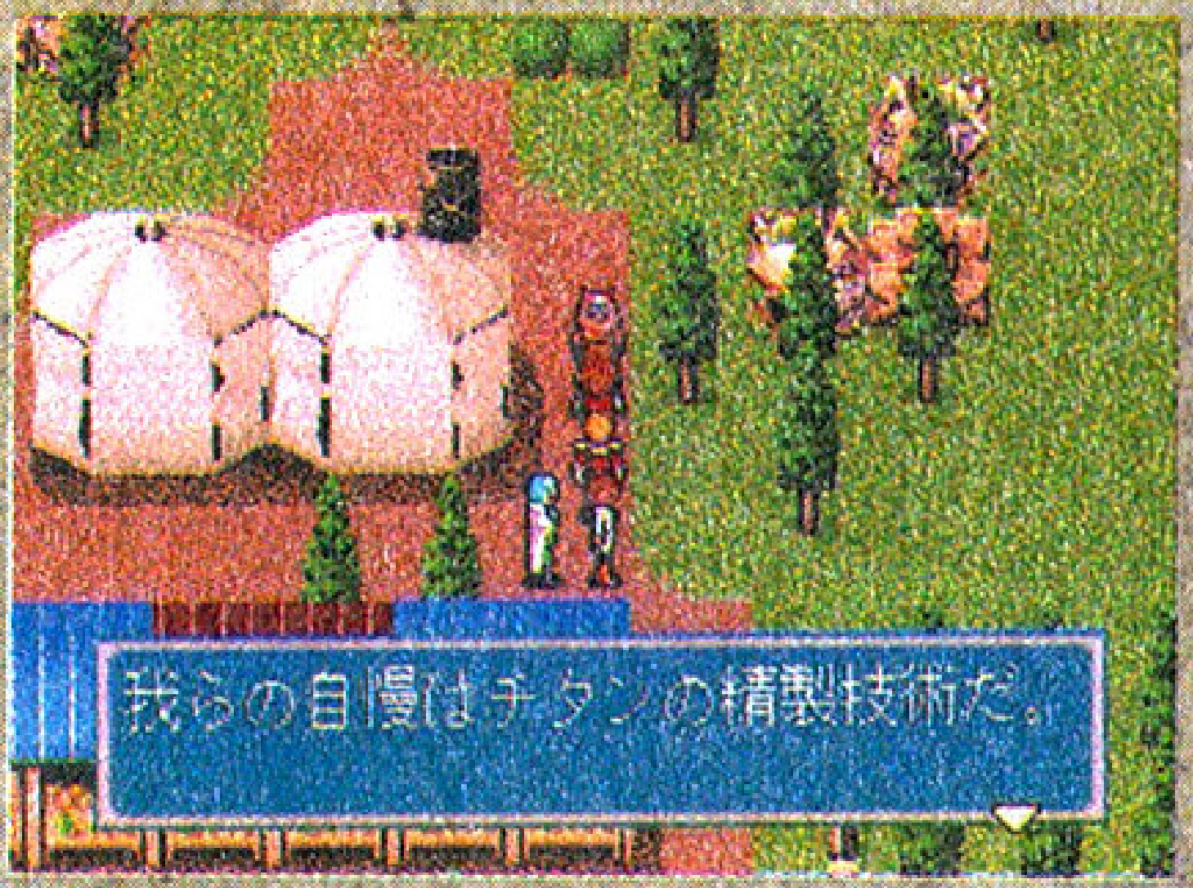

画面中央にある街がトノエだ。1度入ってしまえば、旅のオカリナやリューカーで行き来しやすくなる。あの通路を使わなくてもいいようになるぞ。こりゃ楽だ。

トノエの街はモタビアンがいっぱい

トノエはモタビアンの街。どうやらモルカムから逃げてきた人々も、ここにいるらしい。燃えたのは村だけだったんだ、よかった！


ああ、モルカムの件は聞いている！
ジオのやつめ……！！

モタビアンもジオを敵対視している。そりゃそうだ、同族の村を焼き払った、憎い人物だからね。でもその男の正体がなんなのか、どうして悪事を重ねるかまではわかっていないようだ。


我らの自慢はチタンの精製技術だ。

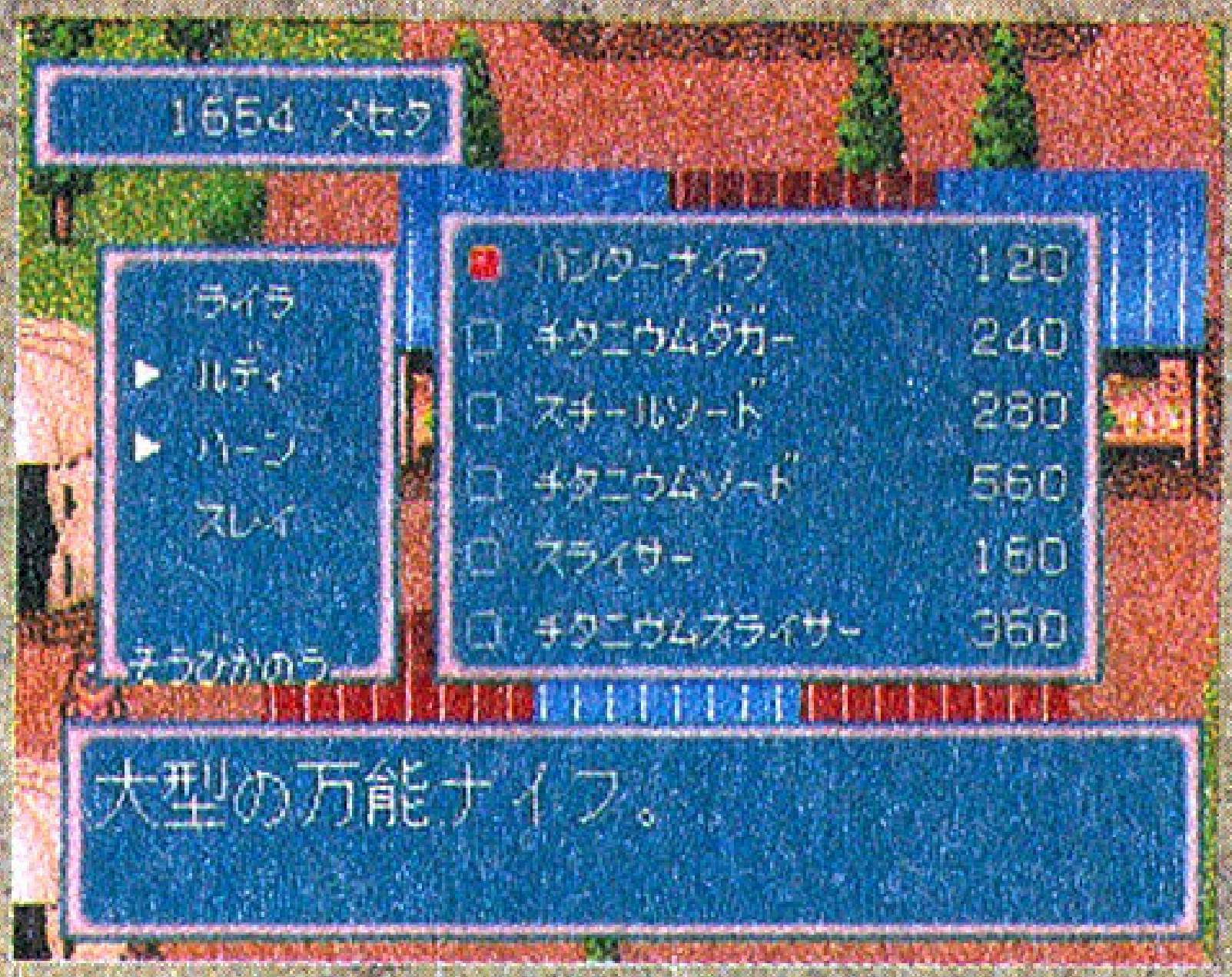
モタビアンの自慢はチタンの精製技術。この街でも、それをもとに作られた武具が売られている。確かにいばれるほどのすばらしい発明だ。かなり強力な武具だからね。

ショップは露店だ見逃さず買い物を

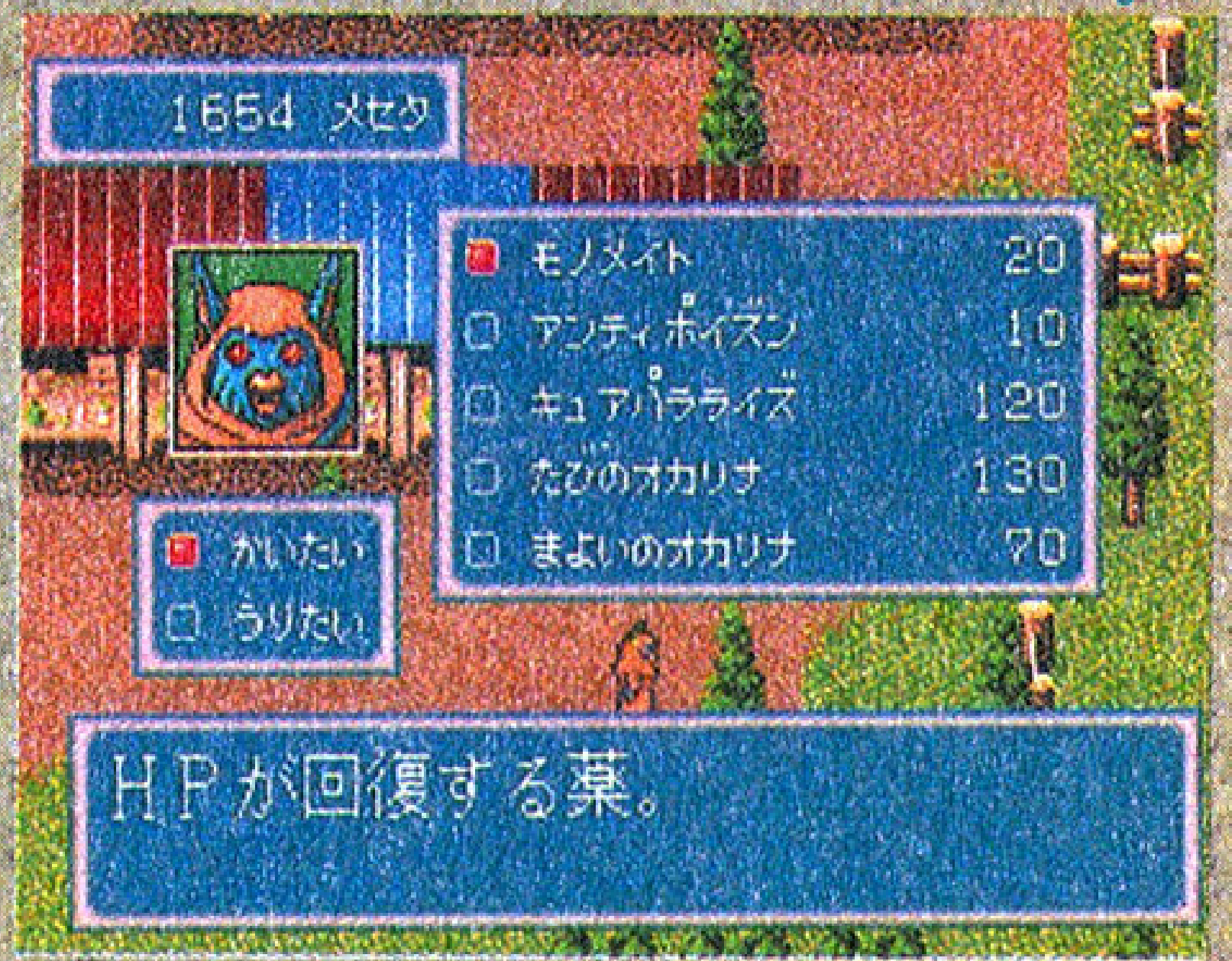
一見、ショップがなさそうなトノエだけど実は露店。今までとは雰囲気がガラリと変わってしまうので見逃しがちだ。街に入ってすぐ右方向へ行けば、店が、ズラリと並んでいる。見落とさず、必ず買い物をしておこう。モタビアン自慢のチタンの精製技術を生かした、チタニウム系武具が売っているぞ。

各キャラのおススメ装備

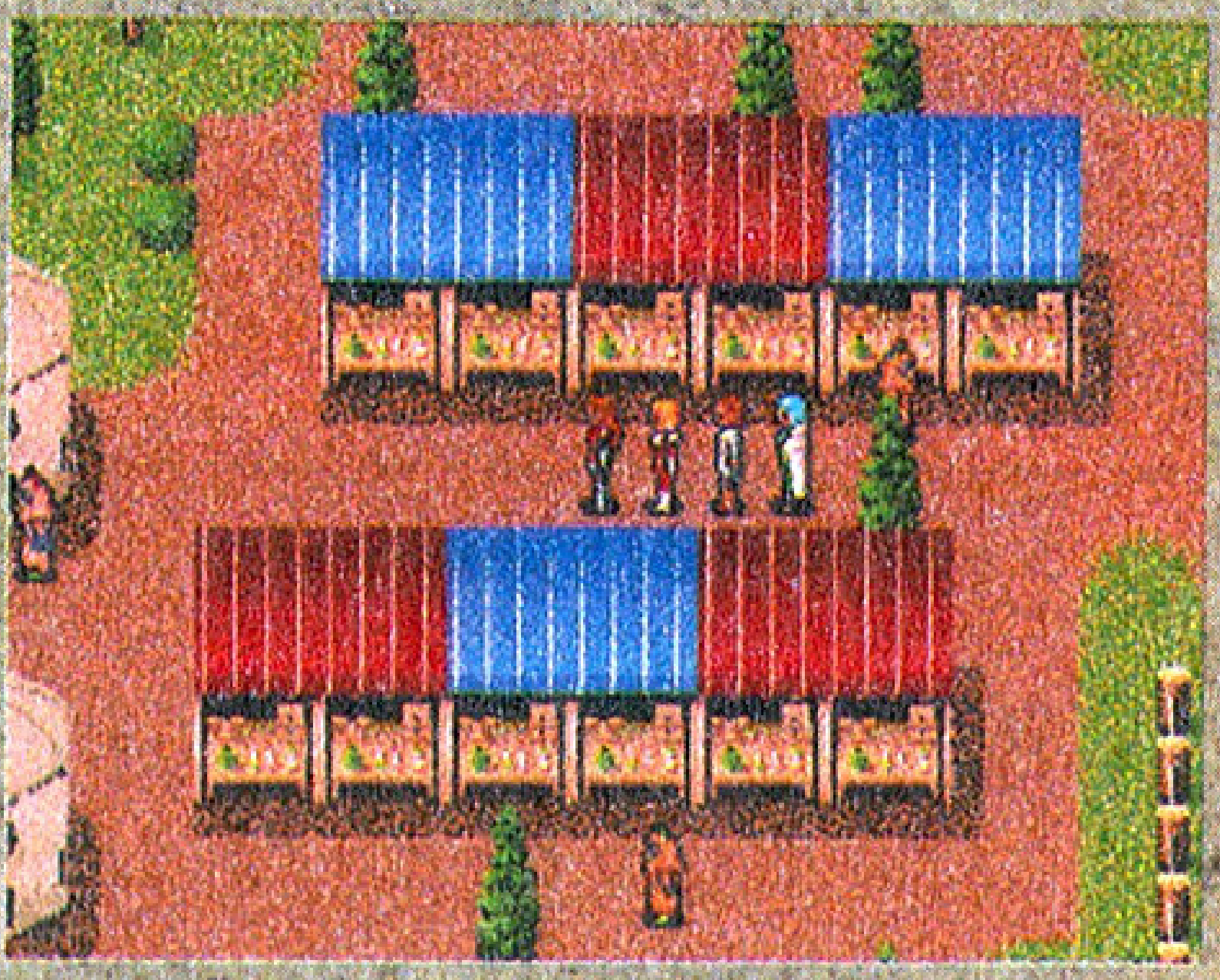
ライラとルディはチタニウム系でまとめよう。ライラの両手に武器を装備することを忘れるな。ハーンは成長の度合いによって考えよう。防御力が高くなっていれば両手に武器を持たせ、まだ頼りないようなら片方だけにしておく。ちなみに、スレイはこのあとパーティーから外れるので、買い与えないほうがいいぞ。


1654 メセタ
ライラ
▶ ルディ
▶ ハーン
スレイ
そうびかのう
■ ハンターナイフ 120
□ チタニウムダガー 240
□ スチールソード 280
□ チタニウムソード 560
□ スライサー 160
□ チタニウムスライサー 360
大型の万能ナイフ。

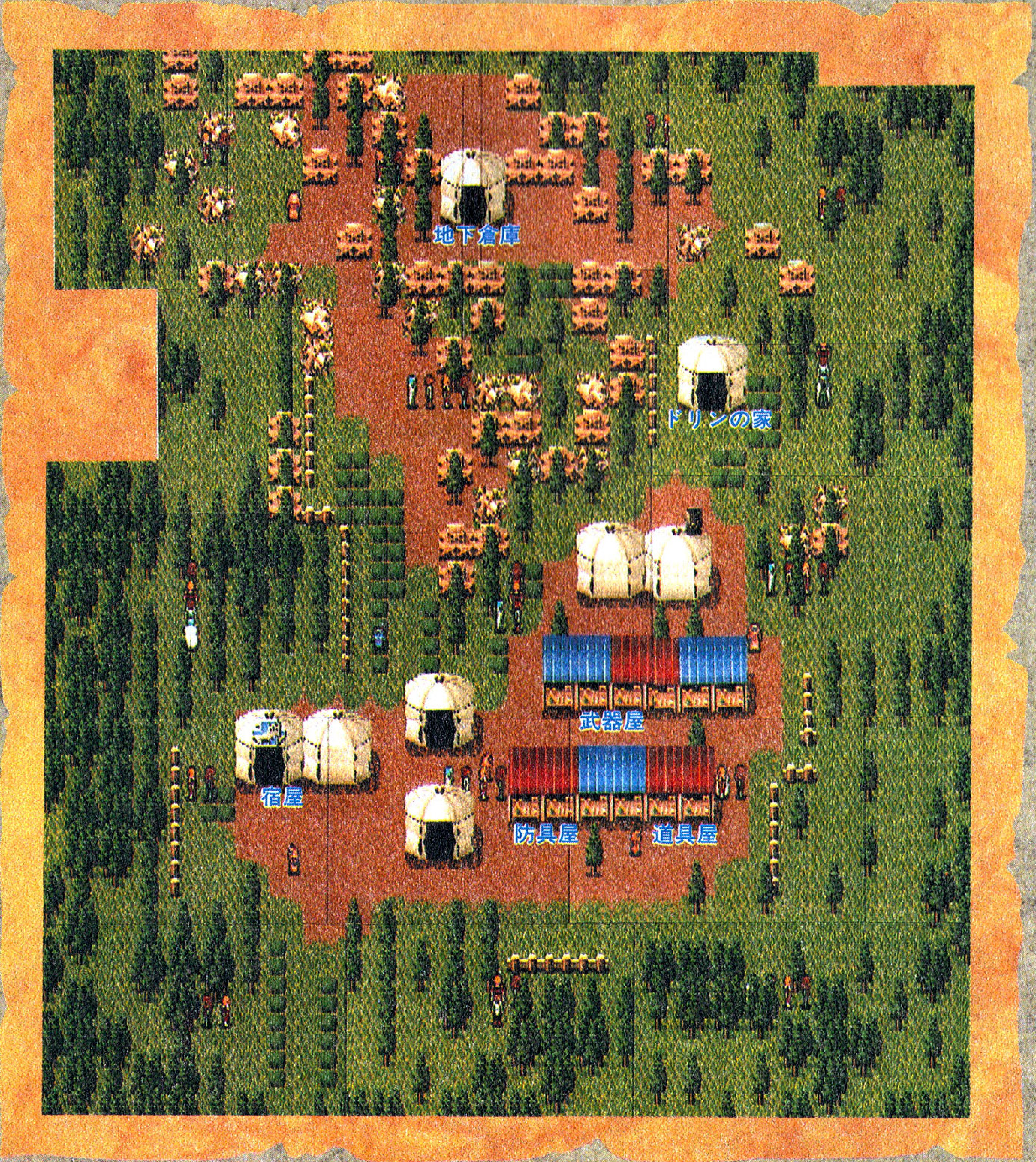
個別の値段は安いほうだが、まとめて買うとなると、かなりの額が必要。でもお金が足りないからと妥協しないで、外で稼いででも高いものを買うこと。


1654 メセタ
■ モノメイト 20
□ アンティポイズン 10
□ キュアパラライズ 120
□ たびのオカリナ 130
□ まよいのオカリナ 70
■ かいたい
□ うりたい
HPが回復する薬。

谷の迷路攻略で、かなりアイテムを消費しているはず。お金に余裕がある限り、回復系は買っておくべし。オカリナも、せめて1つぐらいは持っていたい。



武器・防具・道具屋以外にも露店はあるが、品物を売ってくれるのは、この3店舗だけ。あとはちょっとのぞく程度でおしまいだ。それに、何か売っているわけでもないしね。


地下倉庫
ドリンの家
武器屋
宿屋
防具屋
道具屋

武器屋

ハンターナイフ	120
チタニウムダガー	240
スチールソード	280
スライサー	160
チタニウムスライサー	360

防具屋

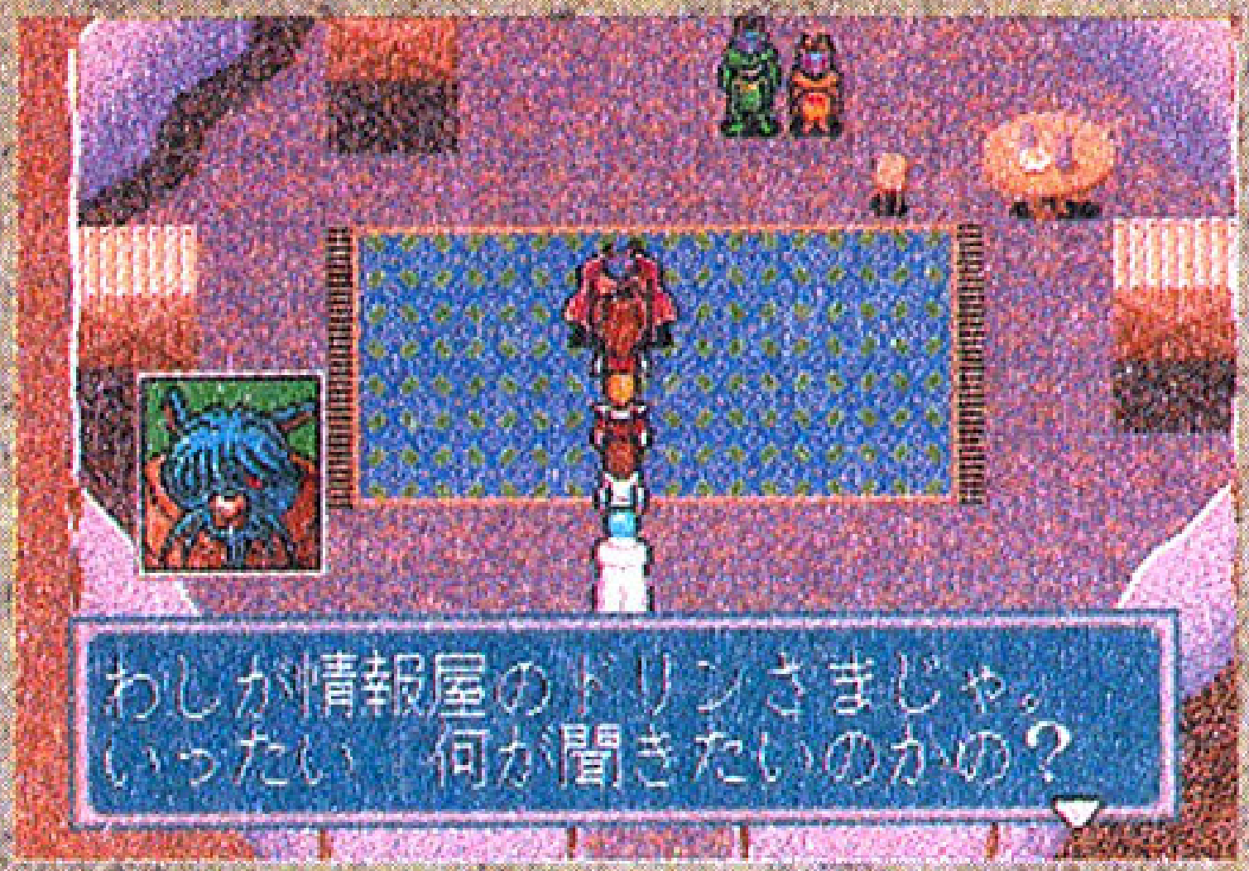
サークレット	100
チタンメット	570
カーボンスーツ	550
チタニウムメイル	1120
カーボンシールド	220
チタニウムシールド	600

道具屋

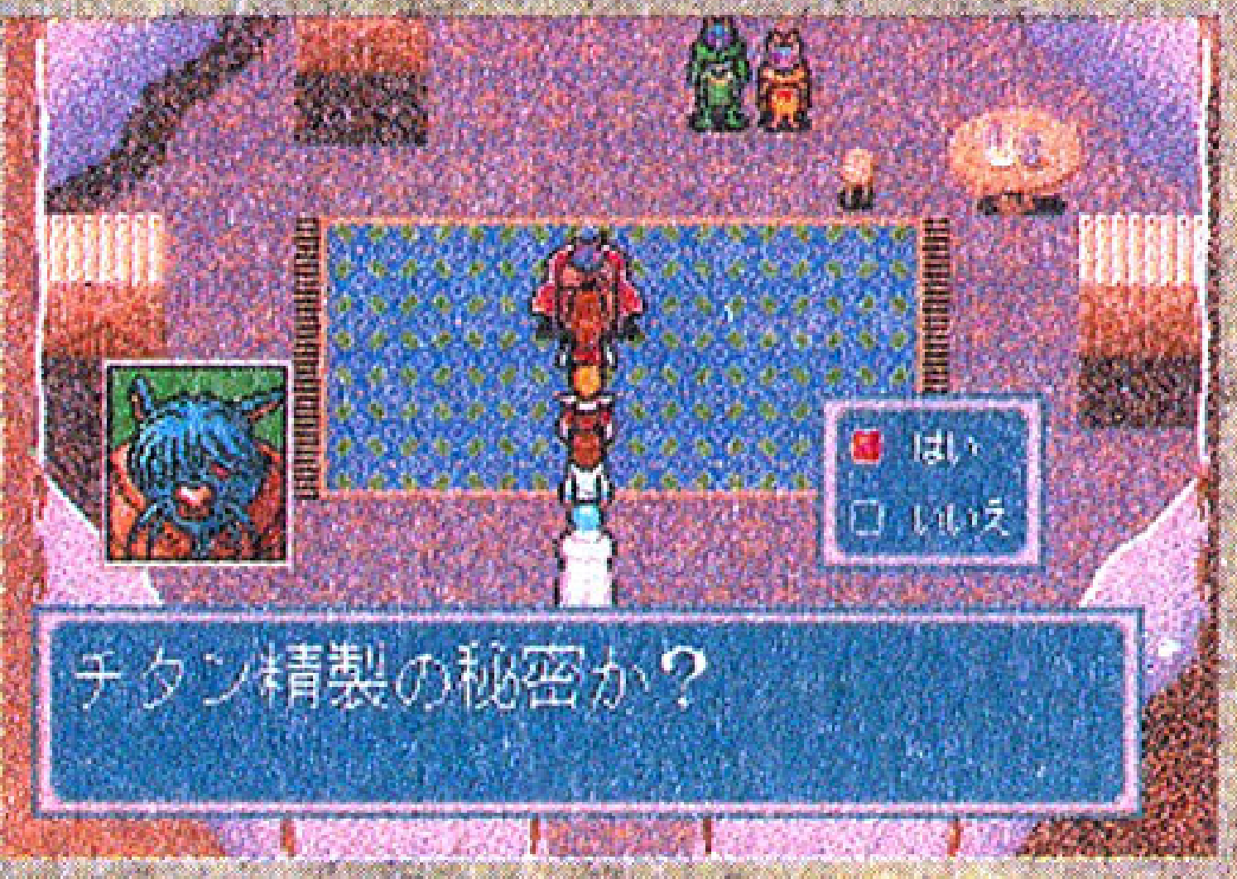
モノメイト	20
アンティポイズン	10
キュアパラライズ	120
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

ドリンじいさんに話を聞こう

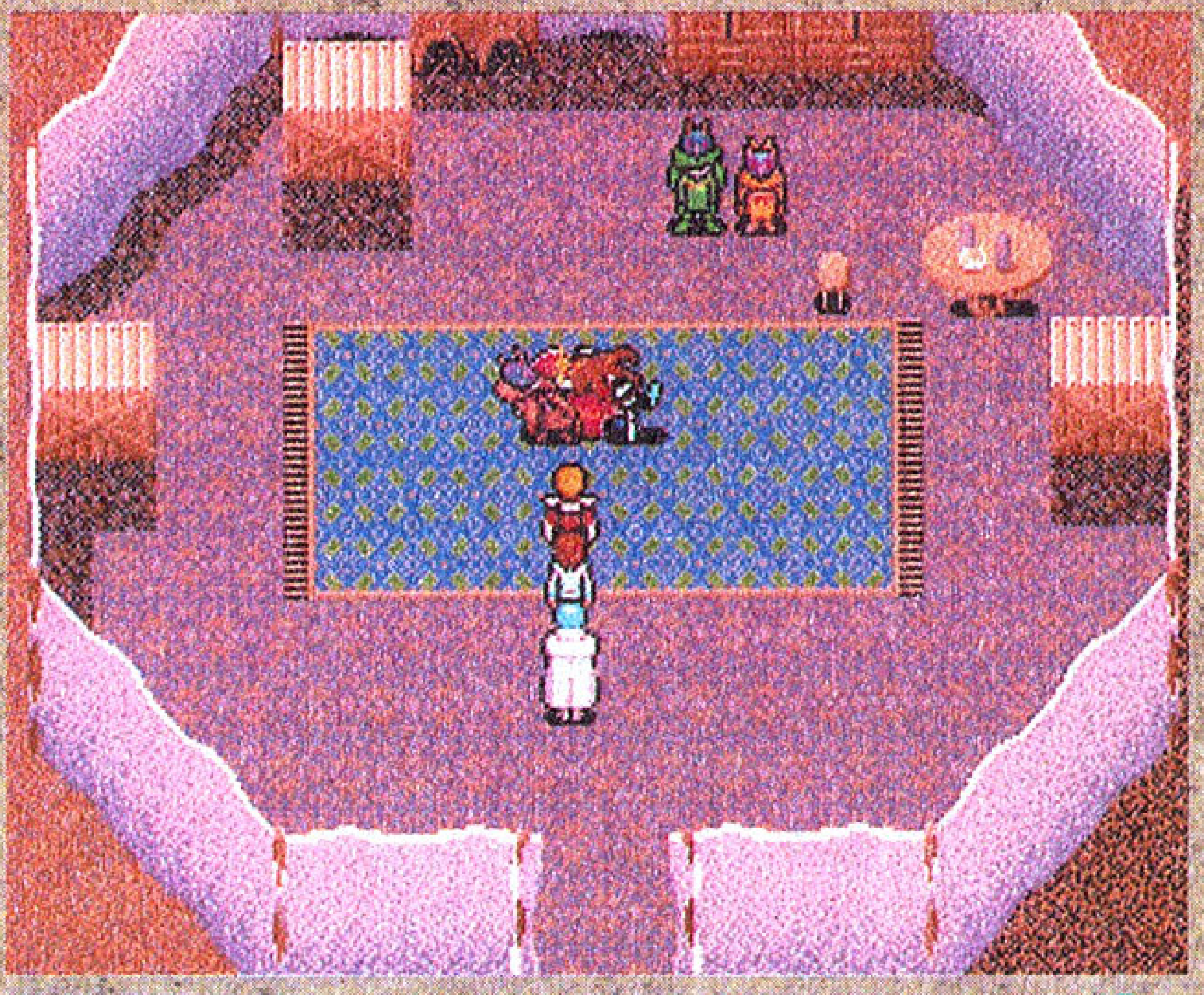
街の人にアルシュリンのことを尋（たず）ねると、情報屋のドリンじいさんに聞けという。ドリンのテントは街の右上だ。じいさんはいくつかの質問を用意しているので、尋ねられたことに「はい」か「いいえ」で答えよう。最後に「ライラのスリーサイズ」を選ぶと……。


わしが情報屋のドリンさまじゃ。
いったい　何が聞きたいのかの？

でかいテントの真ん中で、ハデなイスに座っているのがドリンじいさんだ。アルシュリンのありかを知っているという人物。さあ、すぐにでも聞いてみよう。

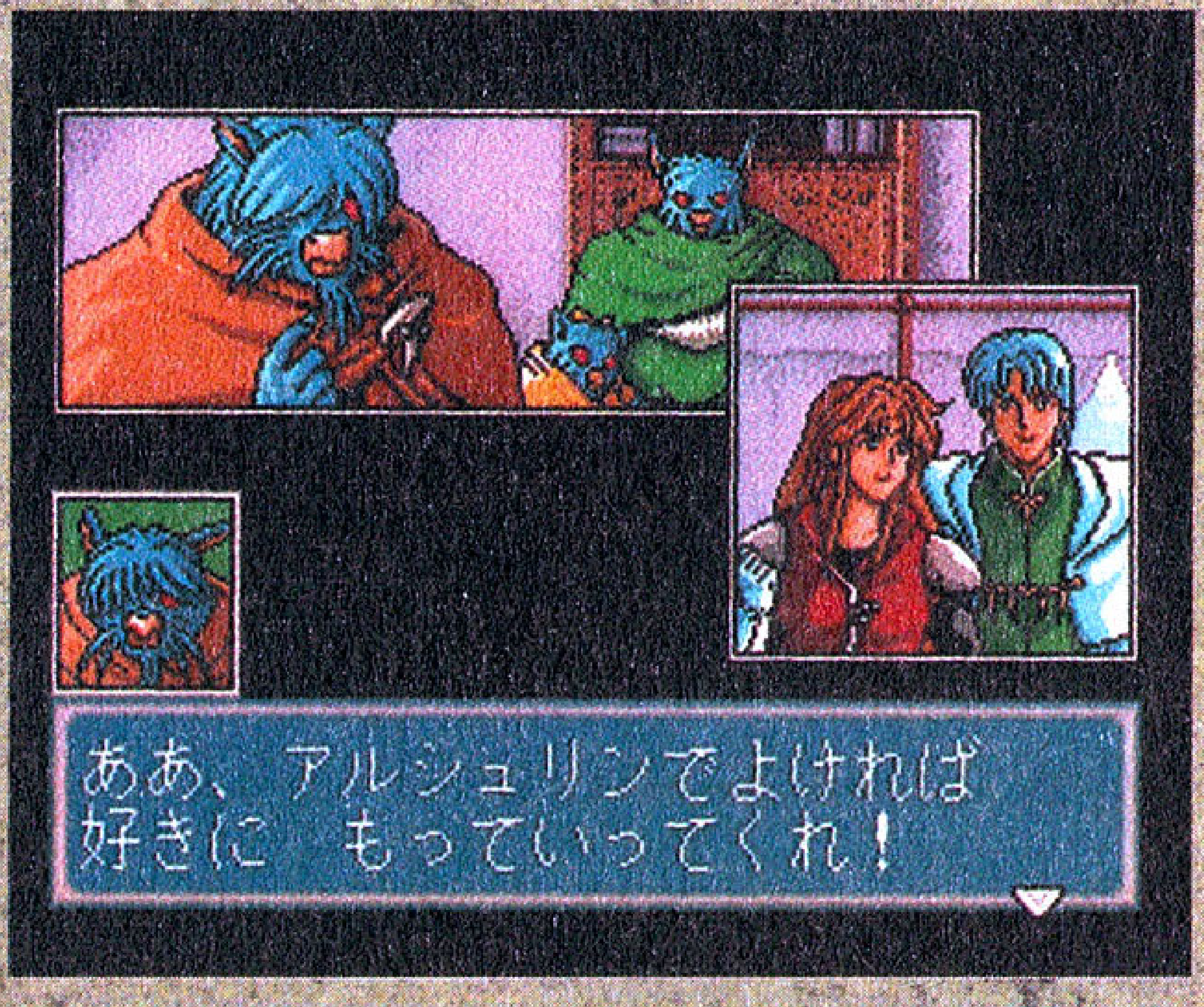

チタン精製の秘密か？
■ はい
□ いいえ

ドリンじいさんとの会話は質問形式で行われる。問われたことに「はい」と答えると、その内容について教えてくれるのだ。「いいえ」を選ぶと、次の質問事項へ移るぞ。

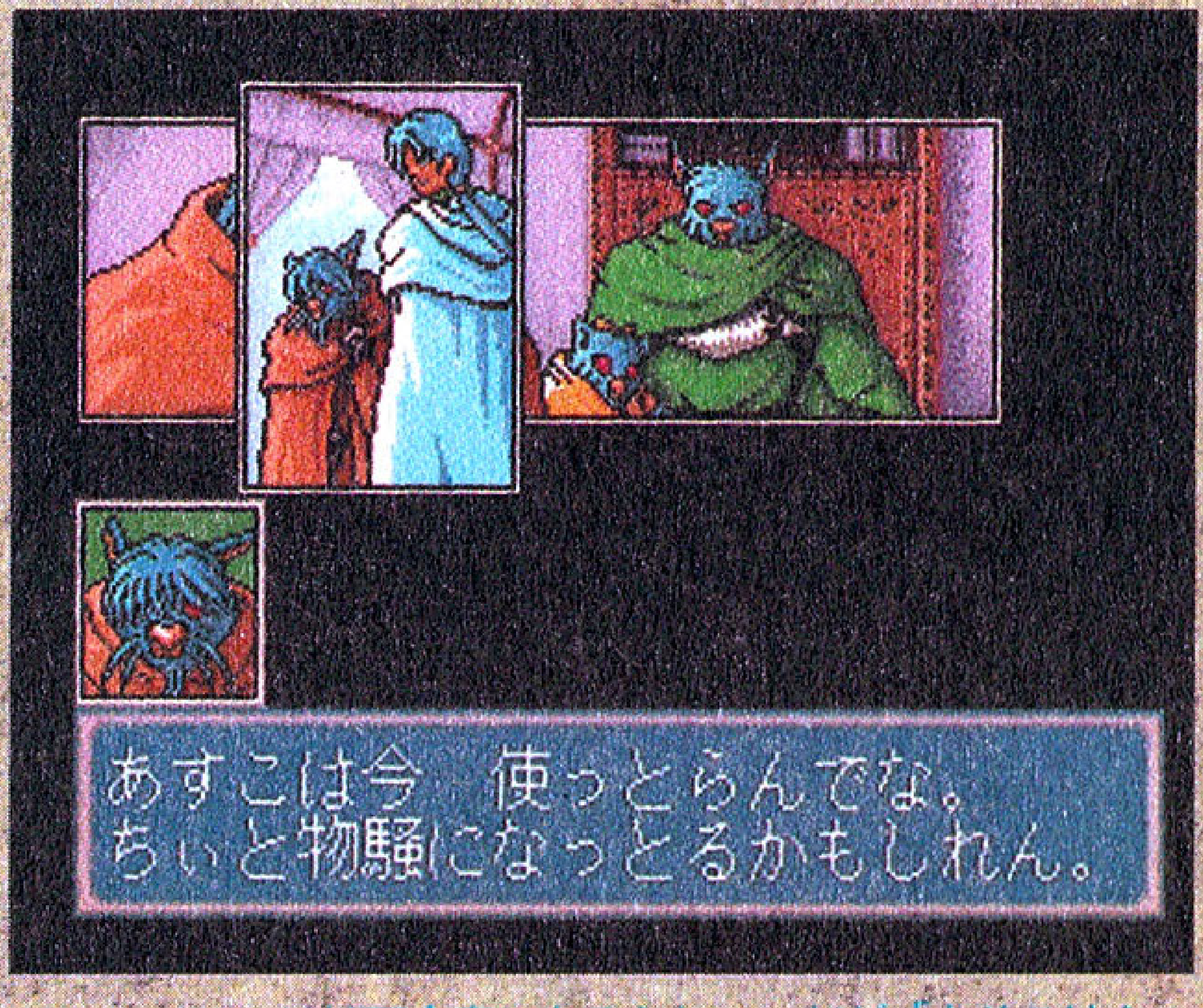

最後に「ライラのスリーサイズ」を選ぶと、それまで我慢して聞いていたライラがツカツカと歩み寄り……じいさんを張り倒してしまうのだ。あーこわ。

アルシュリンは地下倉庫らしいが…

怒ったライラを止めたのはスレイだった。どうやら彼は、ドリンじいさんともなじみらしい。モルカムで言っていたスレイの用事とは、このじいさんに会うことだったのだ。アルシュリンのことを聞いてみると、地下倉庫にあると教えてくれるぞ。


ああ、アルシュリンでよければ
好きに　もっていってくれ！

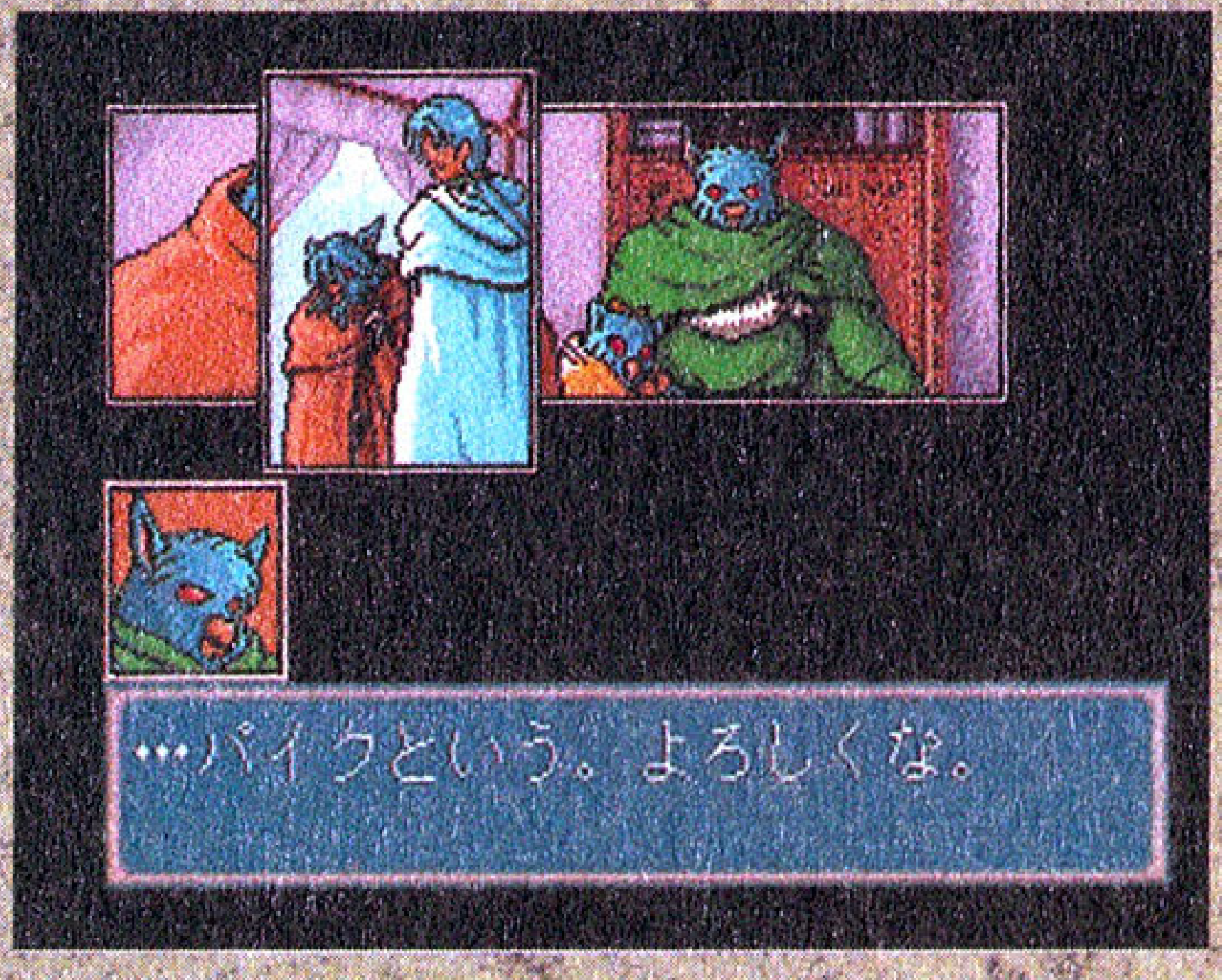
ライラに恐れをなしたのか、アルシュリンのことを聞くと勝手に持っていってもいいとのお許しが。石化を治す貴重なアイテムだというのに、タダでもらっていいのかなあ。


あすこは今　使っとらんでな。
ちぃと物騒になっとるかもしれん。

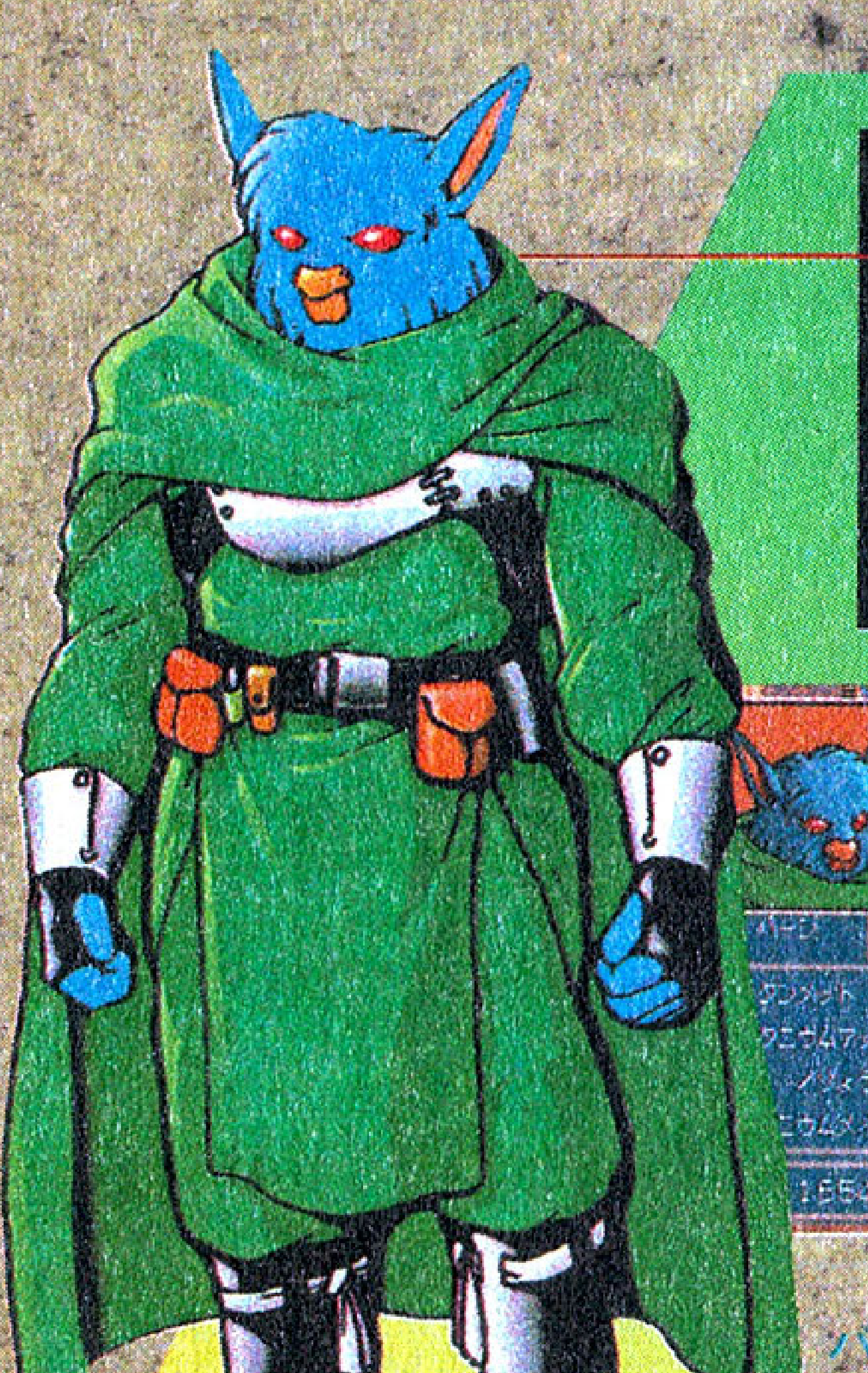
アルシュリンは地下倉庫にあるらしい。だが「あそこはぶっそう」というのはどういう意味？　やっぱりモンスターが出てくるんだろうか。

スレイと別れ代わりにパイクが合流

ドリンじいさんと再会したスレイは、ここでパーティーから抜けてしまう。ルディに、ジオには関わらないほうがいい、という謎の言葉を残して……。またドリンは、テントの奥にいたパイクに声をかけた。ルディたちを地下倉庫へ案内するようにと。パイクと呼ばれた少年は、スレイの代わりにパーティーへ合流。アルシュリンを探すため、一緒に地下倉庫へ行ってくれるのだ。はたして、目的の品物はそこにあるのだろうか!?

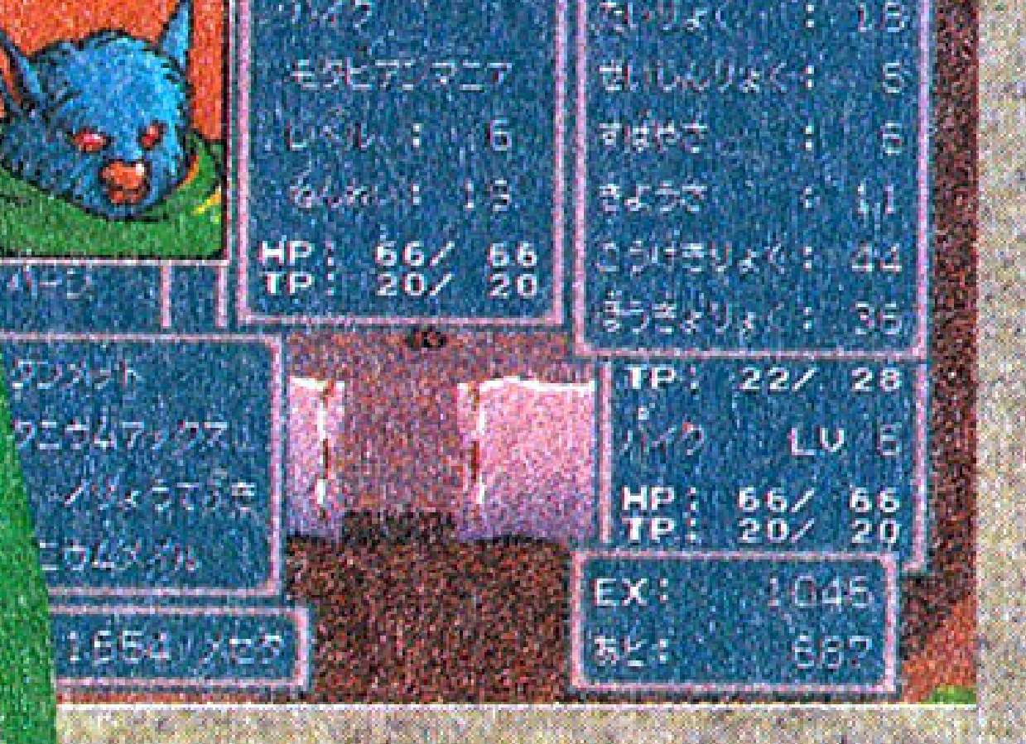

…パイクという。よろしくな。

スレイの代わりにパーティー入りしたパイク。今一つ表情が読めないので、ちょっと恐い人のような気が……。



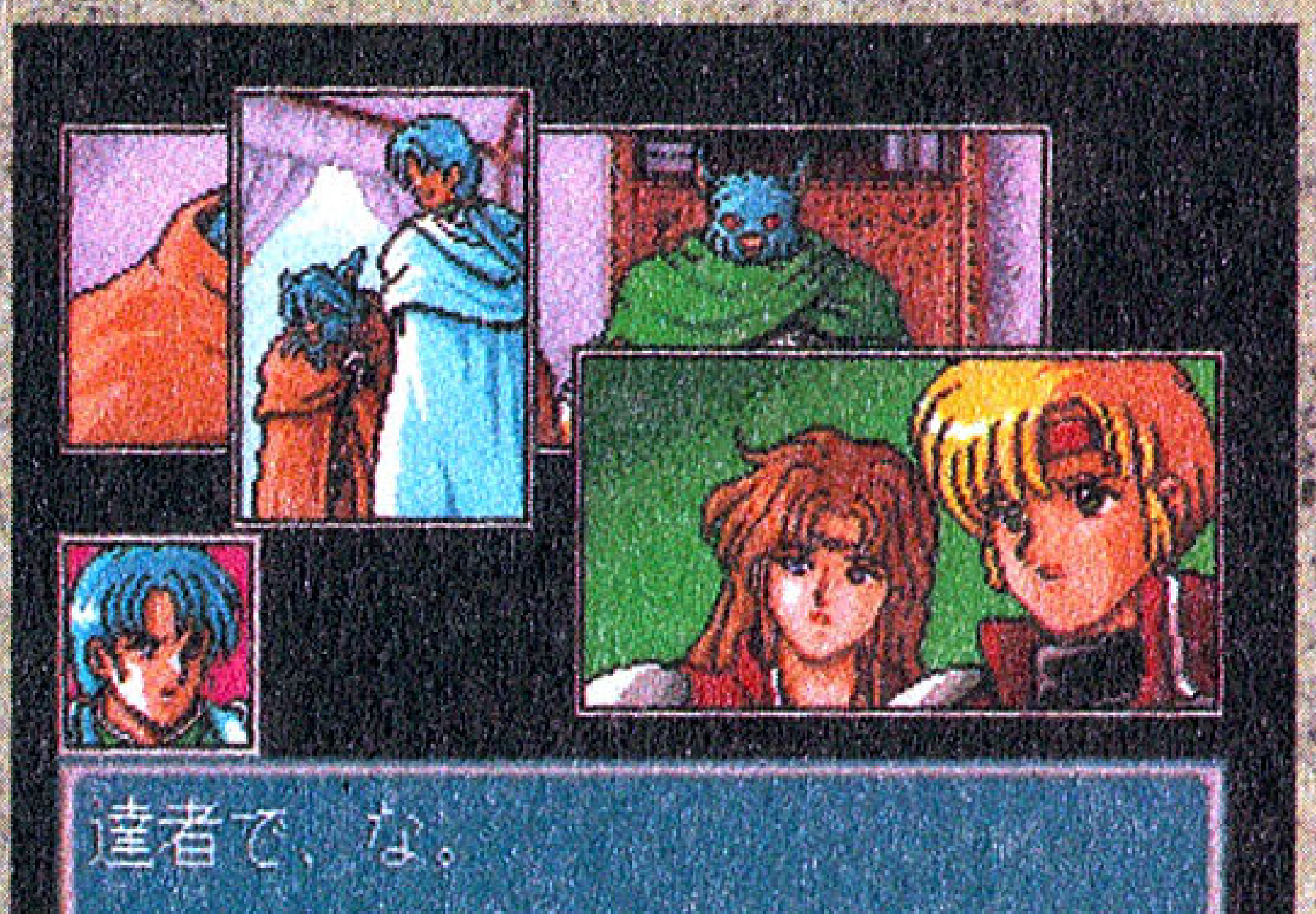
パイク

故郷・モルカムの村が襲撃にあったため、妹とともにトノエに避難した。

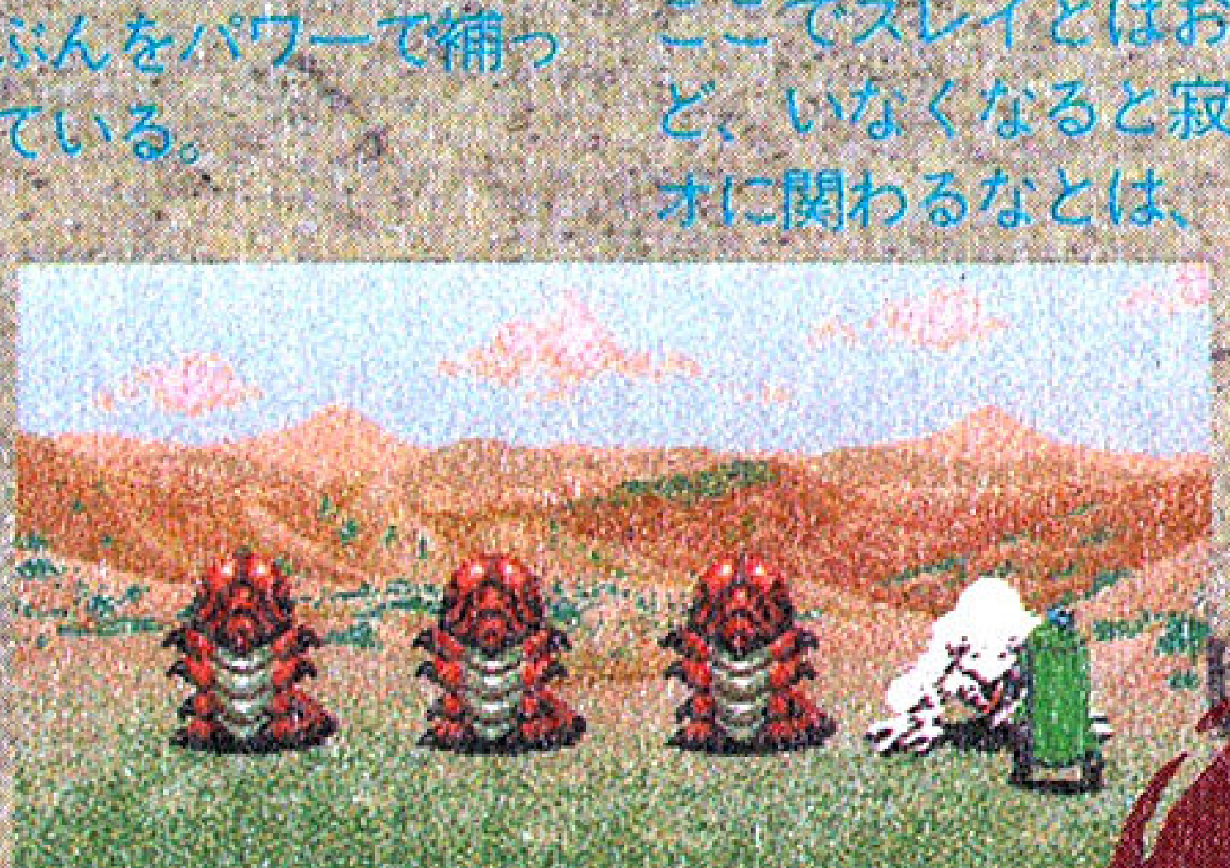

パイク
モタビアンマニア
レベル：6
HP：66/ 66
TP：20/ 20
たいりょく：18
せいしんりょく：5
すばやさ：6
きようさ：11
こうげきりょく：44
ぼうぎょりょく：36
TP：22/ 28
パイク　LV 6
HP：66/ 66
TP：20/ 20
EX：1045
あと：887

パイクの初期ステータス画面。戦士なのでテクニックはあまり覚えないが、そのぶんをパワーで補っている。

パイクはモタビアンマニア（モタビアンの戦士の意）。両手にアックスを持たせれば、ルディ以上の破壊力を発揮する。主に直接攻撃で戦わせよう。

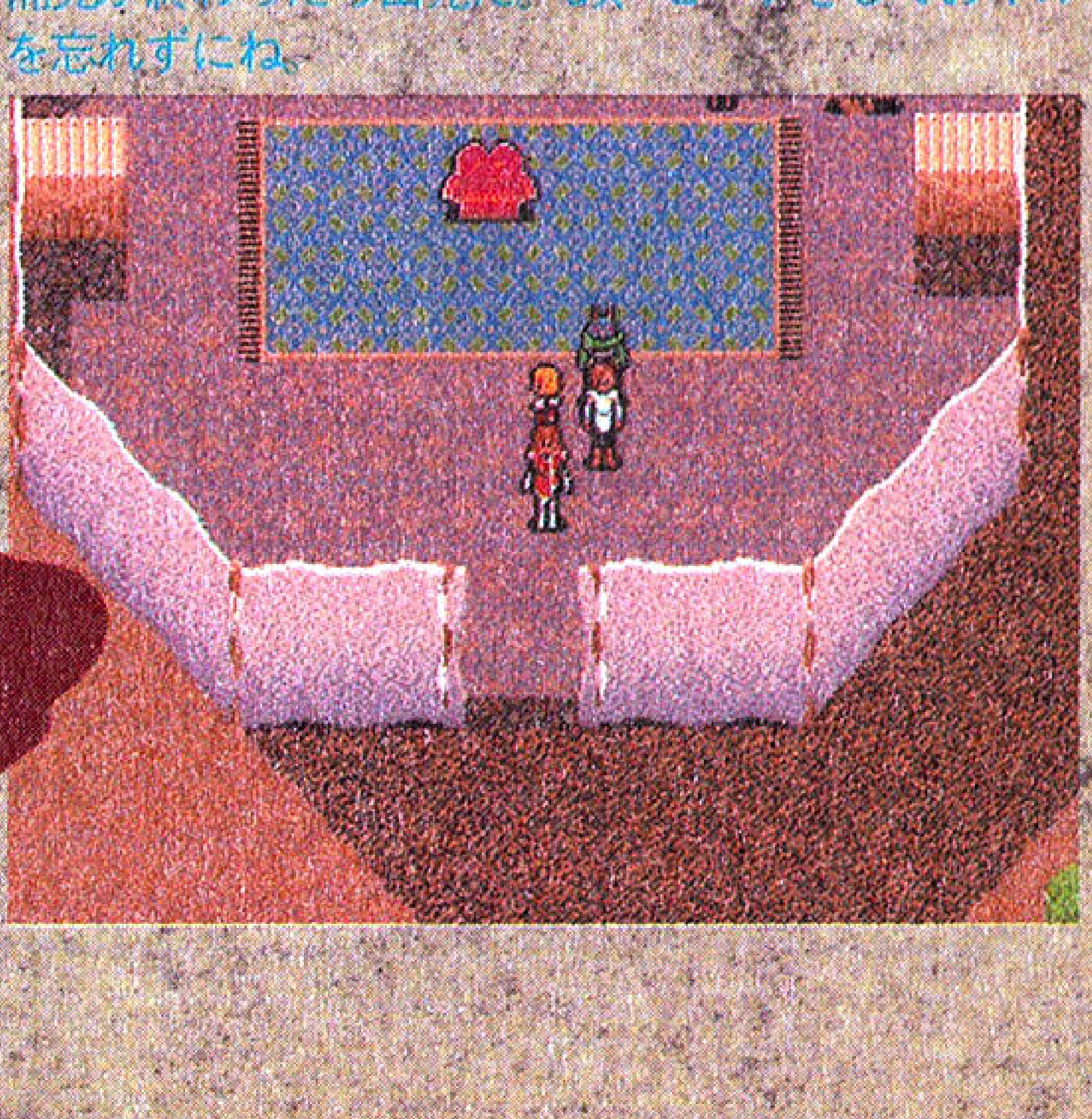

達者で、な。

ここでスレイとはお別れ。こ憎らしいヤツだったけど、いなくなると寂しいものだ。それにしても、ジオに関わるなとは、どういうことだろう。



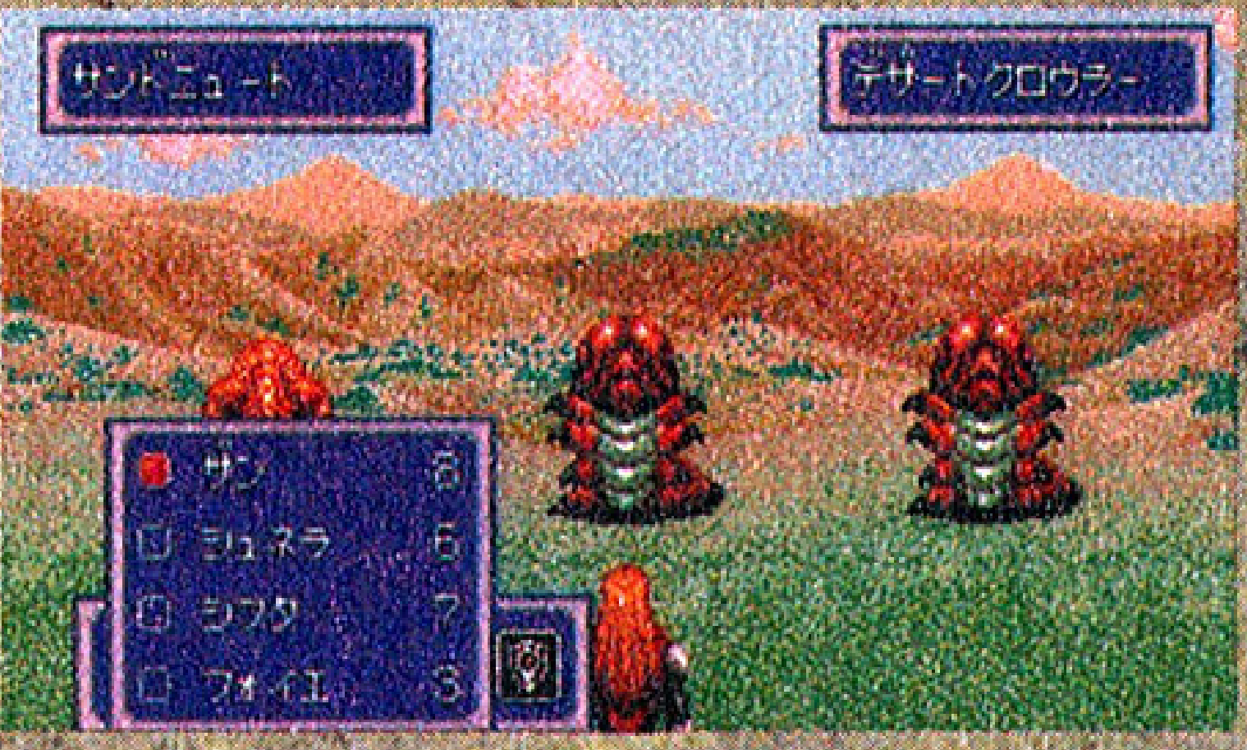
地下へ出発!!

案内人のパイクが合流したことだし、さっそくアルシュリンを探しに出かけよう。目指すは、街の左上にある地下倉庫だ。回復と装備の点検、アイテムの補充が終わったら出発だ。あ、セーブをしておくのを忘れずにね。



ここまでに覚えるテクニック／特技を大紹介!!

　今回紹介したところまでで、だいたい覚えるテクニックを紹介しよう。ＰＳシリーズおなじみのテクニックは、攻撃系、移動系、治療系、攻撃補助・防御系の４つの系統に分けられる。この系統がわかると、テクニックの名前も覚えやすいし、キャラごとの違いも把握しやすいので、今のうちにしっかり予習しておこう。

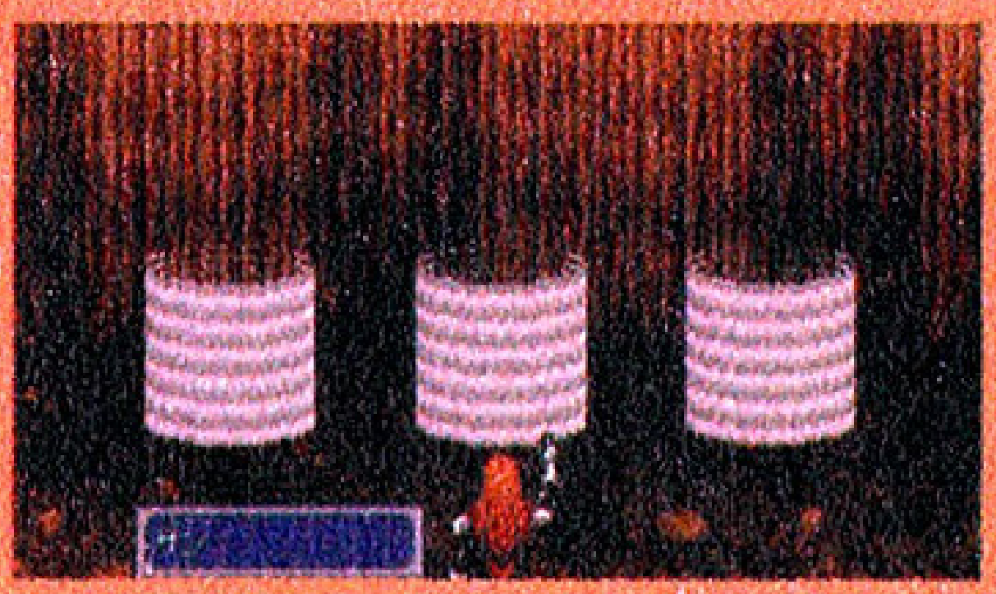


テクニック編 Tecnique

攻撃系

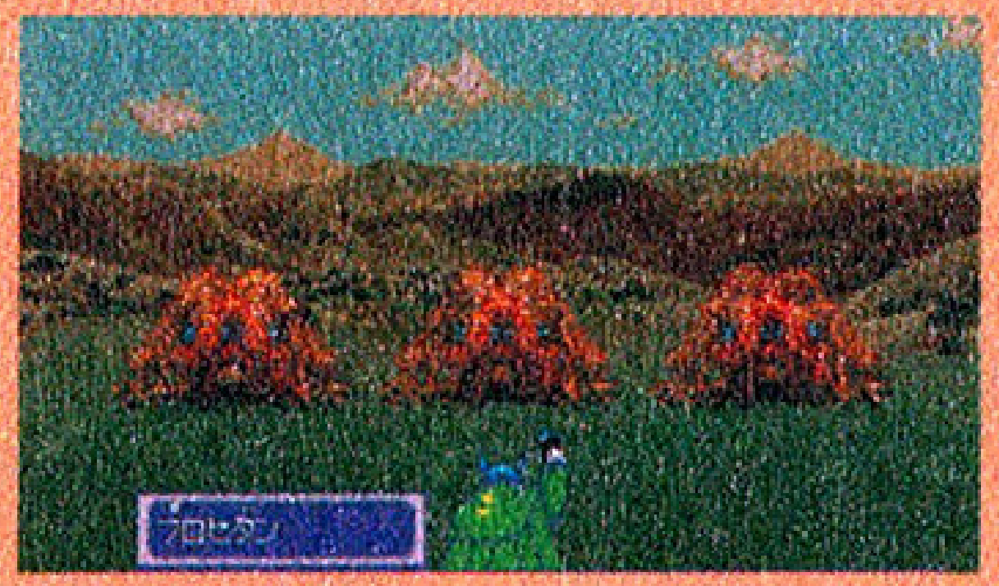
相手にダメージを与えるものや、一撃必殺のテクニックなどがこの系統。

ザン　消費TP　8



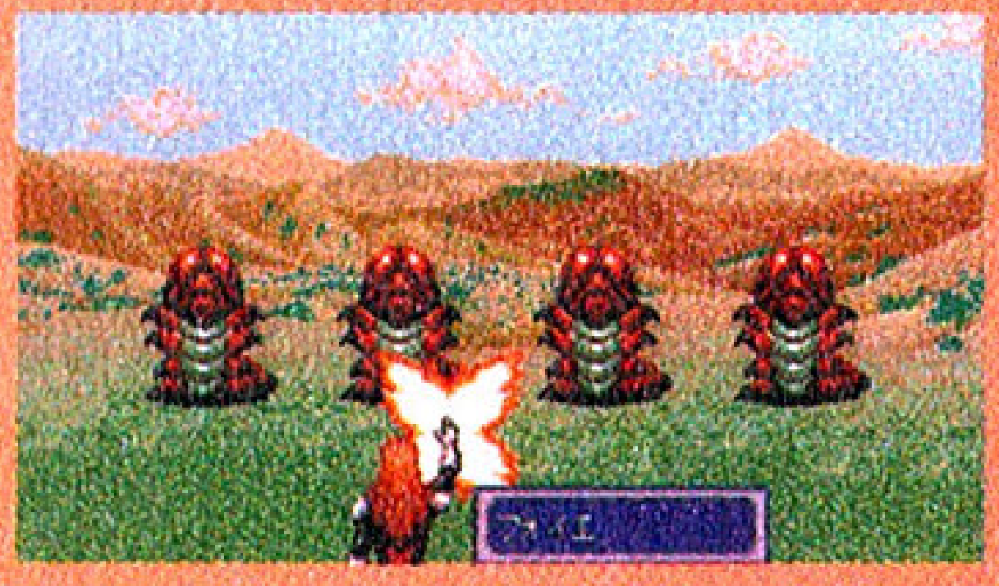
大気中に真空状態を作り、気圧差によって相手にダメージを与えるテクニック。効果範囲が広い（敵全体）のと習得が比較的容易であることから、ハンター達には人気がある。

プロセダン　消費TP　16



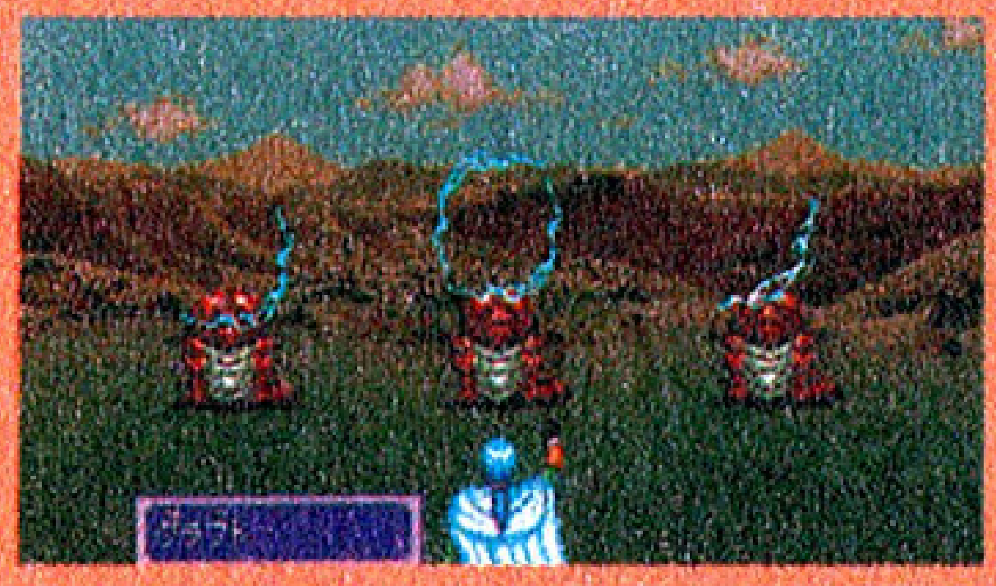
物体の分子結合に作用し、敵の分子を分解・解放するという強烈なテクニック。敵全体に対して効果があるので、かなり有効だが、生物系の敵にあまり効かないのが欠点。

フォイエ　消費TP　3



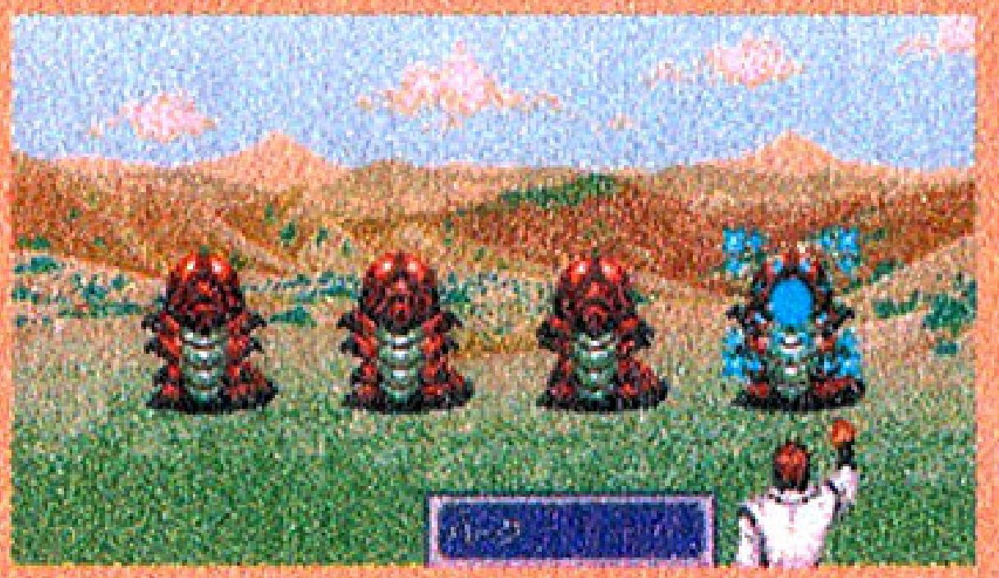
敵の周囲の空気中の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。敵１体にしか効果がないが、金属にも効果があるのですべての敵に有効。習得も容易なのだ。

グラブト　消費TP　10



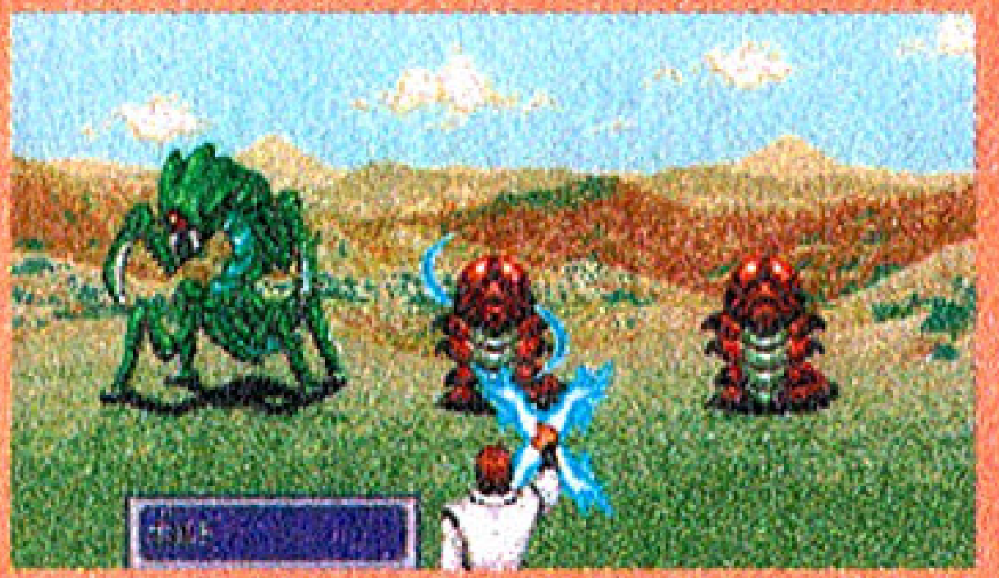
瞬間的に高重力場を発生させ、相手を圧力で破壊（圧縮）する。非常に強力だが、習得が困難なために、このテクニックを使える者は少ない。敵全体に対して有効。

バータ　消費TP　4



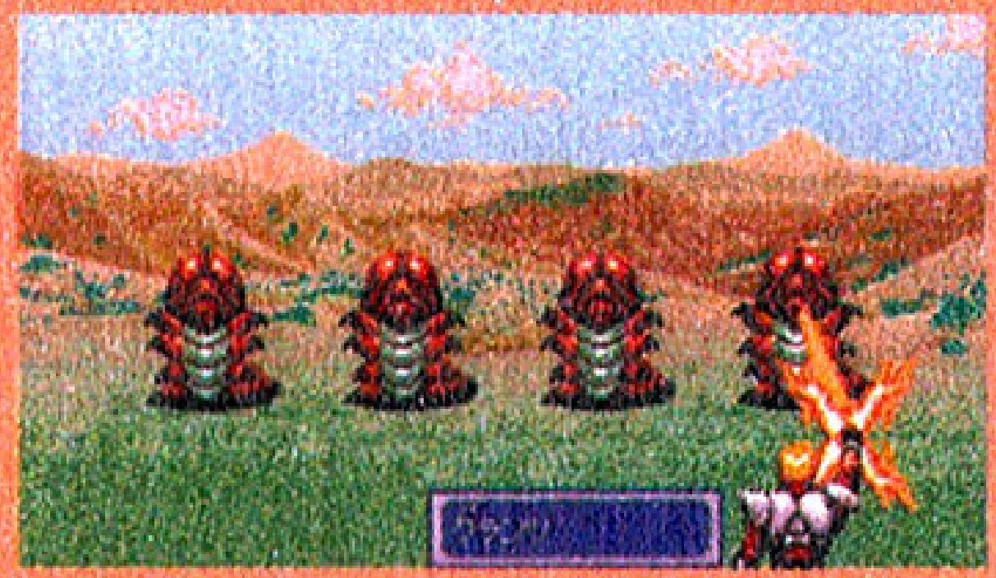
体温低下により敵にダメージを与える。相手の分子運動エネルギーを奪うことで、-200℃以下の超低温状態を作り出すテクニック。敵１体のみ有効。

ボルト　消費TP　8



相手の脳の神経組織に働きかけて破壊し、内部的に脳機能を壊滅状態へと変化させる。敵１体にしか効果がないが、即死はとてもありがたい。

グランツ　消費TP　10

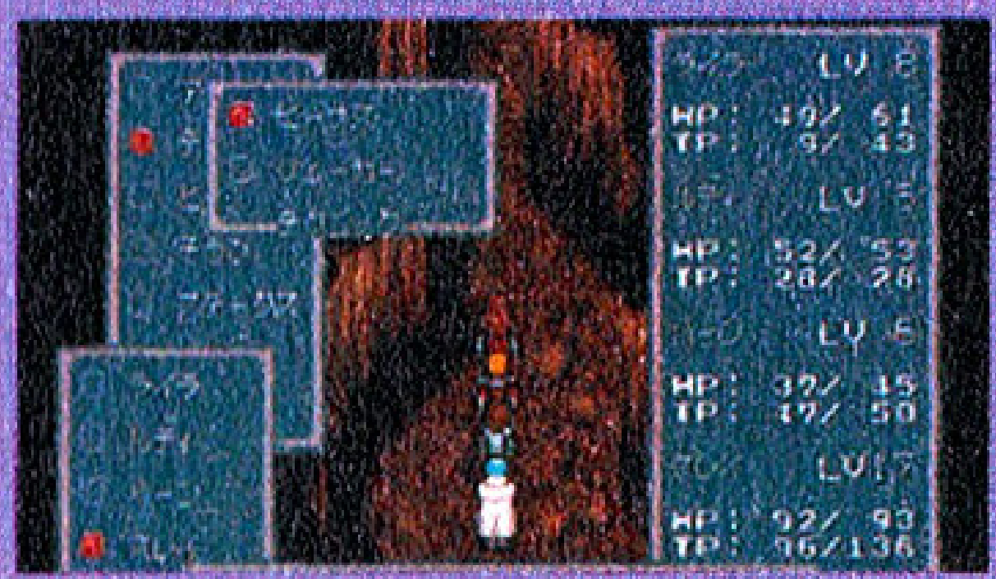


まばゆい光を集束させ、矢のように相手に発射する。習得には特殊な才能を必要とし、研究や修業ではマスターできないと言われる。敵１体に有効。

移動系

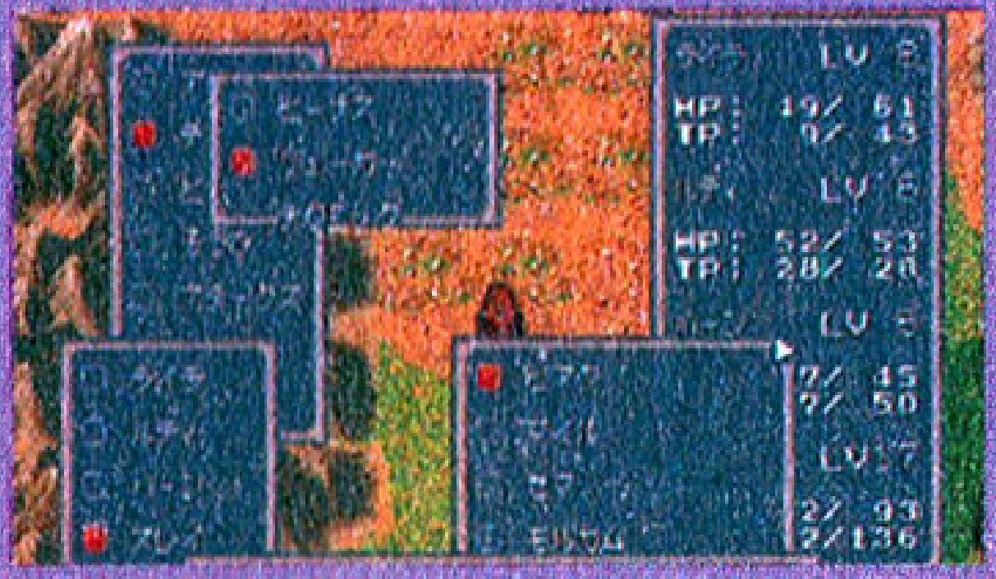
街や村に一瞬に移動するものと、ダンジョンなどから脱出するものの２種類がある。

ヒーナス　消費TP　4



一瞬のうちに脱出させてくれるありがたいテクニック。移動ポイントは各ダンジョンの入口になっている。もちろん仲間全員に対して有効だ。

リューカー　消費TP　8



一度でも訪れたことのある街や村なら、一瞬のうちに戻ることができる瞬間移動のテクニック。このテクニックが使えるだけのＴＰは残しておこう。

治療系

仲間のＨＰを回復したり、毒、マヒ、気絶などの状態を治療するものがある。

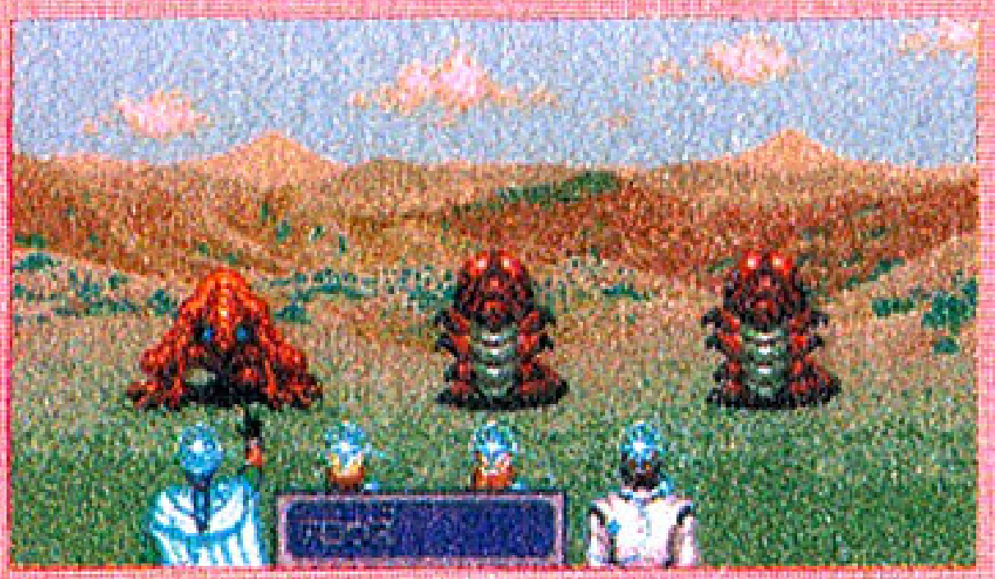
レスタ　消費TP　3

使った仲間の代謝機能を大きく加速して、多少のケガならほんの数秒で完治させてしまうテクニック。対象は味方１人のみ。

アンティ　消費TP　2

毒におかされた仲間は、そのままにしておくと次第にＨＰが減ってしまう。仲間の内臓器官を浄化して、有害な毒素を一瞬で中和させることができる。

アロウズ　消費TP　9



気絶している仲間の神経機能を超高速のエネルギー波で刺激し、その活動を復活させるテクニック。これにより仲間は完全に気絶状態から覚醒する。

攻撃補助・防御系

敵のステータスを下げたり、味方のステータスを上げたりするものなどがある。

シフタ　消費TP　7

味方１人に対して有効なテクニック。腱や靭帯を強化し、筋力を100%発揮できる状態にすることにより、仲間の攻撃力を上げる。生物に対してのみ有効なので、アンドロイドには効かない。

シュネラ　消費TP　6

神経電流の伝達速度を高速化することにより、神経の反応速度を上げることができる。全員に対して有効なので、人数が増えてくると役立つ。

ジェルン　消費TP　5

敵の攻撃力を減退させるテクニック。相手の身体代謝機能を一時的に急上昇させて、体内からの老化を促進する。敵全体に対して有効。

ドランク　消費TP　4

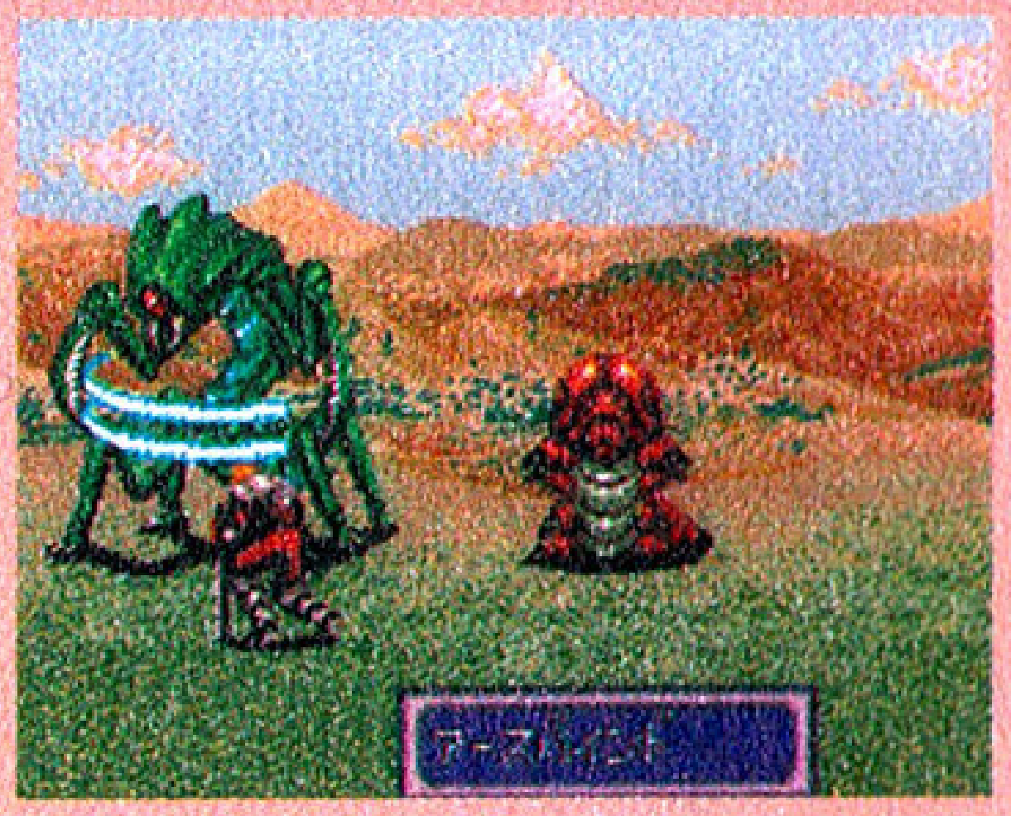
敵全体に有効なテクニック。相手の神経機能を低下させ、神経の反応速度を下げる。また、敵の素早さを下げ、味方の攻撃の命中精度を高める。

Special 特 技 編 Technique

ルディ

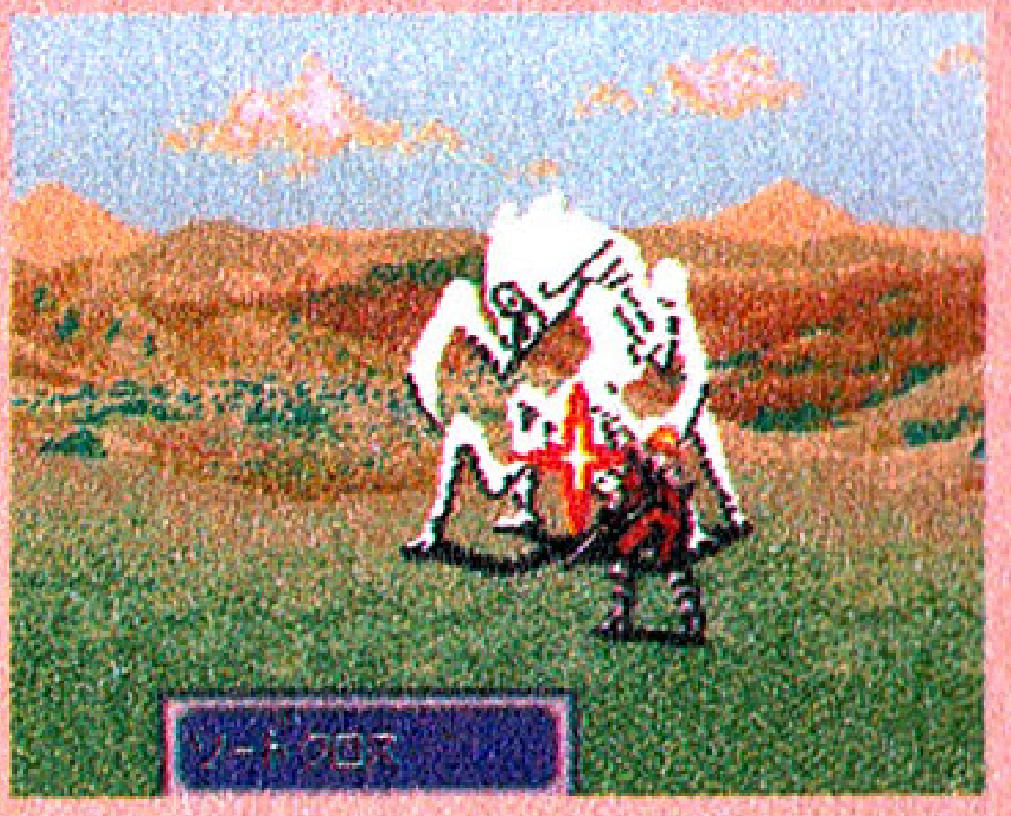
ルディの特技は主に剣によるものだ。通常攻撃の数倍のダメージを与えるものや、敵の動きを封じるものなどがあるぞ。

●アースバインド

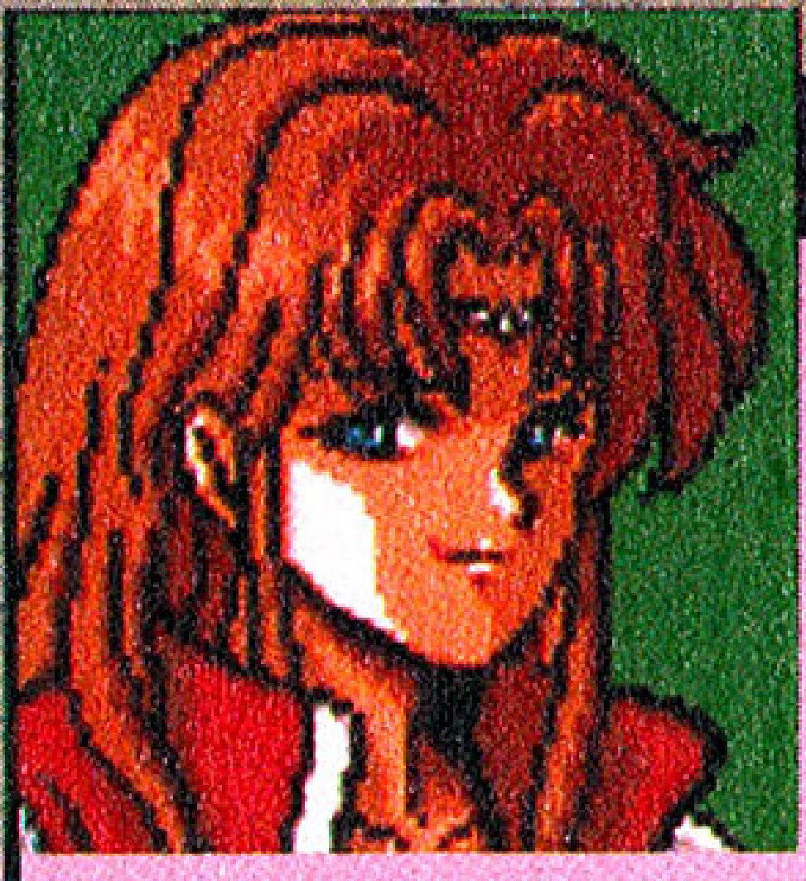


剣を相手の眼前の大地に突き立て、同時に剣を通して相手に強力な「気」を放射する。相手はその衝撃を受けて気絶状態となり、動きが止まる。敵１体に有効。

●ソードクロス



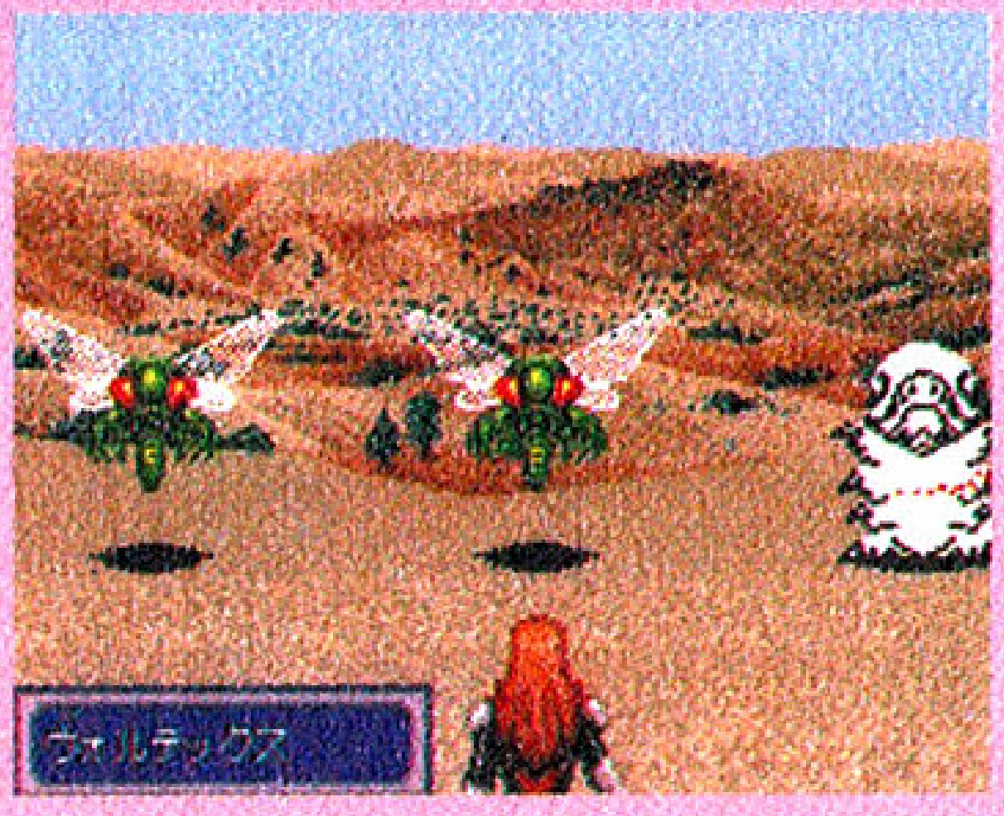
剣をタテとヨコに十字型に振り、切りつける。超高速の剣の動きは相手には見えず、通常の攻撃の２倍近くのダメージを与えることができる。敵１体に有効。



ライラ

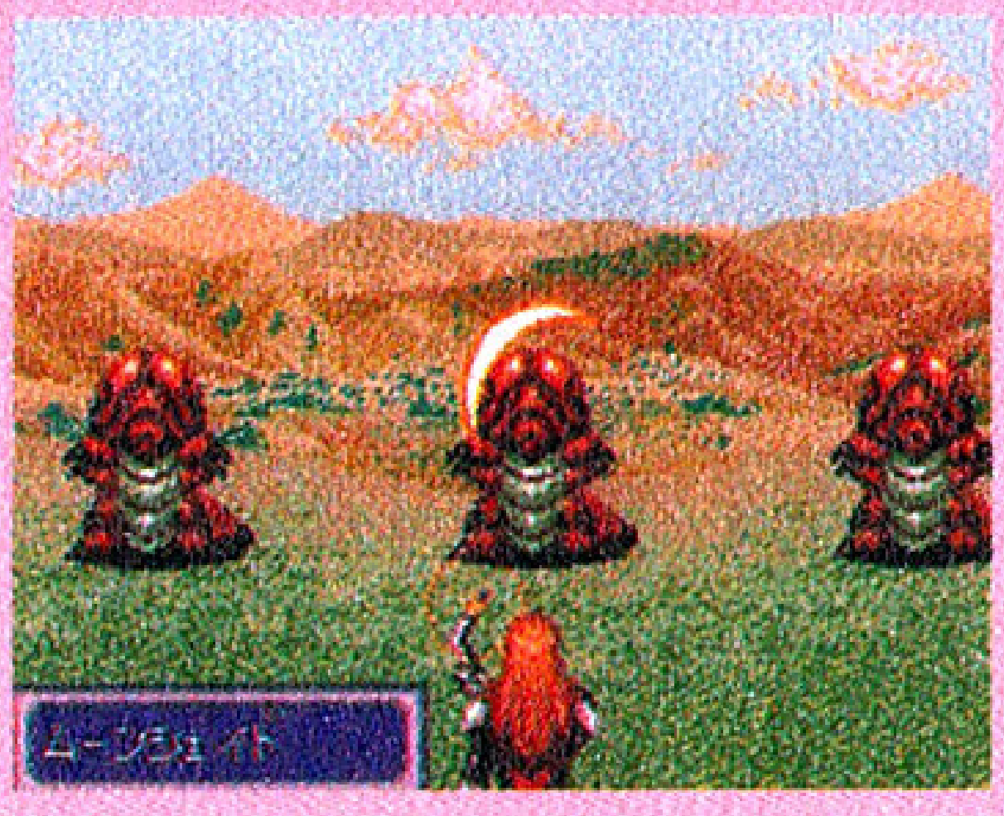
スライサーの達人ライラの特技は、やはりスライサーを自由に操っての攻撃。敵にダメージを与えたり気絶させたりする。

●ヴォルテックス



スライサーを敵の周囲を螺旋状にまとわりつくように飛ばすことにより、高速で何度も切りつけているのと同様の効果を生じさせる。敵１体に対して有効。

●ムーンシェイド

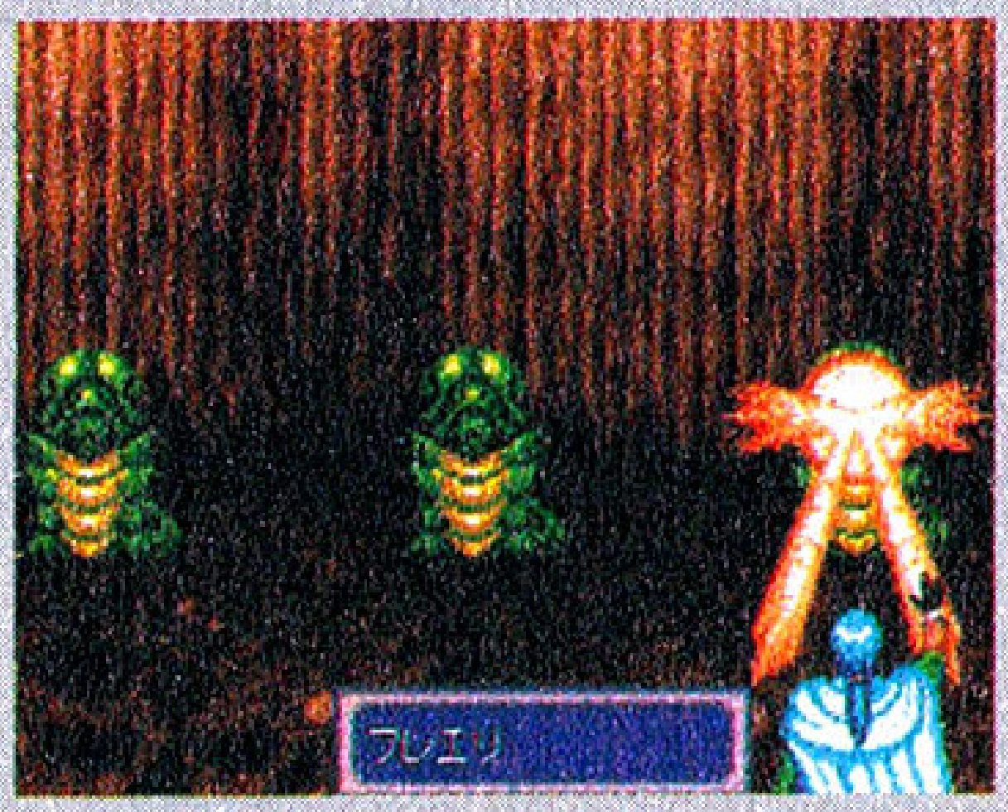


スライサーの放つまばゆい反射光を使って、敵の視神経を一時的に刺激、破壊させてる。敵はすべて睡眠状態に陥り、攻撃不能状態となる。敵全体に有効だ。

スレイ

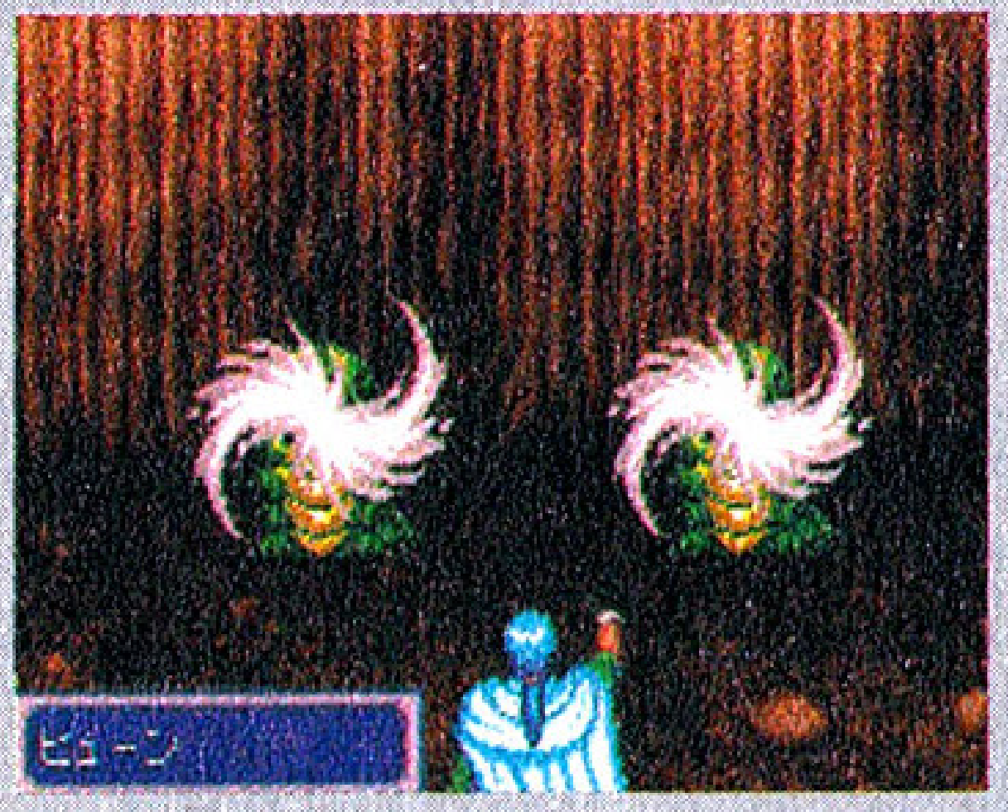
数々のマジックを使って敵を翻弄する。テクニックもさることながら、その特技の数も多く、多彩な攻撃が可能だ。

●フレエリ



数千年の太古より古代呪法として伝承された術。大気中に複数の火炎弾を生み、一点に集中放射して相手を完全に焼き尽くす。敵１体に有効。

●ヒューン

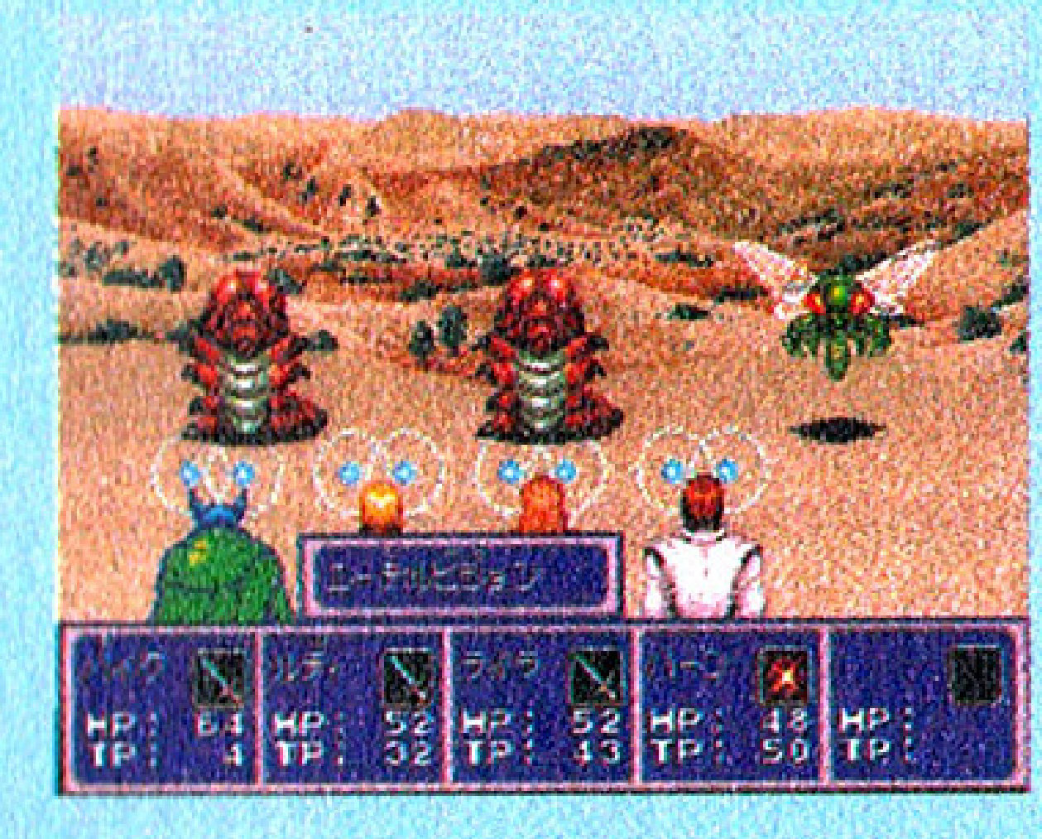


大気中に急激な気圧変化を起こし、その渦中に敵を巻き込む。敵は真空状態の渦の中で、瞬時にして切り刻まれてしまうという術。敵全体に対して有効な特技だ。

ハーン

頭脳明晰（!?）の学者のハーンは、武器での攻撃よりテクニックでの応戦が向いている。主に攻撃補助を覚えていくので、対ボス戦や強いザコなどに積極的に使ってやろう。回復系を覚えたら、回復役にまわそう。

●エーテルビジョン

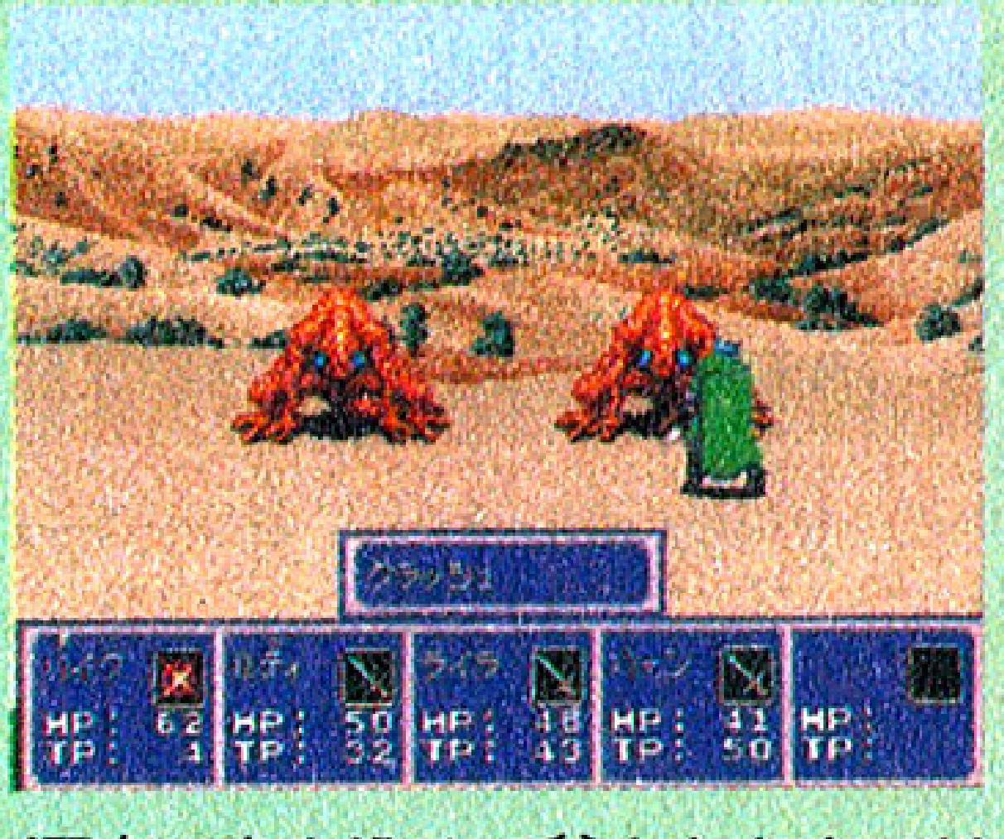


エーテル体の知覚能力を利用して攻撃のヒット確率を上げる。

パイク

モタビアンの中でも勇敢な戦士、モタビアンマニアである。戦士という職業がら、テクニックや特技の数は多くない。右に紹介したクラッシュだけが、序盤で使える唯一の特技。肉弾戦のほうが向いているかも。

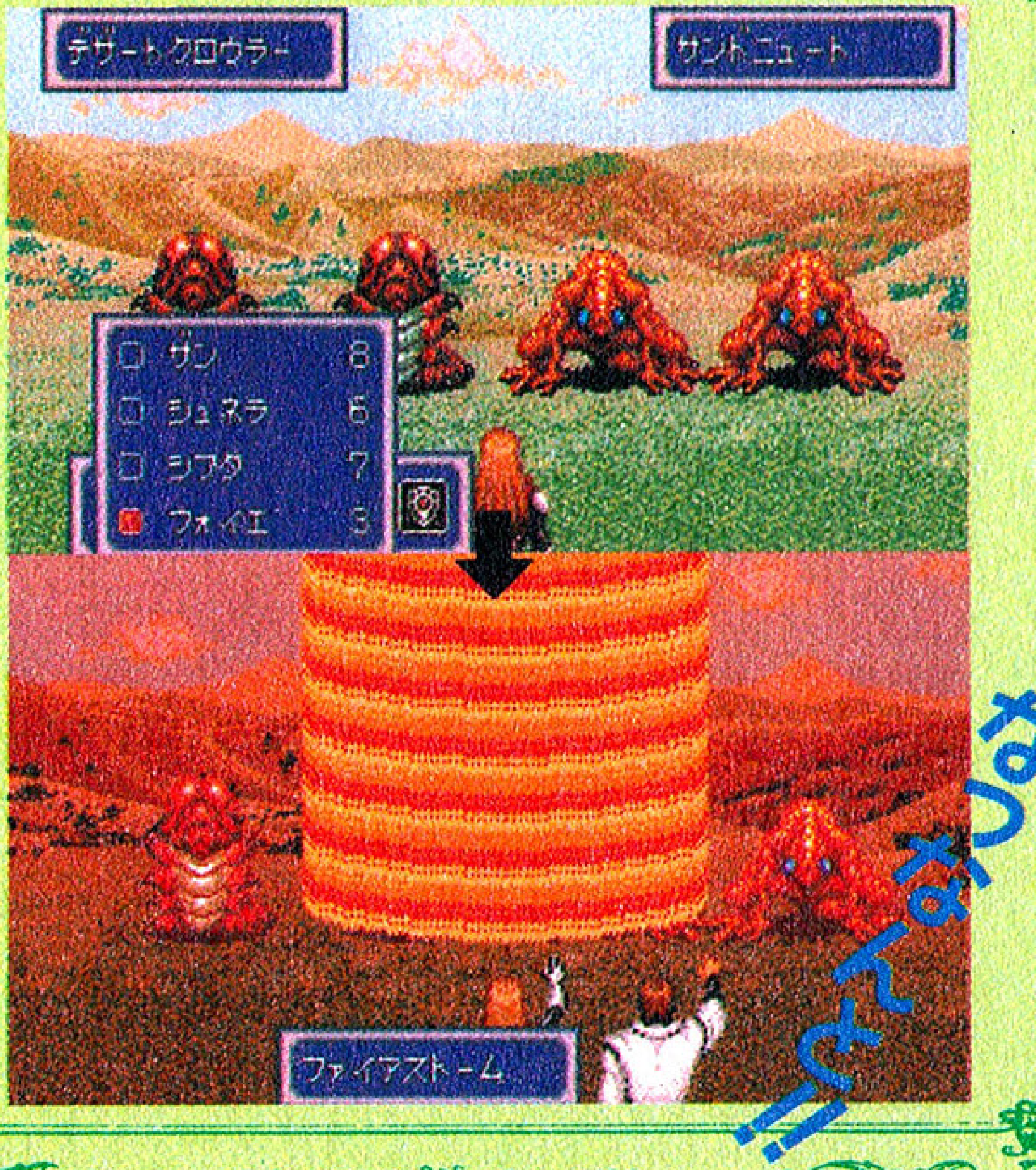
●クラッシュ



渾身の力を込めて斧をたたきつける。どんな相手でも一撃だ。

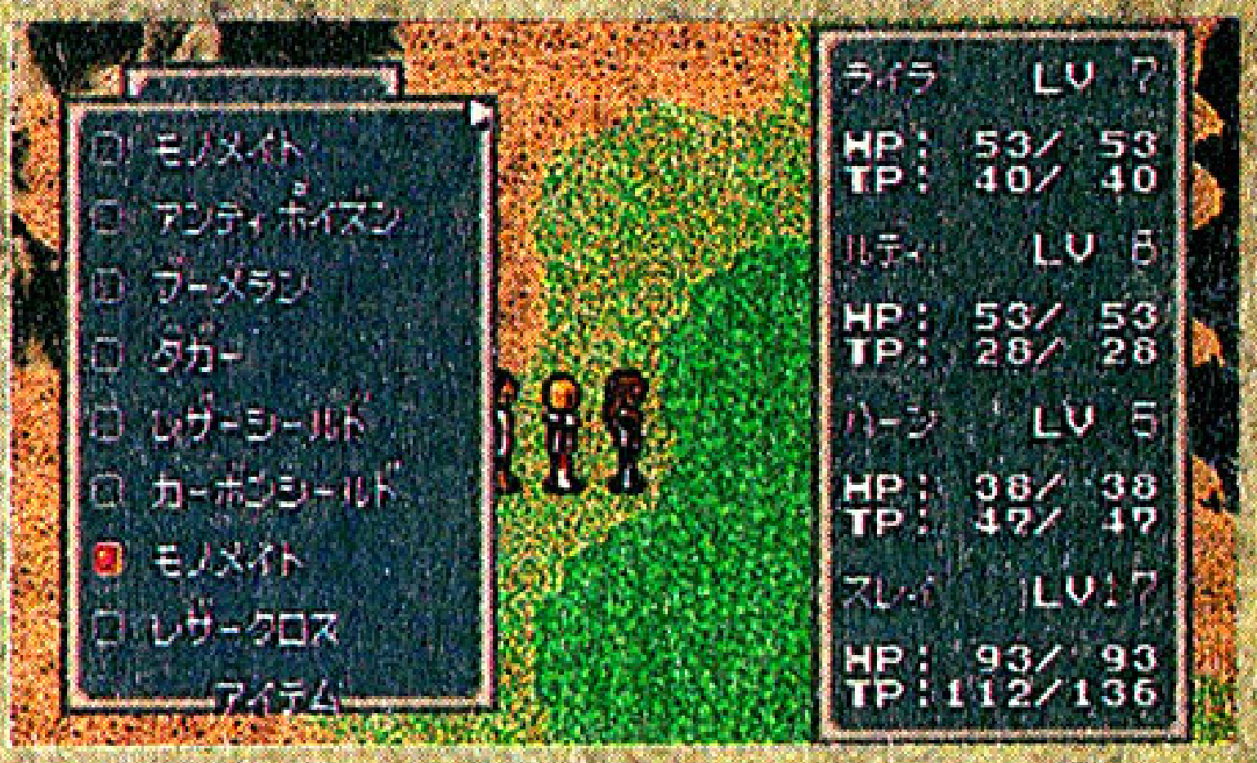
コンビネーションバトルを探し出そう!!

戦闘中、２人以上のキャラクターのテクニックや特技を組み合わせることによって、さらに超強力な複合効果を発生させることができる。これが、コンビネーションバトルだ。例えば、戦闘中にキャラクターＡのテクニック１とキャラクターＢの特技２を組み合わせると、複合効果３が発生する、といったような使い方をする。この時、対象となる２人の行動は連続してないと複合効果は発生しない。また、このコンビネーションはマクロに登録しておくこともできるので、一度発見したらいつでも使うことができるのだ。ゲーム中、組み合わせは15種類用意されているらしいが、どんな組み合わせで複合効果ができるのかは、キミ自身の手でいろいろ試して、探し出すしかないぞ！



武器・防具・アイテムもまとめて紹介しよう!!

新しい武具を買う時のポイントは、とにかく高い物を選ぶ、購入前にセーブし、装備後のステータスが低いようならリセットして買い直す、そしてお下がりが可能なものは買わないことだ。ちなみに装備可能キャラは現時点での登場キャラなので注意してくれ。

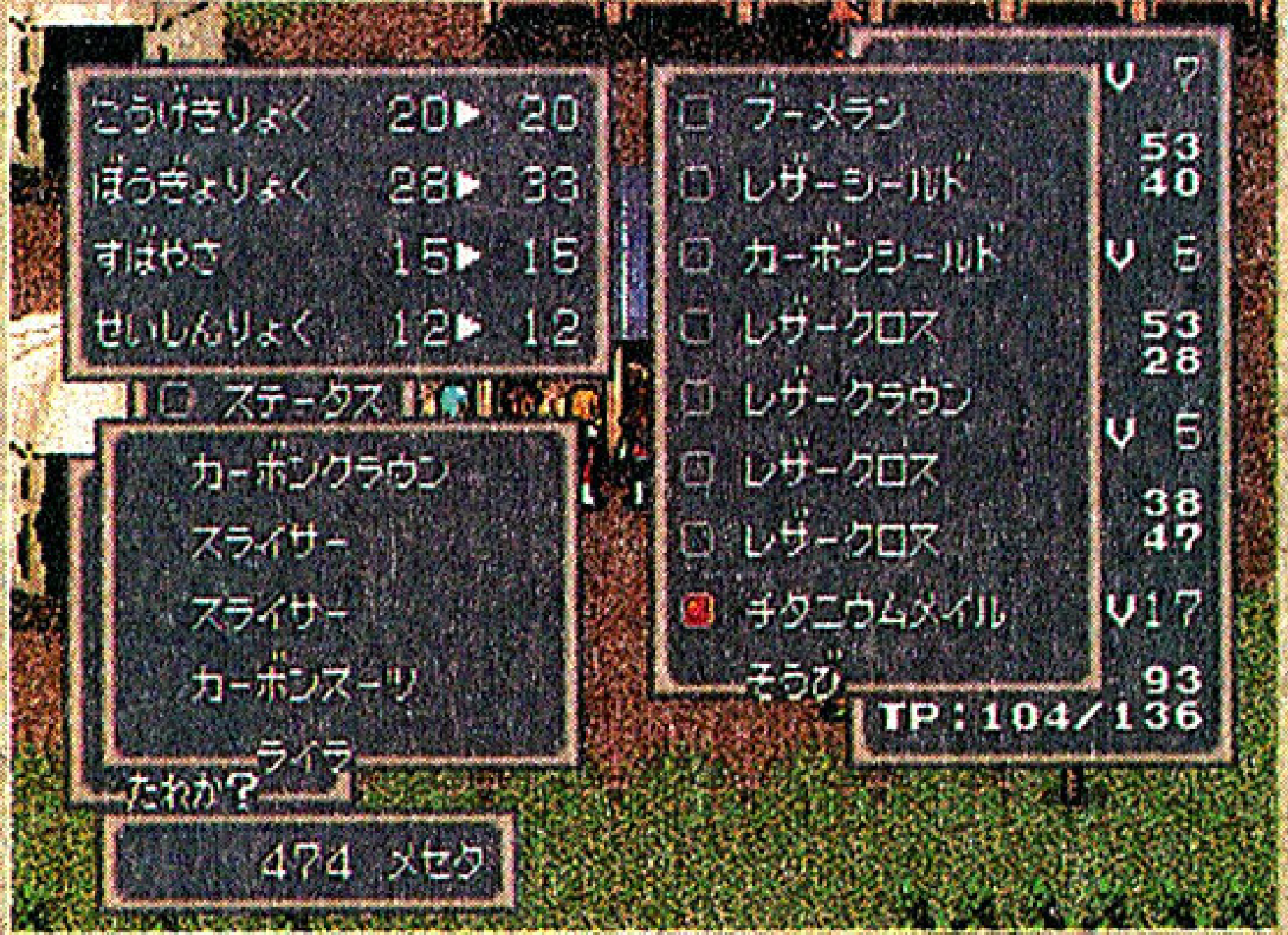

□ モノメイト
□ アンティポイズン
□ ブーメラン
□ ダガー
□ レザーシールド
□ カーボンシールド
□ モノメイト
□ レザークロス
アイテム
ライラ LV 7
HP: 53/ 53
TP: 40/ 40
ルディ LV 6
HP: 53/ 53
TP: 28/ 28
ハーン LV 5
HP: 38/ 38
TP: 47/ 47
スレイ LV17
HP: 93/ 93
TP:112/136

WEAPON 武器

名称	価格	特徴	装備可能キャラ
ダガー	40	小ぶりなナイフ	ルディ・ハーン
ハンターナイフ	120	アーミーナイフ状の大型の万能ナイフ	ルディ・ハーン
ブーメラン	80	投げつけて使う武器。刃はついていない	ライラ
スチールソード	280	鋼鉄製の長剣	ルディ
スライサー	160	投げつけて使う鋼鉄製の武器。刃がついている	ライラ
ウッドケイン	140	魔力によって鍛えられた杖	スレイ
チタニウムソード	560	チタン合金でできた長剣	ルディ
チタニウムダガー	240	チタン合金でできた短剣	ルディ・ハーン
チタニウムスライサー	360	チタン合金でできたスライサー	ライラ
チタニウムアックス	640	チタン合金でできたオノ	パイク

買った、拾った武器はすぐその場で装備しよう

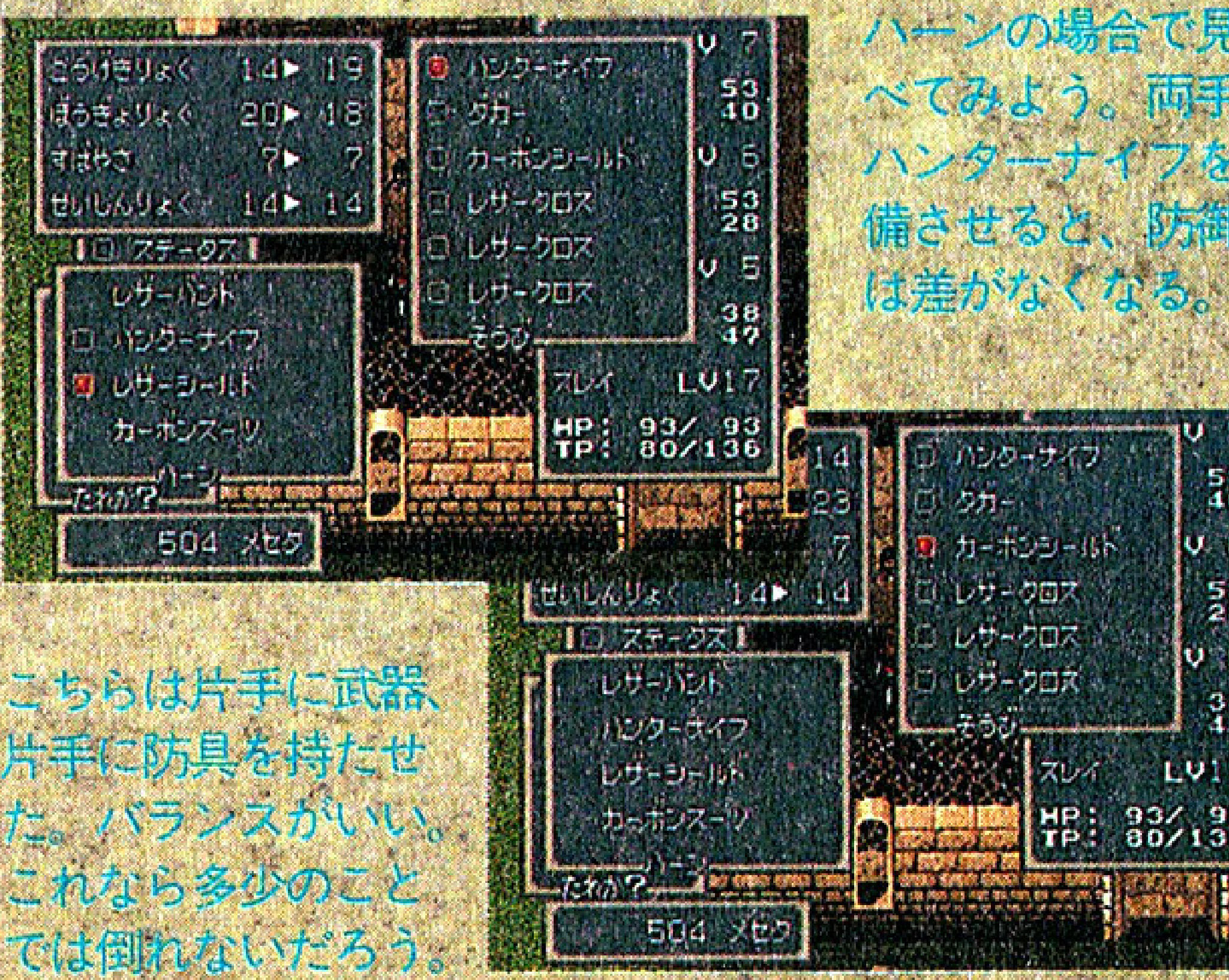
ショップで買ったものはもちろん、ダンジョン内の宝箱から武具を得たら、すぐその場で装備すること。このゲームには「呪われたアイテム」とかいうものがないので、その手の心配はいらない。装備後、ステータスが上がるようならそのままで、逆に下がるようならさっさと売り払ってしまおう。この時、1つの武具を複数のキャラが装備できるなら、全員のステータスを確認後、やはり低いままなら売ってOK。1人でも上がれば、装備させよう。お金の節約になるのだ。


こうげきりょく 20▶ 20
ぼうぎょりょく 28▶ 33
すばやさ 15▶ 15
せいしんりょく 12▶ 12
□ ステータス
カーボンクラウン
スライサー
スライサー
カーボンスーツ
ライラ
だれか?
474 メセタ
□ ブーメラン
□ レザーシールド
□ カーボンシールド
□ レザークロス
□ レザークラウン
□ レザークロス
□ レザークロス
□ チタニウムメイル
そうび
TP:104/136

買い物後に装備をしないということはないだろうが……買ったらすぐ身につけよう。

各キャラのパラメータに合わせて装備品を変えろ

このゲームでは頭・右手・左手・体の4カ所に武具を装備することができる。頭と体は防具しかつけられないが、手には武器・防具のどちらも持たせることが可能。何をどう装備させるかで戦闘の苦楽も変化する。よく考えてから買い与えよう。例えばルディのように、攻守ともにバランスがとれていれば両手に武器を装備。またハーンのように、どっちつかずの場合は武器と盾とを持たせよう。キャラ個人のパラメータとの相談がポイント。

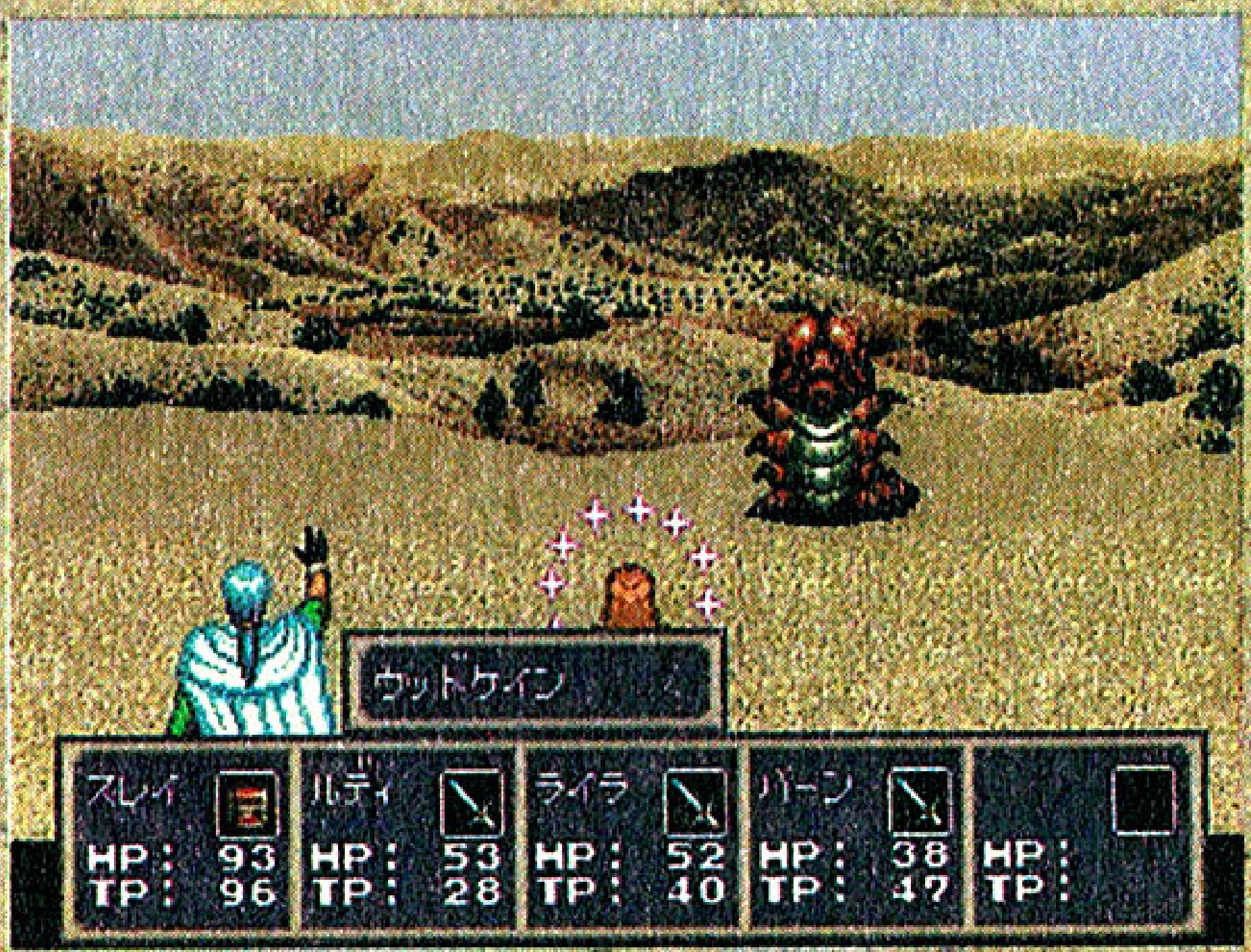

こうげきりょく 14▶ 19
ぼうぎょりょく 20▶ 18
すばやさ 7▶ 7
せいしんりょく 14▶ 14
□ ステータス
レザーハット
□ ハンターナイフ
□ レザーシールド
カーボンスーツ
ハーン
だれか?
504 メセタ
□ ハンターナイフ
□ ダガー
□ カーボンシールド
□ レザークロス
□ レザークロス
□ レザークロス
そうび
スレイ LV17
HP: 93/ 93
TP: 80/136
せいしんりょく 14▶ 14
□ ステータス
レザーハット
ハンターナイフ
レザーシールド
カーボンスーツ
ハーン
だれか?
504 メセタ
□ ハンターナイフ
□ ダガー
□ カーボンシールド
□ レザークロス
□ レザークロス
□ レザークロス
そうび
スレイ LV17
HP: 93/ 93
TP: 80/136

ハーンの場合で見比べてみよう。両手にハンターナイフを装備させると、防御力は差がなくなる。

こちらは片手に武器、片手に防具を持たせた。バランスがいい。これなら多少のことでは倒れないだろう。

戦闘中に武具を使ってみると……

数多い武器の中には、魔力を秘めた物もある。たとえば、スレイが最初から装備しているウッドケイン。売ってもたいした額にはならない杖だけど、戦闘中に「アイテム」として使ってみると……。なんとレスタの効果を発揮するのだ。序盤なら、これを何度も使ってTPの消耗を防ぐことができるぞ。もちろん、このほかにも同じように魔力を持った武器がある。回復だけでなく、攻撃系の魔力を秘めたものもあるぞ。新しい武器を手に入れたら、ぜひ試してみよう。


ウッドケイン
スレイ
HP: 93
TP: 96
ルディ
HP: 53
TP: 28
ライラ
HP: 52
TP: 40
ハーン
HP: 38
TP: 47
HP:
TP:

戦闘中、ウッドケインを「アイテム」で使うと……ほら、レスタの効果でHPが回復したぞ。

PROTECTER 防具

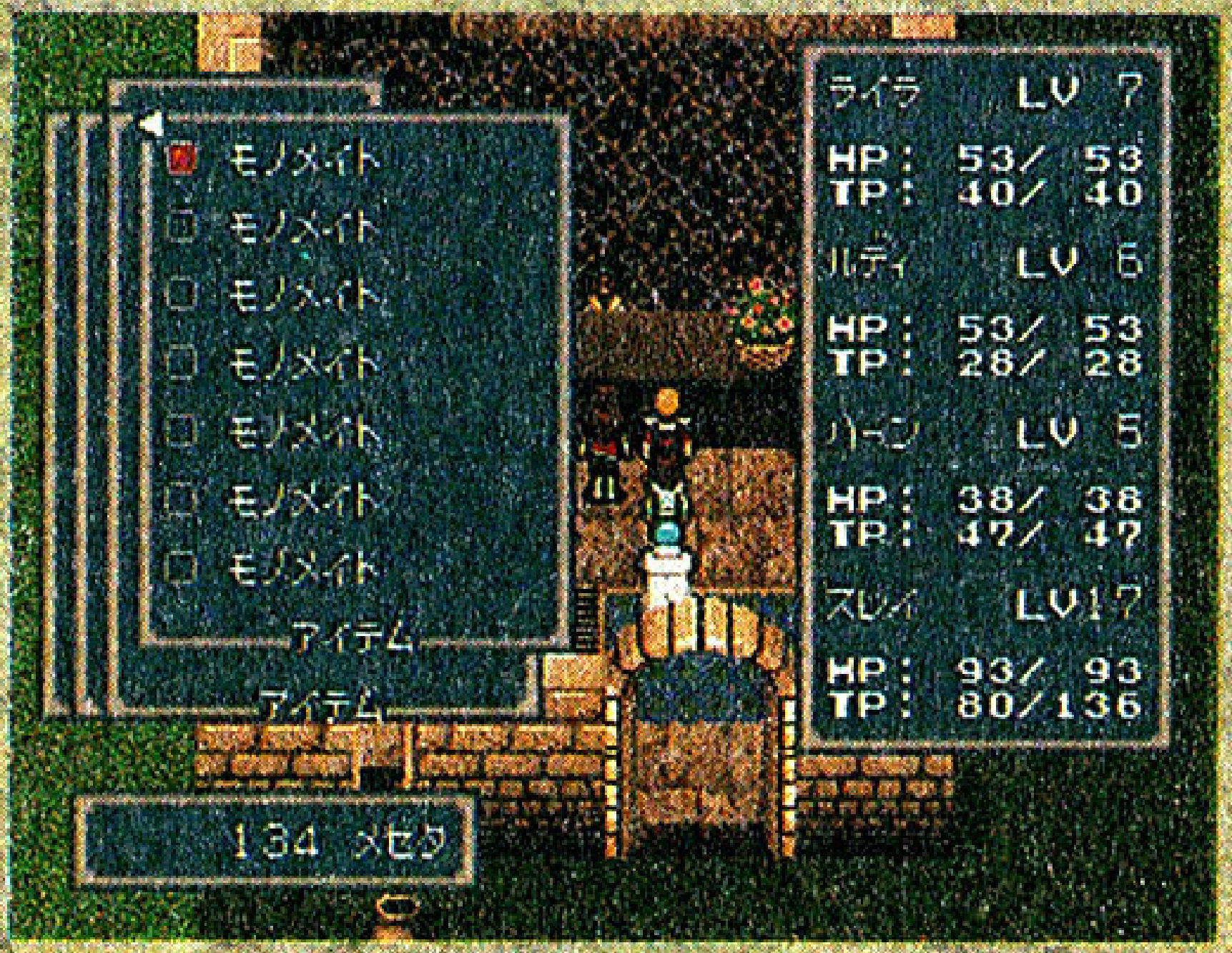
名称	価格	特徴	装備可能なキャラ
レザークロス	160	サンドワームの革をなめして作った革鎧	スレイ以外
カーボンスーツ	550	炭素繊維で編んだ防護服	スレイ以外
ホワイトマント	400	わずかに防御魔法のかかったマント	スレイ
チタニウムメイル	1120	チタン合金でできた鎧	ルディ・ライラ・パイク
レザーメット	80	サンドワームの革をロウで煮こんで作ったぼうし	ルディ・パイク
レザークラウン	90	サンドワームの革をロウで煮て作った女性用ヘルメット	ライラ
レザーバンド	70	サンドワームの革をロウで煮こんで作った額当て	スレイ・ハーン
カーボンメット	200	炭素繊維で作ったヘルメット	ルディ・パイク
カーボンクラウン	150	炭素繊維で作った女性用のヘルメット	ライラ
サークレット	100	炭素繊維で作った額当て	ハーン・スレイ
チタンメット	570	チタン合金でできたヘルメット	ルディ・パイク
レザーシールド	140	木の枠にサンドワームの革を張りつけて作った盾	全員
カーボンシールド	220	炭素繊維を固めて作った盾	全員
チタニウムシールド	600	チタン合金でできた盾	ルディ・ライラ・パイク

ITEM アイテム

名称	価格	特徴
モノメイト	16	HPが回復する薬
アンティポイズン	10	毒を消す薬
キュアパラライズ	120	マヒを治す薬
たびのオカリナ	130	一度訪れた街なら、どこにでも飛んで行ける謎の楽器
まよいのオカリナ	70	洞窟の奥深くからも、一瞬で外へ出られる謎の楽器

アイテムはパーティーで40コまで持てる

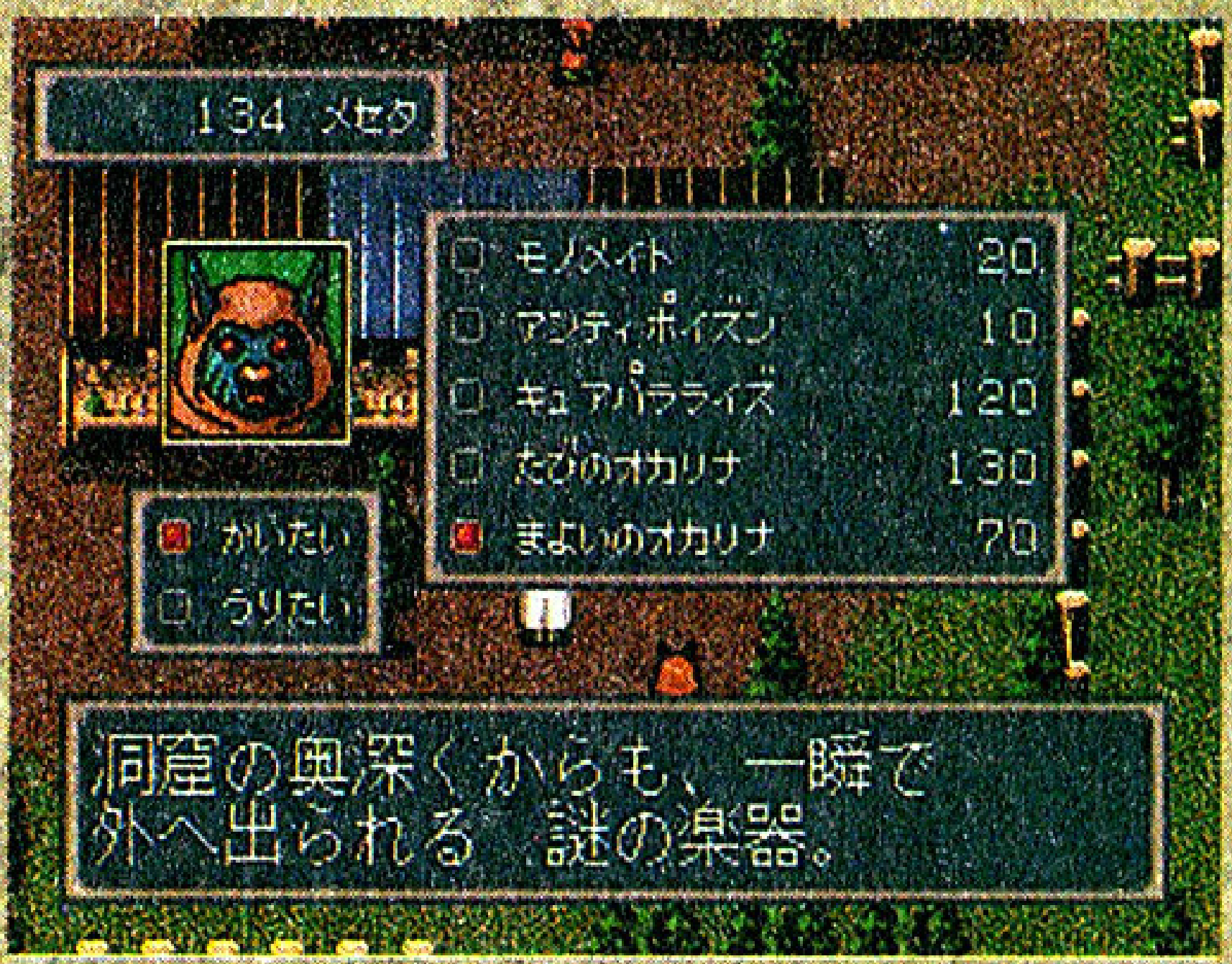
パーティーが2人でも5人でも、持てるアイテムの数は最大40コ。仲間が増えたら道具袋の整理をしよう。放っておくと、大切なアイテムが持ちきれなくなるからだ。


モノメイト
モノメイト
モノメイト
モノメイト
モノメイト
モノメイト
モノメイト
アイテム
アイテム
134 メセタ
ライラ LV 7
HP: 53/ 53
TP: 40/ 40
ルディ LV 6
HP: 53/ 53
TP: 28/ 28
ハーン LV 5
HP: 38/ 38
TP: 47/ 47
スレイ LV17
HP: 93/ 93
TP: 80/136

アイテムは最大40コまで持てる。それ以上は、すでに持っている何かを捨てなければならない。

いざ、という時に1つは持っておきたいオカリナ

移動系のテクニックを覚えても、2つのオカリナは持っていよう。TPがなくなっても安心だからね。

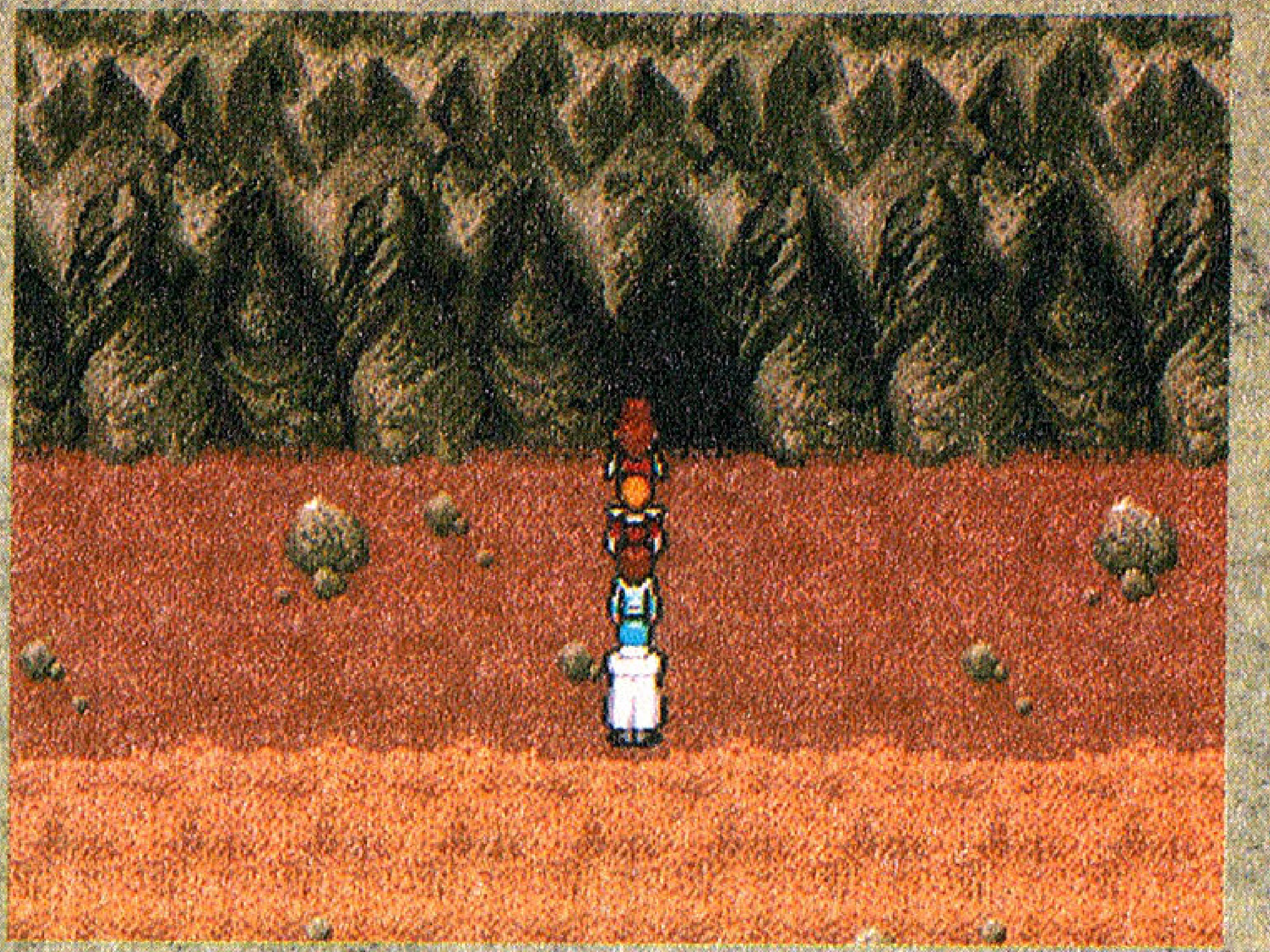

134 メセタ
モノメイト 20
アンティポイズン 10
キュアパラライズ 120
たびのオカリナ 130
まよいのオカリナ 70
かいたい
うりたい

洞窟の奥深くからも、一瞬で
外へ出られる　謎の楽器。

使ったら必ず補充すること。安いんだから。ケチケチしないで買っておくべし。

これで ラスト 開発者インタビュー

あとは発売日を待つばかり……はユーザーだけじゃない。開発の方々もそうなのだ。このあと、皆さんはまた別のゲームに取りかかるそうなので、長期連載だったインタビューもこれでおしまい。



サブイベントはプレイしたほうがいいですよ

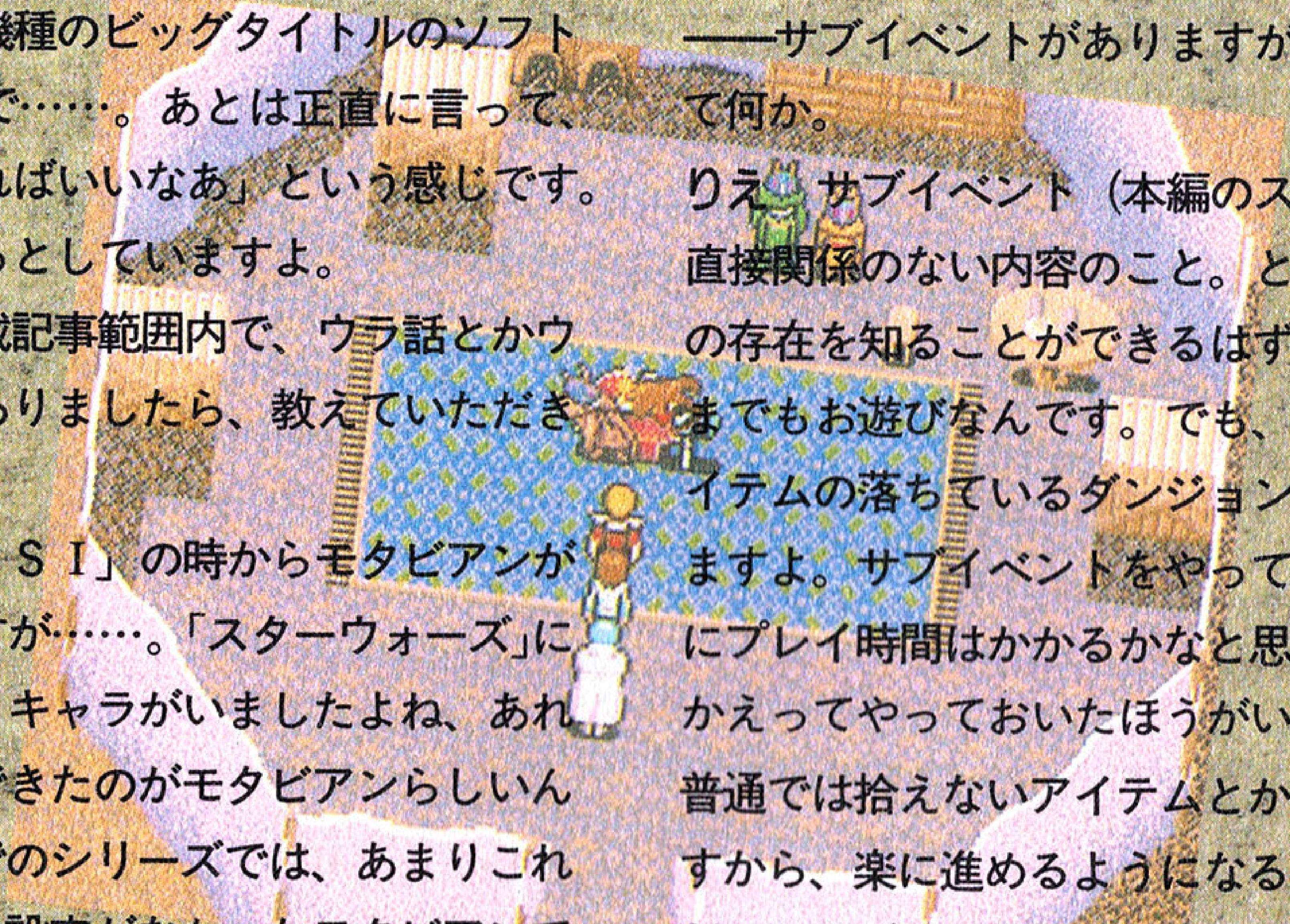
──ついに発売直前を迎えることとなりましたが、感想などお聞かせください。

フェニックスりえ　いちおう、やっと落ち着きました。取扱説明書のほうも終わりましたし。開発の期間が長かったですからね。落ち着いたり、ぼーっとしたり（笑）しています。今でこそ、だいぶプレッシャーも薄れましたが、これから発売されるとなると、また新しいプレッシャーがあるんじゃないかと思います。テレビCMを見れば「大丈夫かな～」なんて（笑）。

よしぼん　開発後半では、ぼくの担当するビジュアルシーンの仕事がたくさん残っていたんです。本当に終わらないかもな、と思いました。逃げようかな（笑）とか思いましたよ。でもこうして無事に終わったので、「ああ、良かったな」と。で、もう（日にちが）ここまできちゃったら、あとは売るだけだなんですね。でも、「ファンタシースター」の発売日の前後って、他機種のビッグタイトルのソフトがありますので……。あとは正直に言って、「ああ、売れればいいなあ」という感じです。でも本当にホっとしていますよ。

──今月の掲載記事範囲内で、ウラ話とかウラ設定とかがありましたら、教えていただきたいのですが。

よしぼん　「ＰＳＩ」の時からモタビアンが出ているんですが……。「スターウォーズ」にジャワっていうキャラがいましたよね、あれに触発されてできたのがモタビアンらしいんです。これまでのシリーズでは、あまりこれといった明確な設定がなかったモタビアンですが、「II」ではゴミを集めるのが好きだとか、物を作るのが好きだとかありましたよね。ああいうのをそのころの流れに沿って今回も加えて行ったんです。今回のモタビアンは、（トノエの街のように）集団で生活はしていても、明確なボスというのがいない。動物の習慣で、群れは作る。だけど、あくまでも群れで生活しているだけなんです。科学技術に関しては、パルマ人達よりは詳しいけど、すべてを理解しているわけではなさそう、ってね。いろいろありますが、モタビアンはそんな感じですね。



──サブイベントがありますが、これについて何か。

りえ　サブイベント（本編のストーリーとは直接関係のない内容のこと。とある場所でその存在を知ることができるはずだ）は、あくまでもお遊びなんです。でも、結構重要なアイテムの落ちているダンジョンに行けたりしますよ。サブイベントをやっていると、確かにプレイ時間はかかるかなと思うんですが、かえってやっておいたほうがいいと思います。普通では拾えないアイテムとかも手に入りますから、楽に進めるようになるはずですよね。だからサブイベントはやっておいたほうがいい。それに、ただストーリーを追っていただけでは行けない街やダンジョンにも入ることになります。このイベントを作ったのが、ホームズが大好きな人間なんで、タイトルも、ちょっとホームズ風に似せて書いています。

──最後に、コンビネーションシステムについて一言アドバイスを。

よしぼん　スレイと、そのほかのキャラがテクニックを使うと、わりと出やすいですよ。

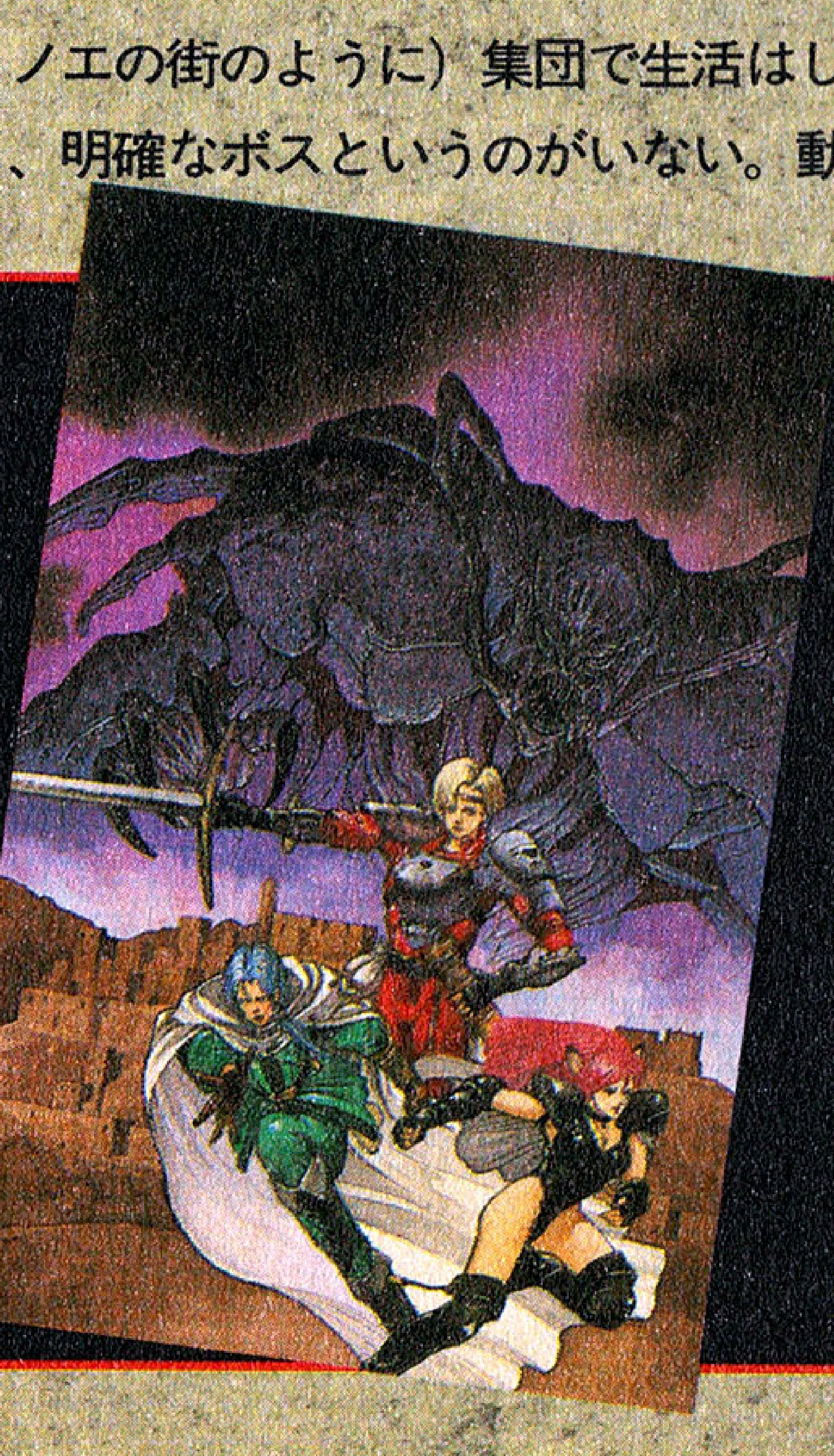
りえ　今回はテクニックも、ドンドン使ってほしいですね。

──ありがとうございました。

TEAM「PSⅣ」直筆の年賀状をプレゼント!!

年末の話題作「ファンタシースター～千年期の終わりに～」の発売を記念して、開発スタッフ直筆の年賀状をキミにプレゼントするぞ。

■完成ハガキにキミの住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、ファンタシースターのどこに期待するのかを添えてＢＥＥＰ！メガドライブ編集部「ＰＳⅣ年賀ハガキ」係まで郵送してください。抽選で５名様に年賀期間にお送りします。



こうご期待!!

ファンタシースター～千年紀の終りに～

遭難2

「ファンタシースター～千年紀の終りに～」のハンターギルドのサブイベントの中で〝ティンカーベル家の犬〟がどーしても解けません。他にもたくさんイベントはありそうなのですが、これが解けないために先のものが遊べなくて困っています。どうか私に救いの手を！

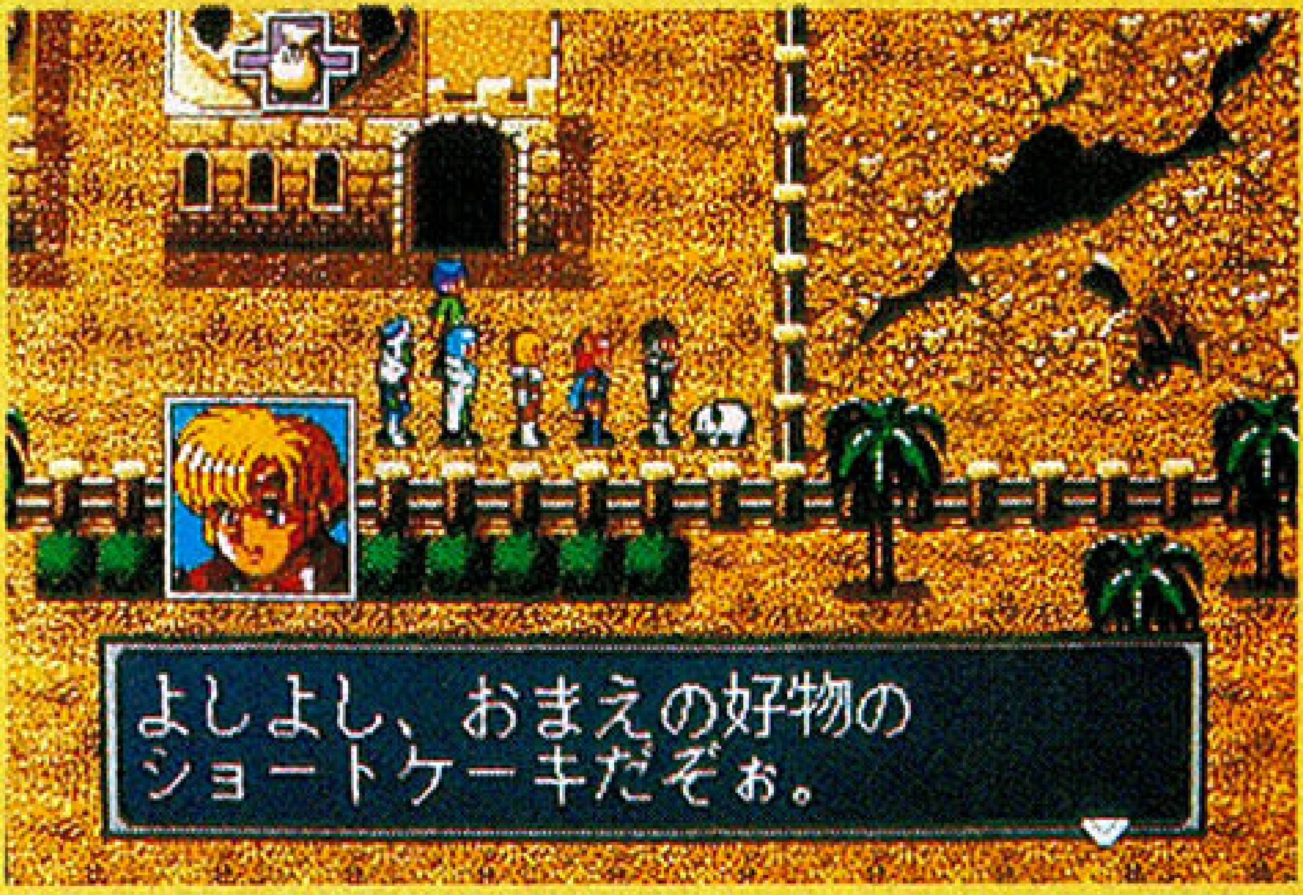
（東京都・三笠道彦・18歳）

救出2

このゲームのお楽しみであるハンターギルドの仕事は、全部で8つあるのだが、じつはこの中で一番難しいのが、この〝ティンカーベル家の犬〟探しだ。しかも、ハンターの仕事は一度引き受けると、それが解決するまで次の仕事ができないだけに、多くの人がここで詰まったみたいだ。

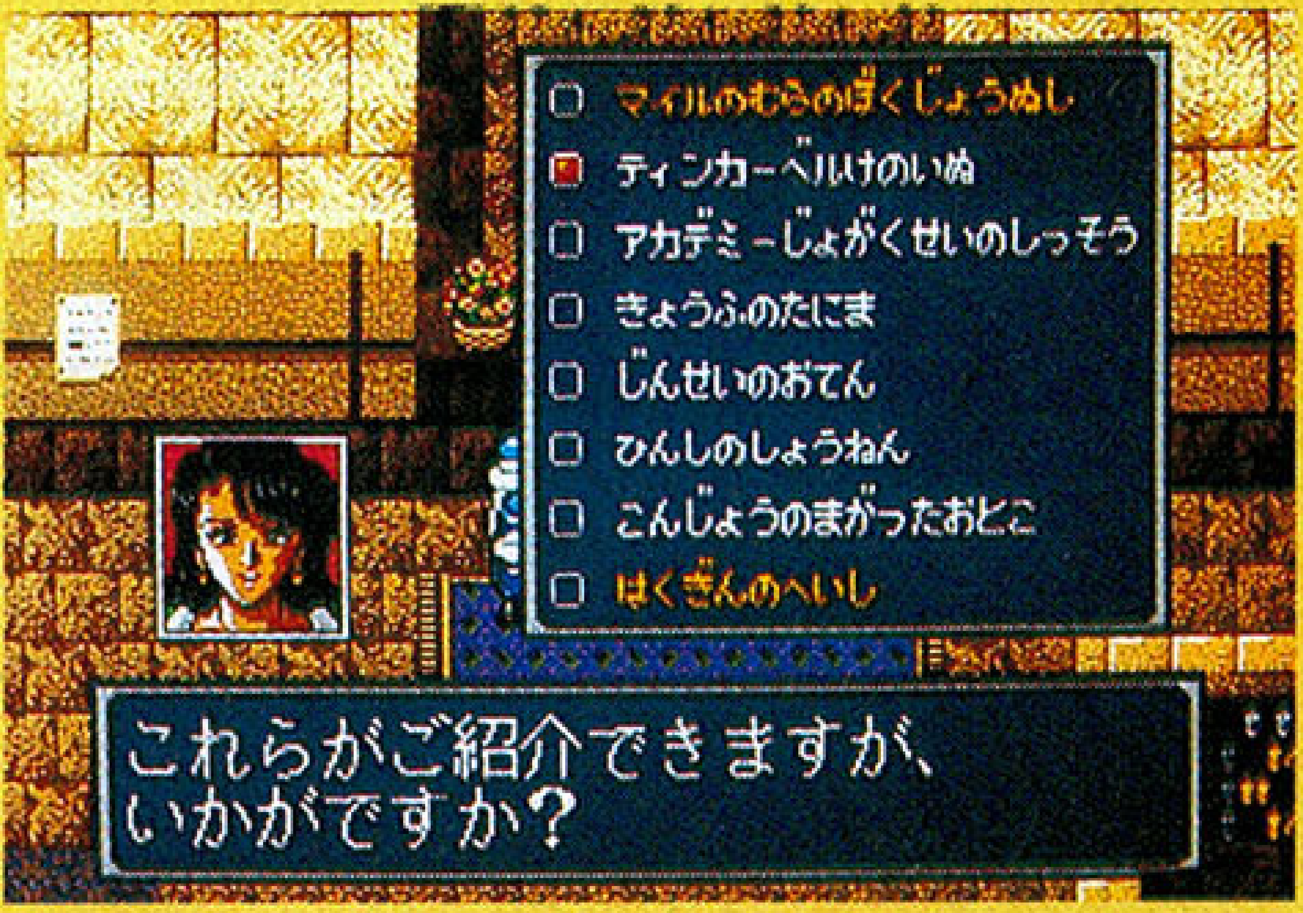
で、早速（さっそく）これの解決法だけど、まず普通にゲームを進めてきた人なら、この犬はクルップの村にいた〝小汚（こきたな）い犬〟だとすぐにピーンとくることだろう。だが、何度捕（つか）まえようとしてみても、素早く逃げられ消息（しょうそく）を絶（た）ってしまうため、多くの人がここであきらめてしまうはず（ちなみに犬の行き先はクルップ→モンセン→テルミ→クルップ……の繰（く）り返し）。

この過程でルディが「何かでつらなきゃダメか？」と言うが、これがクリアの大ヒントだ。というわけで、何も言わず、アイードの街はずれのケーキ屋でショートケーキを買って犬を捕まえに行ってみよう。すぐに捕まえられるはずだぞ。



よしよし、おまえの好物の
ショートケーキだぞぉ。

このようにショートケーキさえ持っていればいつでも〝ろっきい〟は捕まえることができる。とりあえず、アイードの墓地から回り込んで、街はずれのケーキ屋へ行っておこう。



□ マイルのむらのぼくじょうぬし
■ ティンカーベルけのいぬ
□ アカデミーじょがくせいのしっそう
□ きょうふのたにま
□ じんせいのおてん
□ ひんしのしょうねん
□ こんじょうのまがったおとこ
□ はくぎんのへいし

これらがご紹介できますが、
いかがですか？

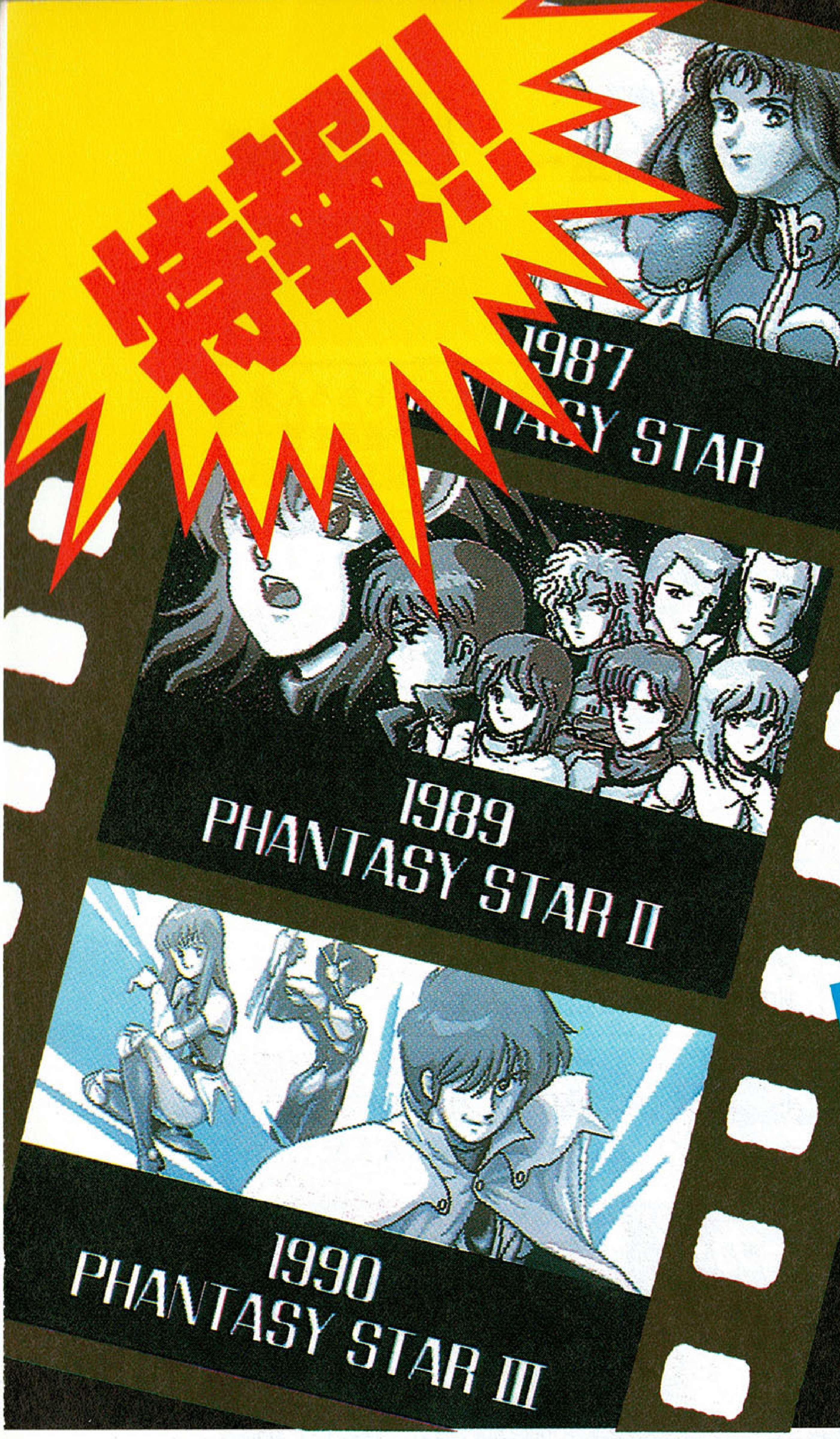
後半4つの仕事はフロームーバーを入手しないと出てこないが、最後のボスとの決戦直前になると上下2つの仕事ができなくなってしまうぞ。この2つだけは早めにやっとこう。

ひとくちレビュー

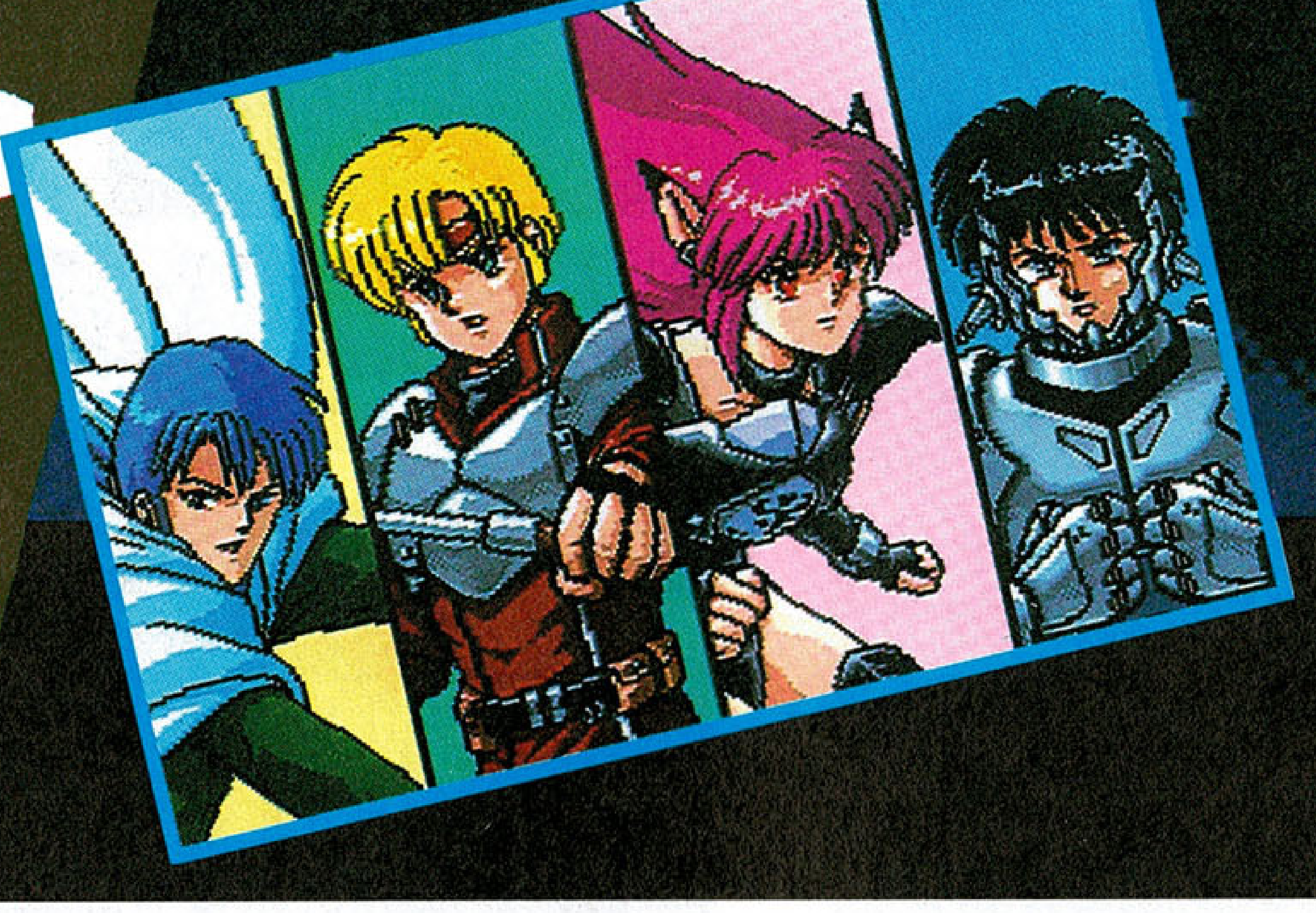
システムが古くさいなんて批判意見もあるこの作品だけど、すっきりした終わり方や、数々のイベントで挿入されるアルゴルの秘密など、最後までちゃんとやった人なら、満足できる内容だったんじゃないかな。奥深さも意外とあるよ。

特報!!

ついに東京おもちゃショーで登場!!



PHANTASY STAR IV



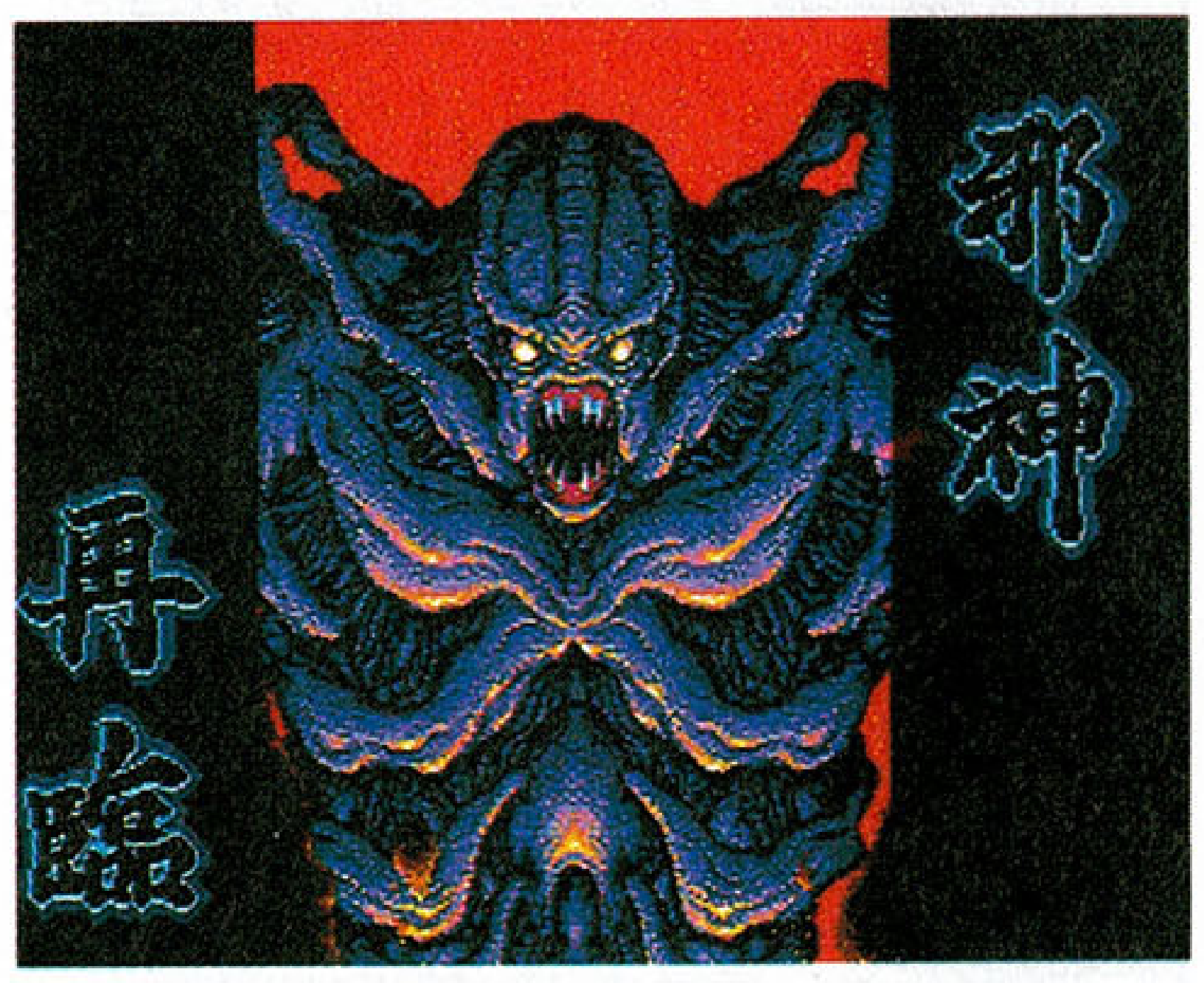
「'92東京おもちゃショー」の期間中、セガのブースで『ファンタシースターIV』の画面が展示された。ここでは、期待の超大作の内容に迫ってみた。

発売予定日	未定	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	―――――
メディア(容量)	ROM(未定)	現在の開発状況	10%(6月20日現在)

『III』から2年、ついに開発がはじめられました
『ファンタシーIV』とは!?

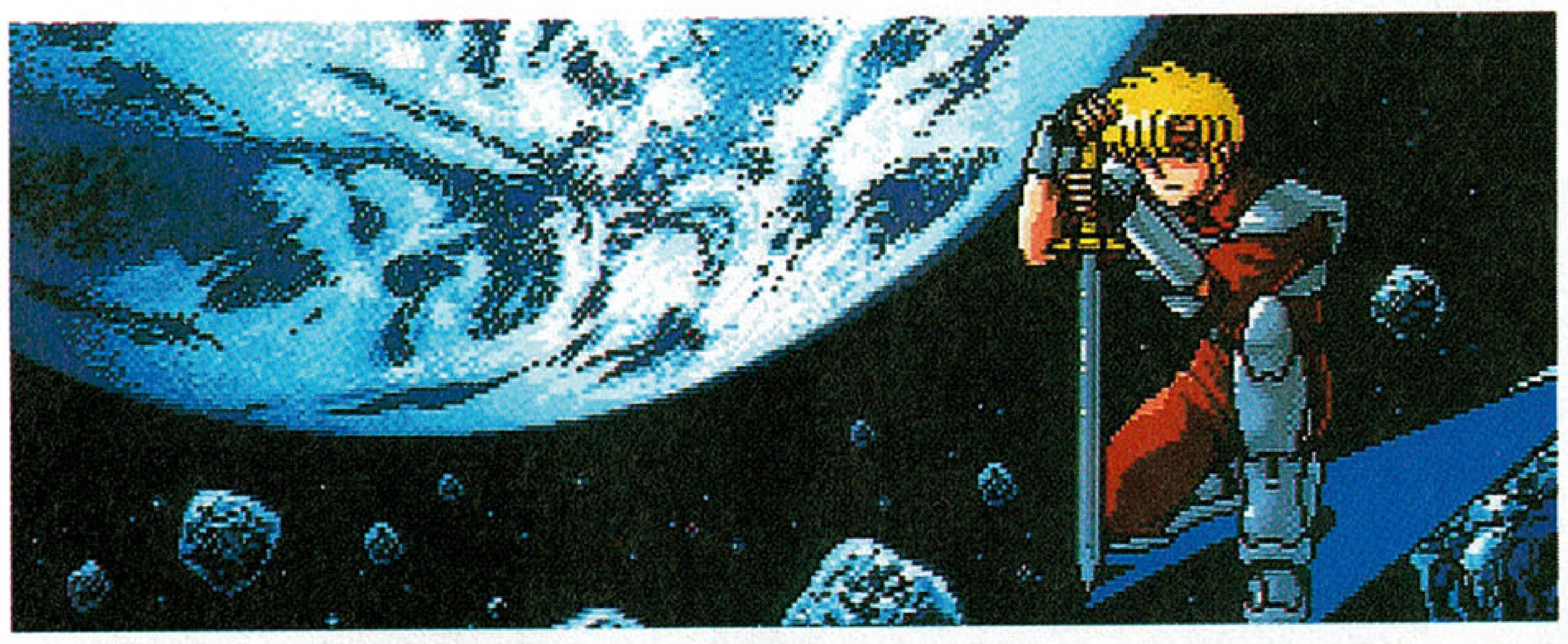
先月、千葉の幕張メッセで開催した「'92東京おもちゃショー」で、一般に初公開された『ファンタシースターIV』。画面の内容は、これまで発売された『ファンタシースター』シリーズのキャラクタを、『I』から『III』まで紹介する形で構成されている。その意味は…そう、『IV』のストーリーは、これまでの『ファンタシースター』シリーズのまとめにあたるんだ。残念ながら、これまでのメインキャラクタが登場する予定はないが、それまでのストーリーで謎だった部分が、『IV』で全て解き明かされることになるらしいぞ！

⬇邪神再臨、この化け物こそがシリーズ中のボス、ダークファルス！



舞台は『II』以降のアルゴル

これまでの『ファンタシースター』シリーズをまとめる意味から、『IV』の舞台は、『I』と『II』と同じ舞台のアルゴル太陽星系になった。そして、歴史的には『II』と『III』の中間あたりの話になる予定。詳しいストーリーの内容は、まだゲームの開発が始まったばかりということで未定だが、アルゴル太陽系内にある星々を、宇宙船に乗って移動し、各地で冒険をする感じになる。そしてそこには、これまでのシリーズのキャラクタたちの足跡を見ることが…。

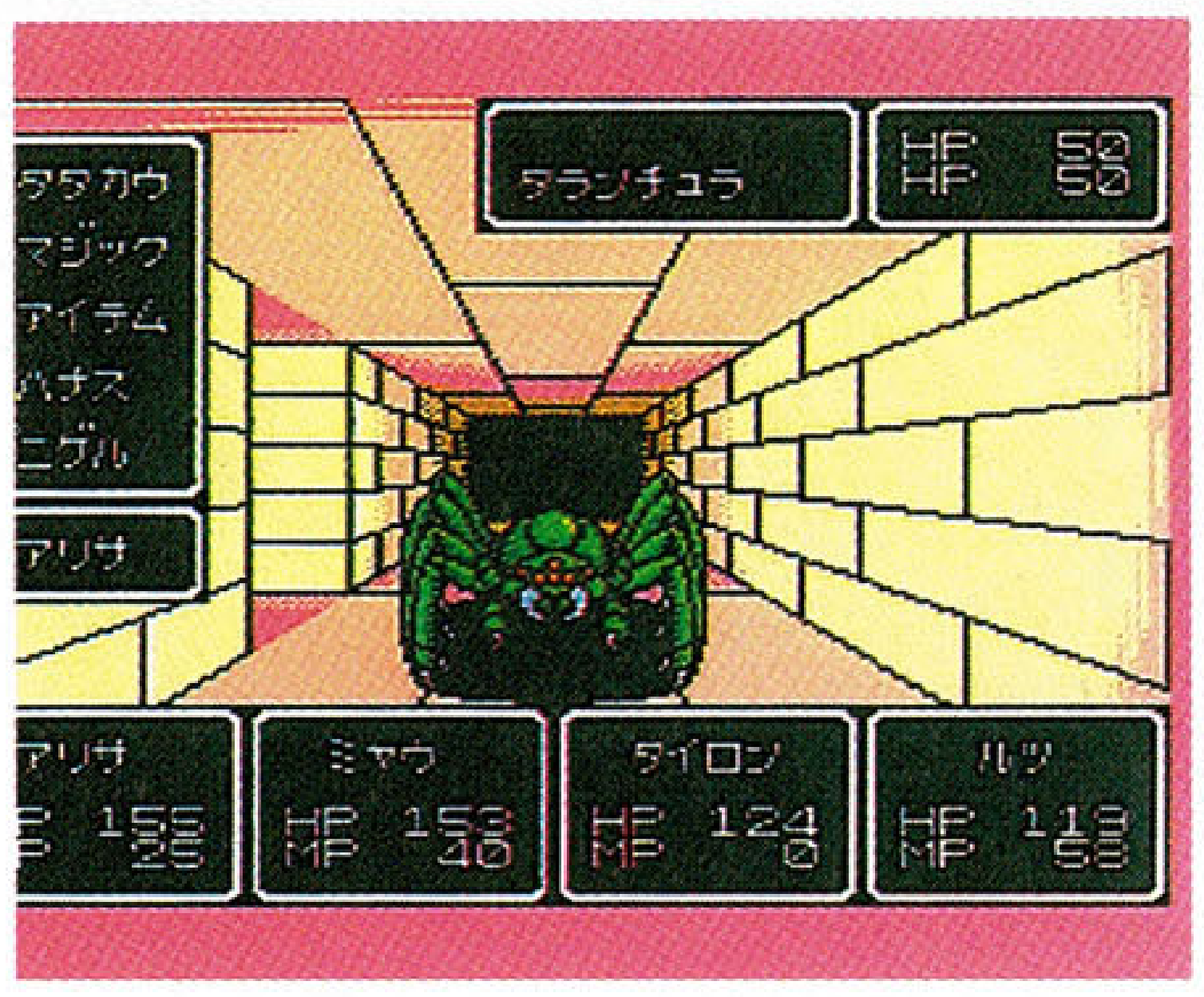


⬅この青い星で、新たな戦いが始まるのだろうか？

マスターシステムのファンタシースター

ファンタシースター
'87年12月20日発売

シリーズ第1作目。アリサという女の子が、謎の人物を調査中に倒れた兄の意志を継いで旅にでる話。ROM容量1～2メガが通常の時代に、4メガという大容量が使われ、美しいビジュアルなど、数々の話題を呼んだ名作。

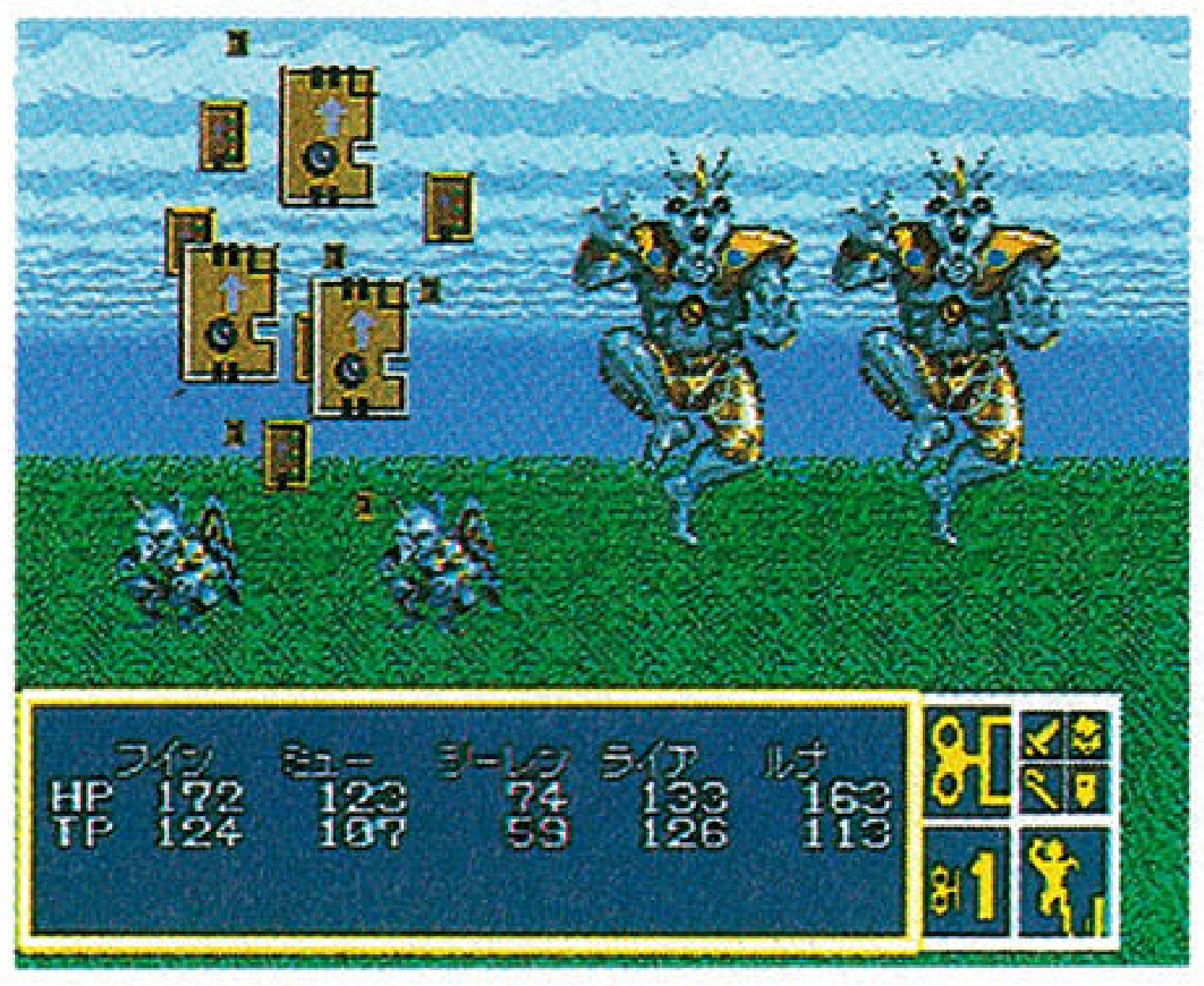


⬆3Dダンジョンも見事でした

メガドライブのファンタシースター

ファンタシースターII還らざる時の終わりに
'89年3月21日発売
時の継承者ファンタシースターIII
'90年4月21日発売

シリーズ第2、3作目。『II』は戦闘時のフルアニメーションが、『III』は複数いる結婚相手を選択することによって変わるストーリーなどが注目された。



⬆写真は『III』の戦闘シーン

＊画面は「'92東京おもちゃショー」用に作られたもので、実際にゲーム中に使われるとは限りません。

『ファンタシースターⅣ』開発者インタビュー

ここでは、まだ開発が始まったばかりの『ファンタシースターⅣ』の内容について、開発者の方に直接うかがった。ちなみに、今回協力して下さった4人の方は、全員、セガが発行しているコミニュケーション雑誌「SPEC」の編集者の人たちなのだ。

◆

編集部　今回『ファンタシースターⅣ（以下Ⅳ）』の開発を始められたきっかけは何だったのでしょうか？

りえ　前々からRPGを作らないかという話がありましたので、それだったら思い入れがある『ファンタシースター』の続編を作ろうかというのはありました。あと、私たちが作っている「SPEC」の中でも、このシリーズの人気はいまだに強いので、それだけ思ってくれているのなら、『Ⅳ』を作ってみようと思ったのも確かですね。まあ、ひらたくいえば、このシリーズの完結編を作ろうと…。

編集部　完結編ですか？

りえ　と、いうか今までのシリーズで謎だった部分を全部わかってもらいたいなと…。

よしぼん　完結編というよりは『Ⅰ』〜『Ⅲ』までのものを、ここで整理してメドをつけようかと。そうしておけば、もし今後『Ⅴ』『Ⅵ』と続けた場合に、『Ⅳ』までのものとはまったく発想を変えたものが作れるわけです。ですから、ここで『Ⅲ』の総まとめをしておきたいな、というのが理由です。

編集部　そうなると、『Ⅳ』では、これまでのストーリーやキャラクタたちが登場したりするのですか？

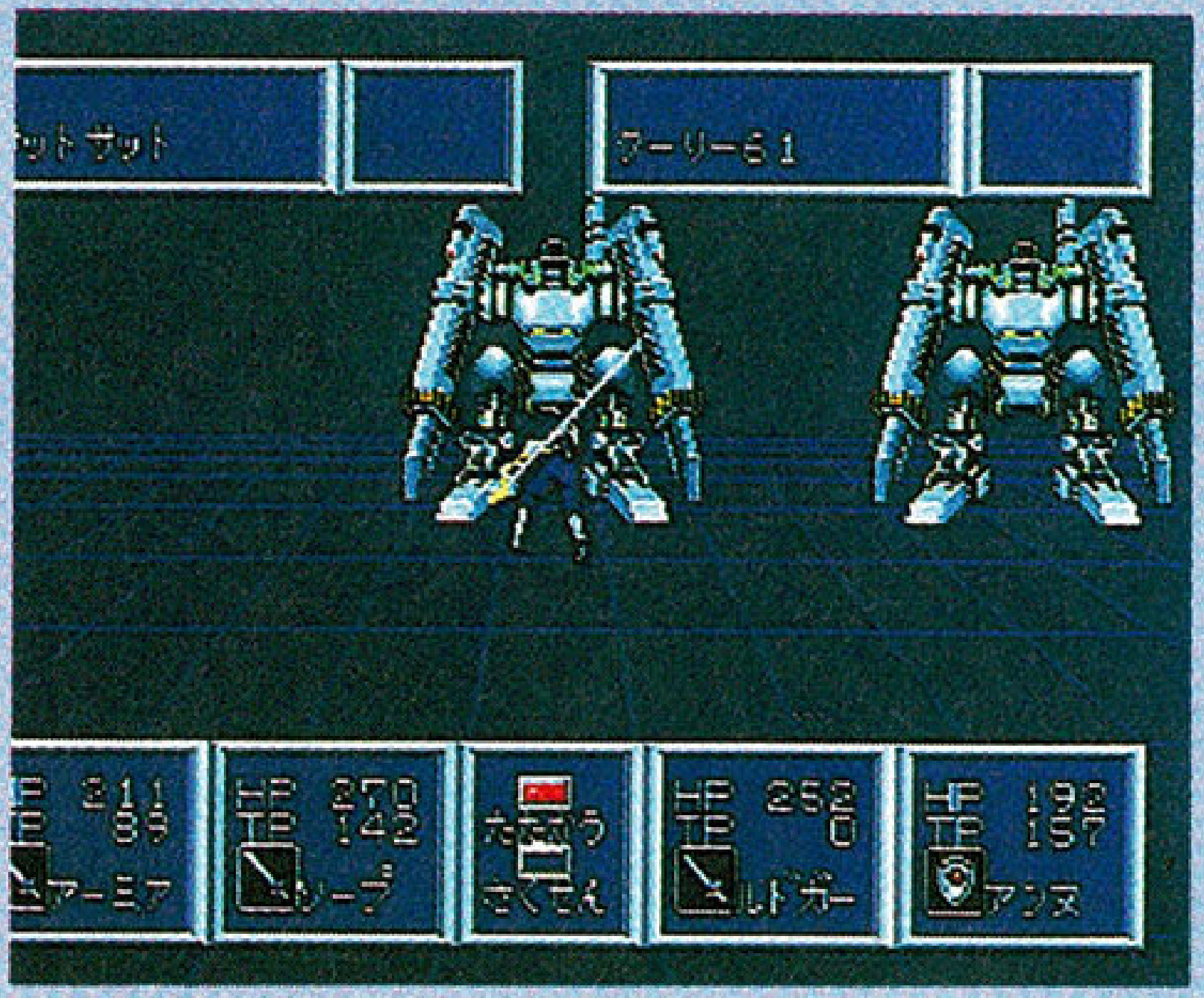
よしぼん　そうです。『Ⅰ』と『Ⅱ』に関しては同じアルゴルという舞台ですので色濃く反映されるでしょう。ただ、『Ⅲ』はまったく別の舞台ですので、影響は少ないと思います。

編集部　では、『Ⅳ』の舞台はアルゴル太陽星系なのですか？

よしぼん　場所は、『Ⅰ』と『Ⅱ』の舞台に戻します。年代的には『Ⅱ』と『Ⅲ』の間になります。

編集部　『Ⅱ』のネイなどのキャラクタは登場しますか？

よしぼん　前作のキャラクタがそのまま登場することはまずないですね。



今になっても評価が高い『Ⅱ』のアニメーションする戦闘シーン

編集部　では、前作に関連したアイテムなどは登場しませんか？

よしぼん　そうですね。前作にあったアイテムが登場することは、多分ありますね。

編集部　今のところ『Ⅳ』はROMで発売されるようですが、なぜMEGA－CDで出されないのですか？

よしぼん　『Ⅳ』が『Ⅰ』〜『Ⅲ』の総まとめと見た場合、やはりこれまでと同じROMのほうがいいと思ったからですね。

LOKCY　あと、ROMのほうが多くの人に遊んでもらえますし。

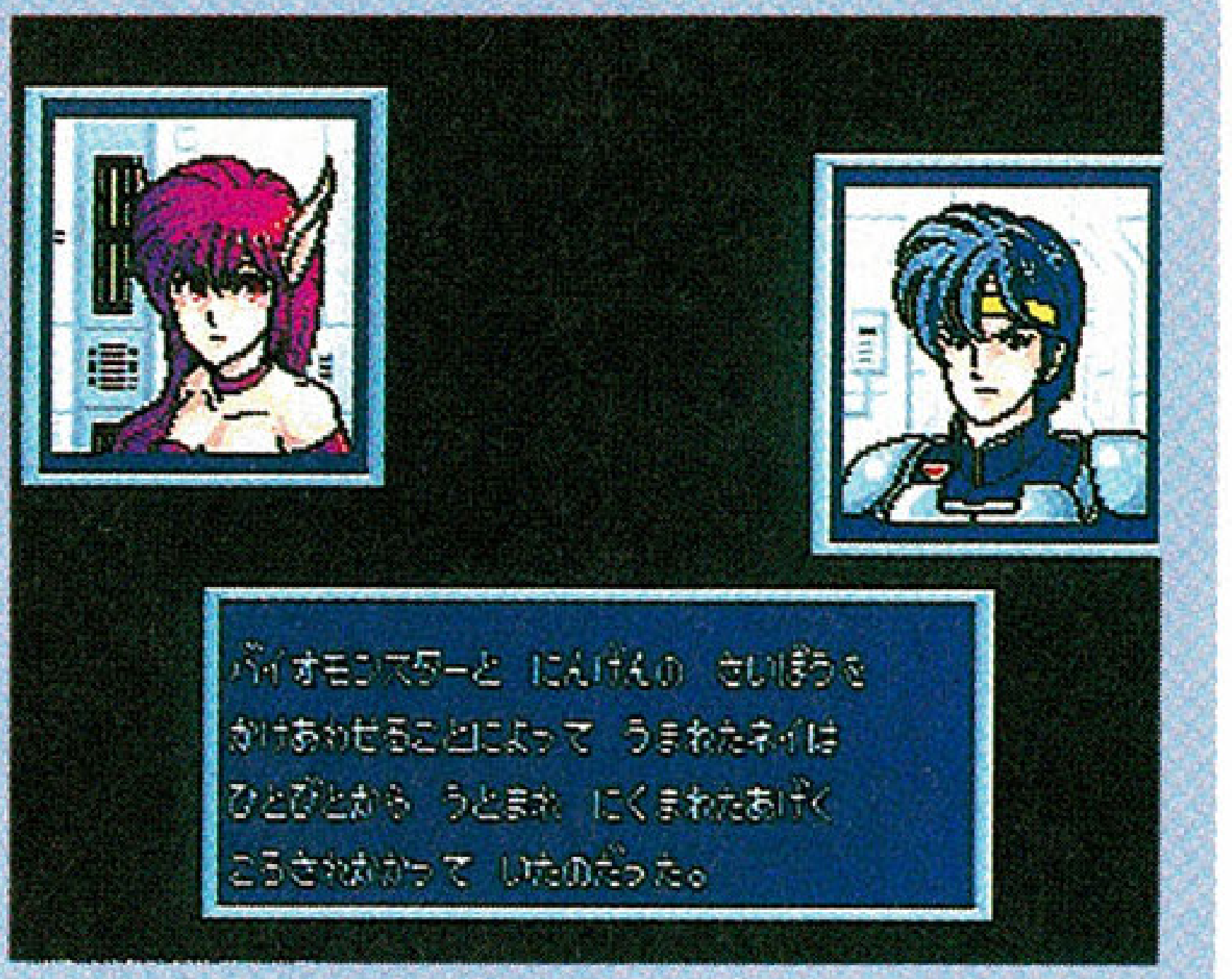
編集部　容量的には、何メガになる予定でしょうか？

りえ　8メガ以上は絶対ですけど。

LOCKY　とりあえず、今までにない大容量ということで（笑）。

よしぼん　希望ですけどね（笑）。

編集部　戦闘シーンは、どんな感じになる予定ですか？


バイオモンスターと にんげんの さいぼうを
かけあわせることによって うまれたネイは
ひとびとから うとまれ にくまれたあげく
ころされかかって いたのだった。

シリーズの人気キャラの1人、ネイが登場しないのは残念？

L.C.　タイプ的には、『Ⅱ』と『Ⅲ』を足したような感じになると思います。

よしぼん　アニメーションも『Ⅱ』なみにして、それに背景も入って敵がバシバシ動きます。

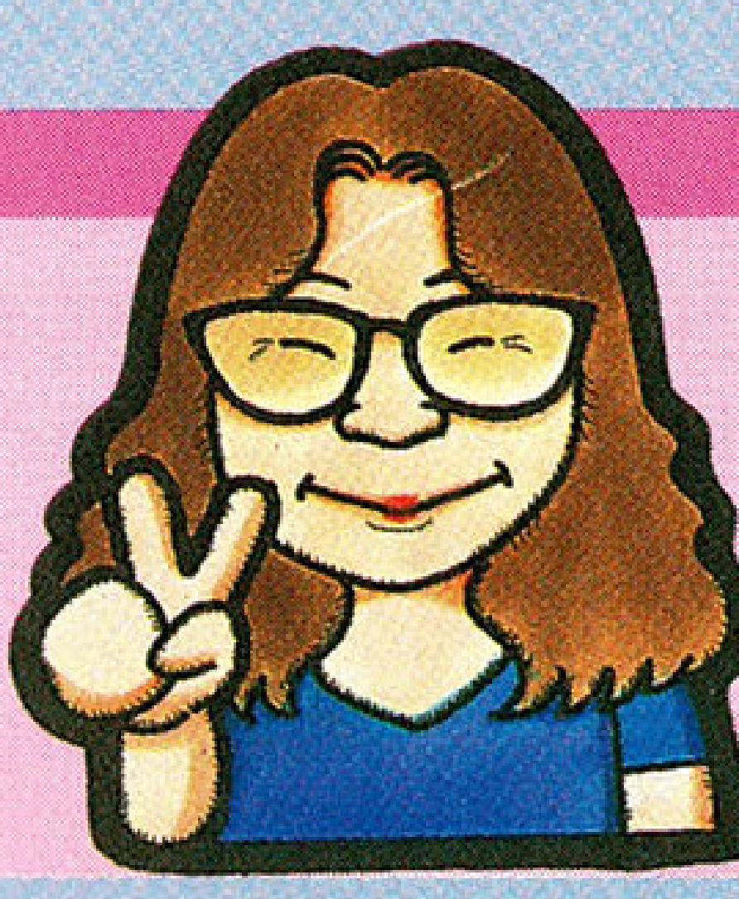
りえ　『ファンタシースター』を作ったときの基本コンセプトに、グラフィックを充実したものを見せたいというのがありましたが、『Ⅲ』までそれを受け継がれてきていますので、『Ⅳ』でもメガドライブで出来るところまでやろうと考えています。

編集部　他に注目点はありますか？

よしぼん　普通にゲームをやっているときにも、いろいろなビジュアルが入るであろうと。

りえ　あとは、サウンドも充実したものを作っていきたいとおもいます。

フェニックス　りえ



『ファンタシースターⅣ』開発チームのチームリーダー。『Ⅰ』の時はグラフィックを担当していたが、今回は企画、デザインなどを担当。

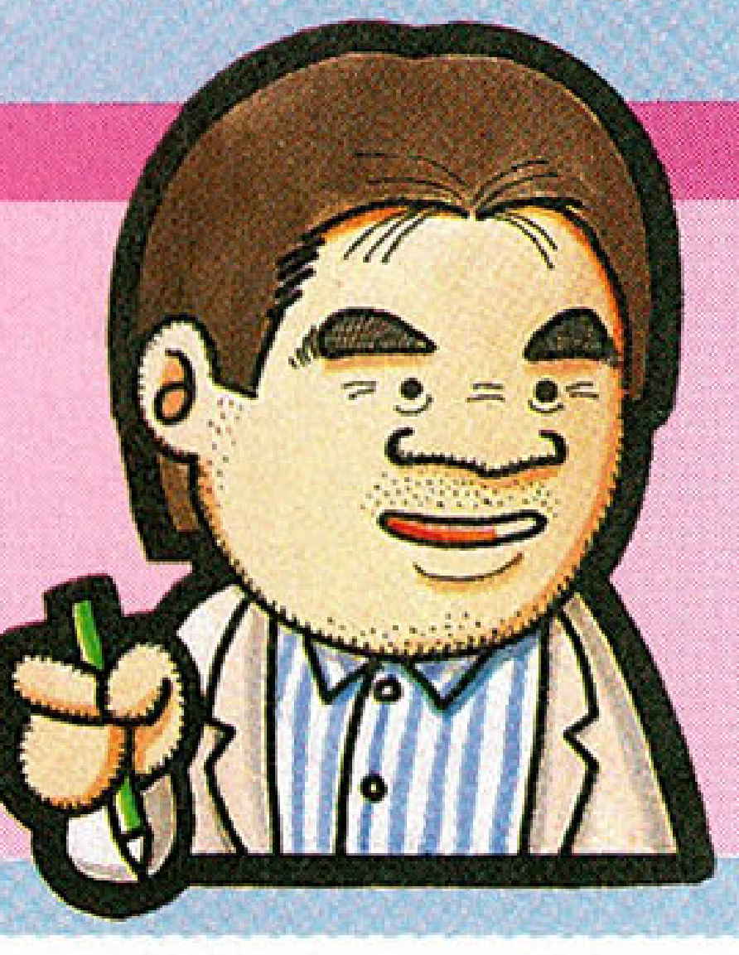
コメント　『Ⅳ』では背景設定をグラフィックでうまく表現してみたいですね。

よしぼん

『Ⅱ』でキャラクタデザインとグラフィックデザインを担当していたよしぼんさんは、今回もキャラクタデザインとストーリーを担当。

コメント　決してユーザーを失望させるものを作らないと。キャラの数は『Ⅱ』以上ですよ

LOCKY☆P



『ファンタシースター』シリーズの仕事は、今回が初めて。今回は、ゲームのシステム全般と、メッセージ部分を担当。

コメント　みなさんがイライラすることのない流れるような操作系にしたいですね。

L.C.

LOCKYさんと同じく、このシリーズの仕事は初めて。『Ⅳ』では戦闘シーンのシステムと、細かな背景設定を担当。

コメント　戦闘シーンの仕掛けと派手さを、みなさんにぜひ、見て欲しいですね。

ゲームギアのファンタシースター

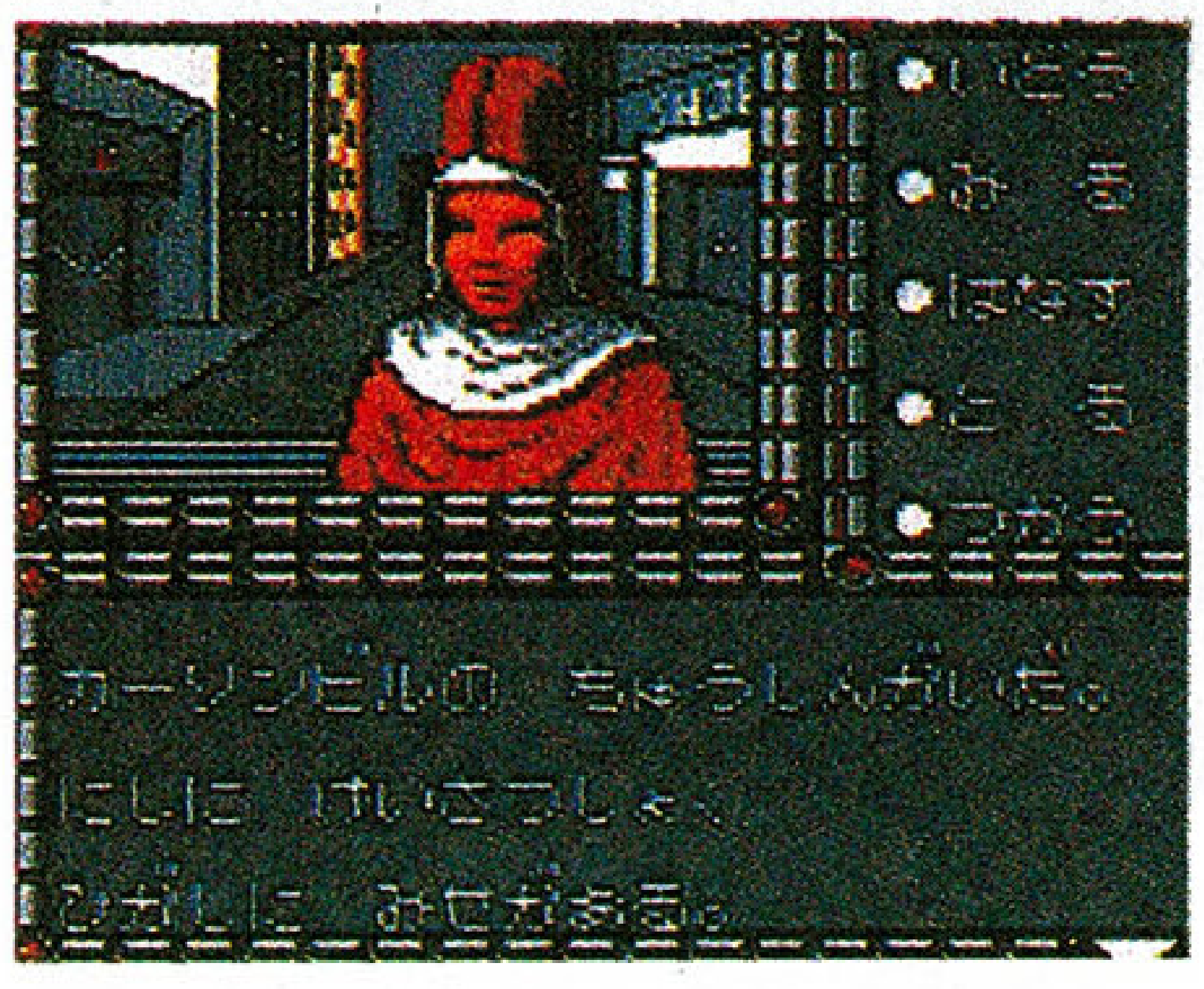
ファンタシースターアドベンチャー

'92年3月13日発売

ファンタシースター外伝

'92年9月発売予定

2本とも『ファンタシースター』シリーズの外伝で、ゲーム中にはデゾリス人など、本編に登場するキャラクタが登場するが、ストーリー的には本編と関係はない。



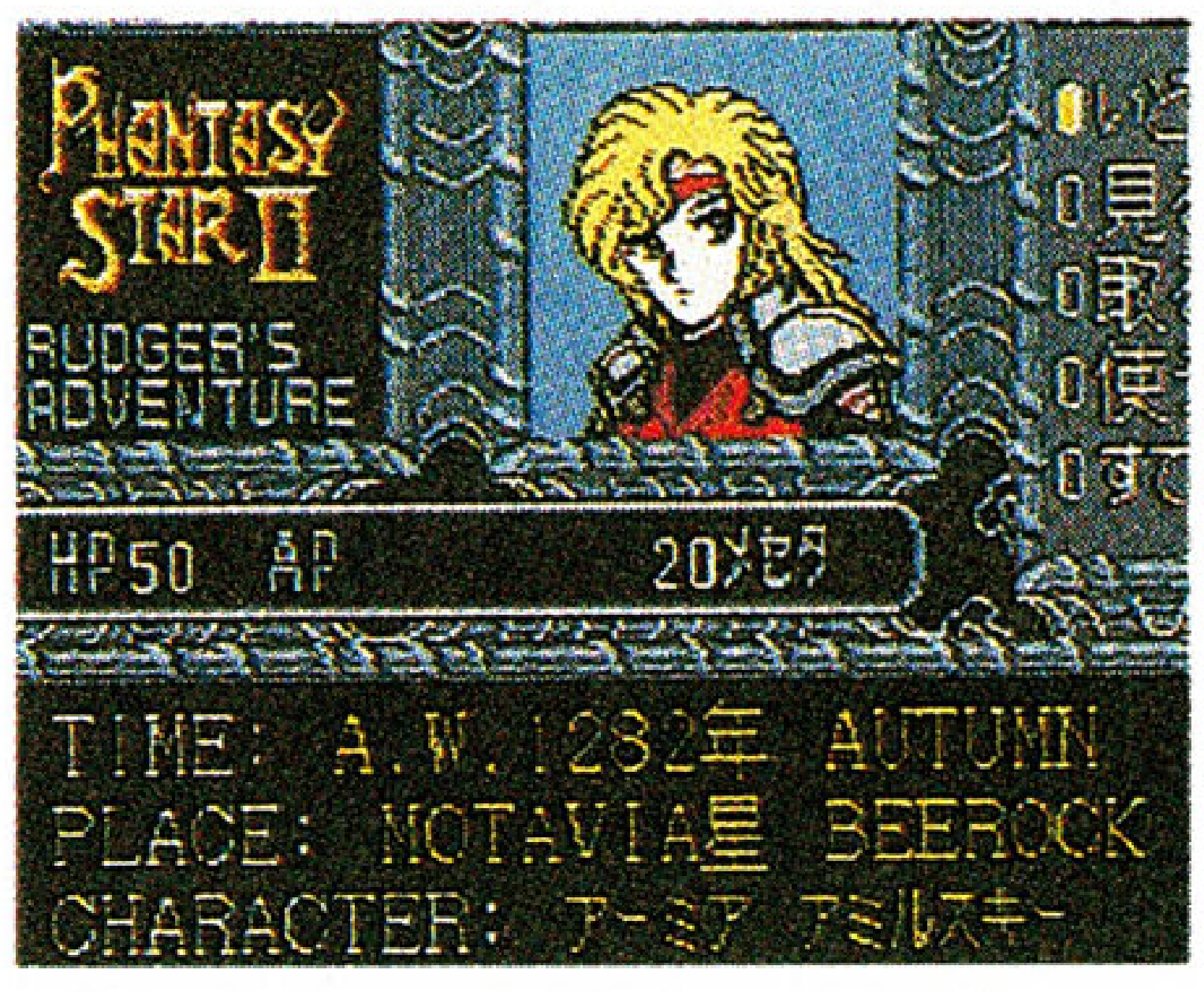
カーソンビルの ちょうしんがいだ。
にしに けいさつしょ。
ひがしに みせがある。

ストーリーは完全なオリジナル

ゲーム図書館のファンタシースター

ファンタアースターⅡ
テキストアドベンチャーシリーズ

セガのゲーム図書館を使って、自宅にゲームを転送してから遊ぶネットゲーム。『ファンタシースターⅡ』のメインキャラクタ8人を1人ずつに分けてゲームができ、ゲーム全体は「文字」を使って表現されるテキストゲームになる。



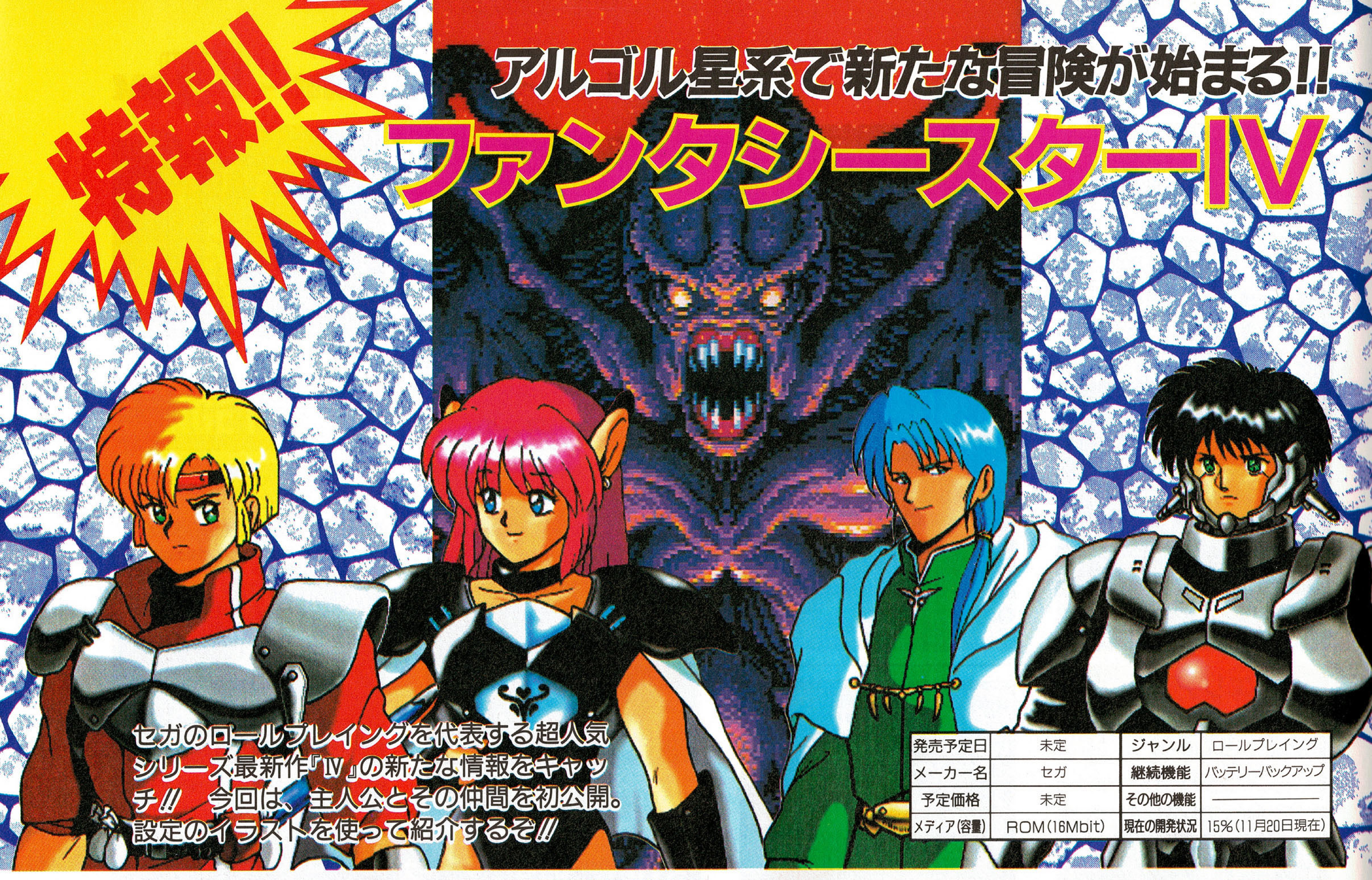
TIME: A.W.1282年 AUTUMN
PLACE: MOTAVIA星 BEEROCK
CHARACTER: アーミア アミルスキー

文字中心にゲームが進む

特報!!

アルゴル星系で新たな冒険が始まる!!

ファンタシースターⅣ



セガのロールプレイングを代表する超人気シリーズ最新作『Ⅳ』の新たな情報をキャッチ!! 今回は、主人公とその仲間を初公開。設定のイラストを使って紹介するぞ!!

発売予定日	未定	ジャンル	ロールプレイング
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	15%（11月20日現在）

タイトル発表からちょうど半年

超人気RPGの実態に迫る!!

6月に開催された「'92東京おもちゃショー」で発表された、この『ファンタシースターⅣ』。具体的な内容が、あまり見えてこないにもかかわらず、本誌読者のアンケートでは、今まで買いたいゲームの第2位（発表直後である本誌9月号）から、第6位までと、常にベスト10上位を占めている。

今号は、「'92東京おもちゃショー」用の画面写真に加えて、初公開の登場人物たちの設定イラストや、開発スタッフへの取材をもとに、『ファンタシースターⅣ』を紹介していこう。

◐メインキャラのファル。右ページイラストと比べて幼いのが気になる

PHANTASY STAR IV

◐『ファンタシースターⅣ』のロゴ。「Ⅲ」より「Ⅱ」に近いデザインだ

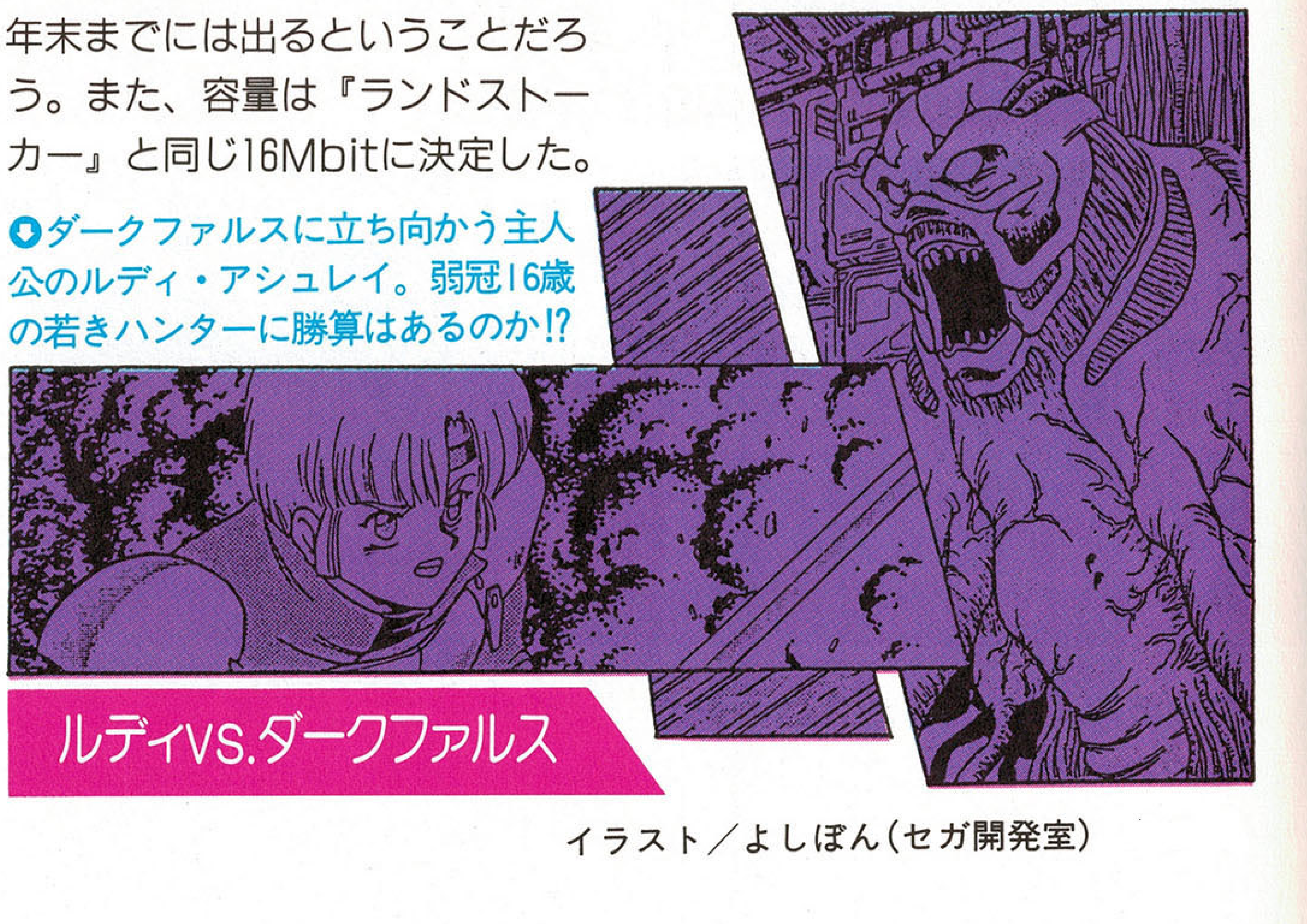
現在の開発状況は？ 発売日は？

現在の開発状況は、11月20日現在で、15パーセントぐらいとのこと。システムやストーリー原案など基本的な概要は決定し、現在はコンピュータ上で、グラフィックやプログラムの作業を進めながら、細部を煮詰めているといった段階らしい。

気になる発売日は、1993年というだけで、何月になるかは決まっていない。どんなに遅くても、来年末までには出るということだろう。また、容量は『ランドストーカー』と同じ16Mbitに決定した。

◐シリーズ共通の敵ダークファルスか!? やはり千年ごとに現れるの？

◐ダークファルスに立ち向かう主人公のルディ・アシュレイ。弱冠16歳の若きハンターに勝算はあるのか!?


ルディVS.ダークファルス

イラスト／よしぽん（セガ開発室）

ゲーム主人公とその仲間たち

4人のメインキャラクタを初公開

『ファンタシースターⅣ』の主人公は、16歳のハンターである、ルディ・アシュレ。

ルディを中心に、下で紹介しているファル、スレイ、フォーレンといったキャラクタが仲間になり、パーティを組んで、旅をすることになる。

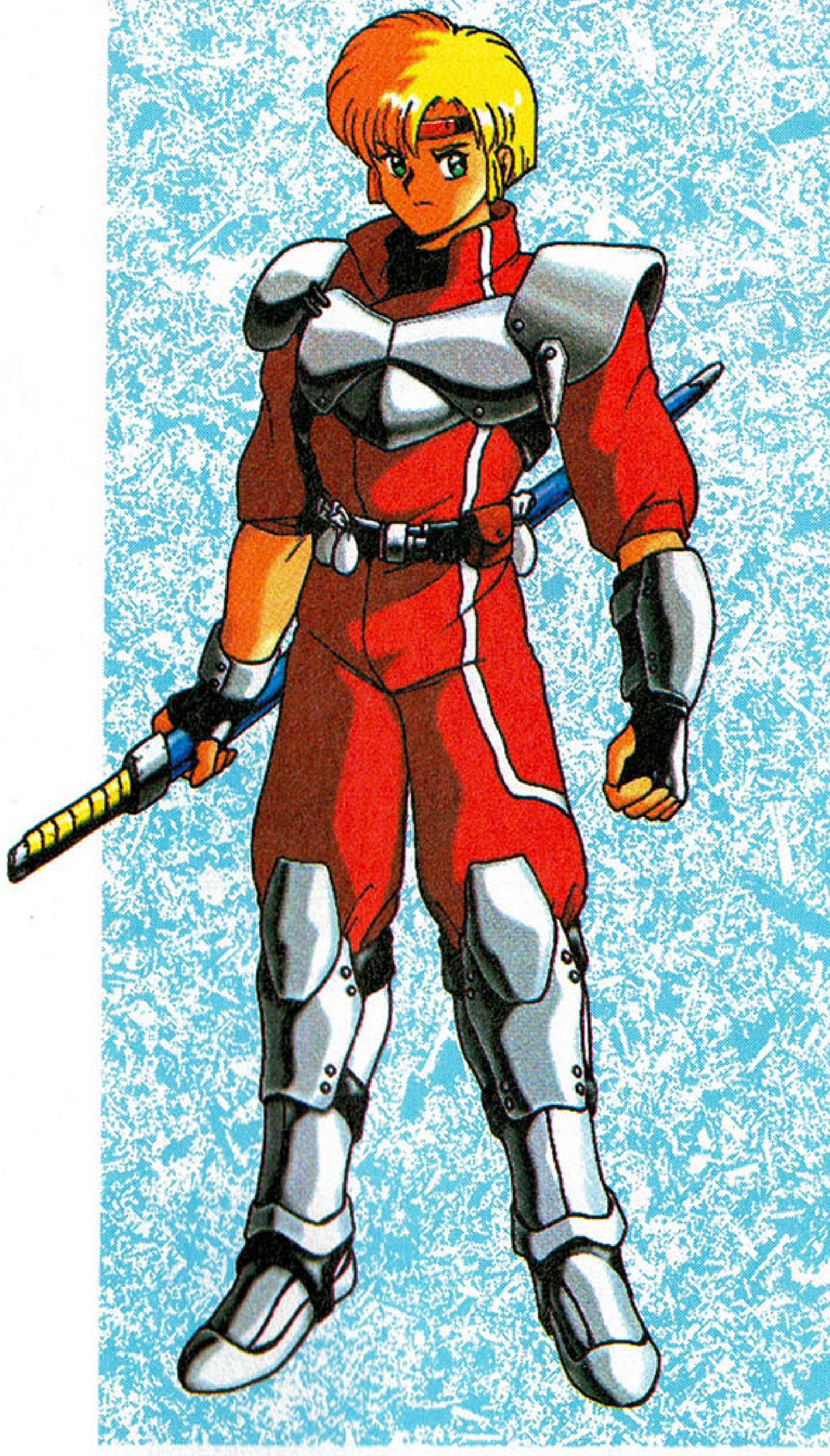
『Ⅳ』は、『Ⅲ』までのストーリーの集大成だ。イラストをもとに、各キャラクタがどんな人なのか？予測してみよう。

AW2284 決戦の幕が開く

◆青く美しい星をバックにたたずむ、主人公のルディ

1989
PHANTASY STAR II

◆『Ⅳ』はシリーズ集大成だが『Ⅱ』などのキャラは、登場しないらしい



ルディア・アシュレイ

●属性　ハンター

●使用武器 リード

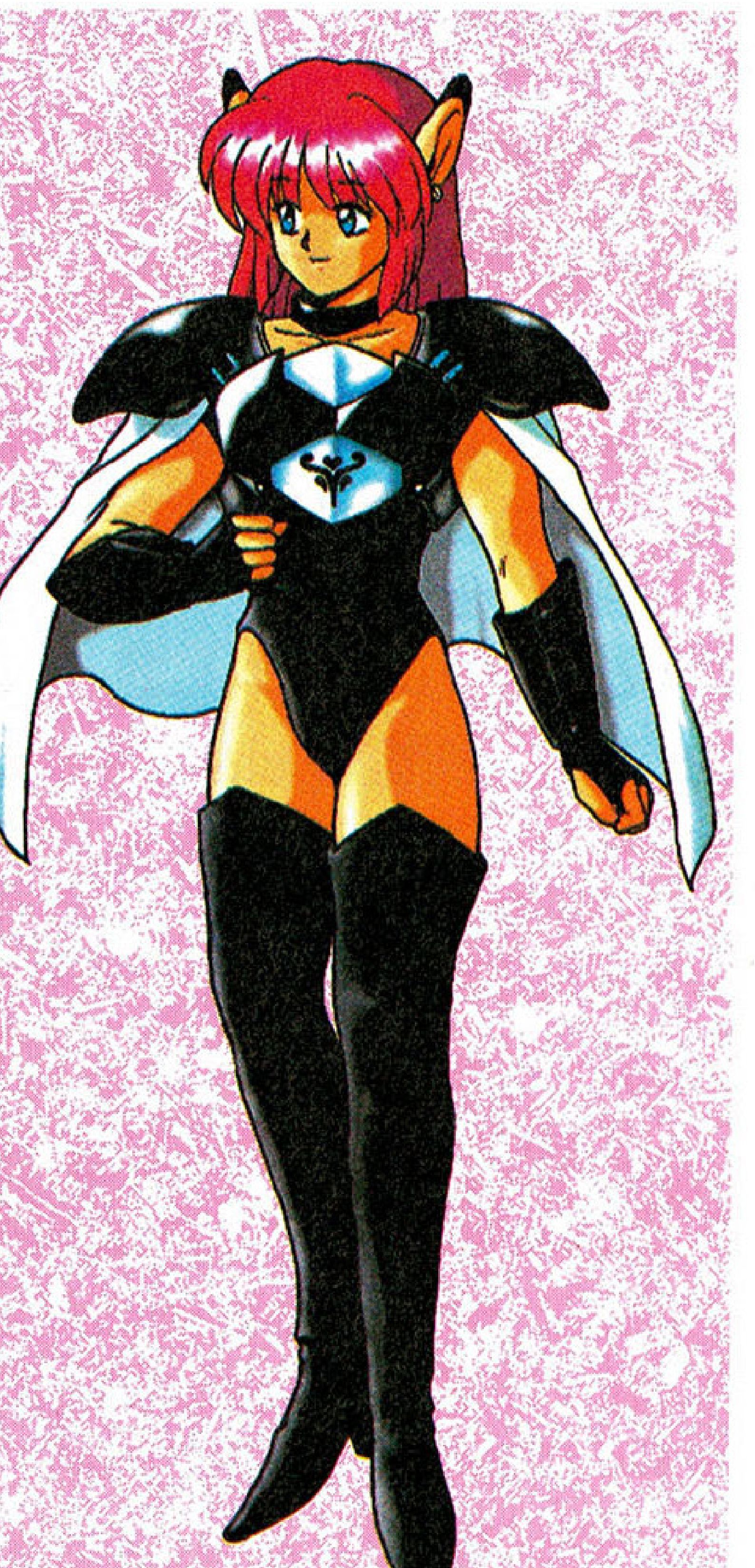
『ファンタシースターⅣ』の若き主人公。ハンターといえば、『Ⅱ』に登場したルドガーと同じ職業だ。『Ⅱ』の場合は、バイオモンスターを倒すのが、ハンターの仕事だったが、『Ⅳ』ではルドガーと違って、ソードを扱うことになる。

ファル

●属性 ニューマン

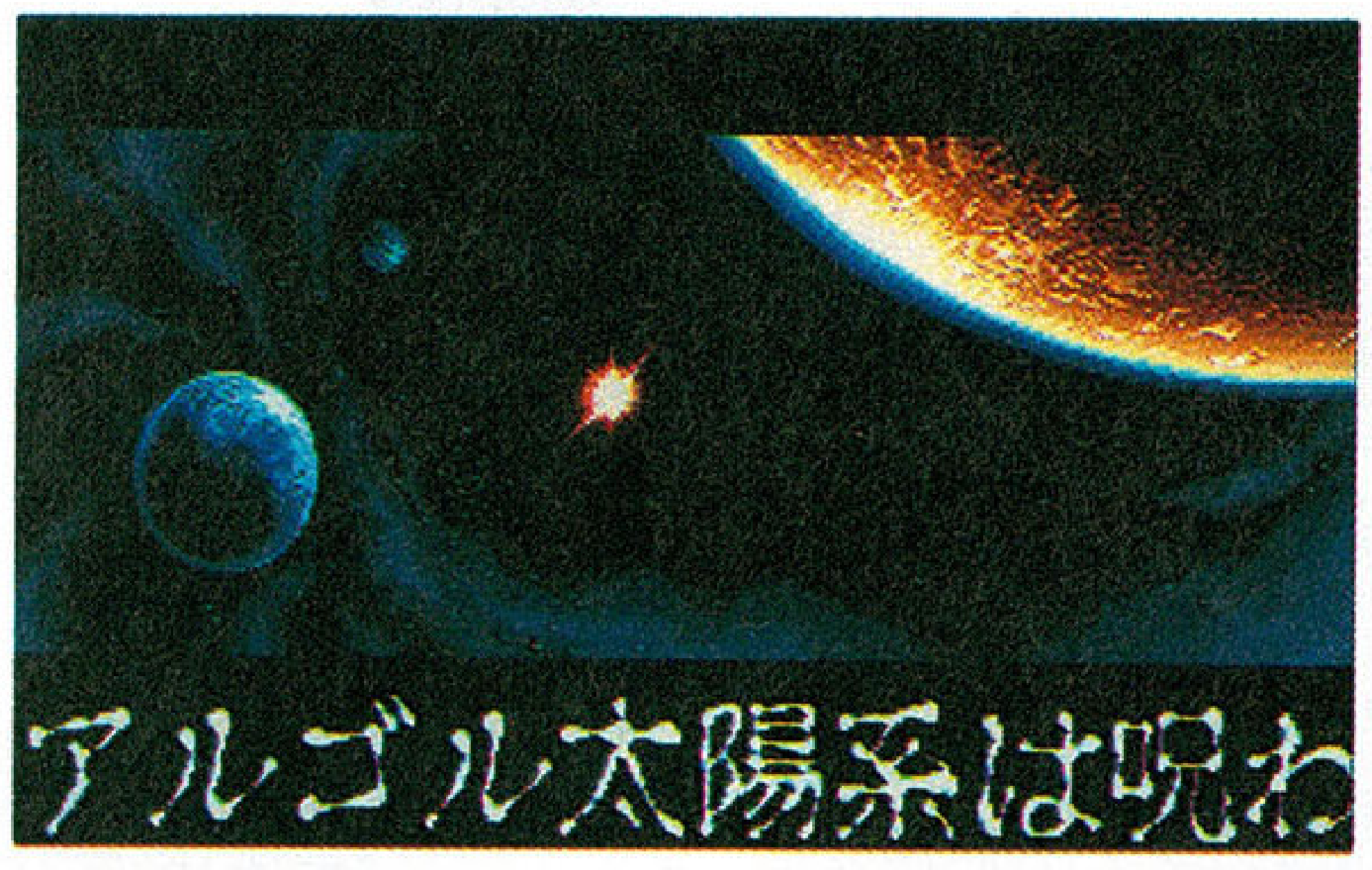
●使用武器 クロー

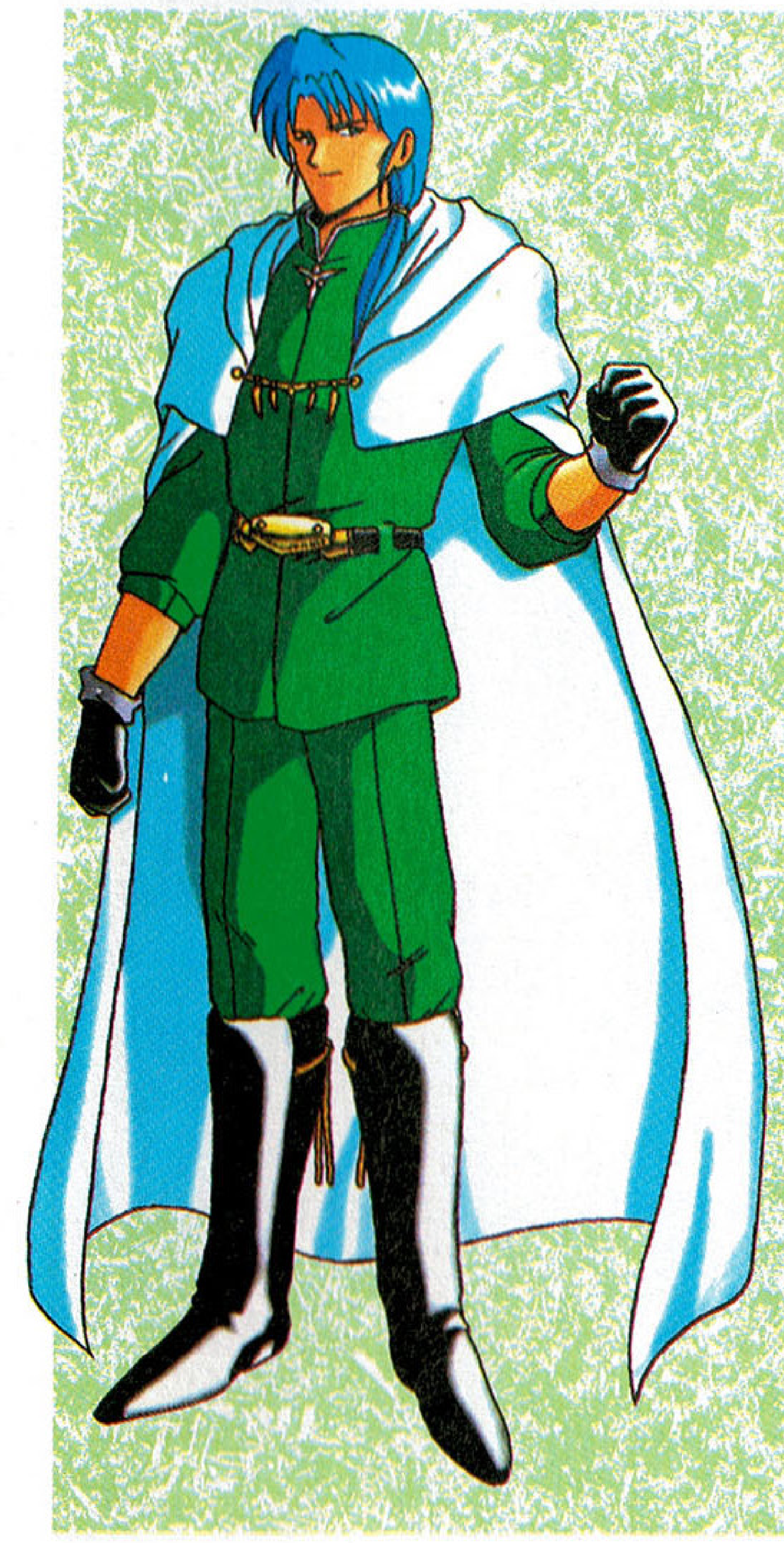
『Ⅳ』のヒロイン的存在。『Ⅱ』のネイに似ているが、まったくの別人。ネイはバイオモンスターと人間のかけあわせだったが、ファルはニューマンという新しい種族だ。ネイや『Ⅲ』のミューと同じように、クロー（人工の爪）を手につけて戦う。



『Ⅳ』の世界はこんな感じ

主人公ルディ・アシュレイの冒険は、アルゴル太陽系の第１惑星、モタビア星から始まる。アルゴル太陽系には、パルマという星があったが、爆発し、消滅した(『ファンタシースターⅡ』の頃)。それから千年。パルマ星の消滅により、人口は激減、科学文明も失われた。そしてまた、新たな脅威が、アルゴル太陽系に迫りつつあるのであった。


アルゴル太陽系は呪わ



スレイ・ヴォルシュ

●属性　魔導士

●使用武器　杖

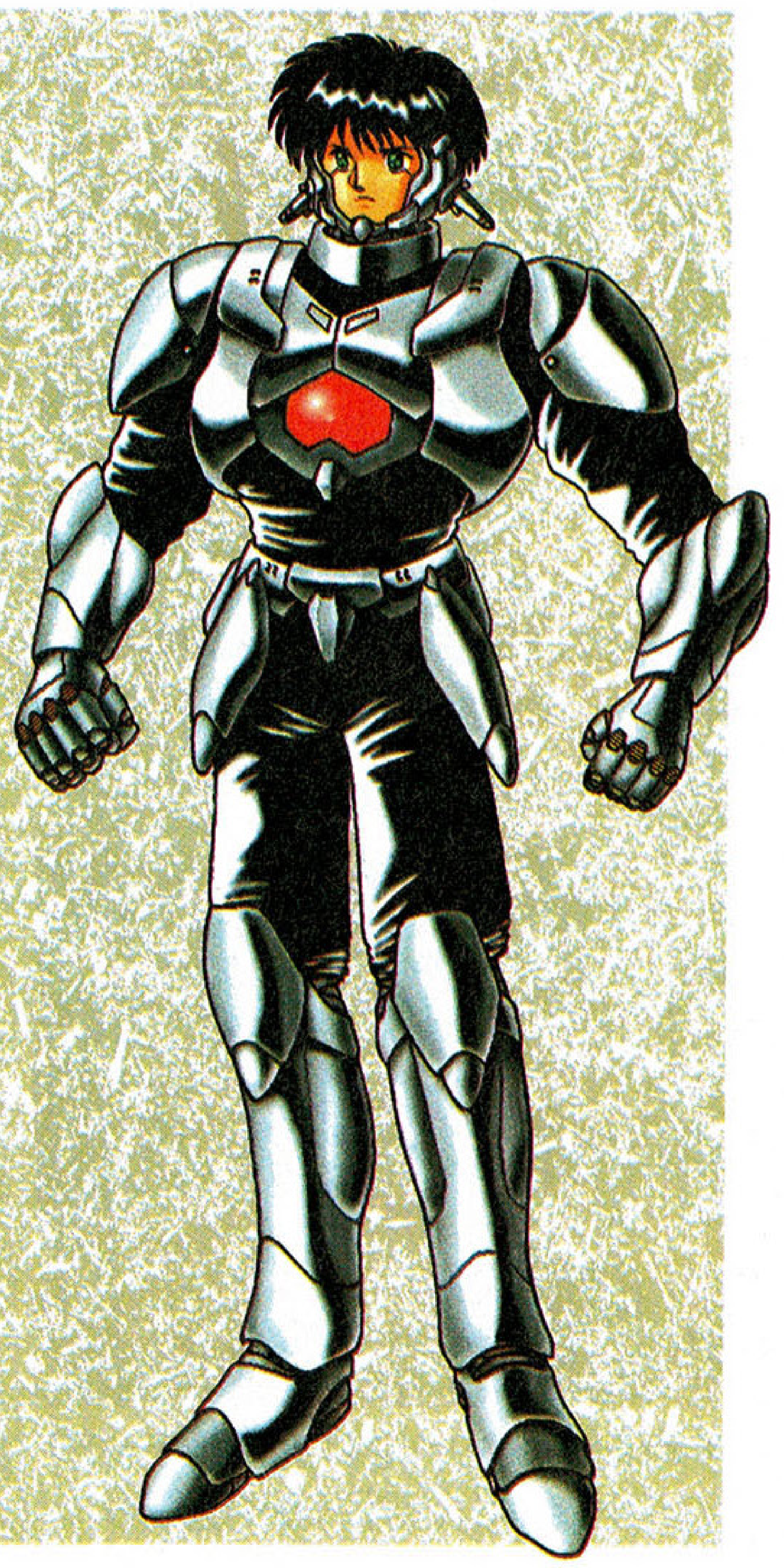
『ファンタシースター』の世界では、魔法という概念がなく、かわりに、ごく一部の人だけが持つ、テクニックと呼ばれる特殊な能力があった。千年の間になにが変わったのか、スレイは魔導士である。彼は『Ⅱ』のライルやリナ同様、杖を装備する。

フォーレン

●属性アンドロイド

●使用武器 銃火器

フォーレンは、人の形をしたロボット――アンドロイドである。ミューのように、かつての超科学文明時代につくられたのだろうか？　銃火器を使うという点では、『Ⅲ』に登場する感情を持たない戦闘ロボット、シーレンに似ているのだが？



衝撃速報!!

呪われたアルゴル太陽系に

PHANTASY STAR IV

ファンタシースターⅣ

発売予定日	・　未定	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	50%(2月23日現在)

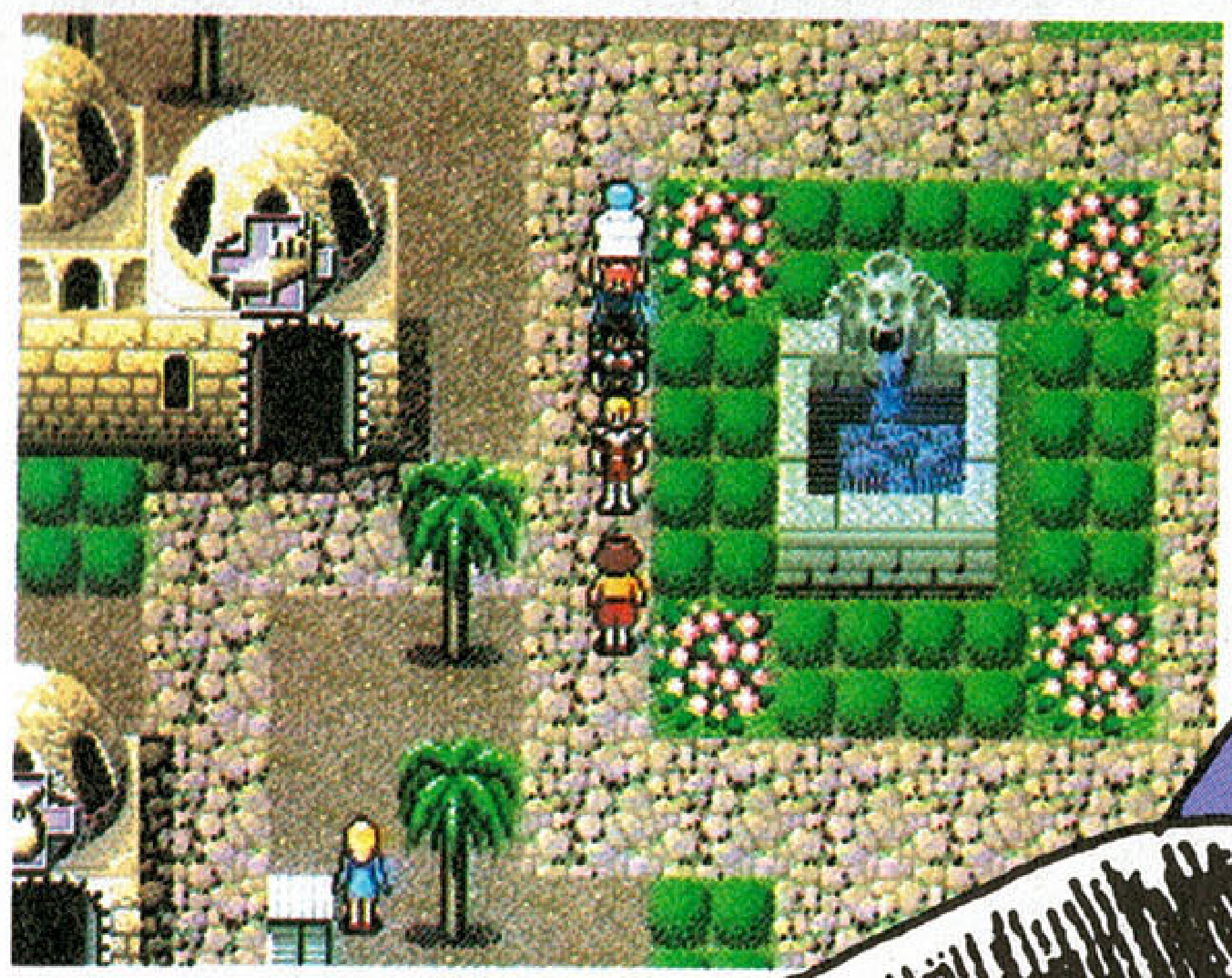
おぼろげながら、その世界が少しずつ見えてきた感じの、超人気RPGシリーズ最新作『ファンタシースターⅣ』。今号では、初公開となる街とモンスターの写真をキャッチ!!　詳しく紹介していこう。

数々の新情報をキャッチ!!

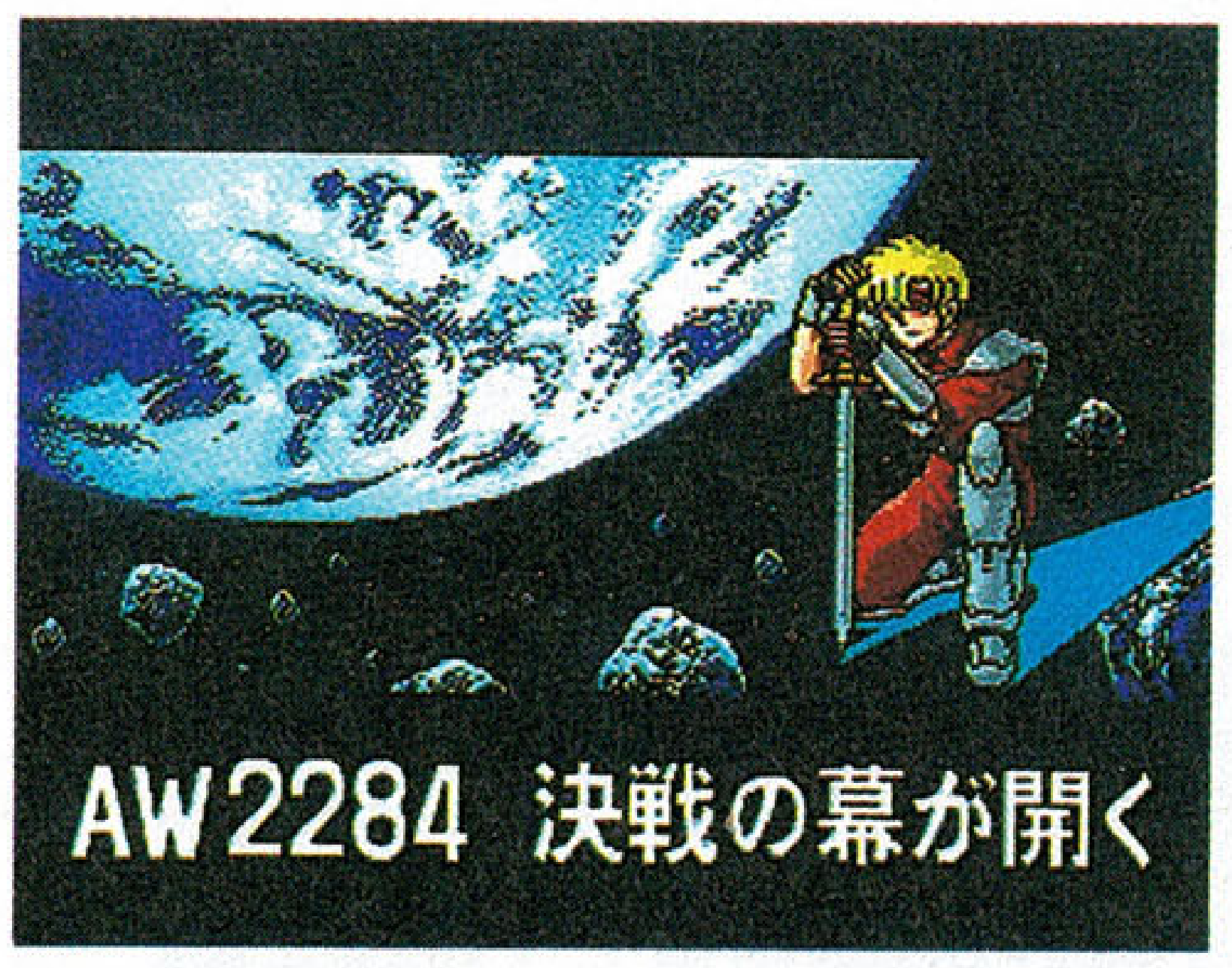
明らかになっていく『Ⅳ』の世界

まだまだ具体的な内容が見えてこないにもかかわらず、本誌読者アンケートの「買いたいゲームベストテン」では、常にベストテン上位にランクインされている、この『ファンタシースターⅣ』。メガドライブを代表するロールプレイングの人気シリーズ最新作だけに、読者の期待も高いことが、アンケートの結果からもうかがえるだろう。

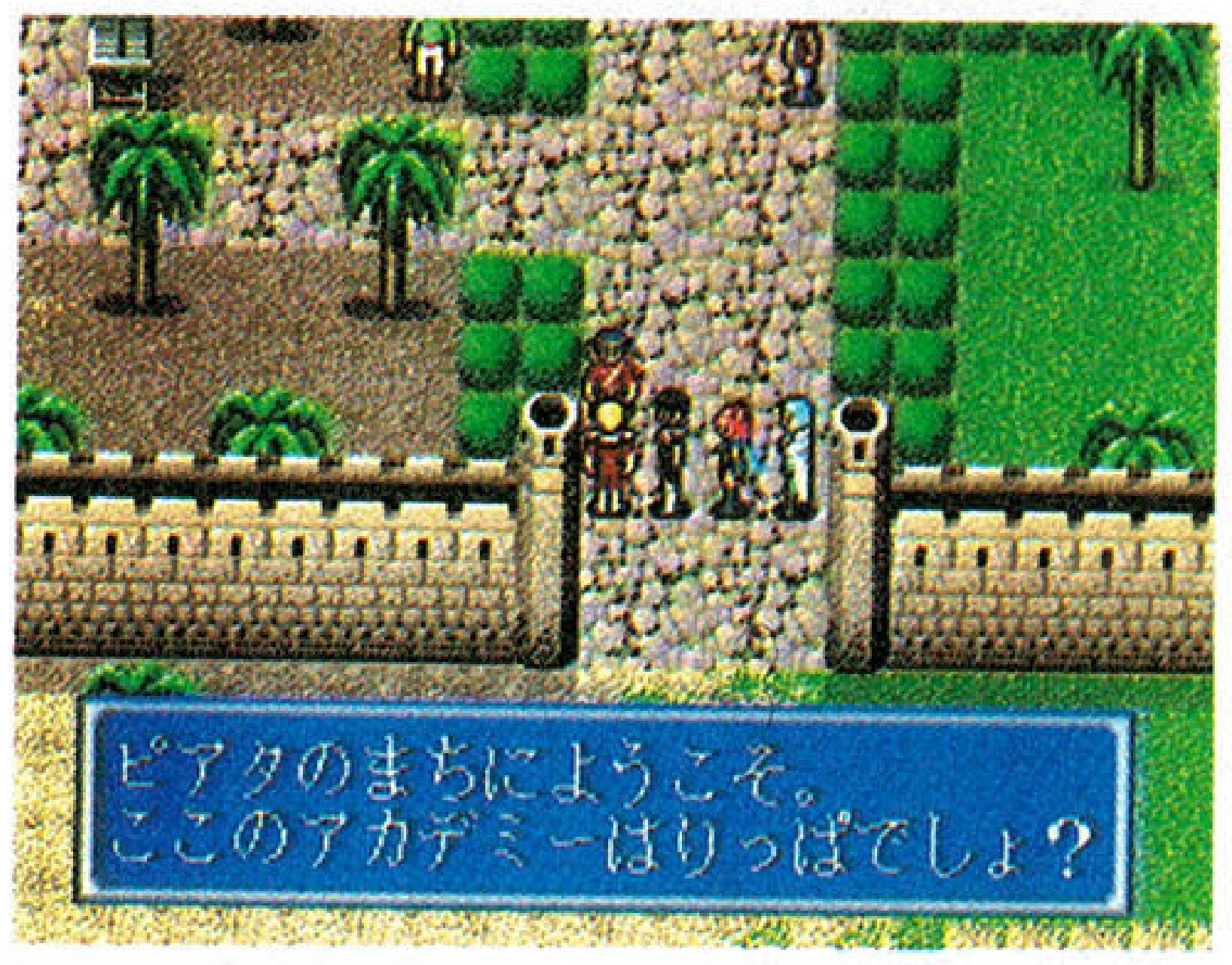
今号では、初公開となる『Ⅳ』の街の画面、モンスターのアニメーションパターンをそれぞれ詳しく紹介。『Ⅳ』の世界をちょっとだけ覗いてみることにしよう。



⇧公開された画面の１点。これまでのシリーズの雰囲気も、どことなく漂っている

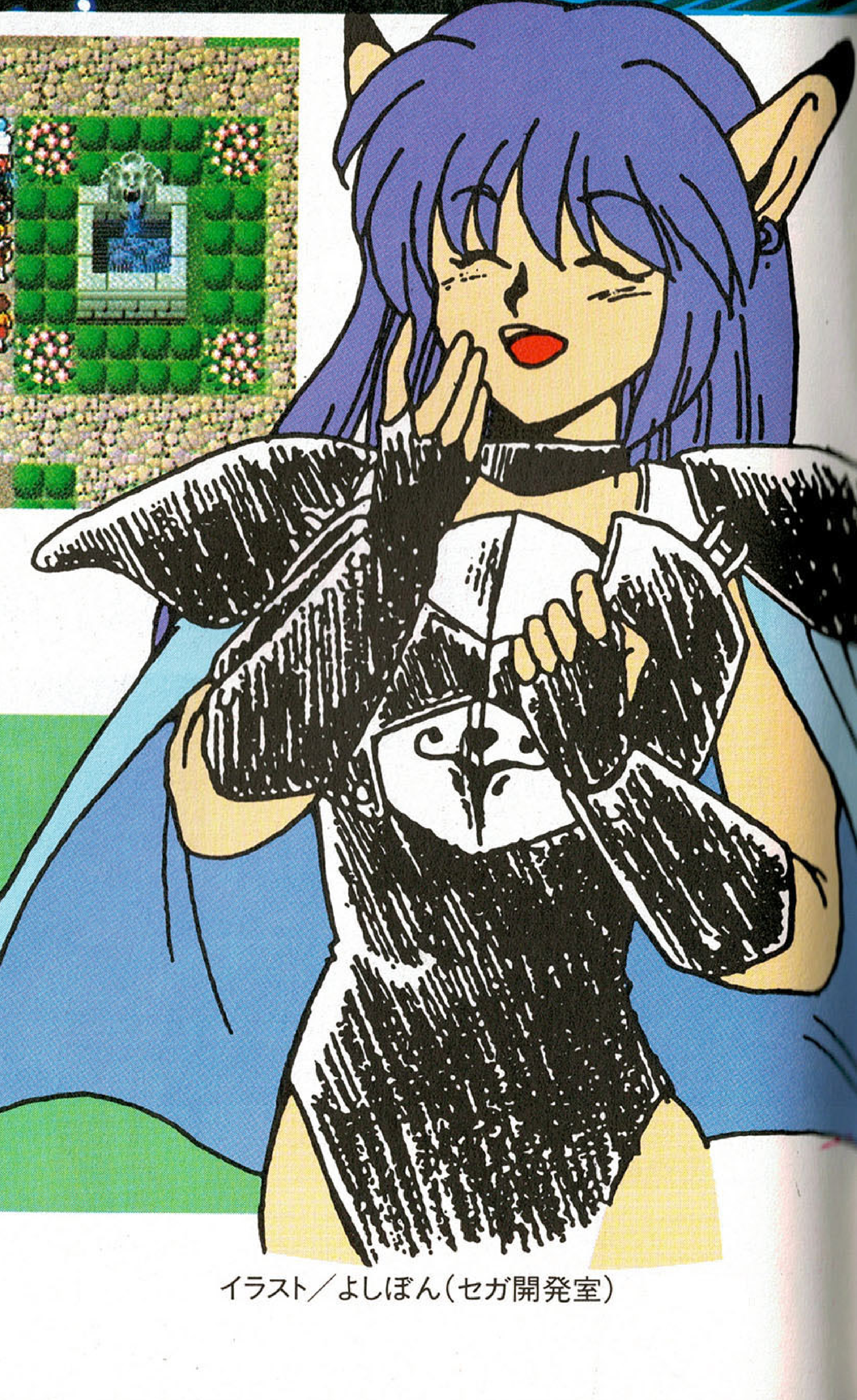


⇧これまでのシリーズの謎がすべて明らかにされていくだろう



ピアタのまちにようこそ。
ここのアカデミーはりっぱでしょ?

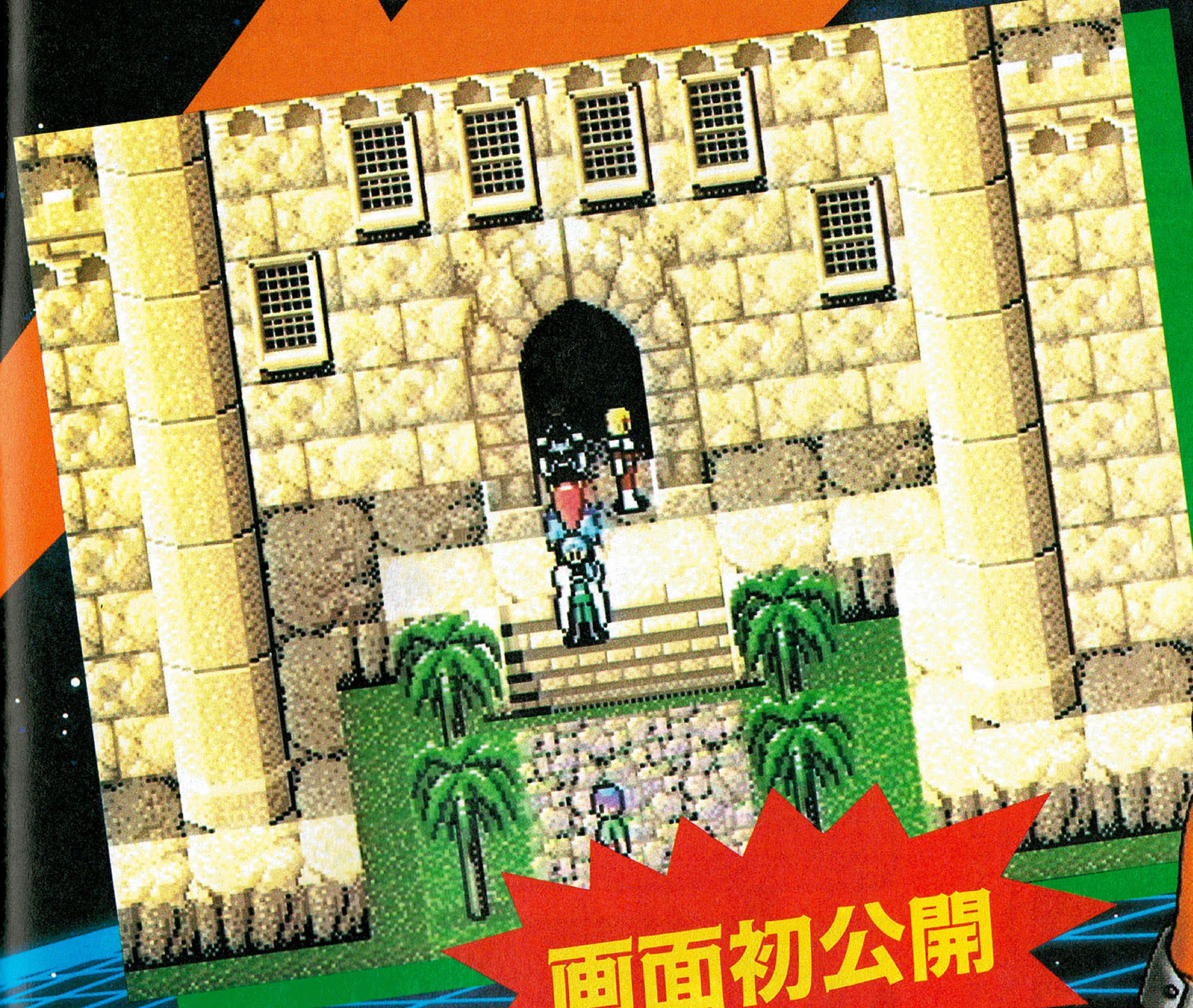
⇧本邦初公開!!　これが、『ファンタシースターⅣ』の街の画面だ



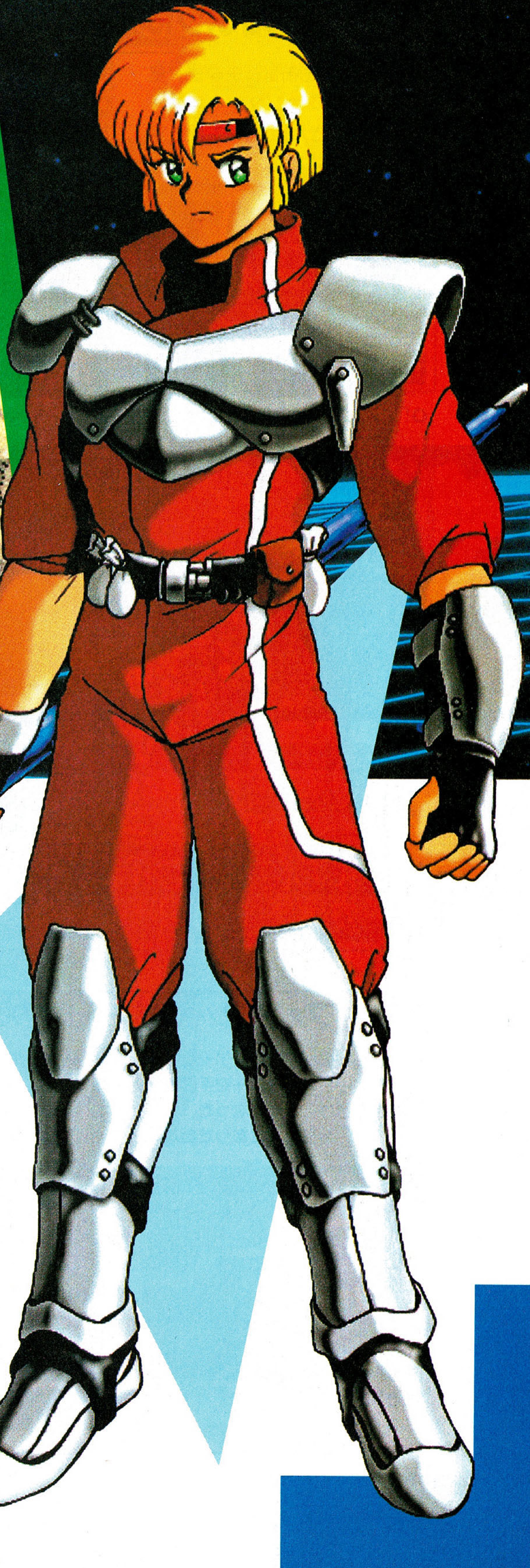
⇨『Ⅳ』のメインキャラクタの１人、ファル。主人公ルディと共に冒険をする１人だ

イラスト／よしぼん（セガ開発室）

新たなる破滅の足音が近づいてくる…

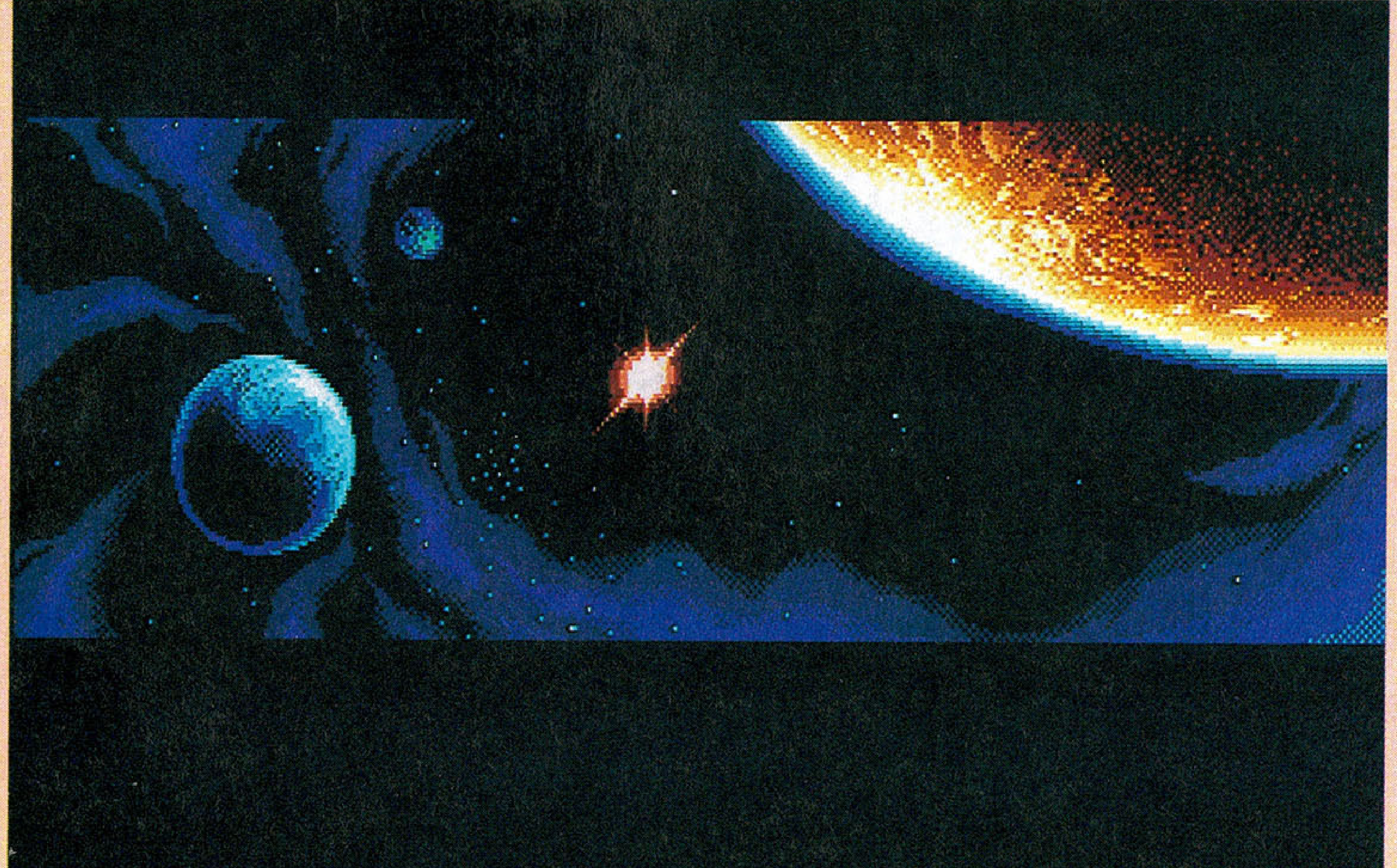


画面初公開



プロローグ・ストーリー

アルゴル太陽系は、アルゴル星（太陽）を中心として、その外周を回るパルマ、モタビア、デゾリスの3つの惑星からなる太陽系だ。3つの惑星はコンピュータ・マザーブレインによって生活の全てを管理されていた。しかし、マザーブレインの破壊、地球人類の陰謀によるパルマ星の爆発・消滅の影響により、総人口の90%と、科学文明を失ってしまった。それから千年。復興の兆しが見えてきた頃、新たな脅威が迫っていた…。

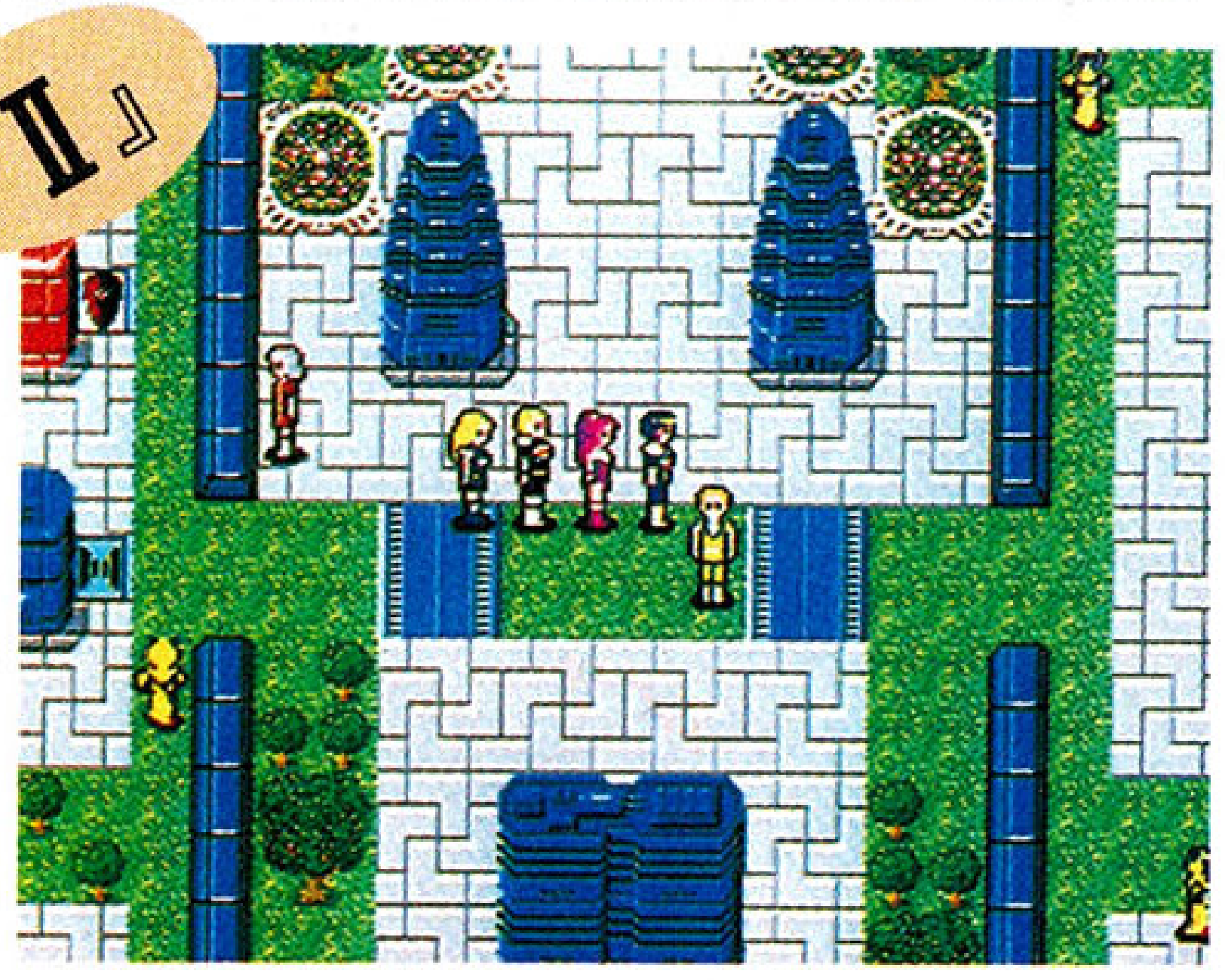


◯アルゴル太陽系に、再び破滅の影が忍び寄ってくる…。立ち向かうのは、16歳のハンター、ルディ・アシュレだ

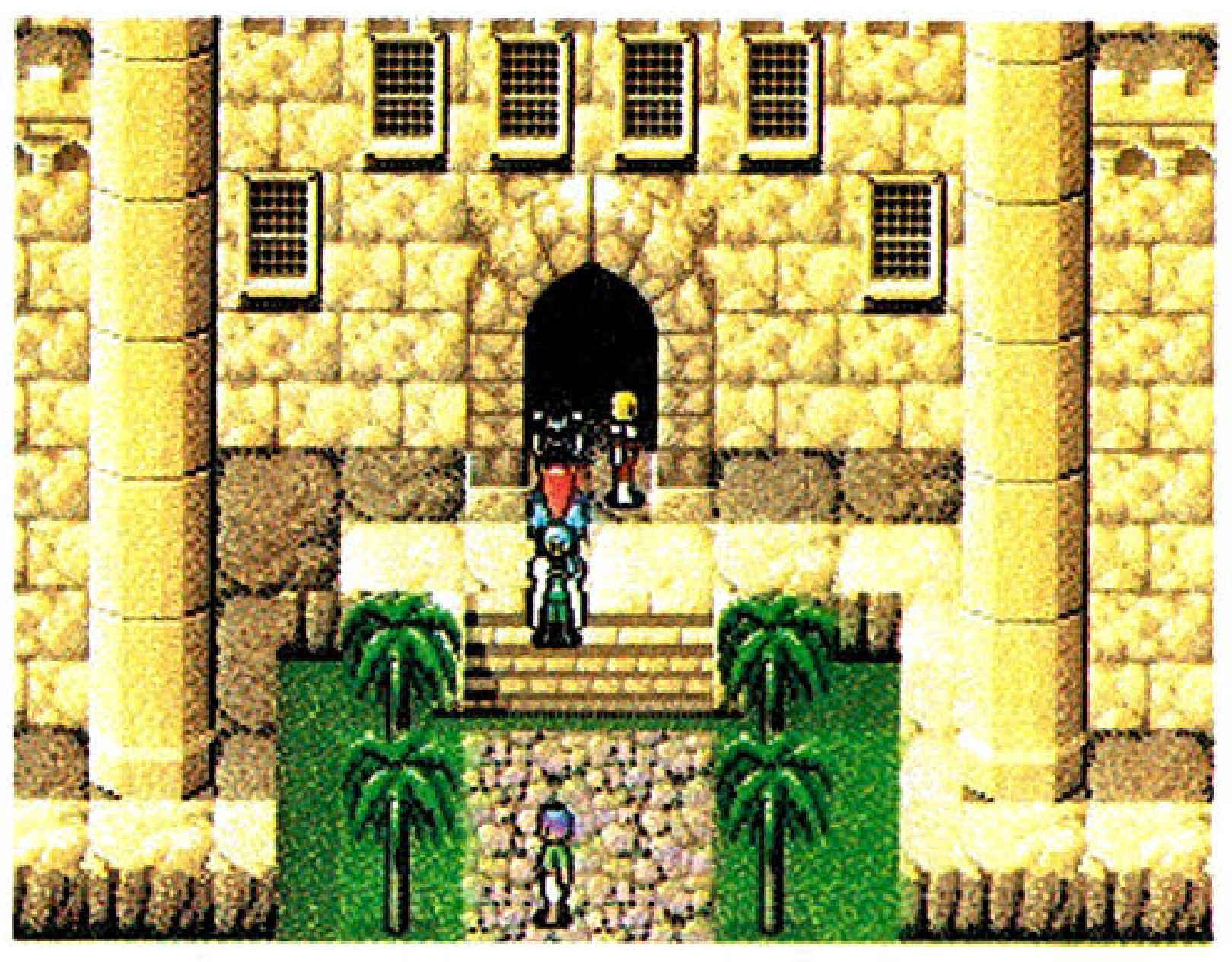
街の写真を初公開!!

すべての始まりはモタビア星・ピアタ

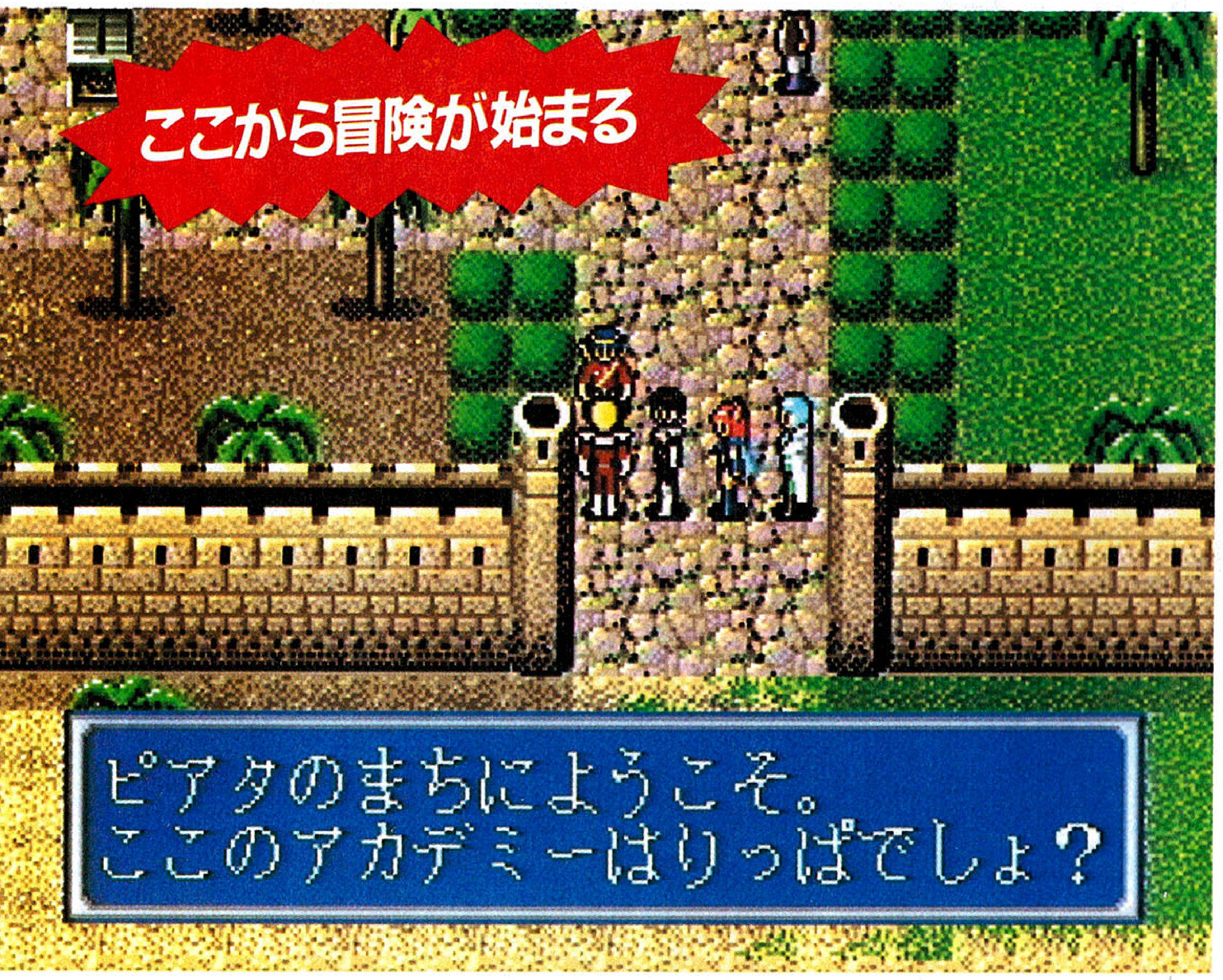
今回紹介する街は、モタビア星のピアタ。『ファンタシースターII』でも出てきた街なので、聞き覚えのある人もいるだろう。このピアタは、モタビアアカデミーを中心に発展した学園都市という設定で、『IV』の物語のスタート地点になる街なのだ。



◐『II』のピアタは近代的だった



◐『IV』では中世的な雰囲気だ

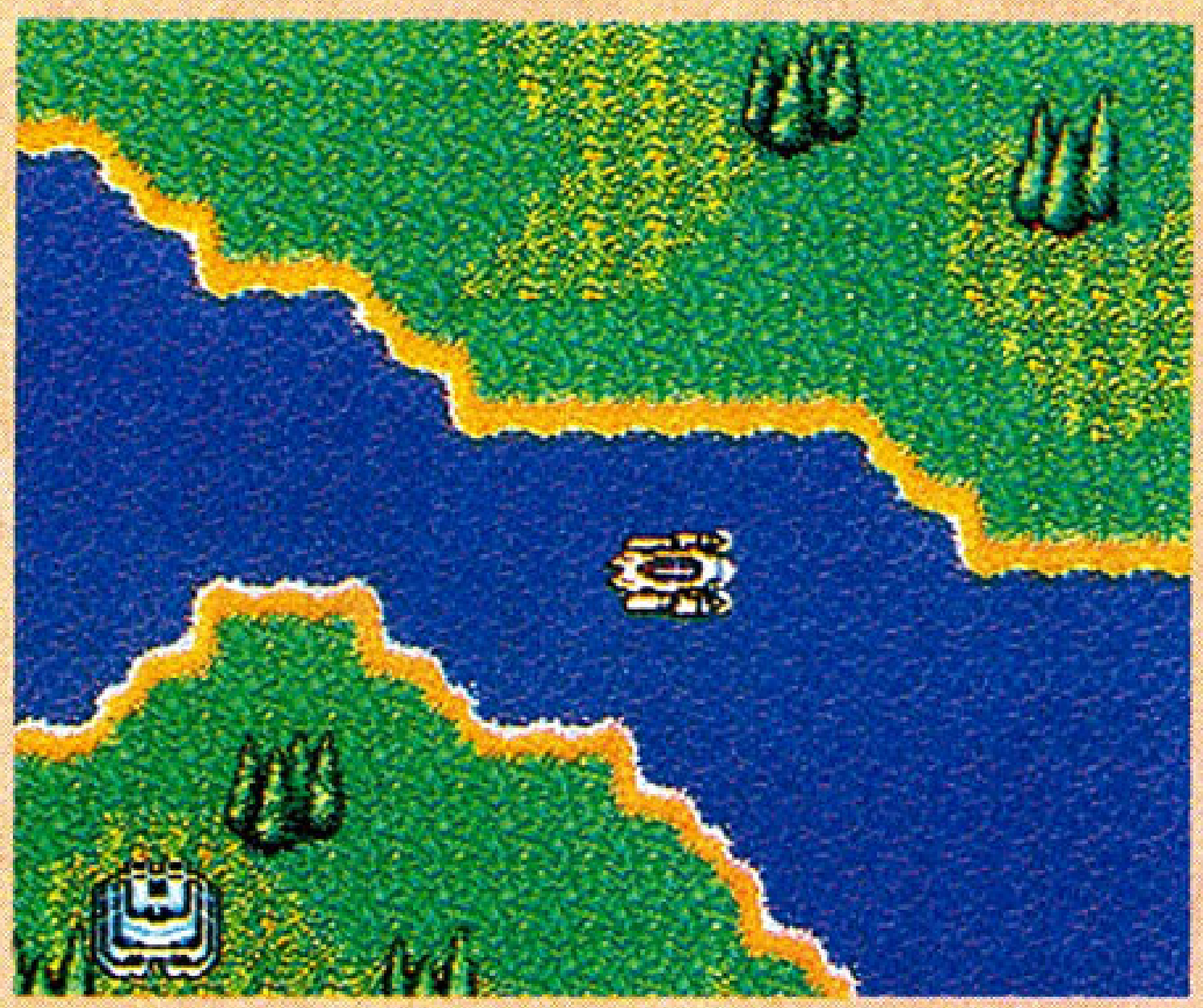


ピアタのまちにようこそ。
ここのアカデミーはりっぱでしょ？

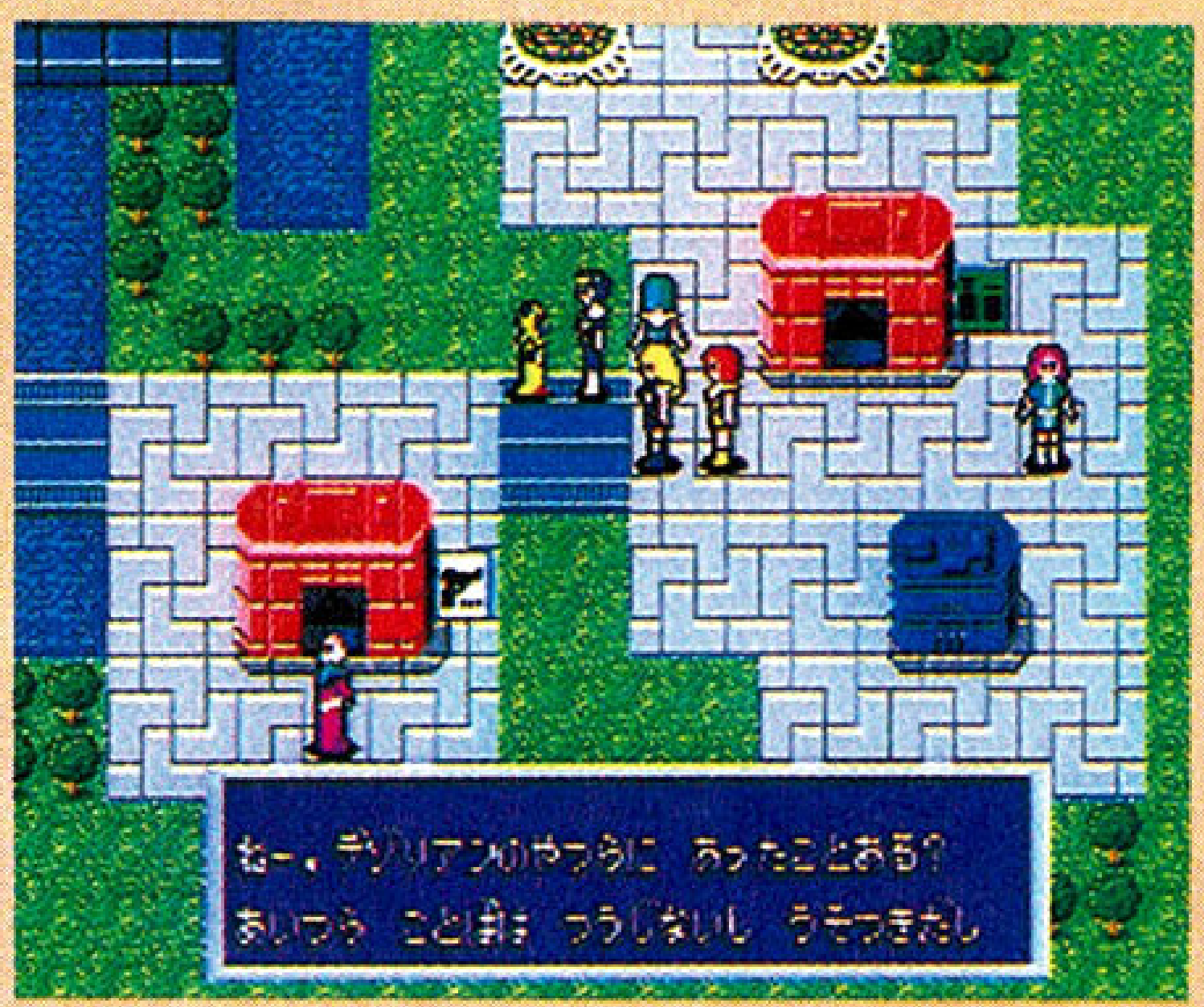
◐初公開された、『IV』の街のようす。『IV』の物語はこの街から始まる。メッセージも、字が大きくなり、読みやすくなった

『ファンタシースターII』でのピアタは

『II』でのピアタは、ゲーム中盤にジェットスクーターを手に入れたあと行けるようになった、スペースポートの近くにあった街だ。ピアタの街では、その後の冒険に役にたつ、さまざま情報や、主人公ユーシスの重大な秘密も聞くことができた。



◐『II』のピアタの街は、ジェットスクーターで行く

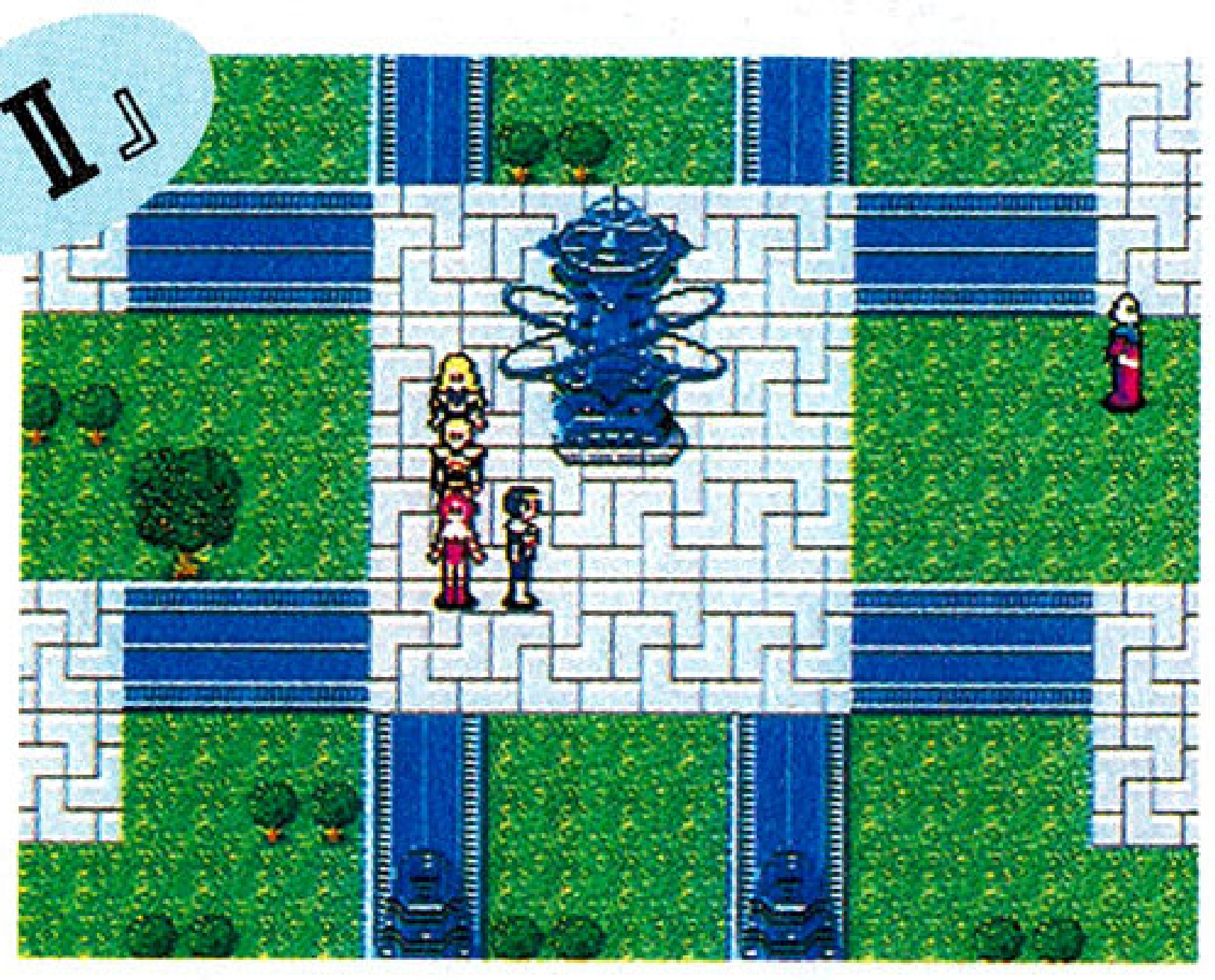


ねー、デゾリアンのやつらに あったことある？
あいつら ことばは つうじないし うそつきだし

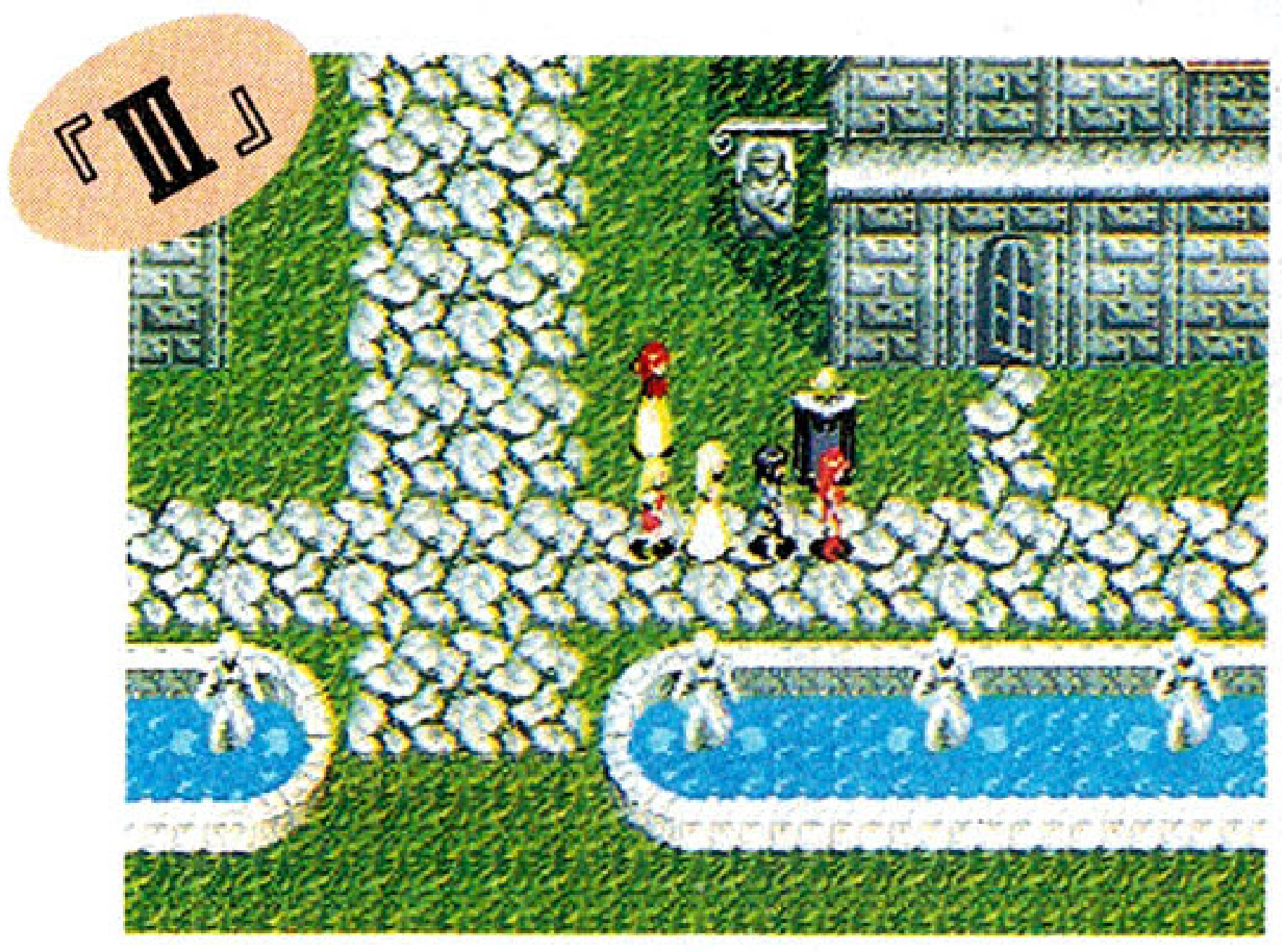
◐ゲームの進行に関係する、大事な情報が聞くことができた

街のようすを予想

公開された画面を見てみると、近代的だった『II』のころのピアタとは、雰囲気がだいぶ違うことが分かる。雰囲気的には、『III』のような、中世的なイメージが強い。マザーブレインも破壊されたので、人々の生活レベルも低下してしまったのだろうか。



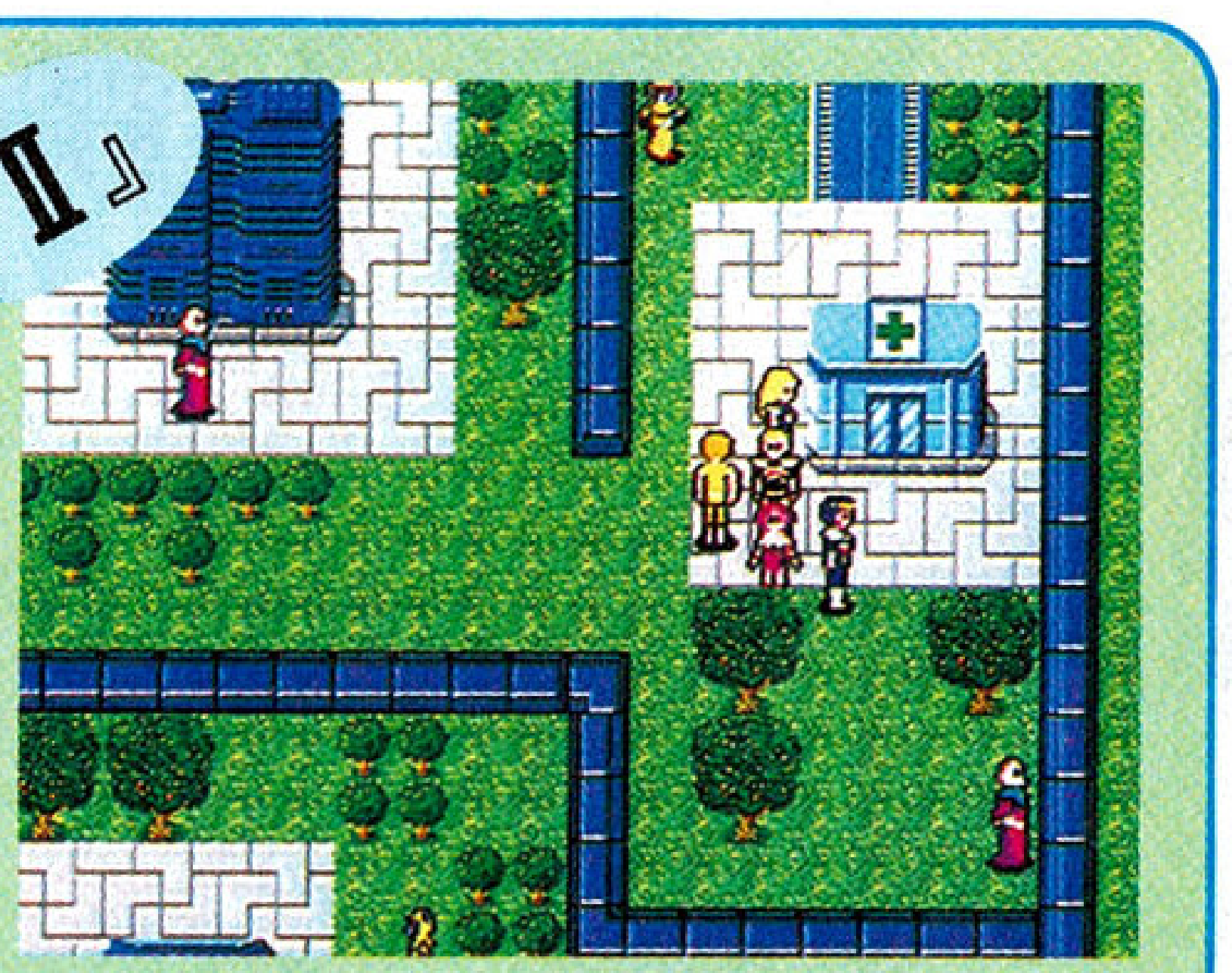
◐全てコンピュータ管理された世界



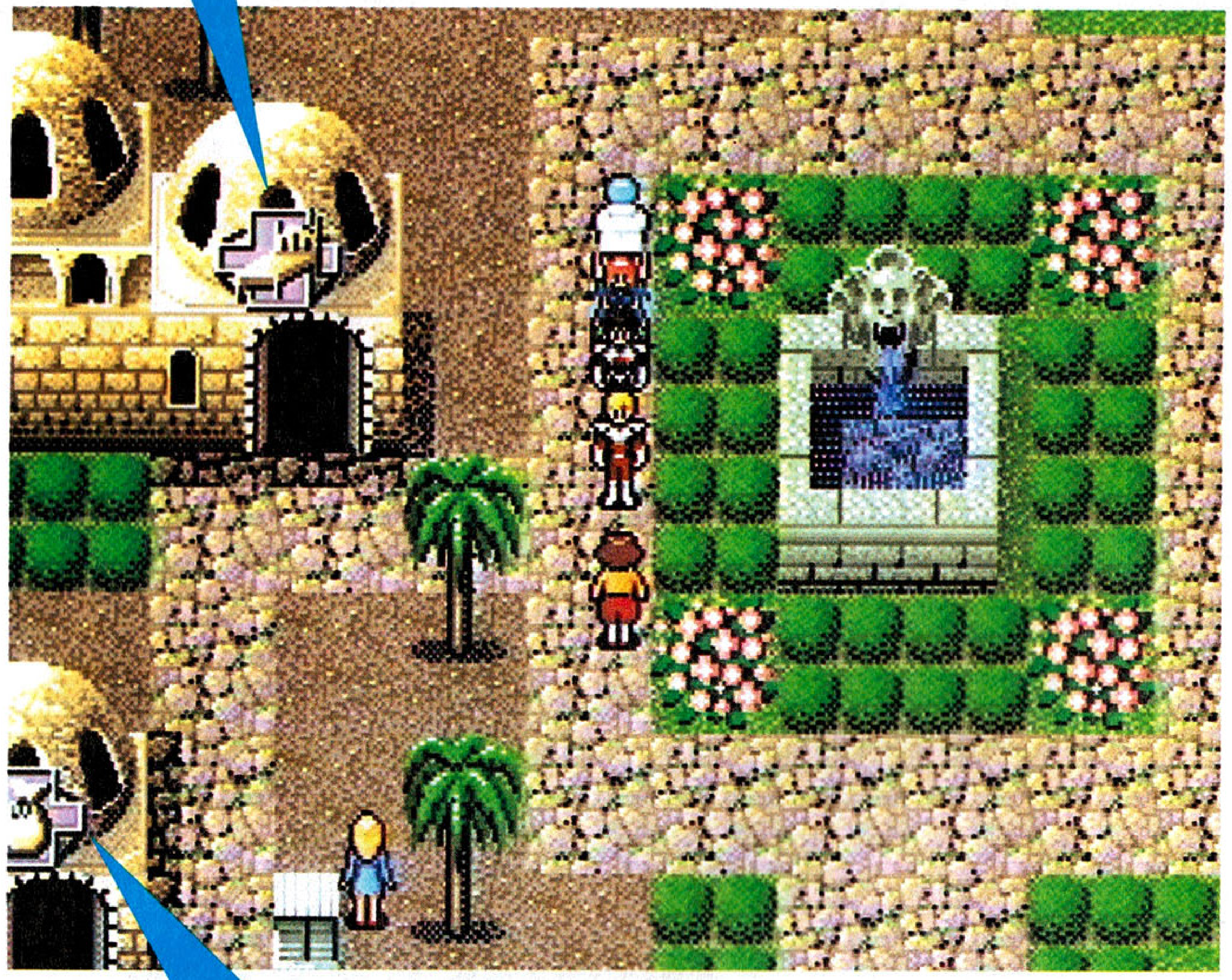
◐雰囲気的には、『III』に近い

シンボル　その1

よく見ると、ベッドのように見えるシンボルだ。このシンボルから想像できるのは宿屋だが、どうだろうか？　ちなみに、『II』では宿屋は存在せず、代わりに病院があった。『III』では宿屋があり、体力の回復のほかにも、それまでのデータのセーブを、そこでおこなうことができた。

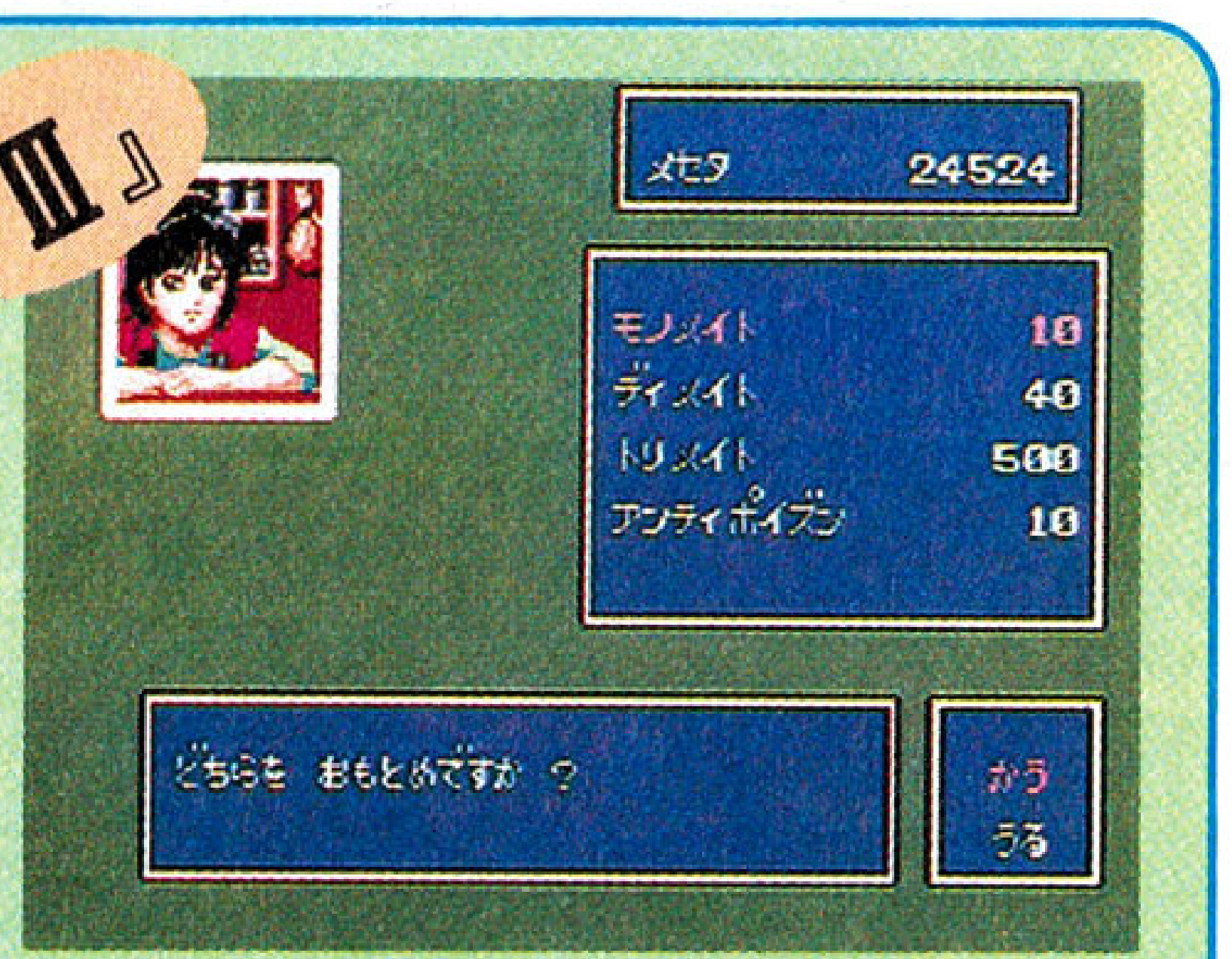


◐宿屋の代わりに病院があった。回復するＨＰにより値段が変わる



シンボル　その2

何か物が入った袋のようなシンボルだ。単純に考えると、道具屋のようだが…。道具屋だとすると、どのような物が売っているのだろうか。開発スタッフの話では、前作までのシリーズに登場したアイテムがいくつか出てくるそうだ。でも、『II』のような、科学的なアイテムは雰囲気に合わないかも。



メセタ　24524

モノメイト	10
ディメイト	40
トリメイト	500
アンティポイズン	10

どちらを　おもとめですか　？

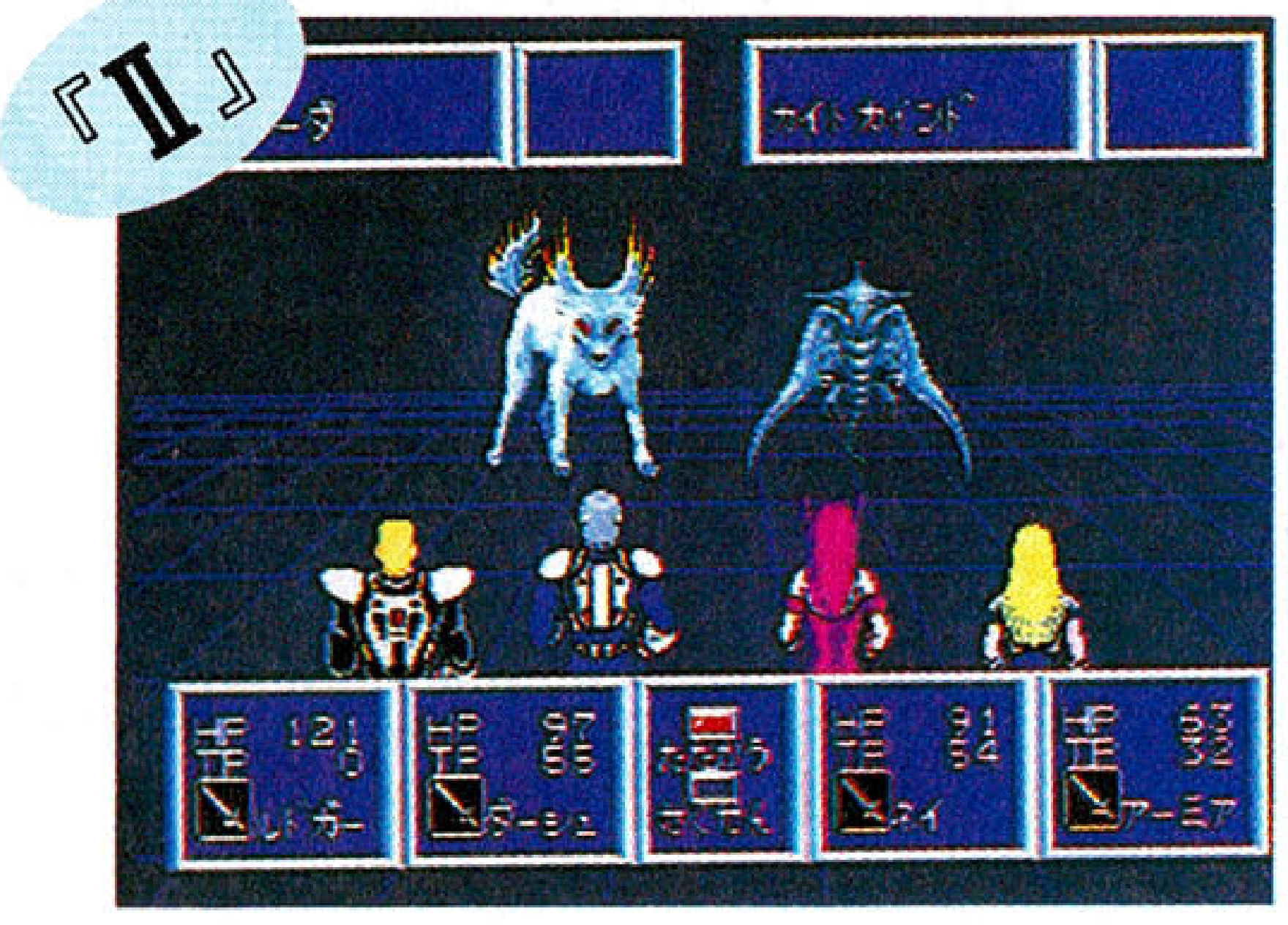
かう
うる

◐『III』で登場したアイテムも、出てくる可能性がある

モンスターを初公開!!

なめらかなアニメーションを実現する

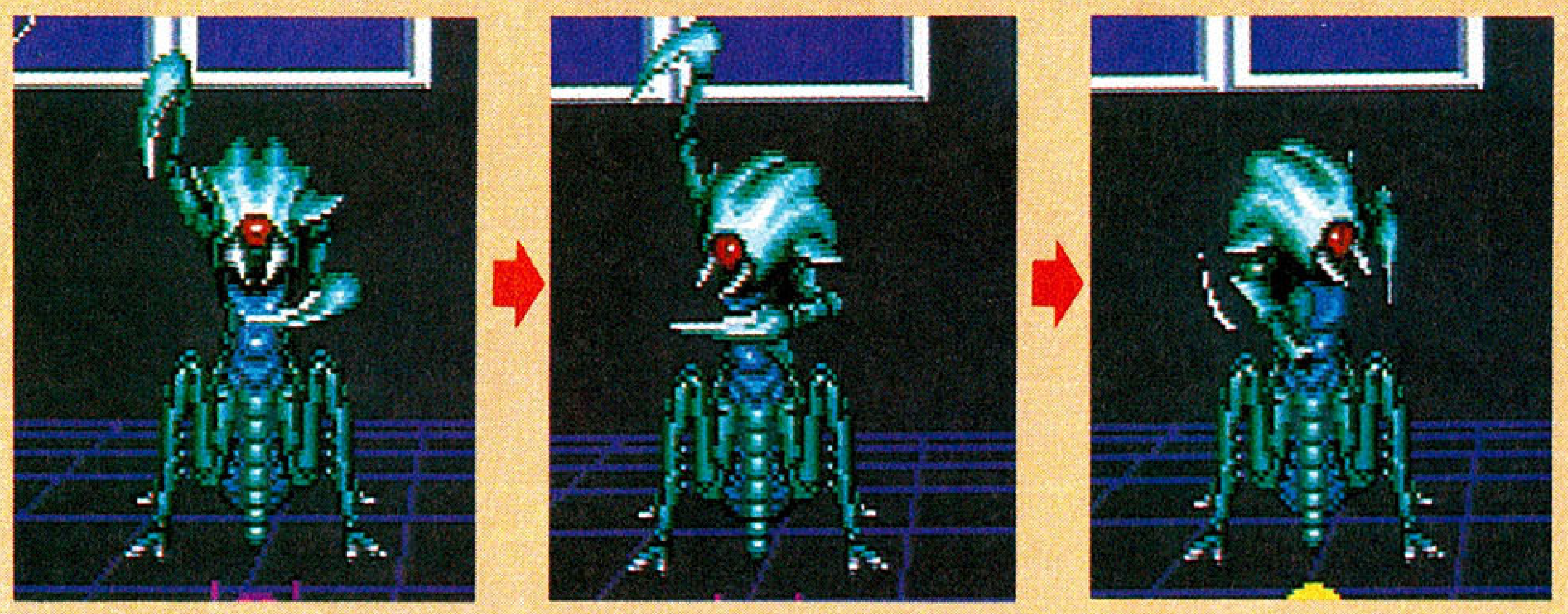
『Ⅳ』に登場するモンスターをアニメーションパターンとともに1体紹介する。モンスターの名前はグラスアサッシン。開発スタッフの話では、「戦闘をスムーズにする意味から、『II』よりは多少速いアニメーションになるでしょう」とのこと。戦闘シーンでは、このようなモンスターがスムーズにアニメーションするだろう。



◎『Ⅳ』の戦闘シーンでは、ちゃんと背景も入る予定だ

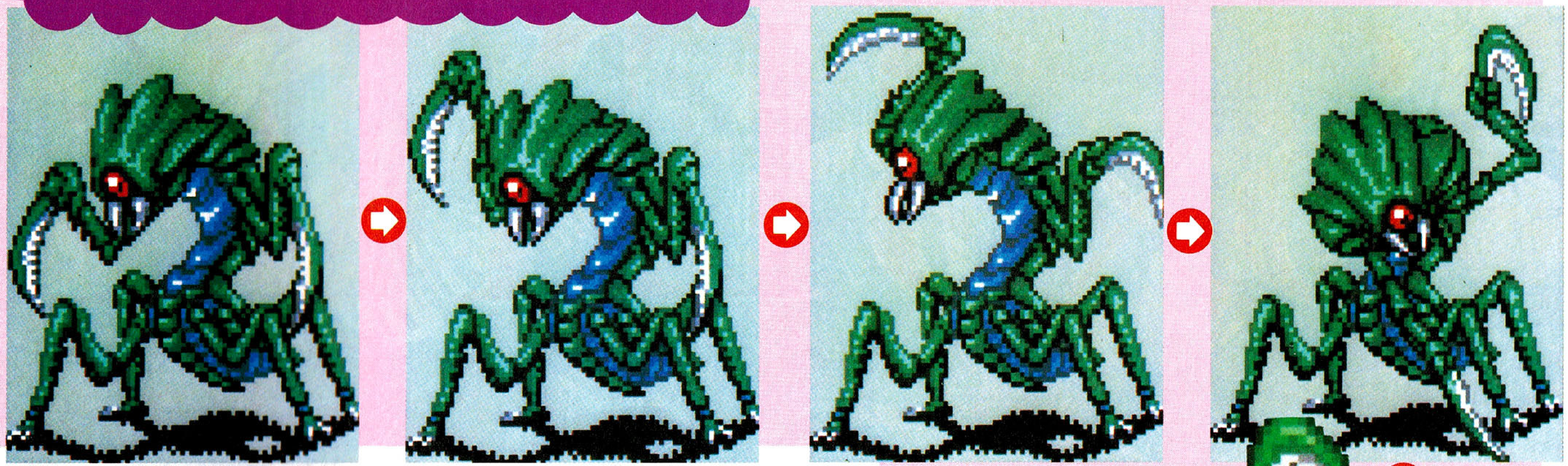
『ファンタシースターII』にも登場

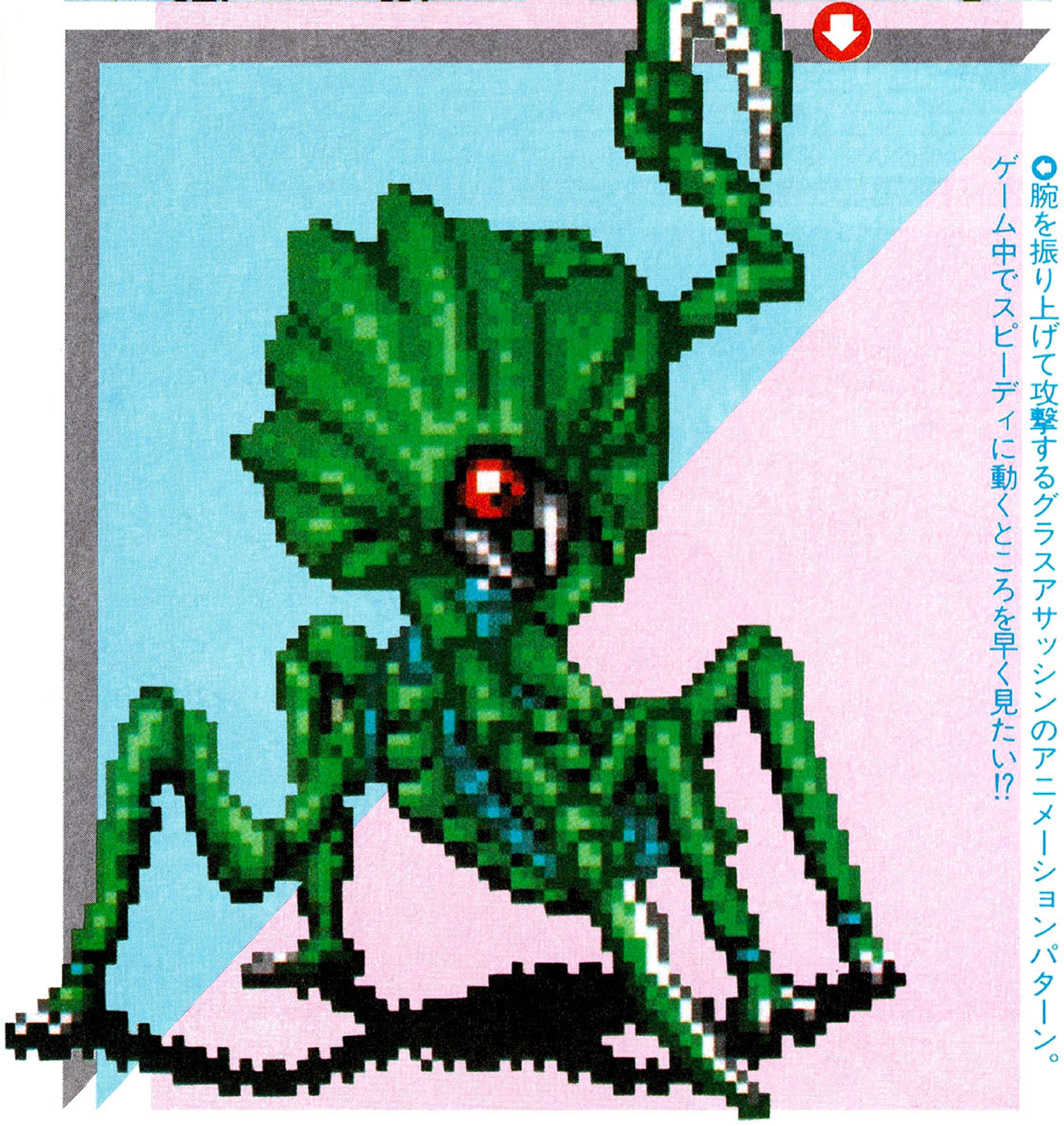
覚えている人もいるだろうが、グラスアサッシンは、『II』にも登場したバイオモンスターだ。今回の『Ⅳ』では、バイオモンスターであるグラスアサッシンが、モタビア星で自然繁殖して、そのまま定着した、いわゆる土着モンスターとして登場する。『II』では正面から見た姿で登場し、今回公開された写真と同じように、腕のカマを振り上げて攻撃するアニメーションを見せていた。



◎『Ⅳ』のアニメーションでは、もっとなめらかなものになるだろう

アニメパターンを連続で

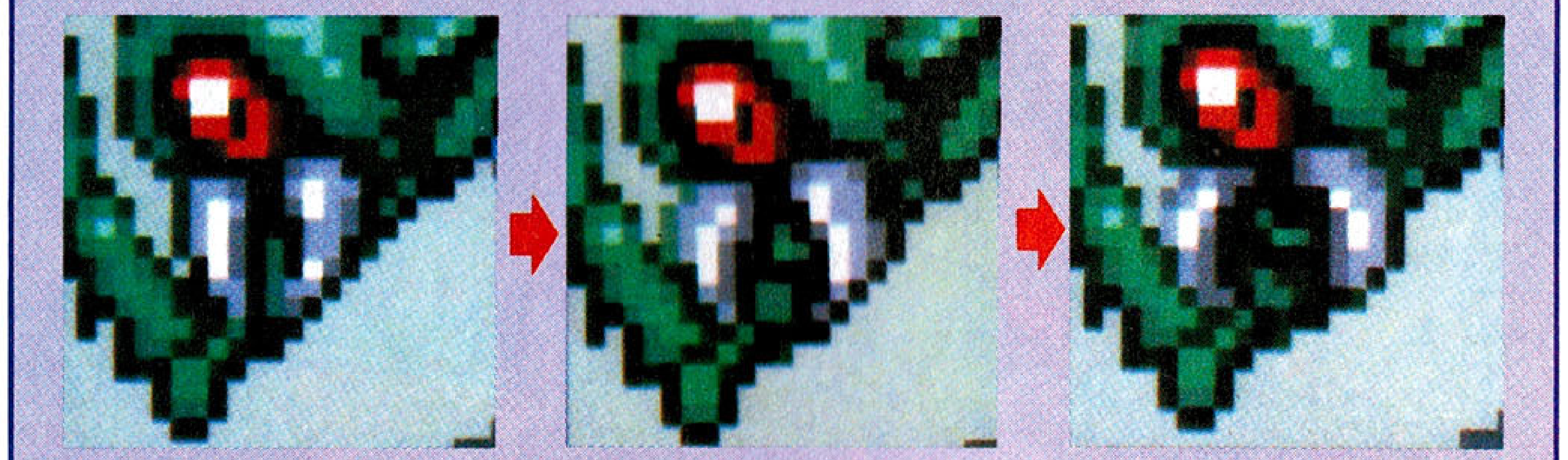




◎腕を振り上げて攻撃するグラスアサッシンのアニメーションパターン。ゲーム中でスピーディに動くところを早く見たい!?

ポイントチェック・A

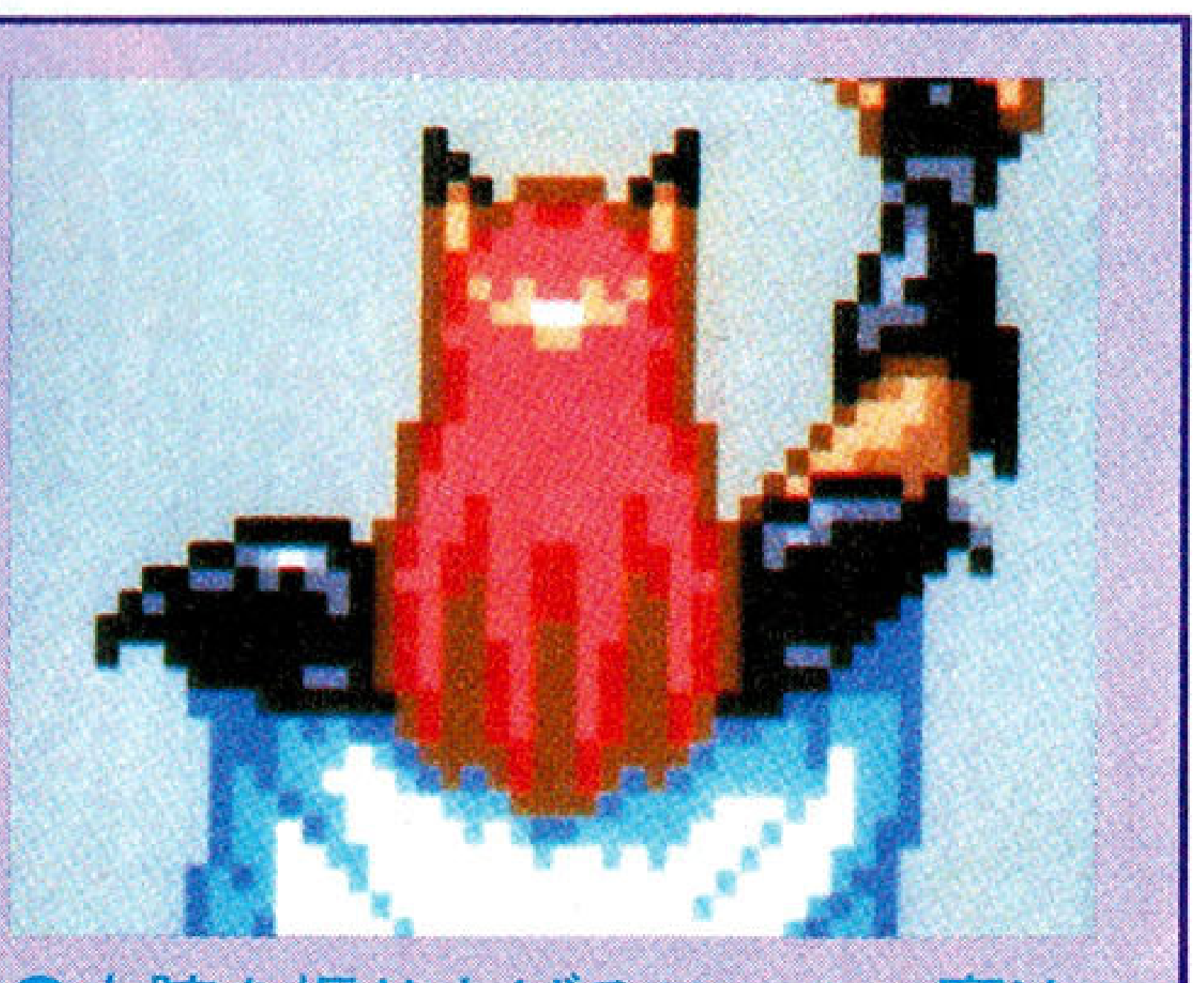
グラスアサッシンの口もとの部分のアップ。写真を見ても分かるとおり、よく見ないと見落としてしまうような、かなり細かい部分にもアニメーションパターンが用意されている。これ以外にも、体のいろいろな部分がアニメーションすることも考えられる。



◎細かい部分も、ちゃんとアニメーションする。見落とさないように

ポイントチェック・B

右の写真は、戦闘シーンに出てくるキャラクタの後ろ姿だろう。開発スタッフの話では、「戦闘シーンは、『II』と『III』を足した感じになると思います」ということなので、『II』の戦闘シーンのような、各キャラクタの攻撃も、アニメーションで見られる可能性もあるわけだ。

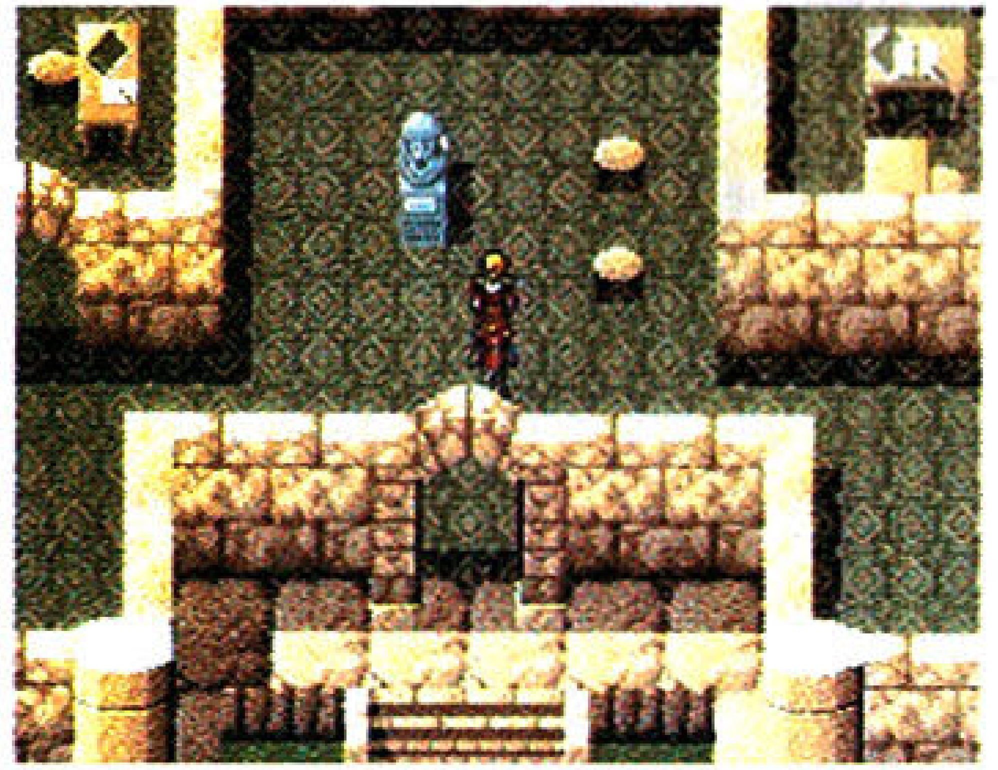


◎右腕を振り上げるファル。魔法かテクニックの使い手かも!?

ファンタシースターIV（仮称）

メーカー名	セガ		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(16Mbit)+バッテリーバックアップ		
ジャンル	RPG		

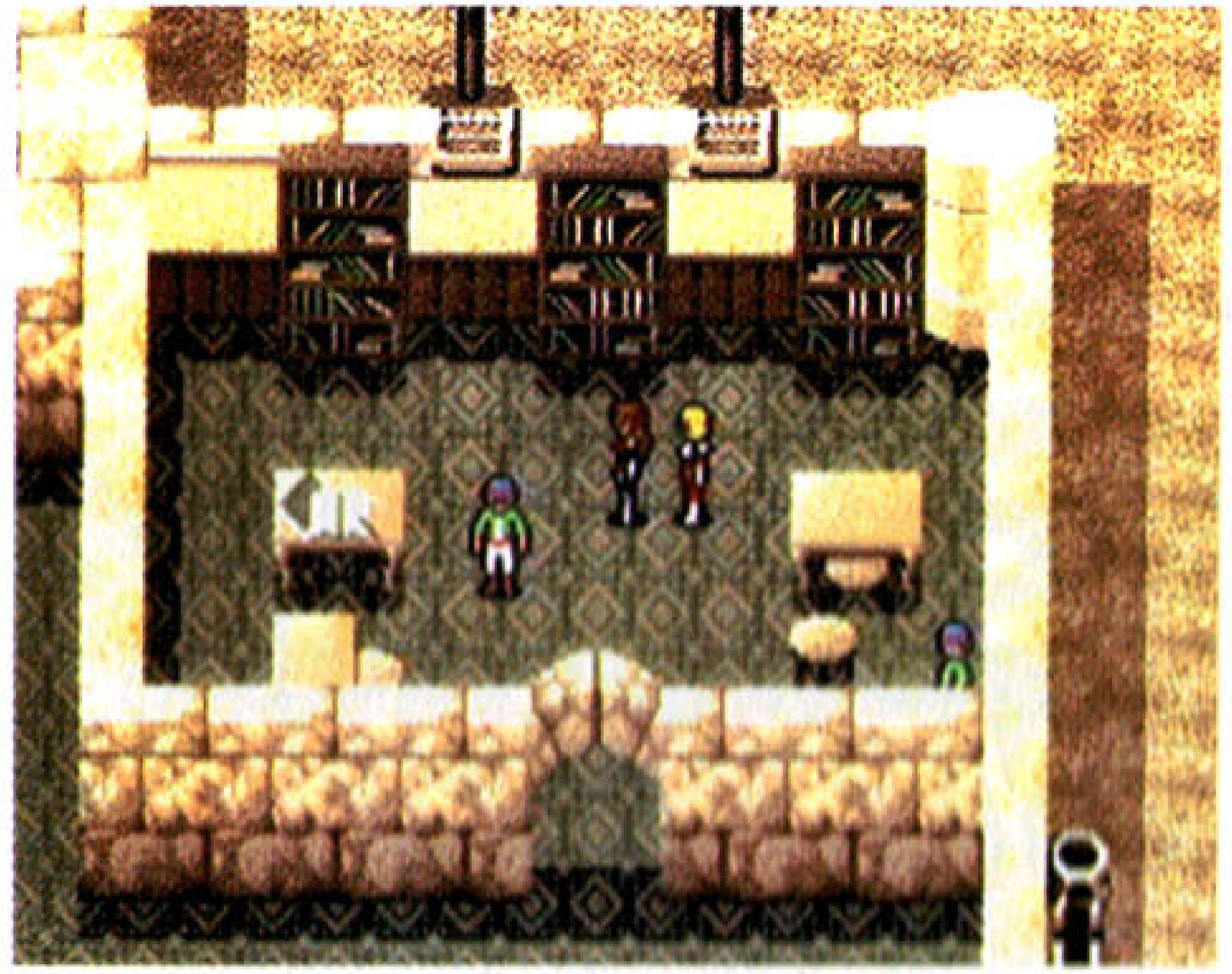
だんだんとゲーム内容があきらかになっていくが、今月はモタビア星のアカデミー校舎内を紹介。



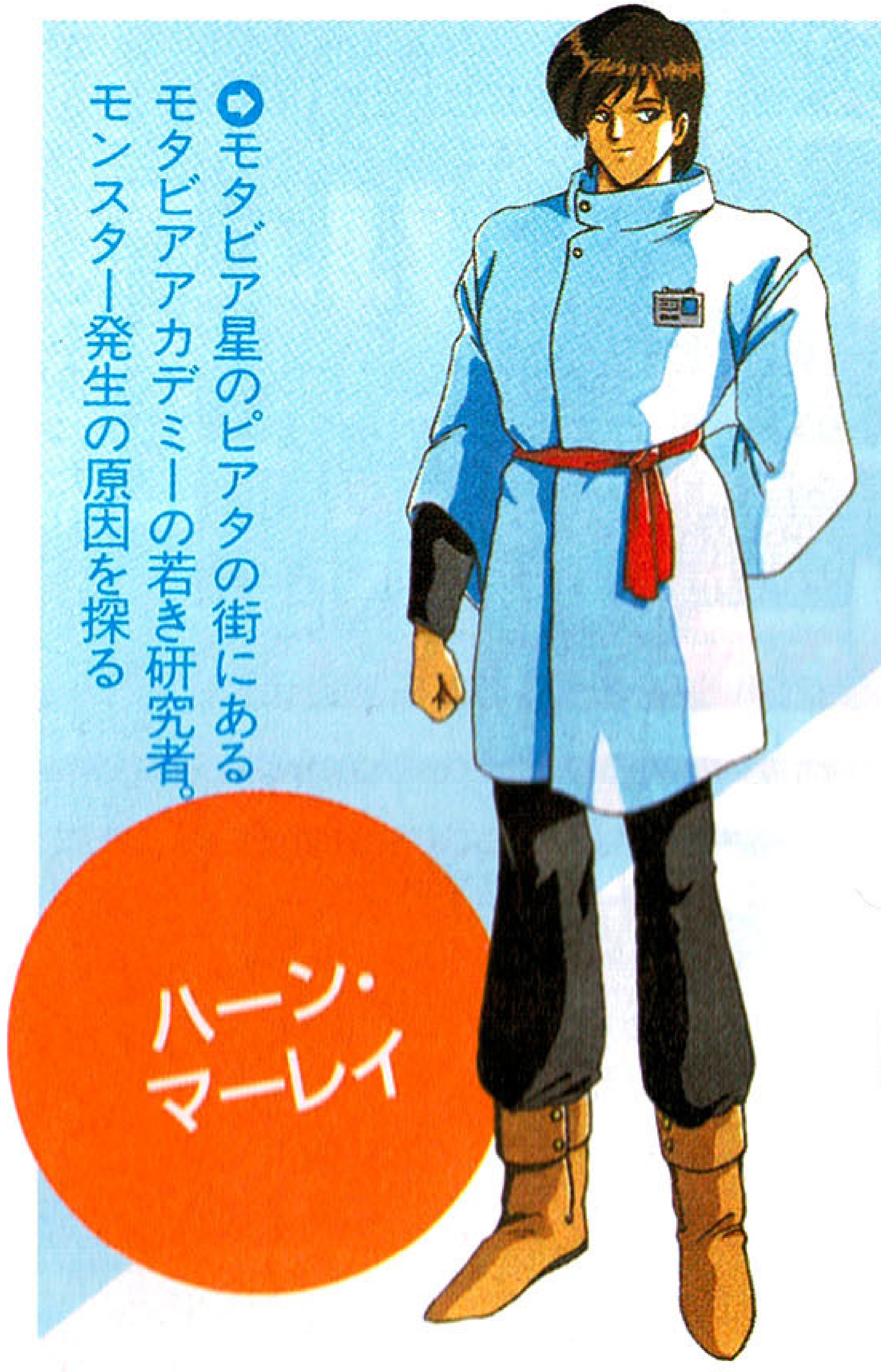
⬅モタビアアカデミーの校舎内。玄関には像が置いてある

新キャラクタ登場

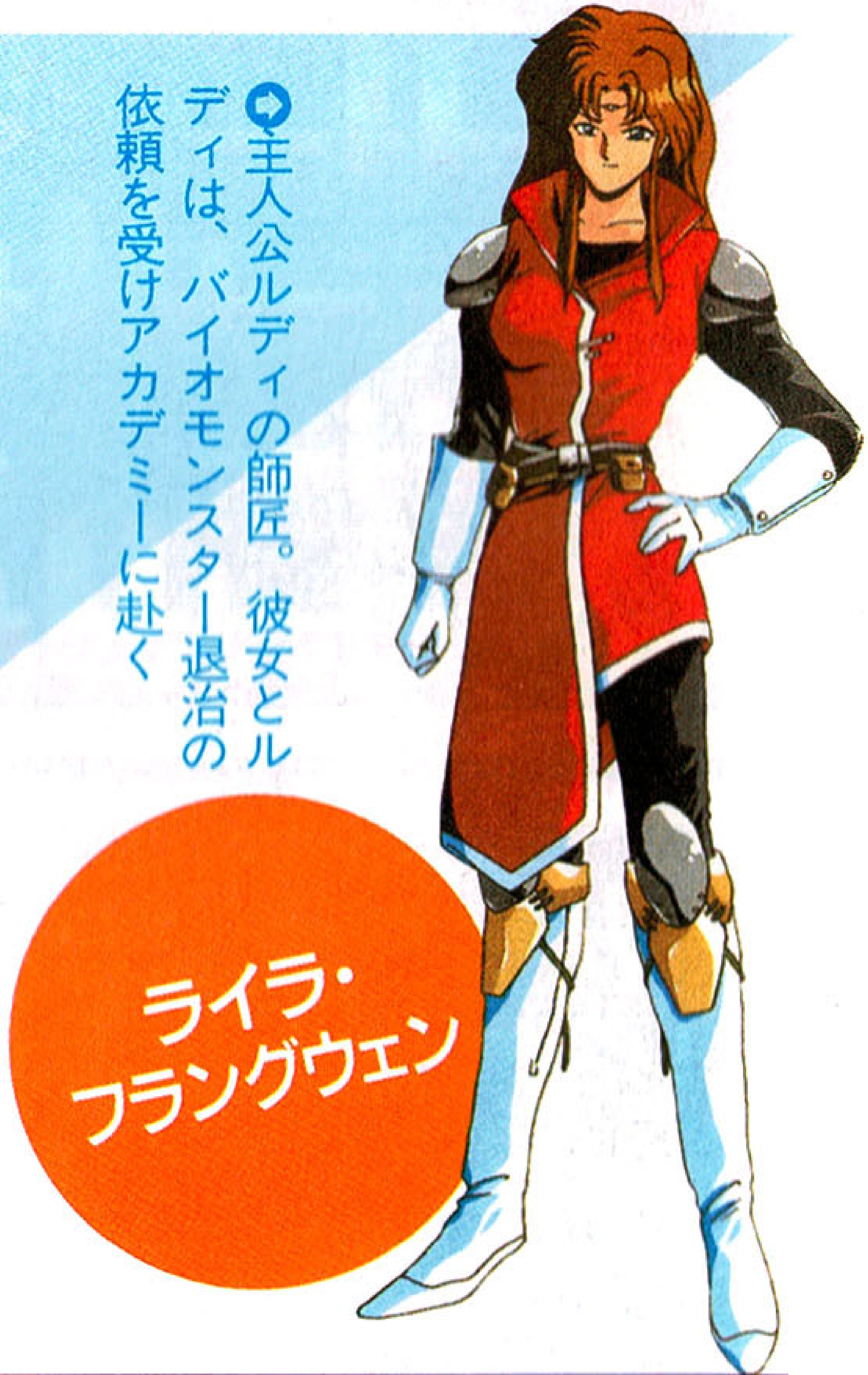
新しいキャラクタは、主人公ルディの師匠の「ライラ・フラングウェン」と、学者の「ハーン・マーレイ」だ。冒険の最初の頃から仲間として戦っていくぞ。



⬆なにやら本がたくさんあるぞ。図書館なのだろうか？



➡モタビア星のピアタの街にあるモタビアアカデミーの若き研究者。モンスター発生の原因を探る


ライラ・フラングウェン

➡主人公ルディの師匠。彼女とルディは、バイオモンスター退治の依頼を受けアカデミーに赴く

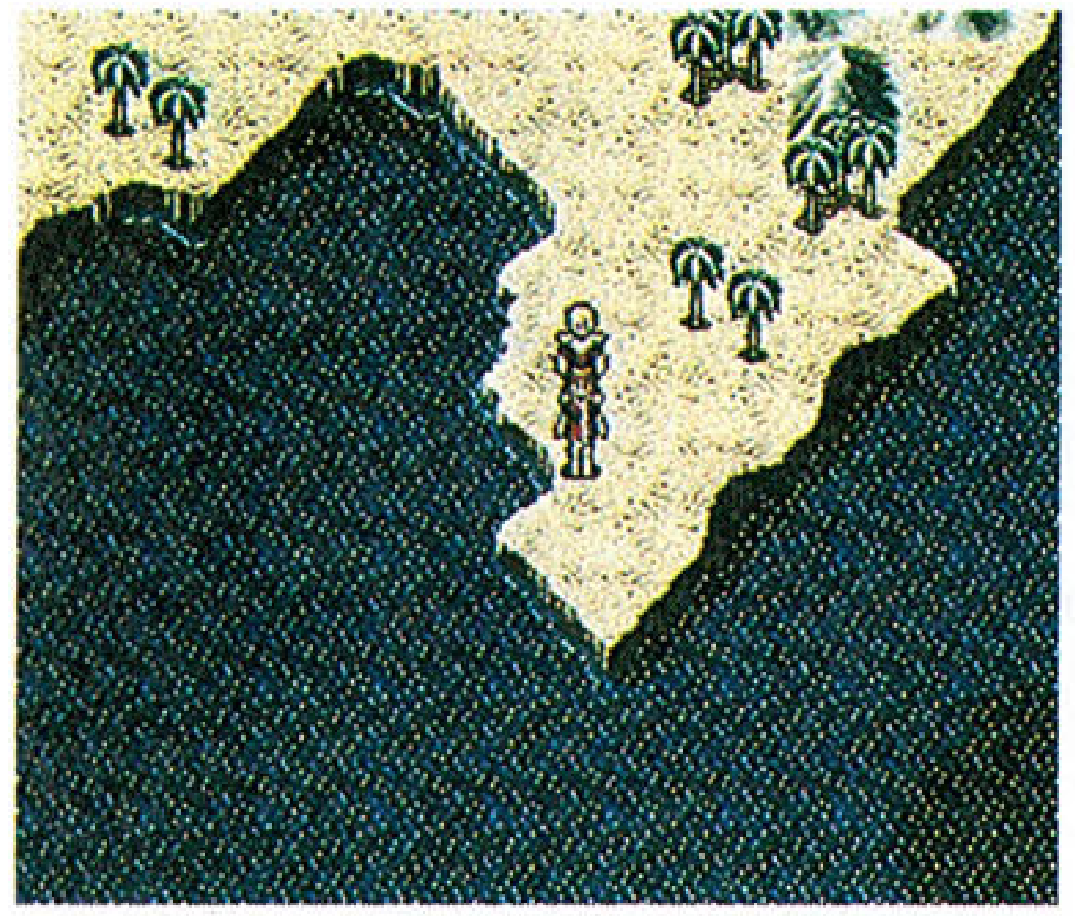
ファンタシースターIV
（仮称）

メーカー名	セガ		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(16Mbit)+バッテリーバックアップ		
ジャンル	RPG		

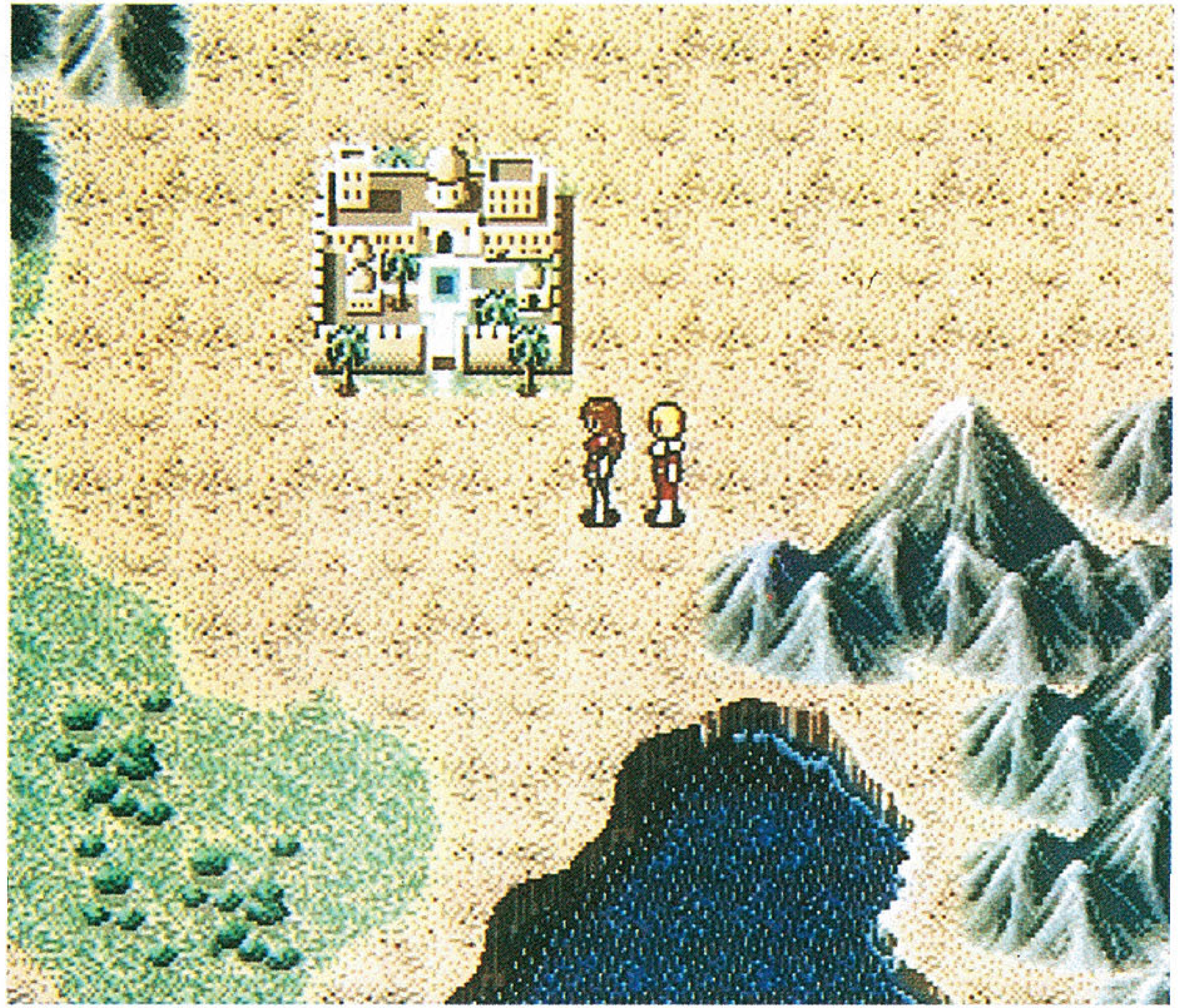
発売日、価格はまだ未定のままだが、毎月少しずつ情報が明かされている。主要キャラ、街の画面、敵のアニメパターンなどに続く今月の最新情報&画面を紹介。

フィールド画面を初公開

今回はじめてフィールド画面を公開するが、前作と比べてもグラフィックはかなりクオリティーの高いものに仕上がっている。



細かく描き込まれたフィールドのグラフィック

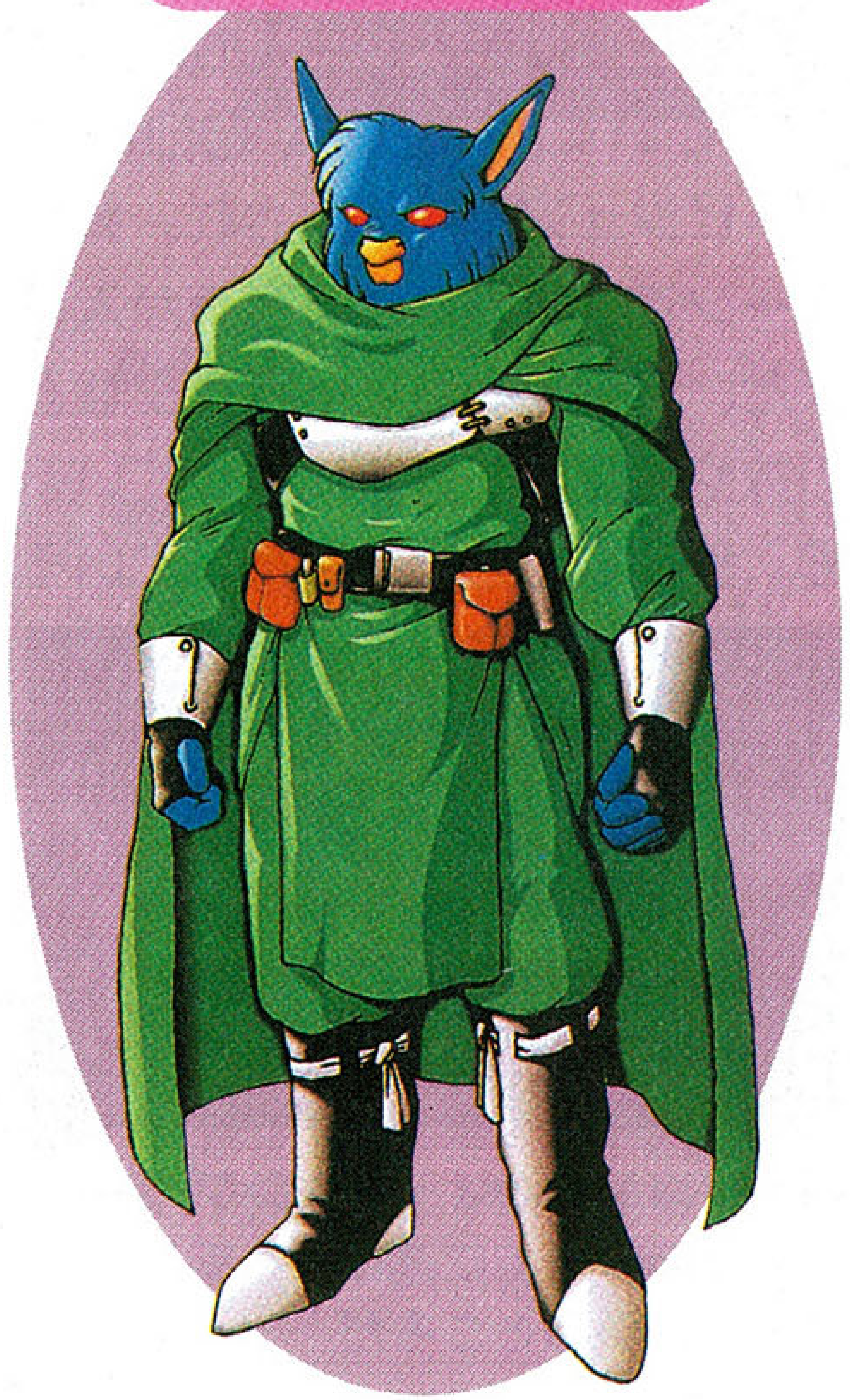


着々と出来上がってきているゲーム画面。砂漠の付近に村がある。どんなイベントがあるのだろう

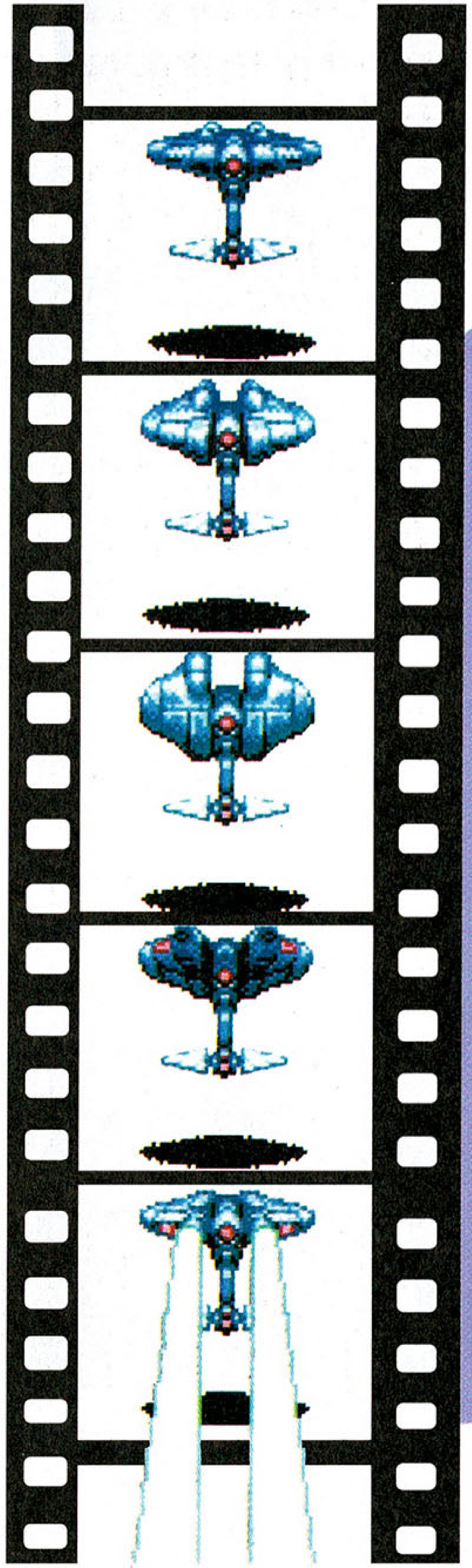
新たなキャラクタが登場

また１人、新しいキャラクタのベールが剥がされた。彼の名は「パイク」。モタビアンの戦士「モタビアンマニア」の若者、というデータだけがわかっている。果たして彼は主人公の仲間になるのか？そのほかのことは、まだ謎だ。

パイク



アニメする敵キャラクタ



モンスター「センサービット」（小型浮遊哨戒ポッド）の戦闘時のアニメーションパターンだ。施設内の警備が主任務。侵入者の発見が第一目的であるため、単体の戦闘能力はさほど高くない

人気RPGシリーズの最新作がついに姿を現し始めた

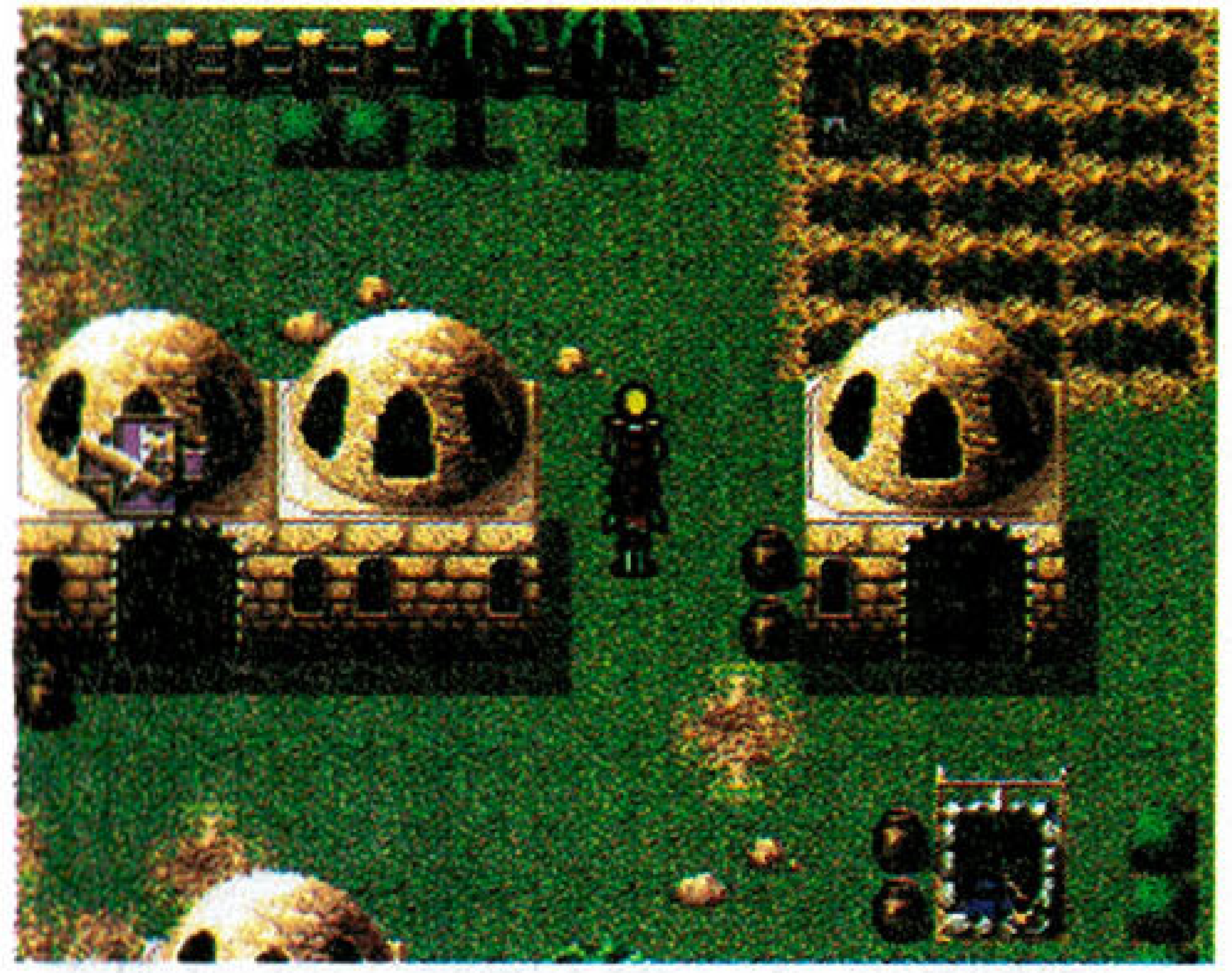
ファンタシースターIV

発売日に向けて期待が高まる『ファンタシースターIV』の最新情報

発売予定日	12月	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	――――
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	55%（5月27日現在）

徐々に明らかにされる「IV」のシステム

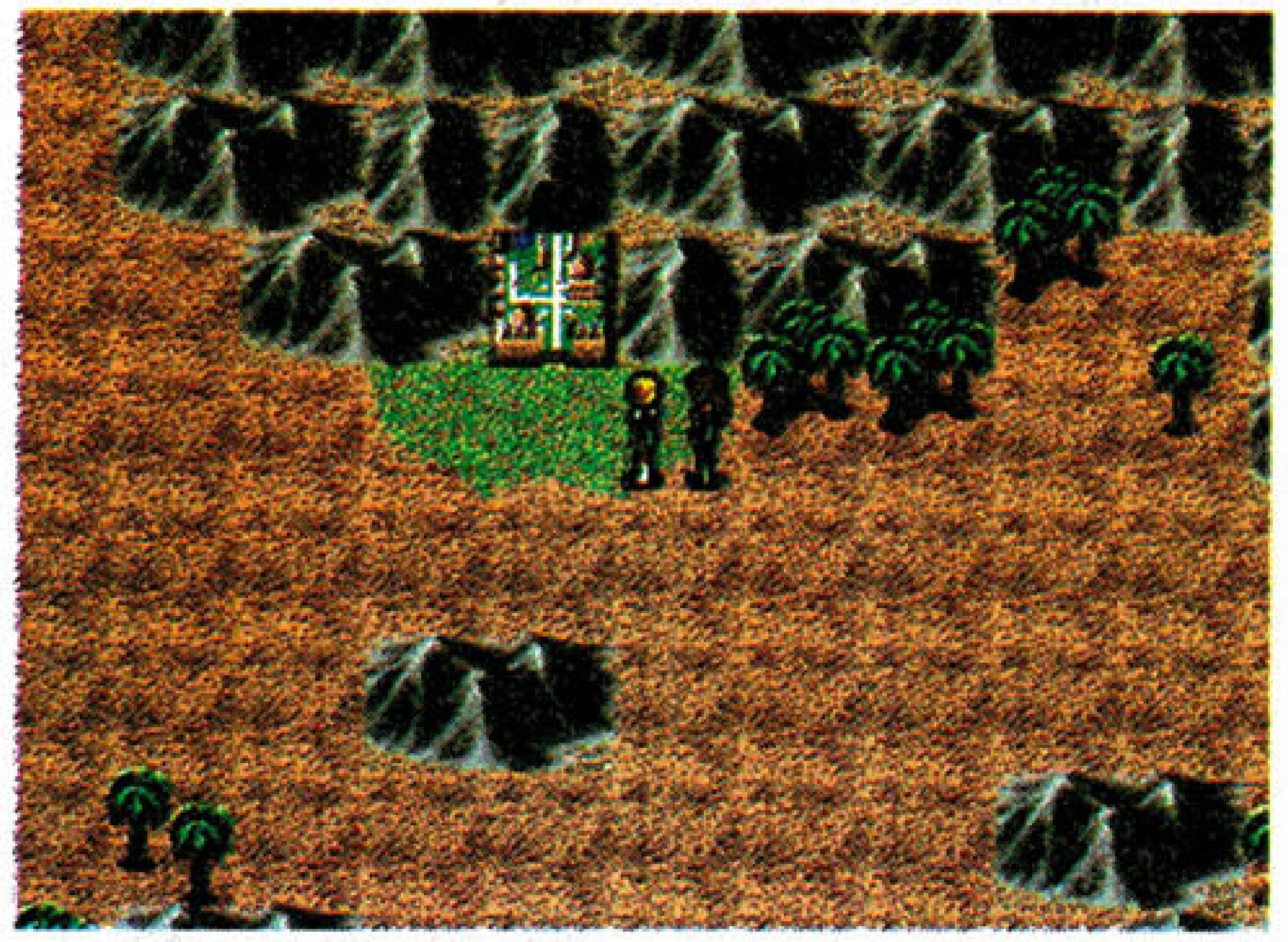
『IV』の舞台は、『II』の時代から千年の月日が流れ去ったアルゴル太陽系だ。マークIII版『I』の舞台のパルマ星が『II』のストーリーで消滅してしまったため、モタビアとデゾリスの2つの惑星で冒険を繰り広げることになる。シリーズ3作目の『III』は、パルマ星を脱出した人々の話なので今回の『IV』とのストーリー上の深い関わりはない。最初に冒険する星は『II』のスタート地点と同じのモタビア星から始まる。かつては科学文明が発達していたが、いまは砂漠に覆われてしまい、昔の面影はほとんどなくなっている。



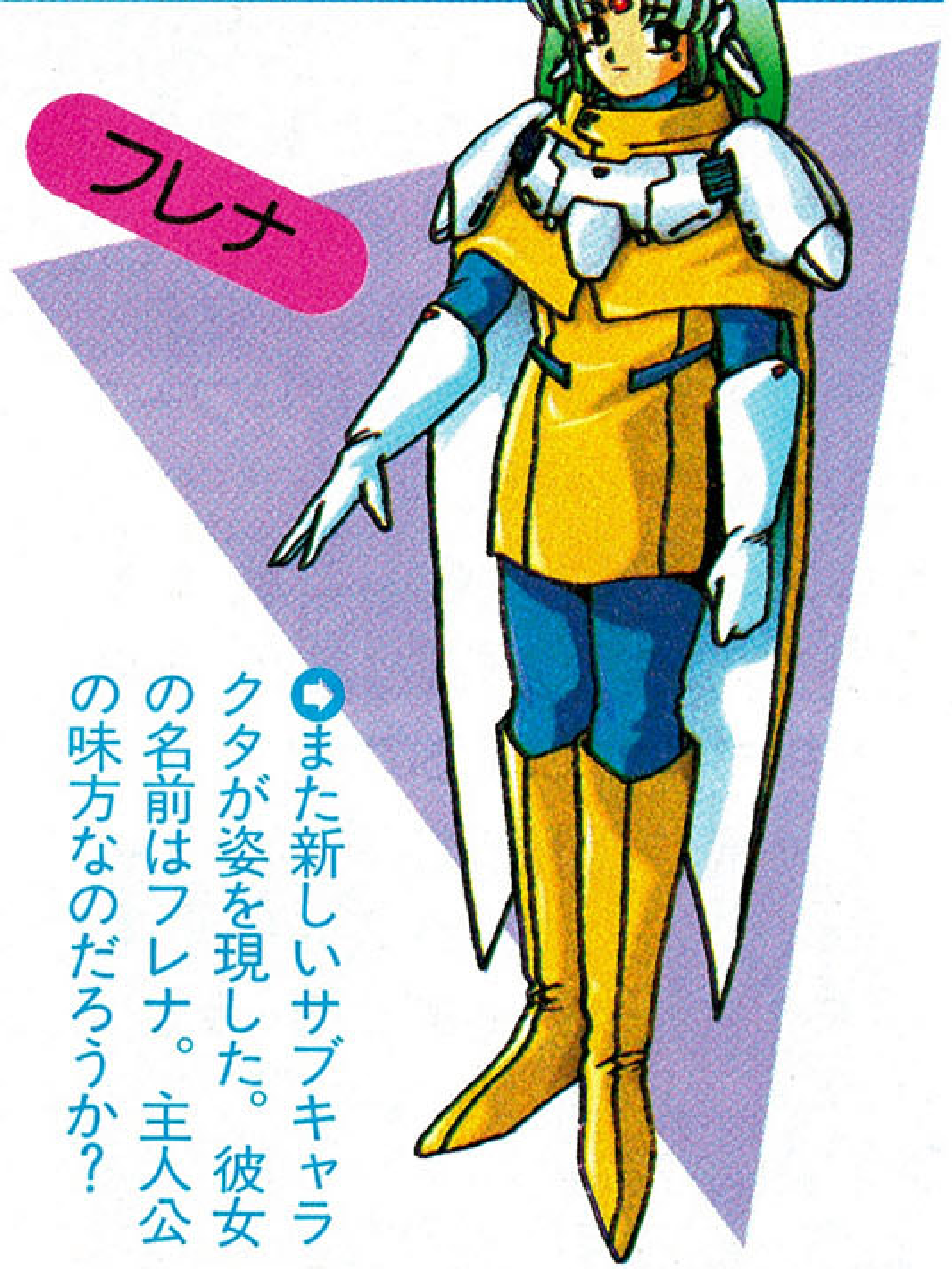
⬆前作よりさらに描き込まれたグラフィック。どこかの街だろうか？

サブキャラも続々と登場

今回の冒険では『III』と同じでパーティが最大5人まで組めるようになっている。4人のメインキャラクタのほか、サブキャラクタが1人だけ仲間になってくれるシステムだ。サブキャラクタはそれぞれの個性があり、また背負っているプロフィールも一人一人違う。7人のサブキャラクタにはそれぞれの能力があり、主人公たちと力を合わせながらさまざまな謎に挑む。やはりストーリー展開に応じて、サブキャラクタの入れかえがあるのだろうか？

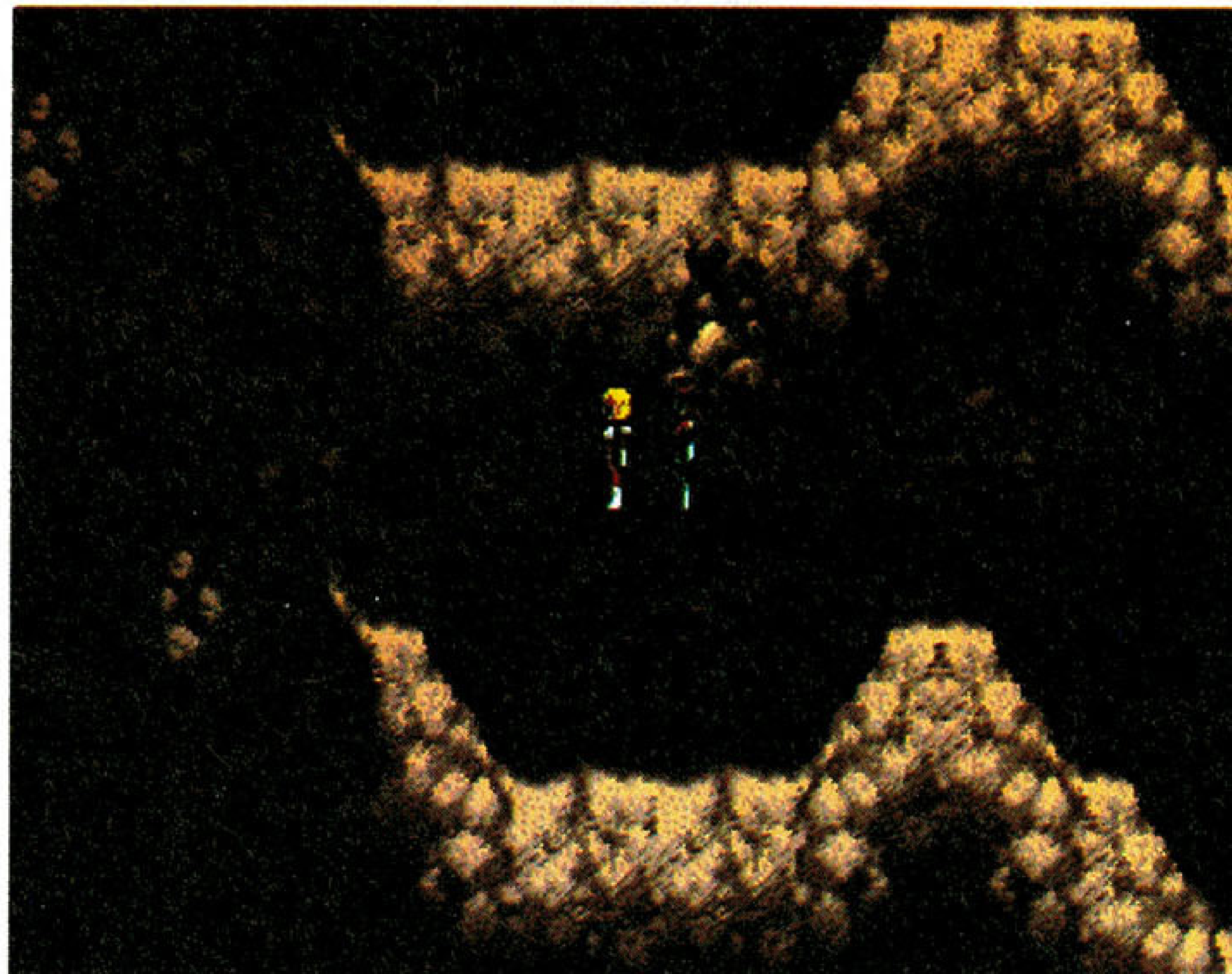


⬆だんだん出来上がってきたフィールド上のグラフィック。新たな冒険の舞台が見えつつある



➡また新しいサブキャラクタが姿を現した。彼女の名前はフレナ。主人公の味方なのだろうか？

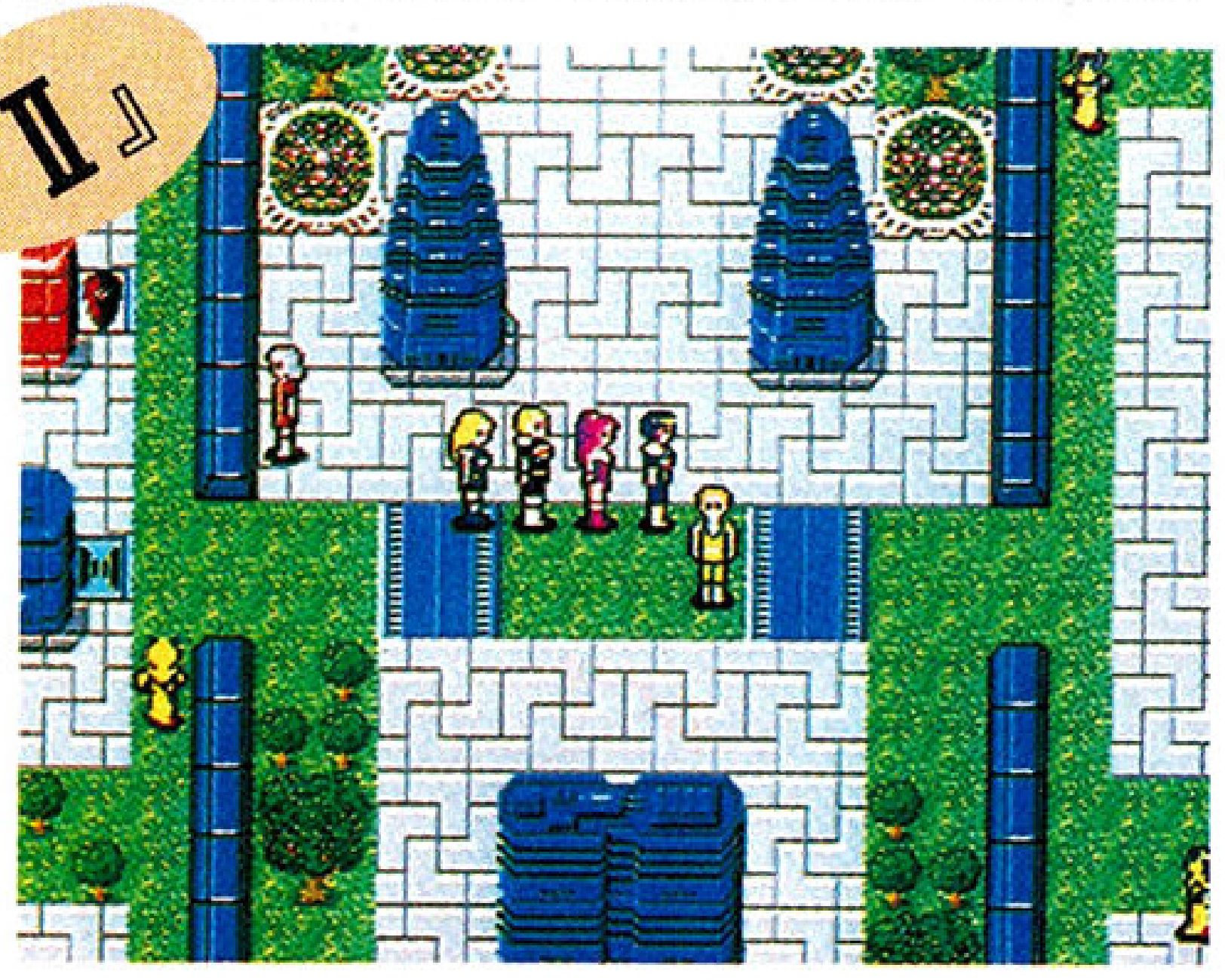
⬇美しく描き込まれた背景グラフィック上でゲームは展開する



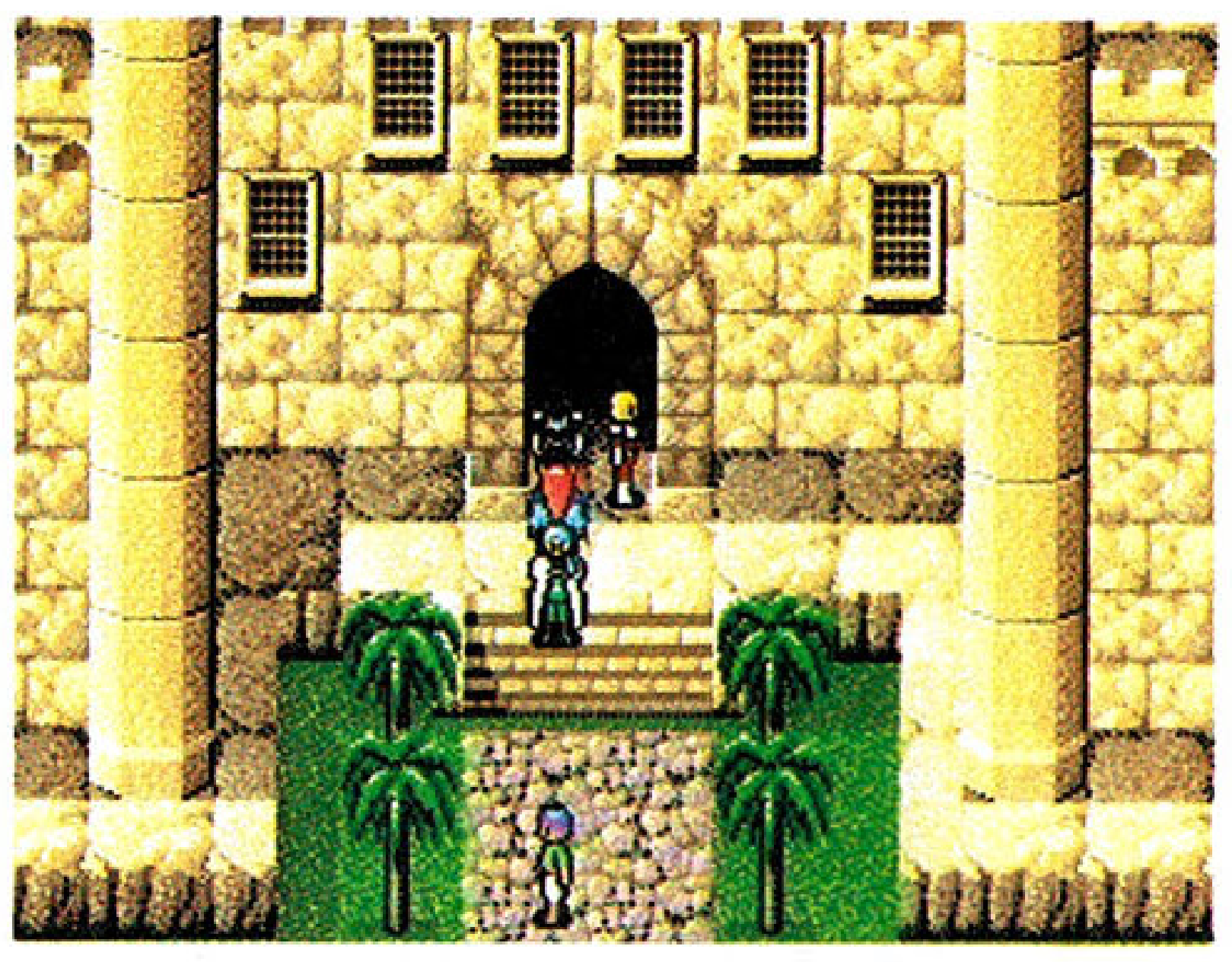
街の写真を初公開!!

すべての始まりはモタビア星・ピアタ

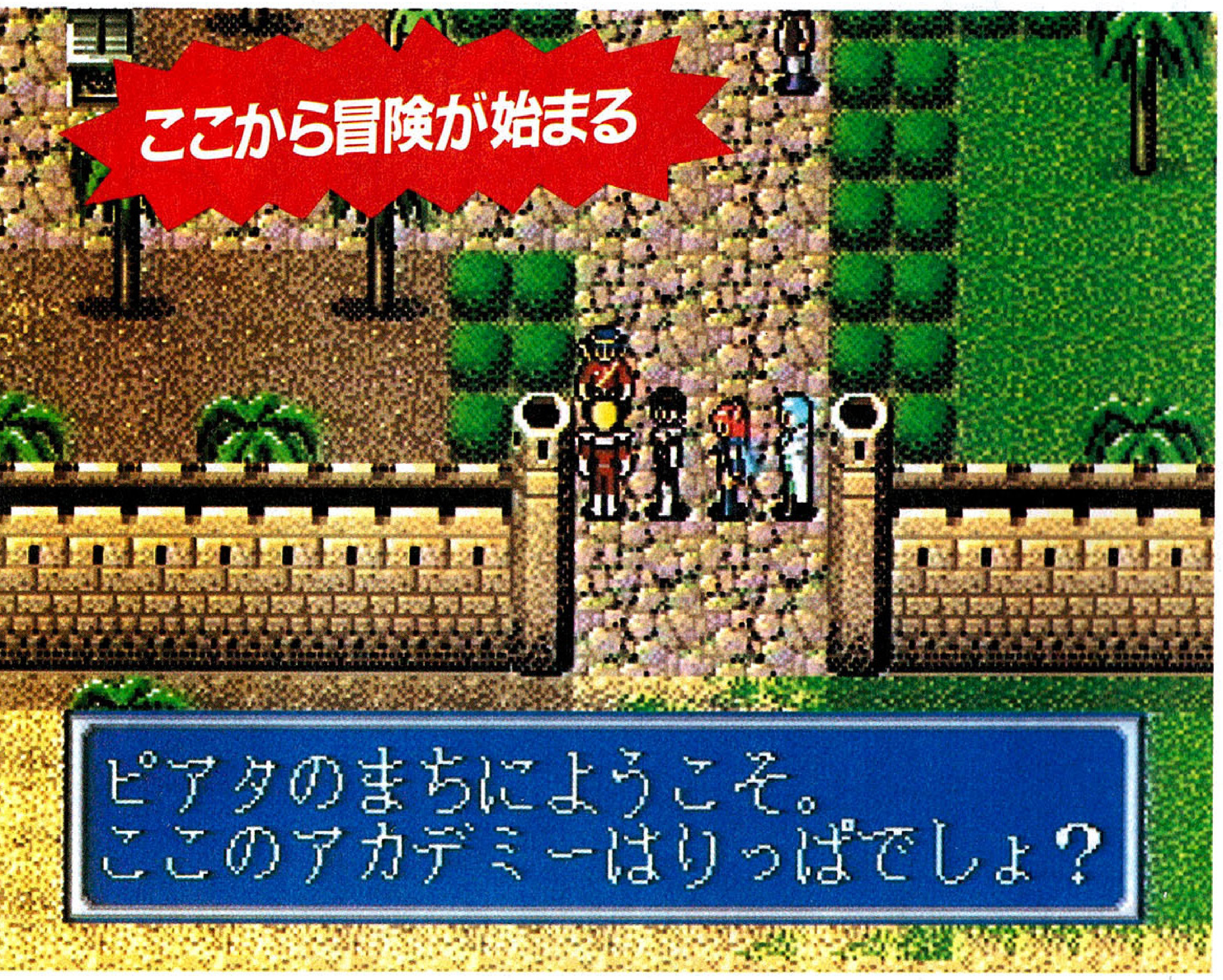
今回紹介する街は、モタビア星のピアタ。『ファンタシースターII』でも出てきた街なので、聞き覚えのある人もいるだろう。このピアタは、モタビアアカデミーを中心に発展した学園都市という設定で、『IV』の物語のスタート地点になる街なのだ。



⬆『II』のピアタは近代的だった



⬆『IV』では中世的な雰囲気だ



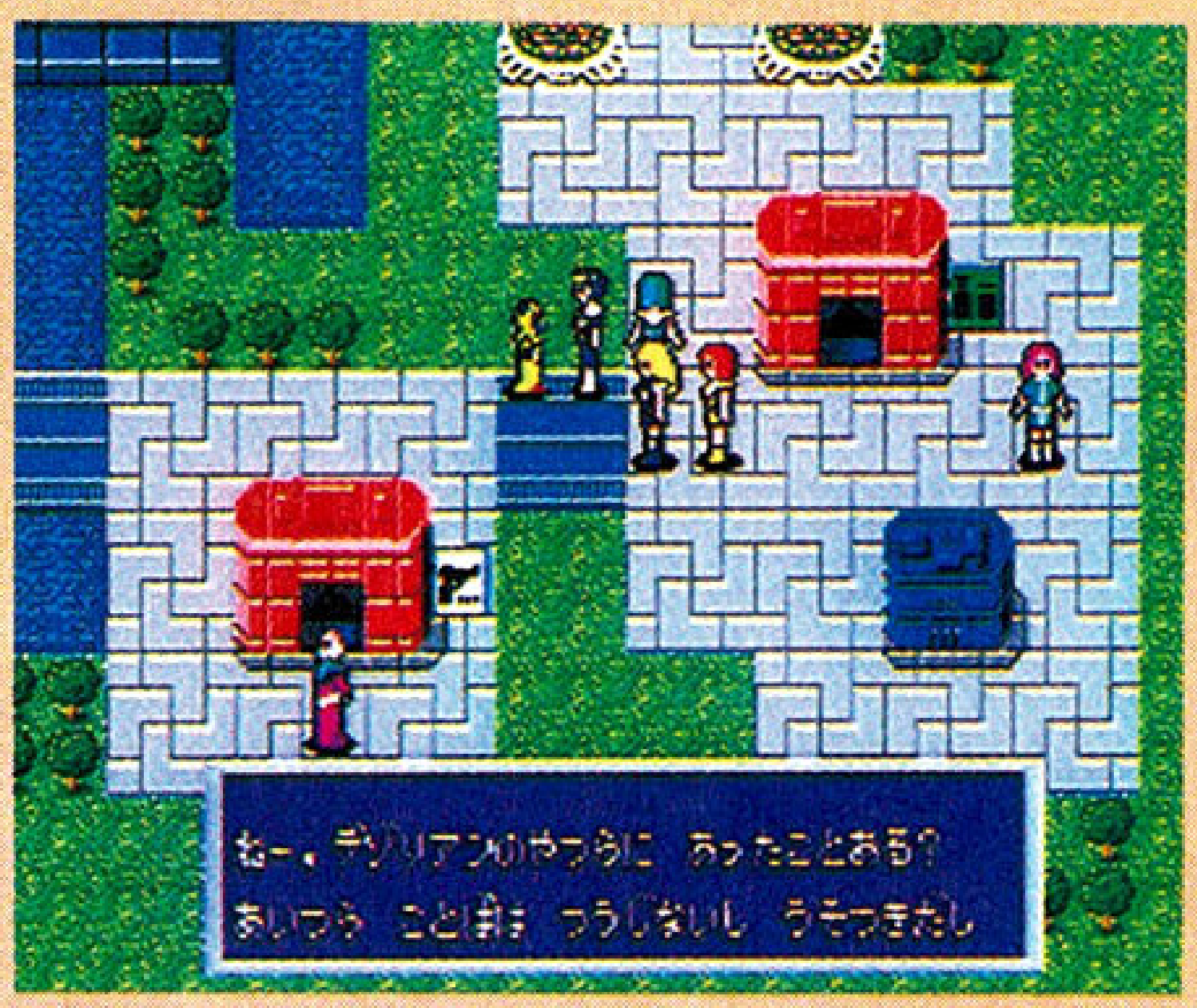
ピアタのまちにようこそ。
ここのアカデミーはりっぱでしょ？

⬆初公開された、『IV』の街のようす。『IV』の物語はこの街から始まる。メッセージも、字が大きくなり、読みやすくなった

『ファンタシースターII』でのピアタは

『II』でのピアタは、ゲーム中盤にジェットスクーターを手に入れたあと行けるようになった、スペースポートの近くにあった街だ。ピアタの街では、その後の冒険に役にたつ、さまざま情報や、主人公ユーシスの重大な秘密も聞くことができた。

⬆『II』のピアタの街は、ジェットスクーターで行く

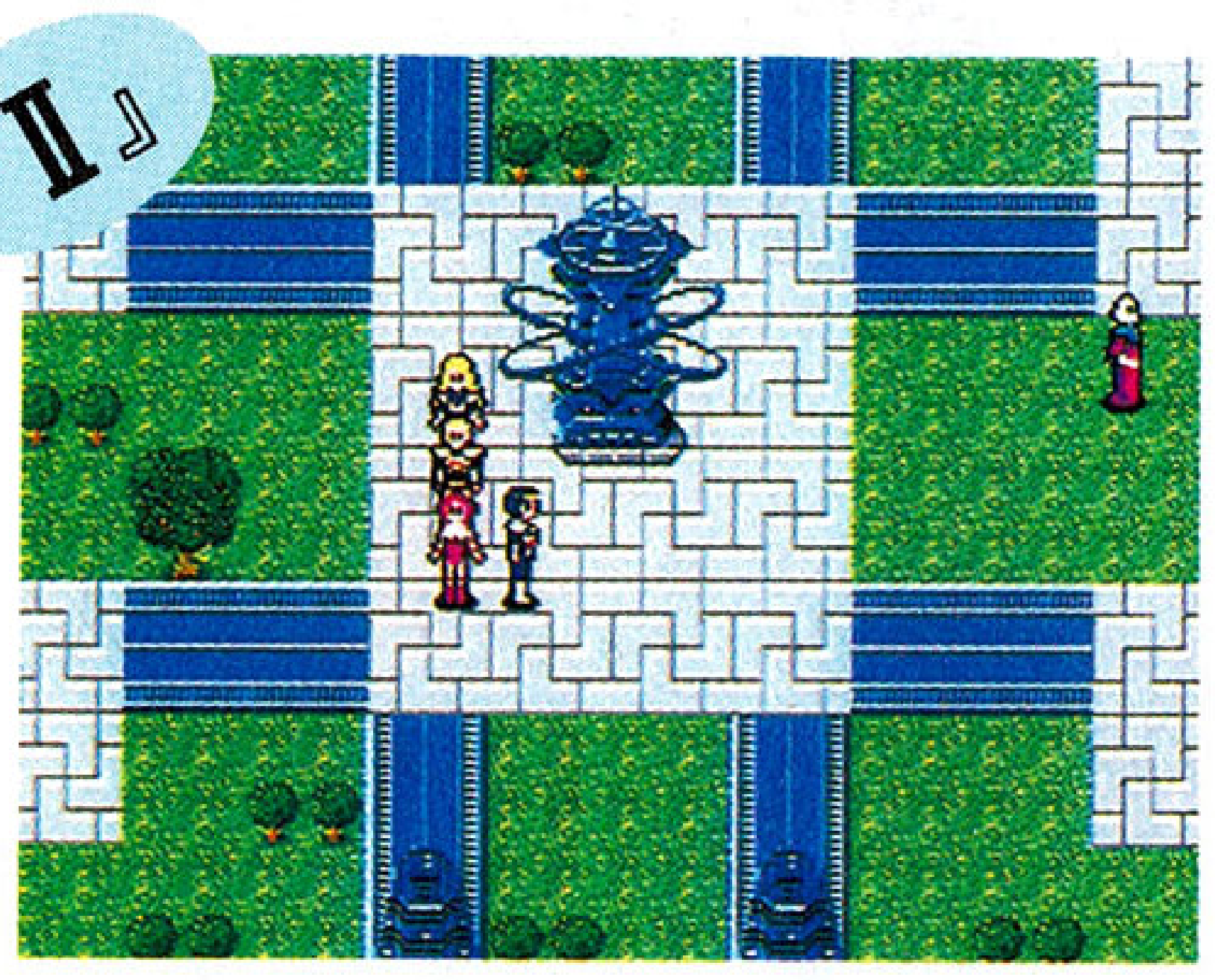


ねー、デゾリアンのやつらに あったことある？
あいつら ことばは つうじないし うそつきだし

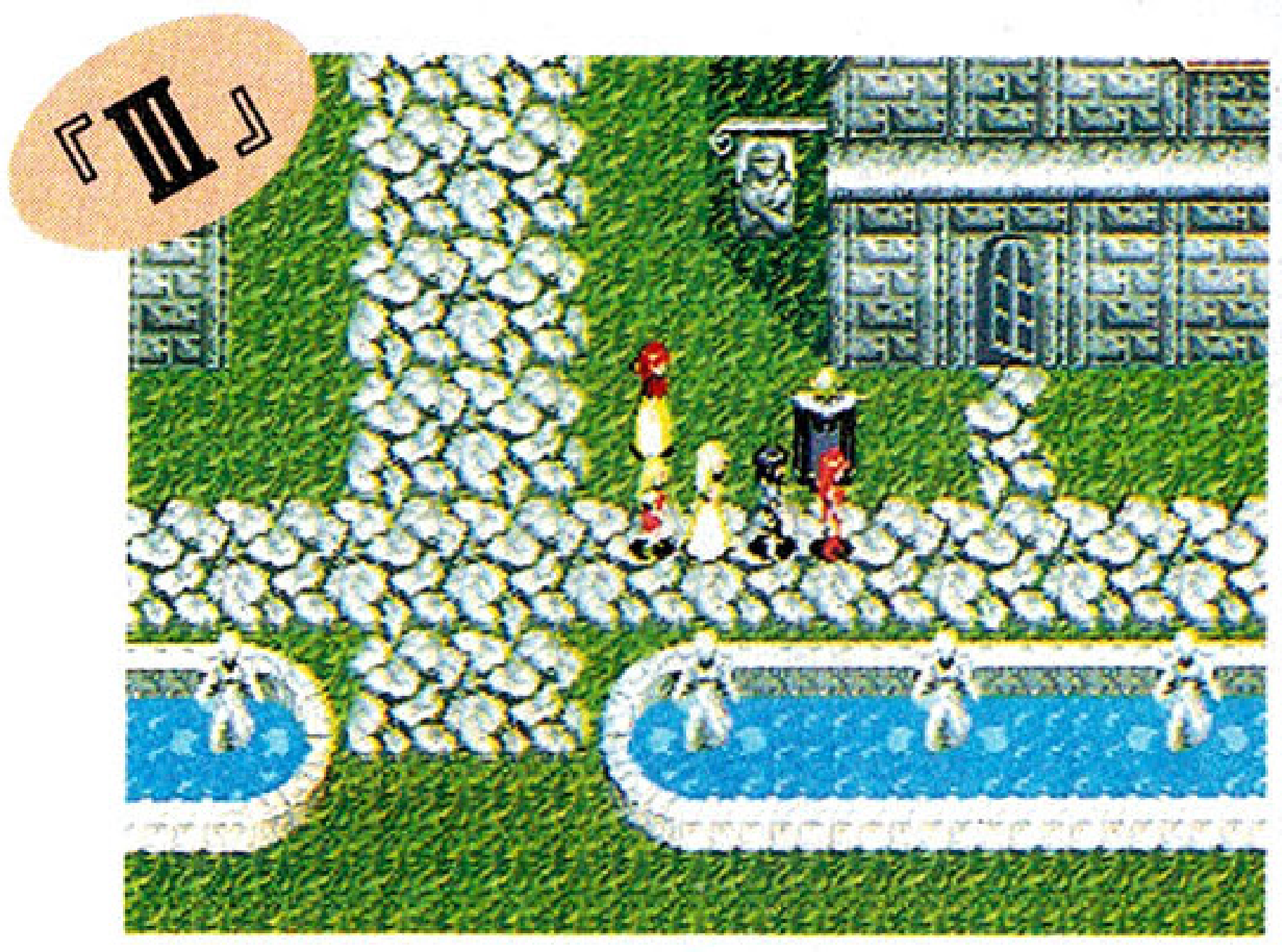
⬆ゲームの進行に関係する、大事な情報が聞くことができた

街のようすを予想

公開された画面を見てみると、近代的だった『II』のころのピアタとは、雰囲気がだいぶ違うことが分かる。雰囲気的には、『III』のような、中世的なイメージが強い。マザーブレインも破壊されたので、人々の生活レベルも低下してしまったのだろうか。



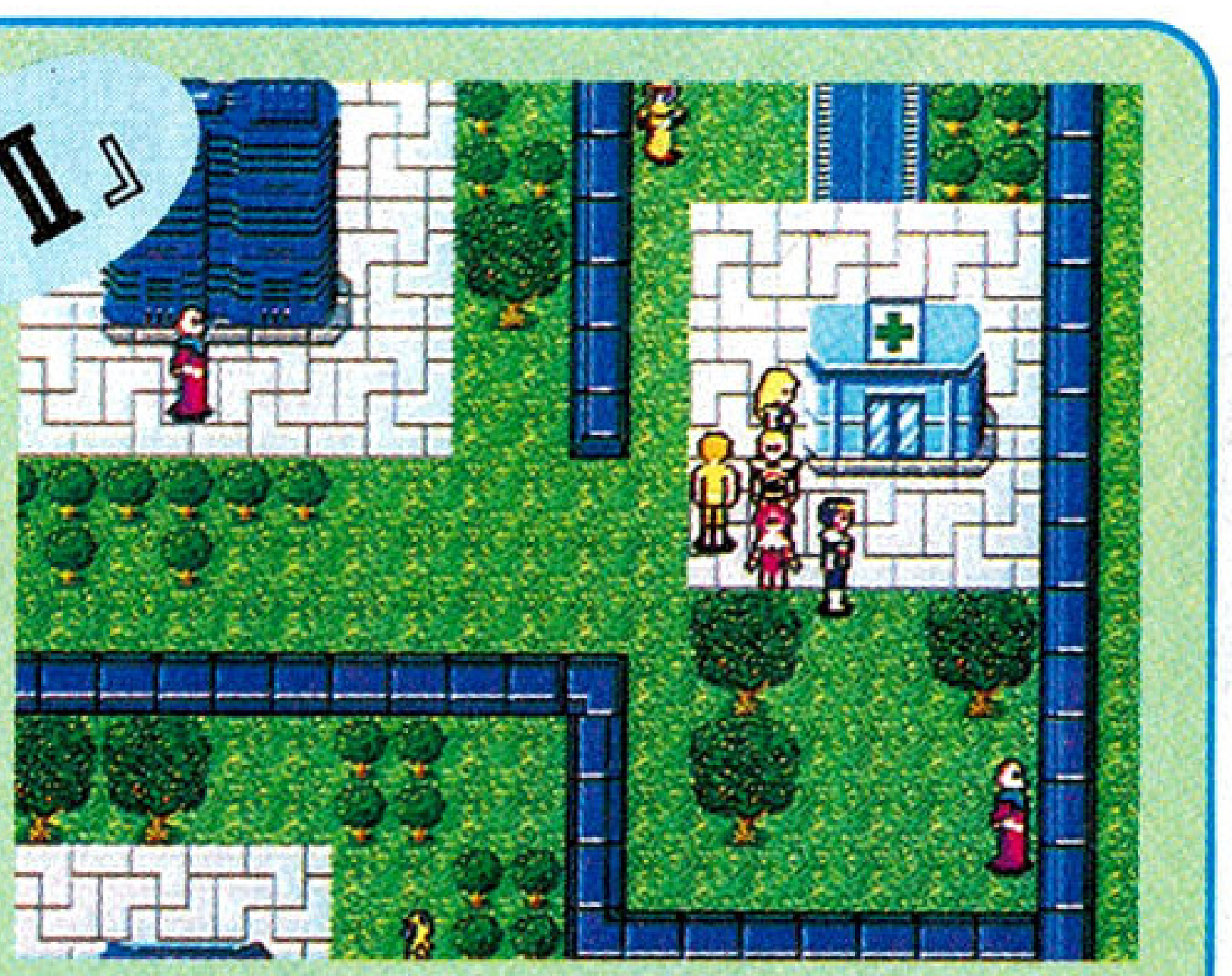
⬆全てコンピュータ管理された世界



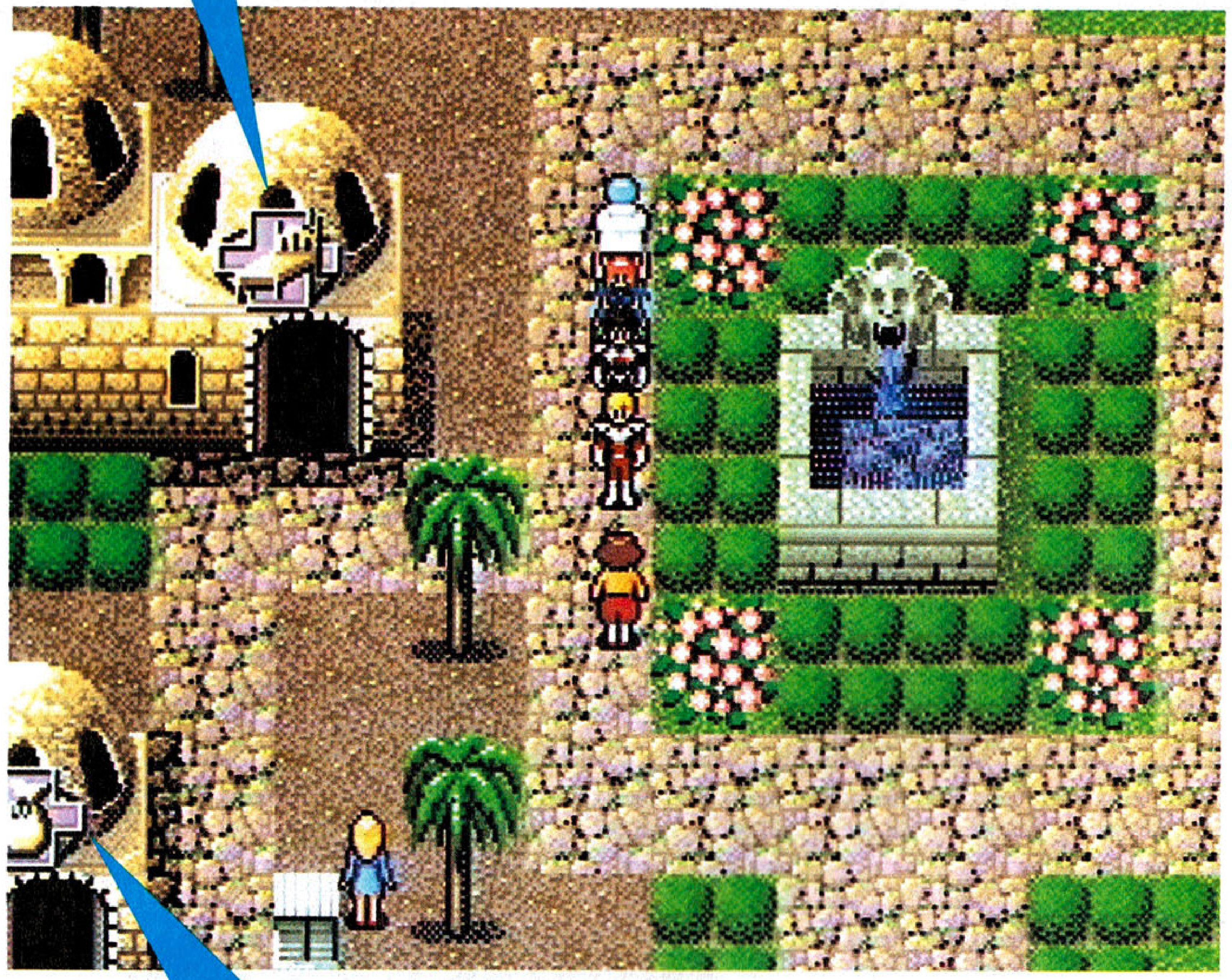
⬆雰囲気的には、『III』に近い

シンボル　その1

よく見ると、ベッドのように見えるシンボルだ。このシンボルから想像できるのは宿屋だが、どうだろうか？　ちなみに、『II』では宿屋は存在せず、代わりに病院があった。『III』では宿屋があり、体力の回復のほかにも、それまでのデータのセーブを、そこでおこなうことができた。

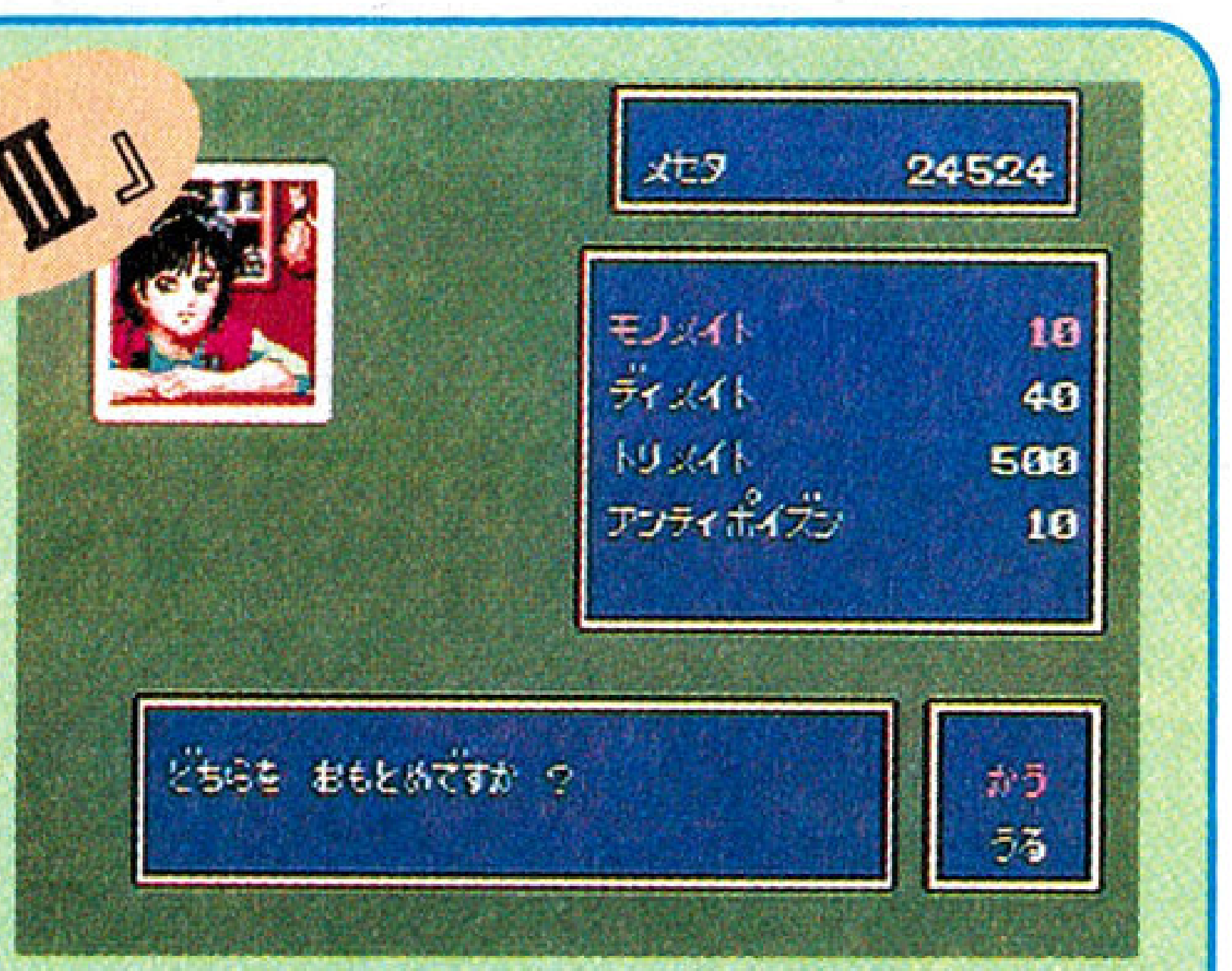


⬆宿屋の代わりに病院があった。回復するＨＰにより値段が変わる



シンボル　その2

何か物が入った袋のようなシンボルだ。単純に考えると、道具屋のようだが…。道具屋だとすると、どのような物が売っているのだろうか。開発スタッフの話では、前作までのシリーズに登場したアイテムがいくつか出てくるそうだ。でも、『II』のような、科学的なアイテムは雰囲気に合わないかも。



メセタ　24524

モノメイト　10
ディメイト　40
トリメイト　500
アンティポイズン　10

どちらを　おもとめですか　？

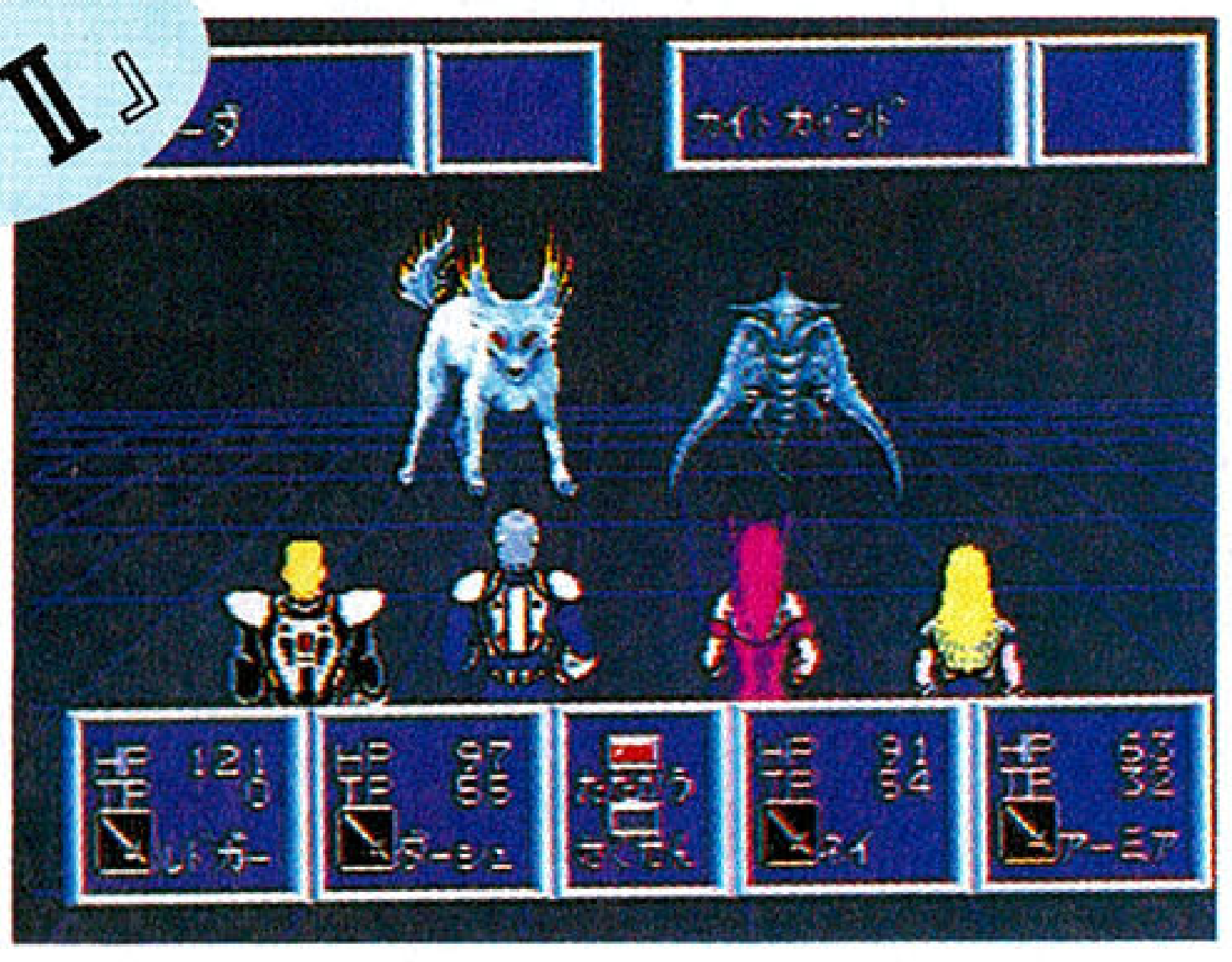
⬆『III』で登場したアイテムも、出てくる可能性がある

モンスターを初公開!!

なめらかなアニメーションを実現する

『Ⅳ』に登場するモンスターをアニメーションパターンとともに1体紹介する。モンスターの名前はグラスアサッシン。開発スタッフの話では、「戦闘をスムーズにする意味から、『Ⅱ』よりは多少速いアニメーションになるでしょう」とのこと。戦闘シーンでは、このようなモンスターがスムーズにアニメーションするだろう。

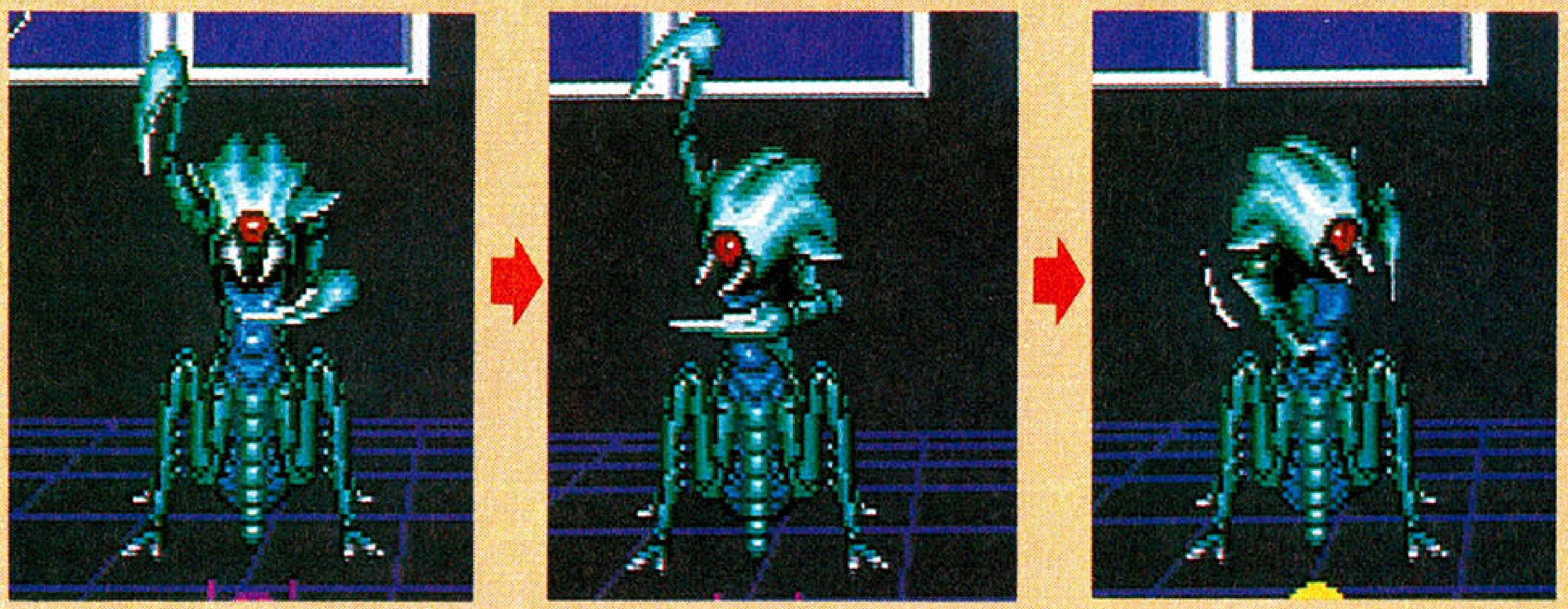
『Ⅱ』



○『Ⅳ』の戦闘シーンでは、ちゃんと背景も入る予定だ

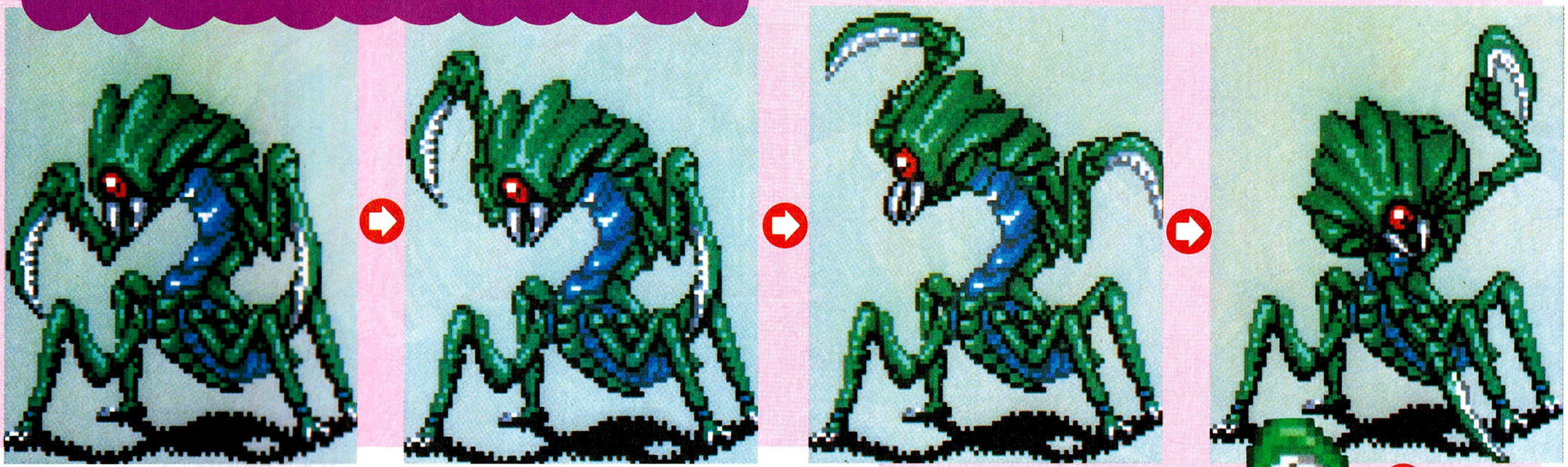
『ファンタシースターⅡ』にも登場

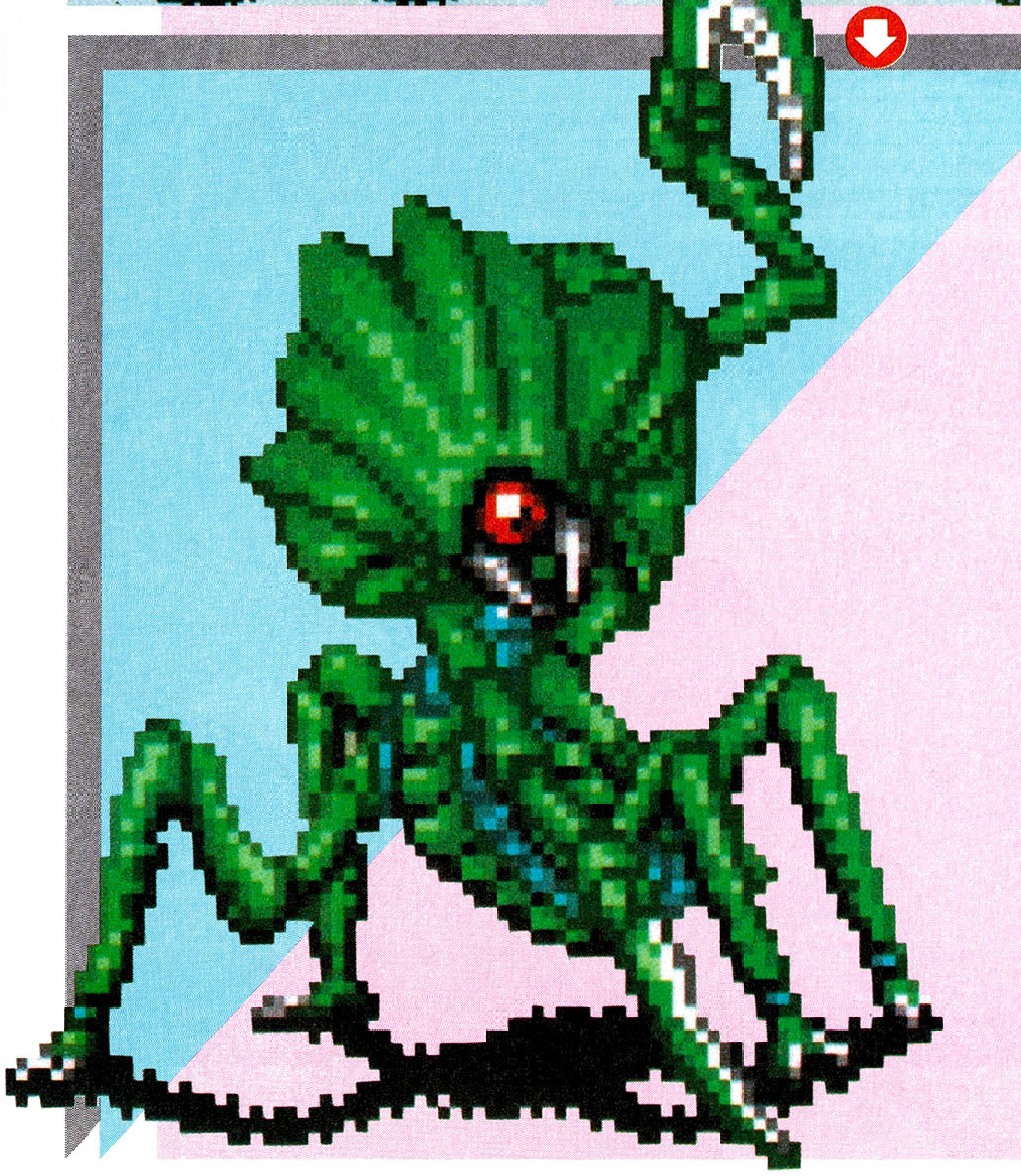
覚えている人もいるだろうが、グラスアサッシンは、『Ⅱ』にも登場したバイオモンスターだ。今回の『Ⅳ』では、バイオモンスターであるグラスアサッシンが、モタビア星で自然繁殖して、そのまま定着した、いわゆる土着モンスターとして登場する。『Ⅱ』では正面から見た姿で登場し、今回公開された写真と同じように、腕のカマを振り上げて攻撃するアニメーションを見せていた。



○『Ⅳ』のアニメーションでは、もっとなめらかなものになるだろう

アニメパターンを連続で

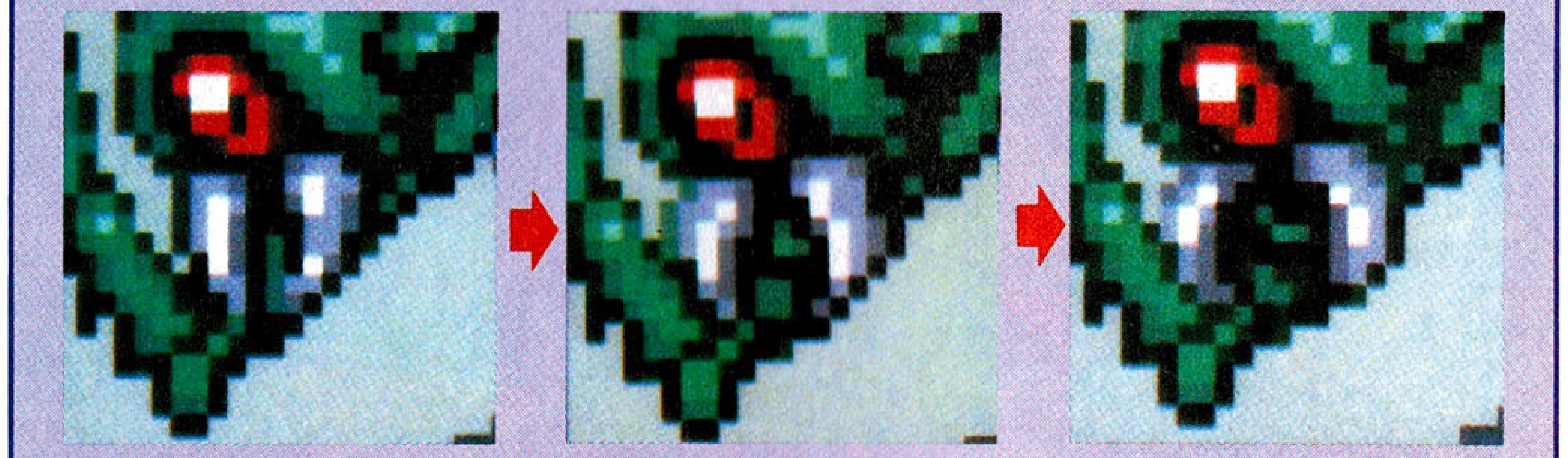




○腕を振り上げて攻撃するグラスアサッシンのアニメーションパターン。ゲーム中でスピーディに動くところを早く見たい!?

ポイントチェック・A

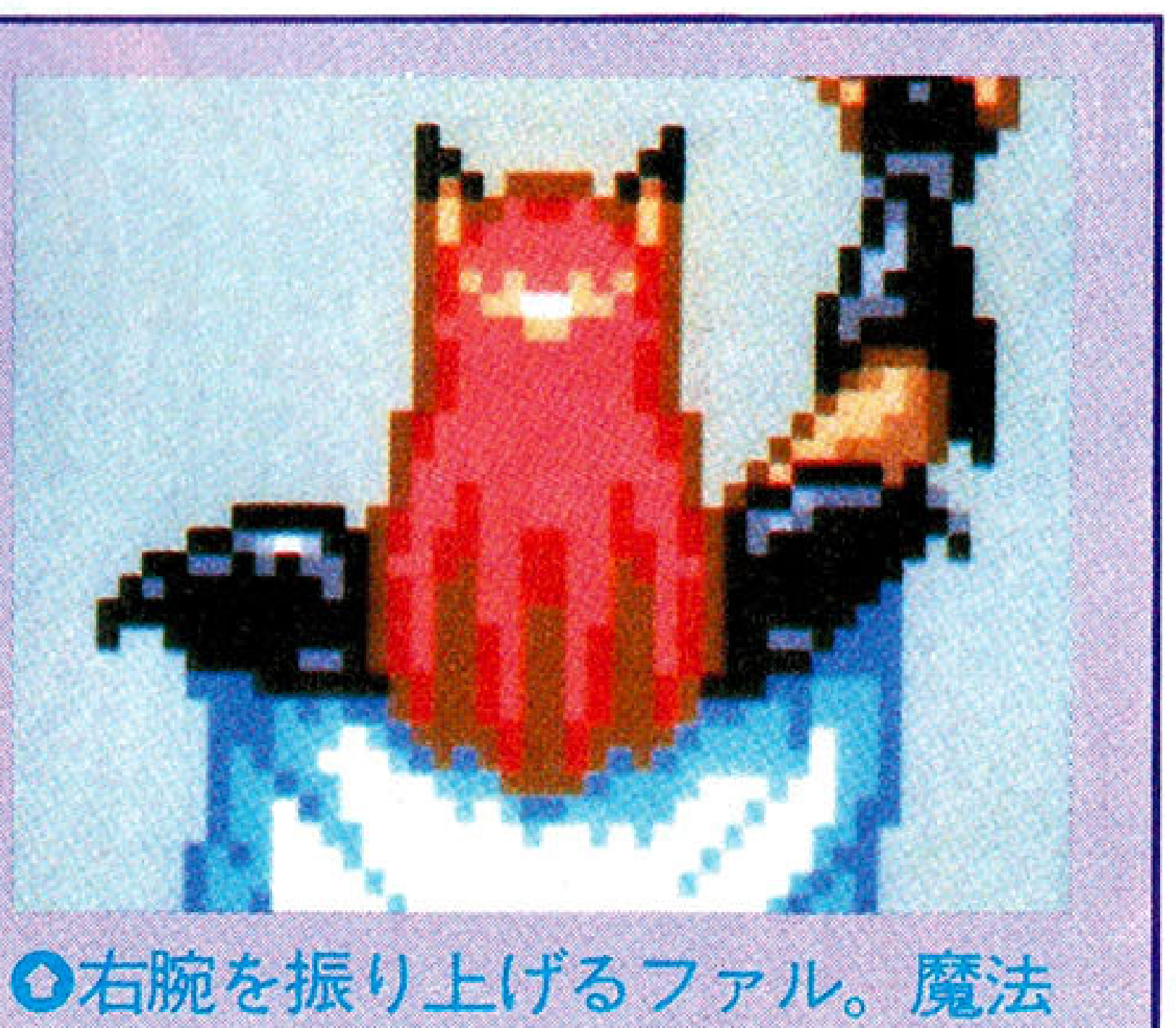
グラスアサッシンの口もとの部分のアップ。写真を見ても分かるとおり、よく見ないと見落としてしまうような、かなり細かい部分にもアニメーションパターンが用意されている。これ以外にも、体のいろいろな部分がアニメーションすることも考えられる。



○細かい部分も、ちゃんとアニメーションする。見落とさないように

ポイントチェック・B

右の写真は、戦闘シーンに出てくるキャラクタの後ろ姿だろう。開発スタッフの話では、「戦闘シーンは、『Ⅱ』と『Ⅲ』を足した感じになると思います」ということなので、『Ⅱ』の戦闘シーンのような、各キャラクタの攻撃も、アニメーションで見られる可能性もあるわけだ。



○右腕を振り上げるファル。魔法かテクニックの使い手かも!?

RPG3大特報！ 2

PHANTASY STARIV

ファンタシースターIV

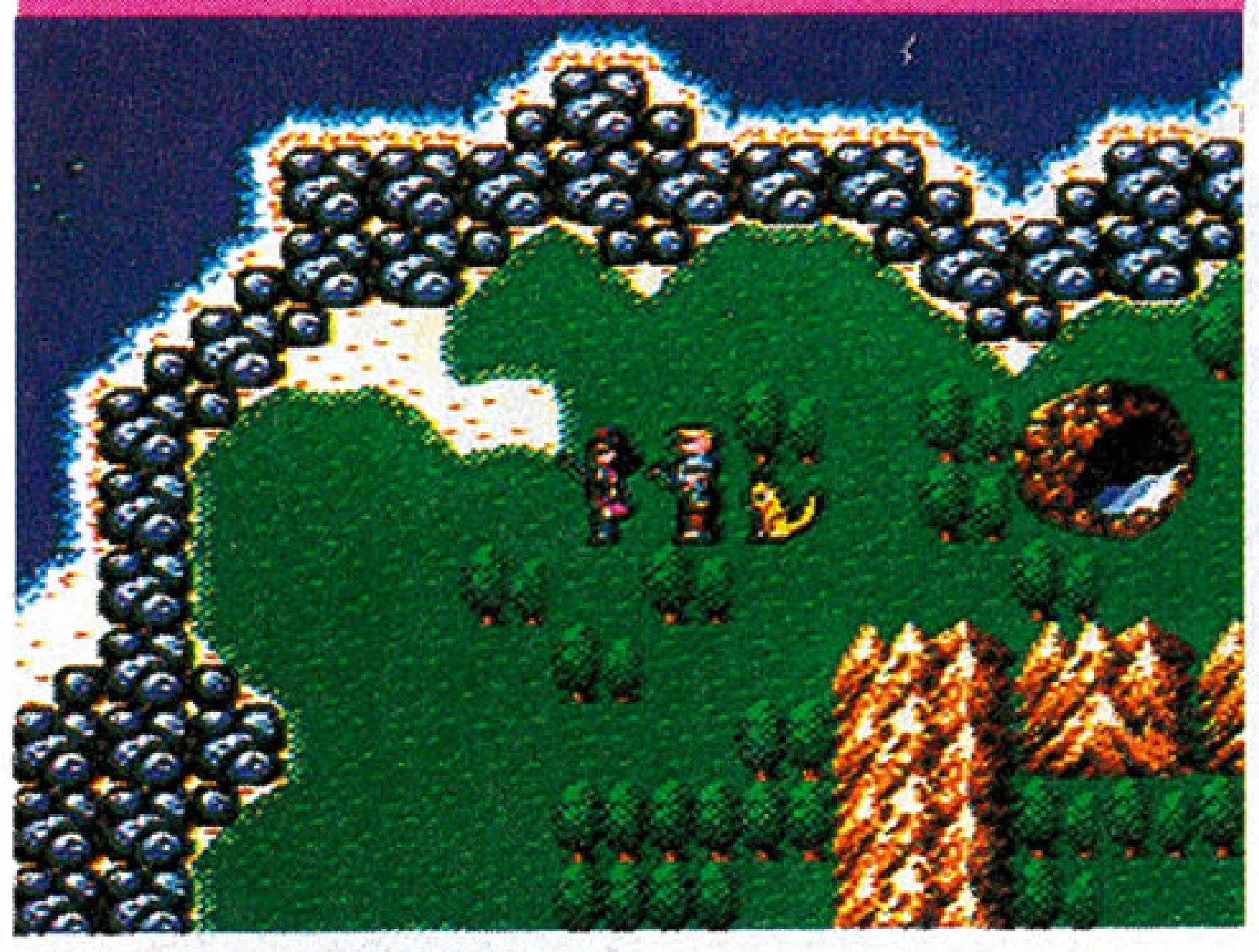
セガブランドのRPGといえば、やはりこの『ファンタシースターシリーズ』ということになる。今回の『IV』は24メガという大容量になり、グラフィックやシナリオ等が大幅にパワーアップ。シリーズの集大成となるべく開発中だ。

発売予定日	12月	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	――――――
メディア（容量）	ROM（24Mbit）	現在の開発状況	55%（8月27日現在）

セガRPGといえば、やっぱりこれ!! 進化し続ける『ファンタシースター』

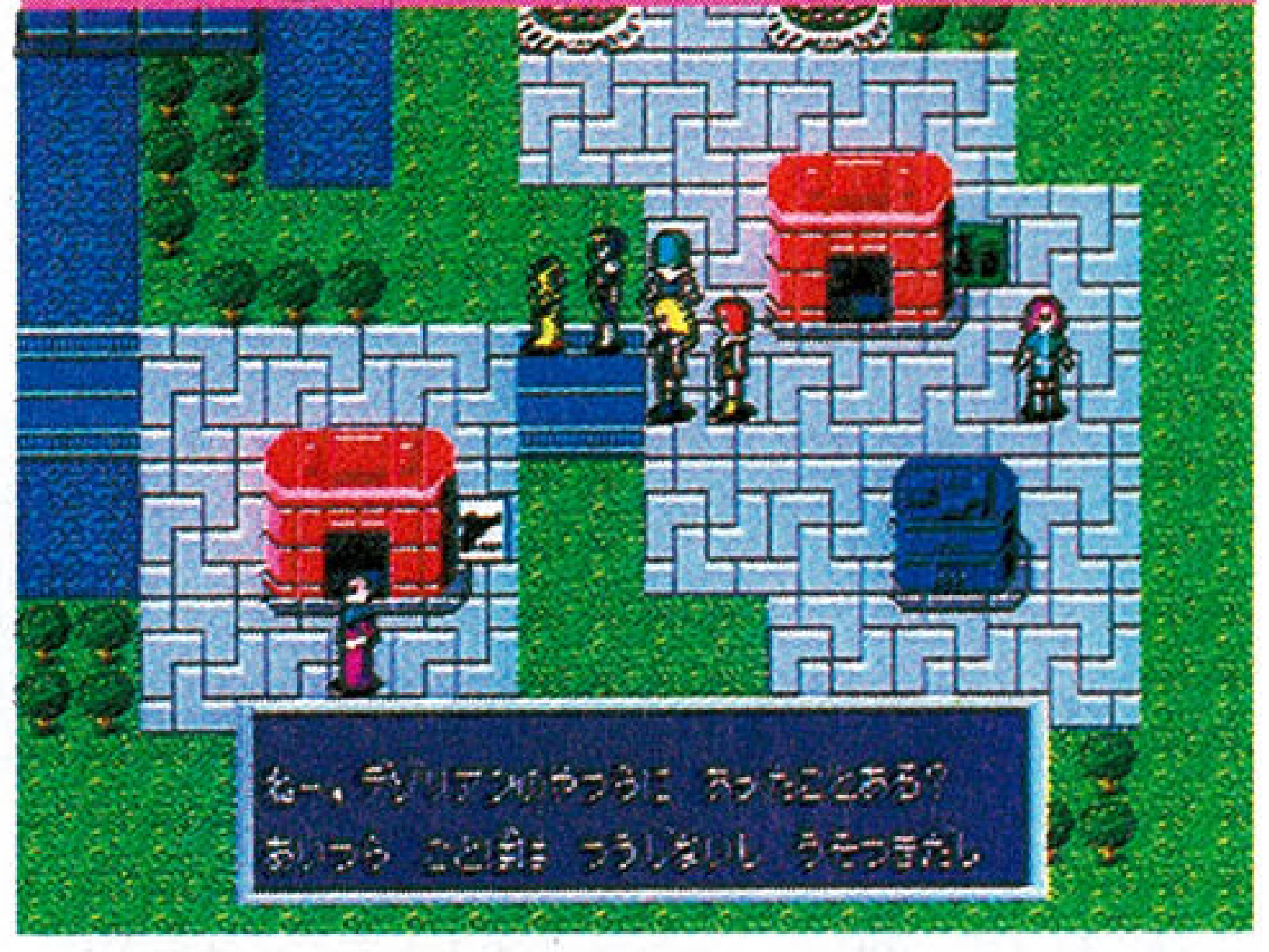
ファンタシースターシリーズの第１作である『ファンタシースター』がマークIII版として発売されたのが、'87年12月8日。その後、ハードは16ビットのメガドライブへと進化し、ファンタシースターも『II』、『III』と進化を続けて、今ではセガのRPGの代名詞ともいえる存在となった。『IV』は前作までの基本システムをさらに熟成させるというコンセプトで開発されている。

PHANTASY STAR



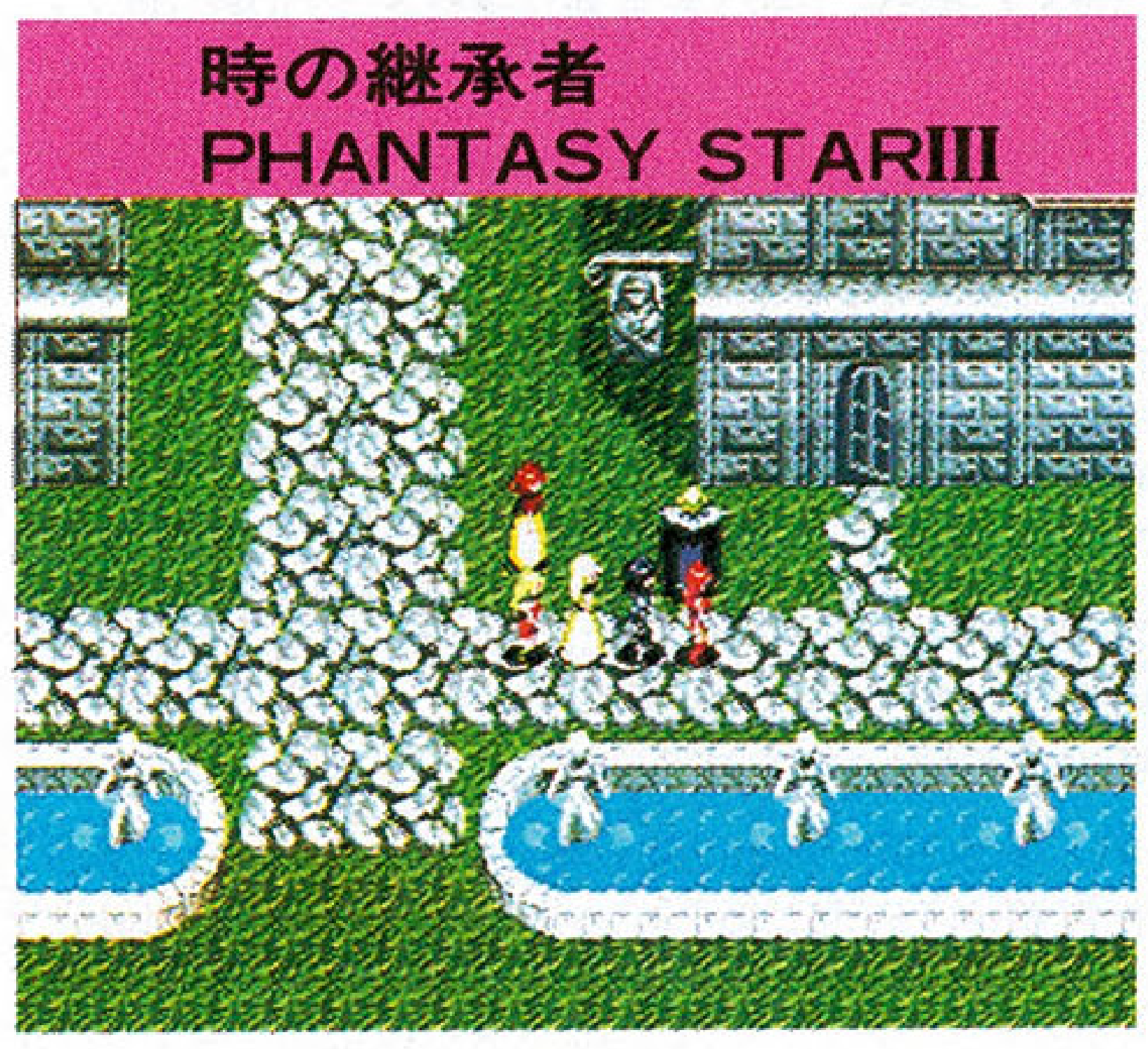
⬆セガ初のオリジナルＲＰＧとしてマークIIIで発売された

PHANTASY STARII
還らざる時の終わりに



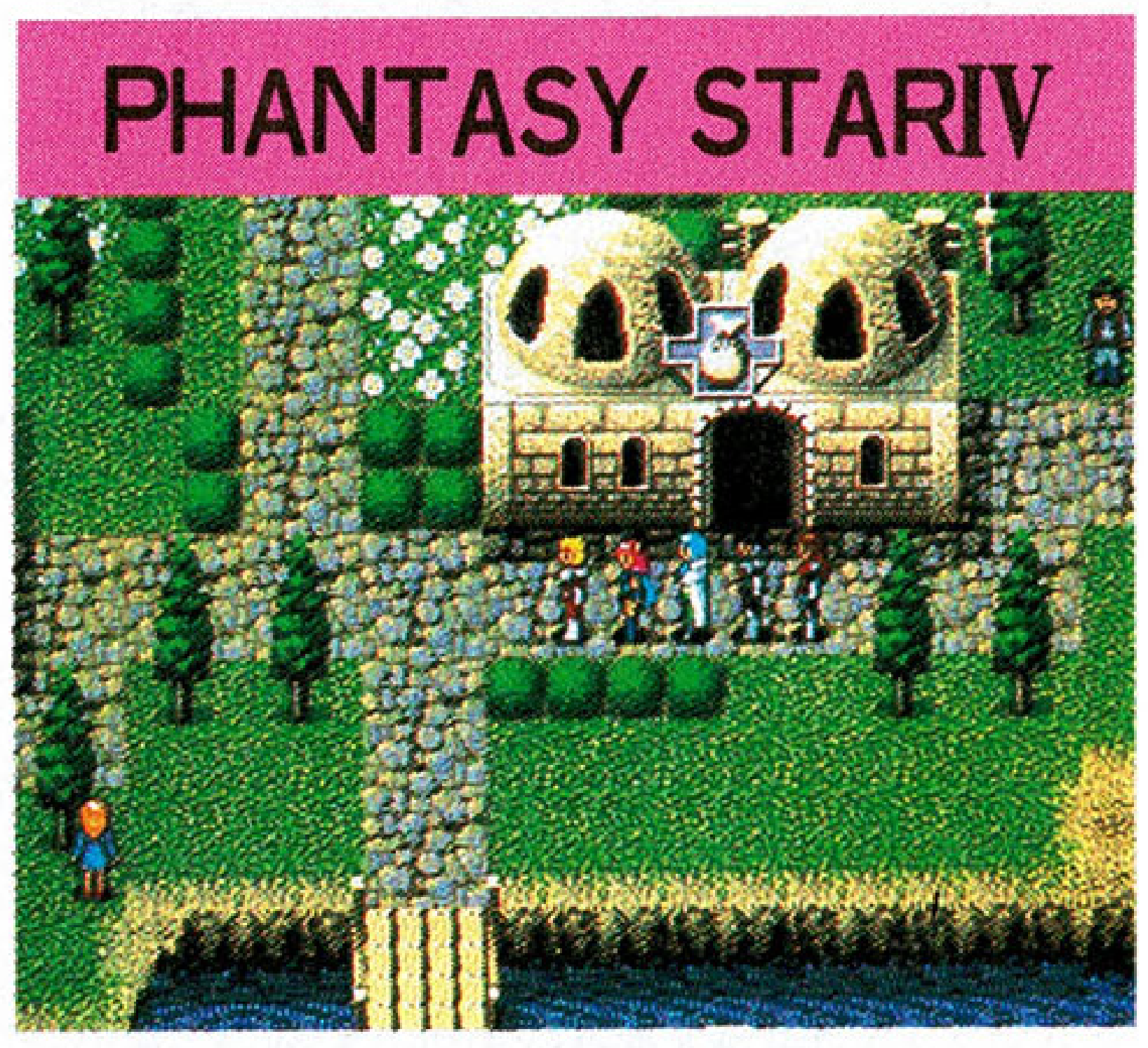
⬆66ページの「メガドライブヒストリー」を読んで欲しいぜ

時の継承者
PHANTASY STARIII



⬆世代交代というシステムを採用して何通りものストーリーが楽しめた

PHANTASY STARIV

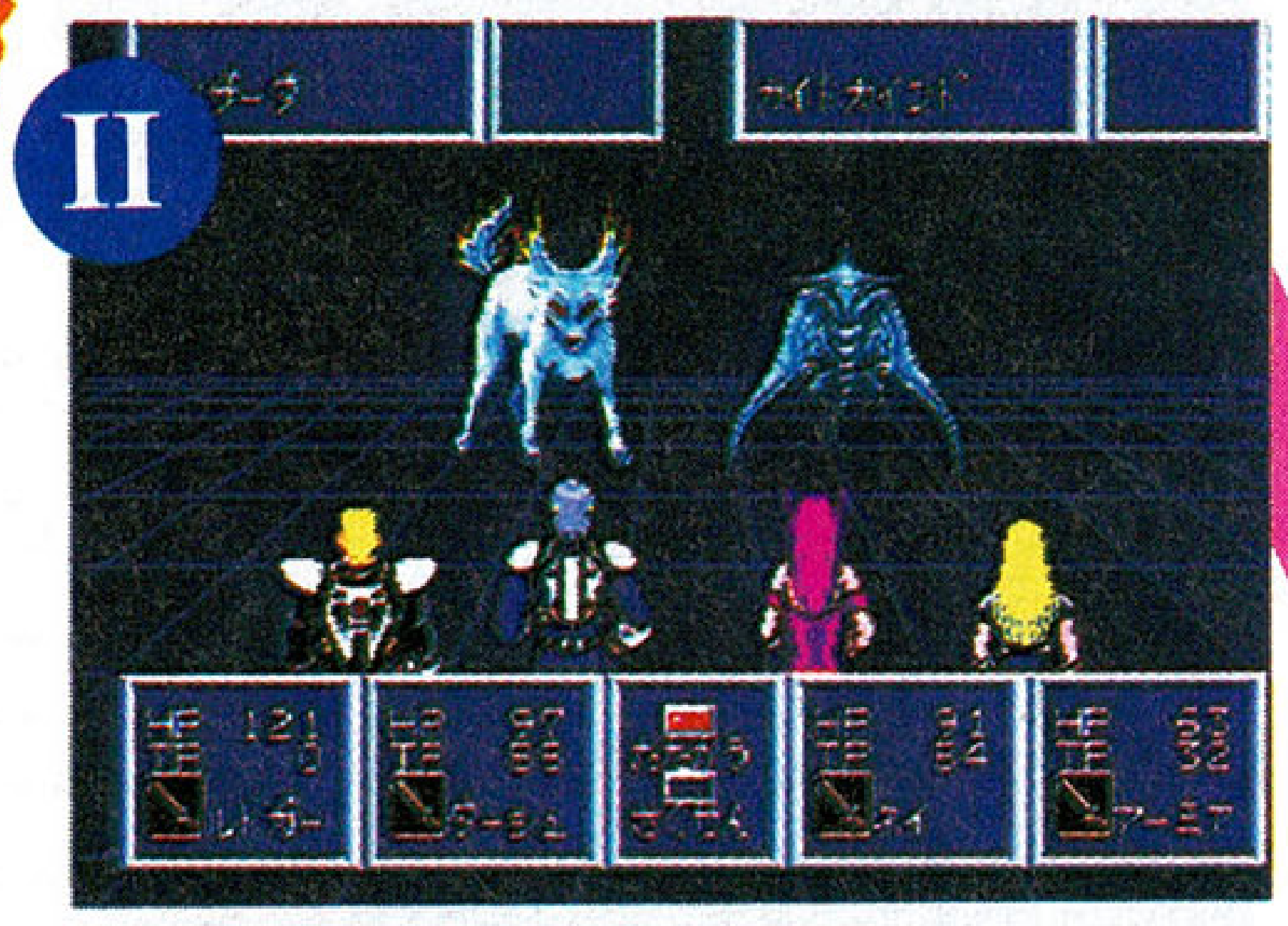


⬆ようやくゲームの輪郭が見えてきた。壮大なストーリーに期待大

24メガ化でグラフィックもグレードUP！

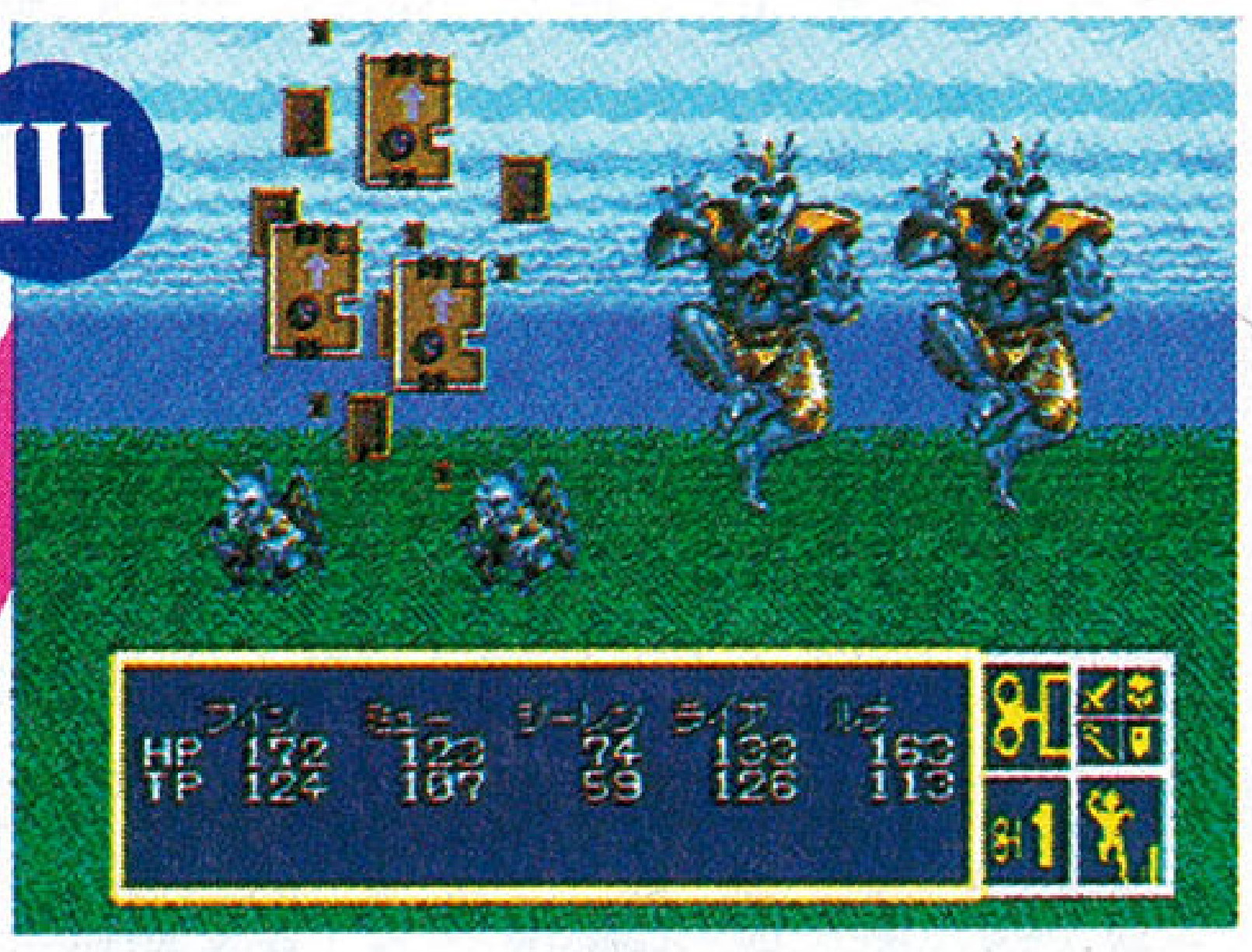
24メガの大容量は主にグラフィックに使われている。特に戦闘シーンには力が入れられているようで、『IV』のそれは『II』のアニメーションをフルに使った戦闘シーンと、『III』の美しい背景入りの戦闘シーンを合わせたようなものになっている。

II



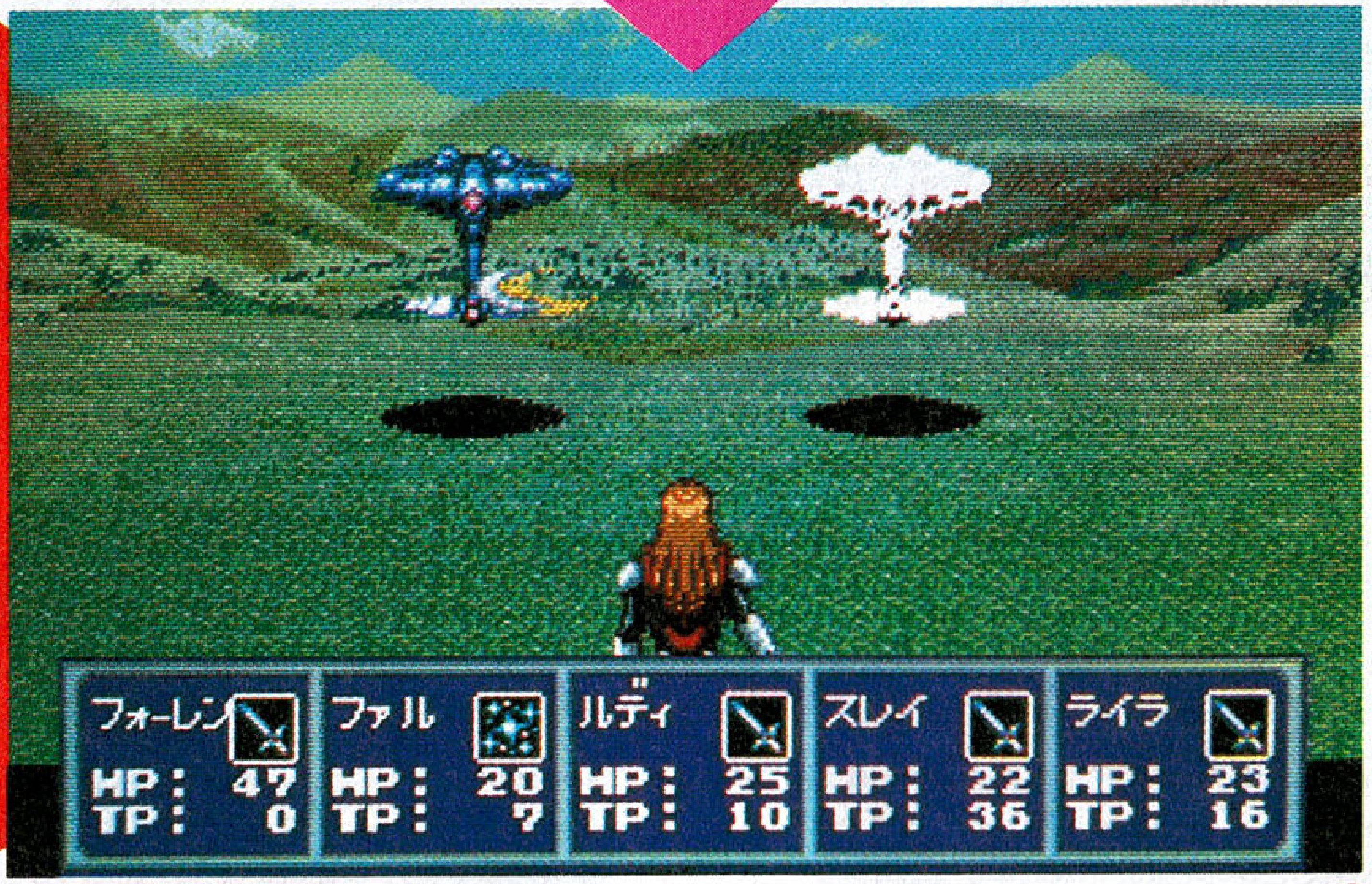
⬆細かいアニメーションでキャラの動きを再現。でも背景は無し

III



⬆背景が加わったものの、キャラの動きという点でやや不満が残る

これでどうだ!!



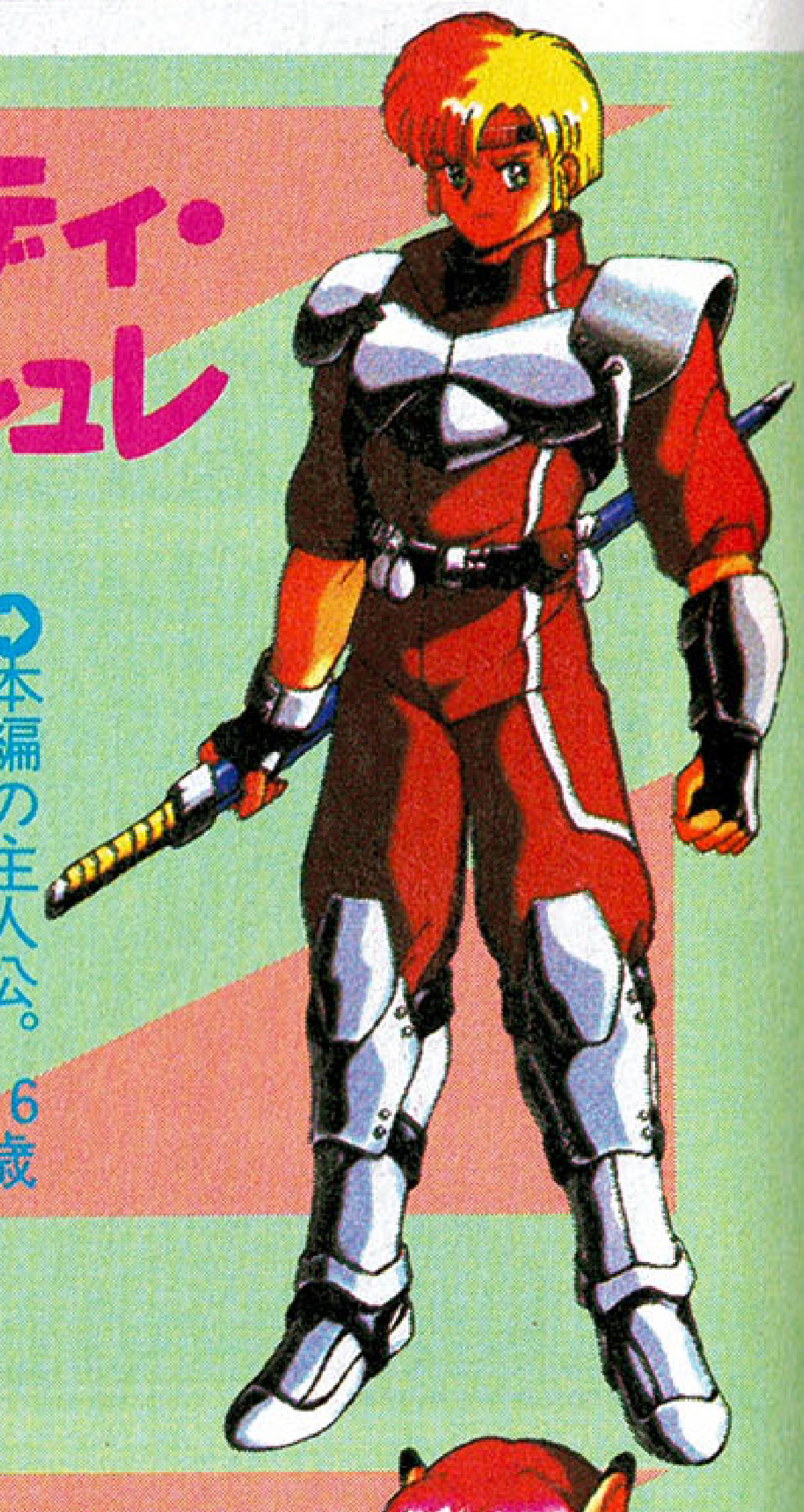
⬅美しい背景に加えて、リアルなアニメーションでキャラの細かい動きも表現

登場人物のおさらい

この『IV』では『III』のシステムと同じように最大５人でパーティを編成する。基本的には４人のメインキャラクタと、イベントごとに加わるサブキャラクタ１人という編成だ。もちろん各キャラクタごとにいろいろな特徴や特技をもっていて、戦闘時の戦術に影響を与える。

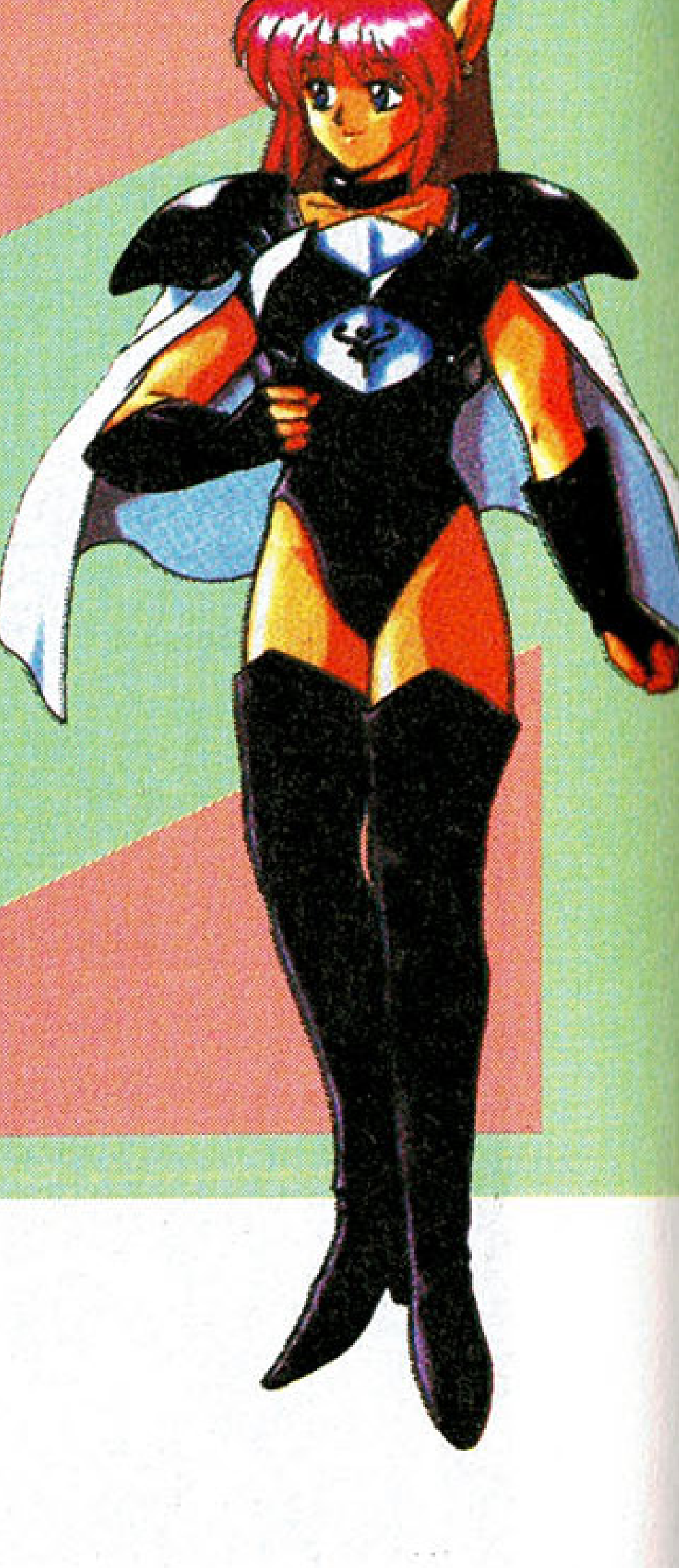
今回はメインキャラクタの４人とゲームスタート時に登場する２人のサブキャラクタを紹介する。

ルディ・アシュレ

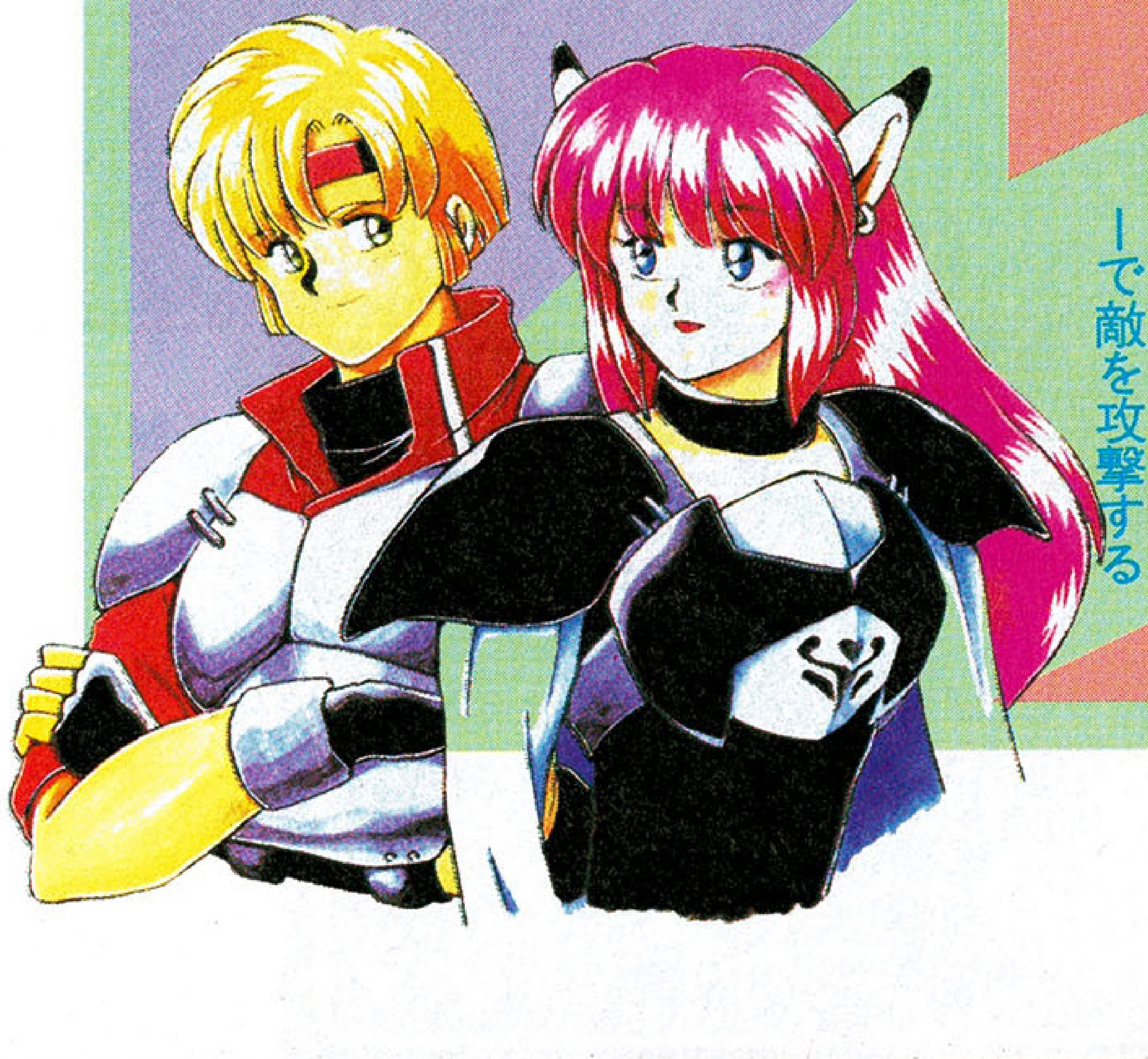


➡本編の主人公。16歳の新米ハンターだが、ソードの腕前は一流。正義に燃える若き勇者

ファル

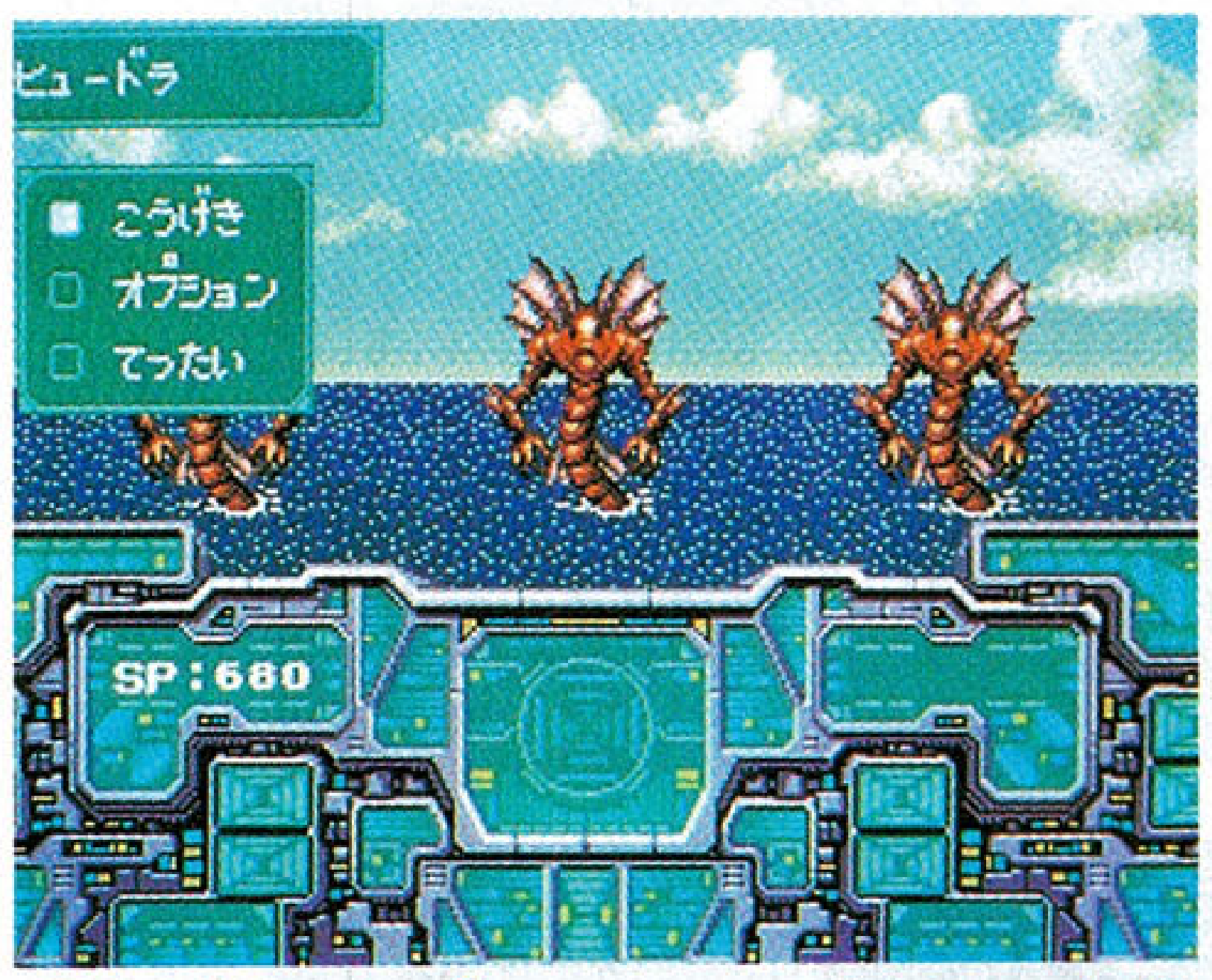


➡未だ謎の部分が多い本編のヒロイン。素早い動きプラス鋭いクローで敵を攻撃する

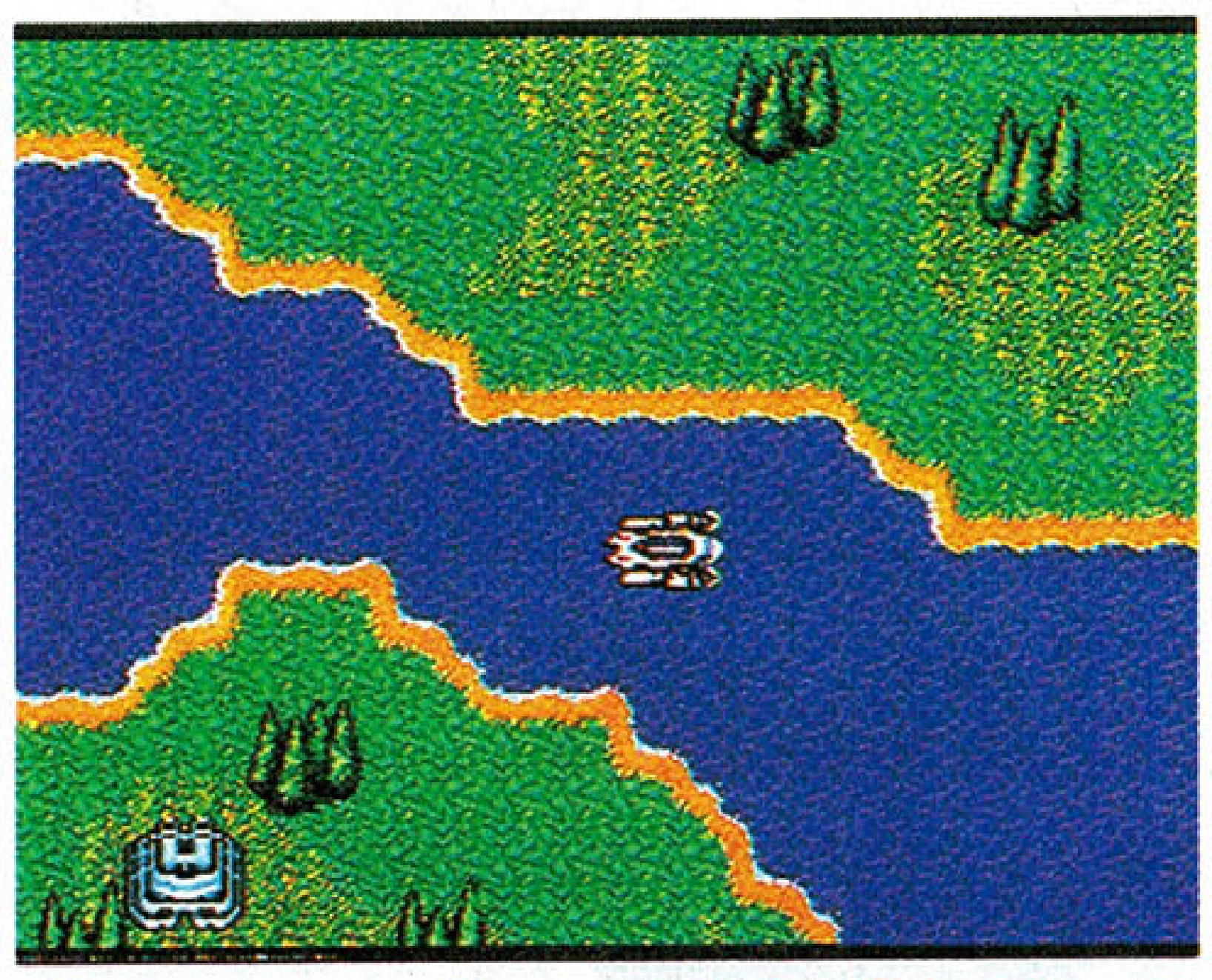


マシンバトルでフィールドをスイスイ移動

フィールド移動の手段として、いろいろなマシンが登場するのもこのシリーズの特徴の一つ。『IV』でも３種類のマシンが登場し、乗ったまま戦闘ができるようになっている。このシステムではマシン搭乗時はほとんど無敵状態になり、一つのイベントから次のイベントまでの余分な時間がかなり短縮できるようになった。

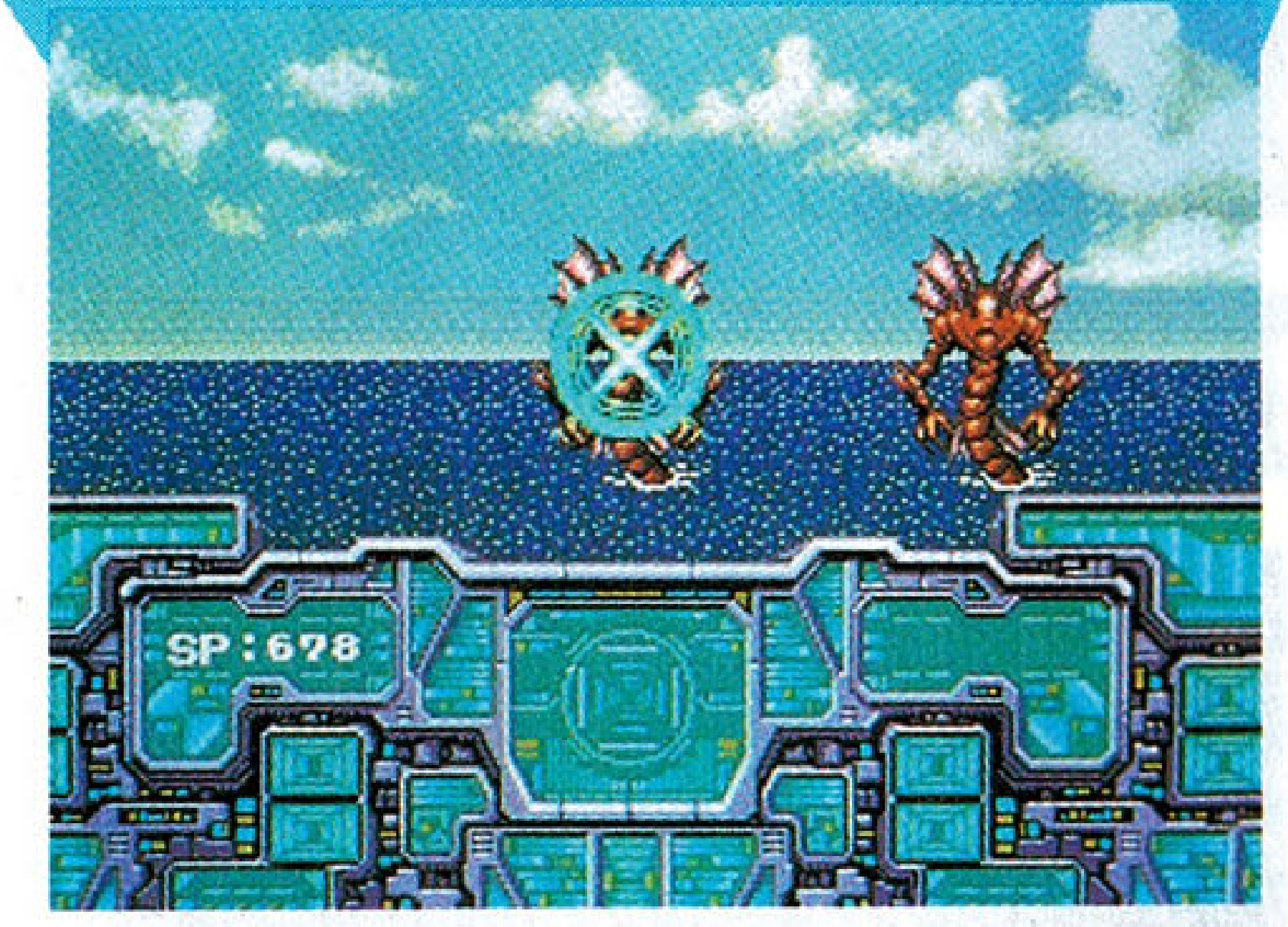


通常とオプション、二通りの攻撃



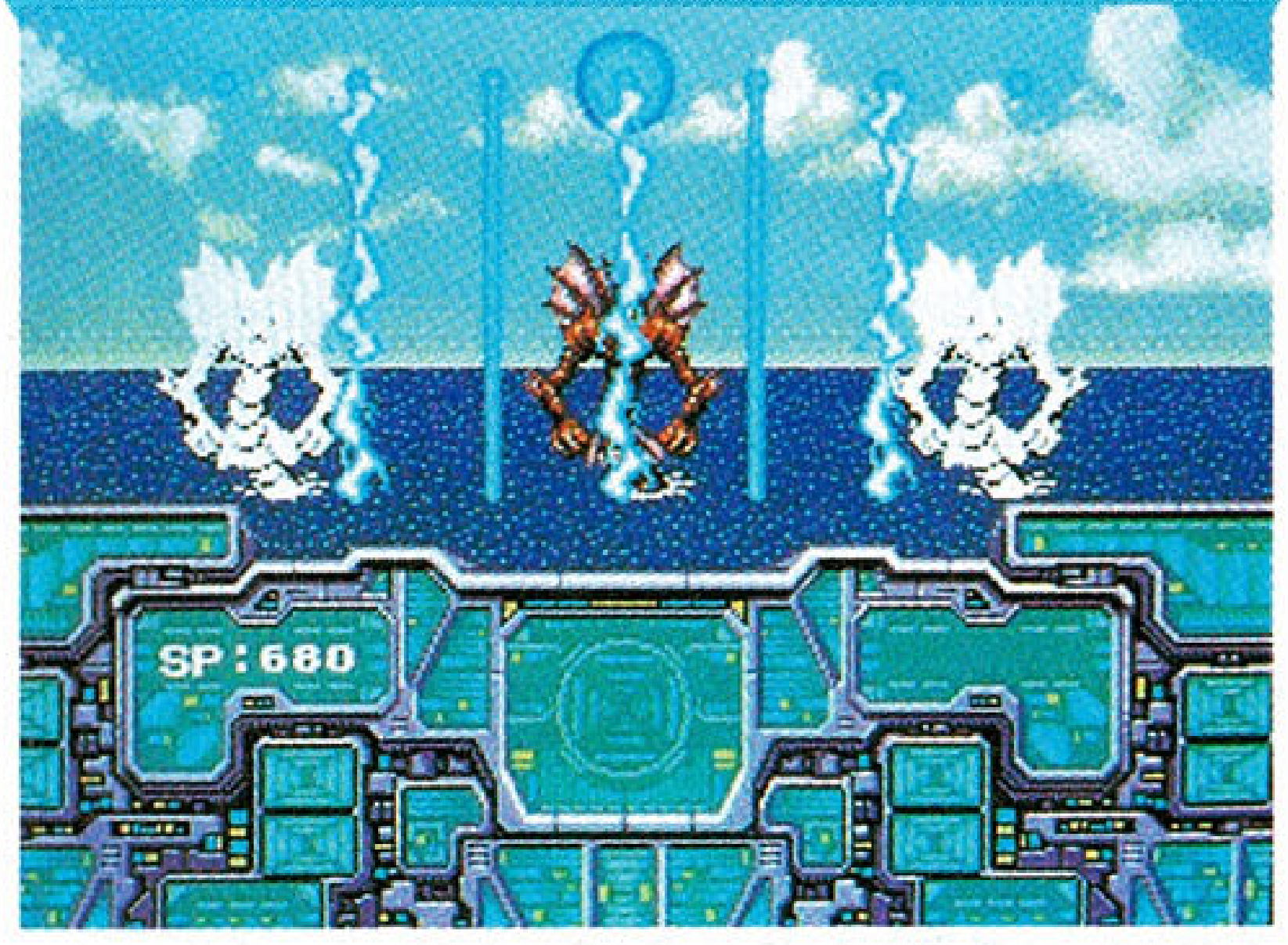
マシンは『II』でも登場している

通常武器による攻撃



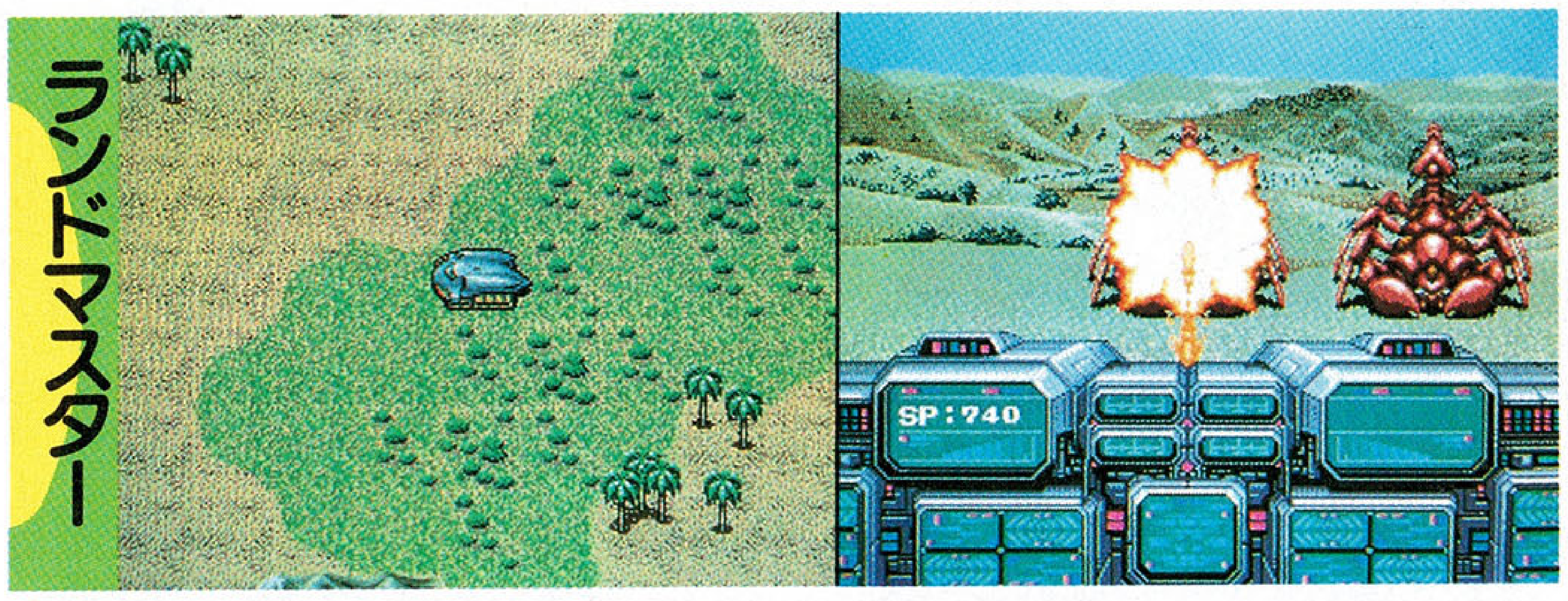
破壊力はオプションに比べやや低いが、ＳＰの消費量は少ない

オプションの武器による攻撃



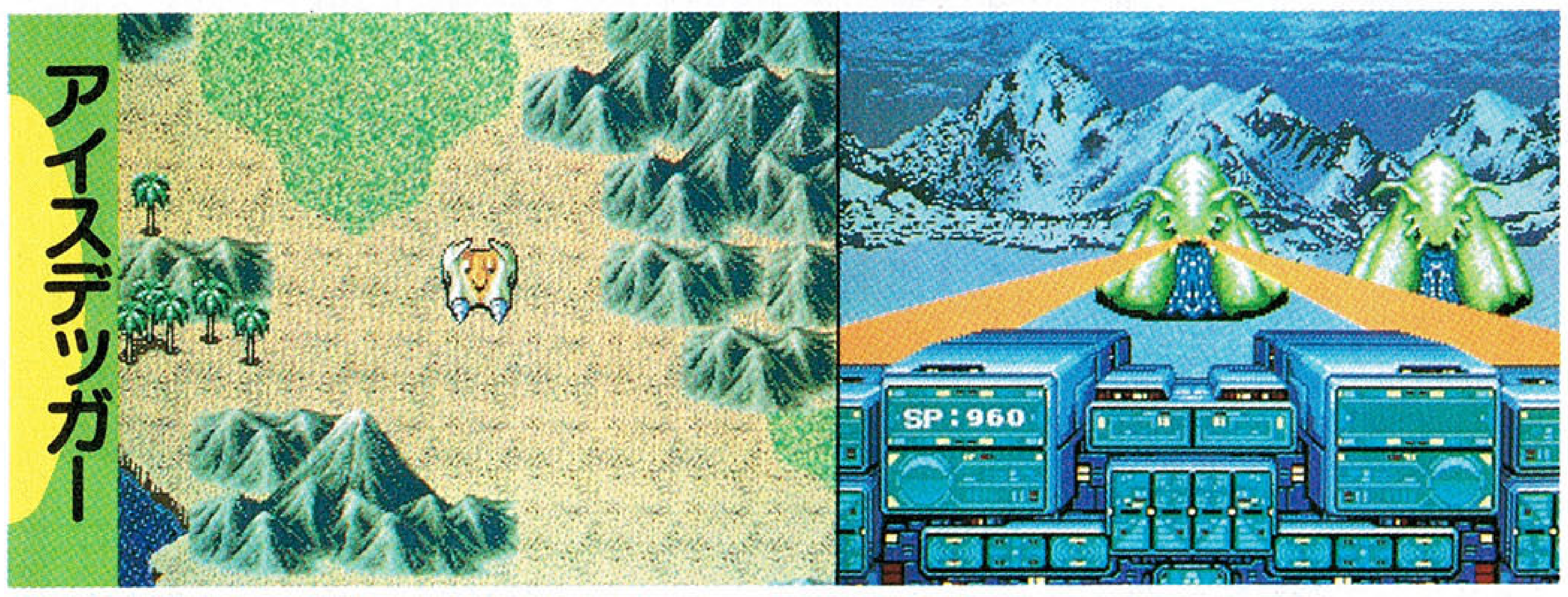
同時に敵全体にダメージを与えるが、ＳＰの消費量が多い

ランドマスター



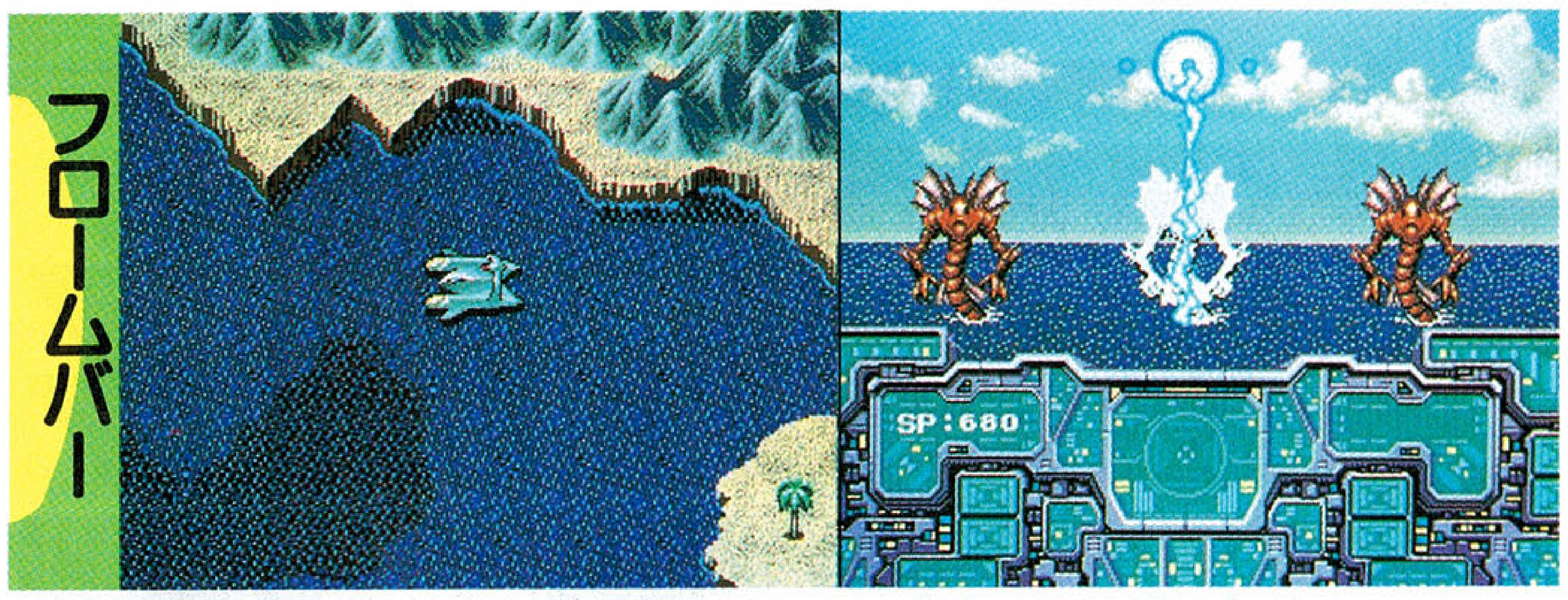
平地移動用のマシン。平坦な場所以外では使用することができない

アイスデッカー

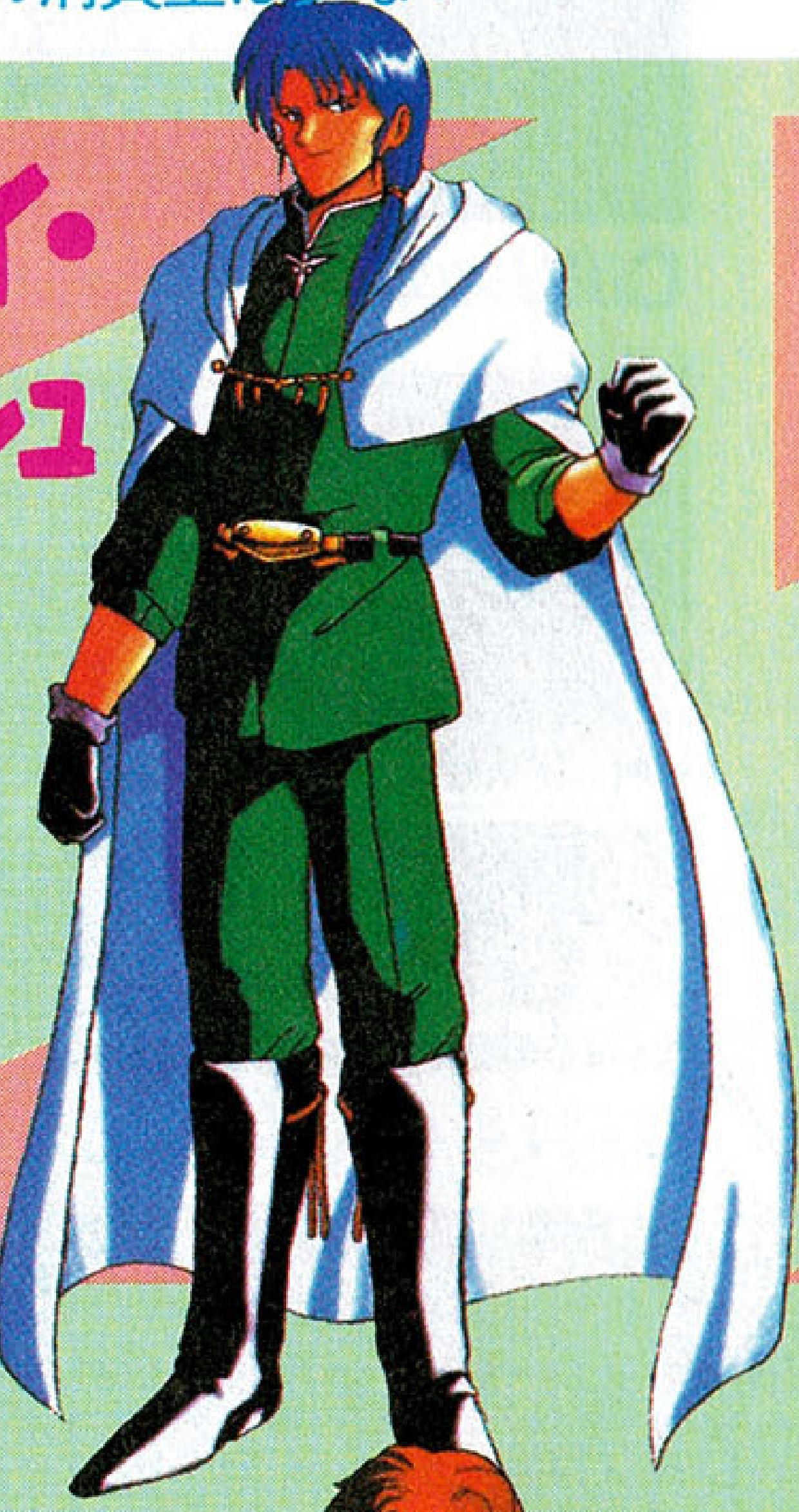


寒冷地用のマシン。行く手をふさぐ氷塊はドリルで破壊して進む

フロームバー

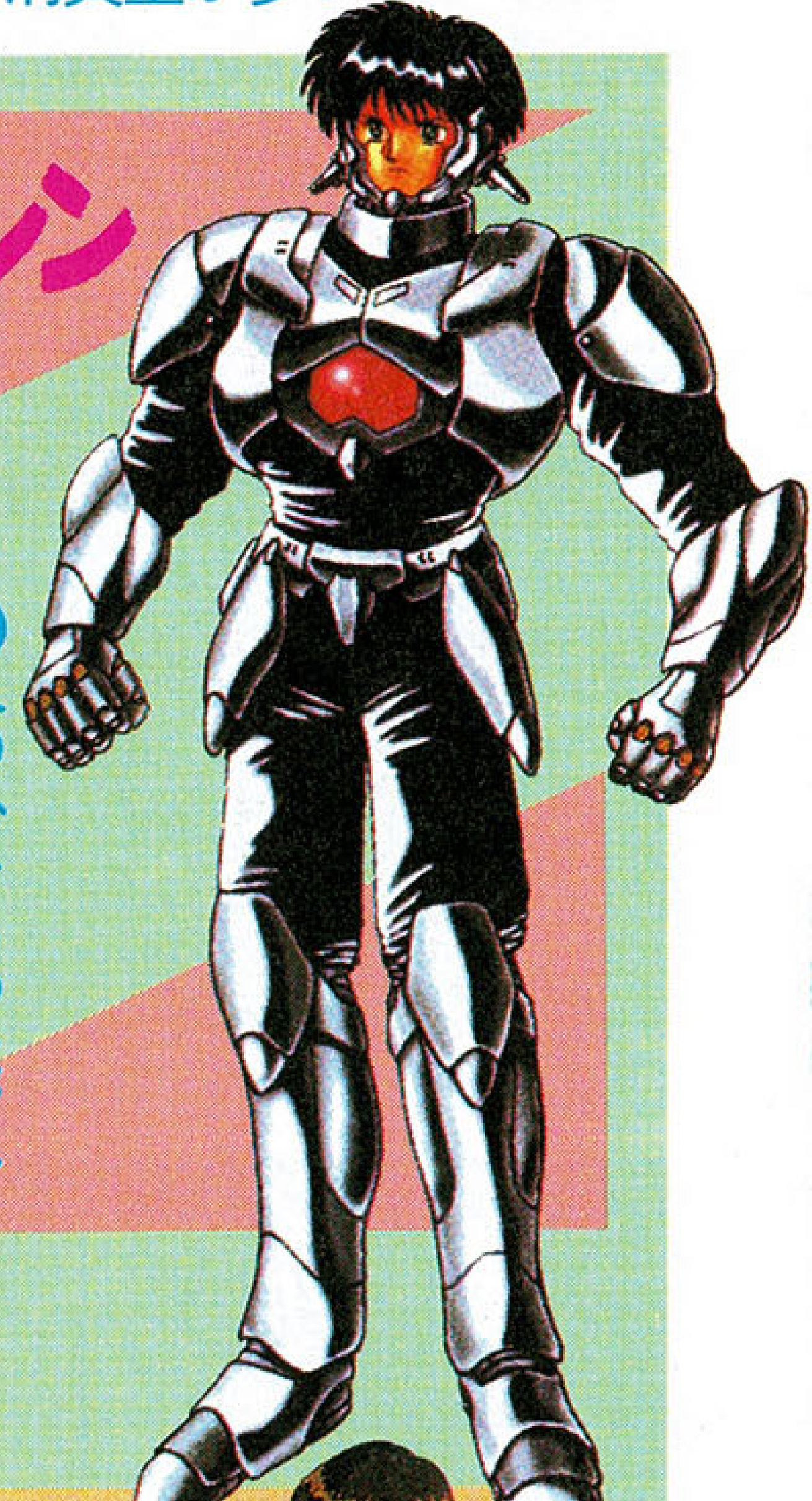


ホバーリングして移動するので、陸上でも水上でも使用できる



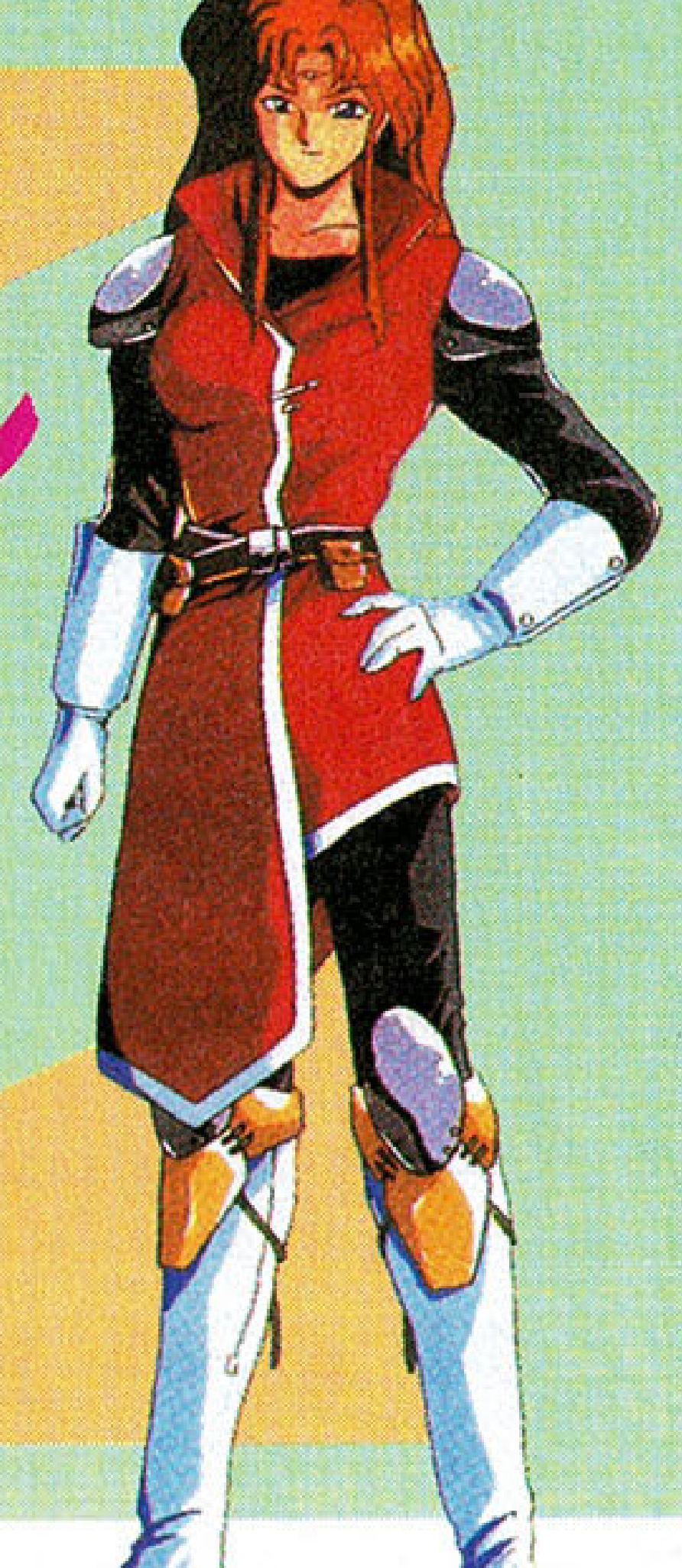
スレイ・ヴォルシュ

さまざまなテクニックを使いこなす一流の魔導士。ルディとはウマが合わないようだ。



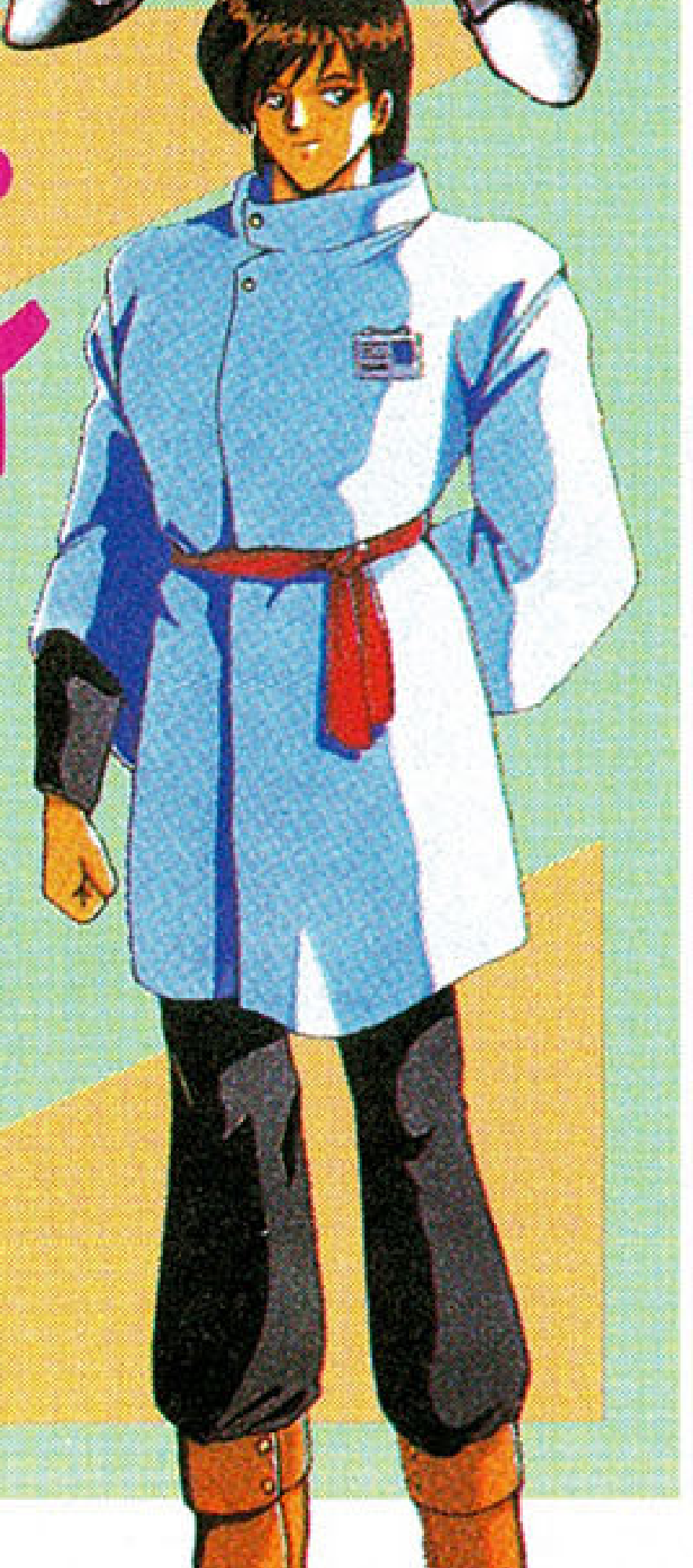
フォーレン

人の心をもったアンドロイド。性格は温厚だが、戦闘時の銃火器を使った攻撃は圧巻



ライラ・ブラングウェン

腕利きハンターでルディの師匠。ゲームの序盤ではほとんど主役のような存在。美人で料理も得意



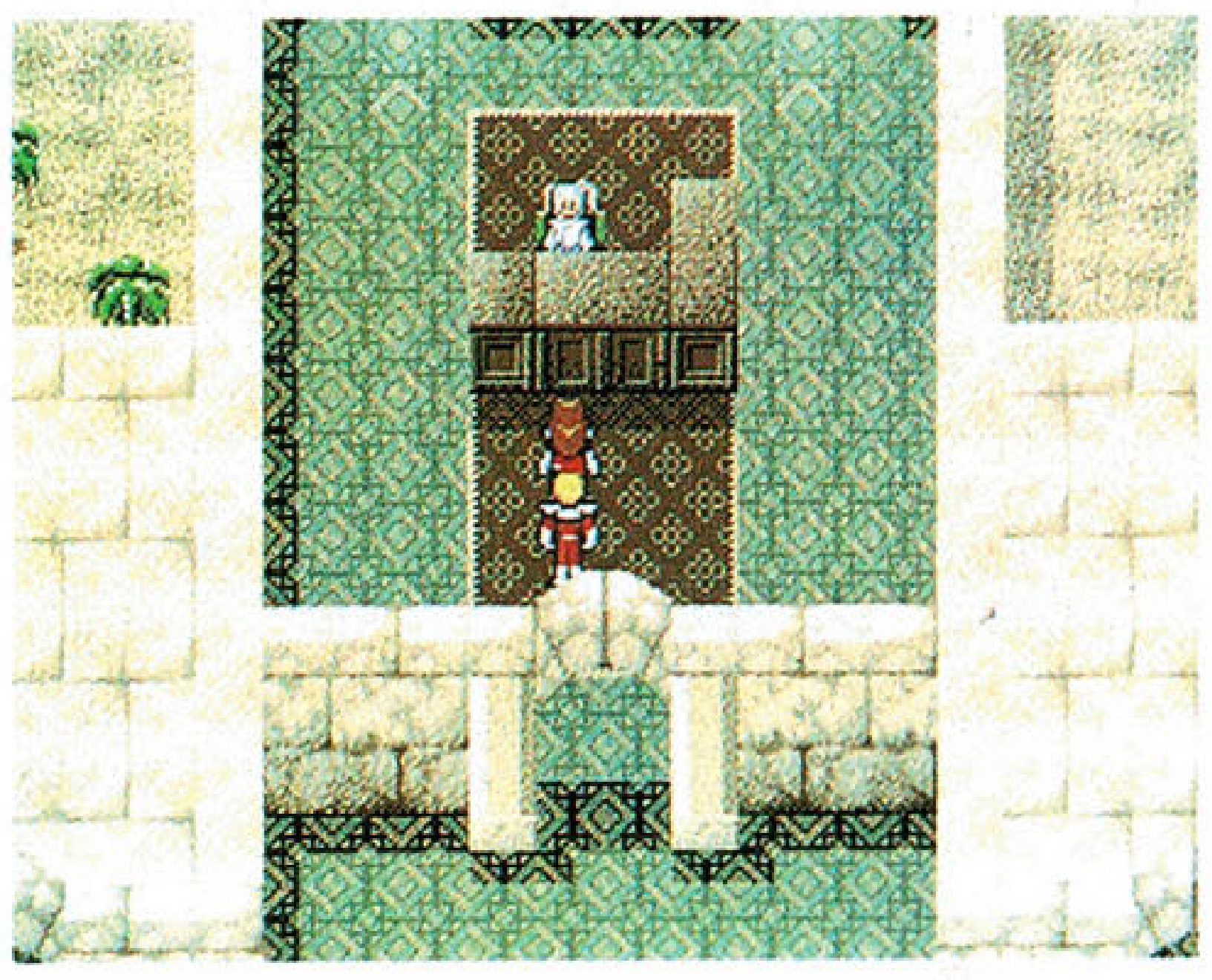
ハーン・マーレイ

モタビアアカデミーに勤務する研究員。アカデミー内のモンスター退治に自主的に協力してくれる

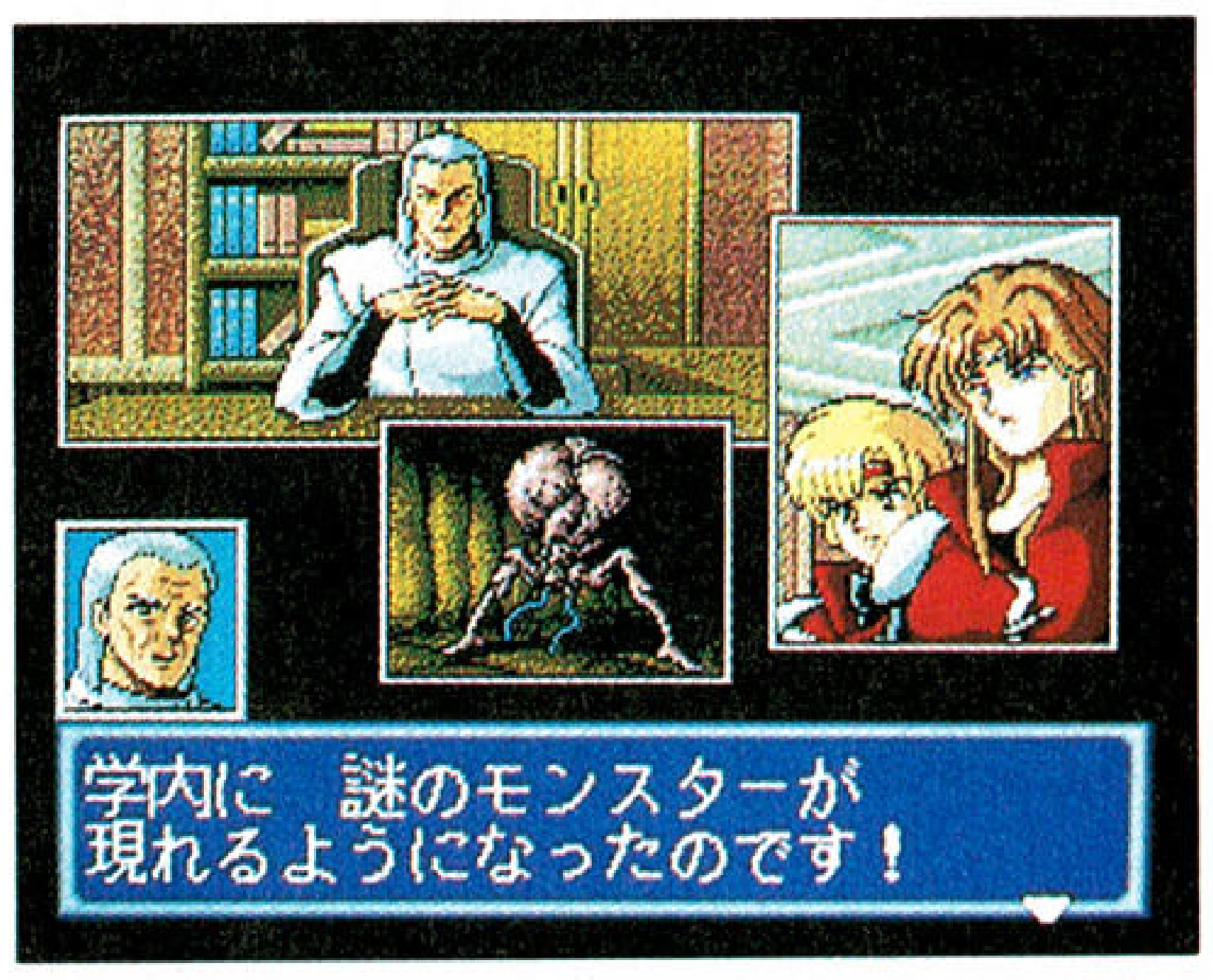
モタビアアカデミーから物語は始まる

『II』から千年後のアルゴル太陽系というのが今回の時代設定。

ストーリーは『II』でも登場したモタビア星のピアタの街からスタートする。この街にあるモタビアアカデミーの学長から、学園の地下に出没するモンスターを退治することを依頼され、主人公の新米ハンター、ルディは師匠のライラと共にこの街を訪れた。しかし依頼主の学長は事件に非協力的だった。なにか裏がありそうだ。

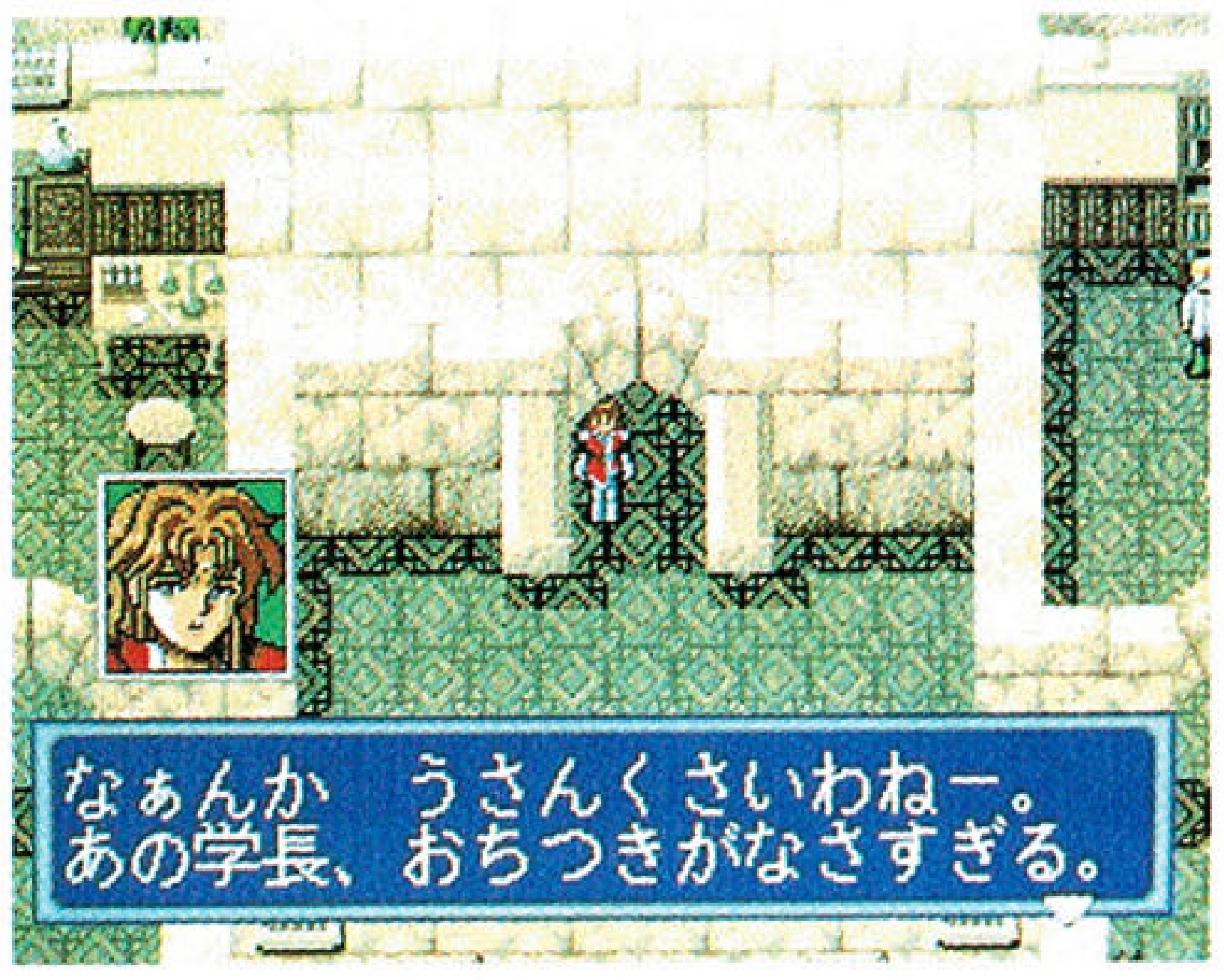


学長に依頼内容を聞くことにする



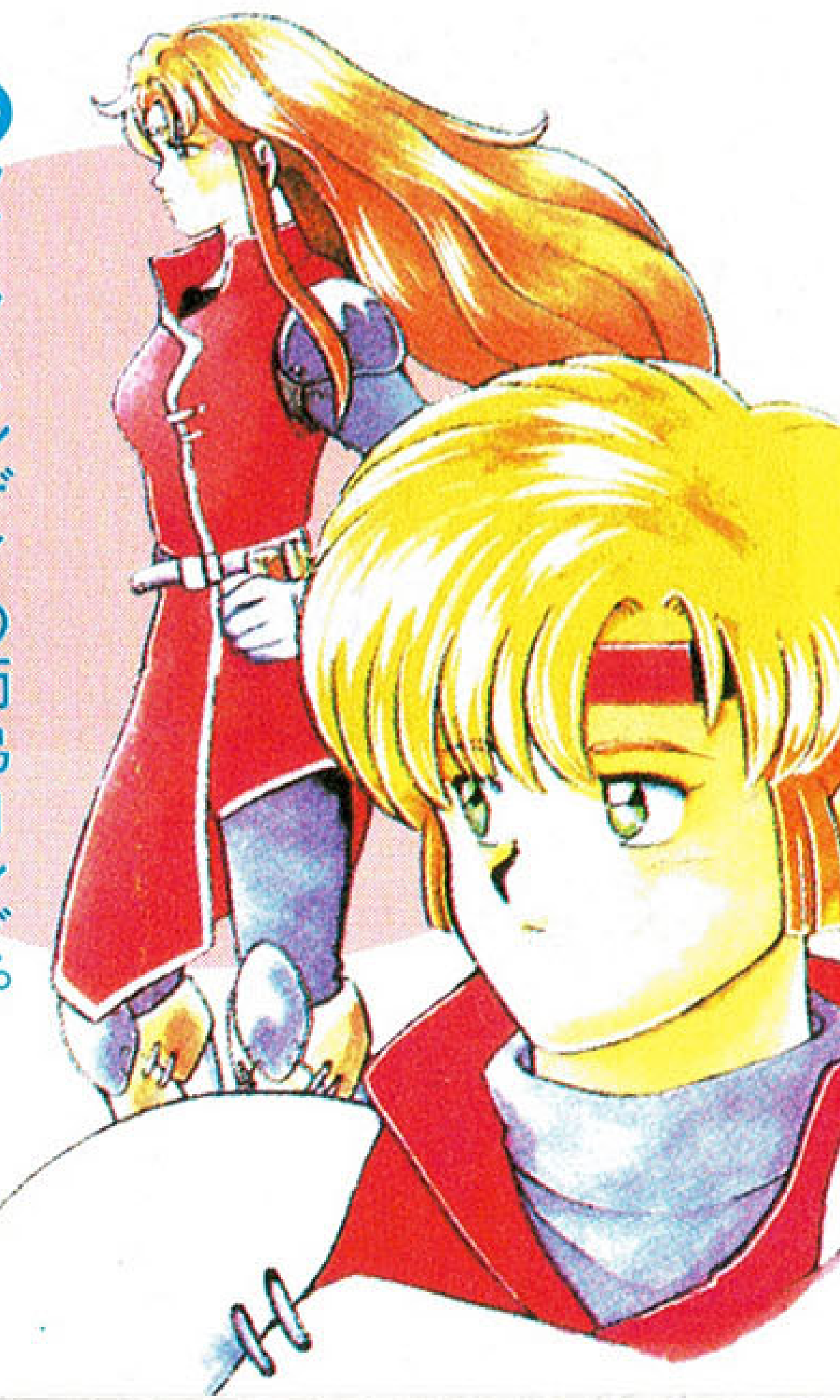
学内に　謎のモンスターが
現れるようになったのです！

依頼は学園ないのモンスター退治



なぁんか　うさんくさいわねー。
あの学長、おちつきがなさすぎる。

しかし学長の態度には不審な点が



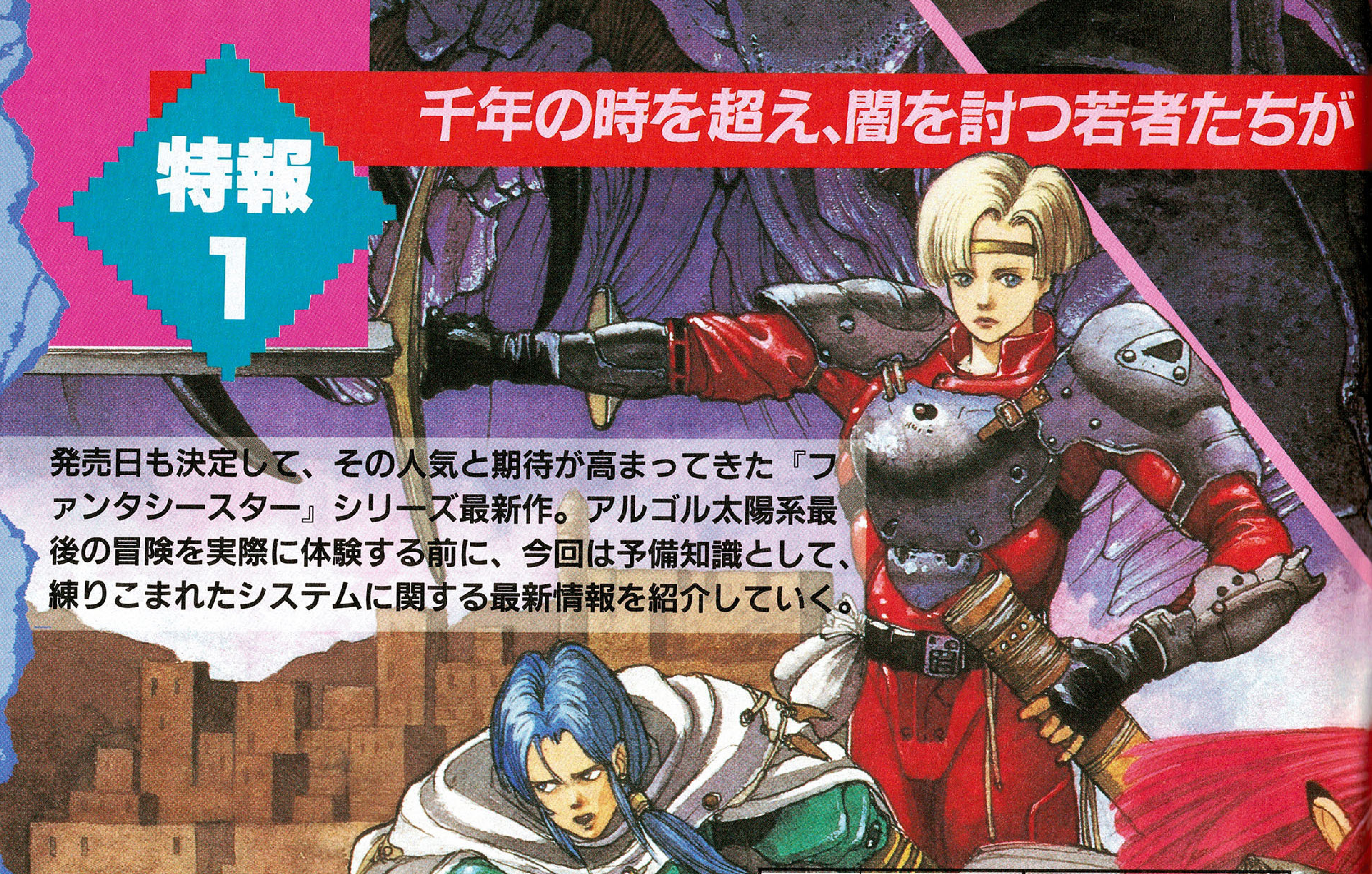
ライラとルディの師弟コンビ。2年前はただの不良少年だったルディをライラが更生させた

巻頭総力特集

特報 1

千年の時を超え、闇を討つ若者たちが

発売日も決定して、その人気と期待が高まってきた『ファンタシースター』シリーズ最新作。アルゴル太陽系最後の冒険を実際に体験する前に、今回は予備知識として、練りこまれたシステムに関する最新情報を紹介していく。

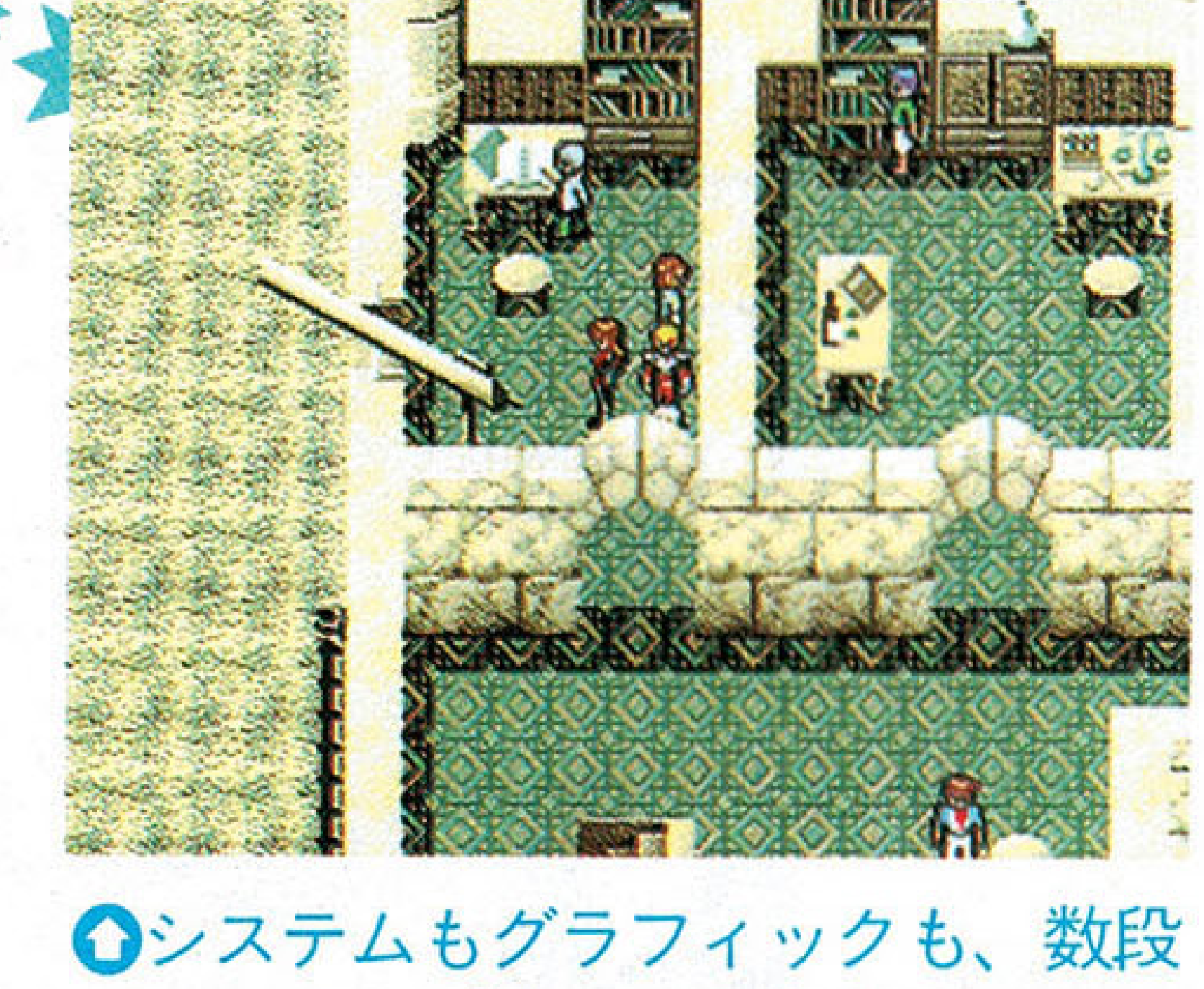


発売予定日	12月17日	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	―――
メディア（容量）	ROM（24Mbit）	現在の開発状況	100％

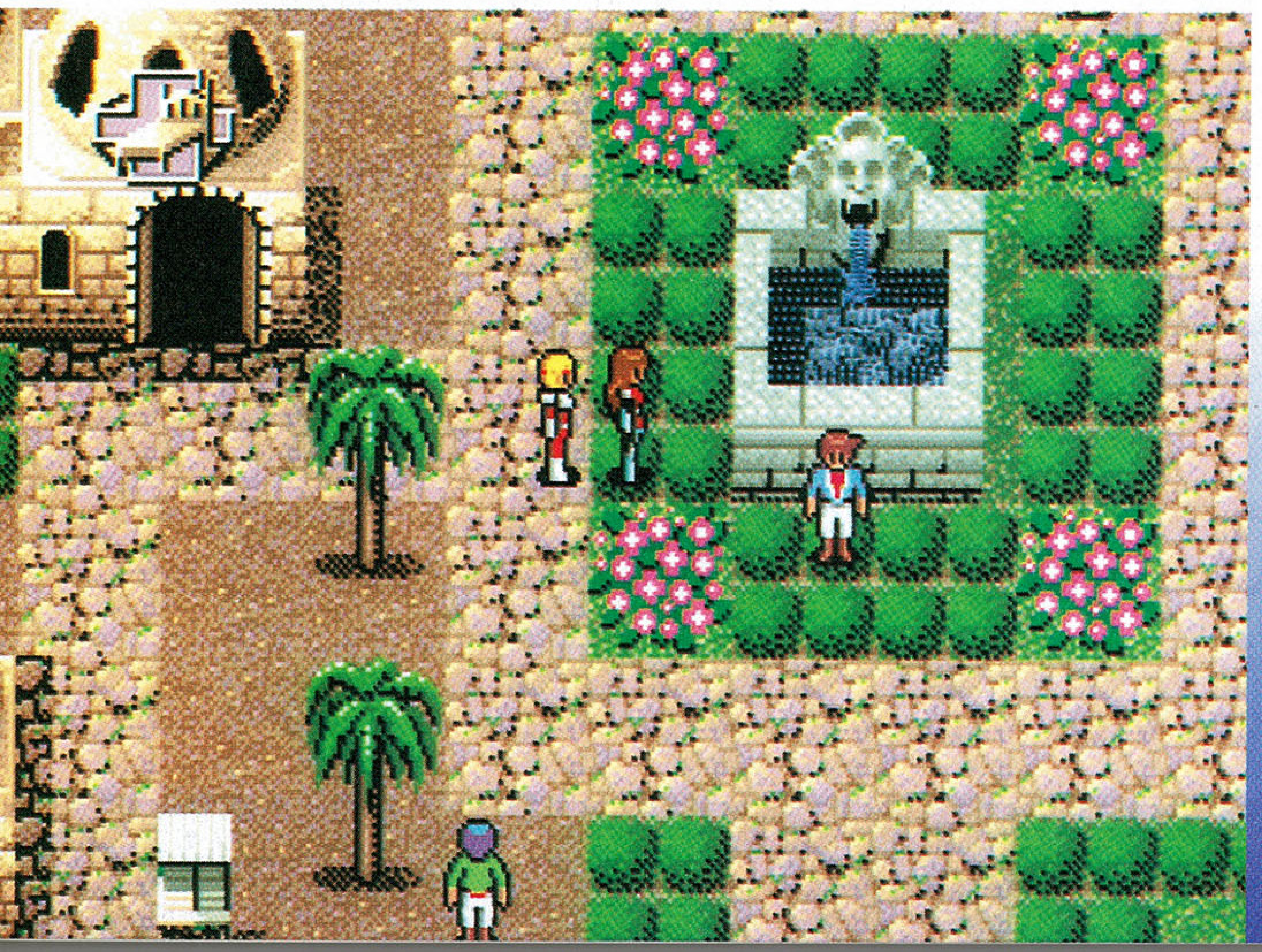
発売まであとわずか

進化し続けたシリーズ最新作

セガブランドRPGの代名詞ともいえる『ファンタシースター』シリーズも、この作品で4作目。前作までのノウハウを投入して、シリーズの集大成になることは間違いないだろう。ゲームもほぼ完成し、残すは最終的なバグチェックのみとなっている。期待の高まる今作品、今回はシステム関係を中心に、最新情報を伝えよう。



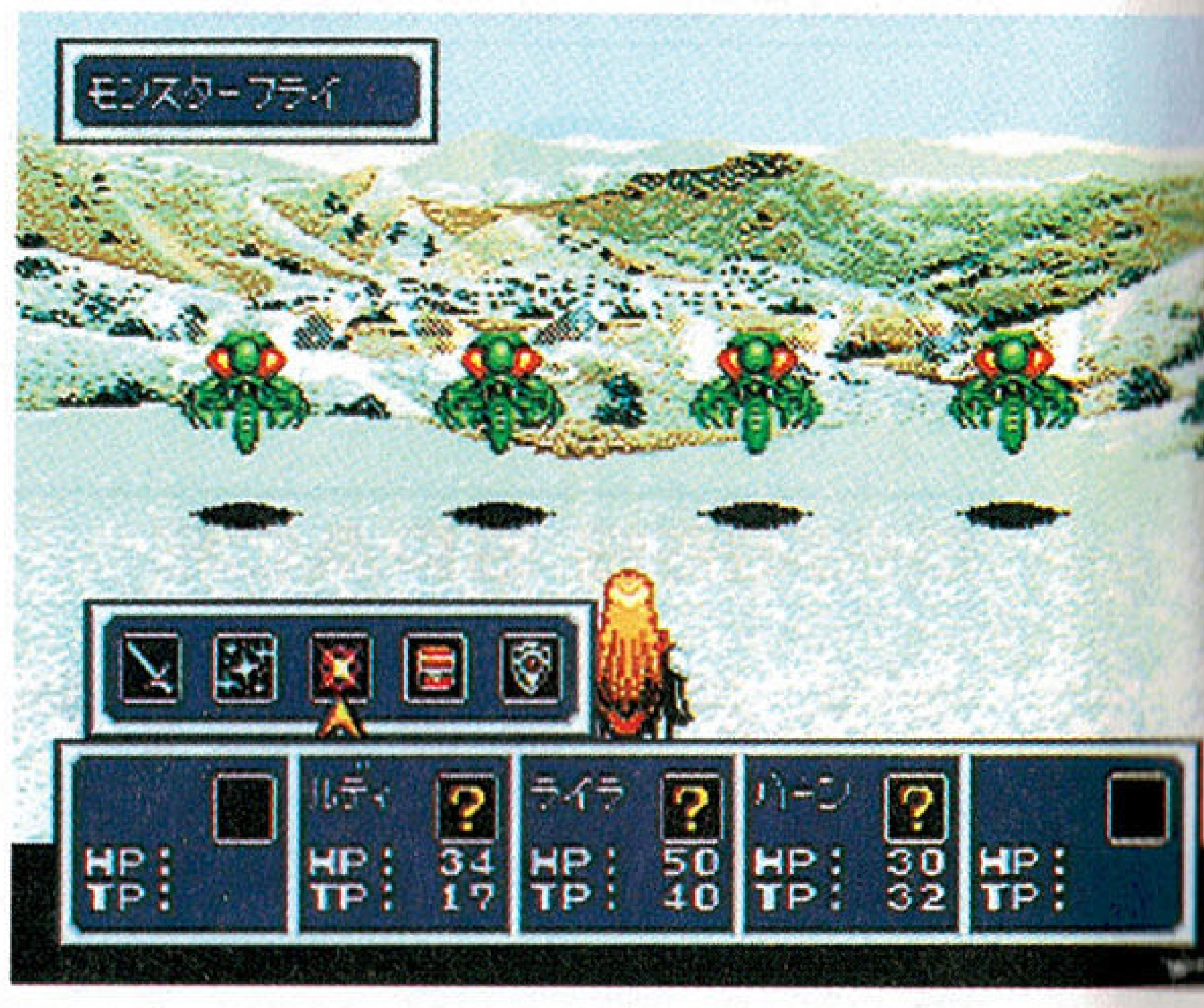
⇧システムもグラフィックも、数段パワーアップされた最新作だ



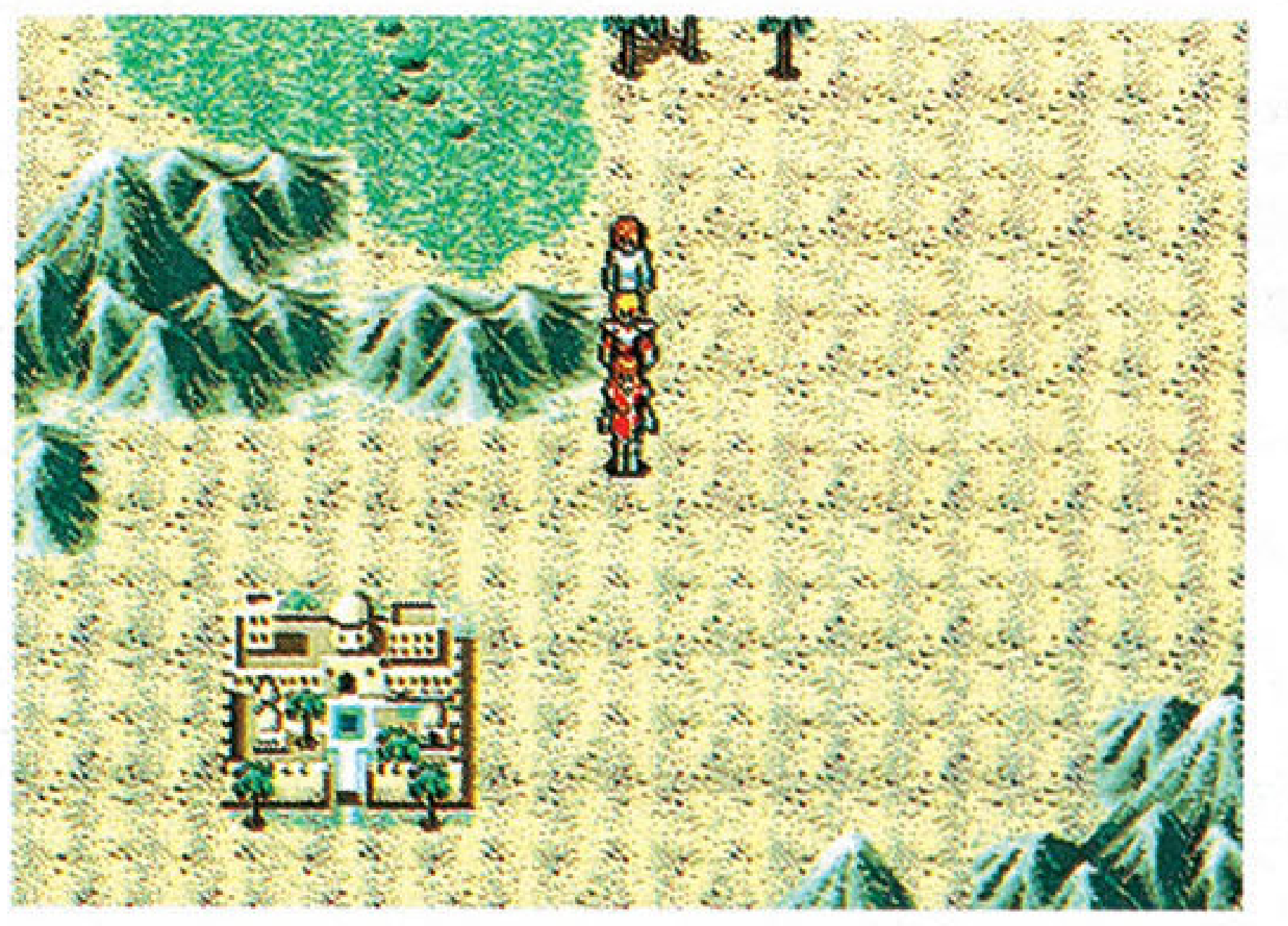
⇨今までのシリーズで謎に包まれていた部分も、今作では明らかにされるらしい。新しい冒険の扉を開けるのは、すぐそこに迫っている！

24メガでパワーアップ

容量は前作『II』『III』の6メガに比べ、実に4倍。24メガの大容量が使用されている。この大容量のおかげでグラフィックはもちろん、いろいろな箇所にパワーアップが施されている。



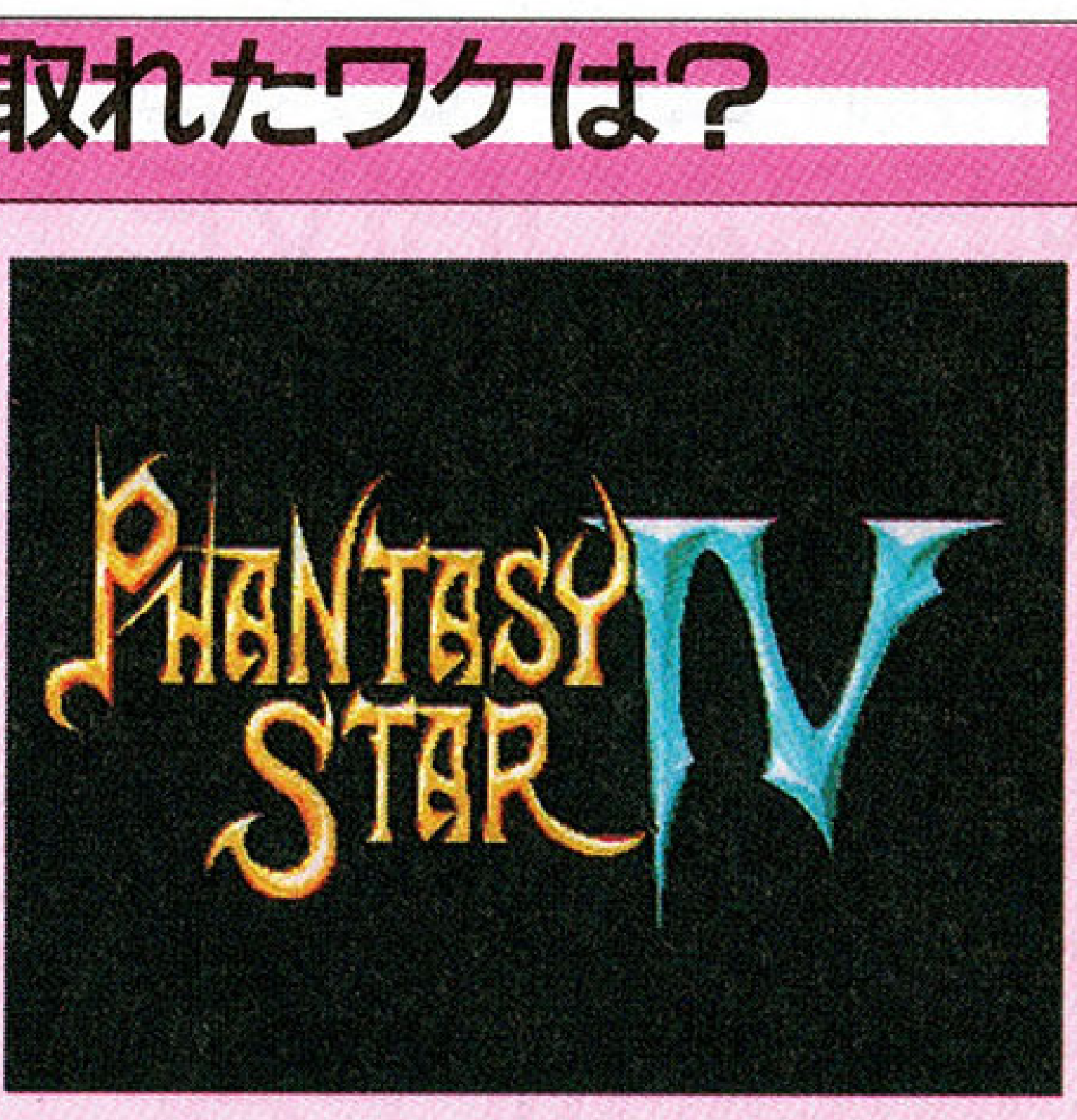
⇧戦闘シーンもバッチリ。敵味方のアニメパターンも磨きがかかった



⇦フィールドや街のグラフィックもなかなか芸が細かい

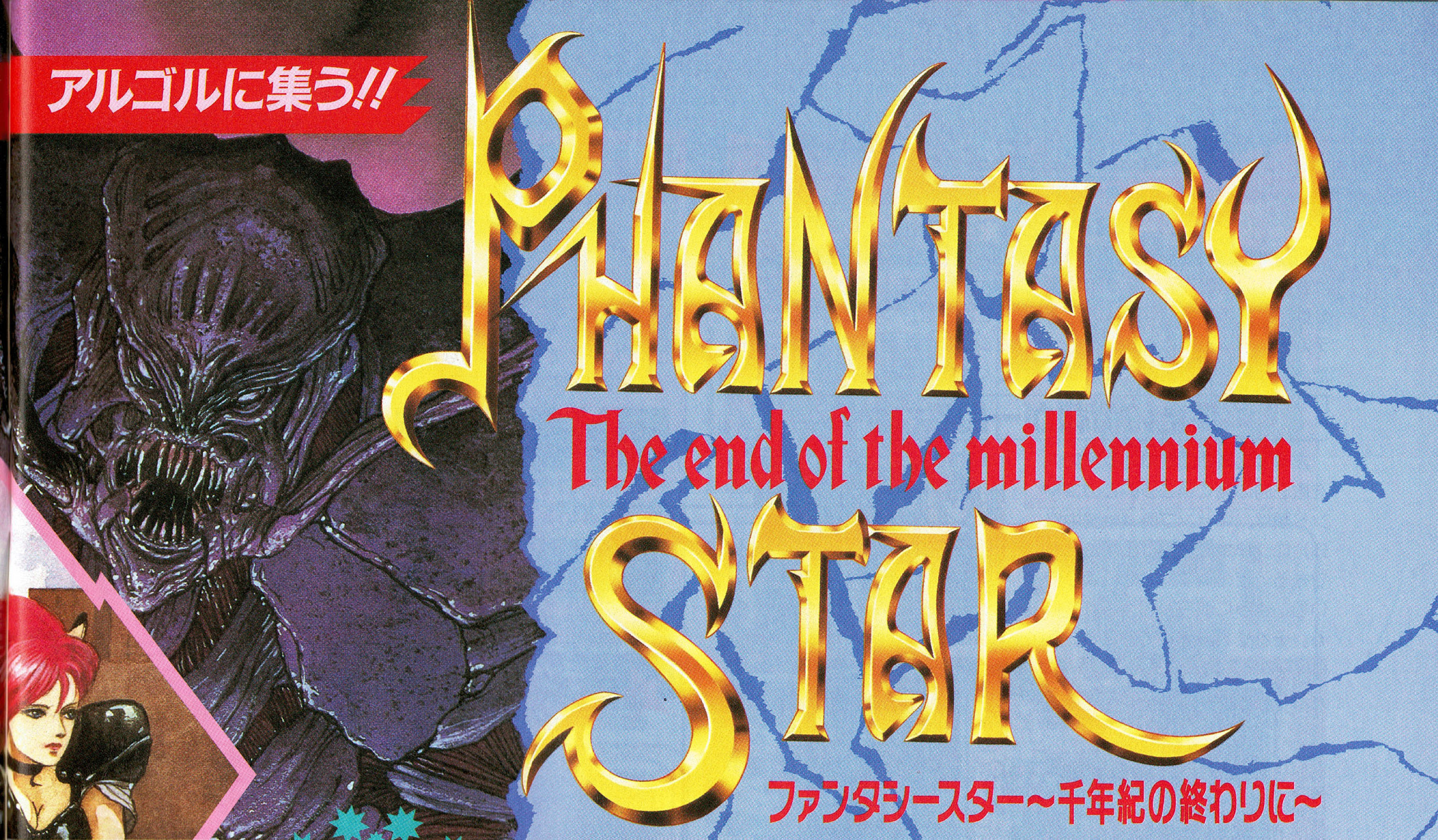
タイトルから『Ⅳ』が取れたワケは？

今までは暫定的に『ファンタシースターⅣ』と表記されていたタイトルだが、正式タイトルが決まり、先月号から『ファンタシースター～千年紀の終わりに～』と、Ⅳが取れて、サブタイトルがついた。これは、今作が実質的に『Ⅰ・Ⅱ』の続編であるのに対し、『Ⅲ』は外伝的なストーリー、世界観をもっているため、『Ⅲ』の次の作品『Ⅳ』とは、厳密にはいえないから、とのことだ。



⇧今となっては懐かしささえ感じてしまう、旧タイトル画面

アルゴルに集う!!

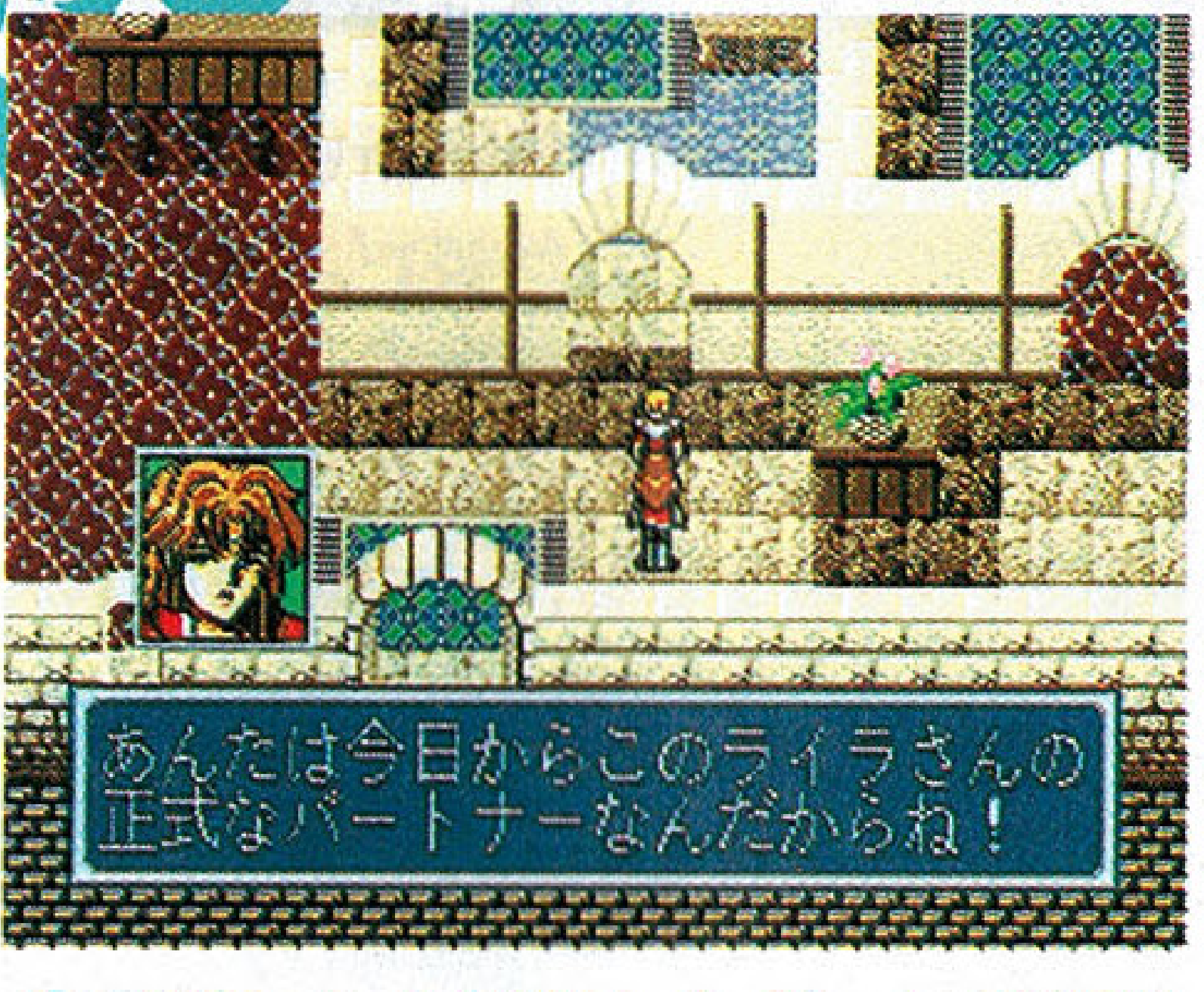


PHANTASY STAR
The end of the millennium
ファンタシースター〜千年紀の終わりに〜

新米ハンタールディの冒険
モタビア星ピアタがスタート地点

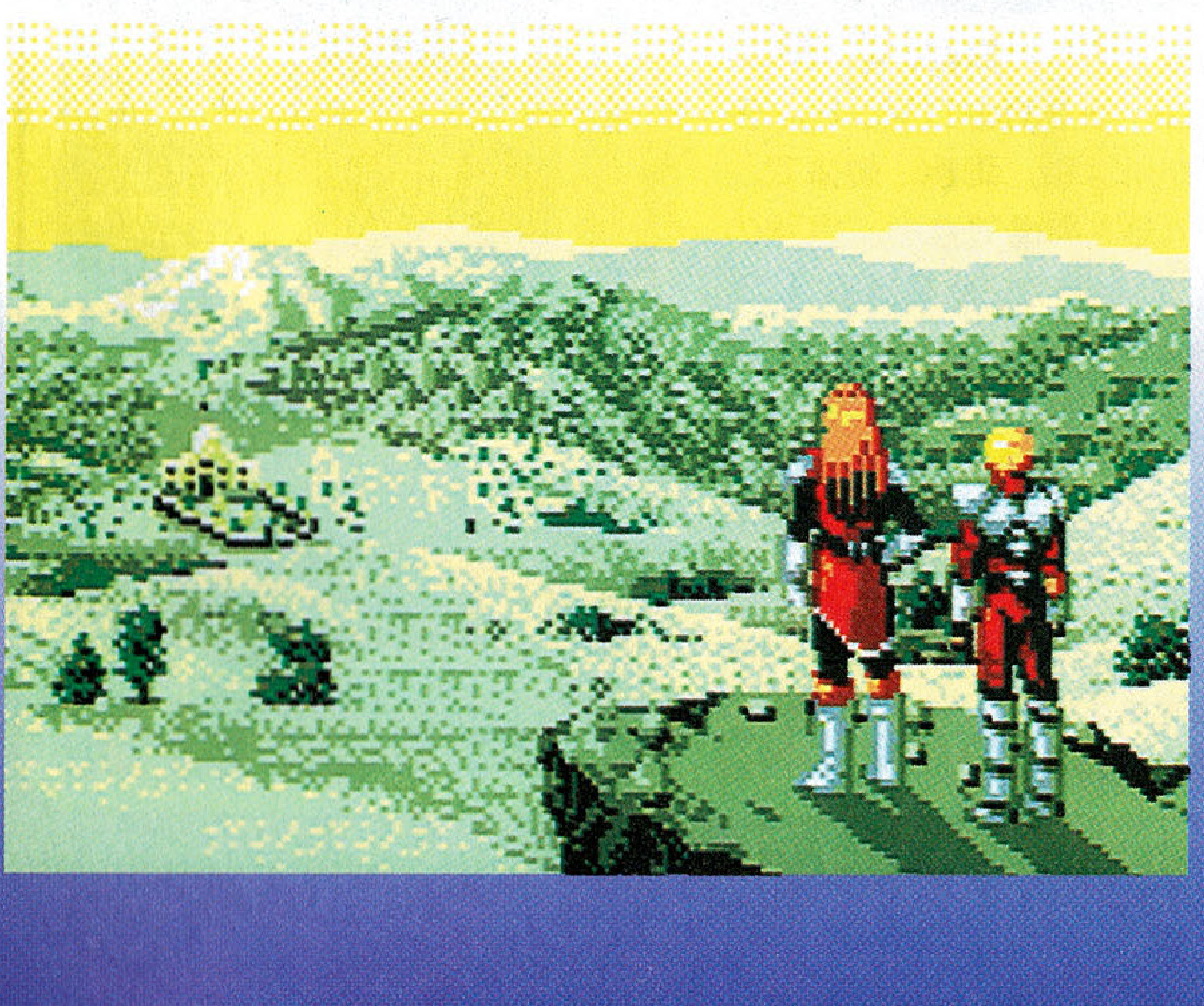
今回の舞台は『I』『II』と同じくアルゴル太陽系。時代は『II』の千年後の世界だ。その第二惑星・モタビア星で、主人公である新米ハンター、ルディ・アシュレの長い冒険が始まるのだ。

師匠ライラの正式なパートナーとなったルディ。初仕事のためにピアタの街へ出発するが、その内容はまだ知らされていなかった…。



あんたは今日からこのライラさんの
正式なパートナーなんだからね！

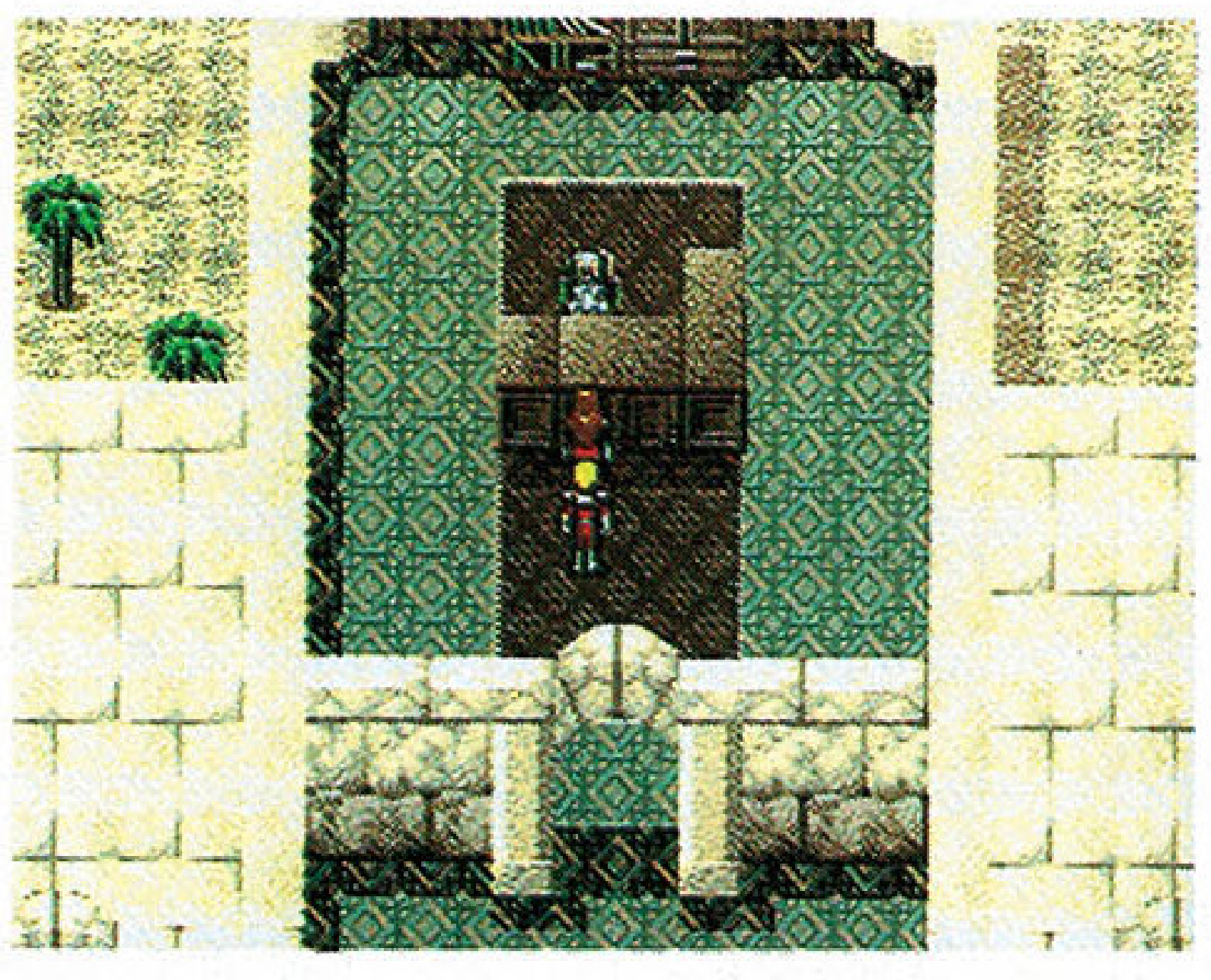
⬆見習いから昇格したが、いきなり叱られた。先が思いやられる



⬅このときは、これからの自分の運命も、何もかも知らないルディだった。今はまだ、ハンターとしての仕事をこなすのみ

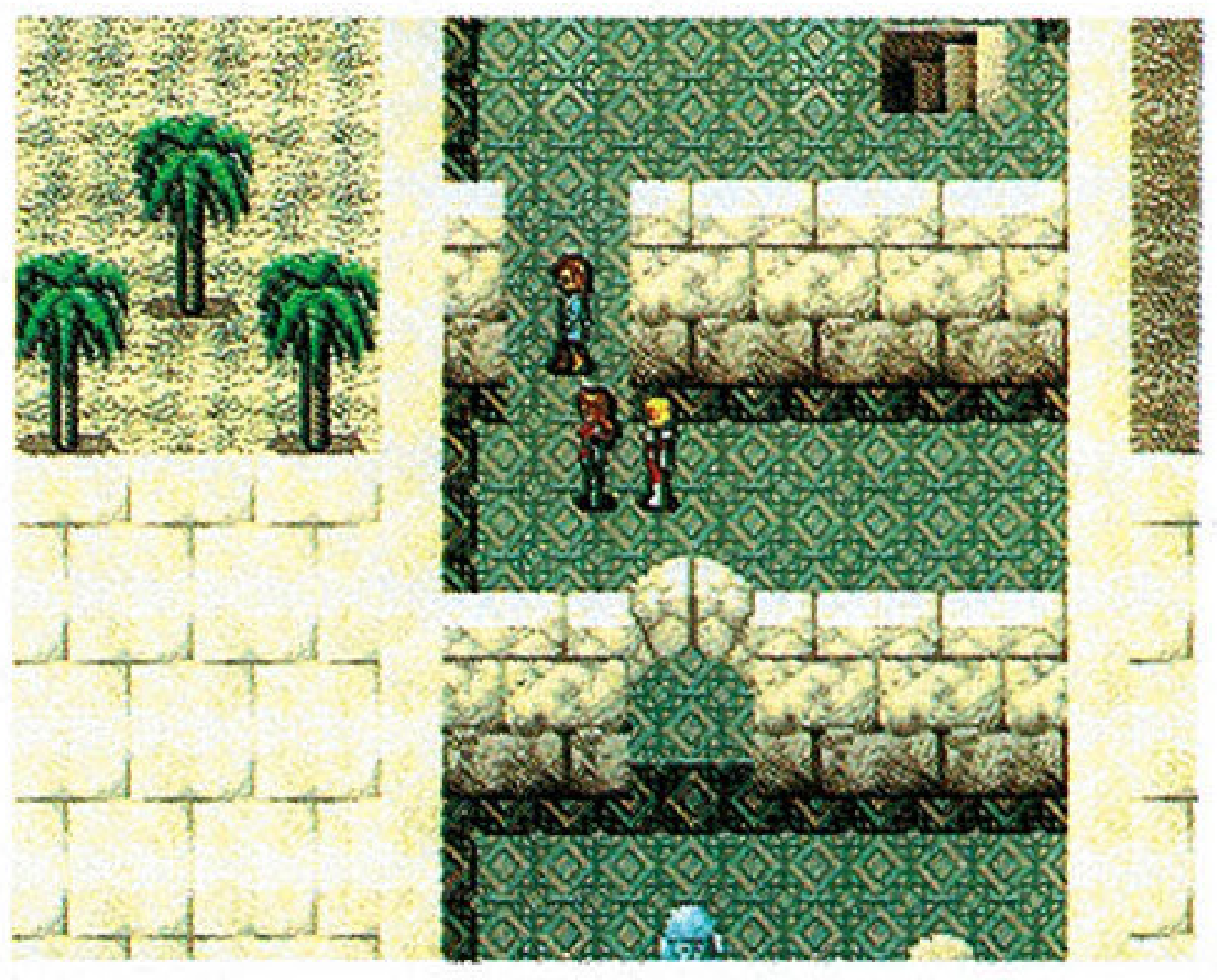
ハーンを仲間に地下室へ

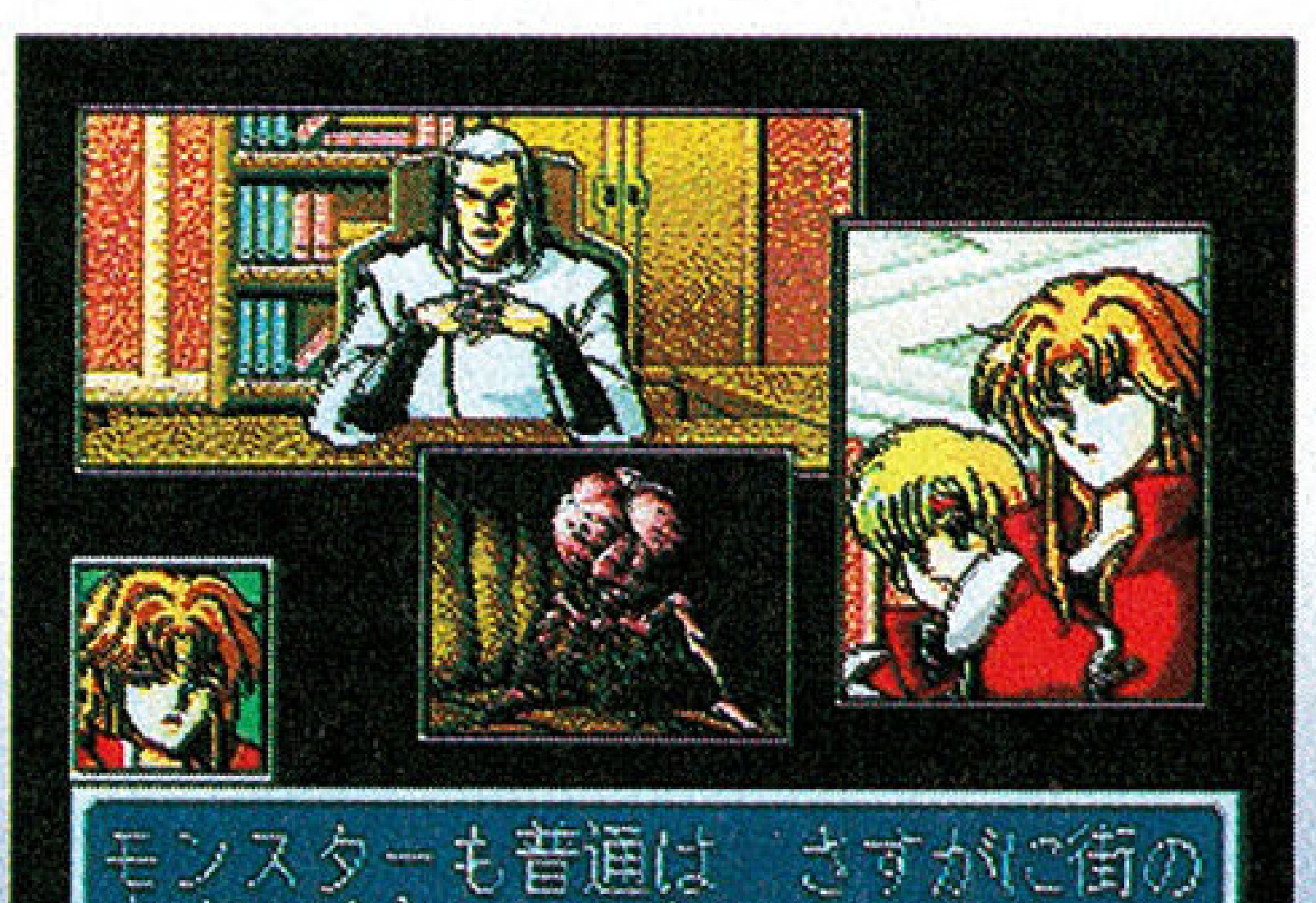
仕事の依頼主はモタビアアカデミーの学長。アカデミーの地下に出没するモンスターを退治してほしいというのだ。しかし、依頼内容や学長の態度など、怪しい部分が多い。釈然としないまま地下に向かう2人の前に、1人の青年が現れた。彼の名はハーン。彼は2人に同行を願い出た。地下に何かの秘密があるらしいのだ。



⬆まずは学長に依頼内容を聞く

⬇地下への階段の前をうろつくハーン。なんと同行を申し込まれた

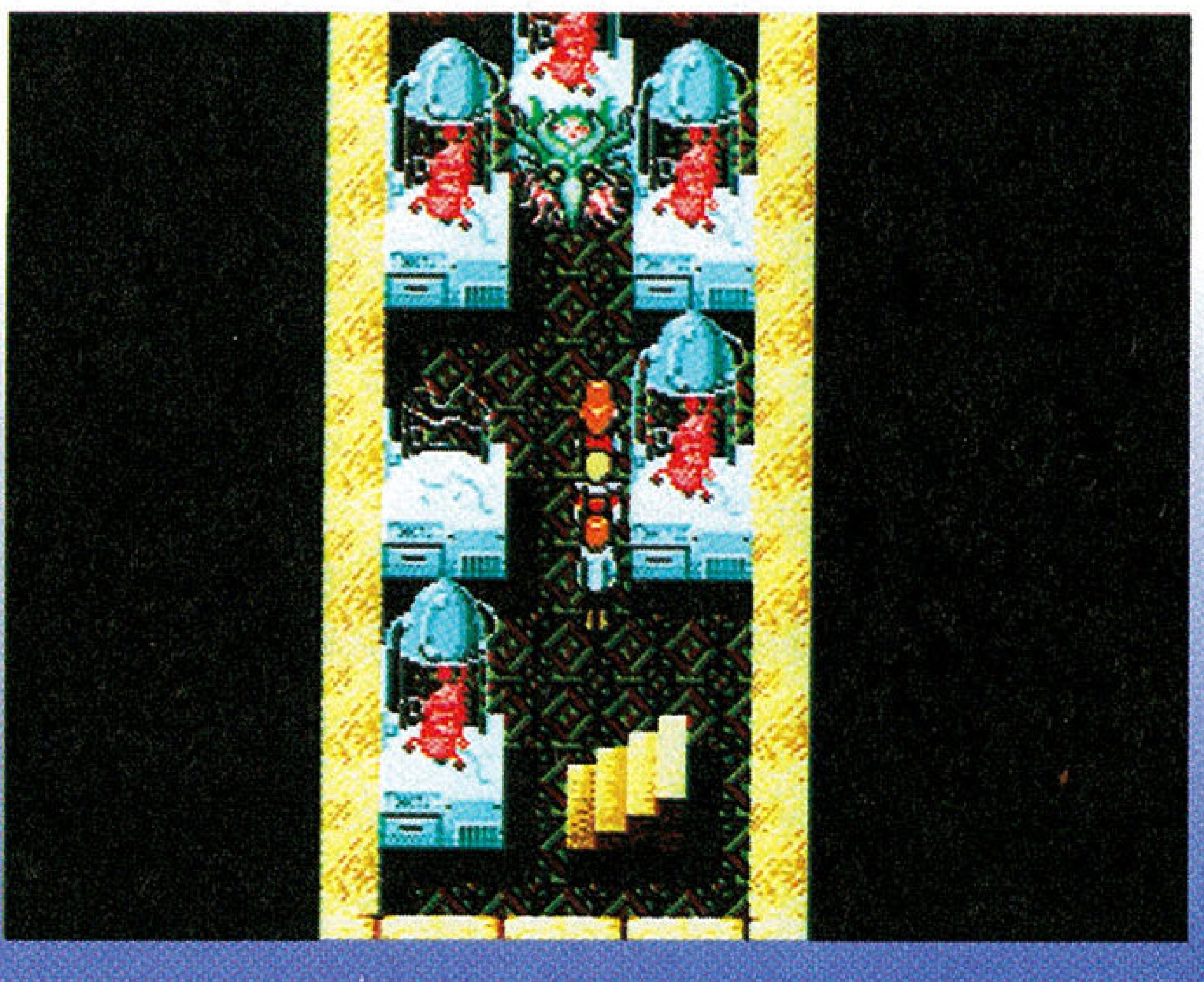




モンスターも普通は　さすがに街の
中までは入ってこないものです。

⬆街の中にまで出没するモンスター退治が依頼だが、何かがおかしい

⬅地下を進んでいくと、見たこともない機械が…。これはいったい？



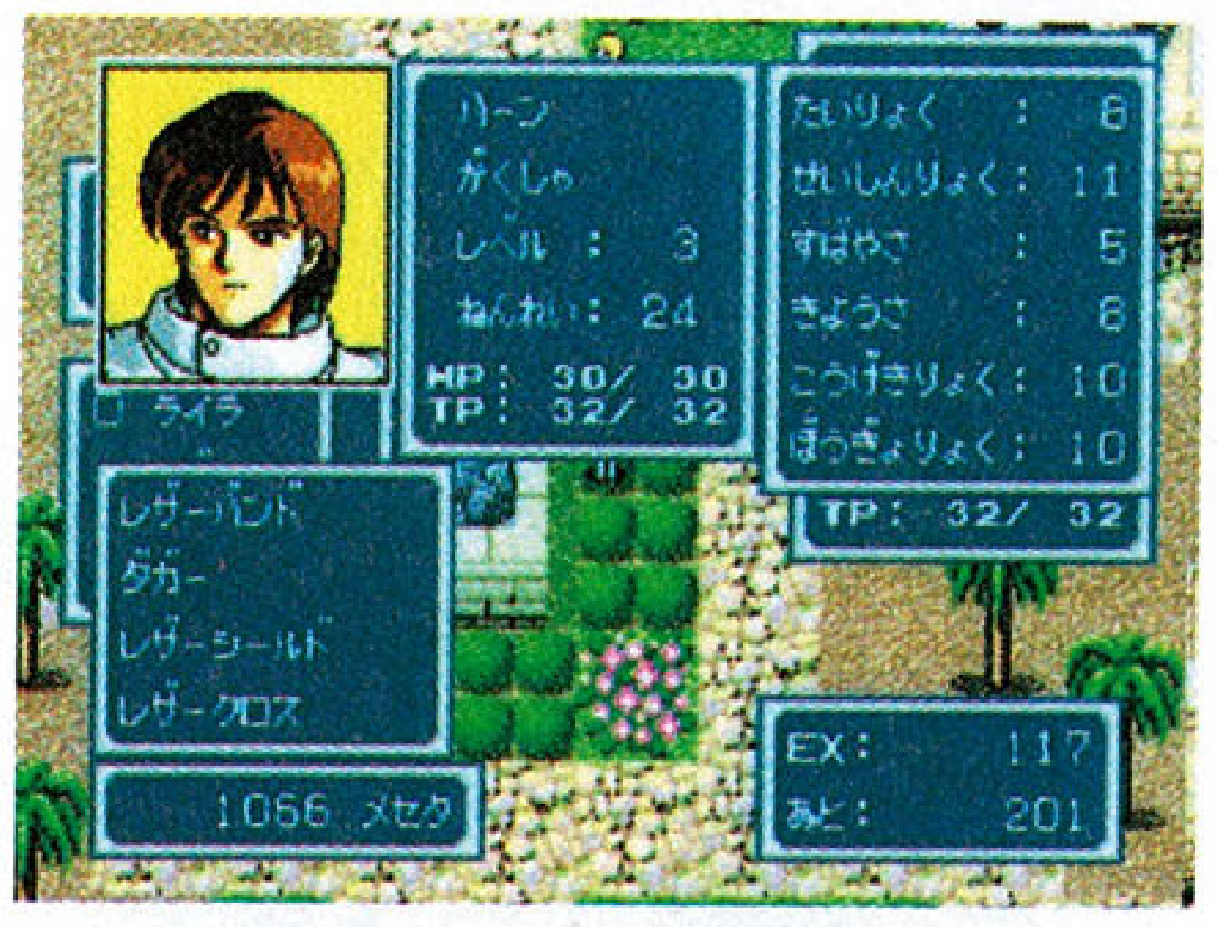
より詳しく、よりわかりやすい

基本コマンド類を大研究

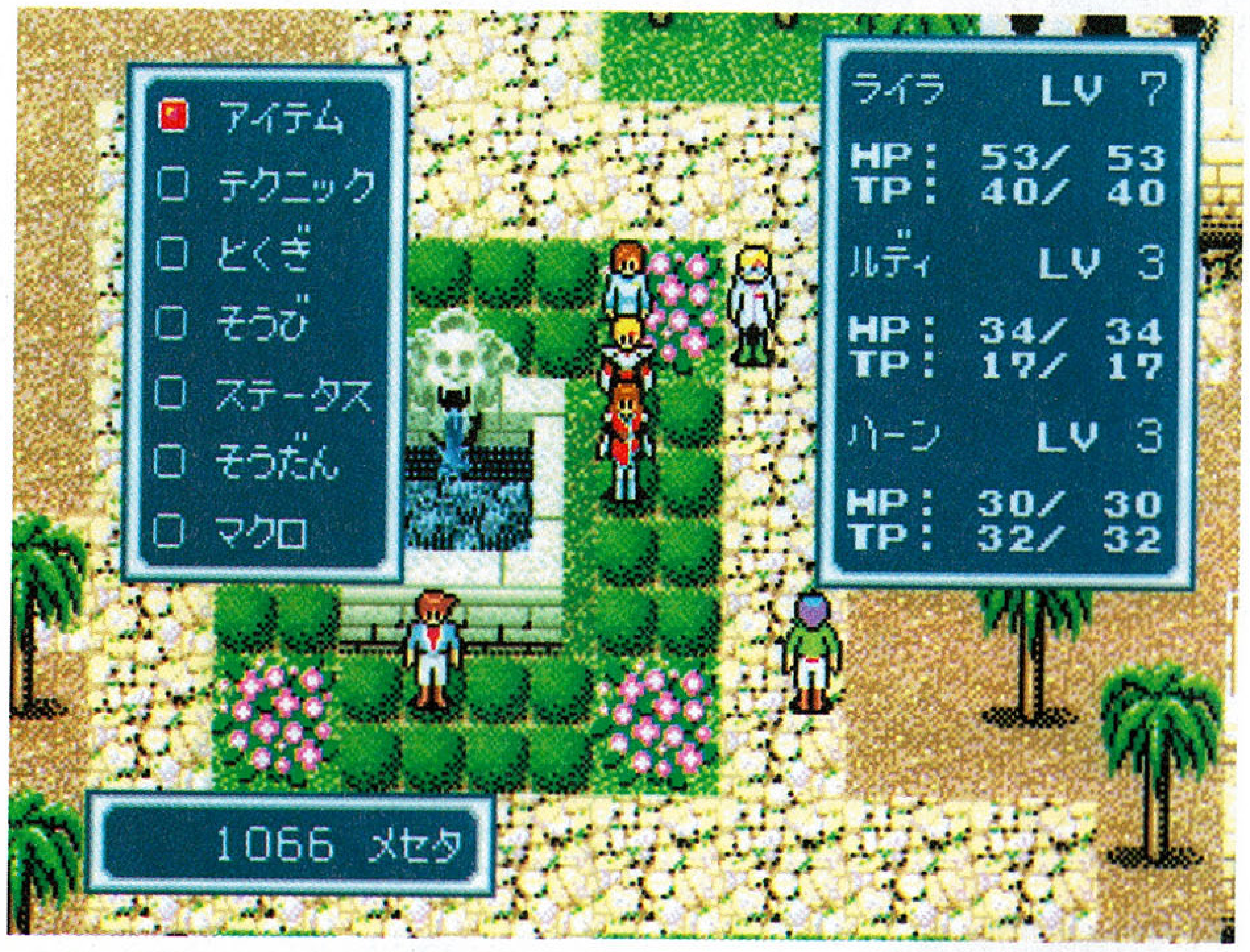
今までの情報では、基本的な部分は、これまでのシリーズのシステムを継承しているとのことだった。しかし、ほとんどの部分はハッキリされていなかったのだ。ここからは、ついに判明したゲームシステムに関して、1つ1つ詳しく見ていこう。

見たい情報が一目でわかる

まずは、基本的なコマンド関係を徹底的に見ていこう。このコマンド類は、キャンプ時（戦闘中以外）に、いつでも呼び出すことができる。どのコマンドも、より使い易いように改良が加えられている。それぞれ説明していこう。


ハーン
がくしゃ
レベル ： 3
ねんれい： 24
HP： 30/ 30
TP： 32/ 32
たいりょく ： 8
せいしんりょく： 11
すばやさ ： 5
きようさ ： 6
こうげきりょく： 10
ぼうぎょりょく： 10
□ ライラ
レザーバンド
ダガー
レザーシールド
レザークロス
1066 メセタ
EX： 117
あと： 201

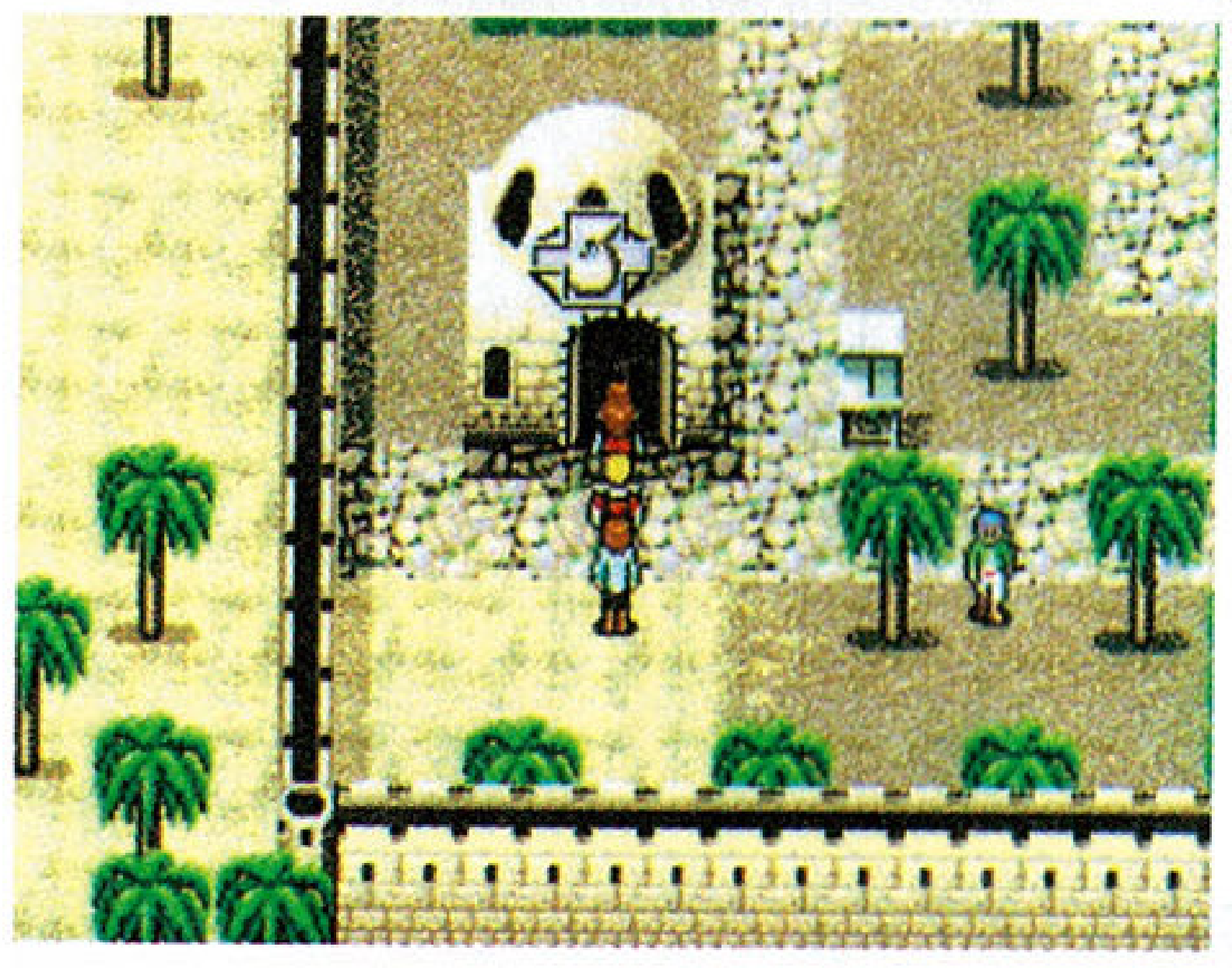
ステータスも見やすい


□ アイテム
□ テクニック
□ とくぎ
□ そうび
□ ステータス
□ そうだん
□ マクロ
ライラ LV 7
HP： 53/ 53
TP： 40/ 40
ルディ LV 3
HP： 34/ 34
TP： 17/ 17
ハーン LV 3
HP： 30/ 30
TP： 32/ 32
1066 メセタ

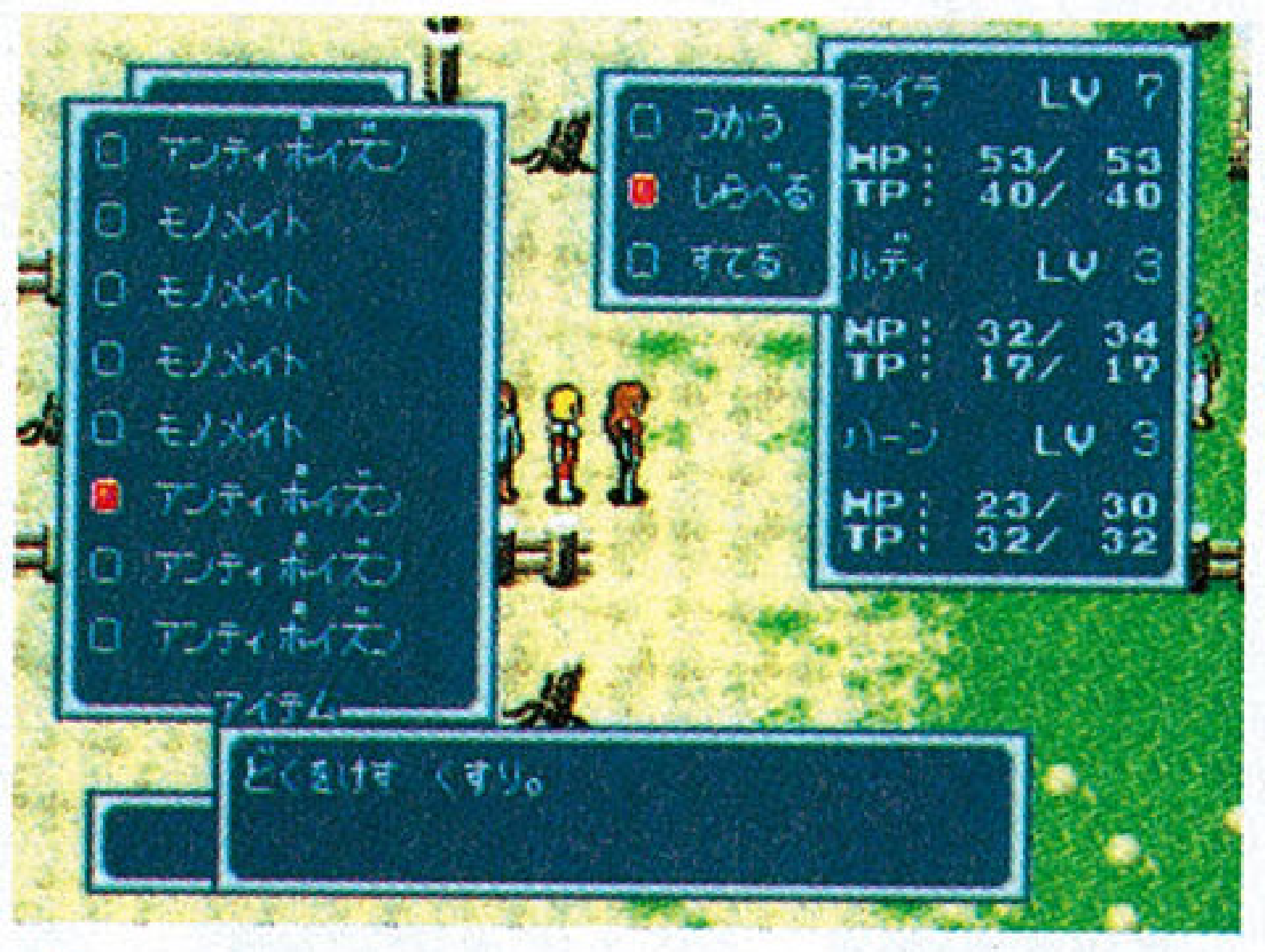
呼び出すコマンドも、それぞれの意味を知らなければ、快適なプレイ環境は得られない

アイテム

このコマンドは、現在持っているアイテムを呼び出し、必要に応じて使用するコマンドだ。アイテムを使用する他にも、必要のないアイテムを捨ててしまったり、使い方が分からないアイテムでも、その効果をいつでも調べたりすることもできる。ちなみに、アイテムは最大40個まで持つことができる。

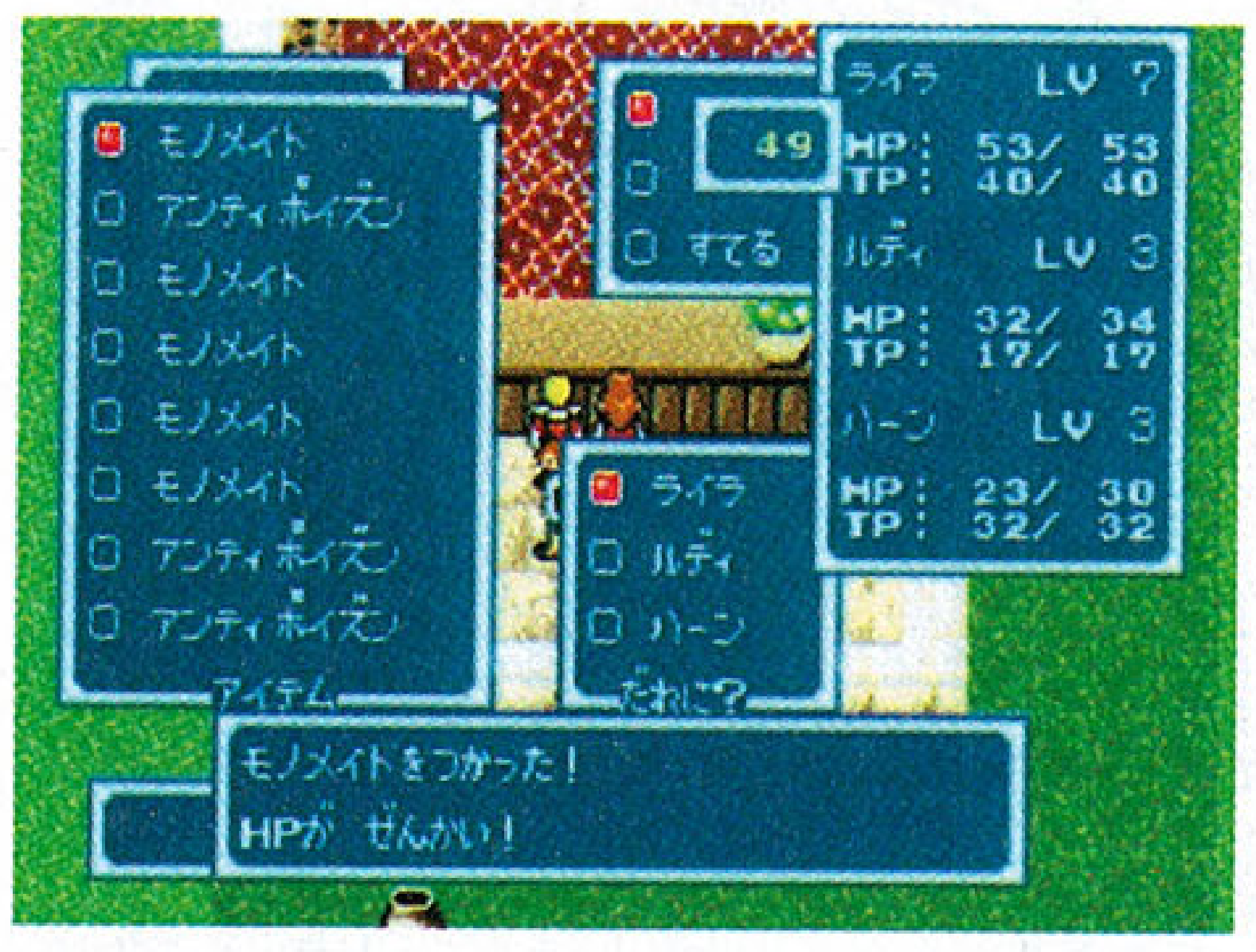


ほとんどの街に道具屋はある。売り物は要チェックだ


□ アンティポイズン
□ モノメイト
□ モノメイト
□ モノメイト
□ モノメイト
□ アンティポイズン
□ アンティポイズン
□ アンティポイズン
アイテム
□ つかう
□ しらべる
□ すてる
ライラ LV 7
HP： 53/ 53
TP： 40/ 40
ルディ LV 3
HP： 32/ 34
TP： 17/ 17
ハーン LV 3
HP： 23/ 30
TP： 32/ 32

どくをけす くすり。

効果を忘れたアイテムも、それぞれ調べることができる。新たに手に入れたアイテムも安心

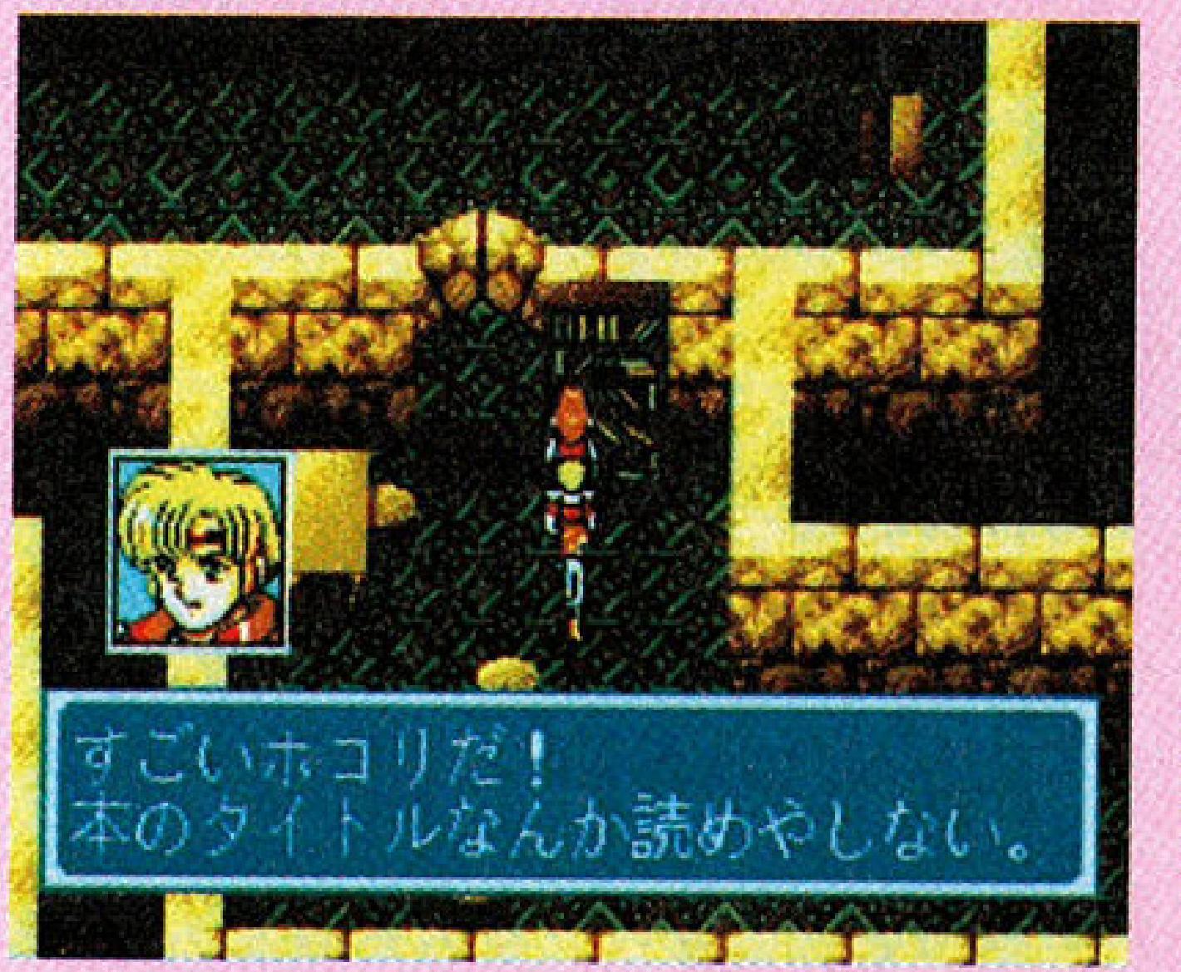

□ モノメイト
□ アンティポイズン
□ モノメイト
□ モノメイト
□ モノメイト
□ モノメイト
□ アンティポイズン
□ アンティポイズン
アイテム
49
□ すてる
□ ライラ
□ ルディ
□ ハーン
だれに？
ライラ LV 7
HP： 53/ 53
TP： 40/ 40
ルディ LV 3
HP： 32/ 34
TP： 17/ 17
ハーン LV 3
HP： 23/ 30
TP： 32/ 32

モノメイトをつかった！
HPが ぜんかい！

だれのHPが何ポイント回復したか、分かりやすく表示される。効果の程を確認しておこう

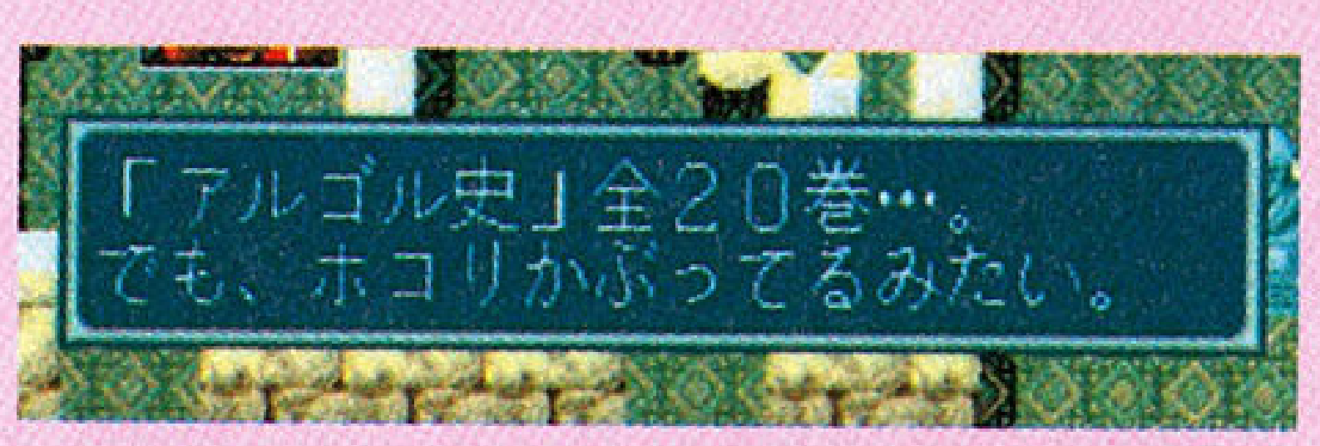
いろんなトコロを調べてみよう

今作では、街の中にあるちょっとしたモノや家の中の小道具など、いたるところ調べてみるとよい。調べたモノによって、キャラがいろいろおしゃべりしてくれる。中には前作をプレイした人にとっては、思わずニヤリ、としてしまうようなメッセージも含まれている。



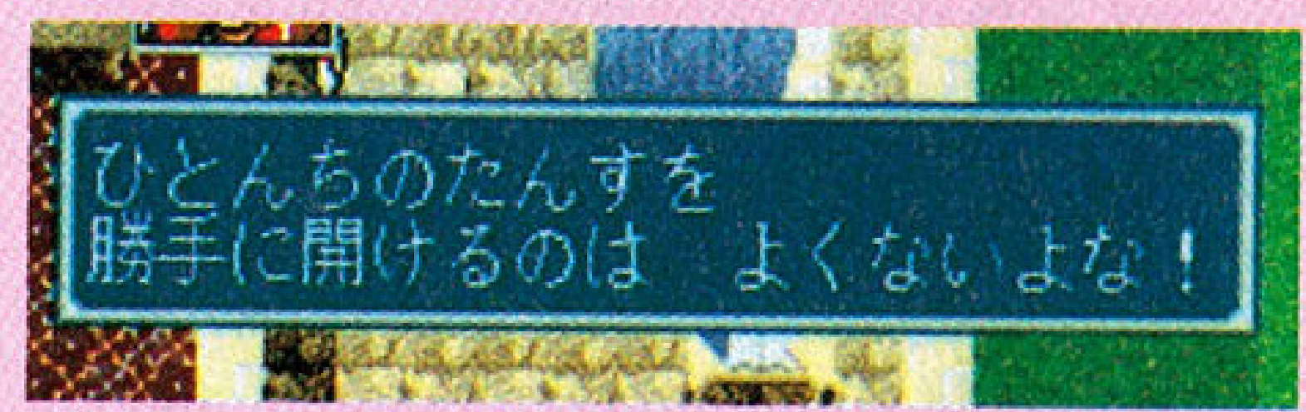
すごいホコリだ！
本のタイトルなんか読めやしない。

いろいろ調べてみたい



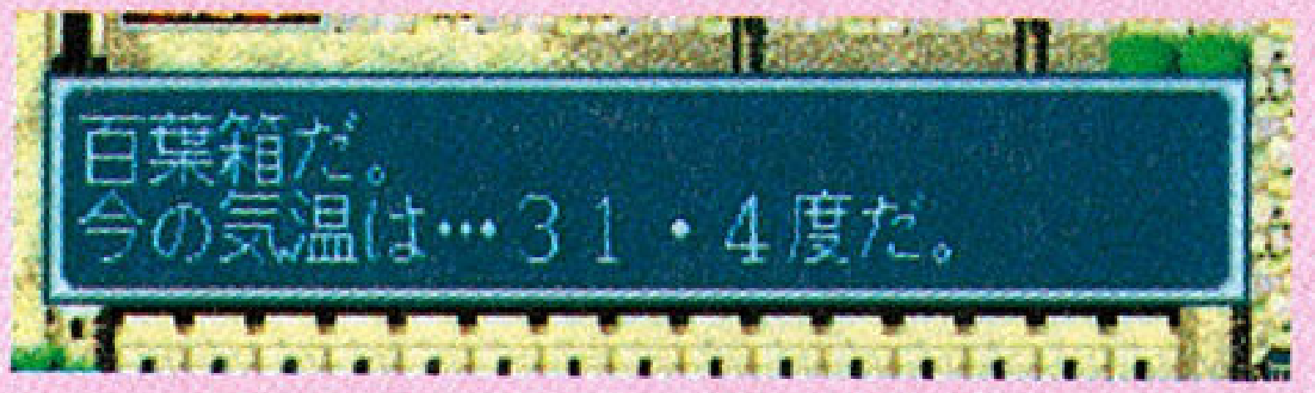
「アルゴル史」全20巻…。
でも、ホコリかぶってるみたい。

あまり勉強していないのかな？



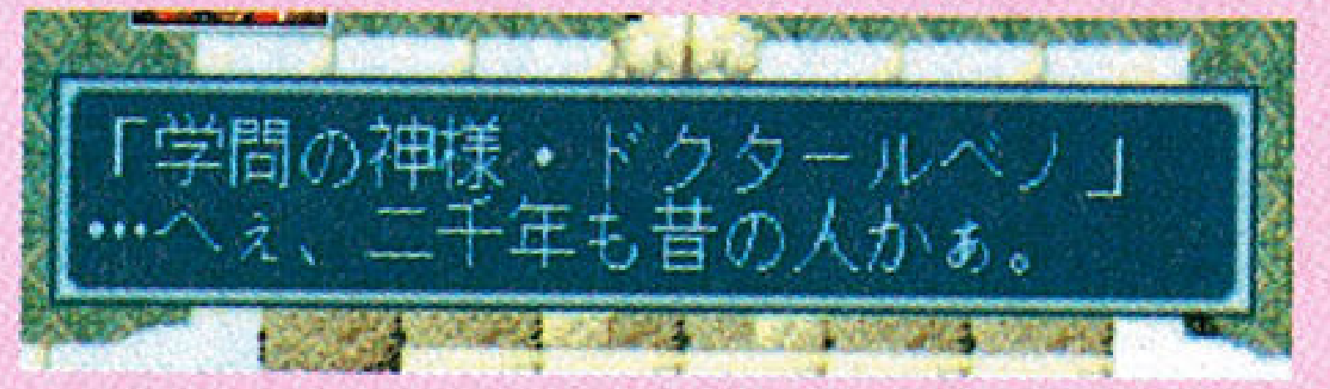
ひとんちのたんすを
勝手に開けるのは よくないよな！

はい、おっしゃるとおりです



百葉箱だ。
今の気温は…31・4度だ。

気温が高いのは砂漠だからか

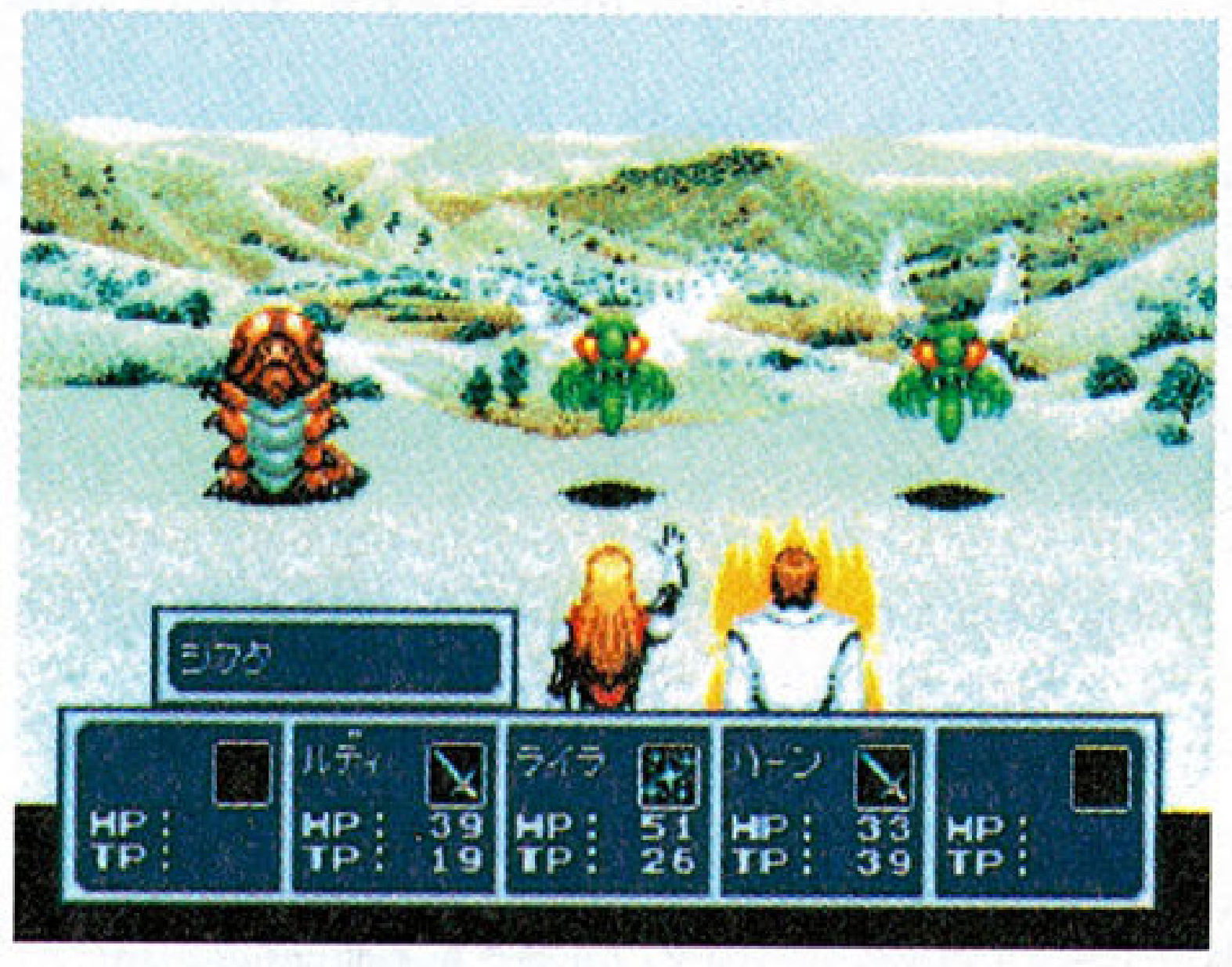


「学問の神様・ドクタールベノ」
…へぇ、二千年も昔の人かぁ。

聞き覚えあるような名前だが…

テクニック

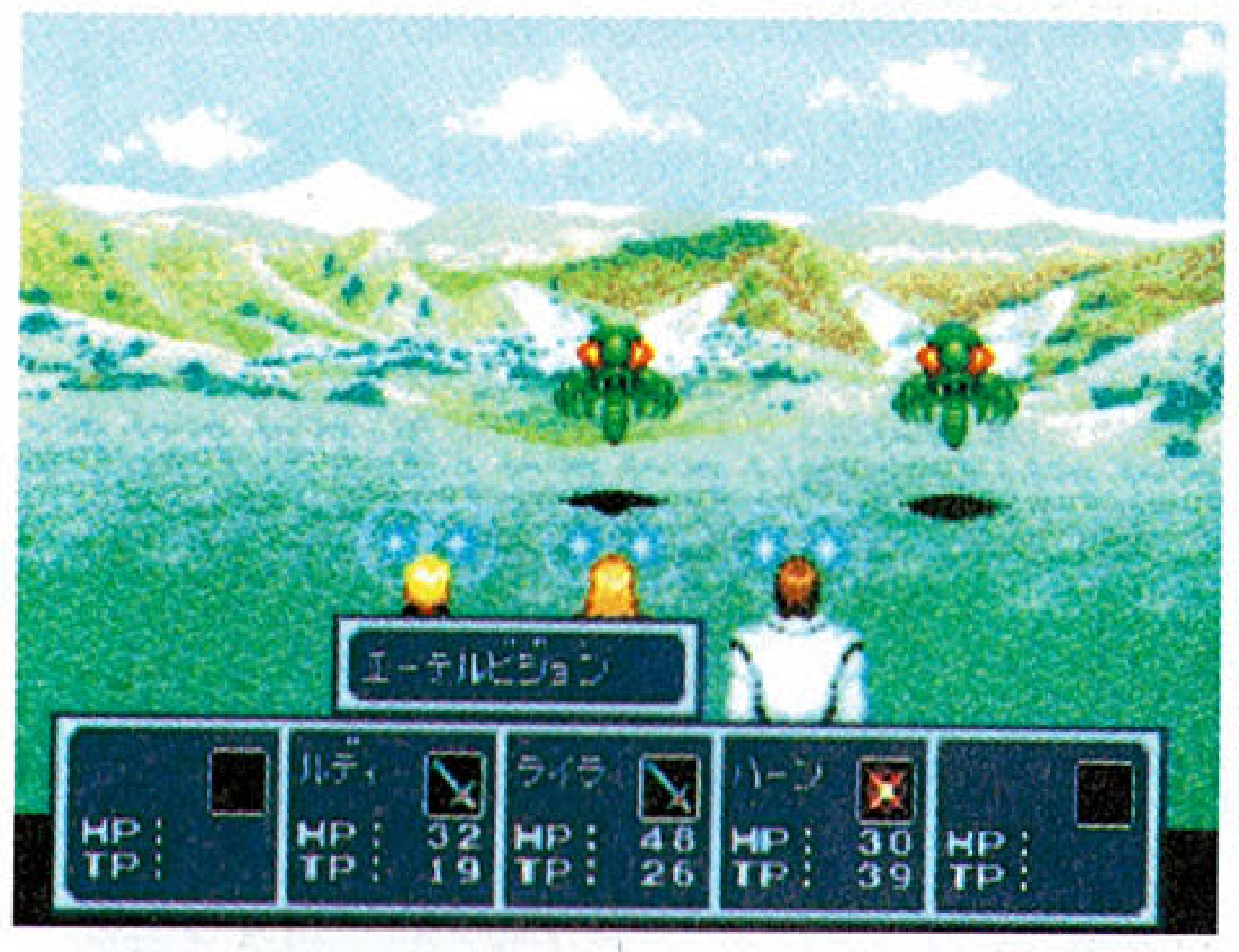
戦闘用テクニック以外の、移動用や回復用テクニックを使用するコマンドだ。このコマンドを選ぶと、そこでは使用できない戦闘用テクニックなどは表示されず、使用可能なテクニックのみが表示される。回復用テクニックを使用した場合は、だれが、何ポイントのHPが回復したかも、それぞれ表示される。


シフタ
HP：
TP：
ルディ
HP： 39
TP： 19
ライラ
HP： 51
TP： 26
ハーン
HP： 33
TP： 39
HP：
TP：

どんなテクニックを使えるか、よく確認しておこう

特　技

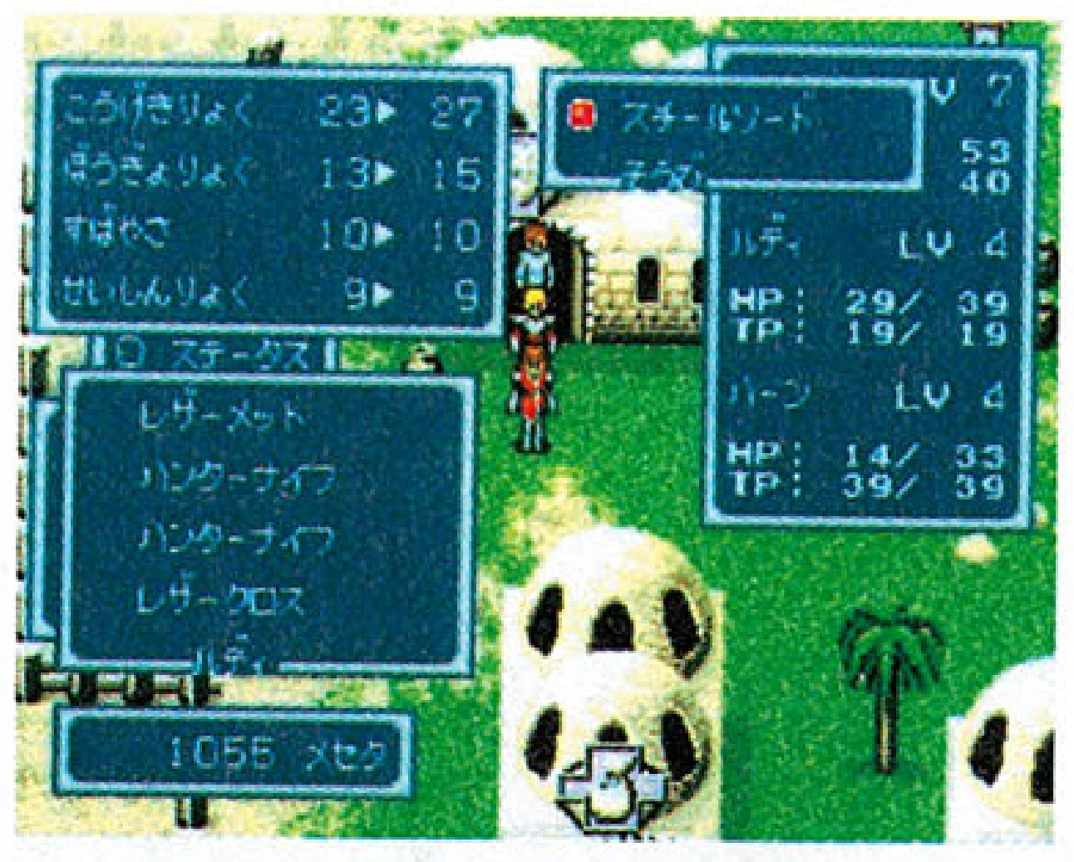
今作で、各キャラに新しく追加された能力、それが特技だ。特技にはそれぞれ使用回数があり、レベルが上がれば、それぞれの使用回数も増えていく。キャラごとに独自の特技を覚えていき、高い能力を発揮してくれるが、ほとんどが戦闘用のため、戦闘時以外の場合、このコマンドはあまり使用しないのでは？


エーテルビジョン
HP：
TP：
ルディ
HP： 32
TP： 19
ライラ
HP： 48
TP： 26
ハーン
HP： 30
TP： 39
HP：
TP：

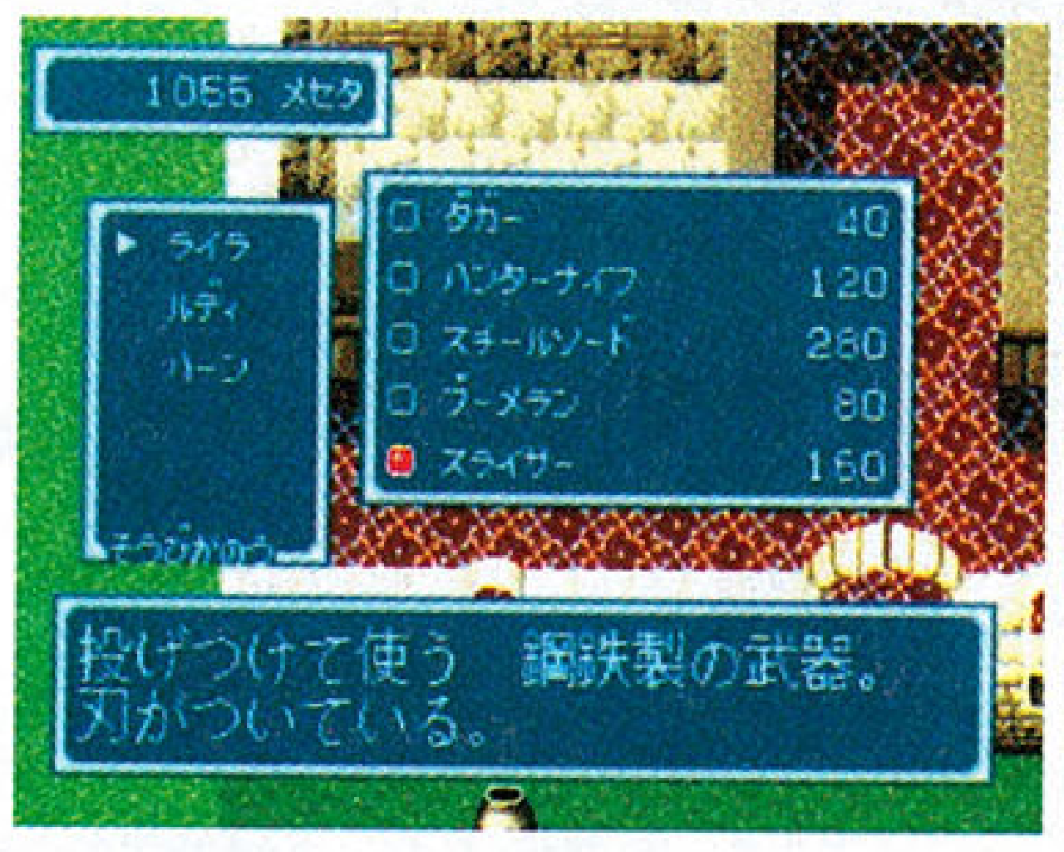
特技は、ほとんどのものは戦闘時に使うことになるだろう

装　備

新しく手にいれた武器、防具を実際に身につけるためのコマンド。装備できる場所は頭、両腕、胴体で、最大4つの品を装備できる。武器のみ片手用、両手用の2種類あるが、ブーメラン類やナイフ類のように、片手用だが、1つずつ両腕に装備することもできる。装備する場合、複数の装備品を持っていても、選んだキャラが装備可能なもののみを自動的に表示してくれる。その時に、選んだ品の装備後の攻撃力、防御力も自動的に表示される。


こうげきりょく 23▶ 27
ぼうぎょりょく 13▶ 15
すばやさ 10▶ 10
せいしんりょく 9▶ 9
□ ステータス
レザーメット
ハンターナイフ
ハンターナイフ
レザークロス
ルディ
1055 メセタ
□ スチールソード
そうび
LV 7
53
40
ルディ LV 4
HP： 29/ 39
TP： 19/ 19
ハーン LV 4
HP： 14/ 33
TP： 39/ 39

装備後の攻撃力、防御力も一目瞭然

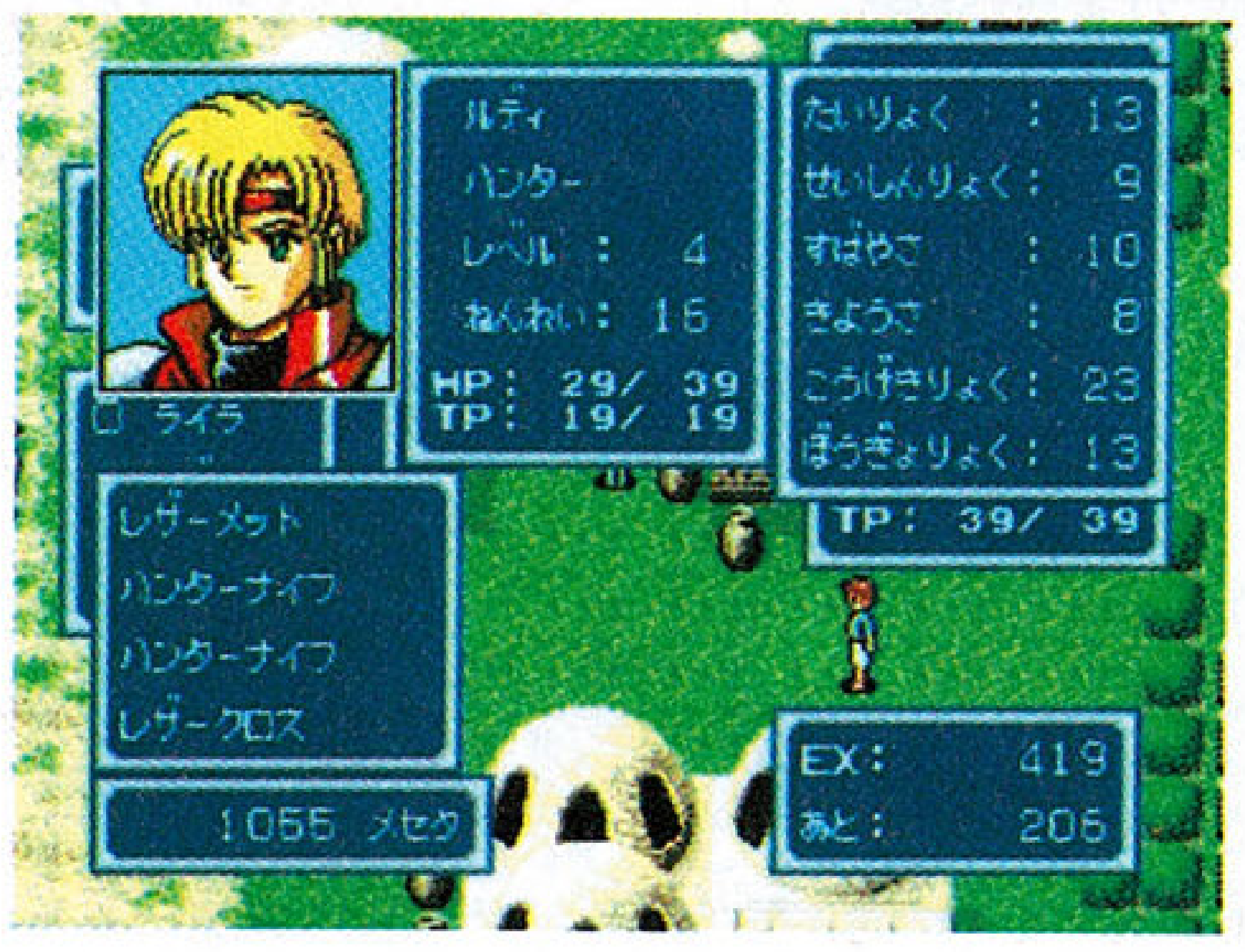

1055 メセタ
▶ ライラ
ルディ
ハーン
そうびかのう
□ ダガー 40
□ ハンターナイフ 120
□ スチールソード 280
□ ブーメラン 80
□ スライサー 160

投げつけて使う 鋼鉄製の武器。
刃がついている。

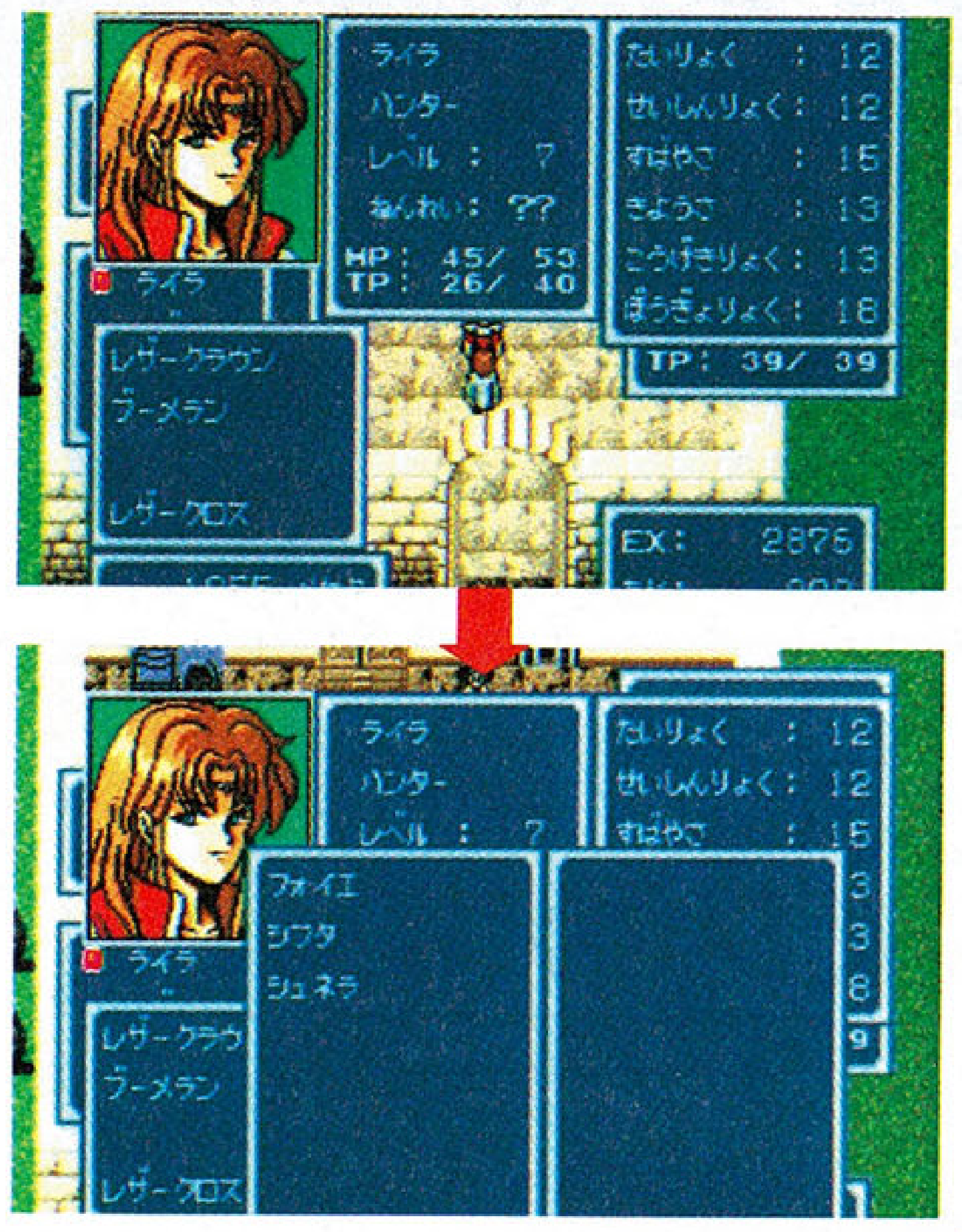
武器屋では装備可能キャラに印がつく

ステータス

各キャラの個人データを呼び出すためのコマンドだ。各キャラのすべてのデータがこのコマンドで表示され、確認できる。表示されるデータは、キャラのグラフィックから始まり名前、職業、レベル、HP、TPの現在値と最高値、身体データ、現在の装備品、覚えたテクニックと特技、次のレベルまでの経験値などなど。新しく仲間になったキャラは、このコマンドで、その特徴をよく確認してから冒険に出よう。


ルディ
ハンター
レベル ： 4
ねんれい： 16
HP： 29/ 39
TP： 19/ 19
たいりょく ： 13
せいしんりょく： 9
すばやさ ： 10
きようさ ： 8
こうげきりょく： 23
ぼうぎょりょく： 13
TP： 39/ 39
ライラ
レザーメット
ハンターナイフ
ハンターナイフ
レザークロス
1055 メセタ
EX： 419
あと： 206

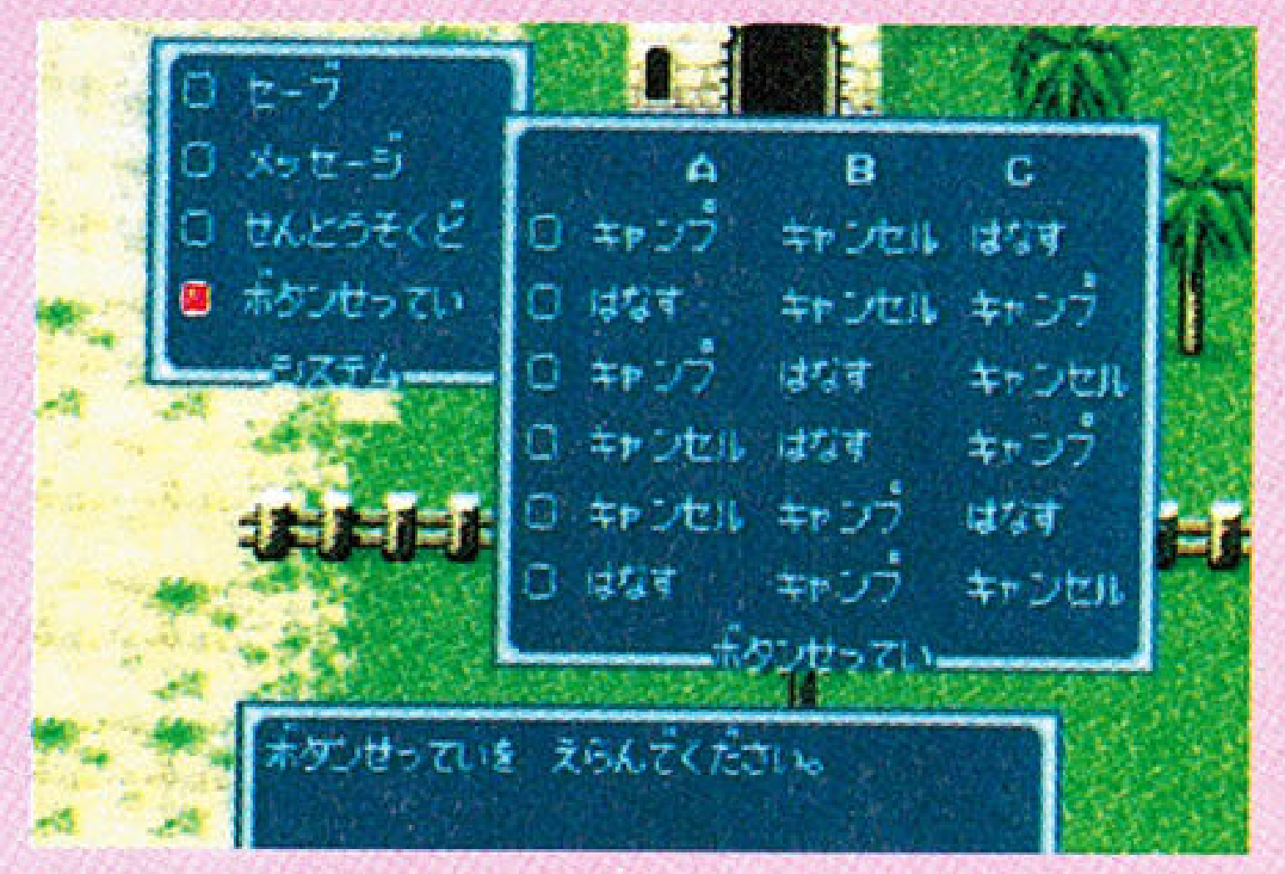
⬆ステータスは重要なデータ。常に現状を把握しておきたい


ライラ
ハンター
レベル ： 7
ねんれい： ??
HP： 45/ 53
TP： 26/ 40
たいりょく ： 12
せいしんりょく： 12
すばやさ ： 15
きようさ ： 13
こうげきりょく： 13
ぼうぎょりょく： 18
TP： 39/ 39
ライラ
レザークラウン
ブーメラン
レザークロス
EX： 2875
フォイエ
シフタ
シュネラ

➡ボタンを押すごとに、覚えたテクニック、特技が表示されていく。しかも、戦闘用、キャンプ用に分かれている。

どこでもセーブ

スタートボタンでセーブコマンドを呼び出せる。ダンジョン以外なら、ほぼどこででもセーブ可能。また、プレイ環境の変更もできる。



	A	B	C
□	キャンプ	キャンセル	はなす
□	はなす	キャンセル	キャンプ
□	キャンプ	はなす	キャンセル
□	キャンセル	はなす	キャンプ
□	キャンセル	キャンプ	はなす
□	はなす	キャンプ	キャンセル

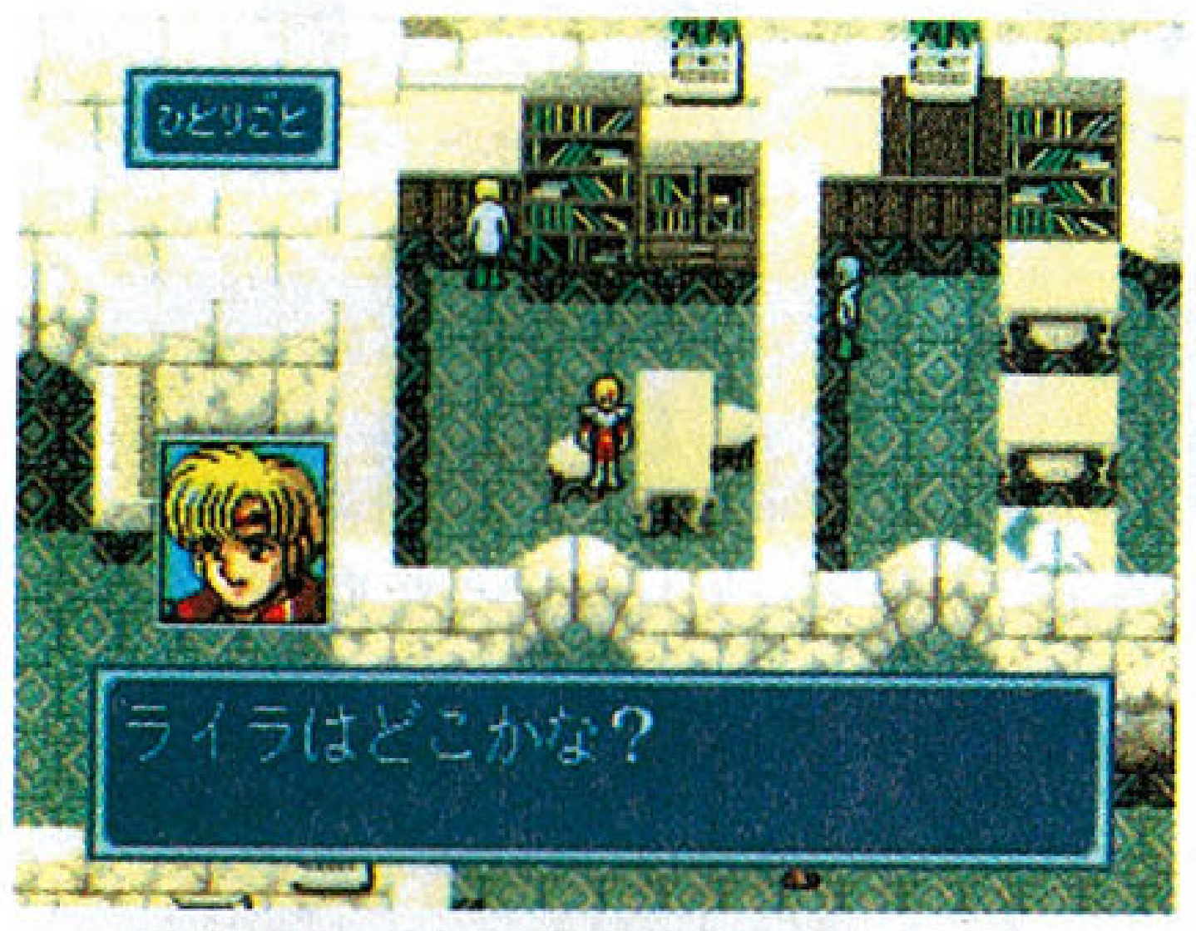
ボタンせってい

ボタンせっていを えらんでください。

⬆ボタン設定の変更もできる

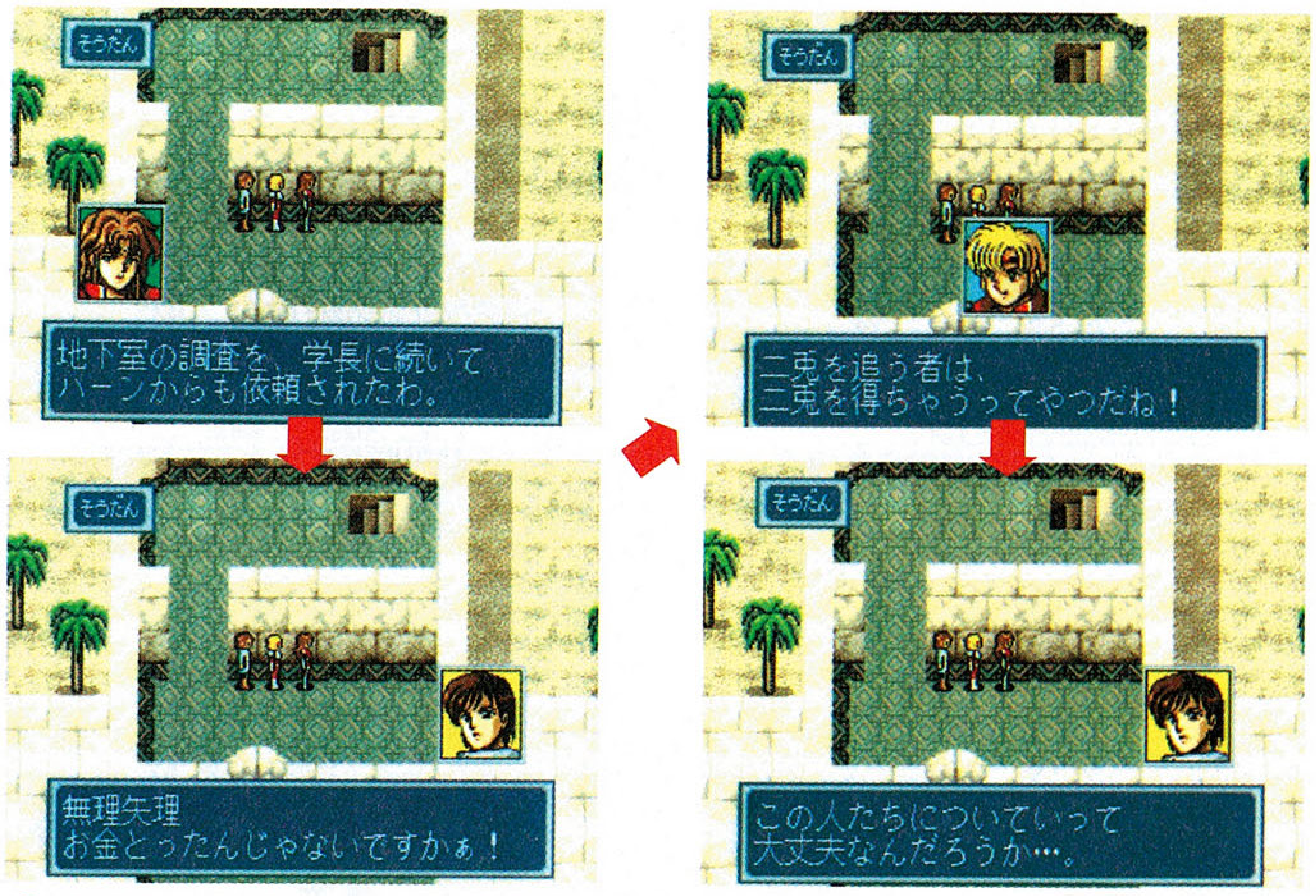
相　談

初登場のコマンド。これはパーティの仲間とおしゃべりができるもので、その内容は、次の目的地を指示してくれたり冒険のヒント、はては、たあいのない雑談だったりと、バラエティに富んでいる。



ライラはどこかな？

⬅独り言もしゃべる



地下室の調査を、学長に続いて ハーンからも依頼されたわ。

無理矢理 お金とったんじゃないですかぁ！

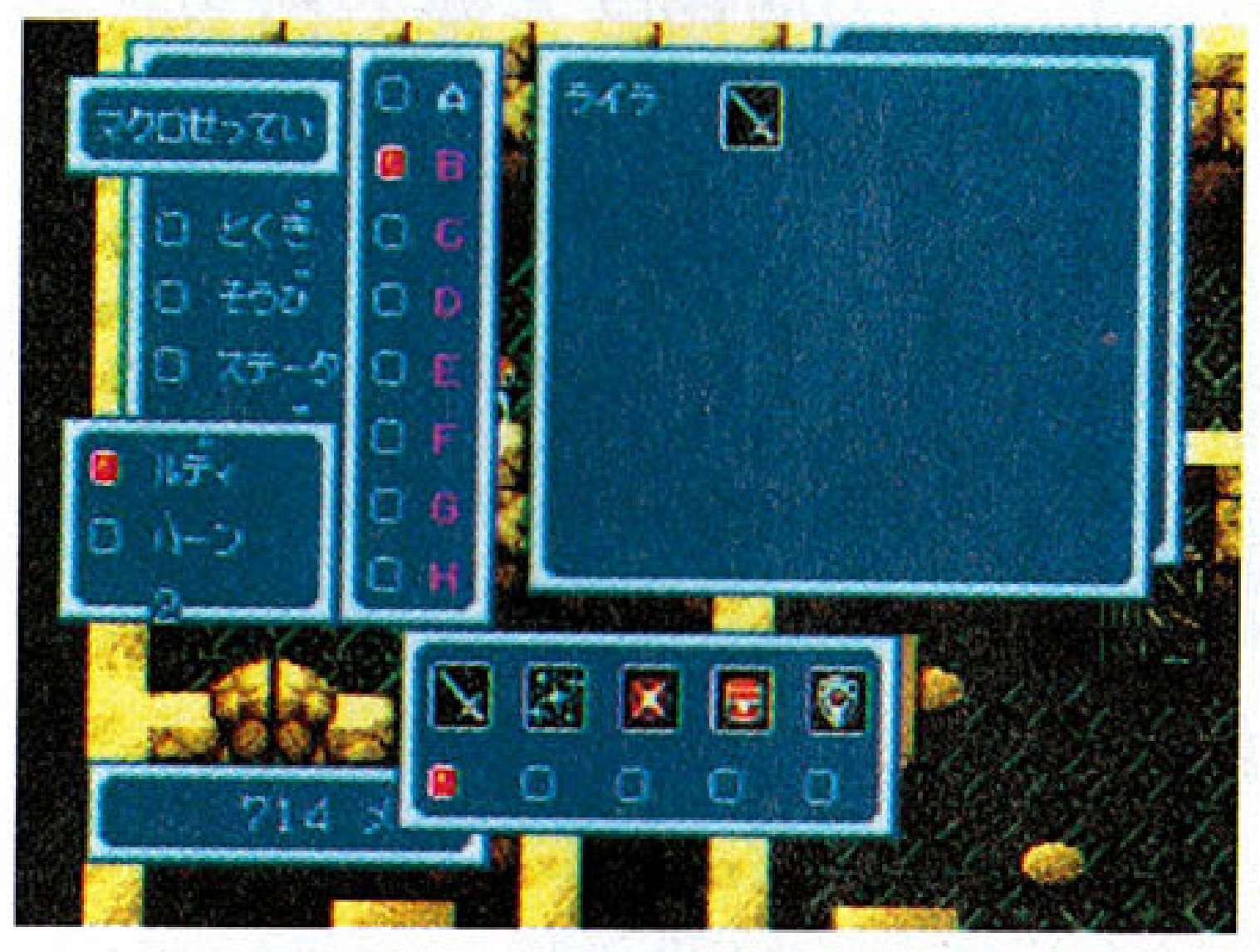
二兎を追う者は、二兎を得ちゃうってやつだね！

この人たちについていって 大丈夫なんだろうか…。

⬆ライラ、ルディ、ハーン3の人のおしゃべり。たあいのない会話も多い

マクロ

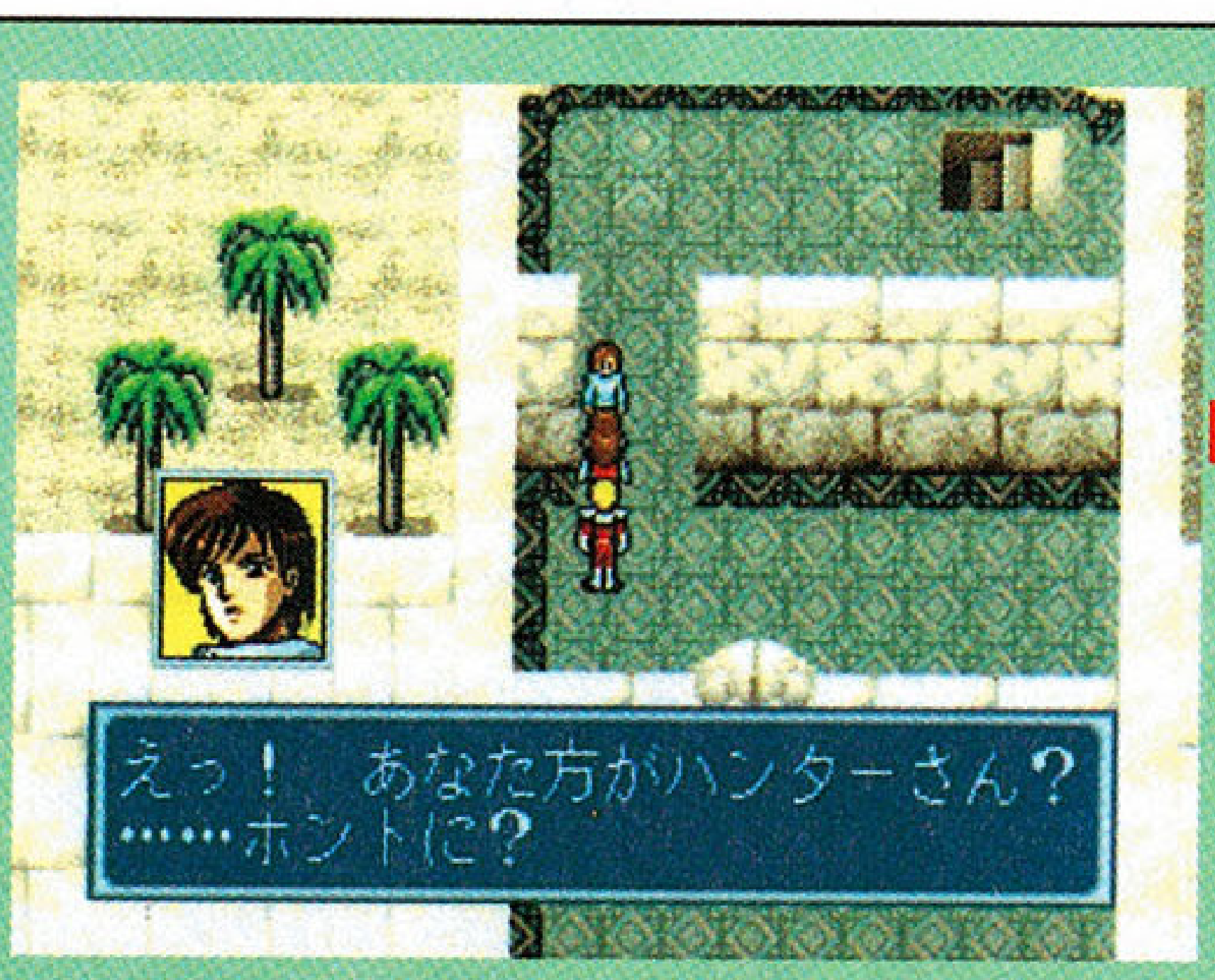
これも初登場のコマンドだ。これは、戦闘時の各キャラの行動をあらかじめ登録しておくためのコマンドで、最大8つの行動パターンを登録できる。戦闘時にこのコマンド1つを選択すれば、いちいち指示する必要がなくなり、コマンド入力の手間が省けるというスグレモノだ。

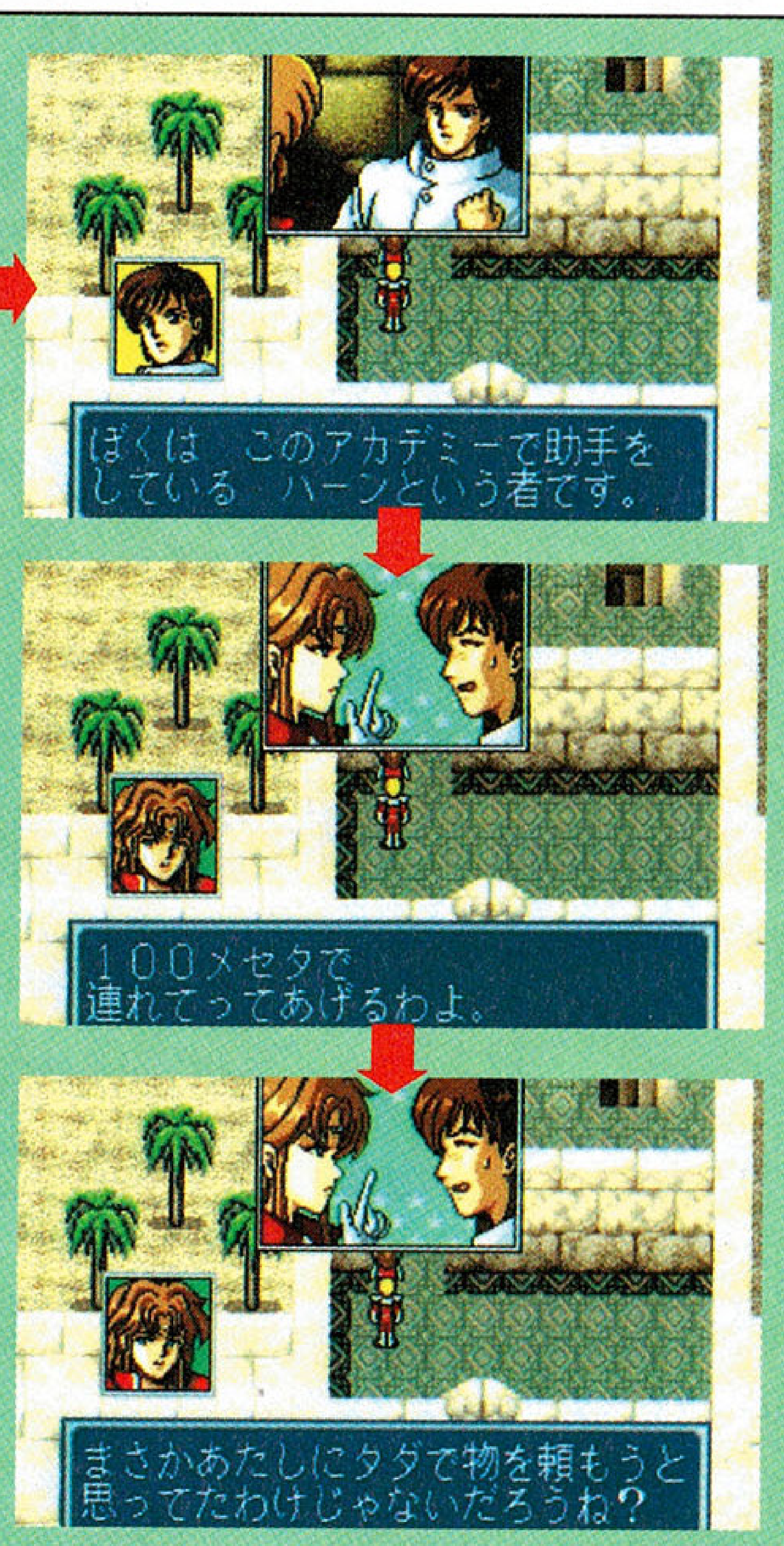


⬆あらかじめキャラの行動を１つ１つ指定し、記録させておける

ゲーム序盤に登場するキャラクタ

ゲームスタート時はルディとライラの2人だが、ゲームが進むにつれて、さまざまなキャラが仲間に加わり、別れていく。ここではアカデミー地下で行動する3人を紹介しよう。アカデミーで仲間になるハーンは、この後しばらく一緒に行動する仲間だ。このあたりは3人とも、戦力的にもまだまだ不安が残る。十分に注意して行動しよう。


えっ！ あなた方がハンターさん？
……ホントに？



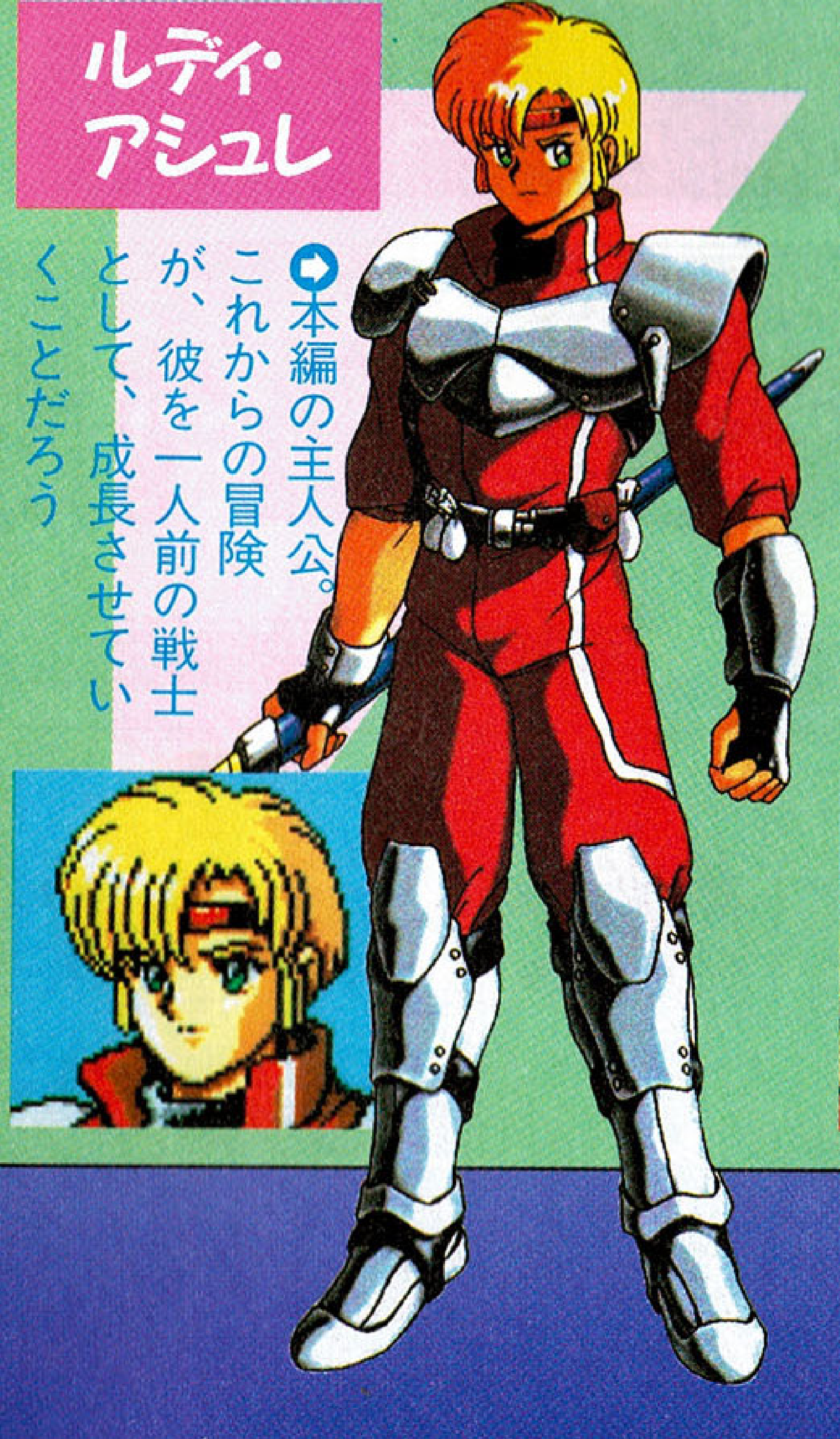
ぼくは このアカデミーで助手をしている ハーンという者です。

１００メセタで
連れてってあげるわよ。

まさかあたしにタダで物を頼もうと思ってたわけじゃないだろうね？

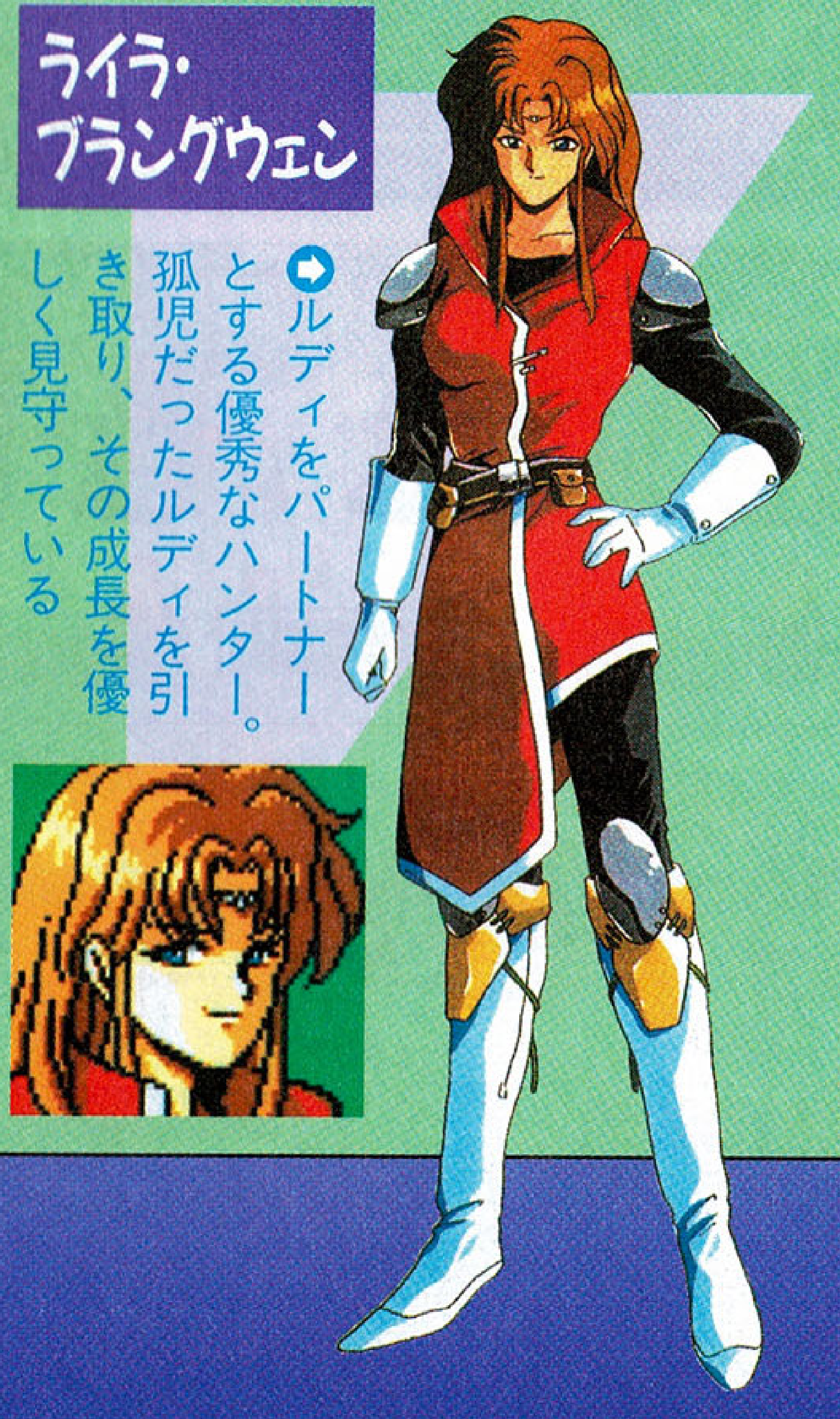
⬆ルディたちとの出会いの一場面。気弱なハーンはライラの迫力と押しの強さに負けて、払わなくてもいいお金を払わされるハメに…

ルディ・アシュレ



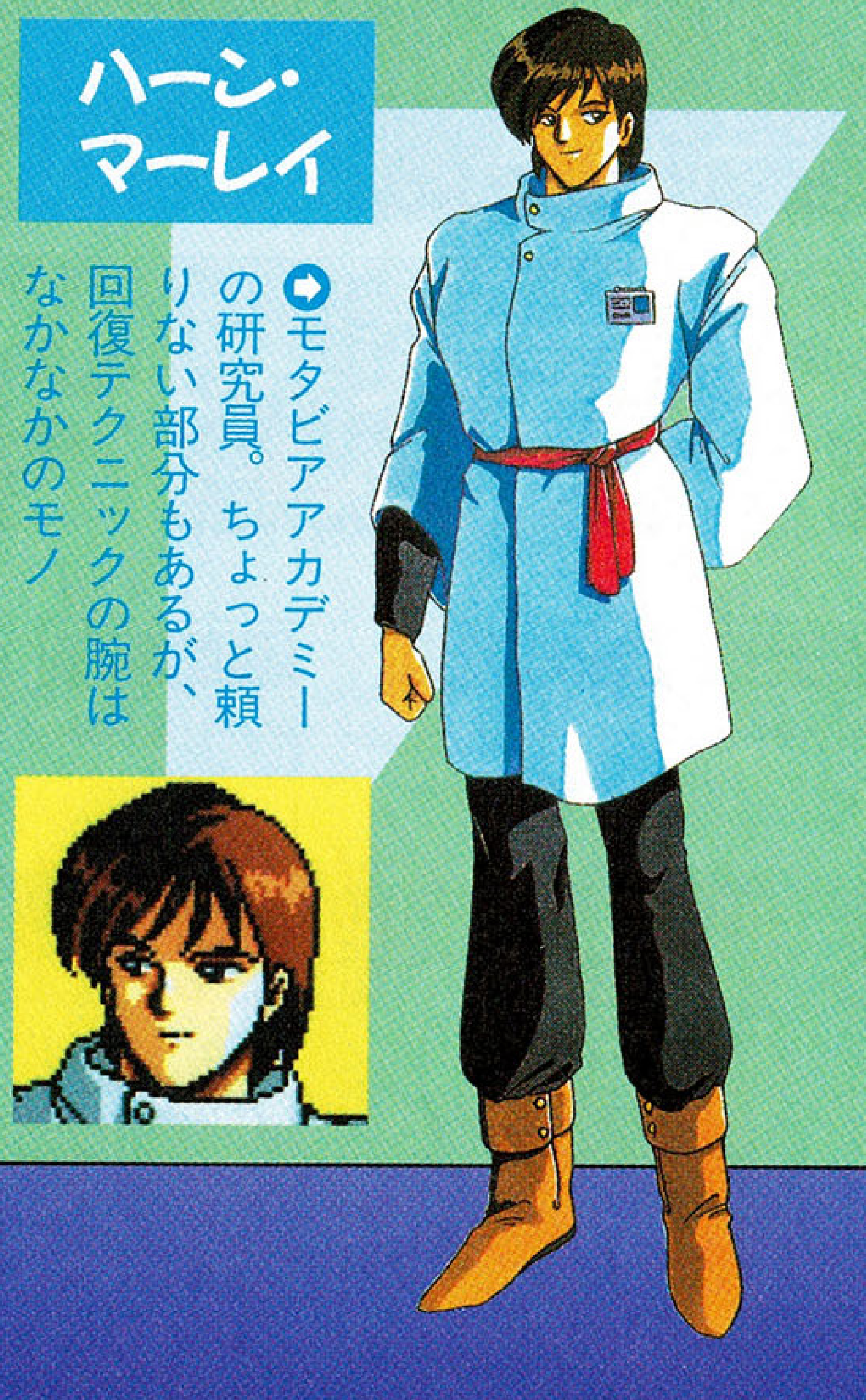
➡本編の主人公。これからの冒険が、彼を一人前の戦士として、成長させていくことだろう

ライラ・ブラングウェン



➡ルディをパートナーとする優秀なハンター。孤児だったルディを引き取り、その成長を優しく見守っている

ハーン・マーレイ



➡モタビアアカデミーの研究員。ちょっと頼りない部分もあるが、回復テクニックの腕はなかなかのモノ

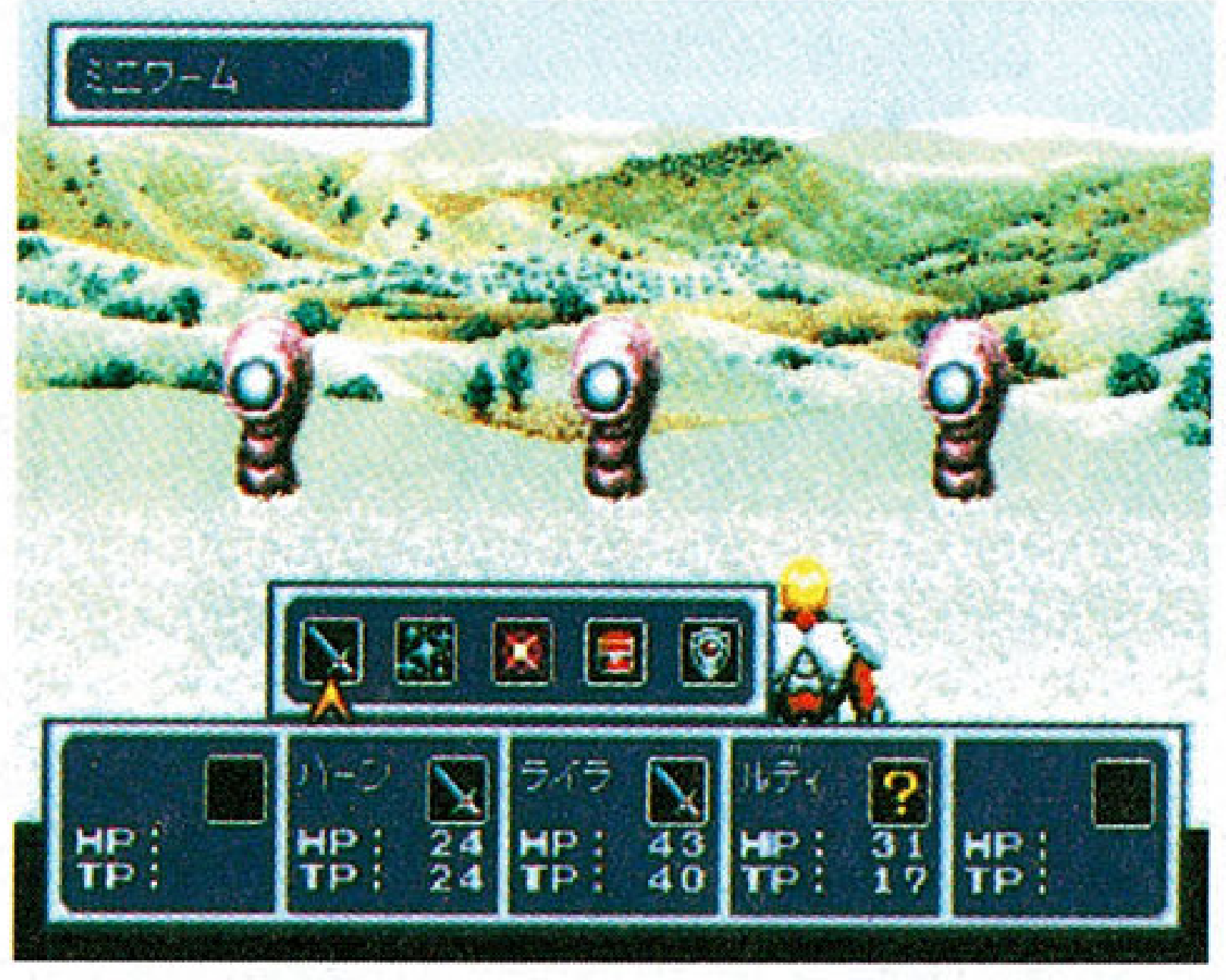
よりグレードアップしたグラフィック

戦闘システムを大研究

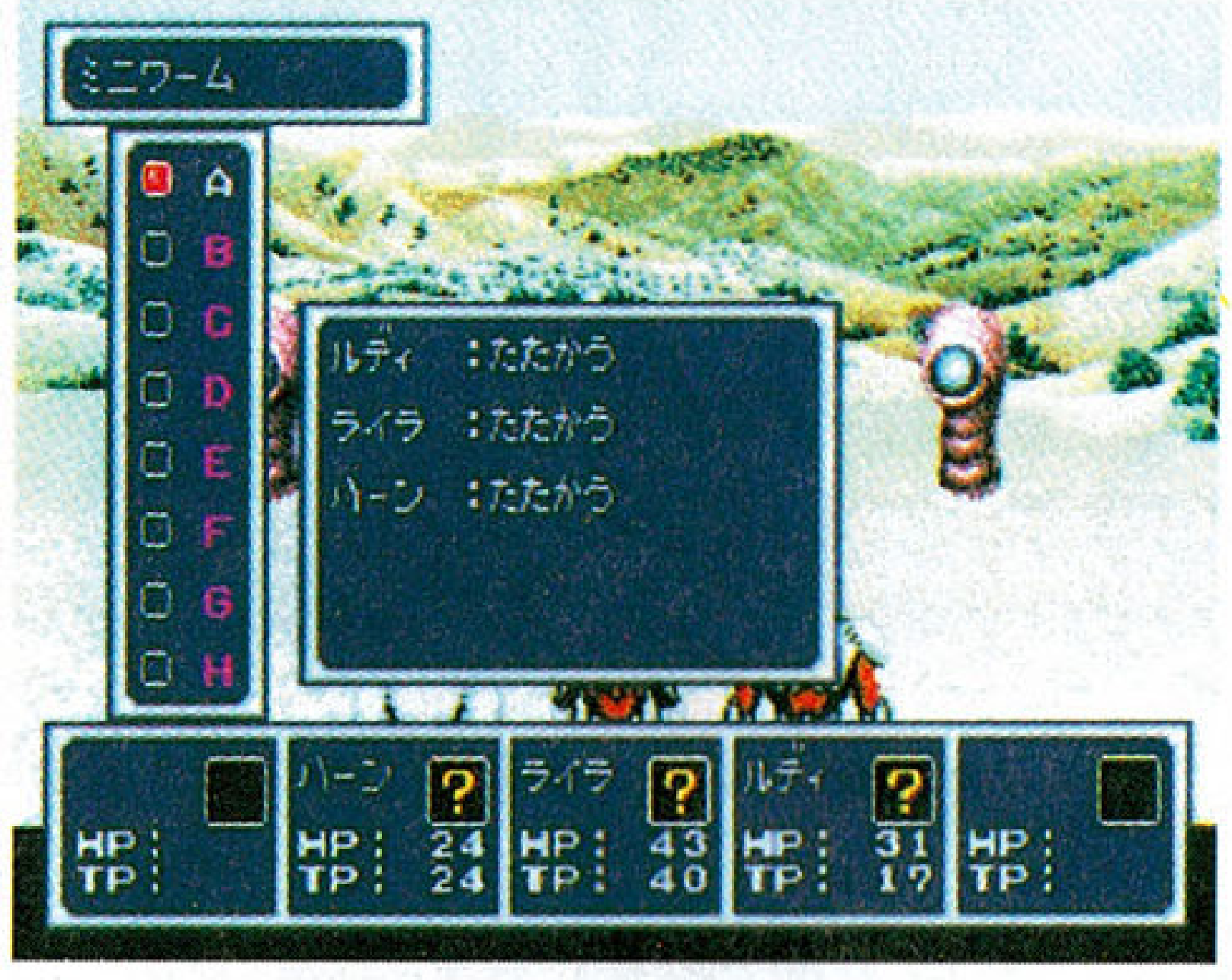
『ファンタシースター』シリーズでは、常に話題となり見せ場の1つとなる戦闘シーンを詳しく紹介しよう。今回ではそのシステムと、さまざまにアニメーションするテクニック、特技などを公開。アニメパターンや緻密な背景など、24メガはダテじゃない!?

前作までを踏襲したシステム

全体の感じとしては、『II』のシステムを踏襲しているようだ。しかし、雰囲気が似ているだけで、戦闘時のテンポが崩れないような改善がいくつも施されている。また、初登場のマクロコマンドやコンビネーションバトルなど、見るべき箇所は多い。

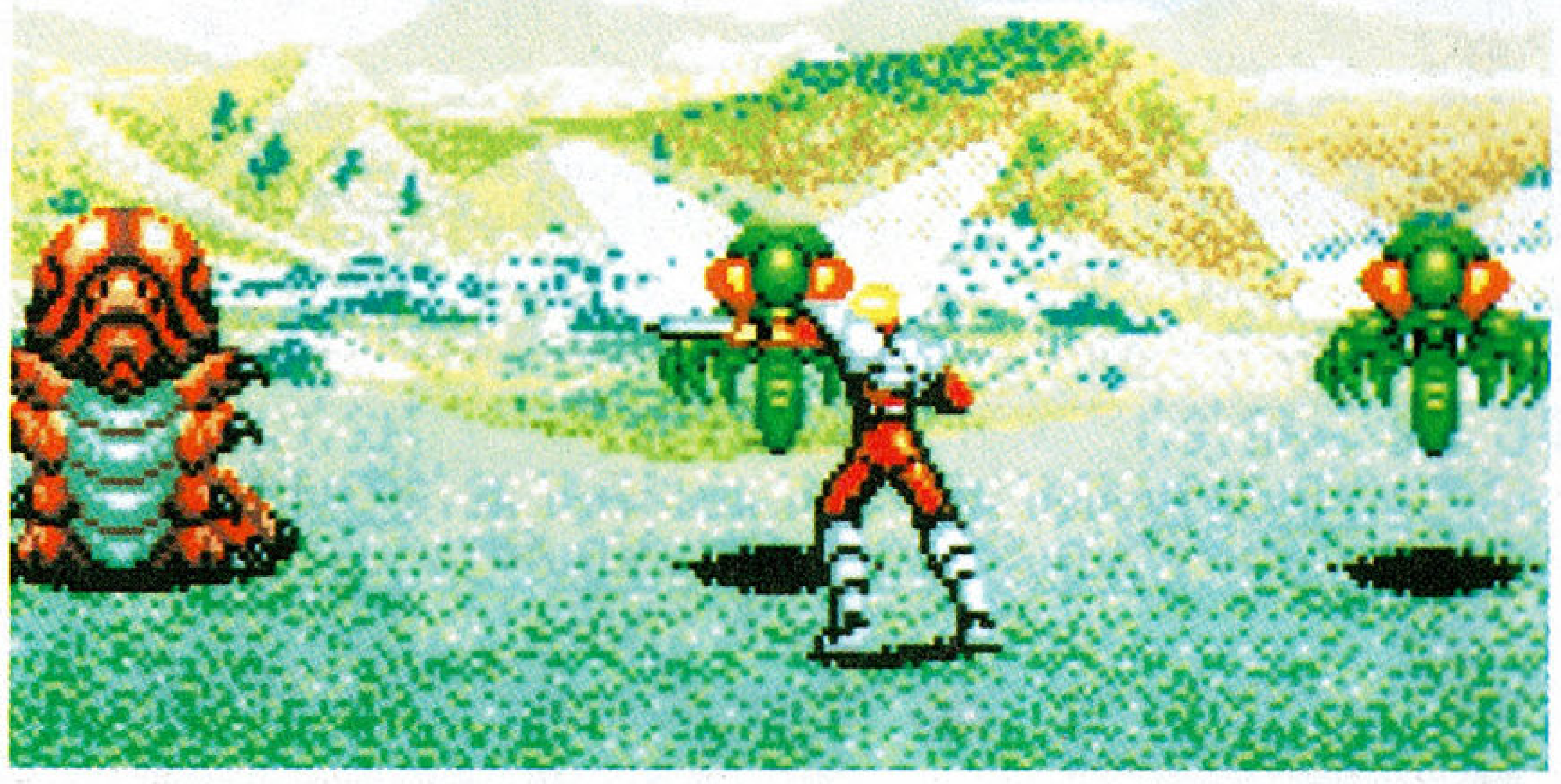

ミニワーム
ハーン
ライラ
ルディ
HP : 24
TP : 24
HP : 43
TP : 40
HP : 31
TP : 17

⬆戦闘はアイコン選択。『II』に近いシステムとなっている


ミニワーム
A
B
C
D
E
F
G
H
ハーン
ライラ
ルディ
HP : 24
TP : 24
HP : 43
TP : 40
HP : 31
TP : 17

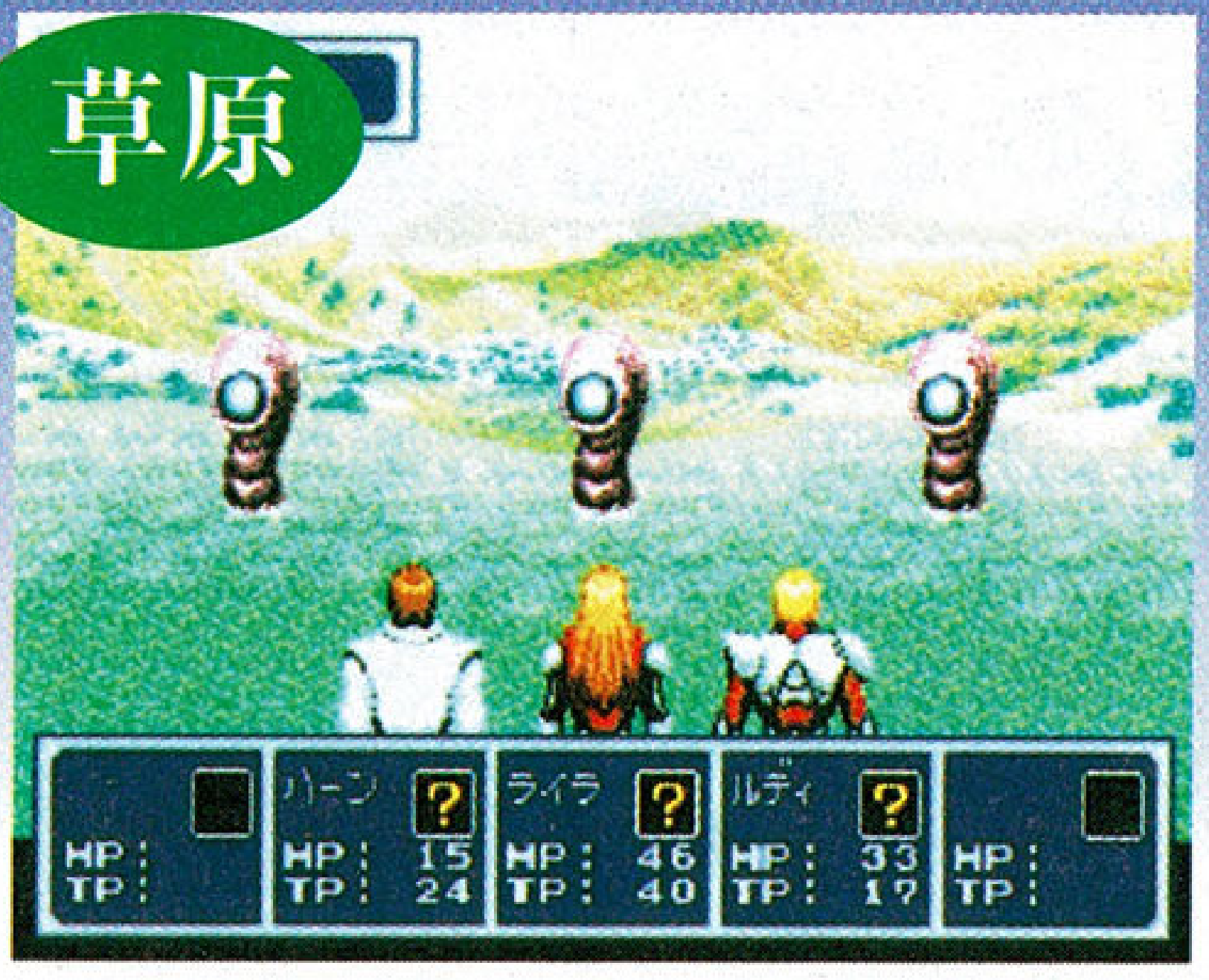
ルディ ：たたかう
ライラ ：たたかう
ハーン ：たたかう

⬆初登場のマスロコマンド。これによって戦闘のテンポもアップ



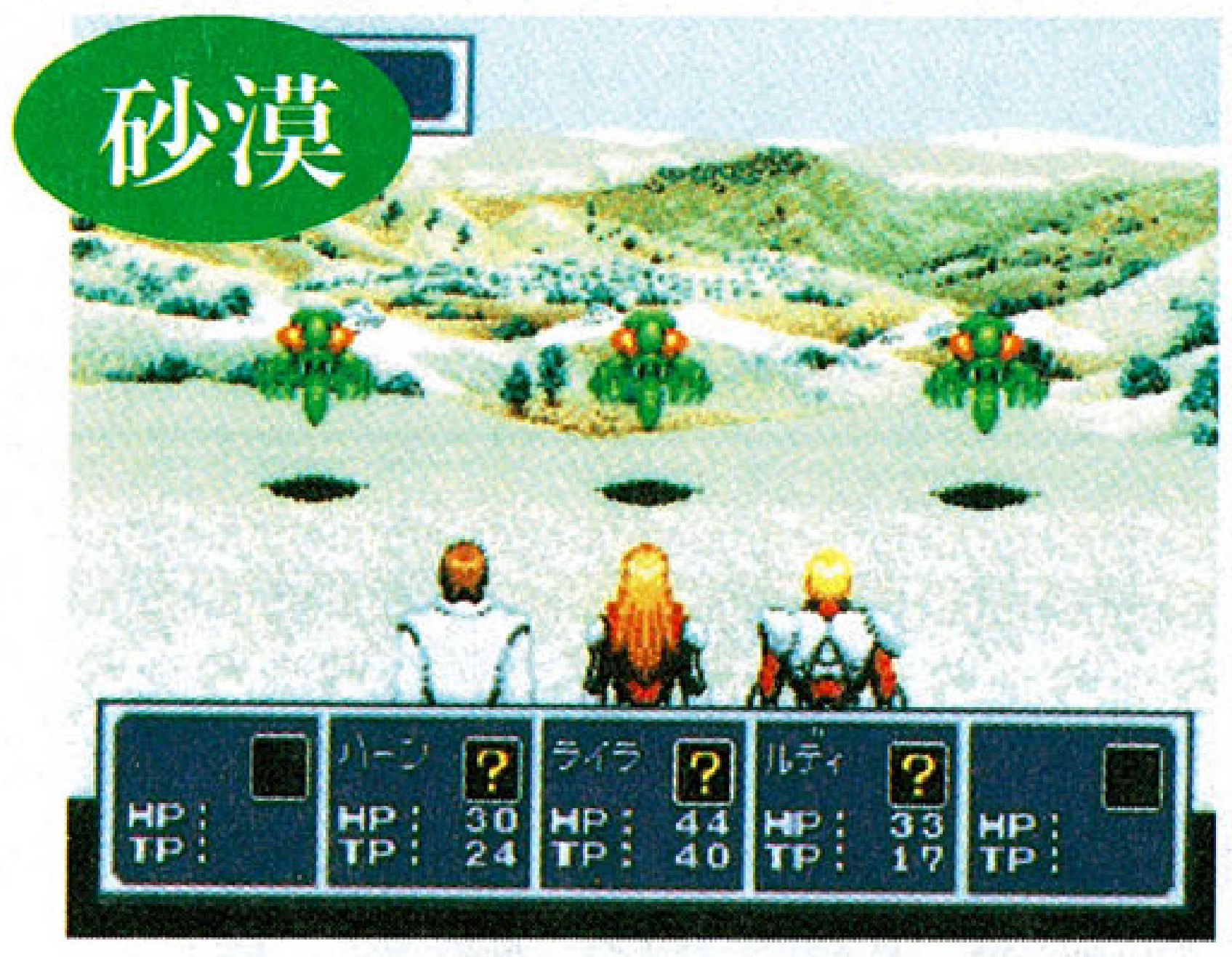
⬅敵味方のアニメーションは、見ているだけでも楽しい今作の戦闘。実にさまざまなアニメーションを見せてくれる

草原

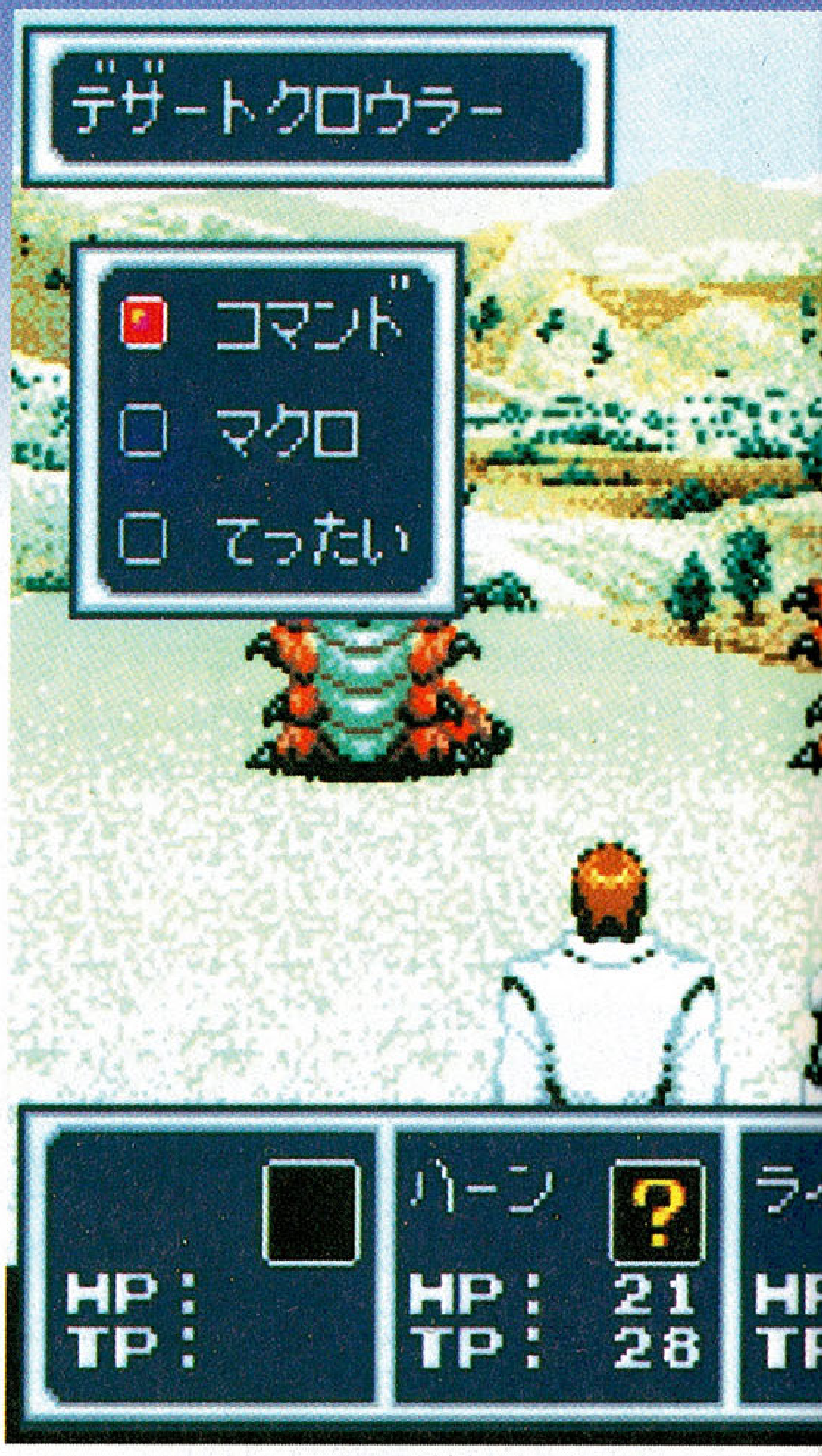

ハーン
ライラ
ルディ
HP : 15
TP : 24
HP : 46
TP : 40
HP : 33
TP : 17

⬆砂漠化が進むこの星では比較的珍しい、緑の絨毯の上も戦いの舞台

砂漠


ハーン
ライラ
ルディ
HP : 30
TP : 24
HP : 44
TP : 40
HP : 33
TP : 17

⬆モタビア星のほとんどを覆う砂漠。中には巨大なモンスターも潜む


デザートクロウラー
コマンド
マクロ
てったい
ハーン
HP : 21
TP : 28

5つのコマンド

アイコンの種類は全部で5つ。強大な敵の前では、それぞれの使い分けが重要になってくる。

特　技

現在、そのキャラが覚えている特技を使う。テクニック以上の、かなりの攻撃力を秘めたものもある

戦　う

キャラが装備した武器を駆使して、モンスターに肉弾戦を挑む。戦士タイプのキャラ向きだ

アイテム

持っているアイテムを使う。種類が多いので、その効果は忘れないよう事前に調べておこう

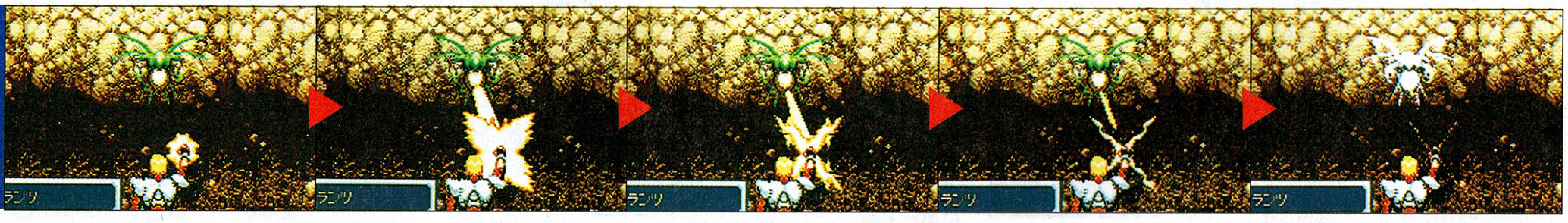
テクニック

現在、そのキャラが覚えているテクニックを使い、敵への攻撃、味方の回復などをおこなう

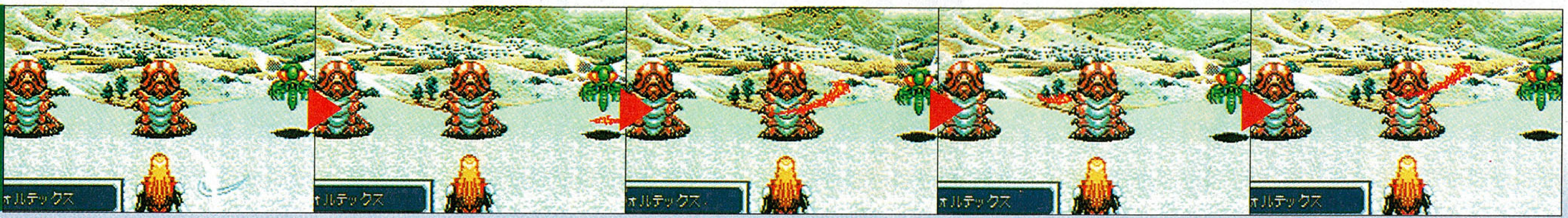
防　御

敵の攻撃から身を守る。かなり防御力が上がるので、死にたくなければ積極的に使おう

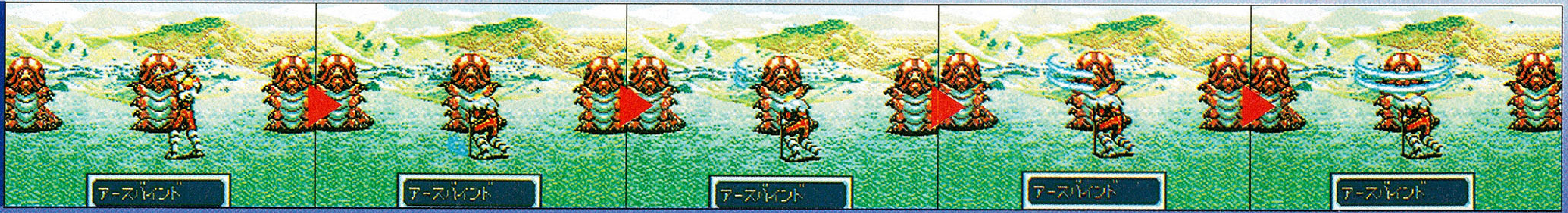
グランツ

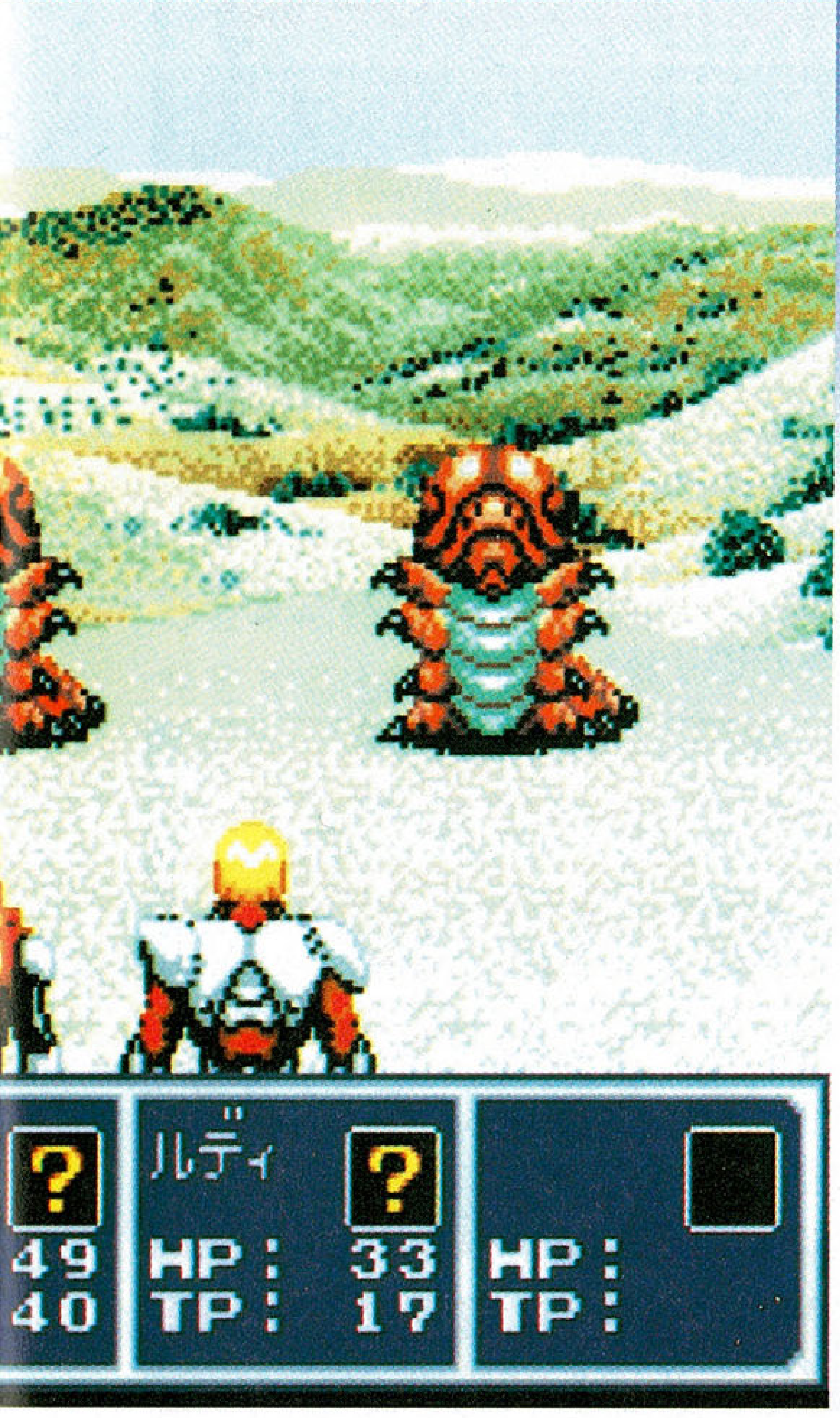


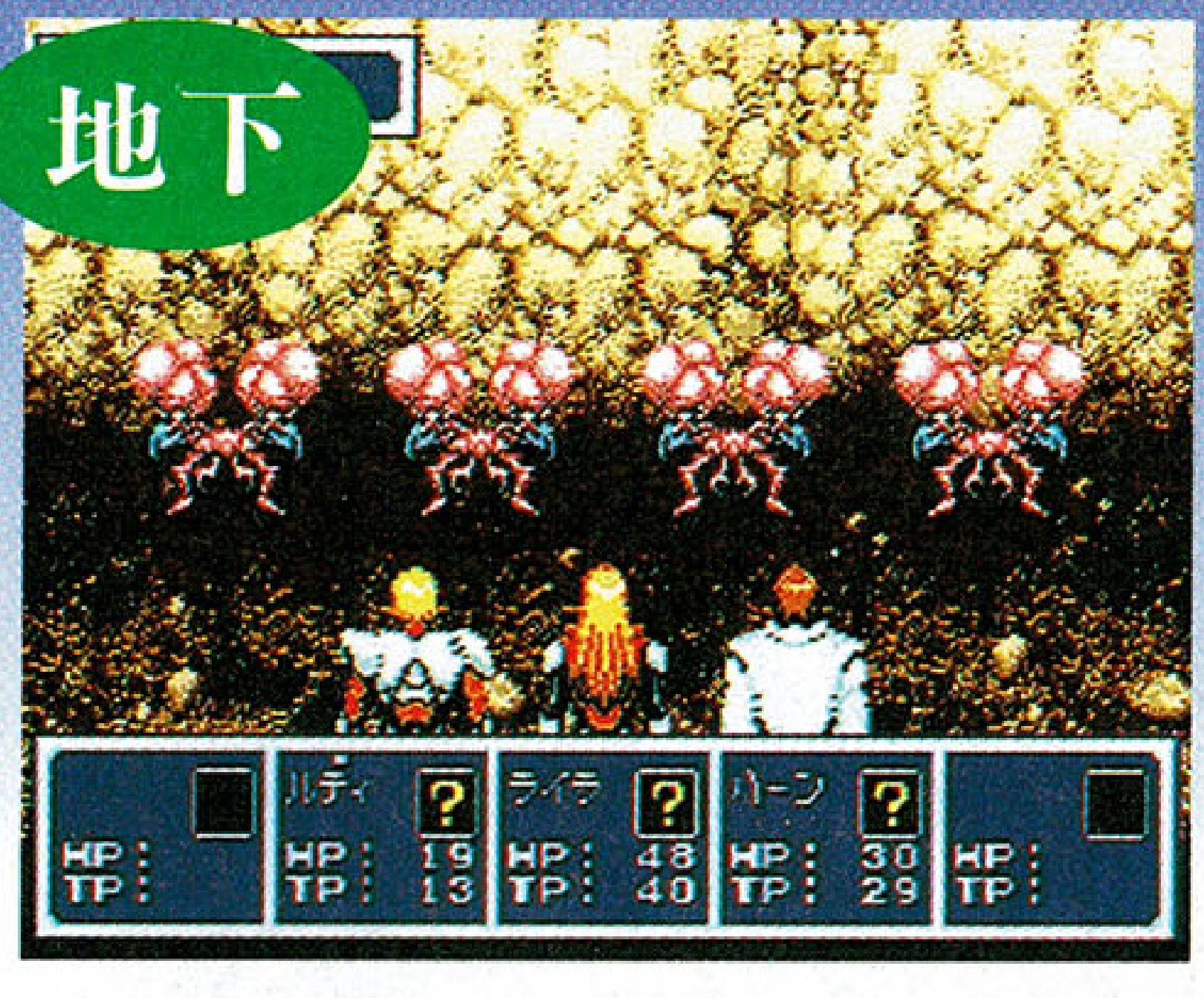
ヴォルテックス



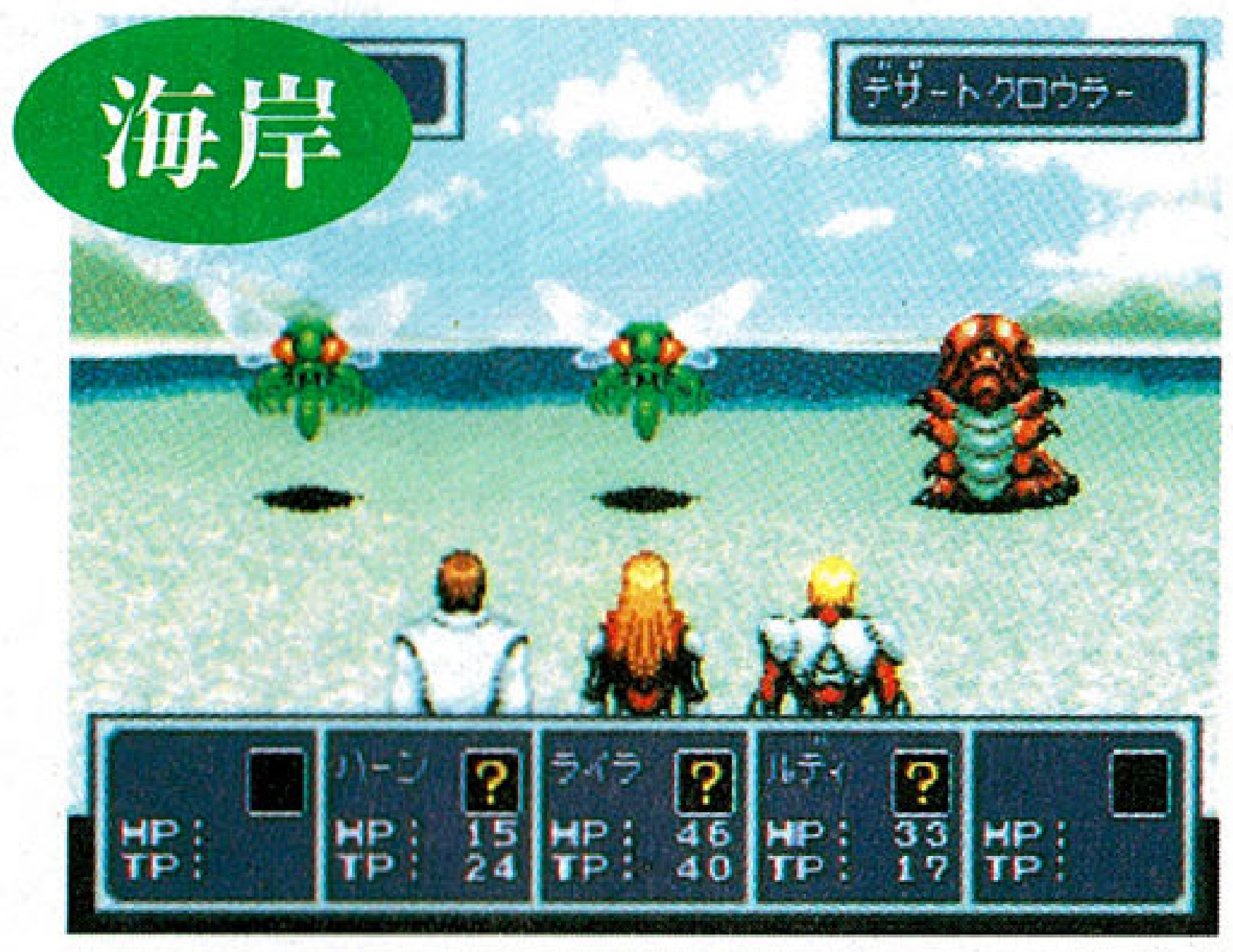
アースバインド







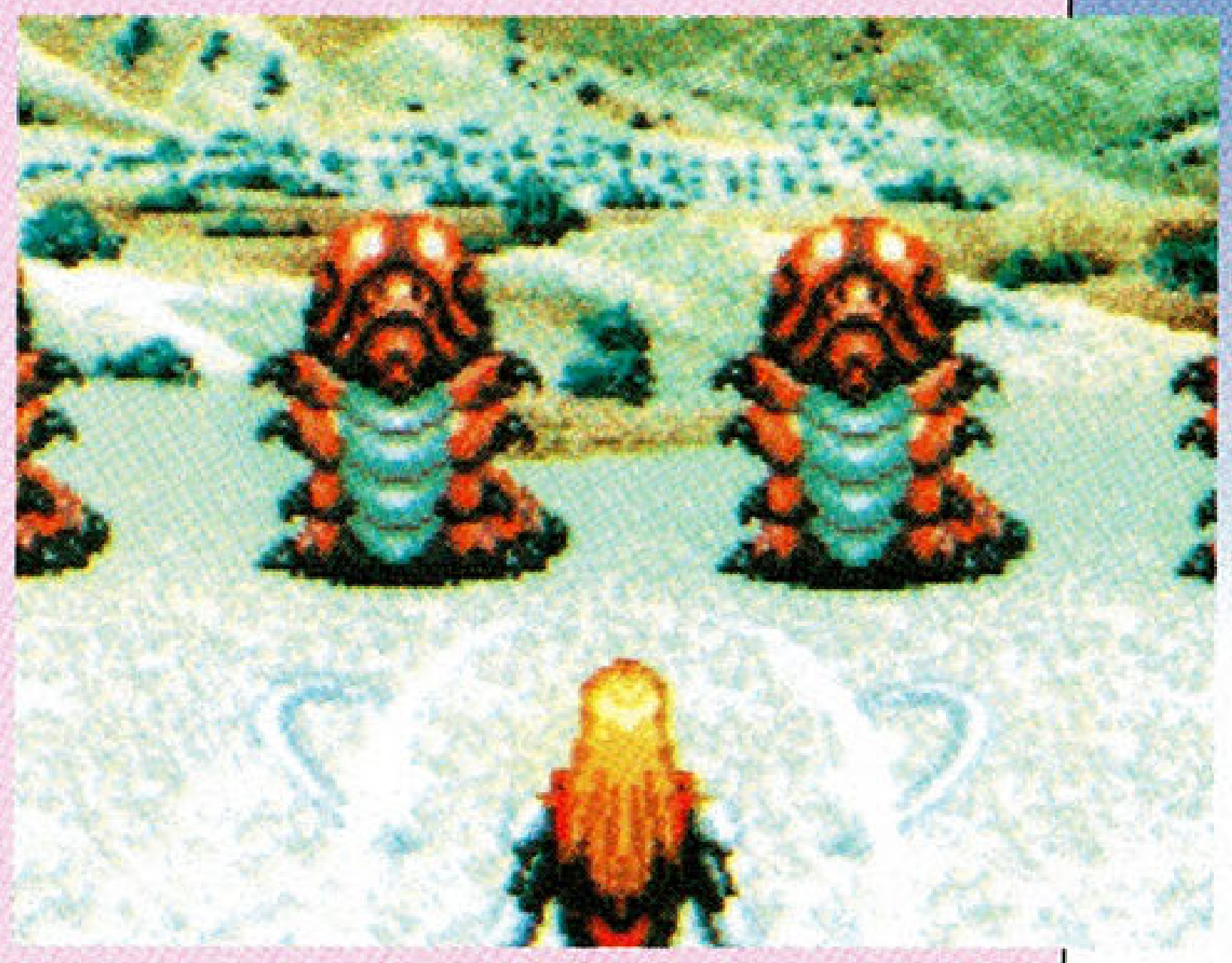
薄暗いダンジョンの中。敵がいきなり現れるとビックリする



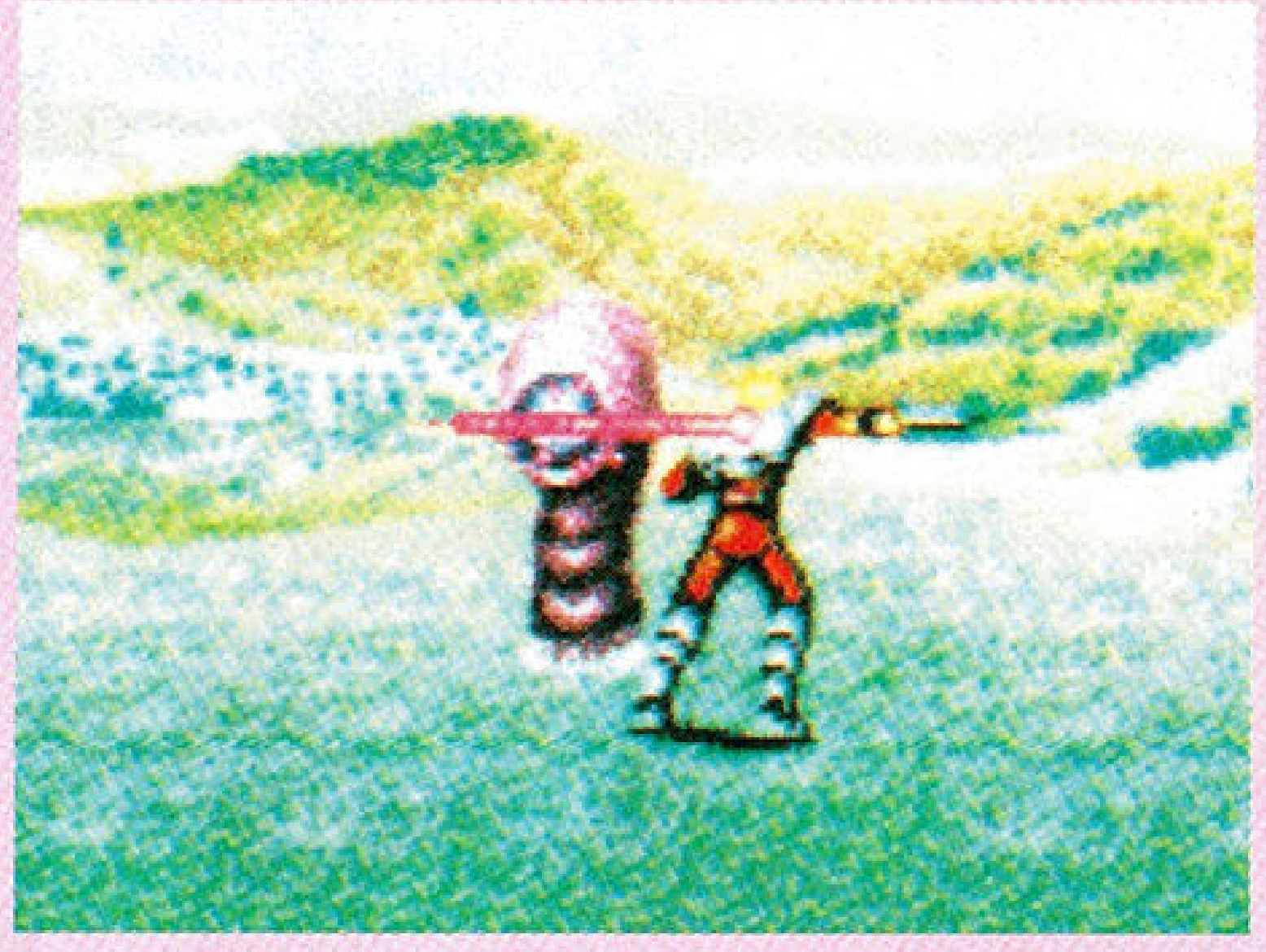
美しい海岸線にも敵は出てくる。海水浴もできやしない

武器が変わればグラフィックも変わる

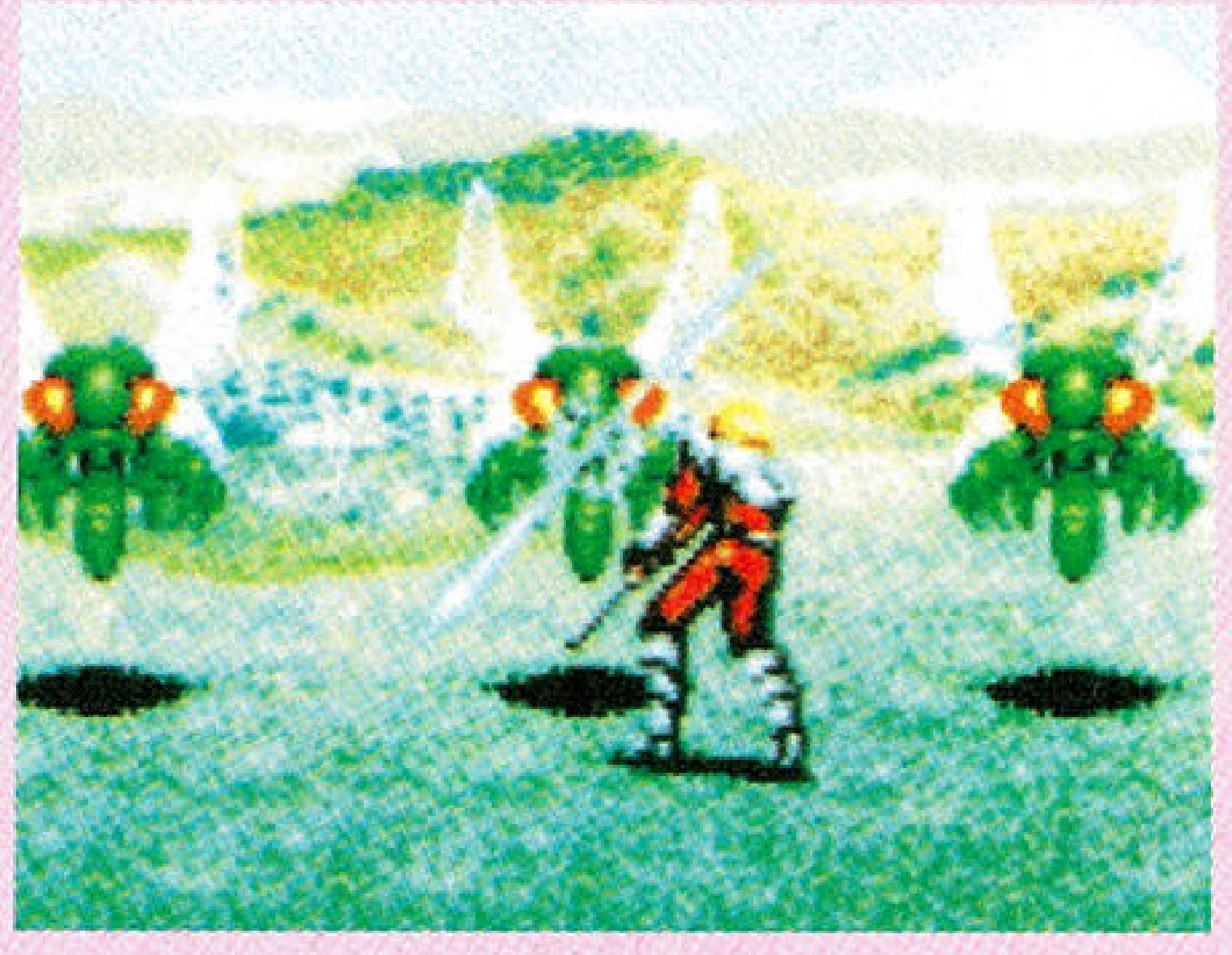
キャラが攻撃するときのグラフィックは、装備した武器によっていろいろと変わってくる。例えば、片手用のナイフは横になぎ払う感じだが、両手用のソードを装備したときは、思いきり振りかぶってから攻撃する。また、両手に装備したブーメランは、2つをちゃんと両手同時に投げるのだ。



ブーメランも両手で投げる



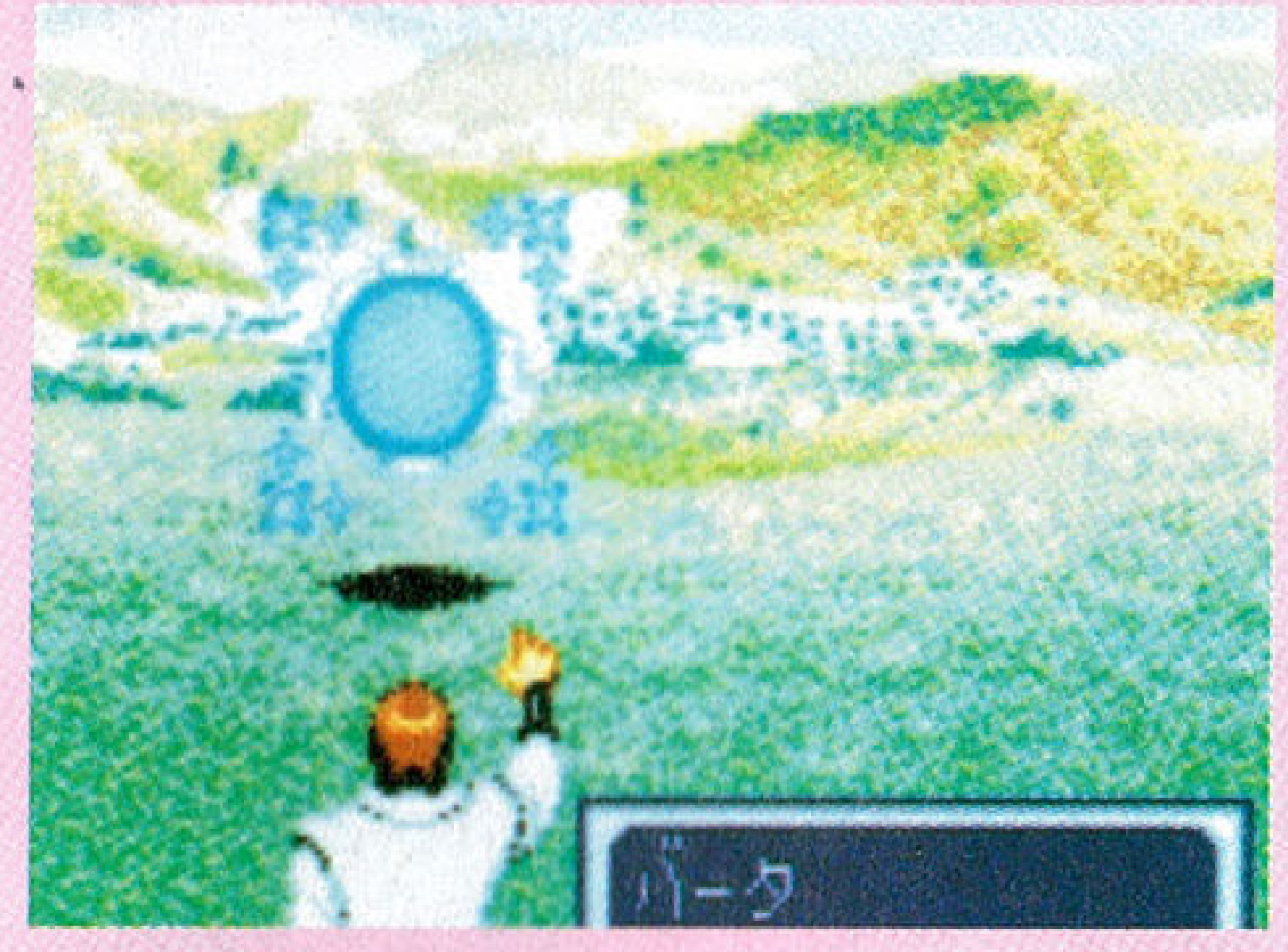
ナイフの場合、横一文字になぎ払う感じのグラフィック



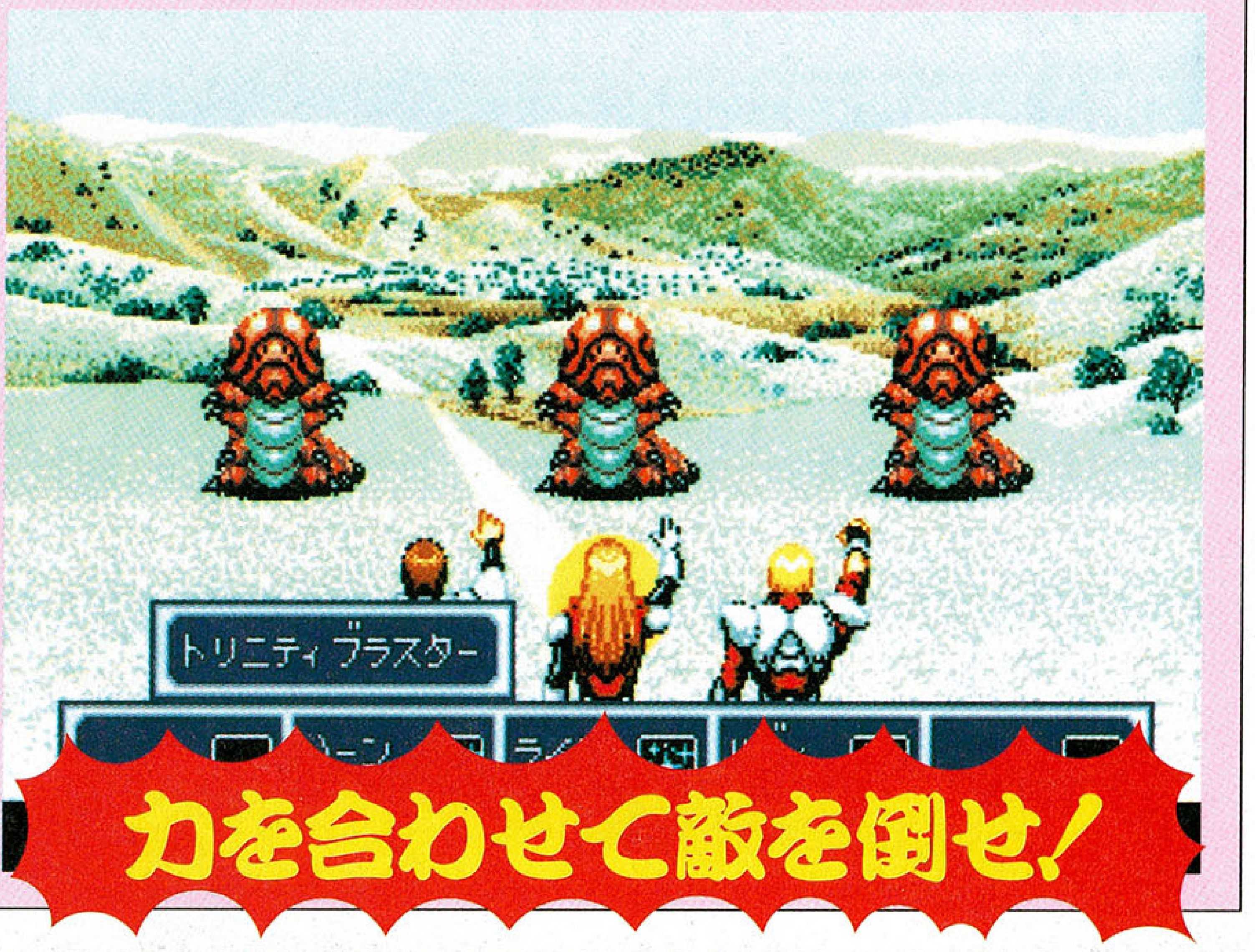
ソードの場合は、大きく振りかぶり、一刀両断する感じだ

コンビネーションバトルを決めろ!!

今作で新しく追加された攻撃方法の1つに、コンビネーションバトルシステムがある。これは、2つ以上のテクニック、特技などを組み合わせ、より強力な威力を発揮させよう、というものだ。ただし、思い通りに発生するとは限らない。コンビネーションは、それをおこなうキャラの攻撃の順番が連続していなければならないのだ。つまり、キャラAとBにコンビネーションさせようとしてテクニックを指示しても、AとBの間にキャラCの順番がきてしまえば、コンビネーションは発生しない。運に左右されるし組み合わせも秘密だが、ぜひ自分で見つけて欲しい。

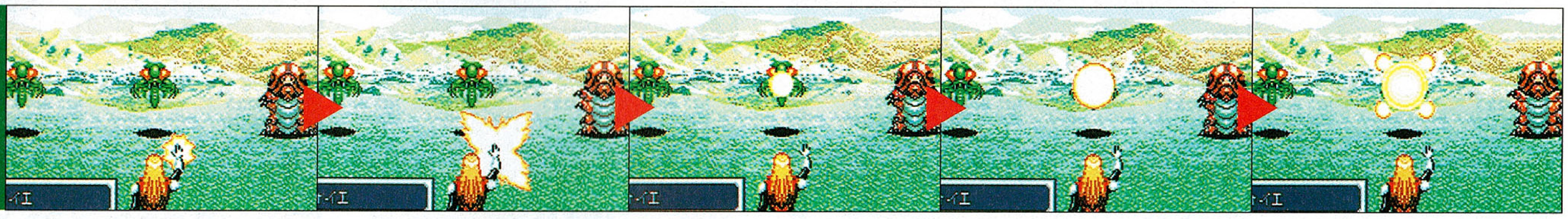


組み合わせで変身するものも…

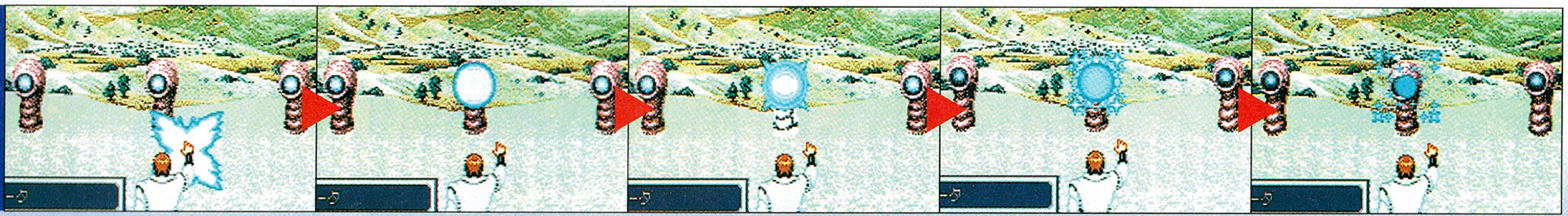


2つ以上の組み合わせで、偶然的に発生するコンビネーション。3つの心が一つになれば、一つの勇気は100万パワーなのだ!!

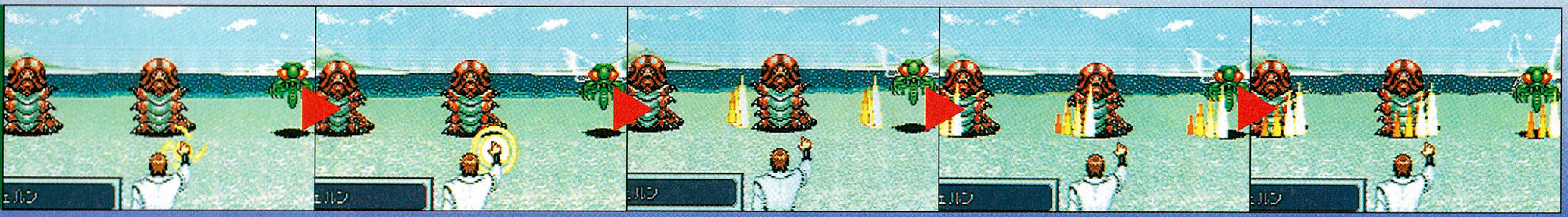
フェイオ



バータ



ジェルン



ATTACK **冒険序盤の親切紹介と完璧データでクリアはすぐそこ!**

PHANTASY STAR
The end of the millennium

ファンタシースター
〜千年紀の終わりに〜

ゲームをまだクリアしていない人には効率よく進められるように、ゲーム序盤の冒険を詳しく解説。また、ゲームに登場するすべてのアイテム、テクニック、特技のデータを完全公開。ゲームをクリアした人にも参考になるハズ。

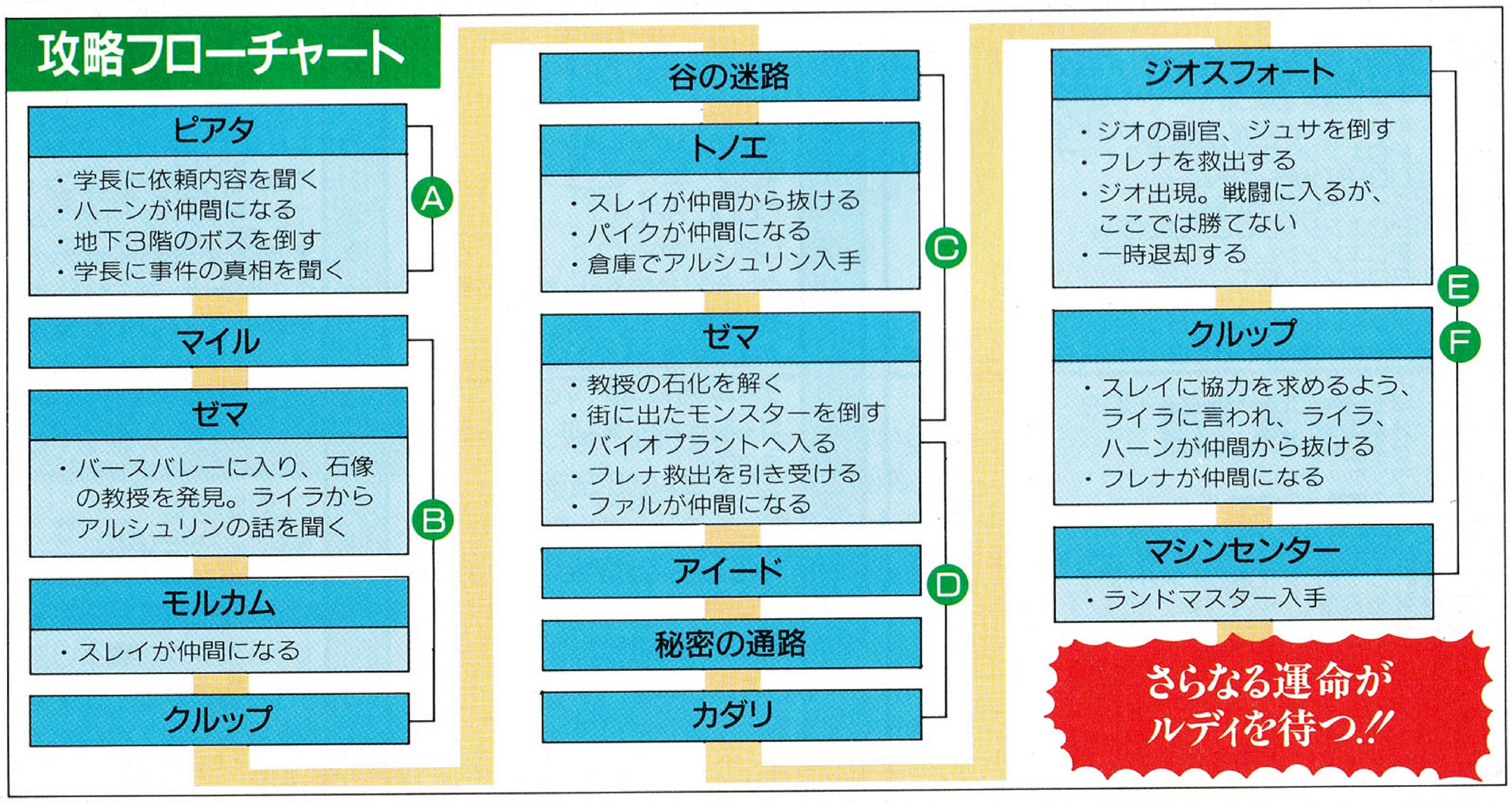
発売予定日	発売中	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円(税別)	その他の機能	―――
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	100%

モタビア星での冒険の序盤を完全フォロー!

発売から約1カ月が過ぎた『ファンタシースター』のゲーム序盤、モタビア星の冒険を中心に見ていこう。右のフローチャートは、マシンセンターまでの冒険を示している。これからゲームを始める人は、参考にしてほしい。

オレも、よくは知らないんだがな、
東の流砂の先の半島にあるらしい。

⬆かなりの親切設計なので、迷う人は滅多にいないのでは?



攻略フローチャート

ピアタ
- 学長に依頼内容を聞く
- ハーンが仲間になる
- 地下3階のボスを倒す
- 学長に事件の真相を聞く

Ⓐ

マイル

ゼマ
- バースバレーに入り、石像の教授を発見。ライラからアルシュリンの話を聞く

Ⓑ

モルカム
- スレイが仲間になる

クルップ

谷の迷路

トノエ
- スレイが仲間から抜ける
- パイクが仲間になる
- 倉庫でアルシュリン入手

Ⓒ

ゼマ
- 教授の石化を解く
- 街に出たモンスターを倒す
- バイオプラントへ入る
- フレナ救出を引き受ける
- ファルが仲間になる

アイード

Ⓓ

秘密の通路

カダリ

ジオスフォート
- ジオの副官、ジュサを倒す
- フレナを救出する
- ジオ出現。戦闘に入るが、ここでは勝てない
- 一時退却する

Ⓔ

Ⓕ

クルップ
- スレイに協力を求めるよう、ライラに言われ、ライラ、ハーンが仲間から抜ける
- フレナが仲間になる

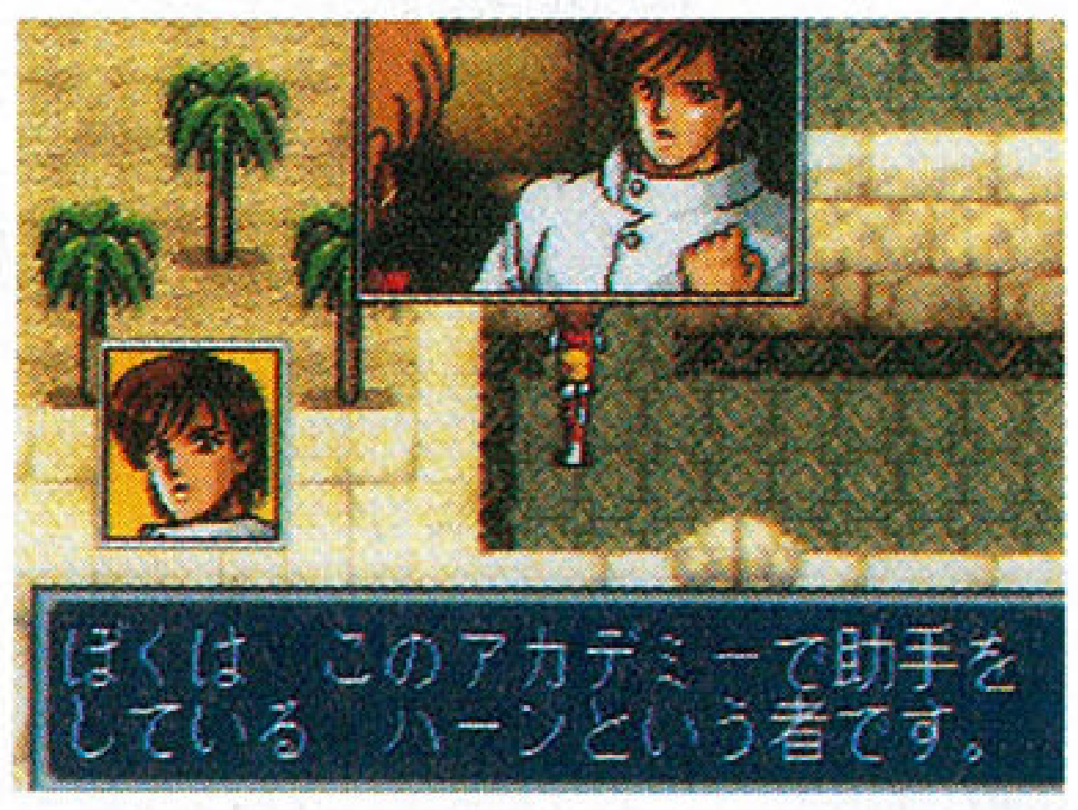
マシンセンター
- ランドマスター入手

さらなる運命がルディを待つ!!

©SEGA/ILLUSTRATION BY HITOSHI YONEDA

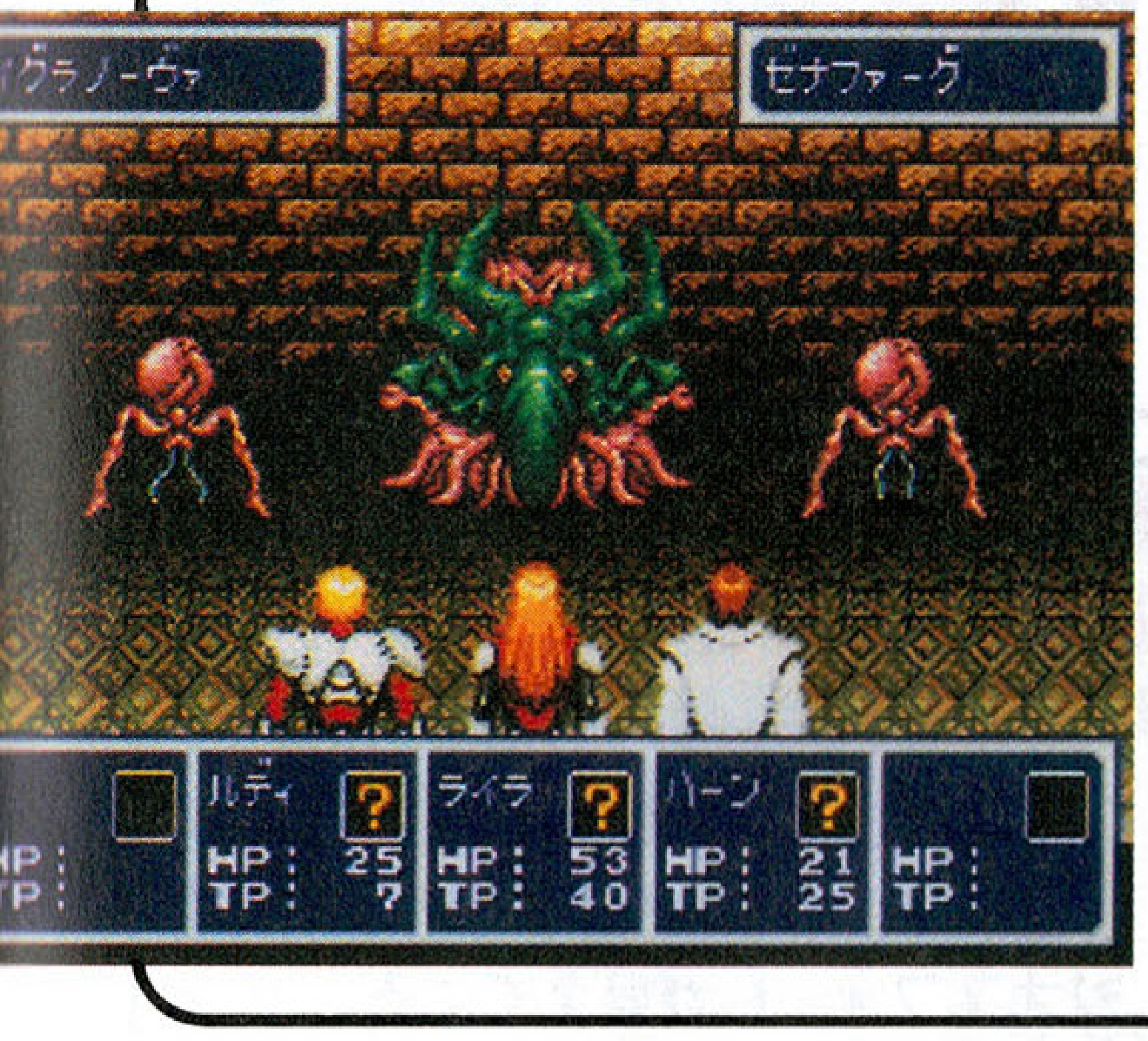
A 冒険のスタート

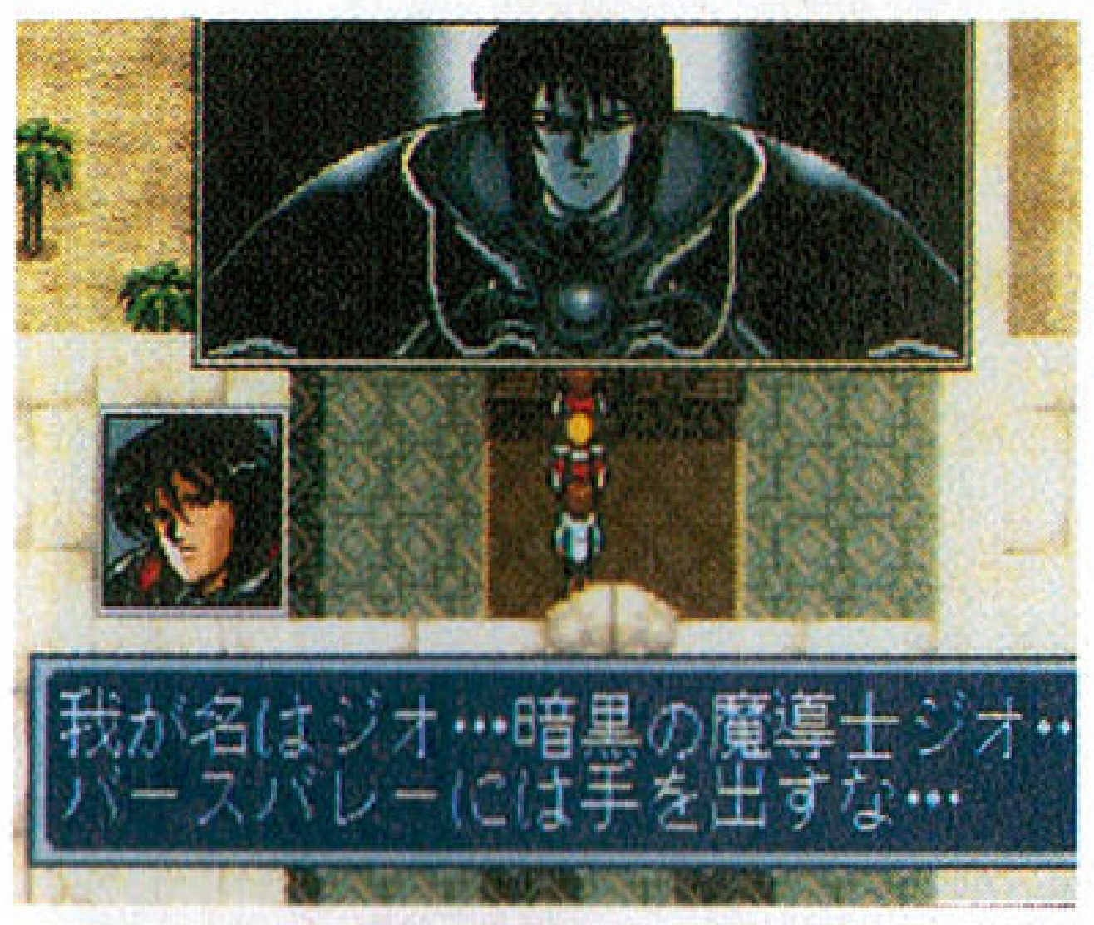
冒険のスタート地点はピアタの街。ここにあるモタピアアカデーの学長に依頼内容を聞いて、地下へモンスター退治にいこう。地下への階段の前にはハーンがうろついているので、話しかければ仲間になってくれる。地下のモンスターはザコが2種類。最初だけあって非常に弱いので、あまり心配はいらない。地下3階にいるボスも、レベル3もあれば十分倒せるハズだ。ボスを倒したら学長に事件の真相とホルト教授、ジオについて聞き、次の目的地、ゼマの街を目指そう。ちなみに、ピアタでのイベントをクリアしないと、街からは出られない。ゼマは、ピアタの北東にある。その途中にあるマイルの街は、この時点ではあまり関係がない。早く進めたい人は、無視して結構。


ぼくは　このアカデミーで助手をしている　ハーンという者です。

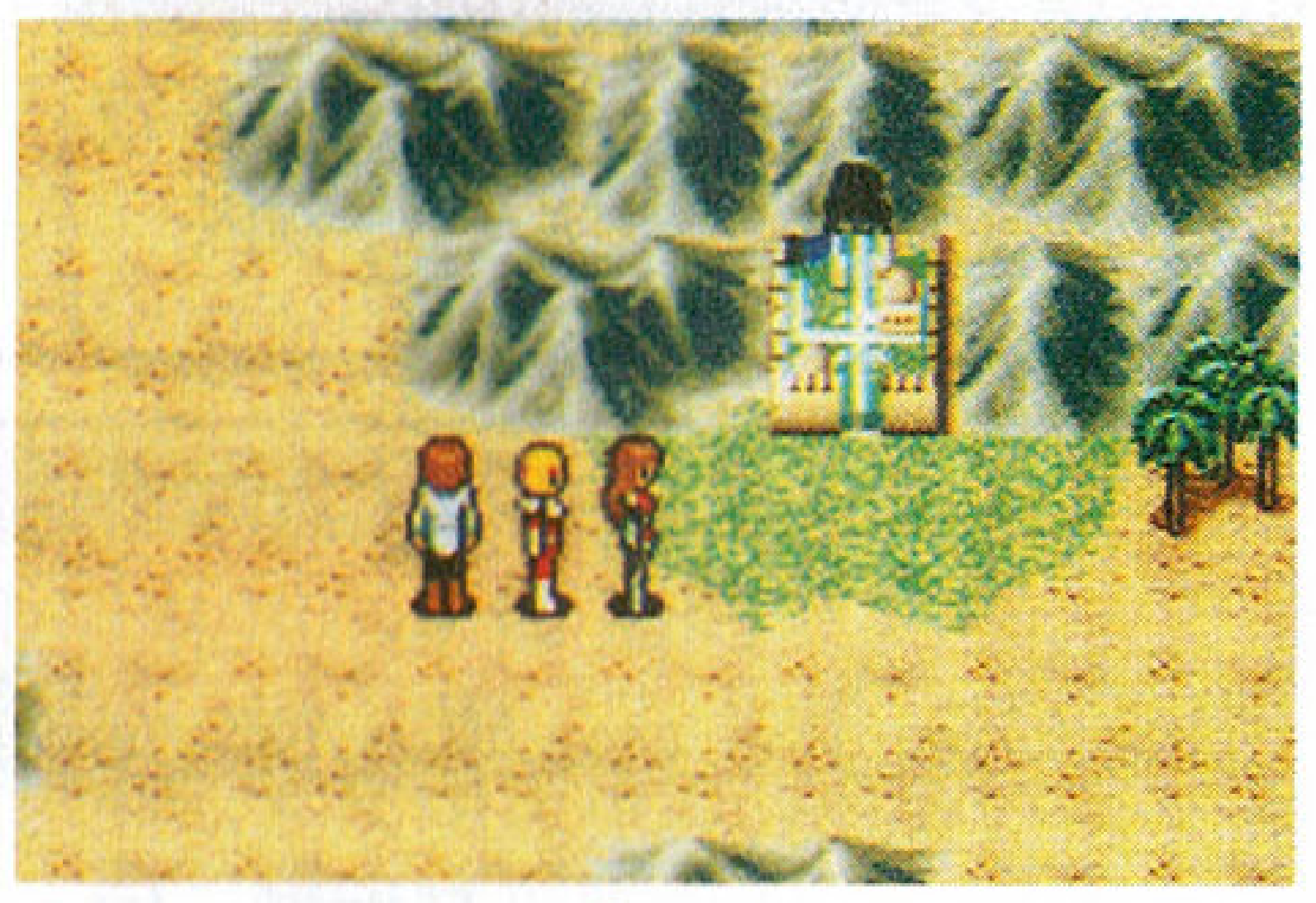
➡ハーンには話し掛けるだけで仲間になる

⬇地下に巨大モンスター発見。全力であたれば怖くない



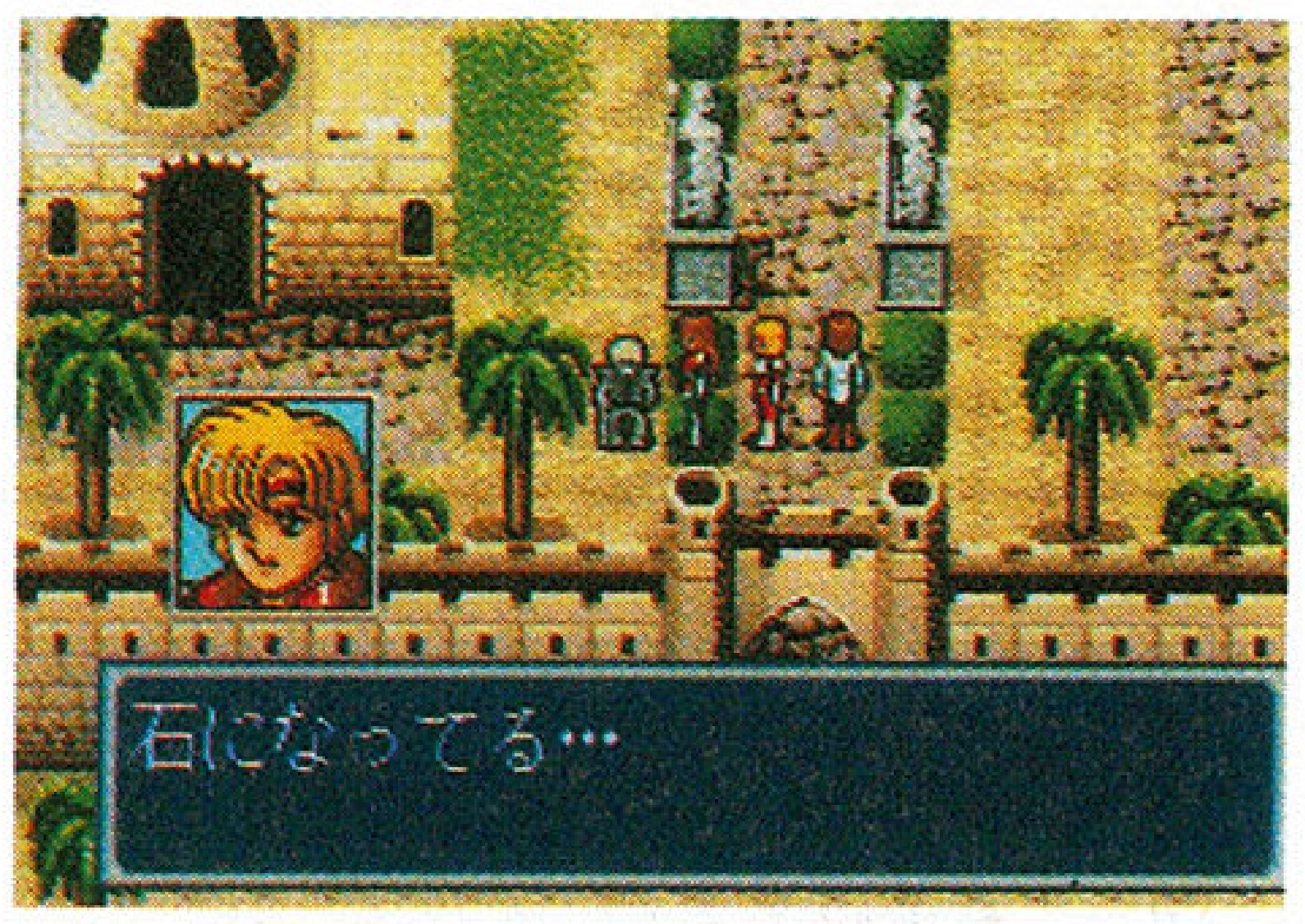

我が名はジオ…暗黒の魔導士ジオ…
バースバレーには手を出すな…

⬅学長に真相を聞く。黒幕は魔導士ジオだ


⬆マイルに立ち寄っても良し、直接ゼマに向かっても良し

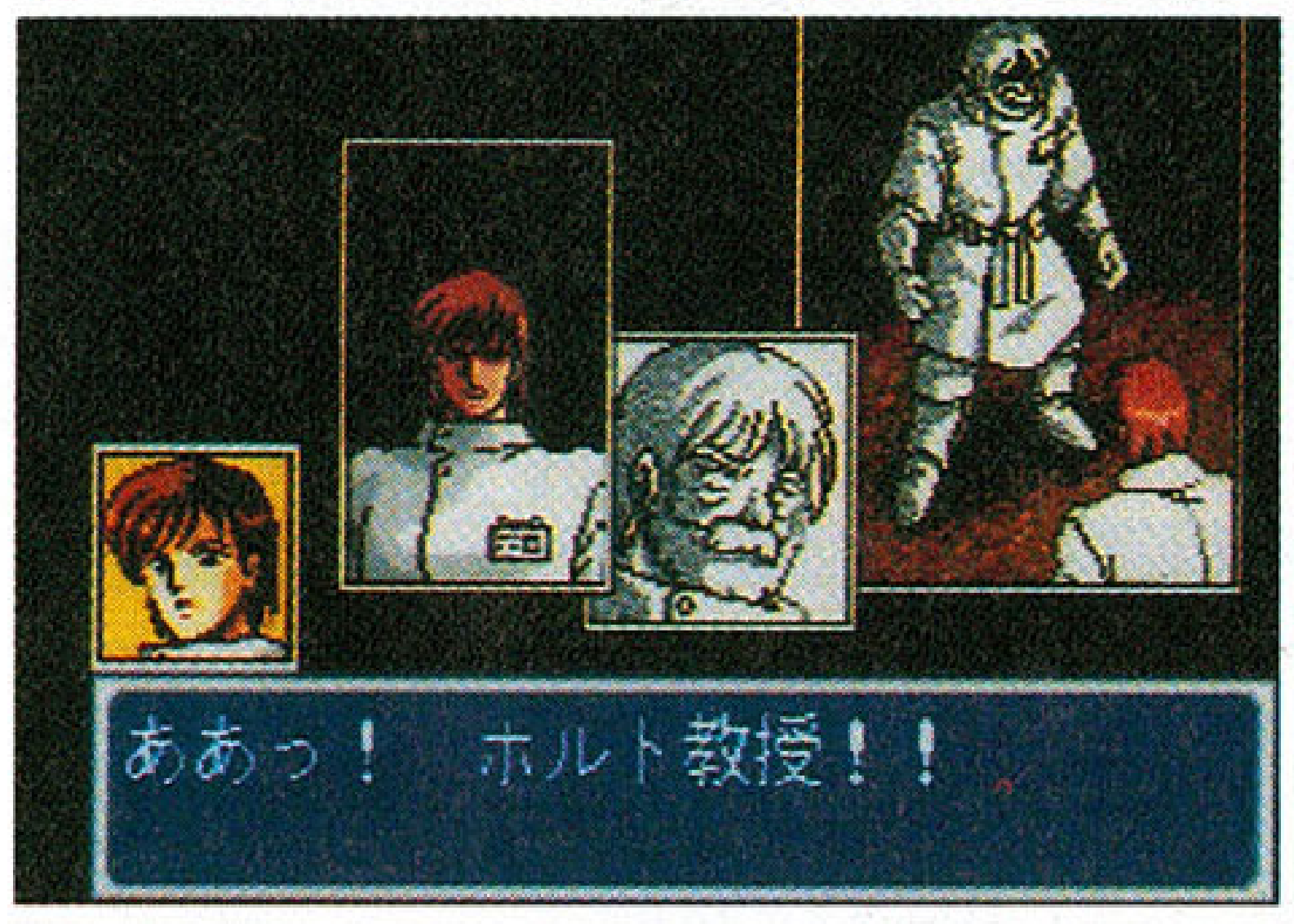
B 石化を解くには

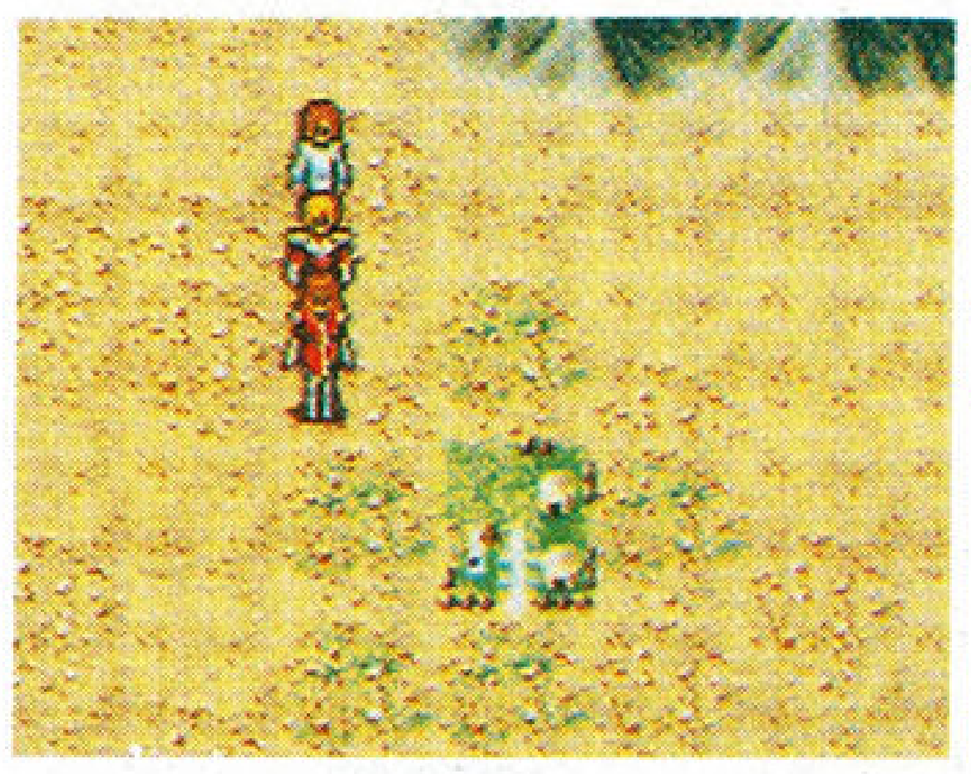
ゼマの住人はみんな石にされている。情報も聞けないので、バースバレーへと急ごう。ここのモンスターは、アカデミー地下に登場した2種類と初登場が1種。少し強いが、必ず1匹で出るので、そう心配はいらない。迷路自体も単純な造りだ。地下2階の奥で、ホルト教授の石像を発見する。石化を解く薬、アルシュリンを求めて、南にあるモルカムの街へと向かおう。しかし、モルカムはすでにジオによって全滅状態。だが、そこにいるスレイが別のありかを教えてくれる。スレイを仲間にして、クルップの街に立ち寄り、谷の迷路を抜けてトノエの街へ向かおう。

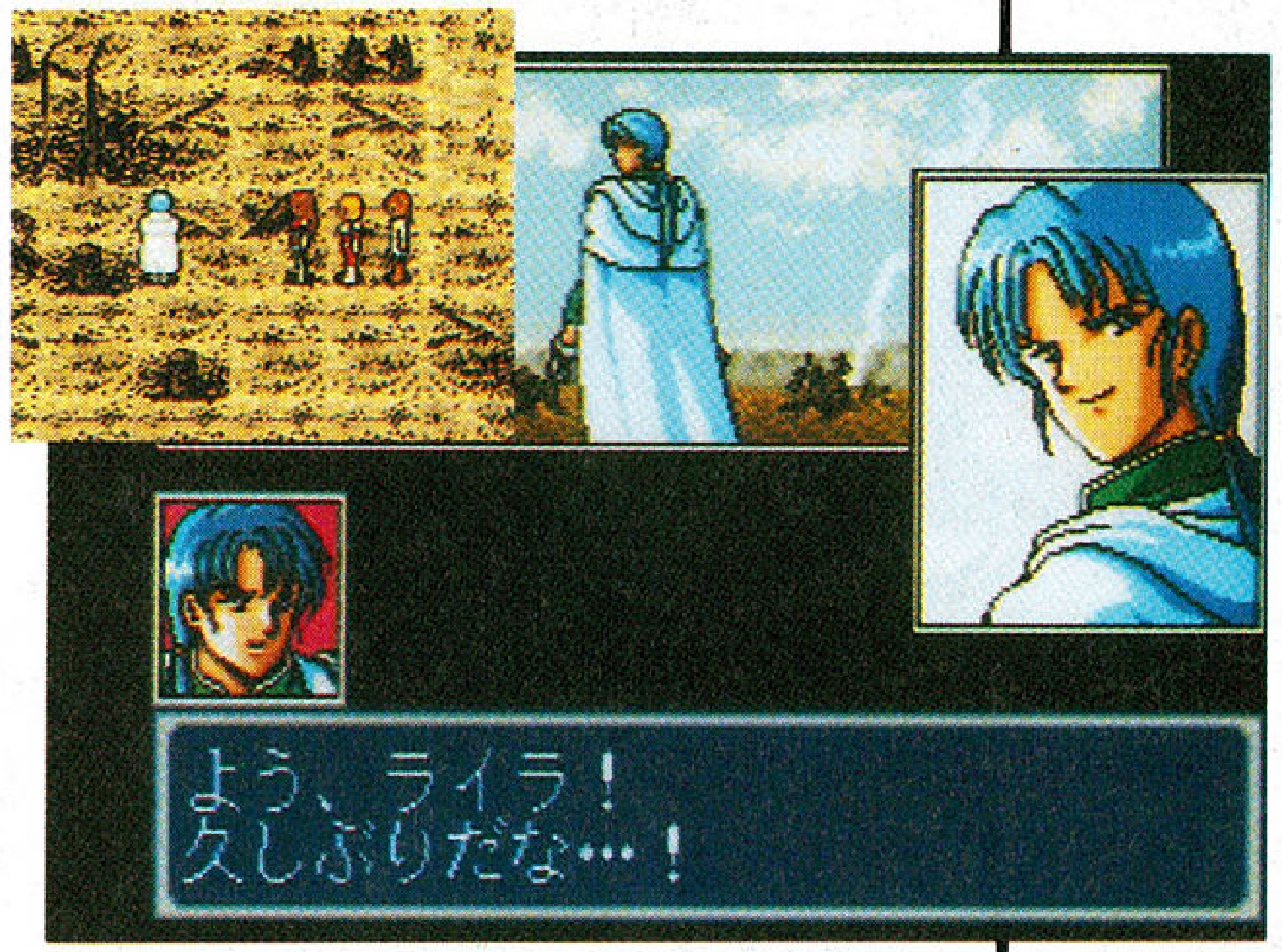

石になってる…

⬆ゼマの住人はみんな石にされていた。魔導士ジオの仕業に違いない

⬇バースバレー内では、ホルト教授まで石に！　元に戻す方法は…


あぁっ！　ホルト教授！！

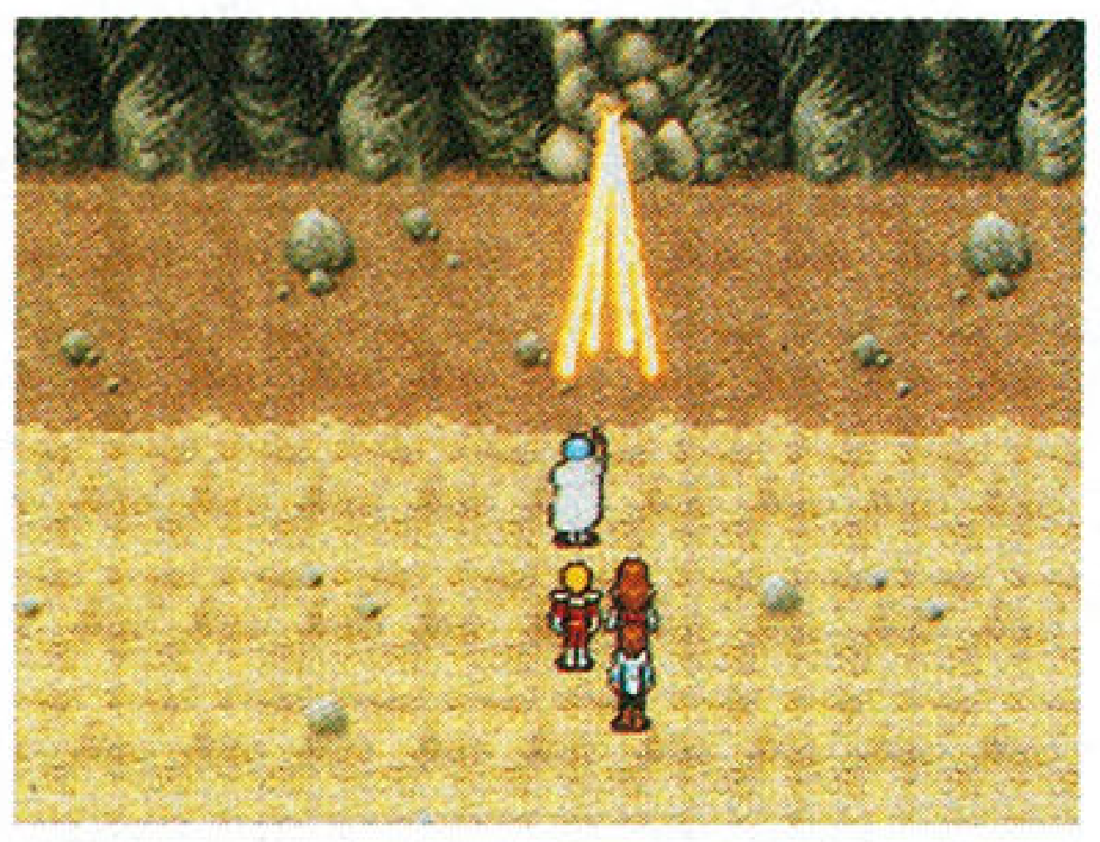

⬅アルシュリンを求めてモルカムへ。しかし、ここも…

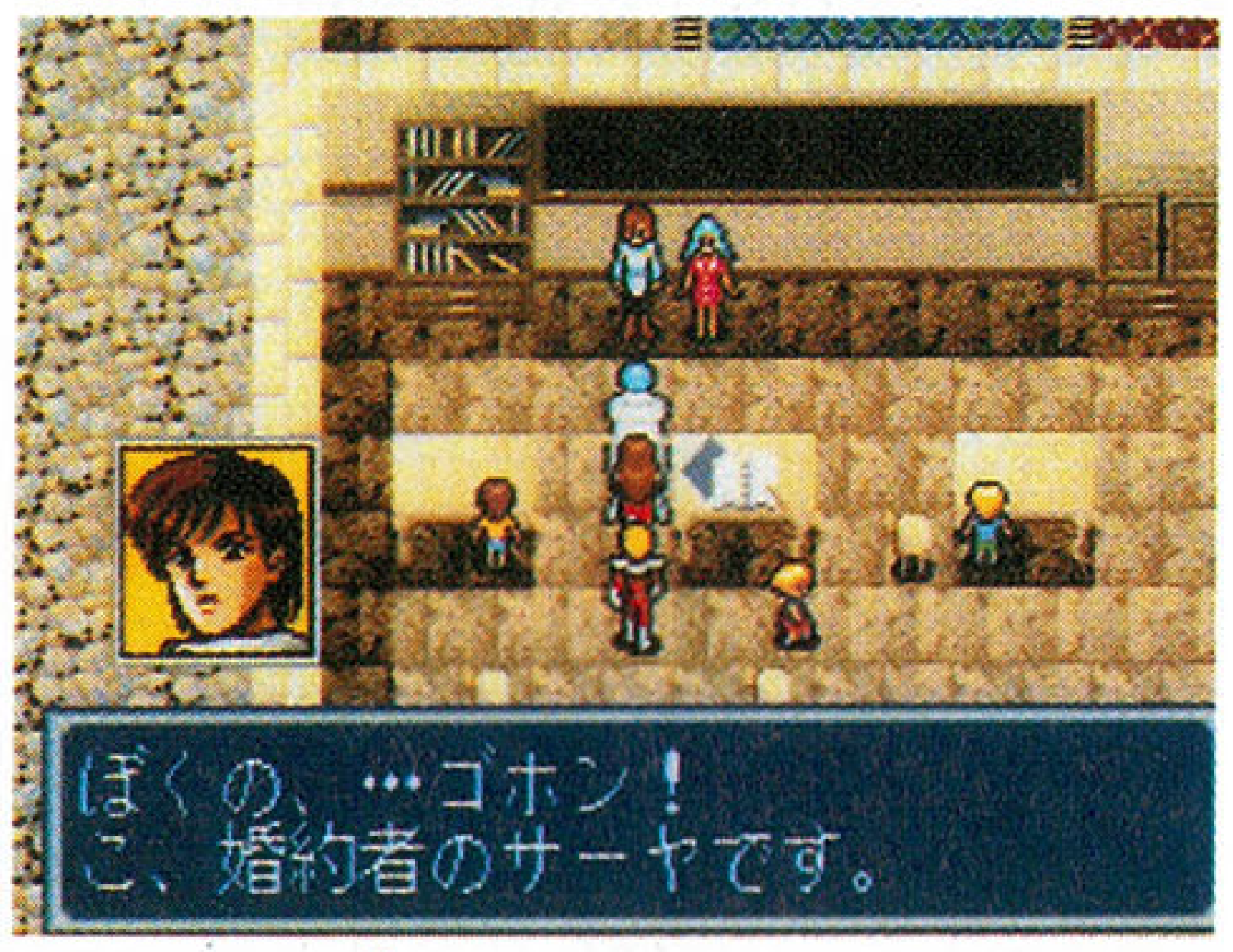

よう、ライラ！
久しぶりだな…！

⬆全滅したモルカムにはスレイ１人。彼から新しい情報が聞ける

C アルシュリンを入手する

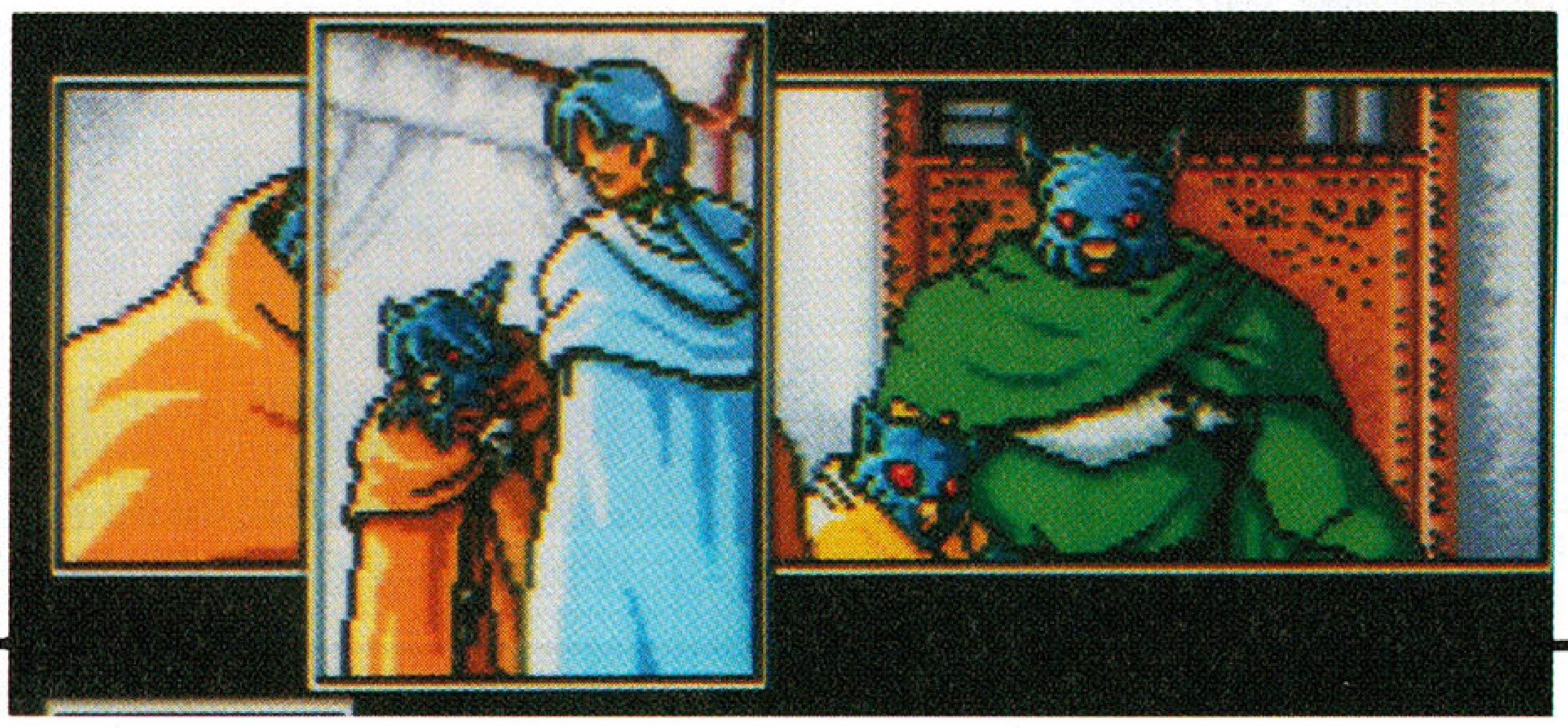
谷の迷路のモンスターは少し手強い。少しレベルが低いと感じたら、クルップを拠点に、スレイのテクニック、マジックを使いまくってレベルアップしておこう。また、クルップには防具屋しかない。ここで買い換えるよりは、トノエの街で買ったほうが効率がいい。谷の迷路は、左へ左へと進んでいけば問題なく抜けられる。トノエに着いたら長老を訪ね、アルシュリンのありかを聞く。ここでスレイはいったんパーティから抜け、代わりにモタピアンマニアのパイクが仲間になってくれる。


➡入口をふさいでいた大岩もこのとおり


ぼくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。

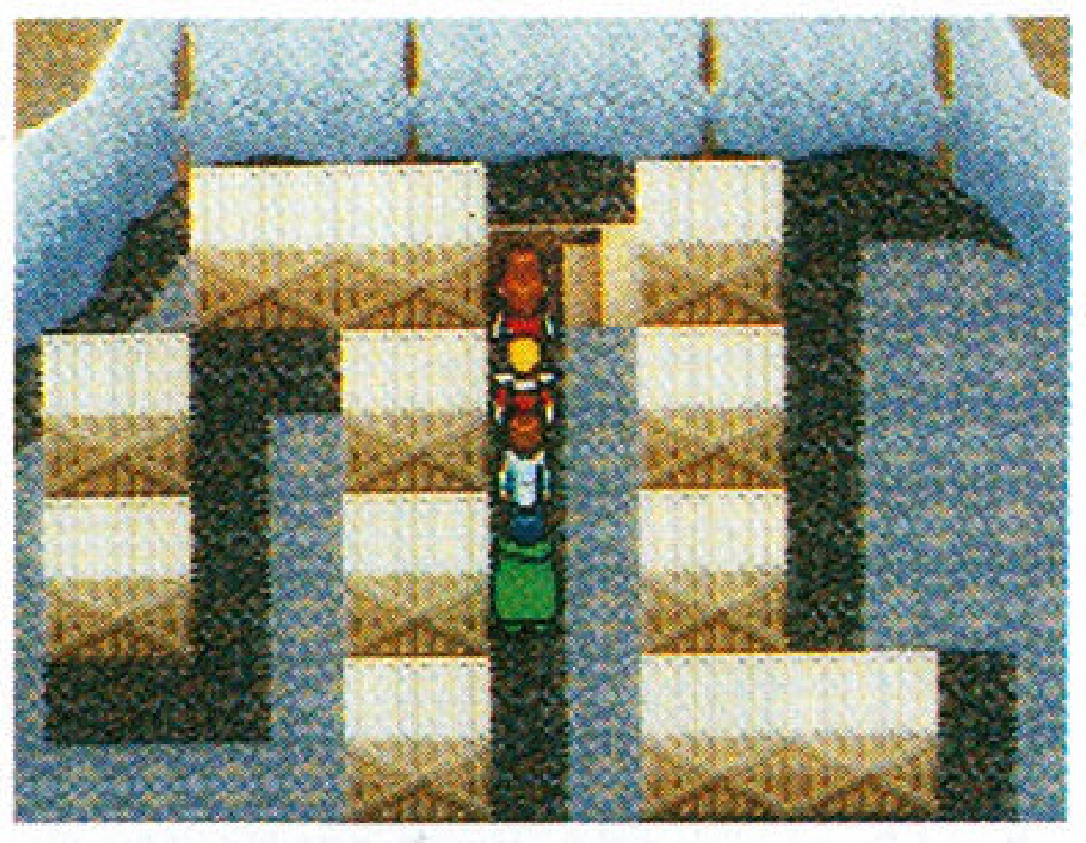
⬆クルップを拠点に、しばらくレベルアップに精を出しておこう

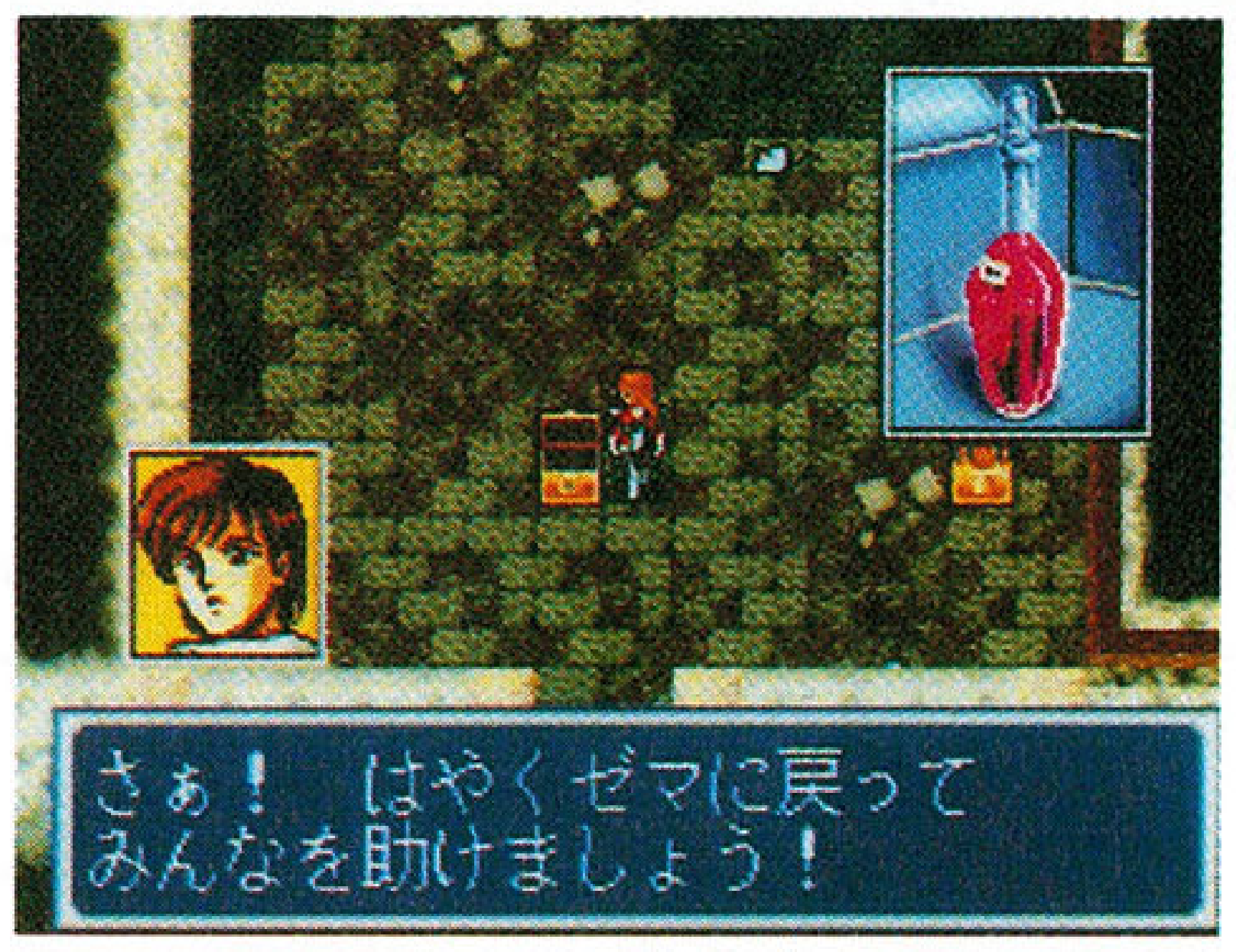
⬆トノエに着いたら長老の家へ急げ


⬅スレイとは別れるが、その代わりパイクが仲間に

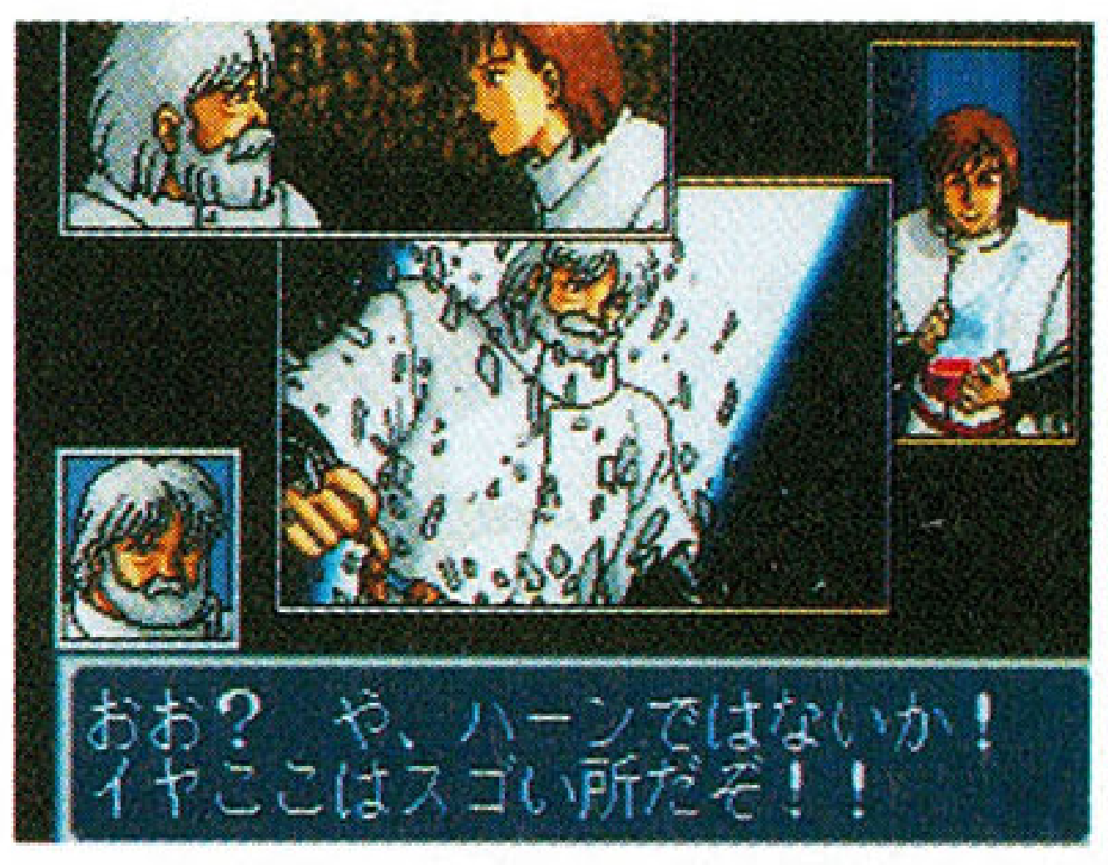
倉庫は強敵だらけ

アルシュリンはトノエの倉庫にあるが、自分で取りにいかなければならない。ここのモンスターはかなり強いので、何回も出直すことになるが、ここでレベルを上げておけば、後々楽になる。地下4階でアルシュリンを入手したら、さっそくゼマに戻り、石化した人々を元に戻してあげよう。しばしの平穏が訪れるが…。


➡倉庫の扉は、パイクにしか開けられない

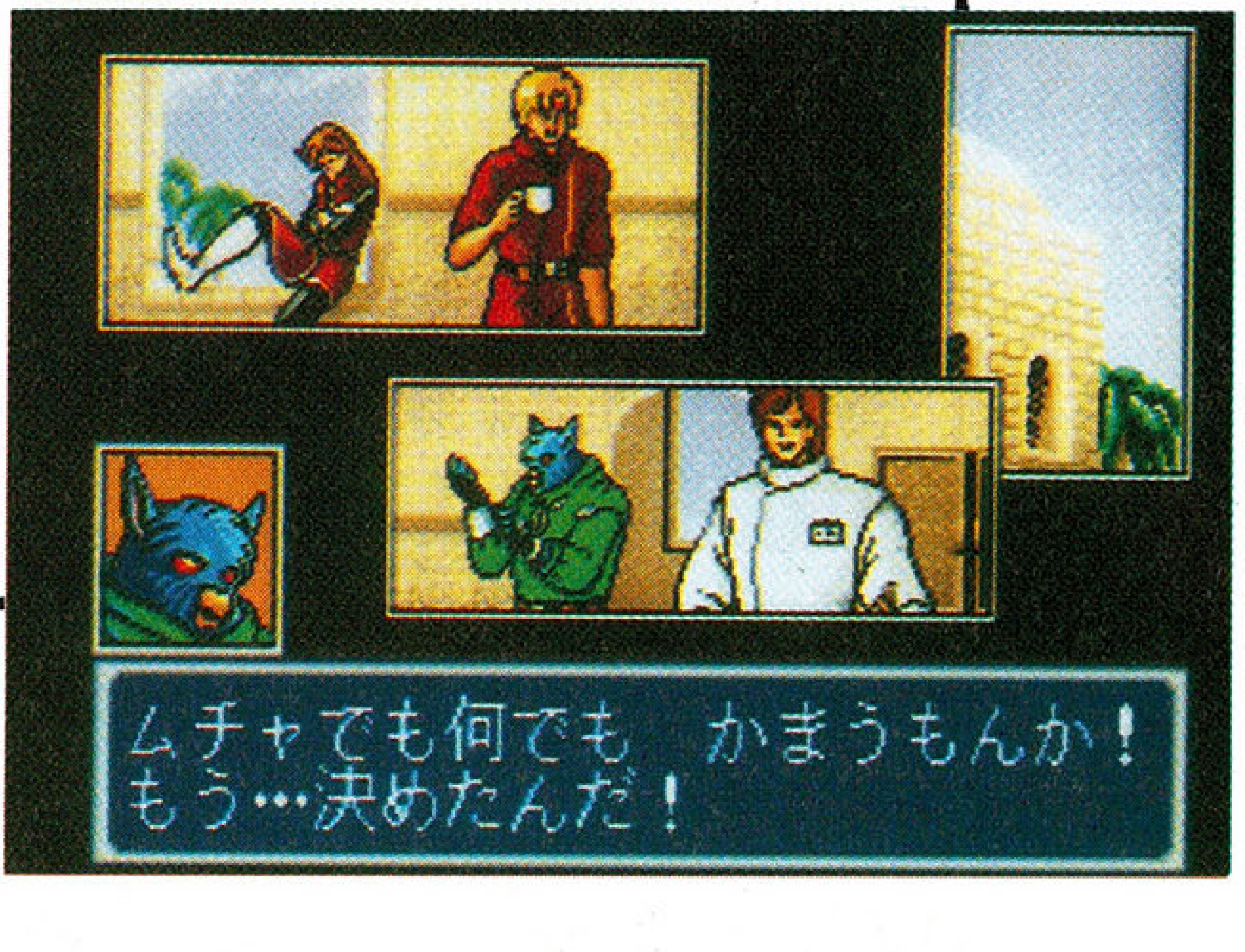

さぁ！　はやくゼマに戻って
みんなを助けましょう！

⬆ついにアルシュリンを入手。あとはゼマに戻るだけだ


おお？　や、ハーンではないか！
イヤここはスゴい所だぞ！！

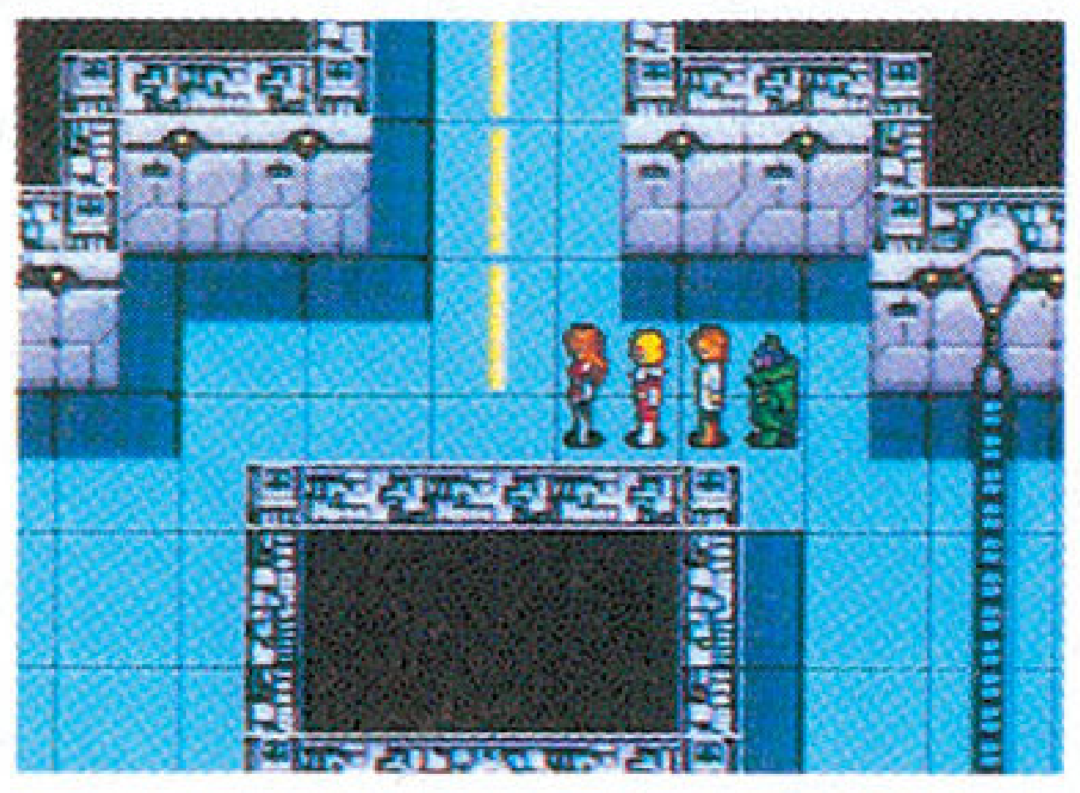
⬅ホルト教授も、無事助けることができた

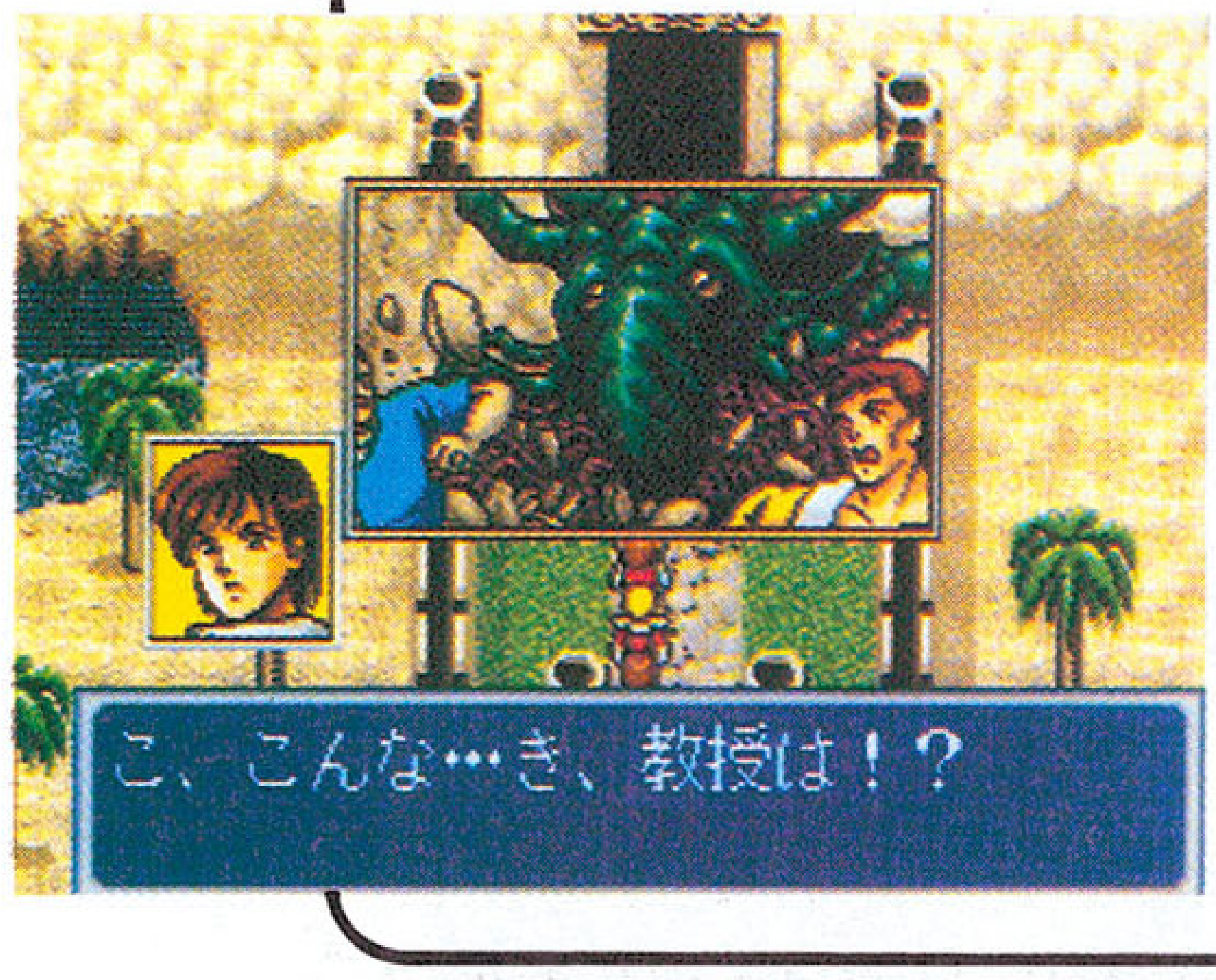
⬇しばしの休息をとるパーティ。しかし、長くは続かなかった…


ムチャでも何でも　かまうもんか！
もう…決めたんだ！

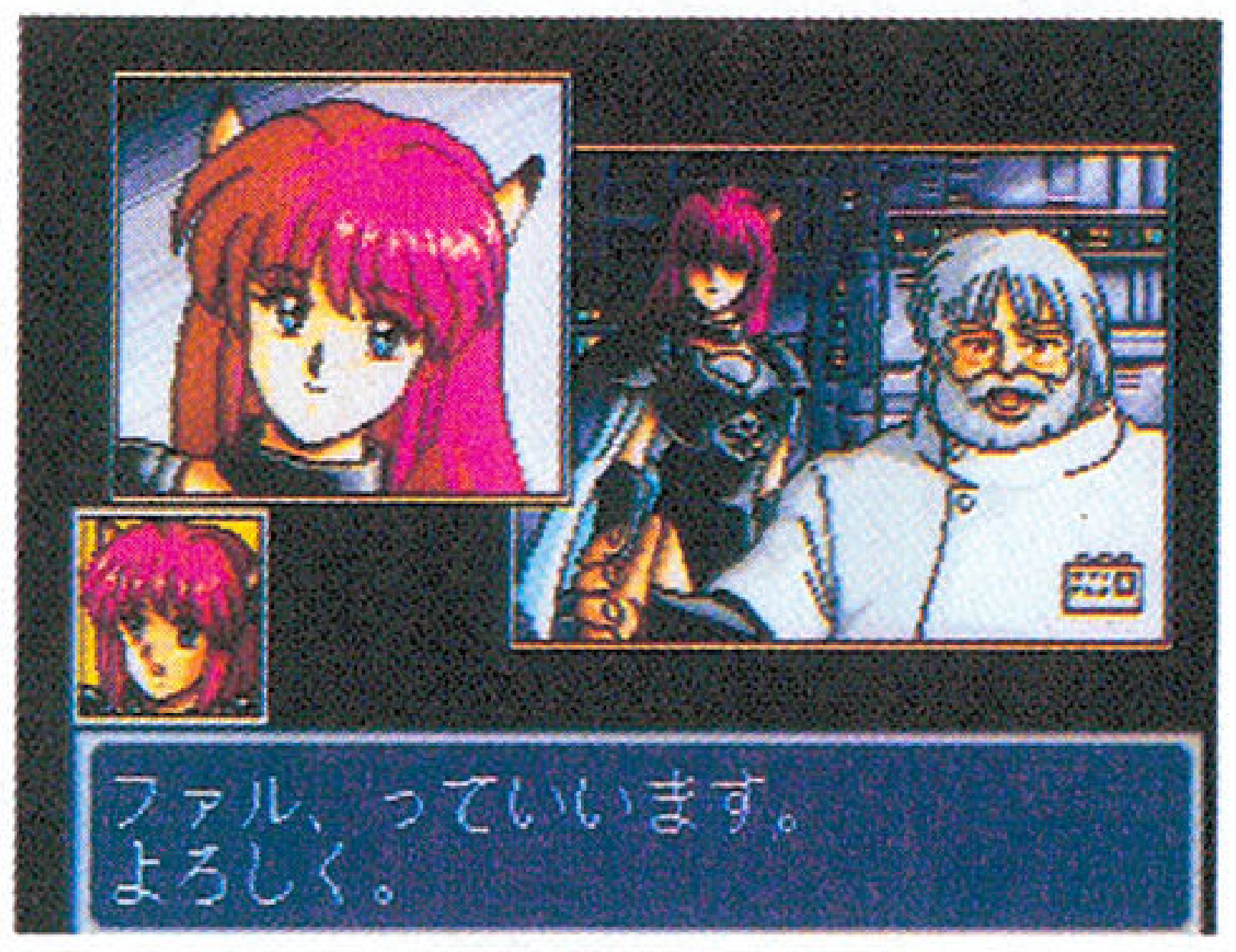
D バイオプラントでの出会い

石化を解いたのも束の間、バースバレーからモンスターが這い出してくる。しかし、ここまで来たパーティならば、レベルもそこそこ上がっているはずだ。さっさと倒し、ホルト教授を救出するため再びバースバレーへ乗り込もう。バースバレーのさらに奥には初めて見る、機械的な建築物が眠っている。出てくる敵もメカニックなヤツばかり。かなり強いので無理は禁物だ。迷路はそれほど大きくないので、床のラインに沿って進めば迷うことはない。奥へと進んでいくと、無事なホルト教授を発見する。教授の横には女の子が立っていた。彼女の名はファル。教授をモンスターから守ってくれたのだ。


⬅バースバレーの奥には機械的な空間が


こ、こんな…き、教授は！？

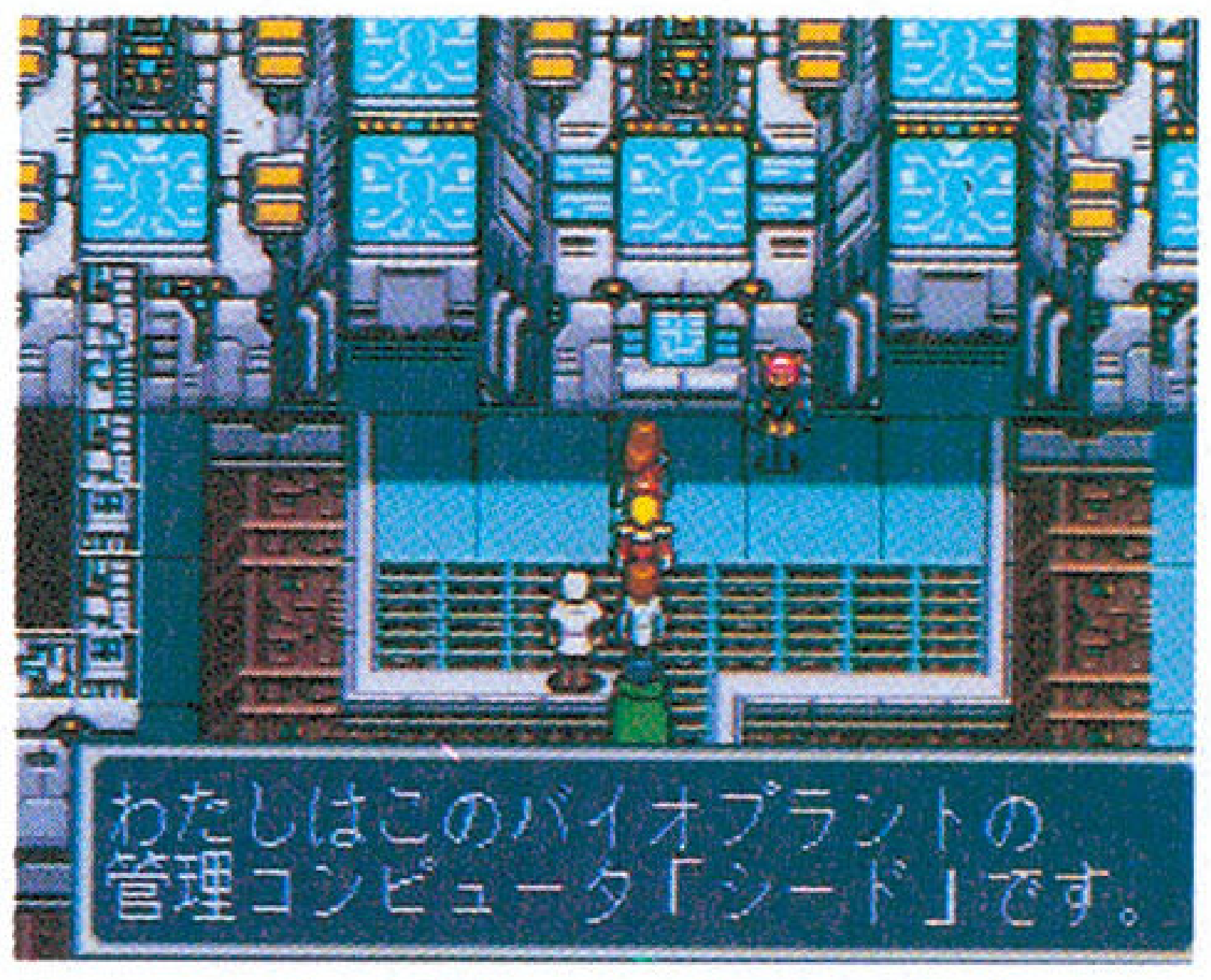
⬅またモンスターが！ しかし、いまのルディたちなら楽勝だ


ファル、っていいます。
よろしく。

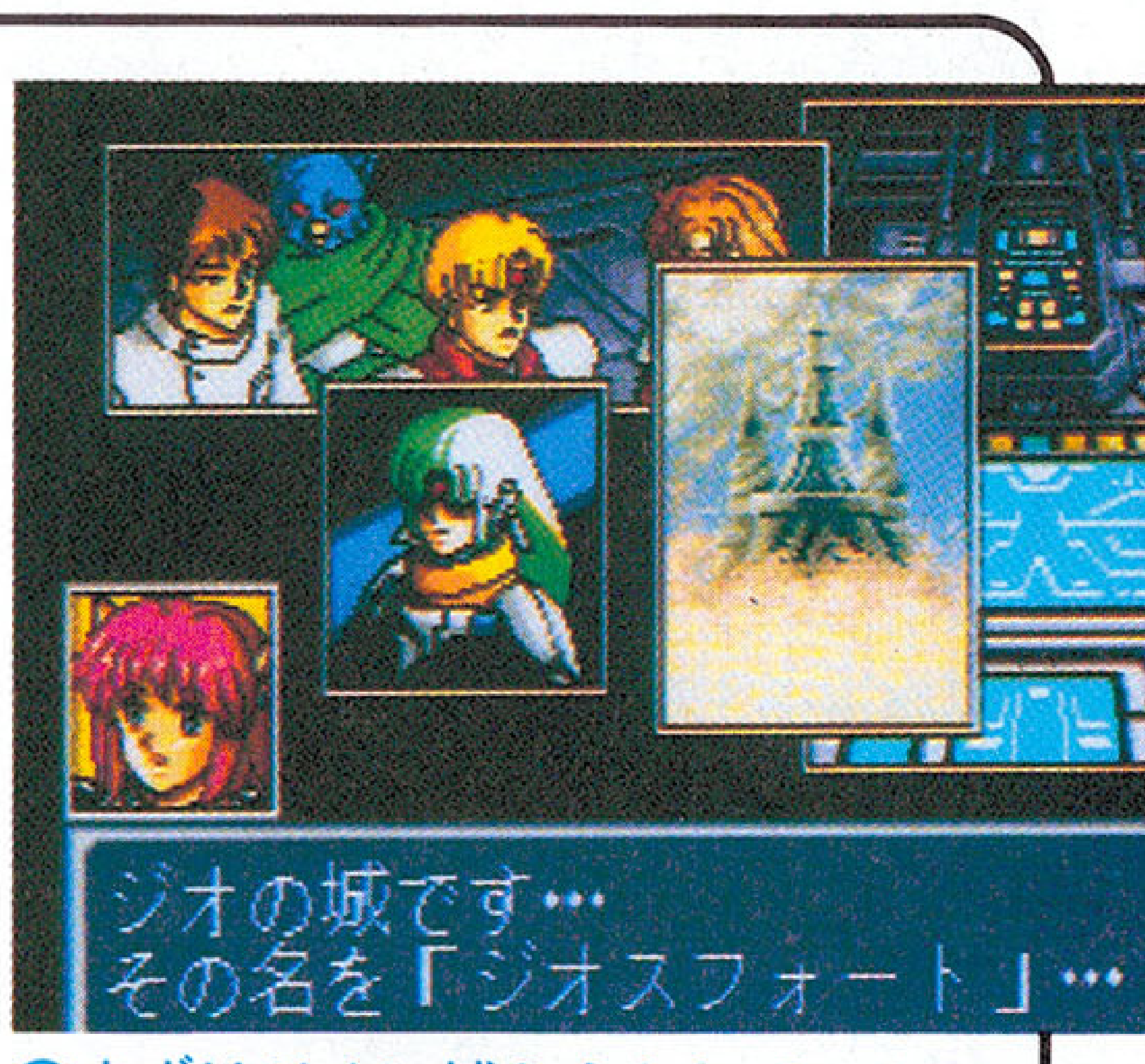
⬆教授を救った少女の名はファル

新たな使命

ファルの案内で、さらに奥へと進んでいく。ファルはここ、バイオプラントの統括コンピュータ・シードを紹介した。そして、シードからモタビアでのモンスター異常発生の原因を聞くことができる。この異常発生を止めるには、まず、ジオに捕らえられた管理アンドロイド・フレナを助け出さなければならない。引き受けると、ファルが仲間になる。

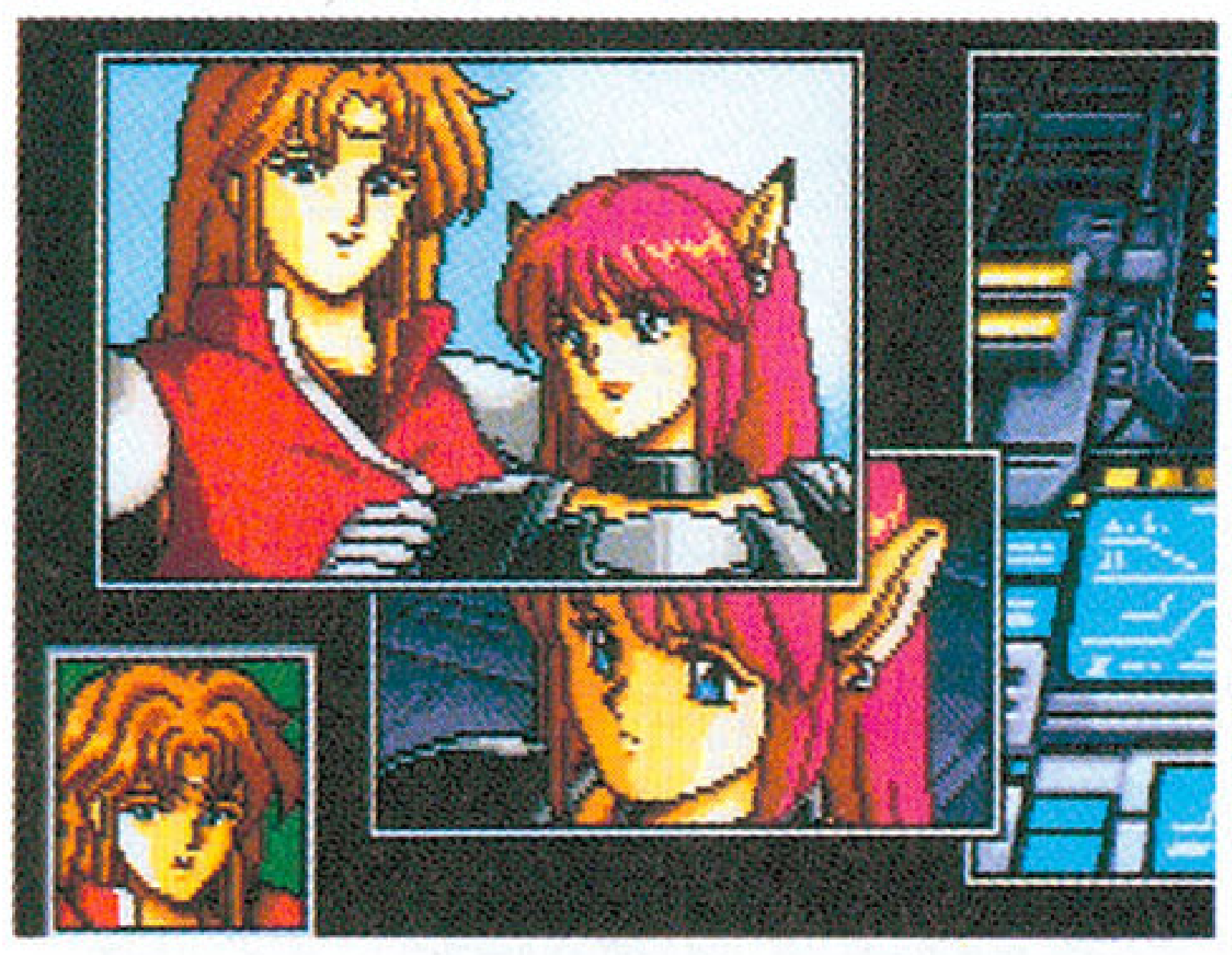

わたしはこのバイオプラントの
管理コンピュータ「シード」です。

⬆モタビア星全土に広がる異常を統括コンピュータ・シードから聞く


ジオの城です…
その名を「ジオスフォート」…

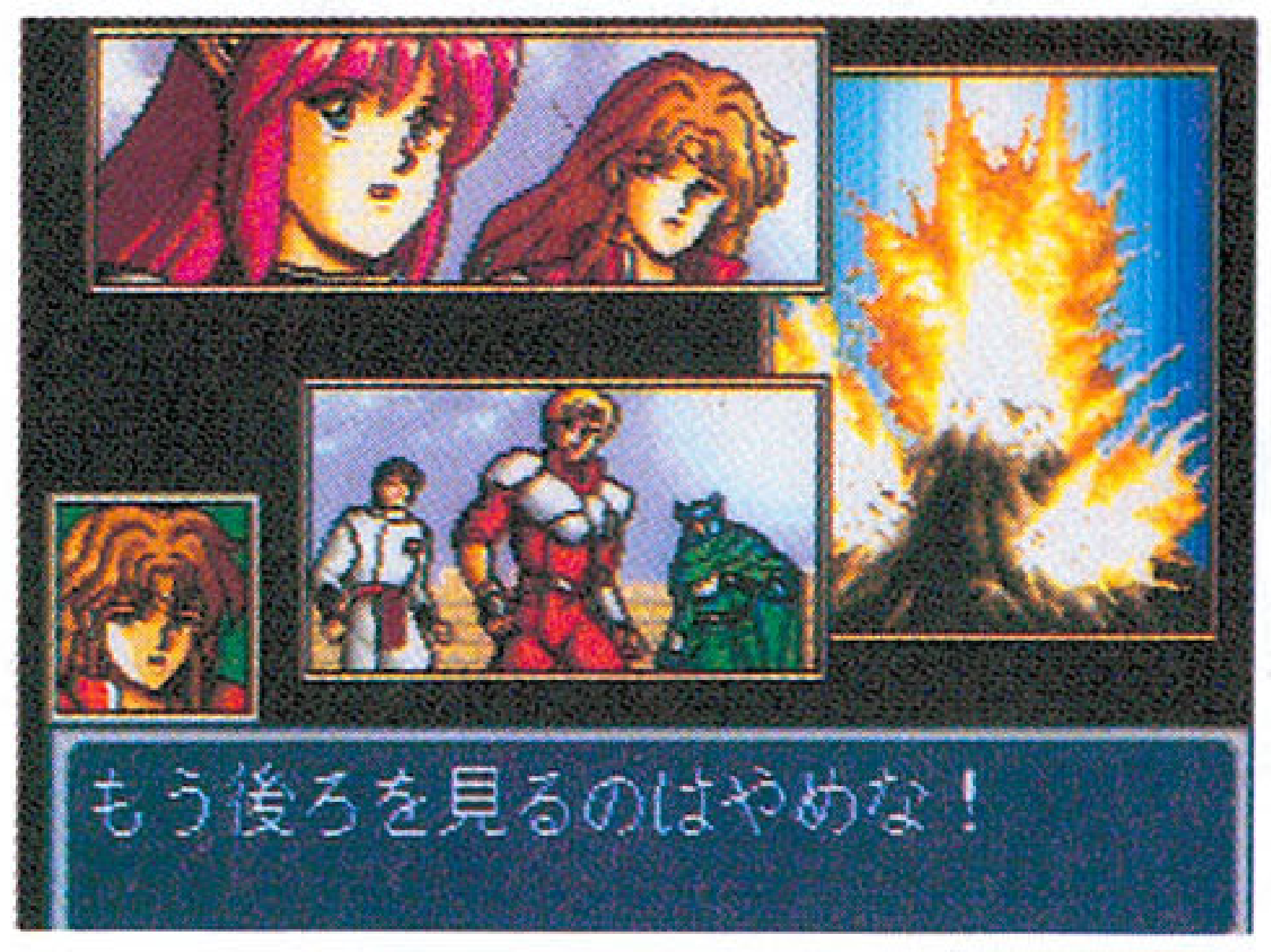
⬆まずはジオに捕らえられているアンドロイド、フレナを救え

⬇ファルを一緒に連れていくように、シードから頼まれる

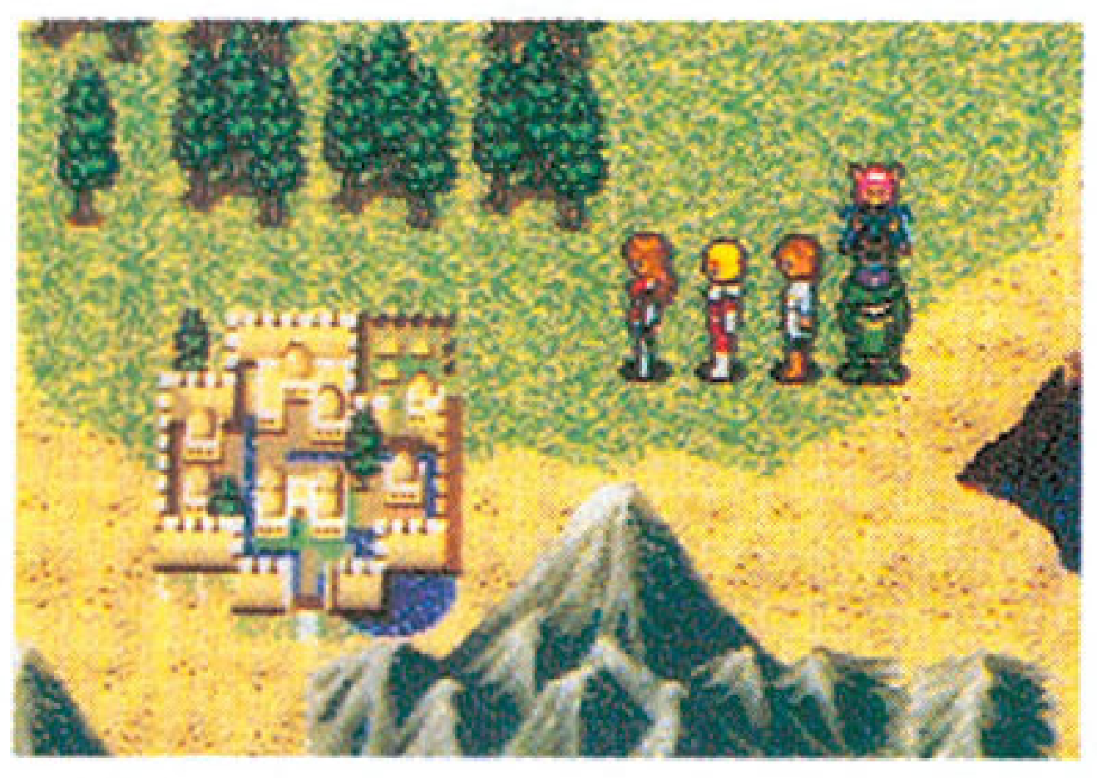


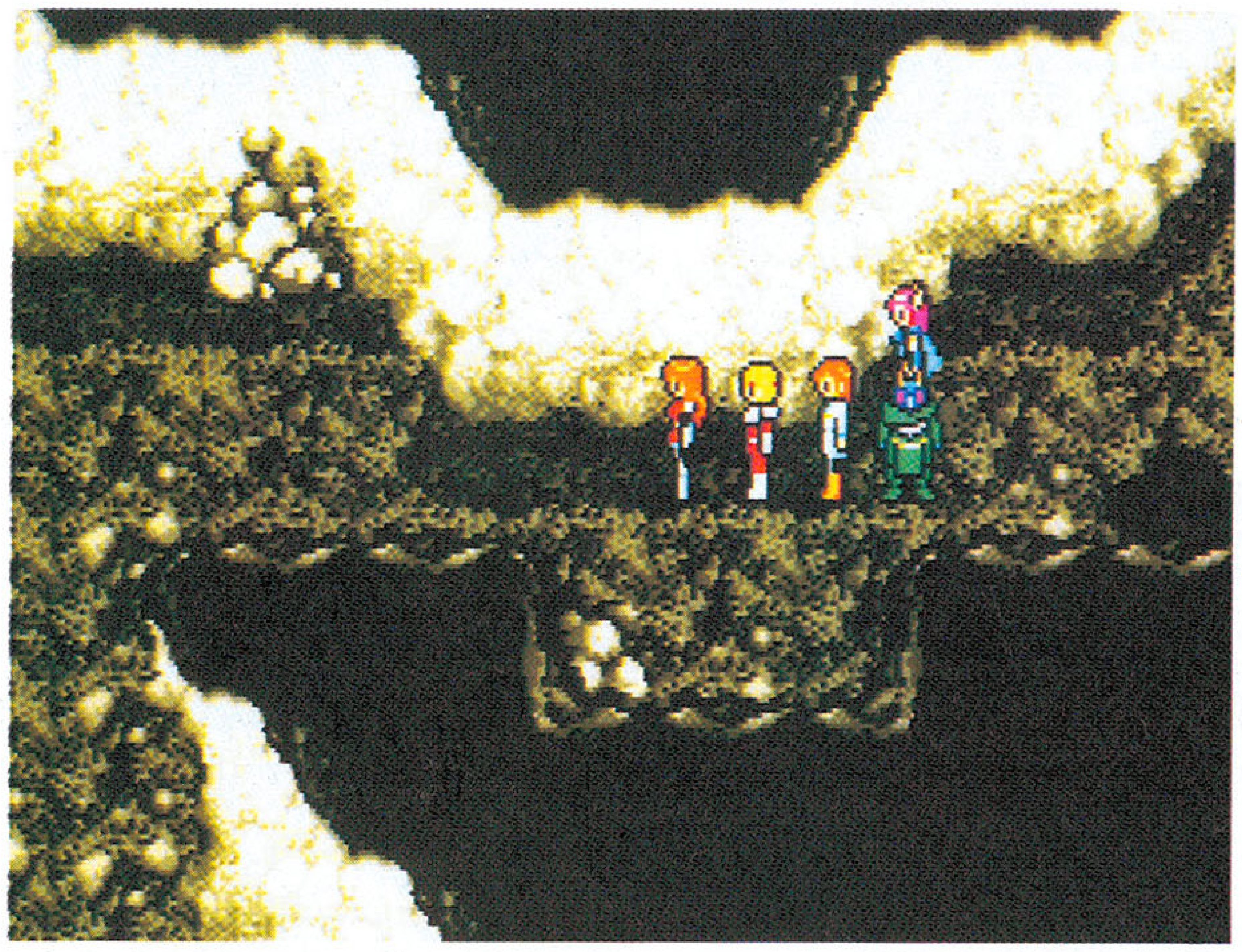
E さらなる戦いに出発

ファルを仲間に加え、バースバレーを出ると、シードはバイオプラントでのモンスター発生を抑えるため、自爆してしまう。爆発を見ながら、パーティはフレナが捕らえられているジオスフォートへと向かう。そこへは、大きく北から回り込んでいくしかない。その途中にはルディとライラの住むハンターの街、アイードがある。この街の北にある秘密の通路を抜ければスグなのだが、ますます強くなっていくモンスターに対して、アイードで装備を整え、そこを拠点にレベルアップしてから進もう。


もう後ろを見るのはやめな！

⬆シードが自爆した。ファルにとって、その悲しみは計り知れない

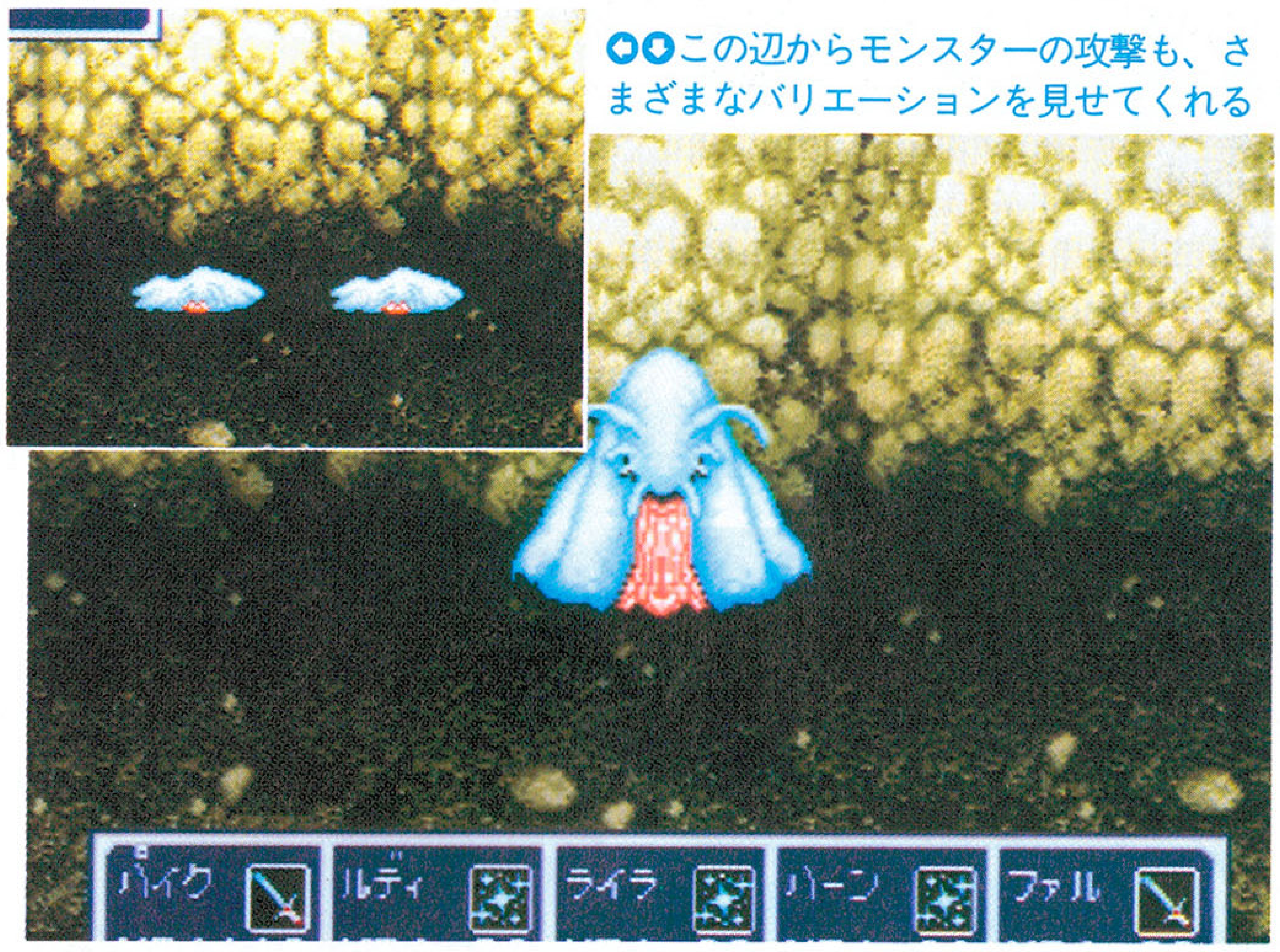

➡自分たちの住む街に帰ってきたぞ

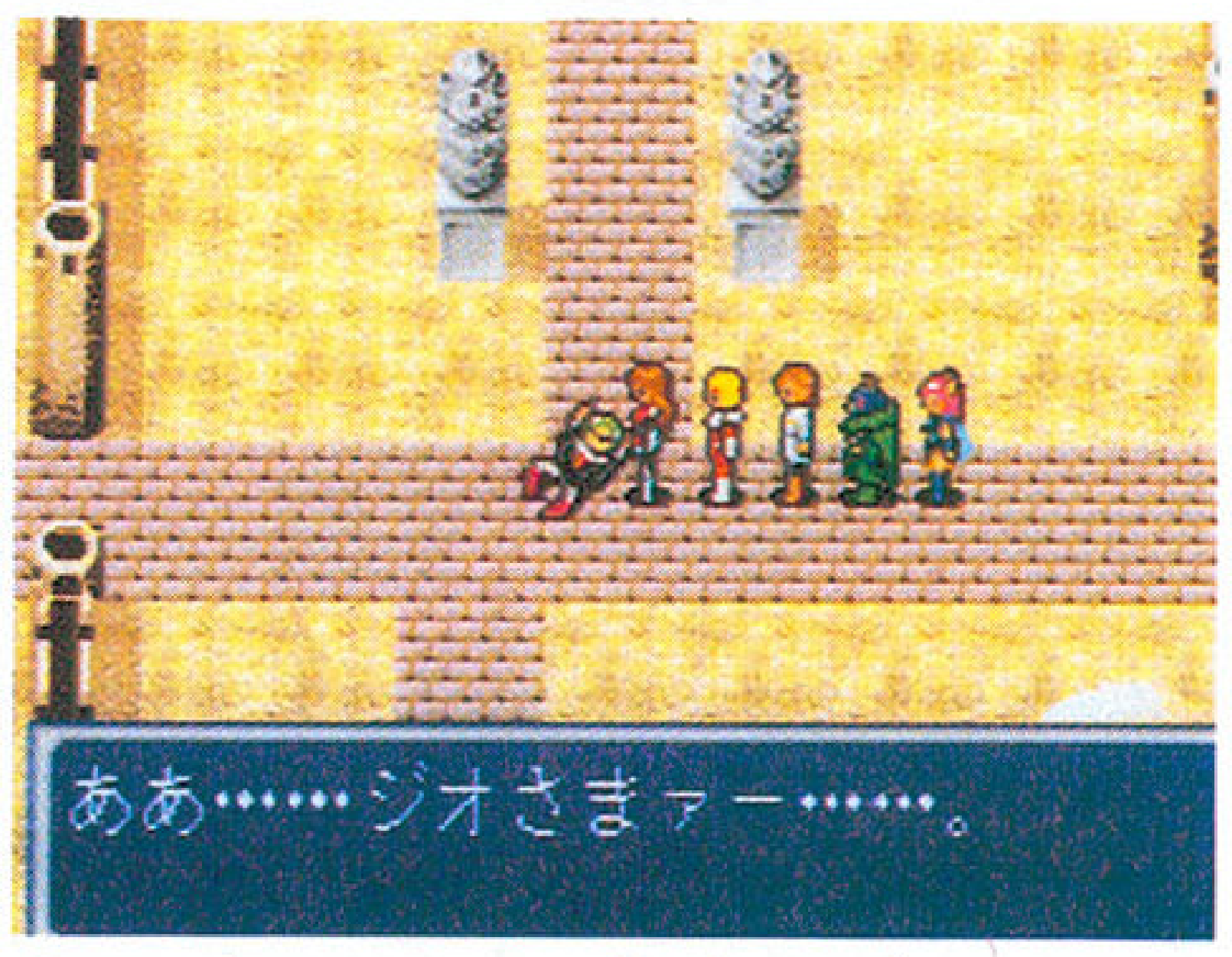

⬅アイードの北にある秘密の通路を抜ければジオスフォートはスグ。装備を整えて出発だ

ジオを追って

秘密の通路はいままでのダンジョンに比べると、やや複雑な程度。ほぼ一本道なので、迷う人はいないだろう。ここのモンスターは結構強い。これまでレベルアップを怠ってきた人は、ここでしばらく頑張ろう。通路を抜けるとカダリの街がある。この街には、ジオを崇める人たちでいっぱいだ。ここから南に少し行けば、ジオスフォートが見えてくる。

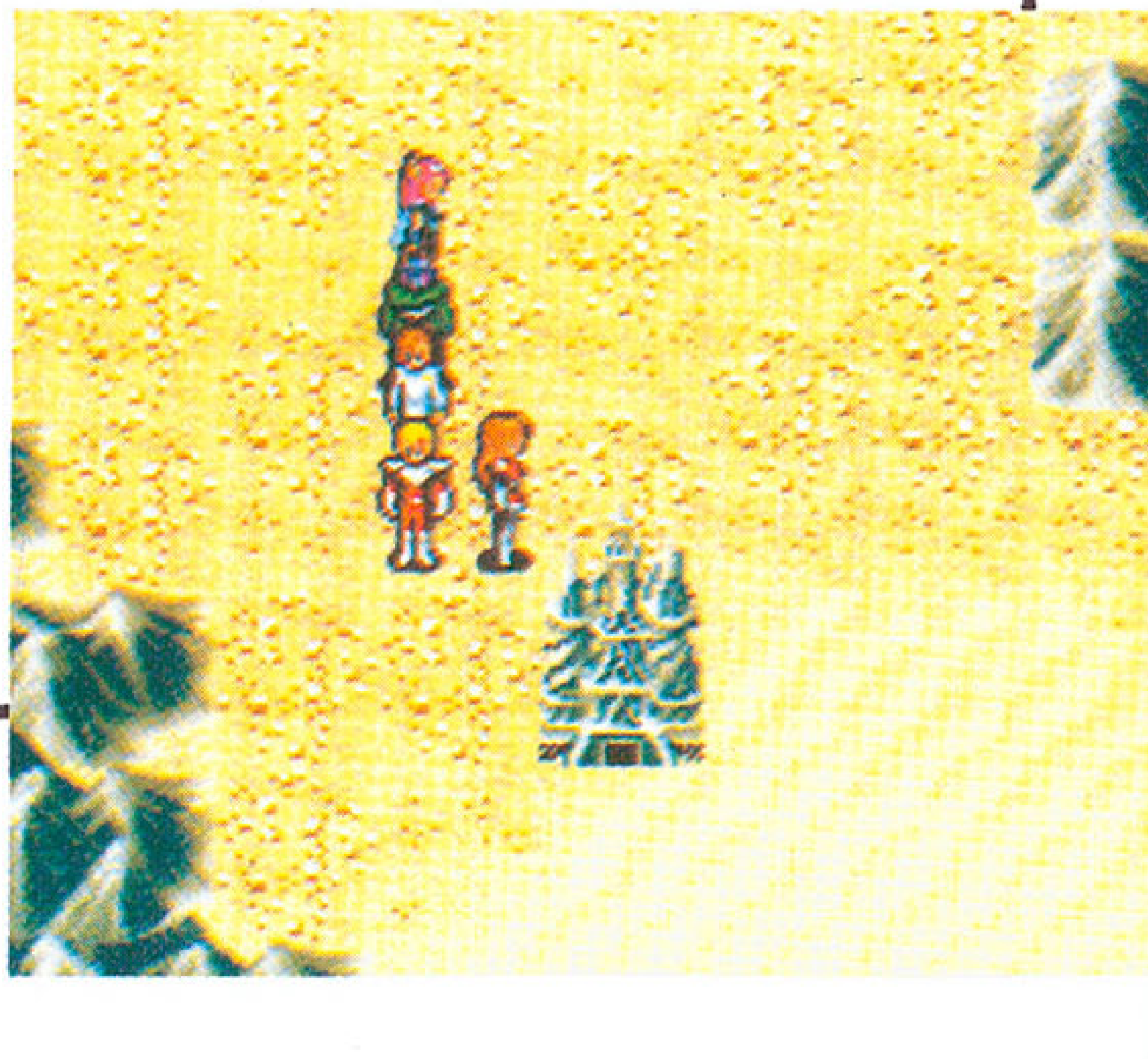
⬅⬇この辺からモンスターの攻撃も、さまざまなバリエーションを見せてくれる




ああ……ジオさまァー……。

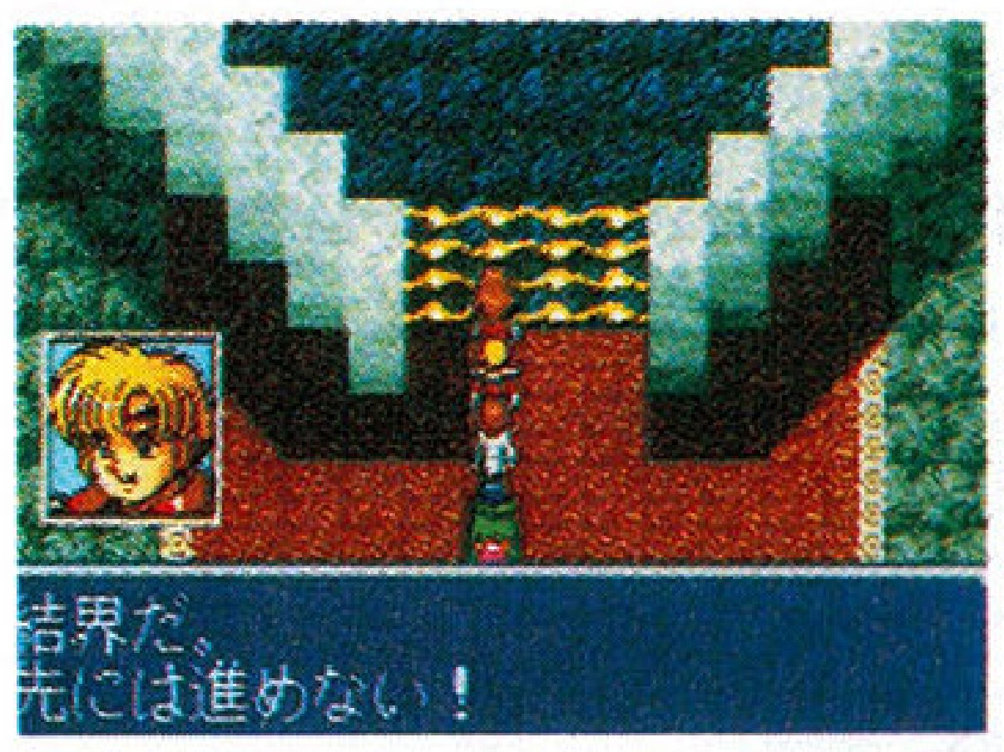
⬆カダリはジオの信者でゴッタ返し

⬇禍々しい雰囲気を漂わせる、ジオの本拠地、ジオスフォートへ潜入

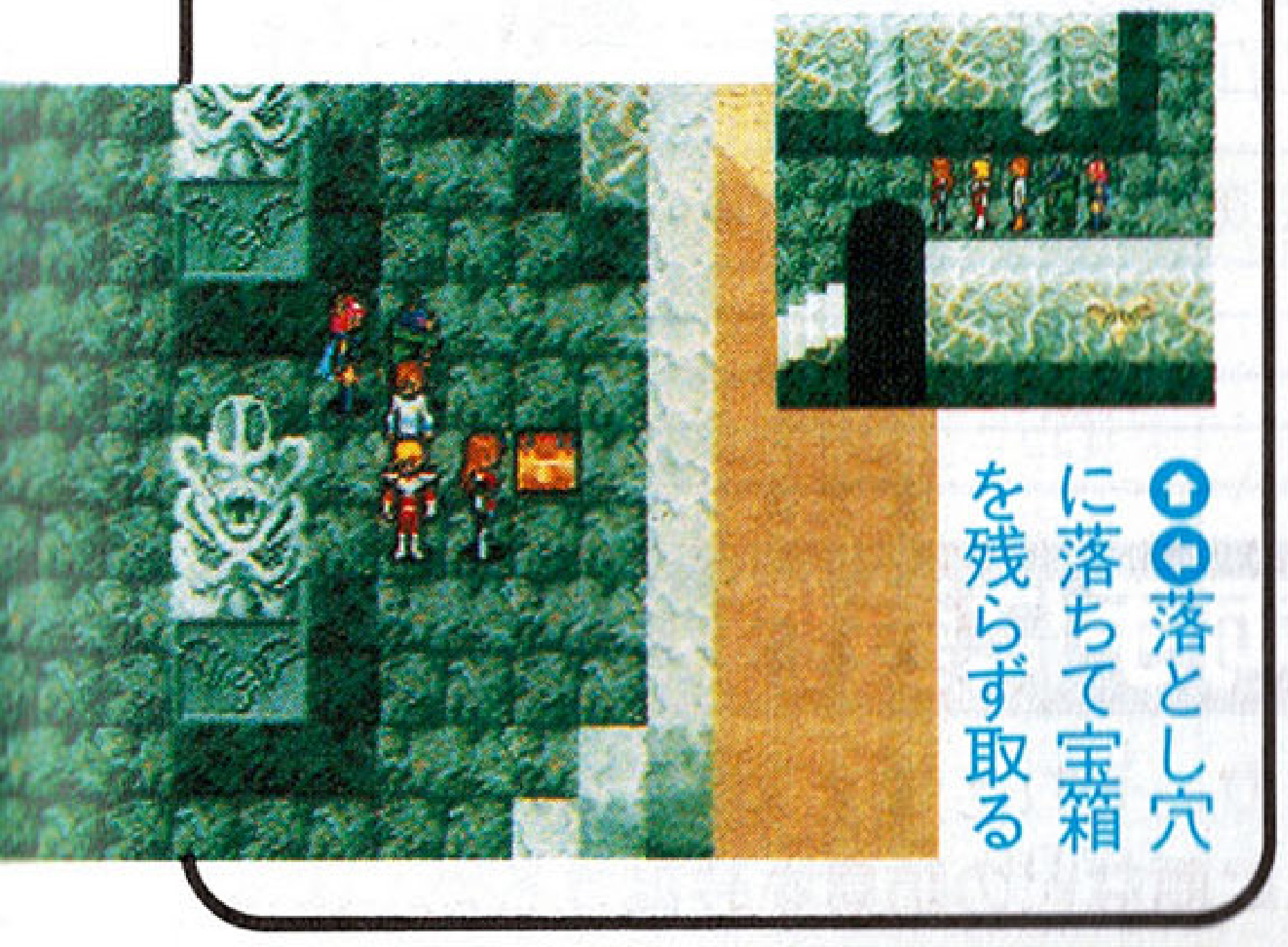


F ジオスフォート

ジオスフォート内はかなり複雑なうえ、落とし穴まであるので、すべてを回るのは困難だろう。また、1階正面には地下へ降りる階段があるが、現時点では結界のため行くことができない。ここへ来るのはもうちょっと先だ。

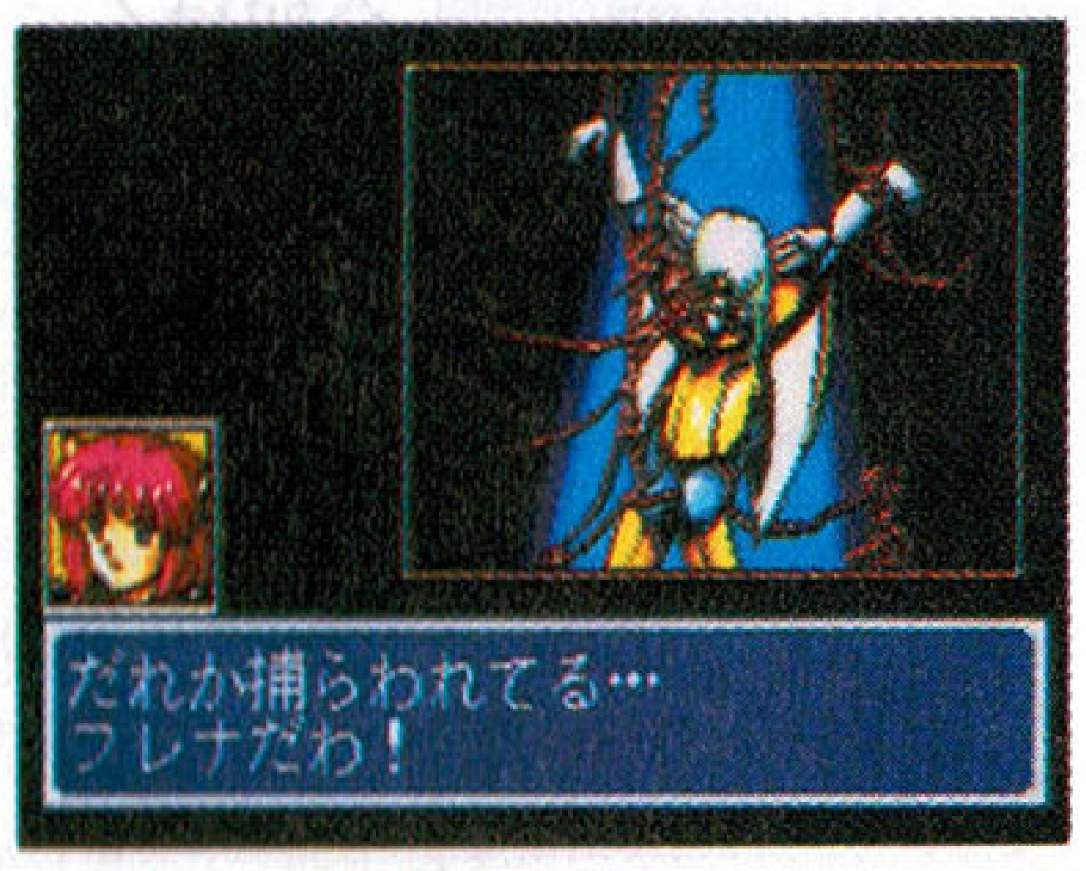

結界だ。
先には進めない！

地下への階段は結界により通行止め

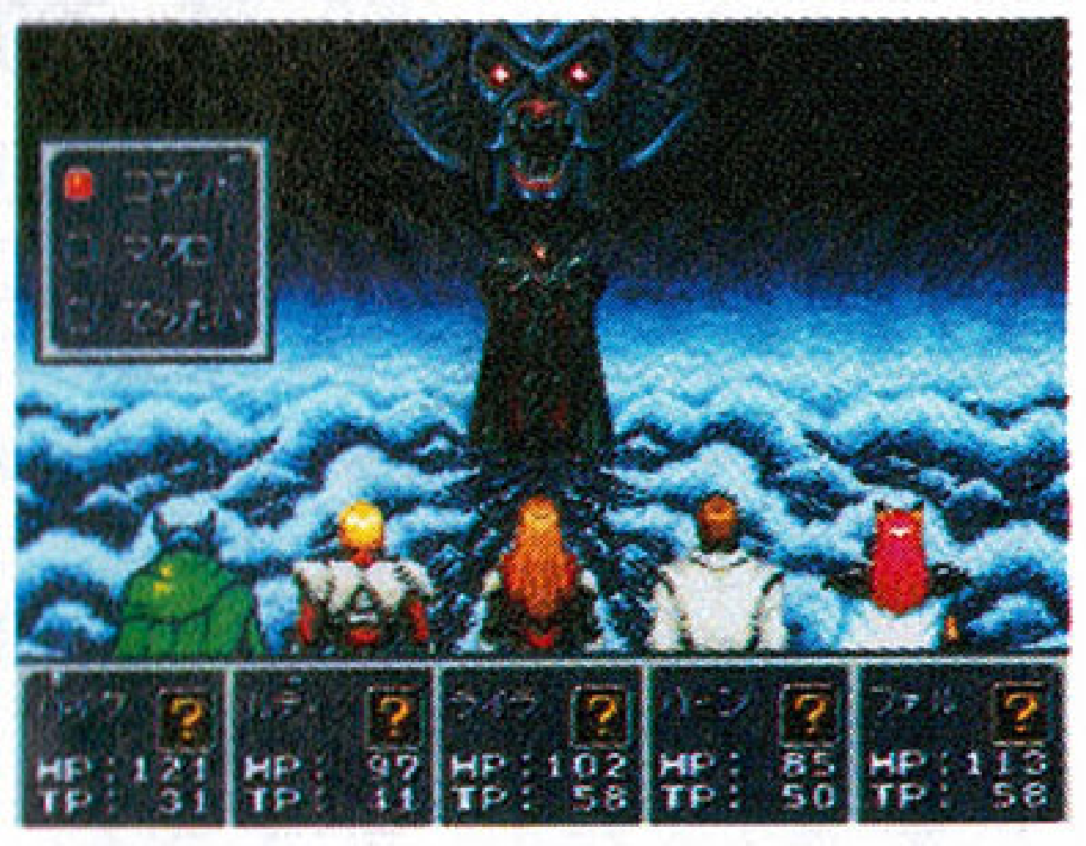

落とし穴に落ちて宝箱を残らず取る

G 敗北の後に

最上階でフレナを発見するが、その前にジオが立ちはだかる。ジオとの戦闘になるが、ジオの張ったマジックバリアによって、こちらの攻撃はすべて通じない。この戦闘は勝てず、フレナは救出できるが、ライラはルディをかばい、ジオの黒い波動を受けて倒れてしまう。パーティはクルップまで戻ってきた。ここでライラとハーンがパーティから抜ける。ハーンはライラの看病のためだ。この後パーティにフレナを迎え、ジオのマジックバリアを打ち消すのに必要なサイコウォンドを取りにラデアの塔へ向かう。ラデアの塔へは流砂を越えなければならないが、フレナの案内でランドマスターを入手すれば、流砂も渡れるようになる。途中にあるモンセン、テルミの街に立ち寄りながら、ラデアの塔を目指せ。

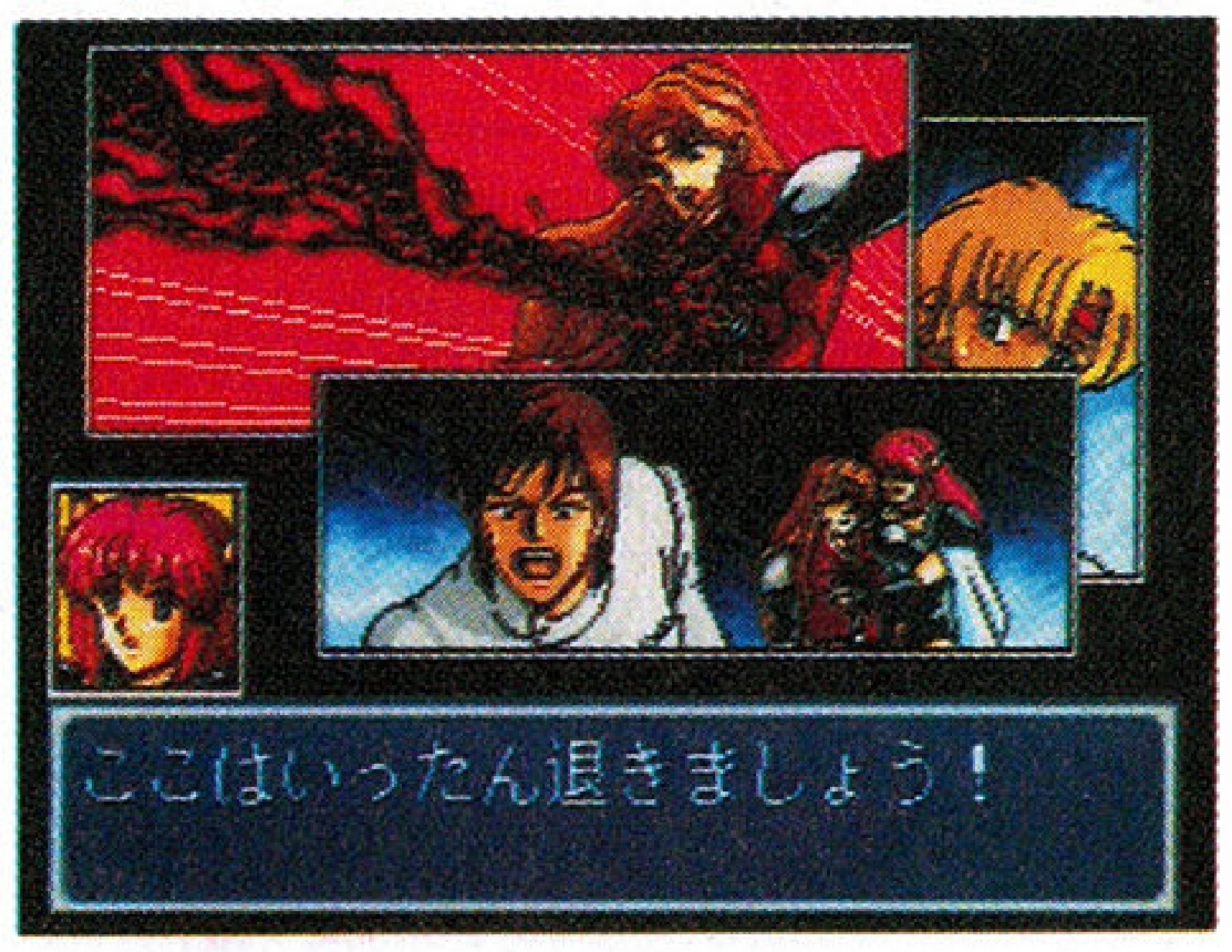

だれか捕らわれてる…
フレナだわ！

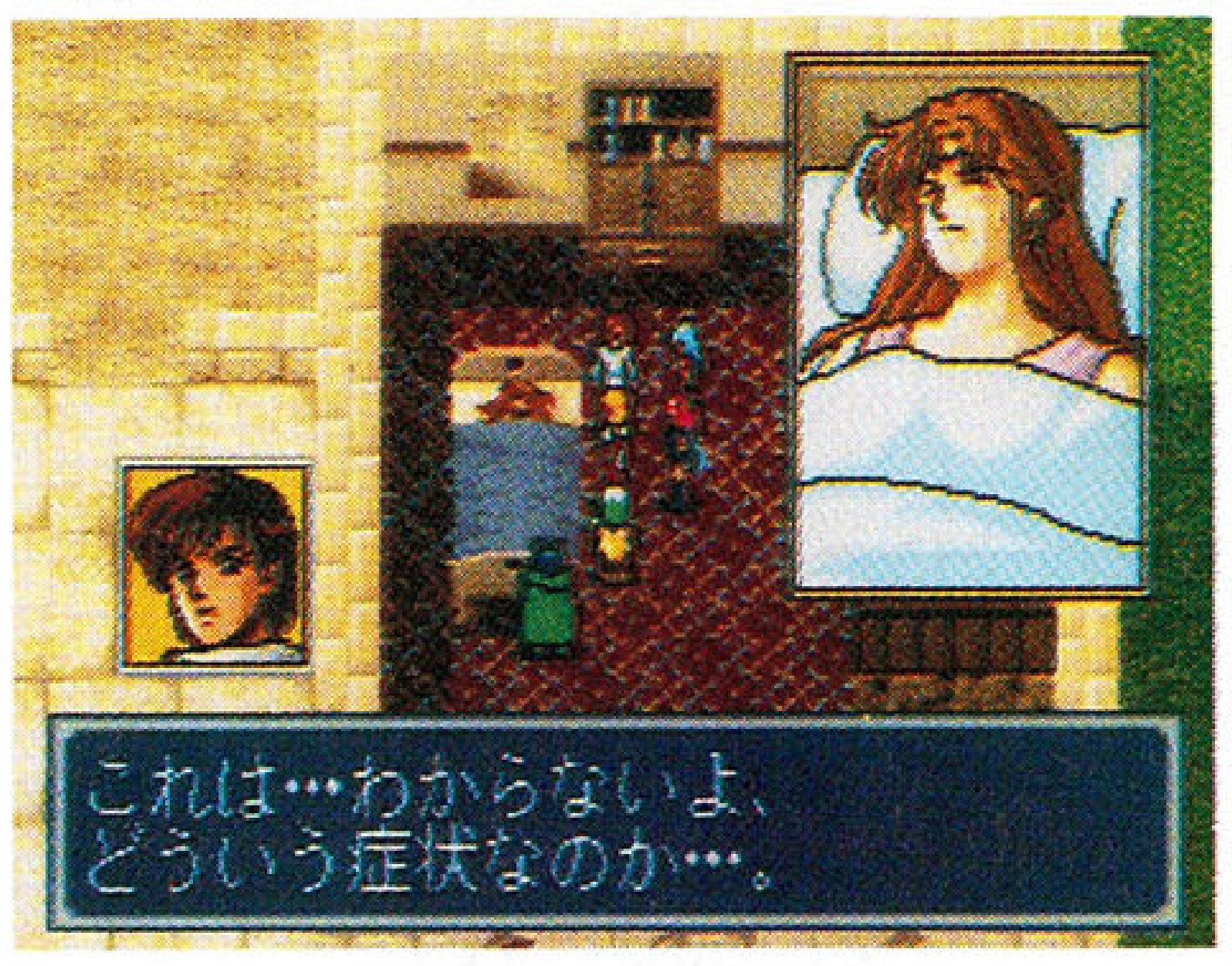
奥に人影が！ 捕まっているフレナだ



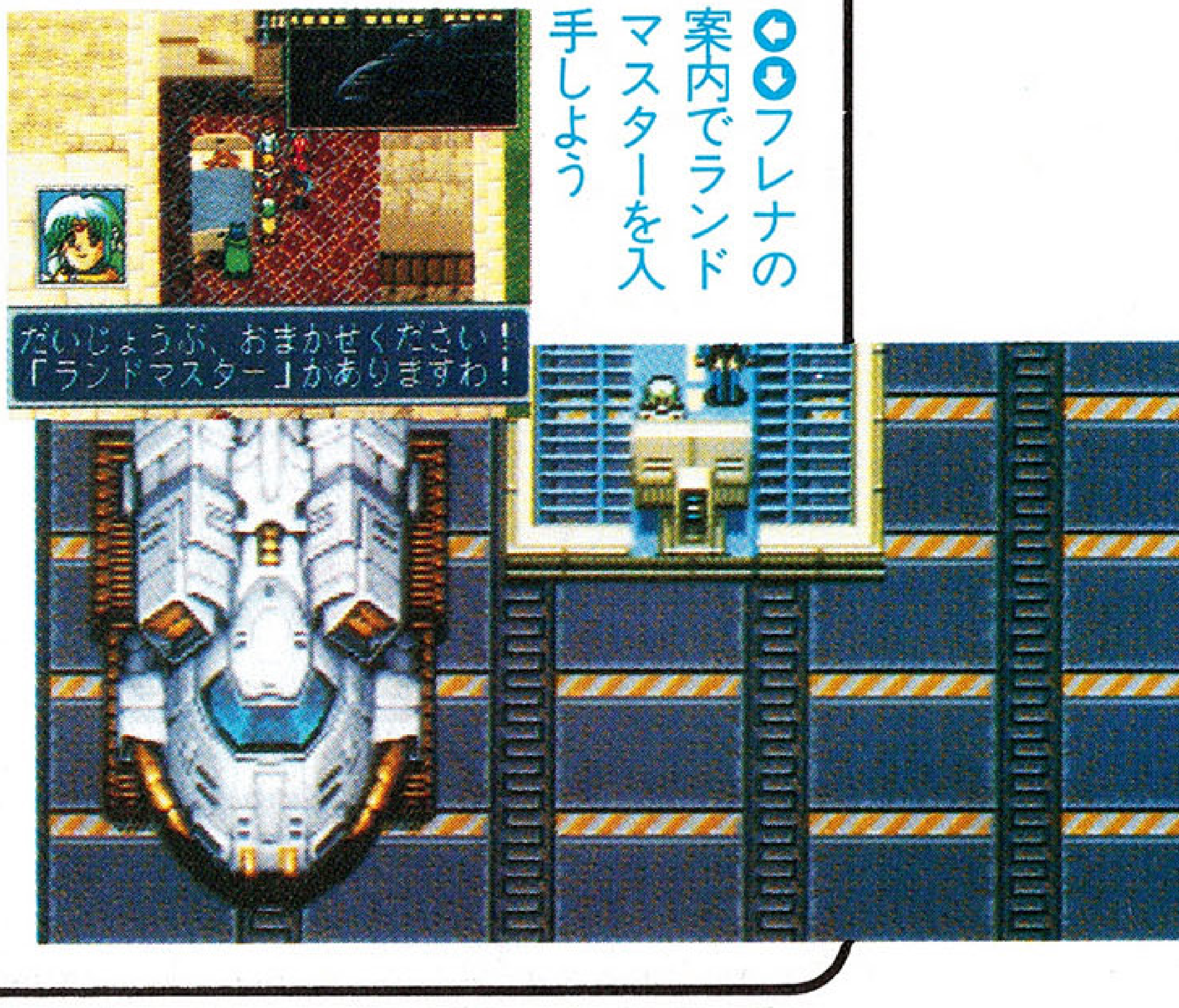
ついにジオと対峙。ここでは勝てない

ジオの黒い波動を、ルディの身代わりにライラが！ ひとまず退却だ


ここはいったん退きましょう！


これは…わからないよ、
どういう症状なのか…。

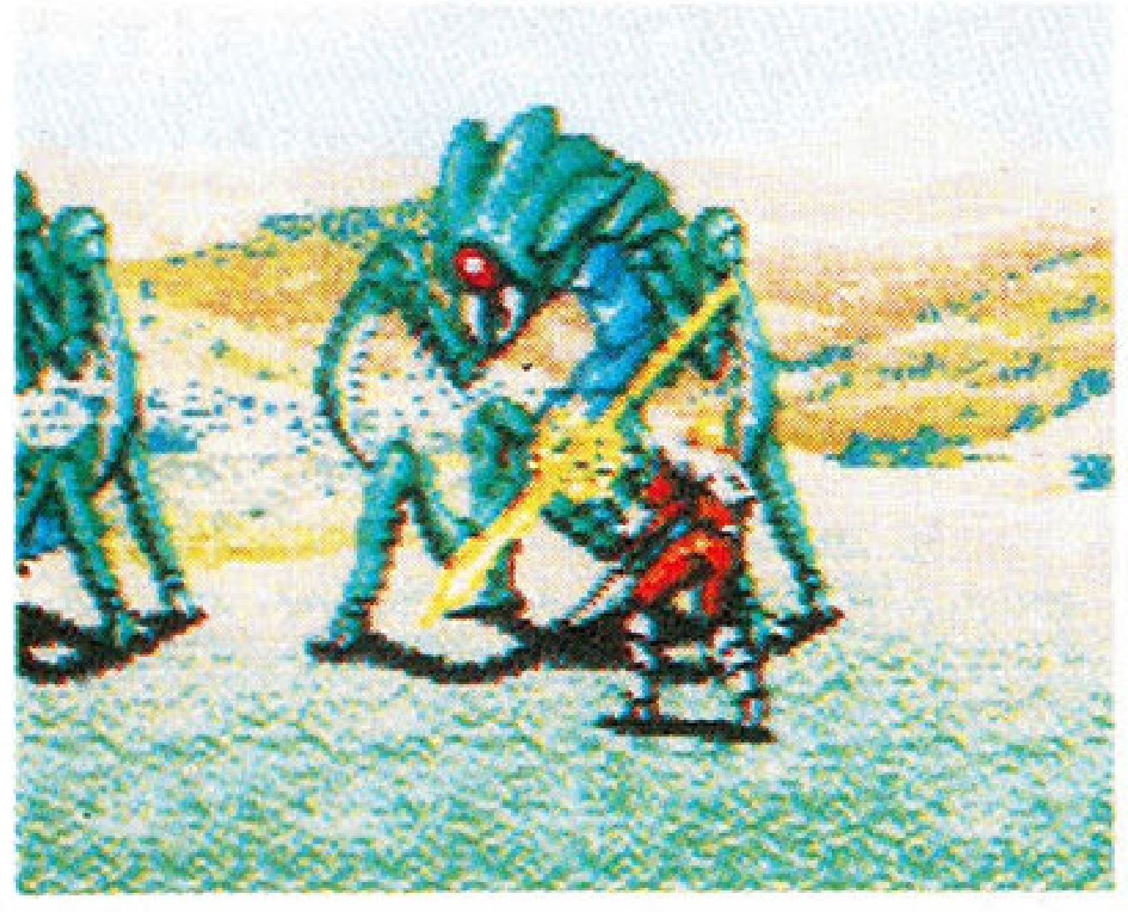
ライラの容体は良くならない。とりあえずつぎの行動に移ろう

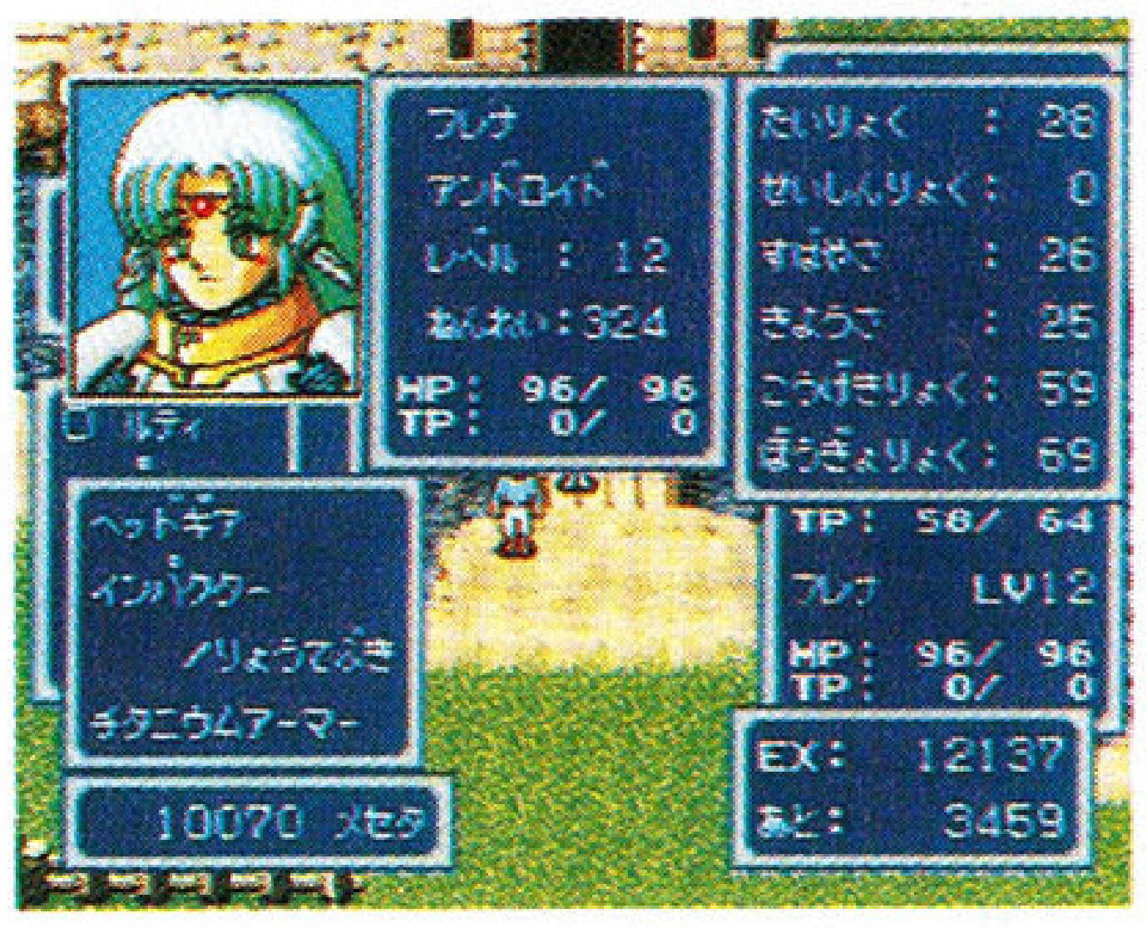

だいじょうぶ、おまかせください！
「ランドマスター」がありますわ！

フレナの案内でランドマスターを入手しよう

登場アイテム、テクニック、特技完全リスト

ここでは、この『ファンタシースター』に登場する、すべての武器、防具、アイテムのデータ、そして、テクニック、特技もあわせて公開しよう。しかし、ルディが冒険の最後で手に入れる最強の武器だけは載せていない。これは、自分の目で確かめてほしい。また、武器や特技の中には、普通にゲームを進めていては見つからないものもある。これらすべてを見つけるために、一度ゲームをクリアした人も、もう一度挑戦してみてはいかがだろうか。


武器によっては、グラフィックも変わっていく


フレナ
アンドロイド
レベル ：12
ねんれい：324
HP： 96/ 96
TP： 0/ 0
たいりょく ： 28
せいしんりょく： 0
すばやさ ： 26
きようさ ： 25
こうげきりょく： 59
ぼうぎょりょく： 69
ヘッドギア
インパクター
／りょうてぶき
チタニウムアーマー
10070 メセタ
TP： 58/ 64
フレナ LV12
HP： 96/ 96
TP： 0/ 0
EX： 12137
あと： 3459

常にいいものを装備するよう心掛けよう

武器リスト

武器にもいろいろな種類があるが、その種類によって、装備できるキャラクタがほぼ決まっている。そのため、初めて出てきた武器でも、どのキャラクタが装備できるのか、だいたい分かるようになっている。また、武器には片手用と両手用があり、片手用の武器は、同じものを両手に装備することができる。その代わり、攻撃力は低めに設定されている。

短 剣

マーレイダガーのみハーンしか装備できないが、その他はルディとハーンが装備できる。片手用の武器で、両手に１つずつ装備可能。攻撃力は低め

名称	攻撃力	価格	追加効果
ダガー	2	40	―
ハンターナイフ	5	120	―
チタニウムダガー	10	240	―
セラミックナイフ	14	1600	―
レーザーナイフ	21	3200	―
プラズマダガー	25	3600	―
トルネードダガー	32	8300	体力＋2、使うと敵１体にヒューンの効果
ラコニアダガー	39	9400	―
マーレイダガー	60	15800	防御力＋10、使うとラフォイエの効果

長 剣

装備可能者はルディのみ。両手用の武器だ。攻撃力が高く、かなり使える。後半に登場するもののほとんどに、さまざまな追加効果が設定されている

名称	攻撃力	価格	追加効果
スチールソード	14	280	防御力＋2
チタニウムソード	29	560	防御力＋5
セラミックソード	43	3600	防御力＋7
レーザーソード	58	5400	防御力＋10
シャドウブレード	50	2	精神力－10、素早さ－5、器用さ－10
プラズマソード	70	8700	防御力＋12
フレイムソード	81	12900	体力＋4、防御力＋15、使うとフレエリの効果
ラコニアソード	103	20400	器用さ＋10、防御力＋19
ガーディアンソード	112	25100	体力＋10、器用さ＋10、防御力＋22
アリサの剣	1	500	―

スライサー

装備可能者はライラとシェスの２人のみ。片手用の武器で、両手に１つずつ装備するかは、好みの分かれるところだ。敵全体に攻撃できる代わり、攻撃力は低め

名称	攻撃力	価格	追加効果
ブーメラン	1	80	―
スライサー	4	160	―

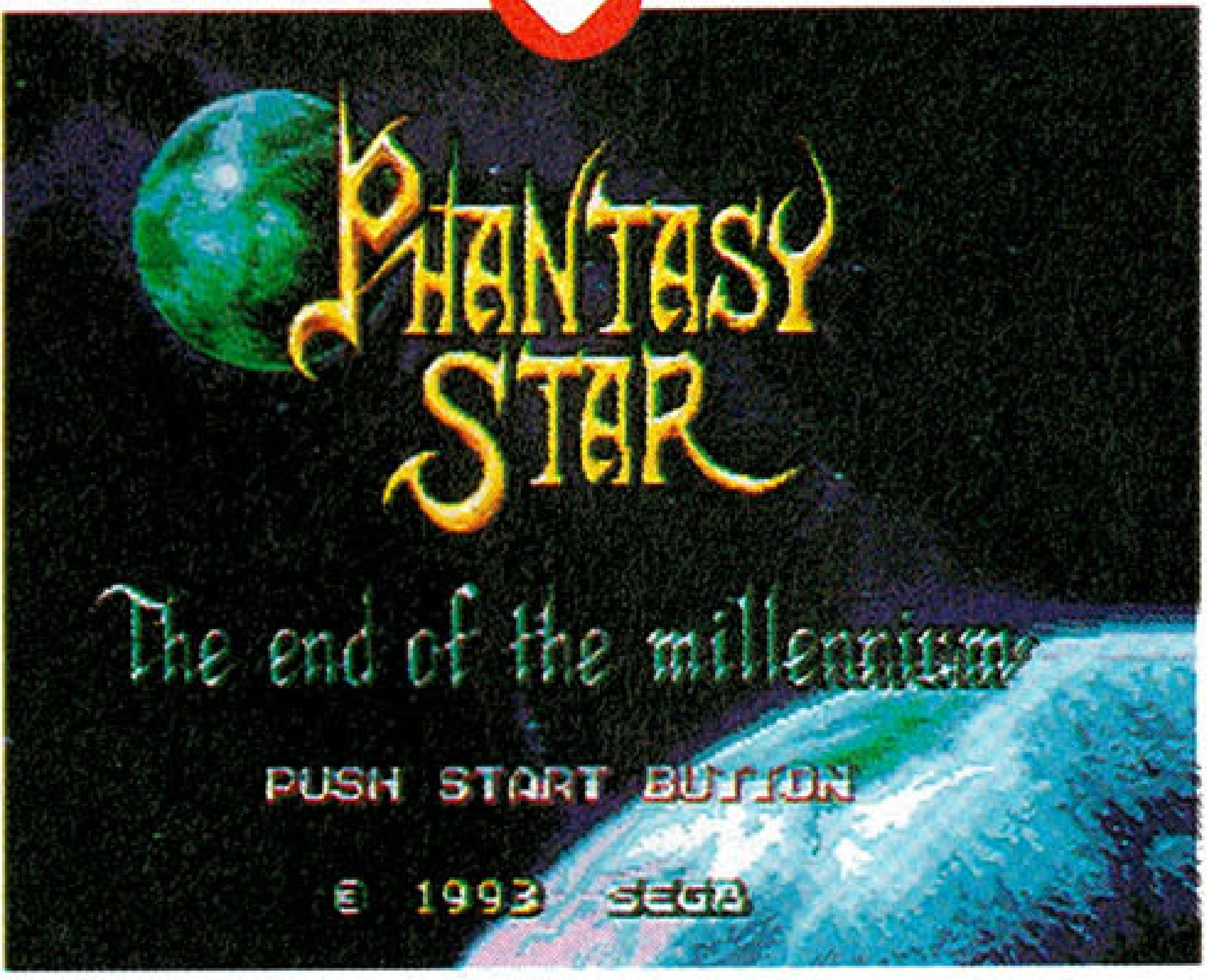
MD ファンタシースター ～千年紀の終わりに～ ★★★★☆

一曲即発サウンドテスト

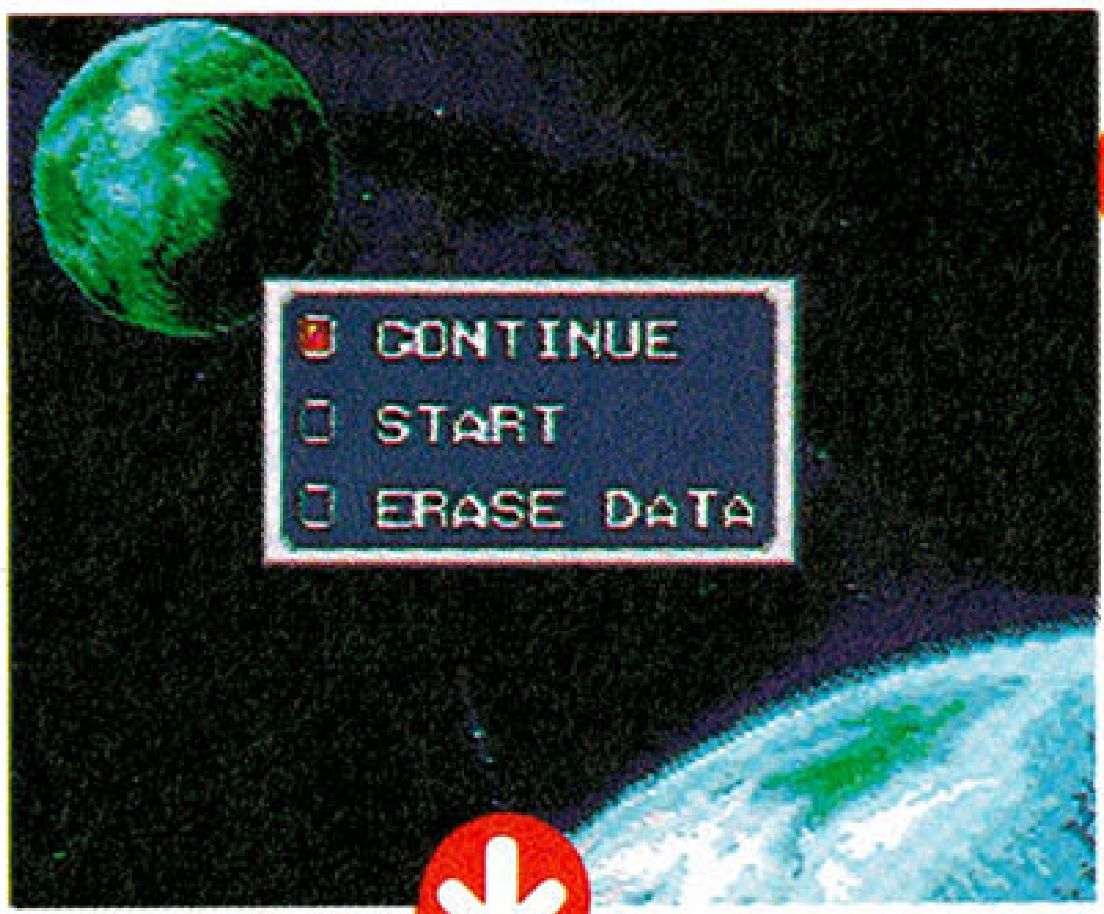
兵庫県
さなりあ樹来

ゲーム中に流れる曲が楽しめるサウンドテストだ。まず、ゲームを一度クリアする。そして、CONTINUE、START、ERASE DATAの選択画面でBを押そう。一曲即発とタイトルが付いたサウンドテスト画面が現れる。聴きたい曲を方向ボタンで選び、Cを押すと曲がスタートする。

一度ゲームをクリアする

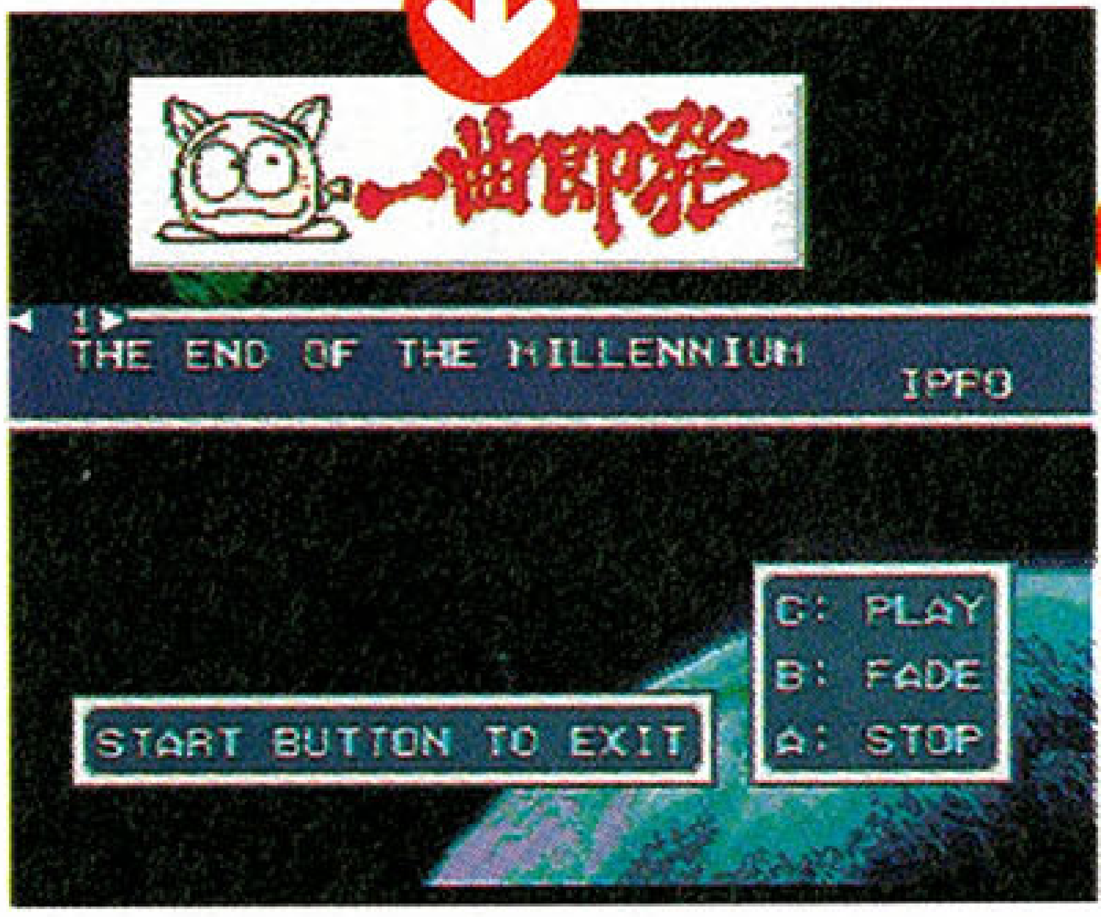

PHANTASY STAR
The end of the millennium
PUSH START BUTTON
© 1993 SEGA

⬆タイトル画面でスタートを押して、画面を切り換えよう

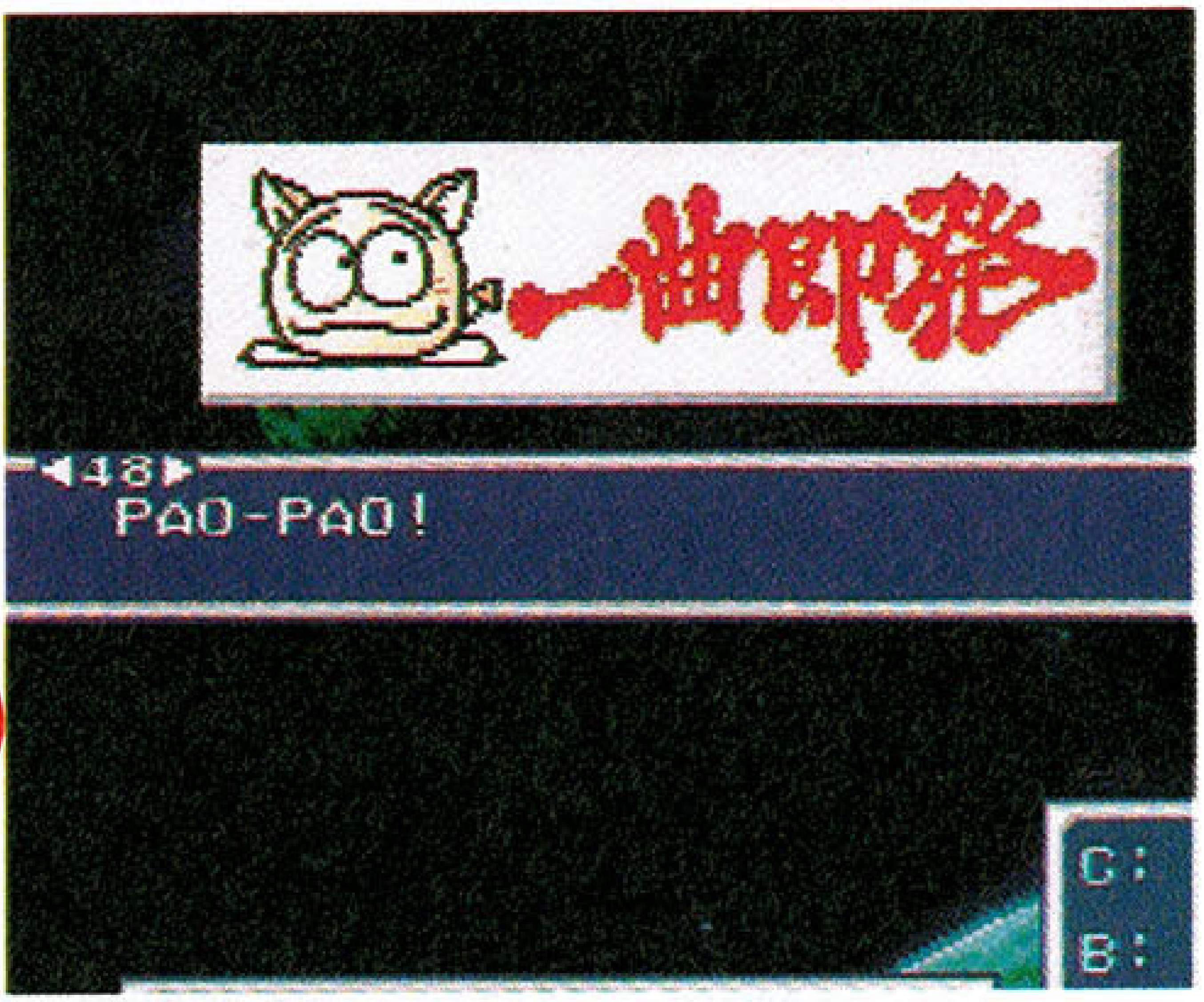

CONTINUE
START
ERASE DATA

➡この画面で下記の操作を実行する

Bを押す


一曲即発
1
THE END OF THE MILLENNIUM
IPP8
C: PLAY
B: FADE
A: STOP
START BUTTON TO EXIT

➡サウンドテスト画面に切り替わるぞ


一曲即発
48
PAO-PAO!
C:
B:

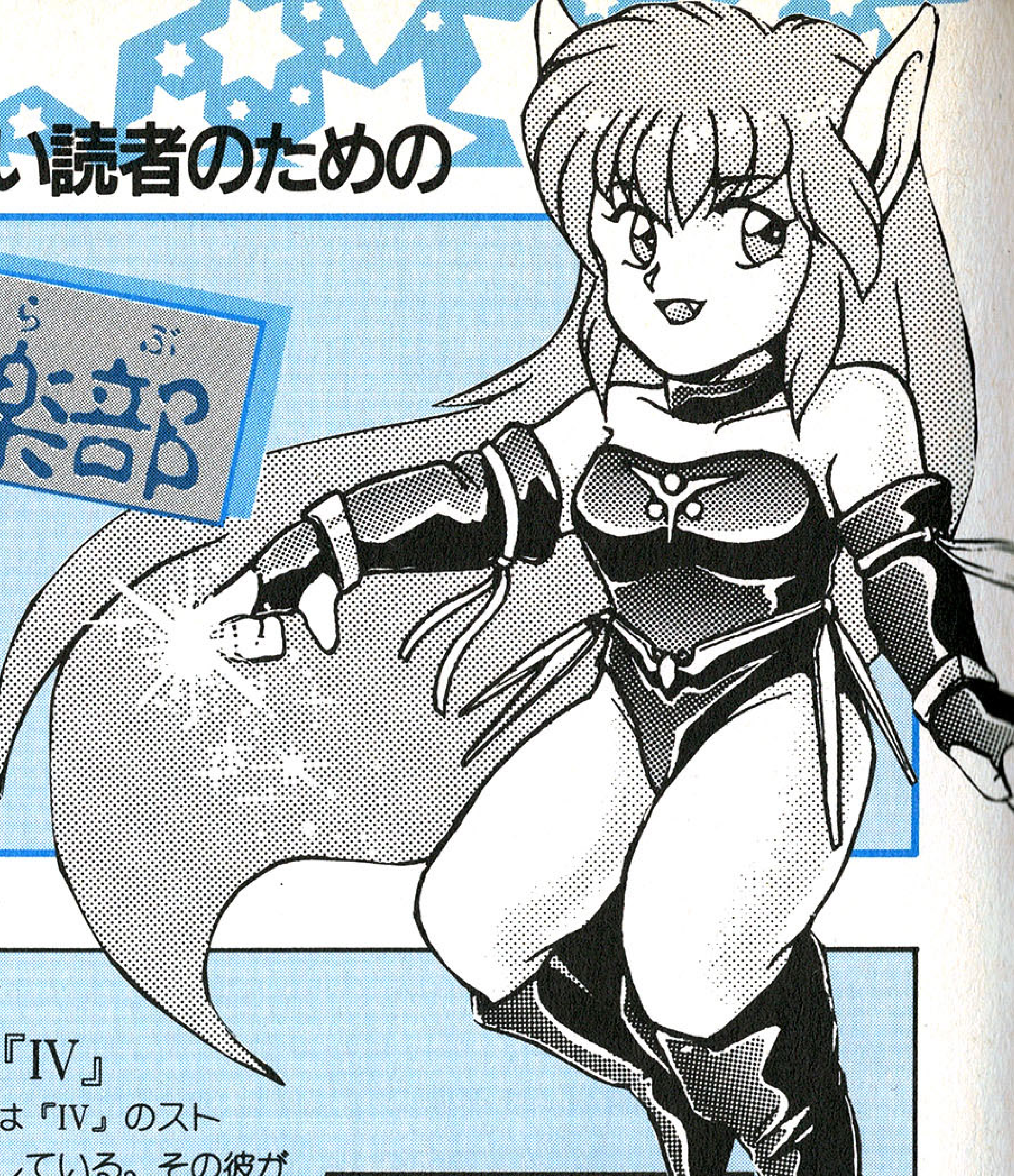
⬆好きな曲を好きなだけ堪能しよう。48番はなぜか、かの有名な『ファンタジーゾーン』の音楽が流れる

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターIV

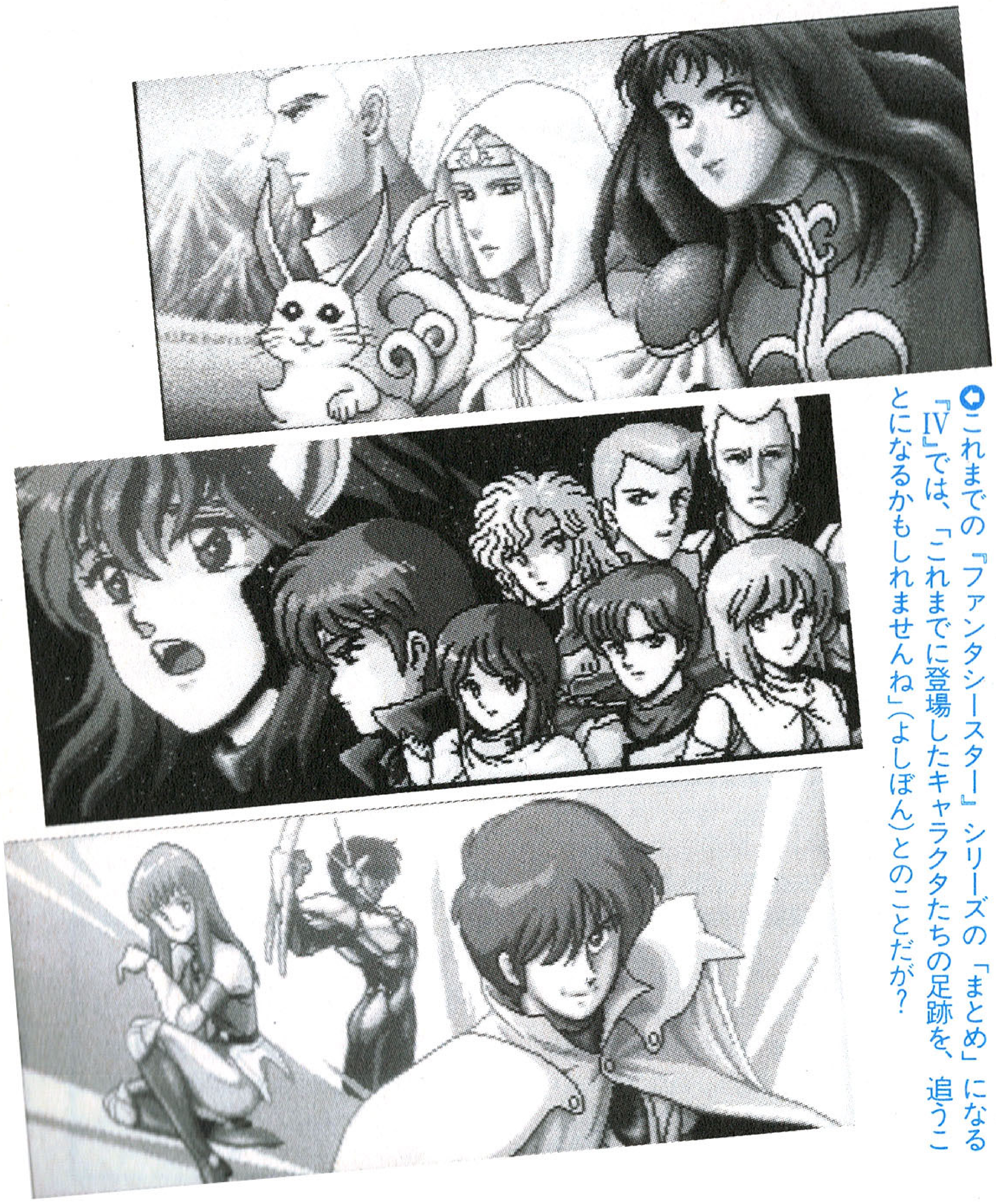
新連載



今月から始まったこのコーナーは、セガの『ファンタシースター（略してPSともいう）』シリーズの情報を、開発スタッフの方に参加していただいて紹介してゆくページだ。もちろん、最新作の『PSIV』の最新情報もどんどん紹介するぞ。

発売日 開発状況は？ 内容は？ 『IV』について よしぼん氏に聞く

今回は、『III』から2年以上の月日を経て、ようやく開発が始められた『ファンタシースターIV』について、開発スタッフの1人であるよしぼん氏に現在の開発状況などを聞いてみた。また、『IV』を「'92東京おもちゃショー」で初公開するために制作された画面を、よしぼん氏の説明を付けて再紹介。それぞれの画面には、当然ながら『IV』に関する重要なポイントが、いくつも秘められているんだ。



◆これまでの『ファンタシースター』シリーズの「まとめ」になる『IV』では、「これまでに登場したキャラクタたちの足跡を、追うことになるかもしれませんね」（よしぼん）とのことだが？

風呂場で生まれた『IV』

よしぼん氏は『IV』のストーリーを担当している。その彼が今回の『IV』のストーリーを考えたのが、何と風呂場。「IVを作るとしたら、こうしよう」と考えていたある日、ハッと風呂場で名案が浮かんだ。その時の案をスケッチブックに描いておいたのが、今回のストーリー案になったんだ。

PHANTASY STAR IV

◆風呂場で描いた空想が、実現したわけだね

開発は始まったばかり

編集部 現在の開発状況ですが、具体的にはどうですか？

よしぼん 詳しくはまだ内緒ですが、サウンドとかの打ち合せをして、合成音の数などゲーム中での具体的な「数」を現在決めているところですね。

編集部 現時点で、発売日はいつごろを見ていますか？

よしぼん 年内はないです（笑）。ゲームの開発自体が最近始まったばかりですので、現段階で発売日がいつになるかは今のところまだ未定ですね。

編集部 すると、容量などもまだ決まっては…。

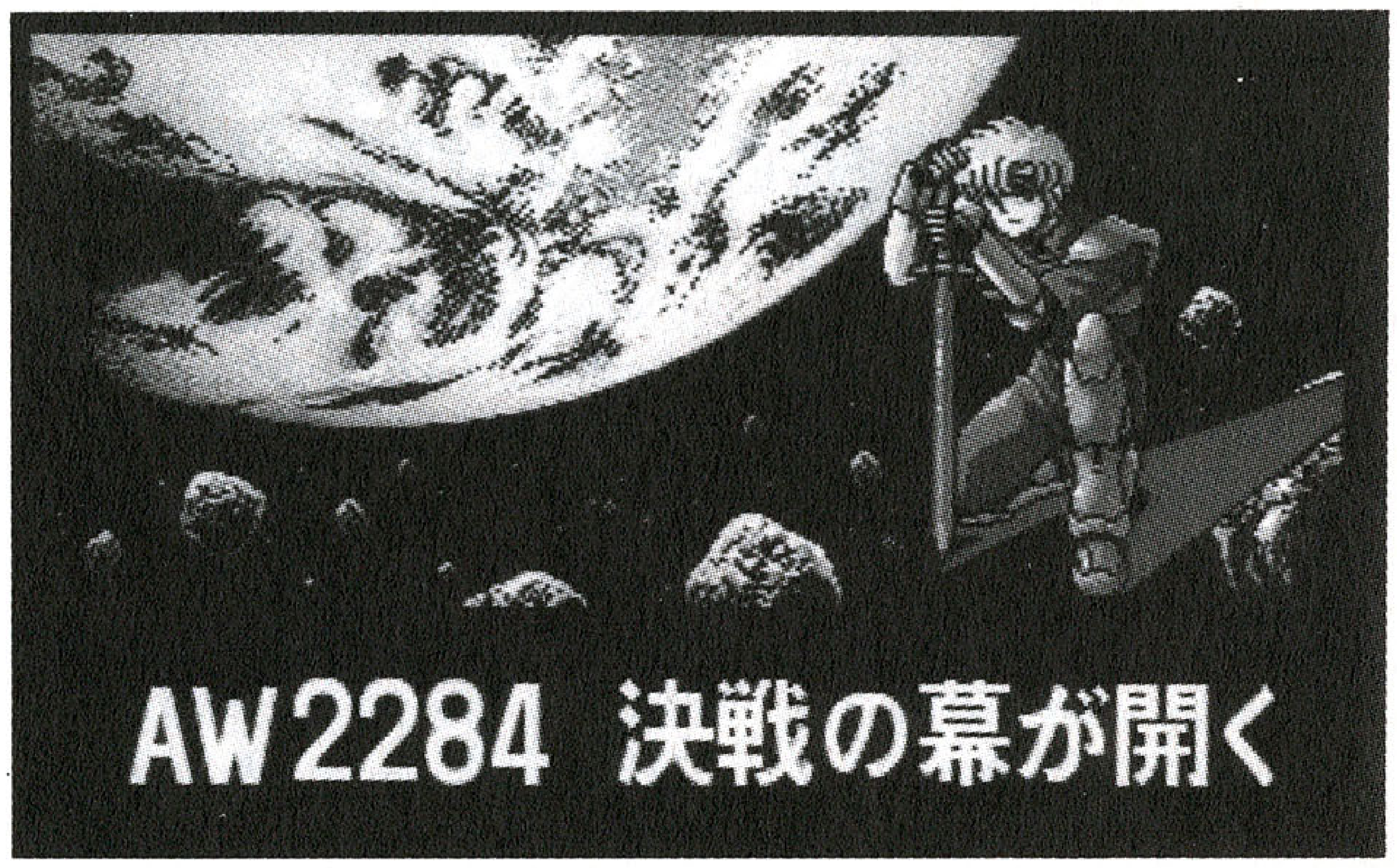
よしぼん それも今のところ全然決定されていません。

『IV』はこんなゲーム？

編集部 『IV』のゲーム内容は、一体どんな感じになりますか。

よしぼん そうですね、『II』が『IV』の舞台であるアルゴルを扱った最後のシリーズなので、その影響は強いですね。破壊されたパルマ星は当然なくなったでしょうし、マザーブレインも壊れちゃったので、当然、人々の生活も悪くなっているんじゃないかと…。

編集部 『II』の最後は、キャラクタ全員が最後の敵に飛び込んで



◆この星は何？ 「これはデゾリス星です。『IV』でも彼らはウソつきです」（よしぼん）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターⅣ

連載第二回

『ファンタシースターⅣ』の情報を中心に、シリーズのことなら何でも紹介してゆこうというのがこのコーナー。今回からは、シリーズ中に登場した「イイ味だしてるシリーズのワキ役」の誕生秘話を紹介するぞ。リクエストがあれば教えてね。

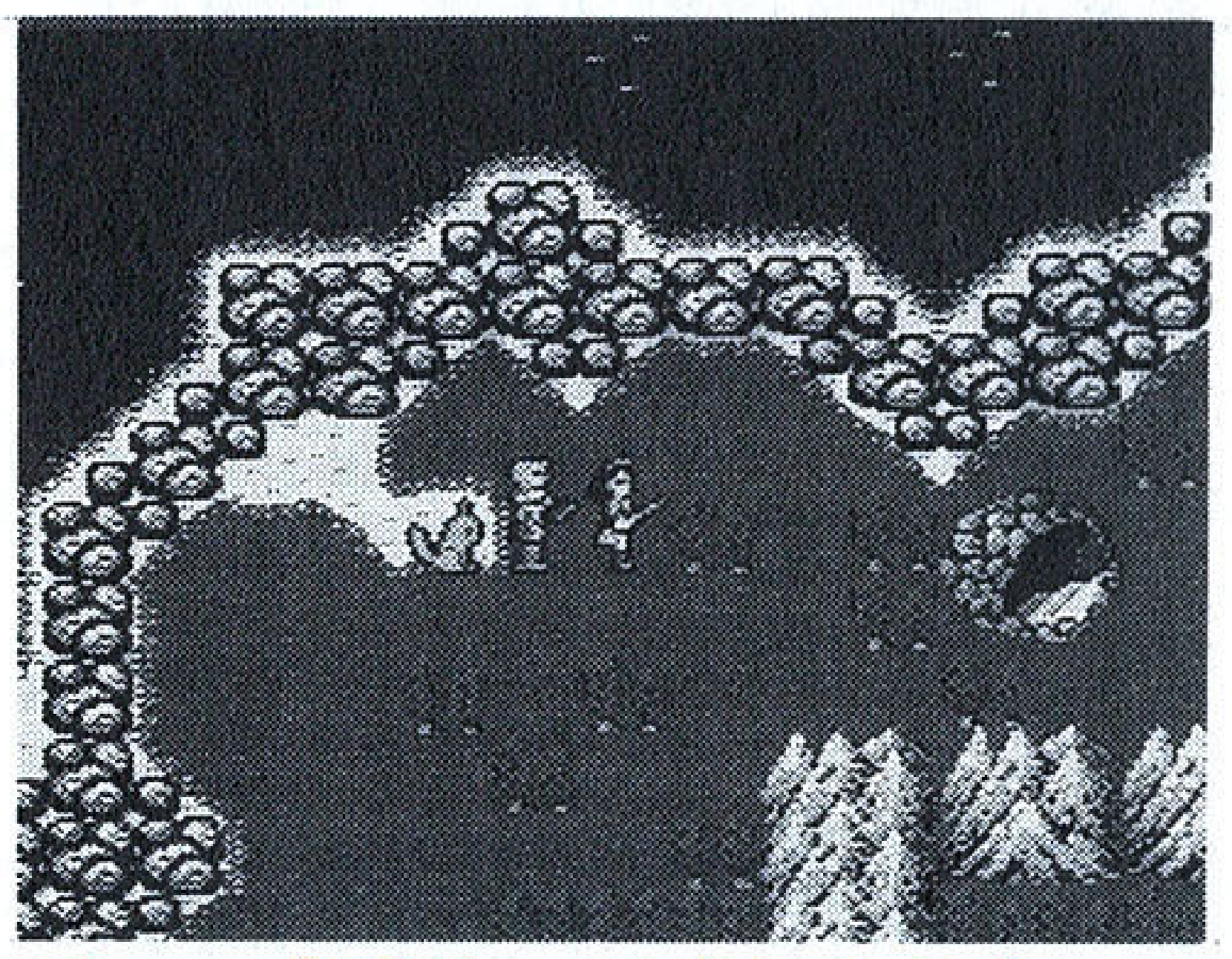
いよいよ画面制作が開始!! 先月に続いてゲーム内容を聞く

前号に引き続き、今回も『ファンタシースターⅣ』のゲーム内容などを、開発スタッフの方に聞いてみました。ちなみに今回のインタビュー参加者は、フェニックス・りえさん、よしぼんさん、今回初登場のサウンド担当のIPPOさんの3人になります。

画面制作開始

編集部　現在のゲームの開発状況はどうでしょうか？

よしぼん　紙に書く仕事は一段落しましたので、いよいよテスト的なグラフィックを作り始めて、実際に動かしてみています。



マップは『Ⅰ』のようになる？

編集部　本格的にゲーム画面の制作を始めたと？

よしぼん　でも、現在作っているグラフィックは、製品版では使用しませんが。あと、実際に使うであろうフィールドマップの絵を、描き始めているというところです。

『Ⅰ』のようなマップ

編集部　『Ⅳ』のフィールドマップは、どんなものになりますか？

りえ　おそらく、『Ⅰ』のような大陸マップになりますね。『Ⅲ』の宇宙船の中のような「区切られた」形ではなく、島のような自然な形で分けられることになりますね。

『Ⅱ』より多い敵

編集部　敵モンスターの数などはまだ決まっていませんか？

よしぼん　具体的な数はまだ未定ですが、『Ⅱ』よりは大幅に多くなりますよ。

りえ　それで、バイオモンスター系とメカ系、あとは魔物系などが出るなあ、と。

編集部　戦闘部分で公表できる要素は何かありますか？

よしぼん　1つだけ言うと、戦闘時の選択コマンドは、アイコンを使用します。

一新されるサウンド

編集部　IPPOさんは『Ⅲ』のサウンド制作を担当していますが、『Ⅳ』のサウンドには何か関連性をつけたりしますか？

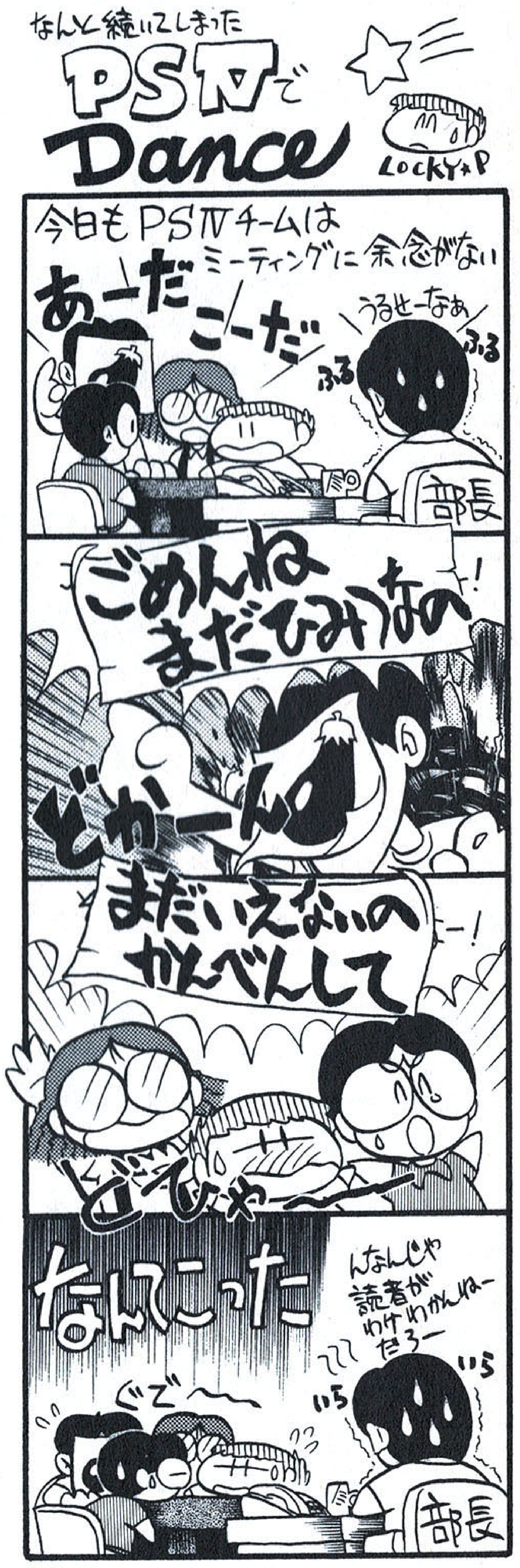
IPPO　特徴は全然変わります。『Ⅲ』は、わりと静かなものが多かったので、『Ⅳ』はハデにゆくぞと。『Ⅲ』は、サウンドの開発期間が短かったので、出来なかったことが多かったんです。だから、『Ⅳ』ではその復讐を…（笑）。

編集部　『Ⅳ』がこれまでのシリーズの「まとめ」にあたるということで、サウンド面で何か意識した点はありますか？

IPPO　過去のシリーズに関連した音のサービスはありますよ。

編集部　読者の方に何か一言お願いします。

IPPO　『Ⅳ』のサウンドは、1つのシーンの中でよりいっそう一体感のあるようなものにしたいと思います。



ファンタシースターのワキ役誕生秘話

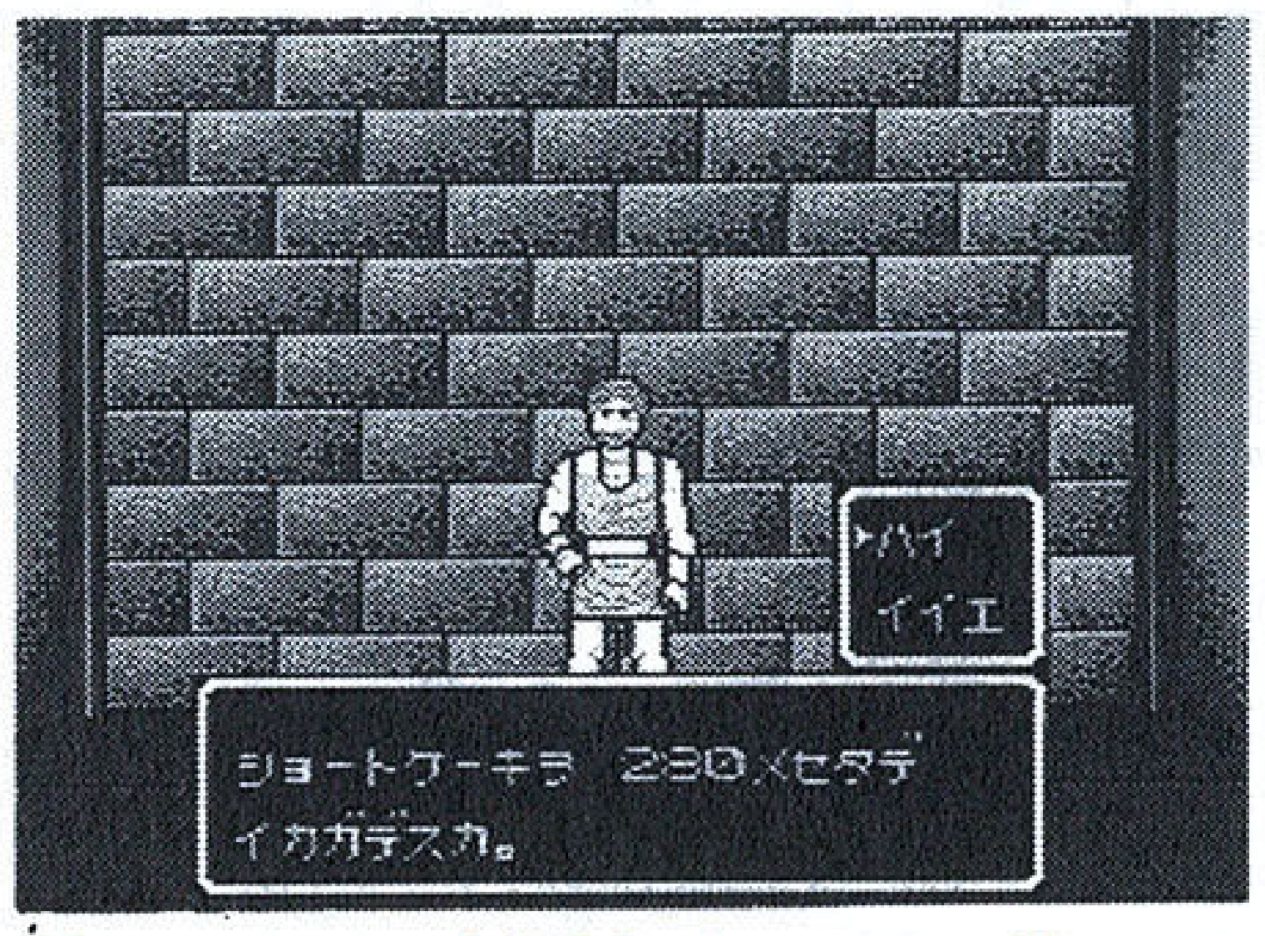
『Ⅰ』のケーキ屋さん

キャラクタ説明…『ファンタシースター』の、とある洞窟の最下層で、アイテムになる「ケーキ」を売っている。

りえ　私は最初、そこにケーキ屋があるなんて知らなかったんです。モタビア総督への「貢ぎ物」を何にしようかと考えていたときに、誰か冗談で「ケーキなんかどう？」といったのが「そうしよう」と、なったんじゃないかな。

よしぼん　よく考えると、彼は誰を相手に商売をしているんだろう。それに、材料の仕入れ方法は？　もしかしてモンスターを…（笑）。

りえ　そ、それだけは…（笑）。



ショートケーキヲ　280メセタデ
イカガデスカ。

このケーキ屋さんって一体…

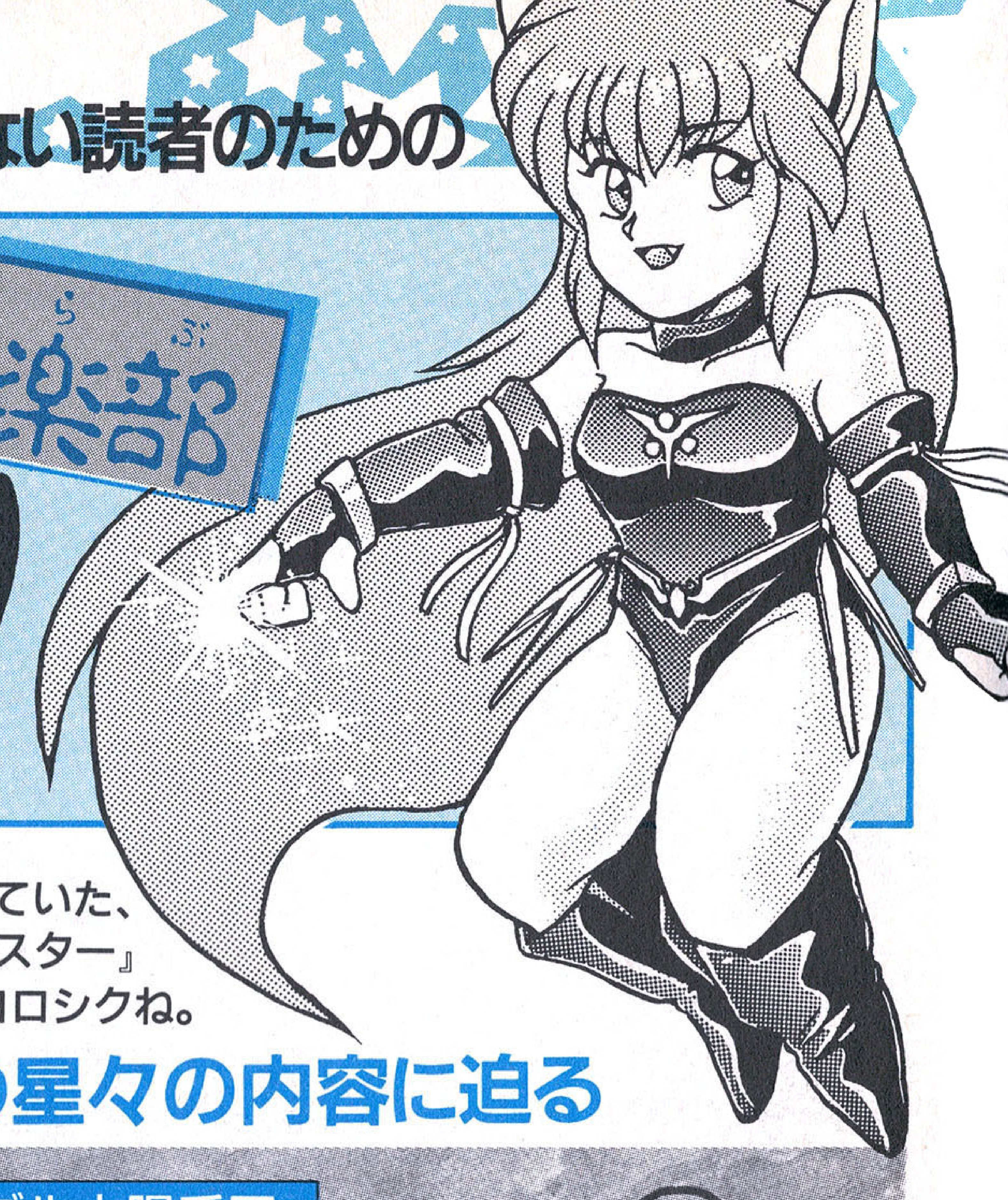
イラスト／よしぼん・LOCKY☆P（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターIV

連載第三回

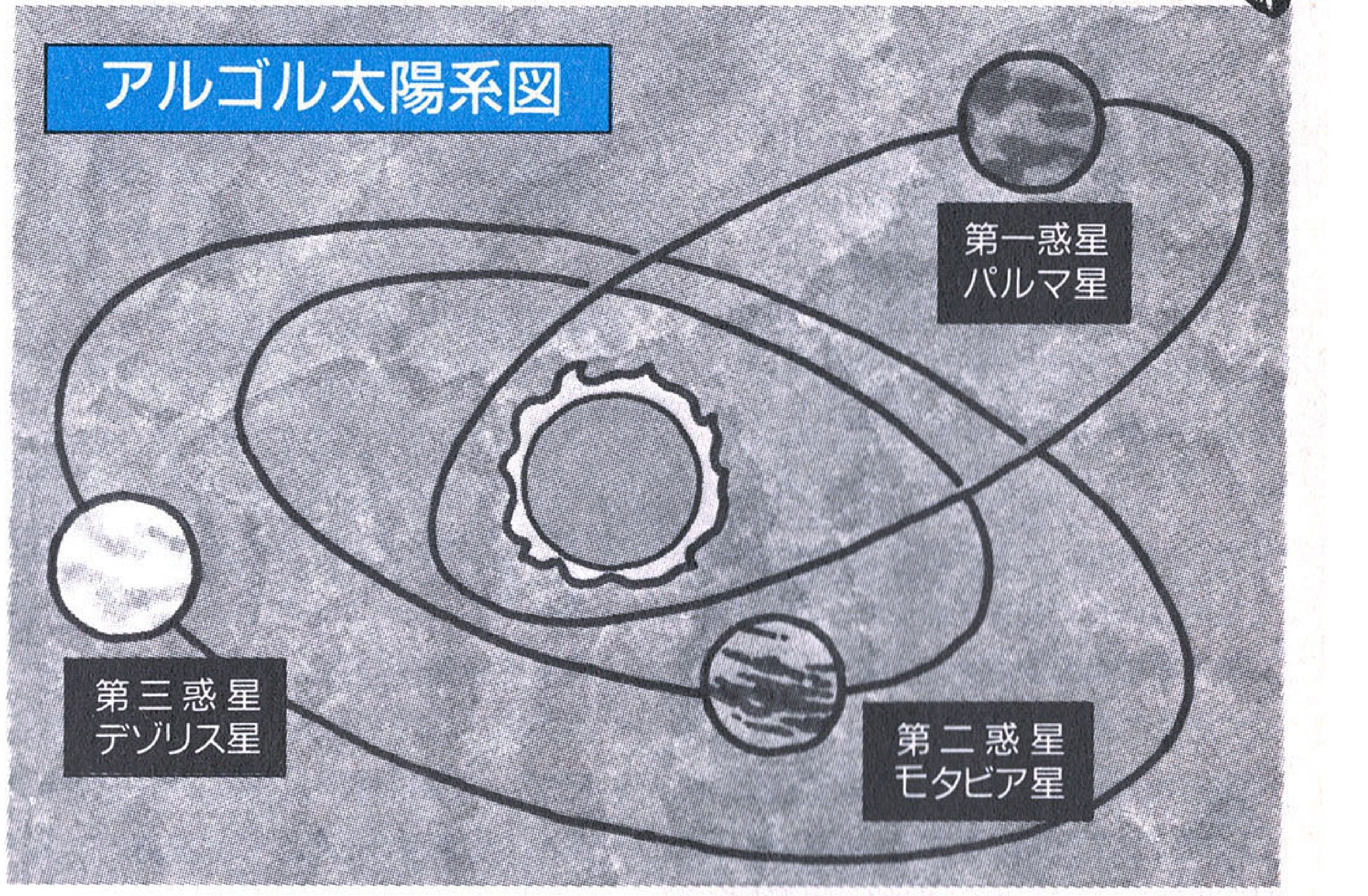


今回のファンタシースターⅣ倶楽部では、これまでその実態が謎につつまれていた、シリーズ中の舞台アルゴル太陽系について詳しく紹介。また『ファンタシースター』シリーズの意見やイラストを扱った読者コーナーを設立するので、みんなヨロシクね。

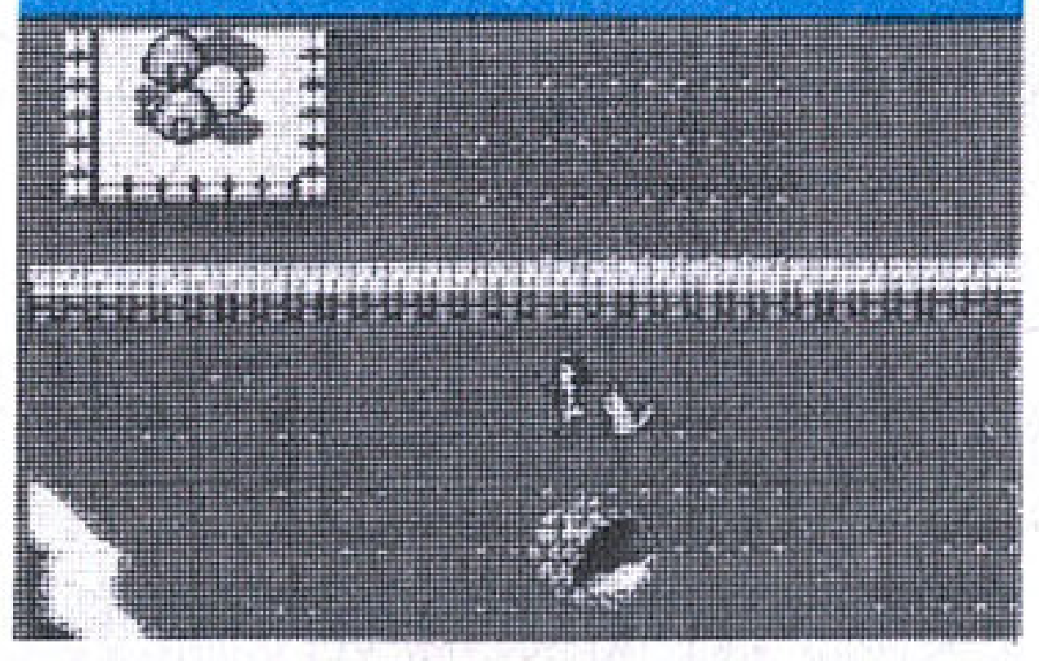
シリーズの舞台であるアルゴル太陽系その星々の内容に迫る

アルゴル太陽系とは、G型主系列星アルゴル星（太陽）と、その外周をまわる3つの惑星からなる太陽系。各惑星には知的生命体が生息していて、それぞれ独自の種の発生・進化をとげる。ゲーム中では、『Ⅰ』と『Ⅱ』の間にパルマ星とモタビア星の軌道が入れ替わっているが、これはアルゴル暦0843年に起きた3惑星が一直線にならぶ「合」の現象時、両惑星の重力干渉があって軌道が変化した結果。

アルゴル太陽系図

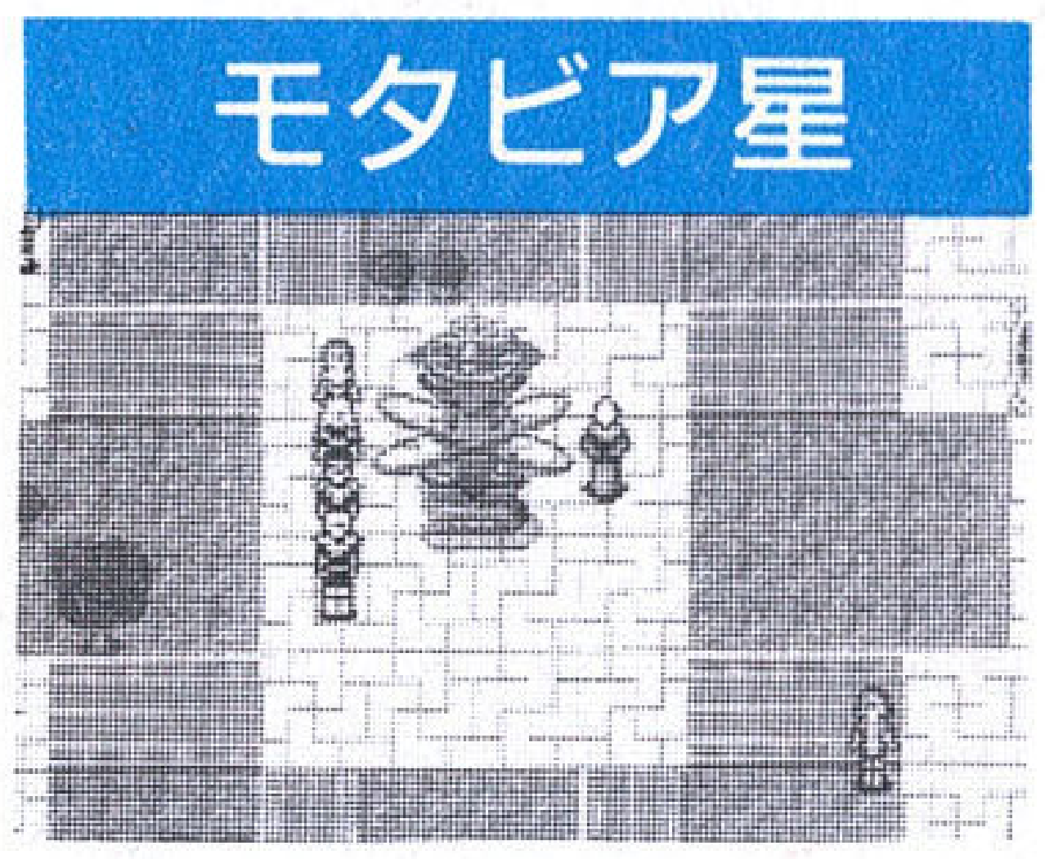

第一惑星
パルマ星
第三惑星
デゾリス星
第二惑星
モタビア星

パルマ星



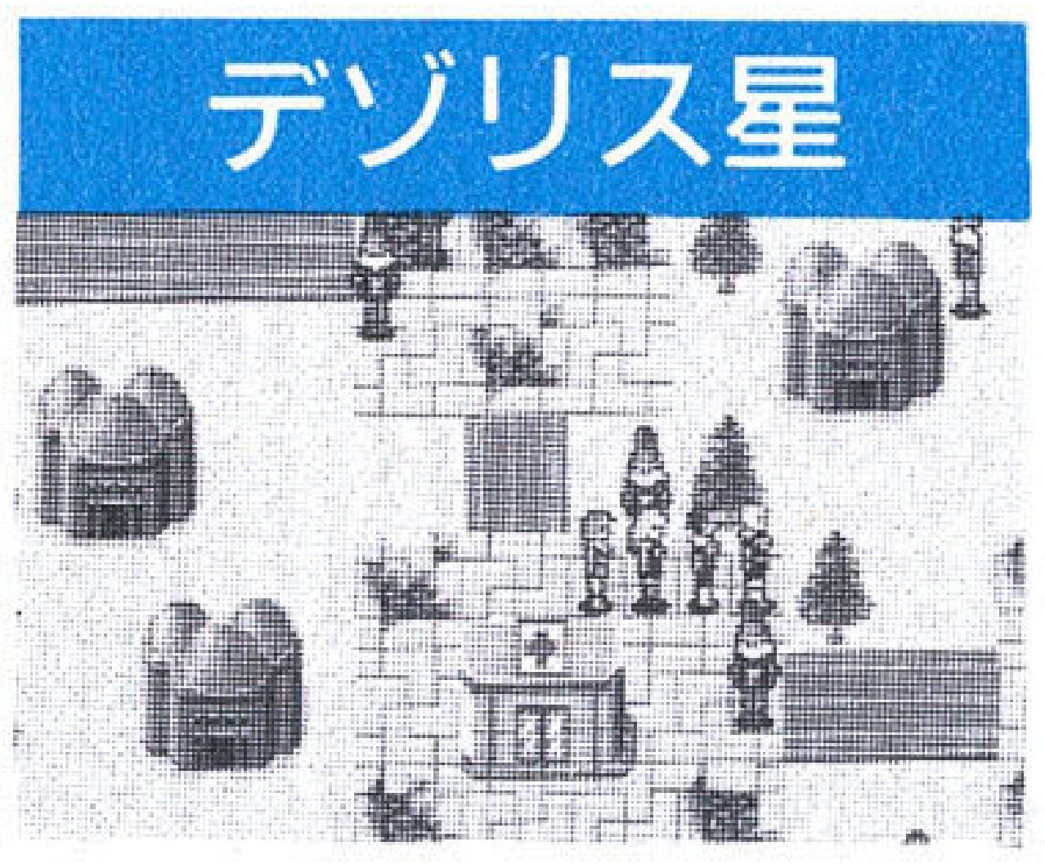
『Ⅰ』の舞台であるパルマ星は、地質、大気組成等の基礎条件から生態系まで、非常に地球に酷似した豊かな惑星。『Ⅰ』の当時は王朝制が敷かれていたが、「合」の現象によって都市は壊滅、王朝関係者も死に絶えて、それ以後は民主共和制をとる。その後、再び高度な科学技術文明を持つが、地球人類の陰謀で惑星は消滅。

モタビア星



もともとは、気候変化が激しく生命にとって過酷な砂漠だけの惑星であったが、パルマ人の入植計画と、それにともなうマザーブレインの導入によって緑豊かな惑星に生まれ変わった。3惑星の中でも特異な円周軌道を持っているために、パルマ科学界では原因を究明すべく調査をすすめているが、その結論はまだでていない。

デゾリス星



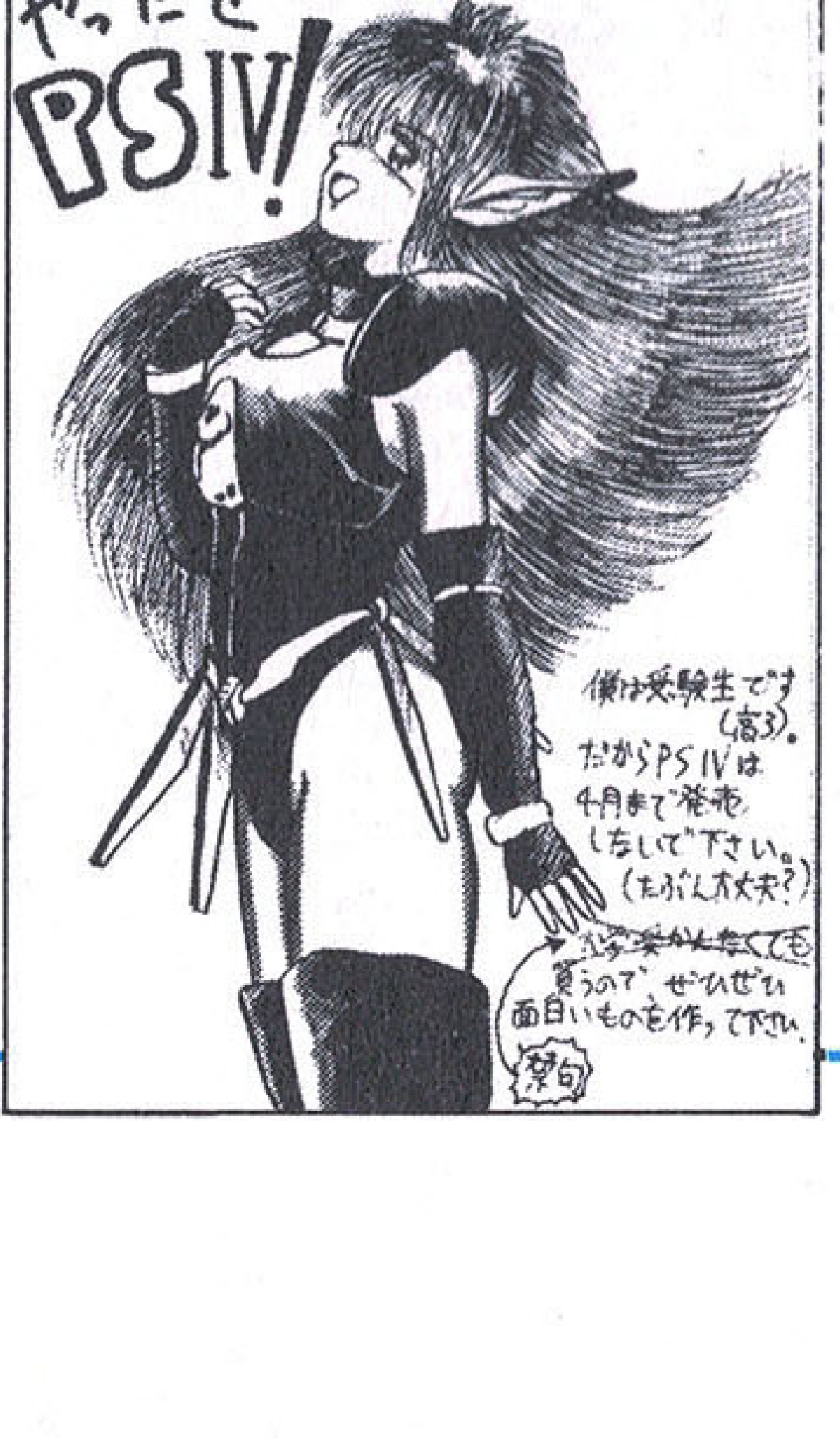
全表面積の90%以上が氷で覆われた、極寒の惑星。緑が少ないにもかかわらず、大気成分がパルマ星と変わらないので、かつて温暖な気候を持つ星であったと推測されている。地下には大規模なラコニア鉱脈を有していて、一時期にパルマ人の入植ラッシュを招いたが、坑内事故を起こしていらい、この星も忘れられつつある。

『Ⅳ』ではどうなる？

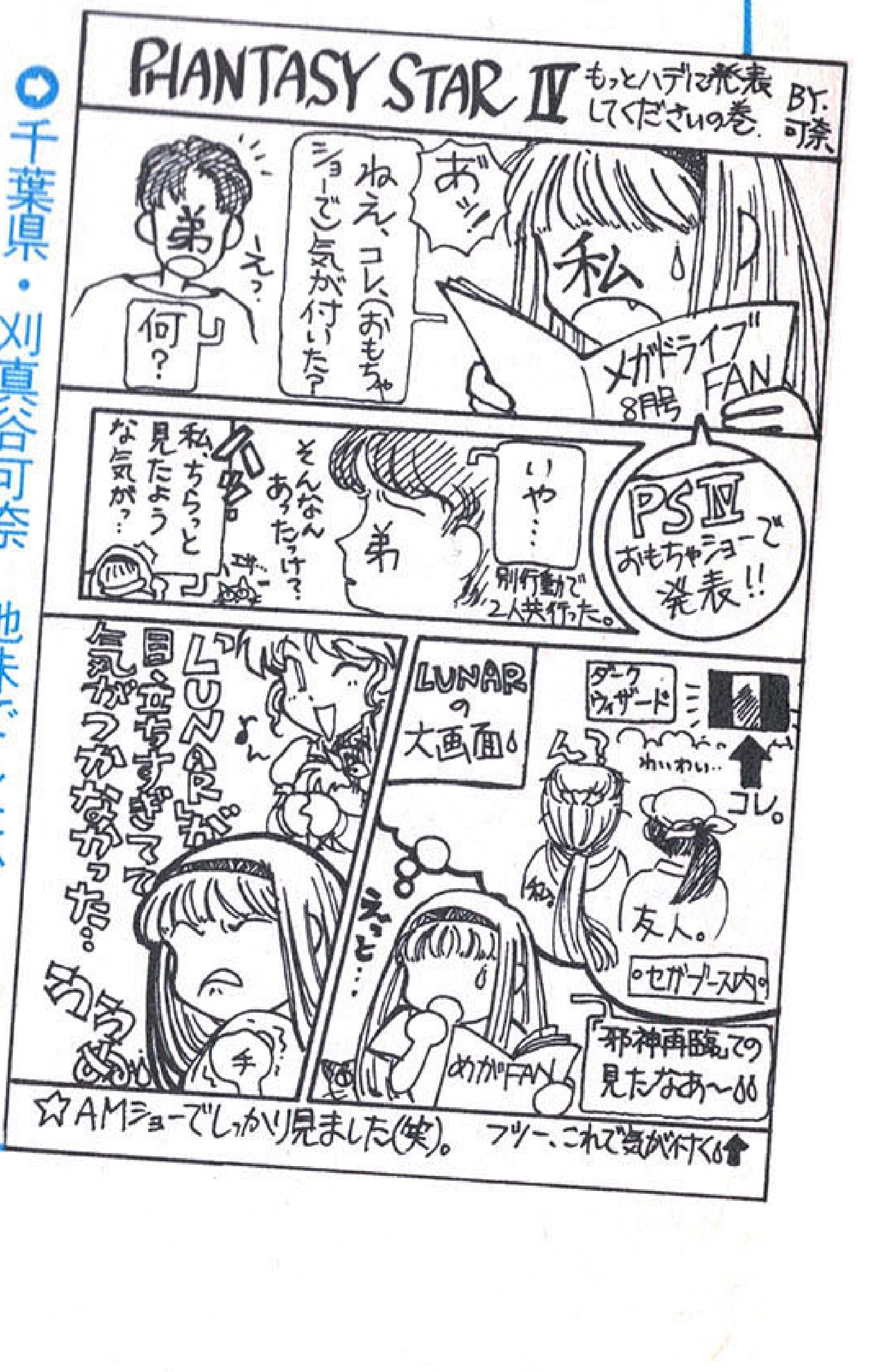
シリーズごとに変化してきたアルゴル太陽系。同じ舞台の『Ⅳ』では、一体どう変化するのか気になるよね。でも、残念ながら詳しい内容はまだ公表されてないんだ。開発スタッフのはなしでは、パルマ星が消滅してなくなったことだけは確か。だから、『Ⅳ』のゲームスタートはモタビア星かデゾリス星になる可能性が高い。しかし、これまでにも登場した人工衛星のような「第3の惑星」のような星が登場する可能性もあるわけだ。

「Ⅳ倶楽部」の読者コーナーを開設するぞ！

このコーナでは、毎回、読者のみんなから『ファンタシースター』シリーズに関する意見やイラストを募集していますが、ある程度の枚数があつまったので、次回から読者コーナーを開設したいと思います。このコーナーに寄せられた手紙は、原則として開発スタッフの方にも見せていますので、何か意見のある人は、どしどし手紙を送ってください。もしかすると、あなたの意見が『Ⅳ』の参考意見になるかも…。誌面に採用された手紙には開発スタッフのコメントがつくので楽しみにしていてね。


やったぜPSIV!
僕は受験生です（高3）。だからPSIVは4月まで発売しないで下さい。（たぶん大丈夫？）
[illegible]買うので、ぜひぜひ面白いものを作って下さい。
禁句

➡愛知県・浪人はイヤだ　私達と一緒に受験頑張ろう（開発・りえ）


PHANTASY STAR IV もっとハデに発表してくださいの巻 BY.可奈
おッ!!
私
ねえ、コレ（おもちゃショーで）気が付いた？
え？
弟
何？
メガドライブFAN 8月号
PS IV おもちゃショーで発表!!
いや…
別行動で2人共行った。
弟
そんなんあったっけ？
私、ちらっと見たような気が…
ダークウィザード
コレ。
わいわい…
ん？
LUNARの大画面
友人。
私
セガブース内
「邪神再臨」での見たなあ～
めがFAN
えっと…
LUNARが目立ちすぎてて気がつかなかった。
うぅぅ
手
☆AMショーでしっかり見ました(笑)。
フツー、これで気が付く!

➡千葉県・刈真谷可奈　地味でしたか？　ゲームはハデになる予定なので期待してね（開発・りえ）

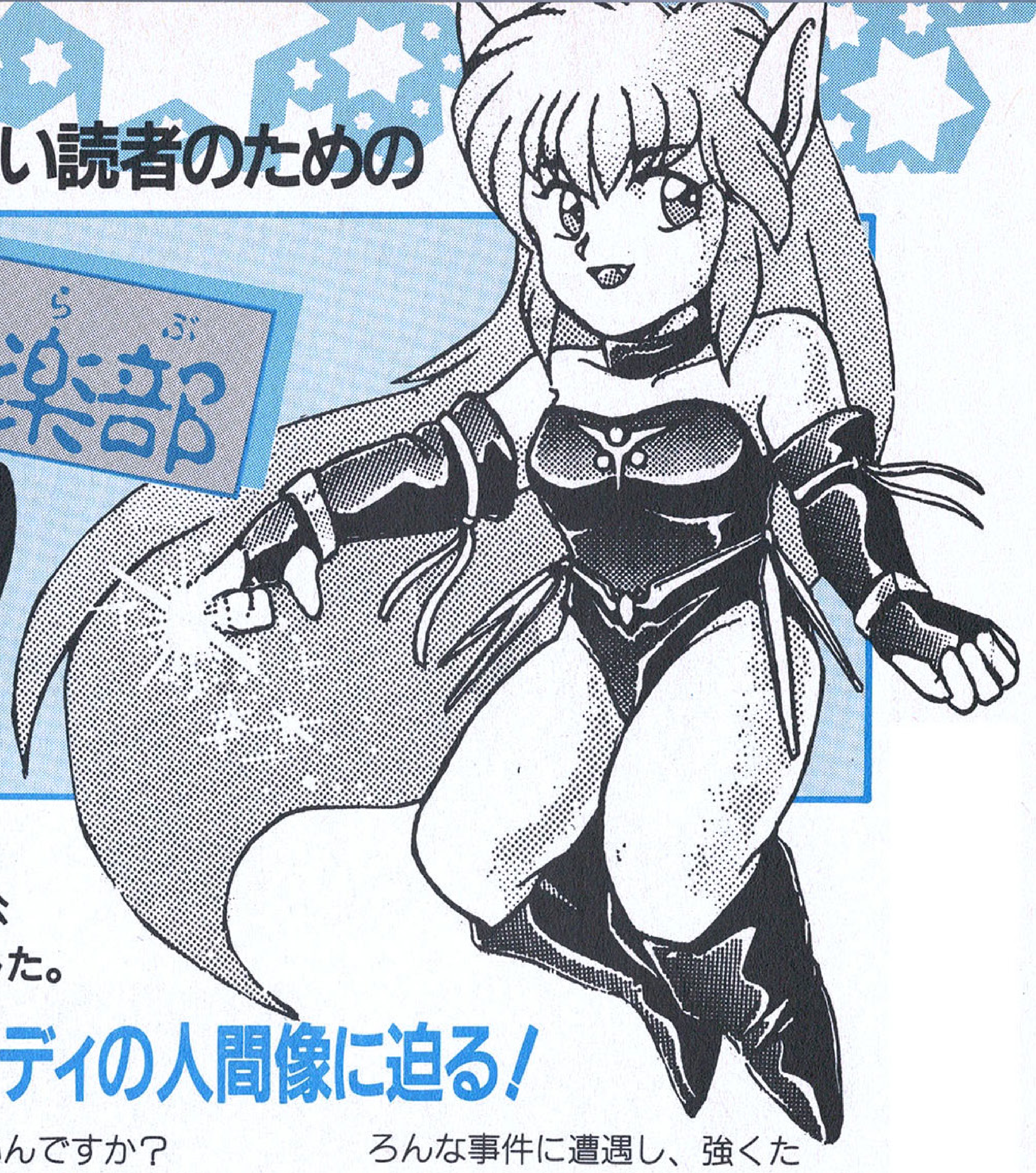
イラスト／よしぼん（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターⅣ

連載第四回



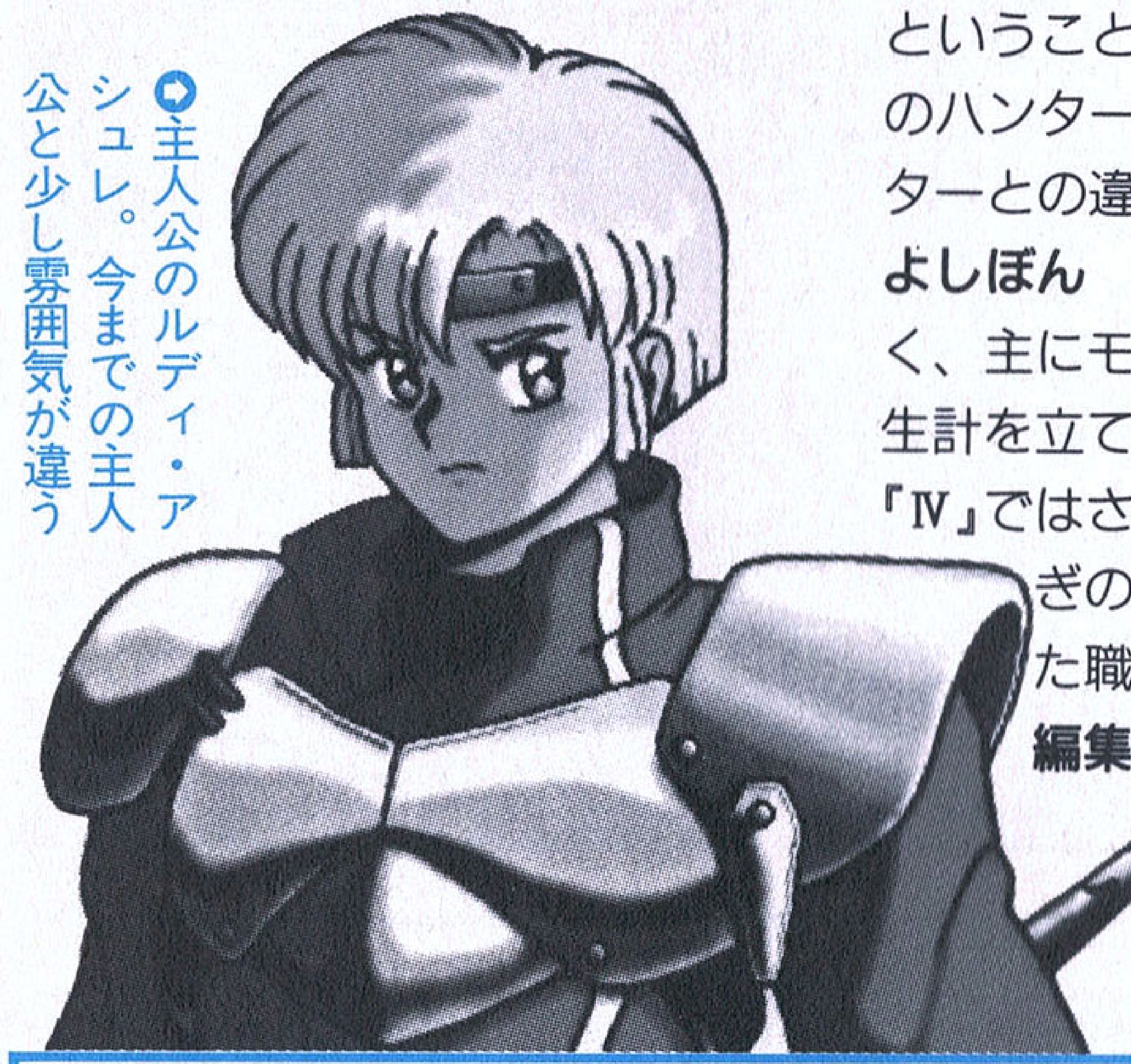
『ファンタシースターⅣ』の情報をいち早くみんなに伝えるこのコーナー。今回は、『ファンタシースターⅣ』の４人のメインキャラクタの中で、主人公となるルディ・アシュレにスポットを当てて、開発スタッフにインタビューした。

ついに発表された『Ⅳ』のメインキャラクタ、主人公ルディの人間像に迫る！

先月号で発表された『ファンタシースターⅣ』の４人のキャラクタ。今回は主人公となる、ルディ・アシュレについて、開発スタッフの１人、キャラデザインのよしぼん氏に聞いてみたぞ。

編集部　まず、主人公ルディ・アシュレはどんな少年なのか、簡単に聞かせてください。

よしぼん　幼い頃から天涯孤独で、3年前まで、子供だけの窃盗団のリーダーでした。でも、今はもうすっかり更生しております（笑）。



主人公のルディ・アシュレ。今までの主人公と少し雰囲気が違う

編集部　ルディの職業はハンターということですが、『Ⅳ』の世界でのハンターの役割や、『Ⅱ』のハンターとの違いはありますか？

よしぼん　『Ⅱ』のハンターと同じく、主にモンスターを狩ることで生計を立てている人のことですが、『Ⅳ』ではさらに、用心棒や賞金稼ぎのような意味あいを持った職業です。

編集部　イラストでルディはソードを持っていますが、『Ⅱ』のルドガーのように、銃火器は使わないんですか？

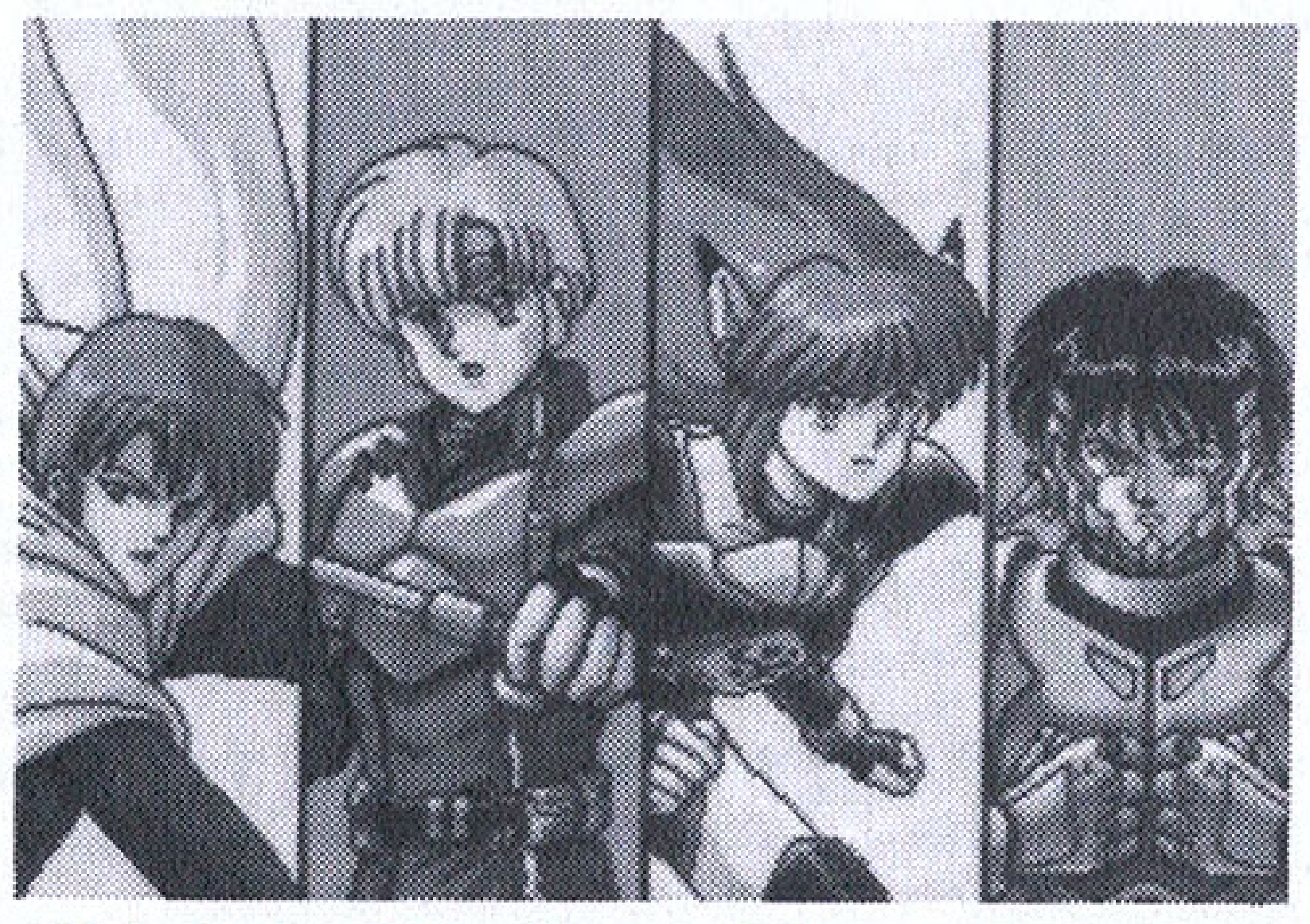
よしぼん　使いません。

編集部　……。今までのシリーズの主人公たちとは"ここが違う!!"といった、差別化はありますか？

よしぼん　まだまだ未熟で、成長過程にある少年というのがポイントですね。

編集部　最後に"ルディはこんなヤツだ"といった特徴などがあれば、聞かせてください。

よしぼん　16歳のガキ（笑）が、いろんな事件に遭遇し、強くたくましくなっていく…。そんな過程をしっかりと描くつもりです。



左からスレイ、ルディ、ファル、フォーレンのメインキャラの４人

キャラクタ誕生ウラ話

『Ⅳ』のキャラクタがこの世に誕生するまでには、だれも知らない、涙なくしては語れないスタッフの間で語り継がれるウラ話が存在するのだ。そんなお話を聞き出してしまおうというのが、このコーナーだ。

☆　　☆

編集部　ルディはどんなイメージでデザインされましたか？

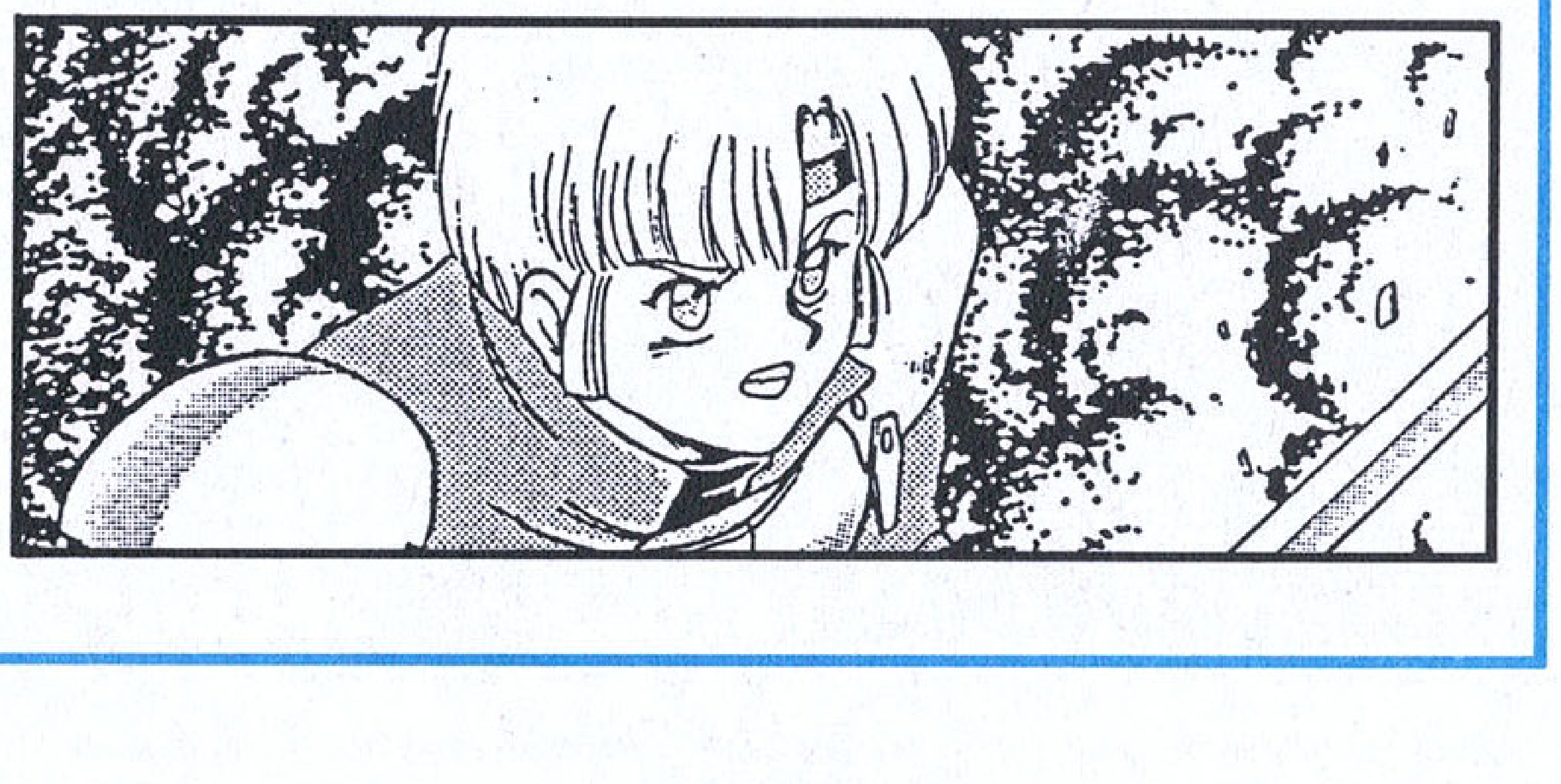
よしぼん　若くて、ちょっと生意気（笑）な少年をイメージしてデザインしました。

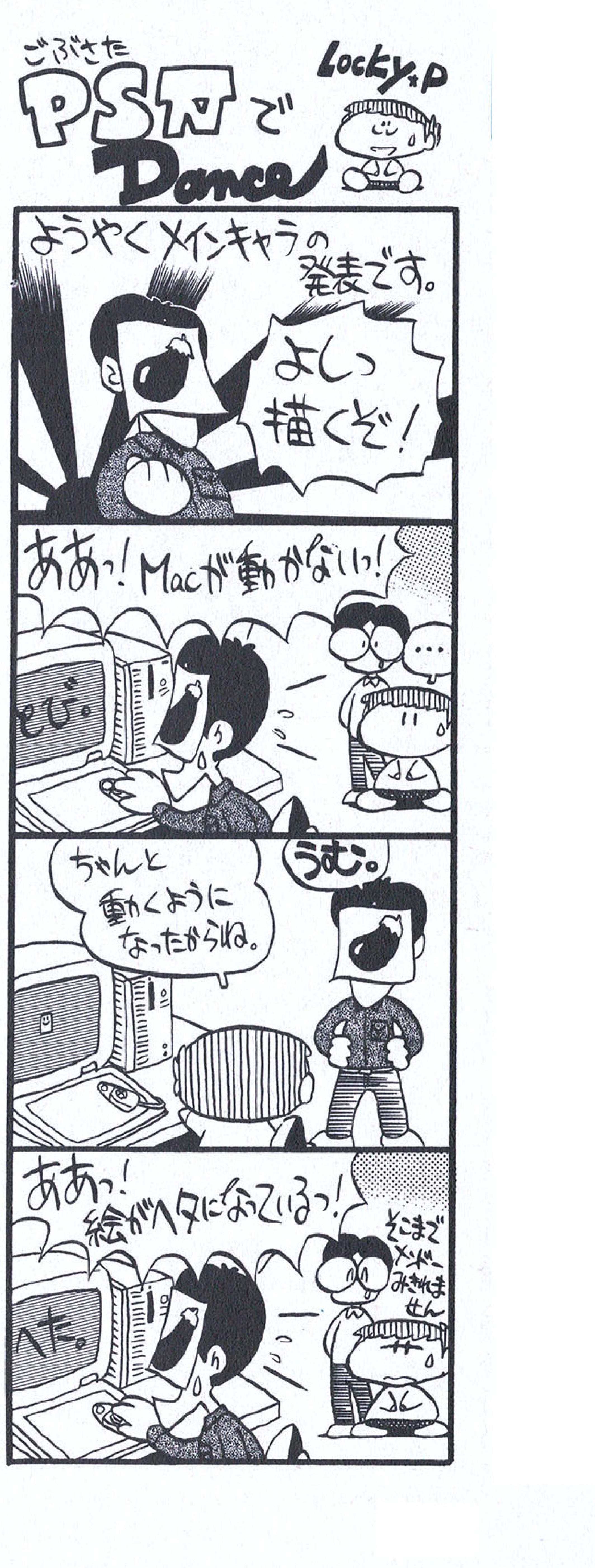
編集部　キャラクタをデザインするうえで、なにか苦労したことはありますか？

よしぼん　４人の中では、スレイの顔を描くのが自分でも苦手で（笑）。スレイの顔を描くときは、毎回苦労してますよ（笑）。

編集部　そのほかに、デザインするとき、こんなことがあった、こんなところがおもしろかった、なんてエピソードがあったら、聞かせてください。

よしぼん　そうですね、『ファンタシースター』シリーズに登場した、代表的なキャラクタのイメージを残しつつ、それをリファインしてデザインする作業がなかなかおもしろかったですね。




ごぶさた
PSⅣで
Dance
Locky☆P
ようやくメインキャラの発表です。
よしっ描くぞ！
ああっ！Macが動かないっ！
…
とび。
ちゃんと動くようになったからね。
うむっ。
ああっ！絵がヘタになってるっ！
そこまでメンドーみきれません
へた。

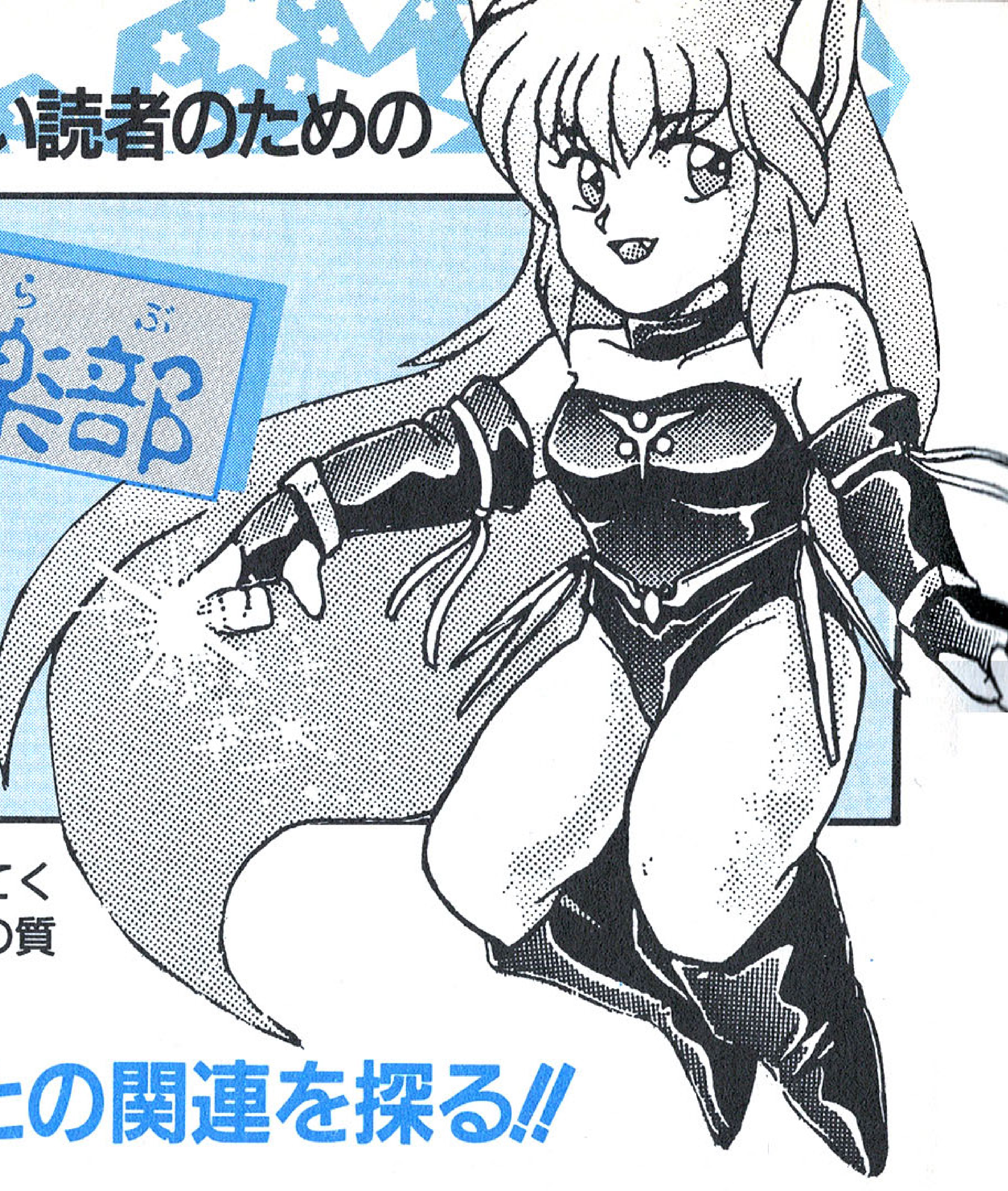
イラスト／よしぼん・LOCKY☆P（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部

ファンタシースターⅣ

連載第五回



このコーナー宛に集まる読者のみんなからの手紙には、「あのキャラクタは出てくるの？」「前作のストーリーとの関係は？」などの内容の手紙が多い。今回はその質問に答えるべく、前作と『Ⅳ』との関連を中心に聞いてみたぞ。

いままでの『ファンタシースター』シリーズとの関連を探る!!

いままでのシリーズの完結編ともいえる『ファンタシースターⅣ』だが、前作までのストーリーやキャラクタなど、今回の『Ⅳ』との関連を、開発スタッフに直撃インタビューを敢行した。

今までのキャラが登場!?

編集部　これまでの『ファンタシースター』シリーズが、『Ⅳ』ではどのように関わってきますか？

よしぼん　メインの設定を作ったのが『Ⅰ』ですから、当然のごとく『Ⅳ』においても、いろいろと影響はあるでしょう。『Ⅰ』だけではなく、『Ⅰ』と『Ⅱ』を１本の物語として『Ⅳ』のストーリーに関わってきます。

編集部　いままでのシリーズの足跡をたどるということですが？

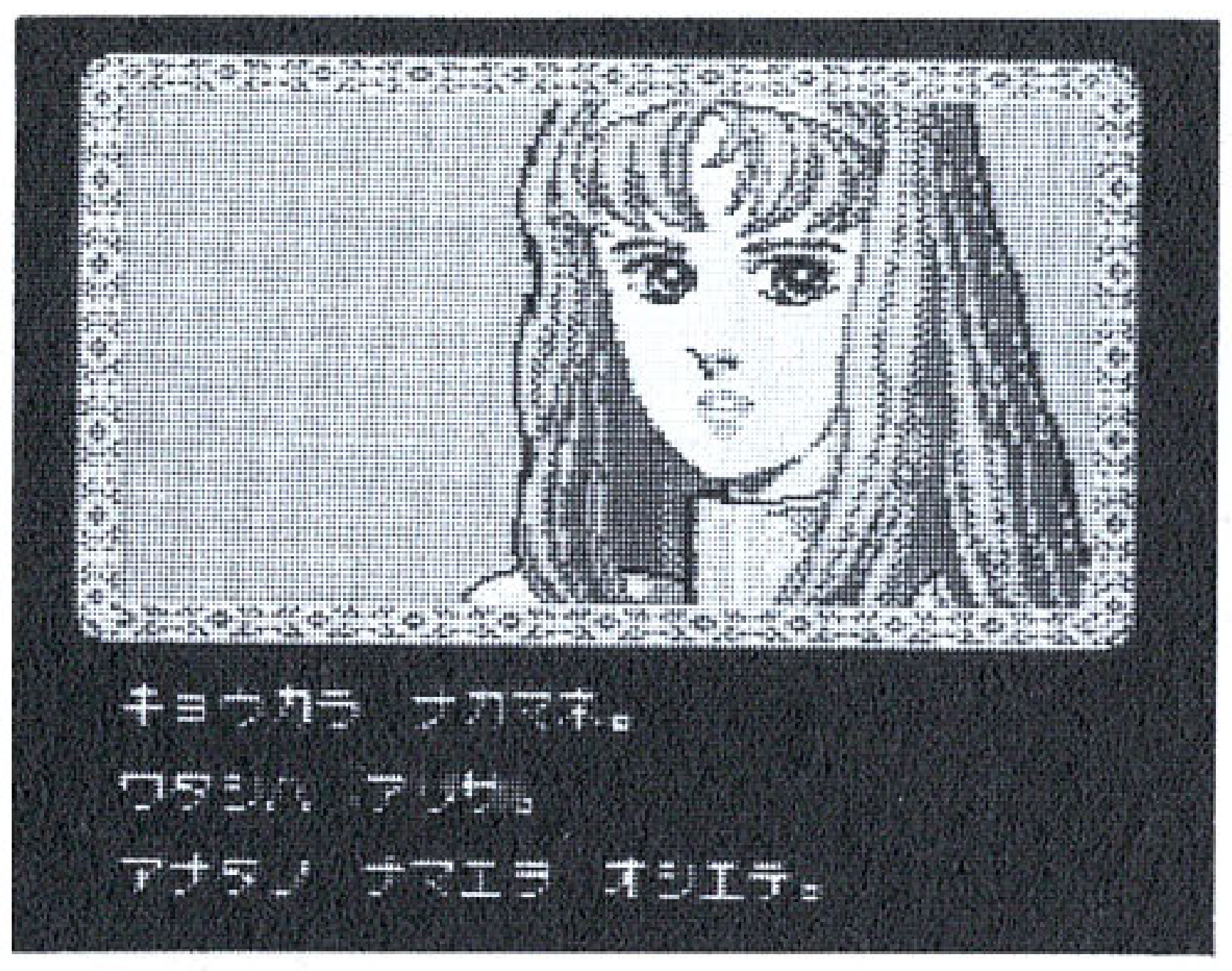
よしぼん　単純に前の物語をなぞるわけではありません。でも、あちこちに前のシリーズに関係のあることが出てきます。『Ⅰ』のアリサの話とかね。

編集部　『Ⅱ』のオープニングで、主人公の夢の中にアリサが登場しますが、そのようなかたちで？

よしぼん　そこまで直接的に、グラフィックで出ることはないんじゃないかと(笑)。まぁ、名前ぐらいはいろいろと出るでしょうね。本人は出ません。絶対に(笑)。

編集部　他に重要なキャラは？

よしぼん　『Ⅰ』のルツはかなり重要なポイントかな。でも、本人は絶対に出ませんよ(笑)。



キョウカラ ナカマネ。
ワタシハ アリサ。
アナタノ ナマエヲ オシエテ。

『Ⅰ』の主人公、アリサ。名前は出るけど姿は出ないのだ。残念

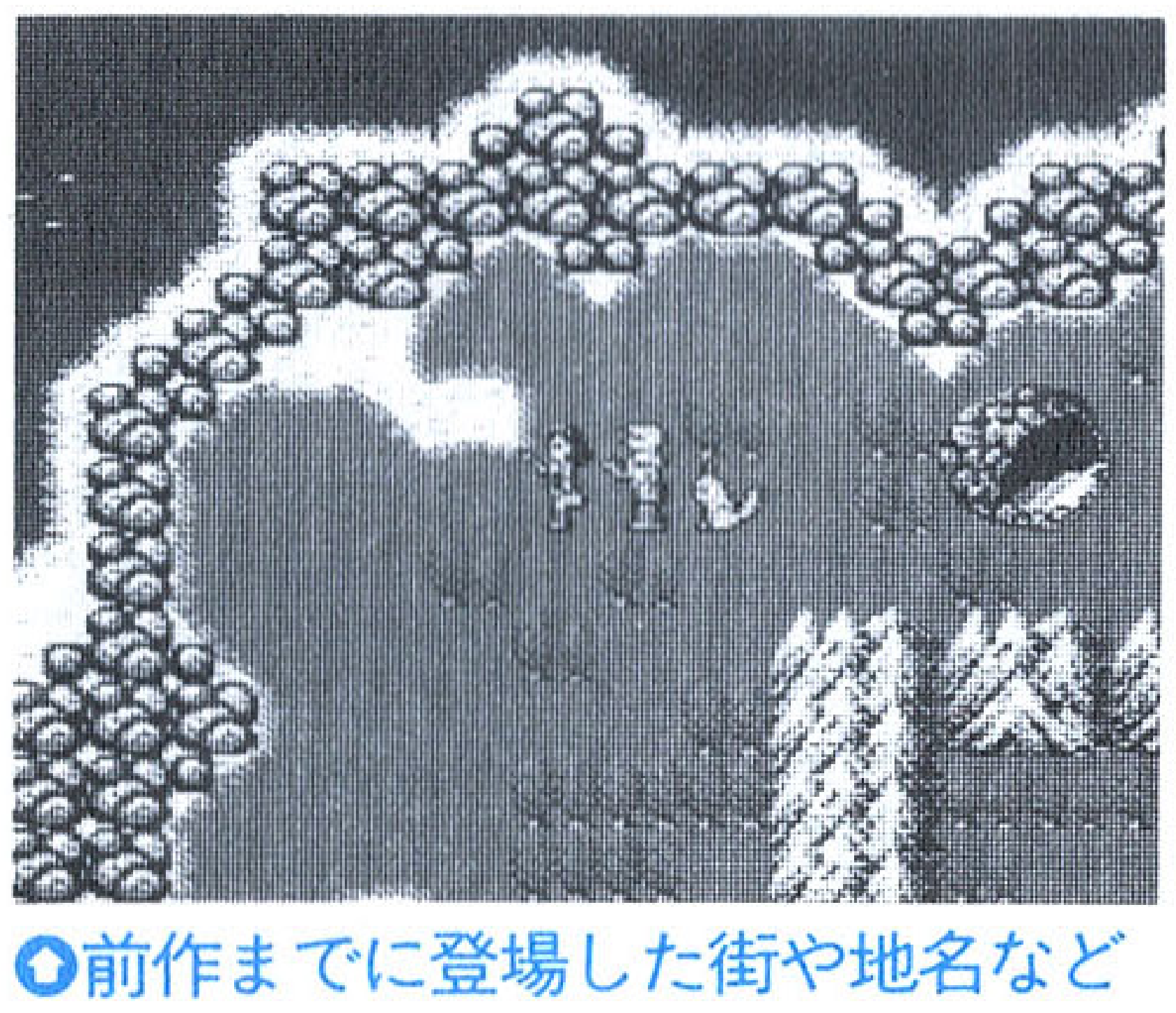
遊びゴコロがいっぱい

編集部　『Ⅰ』であった、ギャグ的なものはありますか？

よしぼん　すでに、いろいろと用意してあります(笑)。今回は『Ⅰ』のように別のゲームのキャラは出てこないで、『Ⅰ』から『Ⅲ』までのあいだでのシャレのようなもので、なんでもないところに像があって、調べると、ナントカの像、みたいに昔の誰かの像があったり、そんなものが多いかな(笑)。

編集部　他にシリーズと関連したところなんかは？　例えば、デゾリス星で、ルツがコールドスリープしていた場所があったり…。

よしぼん　そうですね、そういうのが出てくるのはけっこうあると思います。今回はモタビア星から始まりますが、前作と同じ名前の街がいくつか出てきたりはします。前作では街の数が少なかったですからね。数はもうちょっと多くなると思いますね。



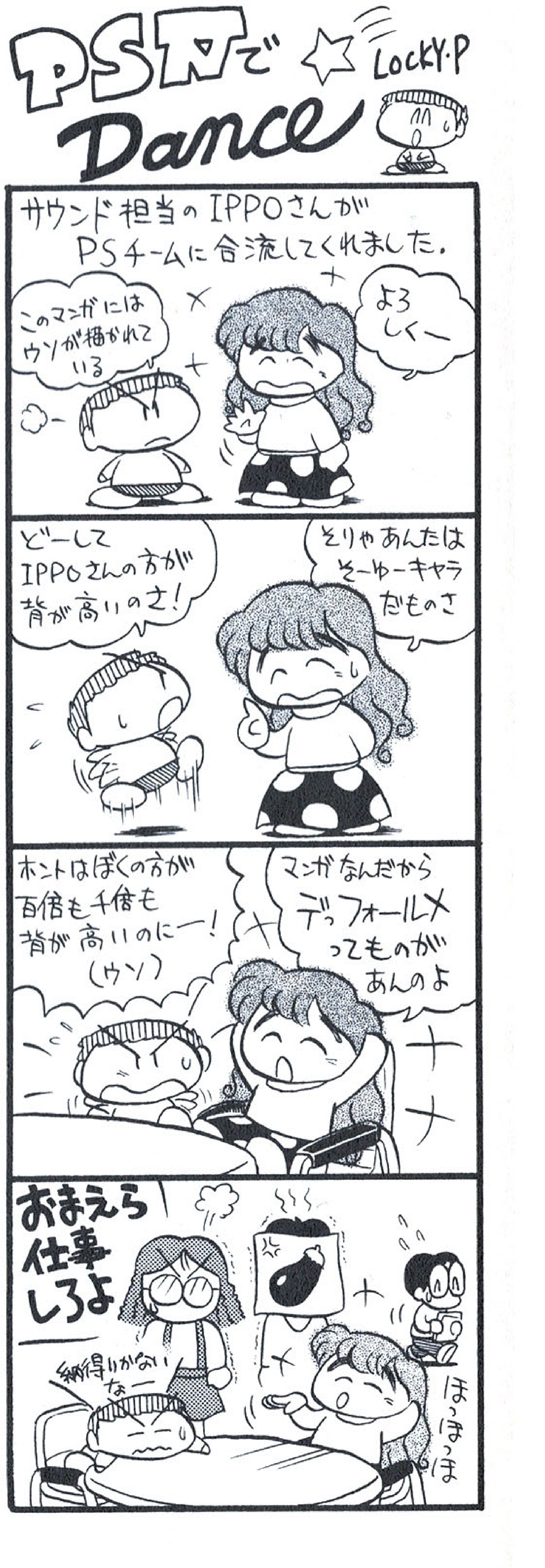
前作までに登場した街や地名なども!?　写真は『Ⅰ』のフィールド

開発スタッフ苦労話

今回のインタビューでは、『Ⅰ』の話題が多く出てきた。そこで、『Ⅰ』の制作当時の苦労話を振り返って語ってもらった。今回は、『ファンタシースターⅣ』の開発チームリーダーである、フェニックス・りえ氏に語ってもらった。

☆　　　☆

私とモンスターのデザイナーと、プログラマーの３人で、夜中にモンスターの色を決めていたんです。『Ⅰ』では、色違いで強さの違うモンスターがけっこう多かったんですね。それで、一番強いモンスターは何色にしようか、なんて考えていたんです。でも、途中でメンドくさくなって、最後には、“一番強いモンスターは全部赤！”とか、“弱いのは青でいいよ”なんて、安易な世界に入ってしまいました。たしか真夏で、暑いなかよくやってましたね。


PSⅣでDance
LOCKY·P
サウンド担当のIPPOさんがPSチームに合流してくれました。
このマンガにはウソが描かれている
よろしくー
どーしてIPPOさんの方が背が高いのさ！
そりゃあんたはそーゆーキャラだものさ
ホントはぼくの方が百倍も千倍も背が高いのにー！（ウソ）
マンガなんだからデッフォールメってものがあんのよ
おまえら仕事しろよ
納得いかないなー
ほっほっほ

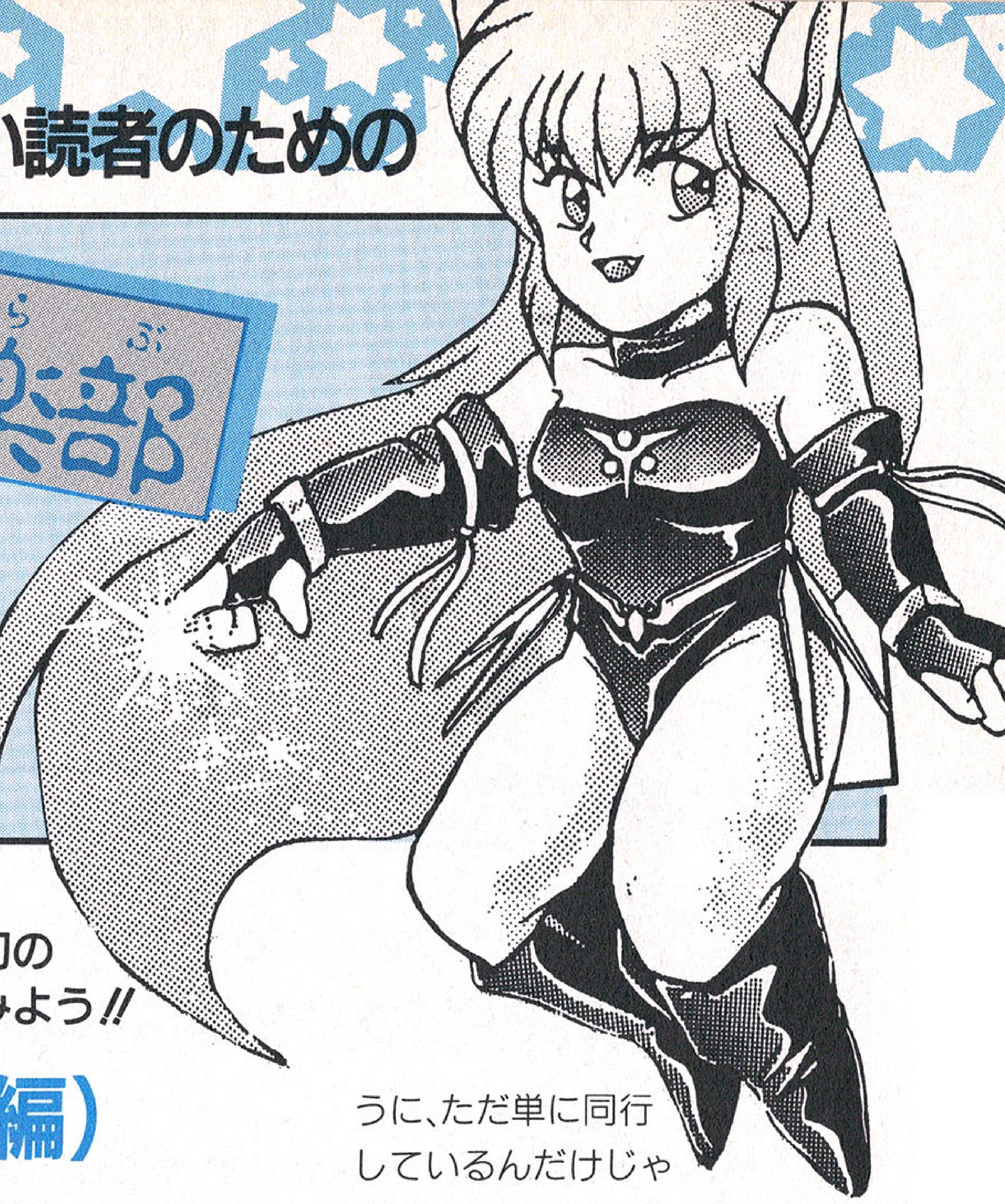
イラスト／よしぼん・LOCKY☆P（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターIV

第六回



今回の「ファンタシースターIV倶楽部」では、『IV』のメインキャラクタの性格などについて、開発スタッフに詳しくインタビュー。また、このコーナー初の試みとして、このインタビューの模様は、前、後編2回に分けてお贈りしてみよう!!

『IV』の4人のキャラクタ、その誕生と性格（前編）

今回は、メインキャラについて開発スタッフに詳しくインタビューした。参加者はよしぼん、フェニックス・りえ両氏。さてさて、どんな話が飛び出してくるのだろうか…。

編集部　『ファンタシースターIV』のメインキャラクタのこの4人は、どんなコンセプトでデザインされましたか?

よしぼん　最初に、オールスターキャストみたいな感じにしたいと思ったんです。それで、まず主人公はおいといて、ワキを固めるのはどんなキャラがいいか考えたんです。それで、ルツみたいな魔法使いをつけて、ネイみたいなキャラをつけて、『III』みたいなロボットを出してみようと、そんな感じでしたね。

編集部　最大5人パーティということでしたが?

よしぼん　5人目は固定キャラではなく、グリグリと変わっていきます。

編集部　では性格なんかは?

よしぼん　性格ですか(笑)。この2人(ルディとスレイ)は悪いです(笑)。

りえ　この2人は仲が悪いんです。

よしぼん　だから、品行方正なのはあまりいないですね(笑)。コッチの2人(ファルとフォーレン)はマジメなんですけど(笑)。ほかの人たちはけっこう…(笑)。

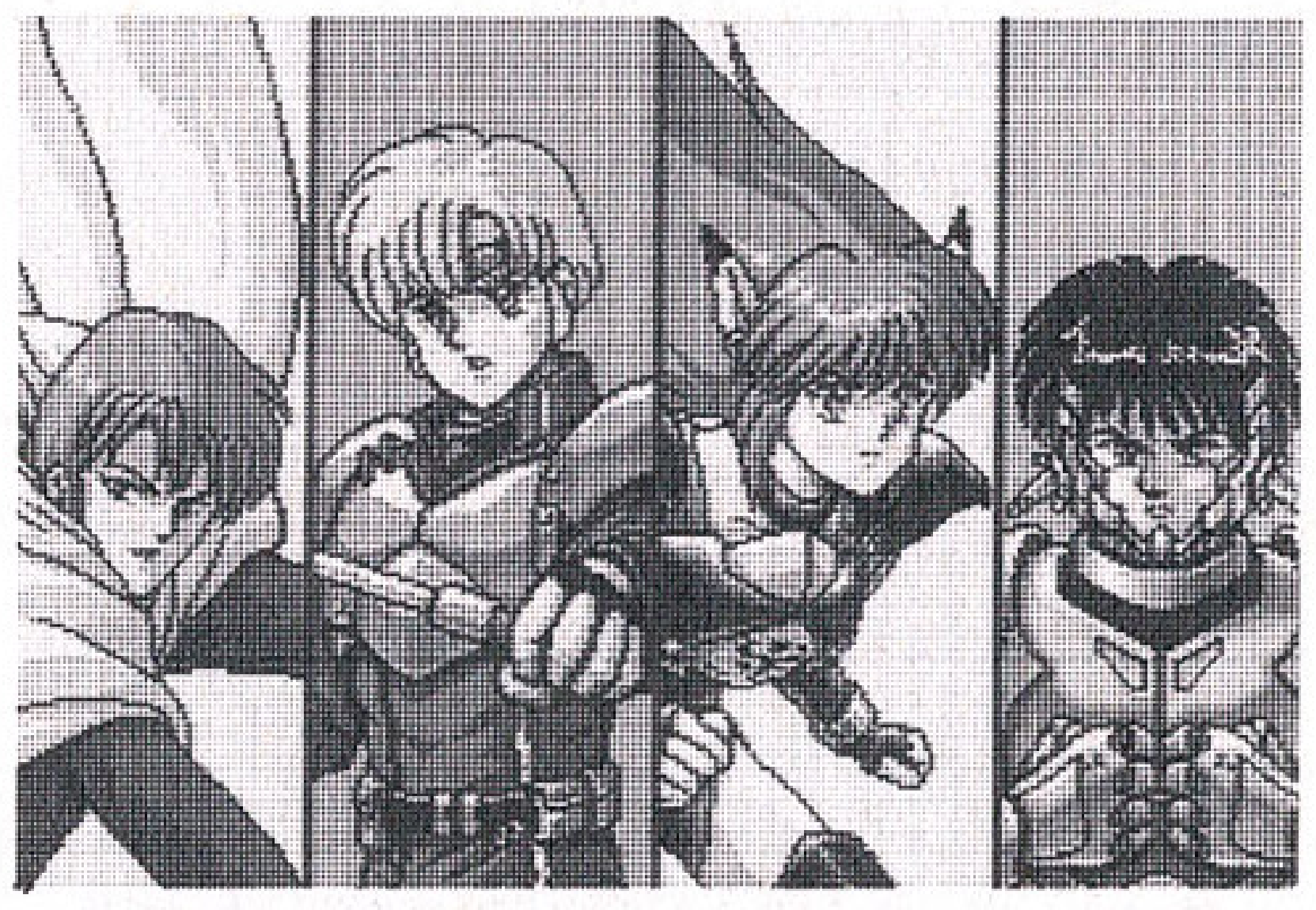
りえ　スレイはルディをからかって喜んでるんです。

よしぼん　この2人のかけあいというか、やりとりが一番おもしろかったりね(笑)。

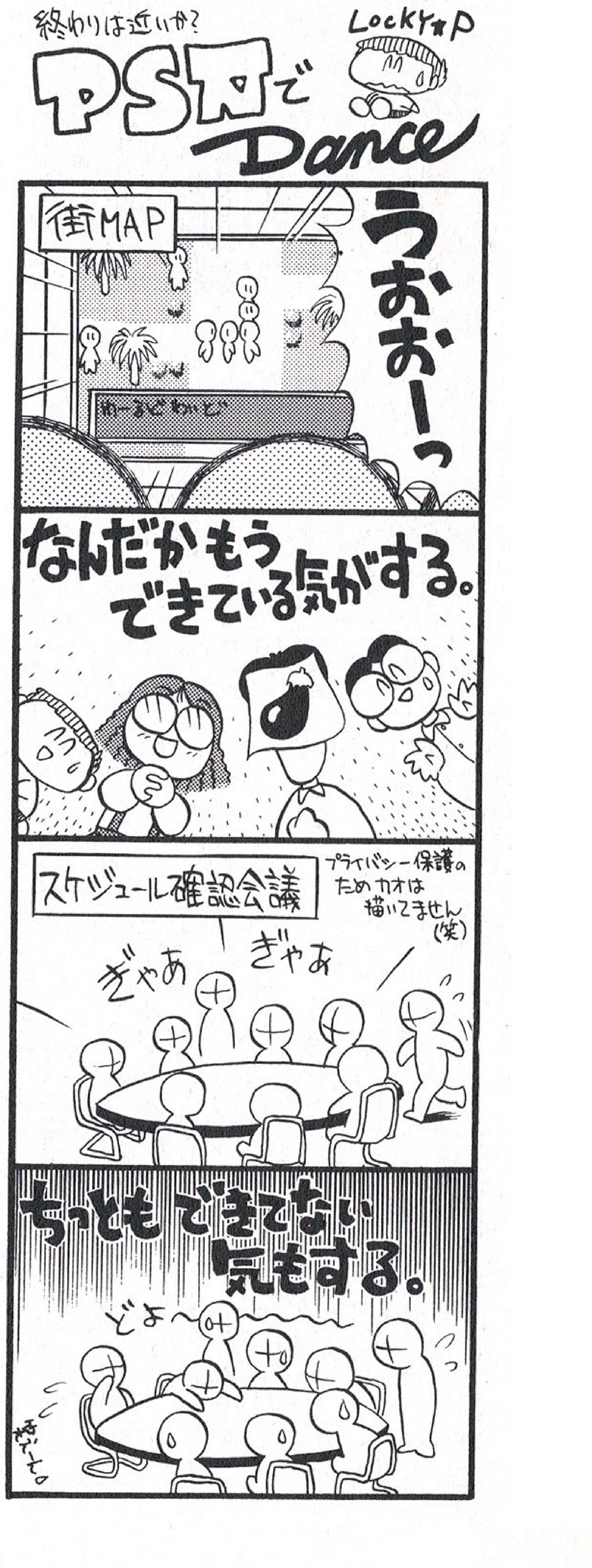
編集部　トムとジェリーみたいなものですね。

りえ　まったくその通りです(笑)。

よしぼん　今回はイベント絡みで、仲間との会話みたいなものがたくさんありますので、いままでのように、ただ単に同行しているんだけじゃなくて、コイツはこんなやつだ!みたいな、キャラの性格が、良くわかると思います。



左からスレイ、ルディ、ファル、フォーレン。『IV』のメインキャラ

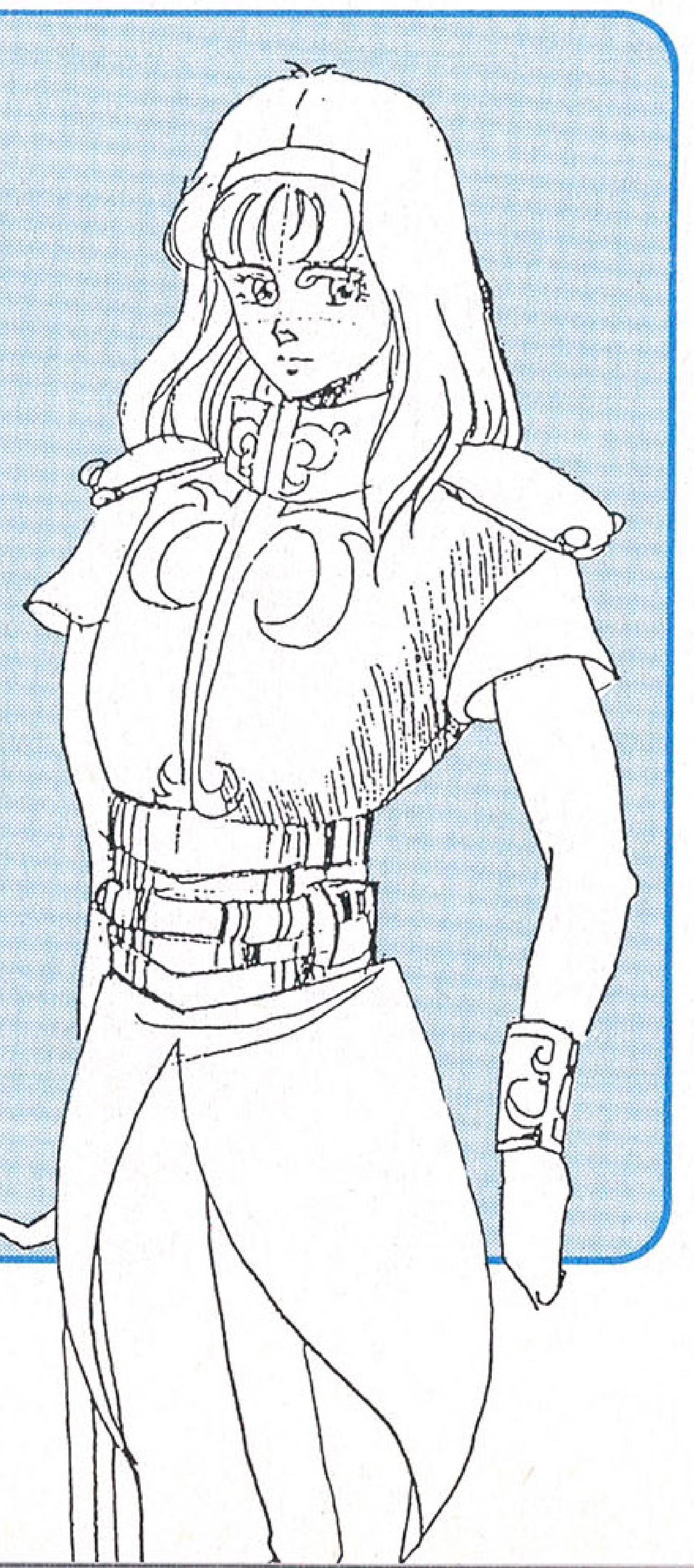

終わりは近いか?
LOCKY☆P
PSNでDance
街MAP
うおおーっ
なんだかもうできている気がする。
スケジュール確認会議
プライバシー保護のためカオは描いてません(笑)
ぎゃあ
ぎゃあ
ちっともできてない気もする。
どよ〜

キャラクタ誕生秘話　第1回　アリサの巻

このコーナーは、今までのシリーズに登場したキャラクタの誕生裏話を、開発スタッフの皆さんに語ってもらおうというコーナー。第1回は、『I』の主人公、アリサについて、フェニックス・りえ氏にうかがった

☆　☆

まず、主人公を女の子にしてみよう、ということでして、年齢も16、7歳、もっと低かったかな、15歳かな。このあたりも、いつの間にか決まっていたんですよ。私が決めたんじゃないと思うんですがね。それで、アリサのキャラクタを作ったときは、何十人まではいかなくても、十何人というデザインをしまして、その中で、みんなで検討して選びました。性格はちょっと勝ち気で、かわいい子を作ろうとしました。ゲーム中でも剣をブンブン振り回して、活発な感じだったと思います。アルゴル星王の忘れ形見という設定なんですが、その設定は、キャラクタを作る前からあったんだと思います、きっと。彼女は、どっかの王様の忘れ形見なんだよ、でも、ストーリーにはゼンゼン出てこないよ、と思っていたら、いつの間にか出ちゃいましたね。



『I』のアリサ。記念すべきシリーズ第一作の主人公をつとめた女の子

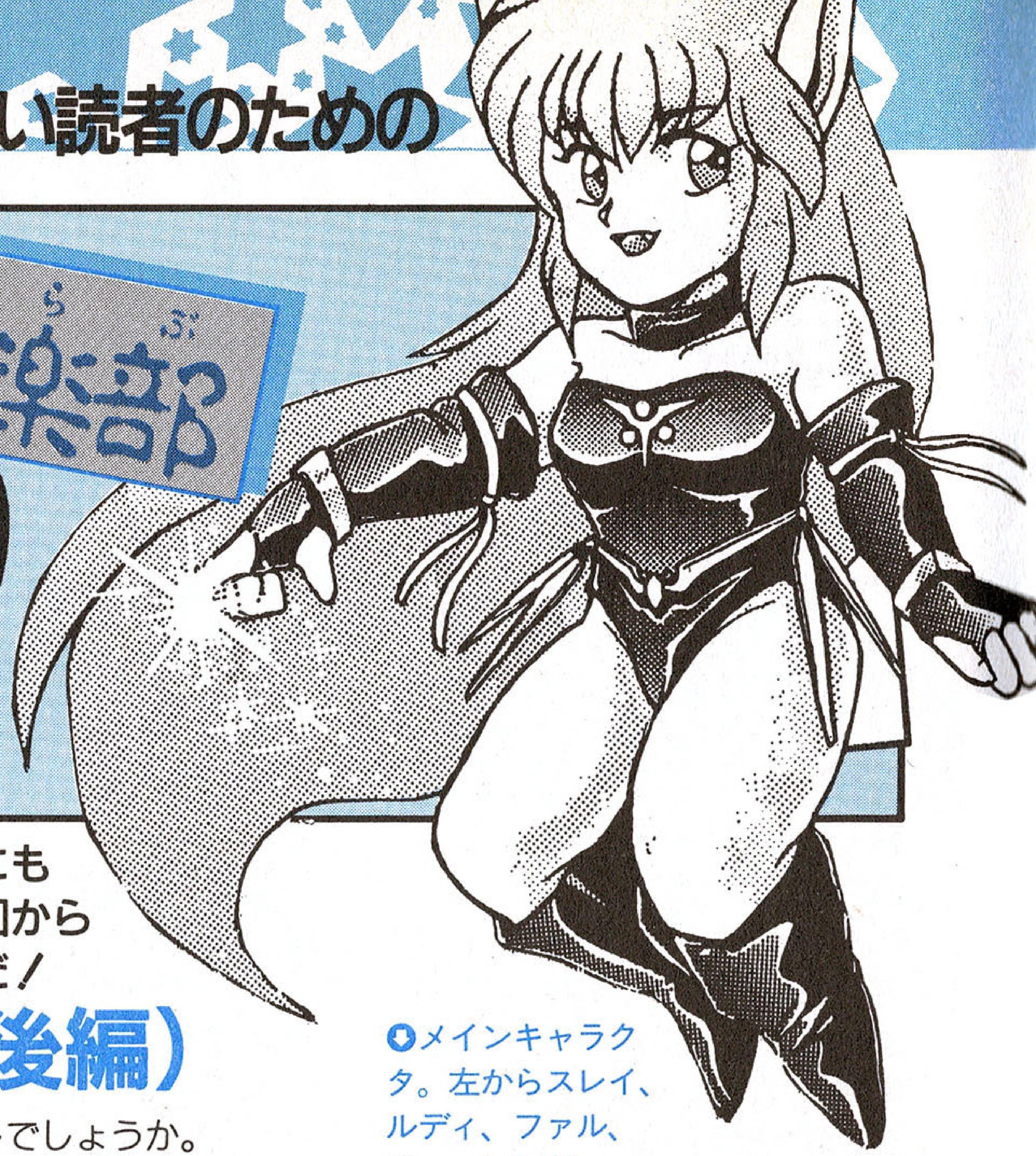
イラスト／よしぼん・LOCKY☆P(セガ開発部)

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターⅣ

第七回



常に最新の情報を公開していくこのコーナー。楽しみにしている人のためにもどんどん『ファンタシースターⅣ』の最新情報を提供していくぞ。今回は前回から続いてのインタビュー。キャラクタについて、開発スタッフが衝撃の告白だ！

『Ⅳ』のキャラクタ、その誕生と性格（後編）

今回は前回に引き続き、メインキャラクタの性格などを聞いていくぞ。前回ではルディとスレイが話の中心だったが、今回は残りの2人、人気急上昇のファルとロボットのフォーレンのお話だ。

編集部　フォーレンはどんな感じでしょうか。『Ⅲ』のシーレンなんかは無口でしたが…。

よしぼん　しゃべりますね。『Ⅲ』のロボットよりはベラベラしゃべると思いますよ。こいつは(笑)。

編集部　おしゃべり屋さんですか。

よしぼん　おしゃべり屋というわけではありませんが(笑)。ロボットだからといって、メッセージがカタカナで表示されたりはしないで、普通の人間と同じように話してくれますね。

編集部　頭もイイんですか。

よしぼん　普通に考えれば、頭はイイでしょうね。ロボットですから(笑)。

編集部　シーレンのように機械的ではなく、人間味のある感じでしょうか。

よしぼん　考えでは、普通に話して、人間に近いロボット、という感じでしょうか。

編集部　例えばルディとスレイがケンカしてると止めに入ったり…。

よしぼん　止めないでしょうね(笑)。ただボーっと見てるんじゃないでしょうか(笑)。

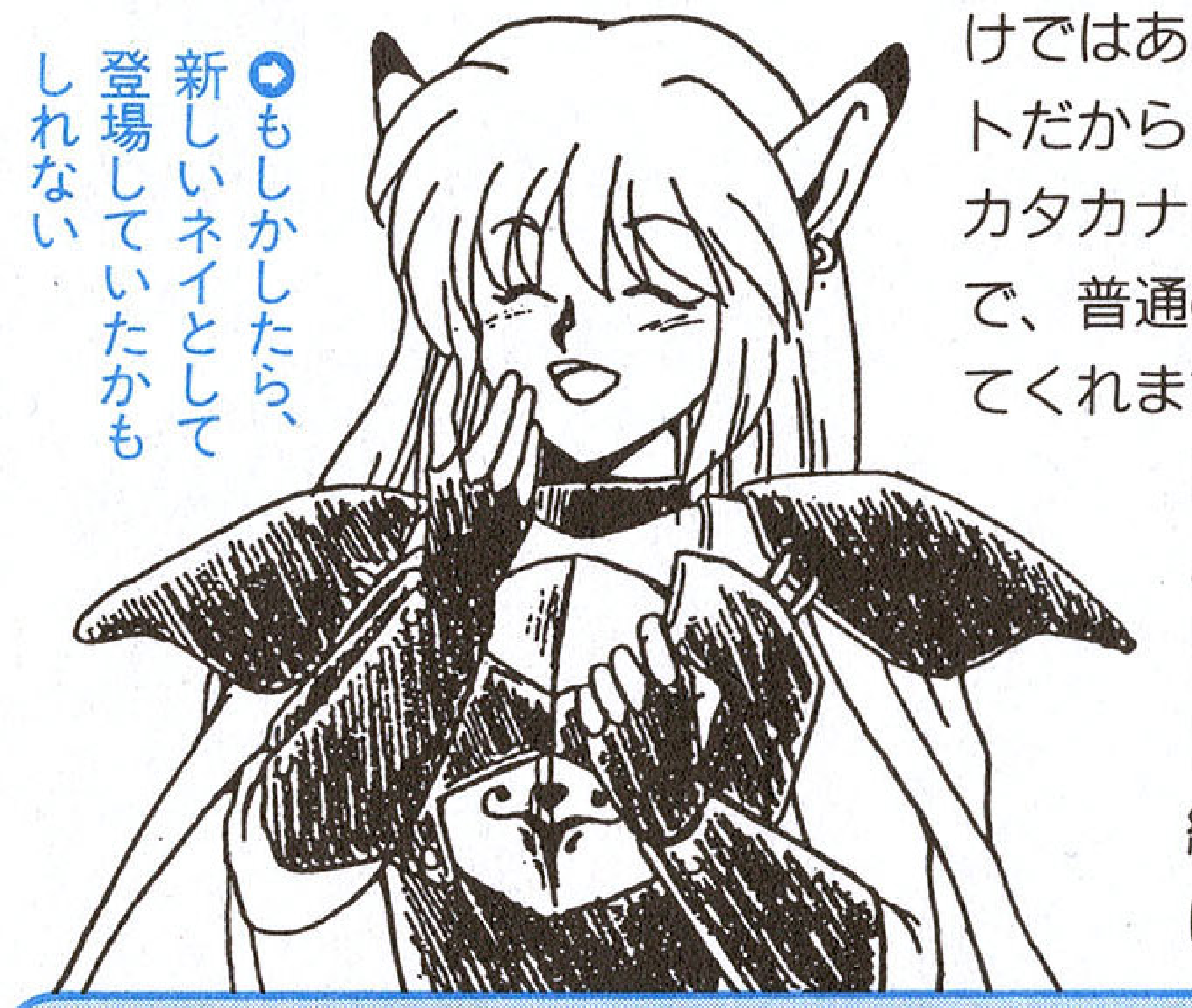
編集部　命令で動くわけではなく、1人の人間として行動する、と。

よしぼん　ちゃんとしたキャラクタとして、自分の意思で行動し、仲間になってくれます。

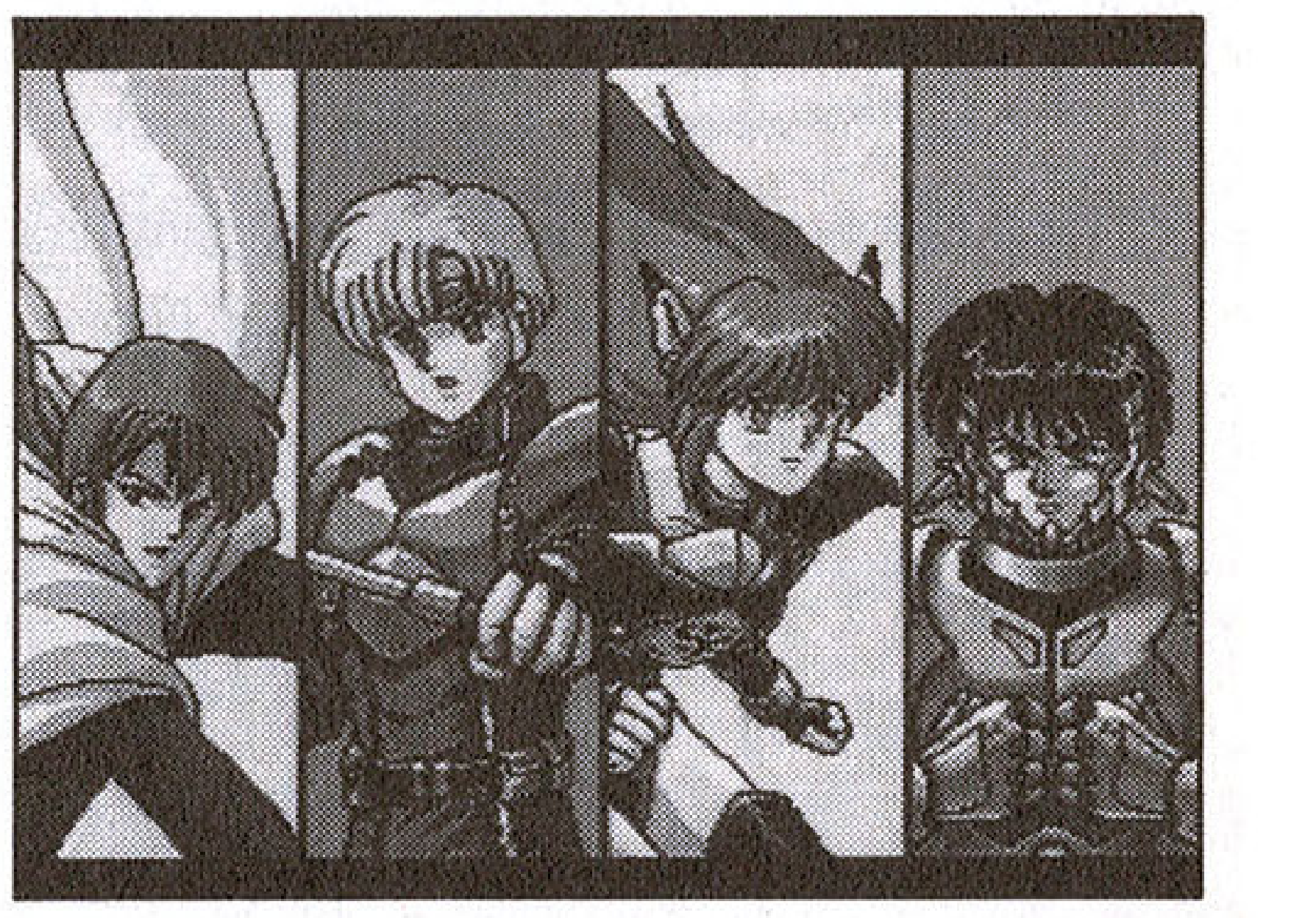
編集部　ファルなんですが、どうしてもネイに見えるんですが。

よしぼん　ええ、初めはネイでしたからね(笑)。

編集部　そうなんですか(笑)。



◎もしかしたら、新しいネイとして登場していたかもしれない



◎メインキャラクタ。左からスレイ、ルディ、ファル、フォーレンだ

よしぼん　名前をどうしようか決める時に、ネイにしようか、といったんですが、まわりから猛反対されまして(笑)。名前くらい変えろよってね。それで変わったんです(笑)。

編集部　彼女を取り合ってルディとスレイがケンカしたりとか…。

よしぼん　そんなことはないですね。絶対(笑)。

編集部　彼女は人間じゃないんですよね。

よしぼん　ええ。一目瞭然というか、こんなに耳が長いですからね。

編集部　ネイとの直接の関係は。

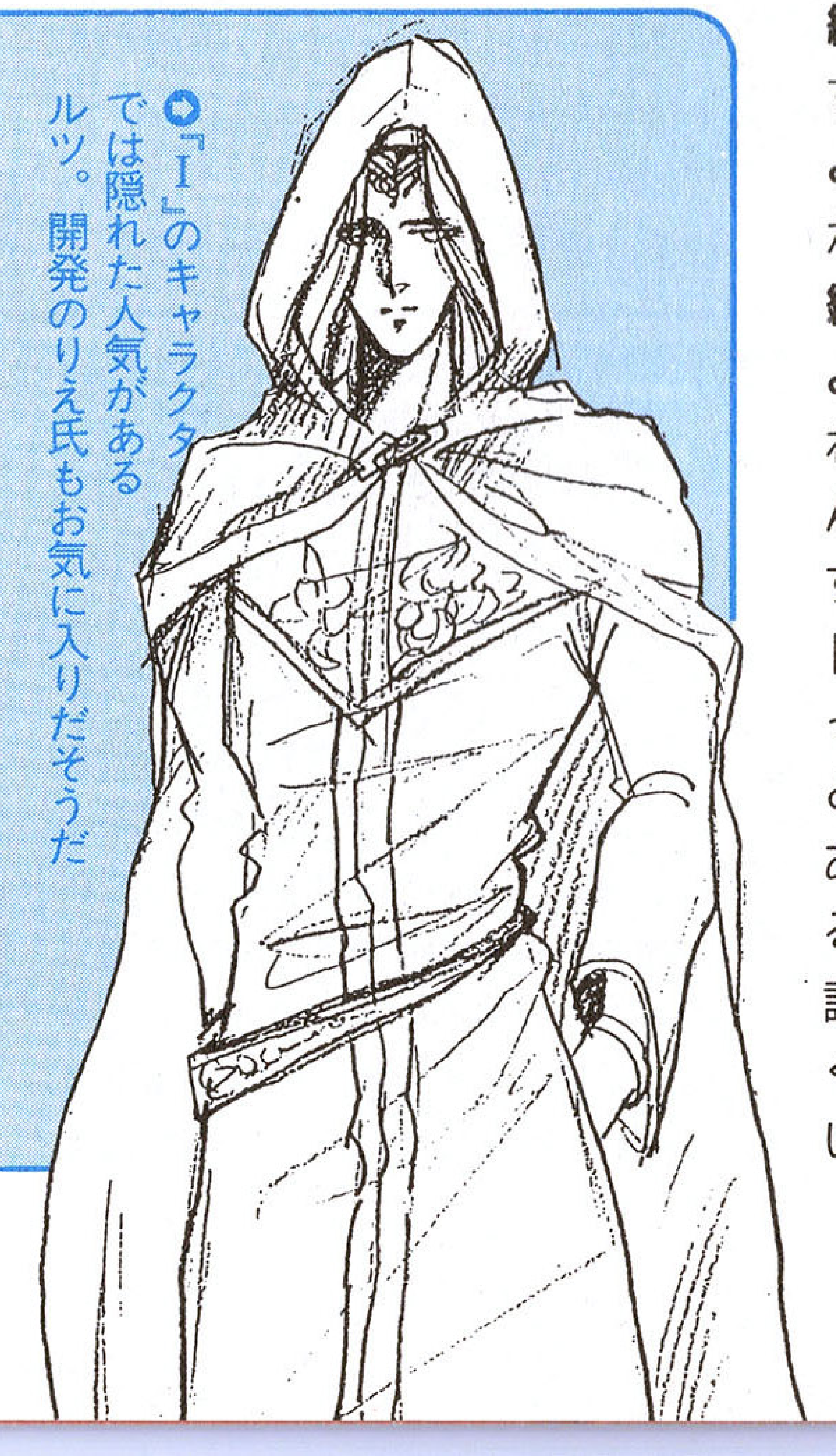
よしぼん　直接的な関係はないけれども、間接的なつながりはあるんじゃないかな、といった感じですかね。ネイファーストからサードまでやって、続けようかとも思ったんですが(笑)、名前が変わるとともに設定も変わりまして。まあ、似ている理由はそれなりにあるわけで、ゲームをプレイして深読みすればわかるけど、わからなくても、なんにも支障はない、といった感じですね。

キャラクタ誕生秘話　第2回 ルツの巻

前回から始まったこのコーナー。今回は『Ⅰ』でのパーティメンバーの1人で『Ⅱ』にも登場、意外に人気のあるルツにスポットを当ててみた。コメントは前回同様、『Ⅳ』のプロジェクトリーダー、フェニックス・りえ氏にお願いした。

☆　☆

あの人はナニモノなんでしょうね(笑)。ルツの師匠も含めて、彼のまわりは謎だらけですね。修行のために地下洞くつにいるんですが、仲間になった頃は弱くて、全然使いものにならなかったですね。いったい何の修行をしていたんだろうと思います(笑)。『Ⅱ』にはデゾリス星でエスパーの長として登場したんですが、どんな過程で長になったのかも謎なんです。この謎も、『Ⅳ』で解決すると思いますよ(笑)。彼は最初の設定だと、雌雄同体、男でも女でもないというキャラクタだったんです。アリサのパートナーであり、アリサが女性的になっていけば男性的なルツに、その反対ならばルツは女性的になるというものだったんです。ルツのデザインがあのようなオカマっぽいものになったのは、その時のデザインと設定を最後まで引きずっていたせいでしょうね(笑)。



◎『Ⅰ』のキャラクタでは隠れた人気があるルツ。開発のりえ氏もお気に入りだそうだ

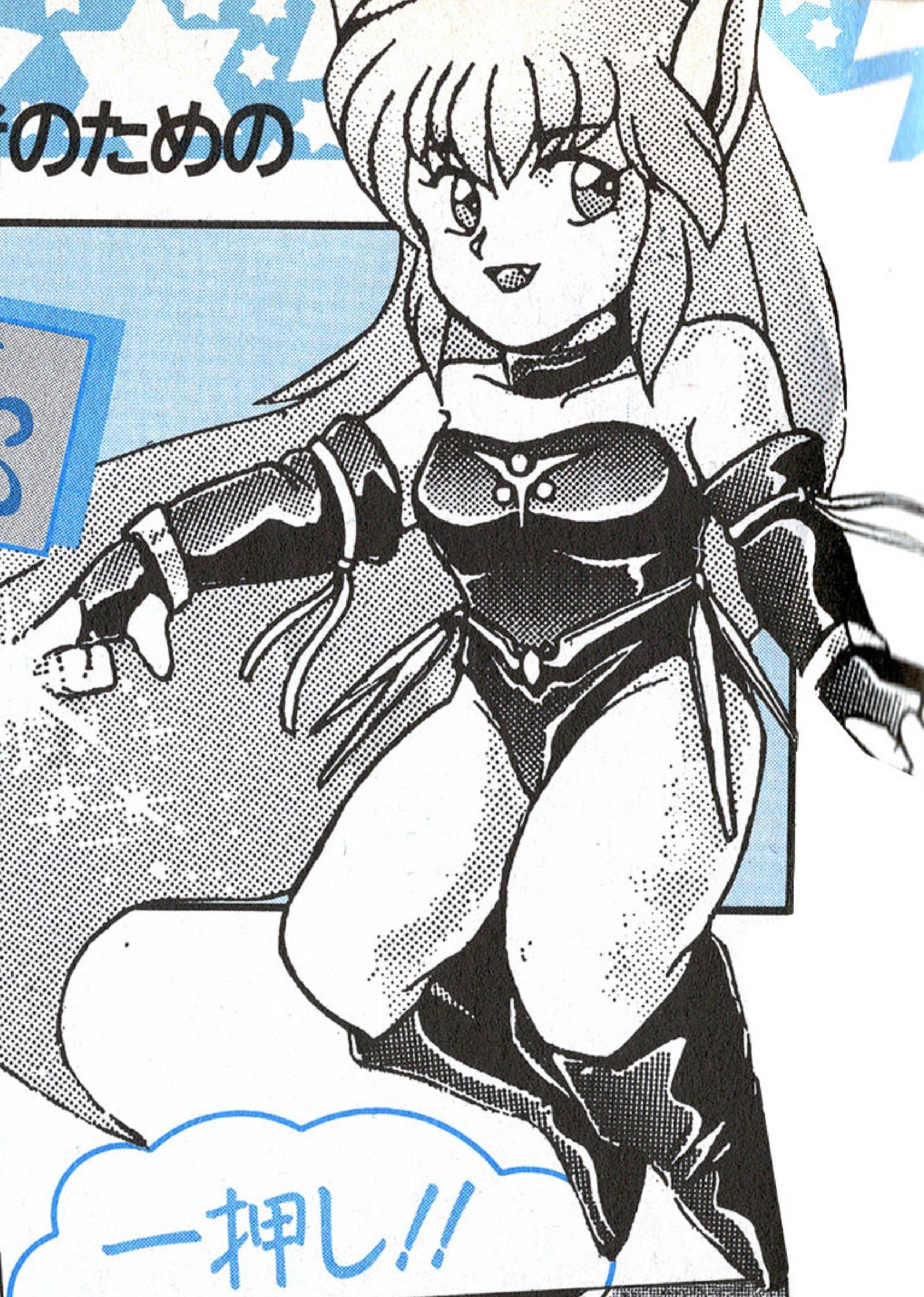
イラスト／よしぼん（セガ開発室）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR Ⅳ 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターⅣ

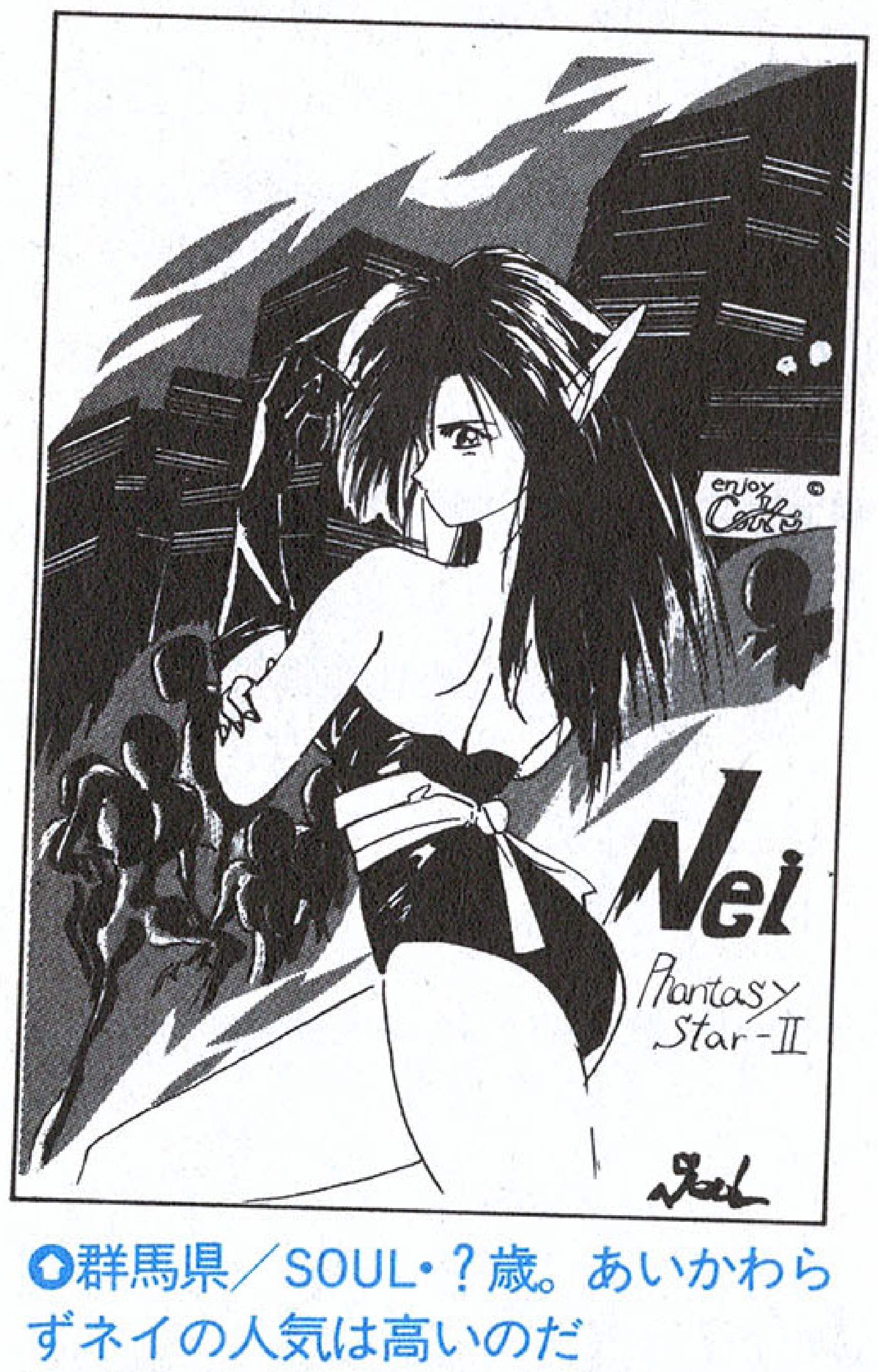
第八回



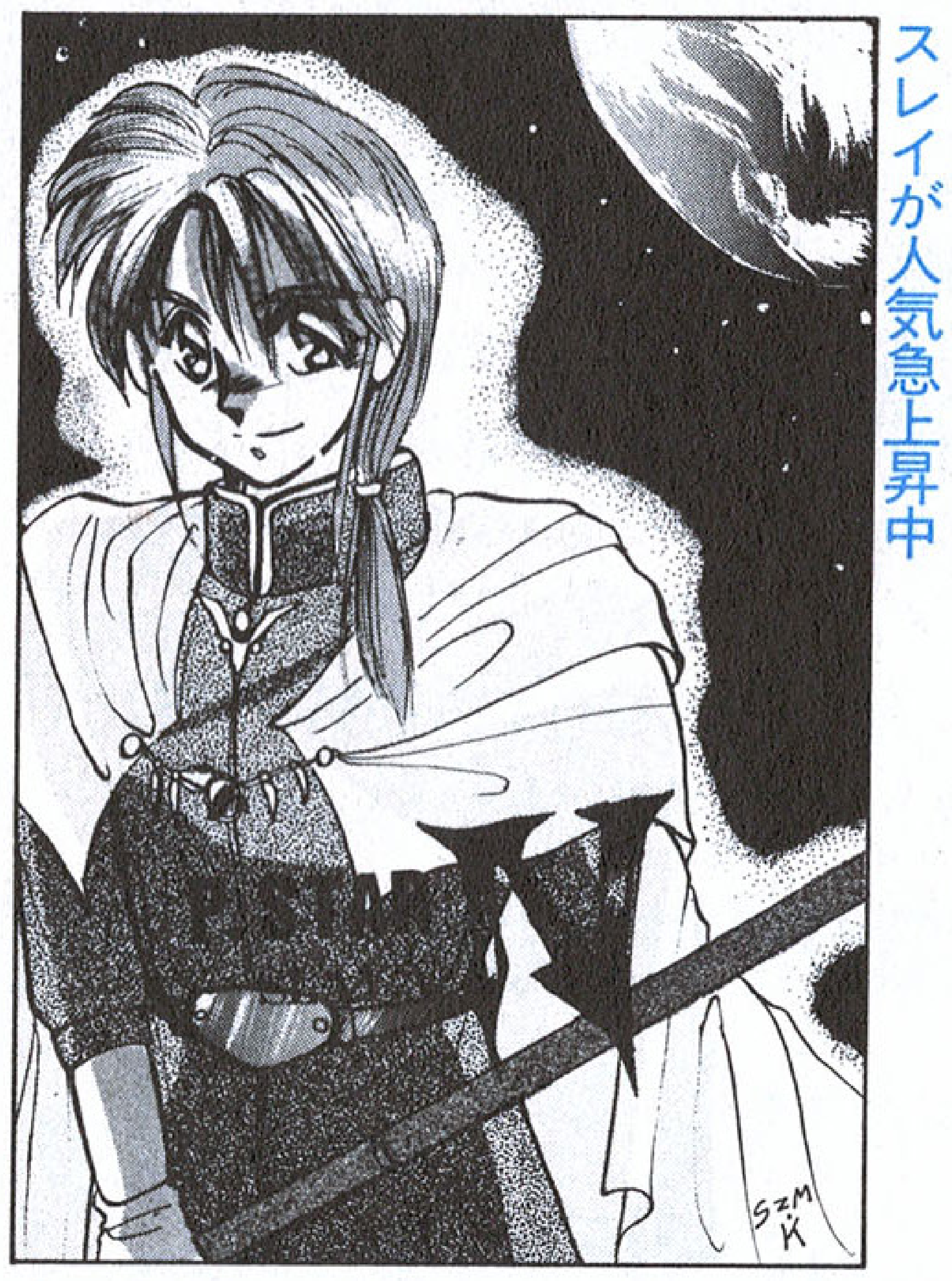
先日行われた「東京おもちゃショー」では実際に動いている画面が発表され、発売に向けてますます盛り上がる『ファンタシースターⅣ』。このコーナーにも読者の声が続々と届いている。そこで今回は、読者のお便りを大特集するぞ！

読者のみんなの力作イラスト大特集だ!!

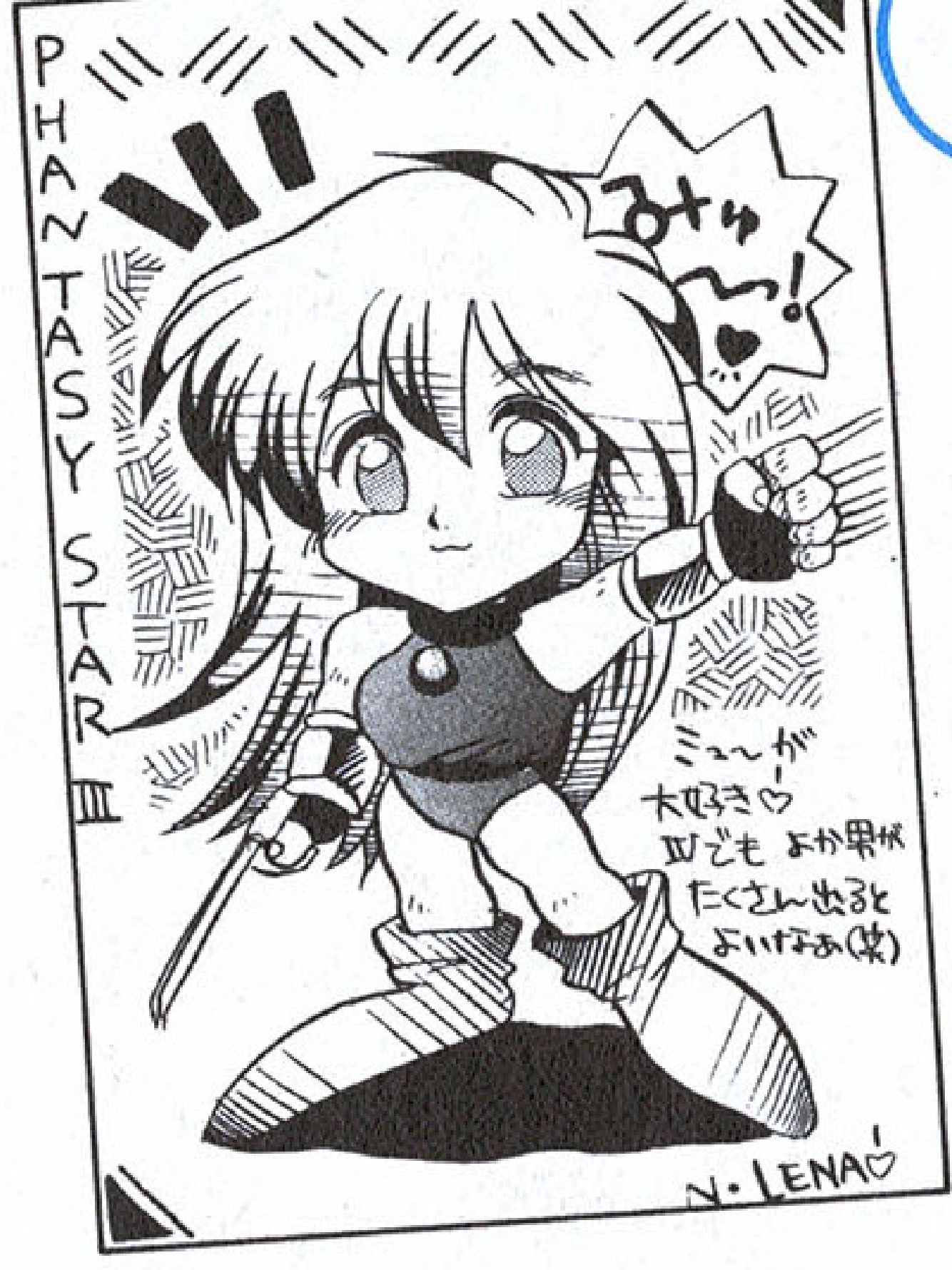
このコーナーでは意見、イラストを募集しているが、現在までにかなりの量の葉書が編集部に届いている。みんな力作ぞろいで、改めて『ファンタシースター』の人気を知ることができた。今回は、その送られてきたイラストの、ほんの一部を紹介してみよう。


enjoy Coke
Nei
Phantasy Star-Ⅱ

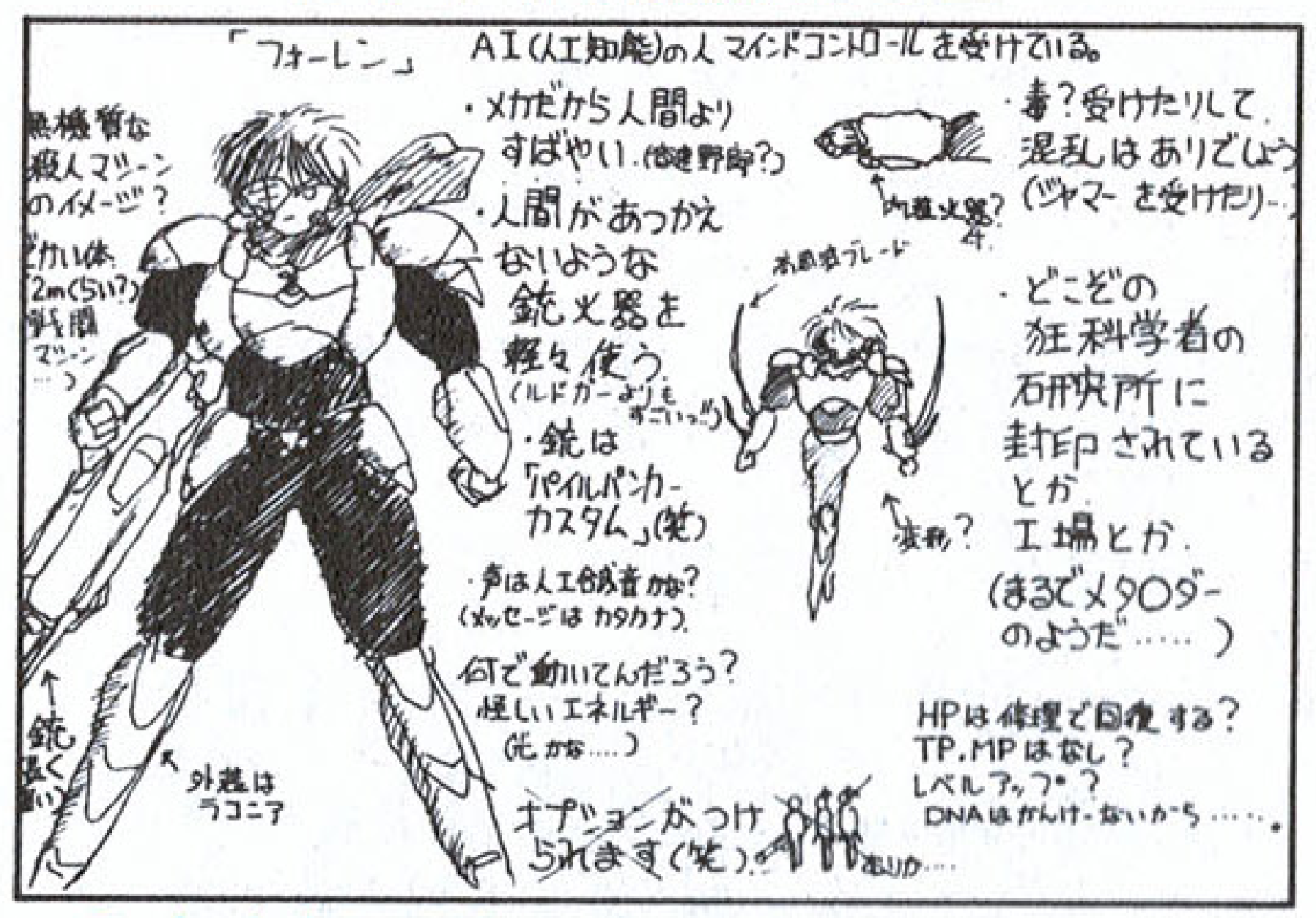
⬆群馬県／SOUL・？歳。あいかわらずネイの人気は高いのだ



⬆宮城県／柏原涼・？歳。『Ⅳ』のキャラクタでは、スレイが人気急上昇中

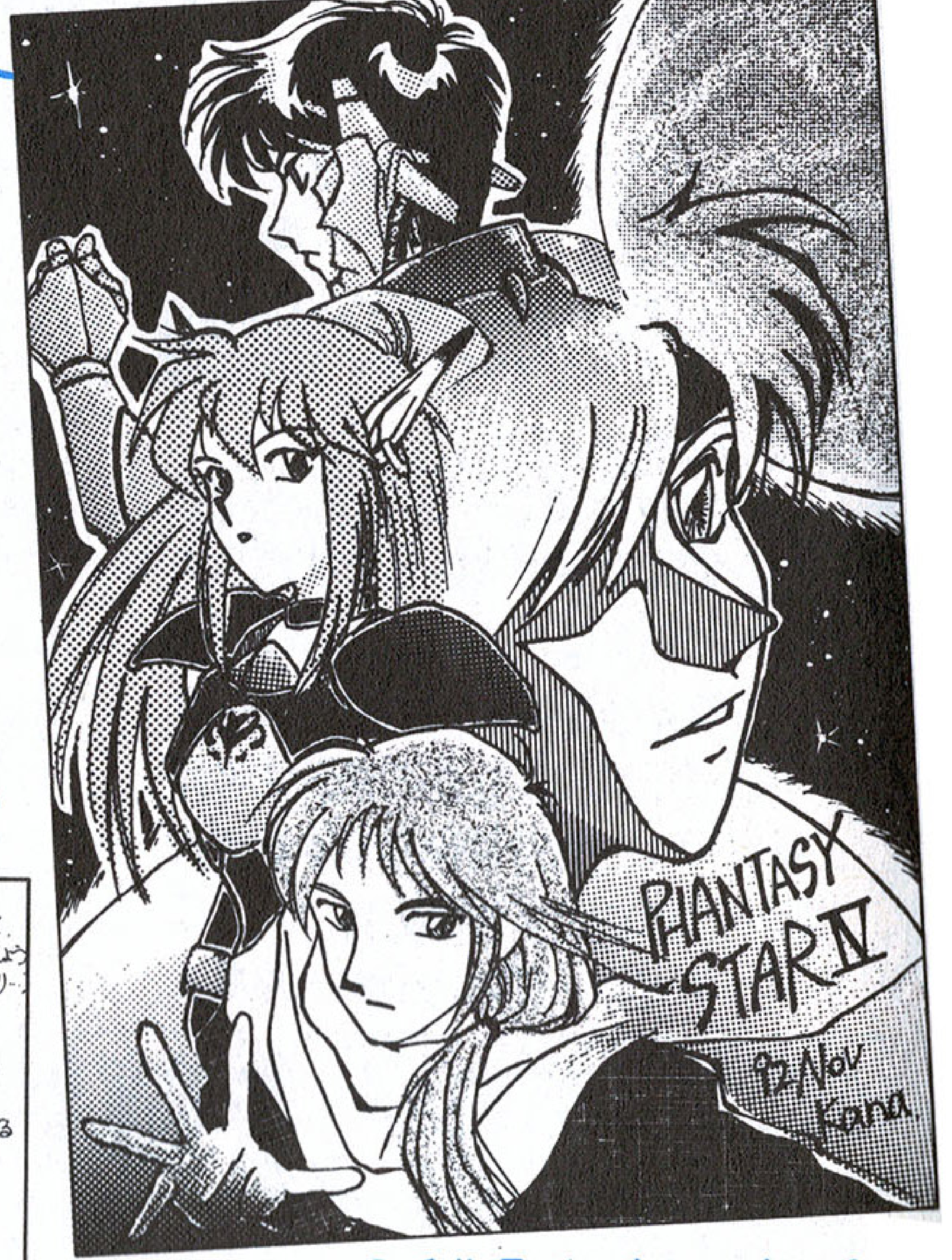

PHANTASY STAR Ⅲ
みゃ～っ!♡
ミュ～が大好き♡
Ⅳでも よか男が たくさん出ると よいなあ(笑)
N・LENA♡

⬆東京都／茄子野玲奈・？歳。カワイイ３頭身のミュー

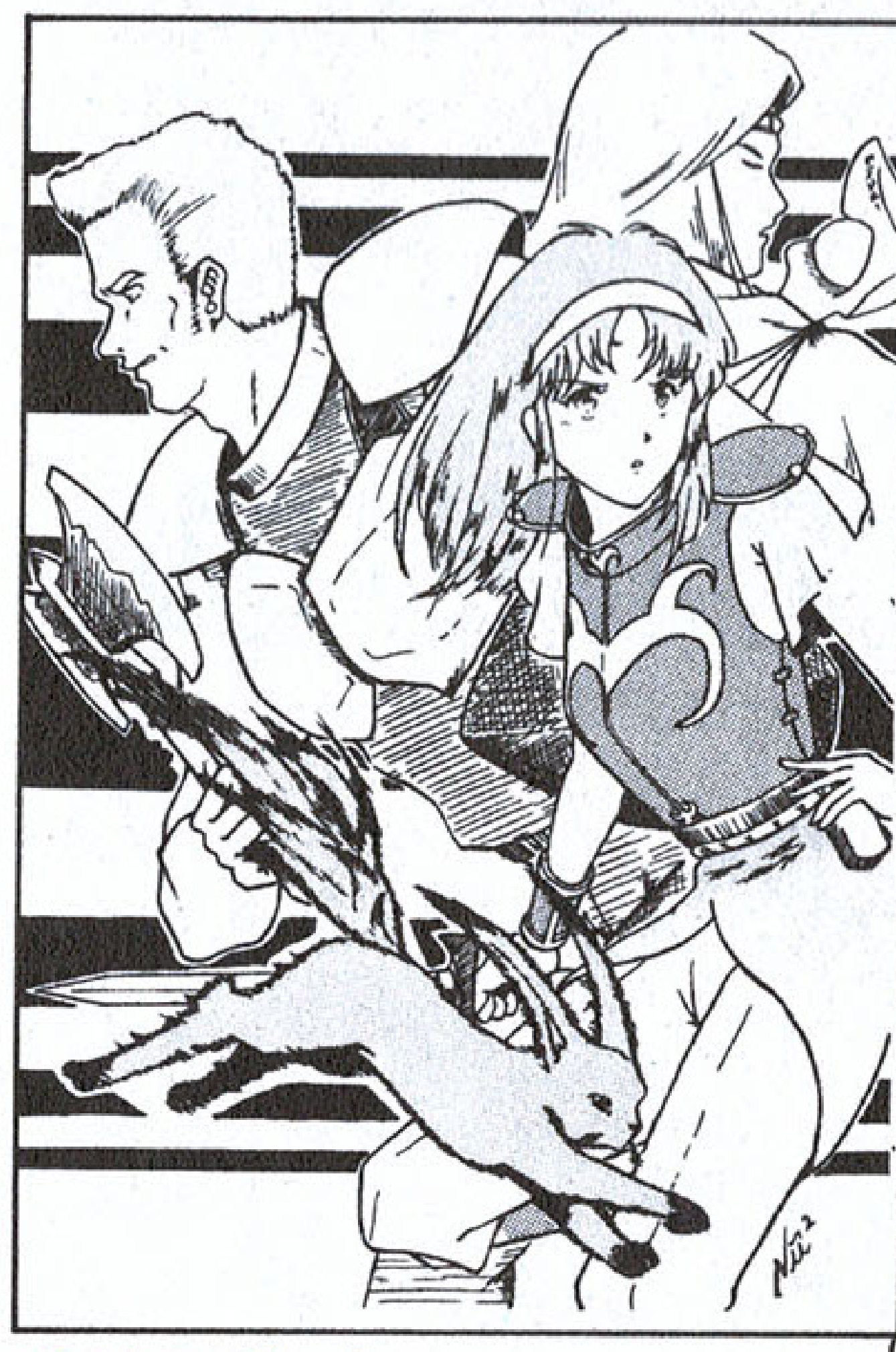

「フォーレン」
AI(人工知能)の人 マインドコントロールを受けている。
無機質な殺人マシーンのイメージ？
でかい体2mくらい？戦闘マシーン……
・メカだから人間よりすばやい(俊速野郎?)
・人間があつかえないような銃火器を軽々使う。(ルドガーよりもすごいっ!?)
・銃は「パイルバンカーカスタム」(笑)
内蔵火器?
・毒?受けたりして混乱はありでしょう(ジャマーを受けたり…)
高周波ブレード
変形?
・どこぞの狂科学者の研究所に封印されているとか工場とか。(まるでメタロダーのようだ……)
・声は人工合成音かな?(メッセージはカタカナ)
何で動いてんだろう?怪しいエネルギー?(光かな…)
銃…
外装はラコニア
オプションがつけられます(笑)
ありか…
HPは修理で回復する?
TP.MPはなし?
レベルアップ?
DNAはかんけいないから……

⬆東京都／井上護・？歳。フォーレンの細かい設定を考えてくれた

一押し!!


PHANTASY STAR Ⅳ
'93 Nov Kana

⬆千葉県／刈真谷可奈・？歳。自分のイメージで描いてくれました



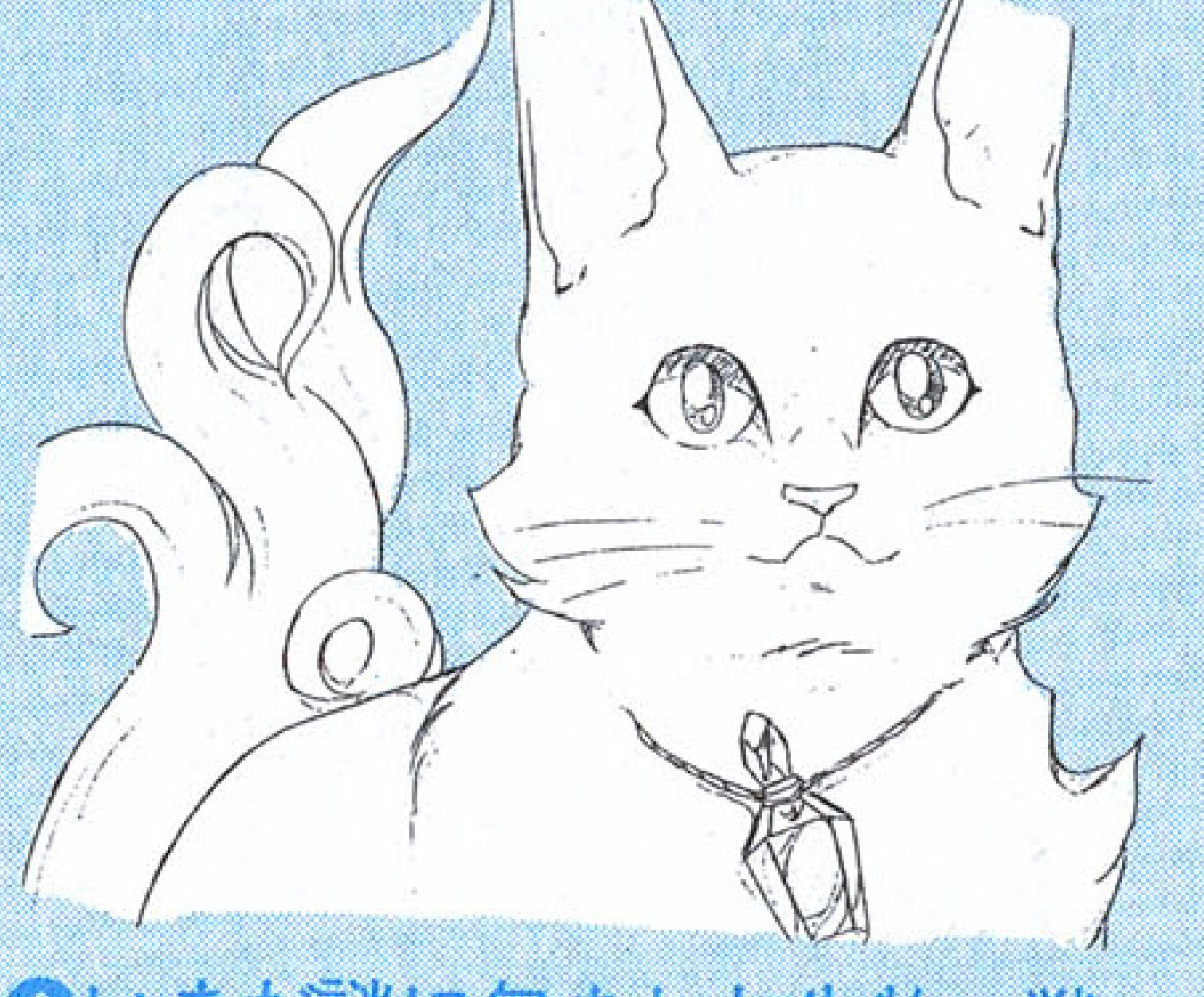
⬆埼玉県／ニイニイ・18歳。懐かしい『Ⅰ』の３人と１匹

キャラクタ誕生秘話　第3回　ミャウの巻

今回は、『Ⅰ』のマスコットキャラクタ、ミャウを取り上げる。コメントはお馴染み、フェニックス・りえ氏にお願いした。

☆　　☆

あれは何でしょうね(笑)。よく知りません(笑)。ミャウは今だに謎です。あの当時、何か変わったことを、と思ったんです。パーティの中に動物がいたら面白いんじゃないか、と。それだけで、あまり良く考えていませんでした。巨大化することだけは決めてあったと思います。でも、巨大化してどうやって元に戻るのか、翼はどこから生えたのか、なんてのは今だに知りません(笑)。『Ⅰ』は謎の多いゲームだったんですね(笑)。



⬆いまだ謎に包まれた生物。戦闘ではけっこう役に立ったね

力作をどんどん送ってね♡

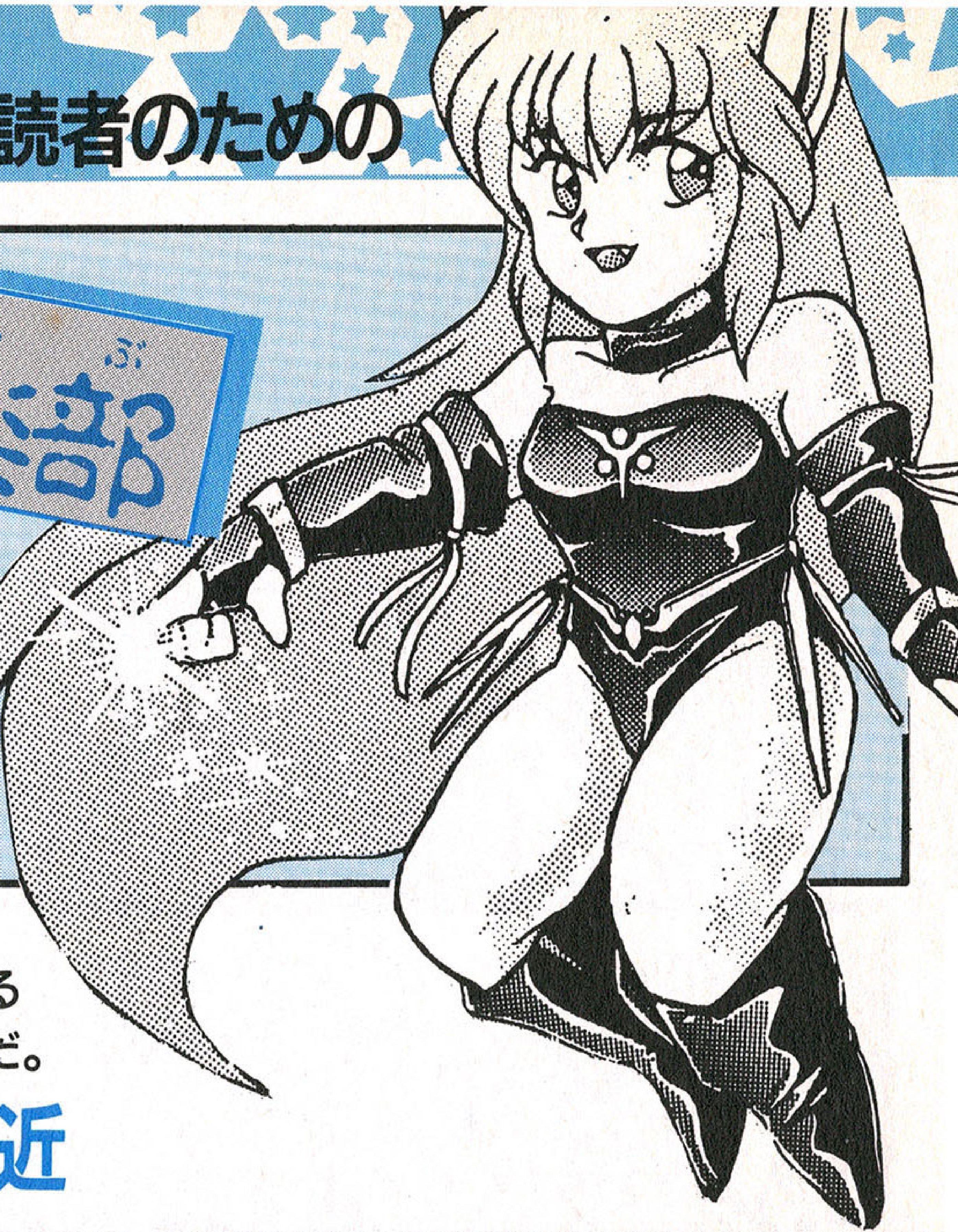
イラスト／よしぼん（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターIV

連載第九回



12月の発売に向けて『ファンタシースターⅣ』の人気は高まる一方だ。ここでちょっとニュース。16Mで予定されていた『Ⅳ』だが、よりおもしろいゲームにするため、容量が24Mと大幅アップ。開発チームも気合いを入れて頑張っているのだ。

明らかになりつつあるテクニック、特技について大接近

今回からこのコーナーでは、実際のゲームシステムについて少し触れてみよう。まずは、少し明らかになったテクニック、そして、新しく加わった特技について見ていくぞ。今回は各キャラクタの使えるテクニック、そして特技からそれぞれ抜粋して紹介する。もちろん、これはほんの一部なので、機会があれば、どんどん紹介する。

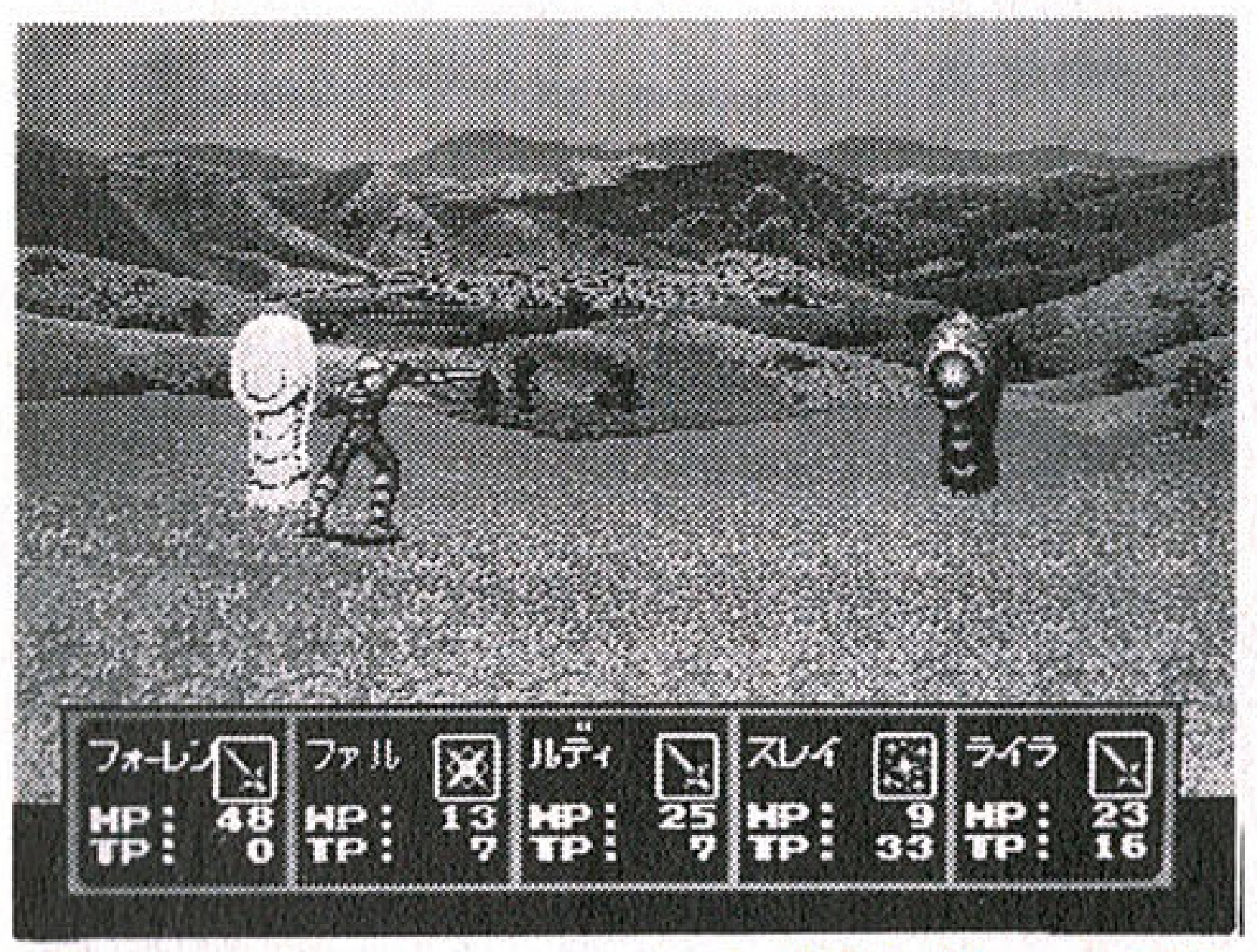
ルディ

まずは主人公ルディ。ハンターという職業柄、テクニックは使えないと思いきや、ちゃんとテクニックも使えたのだ。以下に代表的なものをいくつか挙げてみよう。

☆　☆

テクニック・グランツ

一条の閃光を発し、すべてを貫く強力なテクニック。千年前は解明できなかった謎のテクニックだ。これを使えるかどうかは、先天的な要因で決定されるらしい。



○ハンターはいつから剣を持って戦うようになったんだろうか？

特技・アースバインド

敵の眼前に剣を突き立てると同時に「気」を発し、相手を金縛り状態にする技。

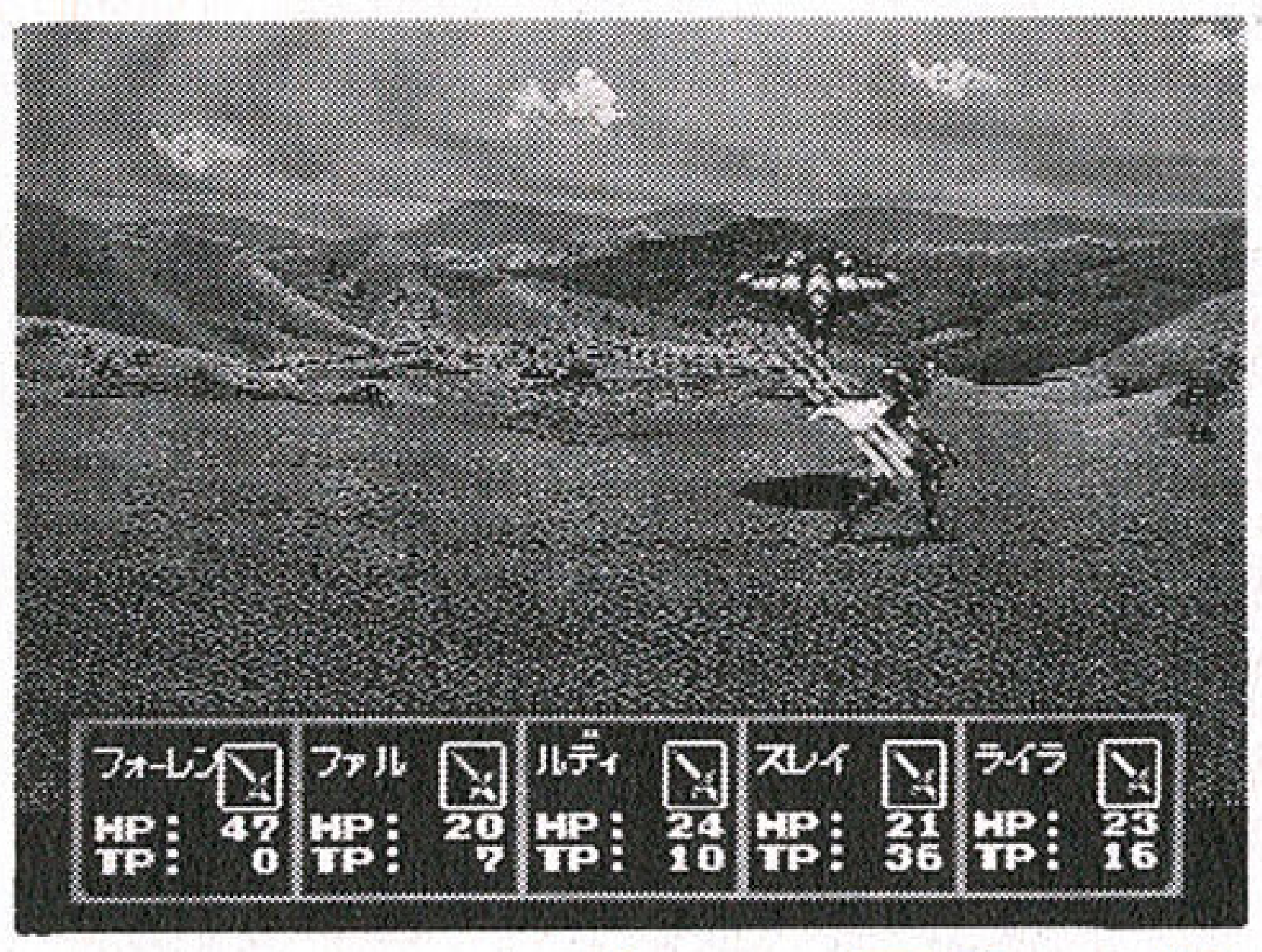
ファル

『Ⅳ』のキャラクタでは一番人気のファル。手につけたクローではもちろん、ニューマンならではの特技を駆使して戦うぞ。

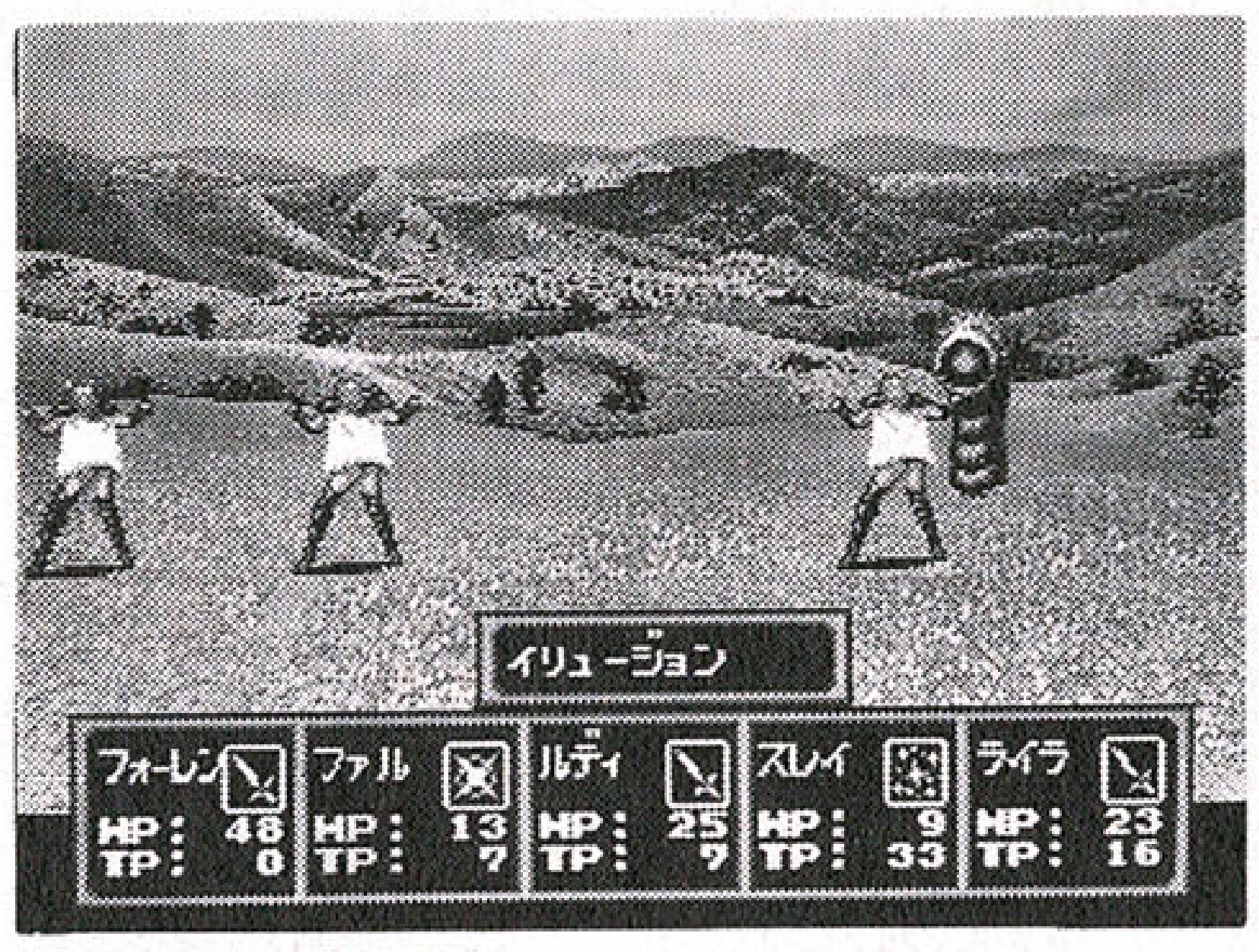
☆　☆

特技・イリュージョン

高速運動にともなう残像現象で敵を眩惑する技。ニューマンの驚異的な運動能力をもって初めて可能な技であることはいうまでもない。



○ファルといえばコレ。両手につけたクローで2回攻撃が可能だ



○分身の術だね。身の軽いニューマンならではの攻撃だな

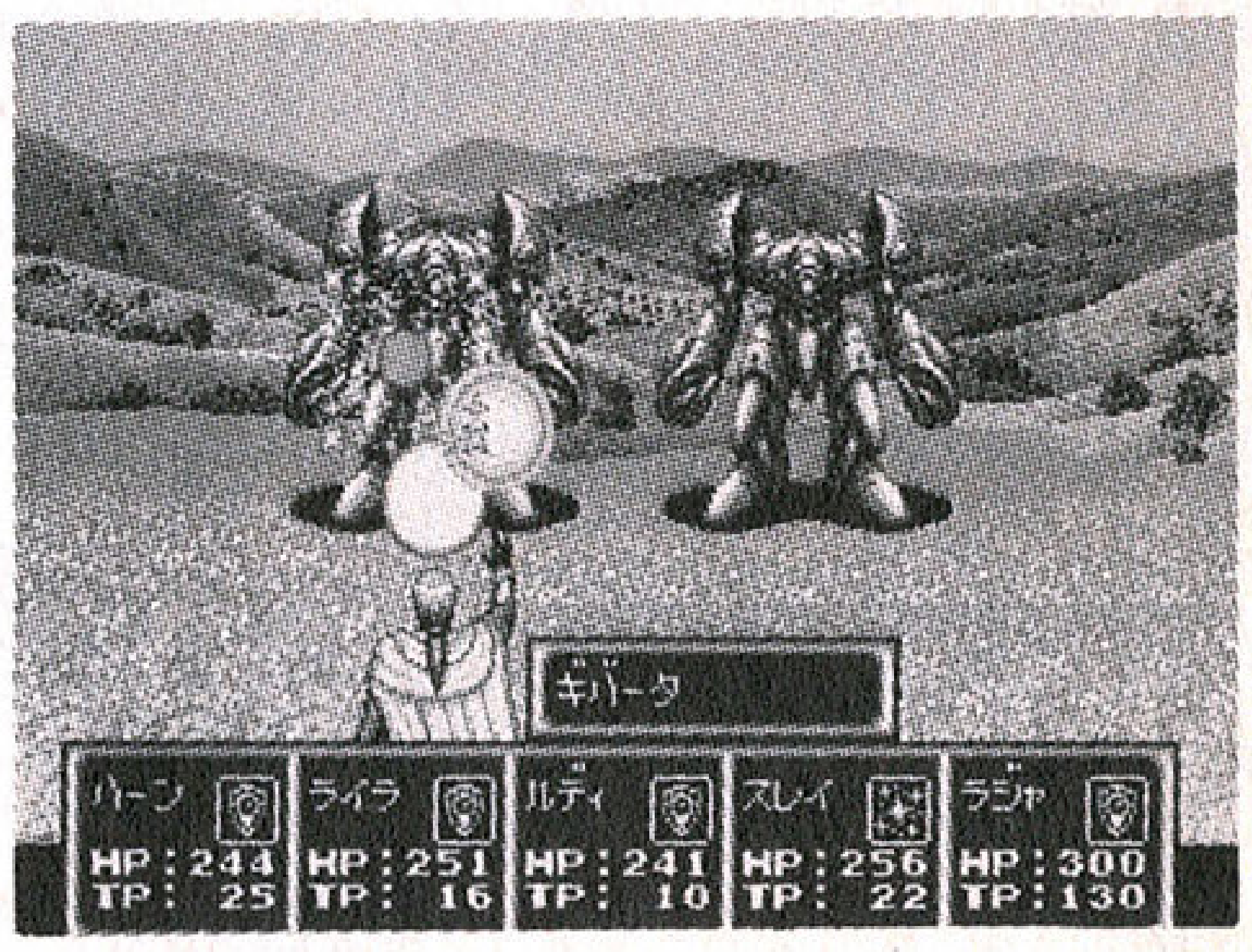
スレイ

一見して頭脳勝負タイプのスレイは、テクニック中心で戦う。また、数千年の太古より伝承された古代呪法（マジック）の使い手だ。

☆　☆

特技・ヒューン

大気の渦で敵を切り刻む。ザンの原形デアルというのが定説。



○もちろんテクニックも使える。写真はバータの強力版、ギバータ

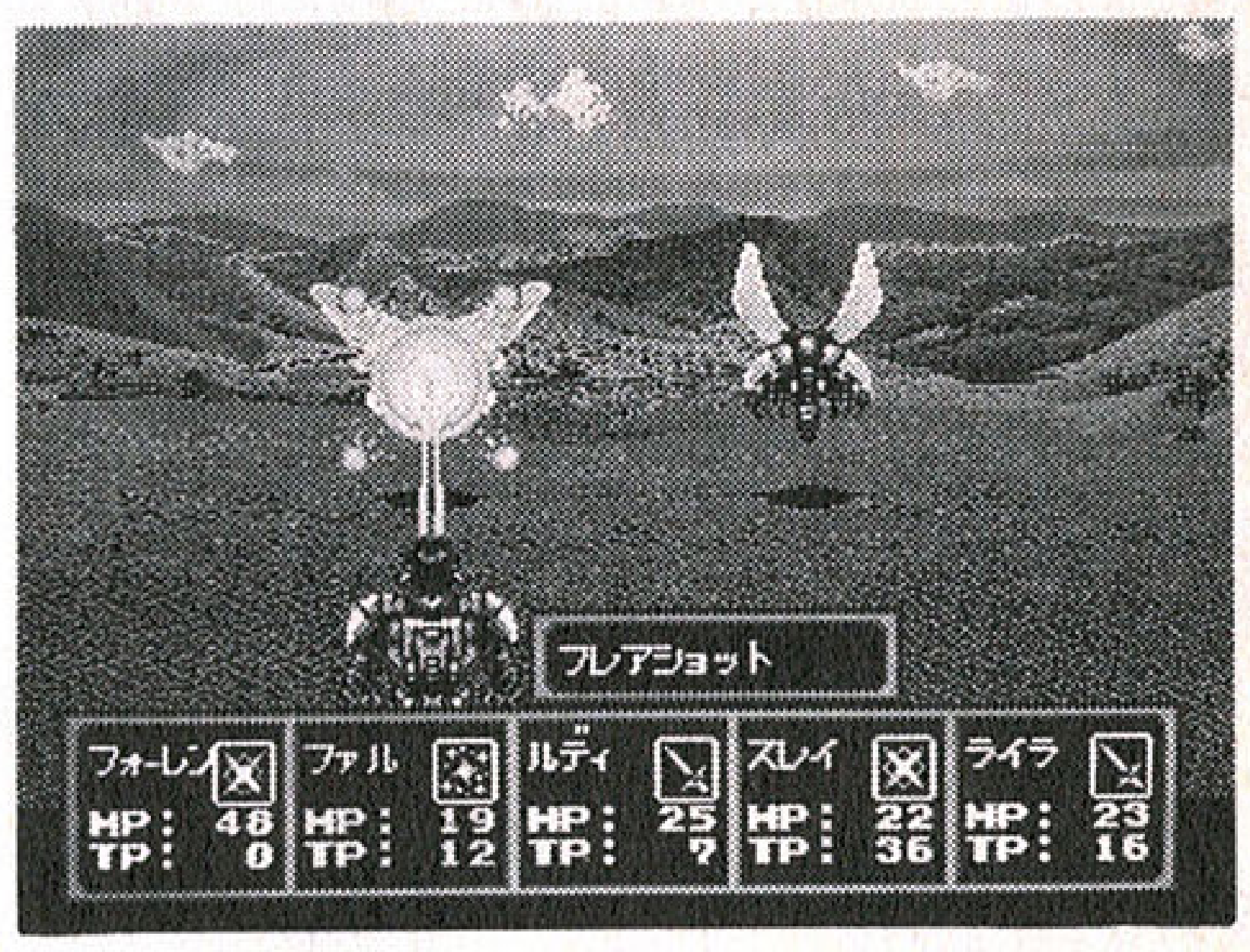
フォーレン

アンドロイドのフォーレンは、唯一、銃火器など機械兵器を使って攻撃することができる。

☆　☆

特技・フレアショット

頭部カメラアイと同軸にセットされた高出力熱戦砲。システム上、標的をはずすことはありえない。



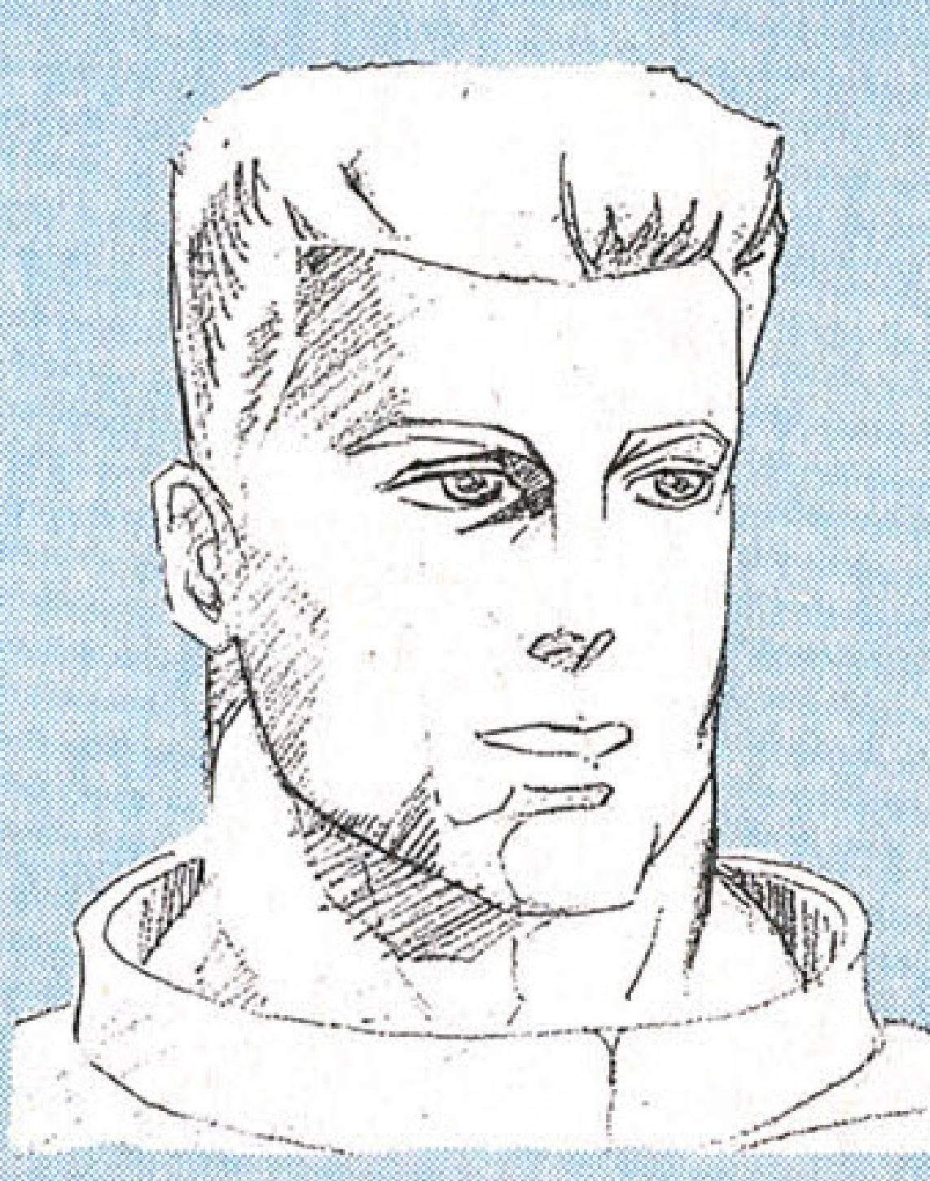
○銃火器による攻撃はフォーレン1人。ほかに使える人は出てくるかな

キャラクタ誕生秘話　第4回 タイロンの巻

このコーナーも4回目。『Ⅰ』のキャラ最後のタイロンについて、フェニックス・りえ氏に当時の思い出話をお願いした。

☆　☆

タイロンをアリサのお兄さんが知っていて、そのお兄さんがタイロンという強いヤツがいるから合ってみろ、といわれるんですね。でも、タイロンはすでにメデューサに捕まって石にされていた。一体どこが強かったんでしょうかね（笑）。私はあの手のキャラが描けなかったので、ソニックのキャラデザイナーさんに、ネエ描いてよ、と頼んで、下絵だけ描いてもらいました（笑）。



○ダンジョンの中で石像になって助けを求めていた。あんがい抜けてるね…

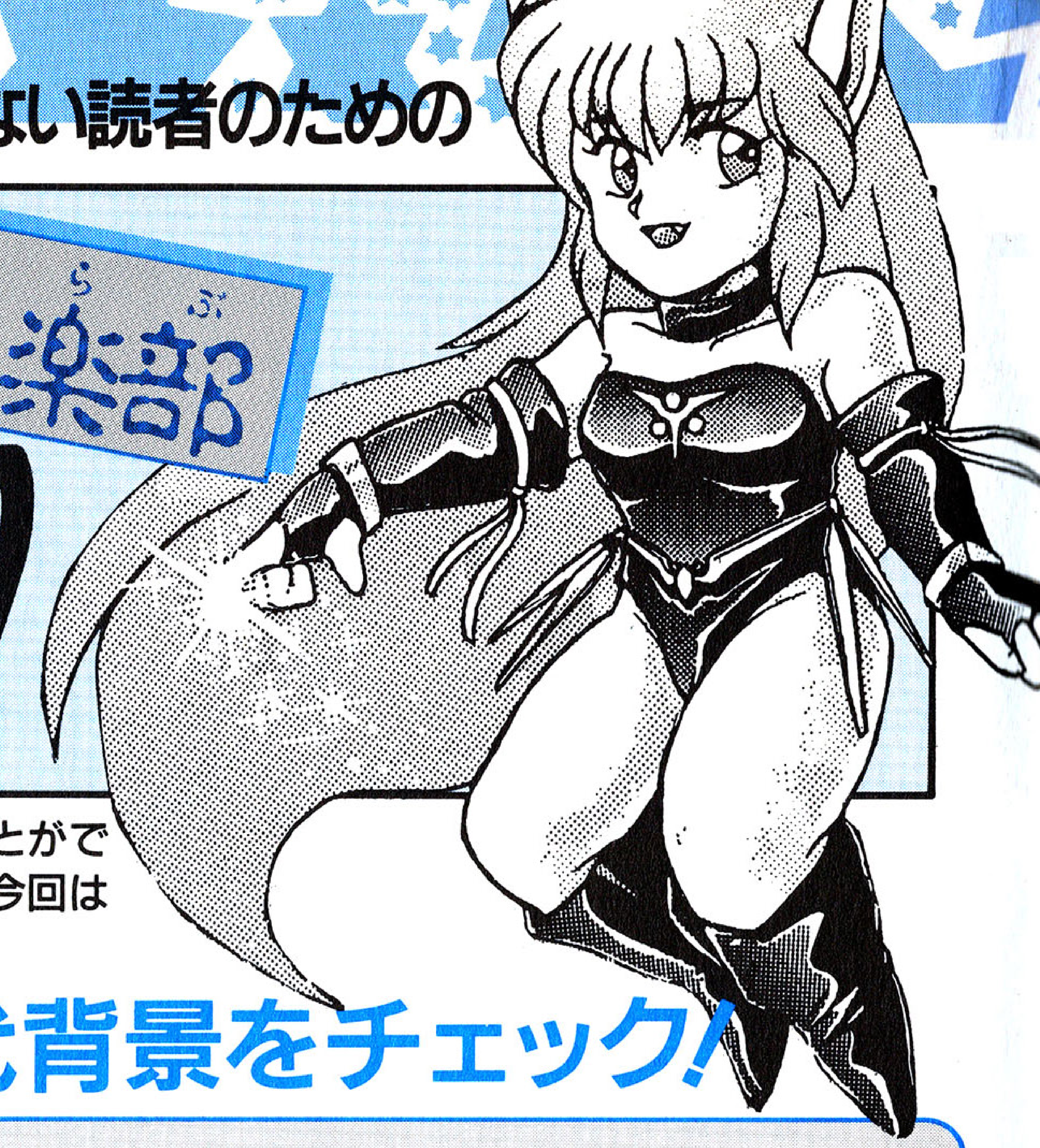
イラスト／よしぼん（セガ開発部）

『ファンタシースター』が好きでたまらない読者のための

PHANTASY STAR IV 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースターIV

連載第十回



この「ファンタシースターIV倶楽部」も、早いものでもう10回目を迎えることができた。これからも読者の知りたい新しい情報をドンドン公開していくぞ。今回は『IV』の予習として、舞台となる2つの惑星の時代背景を検証してみよう。

アルゴル太陽系2大惑星の時代背景をチェック!

今月のこのコーナーでは、『IV』の舞台となるアルゴル太陽系の2つの惑星、その時代背景について、詳しく説明していこう。

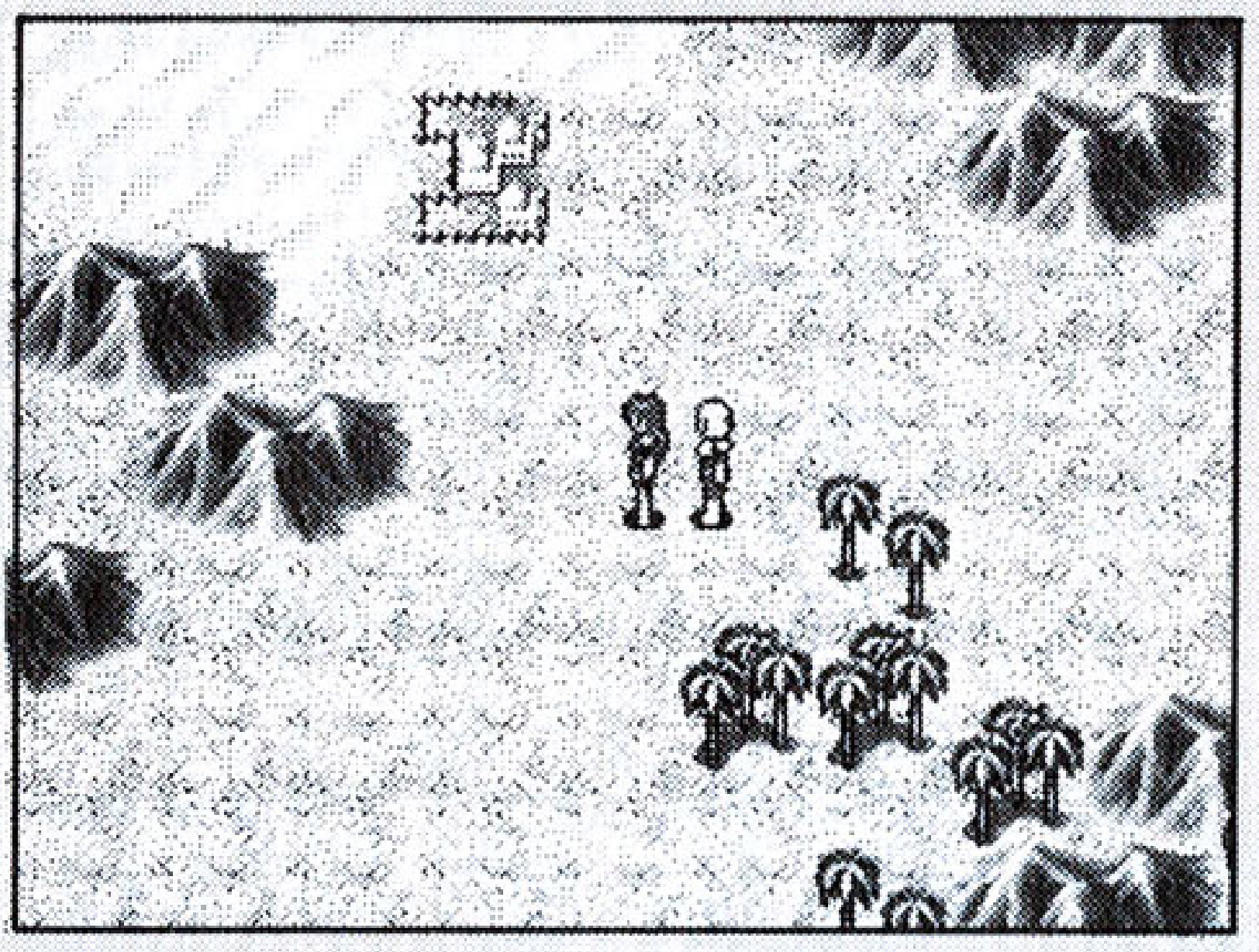
アルゴル太陽系の基本的な時代背景を今から予習しておけば、『IV』をプレイしたときに、ストーリーがより一層分かりやすくなることは間違いない!!

スタート地点 モタビア星の背景

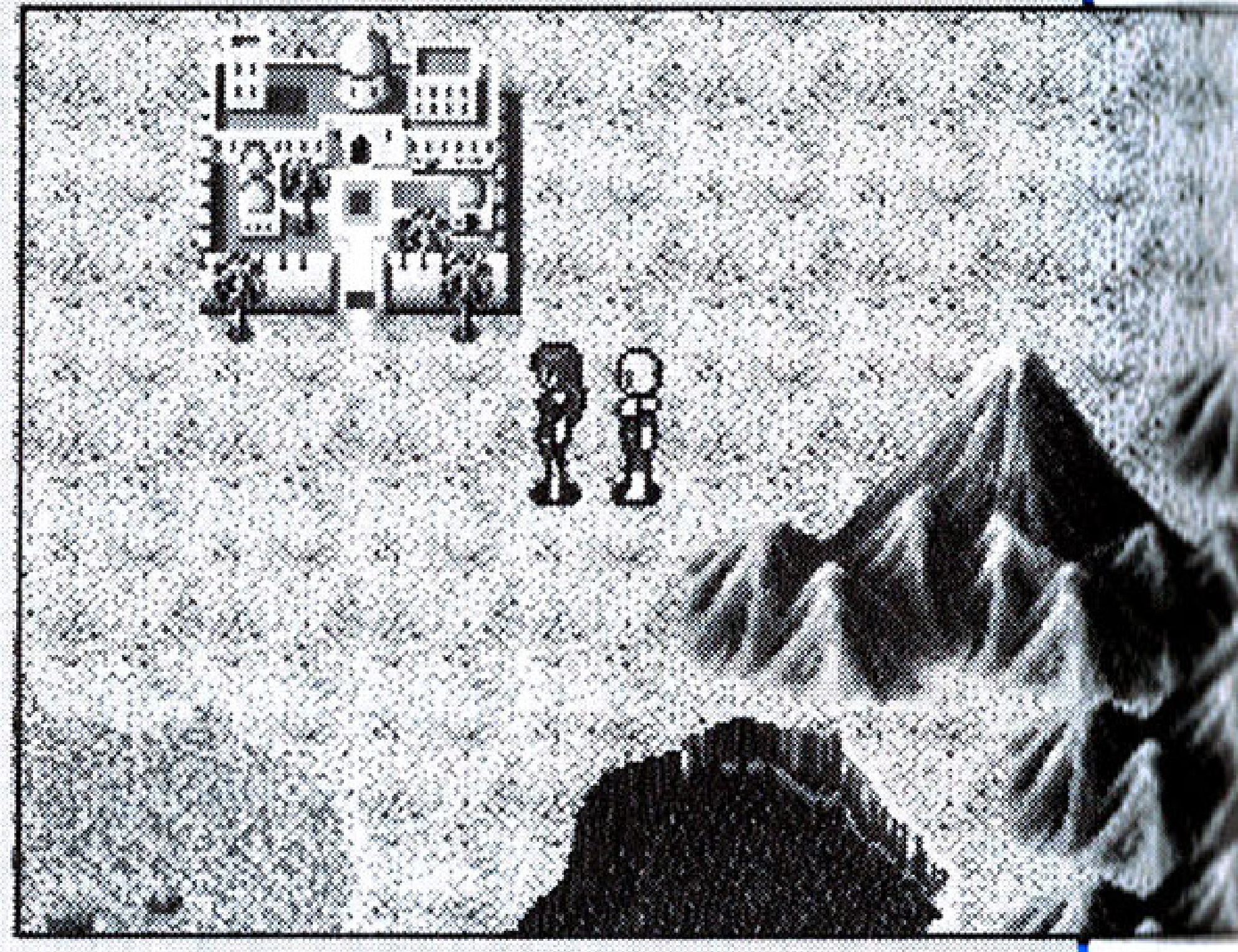
マザーブレインの崩壊により、ドームファームやファクトリーは完全に機能を停止してしまった。また、テレポートサービスネットワークが消失したため、各都市は交通機関を失い孤立した。行政、経済も停滞していった。各都市では集団パニックや暴動が起き、モタビア全土に内乱の嵐が吹き荒れた。この内乱で多くの都市は戦火に包まれ、2度と再現できない貴重なテクノロジーが次々に失われていった。

その後、パルマ星消失により重力バランスが崩れ、大規模な地殻変動が起こった。わずか数年の間にモタビアの地形は、原形をとどめないほど変わってしまった。内乱を免れた都市もこの天変地異によりほとんど崩壊し、マザーブレイン崩壊後も機能していたわずかな気象コントロールユニットも半分以上が失われてしまった。こうして旧パルマ文明は滅亡し、残された人々は、砂漠化の進んだ大地の上で、新たなる生活を営むこととなった。

現在のモタビア星は、砂漠化が進み、自転軸が公転面に対してほぼ直行しているため、四季のない惑星となっている。わずかな都市の点在するオアシスを除いて、植物の発育は芳しくない。



⇧砂漠化が進み、文明のほとんどは失われてしまったモタビア星



⇧わずかに点在するオアシスの周りにのみ、人々が生活している

酷寒の地 デゾリス星の背景

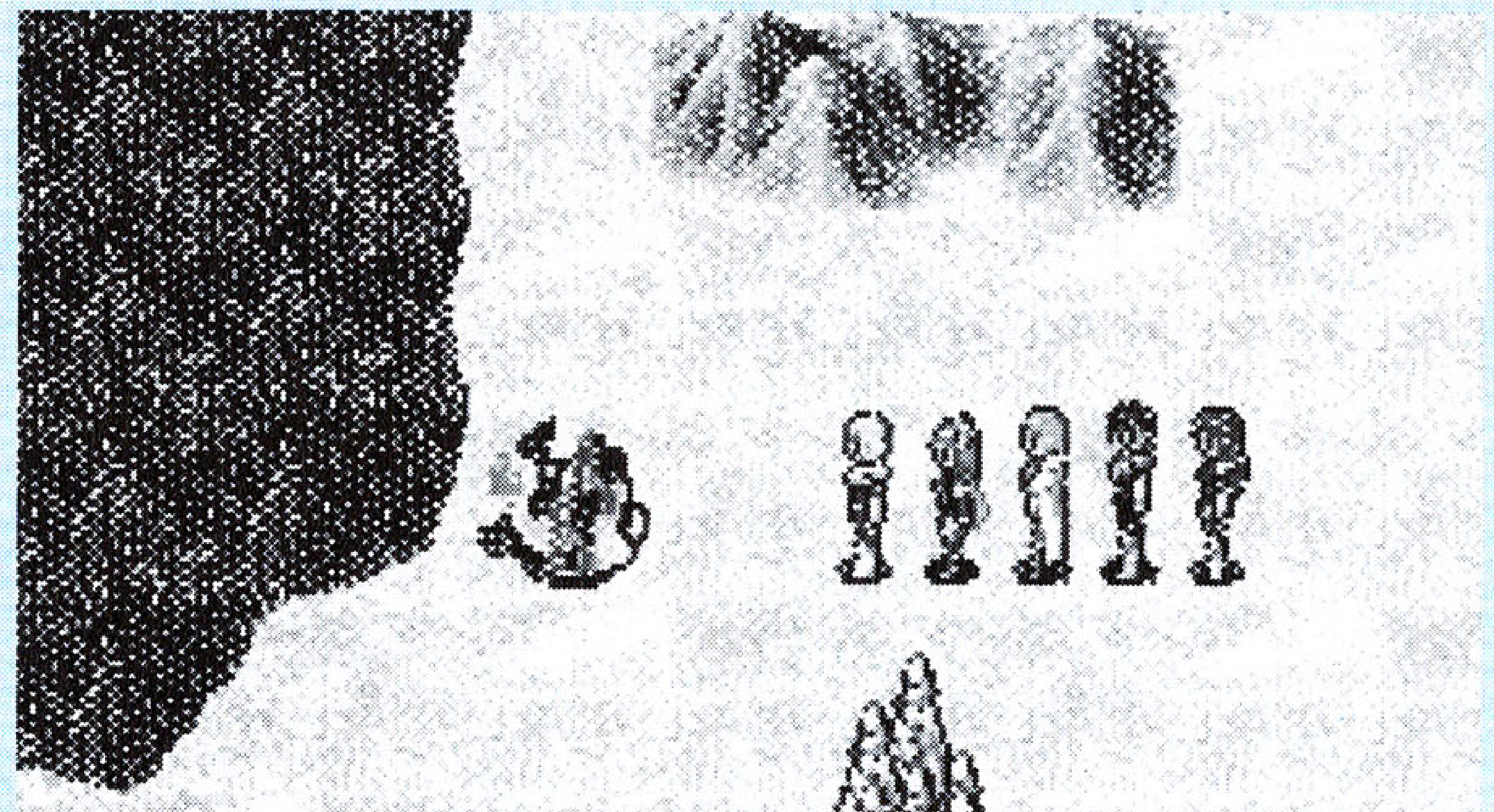
デゾリス星は、アルゴル太陽系ではもっとも大きな公転半径をもっている惑星だ。パルマ人入植当時におこなわれた惑星改造により、全星の平均気温が氷点下5度前後にとどまっている。

マザーブレインネットワークは崩壊したが、パルマ人が引き揚げてしまっていたため、特に大きな混乱は起こらなかった。その後、パルマやスペースコロニー、戦乱の続くモタビアから逃れた避難民たちがデゾリス星に集まってくるが、かつての都市機能は全く停止していたため、最初から入植をやりなおすに等しい困難な状況だった。

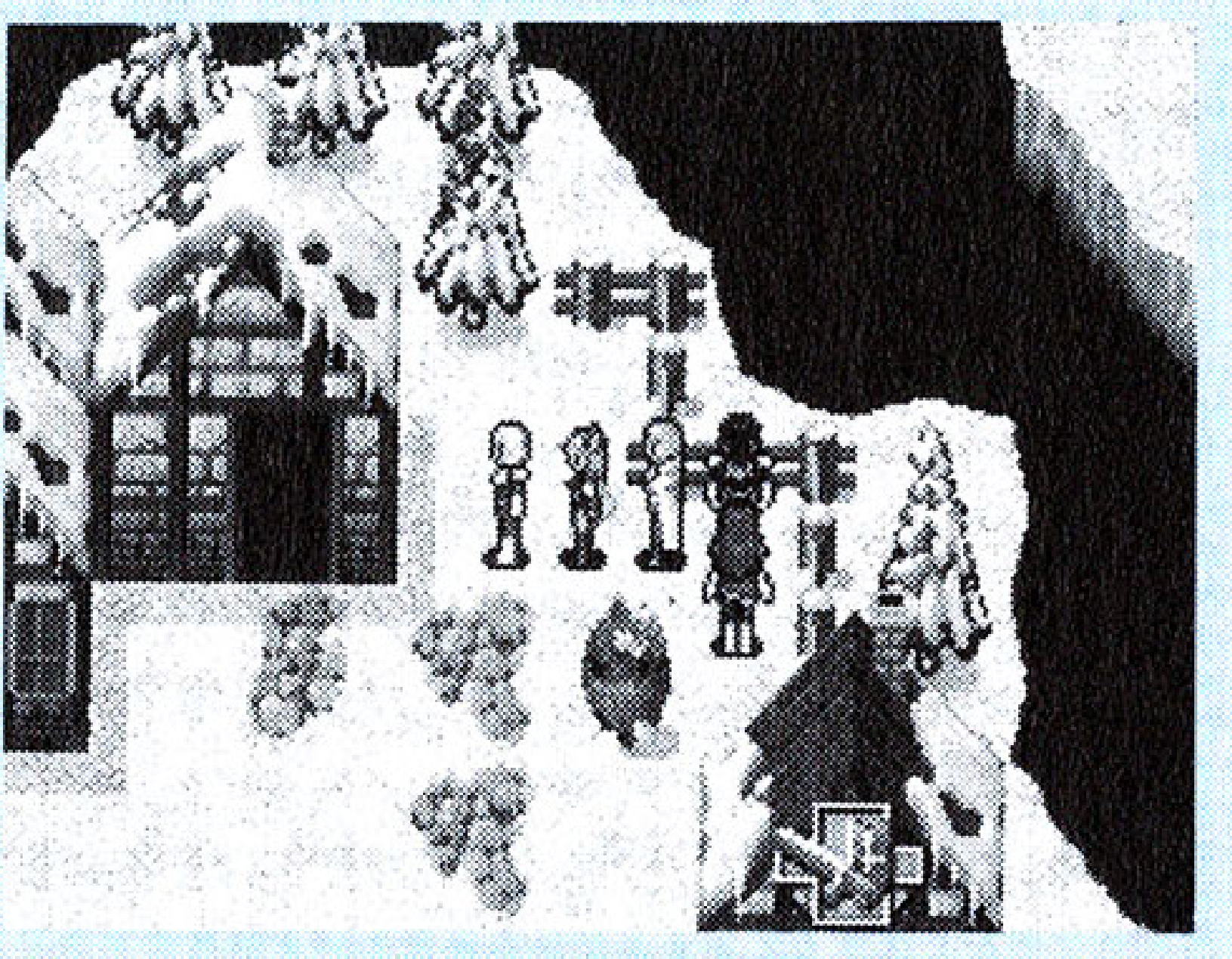
人々は全てをマザーブレインに依存しきっていた生活を反省し、科学文明を捨てて、自然とともに生きていく決意を固める。そのため、デゾリス星へ避難する際に使用した宇宙船は全て廃棄、または、機能凍結処分となったのをはじめ、旧パルマ文明のテクノロジーは、人々の視野から一掃された。

極寒の惑星で自然を相手にする生活は、決して楽なものではなかったが、デゾリアンの協力もあって、100年ほど後には、低緯度地方にいくつかの村を作り上げるまでに至った。

その後、パルマ人と交流が始まったかに見えたデゾリアンだが、宗教の違いによる両者の溝が急速に深まり、現在では両者が共存する街や村はほとんどない。



⇧平均気温が氷点下5度という地で生活をするデゾリアン。他の文明とは、現在はほとんど接触がない



⇧人々の生活も、かなり厳しいものなのは、容易に想像できる

イラスト/よしぼん(セガ開発部)

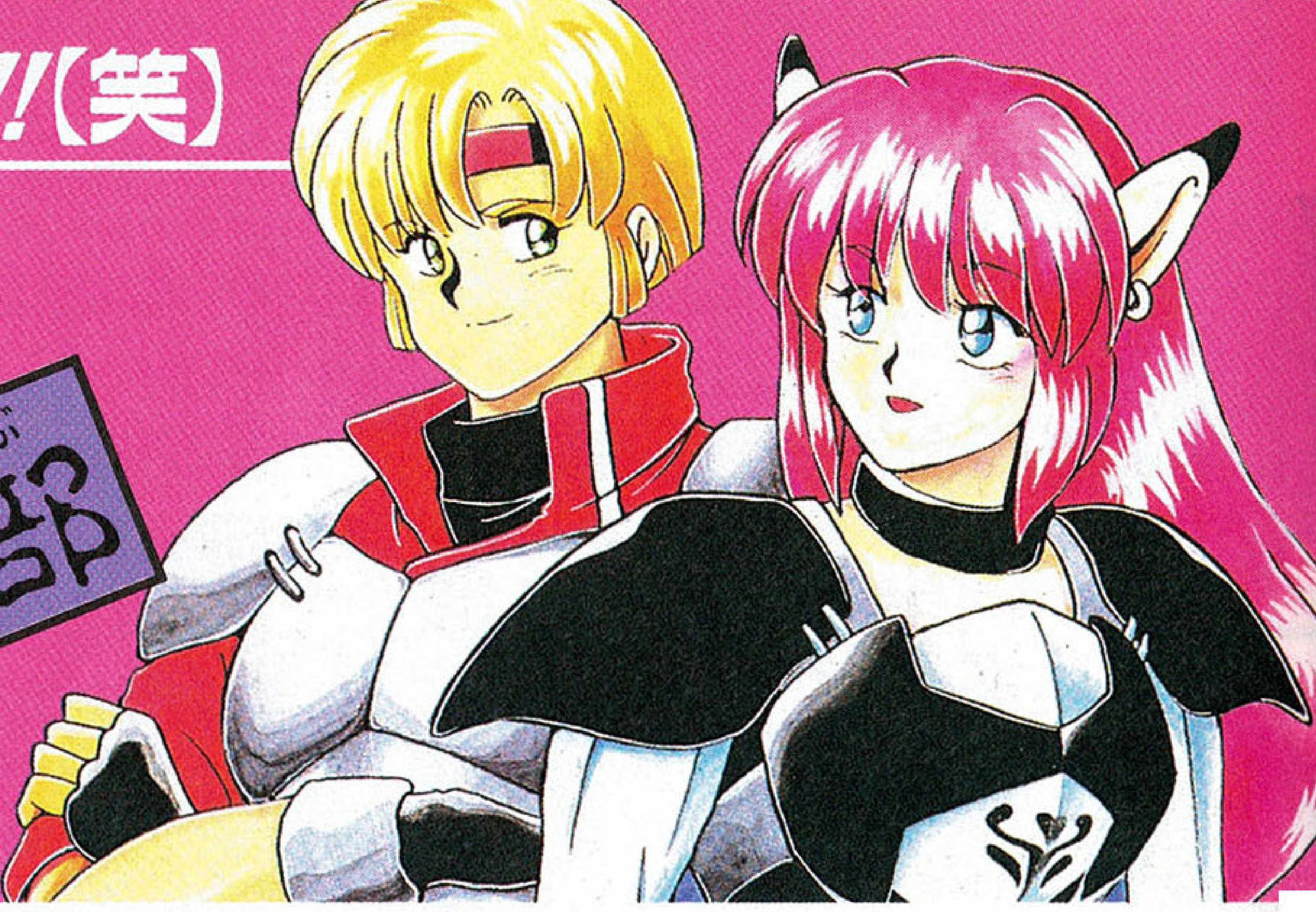
特別企画

あの幻のコーナーが帰ってきた!!【笑】

PHANTASY STAR 倶楽部（くらぶ）

ファンタシースター

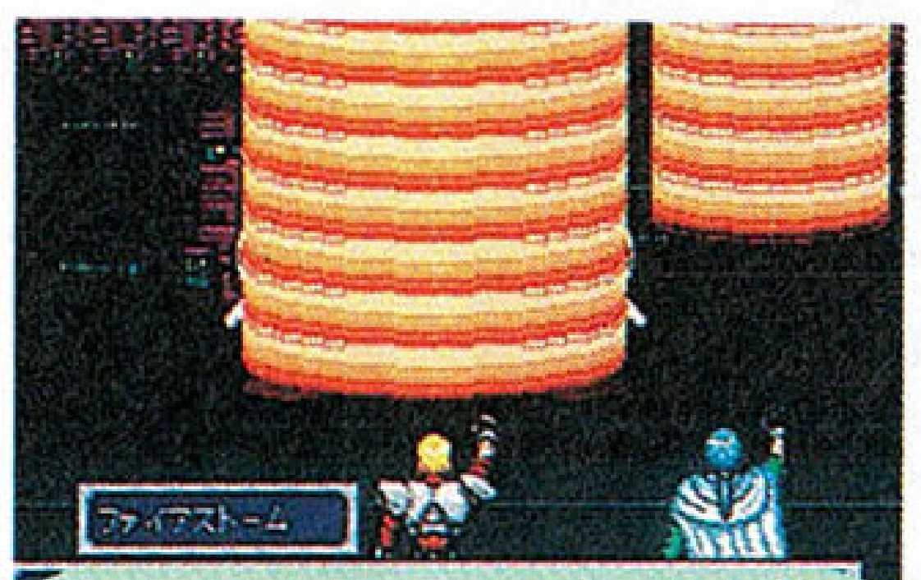
スペシャル



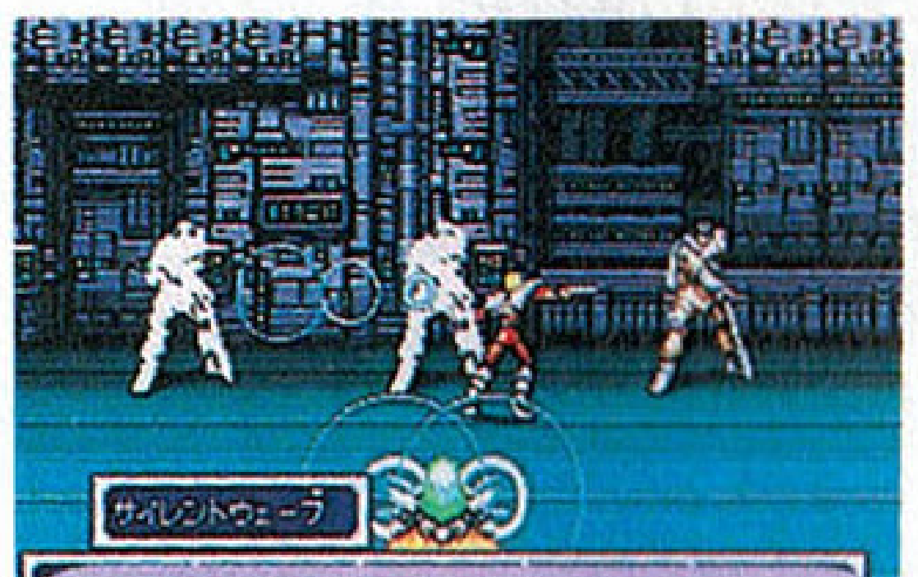
コンビネーション・バトル全公開!!
究極の「デストラクション」をさがせ

忘れ去られていたこのコーナーが、今回限りの復活を果たした！　今回はスペシャル版として、『ファンタシースター』最大の謎、コンビネーション・バトルを公開する。また、最後のコンビネーションはクイズとして読者に挑戦だ!!

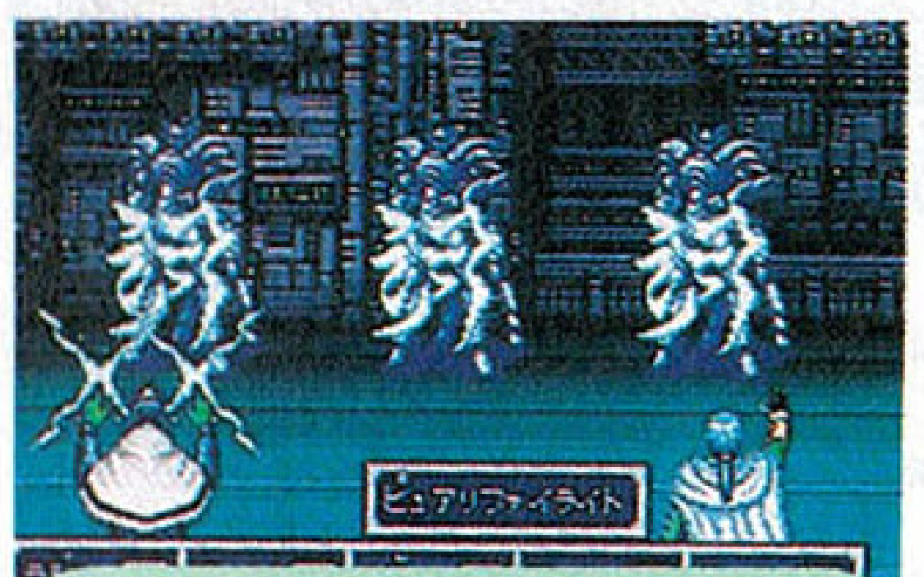
トリニティブラスター



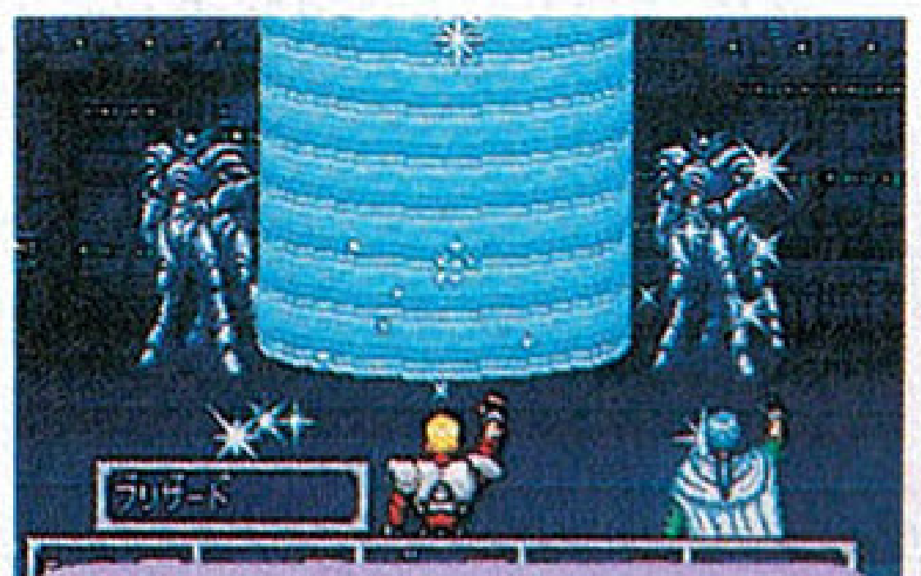
ファイアストーム



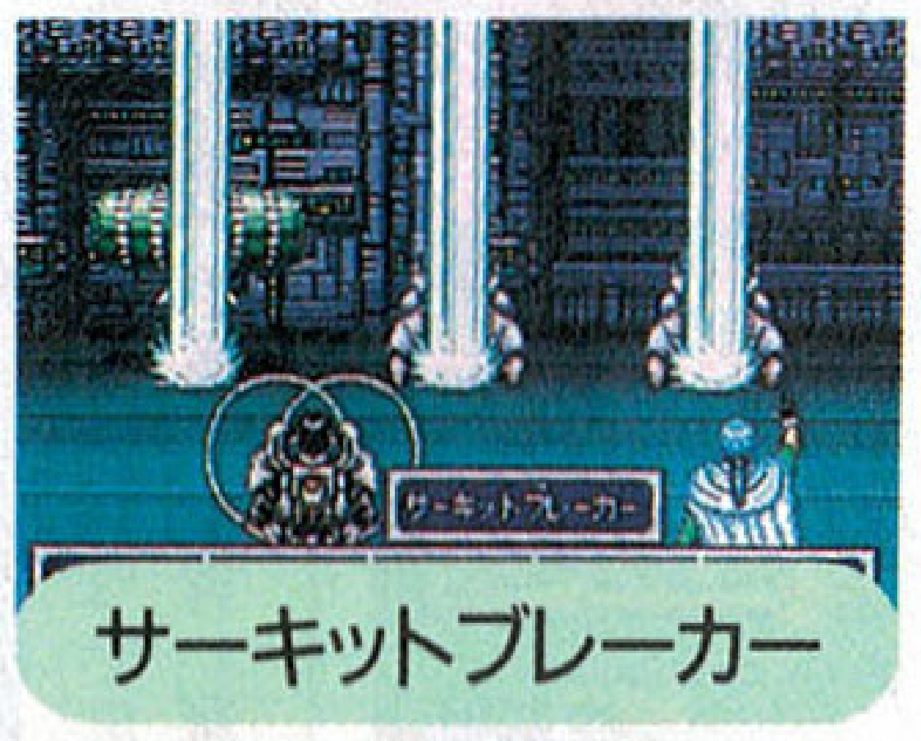
サイレントウェーブ



ピュアリファイライト

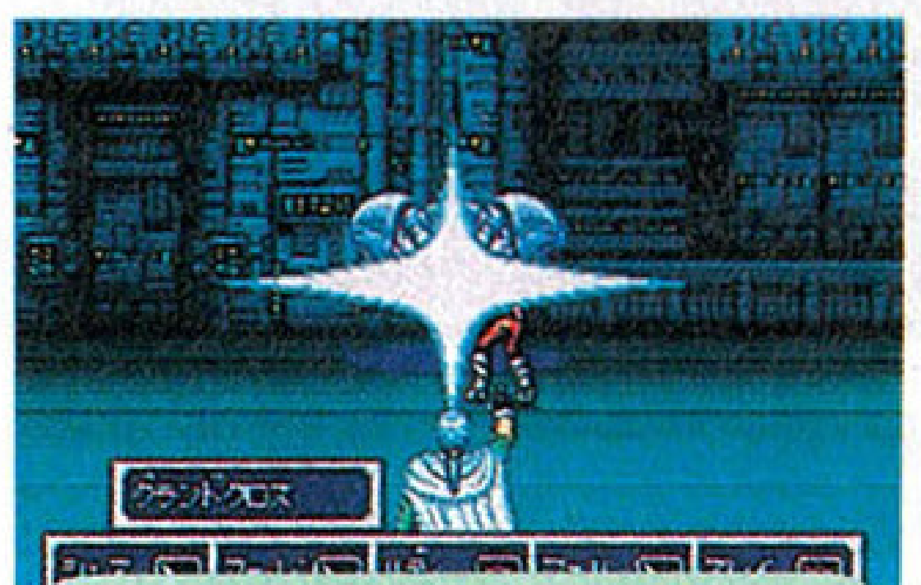


ブリザード

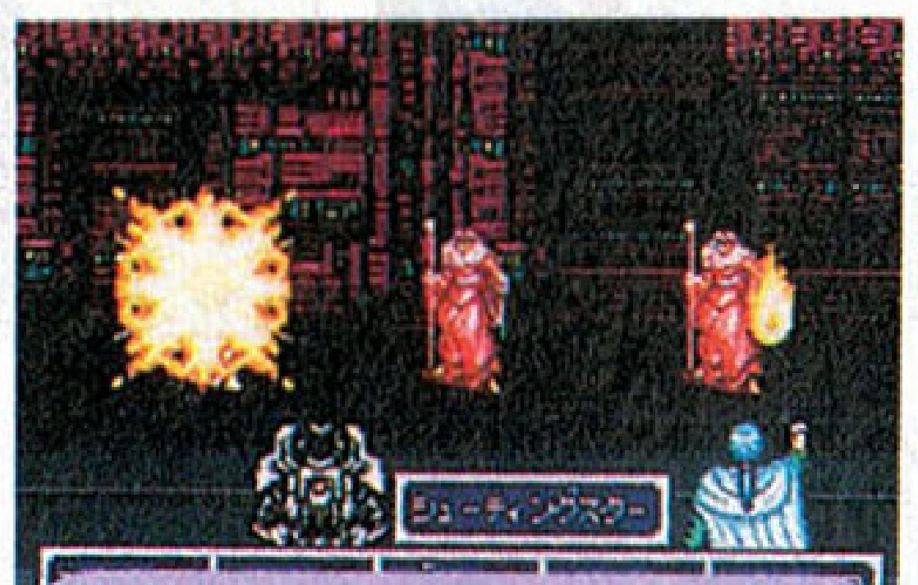


サーキットブレーカー

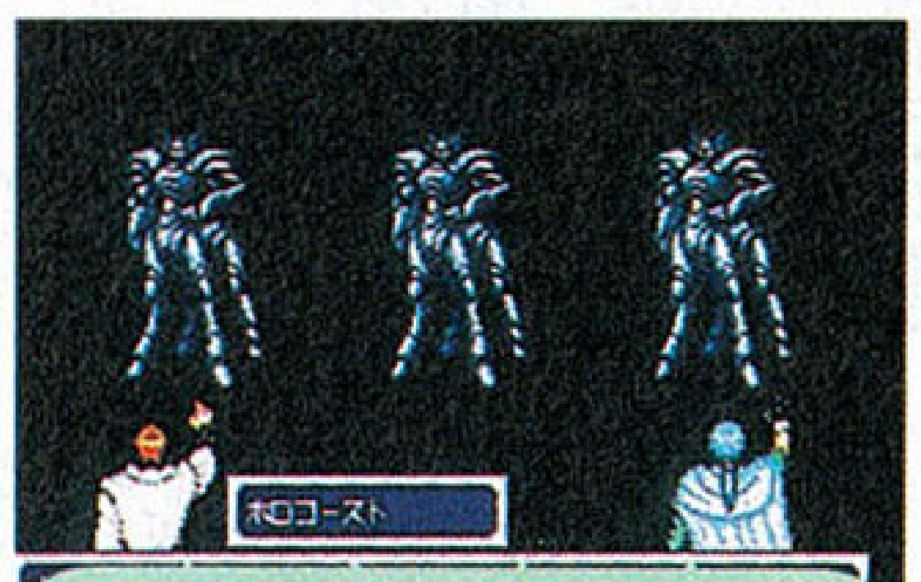
ブラックホール



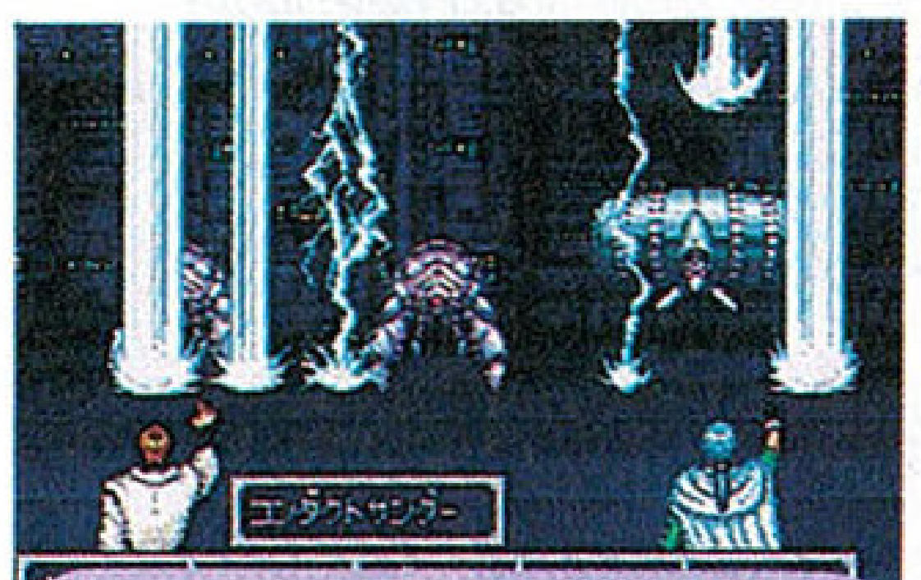
グランドクロス



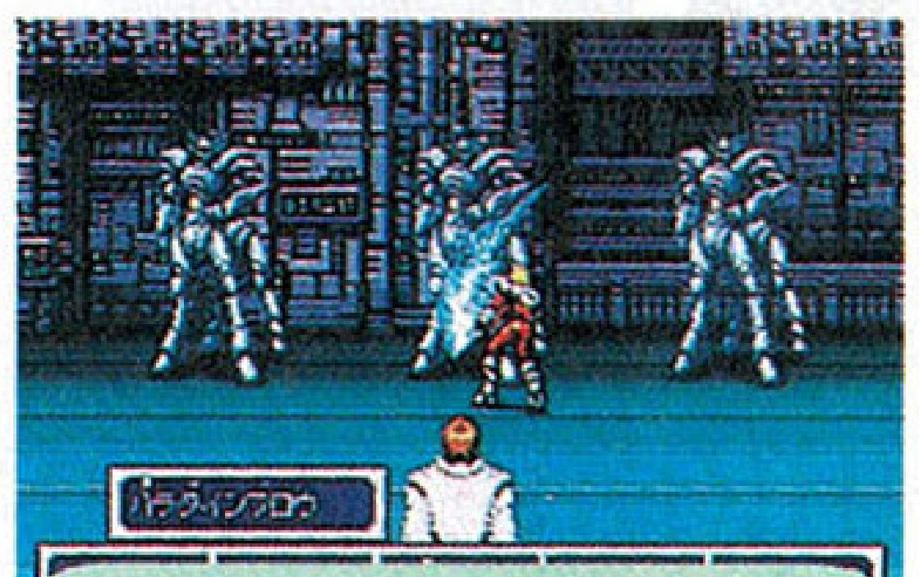
シューティングスター



ホロコースト



コンダクトサンダー



パラダインブロウ

リーサルイメージ

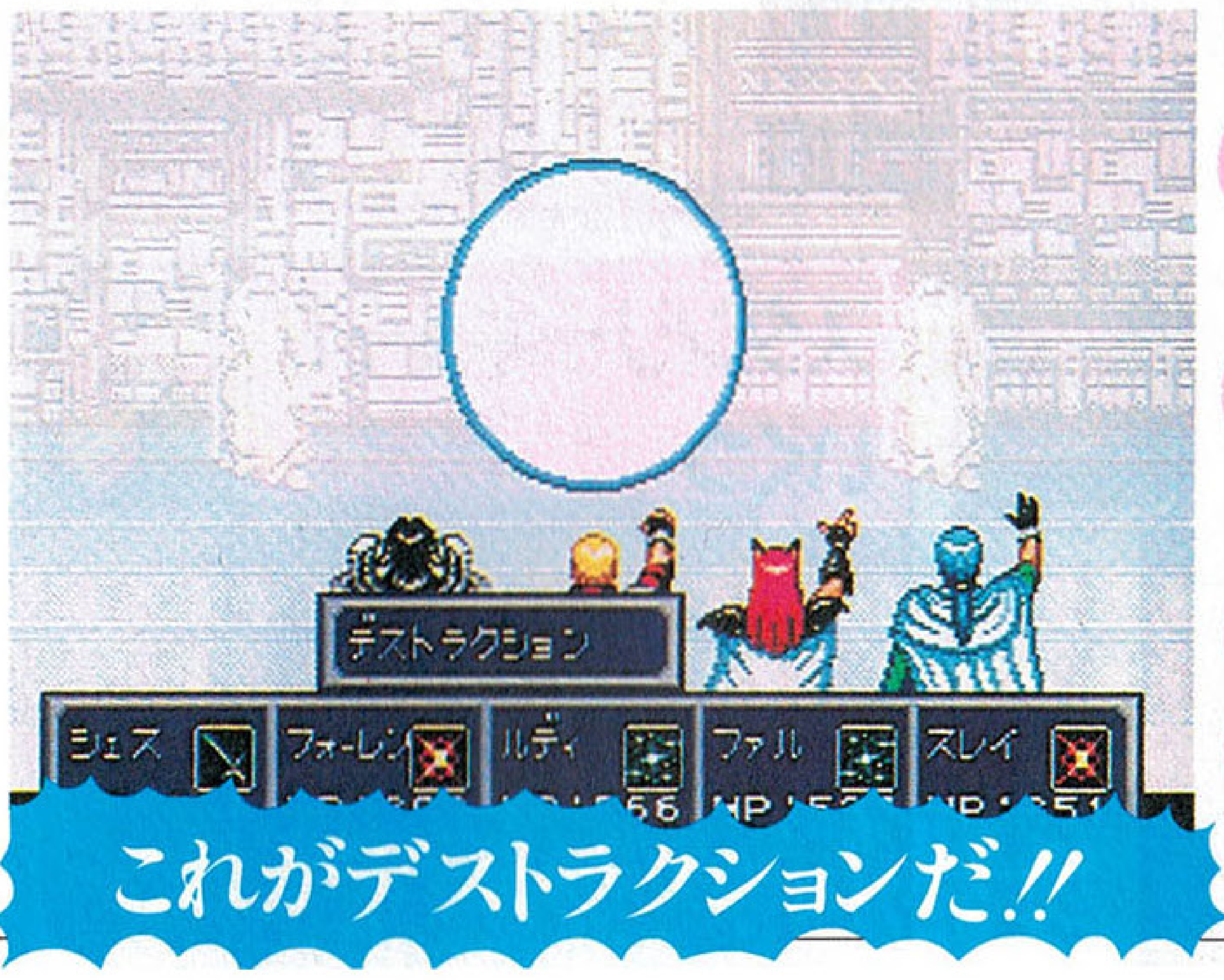
組み合わせ一覧		サーキットブレーカー	ハイパージャマー＋タンドレ
トリニティブラスター	グランツ＋フォイエ＋バータ	シューティングスター	フォイエ系・フレエリ＋バーストロック
ファイアストーム	フォイエ系・フレエリ＋ザン系・ヒューン	パラダインブロウ	アストラルフレア＋レイブレード
ブリザード	バータ系＋ザン系・ヒューン	ピュアリファイライト	エフェス＋ホーリィワード
グランドクロス	ソードクロス＋ヒューン	ブラックホール	グラブト系＋ネガティス
コンダクトサンダー	バータ系＋タンドレ	ホロコースト	サボルト＋ディーム
サイレントウェーブ	フォノンメーザー＋エアスラッシュ	リーサルイメージ	デスサイズ＋イリュージョン

問題のコンビネーションはこれだ!!

全14種類のうち最強、最後のコンビネーションであるデストラクションが、読者諸君に対する問題だ。最強のコンビネーションだけあって4人の攻撃の組み合わせが必要で、見つけるのは容易ではない。もし組み合わせを見つけたら、下記を読んで応募しよう。

ヒント

①各キャラクタの最強の技を組み合わせてみよう
②ポイントはファル。意外な攻撃を使っているゾ



これがデストラクションだ!!

ぷよぷよ通(2)

※画面写真はアーケード版のものです。

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●PUZ
●容量未定

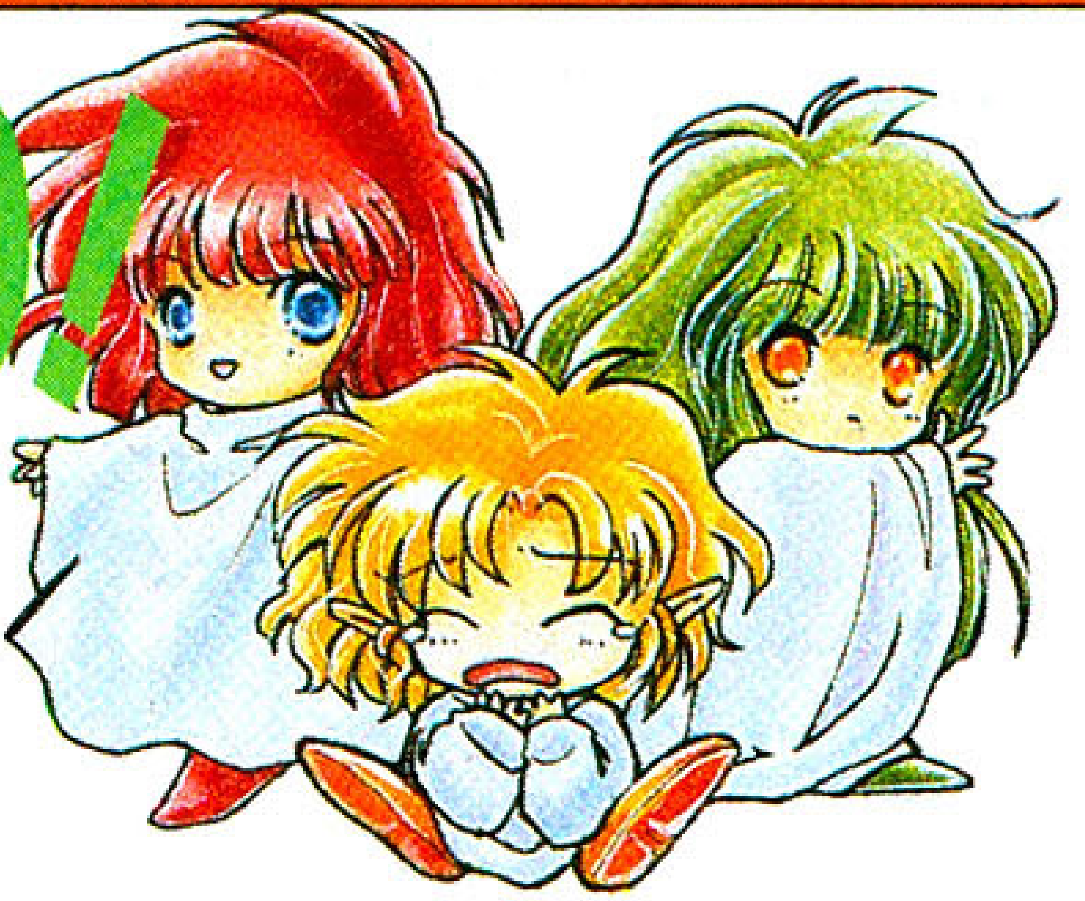
完成度ゲージ ?% 2人対戦プレイあり

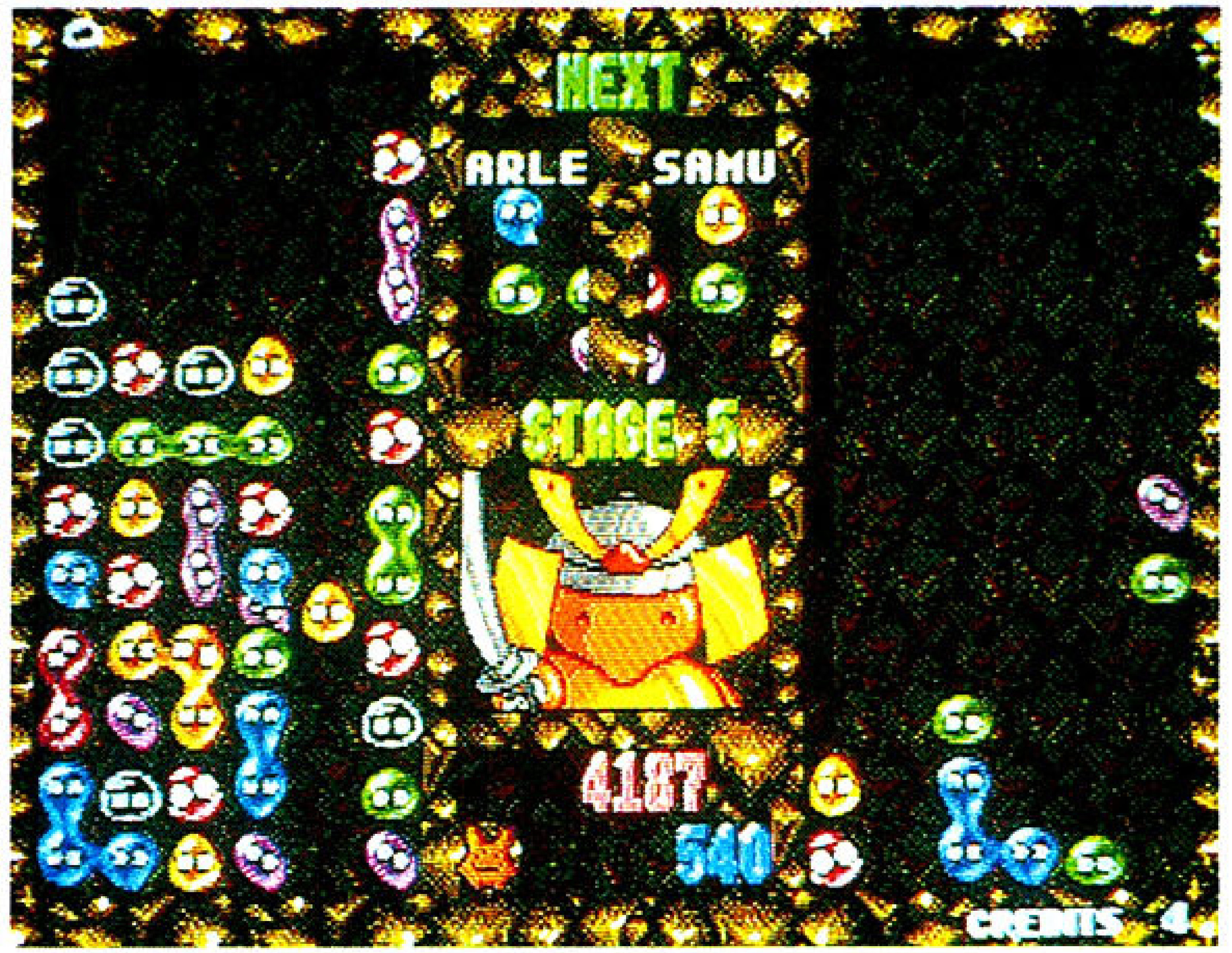
今度は完全移植で出してねん

アーケード版でヤケクソにヒットし、対戦中毒者の夢の中にまで現れ、メガドライブの普及台数増加に貢献し、ゲームギアはおろかすべてのゲーム機に移植され、あんまりゲームに関係ないカーバンクルの人気にも火をつけた「ぷよぷよ」の続編が、やっとこさ発表されました(長い)！

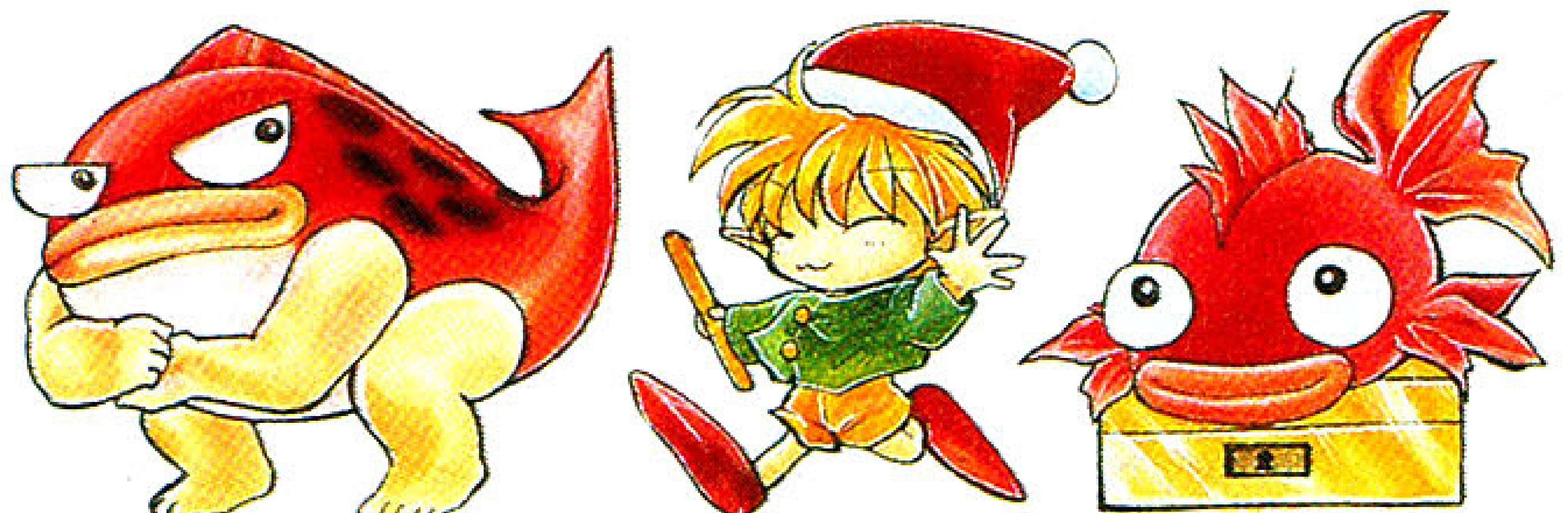
今回の「ぷよぷよ通」略してぷよ通（じつは2というダブルミーニング）は敵キャラクターが32人に増えたことや、おじゃまぷよの相殺システム、口に出すことすらはばかられるその他もろもろの改良点(えっ！)が満載！

新キャラが山盛り！

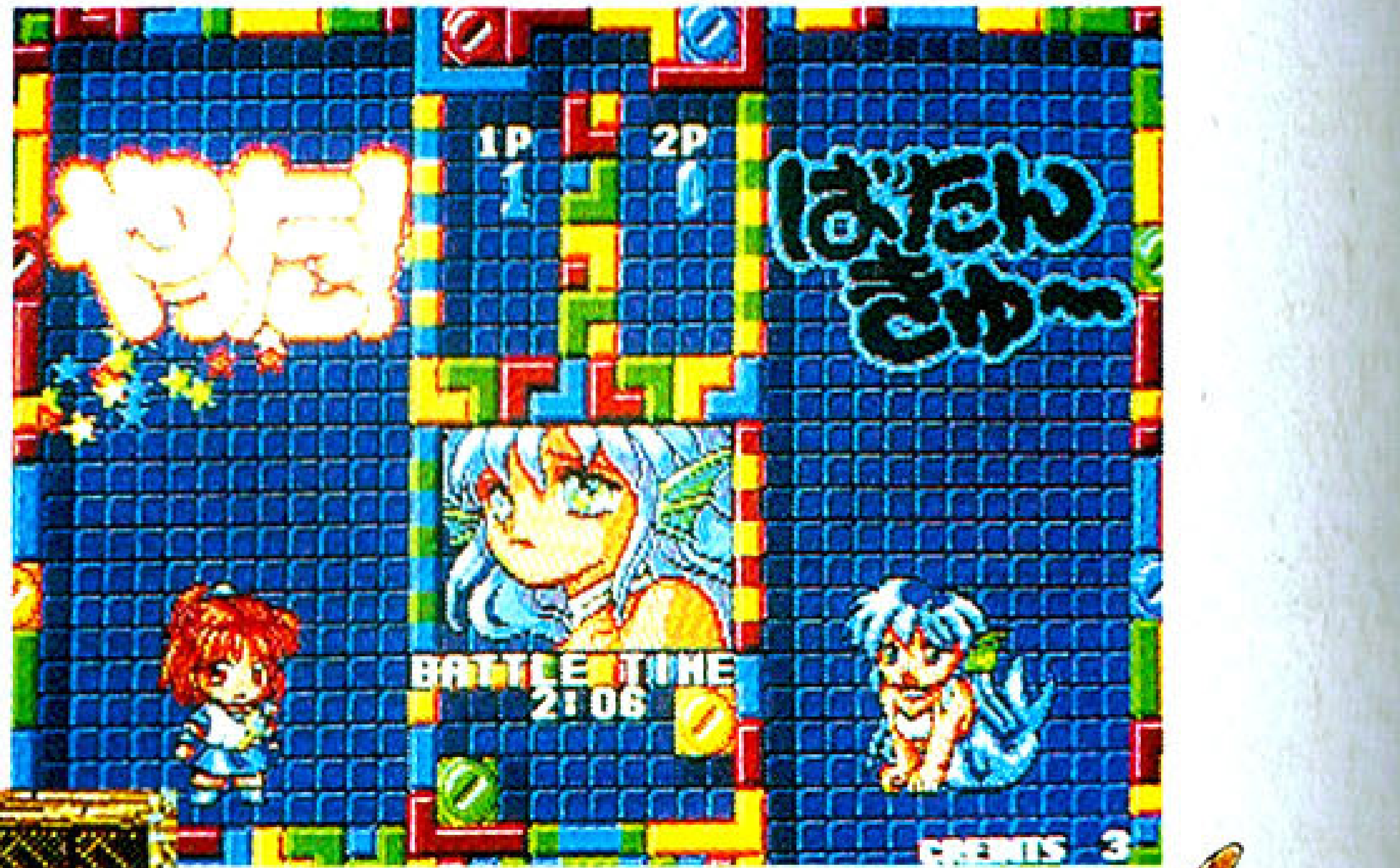


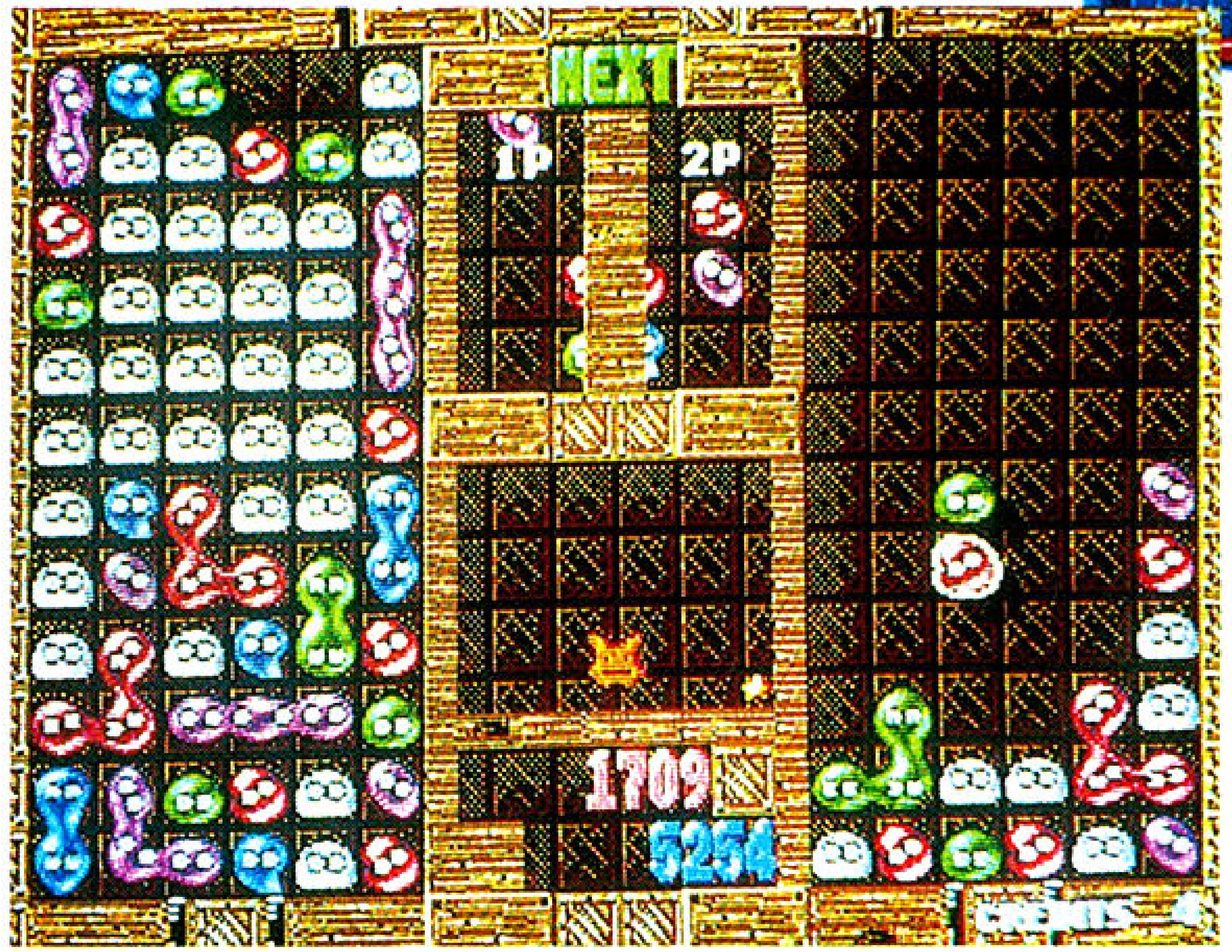

NEXT
ARLE
SAMU
STAGE 5
4187
540
CREDITS 4

前作にも登場したものも加えて、32人もの敵が出てくる「ぷよ通」。フィールドをよく見ると、仲間とくっつけなくて孤独な赤ぷよが寂しそうに泣いている……。

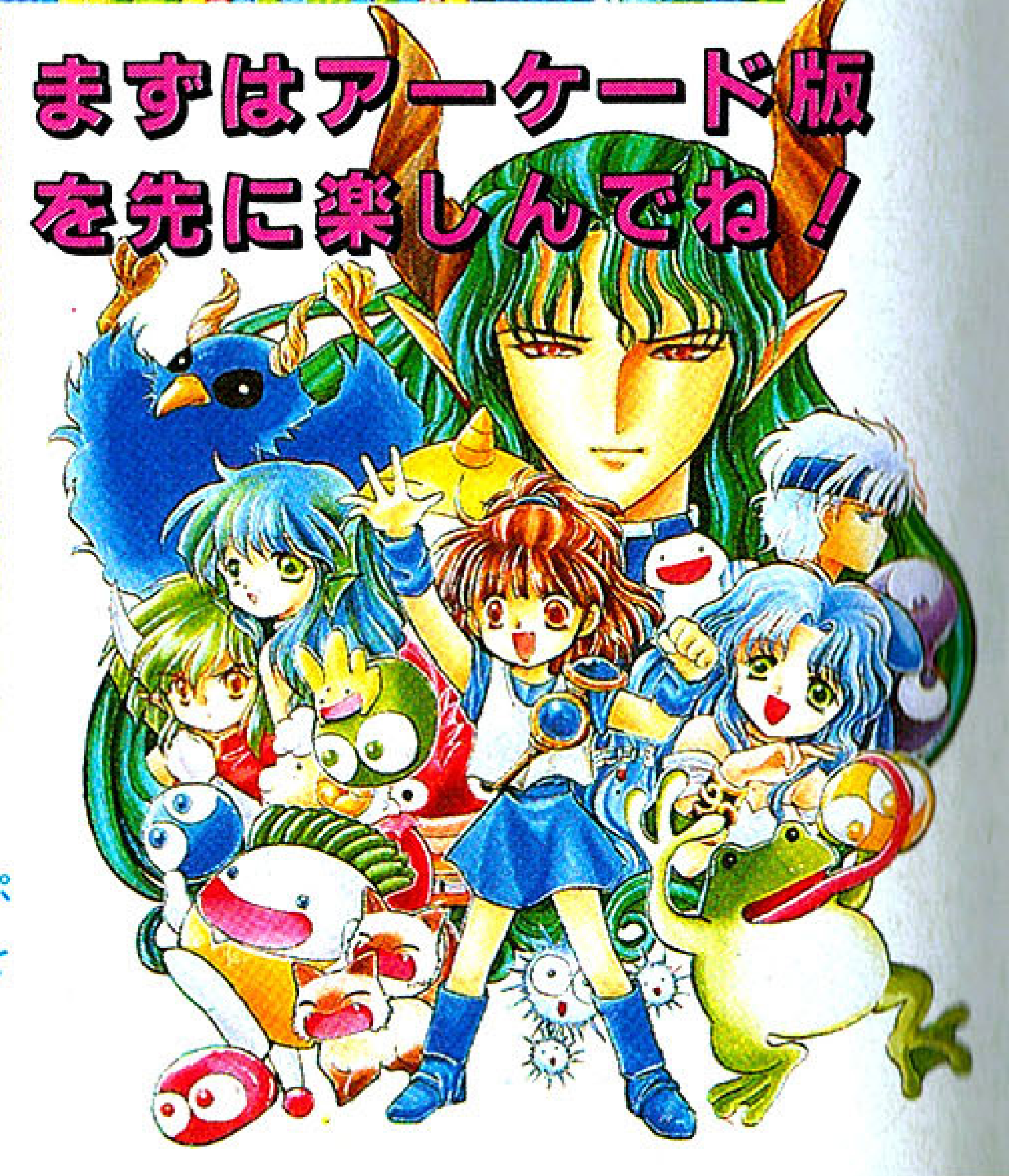


倒すまでにかかったタイムを表示するシステムは、何かに影響するのかな？


やった!
1P
2P
ばたんきゅ～
BATTLE TIME
2:06
CREDITS 3


NEXT
1P
2P
1709
5254
CREDITS 4

モードによっては、通常の2倍の耐久力があるアイスぷよ(おじゃまぷよ)が登場。また、同時におじゃまぷよを送った場合、画面外で相殺されるルールも加わった。

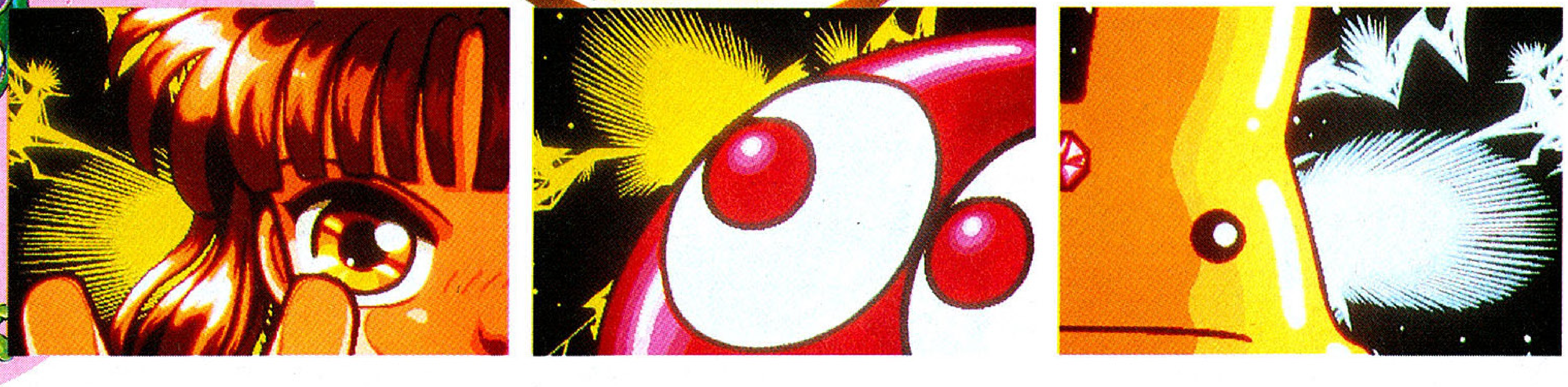


まずはアーケード版を先に楽しんでね！

特報!!
SPECIAL REPORT

●コンパイル●12月2日発売
●6,800円●PUZ●16M
●2人対戦プレイあり

ぷよぷよ通 2

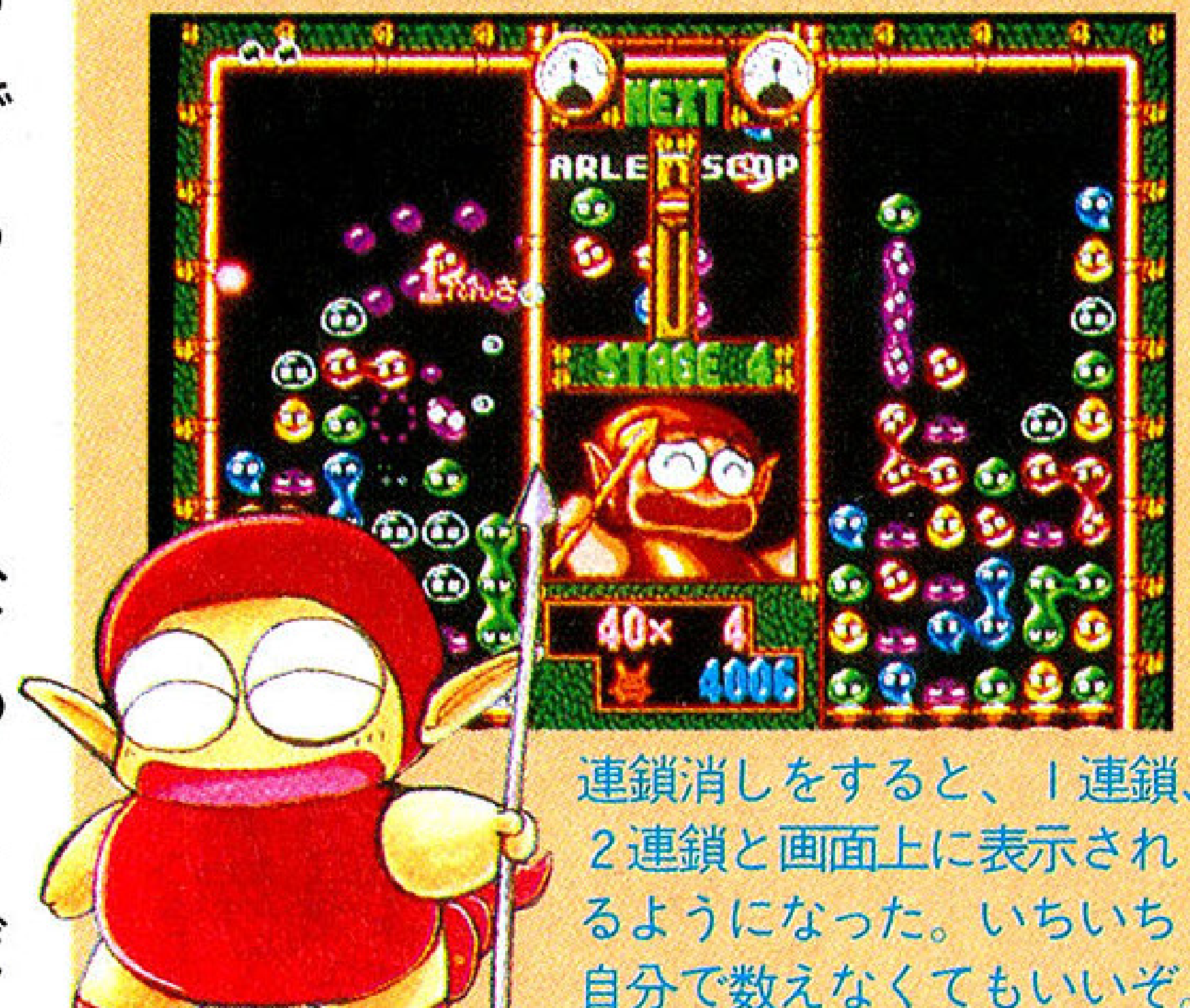


ぷよ達がものすごい改良を加えて帰ってきたよ!

すでにアーケード版もぼちぼち出回っているので、お金を注ぎ込みまくっている〝ぷよらー〟が全国にいることと思う。そんな今日この頃だが、なんと待望のメガドラ版「ぷよぷよ通(2)」が、早くも完成したのだ! これで夢にまでぷよが出てくる日々が、再びやってくることは間違いないだろう。なお、画面写真だけ見ると「あまり前作と変わってないじゃん」などと思う人もいるだろうが、じつは「ぷよぷよ」と「ぷよぷよ通」は、まるっきり似て非(ひ)なる(に)ものなのだよ。ふっふっふっ……。

ものすごい改良①

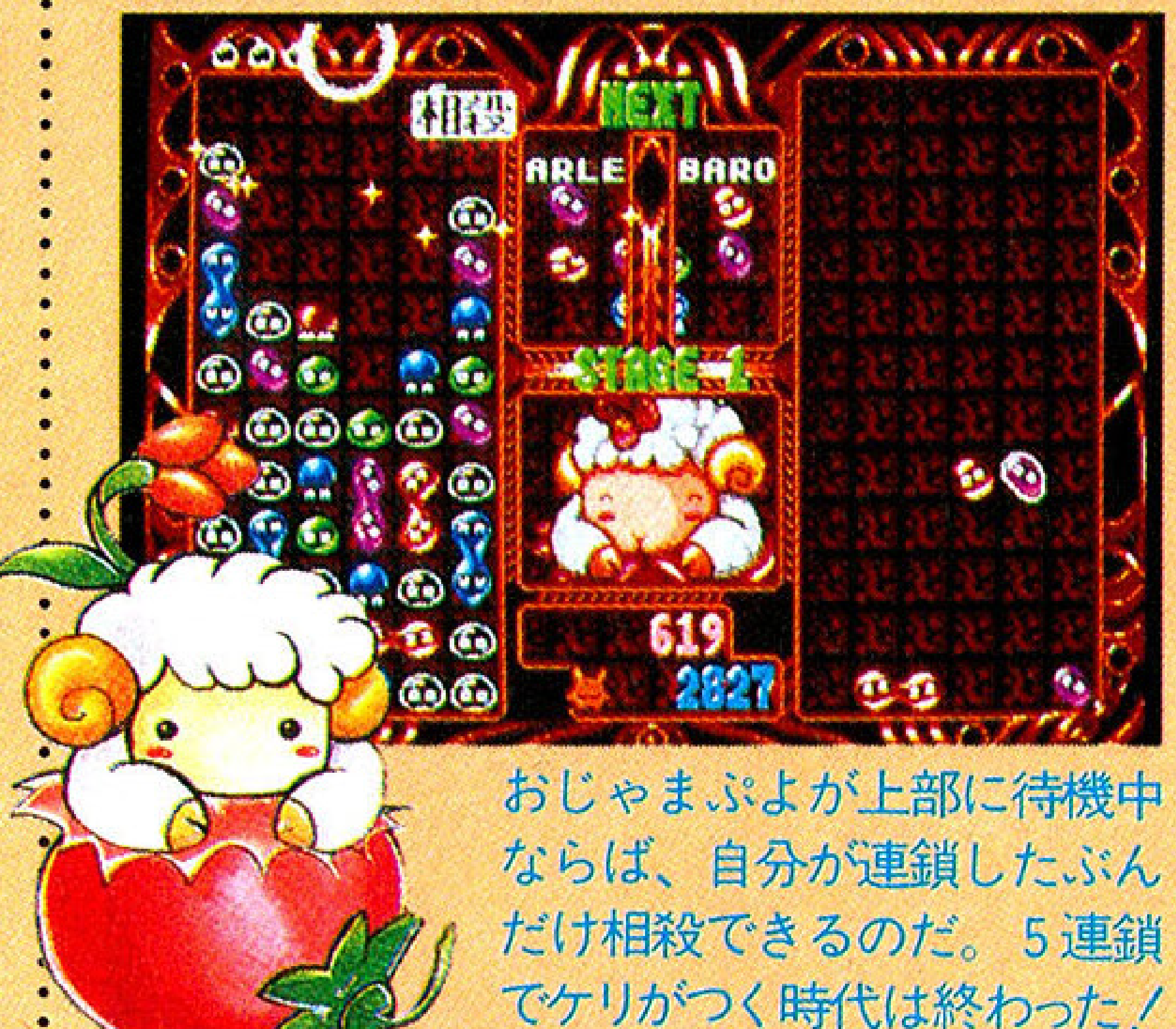
「連鎖数を表示」


NEXT
ARLE
SCOP
STAGE 4
40× 4
4006

連鎖消しをすると、1連鎖、2連鎖と画面上に表示されるようになった。いちいち自分で数えなくてもいいぞ。

ものすごい改良②

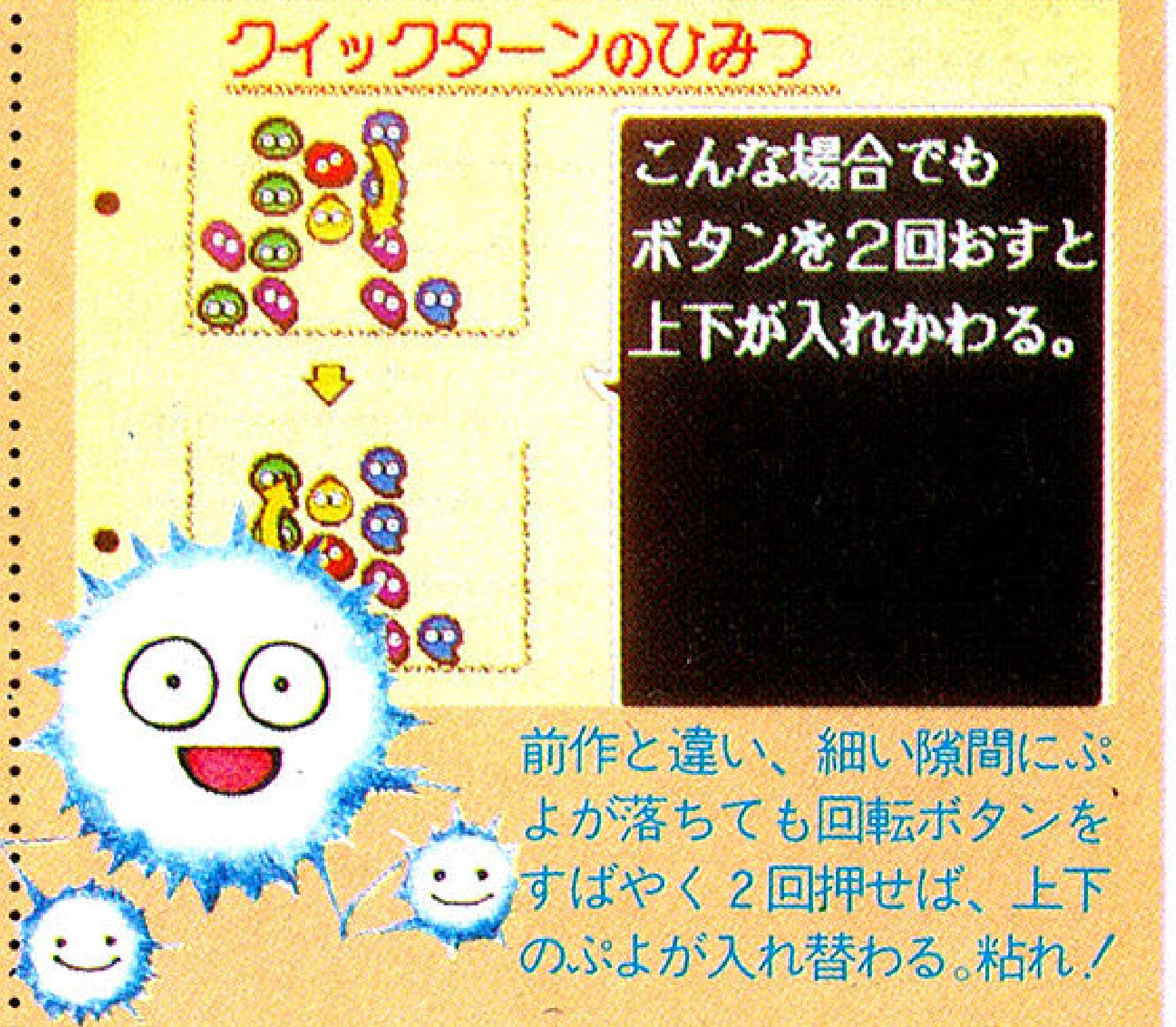
「相殺機能を搭載」


相殺
NEXT
ARLE
BARO
STAGE 4
619
2827

おじゃまぷよが上部に待機中ならば、自分が連鎖したぶんだけ相殺できるのだ。5連鎖でケリがつく時代は終わった!

ものすごい改良③

「クイックターン」



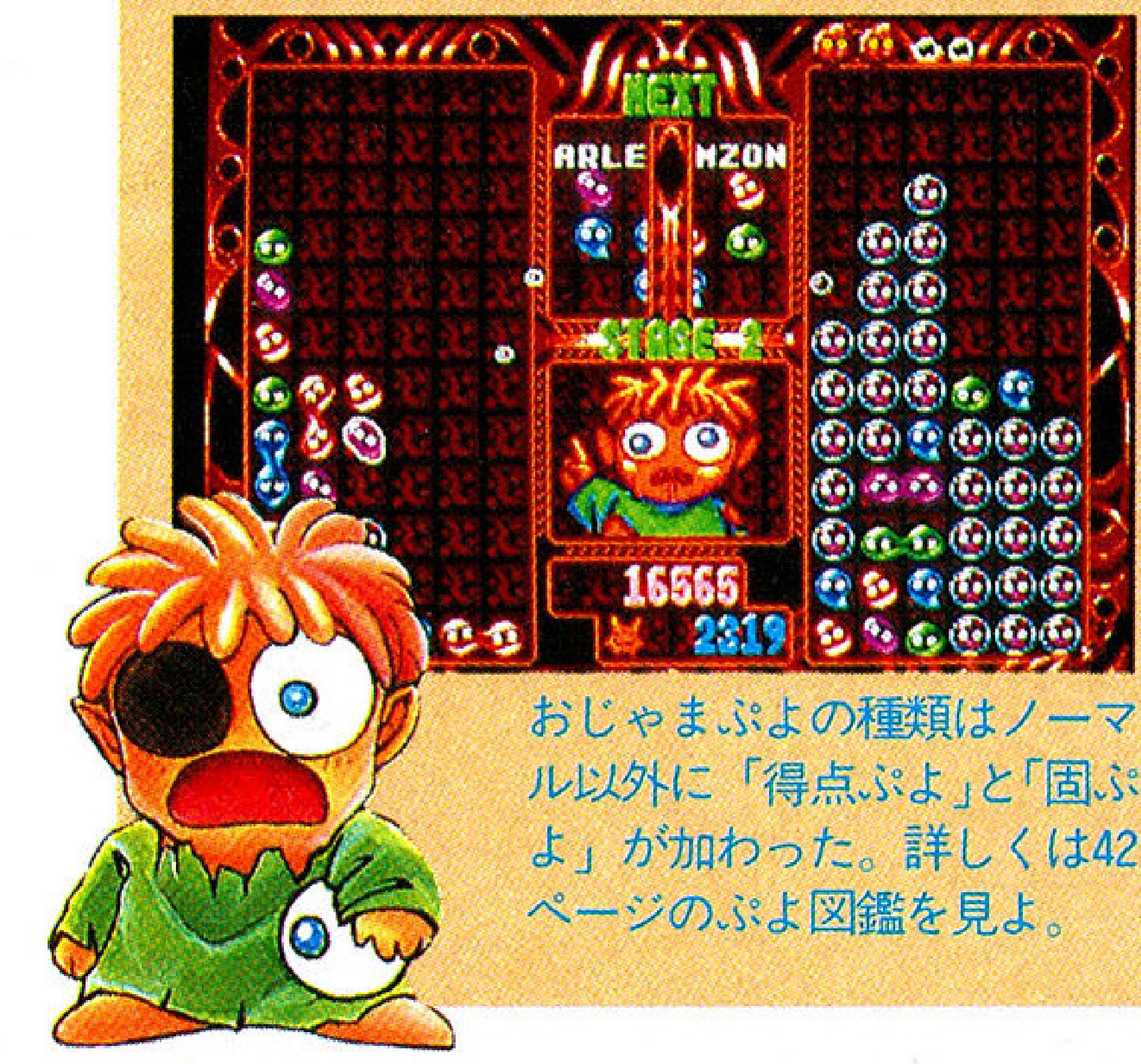
クイックターンのひみつ

こんな場合でもボタンを2回おすと上下が入れかわる。

前作と違い、細い隙間にぷよが落ちても回転ボタンをすばやく2回押せば、上下のぷよが入れ替わる。粘れ!

ものすごい改良④

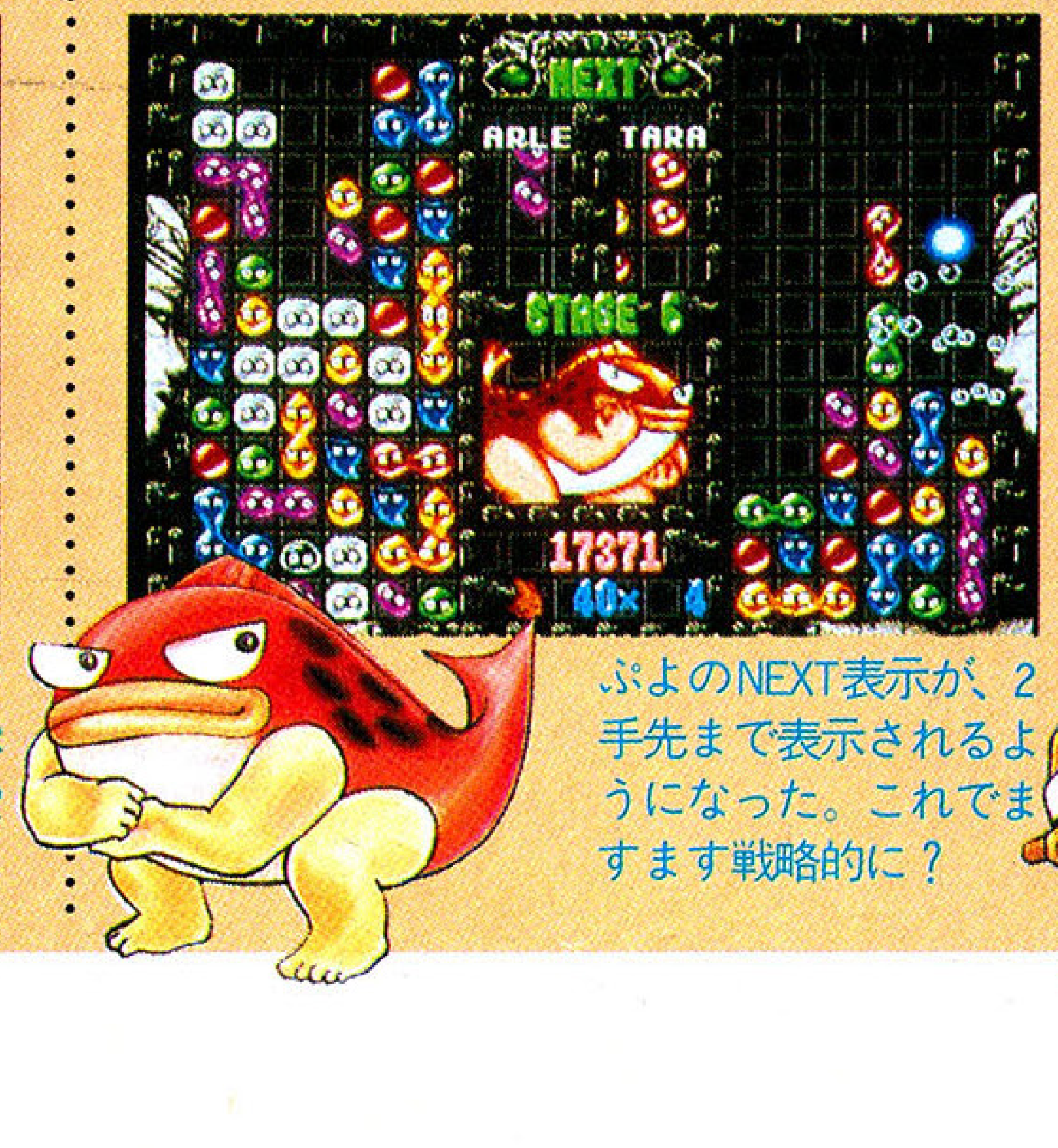
「おじゃまぷよが3種類になった」


NEXT
ARLE
MZON
STAGE 4
16565
2319

おじゃまぷよの種類はノーマル以外に「得点ぷよ」と「固ぷよ」が加わった。詳しくは42ページのぷよ図鑑を見よ。

ものすごい改良⑤

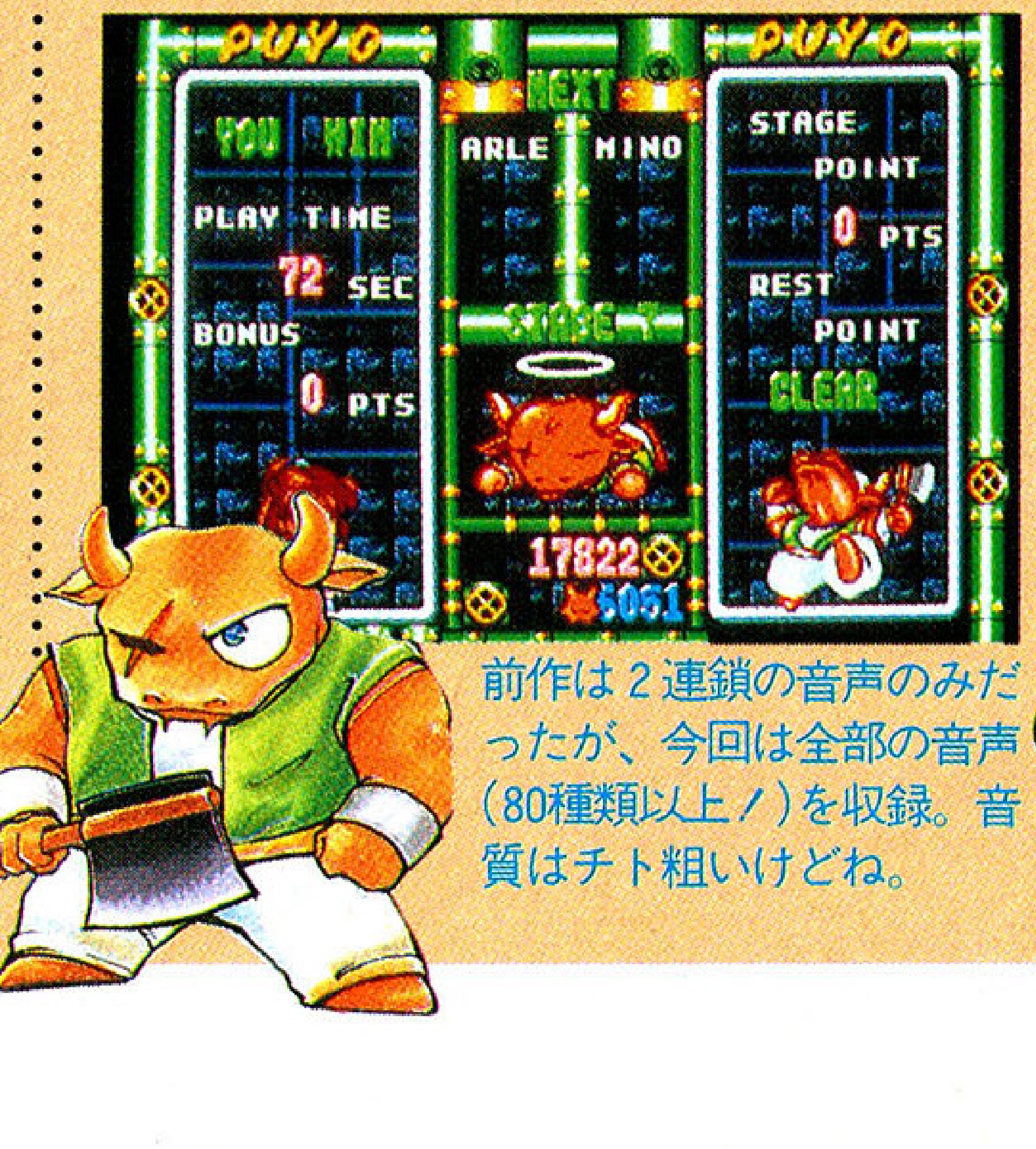
「次の次まで表示」


NEXT
ARLE
TARA
STAGE 6
17371
40× 4

ぷよのNEXT表示が、2手先まで表示されるようになった。これでますます戦略的に?

ものすごい改良⑥

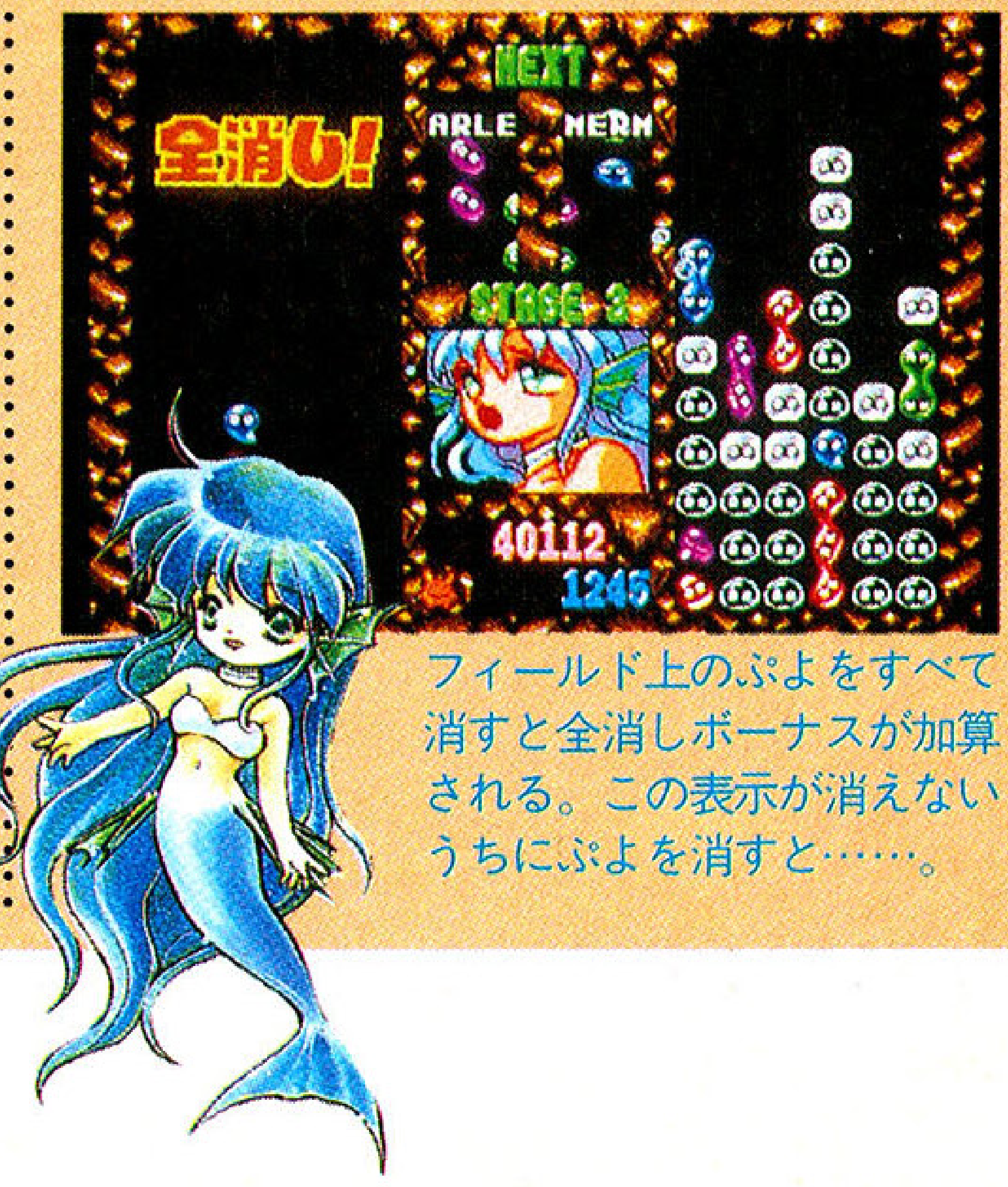
「音声が増えた」


PUYO
PUYO
YOU WIN
PLAY TIME
72 SEC
BONUS
0 PTS
NEXT
ARLE
MINO
STAGE
STAGE POINT
0 PTS
REST POINT
CLEAR
17822
5051

前作は2連鎖の音声のみだったが、今回は全部の音声(80種類以上!)を収録。音質はチト粗いけどね。

ものすごい改良⑦

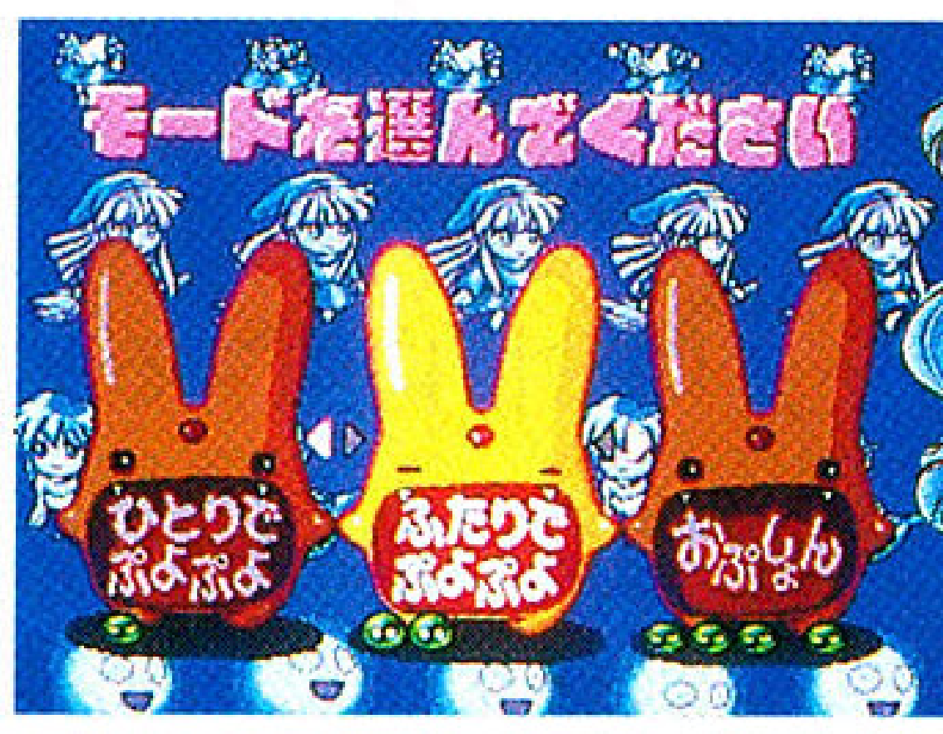
「全消しボーナス」


全消し!
NEXT
ARLE
NEWM
STAGE 3
40112
1245

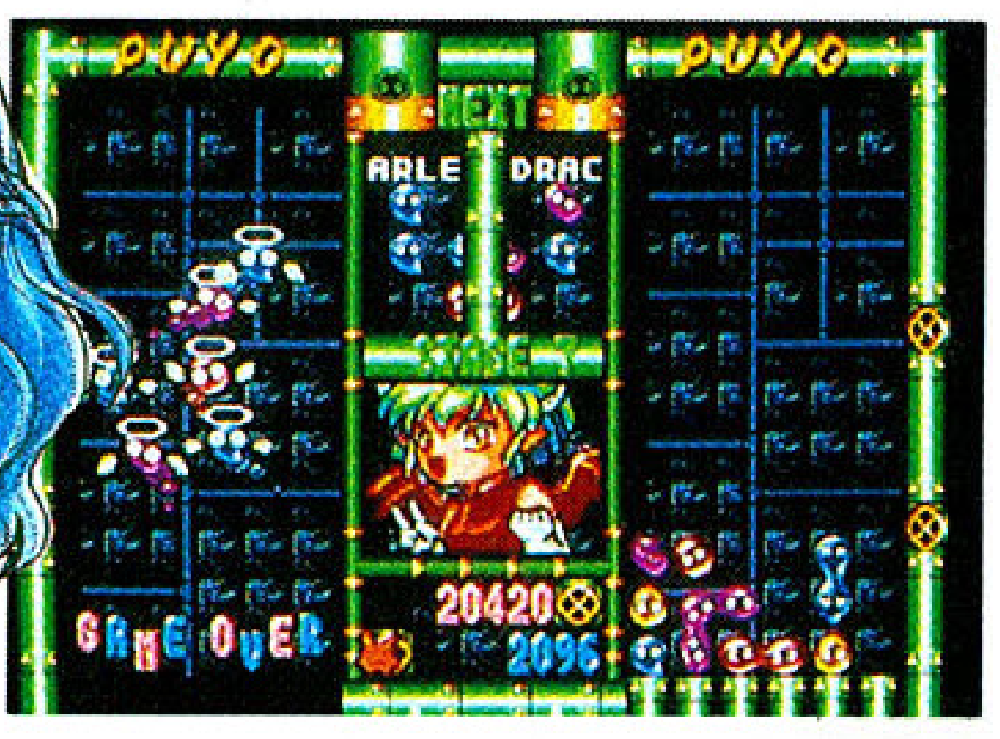
フィールド上のぷよをすべて消すと全消しボーナスが加算される。この表示が消えないうちにぷよを消すと……。

キャラクターが増えてますます楽しい「ひとりでぷよぷよ」

前作よりも大幅にキャラが増えた「ひとりでぷよぷよ」。今回は塔の内部を進むというストーリーになっている。具体的には、各レベルにいる相手と戦って、一定の経験値（スコア）を得ると、次のレベルに登れるというものだ。つまり、必ずしもすべての相手と戦わなくてもいいのだ。なお、途中での乱入対戦も可能になったぞ。

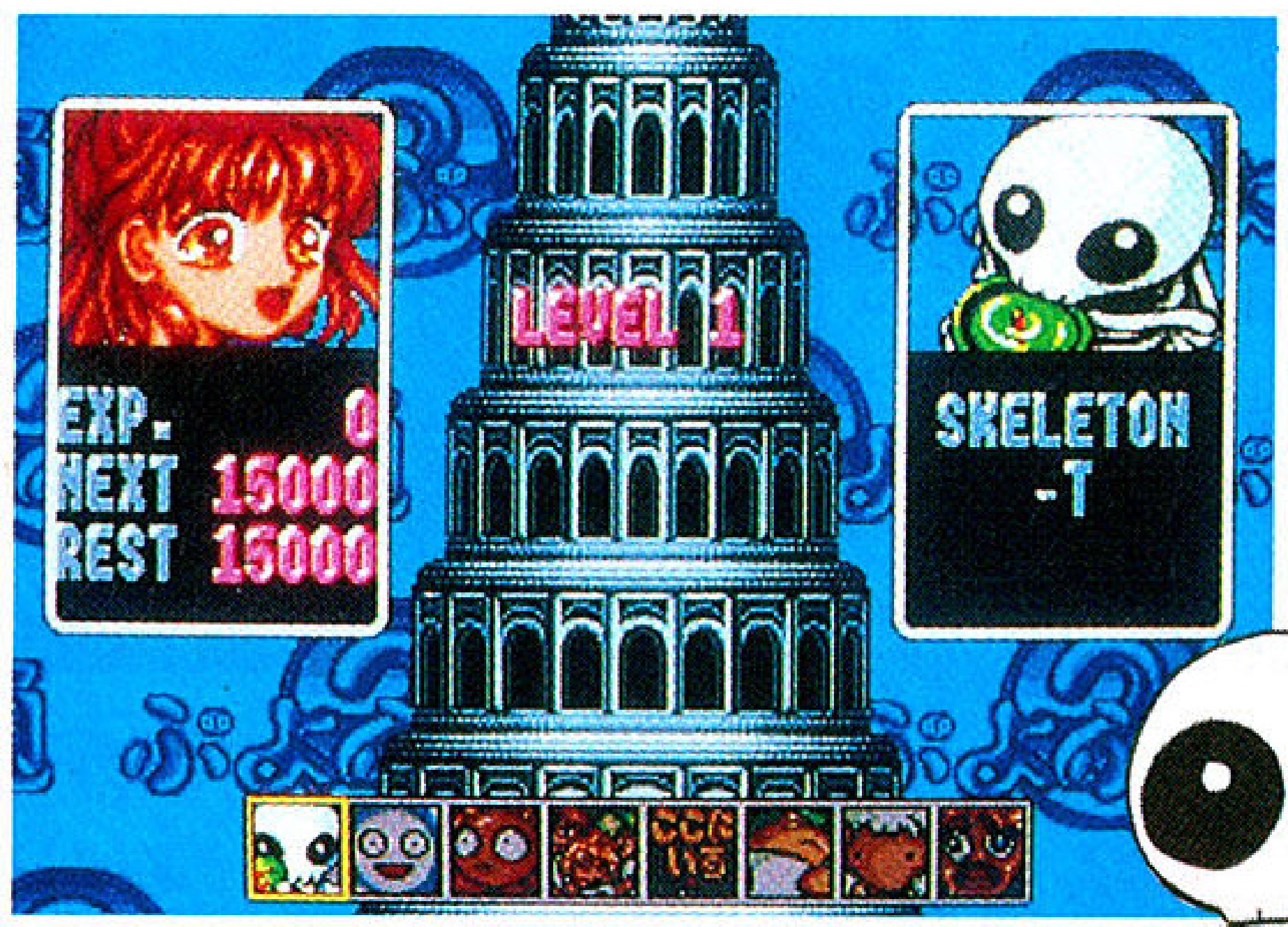

モードを選んでください
ひとりでぷよぷよ
ふたりでぷよぷよ
おぷしょん

モード選択画面のカーバンクル。相変わらずのデカい口がかわいい。

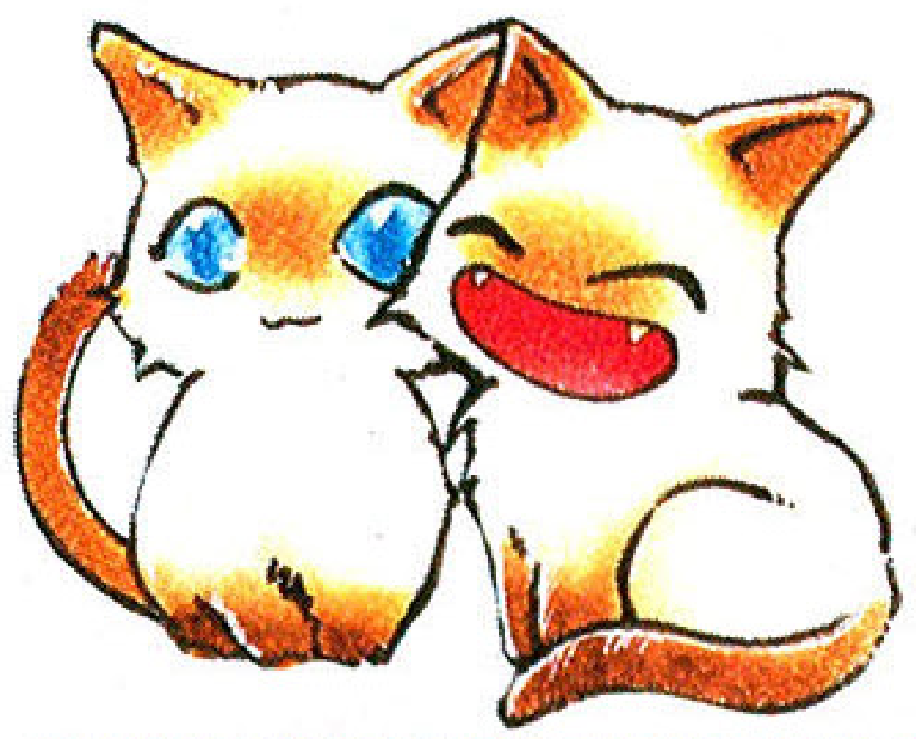

PUYO
NEXT
ARLE
DRAC
GAME OVER
20420
2096

キャラは新旧のものがいっぱい。グラフィックも新しくなってるよ。

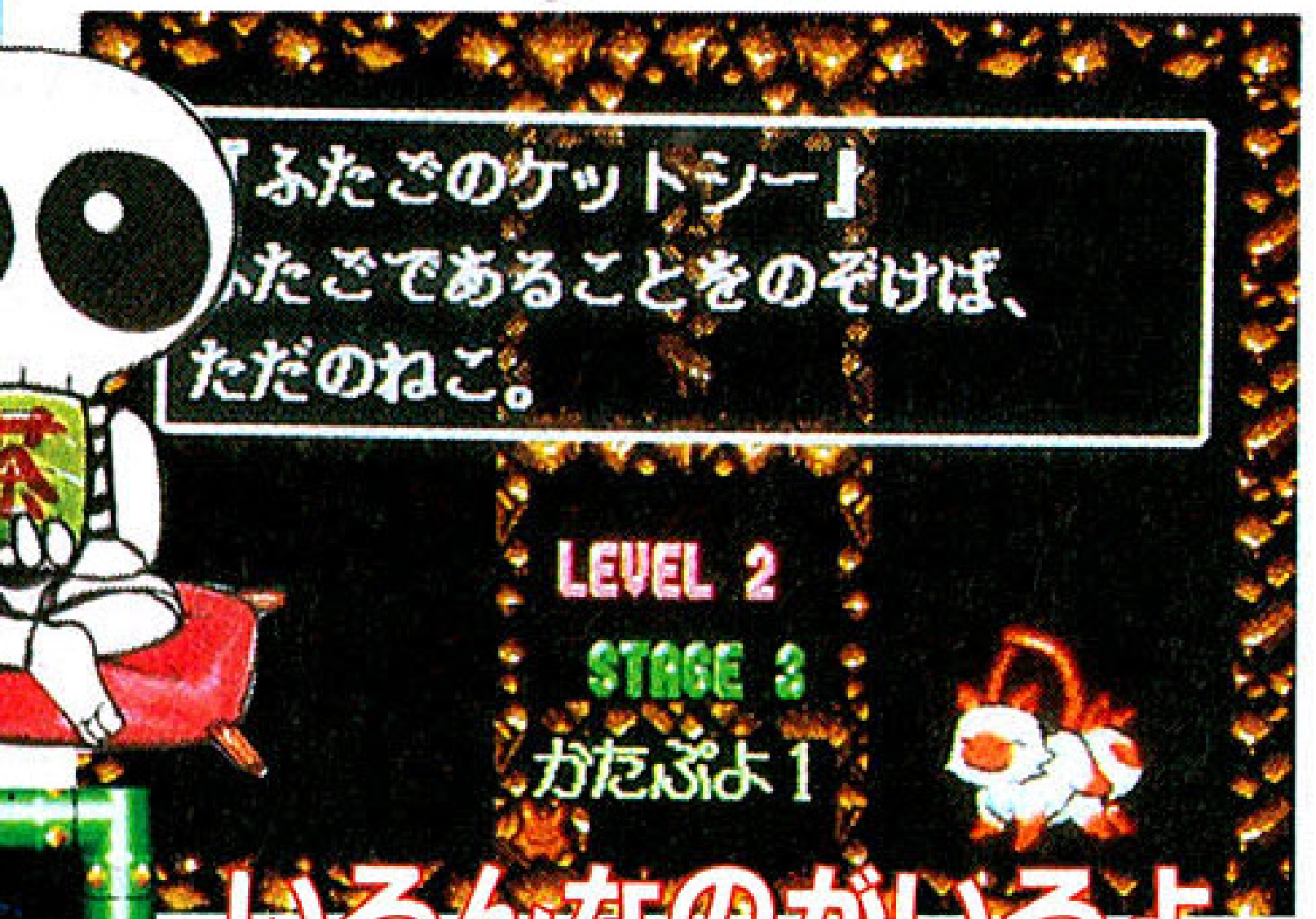
レベルを1つずつ攻略！


LEVEL 1
EXP. 0
NEXT 15000
REST 15000
SKELETON -T

各レベルの相手は、最初にルーレットで選べる。わりと簡単に、好きなところで止められるので、あせらずに目押しをしよう。

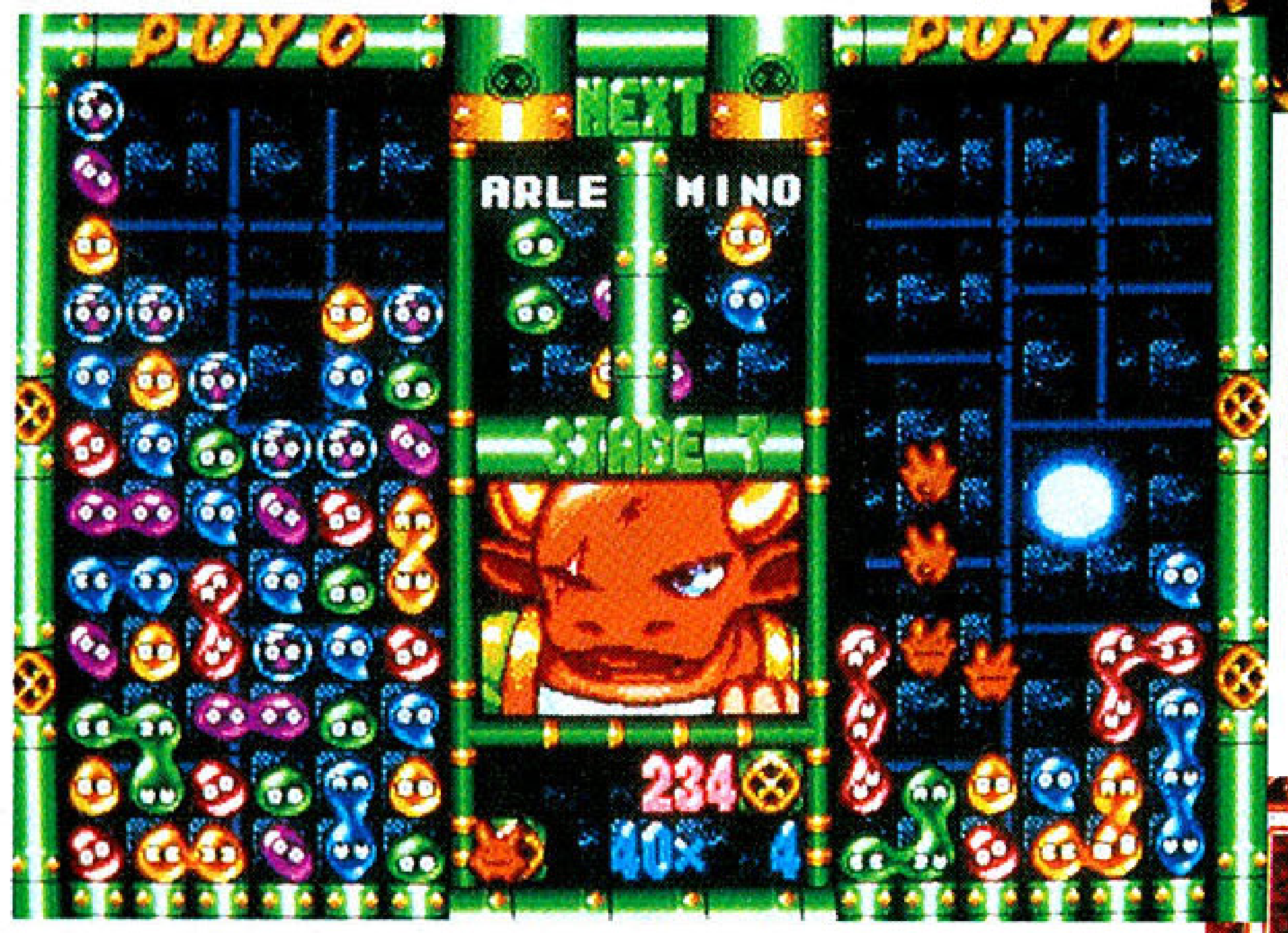


対決前には、相手のプロフィールを表示。これはシャム猫(?)の双生児ネコだ。



『ふたごのケットシー』
ふたごであることをのぞけば、
ただのねこ。

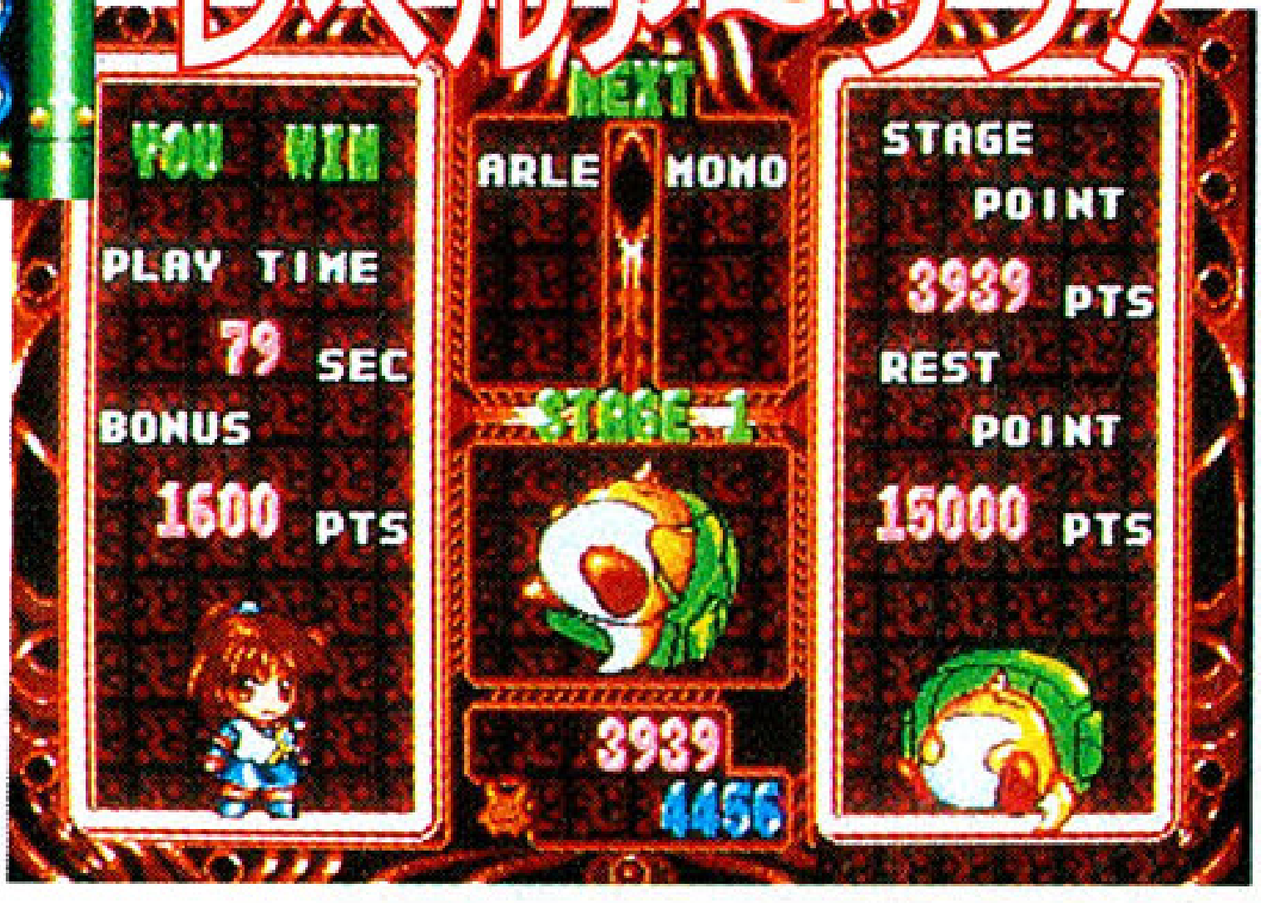
LEVEL 2
STAGE 3
かたぷよ1


PUYO
NEXT
ARLE
MINO
STAGE 7
234
40× 4

いろんなのがいるよ

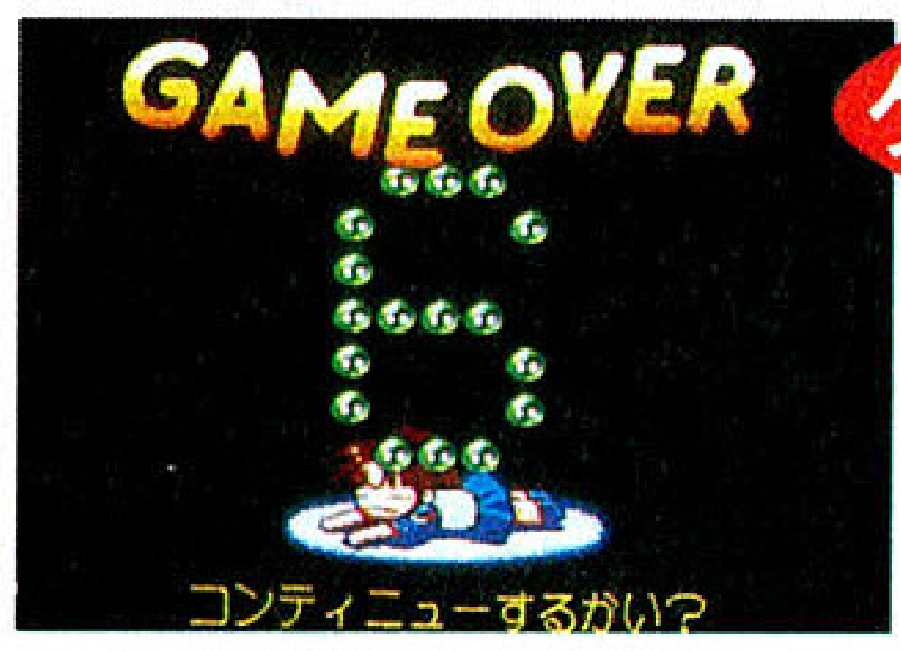
一定スコアで、次のレベルへ突入！ 腕があれば1レベルを1発で終われるぞ。

レベルア〜ップ！



YOU WIN
PLAY TIME 79 SEC
BONUS 1600 PTS
STAGE POINT 3939 PTS
REST POINT 15000 PTS

NEXT
ARLE
MOMO
STAGE 1
3939
4456


GAME OVER
6
コンティニューするかい？

ゲ〜ムオ〜バ〜

アルルが妙にダメっぽい「ぷよぷよ通」版コンティニュー画面。おいおい、やる気あんのかっ(笑)？

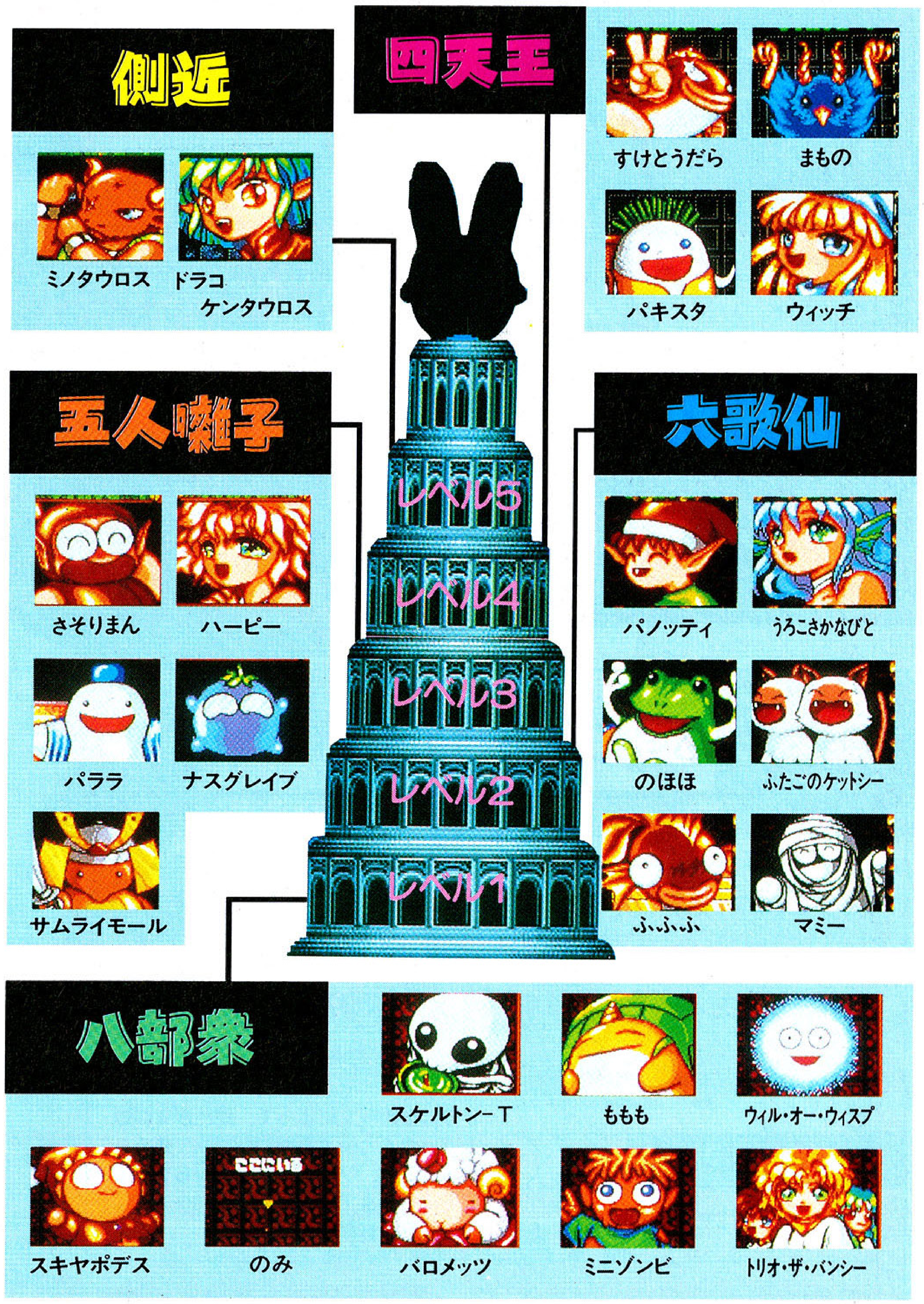
銘菓「ぷよまん」近日発売！

お中元、お歳暮、結婚式の引出物にそして、お世話になったあの人へ、心を込めたご贈答品としてどうぞ。

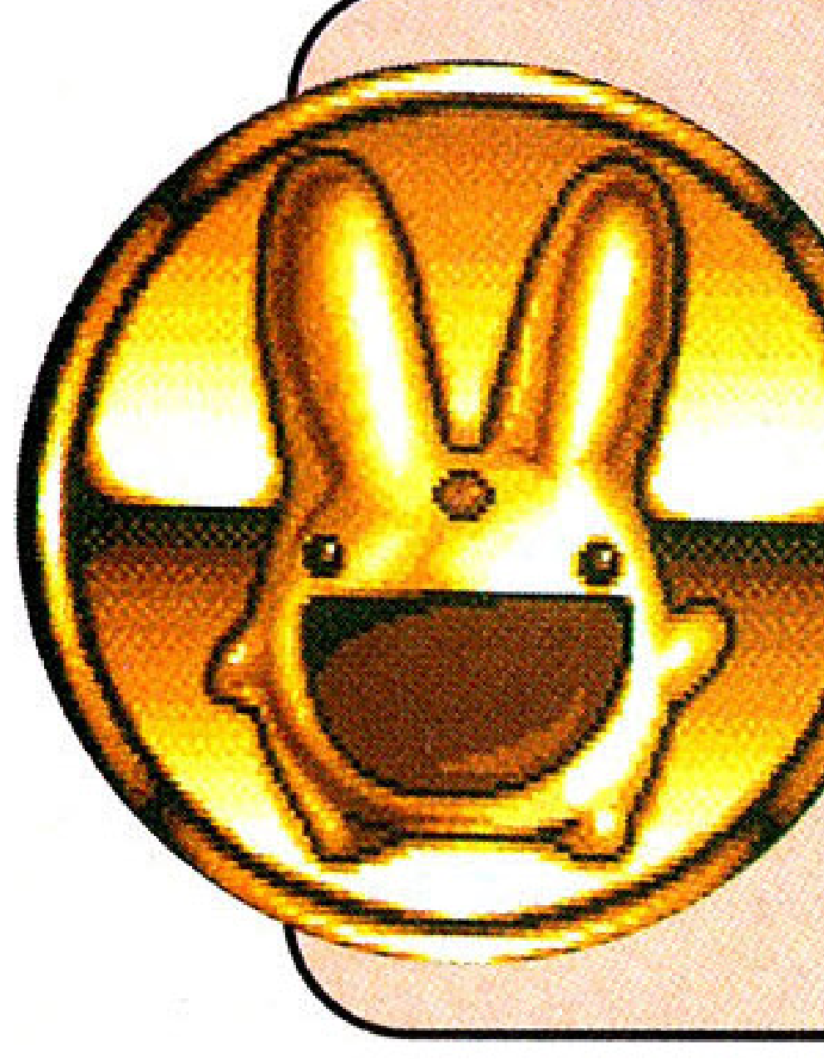
4種類の表情が楽しめる、ぷよぷよを型取ったまんじゅう。お茶うけにしてみたいという、スキモノな方は、コンパイルに問い合わせてください。

これが今回の舞台6階建ての塔だっ！

今回も深い意味はないであろうぷよぷよ地獄が、この塔で展開される！ なお、これ以外にもまだ謎の相手がいるらしいのだが……。それにしても、最上階のシルエットが気になる。もしかして、これがラストの相手なのだろうか？

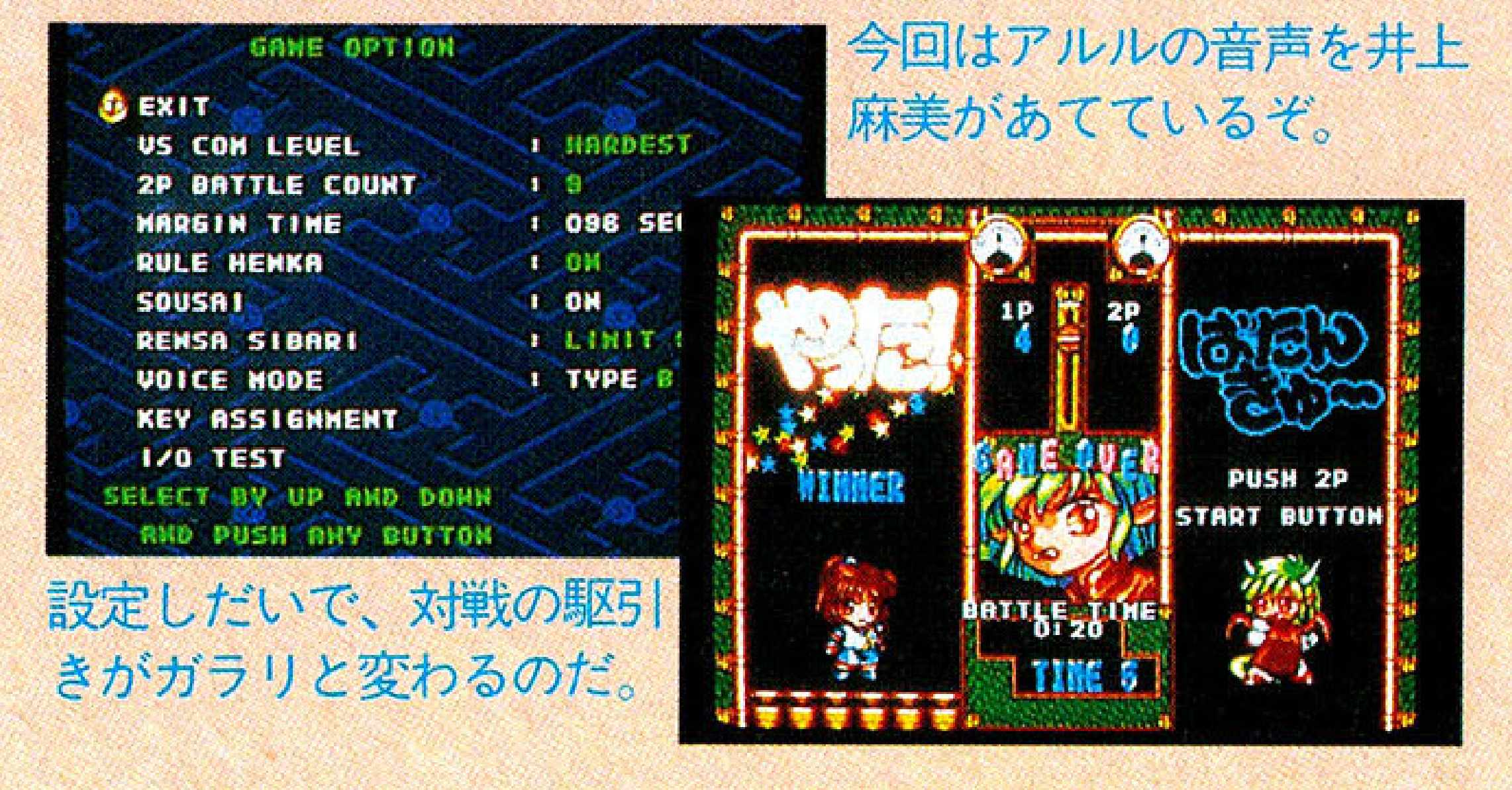

側近
ミノタウロス
ドラコケンタウロス
四天王
すけとうだら
まもの
パキスタ
ウィッチ
五人囃子
さそりまん
ハーピー
パララ
ナスグレイブ
サムライモール
六歌仙
パノッティ
うろこさかなびと
のほほ
ふたごのケットシー
ふふふ
マミー
八部衆
スケルトン－T
ももも
ウィル・オー・ウィスプ
スキヤポデス
のみ
バロメッツ
ミニゾンビ
トリオ・ザ・バンシー
レベル5
レベル4
レベル3
レベル2
レベル1

かなり何でもできちゃう充実の「おぷしょん」



細かい改良がいろいろ増えたせいもあってか「ぷよぷよ通」のおぷしょんは、結構機能が充実している。難易度に始まって、相殺モードのオン、オフや、連鎖縛り（一定回数以上の連鎖をしないとおじゃまぷよが降らない）、2P対戦時の勝負本数、制限時間の設定、ボタン設定などど。かゆいトコロに手が届くってなワケだね。

なお、ルール変化をオンにすると「ひとりでぷよぷよ」モード時に、相手によっておじゃまぷよが変わる（おじゃまぷよ、得点ぷよ、固ぷよのいずれか）ようになる。あと、サウンドテストも標準装備になったぞ。



```
GAME OPTION
EXIT
VS COM LEVEL       : HARDEST
2P BATTLE COUNT    : 9
MARGIN TIME        : 098 SE
RULE HENKA         : ON
SOUSAI             : ON
RENSA SIBARI       : LIMIT
VOICE MODE         : TYPE B
KEY ASSIGNMENT
I/O TEST
SELECT BY UP AND DOWN
AND PUSH ANY BUTTON
```

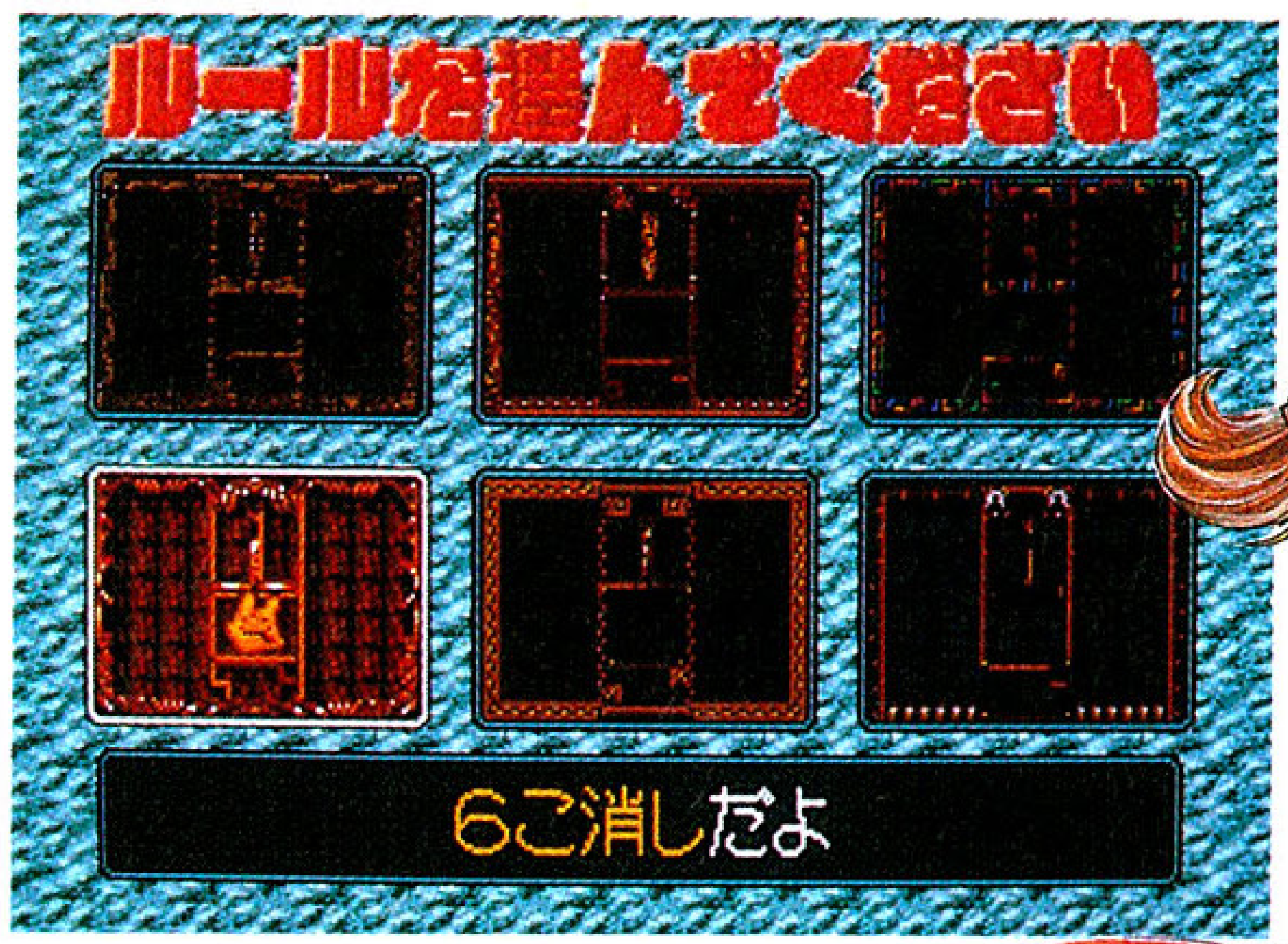
やった！
1P 4
2P 0
WINNER
GAME OVER
ばたんきゅ〜
PUSH 2P START BUTTON
BATTLE TIME 0:20
TIME 5

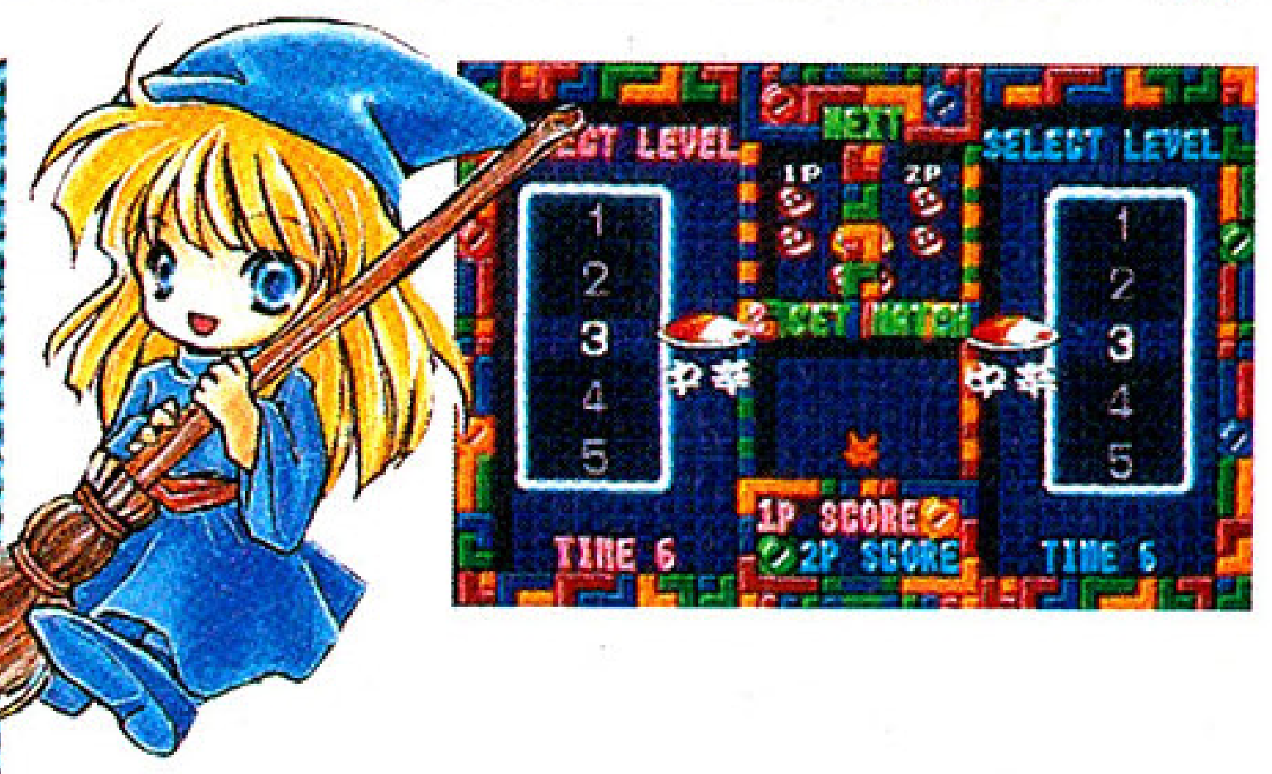
設定しだいで、対戦の駆引きがガラリと変わるのだ。

今回はアルルの音声を井上麻美があてているぞ。

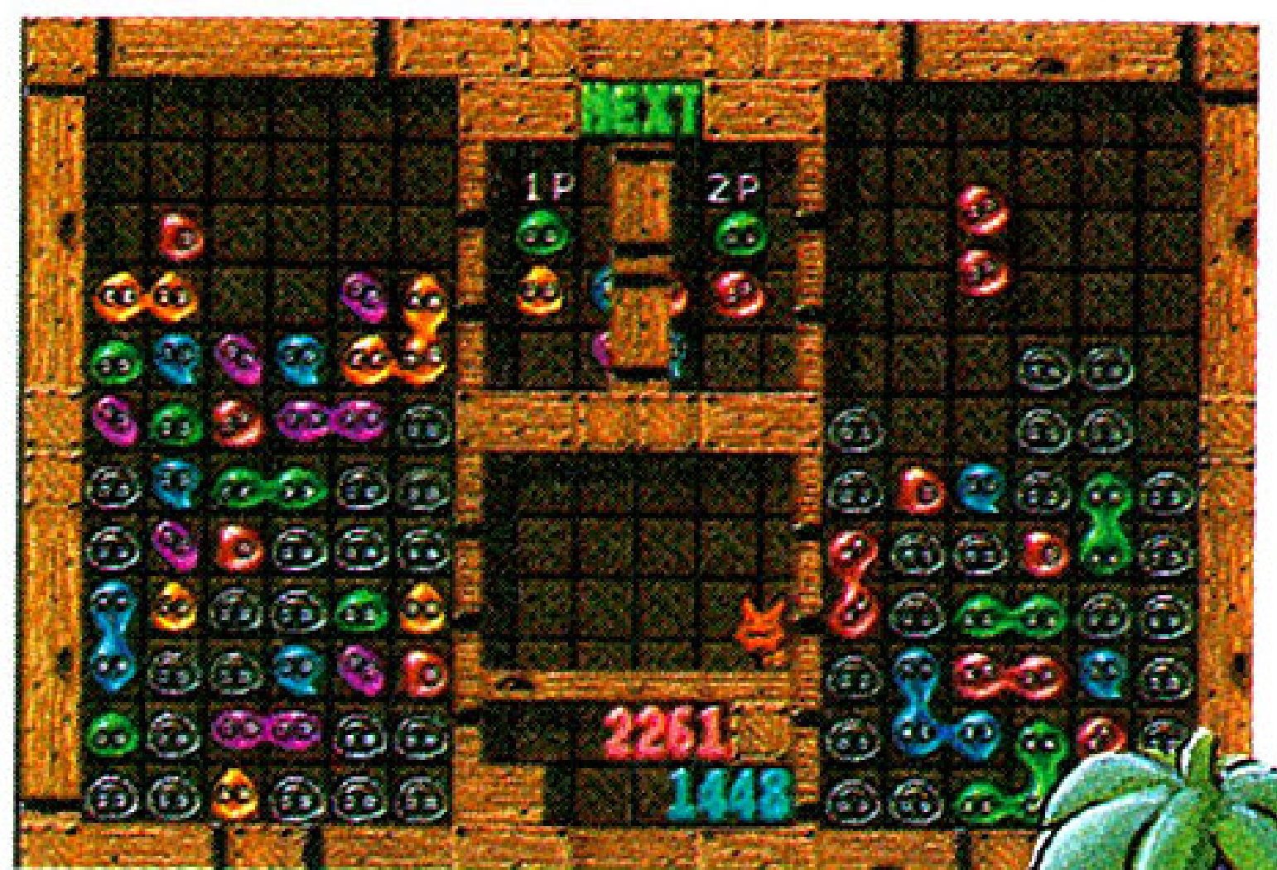
細かいルール設定で一生遊べる「ふたりでぷよぷよ」

おそらくすべての「ぷよらー」注目のマトであろう「ふたりでぷよぷよ」は、前作とは比較にならないほど遊び方のバリエーションが増えた！　まず､前作と同じ「ノーマル」に始まり「得点ぷよ」､「固（かた）ぷよ」、「６個消し」、「２個消し」と、これらの５つは読んで字のとおりのモードだ。だが、メガドラ版にしかないモードである「エディット」は注目に値するぞ。これは、およそ考えうる限りどんなルールでも設定できる、究極のモードなのだ。ぷよの消える数や、おじゃまぷよの種類など微細に渡ってセッティングできるぞ！



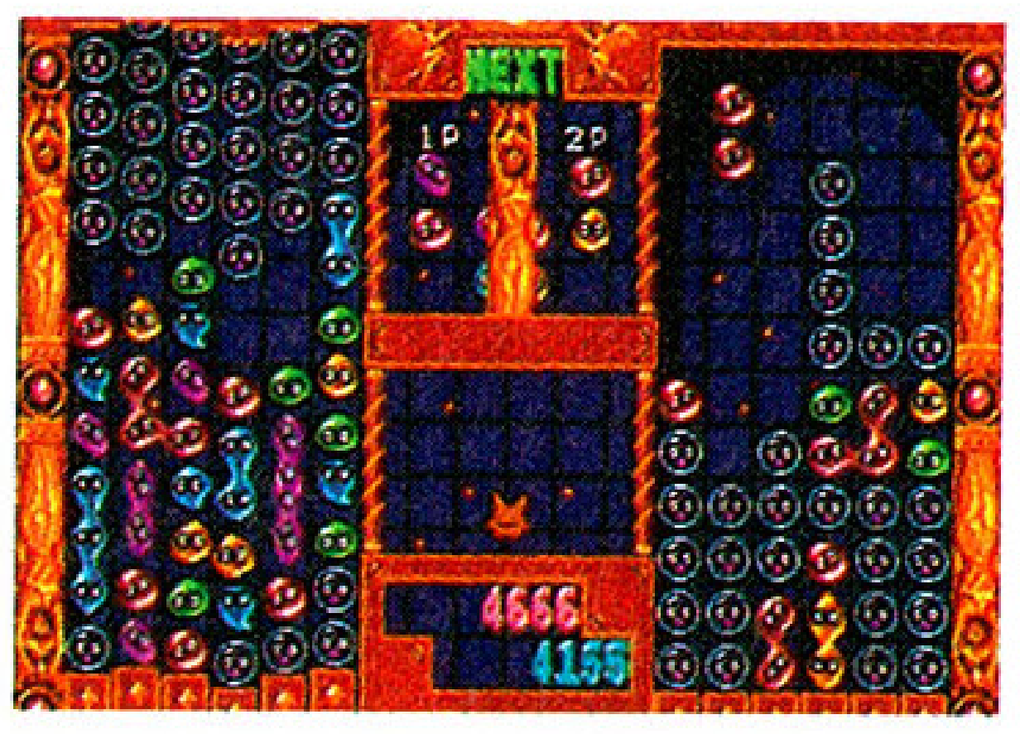


ソフトを買ったら真っ先に見てほしいのが「ふたりでぷよぷよ」の選択画面にいるカーバンクルのカーソル。ほのぼのしたサウンドに合わせて、レッツダンシング！　これで１メガ使用だ!!（大ウソ）。



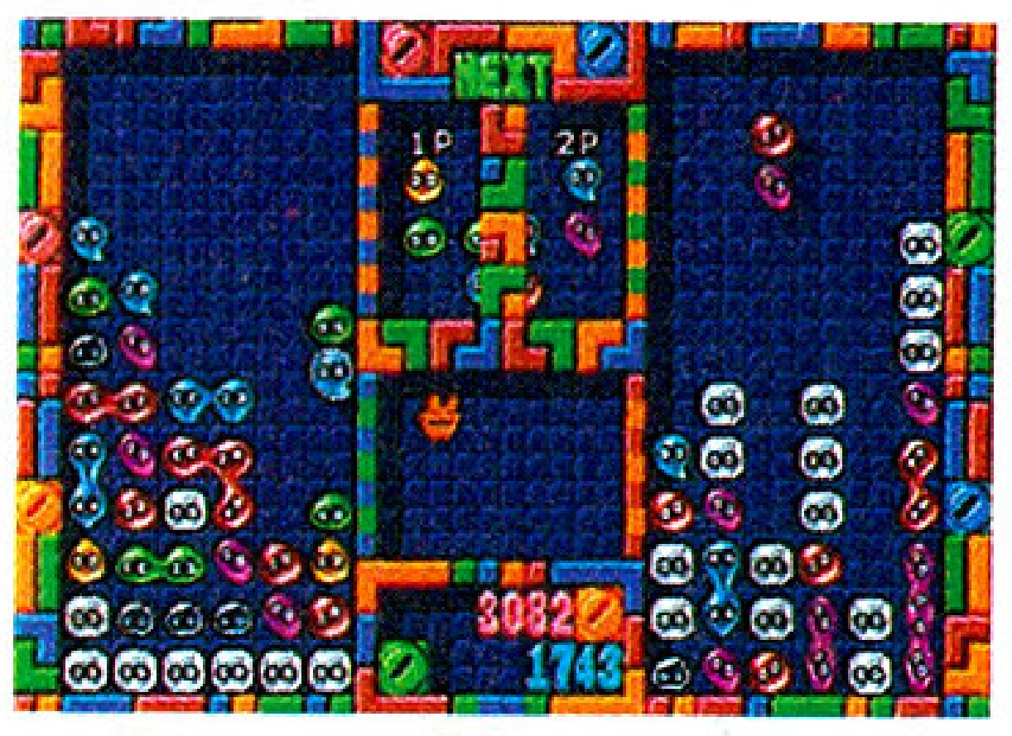
ノーマル

前作の対戦モードと同じ。ハンデ選択のシステムも変わっていないぞ。



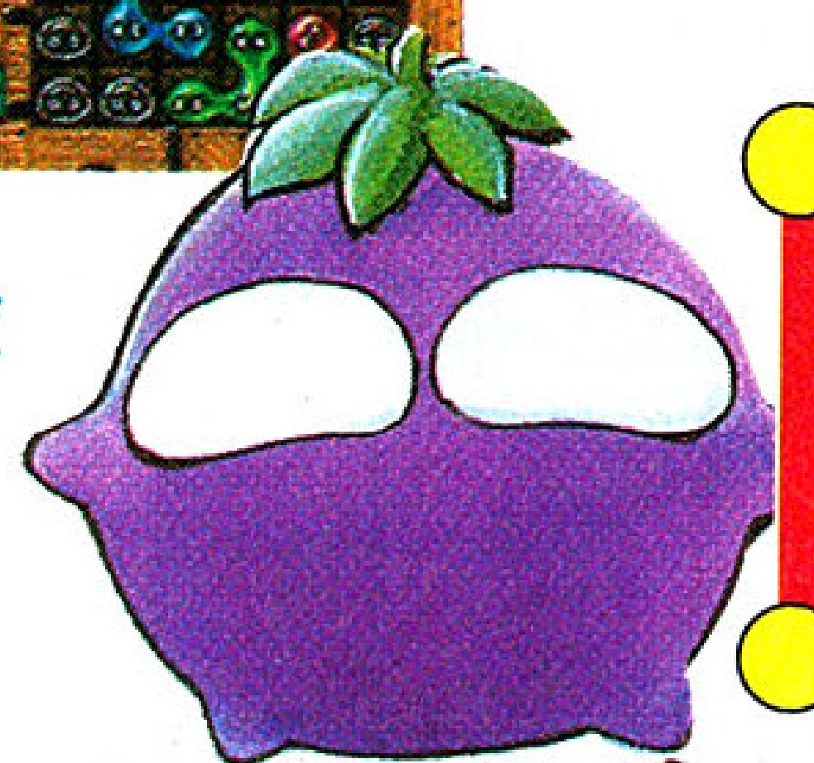
得点ぷよ

連鎖すると得点ぷよが降る以外は、普通のモードと同じだが、ハデな戦いができるぞ。

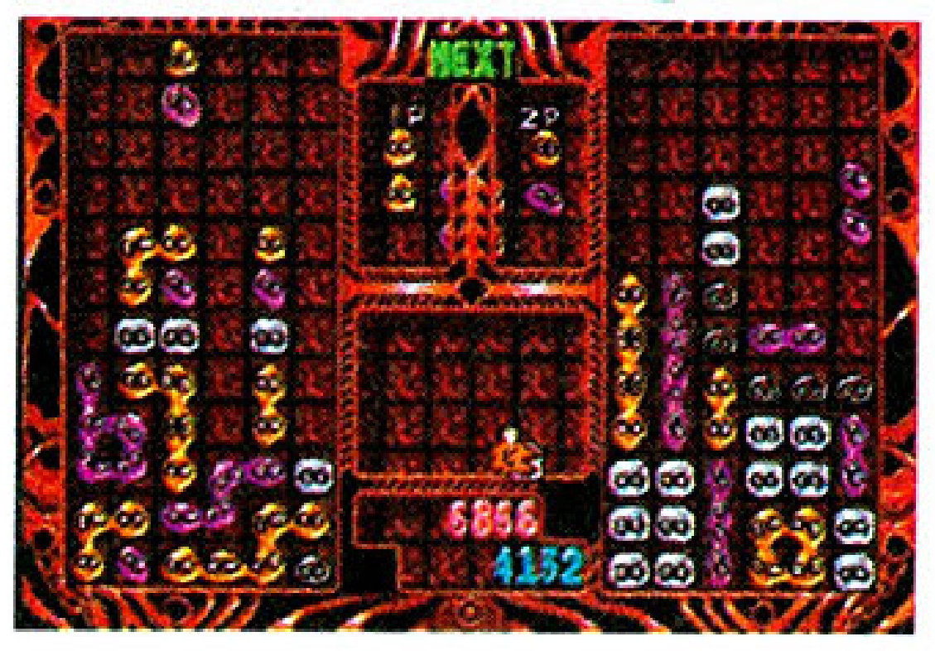


固ぷよ

見るからに固そうなヤツが降るモード。先手必勝だ！

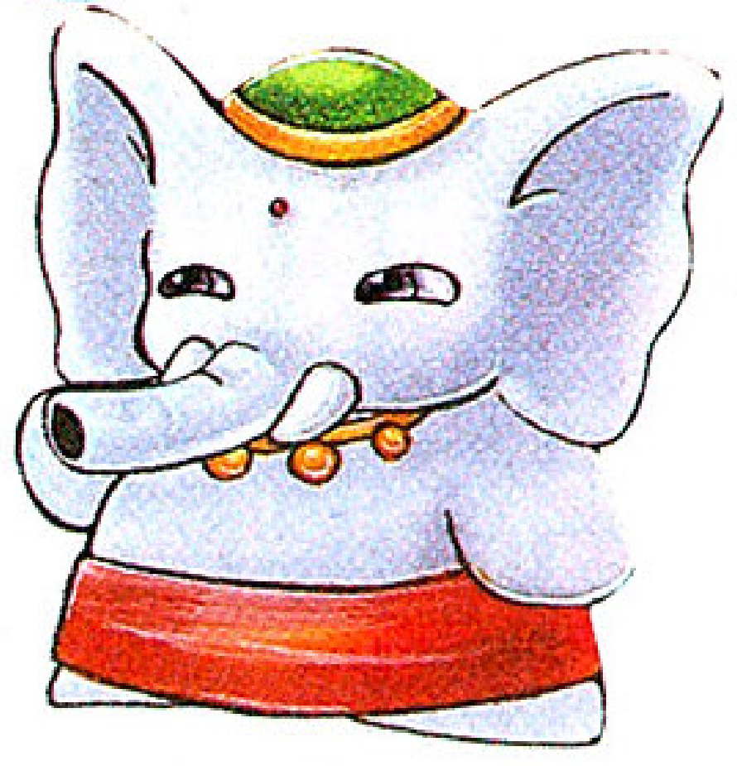


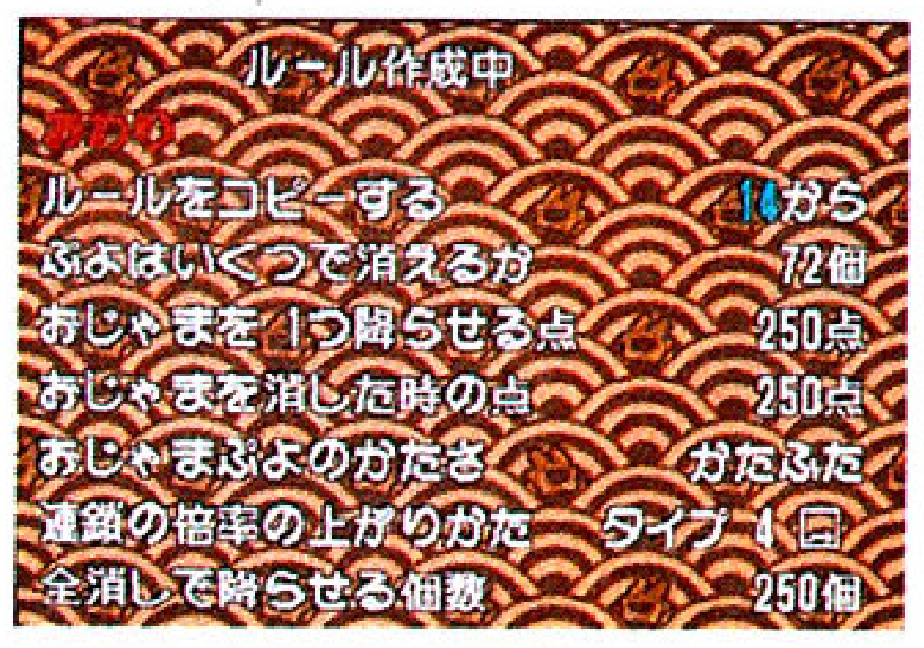
選べるモードは全部で６種類 MDオリジナルのものもあるよ



6個消し

ぷよを6個以上つなげないと消えないモード。ハンデに応じてぷよの色数が変化。





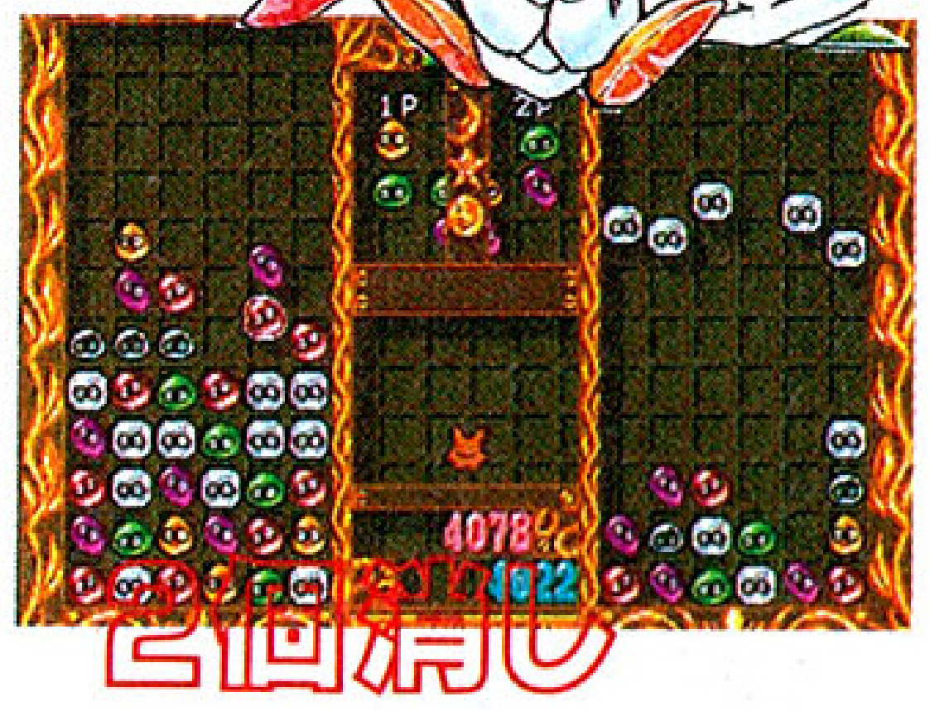
ルール作成中

おわり

ルールをコピーする	14から
ぷよはいくつで消えるか	72個
おじゃまを１つ降らせる点	250点
おじゃまを消した時の点	250点
おじゃまぷよのかたさ	かたふた
連鎖の倍率の上がりかた	タイプ 4 回
全消しで降らせる個数	250個

エディット

驚くほど細かく設定可能なモード。ぷよの消える数を3つにすれば簡易「ぱず◎だま」の完成？　好みに応じて作ろう。



2個消し

なんと2個で消えてしまうモード！

特別企画

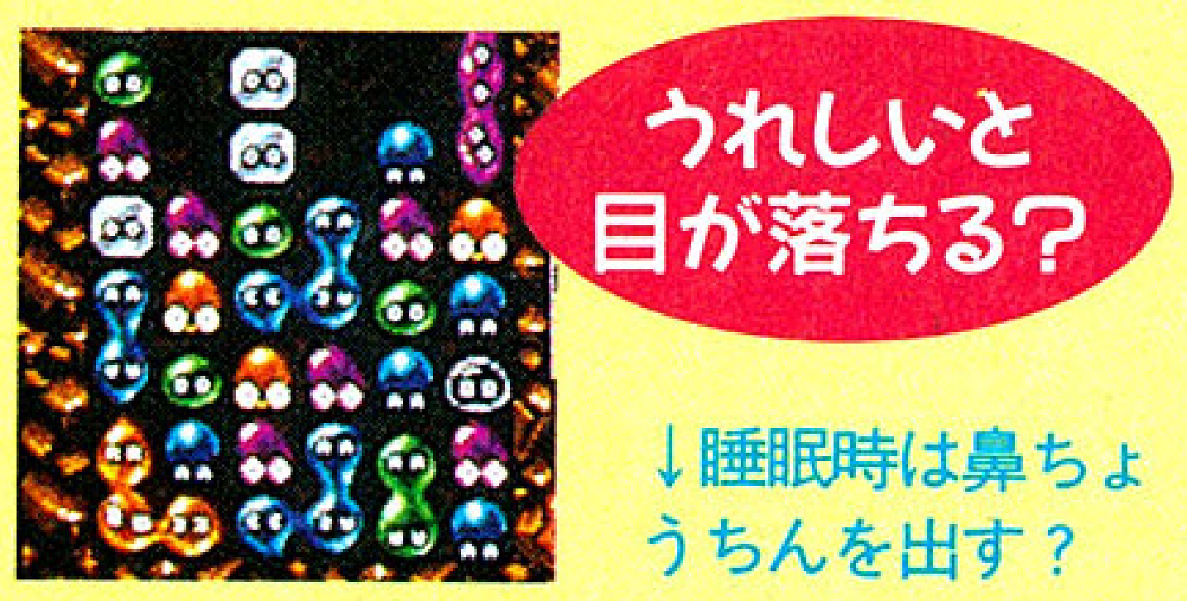
ぷよ生態図鑑

ここでは「ぷよぷよ通」におけるぷよの知られざる生態を、大きく３つに分類してみた。本来、主人公であるはずなのに、あまり目立たない彼らだが、この図鑑を見ることで少しでも身近に感じてもらえれば幸甚である。

色素ぷよ目 ノーマルぷよ科

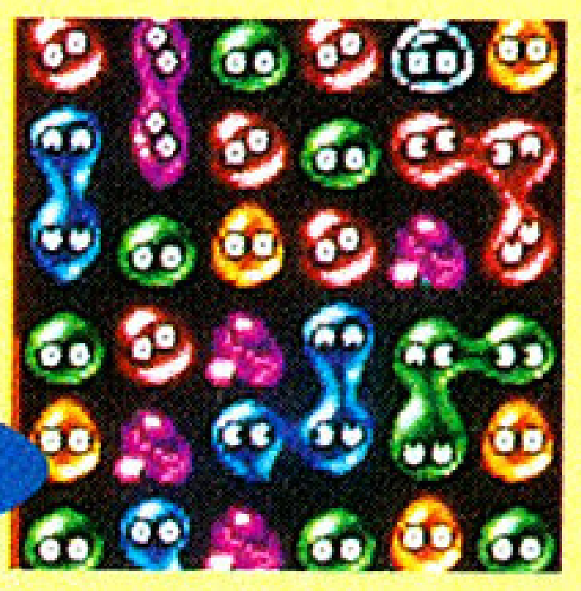
オワニモの呪文によって、同色が４つ以上くっつくと消える種類がこれである。彼らは通常、フィールドの上から２個１組で降ってきて、術者（プレイヤー）によって回転、移動、配置される。

通常の生態

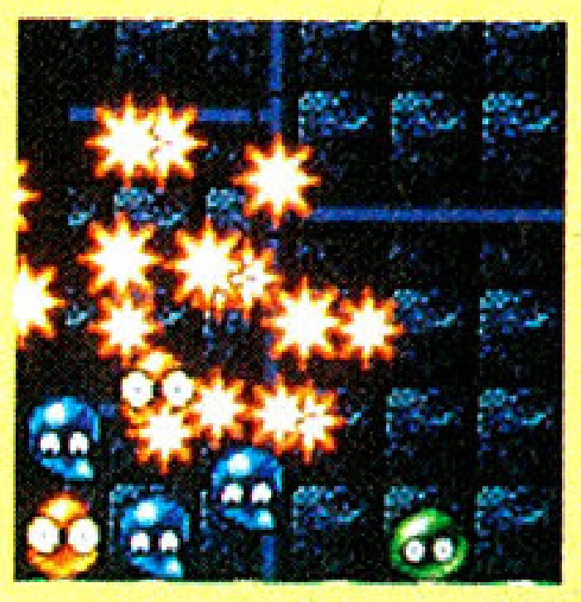


↓睡眠時は鼻ちょうちんを出す？

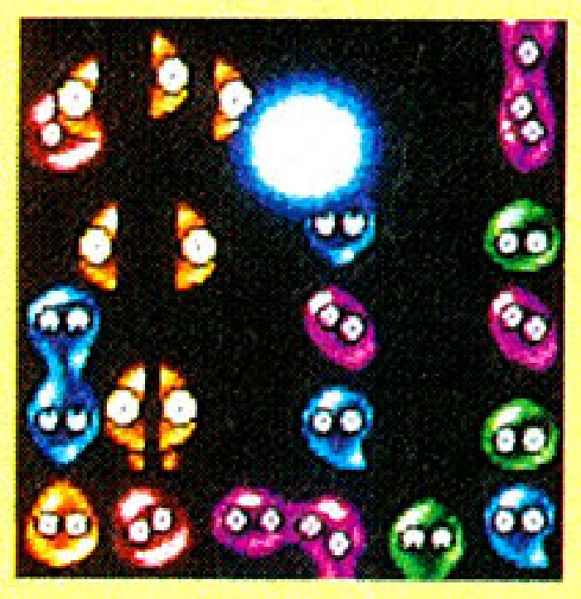
↑仲間とつながらず、孤立したぷよはいろんな芸をするが、実害はない。

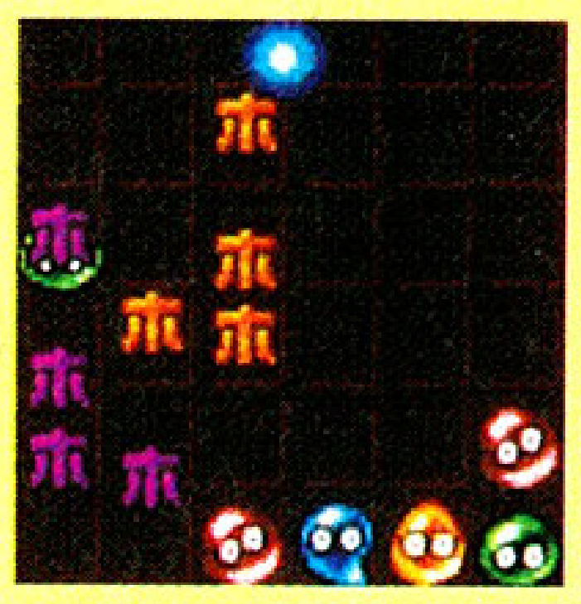


術者による昇天の違い



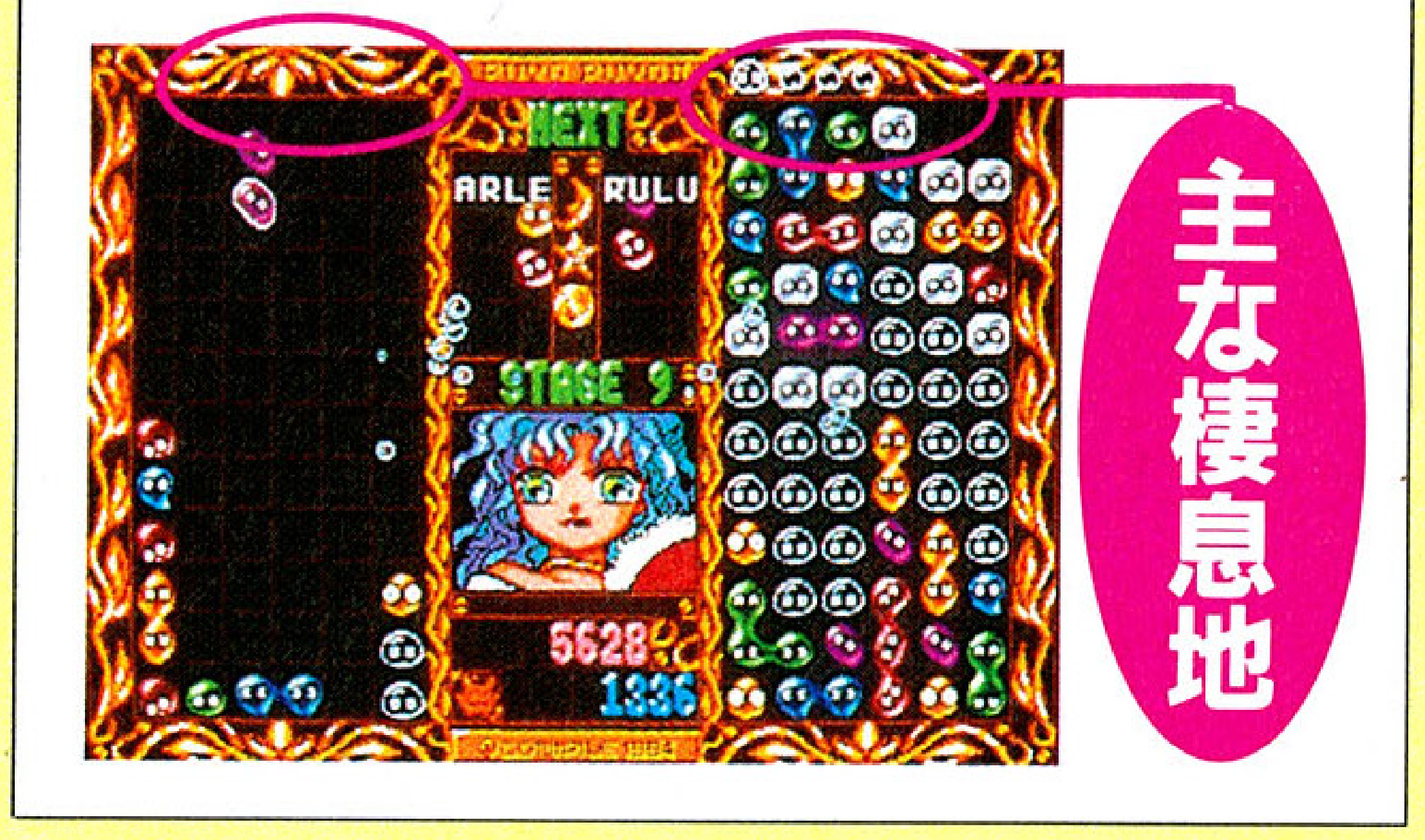
コンピュータの術者によっては、昇天時の形態が異なる。分断されたり、音符になったりと、種類はさまざまだ。

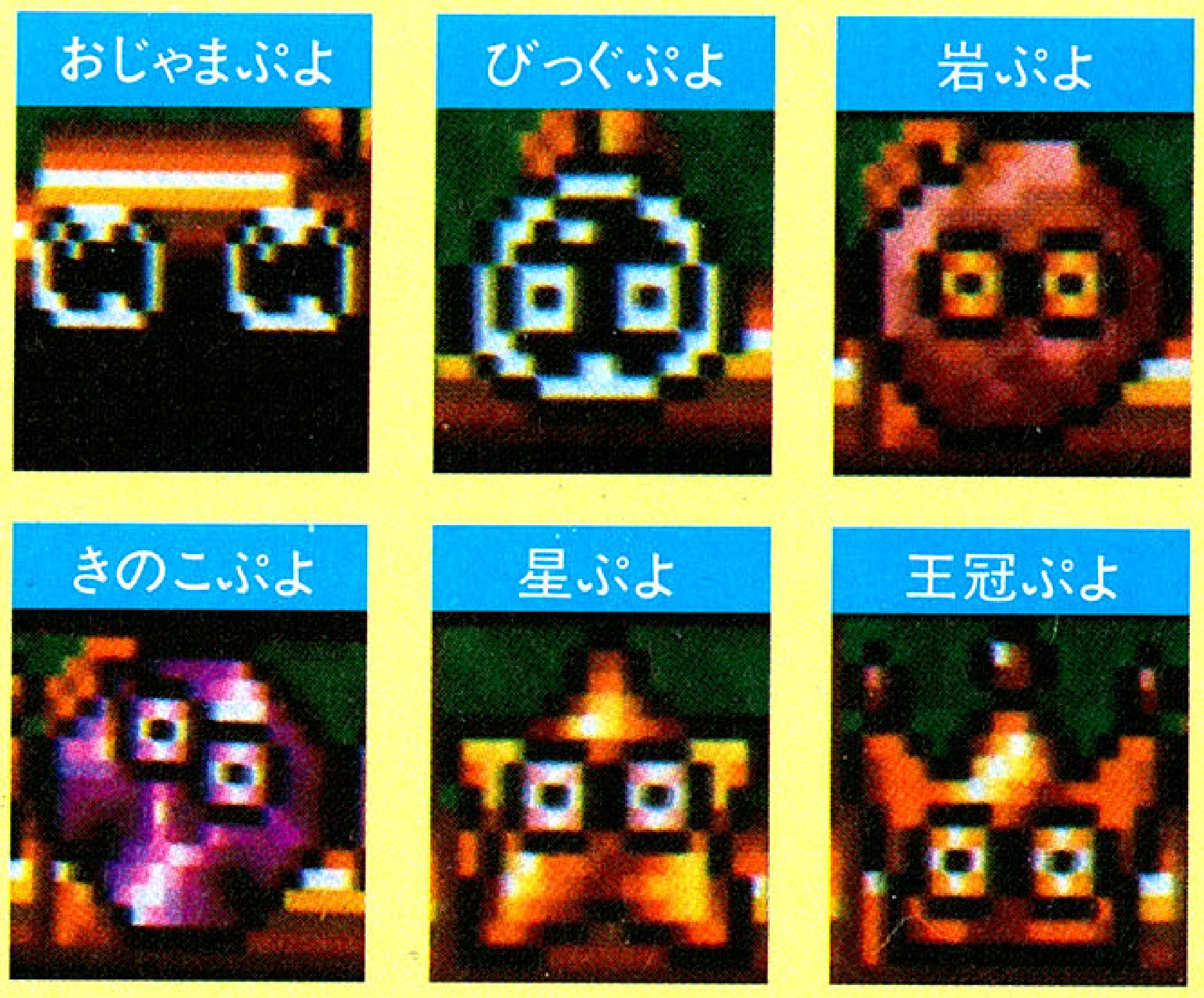




出世ぷよ目・予告ぷよ科

この種類は、術者が連鎖消しなどで高得点をはじき出した時に、フィールドの上部で待機し、相殺で消されなかった場合のみ、おじゃまぷよに出世して降りそそぐ。なお、現在まで以下の６種類が確認されているが、どうやら得点の高さに比例しているらしい。

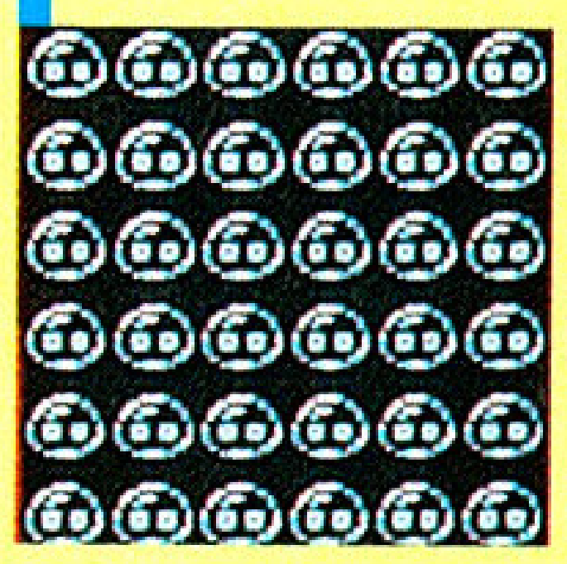




透明ぷよ目 おじゃまぷよ科

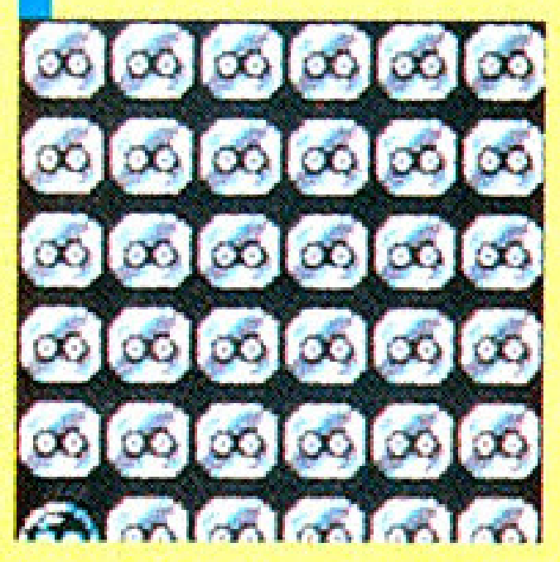
予告ぷよが変態し、フィールドに降ると、このおじゃまぷよとなる。いずれも、昇天していく色素ぷよに接触した場合のみ、いっしょに消える。単体だけで消滅することはない。

おじゃまぷよ



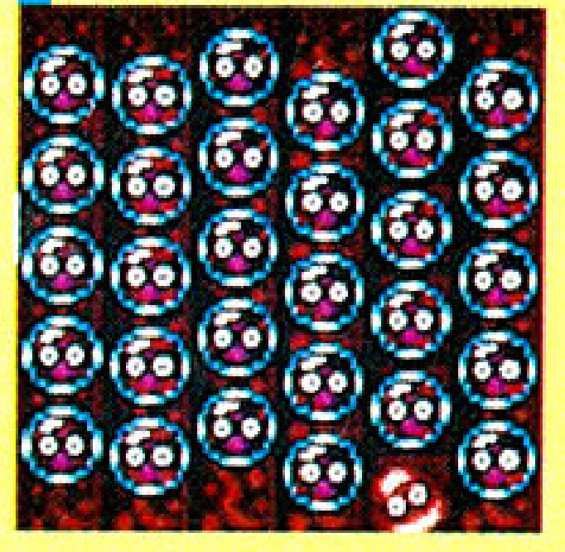
最もポピュラーな種類。変わった特徴はなく、色素ぷよといっしょに消えるだけのさびしい存在。

固ぷよ



耐久力が高く、昇天するぷよに２回接触するか、同時に２つの昇天ぷよと接触しないと消えてくれない。

得点ぷよ



耐久力はおじゃまぷよと同じだが、消えると得点が入るため、連鎖とからめると攻撃力が増大する。

BE-MEGA HOT MENU PART1 [redacted]

BEメガホットメニュー

ぷよぷよ通（2）

アーケードからさっそく移植！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

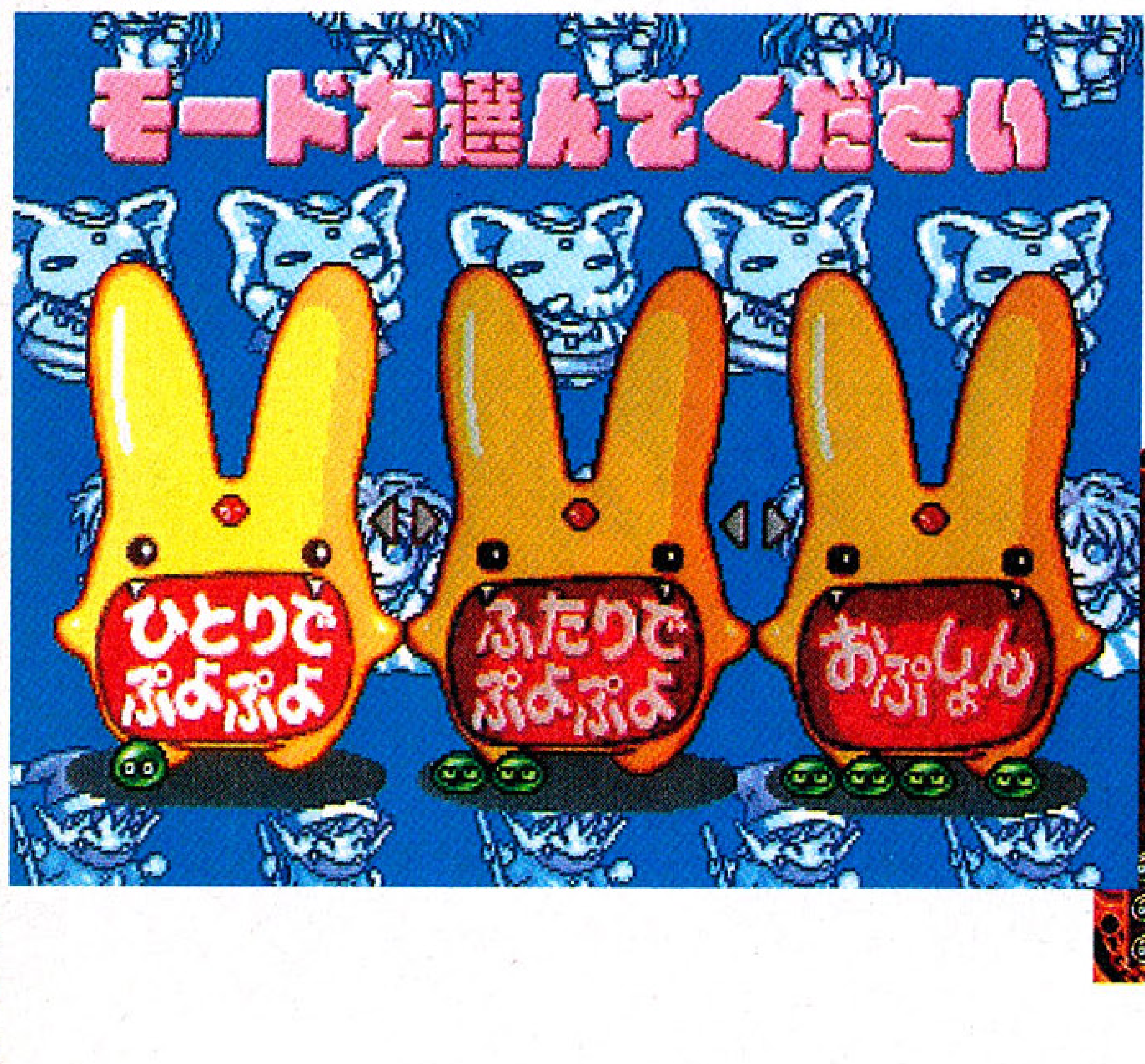
●コンパイル
●発売中
●6,800円
●PUZ
●16M

ぷよぷよ通
© COMPILE 1994

『2』じゃないところが『通』なんだなあ！

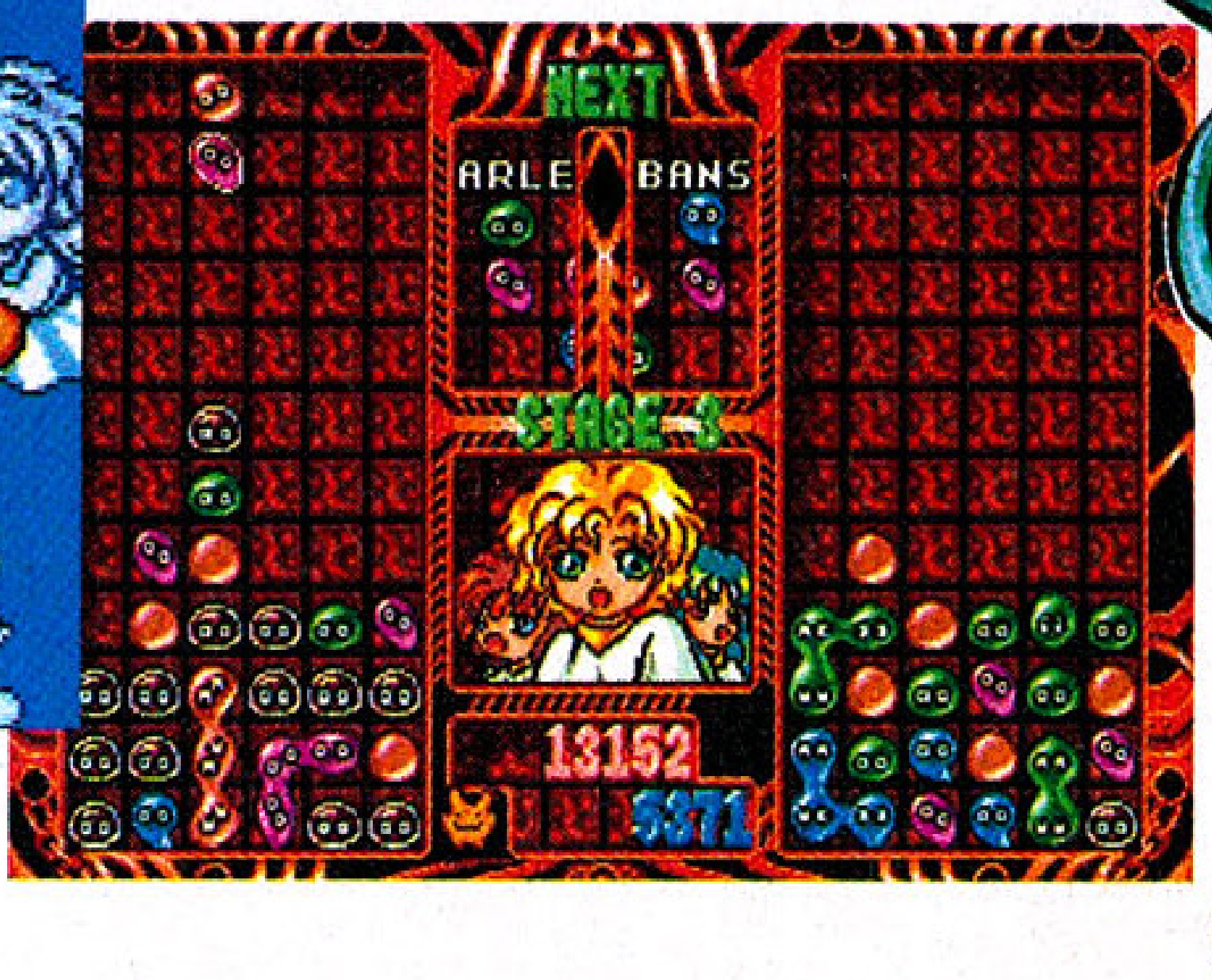
対戦型落ちモノパズルの嵐をまきおこした「ぷよぷよ」が、さらにパワーアップしてアーケードに登場！と思ったら、なんとさっそくメガドライブに移植されてしまったのだ。タイトルも「ぷよぷよ２」ではなく「通」とあるだけあって、前作の不満点などを解消し、さらに誰でも楽しくプレイできる作りになっているぞ。

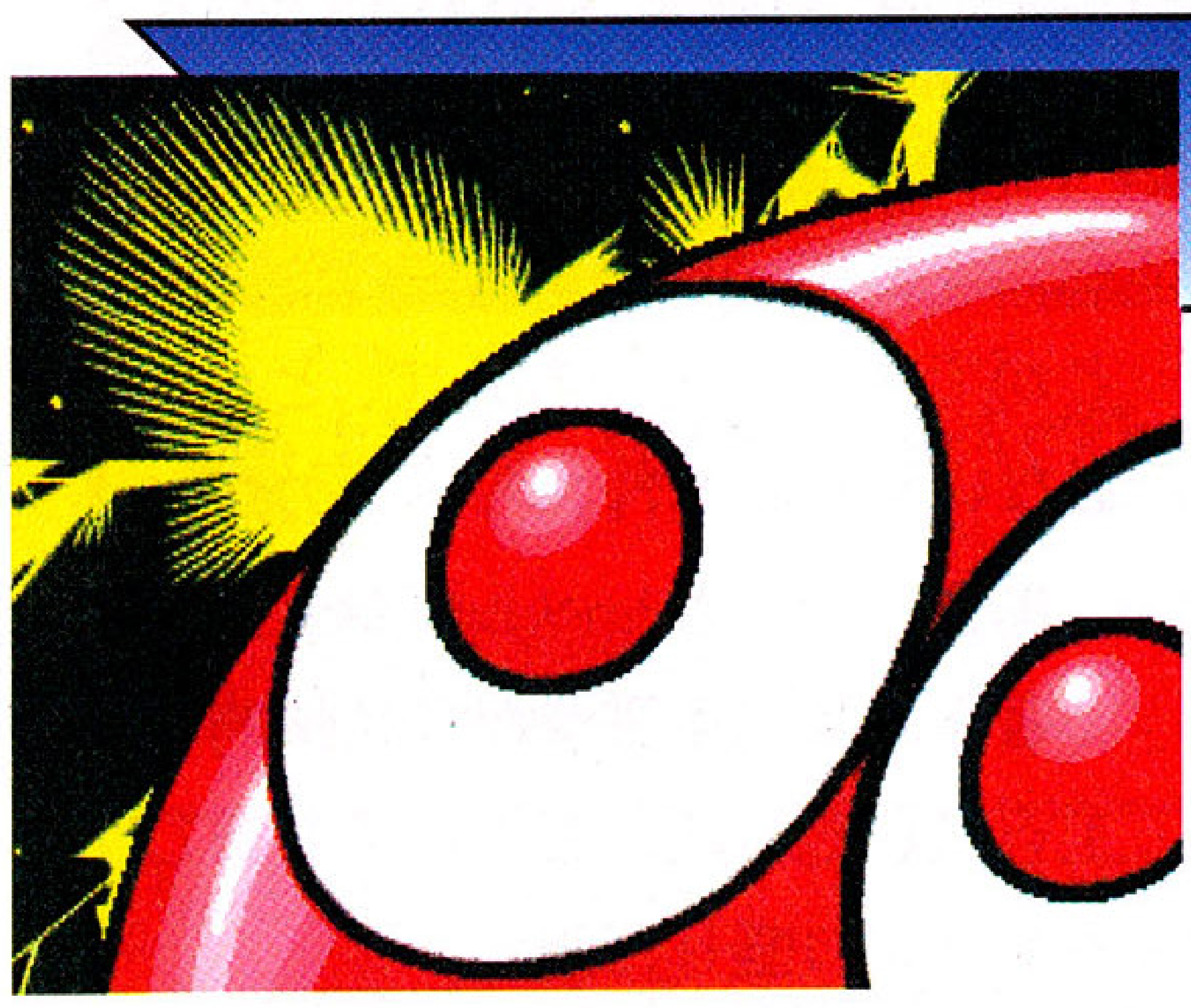
残念ながら「とことんぷよぷよ」モードはなくなってしまったものの、コンフィグ設定や対戦「ふたりでぷよぷよ」がグッと充実。また、メガドラ版オリジナルの要素もたっぷり加えられ、とにかく何度でも楽しめるように工夫されている。かわいい新キャラも増え、ルールも一部改定された「ぷよぷよ通」は、ツウじゃなくても絶対にチェックしておきたいタイトル。接待ゲームとしても満点なのだ。


モードを選んでください
ひとりでぷよぷよ
ふたりでぷよぷよ
おぷしょん

モードは３つ！　影の主役、カーくんも健在。何度でもいろいろな楽しみ方ができるのだ。

新キャラも続々登場、ルールも一部改定されてメガドラに早くも移植だ！


NEXT
ARLE
BANS
STAGE 3
13152



ルールがかわって大逆転！ なのだ

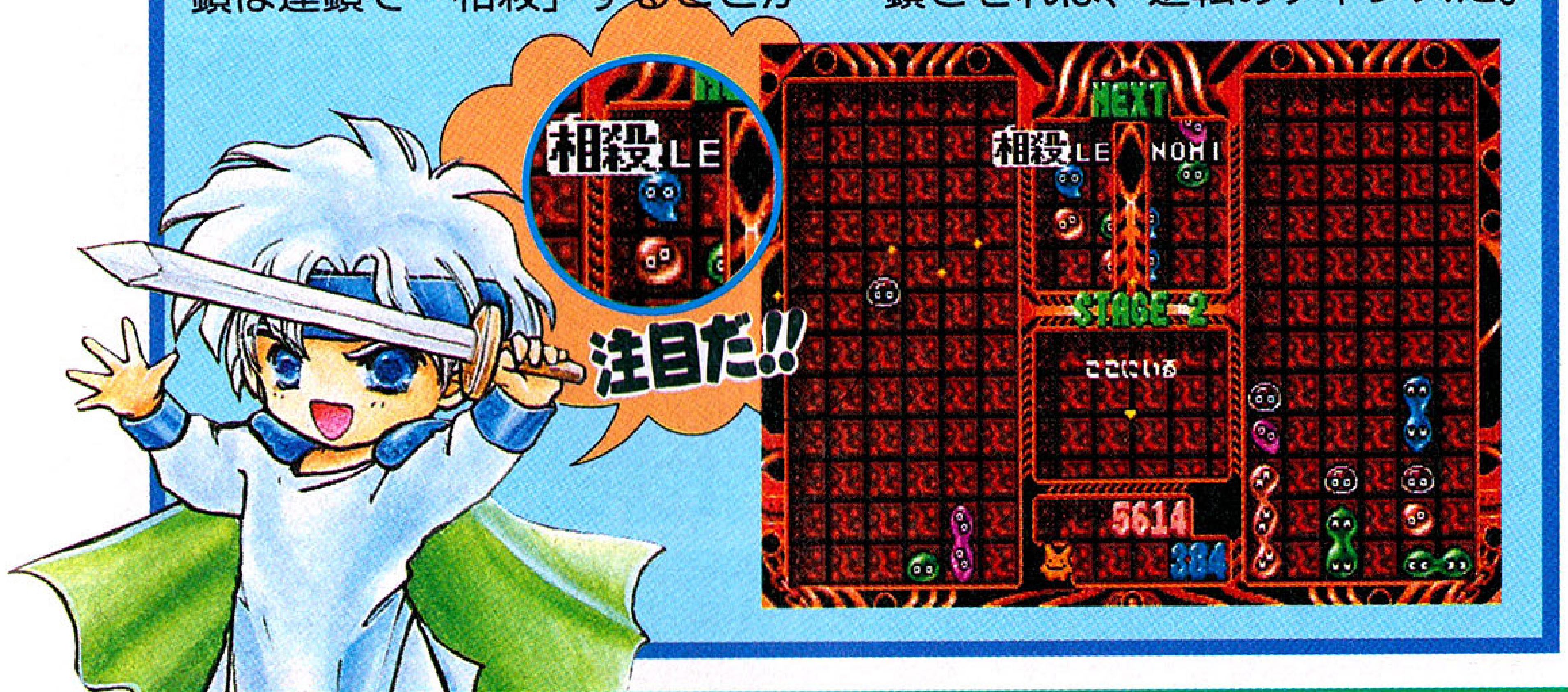
前作同様、同じ色の「ぷよ」を4つ以上並べると消すことができる……という基本ルールは変わらないけれど、マイナーチェンジされたルールによって、より遊びやすくなり、ゲーム性も大幅にアップしている「ぷよ通(2)」。まずは、「ひとりでぷよぷよ」「ふたりでぷよぷよ」の両方のモードに共通する、ルールやシステムの変更をここでおさらいしておこう。

ゲームセンターに行く機会がないキミも、これでイッキに「通」になれることまちがいナシ！

前作のように5連鎖（れんさ）を作れば勝てる時代は終わってしまったのだ。「通」ではいろいろ作戦の立直しが必要だぞ！

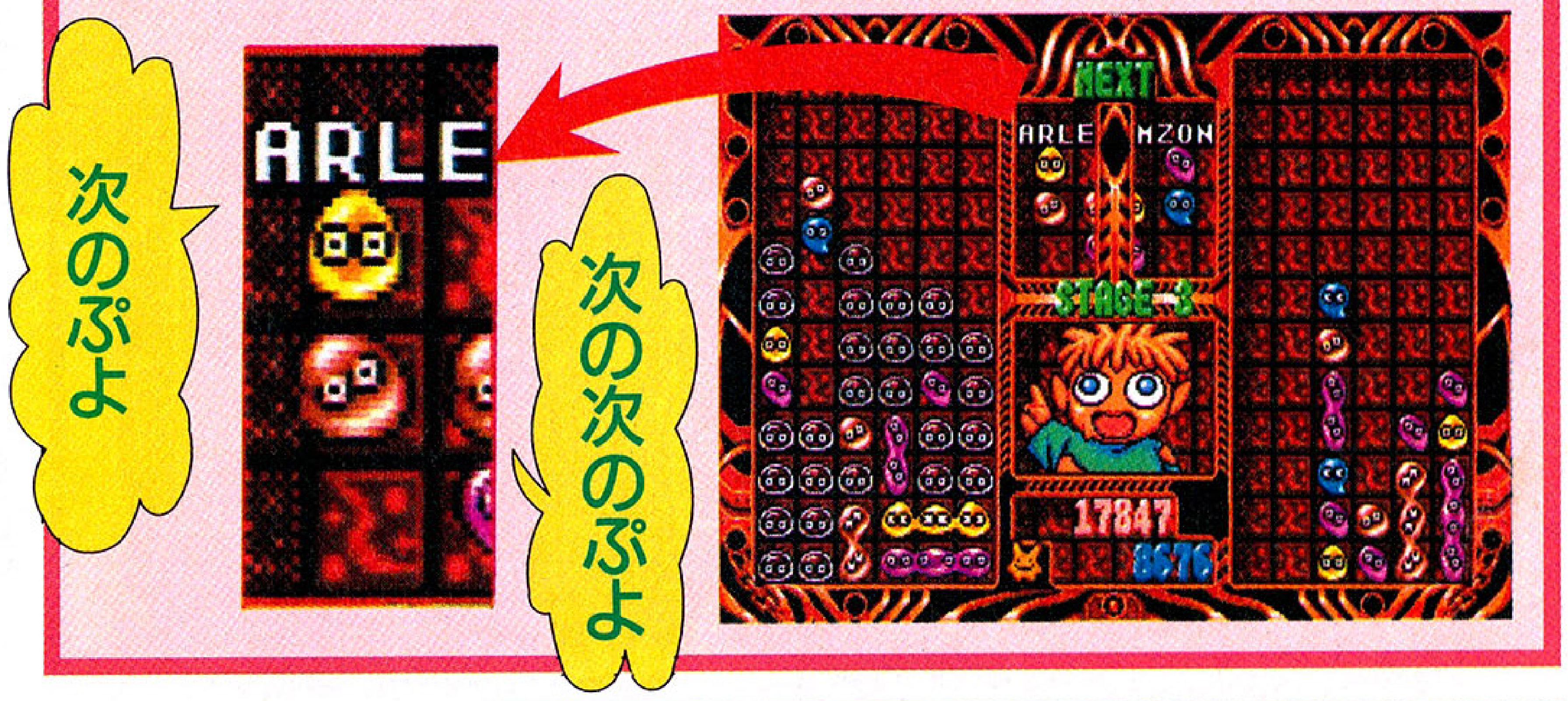
連鎖は連鎖で相殺しちゃえ！

前作では、とにかく先に5連鎖を作ったほうが勝ち、という厳しいオキテ（!?）があったけど、今度の「ぷよ通」では、連鎖は連鎖で「相殺」することができるようになったんだ。これで1回分の「仕込み」だけで勝てる単調さはなくなったぞ。相手が連鎖している間に自分も連鎖させれば、逆転のチャンスだ。


相殺
注目だ!!
NEXT
STAGE 2
ここにいる
5614
384

次の次のぷよが見えるぞ

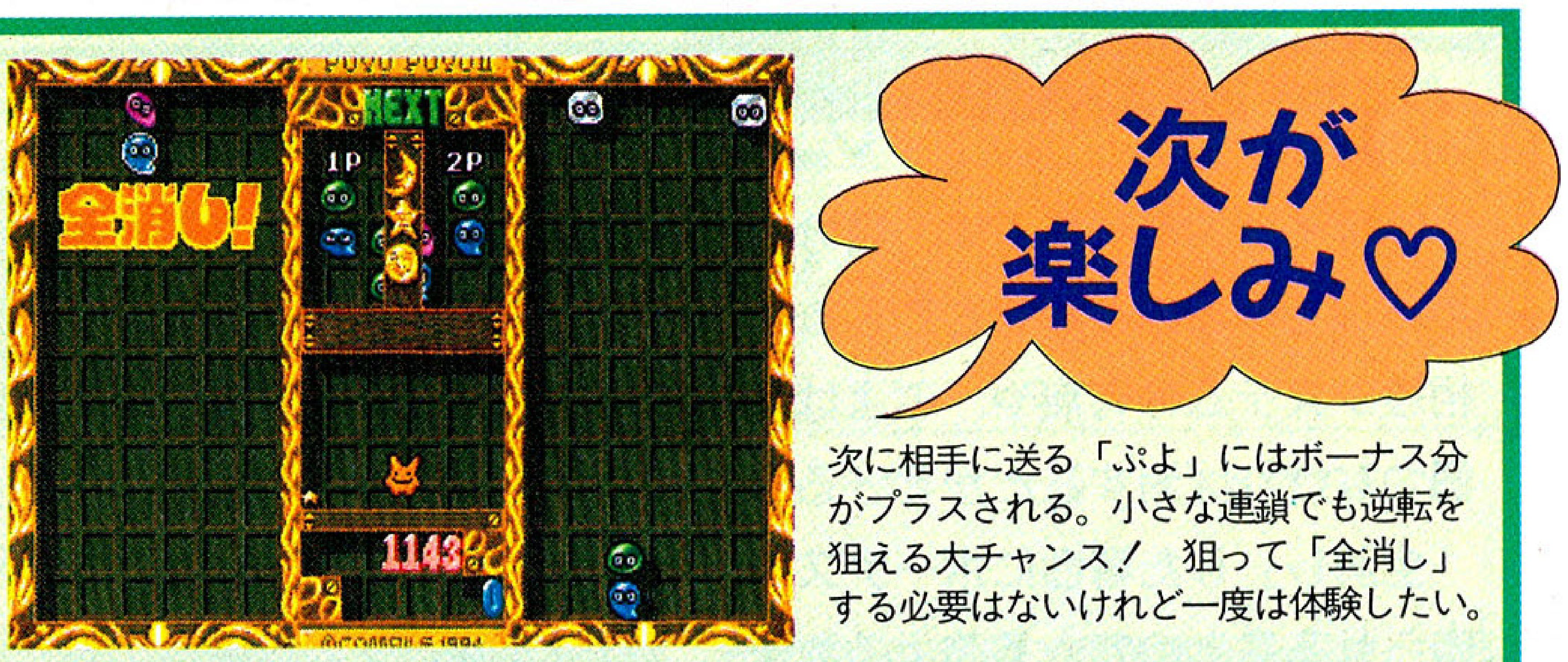
今回は、2コ一組で降ってくる「ぷよ」が、次の次まで画面に表示されるようになってるぞ。これで、より戦略が立てやすくなり、「仕込み」もしやすくなるんじゃないかな。ただし連鎖を作れば勝てるわけじゃないから、相手が連鎖できないように、こまめに邪魔（じゃま）するのも作戦の1つだよ。状況に応じて組もう。


次のぷよ
ARLE
次の次のぷよ
NEXT
ARLE
STAGE 3
17847
8676

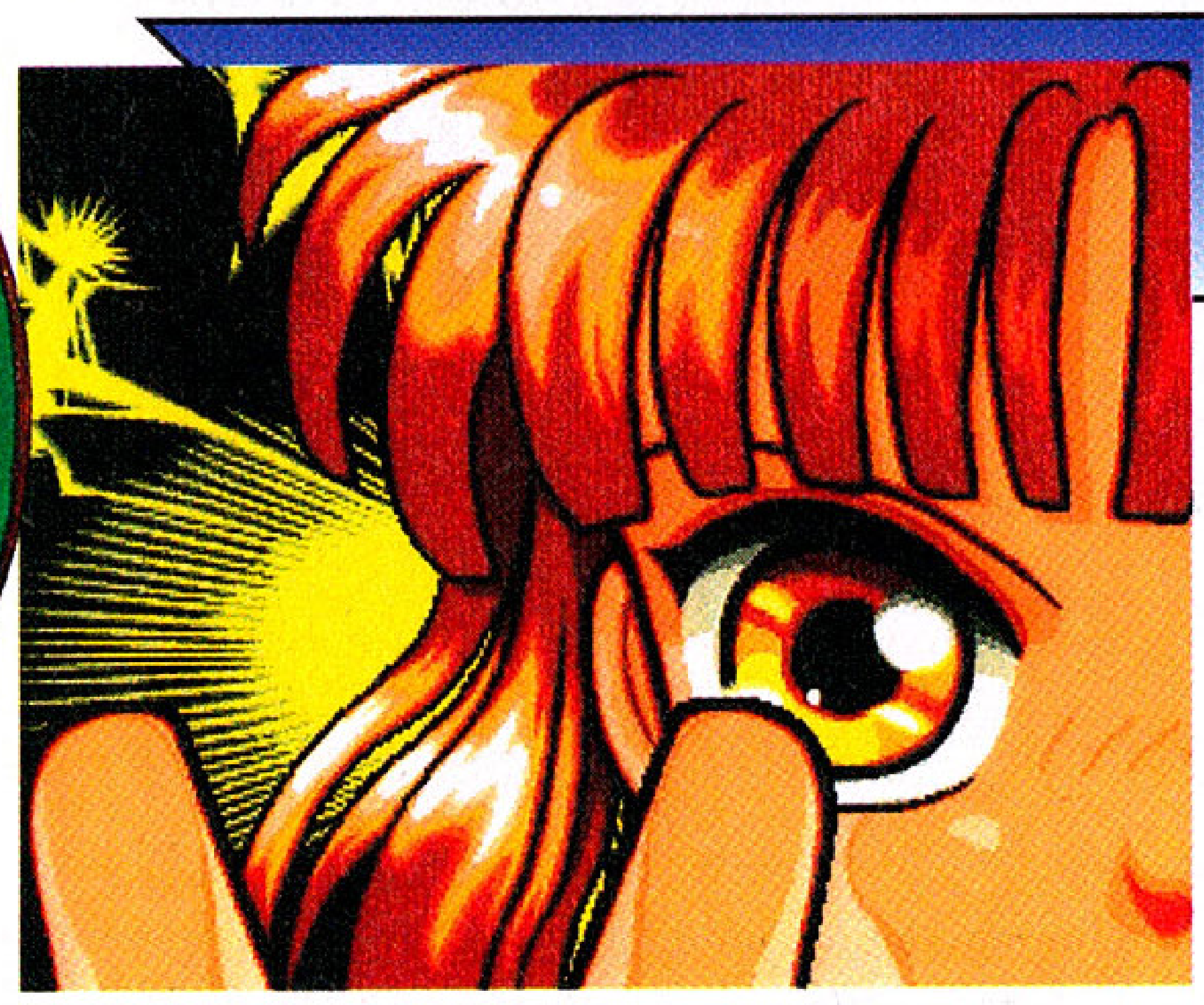
「全消し」でおじゃまぷよ増量だ！

フィールド上の「ぷよ」を全部消してしまうと「全消し」の表示が出るはず。

「全消し」の直後に相手に送る「おじゃまぷよ」は、普通に連鎖させた数にボーナスがプラスされるんだ。「全消し」させたら、じっくり仕込んでイッキにかたをつけることもできるはず。逆に、相手が「全消し」したら、仕込みができないように、こまめにおじゃまぷよを送ってやろう。


NEXT
1P
2P
全消し！
1143
©COMPILE 1994
次が楽しみ♡

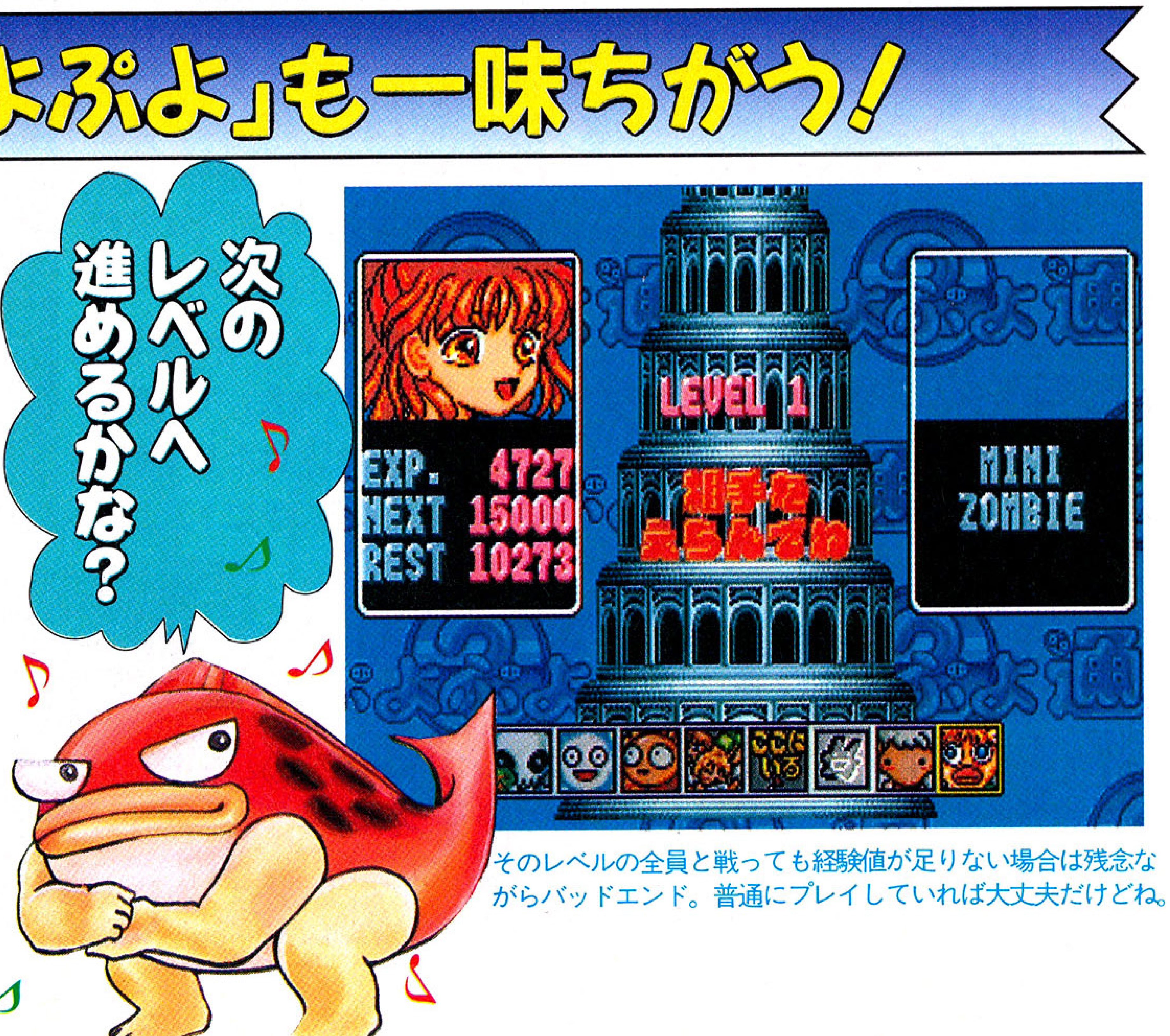
次に相手に送る「ぷよ」にはボーナス分がプラスされる。小さな連鎖でも逆転を狙える大チャンス！　狙って「全消し」する必要はないけれど一度は体験したい。



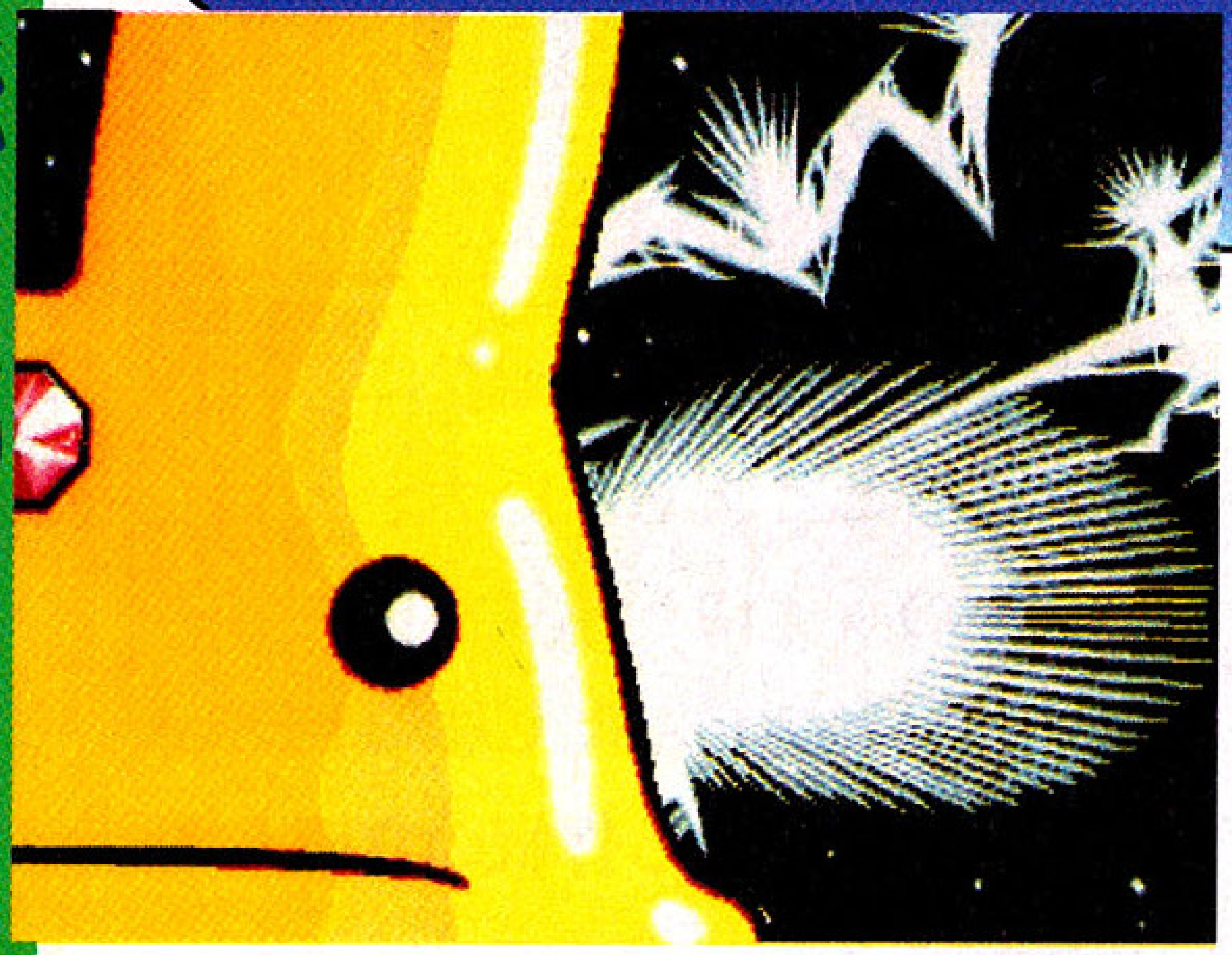
「ひとりでぷよぷよ」も一味ちがう！

「ひとりでぷよぷよ」モードは、基本的にはアーケード版の完全移植と考えていい。もちろん、コンフィグで難易度や「相殺システム」のON・OFFなどを決定することはできるけどね。

前作と大きく違うところは、ステージが階層に分かれているところ。得点が「経験値」として扱われ、その階層での規定の経験値を満たさないと次の階層に進むことができず、バッドエンドとなってしまうのだ。階層には何人かの敵が待ちうけているけれど、規定の経験値をクリアしてしまえば、全員と戦わなくても次の階層に進むことができるぞ。連鎖のテクニックでガンガン経験値を稼（かせ）いでいこう。ちなみに、エンディングまでの最少人数は8人だ。


次のレベルへ進めるかな？
LEVEL 1
EXP. 4727
NEXT 15000
REST 10273
相手をえらんでね
MINI ZOMBIE
ここにいる

そのレベルの全員と戦っても経験値が足りない場合は残念ながらバッドエンド。普通にプレイしていれば大丈夫だけどね。



対戦が充実！ いろいろアリなのだ

アーケード版「ぷよ通」よりグッと充実しているのが「ふたりでぷよぷよ」すなわち対戦モードだ。おじゃまぷよをカタくする、などアーケード版と同じモードの他に、ぷよを２つつなげるだけで消すことのできるモードや６つつなげないと消せないモードなどが用意されているぞ。

また、エディットで自分なりのルールを設定することも可能だ。ぷよが72個つながらないと消すことができない……なんて、とんでもないルールも作れちゃうのだ。

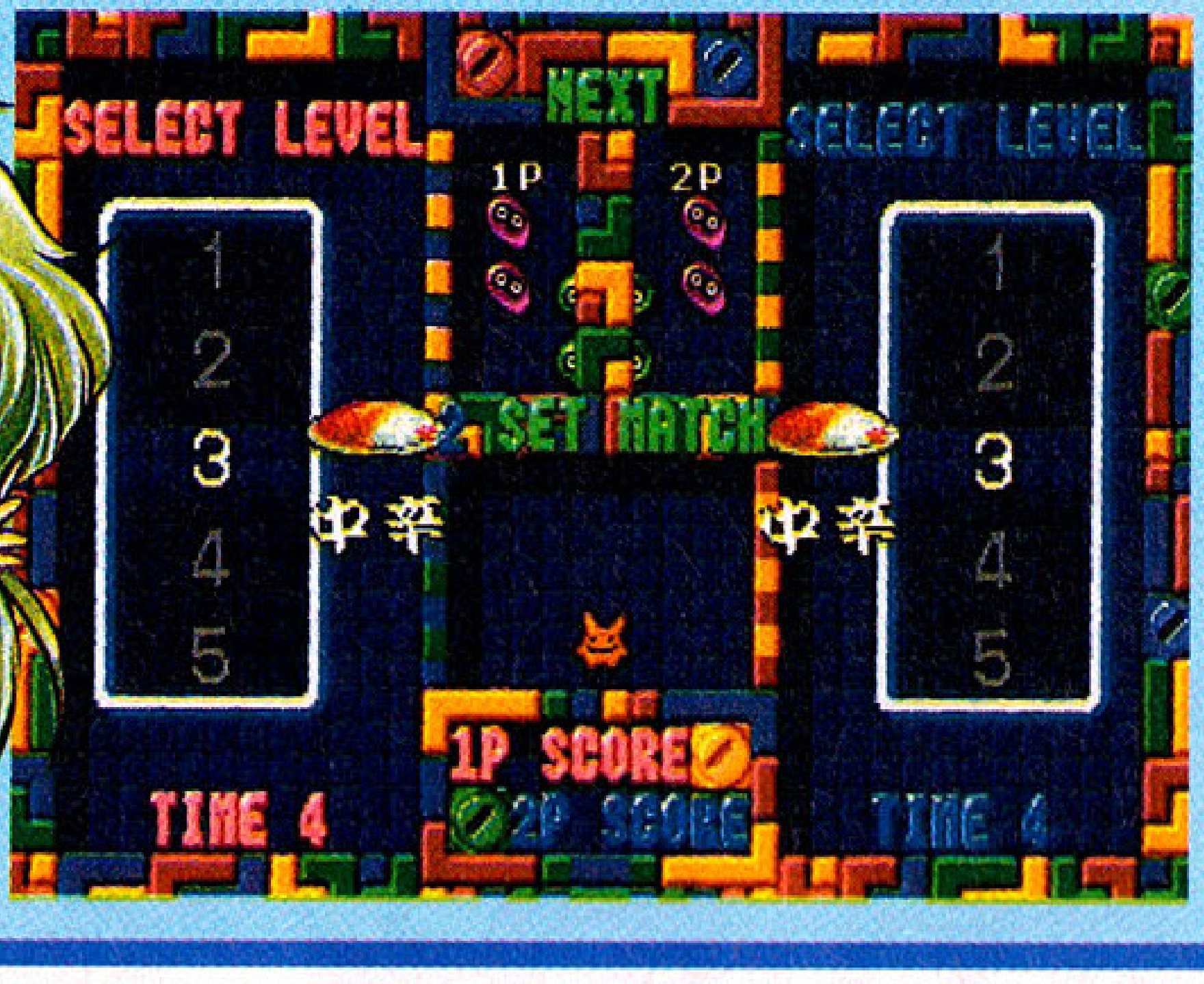
エディットとレベル設定で、初心者さんと超上級者が互角に対戦することも可能。とにかくお楽しみがテンコ盛りだぞ。

レベル・ハンデはあたりまえ

対戦時は、前作同様「激甘」から「激辛」までハンデをつけて勝負をすることができる。

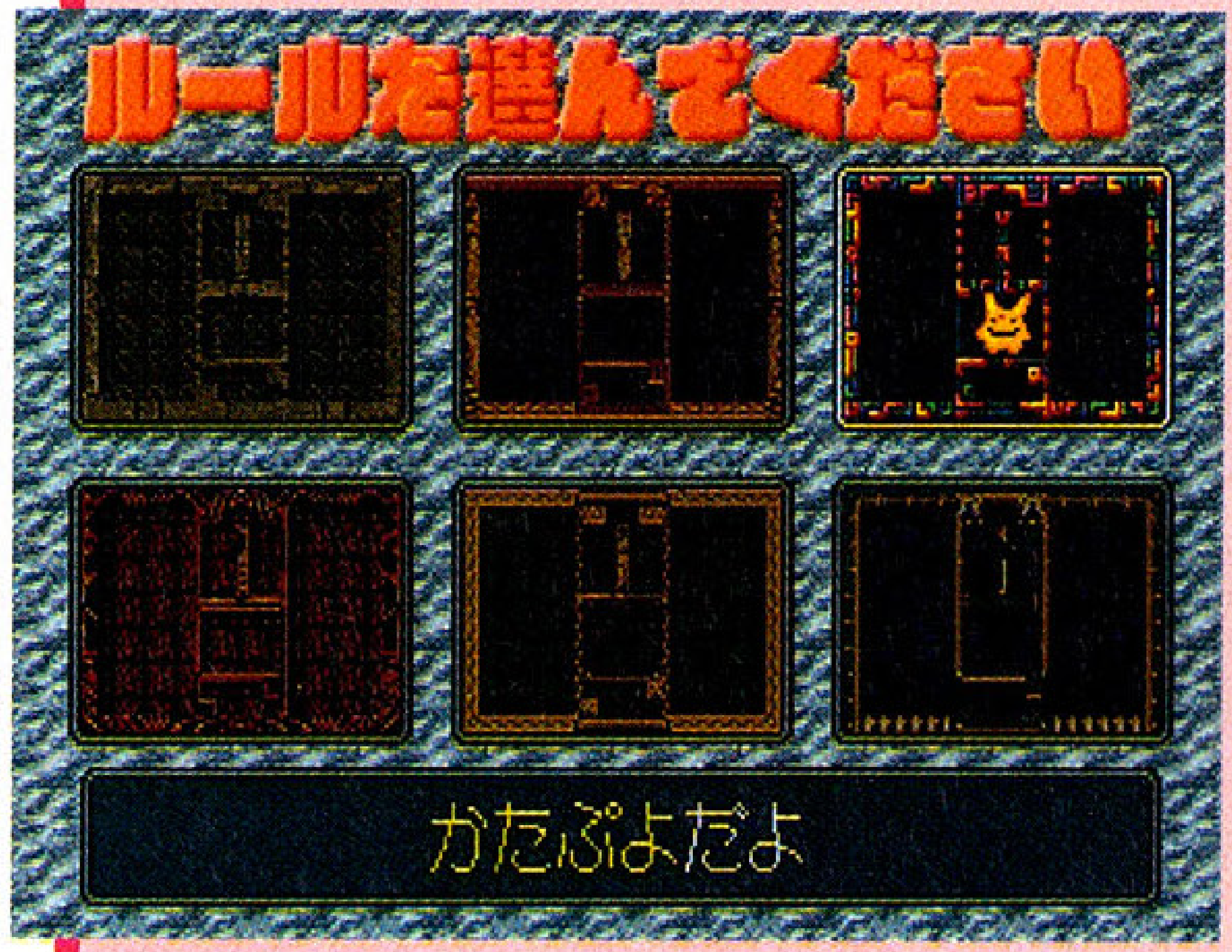
実力が対等だったら、レベルはどちらも中辛、と設定するのがオススメ。上級者なら、もっと難易度を高くして「ぷよ」の色数を増やし、連鎖をどこまで仕込めるか挑戦してみよう。

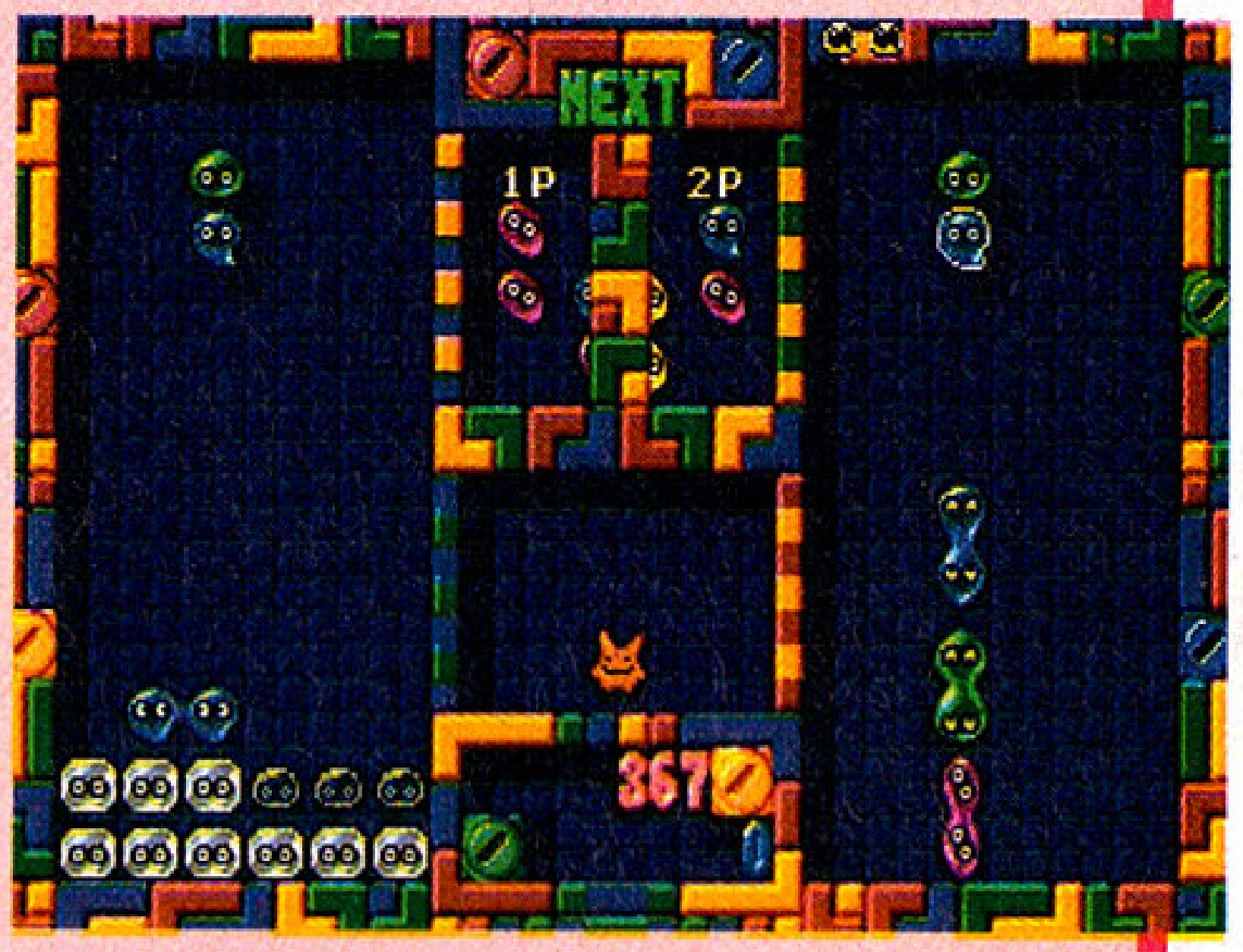
ハンデがあれば何とかなるさ



モードが6つ！ これはすごいぞ

対戦モードは、なんと６つ！ アーケード版の移植である３つのモードに加えて、ぷよを２コつなげれば消せる「２コ消しモード」や、６コつなげないと消せない「６コ消しモード」、自由にルールを設定する「コンフィグモード」がメガドラ版ではプレイできるのだ。ああ、メガドラ持っててよかった……ね！



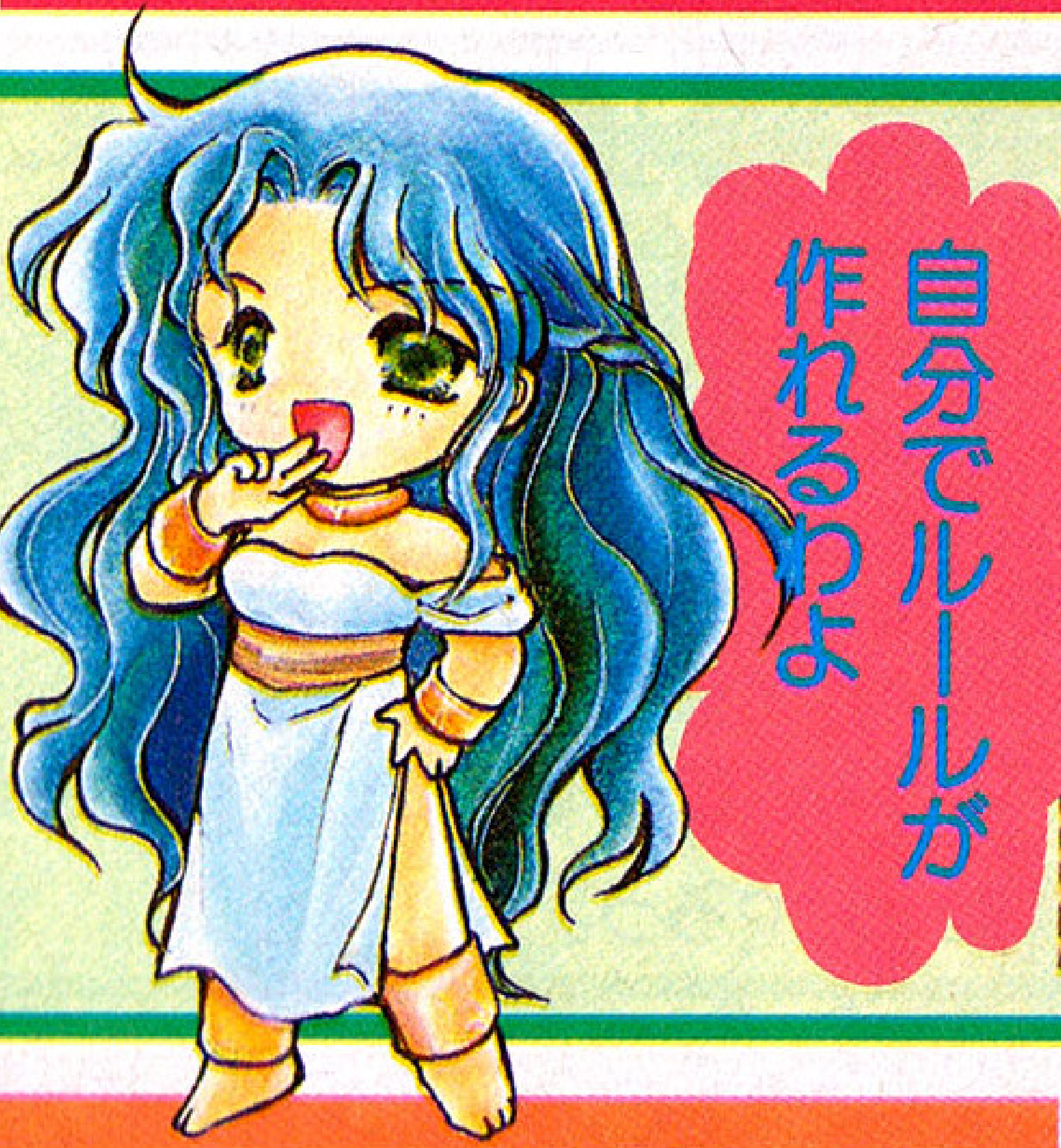


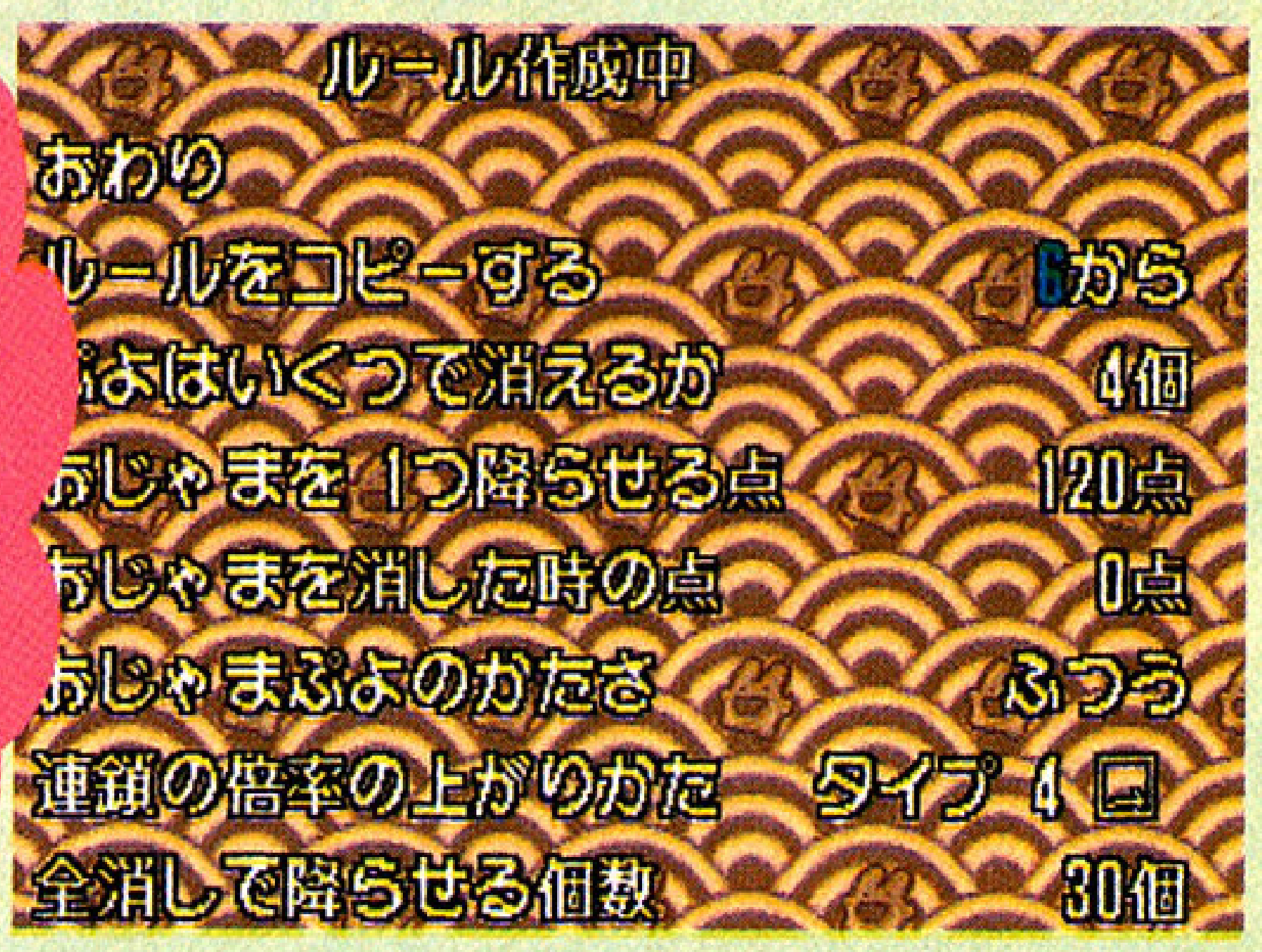
四角いのが「かたぷよ」だ。周囲のぷよを消しても、一度では消えてくれないぞ。

何でもアリ！ のエディットモード

エディットモードでは、自分でルールを作ることができてしまう。相殺システムの有無や、ぷよは何個つなげれば消すことができるか、「全消し」した場合にボーナスで降らせることのできるぷよの数まで自由自在。

ムチャクチャ厳（きび）しいルールを設定して精進（しょうじん）するもよし、持久戦は必至というようなラク～なルールを作るもよし、ゲームデザイナー気分が味わえてしまうのだ。


自分でルールが作れるわよ



ルール作成中

おわり
ルールをコピーする　6から
ぷよはいくつで消えるか　4個
おじゃまを１つ降らせる点　120点
おじゃまを消した時の点　0点
おじゃまぷよのかたさ　ふつう
連鎖の倍率の上がりかた　タイプ４ □
全消しで降らせる個数　30個

メーカーさんからひとこと

お待たせしました。ついにＭＤで「ぷよぷよ通」が遊べます！ 相殺、全消しは当たり前、アーケード版の面白さはそのまま！ さらに、ＭＤオリジナルのオプション機能で、何から何まで設定し放題！ ２個消し、６個消し等、一味違うぷよぷよを体験してください！

日本一のぷよらーは誰だっ！

渋谷をゲームギア版「ぷよぷよ」でジャックするなど、とにかくイベントの多いこのゲーム。

そういえば、メガドラ版の前作が発売された時にも、六本木ＧＩＧＯで細川ふみえちゃんや飯島愛ちゃんが登場したイベントもあったよね。

だけど、今度の「ぷよ通（２）」は、ちょっとスケールが違うのだ。現在は「ぷよぷよ通への道」と呼ばれる全国大会が、各地区で行われているけど、その決勝戦は来年１月15日に有明コロシアムで開催される「第一回ぷよぷよマスターズ大会」で決着がつけられるのだ。はたして第１回の日本一は誰の手に？注目だ。

ぷよでお祭騒ぎ！なのだ

去る11月３日、セガ本社にて行われた「ぷよぷよ通への道」東京地区大会には、朝からの開催にもかかわらず、なんと約1,000人近くもの参加者が集合。参加者は同じＴシャツを着用し、みんなでシュプレヒコールを合唱する一幕もあったとか。ここまでくると、まさにぷよぷよ教なんて宗教も創設できそう？

ちなみに乱入も

パッドが２つつないであれば「ひとりでぷよぷよ」している時でも乱入可能。

こういう細かいところまできちんと移植されているのもウレシイね。

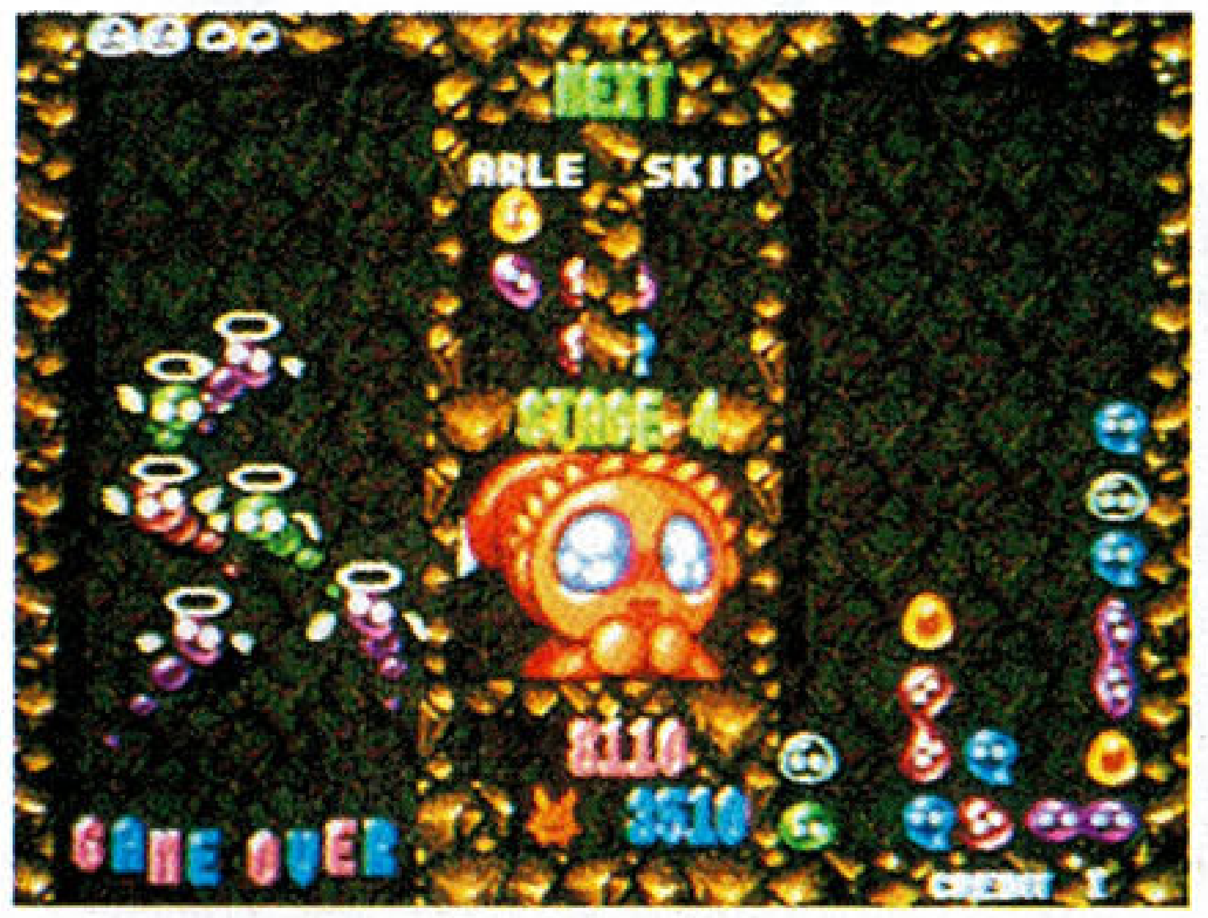
新タイトル発表

大人気パズルゲームの続編登場！

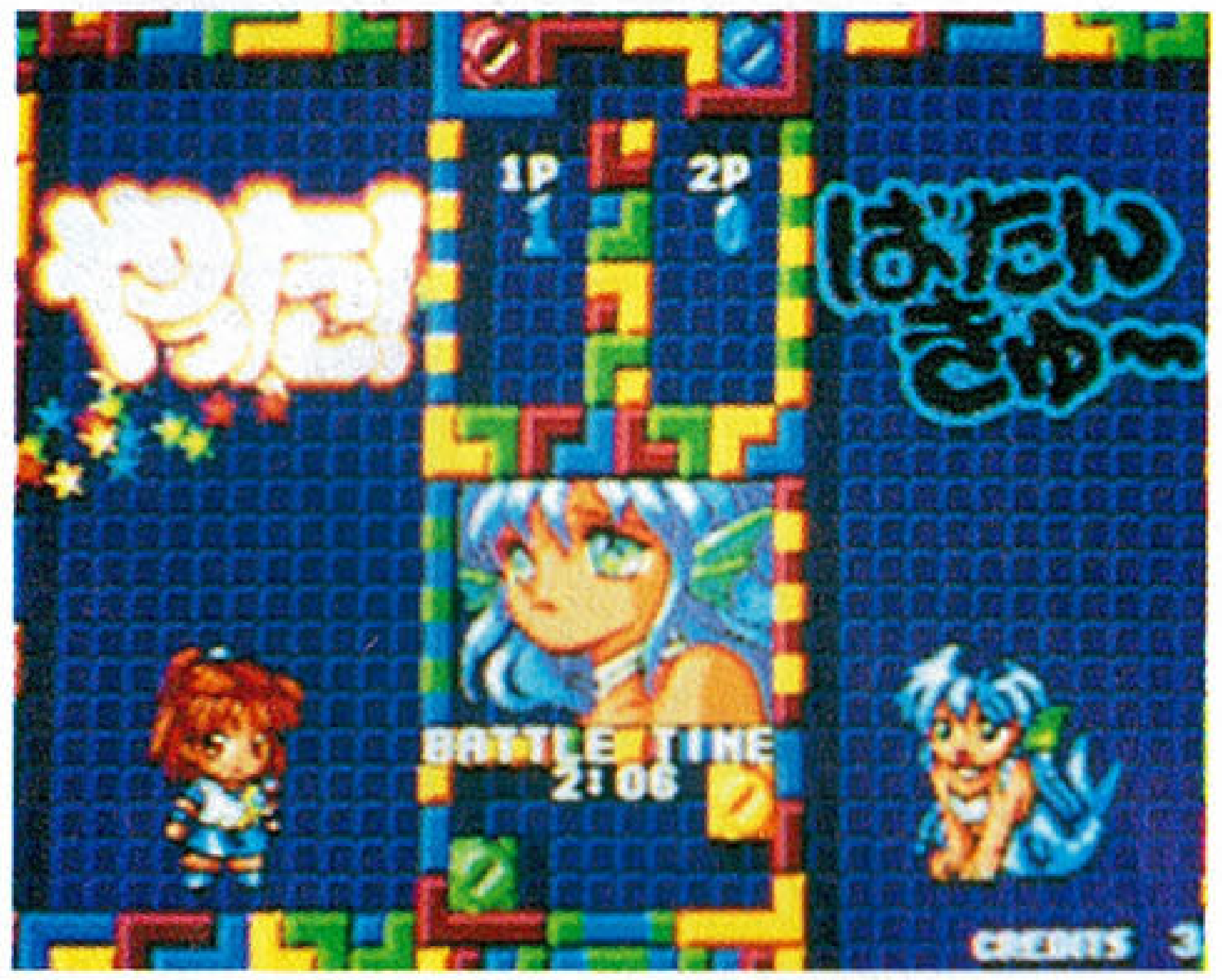
ぷよぷよ通(2)

発売予定日	未定('94年内)	ジャンル	パズル
メーカー名	コンパイル	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	30%(8月26日現在)

発売以来、今まで根強い人気をたもっている『ぷよぷよ』。9月にその続編の業務用『ぷよぷよ通(2)』が登場する予定だが、その移植版がメガドライブでも年末に発売される。容量は前作の4Mから16Mに、敵キャラクタが32体に増えているのだ。


NEXT
ARLE SKIP
STAGE 4
GAME OVER
CREDITS

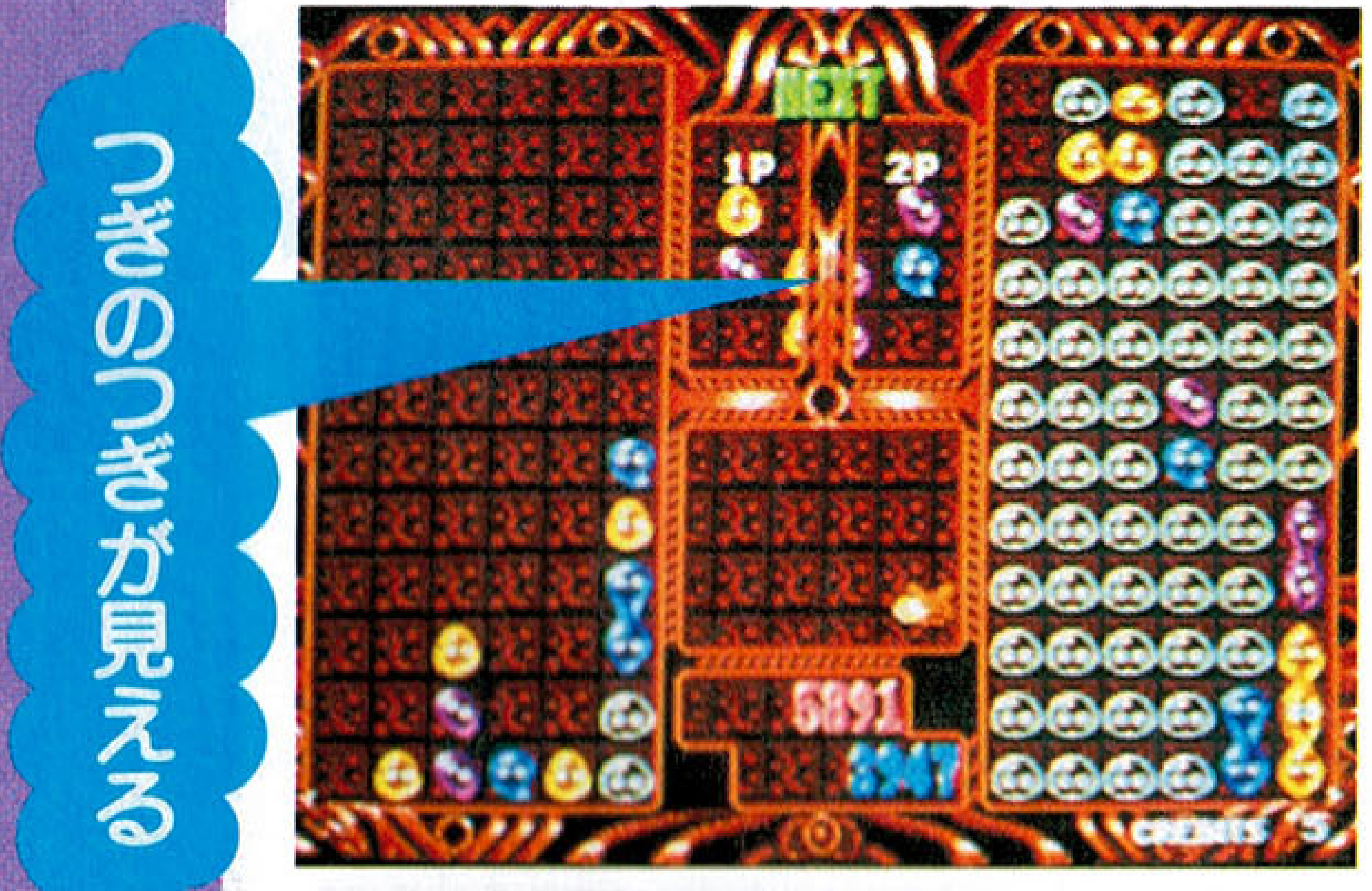
業務用から早くも移植


やった!
1P
2P
ばたんきゅ〜
BATTLE TIME
2:06
CREDITS 3

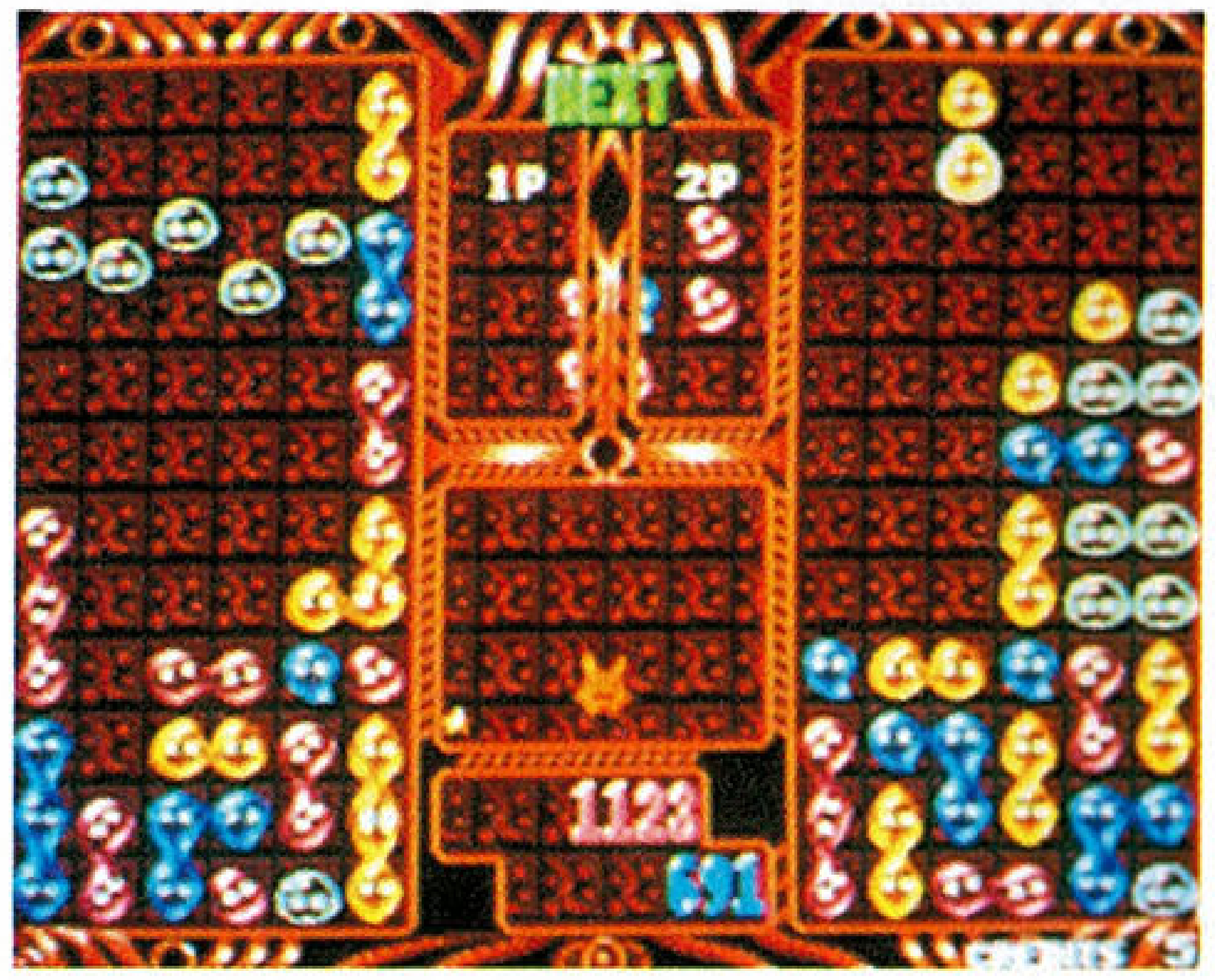
主人公はもちろん「アルル」。つぎつぎと登場する敵に勝ち抜け！

前作をよりパワーアップ

基本的には前作と同様だが、新しい要素も当然ある。例えば、つぎに落ちてくる「ぷよ」の表示が、さらにそのつぎまでも見えるようになった。これで、先読みができるようになり、戦略性がかなり高まっているのだ。


つぎのつぎが見える
NEXT
1P
2P
5891
3947
CREDITS 5

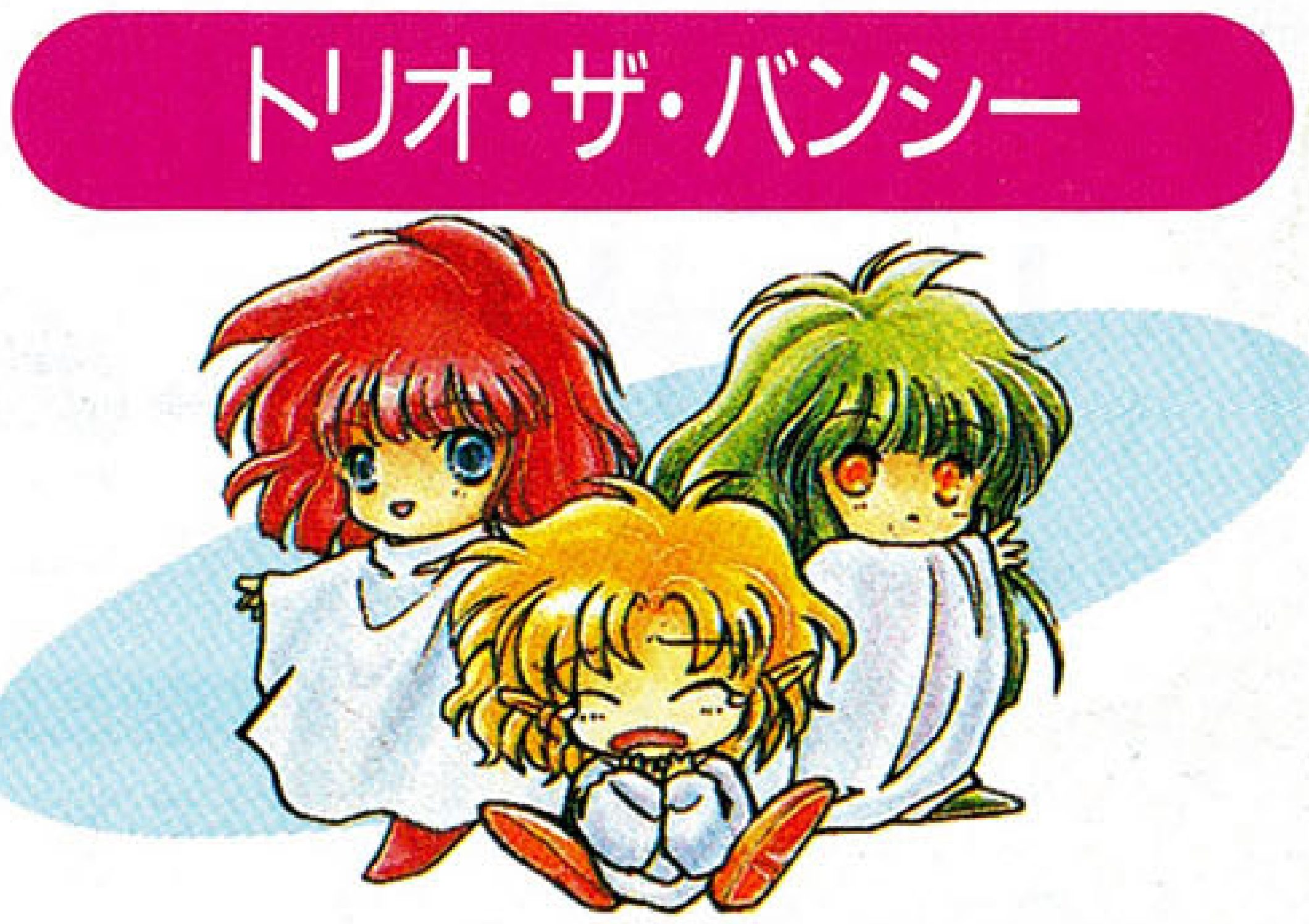
2つ先のぷよが見えるのだ

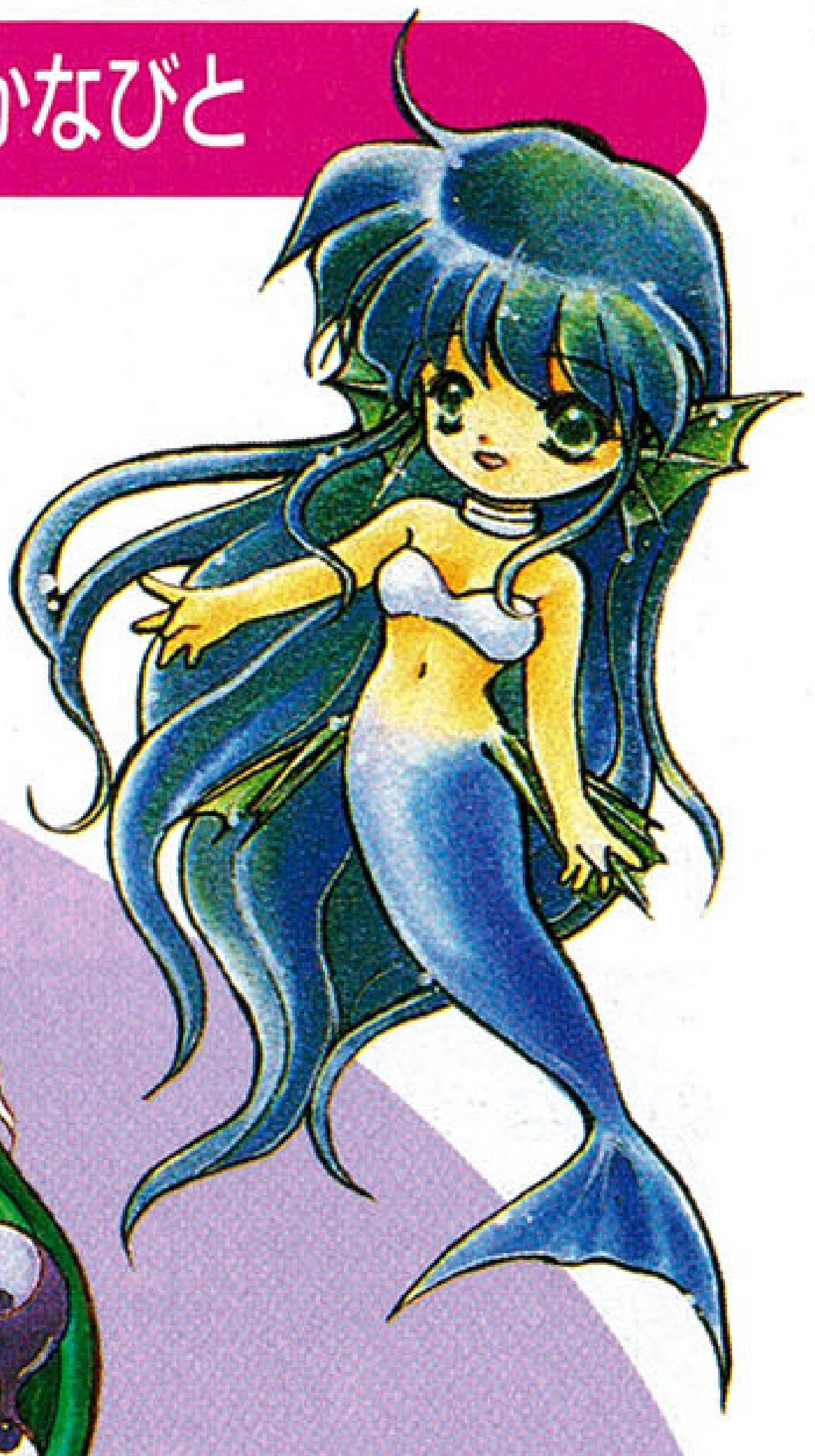

NEXT
1P
2P
1123
691
CREDITS 5

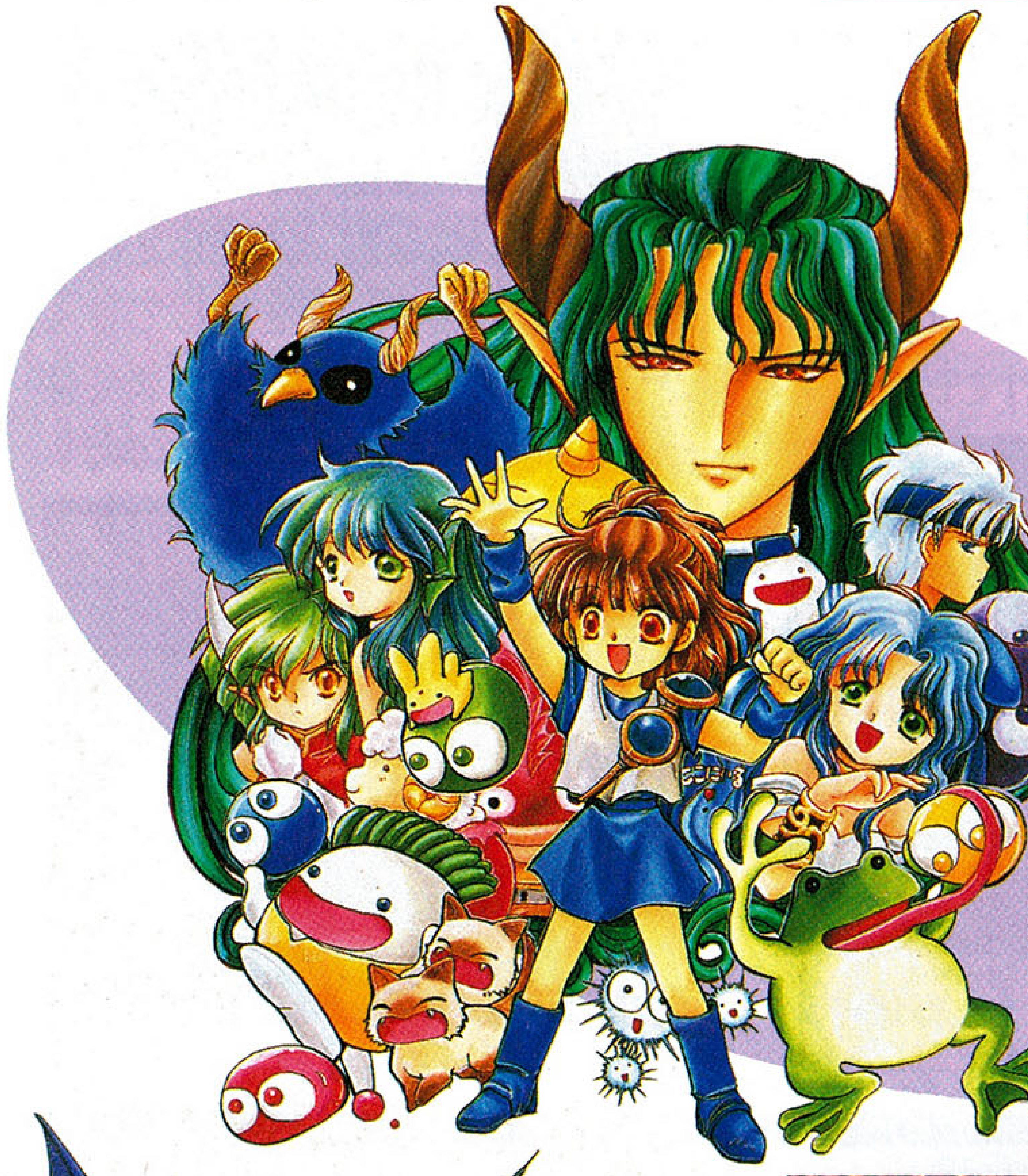
対戦プレイは先読みが重要

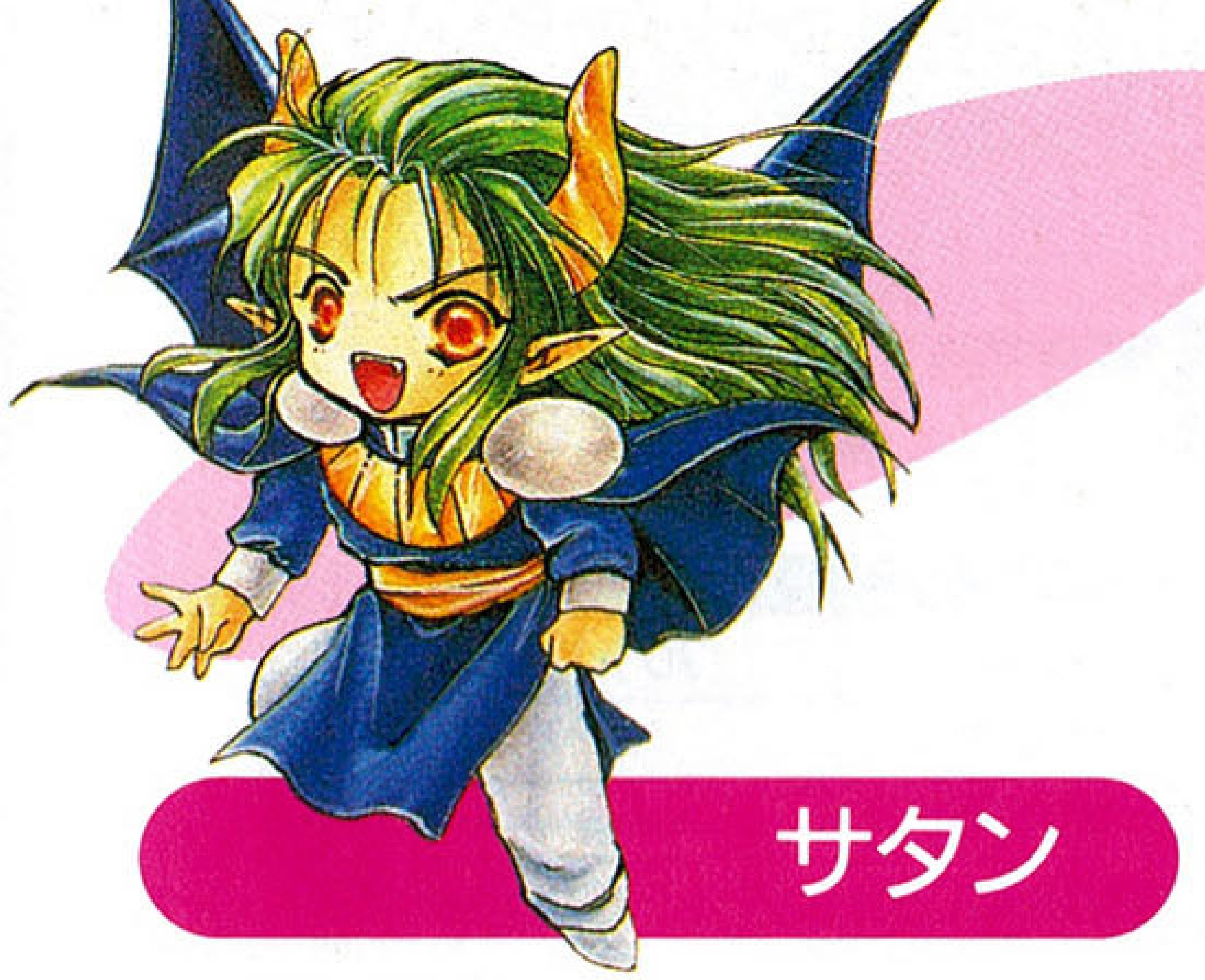
敵キャラクタは32体に増えた

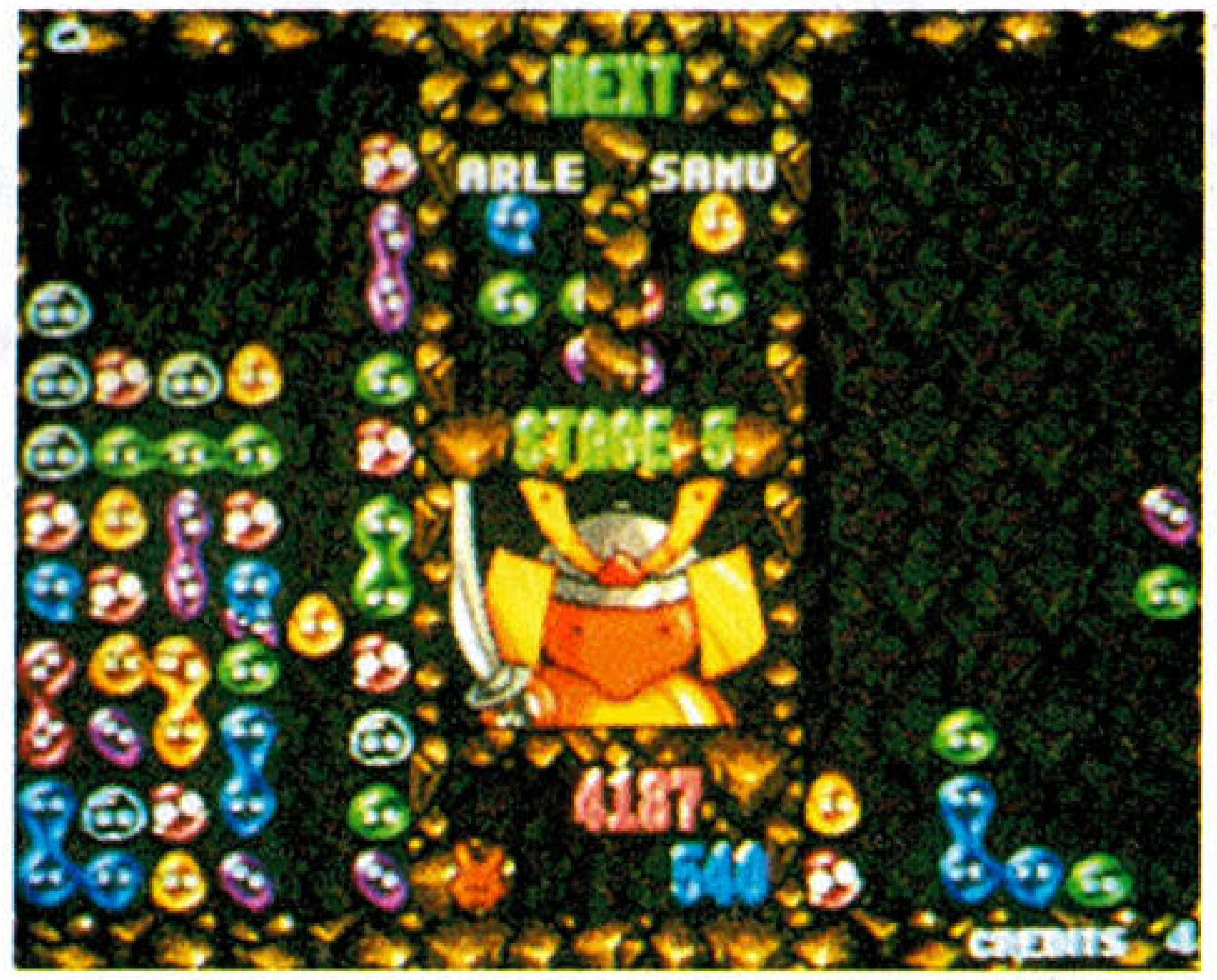
容量が16Mに増えて音のサンプリングが多くなり、連鎖のときの声もしっかり再現されている。また、敵キャラクタが前作の16体から倍の32体に増えている。さまざまな敵を倒し、前作同様に最終ボスの「サタン」と戦うのだ。










NEXT
ARLE SATAN
STAGE 5
4187
540
CREDITS 4

サタンまでの道のりは長い

徹底研究

前作から2年。あの「ぷよぷよ」の続編がついに登場

ぷよぷよ通

今再び、伝説（？）のぷよたちが帰ってきた…。『ぷよぷよ通』では容量が前作の4メガから4倍の16メガに増えて、あらゆる面が大幅にグレードアップ。登場する敵キャラクタ、サンプリング音、そのほかどれをとっても前作を凌駕するデキに仕上がっている。今回は前作からの変更点を中心に徹底研究だ！

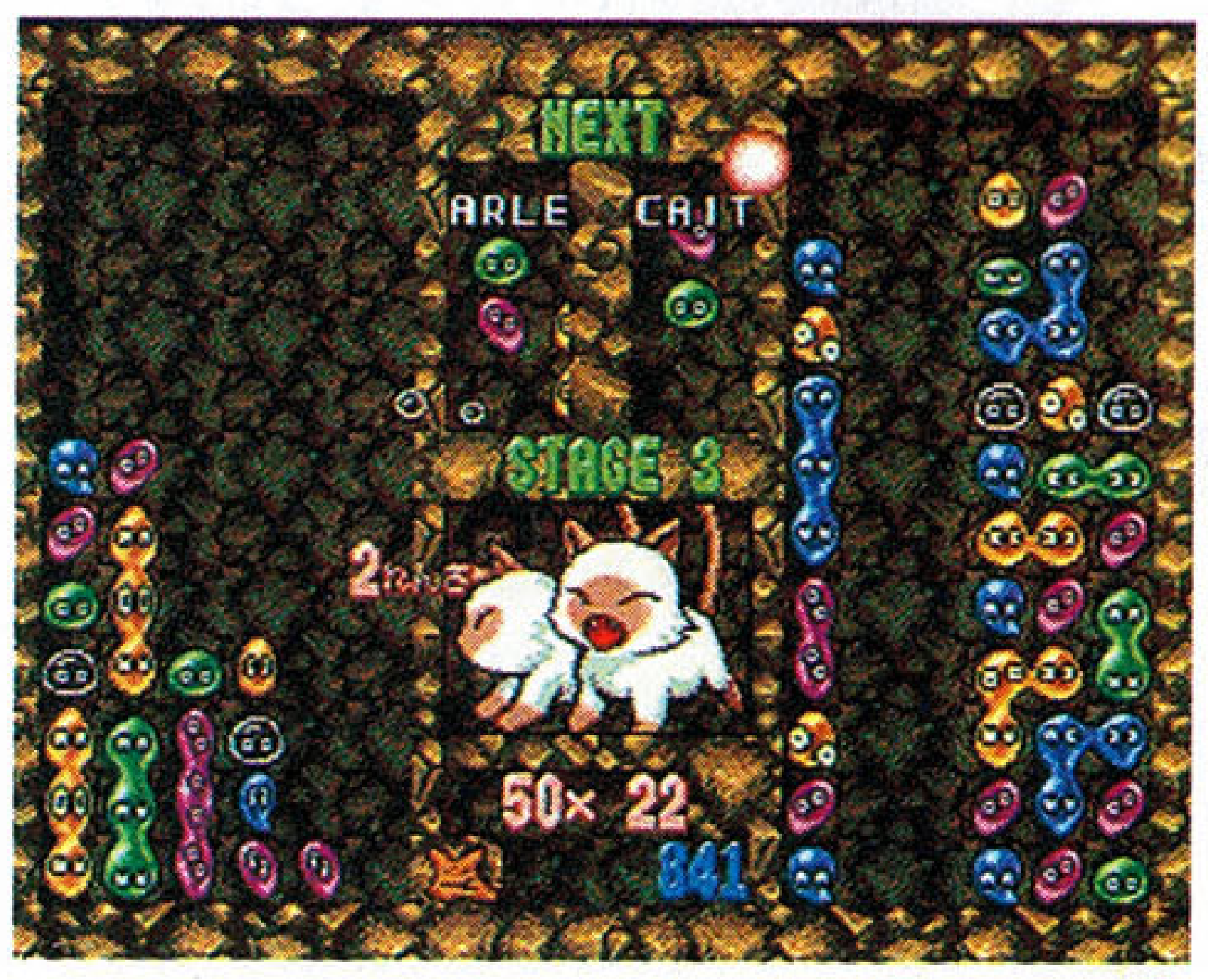
発売予定日	12月2日	ジャンル	パズル
メーカー名	コンパイル	継続機能	コンティニュー
予定価格	6800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

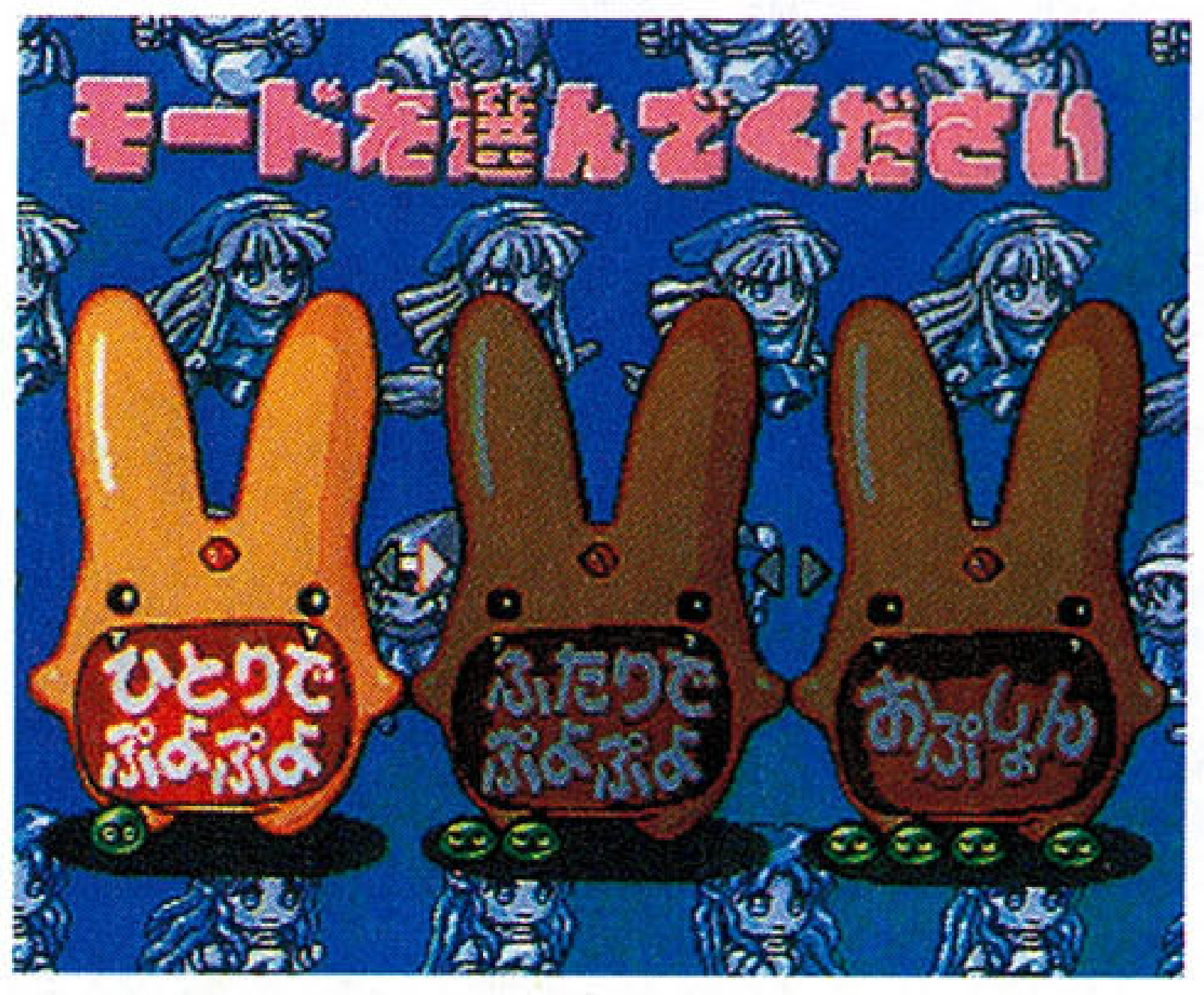
4倍の容量を使用して、あらゆる面でグレードアップ

一昨年の12月に発売された、あの『ぷよぷよ』の続編がいよいよ登場。前作はかわいいキャラクタ、奥の深い対人戦で一躍話題になり、あらゆる機種に移植されたという、異例のパズルゲームとして有名。

今回入手した『ぷよぷよ通』のサンプルロムは、ほとんど完成に近いバージョン。アーケード版が9月に登場したことを考えると、前作同様、驚異のスピード移植となる。年末に家で『ぷよぷよ通』が遊べるのは、メガドライブユーザーだけの特権だ。

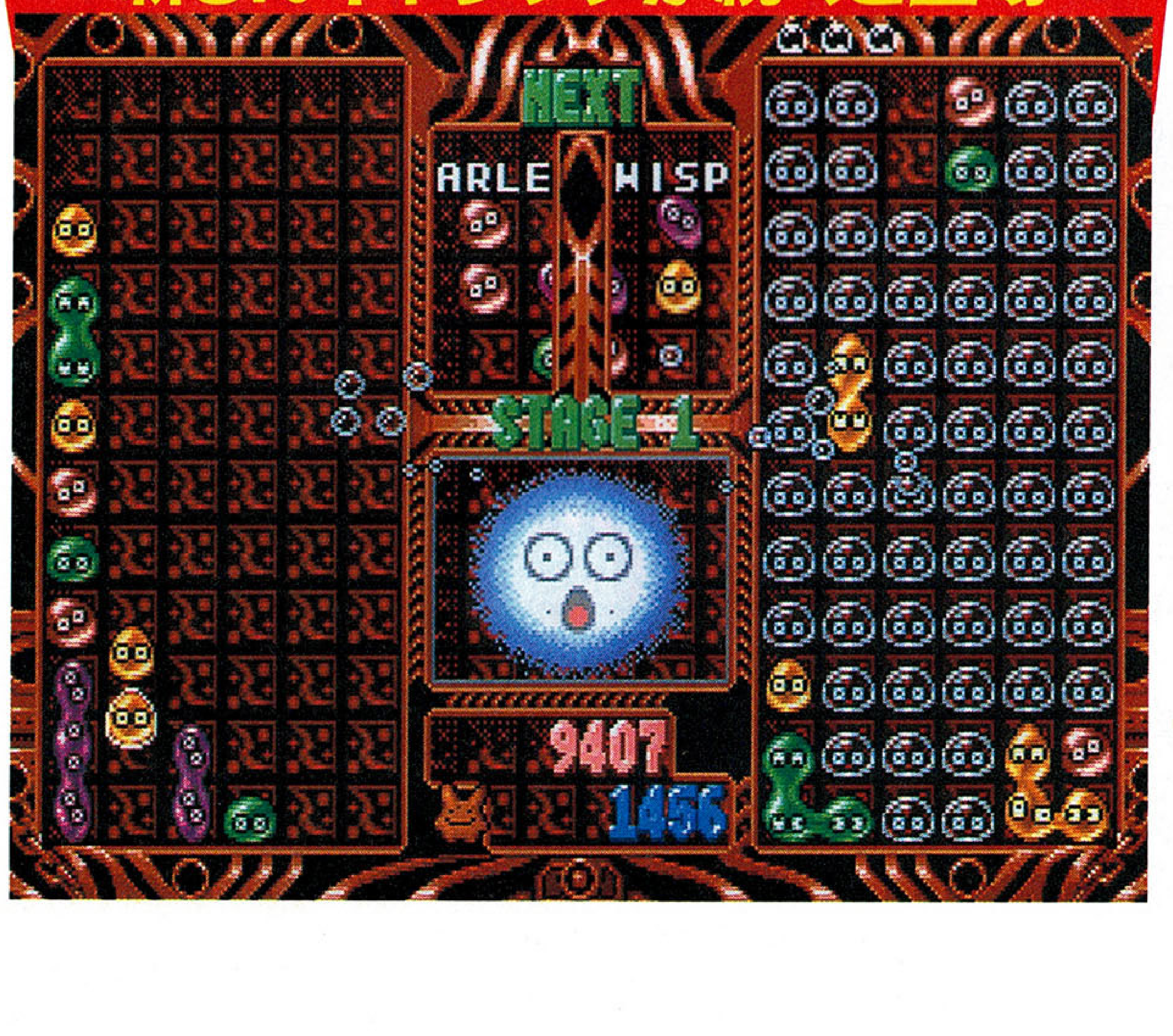
⬇登場する敵はどれもかわいらしい奴ばかり。これも人気の要因の1つ


NEXT
ARLE
CAIT
STAGE 3
50× 22
841


モードを選んでください
ひとりでぷよぷよ
ふたりでぷよぷよ
おぷしょん

⬆残念ながら今回は「とことんぷよぷよ」はなくなってしまった

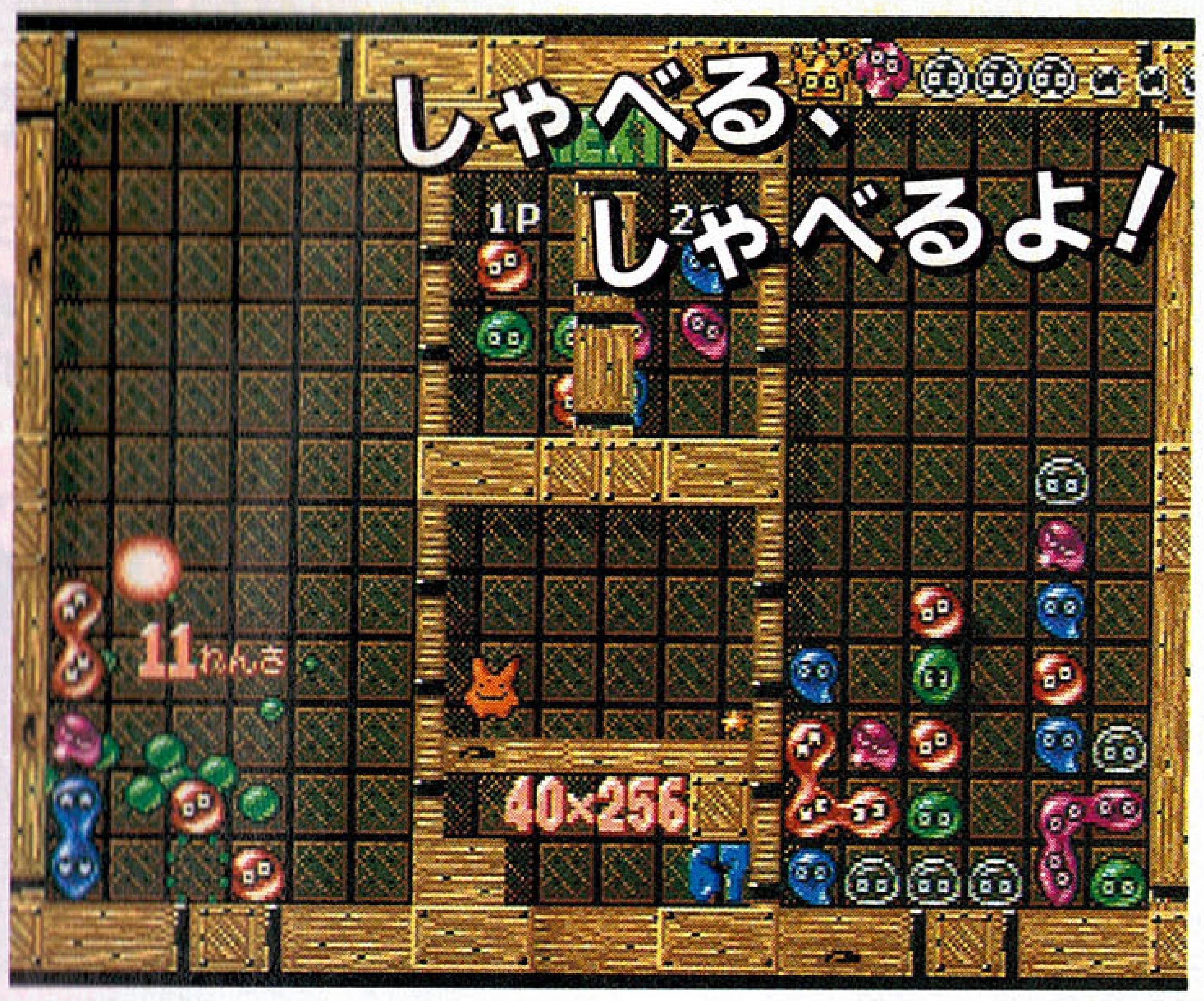
新しいキャラクタが続々と登場


NEXT
ARLE
WISP
STAGE 1
9407
1456

⬅キャラクタの元ネタはMSX、PC9801シリーズで発売されている『魔導物語1-2-3』

4大新テクニックを紹介！ バトルはますますヒートアップ

『通』になってもゲームの基本的なルールはほとんど変わっていない。しかし、戦いがより熱く、より面白くなるようにさまざまなテクニックが追加されている。ここではゲームの勝敗に大きく影響すると思われる、4つの新テクニックを詳しく紹介しよう。

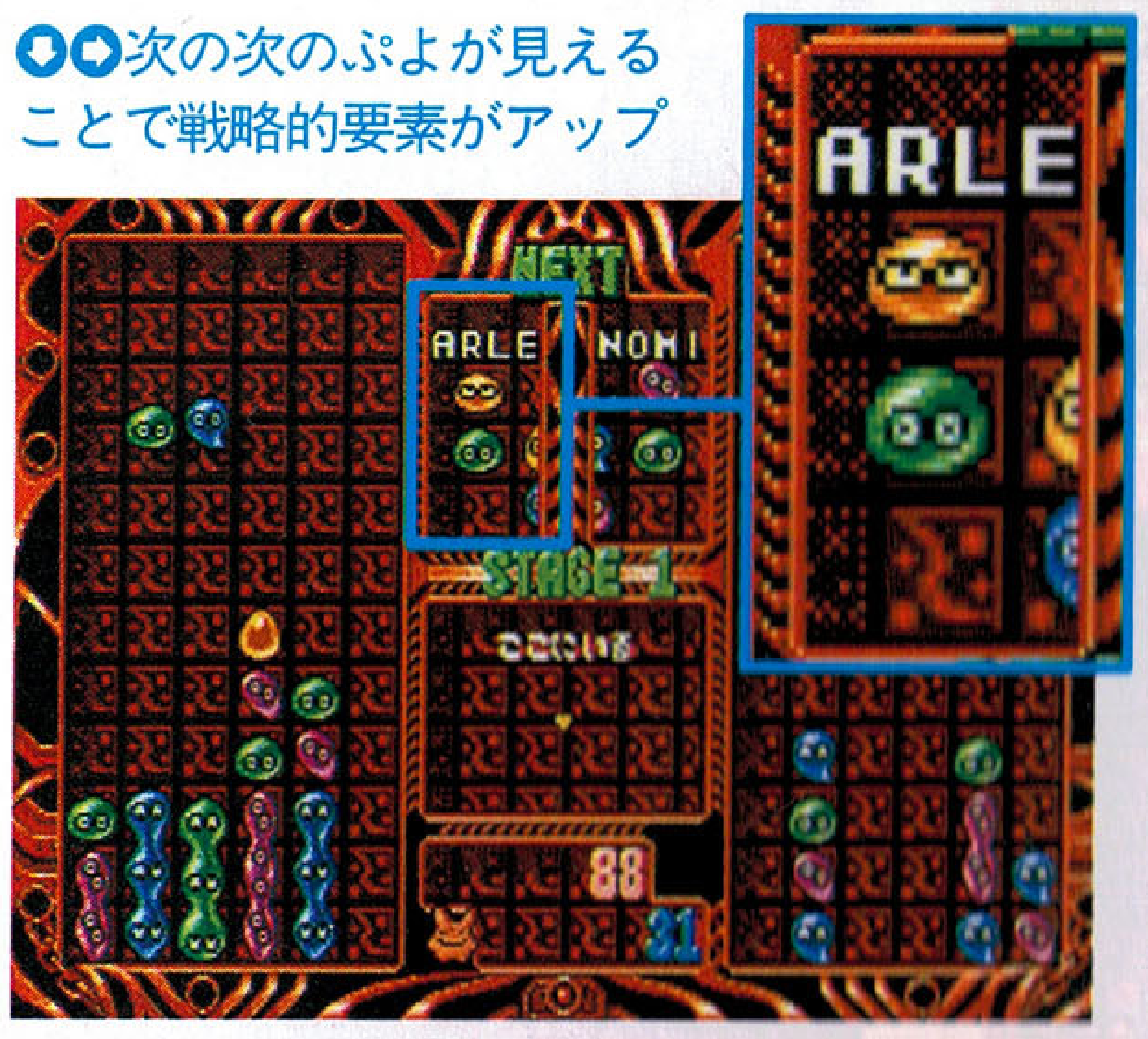

しゃべる、しゃべるよ！
1P
2P
11れんさ
40×256

送り込めるおじゃまぷよ数は得点で決まる

1 次の次のぷよが見える

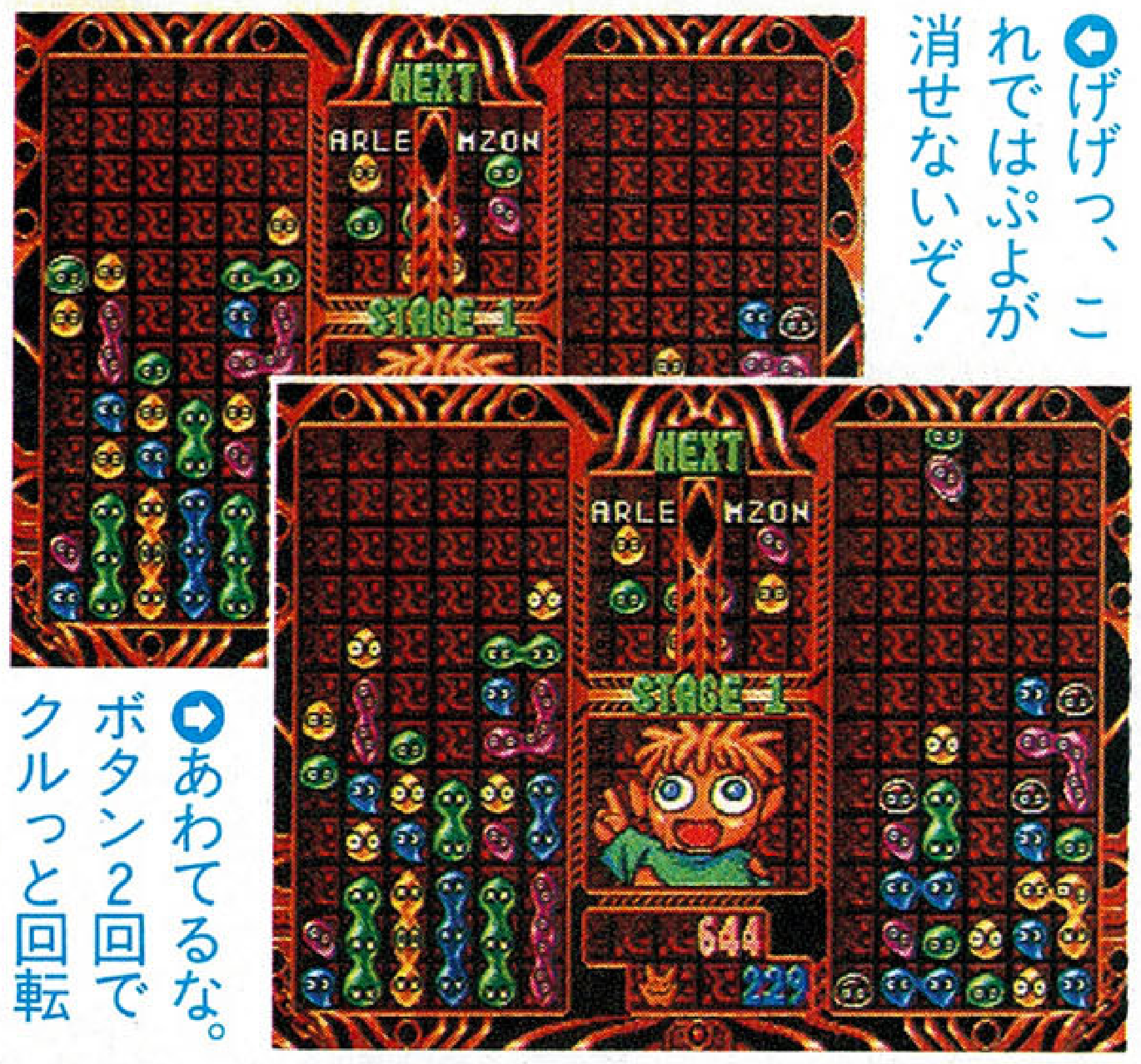
前作でも次に落ちてくるぷよは画面中に表示されたが、『通』では2つ先のぷよまで表示されるようになった。つねに2つ先のぷよを把握しておくことが勝利の秘訣だ。

次の次のぷよが見えることで戦略的要素がアップ


NEXT
ARLE
NOMI
STAGE 1
88
31

3 クイックターンで一安心

前作ではタテ1列分のスペースでは、ぷよを回転させることができなかった。しかし『通』ではボタンを2回押すことで、上下のぷよが入れ替わるように変更された。

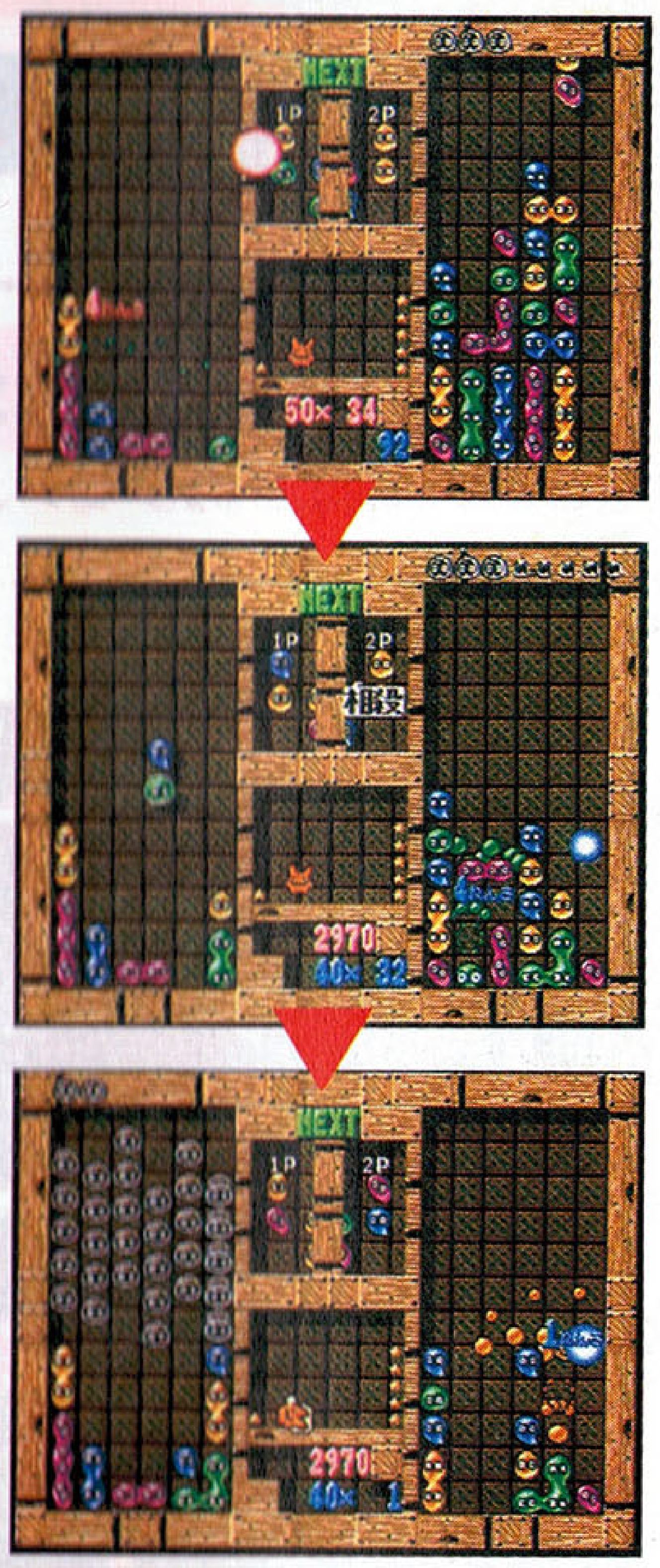

NEXT
ARLE
MZON
STAGE 1
644

げげっ、これではぷよが消せないぞ！

あわてるな。ボタン2回でクルっと回転

2 相殺しておじゃまぷよを打ち消せ！

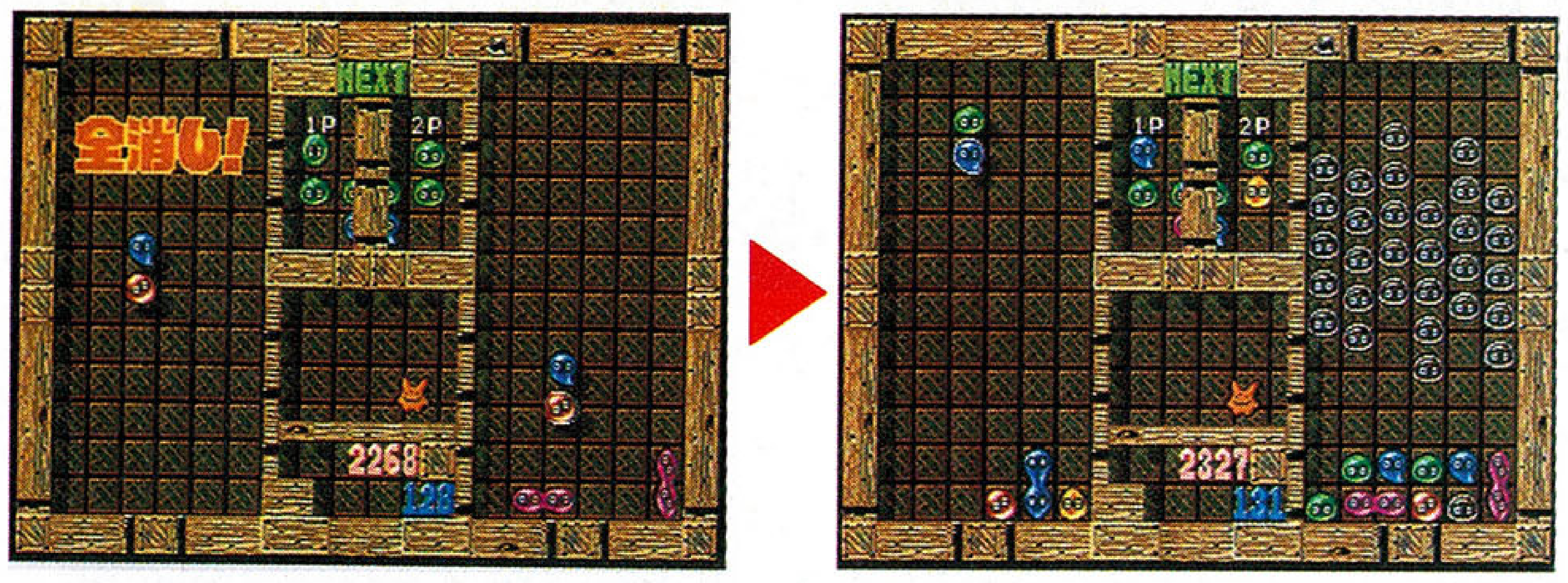
相殺とは、相手からおじゃまぷよが送り込まれてくる間に、こちらもおじゃまぷよを送り込むことで、同数のおじゃまぷよが打ち消し合う現象のことをいう。例えば、1P側が5連鎖を完成させても、2P側が相手のおじゃまぷよが落ちてくる前に6連鎖を完成させれば、5連鎖分のおじゃまぷよを打ち消した上に、1連鎖多く作った分のおじゃまぷよを相手に送り込むことができるというわけだ。


NEXT
1P
2P
50× 34
相殺
2970

おじゃまぷよ同士が打ち消し合う。相殺の文字に注目！

4 全消しボーナスで一気に有利に

全消しとは、画面中のぷよをすべて消した状態にすることだ。前作では「とことんぷよぷよ」のみ、全消しに成功するとボーナス得点が入ったが、対戦などでは意味がなかった。しかし『通』では全消しに成功すると、画面に、全消しの文字が表示され、その間にぷよを消せば、大量のおじゃまぷよを相手に送り込めるようになった。運の要素が強いものの、機会があればレッツチャレンジ！

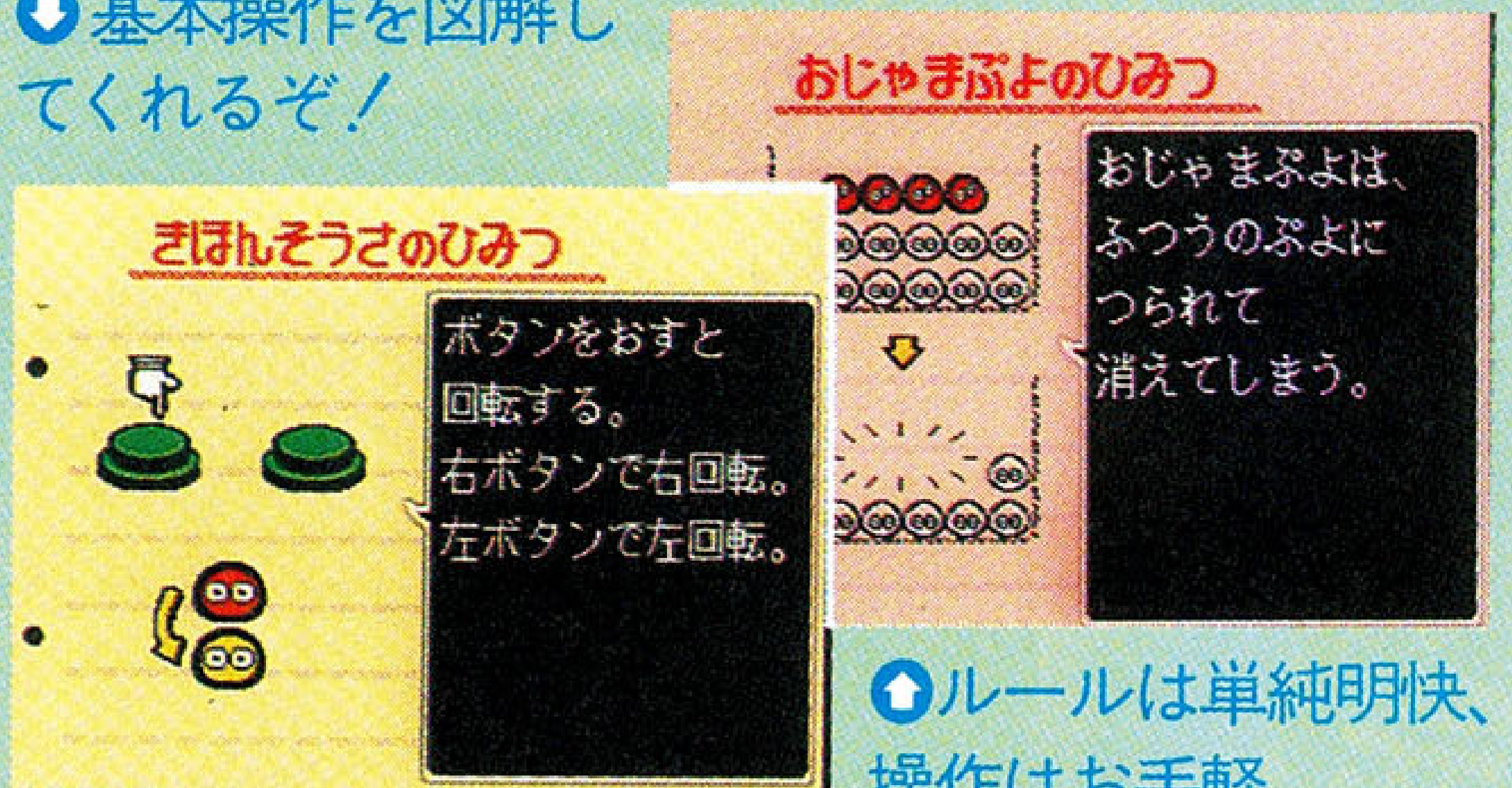

全消し！
NEXT
1P
2P
2268
2327

全消し成功、こうなればしめたもの。ぷよを4つつなげるだけで、大量のおじゃまぷよを相手に送り込むことができるのだ

基本操作は前作同様

基本操作&ルールは『通』になっても変化なし。画面上部から落下してくるぷよを回転させて、同色のぷよを4つ以上つなげて消していくのだ。ぷよを消したために、上からスライドして落ちてきたぷよが、再び4つ以上つながることを連鎖といい、相手に大量のおじゃまぷよを送ることが可能。

基本操作を図解してくれるぞ！


おじゃまぷよのひみつ
きほんそうさのひみつ

おじゃまぷよは、
ふつうのぷよに
つられて
消えてしまう。

ボタンをおすと
回転する。
右ボタンで右回転。
左ボタンで左回転。

ルールは単純明快、操作はお手軽

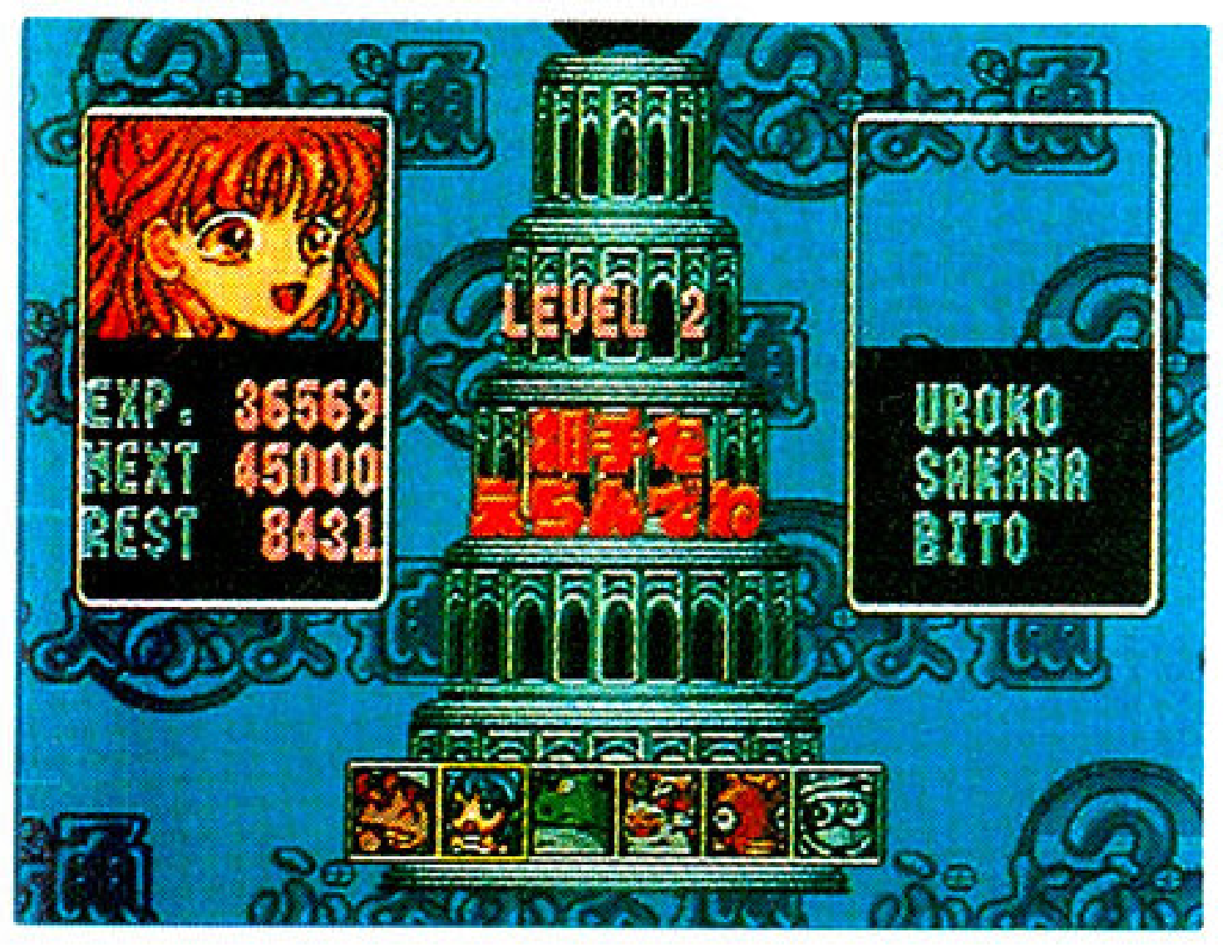
5連鎖で勝てる時代は終わったのだ

持久戦に持ち込むか
ぐー

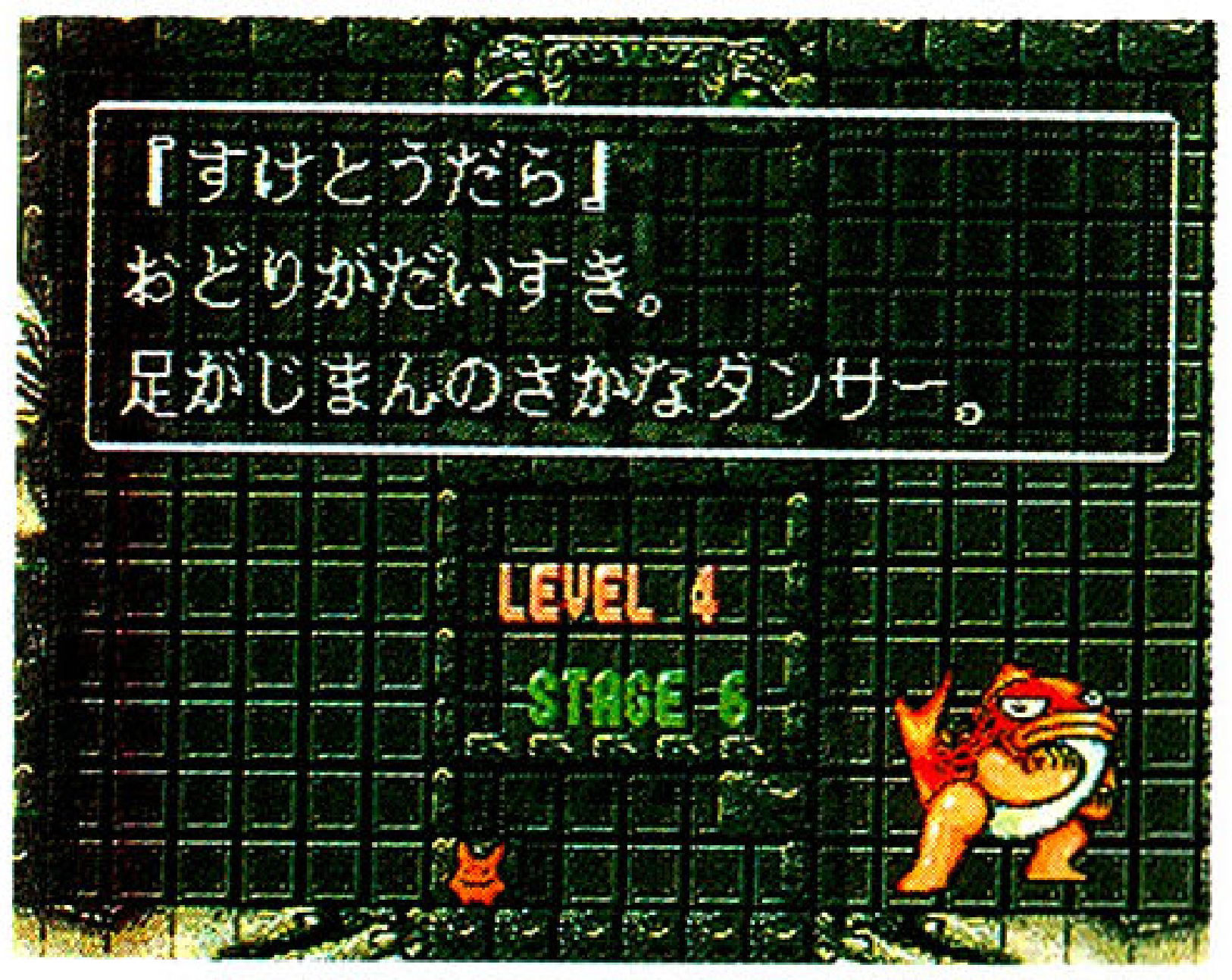
次ページからは各モードの徹底研究だ！

キャラクタは一気に倍増！ 32体と塔で決戦

ゲームの舞台になるのは6階建ての塔。各階（レベル）には、数名の敵が待ち構えており、合計32体の敵が登場する。当然、上の階に進むほど、敵は強く、ぷよの落下スピードは速くなっていく。

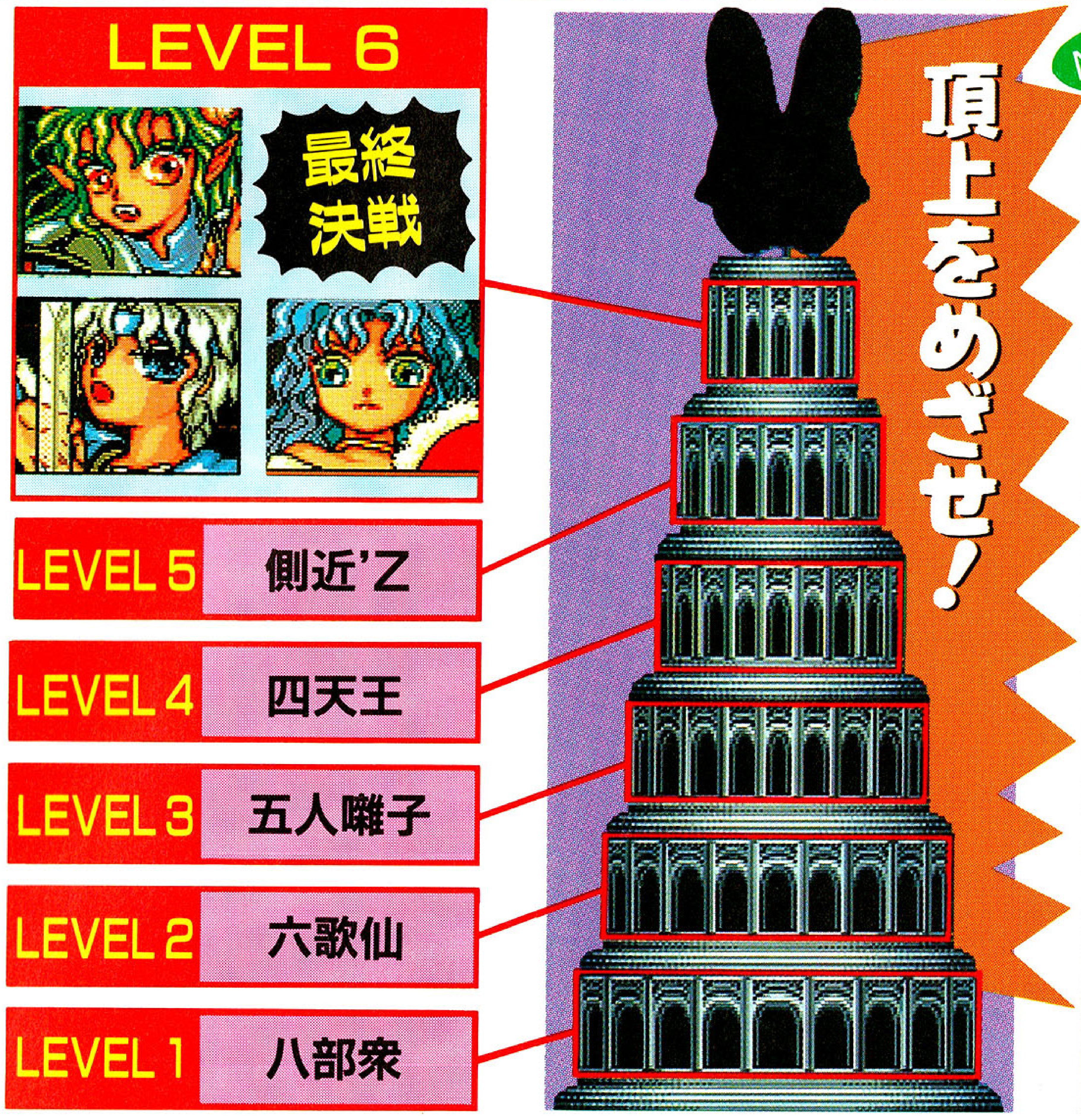

EXP. 36569
NEXT 45000
REST 8431
LEVEL 2
相手をえらんでね
UROKO
SAKANA
BITO

⇦相手を選択しよう


『すけとうだら』
おどりがだいすき。
足がじまんのさかなダンサー。

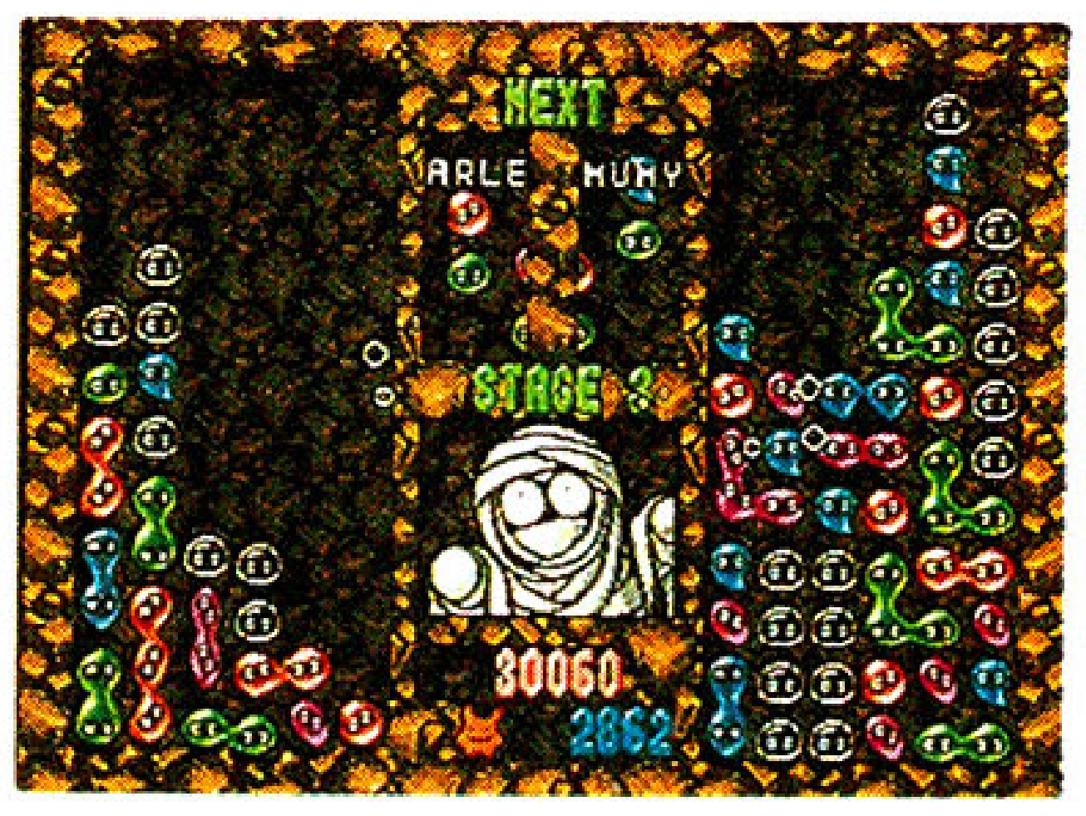
LEVEL 4
STAGE 6

⇧戦う前に敵のプロフィール（？）が紹介される。なかなか笑えるぞ！

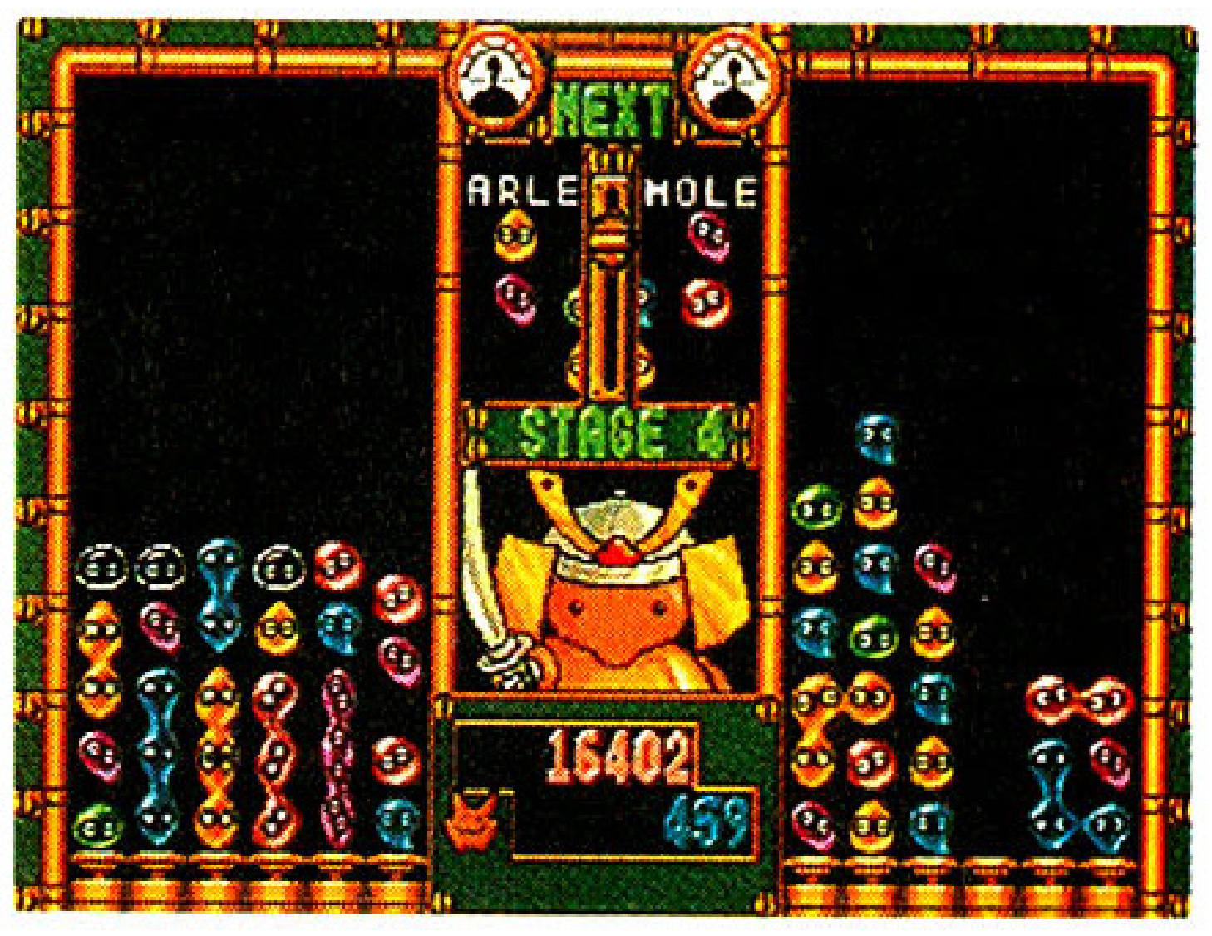

LEVEL 6
最終決戦
LEVEL 5 側近'Z
LEVEL 4 四天王
LEVEL 3 五人囃子
LEVEL 2 六歌仙
LEVEL 1 八部衆
頂上をめざせ！

NEW 1 ぷよの色数に注意

ゲームに出現するぷよの色数は全5種類。「ひとりでぷよぷよ」のときは、レベル1～2は4色、レベル3以上は5色のぷよが出現する。「ふたりでぷよぷよ」のときは、3～5色のぷよが出現するように設定可能。


NEXT
ARLE MUMY
STAGE 3
30060
2862

⇦4色しかないぞ

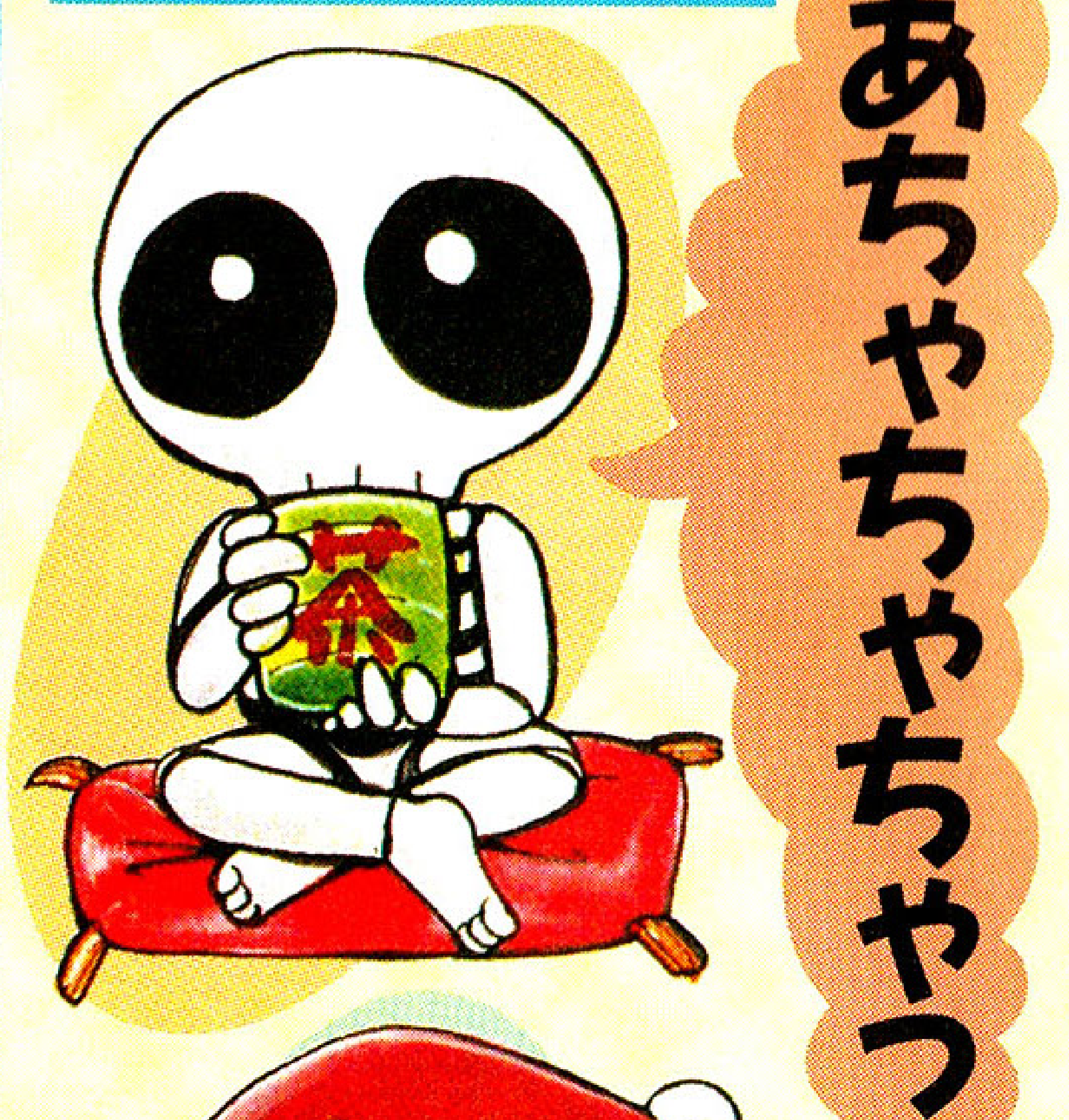

NEXT
ARLE MOLE
STAGE 4
16402
459

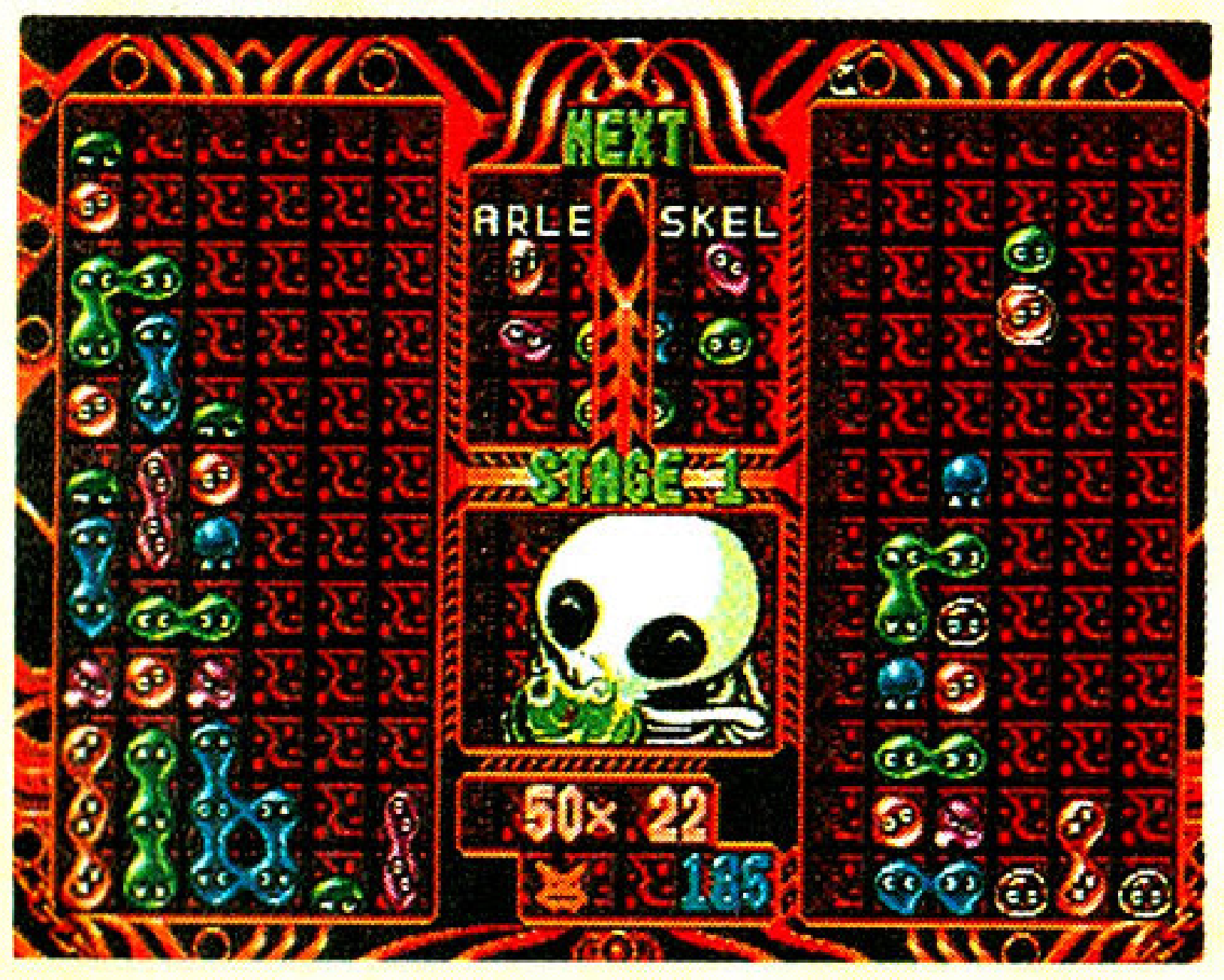
⇧レベル3以上は5色でバトル

LEVEL 1 我ら最弱？ 八部衆

レベル1に登場する敵は全部で8人。スケルトンーTとスキヤポデス以外は全員新キャラだ。各キャラクタにはそれぞれ個性があり、ぷよの積みかたに特徴が見られる。スケルトンーTはあいかわらずぷよを回転させることができないなど、敵もたいして強くない。ぷよの色数も4色なので、10連鎖以上の大連鎖を練習するにはもってこいといえよう。

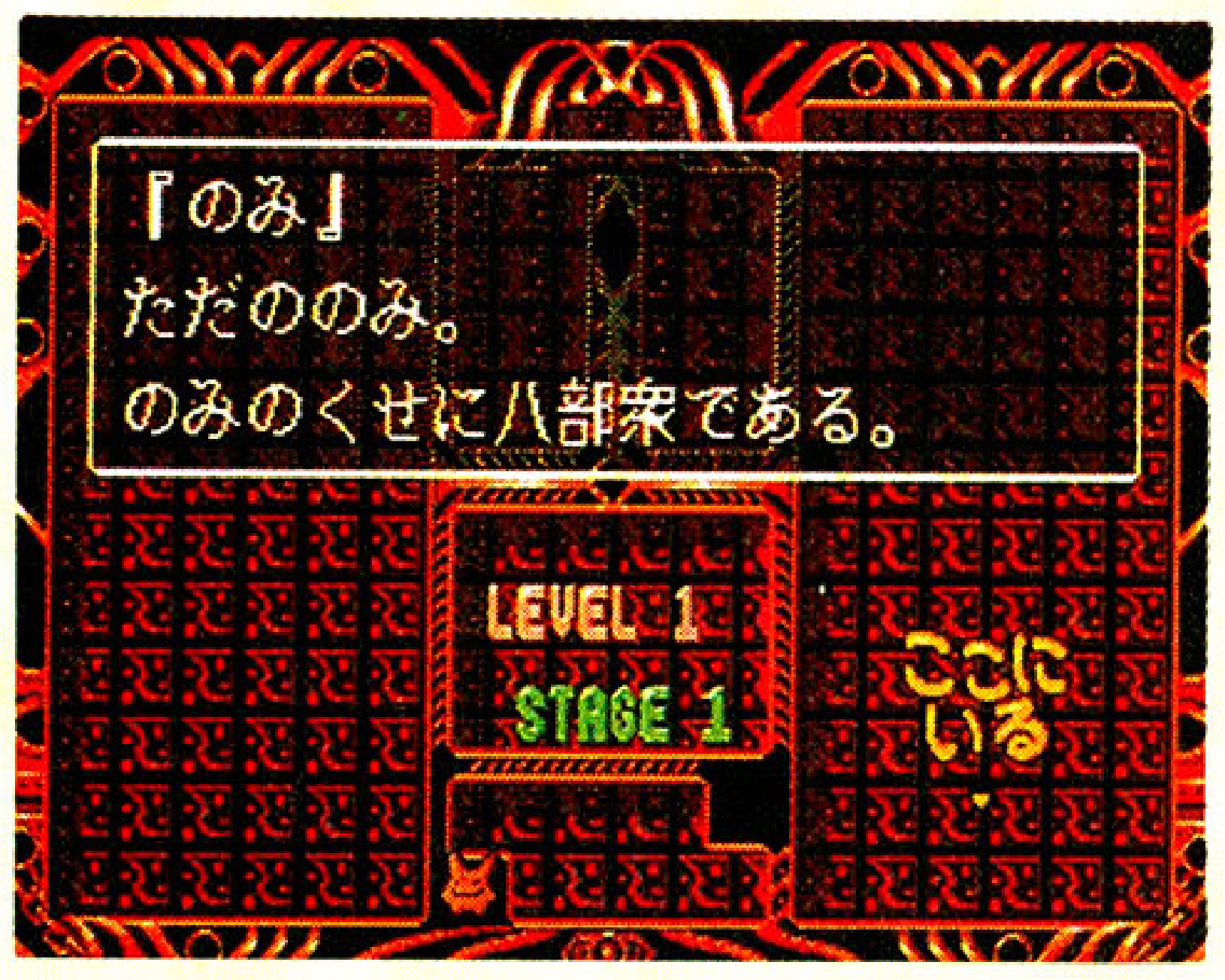
スケルトンーT


茶
あちゃちゃちゃちゃちゃつ


NEXT
ARLE SKEL
STAGE 1
50× 22
185

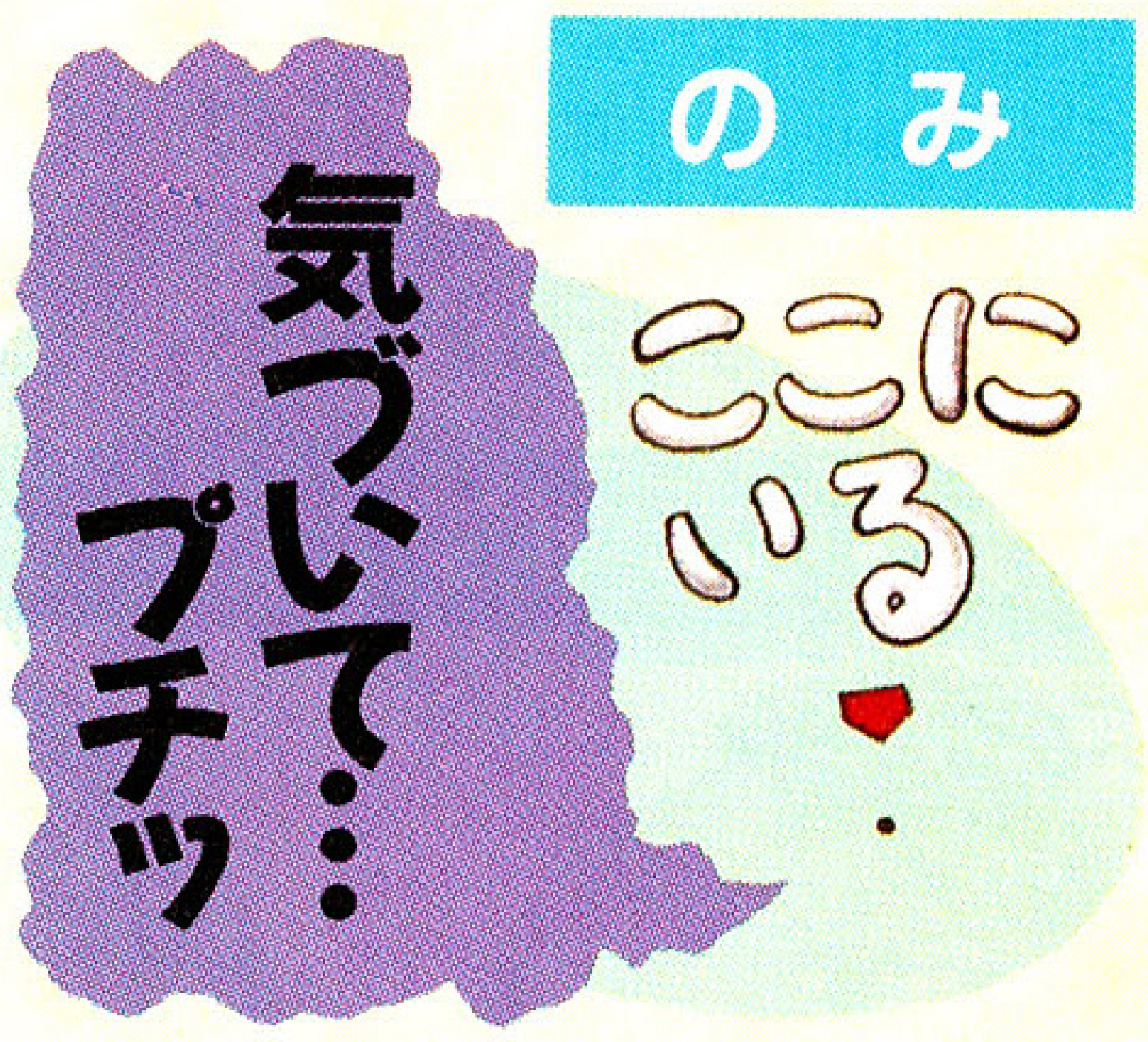
⇧こいつに負けるとかなり屈辱だ

⇩実はピョンピョンと跳ねている

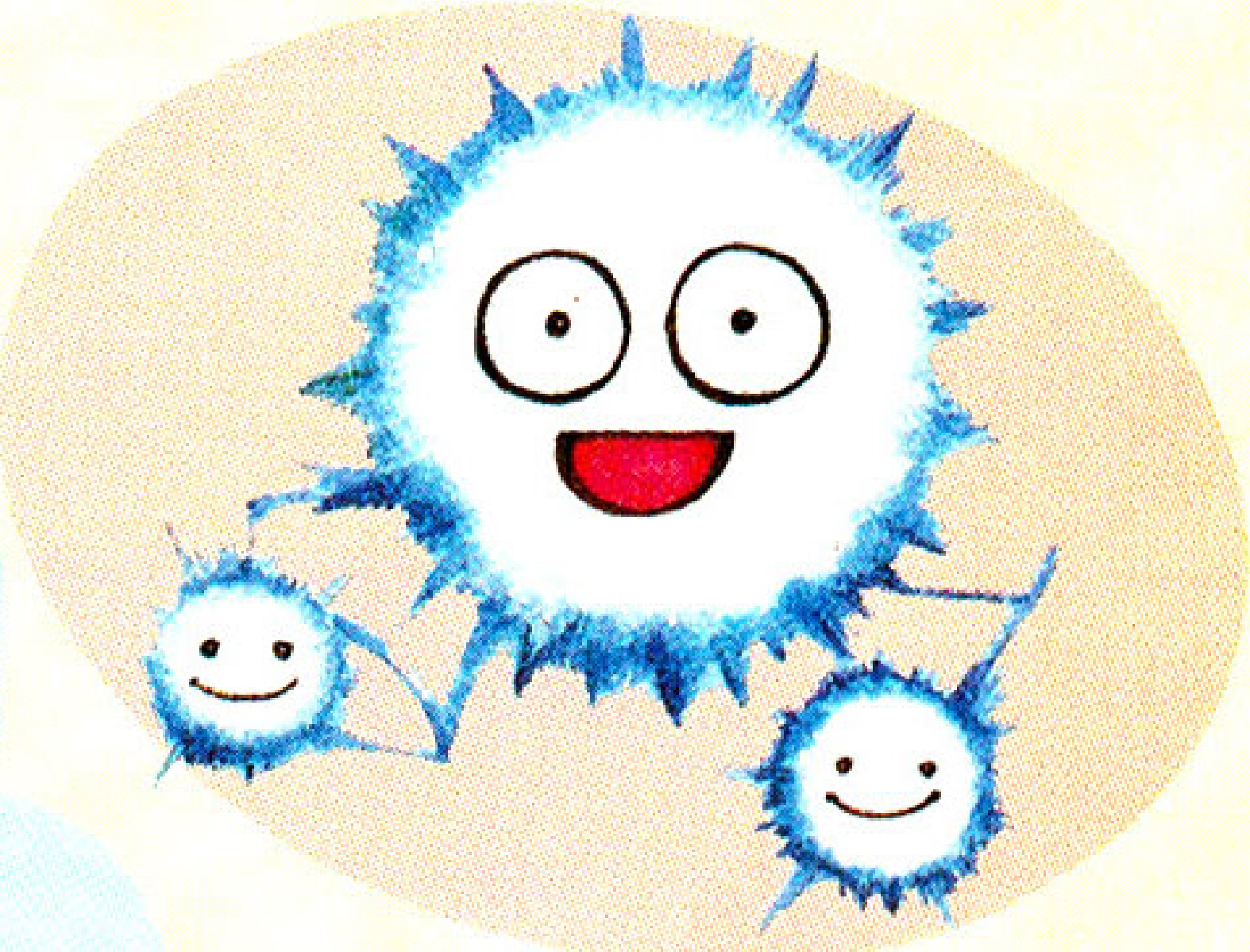

『のみ』
ただののみ。
のみのくせに八部衆である。

LEVEL 1
STAGE 1
ここにいる

のみ

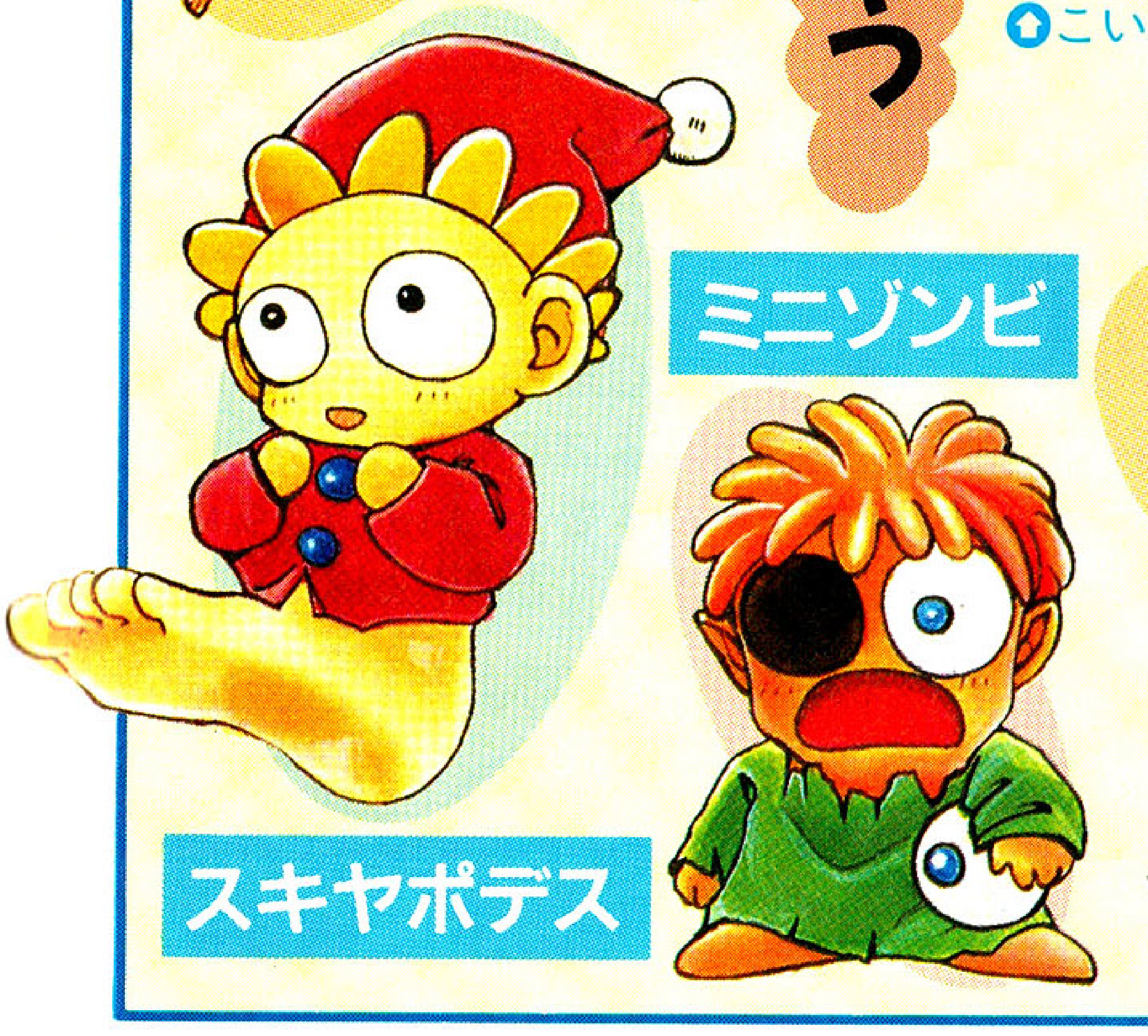

気づいて…プチッ
ここにいる

ウィル・オー・ウィスプ

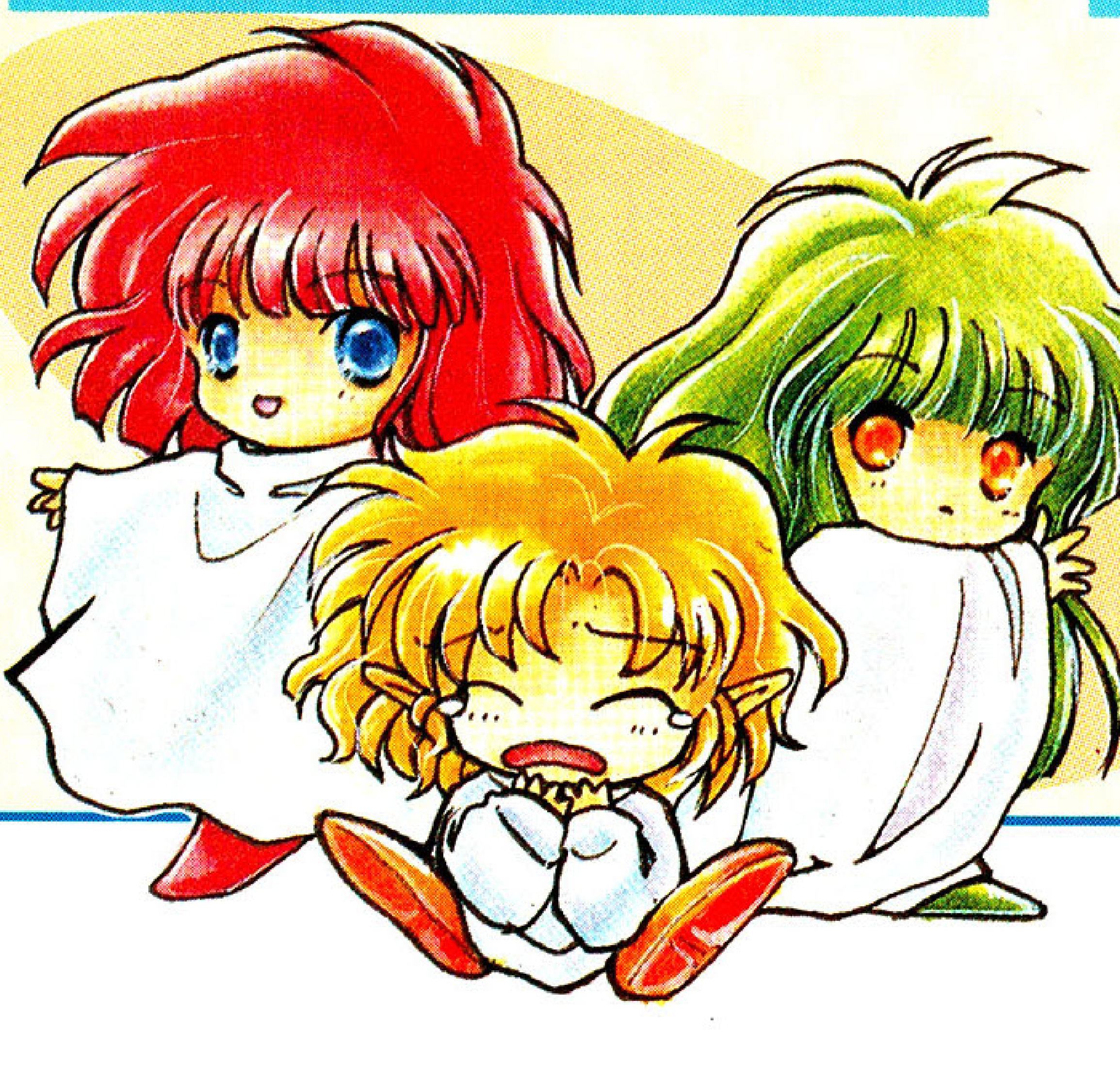


ミニゾンビ

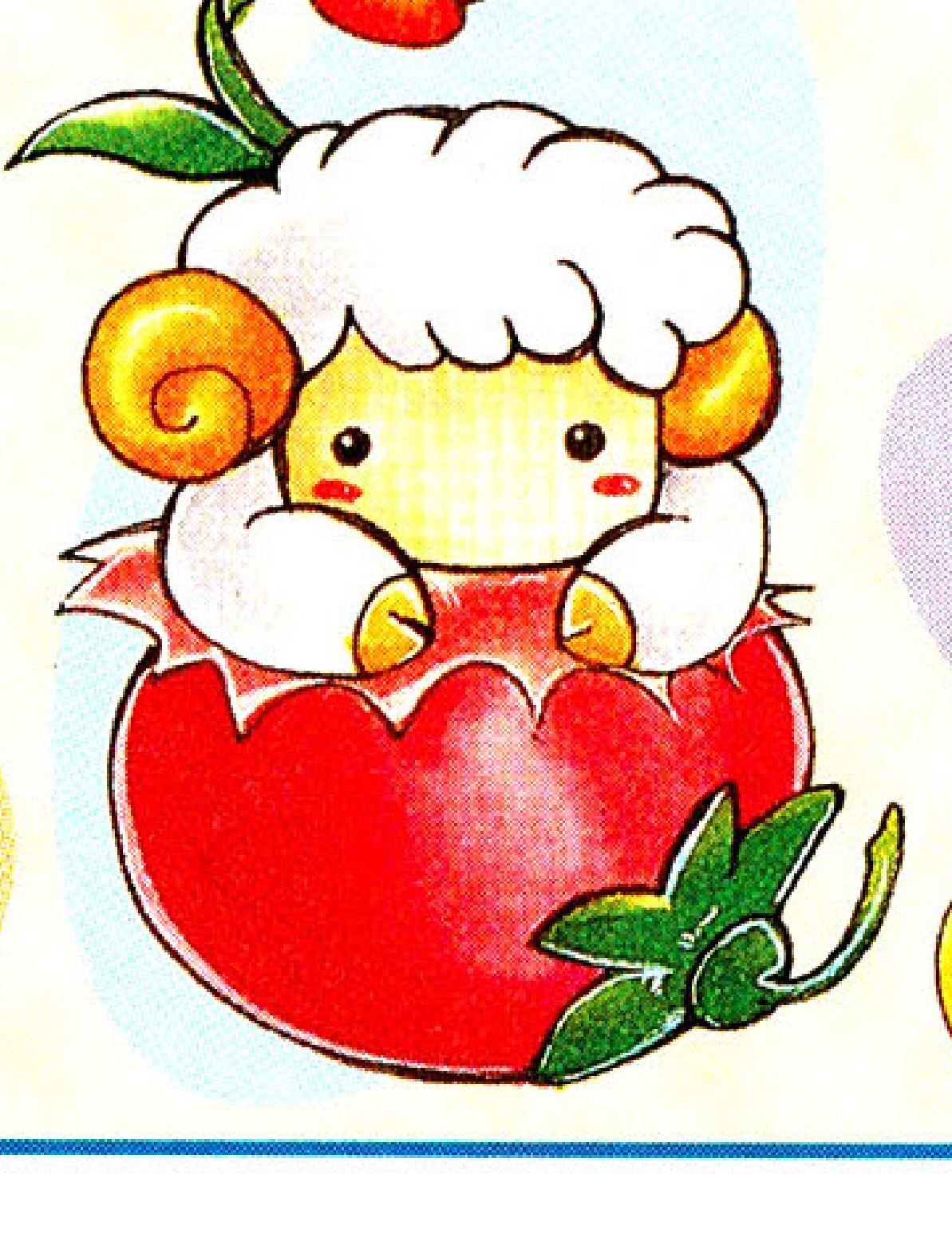
スキヤポデス



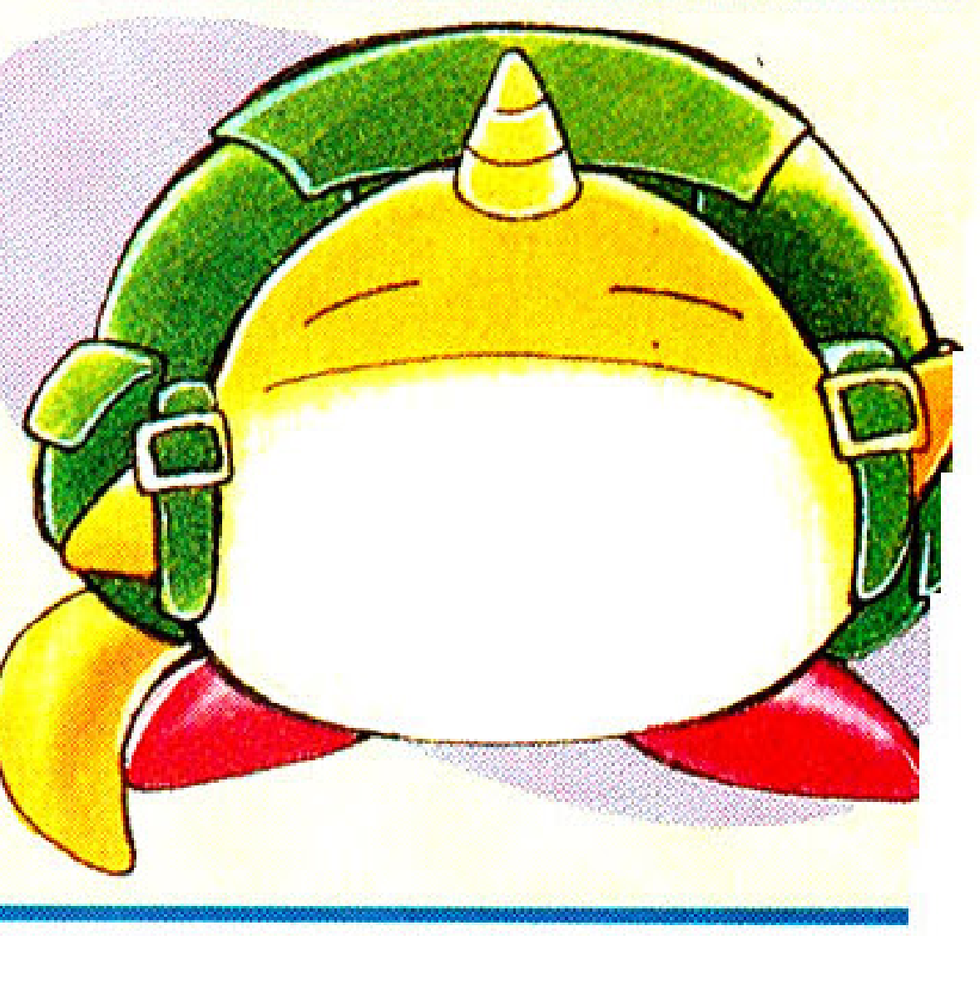
トリオ・ザ・バンシー



バロメッツ

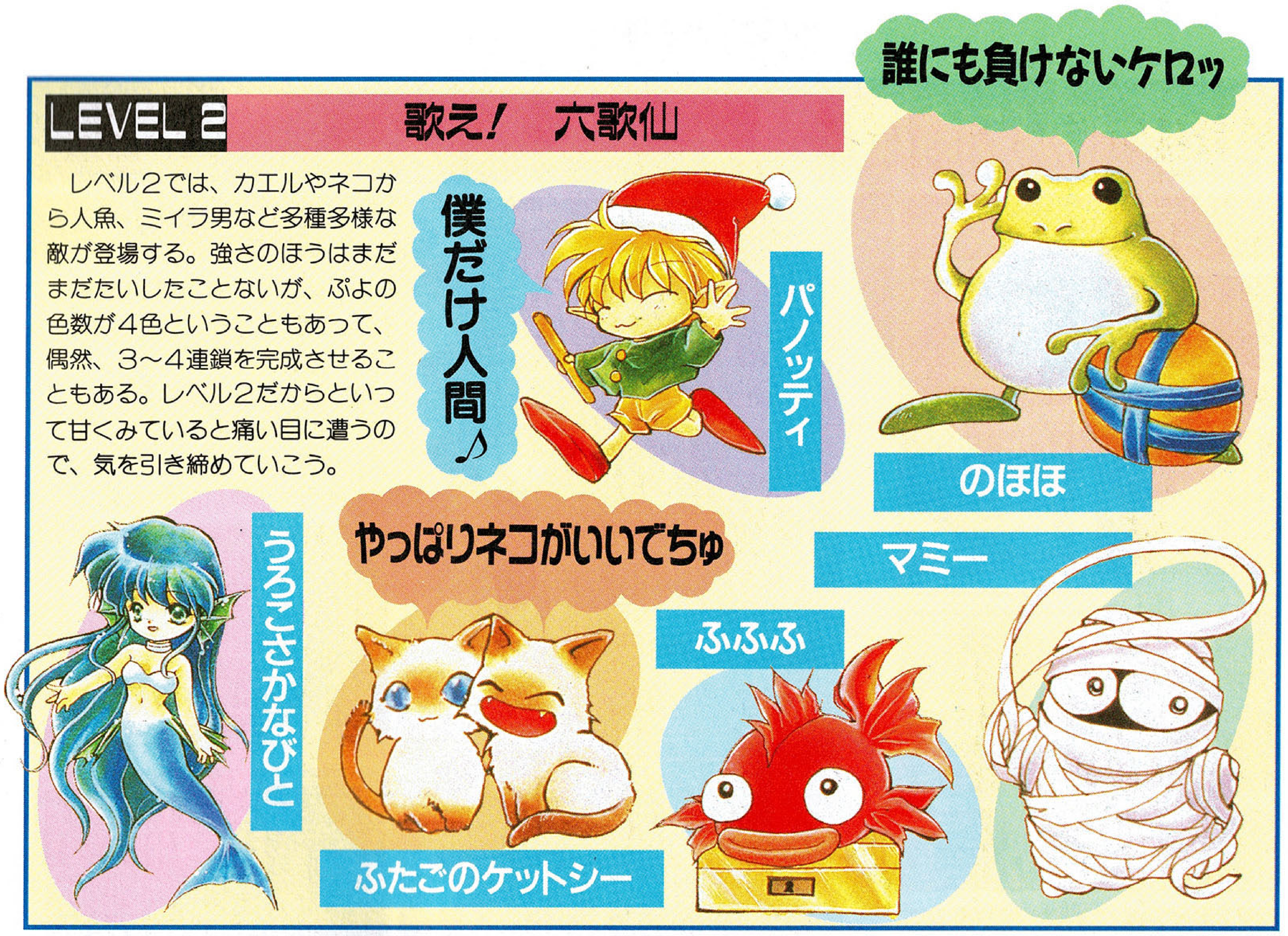


ももも



LEVEL 2　歌え!　六歌仙

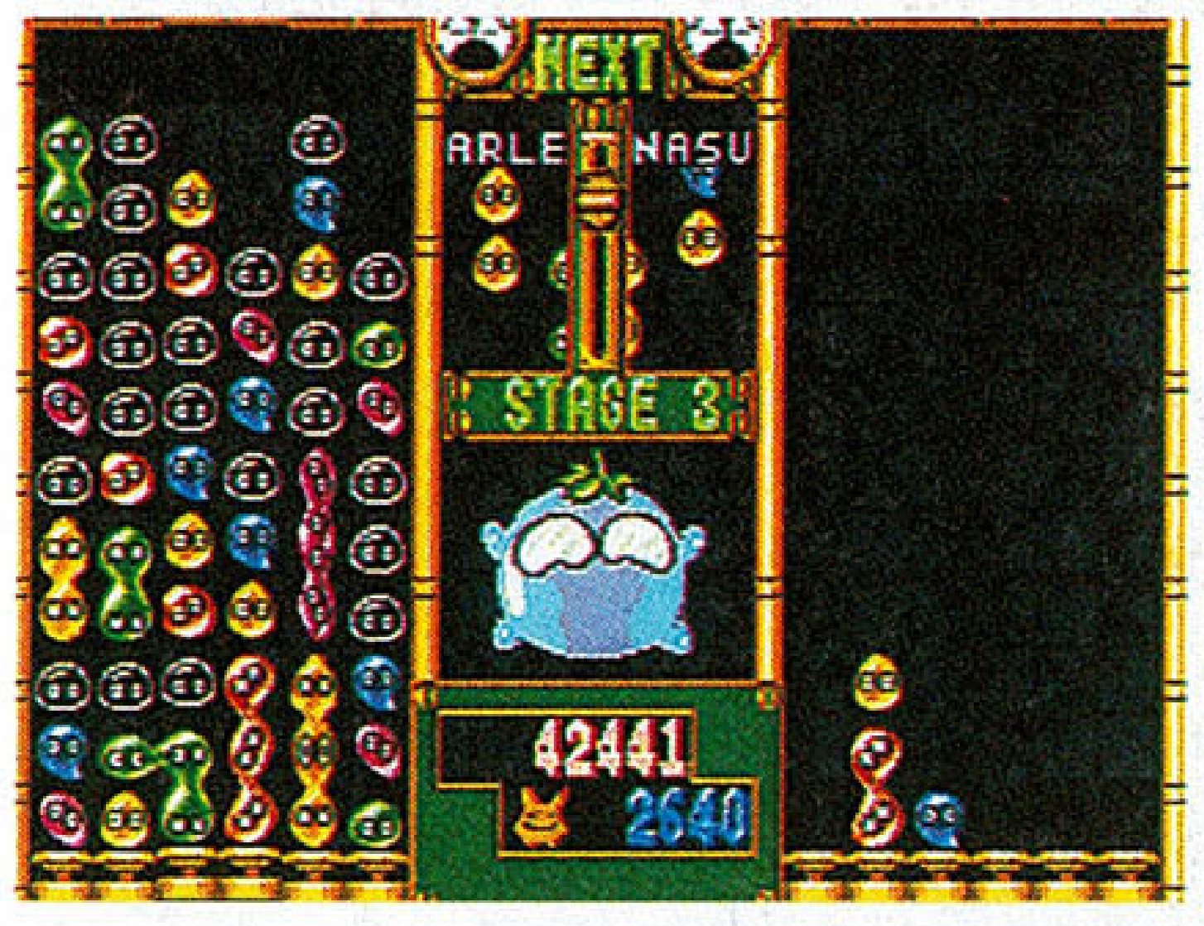
レベル2では、カエルやネコから人魚、ミイラ男など多種多様な敵が登場する。強さのほうはまだまだたいしたことないが、ぷよの色数が4色ということもあって、偶然、3〜4連鎖を完成させることもある。レベル2だからといって甘くみていると痛い目に遭うので、気を引き締めていこう。


誰にも負けないケロッ
僕だけ人間♪
パノッティ
のほほ
やっぱりネコがいいでちゅ
マミー
うろこさかなびと
ふふふ
ふたごのケットシー

NEW 2　乱入も可能

『通』ではなんと乱入もできるようになった。もちろん対人戦が終わると、CPU戦が再開される。あまり意味はないけど、たまには乱入気分を味わってみるのもいいのでは？

よしっ乱入だ！


NEXT
ARLE
NASU
STAGE 3
42441
2640

ピンチのときは乱入して回避

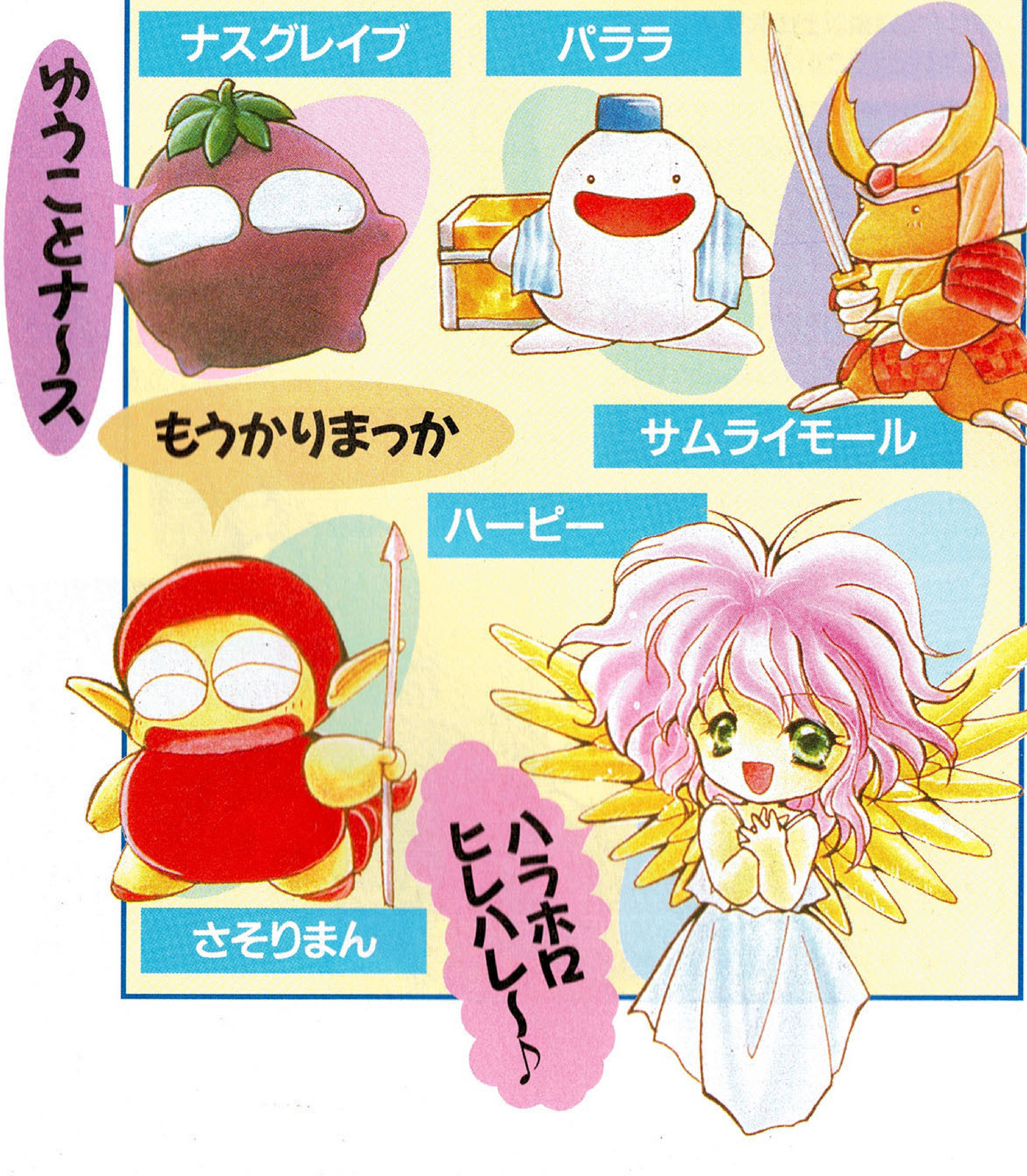
LEVEL 3　5人そろって　五人囃子

いよいよレベル3。ナスグレイブやさそりまん、ハーピーと陽気なキャラが多いのが印象的。ハーピーが、ぷよを端から積んでいくという戦法も健在。新キャラの2人もなかなかイカした奴らだ。

『ハーピー』
あまりうまいとはいえない歌声で、
他人をまどわす。

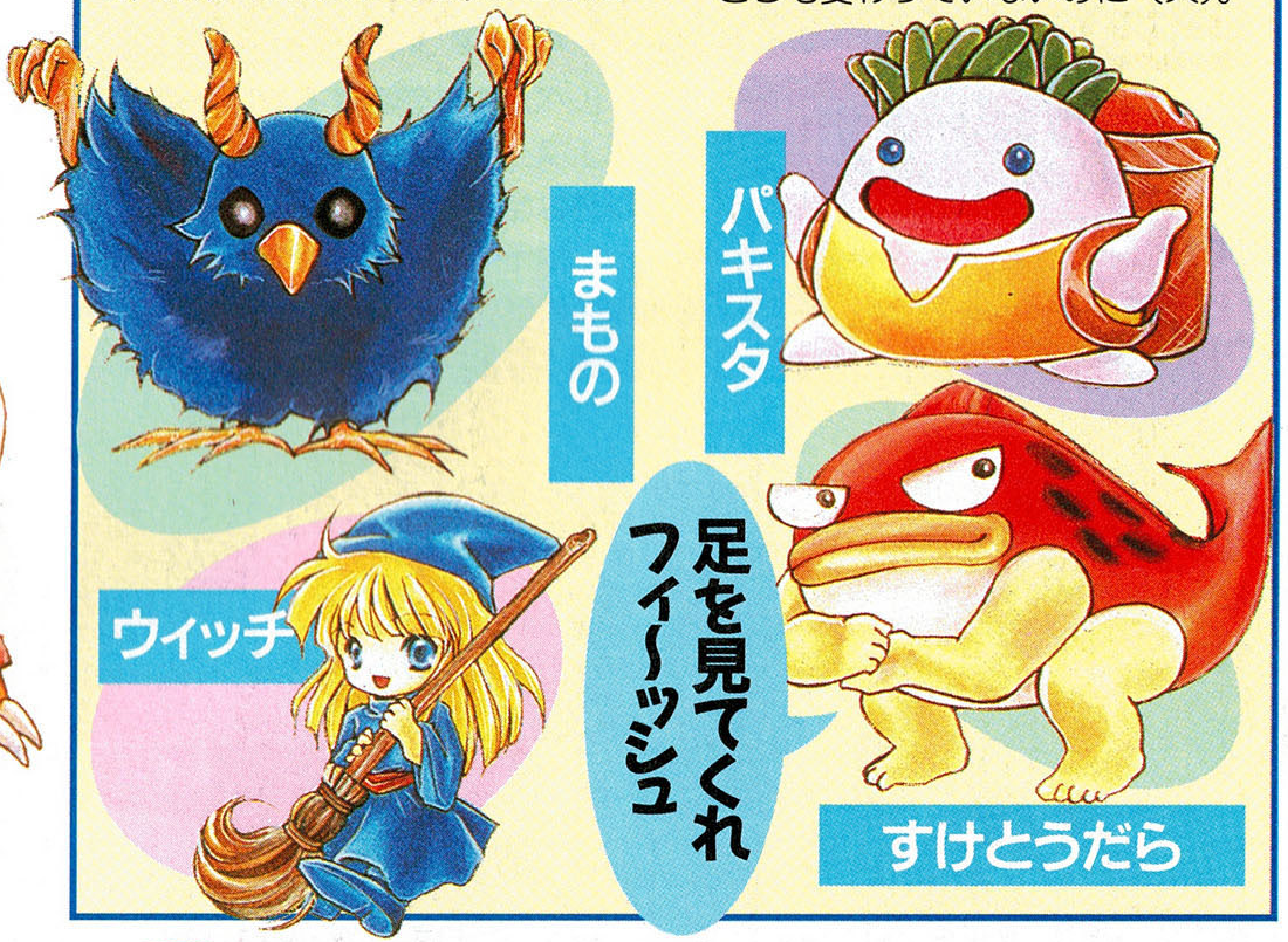
LEVEL 3
STAGE 5

歌のほうも前作から成長していないようだ


ナスグレイブ
パララ
ゆうことナ〜ス
もうかりまっか
サムライモール
ハーピー
さそりまん
ハラホロヒレハレ〜♪

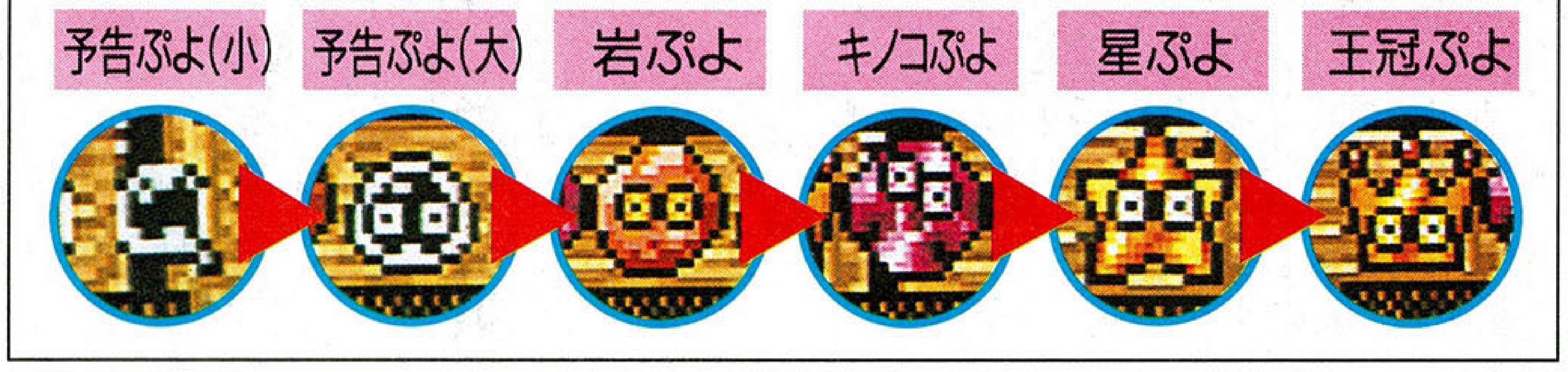
LEVEL 4　死天王……じゃなくて四天王

妖しさ爆発のすけとうだらを筆頭にウィッチ、新キャラ2人の合計4人。それにしてもすけとうだらが四天王になっているとは…。ぷよの積みかたがいいかげんなところも変わっていないのに（笑）。


まもの
パキスタ
ウィッチ
足を見てくれフィ〜ッシュ
すけとうだら

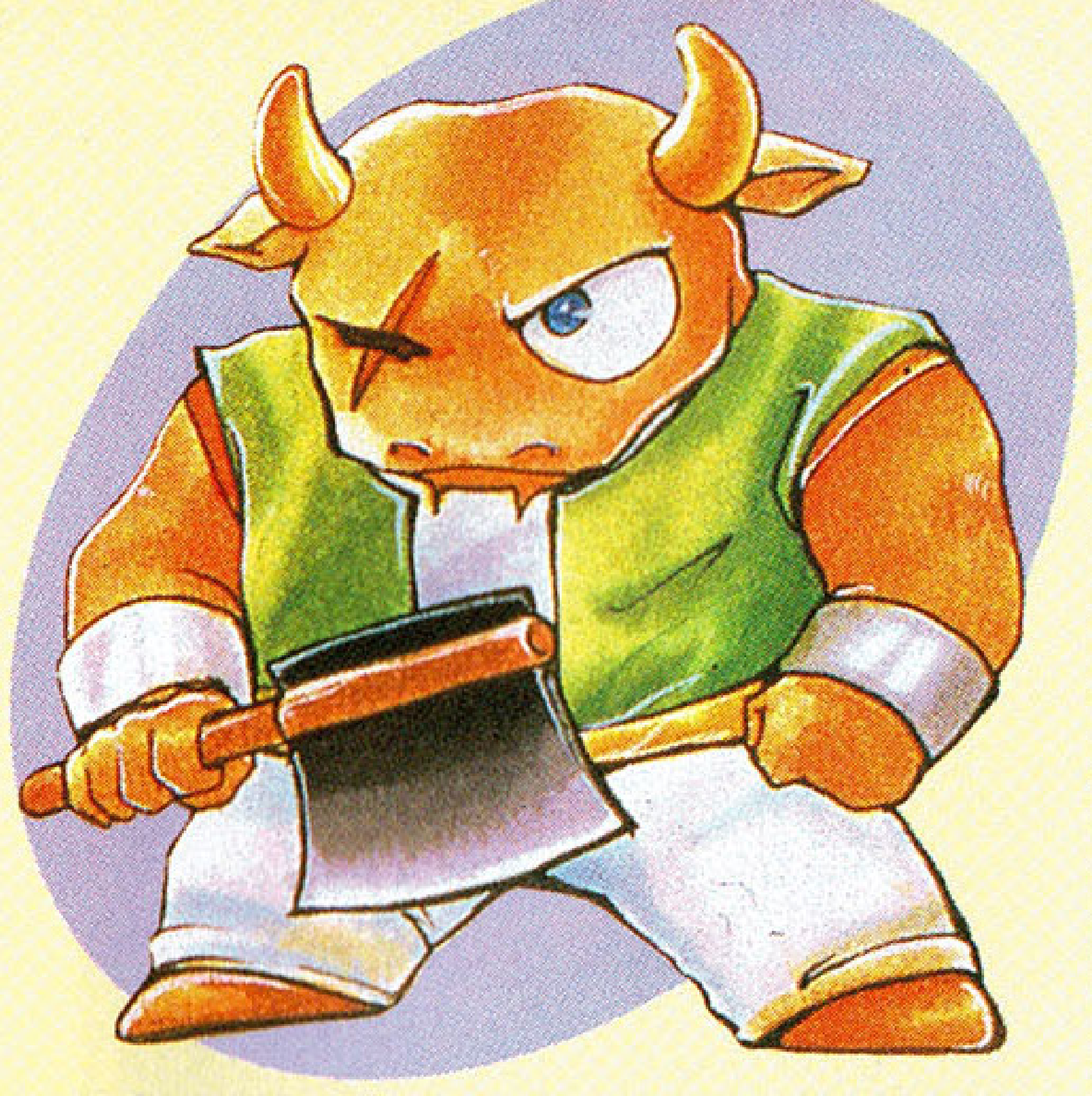
NEW 3　屈辱の予告ぷよ

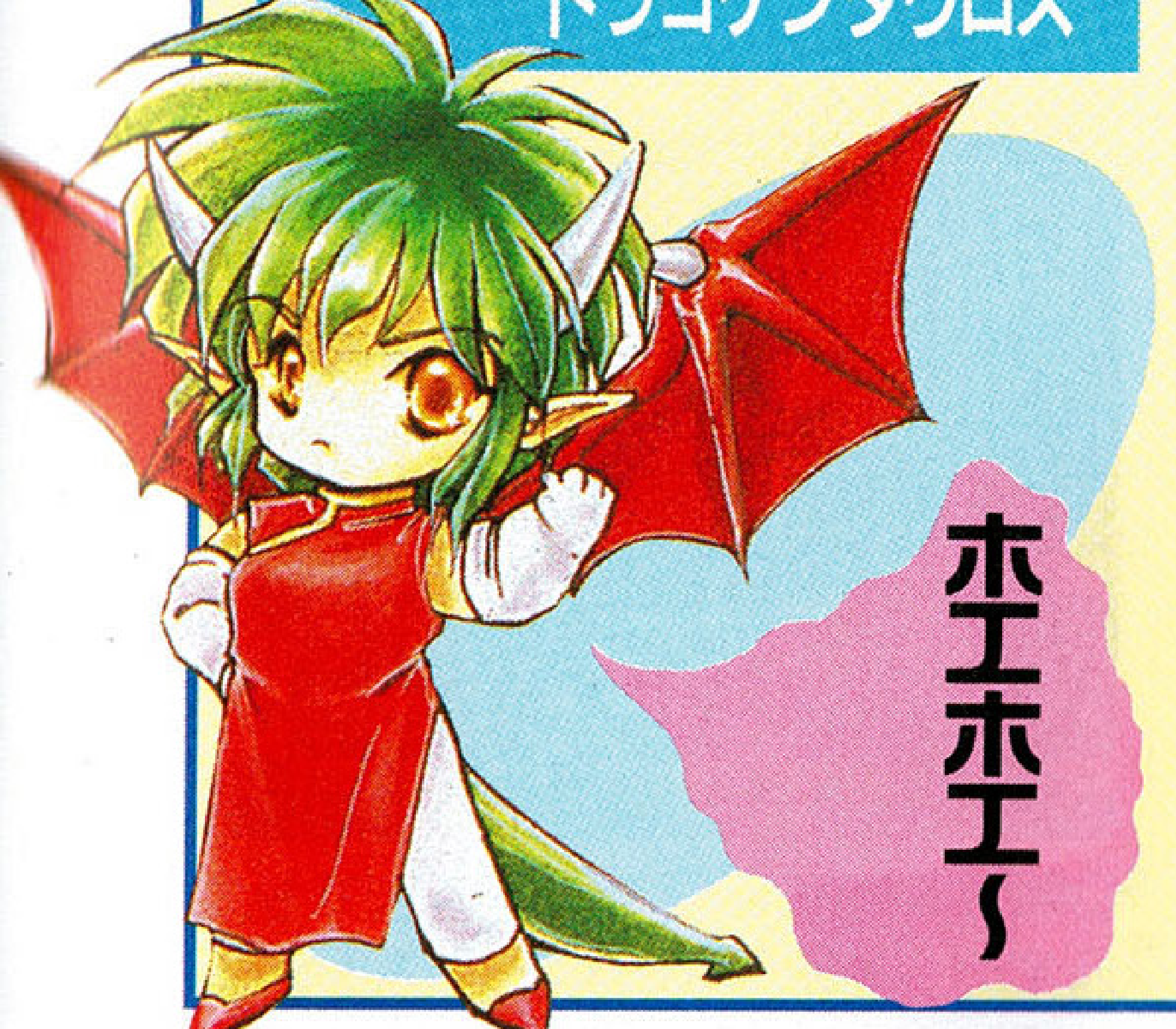
おじゃまぷよはフィールドに落ちてくるまでの間、画面上部に表示されている。これを予告ぷよという。送り込んだおじゃまぷよの量によって6段階に変化する。最高の王冠ぷよはなんと岩ぷよ13個分。王冠ぷよを一目見ようとするだけでも最低10連鎖以上は必要だ。

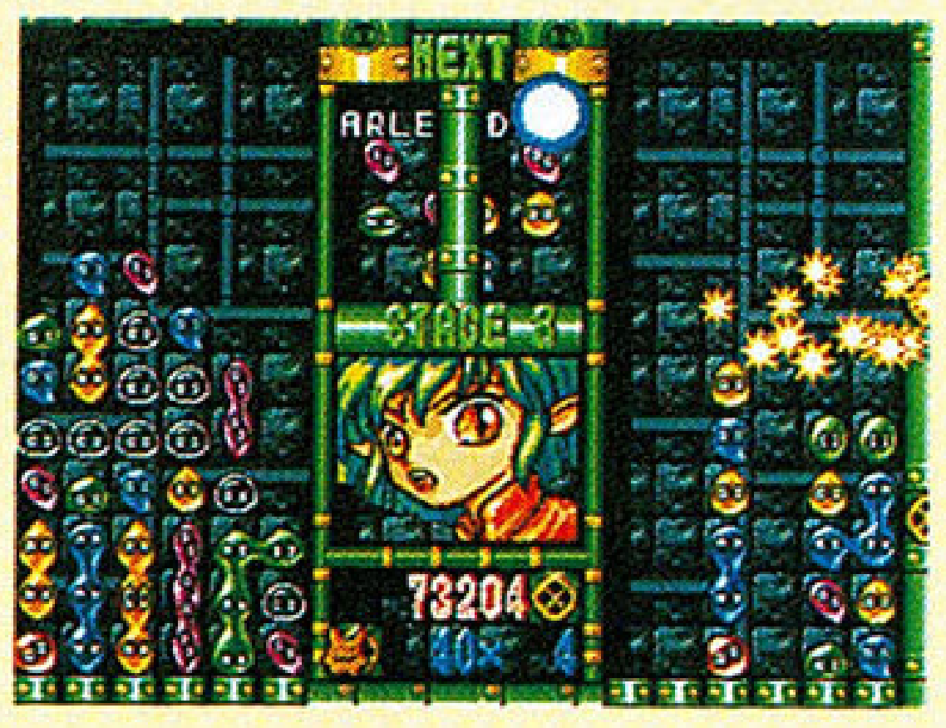

予告ぷよ(小)
予告ぷよ(大)
岩ぷよ
キノコぷよ
星ぷよ
王冠ぷよ

LEVEL 5 なぜか側近’Z

レベル5はドラコとミノタウロスの2人組。前作ではやられ役という悲しい立場に置かれていたドラコが、パワーアップして登場。きっとあまりの弱さ＆ユーザーの人気＋開発者の愛によって、ここまで出世したのであろう（推測）。



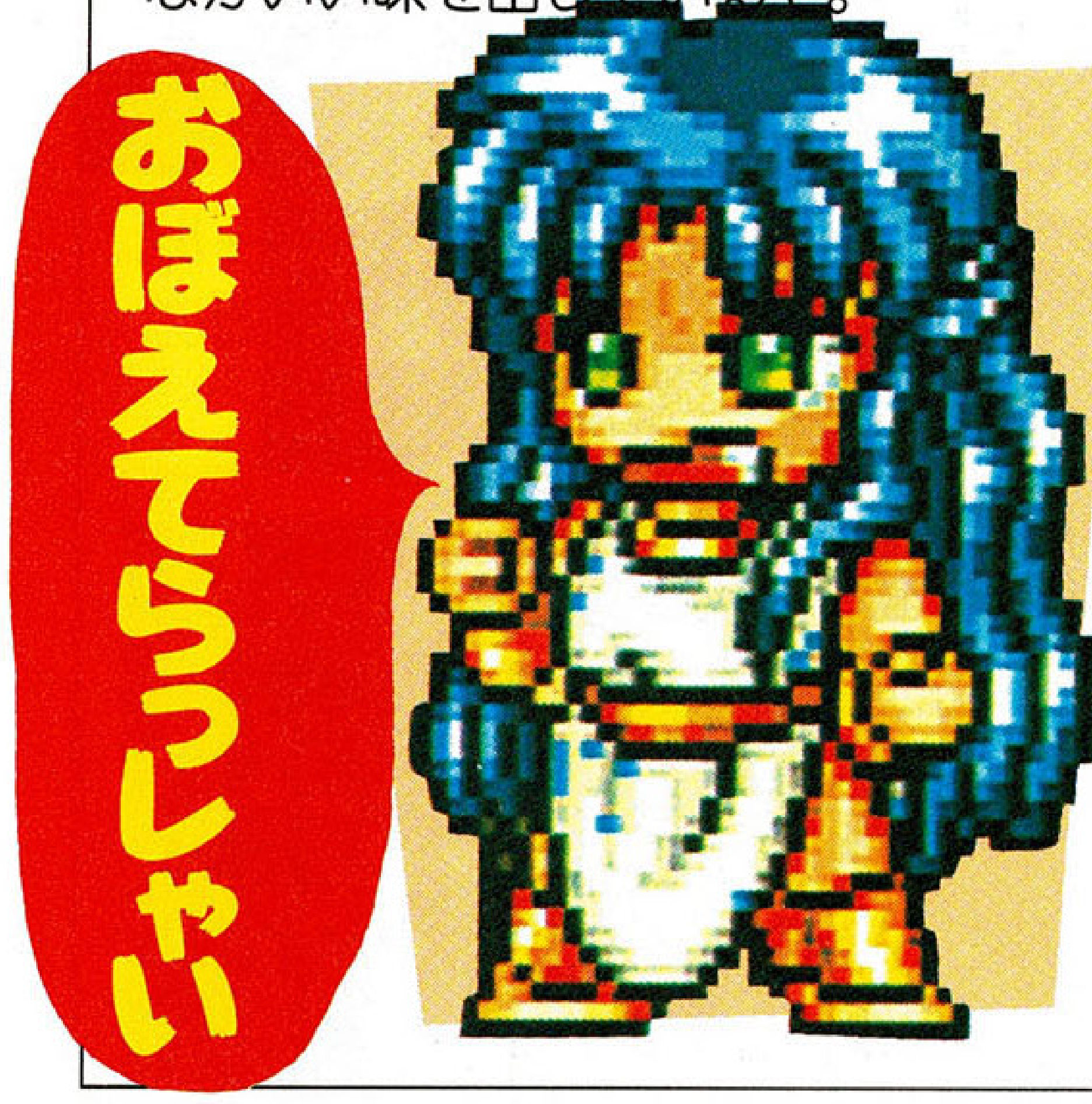

ドラコケンタウロス
ホエホエ〜

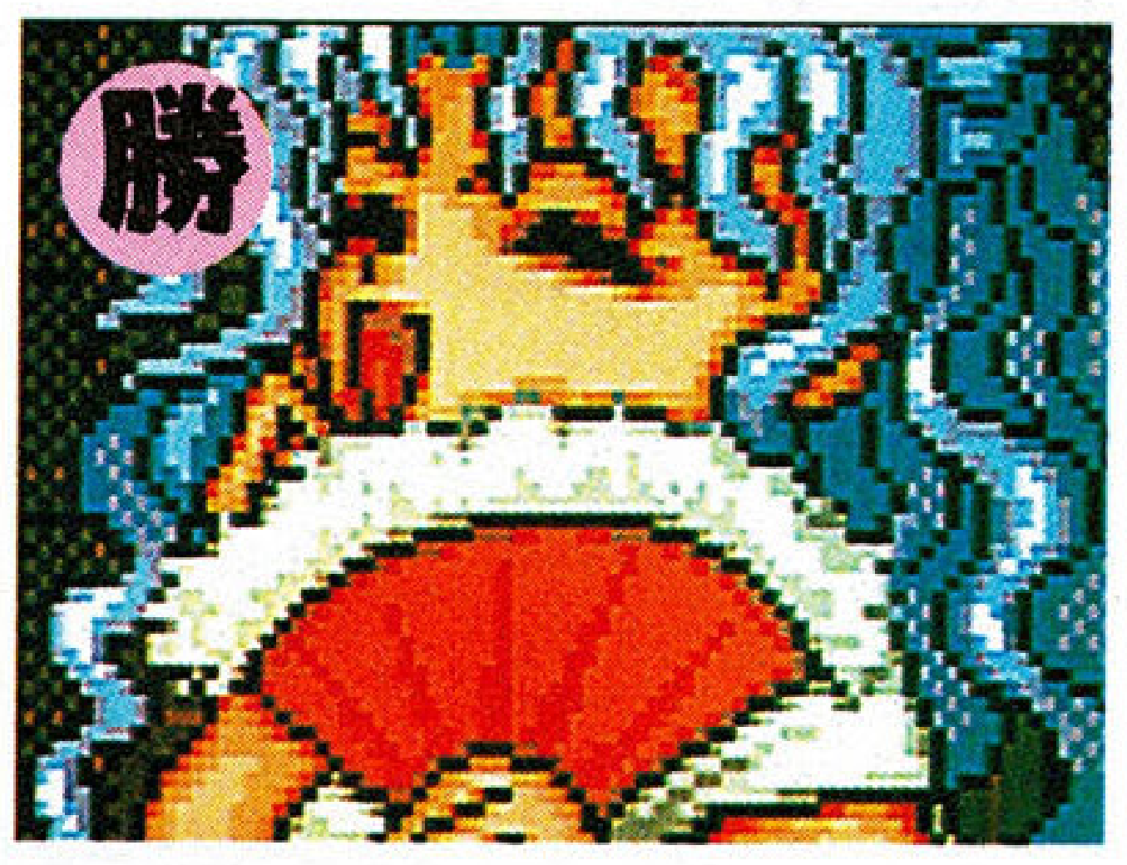


今回はレベルが変わるごとに背景も変化するのだ

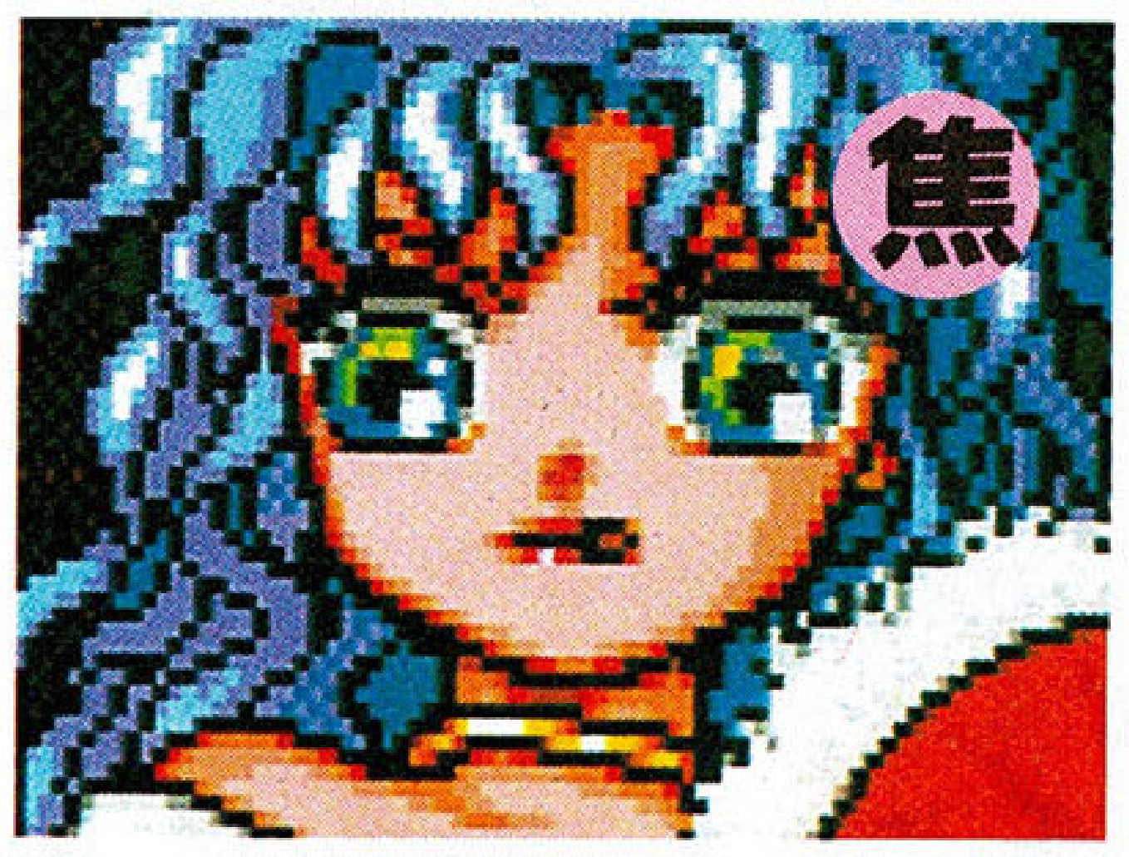
NEW 6 キャラの表情も豊富

画面中央に表示されている敵の表情は、各キャラの心情をうまく表現している。グラフィックは平静、勝利、敗北、ぷよが積み上がって今にも負けそうな状態のときの4パターン。さらに、負けたときは一言しゃべってくれる。なかなかいい味を出しているぞ。

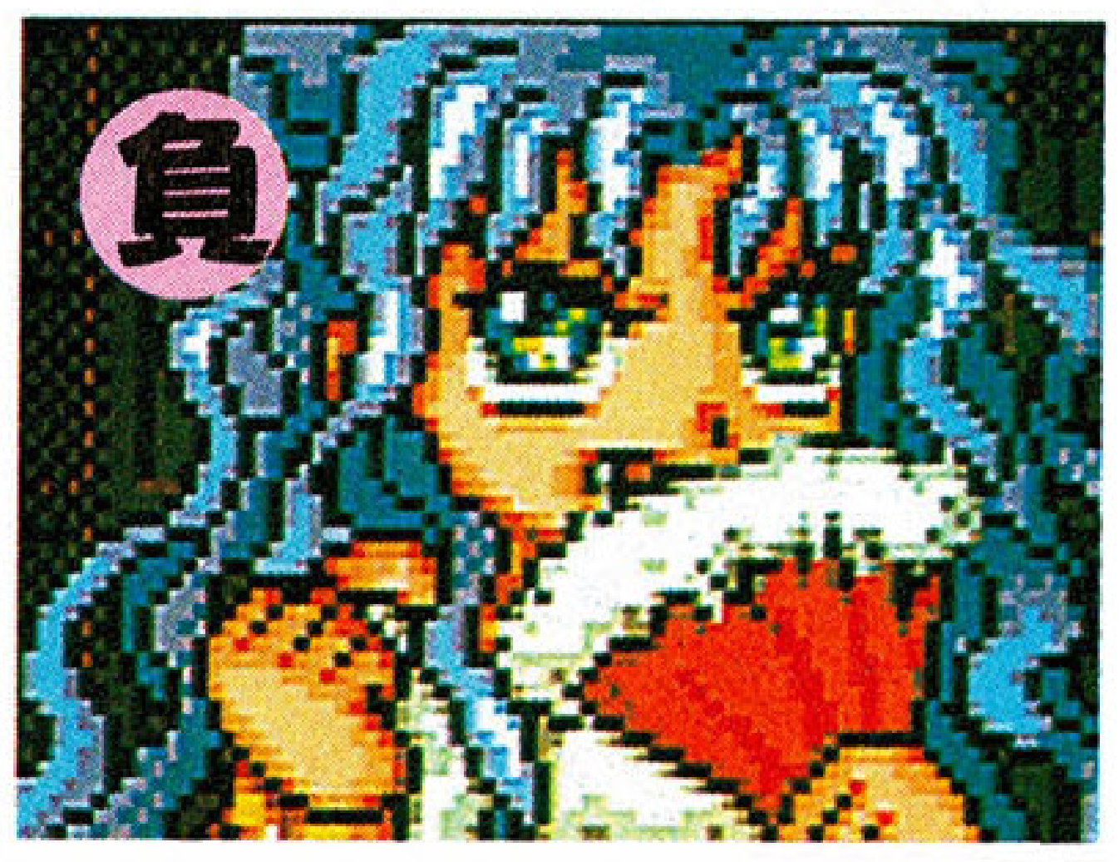




声が聞こえてきそう



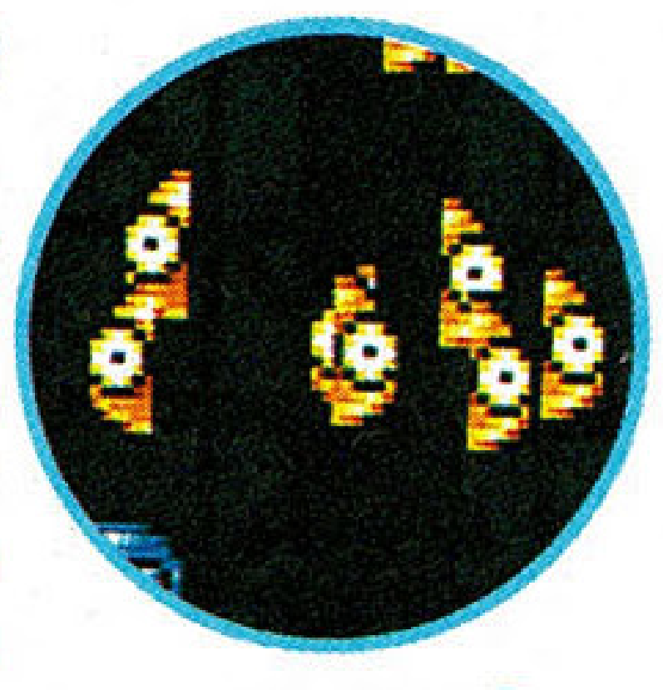
焦りまくっている



悔しがる姿もステキ

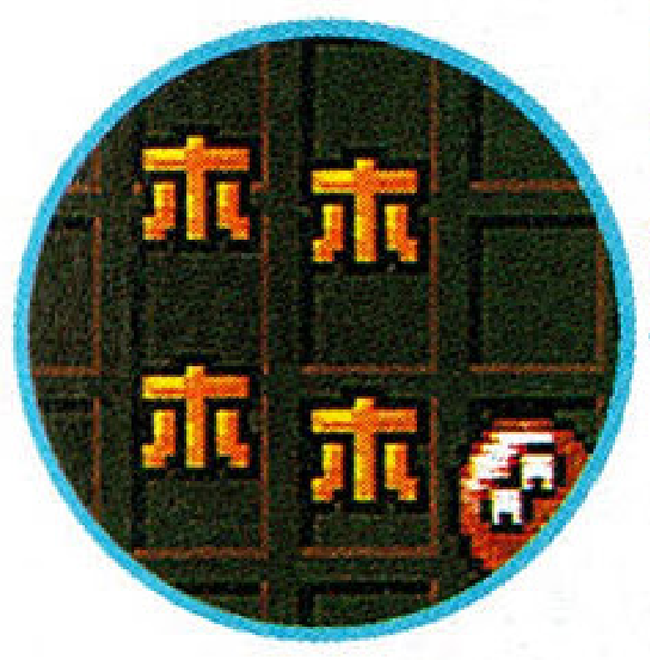
NEW 4 ぷよの消えかたに注目

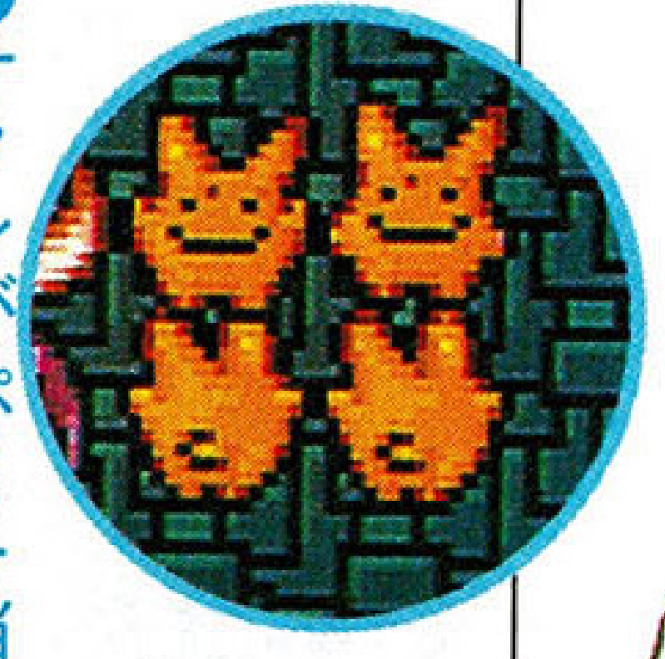
ゲームに熱中しているとつい見落としがちだが、キャラクタによってぷよの消えかたが違うのだ。ハーピーは音譜に、うろこさかなびとは泡に、サムライモールはぷよをまっぷたつに斬るというように、非常に凝った消えかたをする。ほかにもいろいろな種類があるので、新しいキャラクタと戦うときは、つねにぷよに注目しておこう。



まっぷたつに斬られるなんて、ぷよって悲惨だなぁ

これはもちろんルルー。性格がよく現れている

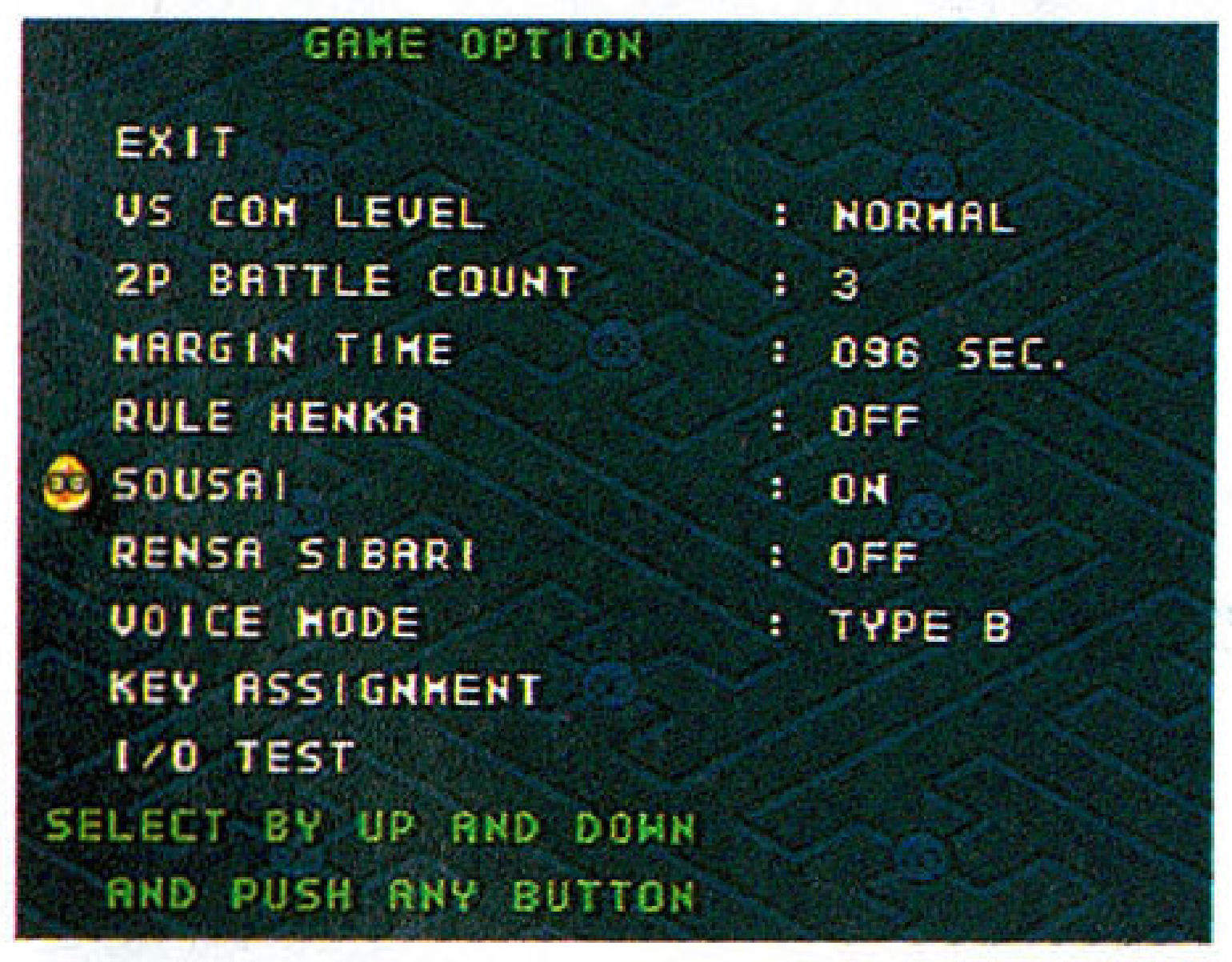




サタンがぷよを消したときはカーバンクルに変化

NEW 5 オプション機能も充実

オプション機能では難易度、相殺のON・OFF、サウンドテストなどさまざまな設定が可能。また、ルール変化という少し変わった機能もある。これはおじゃまぷよ→得点ぷよ→かたぷよというように、ステージごとに降ってくるおじゃまぷよが変化するのだ。

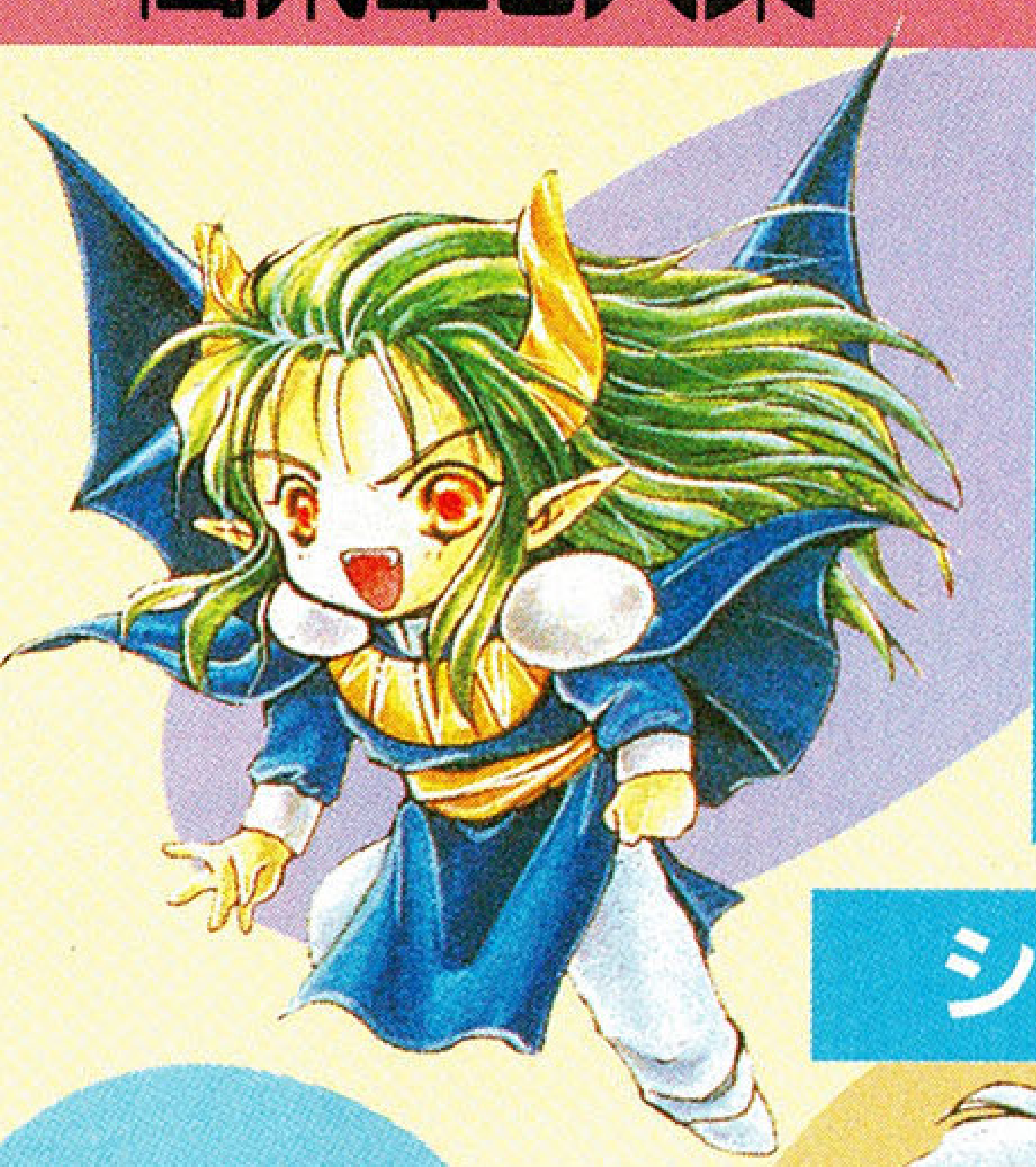


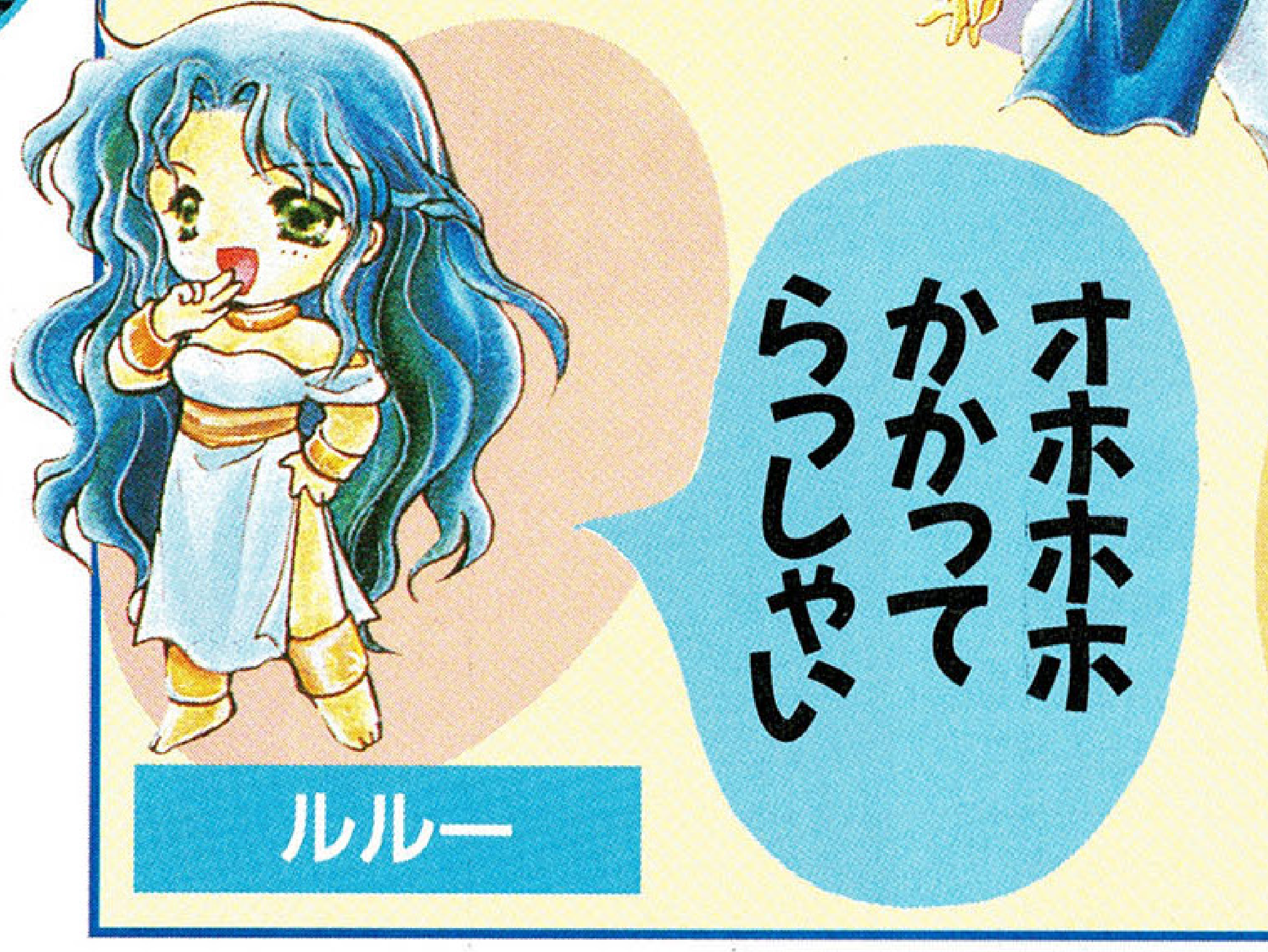
```
      GAME OPTION

  EXIT
  VS COM LEVEL            : NORMAL
  2P BATTLE COUNT         : 3
  MARGIN TIME             : 096 SEC.
  RULE HENKA              : OFF
  SOUSAI                  : ON
  RENSA SIBARI            : OFF
  VOICE MODE              : TYPE B
  KEY ASSIGNMENT
  I/O TEST
SELECT BY UP AND DOWN
  AND PUSH ANY BUTTON
```

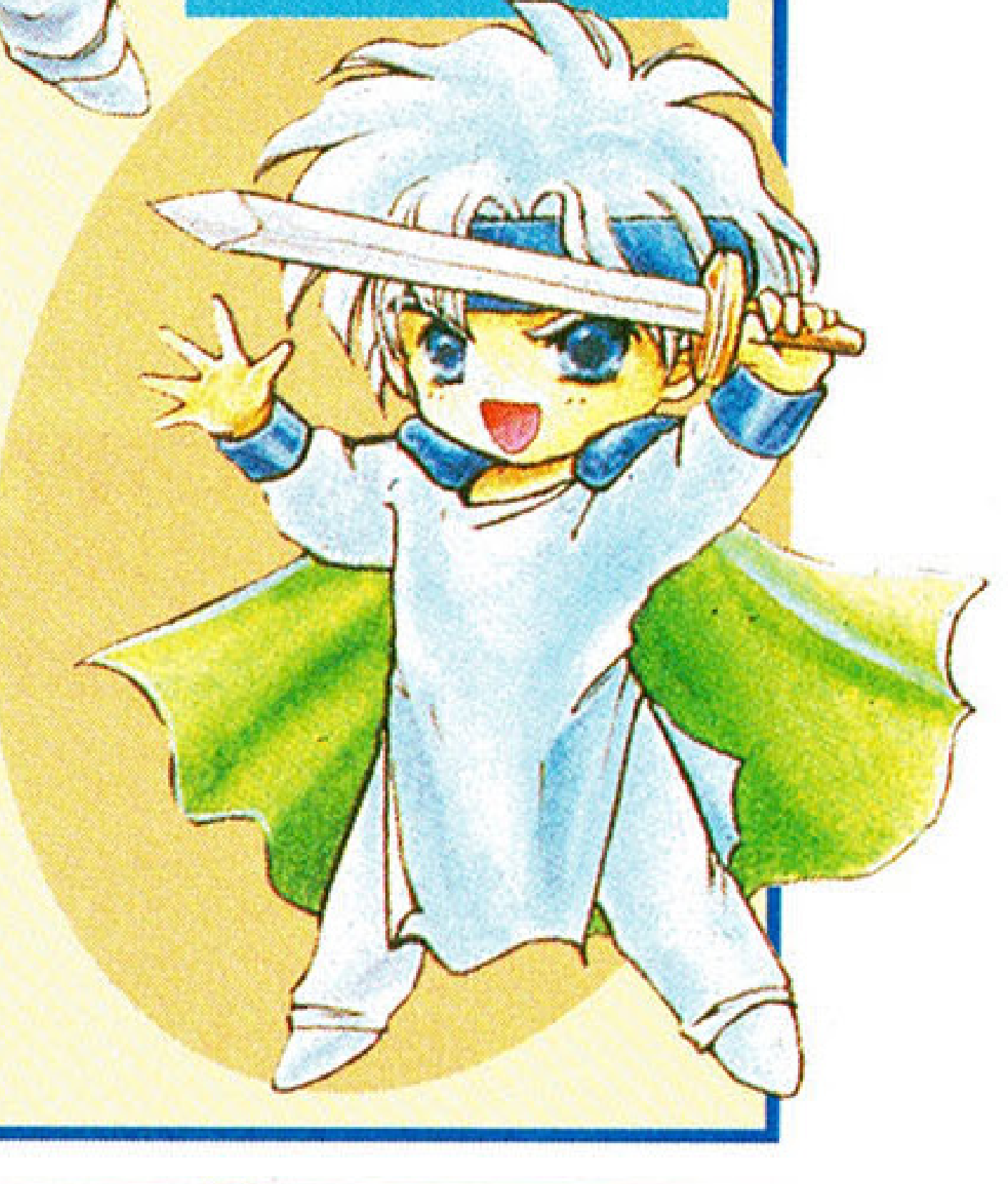
どんな設定にして遊ぼうかな？

LEVEL 6 高飛車3人衆

最後は自称最強を唱える3人衆が相手だ。レベル6のみ規定点数などは一切関係ナシ。純粋に相手を倒せばクリア。また、サタンと戦うときにある条件を満たしていると、普段と少し違った姿で出現するらしい…。



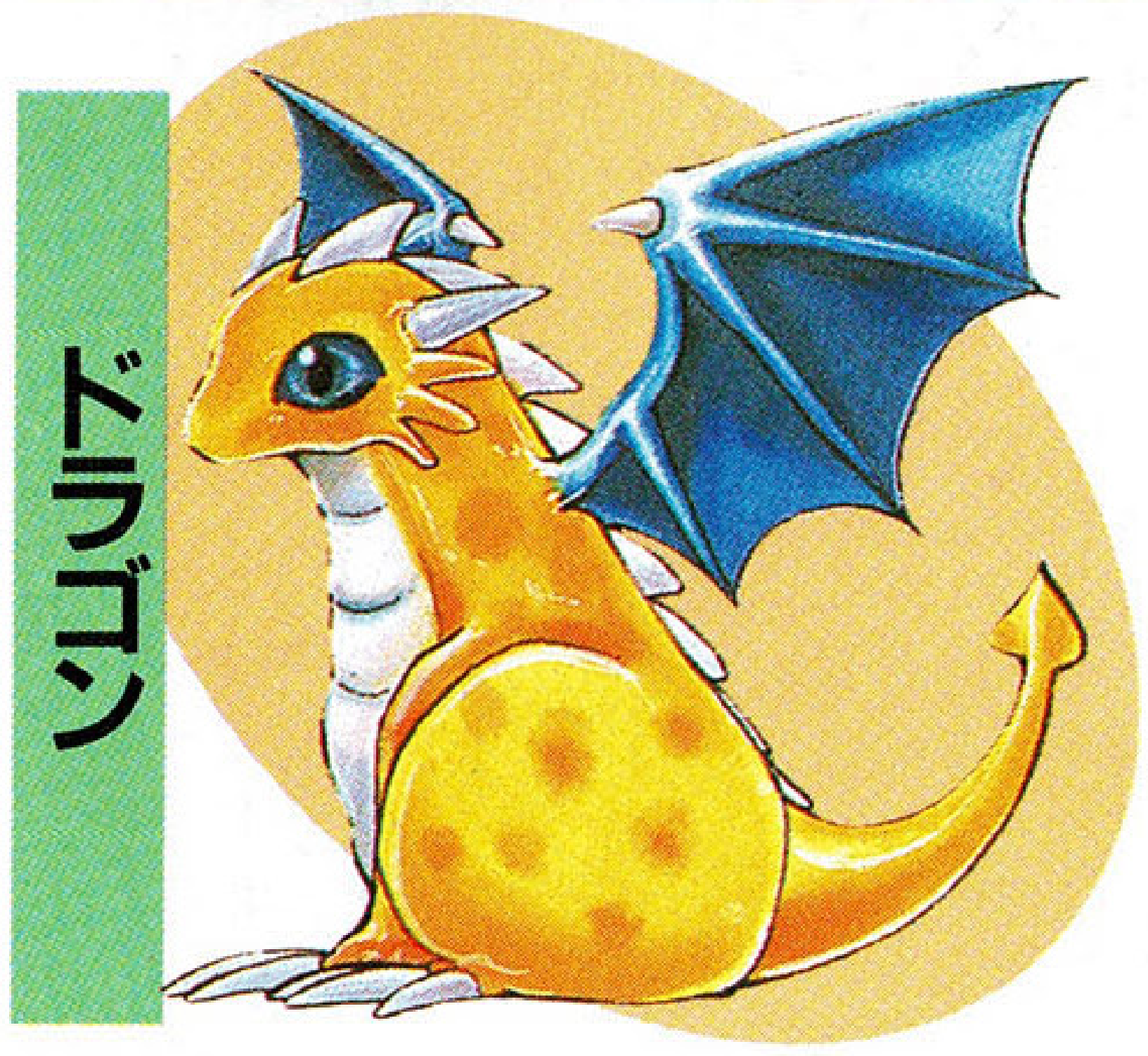


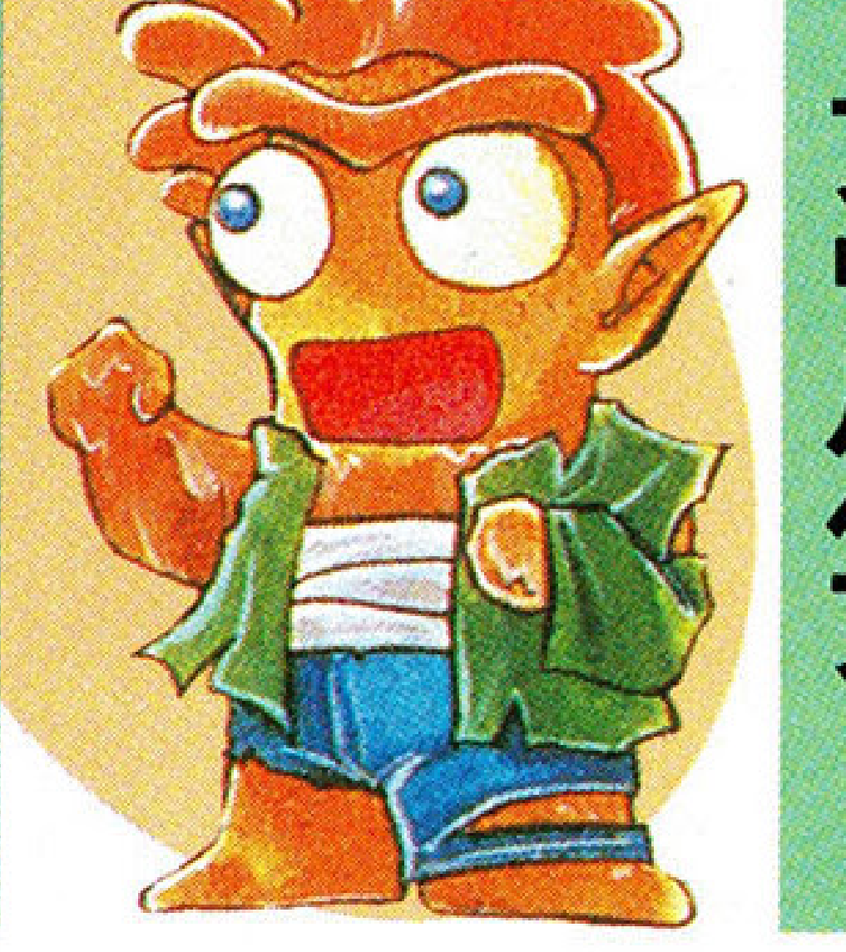


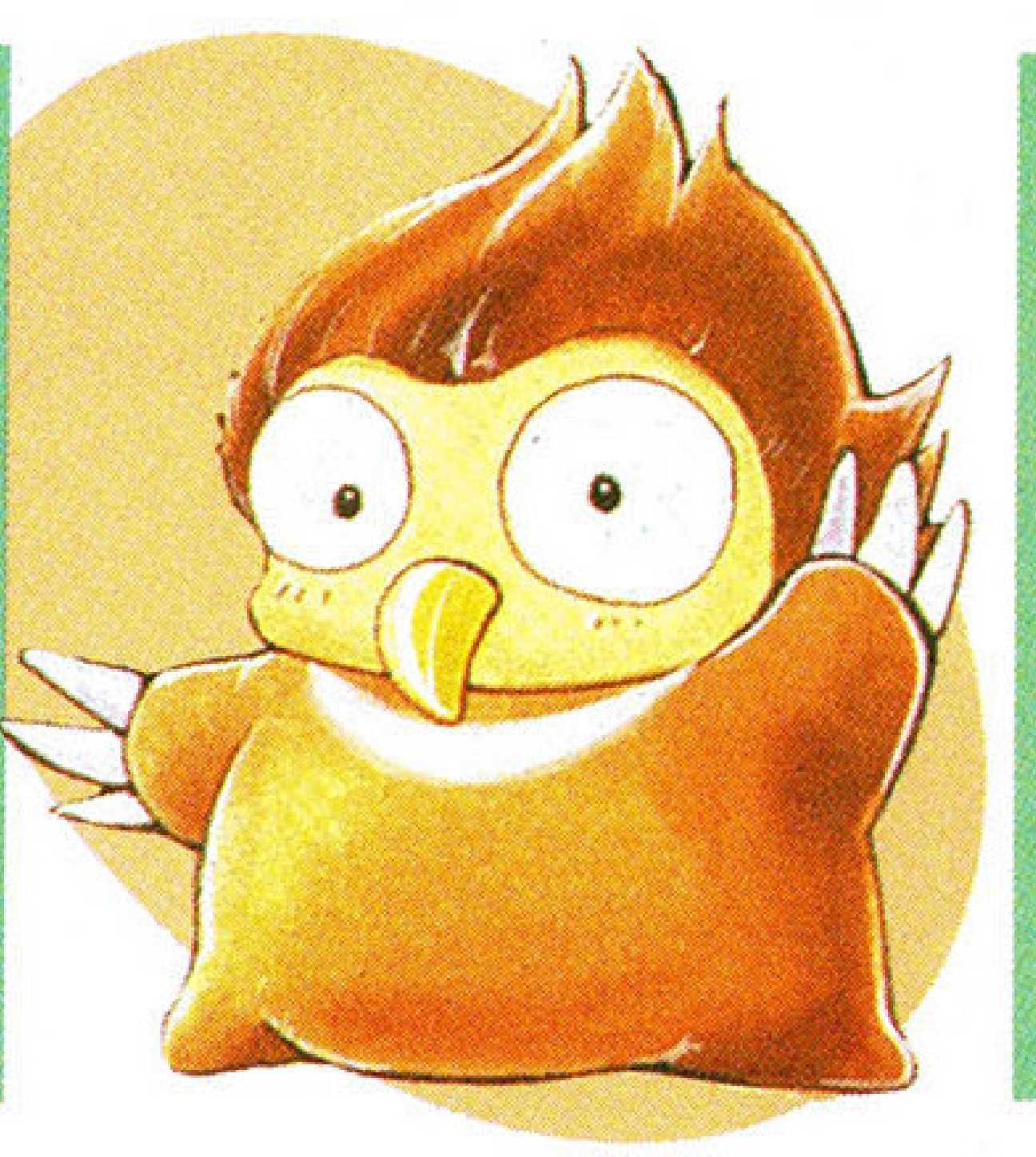
謎のフロアボスが登場

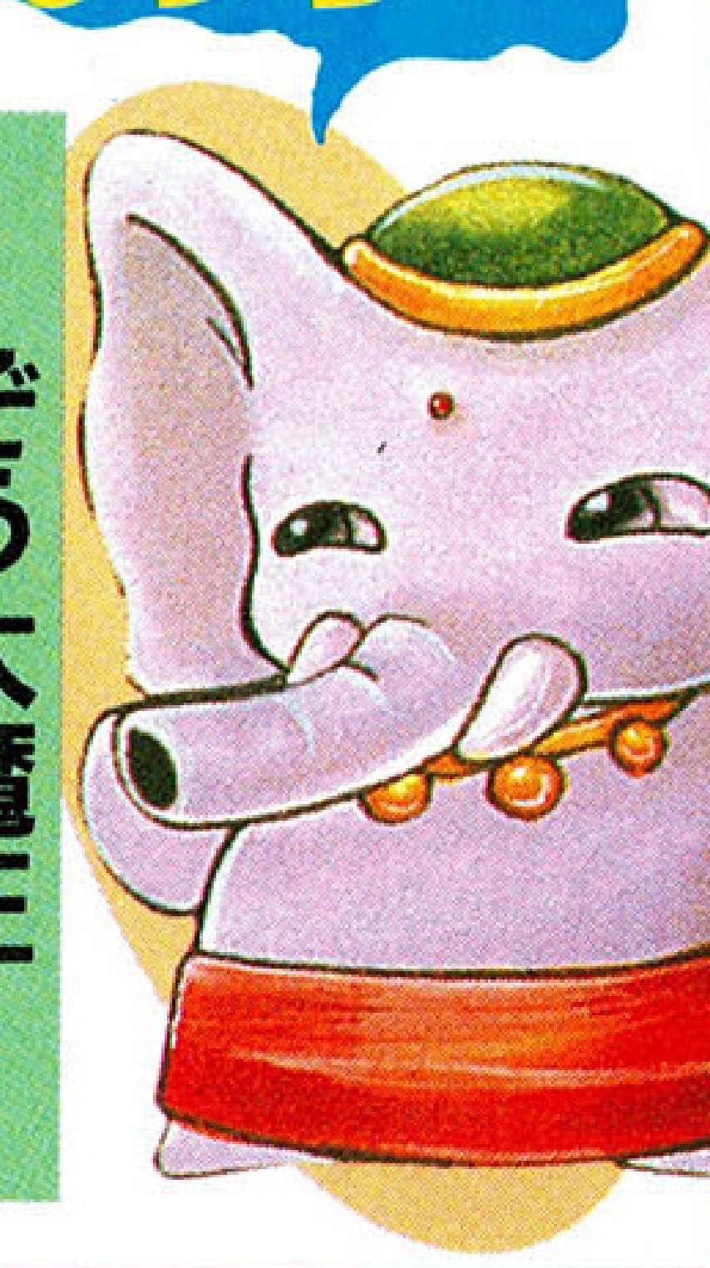
ゲーム中、めったにお目にかかることができないのが、右の4体のキャラクタ。はっきりいって、エンディングを見るよりも難しい。普通にプレイしてると規定点数が足りなくなることは、まずないからだ。ただ、この中で比較的、出現させやすいのはぞう大魔王。レベル5の2人を2万点以下で倒せるようになれば、見られるかも…。

めったに登場することはないゾウ



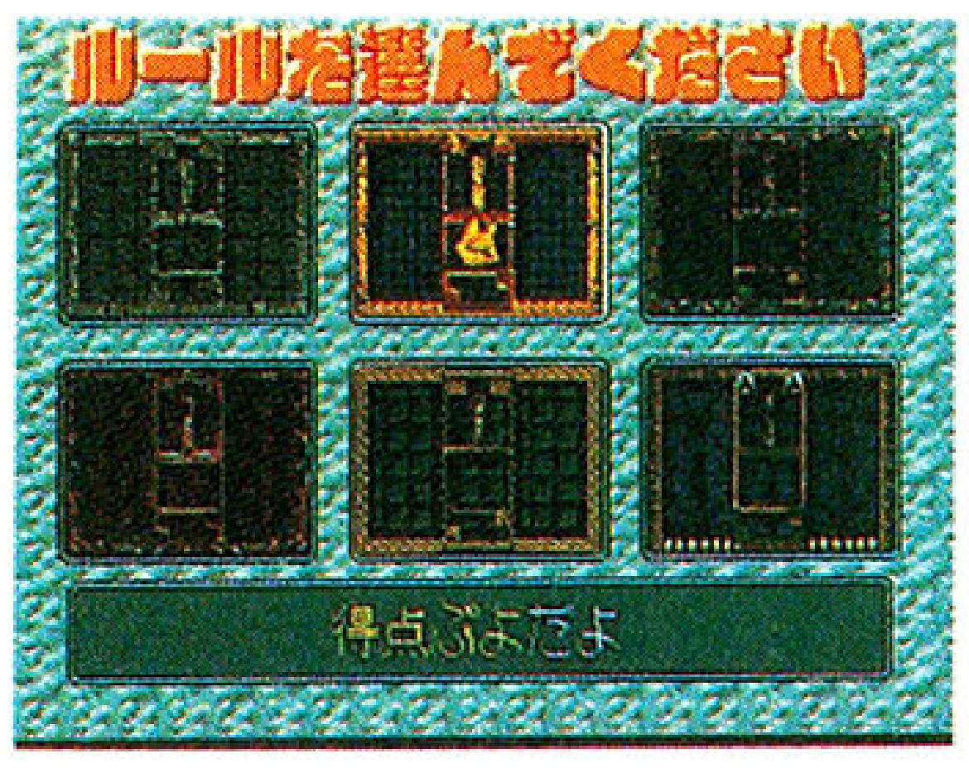






ふたりでぷよぷよ　ぷよ道とは対人戦と見つけたり

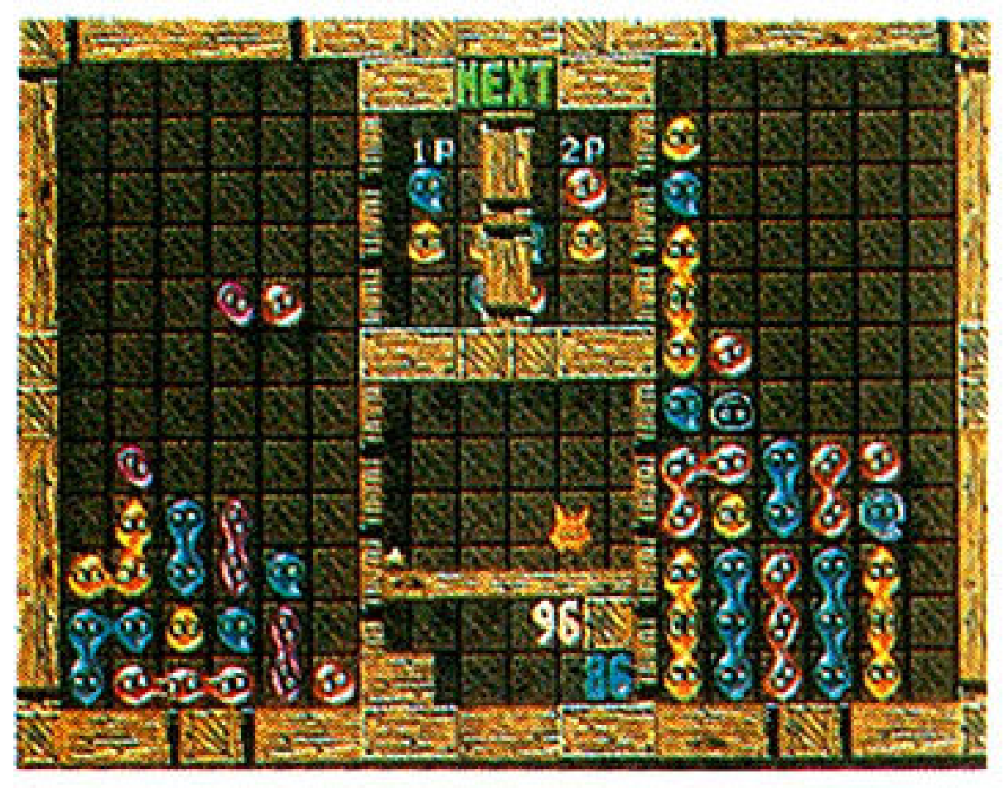
『ぷよぷよ通』の醍醐味は何といっても対人戦に尽きる。友人を打ち負かしたときの爽快感はCPUとは比べものにならない。つねに、つねに対人戦で腕を磨き続けることが上達への近道なのだ。



6つのモードの中から選択できる。ウ〜、悩むなあ

モードは一気に6種類に増加

「ふたりでぷよぷよ」には全部で6種類のモードが用意されている。この中で特に注目したいのが、エディットモード。ゲームのルールをプレイヤーの好みに設定することができるのだ。



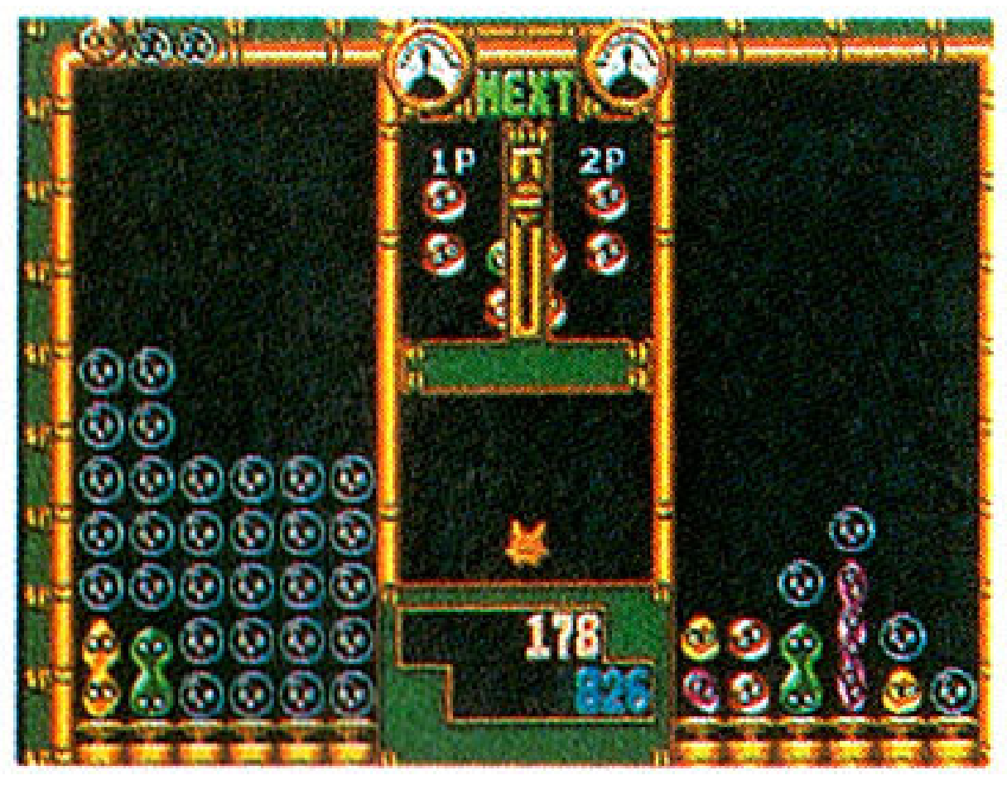
対戦は3本勝負。設定で変更もできる

ふつうのルールだよ

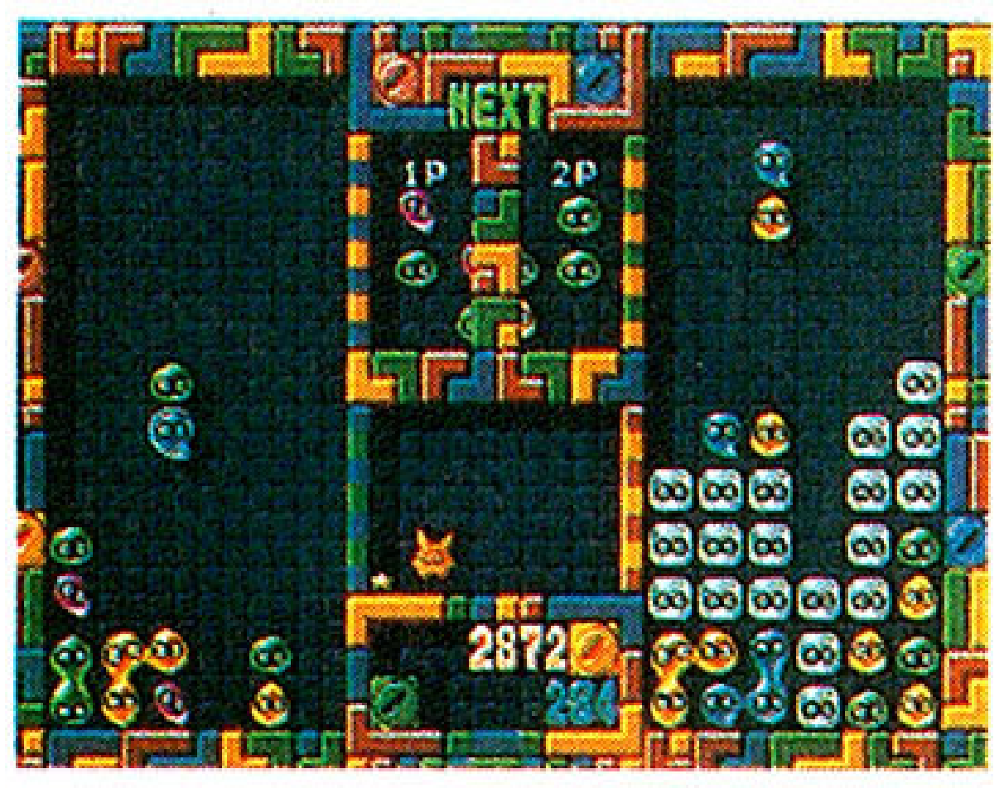
その名のとおり普通に対戦する。前作の「ふたりでぷよぷよ」にあたるモードだ。友人たちと対戦するときは、このモードがメインになるだろう。練習あるのみ。

得点ぷよぷよだよ

おじゃまぷよの種類は、消すと点数が入る得点ぷよ。透明で丸い形をしているのが特徴。得点ぷよを消しながら連鎖をすると、一気に大逆転ということもありえる。



これが初登場の得点ぷよ。まっ、丸い



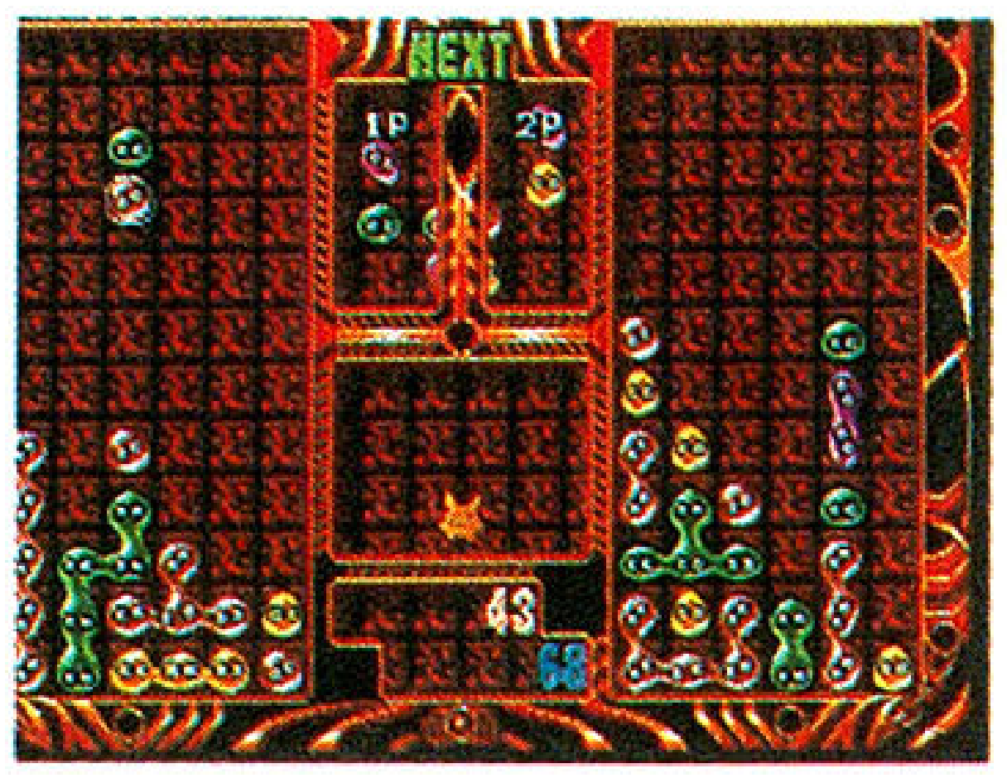
おじゃまぷよが凍っているのだ

かたぷよだよ

四角い氷のような形をしているのがかたぷよ。見るからに固そうだ。これを消すためには、隣接しているぷよを2回消さなければならない。上級者向けのモード。

6こ消しだよ

同色のぷよが6つ以上つながらないと消えないモード。6つもつなげないといけないので、連鎖をするにも一苦労だ。慣れないうちはかなりとまどうに違いない。



当然だけど4つ以上つながってます

NEXT
1P
2P
2272
ぷよがつながることはないのだ

2こ消しだよ

同色のぷよが2つつながっただけで消えてしまう。これではぷよを消すなというほうが難しい。通常の対戦に疲れたときに、気分転換のつもりでプレイしてみては？

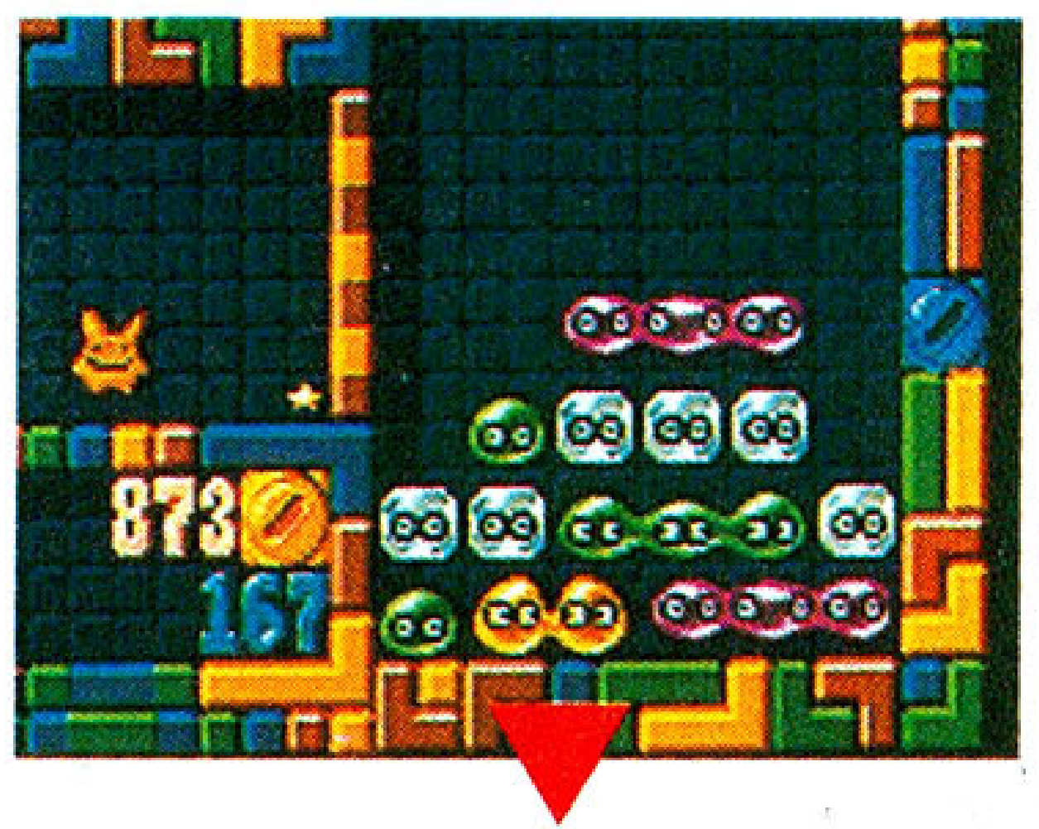
えでぃっとだよ

ゲームのルールを簡単に設定することができる。ぷよが1個で消えてしまうというような無茶なルールにすることも可能だ。独自のルールを作ってぷよぷよバトルだ。

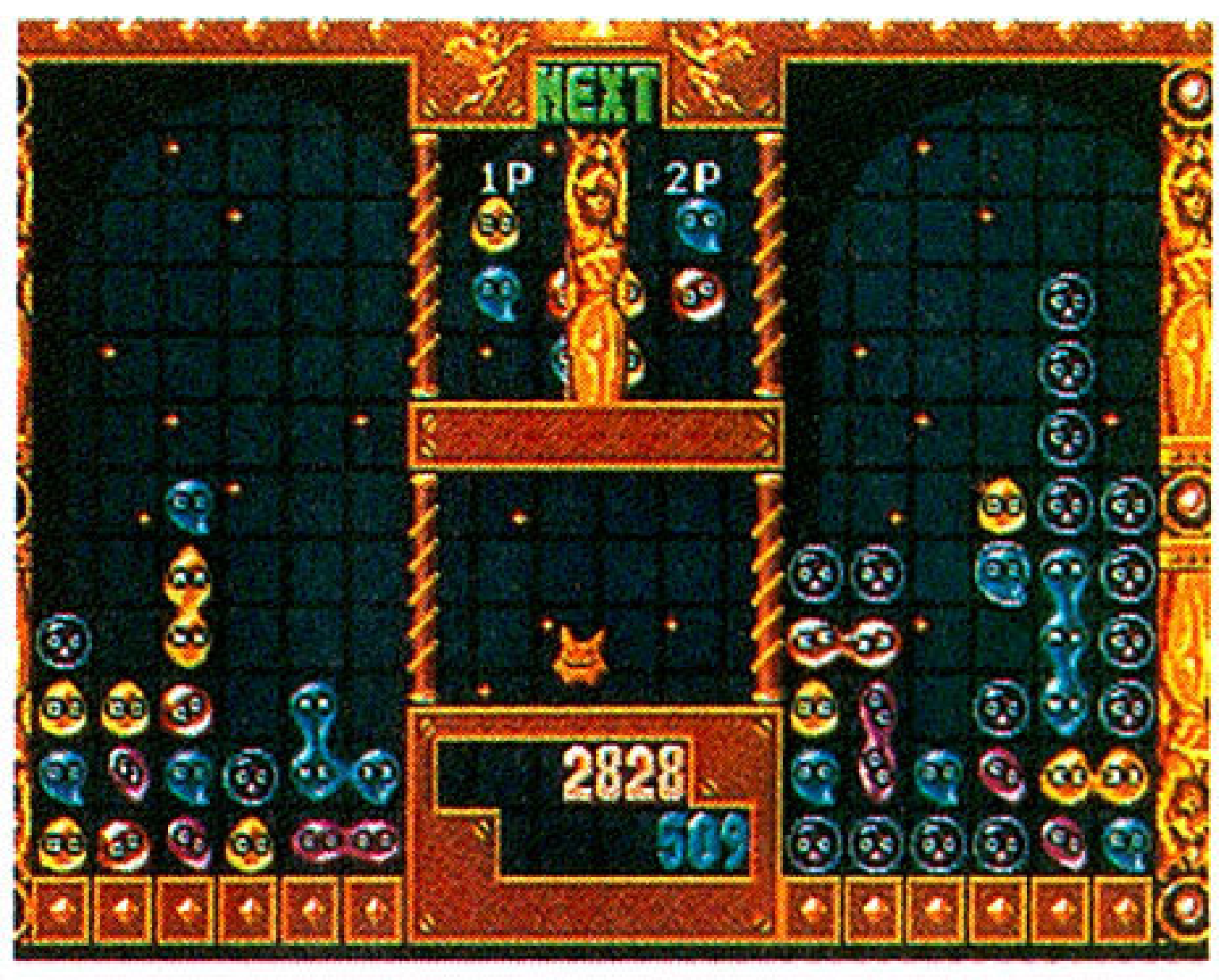
なにをするの？
ゲームをはじめる
ルールをつくる
ルール選びにもどる
まずはルールをつくってみよう

得点ぷよとかたぷよの特徴とは？

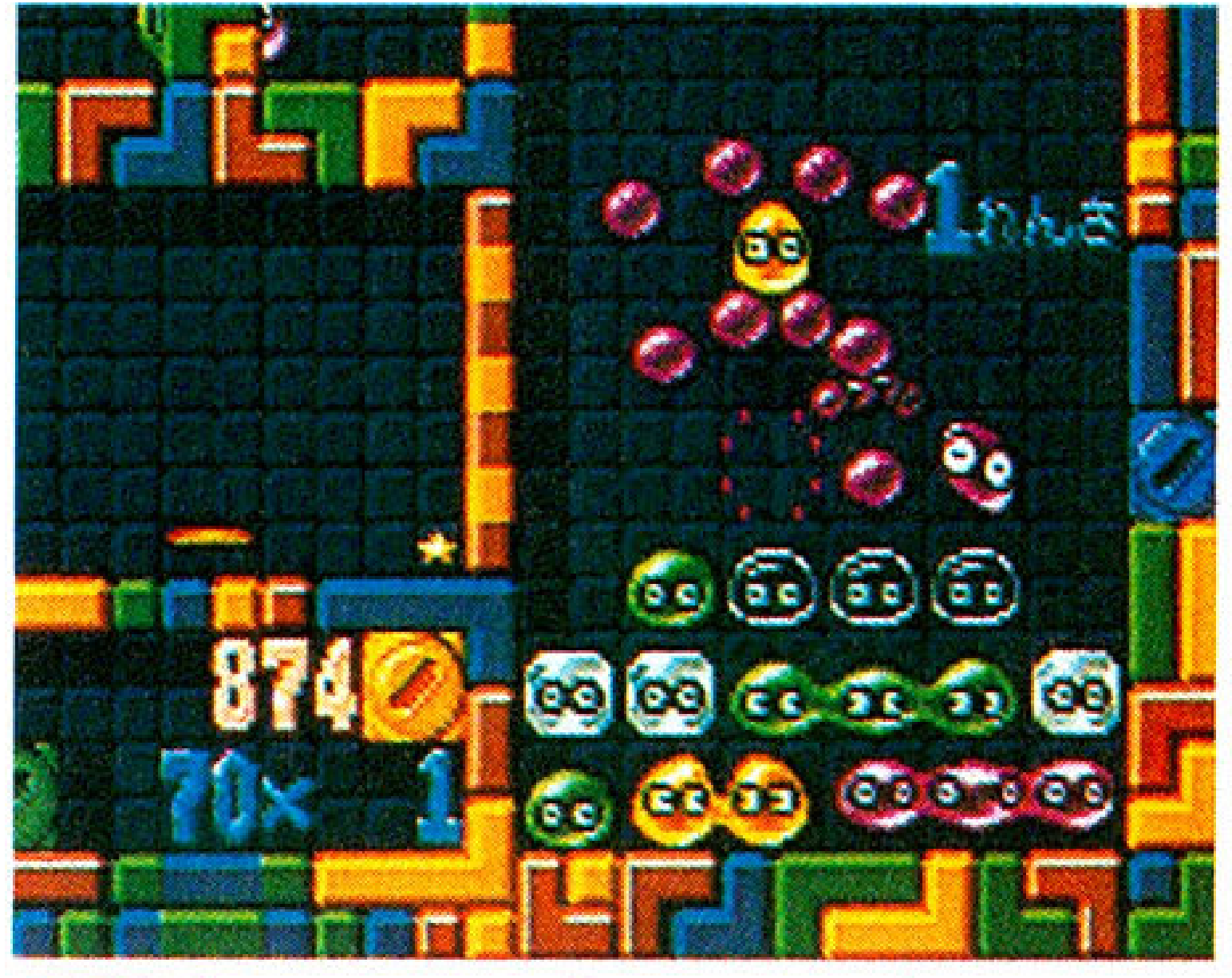
今回、初登場となるおじゃまぷよに得点ぷよとかたぷよがある。得点ぷよは、消せば得点が入るので、通常より多くのおじゃまぷよを送ることが可能。かたぷよは消すのが大変なので、2〜3連鎖をくらっただけでも復活が困難。



横に3つ並んでいるかたぷよに注目！



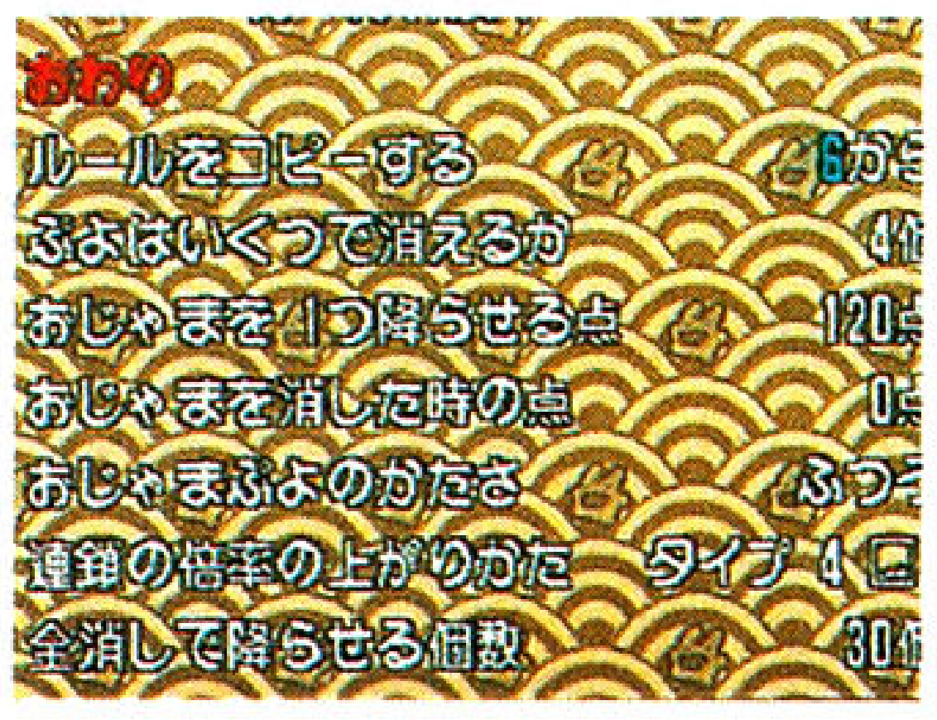
得点ぷよをどんどん消して、おじゃまぷよを送り込め！



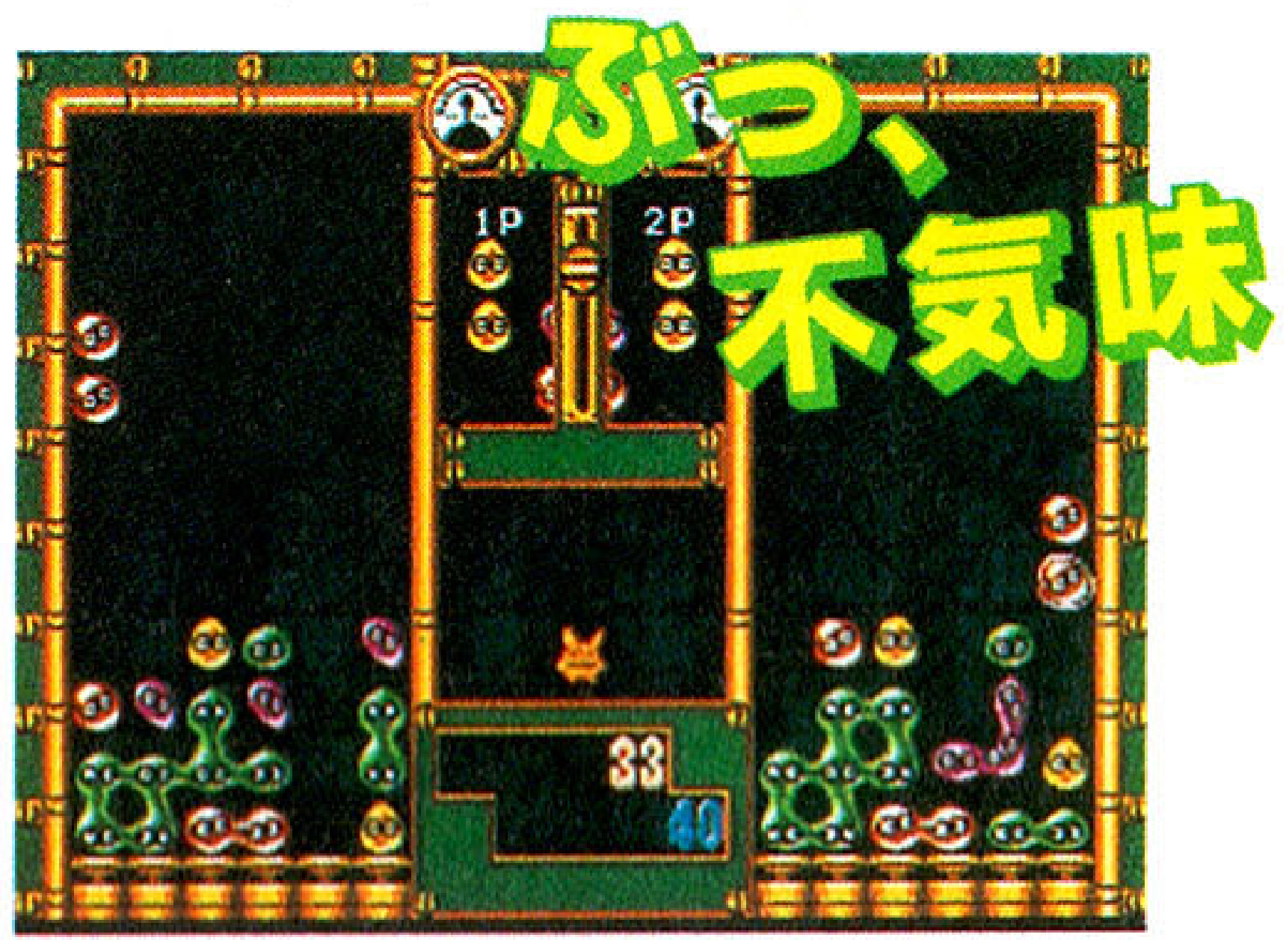
隣接している紫ぷよを消しても、通常のおじゃまぷよに変わるだけ

エディットモードでルールを作成

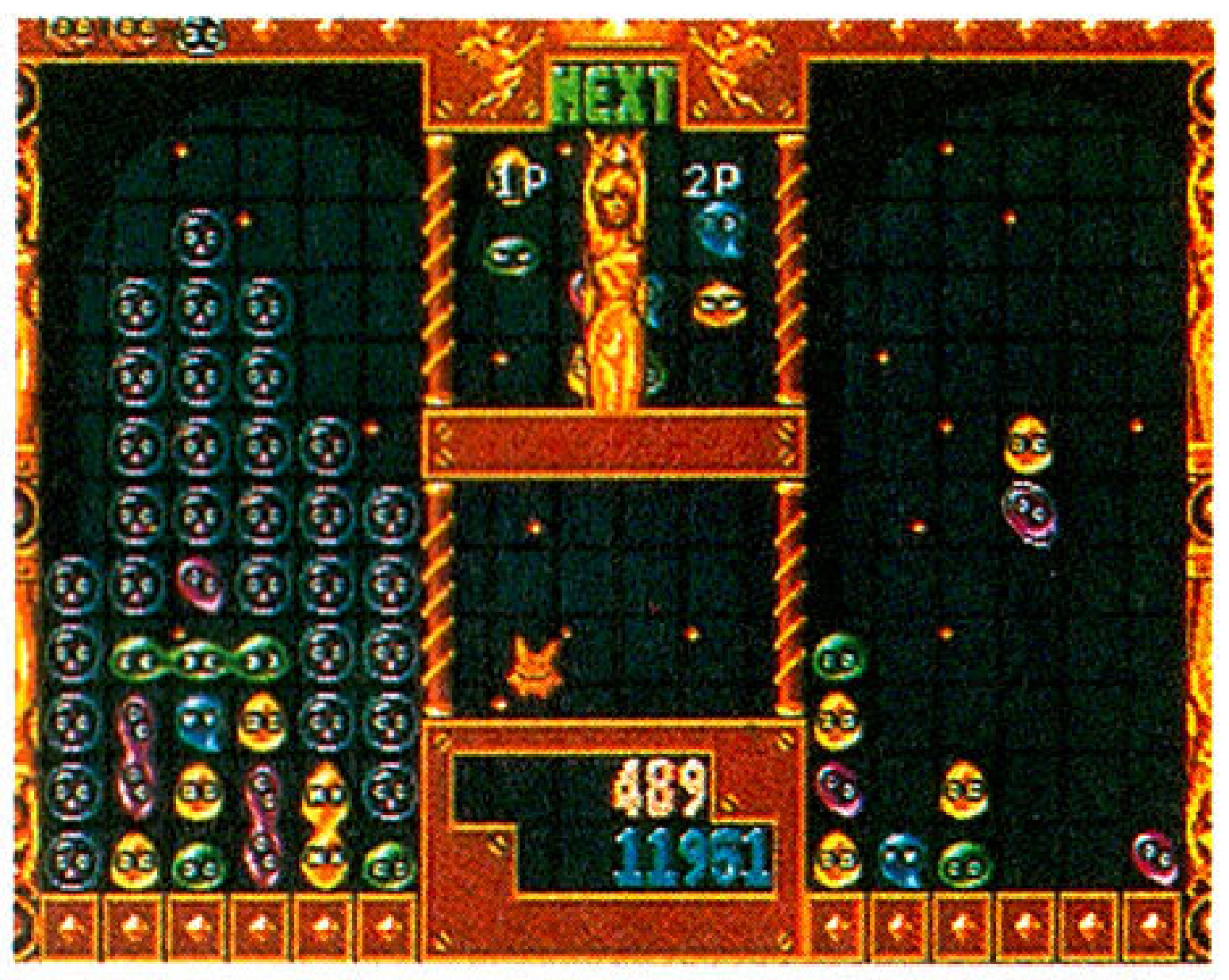
自由に設定できる項目は下の7種類。かなり細かくルールを設定できるが、極端な設定にした場合ははっきりいってゲームにならない。まずはそんなに真剣にならずに、気楽に作ってみよう。


おわり
ルールをコピーする　6
ぷよはいくつで消えるか　4
おじゃまを1つ降らせる点　120
おじゃまを消した時の点　0
おじゃまぷよのかたさ　ふつ
連鎖の倍率の上がりかた　タイプ 4
全消しで降らせる個数　30

ただいまルール作成中。どんなルールにしようかな



ここまで奇妙にぷよがつながると、何だか気持ちが悪い

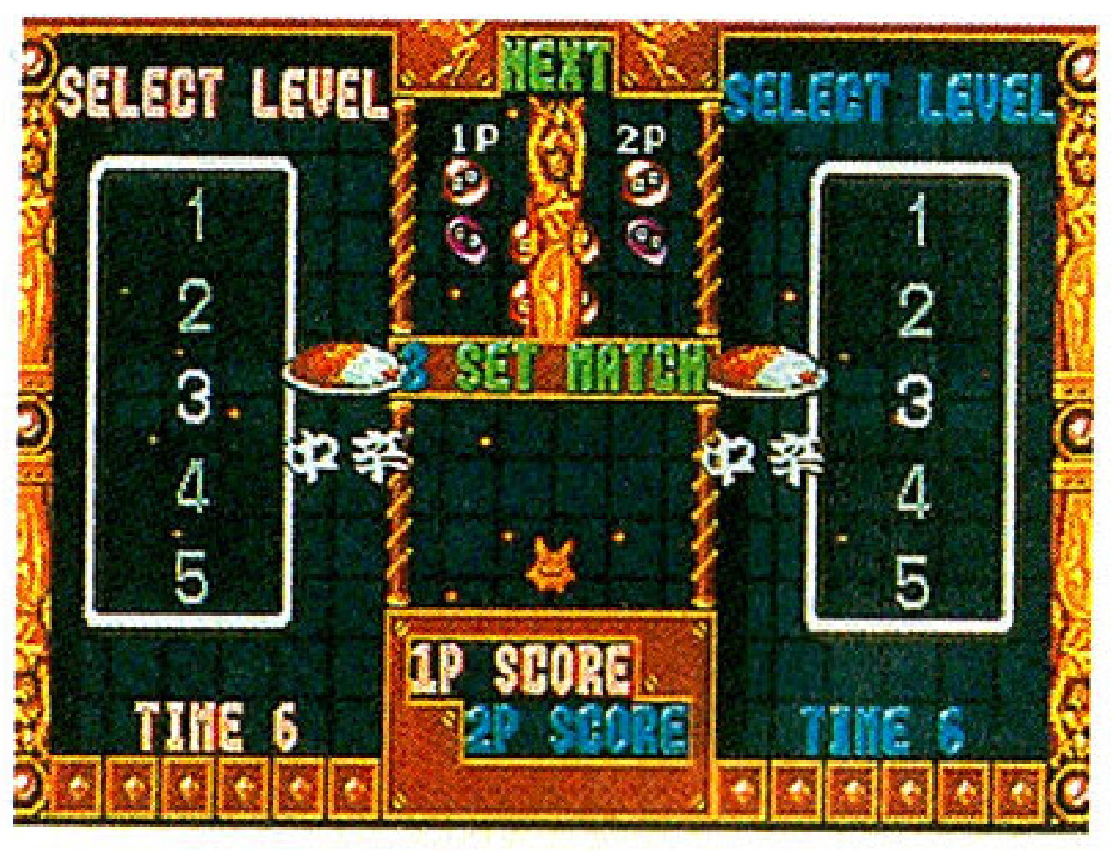


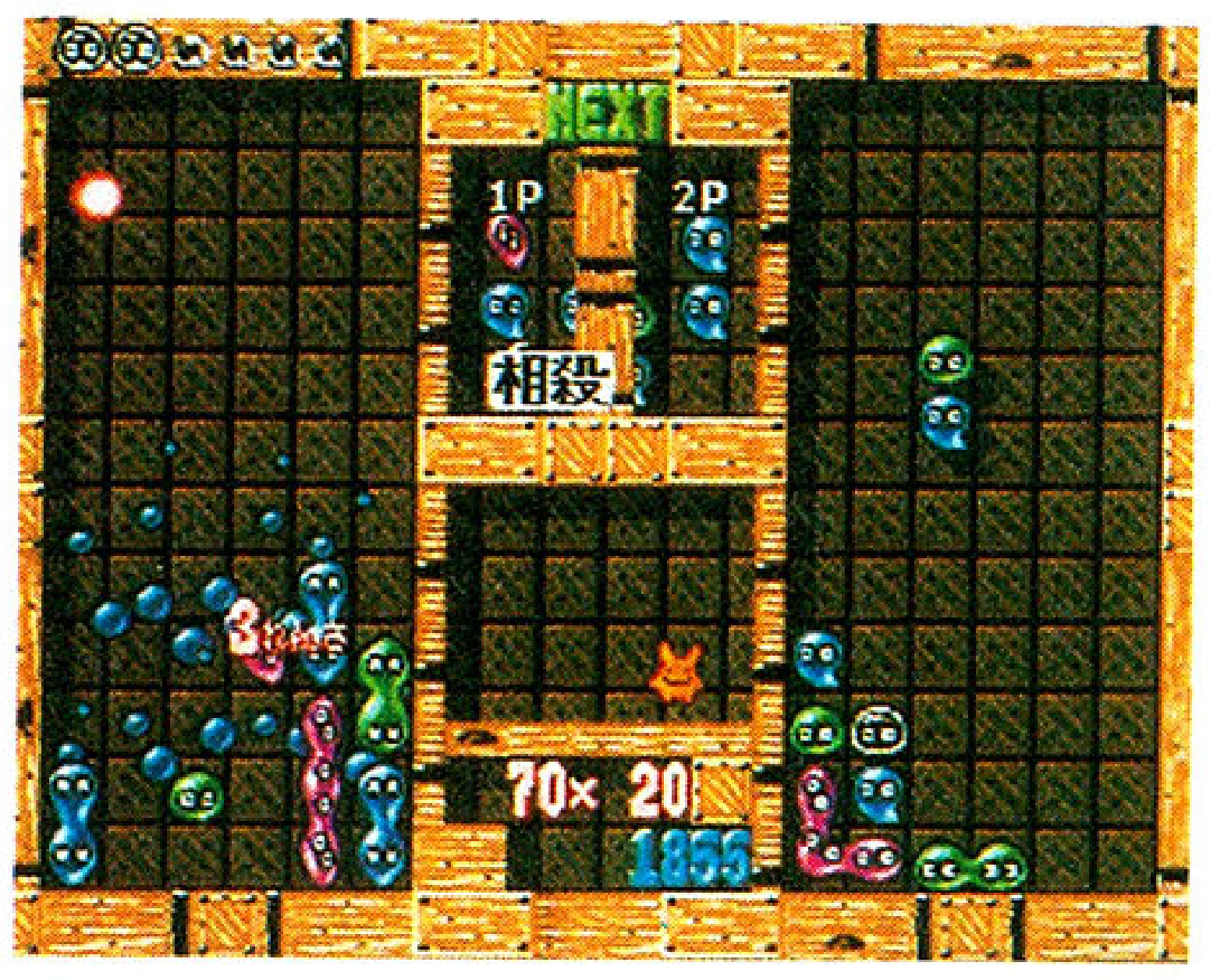
2連鎖をしただけなのに、こんなにおじゃまぷよが送れるとは…

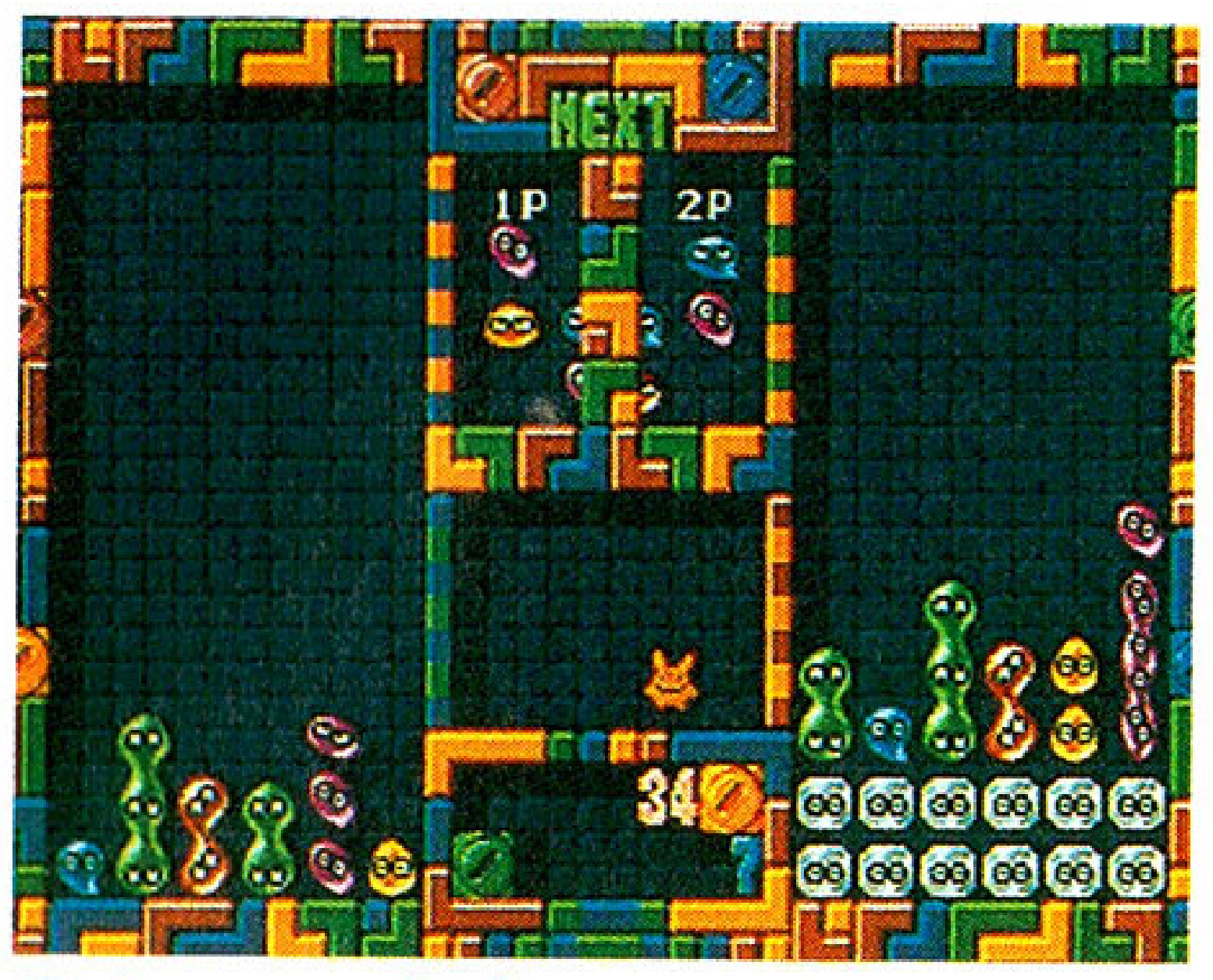
ルールをコピーする	あらかじめ登録されている14のルールの中から、気に入ったものを選択
ぷよはいくつで消えるか	ぷよをいくつつなげると消えるかを設定。最大は72というとんでもない数
おじゃまを1つ降らせる点	おじゃまぷよを1つ降らせる点数を10〜250点の範囲の中から設定する
おじゃまを消したときの点	おじゃまぷよを消したときの点数を0〜250点の範囲の中から設定する
おじゃまぷよのかたさ	おじゃまぷよの固さをふつう、かたい1、かたい2の3種類から選択する
連鎖の倍率の上がりかた	連鎖したときの倍率の上がりかたを4タイプの中から選択する
全消しで降らせる個数	全消ししたときに送り込むおじゃまぷよを0〜250の範囲の中から設定

「ぷよ通」の基本は中辛

ハンデは激甘～激辛までの５段階。ハンデの内容は綿密に調整されたので、バランスはかなりよくなっている。前作は対戦といえば激甘が基本だったが、今回は中辛。出現するぷよが激甘は３色、中辛は４色に変更されたからだ。


中辛でいざ勝負！

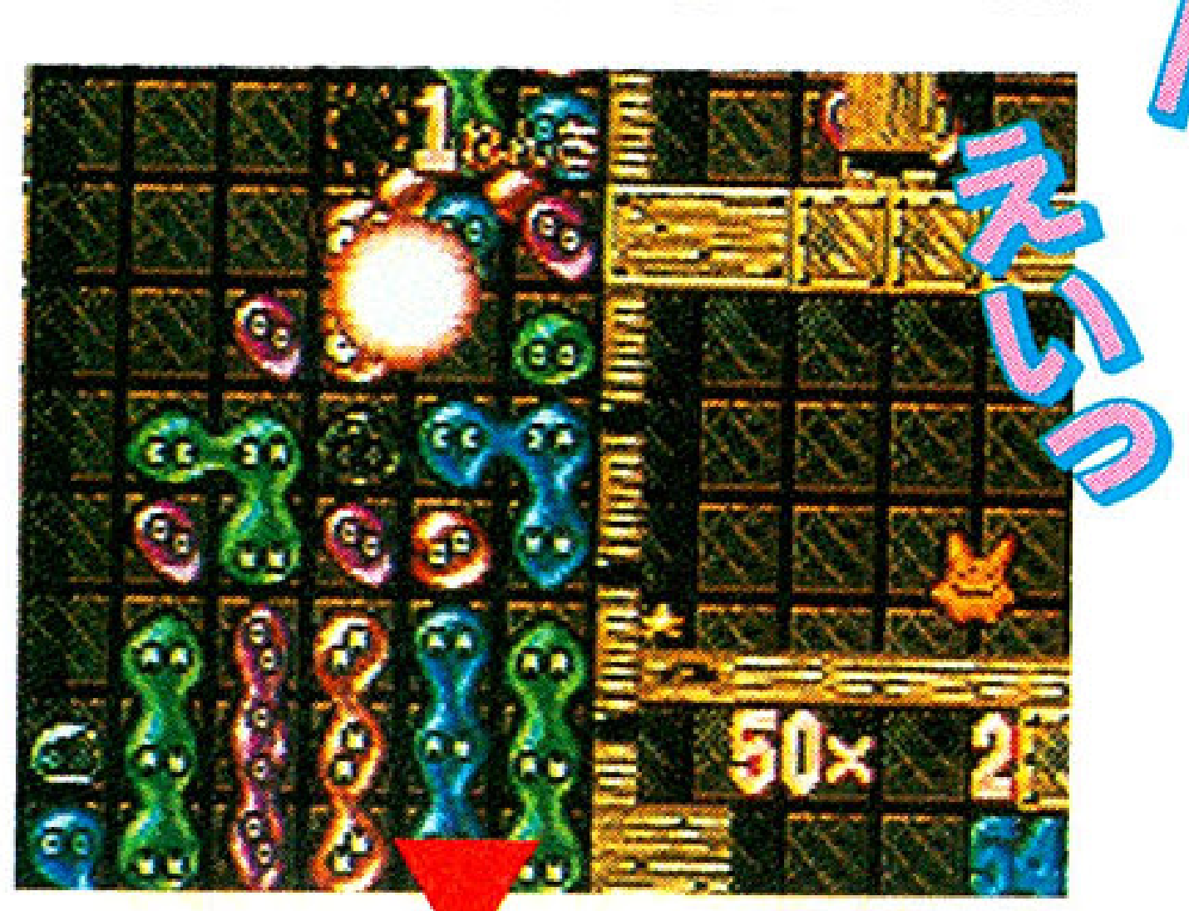

ぷよが３色しか出現しないので、簡単に連鎖を組むことができる


辛口ＶＳ激辛のハンデ戦、２Ｐ側が激辛なのはいうまでもない

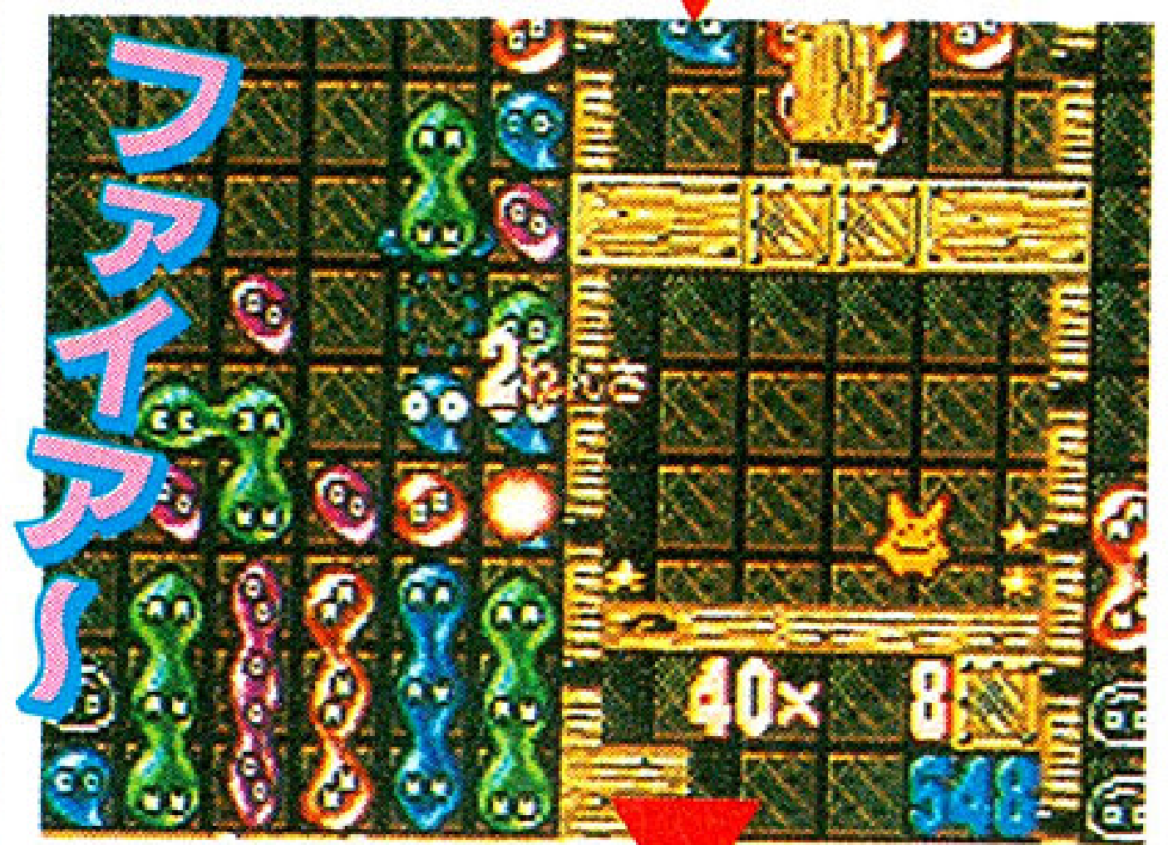
激甘	ぷよが３色しか出現しない。連鎖ができない初心者は激甘を選択しよう
甘口	ぷよは３色しか出現しないが、最初に２段分のおじゃまぷよが降ってくる
中辛	出現するぷよは４色。たいていの人は対戦では、中辛を選択するはず
辛口	ぷよが５色出現する。４色なんて少なすぎるという人は、迷わず辛口
激辛	ぷよ５色＋おじゃまぷよ２段分。俺様は最強という人には激辛を勧めよう

連鎖時のサンプリングが増加

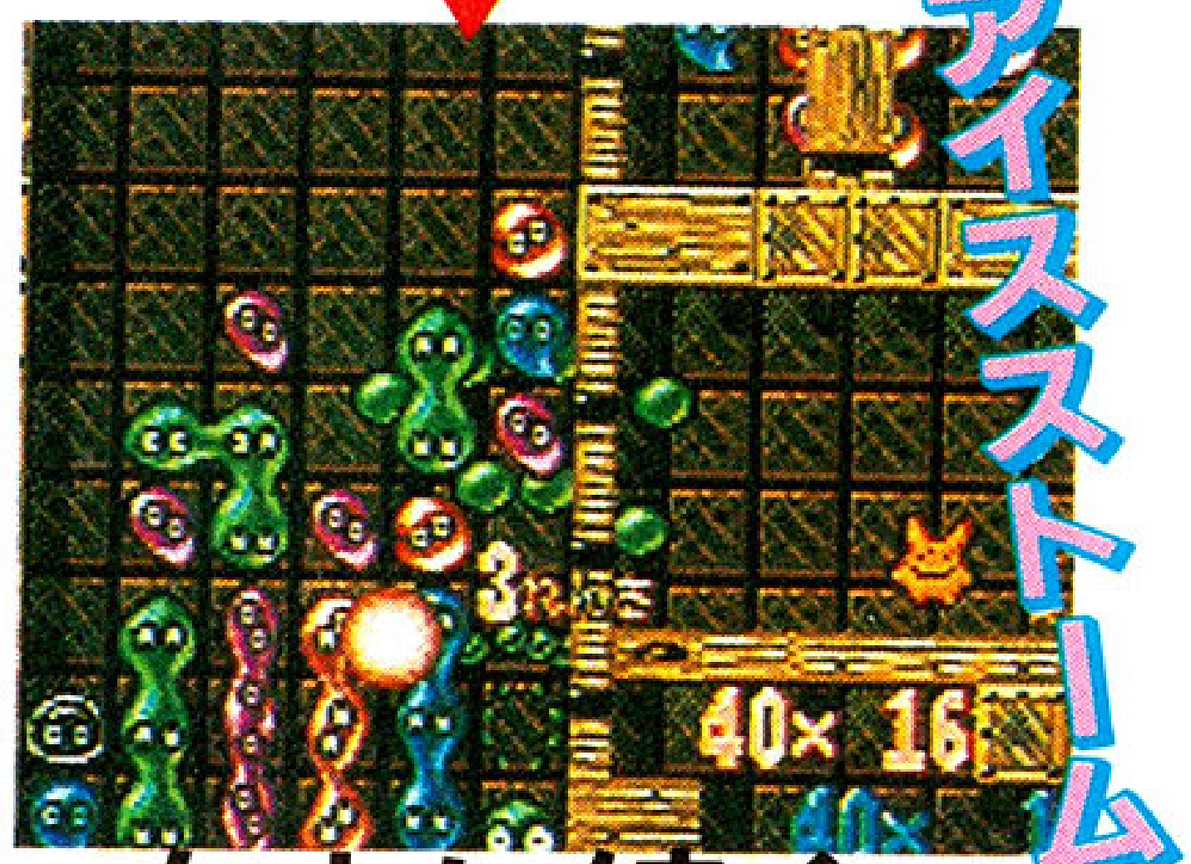
アルルのサンプリングが一気に豪華になった。今回は７連鎖を完成させないと、あの「ばよえ～ん」を聞くことができない。当然、２Ｐ側（敵）に連鎖されたときのサンプリングも７種類に増えている。



連鎖のスタート

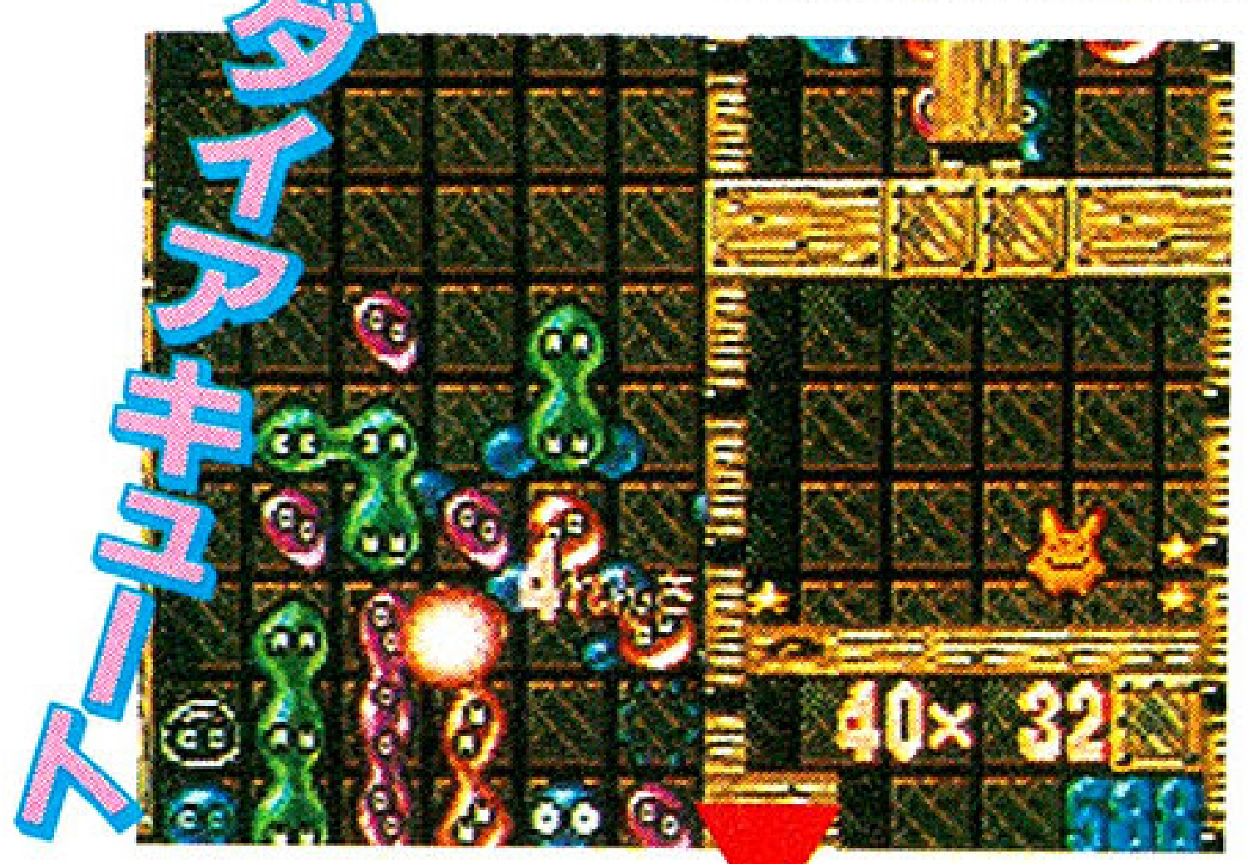


まずは２連鎖

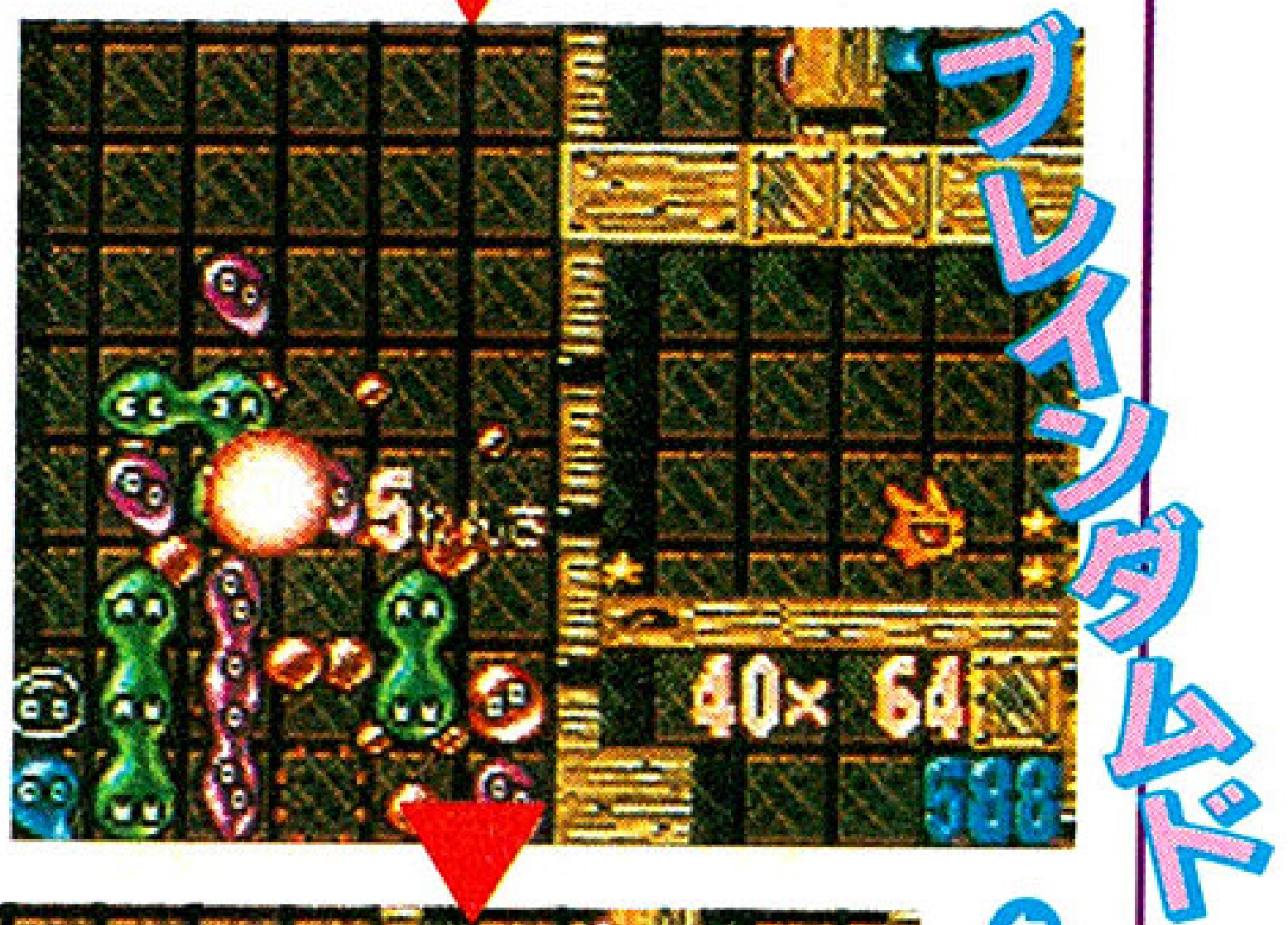


よし、３連鎖

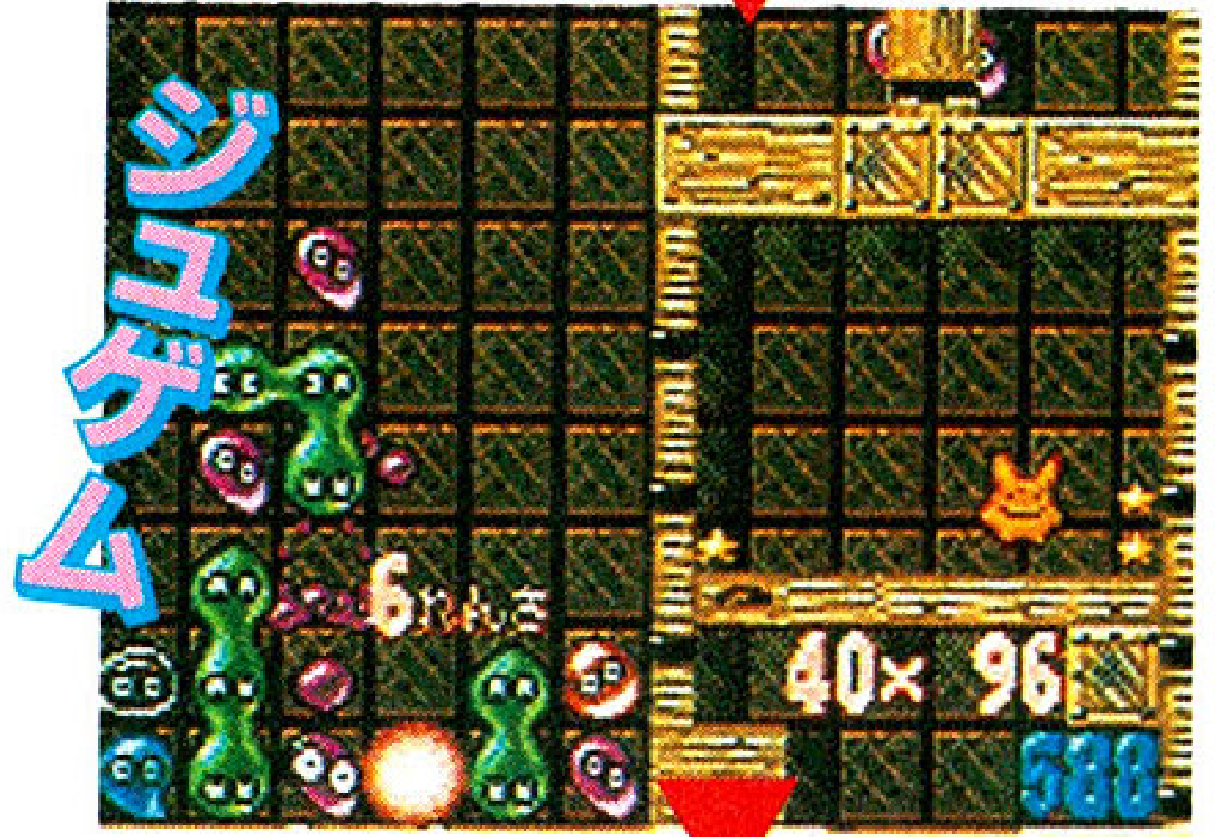
右上に続く



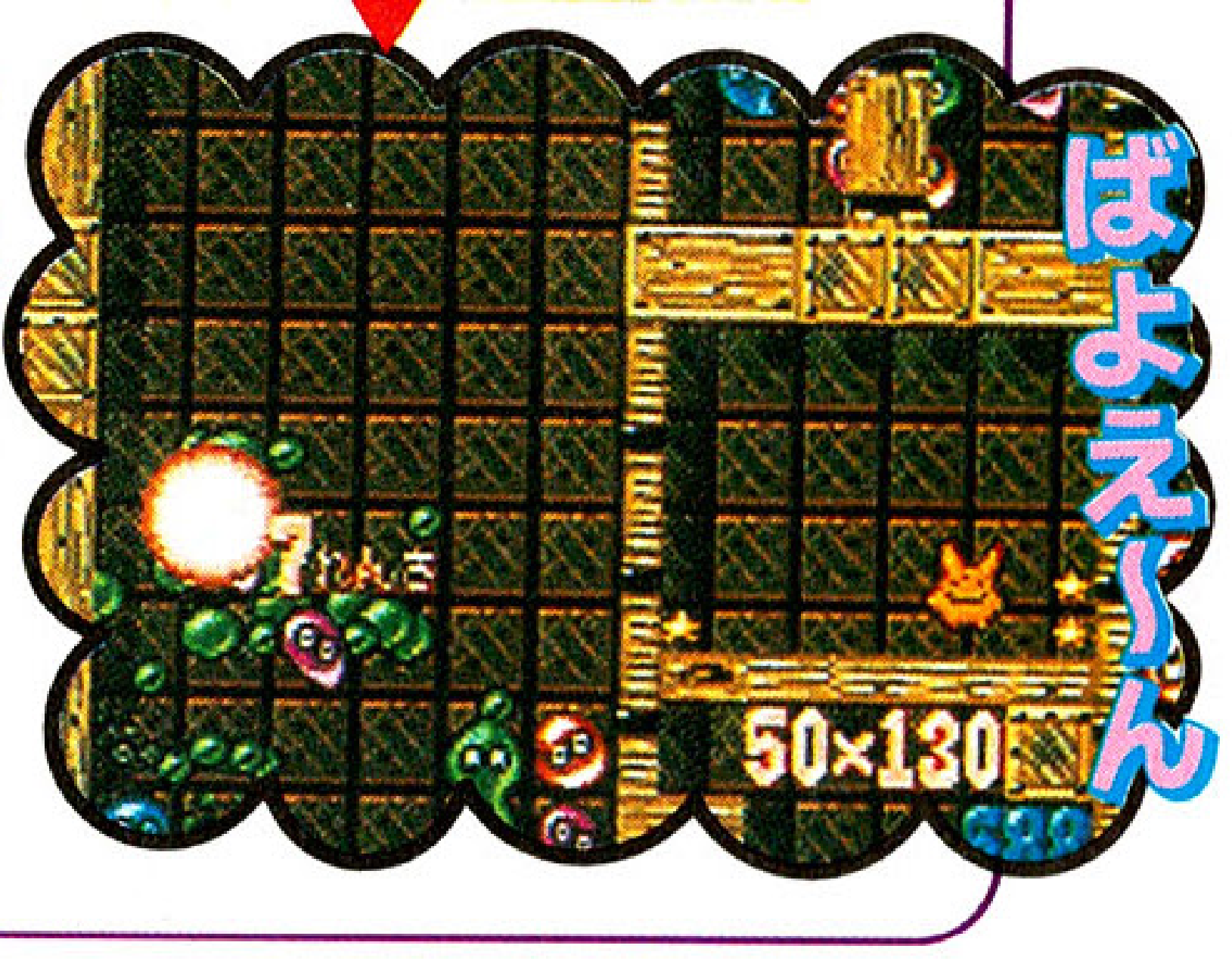
４連鎖なんて楽勝さ



ん、新たな掛け声だ



ジュ、ジュゲム？



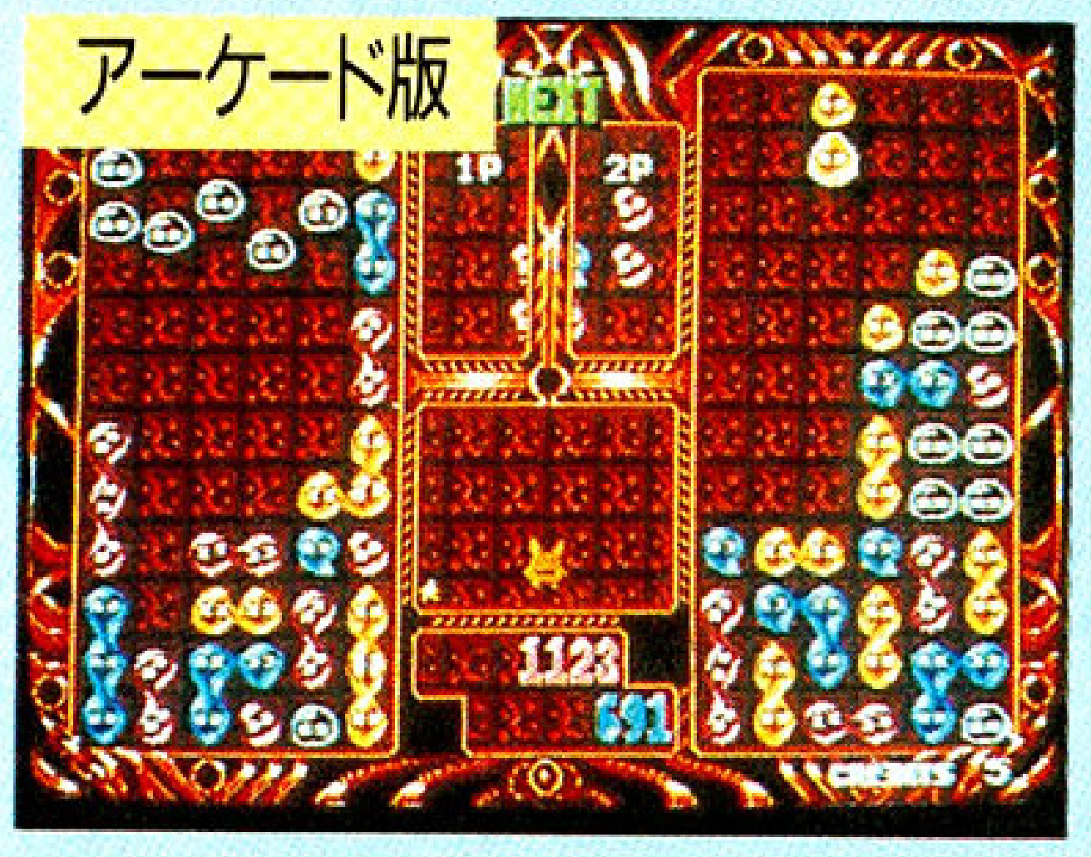
７連鎖目でようやくばよえ～んが聞けたぞ！

こんな細かいところをチェック

『通』では容量が増えたということもあって、新システムや数多くのモードなど、さまざまな新要素が盛り込まれた。一見、そういった大きな変更点に目を奪われがちだが、ゲームには直接関係ない部分にもかなり力が入っていることを見落としてはならない。ここではそういった細かな点にスポットを当ててみた。

アーケード版との違いは？

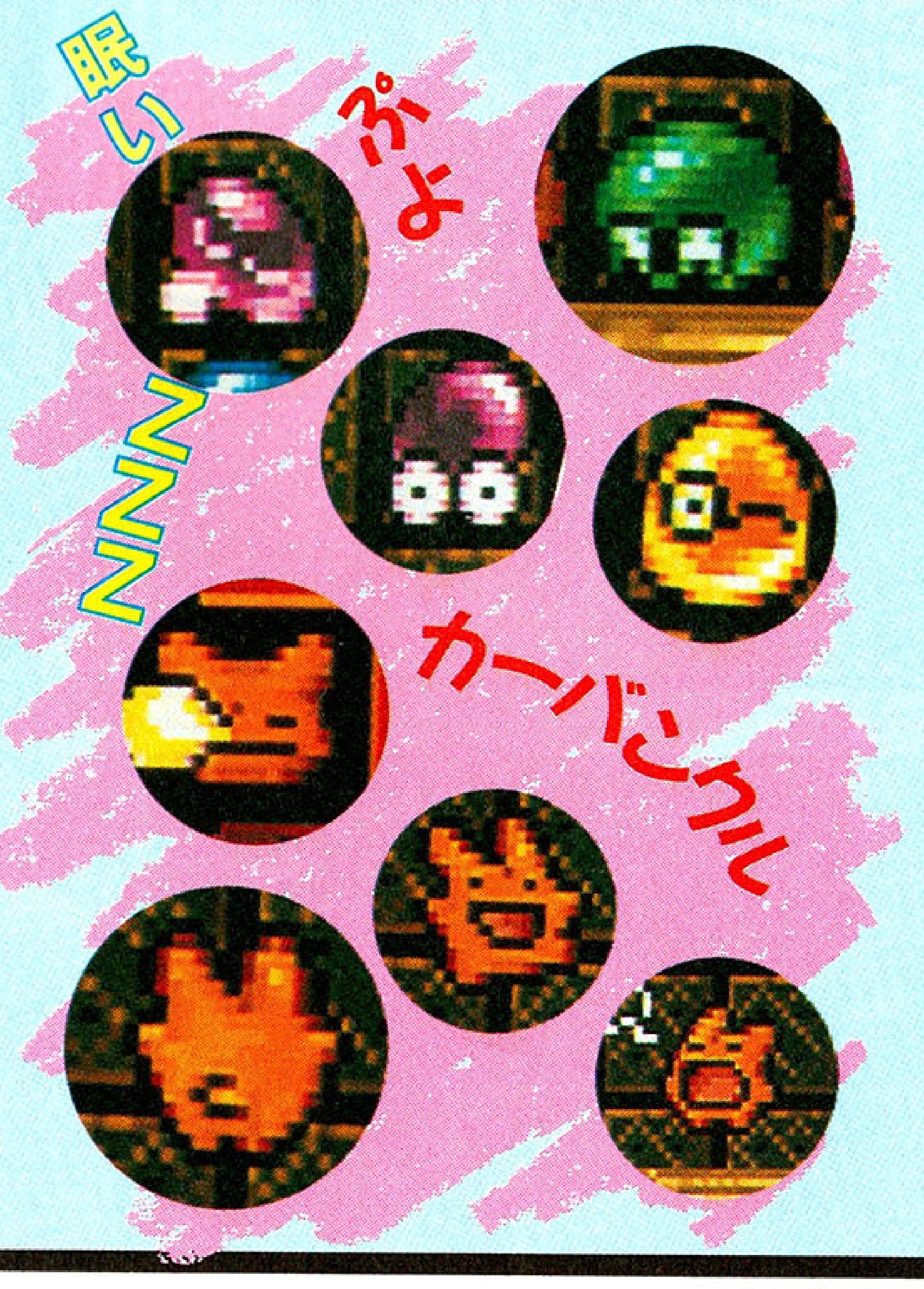
最大の相違点はアーケード版では４人同時プレイが可能なこと。それ以外の点はほぼ完全移植。むしろメガドライブ版のほうがさまざまな設定が可能なので、お得な気分。



異なる点を見つけるのが難しいぐらいだ

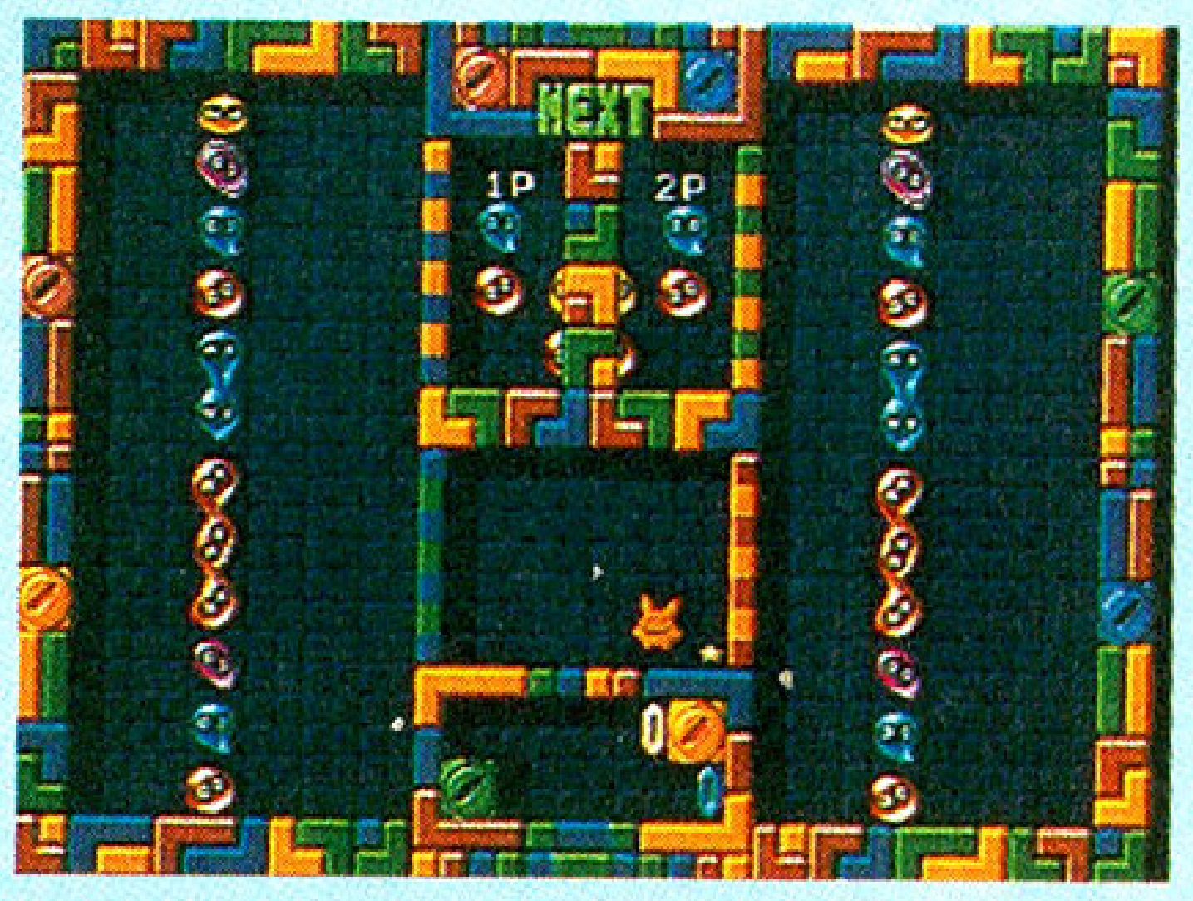
ぷよ&カーバンクル

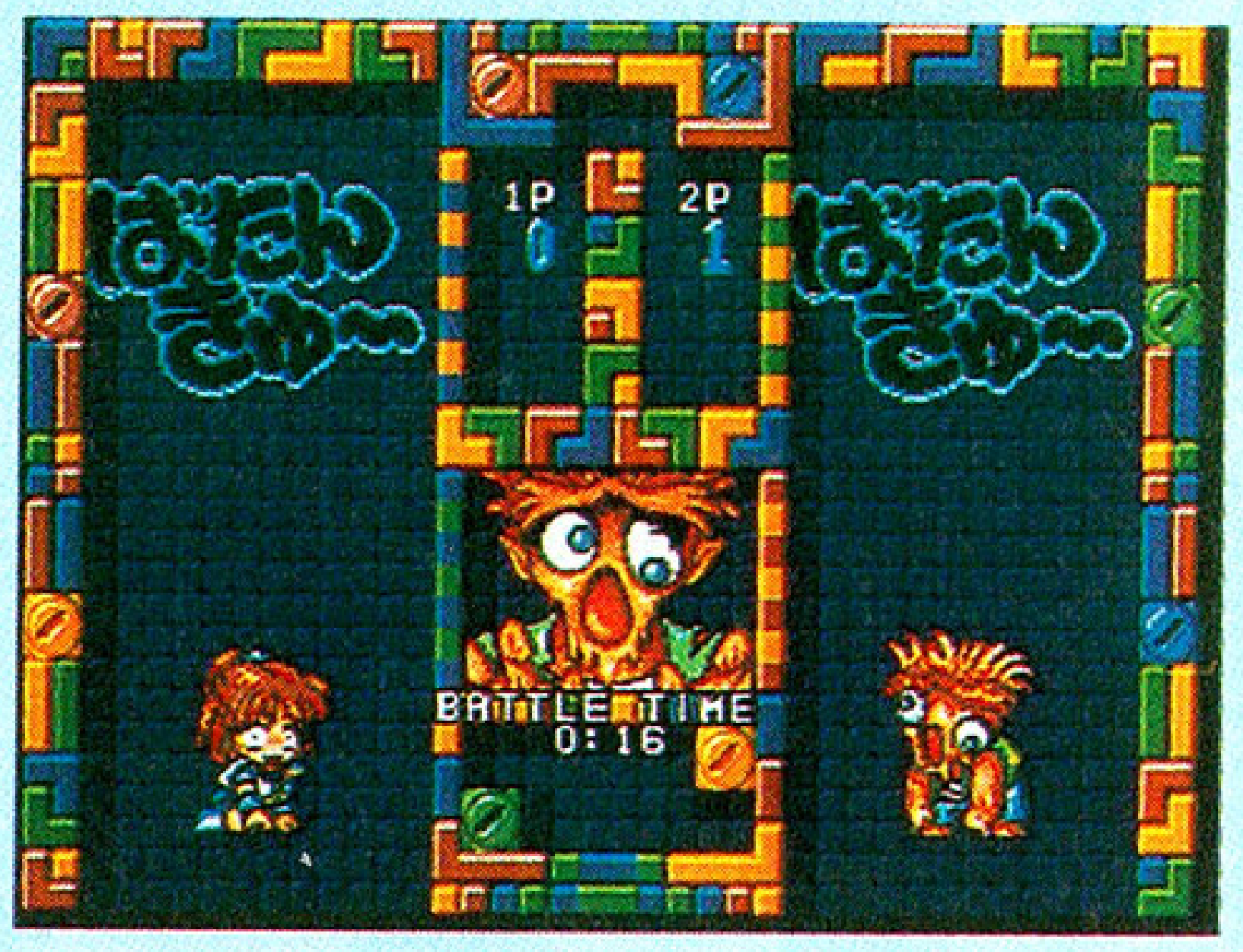
密かに主人公の座を狙っていると思われるぷよ＆カーバンクルの動作にも磨きがかかった。ここで紹介しているものはほんの一部。たまにはゲームのことを忘れて眺めてみては。



同時に積みあがると…

前作ではぷよが同時に積みあがるとなぜか２Ｐ側の勝利という結果になった。しかし、こんな理不尽な負け方は納得いかないという声が届いたのか、引き分け制が導入された。

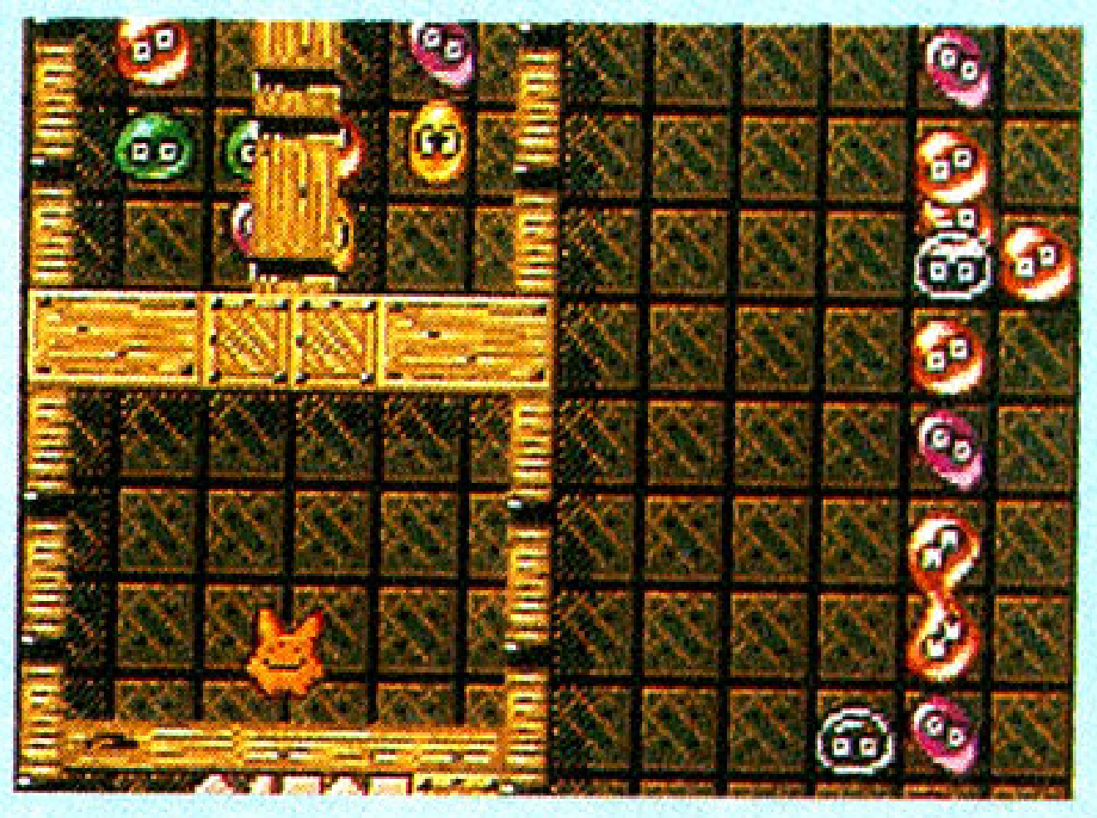

勝者はどっちだ？

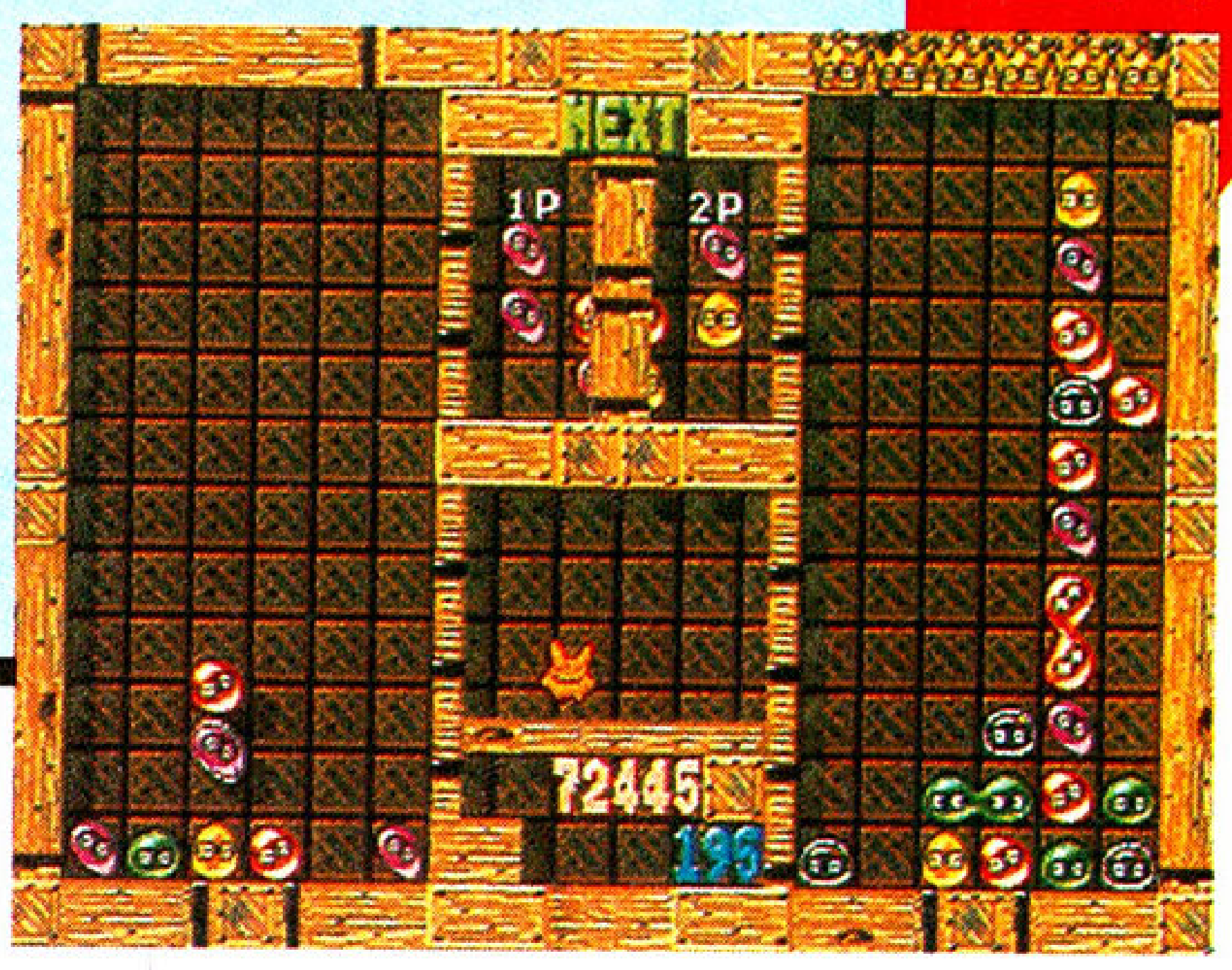


両者ともばたんきゅ～。もう１度勝負して、決着をつけよう

ぷよ永久回転

ぷよの落下スピードが遅いときに可能な技がコレ。なんとぷよが永久に落ちてこないのだ。しかもやりかたは簡単。タテ１列分のせまいスペースでボタンを連打するだけでＯＫ。ただ、『通』ではおじゃまぷよが相殺されるので、実戦では役に立たない。連射パッドのボタンを固定して連鎖の練習にでも使ってみよう。ちなみにCPU戦ではレベル１のみ可能。


おりゃ～と気合を入れて連打開始



げげっ、まだ回っているよ！

徹底攻略

基本的な連鎖から大連鎖までまとめて解説

連鎖の仕組みが分からないと嘆く初心者や、5連鎖までは楽勝なのになぜか対戦で勝てないという人は必読。そんな悩みも一気に解決。

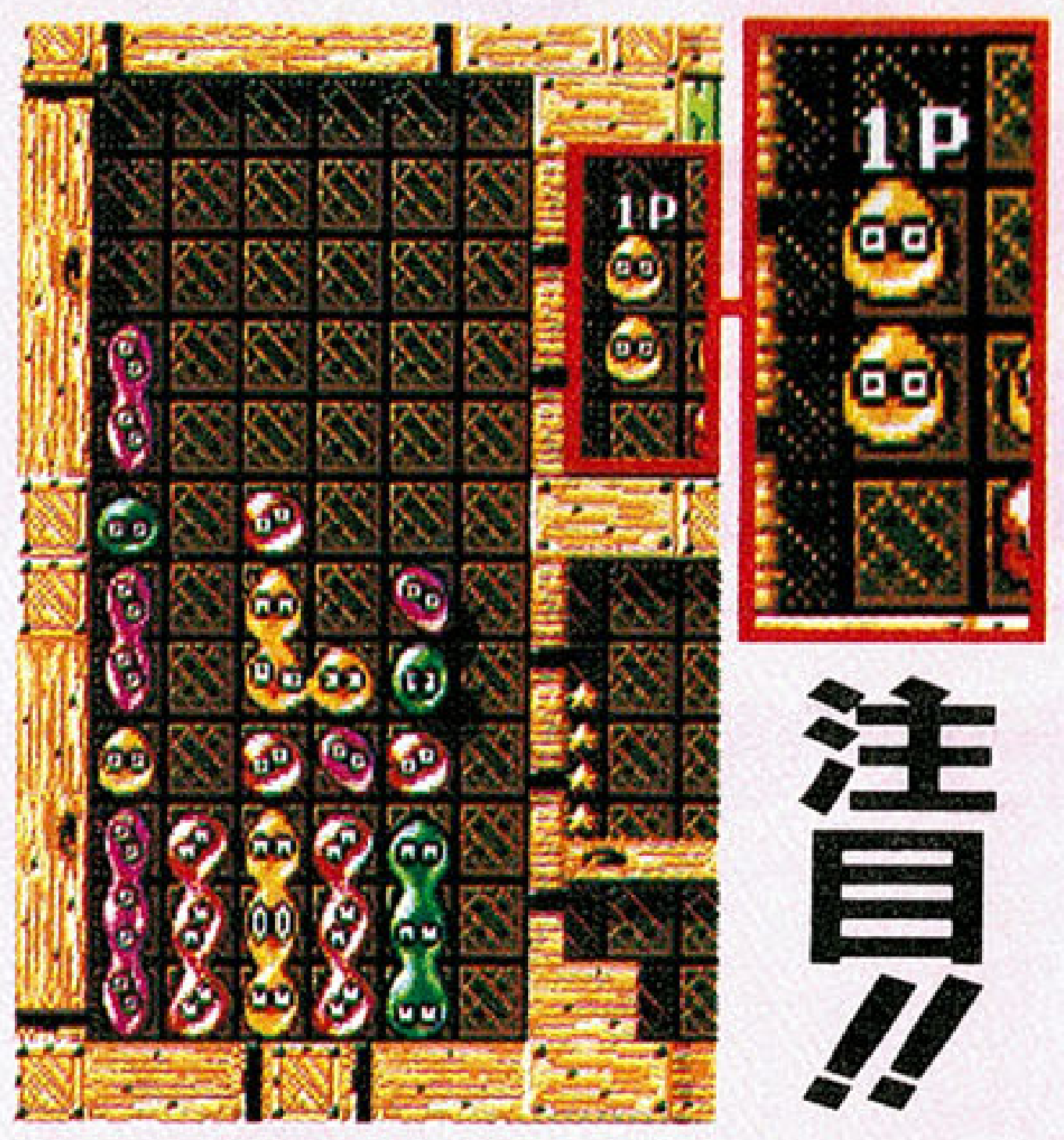
メガドライブ ROM				
	発売予定日	発売中	ジャンル	パズル
	メーカー名	コンパイル	継続機能	コンティニュー
	予定価格	6800円（税別）	その他の機能	2人同時プレイ可
	容　　量	16Mbit	現在の開発状況	100%

対戦で勝つためのテクニック5ヵ条を伝授

基本的なルールは前作から継承されているものの、『通』になって細かい点がいろいろと変更された。これらの変更点自体はどれもさ細なものに思えるが、対戦で勝利するためには欠かせないものばかり。特に下に紹介している5つのテクニックは重要。しっかりと頭にたたき込んで、実戦で使えるように練習しておこう。

第1条　NEXTぷよに注目

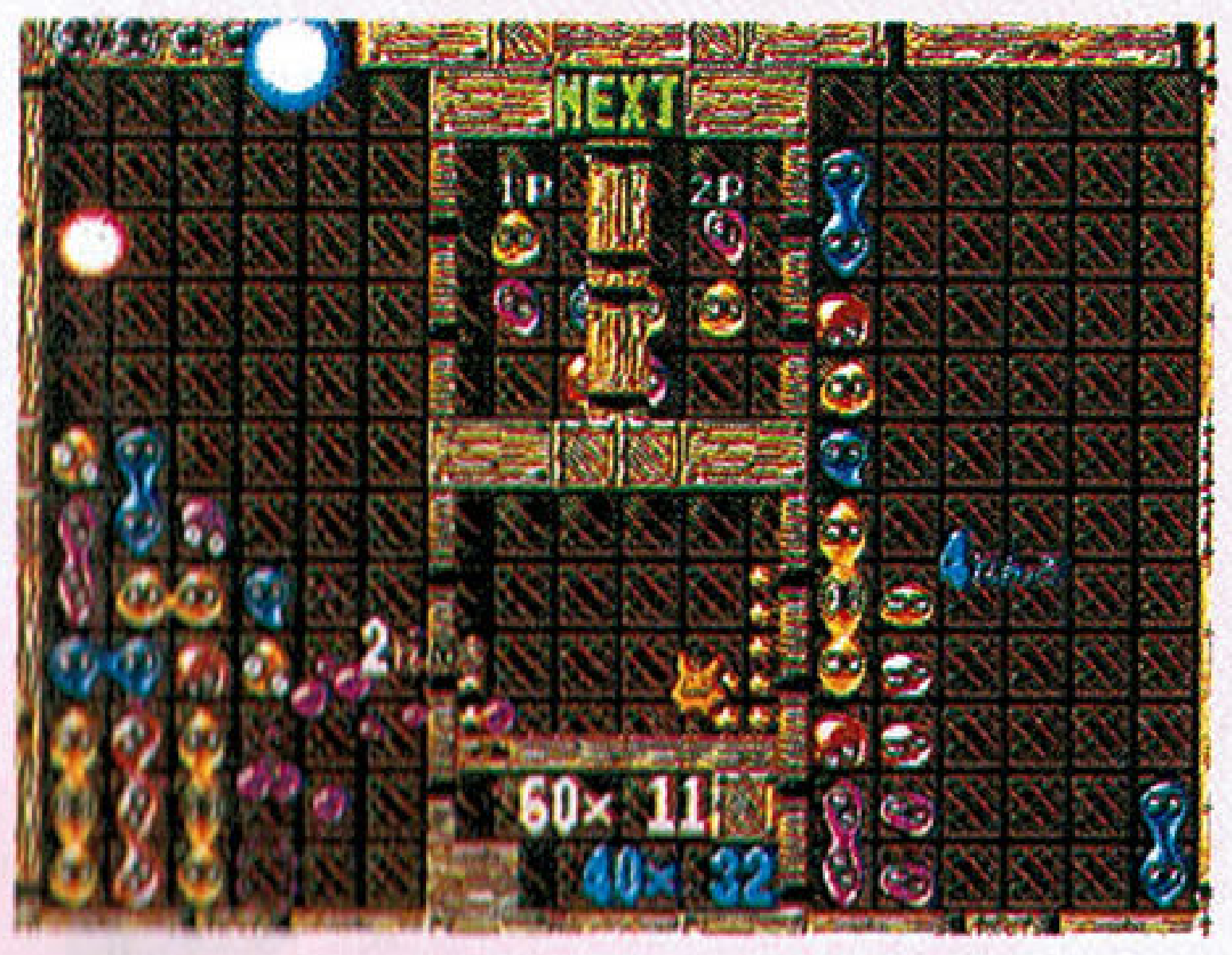
『通』では、NEXTぷよに2つ先のぷよまで現れるようになった。ぷよをどのように積んでいくかは、当然NEXTぷよを見て決定するのだが、2つ先のぷよまで把握するのは意外と難しい。2つ先のぷよを考慮して、連鎖を作れるようになることが重要課題。



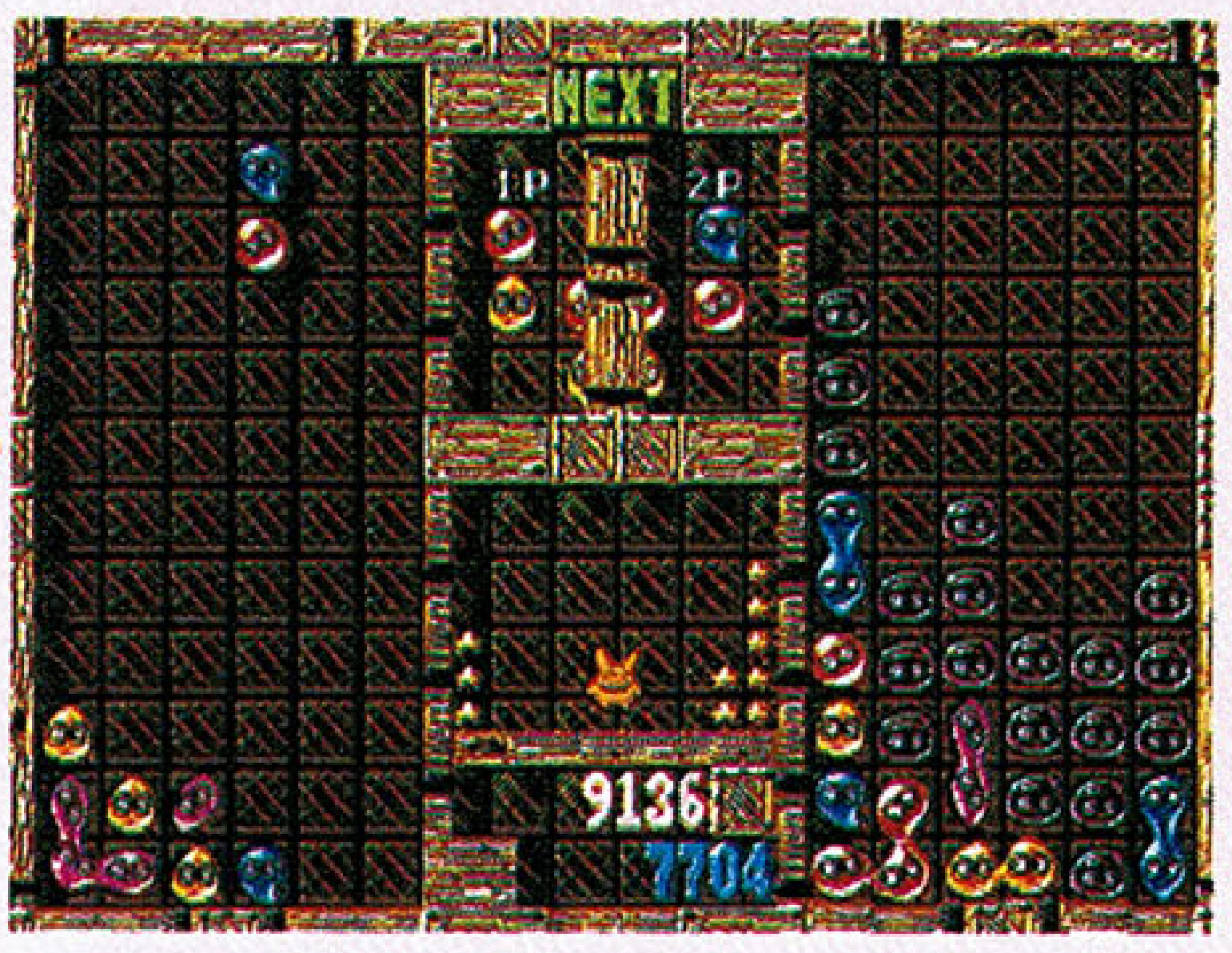
⇨右端に少しだけ見えているぞ

第2条　同時消しより連鎖

相手に送り込めるおじゃまぷよ数は、得点によって決まる。高得点を得るためには同時消しより連鎖の方が効率的。5連鎖目を同時消しした場合と、6連鎖を作った場合では、かなりの差が出てくる。連鎖の仕組み理解して、独自の連鎖テクニックを編み出そう。



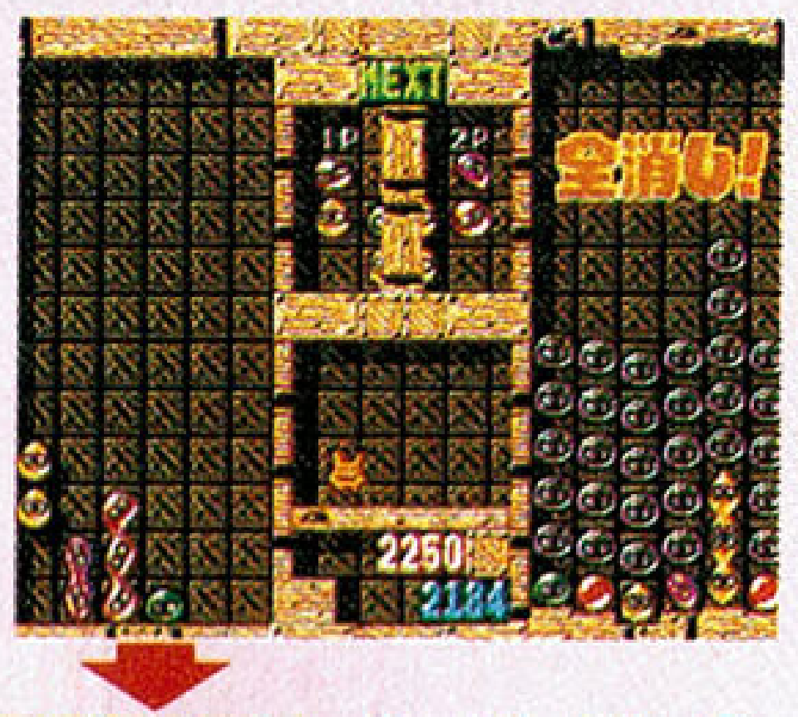
⇧ⅠP側が6連鎖、2P側が5連鎖同時消しを作動させた



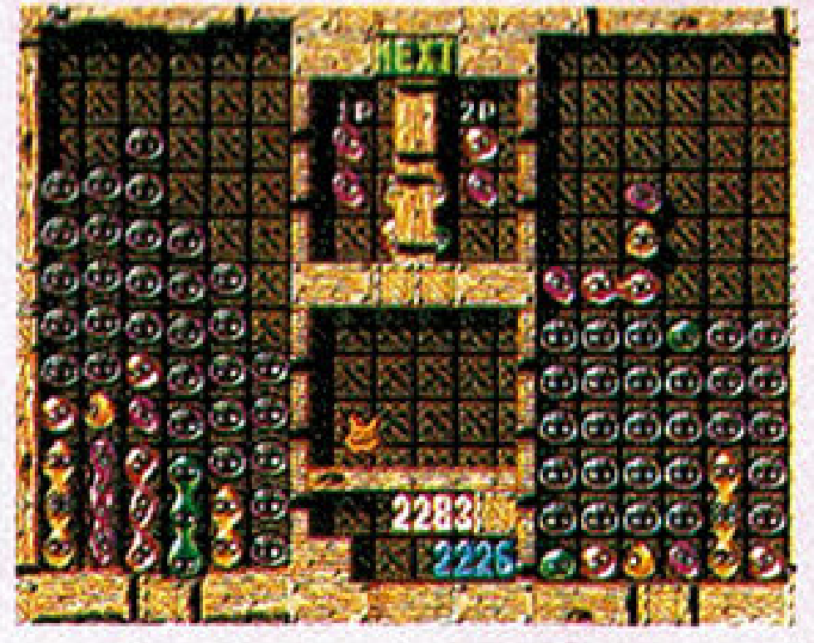
⇧結果はこのとおり。やはり連鎖が多い方が有利なのだ

第3条　全消しを狙え

全消しが最も起こりやすいのが試合開始直後。同じ色同士くっついたぷよが連続で出現した場合だ。全消ししたあと、1連鎖すると5段分のおじゃまぷよを送り込めるのだ。2人同時に全消しをした場合、すぐに1連鎖するのではなく、相手のぷよの積みぐあいを見て、連鎖するタイミングをうかがおう。



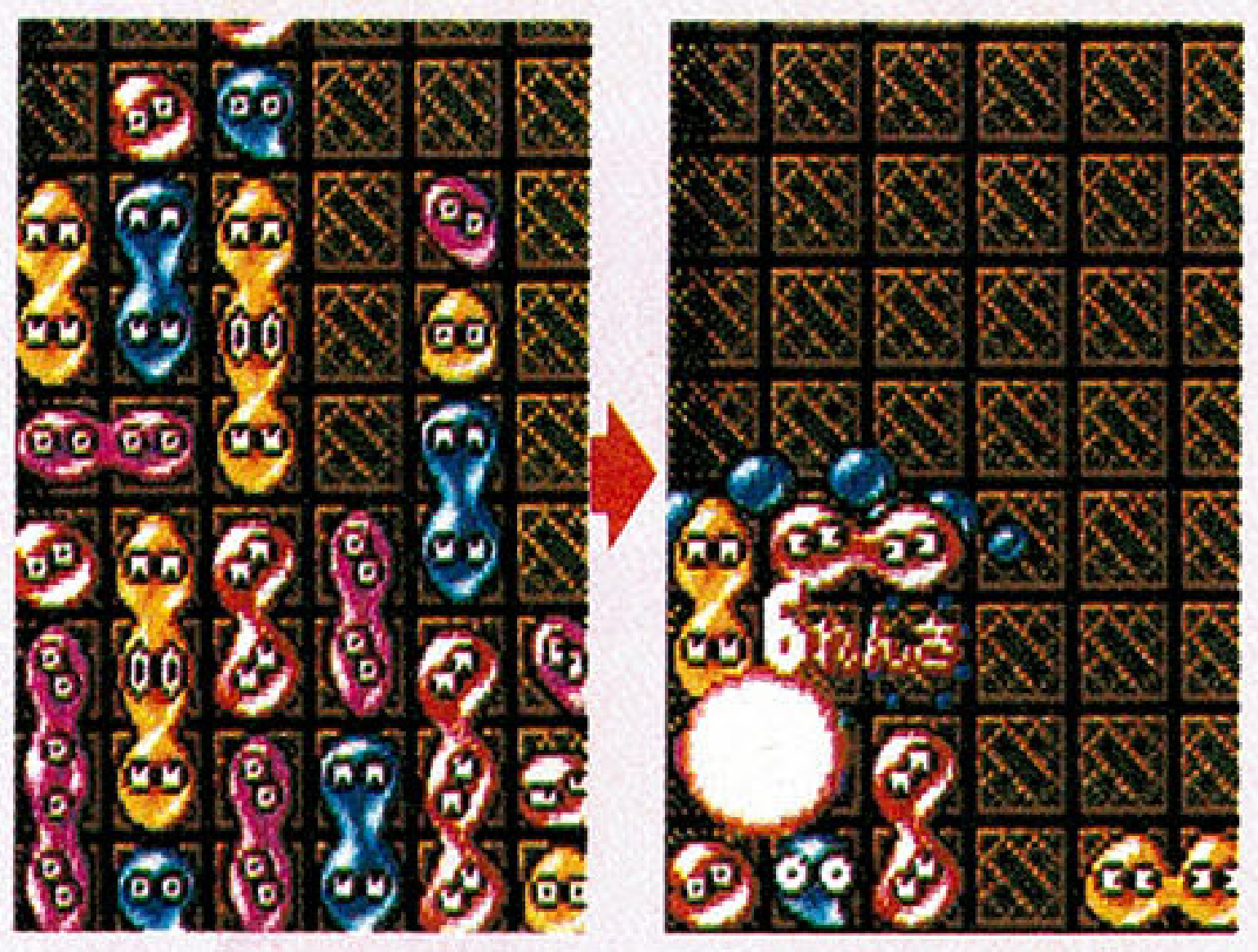
⇨ⅠP側が先におじゃまぷよを送り込んで有利に見えるが…



⇦2P側が反撃開始。相手の仕掛けを潰した分、多少有利に

第4条　左3列を有効に使おう

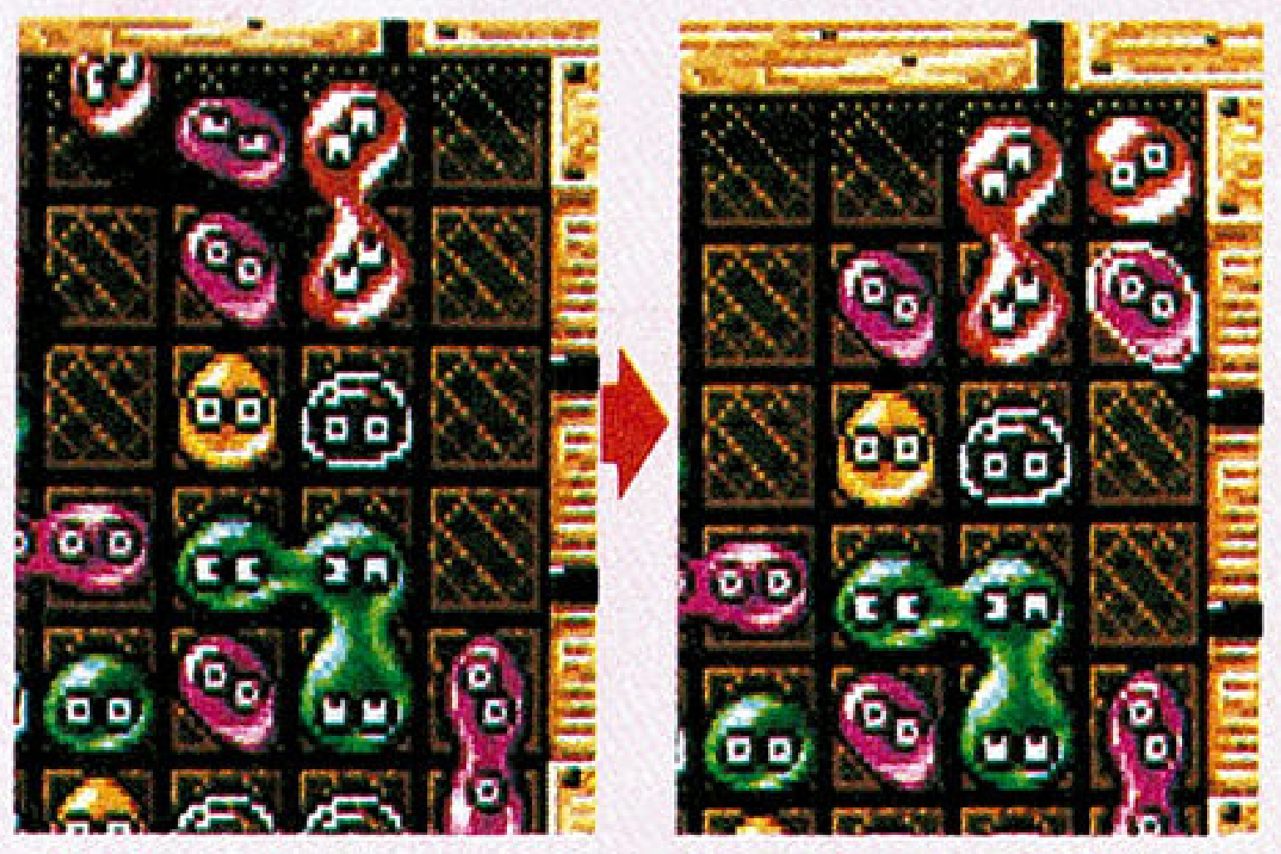
対人戦で勝つためには、高連鎖を作ることが一番だ。5連鎖までの連鎖は比較的簡単だが、6連鎖以上になると、多少複雑になる。しかし6～8連鎖ぐらいなら、端3列を有効に使うことで作ることも可能。6連鎖以上の作り方は後のページで詳しく紹介する。



⇧左3列に積み上がったぷよが、次々と消えていき、高連鎖完成

第5条　壁を乗り越えろ!

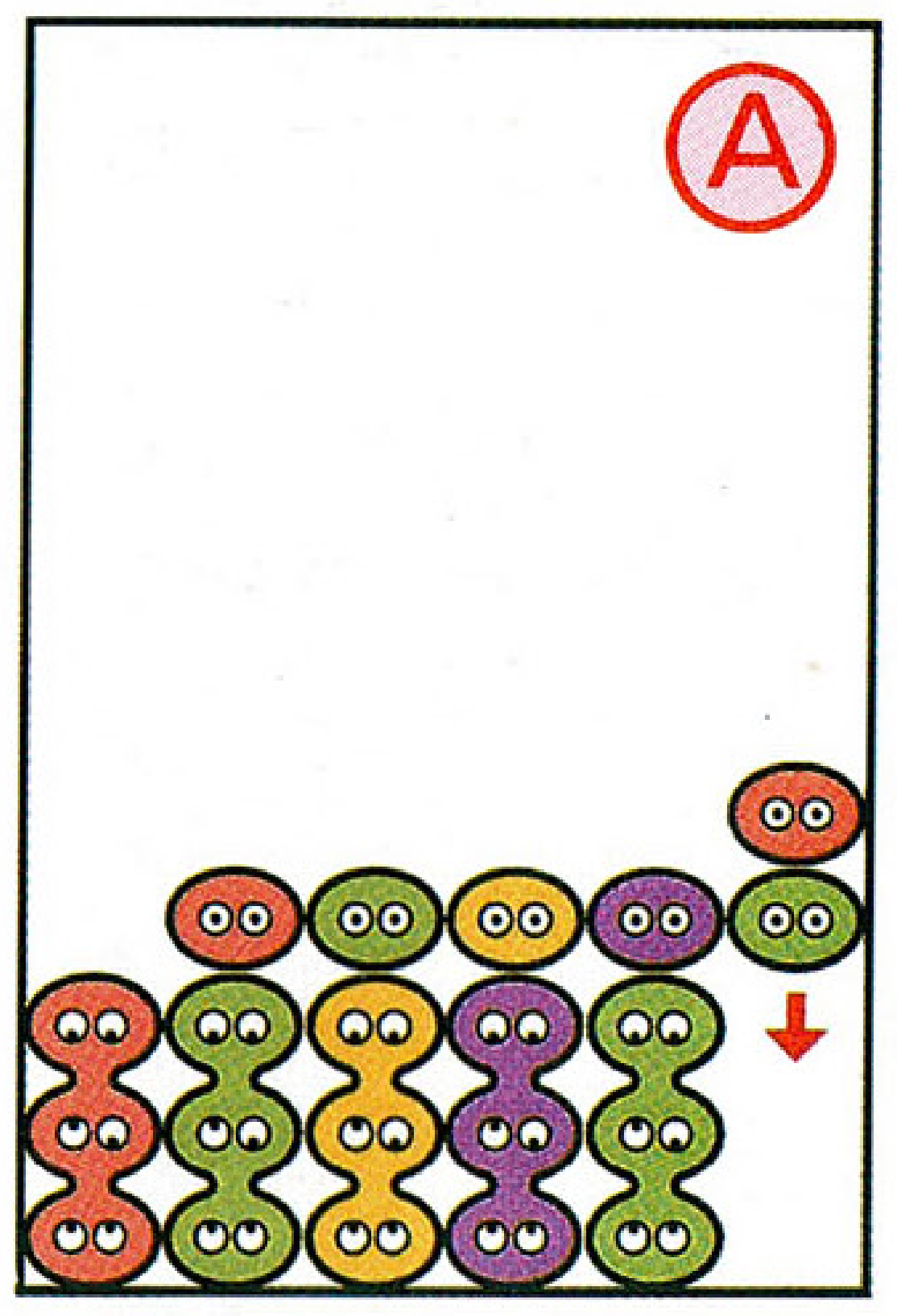
持久戦になった場合、ぷよが最上部まで積み上がってしまうときがある。そういうときでもあきらめるのは早い。ぷよ1段分の高さなら、乗り越えることが可能なのだ。右のぷよを乗り越えたいときは、右方向+左回転でOK。



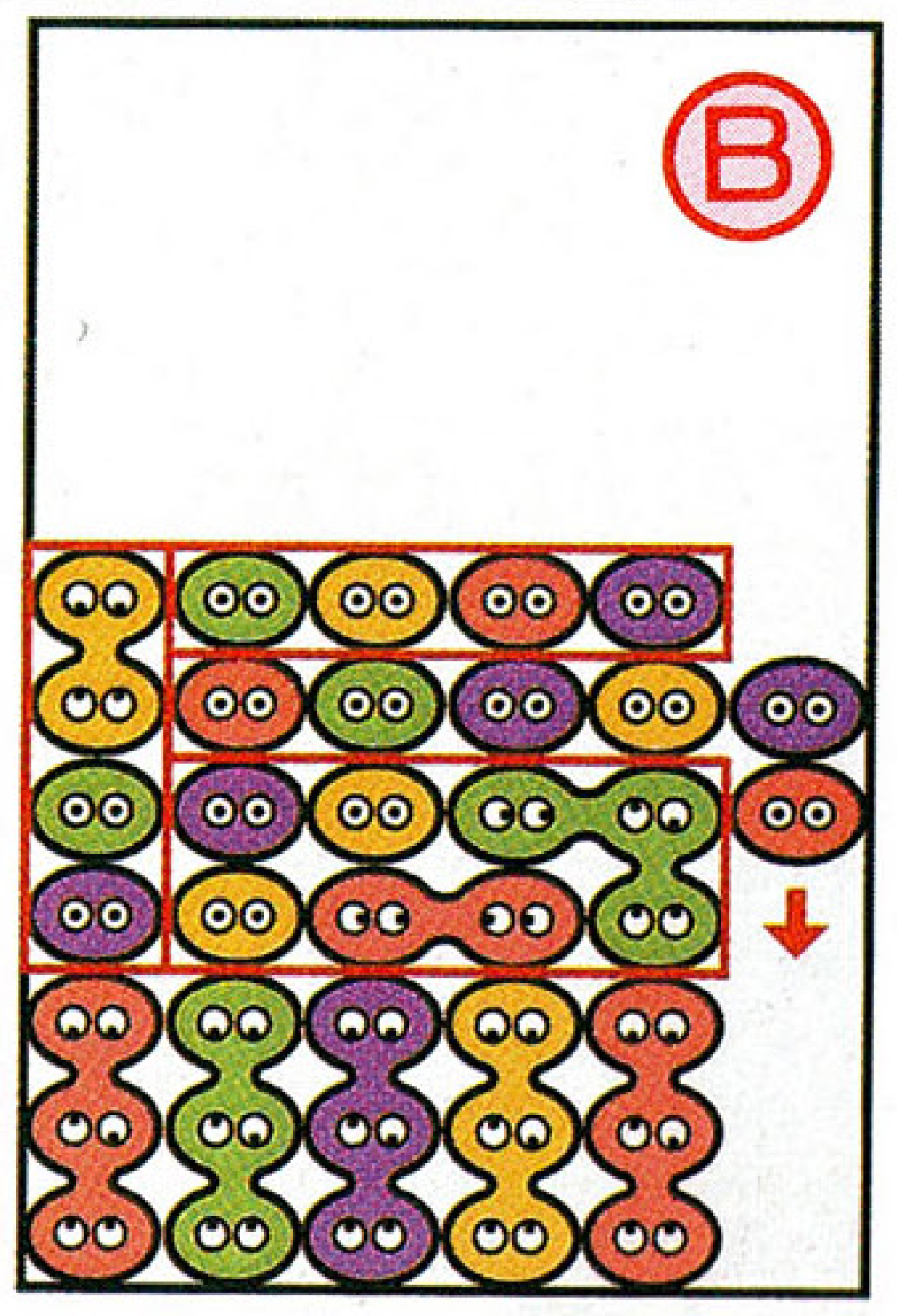
⇧壁になっている赤ぷよを乗り越えた。これで右端にぷよを積める

初級編 階段積みをマスターすることが勝利への第一歩

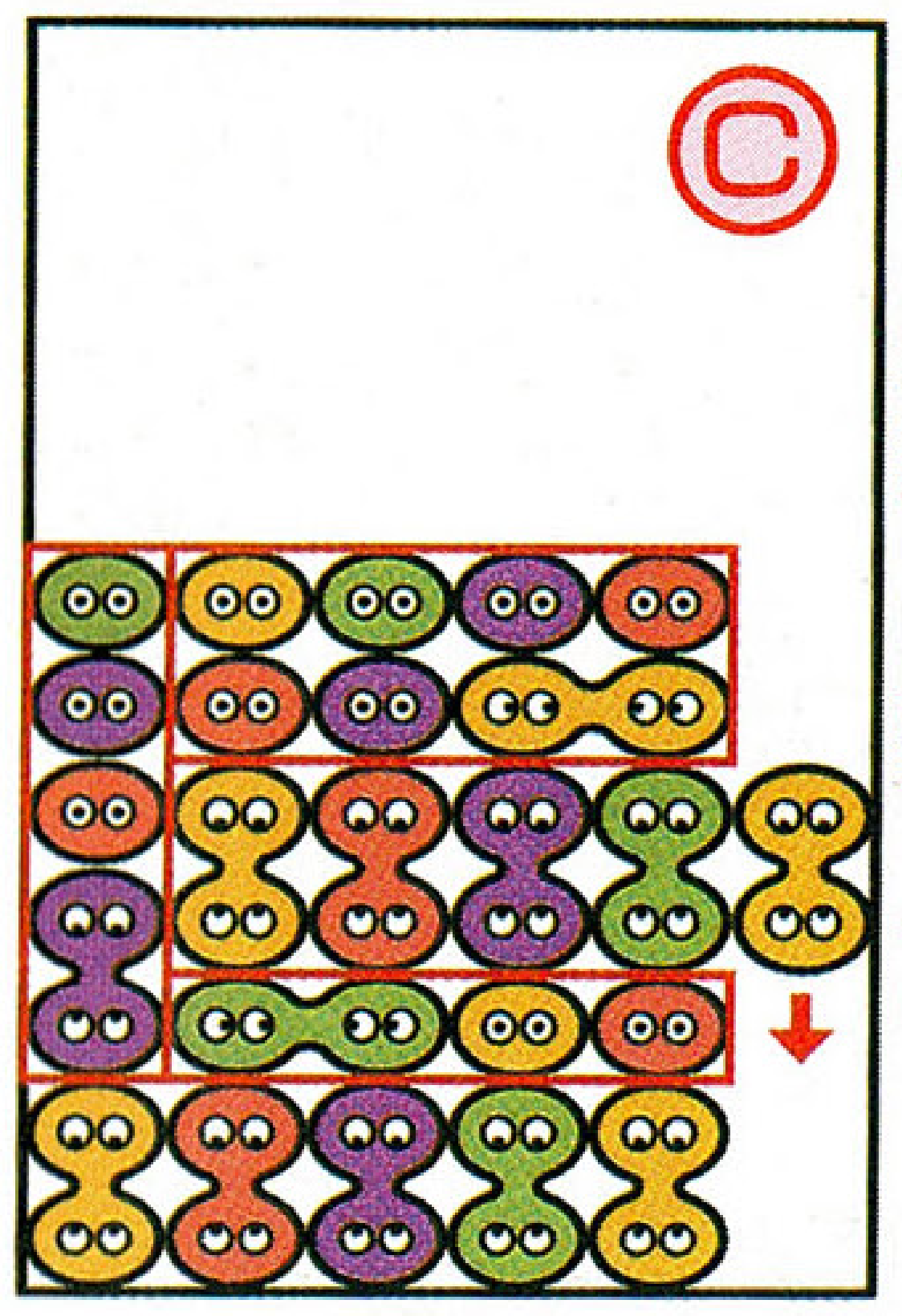
連鎖が完成するまでのスピードが最も速いのが階段積みと呼ばれる積み方だ。Aがその理想パターン。しかし実際、Aのように都合よくぷよが落ちてくることはまずない。そこで不要なぷよをどこに置くかが重要になる。B、Cは不要なぷよを連鎖に影響のない場所に置いた例。これを参考にして、まずは5連鎖の作り方を覚えよう。



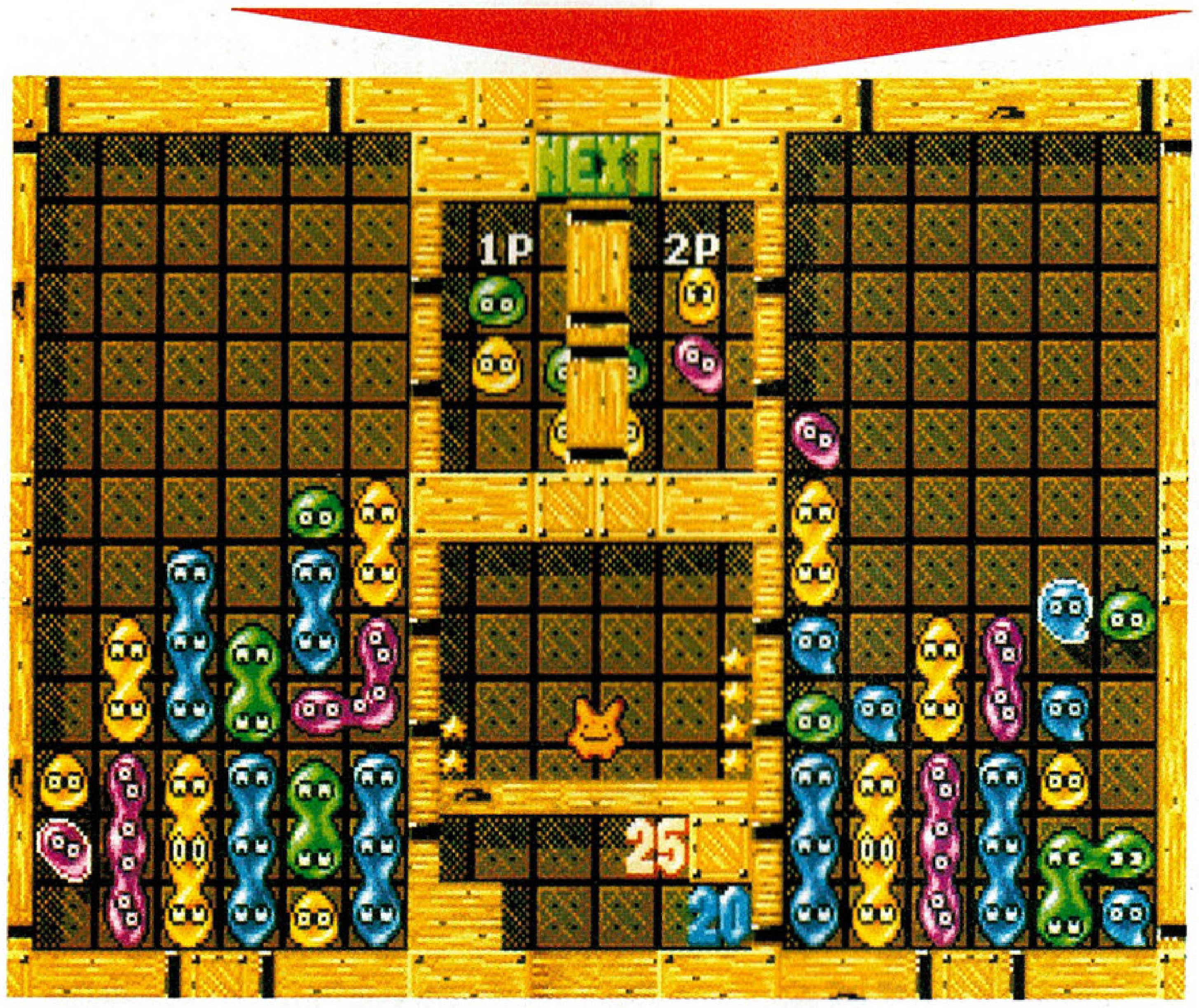
○階段状にぷよが積まれていることから階段積みと呼ばれる。一番右の緑ぷよを消すと、落ちてきたぷよがさらに4つつながり次々と消える



○赤線で囲まれているぷよは、すべて不要なぷよ。この位置に積んだぷよは連鎖には影響しない。右端の赤ぷよが4つつながると5連鎖が完成



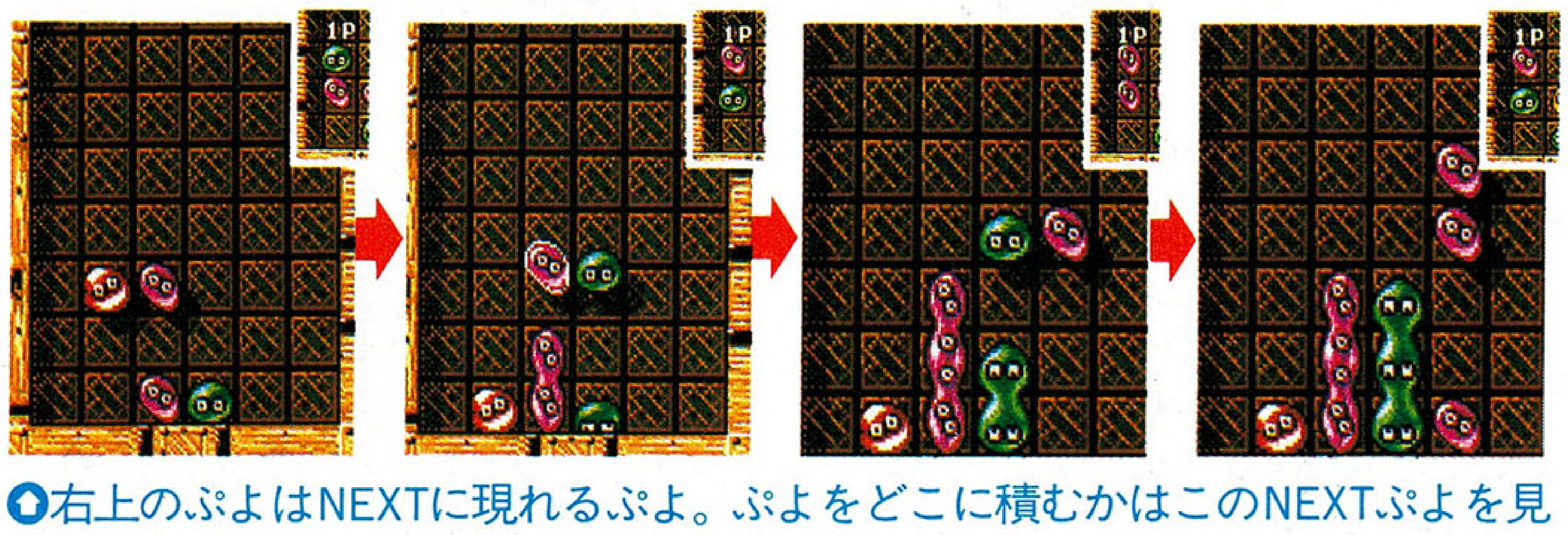
○縦に2つしかぷよを積まなかった場合。当然、縦には3つ積んだ方が好ましい。Bと同じく赤線で囲まれたぷよは連鎖には影響しない



○1P側、2P側共に5連鎖の仕掛けが完成。あとは連鎖を作動させればよい。落ちてくるぷよの種類がよければ、理想パターンに近い形になるが、実際に5連鎖を作るとこういった感じになることが多い

同色ぷよを縦に並べよう

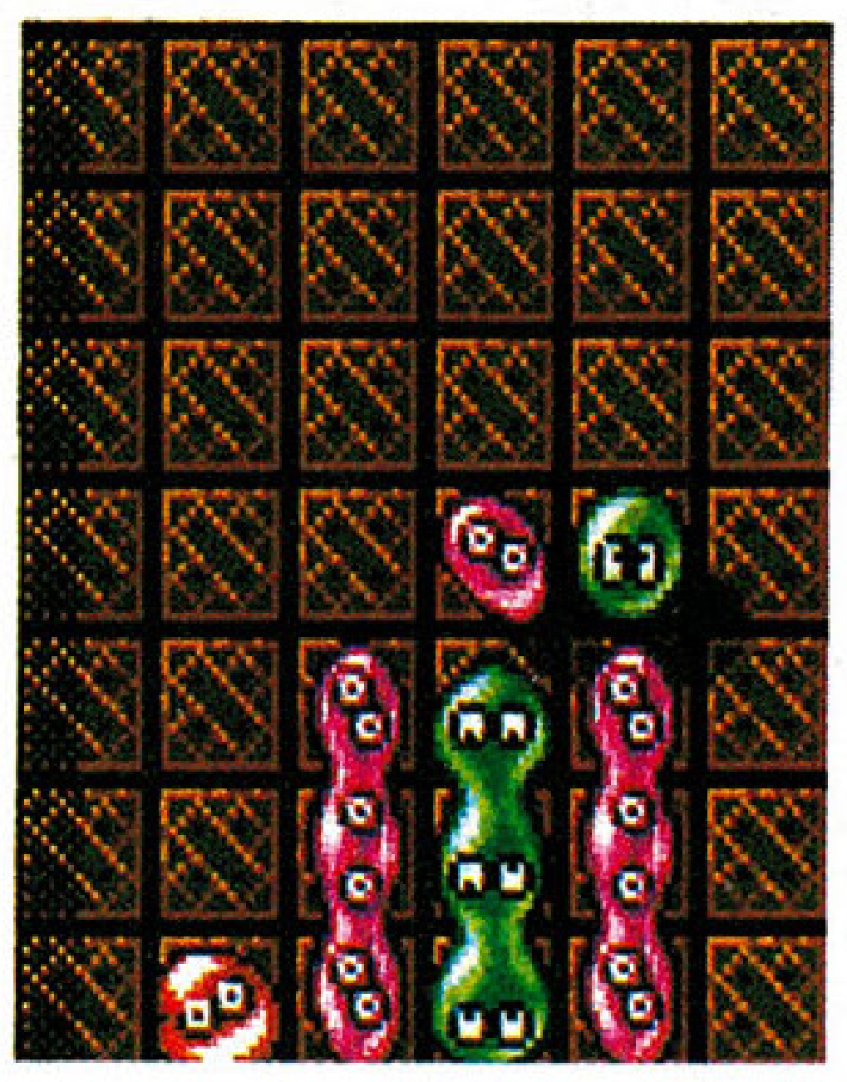
階段積みを作るためには、まず同色のぷよを縦に3つ並べることから始まる。落ちてくるぷよの種類によっては、縦に3つ並べられないこともあるが、その場合は2つだけでも縦に積むこと。このとき、右端、左端のどちらかにはできるだけぷよを積まないようにする。両側が埋まってしまうと連鎖が作動できなくなるからだ。



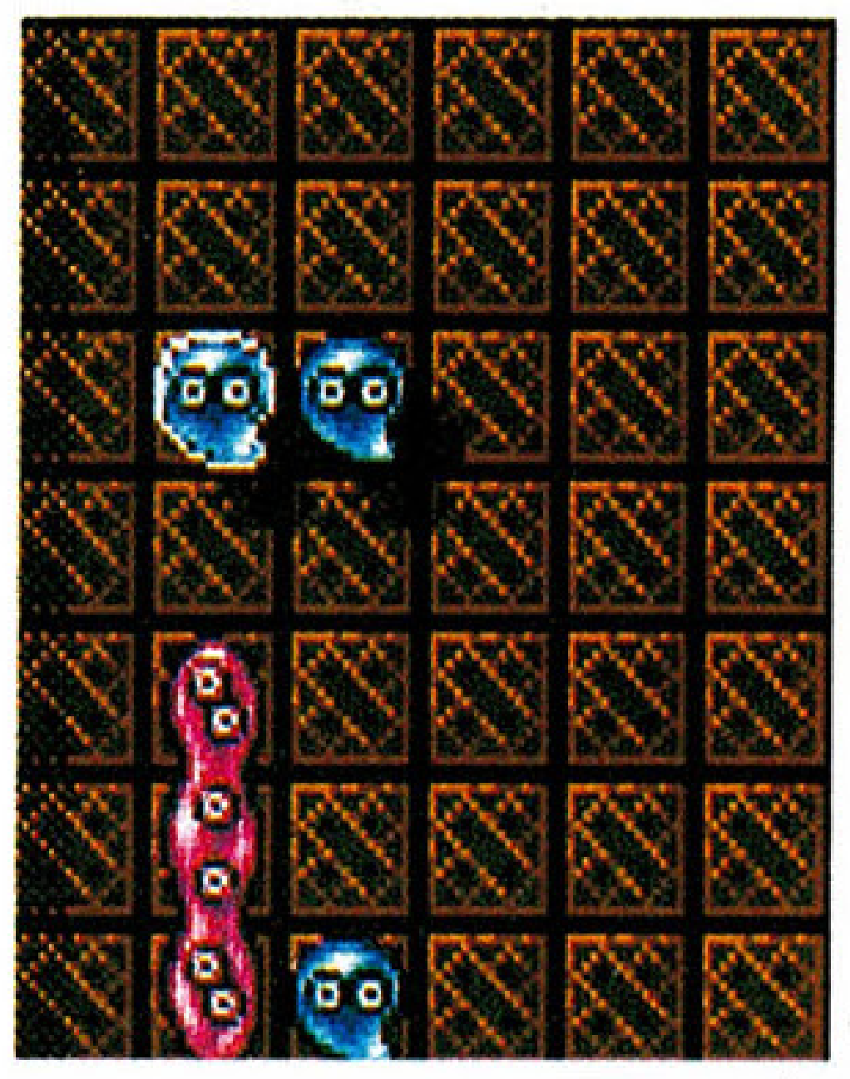
○右上のぷよはNEXTに現れるぷよ。ぷよをどこに積むかはこのNEXTぷよを見て決定する。まずは同色ぷよを縦に3つ積んでいくことが基本

連鎖の仕掛けを把握

同色のぷよを縦に3つ積み上げている間に、4つ目のぷよも仕込み始める。4つ目のぷよは、縦に3つ積んだ列の隣の列に置けばよい。左上に置くか右上に置くかは連鎖を作動させる方向によって決まる。連鎖を右側から作動させる場合は右上に、左から作動させる場合は左上にぷよを置いておけばOK。初心者は4つ目のぷよを置き忘れてしまったり、不要なぷよを積みすぎて、連鎖が続かないという状況に陥りやすい。不要なぷよをどこに置けばいいのか分からないときは、とりあえず連鎖に影響しない端に置けば安心。



○連鎖を右から作動させるから、右隣上に4つ目のぷよを仕込む。あとは左2列にぷよを積んで、5連鎖を作ろう

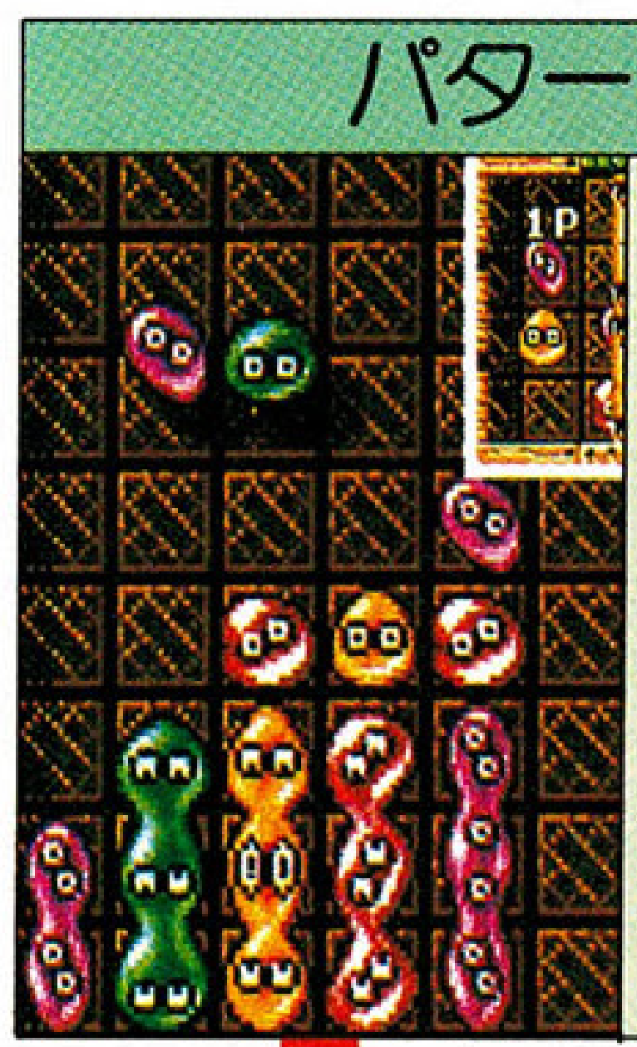


○水色ぷよに注目。ぷよが縦に3つ積み上がる前に、ぷよを仕込んでいる例。連鎖を作動させるのは、当然左側から

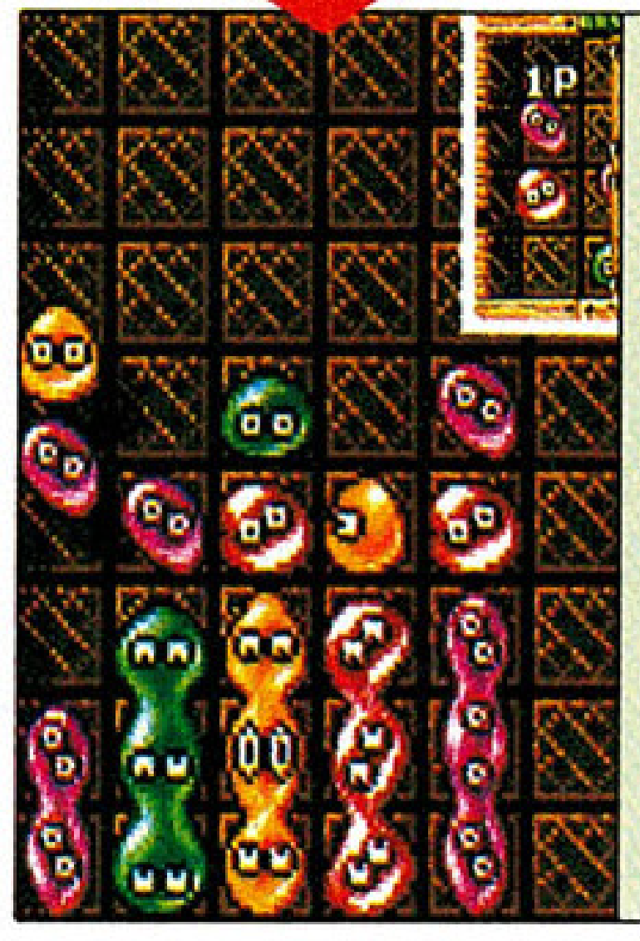
臨機応変にぷよを積んでいこう

連鎖を素早く作るには、できる限り不要なぷよが出ないように積んでいく必要がある。落下してくるぷよがランダムなので、ある程度不要なぷよが出てくるのは仕方ないが、適切な場所にぷよを積まなかったために、不要なぷよができてしまった場合は非常にもったいない。連鎖が完成するのが遅れてしまい、勝てる試合も勝てなくなってしまう。NEXTぷよに注目して、つねに最適な場所にぷよを積めるように練習あるのみ。ここでは簡単な例として、初心者が迷いやすい3つのパターンを紹介。

パターンその1

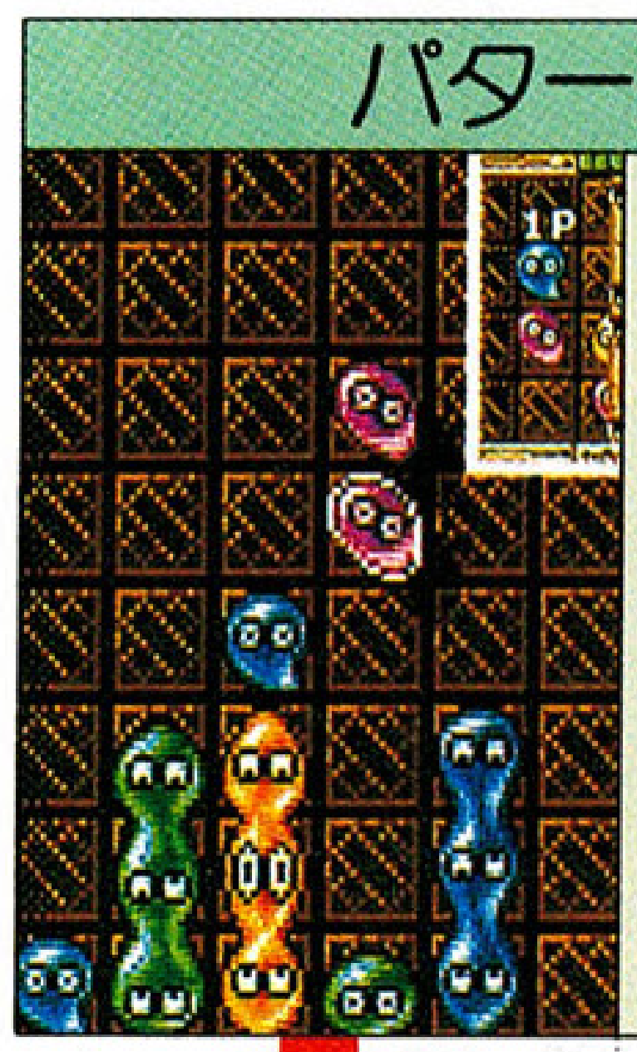


これで一気に緑ぷよと紫ぷよの仕掛けが完成。あとは左端に紫ぷよを置けば、5連鎖の準備は整う

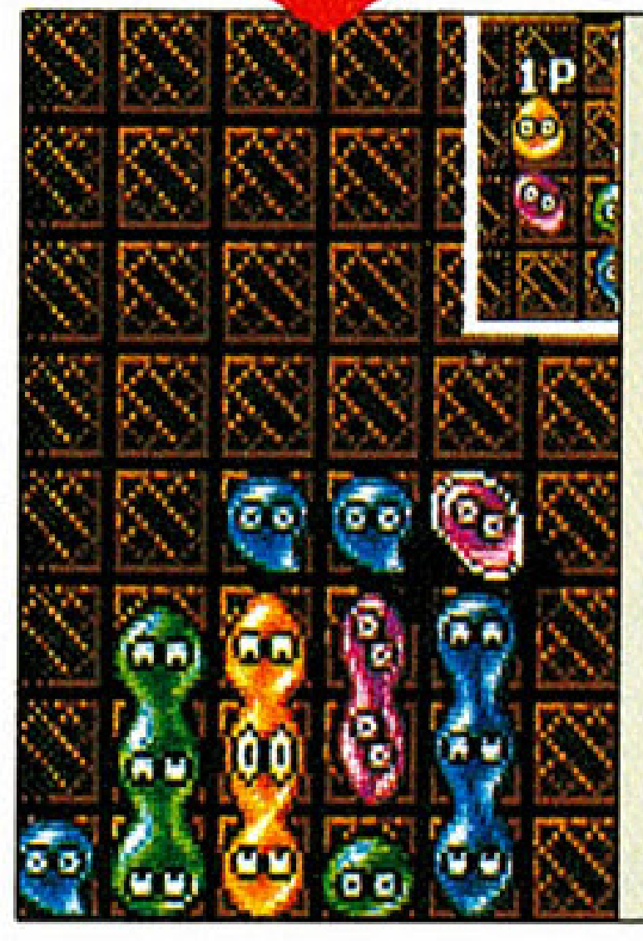


左端の紫ぷよが3つつながった。しかもNEXTには紫ぷよの姿が。5連鎖は完成したも同然だ

パターンその2

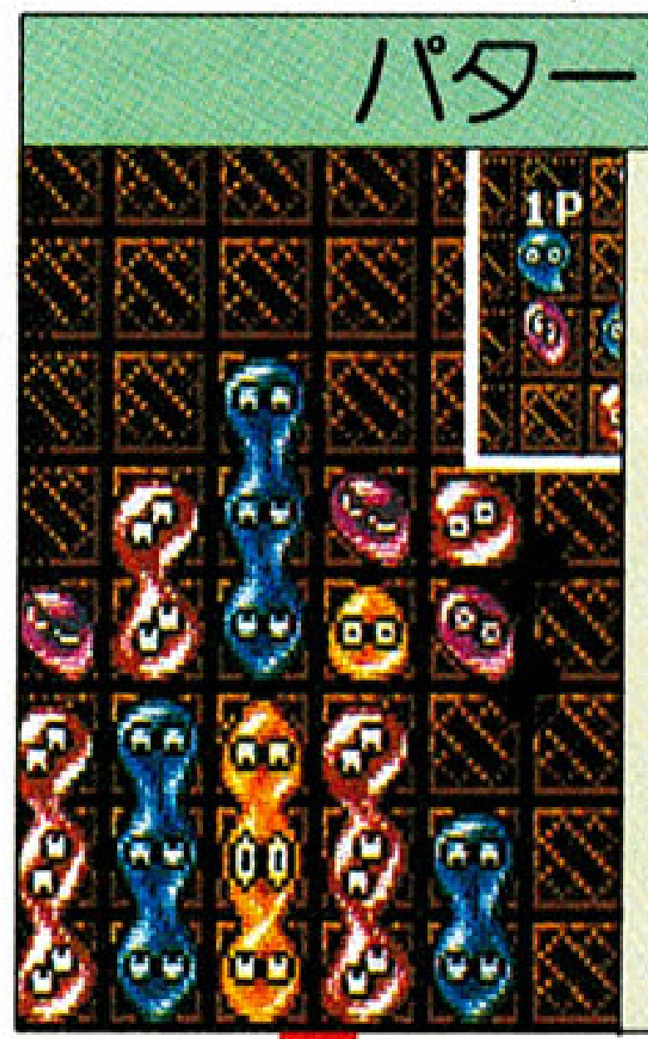


緑ぷよがなかなかこない。こういうときは思い切って、ほかの色のぷよを上に積んでしまおう

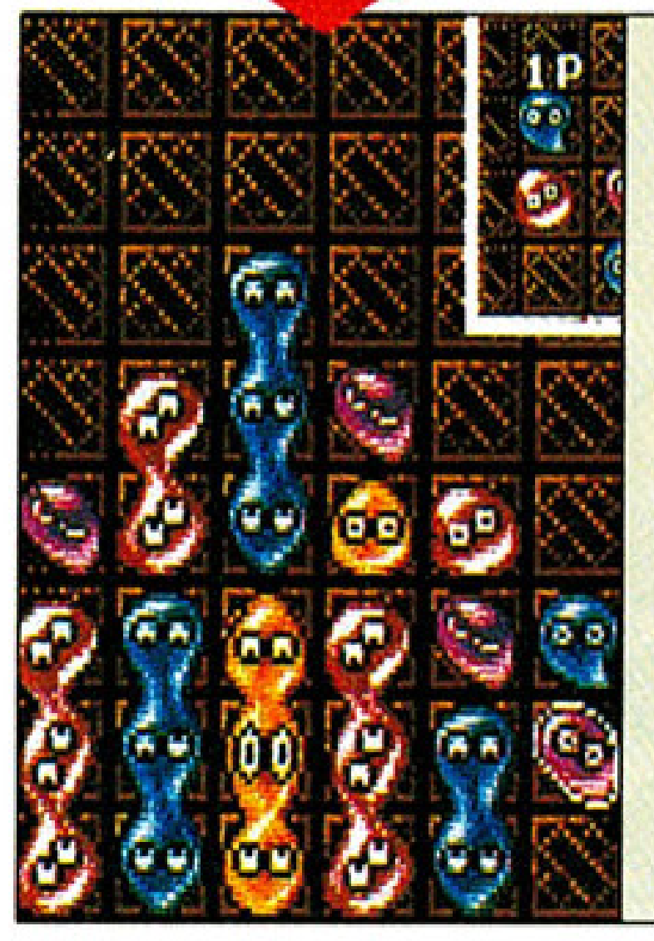


これで右から3列目の仕掛けももう一息。こない色をわざわざ待っているのは、時間の無駄なのだ

パターンその3



赤ぷよの仕掛けが完成しないことには連鎖が作動できない。紫ぷよは不要だが、赤ぷよを優先しよう



NEXTに出現していた水色ぷよを右端に積む。さらに次に落ちてくるのも水色ぷよ。これで完成。

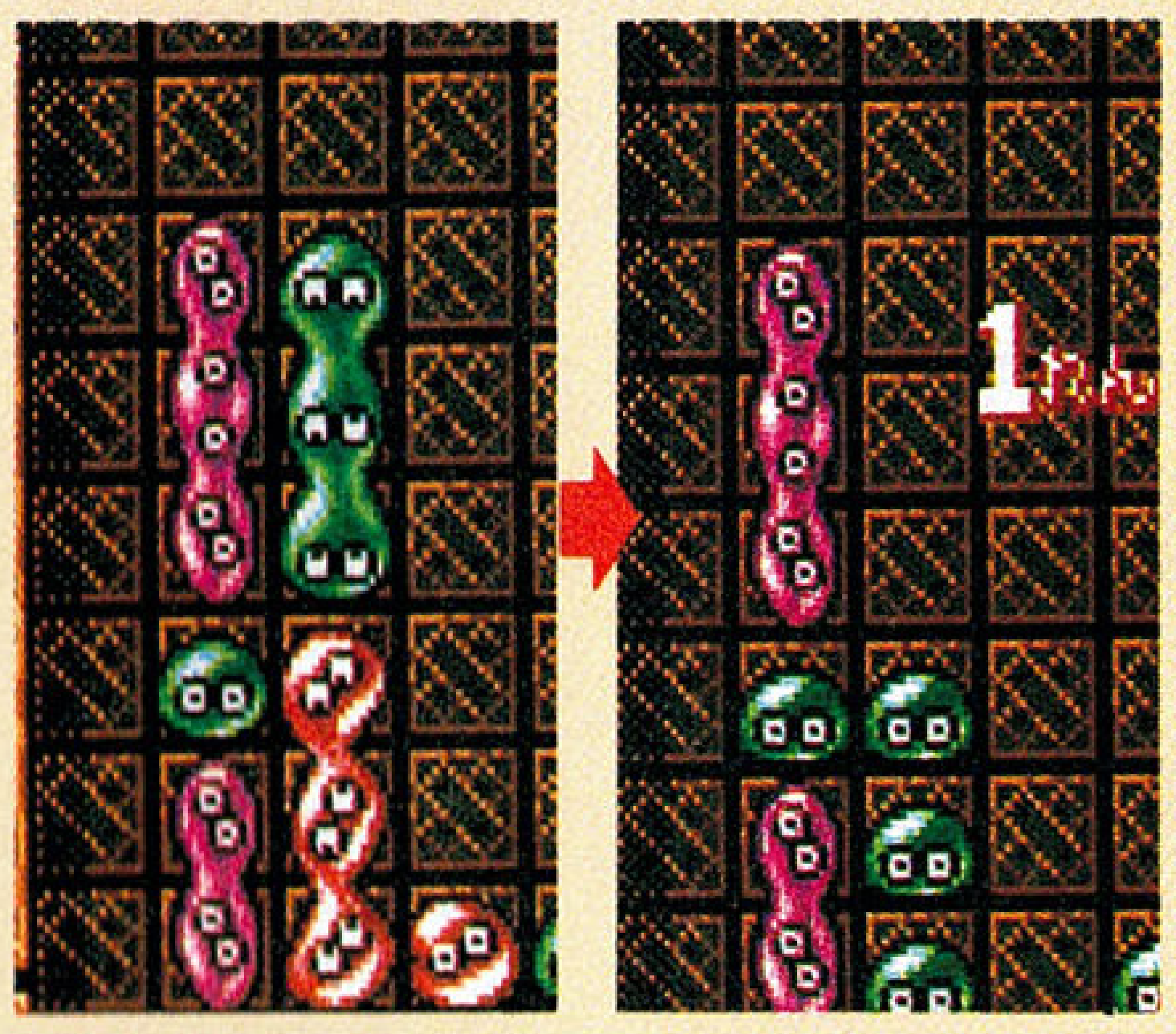
中級編 いかに素早く6連鎖を作るかが勝負の分かれ目

前作では先に5連鎖を作った方が勝てたので、6連鎖以上の連鎖は作る必要性がまったくなかった。それを覆したのが相殺システム。『通』では、5連鎖を作動している間に相手が6連鎖を完成させると、自分側に大量のおじゃまぷよが送り込まれてしまう。5連鎖を速攻で完成させているのに対戦でなかなか勝てないという人は、6連鎖にチャレンジしてみよう。

6連鎖を作るにもいろいろな積み方があるが、ここでは右で説明しているはさみ込み、折り返しと呼ばれる積み方と階段積みを組み合わせたパターンを紹介する。★マークでそれぞれのパターンの実用度と難易度を最高5段階で表しているので、参考にしてほしい。

はさみ込み

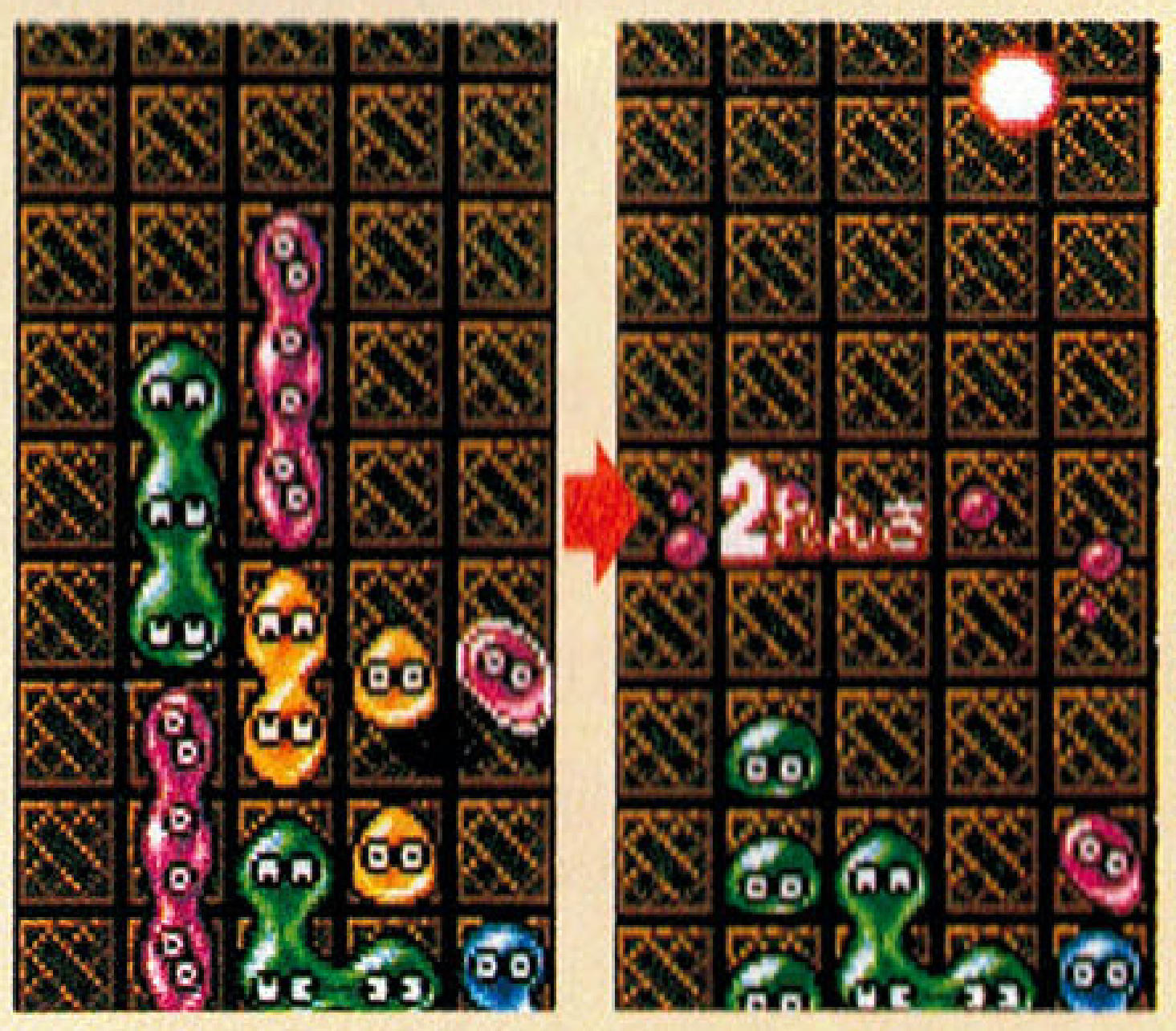
その名のとおり1つのぷよをはさみ込むように積む。同色のぷよが連続して出てきたときが狙い目



⬆紫ぷよにはさまれた緑ぷよを消すことで、紫ぷよがつながる

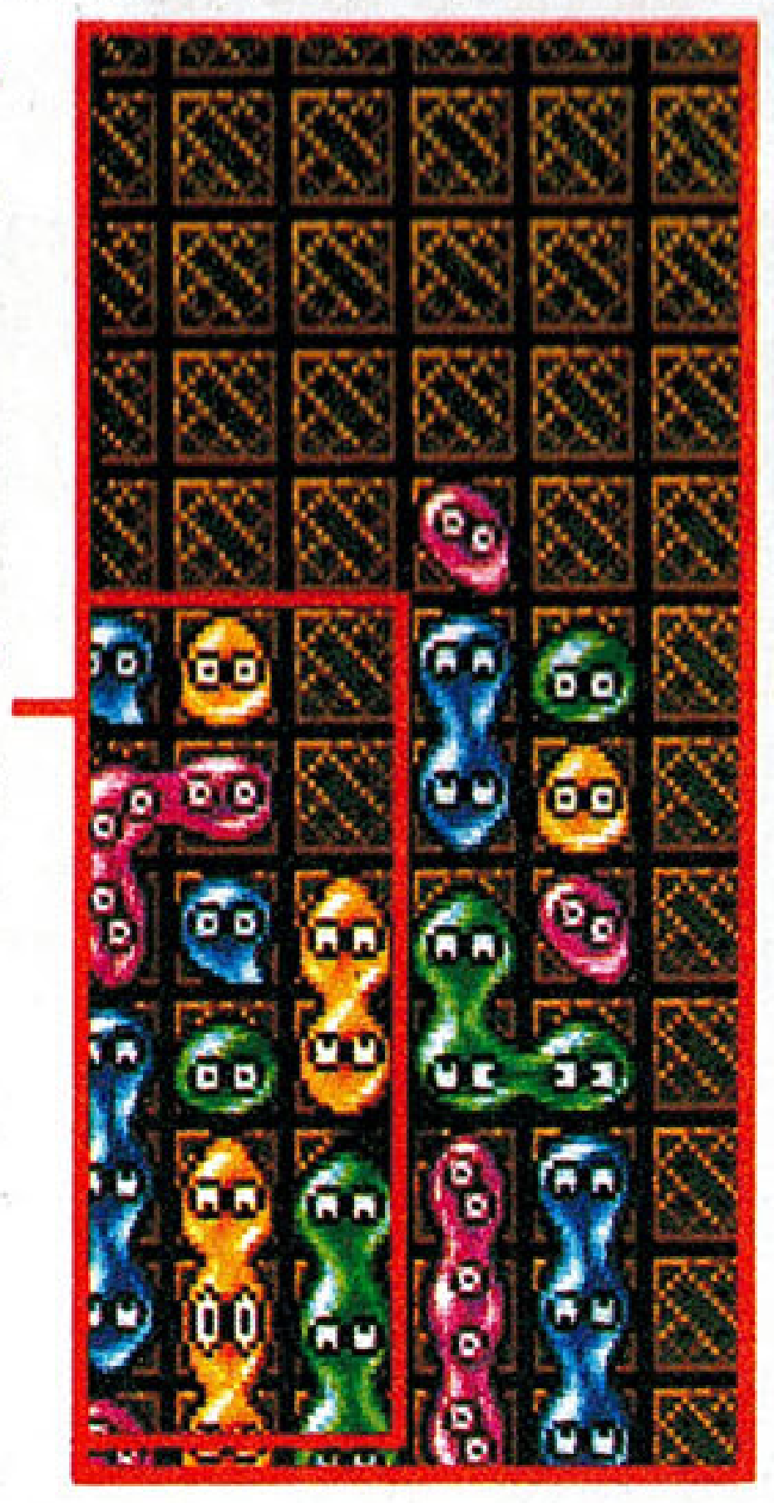
折り返し

階段積みが逆になったような消えかたをする。狙って作れるようになったら、もう立派な上級者だ



⬆紫ぷよの上に緑ぷよが積まれているところが重要なポイント

左3列がポイント

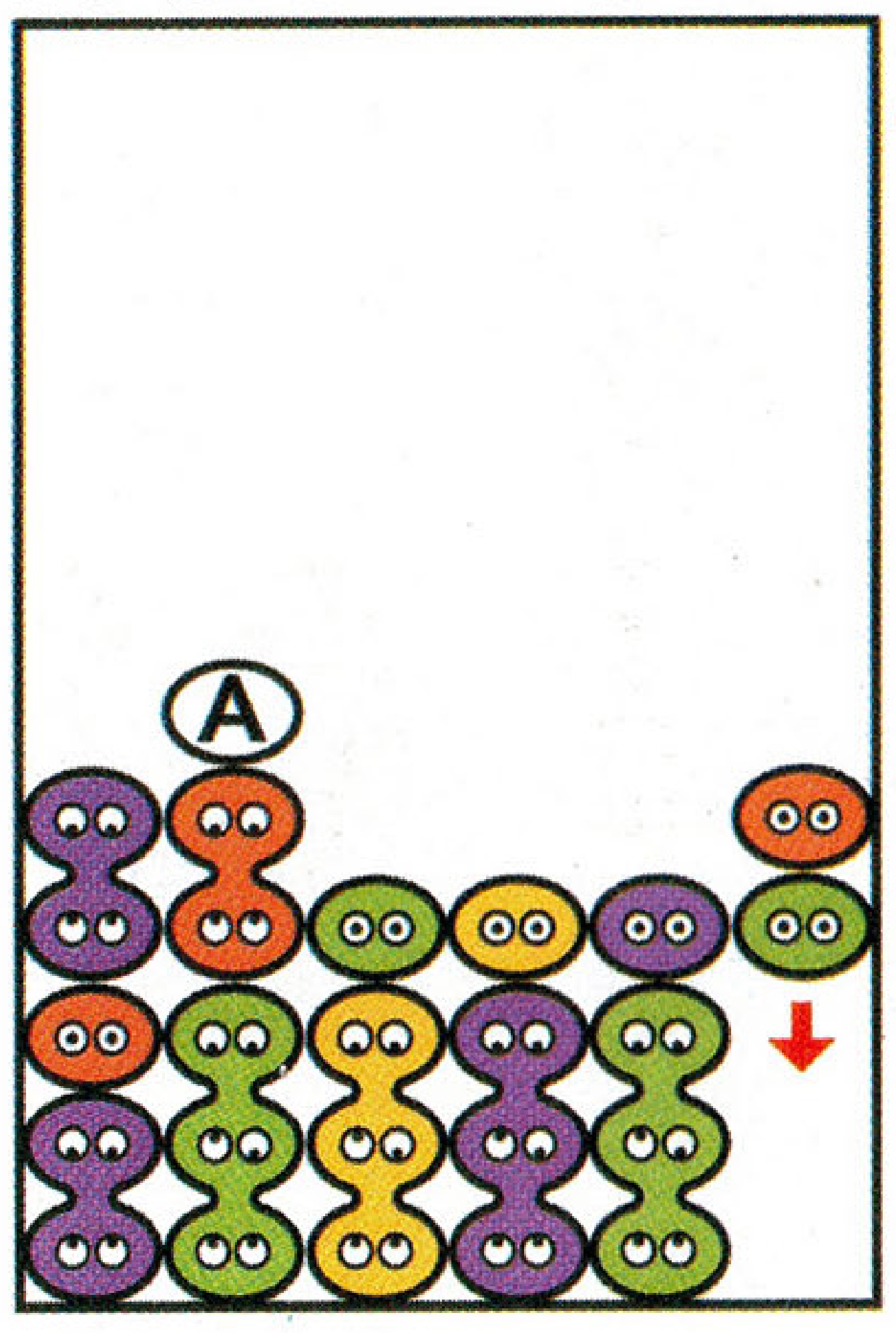


⬅端3列を有効に使って6～7連鎖を作る。極限まで利用すれば、8～9連鎖ぐらいまでは作ることができる

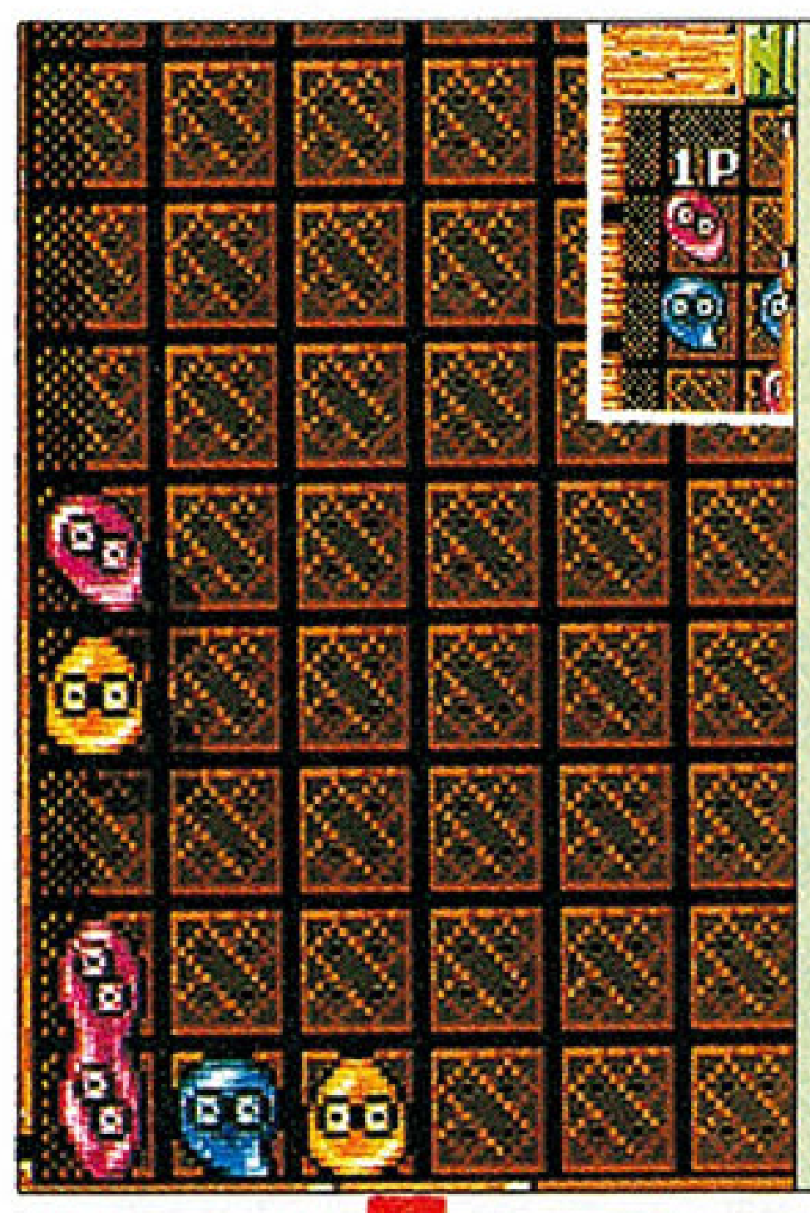
6連鎖 パターンその1

実用度 ★★
難易度 ★★

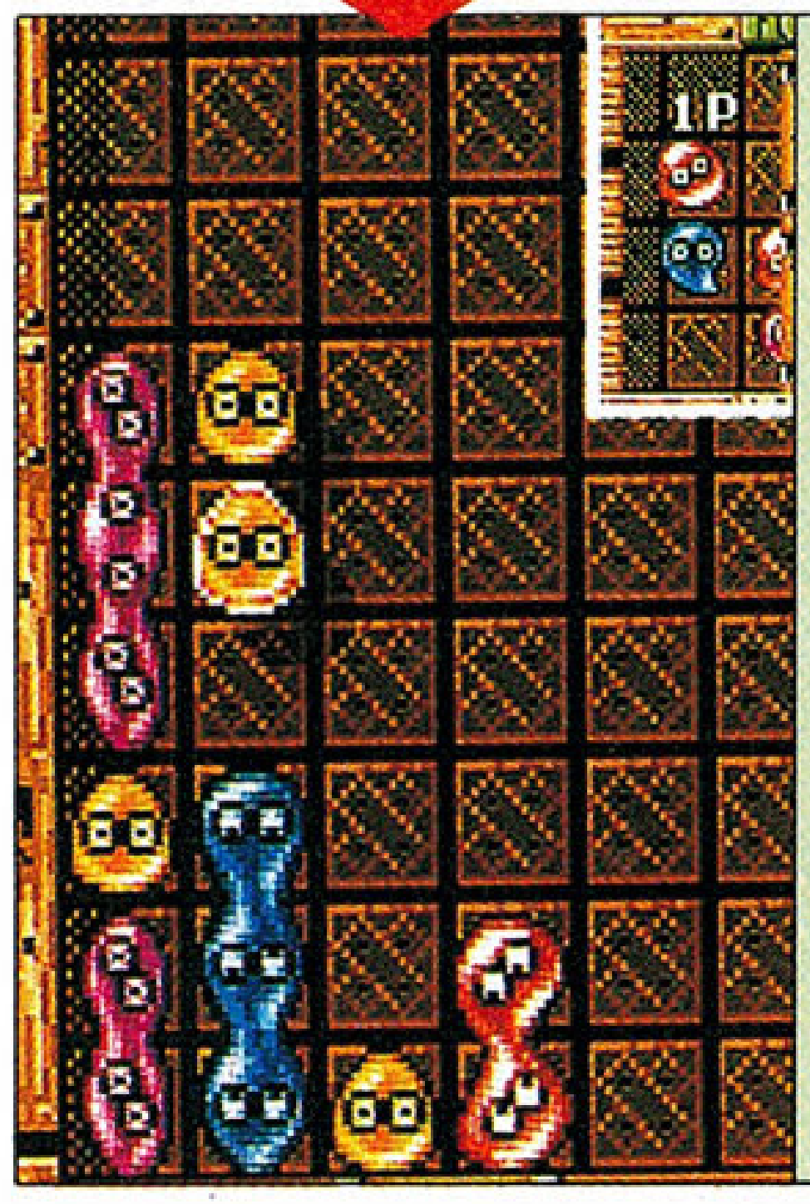
左端にはさみ込みを使っているパターン。Aの位置に赤ぷよが置いてあれば6連鎖は完成する。落ちてくるぷよの種類が悪いと、作るのにかなり手間がかかるのが欠点。特に無理して作る必要はない。



⬅一見、簡単に作れそうに見えるが、意外と苦労する。しかし覚えていて損はない



あえて黄ぷよを下にして積むことで紫ぷよを分断。NEXTを見ると、都合がよく紫・水色ぷよが連続している

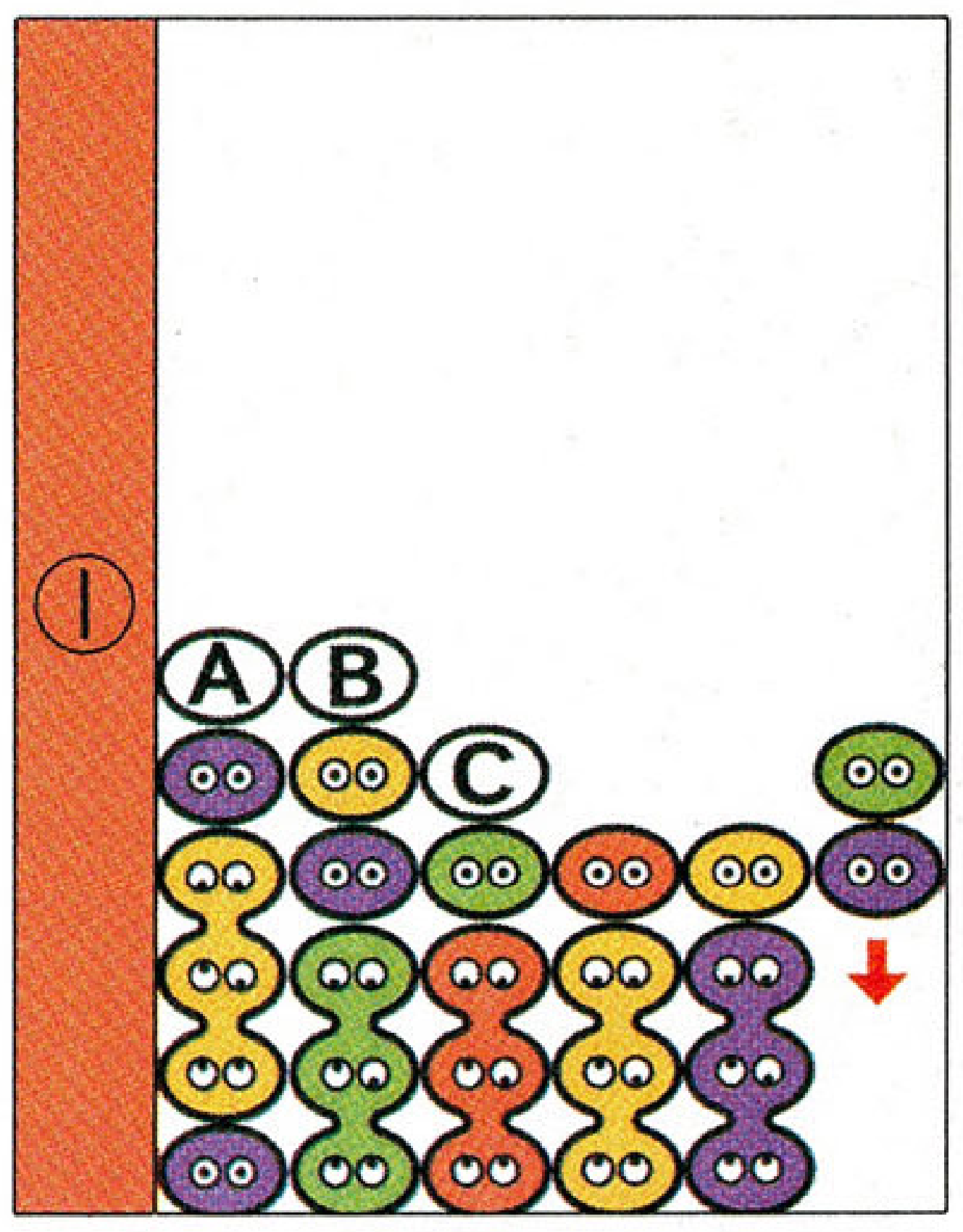


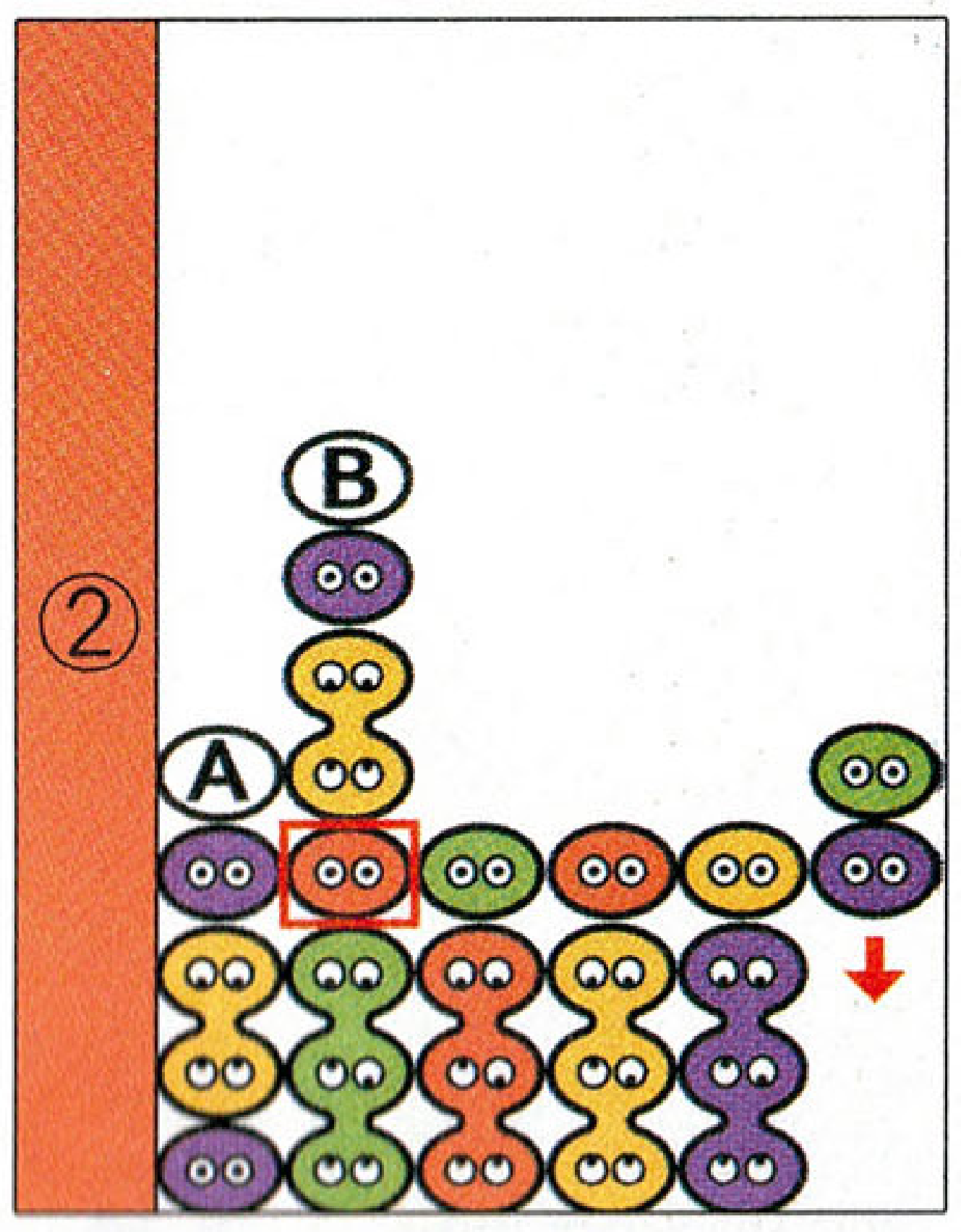
紫・水色ぷよを横にして積んだ後、黄・黄ぷよが出てきたので水色ぷよの上に積む。あと黄ぷよ1つで左2列は完成

6連鎖 パターンその2

実用度 ★★★
難易度 ★★★

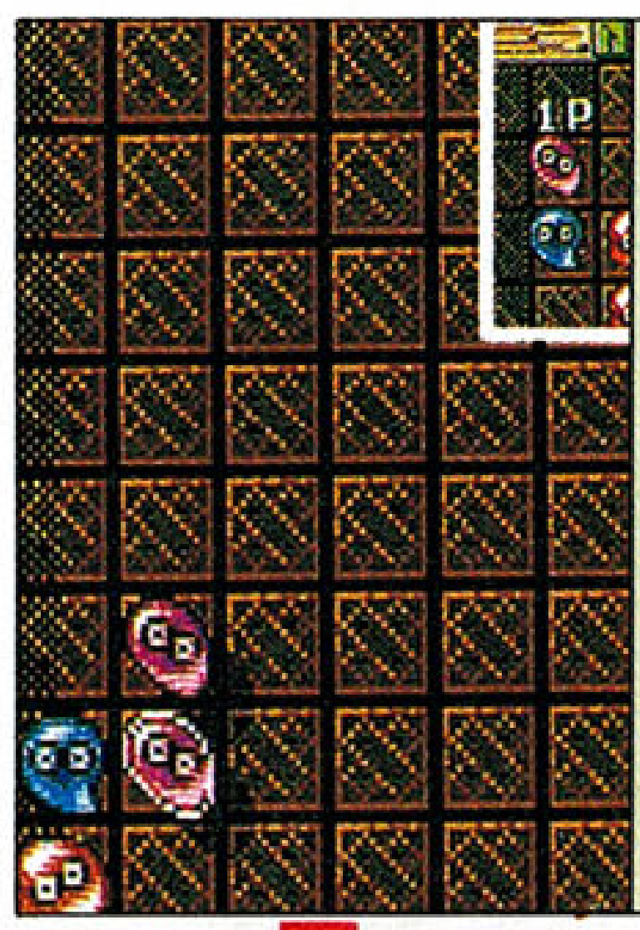
下の①、②は見た目は多少異なるが、作り方はほとんど大差なし。①はAかBかC、②はAかBに紫ぷよが置いてあれば6連鎖が完成する。②の赤線で囲まれている位置には不要なぷよを置いても構わない。ここに紫ぷよが置いてあると1とほぼ同じ形になる。



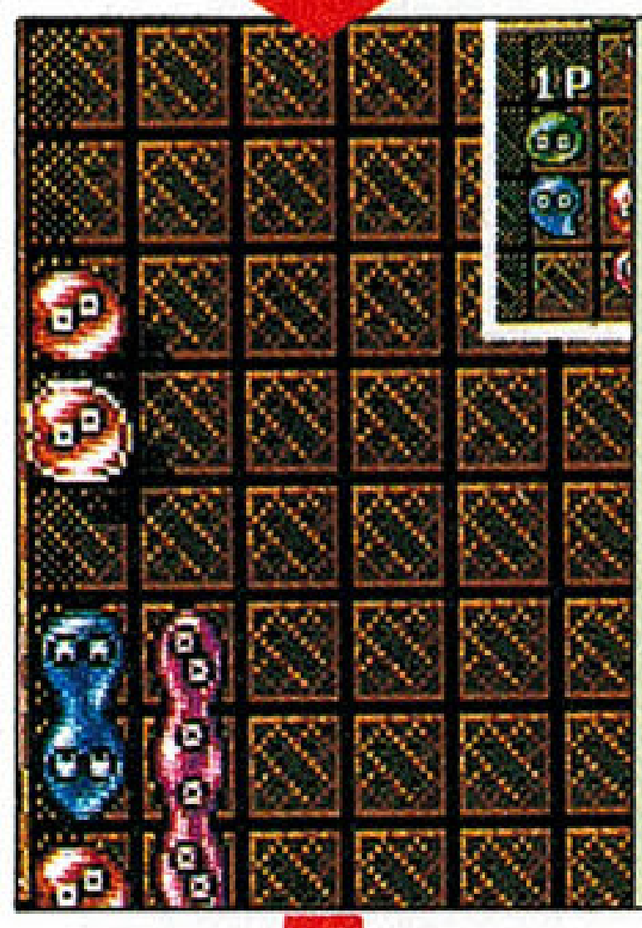


⬅素早く作ることができるかどうかは、落ちてくるぷよにかかっている

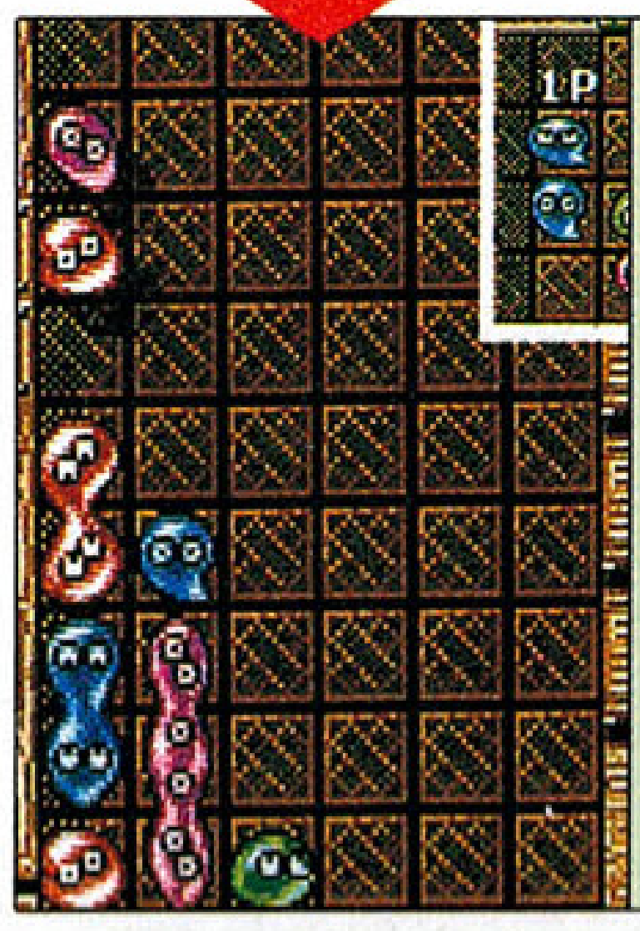
⬅赤線で囲まれた位置に不要なぷよが置ける分、①より比較的簡単に作れる



左端にぷよを縦に積むことがポイント。NEXTぷよを見て、どちらの色を上に向けて積むかを決定



水色・紫ぷよを横にして積んだ後、赤・赤ぷよが落ちてきた。当然、水色ぷよをはさみ込むように積む

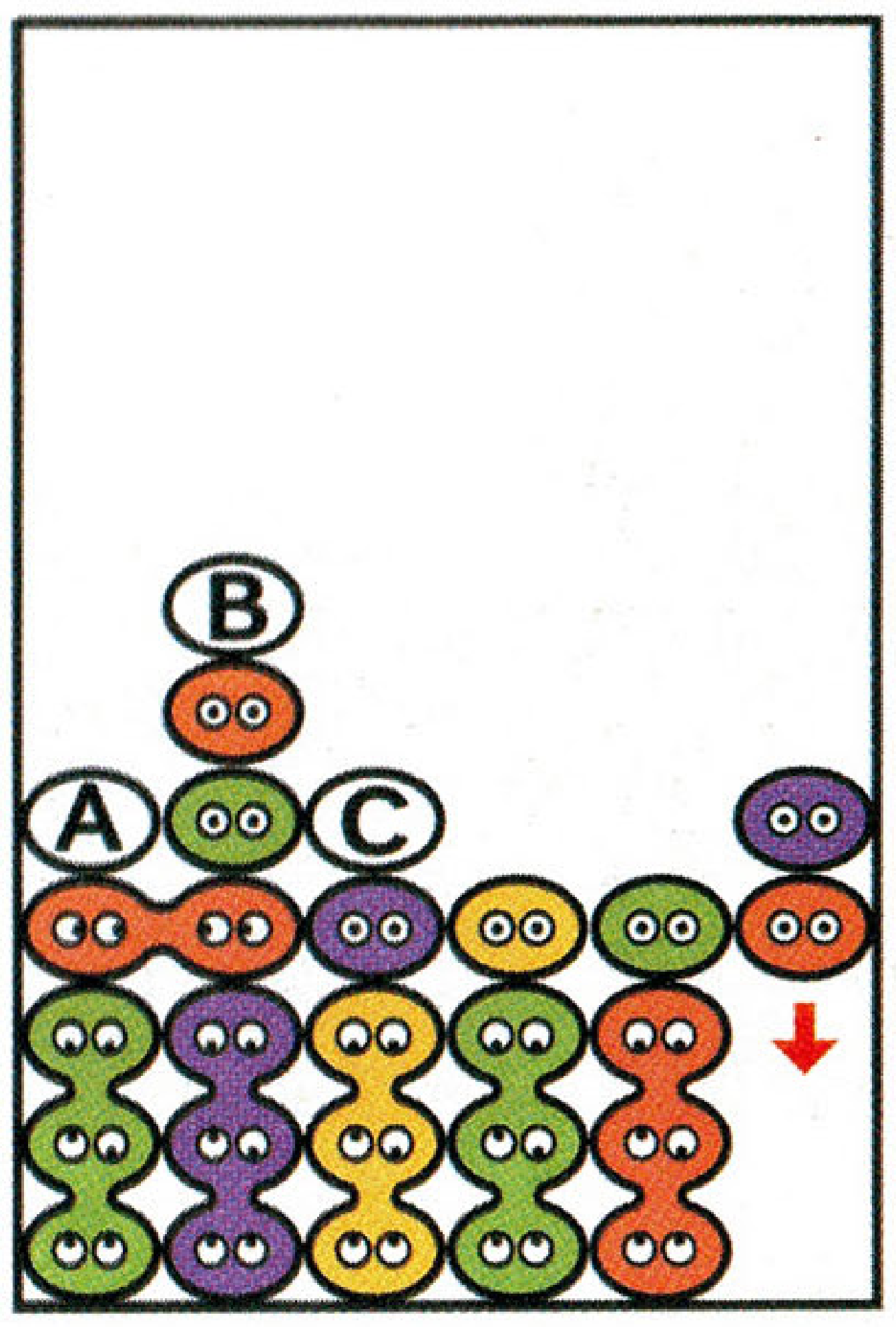


さらに赤ぷよを積むことで、はさみ込みが完成。後は右方向に階段積みを作っていけば問題なし

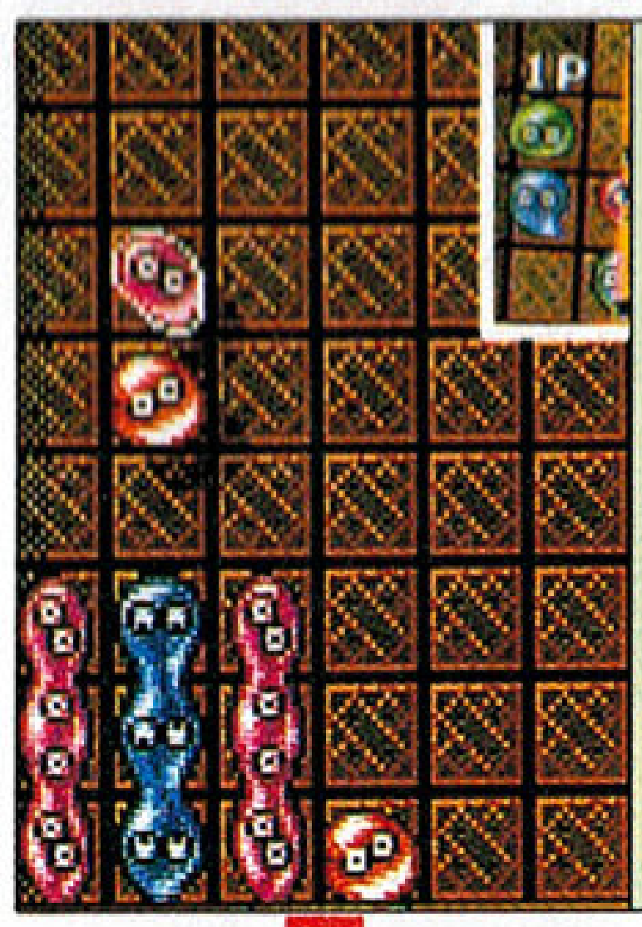
6連鎖 パターンその3

実用度 ★★★★
難易度 ★★★

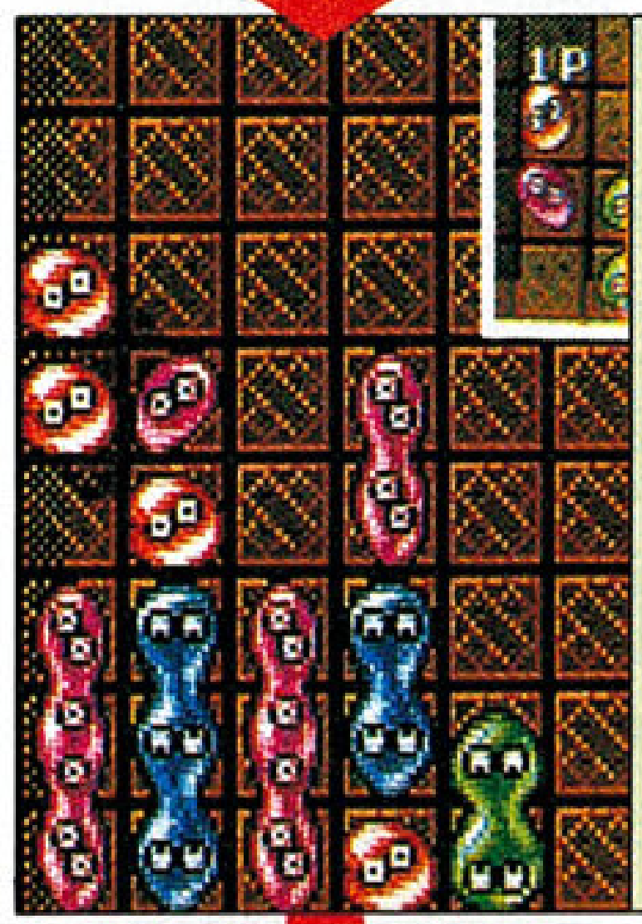
これは折り返しを少しアレンジしたパターン。はさみ込みを使ったパターンに比べると作りやすいのがポイント。イラストではA、B、Cのどこかに赤ぷよが置いてあれば、6連鎖が完成する。落ちてくるぷよの種類によって、ぷよの積む位置を臨機応変に変えていくことが高連鎖を作る秘訣。



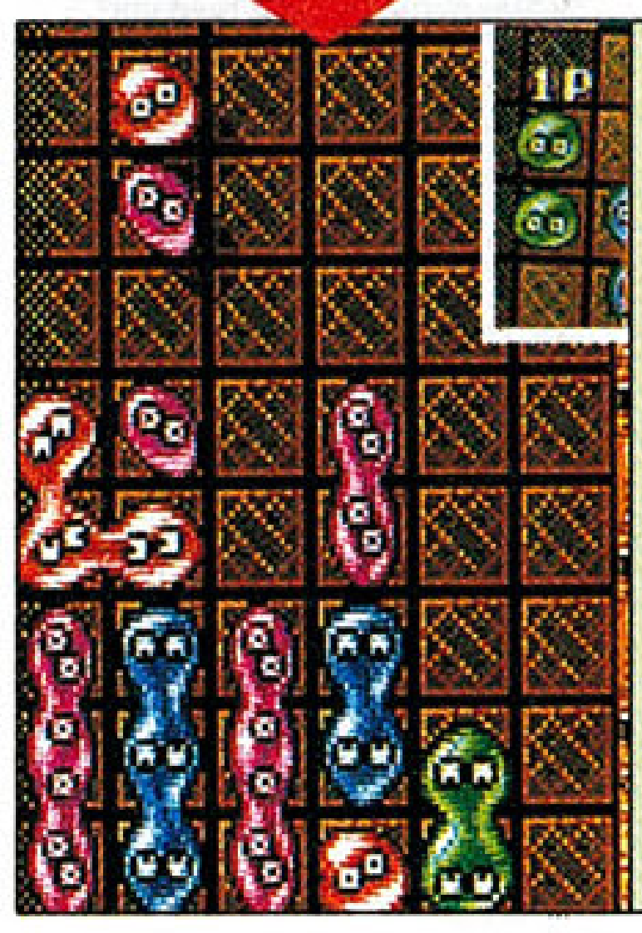
⬅左2列の仕掛けを素早く作るのがポイント。不要なぷよもできるだけ出したくない



赤ぷよを下にして積むことが重要。NEXTを見ても赤ぷよはないので、右側のほうに積んでいこう



ようやく赤ぷよが出た。しかも赤・赤ぷよという嬉しい組み合わせ。待ったかいがあったというもの



紫の上に赤を積めば折り返し部分の仕掛けは完成する。あとは6連鎖を作るのに全力を注ごう！

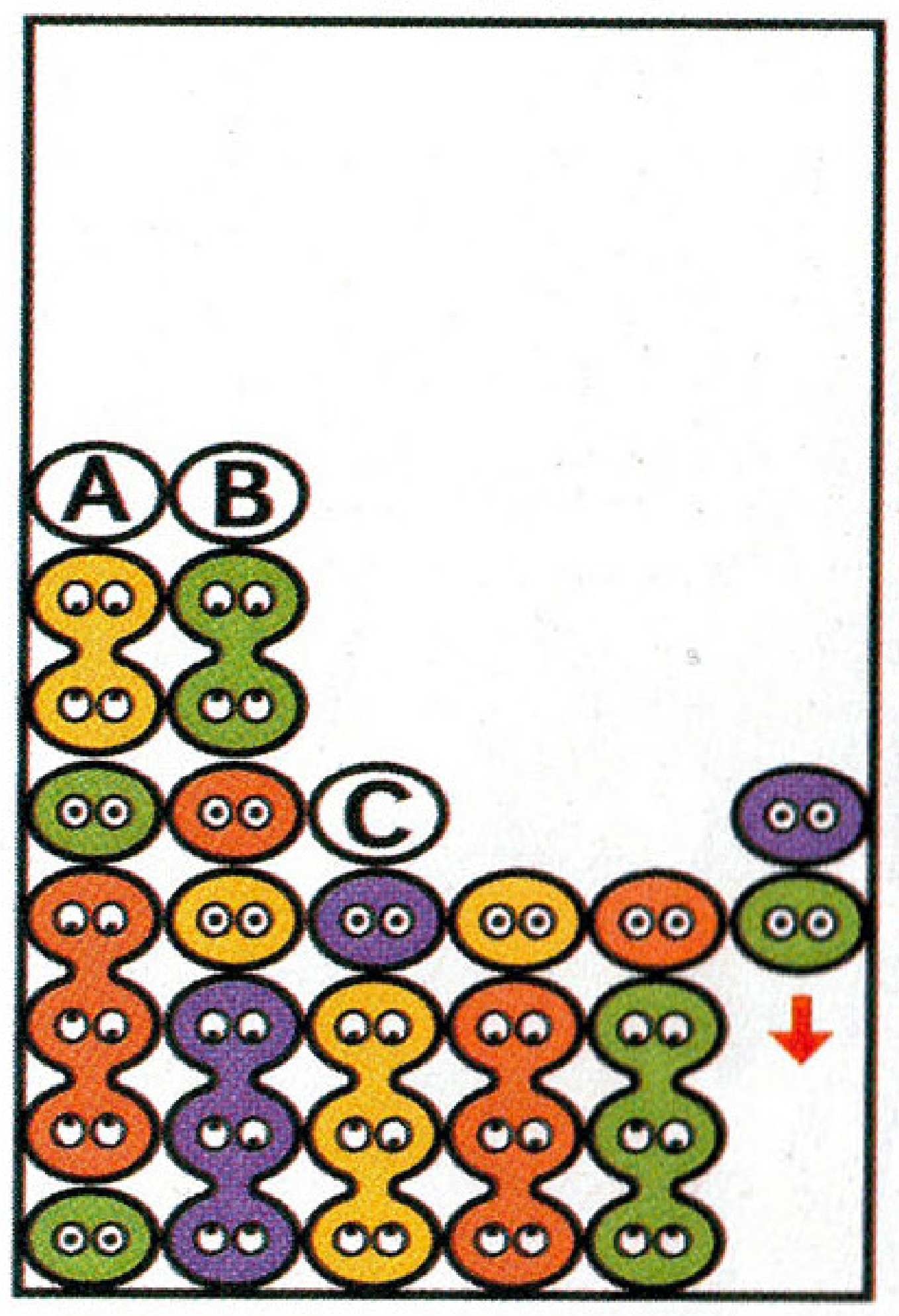
上級編　大連鎖を作って一気に決着をつけてしまおう

『通』の醍醐味はなんといっても大連鎖。7連鎖以上もの大連鎖になると、落ちてくるぷよの種類に左右されてしまうことも多い。NEXTぷよをしっかり把握して冷静に積んでいくことが大切。相手が5～6連鎖を作っている間に7連鎖を作れるレベルをめざそう。

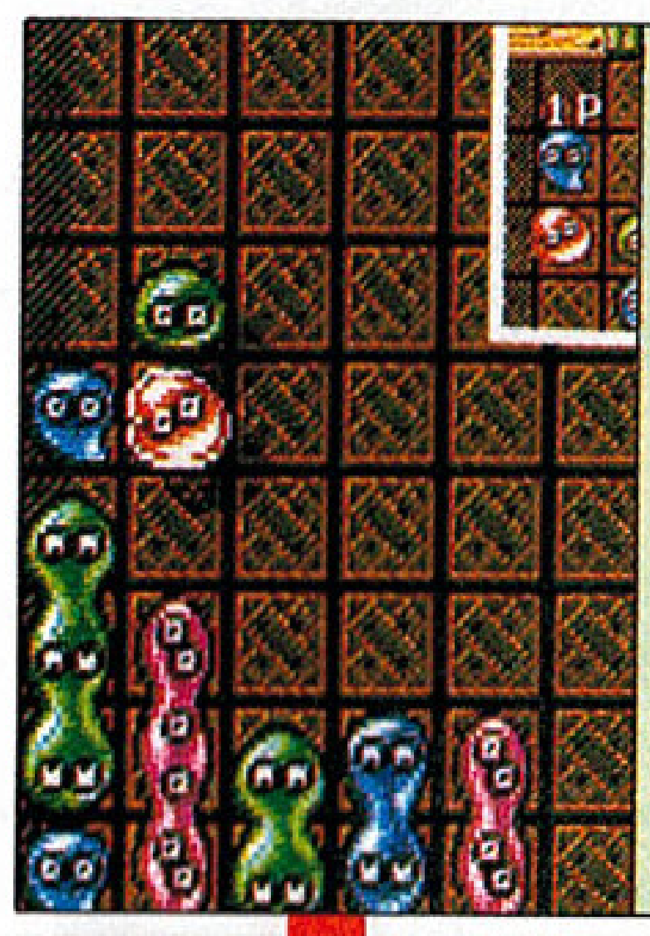
7連鎖　パターンその1

実用度★★★
難易度★★★★

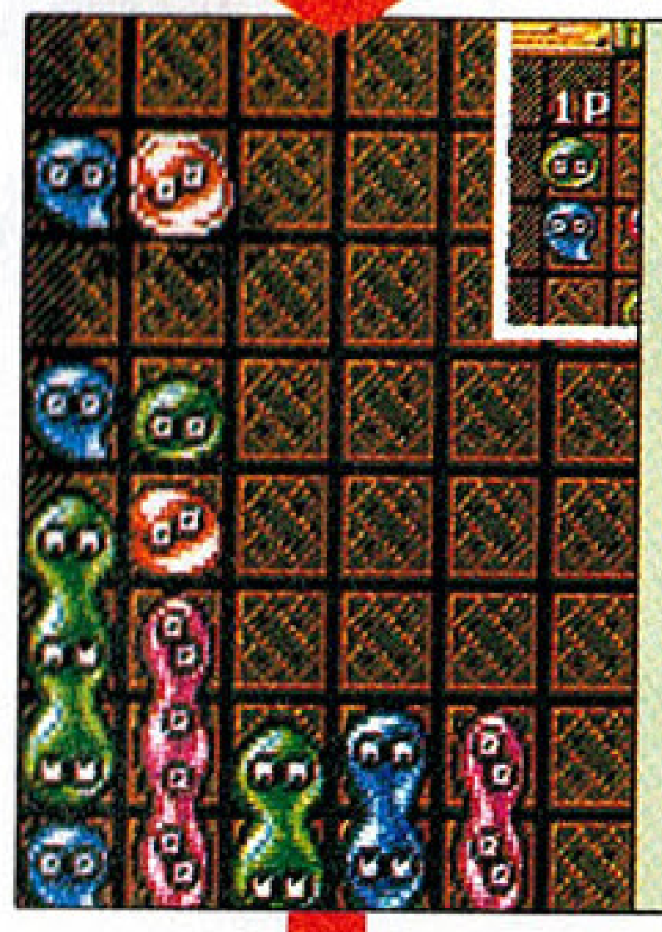
6連鎖パターンその2の②をさらに発展させた形となるのがこのパターン。階段積み、はさみ込み、折り返しと3つの積み方を組み合わせているだけあって少々複雑。6連鎖を作っているときに、理想のぷよが出てきた場合はチャンス。思い切って7連鎖狙いに変えてみるのもいいかも？



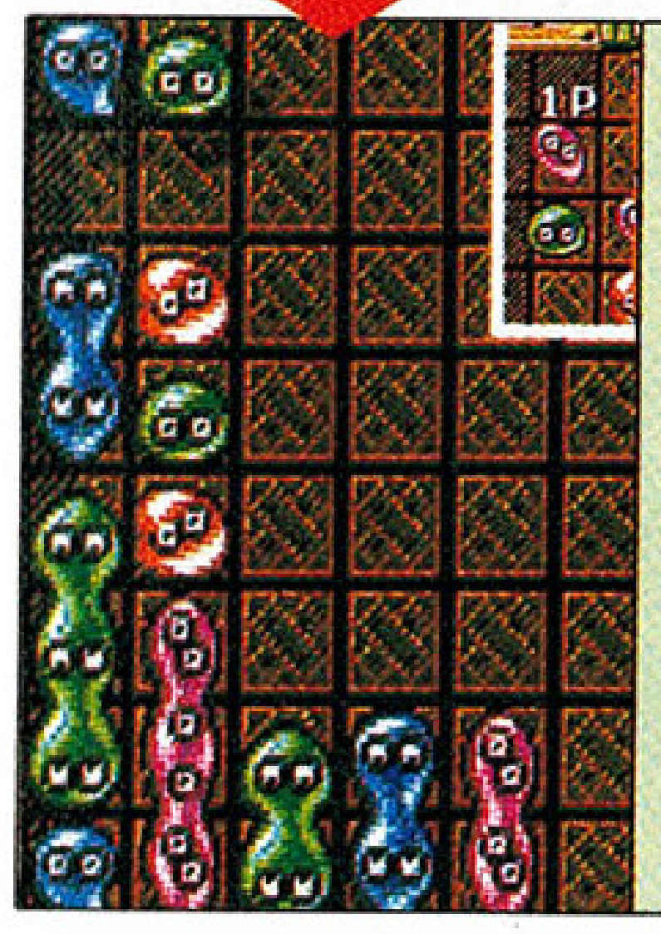
⬅A、B、Cのどこかに黄ぷよを積めば、7連鎖完成。難易度はかなり高め



緑ぷよの仕掛けが完成。7連鎖を作るには、左2列目の赤ぷよを不要なぷよに終わらせないこと



緑ぷよをはさみ込むように水色ぷよを積んでいき、6連鎖の仕掛けを作る。赤ぷよも2つそろった

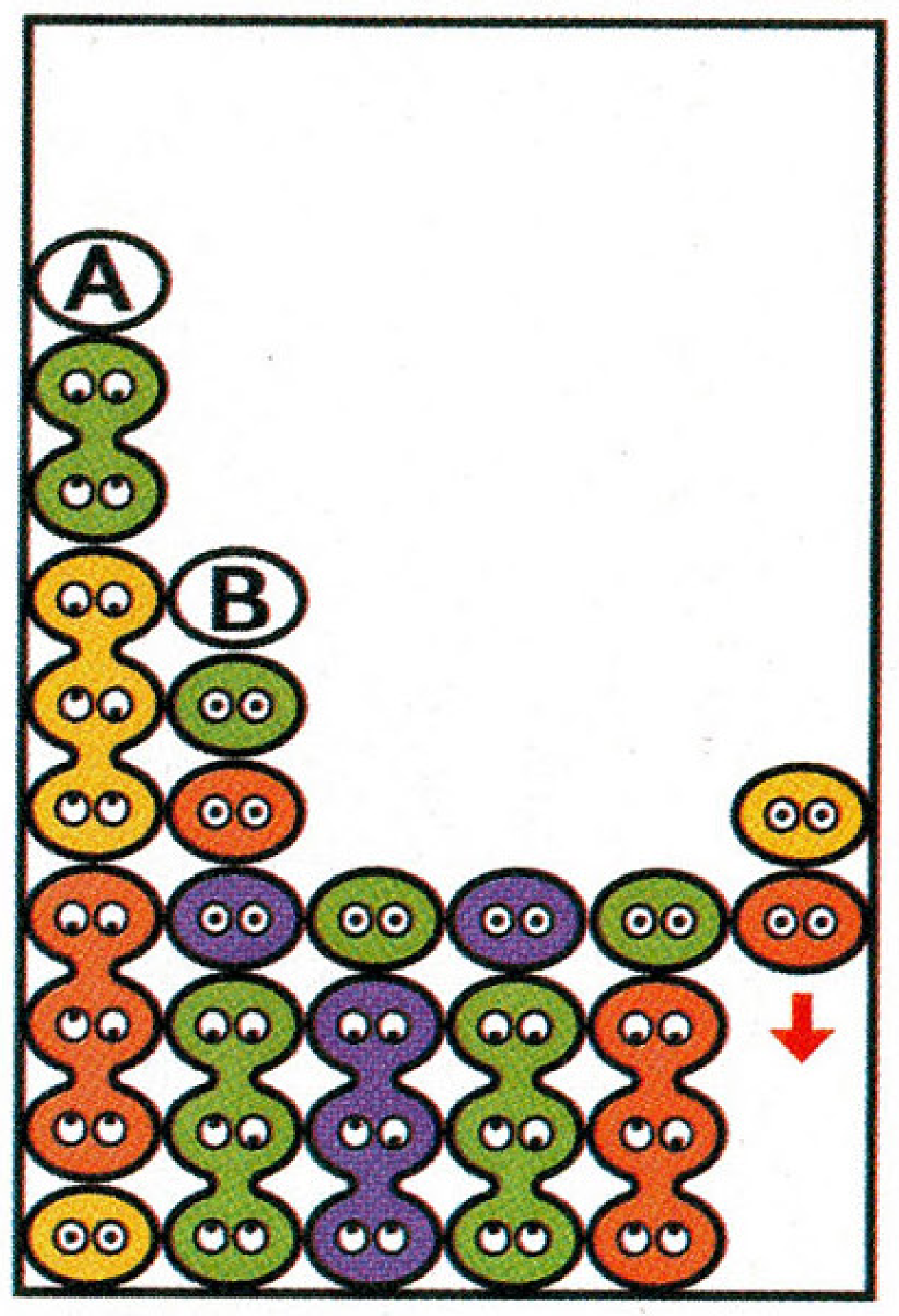


緑ぷよをはさみ込み、水色ぷよの仕掛けも完成。あとはこの水色ぷよの上に赤ぷよを2つ積めばOK

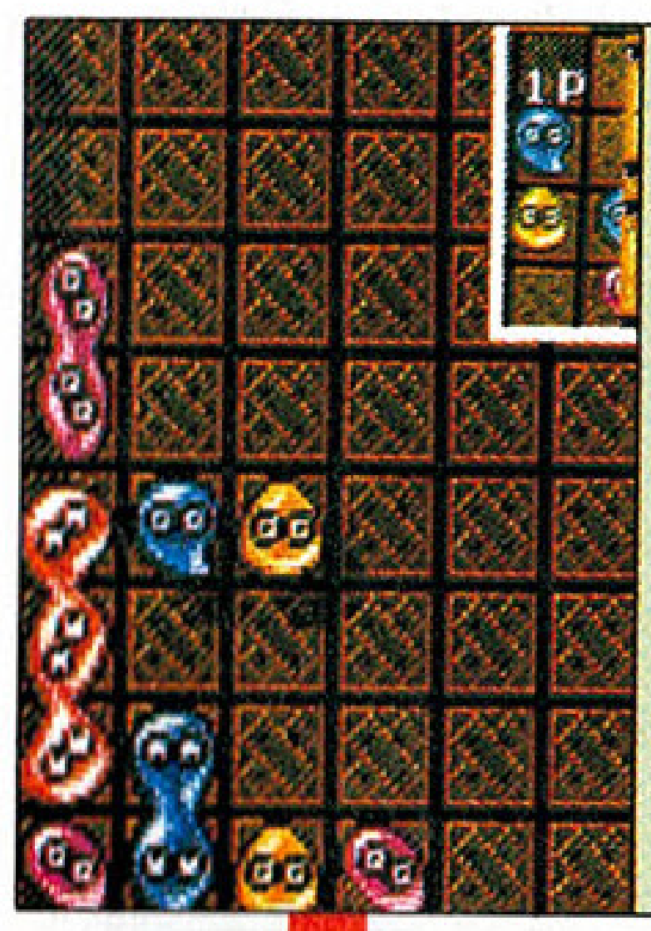
7連鎖　パターンその2

実用度★★★★
難易度★★★★

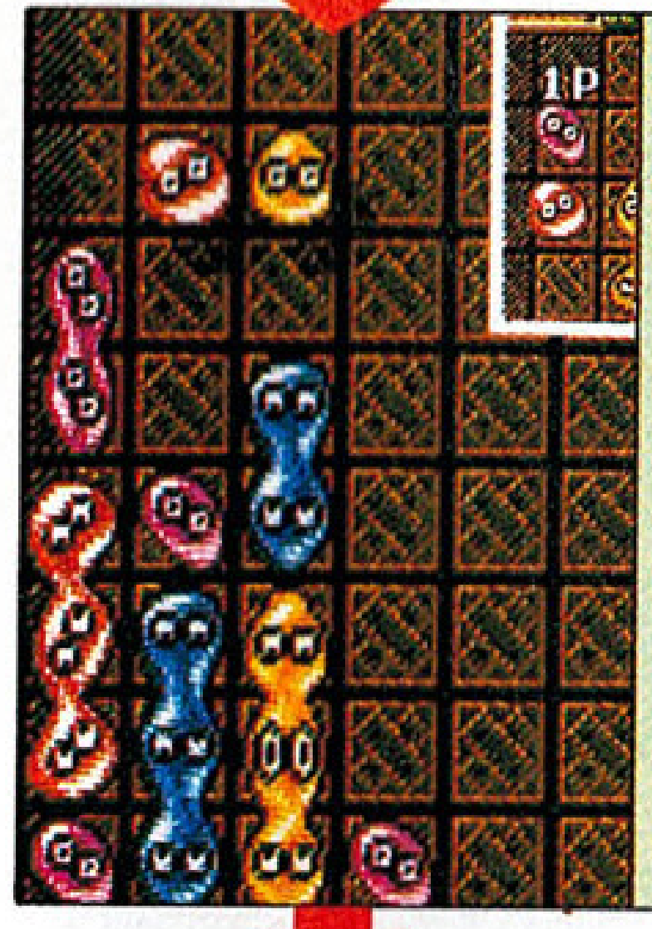
これまた階段積みにはさみ込み、折り返しを盛り込んだパターン。左端が高く積み上がっているのが特徴。左端が高く積み上がるように6連鎖が完成すれば、イラストのように7連鎖目を作ることは比較的簡単。あとはどれだけ不要なぷよを出すことなく、素早く連鎖を作っていくかがカギとなる。



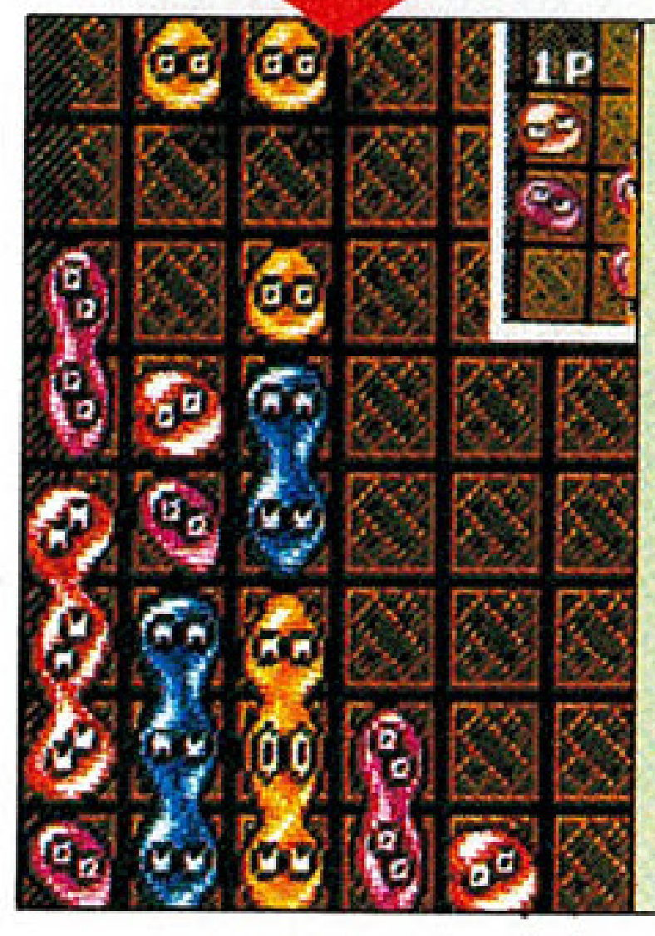
⬅あとはAかBに緑ぷよを積めばOK。出現するぷよに応じてアレンジしていこう



まずは6連鎖の仕掛けを素早く作ることから始める。左端のはさみ込みも今のところかなり順調



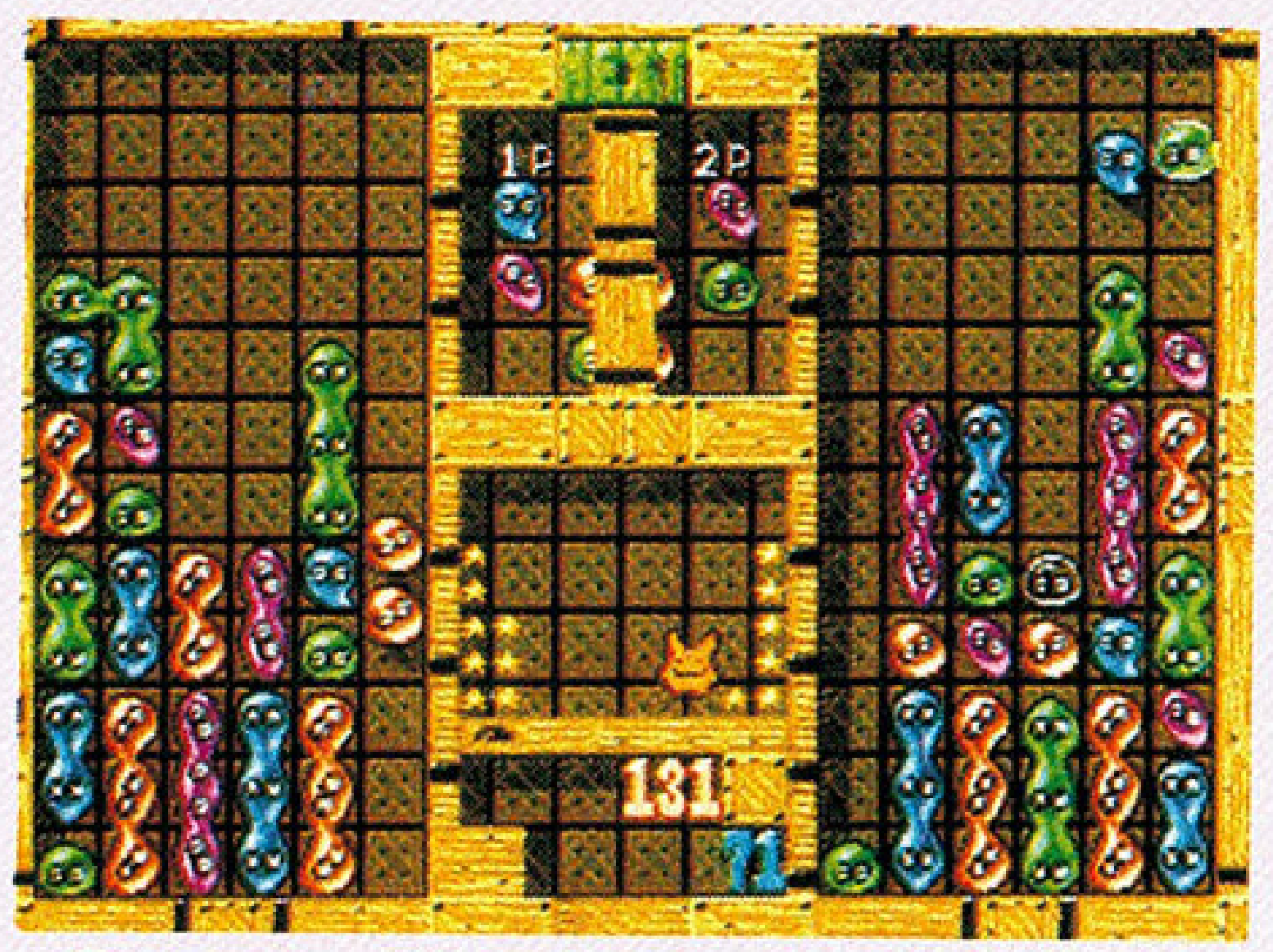
紫ぷよに続いて赤ぷよの仕掛けも完成。7連鎖目は一見、無意味に思える黄ぷよを有効に利用する



この場合、黄・黄ぷよを横にして積む。あとは左端の紫ぷよの上に黄ぷよを積めば、仕掛けが完成

連鎖をいつ作動させるか？

4～5連鎖が完成した場合、すぐに連鎖を作動させるのは考えもの。こちらの連鎖が作動している間も、相手は次々とぷよを積み上げている。連鎖が終わるまでに相手がそれ以上の連鎖を作動させた場合、かなり敗北が濃厚になる。

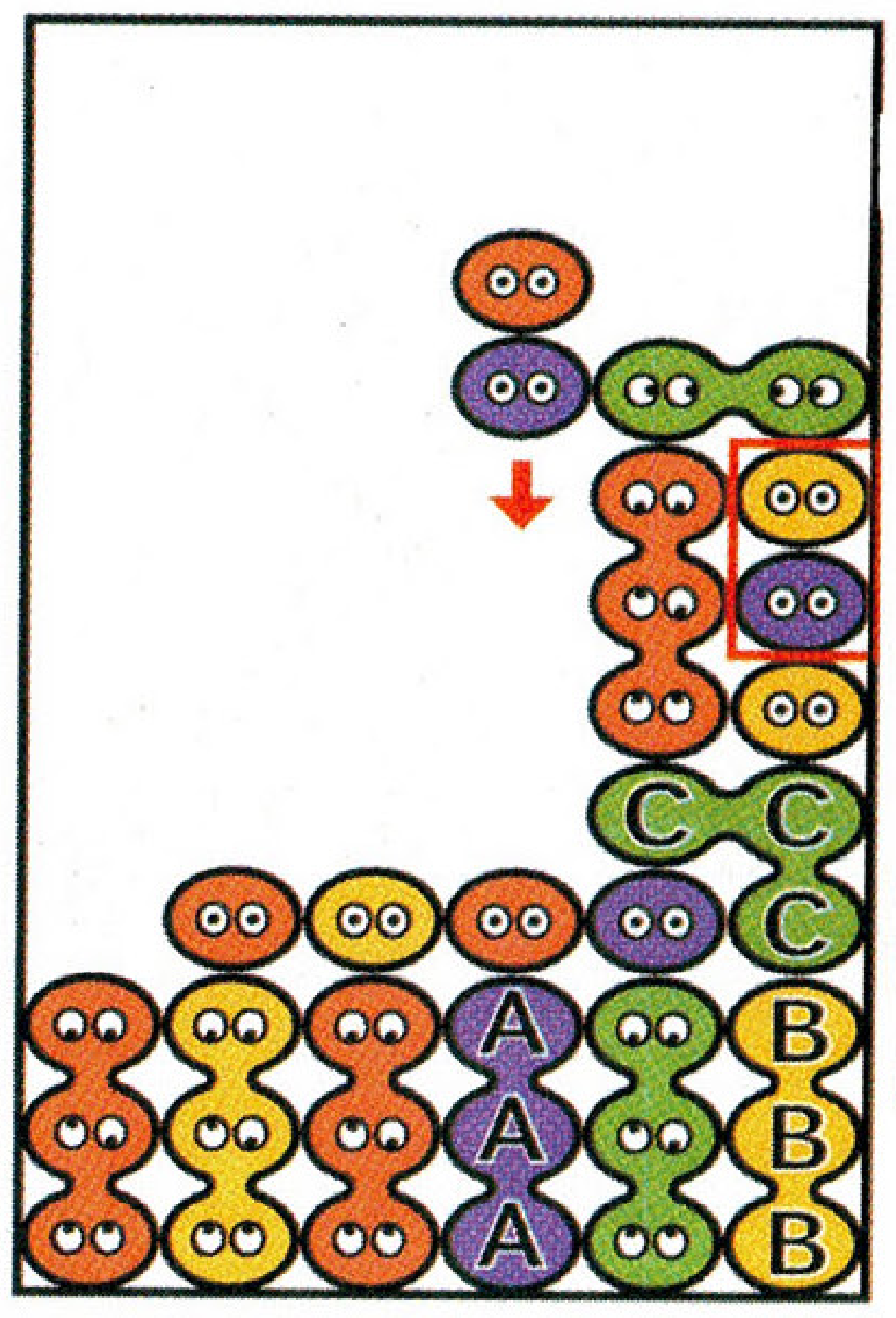


⬆相手の状況を見て作動開始

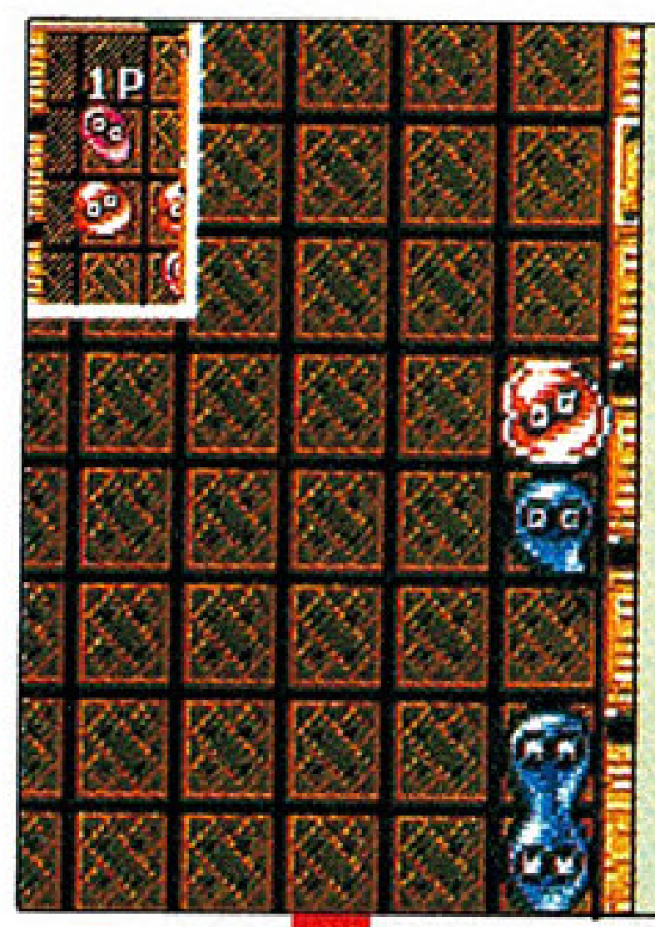
8連鎖～?連鎖

実用度★★
難易度★★★★★

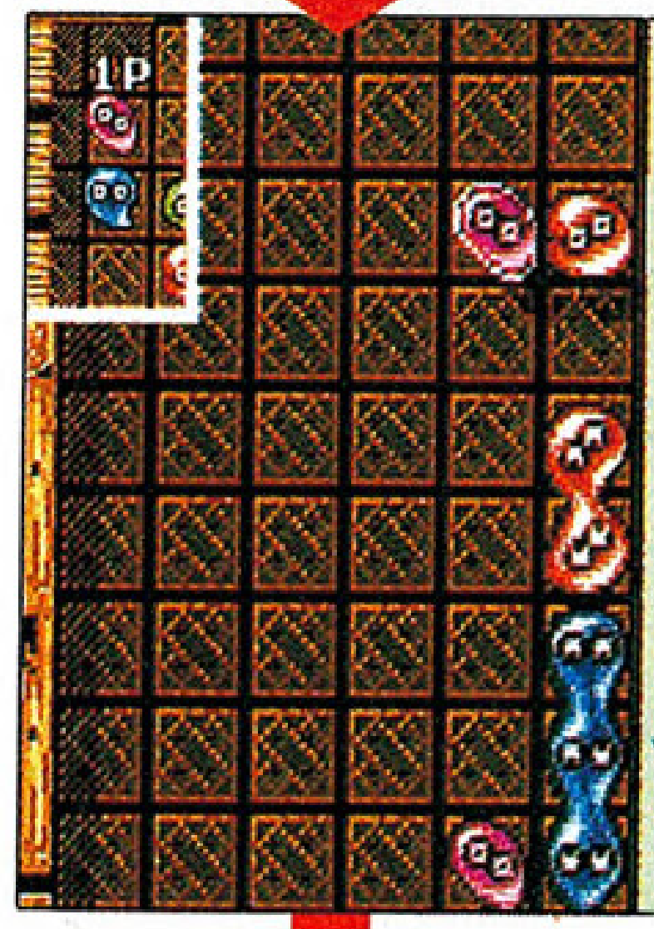
階段積みを折り返しで結びつけたようなパターン。慣れれば2ケタ連鎖を作ることも難しくない。ただ、作るのに時間がかかることと少量のおじゃまぷよで仕掛けが潰されてしまうところが欠点。



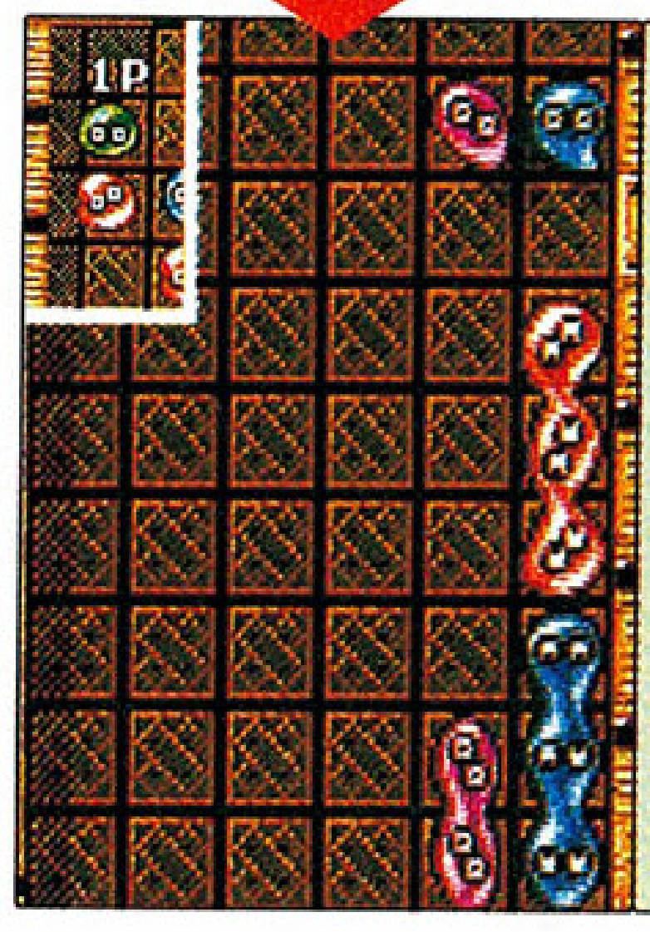
⬅折り返しを作っているときに不要なぷよが出た場合、赤線で囲まれた位置に積もう



先に折り返しの部分を作っていく。NEXTぷよを見ると、紫・赤ぷよが2つ見える。ラッキー



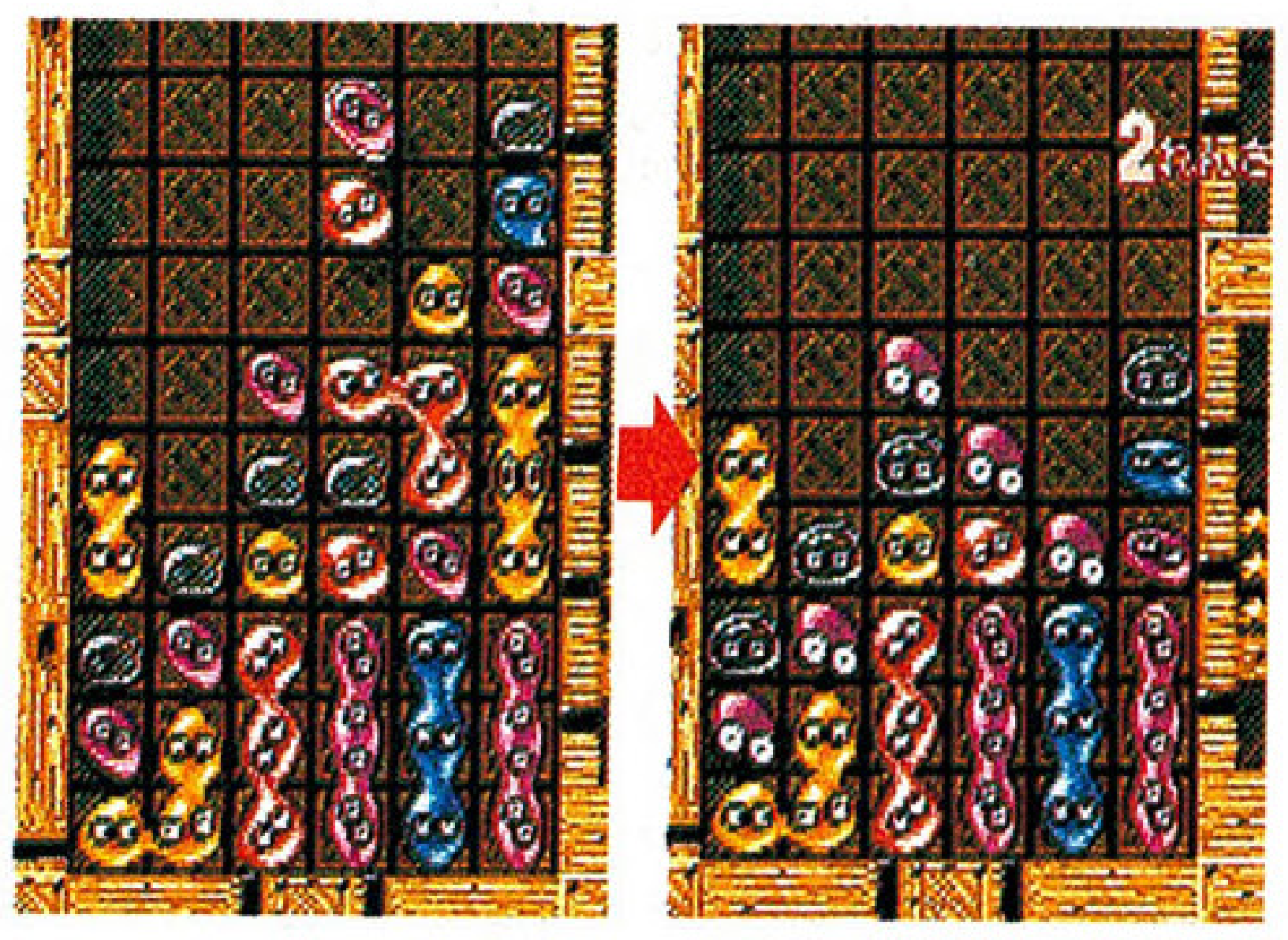
紫・赤ぷよを横にして積んでいく。早くも赤ぷよを縦に3つ積むことに成功。なかなかいい感じ



水色ぷよの上に紫ぷよを積めば、折り返しの部分は完成。あとは素早く階段積みを作っていこう

ぷよの配置に注意

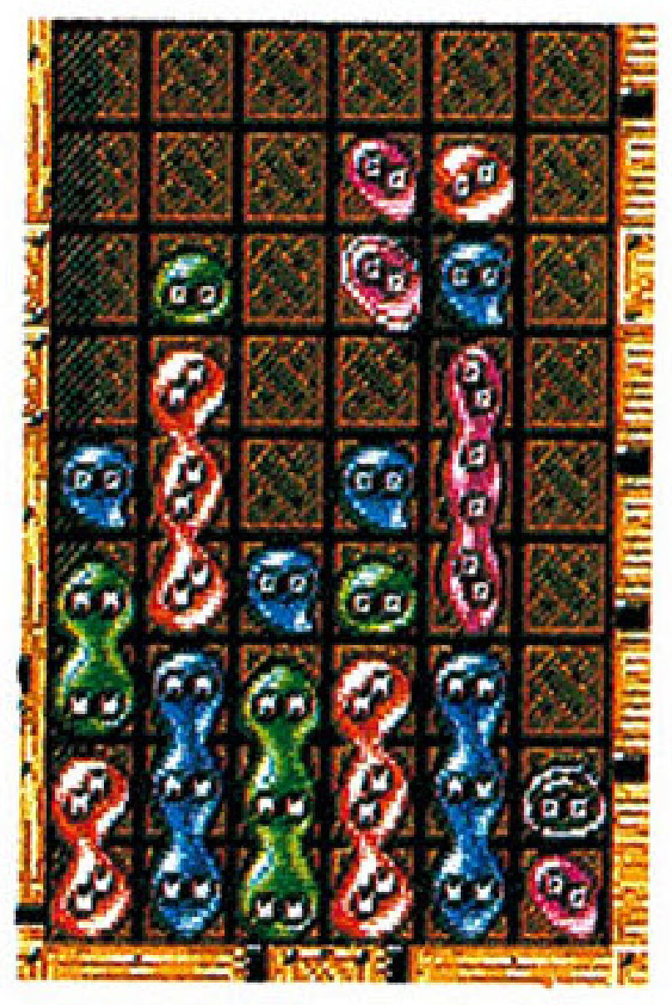
連鎖を作るときに気をつけなければならないのがぷよの色。イラストのAとB、もしくはAとCにあるぷよが同色の場合、連鎖は途中で終わってしまう。これは上級者でもありがちなミスなので注意。



⬆大連鎖が完成したと思いきや、紫ぷよの仕掛けが消えてしまった。次の水色ぷよで連鎖は途切れてしまう

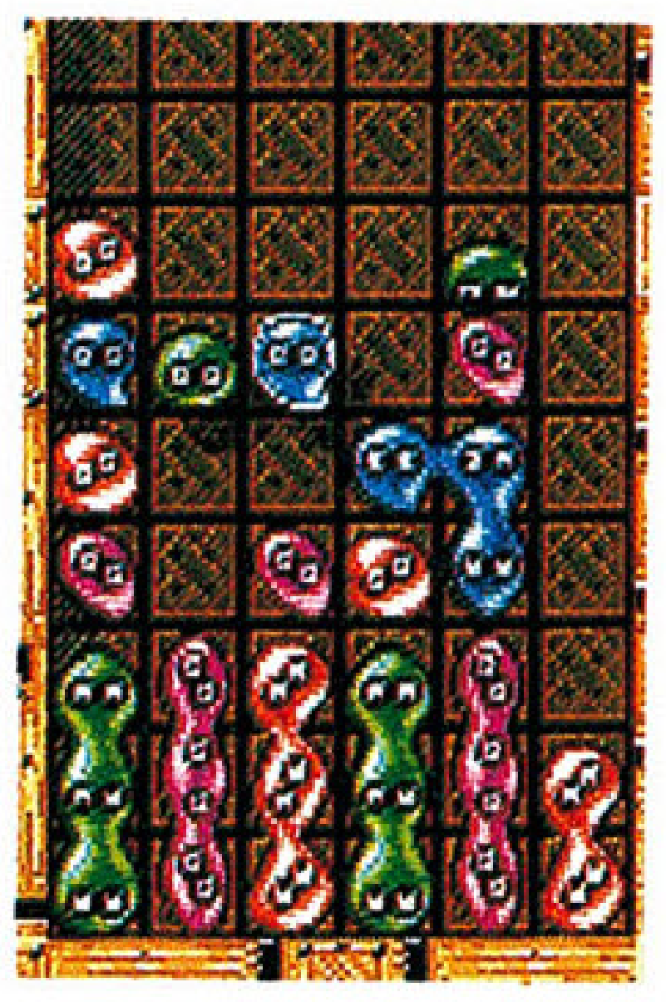
より安全に作るには…

8～9連鎖ぐらいを狙う場合は、端1列を空けておけば、より安全に連鎖を作ることができる。不要なぷよを端に置くことができるほか、少数のおじゃまぷよを送り込まれても、たいした影響は受けないという利点がある。



⬆不要なぷよは右端に。連鎖は右端、右3列目から作動させることが可能

⬇水色ぷよをこのような感じで積んでもOK。むしろこの方が、作るのは楽

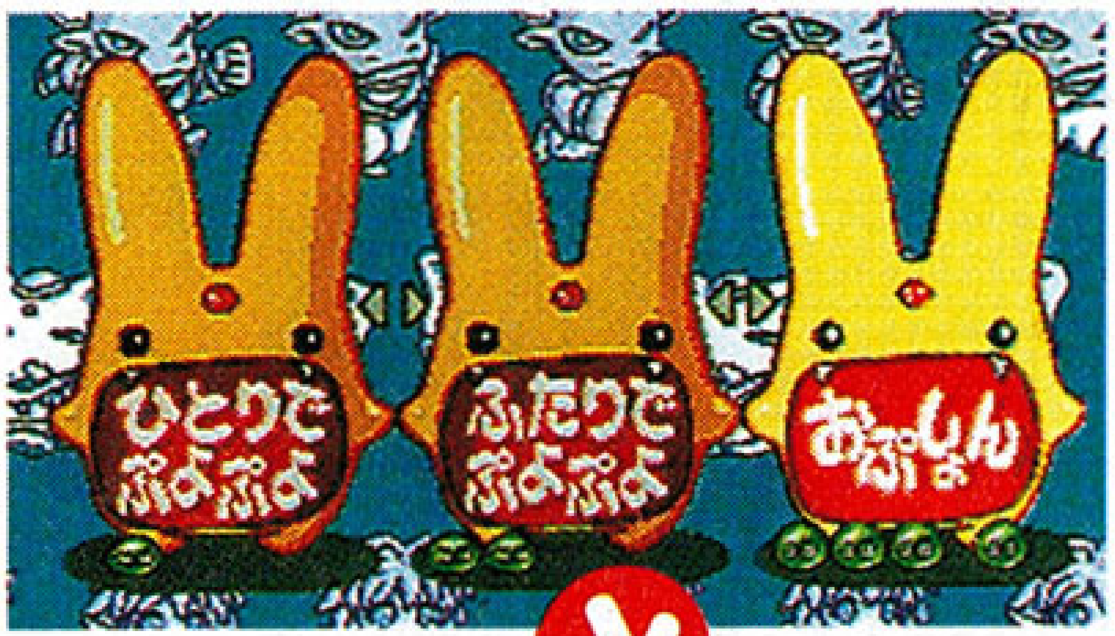


メガドライブ **ぷよぷよ通** ★★☆☆☆

オプションのおまけ

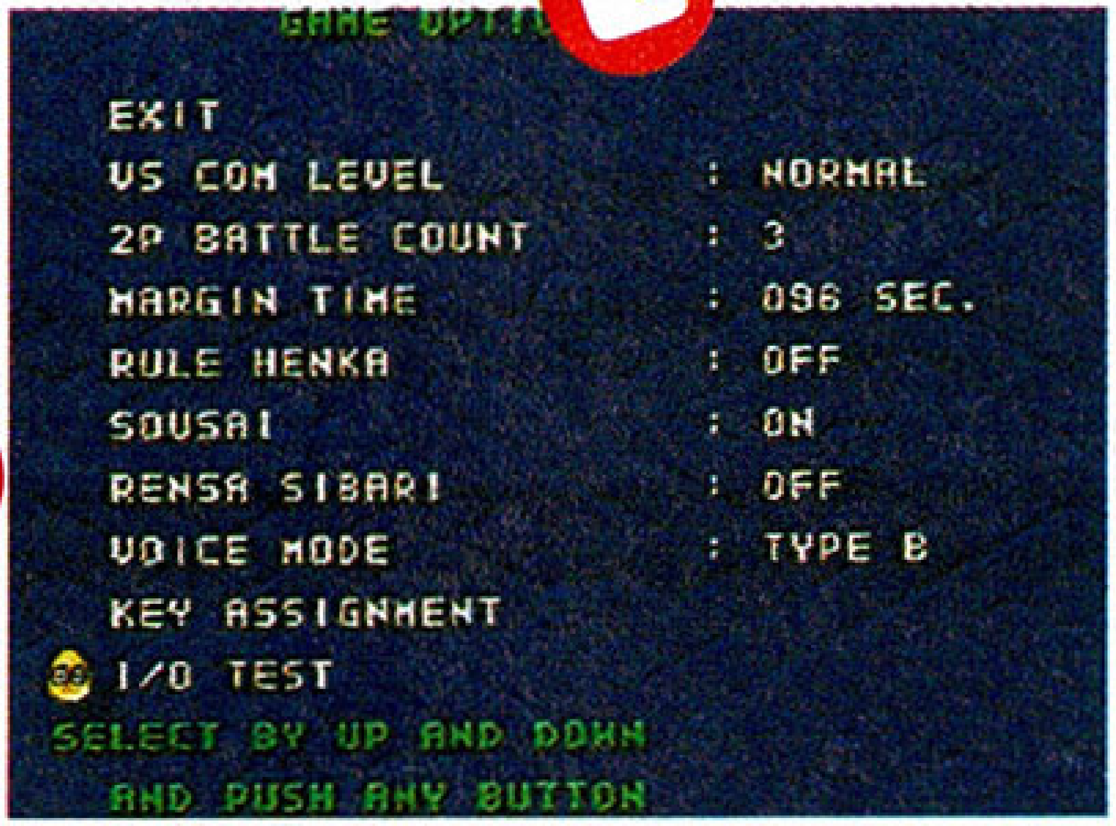
岡山県
岡田良幸

まず、2P側にもパッドを接続しておく。次に、モード選択画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせ、2P側のAとBとCを同時に押す。そして「I／O TEST」を選ぶと、バトルモードが増えている。これは、対戦時の試合形式を決めるもので、先取制とポイント制の2つから選べるのだ。



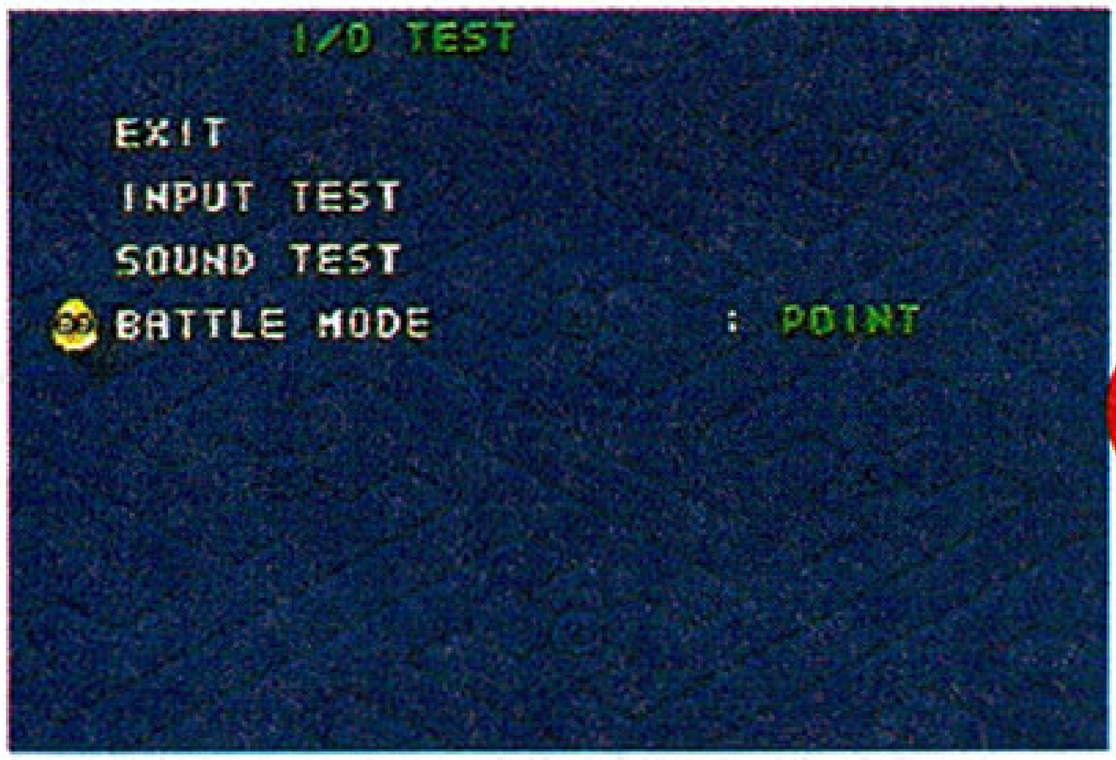
この状態で、下の操作をする

2P側のAとBとCを同時に押す



```
GAME OPTI

EXIT
VS COM LEVEL          : NORMAL
2P BATTLE COUNT       : 3
MARGIN TIME           : 096 SEC.
RULE HENKA            : OFF
SOUSAI                : ON
RENSA SIBARI          : OFF
VOICE MODE            : TYPE B
KEY ASSIGNMENT
I/O TEST
SELECT BY UP AND DOWN
AND PUSH ANY BUTTON
```

オプションで一番下の項目を選ぶのだ



```
I/O TEST

EXIT
INPUT TEST
SOUND TEST
BATTLE MODE          : POINT
```

対戦ルールを2種類から選べるぞ

ATTACK SPECIAL

BARE KNUCKLE II

ベアナックルII

攻略ガイドブック

～死闘への鎮魂歌～

ステージ1～7までの敵キャラを分類し、
全マップと併せて徹底解説!!

ATTACK SPECIAL

BARE KNUCKLE II

ベアナックルⅡ
～死闘への鎮魂歌～

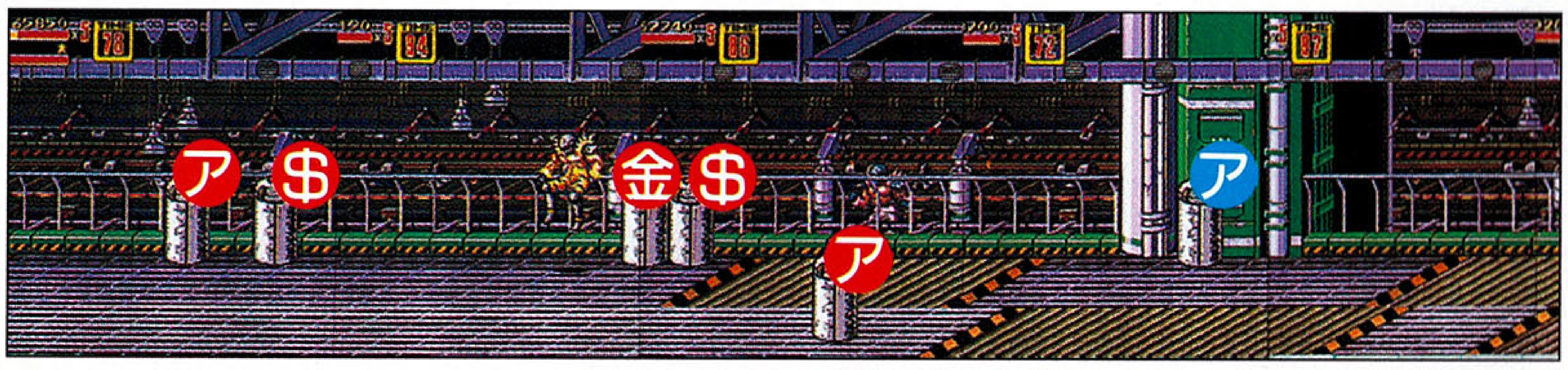
攻略ガイドブック

CONTENTS

基礎知識編　基本戦術と敵データ集……③
実践攻略編　ステージ1　ダウン・タウン……⑦
ステージ2　ブリッジ……⑩
ステージ3　アミューズメント・パーク……⑬
ステージ4　スタジアム……⑰
ステージ5　船　上……㉑
ステージ6　ジャングル……㉓
ステージ7　ファクトリー……㉖

本書の使い方

本書は1人プレイのノーマルモードを基準に、ステージ1から6までの完全攻略と、ステージ7のボス直前までの攻略を掲載している。各ステージのマップは、残りタイムが更新されるポイントごとにエリアとして分割してあり、それぞれ攻略ポイントを掲載してある。それぞれのマップには、アイテムボックスの中身を記号で表示。また各ステージとエリアには、そこに出現する敵の種類と数をすべて紹介している。なお敵キャラの種類に関しては、本書の5ページで詳しく紹介してある。



マップ上の省略記号

マップ上の省略記号はアイテムボックスの中身を示している。赤い記号は1人プレイで出現するアイテム。青い記号は2人同時プレイのときにしか出現しないアイテム。記号とアイテムの対応は、下のリストを参照。

		ナ	ナイフ
肉	鶏肉 (体力全回復)	鉄	鉄パイプ
ア	アップル (体力回復)	刀	日本刀
金	金塊 (得点)	ク	クナイ
$	$袋 (得点)	1UP	1UP

基礎知識編

基本戦術と敵データ集

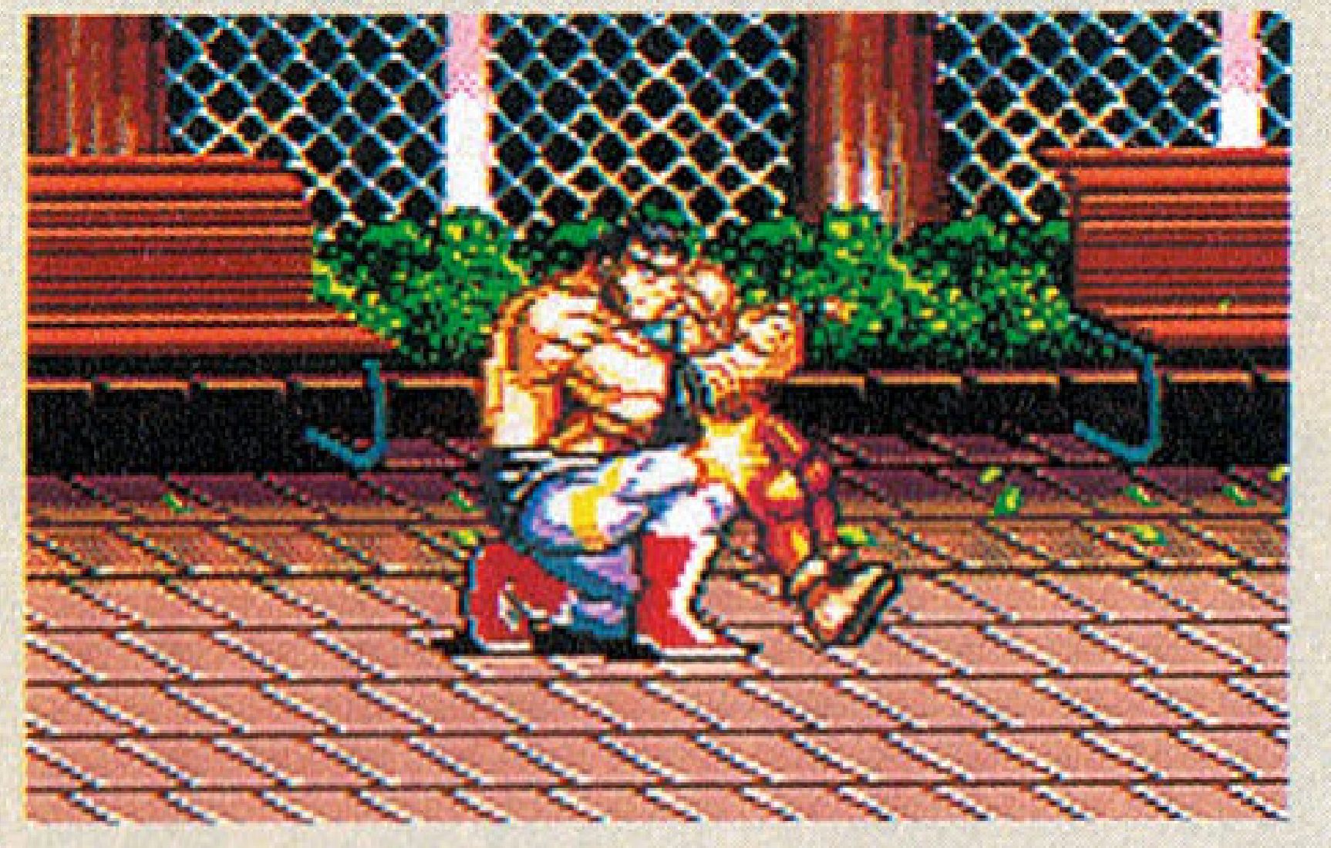
長い戦いが始まる前に、戦士たちの能力を再確認。そして、強大な敵のデータを公開。

各技の特徴と禁断の連続技・殴りハメ

ここでは、実際の攻略に入るまえに、基礎知識編として6種類の攻撃技と、連続技の「殴りハメ」について詳しく説明する。各技の特徴を把握して、戦いを有利に進めよう。

つかみ技

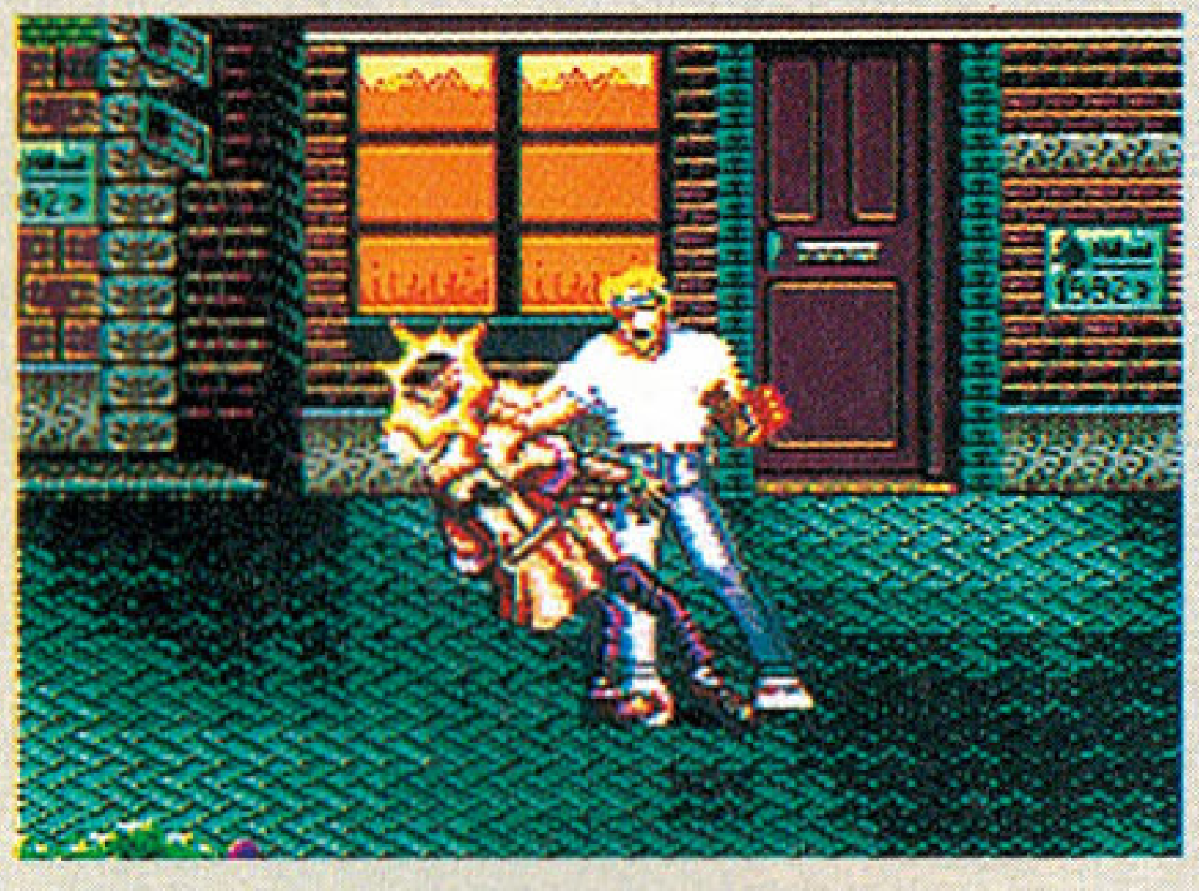
投げを筆頭に威力の大きい技が多く、実際に使う機会も多い技。敵をつかんだらすぐに投げるのではなく、AXELなら膝蹴り、MAXならヘッドバッドというように、小技を入れてから投げるようにしよう。全体的に、敵を後ろから羽交い締めした状態から繰り出す投げの方が、威力がある。



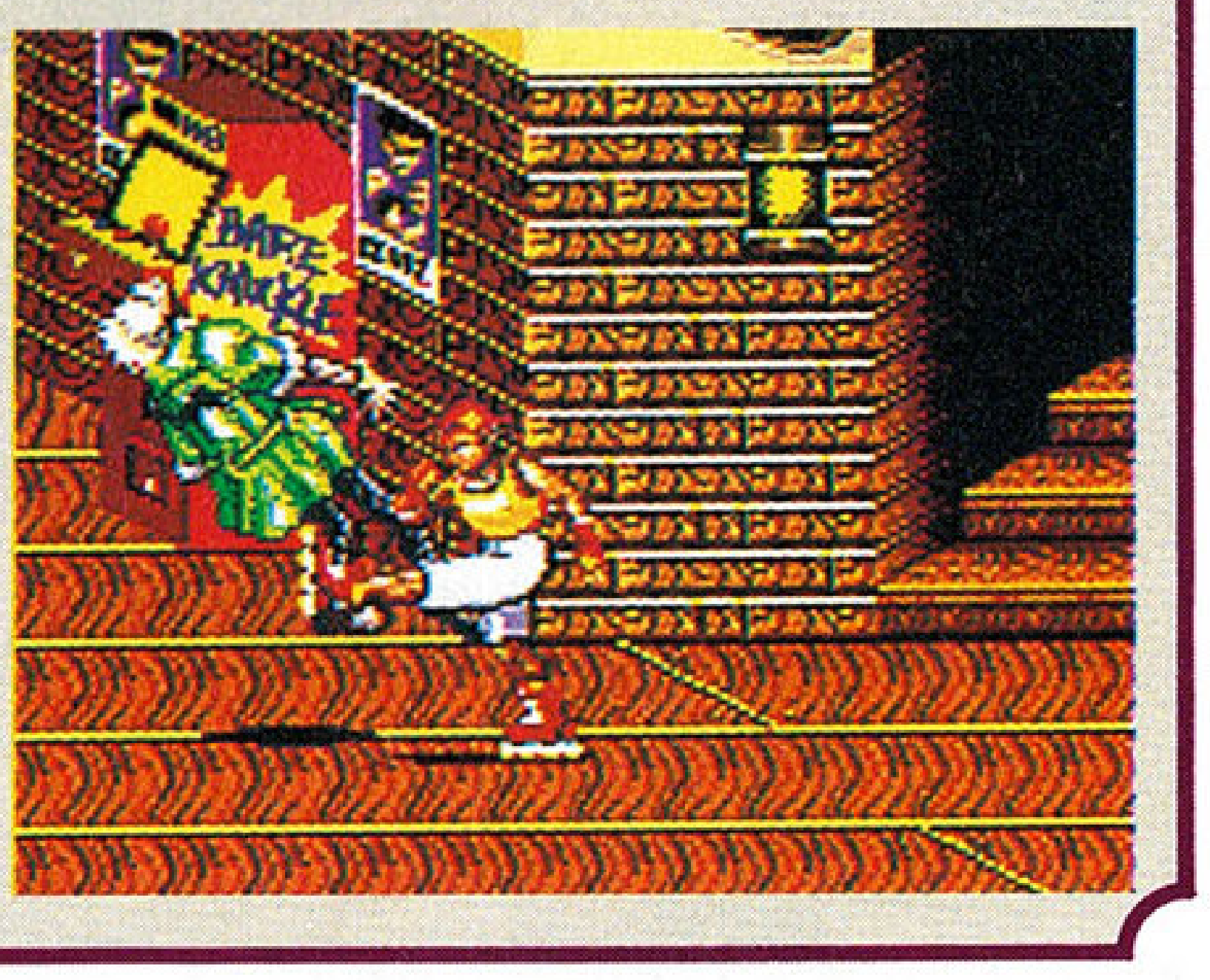
⇦つかみ技では最強のアトミックドロップ

後方攻撃・ため技

この2つの技は使う機会の少ない技。後方攻撃は威力はあるものの、全体的にリーチが短く当たりにくい上に操作もめんどうくさい。ため技も、Bボタンをしばらく押してから離すという操作法が最大のネック。



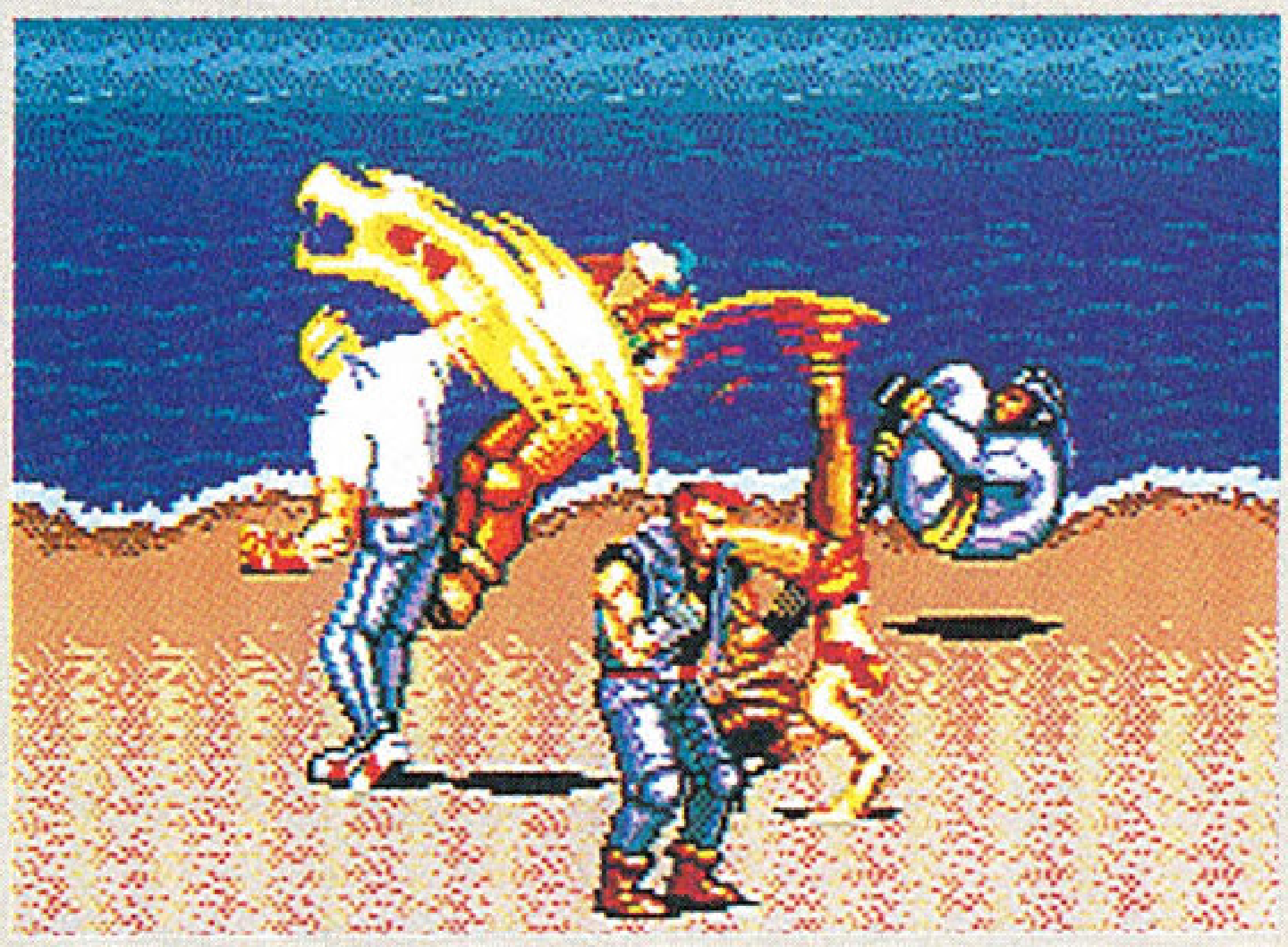
⇦AXELの裏拳は、敵に密着して当てると2回当たる



⇨とっさに出せないのが、ため技の最大の欠点。しかも威力が弱い

必殺技

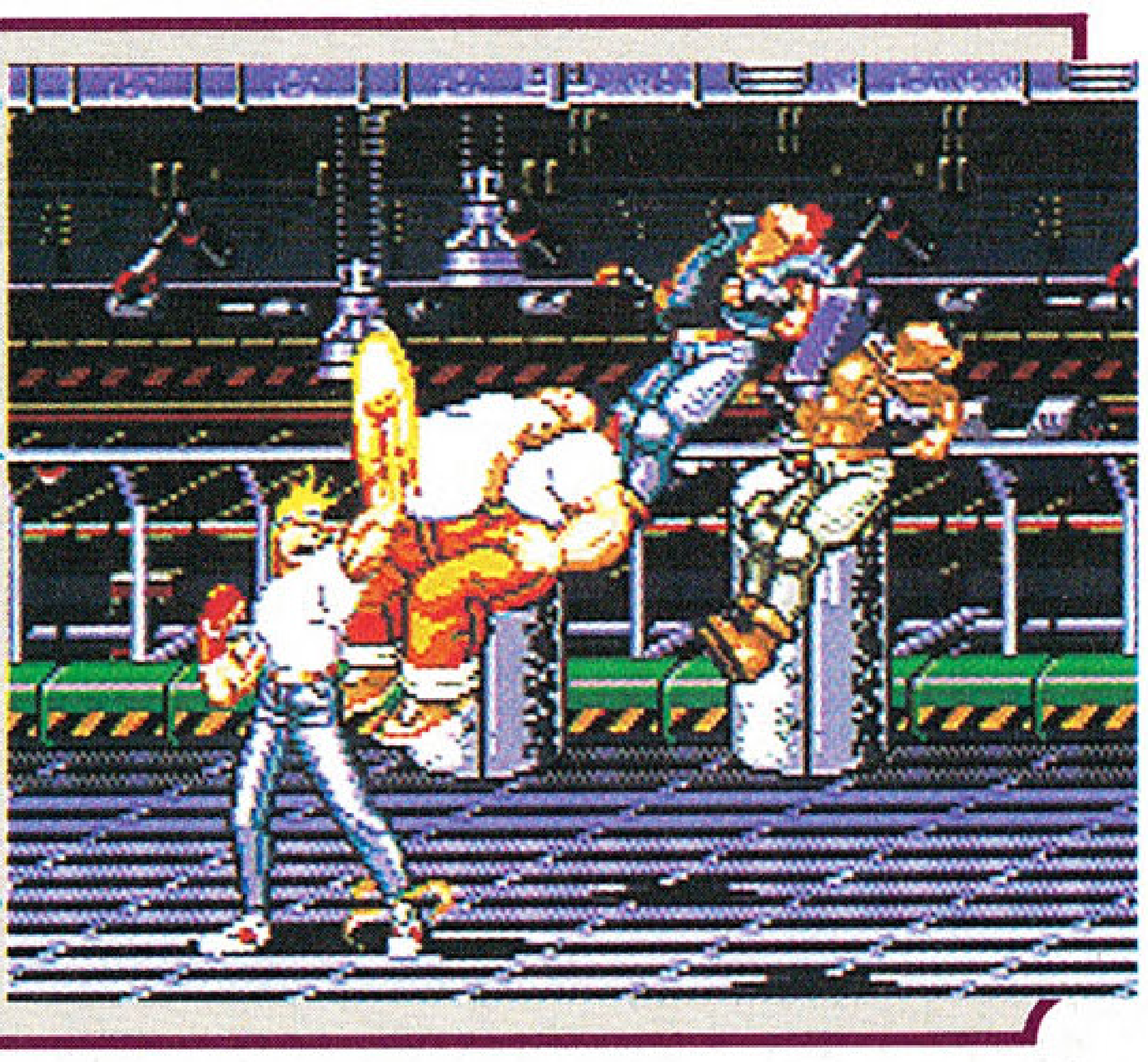
必殺技には、敵にヒットしたときのみに体力を消費するタイプと、使うたびに体力を消費するタイプの2種類がある。前者の必殺技は威力は小さめだが、技を出している最中は完全に無敵になれるため、敵に囲まれたときなどの緊急回避に使う。後者の必殺技は、無敵にはならないが威力が大きく、主に連続技に組み込んで使用する。この特徴を把握して必殺技を効果的に使おう。



⇧この必殺技は完全無敵。攻撃の回避に

ダッシュ技

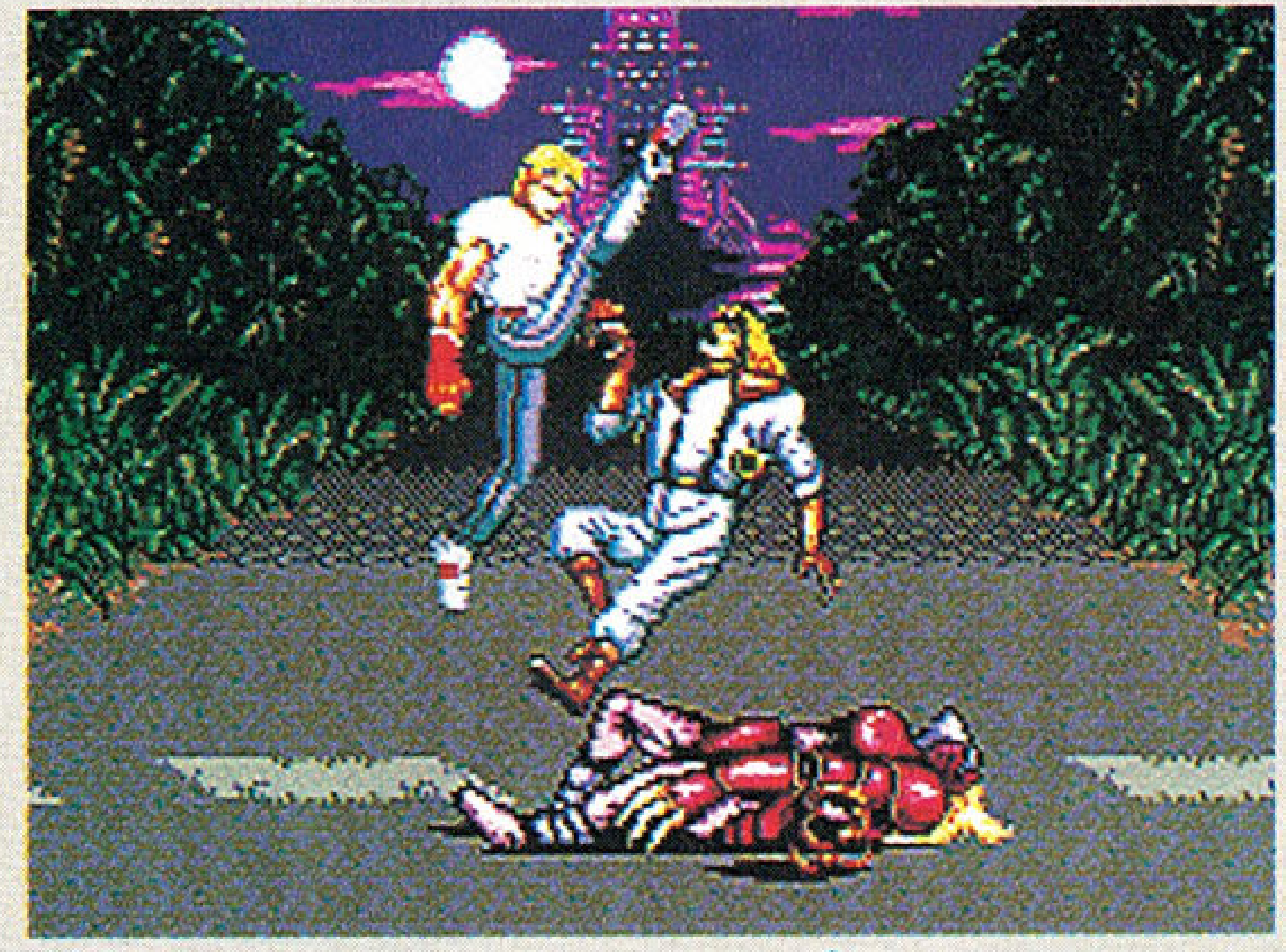
AXELのグラウンドアッパーが飛び抜けて使える。キャラごとに違いはあるものの、威力が大きい、使いやすいなど利点が多いため、使う機会はほかの技に比べてはるかに多いはず。まず、攻撃を2〜3回当てて、続けざまにダッシュ技を当てるのが基本的な使い方だ。敵に重なるように当てた方がダメージが大きい。複数の敵に囲まれたときも有効。



⇨AXELのグラウンドアッパーは威力抜群で、使いやすい

ジャンプ技

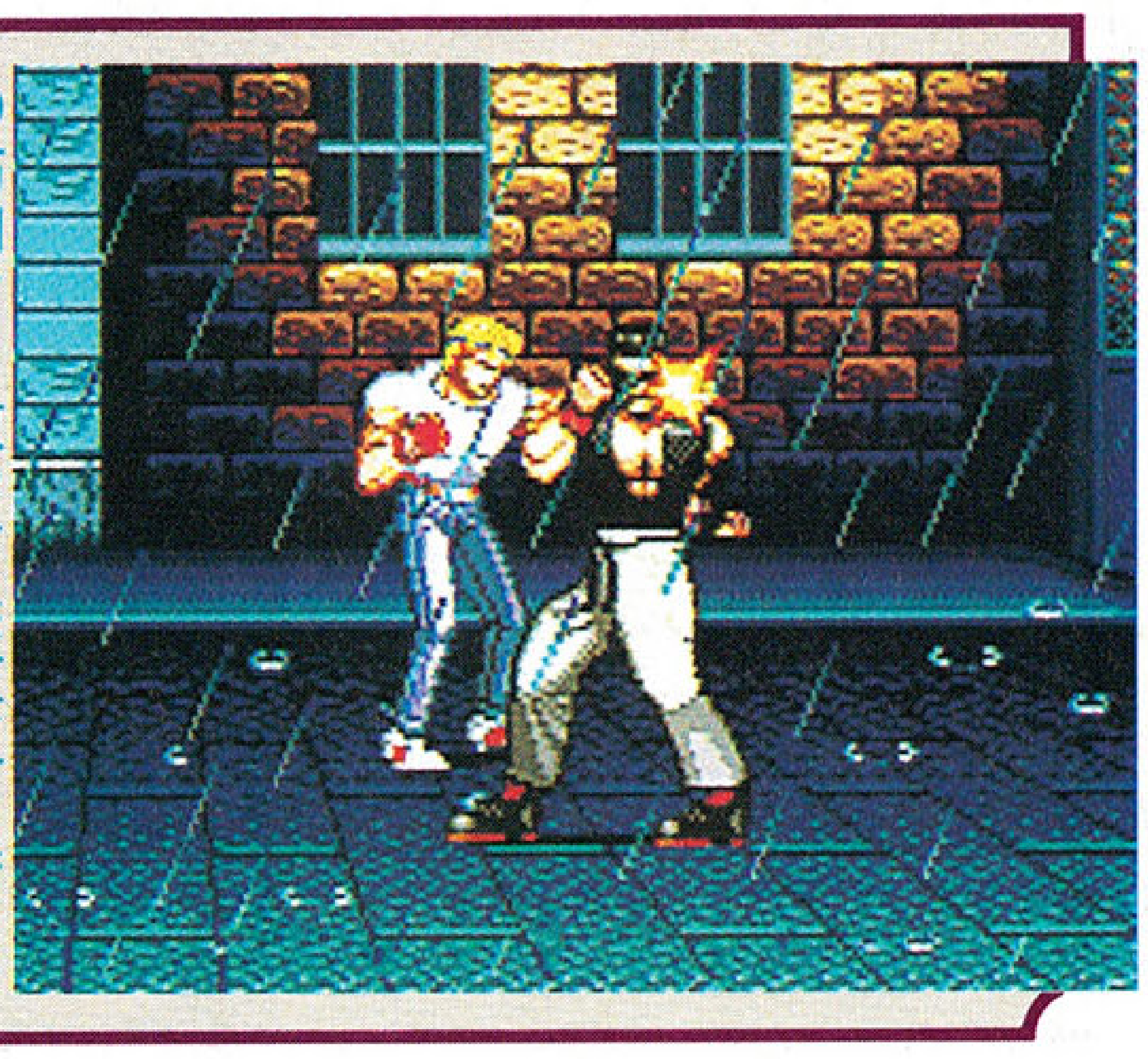
垂直ジャンプのときに出せる垂直ジャンプキックは、威力が大きめで当たり判定も大きく、自キャラに対して突撃してくる敵の迎撃に絶大な威力を発揮。斜めジャンプ時に出る飛び蹴りは威力は弱いが、遠くの敵を蹴散らすのに便利。ジャンプ中に方向ボタンの下を押して出すジャンプ技は、ヒットしても敵が倒れないので、そのまま連続技や投げ技に持っていける。



⇧迎撃の要。垂直ジャンプキック

殴りハメ

敵に続けざまに通常攻撃を加えると、自キャラは自動的に連続技を繰り出し、5発目が当たると敵は吹っ飛んで倒れてしまう。「殴りハメ」はこの自動的に出る連続技を途中で中断し、敵を延々と殴り続ける技のこと。やり方は、5発目の技が出ないように4発目の攻撃の後、ワンテンポ置いてから再び攻撃を加えるだけ。この技は全キャラで実行が可能。



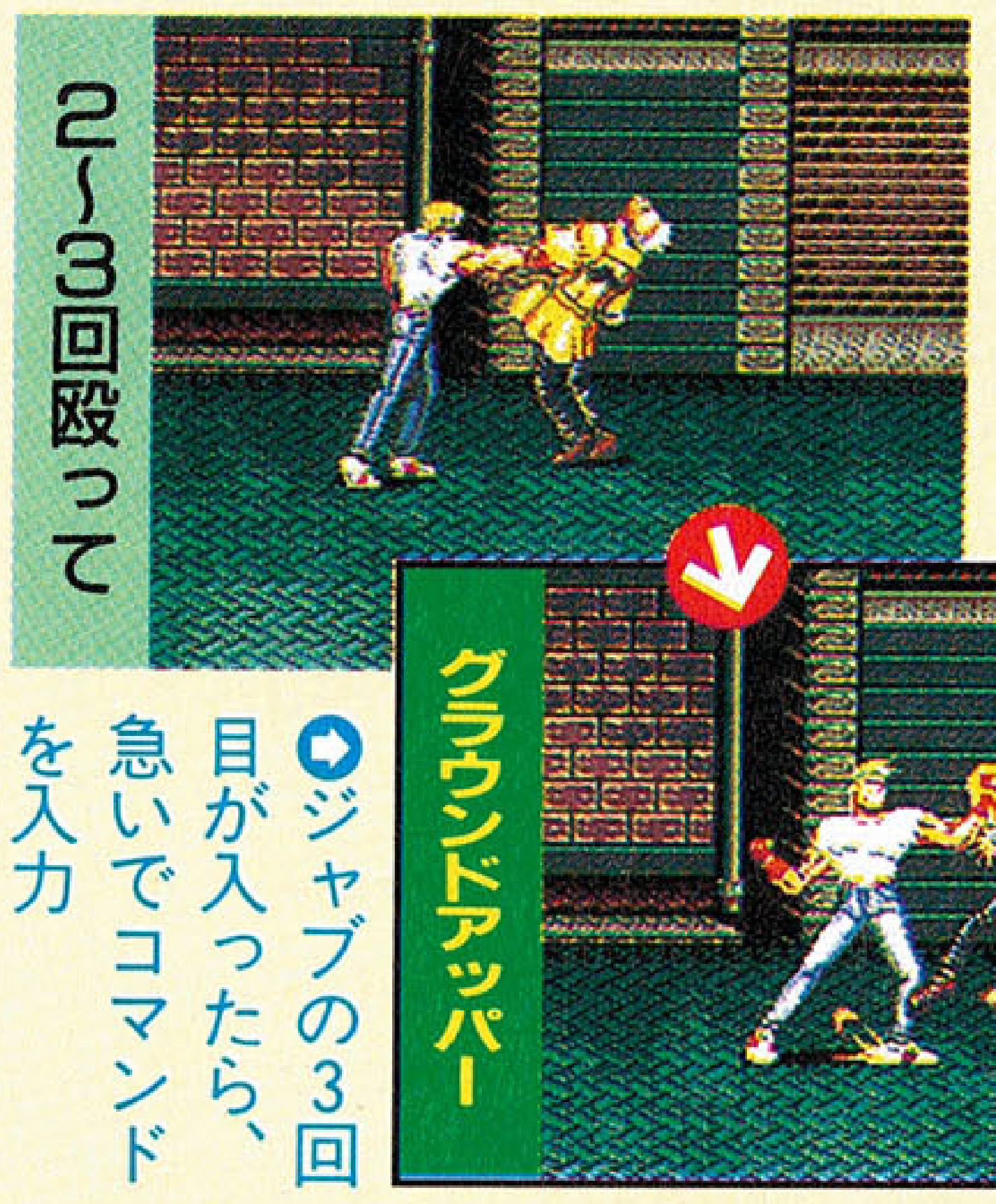
⇨防御する敵や、無敵技を持った敵には通用しないことも…

キャラ別基本戦術・連続技で大ダメージ

ここではキャラ別の基本的な戦い方と連続技を紹介する。このゲームは、1人の敵をいかに早く倒すかが勝負。そのためにも短時間で大きなダメージを与えることのできる連続技は、必須テクニックなのだ。3ページで紹介した「殴りハメ」も連続技だが、「殴りハメ」は1人の相手を確実に倒すことを目的としている技であるのに対して、ここで紹介する技は多数の相手を効率よく倒すことを目的としている。両方の連続技をマスターして、ノーミスクリアを目指そう。

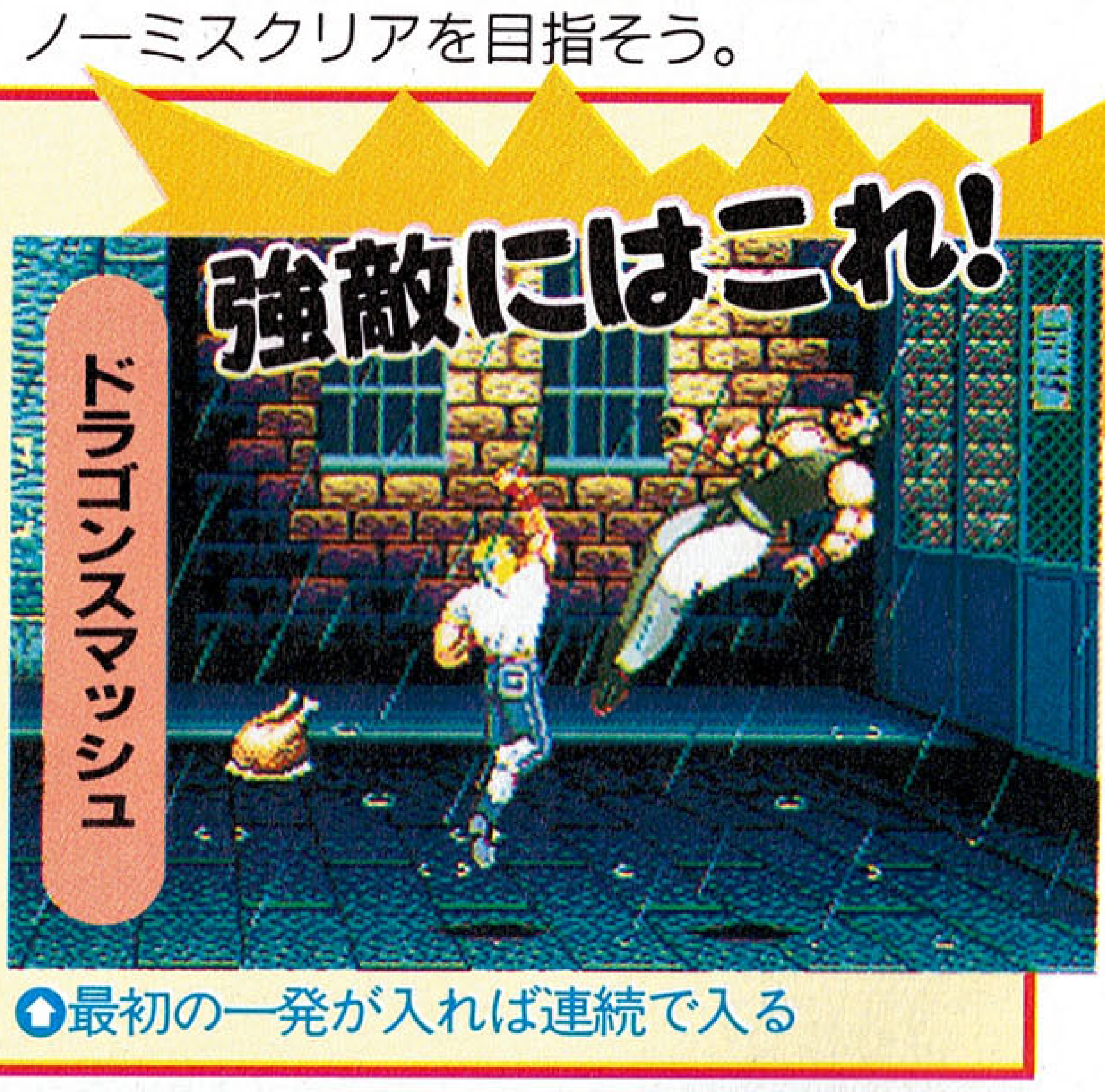
AXEL

グラウンドアッパーが、向といっても使える。ほかのキャラの必殺技と同等の威力があるにもかかわらず、ダッシュ技なので使っても体力が減らない。ジャブ2~3回からグラウンドアッパーの簡単連続技だけで、ほとんどの状況に対処することができるので、初心者向けのキャラといえる。連続技にドラゴンスマッシュを組み込めば、体力ゲージ1本分の体力を余裕で奪うことができる。



とりあえずジャブを2~3回入れて敵の動きを止める

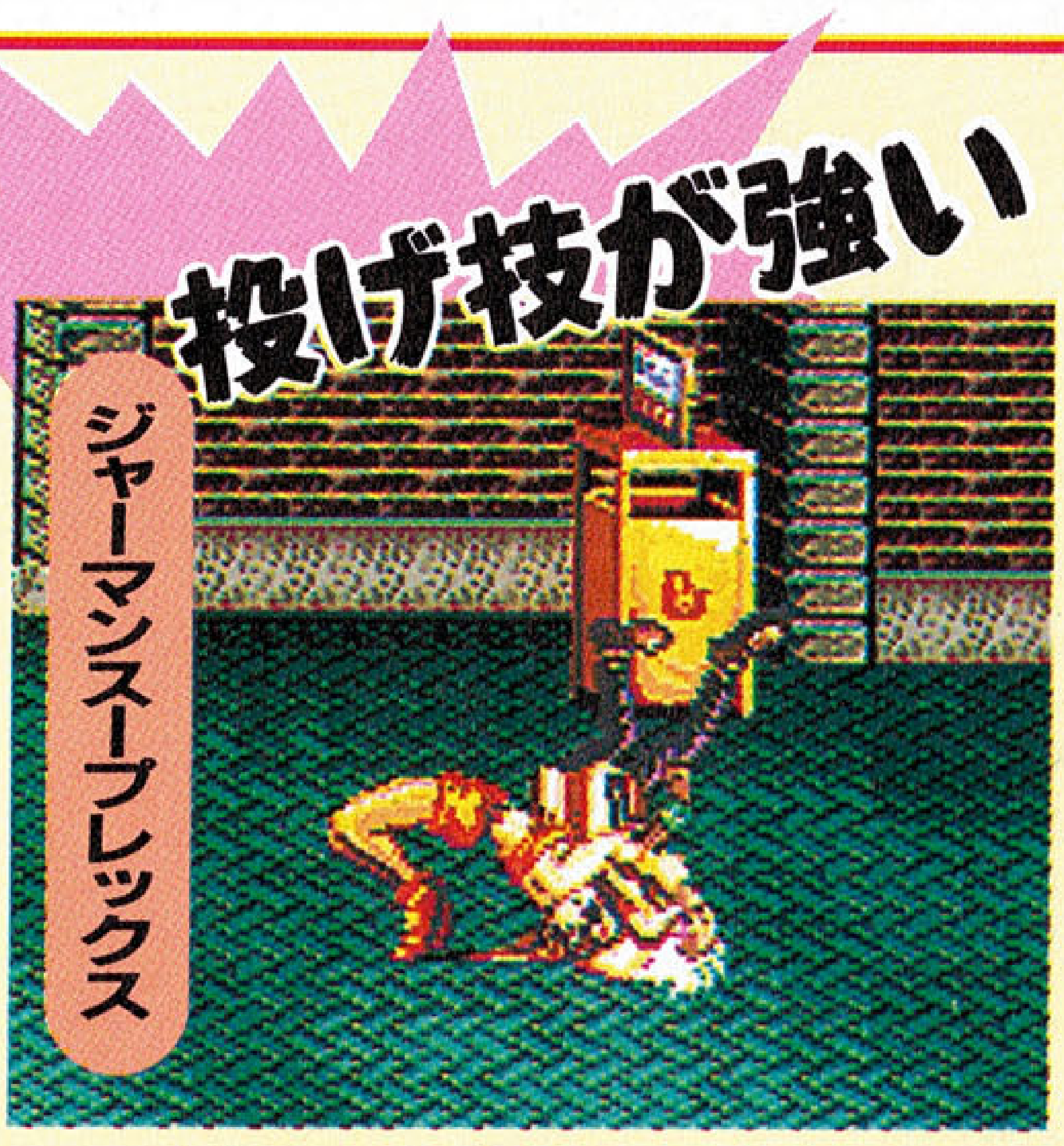
ジャブの3回目が入ったら、急いでコマンドを入力



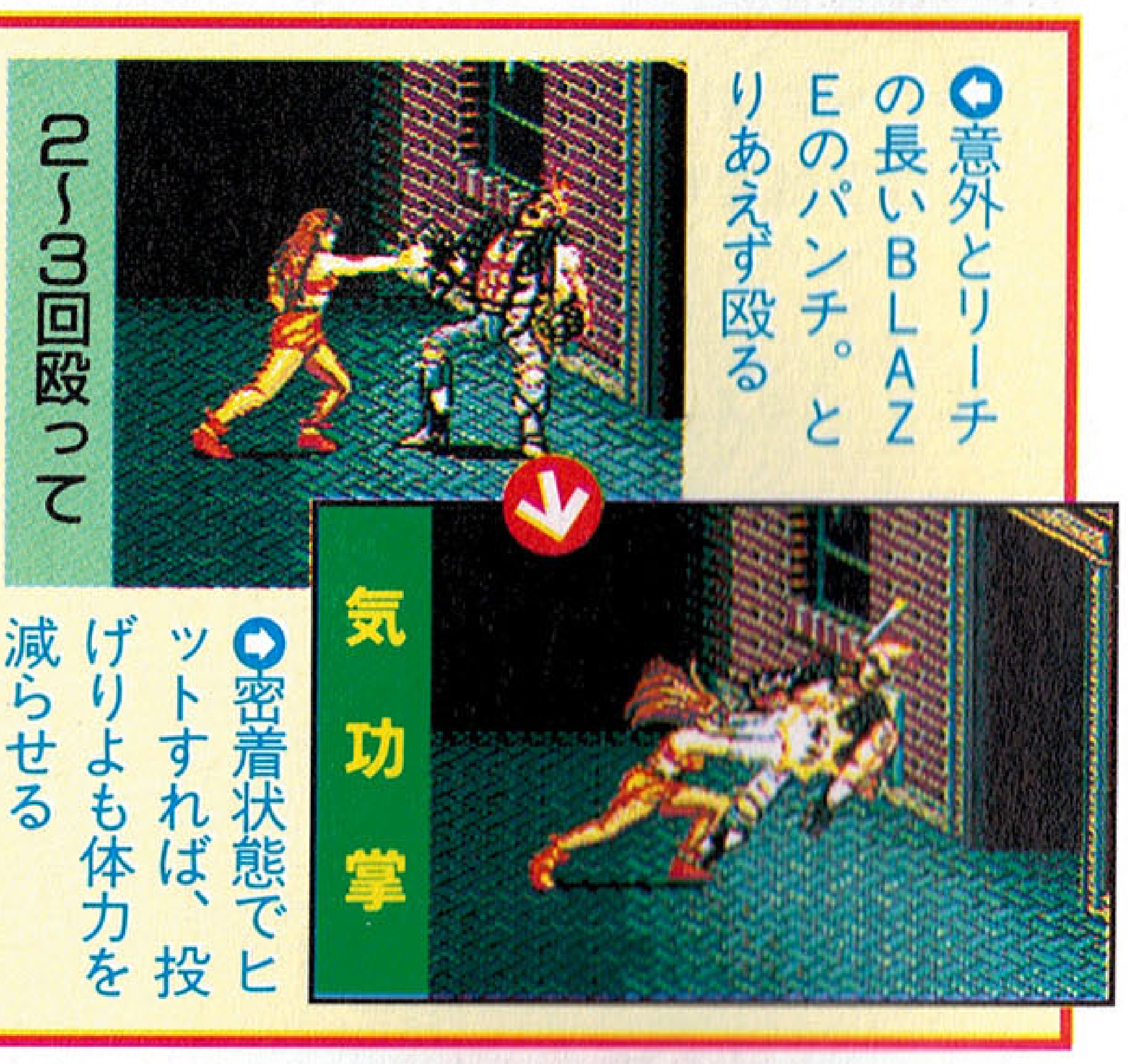
最初の一発が入れば連続で入る

BLAZE

前作同様投げ系の技が強い。連続技は、ジャブ2~3回からの投げが基本。敵へのダメージを優先するならば、ジャブ2~3回から気功掌がいい。気功掌は敵に近ければ近いほど威力を増すので、密着して放つのが理想だ。また、敵との間合いが遠いようであれば、ジャブ2~3回から飛翔白麗の連続技が入る。しかし、飛翔白麗は威力はあるが、技が出るのが遅いので当たらないことも多い。



BLAZEの投げは強力。速い動きで敵を捉える

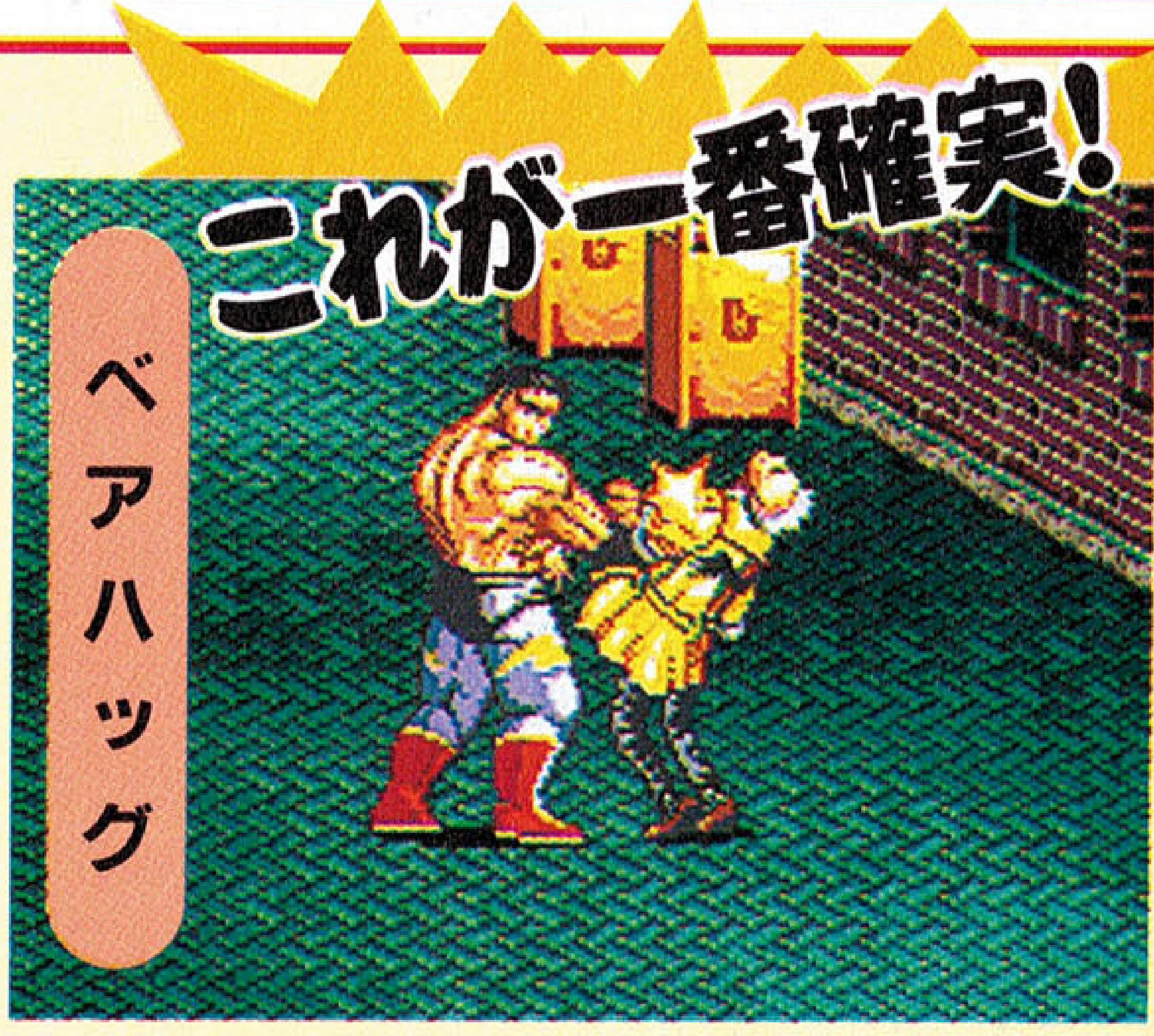


意外とリーチの長いBLAZEのパンチ。とりあえず殴る

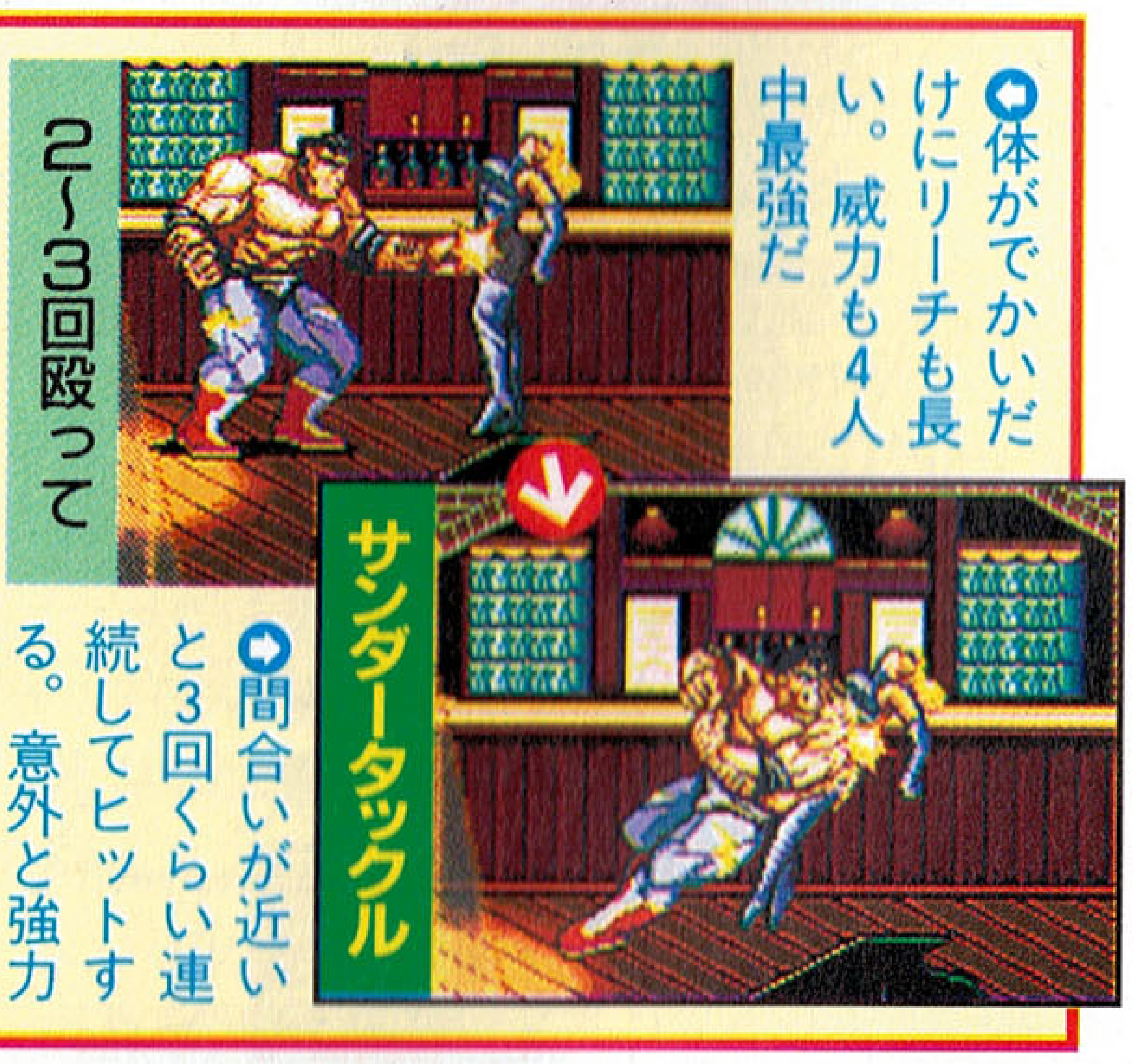
密着状態でヒットすれば、投げりよも体力を減らせる

MAX

まず、このキャラは基本的な攻撃力が大きい。ザコ相手なら適当に殴っているだけで十分対処できる。耐久力のある敵はつかんでベアハッグが有効。この技単体で体力ゲージの3分の2を奪うことができる。しかし、このキャラは足がかなり遅いので敵をつかむのが大変。殴ってからつかみにいけそうもない敵には、ジャブ2~3回からサンダータックルが有効。これならほぼ確実に決まる。



前半ステージのザコにはこれだけでOK

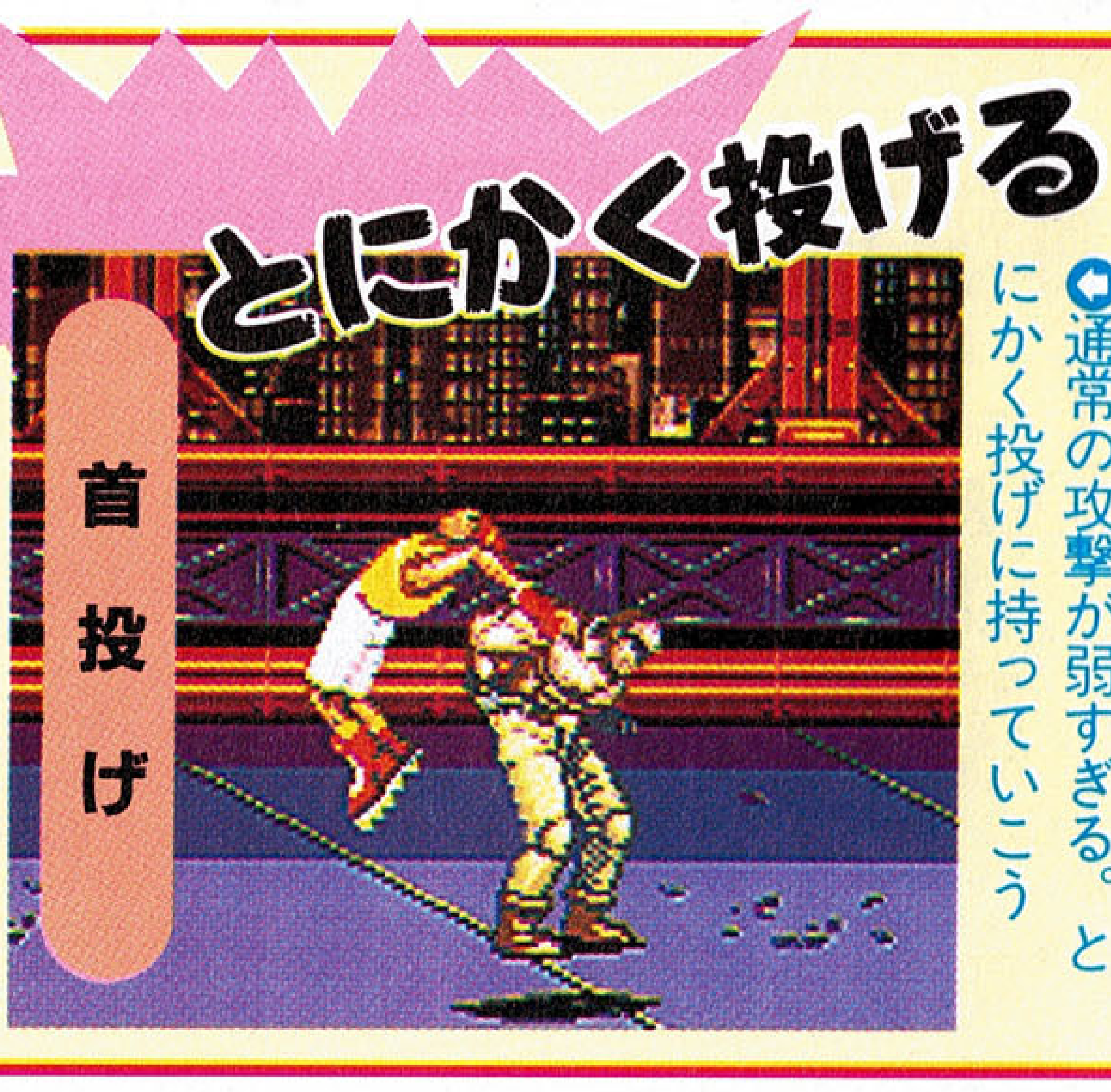


体がでかいだけにリーチも長い。威力も4人中最強だ

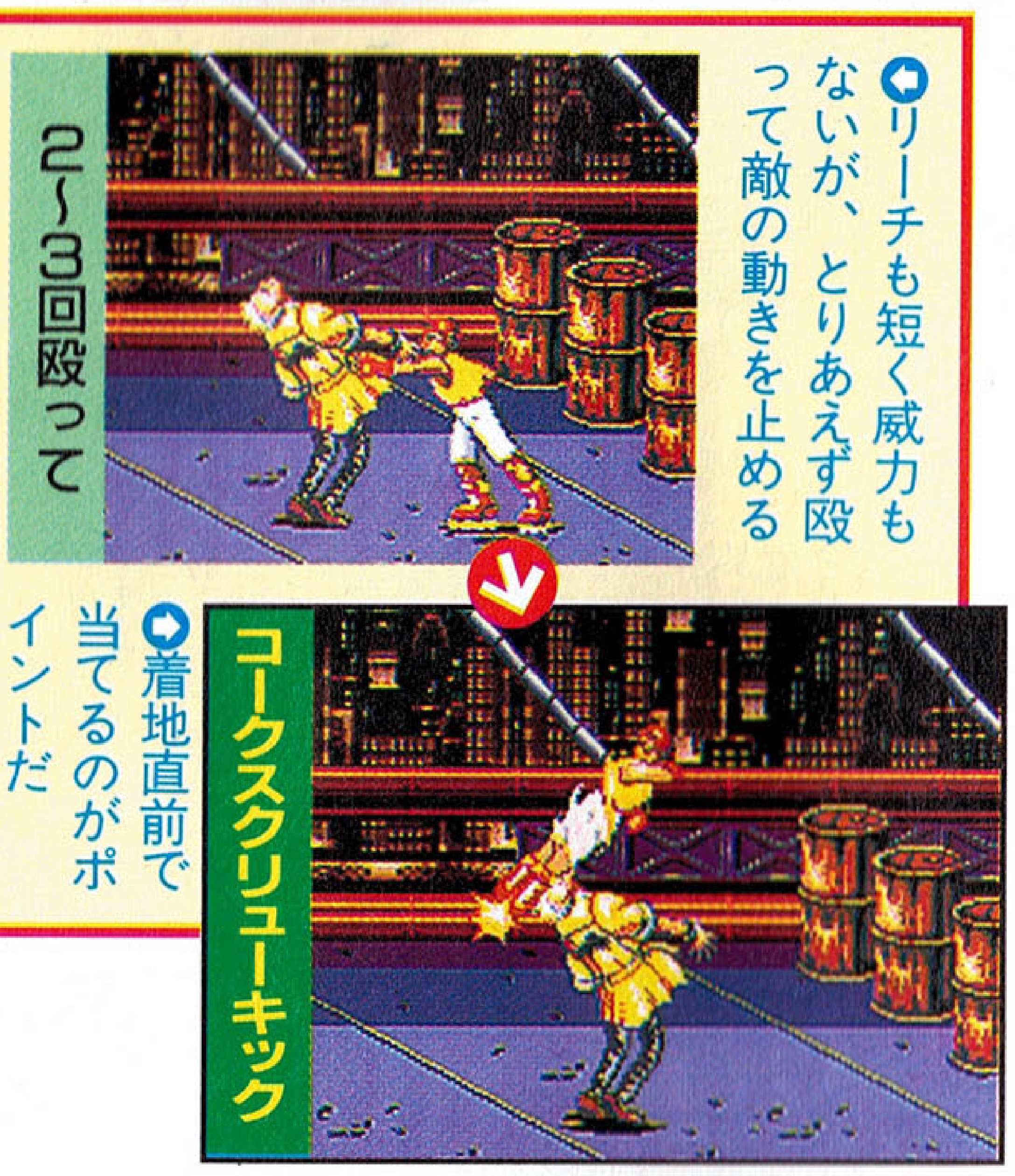
間合いが近いと3回くらい連続してヒットする。意外と強力

SAMMY

このキャラの特徴は、攻撃力の低さと移動速度の高さ。通常の攻撃は全々話にならないほど弱いので、持ち前のスピードを生かして敵をつかみまくり、首投げか腕白せっかんに持っていく。連続技はジャブ2~3回からコークスクリューキック。ジャブはコークスクリューキックを当てるための保険にすぎないので1回でも構わない。コークスクリューキックは着地地点付近のほうが多く当たる。



通常の攻撃が弱すぎる。とにかく投げに持っていこう

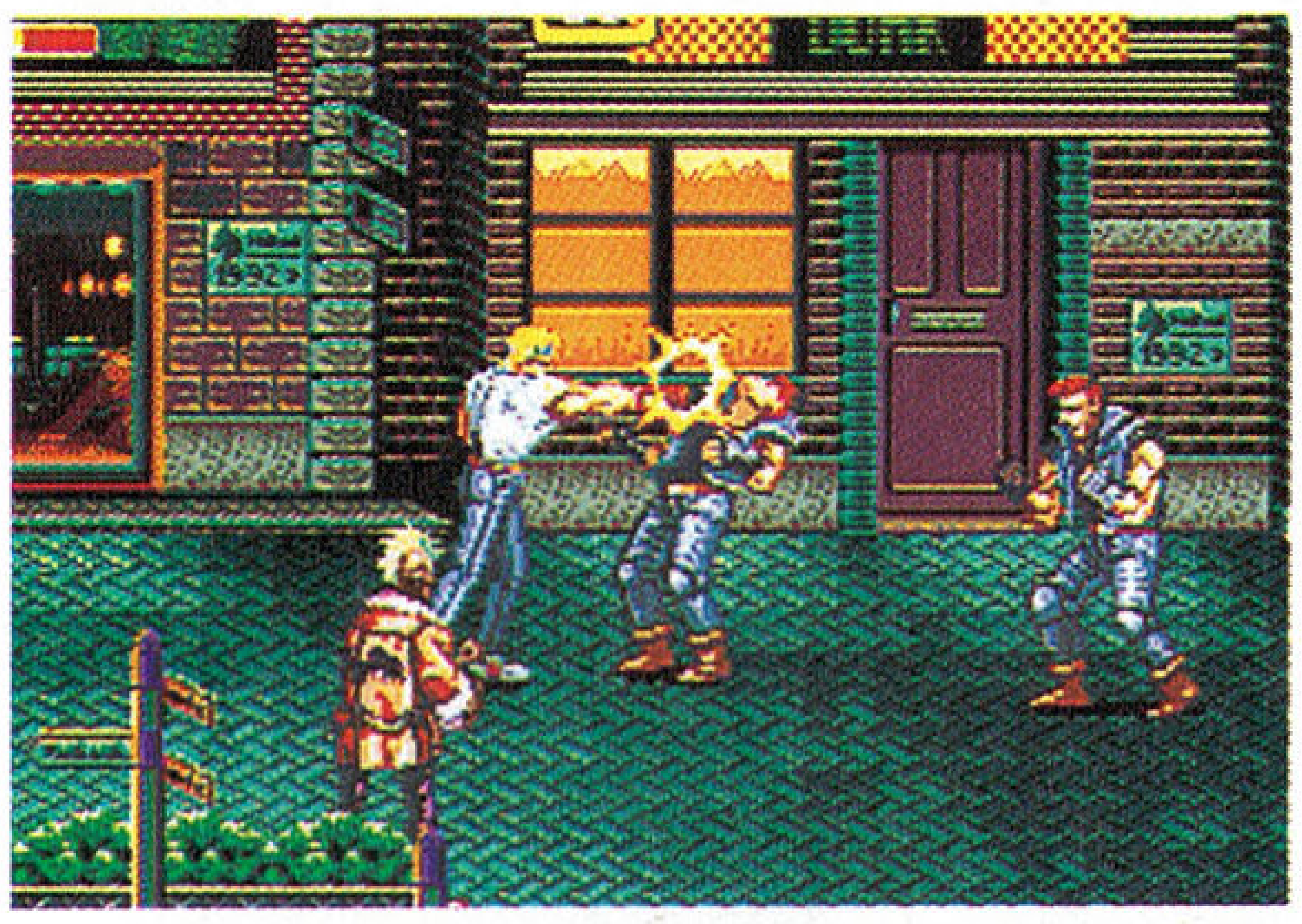


リーチも短く威力もないが、とりあえず殴って敵の動きを止める

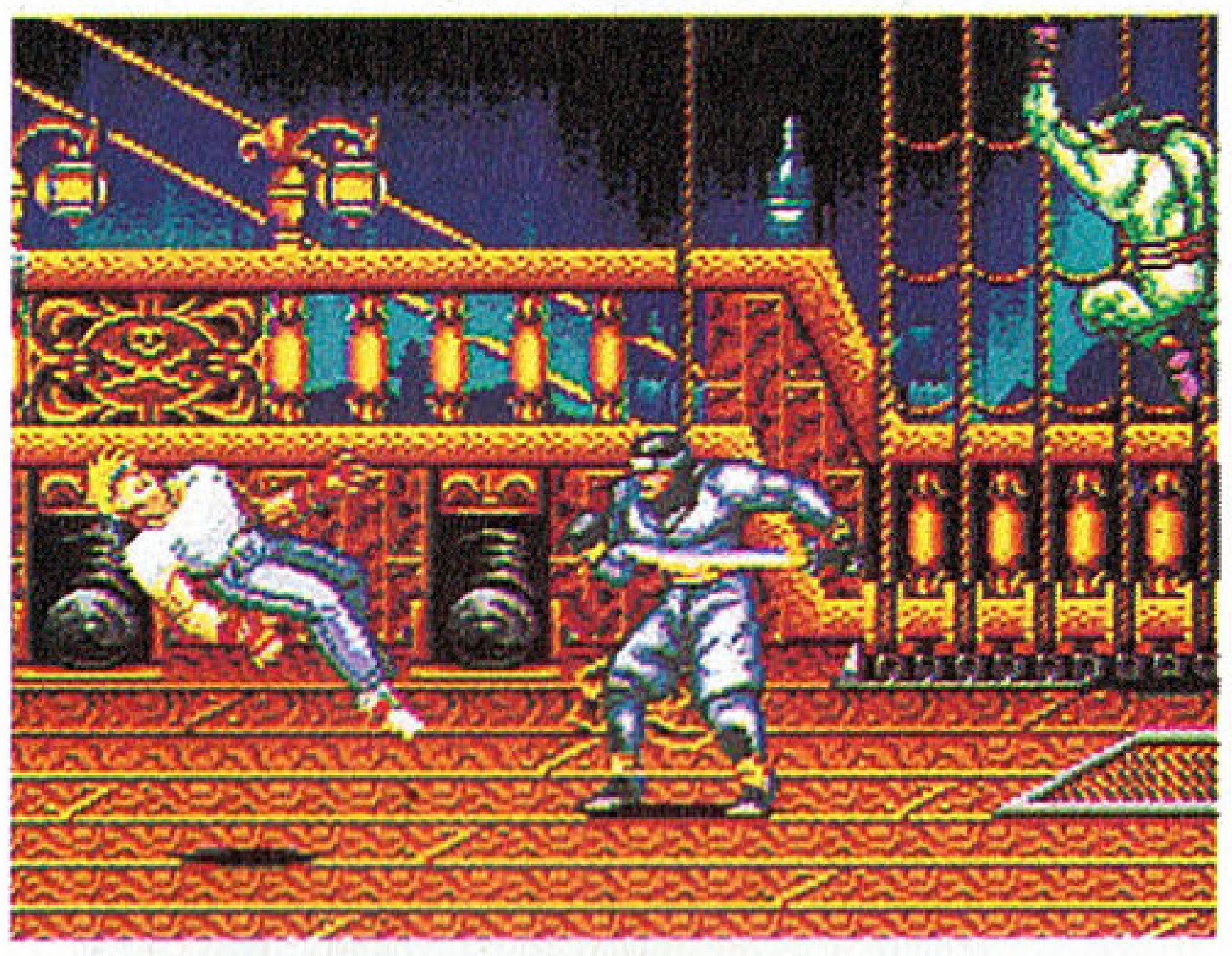
着地直前で当てるのがポイントだ

ステージ7までに登場する敵キャラを16系統に分類

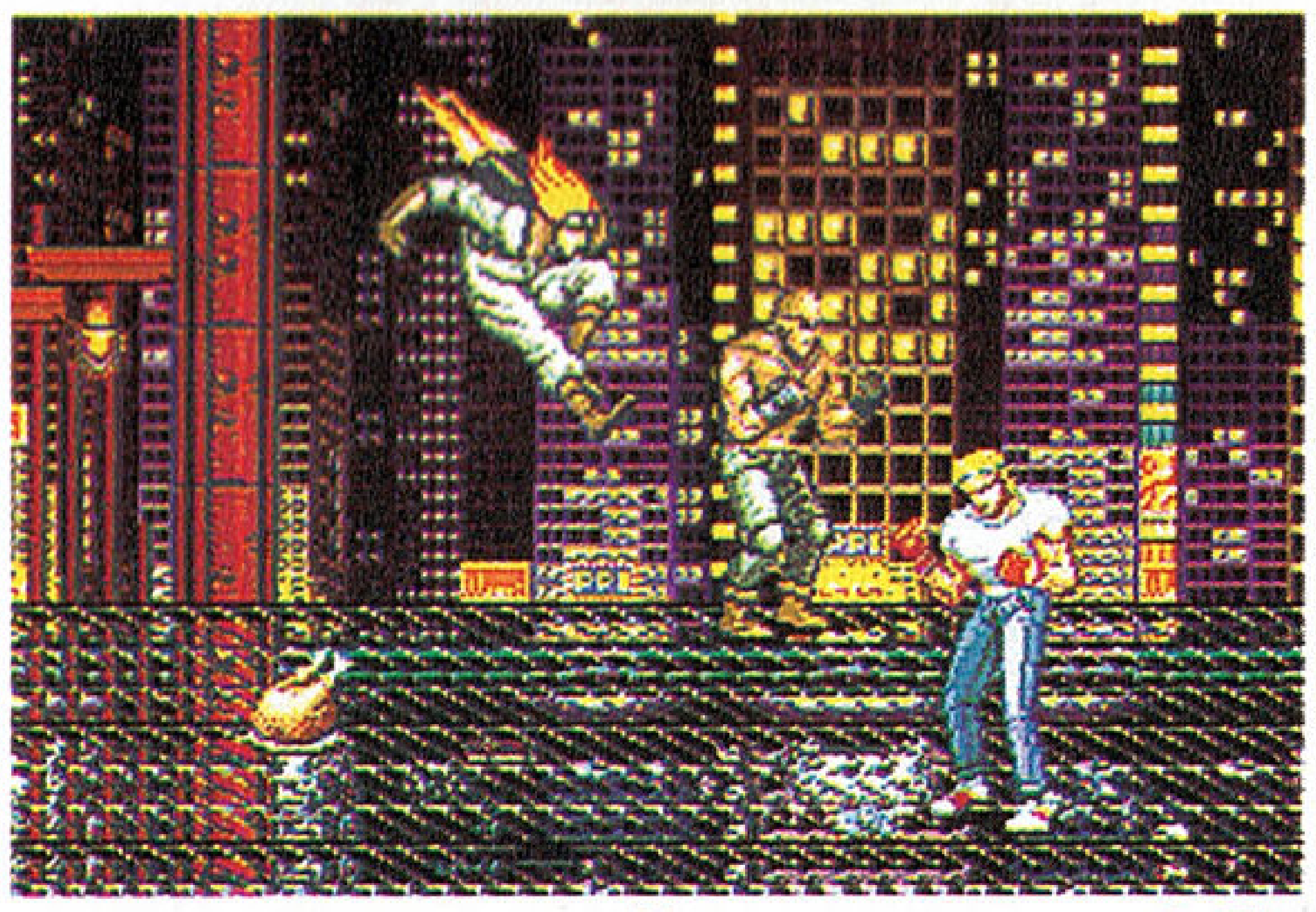
ここでは、ステージ7の後半までに登場する敵キャラの特徴を、系統別に説明する。各系統には数種類のバリエーションが存在し、その違いはキャラのカラーリングや、攻撃方法、体力の違いなどに見ることができる。各系統のバリエーションは、6ページの表で細かく紹介してあるのでそちらを参照してほしい。



⬆数多く出現するパンク系とリーゼント系

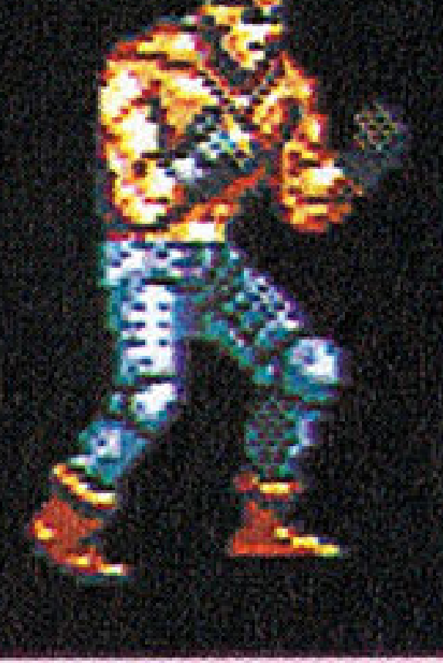


➡分身の術で攻撃をかわす忍者系。武器も使用する



⬆唯一、飛行できる敵キャラのジェット系。なかなか攻撃することができない

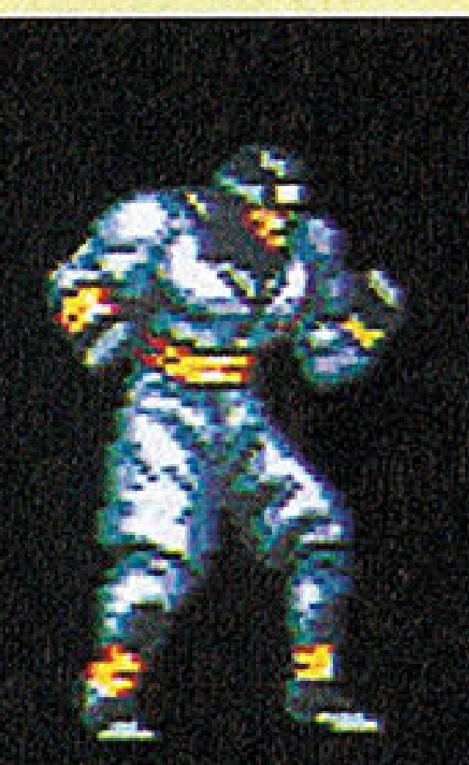
スキンヘッド(DONOVAN)系



●クレバーな悪党

こちらのジャンプ攻撃をアッパーで返す強者。落ちている凶器は、積極的に拾って使う傾向がある。賢い！

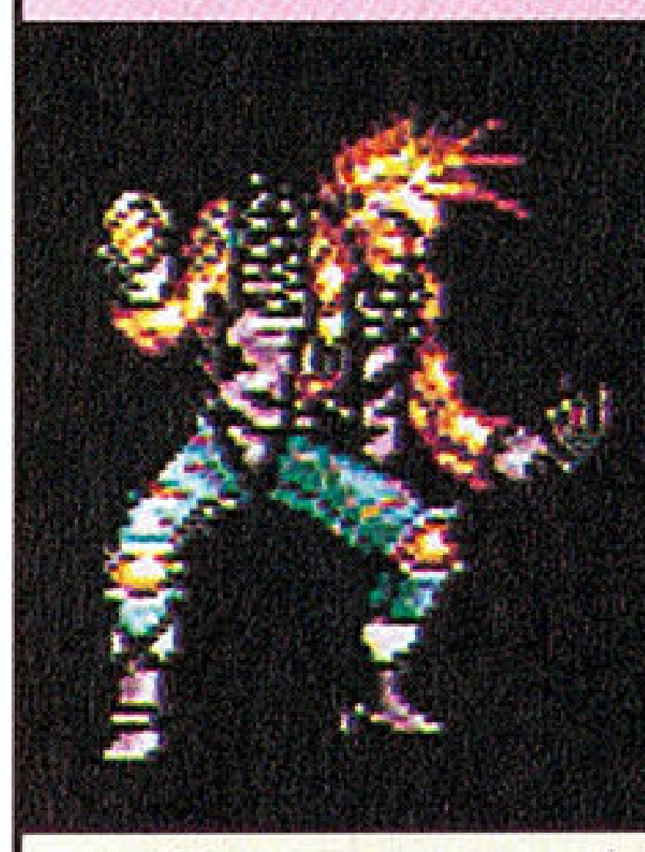
忍者(KUSANAGI)系



●忍術を使う手だれ

日本刀とクナイを装備。動きが速い上に、こちらのジャンプ攻撃は分身の術でかわされてしまう。投げも使う。

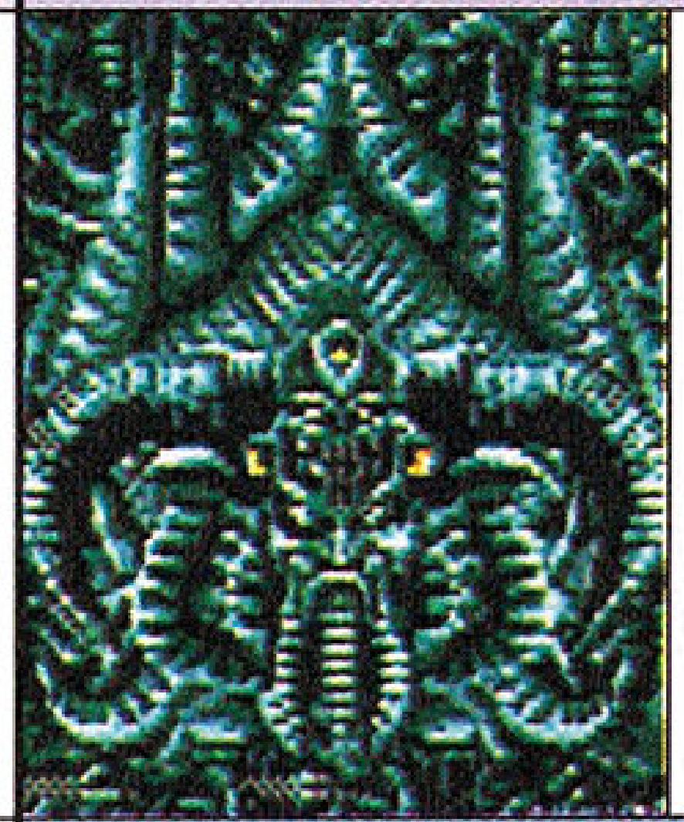
ナイフ使い(JACK)系



●ナイフの魔術師

ナイフを標準装備。ナイフは近距離だと振り回し、遠距離だと投げてくる。ステージ1に中ボスクラスで登場。

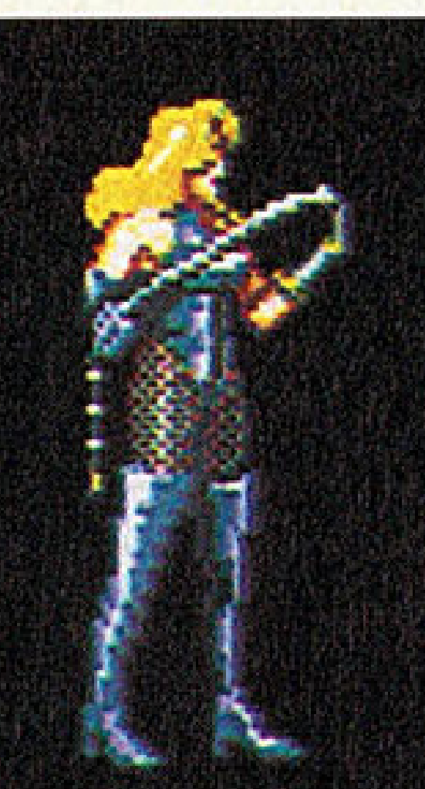
怪物(VEHELITS)系



●とにかくデカい

エイリアンのようなこのキャラの攻撃は、体当たりのみ。しかし耐久力は高い。ステージ3に1回だけ登場。

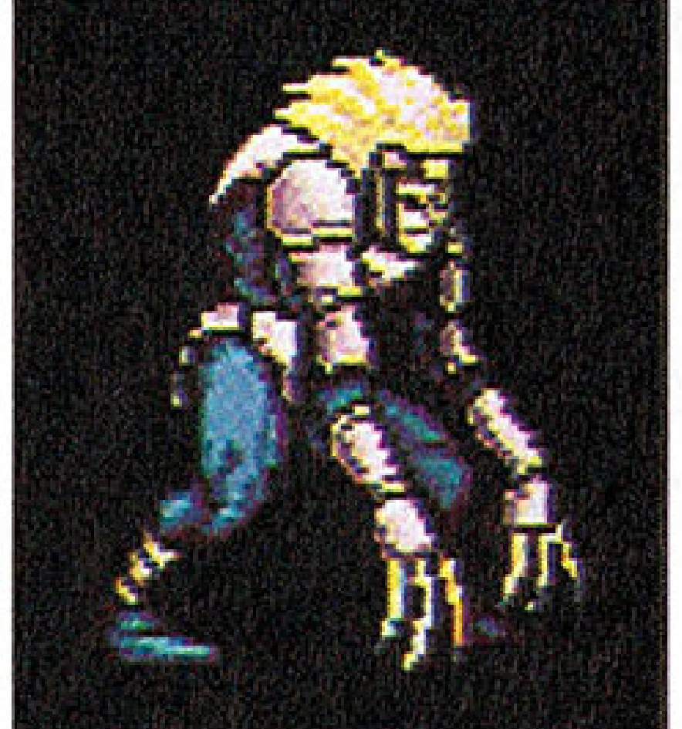
ボンテージ(ELECTORA)系



●まさに女王様!!

基本攻撃はムチとジャンプキック。ムチ攻撃は電撃を伴う場合がある。ジャンプキックは主に対空技として使う。

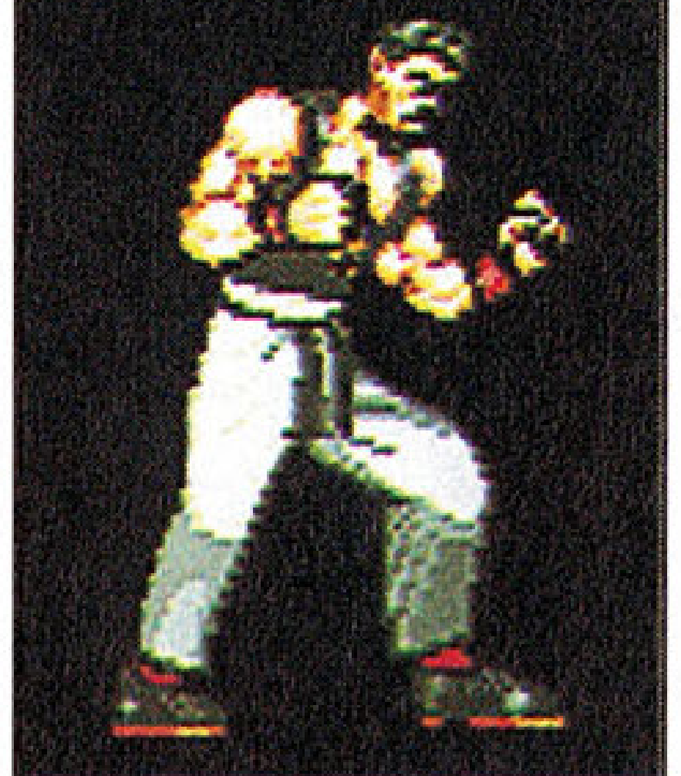
クロー(ZAMZA)系



●変則的な動きの持ち主

投げ、ローリングアタック、スライディングなどの技を使う。特に投げ技が得意で近づくとポイポイ投げられる。

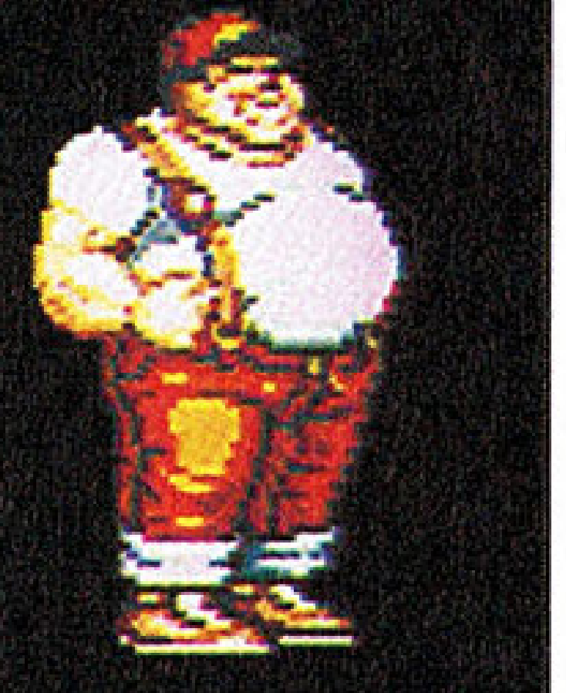
マーシャルアーツ(BARBON)系



●長い足がデンジャラス

ステージ1にボスとして登場。投げ、回し蹴りなどを間合いによって巧みに使い分け、防御までこなす。

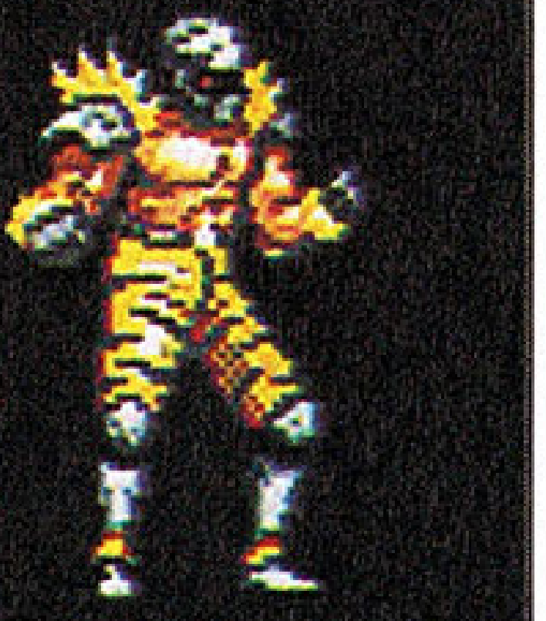
ファットマン(BIG-BEN)系



●身軽な巨体

基本攻撃は往復ビンタとボディプレス。ザコのくせにボス並みの体力を誇る。口から火を吹くタイプも存在。

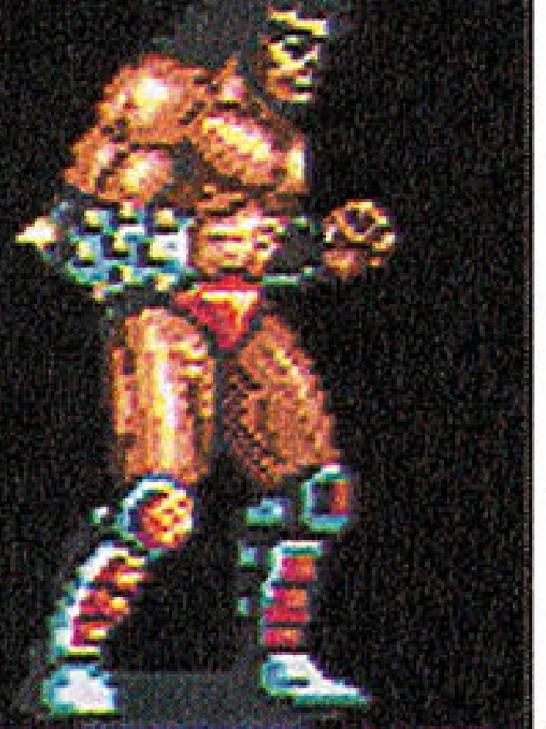
ヘルメット(FOG)系



●凶悪バイク野郎

バイクに乗ってくるタイプと、歩いてくるタイプが存在。凶器を積極的に使用するが、全体的に体力は少なめ。

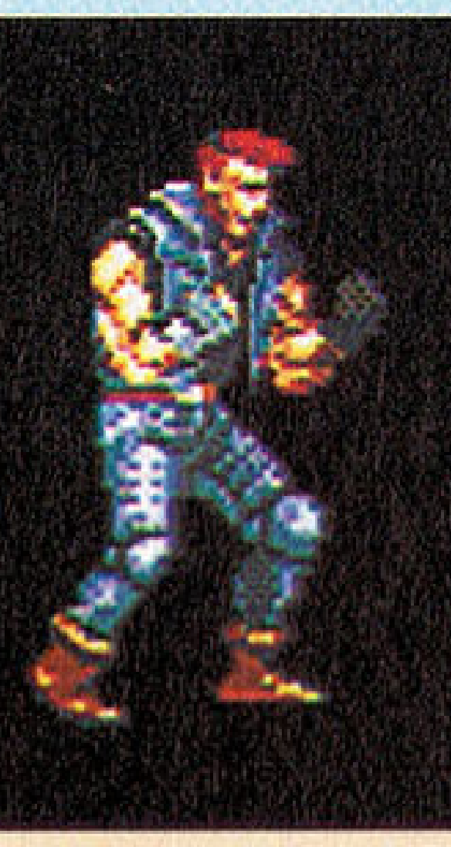
レスラー(ABADEDE)系



●戦うムキムキマン

ラリアット、ボディプレス、バックドロップなどを使う。連続技は4回目に必ずガードされてしまう。

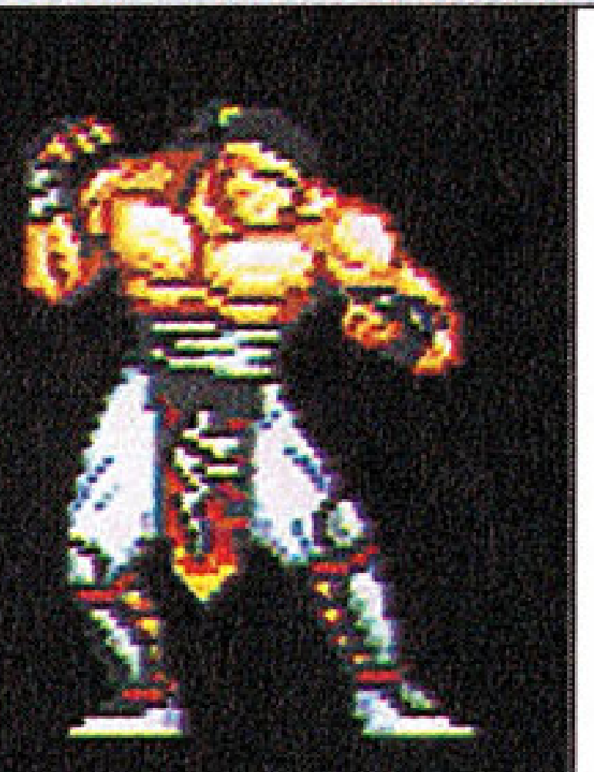
リーゼント(GALSIA)系



●出現数ナンバー1

もっともポピュラーな敵キャラ。基本的に攻撃はパンチのみだが、ナイフを持って突撃してくるタイプもいる。

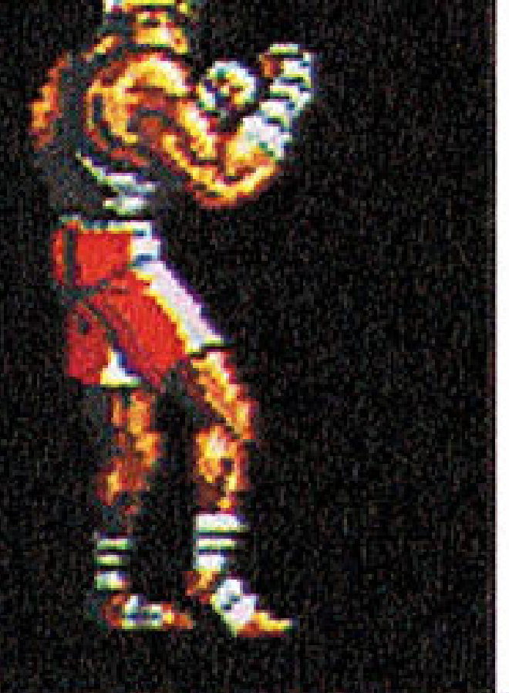
カンフー(HAKUYO)系



●気功の使い手

投げ、飛び蹴り、上段蹴り、気功などのバリエーションに富んだ攻撃パターンを持つ。後半ステージに多く出現。

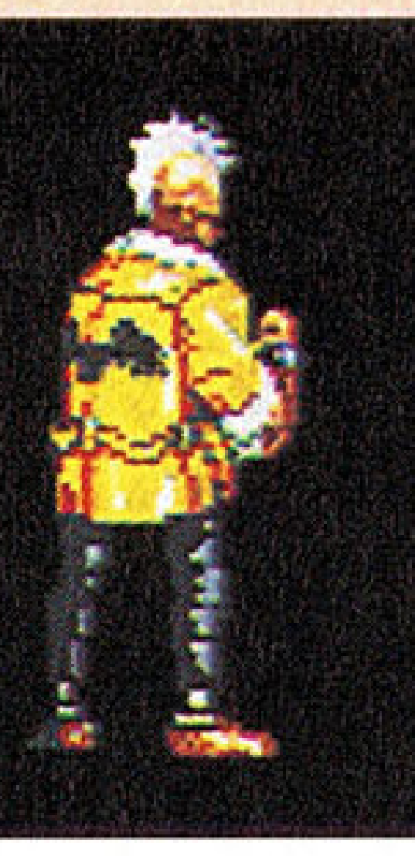
ムエタイ(RAVEN)系



●強烈なキックの鬼

近距離ではローキック、遠距離では飛び膝蹴りを使う。相手をつかむと連続技を使ってくる。ガードもする。

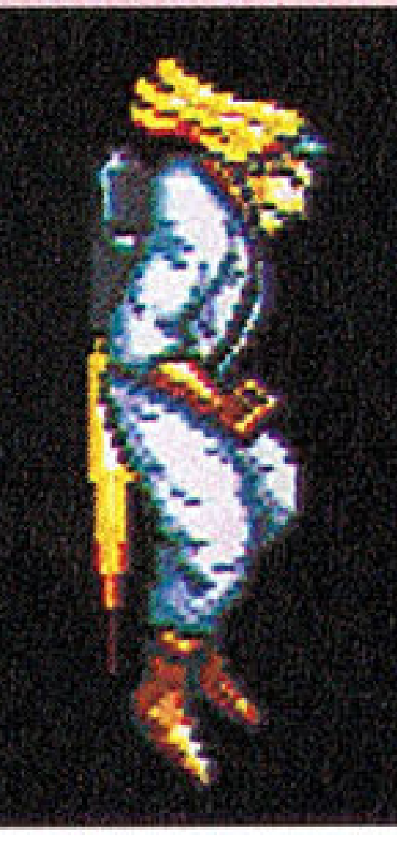
パンク(Y.SIGNAL)系



●意外なテクニシャン

投げを主体に、裏拳、スライディングなど、多彩な攻撃を仕掛けてくる。移動速度が速くMAXでは苦戦必至。

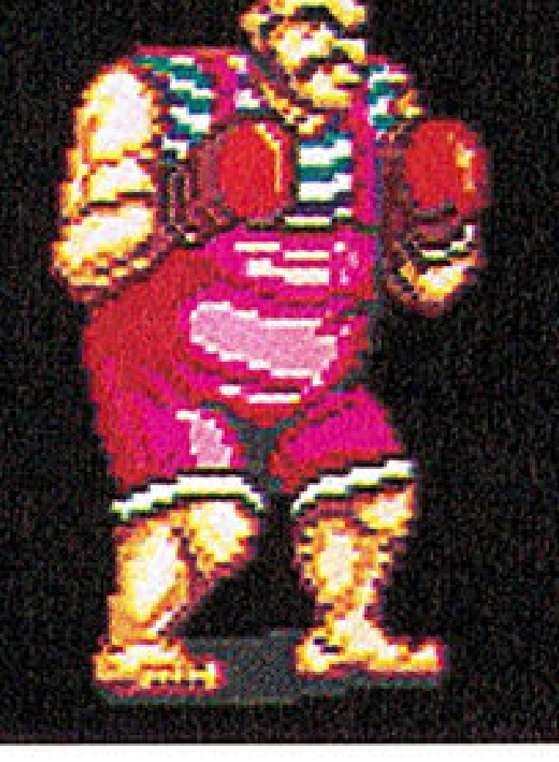
ジェット(JET)系



●地に足が着かないヤツ

唯一の飛行キャラ。攻撃は急降下キックと、急降下投げ。空を飛べるので投げ系の技は、一切通用しない。

ボクサー(R.BEAR)系

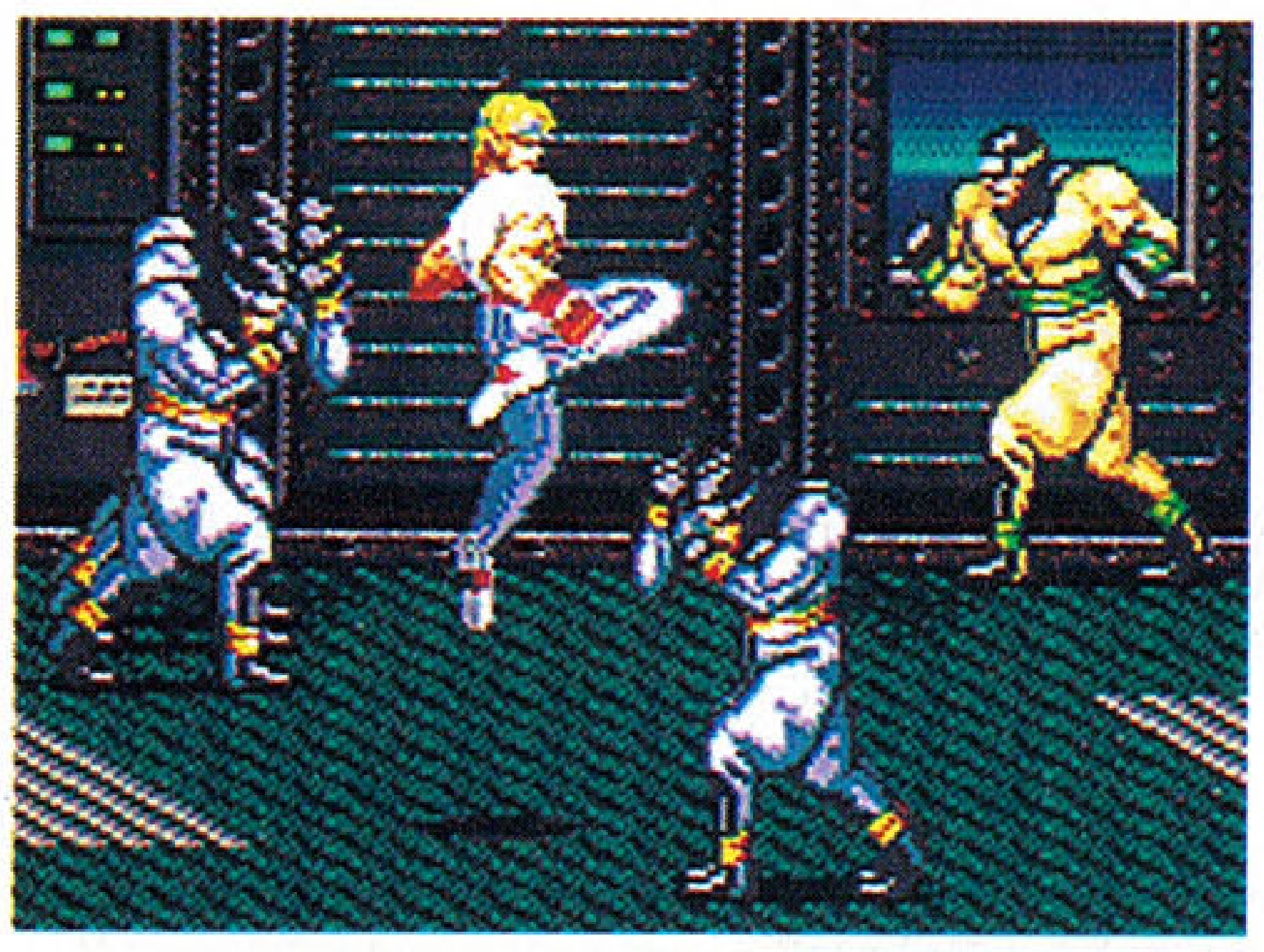


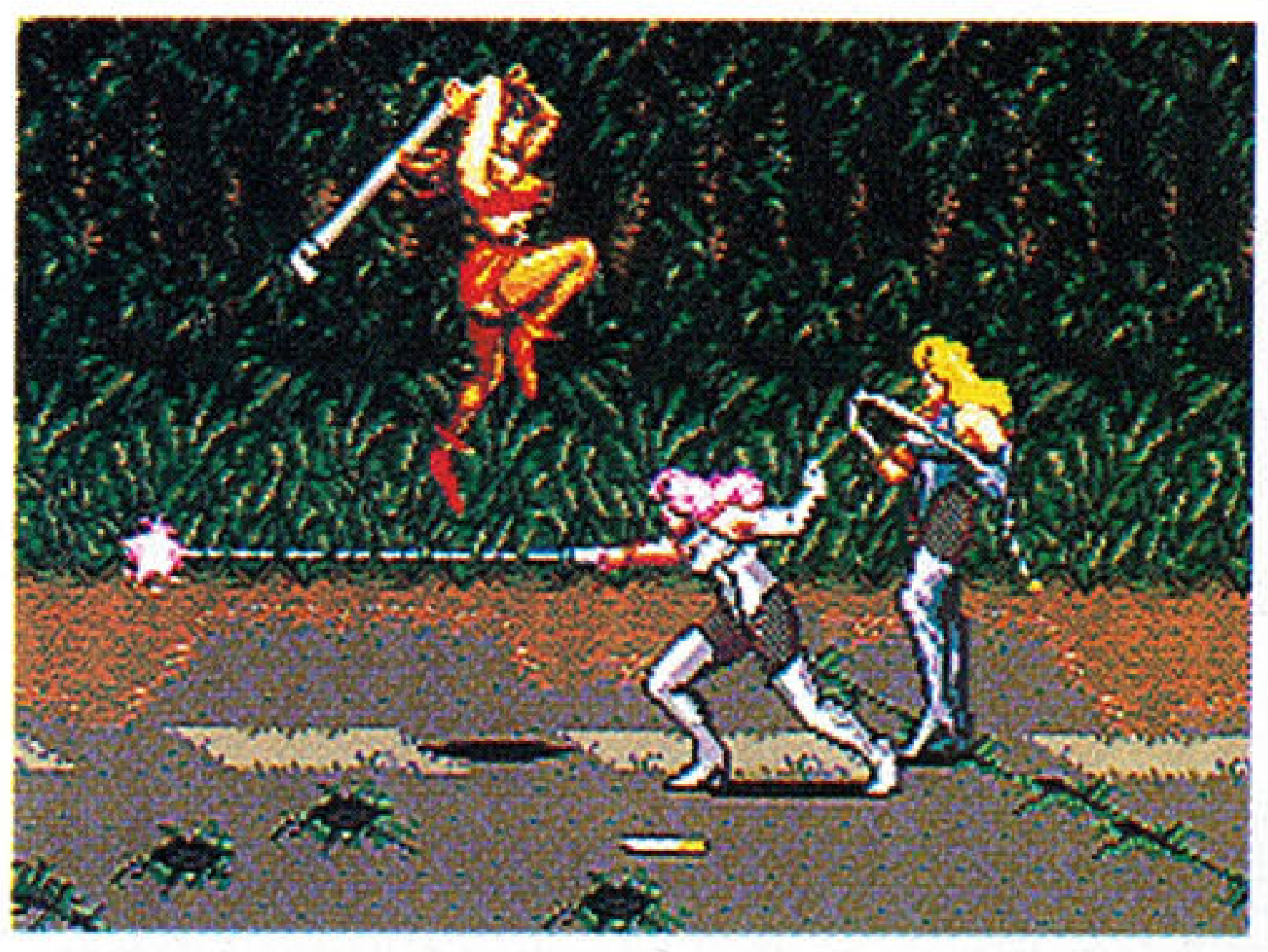
●メガトンパンチ

こちらのジャンプ攻撃はアッパーで返されてしまう。つかまれると、強力な頭突きの連続技をくらわしてくる。

7つのステージに登場する93種類の敵キャラたち

ここでは、１Pプレイ時に登場する93種類の敵キャラが、どのステージに何人出現するかを表にした。表の名前部分についている色は、そのキャラがどの系統に属するかを示している。右の系統別色分け見本と照らし合わせてほしい。また5ページの、系統説明の名前部分の色とも対応している。なお、表中の「ボ」とは、各ステージのボスを示している。


同系統の敵は、攻撃パターンも同じ


華麗なムチさばきを披露するボンテージ系

異様な体力を誇るファットマン系

系統別色分け見本

- リーゼント(GALSIA)系
- パンク(Y. SIGNAL)系
- スキンヘッド(DONOVAN)系
- ナイフ使い(JACK)系
- ボンテージ(ELECTORA)系
- マーシャルアーツ(BARBON)系
- ヘルメット(FOG)系
- カンフー(HAKUYO)系
- ジェット(JET)系
- 忍者(KUSANAGI)系
- 怪物(VEHELITS)系
- クロー(ZAMZA)系
- ファットマン(BIG-BEN)系
- レスラー(ABADEDE)系
- ムエタイ(RAVEN)系
- ボクサー(R. BEAR)系

各ステージ内　出現敵キャラ数の内訳リスト

名前	出現ステージ						
	1	2	3	4	5	6	7
GALSIA	22	8	11	17	17	5	9
JOSEPH	2	2	3	—	—	—	2
SURGER	—	6	—	—	—	—	1
B. T	—	—	3	4	—	—	—
BRASH	—	—	1	4	—	1	—
JONATHAN	—	—	6	—	—	—	1
GARM	—	—	—	3	6	—	1
Y. SIGNAL	10	2	1	1	—	3	1
R. SIGNAL	4	—	1	—	—	—	—
MAUIN	—	—	1	—	—	—	—
AXI	—	—	1	—	—	—	—
G. SIGNAL	—	—	1	—	—	—	—
P. SIGNAL	—	—	4	—	—	—	—
B. SIGNAL	—	—	—	4	—	2	—
D. SIGNAL	—	—	—	—	—	—	1
DONOVAN	13	5	9	12	6	1	7
ALTET	1	—	—	—	—	—	—
MC. K	1	—	—	—	—	—	—
Z	—	1	3	6	—	—	—
GONZALZ	—	1	1	—	—	—	2
REID	—	2	—	3	—	—	2
BROWN	—	—	5	—	6	—	1
MARTIN	—	—	1	9	—	1	—
U-3	—	—	—	1	—	—	—
GUDDEN	—	—	—	2	8	2	2
JACK	1	1	—	—	—	—	—
BEANO	—	—	1	—	—	—	—
SOYA	—	—	—	—	—	—	1
ELECTRA	1	—	—	—	—	—	—
L. LISA	—	—	1	—	—	—	—
SUG. Q	—	—	—	1	—	—	—
METAL. M	—	—	—	1	—	—	—
CASKA	—	—	—	—	—	1	—
REINE	—	—	—	—	—	1	—
ENOLA	—	—	—	—	—	—	1
DALLALA	—	—	—	—	—	—	1
BARBON	ボ	—	—	—	—	—	—
WAYNE	—	—	—	—	1	—	—
FOG	—	7	1	—	1	5	1
STORM	—	1	—	—	—	—	—
GALE	—	6	—	—	3	4	2
BLADE	—	1	—	—	—	—	—
FROST	—	1	—	—	—	—	—
HAIL	—	1	—	—	—	—	4
MIST	—	—	1	—	—	—	—
CALM	—	—	—	—	4	—	—
DEW	—	—	—	—	—	4	1
GUST	—	—	—	—	—	4	—
TEMPEST	—	—	—	—	—	—	1
TORNADE	—	—	—	—	—	—	1
TYPHOON	—	—	—	—	—	—	1
HAKUYO	—	1	—	—	—	2	—
ROKUROU	—	1	—	—	—	—	—
SUZAKU	—	—	1	—	—	—	—
KO-SHO	—	—	—	1	—	—	—
BYATCKO	—	—	—	1	1	—	—
HAKURO	—	—	—	2	—	—	—
SEIRYU	—	—	—	2	—	—	1
KO-KOKU	—	—	—	—	—	1	—
HO-OH	—	—	—	—	—	—	1
JET	—	ボ	—	—	—	—	—
MACH	—	—	—	—	1	—	—
STEALTH	—	—	—	—	—	1	—
GRIPHIS	—	—	—	—	—	—	1
KUSANAGI	—	—	1	—	—	—	—
HANZOU	—	—	1	—	—	—	—
RYUOHIN	—	—	1	—	—	—	—
IZAYOI	—	—	—	—	1	—	—
YAGASHIRA	—	—	—	—	1	—	—
SETURA	—	—	—	—	1	—	—
GENYOSAI	—	—	—	—	—	1	—
UNSAI	—	—	—	—	—	1	—
KANZOU	—	—	—	—	—	—	1
BUOH	—	—	—	—	—	—	1
HOWA	—	—	—	—	—	—	1
MUTSU	—	—	—	—	—	—	1
VEHELITS	—	—	1	—	—	—	—
ZAMZA	—	—	ボ	—	—	—	—
SOUTHER	—	—	—	—	—	ボ	—
BIG-BEN	—	—	—	1	—	—	—
BALLOON	—	—	—	—	1	—	—
HEART	—	—	—	—	1	—	—
GOURMAND	—	—	—	—	—	1	—
BUFFET	—	—	—	—	—	—	1
ANRY	—	—	—	—	—	—	1
ABADEDE	—	—	—	ボ	—	—	—
RAVEN	—	—	—	—	1	—	—
FALCON	—	—	—	—	—	1	—
CONDOR	—	—	—	—	—	1	—
PHEASANT	—	—	—	—	—	1	—
SPARROW	—	—	—	—	—	—	1
IBIS	—	—	—	—	—	—	1
R. BEAR	—	—	—	—	ボ	—	—

実践攻略編 ステージ1

ダウン・タウン

ダウン・タウンを舞台に繰り広げられる白熱の戦い。雨のなか、BARBONとの死闘は続く…。

中ボスクラスの敵が2人登場!

最初のステージということもあり、出現する敵の数も控え目。しかし、中ボスクラスの敵キャラが2体も出現するので、全体的な難易度は最初のステージにしては少々高めだ。

⇨ナイフを何個も隠し持つ中ボス格のJACK

ステージ1　ダウン・タウン　　エリアの数…………7(A〜G)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	24人	ジェット(JET)系	0人
パンク(Y. SIGNAL)系	14人	忍者(KUSANAGI)系	0人
スキンヘッド(DONOVAN)系	15人	怪物(VEHELITS)系	0人
ナイフ使い(JACK)系	1人	クロー(ZAMZA)系	0人
ボンテージ(ELECTORA)系	1人	ファットマン(BIG−BEN)系	0人
マーシャルアーツ(BARBON)系	1人	レスラー(ABADEDE)系	0人
ヘルメット(FOG)系	0人	ムエタイ(RAVEN)系	0人
カンフー(HAKUYO)系	0人	ボクサー(R. BEAR)系	0人
		合計	56人

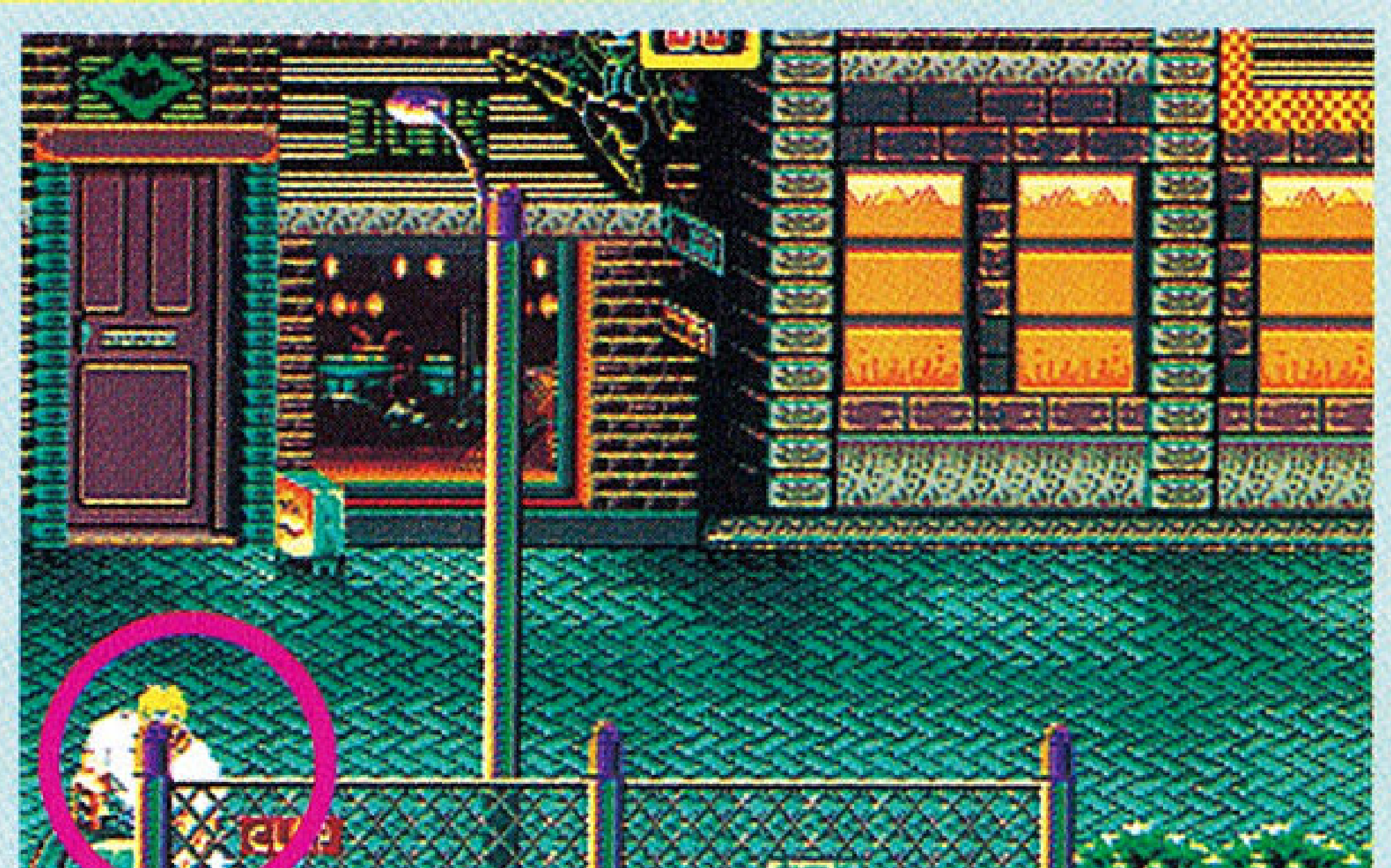
ボスキャラ　**BARBON**

ステージ1　エリアA

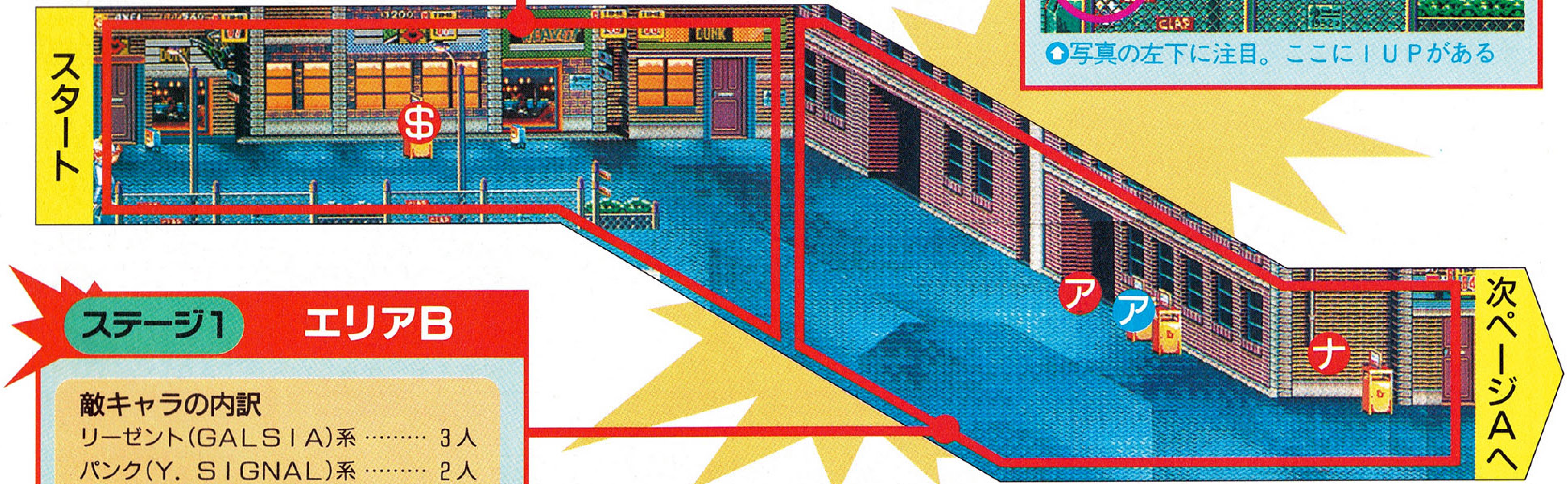
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	5人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
合計	7人

スタート直後の画面の左下に隠し1UPが設置してある。ちょとでもスクロールさせてしまうと、取れなくなってしまうので、背後から出現する敵に、攻撃を受けないようにしながら速攻で取りにいく。このエリアに出現する敵キャラは弱いものばかり。連続技の練習台にはもってこいだ。



⇧写真の左下に注目。ここに1UPがある

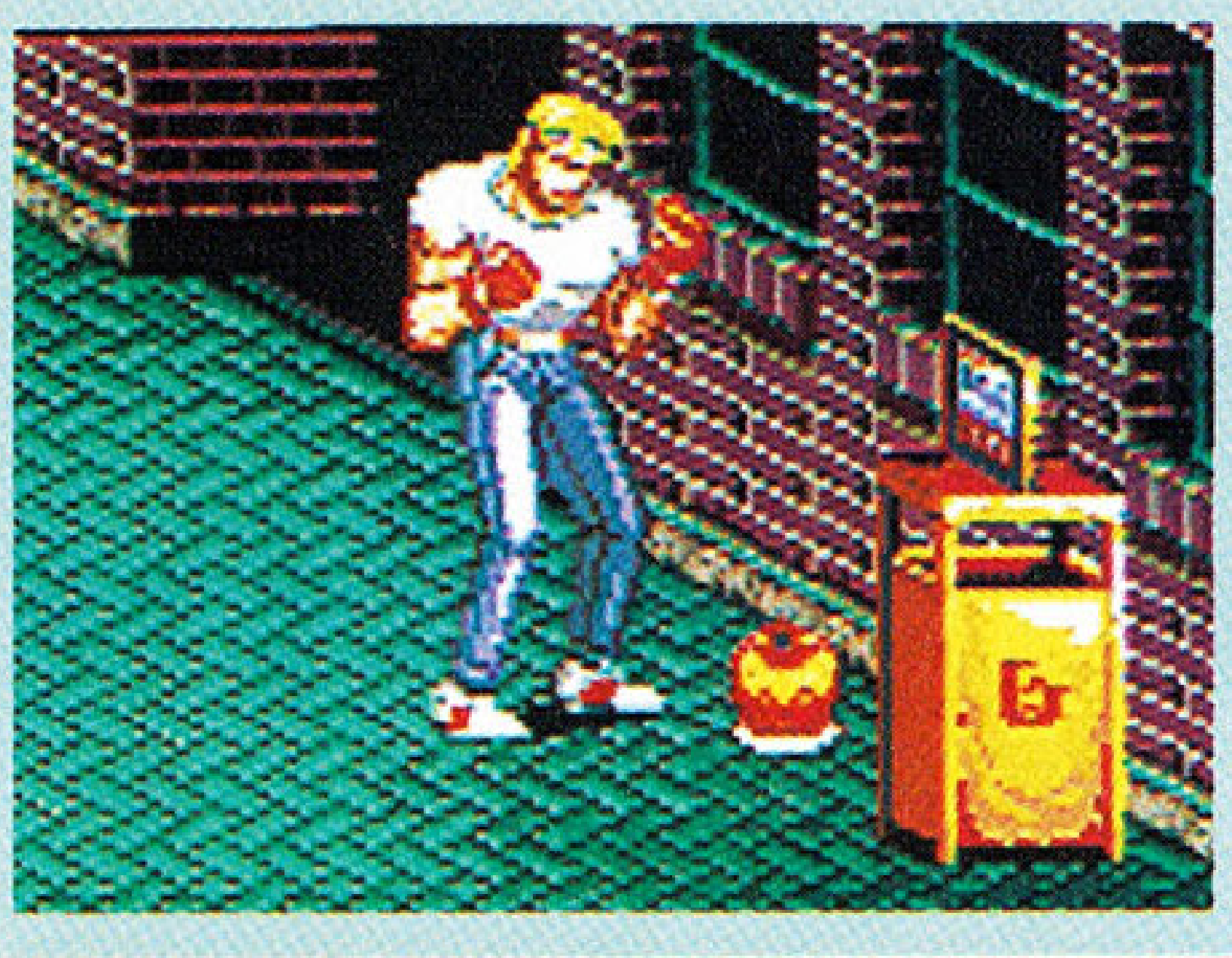


ステージ1　エリアB

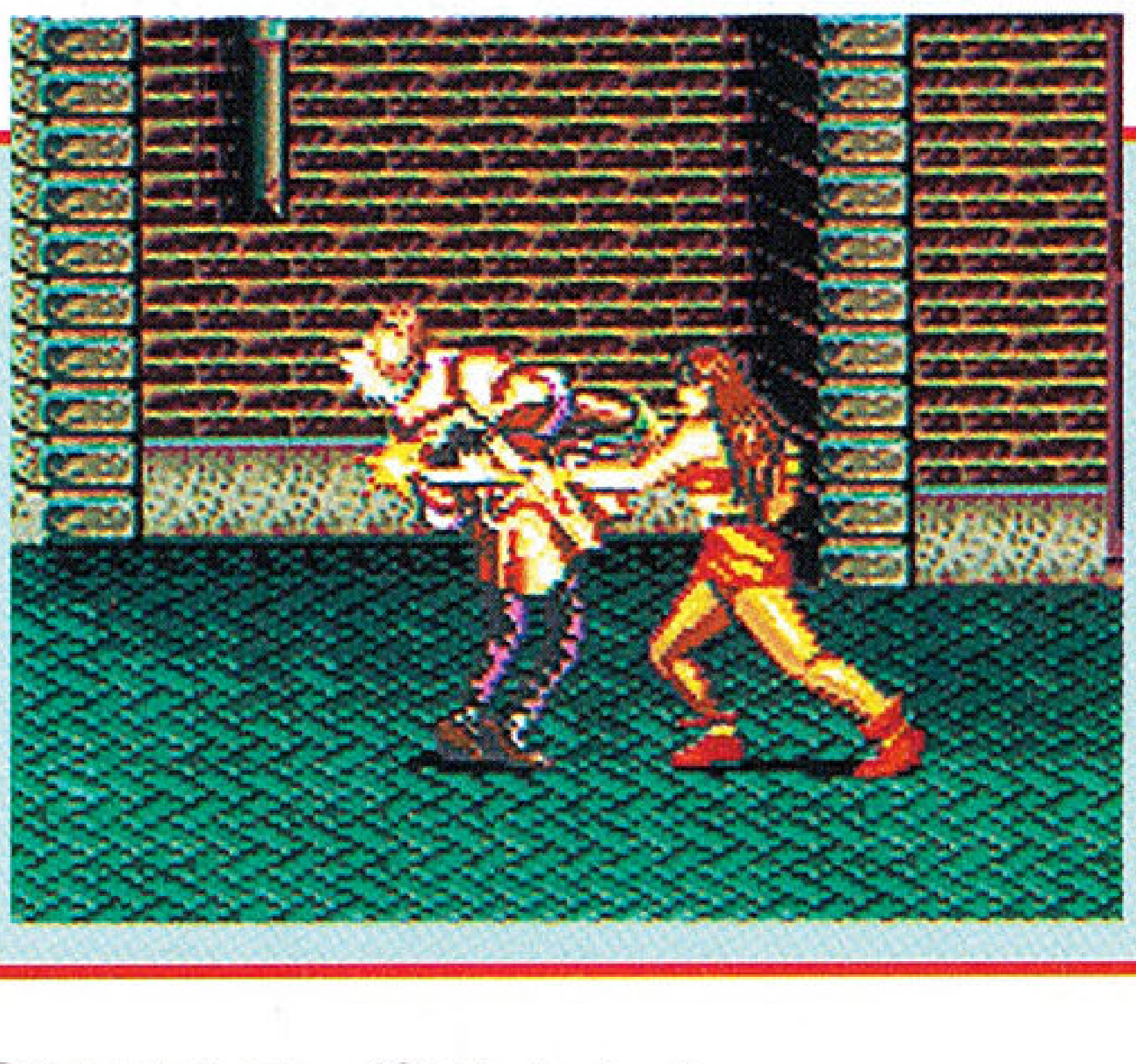
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	7人

このエリアの中盤には回復アイテムのアップルが設置してある。ダメージを受けているなら取って体力を回復する。ノーダメージならばひとまず取らずに、ダメージを受けたらいつでも取れる位置で戦う。後半にはナイフが設置してあるので、BLAZEなら取って使うのもいいだろう。



⇦このゴミ箱を破壊するとアップルが出現



⇦BLAZEがナイフを使うと強力だ

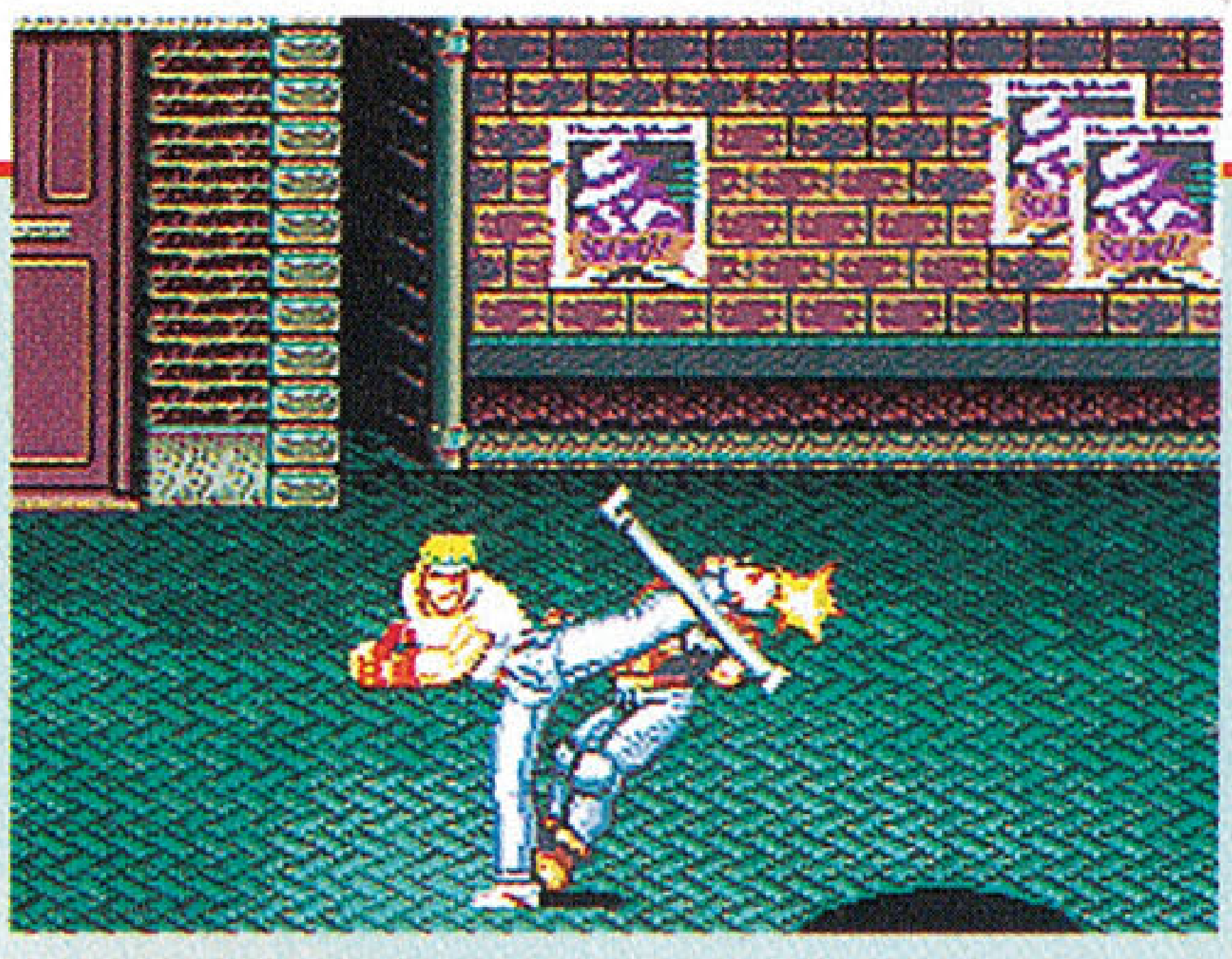
※マップ上の(肉)は鶏肉、(ア)はアップル、(金)は金塊、($)は$袋、(ナ)はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、(ク)はクナイ、(IUP)はIUPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

ステージ1　エリアC

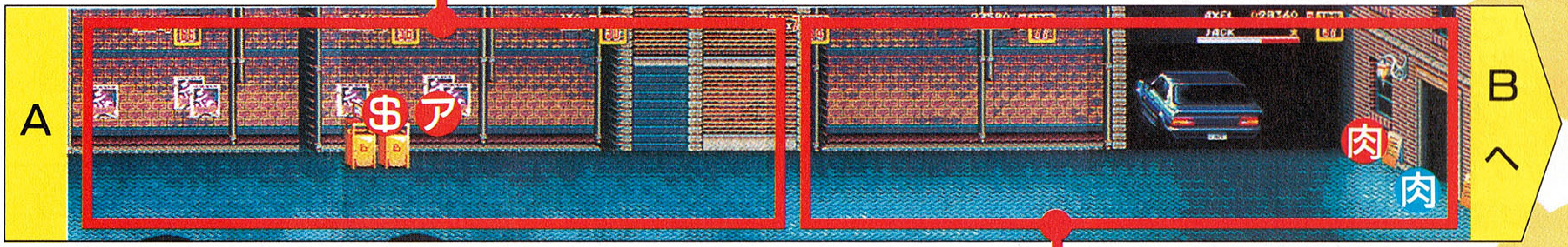
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	5人
パンク(Y. SIGNAL)系	1人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
合計	9人

エリア中盤の2つのマンホールからは、鉄パイプを装備した敵キャラが飛び出してくる。出現してもすぐには攻撃してこないので、速攻で近づいて攻撃して構わない。この敵をつかむか倒すかするとパイプを落とすので、早速装備してパワーアップしよう。鉄パイプはなかなか強力な凶器だ。



飛び出してきたところを攻撃する



ステージ1　エリアD

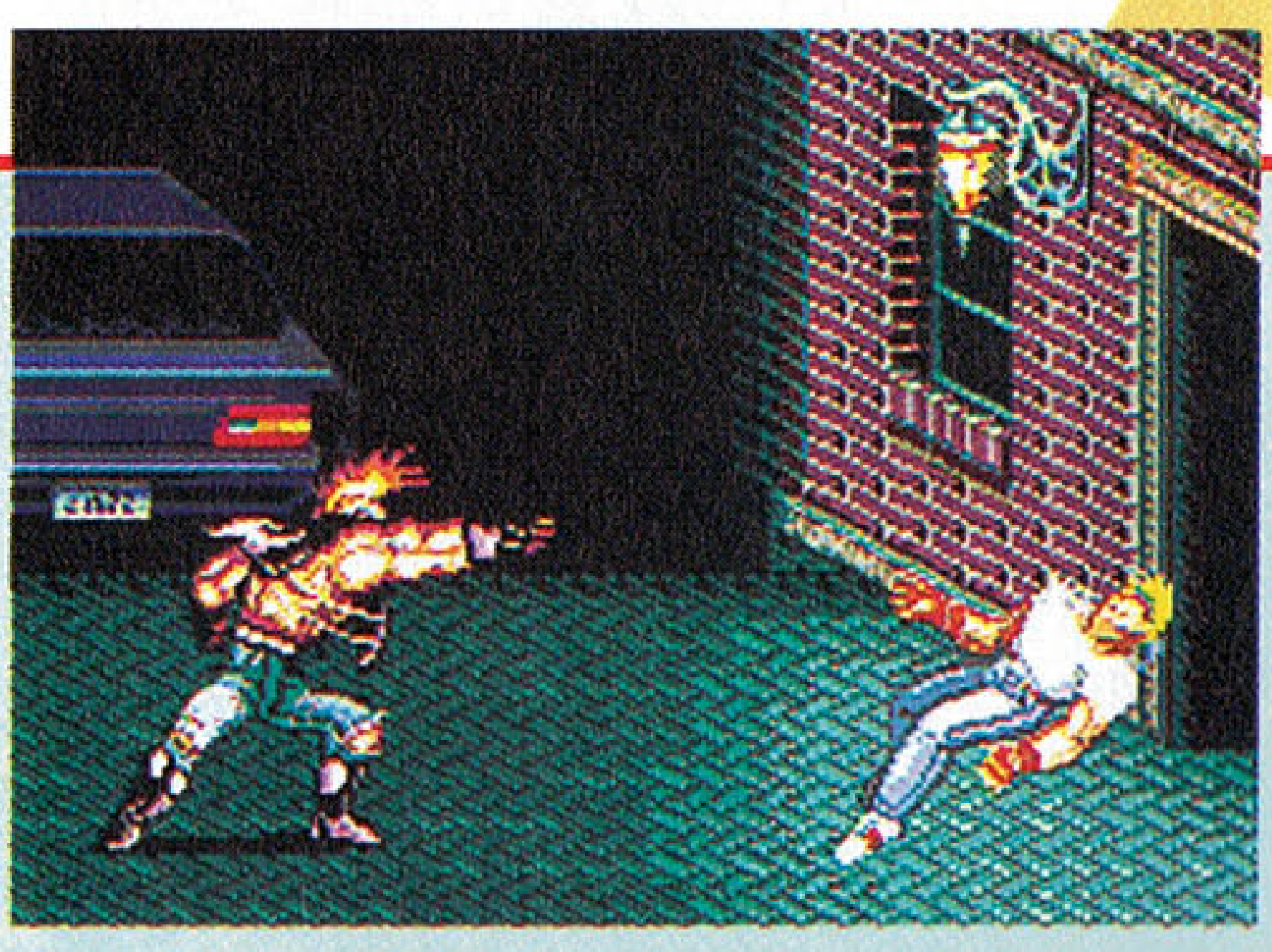
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ナイフ使い(JACK)系	1人
合計	9人

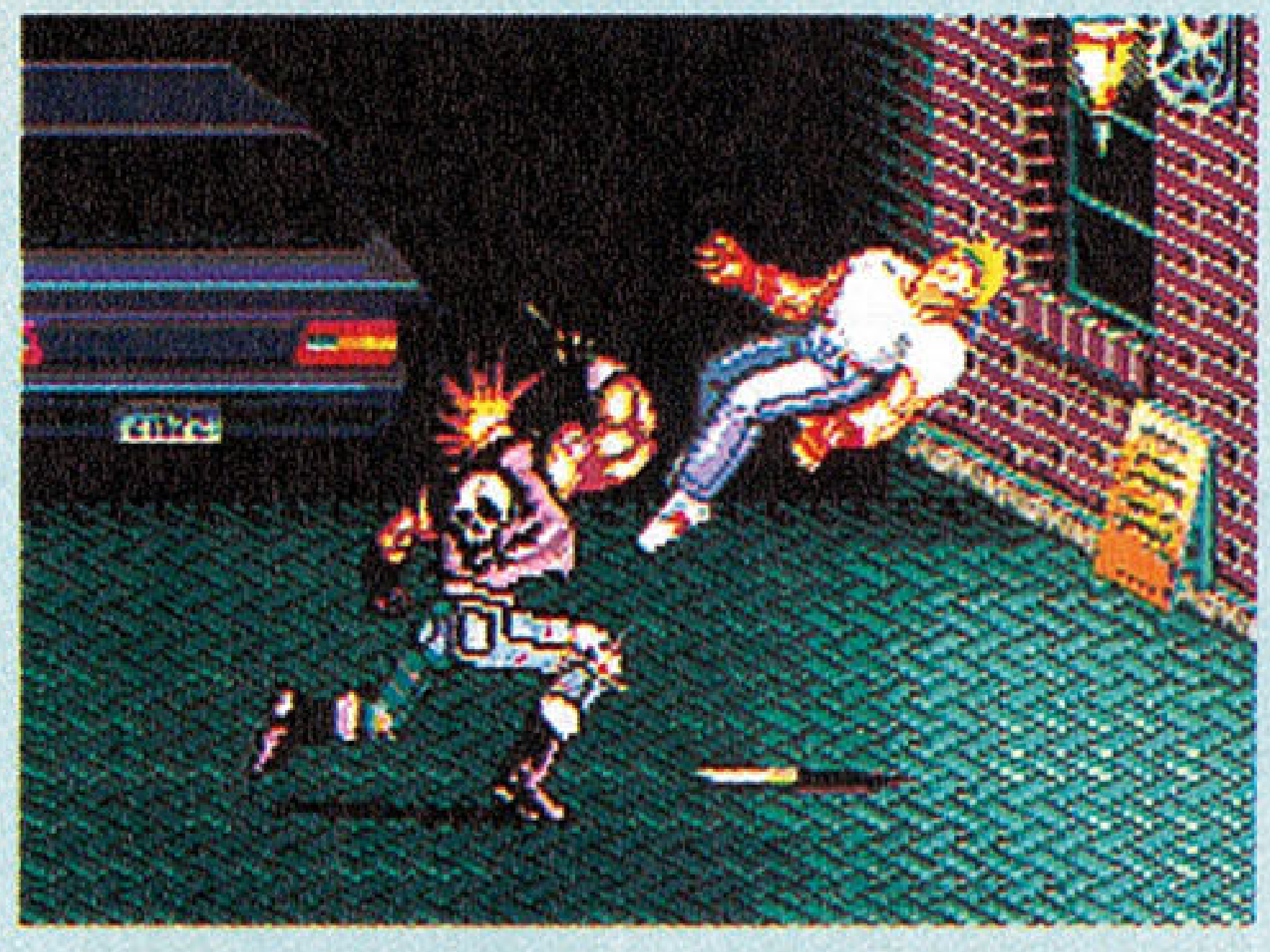
このエリアの最後には中ボス的な存在として、ナイフ使いのJACKが登場する。その途中に出現するザコキャラを倒さずに進んでしまうと、ザコキャラとJACKを、同時に相手にしなければならなくなる。ザコキャラは、出現するたびにこまめに倒しながら進むのがベストだ。

最初の強敵JACK

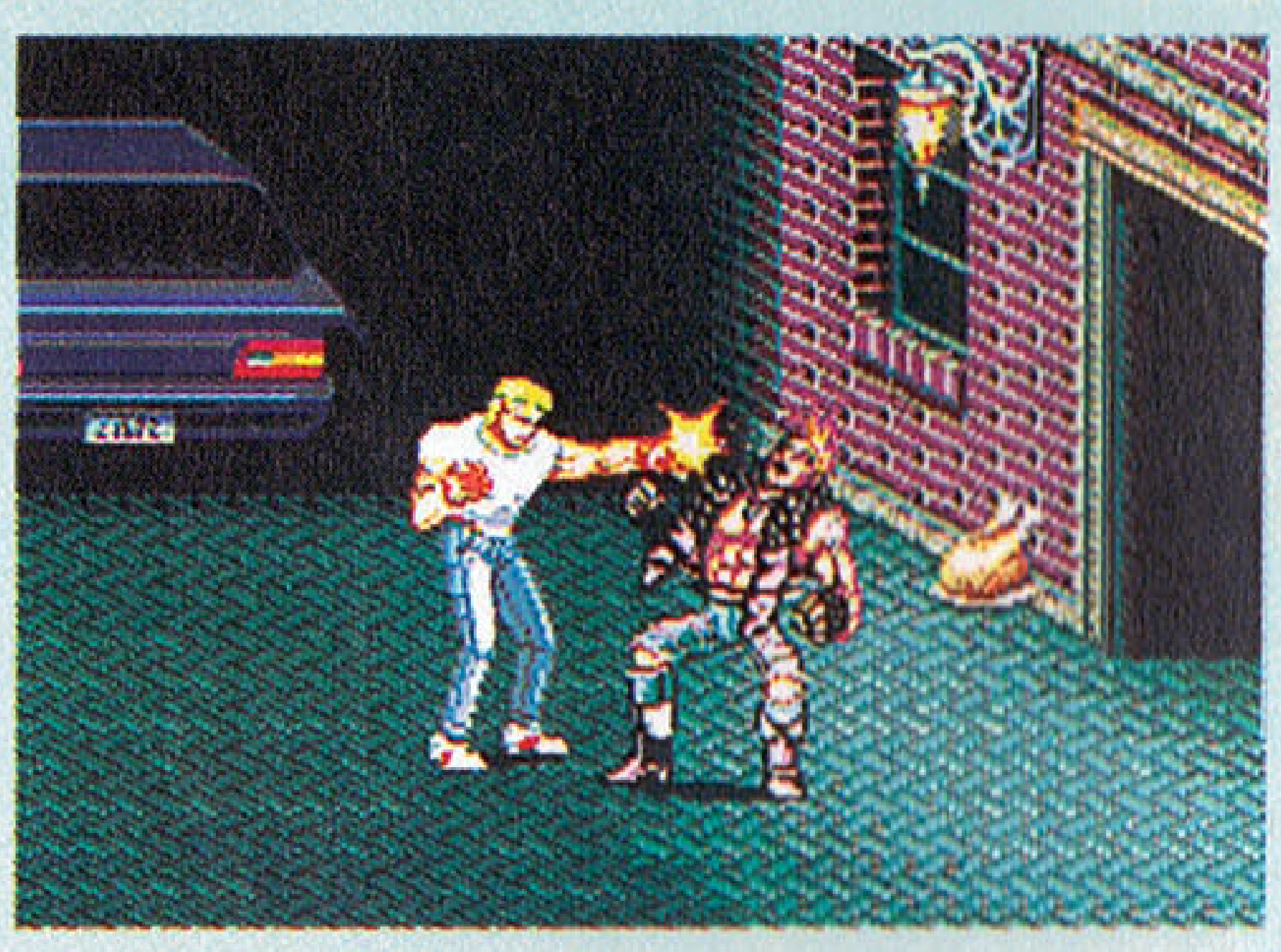
コイツの攻撃はナイフの振り回しとナイフ投げ。「殴りハメ」を使えばどのキャラでも簡単に倒すことができる。近づくときは縦方向から近づくと攻撃をされにくい。



遠距離ではナイフを投げてくる



近距離ではナイフを振り回して攻撃してくる

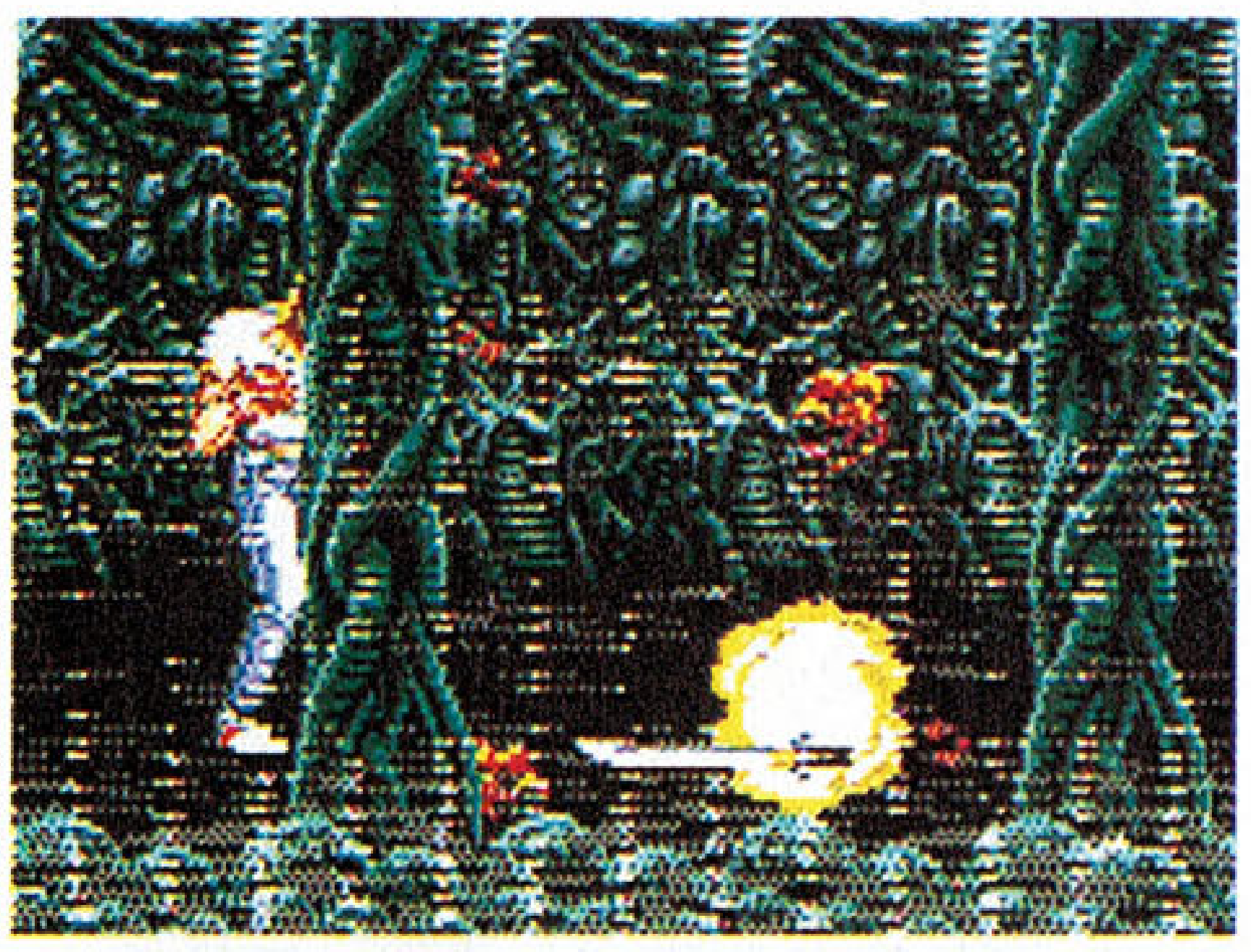


「殴りハメ」が効くので楽勝で倒せる

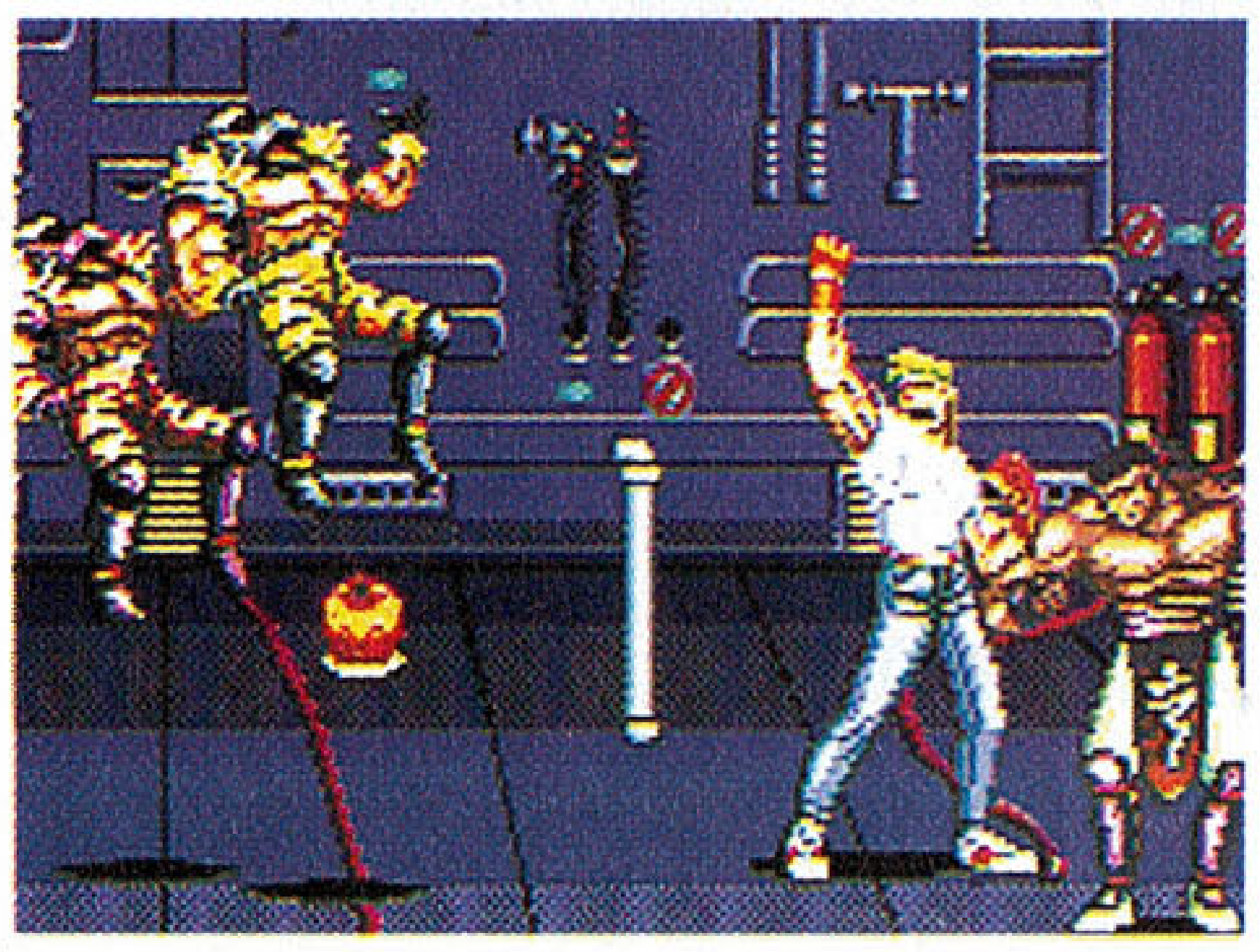
ワンポイント　アドバイス

各キャラによる凶器攻撃の違い

ここでは、各キャラの得意とする凶器と各凶器の特性について説明する。凶器はアイテムボックスから入手する方法と、敵から奪って入手する方法がある。なお、画面に出現した凶器は敵、自分に関係なく3回落とすと消えてしまう。

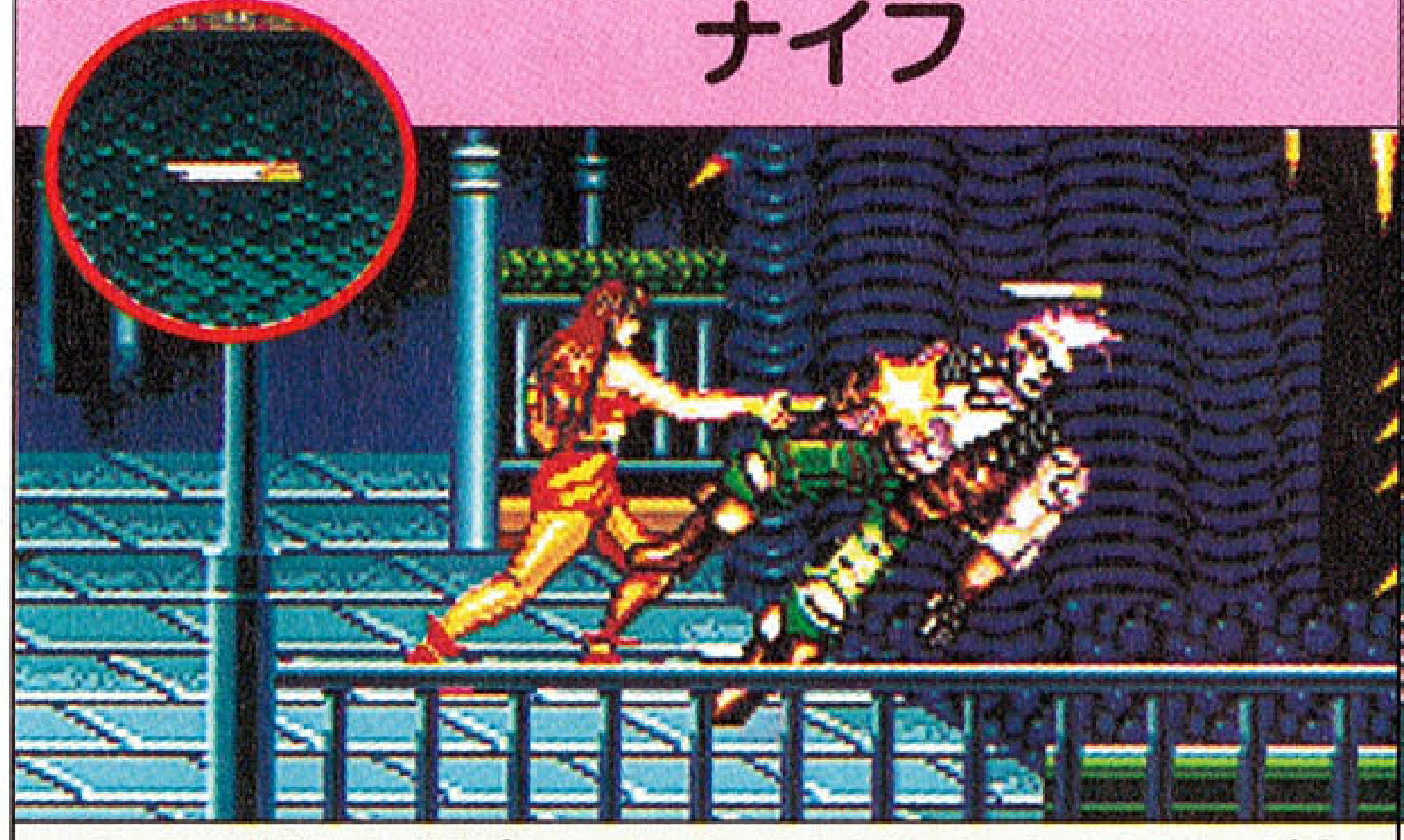


アイテムボックスから入手できることもある



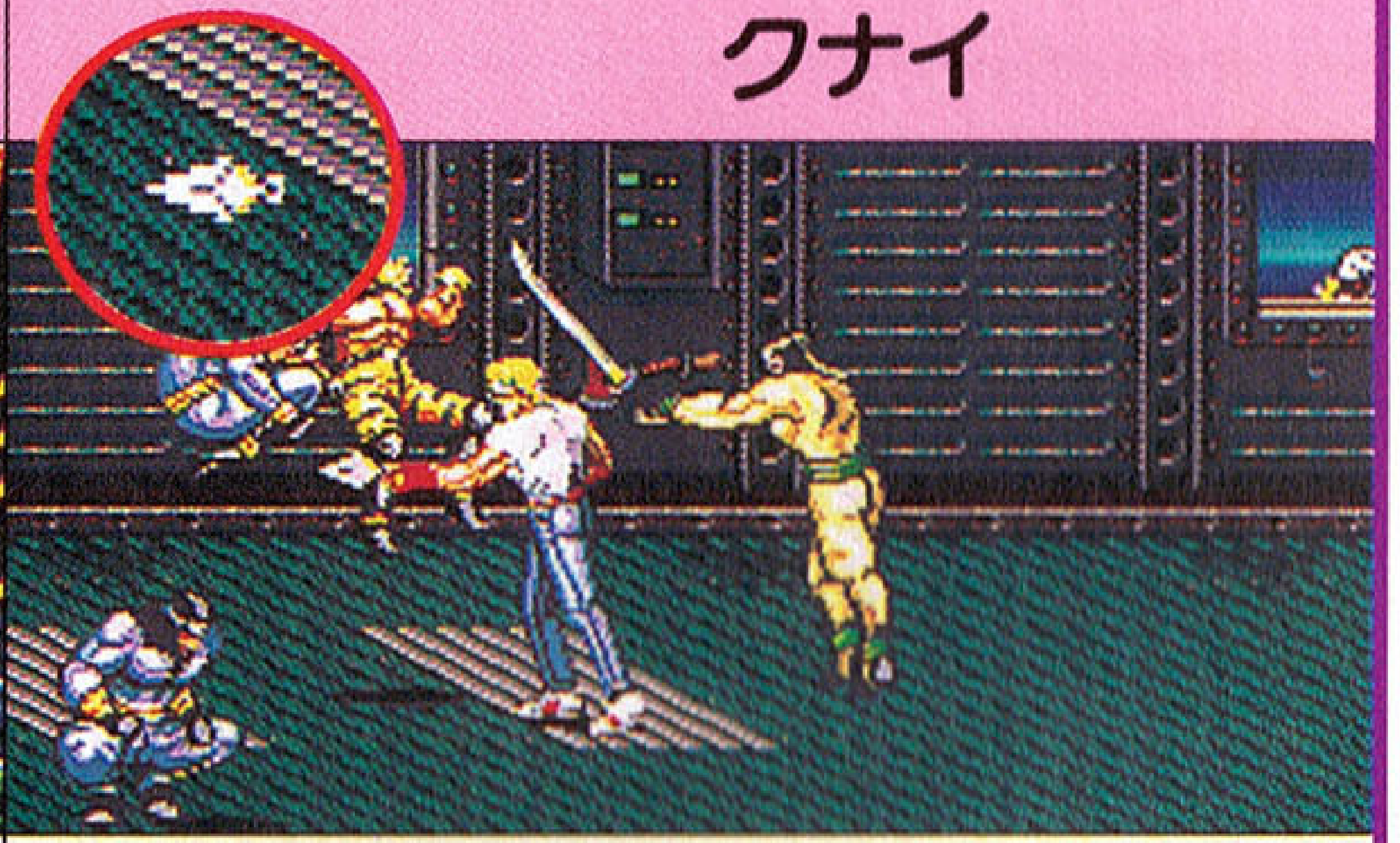
凶器を持っている敵から奪うこともできる

ナイフ



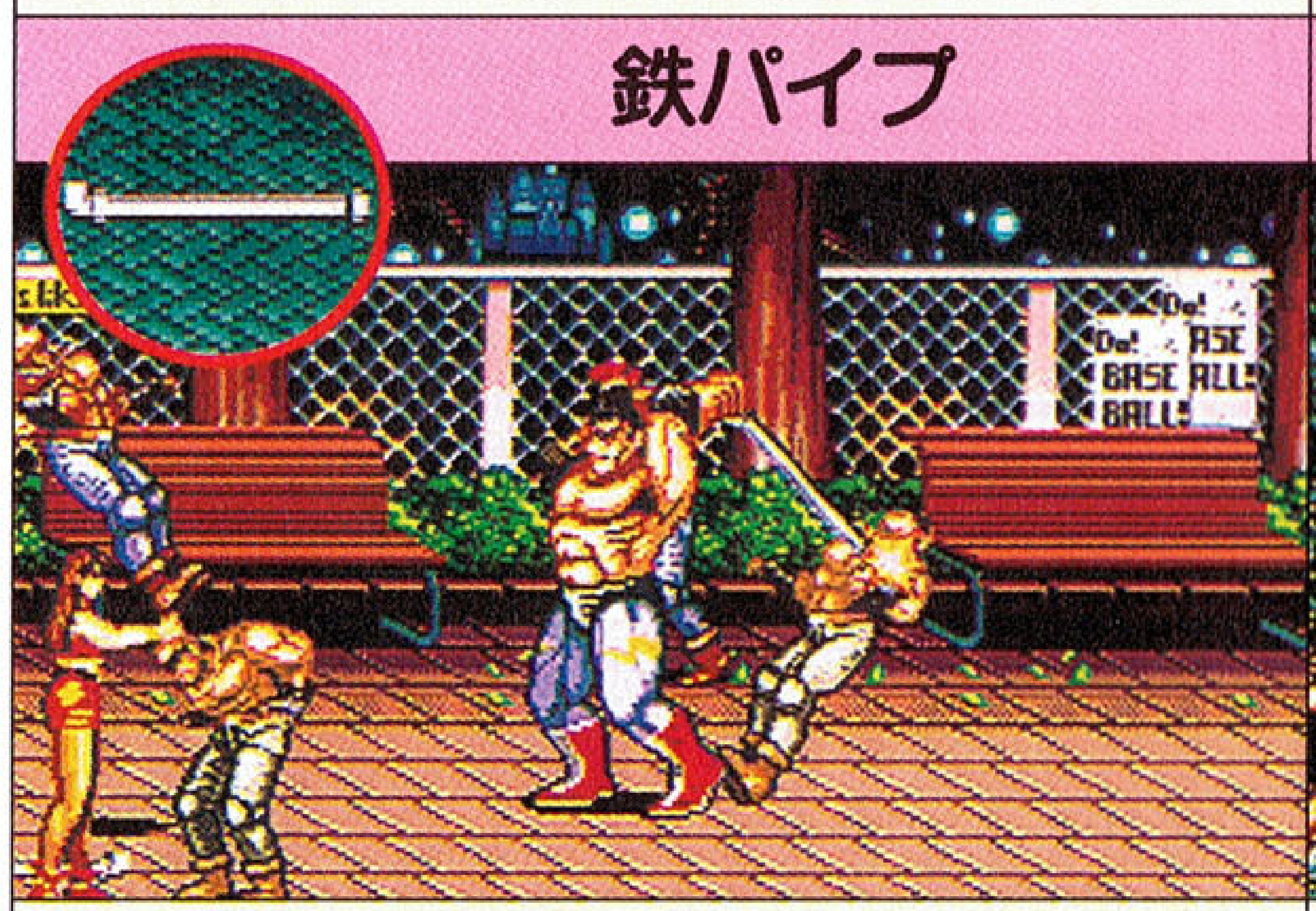
この凶器を得意とするのはBLAZE。敵に密着した状態で攻撃すると、3回切りつける。ほかのキャラだと1回しか刺さない

クナイ



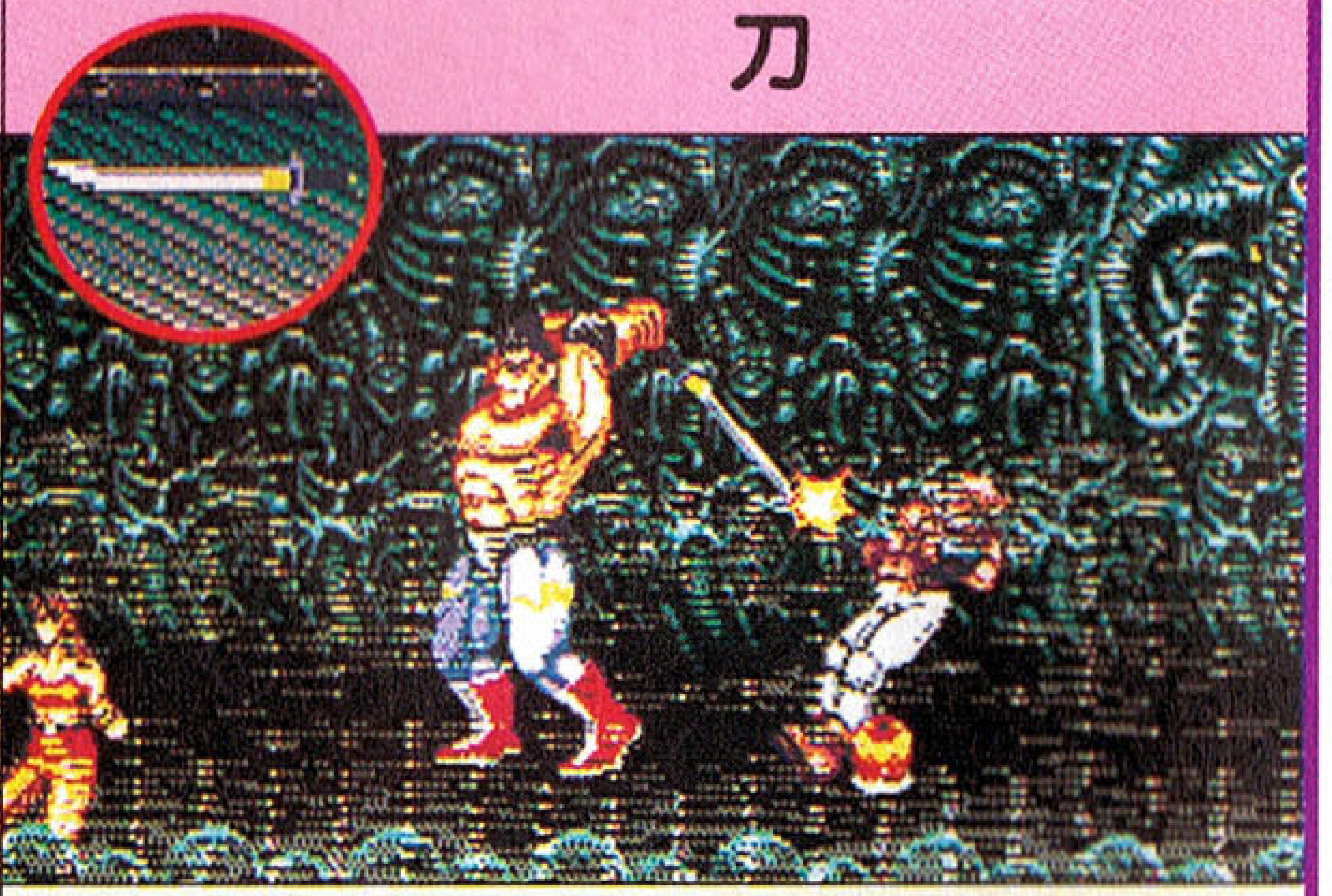
この凶器はどのキャラが使用しても効果は同じ。攻撃力はナイフと同じだが、忍者系の敵キャラからしか入手できない

鉄パイプ



MAXが装備すると一度に前方と後方を攻撃できる。ほかのキャラが装備した場合は前方攻撃のみだが、威力は大きい

刀



鉄パイプと同様MAXが得意とする凶器。一度に前方と後方を攻撃できる。威力は4種類の凶器中最強を誇る

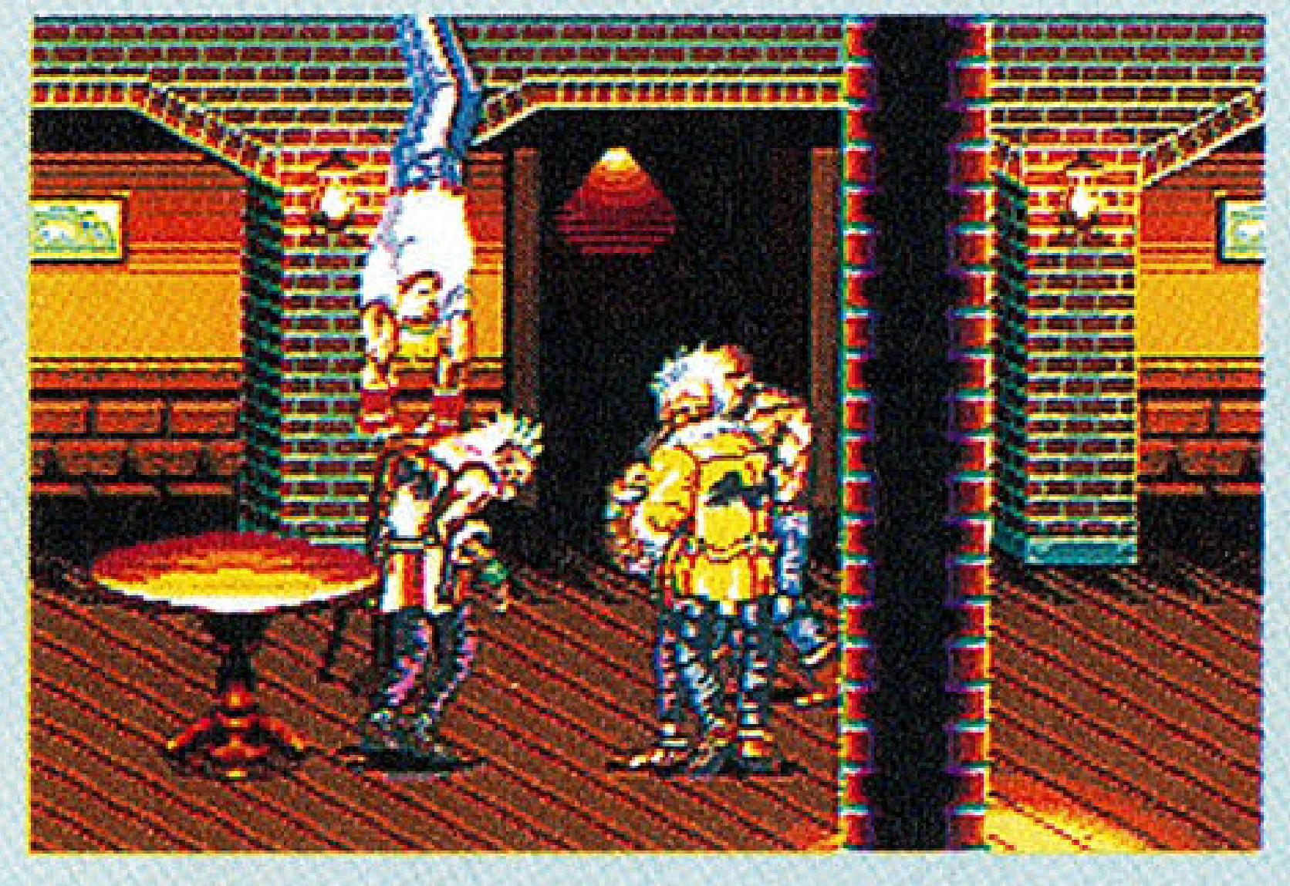
※マップ上の肉は鶏肉、アはアップル、金は金塊、$は$袋、ナはナイフ、鉄は鉄パイプ、刀は日本刀、クはクナイ、1UPは1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

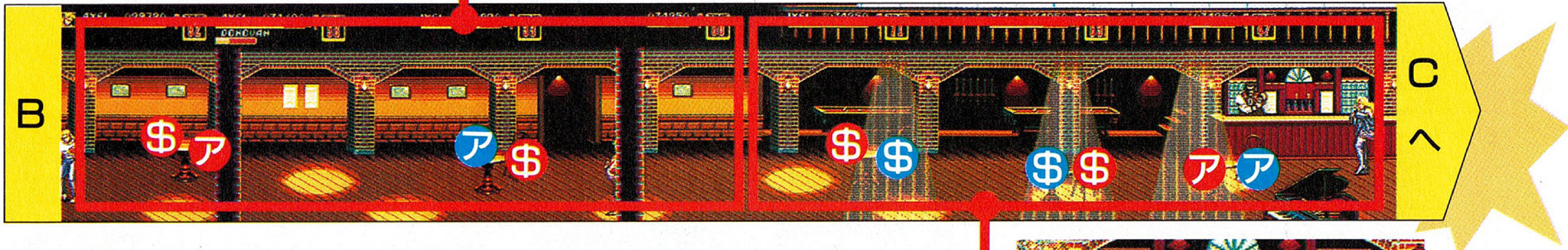
ステージ1　エリアE

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y．SIGNAL)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
合計	10人

エリアEには、パンク系の敵キャラが多く出現する。油断しているとスライディングで足元をすくわれることになる。各所に設置してあるアイテムボックスのテーブルとイスは、投げ技などの邪魔になるので、早めに破壊しておこう。アイテムも邪魔になるので、すぐに取ってしまう方がよい。


⇦テーブルが邪魔になるので、後ろに回り込めない



ステージ1　エリアF

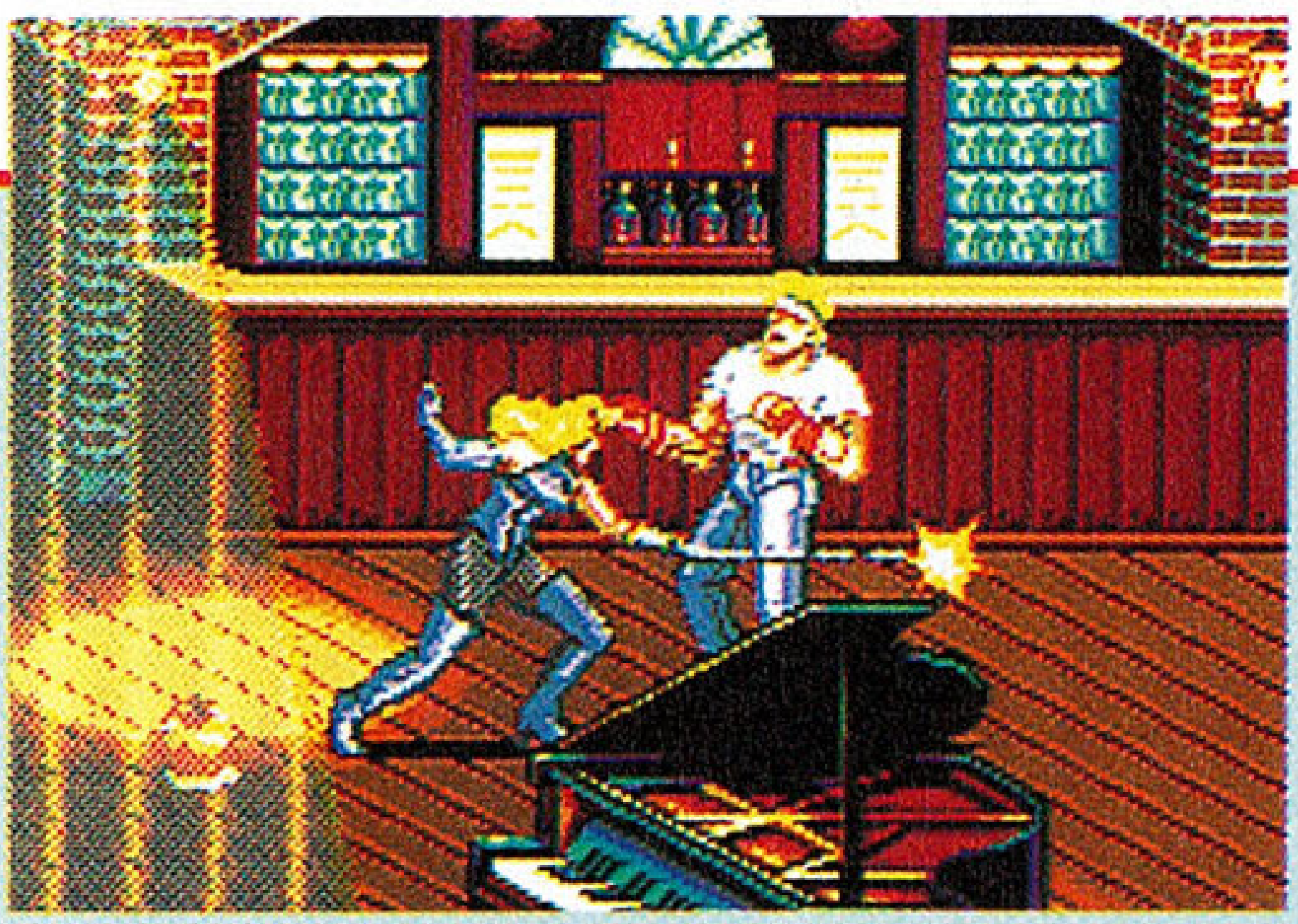
敵キャラの内訳

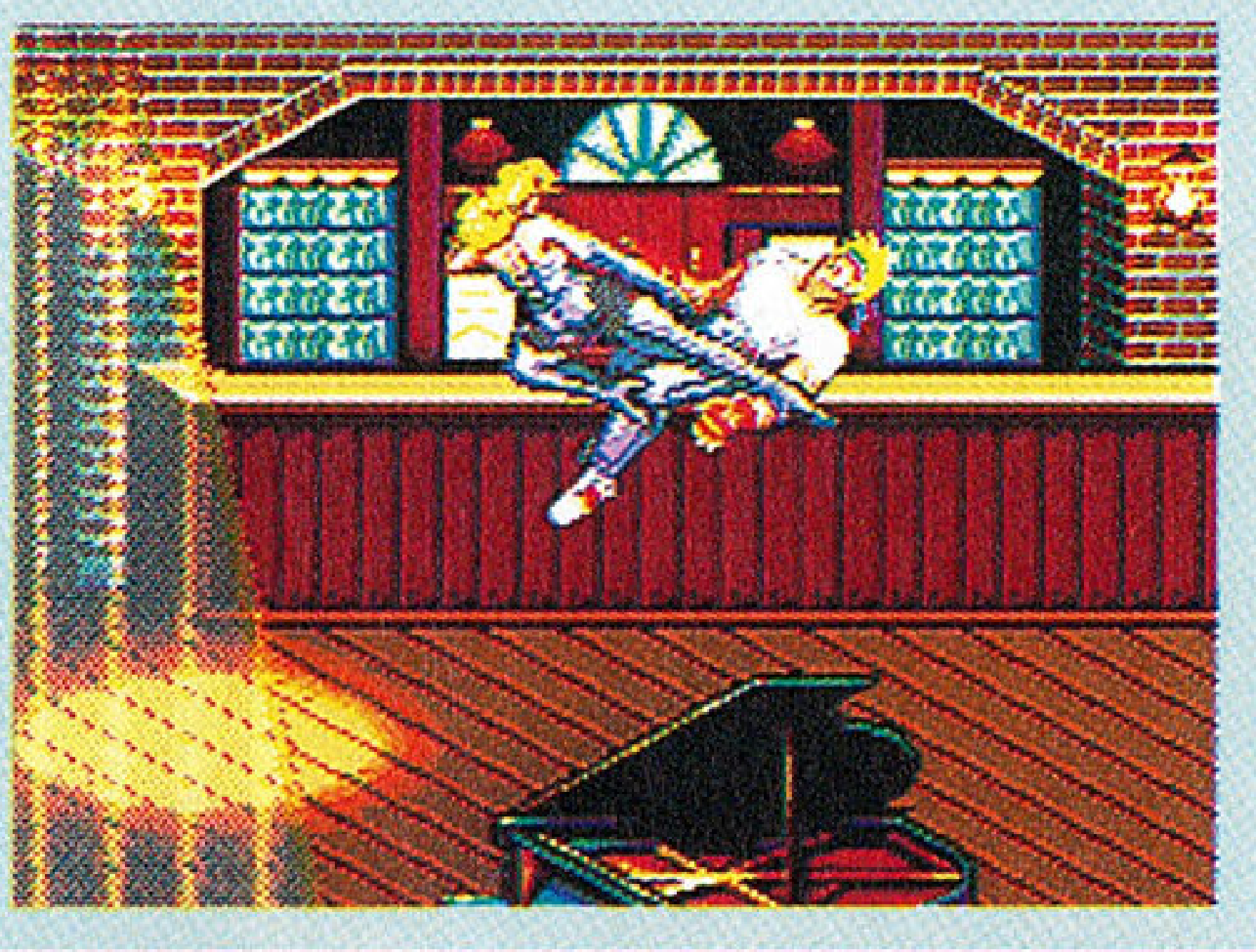
リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ボンテージ(ELECTORA)系	1人
合計	7人

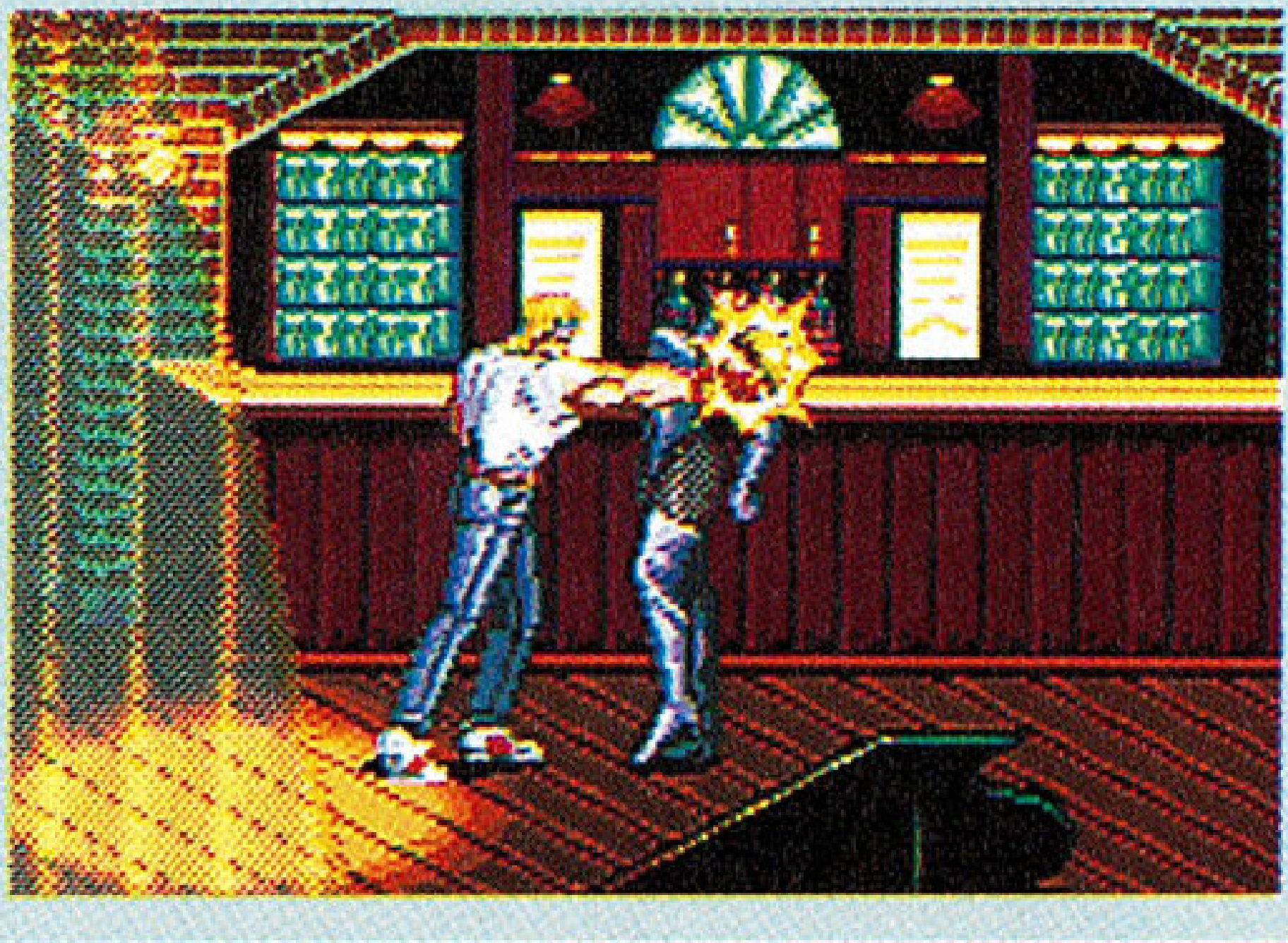
このエリアに出現する敵キャラは、確実に倒しながら進むようにしよう。このエリアの後半には中ボス格のELECTRAが待機しているので、後半までに倒しておかないと、ELECTRAとザコキャラをまとめて相手にすることになる。ELECTRAだけなら簡単に倒すことができるが、複数の敵が相手だと苦戦は必至だ。

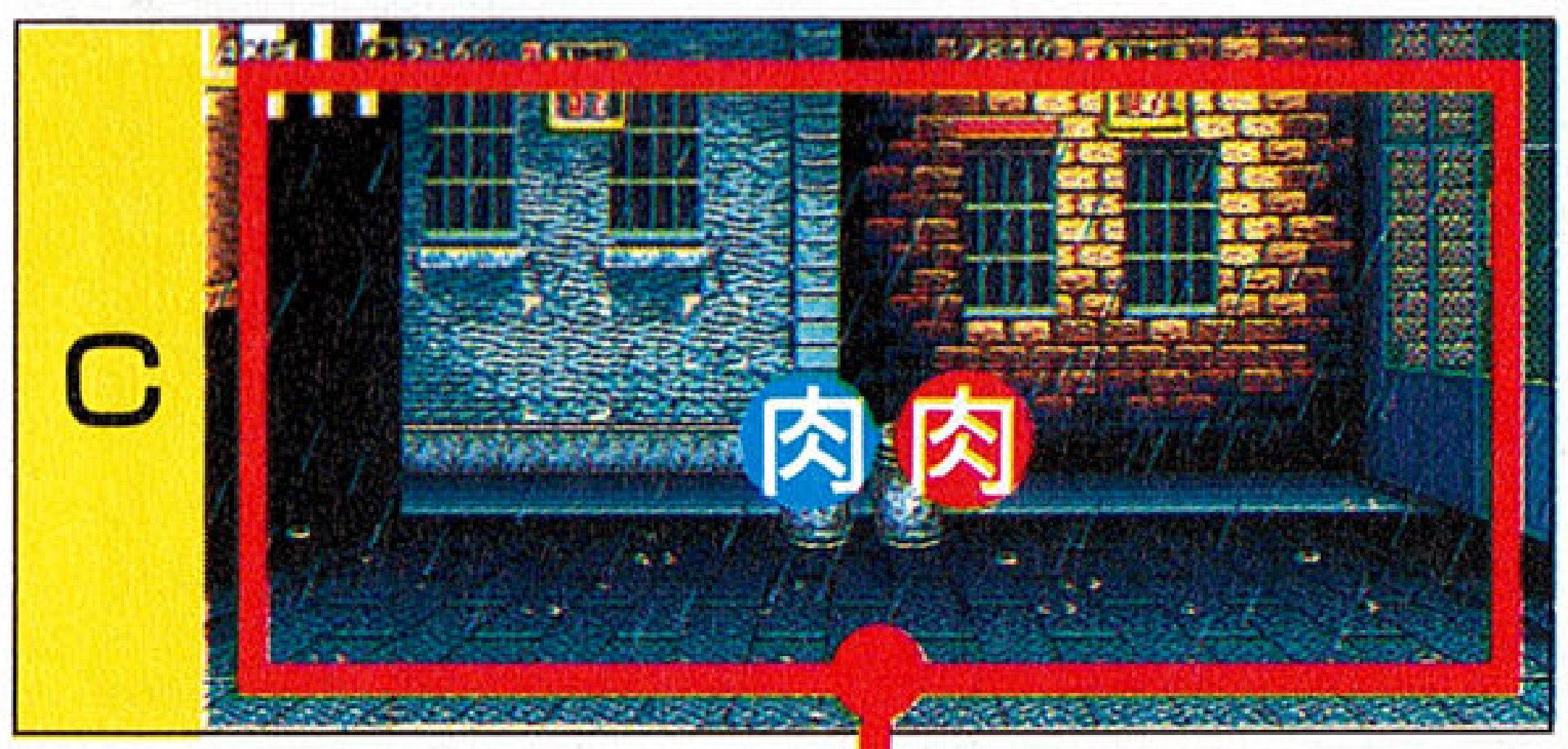
ELECTORA

ムチ攻撃を主体にして、飛び蹴りを交えて攻撃してくる。ムチの攻撃は非常に弱く、くらってもほとんどダメージを受けない。「殴りハメ」で難なく倒すことができる。


⇦ほとんど威力のないムチ攻撃


⇨意外と強力な威力を持つ飛び蹴り


⇨「殴りハメ」をつかえば楽に倒すことができる



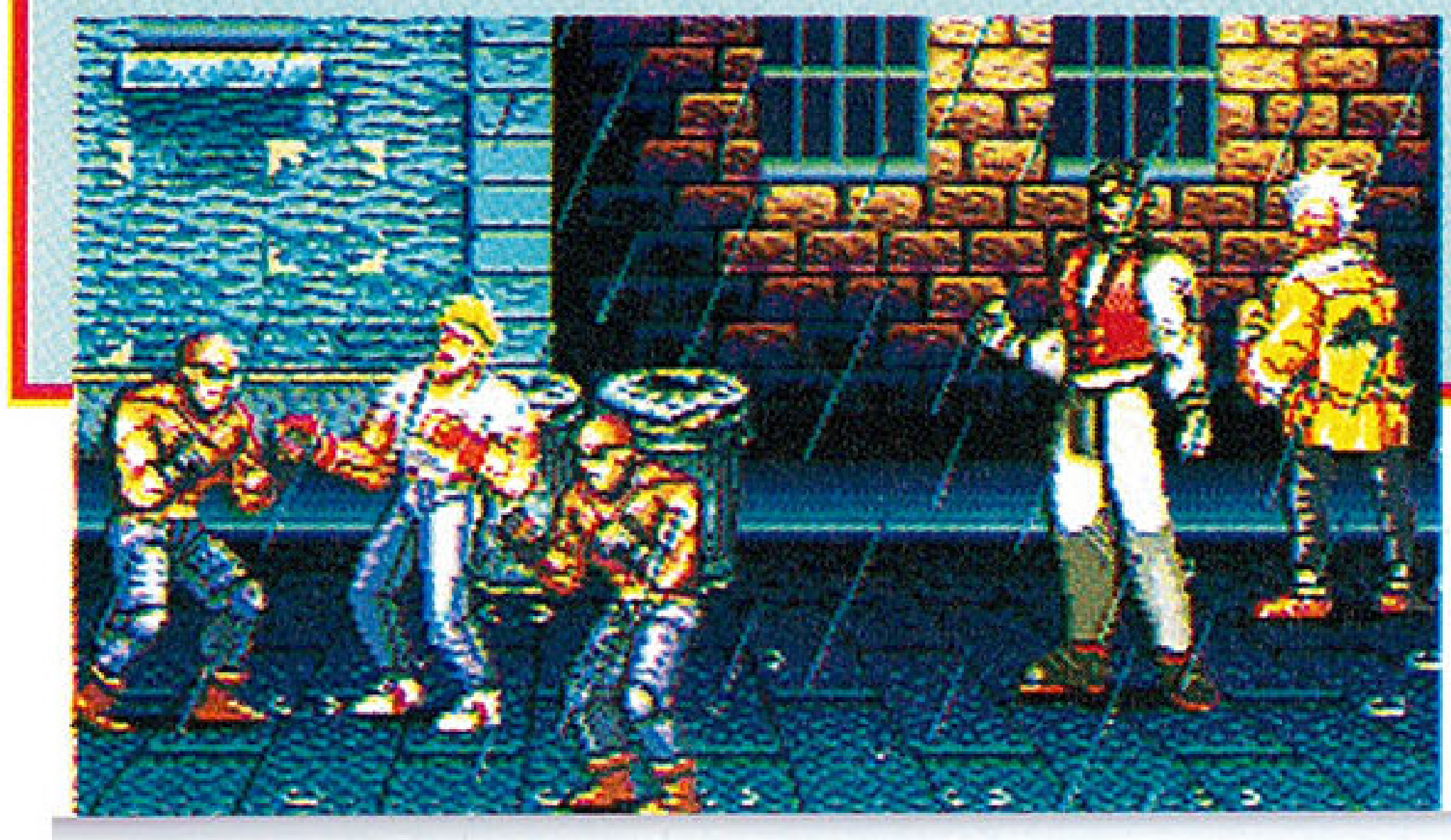
ステージ1　エリアG

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
パンク(Y．SIGNAL)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	1人
マーシャルアーツ(BARBON)系	1人
合計	7人

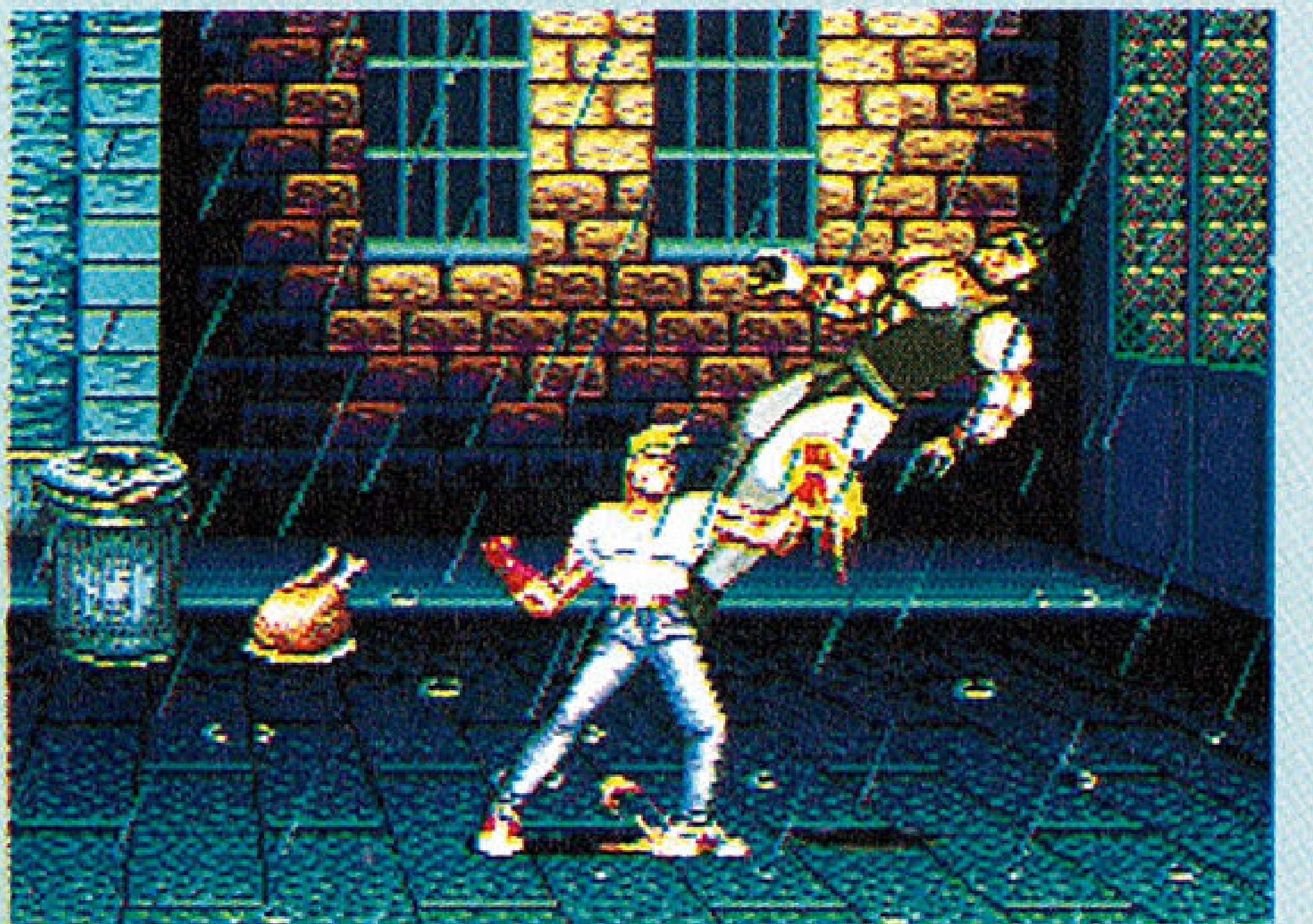
ザコキャラはボスのBARBONと同時に相手にしないように、ボスが動き出す前にできるだけ倒しておこう。

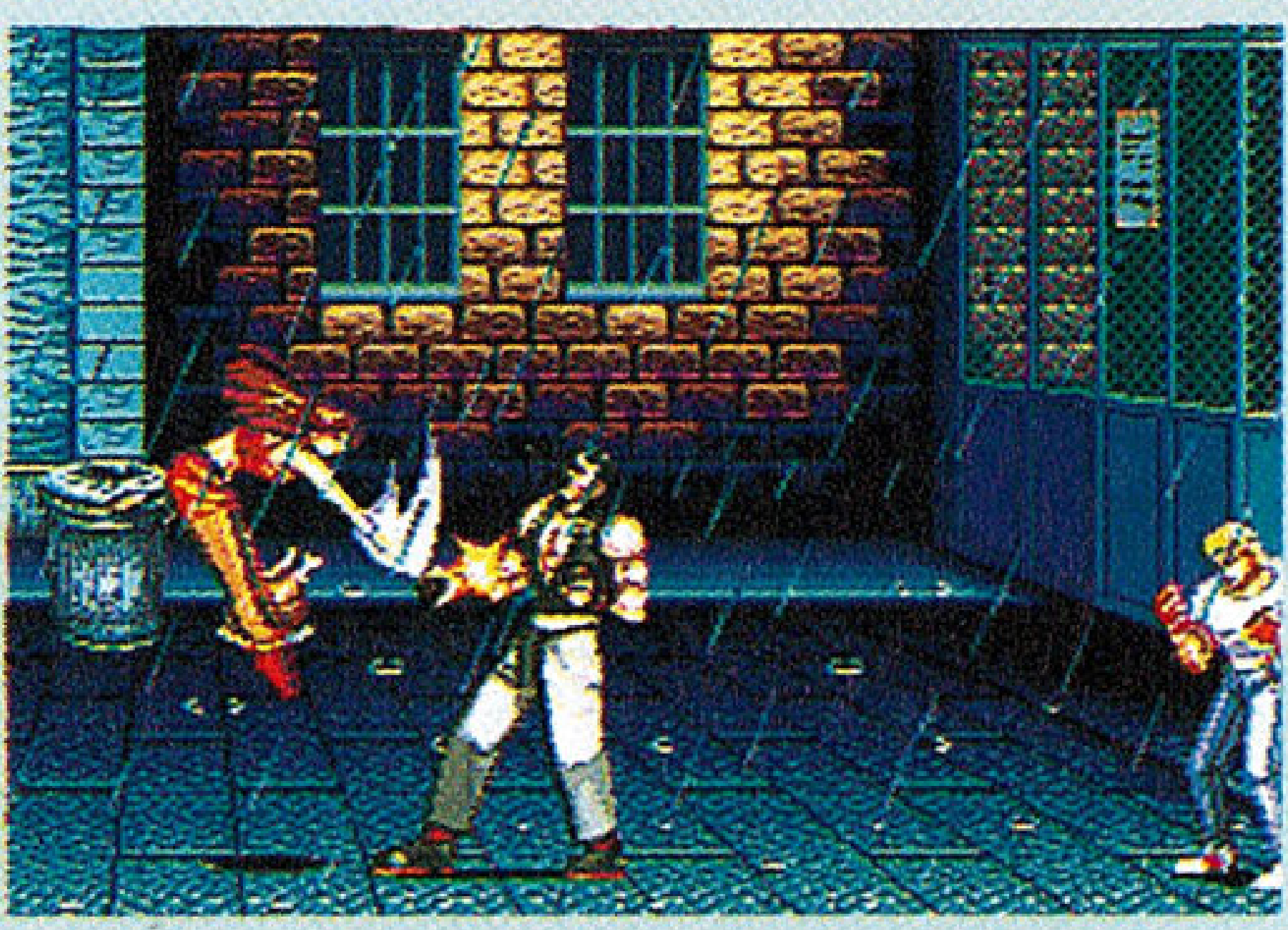
⇩ボスと戦う前にザコを一掃しておこう

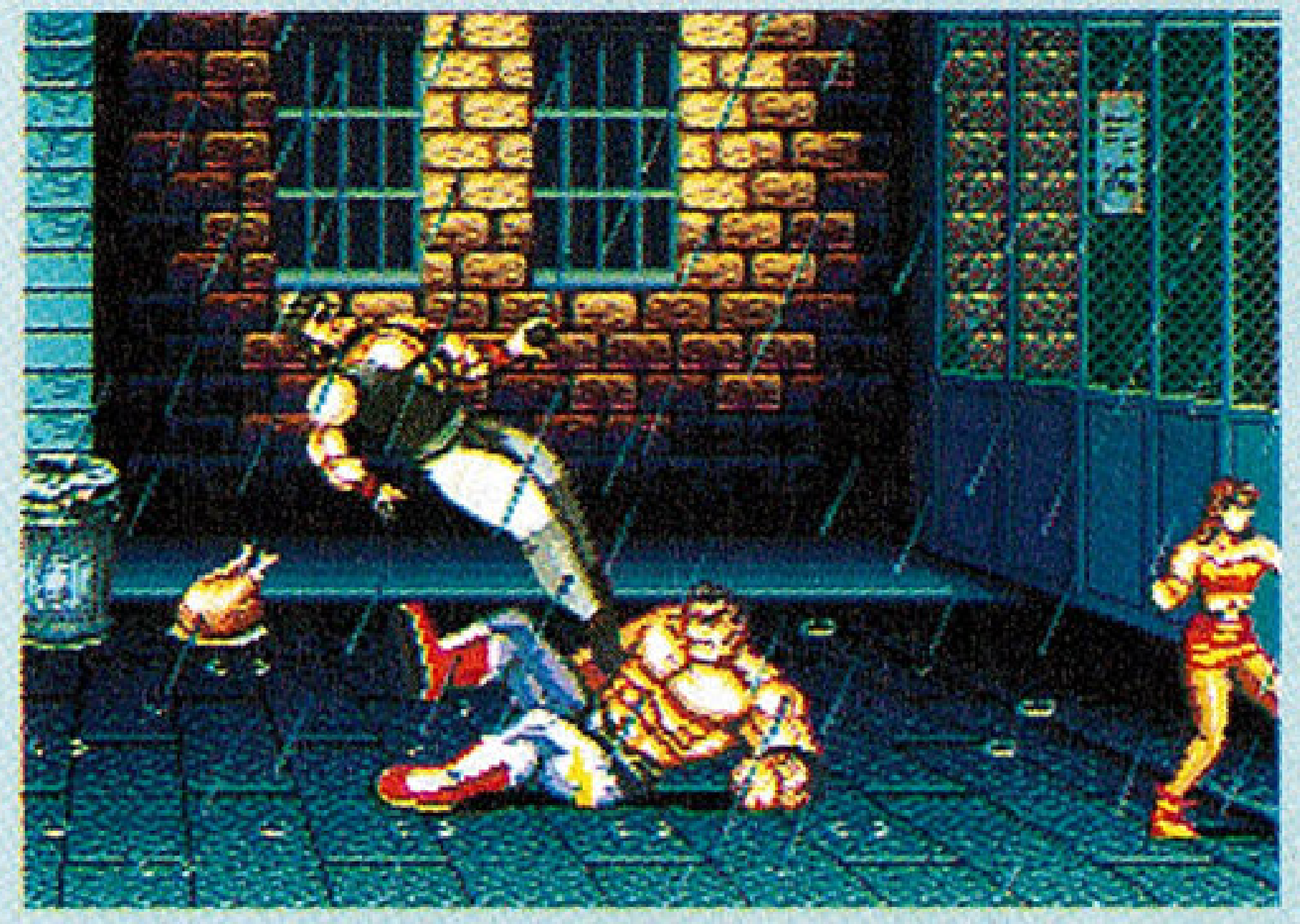


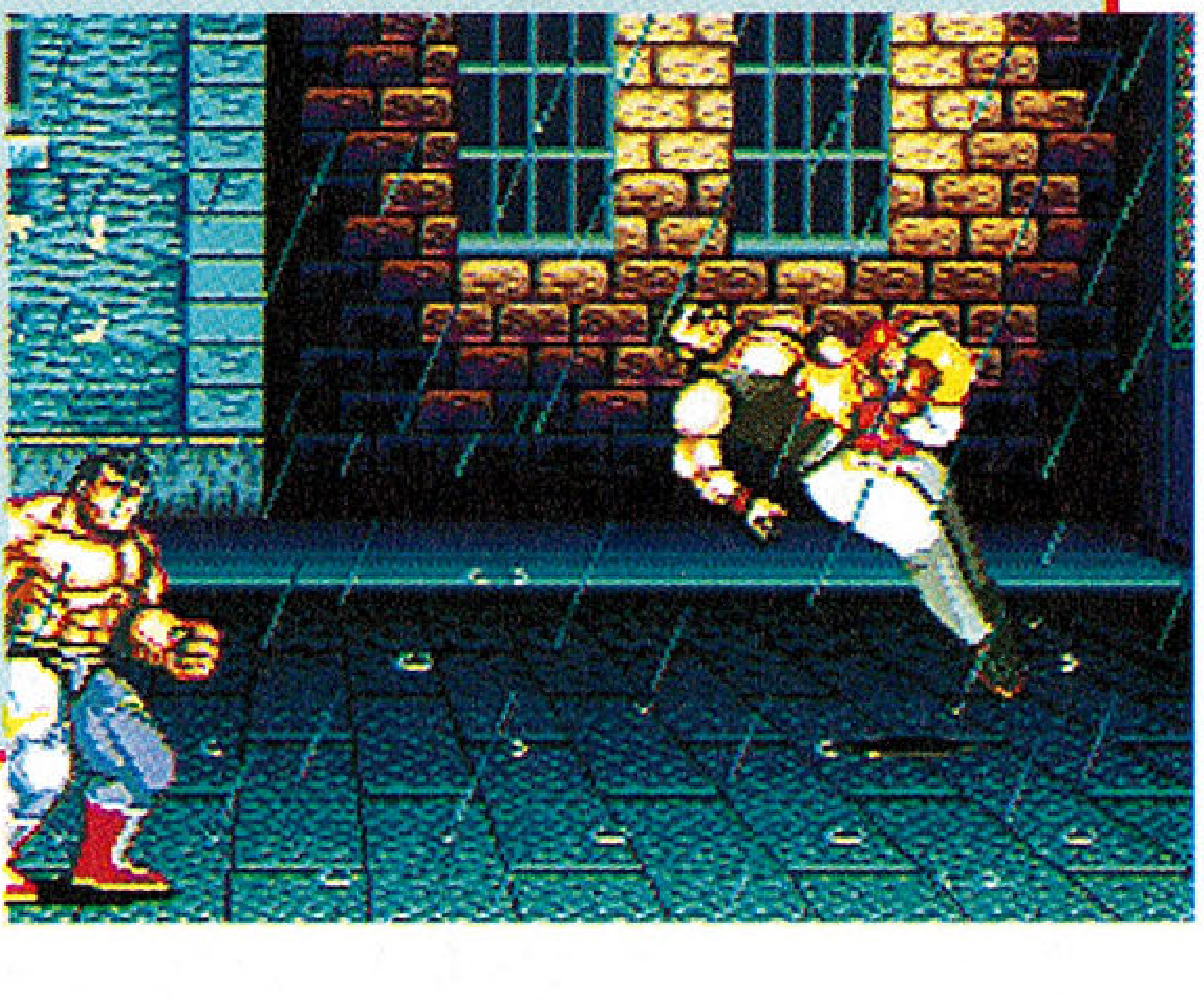
ボス　BARBON

さすがにボスだけあって「殴りハメ」は効かない。ジャンプ攻撃はそのすばやい動きでほとんどかわされてしまう。BLAZEとAXELの場合は、ジャブを空振りして牽制しておき、近づいてきたらそれぞれ飛翔白麗とグラウンドアッパーで迎撃。MAXはひたすらスライディングジーザスを連発するだけでほとんど勝てる。SAMMYは遠い間合いで横軸が合ったらダブルヘッドバッドか、近づいてきたところをダブルスピンキックで迎撃する。


⇧AXELはジャブで威嚇しつつグラウンドアッパーで迎撃


⇨BLAZEは飛翔白麗で迎撃する


⇦MAXはひたすらスライディングジーザス


⇨SAMMYはダブルヘッドバッドで攻撃

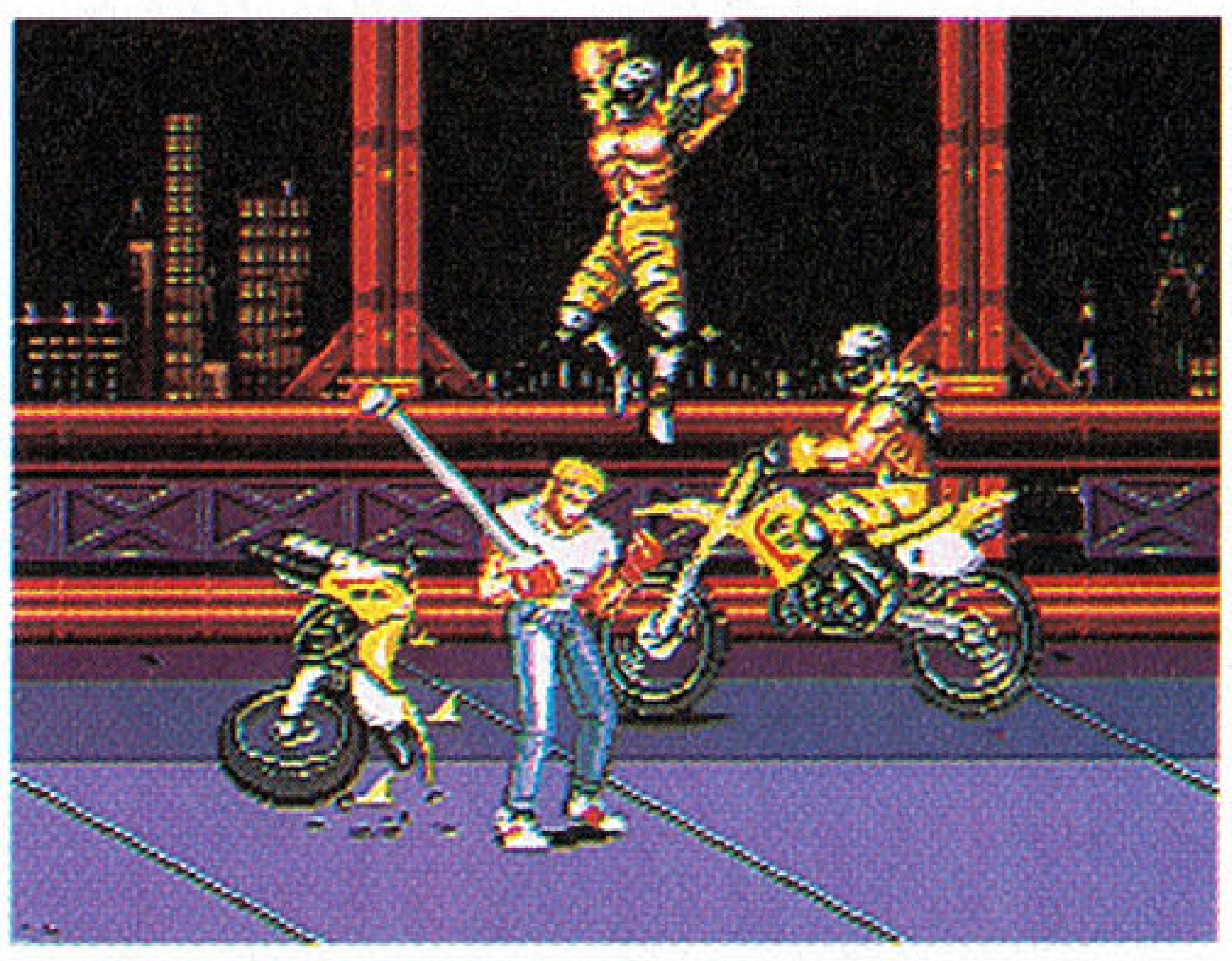
実践攻略編 ステージ 2

ブリッジ

次々と現れる凶器を持ったバイク軍団。建設中の橋上で、意外にも刺客は空からやってきた…。

続々登場するバイク軍団が強敵!

ここでは、バイクに乗った敵が初登場。バイクは転倒すると、しばらくしてから大爆発を起こすので、倒すよりもやり過ごしたほうが安全だ。



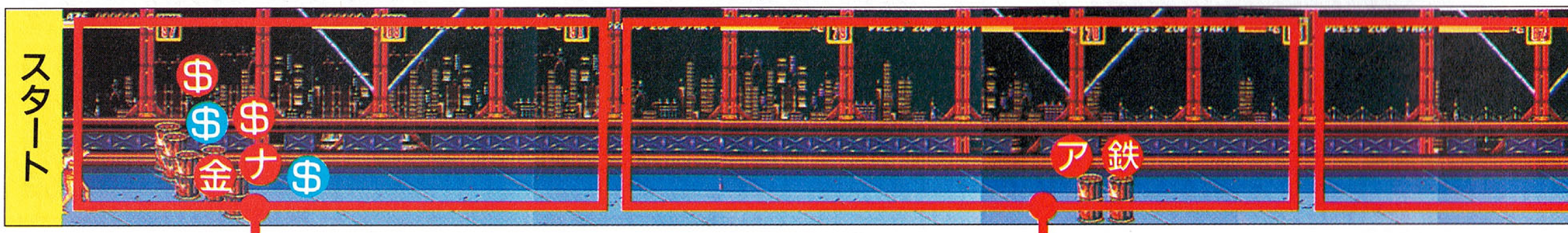
●バイク軍団が初登場。なかなかの強敵だ

ステージ2 ブリッジ　　エリアの数…………7(A~G)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	16人	ジェット(JET)系	1人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人	忍者(KUSANAGI)系	0人
スキンヘッド(DONOVAN)系	9人	怪物(VEHELITS)系	0人
ナイフ使い(JACK)系	1人	クロー(ZAMZA)系	0人
ボンテージ(ELECTORA)系	0人	ファットマン(BIG-BEN)系	0人
マーシャルアーツ(BARBON)系	0人	レスラー(ABADEDE)系	0人
ヘルメット(FOG)系	17人	ムエタイ(RAVEN)系	0人
カンフー(HAKUYO)系	2人	ボクサー(R. BEAR)系	0人
		合計	48人

ボスキャラ　JET

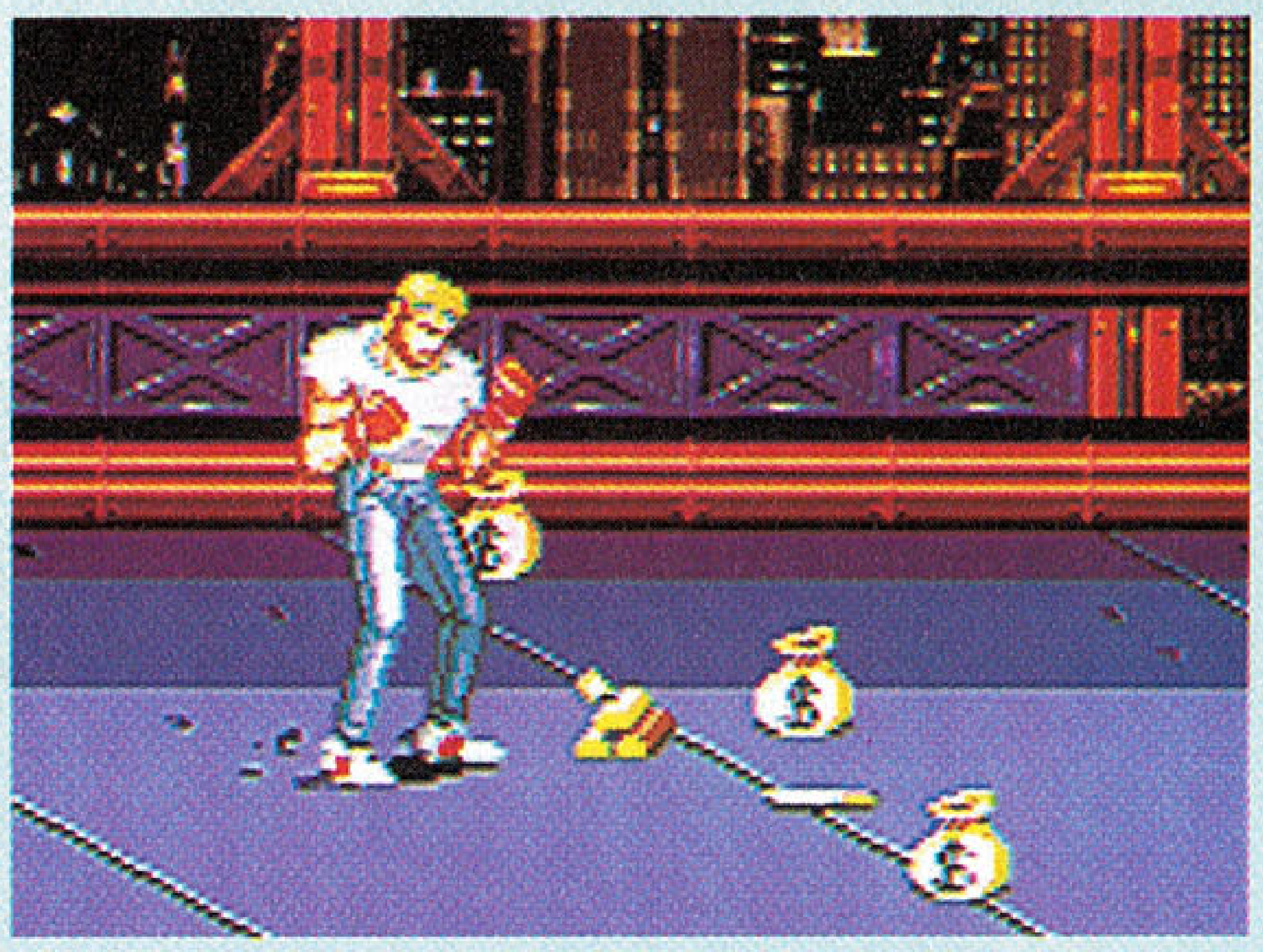


ステージ2　エリアA

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	1人
ヘルメット(FOG)系	1人
合計	4人

このエリアの最初に設置してある6つのドラム缶には得点アイテム5つとナイフ1つが入っている。得点でも1UPするので、得点アイテムはこまめに取っておこう。



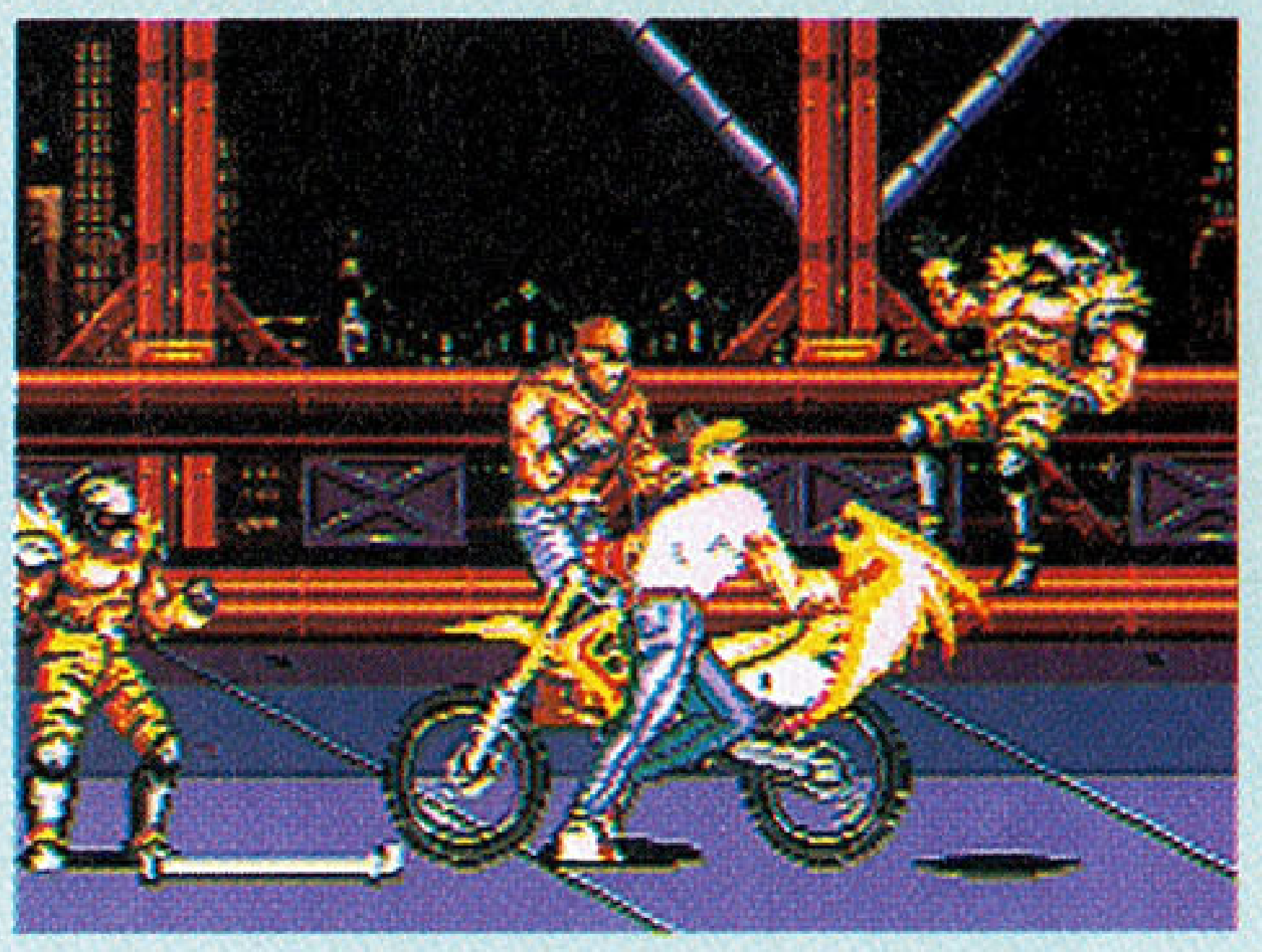
●6つ設置してあるドラム缶の中には、得点アイテムとナイフが入っている

ステージ2　エリアB

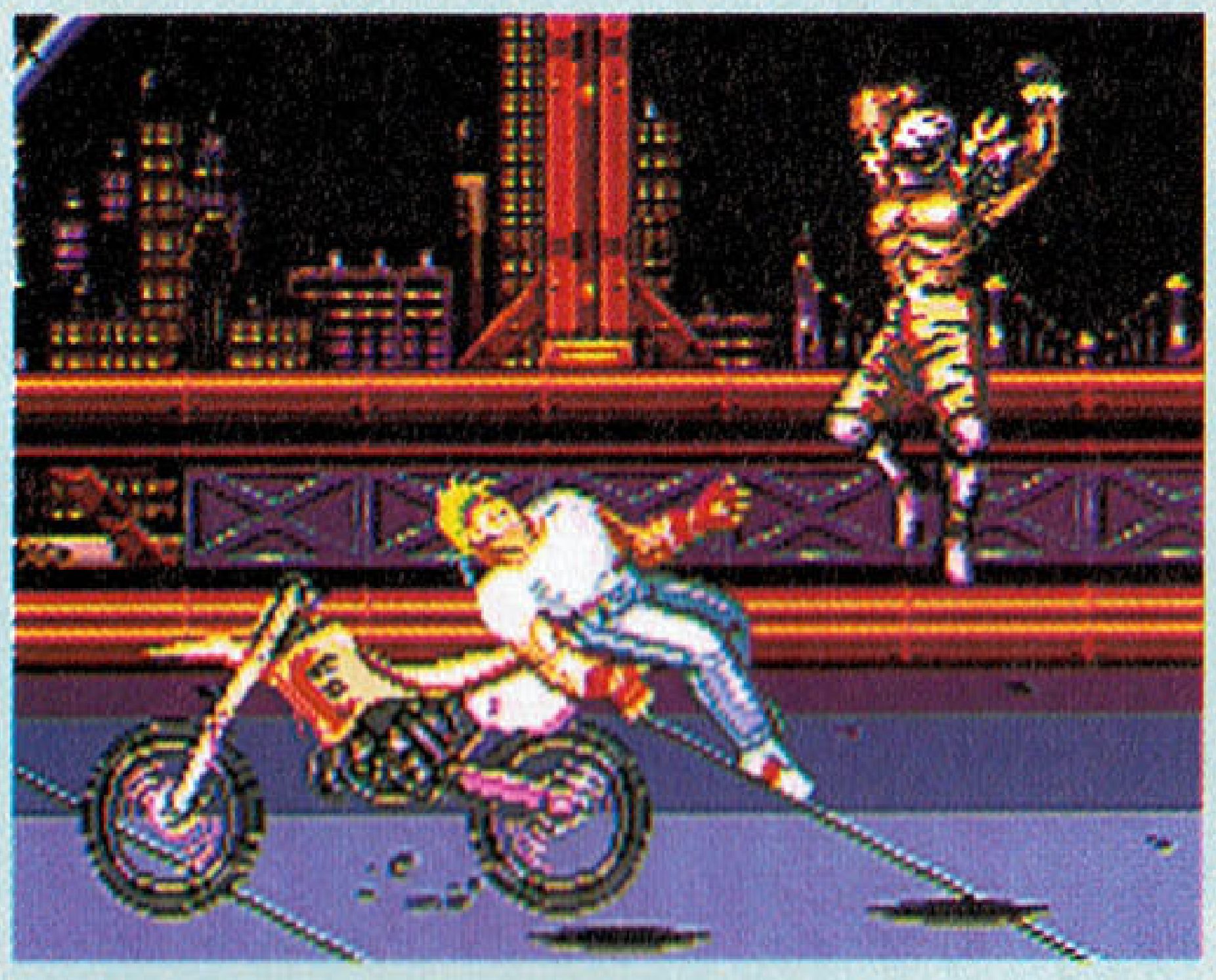
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
ヘルメット(FOG)系	1人
合計	6人

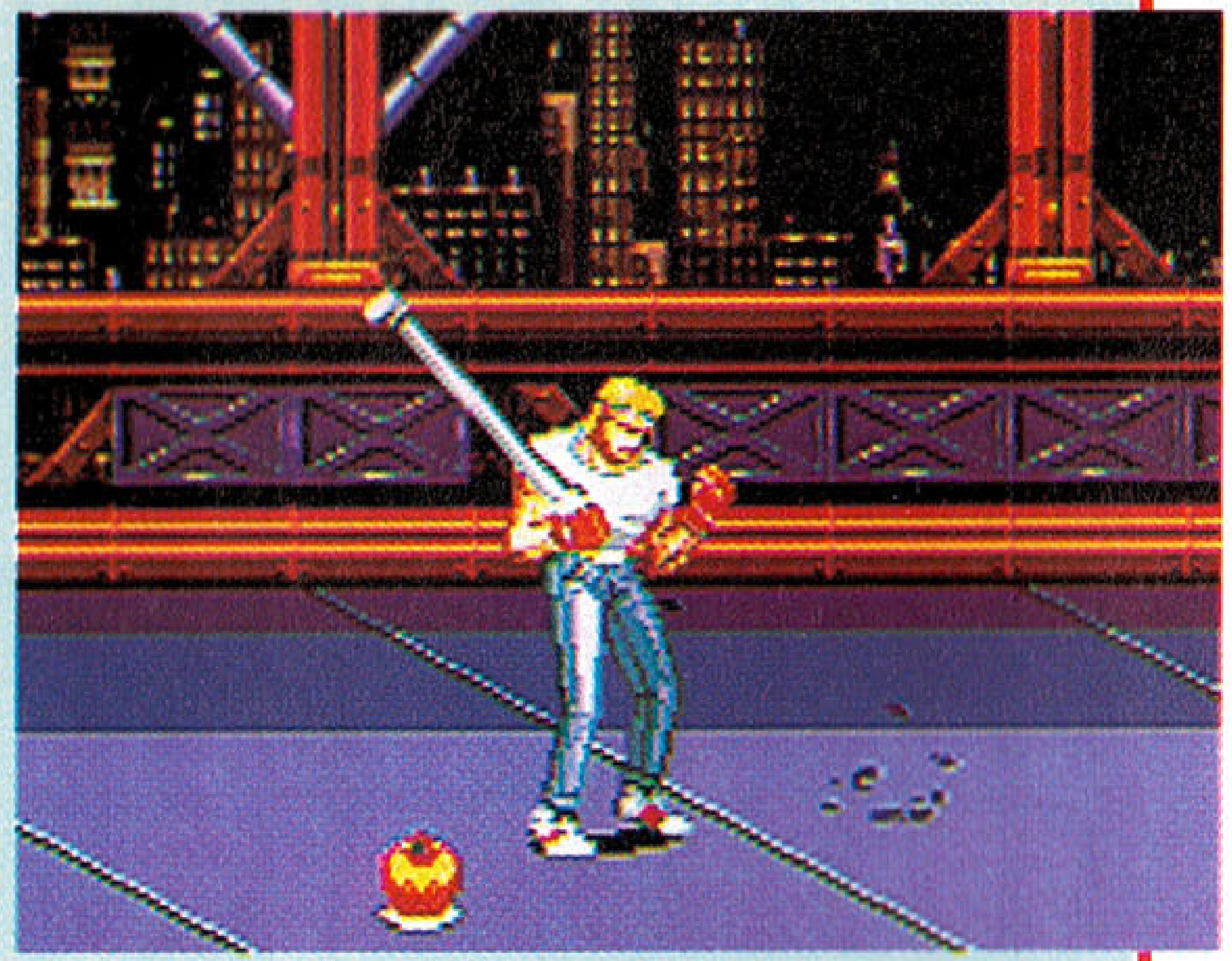
このエリアからバイク軍団の本格的な攻撃が始まる。バイクはこちらを狙って出現するわけではなく、必ず決まった位置から出現する。バイクが突っ込んできたら、それぞれのキャラの無敵になれる必殺技で迎撃しよう。なお、途中のドラム缶には鉄パイプが入っているので必ず入手しよう。



●バイクが突撃してきたら必殺技で対処する



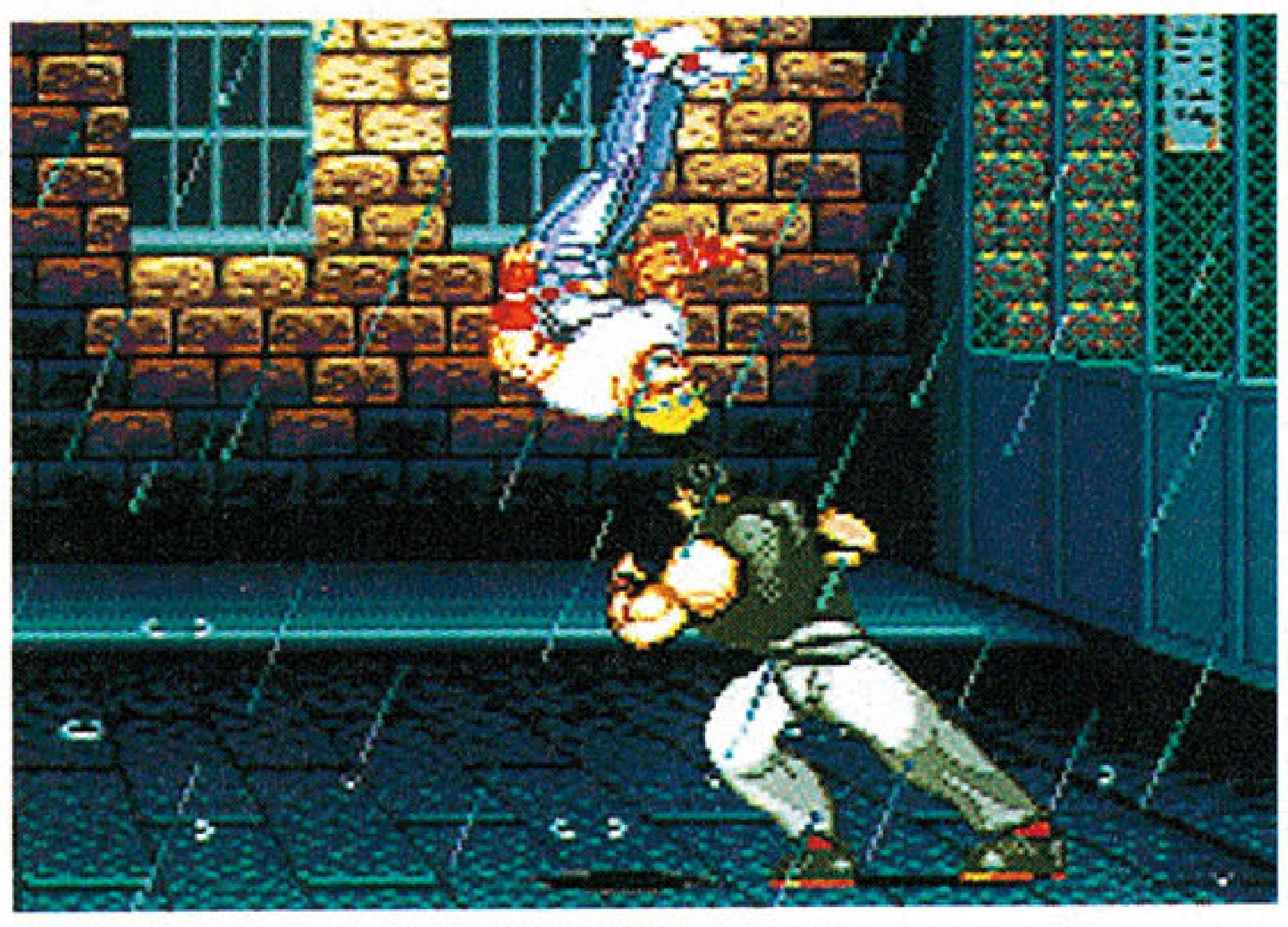
●走行中のバイクに普通の技を当てることは難しい

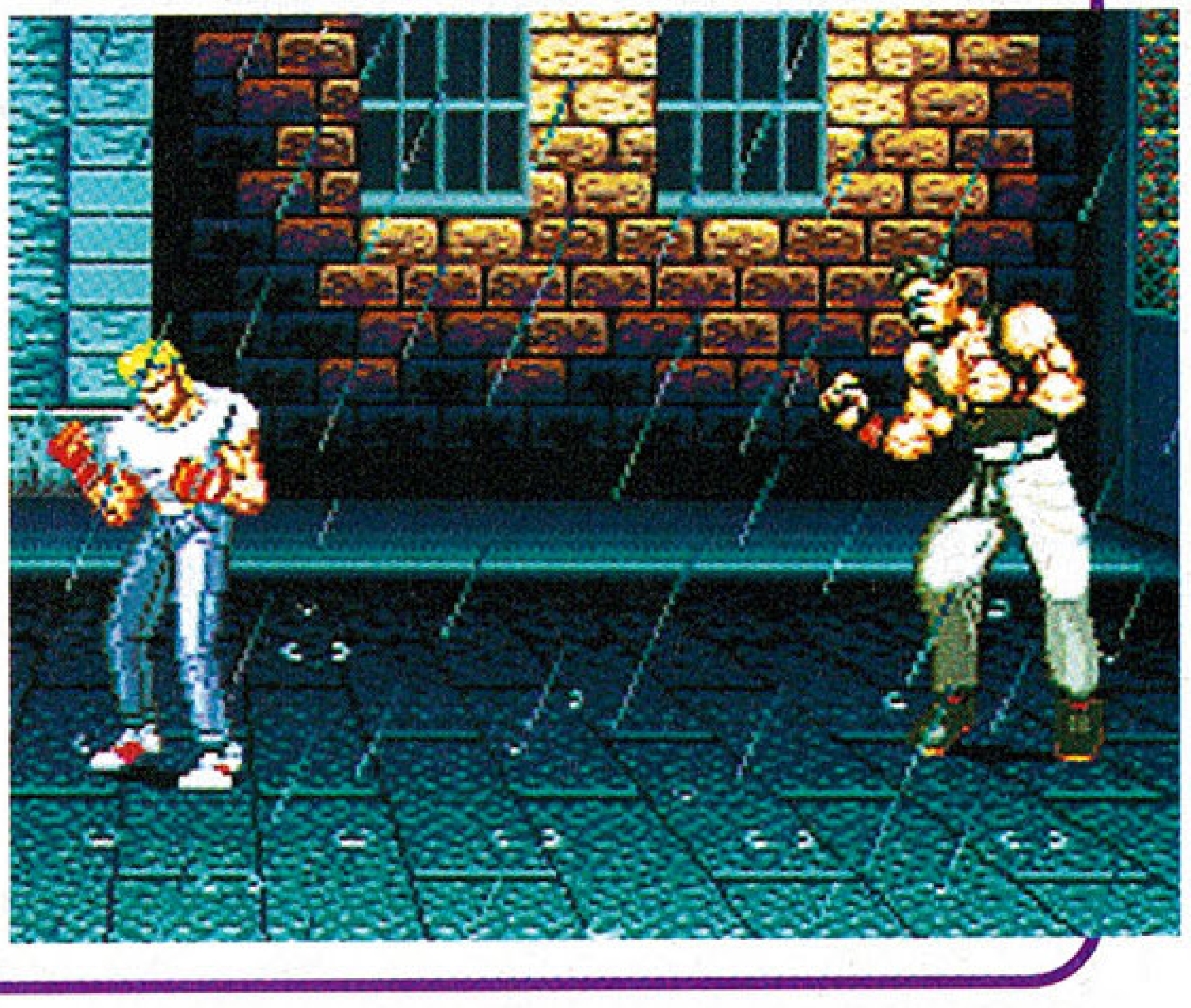


●このエリアのドラム缶にはアップルと、鉄パイプが入っている

ワンポイント　アドバイス　投げられたときの対処

敵キャラの中には、パンク系のY.SIGNALのように投げ技を使う種類がいる。しかし、この投げ技には受け身があり、成功すればノーダメージで着地することができる。やり方は、投げられたら着地直前に方向ボタンの上とCボタンを同時に押す。方向ボタンの上を押しながら、Cボタン連打で構わない（その逆でも可）。ただし、バックドロップなど、密着しての投げ技は例外で受け身を取ることができない。


⇧しまった！　投げられてしまった

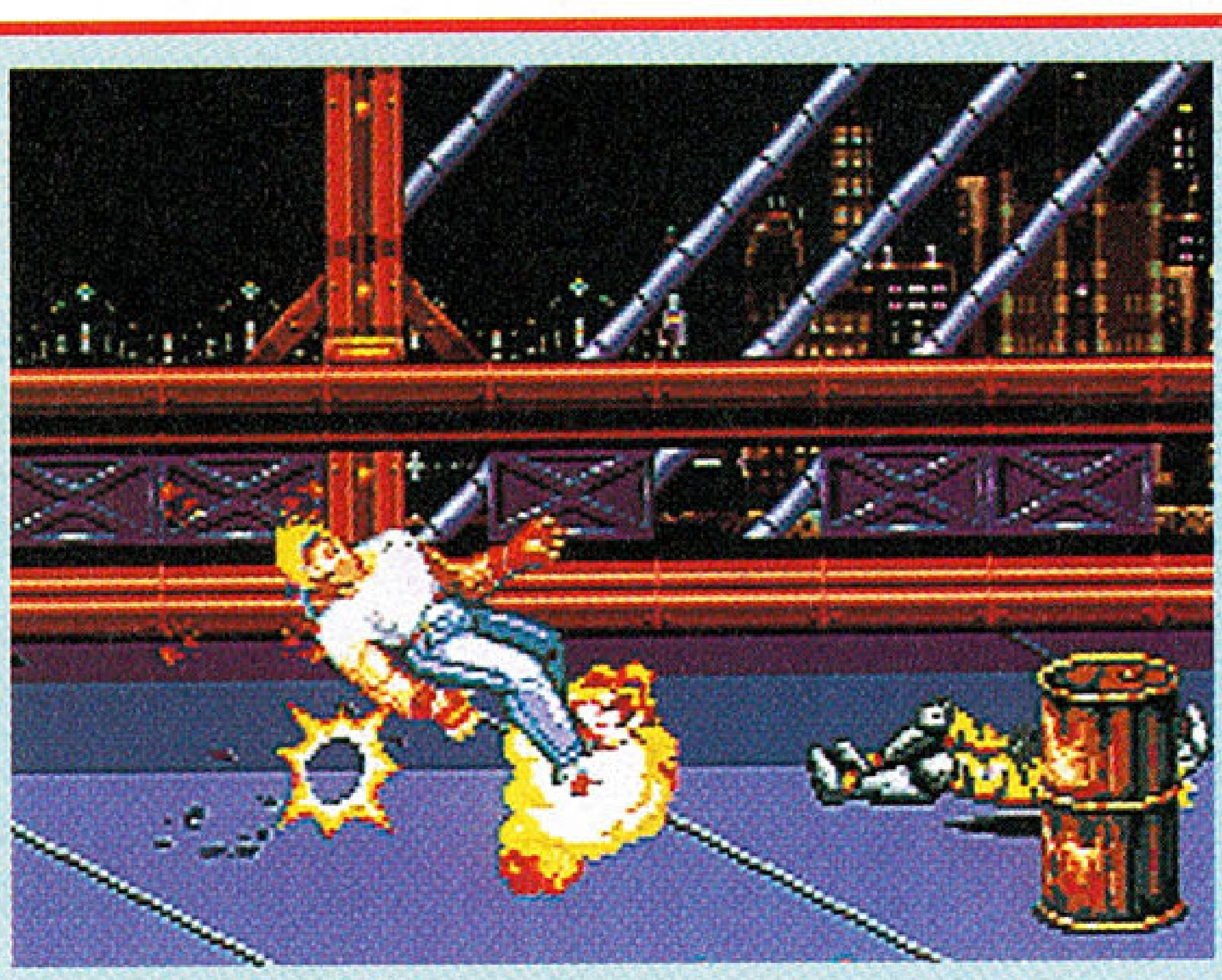

⇨慌てずに方向ボタンの上とCボタンを押せば、着地できる

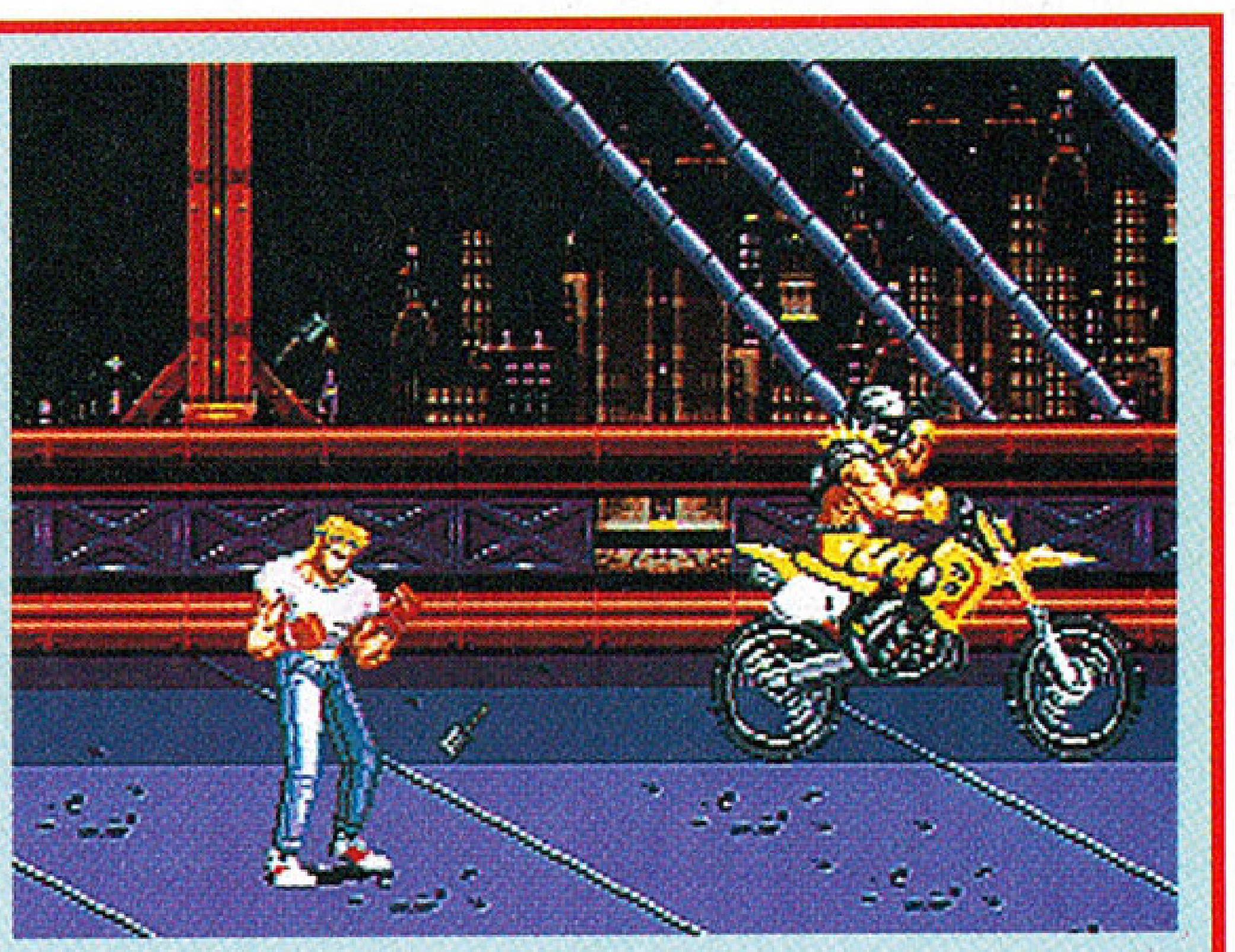
ステージ2　エリアC

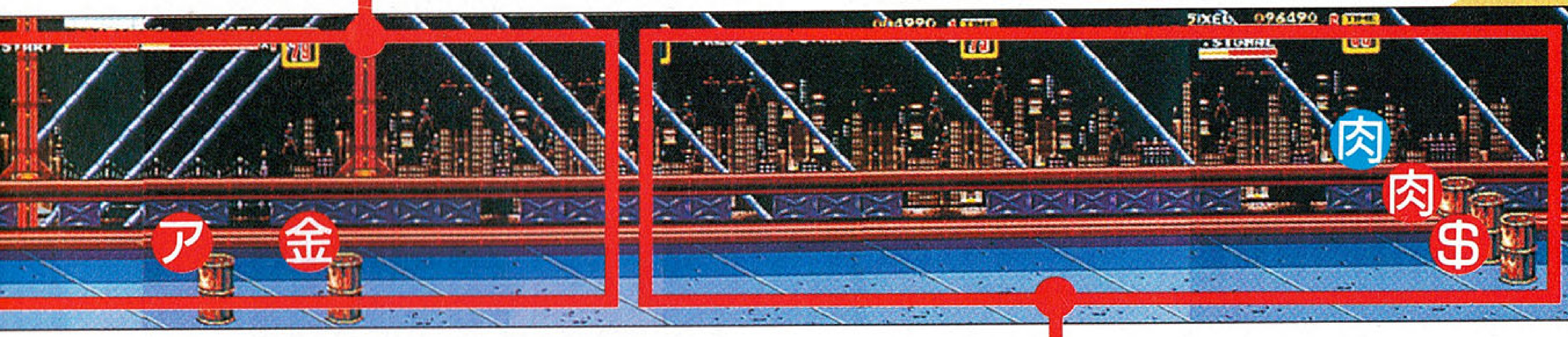
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	1人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
ヘルメット(FOG)系	4人
合計	7人

バイク軍団の攻撃が最も激しいエリア。攻撃もだんだんとエスカレートして、手榴弾を投げてくる。これもバイクと同様にしばらくすると大爆発する。逃げろ！


⇧手榴弾の爆発に巻き込まれると、大きなダメージを受けてしまう


⇧手榴弾は持って投げることも可能だが、失敗すると悲惨な結果に



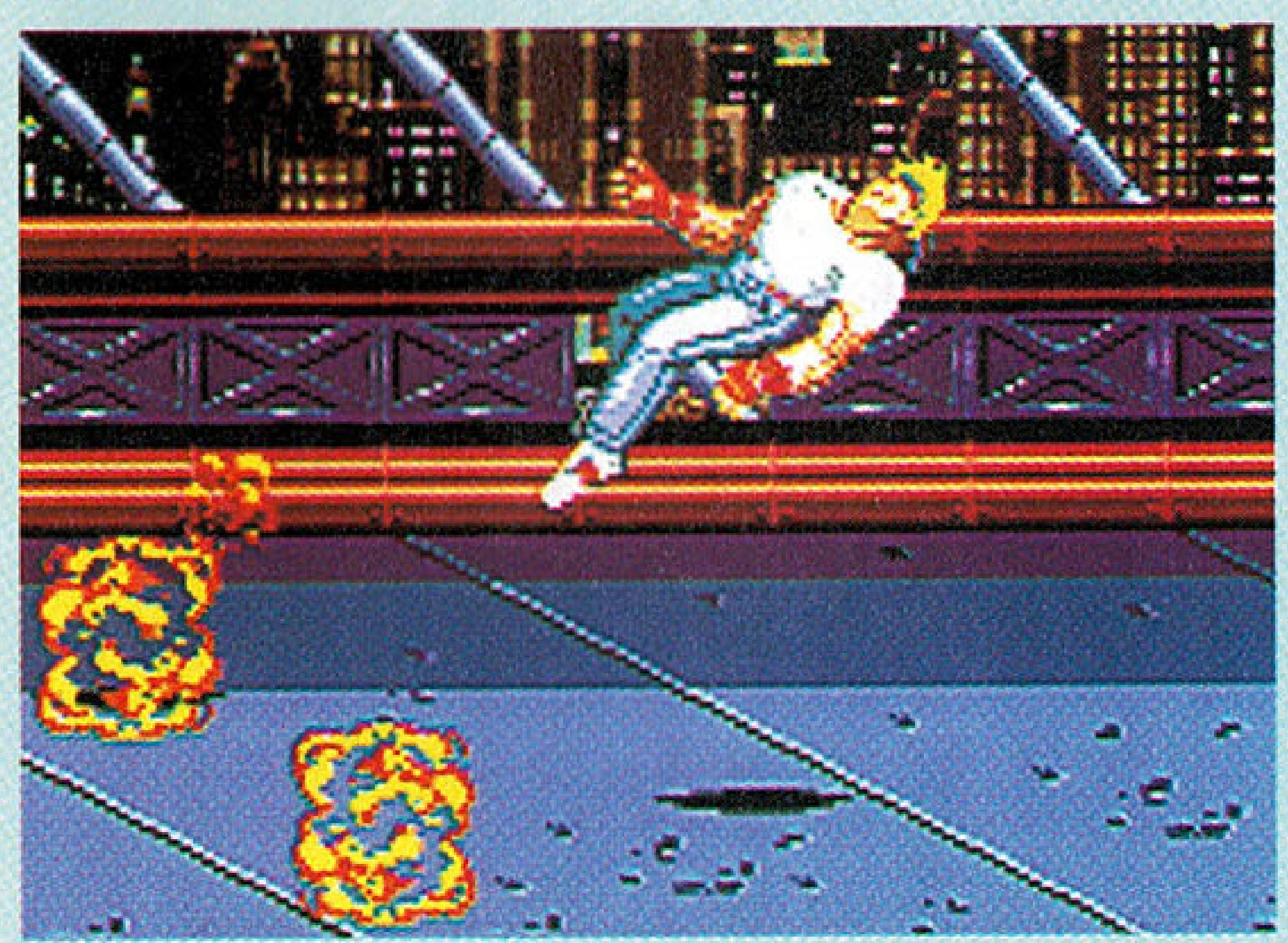
次ページAへ

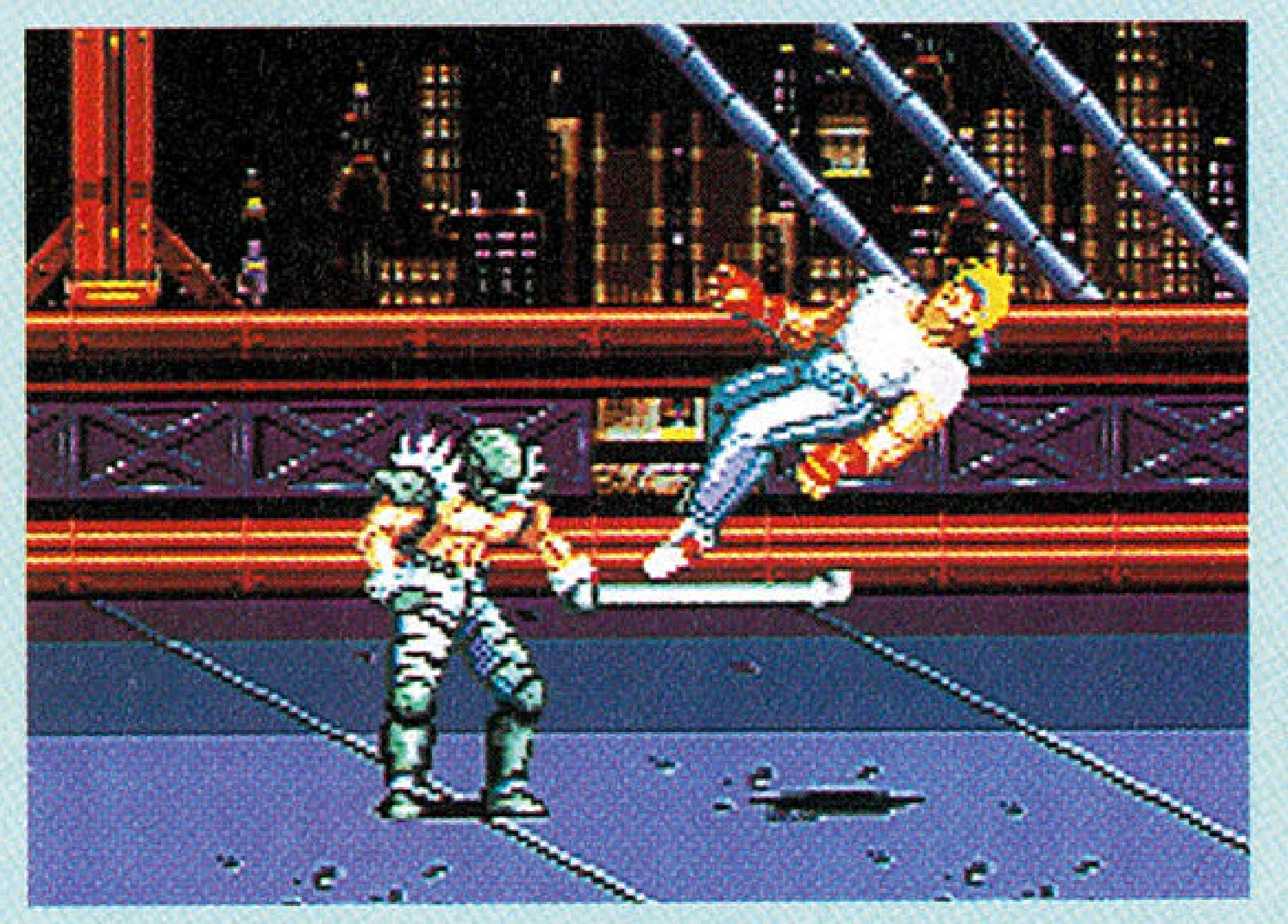
ステージ2　エリアD

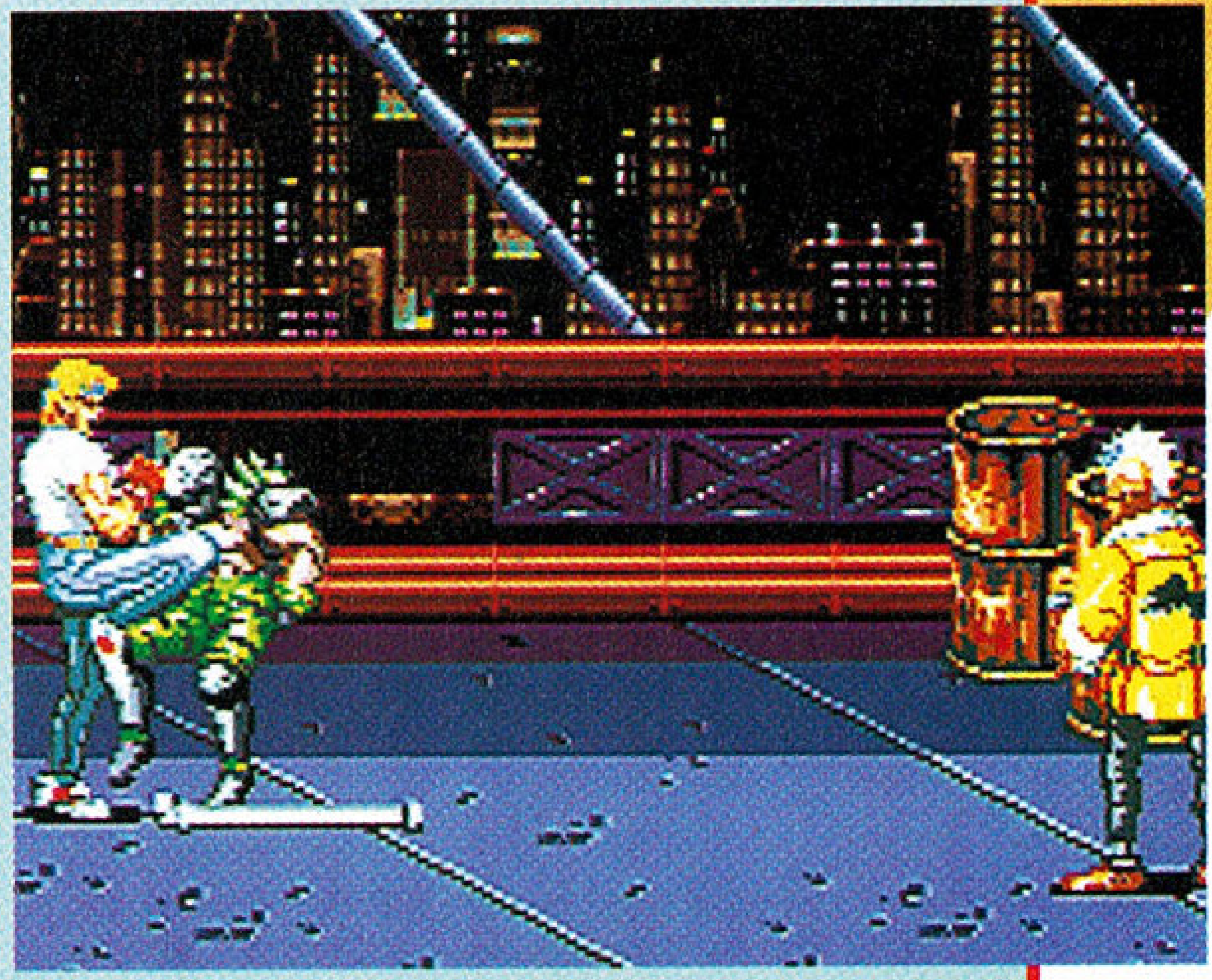
敵キャラの内訳

パンク(Y.SIGNAL)系	1人
ヘルメット(FOG)系	2人
合計	3人

このエリアでもバイクからの手榴弾攻撃が続く。中にはバイクから飛び降りてくる強者もいるので油断は禁物だ。さらにこのヘルメット系の敵キャラは、凶器を積極的に使う傾向がある。凶器を落としたらすぐに回収しないと、取られてしまうぞ。

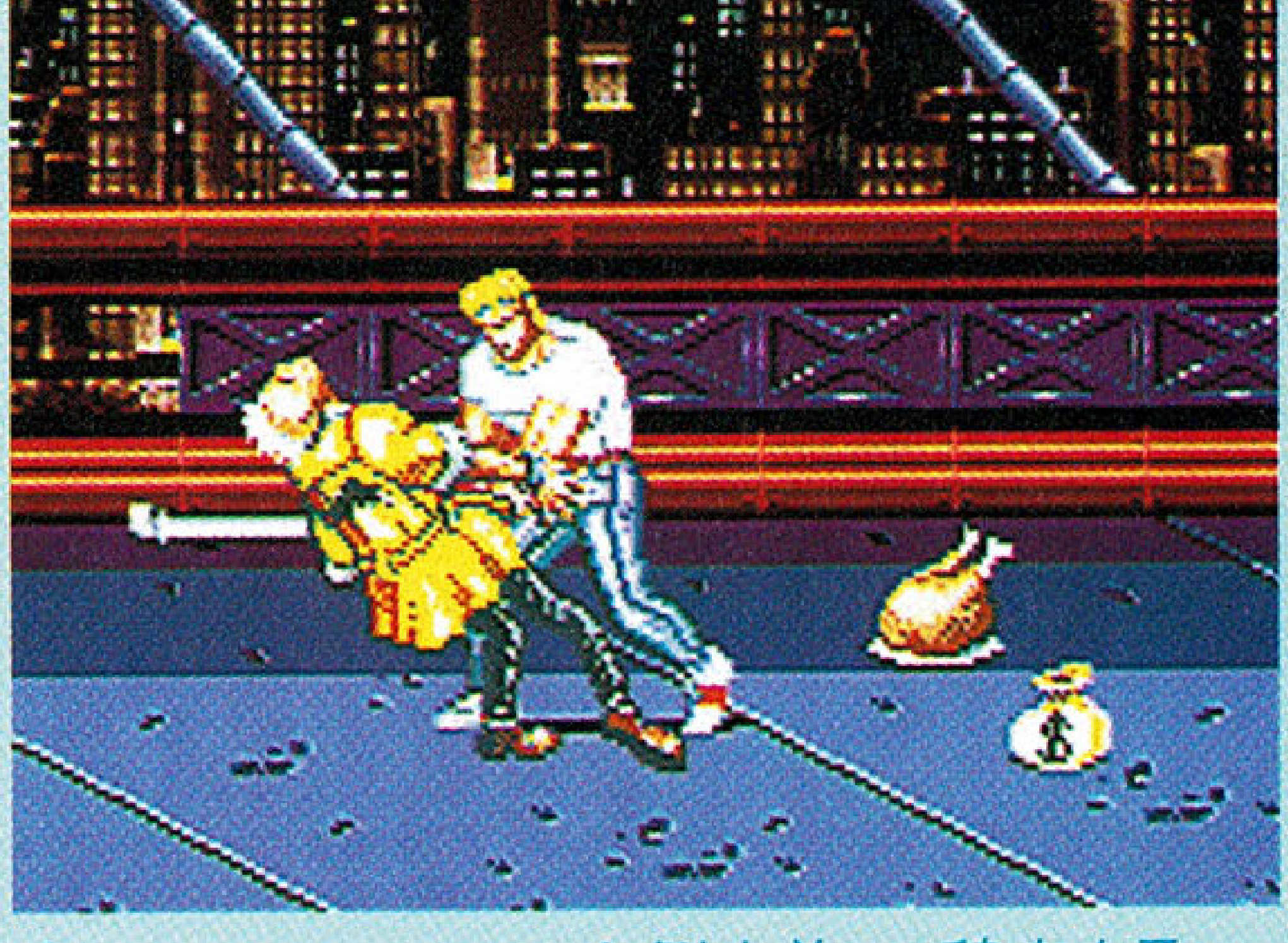

⇧ここにも手榴弾が！　油断は禁物だ


⇧ヘルメット系の敵キャラは積極的に凶器を使う。凶器は取られないようにしよう

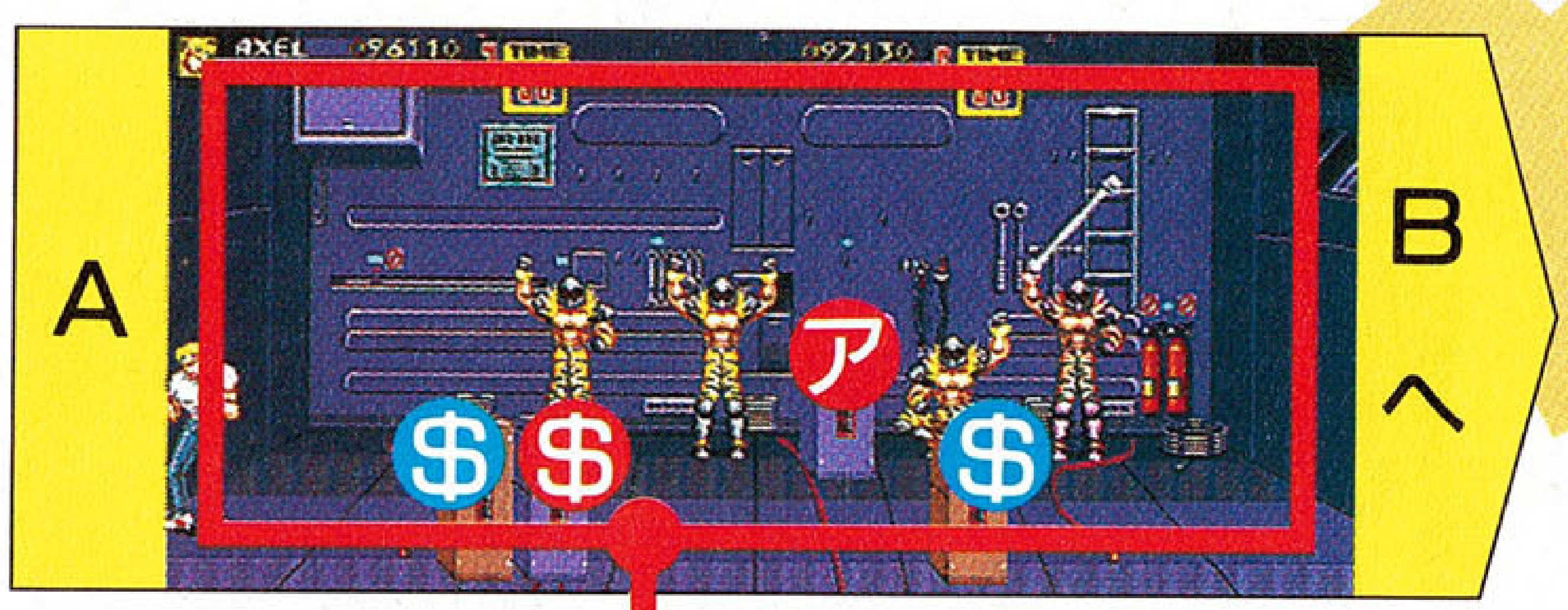

⇨画面を少しずつスクロールさせて、BLADEだけをおびき出す

Y.SIGNAL & BLADE

ヘルメット系のBLADEは鉄パイプを装備しているので、通常よりもリーチが長く攻撃力がアップしている。動きも少々速いが、所詮はザコなので体力は少ない。まずは少しずつ近づいてBLADEだけをおびき寄せて倒してしまう。そして、残ったY.SIGNALを倒す前に、ドラム缶を破壊して中の鶏肉を取り、体力を回復しておこう。パンク系のY.SIGNALは普通のザコなので倒すのは簡単だ。


⇧Y.SIGNALを倒す前に、鶏肉を取って体力を回復しておこう

※マップ上の肉は鶏肉、アはアップル、金は金塊、$は＄袋、ナはナイフ、鉄は鉄パイプ、刀は日本刀、クはクナイ、1UPは１UPを示す。また、青い記号は２人同時プレイにのみ出現するアイテム。

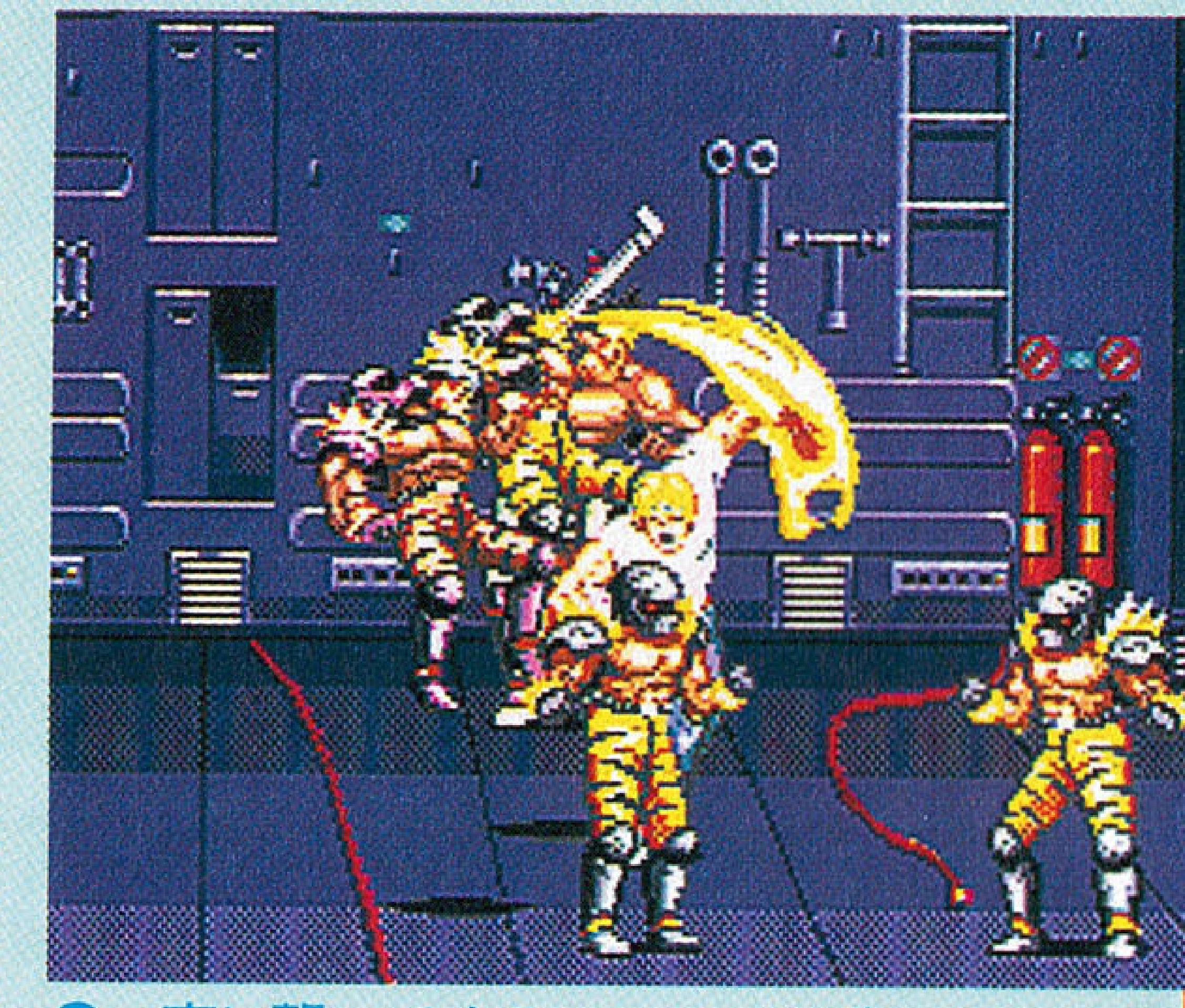


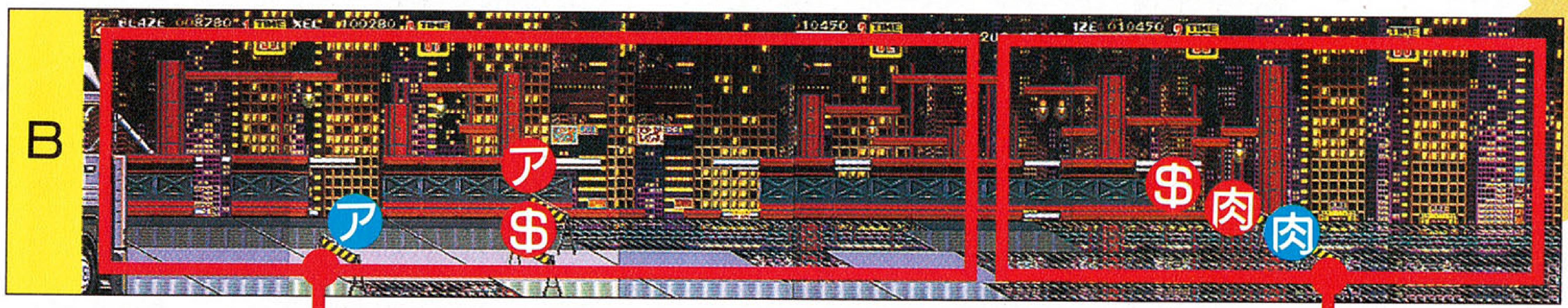
ステージ2 エリアE

敵キャラの内訳

ヘルメット(FOG)系	4人
カンフー(HAKUYO)系	2人
合計	6人

SUZAKUと1対1の対決のあと、壁際で見物していたヘルメット系のキャラたちと、天井から降りてくるカンフー系キャラが、一斉に襲ってくる。必殺技とダッシュ技で切り抜けよう。カンフー系に横から近づくと気功をくらってしまうぞ。


⬆一斉に襲ってくるヘルメット系のキャラ。囲まれたら必殺技で切り抜けよう

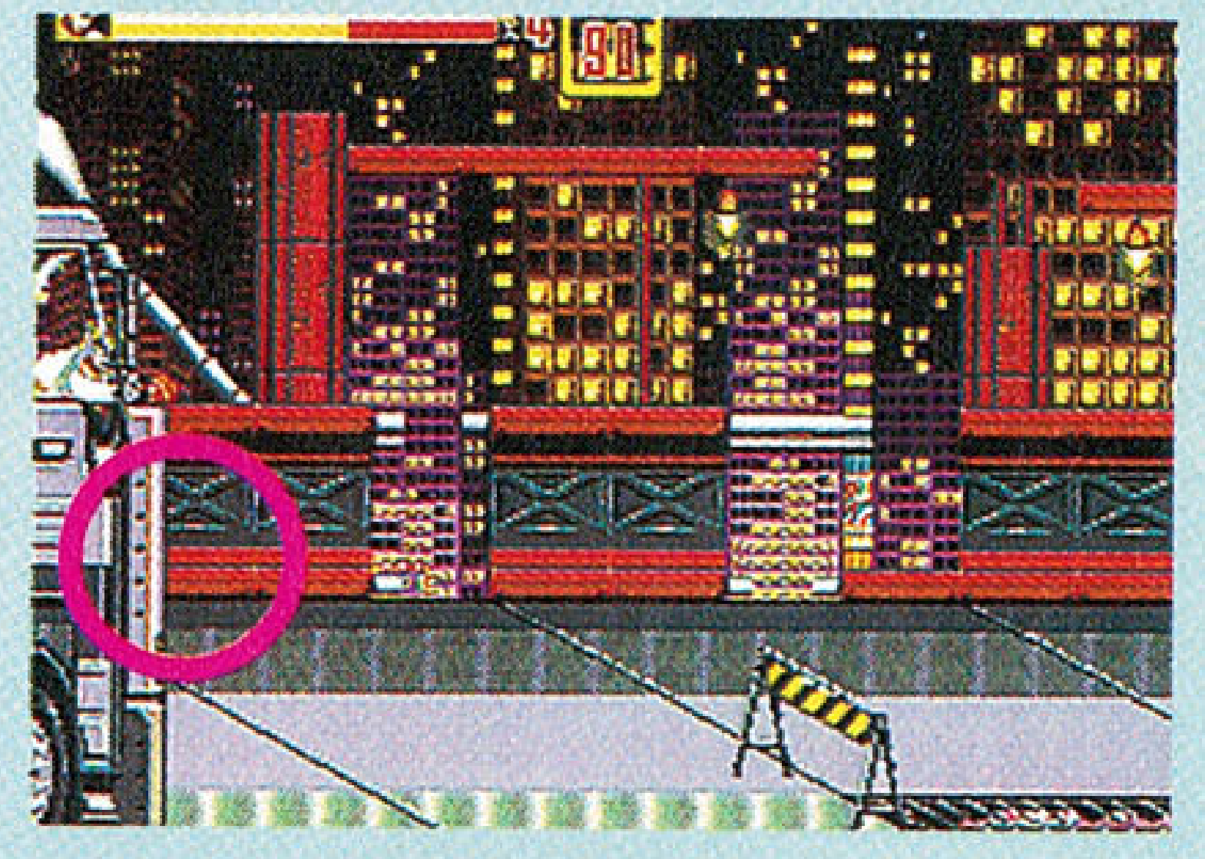


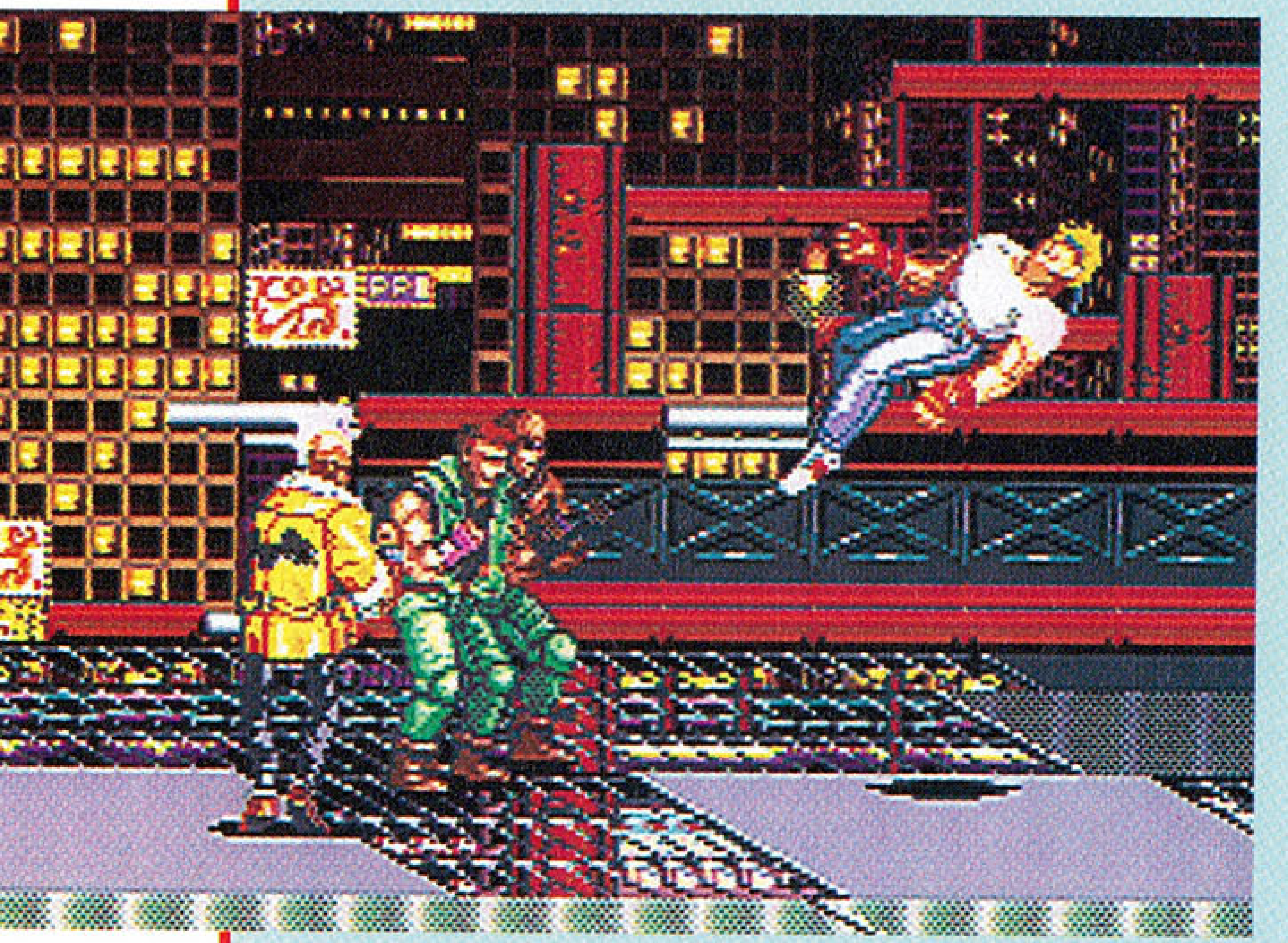
ステージ2 エリアF

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
パンク(Y. SIGNAL)系	1人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	7人

ここでは、リーゼント系やパンク系のザコキャラしか出てこない。ただ頭数はそろっているので油断は禁物。画面端に自キャラを寄せていると、画面外から見えない敵キャラに攻撃を受けることになる。


⬆トラックの陰には隠し1UPがある

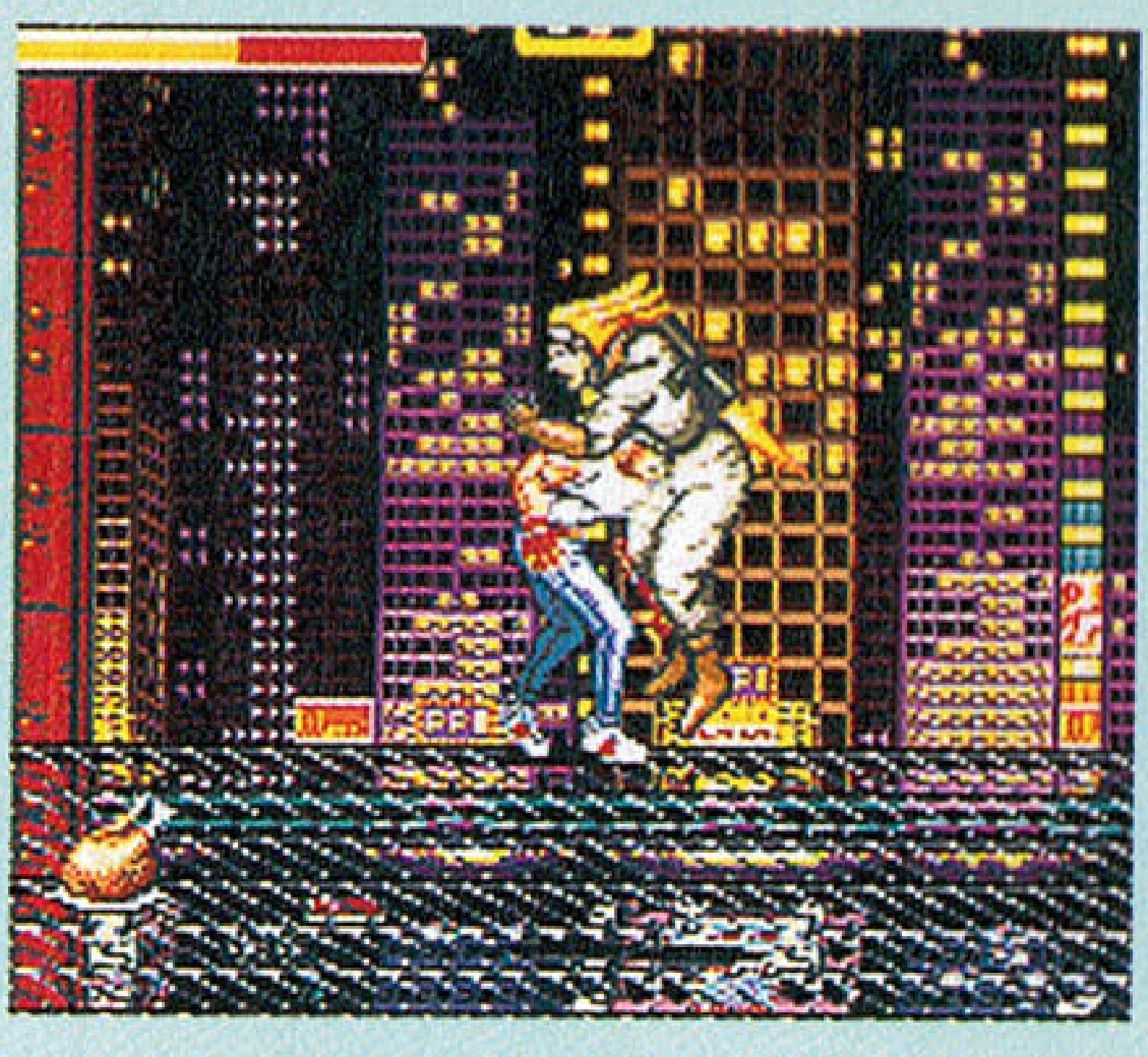

⬆序盤に出現するのはザコだけ。JETが出現する前に体力を消耗するな!!

ステージ2 エリアG

敵キャラの内訳

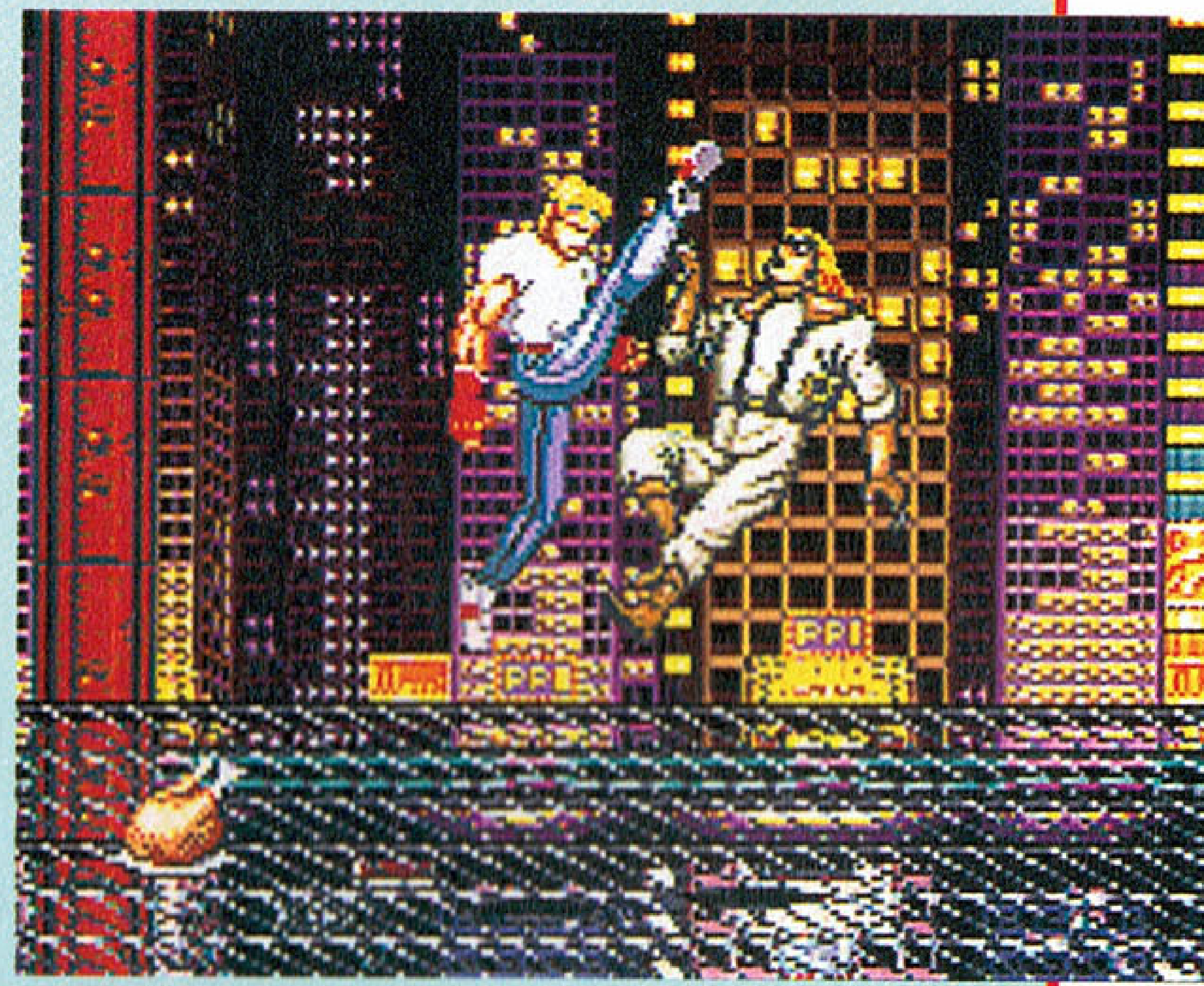
リーゼント(GALSIA)系	6人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
ジェット(JET)系	1人
合計	9人

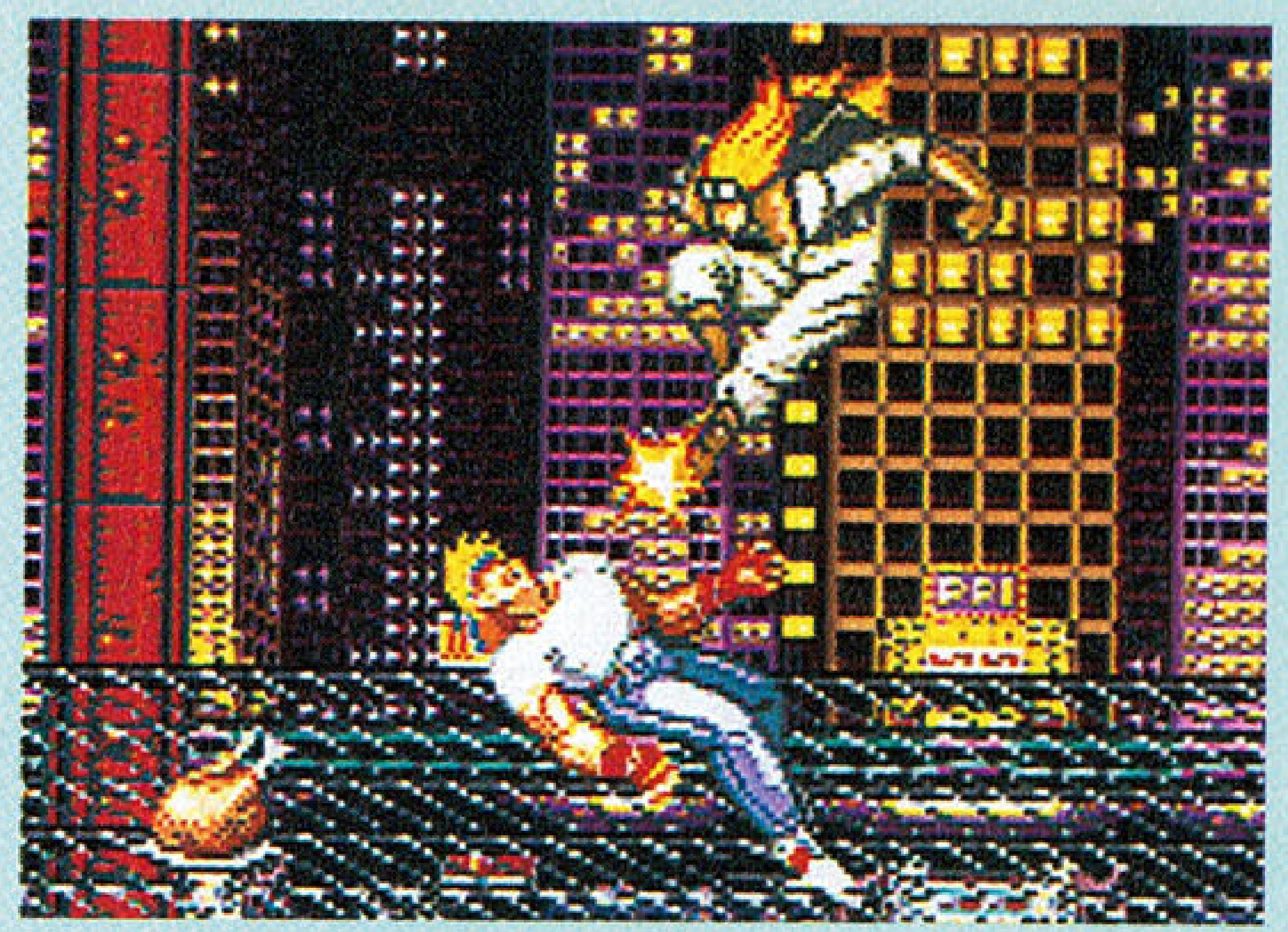
ボスのJETは、これまで登場してきた敵キャラと、比べものにならないくらいにすばやい動きをする。まずは、うるさいザコを片づけておいた方が賢明だ。回復アイテムの鶏肉は、ギリギリまで残しておこう。

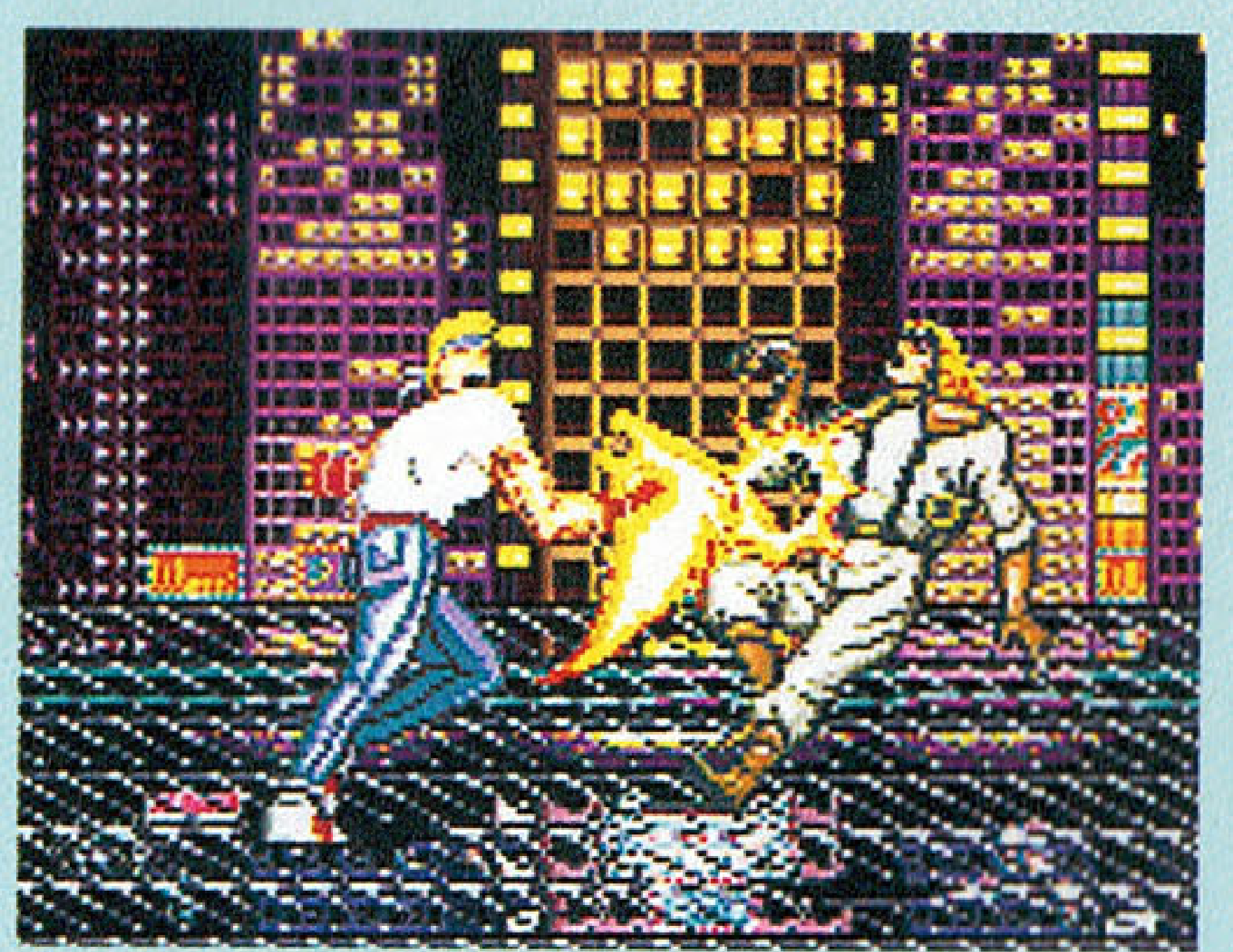

⬆低空をウロウロしているJETに近づくのは危険だ

ボス JET

JETはロケットベルトを使って空中を飛んでいるので、なかなか攻撃が届かない。しかも、うかつに近づくと、空中に抱え上げられてから床に叩きつけられてしまう。確実な倒し方は、JETが攻撃してきたときに、必殺技でカウンターをくらわせること。全キャラ共通でこれが一番確実だ。一度捕まえたら「殴りハメ」で一気に倒す。


⬆JETの攻撃は、垂直ジャンプキックですべて返すことができる


⬆JETの急降下キック。捕まえるならこの攻撃のあとがチャンス！


⬆垂直ジャンプキックで返すのが難しいようであれば、必殺技でもOK

※マップ上の(肉)は鶏肉、㋐はアップル、㊎は金塊、(＄)は＄袋、㋤はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、㋗はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

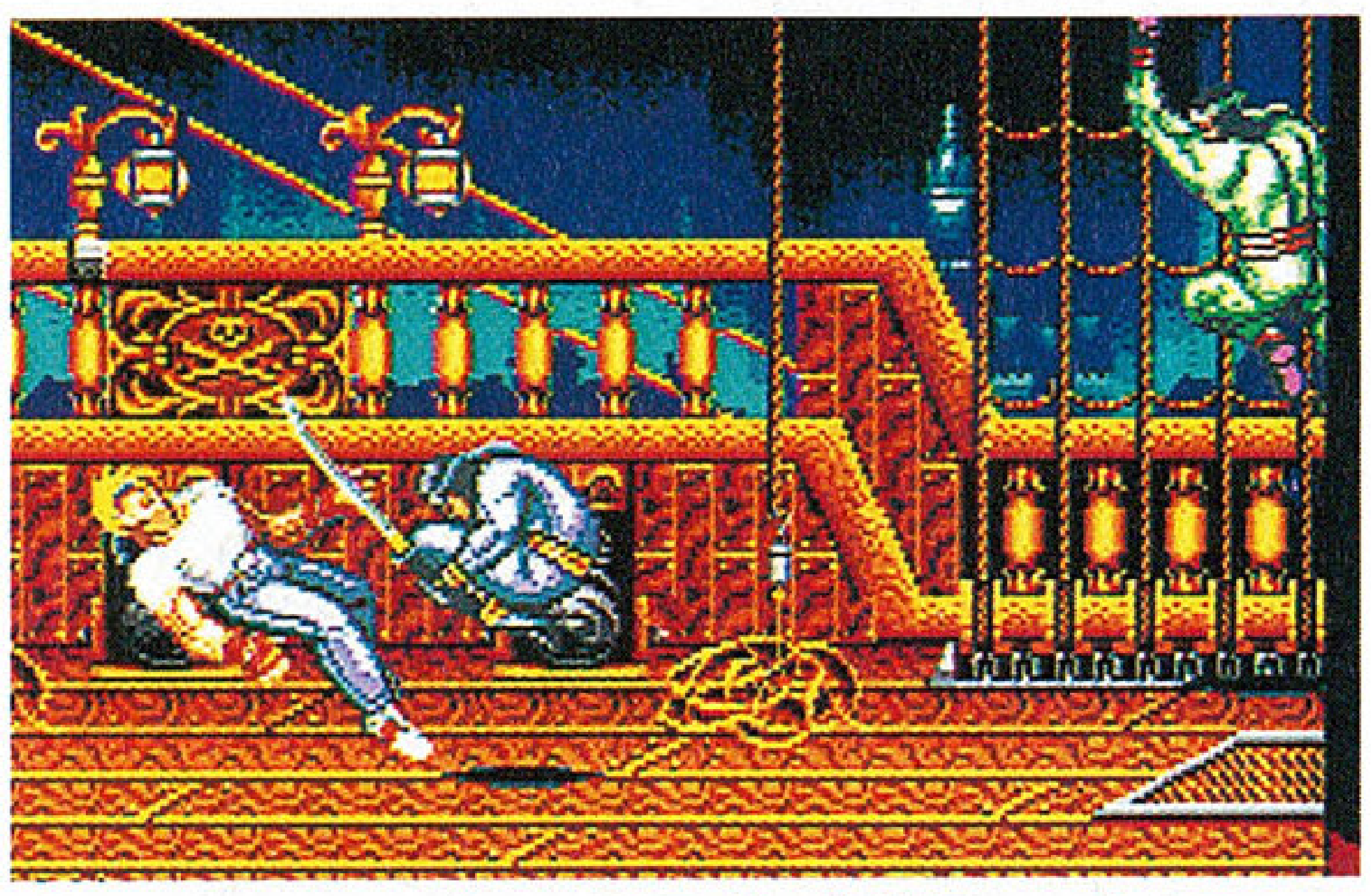
実践攻略編 ステージ 3

アミューズメント・パーク

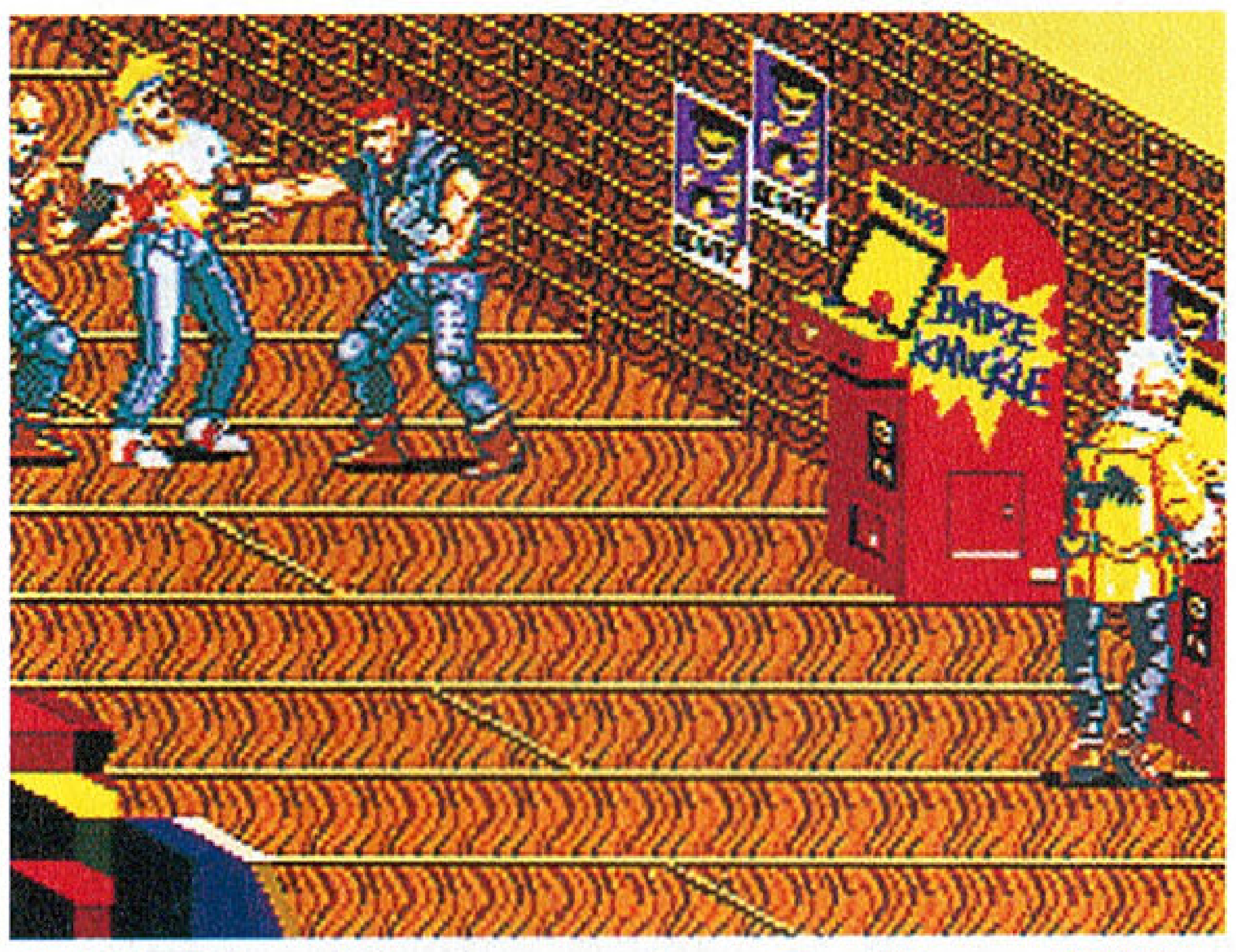
深夜の遊園地。そこは、魔物のごとき悪党の巣だった。
さらに霧の中では、鋭いツメが獲物を求めていた…。

すばやい動きのボスが最大の強敵！

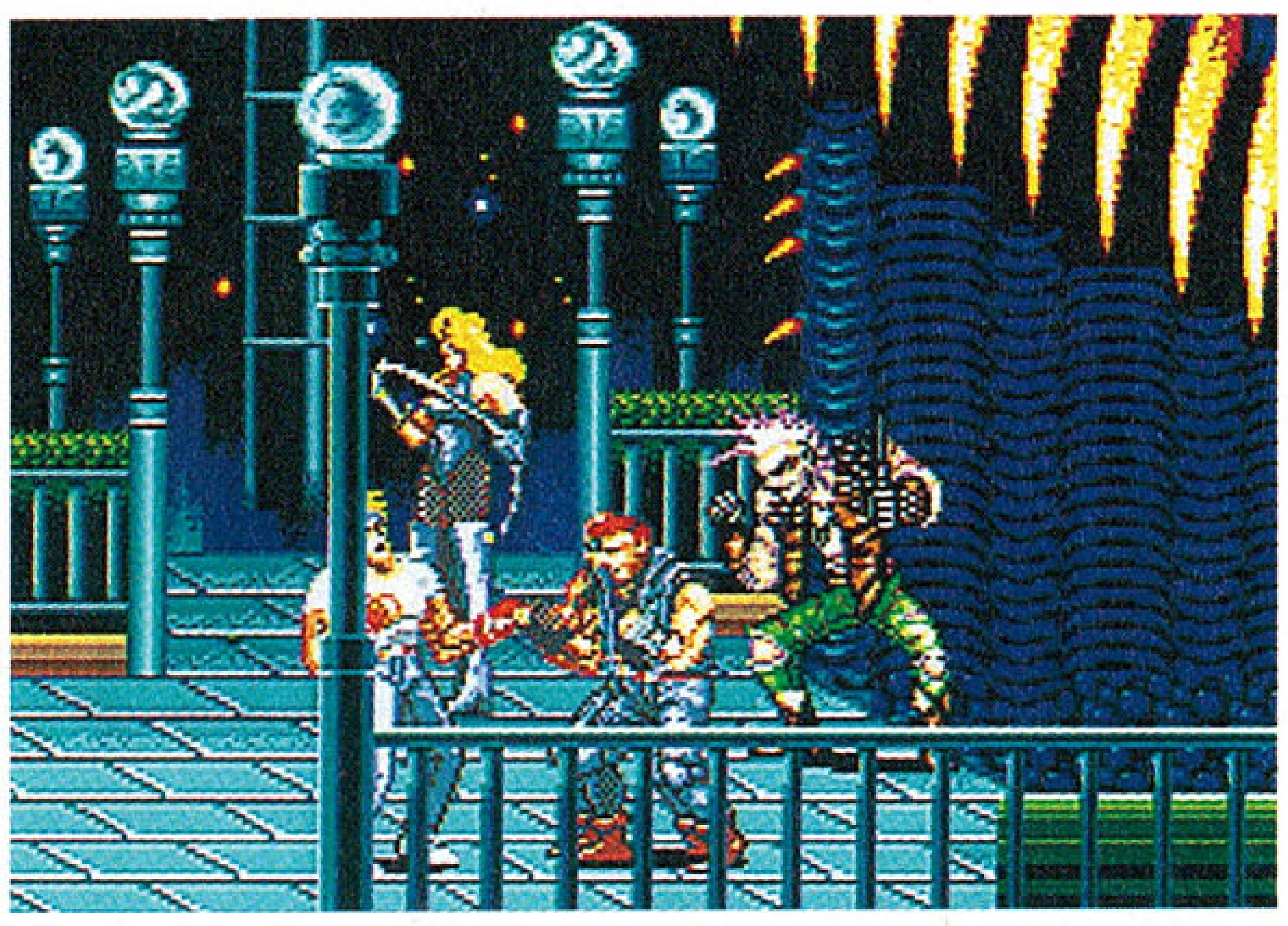
ステージ3のアミューズメント・パークは、全部で9つのエリアから成り立っている。ステージの背景も、遊園地らしくバラエティに富んでいる。また、唯一の巨大キャラVEHELITSがいるのもこのステージ。ここで最も手強いのが、エリアIにいるボスのZAMZA。変則的なすばやい動きと、鋭いクローで攻撃してくる。



⬆パイラット上では忍者が登場。パイラットが動きだすと背景がグリグリ回転する



⬆遊園地のゲームコーナーでの戦い。設置してあるゲーム機はアイテムボックス



⬆ステージIの中ボス格だった2人が、ペアを組んで再び登場する

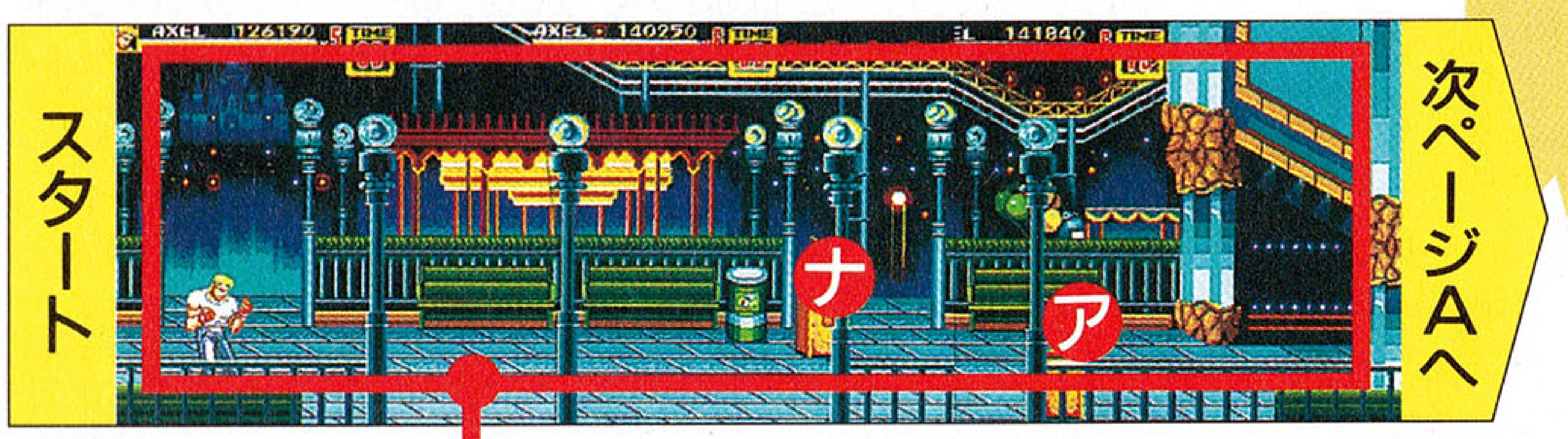
ステージ3　アミューズメント・パーク

エリアの数…9(A～I)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	24人
パンク(Y. SIGNAL)系	9人
スキンヘッド(DONOVAN)系	19人
ナイフ使い(JACK)系	1人
ボンテージ(ELECTORA)系	1人
マーシャルアーツ(BARBON)系	0人
ヘルメット(FOG)系	2人
カンフー(HAKUYO)系	1人
ジェット(JET)系	0人
忍者(KUSANAGI)系	3人
怪物(VEHELITS)系	1人
クロー(ZAMZA)系	1人
ファットマン(BIG-BEN)系	0人
レスラー(ABADEDE)系	0人
ムエタイ(RAVEN)系	0人
ボクサー(R. BEAR)系	0人
合計	62人

ボスキャラ　**ZAMZA**

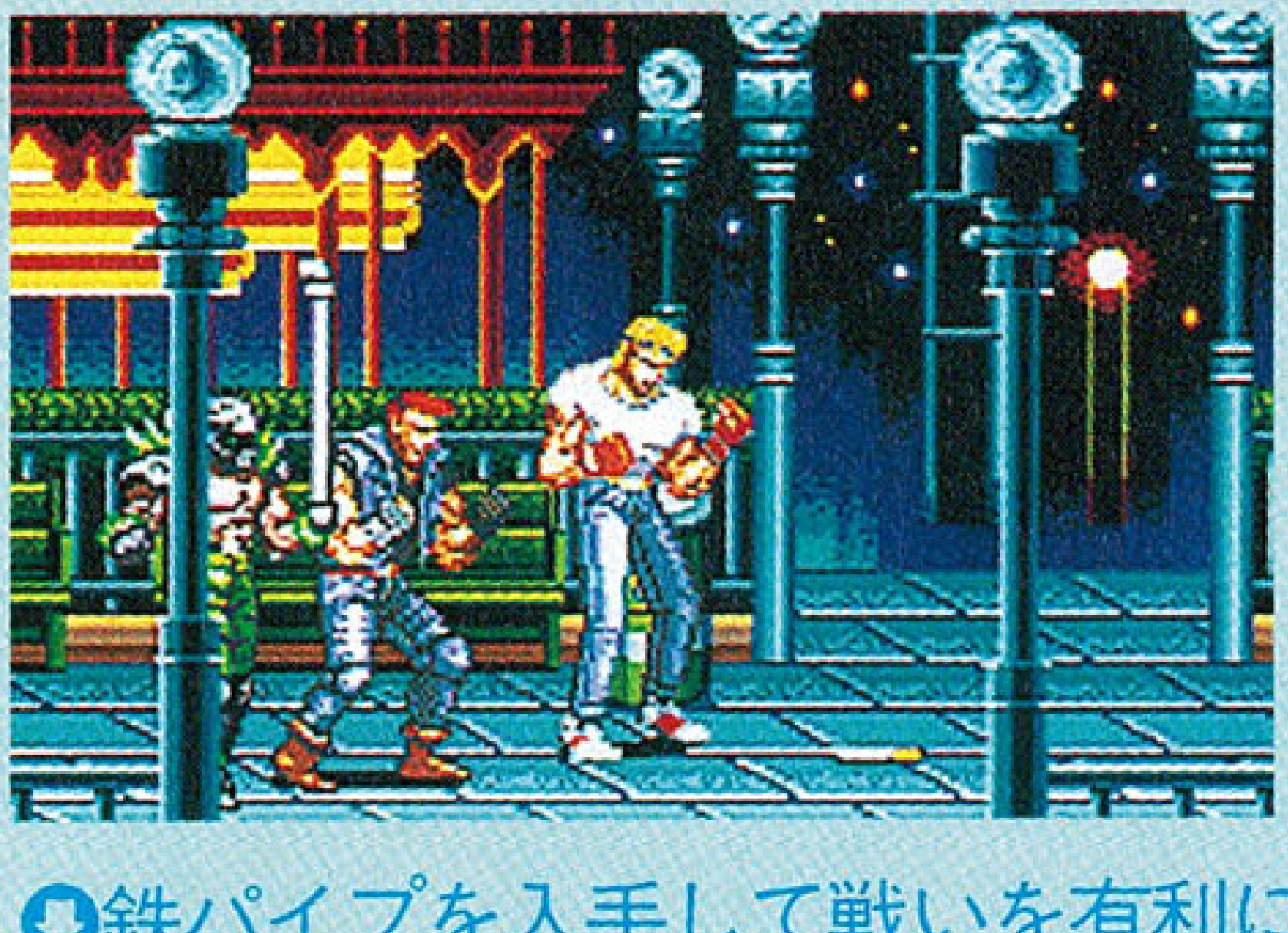


ステージ3　エリアA

敵キャラの内訳

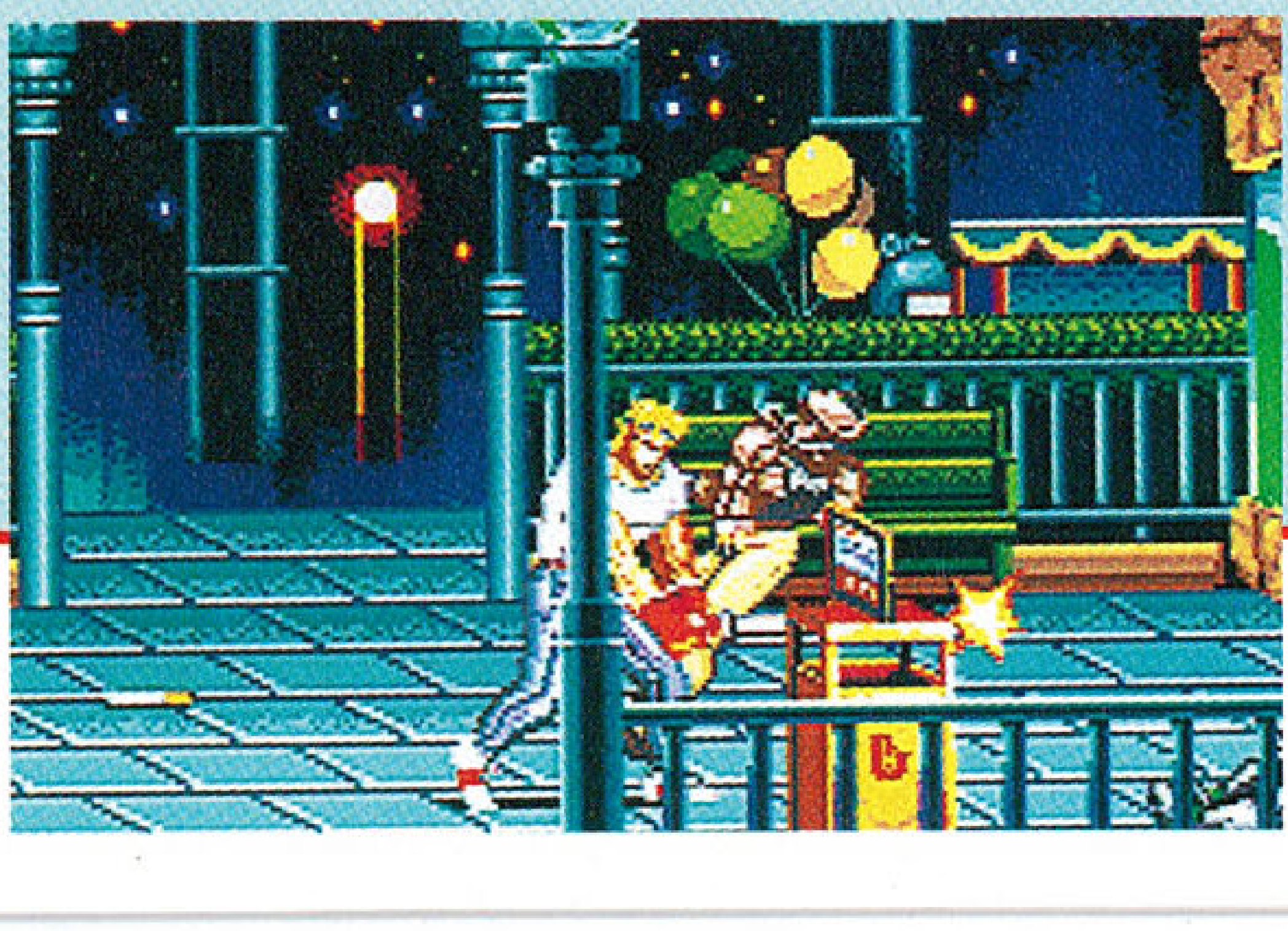
リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ヘルメット(FOG)系	2人
合計	9人

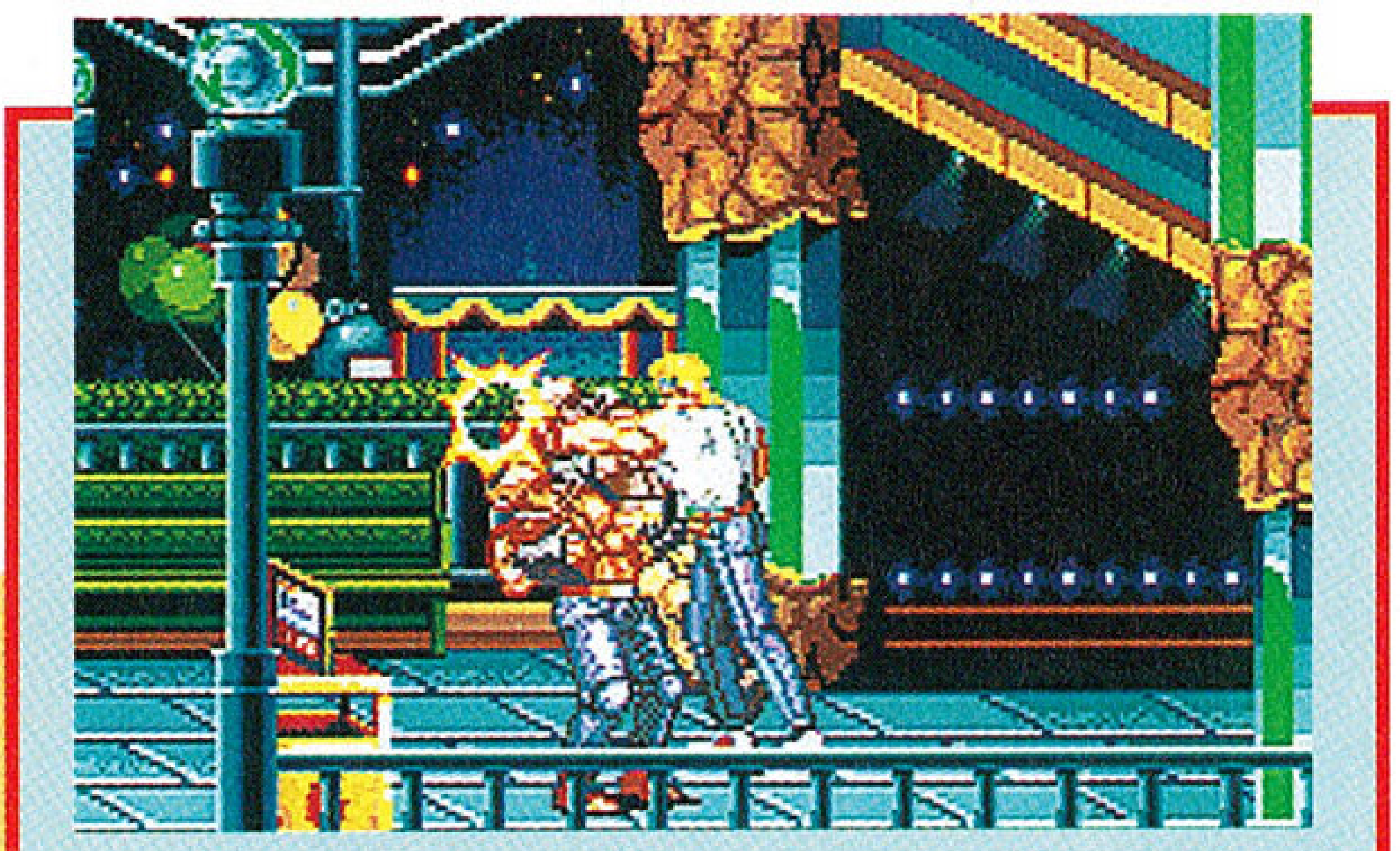
ステージ最初のこのエリアは、ザコキャラのオンパレード。スキンヘッド系が中心に登場する。アイテムボックスからナイフを得ることができるが、それを使わないで途中MISTが持ってくる鉄パイプを奪って使った方が、楽に進むことができる。



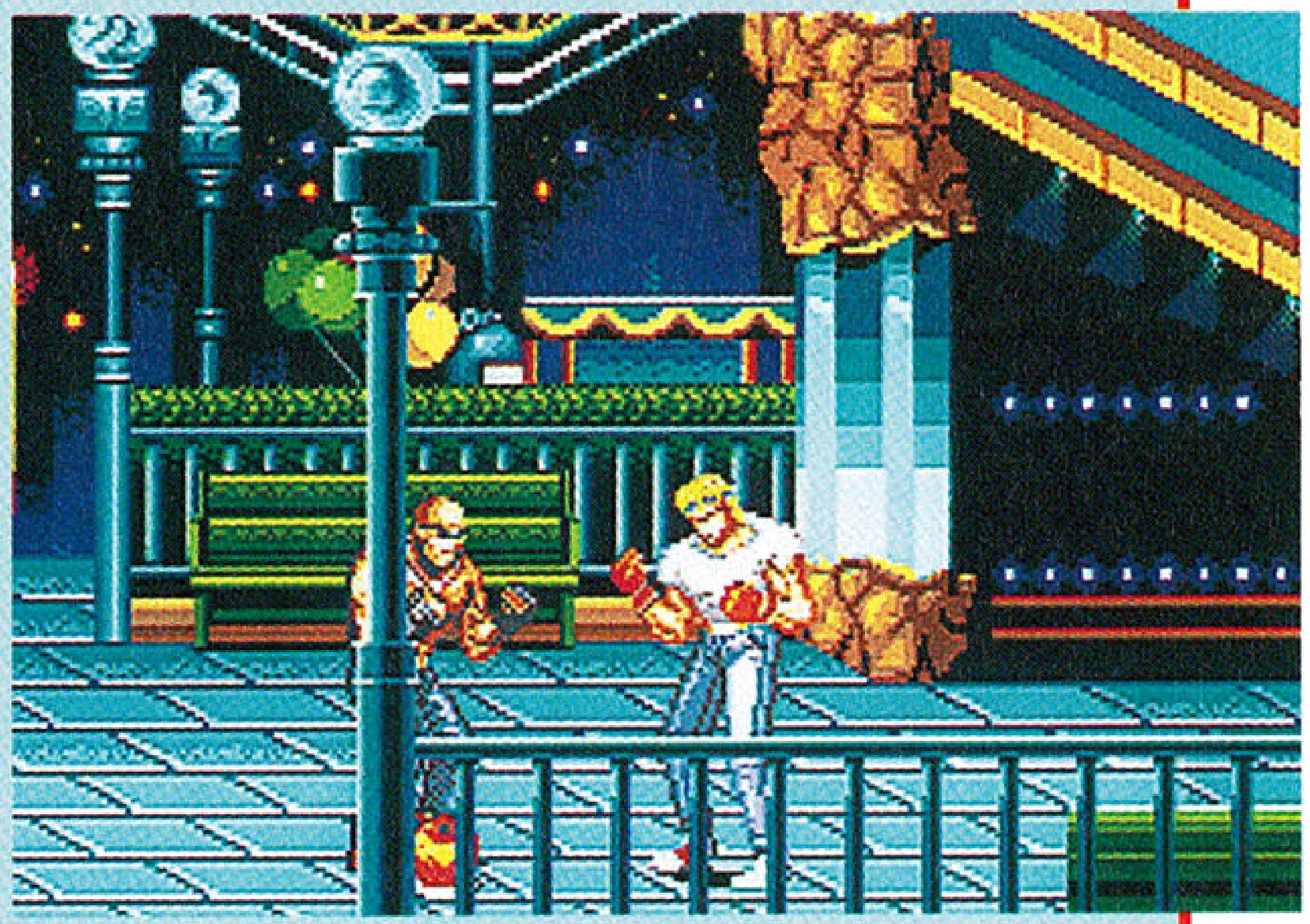
⬅鉄パイプを装備したMISTが出現

⬇鉄パイプを入手して戦いを有利に展開





⬆ザコはまとめて倒してしまおう。AXELのドラゴンスマッシュがさく裂！



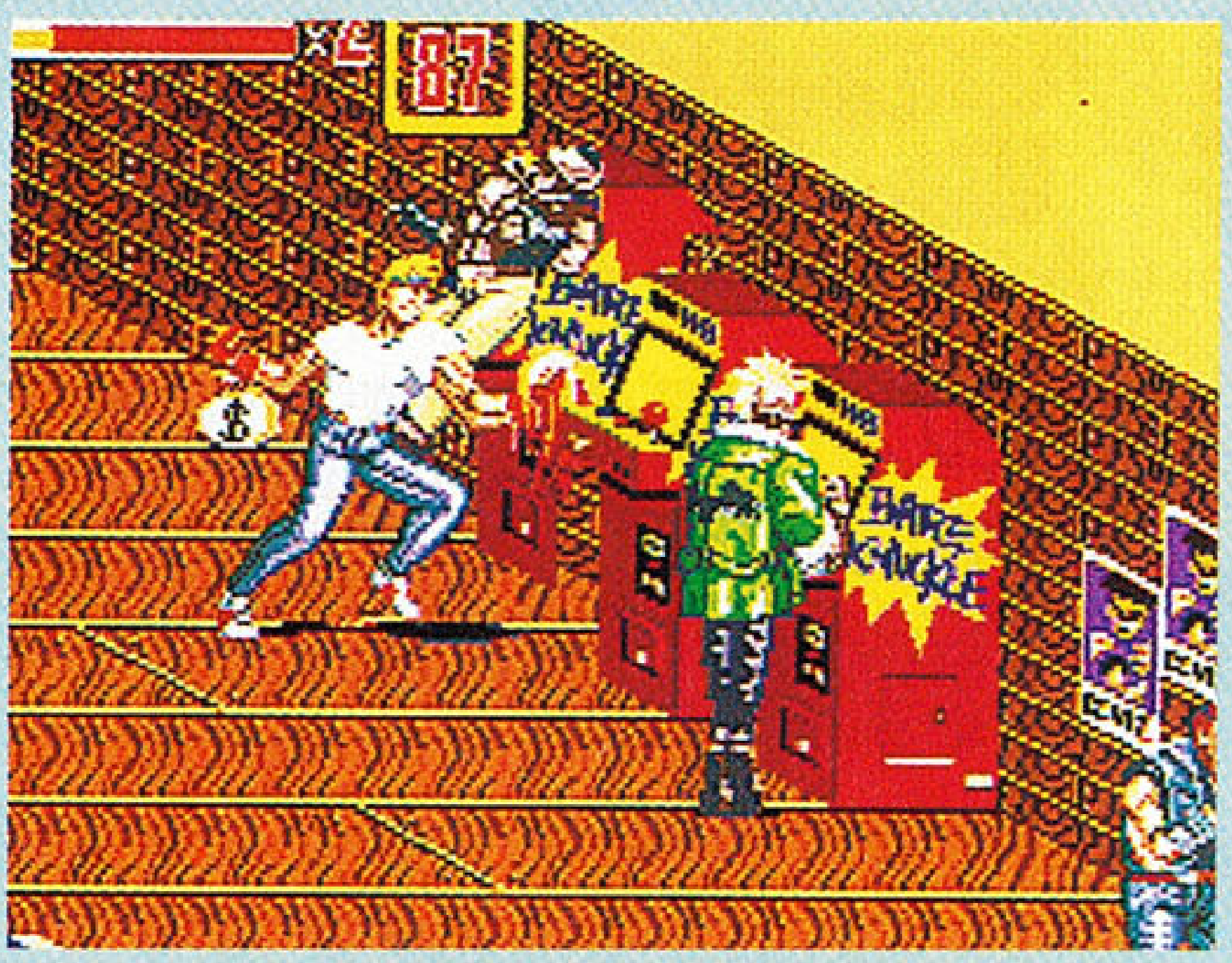
⬆この場所のアイテムボックスには、回復アイテムのアップルが入っている

ステージ3　エリアB

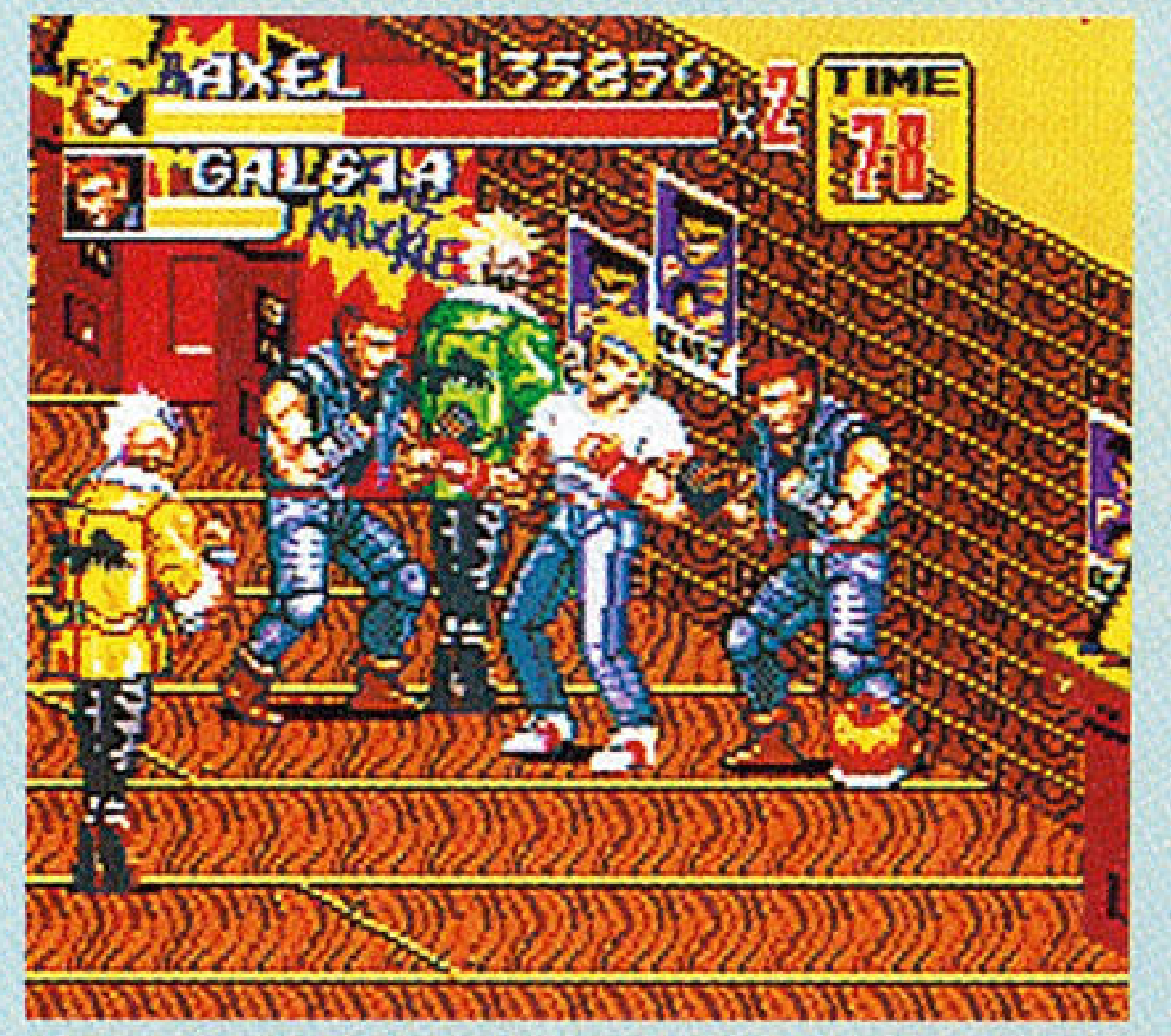
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y. SIGNAL)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	8人

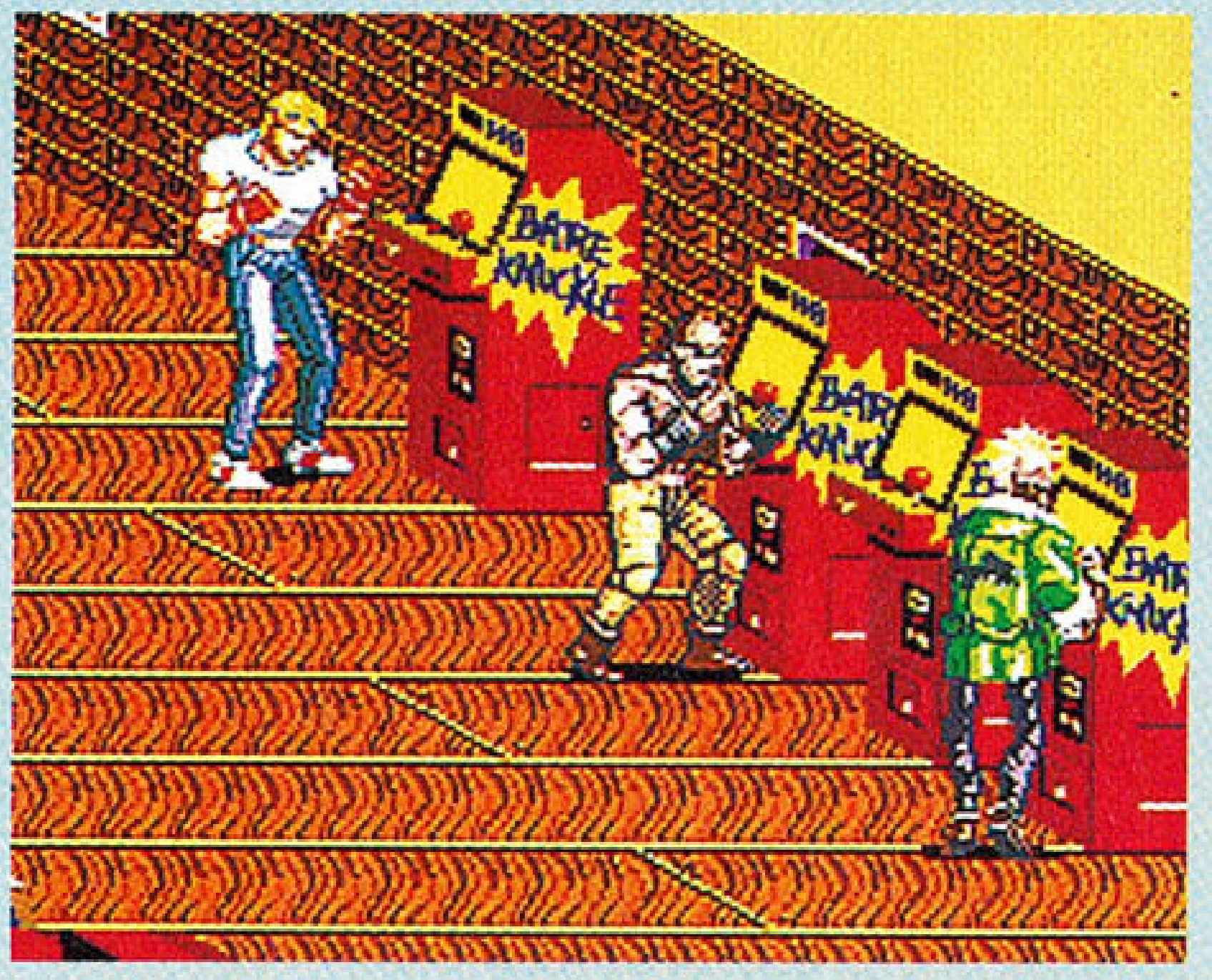
ステージ1のエリアBと同じ、斜めスクロールのエリアになる。出現する敵キャラはザコばかりなので、手こずることはないだろう。ここのステージは、後のエリアに進むほど難易度が上がり、強敵が次々出現するので、この辺りで体力などを消耗させないようにしよう。また、このエリアのアイテムボックスは、アーケード版『ベアナックル』になっている。中身は得点アイテムがほとんどだが、回復アイテムも1個ある。



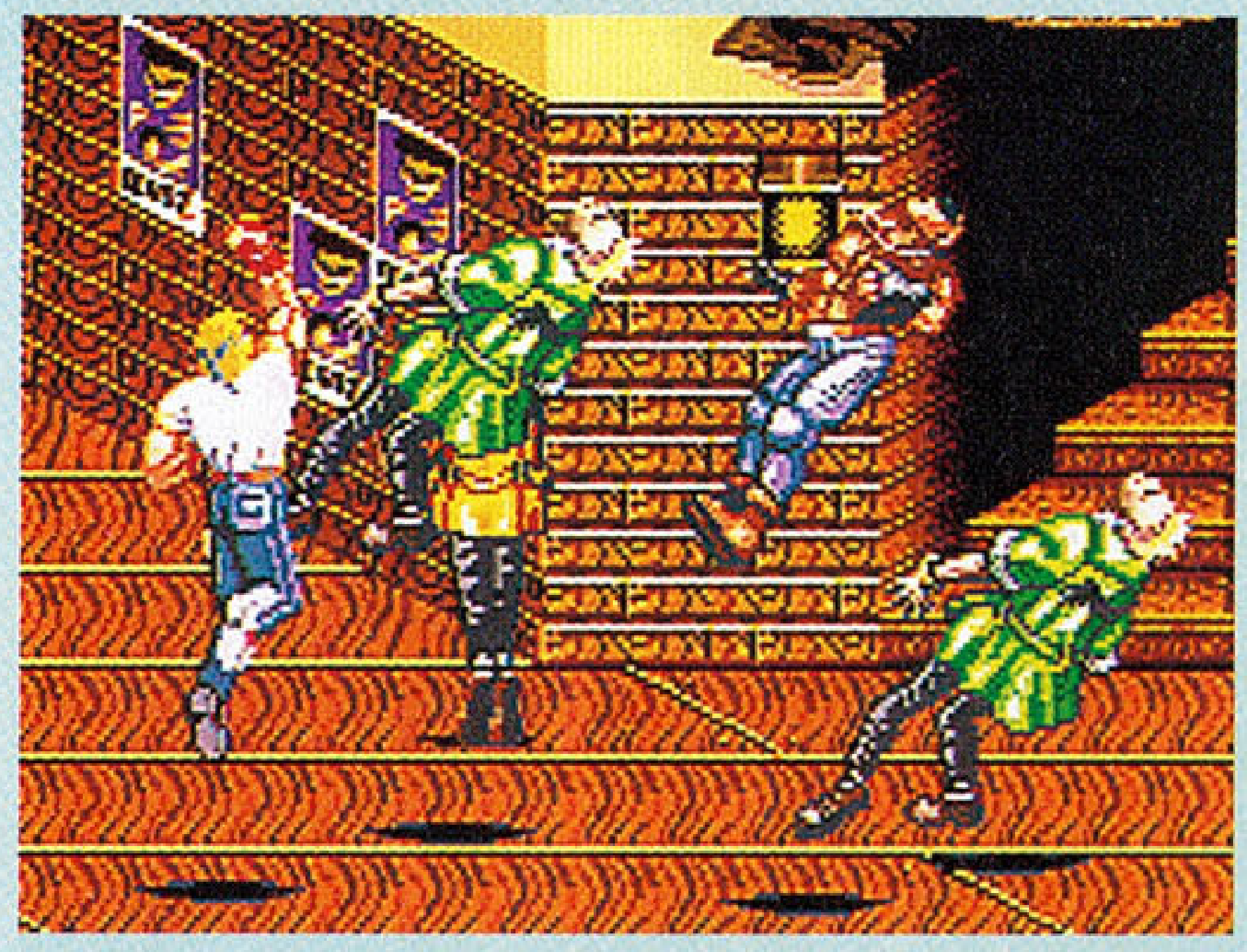
⬇ゲーム機を破壊してアイテムを入手。ほとんどが得点アイテムだ



⬅ザコといえど、これだけ集まると強敵と化す



⬅ゲームに興じるザコたち。今のうちに攻撃だ

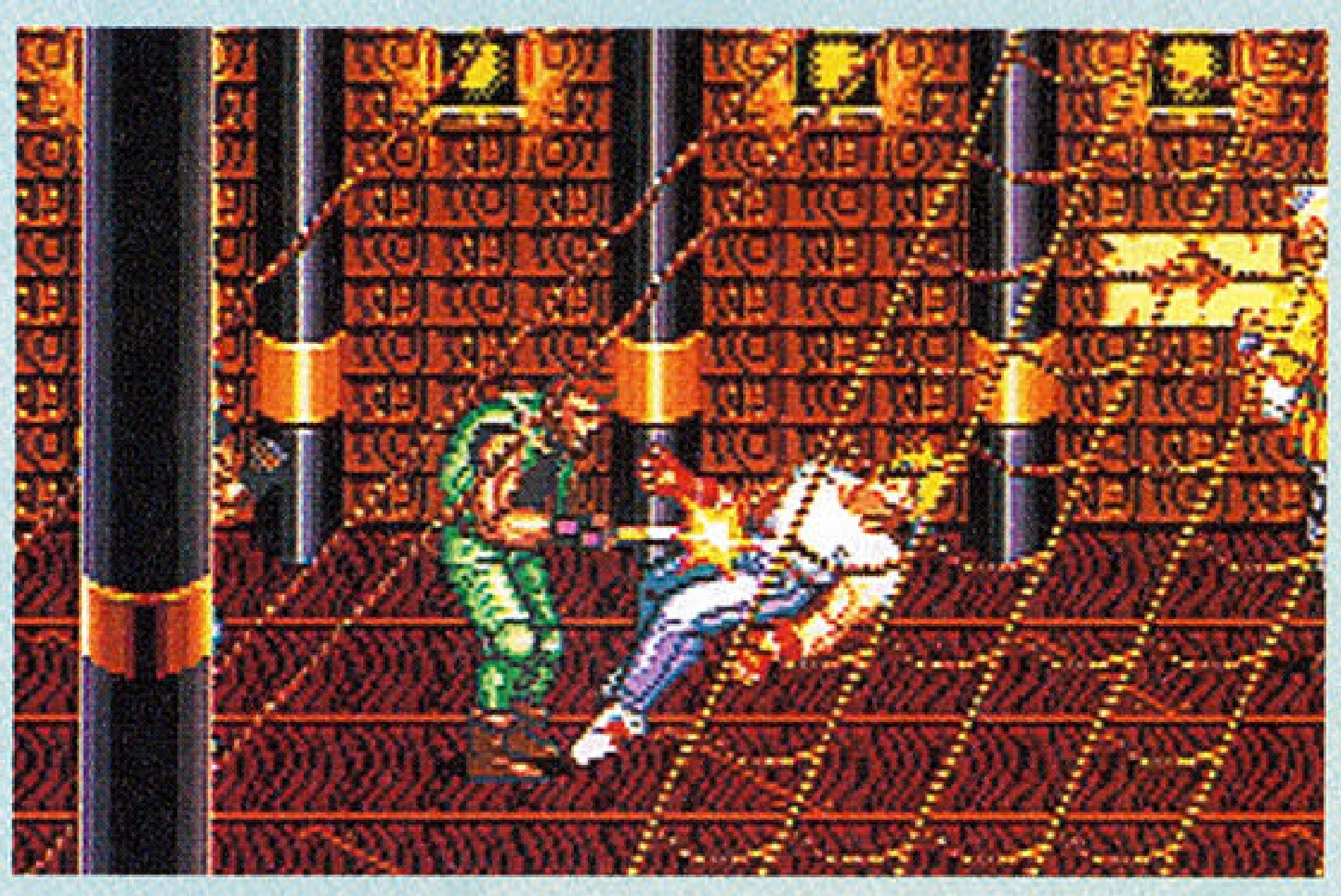

⬆ドラゴンスマッシュで3人の敵をまとめて攻撃。必殺技は効果的に使おう

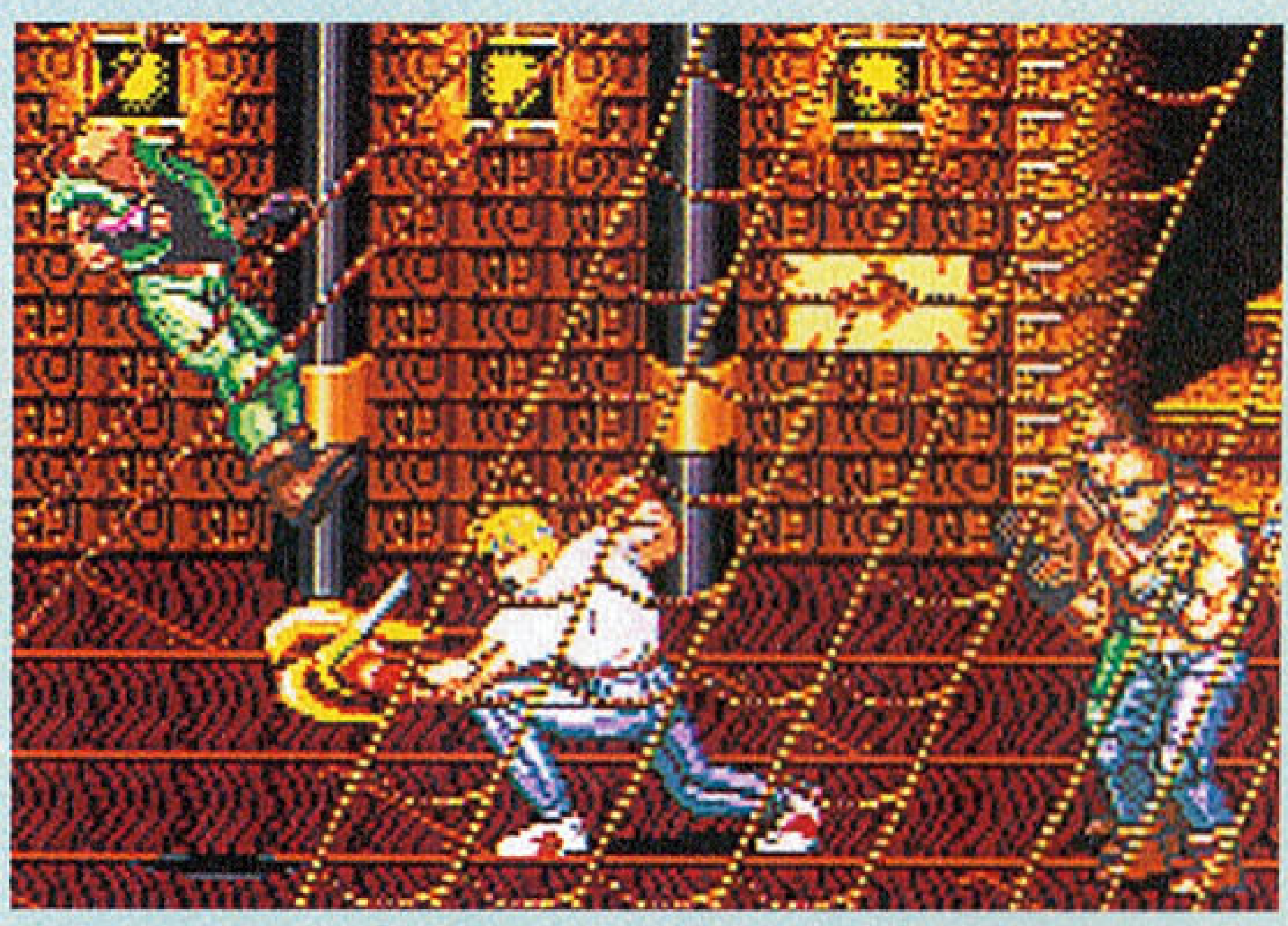
ステージ3　エリアC

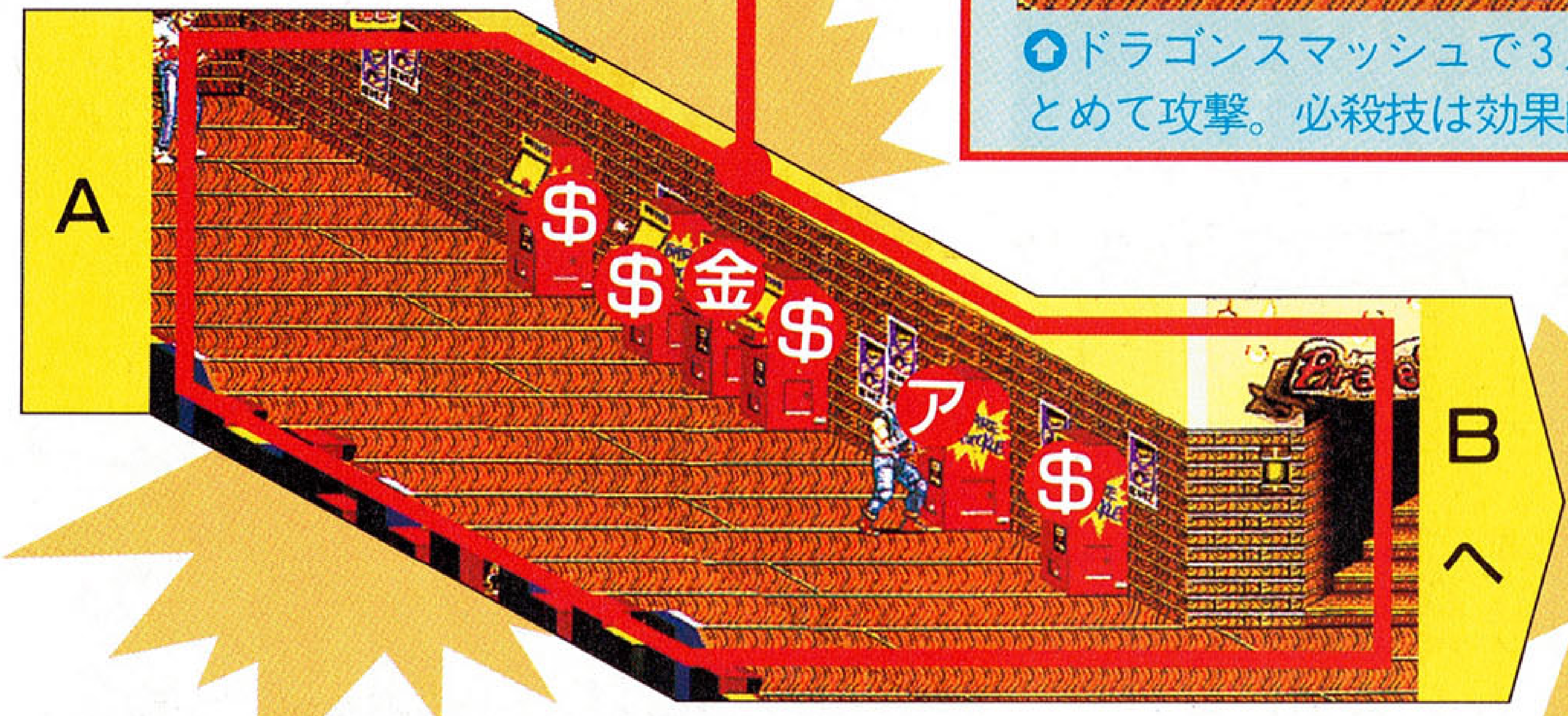
敵キャラの内訳

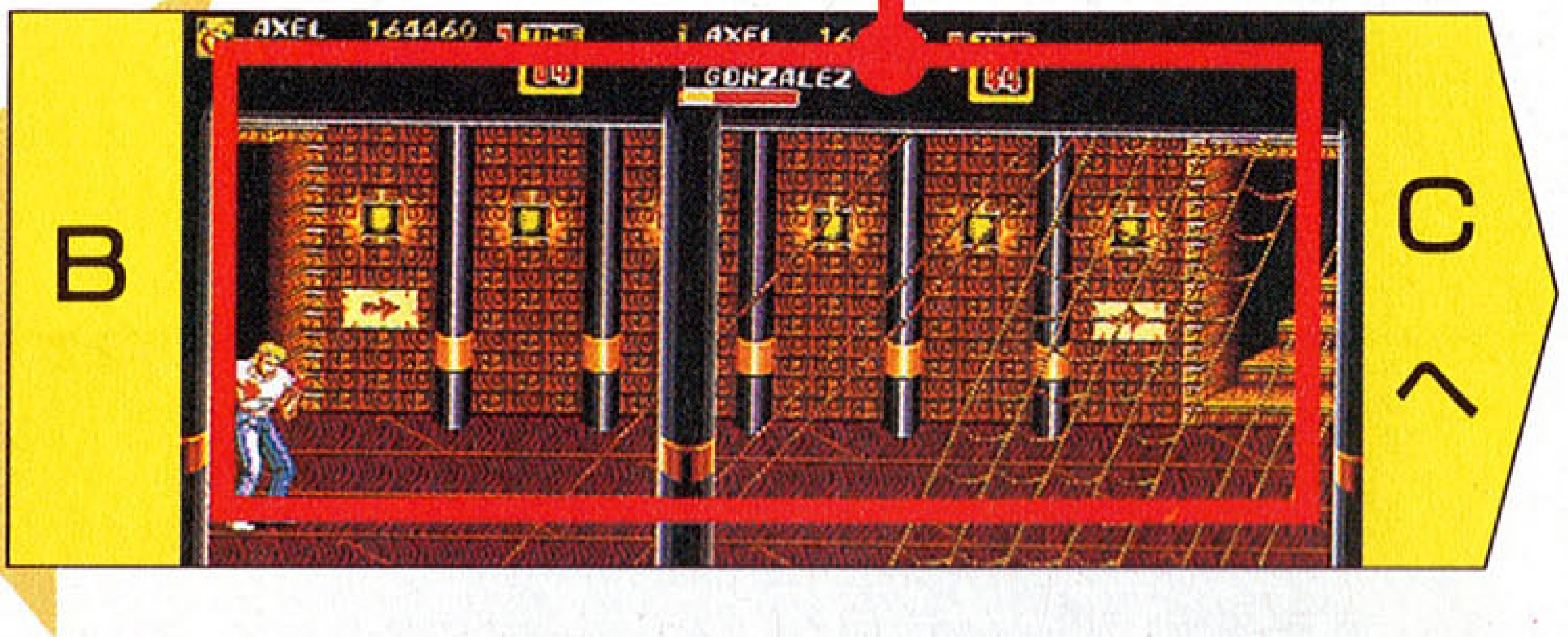
リーゼント(GALSIA)系	2人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	6人

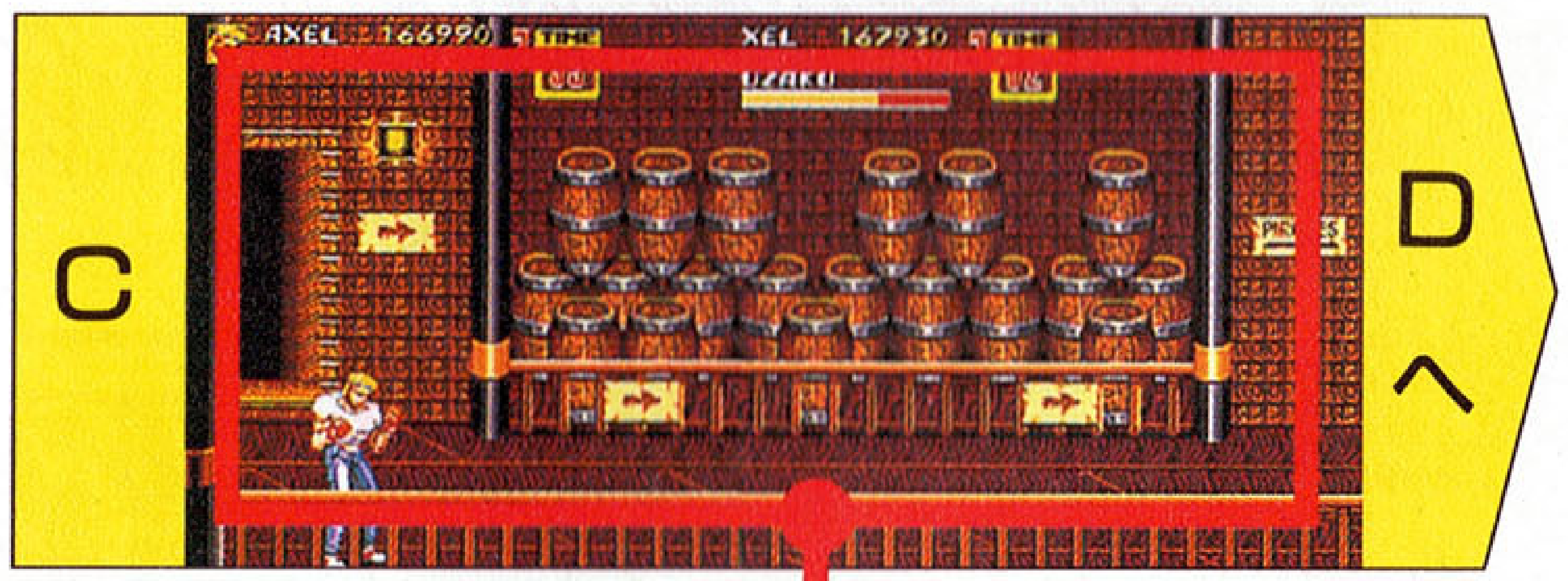
このエリアには、またまたナイフを持って突進してくるリーゼント系の敵キャラが出現する。残しておくとうるさいので、先に倒してしまうこと。


⬆この敵は速攻で倒してしまおう


⬆ドラゴンウィングが有効だ







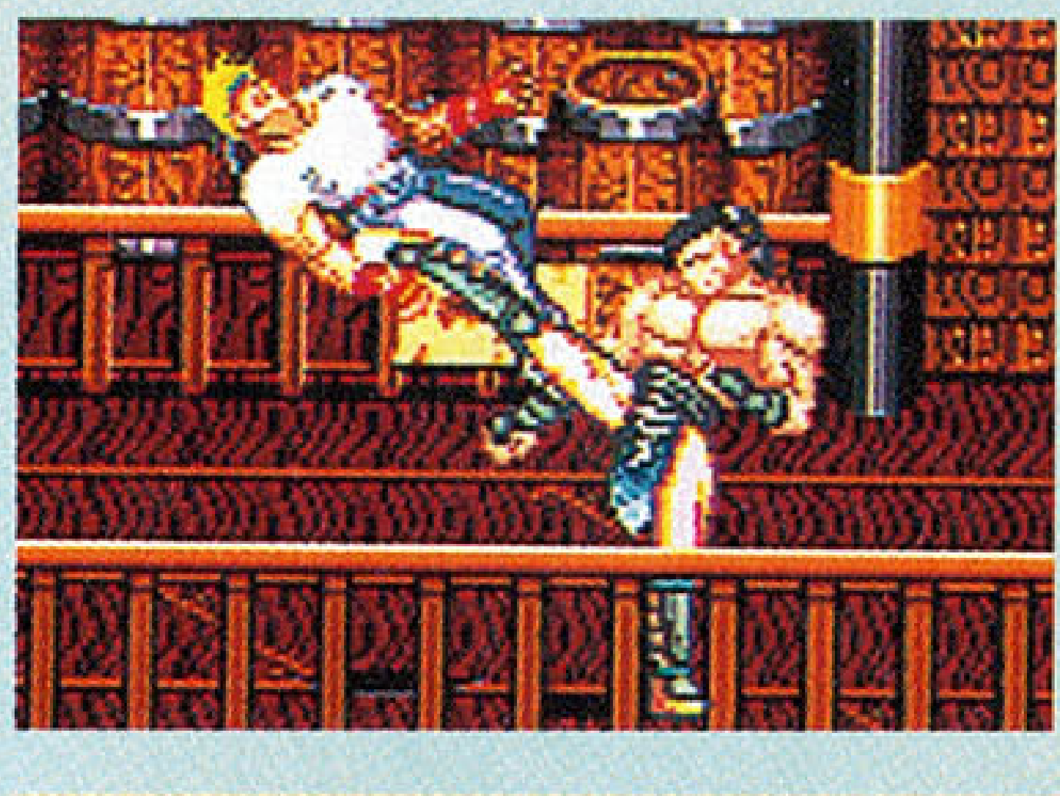
ステージ3　エリアD

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
カンフー(HAKUYO)系	1人
合計	5人

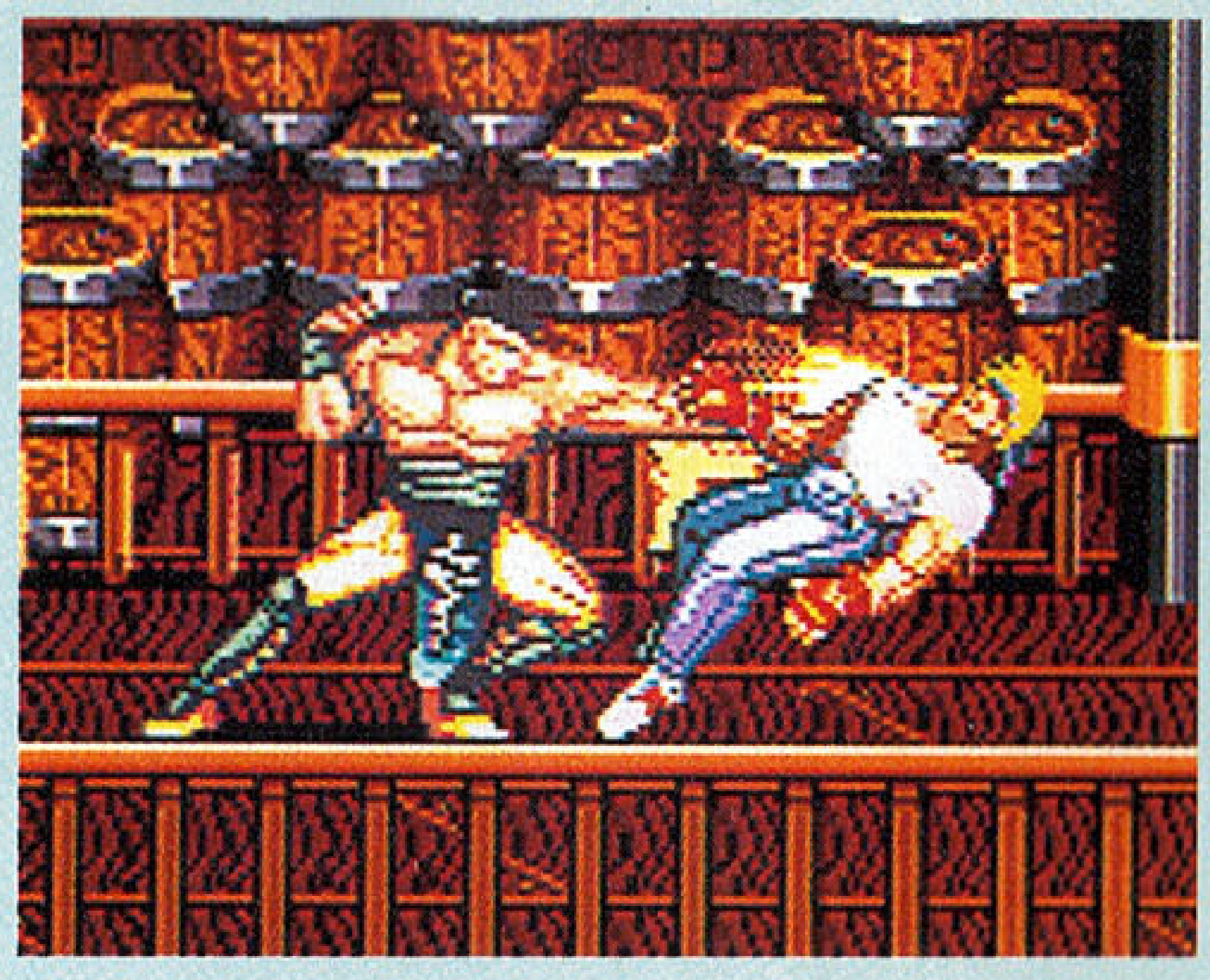
このエリアは、出現する敵キャラが少なく、前のエリア同様アイテムボックスがひとつもない。回復をしようと思ってもできないので、無駄なダメージは極力受けないこと。また、このエリアにはカンフー系の強敵SUZAKUが出現してくる。余裕がある場合は、先にリーゼント系などのザコを倒してしまって、カンフー系キャラの攻撃パターンを研究しておくのも悪くはない。

⬇強烈なハイキック



強敵SUZAKU

SUZAKUに限らず、カンフー系のキャラは気功の攻撃を得意としている。気功は意外に射程が長く、間隔を余り取らない連続した攻撃が可能だ。カンフー系のキャラは、自キャラと横軸が合うとすかさず気功を撃ってくるので、縦方向から近づいて攻撃すること。

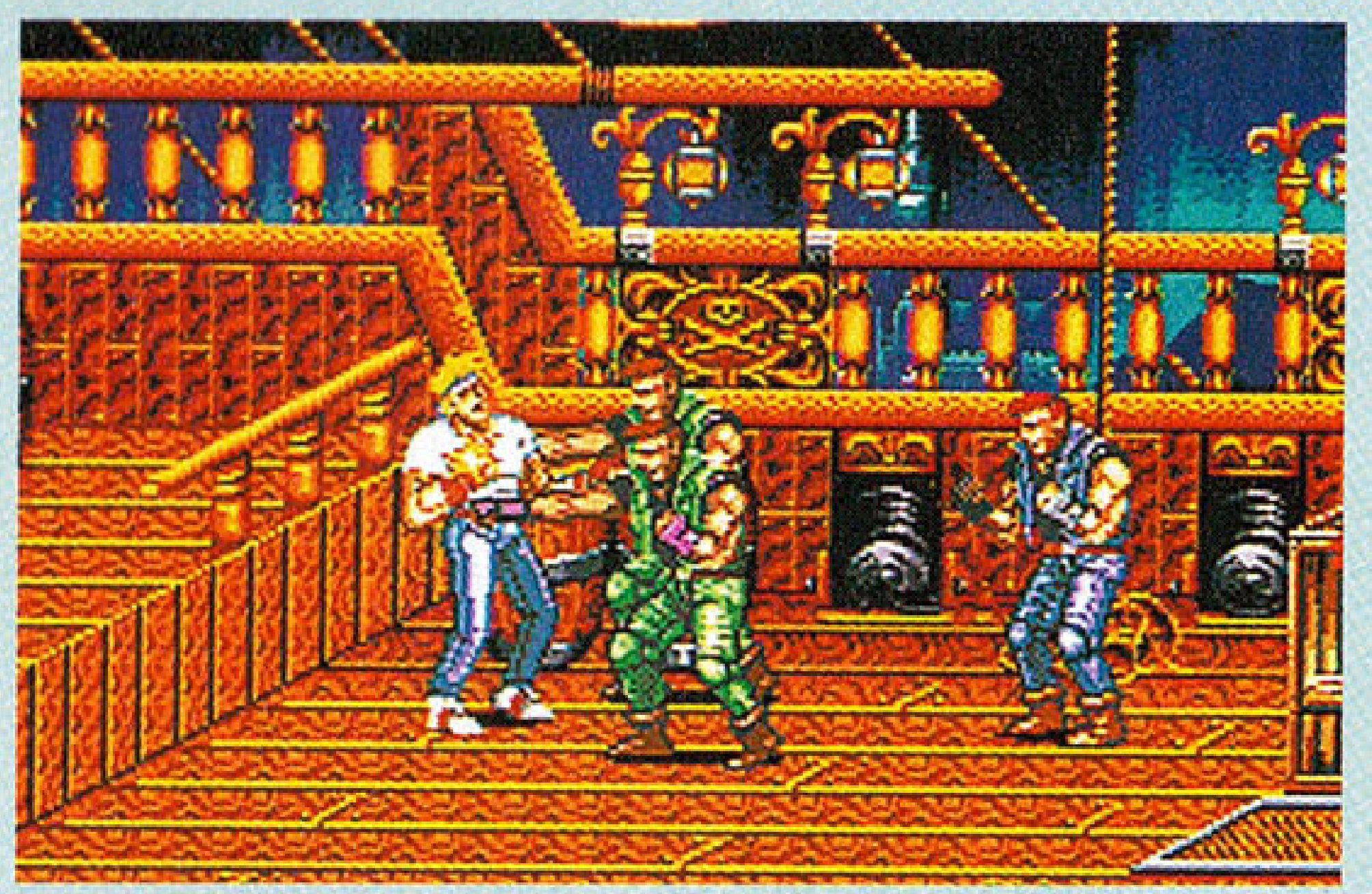

⬅横方向から接近すると強力な気功攻撃がくる

ステージ3　エリアE

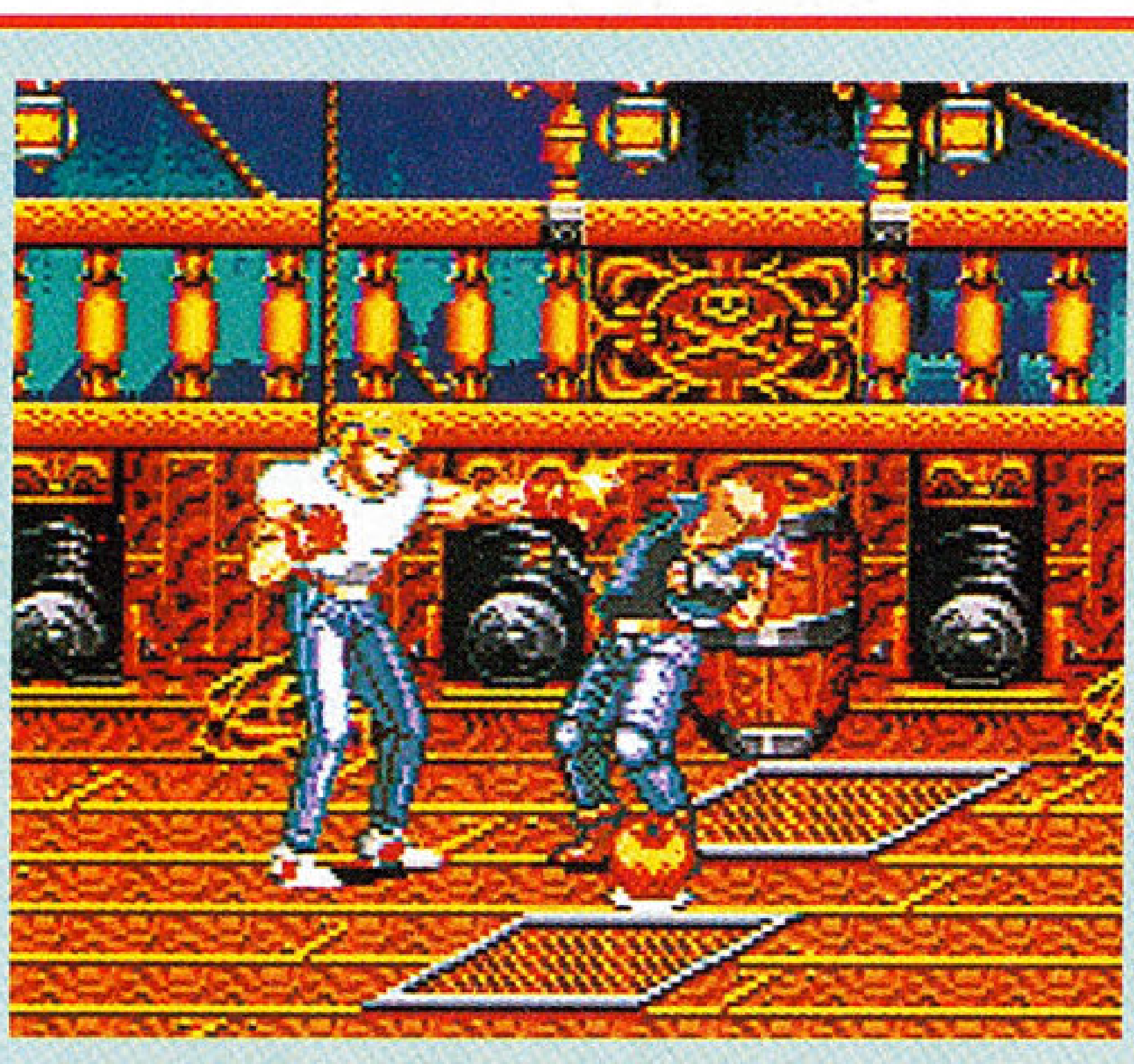
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	5人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
忍者(KUSANAGI)系	2人
合計	10人

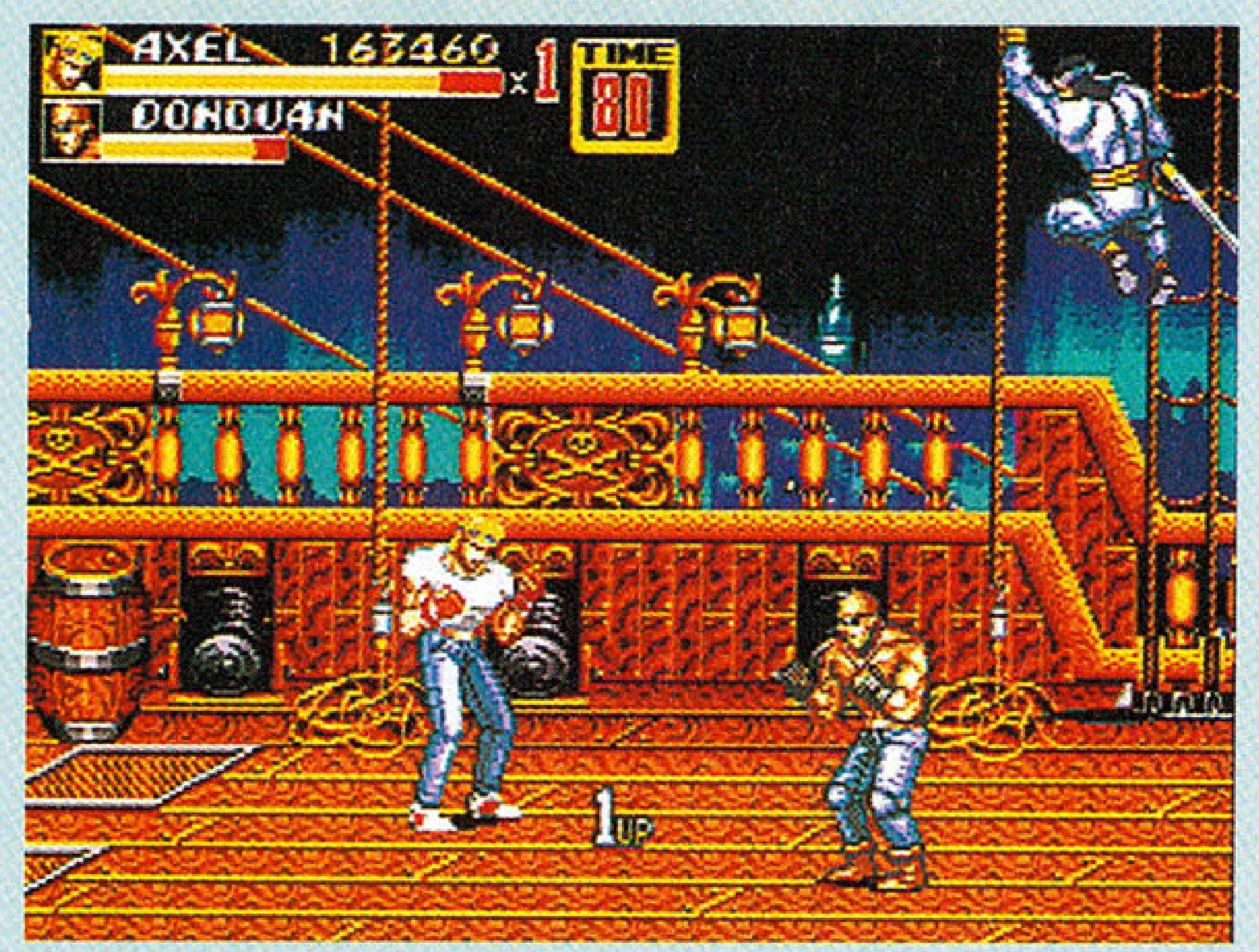
ここには、アイテムボックスの木箱の中に、１UPアイテムがあるので確実に取っておく。また、日本刀を持ったKUSANAGIと、クナイをもったHANZOUの２人の忍者系キャラが出現する。



序盤はリーゼント系が大量に出現



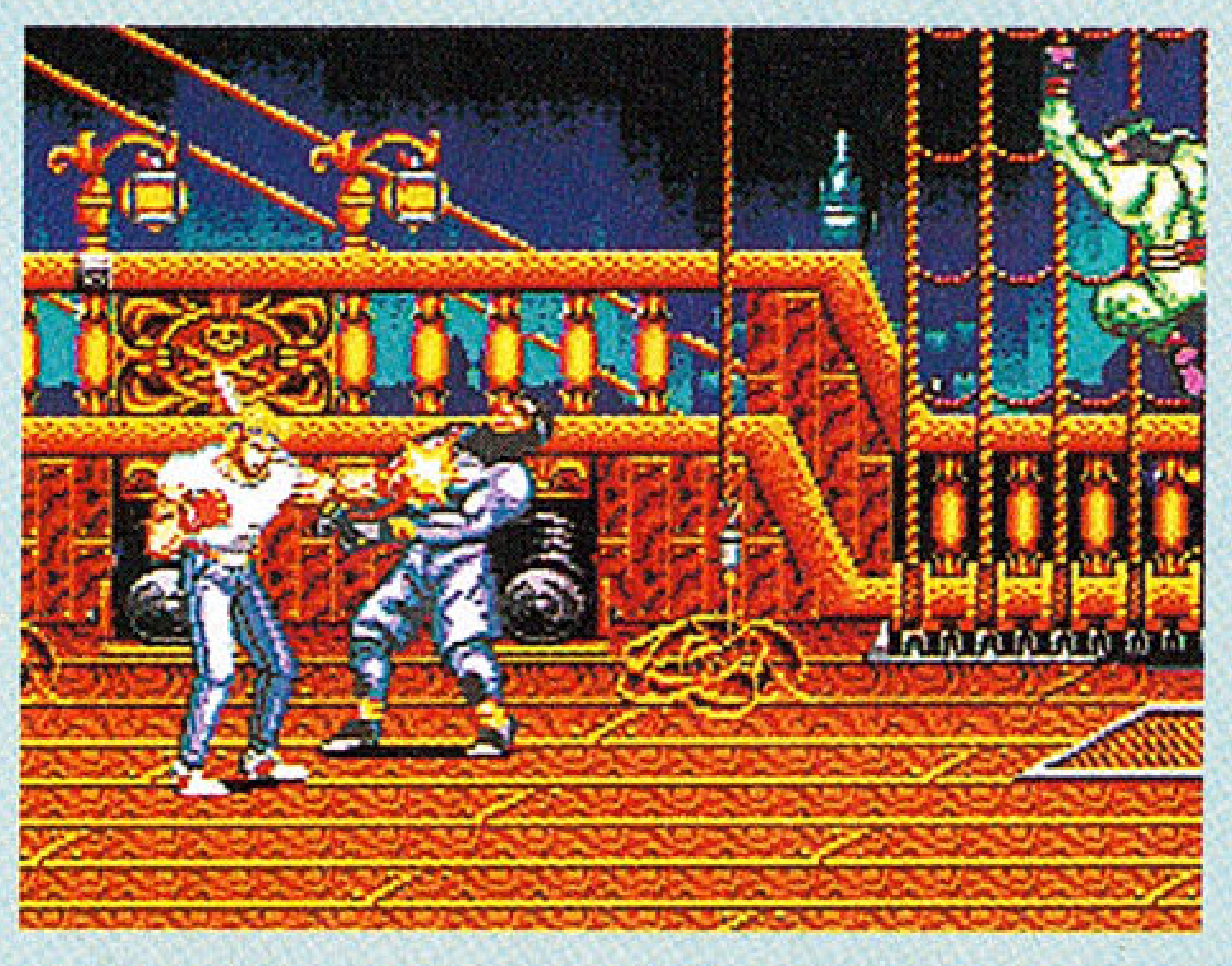
ここのアイテムボックスにはアップルが入っている



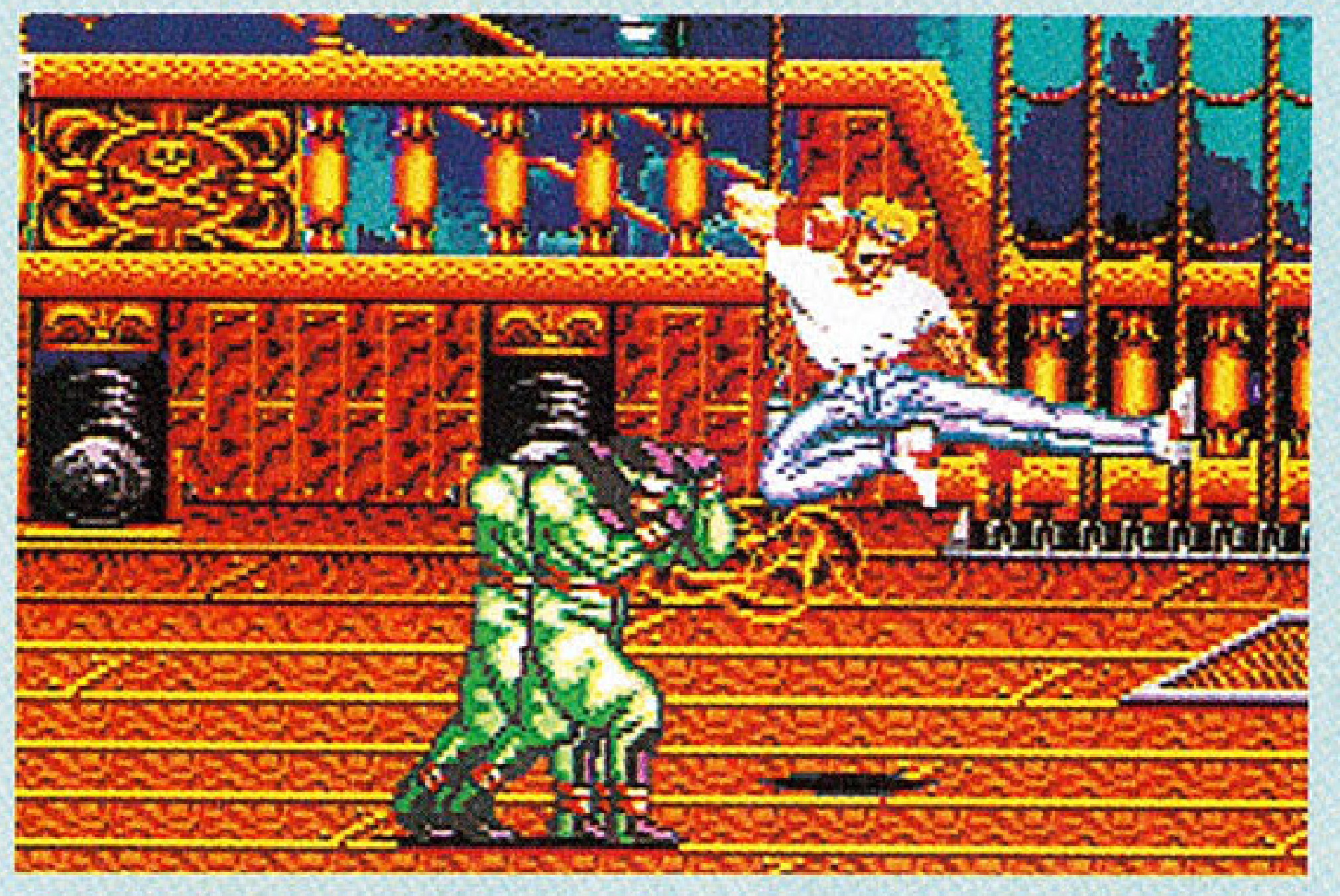
この場所のアイテムボックスを破壊すると、１UPアイテムが出現

2人組忍者出現

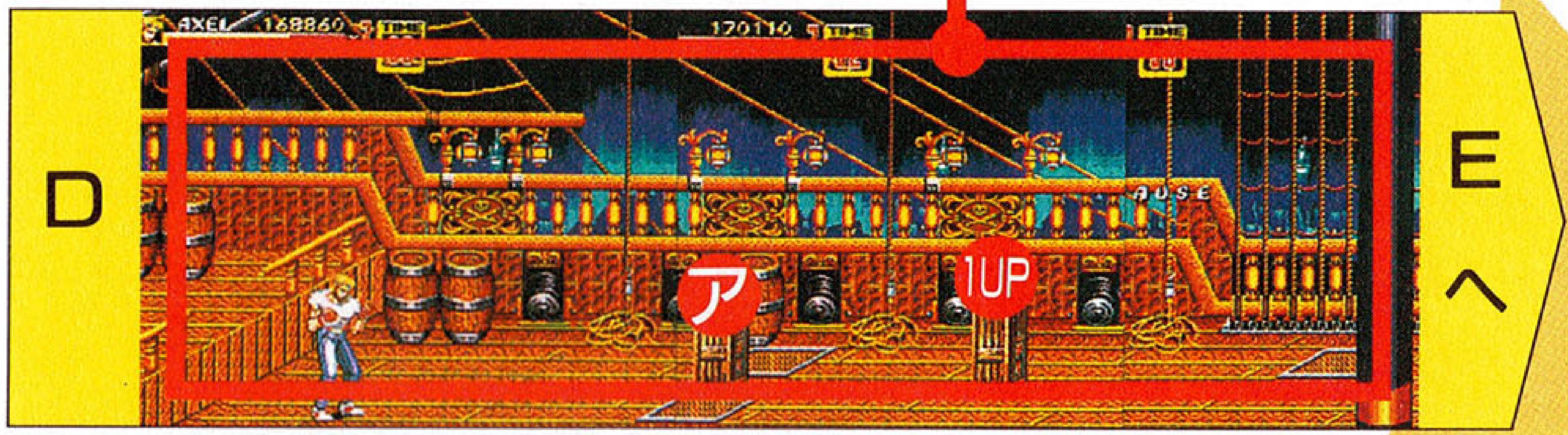
忍者系のKUSANAGIとHANZOUは動きが速い。また、回転しながら飛んでくる攻撃をよけることは難しい。忍者系は武器を持っての攻撃や、投げ技、影分身などと攻撃方法が実に多彩。また、KUSANAGIの持っている日本刀の攻撃力はかなり高い。先に行き過ぎると、一度に２人を相手にするはめになるので、少しずつ前進して、１人ずつ倒していこう。



まずは、少しずつ進んでこの忍者系の敵を倒す



こちらのジャンプ攻撃は、影分身でいとも簡単にかわされてしまう

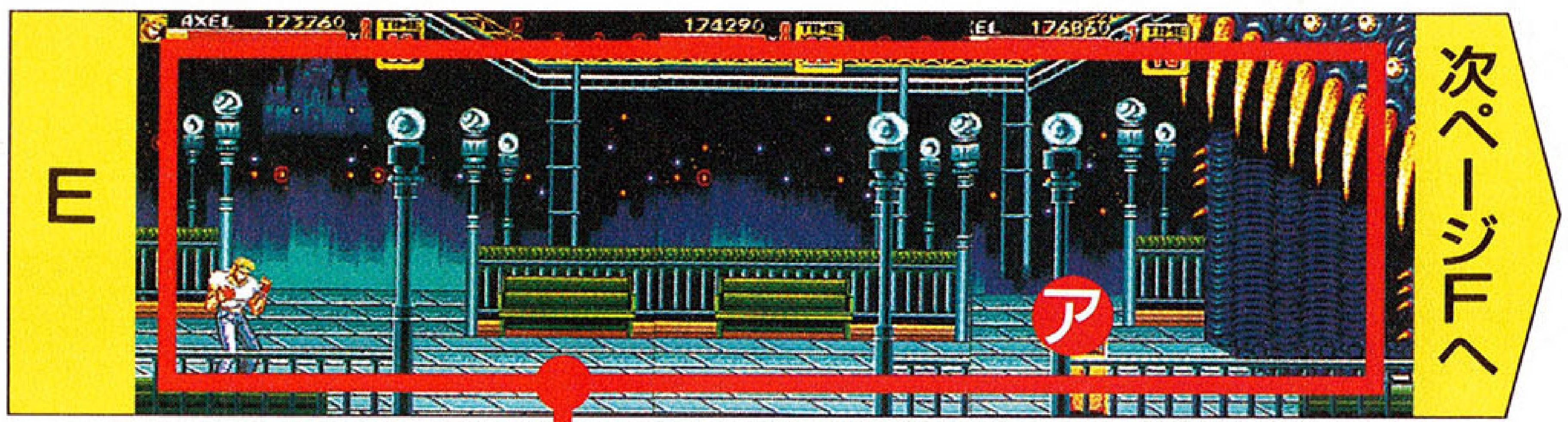


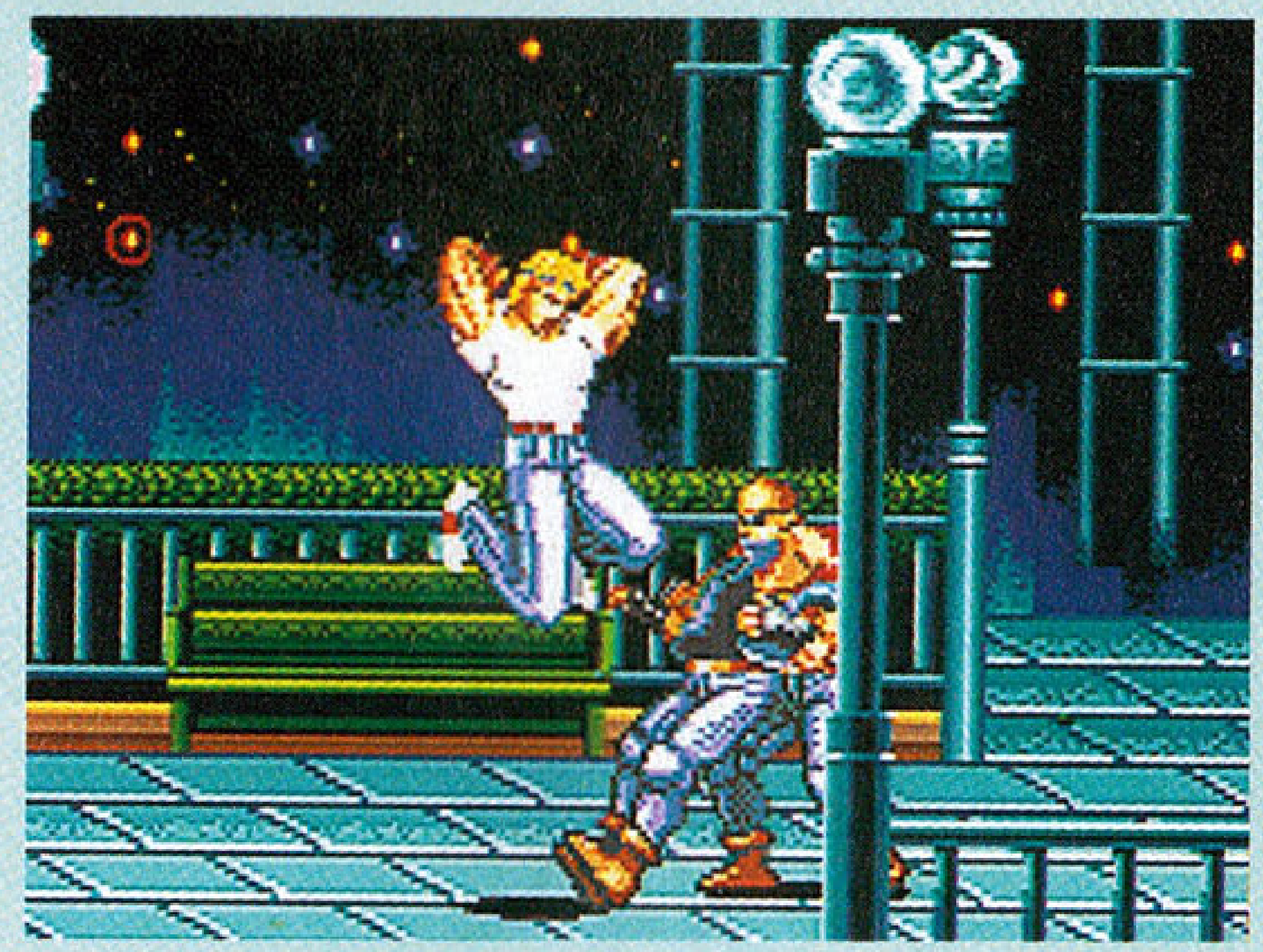
ステージ3　エリアF

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
ボンテージ(ELECTORA)系	1人
ナイフ使い(JACK)系	1人
合計	6人

このエリアでは、ステージ１の中ボス格だったナイフ使い系と、ボンテージ系がペアになって出現する。また、ボンテージ系のムチの攻撃力がアップしているうえ、長くなっているので、攻撃範囲を見切って攻撃を加えることが重要だ。

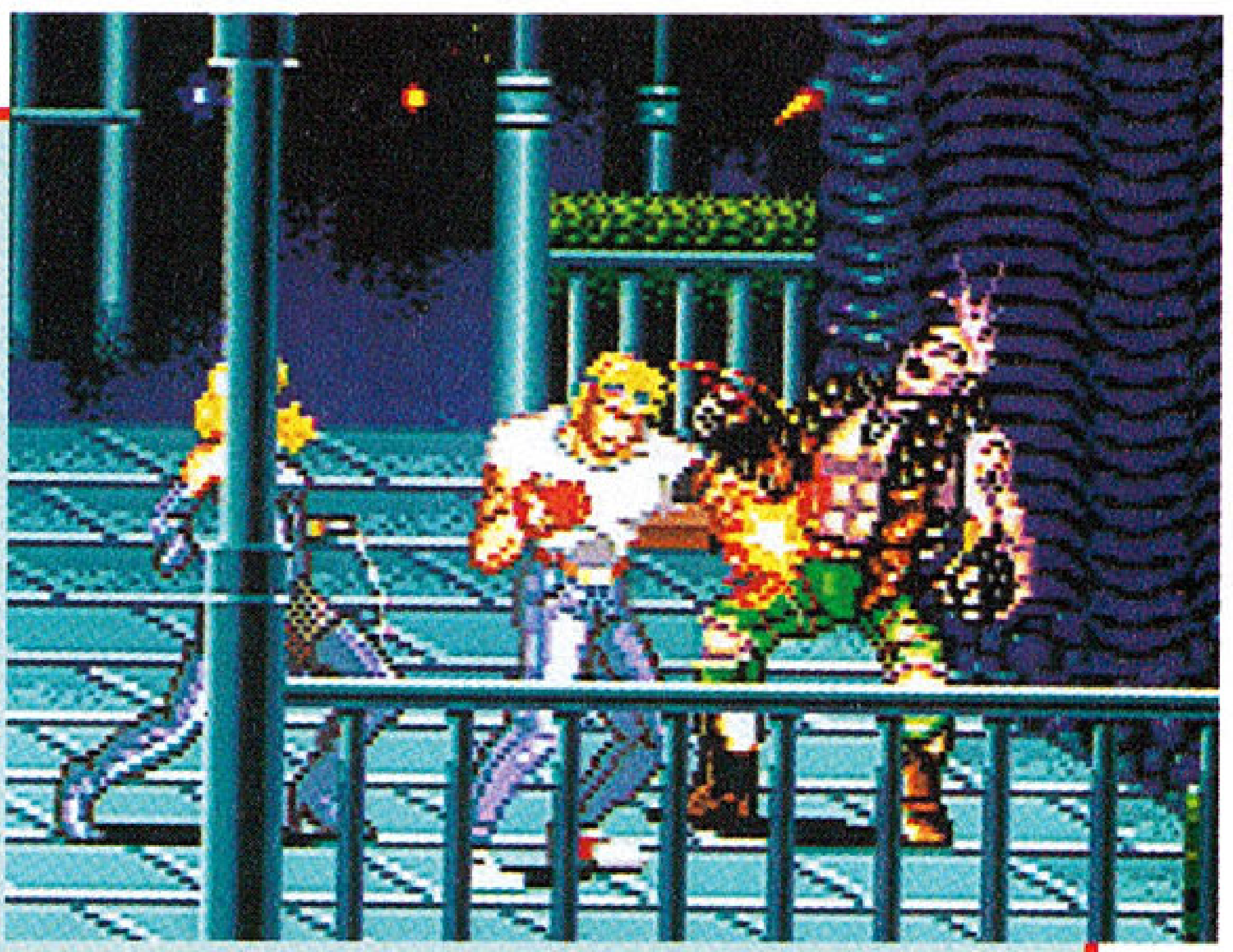




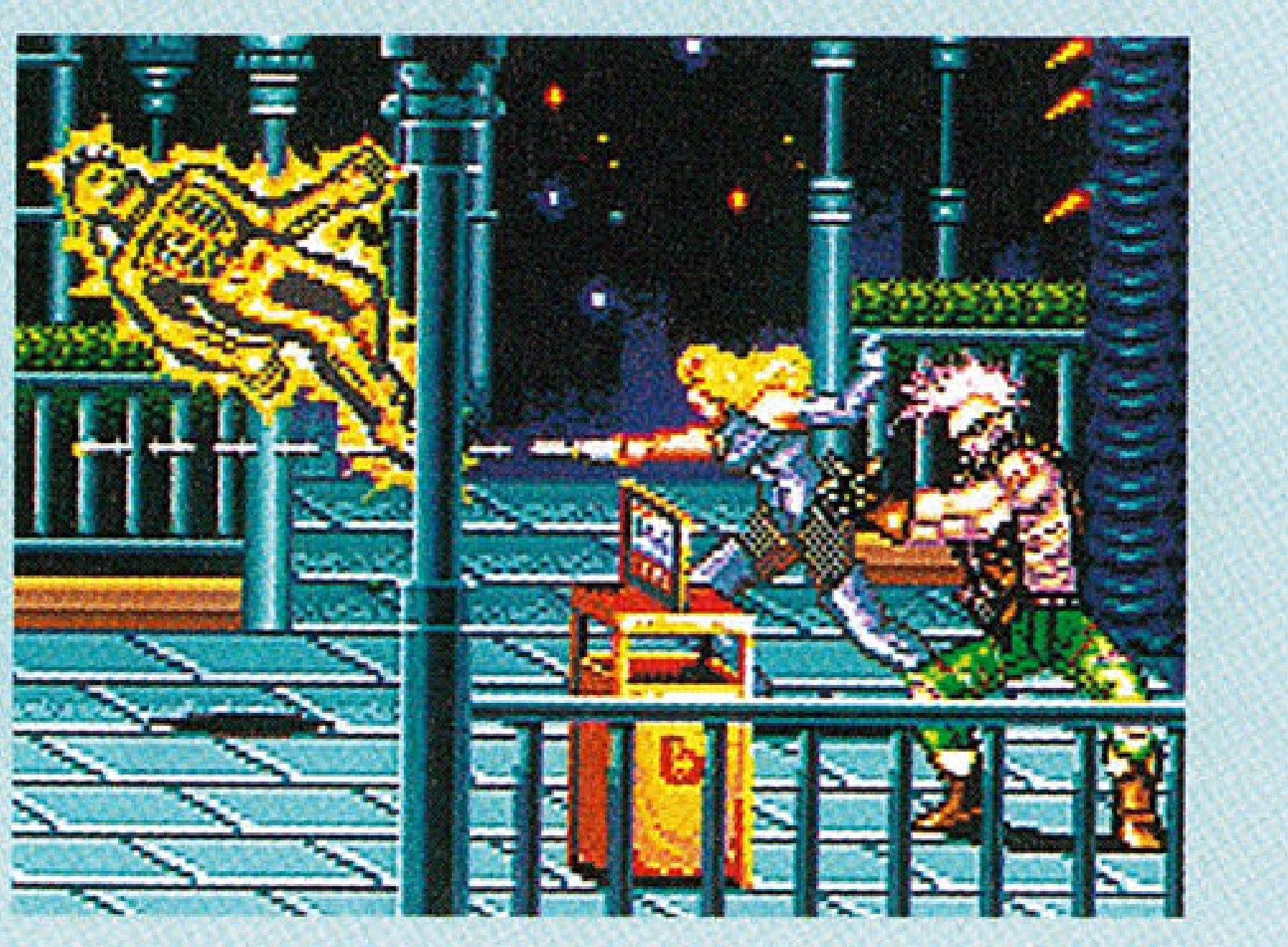
最初に出現するザコは、こまめに倒しながら進んでいこう

L.LISA&BEAND

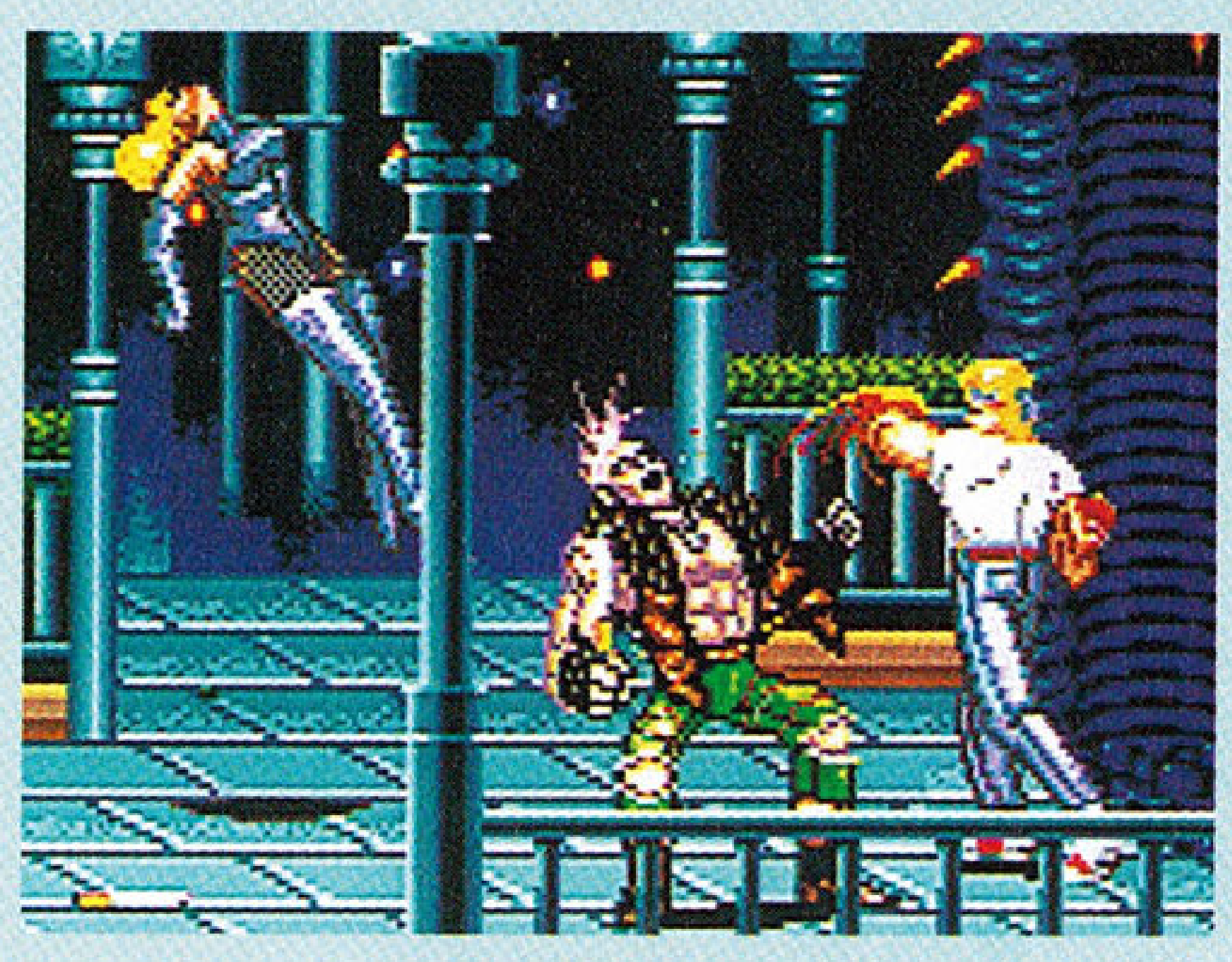
L.LISAの攻撃は、ムチを使った電撃と、ジャンプキック。どちらも自キャラと並んだ時に攻撃をしてくる。BEANDの攻撃パターンはJACKと同じだ。ナイフ使い系は、ナイフを取り出しているときとダッシュしているときに、一瞬無敵時間ができて攻撃を受けつけなくなる。



まずは、どちらでもいいから集中して攻撃を加える

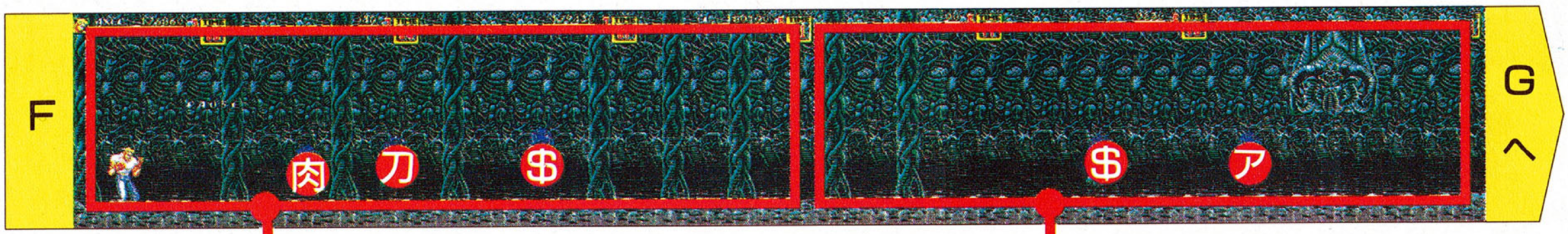


今度のムチ攻撃は電撃を伴う。なかなかの威力



２人が重なったら、すかさずドラゴンスマッシュ！

※マップ上の肉は鶏肉、アはアップル、金は金塊、＄は＄袋、ナはナイフ、鉄は鉄パイプ、刀は日本刀、クはクナイ、UPは１UPを示す。また、青い記号は２人同時プレイにのみ出現するアイテム。

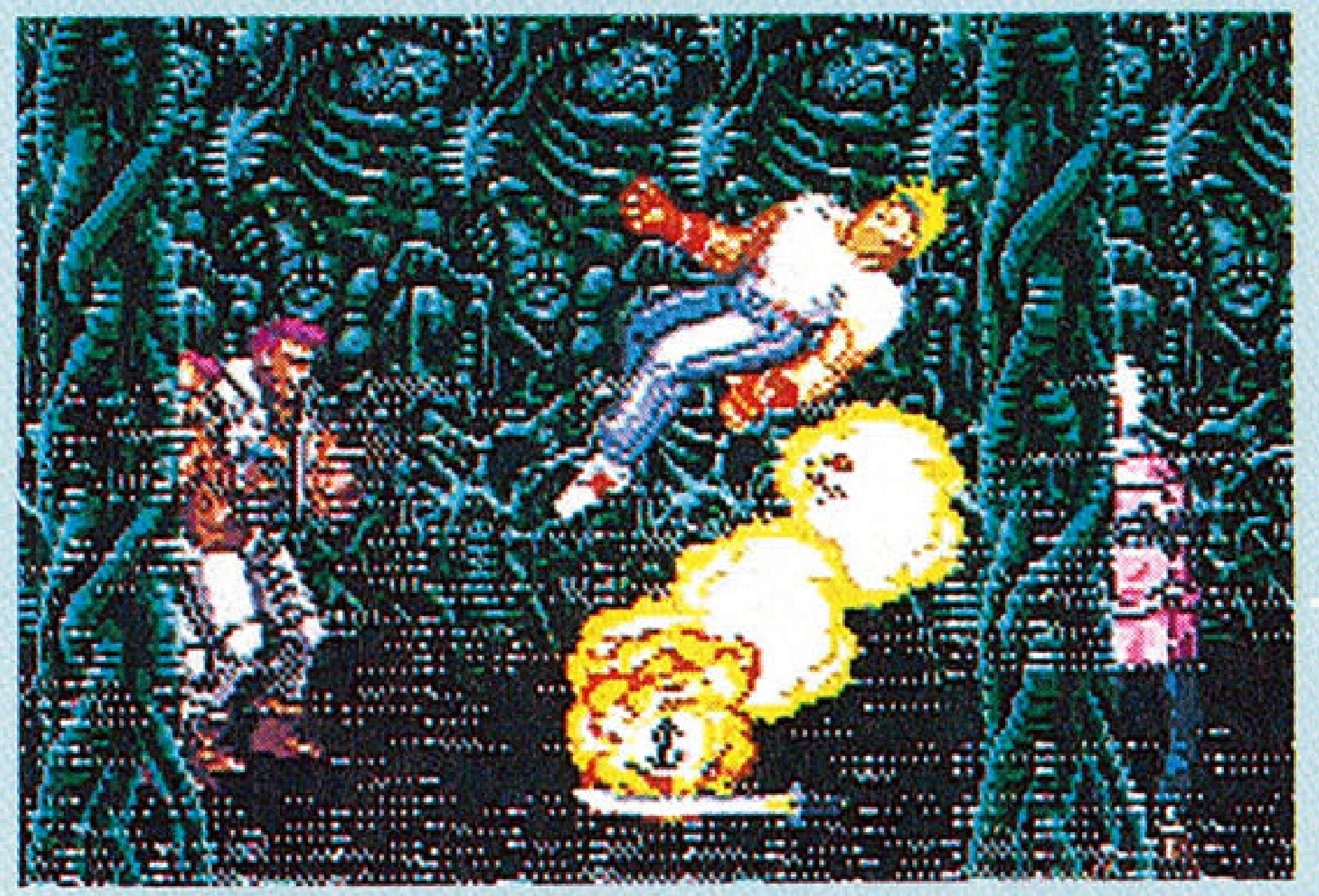


ステージ3 エリアG

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
合計	8人

このエリアのアイテムボックスは、破壊すると爆発してしまうので、破壊したら一度離れ、爆発がおさまってからアイテムを取ること。最初のアイテムボックスには、回復アイテムの鶏肉が、次には日本刀が入っている。



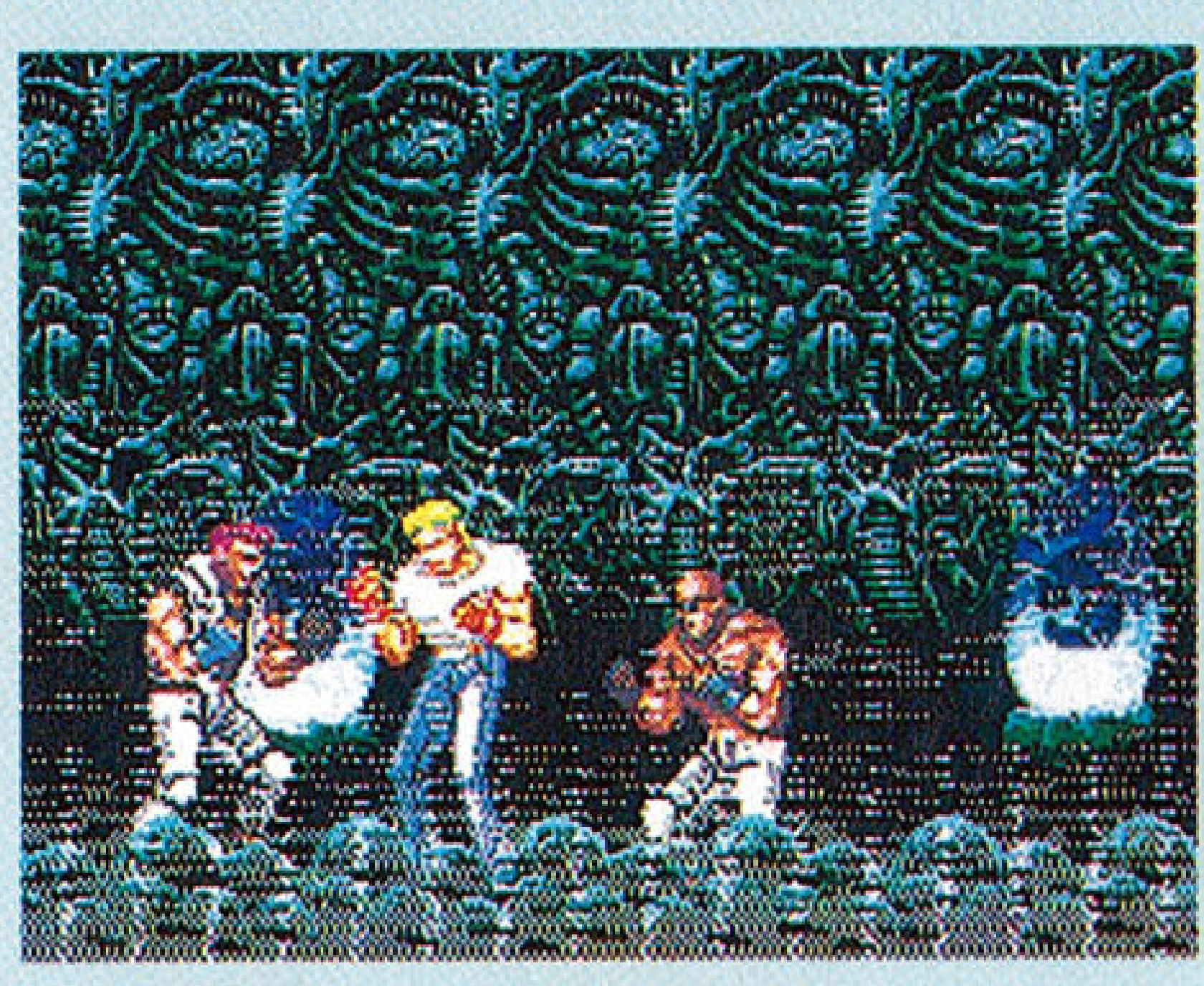
⇧爆発するアイテムボックス

ステージ3 エリアH

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
怪物(VEHELITS)系	1人
合計	8人

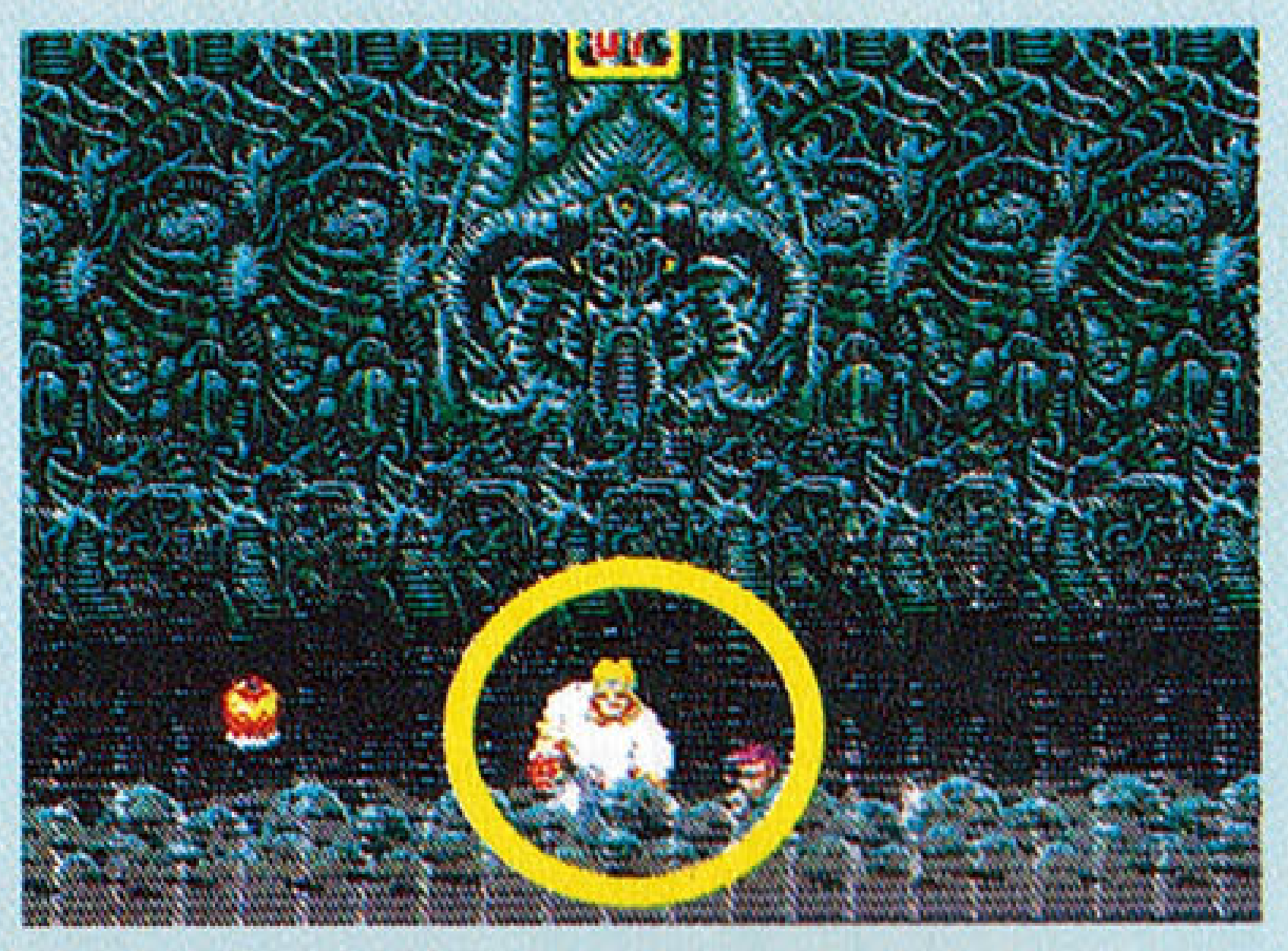
このエリアは、敵が画面下から出現してくるので非常に分かりづらい。また、中ボス格のVEHELITSの前には、隠し1UPがあるので取っておきたいところ。エリアGで日本刀を取っていれば、VEHELITSも楽に倒すことができる。



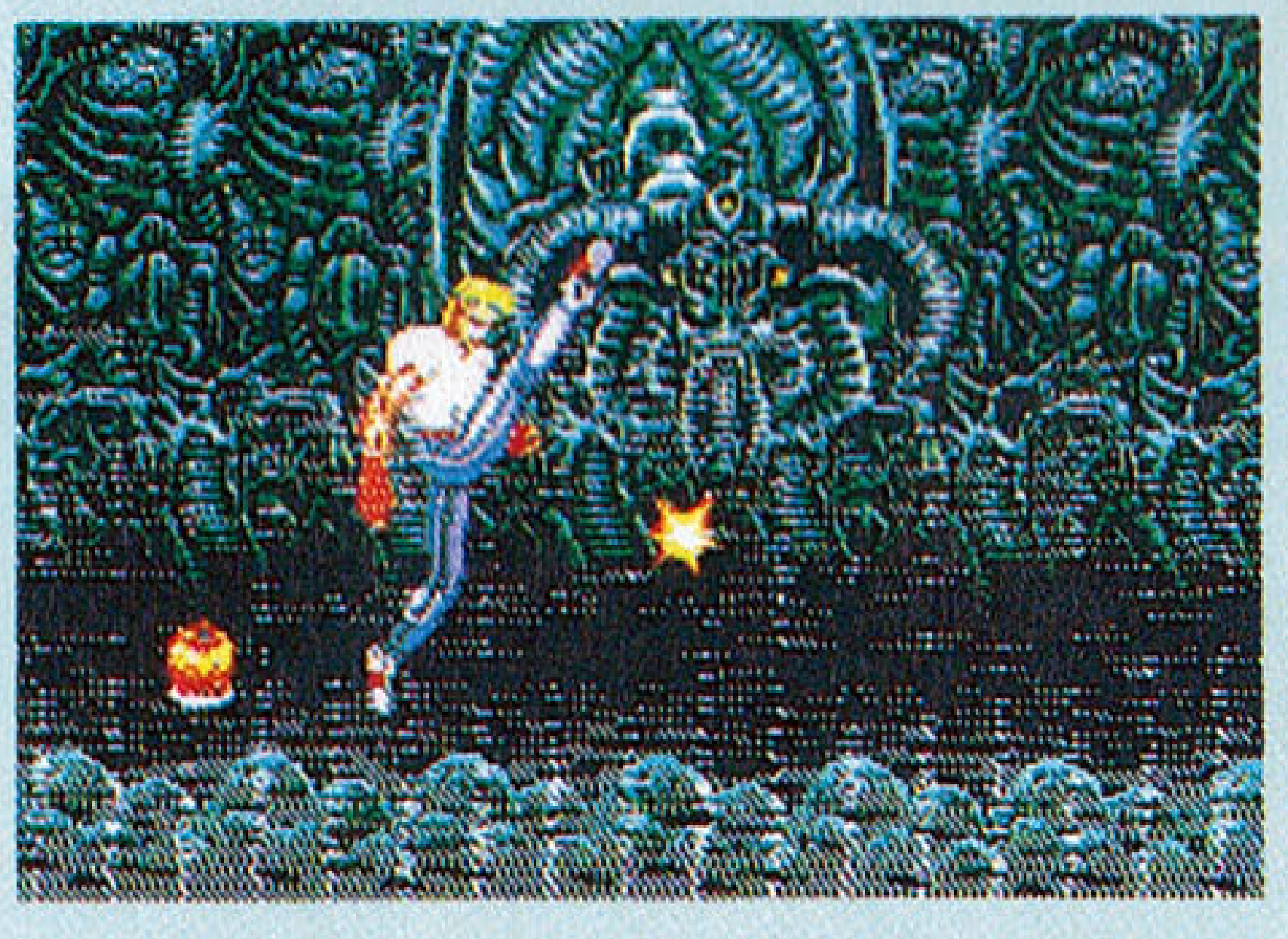
⇦画面下から突然出現する敵キャラたち

VEHELITS

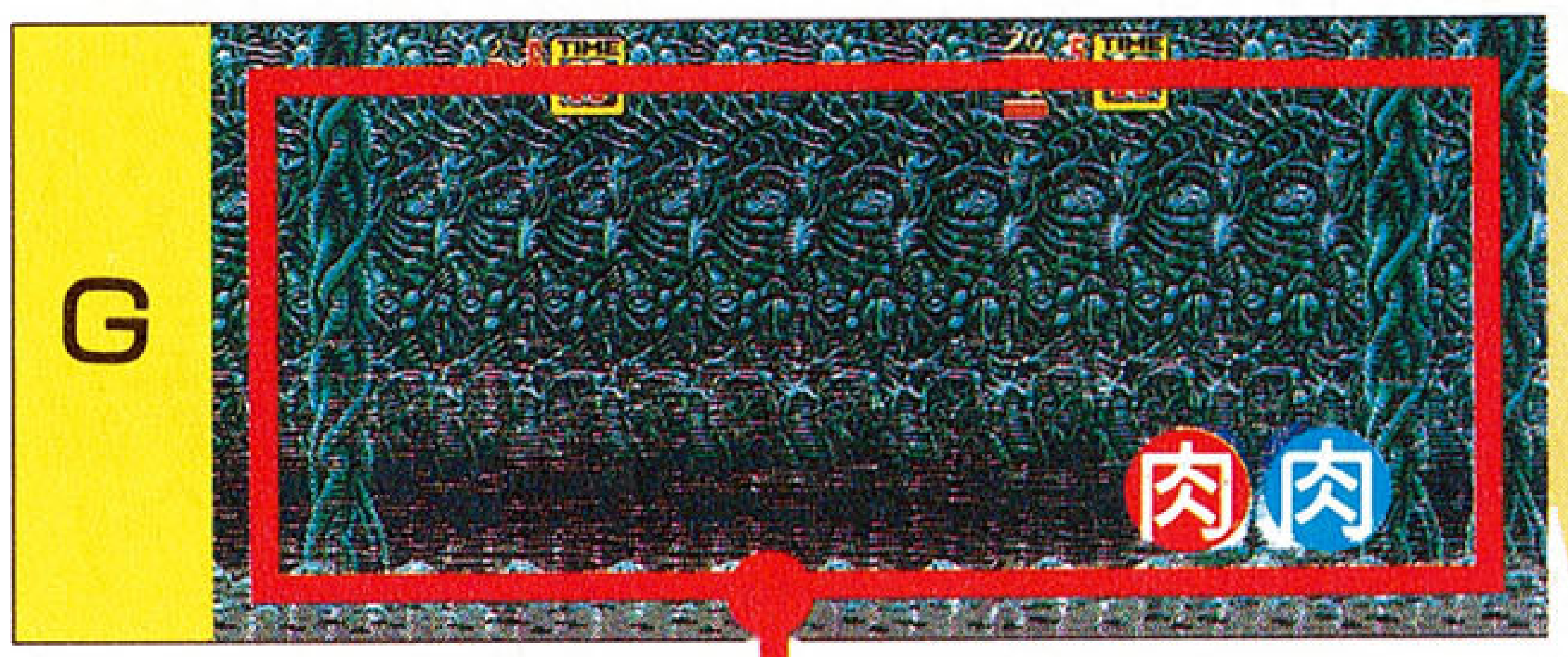
正体不明のVEHELITSは、首を左右に揺らしながら攻撃をしてくる。頭を狙うより、アゴを狙って攻撃した方がヒットしやすい。垂直ジャンプキックか日本刀で攻撃すると簡単に倒せるぞ。



⇨この位置に隠し1UPが設置してある



⇦ひたすら垂直ジャンプキック。楽勝

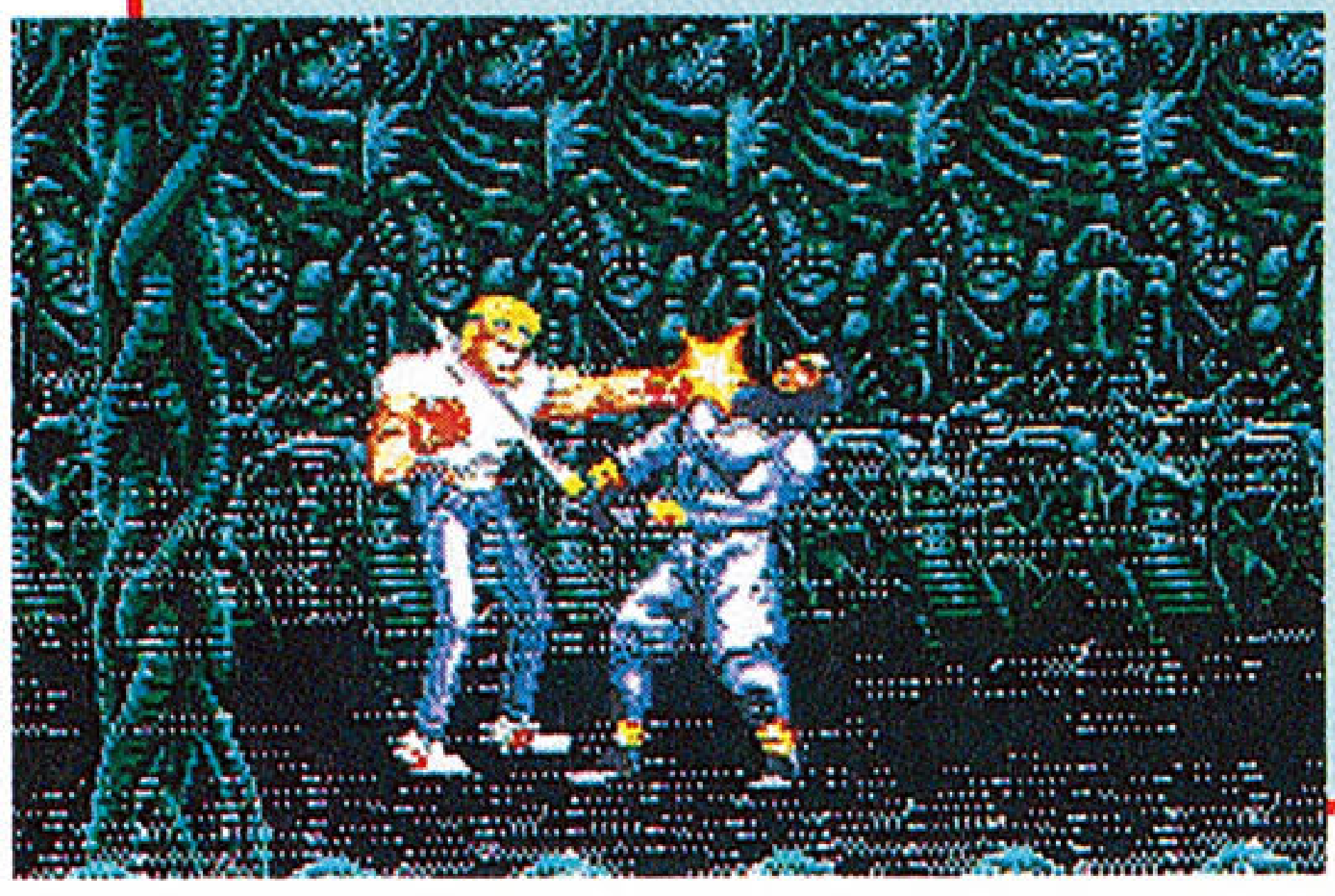


ステージ3 エリアI

敵キャラの内訳

忍者(KUSANAGI)系	1人
クロー(ZAMZA)系	1人
合計	2人

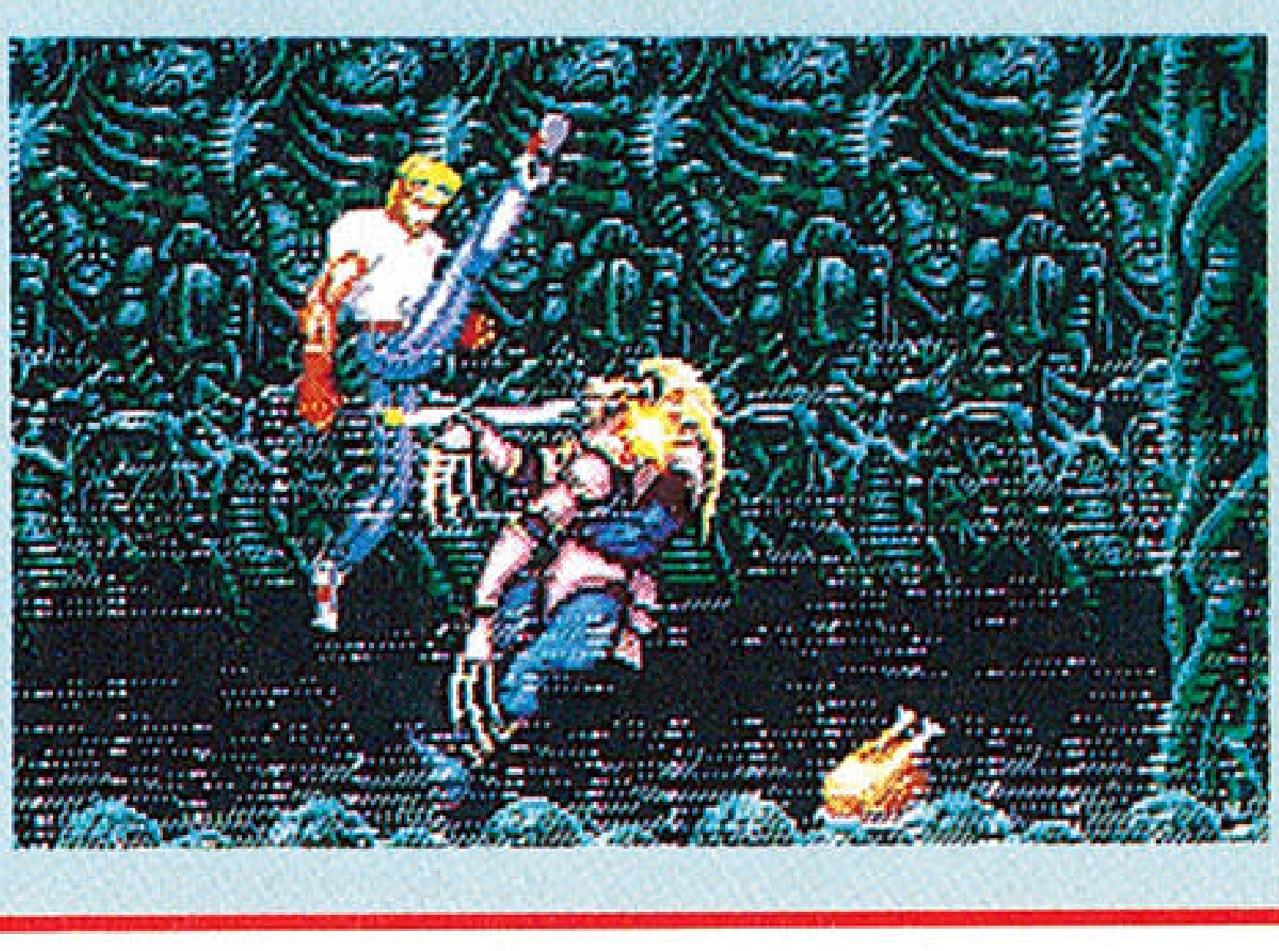
このエリアには、忍者系RYUDOUINとボスのクロー系ZAMZAしか出現しない。回復アイテムの鶏肉は、ボス戦の補給に使えればBESTだ。



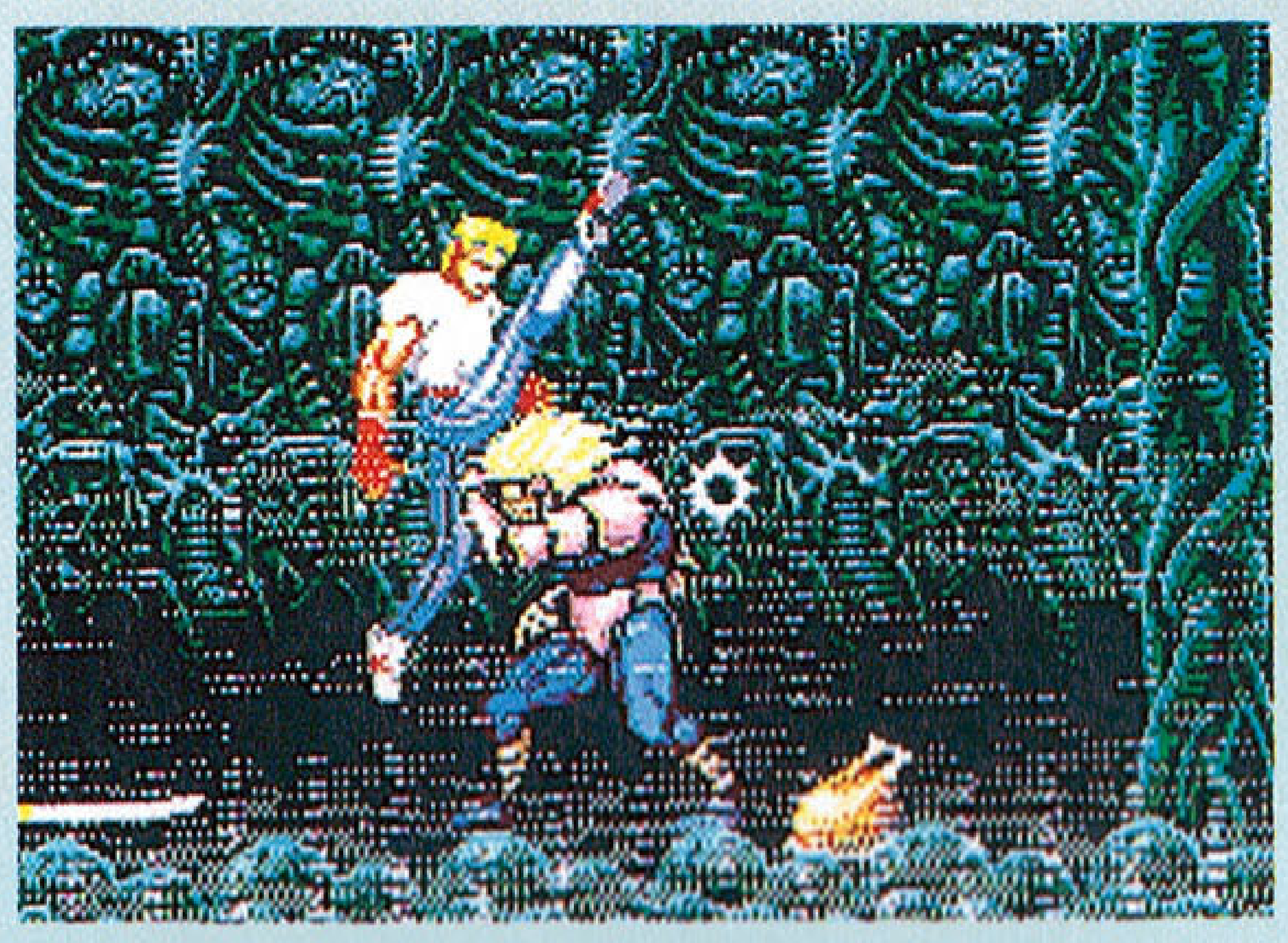
⇦この忍者はボスの前に確実に倒しておく

ボス ZAMZA

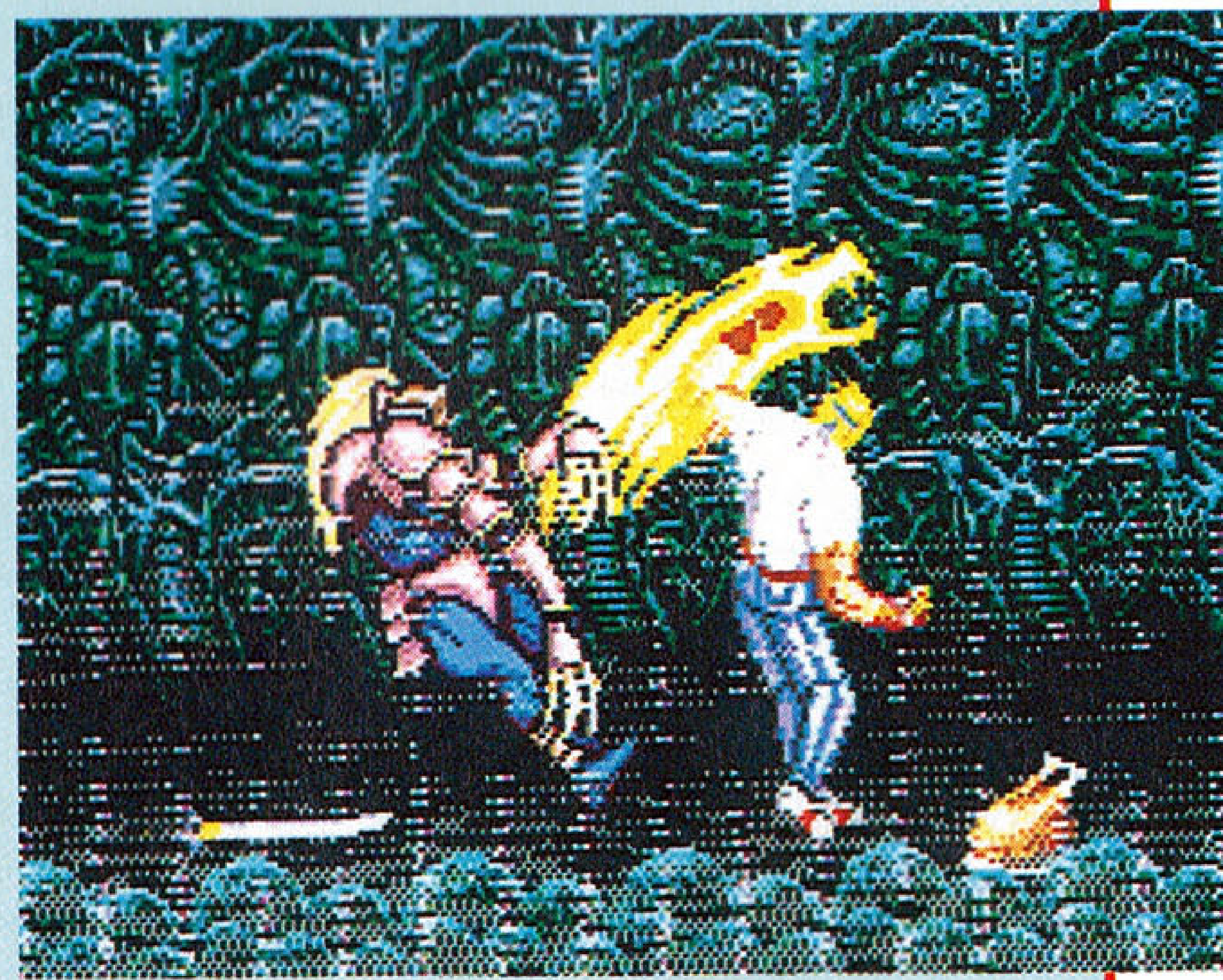
クロー系は恐らく、このゲームで№1のスピードを誇る。移動も、斜めにジャンプしたり、スライディングしたりしてくる場合があるので、行動を予測するのは難しい。倒し方は、攻撃してきたところを、AXELならドラゴンウィングか、垂直ジャンプキックで迎撃するのが確実。ほかのキャラもこれに対応した攻撃で倒せる。



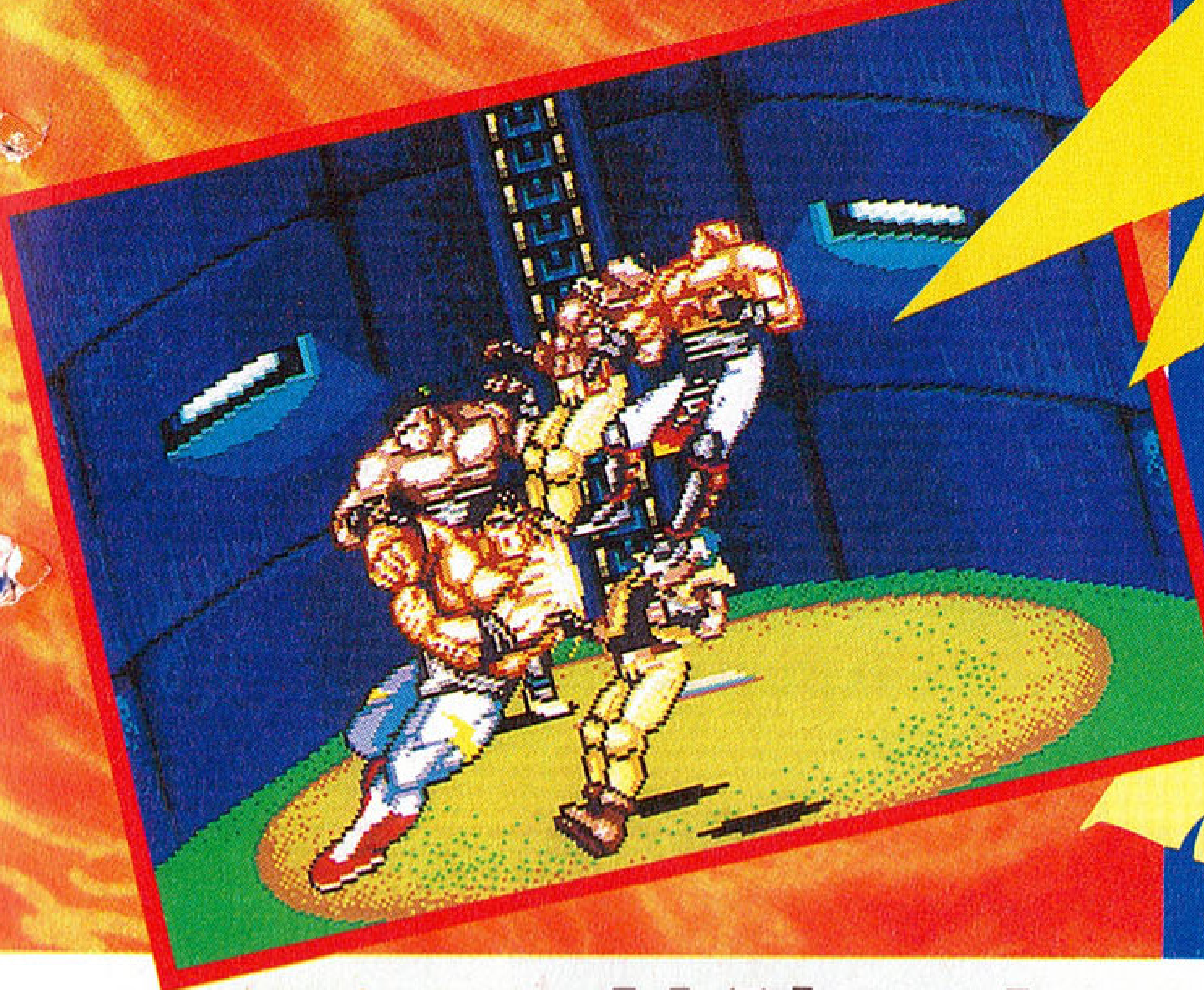
⇦垂直ジャンプキックだけで倒せる



⇧ガードされたら着地後、再び垂直ジャンプキックをする。そうしないと投げられる



⇧ドラゴンウィングも有効な返し技。完全無敵なので確実に返せる



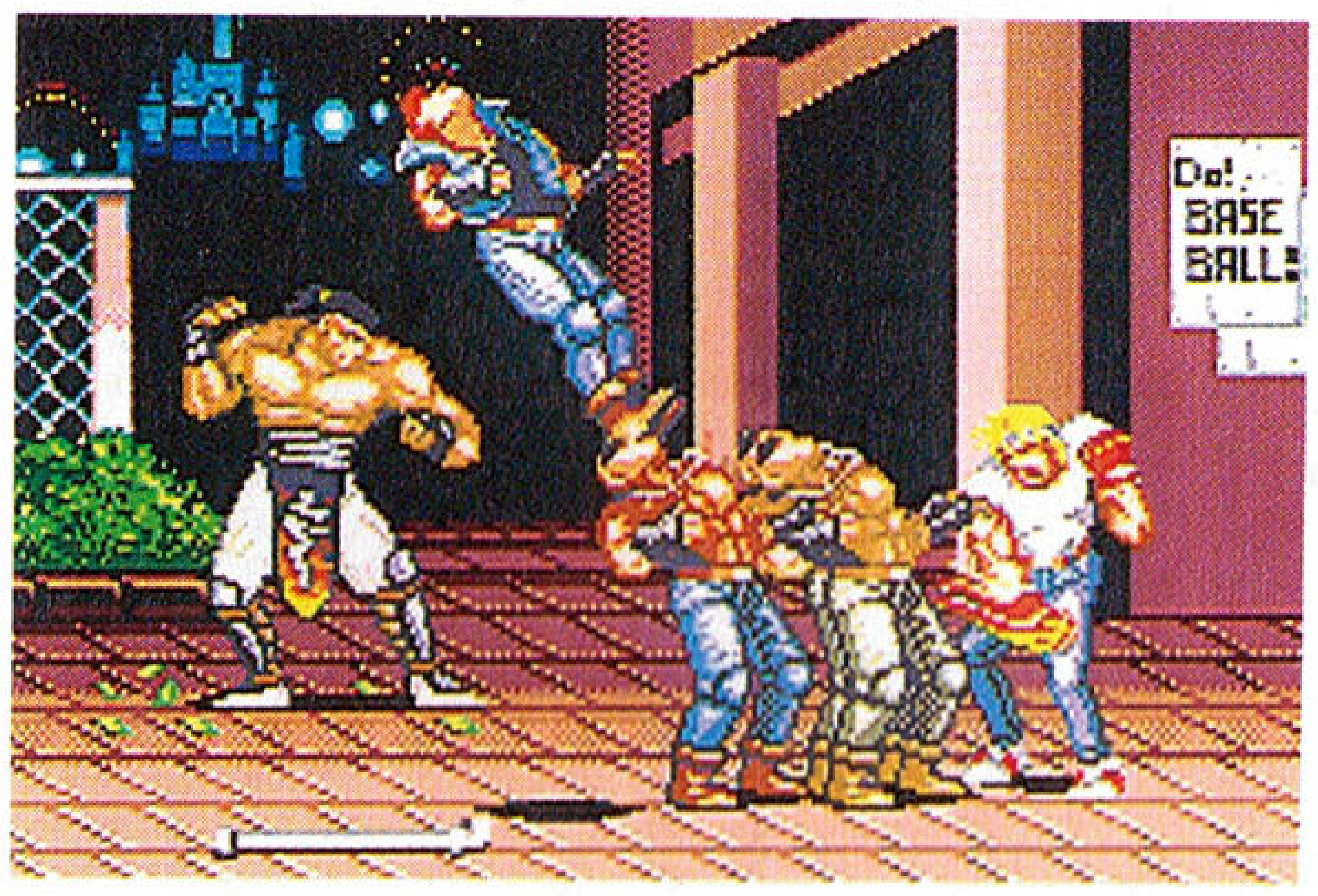
実践攻略編 ステージ 4

スタジアム

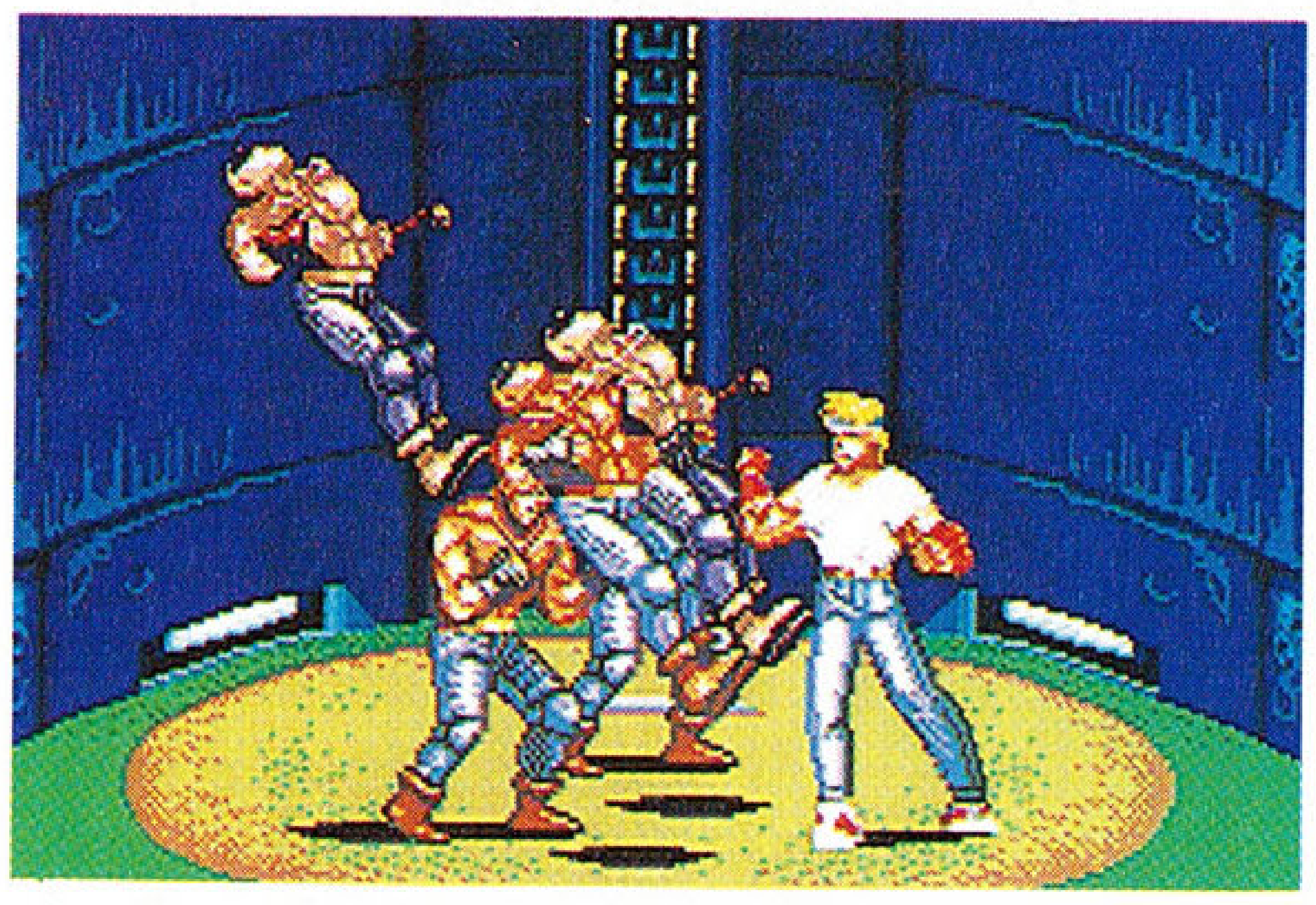
カクテルライトの中、動き出す秘密のエレベーター。
そして、地下コロシアムで待ち受ける鋼の肉体…。

鉄壁の守りを誇るボスキャラABADEDE

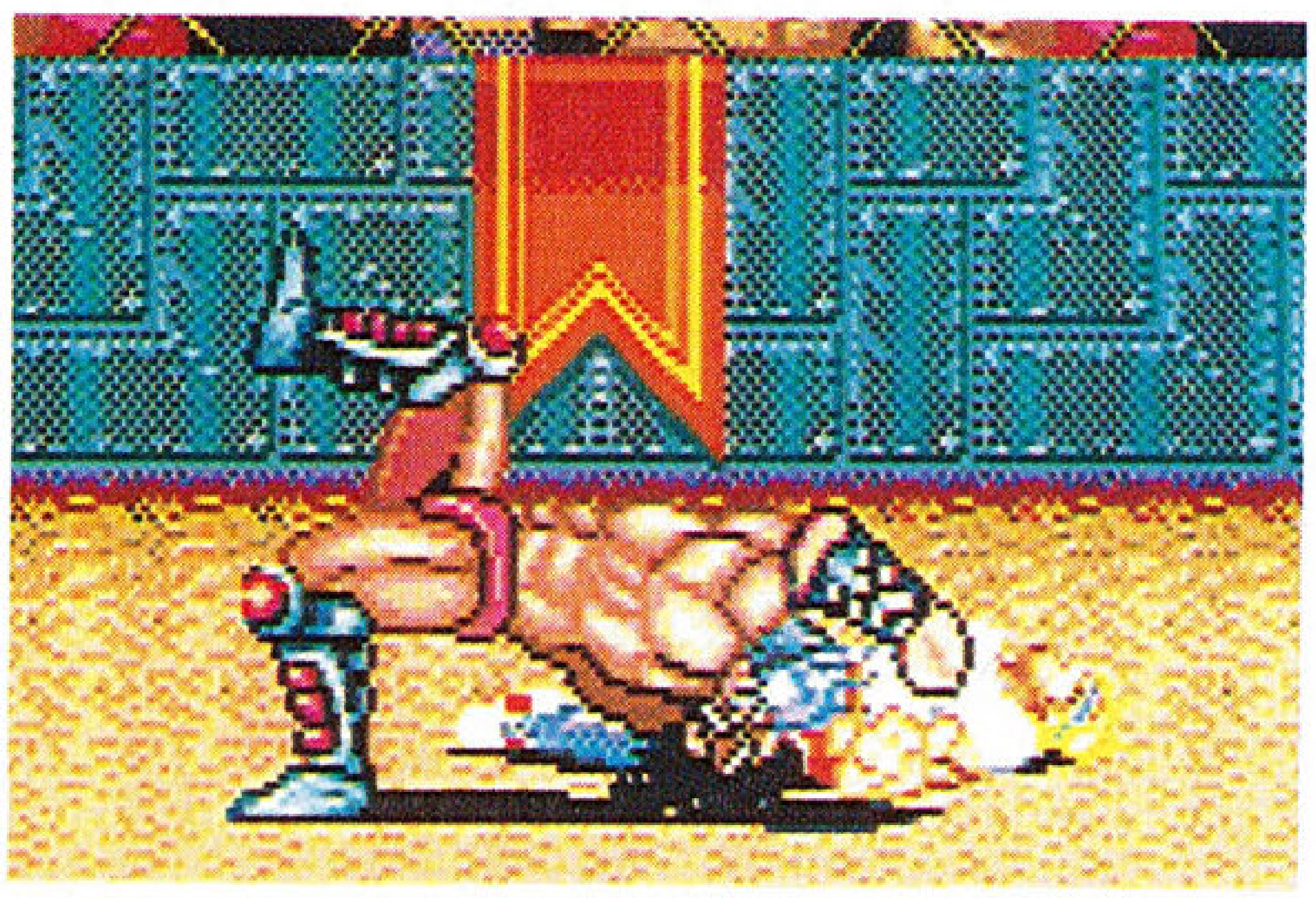
スタジアムが舞台となるステージ4は、12のエリアで構成されている。そのうちエリアFからKまでは、そのエリアに出現する敵をすべて倒すと、エレベーターが降りてエリアが切り替わる。つまり、画面は横にスクロールしないのだ。このステージの強敵は、初登場のBIG-BENと、ボスのABADEDE。特にABADEDEは、巨体を生かしたパワー殺法を駆使してくる。



⬆スタジアム入口での攻防。スキンヘッド系とリーゼント系が大量に出現



⬆エレベーター内での戦い。せまいので、とても戦いにくい



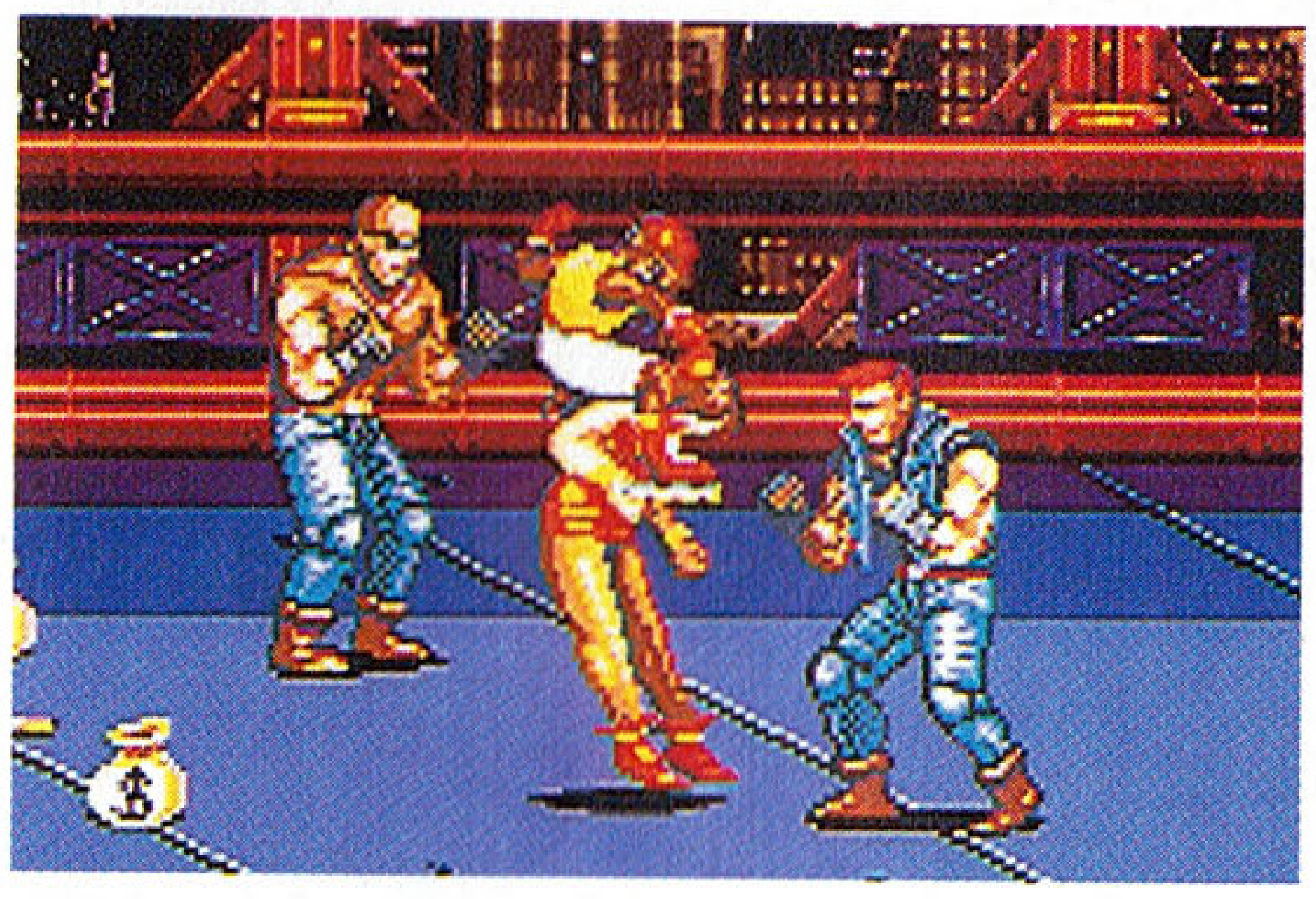
⬆ボスのABADEDE。前作に登場したときよりも、格段にパワーアップしている

STAGE4　スタジアム

エリアの数	12(A～L)
敵キャラの内訳	
リーゼント(GALSIA)系	28人
パンク(Y. SIGNAL)系	5人
スキンヘッド(DONOVAN)系	33人
ナイフ使い(JACK)系	0人
ボンテージ(ELECTORA)系	2人
マーシャルアーツ(BARBON)系	0人
ヘルメット(FOG)系	0人
カンフー(HAKUYO)系	6人
ジェット(JET)系	0人
忍者(KUSANAGI)系	0人
怪物(VEHELITS)系	0人
クロー(ZAMZA)系	0人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
レスラー(ABADEDE)系	1人
ムエタイ(RAVEN)系	0人
ボクサー(R. BEAR)系	0人
合計	76人
ボスキャラ	ABADEDE

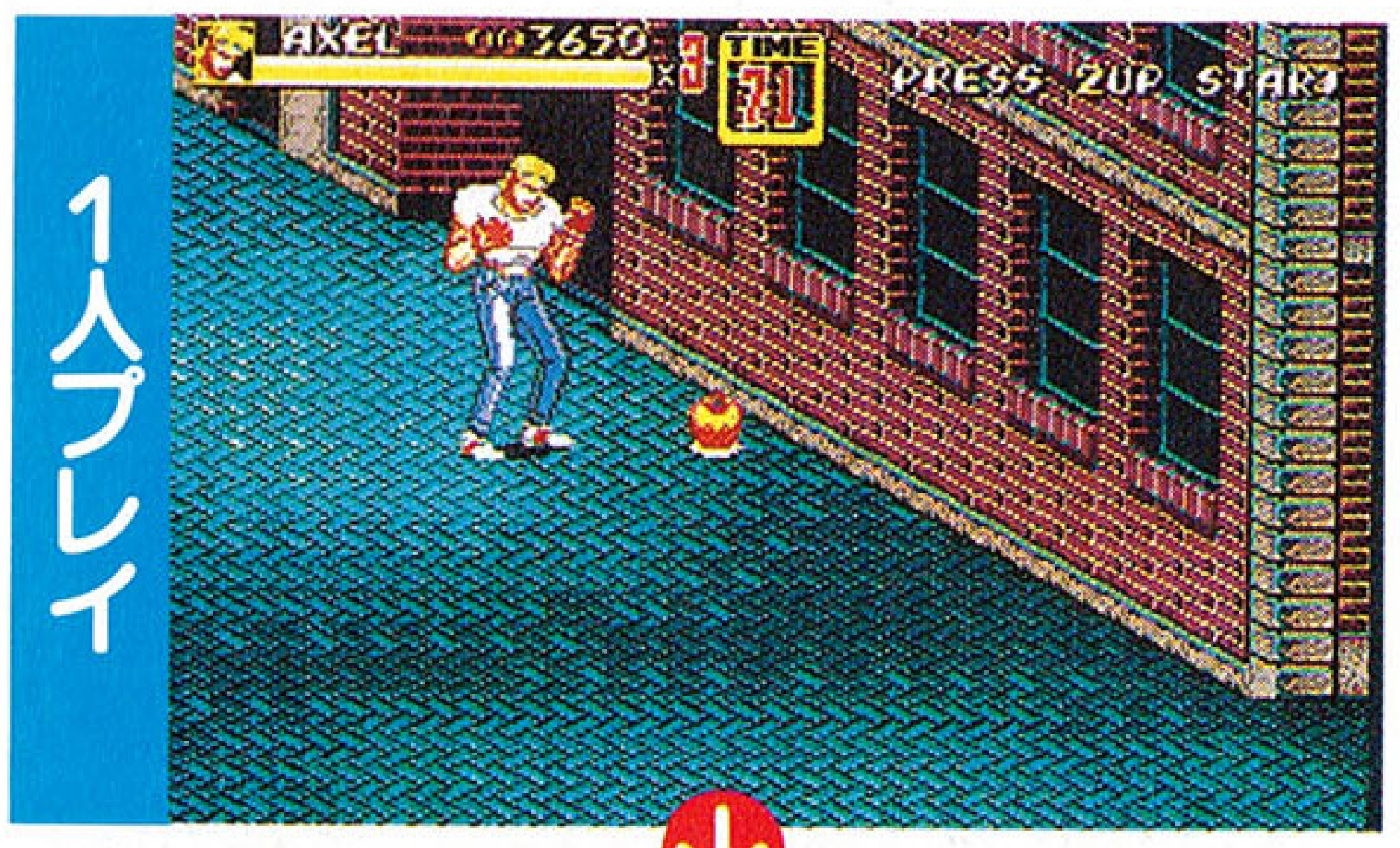
ワンポイント　アドバイス　1人プレイと2人同時プレイの違い

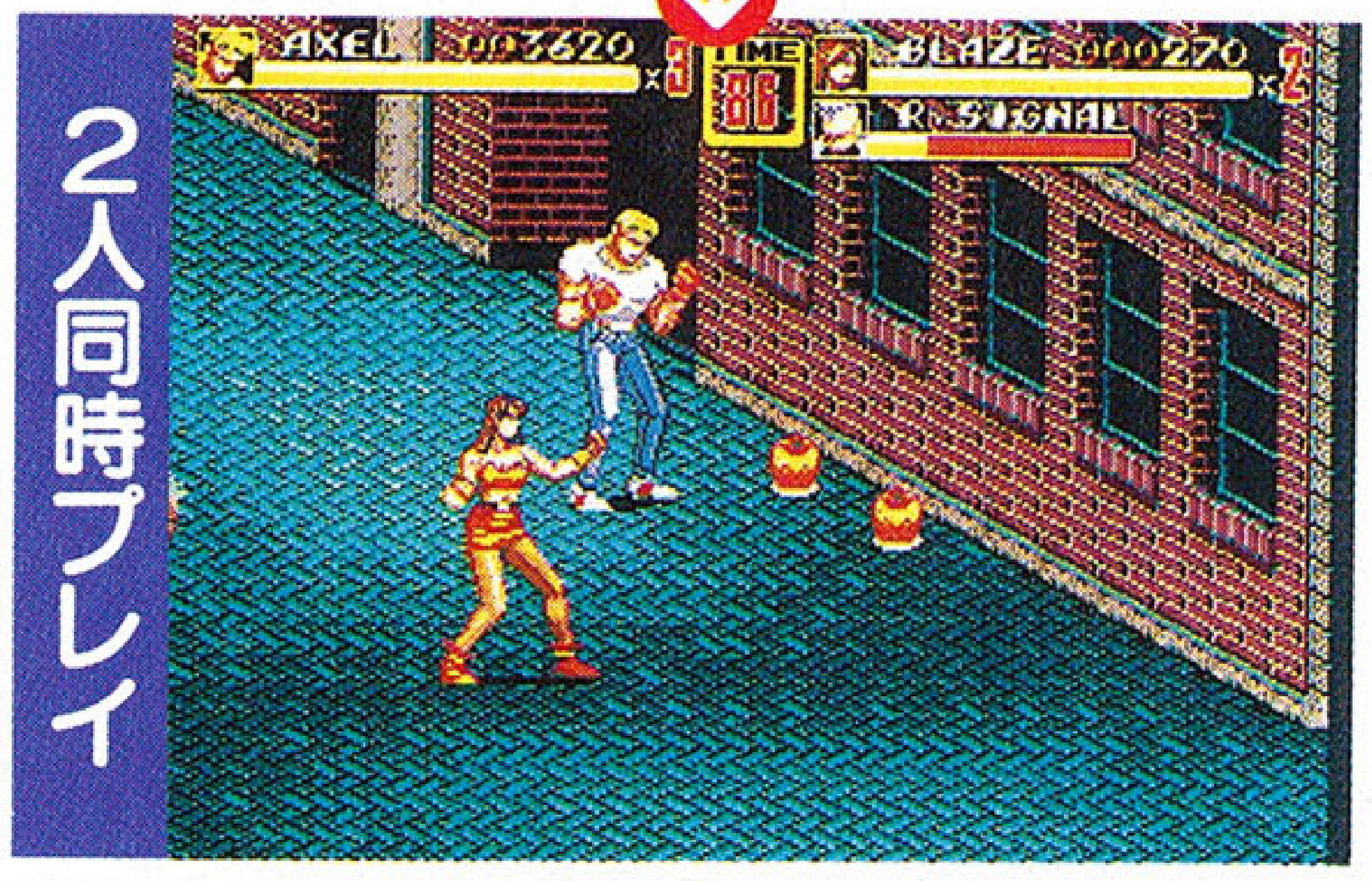
この付録では1人プレイを中心に攻略しているが、実際に1人プレイと2人同時プレイではどこが違うのかを、ここでは説明する。まず違うのが出現する敵の数。1人プレイモードでは、1画面中に出現する敵キャラは最高5人だったが、2人同時プレイモードでは1画面に出現する敵キャラは最高6人になる。もうひとつの違いは出現アイテム。2人同時プレイモードだと、回復系のアイテムが2人分設置してある。



⬆2人同時プレイは互いに攻撃が加えられるので、コンビネーションが大事

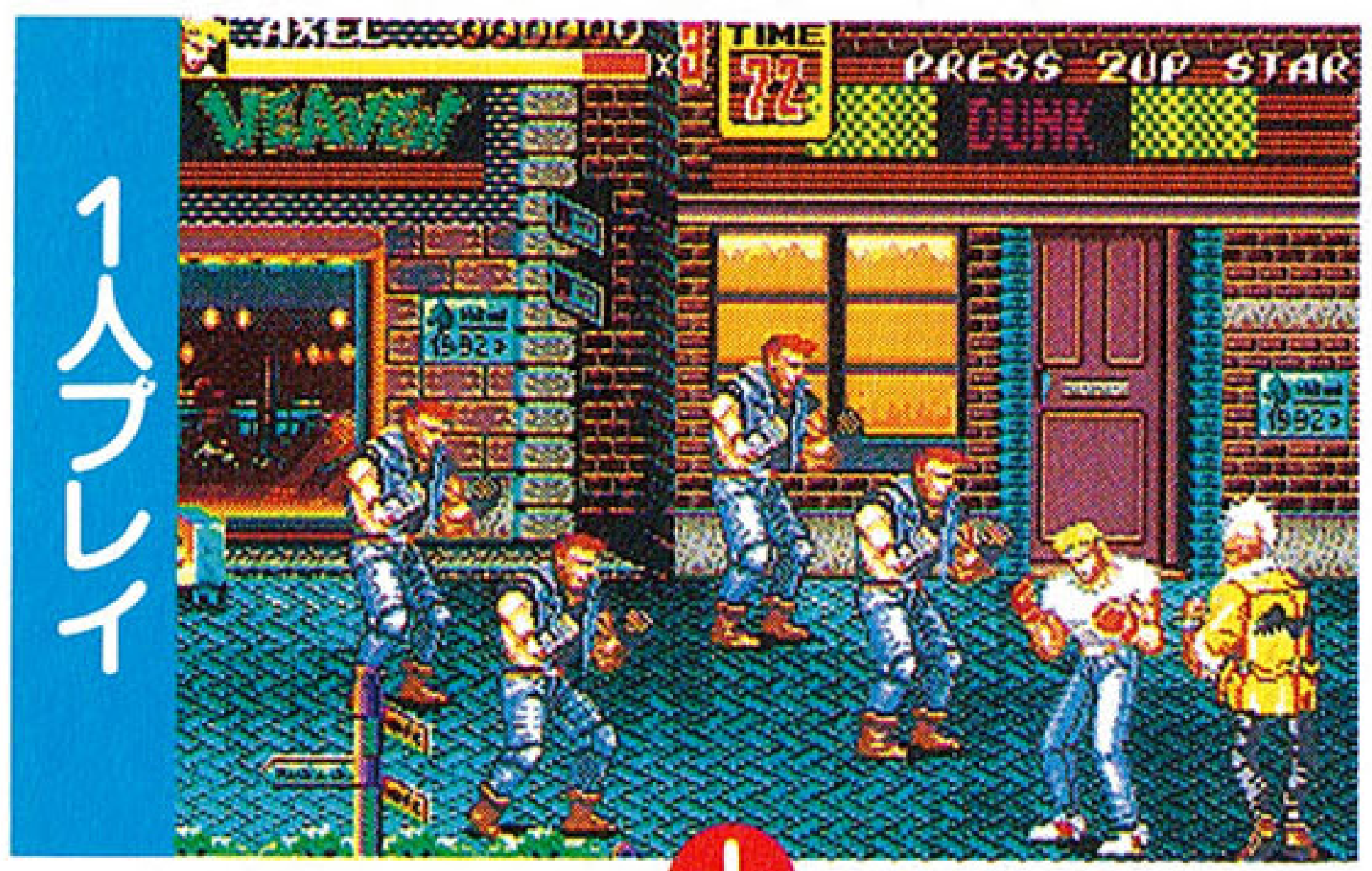
⬇1人プレイのステージ1。2個のアイテムボックスを破壊してもアップルは1個

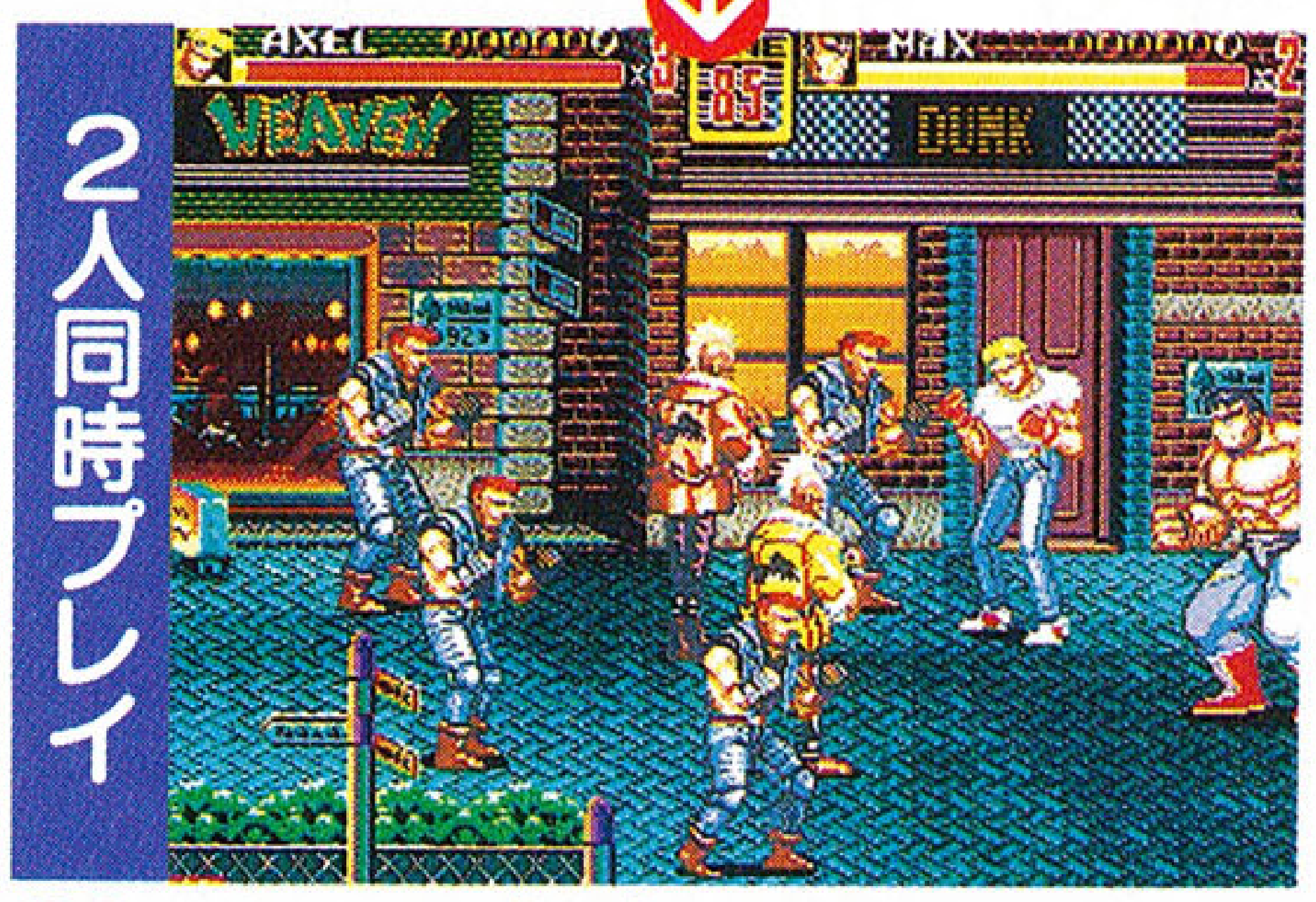




⬆しかし、2人同時プレイで同じアイテムボックスを破壊するとアップルが2個出現

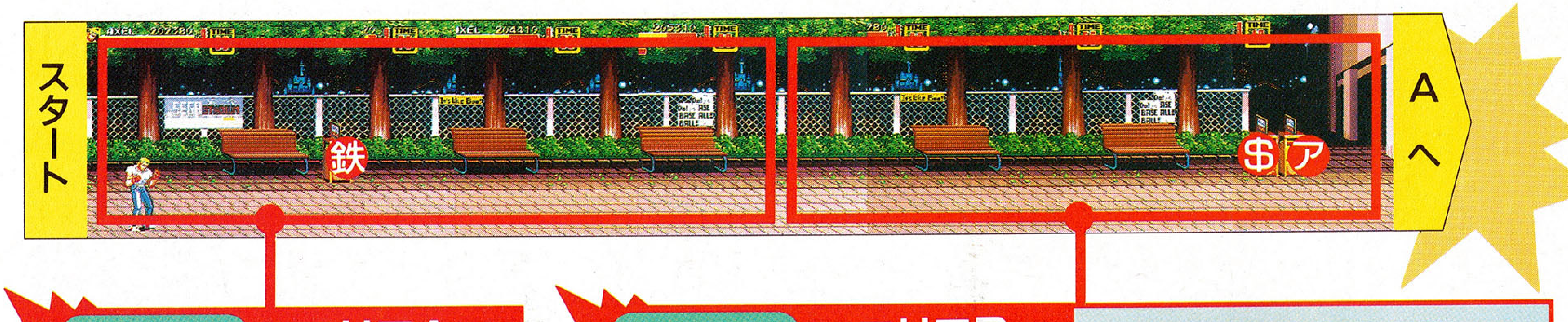
⬇1人プレイのステージ1。1画面に出現する敵は最高5人まで





⬆しかし、2P側が乱入すると、1人増えて最高6人の敵が出現

※マップ上の(肉)は鶏肉、(ア)はアップル、(金)は金塊、($)は$袋、(ナ)はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、(ク)はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

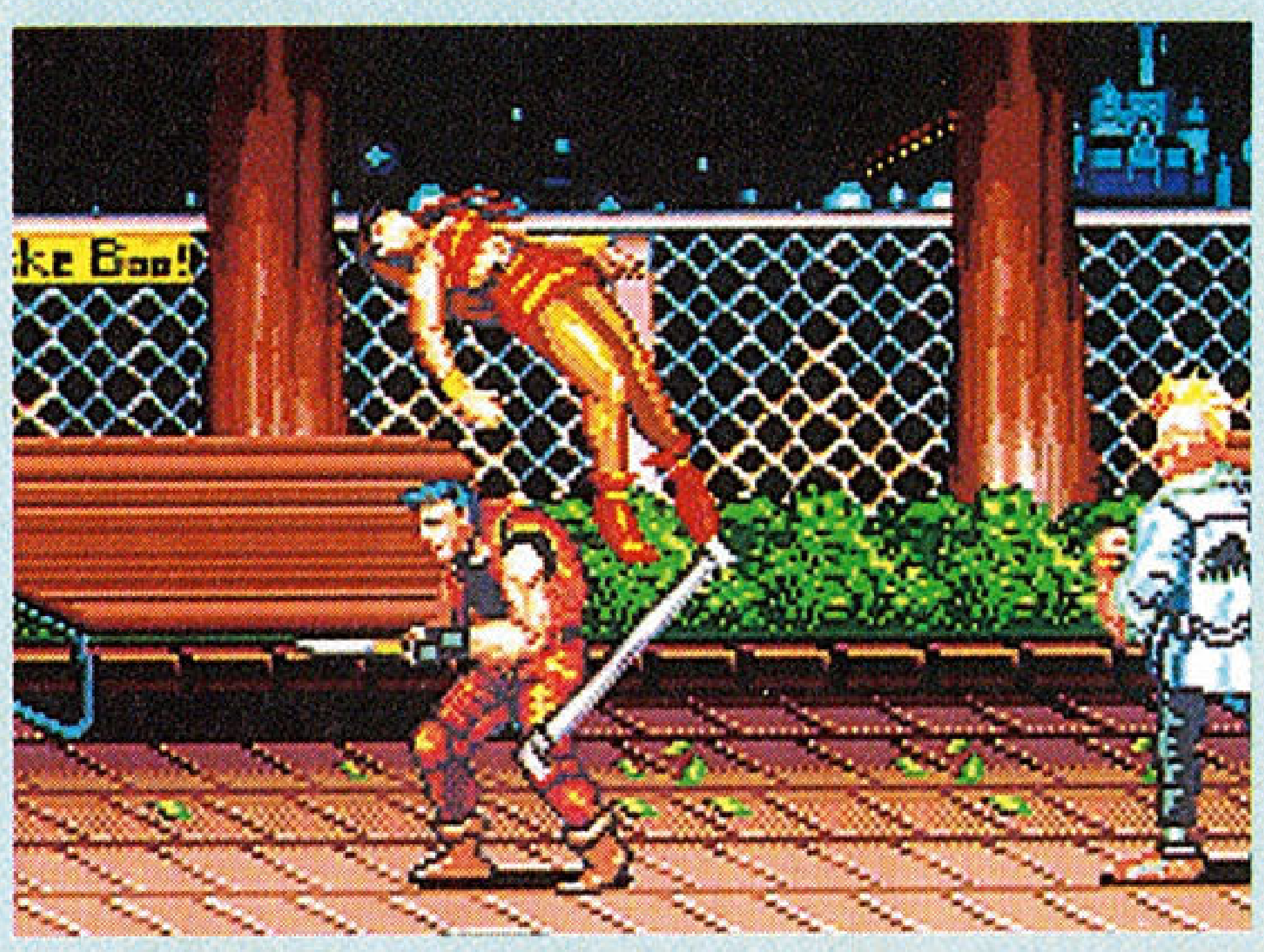


ステージ4 エリアA

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
合計	9人

このエリアには、ナイフを持ったBRASHが2人、ほぼ同時に前後から出現する。飛び蹴りなどで片方ずつ攻撃すれば問題ないが、ほかの敵キャラとの乱戦になると厄介。特に、スライディングを使うB. SIGNALは先に倒しておこう。



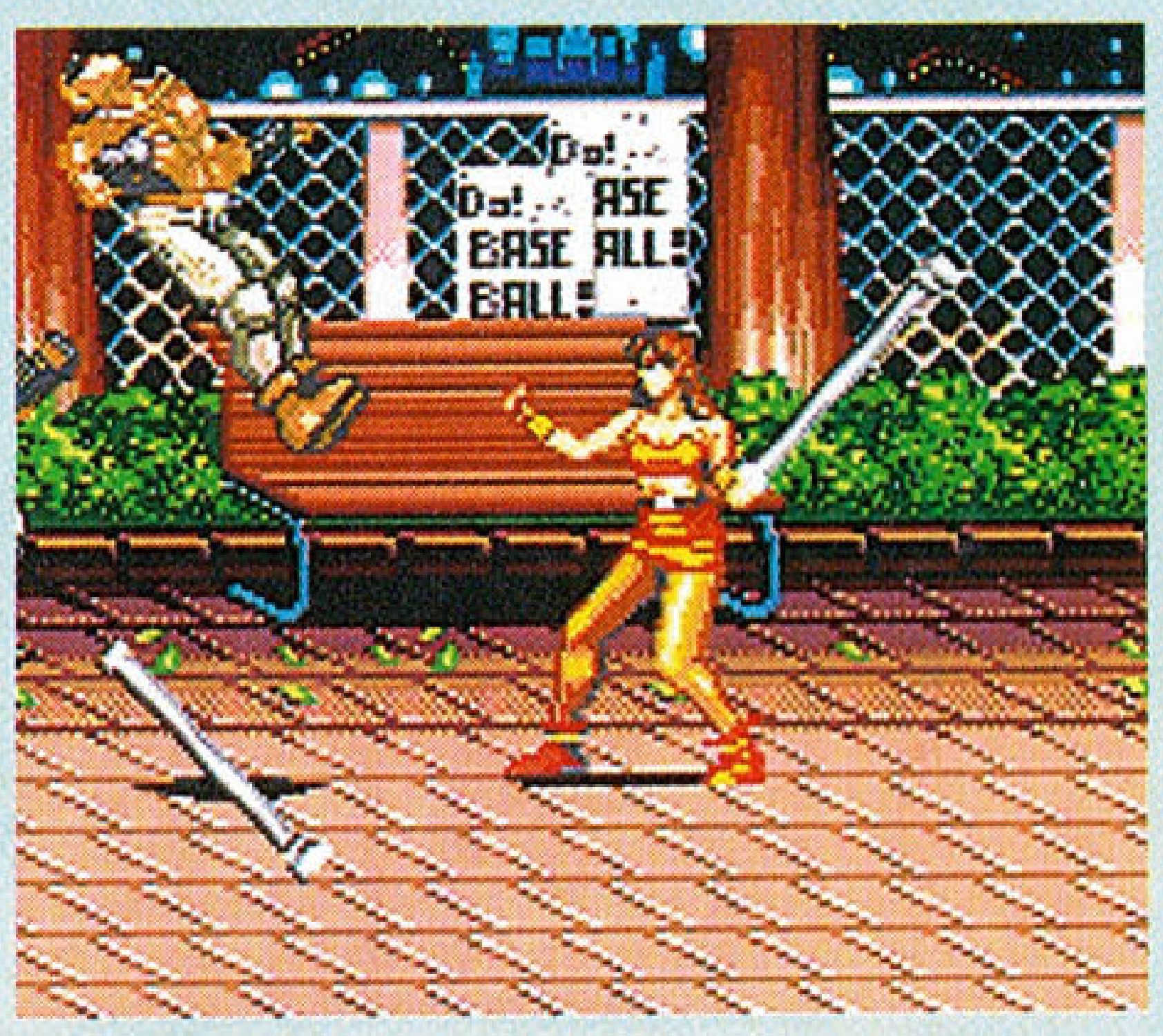
⬆ナイフ直進野郎は、動きもすばやい。タイミングが悪いとこうなる

ステージ4 エリアB

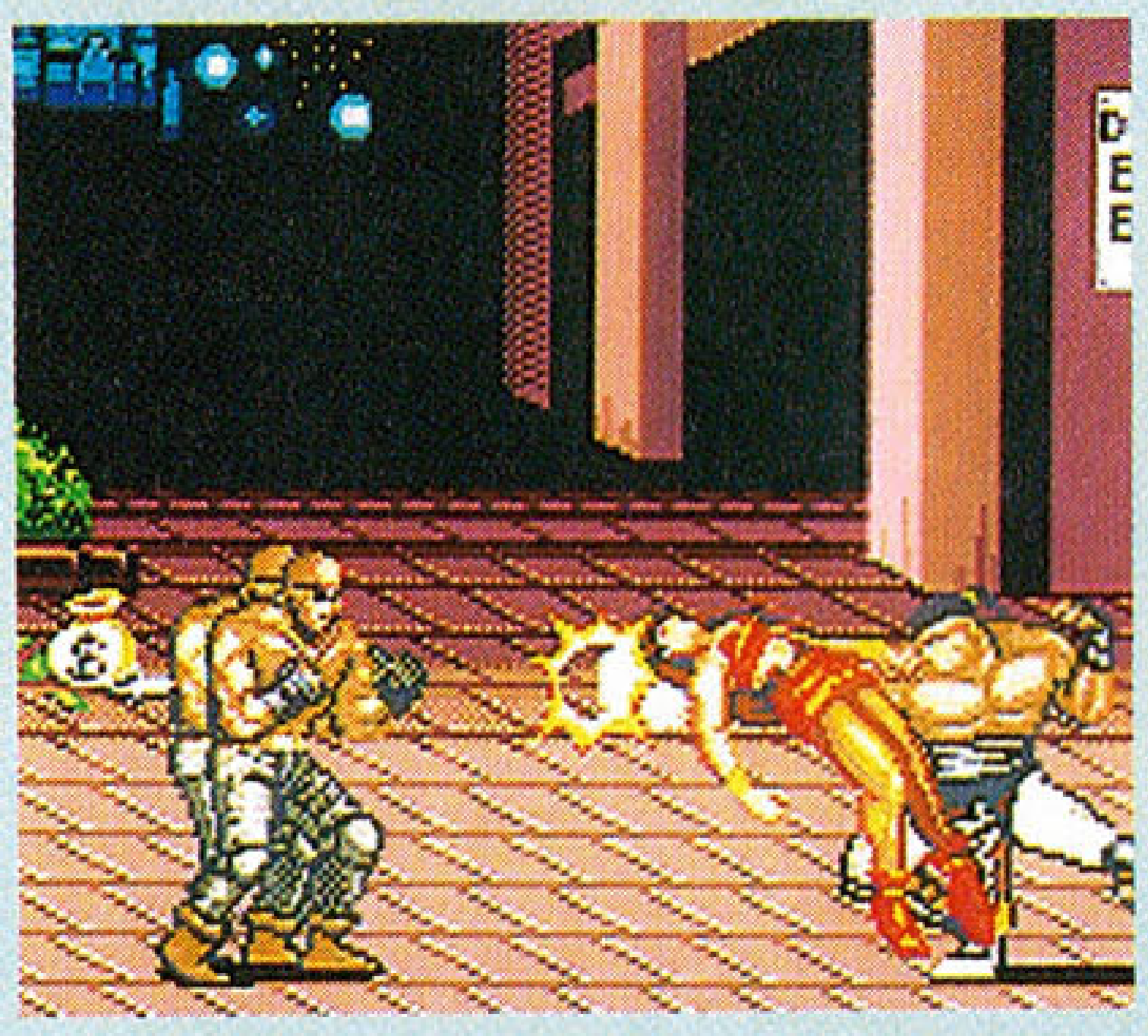
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	7人
カンフー(HAKUYO)系	1人
合計	11人

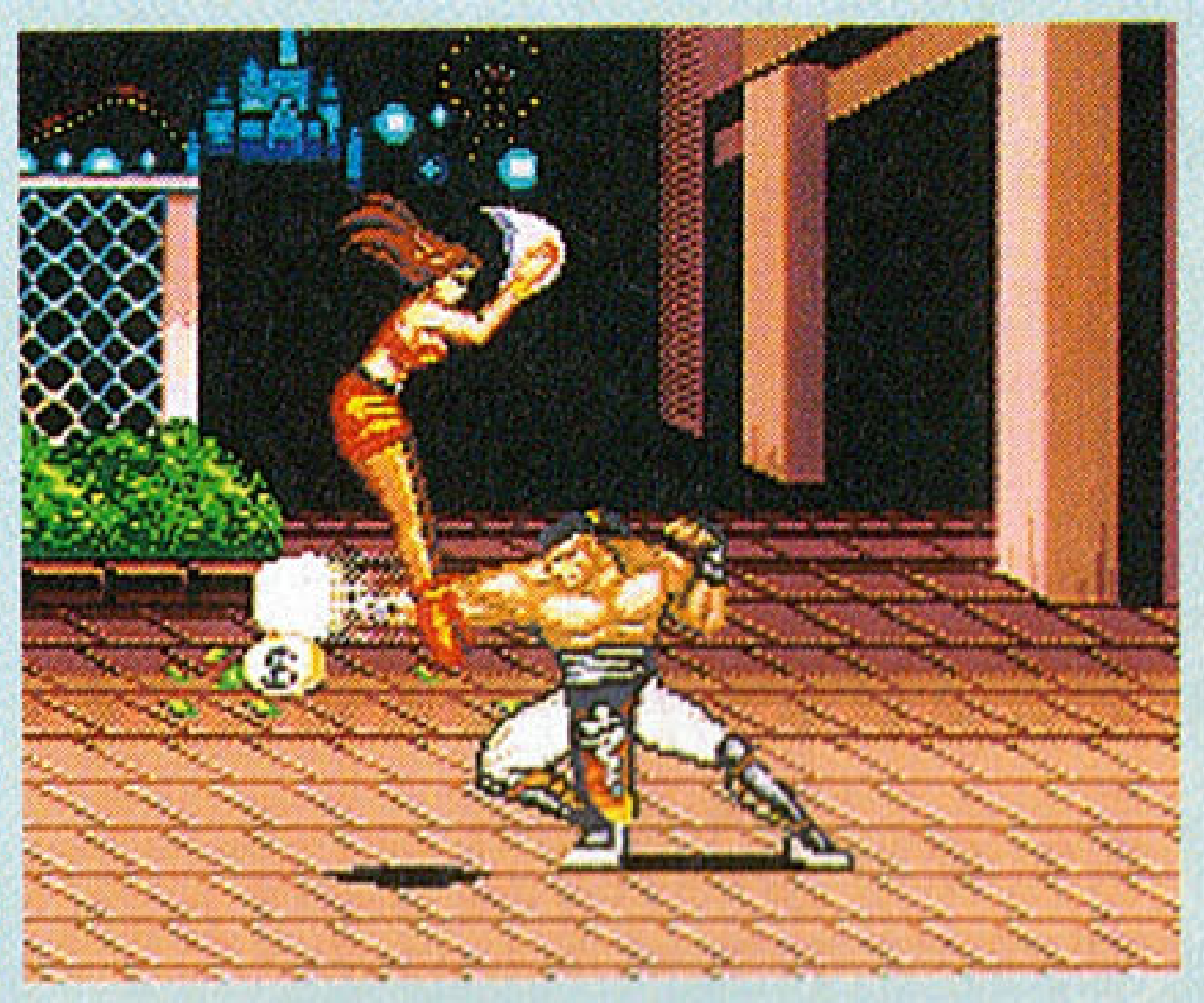
鉄パイプを持ったスキンヘッド系の敵キャラが、中盤に2人出現する。ここで鉄パイプを入手しておけば、エリアの最後にいるKO-SHOとの戦いが楽になる。正面から近づくと気功を使ってくるので、タックルや鉄パイプなどで、遠い間合いから攻めるのが上策。なお、エリア終わり近くのアイテムボックスにアップルがある。



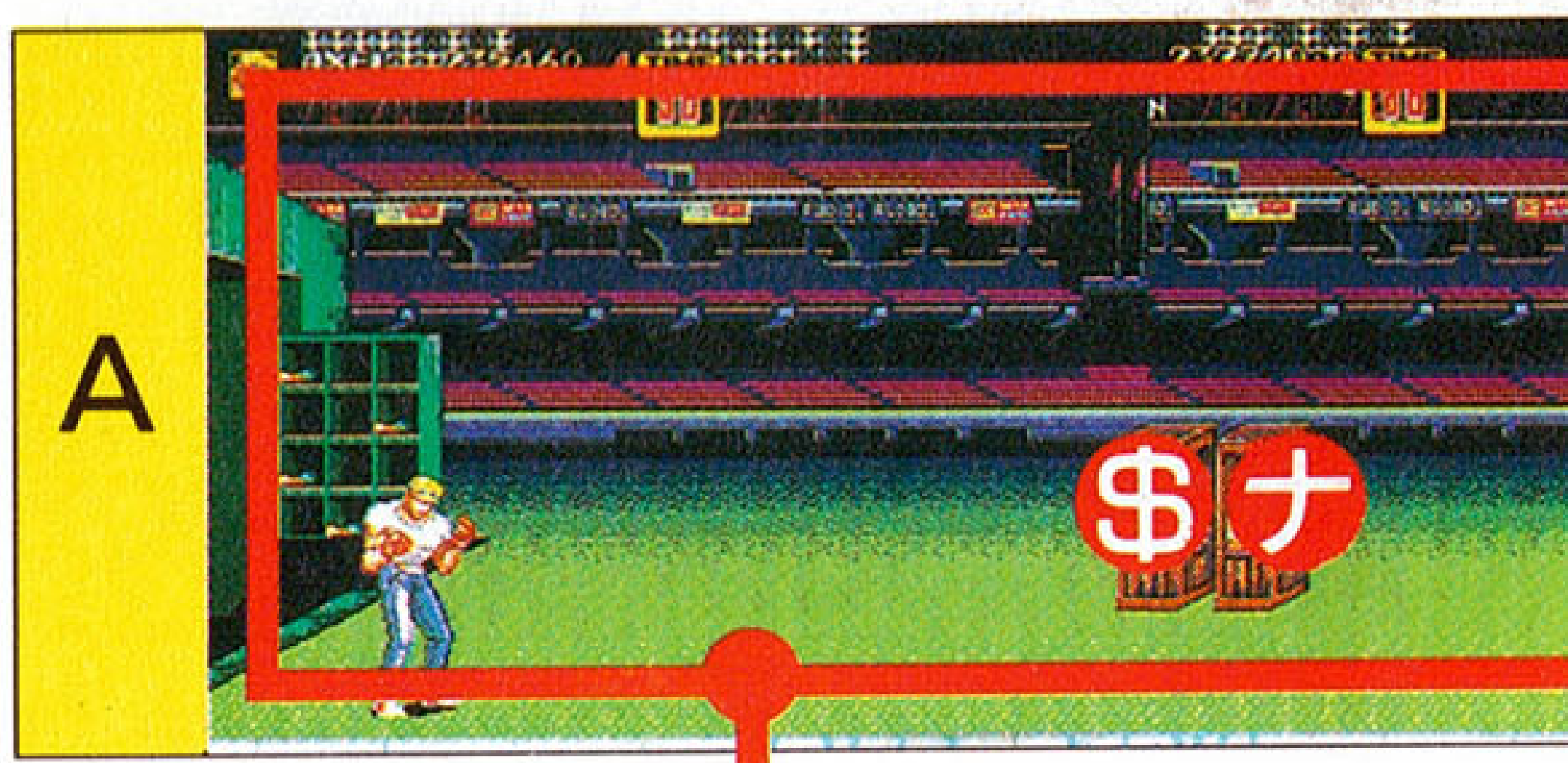
➡REIDOから鉄パイプを奪ってしまおう



⬅KO-SHOの気功。正面から近づかないこと



➡離れた間合いから、飛び込むのがベスト

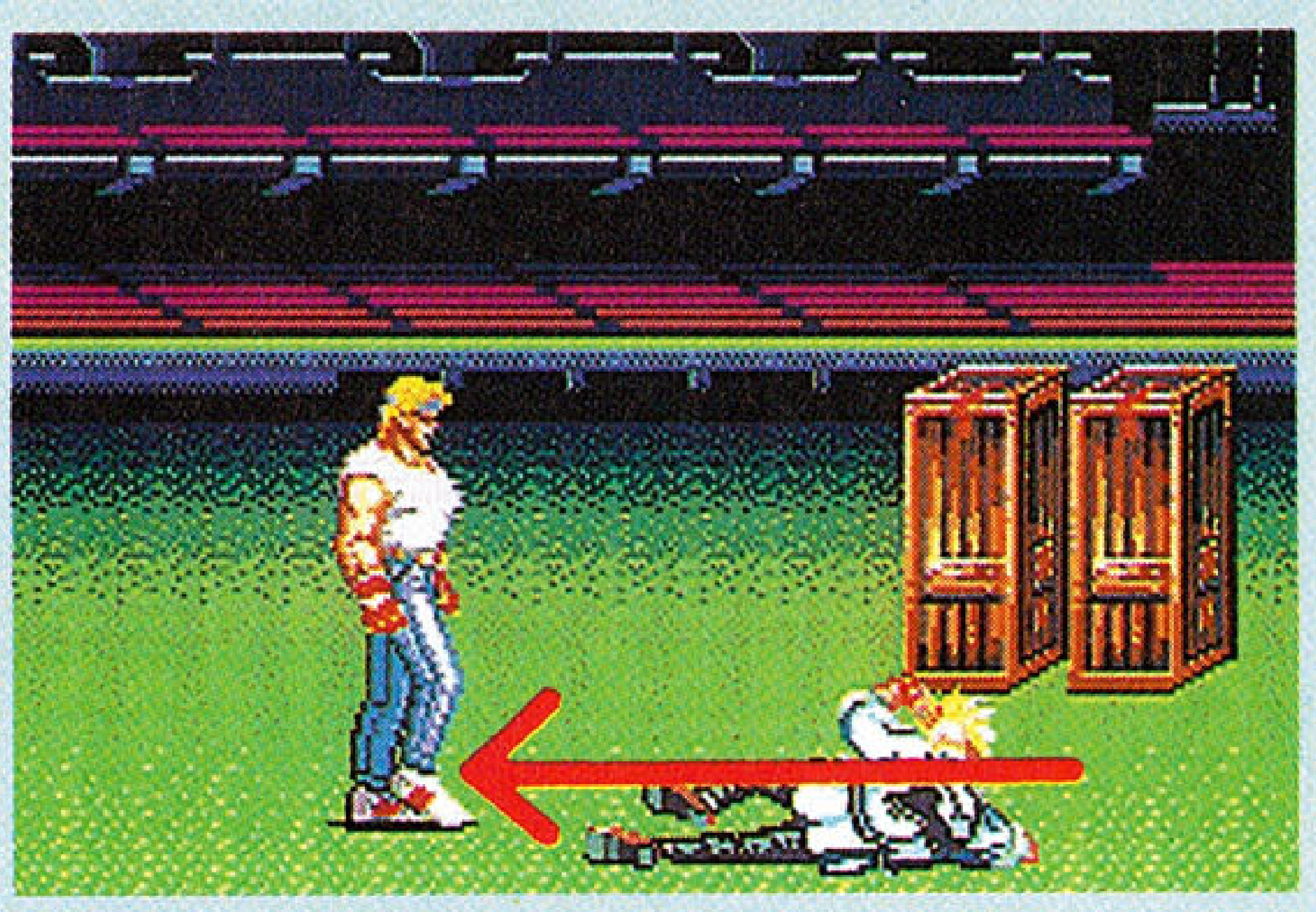


ステージ4 エリアC

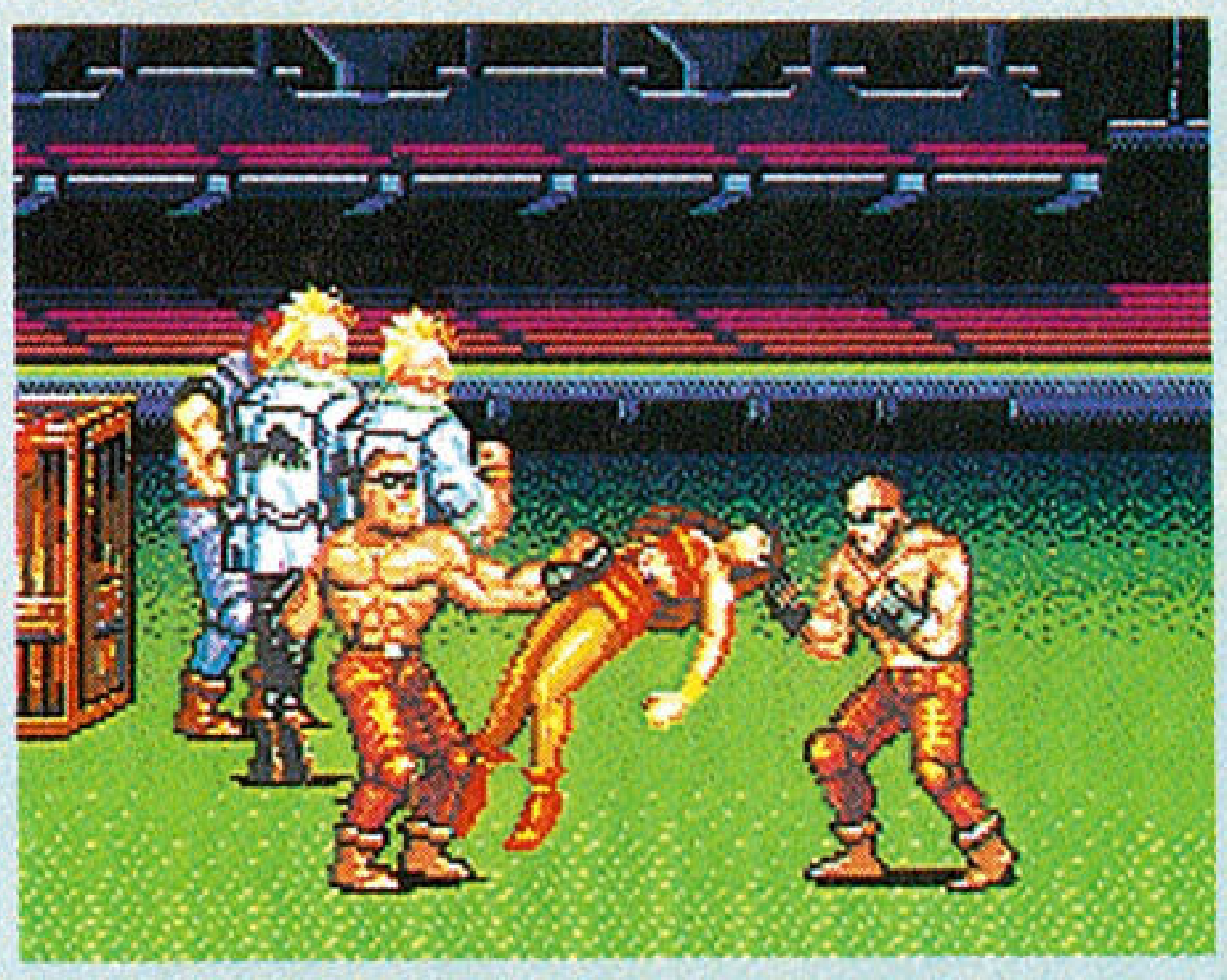
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
パンク(Y. SIGNAL)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
合計	9人

中盤のアイテムボックスにナイフがあるが、これは取らなくてもいい。スライディングを多用するB. SIGNALが3人出てくる。敵キャラに囲まれないように、投げや必殺技を使っていこう。



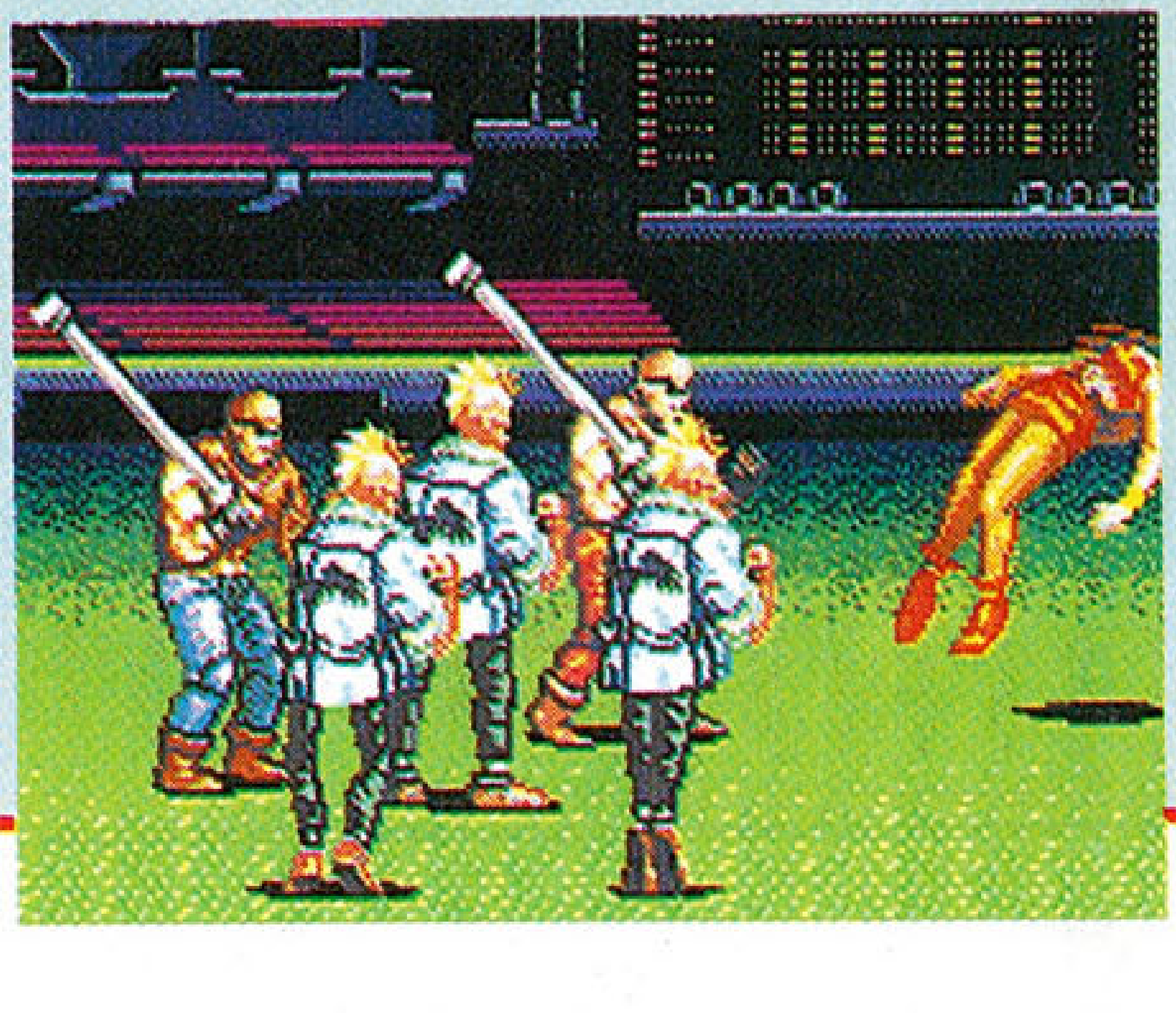
⬆矢印のようにスライディングしてくる



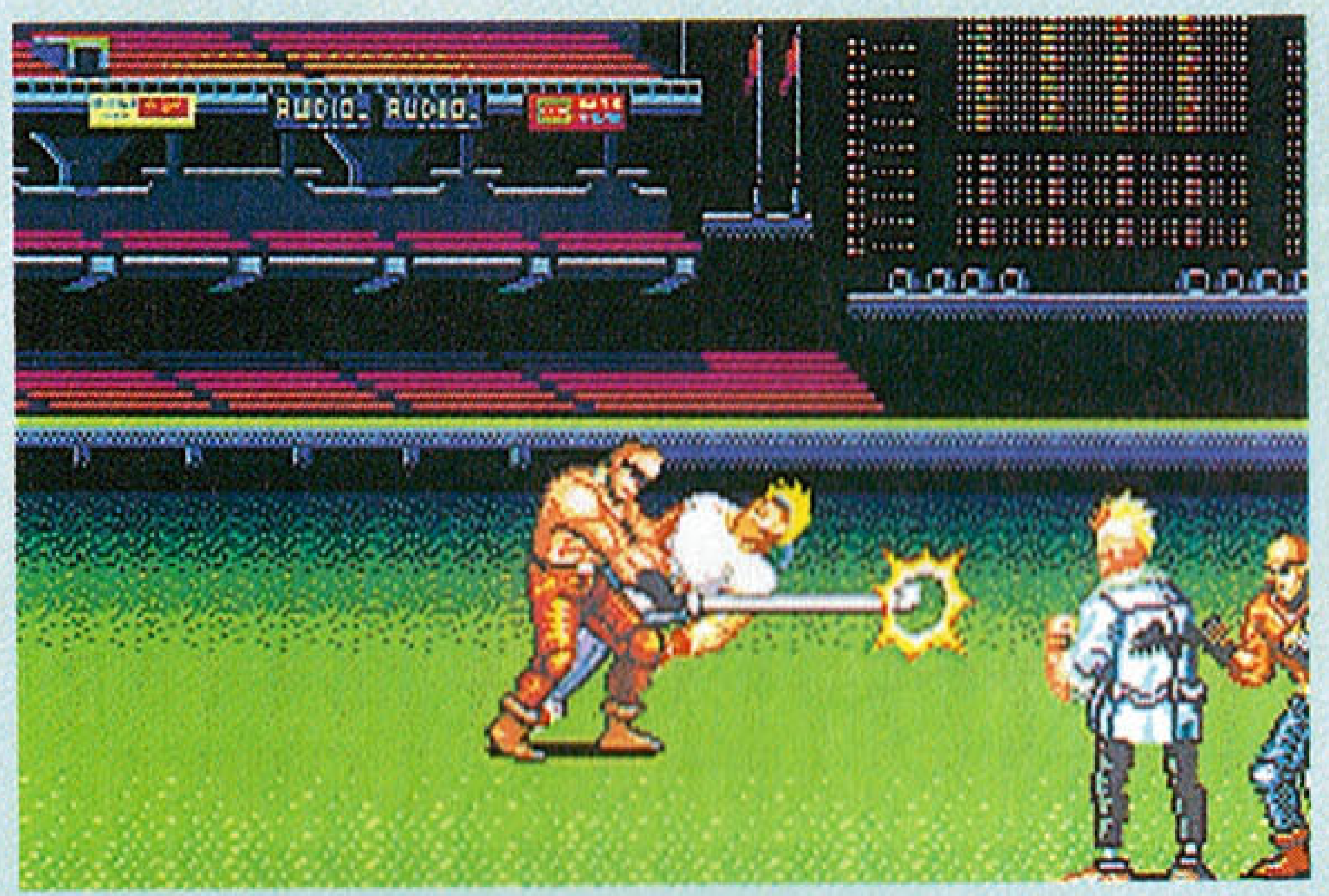
⬅囲まれてしまうと厄介だ。タコ殴りにあう

2人組から鉄パイプを入手

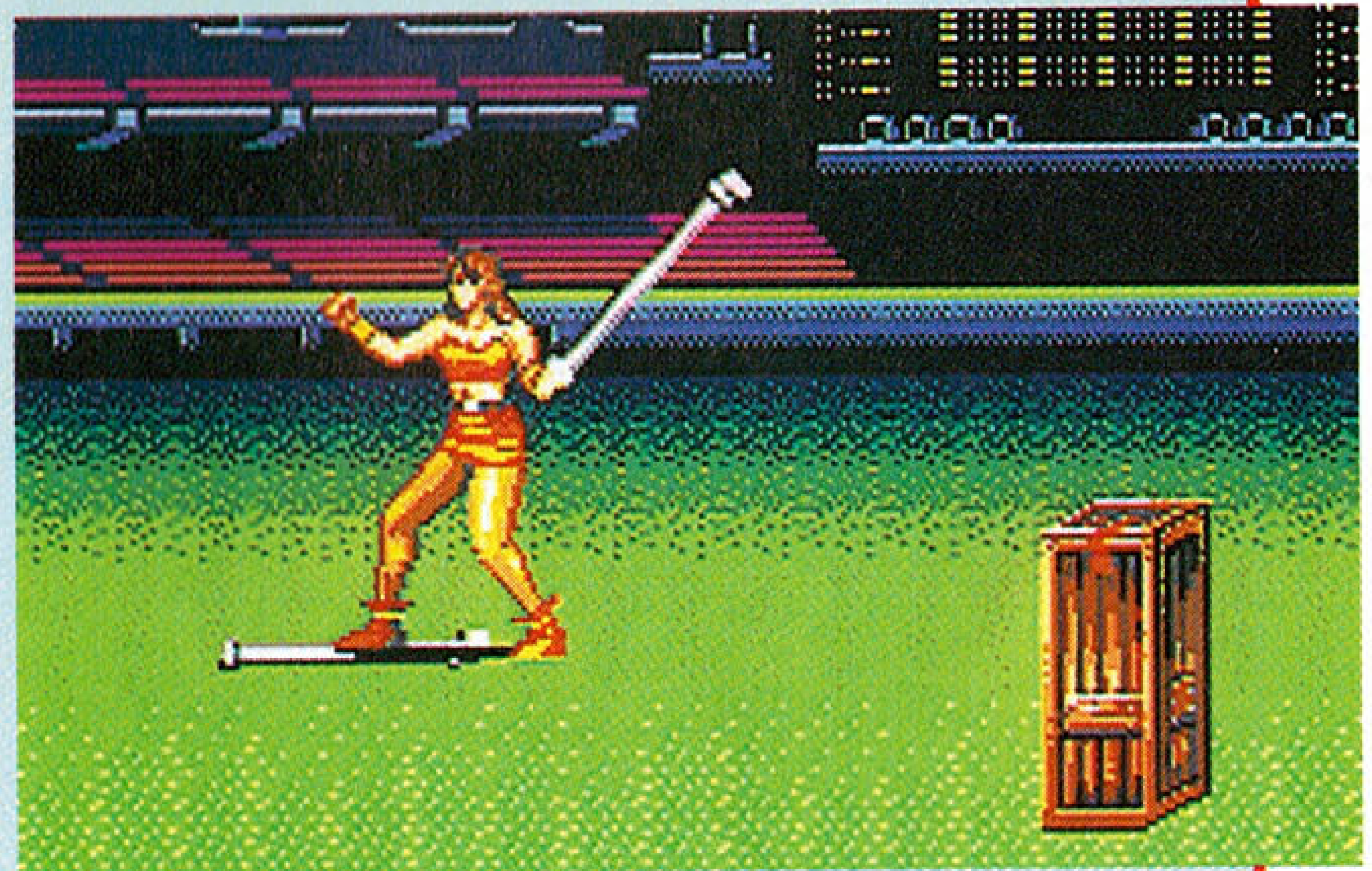
エリアの最後には、鉄パイプを持ったMARTINとDONOVANが、前後から自キャラを挟む形で出現する。鉄パイプを持っていることを除けば、単なるザコと思っていい。ここでパイプを奪取しよう。



➡鉄パイプを持ったスキンヘッド系



⬆特に攻撃パターンが違うということもないが、威力はデカい



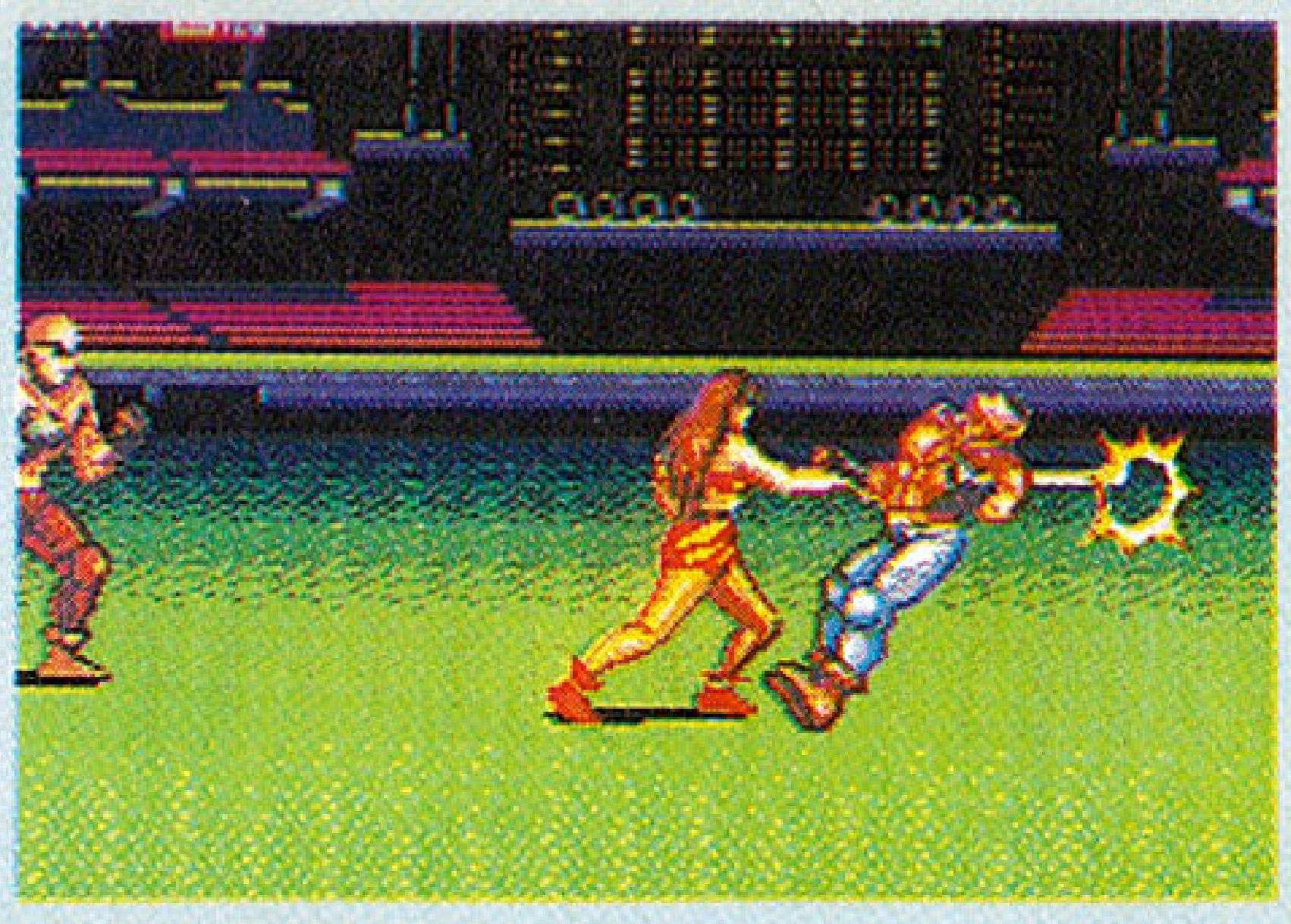
⬆ここで鉄パイプを入手しておくと、後の展開が少しは楽になる

ステージ4 エリアD

敵キャラの内訳

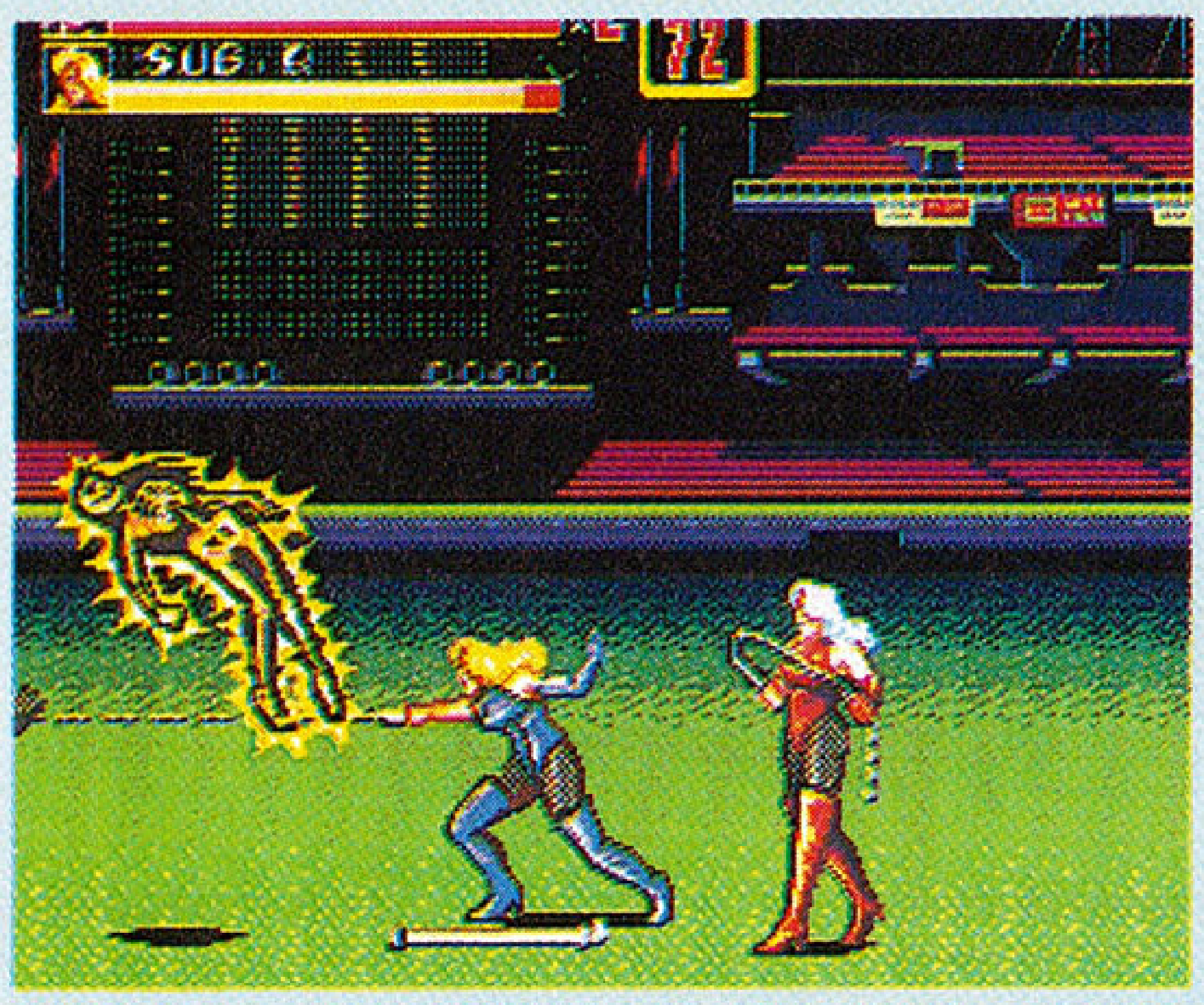
リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ボンテージ(ELECTORA)系	2人
合計	8人

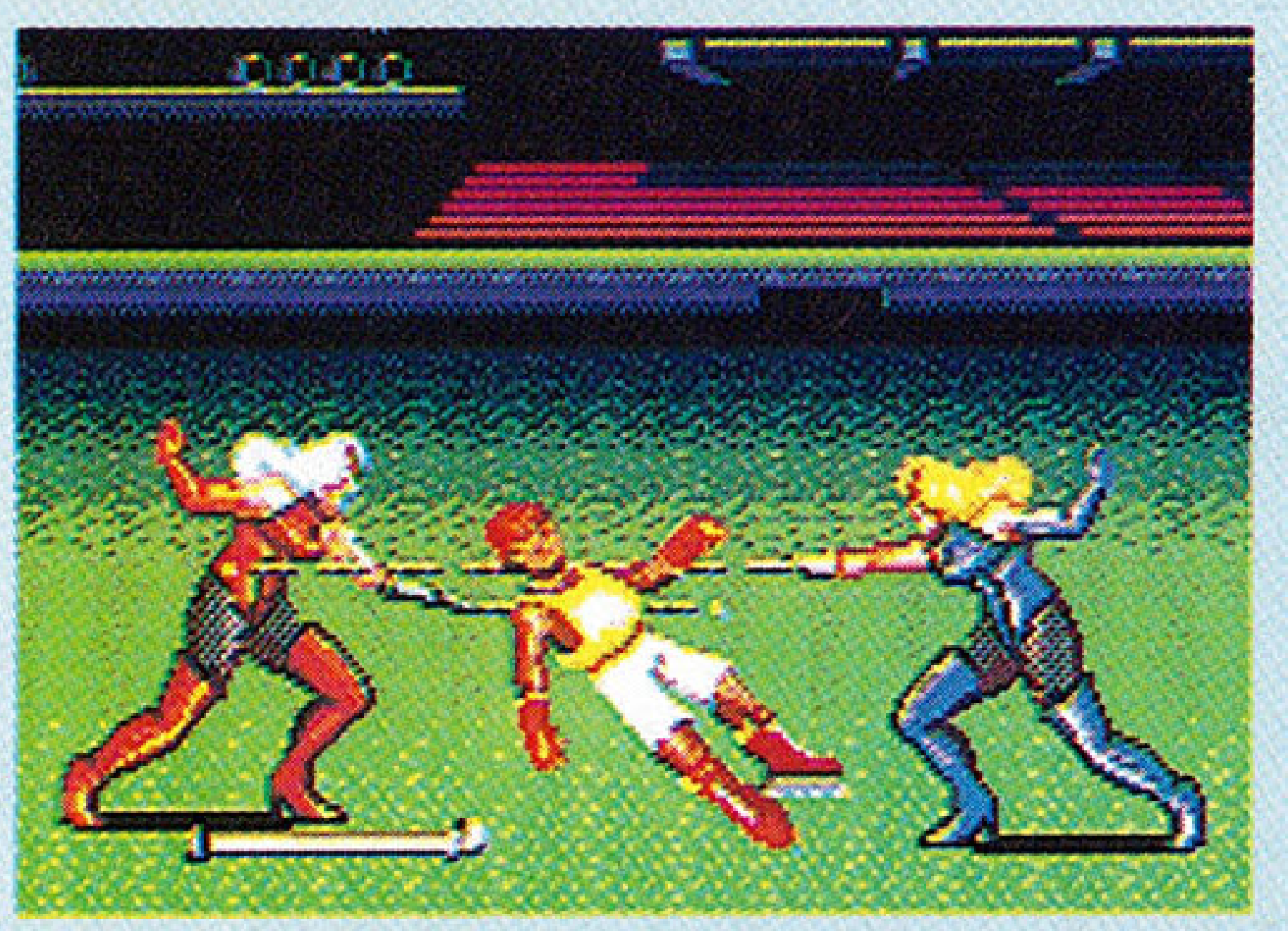
マップが長い割に、敵キャラの出現数が少ない。前のエリアで鉄パイプを奪っていれば、かなり楽に進めるハズ。仮に鉄パイプを失っていても、敵キャラの出現間隔が結構あるので、大きなダメージを受けずに済むだろう。回復アイテムは、エリアの最後にアップルが1つだけ。なるべく体力を温存したいところだ。ただ中ボス格として、最後に陣取っているボンテージ系2人組だけは少々手強い。

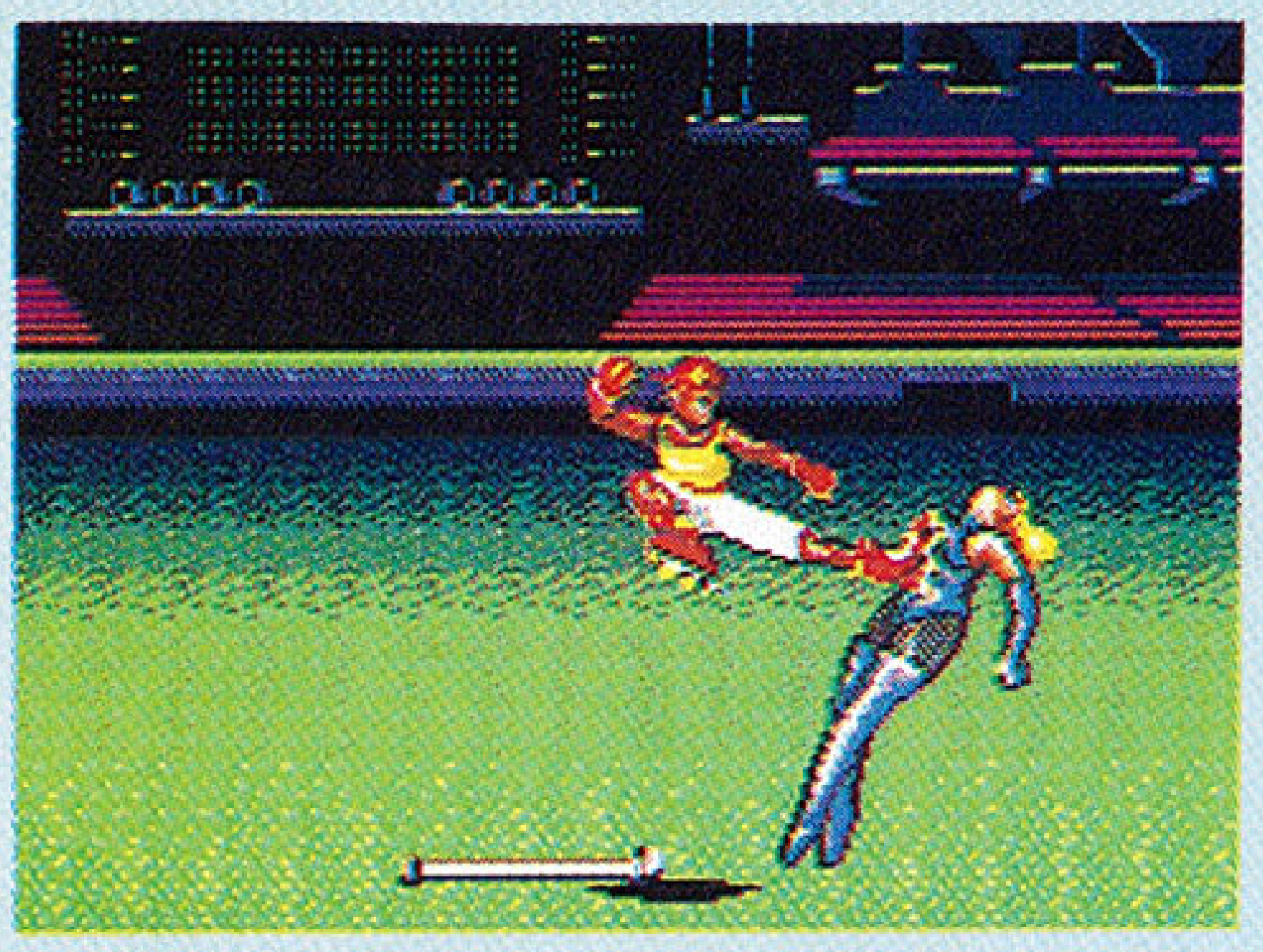

武器があれば、スイスイ進める

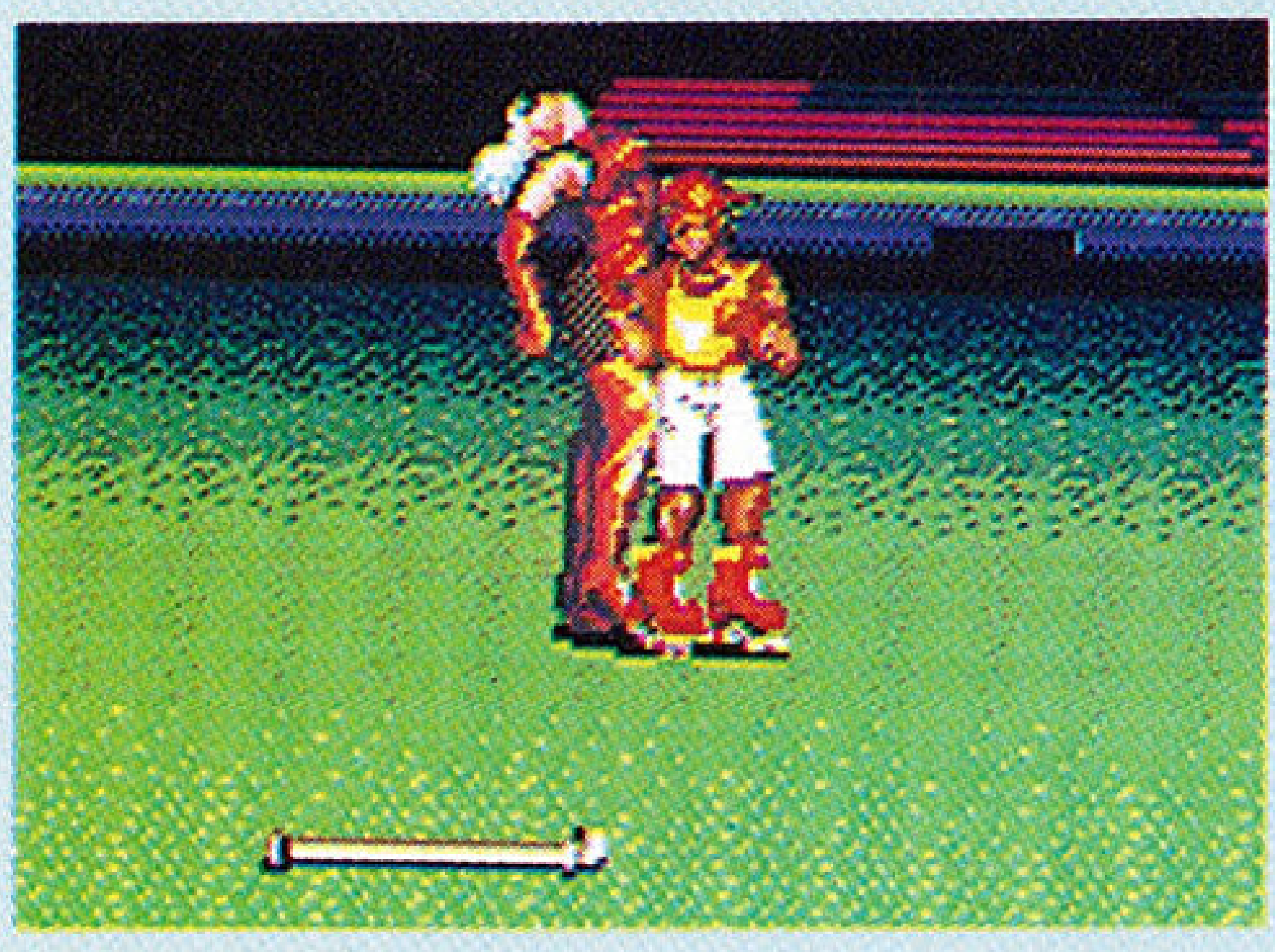
挟撃されずに戦う

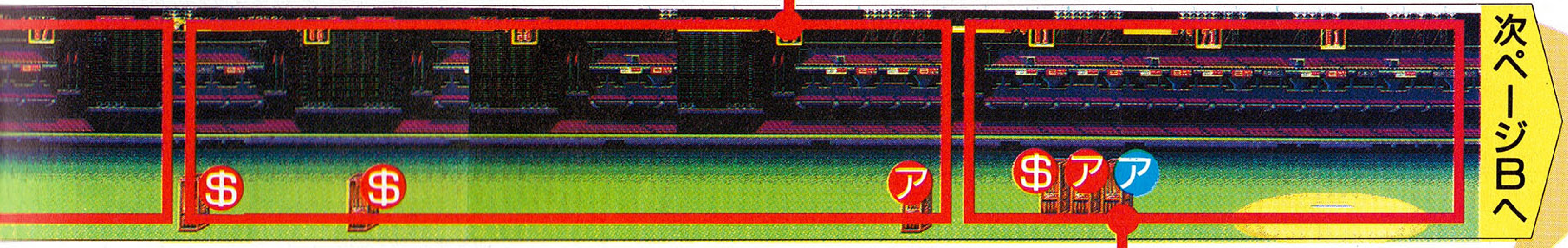
ボンテージ系が、2人以上同時に出現するのは、このエリアが初めて。この2人、体力にも、攻撃パターンにも、特に違いは見られない。力は弱いが、ムチの攻撃範囲が長いので、かなり離れた間合いからでも攻撃してくる。連続攻撃中に背後を突かれることもあるし、画面の両端から時間差で挟撃されることもある。一番の解決策はどちらかを倒してしまうこと。あるいは飛び蹴りやスライディングなどを使って、1人ずつダメージを与えていくのもいい。


SUG.Qの電撃ムチ。見た目はハデだが、大したダメージは受けない


2人に挟まれてしまうと、もうどうにもならない


飛び蹴りなどで、1人ずつ引き離す


1人倒してしまえば、「殴りハメ」も楽々



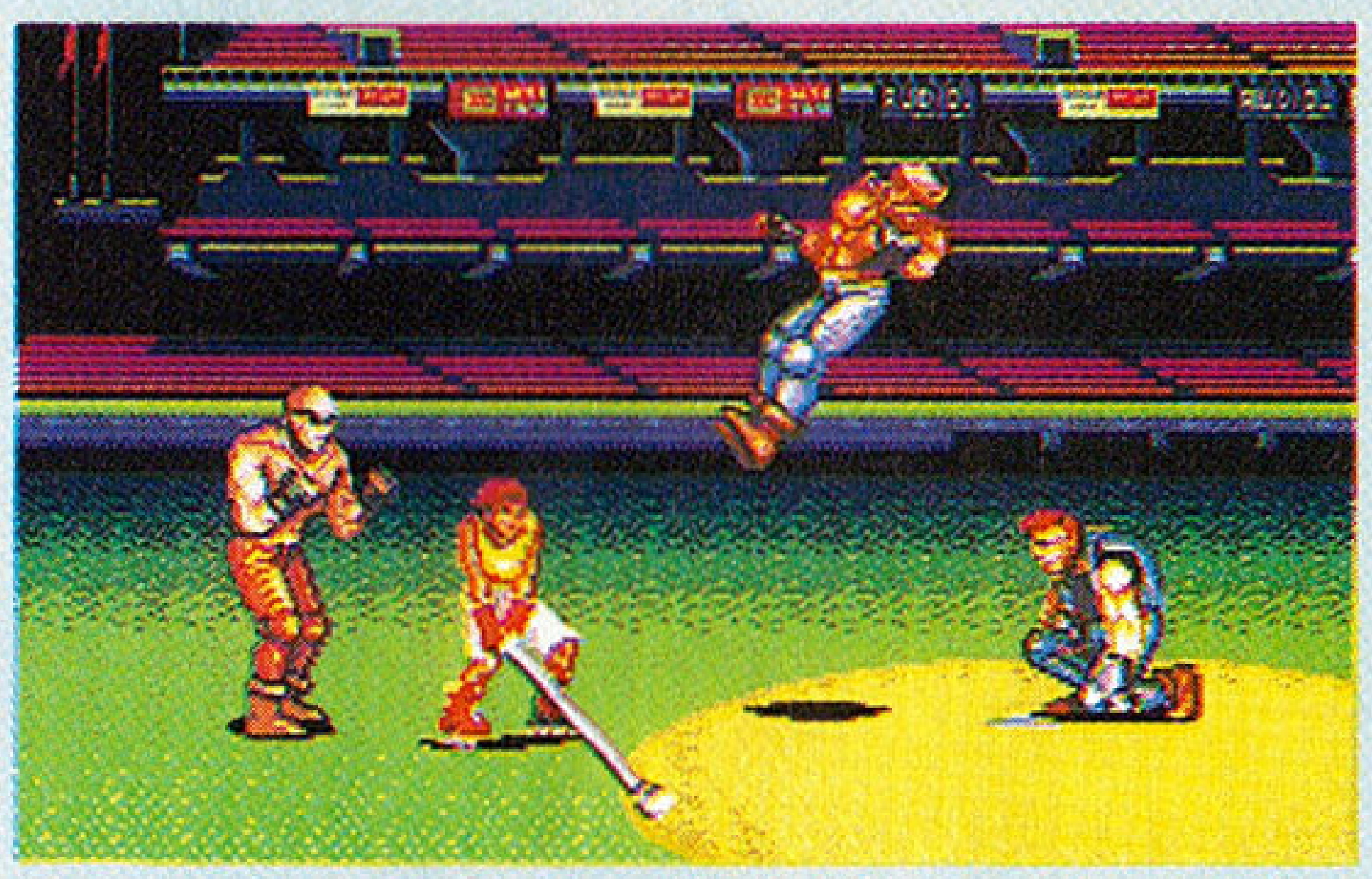
次ページBへ

ステージ4 エリアE

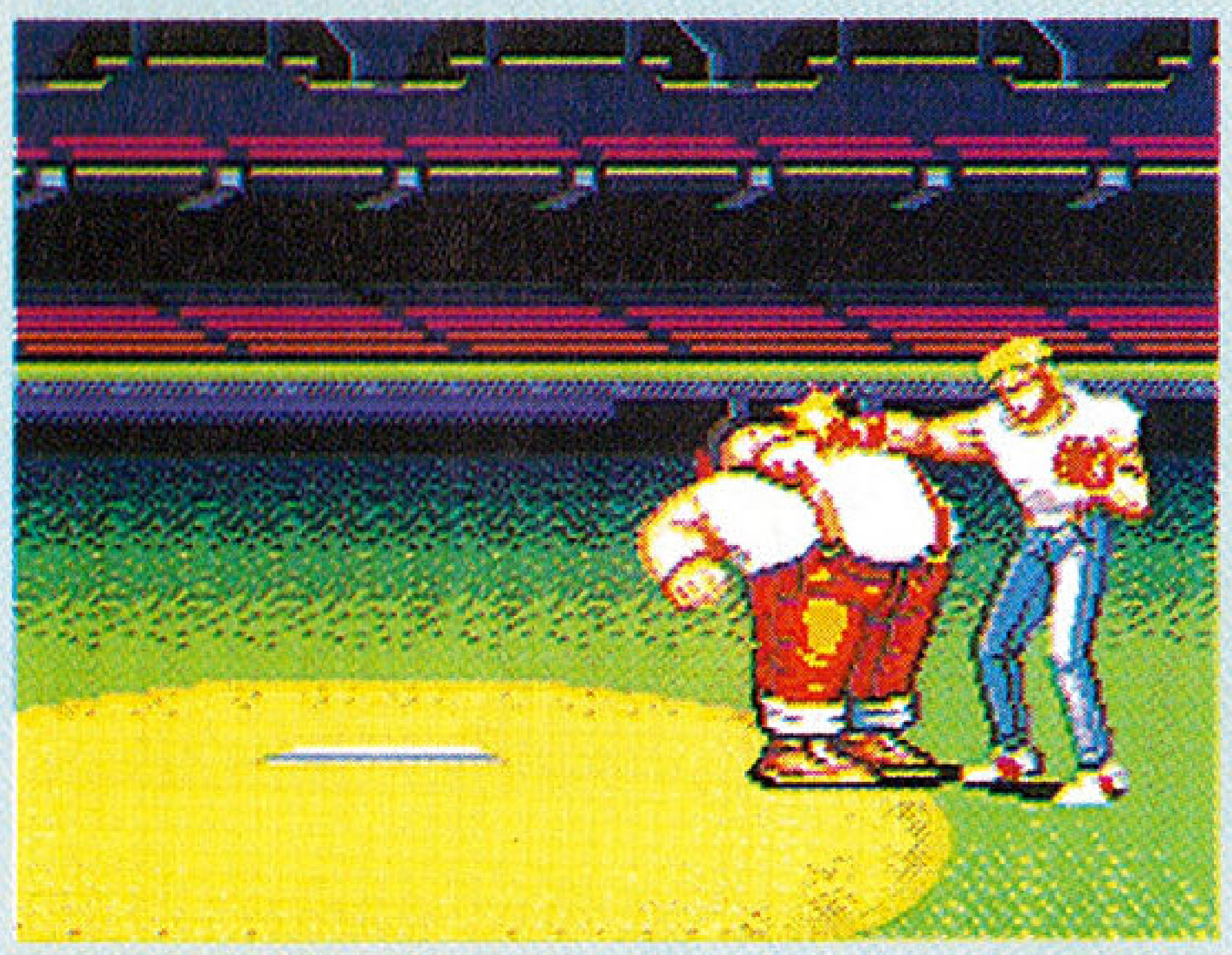
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
合計	9人

3つ並んだアイテムボックスの1つはアップル。体力が減っていたら、必ず取ること。このエリアも、敵キャラの出現数が少ない。ザコを確実に倒していけば、中ボス格のBIG-BENとも1対1で戦える。

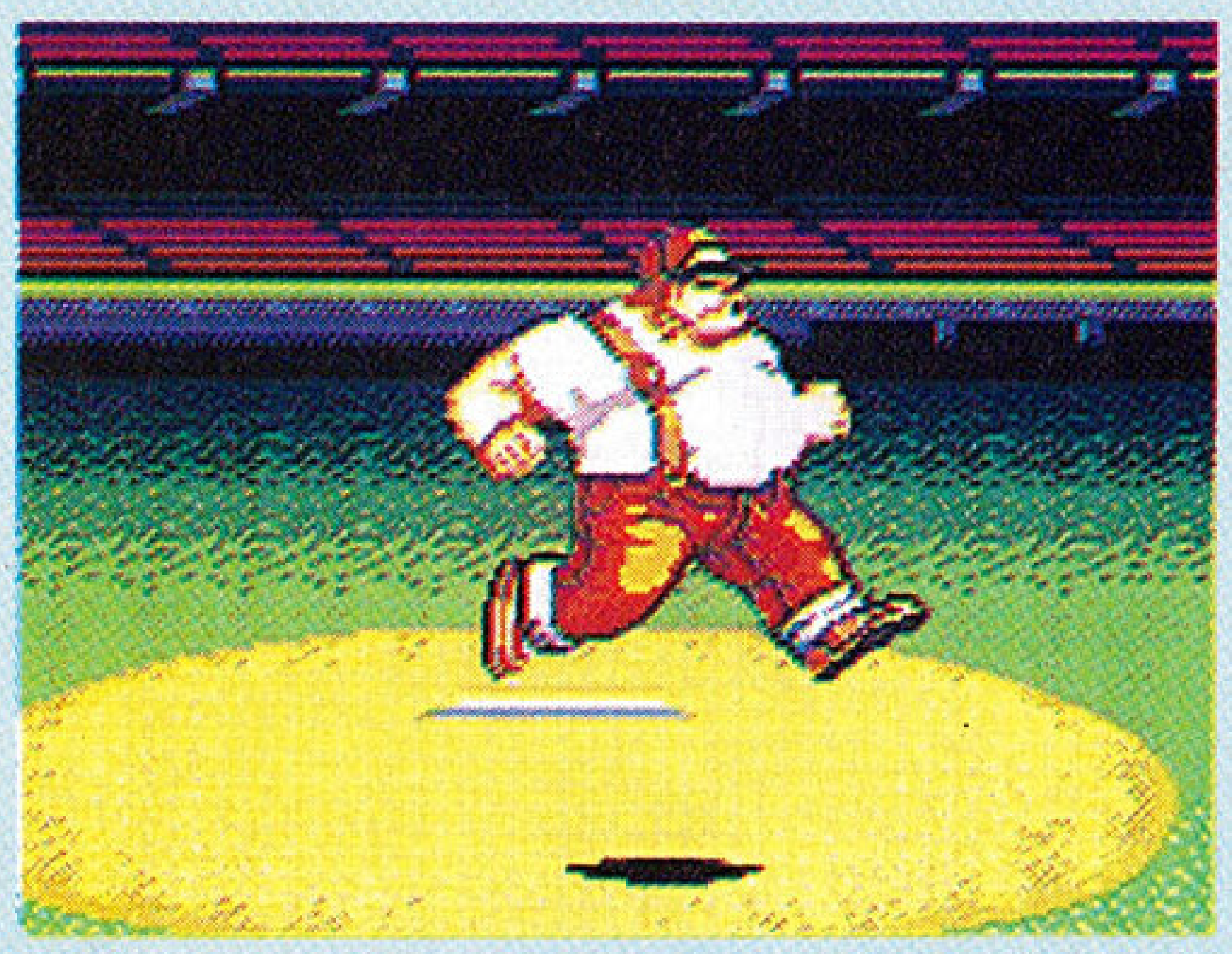

BIG-BENと戦う前に、ザコは確実に倒していきたいところ

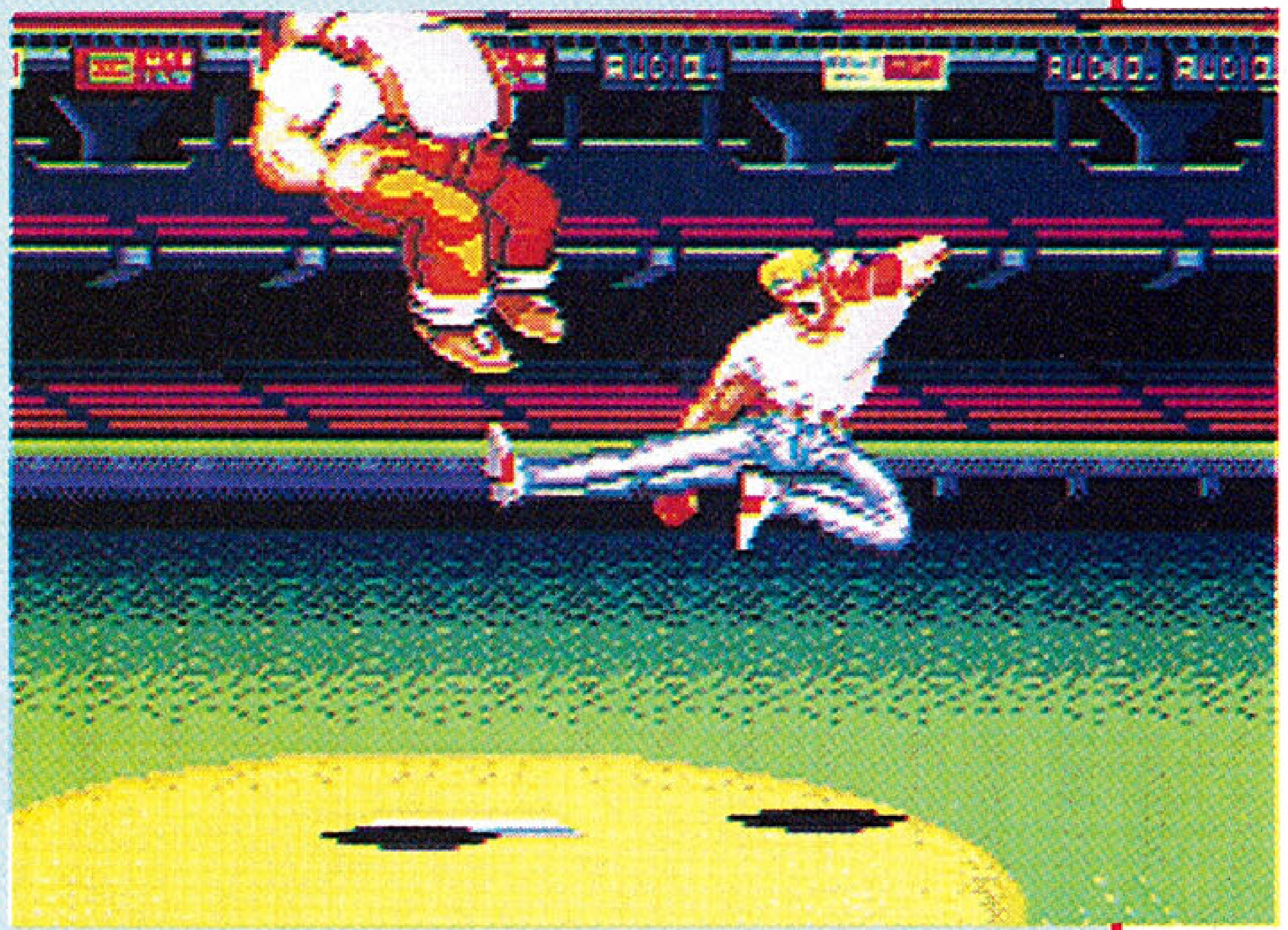
1対1なら、簡単に「殴りハメ」に持っていけるだろう



ジャンプを読んで迎撃

初登場のファットマン系、BIG-BEN。攻撃パターンは接近しての張り手と、ジャンプしての体当たりだ。コイツと戦うまでに確実にザコを倒して、1対1での戦いに持ち込もう。そうすれば「殴りハメ」の効く相手なので、簡単に倒すことができる。また、写真Aのポーズをとったらジャンプする前兆なので、飛び蹴りなどで迎撃してやろう。


写真A。このポーズからジャンプしてくる


ほとんど同時に飛んで、迎撃すればOKだ。普通のパンチでも落とせる

※マップ上の㊁は鶏肉、㋐はアップル、㊎は金塊、Ⓢは＄袋、㋤はナイフ、㊪は鉄パイプ、㋕は日本刀、㋗はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

ステージ4　エリアF

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	4人

最初はDONOVANとGALSIAが2人ずつ出現。このエレベーターにはアイテムが出ないので、余計なダメージを受けないように、ザコといえど慎重に戦おう。

ステージ4　エリアG

敵キャラの内訳

カンフー(HAKUYO)系	1人
合計	1人

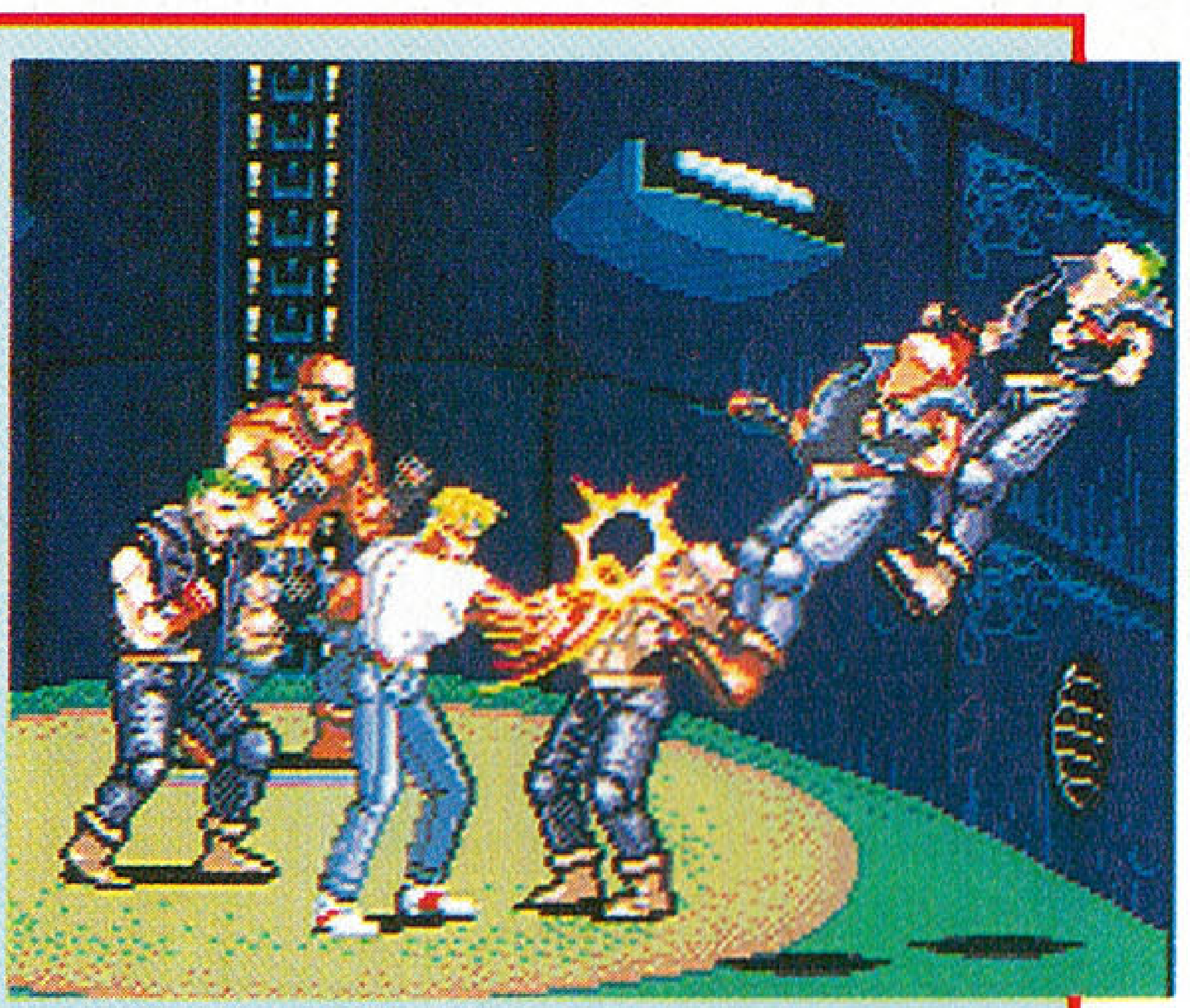
ここに出現するのはカンフー系の敵が1人のみ。ここに限らずカンフー系のキャラには、縦方向から近づくのがポイント。ジャンプ攻撃も蹴りで返されてしまう。

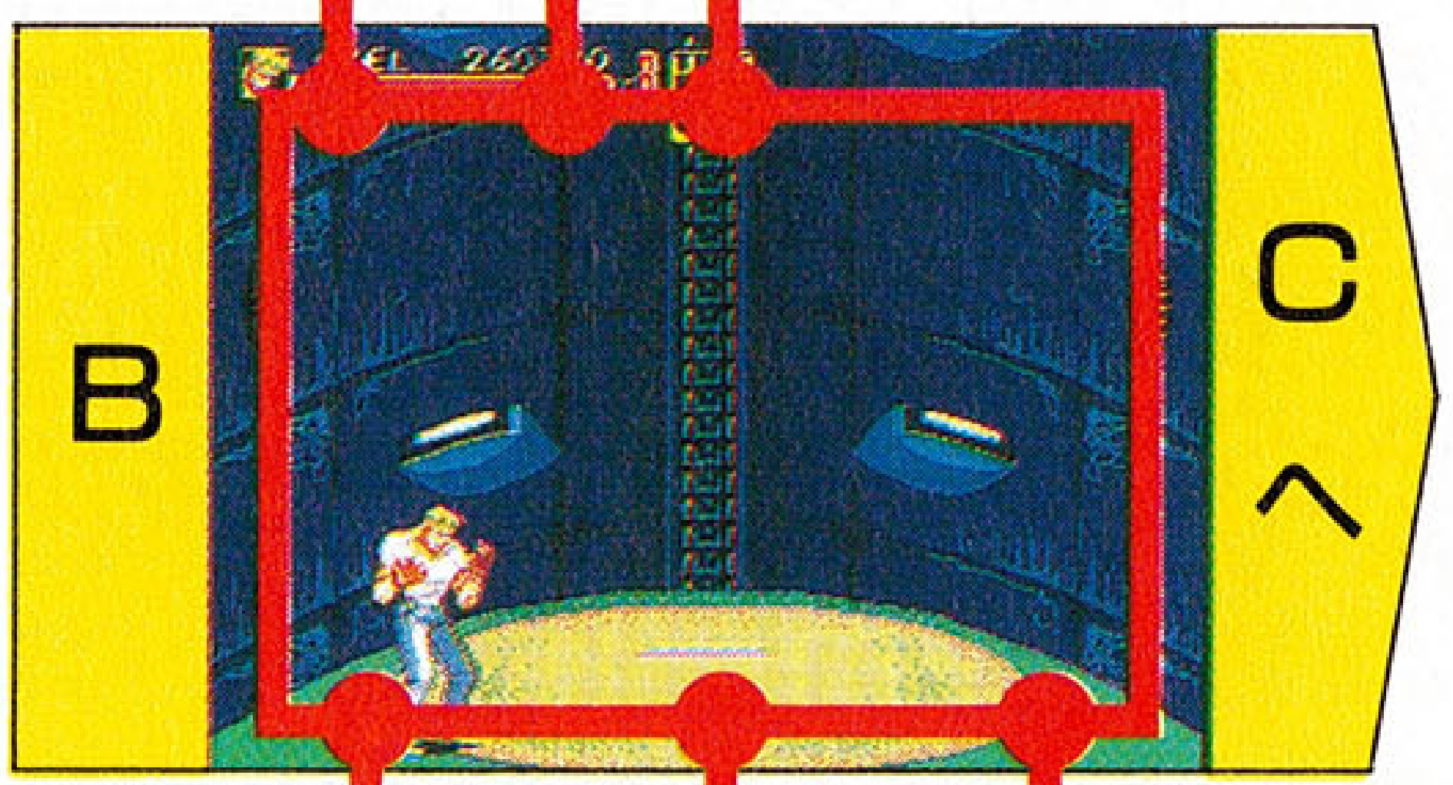
ステージ4　エリアH

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
合計	8人

このエリアでは、エレベーター中に最大8人の敵が登場。しかし、リーゼント系とスキンヘッド系のザコばかりで、特別な攻撃をしてくるわけでもない。このような数だけの敵は全員を一箇所に誘導して、必殺技でまとめて倒すのがベスト。


⬆まとめて敵をボコボコに。必殺技は効果的に使おう

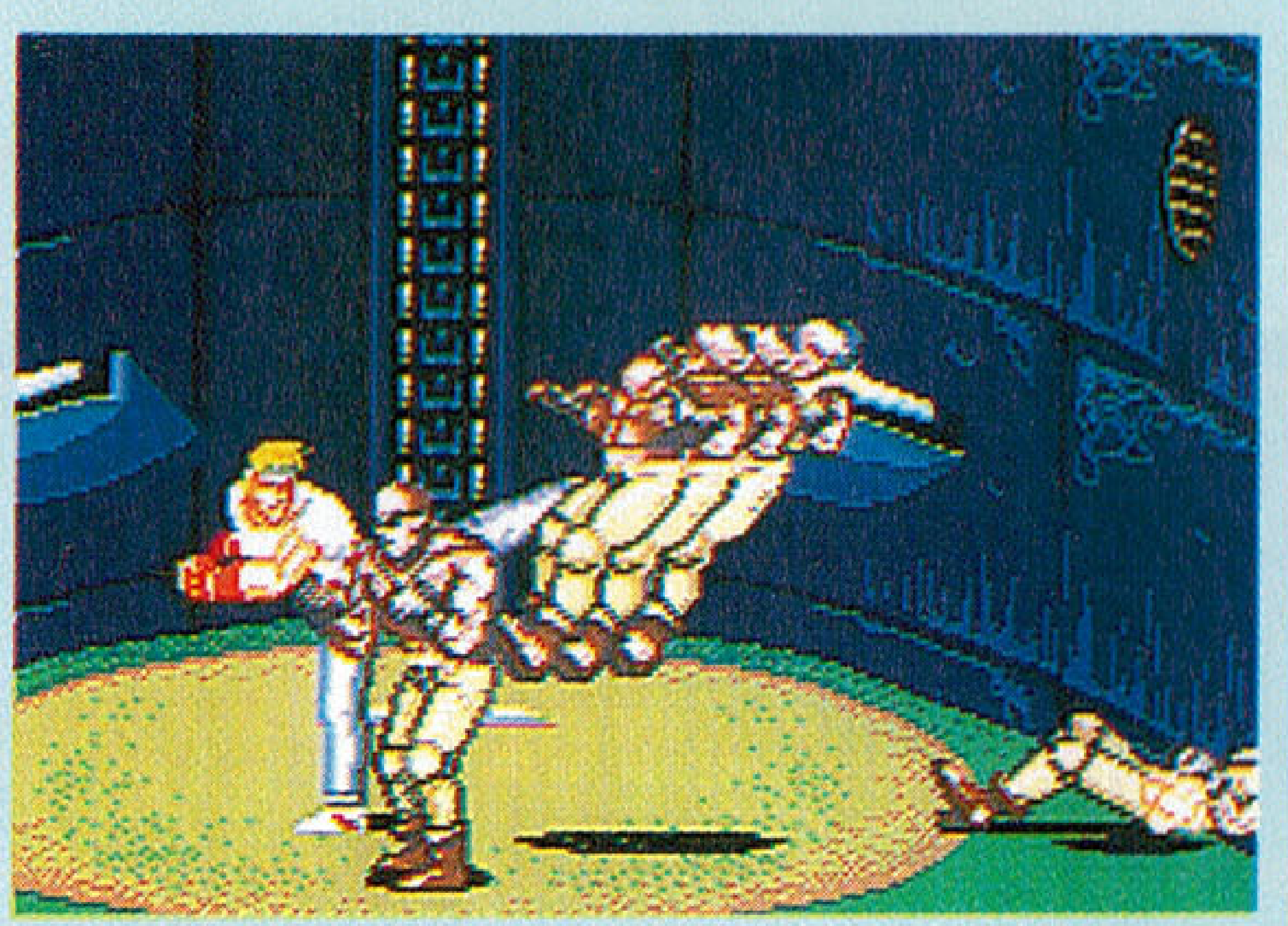


ステージ4　エリアJ

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
合計	6人

ここまでくればエレベーターでの敵の出現はあと1回。ダメージを最小限に押さえて万全の態勢で最後の戦いに挑もう。

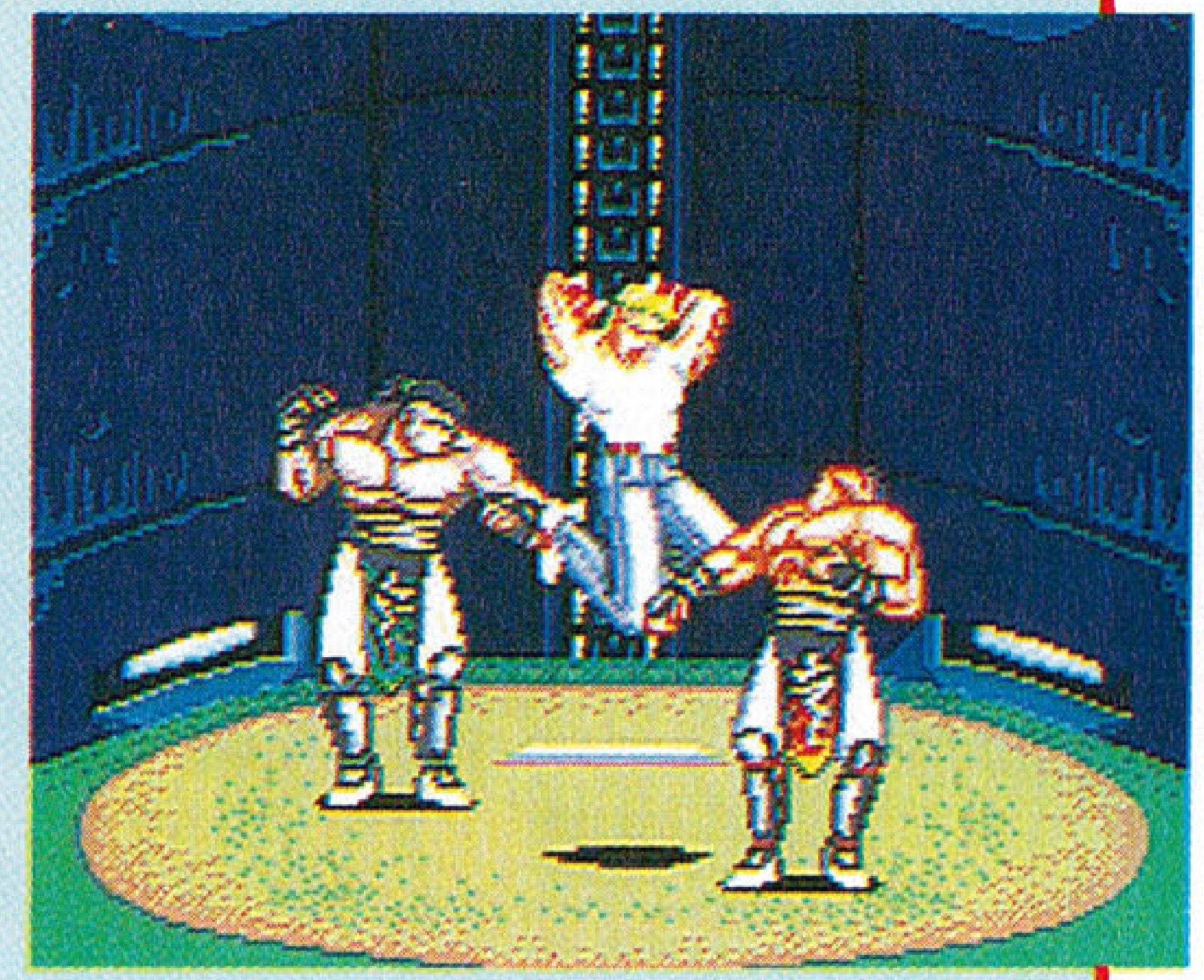

⬆出現する敵はリーゼント系と、スキンヘッド系が合わせて6人

ステージ4　エリアI

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
カンフー(HAKUYO)系	2人
合計	6人

ここには強敵のカンフー系の敵が2人も出現。まずは、ほかの敵を速攻で一掃し、カンフー系のキャラとの戦いに、集中できる状態を作ろう。

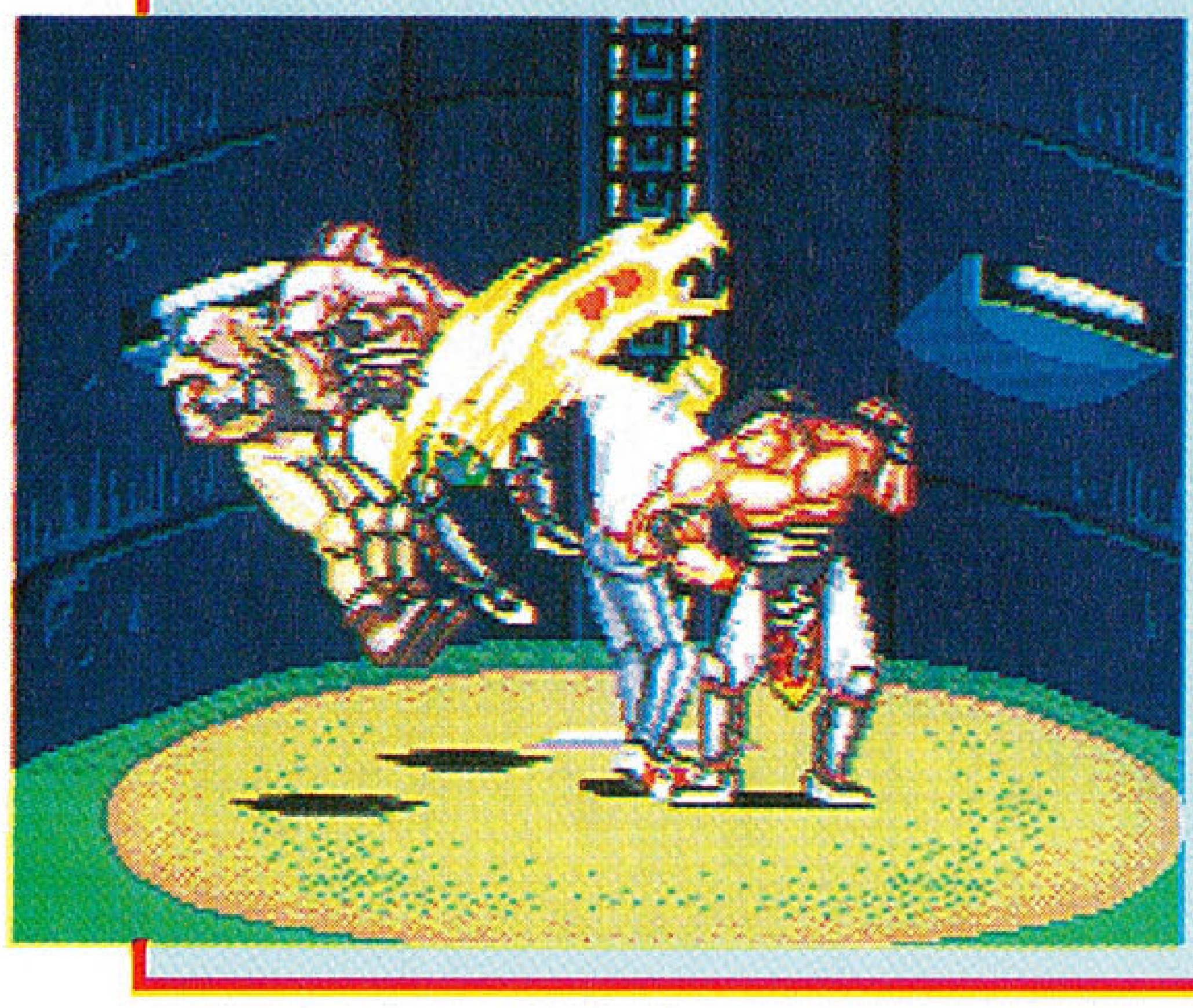

⬆カンフー系は攻防に秀でた敵キャラ。ザコを一掃して戦いに挑む

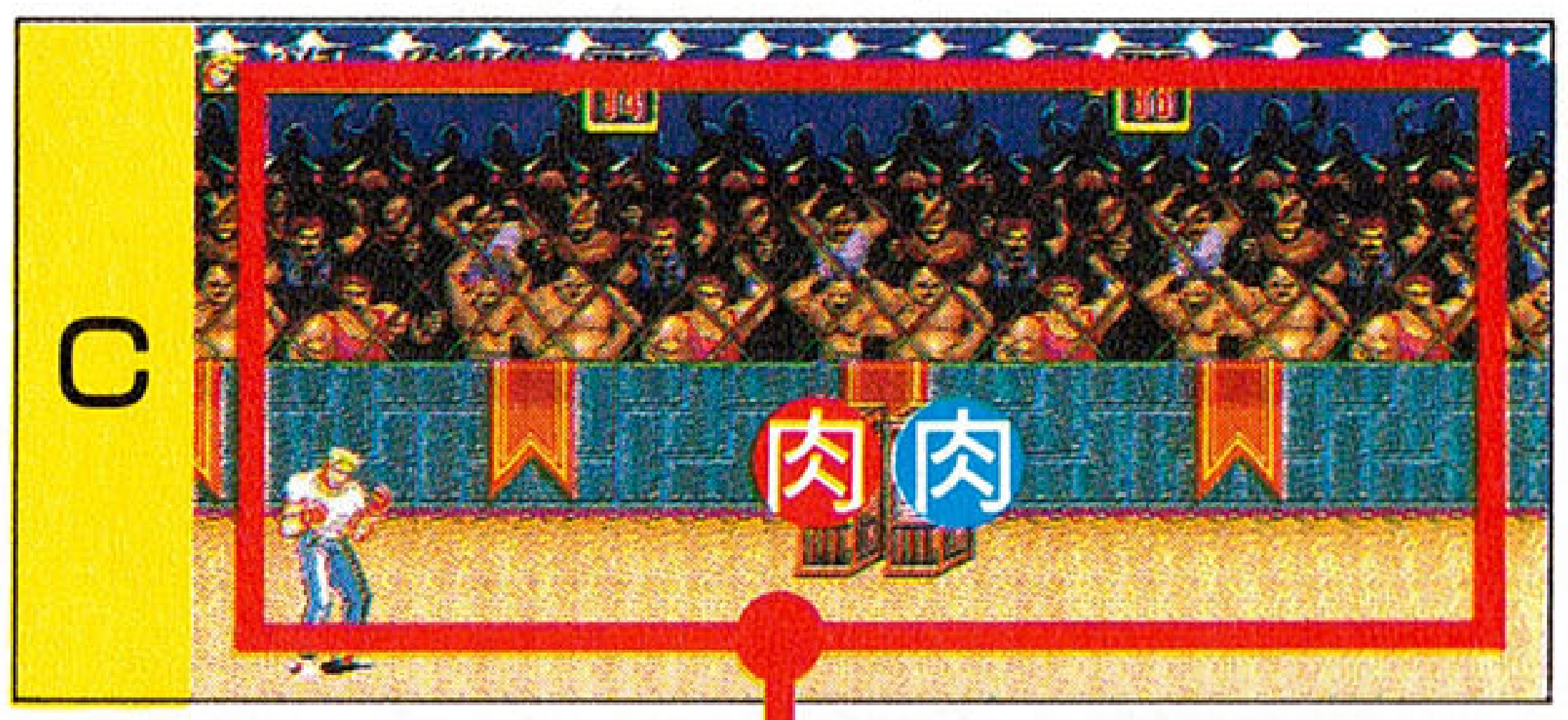
ステージ4　エリアK

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	1人
スキンヘッド(DONOVAN)系	1人
カンフー(HAKUYO)系	2人
合計	4人

エレベーターエリアの最後の難関。カンフー系が2人登場する。この次のエリアで体力を回復できるので、残りの体力を気にせずに必殺技をガンガン使って突破しよう。


⬅ここを突破すれば、次のエリアのアイテムで体力回復できる



ステージ4　エリアL

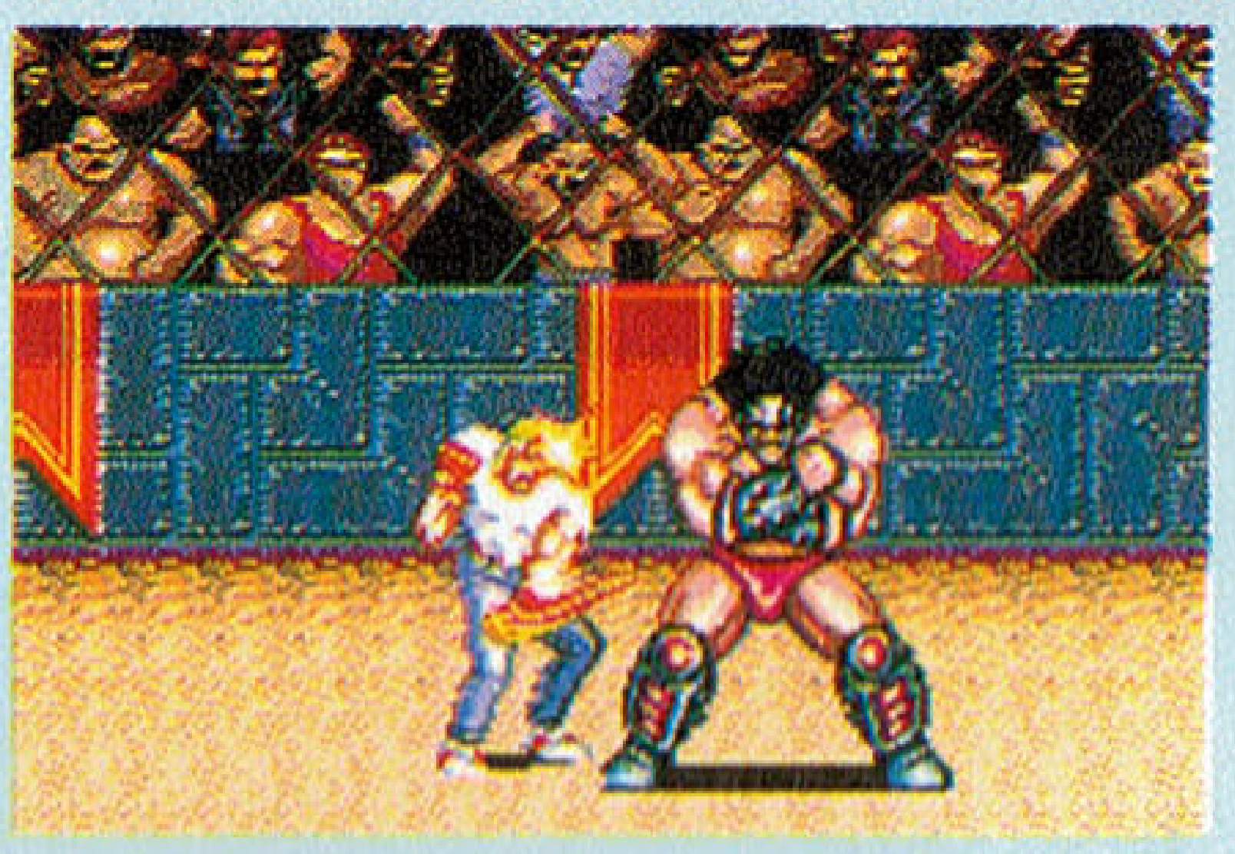
敵キャラの内訳

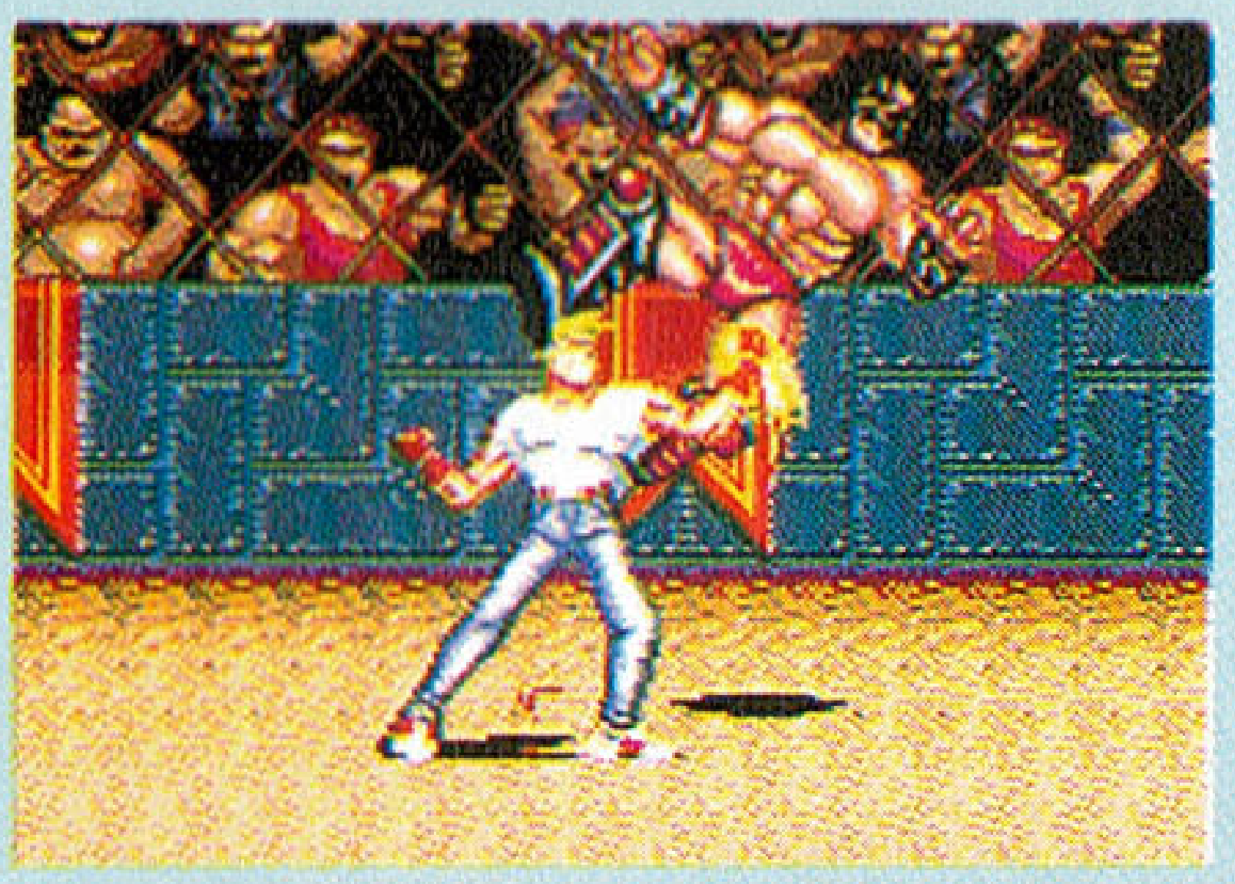
レスラー(ABADEDE)系	1人
合計	1人

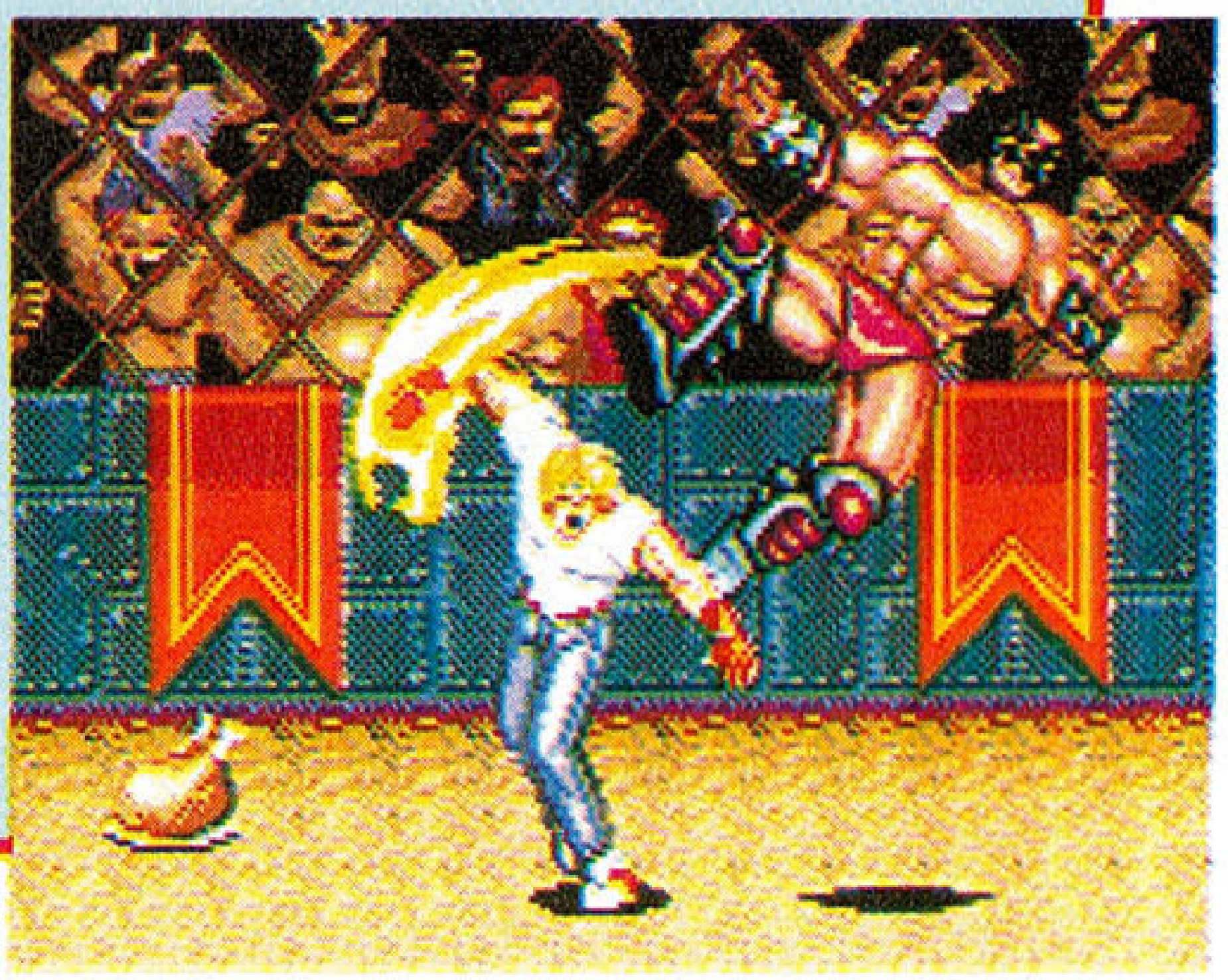
このエリアには体力回復アイテムが設置してある。体力に余裕があるならば残しておき、ピンチになったら使おう。

ボス　ABADEDE

連続技は3発目にガードされてしまうし、「殴りハメ」も効かない。ここは正攻法でダッシュ技を主体に攻め、突撃してきたら必殺技で返すような形で戦おう。


➡ドラゴンスマッシュも途中でガードされる


⬅ダッシュ技で少しずつ体力を削る


➡突撃してきたら、すかさず必殺技で返す

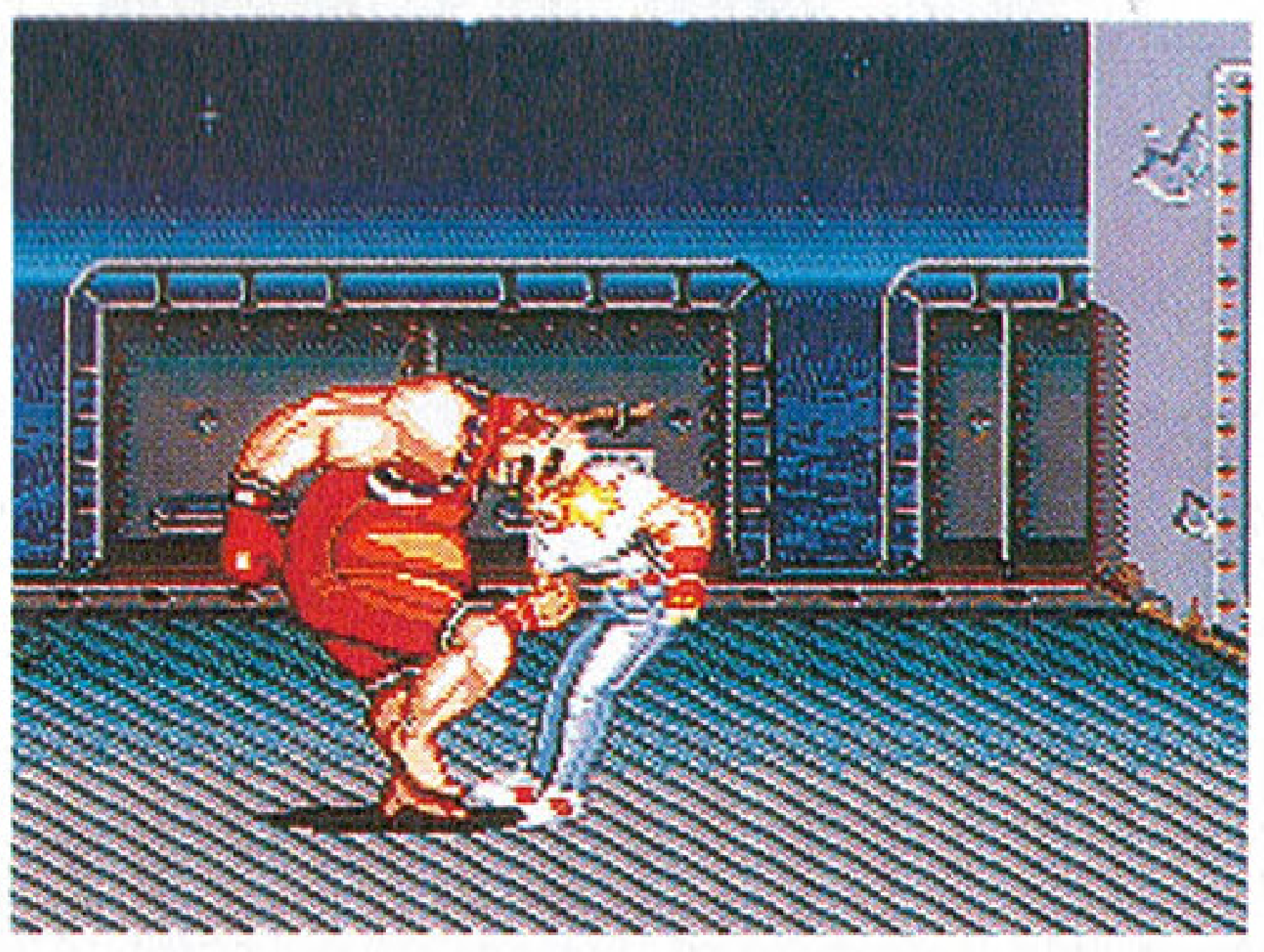
実践攻略編 ステージ5

船上

揺れる船の甲板で、戦いは続く。その果てには、恐ろしい破壊力を秘めた赤いグローブが待つ…。

驚異の攻撃力を持つボスが最大の難所

このステージは全6エリア。エリア数に比べて出現する敵が多く、ボスも今まで以上に強敵だ。ボスはこのステージが初登場のボクサー系。



「ボンバー!」を連呼しながら繰り出す連続技

ステージ5　船上　　エリアの数…………6(A～F)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	23人	ジェット(JET)系	1人
パンク(Y. SIGNAL)系	0人	忍者(KUSANAGI)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	20人	怪物(VEHELITS)系	0人
ナイフ使い(JACK)系	0人	クロー(ZAMZA)系	0人
ボンテージ(ELECTORA)系	0人	ファットマン(BIG-BEN)系	2人
マーシャルアーツ(BARBON)系	1人	レスラー(ABADEDE)系	0人
ヘルメット(FOG)系	8人	ムエタイ(RAVEN)系	1人
カンフー(HAKUYO)系	1人	ボクサー(R. BEAR)系	1人
		合計	61人

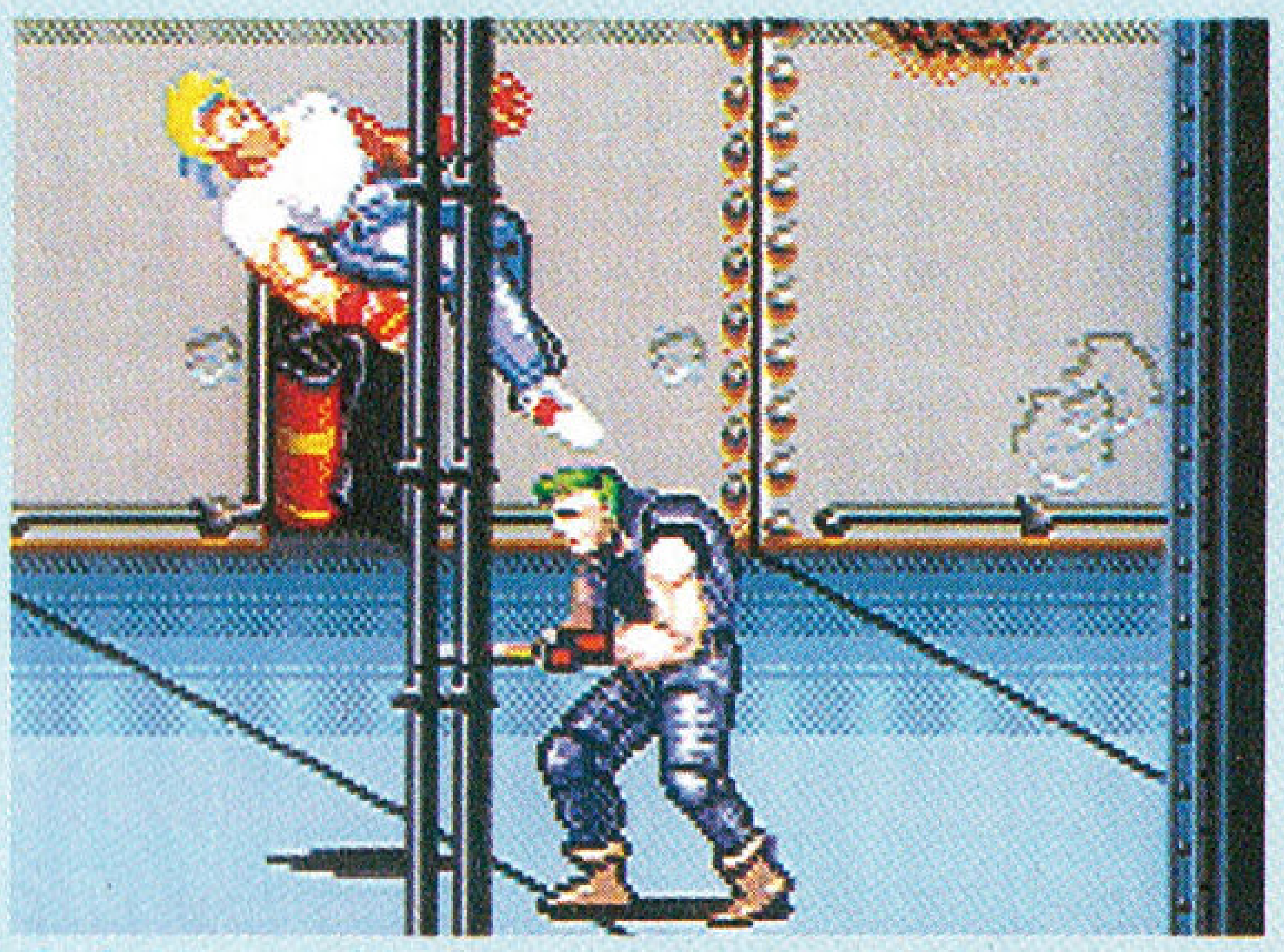
ボスキャラ　R.BEAR

ステージ5　エリアA

敵キャラの内訳

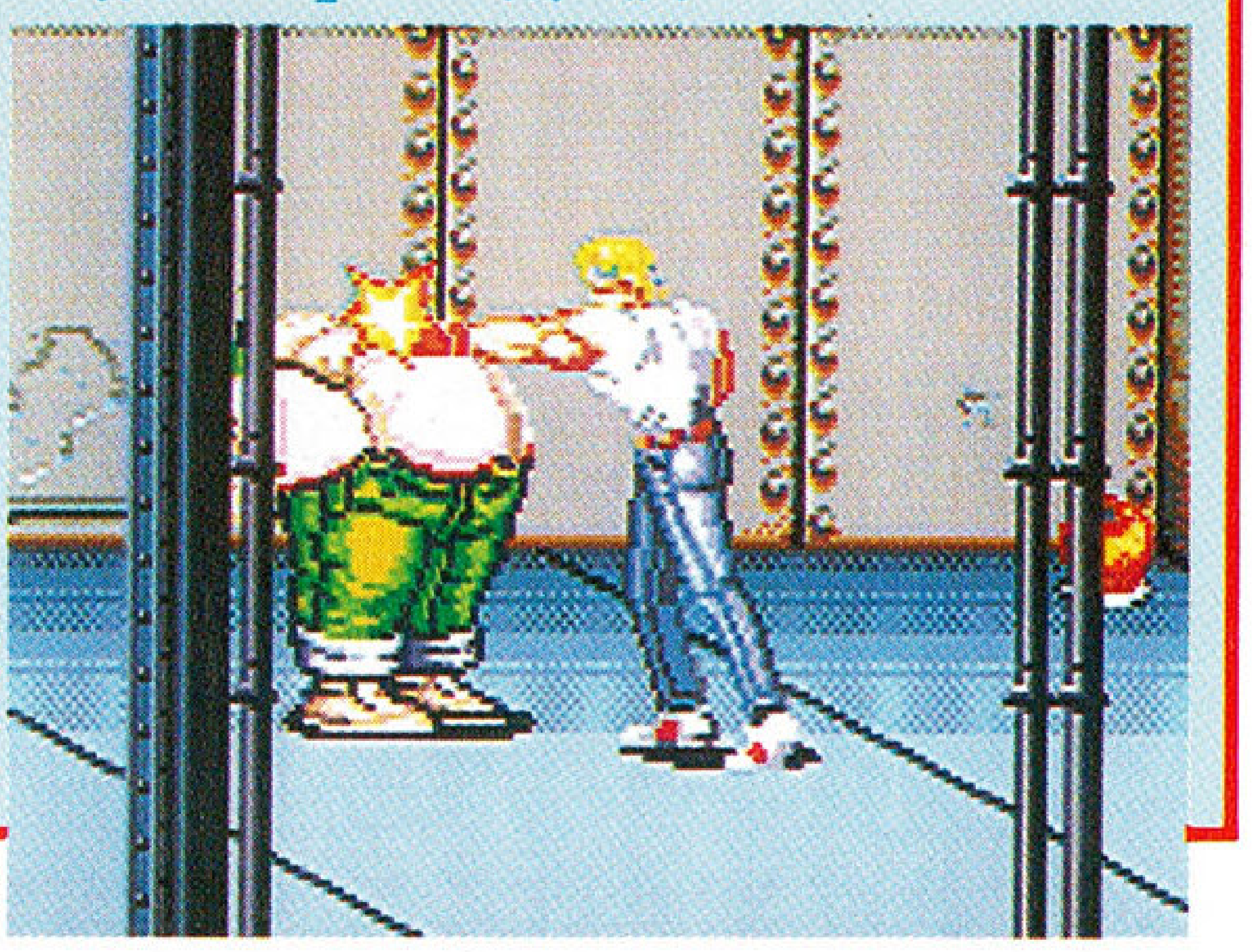
リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
合計	9人

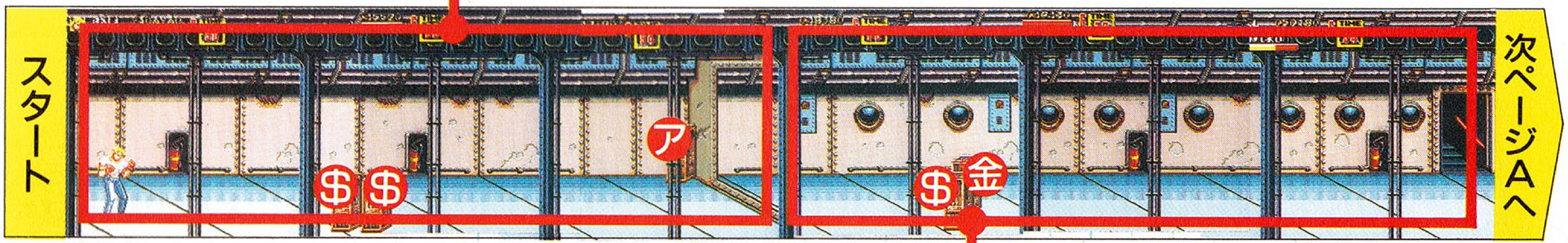
最初に出現するナイフを装備したリーゼント系と、鉄パイプを装備したスキンヘッド系。こいつらは優先的に倒そう。



意外と強敵なナイフ野郎。邪魔だ!

ザコを倒してHEARTを1人にしたら、「殴りハメ」で一気に決める



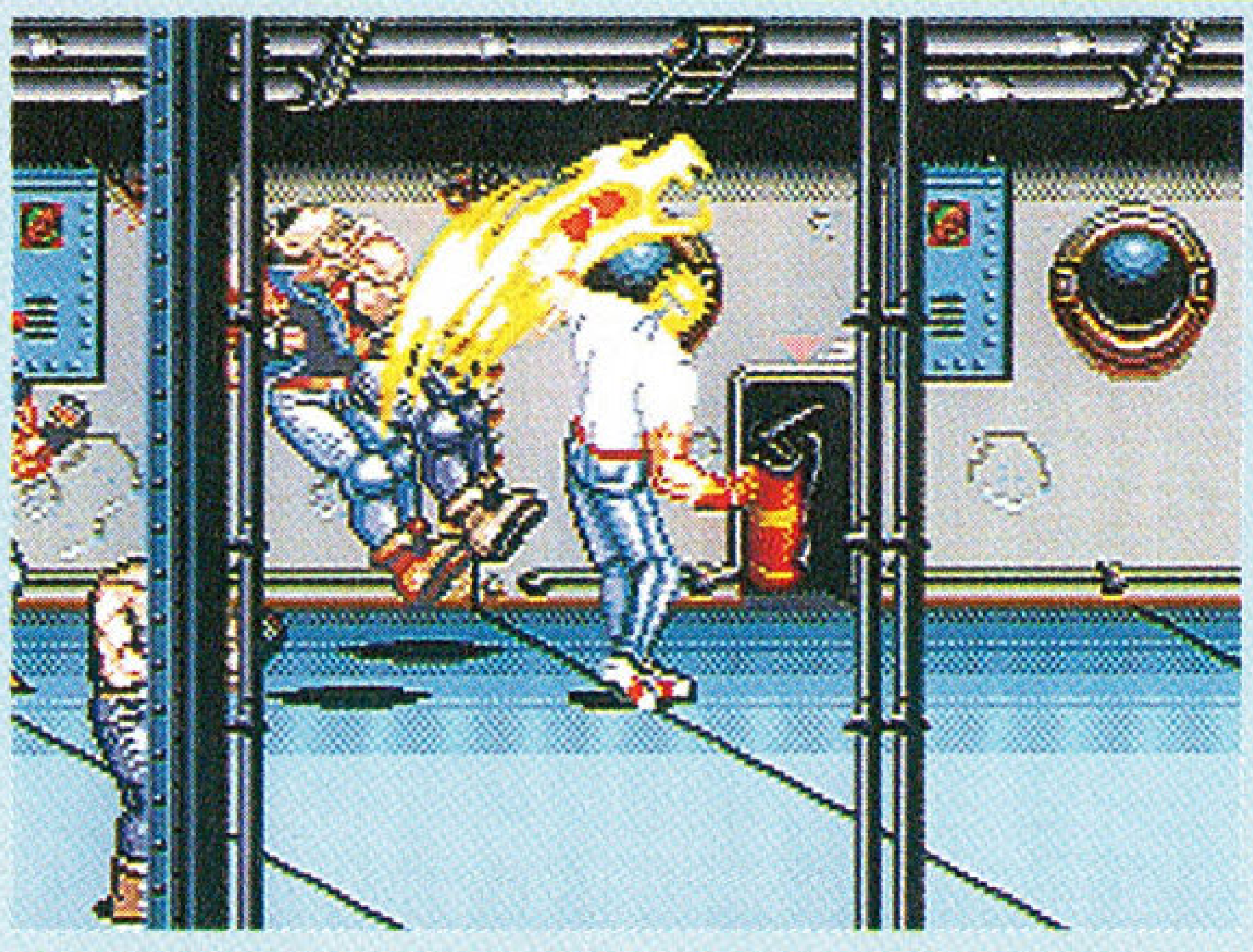


ステージ5　エリアB

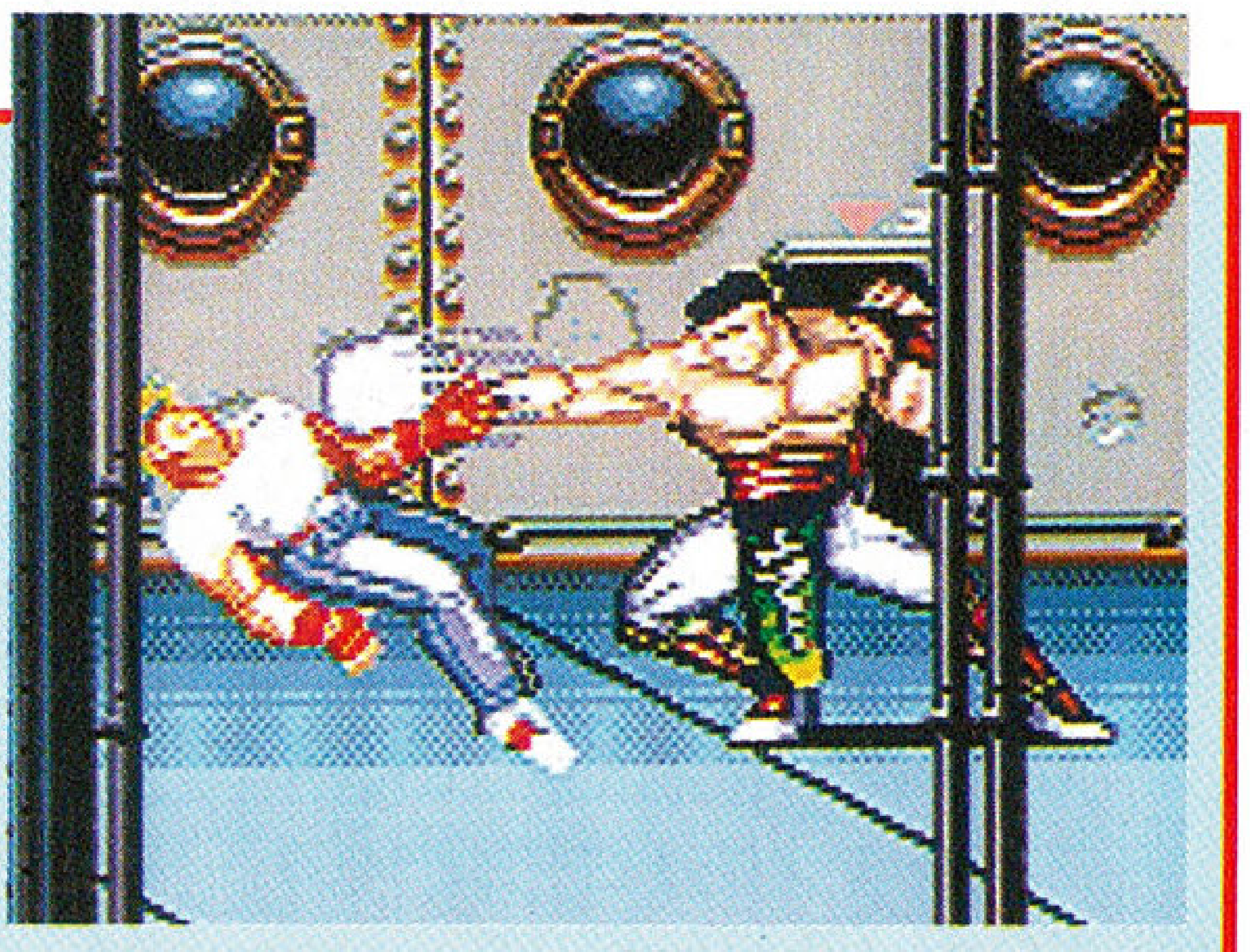
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
カンフー(HAKUYO)系	1人
合計	9人

後半に出現するカンフー系が強敵。こいつと戦う前に、ほかのスキンヘッド系や、リーゼント系の敵は残さず倒しておこう。

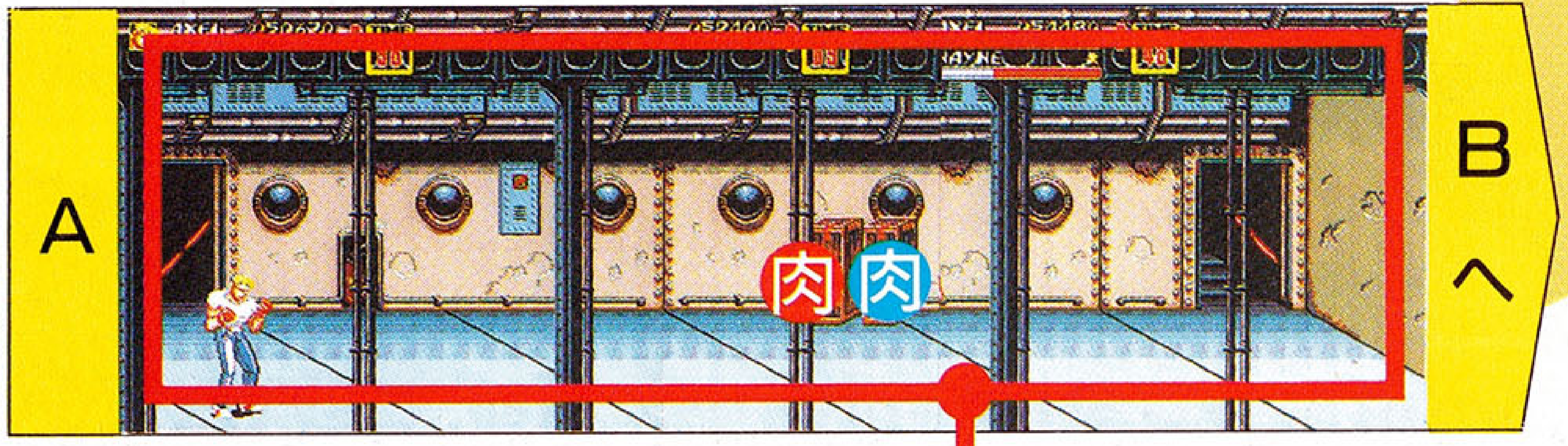


こいつらは残さず倒しておこう



手から発する気功が強力。正面からは、なかなか近づくことができない

※マップ上の(肉)は鶏肉、㋐はアップル、㊎は金塊、($)は$袋、㋤はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、㋗はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

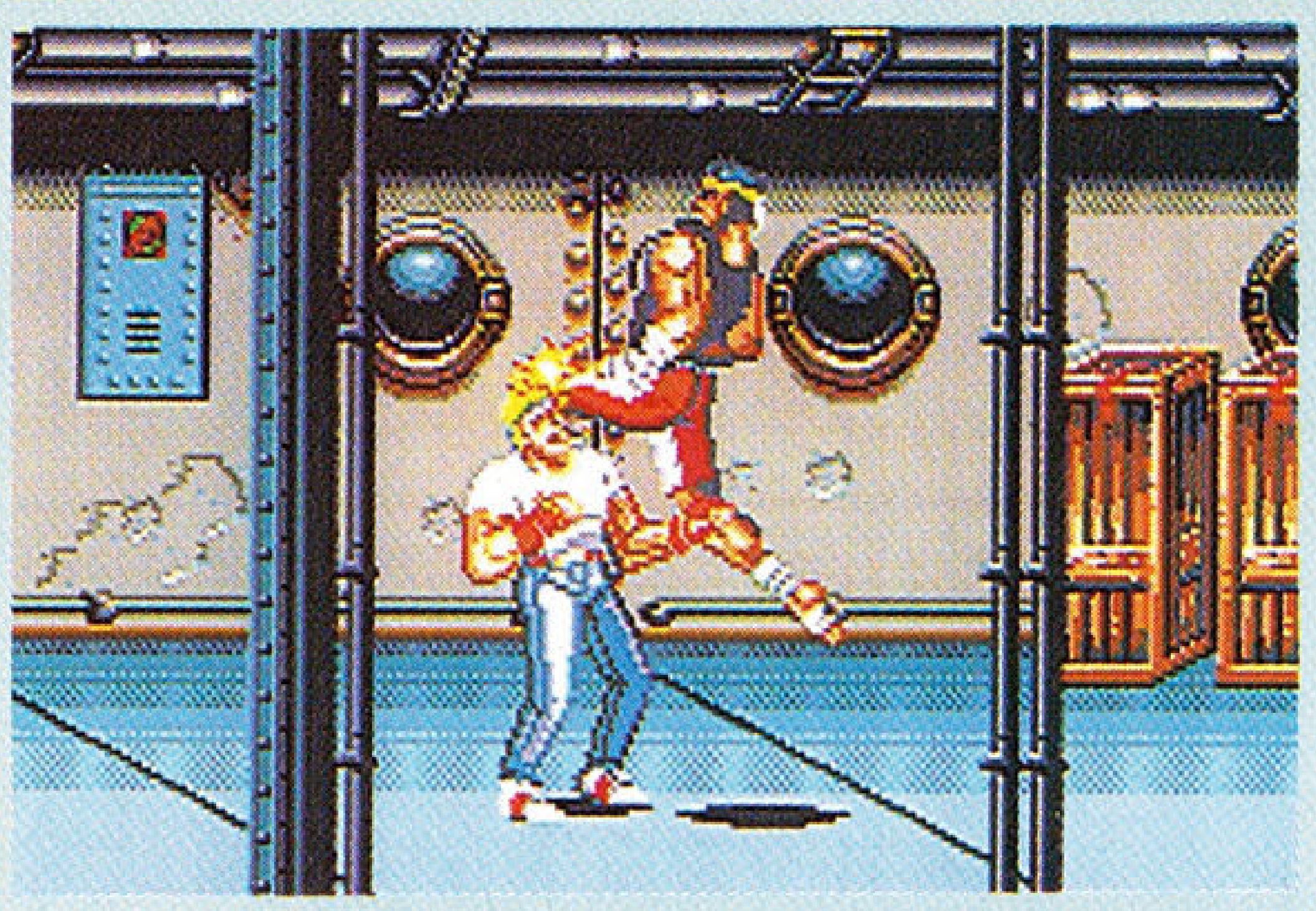


ステージ5 エリアC

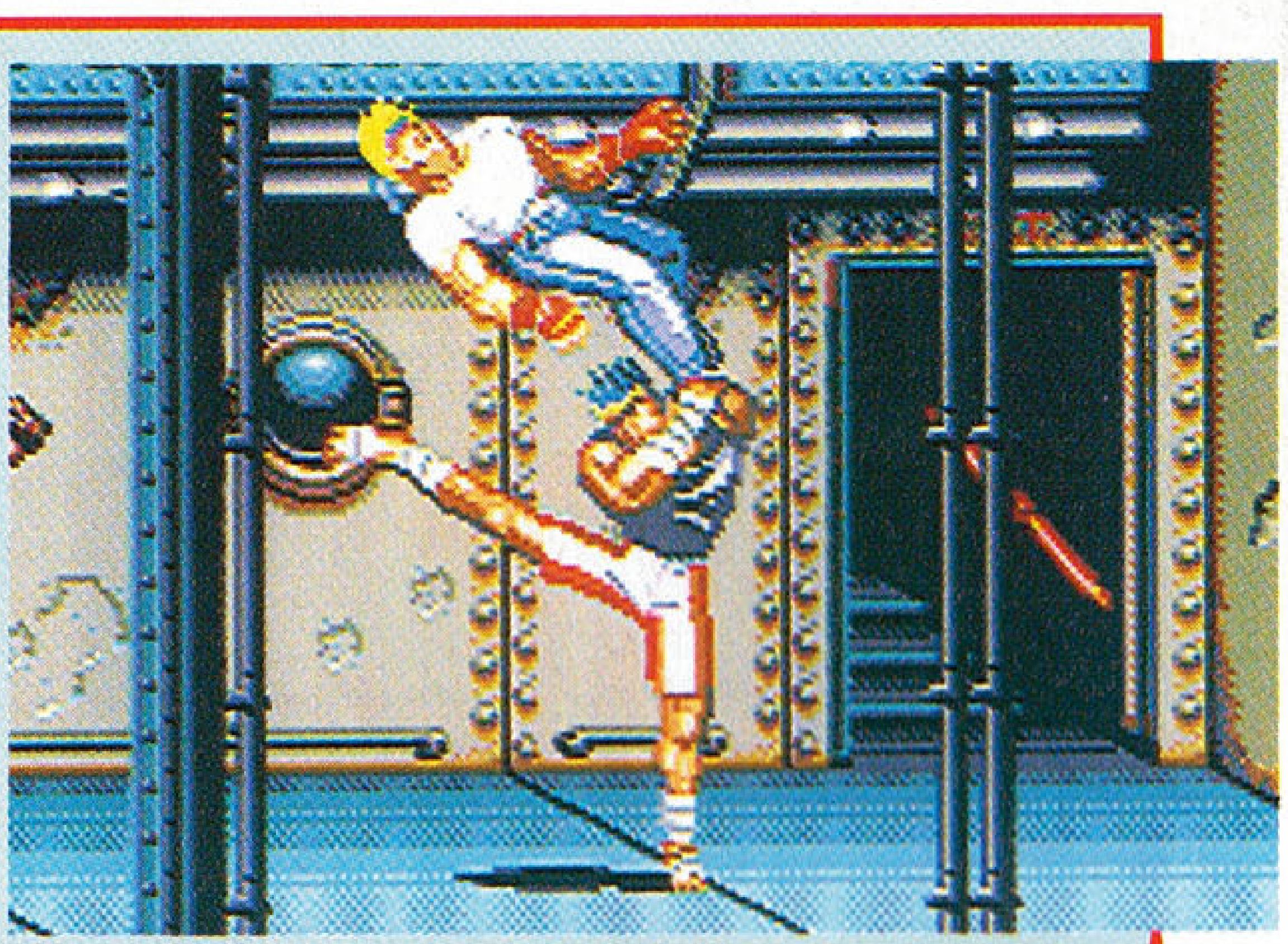
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
ムエタイ(REVEN)系	1人
マーシャルアーツ(BARBON)系	1人
合計	10人

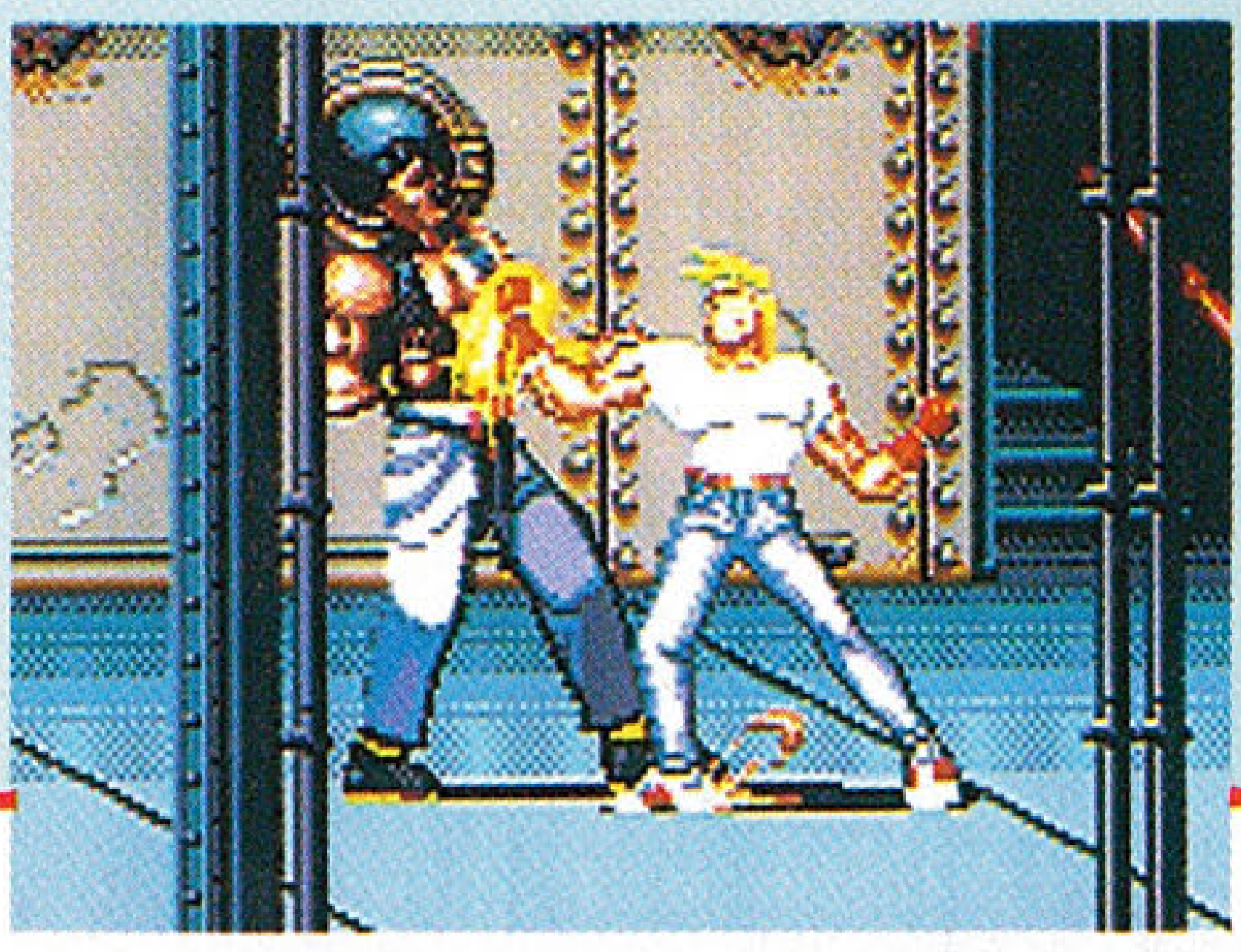
ここにはステージ1のボスだったマーシャルアーツ系が再び登場。最初に出現するムエタイ系はここが初登場となる。



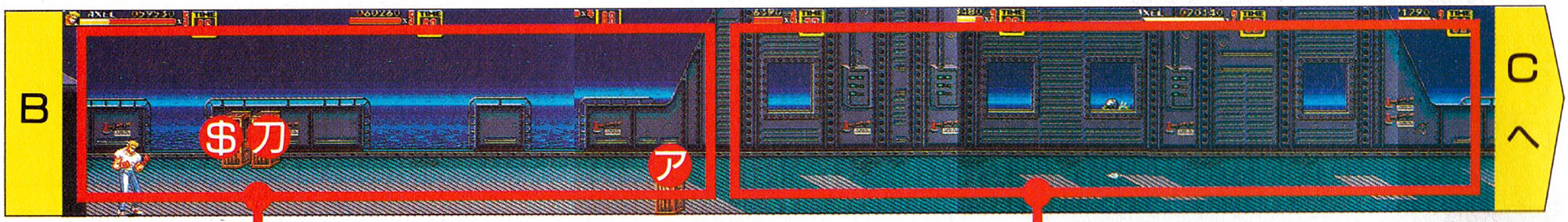
ムエタイ系の飛び膝蹴りがさく裂。間合いが遠いと大体この攻撃がくる



こちらのジャンプ攻撃は、ハイキックでほとんど落とされてしまう



ステージ1と同じ対処でOKだ



ステージ5 エリアD

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	5人
スキンヘッド(DONOVAN)系	6人
ジェット(JET)系	1人
合計	12人

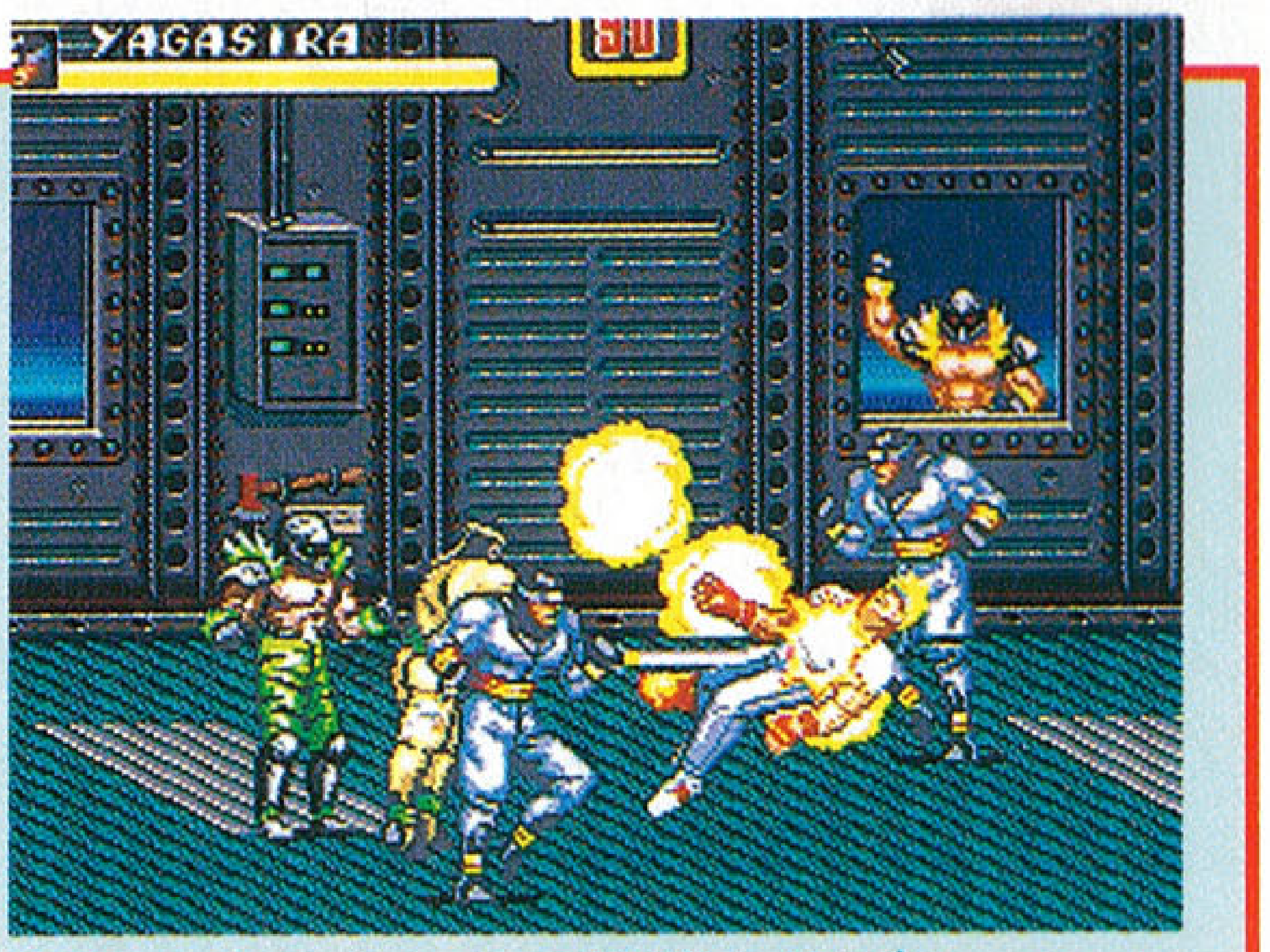
アイテムボックスには日本刀が入っているので、必ず入手しておこう。ここに出現するザコは、ほとんど一撃で倒せる。

ステージ5 エリアE

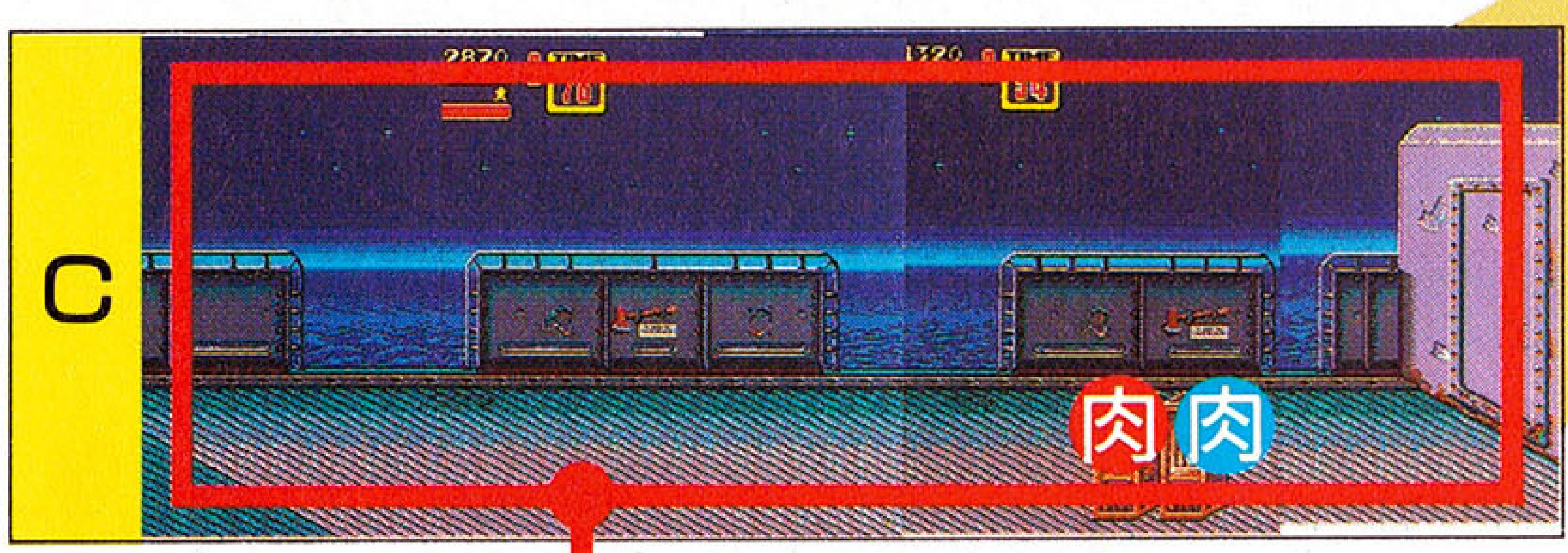
敵キャラの内訳

ヘルメット(FOG)系	8人
忍者(KUSANAGI)系	3人
合計	11人

窓から手榴弾を投げてくる敵は倒せないので、投げてくる手榴弾をよけまくるしかない。この敵は手榴弾を数個投げると去っていく。



窓の向こうから手榴弾を投げるヘルメット系の敵。この時点では倒せない



ステージ5 エリアF

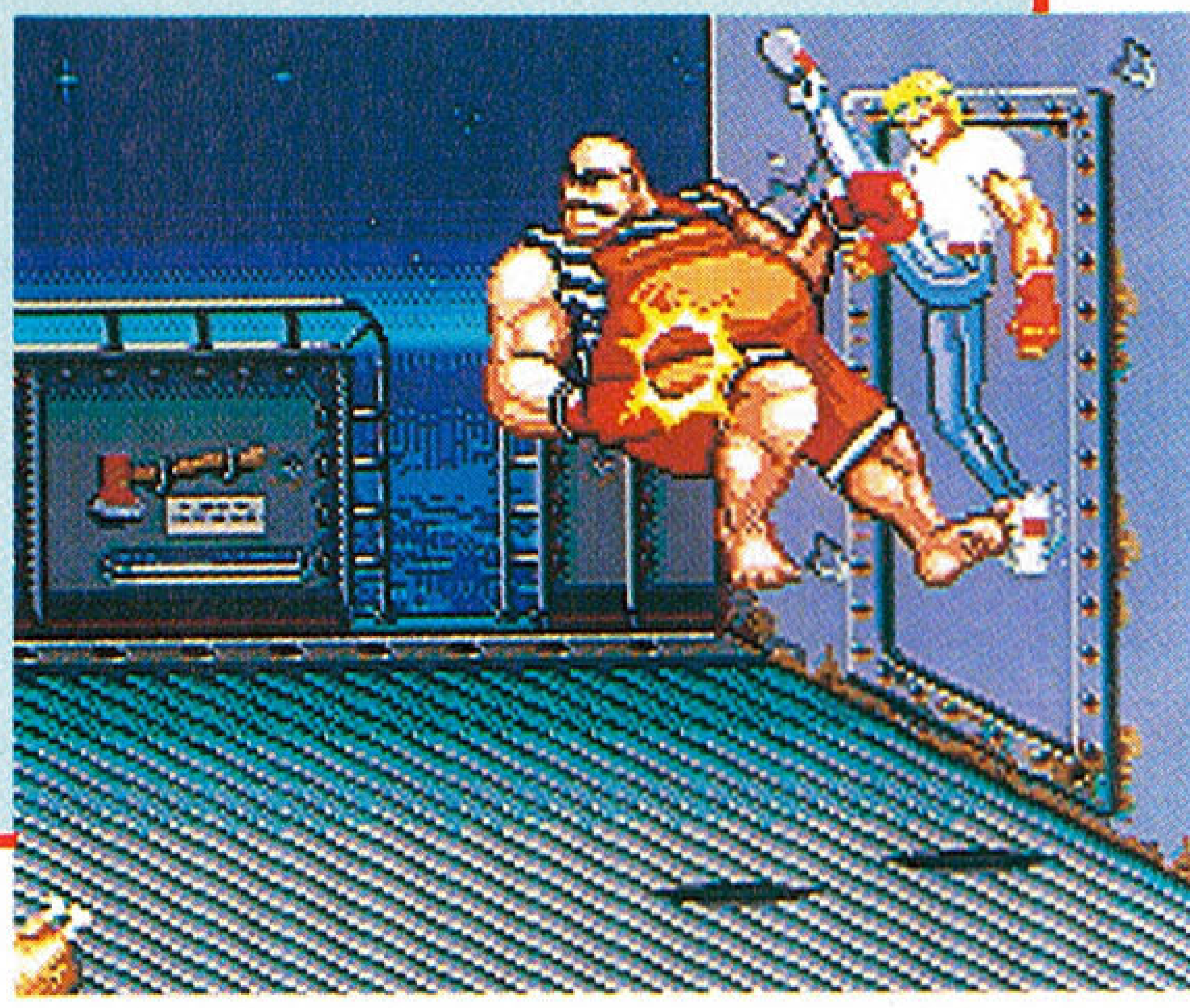
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	6人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
ボクサー(R.BEAR)系	1人
合計	10人

このエリアに出現するファットマン系のBALLOONは、日本刀を装備していれば楽に倒せる。こちらがじっとしていると、必ずジャンプしてくるので、それを日本刀で叩き落とす。日本刀がない場合は近づいてきたところを、垂直ジャンプキックで返してもOK。ただし、体力がボス並みにあるので、倒すまでにかなりの時間がかかる。

ボス R.BEAR

ひたすら待って迎撃に徹する。AXELならば寄ってきたところを垂直ジャンプキック。体力に余裕があるなら、端に追い詰めてドラゴンウィングなどの必殺技連発でもOK。ほかのキャラでもこれに対応した技で対処できる。



後ろに回り込まれないように、壁を背にして戦おう

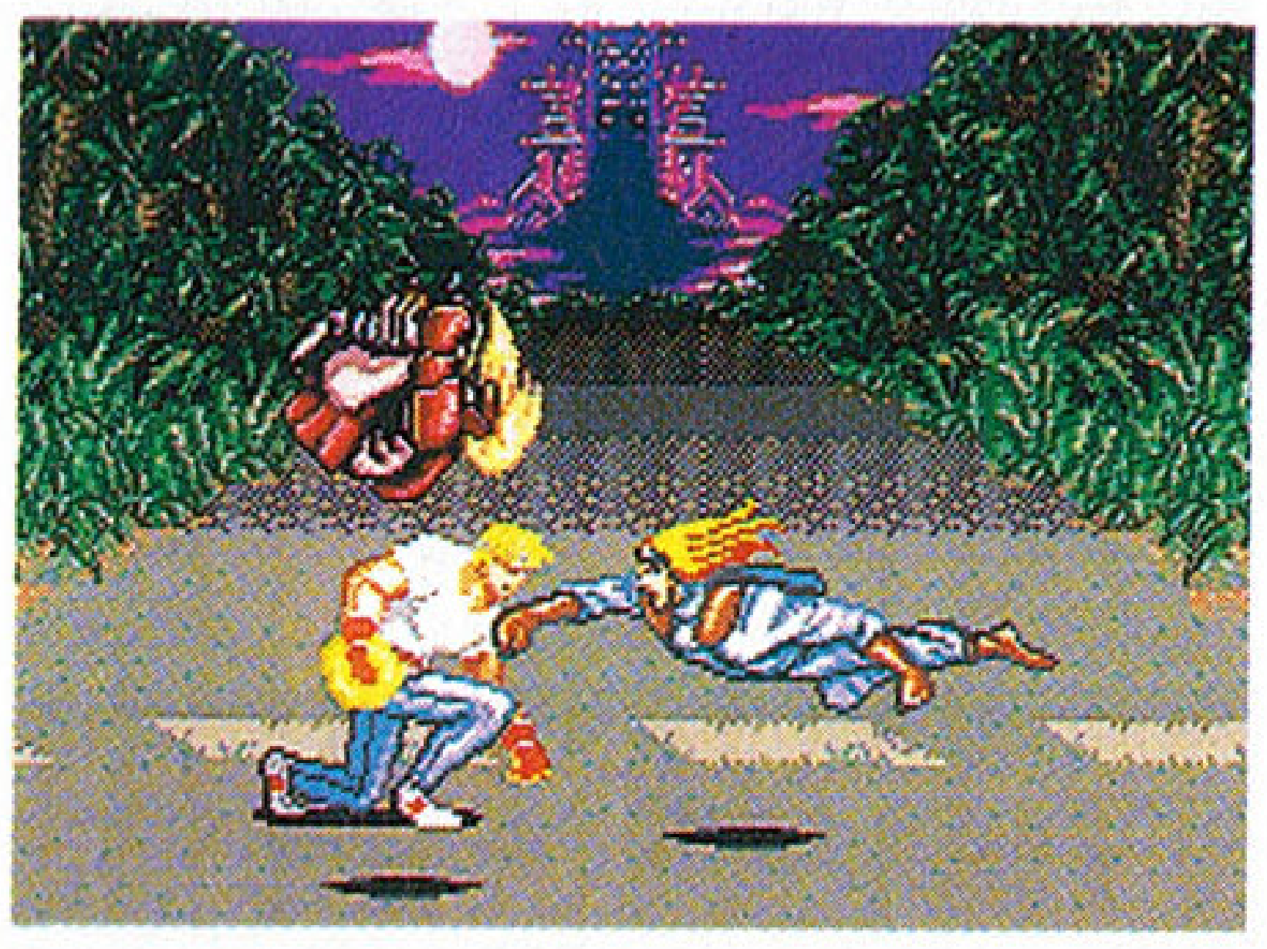
実践攻略編 ステージ 6

ジャングル

海岸線からジャングル内の荒れ果てた道へ。だがジャングルの奥には、鋭いツメが待っていた…。

すばやいボスの動きを捉えるのだ

このステージの最後は、ジェット系とボスのクロー系の最速コンビ。どのエリアにも手強い敵キャラが出現してくる。ゲームも後半ということで、ザコの攻撃も鋭くなってきている。



➡ボス戦は、夜景が見えるジャングルでの戦いになる

ステージ6　ジャングル　　エリアの数…………6(A~F)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	6人	ジェット(JET)系	1人
パンク(Y. SIGNAL)系	5人	忍者(KUSANAGI)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人	怪物(VEHELITS)系	0人
ナイフ使い(JACK)系	0人	クロー(ZAMZA)系	1人
ボンテージ(ELECTORA)系	2人	ファットマン(BIG-BEN)系	1人
マーシャルアーツ(BARBON)系	0人	レスラー(ABADEDE)系	0人
ヘルメット(FOG)系	17人	ムエタイ(RAVEN)系	3人
カンフー(HAKUYO)系	3人	ボクサー(R. BEAR)系	0人
		合計	45人

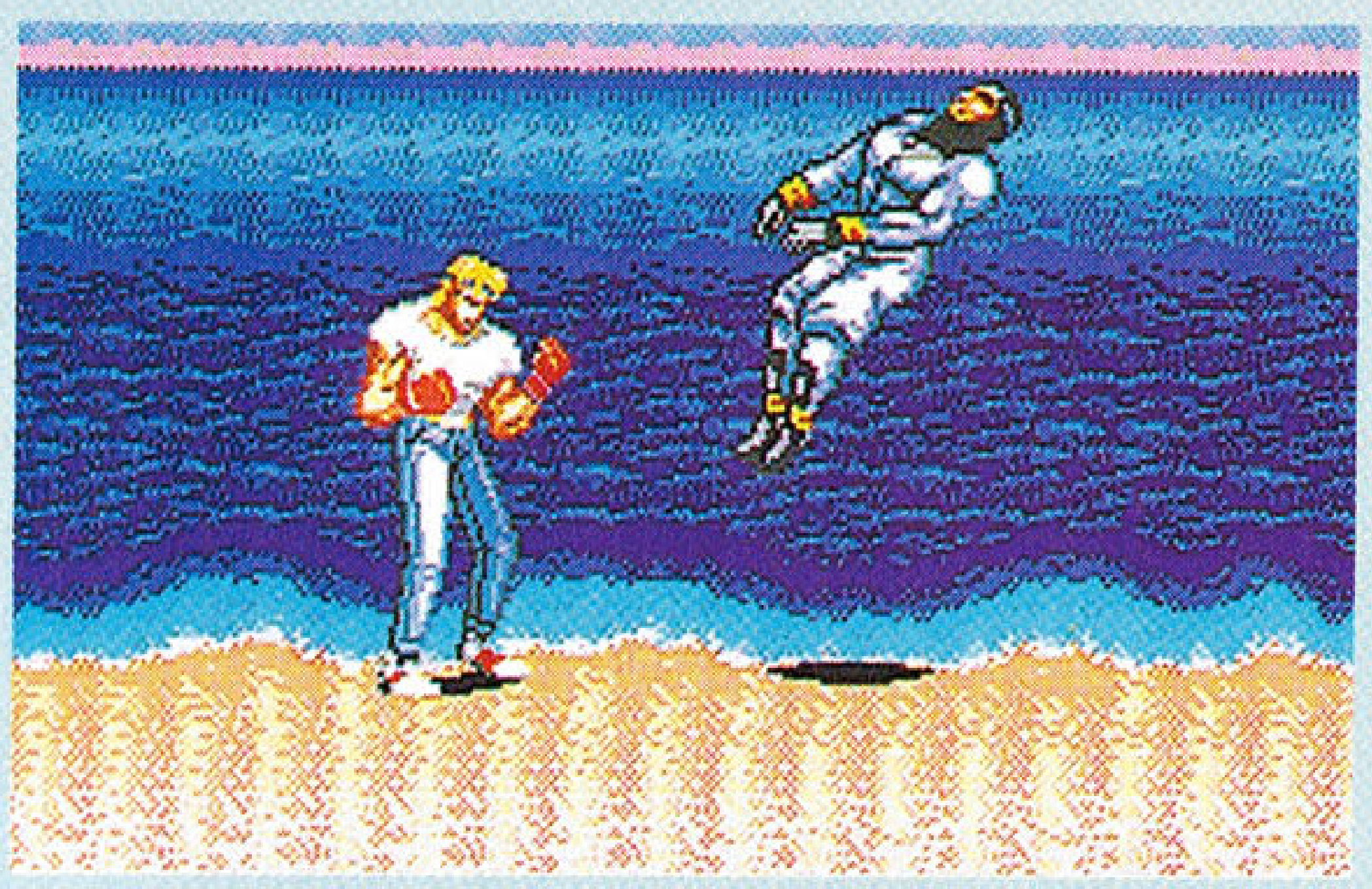
ボスキャラ　**SOUTHER**

ステージ6　エリアA

敵キャラの内訳

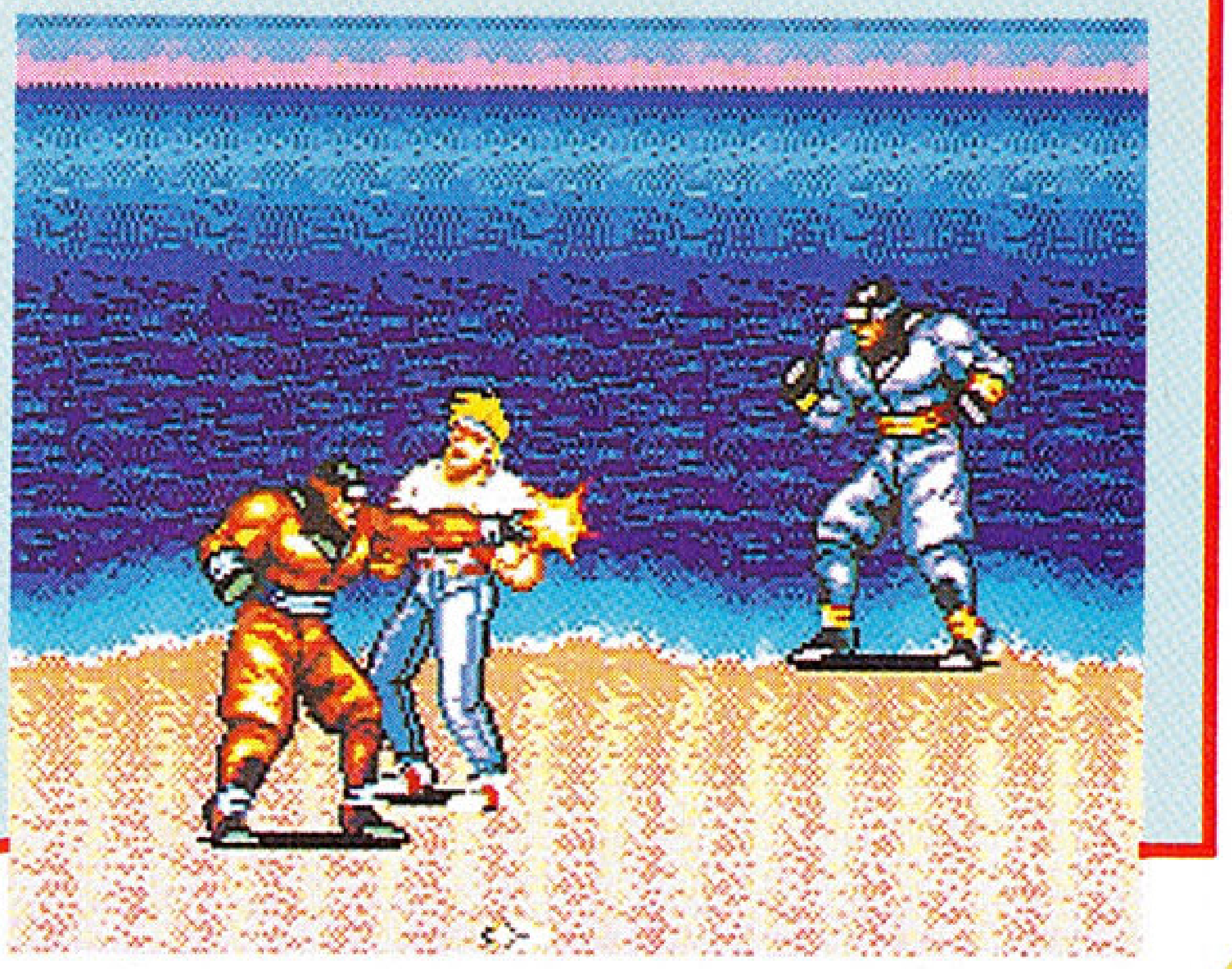
リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	1人
忍者(KUSANAGI)系	2人
合計	6人

いきなり忍者系が出現してくる。この後にも忍者系が出現するので、先に倒しておかないと挟み撃ちにあってしまう。

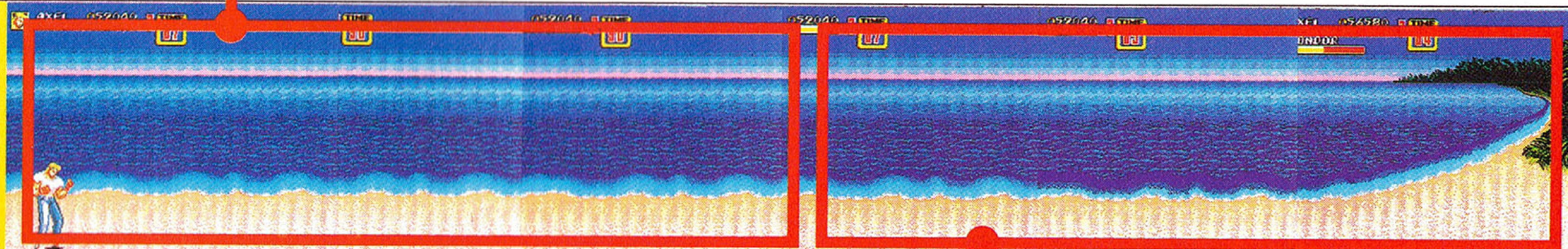


⬆忍者系UNSAIは、出現したところで倒しておいた方がよい

⬇エリア後半にも忍者系GENYOSAIが出現してくる



スタート



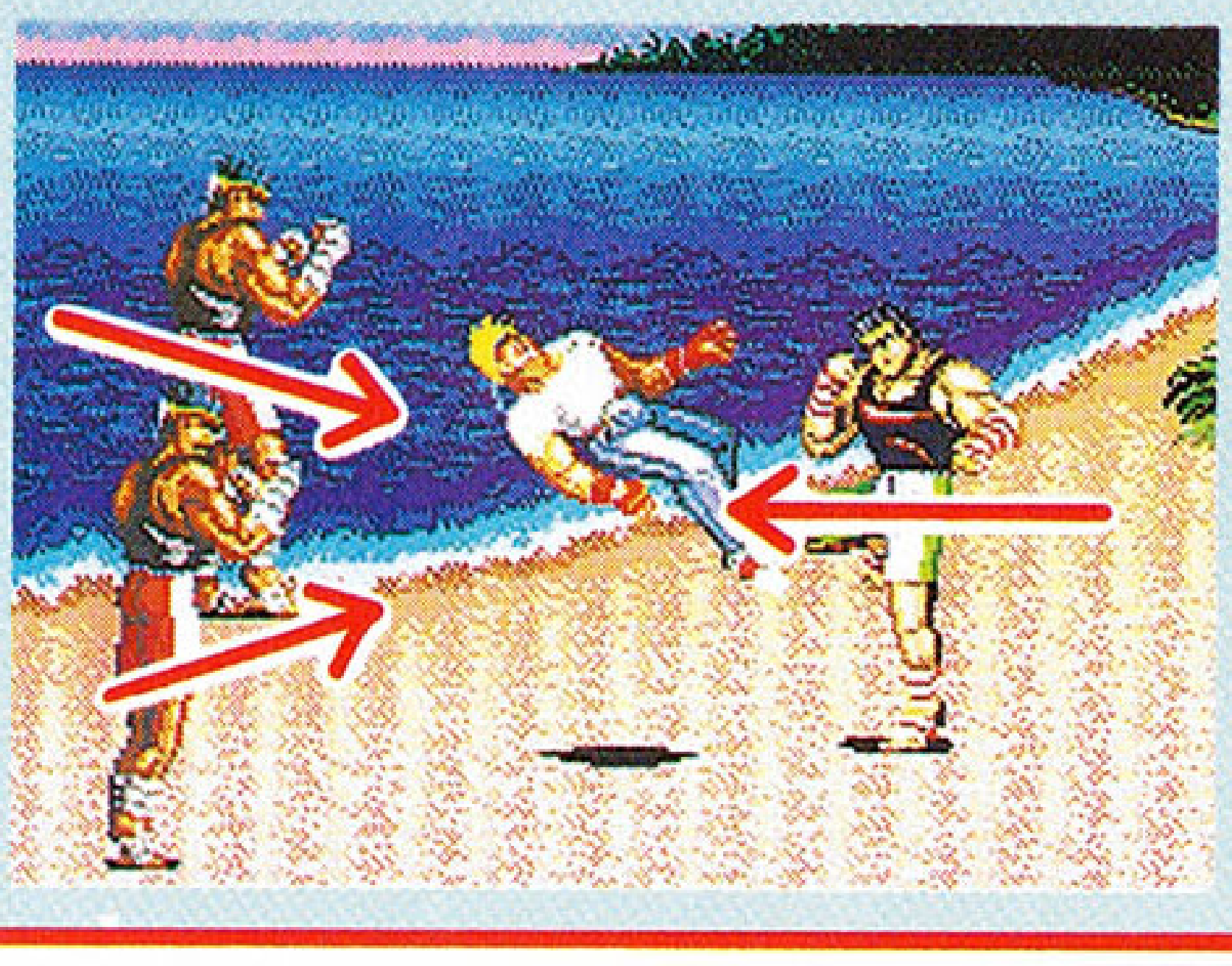
次ページAへ

ステージ6　エリアB

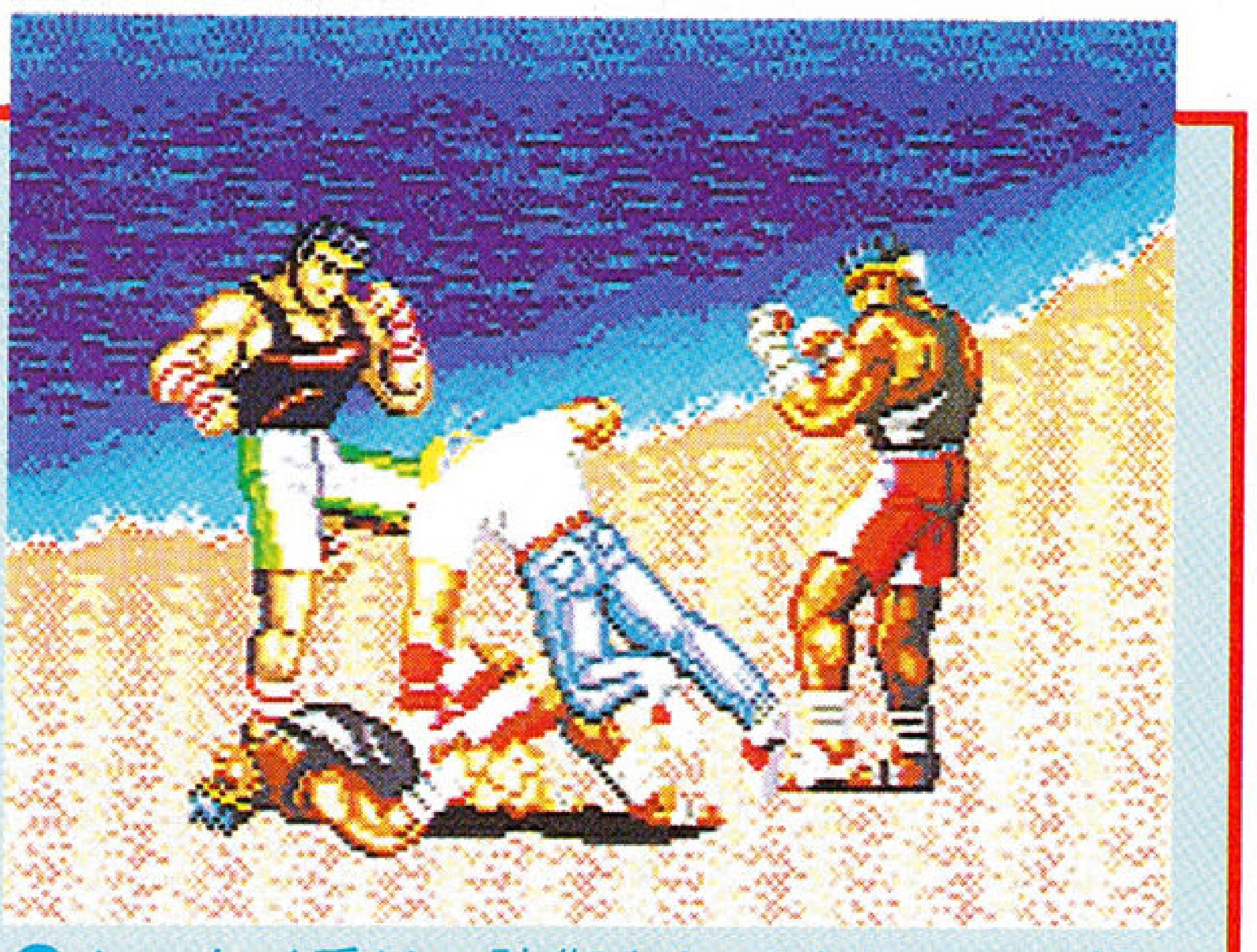
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ムエタイ(REVEN)系	3人
合計	9人

ムエタイ系トリオが、自キャラを囲む感じで出現してくる。連続技などで1人を攻撃しているとき、ほかの2人に飛び膝蹴りなどをくらってしまう。ムエタイ系は、こちらの攻撃を防御してくるので投げ技が効果的な攻撃方法になる。



⬅矢印のように自キャラを囲みながら出現する



⬆ムエタイ系は、防御をしてくるので、投げ技が効果的だ

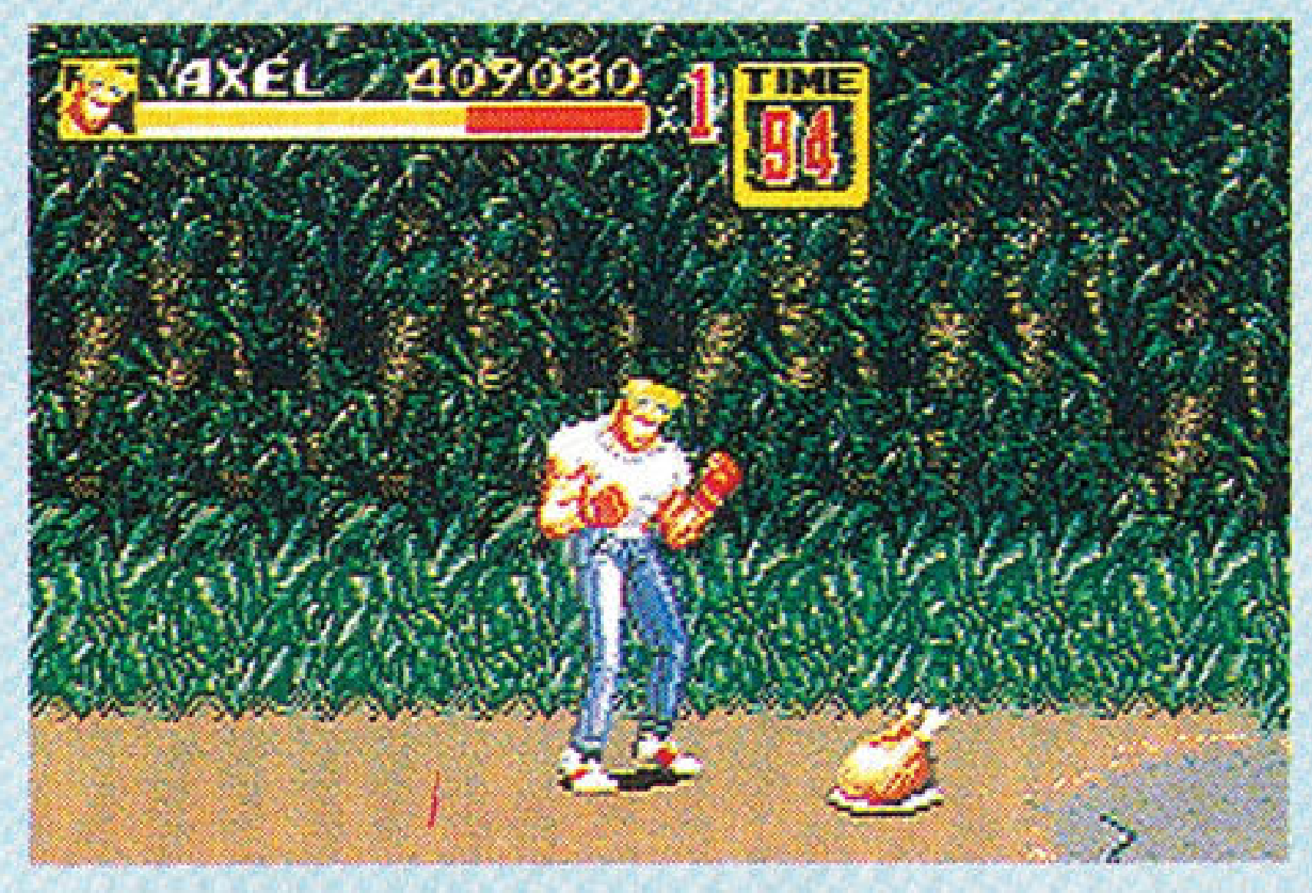
※マップ上の(肉)は鶏肉、㋐はアップル、㊎は金塊、(＄)は＄袋、㋤はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、㋗はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

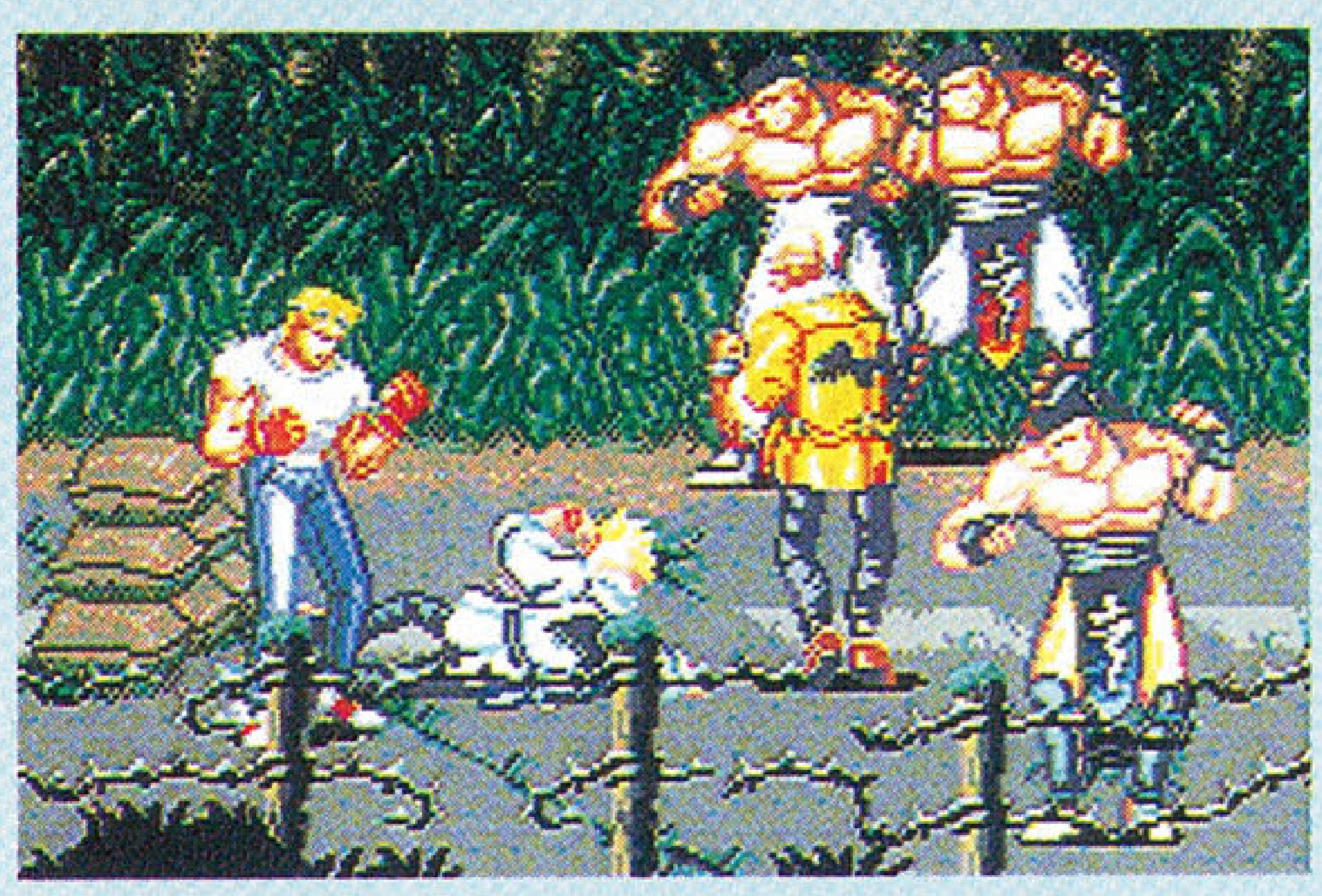
ステージ6　エリアC

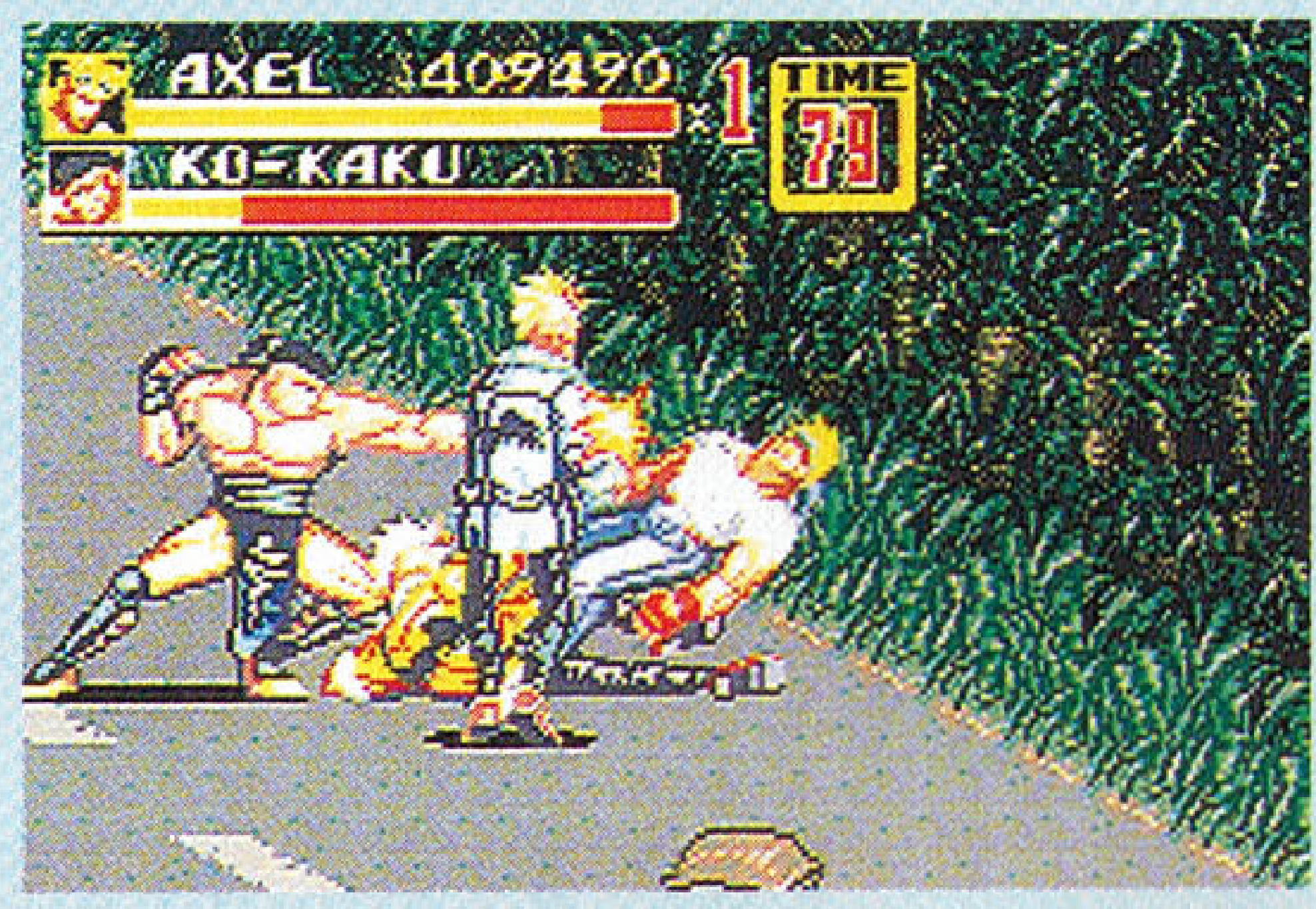
敵キャラの内訳

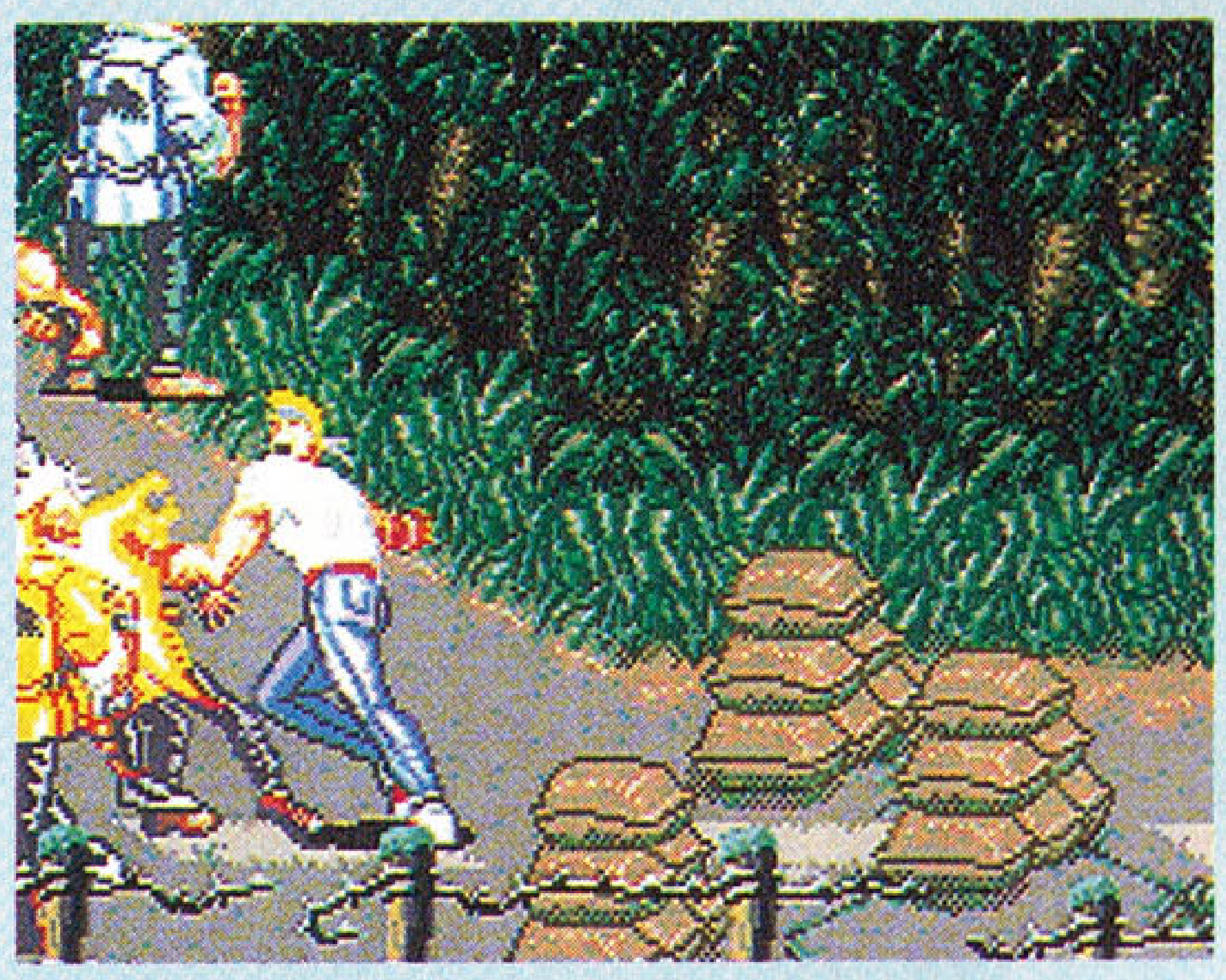
パンク（Y.SIGNAL）系	5人
カンフー（HAKUYO）系	3人
合計	8人

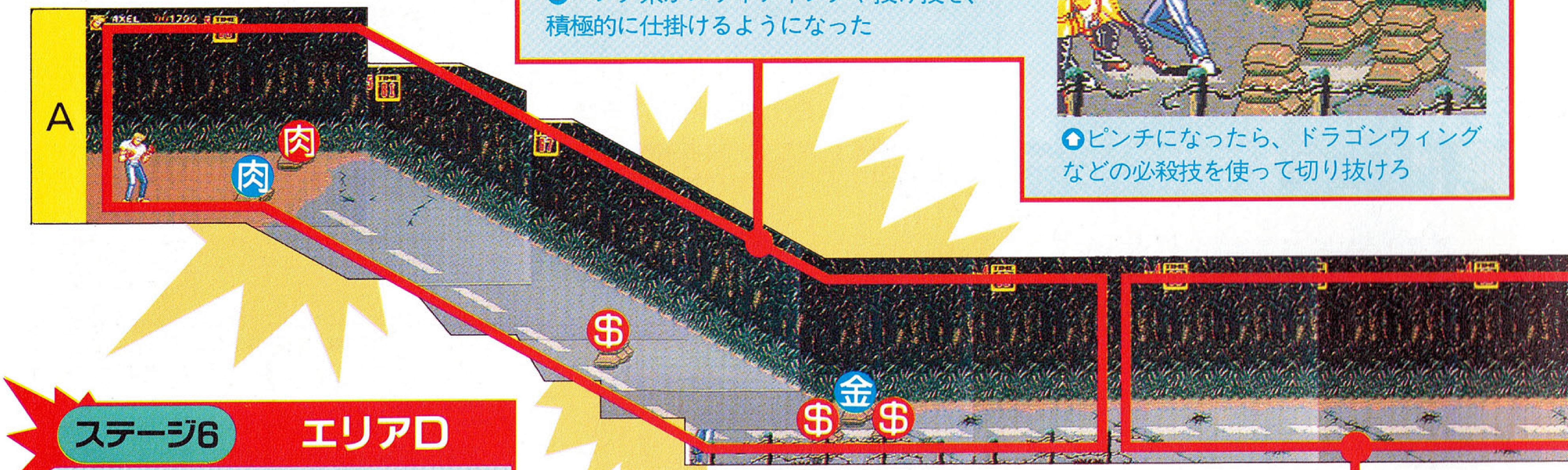
このエリアには、パンク系とカンフー系のキャラが数多く出現してくる。これ以後出現するパンク系は、スライディングや投げ技の攻撃を多用してくる。スライディングにはジャンプで、投げ技には受け身ですばやく対応する。自キャラの足を止めて攻撃していると、ほかのカンフー系は気功で、またパンク系はスライディングで邪魔をするので動きまわること。


AXEL 409080
1
TIME 84
敵が来る前にアイテムを取ってHPを回復しよう


パンク系がスライディングや投げ技を、積極的に仕掛けるようになった

足を止めての攻撃は、相手に反撃のスキを与えてしまうぞ

AXEL 409490
KO-KAKU
1
TIME 73


ピンチになったら、ドラゴンウィングなどの必殺技を使って切り抜けろ

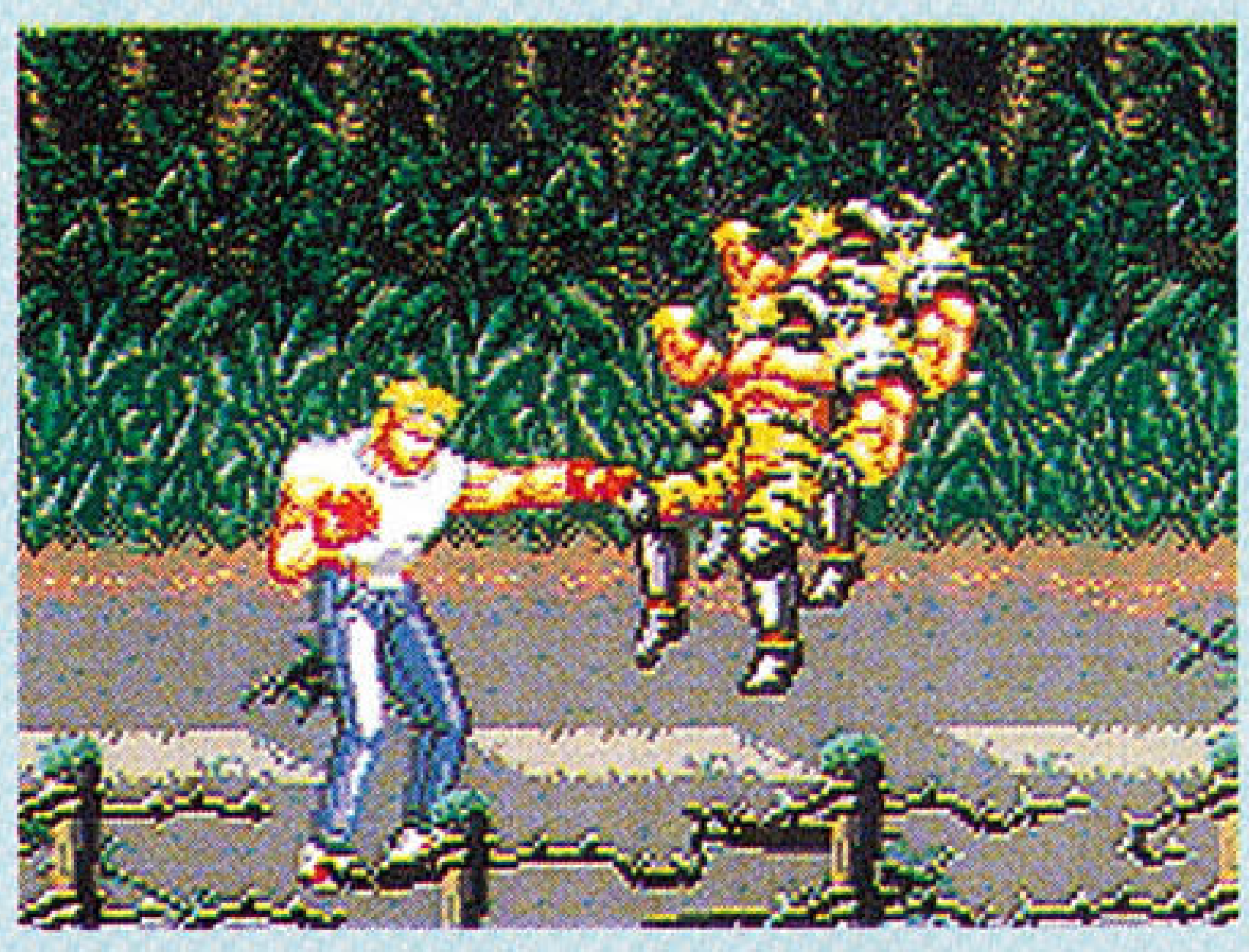


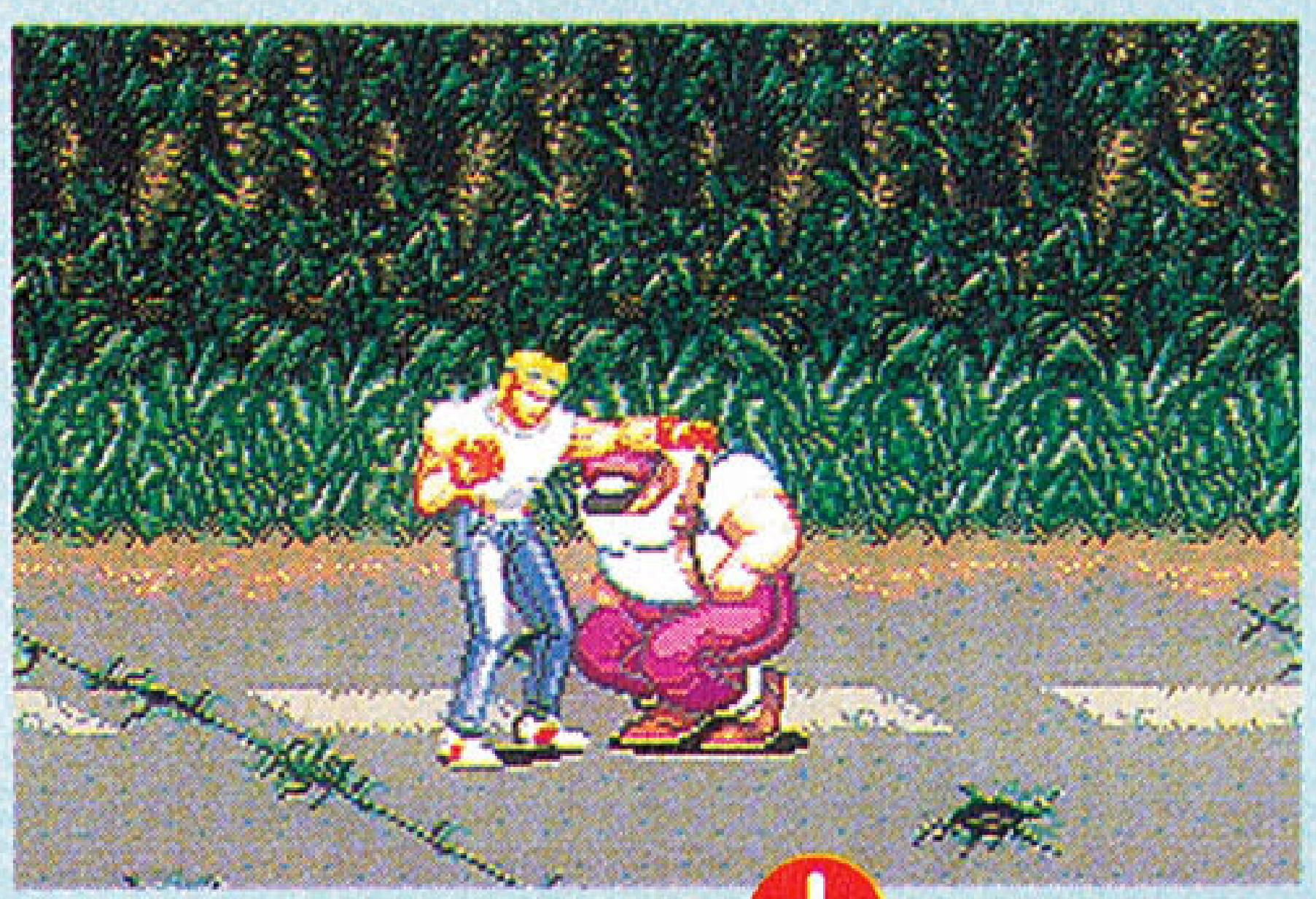
ステージ6　エリアD

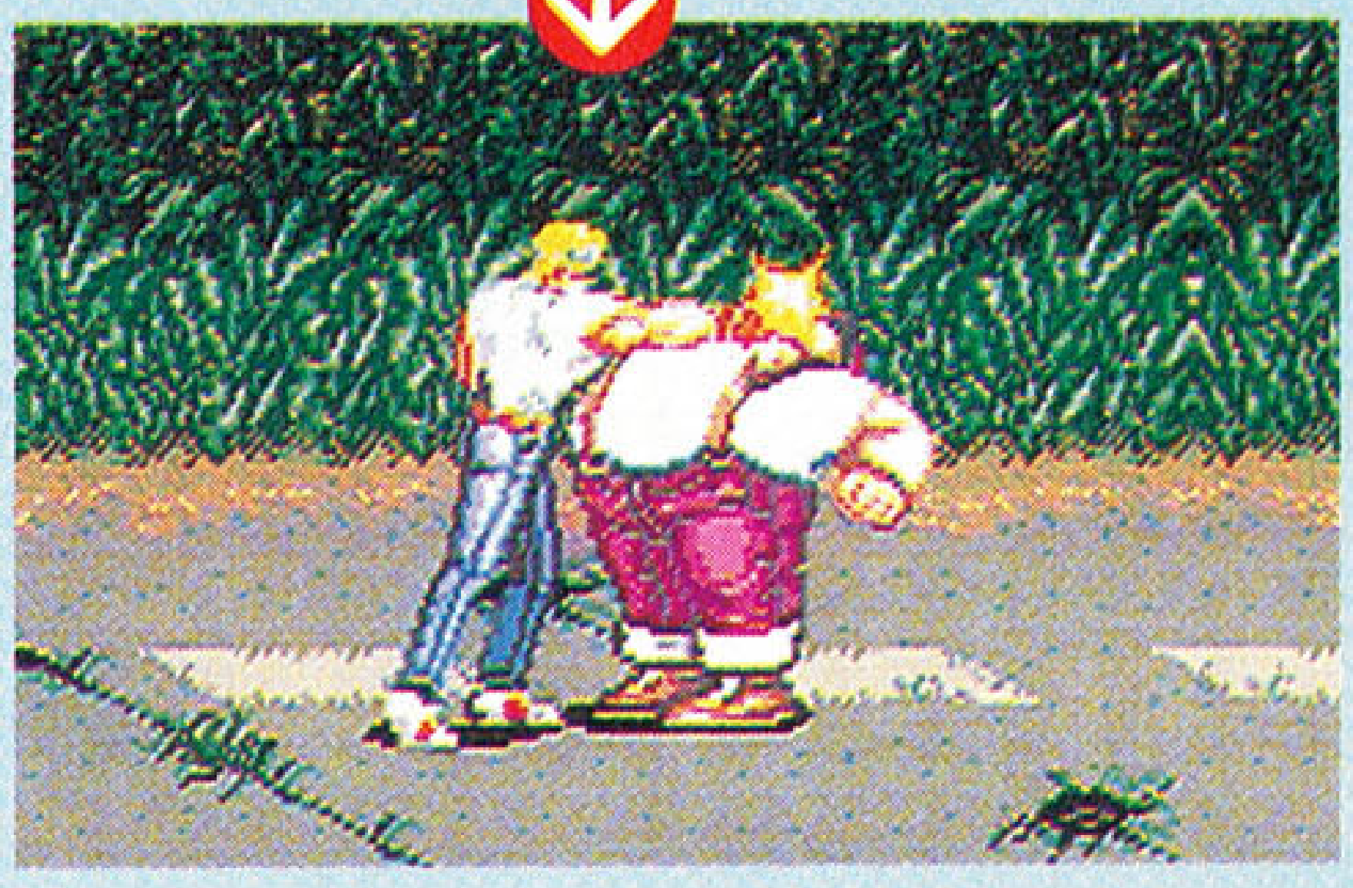
敵キャラの内訳

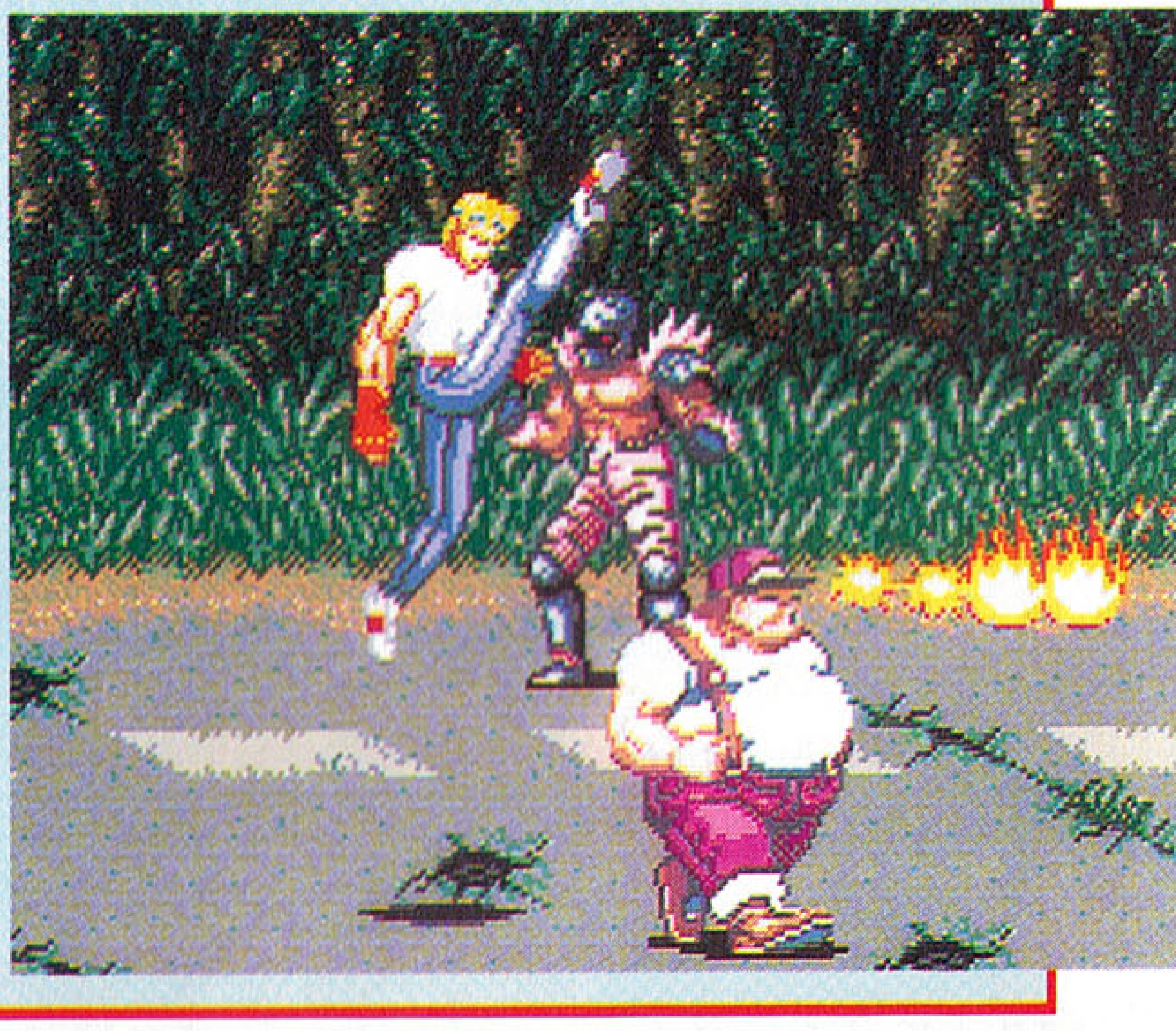
ヘルメット（FOG）系	6人
ファットマン（BIG−BEN）系	1人
合計	7人

ここに出現するファットマン系のGOURMANDは、口から火炎を吐きながら走りまわるという攻撃をしてくる。まずはヘルメット系を一掃してから、ファットマン系をじっくり攻撃しよう。


まずは、うるさいヘルメット系を一掃する

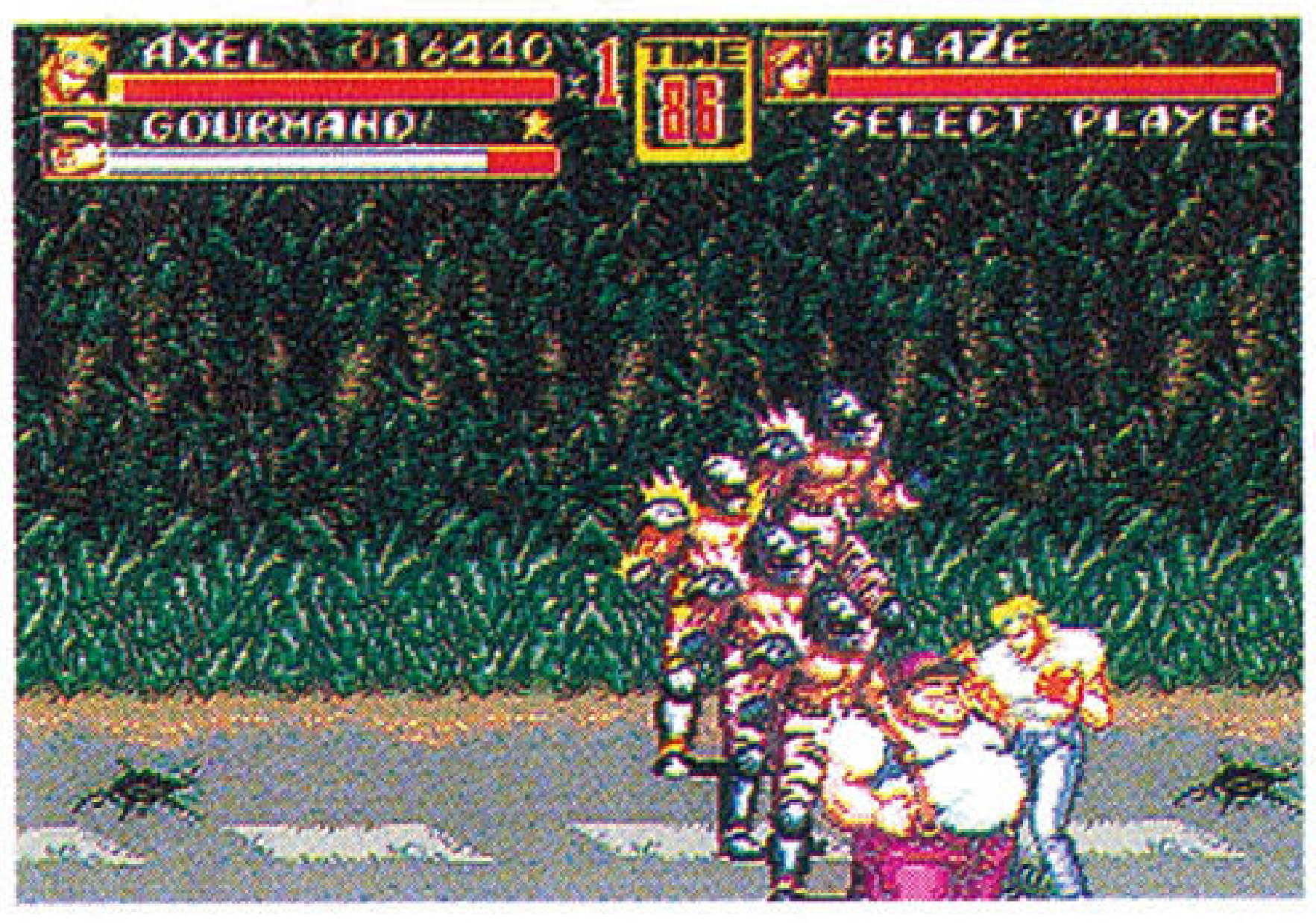

ファットマン系は、転ばせて連打していると…

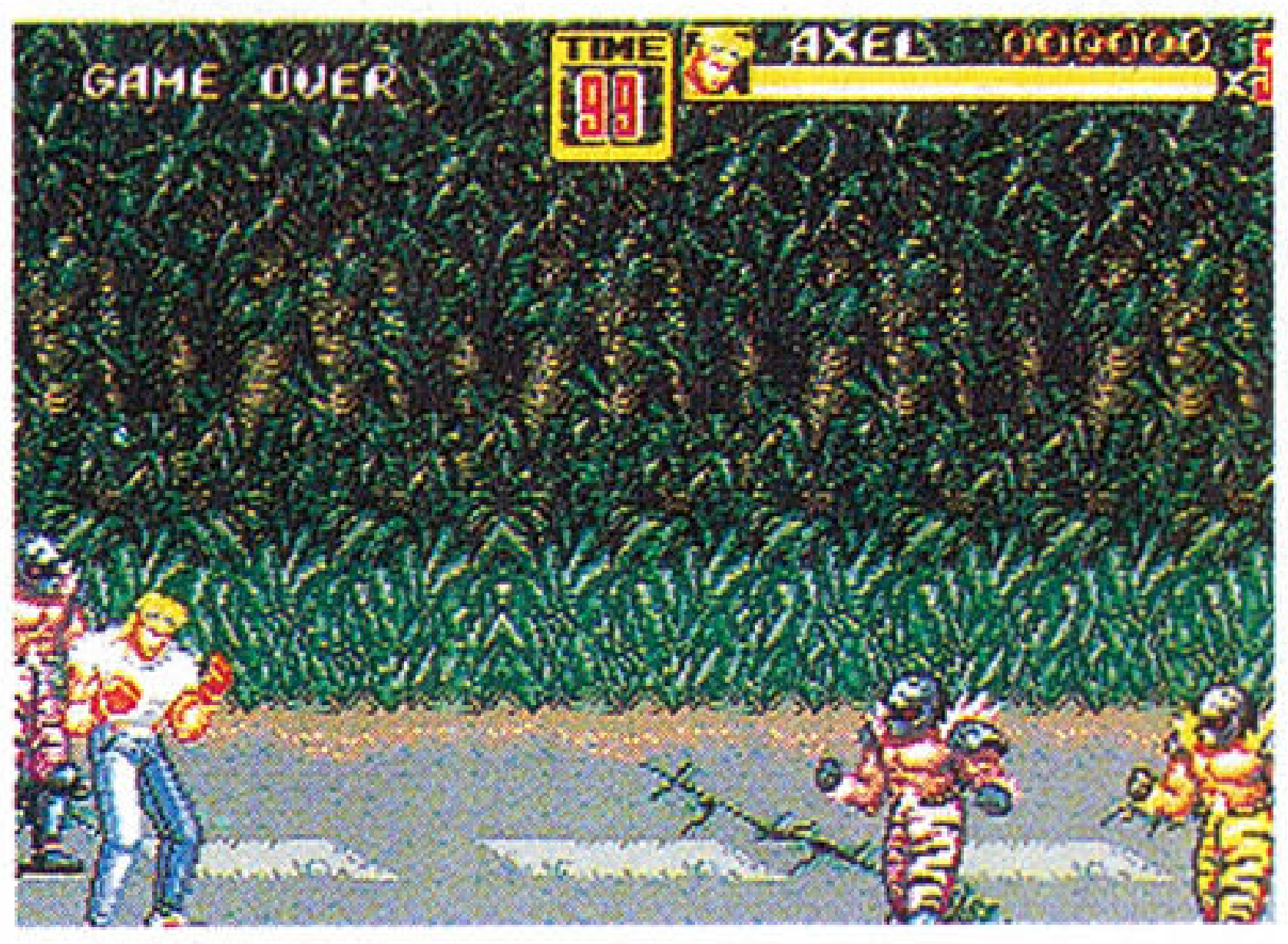

面白いくらい簡単に倒せてしまう

火を吐いて走り回るGOURMAND。ダメージを与えるとすぐに止められる。飛び蹴りでも食らわせよう


ワンポイント　アドバイス　コンティニュー回数増加法

1人プレイで、コンティニューできるのは2回まで。そこで、2Pパッドのスタートを押し、キャラの選択で止めておく。すると、1Pがコンティニューを使いきって、ゲームオーバーになっても2Pの乱入が可能な状態になっているので、そのままゲームが続けられる。残数が心細くなってきた場合に便利な方法だ。


AXEL 16440
GOURMAND
1
TIME 86
BLAZE
SELECT PLAYER
2Pをキャラ選択モードにしておく

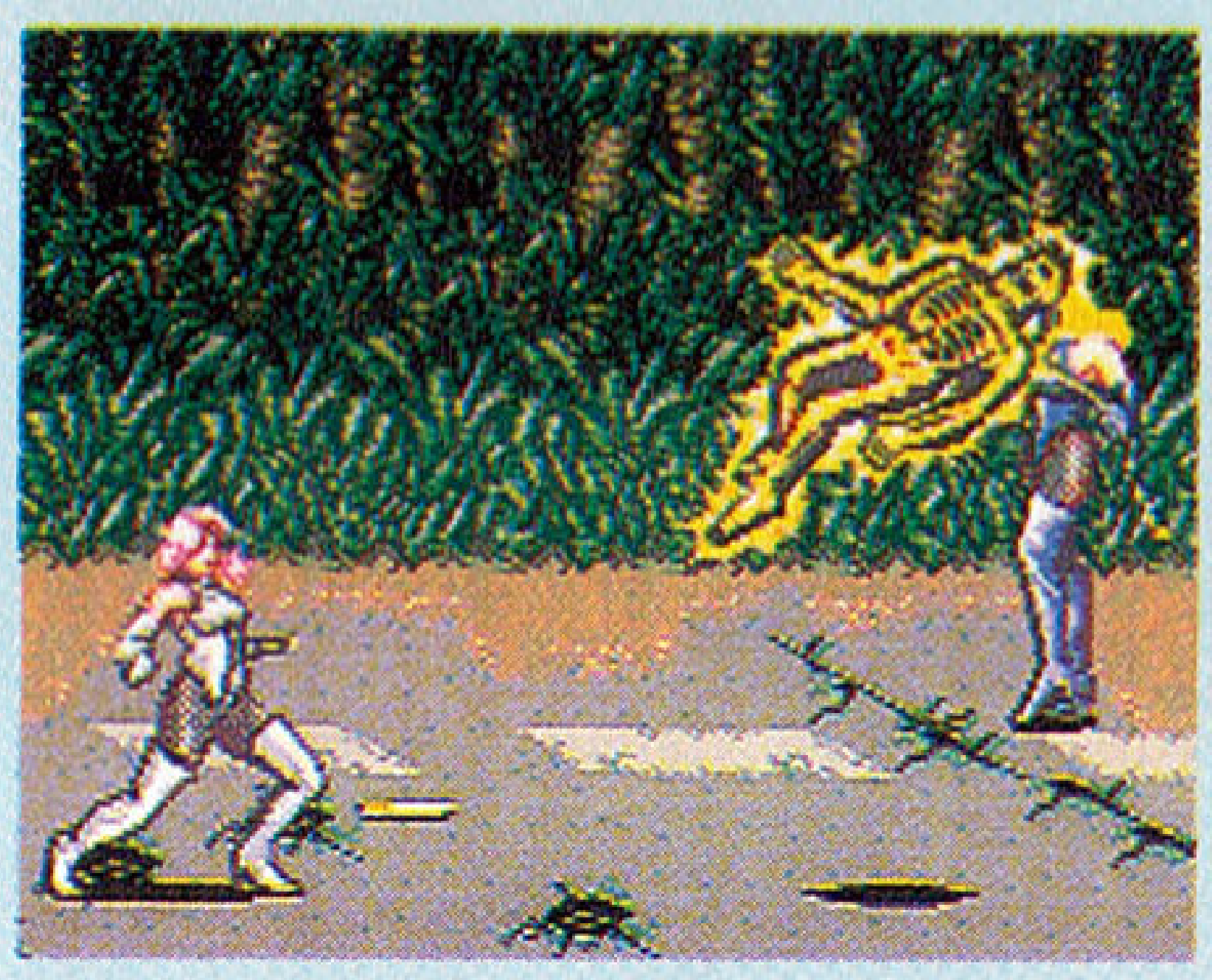

GAME OVER
TIME 98
AXEL 000000
1Pが終わっても、2Pで続けられるぞ

ステージ6　エリアE

敵キャラの内訳

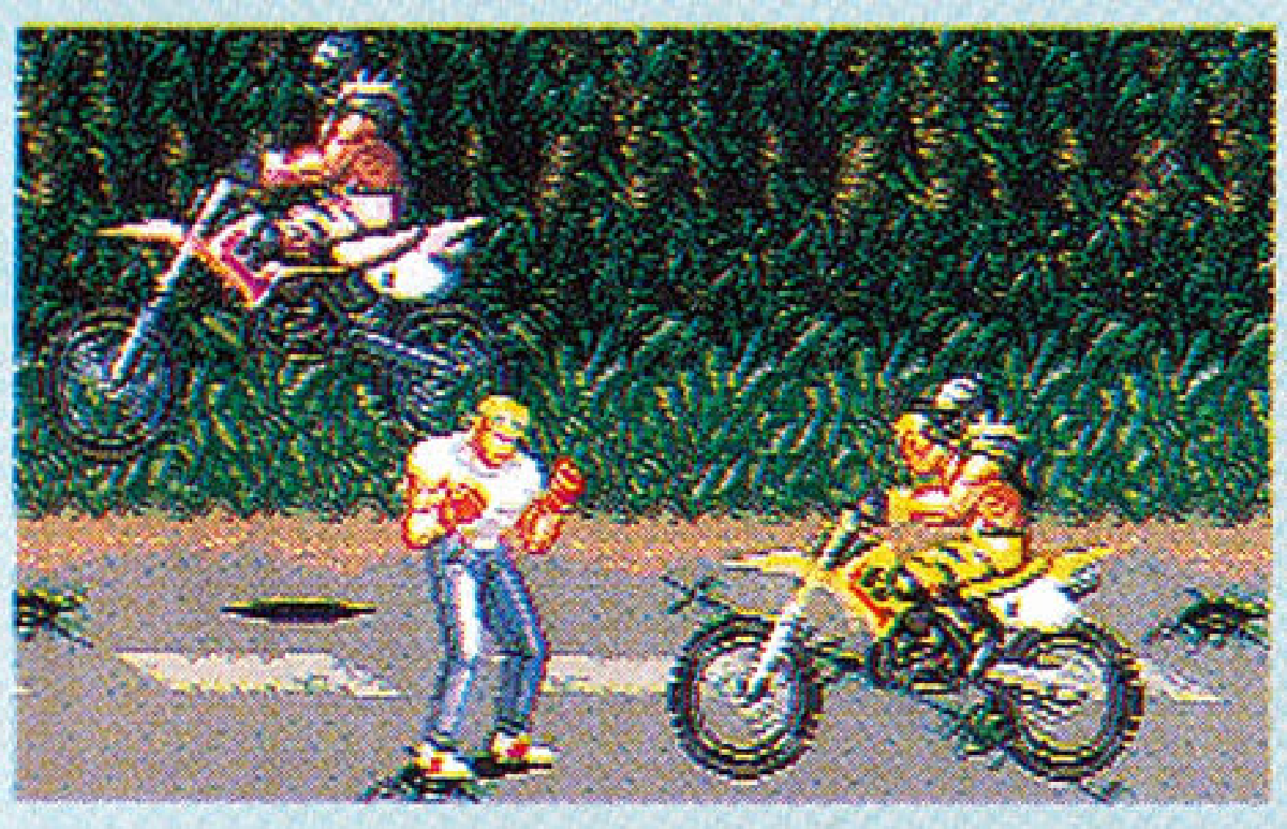
ヘルメット(FOG)系	11人
ボンテージ女(ELECTORA)系	2人
合計	13人

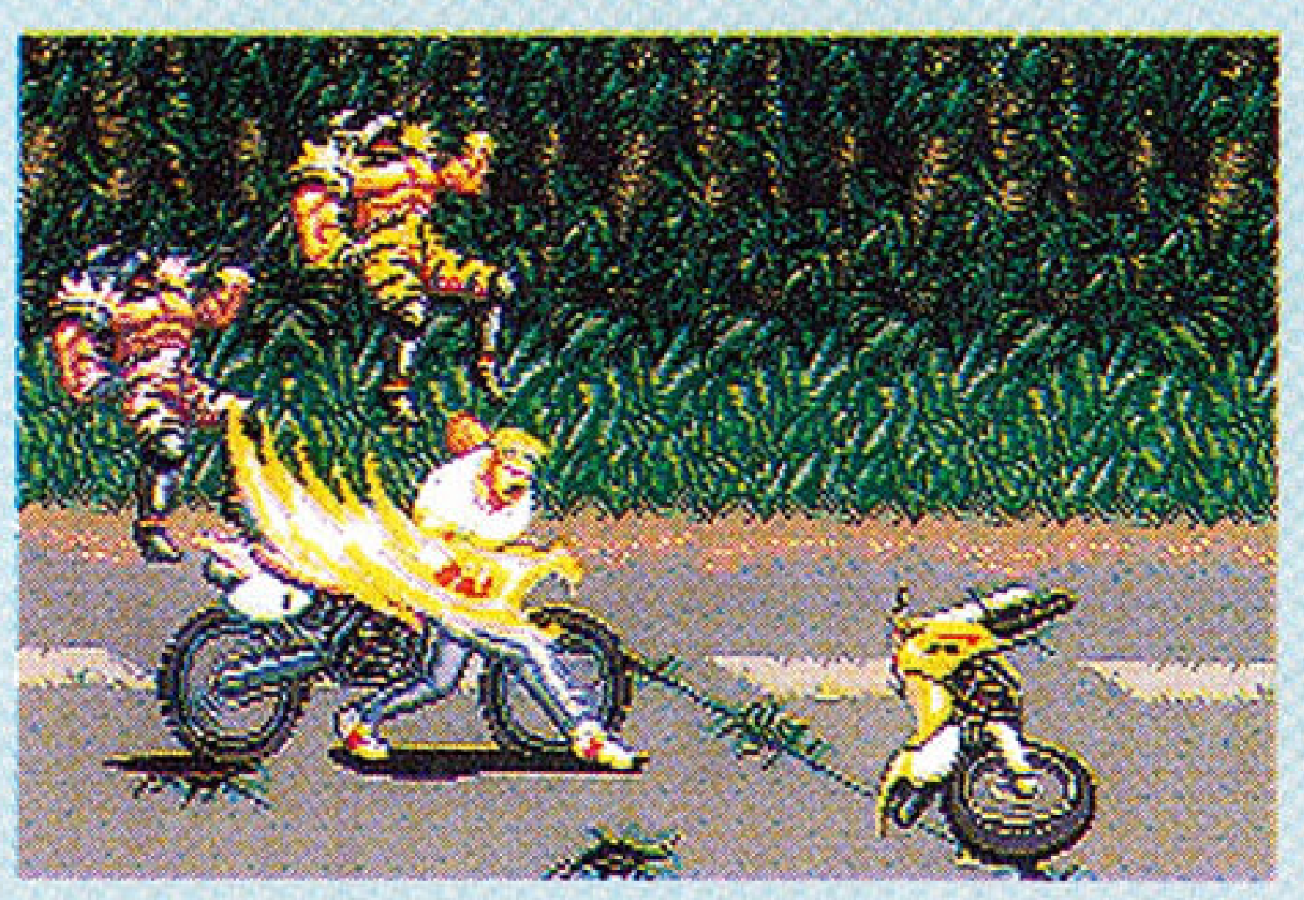
ステージ2で出現したバイク軍団が、数を増して再登場する。このバイク軍団で倒す必要があるのは、しつこく襲ってくる3台だけで、すべてを倒す必要はない。後半には、ボンテージ系のペアがまたまた出現してくる。一方が電撃ムチを持ったREINE、もう一方がノーマルなムチを装備したCASKAだ。


電撃ムチを装備したREINEが手強い

バイク軍団再登場

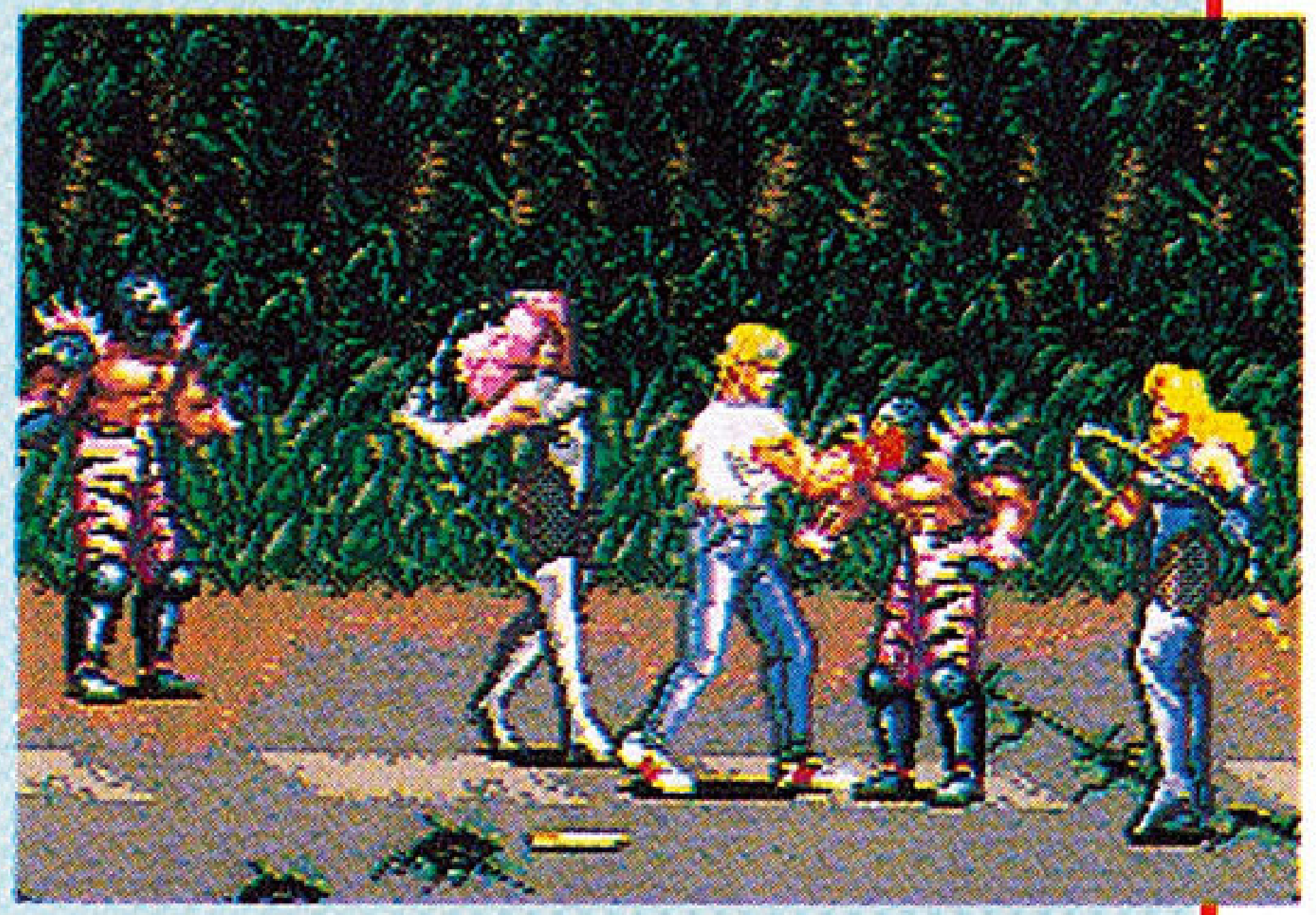
バイク軍団の攻撃パターンは、ステージ2に出現したバイク軍団と変わらない。ただ数が増えているので、かわし切れない場合はドラゴンウィングなどの必殺技で対処すること。また、バイクや手榴弾の爆風に巻き込まれないようにする。

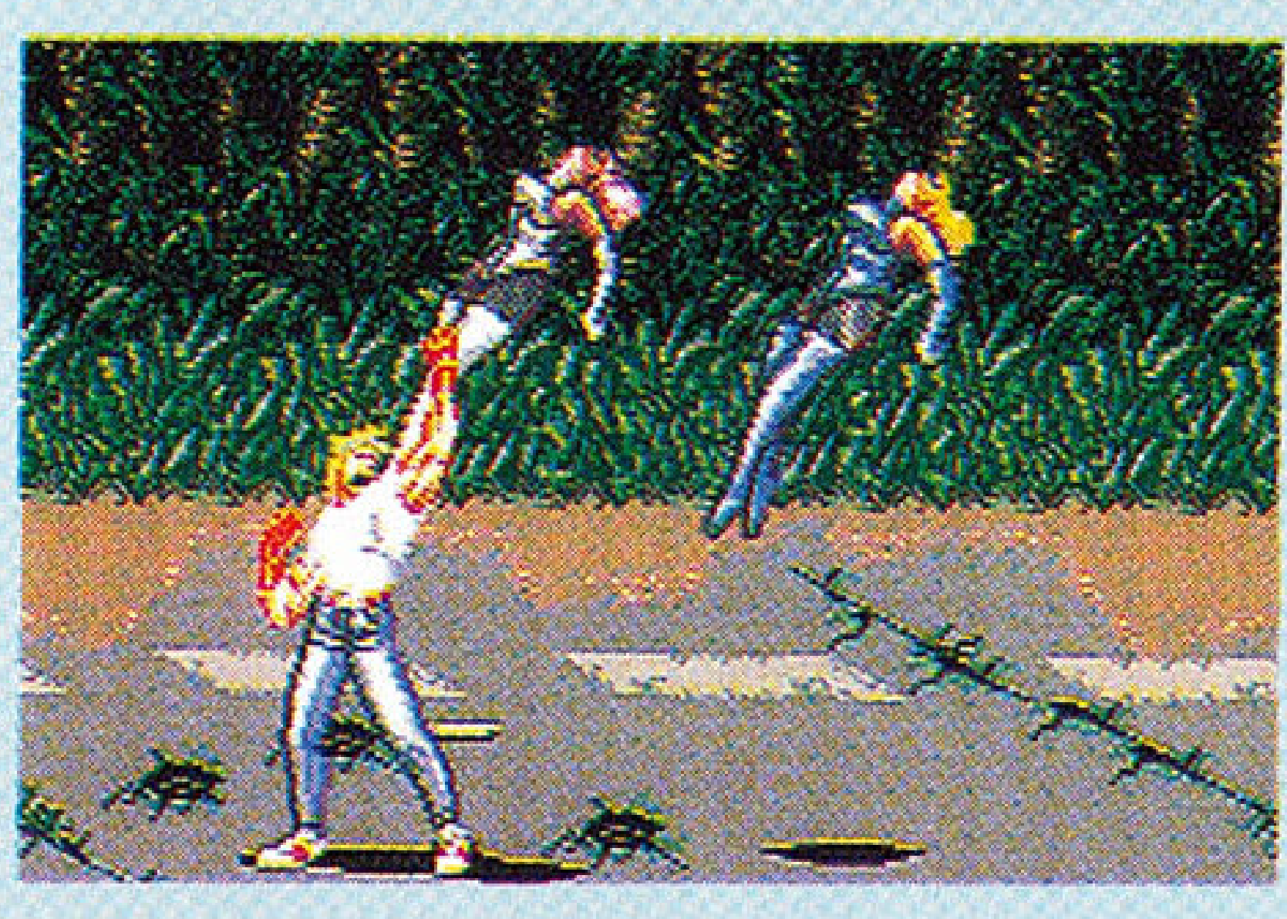

暴走バイク軍団が再び出現する

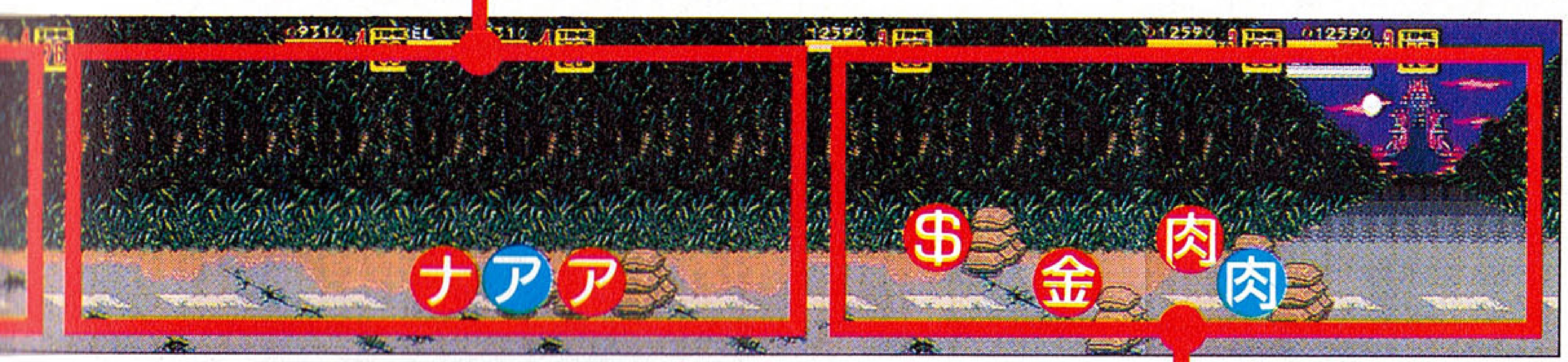

ドラゴンウィングなら簡単に捕らえられる

挟撃をさける

ボンテージ系のペアは、ステージ4でも出現しているが、攻撃の特徴などは変わっていない。挟み撃ちと飛び蹴りに注意して、同時に攻撃を加えるように心掛けよう。


このエリアに登場するザコは、ヘルメット系の敵ばかりだ


敵をどちらかに寄せて、同時に攻撃できれば楽勝！ 楽勝！

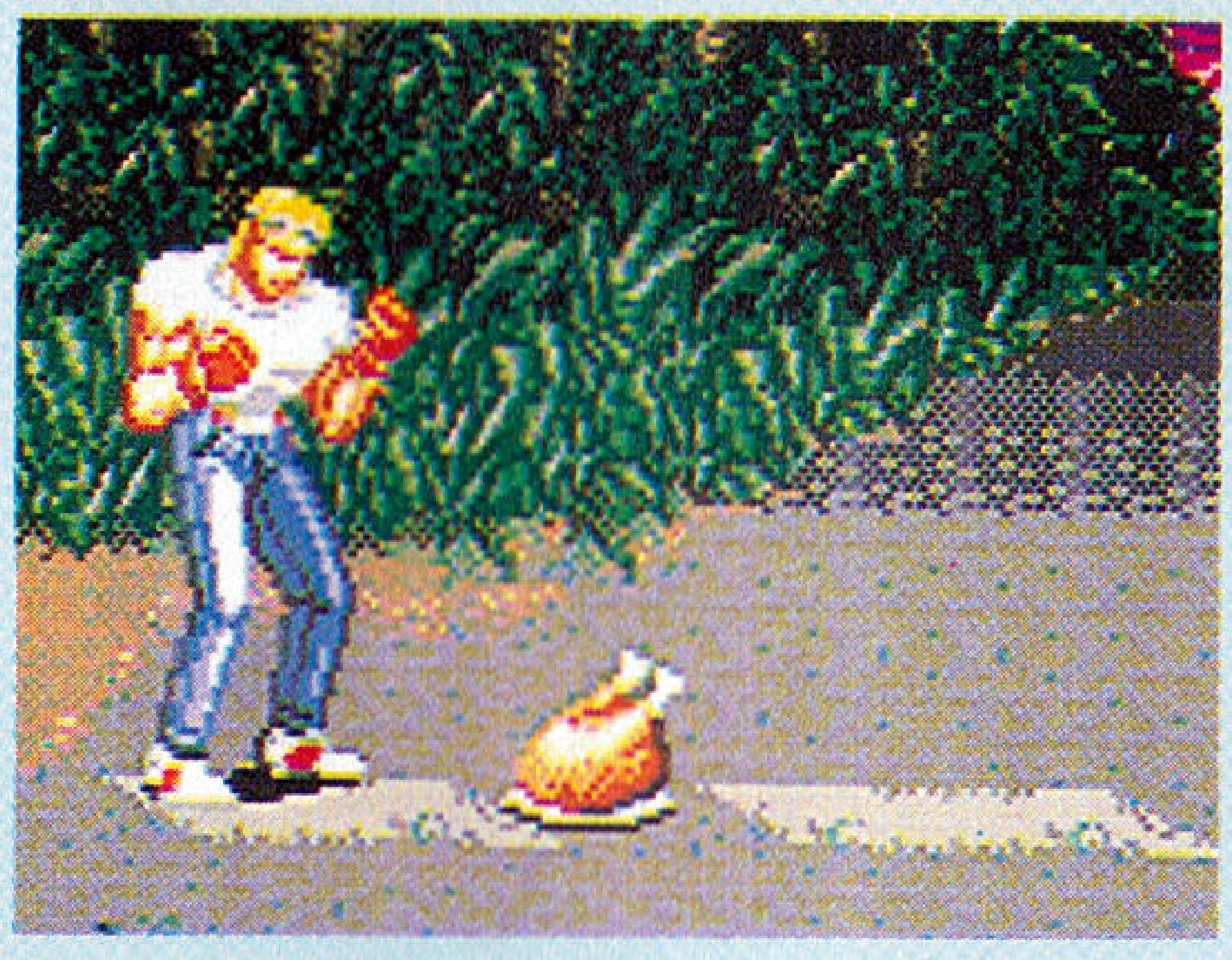


ステージ6　エリアF

敵キャラの内訳

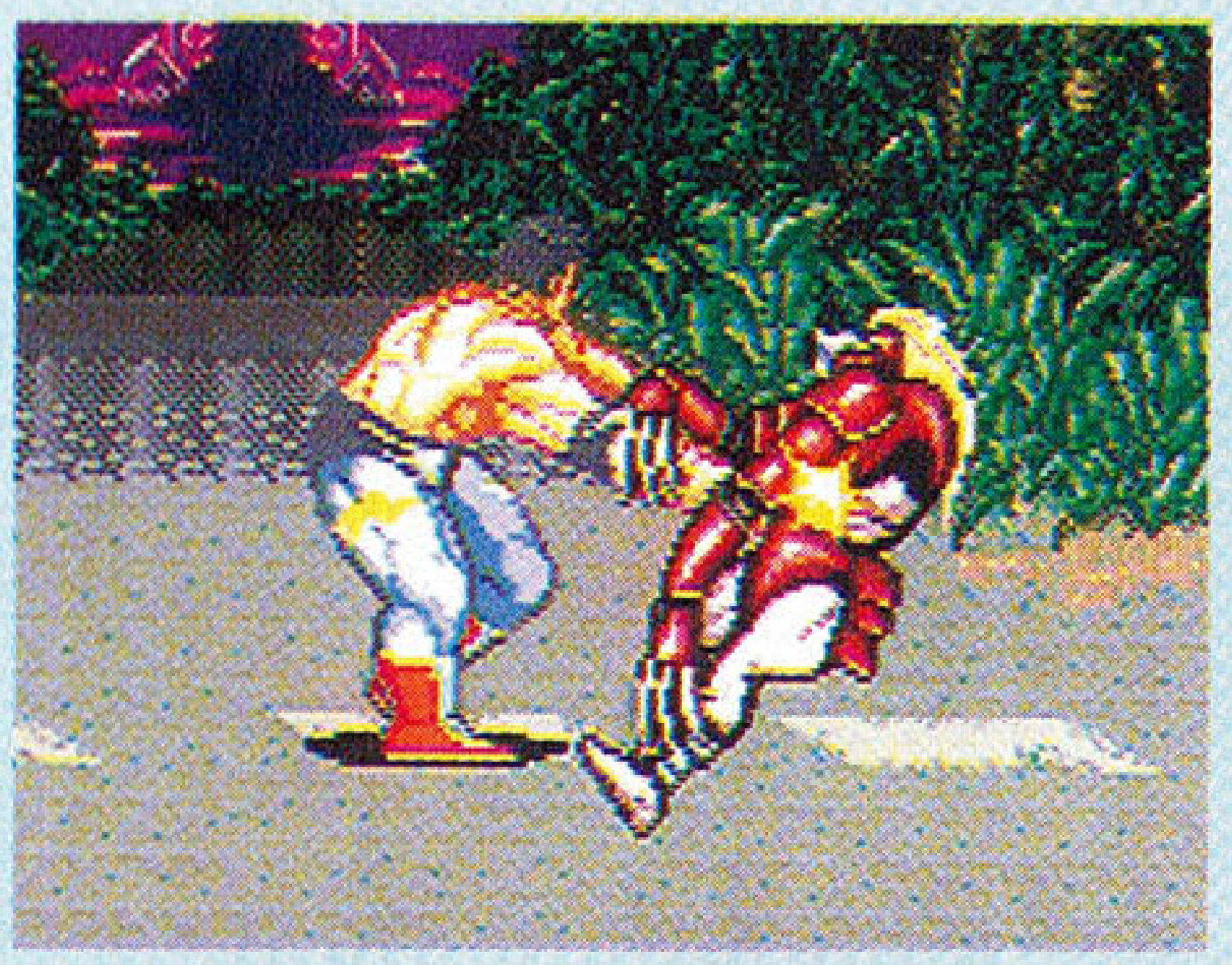
ジェット(JET)系	1人
クロー(ZAMZA)系	1人
合計	2人

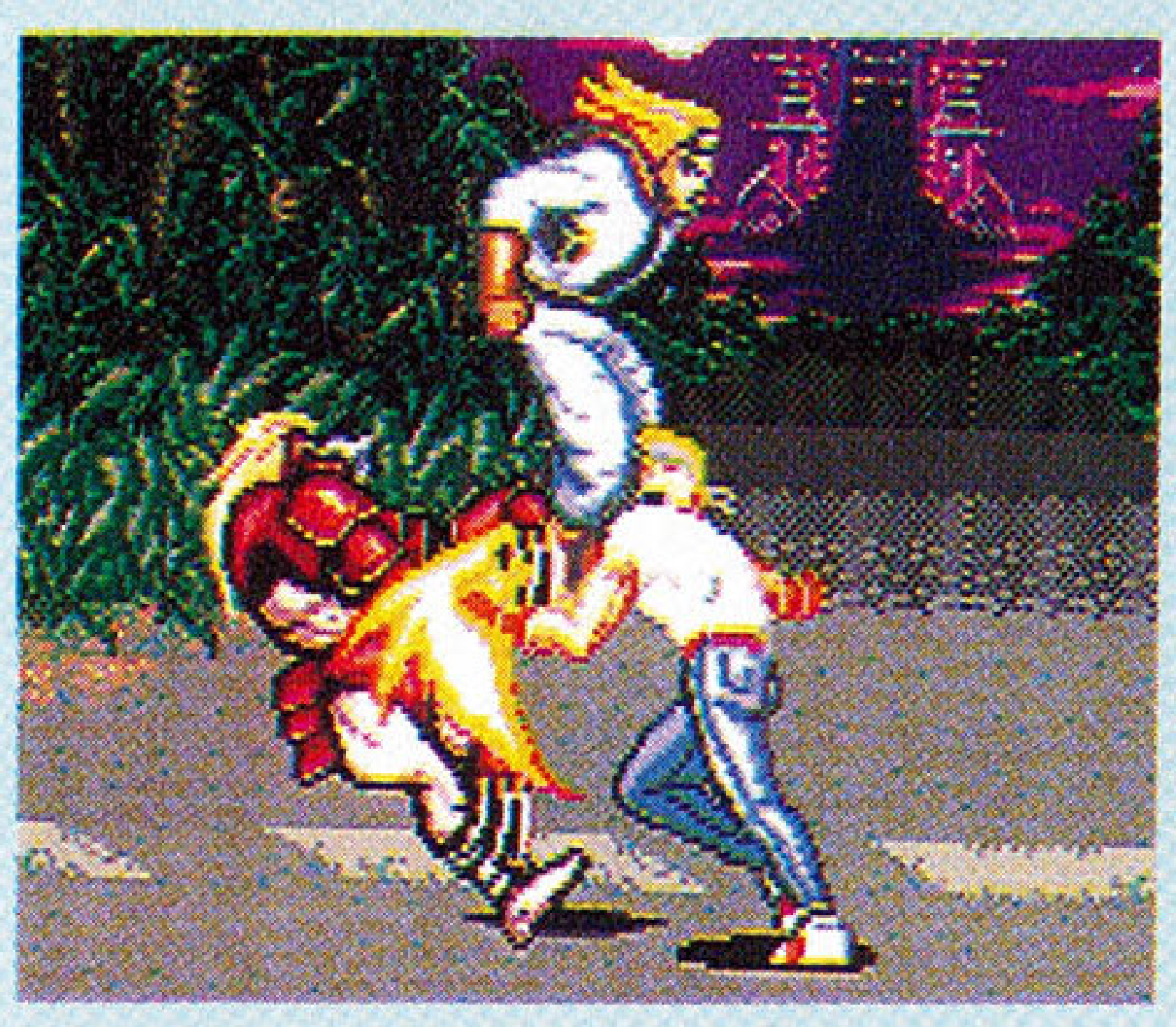
クロー系SOUTHERがこのステージのボスとして、ジェット系STEALTHはそれを援護する形で出現する。ロケットベルトで空中を飛び回るジェット系も、甲冑姿のクロー系も攻撃スピードは尋常ではない。両方同時に攻撃を仕掛けられたら、かわすのは至難の業だ。またアイテムボックスには、鶏肉が入っている。

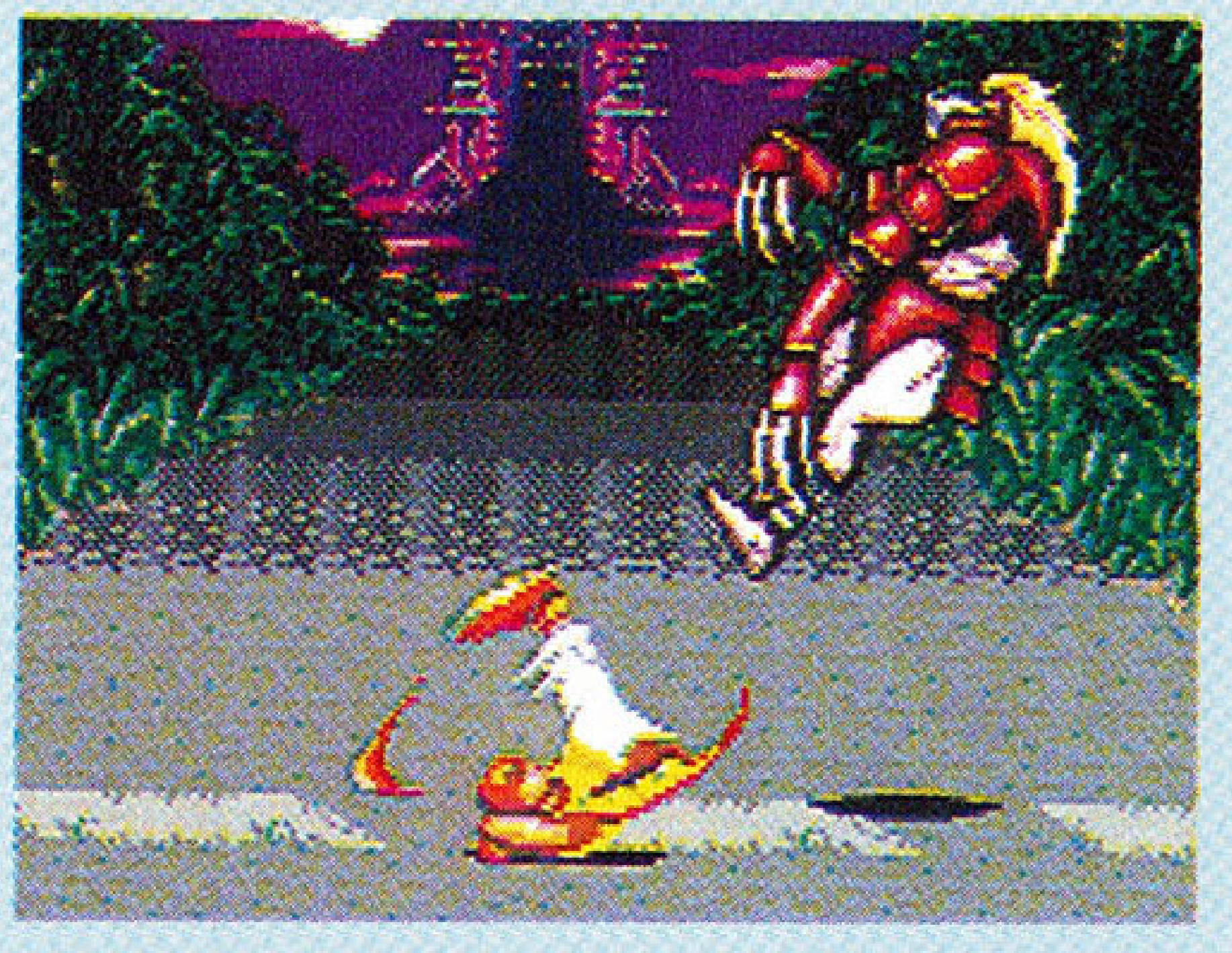

回復アイテムを取るのは、できるだけ体力ギリギリまで待ってからにする

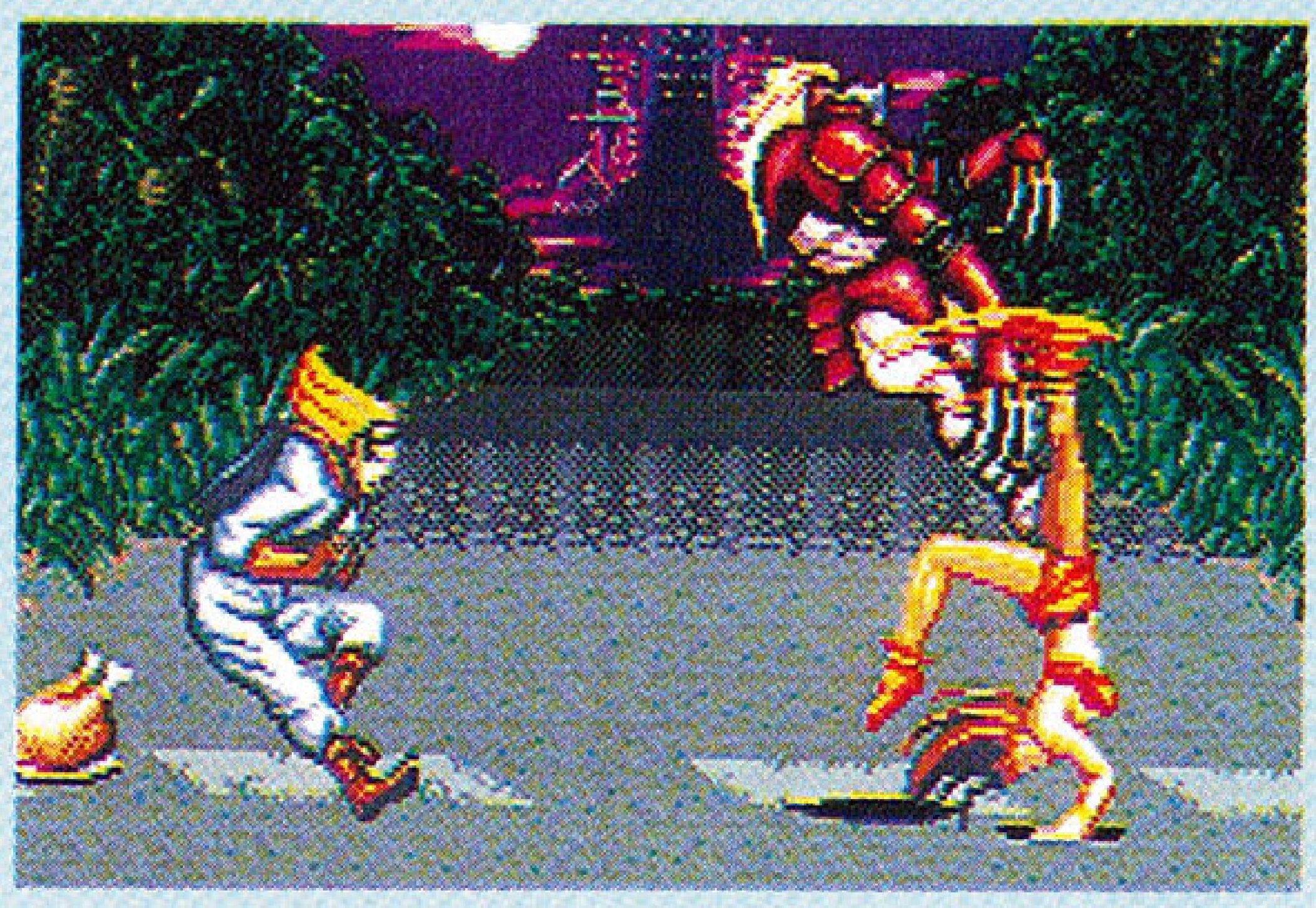
ボス　SOUTHER

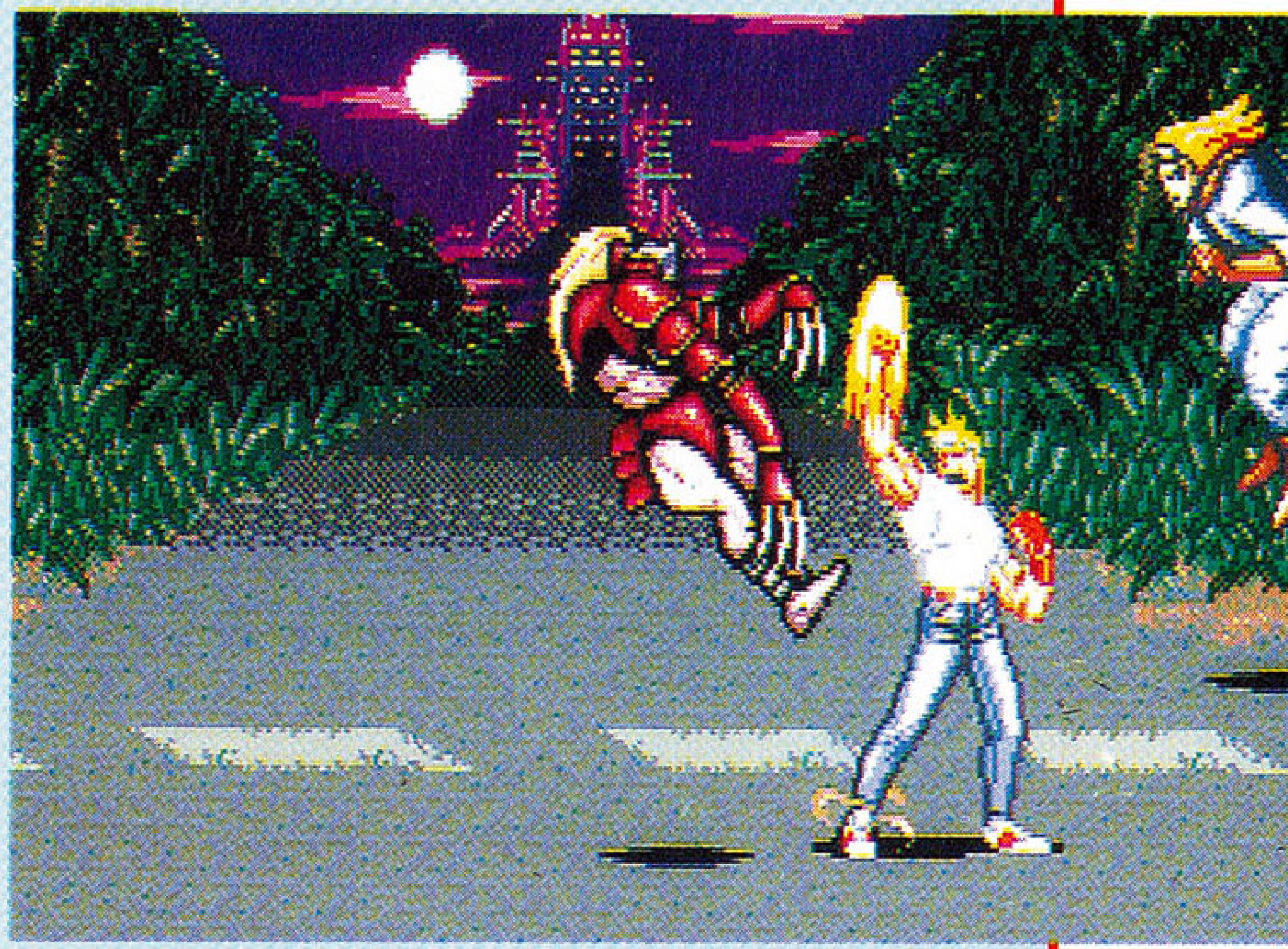
ボスのスピードに対抗するには、必殺技が一番効果的だ。AXCELならドラゴンウィング、BLAZEなら円舞脚、MAXならボンバーナックル、SUMMYならダブルスピンキック。必殺技はHPが減るので、アイテムをうまく利用しよう。


ボンバーナックルを連打して待ちかまえる

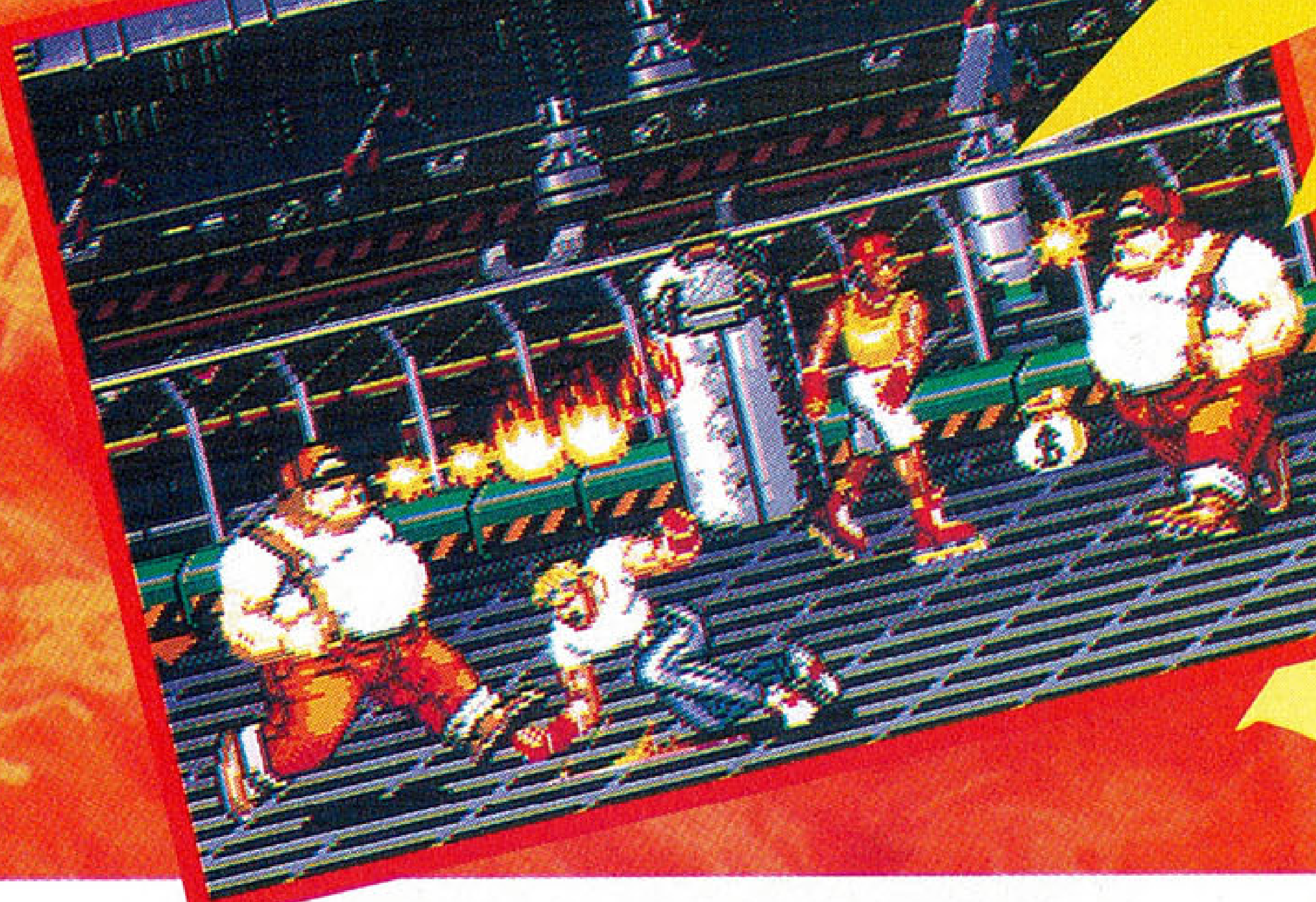

ドラゴンウィングで攻撃。タイミングを取るか連打


ダブルスピンキック。かわいい攻撃だが確実だ


BLAZEなら円舞脚だ。ただこの技は、少しずつ後方に移動してしまう


もちろん、タイミングさえ合えばダッシュ技でもヒットさせられるぞ

※マップ上の肉は鶏肉、アはアップル、金は金塊、$は＄袋、ナはナイフ、鉄は鉄パイプ、刀は日本刀、クはクナイ、UPは１ＵＰを示す。また、青い記号は２人同時プレイにのみ出現するアイテム。



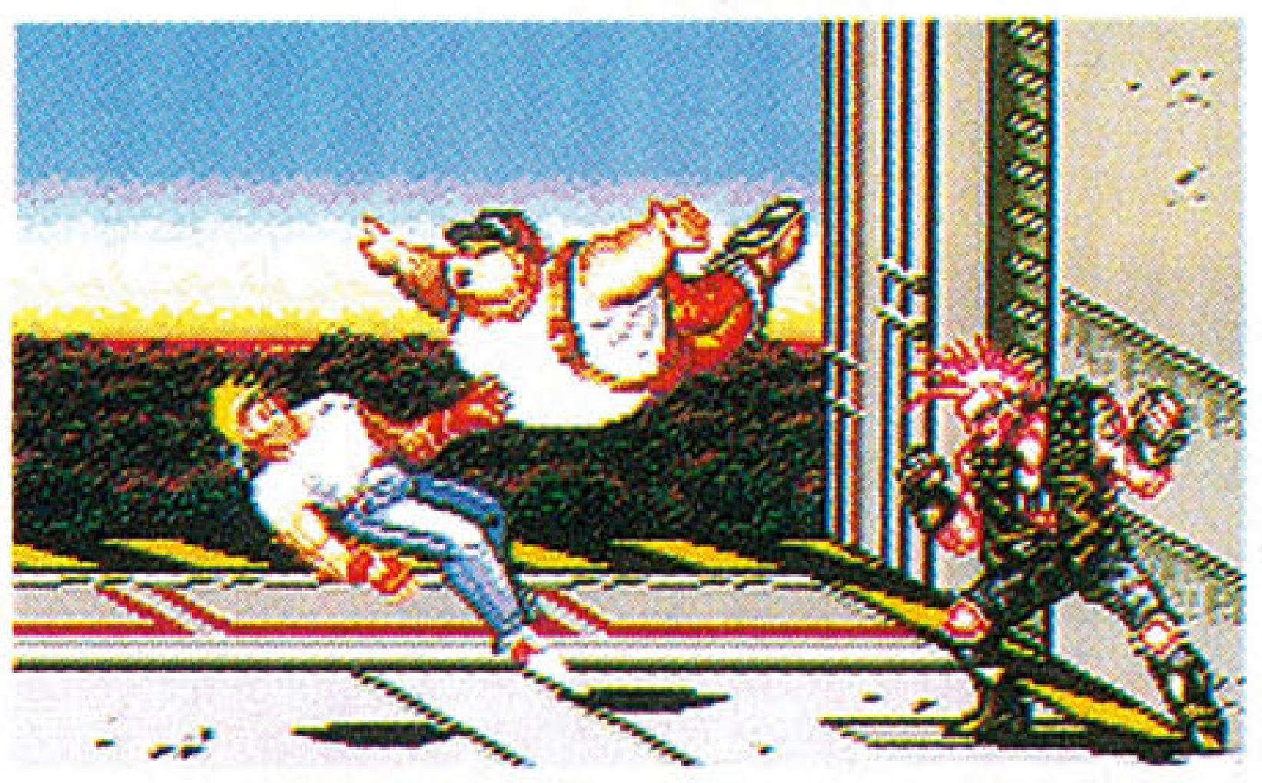
実践攻略編 ステージ7

ファクトリー

敵の支配する工場内に潜入。いよいよゲームも佳境に近づく。しかし、行く手には未知の敵が…。

ベルトコンベアーで動きにくいステージ

このステージは全8エリア。前半は床の一部がベルトコンベアーになっていて、不安定な状態での戦いが続く。後半はエレベーター上での戦い。ステージ4のときと同様、敵が上から降ってくる。このステージはボスの手前まで攻略だ。



後半のエレベーター上での戦い。強力な敵が続々登場

ステージ7　ファクトリー　エリアの数…………9(A～I)

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	14人	ジェット(JET)系	1人
パンク(Y. SIGNAL)系	2人	忍者(KUSANAGI)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	14人	怪物(VEHELITS)系	0人
ナイフ使い(JACK)系	1人	クロー(ZAMZA)系	0人
ボンテージ(ELECTORA)系	2人	ファットマン(BIG-BEN)系	2人
マーシャルアーツ(BARBON)系	0人	レスラー(ABADEDE)系	0人
ヘルメット(FOG)系	11人	ムエタイ(RAVEN)系	2人
カンフー(HAKUYO)系	2人	ボクサー(R. BEAR)系	0人
		合計	55人

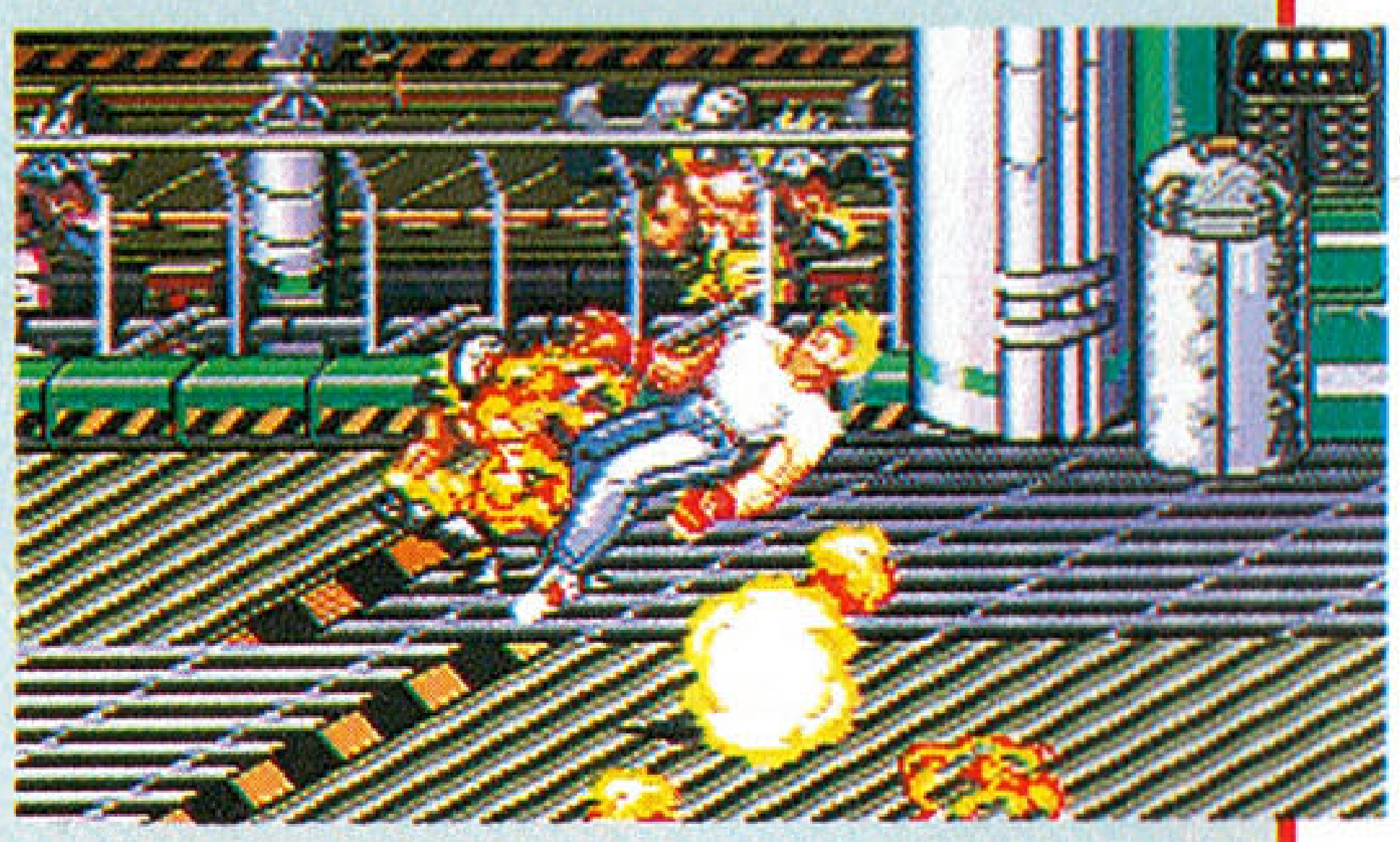
ボスキャラ　???

ステージ7　エリアB

敵キャラの内訳

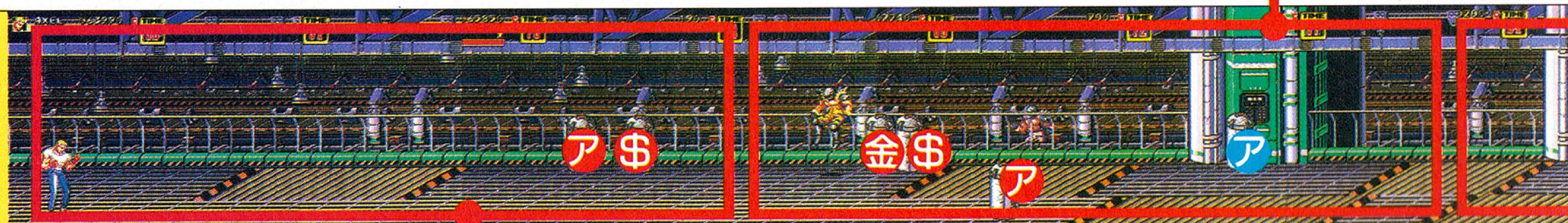
リーゼント(GALSIA)系	3人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
ヘルメット(FOG)系	4人
合計	11人

床がベルトコンベアーになっているので移動しづらい。手榴弾を投げてくる敵が、画面から消えるまでは逃げに徹して、攻撃はそれから。



手榴弾を投げてくるヘルメット系の敵

スタート

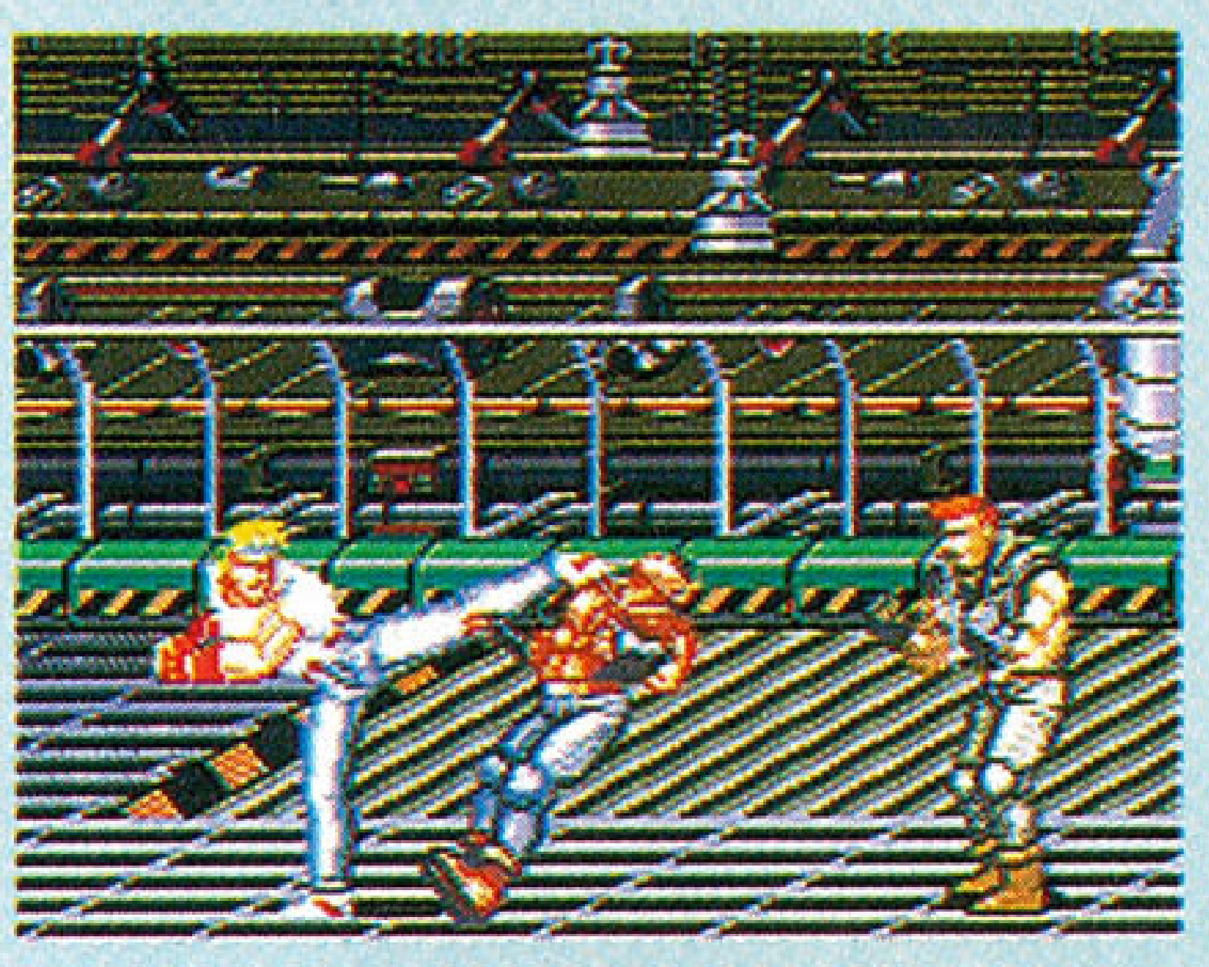


ステージ7　エリアA

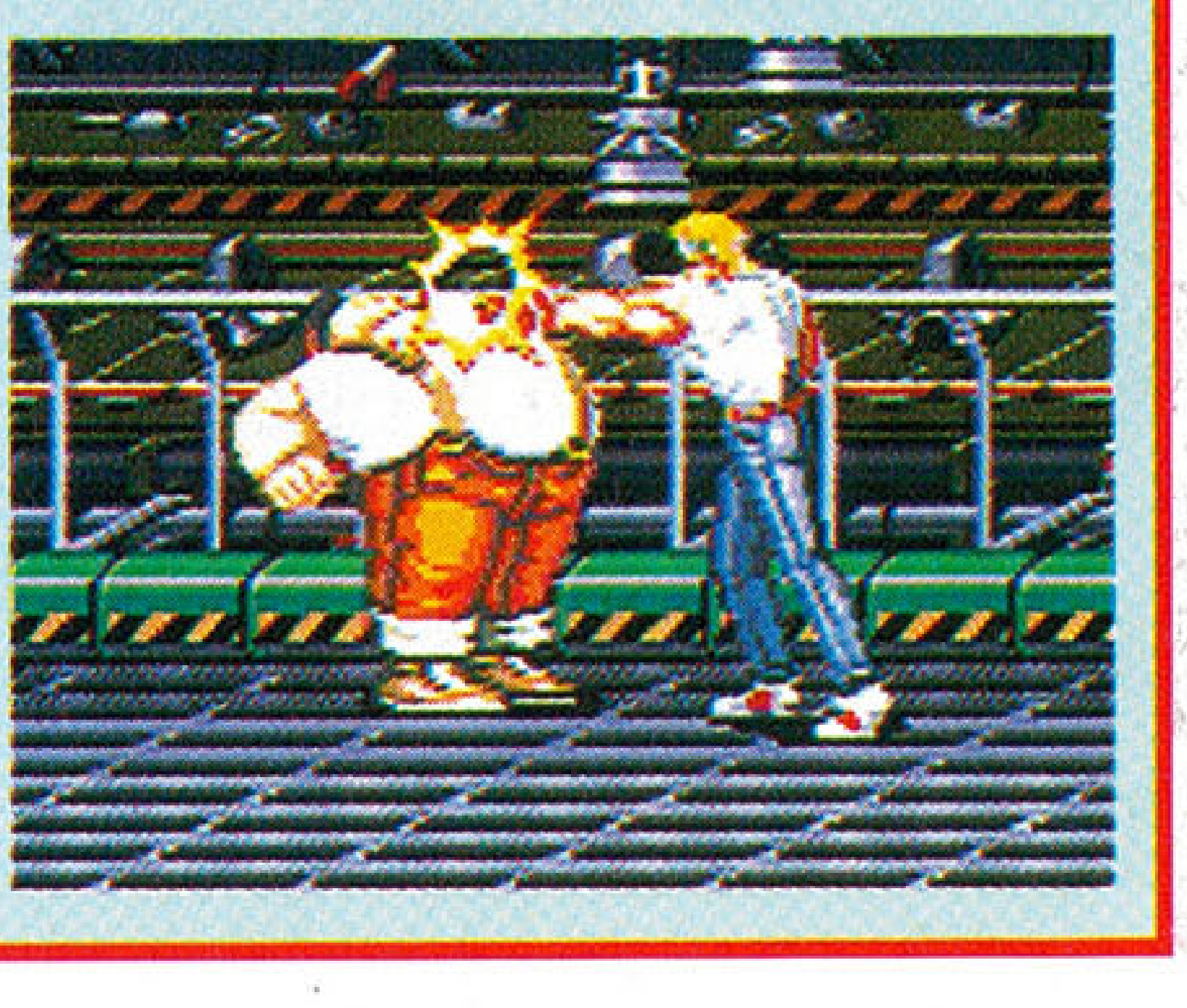
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	3人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
合計	6人

出現する敵キャラは、リーゼント系のGALSIAとスキンヘッド系のDONOVANが主なので、そんなに苦戦はしないはず。しかし、これらの敵を倒さずに進むと、ファットマン系のBUFFETと一緒に相手にすることになるので、ちょっとマズイ。少々面倒でも1人1人倒しながら進むようにしよう。



最初に出現する敵は、1人ずつ倒していこう



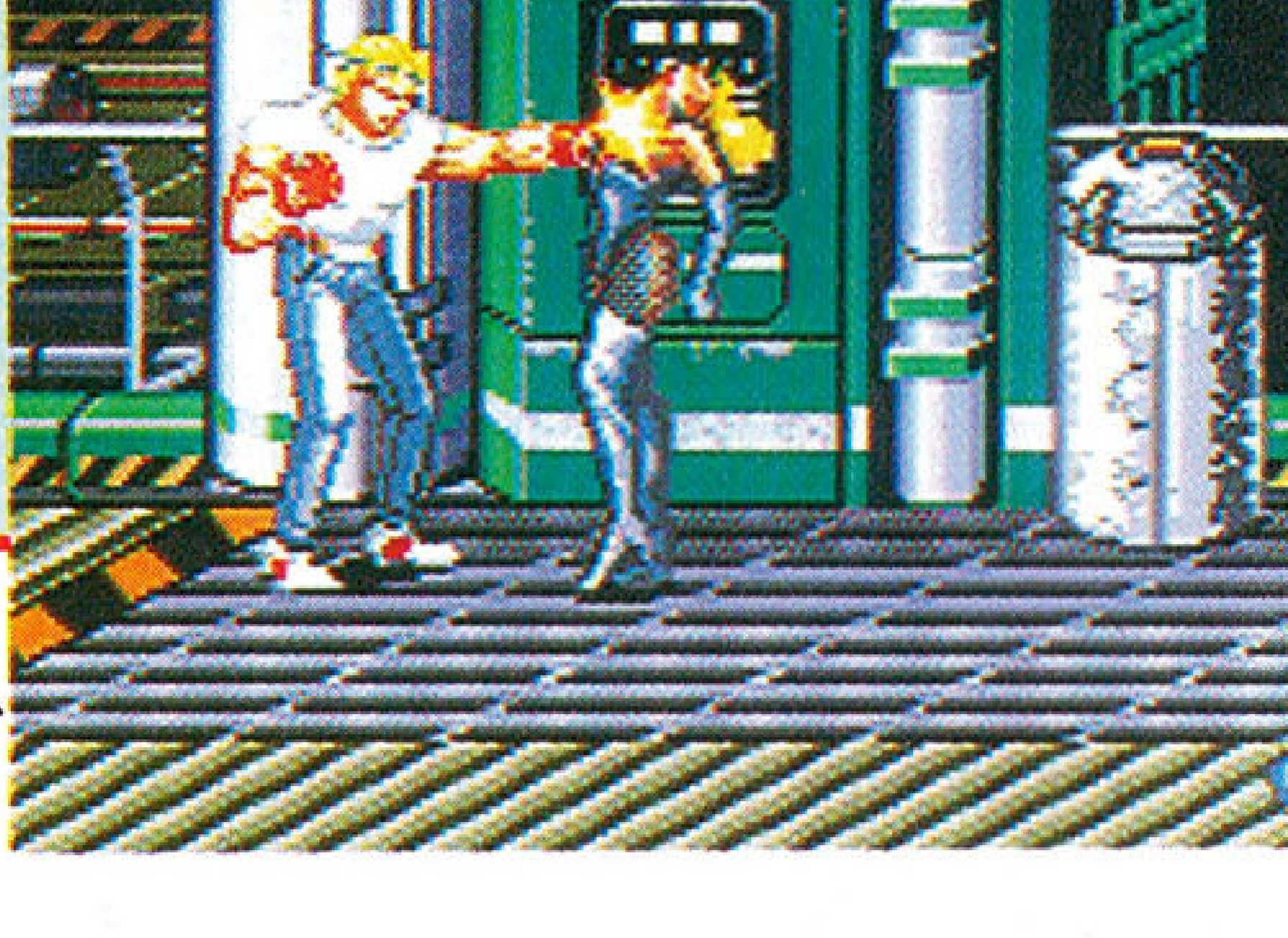
ザコさえ倒せれば、こちらのもの。「殴りハメ」だ

ステージ7　エリアC

敵キャラの内訳

ボンテージ女(ELECTORA)系	2人
忍者(KUSANAGI)系	2人
合計	4人

ボンテージ系のムチ使いと、忍者系が一緒に登場。ここも床がベルトコンベアーなので、思うように移動ができない。必殺技を駆使して切り抜けよう。



少しずつ進めば1人ずつ戦える。2人同時では不利

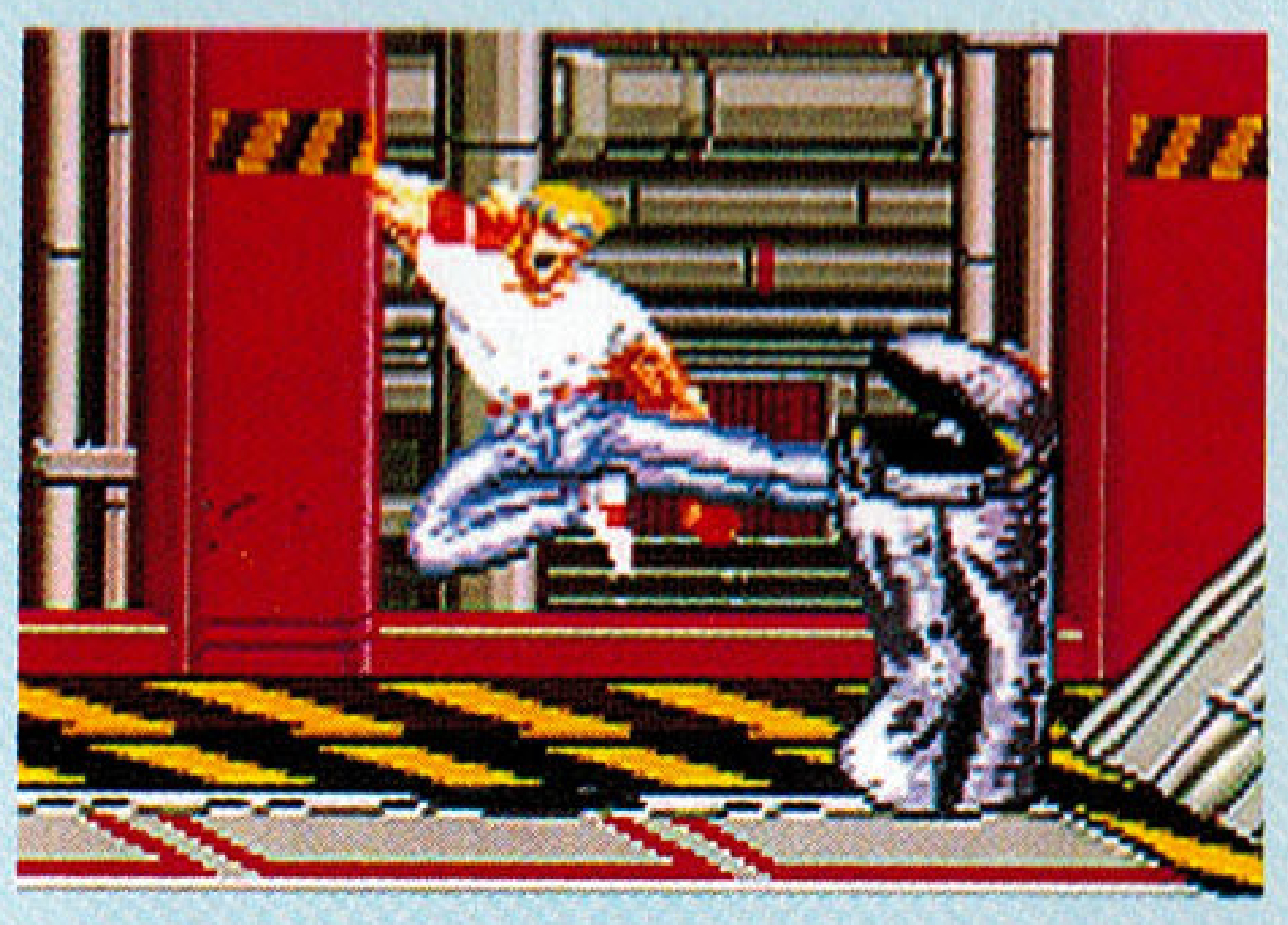
※マップ上の(肉)は鶏肉、(ア)はアップル、(金)は金塊、($)は＄袋、(ナ)はナイフ、(鉄)は鉄パイプ、(刀)は日本刀、(ク)はクナイ、(1UP)は1UPを示す。また、青い記号は2人同時プレイにのみ出現するアイテム。

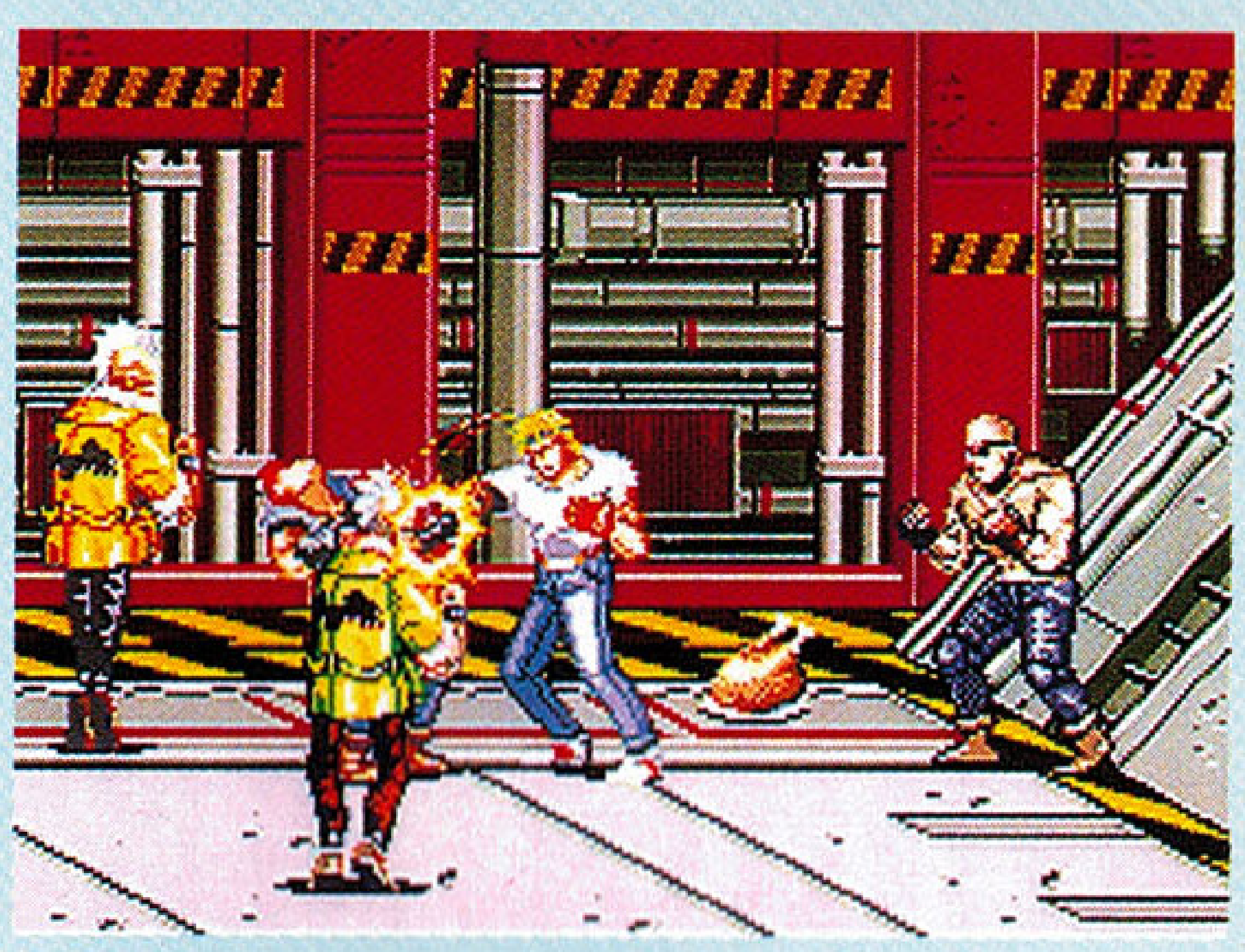
ステージ7　エリアD

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	3人
パンク(Y.SIGNAL)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	2人
合計	7人

ここからは、エレベーターに乗って上へと移動する。設置してあるアイテムボックスは、いつでもアイテムの鶏肉が取れるように、破壊しておくのがベスト。出現する敵はザコばかり。体力を温存して戦おう。


○アイテムボックスは、前もって破壊しておく

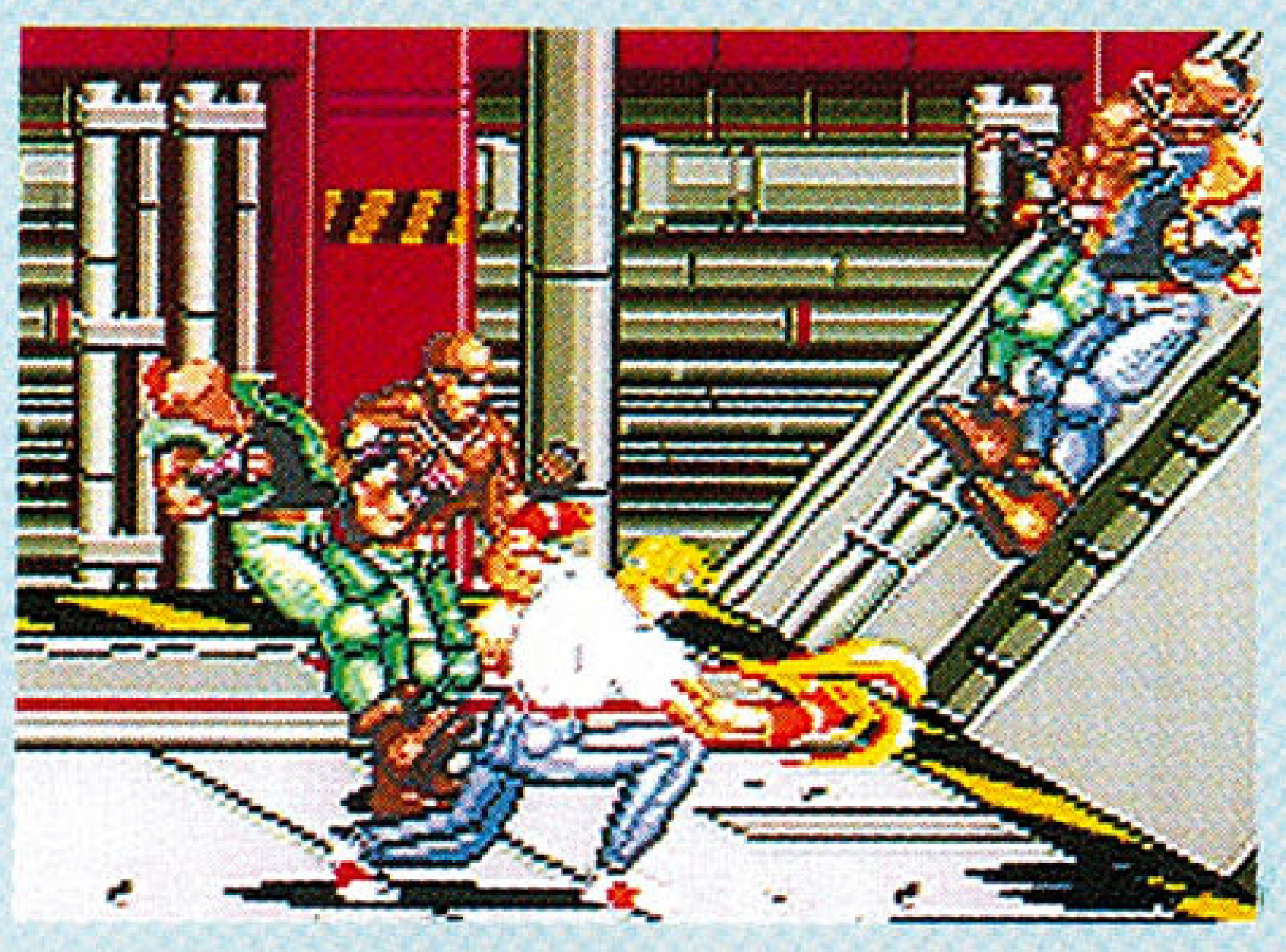

○アイテムの肉がいつでも取れるように、その周辺で戦うようにしよう

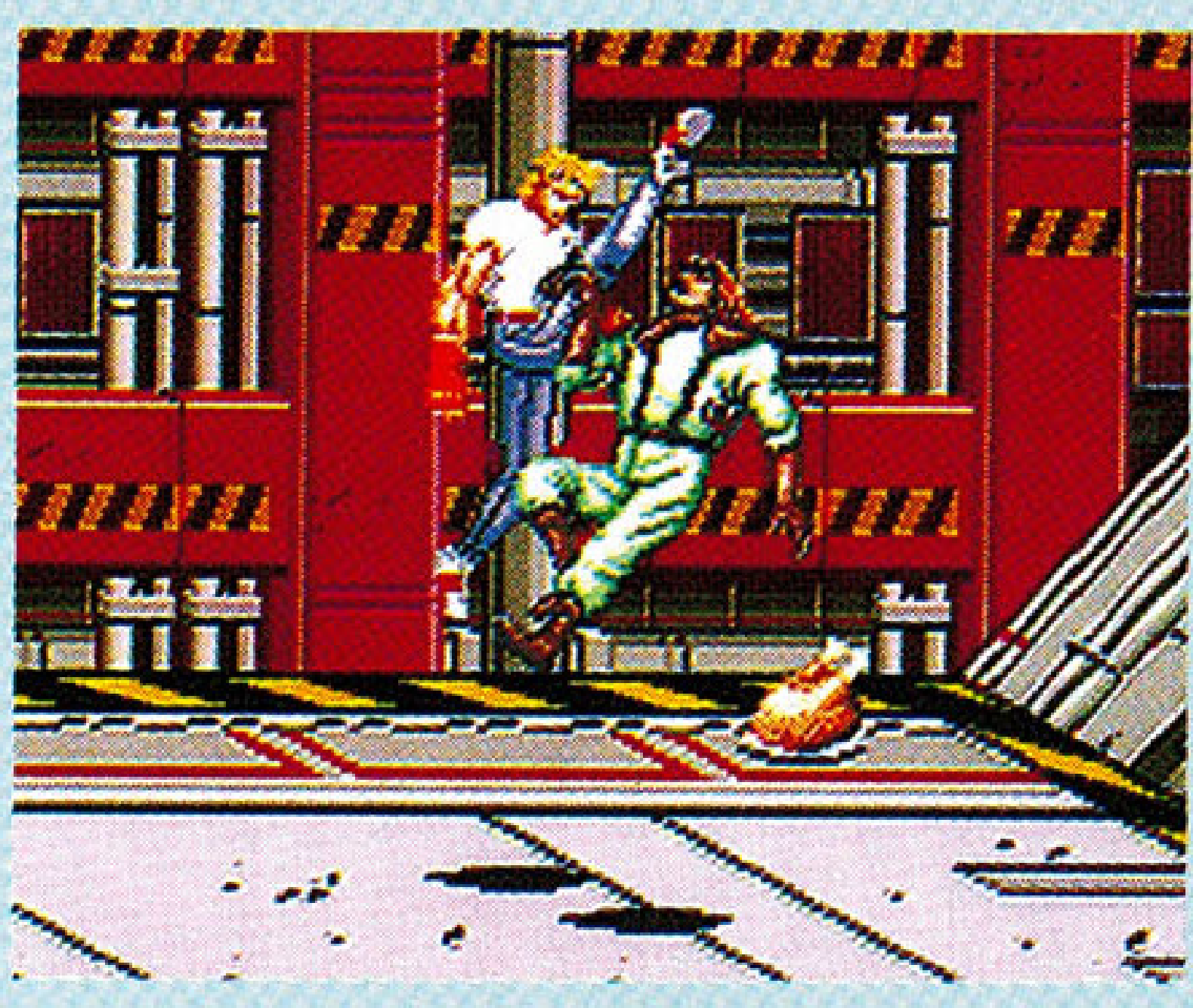
ステージ7　エリアE

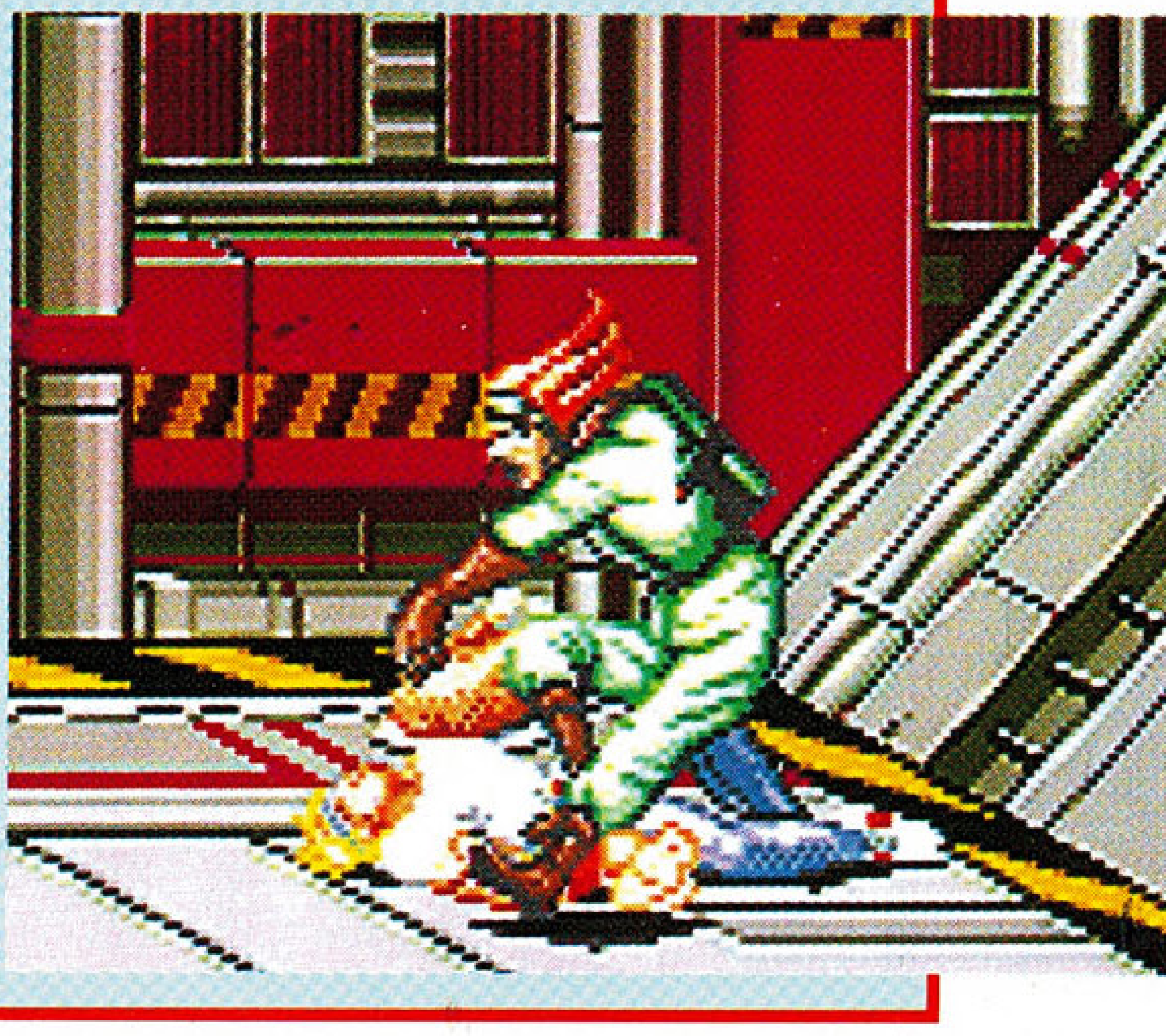
敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	4人
スキンヘッド(DONOVAN)系	4人
ジェット(JET)系	1人
合計	9人

ここでの強敵のジェット系が登場。ステージ2に出現したときと同様に垂直ジャンプキックで倒せるが、ほかのザコが邪魔なので、まずはザコを一掃しよう。


○まずは、ジェット系以外の敵を一掃する


○垂直ジャンプキックで、すべての攻撃を返せる

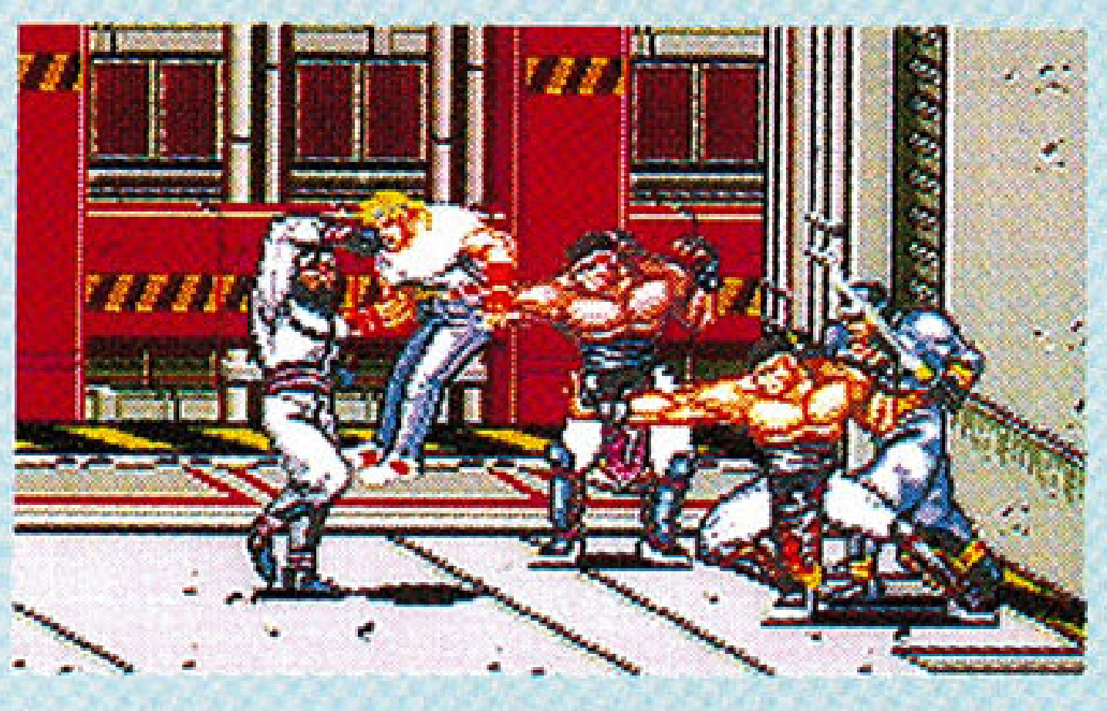

○低空を飛んでいるときに近づくと、つかまれて急降下投げをくらう

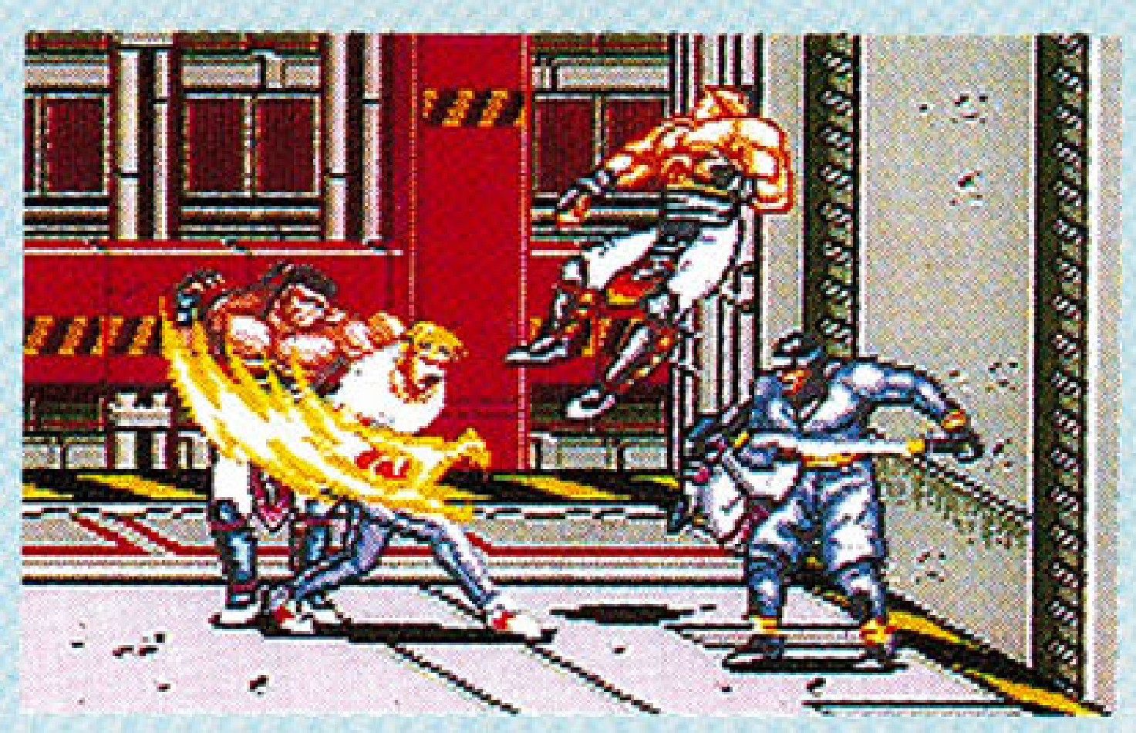
ステージ7　エリアF

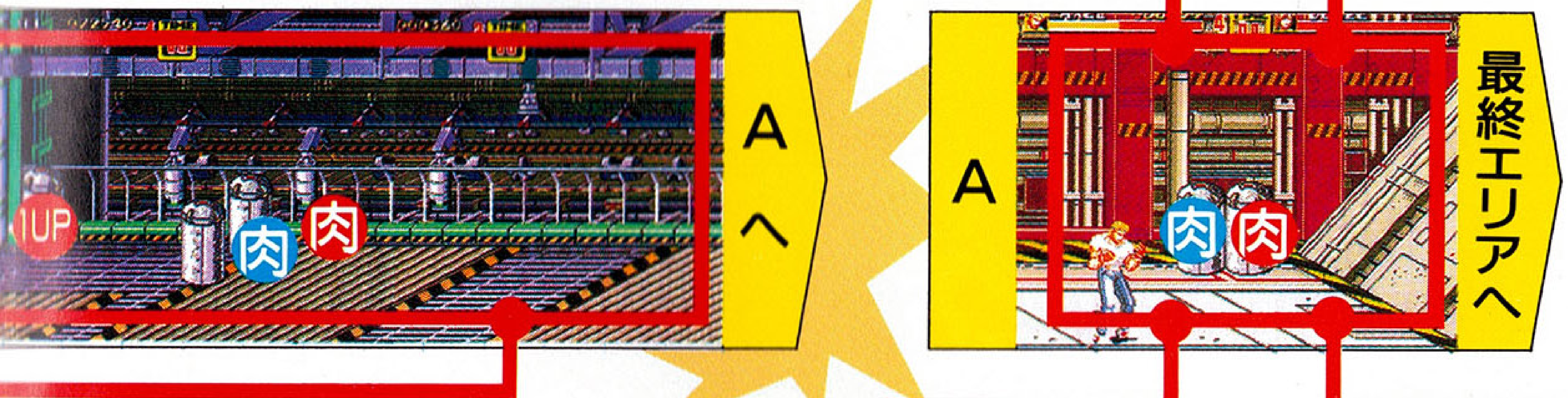
敵キャラの内訳

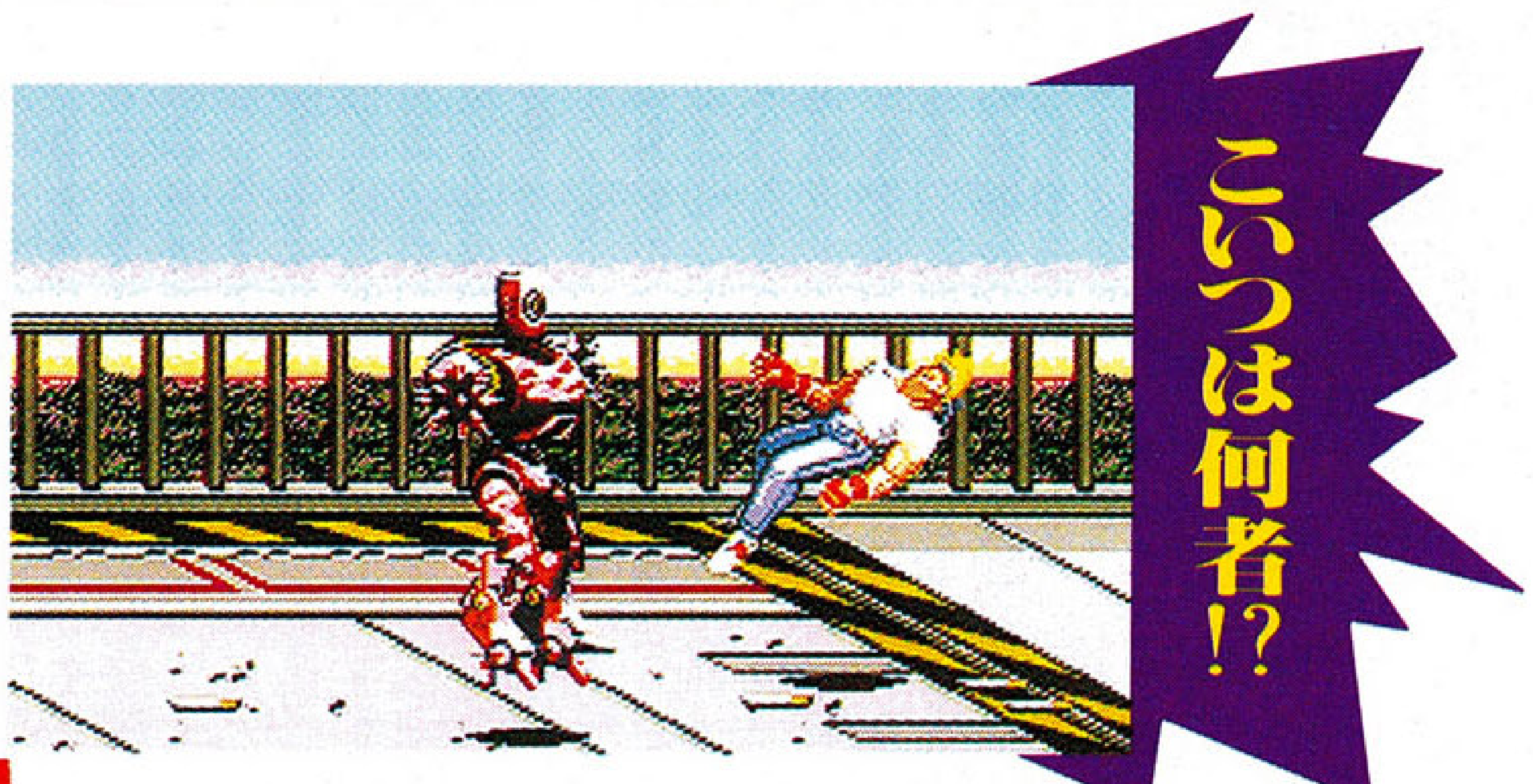
カンフー(HAKUYO)系	2人
忍者(KUSANAGI)系	2人
合計	4人

このエリアから、出現する敵が急に強力になる。まず、ここには凶器を装備した忍者系と、気功を使うカンフー系が2人ずつ登場。必殺技を出し惜しみしてダメージを受けるよりも、積極的に使って、必要最小限のダメージで倒すようにしよう。


○すばやい動きと多彩な攻撃の忍者系の敵


○積極的に必殺技を使って攻撃しよう。先手必勝！



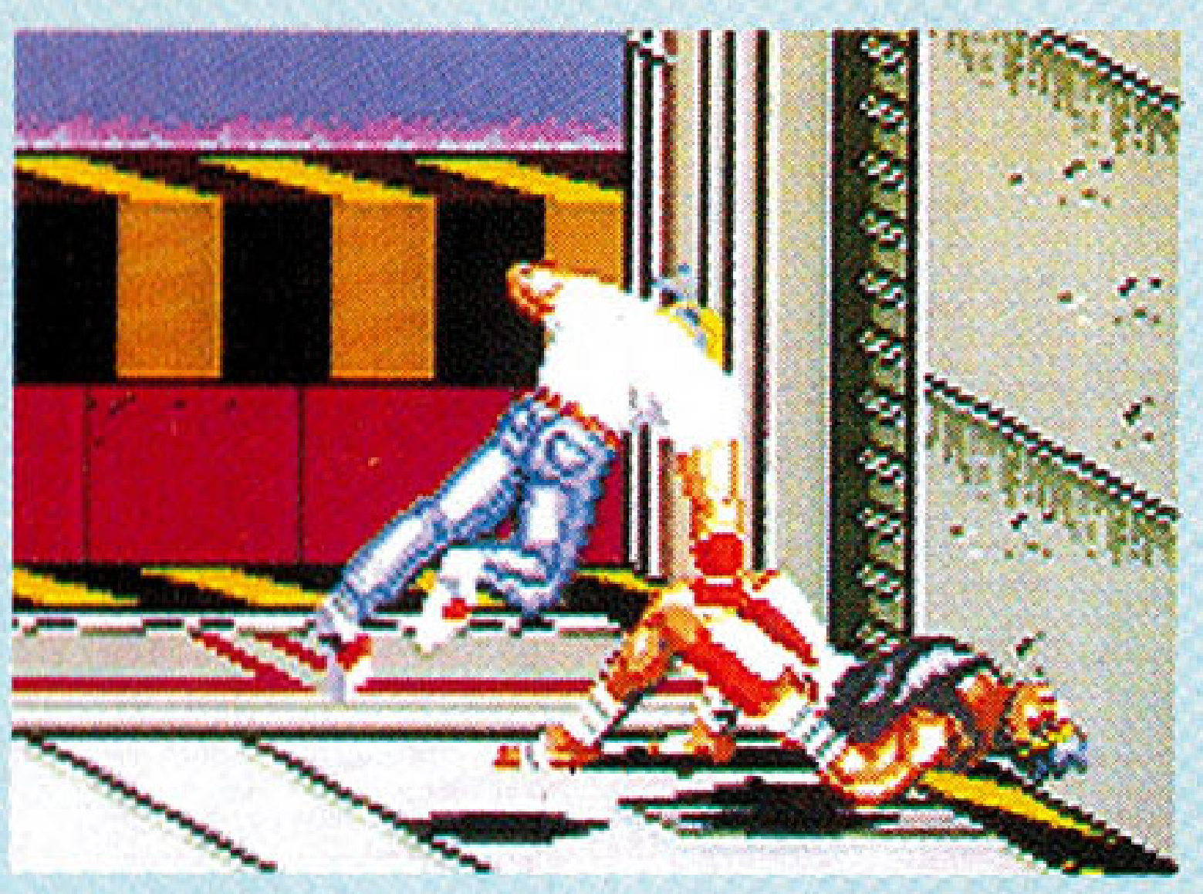


ステージ7　エリアG

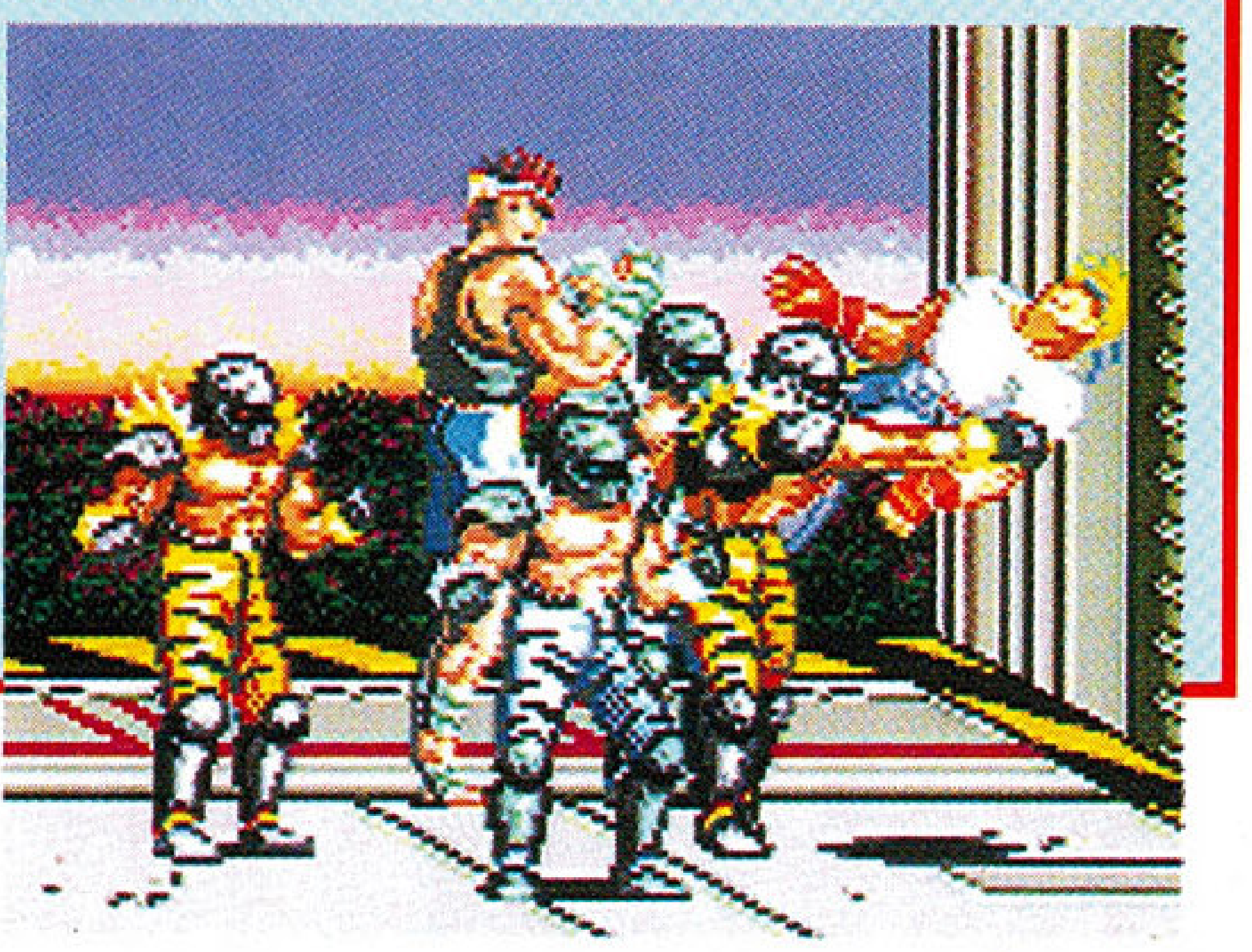
敵キャラの内訳

ヘルメット(FOG)系	7人
ムエタイ(REVEN)系	2人
合計	9人

このエリアには、ムエタイ系の敵が2人も登場。ジャンプしての攻撃はハイキックで落とされてしまうので、地上から近づいて投げか、連続技に持っていく。逆につかまれて連続技をやられた場合は、必殺技で抜け出そう。同時に出現するヘルメット系の敵も、体力はそれほど多くないものの、数で攻めてくるので囲まれるとツライ。一カ所にまとめて必殺技で倒そう。


○ムエタイ系の敵は飛ばずに攻める

○ヘルメット系は体力は少ないが、一撃必殺のパンチ力を持つ



ステージ7　エリアH

敵キャラの内訳

リーゼント(GALSIA)系	2人
スキンヘッド(DONOVAN)系	1人
ナイフ使い(JACK)系	1人
ファットマン(BIG-BEN)系	1人
合計	5人

このエリアには、主にリーゼント系とスキンヘッド系が登場し、1人だけファットマン系が登場する。スキンヘッド系の敵が装備している鉄パイプを奪えば、ボス並みの体力を誇るファットマン系も、楽に倒すことができる。このエリアの敵を一掃すれば、このステージのボスとの対決だ。ボスは2人1組で攻撃してくる。

ATTACK SPECIAL

BARE KNUCKLE II

ベアナックルII

～死闘への鎮魂歌～

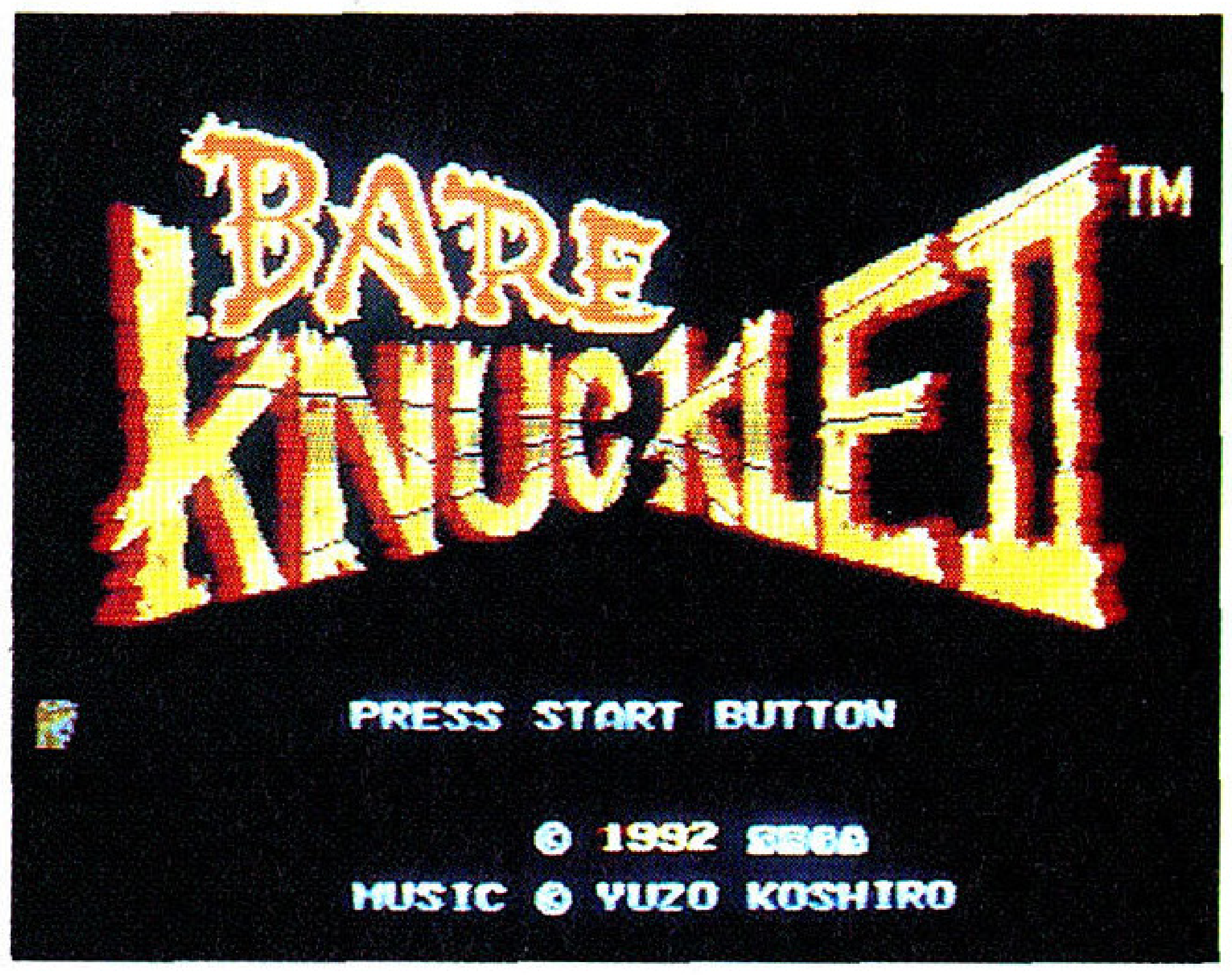
攻略ガイドブック

メガドライブFAN

2月号特別付録①

ベアナックル2

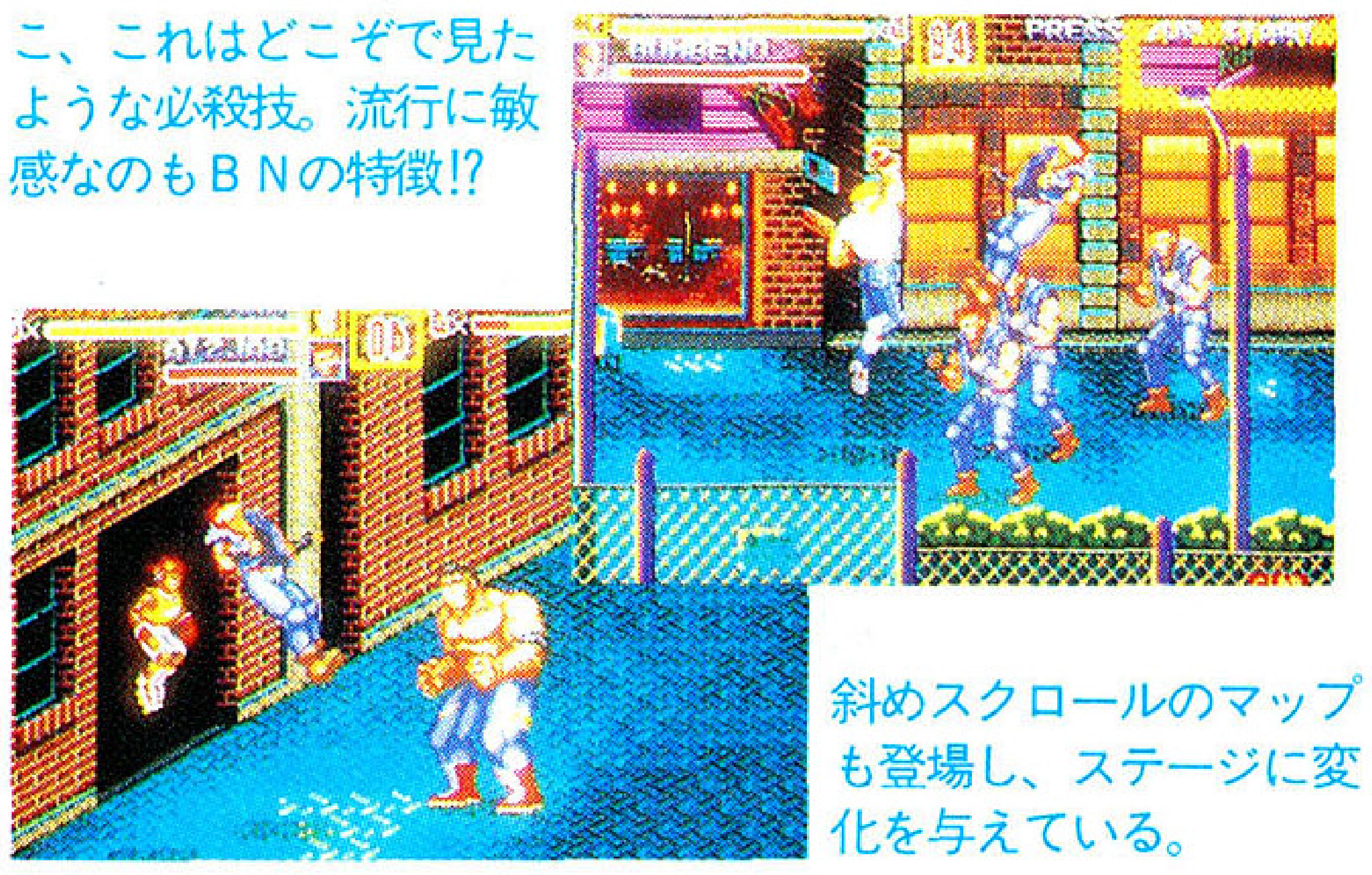
'92年12月発売予定／ACT／16M



BN（ベアナックル）2が16Mで、帰ってきた！

あの「ベアナックル」が、前作の実に４倍の容量、16Mになってやってくる。メガドラの16Mソフトとしては、「ランドストーカー」に続く第２弾だ。前作と比べて一番の特色は、その大容量を生かした作りだろう。４Mだった前作に比較すると、プレイヤーキャラが１人増え、しかもキャラの大きさも約1.5倍。前作でも定評のあったキャラの動きにも、さらに磨きがかかり、動きもより滑らかで、プレイヤーキャラの繰り出す技も４人合計して50以上に増えている。そして、面数こそ前作と同じ８ステージだが、これまた大容量を生かし、敵キャラも多彩だ。とくにボスクラスは、20種以上が登場予定という。もちろん、サウンドも１同様、古代祐三が担当。16Mならではのサンプリングを多用したサウンドに期待したい。

とにかく、この「ベアナックル２」。２Ｐ同時プレイや協力技といった、１の長所を受け継ぎながらダイナミックに成長させた快作に仕上げるとのこと。年末のビッグタイトルとして期待したい。

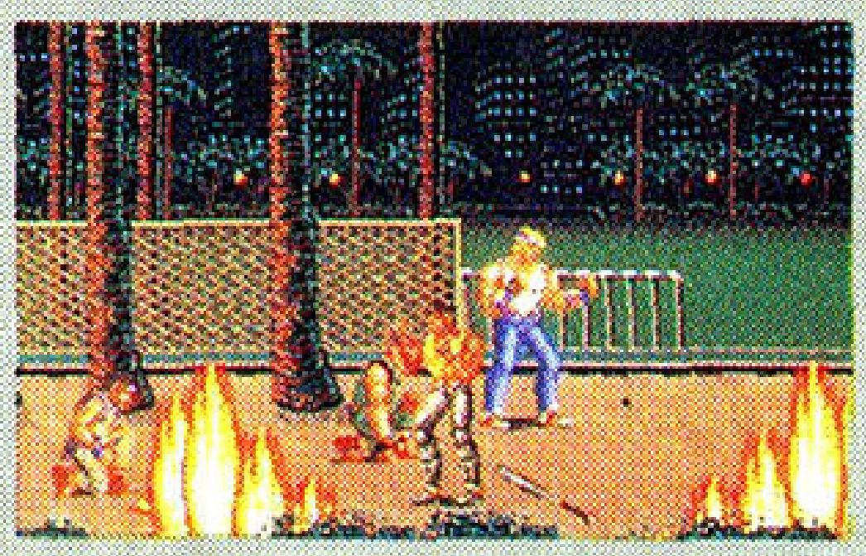


こ、これはどこぞで見たような必殺技。流行に敏感なのもＢＮの特徴!?

斜めスクロールのマップも登場し、ステージに変化を与えている。

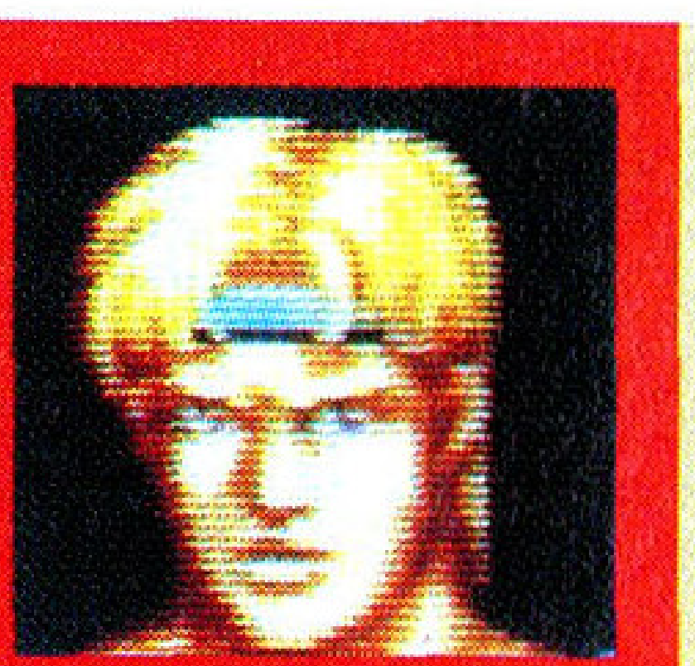
ちなみにベアナックル1では

４Мとは、思えないほどのデキだったが、今から見るとやはりキャラは小さいめだし、敵のバリエーションも少なかった。

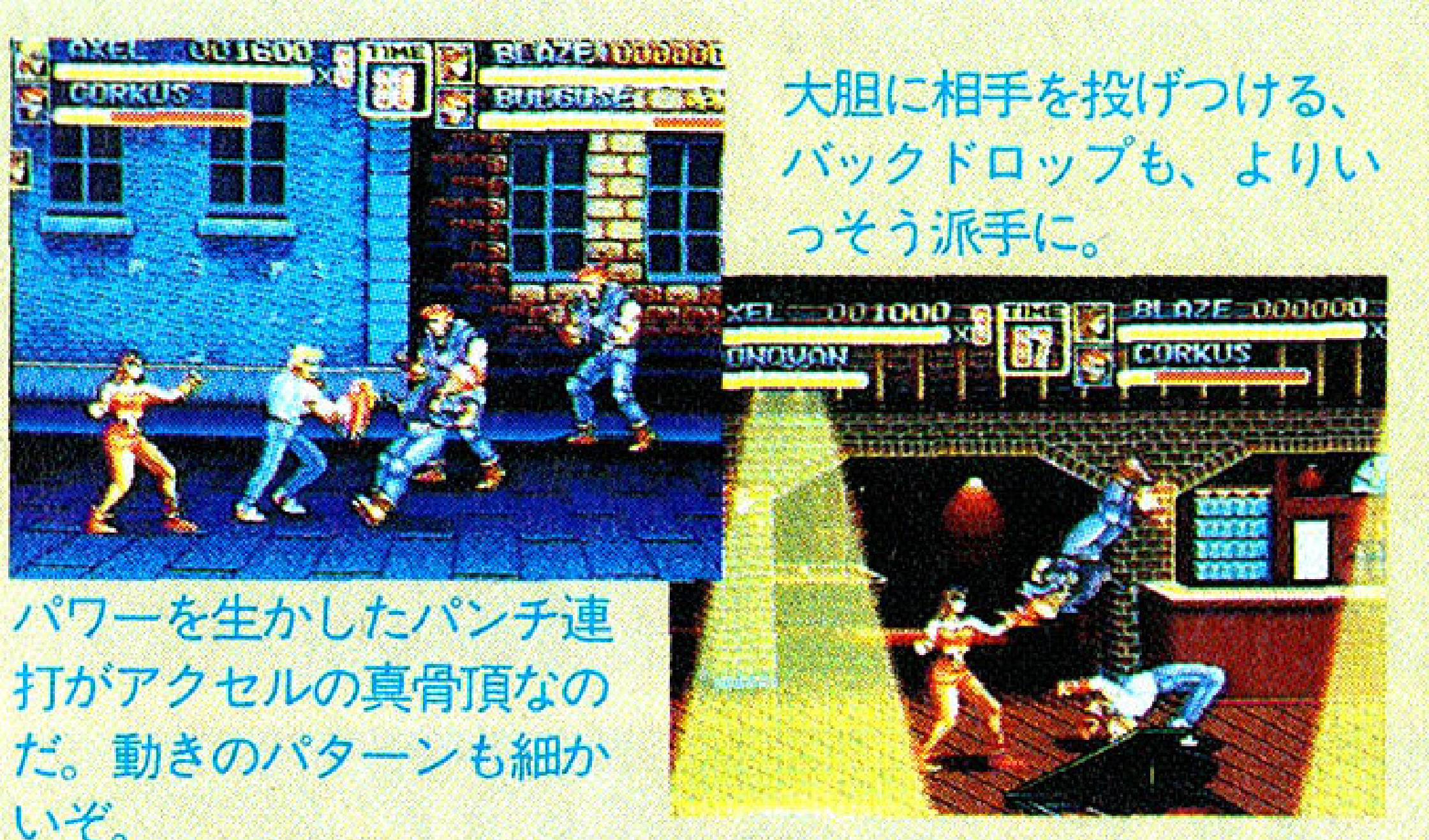


アクセルとアダムの名コンビ。２では、アダムは登場しない。

AXEL



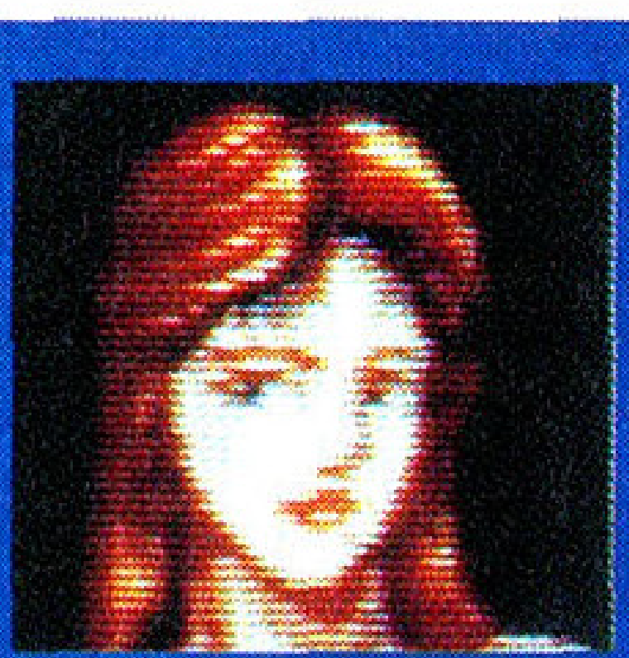
１でもおなじみ、ナイス・ガイ。得意なパンチ攻撃もパワーアップ。



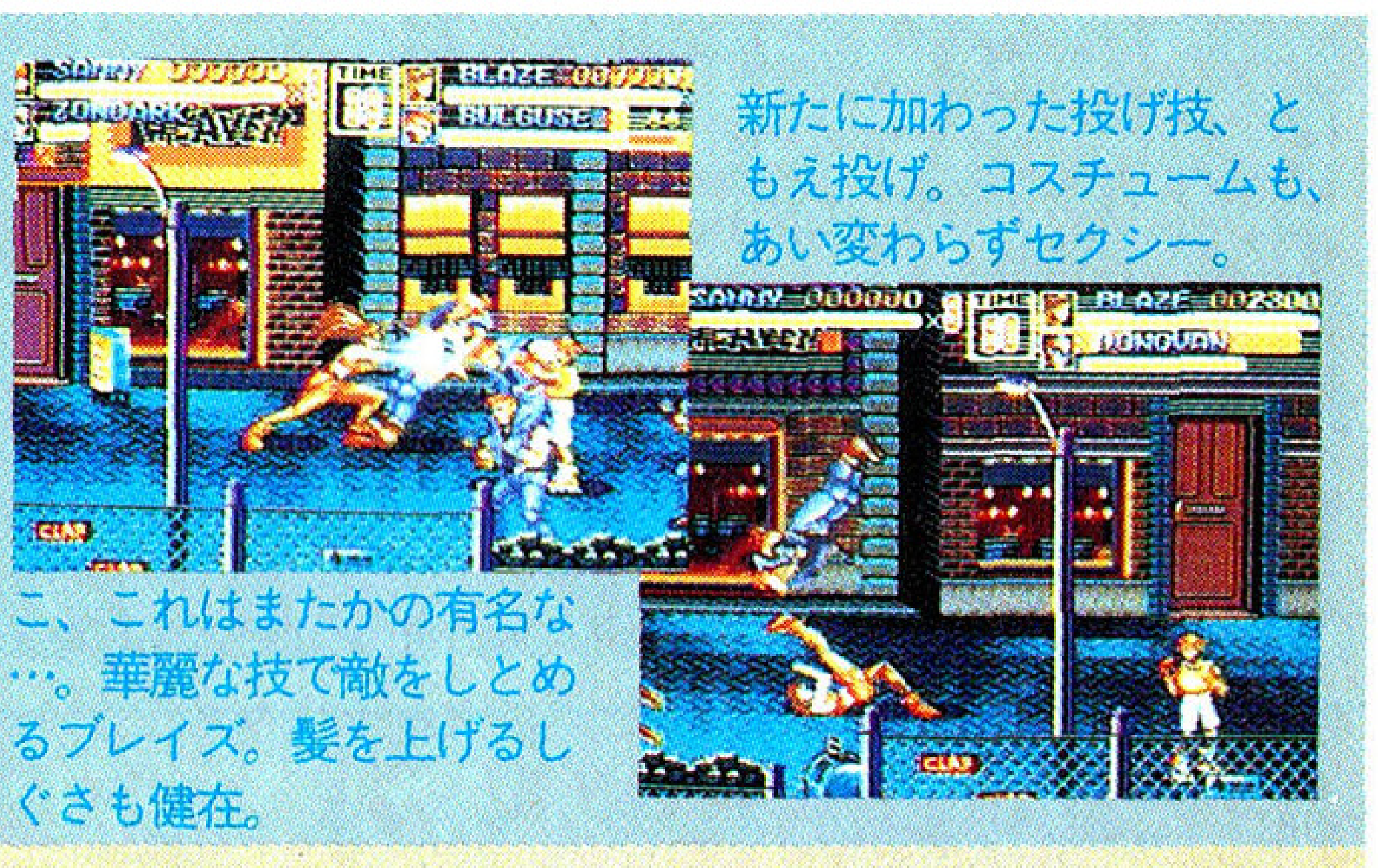
大胆に相手を投げつける、バックドロップも、よりいっそう派手に。

パワーを生かしたパンチ連打がアクセルの真骨頂なのだ。動きのパターンも細かいぞ。

BLAZE



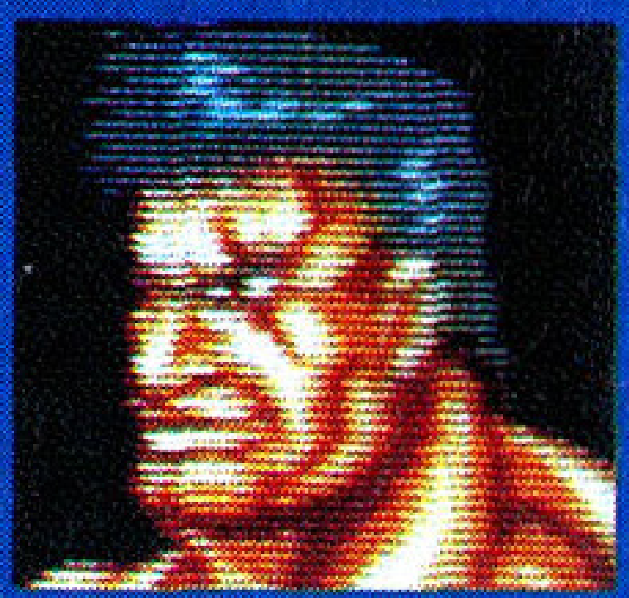
趣味のランバダをボディービルに変えて(ウソ)、たくましくなったブレイズ。



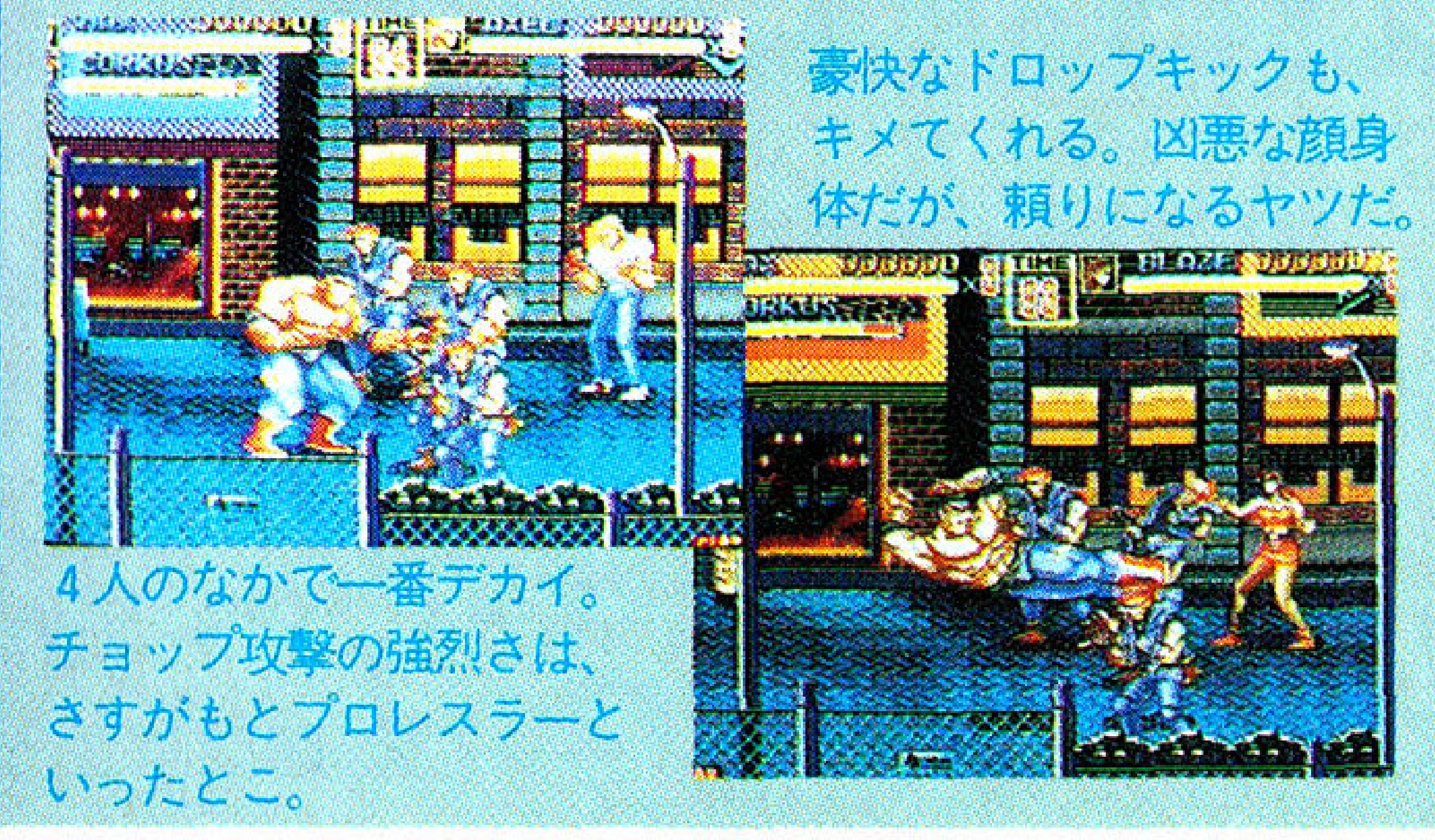
新たに加わった投げ技、ともえ投げ。コスチュームも、あい変わらずセクシー。

こ、これはまたかの有名な…。華麗な技で敵をしとめるブレイズ。髪を上げるしぐさも健在。

MAX



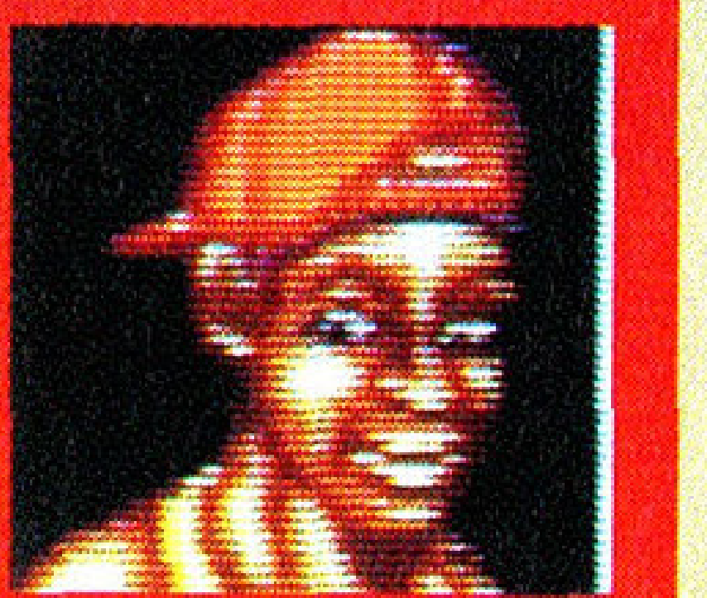
元フロレスラーの新キャラ。１で誘拐された所長の友人という設定だ。



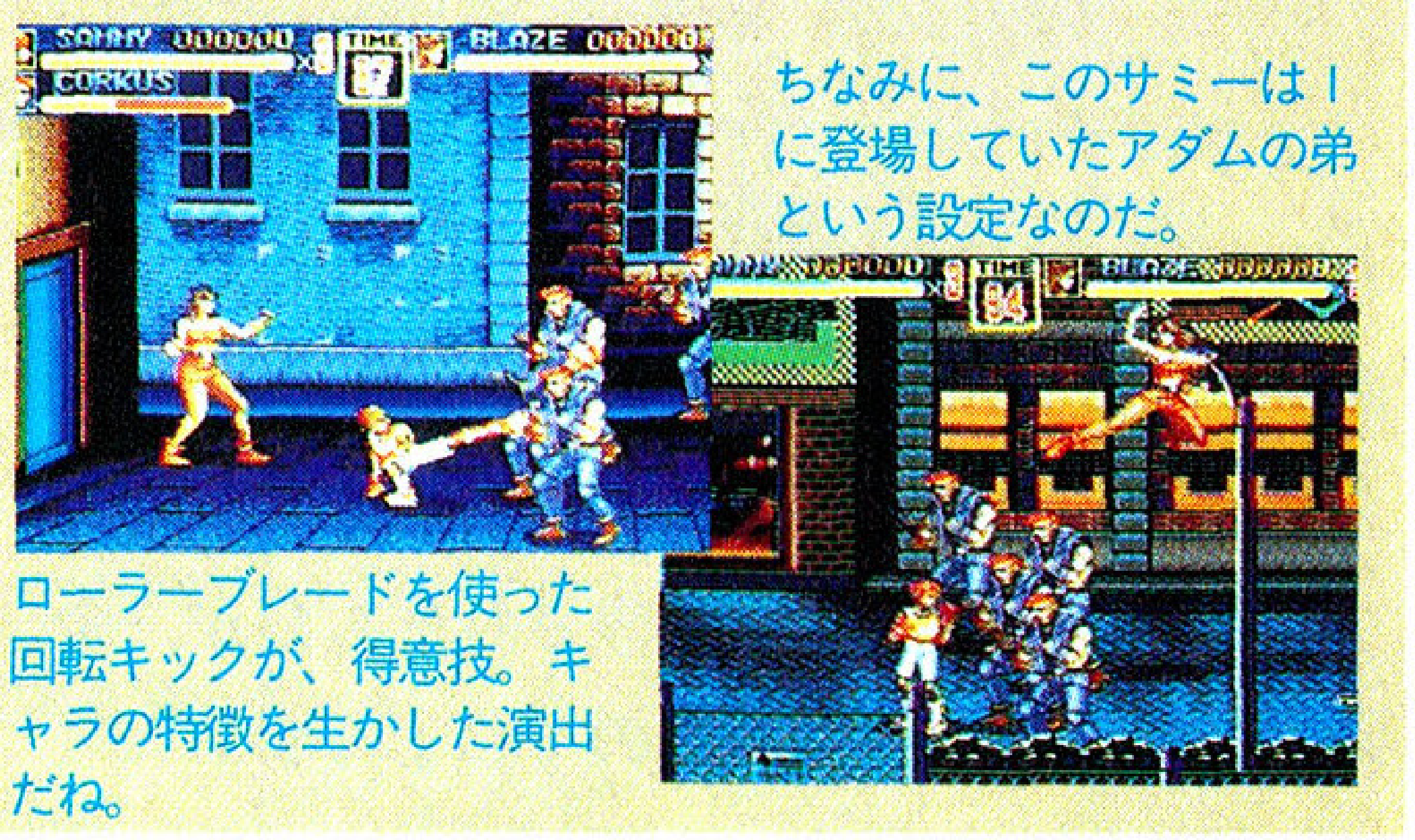
豪快なドロップキックも、キメてくれる。凶悪な顔身体だが、頼りになるヤツだ。

４人のなかで一番デカイ。チョップ攻撃の強烈さは、さすがもとプロレスラーといったとこ。

SAMMY



ローラーブレードをはいて、軽快な動きを見せる子供キャラ。



ちなみに、このサミーは１に登場していたアダムの弟という設定なのだ。

ローラーブレードを使った回転キックが、得意技。キャラの特徴を生かした演出だね。

セガ開発部高見部長に聞く

高見◎セガのゲームというのは一般的に続編がなかなか飛躍できない。１である程度成功しても、２ではそこそこというように、マーケットの期待をよく裏切る(笑)。そのへんを非常に意識しています。仕切直しというか、１をやっていないと、２が面白くないということは、絶対にありません。２から１を見直してもらうこともできる、そんなゲームです。１を作ったときから、この手のゲームは２Ｐができなければと思っていました。ただ容量を考えると、大きなキャラにすることは、動きがもたついてしまうのではないかという不安があったのです。今回は16メガですから約1.5倍のキャラによる２Ｐ協力プレイができるところがウリです。前作では、４メガということで敵が少なくて物足りないという声もありました。そこで我々としては、ステージのバリエーションはもちろん、敵も増やす。それからプレイヤーキャラクターについては、これでもかというパターンを入れ動きをよくしました。キャラの動きだけに、４メガを使ってます。前作と同じ容量だったらこれで終わりですよね。(笑)。とにかく「ベアナックル２」はソニック２同様、起爆力のあるソフトだと思っています。アメリカでは前作が30万本以上でしたし。ＳＦＣのストIIの勢いに押されないような強力なタイトルにしたいです。

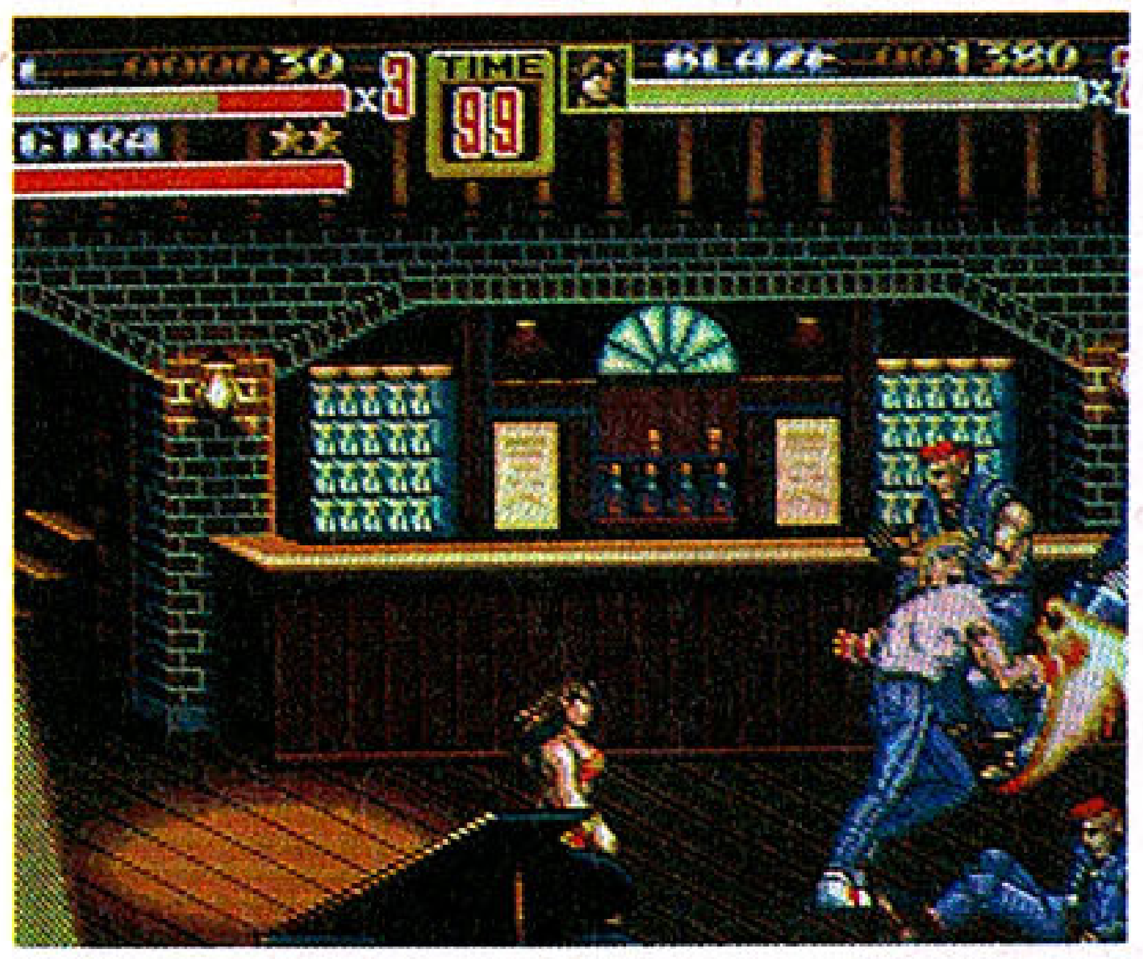
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

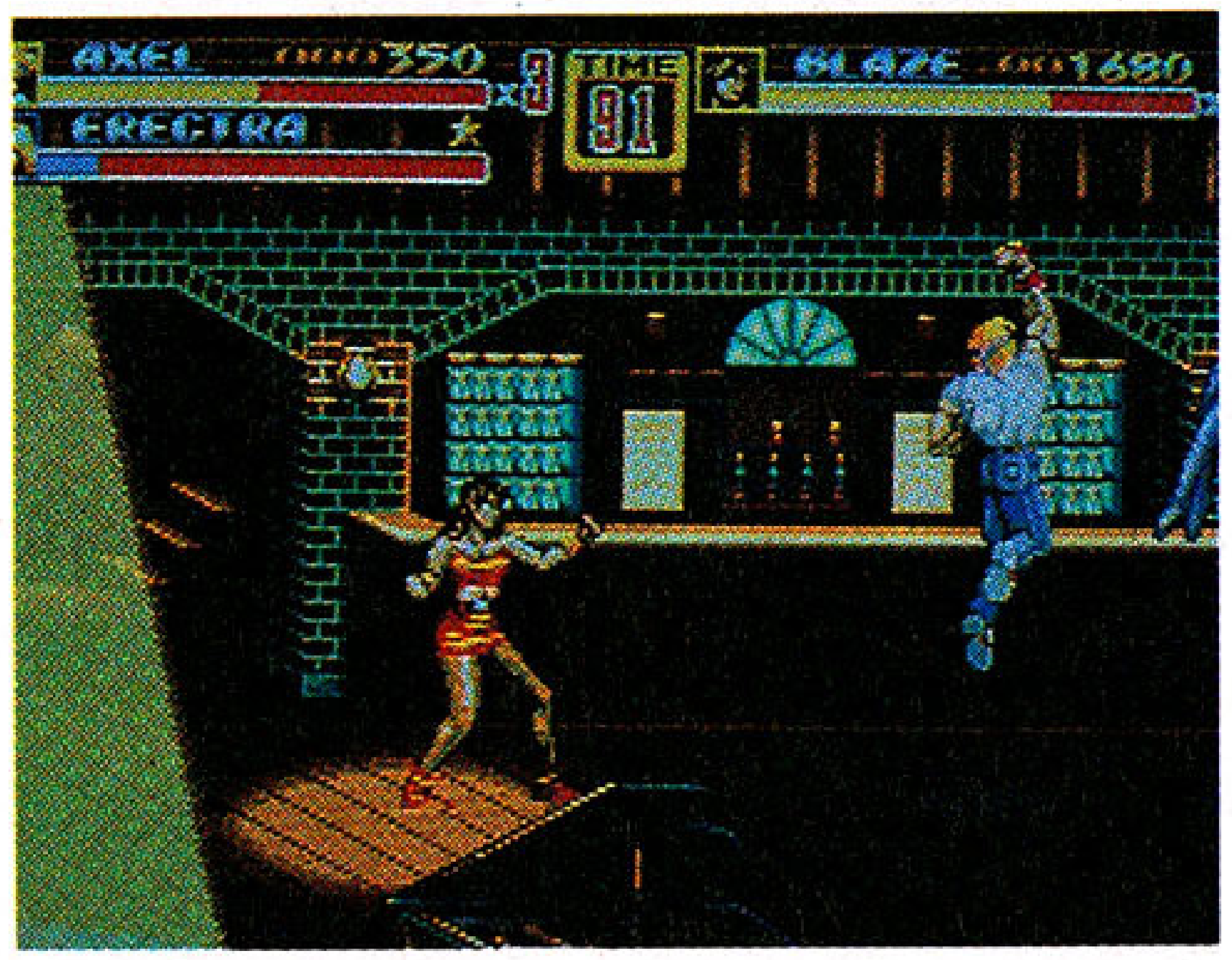
ミスターXをふたたびタコ殴れ！

●セガ／1月14日発売予定／価格未定／ACT／16M

完成度ゲージ 50% 2人同時プレイあり

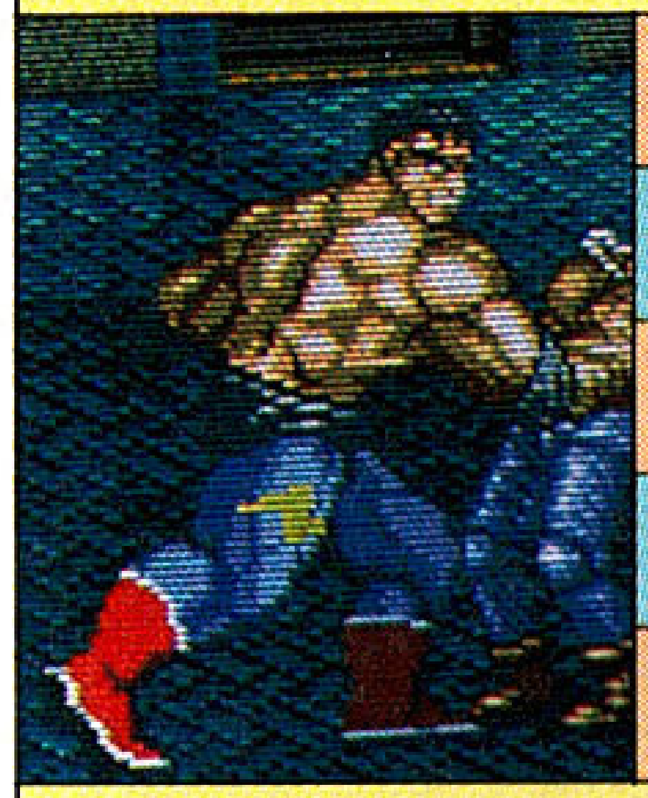
セガの殴りアクションの期待作「ベアナックルII」は前作の４倍の容量(16M)で登場する。当然、プレイヤーキャラも４人になり、個々の技や協力技も増えたわけだけど、それ以外にも２Ｐ対戦までできるようになっているのは驚きだ。IIではお助けのスペシャルアタックはなくなってしまったが、各キャラの必殺技（使うと体力が減る）でそれをカバーしているぞ。前作以上にキャラの特徴が際（きわ）立ち、全世界でベアナックル旋風が巻き起こる可能性は十分。キミも一目でトリコになるはずっ！


音速を越えるアクセルのアッパー。その拳は炎に包まれ……。


あれ？　このフィニッシュの形はしょーりゅー…。ま、いいや、見逃してやらあ。

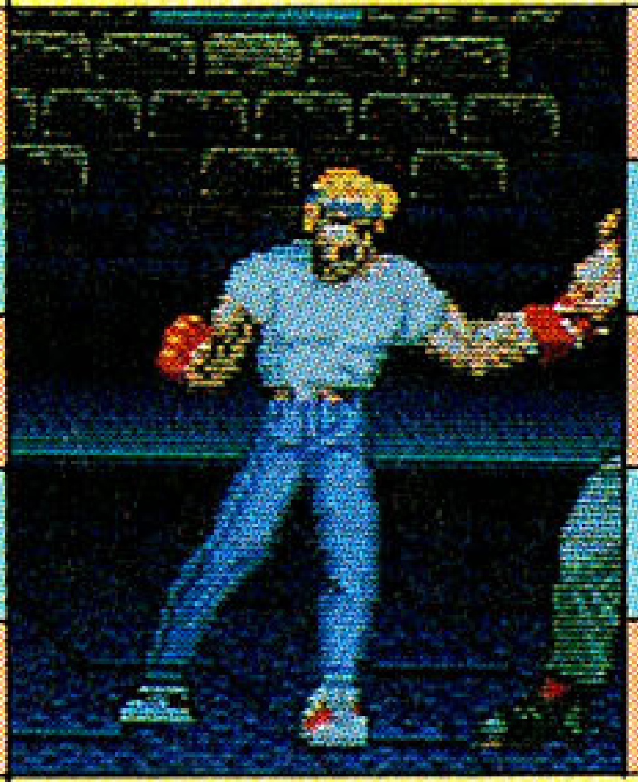
際立つキャラクターの個性！

MAX マックス



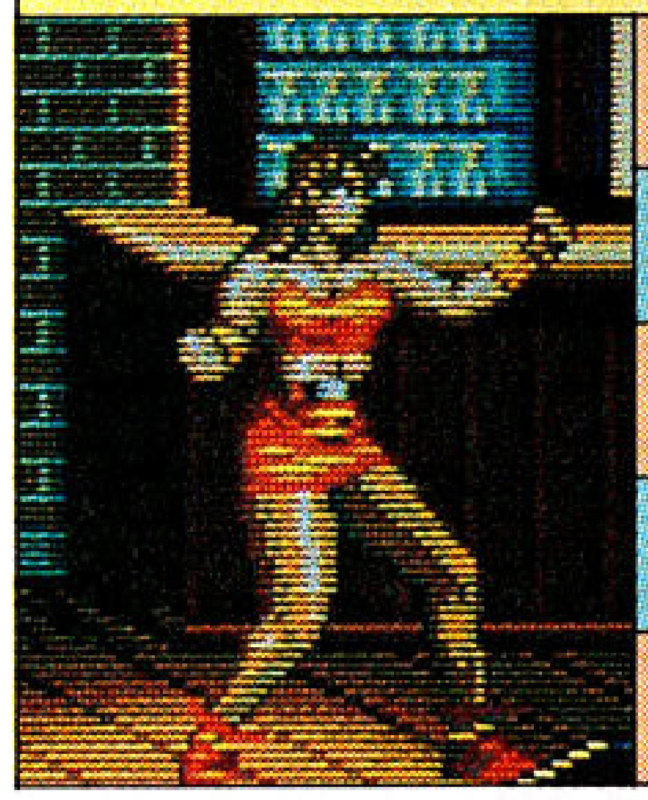
POWER	★★★
TECHNIC	★★
SPEED	★
JUMP	★
STAMINA	★★★

AXEL アクセル



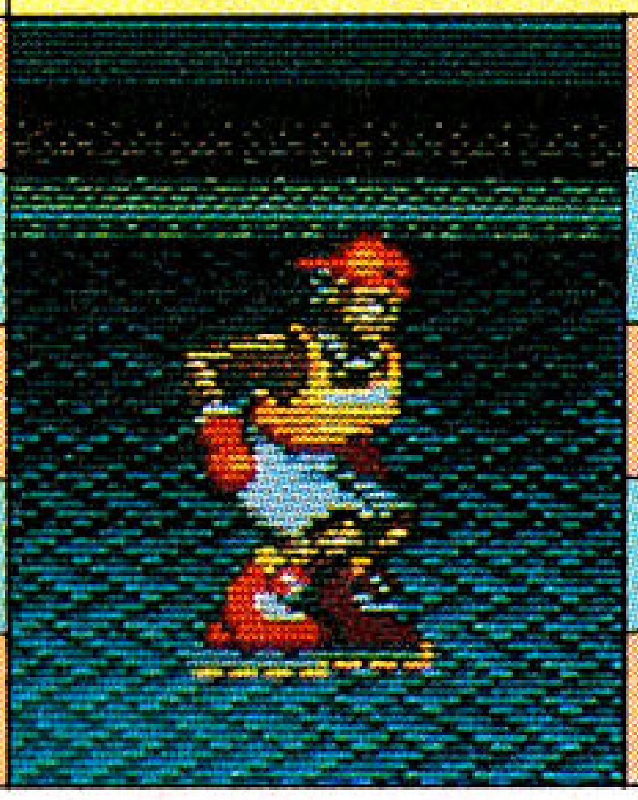
POWER	★★
TECHNIC	★★★
SPEED	★★
JUMP	★
STAMINA	★★

BLAZE ブレイズ

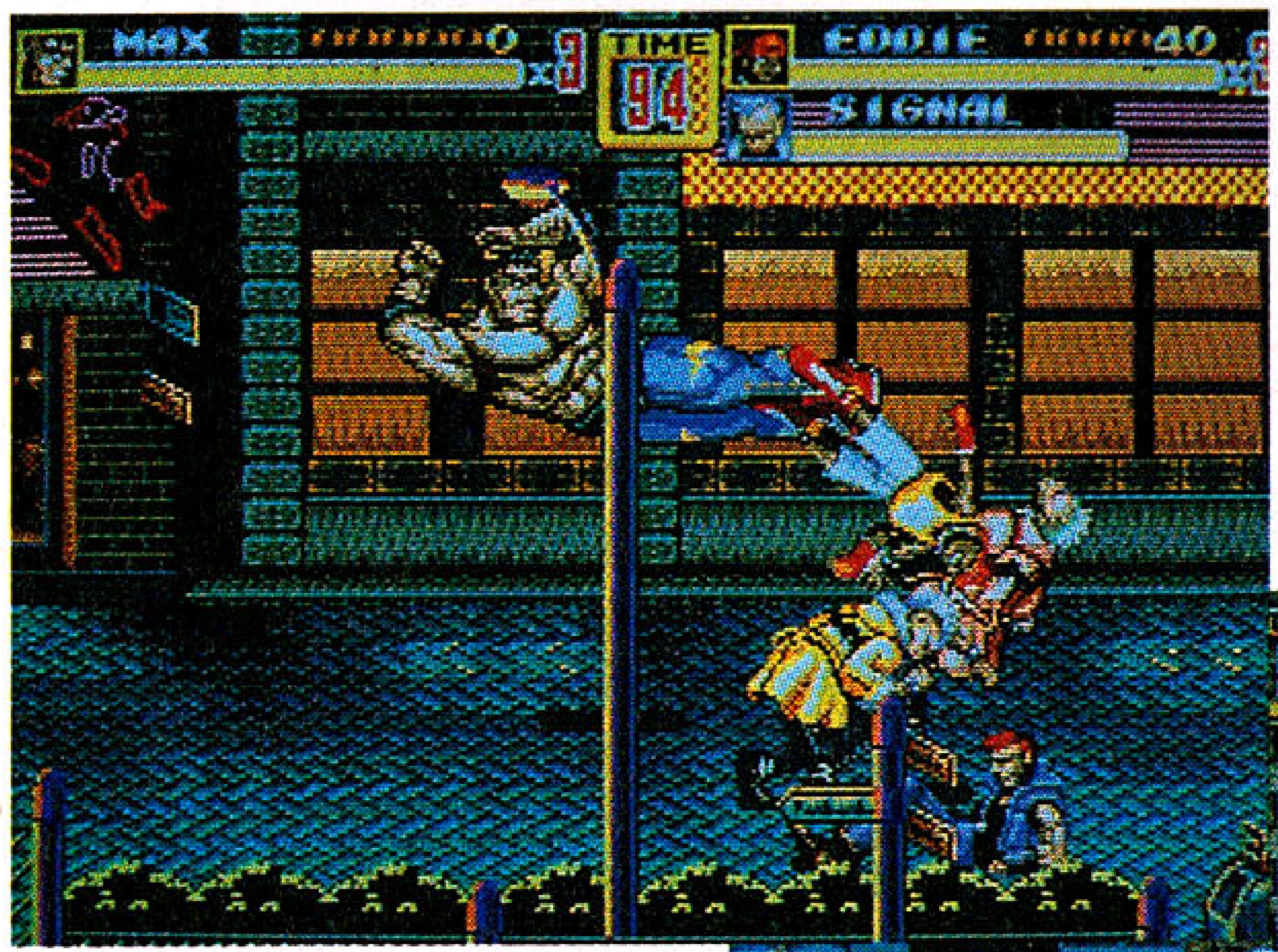


POWER	★★
TECHNIC	★★
SPEED	★★
JUMP	★★
STAMINA	★★

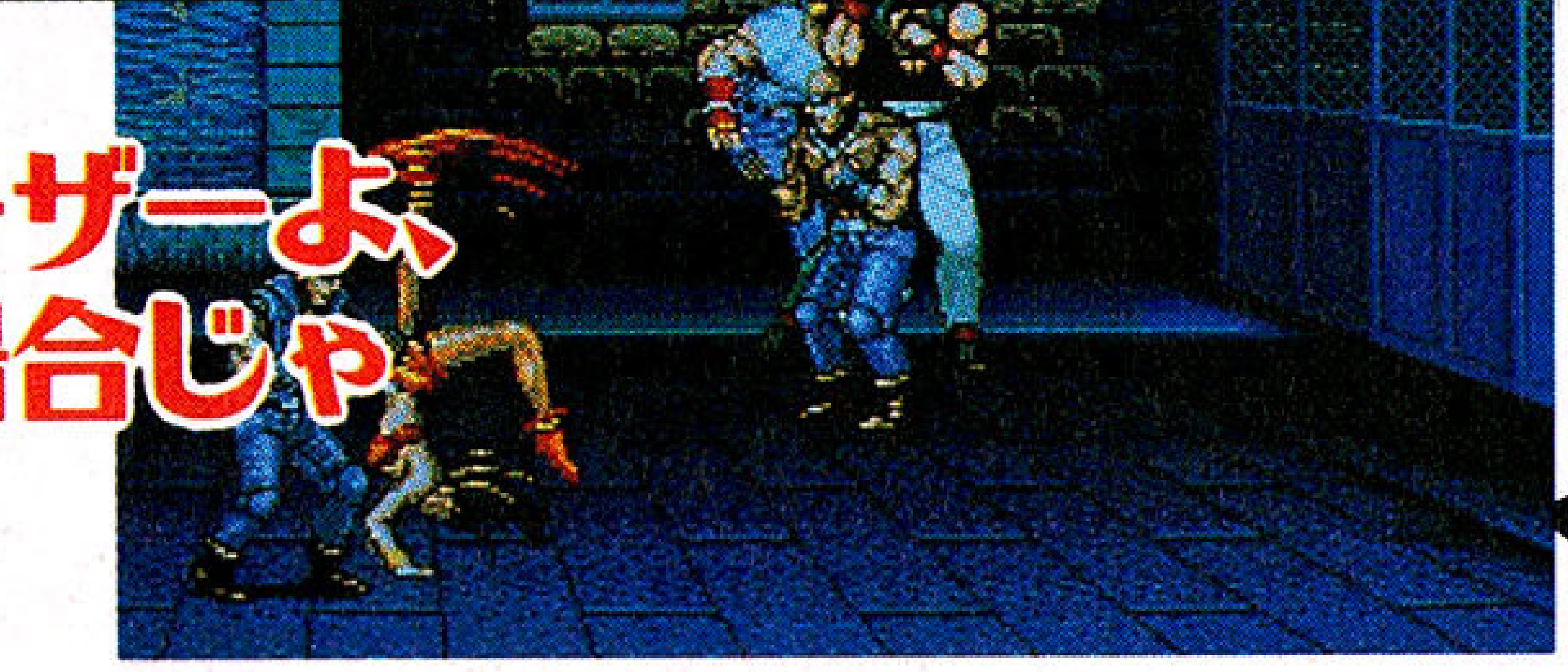
EDDIE エディ



POWER	★
TECHNIC	★★
SPEED	★★★
JUMP	★★★
STAMINA	★

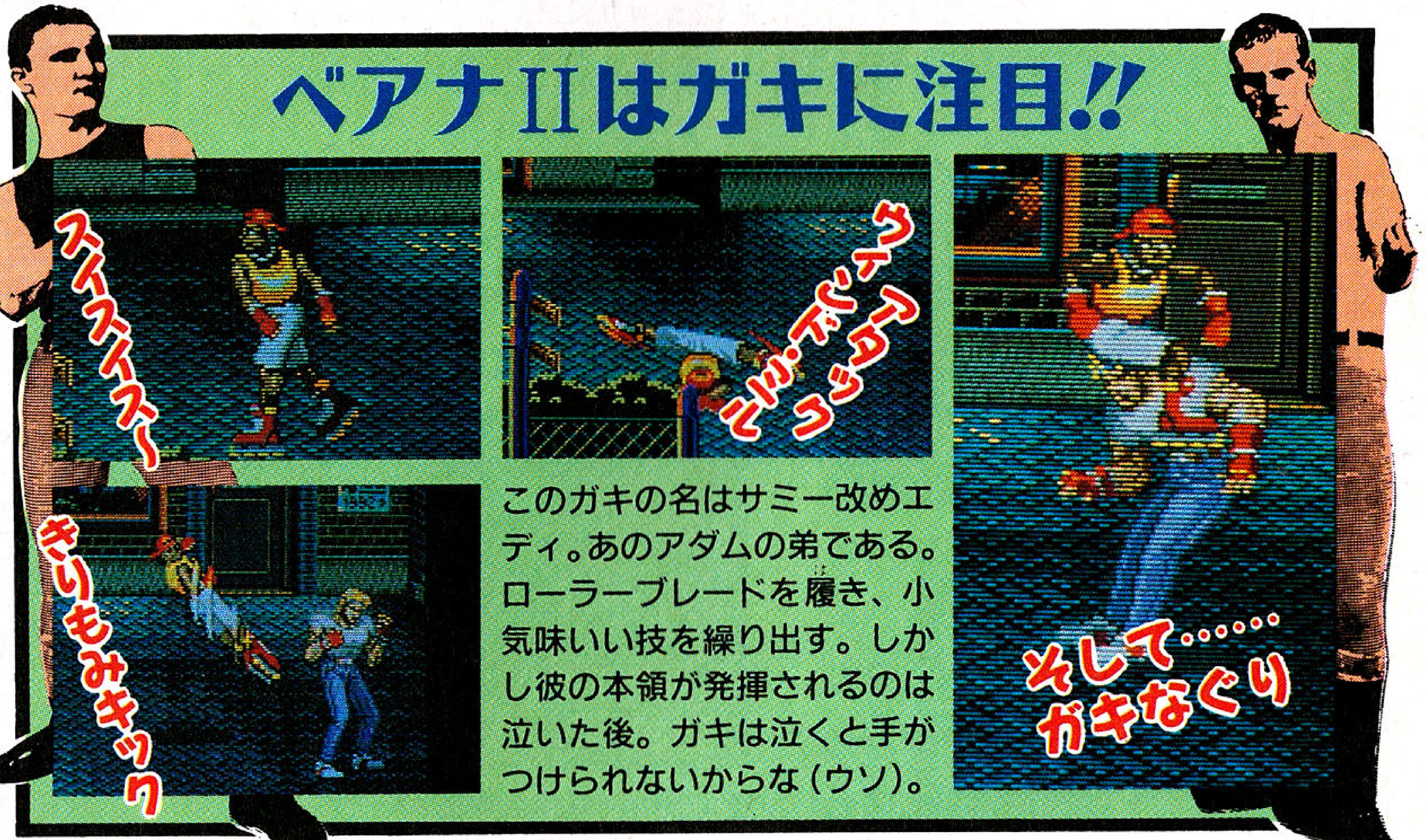


IIの４人のキャラは、容姿だけでなく、技がハッキリと違い、段違いに強力に。こんなやつらが協力して署長救出作戦に出向いたわけだから、ミスターＸも前作以上に気が滅入ってしまうに違いない。ご愁傷さま。



メガドラユーザーよ、ピヨってる場合じゃないぞ!!

ベアナII はガキに注目!!


スイスイス〜
ウィリーダブルラリアット
きりもみキック
そして……ガキなぐり

このガキの名はサミー改めエディ。あのアダムの弟である。ローラーブレードを履き、小気味いい技を繰り出す。しかし彼の本領が発揮されるのは泣いた後。ガキは泣くと手がつけられないからな（ウソ）。

ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌

こんな格闘ゲームを待っていた！

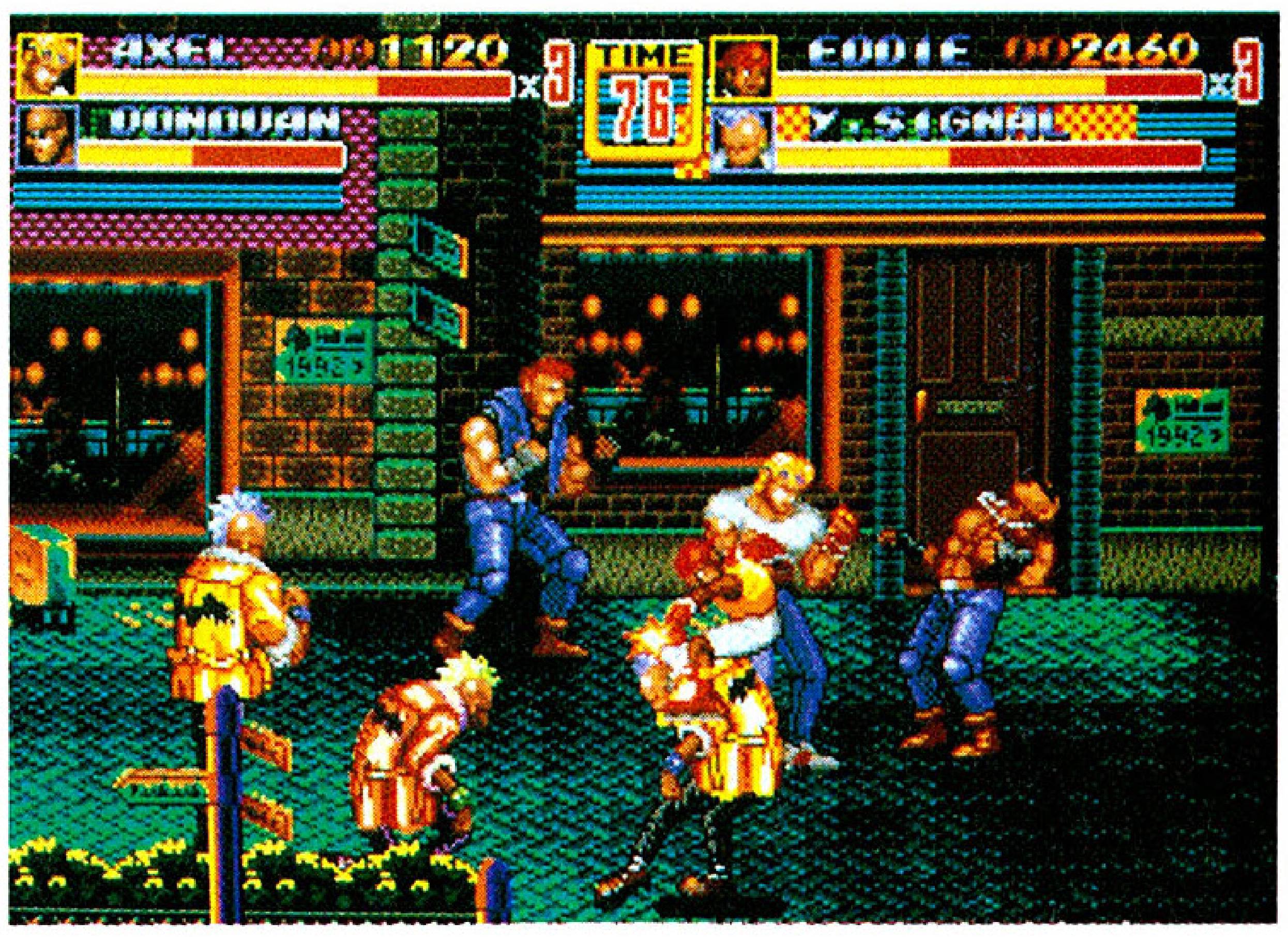
●セガ／1月14日発売予定／価格未定／ACT／16M

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

2人同時プレイ中に敵が5人以上出ても処理落ちはなし！ どうだ！

今からもう、発売が待ち遠しくてしょうがないほど期待度の高い「ベアナックルⅡ」。現在の開発状況は、キャラクターの動きやゲームシステムなどはほぼ完成というところまできている。残念ながら後半のラウンドの背景や２人対戦モードはまだできていない。

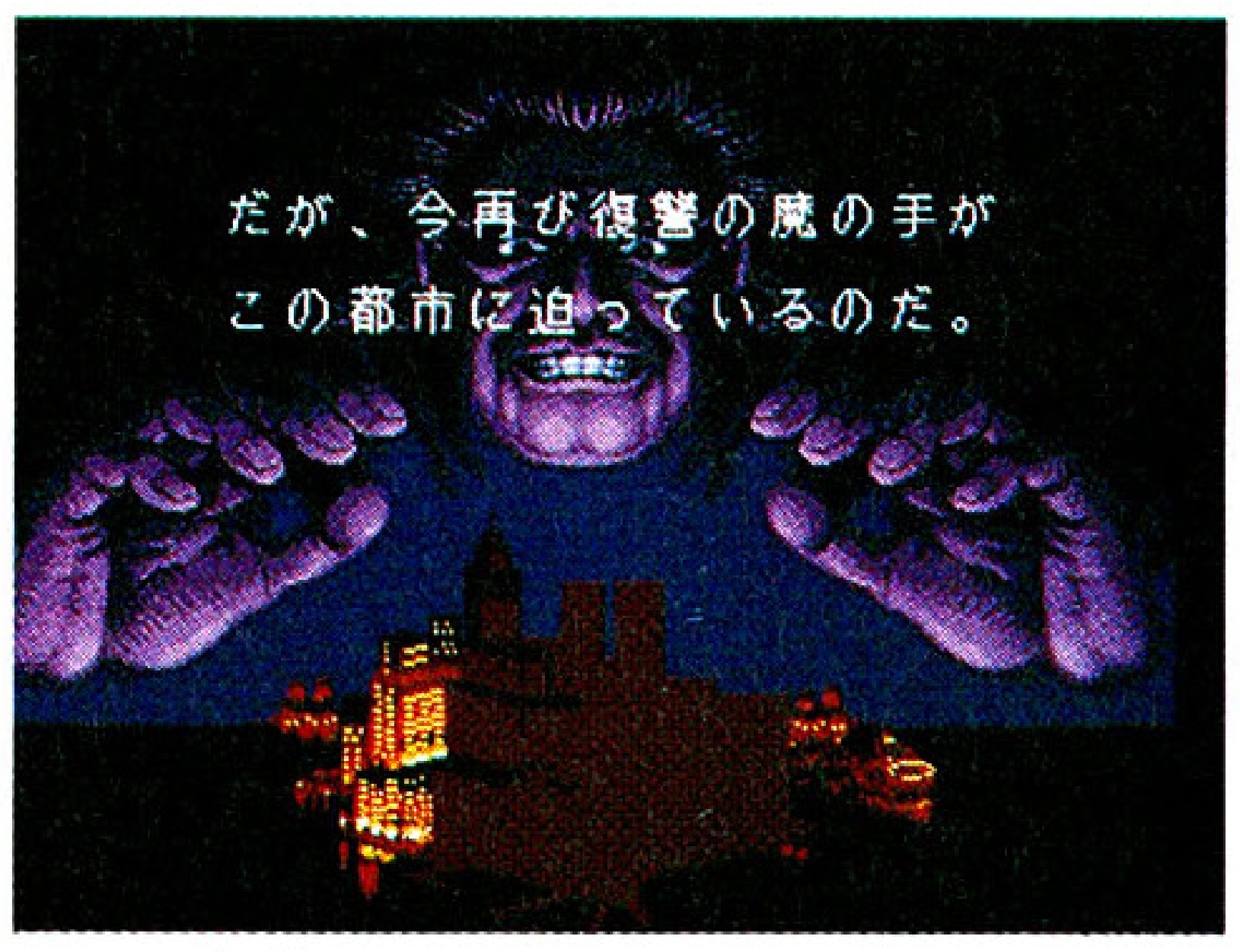
だが、今回の取材でプレイしたラウンド１の構成を見ただけでも、大ヒットしそうな気配がヒシヒシと感じられたぞ。


AXEL 001120 x3
DONOVAN
TIME 76
EDDIE 002460 x3
Y.SIGNAL

ゾロゾロ出てくるたくさんの敵をまとめて叩く快感こそ殴りゲームの命。その点はそこいらの凡百の作品より秀でていることを保証する。ちなみにエディは敵に乗って「腕白せっかん」をしている。なんか別の意味ですごい技だ。

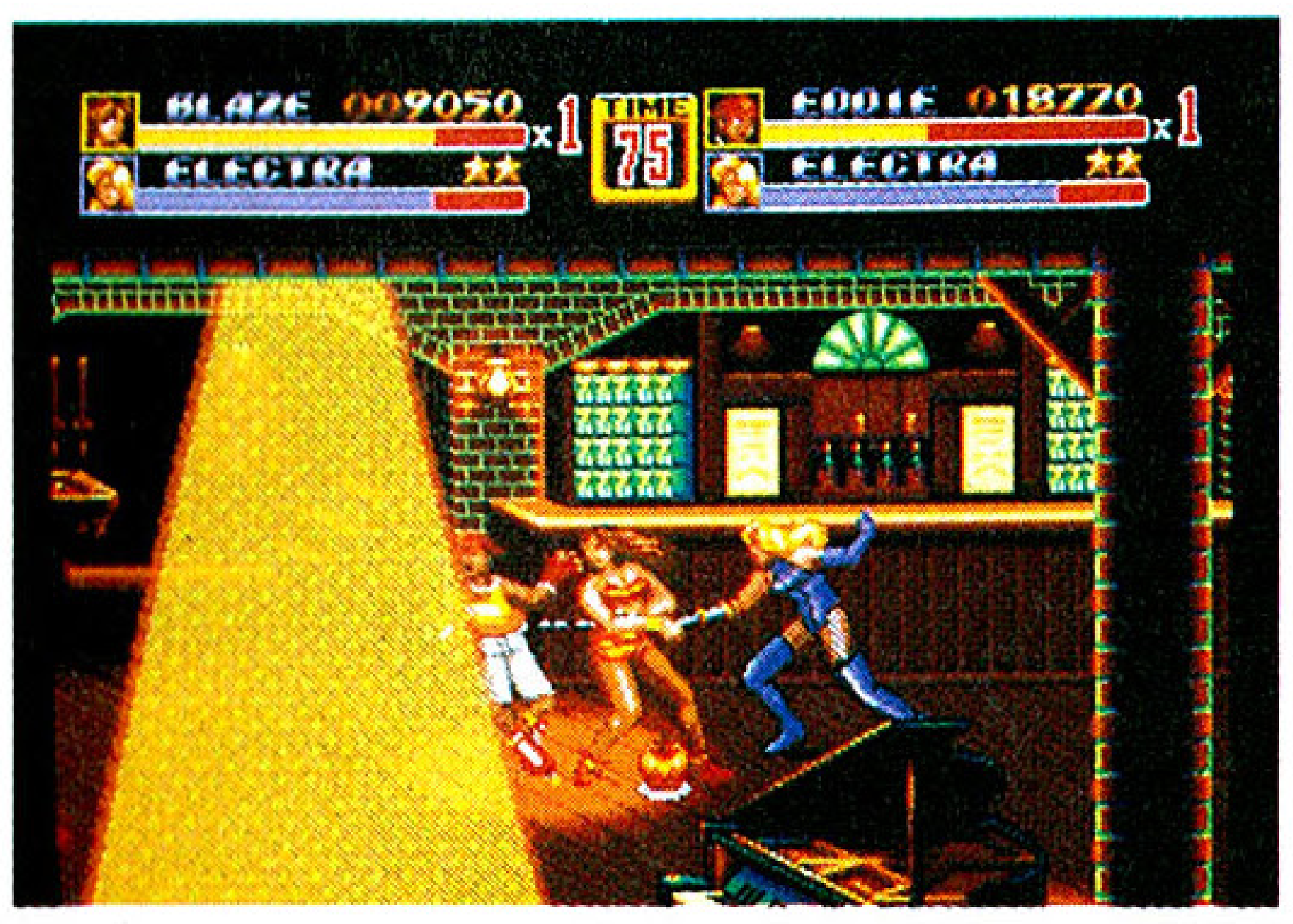
The Story of BARE KNUCKLE II

今回の舞台は、前作で街を支配していたミスターXを倒してから１年後という設定だ。１度はアクセルらに倒されたミスターXだったが、ヤツは再び力を蓄えて復讐に着手した。その手はじめにアダムを拉致し、またもや街を恐怖のどん底に落とそうとしたのだ。そんな折に、アダムの友人マックスと弟のエディが、アクセルとブレイズに協力をもうし出たのである。

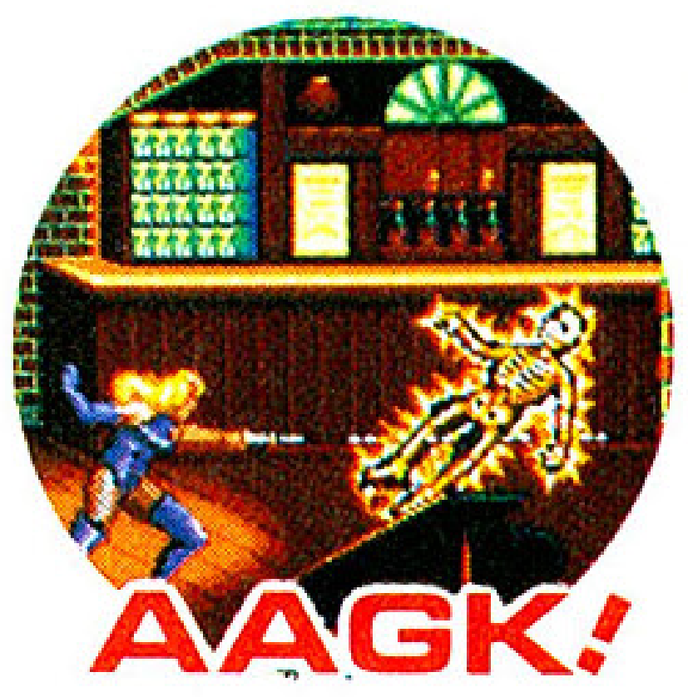

だが、今再び復讐の魔の手が
この都市に迫っているのだ。

あの闘いから一年・・・

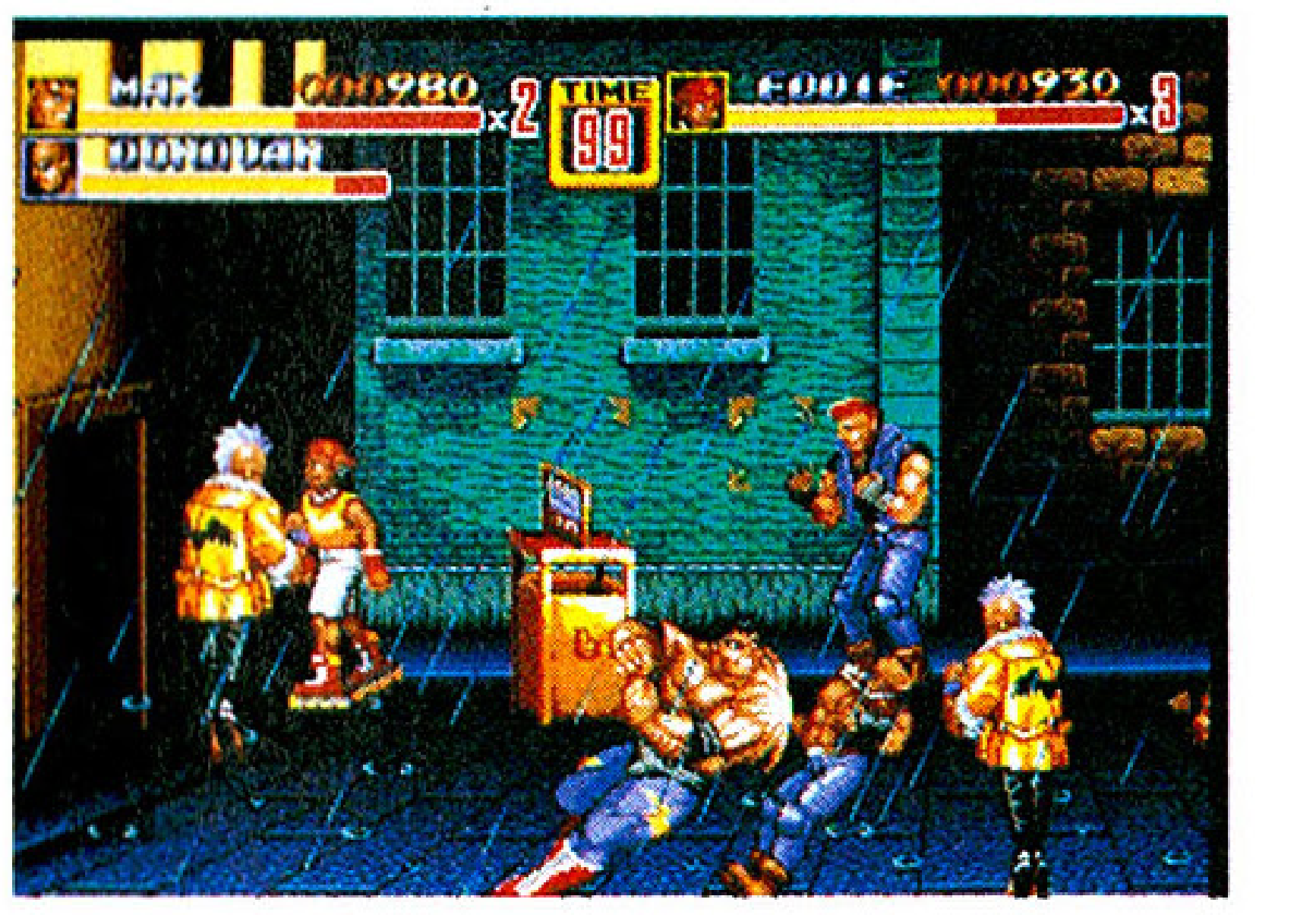
前作のラストシーンを写した一葉の写真。懐かしいなあ。


BLAZE 009050 x1
ELECTRA
TIME 75
EDDIE 018770 x1
ELECTRA

←ノーラ改めエレクトラのシビれる電撃ムチ！

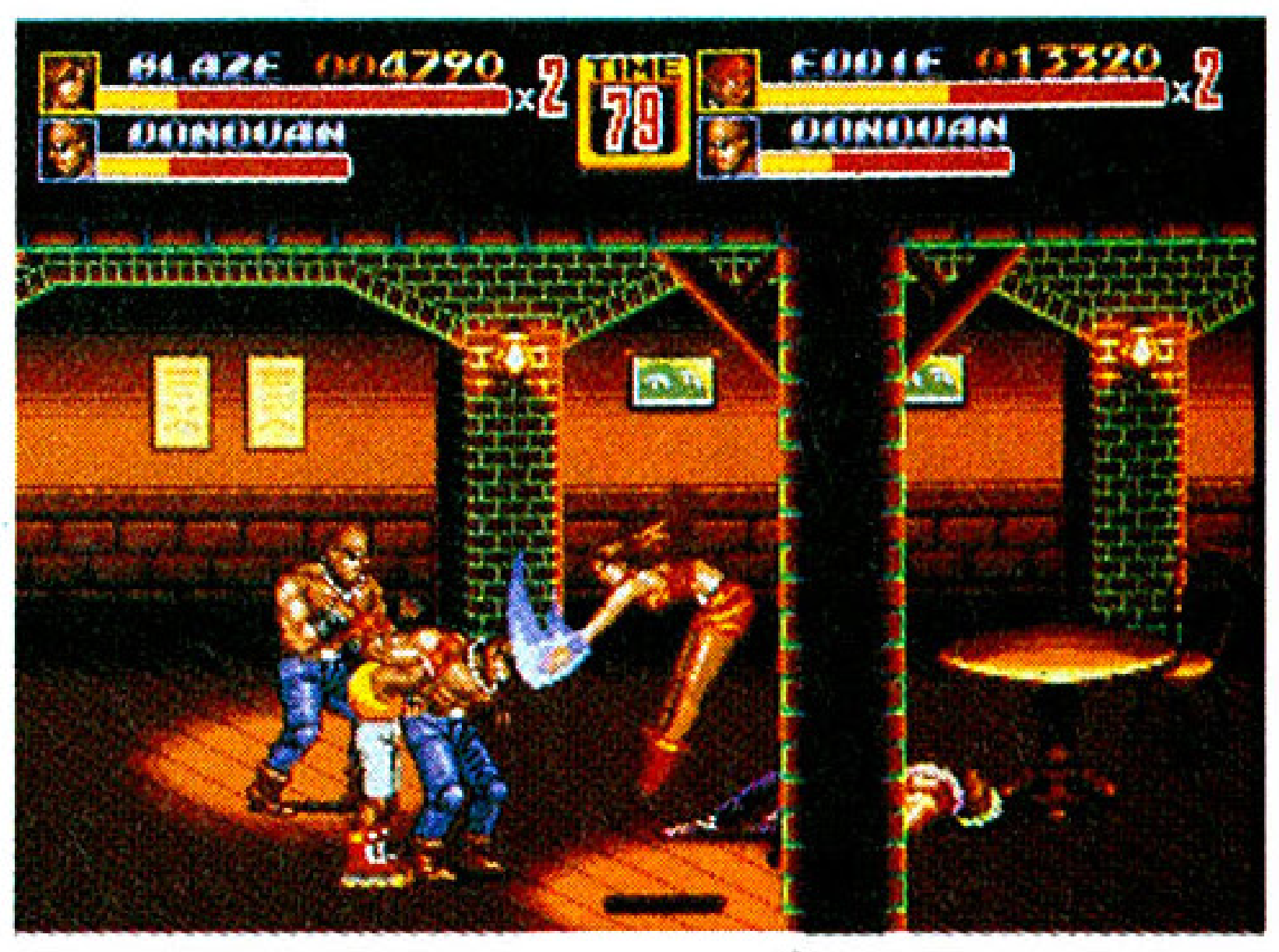


普通のムチでは飽きたらなくなったらしい夜の女王。これに当たると感電して骨格があらわに。エディにこんなことして児童虐待にならないのだろうか(笑)。


MAX 000980 x2
DONOVAN
TIME 99
EDDIE 000930 x3

雨の表現が前作より良くなったでしょ？

前作のような投げの協力技はなくなった。

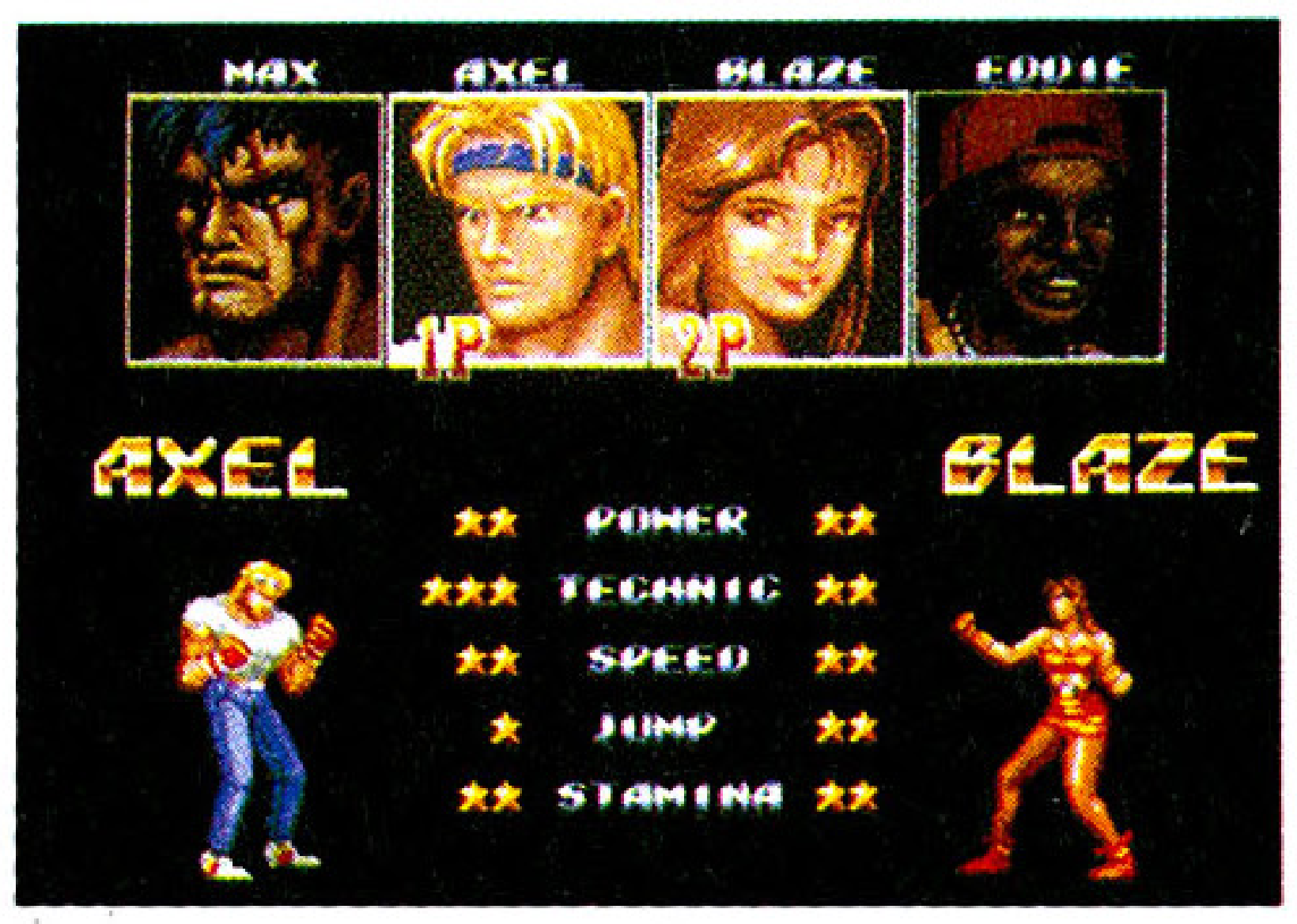

BLAZE 004790 x2
DONOVAN
TIME 79
EDDIE 013320 x2
DONOVAN

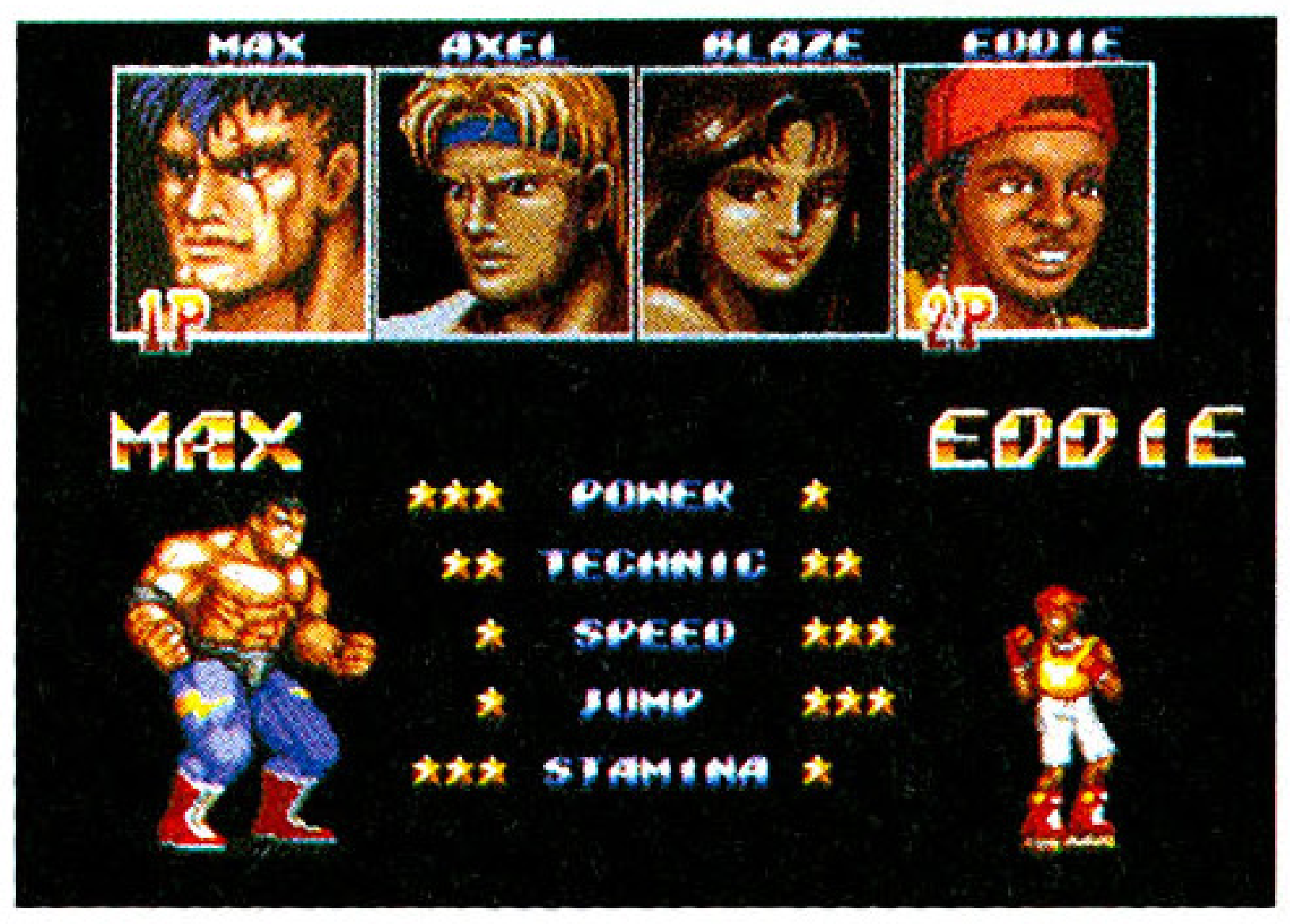
4人それぞれに個別の必殺技がある豪華さ！ 怖るべし16メガ！

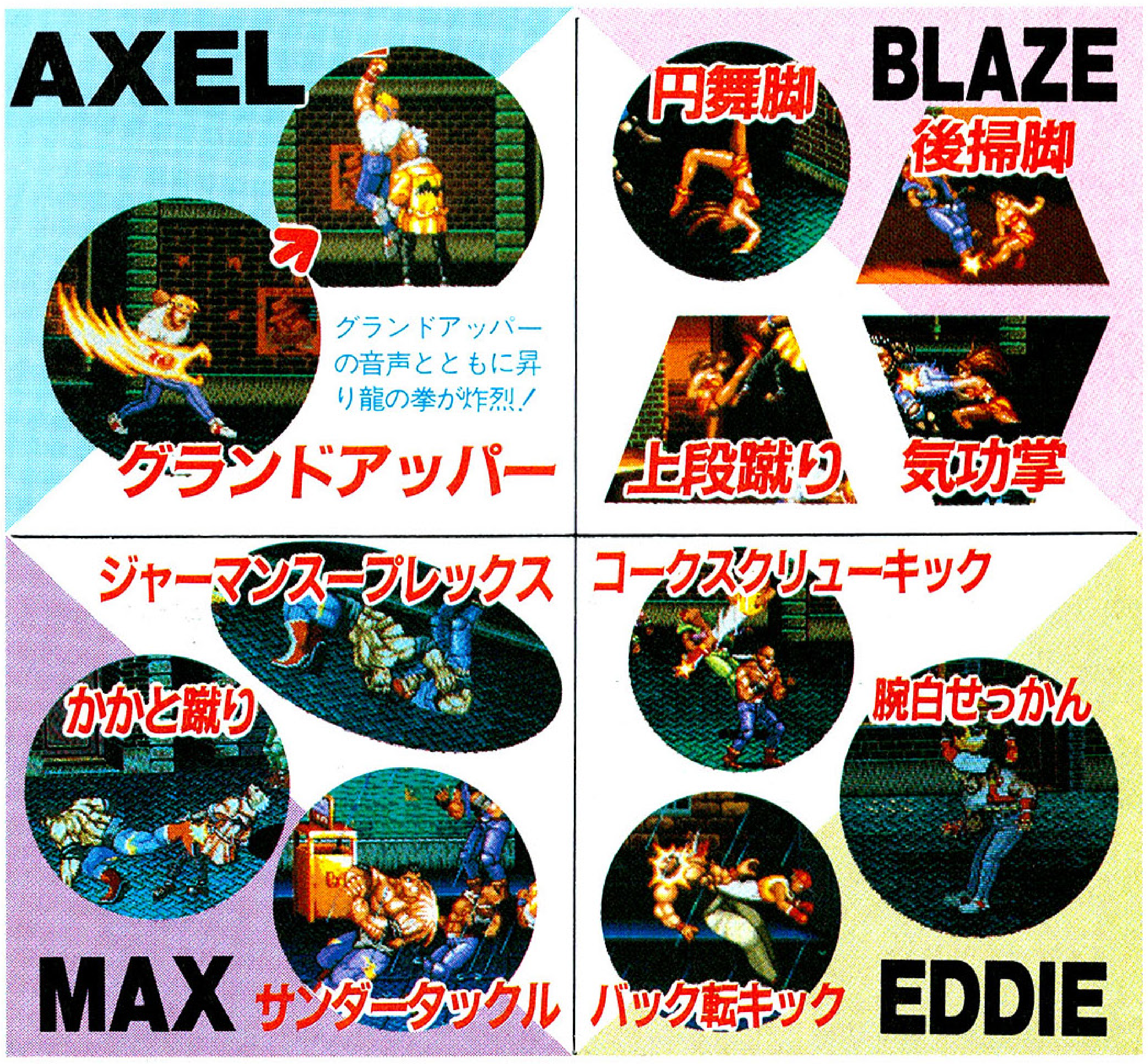
「ベアナックルⅡ」は前作の４倍、じつに16メガというとほうもない容量を駆使しているだけあって、キャラクターの動きがかなりダイナミックになっている。

しかもプレイヤーキャラの４人にはそれぞれ異なる必殺技があるので、「ベアナックル」で指摘されていた「どのキャラも技がほとんど同じ」という欠点は事実上なくなったといえよう。

ちなみに必殺技はそれ専用のボタン（前作のパトカーを呼ぶボタンはなくなった）と、方向キーの組み合わせで使えるが、その際に体力を少し消費してしまう（体力を消費しない特殊な技もたくさんある）。もちろん、攻撃ボタンを連打しての連続技や、ジャンプボタンで敵の背後をとっての攻撃といった基本技は、前作から引き継がれているぞ。


MAX AXEL BLAZE EDDIE
1P 2P
AXEL BLAZE
★★ POWER ★★
★★★ TECHNIC ★★
★★ SPEED ★★
★★ JUMP ★★
★★ STAMINA ★★


MAX AXEL BLAZE EDDIE
1P 2P
MAX EDDIE
★★★ POWER ★
★★ TECHNIC ★★
★★ SPEED ★★★
★ JUMP ★★★
★★★ STAMINA ★


AXEL
グランドアッパー
BLAZE
円舞脚
後掃脚
上段蹴り
気功掌
ジャーマンスープレックス
かかと蹴り
サンダータックル
MAX
コークスクリューキック
腕白せっかん
バック転キック
EDDIE

グランドアッパーの音声とともに昇り龍の拳が炸裂！

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

アーケードゲームなみのクオリティ

完成度ゲージ 90% 2人同時、対戦プレイあり

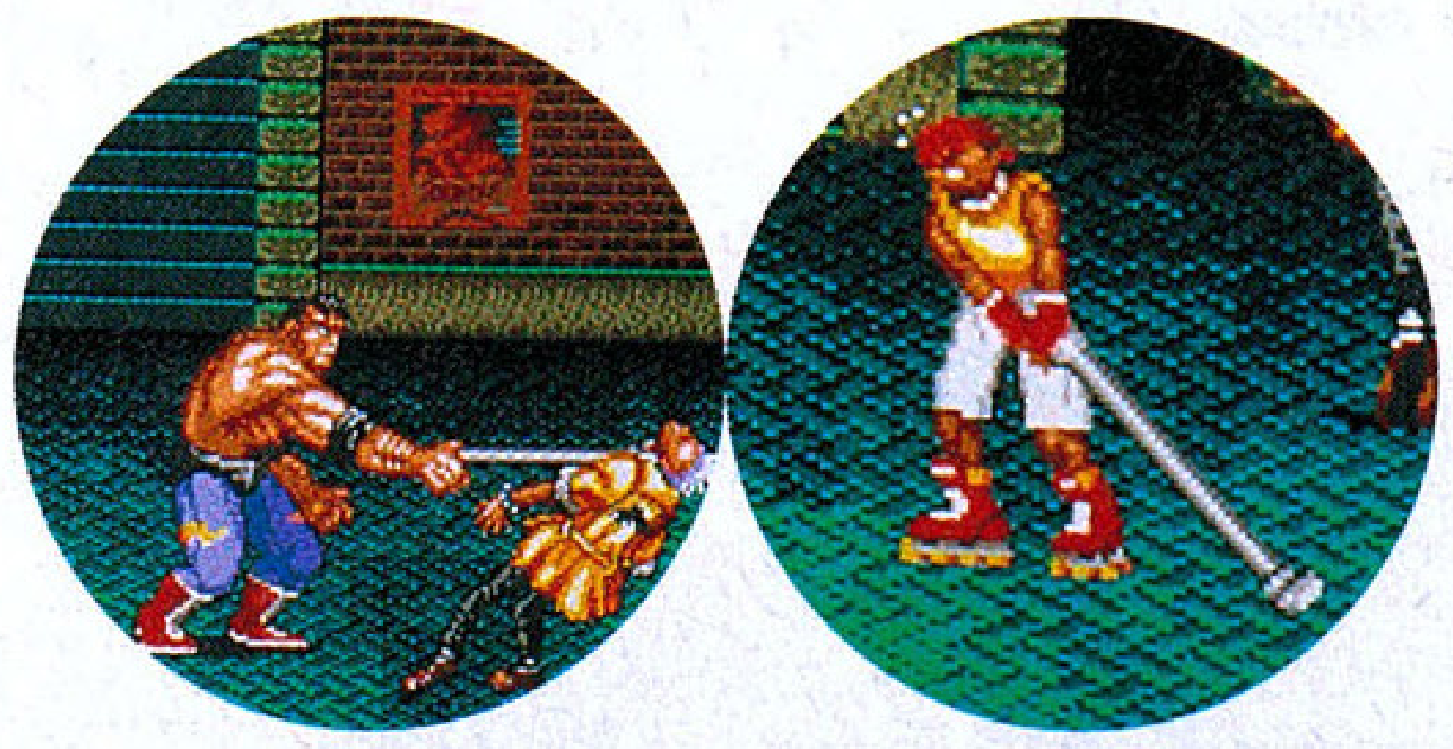
- ●セガ
- ●1月14日発売予定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

BARE KNUCKLE II™
PRESS START BUTTON
© 1992 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO

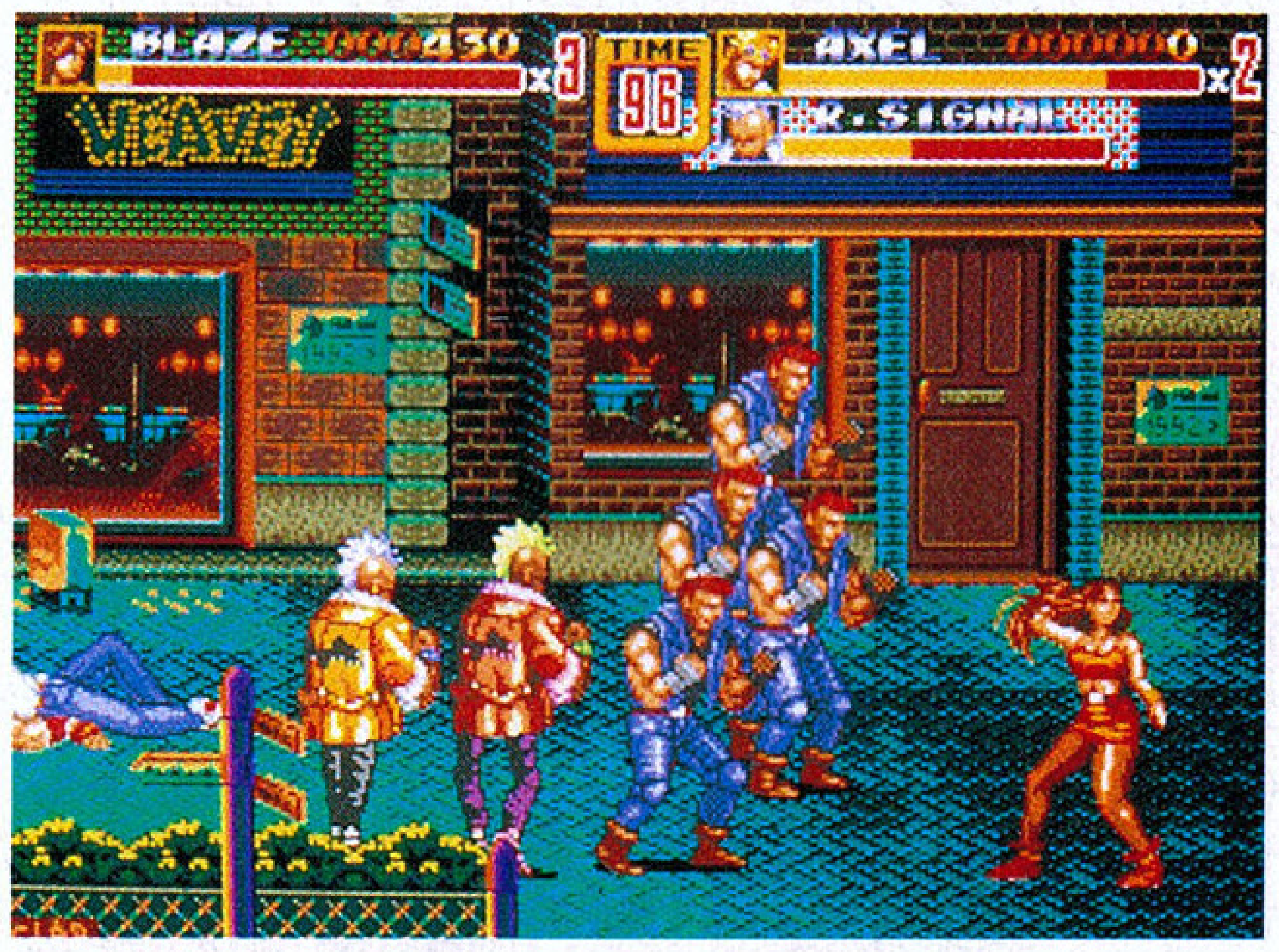
メガドラの殴りアクション最強の完成度！

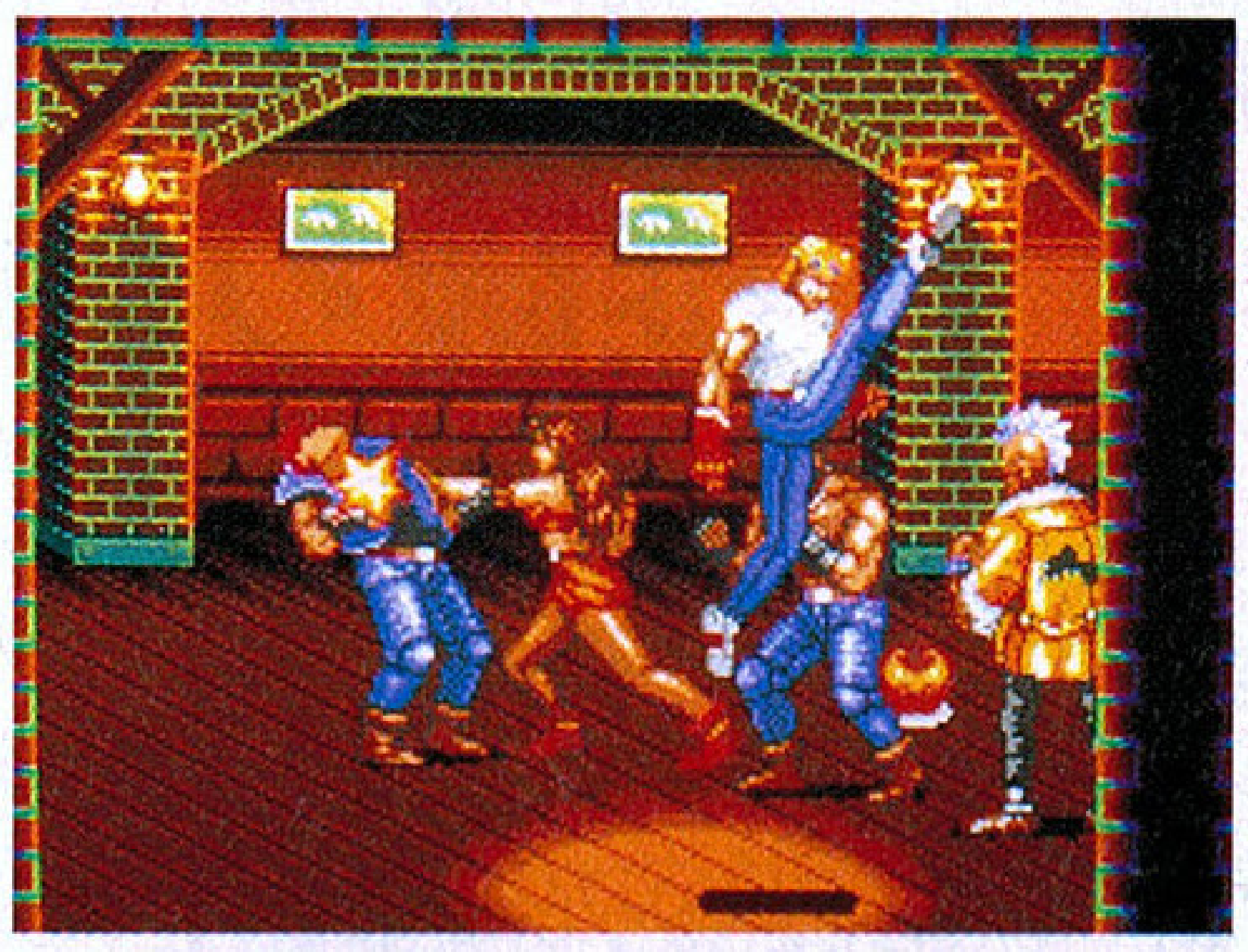
発売まであと1カ月と少しということで、日に日に期待が高まる「ベアナックルII」。前作の「ベアナックル」の評判が良かっただけに、「II」の完成度が気になってしようがない人も多いと思う。メガドラの人気ソフトの続編ものは、正直なところ前作を越えられなかったものが多いからね。だけどこのゲームに関してそんな心配は無用だ。なにしろキャラクターの動作パターンと技は豊富だし、敵は容赦なくたくさん出てくるし、サウンドはあの古代祐三氏だし、いちばん大切な爽快感も素晴らしいデキだぞ。また、大部分のメガドラソフトで弱点とされていた効果音も注目に値する。敵を殴ったときの「バシッ」という音が、前作とは比較にならないほど心地よく響くのだ。もちろんゲーム内容のほうも怖いくらいの完成度で、プレイ感覚はアーケードゲームなみの深みが感じられるほど。

ここまでほめちぎると「ゲーム雑誌特有のおせじだろう」と疑念をもたれてしまいそうだが、実際にプレイしてみればそんな考えは吹き飛ぶはず。とにかく君たちの目で確認してみてほしい。



前作と同じように武器を拾って攻撃できる。マックスは軽々と振り回すのに対し、エディは汗だくでキツそうである。





操作方法や動きのバリエーションが増えていて、融通のきいた立ち回りができるのが「ベアナックルII」の魅力といえる。髪をかき上げるブレイズも健在。

music by 古代祐三ベアナIIを語る!!

ベアナックルIIの音楽を担当した古代祐三氏に、友人でもあるOLIX光治が突撃取材をしたぞ。

折原　ベアナックルIIは容量が4倍に増えたけど、何か変わったところは。

古代　音楽的にはいろいろと面白いことはやっているんだけど、あまりわからないかもしれないね。ドライバ的にいろいろ改善をしているんで、音はそこそこ出てるんじゃないかなあ。あと、効果音がやたら増えた。サンプリングだけで1Mで、曲で1M弱使ったんだよね。とくに声関係と殴り音関係はね。

折原　ゲーム音楽を作るときは、ゲームに合わせてしまう部分は多いの？

古代　それはあるね。今回はちょっと変な曲を作ったら、アメリカでひんしゅく買っちゃって（笑）、けっきょく前作っぽいメロディをかぶせたりしたんだけど。前作ってハウスといってもアメリカンハウスっぽいから、アメリカでウケがよかったんだよね。

折原「スーパー忍II」はやらなかったの？

古代　けっきょく、前の系統を受け継がなければいけないだろうし、新しいことができないと思ったんだよね。曲作るときには、新しいこととかヘンなこととかやりたいからさ。ベアIIもそのへんの割合いがけっこう困ったりしたけど、まあ、ゲームもよくできてるし、まとまったんじゃないかな。ヨーロッパでウケるかもしれないね。

折原　（部屋のなかの楽器機材を見渡して）あれ、909いつ買ったの。

古代　だいぶ前だよ。でも909はこのままだと使えないから。

折原　そういえば、あそこの北海道の楽器屋でマッキーの1604を買ったよ。

古代　あれ安かったでしょう。

折原　うん、だってあれ15万でおつりがくるんだもん。中古でもそんな値段なのに、新品だからね。それにあそこは人がいいんだ。のせるのもうまいし。

いわずもがなの古代祐三氏。最近では「スラップファイトMD」「ベアナックルII」を担当。

古代　そうそう。通販の案内みたいなのを送ってきてさ、そこのコラムがなかなか面白くて。バッタ屋のススメとかって（笑）。

折原　いいよね。あのお店。海外ものを買うなら、北海道の楽器屋！

古代　あそこでDBX166と、BBE822を買ったんだよ。

折原　卓は何を入れる予定なの。

古代　CUDのマキシムってやつ。けっこうちっちゃいヤツ。でも拡張性があるから。

折原　で、最近どんな楽器買ったの？

……

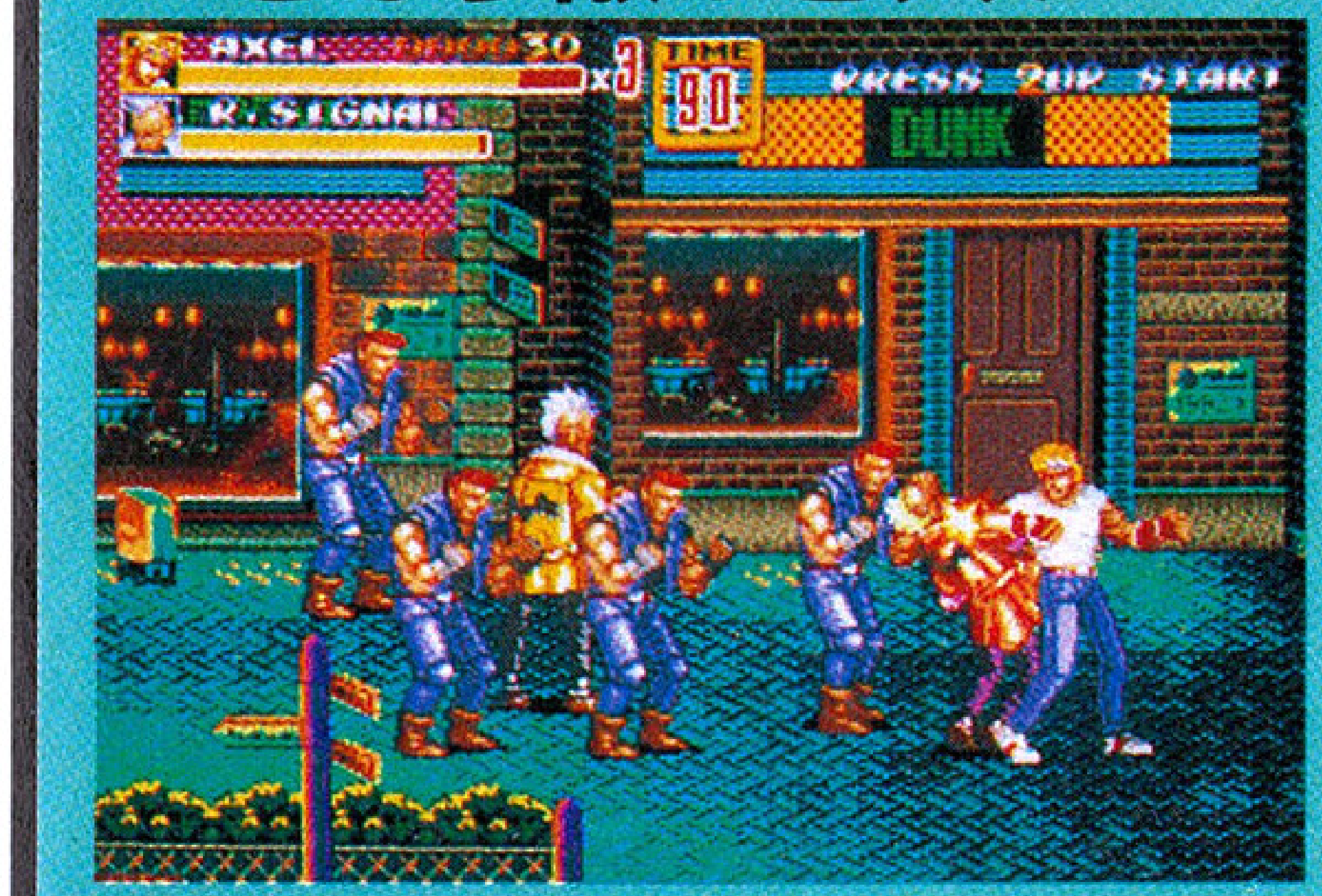
ゲームを離れて始まった2人の楽器談義は、日が落ちるまで続くのであった（笑）。

古代氏の部屋にはこんなスタジオ設備が。OLIXがうらやましがってた。

STAGE 1

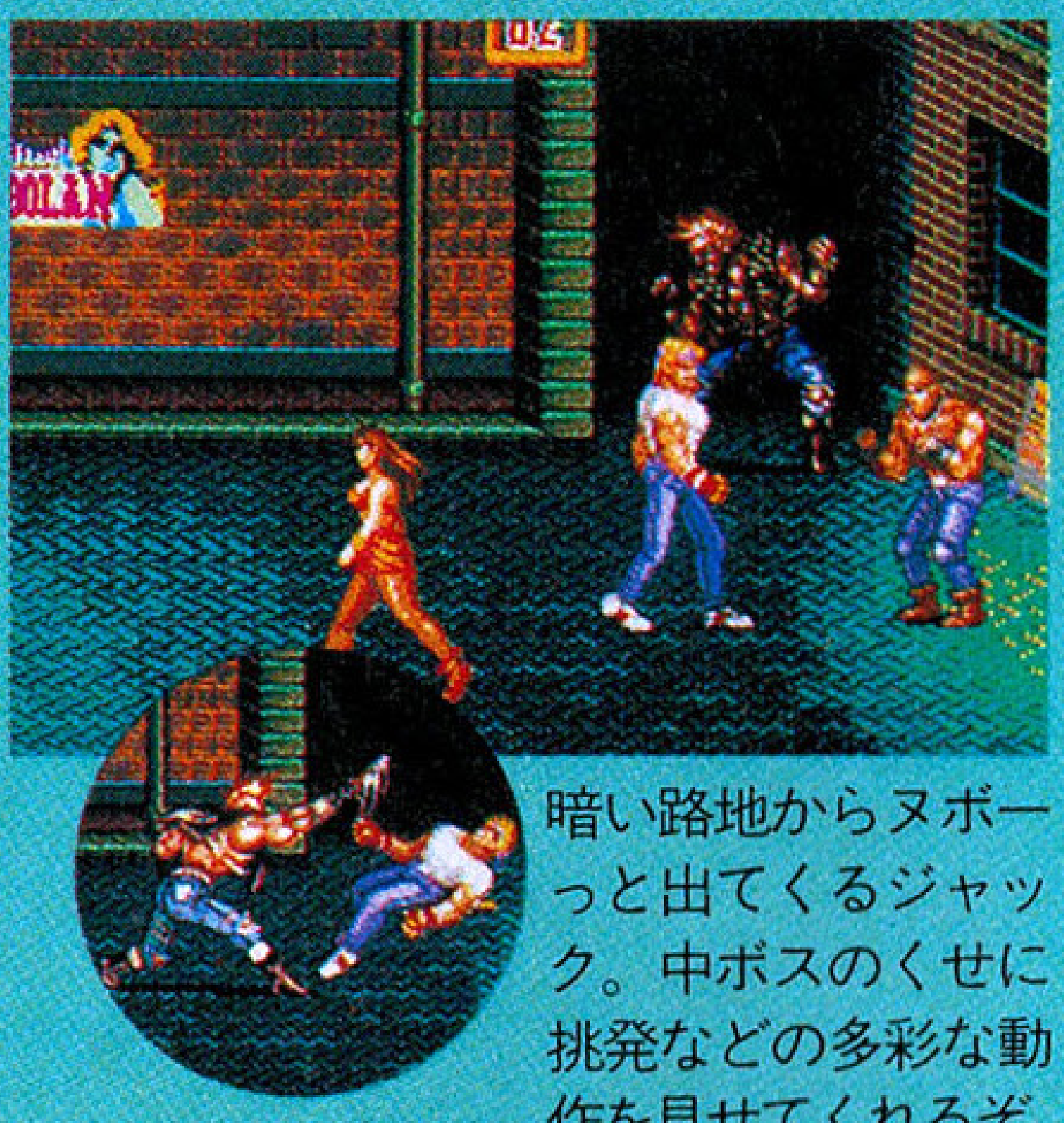
前作のステージ１と印象が似ているものの、マップが斜めにスクロールしたり、バーでの戦いがあったりと、最初から変化に富んだ展開が楽しめる。ハウスっぽいＢＧＭもイメージはそのままに、新たにアレンジされているぞ。

いきなり敵が6人！



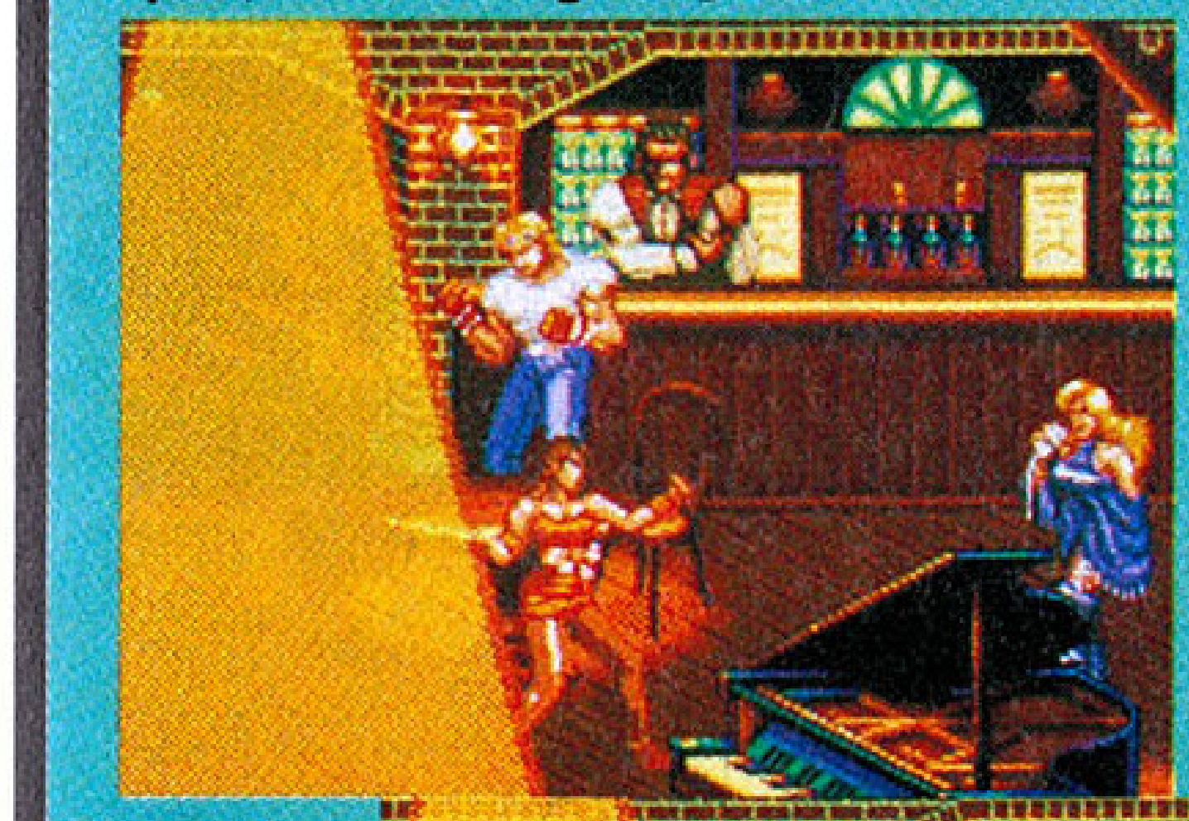
難易度にもよるが、マップをどんどんスクロールさせると敵がゾロゾロ出る。技術の勝利ってヤツだね。

路地から男

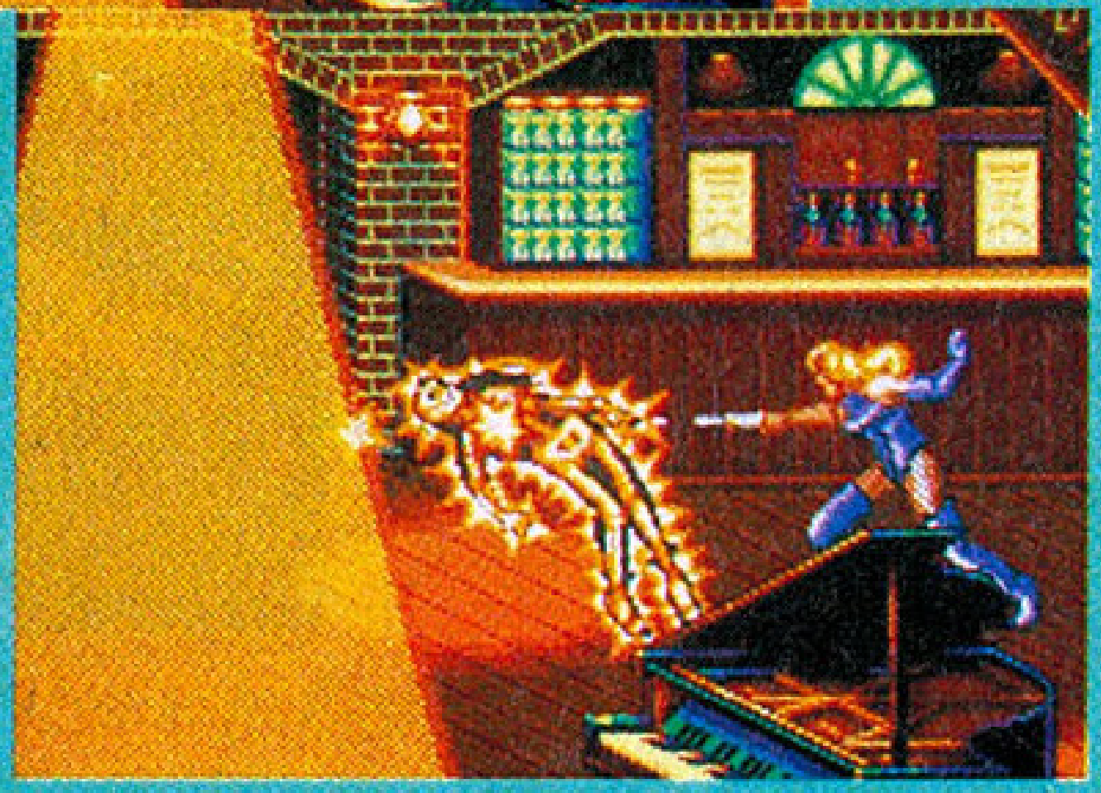


暗い路地からヌボーっと出てくるジャック。中ボスのくせに挑発などの多彩な動作を見せてくれるぞ。

バーで乱闘

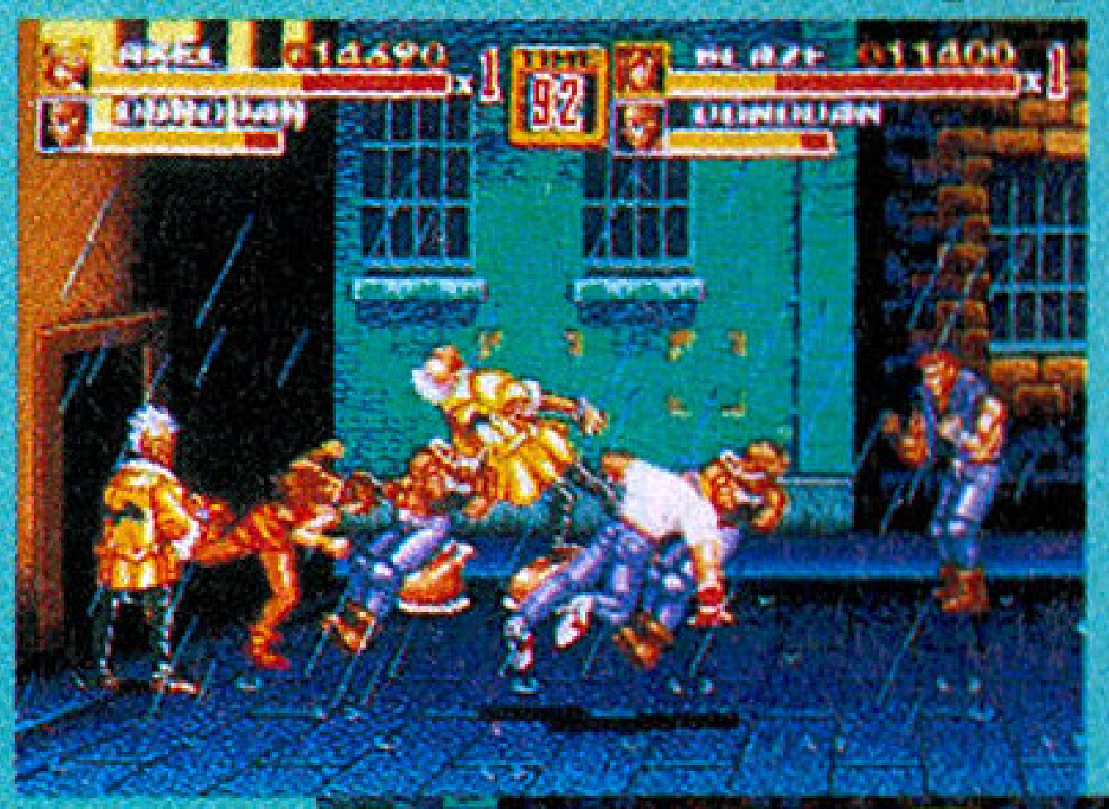


「お客さん、ケンカなら外でやってくださいよ」といわんばかりのオヤジ。



電撃ムチをふるうノーラ。お休み中のところを邪魔されて怒っているらしい。

ボスはバーのオヤジ

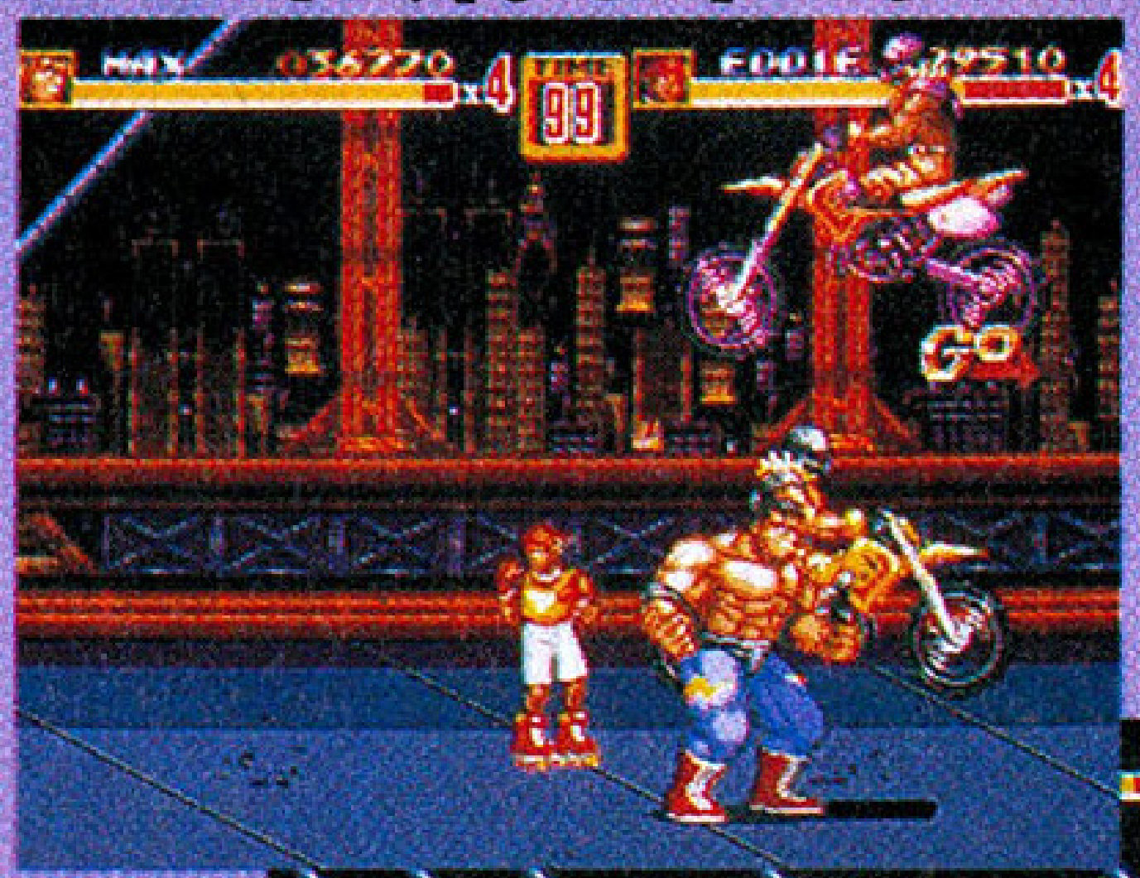


さっき逃げていったバーのオヤジが「カモーン」と挑発。じつはボスなのだ。

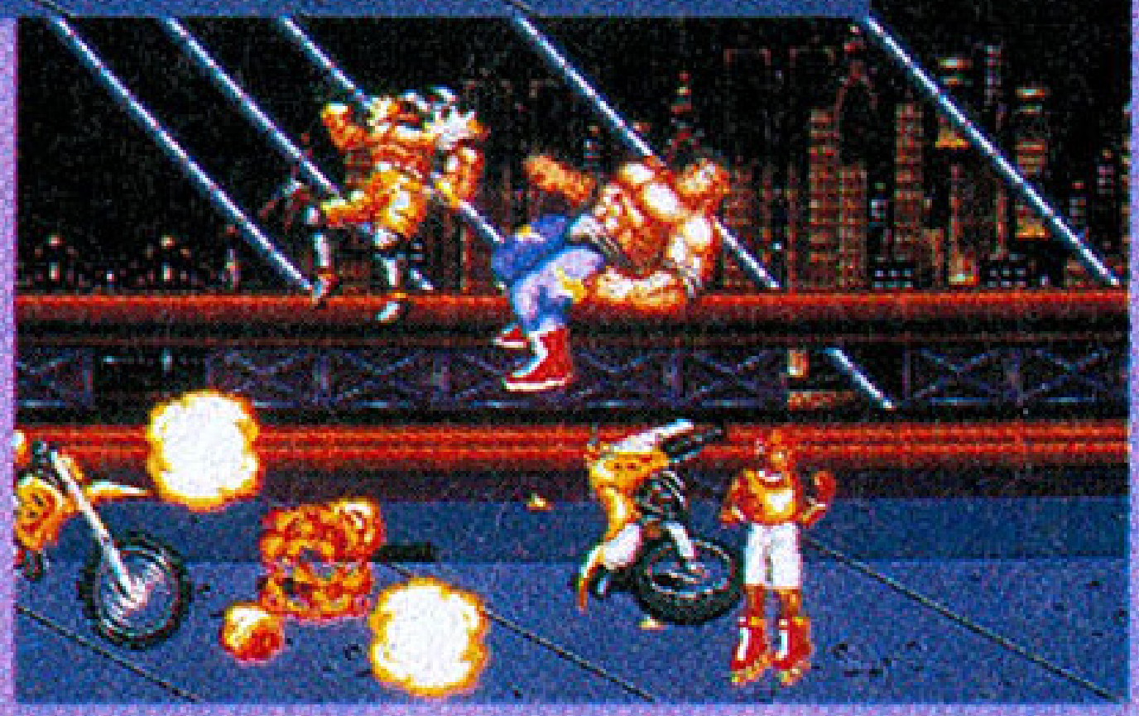
STAGE 2

こんどは高架道路での戦いとなる。ここは、左右から偉そうに通りすぎていくバイクが強くて、体当たりでやられがちだ。しかも乗っているヤツを殴って落とすと、横転したバイクが爆発する（近づくとダメージ）から手に負えない。

走るわ飛ぶわのバイク

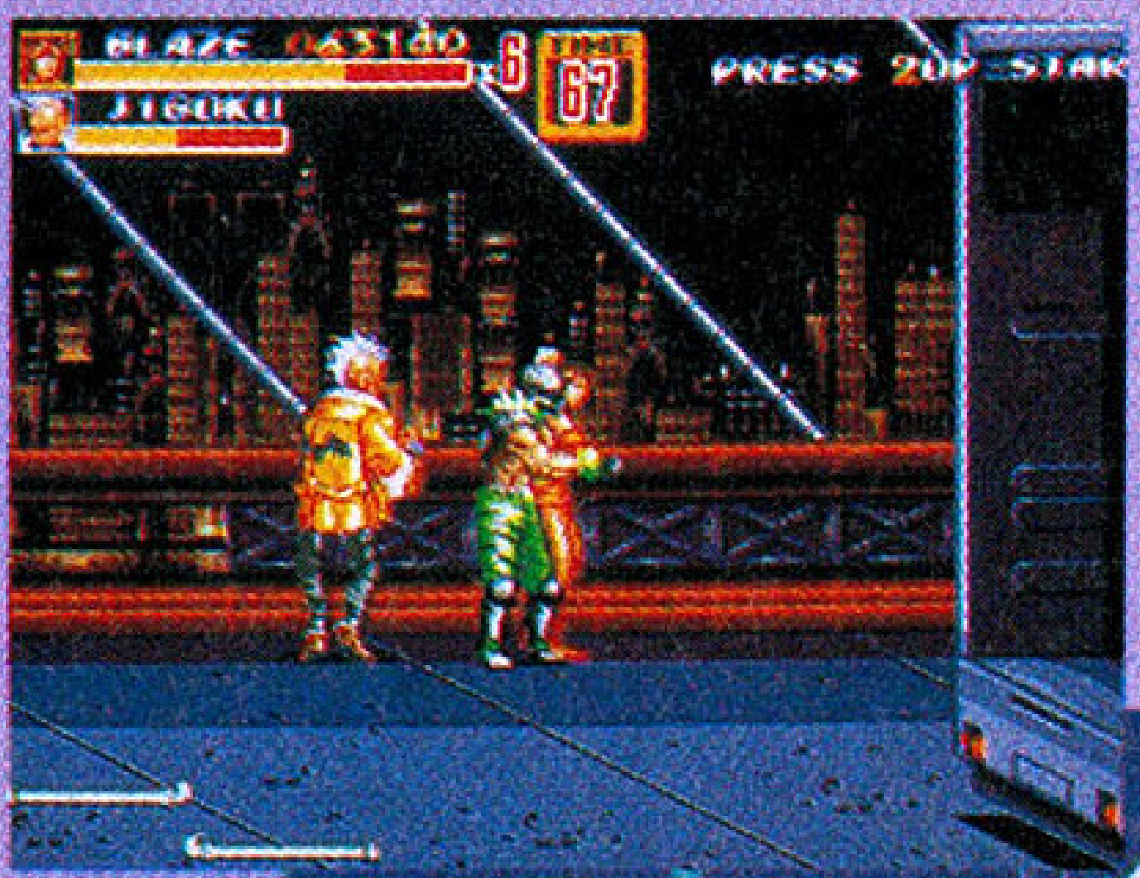


すごい跳ね方でお出ましするバイクが脅威。

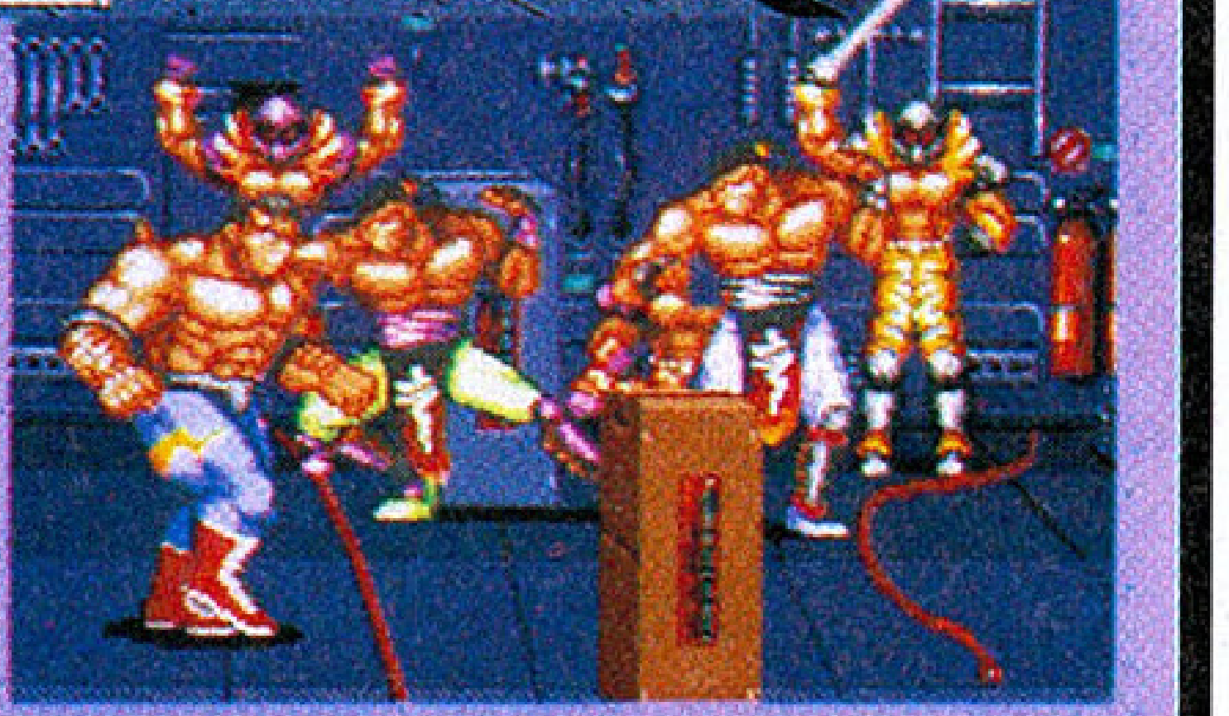


敵も味方も巻きこむ大爆発。なさけないなあ。

あつくるしい野郎たち

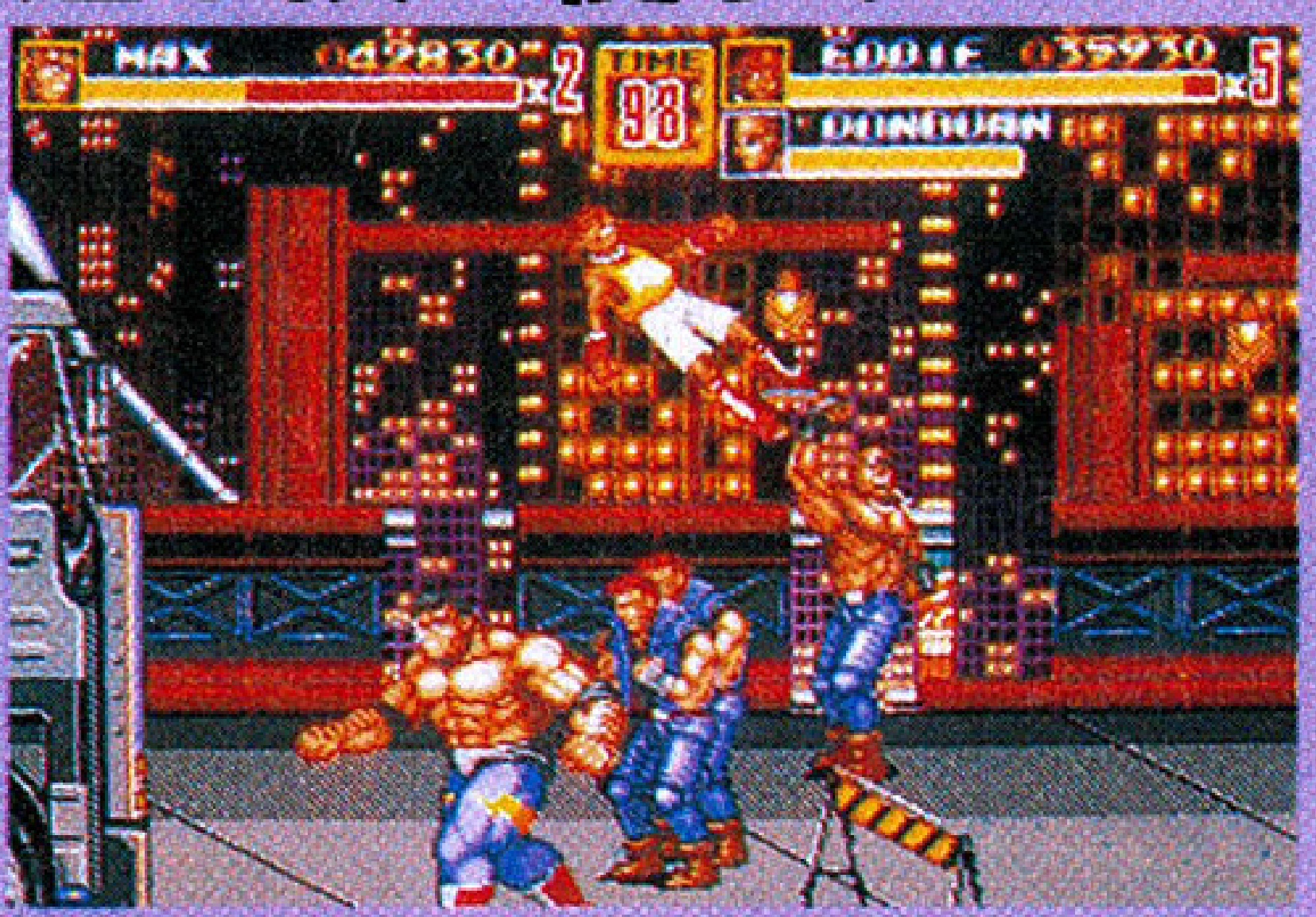


トラックの前で待っているヤツは抱きつくのが大好きらしい。

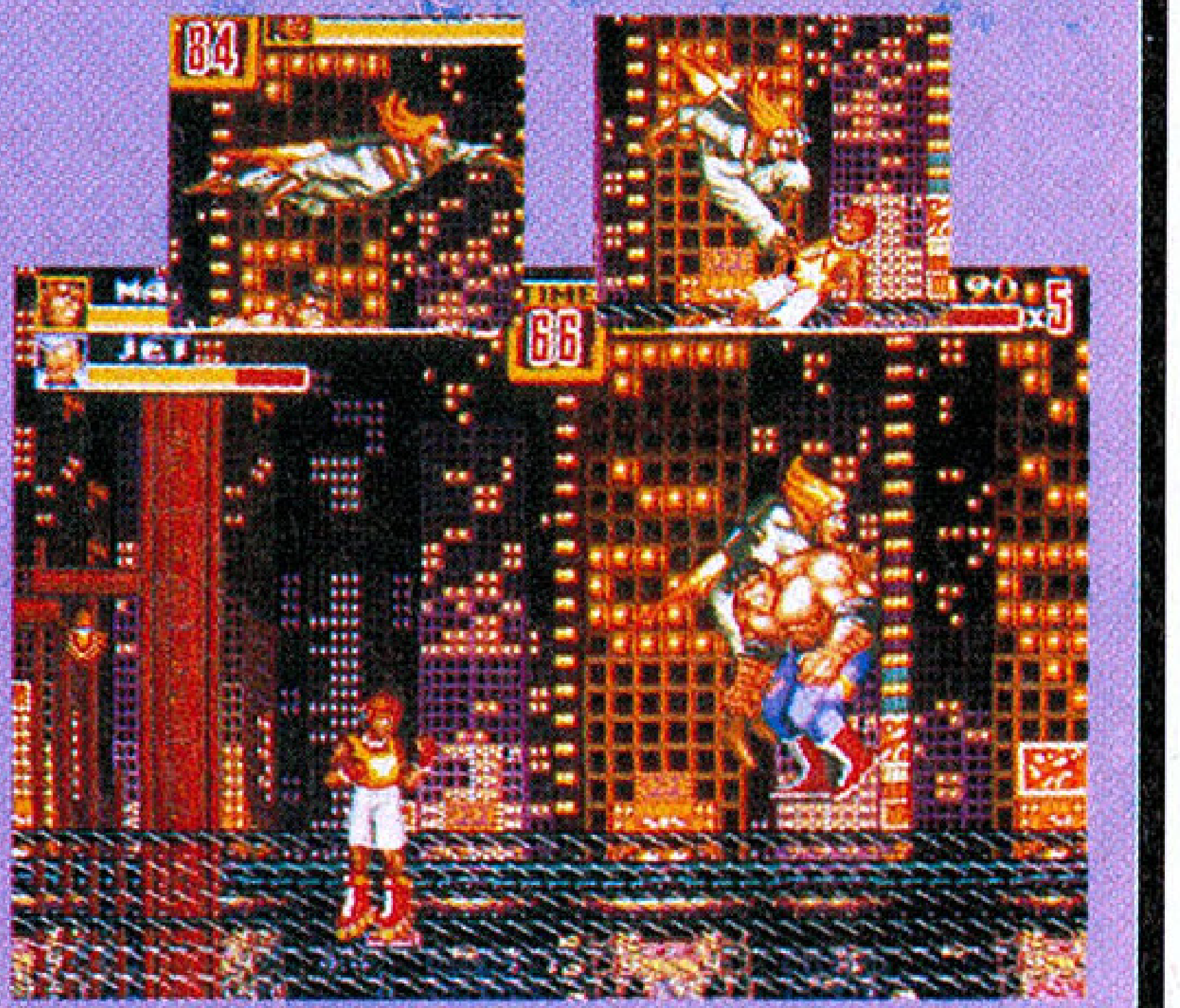


しかもその中にはテカテカ筋肉のヤローだらけ。ああむさくるしい。

返し技を使うザコ



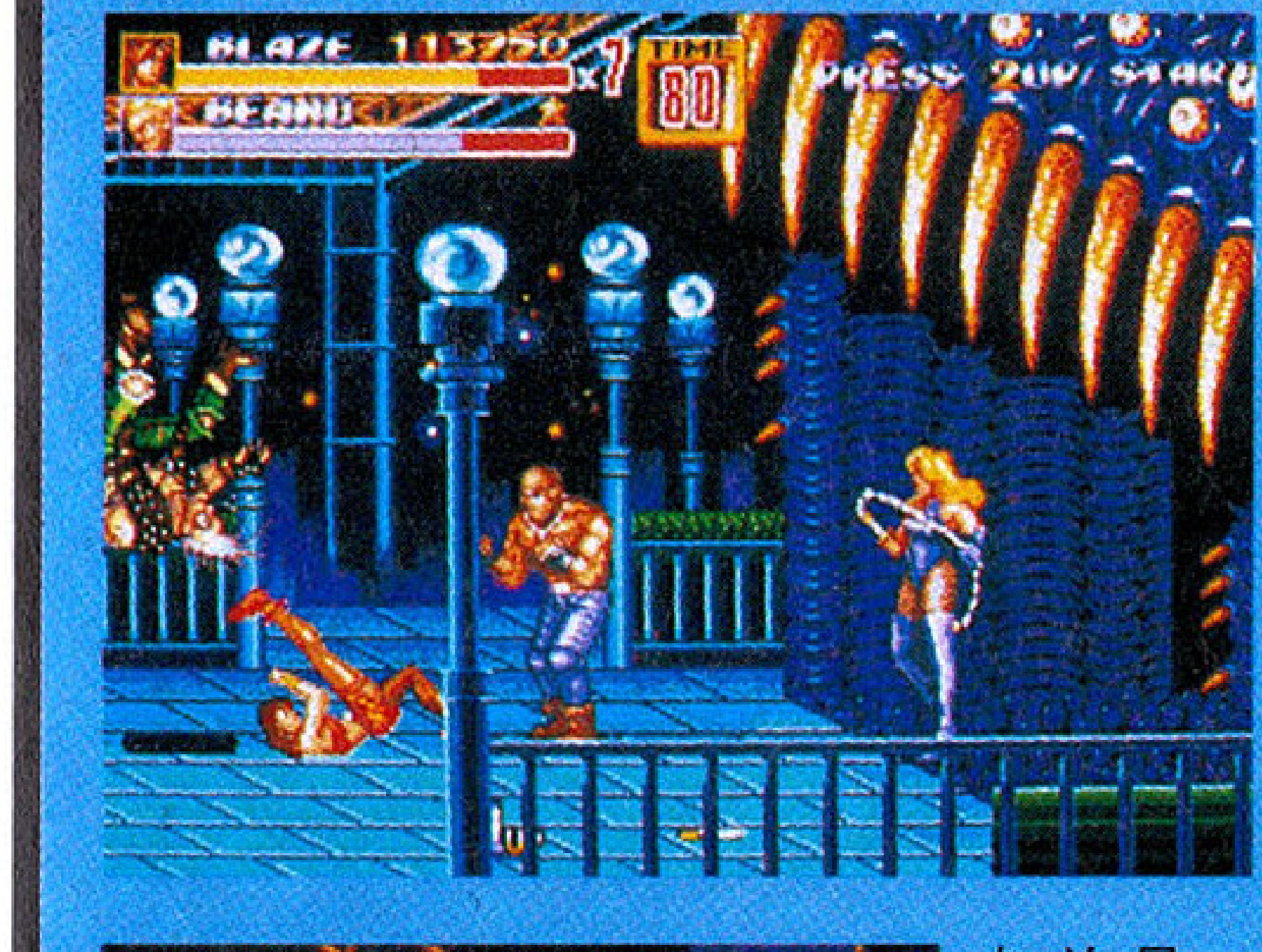
ザコのくせにジャンプキックをアッパーで殴り返してくる。敵も進化しているんだねえ。



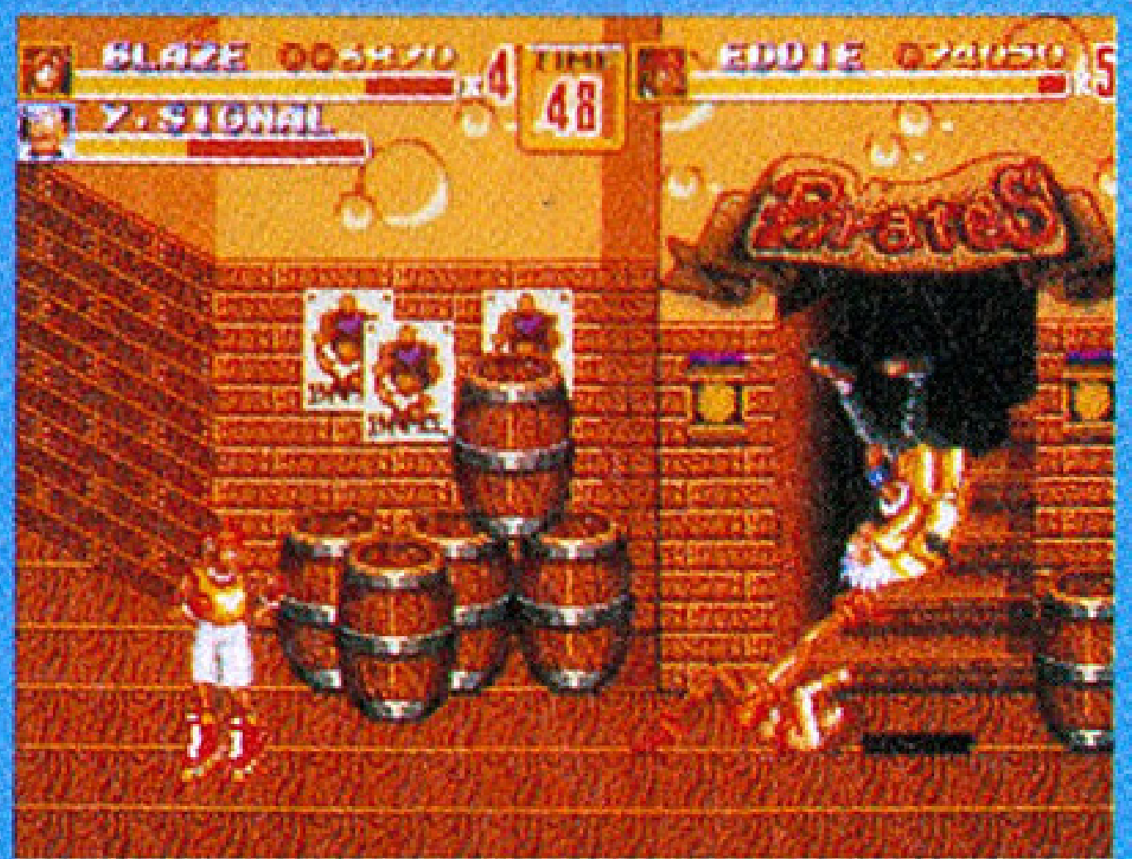
背中が炎で焦げそうなボス。高いところからの蹴りと、死の「高い高～い」がひきょう。

STAGE 3

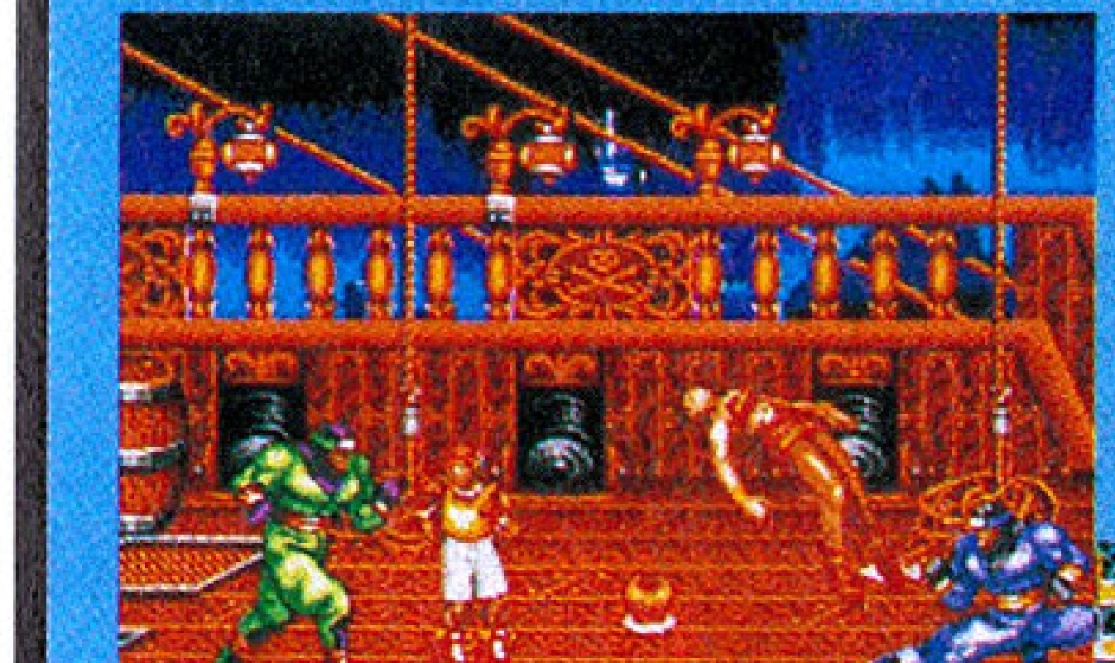
アトラクションがすべて無料（？）の、深夜の遊園地で暴力の嵐が吹き荒れるステージ。ベンチに浮浪者のごとく横たわっているザコや、揺れる海賊船がいい味を出しているぞ。ちなみにこのステージから忍者ライクな敵が出てくる。



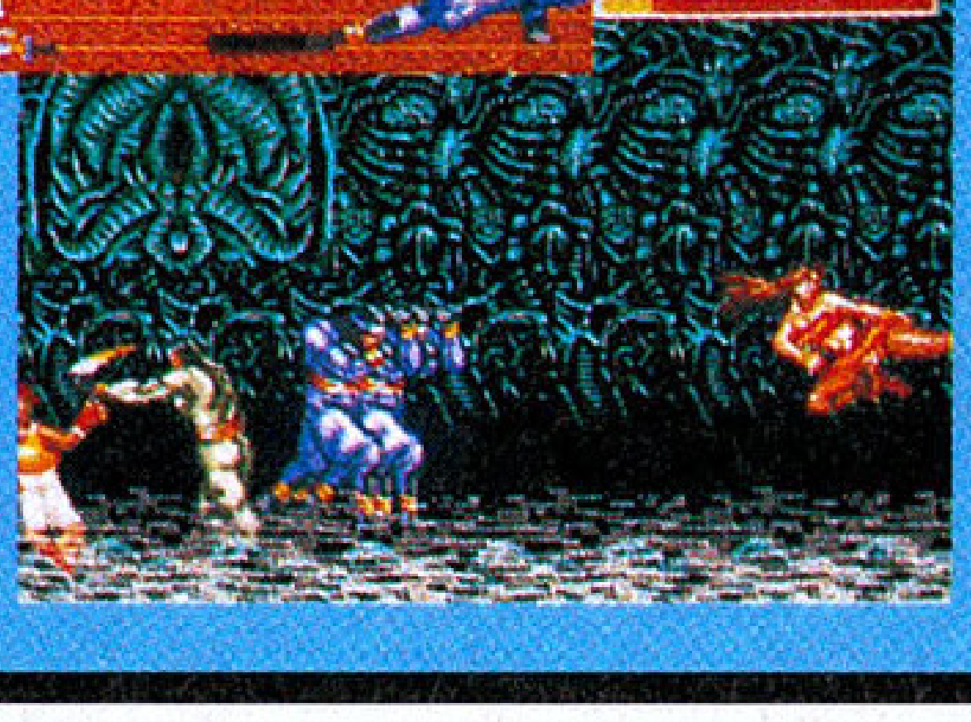
入口付近でのノーラ＋ジャックの混合攻撃がキツい。



海賊船にお乗りの方はこちらからどうぞ……って雰囲気じゃないよな。

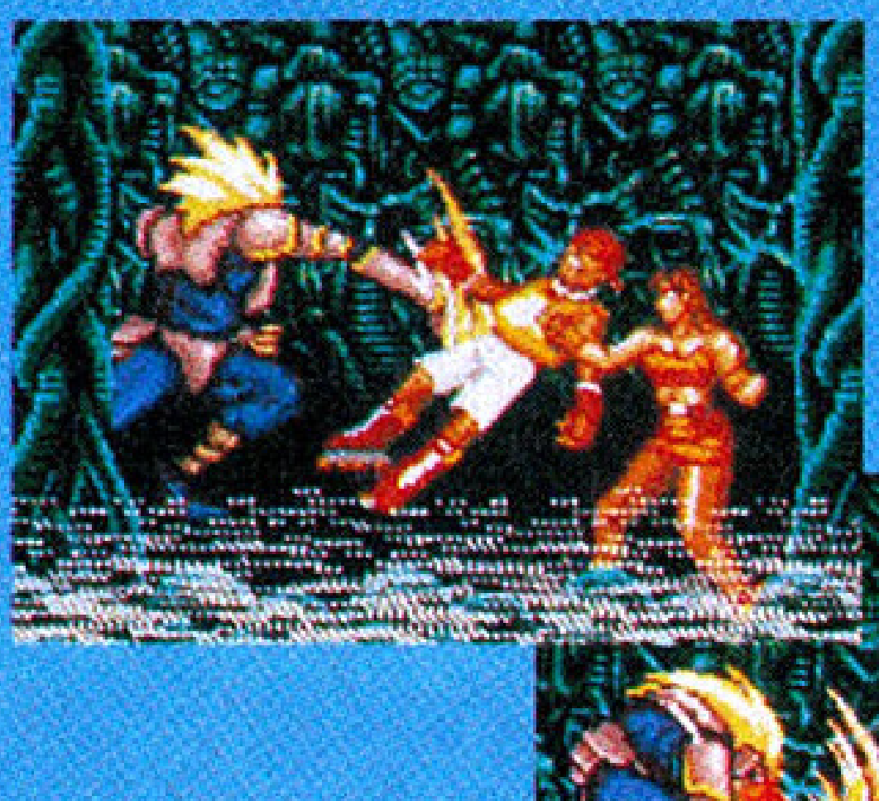


日本刀や手裏剣もそうだが、体術もあなどれない忍者。

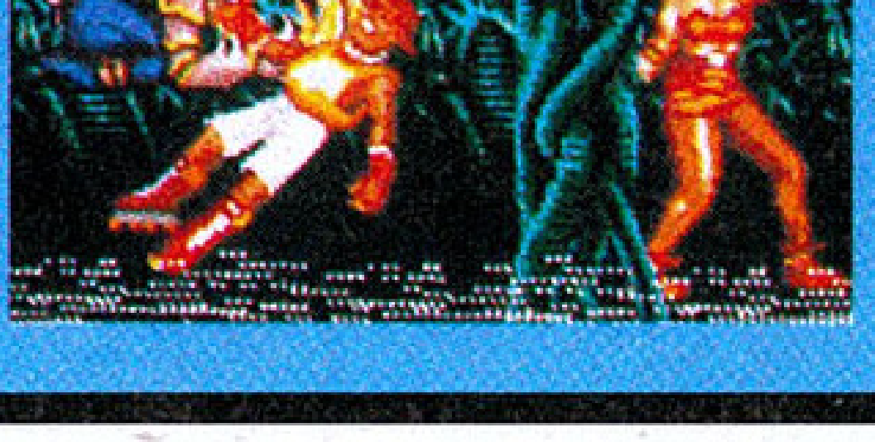


しかも、分身で攻撃をよけるうえに、投げ技も強いぞ。

野生児なボス



某ゲームのキャラクターをほうふつさせるボス。

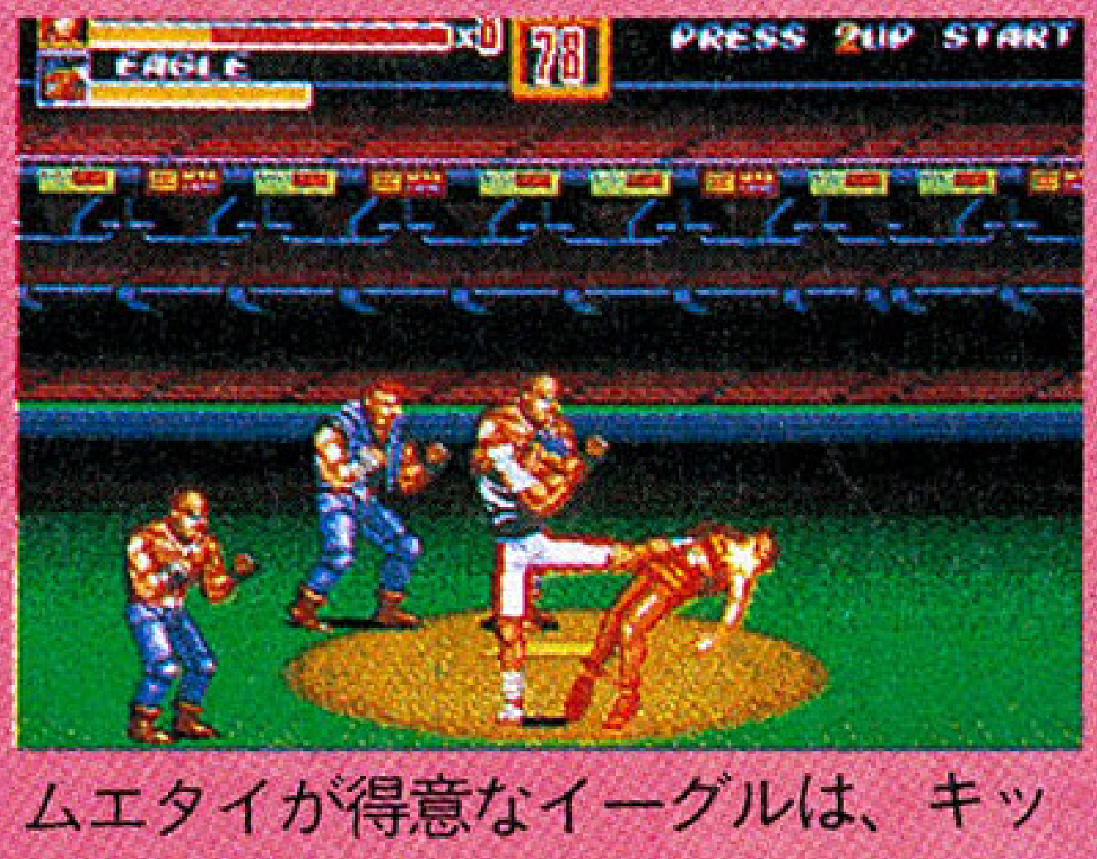


もろにローリングネイル（？）みたいな攻撃もしてくる。

STAGE 4

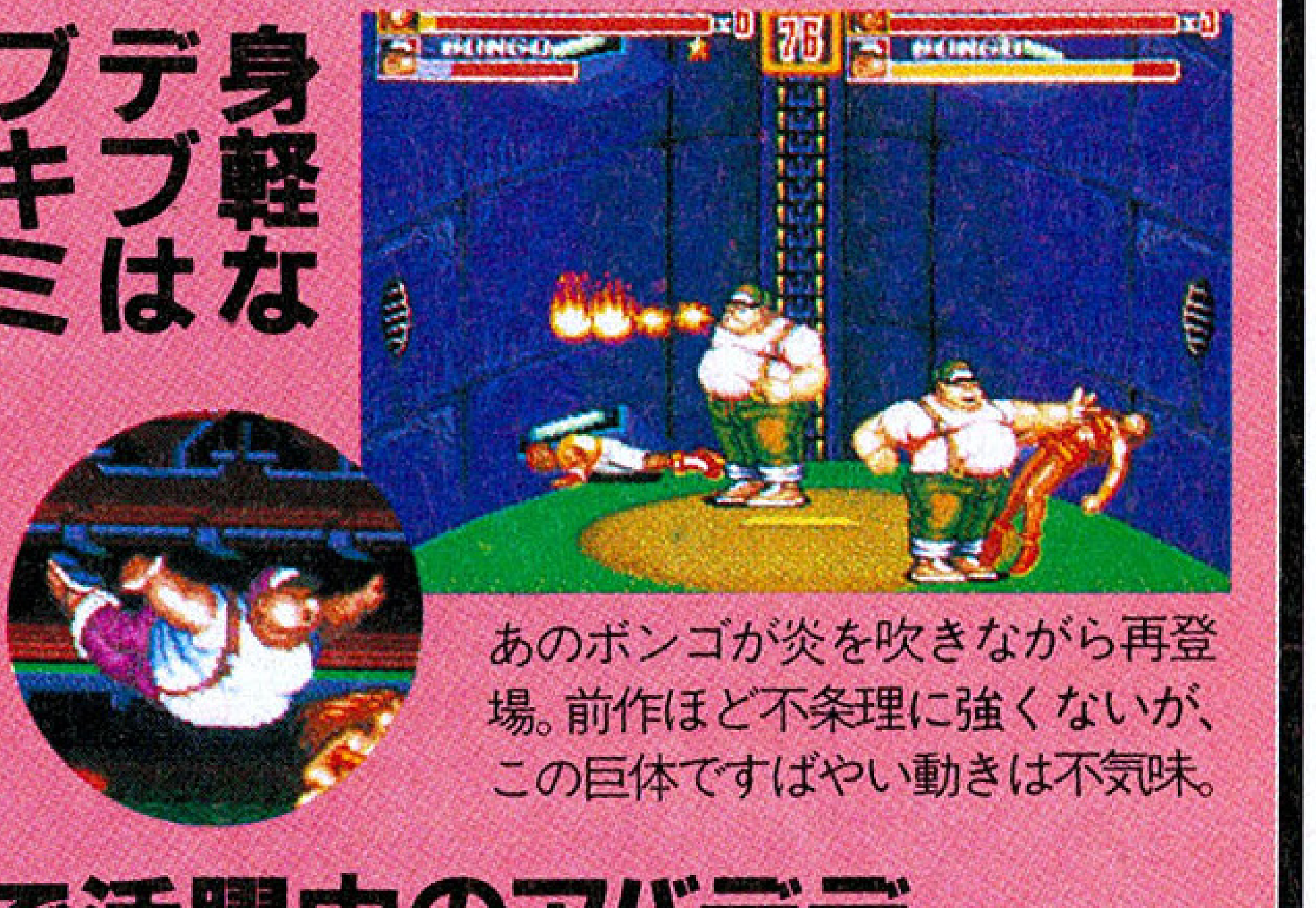
ステージ４は中盤なだけあって、中ボスはおろかザコさえも手ごわくなってきている。舞台は一般ピープルのいない球場で、マウンドの地下ではミスターＸの息がかかったアングラ・プロレスが盛んに行われているらしい。

球場でムエタイ



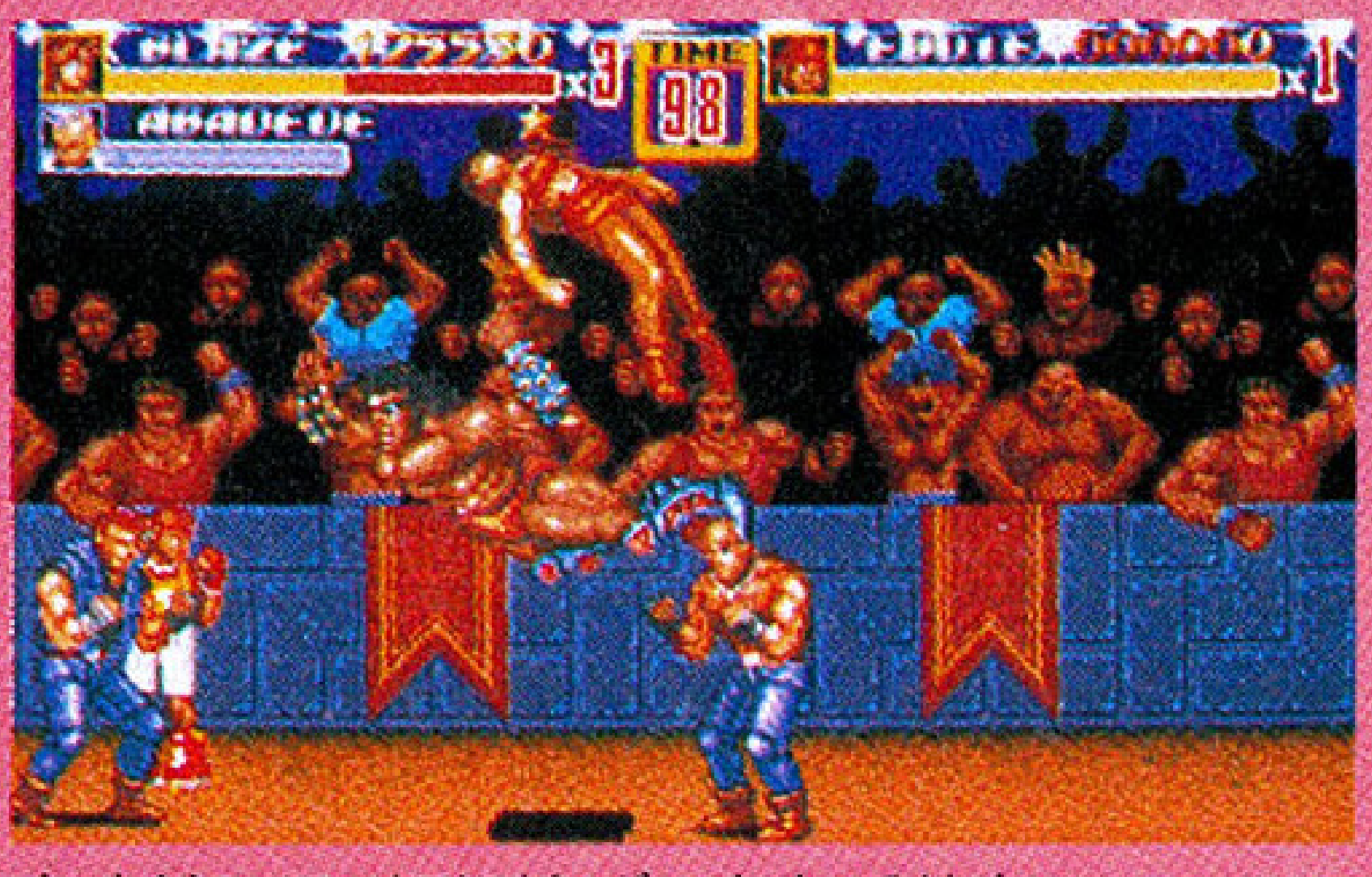
ムエタイが得意なイーグルは、キックの連続技を叩きこんでくる。

身軽なデブはブキミ

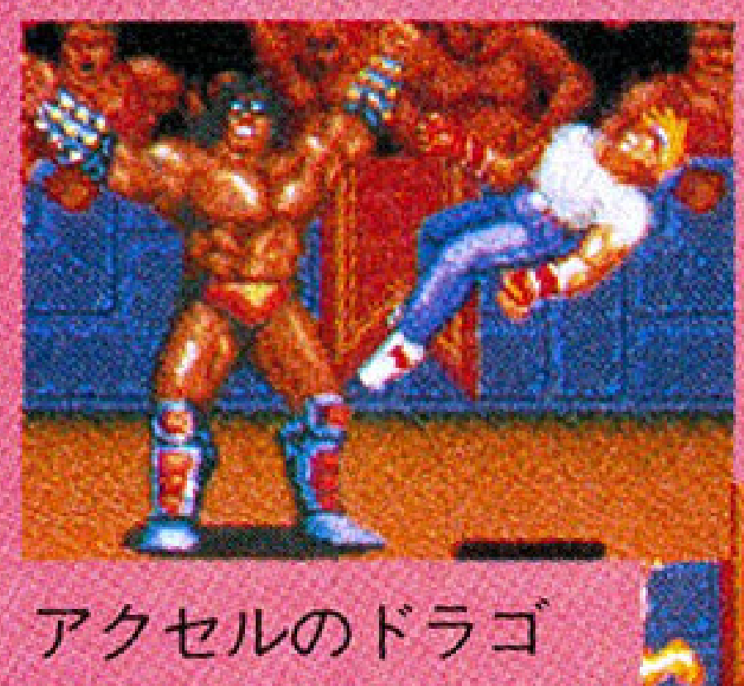


あのボンゴが炎を吹きながら再登場。前作ほど不条理に強くないが、この巨体ですばやい動きは不気味。

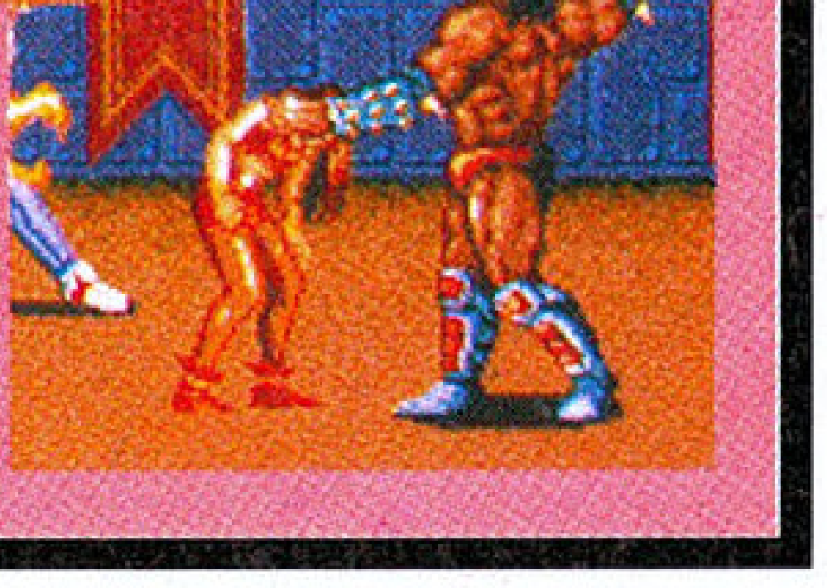
アングラ・プロレスで活躍中のアバデデ



おまけにアバデデもボスとしてリターンマッチを挑んでくる。相変わらず体当たりが強い。



アクセルのドラゴンスマッシュがはじき返される！



勝つためなら凶器攻撃もする。そこまで落ちたか！

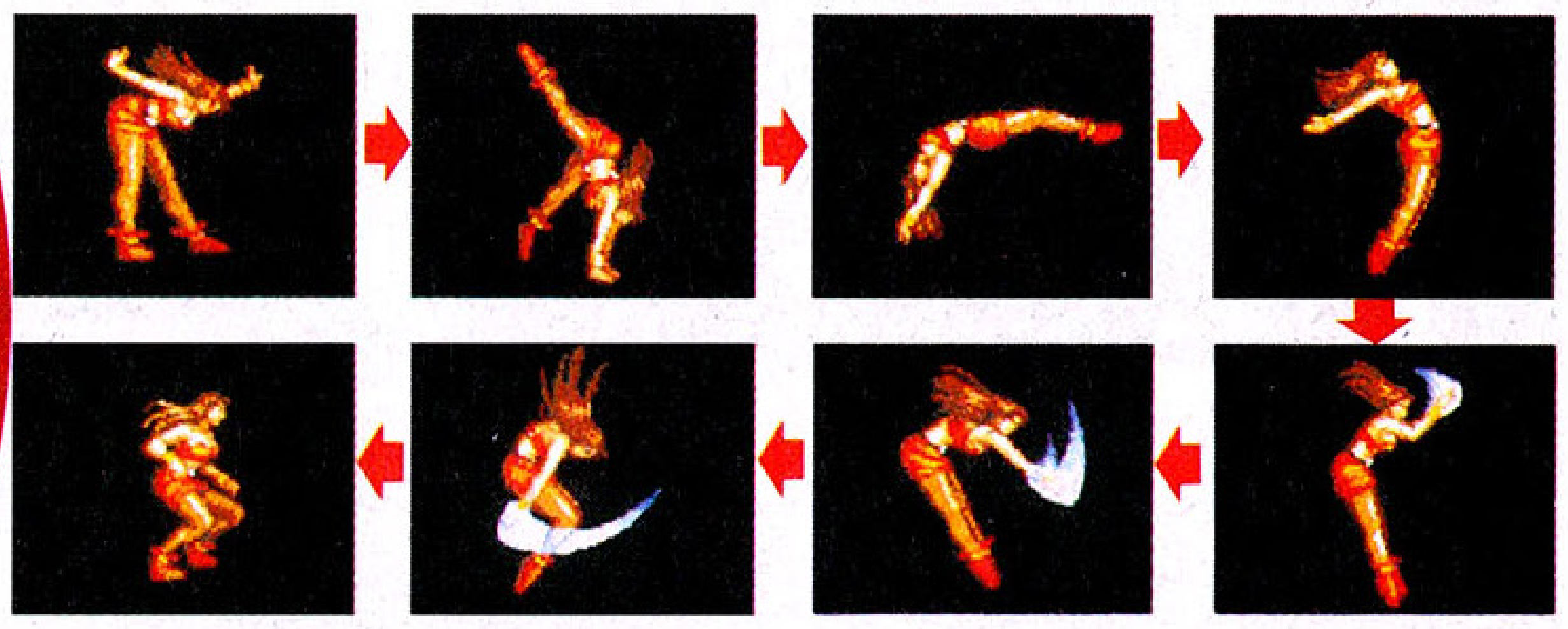
細かいのまで紹介したらキリがないほど豊富な技！

今回は締めくくりとして、それぞれのキャラクターの代表的な技を紹介しよう。実際にはここに掲載した以外にも通常のジャンプキックや連続技、ナイフや棒を拾っての攻撃など、小技もいろいろあるけど、全部あげるとキリがないんでカンベンしてね。

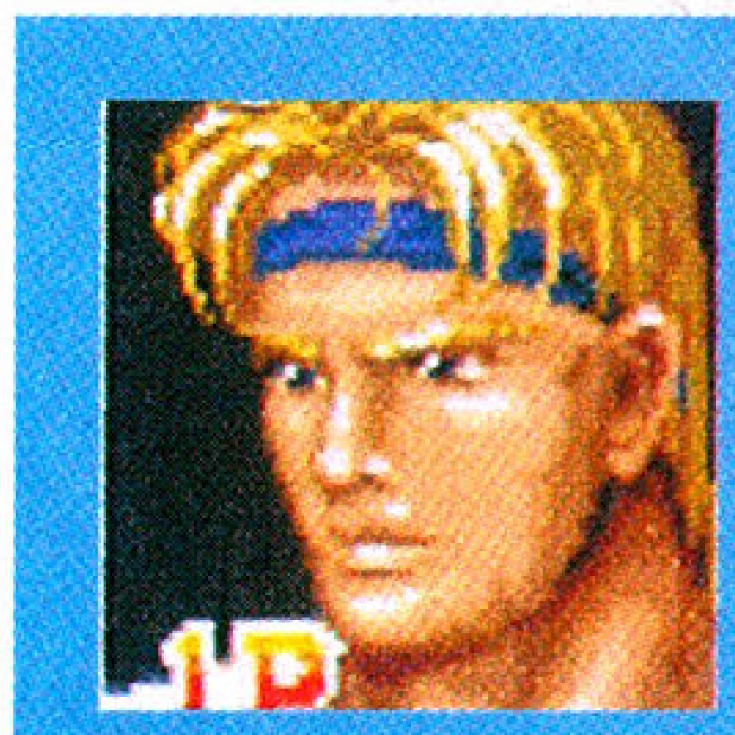
ちなみに操作関係の解説は、Aボタン＝必殺技（使うと体力が減る）、Bボタン＝攻撃、Cボタン＝ジャンプということで統一してあるぞ。また、B＋Cボタンで武器を投げたり、Bボタンをためることで連続技のフィニッシュをいきなり出すこともできるぞ。

たった1つの技でこれだけのパターンが！

飛翔白麗



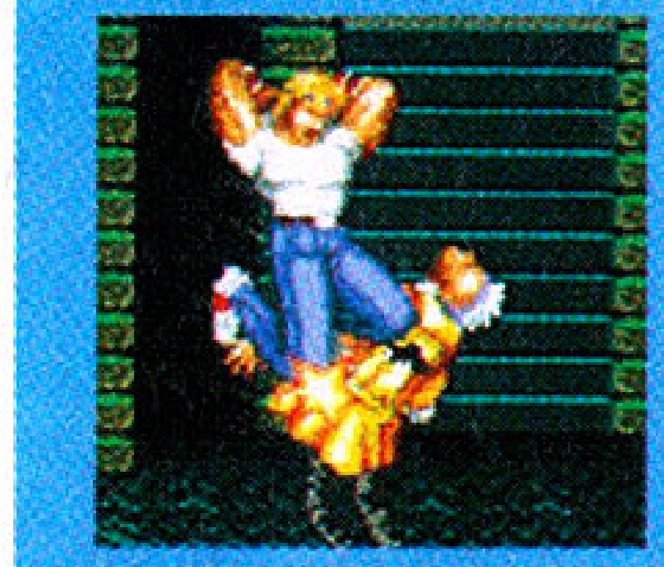
AXEL



いちおうこのシリーズの主人公。見た目も技も前作よりさらにコーディーらしくなっている（うそ）。ジャンプ力の低さは相変わらずだが、動きにスキがないのが長所。

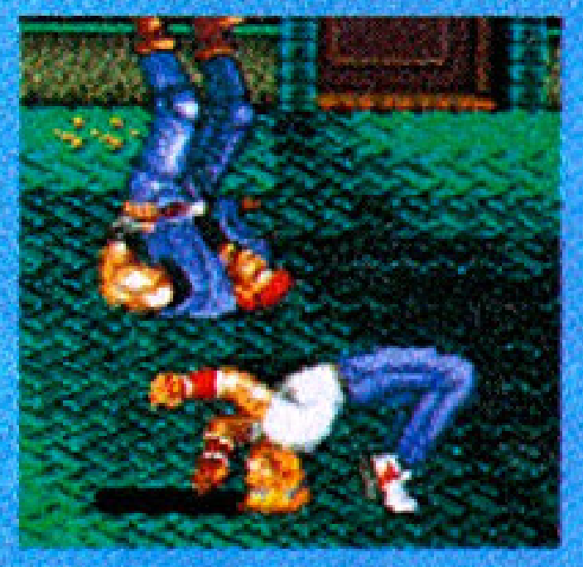
POWER	★★
TECHNIC	★★★
SPEED	★★
JUMP	★
STAMINA	★★

ニープレス



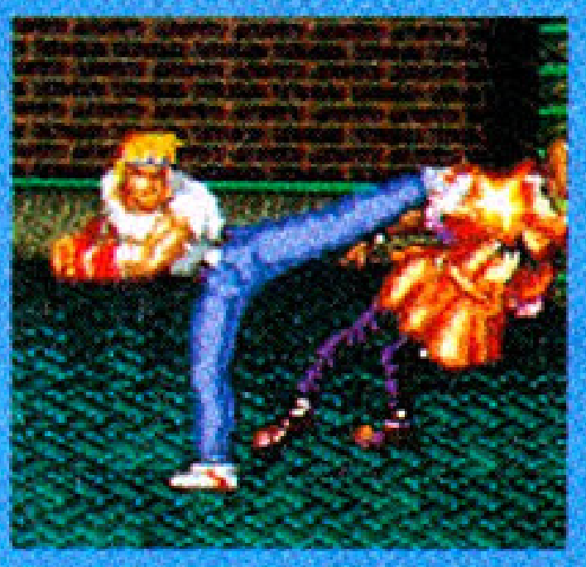
ジャンプ中に下＋B。着地後に投げ技へ移行するときに使う。

ソルトスルー



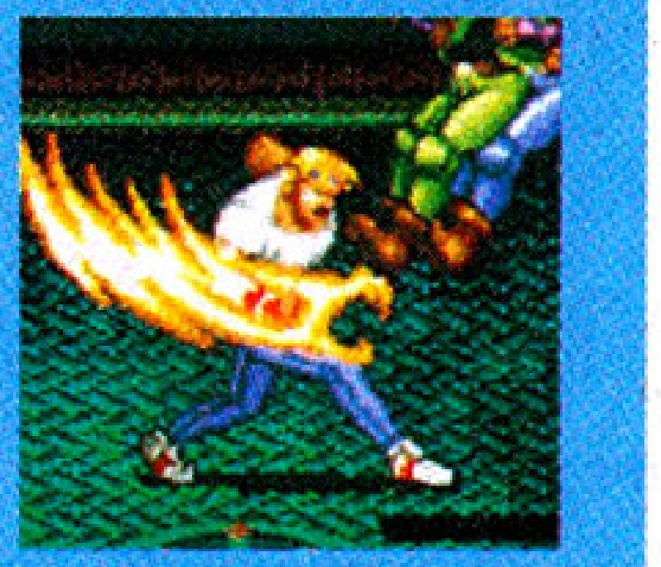
敵を正面からつかんでうしろに放り投げる。けっこうきくぞ。

2段蹴り



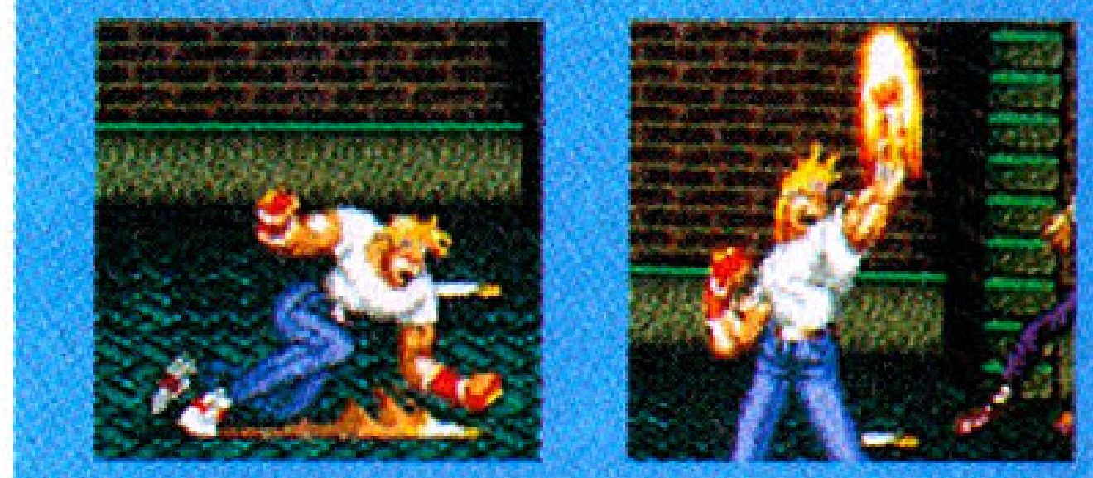
Bボタンを少しためて離す。敵が近いと2発連続で当たる。

ドラゴンウイング



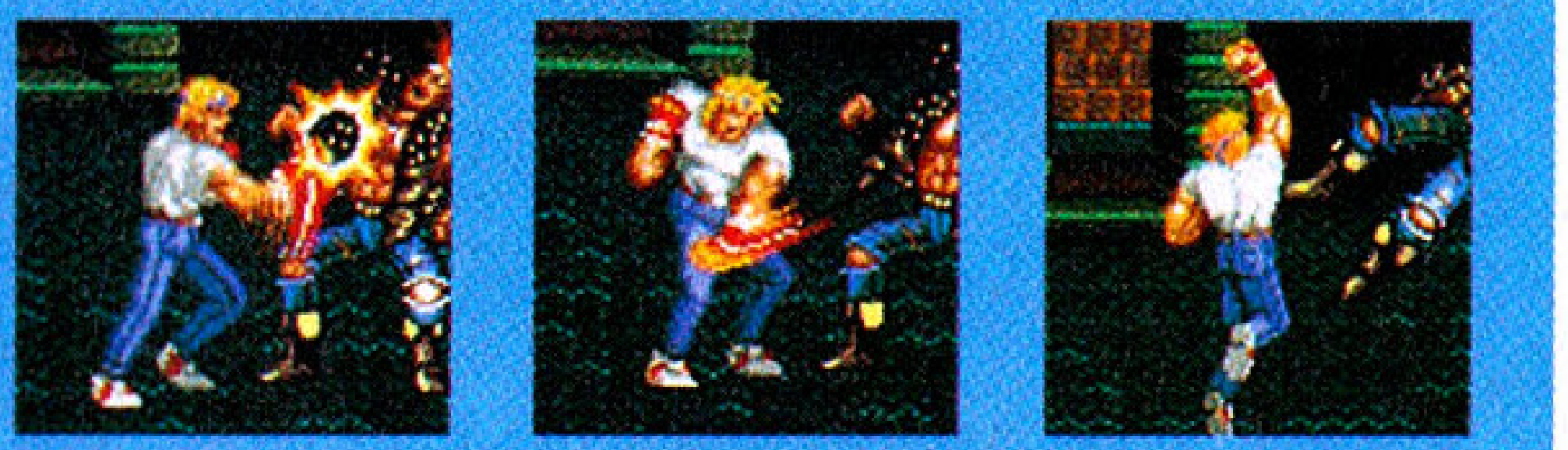
Aボタンで体力を削って出す。まわりの敵を一掃できる。

グランドアッパー



方向キーを横に2回＋Bボタン。遠くまで踏みこむのが特徴。

ドラゴンスマッシュ



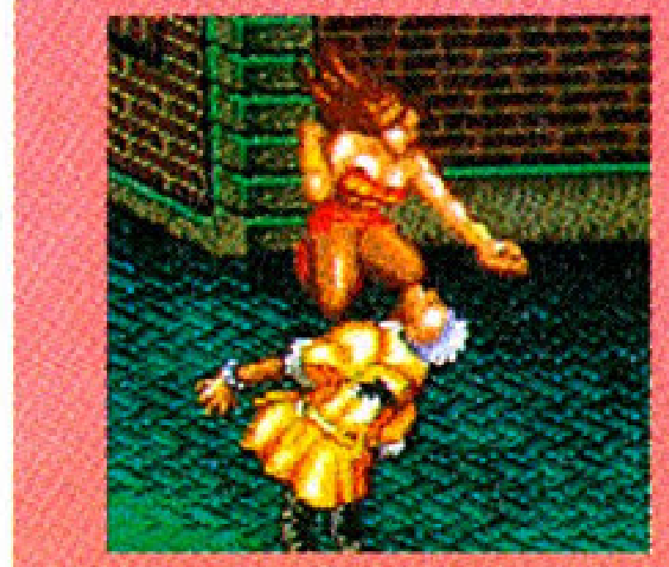
右か左＋Aボタン（体力を消耗）。パンチを連続で打ちこみ、8発目にフィニッシュ。空振りすると悲惨だ。

BLAZE

女性とはいえ能力が平均しているので、前作と同様にいちばん使いやすいキャラクター。敵をつかんでジャンプでまわりこむ動きなどは、ますます華麗になっている。

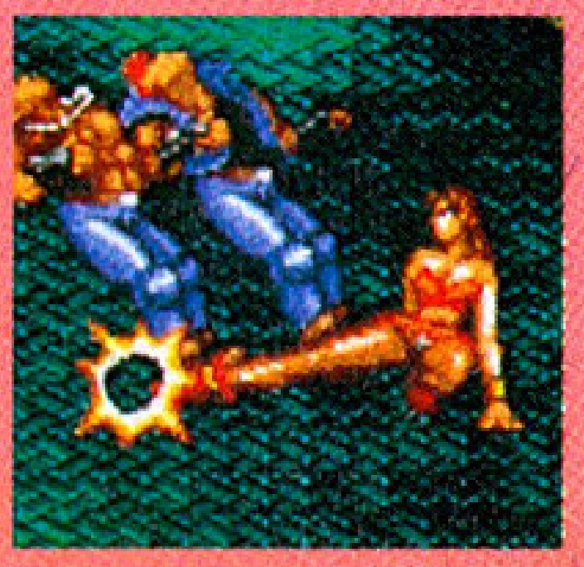
POWER	★★
TECHNIC	★★
SPEED	★★
JUMP	★★
STAMINA	★★

落掌打



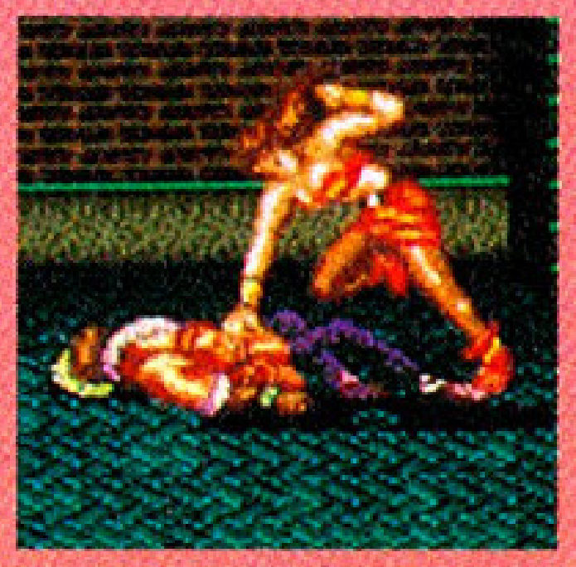
ジャンプ中に下＋B。敵のフトコロに入って投げるのに使う。

後掃脚



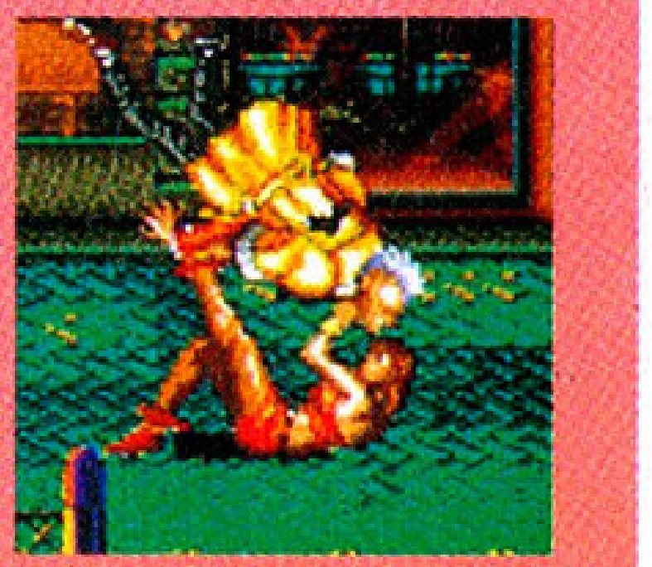
B＋Cで背後の敵に足払いを当てる。あまり役に立たない。

大外刈り



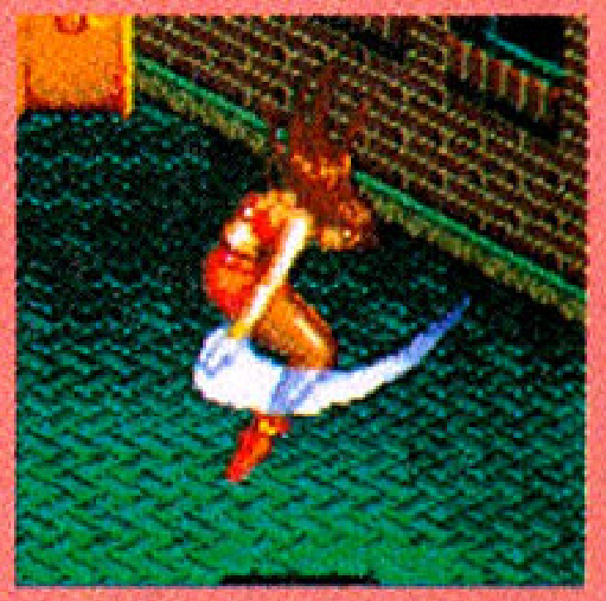
敵を正面からつかんでそのまま刈り倒す柔道技。

巴投げ



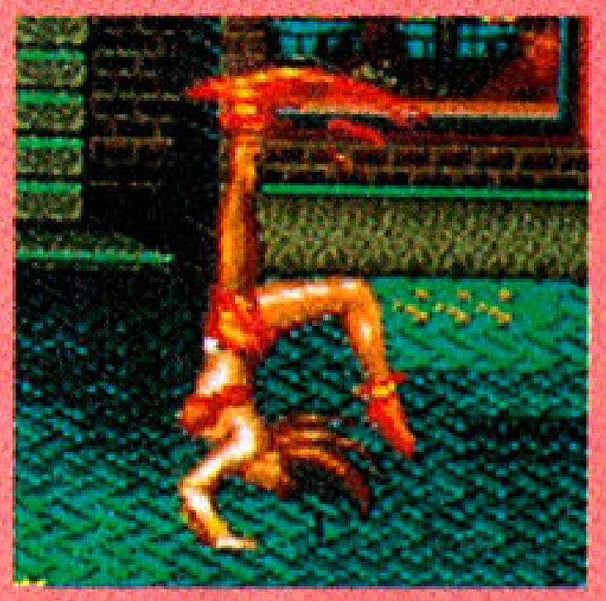
出し方と効果は前作と同じ。敵を遠くへ飛ばしたいときに。

飛翔白麗



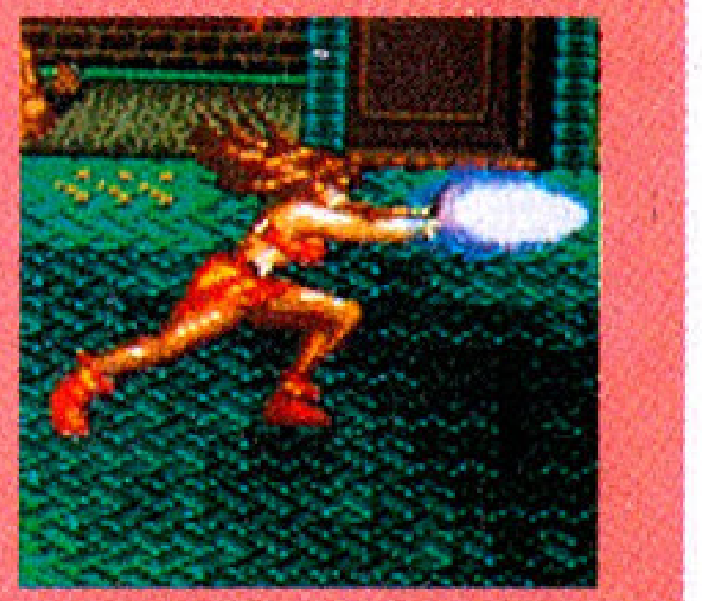
方向キーを横に2回＋Bボタン。ジャンプで突っこむ。

円舞脚



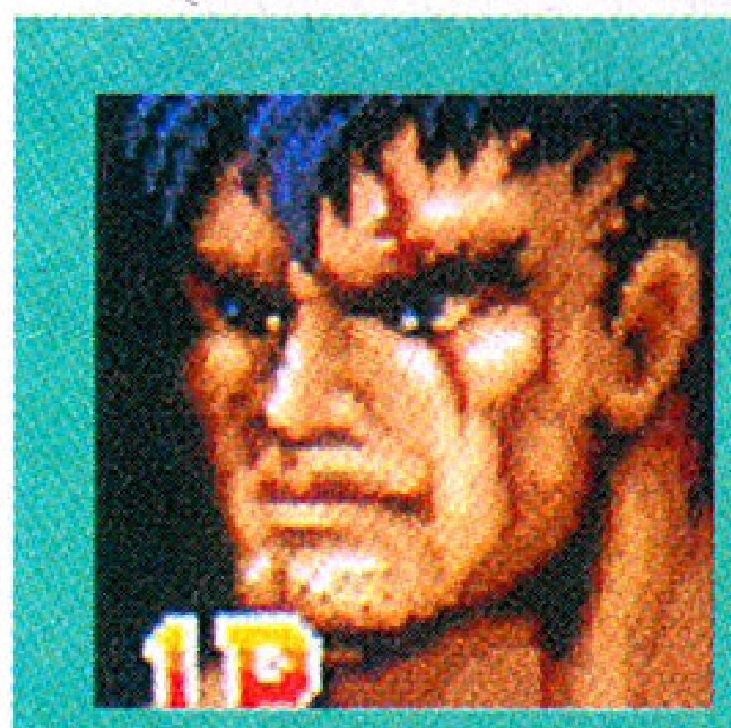
Aボタンで蹴り上げながら敵を一掃。体力を消耗する。

気功掌



右か左＋Aボタン。間合いが近いほど威力が大きい。

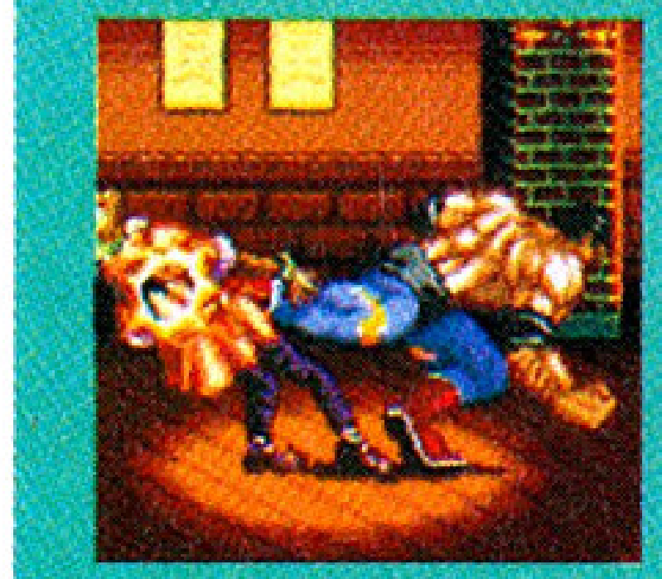
MAX



プロレス技を中心に、どの攻撃も威力が絶大。動作そのものは素早いが、移動速度があまりにも遅いのが欠点。彼だけは敵をつかんでもジャンプでまわりこめない。

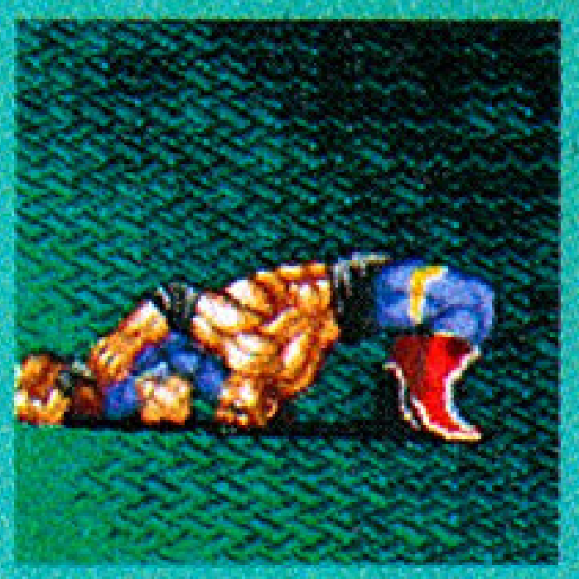
POWER	★★★
TECHNIC	★★
SPEED	★
JUMP	★
STAMINA	★★★

後ろかかと蹴り



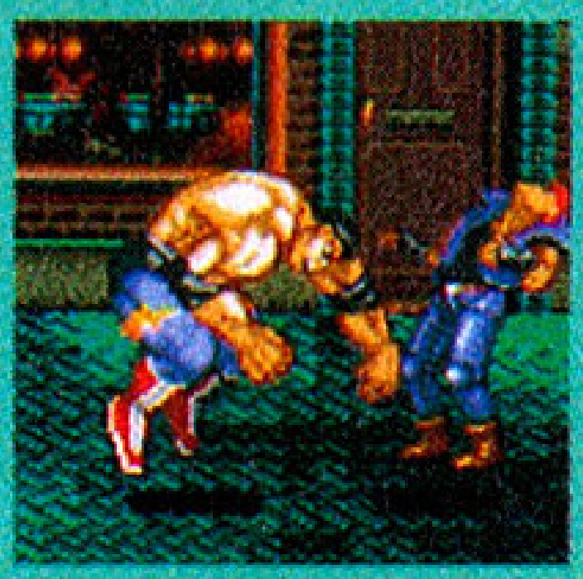
B＋Cで背後を蹴る。リーチが長い。

ジャーマンスープレックス



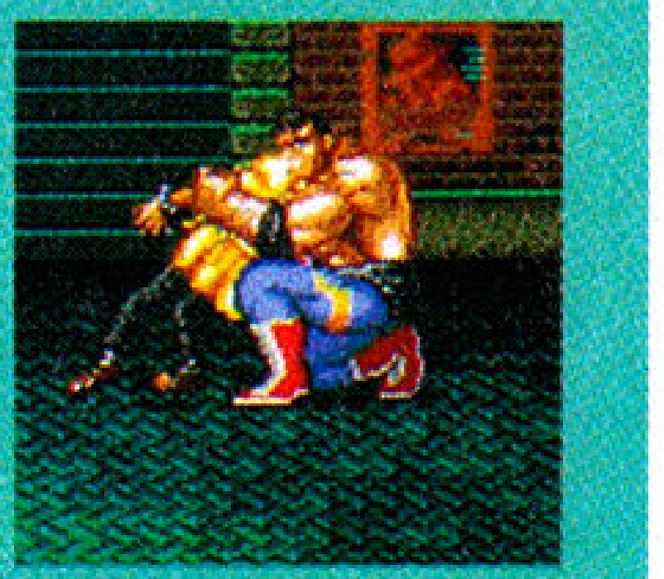
敵をつかんで叩きつけるように落とす。

サンダーボディスラム



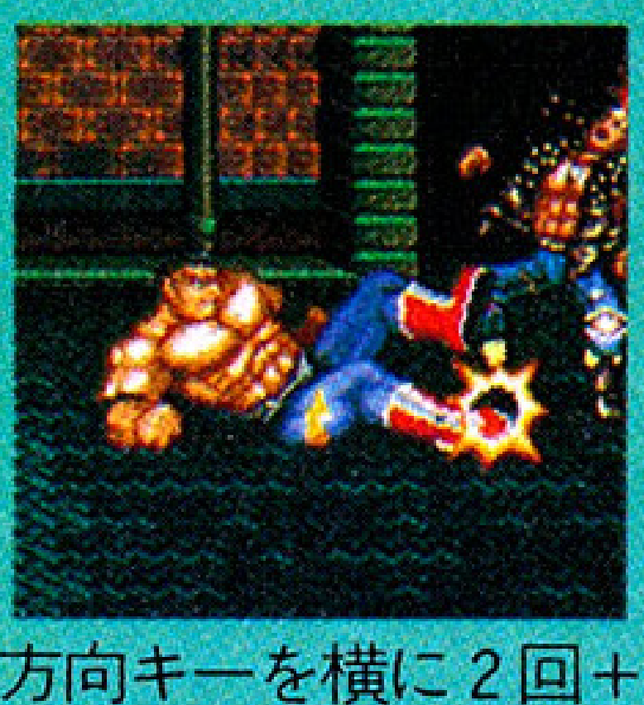
敵をつかみ、ジャンプ＋Bで放り投げる。

アトミックドロップ



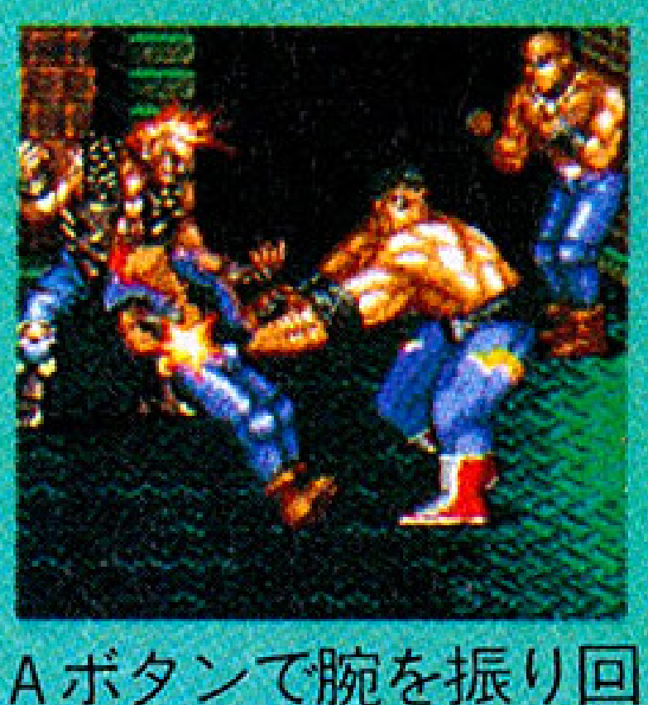
背後から敵をつかみ、尻をヒザに落とす。

スライディングシザース



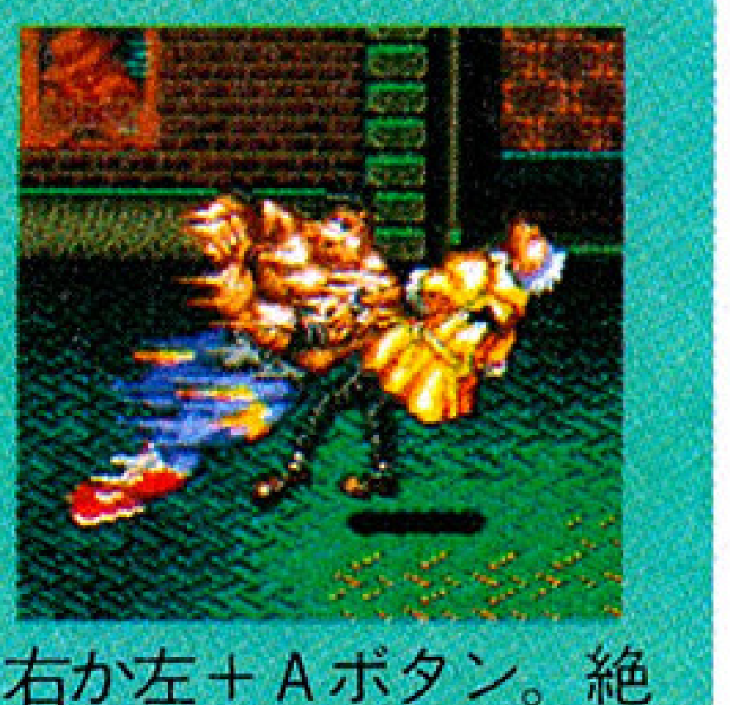
方向キーを横に2回＋B。歩くかわりに使うと素早く移動できる。

ボンバーナックル



Aボタンで腕を振り回す。敵をはね飛ばすと同時に体力を消耗する。

サンダータックル



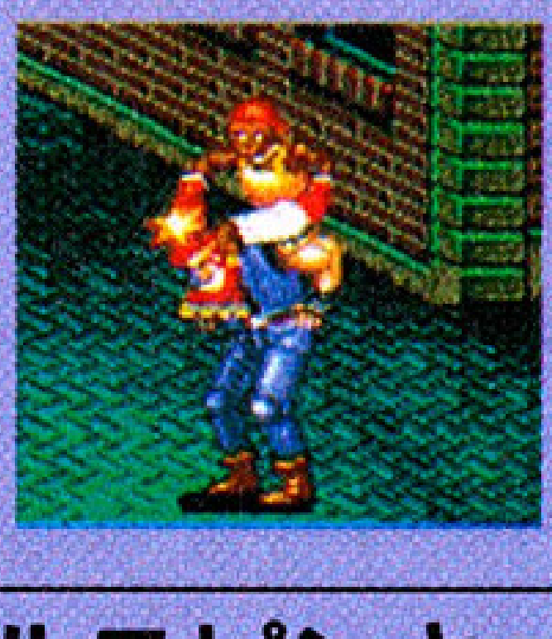
右か左＋Aボタン。絶大なダメージを与えられるが体力を消耗する。

EDDIE

さらわれたアダムの弟。ローラーブレードでの素早い移動は魅力的だが、パワーの低さはいかんともしがたい。しかし腕白せっかんの快感のためだけに使う価値はある。

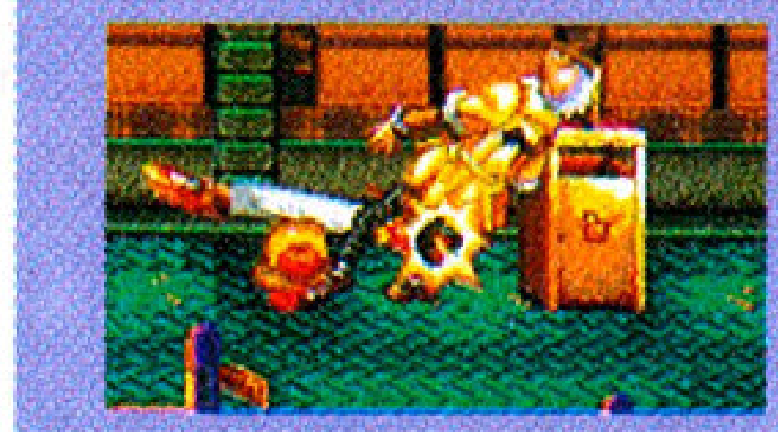
POWER	★
TECHNIC	★★
SPEED	★★★
JUMP	★★★
STAMINA	★

腕白せっかん



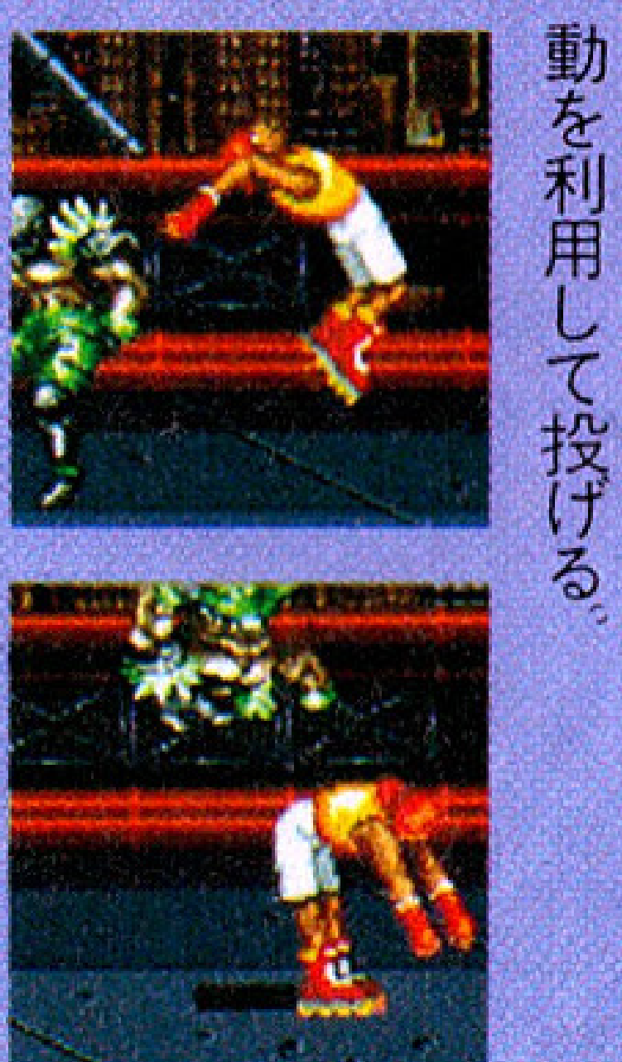
背後から肩に乗ってメッタ打ち。キモチいい〜っ！

ダブルスピンキック



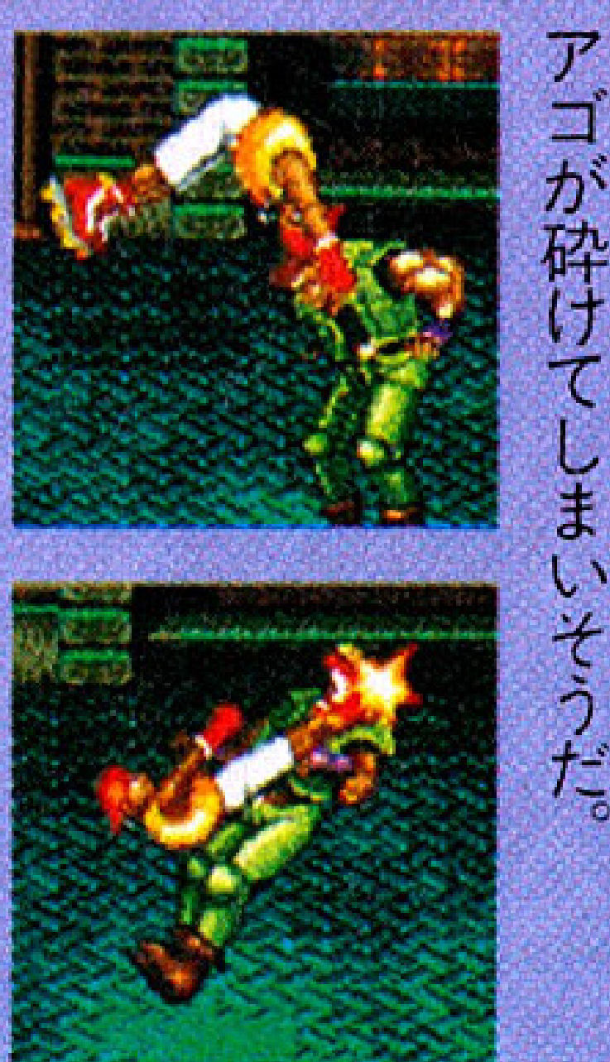
Aボタンで体力を消費しつつ、その場で回転する。

首投げ



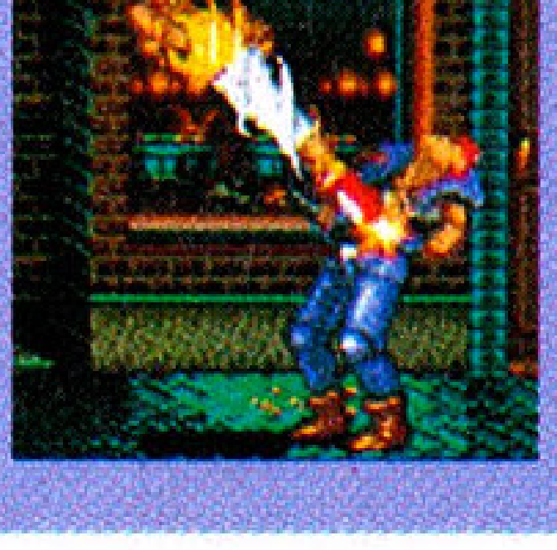
つかみ＋ジャンプ中にBボタン。反動を利用して投げる。

ローラーアッパー



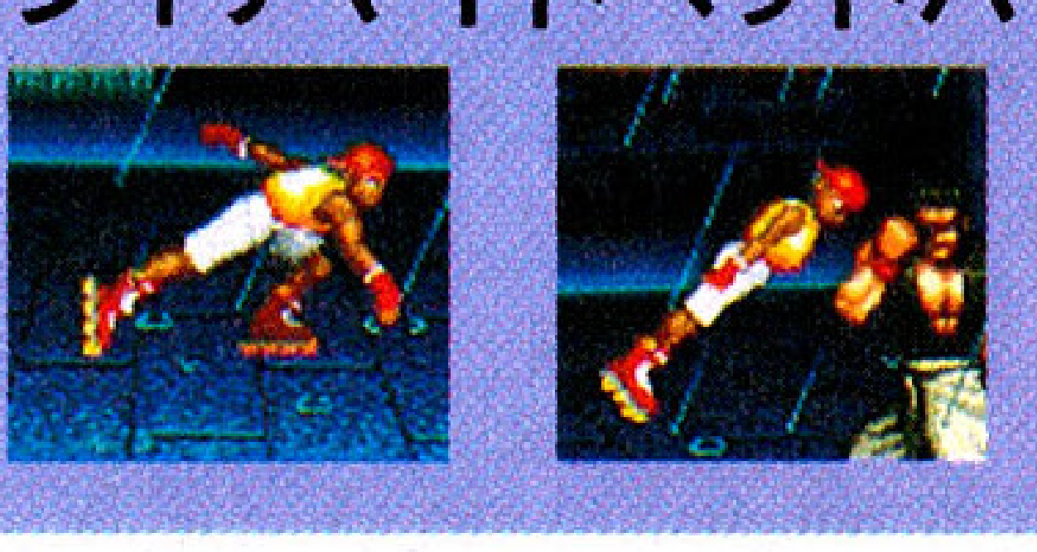
つかんだ敵に反動で蹴りを見舞う。アゴが砕けてしまいそうだ。

コークスクリューキック



右か左＋A。早い話がドリルキック。体力を少し消費。

ダイナマイトヘッドバッド



エディだけパッドを横に2回入れると走れる。Bボタンで頭突きもカマせるぞ。

メーカーさんからひとこと

思わず叫びながらプレイしてしまう格闘アクションが堂々登場。前作を買ってくれた人もスケールアップした内容に驚いてくれると思います。キャラクターも4人になり、技や動きも格段に増えました。見逃す手はありませんね。

BE-MEGA HOT MENU PART1

[redacted]

BEメガホットメニュー

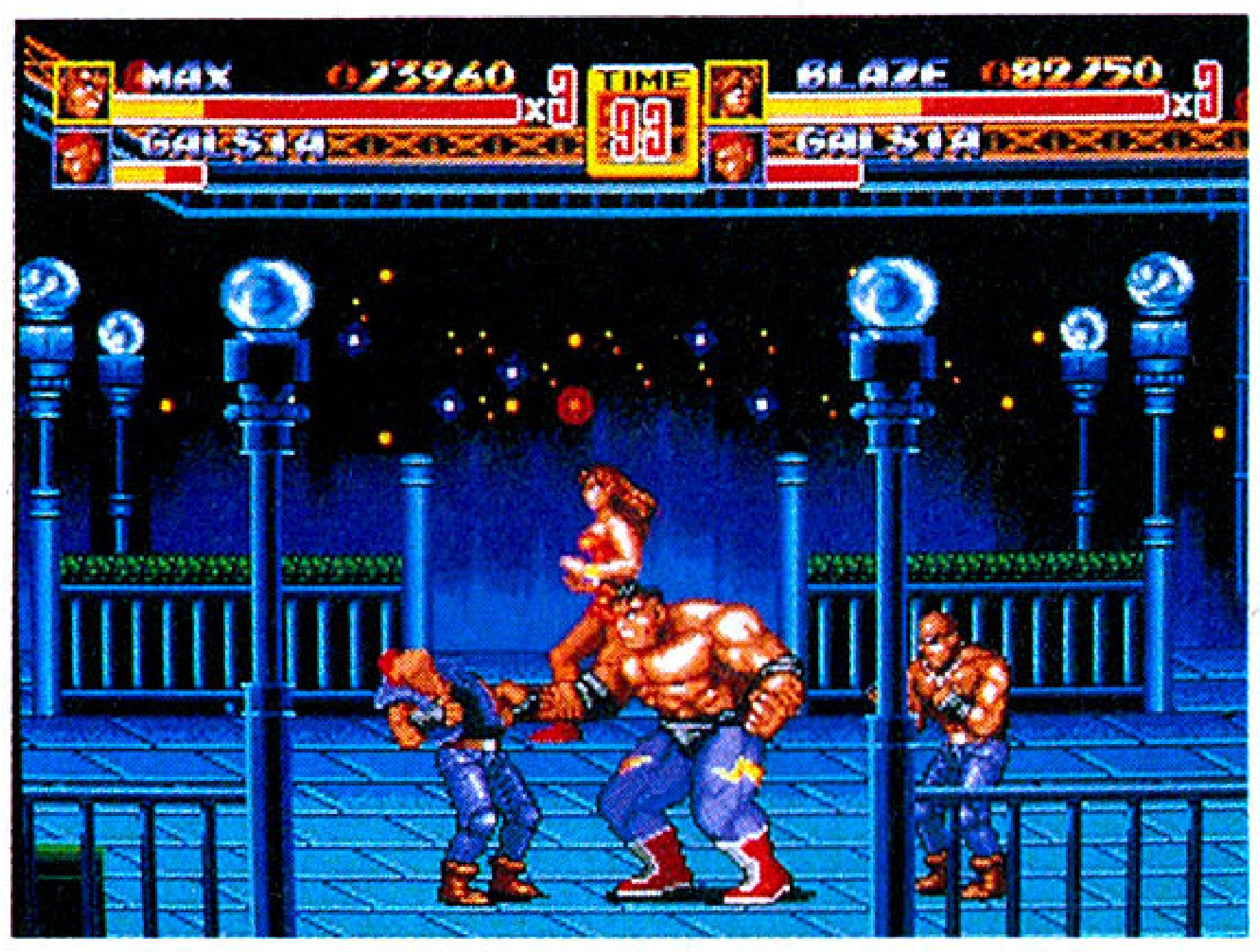
ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌

殴りだしたらこりゃ止まらん

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- ●セガ
- ●1月14日発売予定
- ●7,800円
- ●ACT
- ●16M

BARE KNUCKLE II ™
PRESS START BUTTON
© 1992 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO


MAX 023960
TIME 93
BLAZE 082750
GALSIA
GALSIA

これを遊ばずしてメガドラアクションゲームを語ることなかれ、とまでいうぞ！

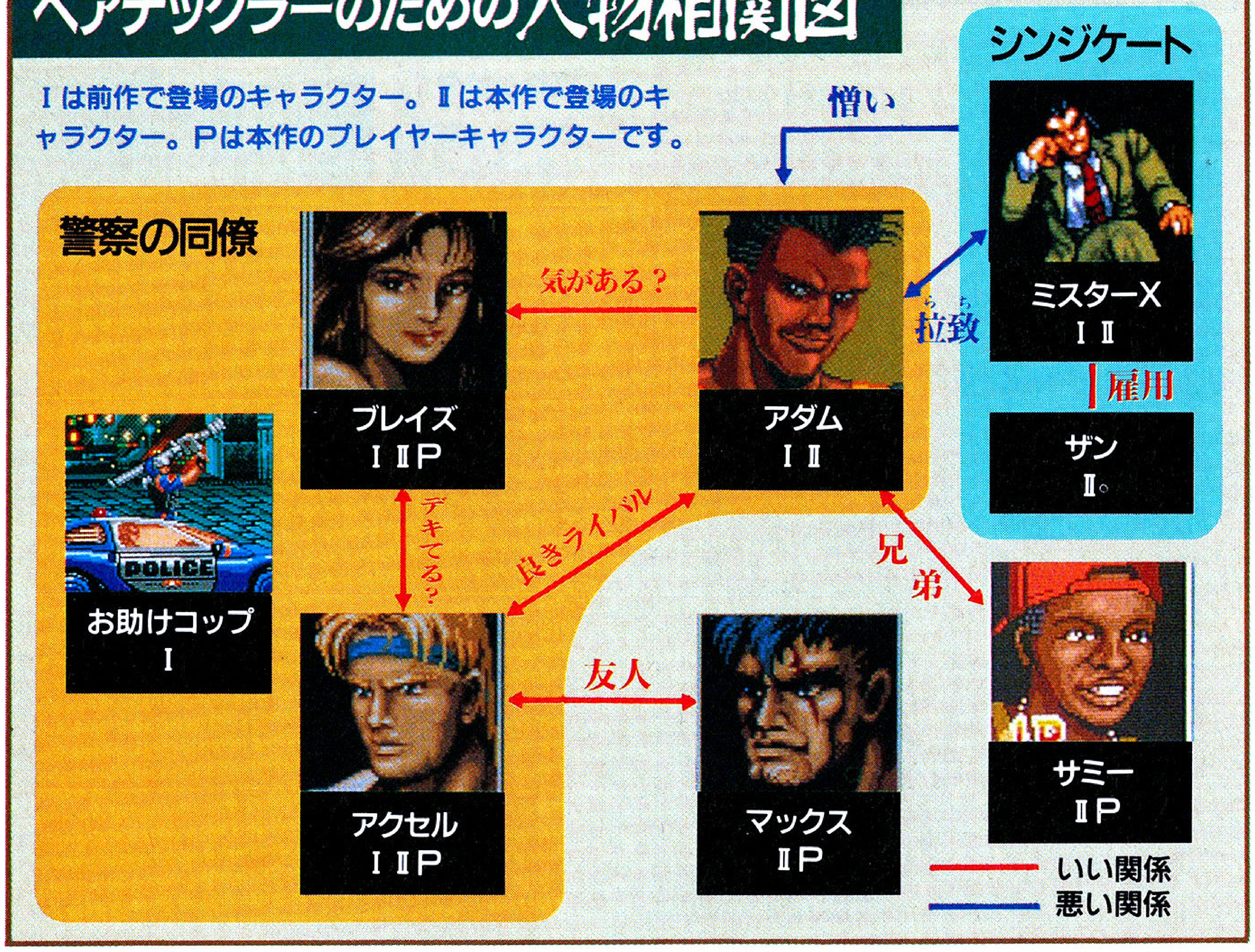
全8ステージ+ためになる情報を一挙満載!!

「ダブルドラゴン」や「ファイナルファイト」などに代表される〝殴りものゲーム〟の醍醐味は、大勢の敵をバキバキなぎ倒していく爽快感だ。これは、ただ敵がゾロゾロ出てくれば味わえるというものではない。自由かつ反応のいい操作性、パンチの重みが感じられる効果音とキャラアニメーション、そしてとどめを刺したときに「倒せてよかった！」と思える、憎いほどに個性的な敵キャラの存在があって、初めてスカッとできるのだ。

「ベアナックルⅡ」は、それらの条件をすべて満たしている究極の殴りものゲームだ。キャラサイズも前作よりひとまわり大きくなり、迫力という点でも問題ない。こういったジャンルのゲームが苦手な人も、今回紹介するステージ別アドバイスを参考にしながら、ぜひプレイしてみてほしい。ハマるよこれは。

ベアナックラーのための人物相関図

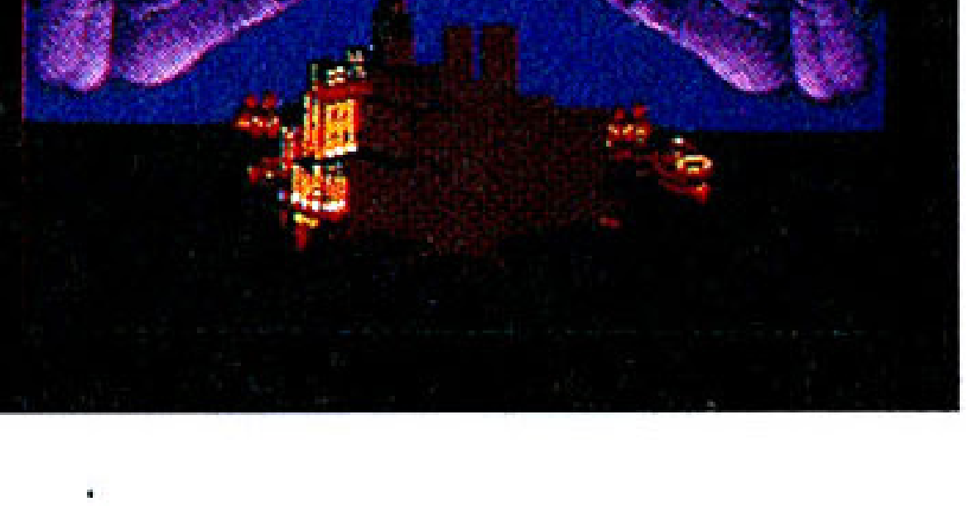
Ⅰは前作で登場のキャラクター。Ⅱは本作で登場のキャラクター。Pは本作のプレイヤーキャラクターです。


シンジケート
憎い
警察の同僚
ミスターX
Ⅰ Ⅱ
拉致
雇用
ザン
Ⅱ
気がある？
ブレイズ
Ⅰ Ⅱ P
アダム
Ⅰ Ⅱ
お助けコップ
Ⅰ
POLICE
デキてる？
良きライバル
兄弟
友人
アクセル
Ⅰ Ⅱ P
マックス
Ⅱ P
サミー
Ⅱ P
いい関係
悪い関係

STORY

崩壊したはずのシンジケートのボスMr.Xは以前にも増した力で蘇り、報復の手始めにアダムを捕らえた。アクセルとブレイズは、かつての仲間を助けるべく、新しい仲間のマックス、サミーとともにアジトへと向かった。

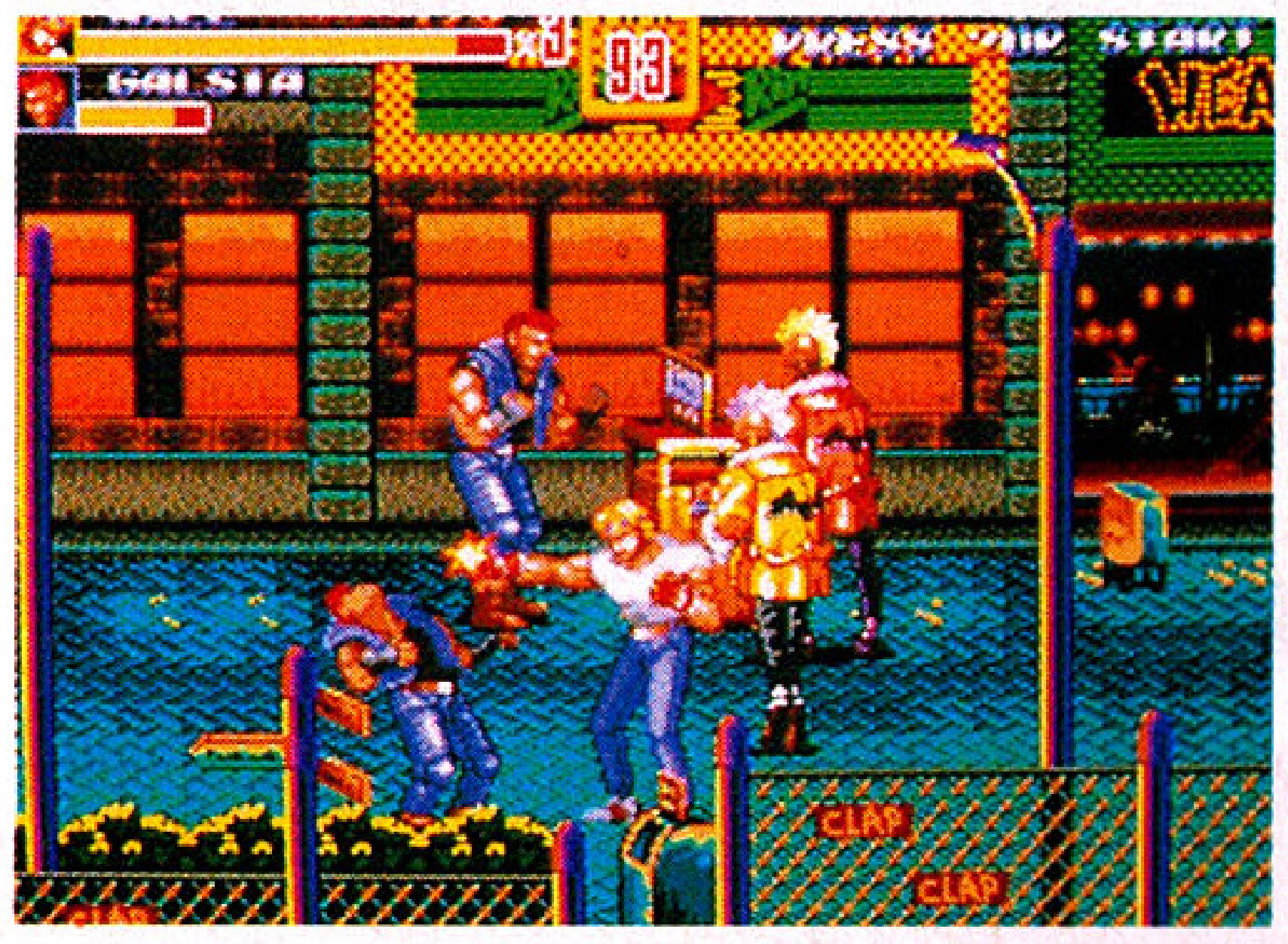
1年前、アクセルたちはシンジケートを壊滅に追いこんだ



しかし悪人はしぶとい 再び挑戦をいどんできたのだ！

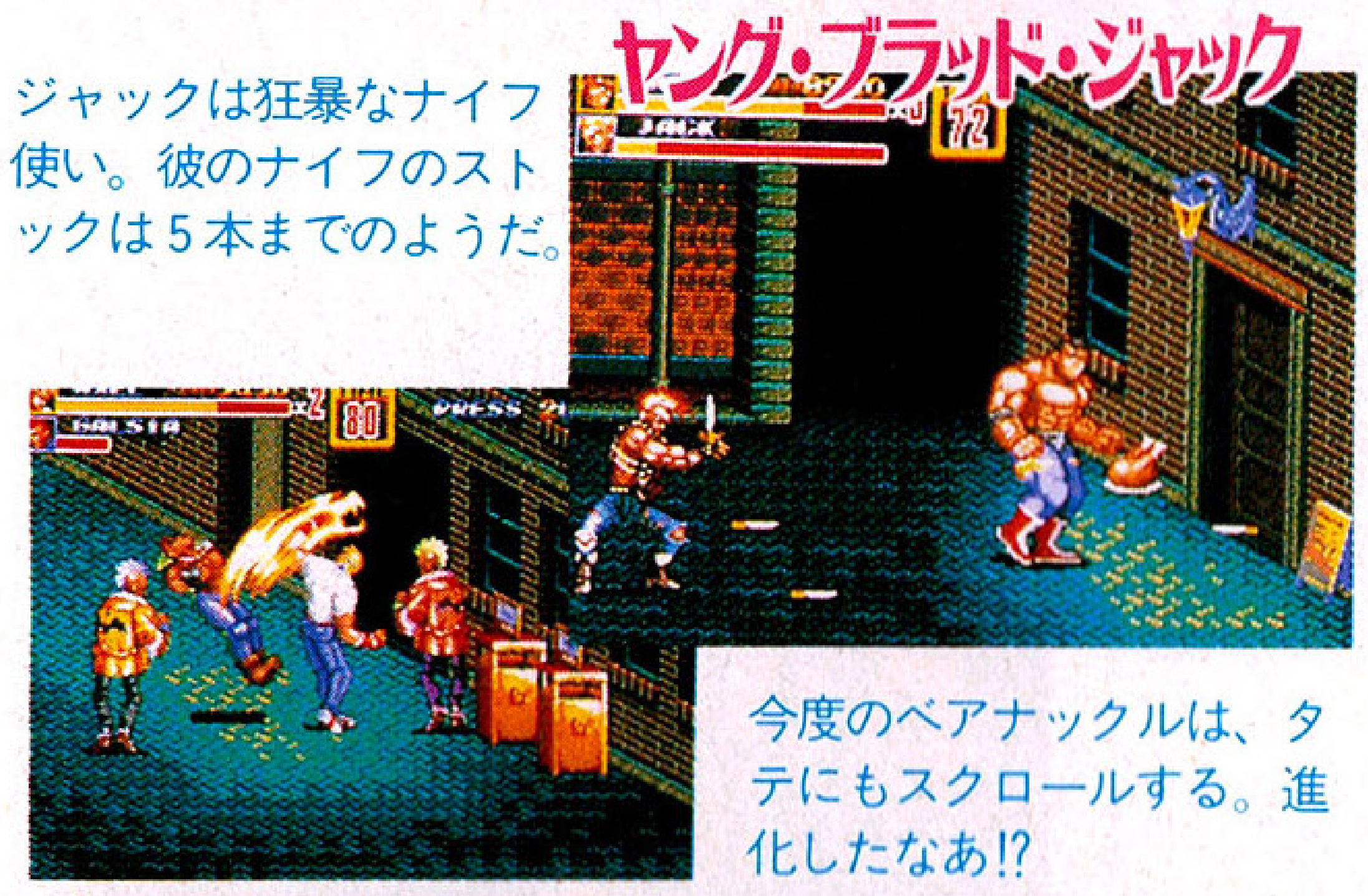
STAGE 1 ダウンタウン

善は急げってワケで、夜中に旅立つ4人の若者たち



見るからにチンピラっぽいやつがぞろぞろ登場する。「ドサンピンが」となめてかかるとボコボコにされるので、そこそこに慎重にネ。

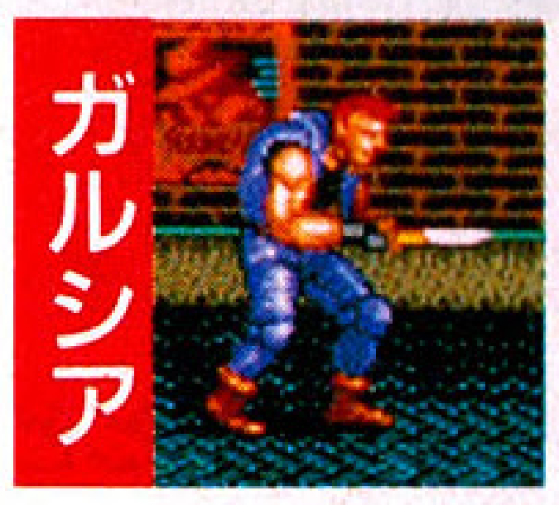
ヤング・ブラッド・ジャック



ジャックは狂暴なナイフ使い。彼のナイフのストックは5本までのようだ。

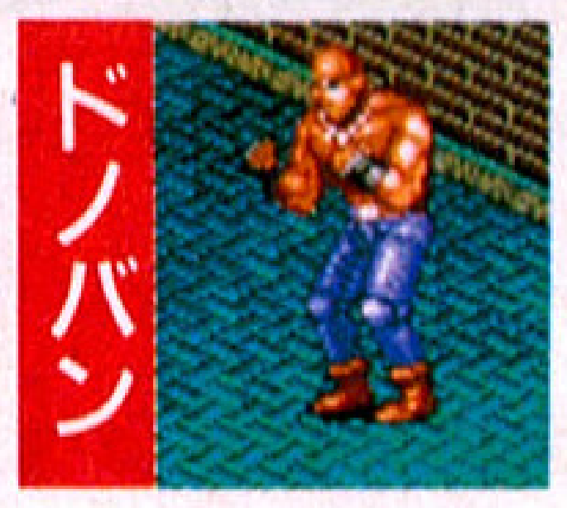
今度のベアナックルは、タテにもスクロールする。進化したなあ!?

長いおつきあいになる人々



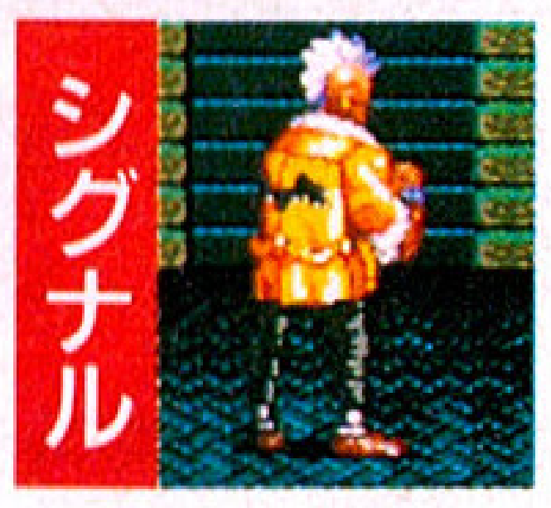
ガルシア

とても弱い。ただし、ナイフをもっているときは注意。



ドノバン

ジャンプで接近すると、アッパーで打ち落とされるぞ。



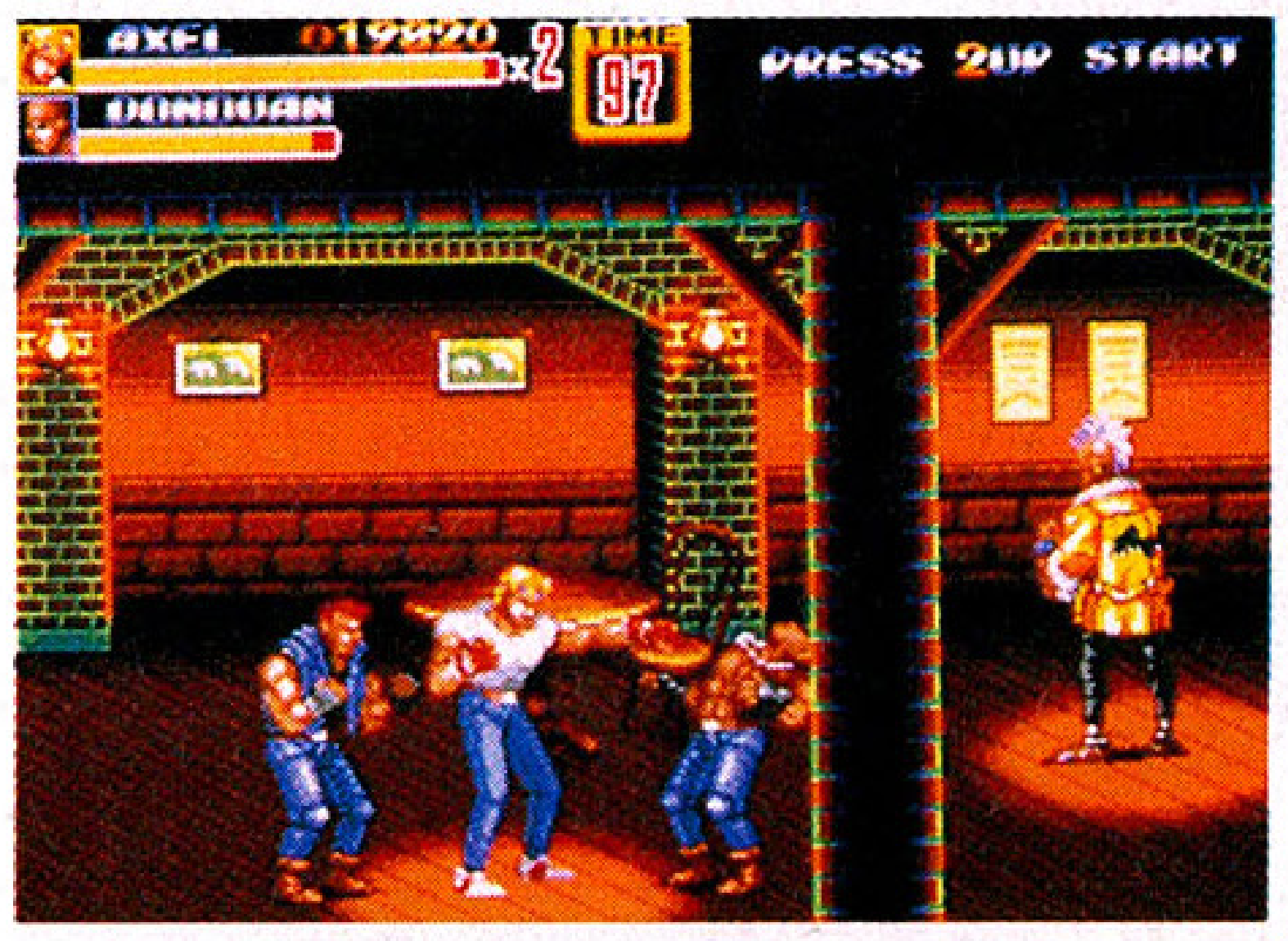
シグナル

スライディングや投げ技で攻撃してくる器用なやつ。

ステージ全体の雰囲気は、前作のステージ1に近い。ストリートファイトってヤツだ。深夜のダウンタウン→バーの店内→雨降る袋小路と、ドラマチックにシーンが展開するぞ。

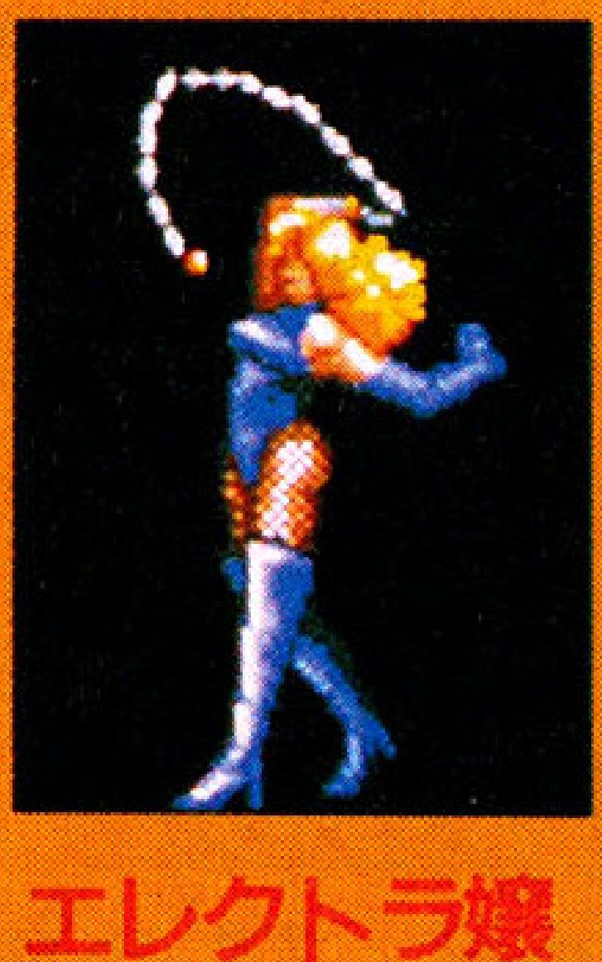
おもなザコ敵は下に紹介した3タイプ。それぞれなんらかの得意技があるので、ひとりずつ戦うならともかく、複数のタイプの敵をいっぺんに相手にするときは慎重に。

ちょっと一杯のつもりでバーへ

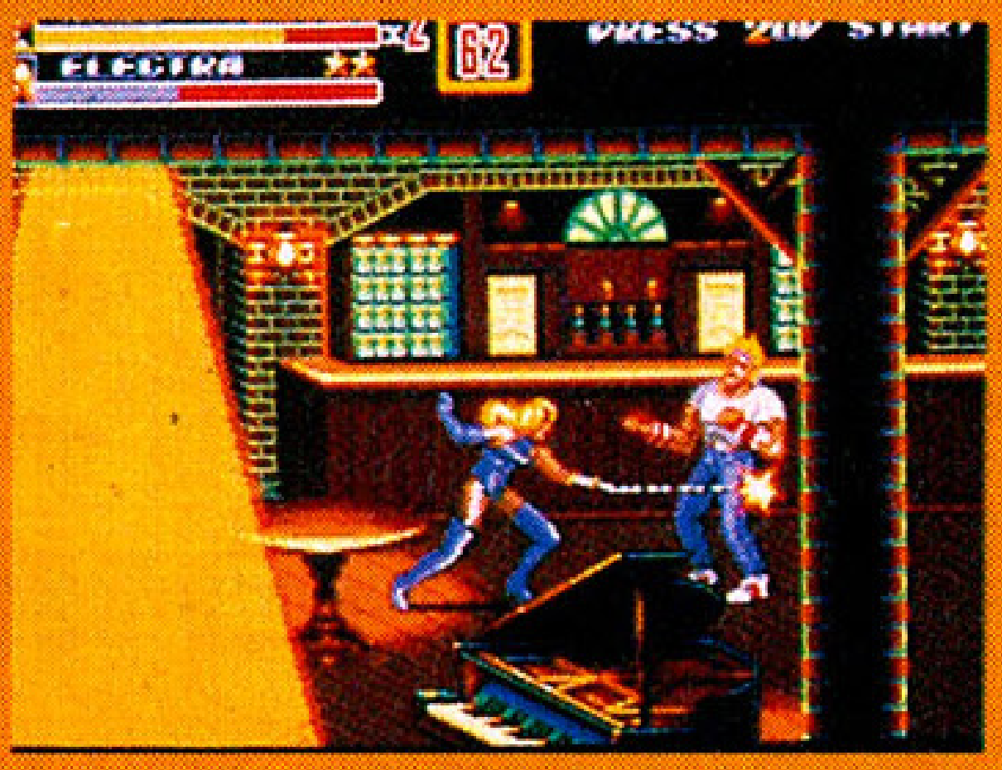


飲み屋でも激しい殴り合いは続く。どーせ悪いヤツが経営している店だから、テーブルやイスをバキバキ壊して、アイテムをガッチリ手に入れよう。

お姉さんのキッーイ一発



エレクトラ嬢

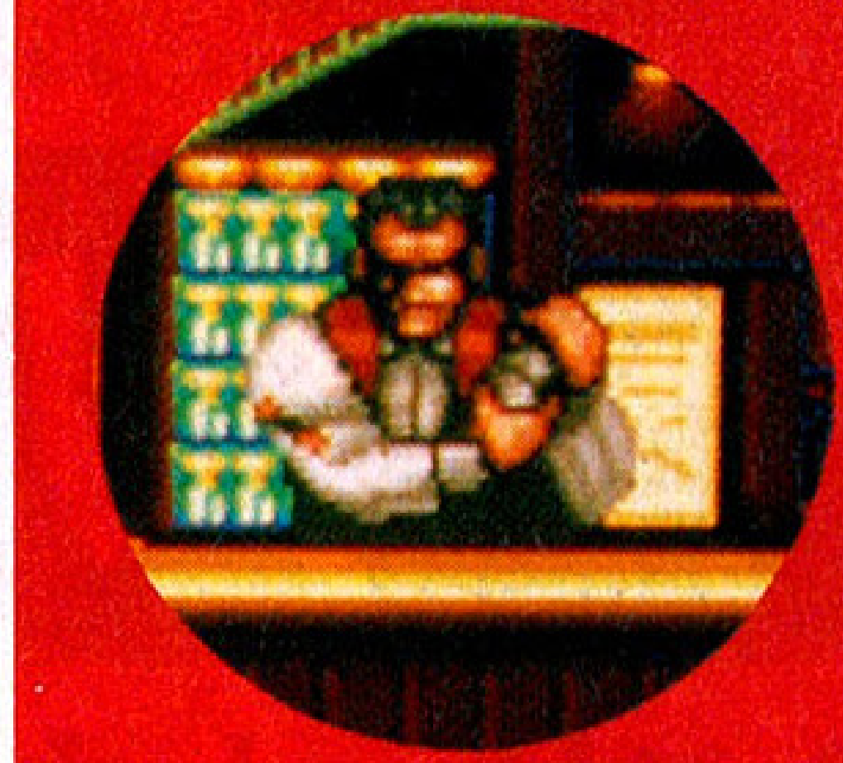


ヘタに距離をとると敵の思うつぼだ。ムチ攻撃のスキをつけ!

アイテムの使い方

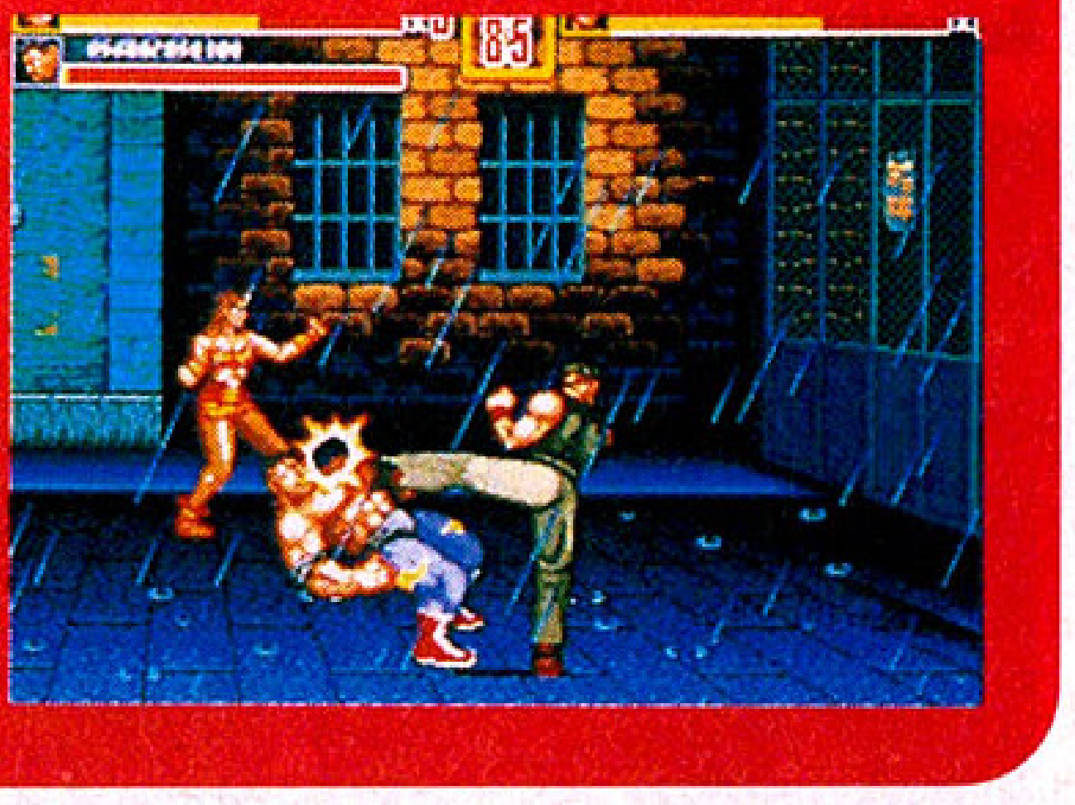
ベアナックルの武器攻撃は、キャラによって強力な攻撃手段になったり、足かせになったりする。武器を振る速さ、功撃がヒットする場所の違いを見極めよう。またすべての武器は、飛び道具として有効に使えるぞ。

BOSSはバーボンさん



こいつです

雨降る路地裏で待ち受けていたのは、さっきのバーでカクテルを作っていたオヤジだった! リーチの長い一連のキック攻撃は強烈だぞ。自分から近よらず、ある程度距離をおいて敵を待ちうけるほうが戦いやすいぞ。

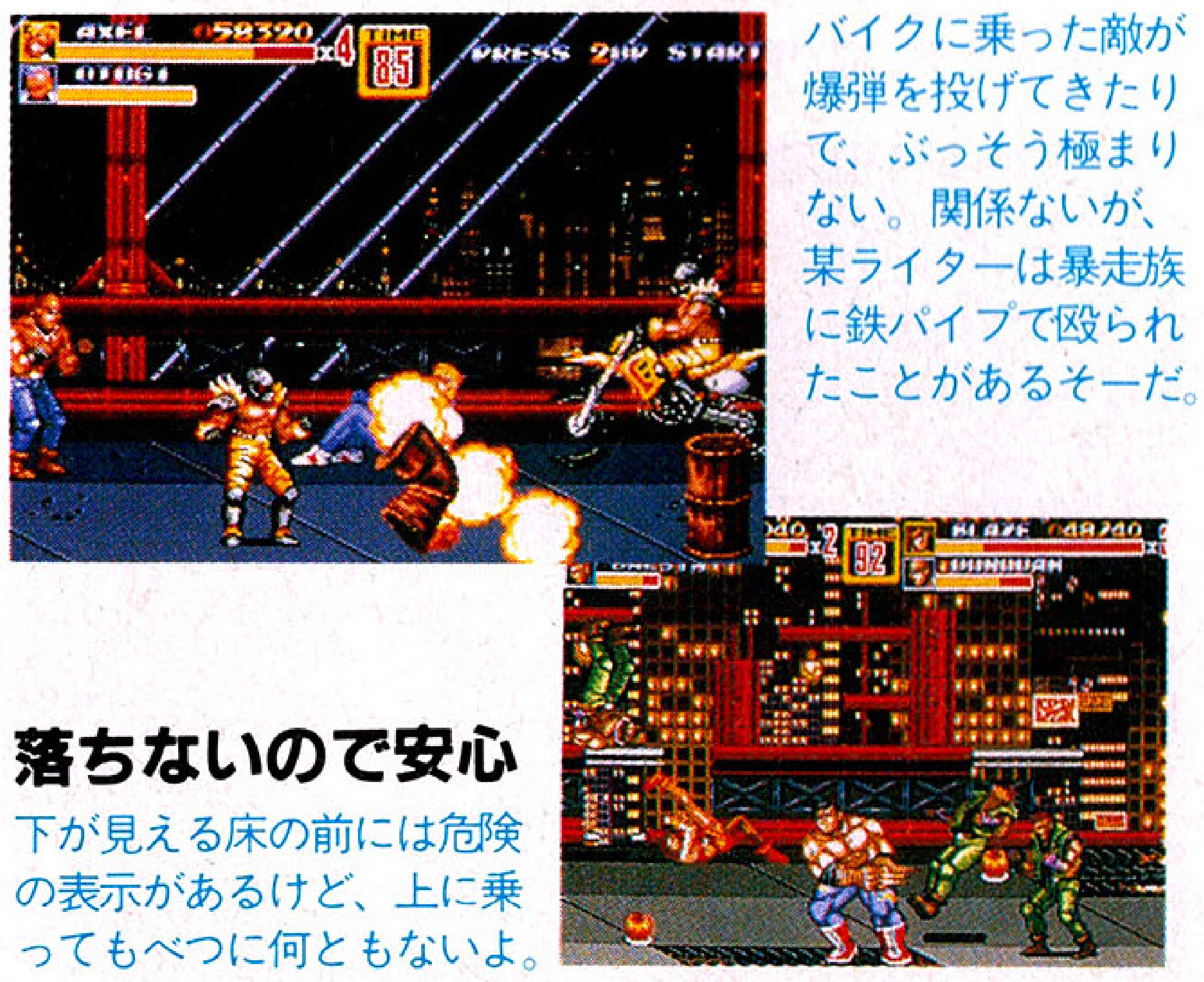


たいていのボスキャラは投げ技が使える。必要以上に接近するのはかえって危険だ

STAGE 2 ブリッジ

建設中の橋の上でドタバタ暴れていいのかしら?

ステージ2の舞台は、ビル街の夜景がビューティフルな橋の上だ。まだ建設中ということで、ところどころ足場が不安だったりするけど、気にせずに進もう。道中では新登場のザコキャラ、オトギがイヤな存在だ。バイクに乗って突進してきたら、必殺技かタイミングを見はからっての垂直ジャンプ攻撃で落とそう。投げ出されたバイクは爆発するぞ。

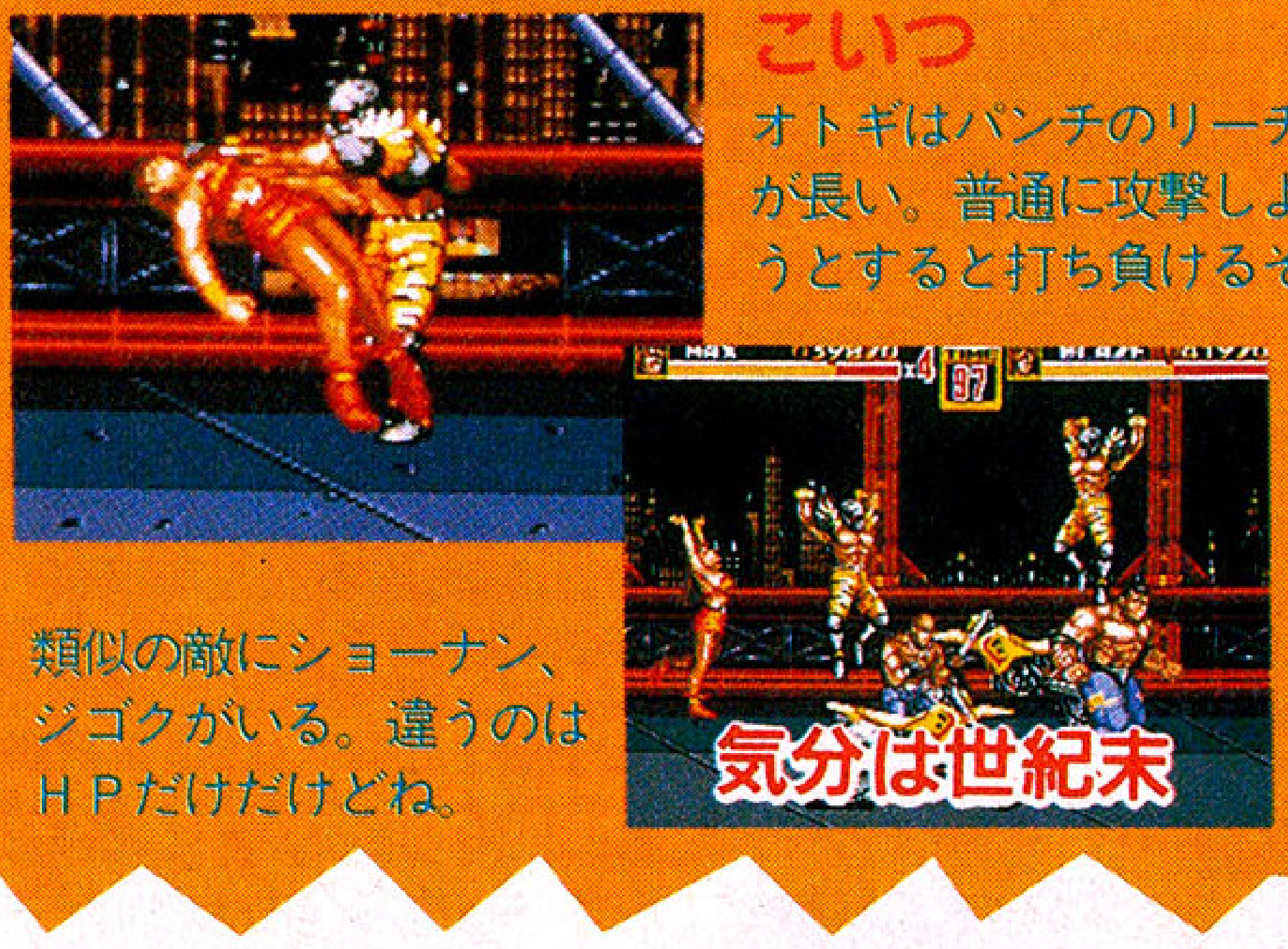


バイクに乗った敵が爆弾を投げてきたりで、ぶっそう極まりない。関係ないが、某ライターは暴走族に鉄パイプで殴られたことがあるそーだ。

落ちないので安心

下が見える床の前には危険の表示があるけど、上に乗ってもべつに何ともないよ。

ぶっそうなOTOGIばなし



こいつ

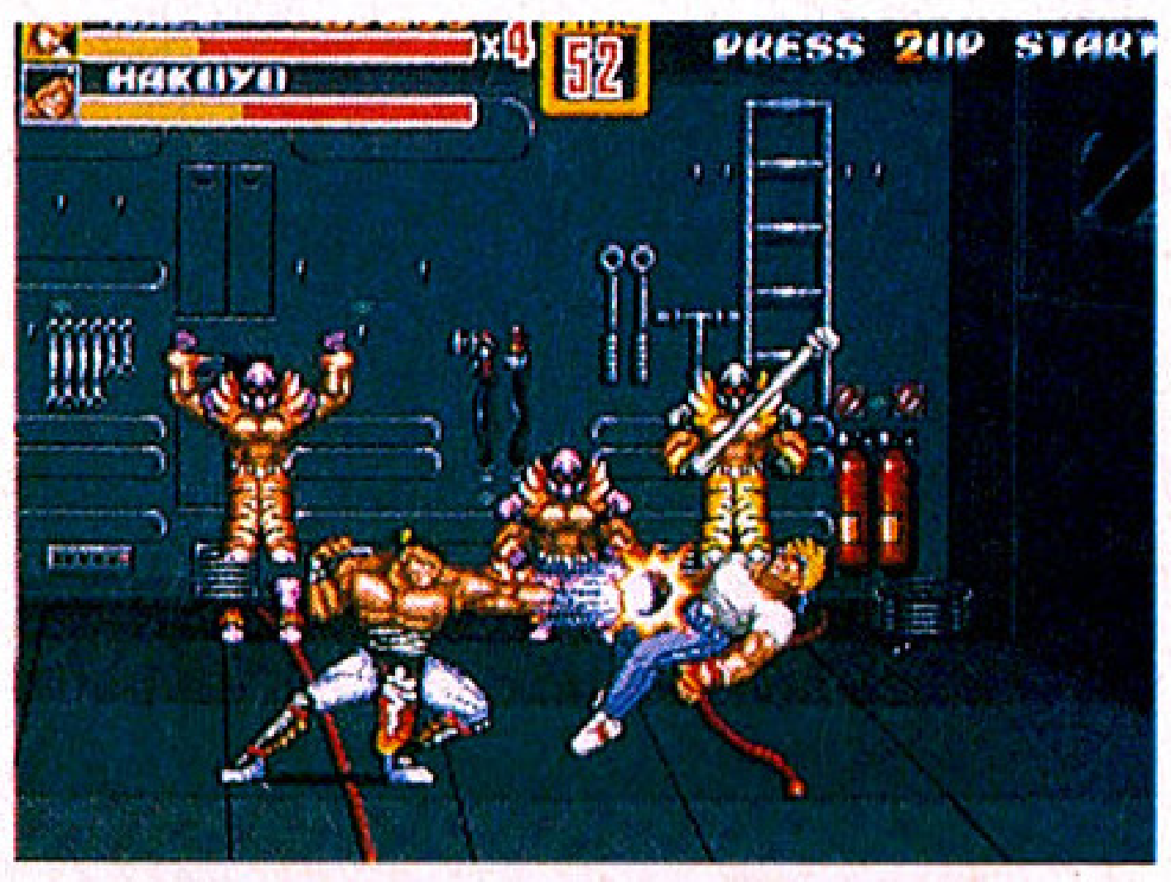
オトギはパンチのリーチが長い。普通に攻撃しようとすると打ち負けるぞ。

類似の敵にショーナン、ジゴクがいる。違うのはHPだけだけどね。

気分は世紀末

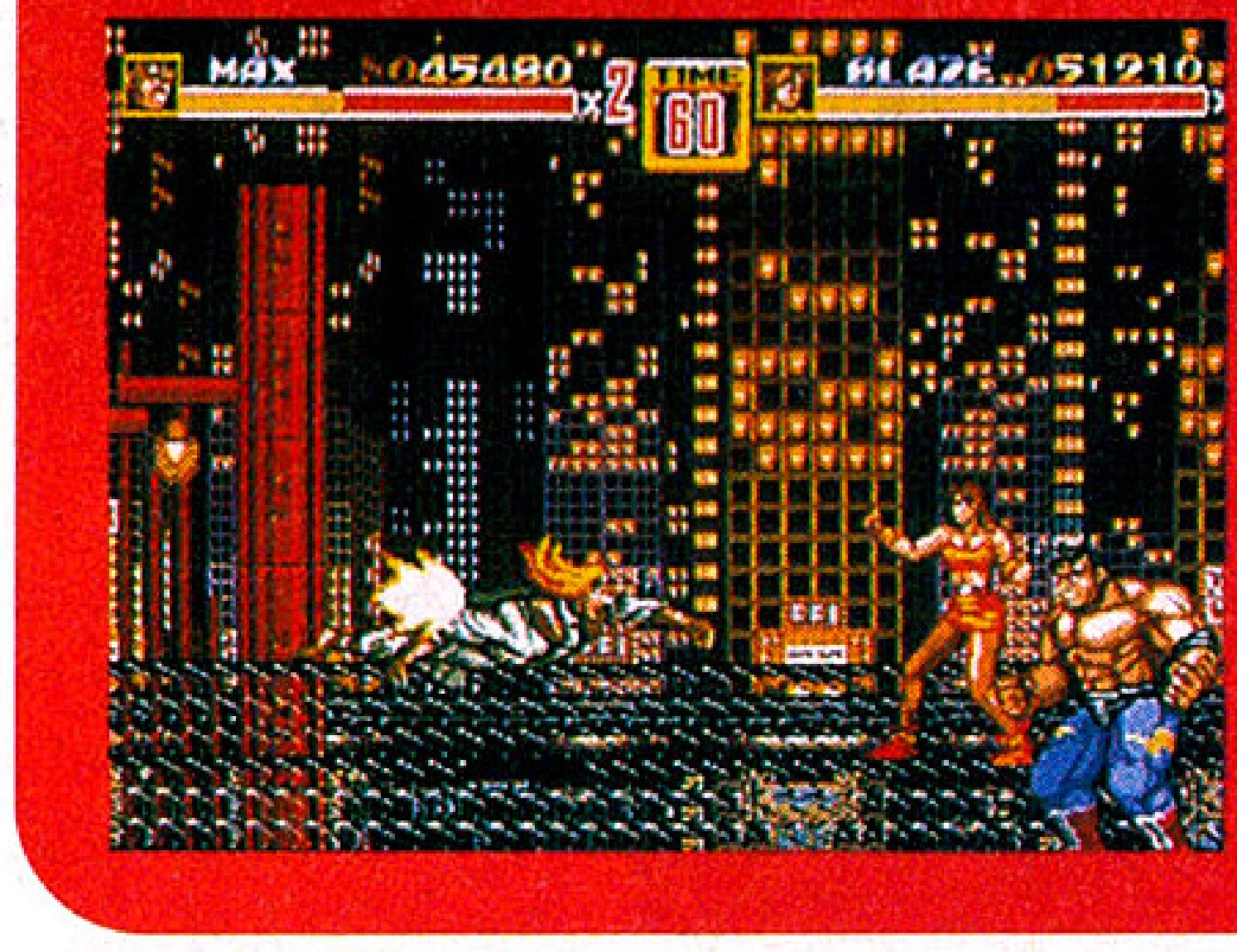
なごやかムード(うそ)のトラック内

トラックのコンテナ内にはオトギたちの用心棒といった感じのキャラ、ハクヨウがいる。素早い身のこなしと、意外に射程が長い気功攻撃が特徴だ。倒すと、背景で騒いでいたオトギたちがいっせいに動き出すぞ。



BOSSはジェットさん

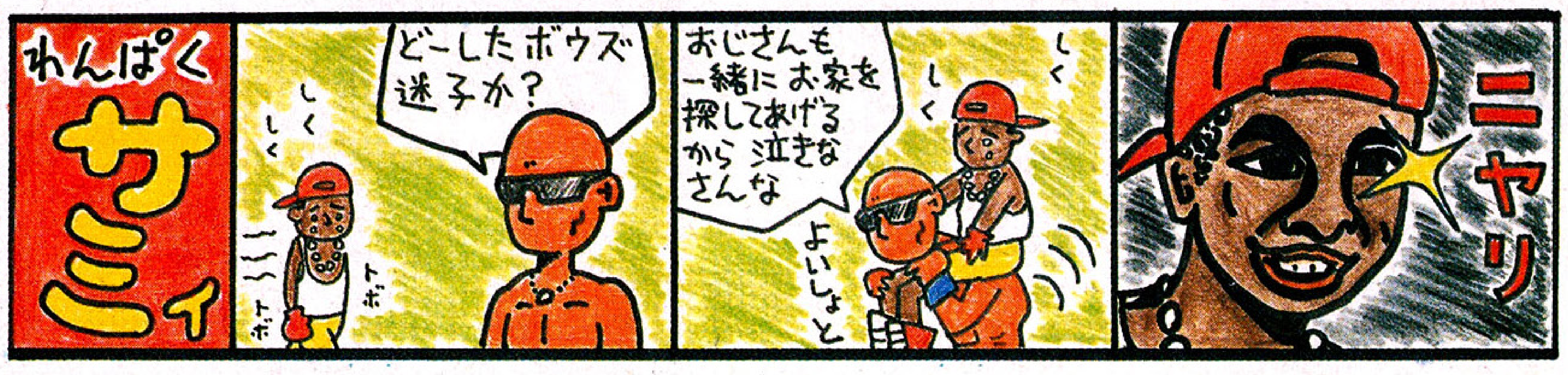
つねに空中を飛び回っているので、攻撃のマトが絞りにくい。急降下キックやつかみ技を警戒しつつ、キックで地味に応戦だ。



ロケッてらあ

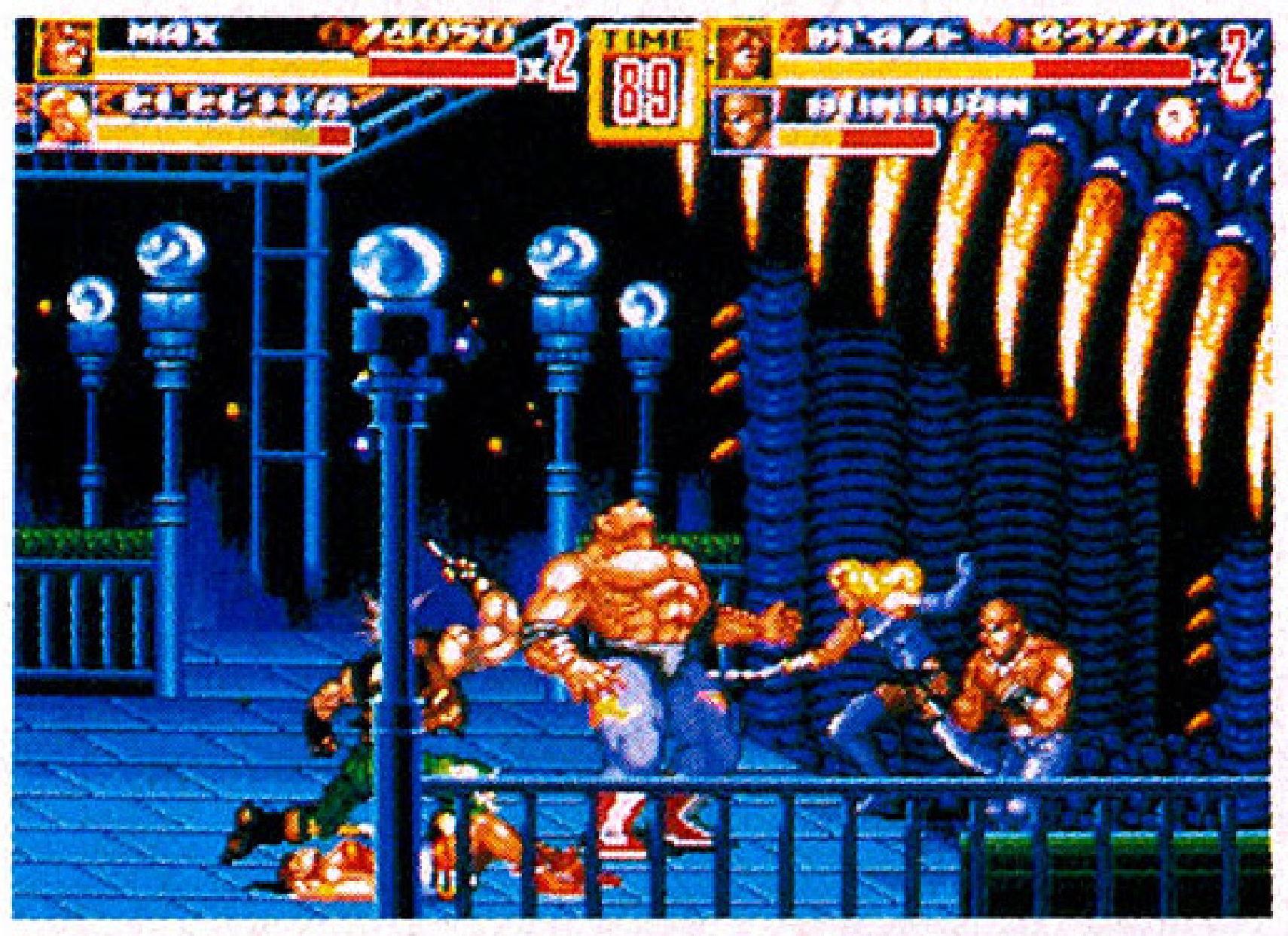
高速の低空飛行時が反撃のチャンスだ。飛び蹴りや必殺技などで打ち落としてやろう

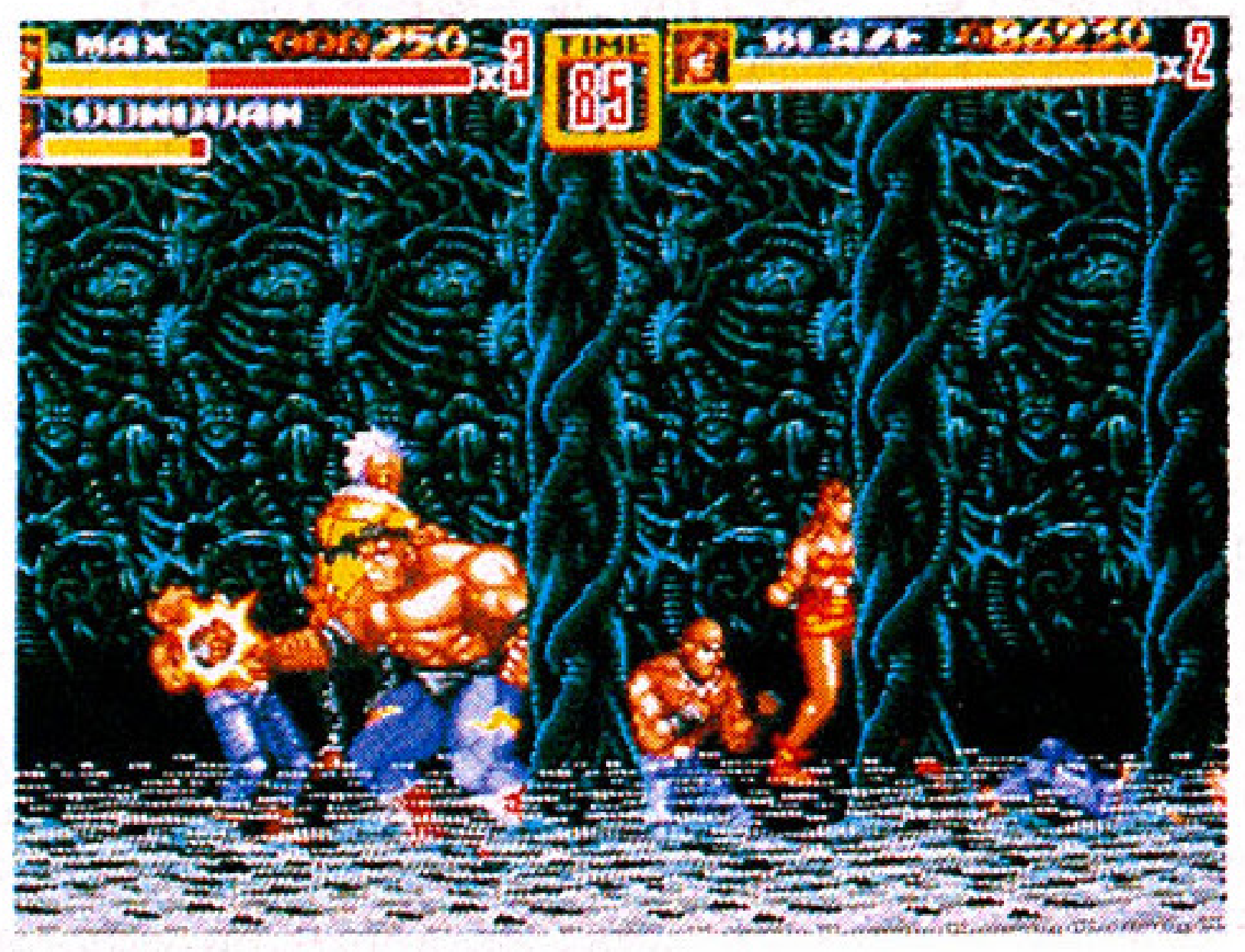
痛快娯楽漫画

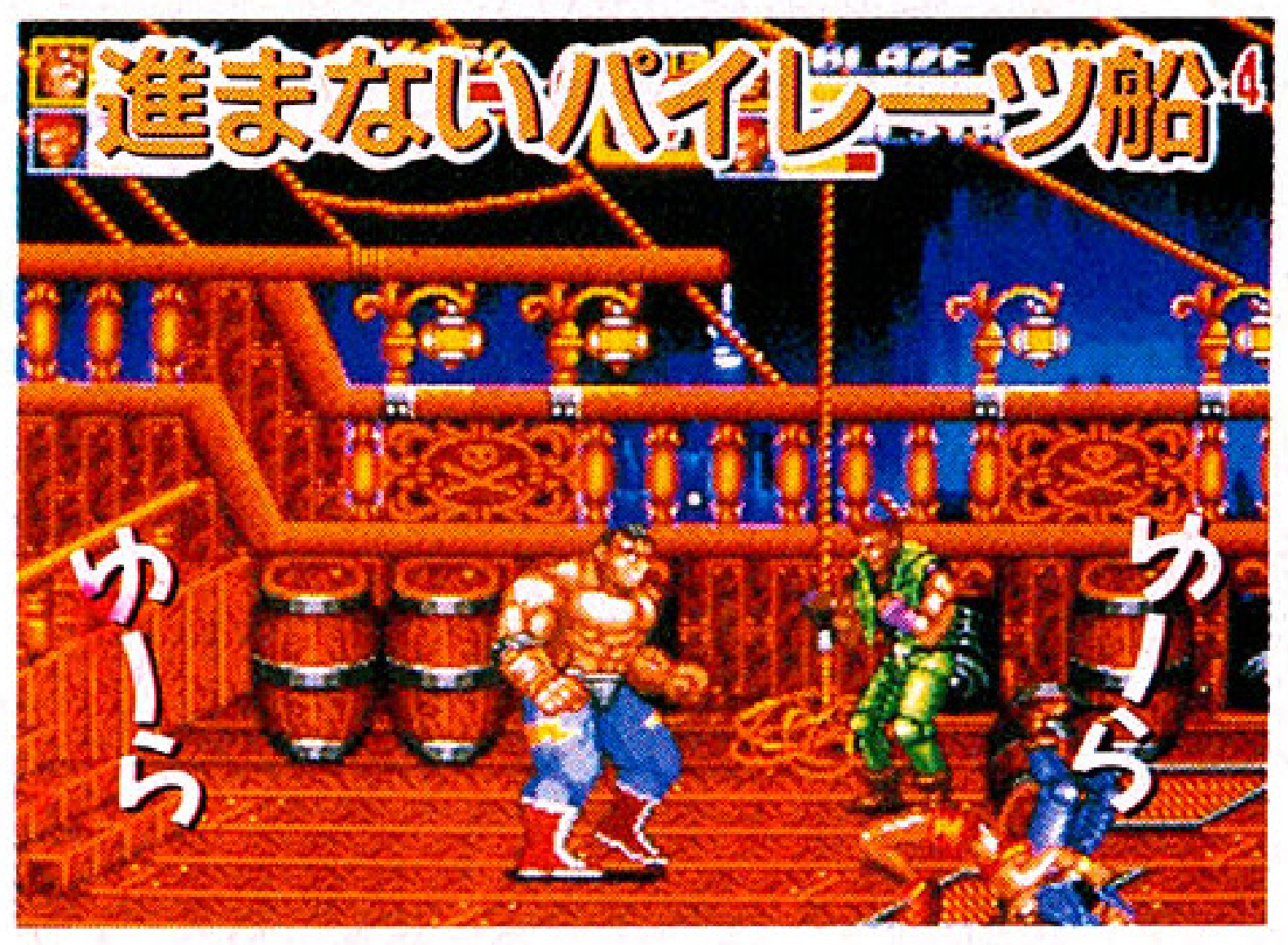


STAGE 3 アミューズメントパーク

夜の遊園地ってロマンチック！　敵さえいなけりゃね


ステージーの中ボスのお二方（ジャックはビーンドに改名）が同時に襲ってくる。難易度が高いモードだと、エレクトラが2人に！

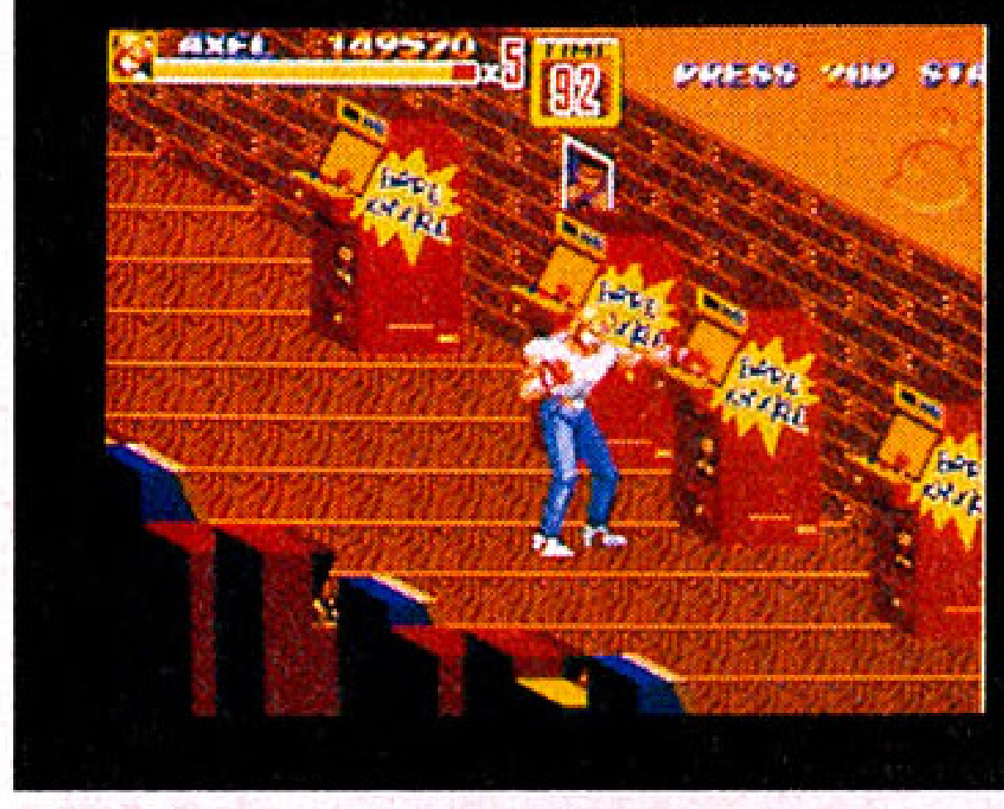

ギーガーチックなブース内。足もとには霧が立ちこめていて、かなりアヤしい雰囲気だ。回復アイテムが少ないくせに攻撃がキツいので、むやみに前進しないこと。



遊園地のパイレーツ船だけに、背景が左右に行ったり来たりしている。これに見とれているとたちまちボコボコにされることはいうまでもない。

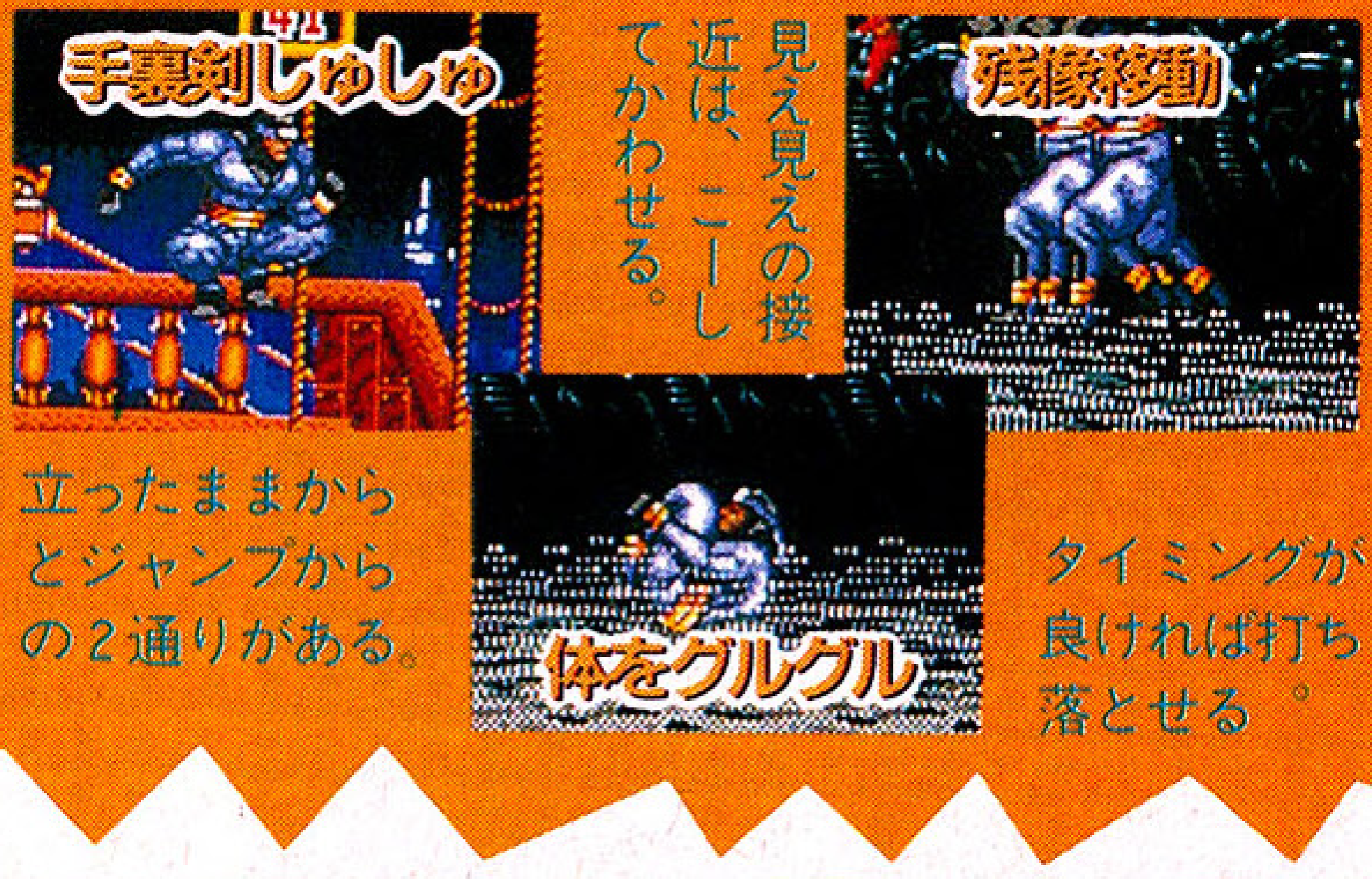
前作を超えた証明

ズラリと並んでいるゲームきょう体をよく見ると、なんと前作「ベアナックル」ではないか！　これを壊すとアイテムが出るんだけど、何となく気がひける……。



遊園地の楽しげな背景とはうらはらに、難易度は前の2ステージに比べてグンと上がっている。その原因は新登場キャラの忍者と、ボスキャラのザンザだ。両者のあまりの多彩な攻撃パターンに唖然としてしまうだろう。ポイントは画面上に敵をいっぱい登場させないこと。なるべくタイマン勝負にもちこめ！

忍者の多彩な芸当



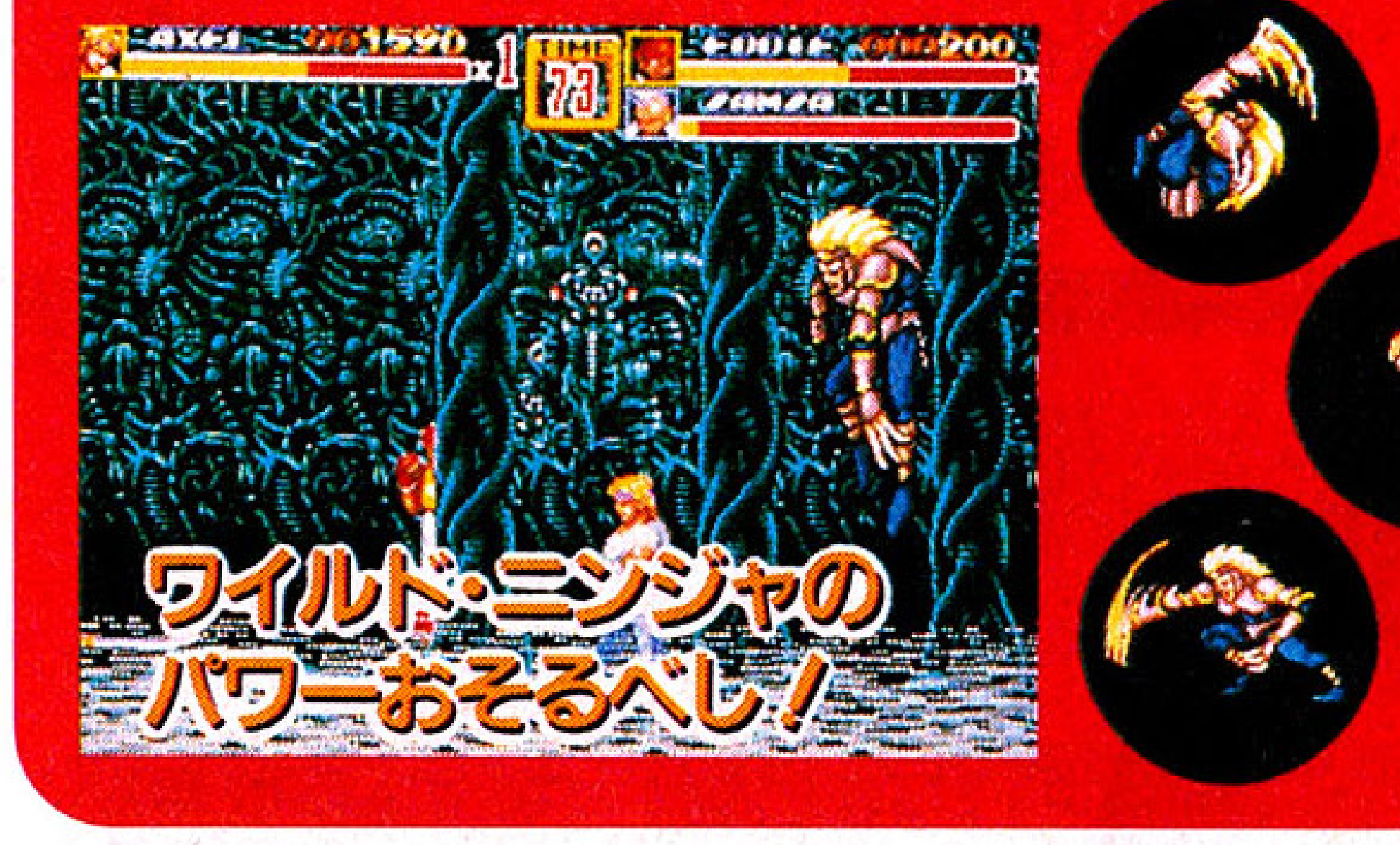
立ったままからとジャンプからの2通りがある。

見え見えの接近は、こーしてかわせる。

タイミングが良ければ打ち落とせる。

BOSSはザンザさん

ザンザは動きが敏捷というよりも落ち着きがないのだ。それだけに攻略は至難の業。少なくとも、1カ所に留まるのはやめよう。

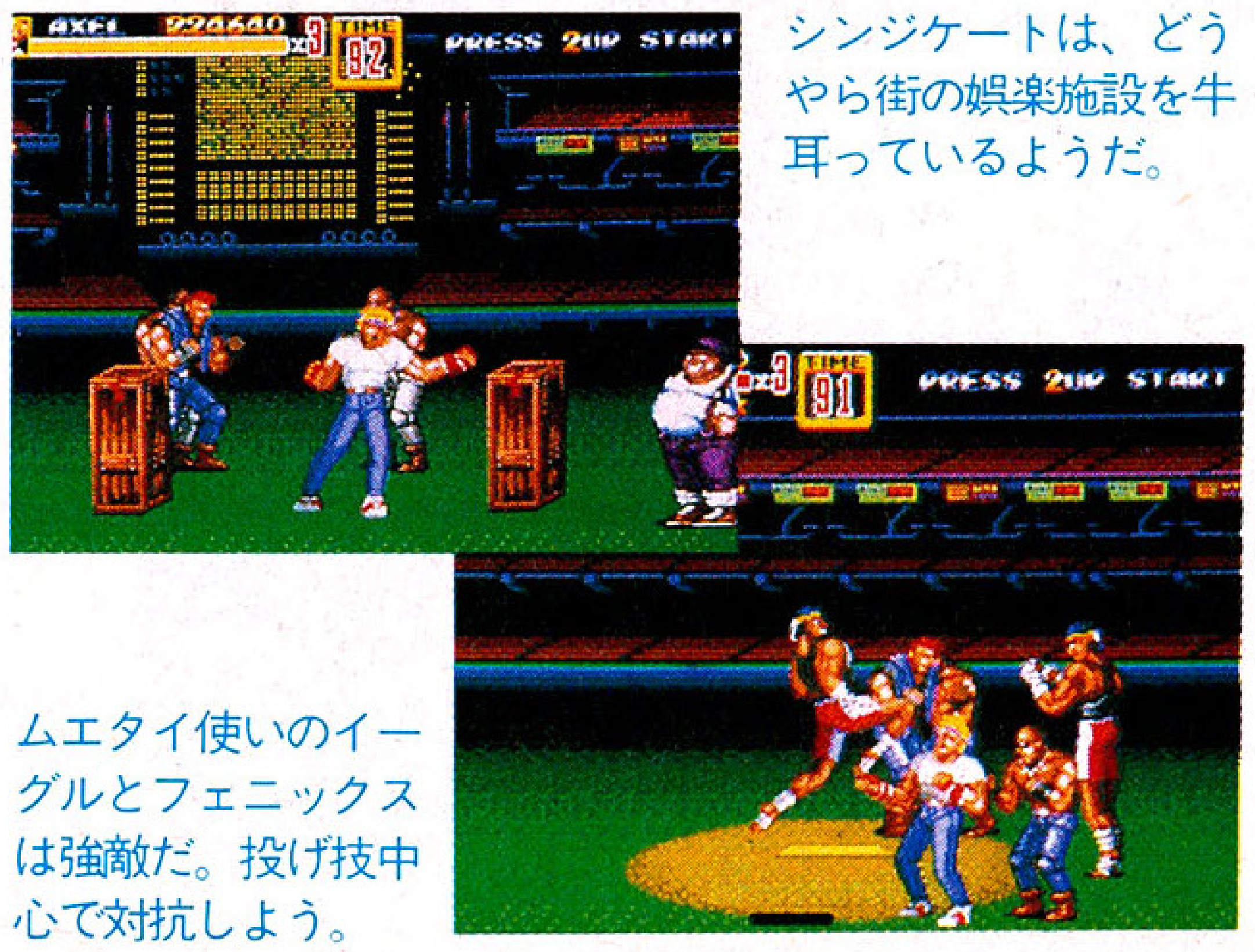


STAGE 4 スタジアム

昼間はベースボール、夜はデスマッチで楽しめる!?

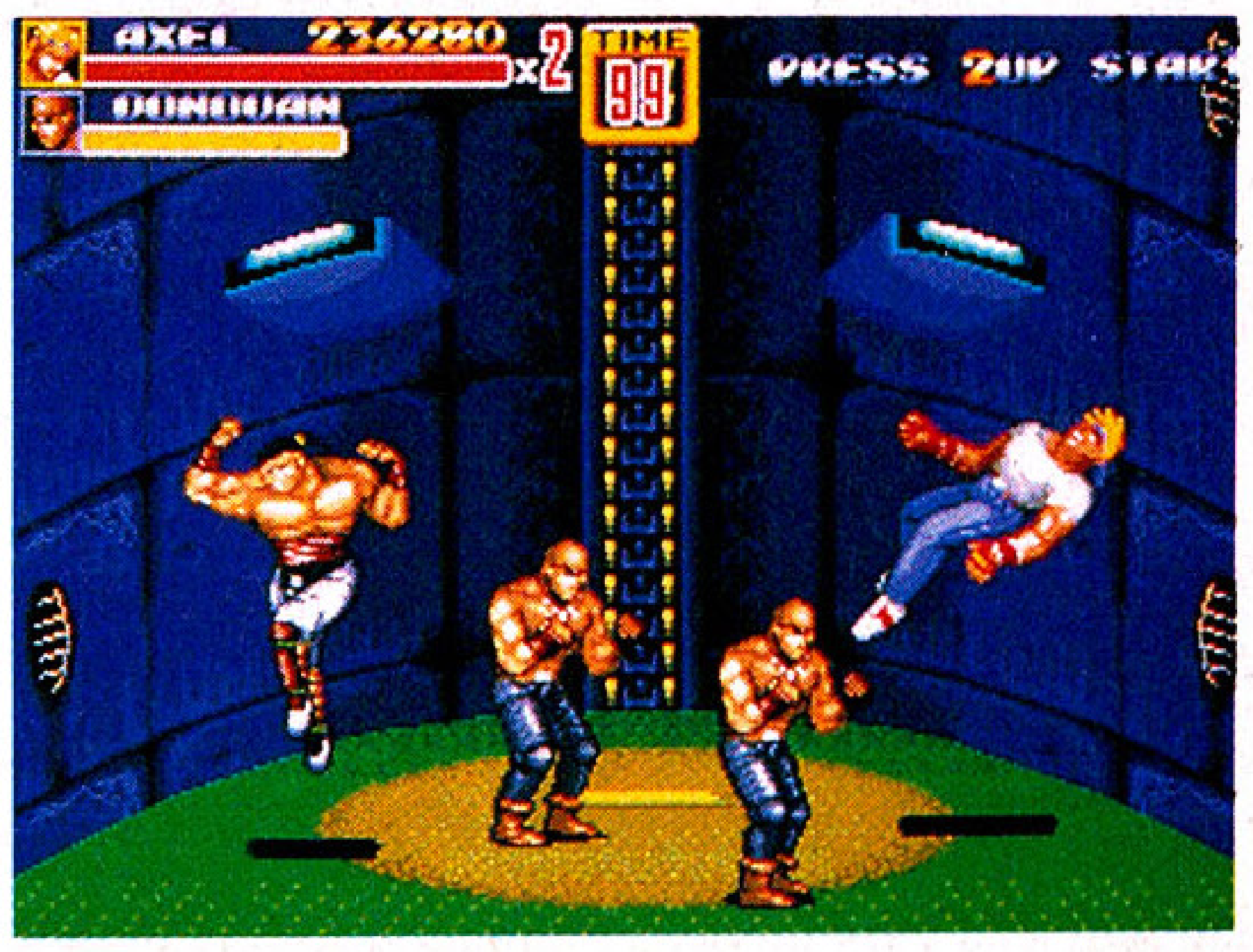
この街の野球スタジアムの地下には闘技場があって、日夜死闘が繰り広げられているという。うーむ、まさに裏世界って感じだ。

地下に通じるエレベーターに乗るまではごく普通の展開だけど、それ以降は回復アイテムがまったく出ない。はっきりいって難所だ。

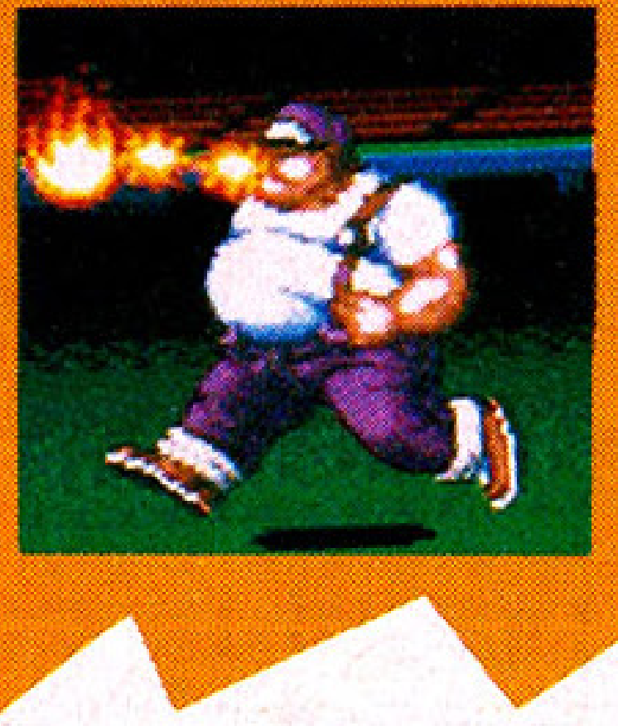

シンジケートは、どうやら街の娯楽施設を牛耳っているようだ。

ムエタイ使いのイーグルとフェニックスは強敵だ。投げ技中心で対抗しよう。

ボロボロ降ってきやんの

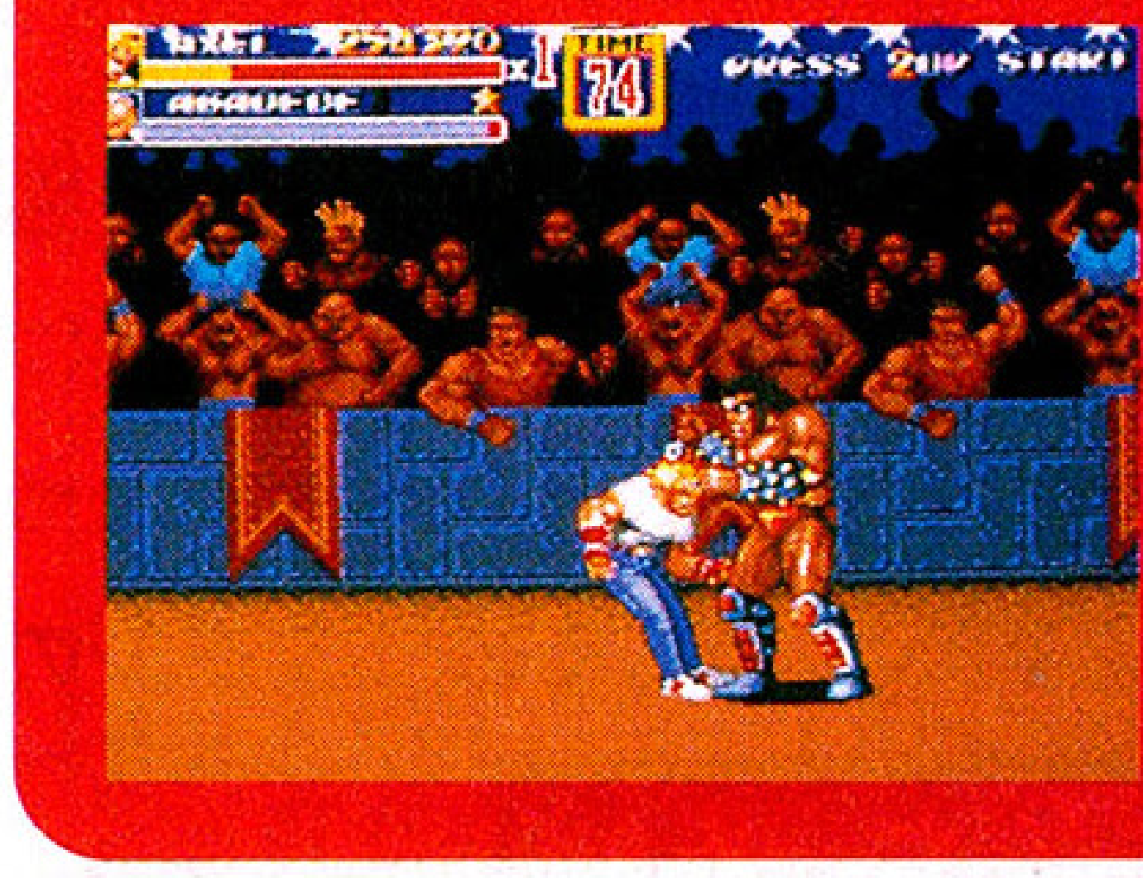

ハクヨウはキックのポーズで降ってくる。頭上に影が見えたら、よけるか上方への攻撃で対処だ。

今後BONGOに悩まされる

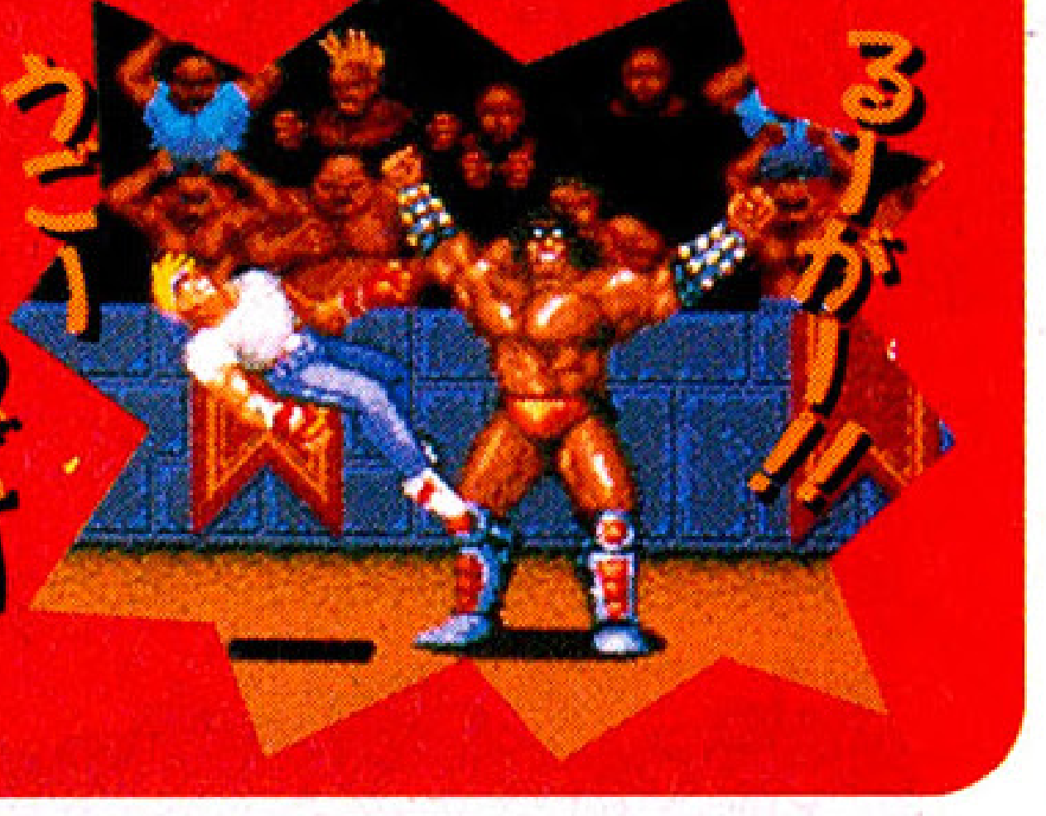


一見ニブそうだけど、実はとんでもなく身軽だったりする。火吹きダッシュ、平手打ち、ダイビングなど技も多彩だ。ただし、起きあがりには少々時間がかかる。

BOSSはアバデデさん


前作にも似たような敵が出てきたが、脅威は数段増している。突進のスピードは遅くなったけどね

遠くにいればダイビングかアックスボンバー、近づくと凶器攻撃や連続パンチをする、とてもイヤな相手。おまけに長い間つかまえていると、手をガバッと広げて強引にふりほどいてしまうのだ。素早いヒット＆アウェイ攻撃で応戦せよ。



サミーに見るクラブKIDSの実態

クラブといえば学校の課内授業やスポーツ活動、そしてオヤジが接待で使う高級飲み屋だったけど、最近はディスコも一部はクラブと称するようになってきた。

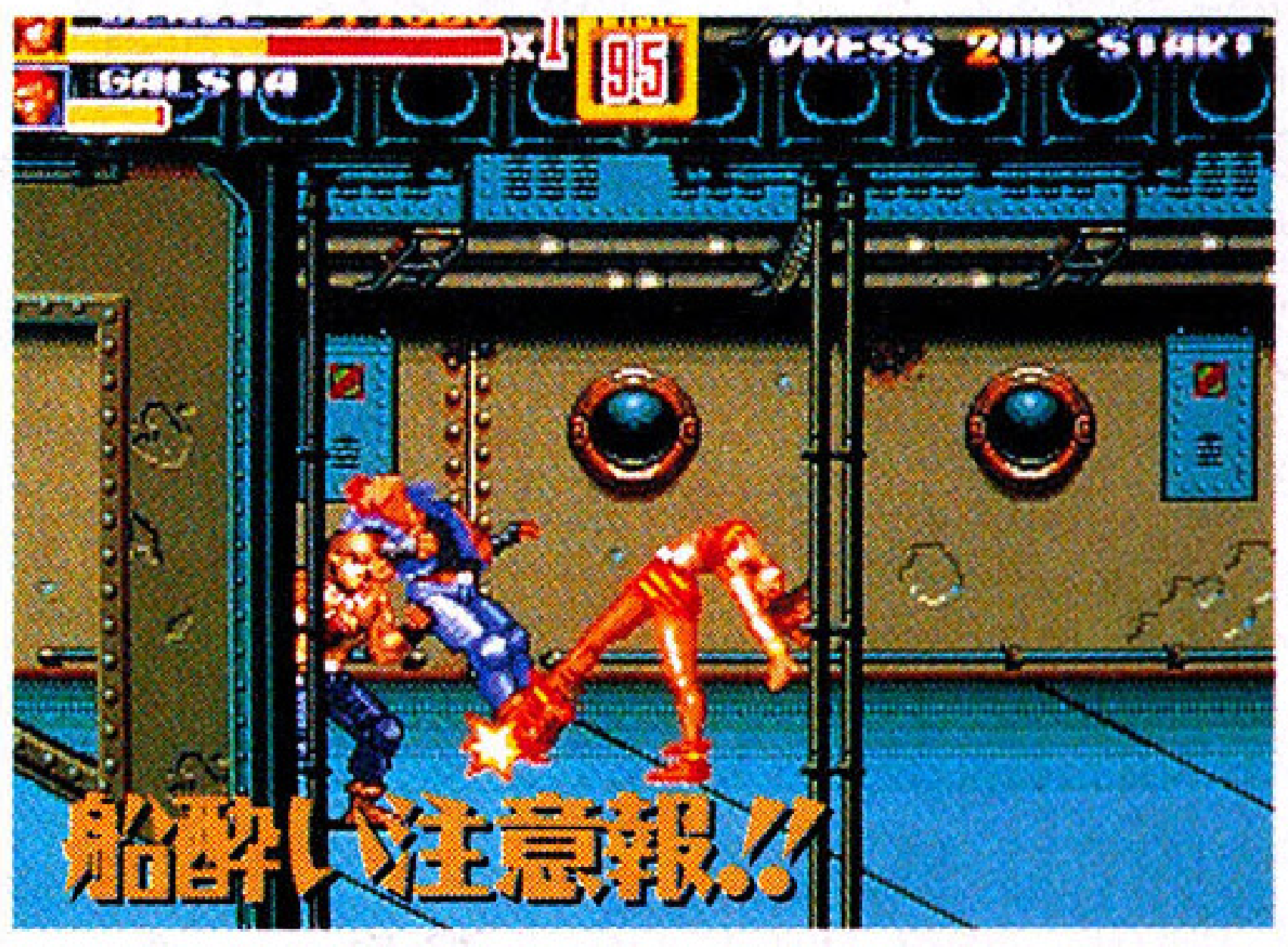
こういった店ではハウスミュージックやラップなどがかかり、体育会系のダンスを見ることができる。ファッションといえば、汚そうに見えるが、意外と個性的でお金もかかっているようだ。ちょっと間違えばチーマーとなるので、それなりのセンスが必要となるだろう。

ローラーブレードってやっぱ高いよ！

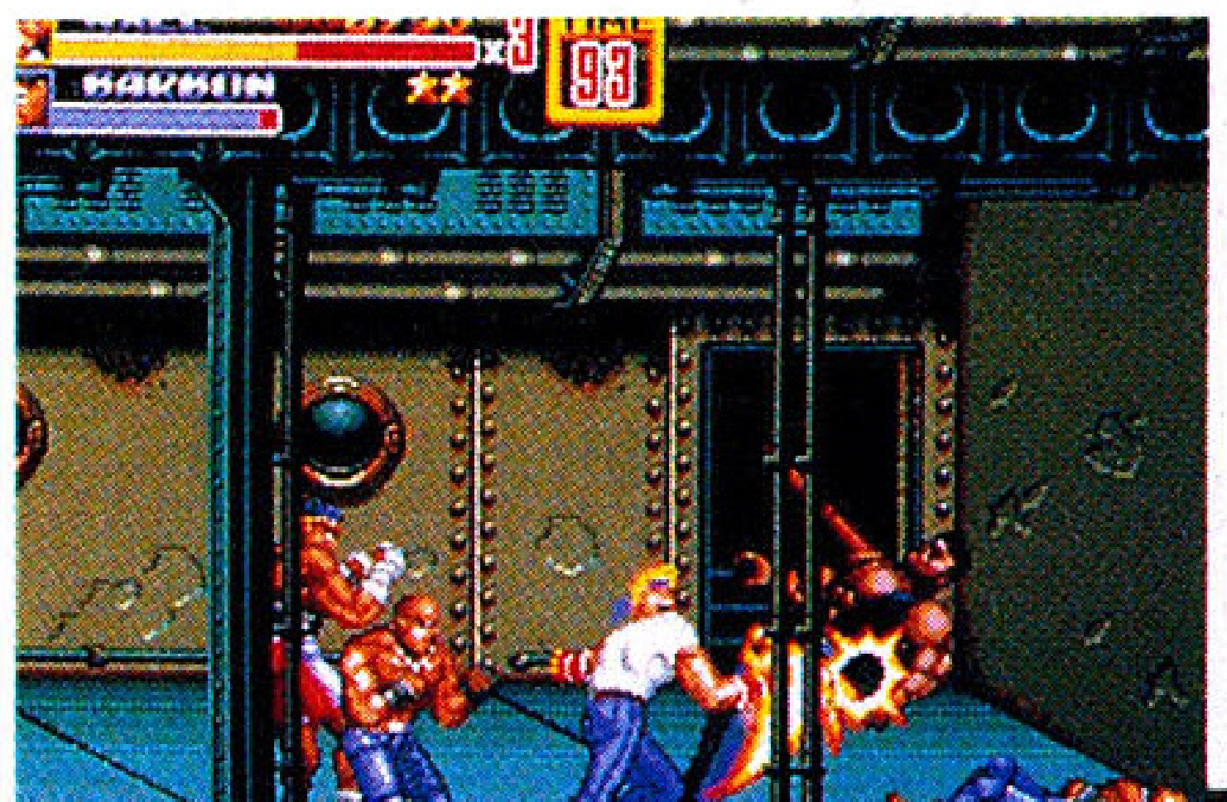
都内某クラブ前にてタムロするクラブKIDS　推定平均年齢17歳　ちなみに、本文と写真は関係ないということをおことわりしておく

STAGE 5 船

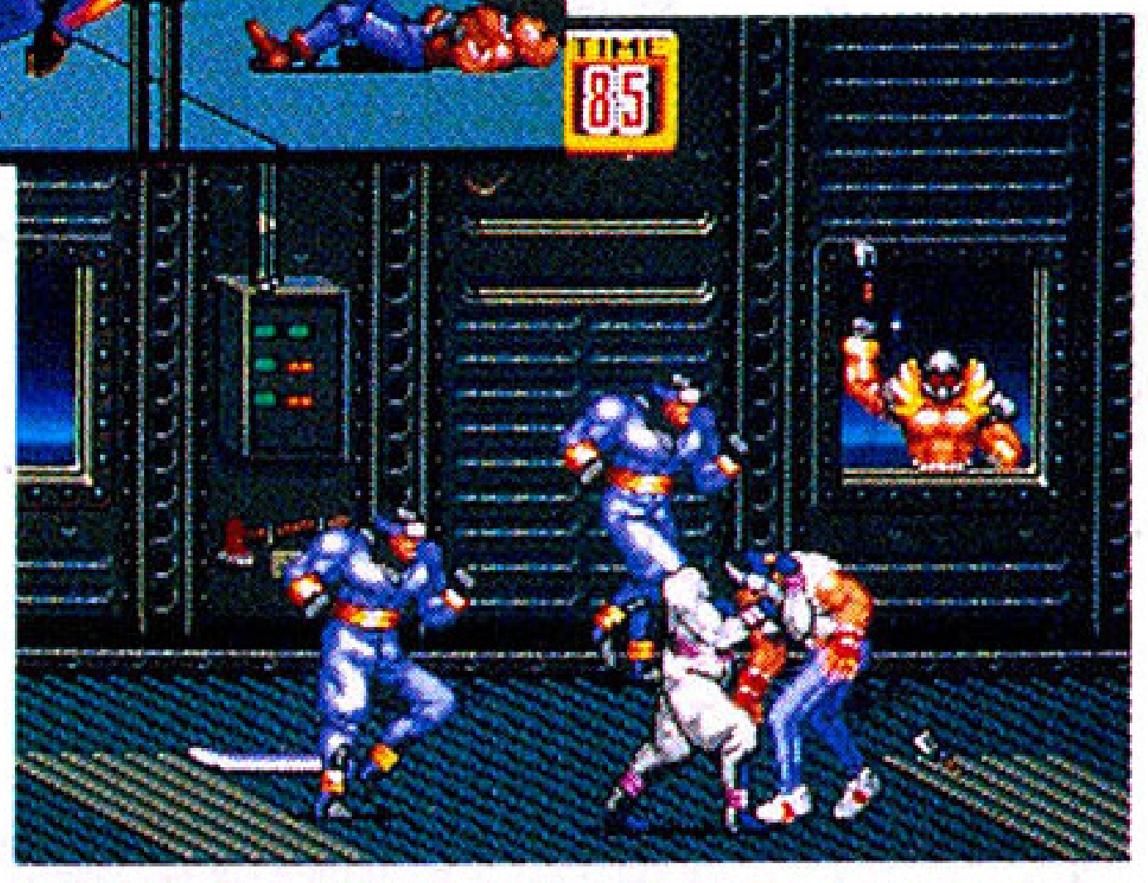
海にお舟を浮かばせて、行ってみたいなMr.Xのアジト



画面は上下にユラユラ揺れている。実際の操作に直接関係するわけじゃないけど、こういった演出はあると嬉しいものだ。



甲板への出口には、褐色がかったバーボンが待ちかまえる。ザコ敵が強いぶん苦戦するぞ。



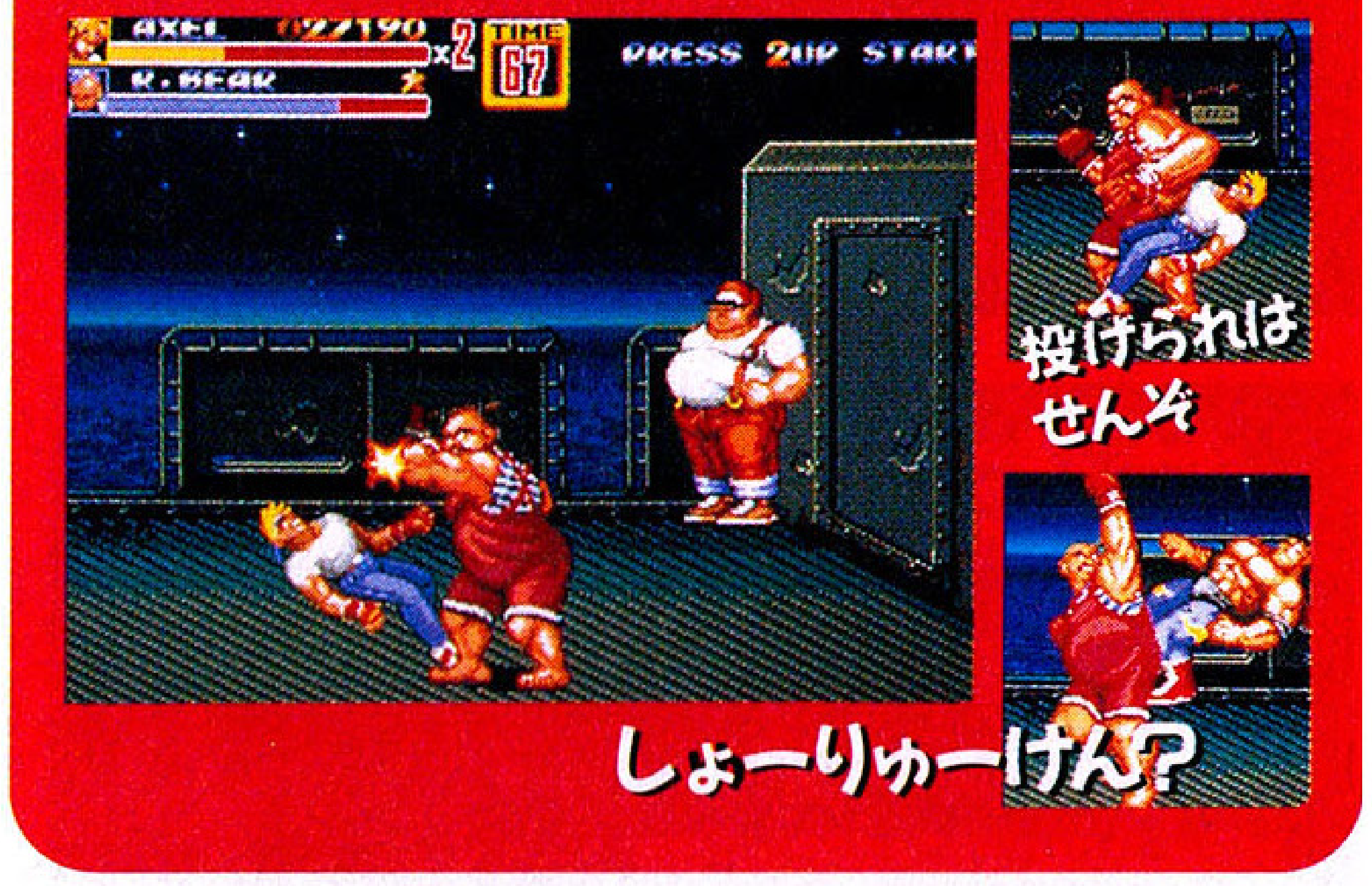
まわりは忍者だらけ、画面奥からはオトキギがダイナマイトをポイポイ投げる。酷だ。

いきなり船の内部からスタートする。内部は２層構造になっていて、甲板（かんはん）を合わせると３つのシーンに分けられる。１層はとくに問題ないが、２層の最後にいるバーボン、甲板でウジャウジャ登場する忍者たち、当たり判定のない位置から爆弾を投げ続けるオトキギ、突然現われるジェットには注意したい。

ボスのＲ・ベアーは、返し技が他のキャラにくらべて多い。ゲーム展開が単調にならない工夫（くふう）が、こういった点で現れているな。

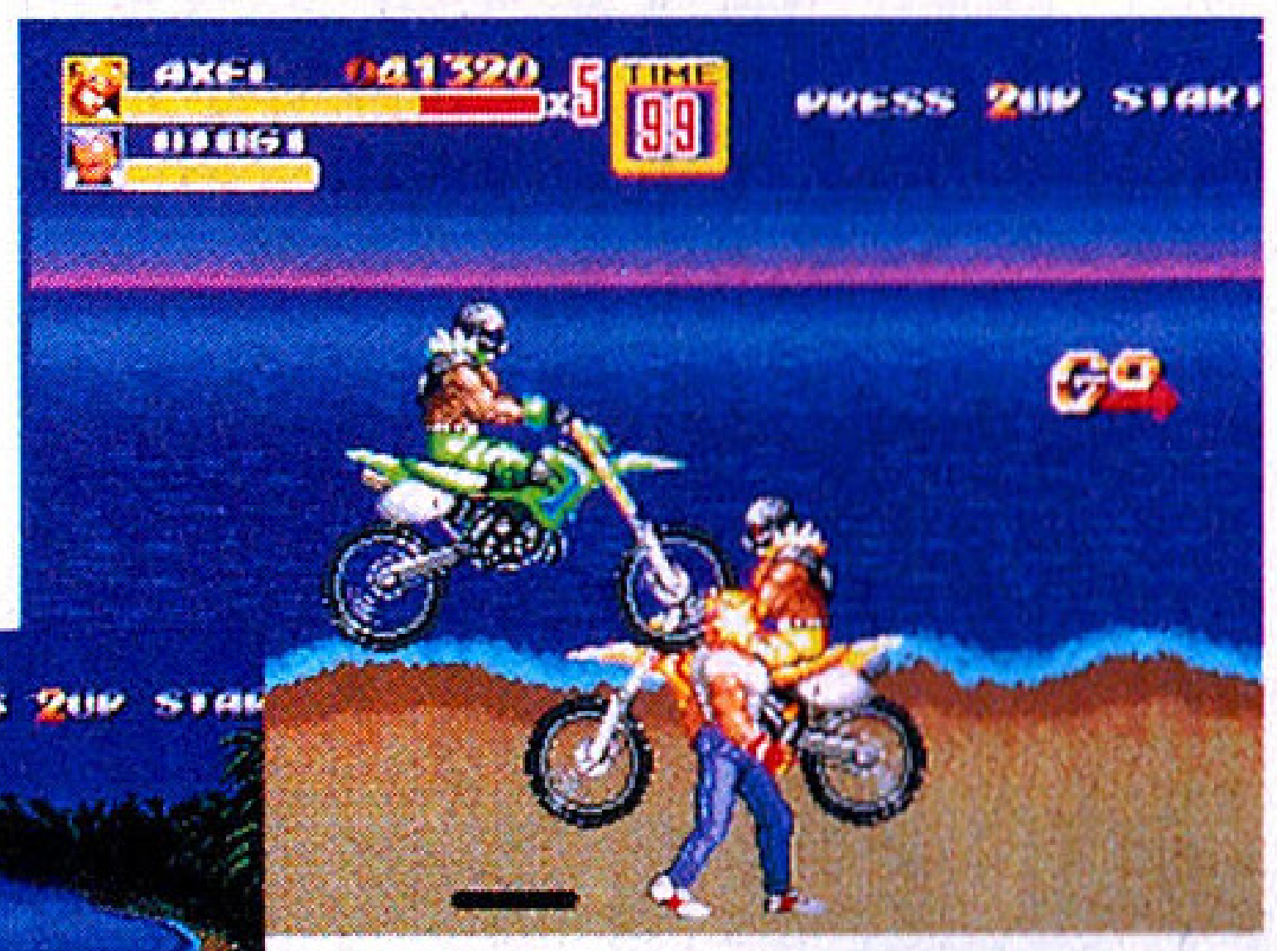
BOSSはR・ベアーさん

漫画家の平口広美のような外見のR・ベアーは、ボクシング技を中心に攻撃する。ジャンプで懐（ふところ）に飛び込もうとするとジャンピングアッパーで、背後をとるとヒジ鉄で返されるぞ。ダッシュストレートに注意しつつ、正面から近づいてジワジワ攻めよう。

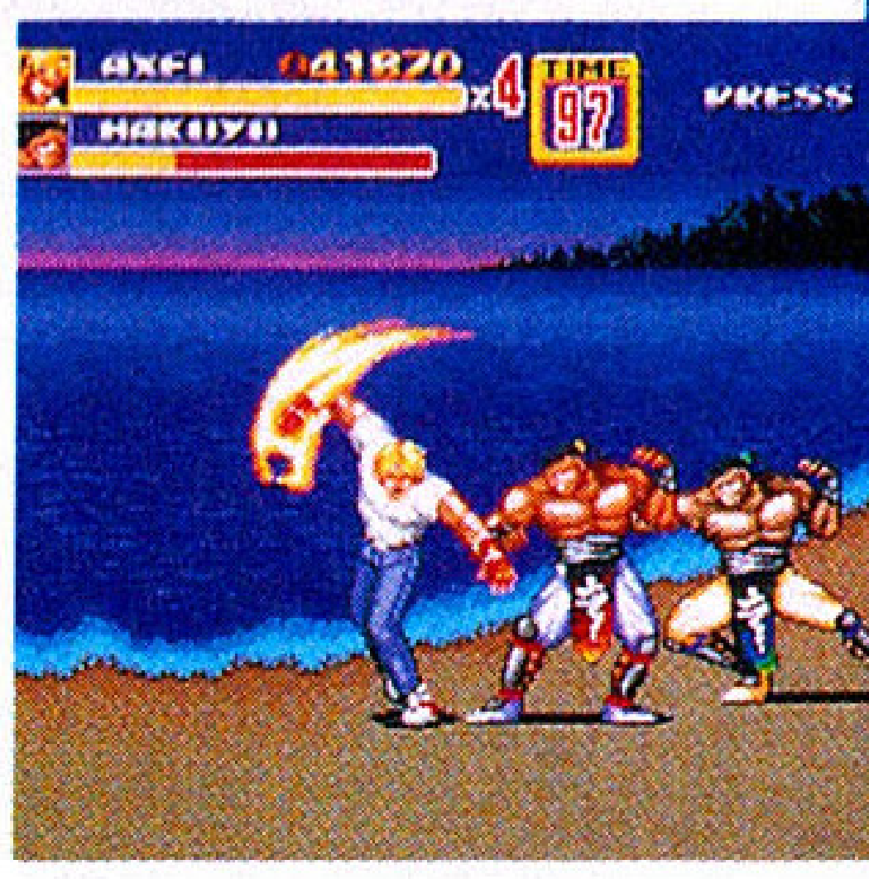


STAGE 6 海岸付近

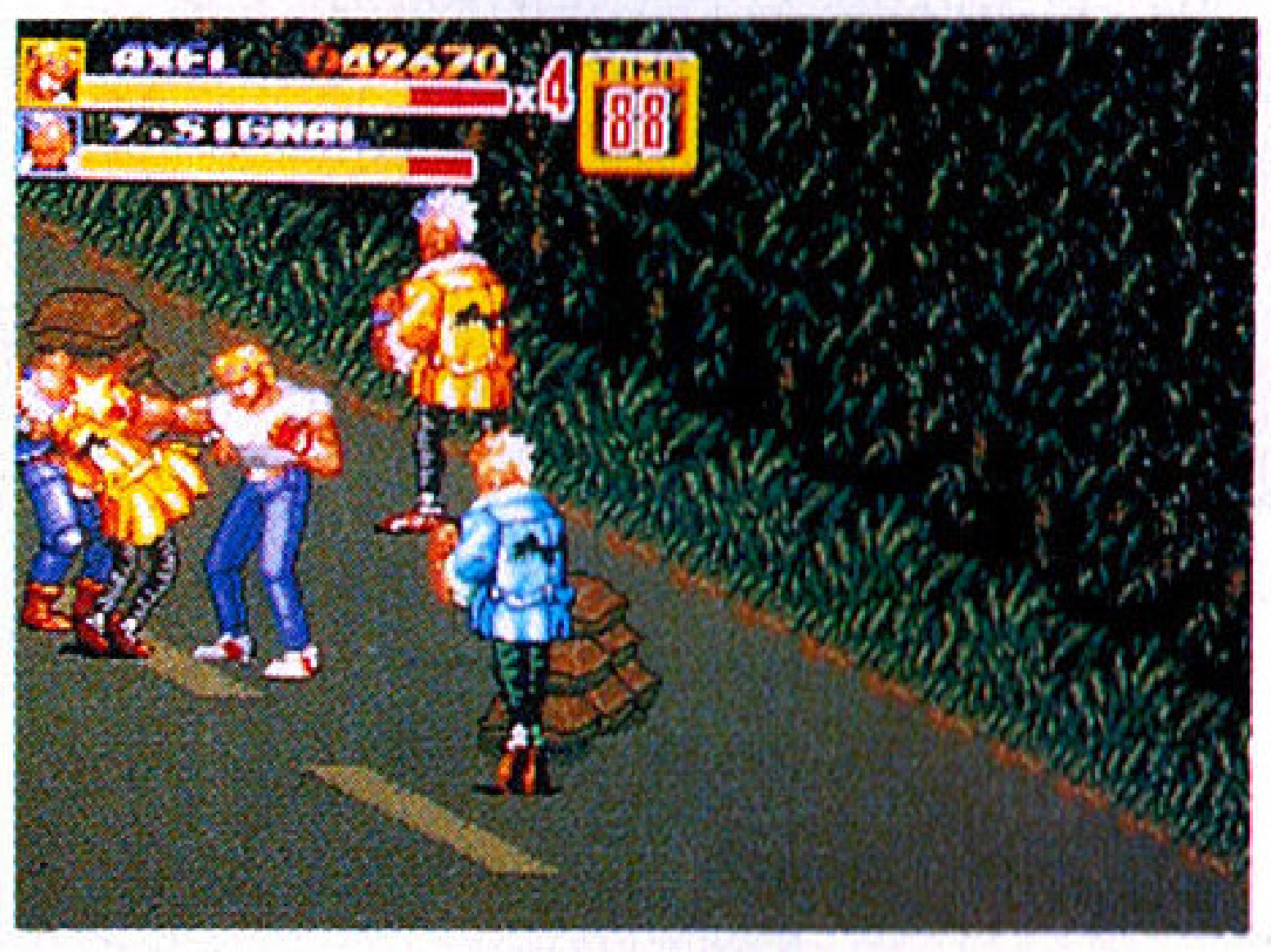
海岸で若いふたりが敵を殴る物語、とくらあ



そうオフロードバイクはこのステージの伏線だったのだ(うそ)。それにしても痛そうな写真だ。



浜辺の終わる場所にはハクヨウがふたり待ちうけている。仲よくあの世に送ってやろう。

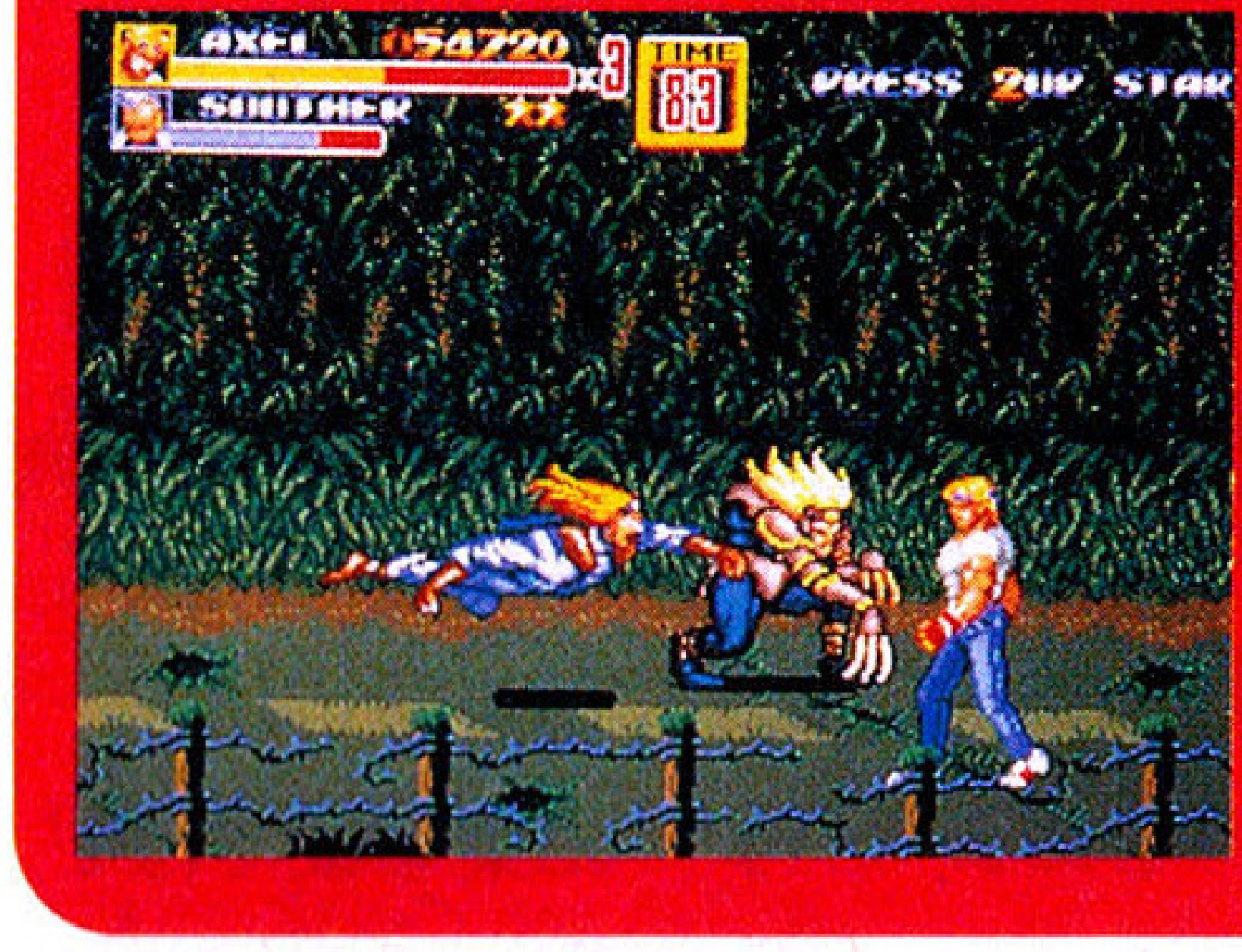


しばらく舗装道路が続くが、やがてあぜ道に戻る。

前半の海岸は、バイクに乗ったオトキギが登場するものの、わりあい淡々（たんたん）とした展開だ。後半は林道を進んでいくことになる。ところどころに踏（ふ）むと爆発する地雷がセットされているので注意。ちなみに、敵を投げ飛ばして地雷にぶつける、なんてこともできるぞ。

BOSSはサウザー&マッハさん

画面写真を見ればわかるとおり、ザンザとジェットの強化版が同時に攻撃してくる。体力が少ないマッハを先に倒せば、十分勝機はある。まとめて相手しようと思うな。



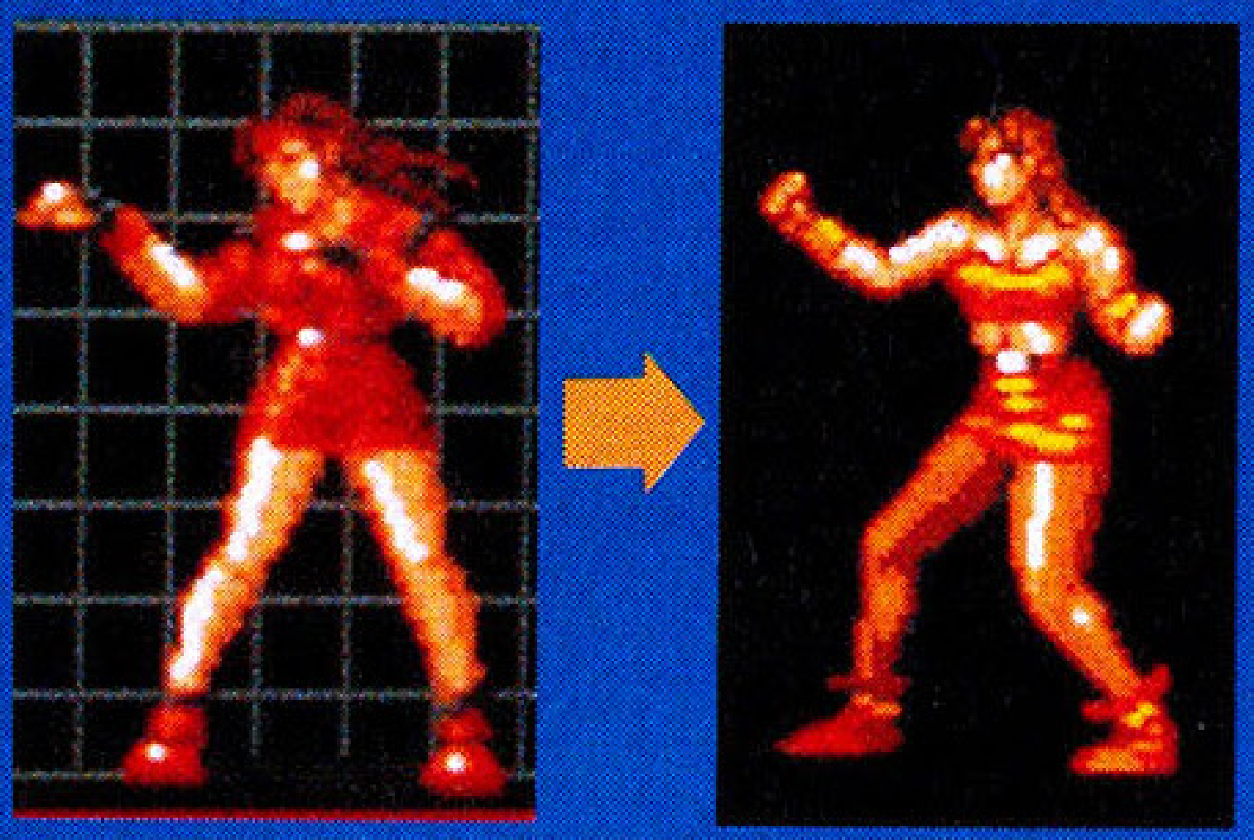
「サウザーから受けるダメージはしょうがない」くらいの気持ちで戦おう。……消極的すぎ?

ブレイズTIME

ここは
アタシの天下よ〜!!
見えてる→

全国のベアナックルファンの皆さん、お久しぶり！　メガドラの電脳アイドル、ブレイズでーす。どう、しばらく見ないうちに一段とビューティフル&セクシーになったでしょ？　今回は技もセリフも増えたし、前作以上に活躍するわヨ。そうそう、もうひとつステキなお知らせがあるの。ワタシの魅力が、ついにゲームから飛び出しちゃいました！　くわしくは48ページのカコミを見てネ。さあ、ランバダの練習に行こっと(じつはまだやってるのよ)。

奥さまに朗報!!
気功法で美しくなる!!



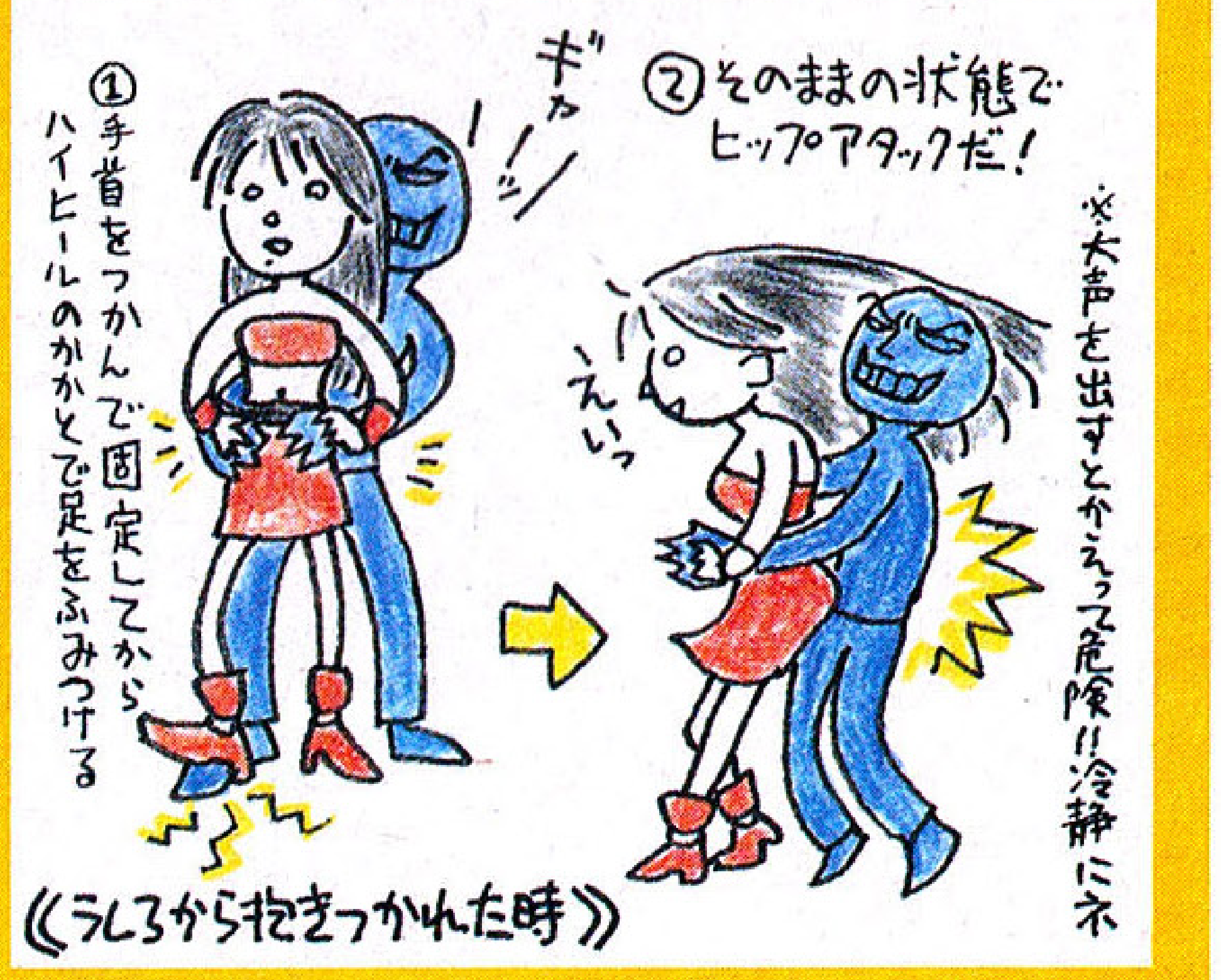
気功法に出会う前の私は体も小柄で、動きもギクシャクしていました。でも気功掌を覚えてからスタイルがよくなって、ヘソ出しの服装で暴れ回ることができるようになりました。ありがとう。
(22歳・元警察官・女性)

お電話はいますぐ

役立ち講座　チカン撃退のコツ教えます!!

これからの女性は可愛いだけじゃダメ。自分の身を守れるくらいの武術は身につけておいたほうがいいわヨ。

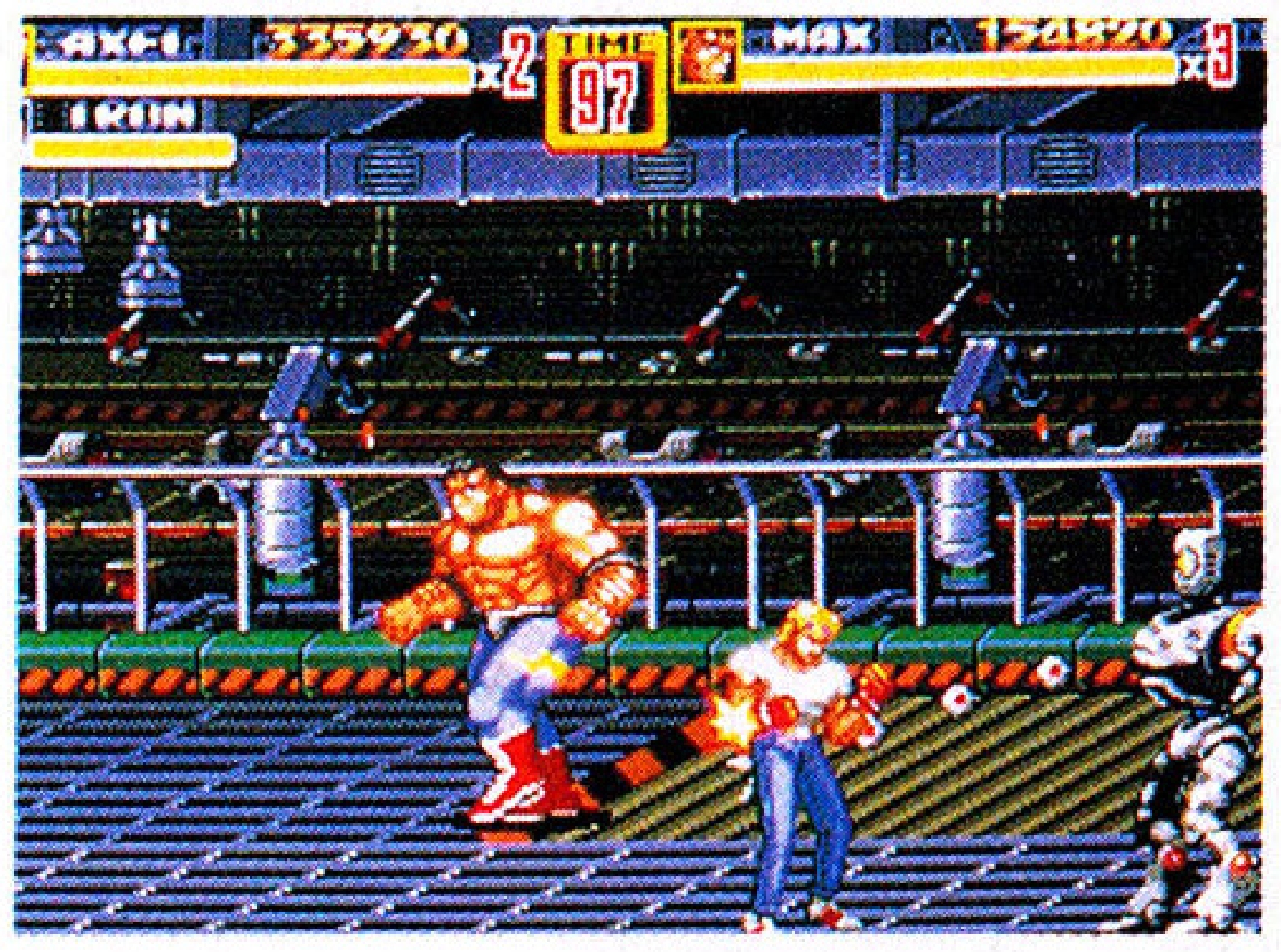
アナタはいつも狙われている


①手首をつかんで固定してからハイヒールのかかとで足をふみつける
ギャー!!
②そのままの状態でヒップアタックだ！
えいっ
※大声を出すとかえって危険!!冷静にネ
《うしろから抱きつかれた時》

参考資料：「護身術入門」KKロングセラーズ(850円)

STAGE 7 ロボット工場

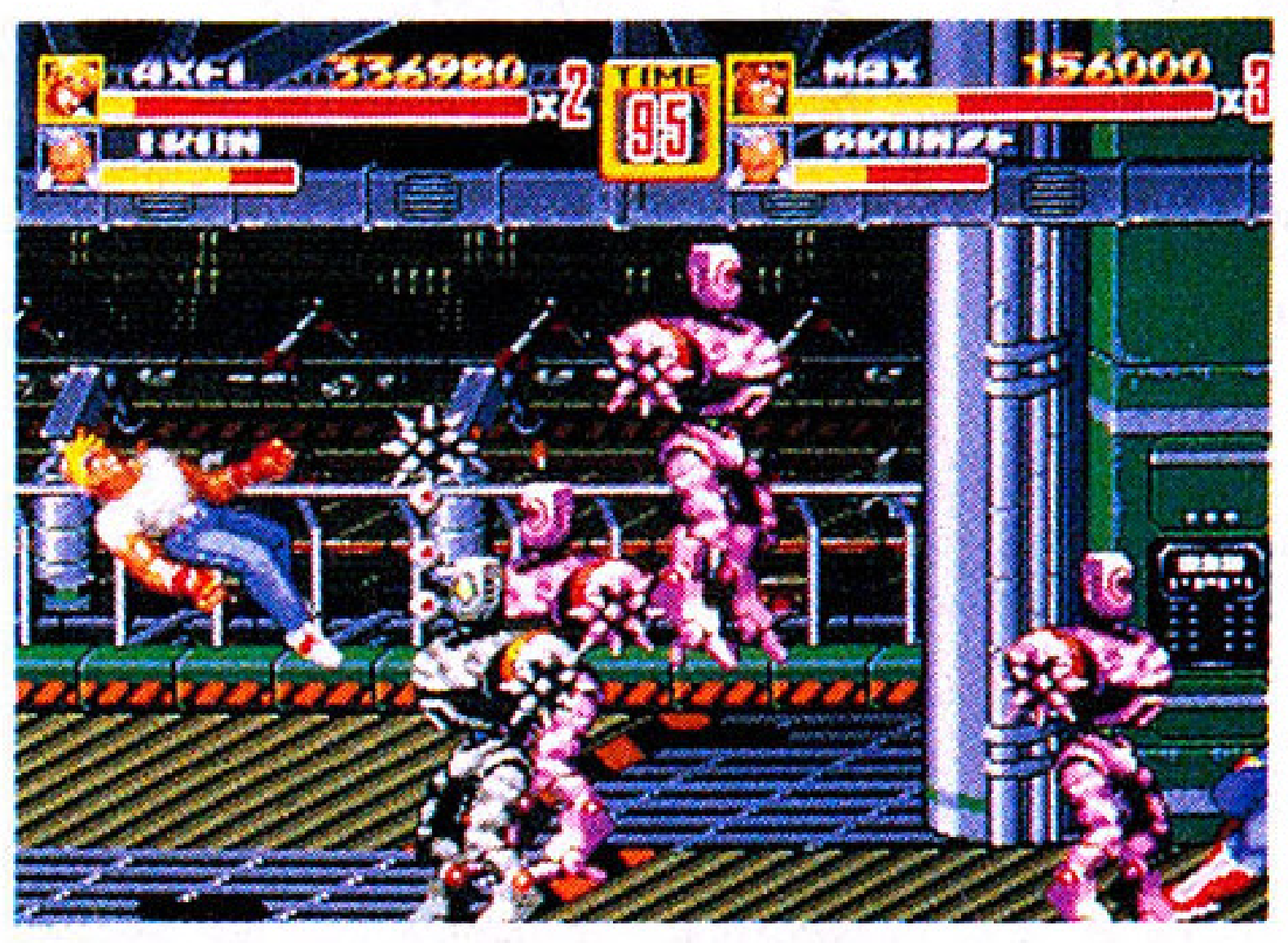
オートメーション化もここまで進むと不気味



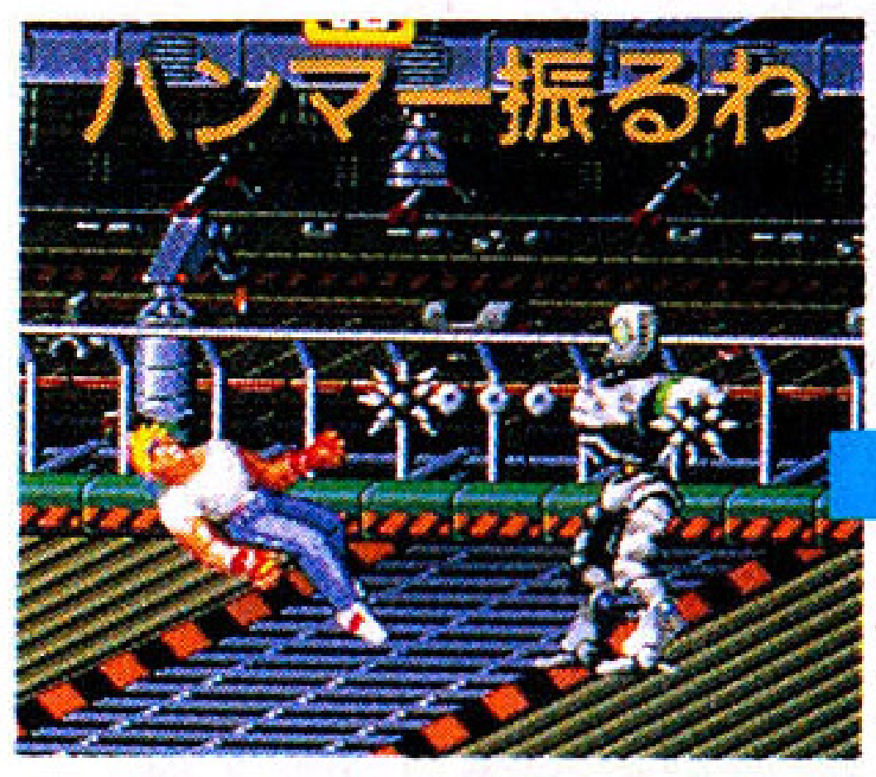
アジトの下は戦闘ロボットの生産工場だ。ラピ○タの高度文明の人たちみたいなことでもしようとしているのかな、Mr.Xは。

工場内では戦闘ロボットのアイアン（とブロンズ）がひしめきあっている。数が多いので、長期戦になるとつらい。1体1体を確実かつすみやかに破壊しよう。

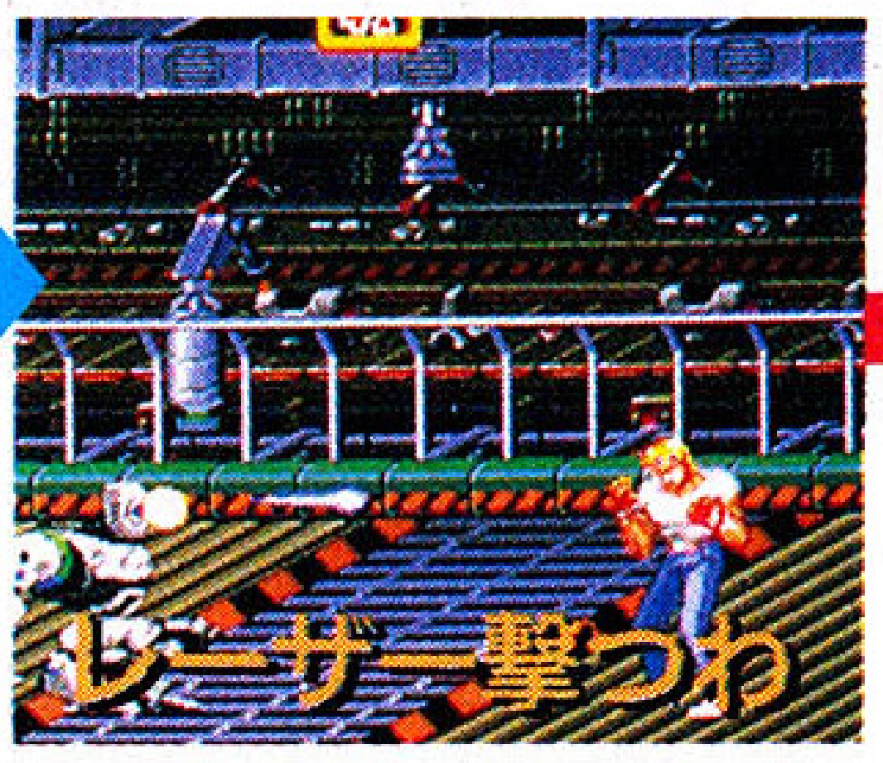
チットモアリガタクナイMr.ROBOT



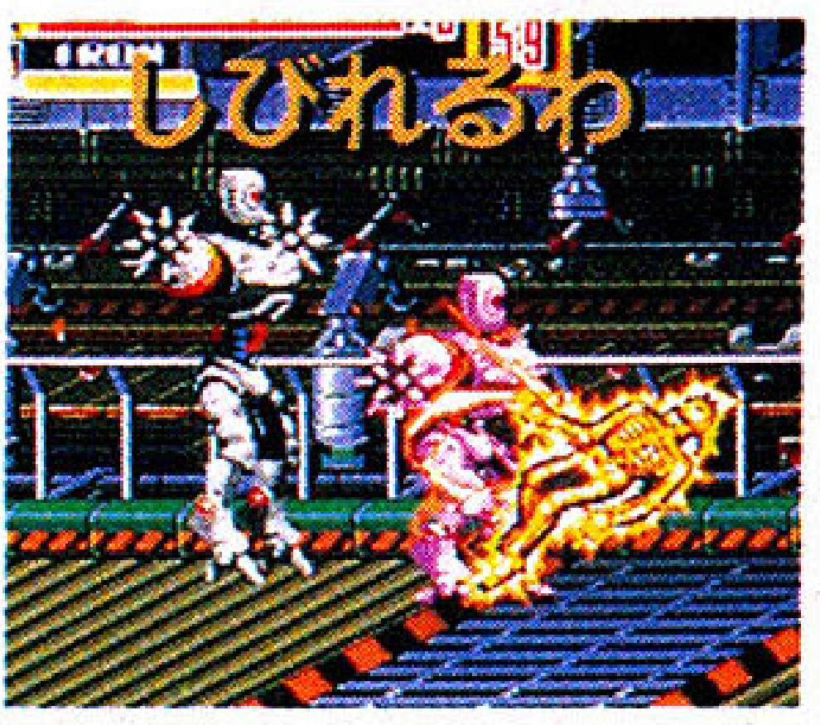
アイアンたちはピョンピョン跳ねながら移動するので、連続ヒットを決めにくい。こうなったら、こっちもジャンプ攻撃で立ち向かおう。エイッ！



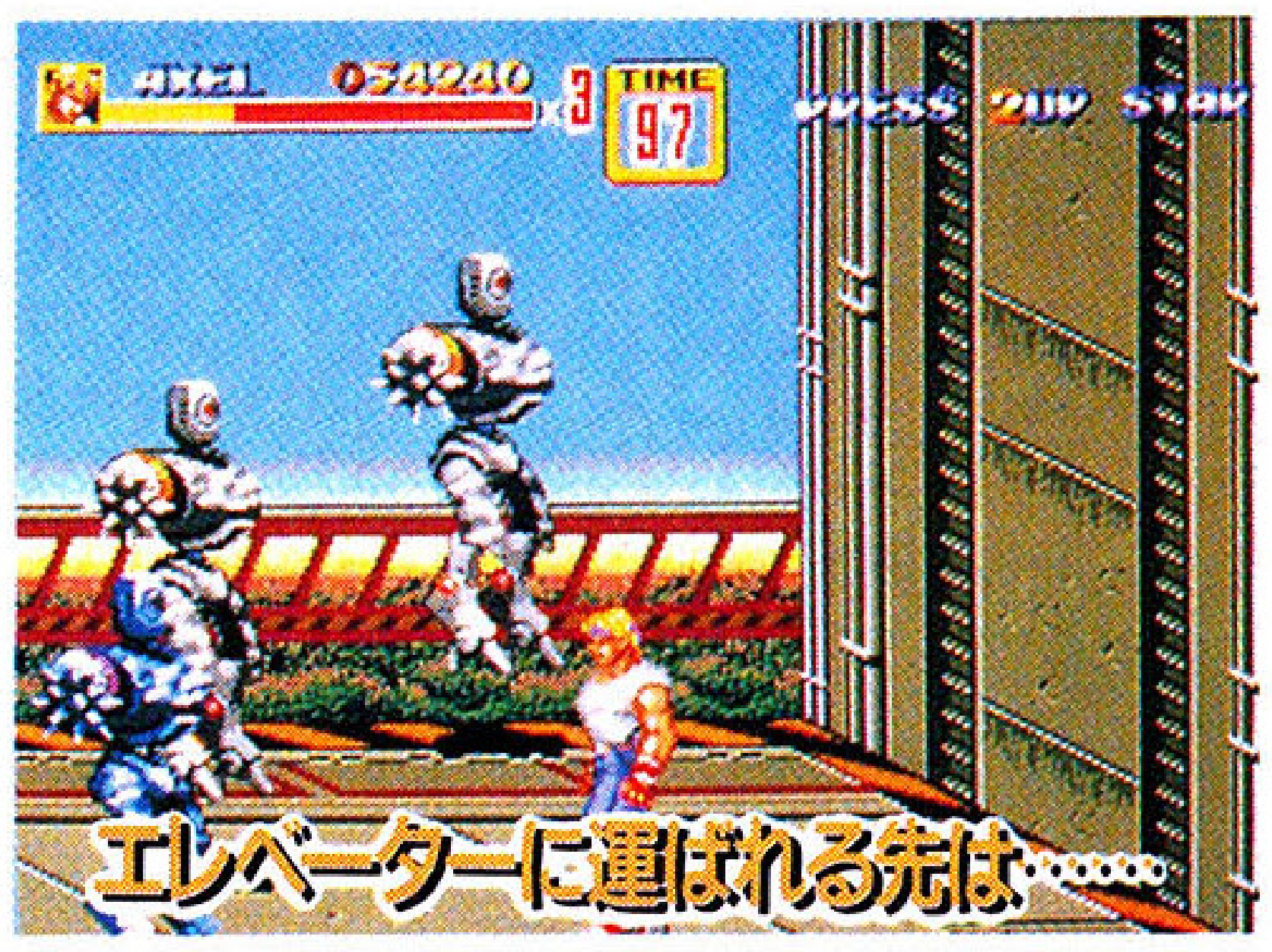
鉄球をガーンと打ちつけたり、グルグル振り回して攻撃する。



しゃがんだら、レーザーを撃つ前ぶれだ。タテ軸をずらせ。



長時間つかんでいると、高圧電流でふりほどかれてしまう。



後半はエレベーターでの戦闘だ。止まるたびに敵がワラワラと現われる。敵は一方向にかためたほうがいくらか戦いやすいぞ。

ベアナックルIIバトルモード
対戦ダイヤグラム & 有効技特集

担当：体 先太郎

「ベアナックルII」には、プレイヤーキャラ同士で戦う1対1のバトルモードがオマケとしてついている。これがことのほかアツい！　極める価値ありだ。

ベアナックルII ダイヤグラム

	アクセル	ブレイズ	マックス	サミー	合計
アクセル		5	6	6	17
ブレイズ	5		5	6	16
マックス	4	5		6	15
サミー	4	4	4		12

人間対人間のバトルは燃えるぞ

滞空時間がある投げ技や連続攻撃は、対戦ではあまり有効な攻撃法ではない。ある程度慣れた人には確実に返されてしまうからだ。不意打ち中心で戦おう。

●アクセル編

どのキャラ相手にもそこそこに太刀打ちできる。グランドアッパーはスキが多いので、乱用は禁物だ。常に攻撃ボタンを押しっぱなしで移動し、2段蹴りと振り向きざまのパンチをいつでも出せるようにしておくと自分のペースで戦える。

●ブレイズ編

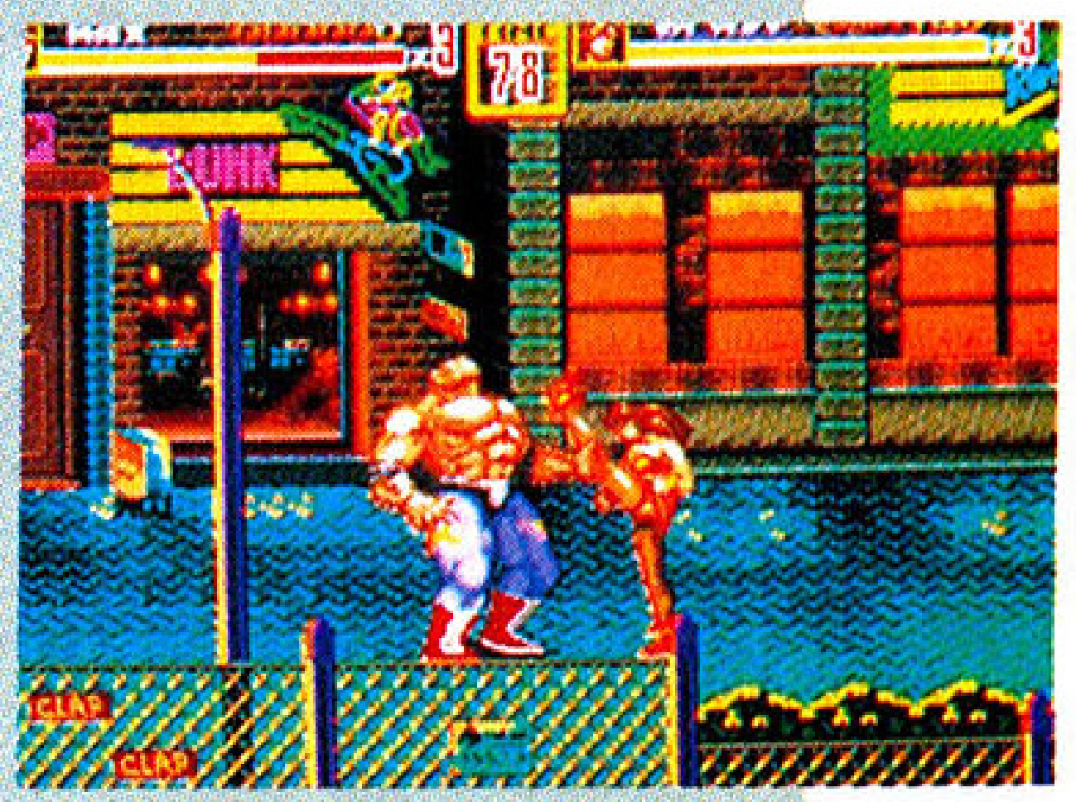
ブレイズのもち味は、攻撃のリーチの長さだ。飛び蹴りや気功掌はいわずもがなだけど、攻撃ボタンをためて繰り出すかかと落としがかなり強力だ。踏みこむ距離が不自然に長いので、やられた方は面食らうぞ。バック攻撃の後掃脚は、振りかぶるのに時間がかかるので、対戦ではあまりおすすめできない（前方にも当たり判定があるのは強みか？）。方向キーを2回入れて出す飛翔白麗や必殺技の円舞脚も、スキが多い。

●マックス編

打たれ強く、攻撃に破壊力があるマックスは、対戦では文句なく最強キャラだろう。動きのニブさもスライディングシザースやサンダータックルで補える。とくにスライディング……からのボンバーナックルは、地獄への超特急コースだ。

●サミー編

マックスと正反対のタイプのサミーは、タイマン勝負ではもち味を存分に発揮できない。ダッシュ移動ができる利点をフルに生かし、長期戦にもちこもう。ダイナマイトヘッドバッドは奇襲に使える。



アクセル ブレイズの うれしはずかしG.G.体験記

アクセル　ゲームギア版「ベアナックル」、けっこうよくできてるんじゃないの。

ブレイズ　そう？　キャラがチマチマしていて爽快感に欠けるわよ。技も減ってるし。

アクセル　そんなにバカにするもんじゃないぜ。ほらあの、つなげてふたりで仲睦まじくやる、例の……ムフフフ。

ブレイズ　対戦ケーブルを使った協力プレイね。そうねえ、アレはたしかにおもしろいわね。GGならではよね。

BARE KNUCKLE
PUSH START BUTTON
©1992 SEGA
MUSIC ©1992 YUZO KOSHIRO

G.G.版のタイトル画面。あーあ、削られるのは、やっぱりアダムか。悲しいなあ。

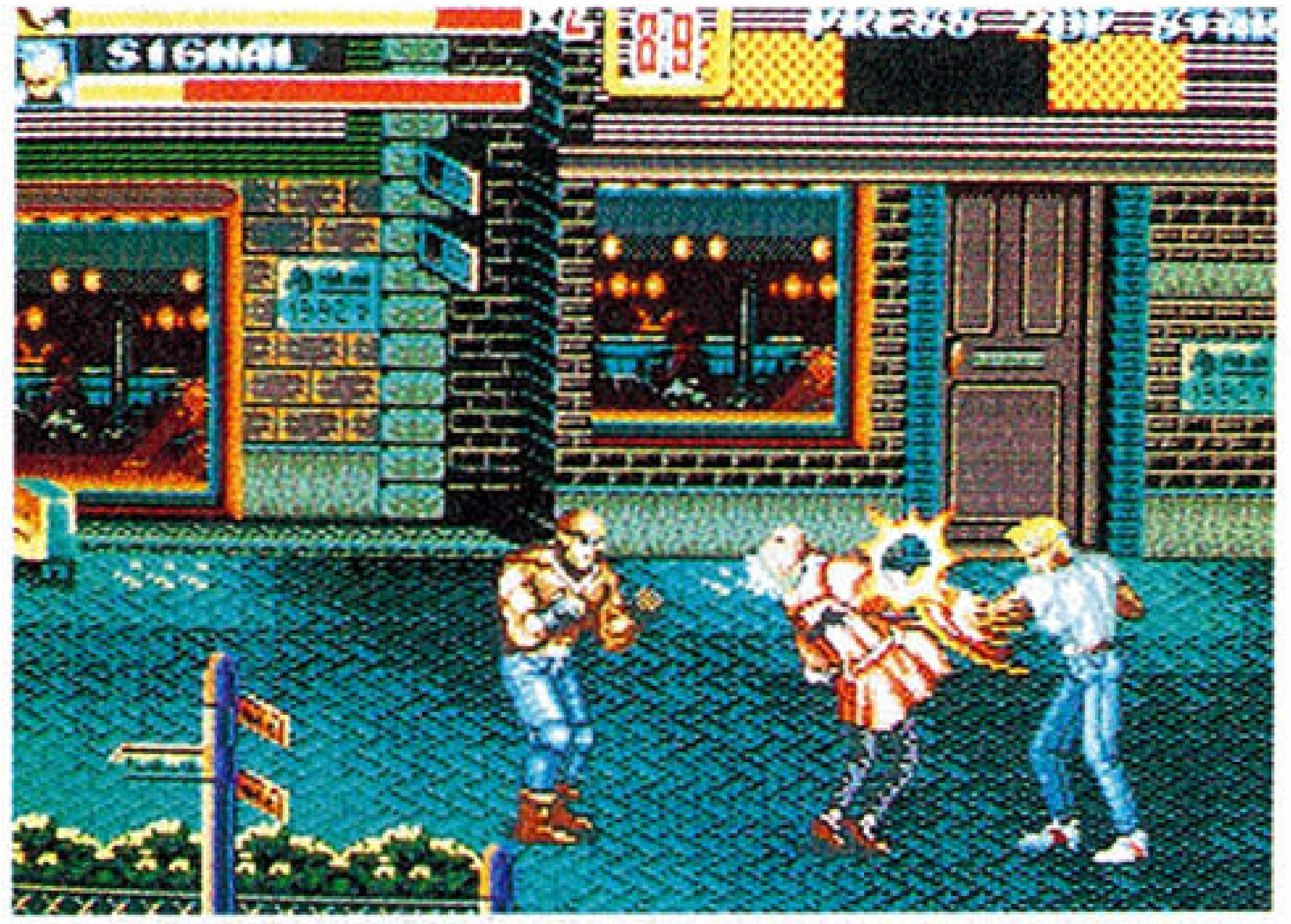
キャラが見にくい！　ゲーム展開もナメクジが這っているみたい(?)だし。うーん。

新たな戦いがいま始まる

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

'93年1月14日発売予定／セガ
価格未定／ROM(16Mbit)

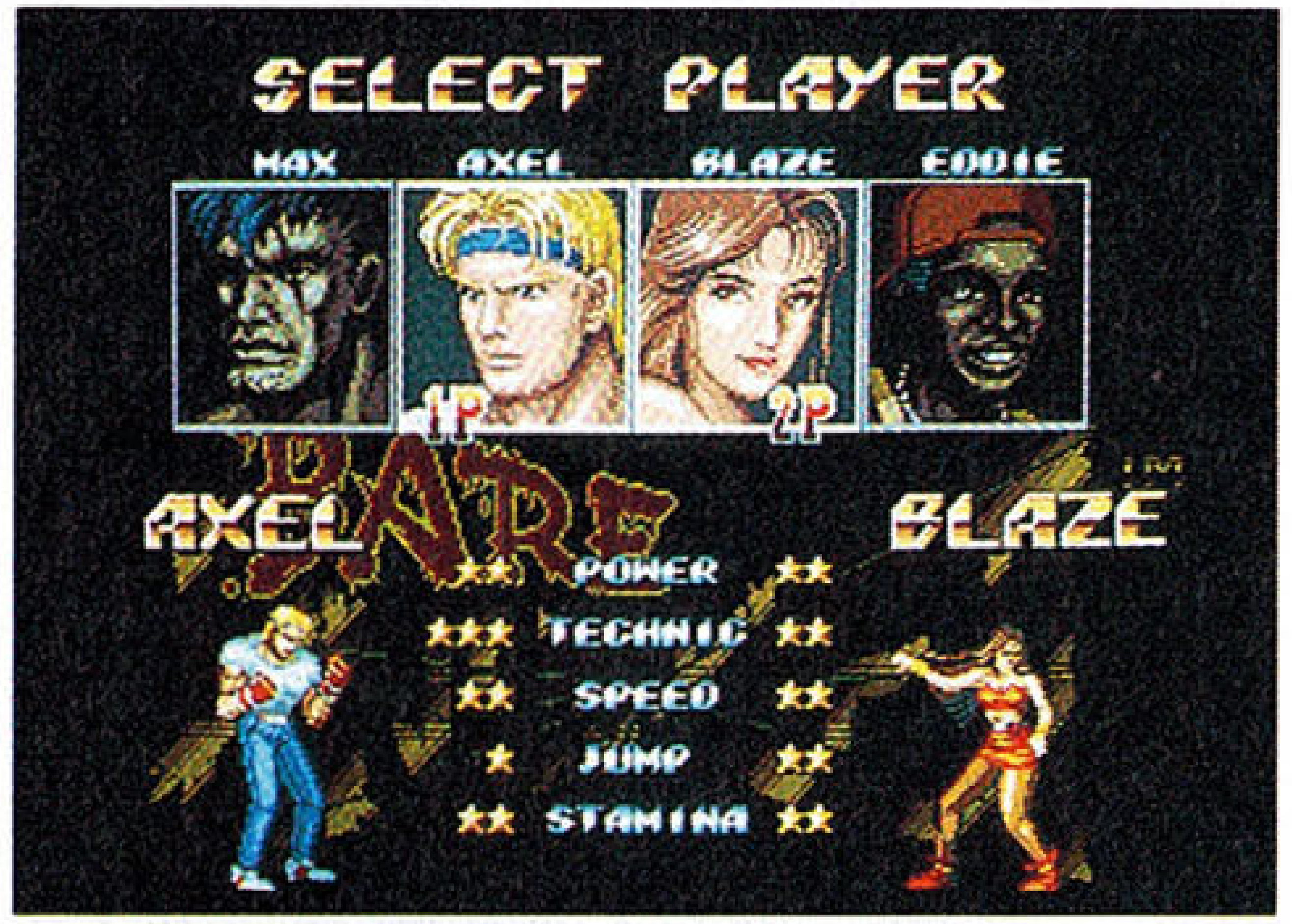
'91年8月に発売されたアクションゲーム『ベア・ナックル～怒りの鉄拳～』がパワーアップして帰ってきた。基本システムは前作とほぼ同じだが、キャラクタは3人から4人に増えた。また支援攻撃が廃止されたため、アクション性がさらに強調されている。


SIGNAL
TIME 89
PRESS 2UP START

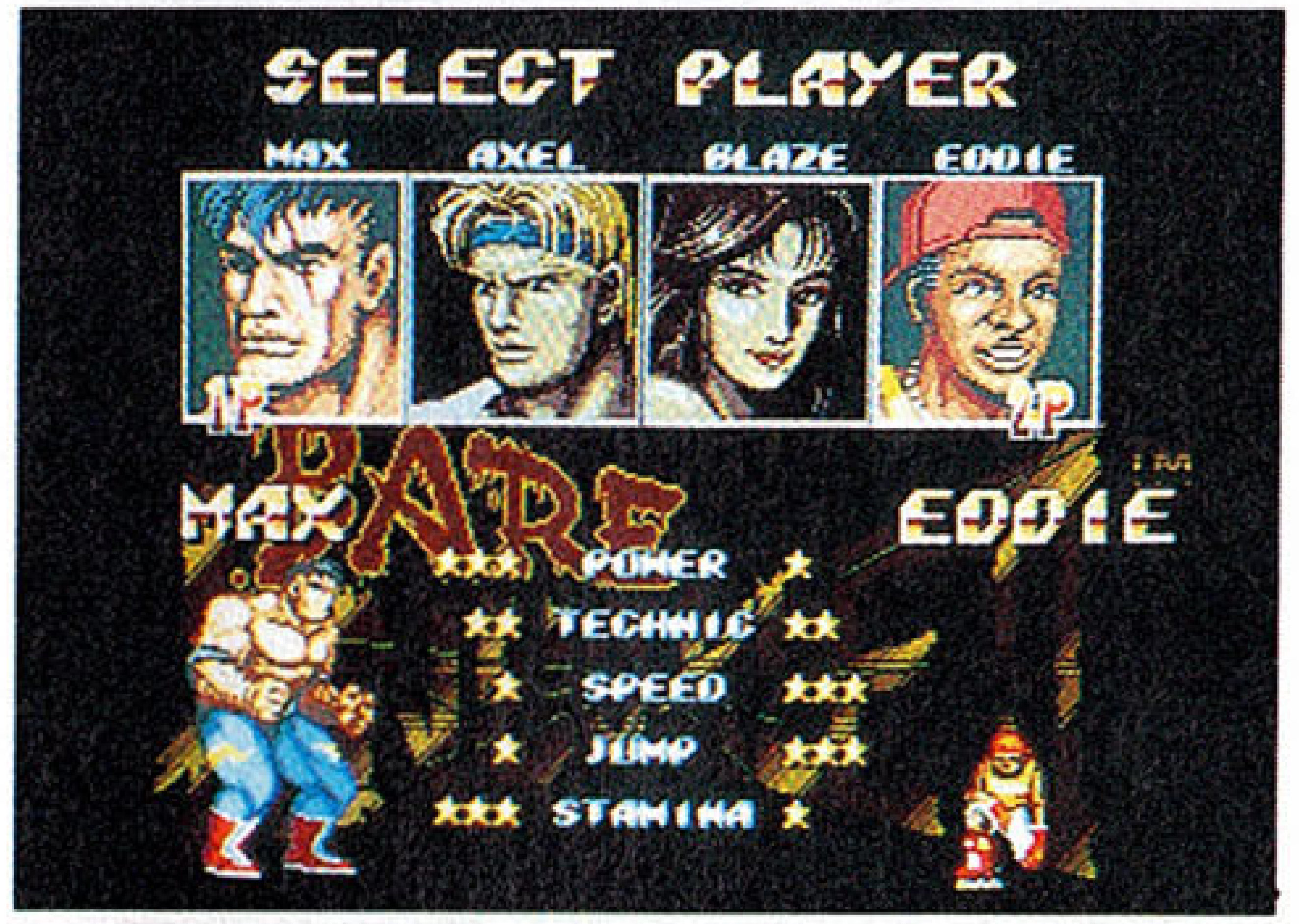
⬆今度は16メガの大容量。グラフィックの迫力もこのとおり

キャラクタは4人

操作できるキャラクタが4人になった。前作でも登場したAXEL、BLAZEに加え、新キャラとしてMAXとEDDIEが登場した。いなくなったのはADAM。


SELECT PLAYER
MAX
AXEL
BLAZE
EDDIE
1P
2P
AXEL
BLAZE
POWER
TECHNIC
SPEED
JUMP
STAMINA

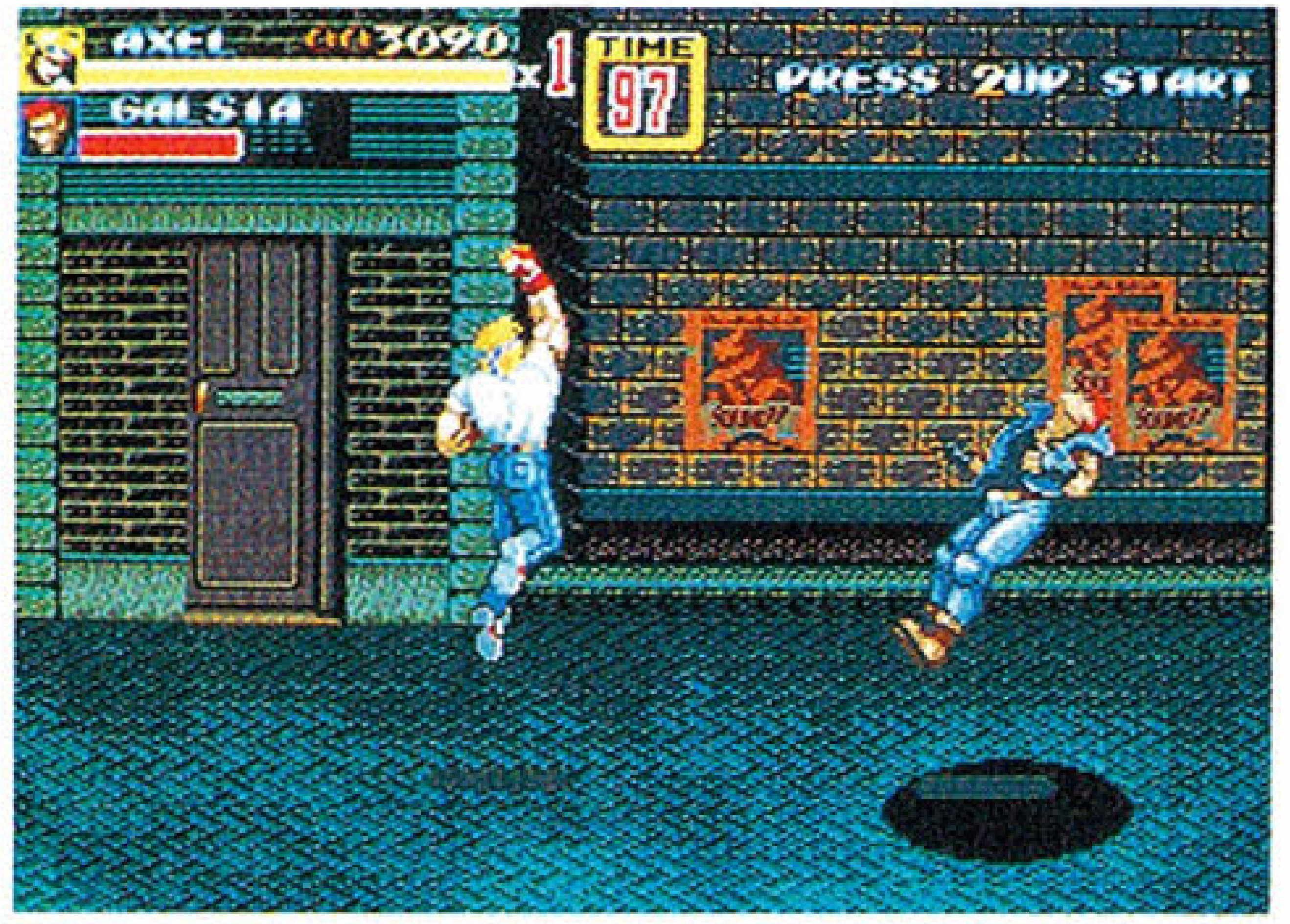
⬆この2人は前作にも登場。テクニック重視の設定になっている


SELECT PLAYER
MAX
AXEL
BLAZE
EDDIE
1P
2P
MAX
EDDIE
POWER
TECHNIC
SPEED
JUMP
STAMINA

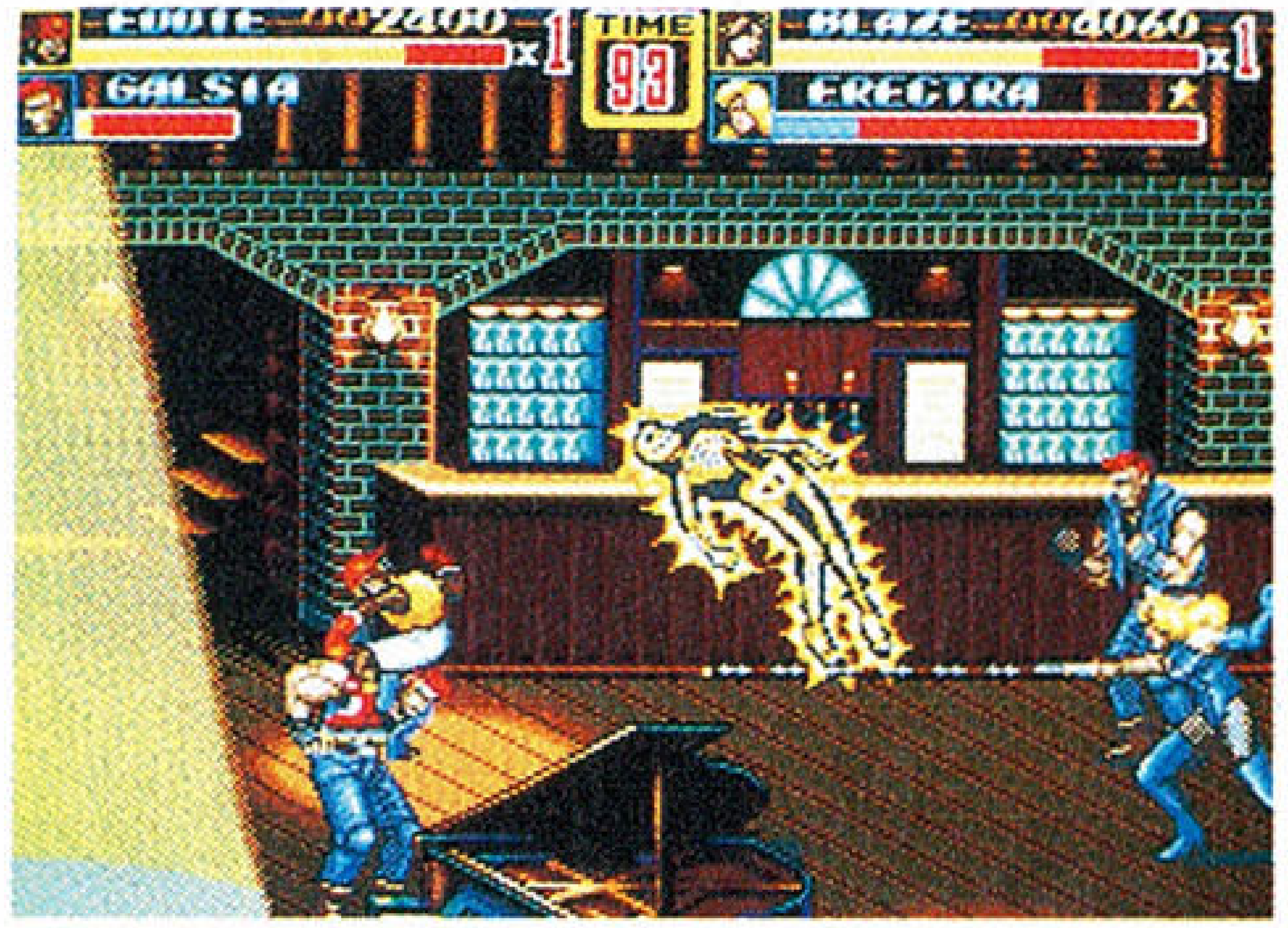
⬆新キャラのMAXとEDDIE。パワー重視とスピード重視の設定だ

技のレパートリーが増えた

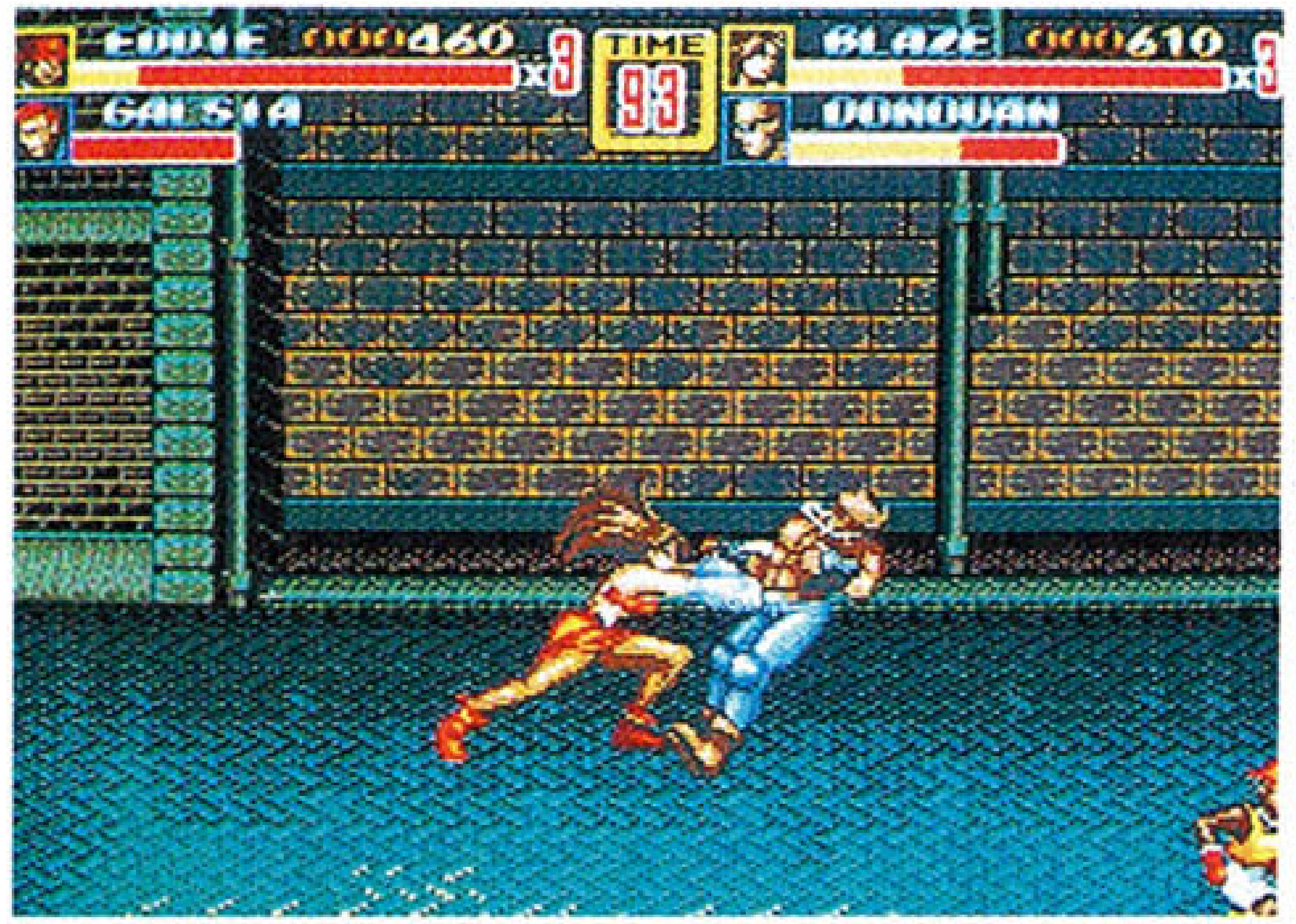
前作ではアイテム等による画面外からの支援攻撃があったが、この『II』では廃止されている。その代わり各キャラクタごとの技のレパートリーが大幅に増えた。これは16メガという大容量のROMのおかげだ。その結果、格闘アクションゲームとしてのアクション面がより強化されたようだ。4人のキャラクタそれぞれに、オリジナルの技が用意されていて、格闘ゲームファンの期待に応えている。


AXEL 003090
GALSIA
TIME 97
PRESS 2UP START

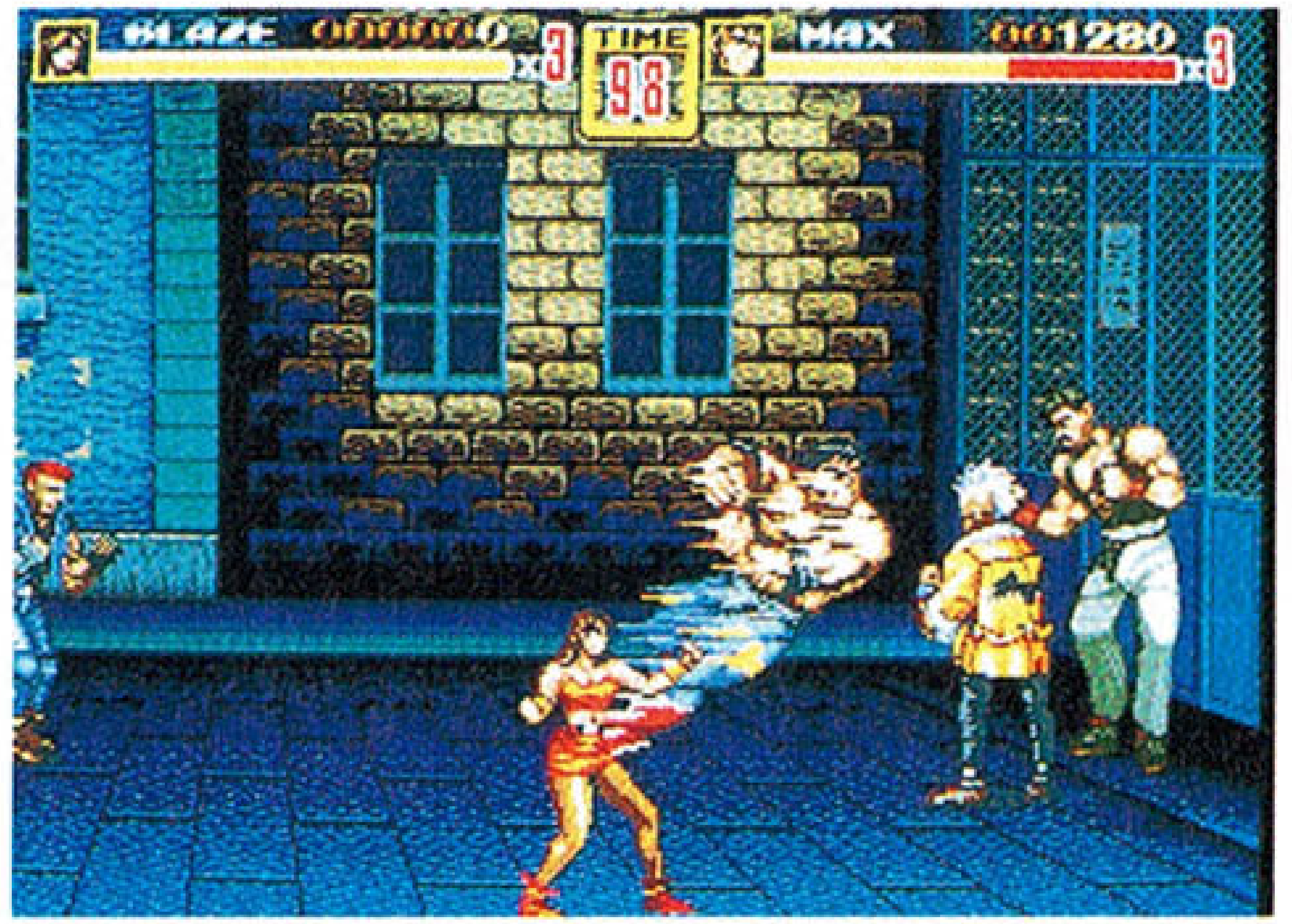
⬆ジャンピングアッパー？　それとも昇龍拳？　とにかく派手な技


EDDIE 002400
GALSIA
TIME 93
BLAZE 004060
ELECTRA

⬆EDDIEが敵の頭をタコ殴りにしている。結構、笑える技だ


EDDIE 000460
GALSIA
TIME 93
BLAZE 000610
DONOVAN

⬆体内に蓄えた〝気〟を敵に叩き込む技。かなり強力そうだ

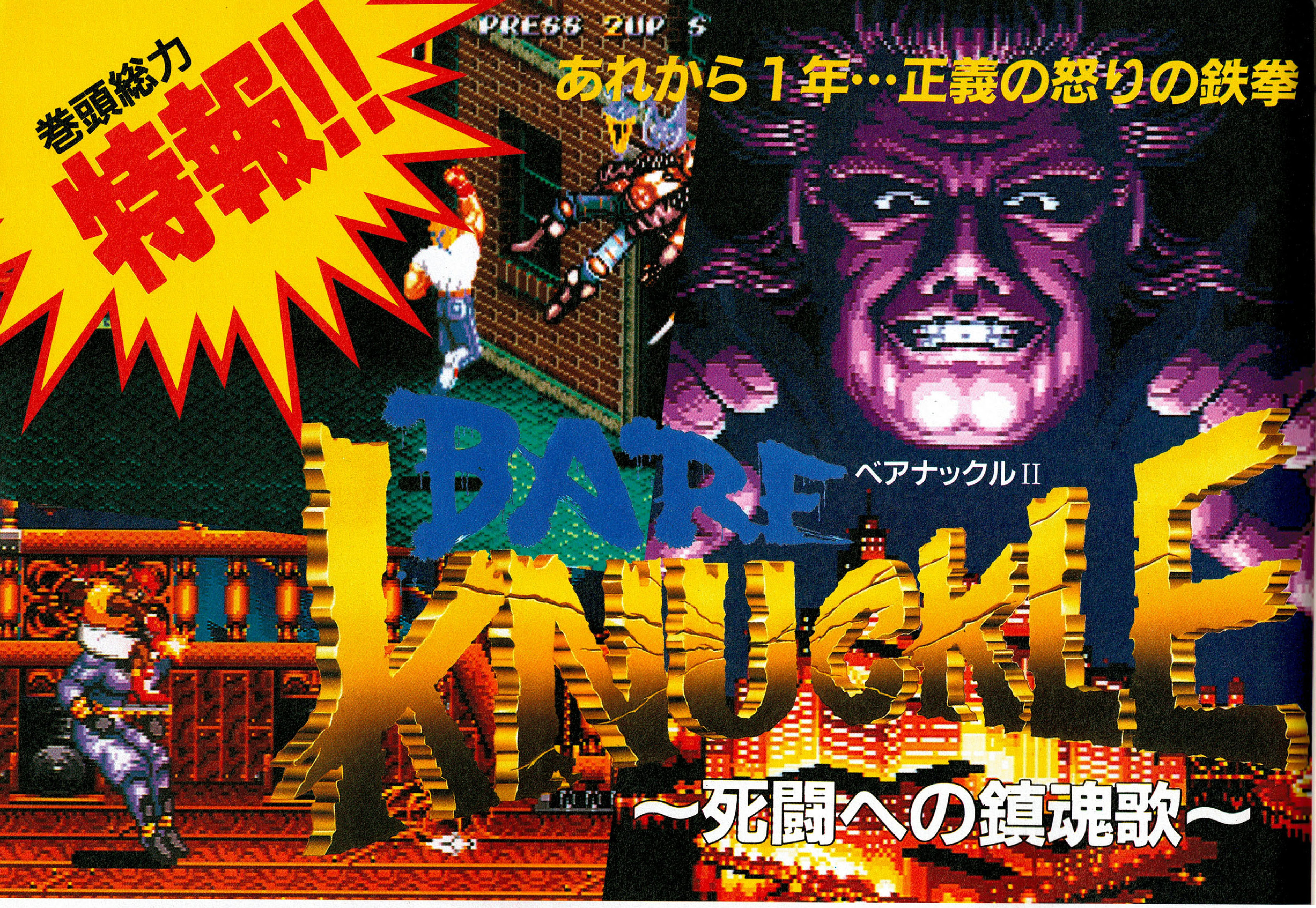

BLAZE 000000
TIME 98
MAX 001280

⬆MAXの体当たり攻撃。巨体を活かした技だ。ダメージも大きそう

巻頭総力

特報!!

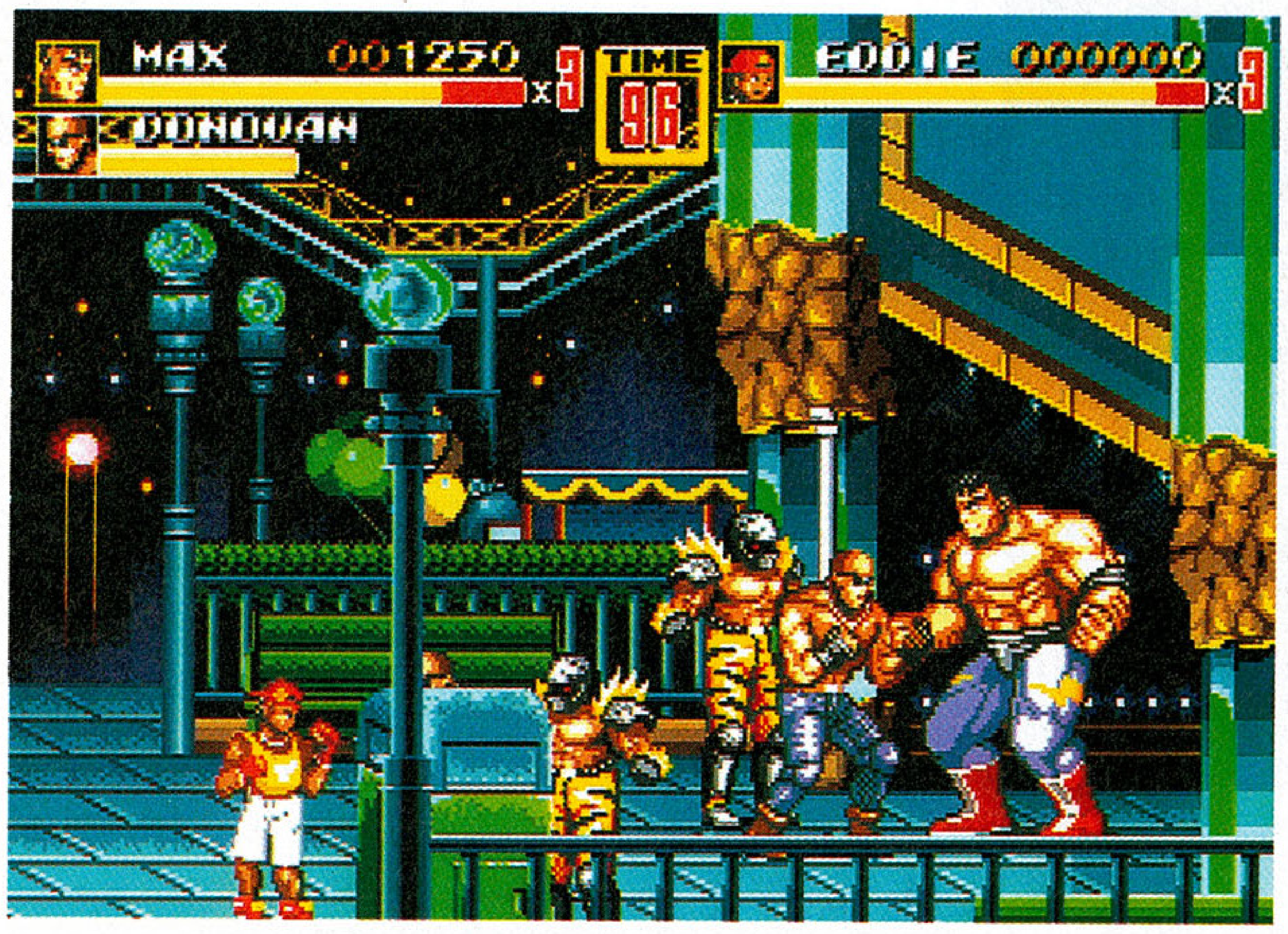
あれから1年…正義の怒りの鉄拳



BARE KNUCKLE ベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～

16メガの大容量でついに登場!! 『ベアナックルII』はここまで進化した

データ容量が前作の4倍、実に16メガというとてつもない大容量が使われた『ベアナックルII』が、来年1月に発売されるぞ。ゲームの内容は、基本的には前作と同じシステムを使うアクションゲームだが、そこは大容量を使っているだけあって「いい方向に」いくつもの改良がなされている。その改良点を、5つに分けて大紹介!

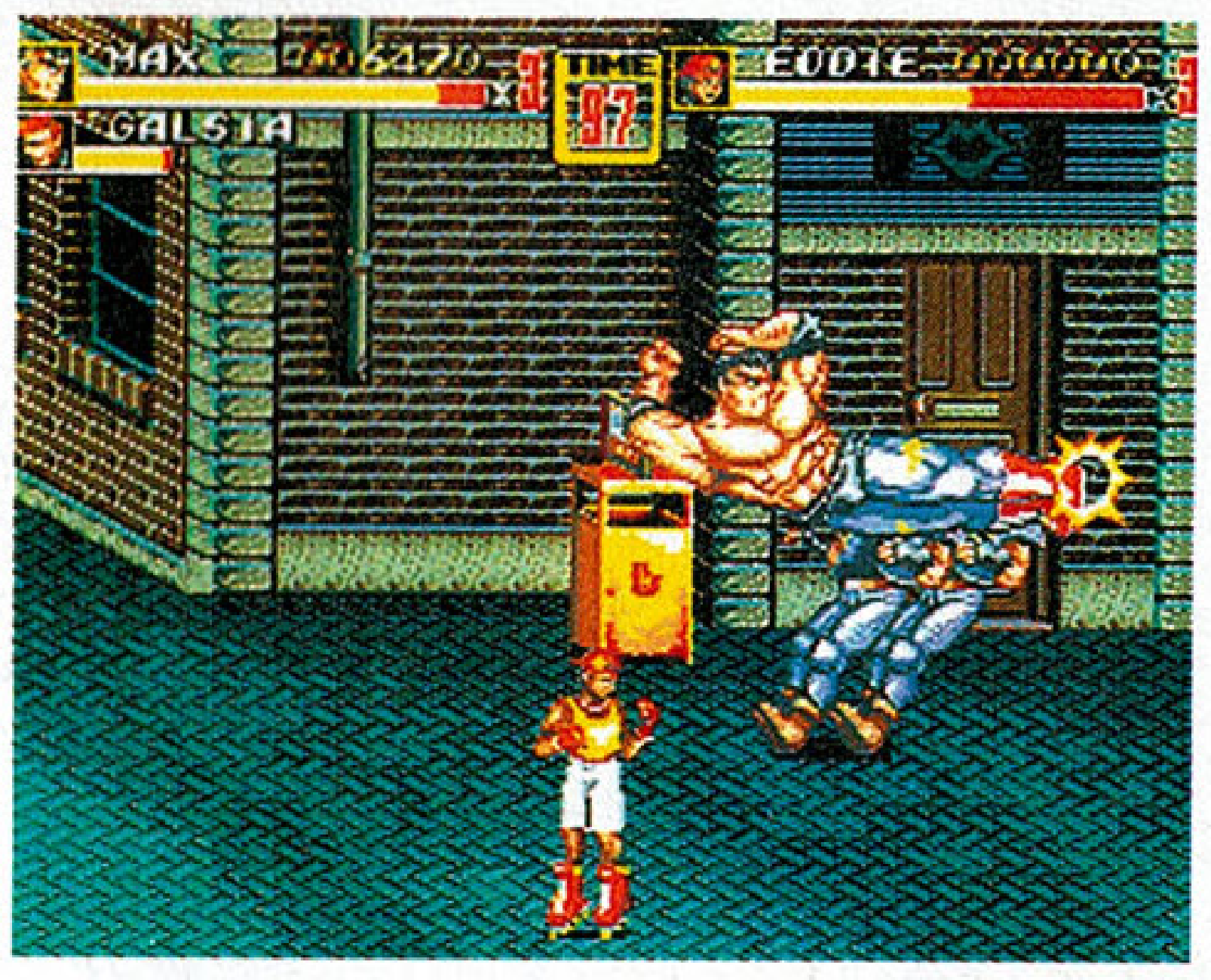

MAX 001250 ×3
TIME 96
EDDIE 000000 ×3
DONOVAN

↑このグラフィック、キャラクタを見てちょーだい。ちなみにBGMは、前作同様、古代祐三氏の作曲

ポイント1

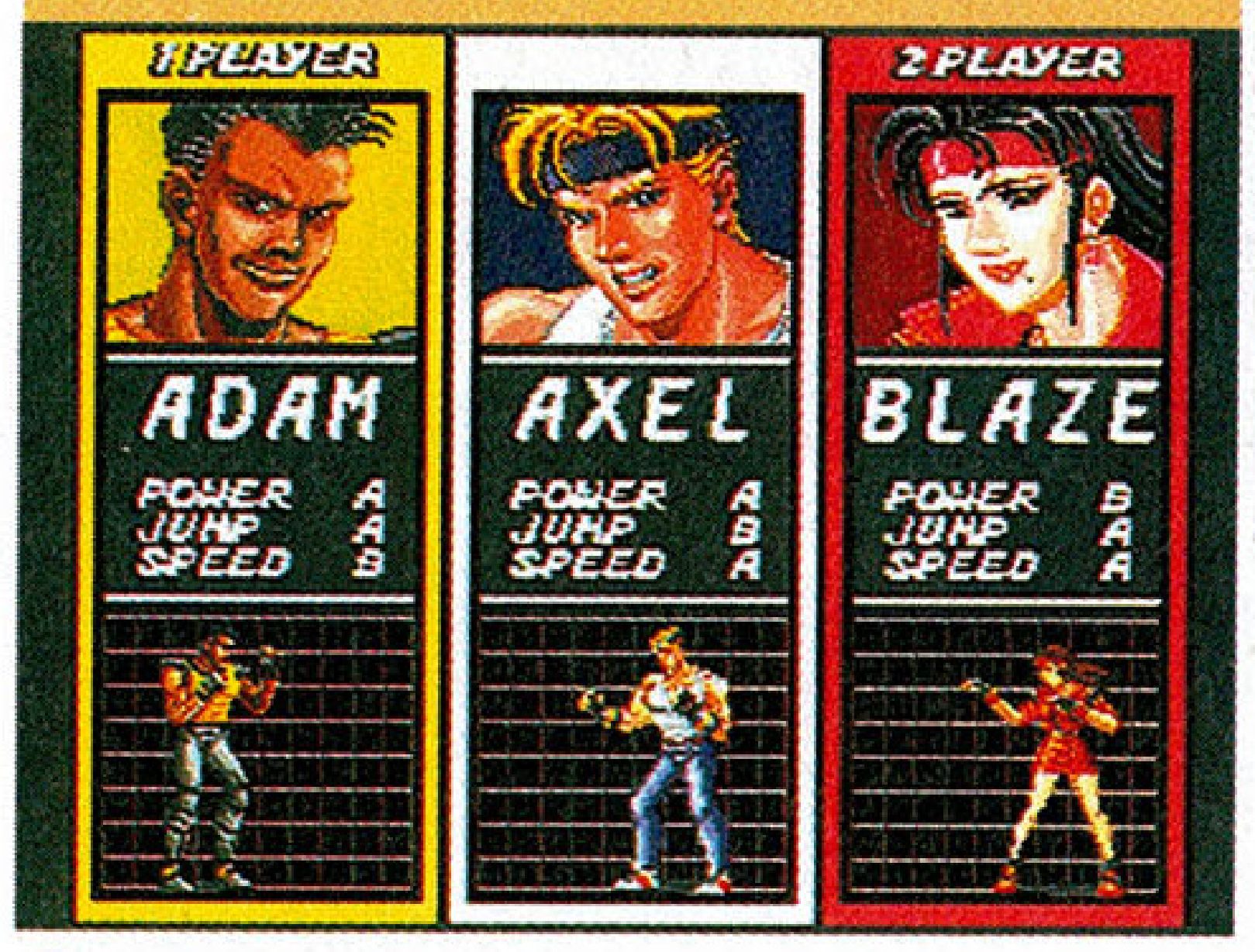
選択キャラクタが4人になった

前作でプレイヤーが選択できたキャラクタは、アダム、アクセル、ブレイズという3人の元警官たちだったね。今回の『ベアナックルII』では、その3人のうちアダムが抜けて、かわりにプロレスラーのマックスと、アダムの弟エディが加わって選択キャラクタが4人に増えた。4人とも、技も特徴も前作以上に個性的な連中だぞ。


MAX
EDDIE
GALSIA

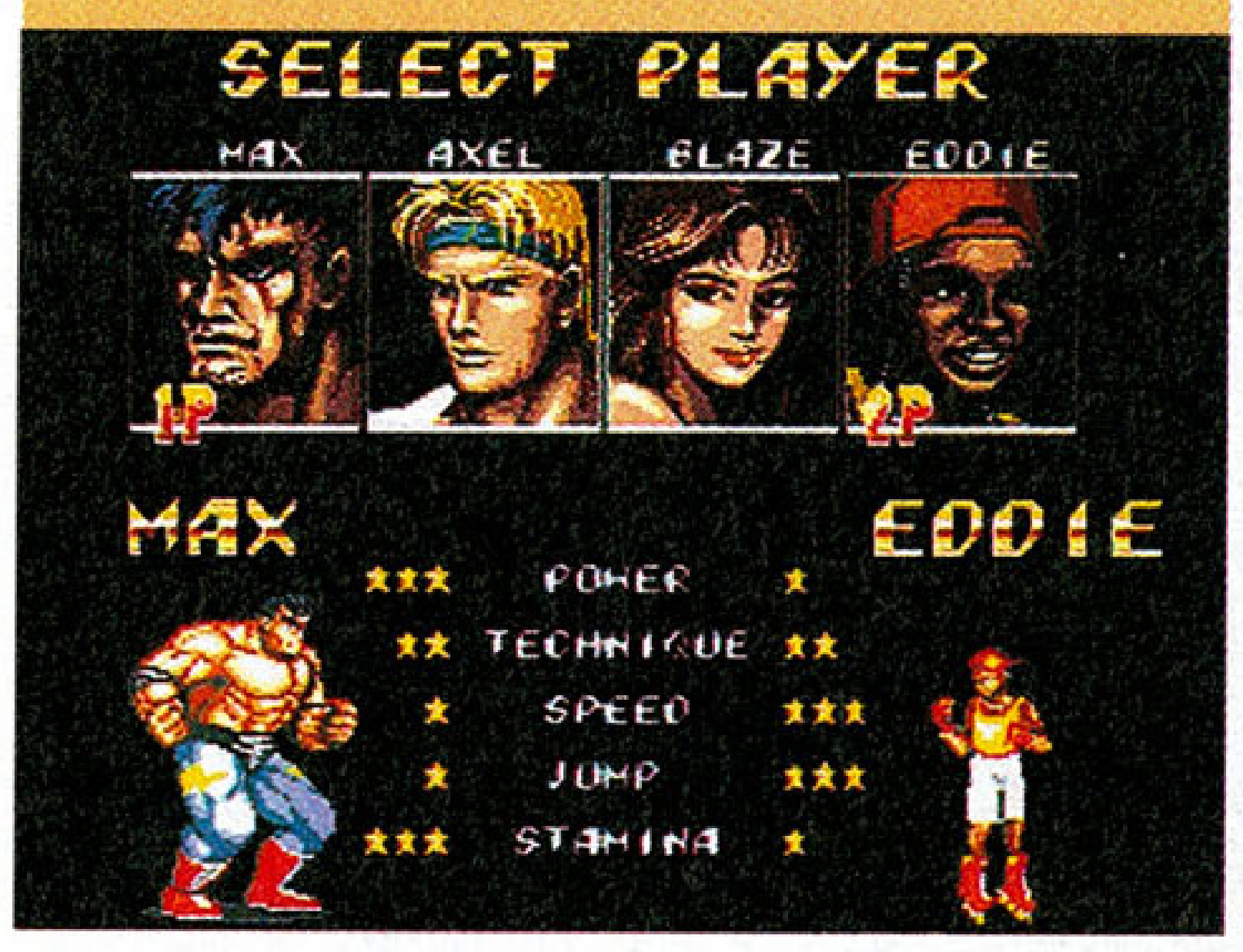
↑マックスはアクセルの親友、エディはアダムの弟という設定だって

ベア・ナックル


1PLAYER
2PLAYER
ADAM
POWER A
JUMP A
SPEED B
AXEL
POWER A
JUMP B
SPEED A
BLAZE
POWER B
JUMP A
SPEED A

↑この3人が選択キャラクタだったけど、そんなにちがいはなかった

ベアナックルII


SELECT PLAYER
MAX
AXEL
BLAZE
EDDIE
1P
2P
MAX
EDDIE
★★★ POWER ★
★★ TECHNIQUE ★★
★ SPEED ★★★
★ JUMP ★★★
★★★ STAMINA ★

↑『II』は選択キャラクタが4人に。み～んな個性的なヤツらなんだよね

が、今よみがえる!!

『II』で新しく加わった数々の新機能とは!?

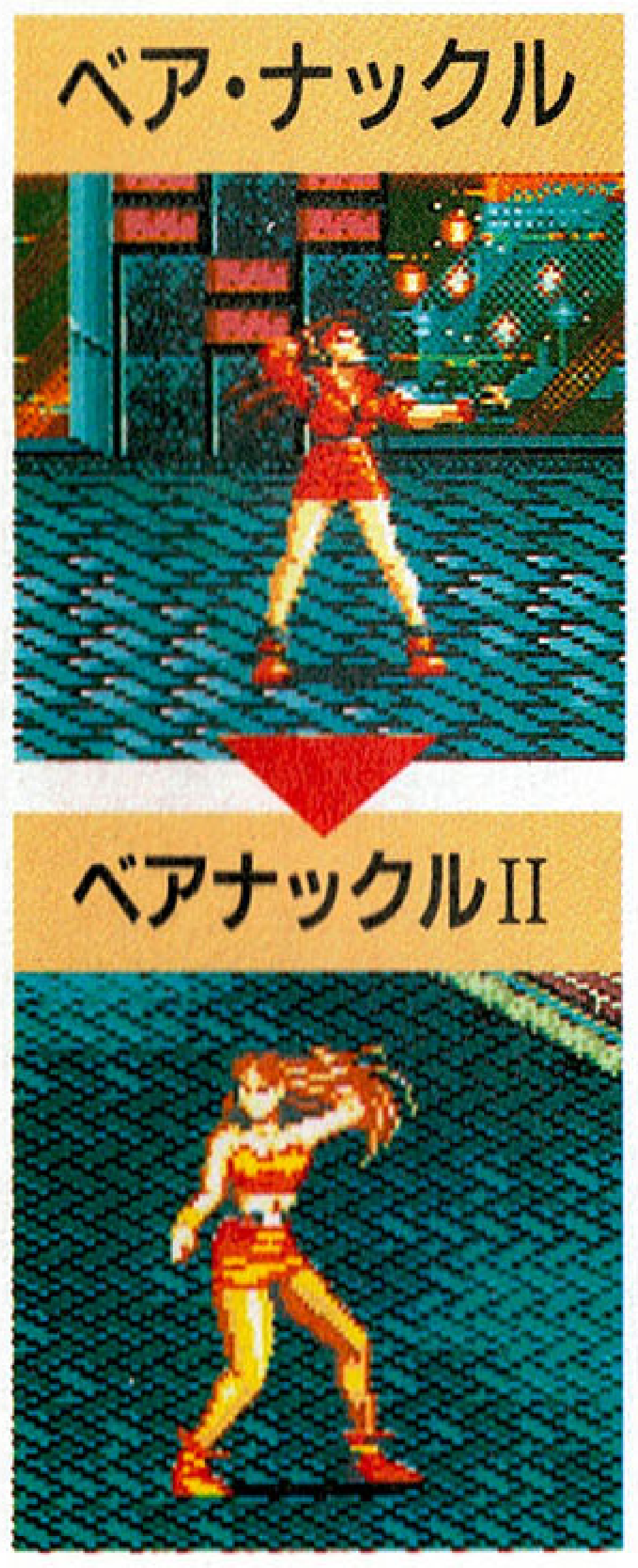
主人公たちが持つ「必殺技」とは!?

4人のキャラクタの特徴を詳しく分析

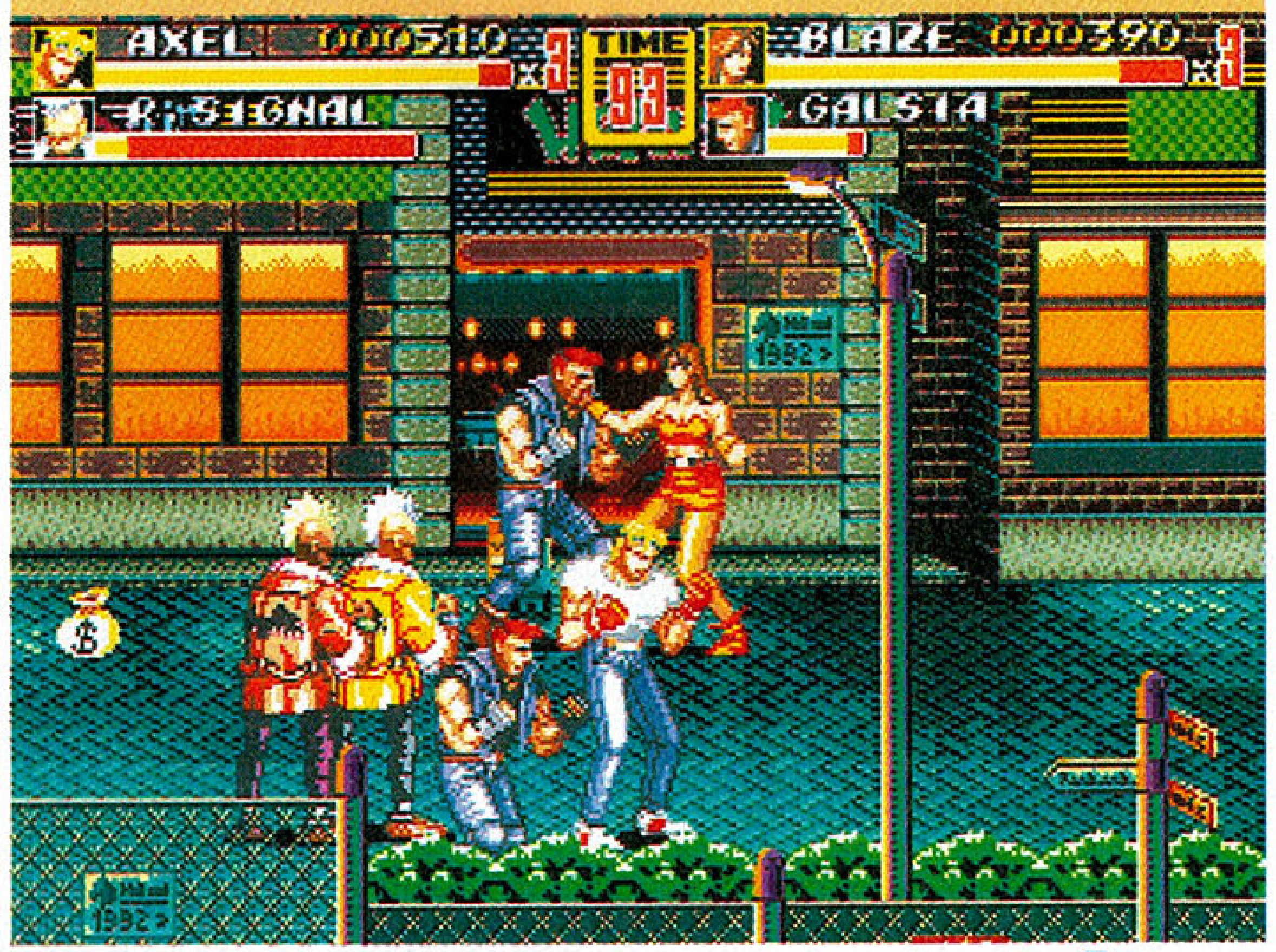
発売予定日	'93年1月14日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	95%(10月20日現在)

ポイント2 キャラクタがBIGになった

『ベア・ナックル』を遊んだ人の中で特に多かった不満の声が、「ゲーム中のキャラが小さい」という点だった。しかし、16メガの大容量を一番費やした『II』のキャラは、前作と比べてみても全体的に2まわりは大きくなった（当然、それ以上に大きいヤツも登場するぞ）。そのため、敵に技をかけるときの「間合い」や、技のアクションの1つ1つが前作よりも断然見やすく派手になっている。


ベア・ナックル
ベアナックルII

ベアナックルII

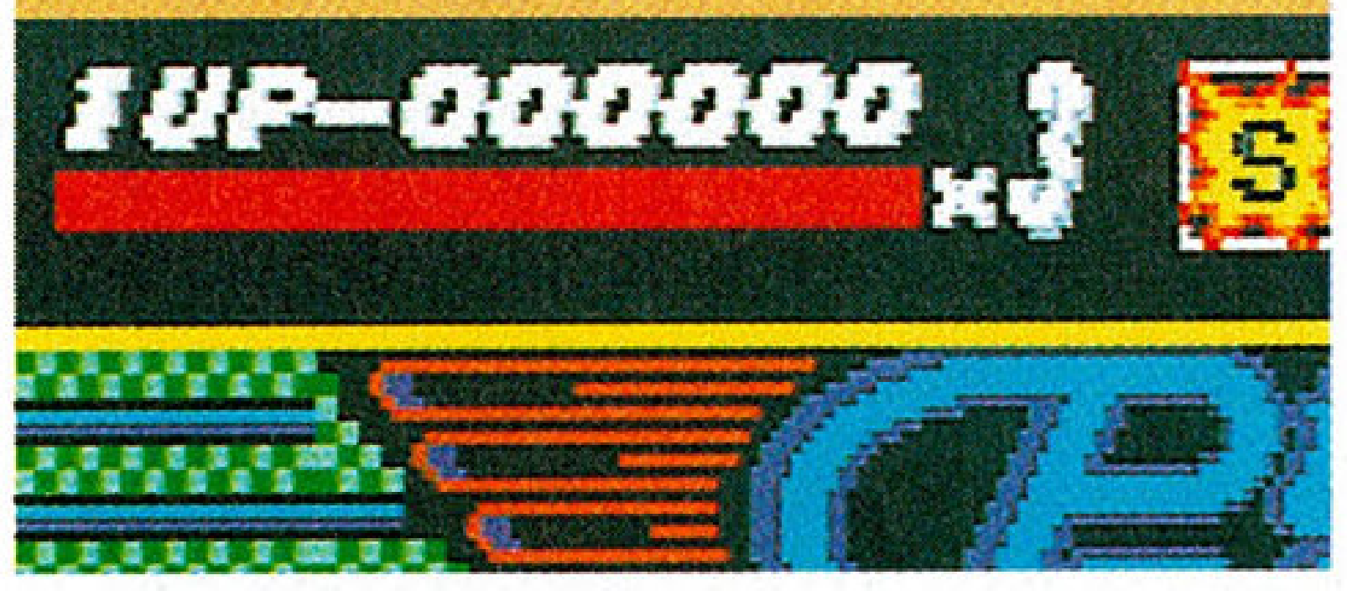

AXEL 000510 ×3
TIME 93
BLAZE 000390 ×3
R.SIGNAL
GALSIA

⇧顔立ちまでハッキリと見えるようになった『II』のキャラクタ。敵との間合いも、非常にわかりやすいぞ。これだけ大きいキャラクタならゲームの迫力も満点！

ポイント3 敵キャラの体力がわかるようになった

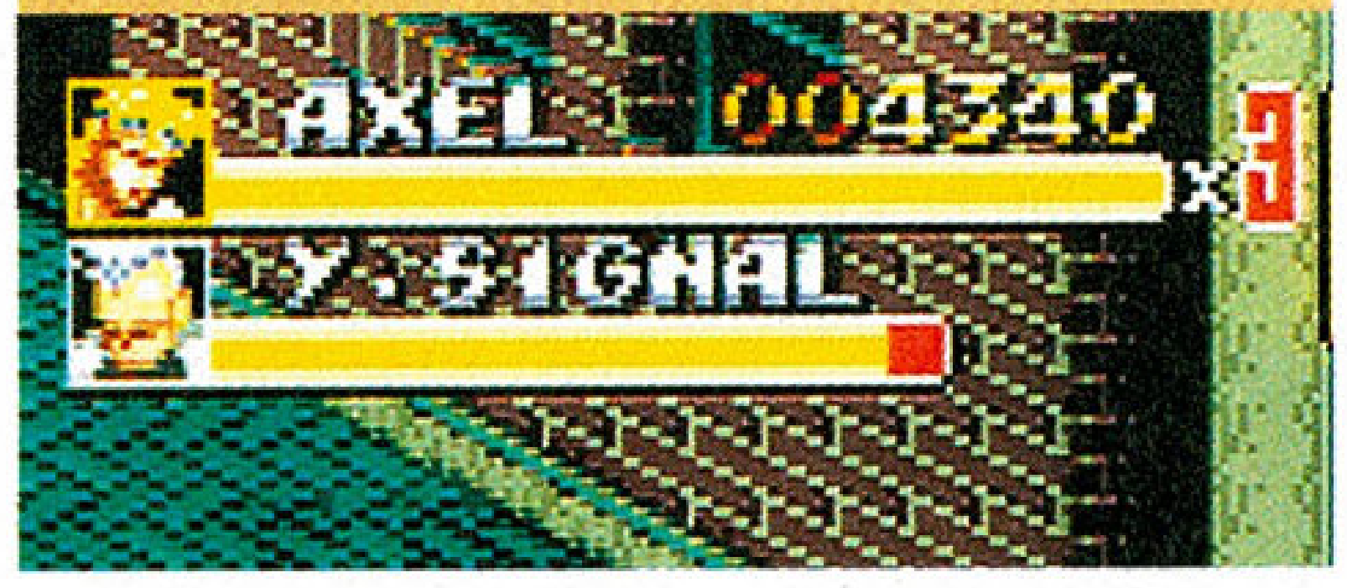
ボスキャラ以外は、敵の残りの体力を表示するライフメーターがなかった前作に対し、『II』では、ザコキャラにもライフメーターが付いた。そして、ライフメーターの横には、プレイヤーキャラクタの場合は現在の選択キャラクタの顔が、敵キャラの場合は現在戦っている敵の顔と名前が、表示されるようになった。また、ゲームをコンティニューする場合は、『II』ではキャラクタを変更することが可能になったが、その選択は、顔の絵で4人の中から選ぶことになる。

ベア・ナックル


1UP–000000 ×3
S

⇧前作は、ザコキャラの体力はカンで覚えるしか方法はなかったが…

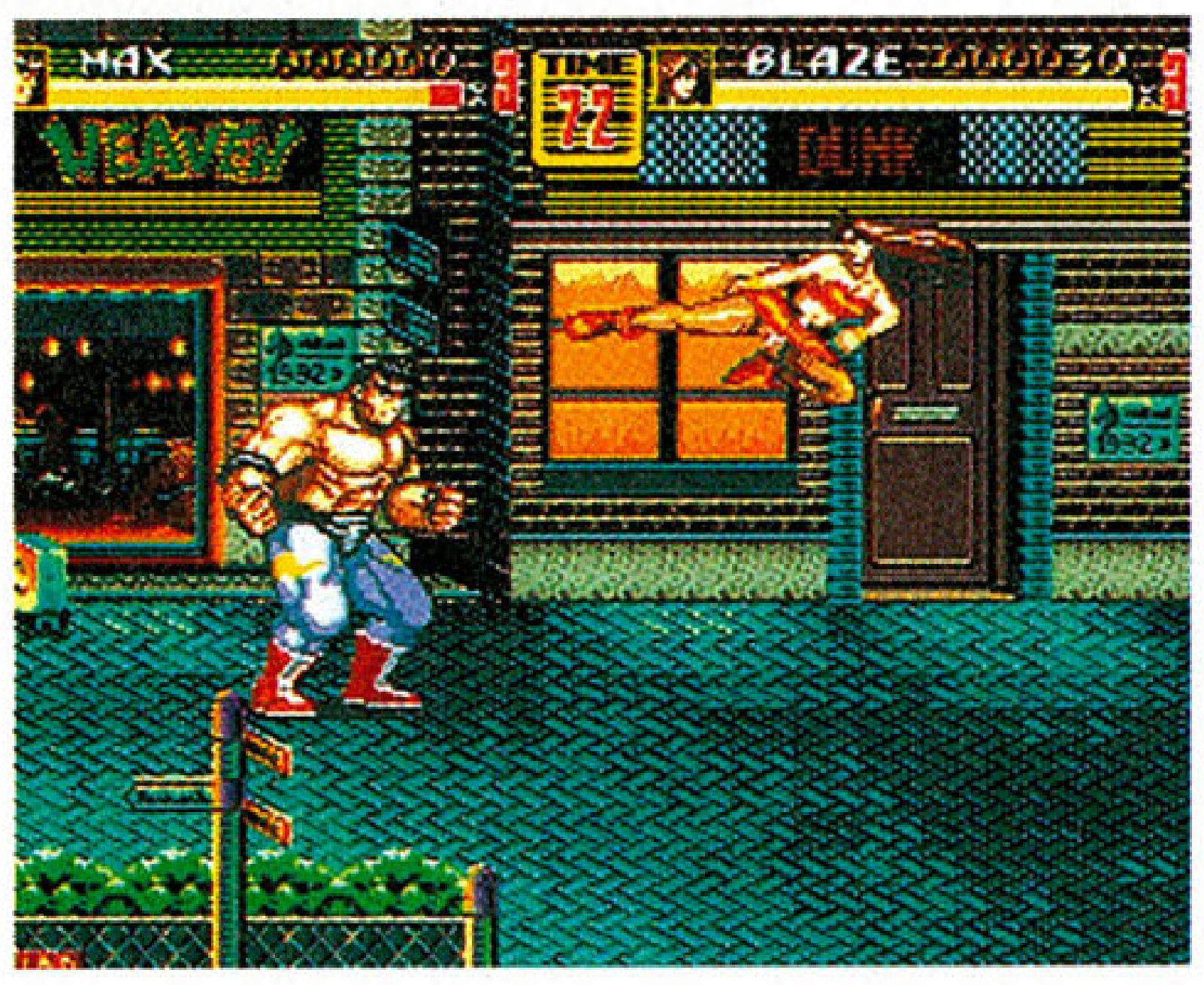
ベアナックルII


AXEL 004340 ×3
Y.SIGNAL

⇧見てのとおり、どの敵と戦っても、パッとライフメーターが表示される

ポイント4 バトリング・モードが付いた!!

今回、新しく付いたシステムがこれ。その名のとおり、ゲーム中の4人のキャラクタを使って対戦プレイができるモードだ。戦いの場はゲーム中のステージの一部を使い、全3ラウンドのうち2本を先取したほうが勝ち。色ちがいのキャラクタを使った同キャラ対戦も可能で、ゲーム中は、ナイフやパイプなどの武器も使えるんだ。

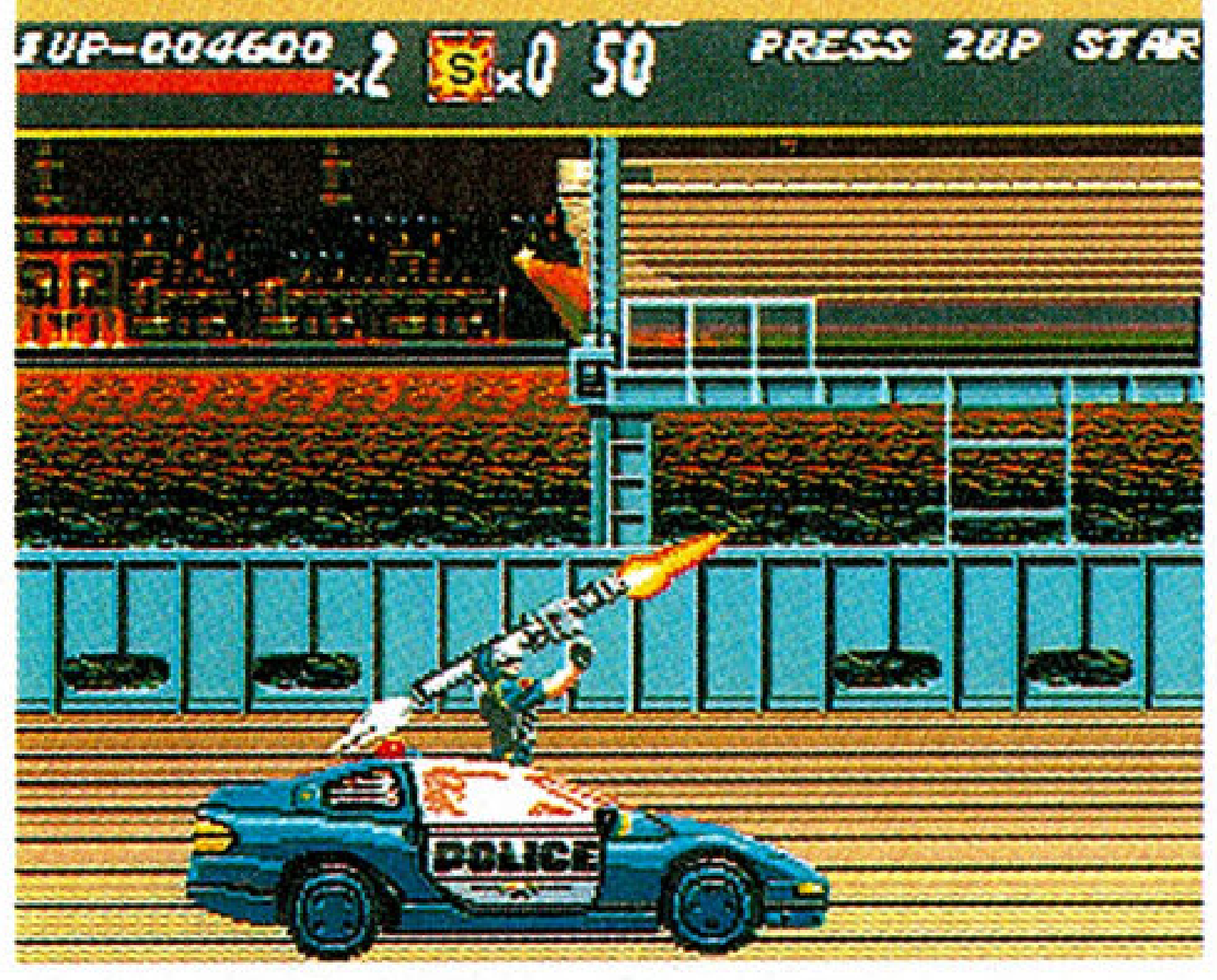

MAX
TIME
BLAZE

⇧残念ながらバトリング・モードはまだ開発中のため、詳細はまだ未定

ポイント5 スペシャル・アタックが必殺技に

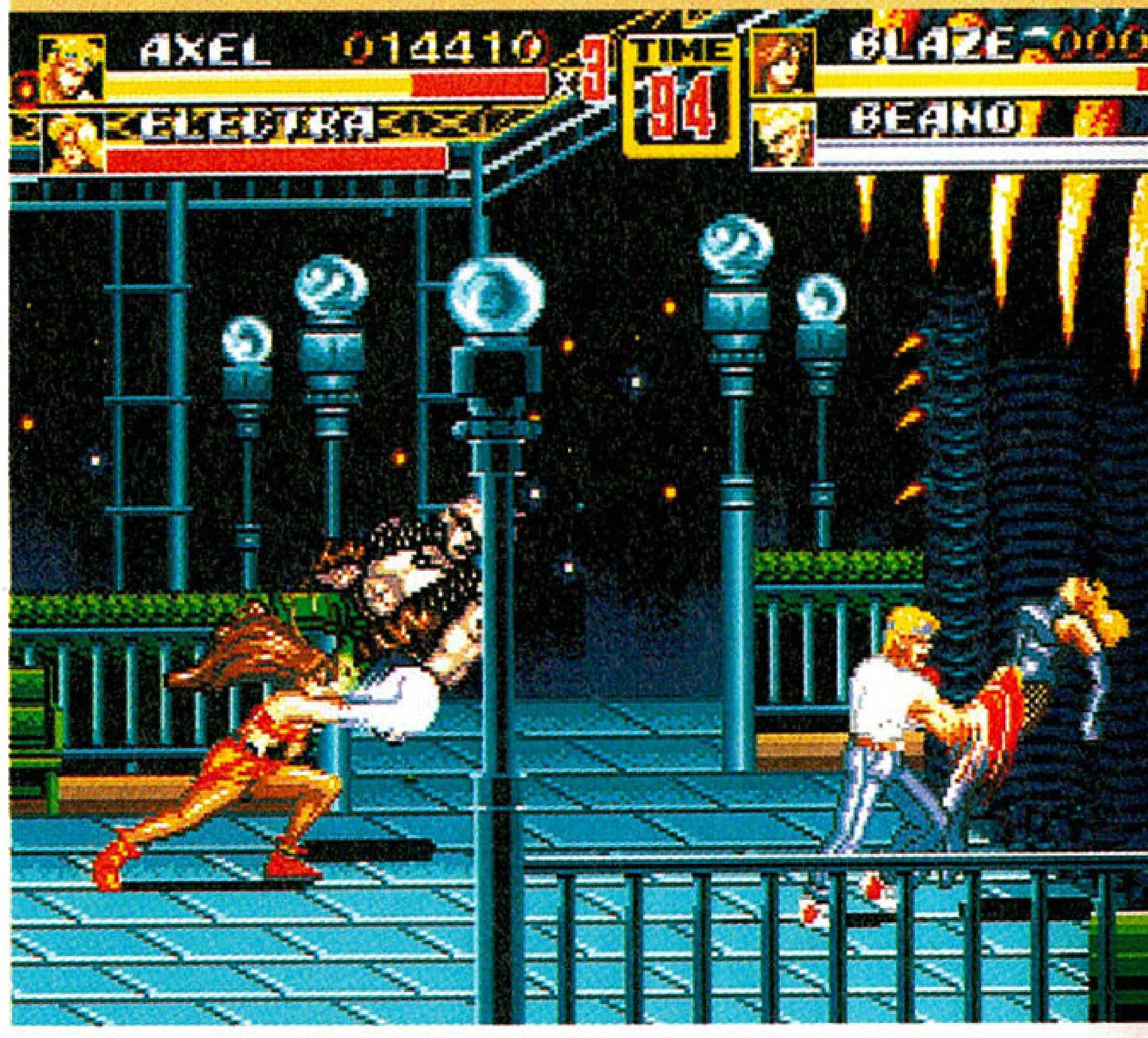
ボタン1つで現れて、強力無比なバズーカ砲で画面内の敵キャラを焼き払ってくれた、前作のスペシャル・アタックコマンド。でも、今回は残念ながらそのコマンドはなくなってしまった。その代わり、4人の主人公たちには「必殺技」という、ザコキャラなら一撃で倒してしまう強力な技が2種類ずつ付いた。ただ、強力な必殺技も、使うたびに体力が減ってしまうという欠点もある。2種類のちがいは、敵に攻撃が当たった場合のみ体力が減るタイプと、敵に当たらなくても使うだけで体力が減ってしまうタイプの2つに分類できる。

ベア・ナックル


1UP–004600 ×2
S ×0 50
PRESS 2UP STAR
POLICE

⇧結構、人気があったスペシャル・アタック。ちょっと残念かもね？

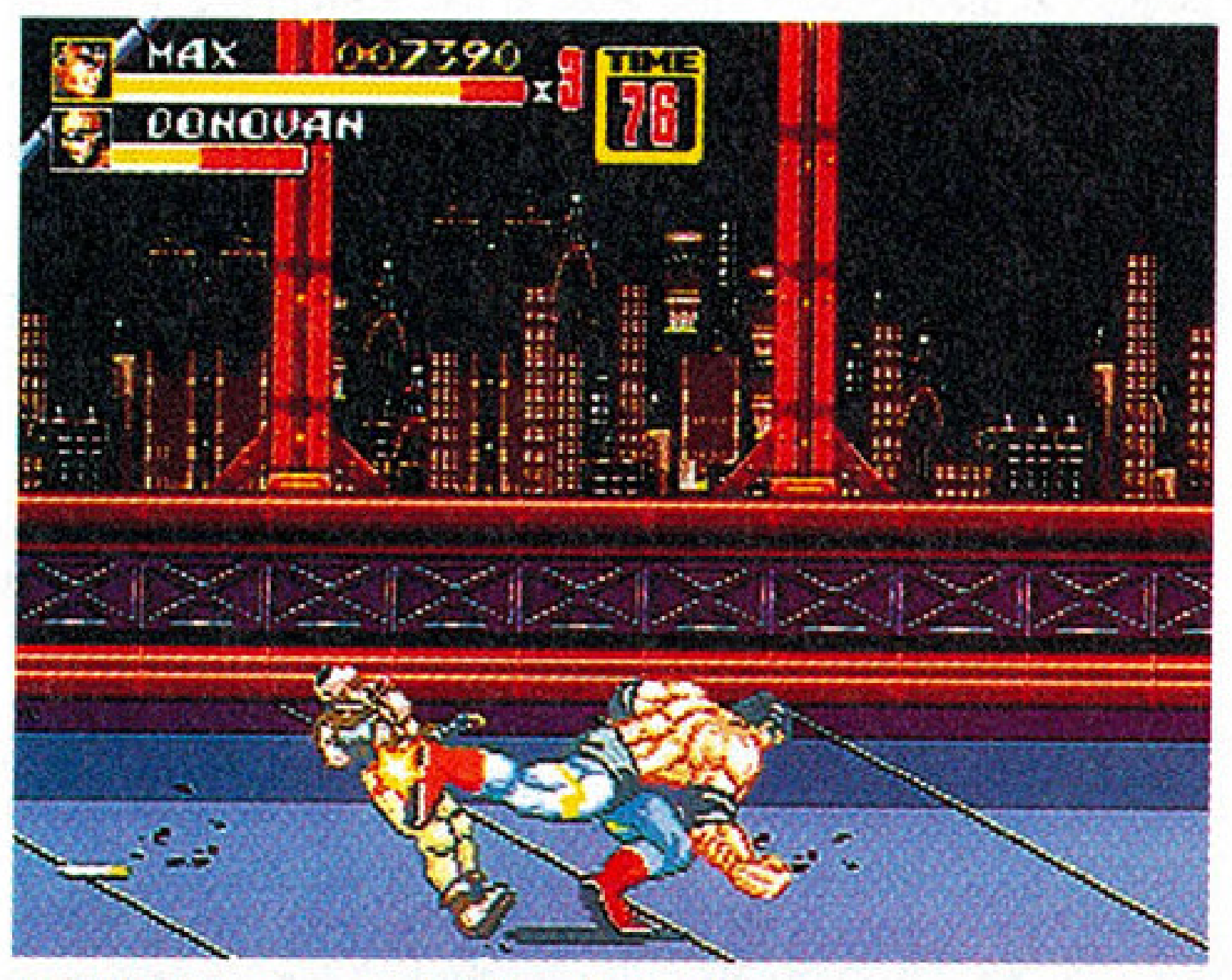
ベアナックルII


AXEL 014410 ×3
TIME 94
BLAZE
ELECTRA
BEANO

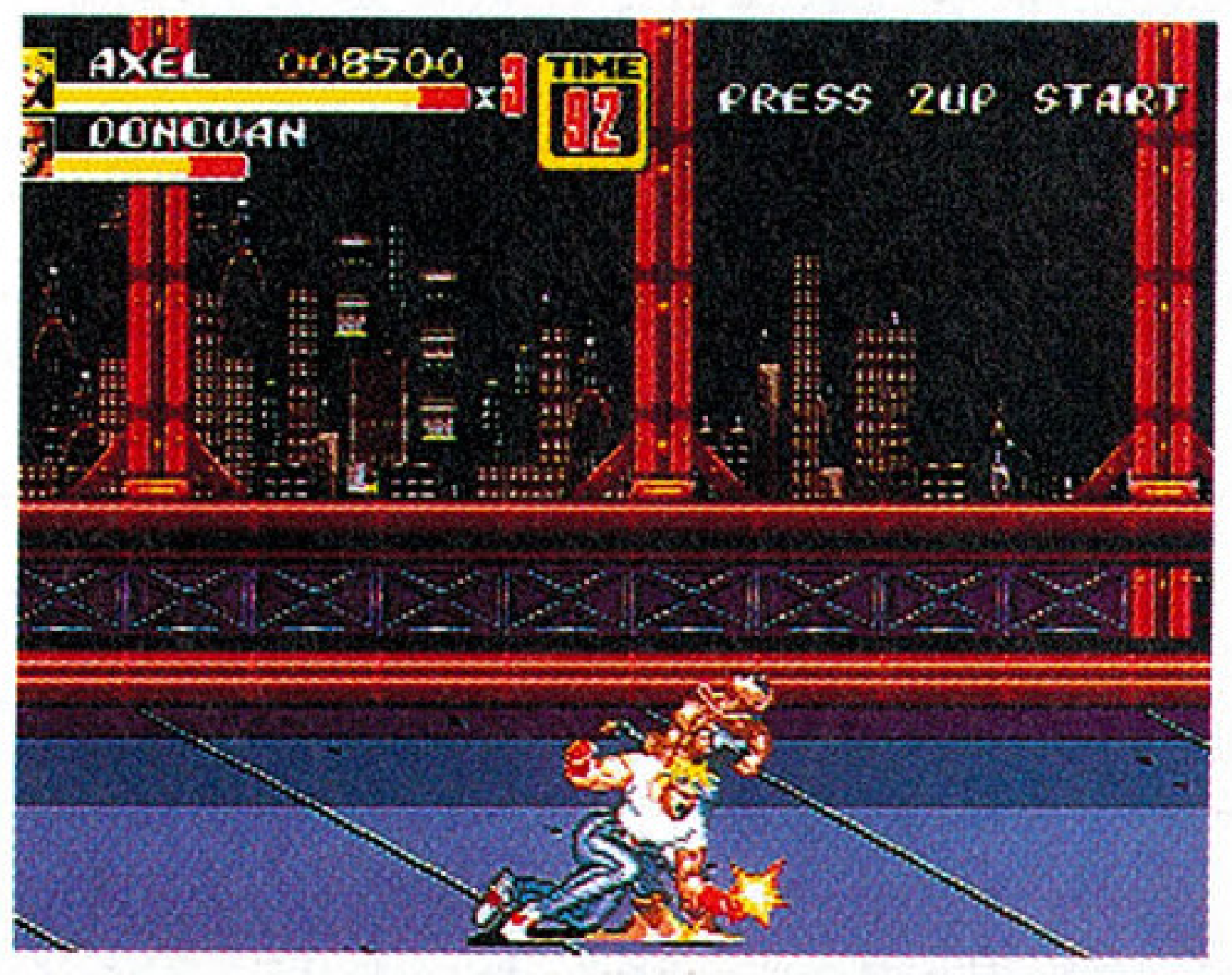
⇨少々地味にはなったけど、これで純粋なアクションゲームになった

前作を大幅にしのぐ技の数々 4人のキャラの特徴を紹介

前作の『ベア・ナックル』では、協力プレイを始めとする、多彩な技の組み合わせが人気を呼んだ。残念ながら『II』では協力プレイはなくなってしまったが、必殺技やダッシュ技など、技の数、質は、前作より格段とパワーアップしている。あんまりちがいがなかった主人公の特徴も、パワー、テクニックなどが最高3段階に評価され、4人とも個性的に設定されている。代表的な技と一緒に大紹介するぞ。



⇧後ろへの攻撃「裏拳」も健在！



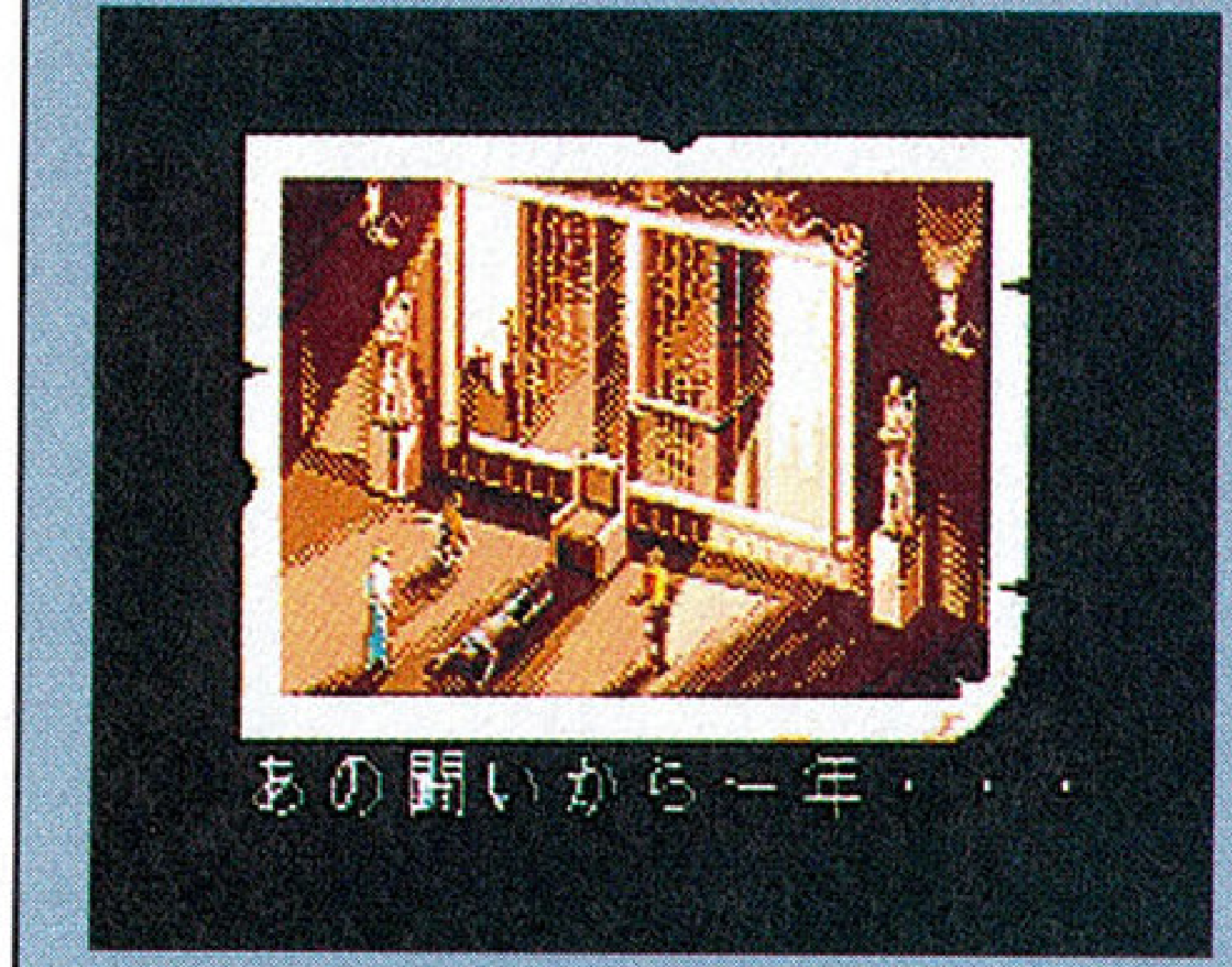
⇧ダッシュ技は非常に強力な技だぞ

ゲームストーリー

平和な街を、恐怖と暴力で支配していたシンジケートとそのボスミスターX。しかし、それを許さないアダム、アクセル、ブレイズら3人の怒りの鉄拳の前に組織は壊滅、街は救われた。

それから1年…街は平和を取りもどしつつあった。だが、彼は…ミスターXはよみがえり、復讐のためにまずアダムを捕らえる。

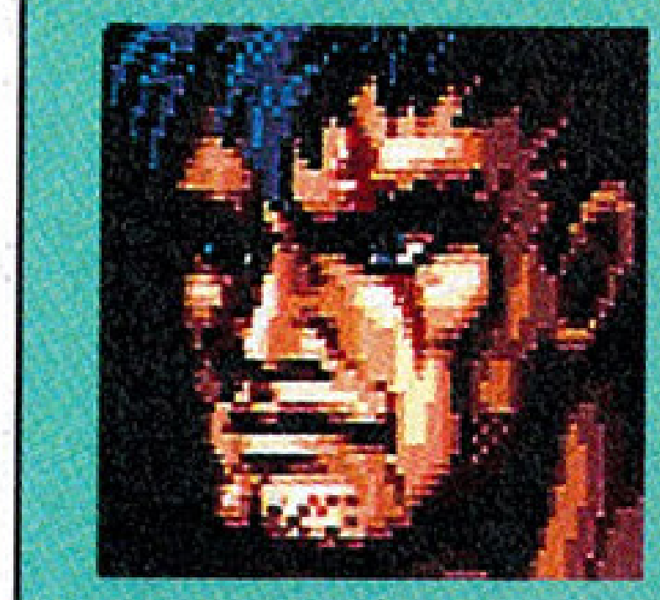
かつての友、アダムを救出するため再び立ち上がったアクセルとブレイズ。心強き2人の仲間を加え、4人は新たな闘いを挑む。



⇧そう、あの時、確かにミスターXは3人の前に倒れたはずだった

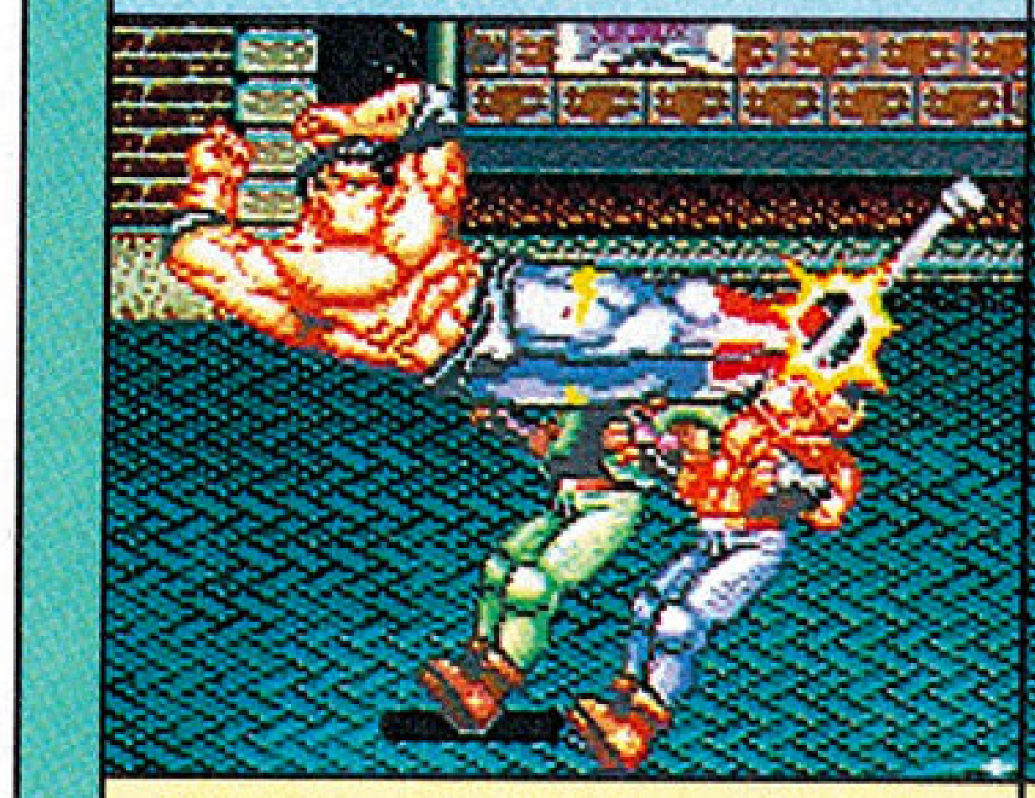
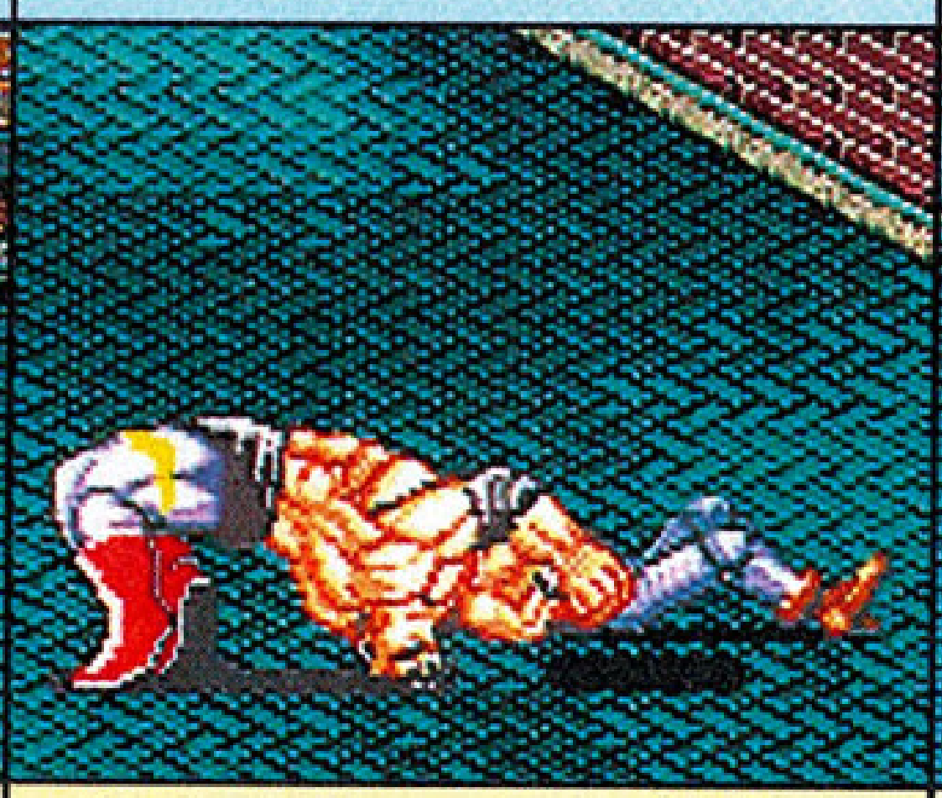
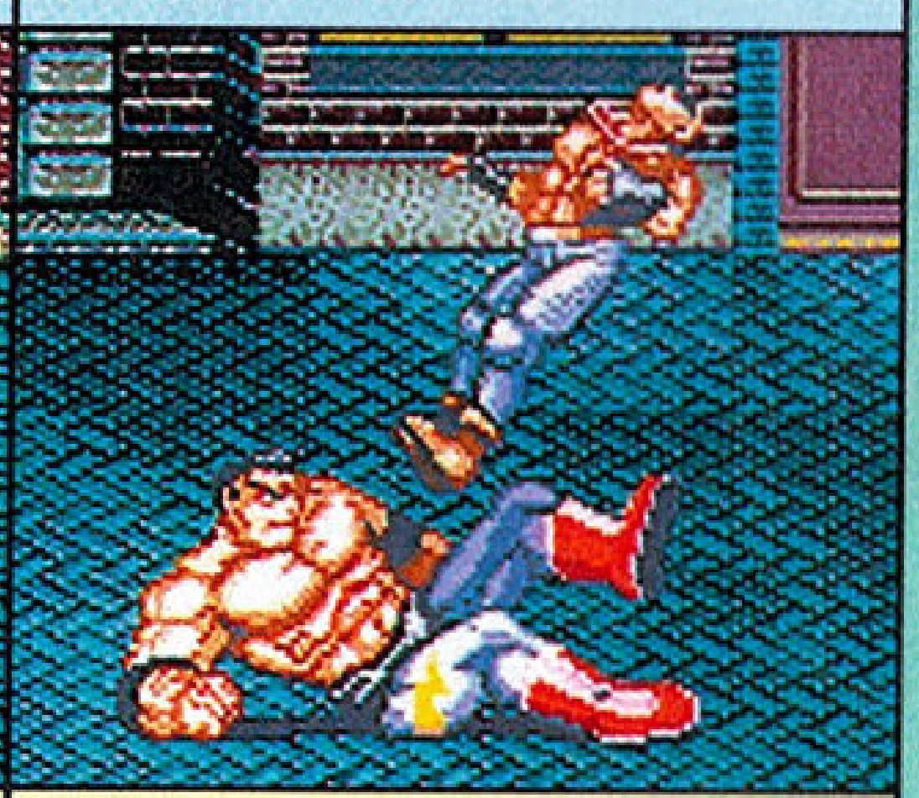
⇧だが、ミスターXはよみがえり、アクセルたちに復讐の刃をむける

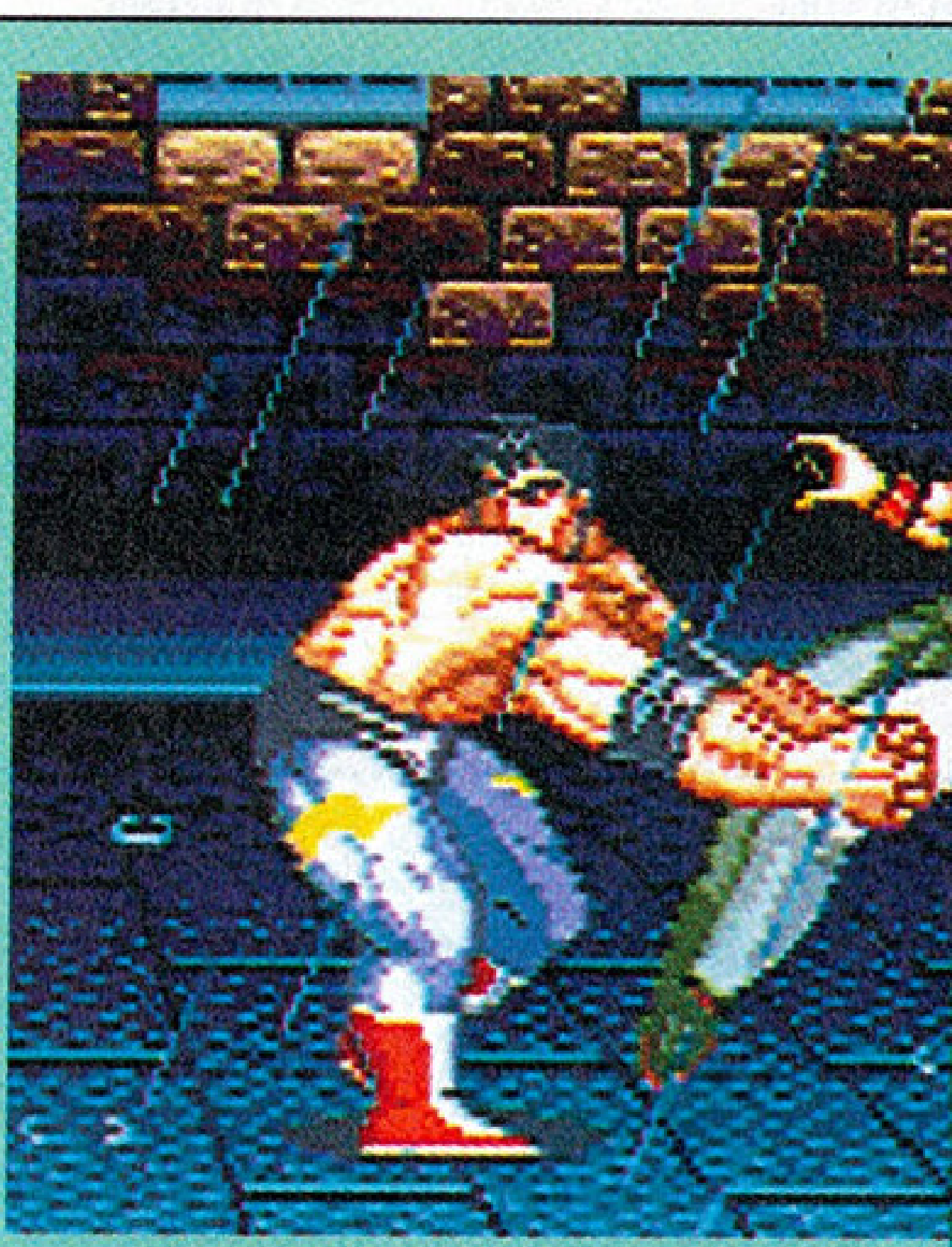
マックス　無人の野をゆく重戦車



パワー	3
テクニック	2
スピード	1
ジャンプ	1
スタミナ	3

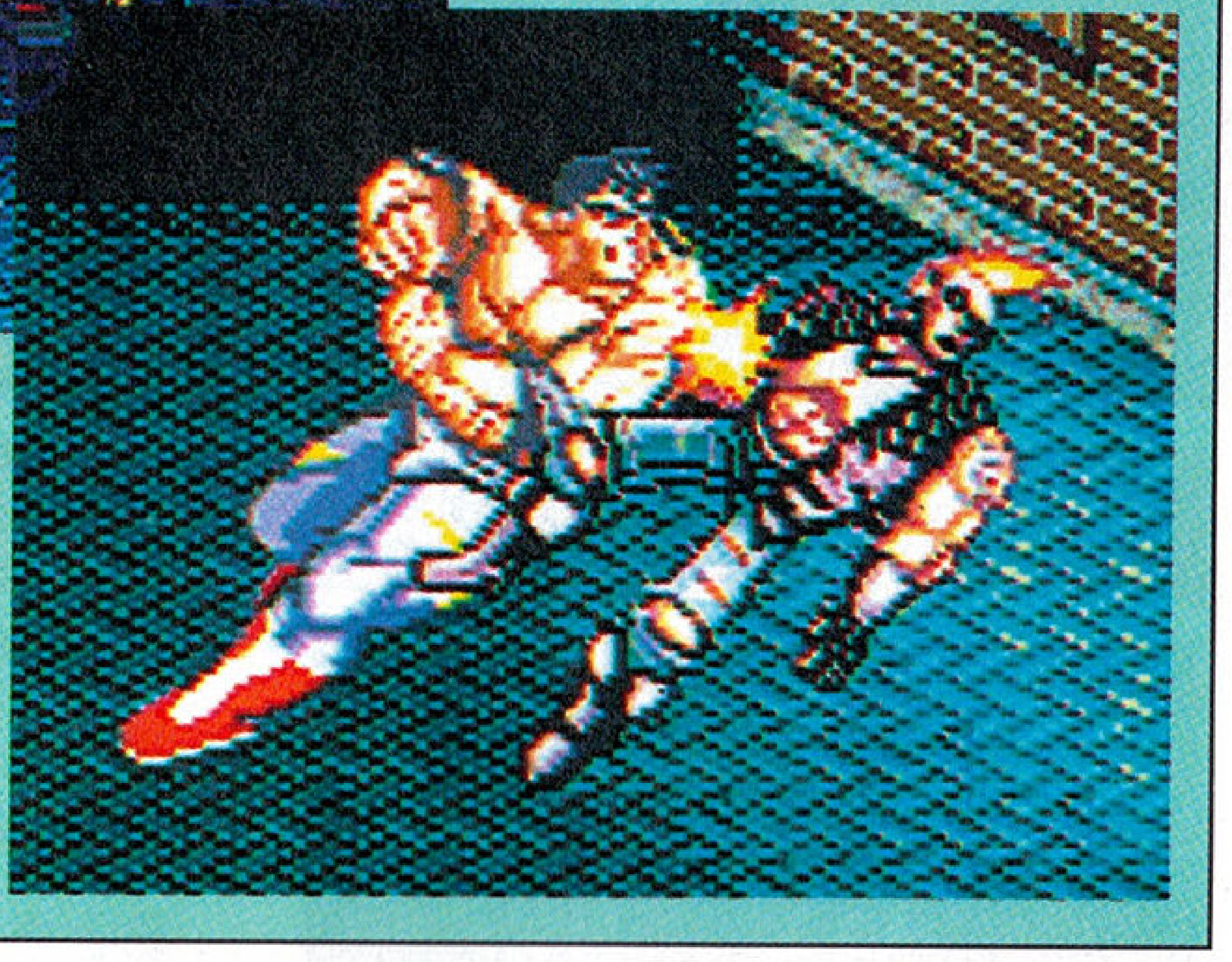
プロレスラーのマックスは、力と耐久力が4人中最高で、持っている技や必殺技も強力なものばかりだ。でも、移動スピードが非常に遅いので、操作が難しいキャラでもある。

ドロップキック	ブレンバスター	スライディングジーザス
		
通常の蹴り技の中では最強のジャンプキック	前方からつかんだ敵を後方の地面に落とす	ダッシュ技。敵を足元から一気に払いとばす



必殺技B
サンダータックル

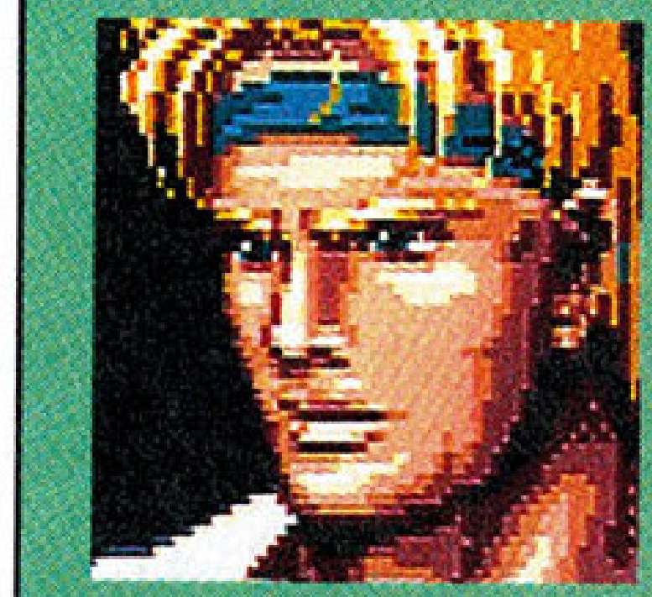
⇩進行方向にいるすべての敵を吹き飛ばす。タックルのあとに体を1回転させるが、それも敵に当てられる



必殺技A
ボンバーナックル

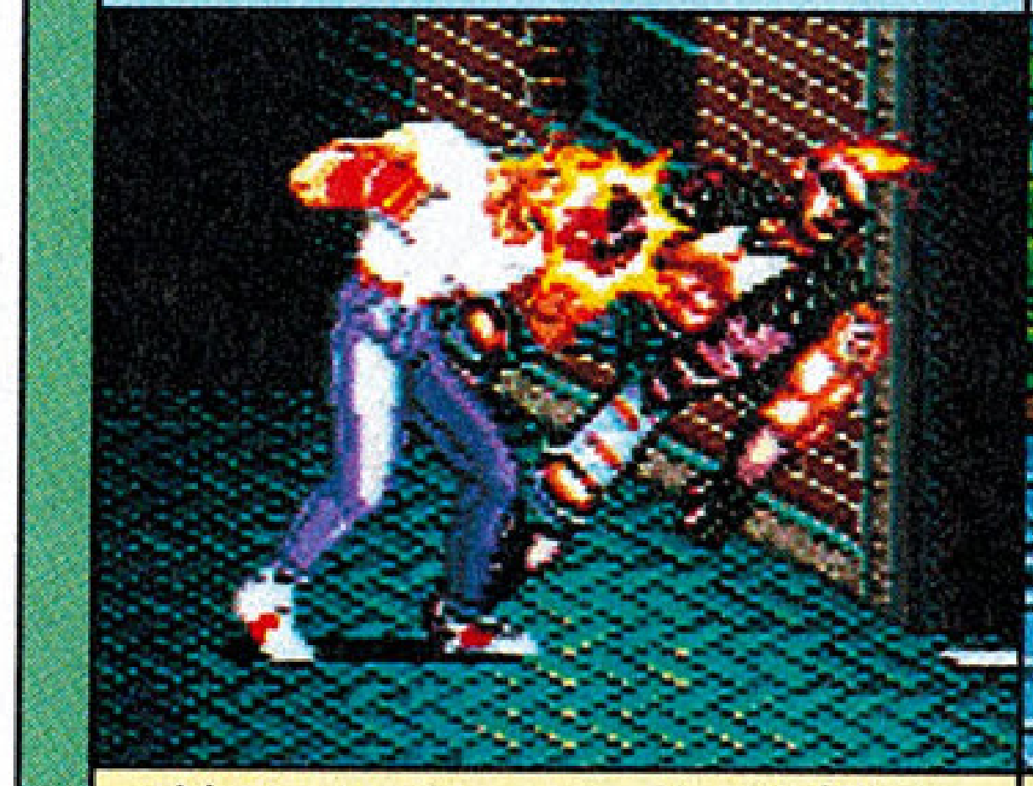
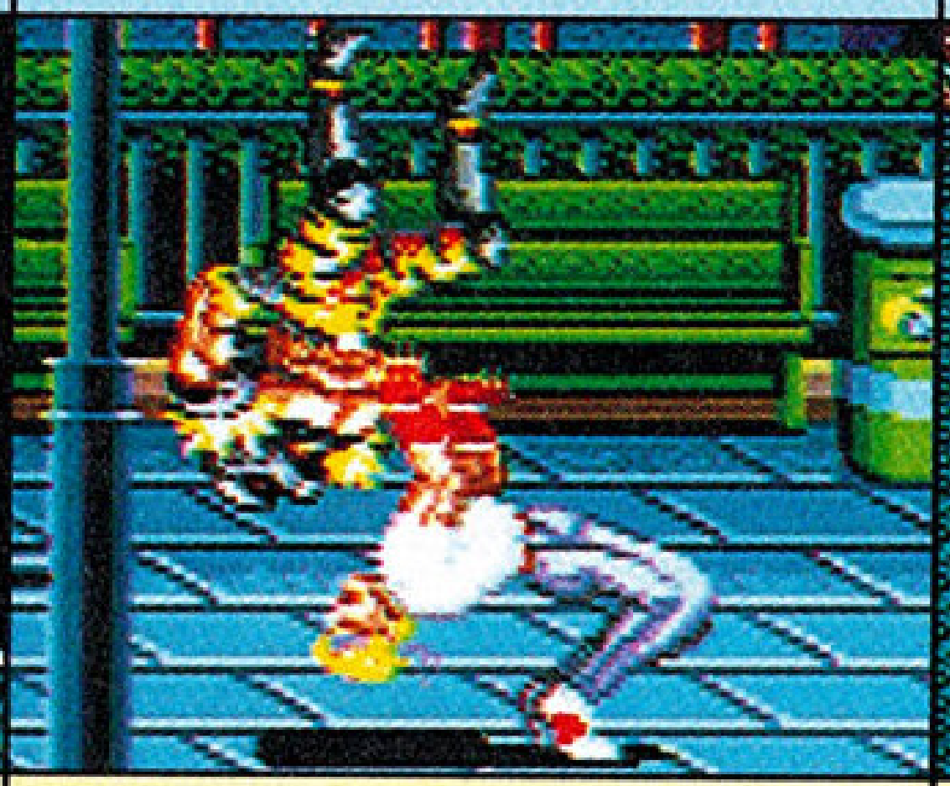
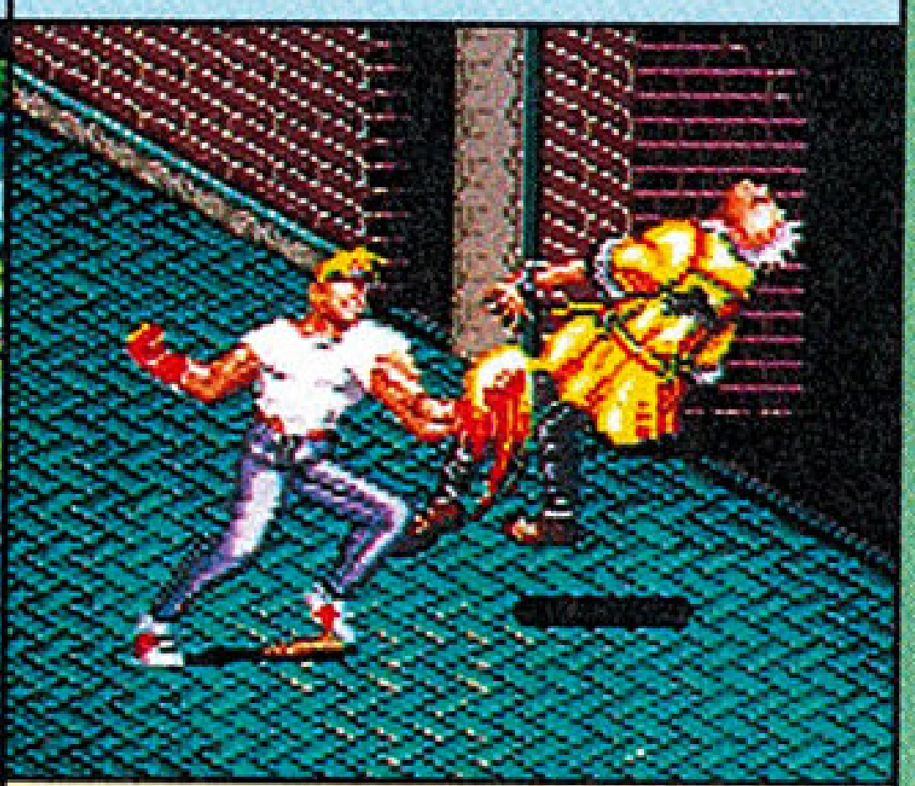
⇧両腕を振り回し、近くにいる敵をすべて吹き飛ばす。ただし、ナイフなどの飛び道具には当たってしまう

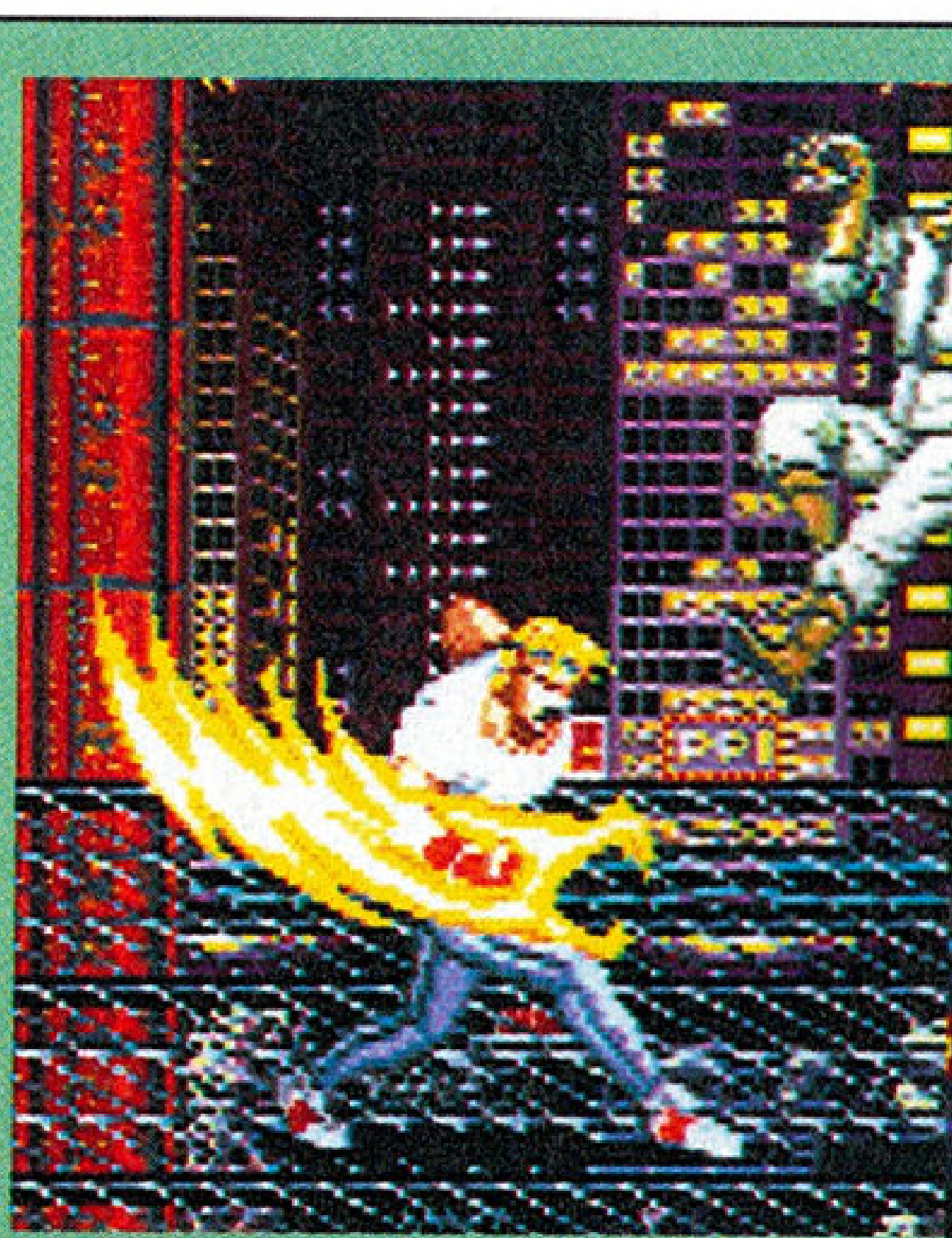
アクセル　パワフルで多彩な業師



パワー	2
テクニック	3
スピード	2
ジャンプ	1
スタミナ	2

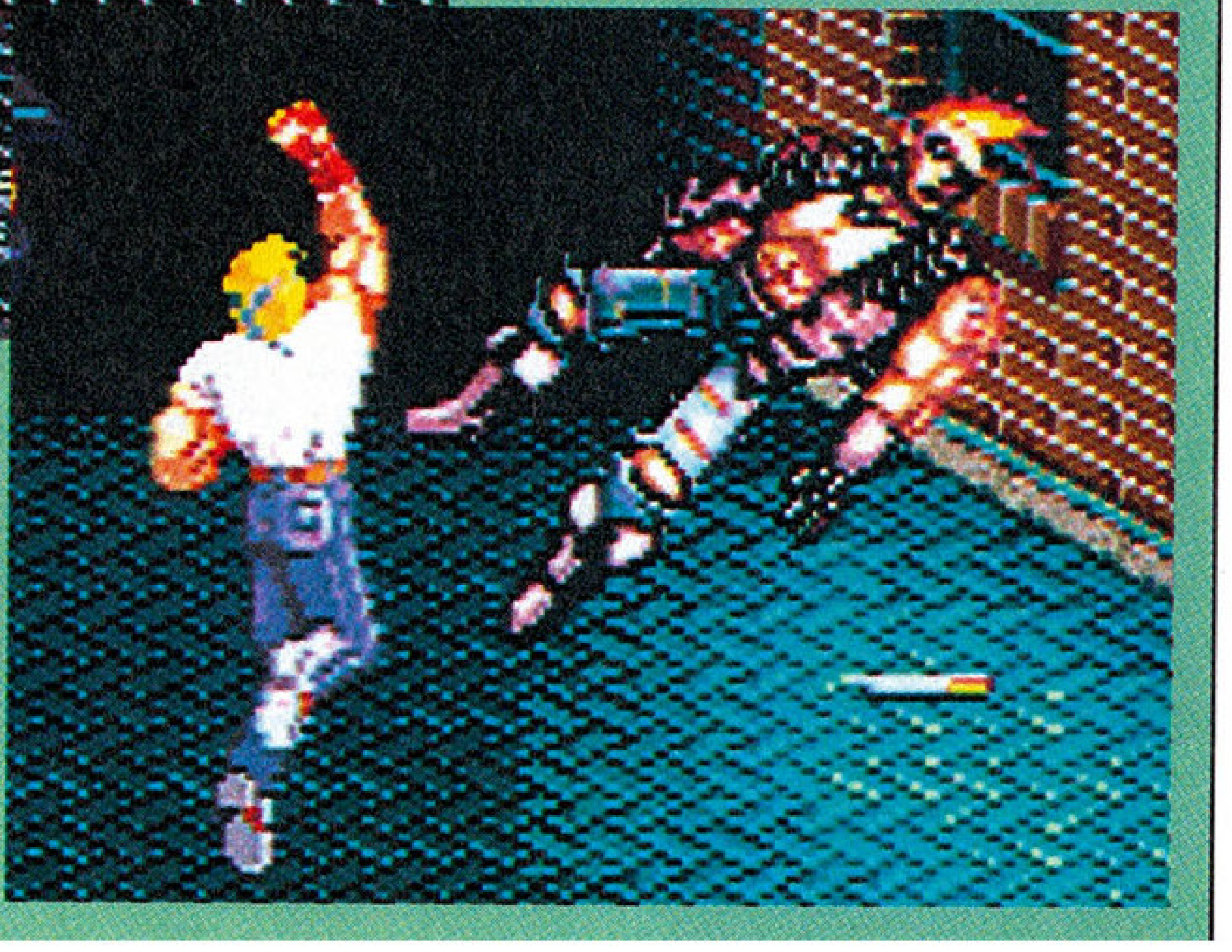
前作も登場したアクセルは、数は少ないながらも、一撃必殺の非常に強力な技を持っているのが魅力的。ジャンプ力が若干ないのが難点だが、これも技を使ってカバーできる。

ヘッドバット	ソルトスルー	グランドアッパー
		
前方からつかんだ敵を頭突きで突き飛ばす	前方からつかんだ敵を後方へ投げ飛ばす	ダッシュ技。前にいる離れた敵を吹き飛ばす



必殺技B
ドラゴンスマッシュ

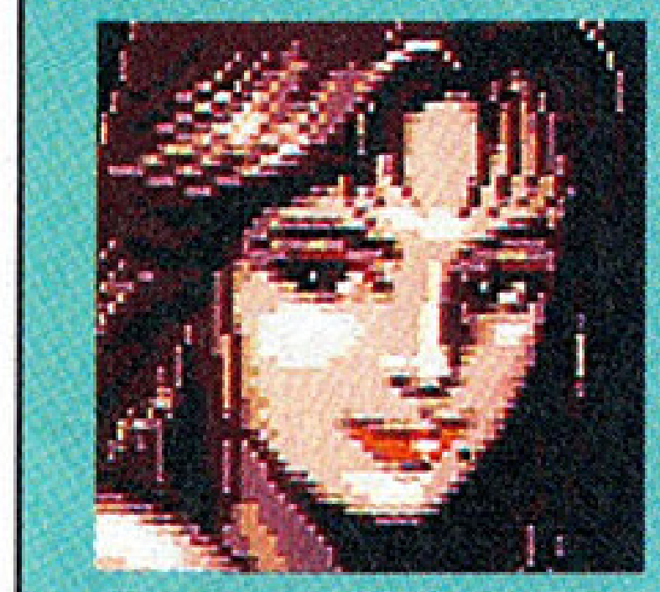
⇩計7発のパンチを繰り出したあと、フィニッシュにジャンプアッパーを決める。必殺技の中では最強の技だ



必殺技A
ドラゴンウィング

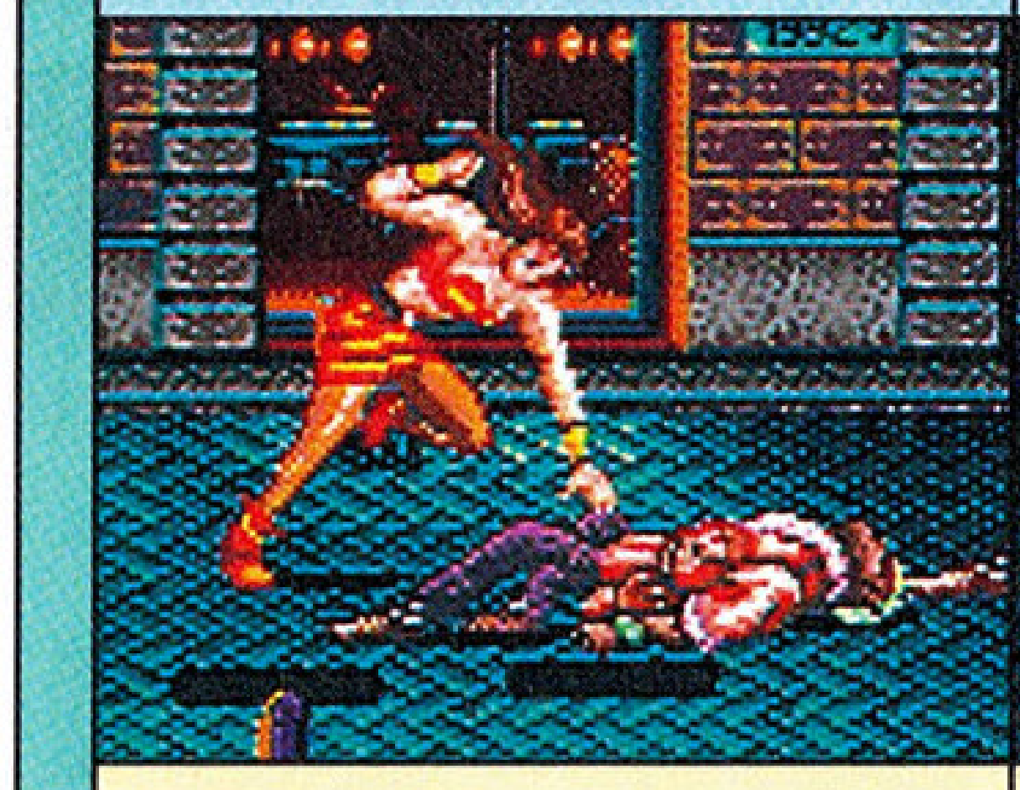
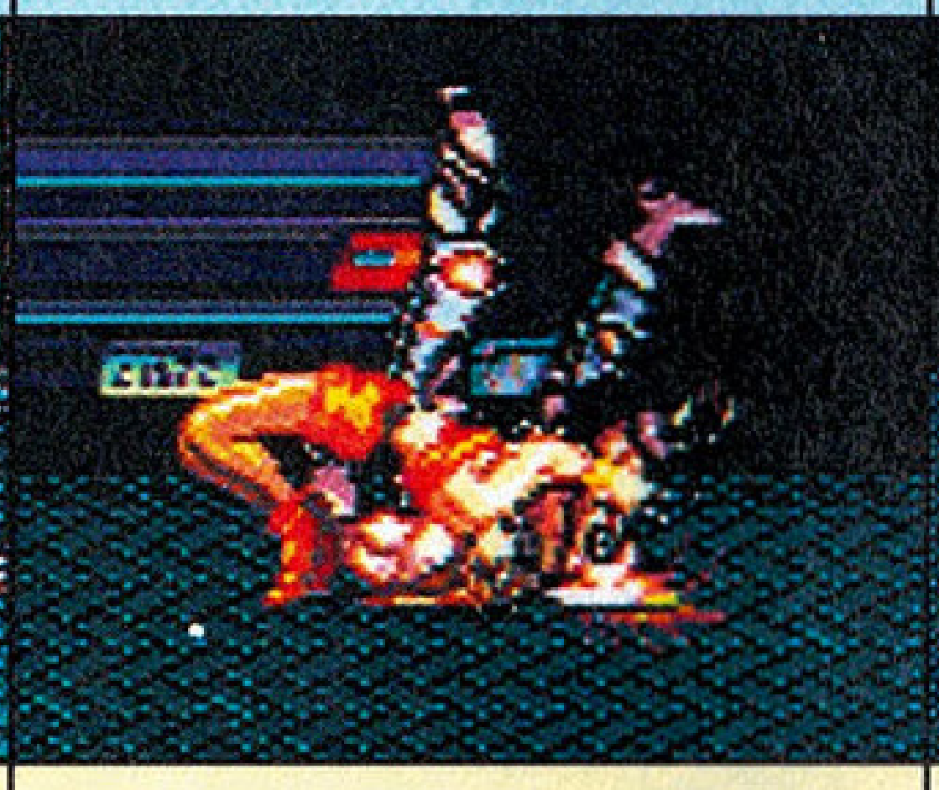
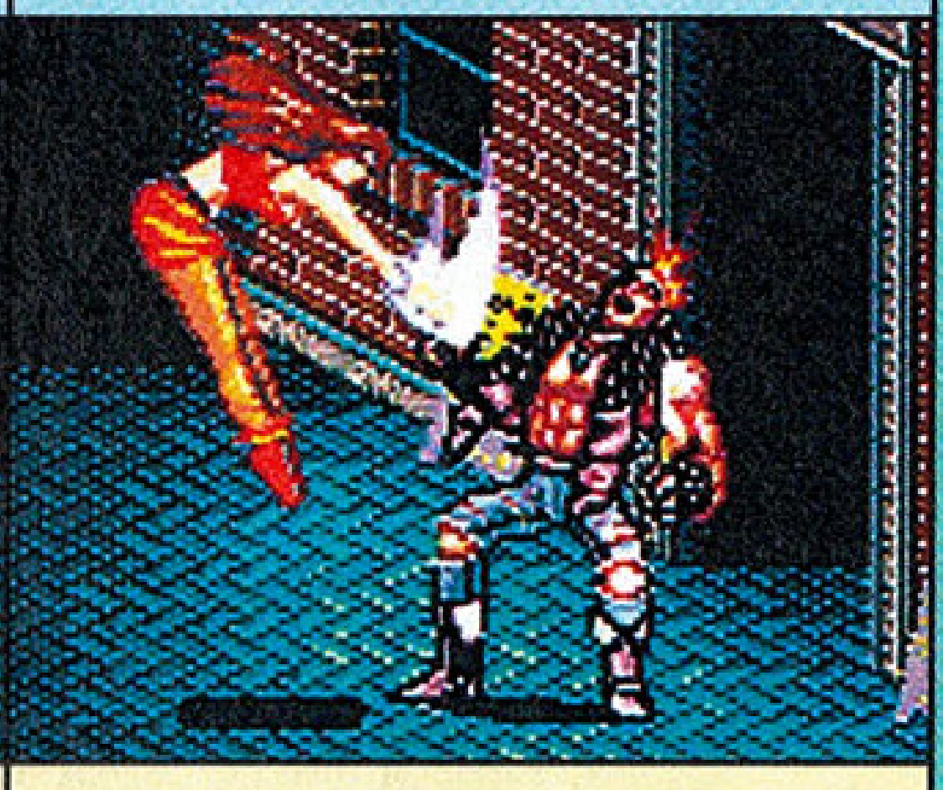
⇧手からオーラのような光を発しながらパンチを繰り出す。技を使っている瞬間なら飛び道具に当たらない

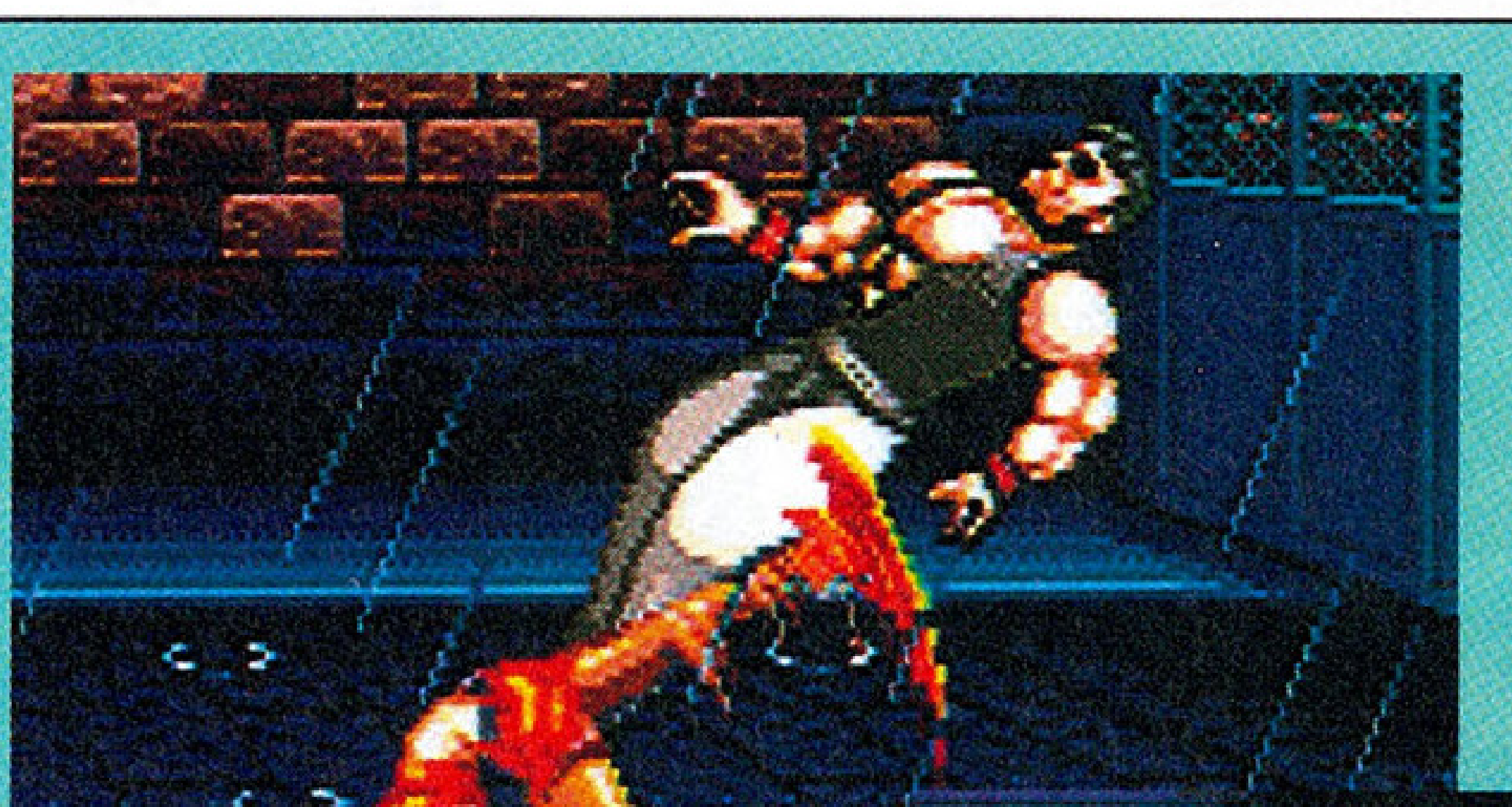
ブレイズ　スタンダードでお色気満点



パワー	2
テクニック	2
スピード	2
ジャンプ	2
スタミナ	2

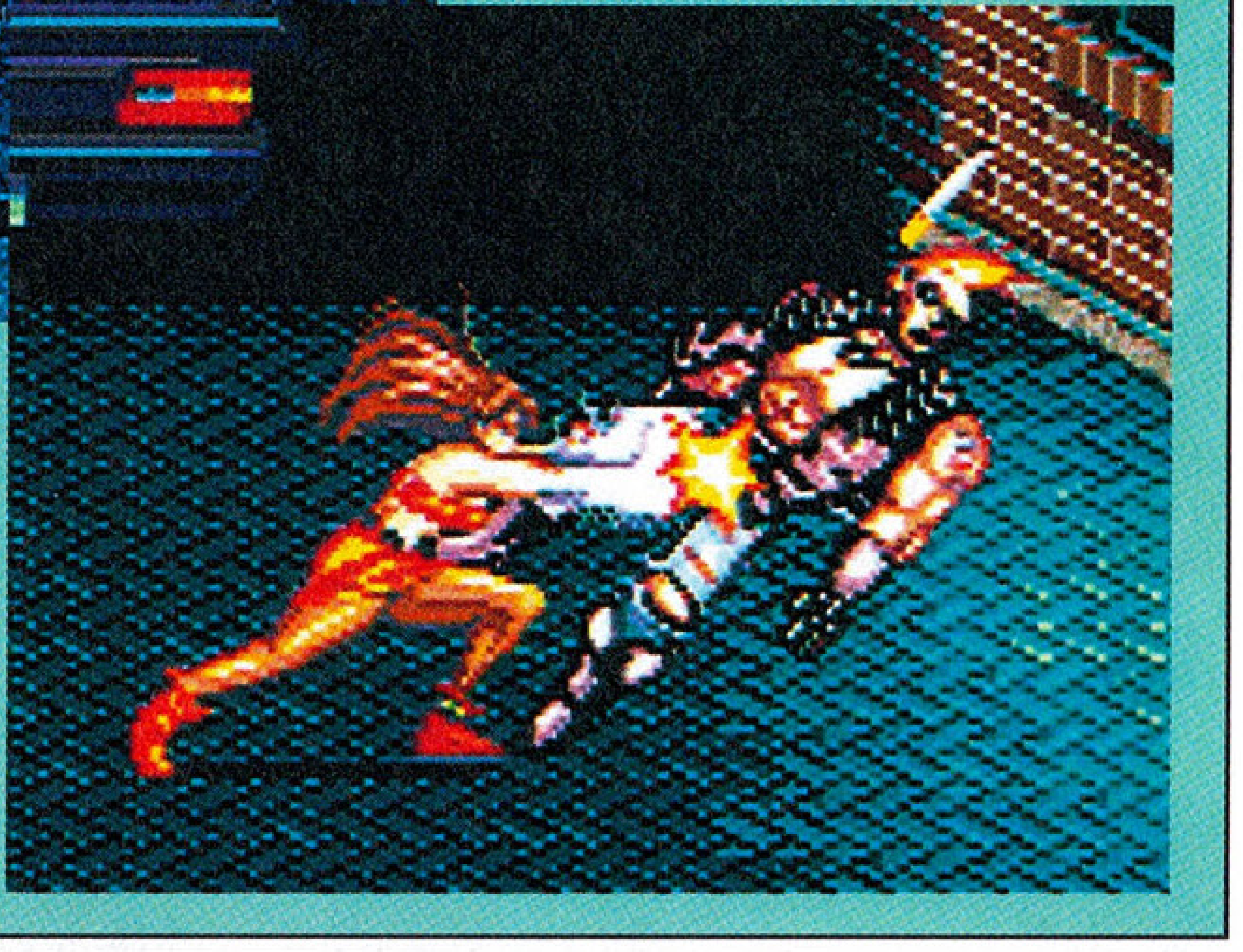
お色気度が増して帰ってきたブレイズは、どの能力をとっても平均的。持っている技も、使えるものばかりなので一番使いやすいキャラクタだ。「ヤッ」といった合成音声も健在。

大外刈り	ジャーマンスープレックス	飛翔白麗
		
前方からつかんだ敵を地面にたたきつける	前方からつかんだ敵を後方の地面に落とす	ダッシュ技。回転して敵にオーラを当てる



必殺技B
気功掌

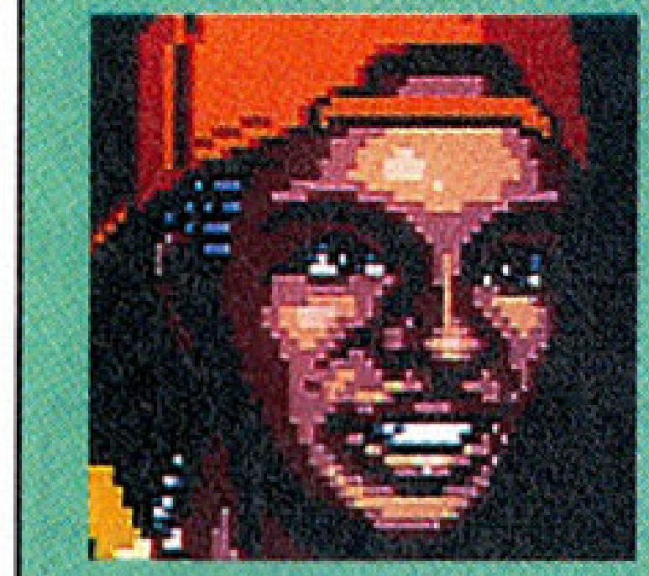
手にためた「気」を近くにいる敵にたたきこむ技。技の威力は強いが、使用中は背後が無防備状態になる



必殺技A
円舞脚

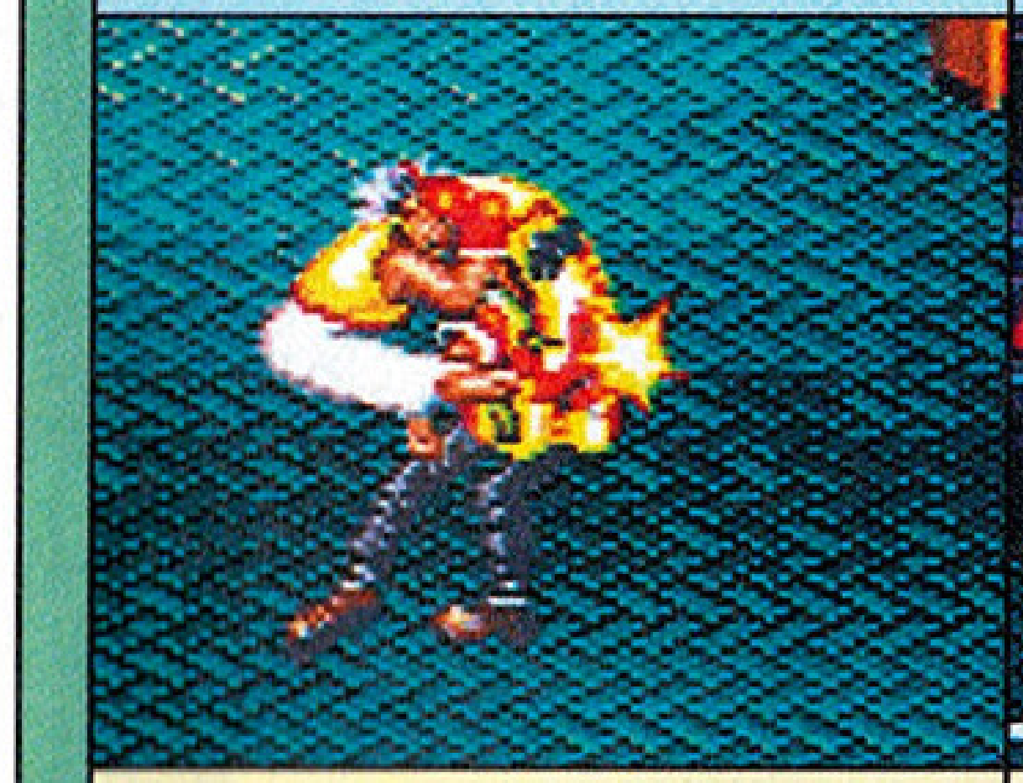
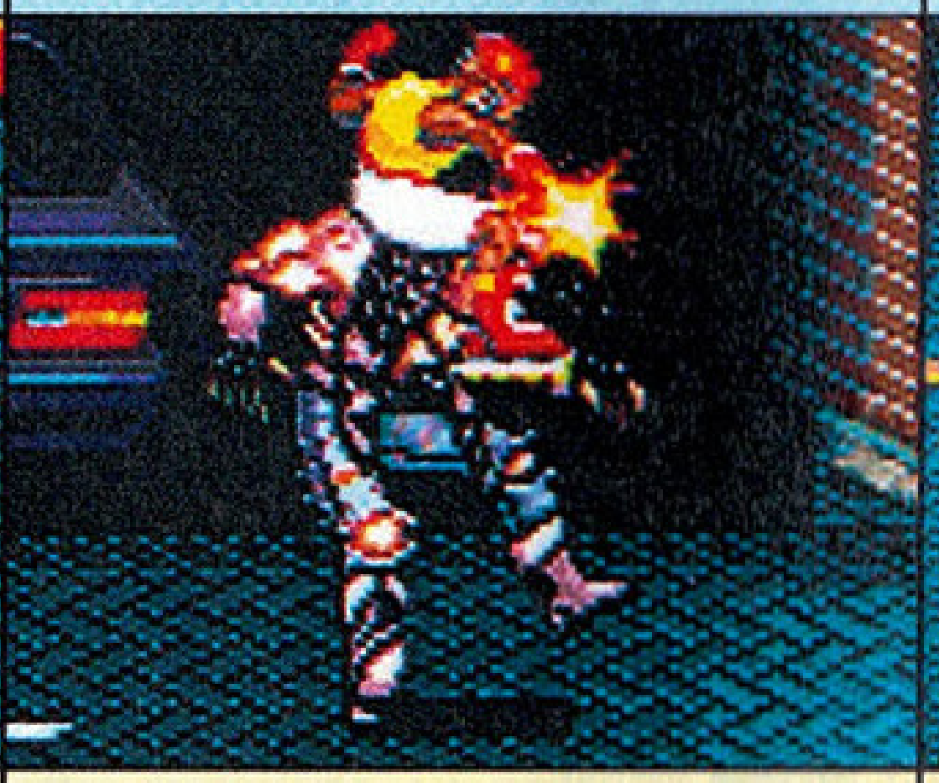
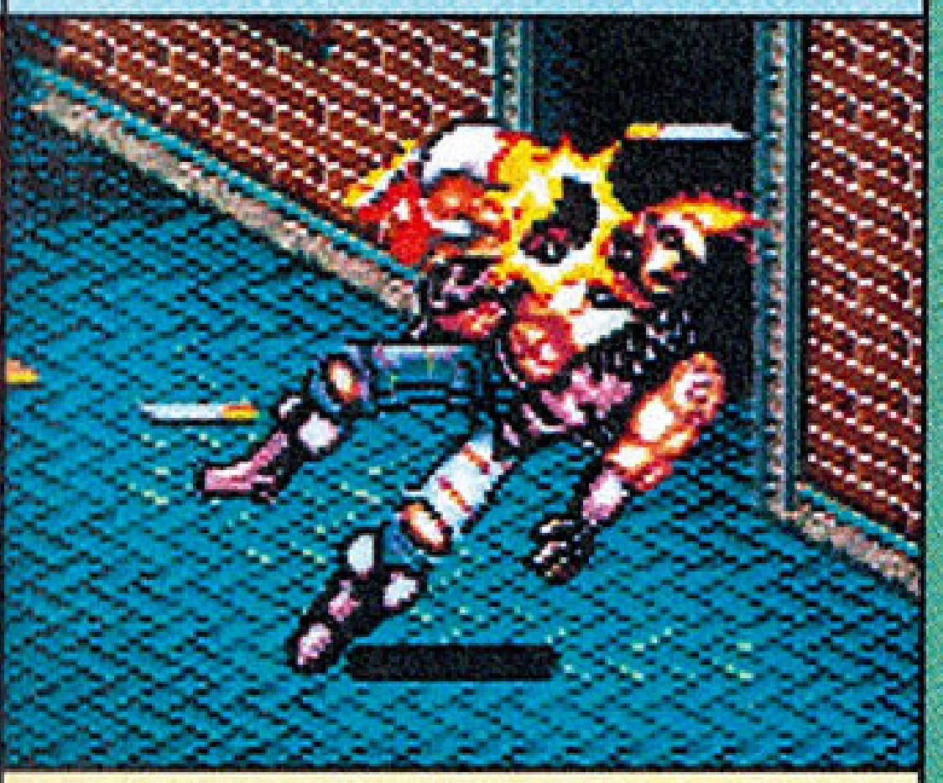
両手を地面に着け、それを支点に回転しながら敵を蹴りあげる。近くにいる、前後の敵に対して有効な技

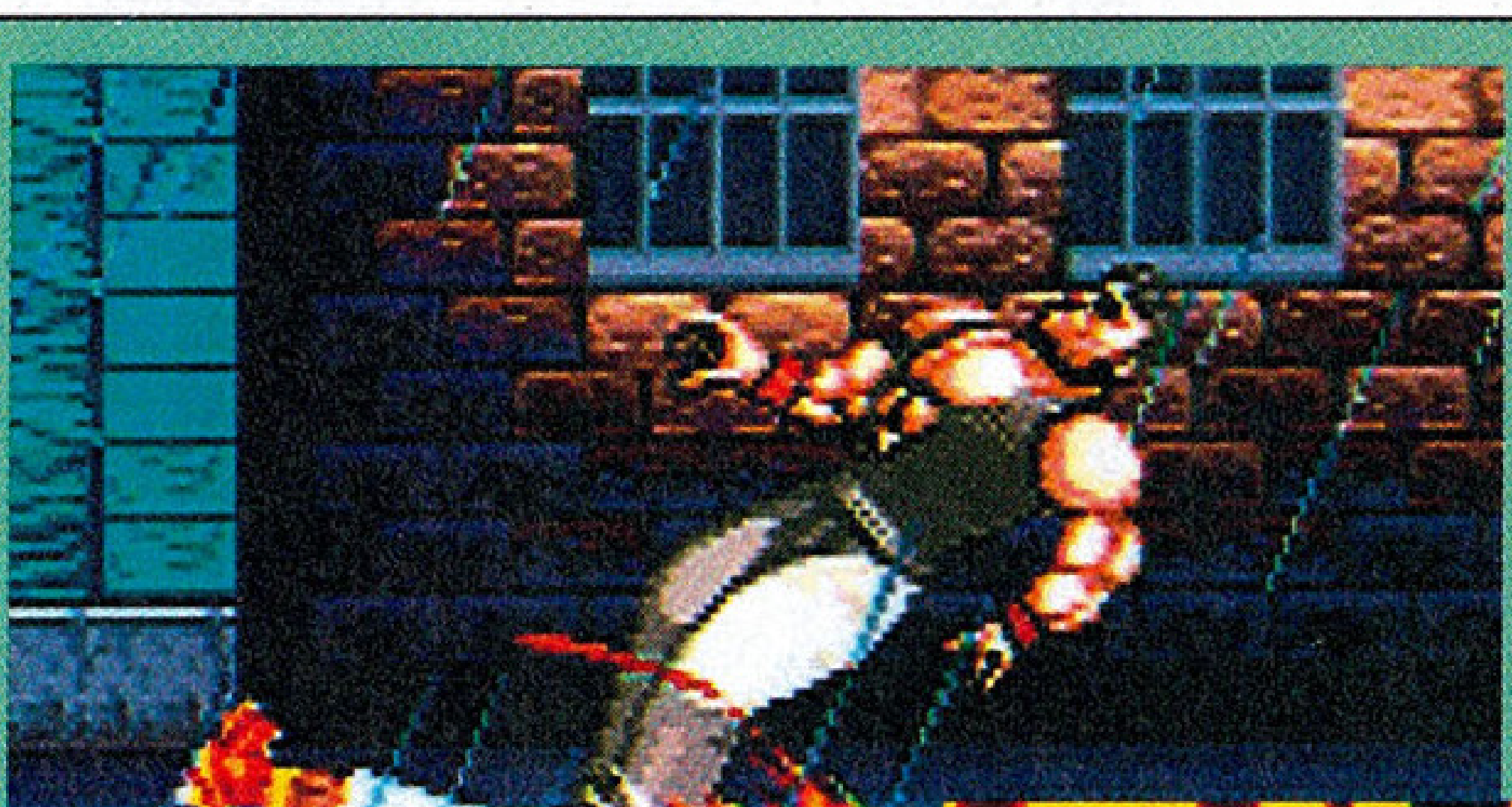
エディ　素早い動きで敵をかく乱



パワー	1
テクニック	2
スピード	3
ジャンプ	3
スタミナ	1

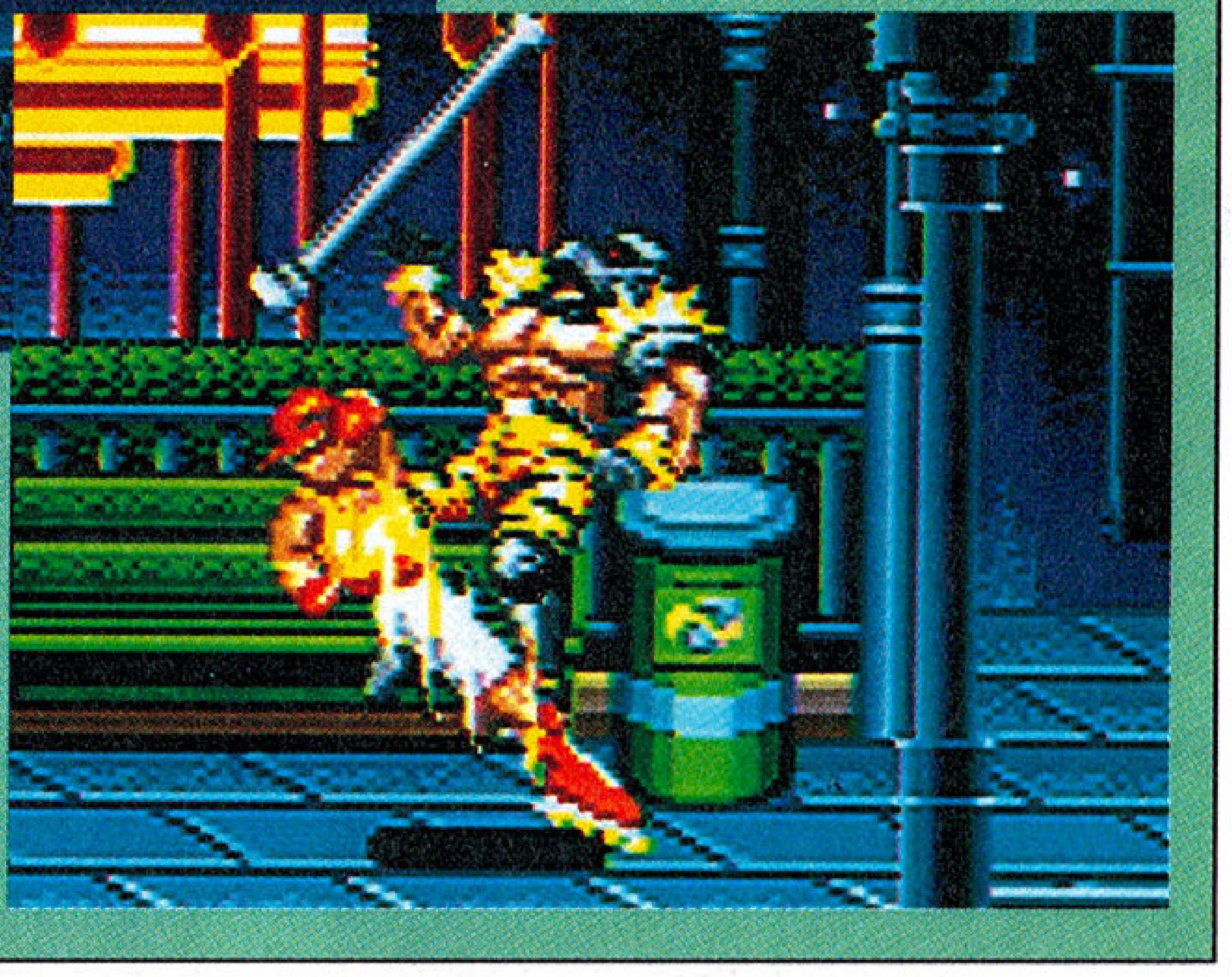
エディの特徴は、「すばしこい」の一言につきる。ほとんどの敵より素早く移動できるので、敵が攻撃をかけてくる前に攻撃、回避ができる。パワーがないので、攻撃回数で勝負。

ローラーアッパー	腕白せっかん	ダイナマイトヘッドバット
		
前方から敵をつかんだ状態で蹴りを入れる	敵の背中に乗っかってボコボコに相手を殴る	ダッシュ技。頭から敵に飛び込み吹き飛ばす



必殺技B
コークスクリューキック

ジャンプしたのち、体を急回転させながら敵に突っ込んでゆく。着地点に敵がいないと当たらないのが難

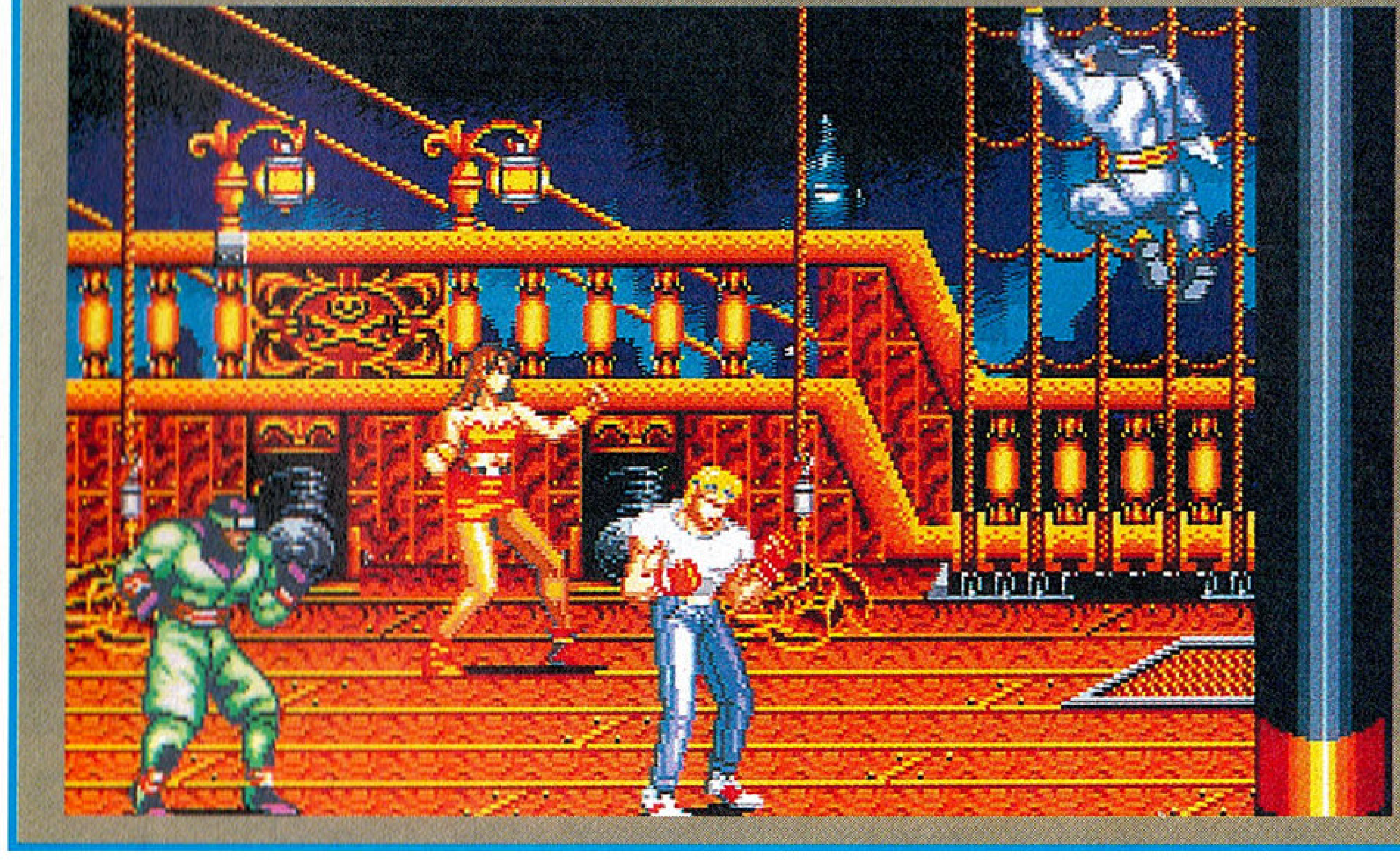


必殺技A
ダブルスピンキック

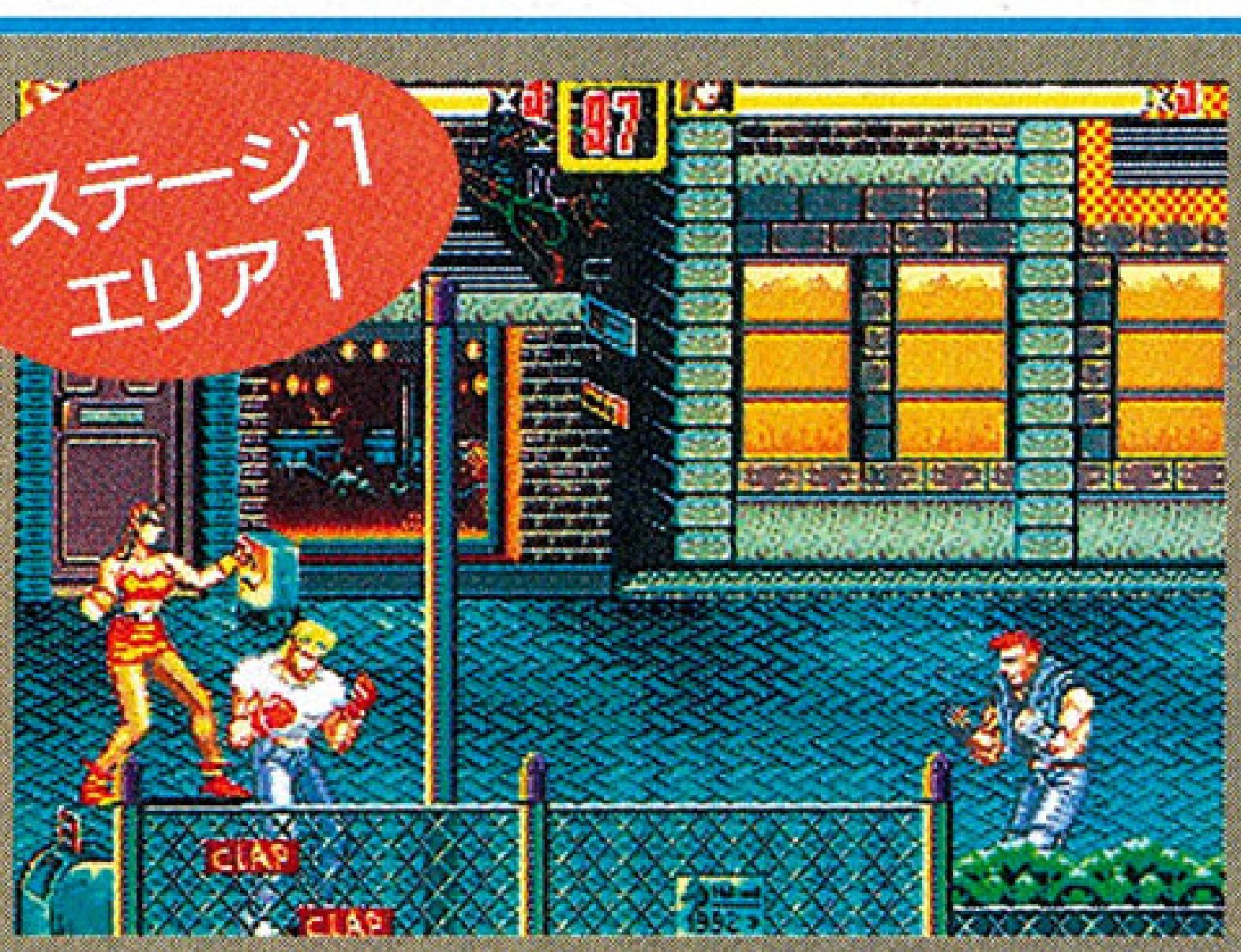
地面について、両足を使ってスピンキックをかける。技の使用中は無敵状態で、飛び道具にも当たらない

ゲーム序盤のステージをちょっと紹介

このゲームのステージ数は、全部で8つ。各ステージごとに最大5つのエリアに分けられているが、その舞台は、スラム街や橋の上、船の中など、前作の『ベア・ナックル』で登場した場所が多い。しかし、同じ場所でも16メガもの大容量を使った『II』だけに、ビジュアルは格段にキレイになっている。新しい場所も当然たくさんあるので必見だね。

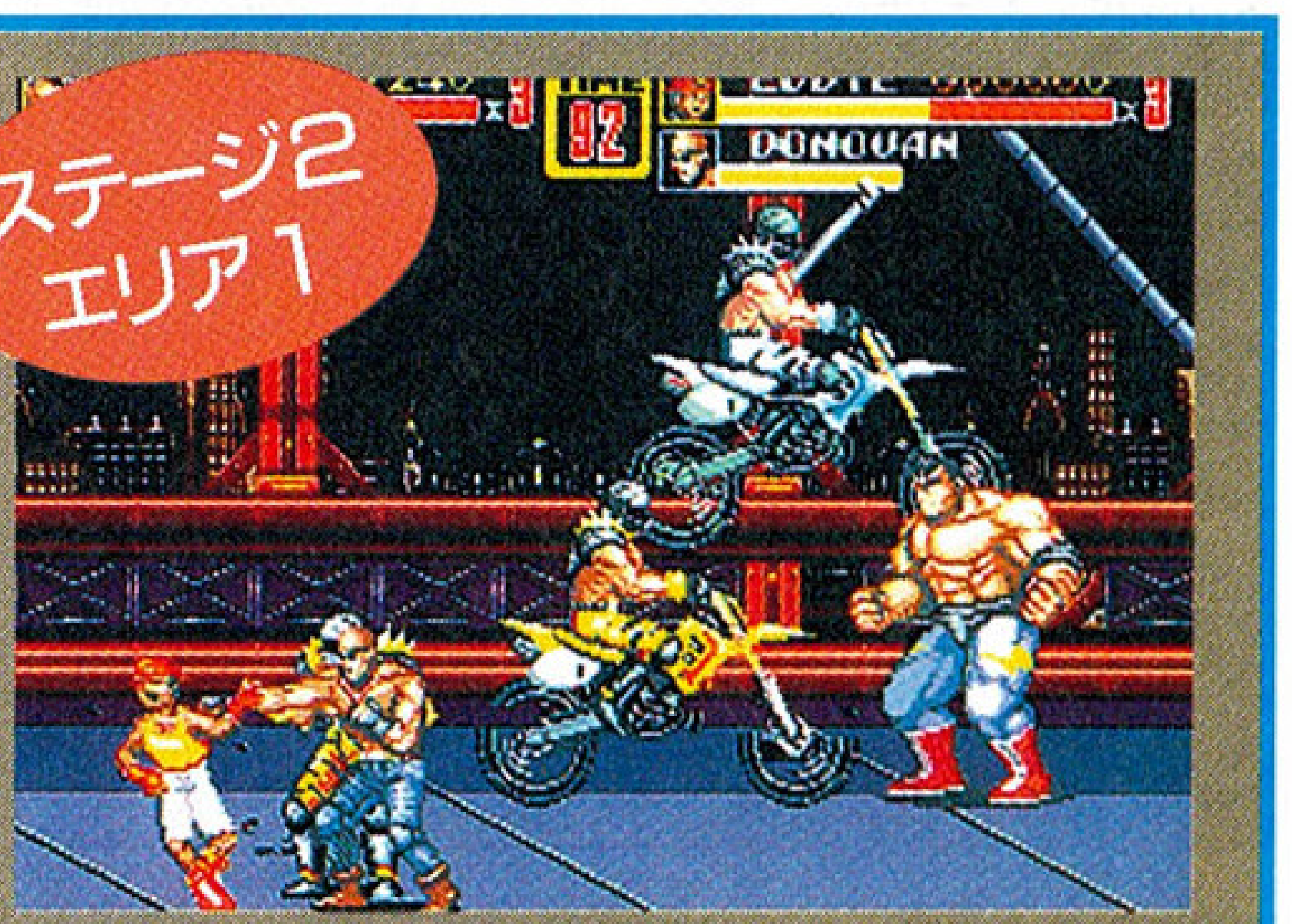


これはステージ3のエリア3。遊園地にある船の上なんだけど、とってもキレイ



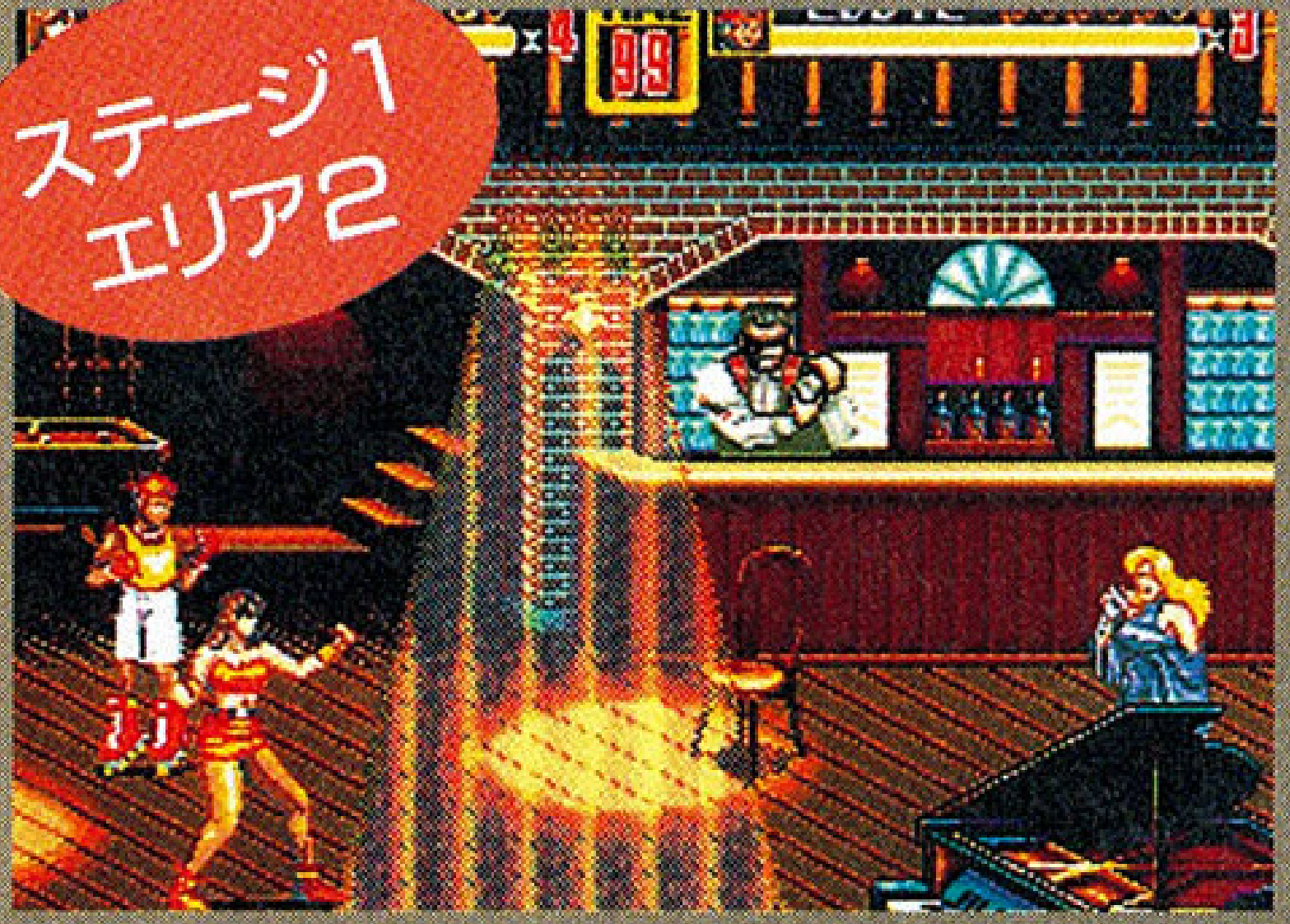
ステージ1 エリア1

前作と同じショッピング・モールからゲームが始まる。なつかし～っ



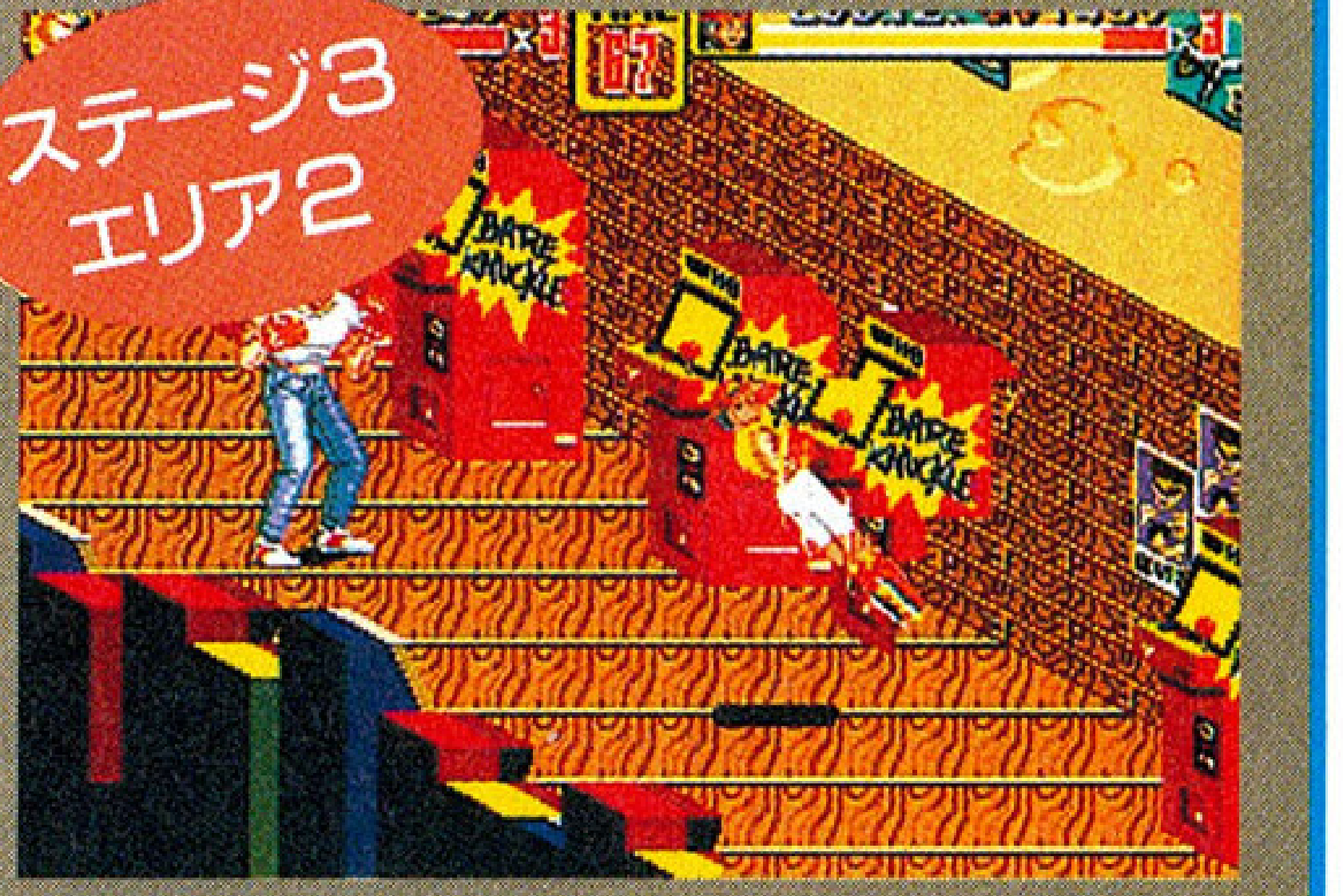
ステージ2 エリア1

ここも前作で登場した橋の上だね。今回は、敵のバイク軍団が現れるぞ



ステージ1 エリア2

酒場の中で、ムチ使いの女王様と対決。うしろのバーテンは何者？



ステージ3 エリア2

ここはゲームセンター。よく見ると『ベアナックル』の筐体が…

巻頭総力

特報!!

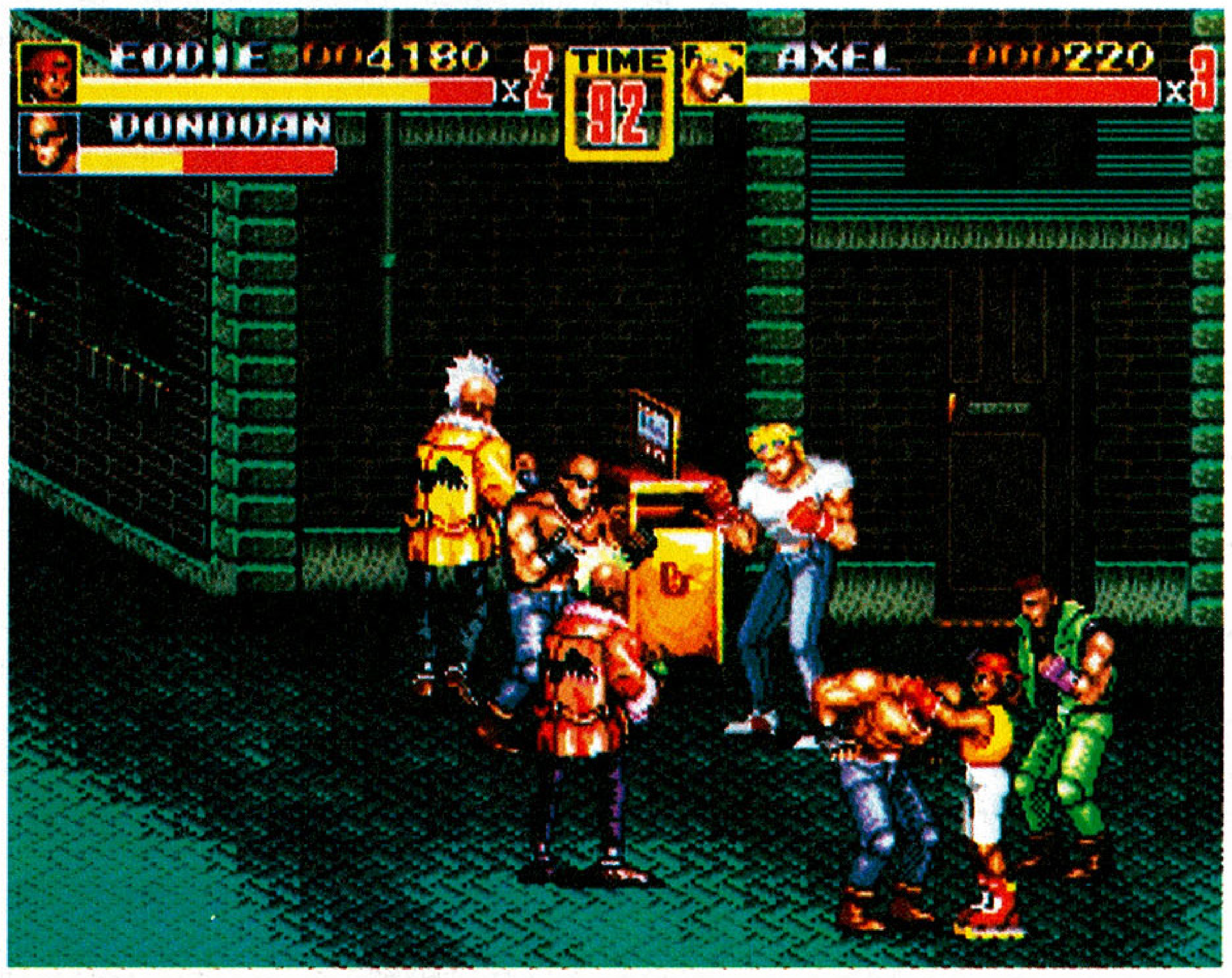
捕われの友を救うため

BARE KNUCKLE
ベアナックルII

～死闘への鎮魂歌～

これは単なる続編ゲームではない!! 『ベアナックルII』の全てをここに

メガドライブのソフトでは驚異的な16メガという大容量を得て、あの『ベア・ナックル』が帰ってきた！　前作の4倍という容量のおかげでグラフィック、音楽、ゲーム内容とすべてが格段にパワーアップ。もちろん前作同様に2人同時プレイが可能だ。さらに4人の主人公キャラクタを使って対戦プレイができる、バトリングモードが新たに加わっている。これをただのパートII物と呼べるか？

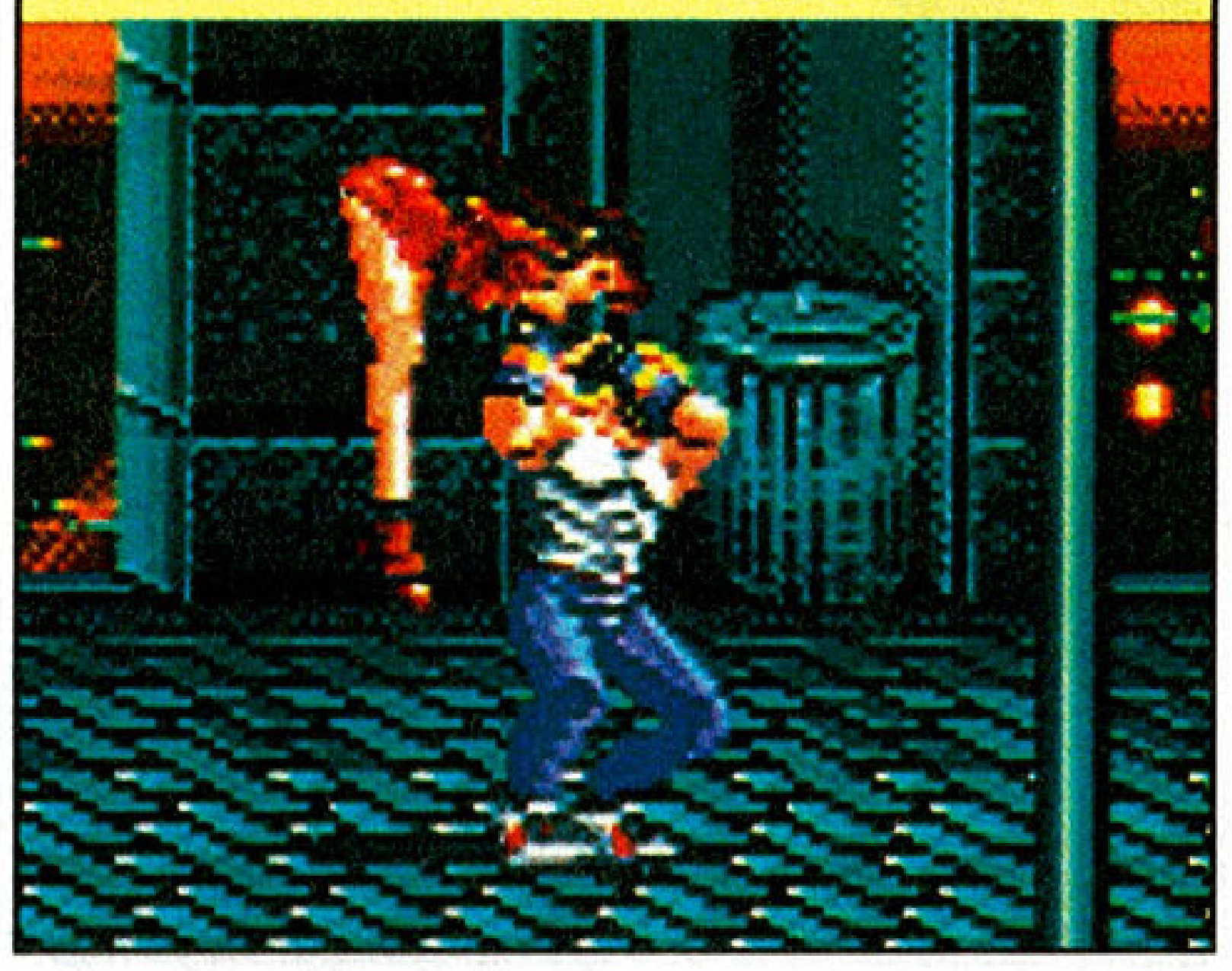

EDDIE 004180
x2
TIME
92
AXEL 000220
x3
DONOVAN

⇨2人同時プレイ中にこんなに敵が出ても処理落ちやチラツキは一切なし。キャラクタも大きく見やすくなった

ここが変わった！　前作との違いを再チェック

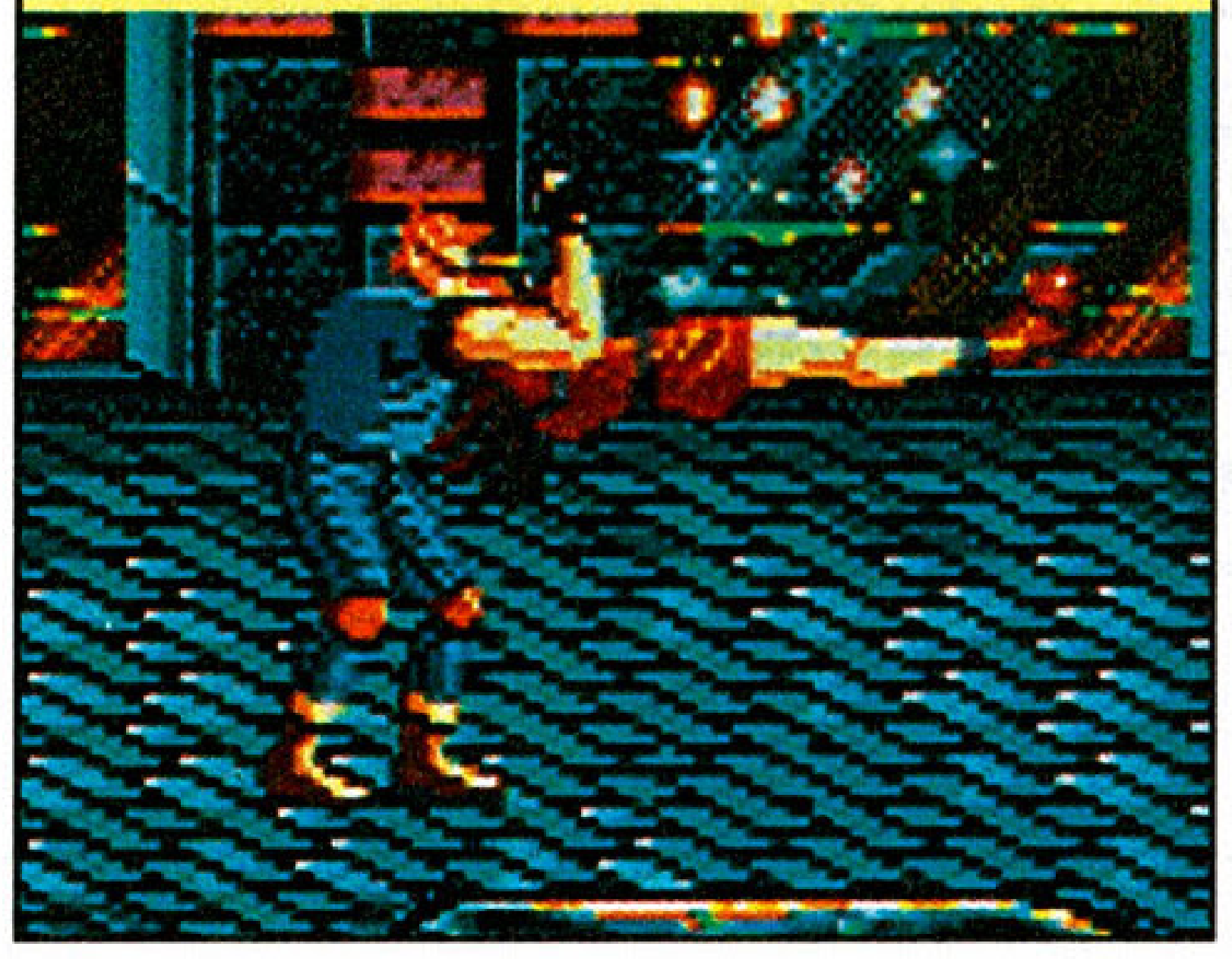
『ベアナックルII』ではスペシャルアタックがなくなったということは先月お伝えした通り。それ以外にもプレイ上での変更点がいくつかある。まず味方を敵に投げつけて攻撃する合体攻撃、敵に羽交い締めにされた時ジャンプの反動を利用して投げ返す反動投げ、この2つの技がなくなった。また『II』ではパイプなどのアイテムも投げて攻撃できるようになった。

ベア・ナックル



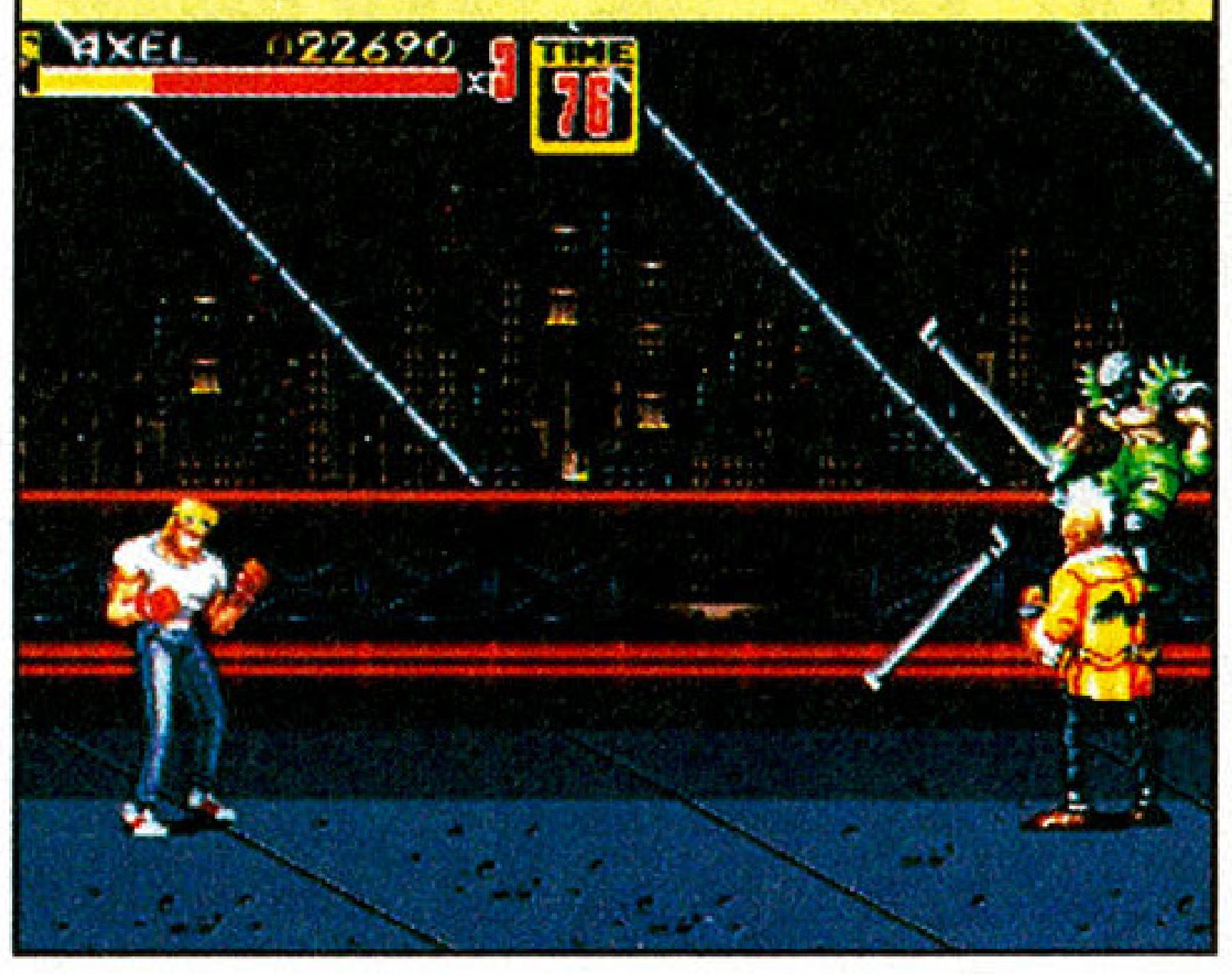
⇧味方に投げてもらって遠くの敵を攻撃する合体攻撃。使い道が少ない

ベア・ナックル



⇧これが反動投げ。『II』では組みつかれたら必殺技で逃げるのだ

ベアナックルII


AXEL 022690
x3
TIME
76

⇧前作ではナイフ以外は投げられなかったが、『II』では投げられるぞ

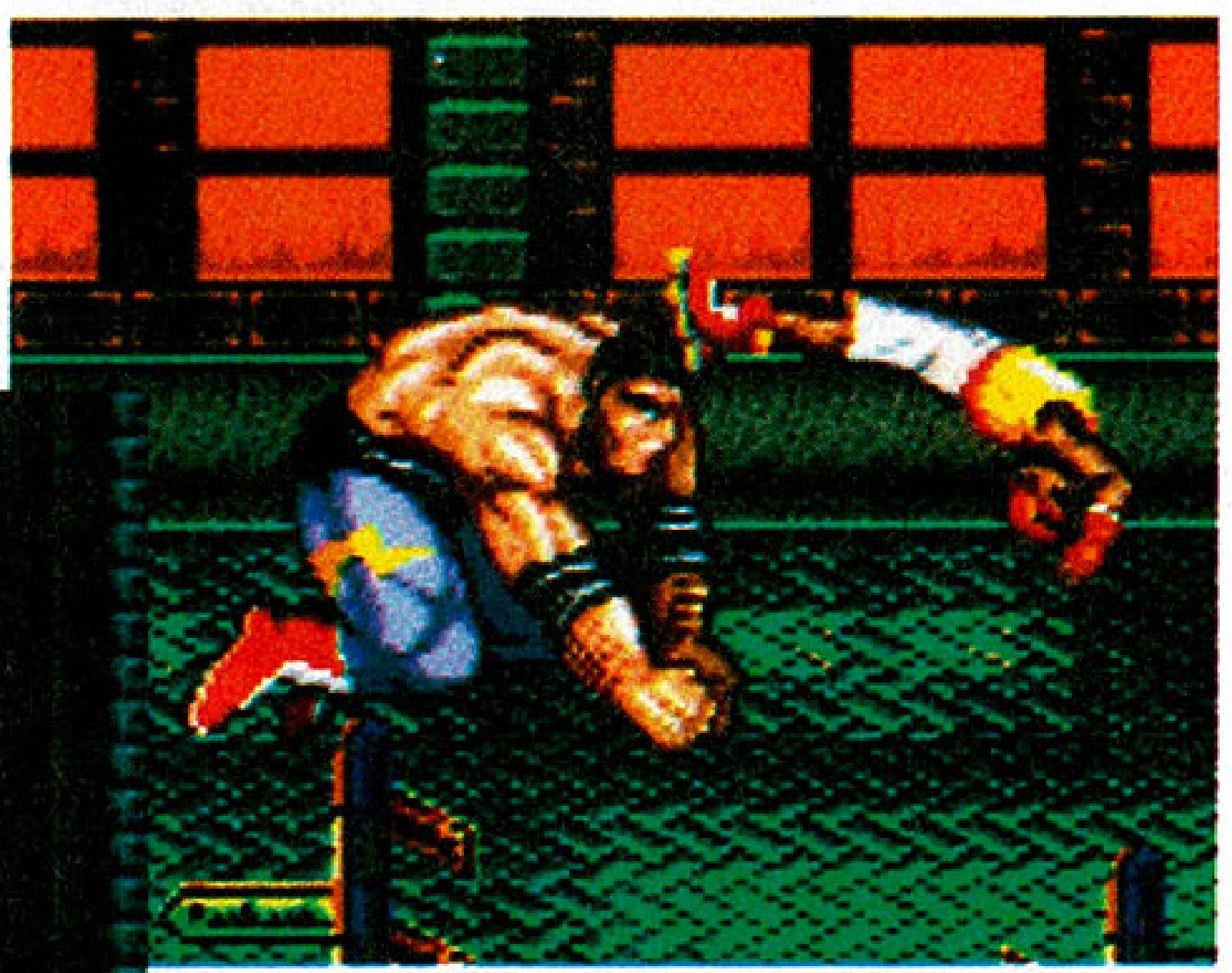
4人の若者が巨悪に挑む!!

衝撃の前作から１年。あの超アクション巨篇が帰ってきた！今回は気になるバトリングモードについても解説しちゃうぞ!!

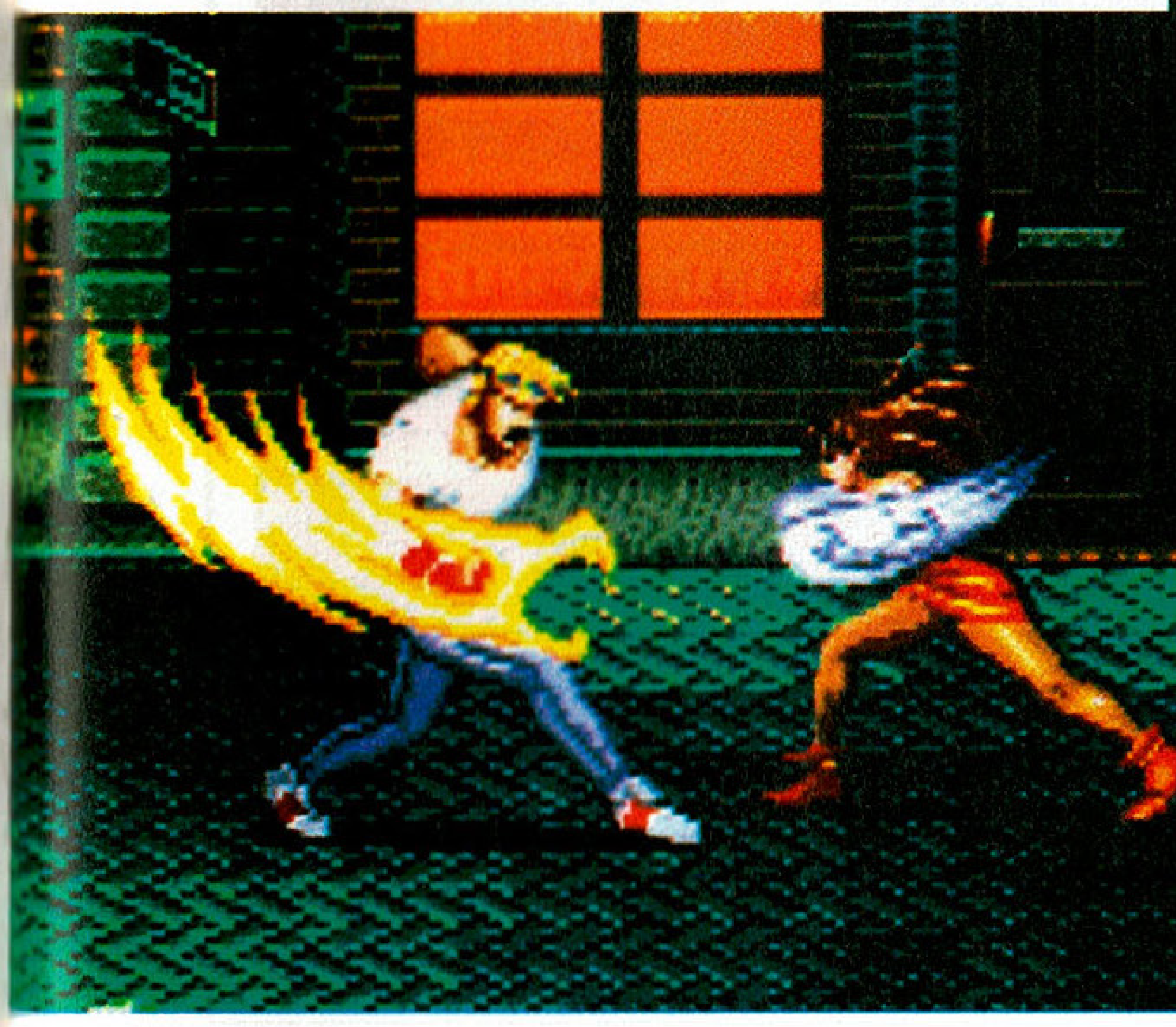
発売予定日	'93年1月14日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	100%

仲間同士で熱い対戦！バトリングモード

バトリングモードでは、アクセル、ブレイズ、マックス、エディの4人のキャラクタを使って対戦することができる。全3ラウンドのうち2ラウンドを先に取った方が勝ちという内容で、このあたりは普通の格闘ゲームと同じだ。違う点は、ナイフやパイプを使った凶器攻撃ができるという点と画面のスクロール。バトリングモードのステージはゲーム中の１エリアの3画面分を使っているのだが、一度スクロールさせてしまうと後戻りができないのだ。だから最終的には１画面の中で戦うことになる。でも戦っている最中はそんなこと全然気にならないぞ。



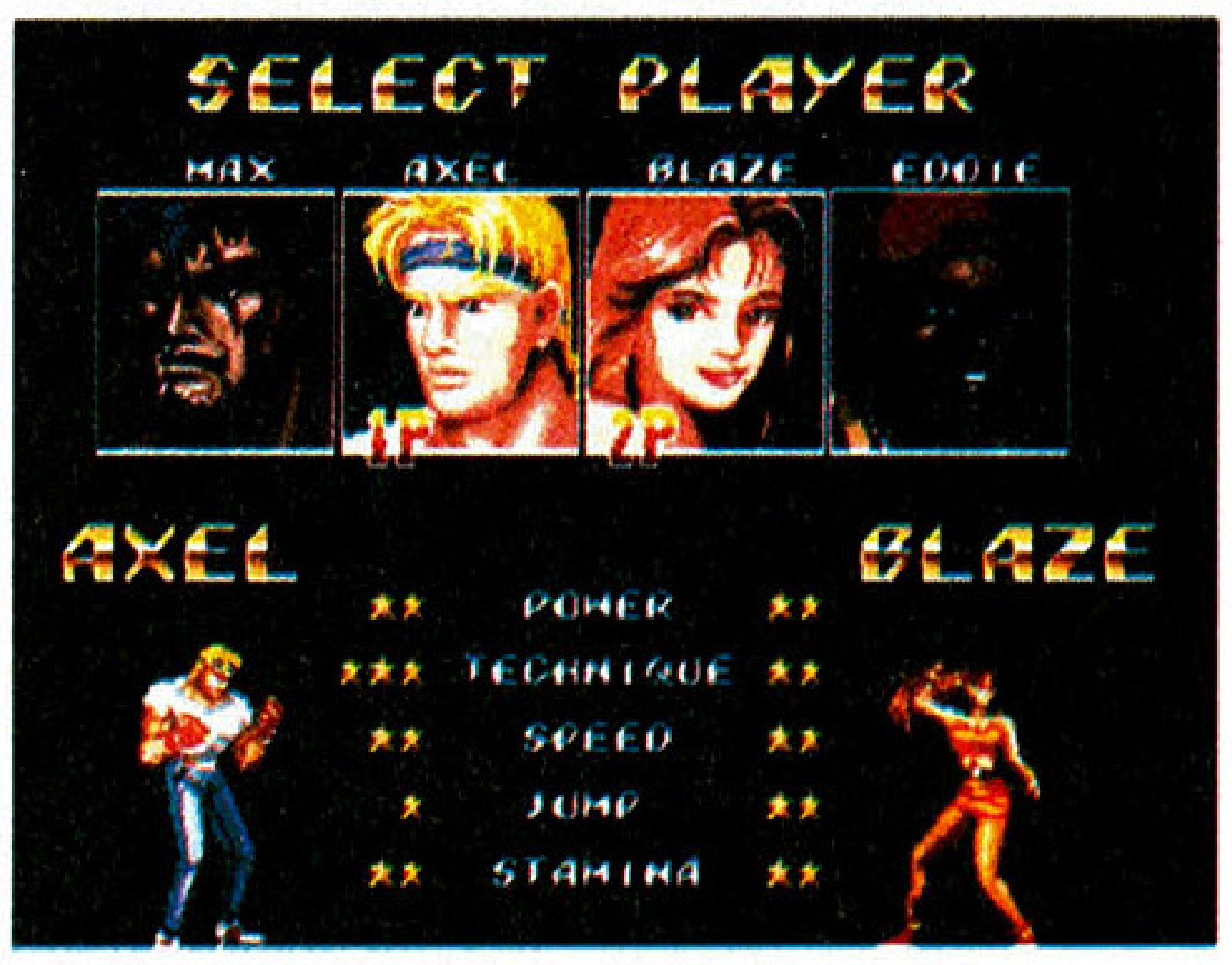
○素早さで翻弄するエディは終始自分のペースで戦いを進める。動きの遅いマックスはとにかく一度捕まえたいが…



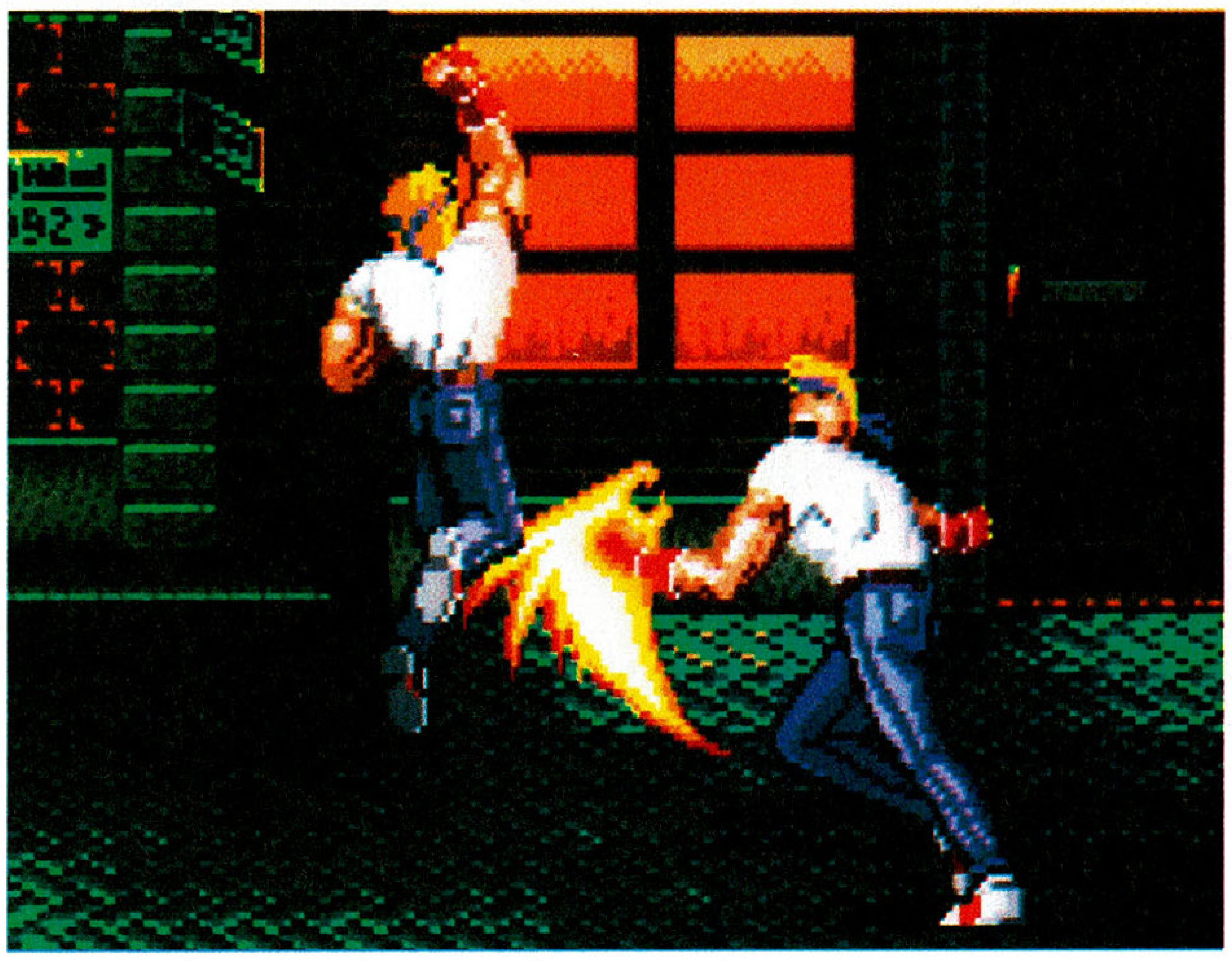
○アクセル対ブレイズ。ドラゴンウィングと気功掌が激突。こういった必殺技の応酬も楽しみの１つになるだろう

同キャラ対戦可能！

さらにこのバトリングモードは同じキャラクタ同士で戦うこともできるのだ。セレクト画面で１Pと2Pが同じキャラクタを選ぶと両者同じキャラクタが使えるようになる。キャラクタの性能のハンディキャップのない、まさに実力勝負。盛り上がること受け合いだ。



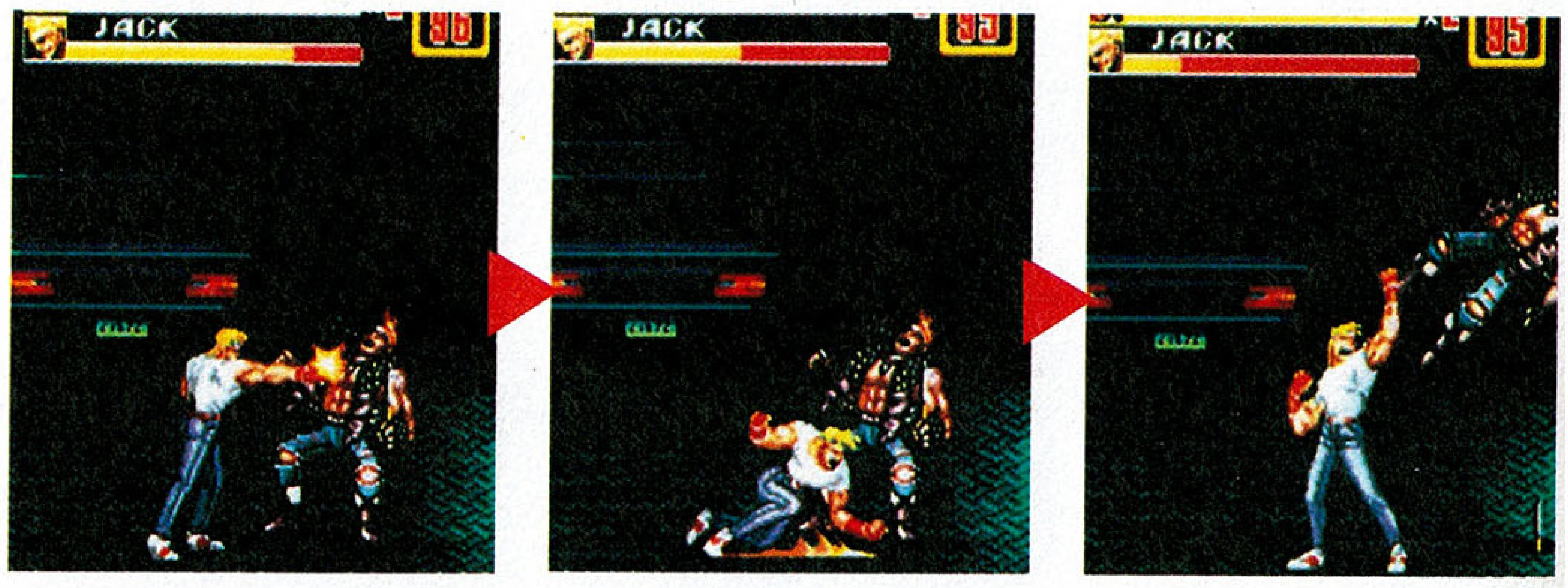
○キャラクタ選択画面。ここで同じキャラクタを選ぶと同キャラ対戦だ



○アクセル同士の死闘！ この写真は開発中のものだが製品版ではちゃんと色違いのキャラクタになるようだ

余りにも多彩な技の数々そのすべてを一挙公開!!

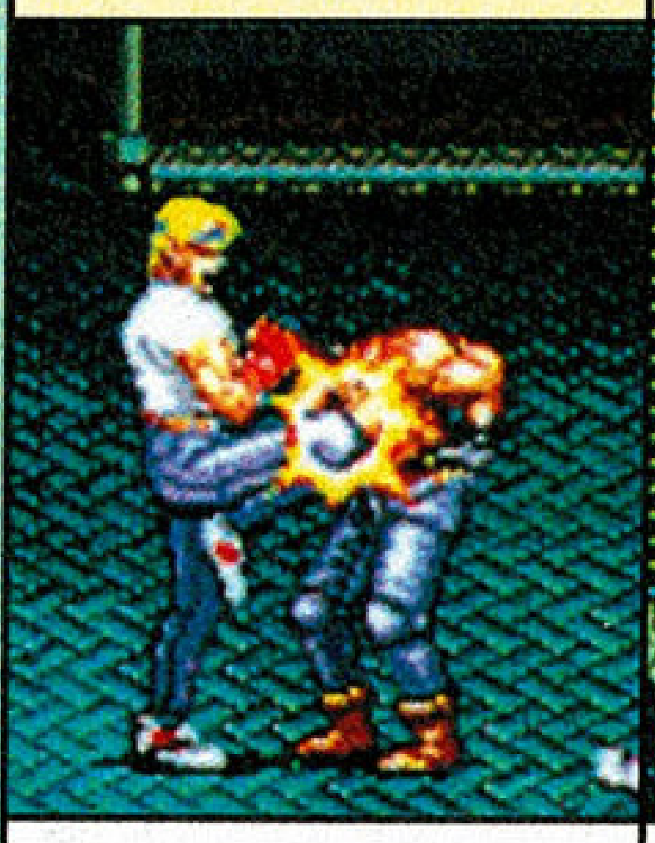
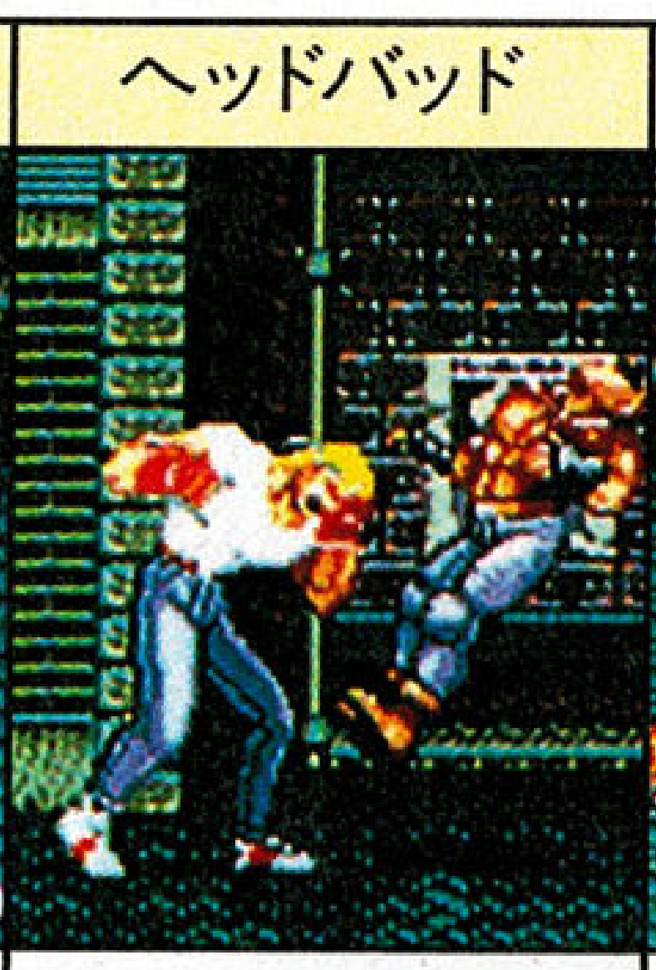
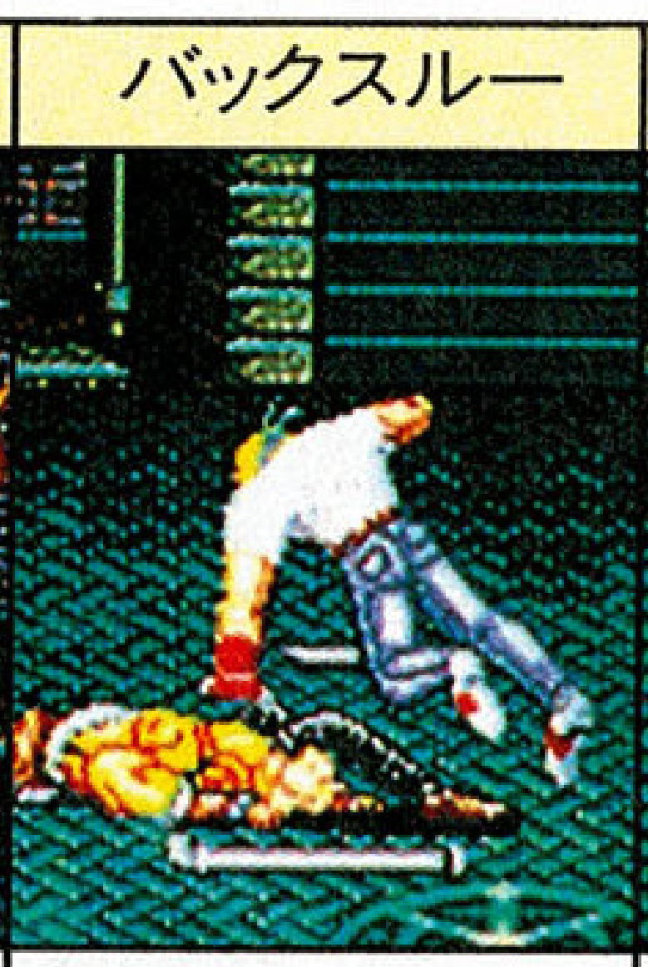
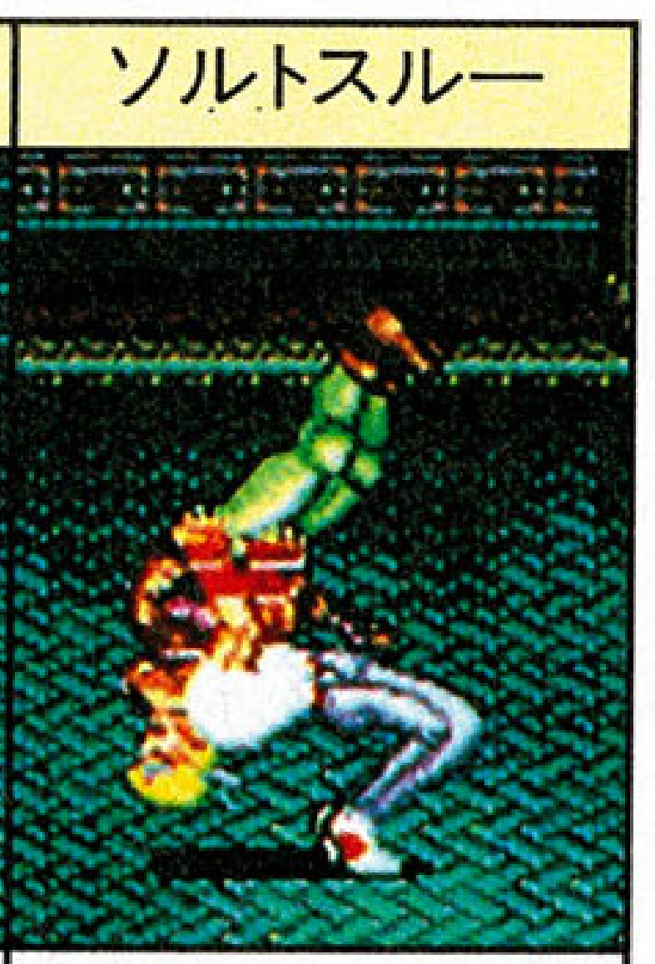
容量の増大化に伴って各キャラクタの動きも大幅に増えた。技のパターンが少ないと嘆いていた人ももう安心。今度は覚えるだけでも大変だぞ。また技の数が増えたことによって、敵に投げ技以上の大ダメージを与える連続技ができるようになった。その他、パンチからのつかみ技、投げと、攻略に非常に自由度が与えられている。

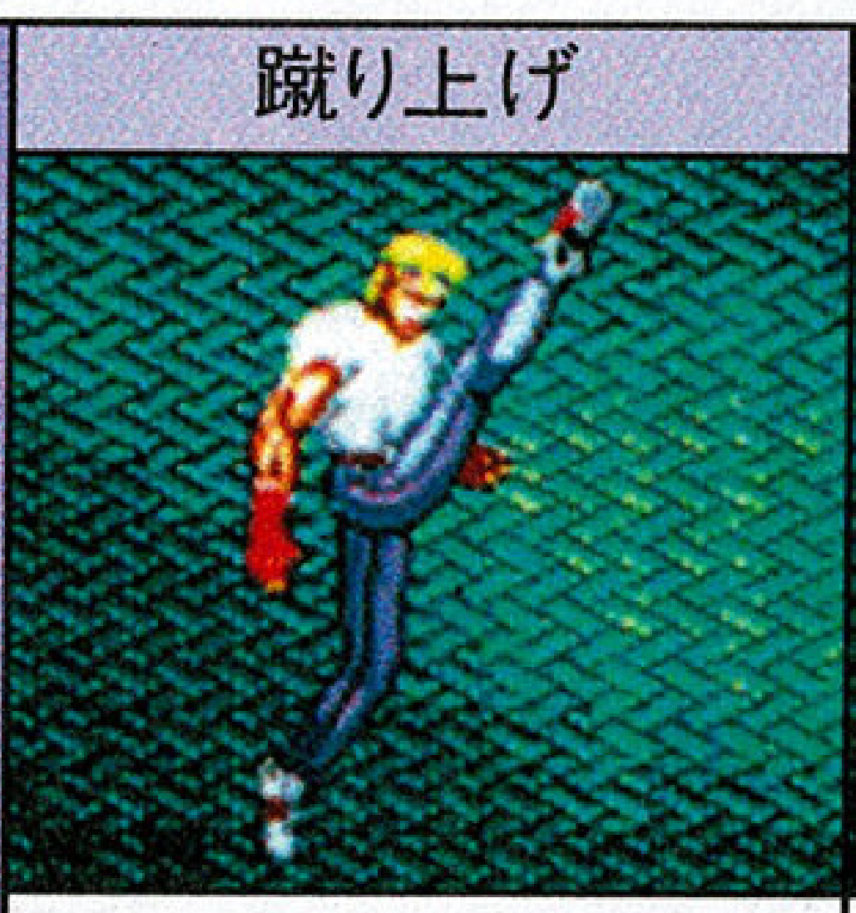
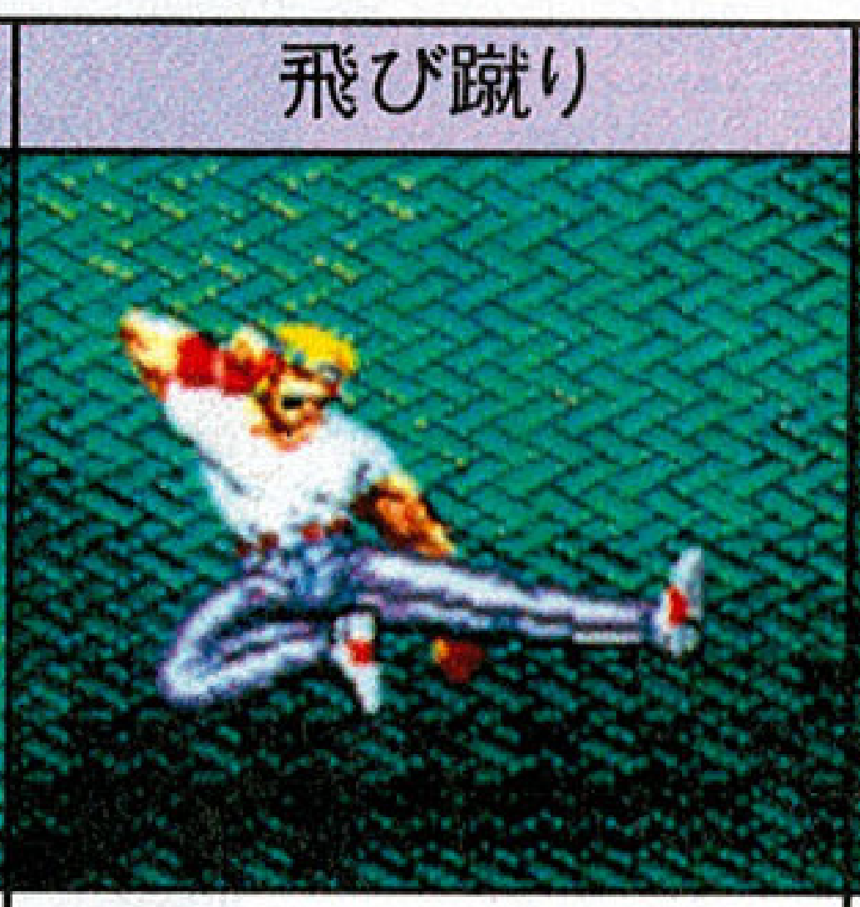
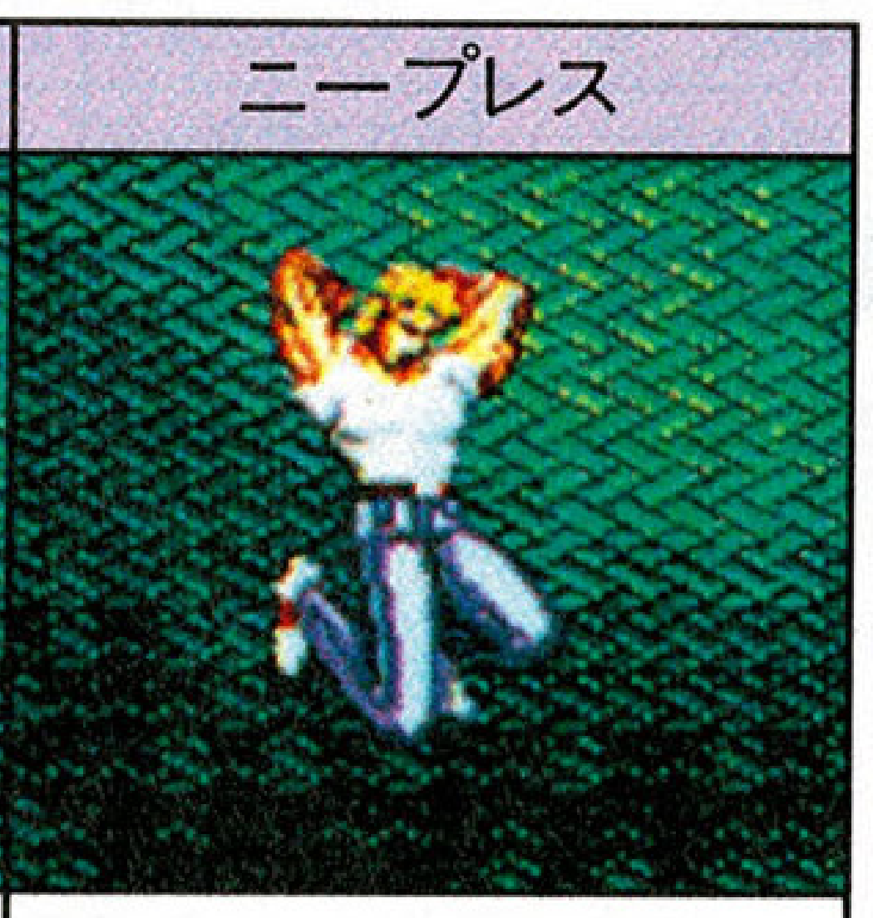


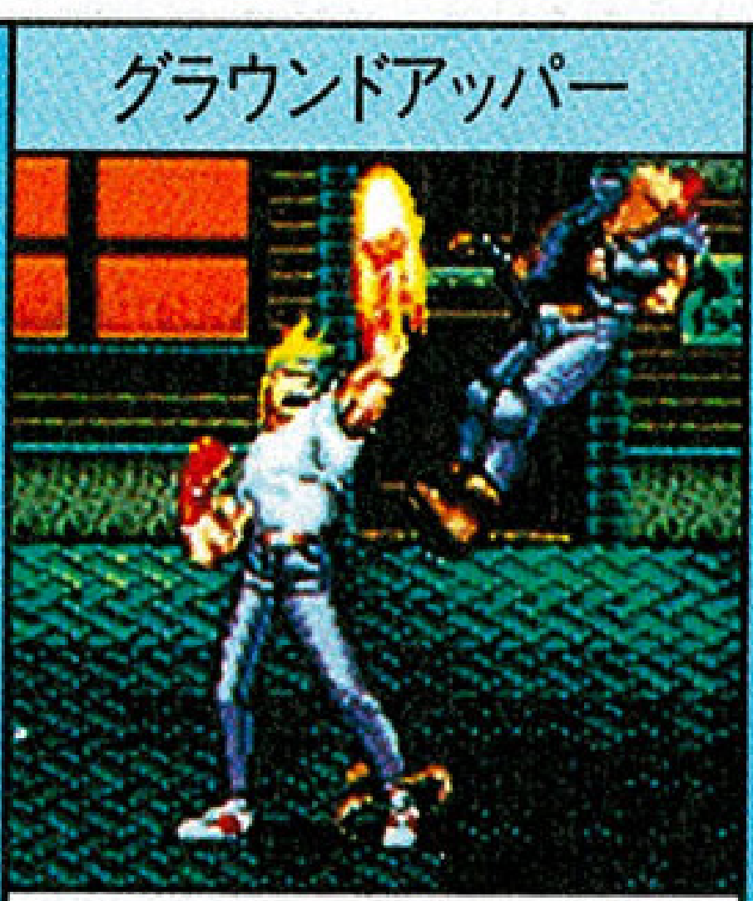
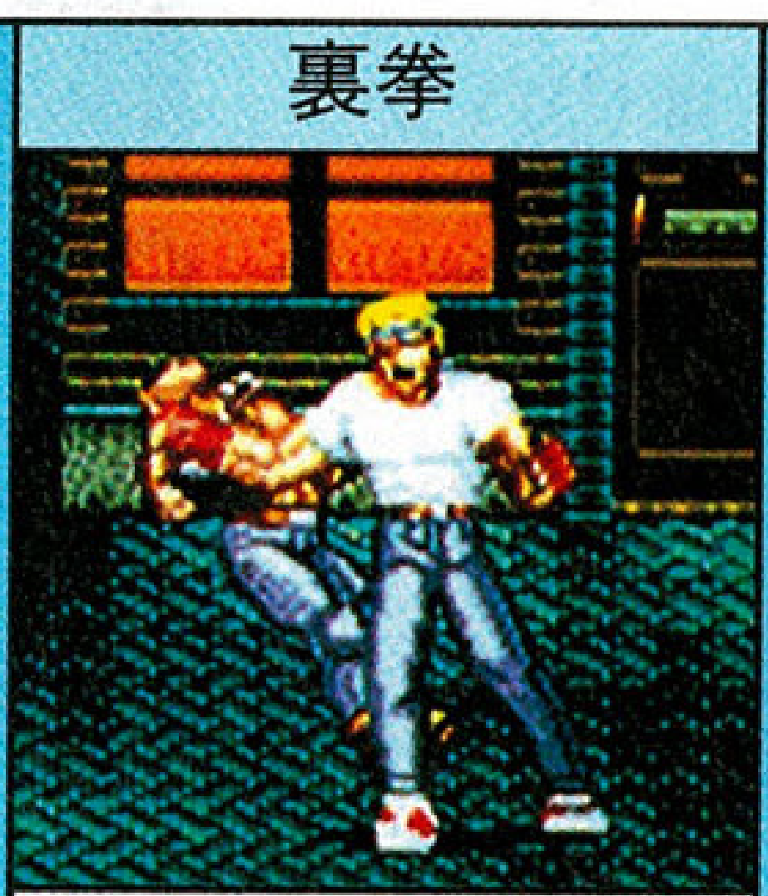
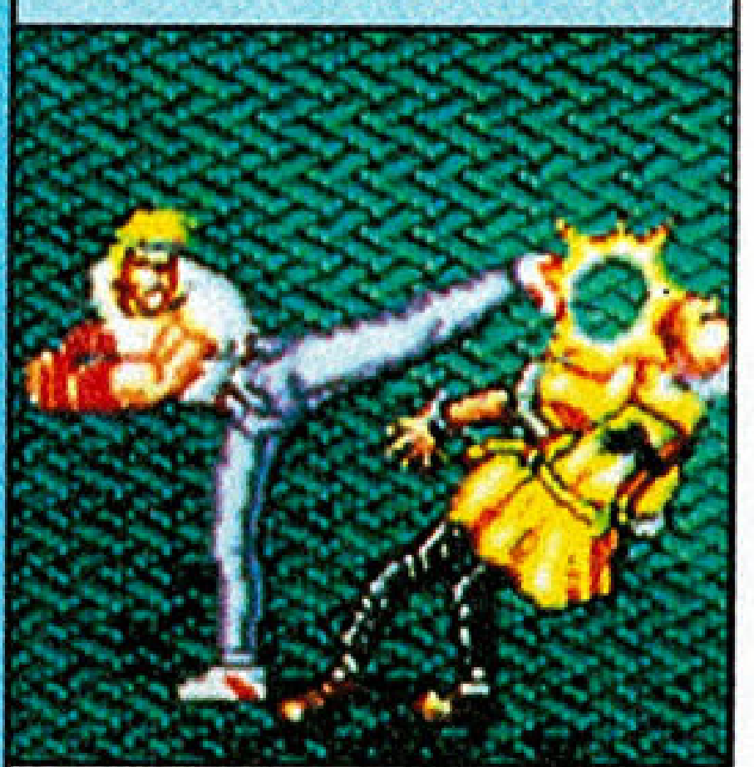
ジャブ2発にストレート、そしてグラウンドアッパー。ゲージの減りを見よ

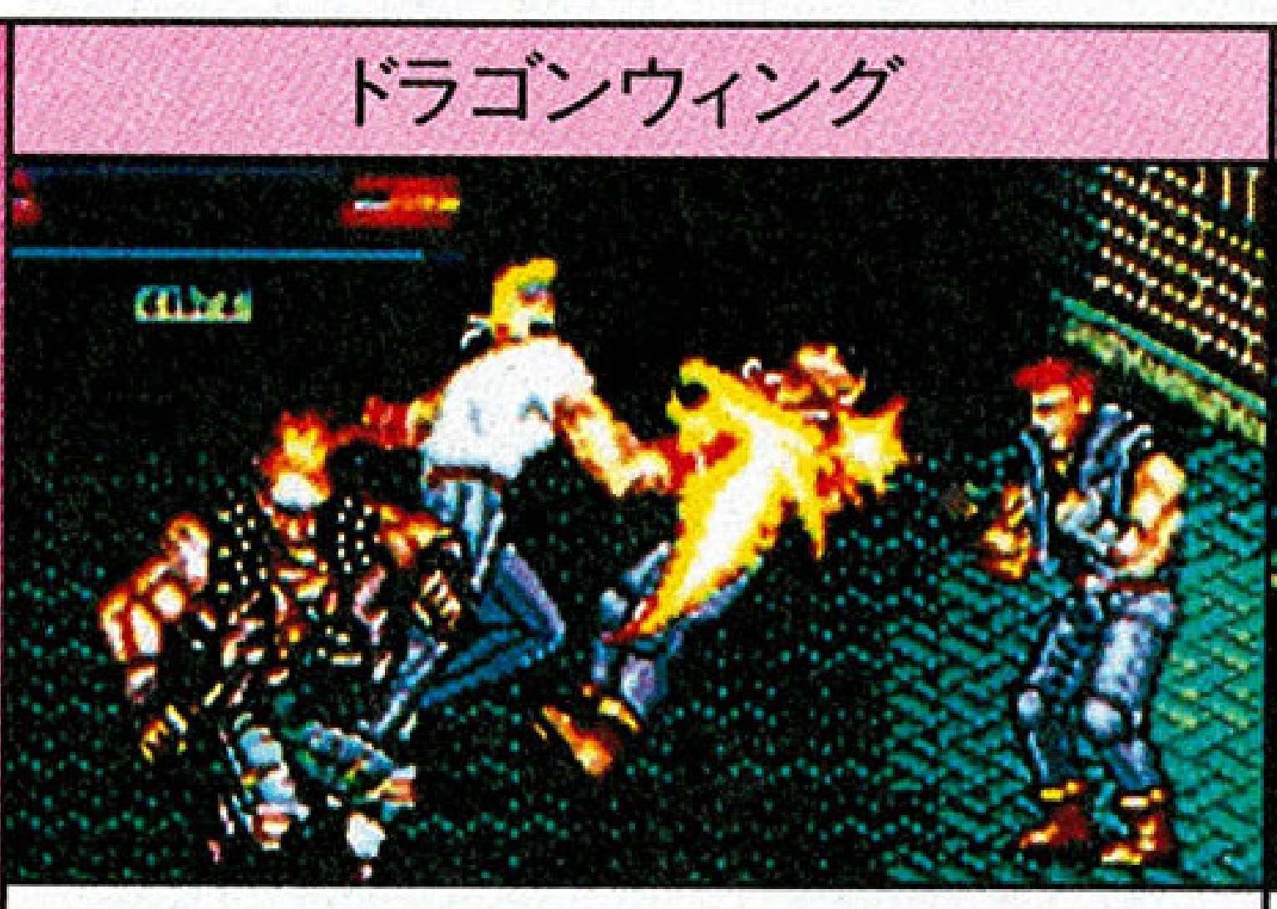
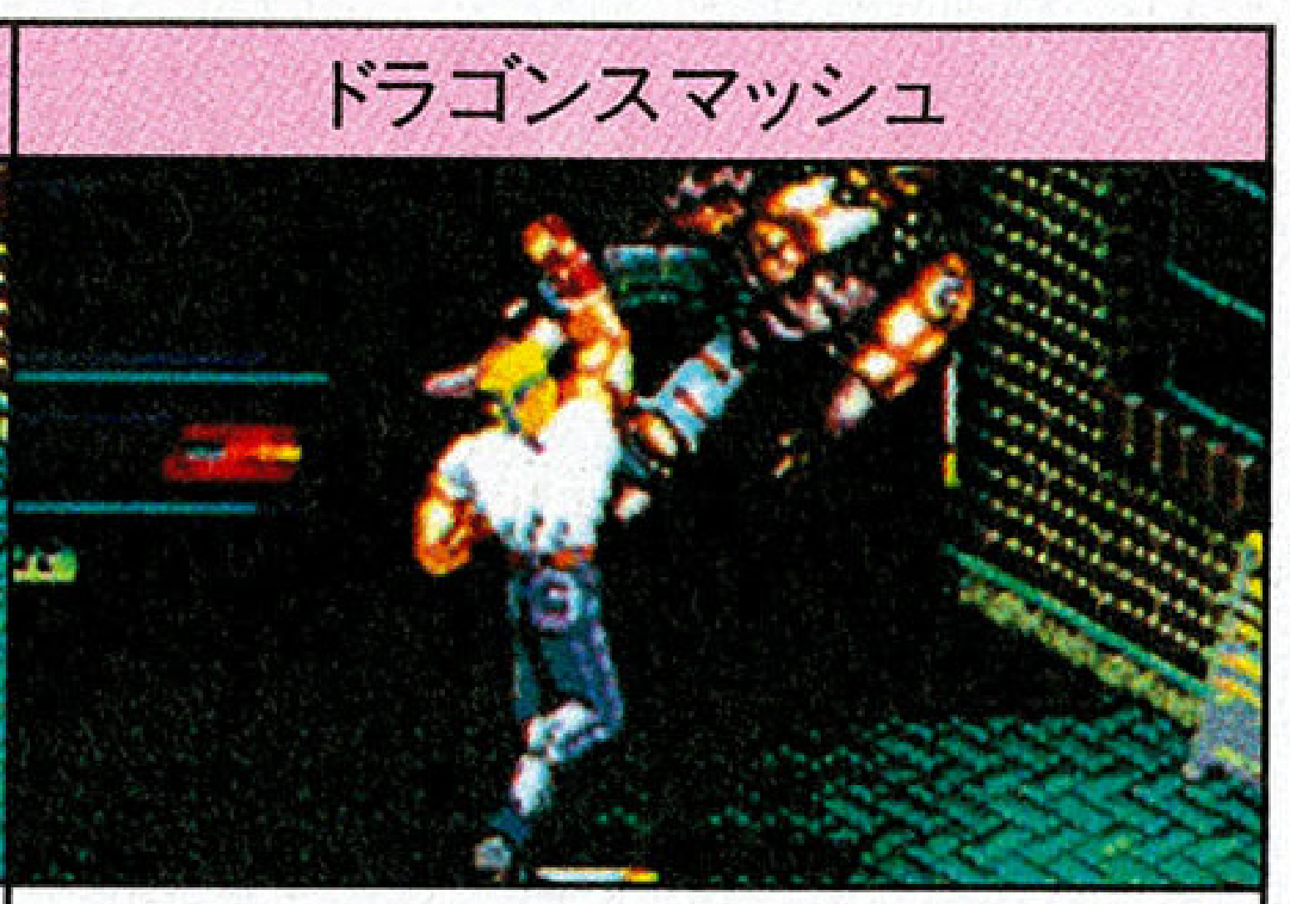
アクセル

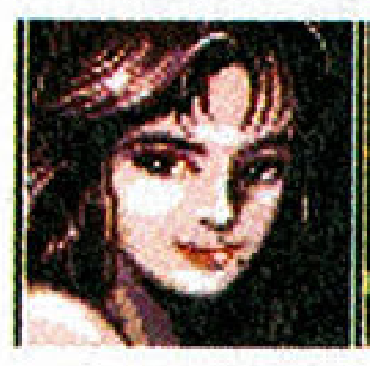
前作で使えた背負い投げは今回なくなった。アクセルはキック系が強く、ザコ相手には二段蹴りだけでかなり戦える。一番多用する技はグラウンドアッパー。パンチの連続技からつなげて使うと相手の体力を半分以上奪える強力な技になる。相変わらずジャンプ力がないが、その分パワーで押していけるキャラクタだ。

つかみ技	連続技	ヘッドバッド	バックスルー	ソルトスルー
				
	膝蹴りを2発入れた後さらに2発。計4発入る	強烈な頭突きを当てる。連続技の最後に使おう	羽交い締めにした敵を地面に叩きつける投げ技	正面からつかんだ敵を、後方に投げ飛ばす技

ジャンプ技	蹴り上げ	飛び蹴り	ニープレス
			
	ほとんど使い道がない。威力も小さい	遠めの敵に向かって飛び込む時に使う	この技を当てるとそのまま敵をつかめる

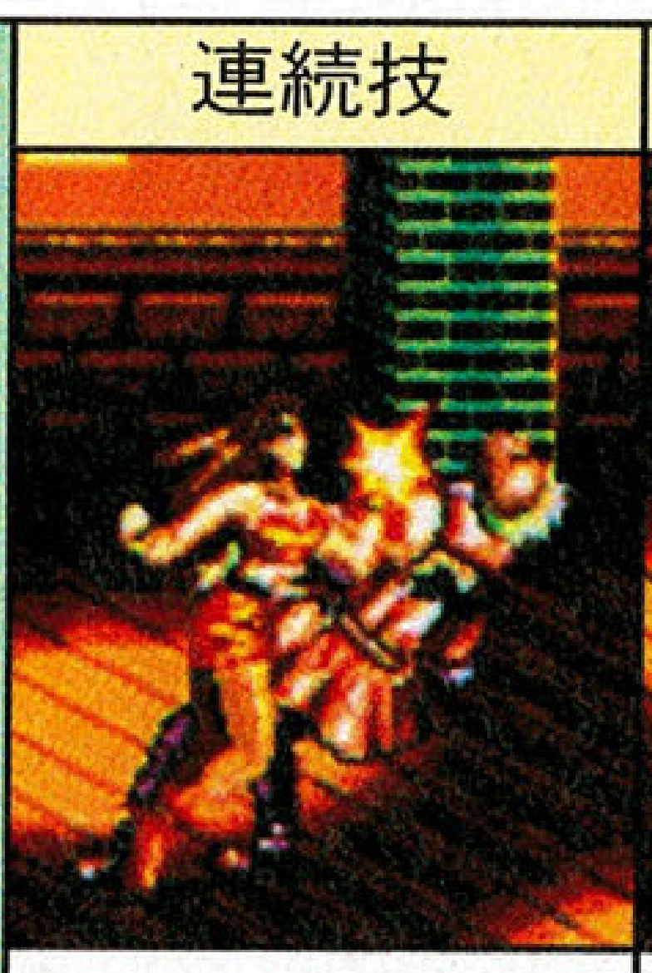
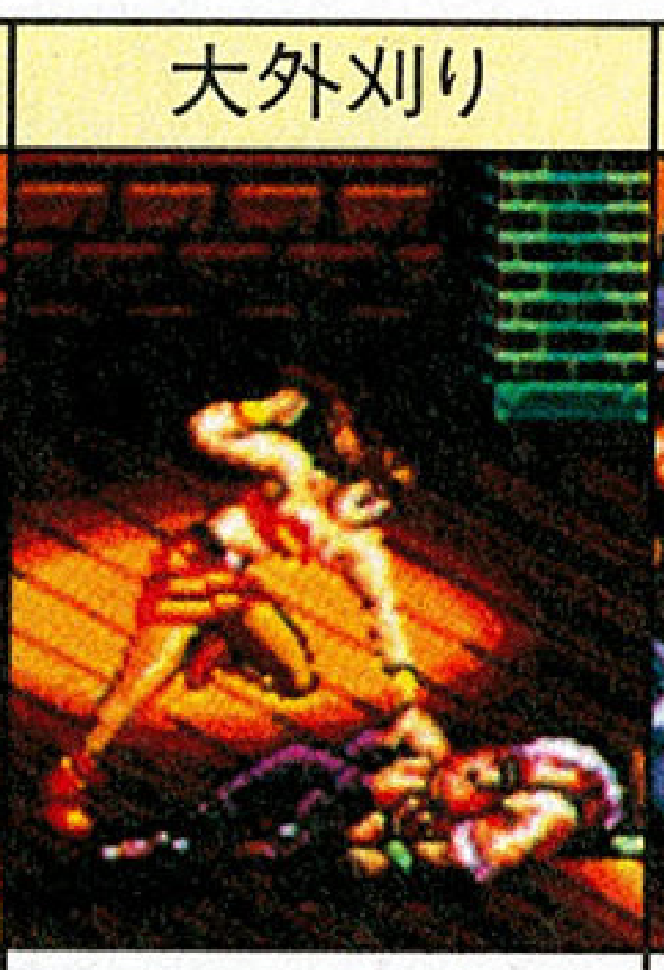
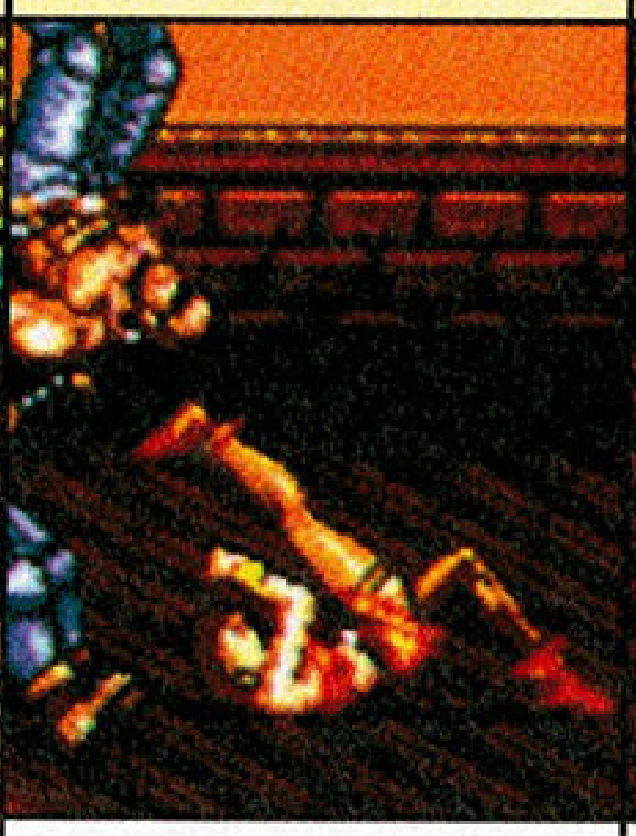
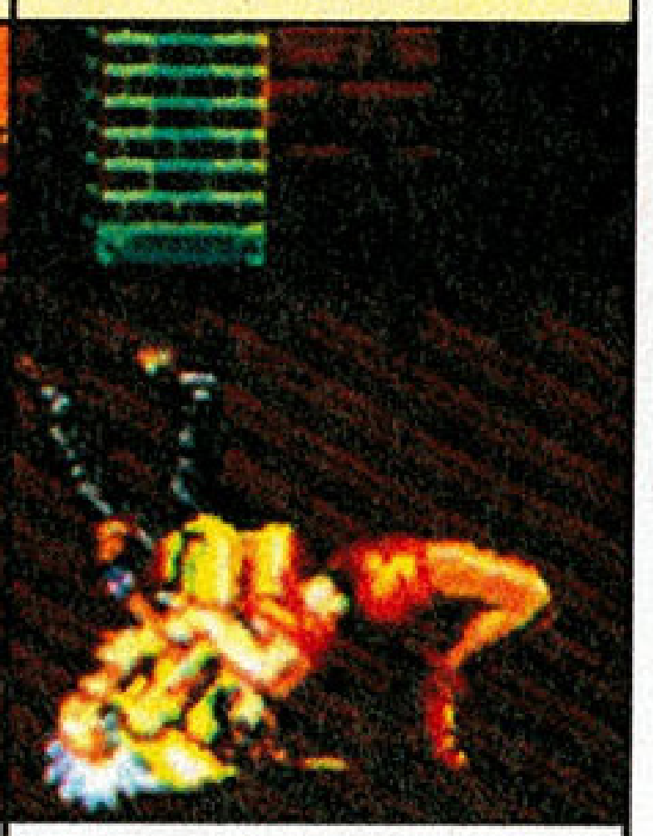
ダッシュ技	後方攻撃	ため技
グラウンドアッパー	裏拳	二段蹴り
		
最も多用する技。単体でも超強力	威力はあるがリーチが短いのが難	Bボタンをしばらく押して離す

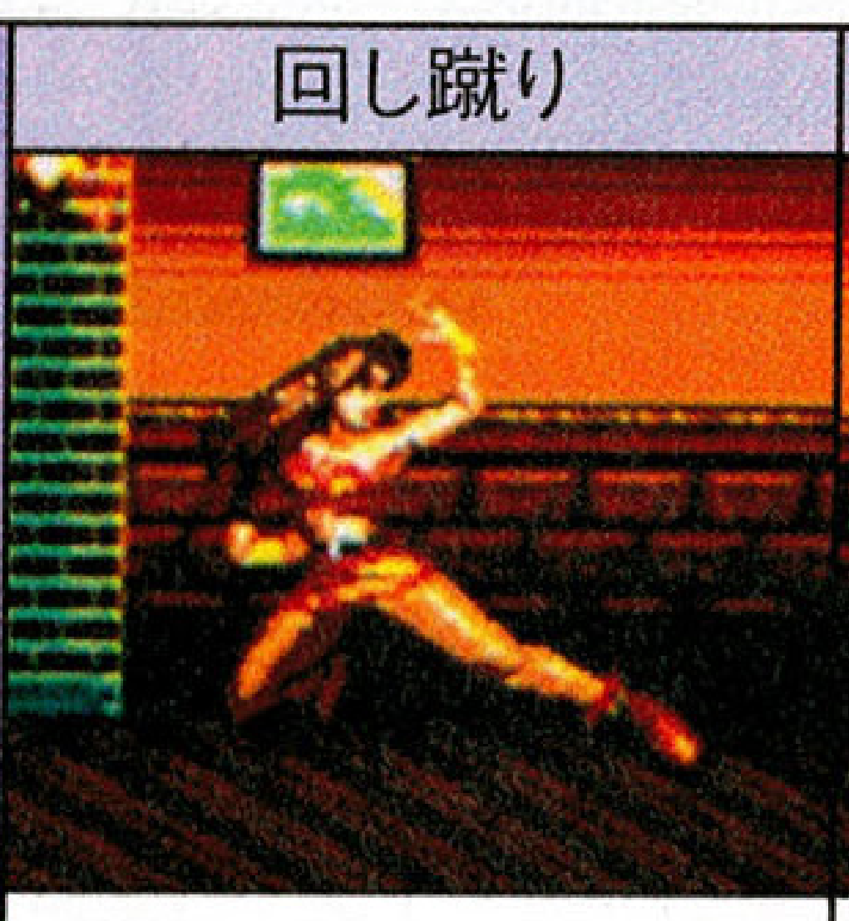
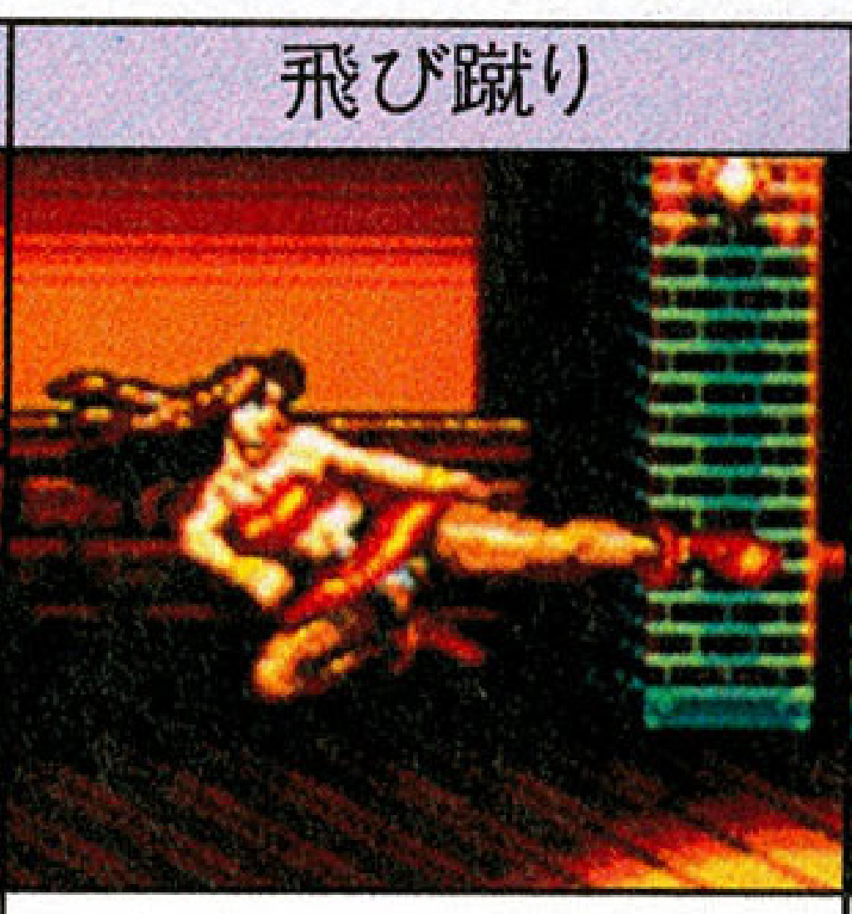
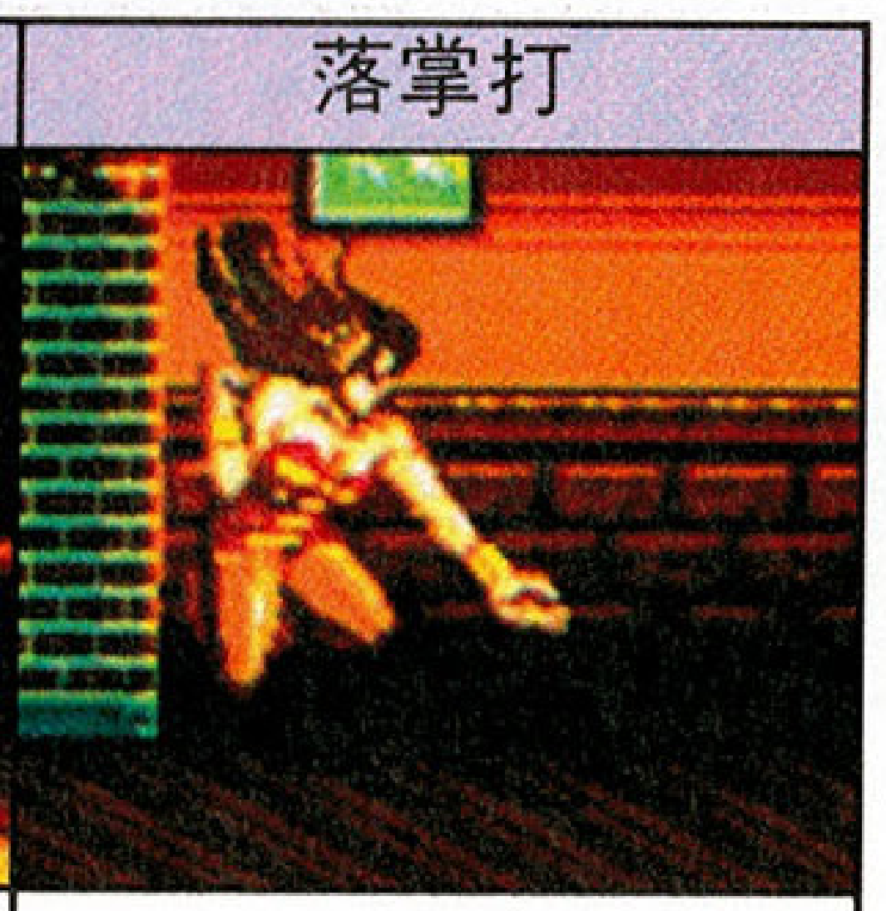
必殺技	ドラゴンウィング	ドラゴンスマッシュ
		
	1回転するパンチで周囲の敵をなぎ倒す。回転中は完全無敵！	7発パンチを打った後アッパーを決める。無敵にはならない

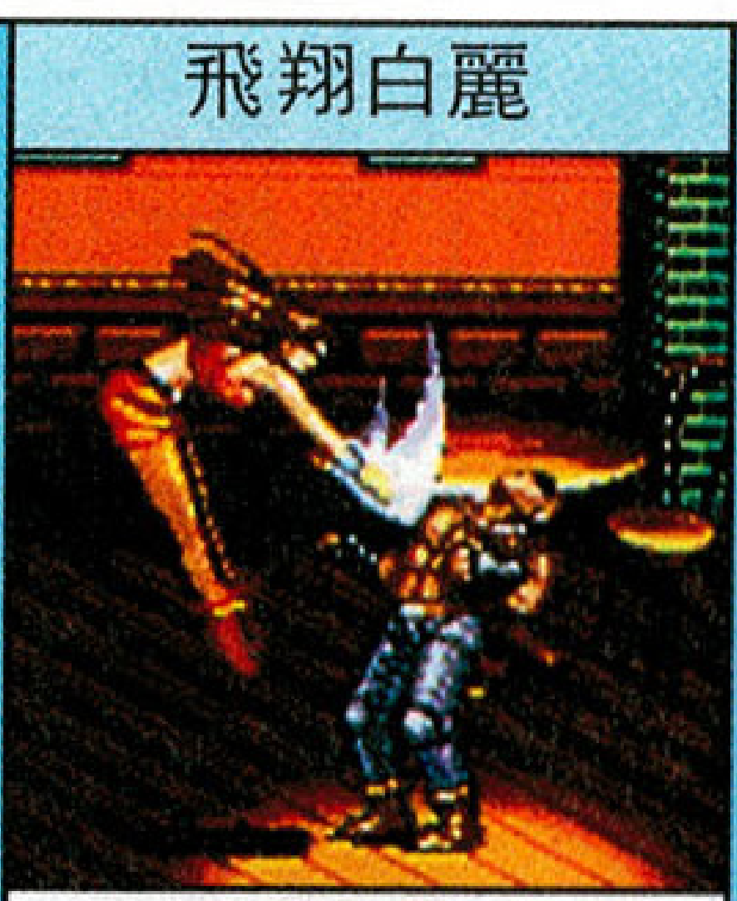
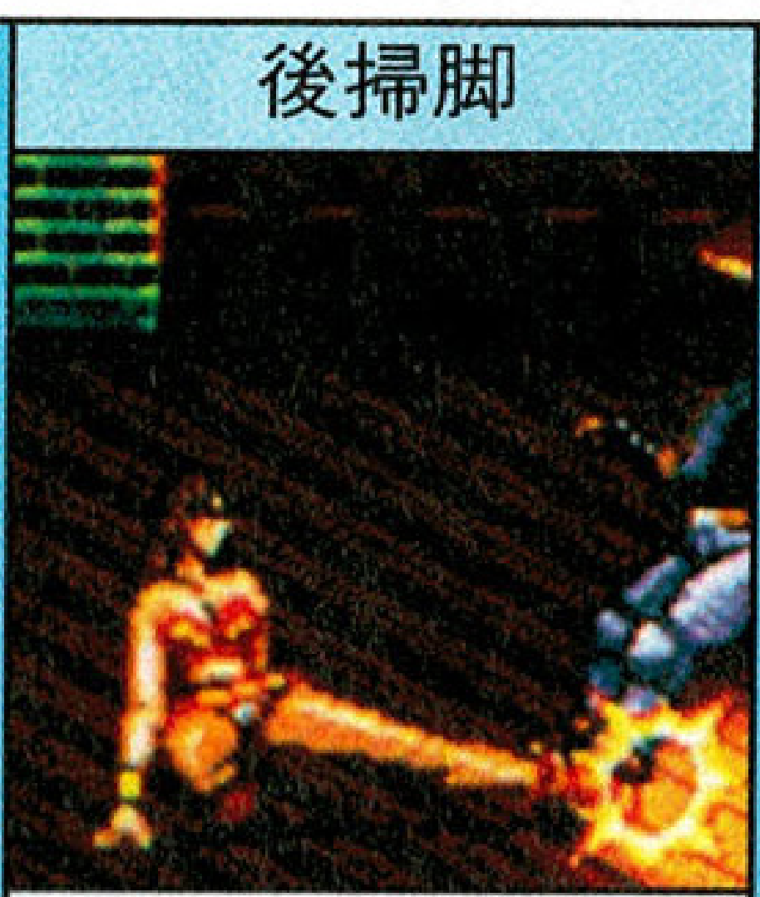
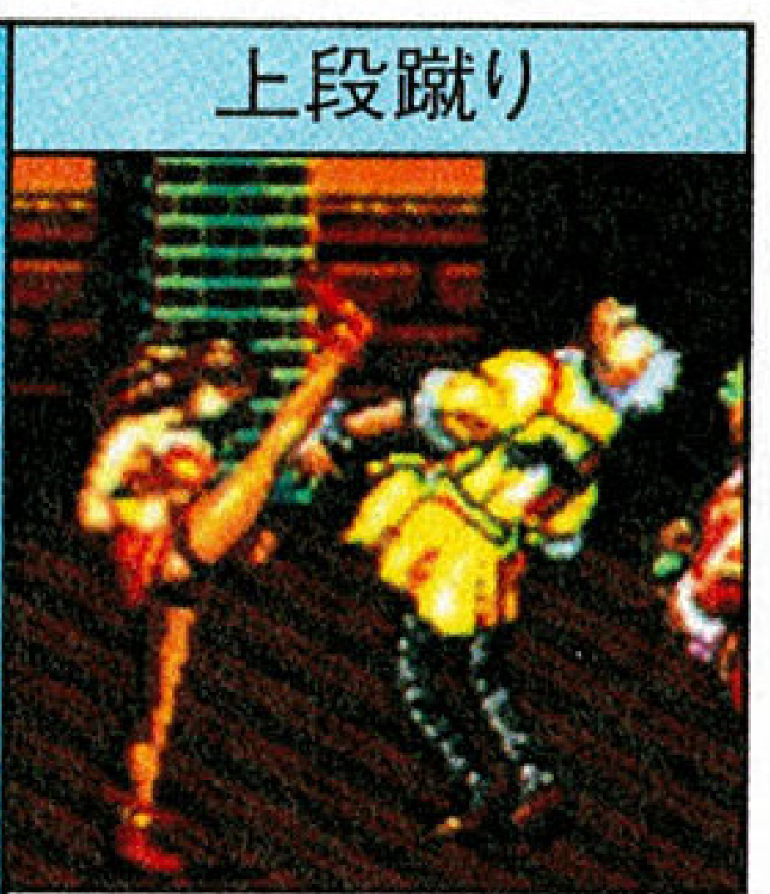


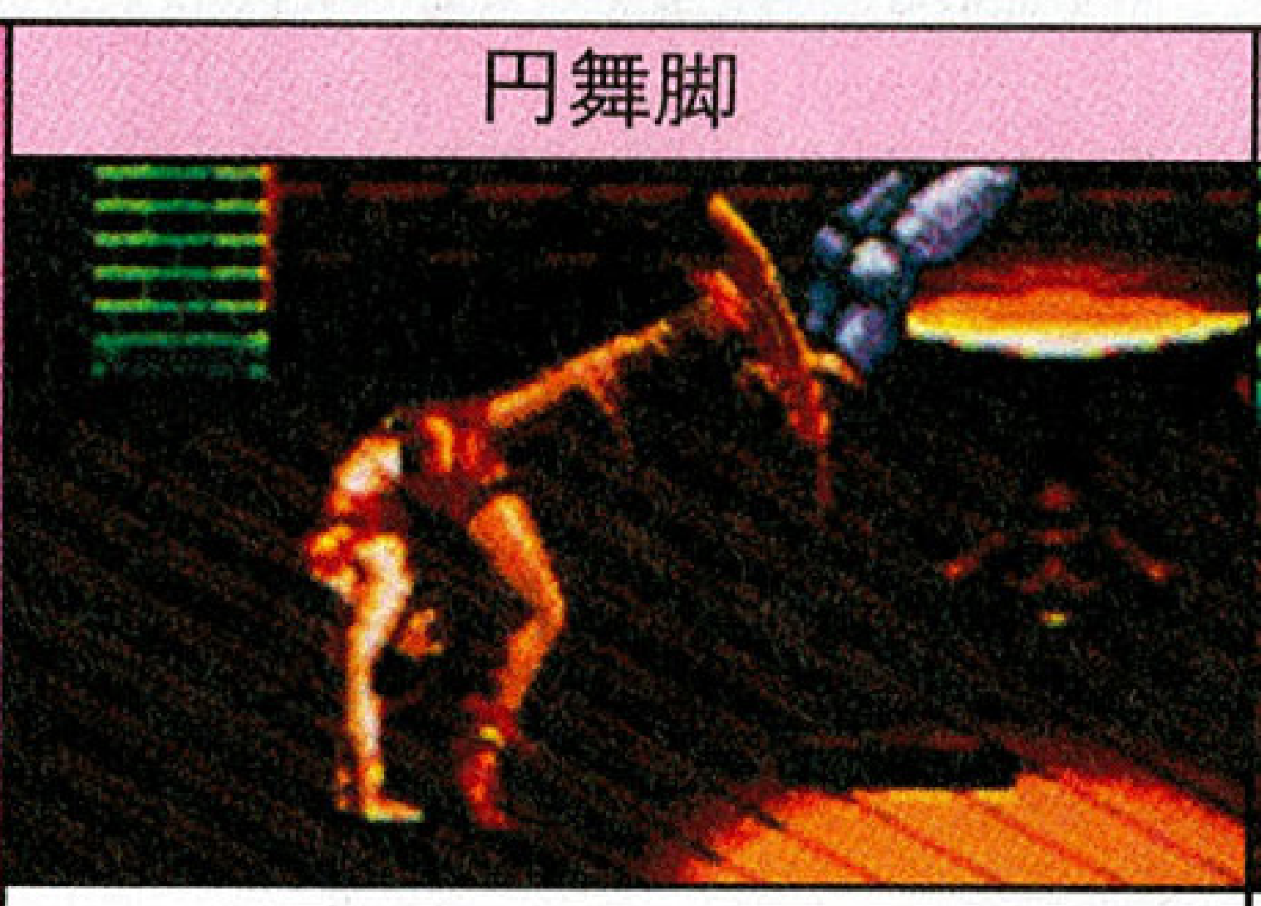
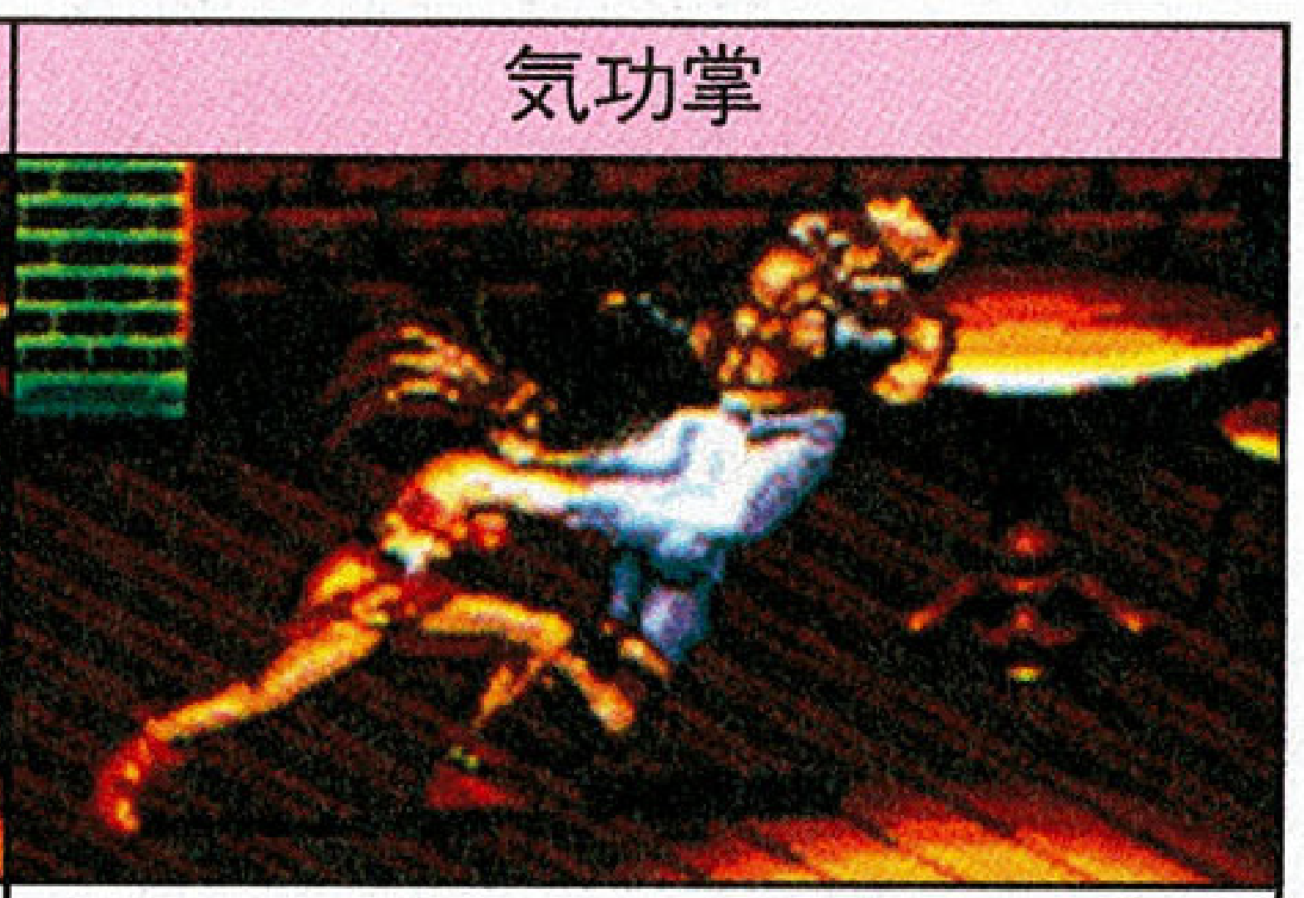
ブレイズ

前作で最も扱いやすいキャラクタだったブレイズ。今回も平均的な能力を持っている。一見地味な後掃脚（足払い）がかなり役に立つ。ダッシュ技の飛翔白麗は目前の敵に当たってくれないことが多く、乱発すると逆に危険。必殺技の気功掌は近くで当てるほど威力が高い。クリアを目指すならまず彼女を使ってみよう。

つかみ技	連続技	大外刈り	巴投げ	ジャーマンスープレックス
				
	膝蹴り2発を入れた後、手刀でとどめを刺す	正面からつかんだ敵を地面に叩きつける技	羽交い締めの体制から繰り出す。結構強力だ	敵との間合いが離れない。一番多用する投げ

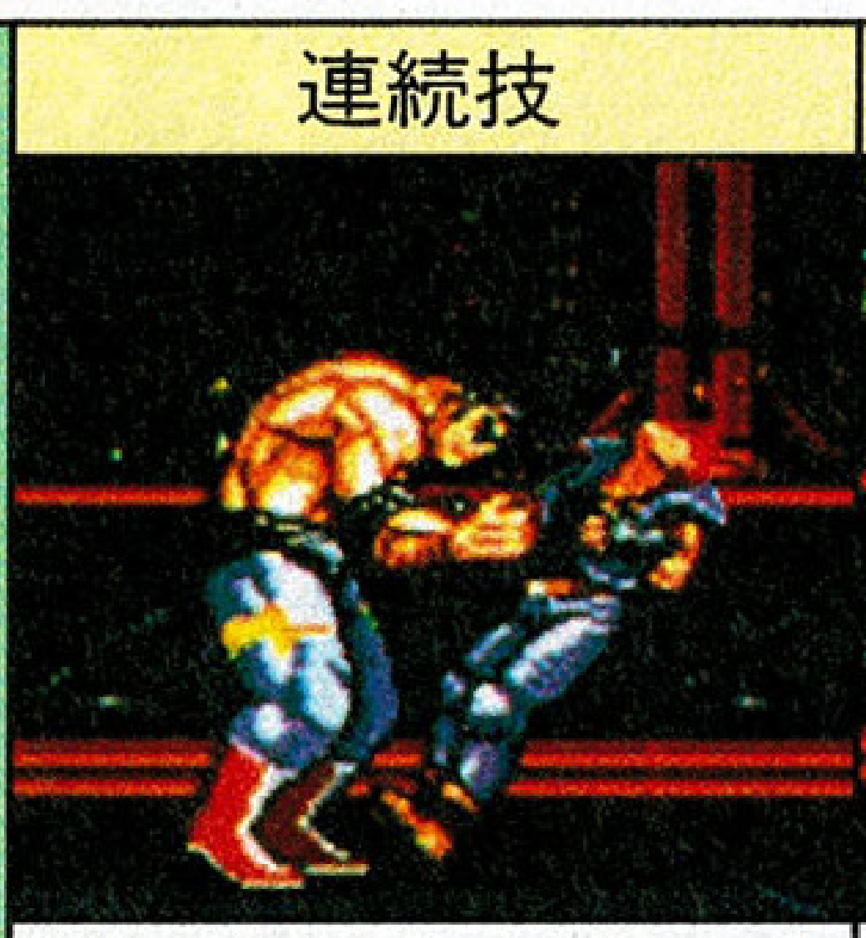
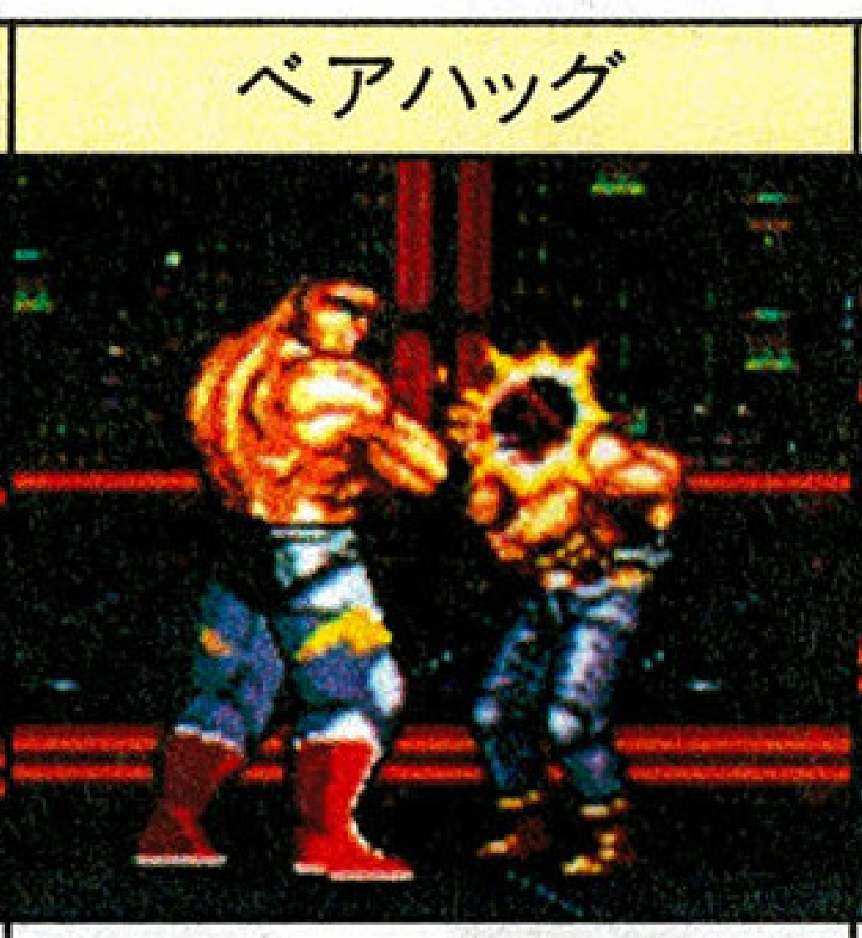
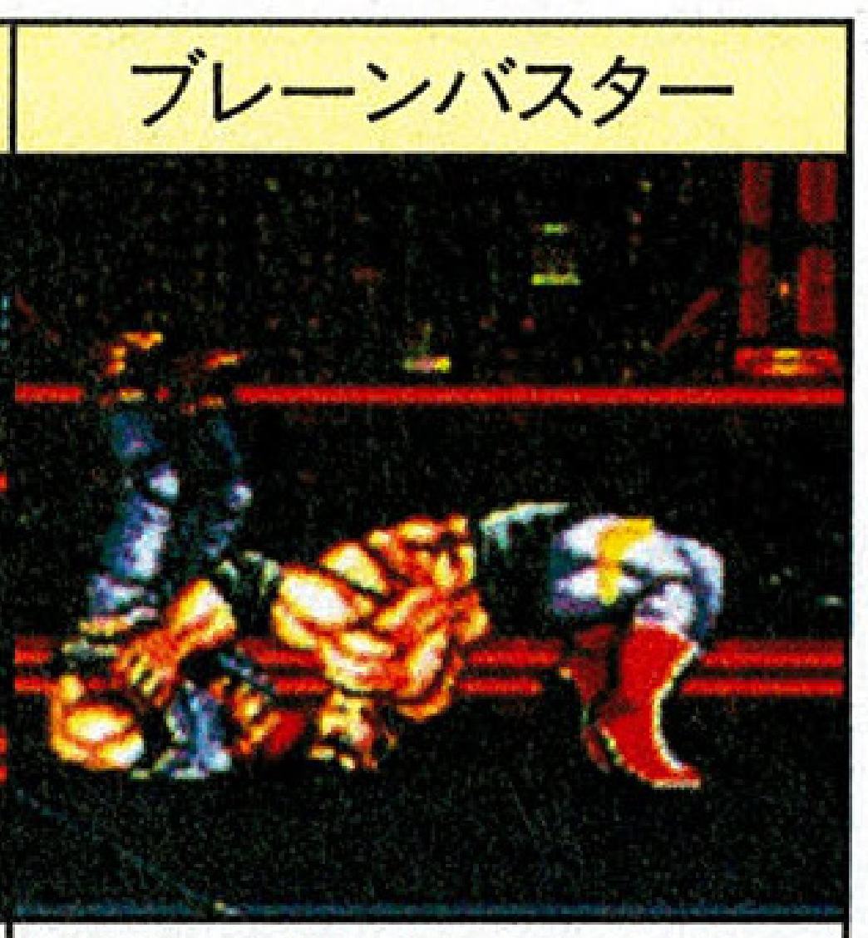
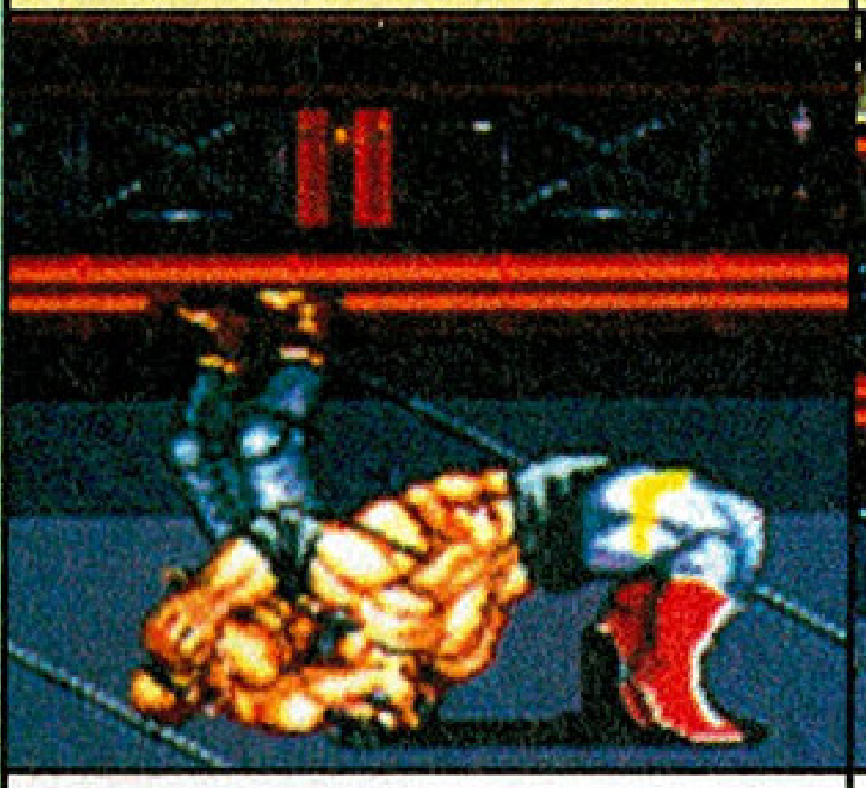
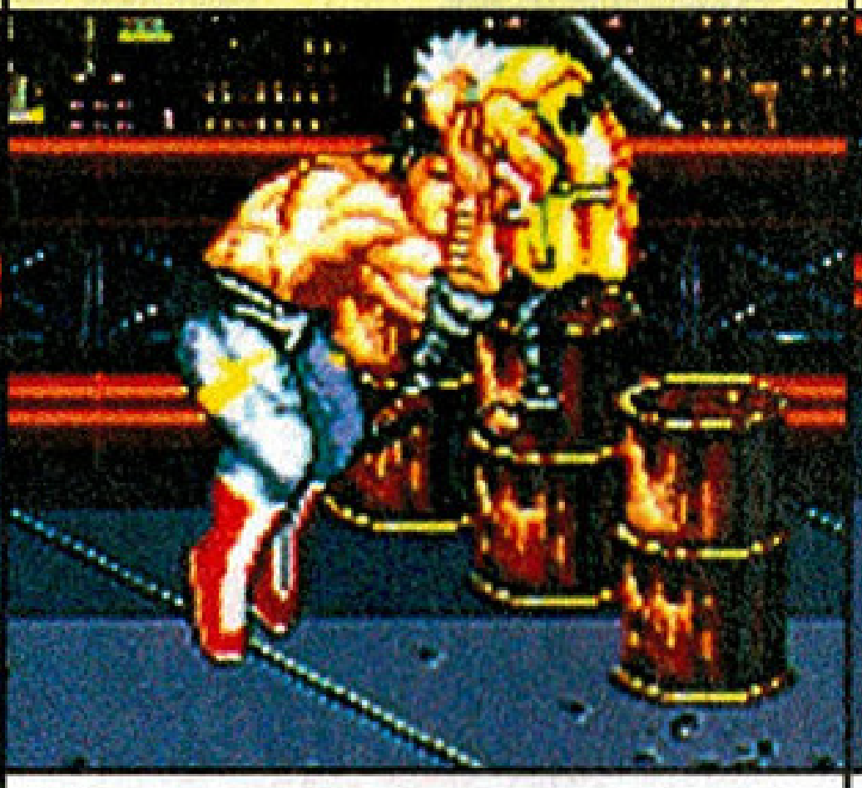
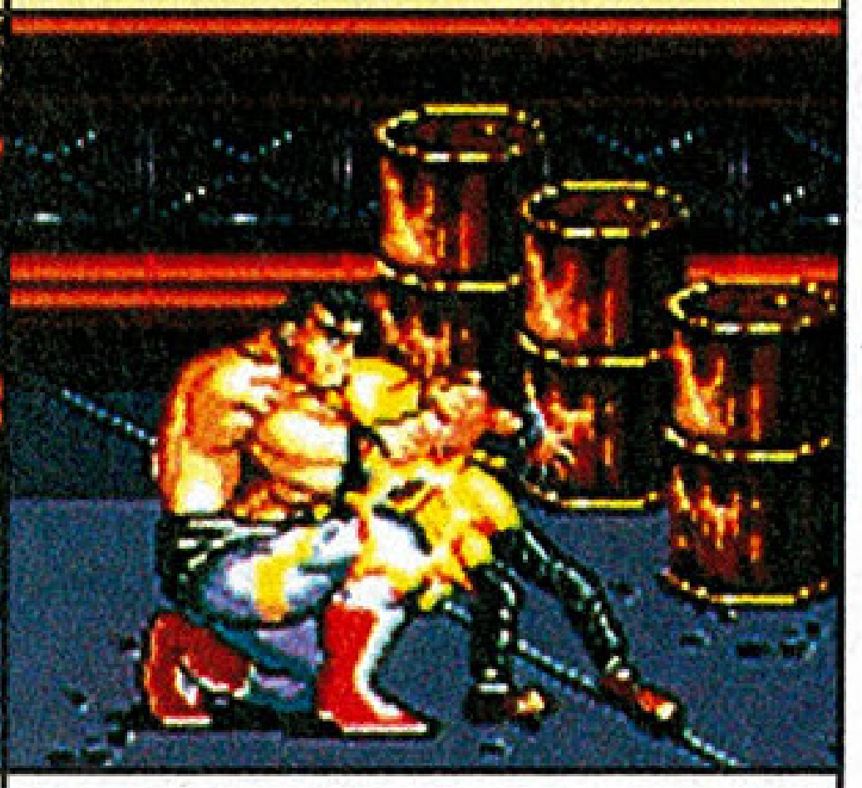
ジャンプ技	回し蹴り	飛び蹴り	落掌打
			
	単体で使うことはまずない。牽制技か？	ブレイズの飛び蹴りは強いので使い易い	飛び込み技。そのままつかんで連続技へ

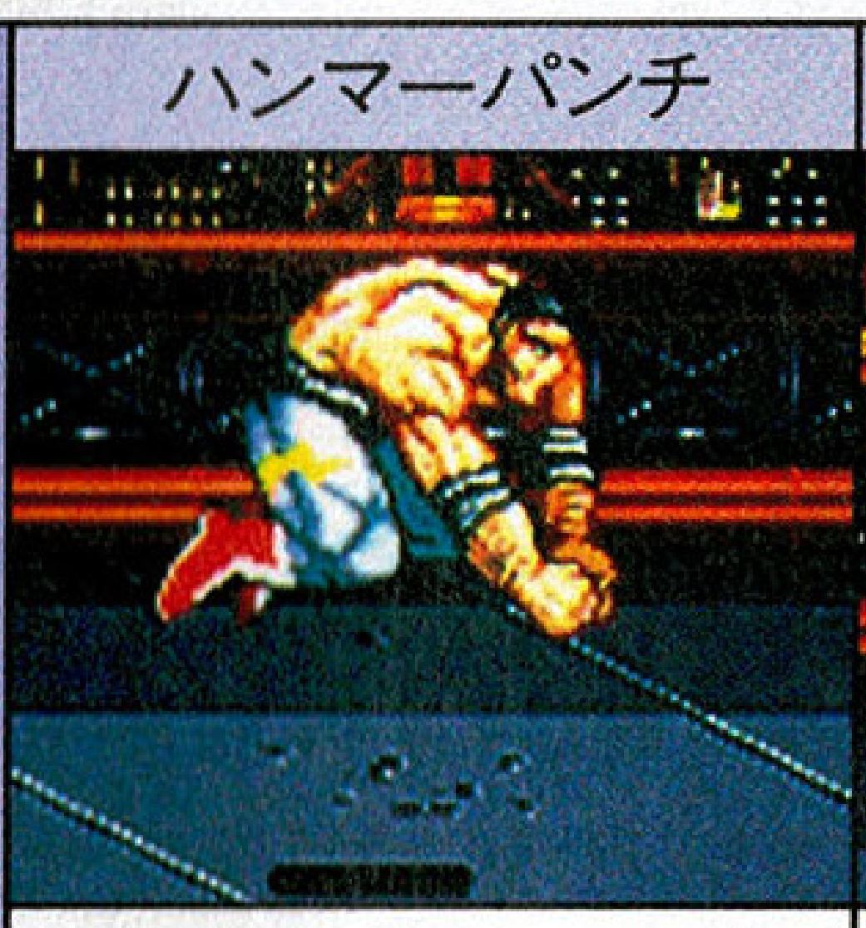
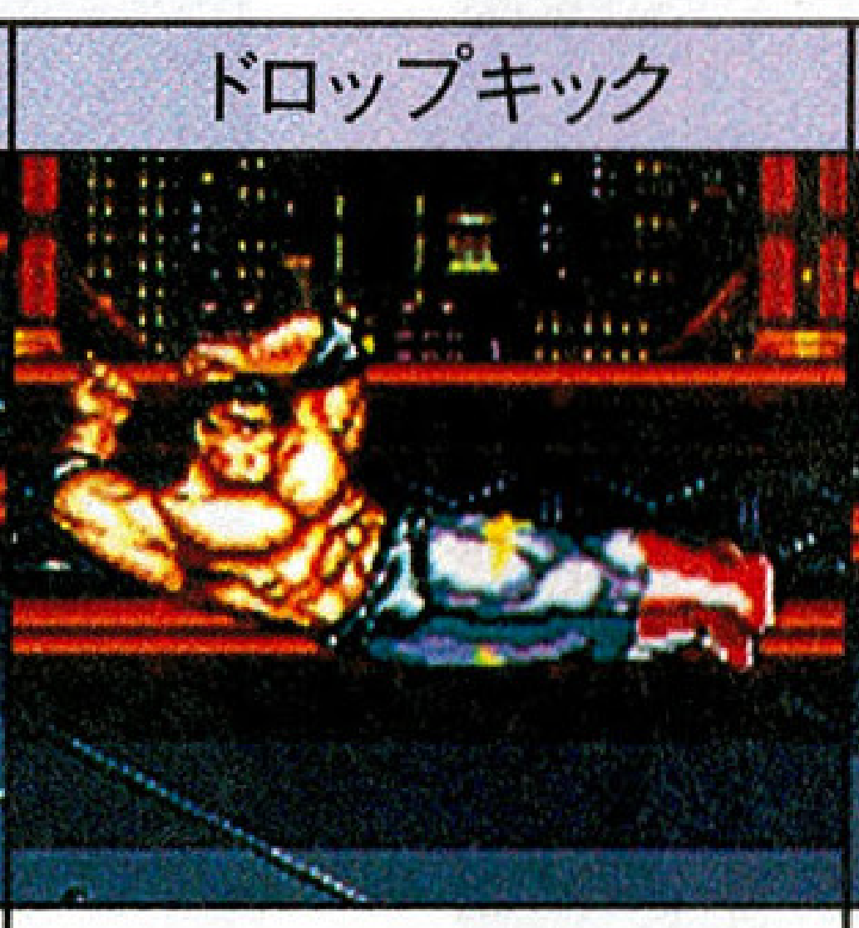
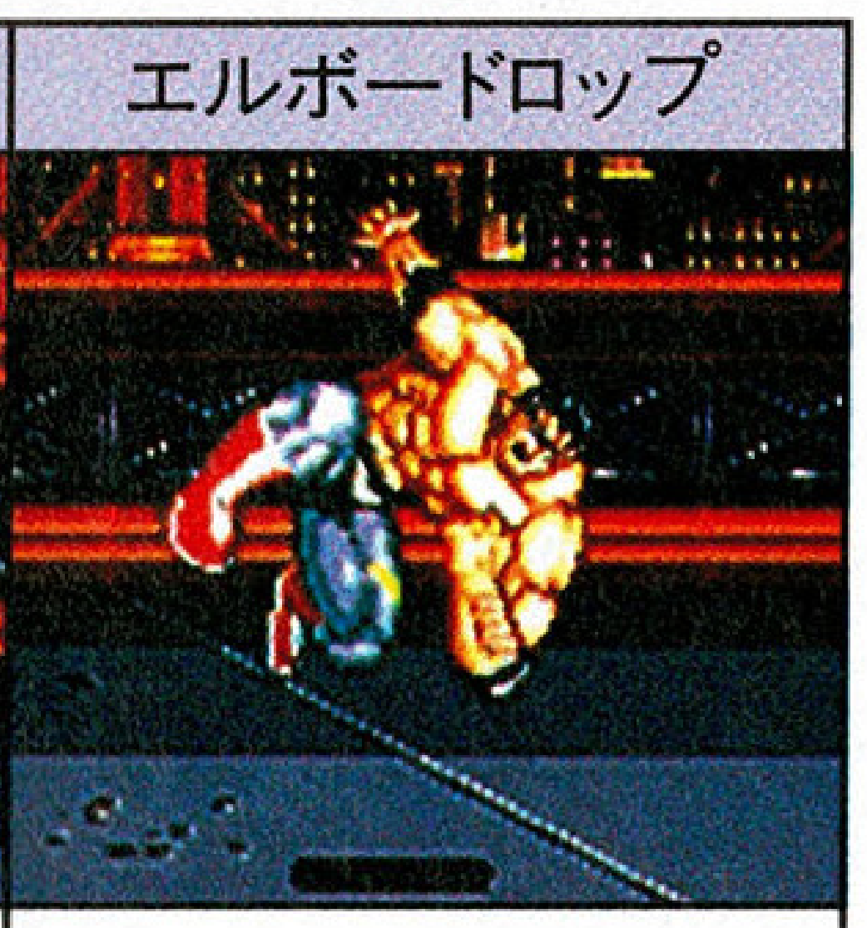
ダッシュ技	後方攻撃	ため技
飛翔白麗	後掃脚	上段蹴り
		
強力だが近くの敵には当てられない	前後の敵を一掃できる足払いだ	近ければ2発入る。威力は若干弱め

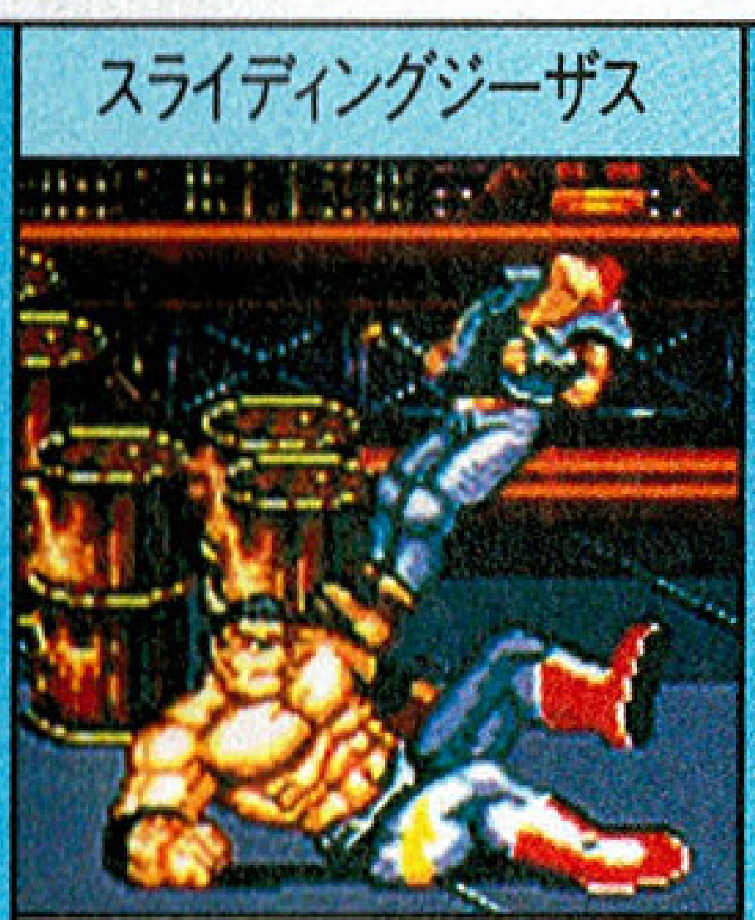
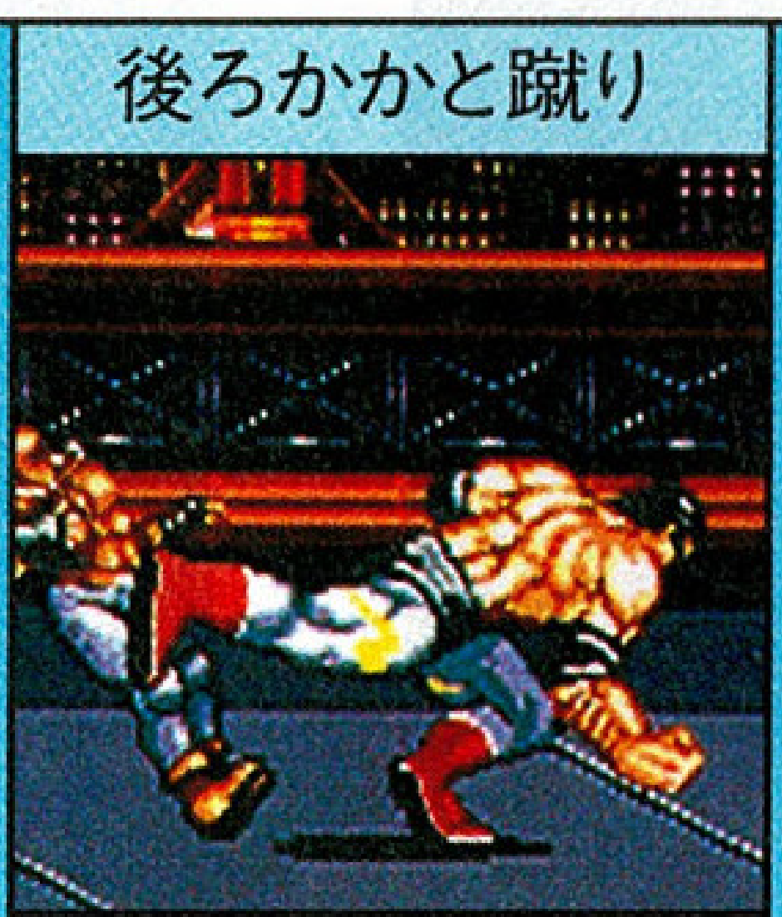
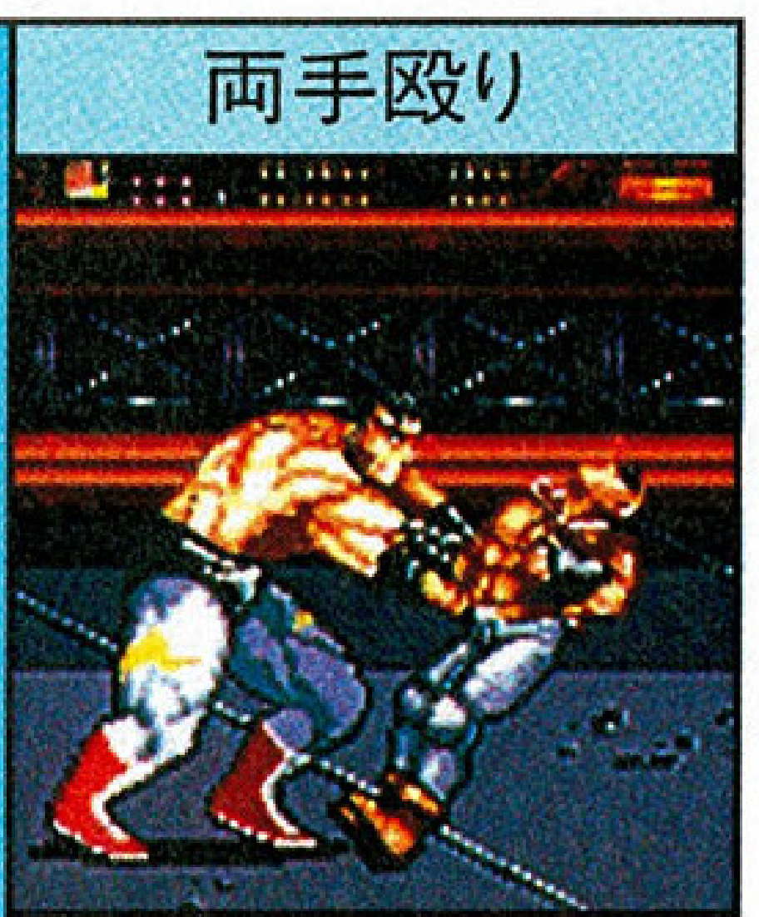
必殺技	円舞脚	気功掌
		
	攻撃しながら移動できるのがおいしい。回転中は完全無敵	掌から気の固まりを放出して相手にぶつける。近いほど強力

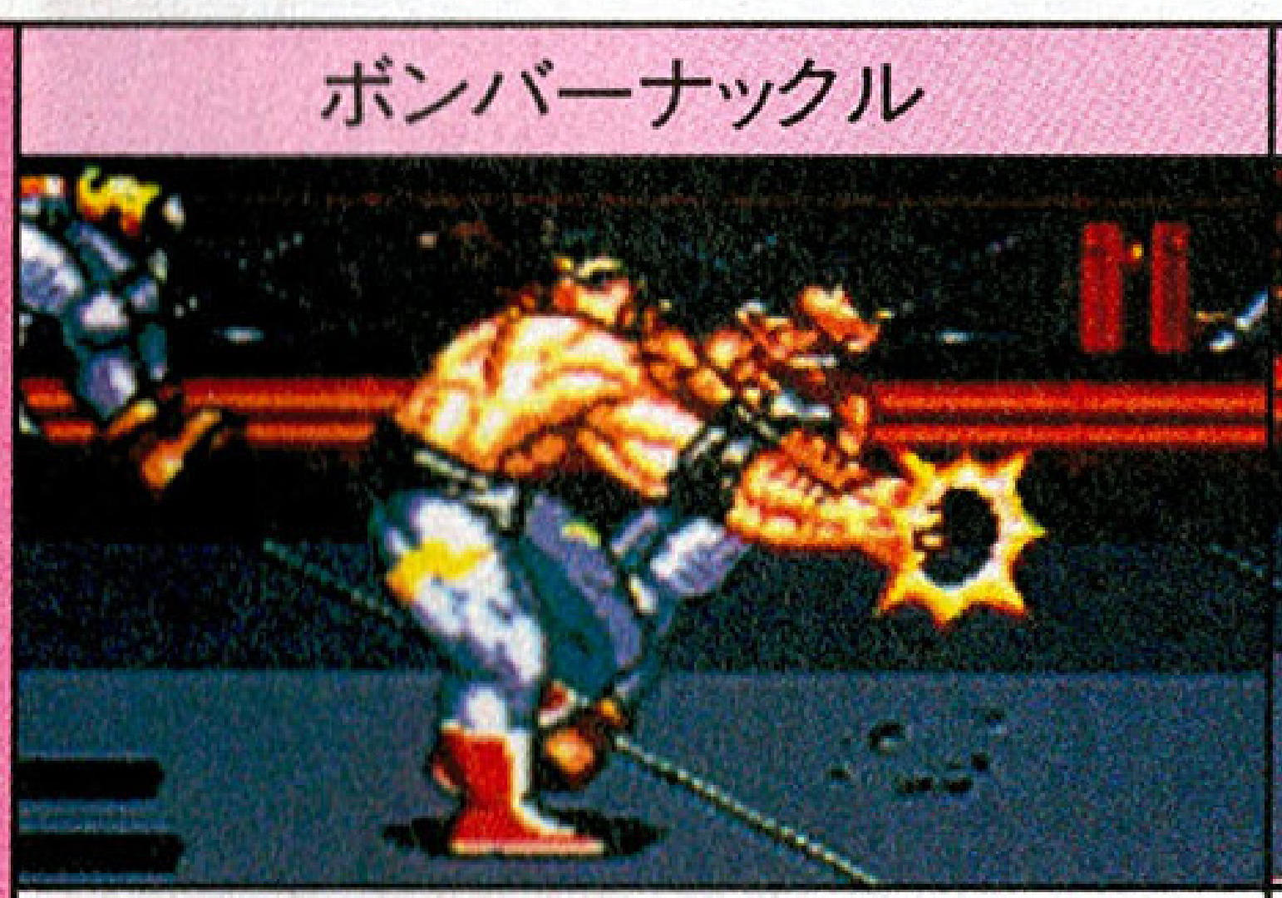
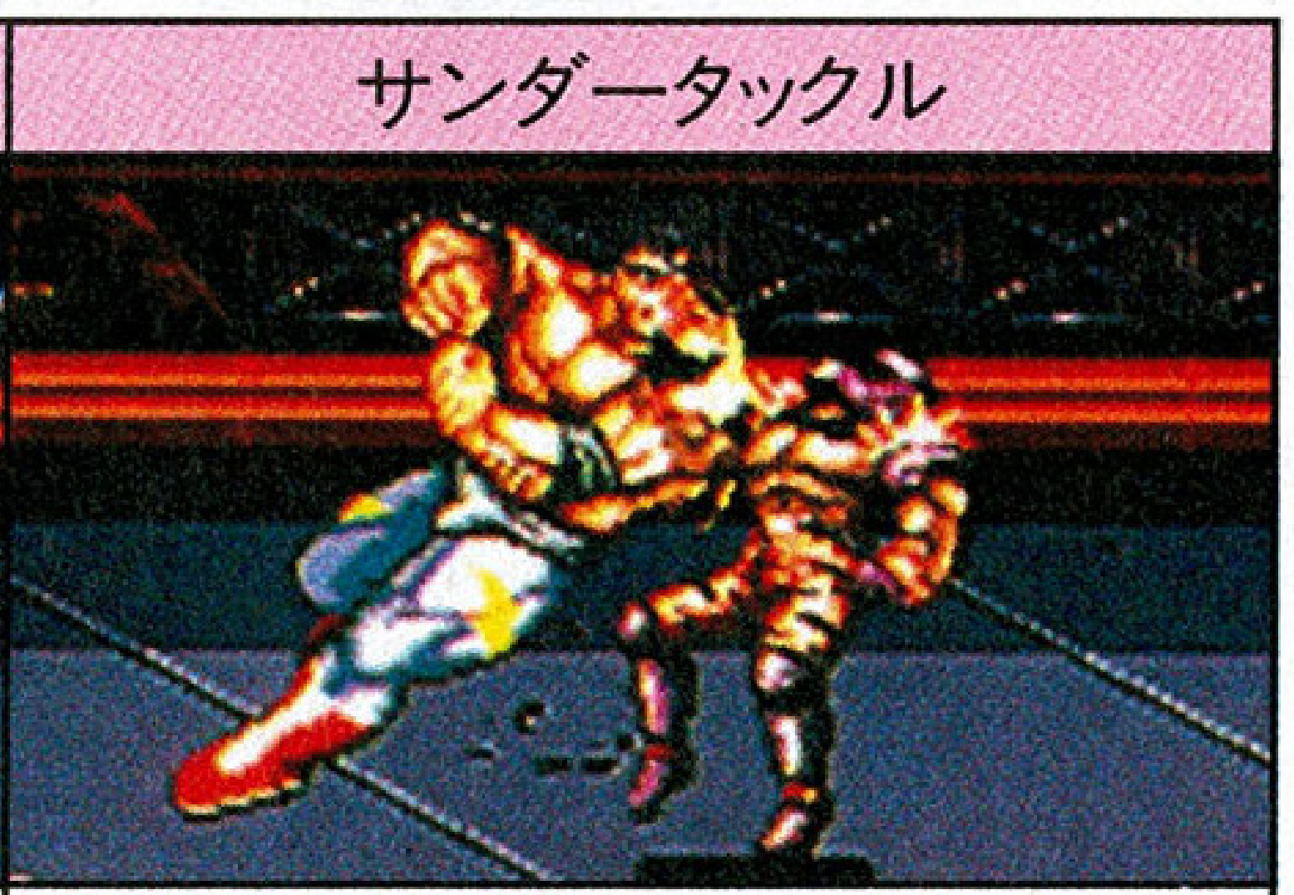
マックス

プロレスラーのマックスは接近戦においてその本領を発揮する。つかみ技も4人の中で一番多い。破壊力も最強。その分スピードに乏しく、非常に扱いにくいのも事実。パンチの連打ができないのも痛いところ。とにかく1回つかむまでが勝負。つかみ技の中ではアトミックドロップが超破壊力。3発決めれば、例えボスだろうがあっという間に昇天してしまう。操作が難しいからこそやりがいを感じるという、玄人好みのキャラクタだといえるだろう。

つかみ技	連続技	ベアハッグ	ブレーンバスター
			
	ヘッドバッドと膝蹴りの計4発が入る	4回敵を締めつけたあとパンチでとどめ	間合いが開いてしまうので使いづらい
	ジャーマンスープレックス	サンダーボディスラム	アトミックドロップ
			
	こちらは敵との間合いが開かない投げだ	ジャンプして敵を地上に叩きつける荒技	最強の破壊力。ただあまり使う機会が…

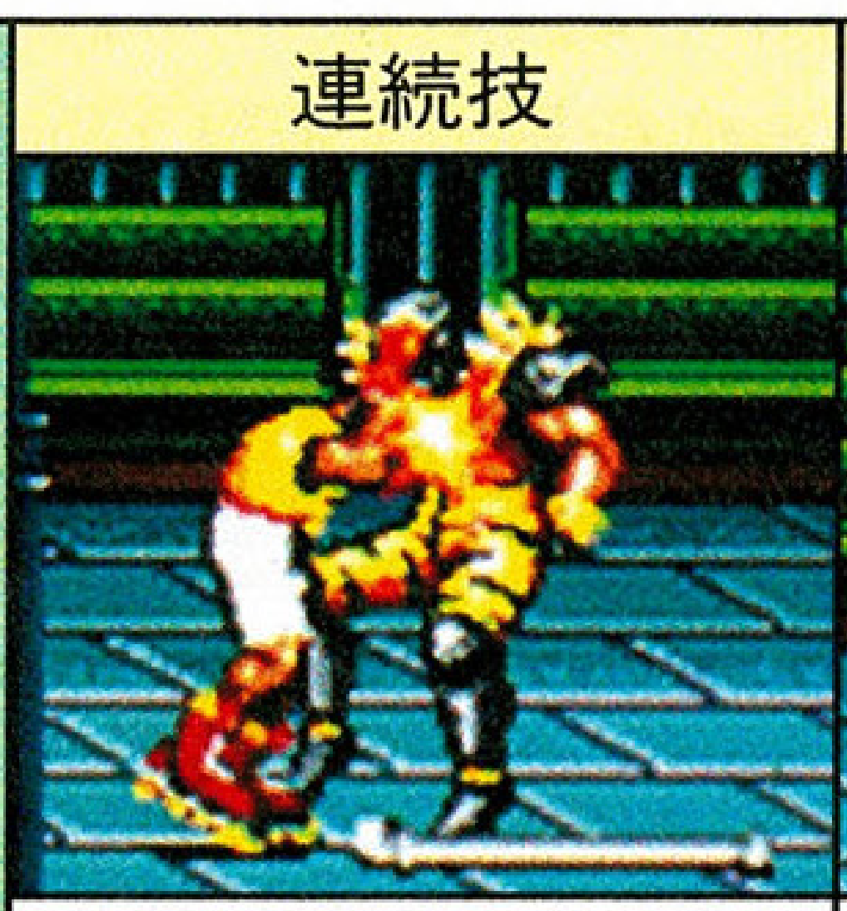
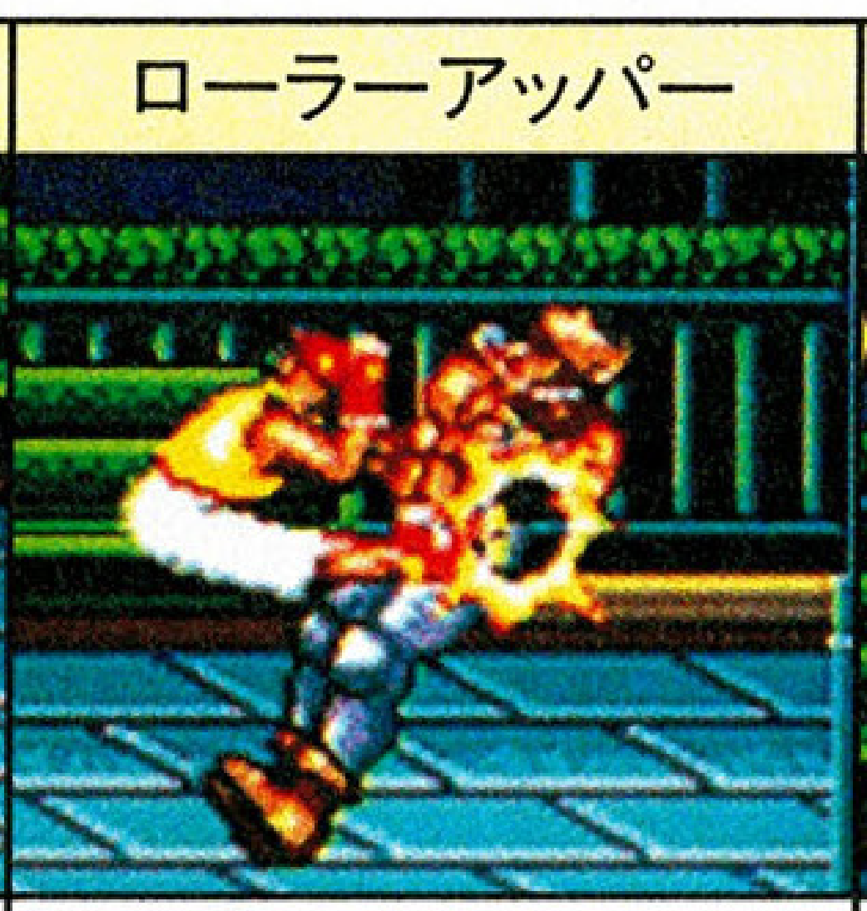
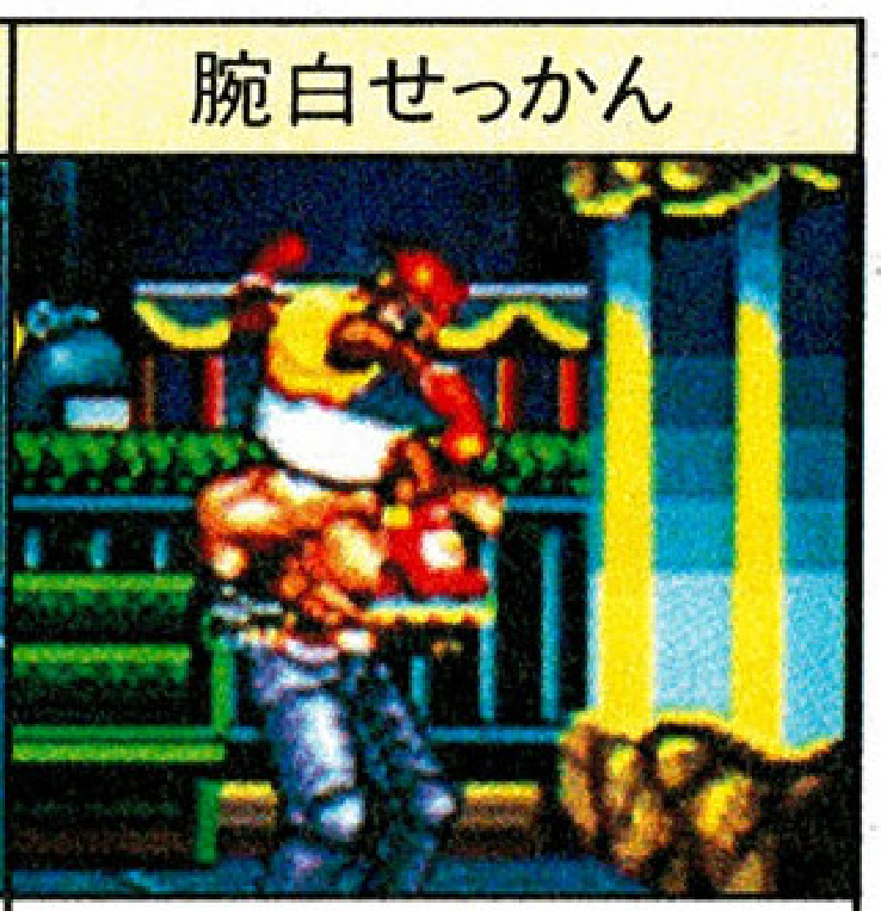
ジャンプ技	ハンマーパンチ	ドロップキック	エルボードロップ
			
	結構離れていても敵に当たりやすい攻撃	4人の中では一番リーチが長い飛び蹴り	この技でつかんで一気にカタをつけよう

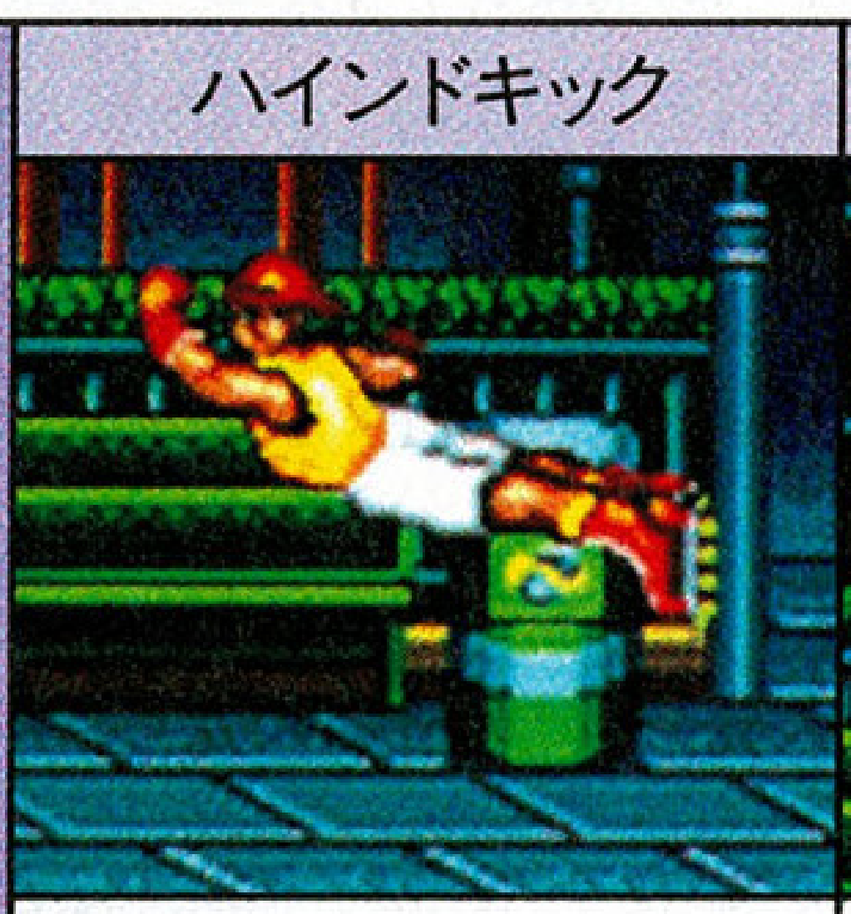
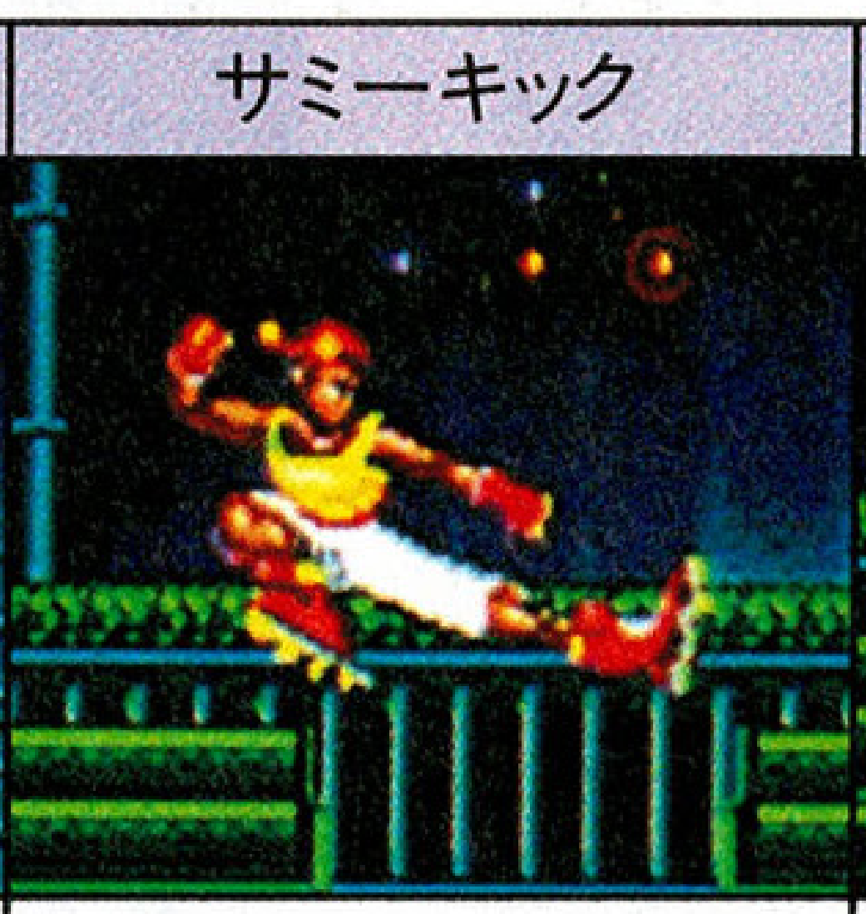
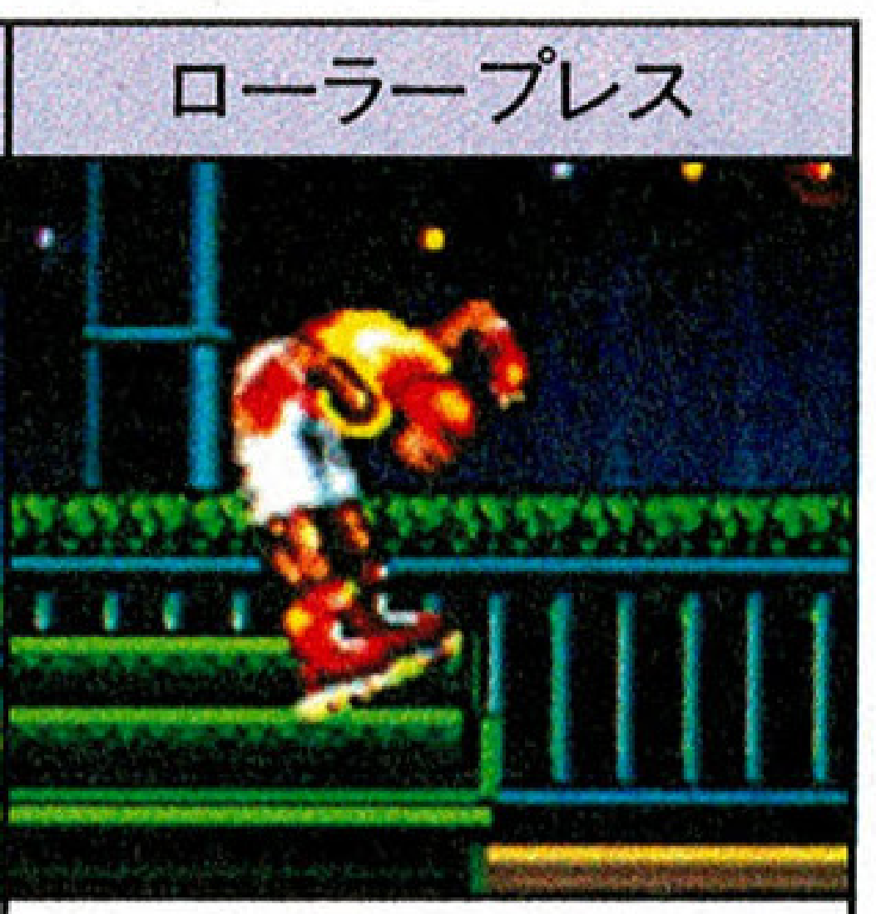
ダッシュ技	後方攻撃	ため技
スライディングジーザス	後ろかかと蹴り	両手殴り
		
遠めから出すと敵をつかめるぞ	近ければ肘とかかとの2段攻撃に	たまに間違って出る全然使えない技

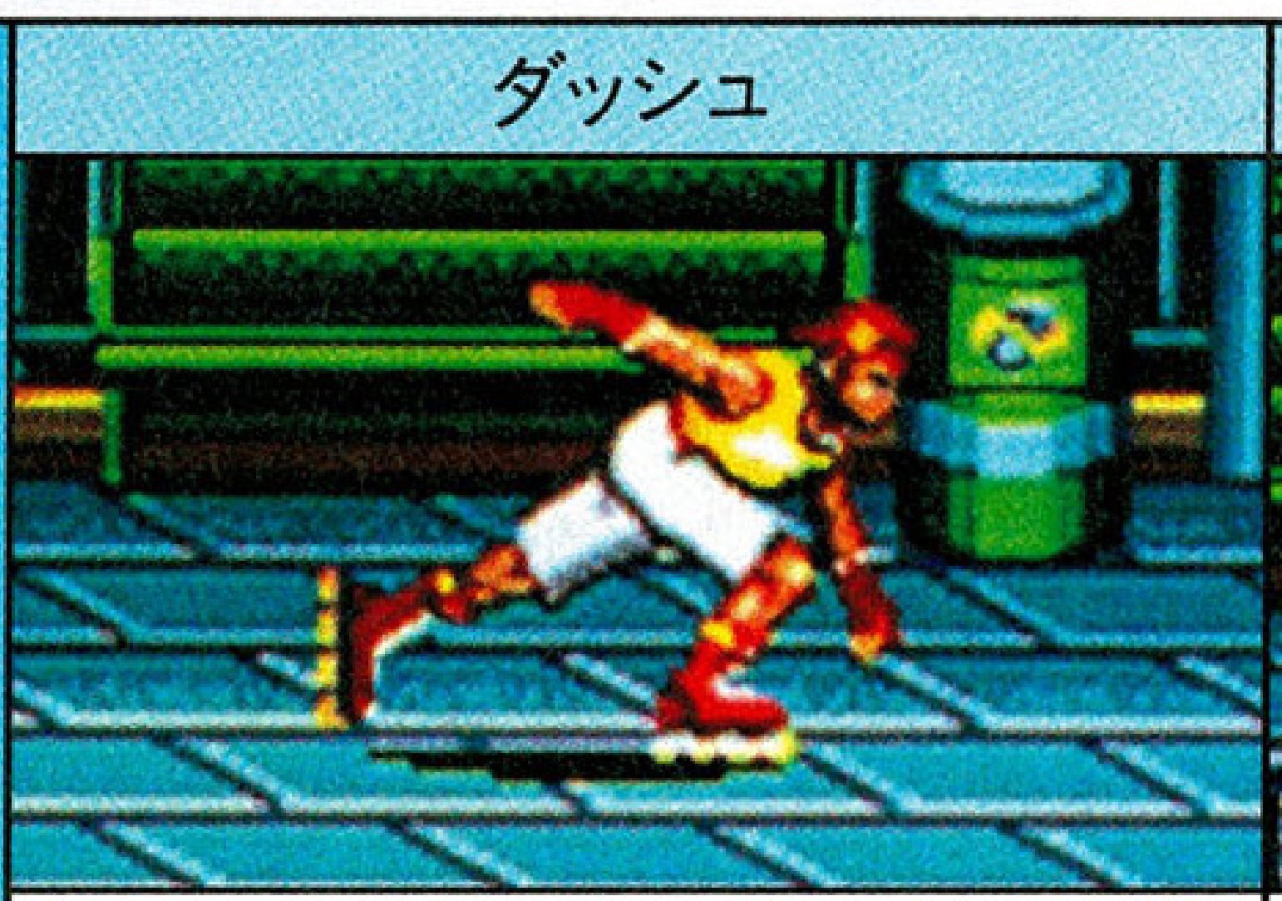
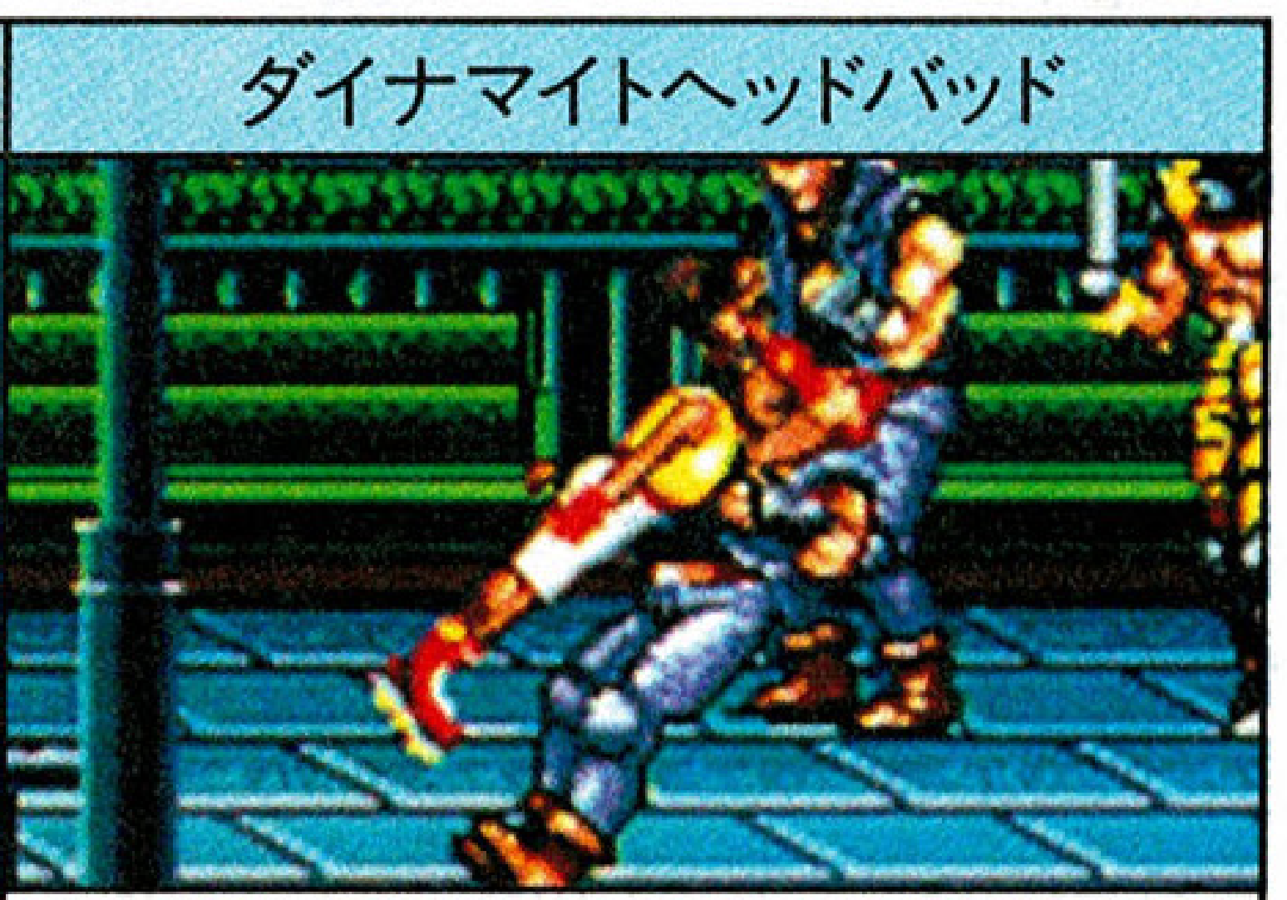
必殺技	ボンバーナックル	サンダータックル
		
	1回転して強力なハンマーパンチを食らわす。回転中は無敵	猛ダッシュして敵に体当たりを食らわす。これも使えない技

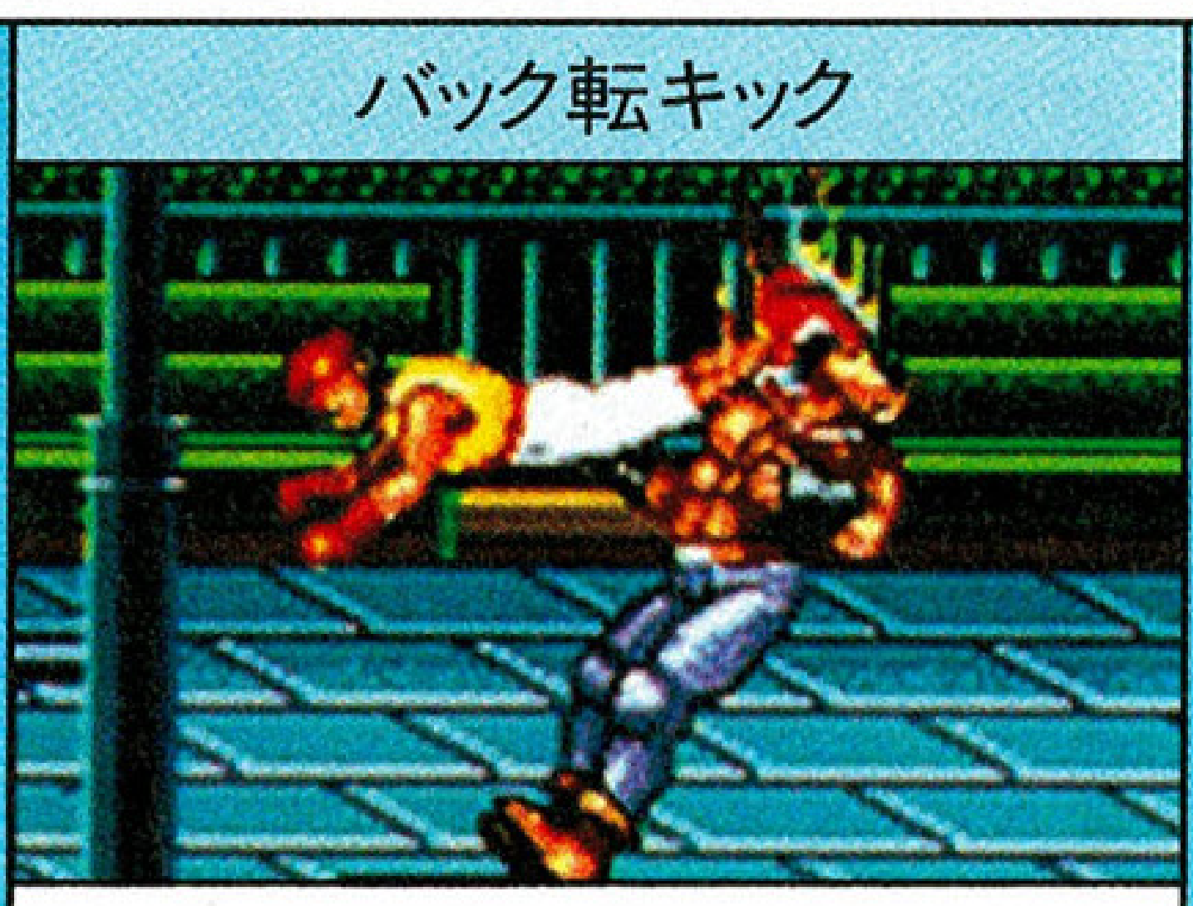
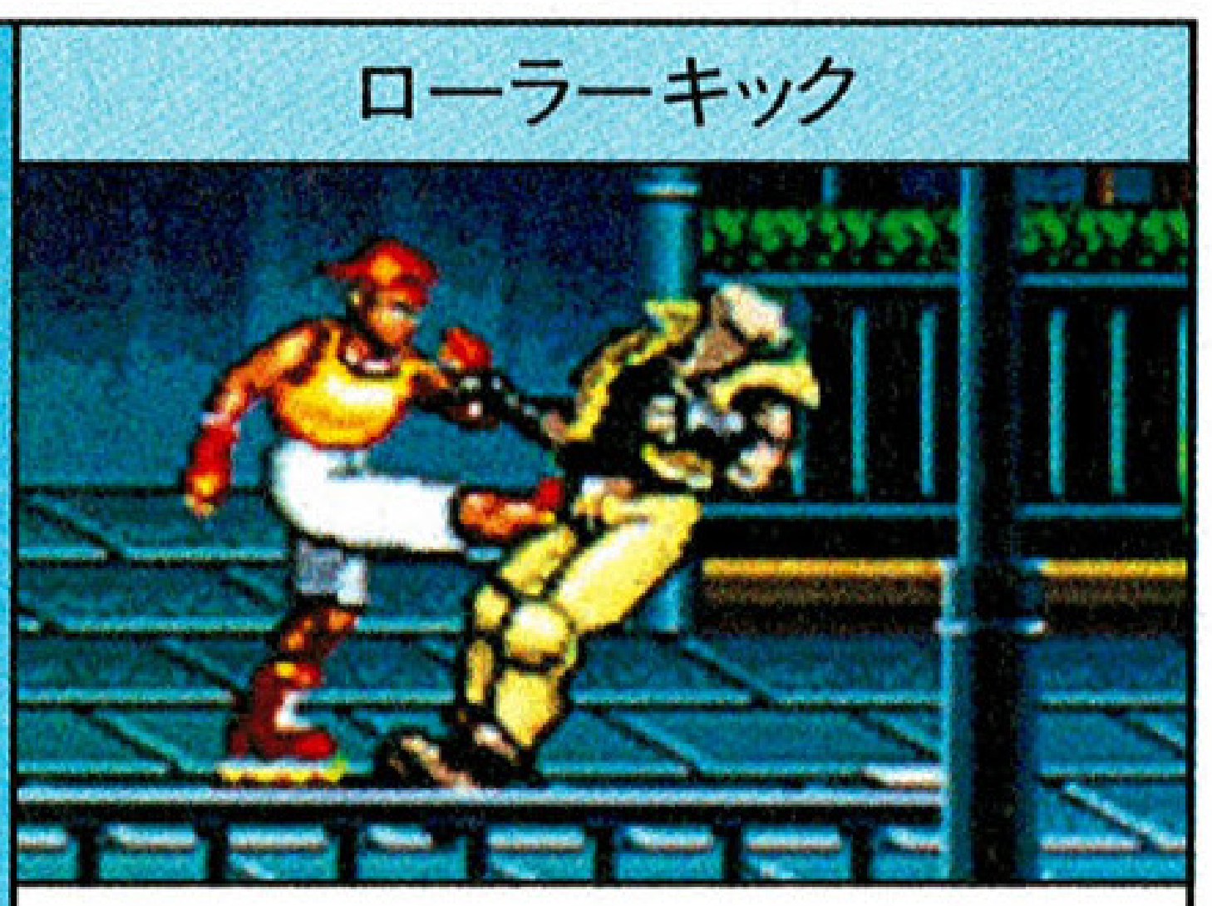
エディ

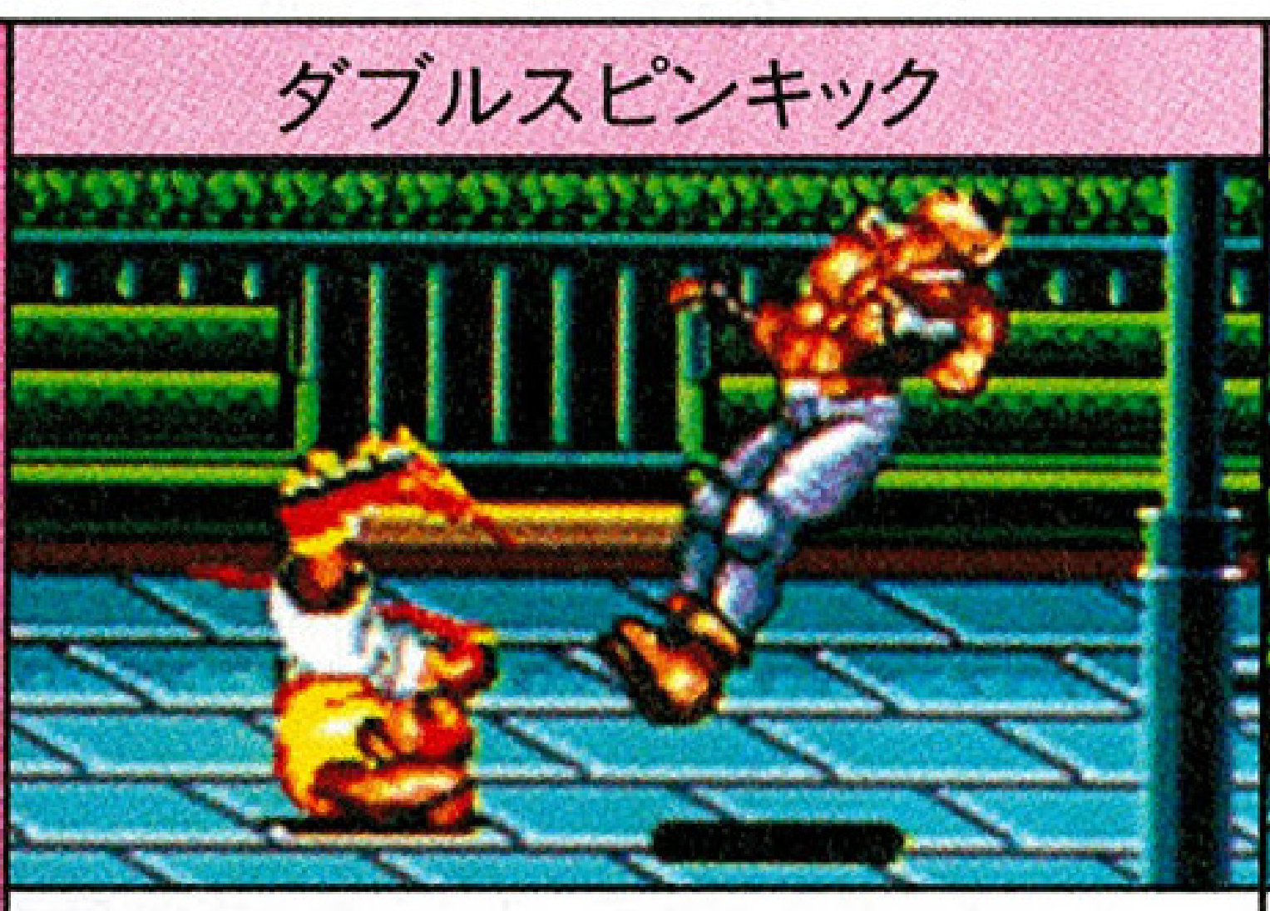
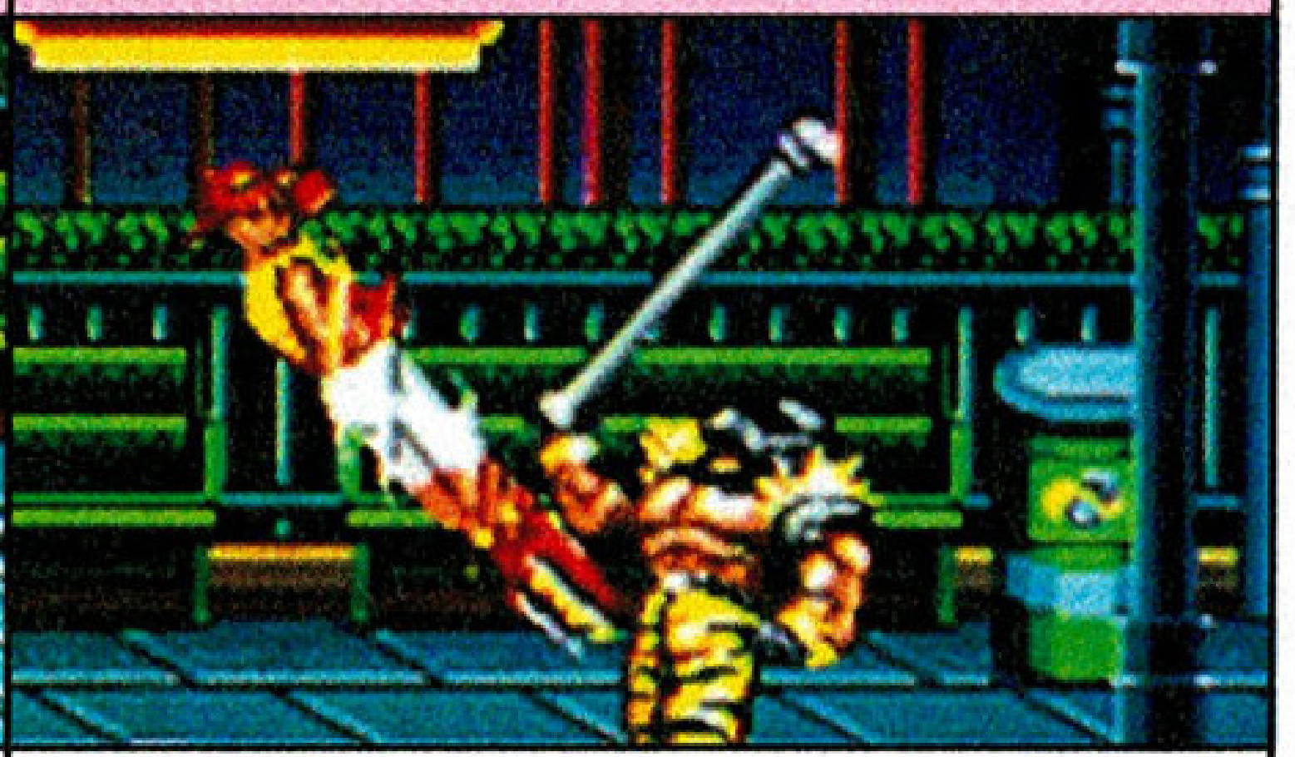
体が小さいため攻撃力が低いと思われそうだがそんなことはない。実は4人の内で最強クラスの強さを持っているのだ。スピードが早い、敵をつかみやすい。連続してつかみ技ができる。バック転キックは攻撃しながら移動できるというまさに一石二鳥の技。また4人の中で唯一ダッシュ移動ができる。必殺技のダブルスピンキックは打点が低いため、ステージ2のボス、ジェットの攻撃はすり抜けてしまう。ブレイズと2人同時プレイなら最強コンビになる。

つかみ技	連続技	ローラーアッパー	腕白せっかん
			
	ヘッドバッド2発に膝蹴りの4段攻撃	正面から強烈なキックを2発ぶちこむ	羽交い締めにした敵をタコ殴りにする

ジャンプ技	ハインドキック	サミーキック	ローラープレス
			
	単体で使うことはない。リーチも短い	弱そうだが、見た目よりも結構使える	ジャンプ攻撃からつかみ技へ。使い易い

ダッシュ技	ダッシュ	ダイナマイトヘッドバッド
		
	方向キーを進行方向に2回入れる。エディだけができる技	ダッシュ中に攻撃ボタンを押す。頭突きと体当たりの2段攻撃

後方攻撃	ため技
バック転キック	ローラーキック
	
バック転しながら攻撃、移動ができる。非常に便利な技だ	敵を蹴り上げて後方に着地する。いわゆるサマーソルト

必殺技	ダブルスピンキック	コークスクリューキック
		
	ブレイクダンスがそのまま必殺技に。回転中は完全無敵だ	空中で体を高速回転させながら敵にドリルキックを食らわせる

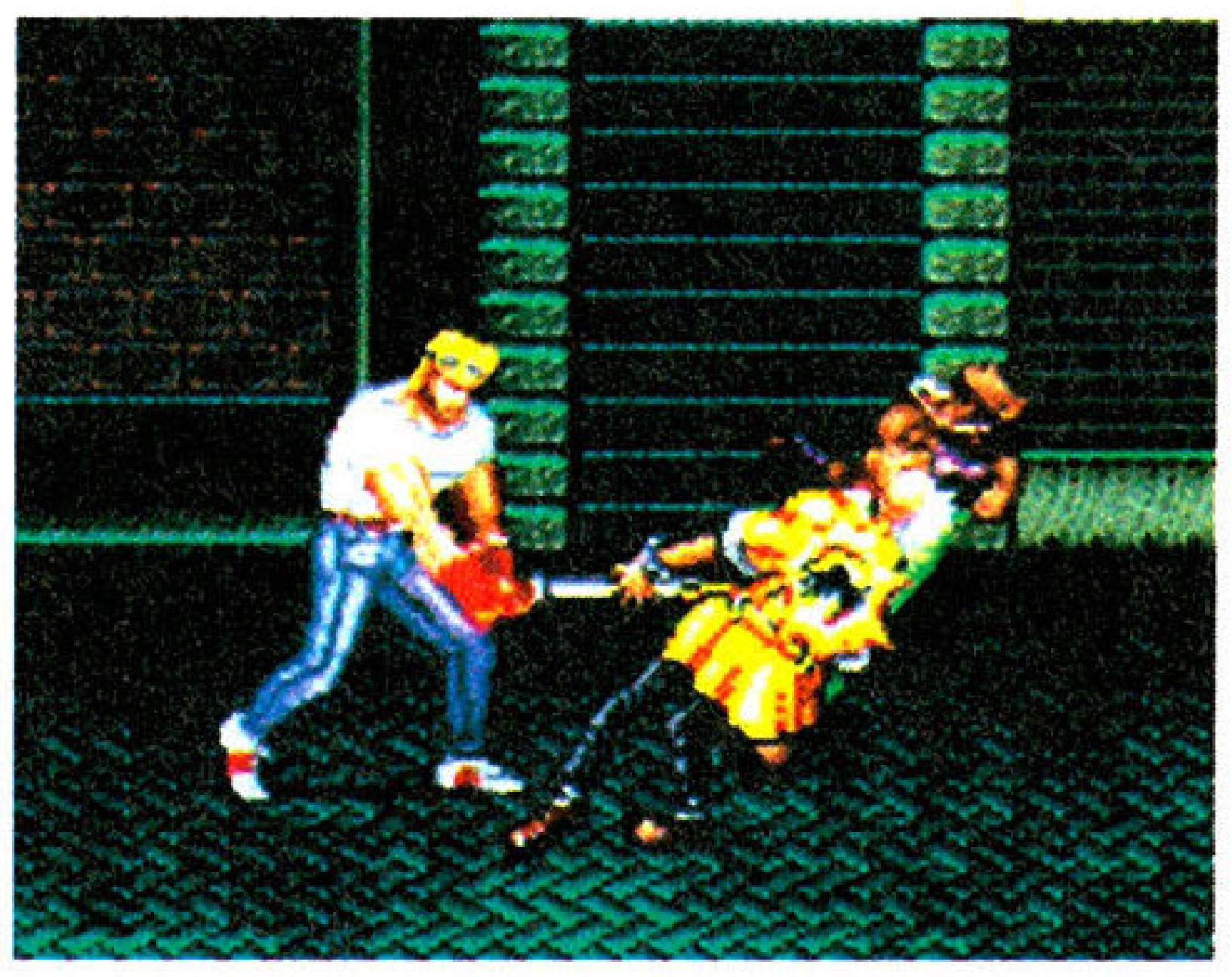
新たなる死闘が待ち受ける全8ステージ

『ベアナックルII』は前作と同様に、全8ステージで構成されている。1つのステージは2〜3のエリアに分かれていて、それぞれ雰囲気も違い、見ていて飽きないものになっている。ここも前作と違うところだ。序盤では前作と同じステージが登場し、懐かしい気分も味わえる。今回はステージ1から3までを紹介していこう。

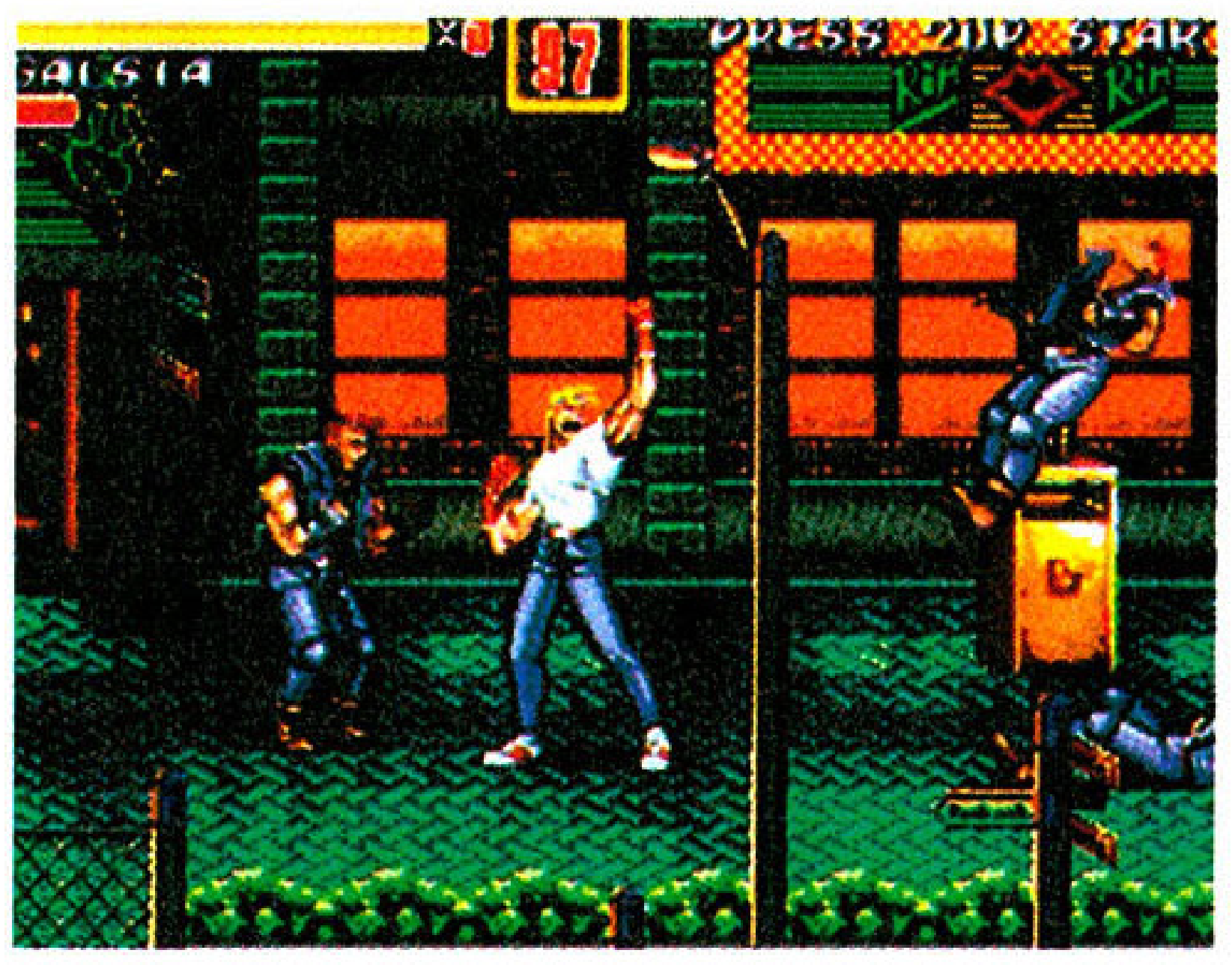
STAGE 1 ショッピング・モール

エリア 1

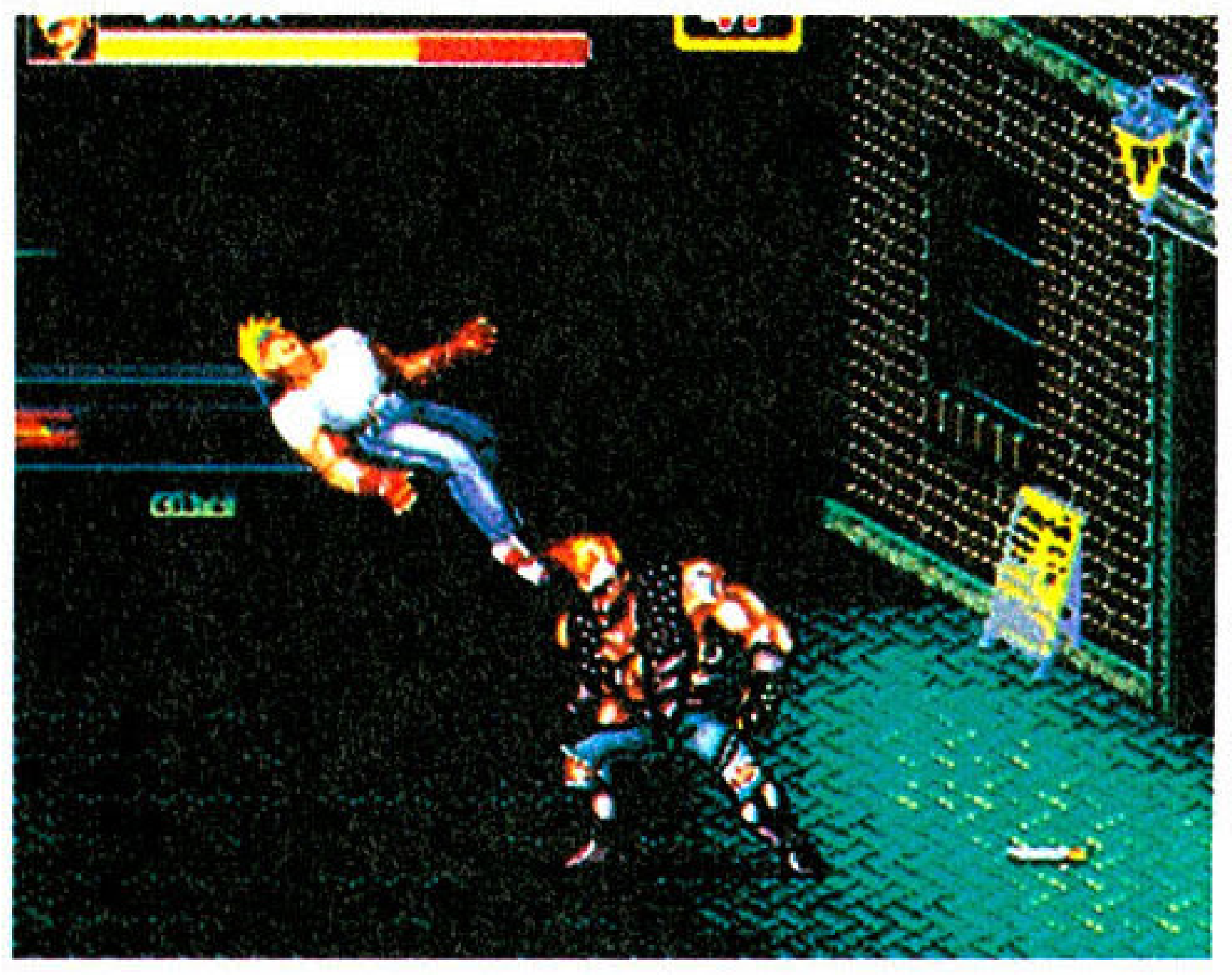
前作と同じ場所から死闘は始まる。まずは腕慣らしといった感じで進んでいこう。途中で斜めにスクロールするところが見どころの一つ。エリアの最後にはナイフ使いのジャックがいる。ゲヒゲヒ笑いながらナイフを投げつけてくる。



⬆前作と同じく凶器攻撃も健在。邪魔になったら投げつけてしまおう



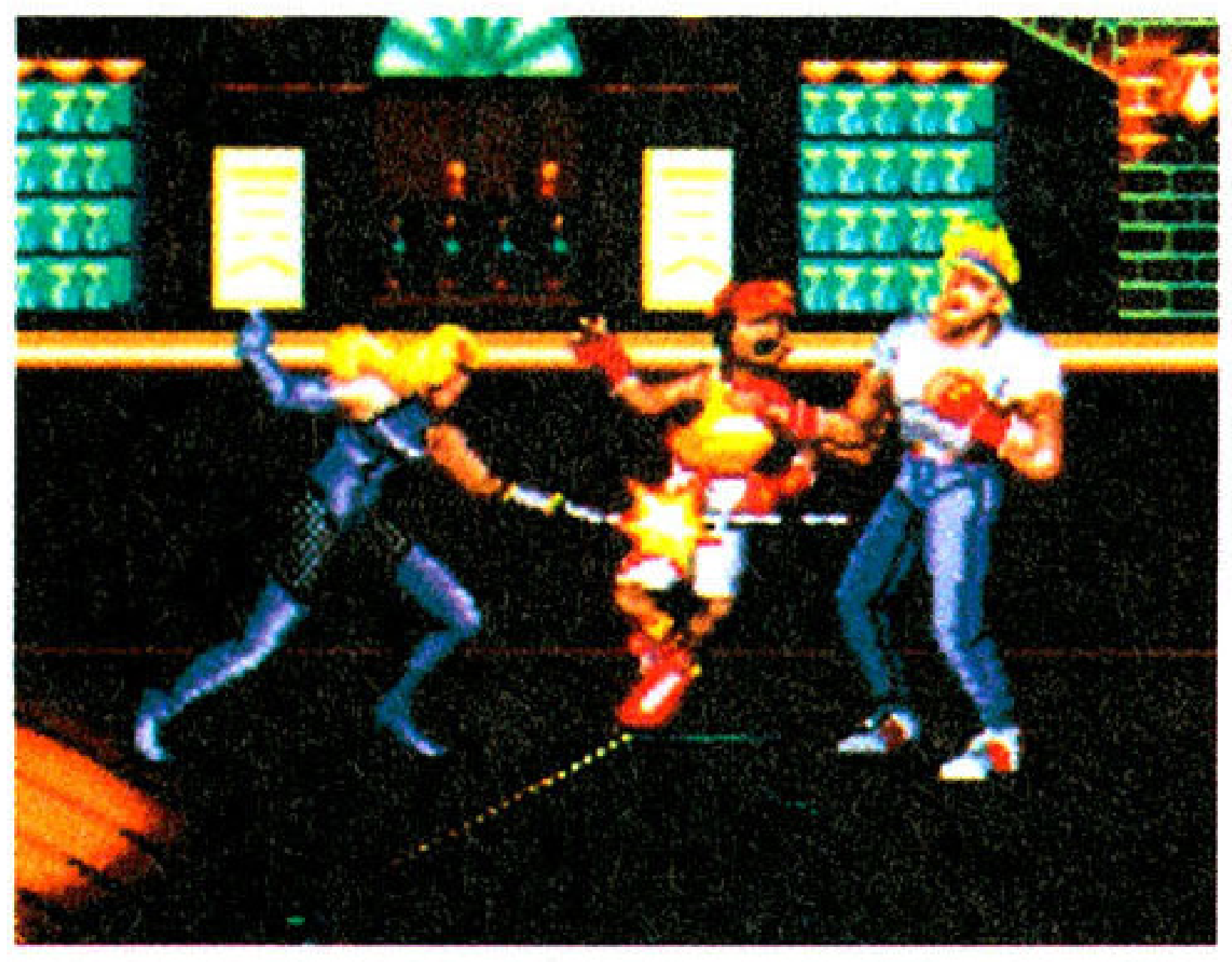
⬆最初から敵がたくさん出てくる。遠慮なく技の練習台にしてあげよう



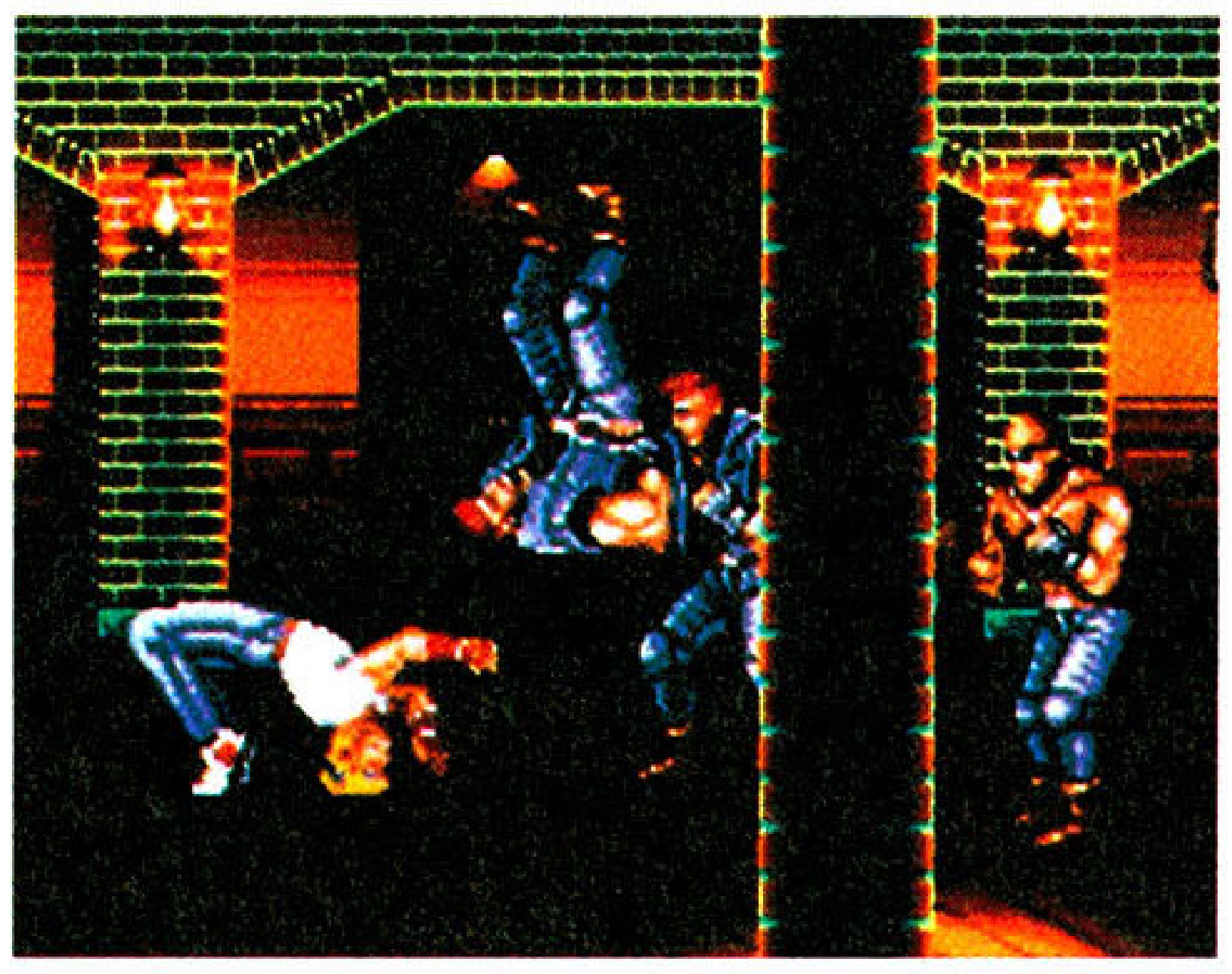
⬆こいつがジャック。結構強敵だぞ

エリア 2

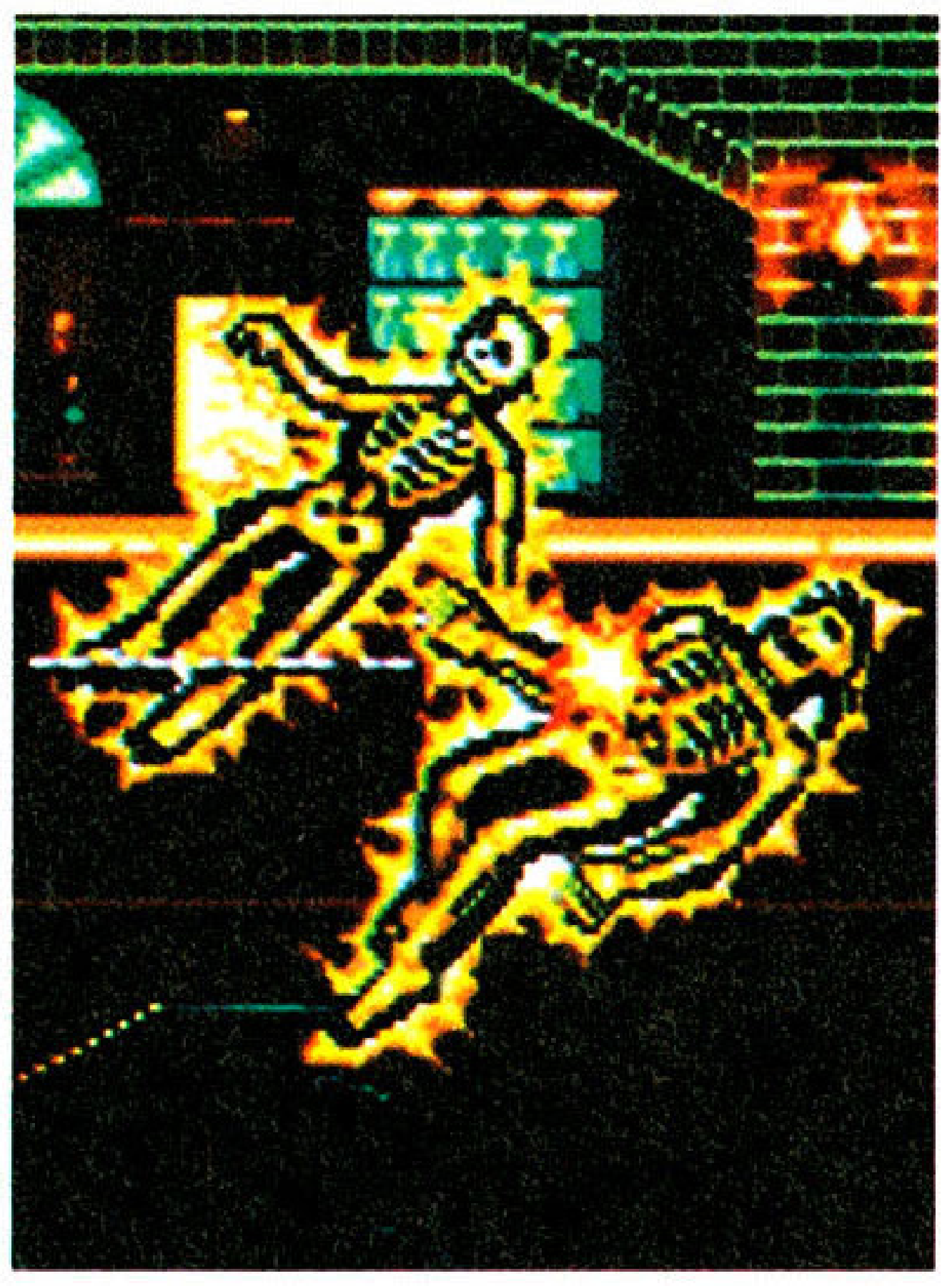
ジャックを倒すと怪しげなバーの中に入る。ザコが前後から群がってくるので投げ技や必殺技などで暴れまくろう。バーの中にある椅子やテーブルを壊すと体力回復アイテムが出てくるので、忘れずに取っておこう。最後にはアブナイ女王様、エレクトラがいる。うかつに近づくとムチでピシ。離れると飛び蹴りでゴス。女は強し。



⬆女王エレクトラ様。電撃ムチをまともに食らったらあの世へ一直線



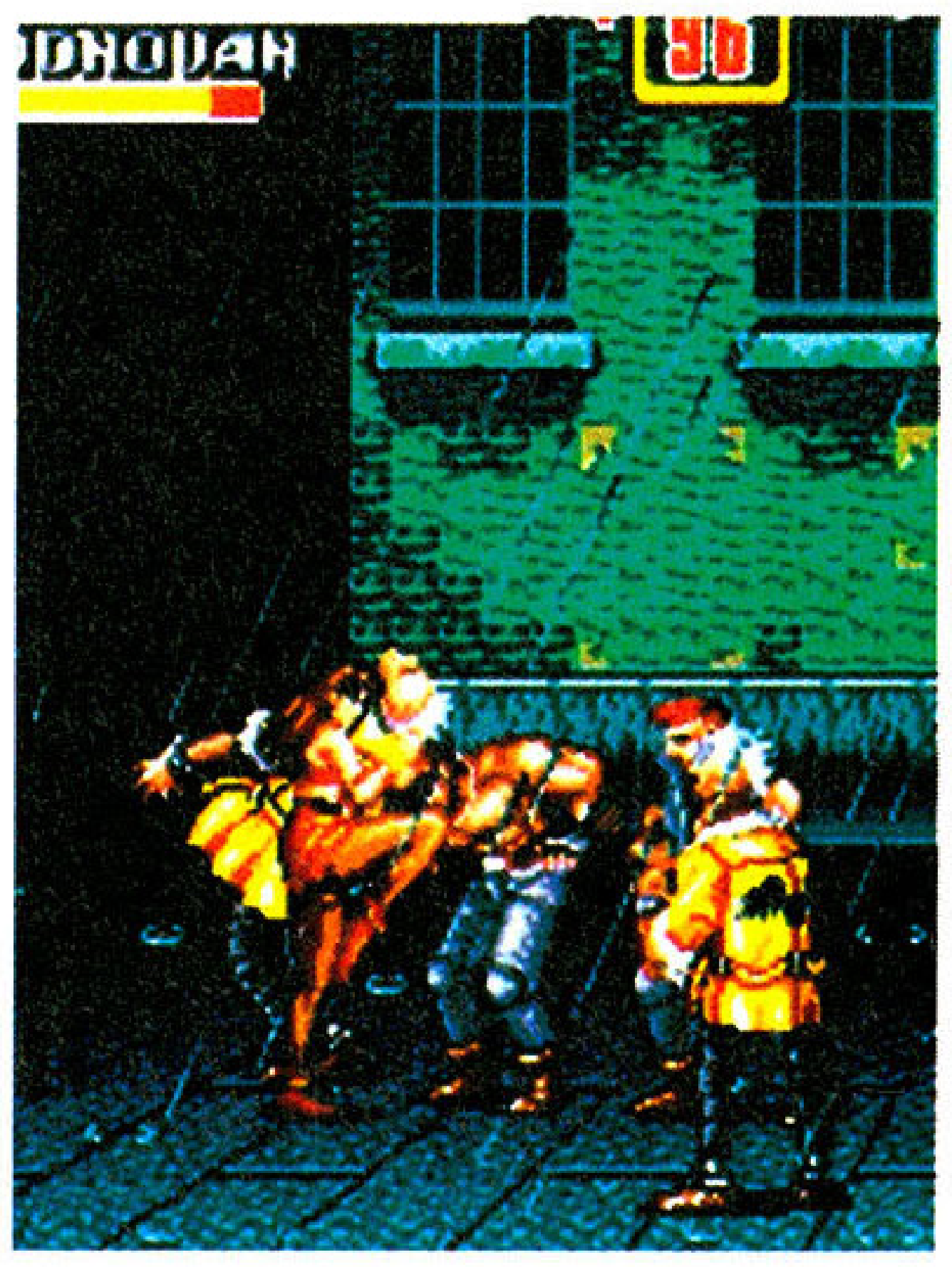
⬆左右からたくさんわき出てくる敵は投げ技の練習台にもってこいだ



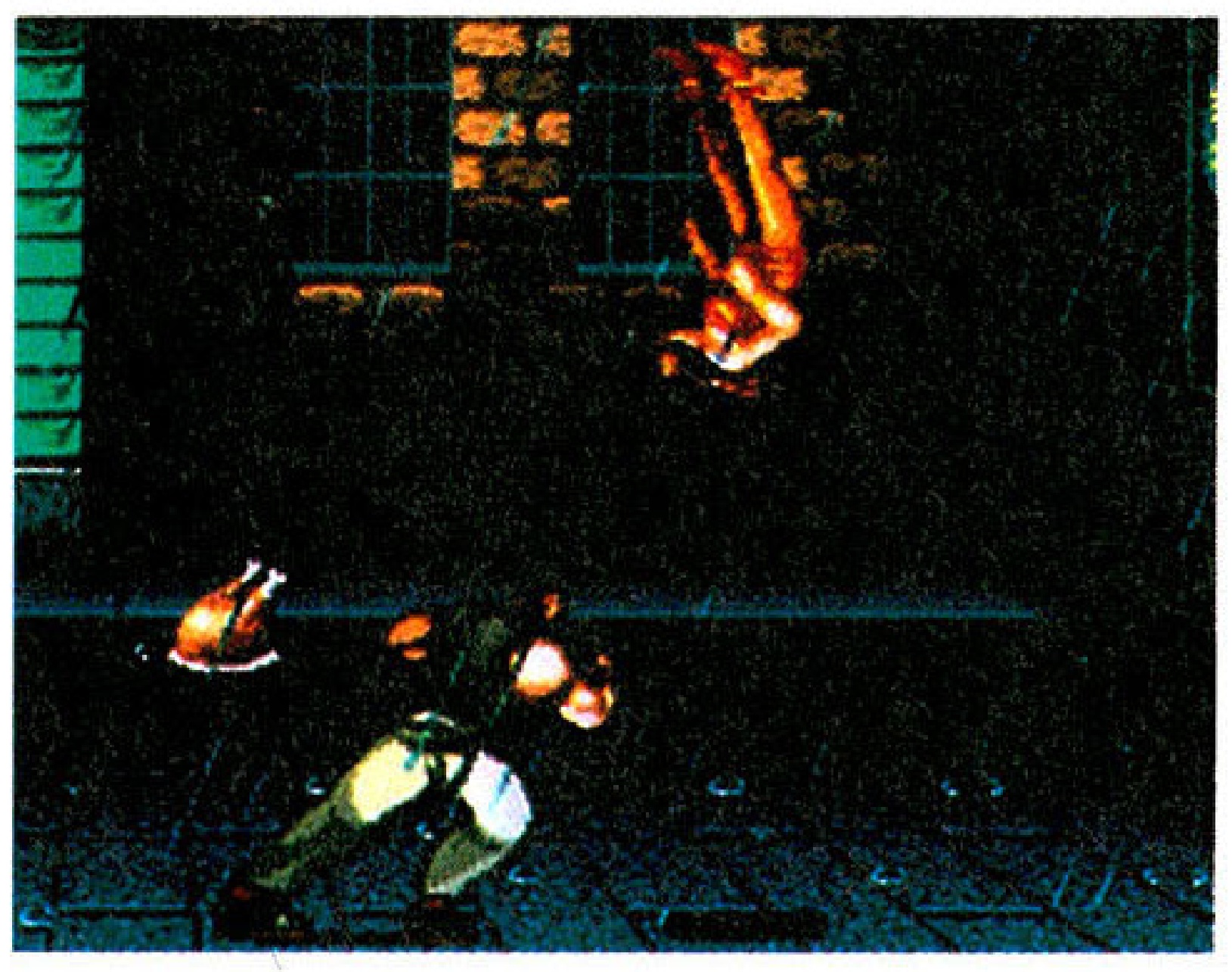
⬆エディとアクセル、女王様の怒りを買いお仕置きを受けるの図。ビビビのビ

エリア 3

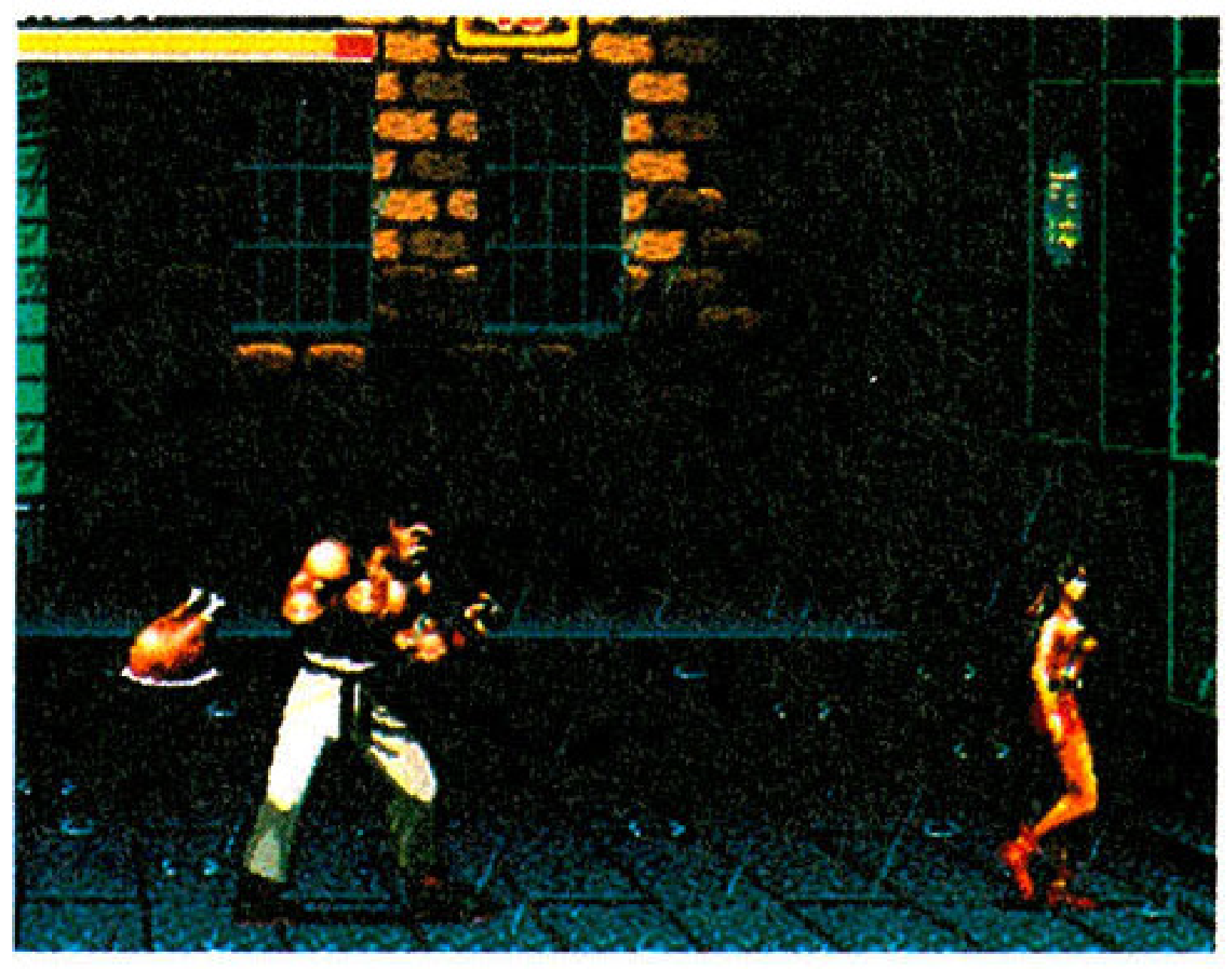
バーを抜けると外はどしゃ降り。外に出た途端に、待ち伏せしていた敵に襲われる。慌てずに落ち着いて倒していこう。そしてステージ1の大ボス、バーボンが登場。強烈なパンチ、キック、投げで襲ってくる。特に投げは強烈。投げられてしまったら、前作でも使えた「着地」を使えば大丈夫だよ。



⬆バーを出るといきなり敵が待ち伏せている。挟みうちにされないように注意



⬆バーボンに投げられるブレイズ。でも慌てずに上＋Cボタンで…

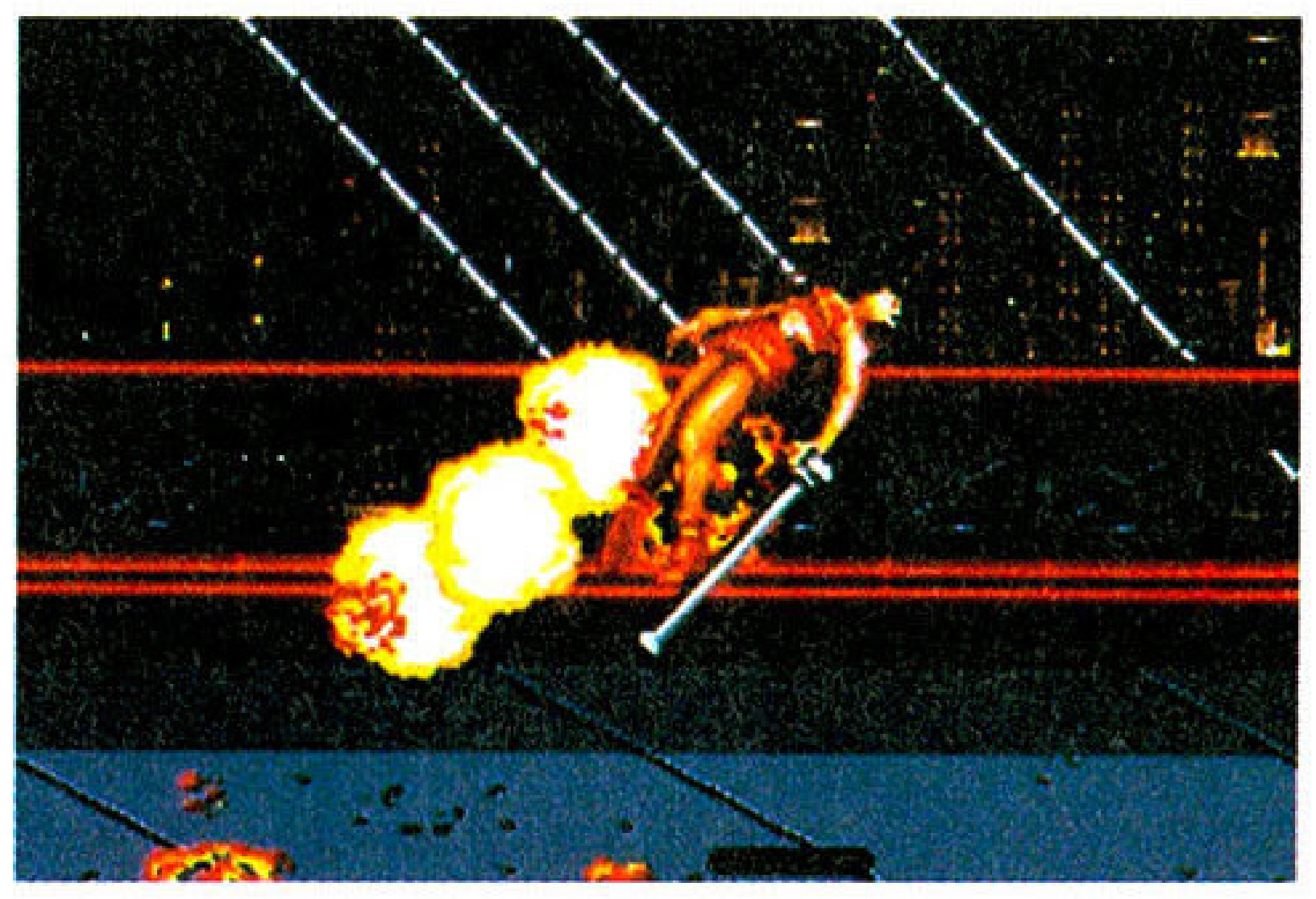


⬆はい、見事に着地。慣れれば面白いようにできる。ここで練習しよう

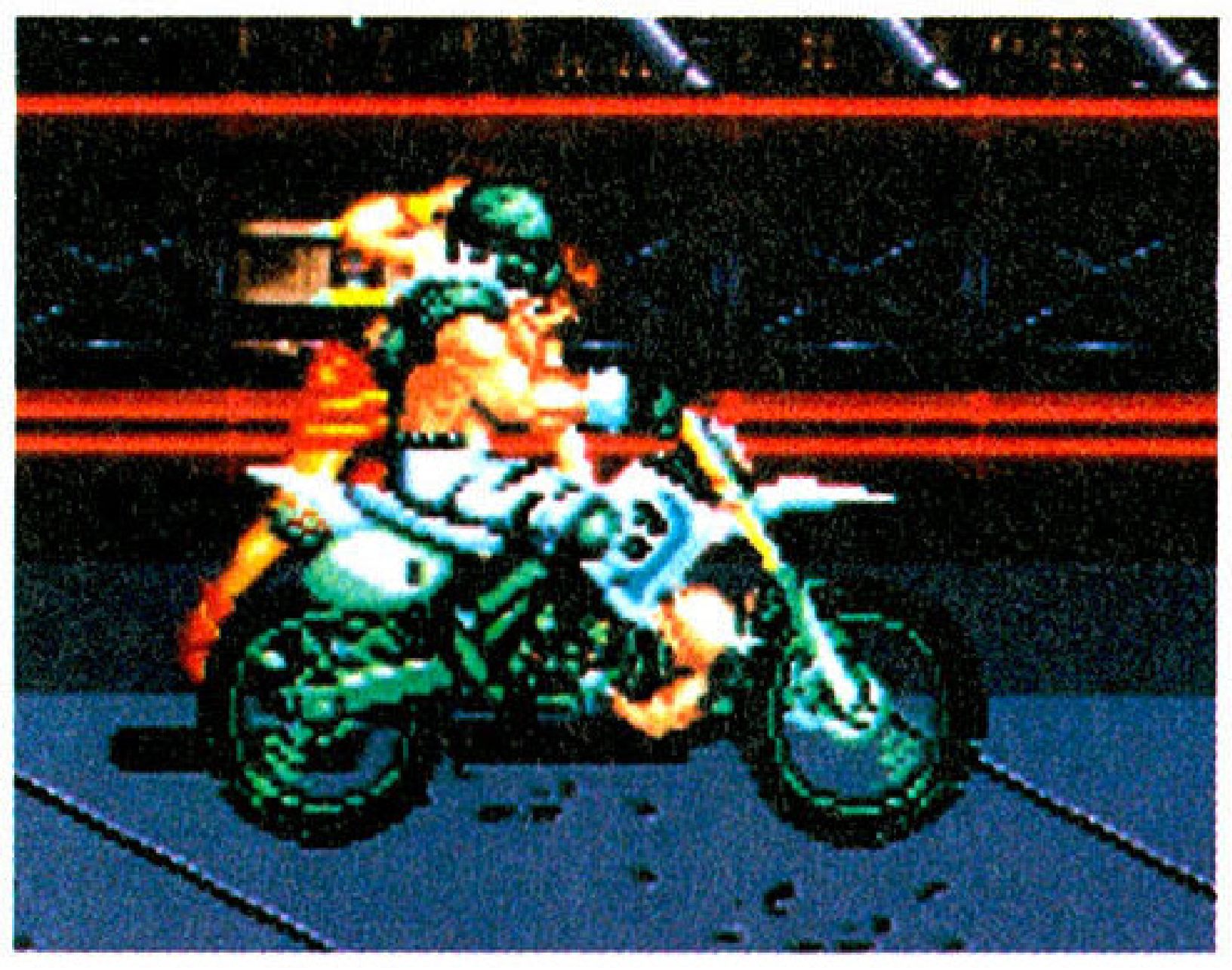
STAGE 2 ブラッディ・ブリッジ

エリア 1

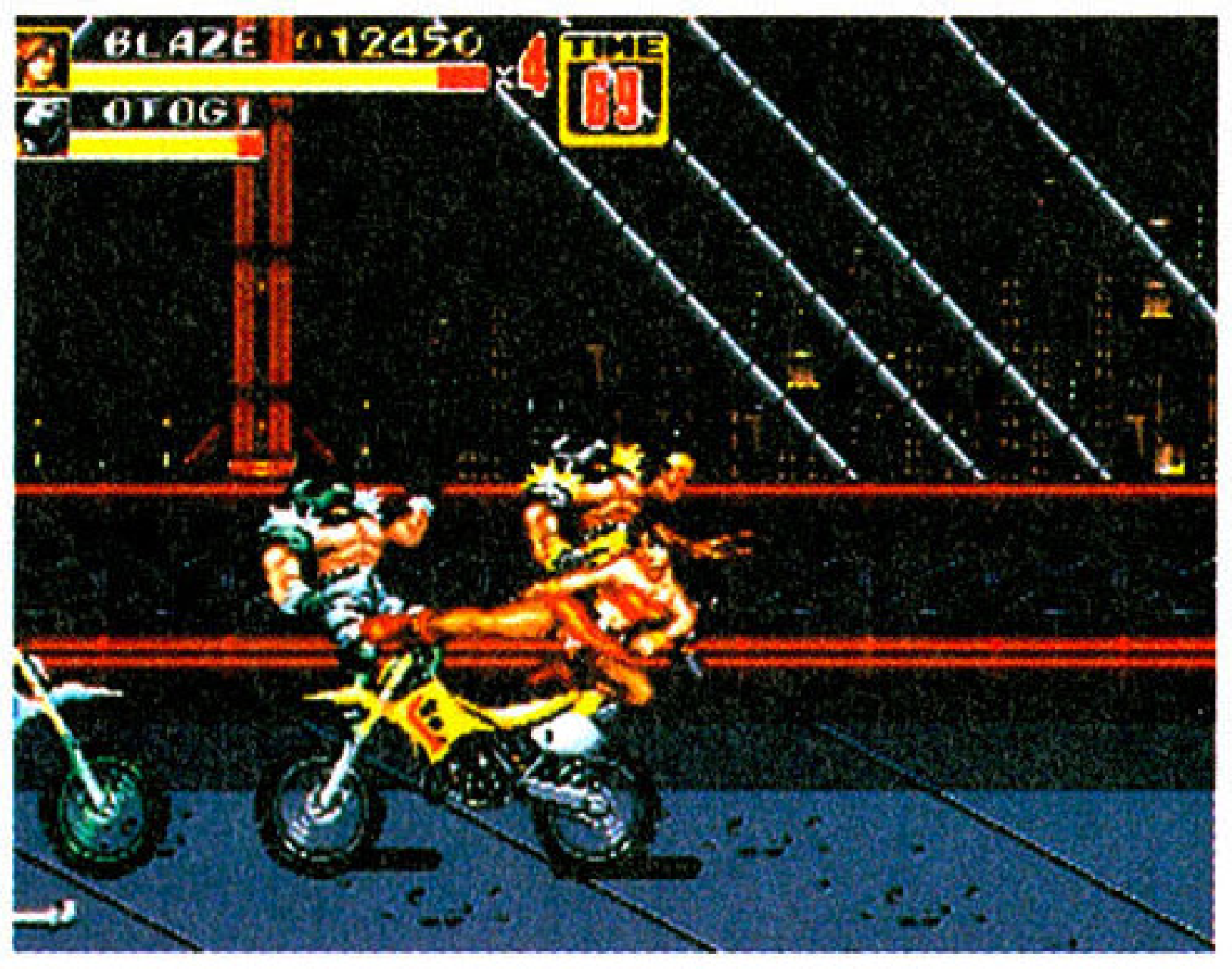
このステージは前作のステージ4と同じ橋の上だ。今回はバイク軍団が登場する。ザコと戦うのに気をとられてバイクにひかれることが多いので注意。さらに手榴弾までお土産に置いていってくれる。



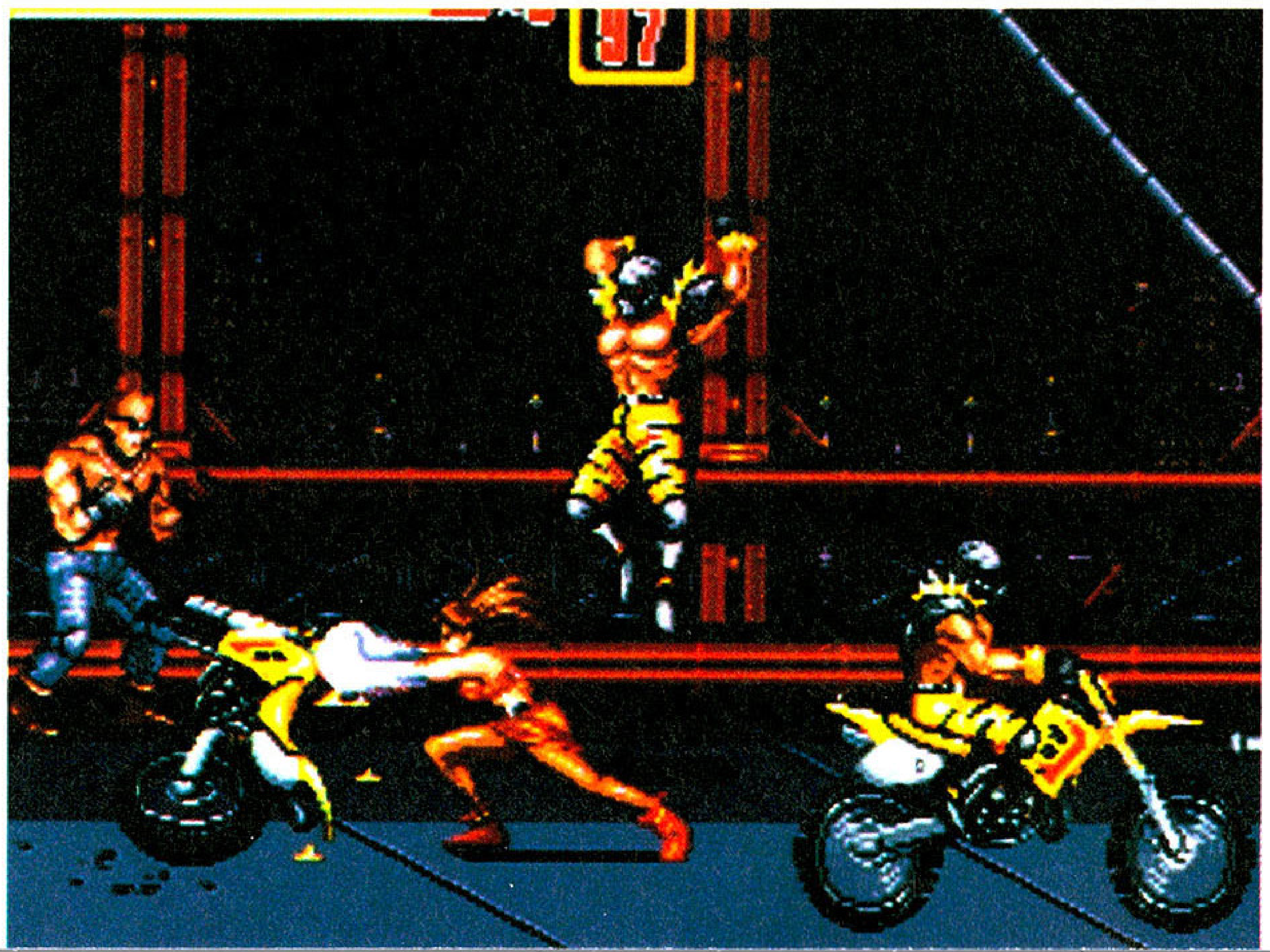
⬆手榴弾に注意。一応投げ返せるよ



⬆投げの無敵時間を利用してバイクをすり抜けたりもできる。ムズイよ



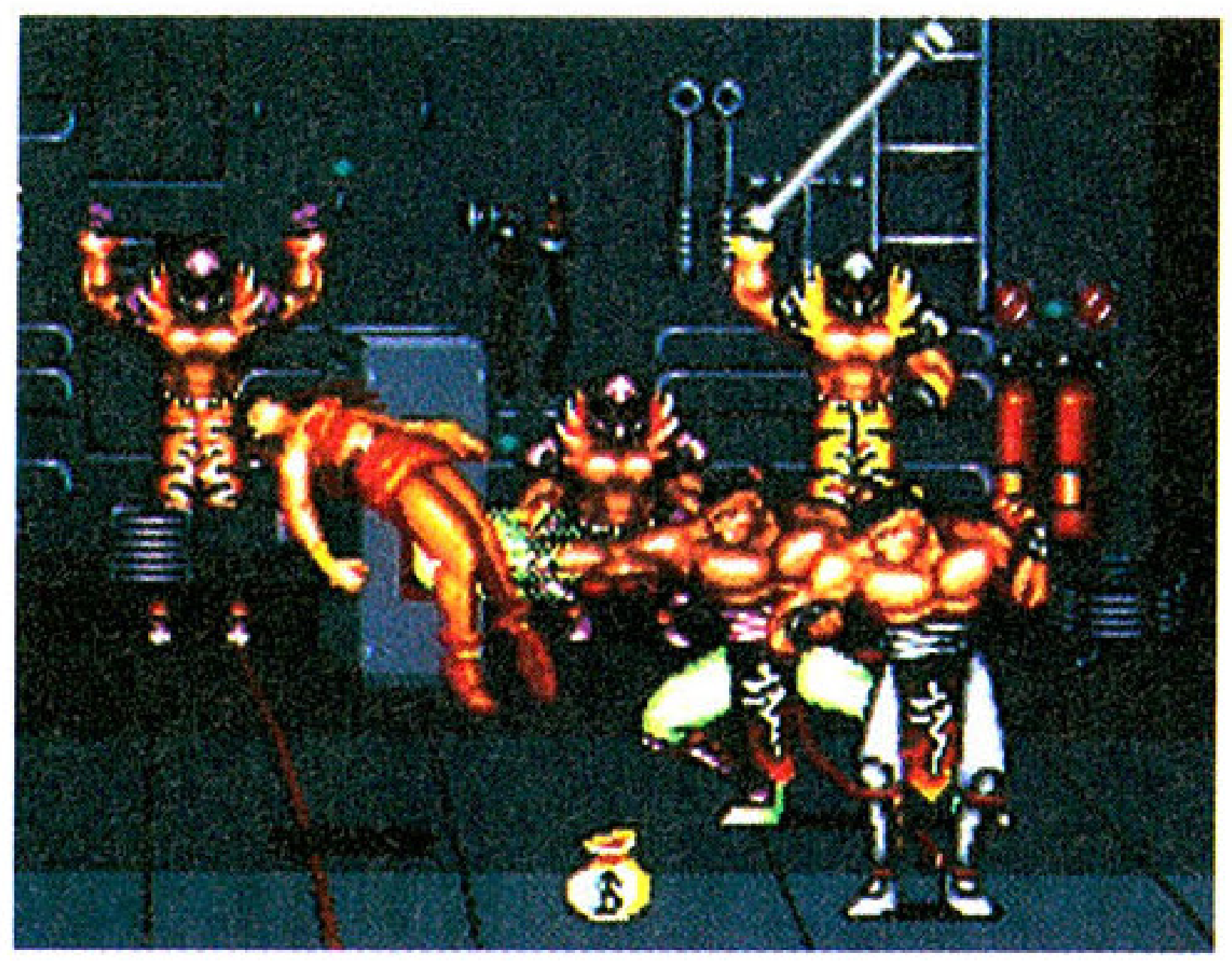
⬆バイクに乗っている敵は、攻撃して落とせる。後の逆襲が怖いけど…



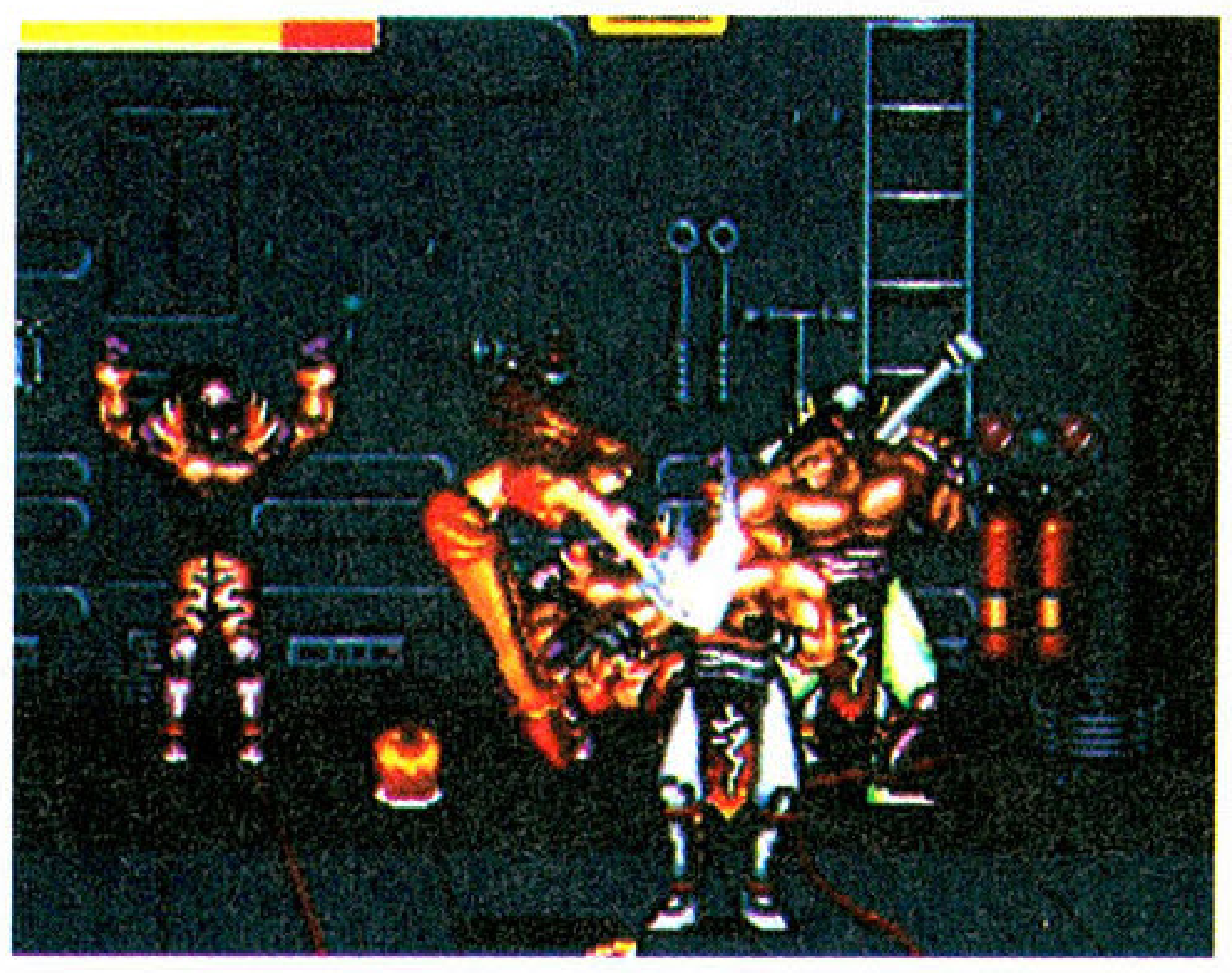
⬆後半ではバイク軍団が連続して襲ってくる。ここが一番つらいポイントになる

エリア 2

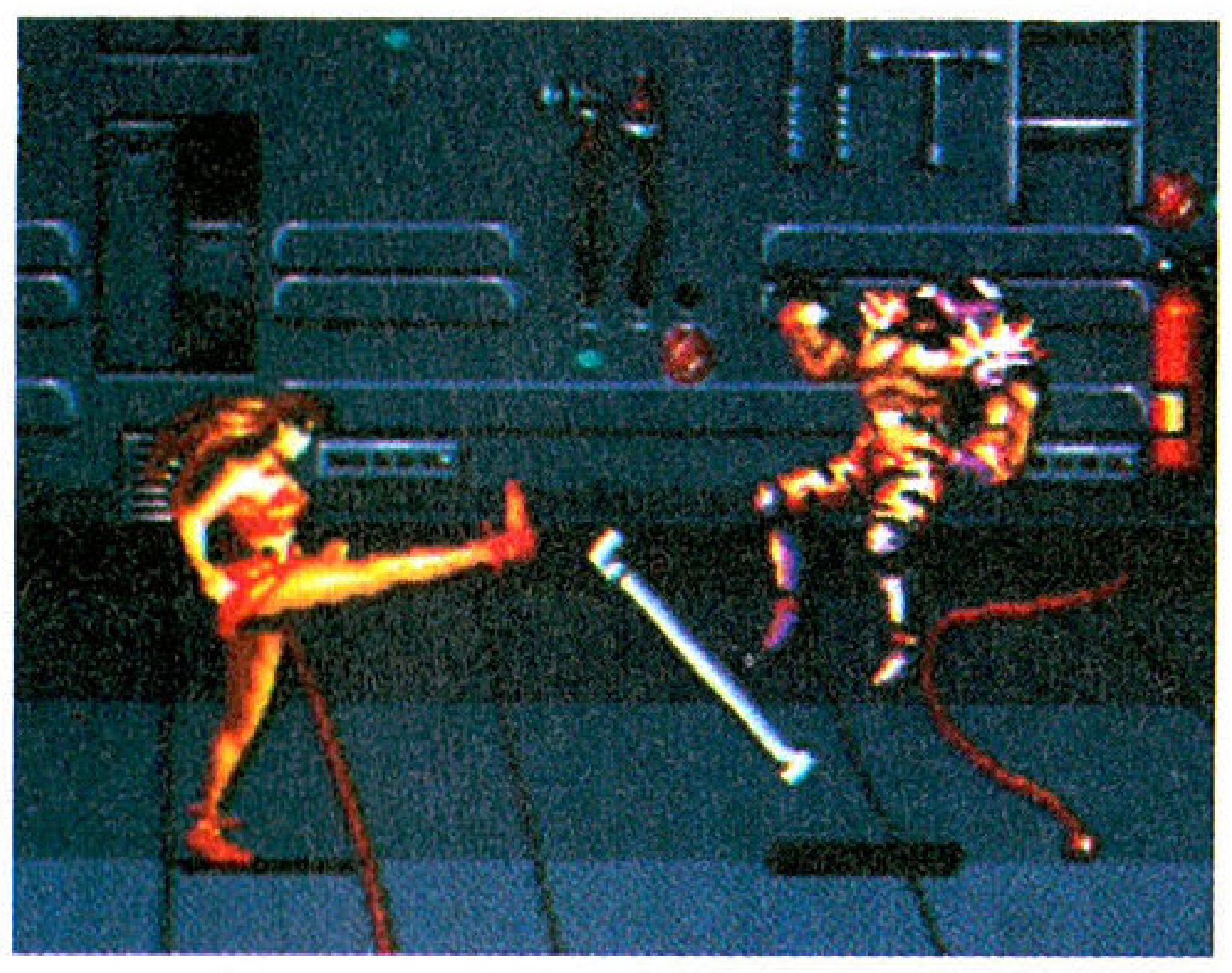
車道に止めてある装甲トラックに誘い込まれてしまう。中には先のバイク軍団と拳法使いが待ち受けている。拳法使いを倒すとバイク軍団が襲いかかってくる。バイク軍団は普通に攻撃に行くと危険なのでパイプを奪って攻撃しよう。



⇧気功を食らって吹っ飛ぶブレイズ



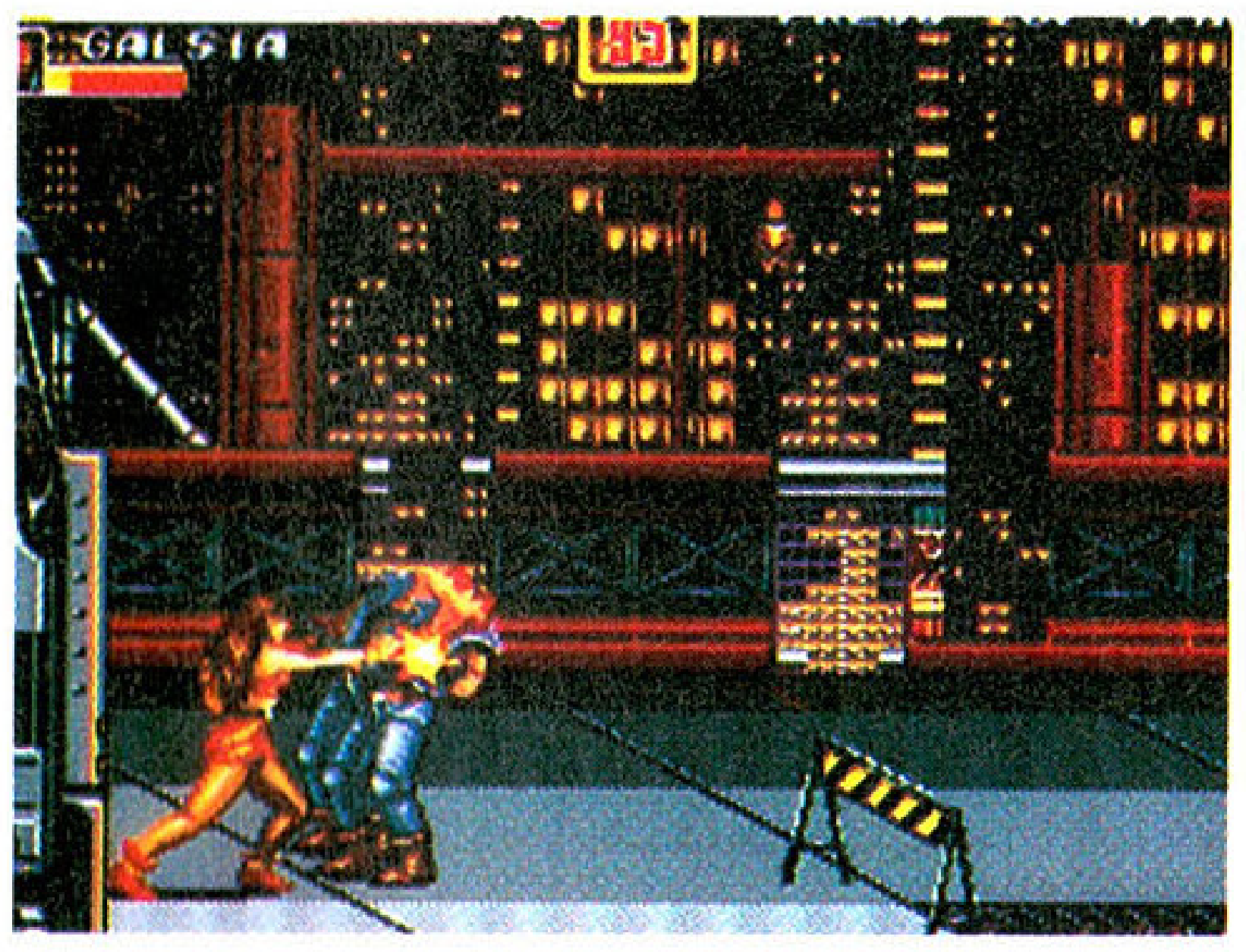
⇧トラックの中での戦い。この拳法使いは手から気功を放ってくる



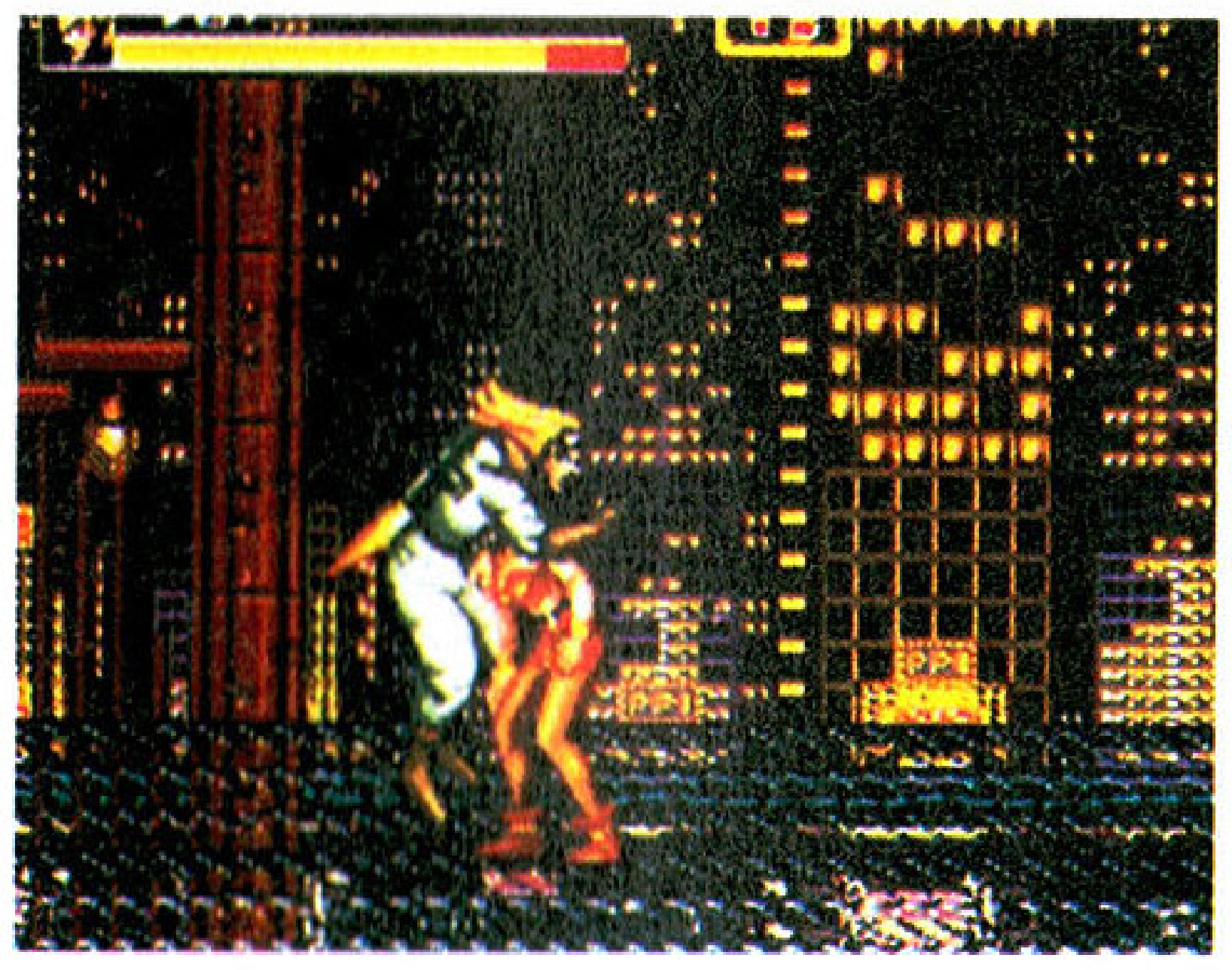
⇧とどめの一撃、蹴り。あたしの相手しようなんざ10年早いってのよ

エリア 3

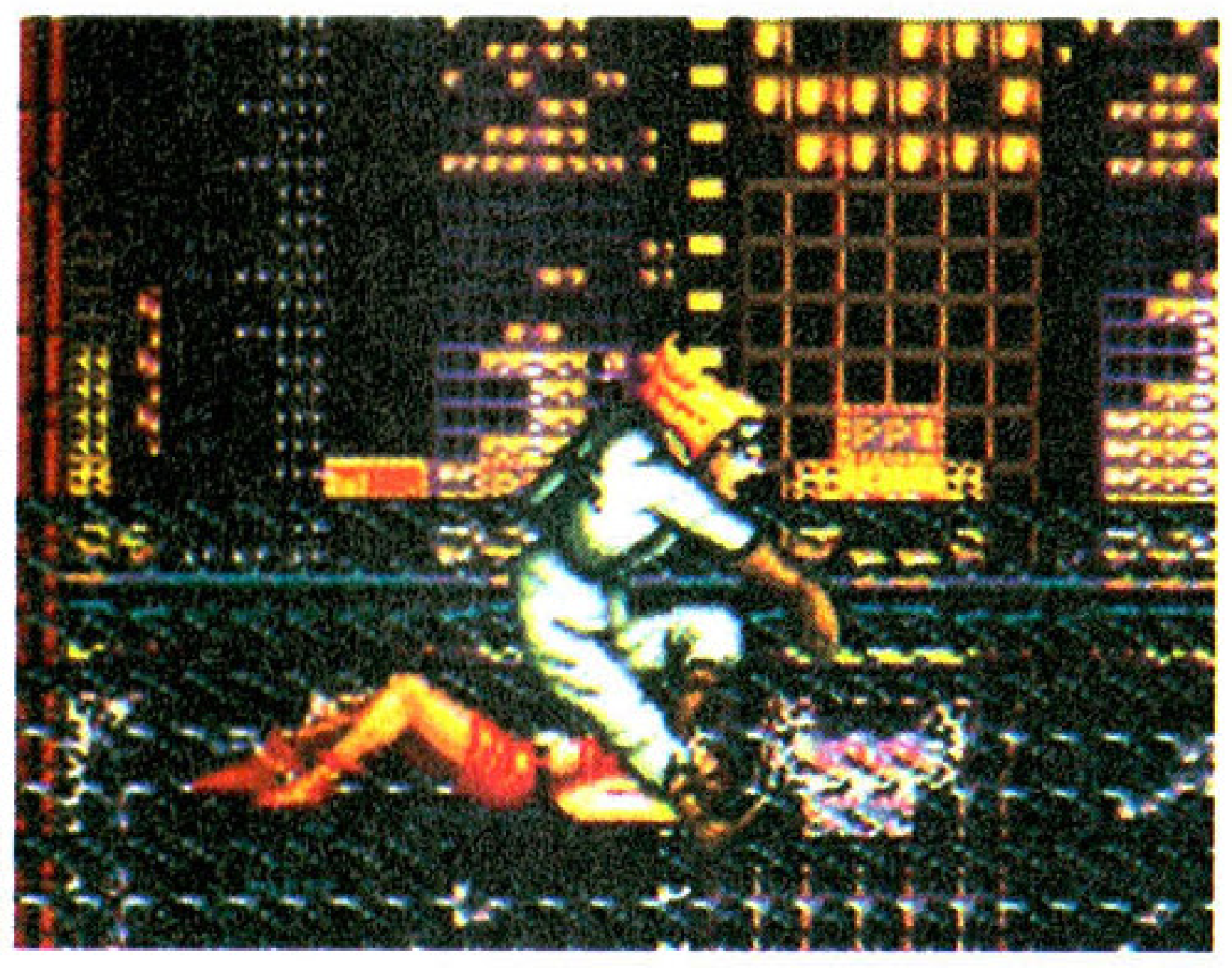
トラックから脱出するといよいよステージ2のボスとご対面だ。その前にザコがわらわらと集まってくるが軽く倒してしまおう。ステージ2のボスは背中にロケットを背負った男、ジェットだ。ボーッとしているとふいに掴み上げられて地上に叩きつけられるぞ。



⇧装甲トラックから出たところ。あとはボスのジェットまで一直線だ



⇧ジェットの攻撃。いきなりムンズと捕まえて、空中高く飛び上がり…

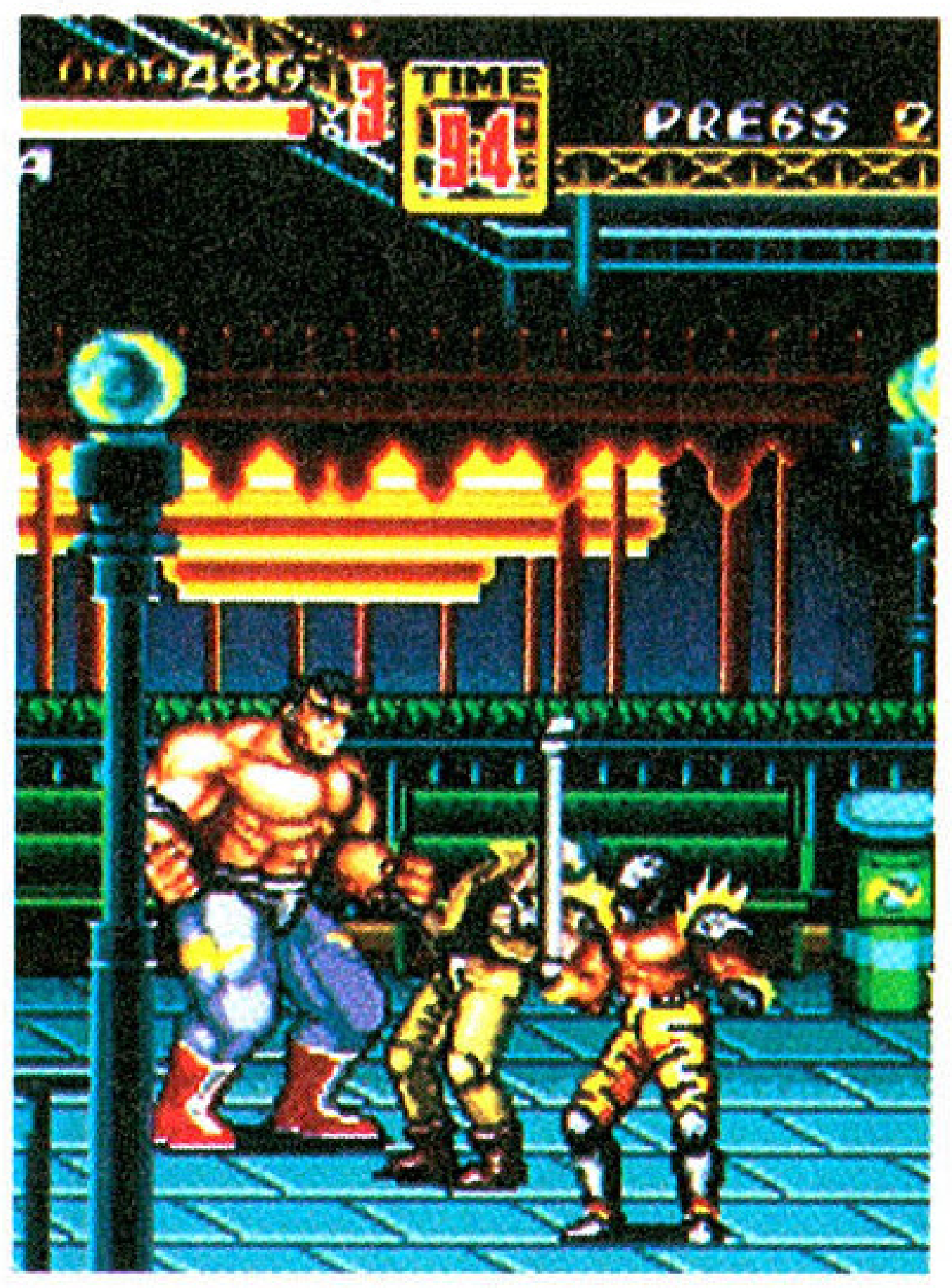


⇧両脚に挟み込んで地上に叩き付ける！　食らったらひとたまりもない

STAGE 3　アミューズメント・パーク

エリア 1

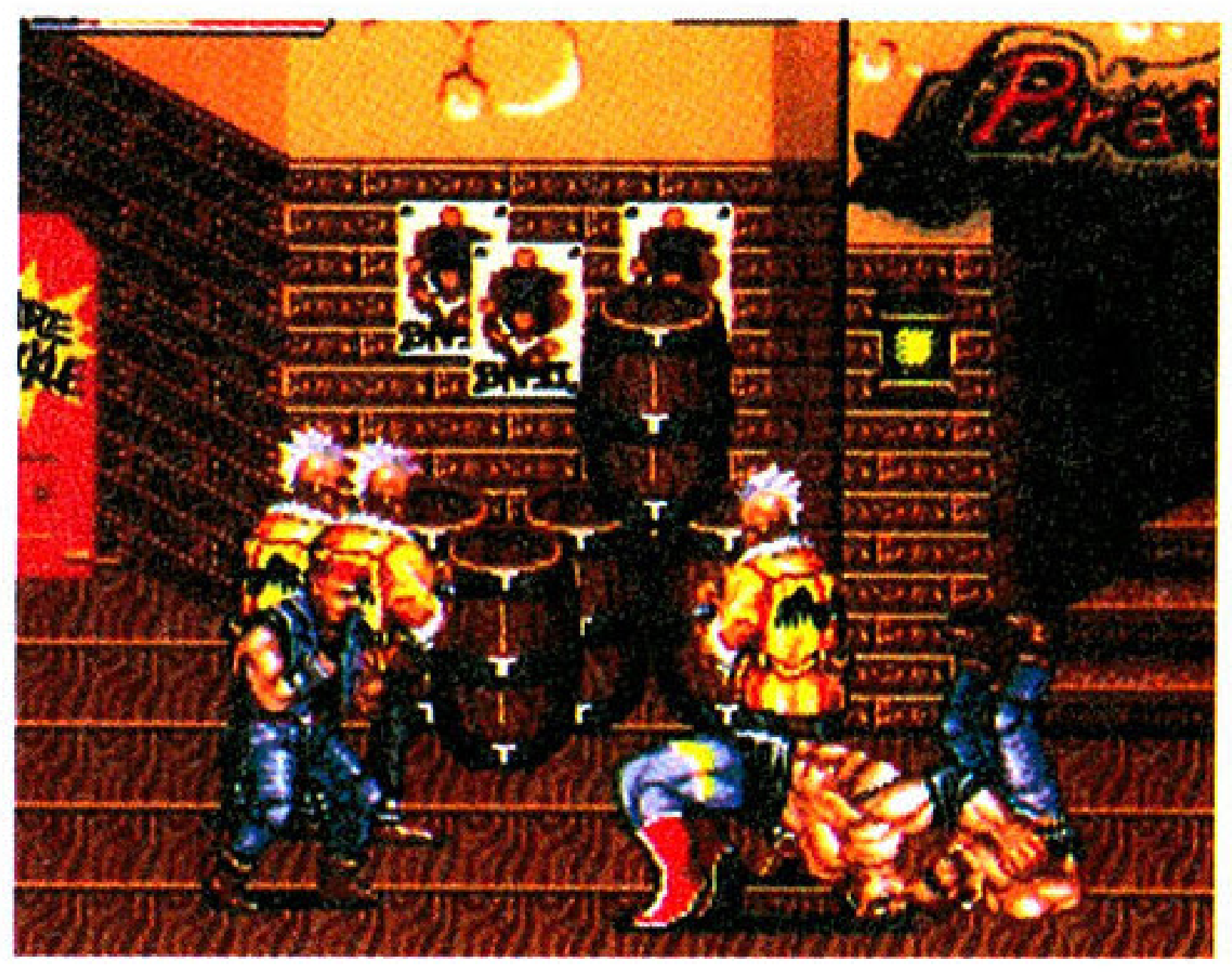
このステージは夜の遊園地が舞台だ。このあたりからそろそろ敵が強くなってくる。今まではザコだった敵も進化しているのであなどれないぞ。簡単には殴らせてくれないし、ジャンプで飛び込んでもあっさりと返されてしまう。体力回復がエリアの最後にしか出ないので、慎重に進んでいこう。



⇨夜の遊園地を舞台に繰り広げられる静かな、そして熱い戦い。これからが本番

エリア 2

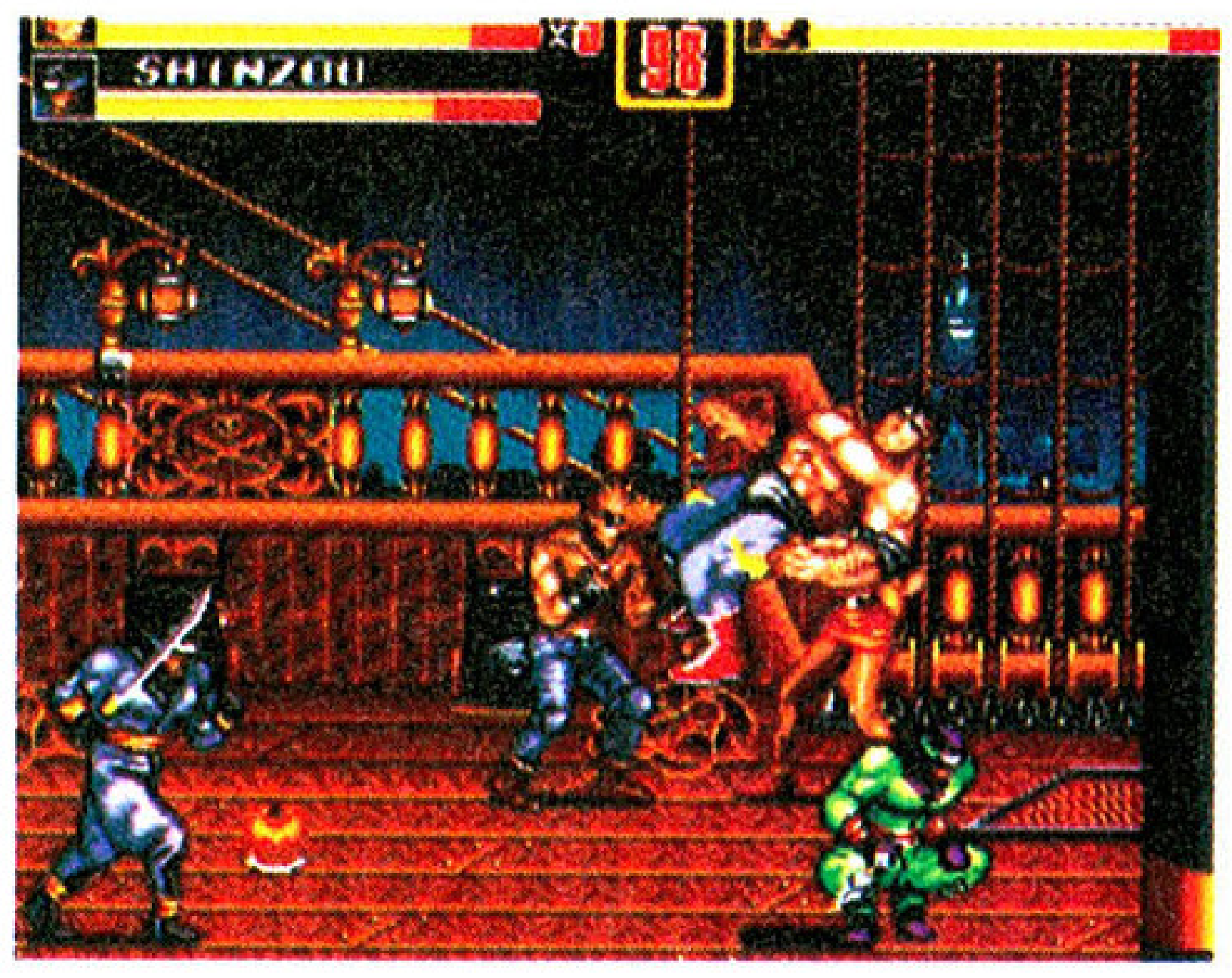
このエリアもステージ1のエリア1と同じく斜めにスクロールするところだ。見たところゲームセンターのようでもある。先のエリアよりはるかに狭いので余り動き回れない。ここはスライディングする敵に注意だ。1回食らうと連続して攻撃を食らってしまうぞ。



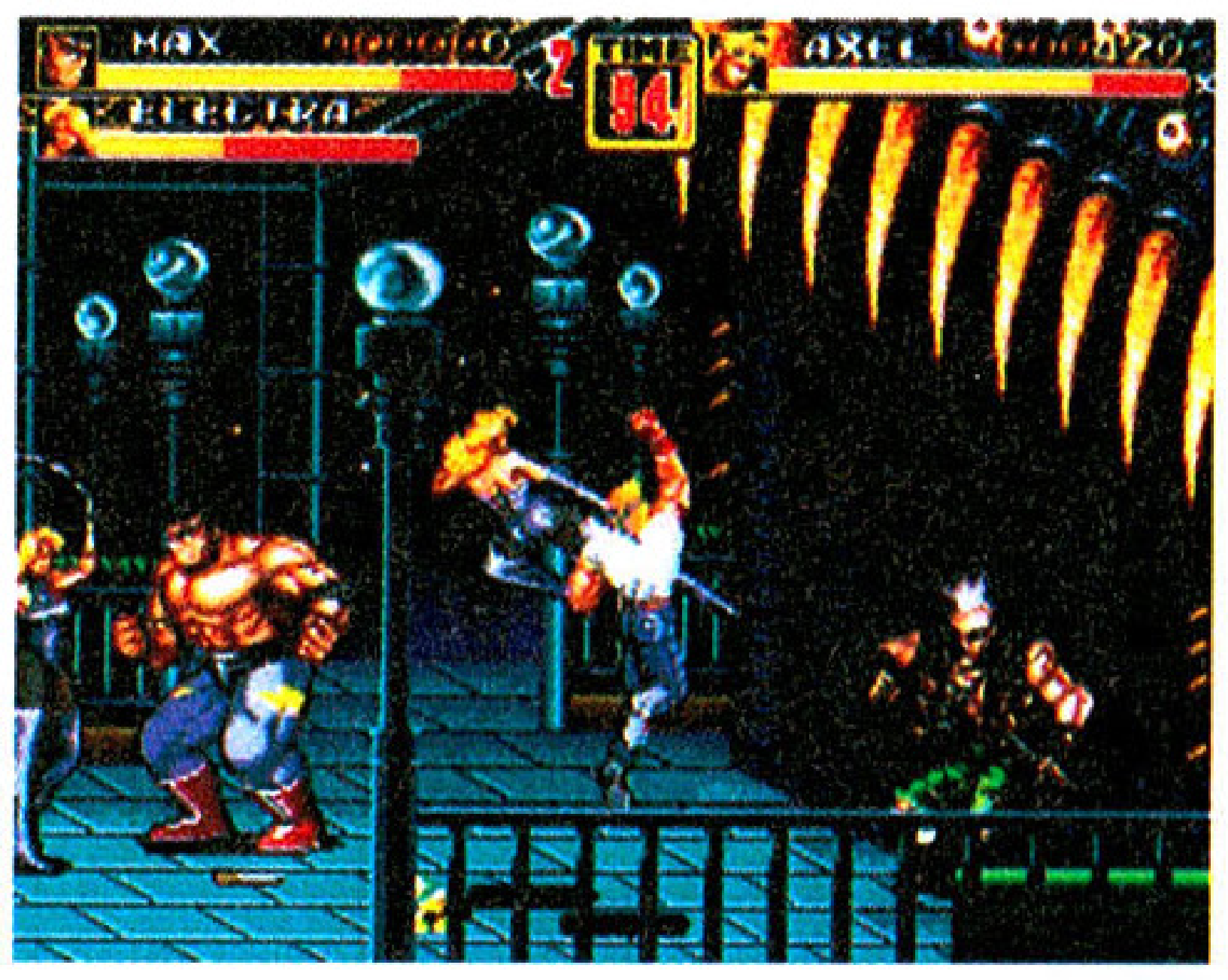
⇧スライディングしてくる敵が大量に登場。つけ入るスキを与えるな！

エリア 3・4

エリア3は帆船の甲板上での戦い。初登場の忍者2人組は素早い動きでこちらをかく乱し、正確な一撃を決めてくる。エリア4は再び外に出て戦う。最後は女王様2人とジャックとの対決だ。そしてその奥には大ボスが待ち受ける！



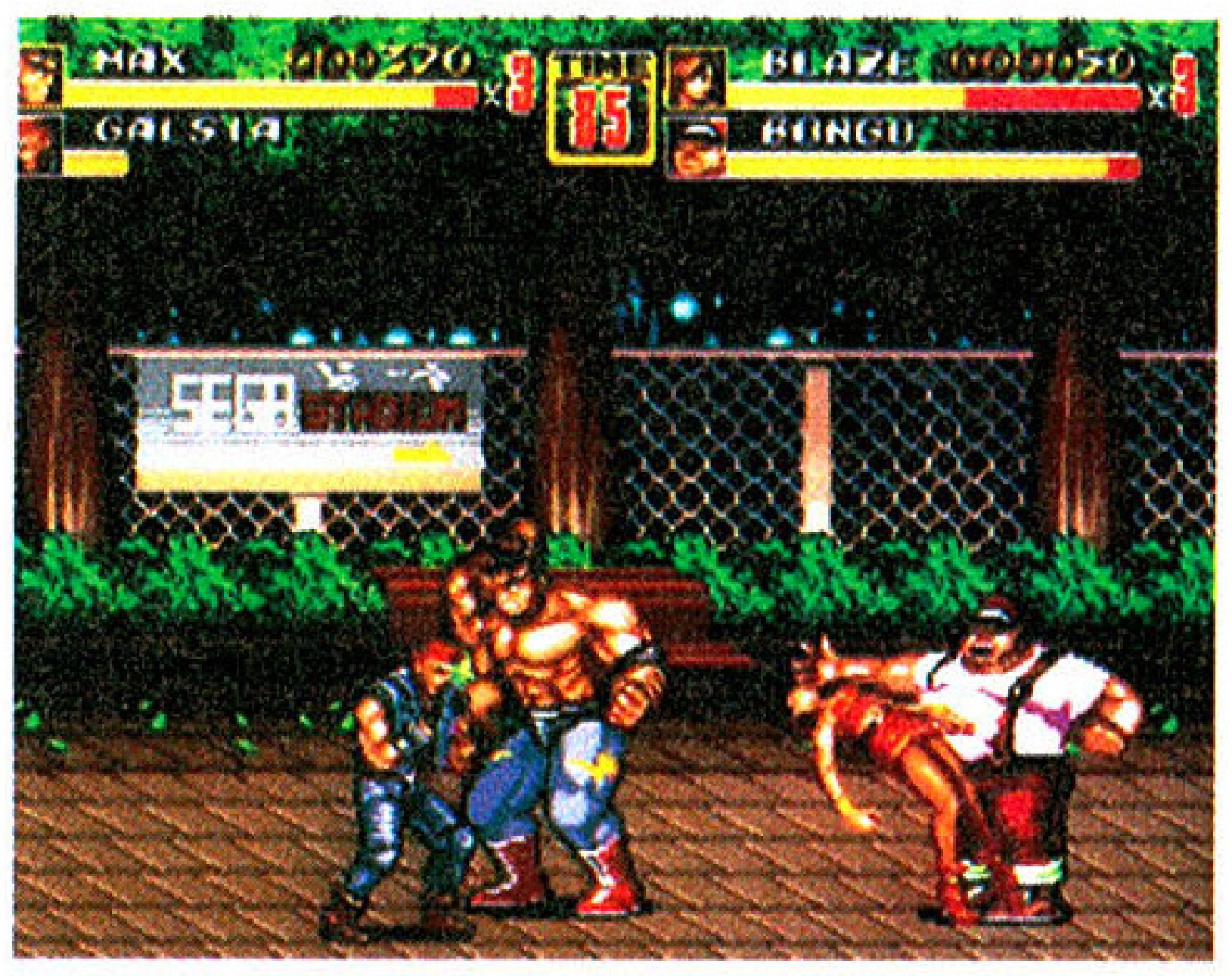
⇧忍者2人組が登場。忍法影分身という奇妙な技を使って攻撃してくる



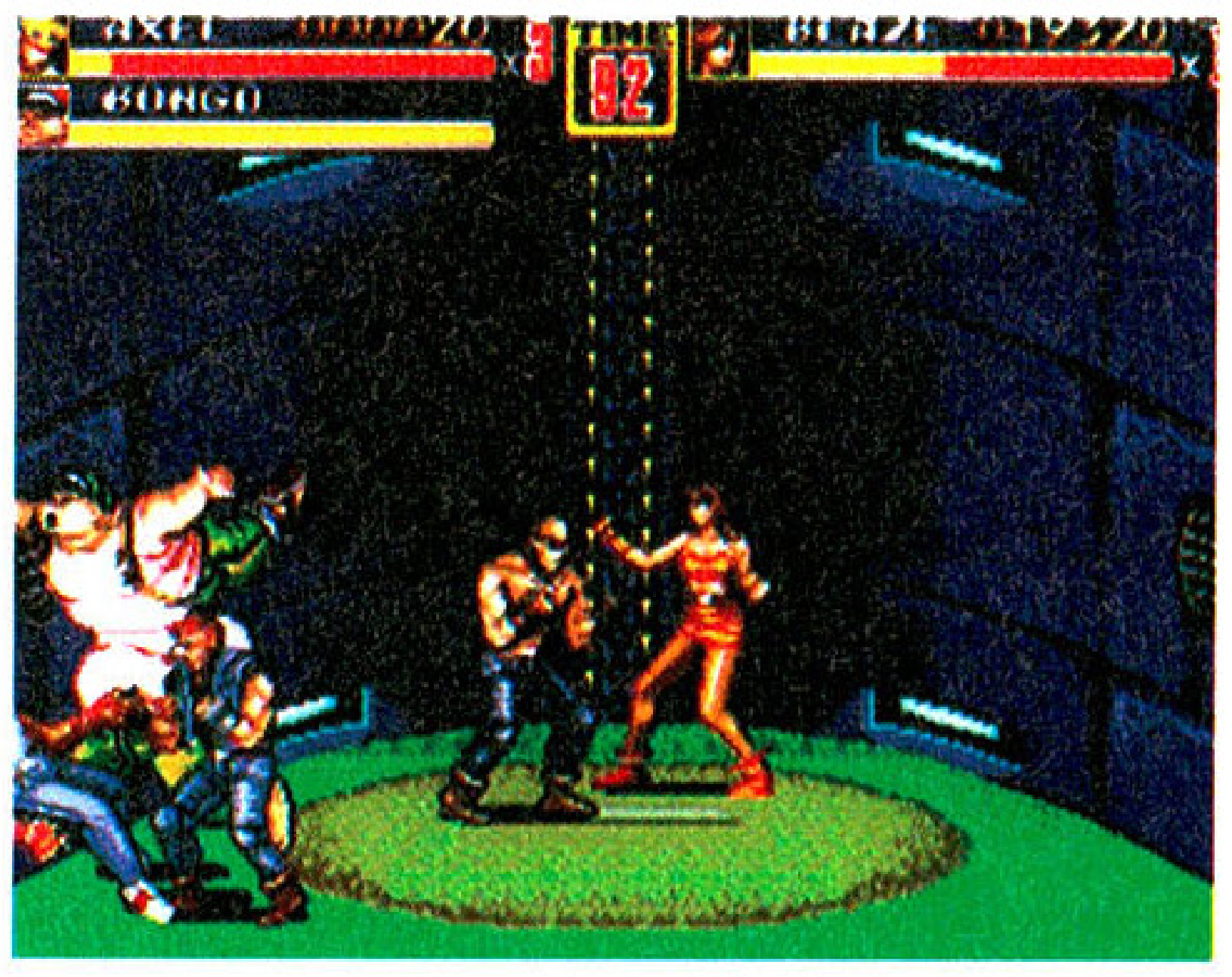
⇧ナイフとムチの連携攻撃。分散させてしまうと手がつけられなくなる

STAGE 3以降は？　ネバーエンディングバトルだ!!

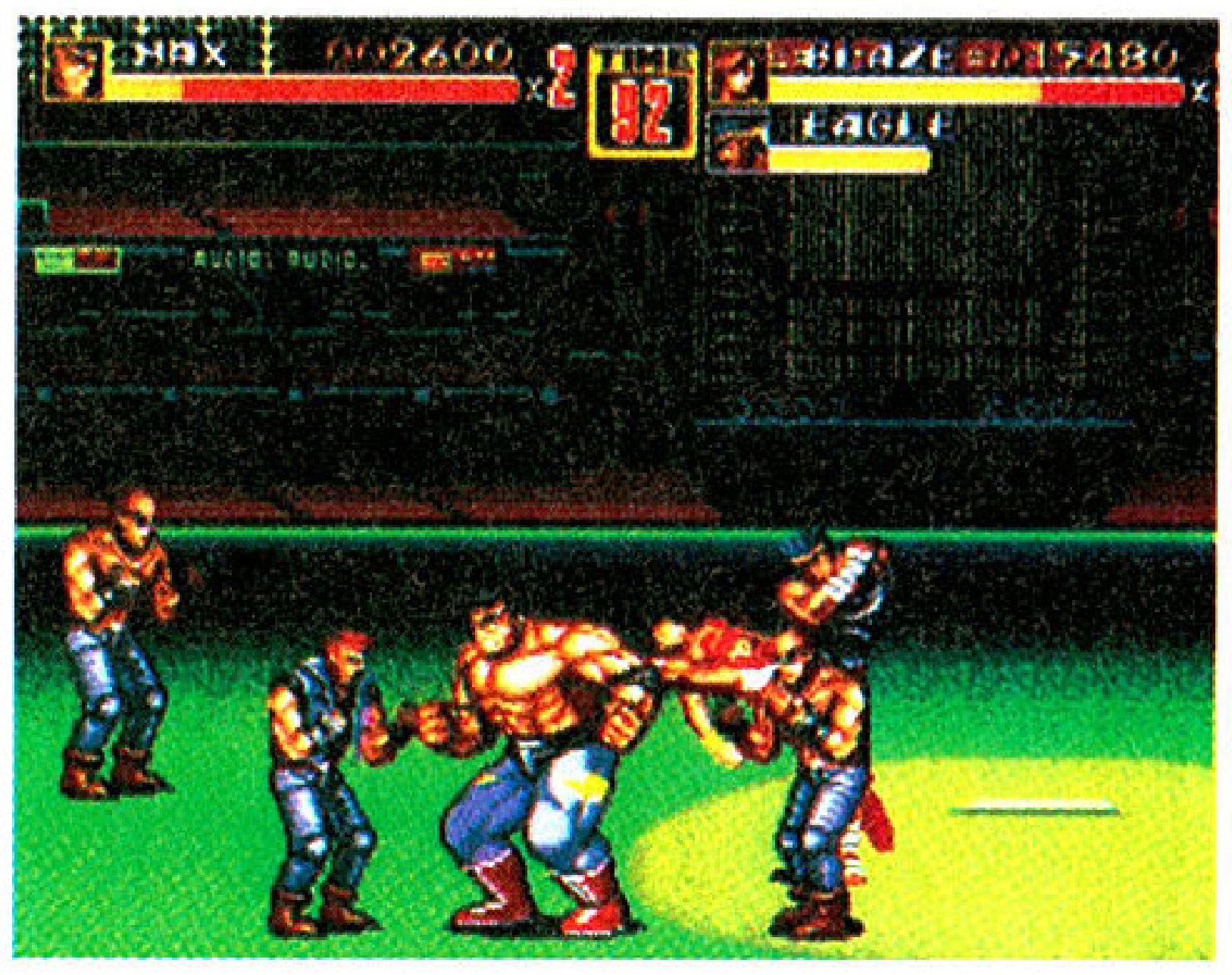
ここでステージ3以降の展開もちょっと紹介してしまおう。次のステージ4はスタジアムでの戦いだ。火を吹きながら走り回る奴やムエタイ使いなどの新しい敵キャラクタがたくさん出てくる。またエリアごとの仕掛けもどんどん派手になっていく。本当の戦いはこれからだ。友を救い、最後の宿敵を倒すまで、死闘は終わらない!!



⇧セガが運営している野球場か？かなり明るい雰囲気のステージだ

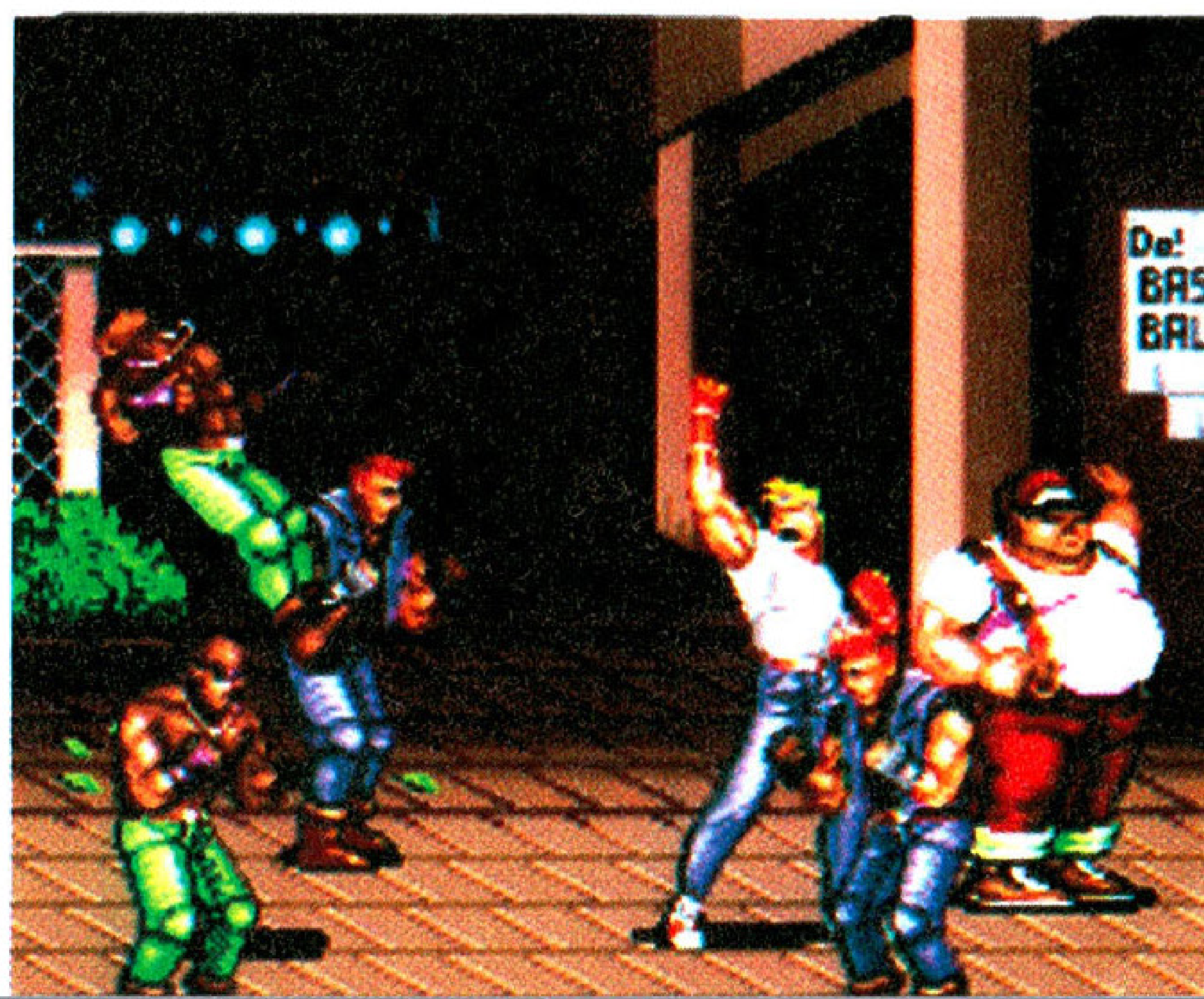


⇧敵が雨あられと降ってくる空間。押し潰されているアクセルが哀れ



⇧ピッチャーマウンド上での戦い。実はここには大きな仕掛けが…

⇩右端で愛想を振りまいているのが火を吹く人。ちょっと憎めない奴だ



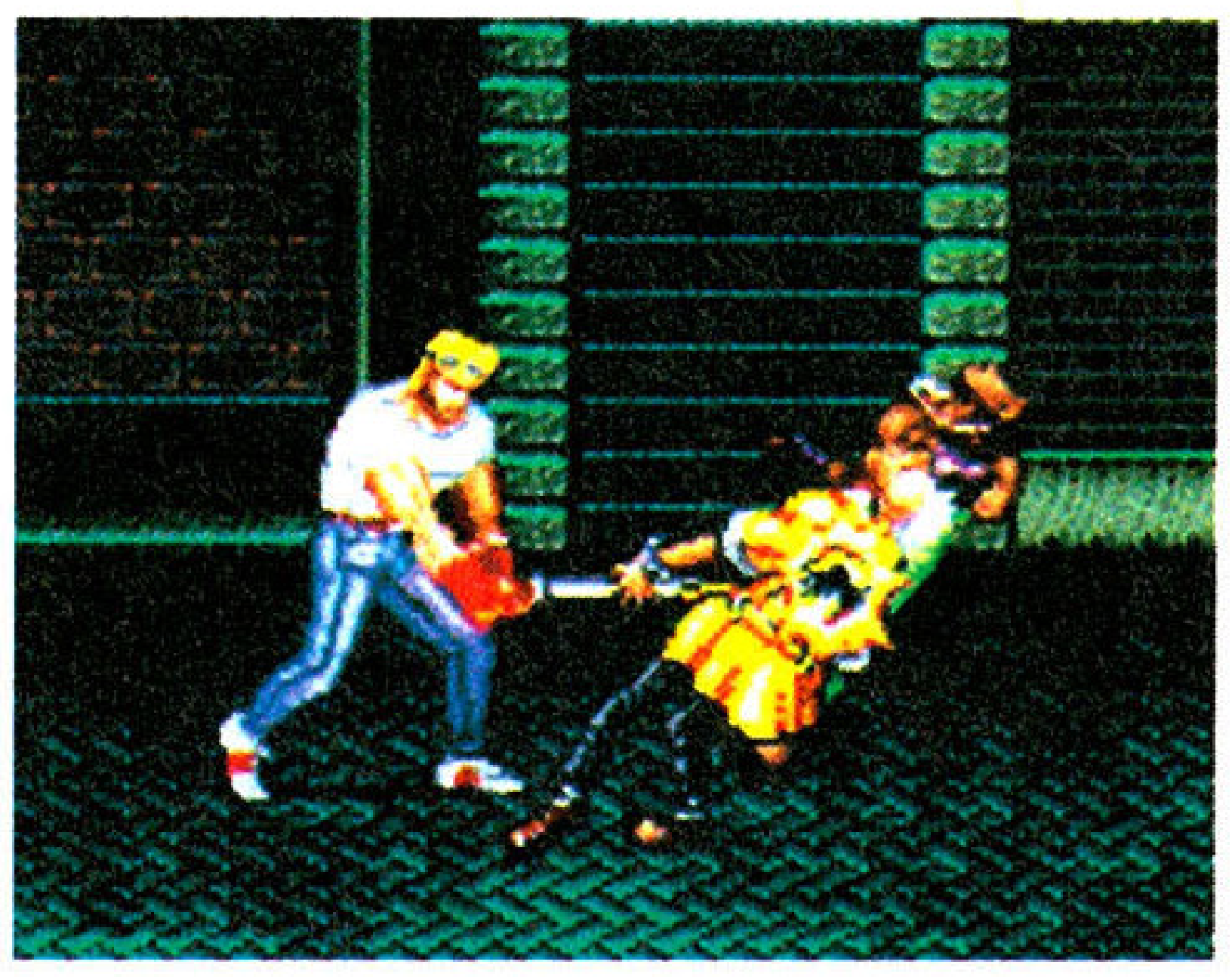
新たなる死闘が待ち受ける全8ステージ

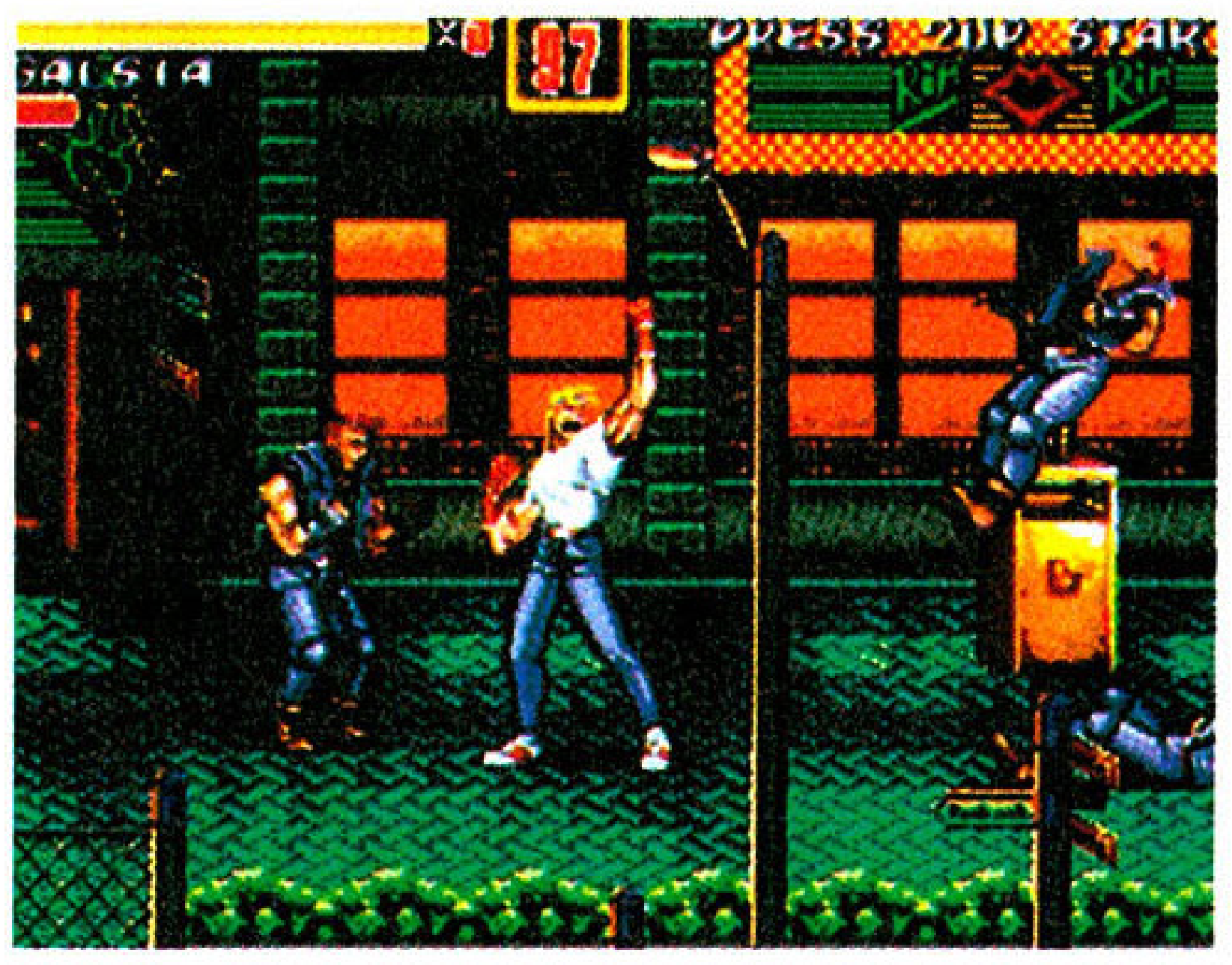
『ベアナックルII』は前作と同様に、全8ステージで構成されている。１つのステージは2〜3のエリアに分かれていて、それぞれ雰囲気も違い、見ていて飽きないものになっている。ここも前作と違うところだ。序盤では前作と同じステージが登場し、懐かしい気分も味わえる。今回はステージ１から3までを紹介していこう。

STAGE 1 ショッピング・モール

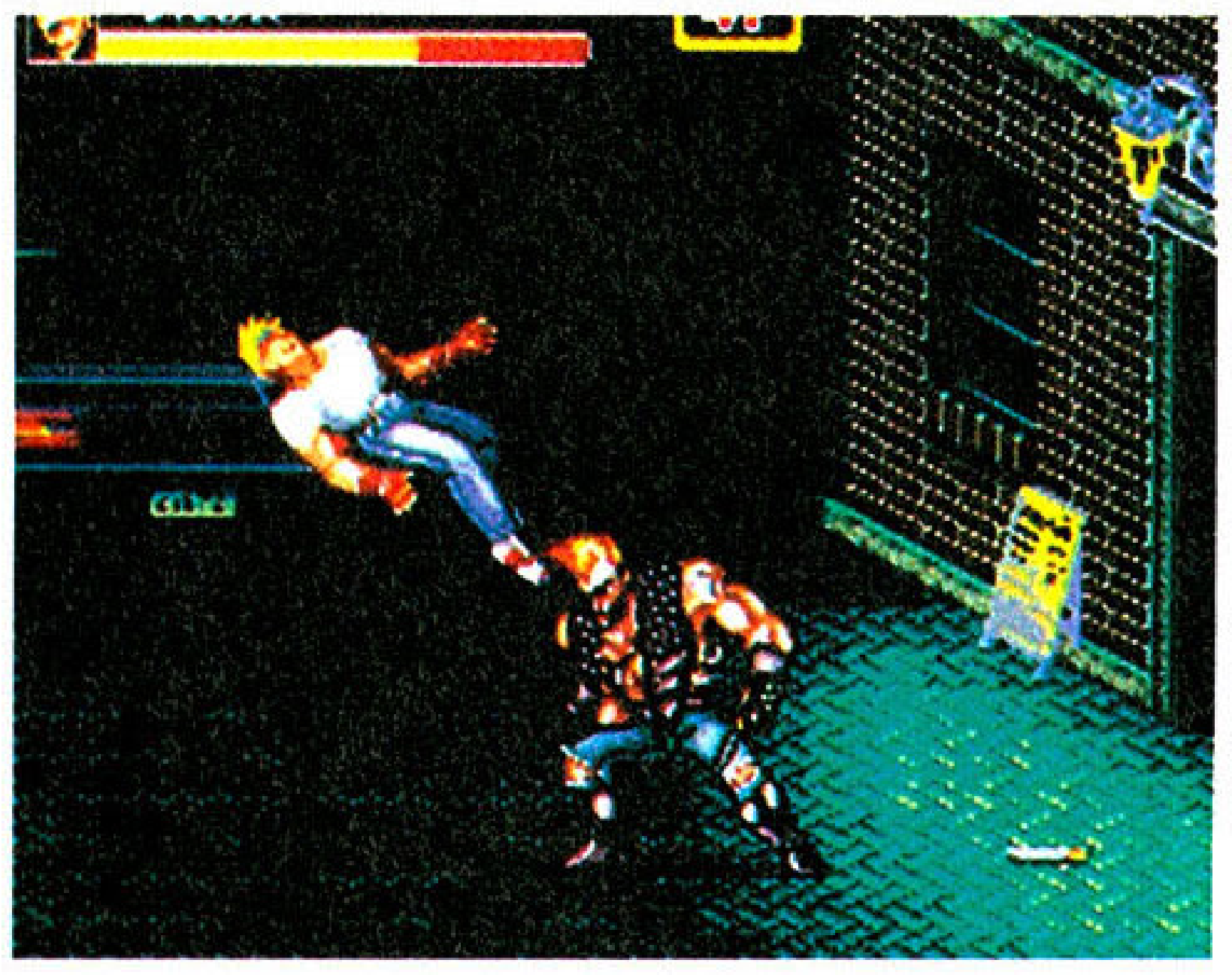
エリア 1

前作と同じ場所から死闘は始まる。まずは腕慣らしといった感じで進んでいこう。途中で斜めにスクロールするところが見どころの一つ。エリアの最後にはナイフ使いのジャックがいる。ゲヒゲヒ笑いながらナイフを投げつけてくる。


前作と同じく凶器攻撃も健在。邪魔になったら投げつけてしまおう

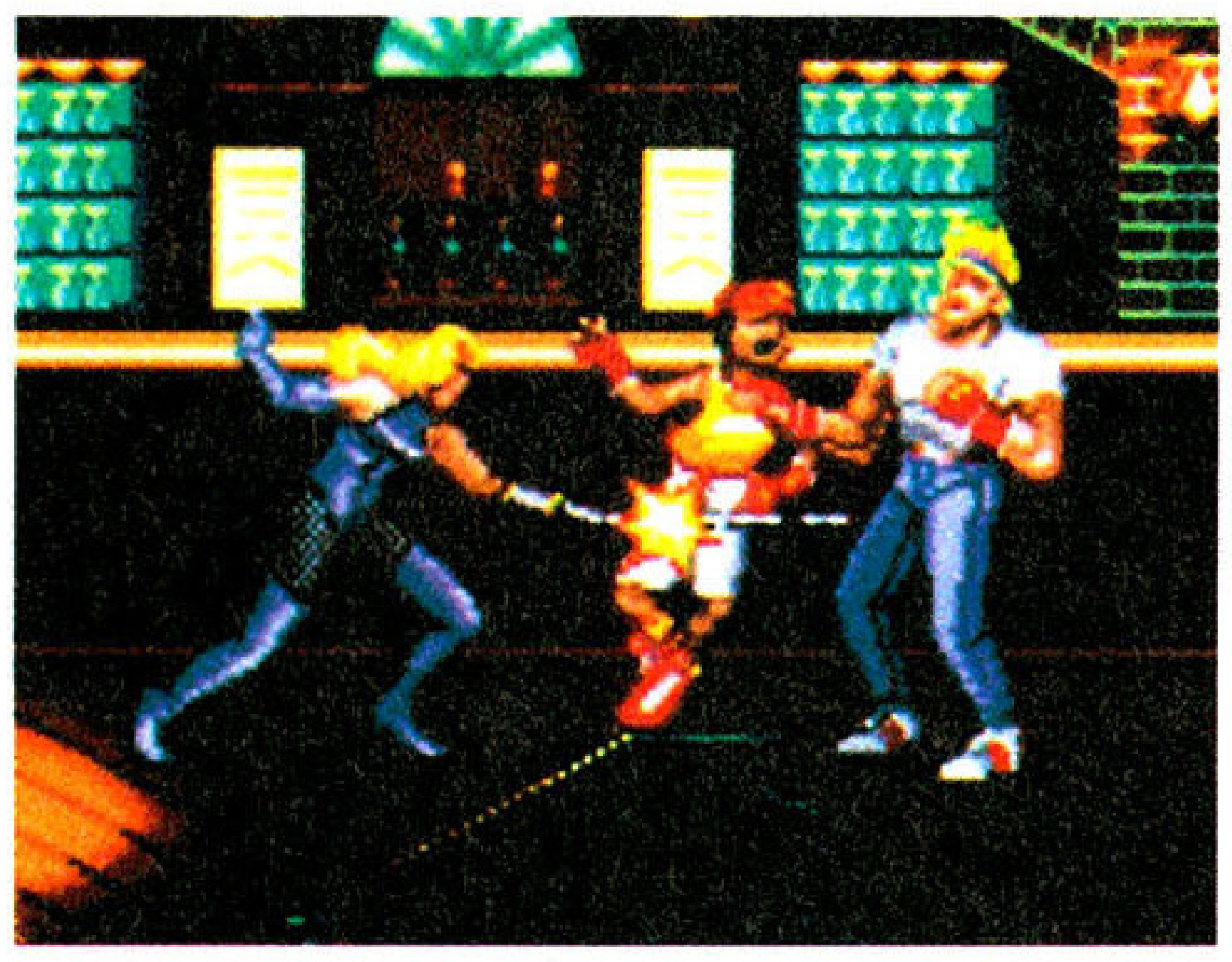


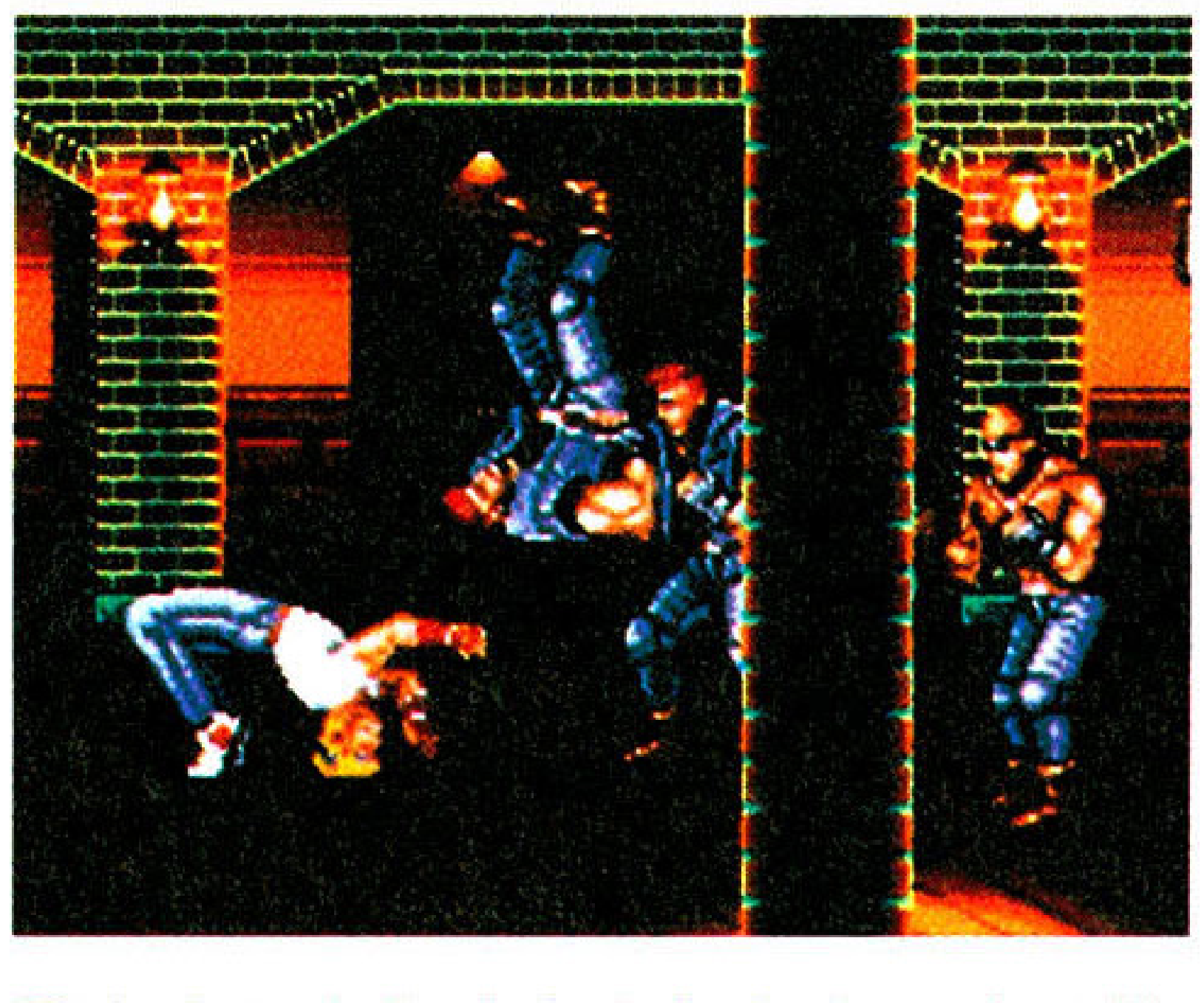
最初から敵がたくさん出てくる。遠慮なく技の練習台にしてあげよう

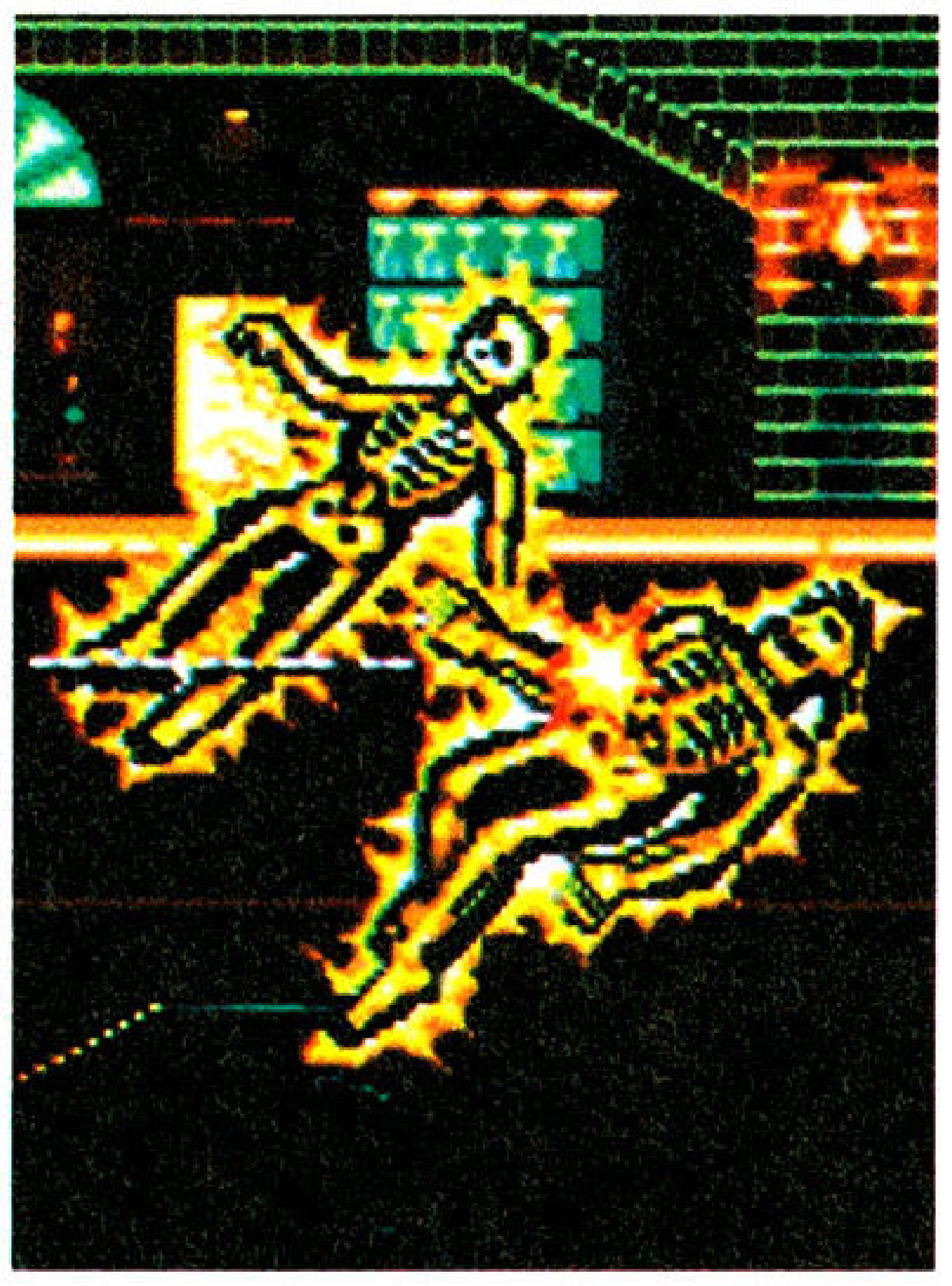

こいつがジャック。結構強敵だぞ

エリア 2

ジャックを倒すと怪しげなバーの中に入る。ザコが前後から群がってくるので投げ技や必殺技などで暴れまくろう。バーの中にある椅子やテーブルを壊すと体力回復アイテムが出てくるので、忘れずに取っておこう。最後にはアブナイ女王様、エレクトラがいる。うかつに近づくとムチでピシ。離れると飛び蹴りでゴス。女は強し。

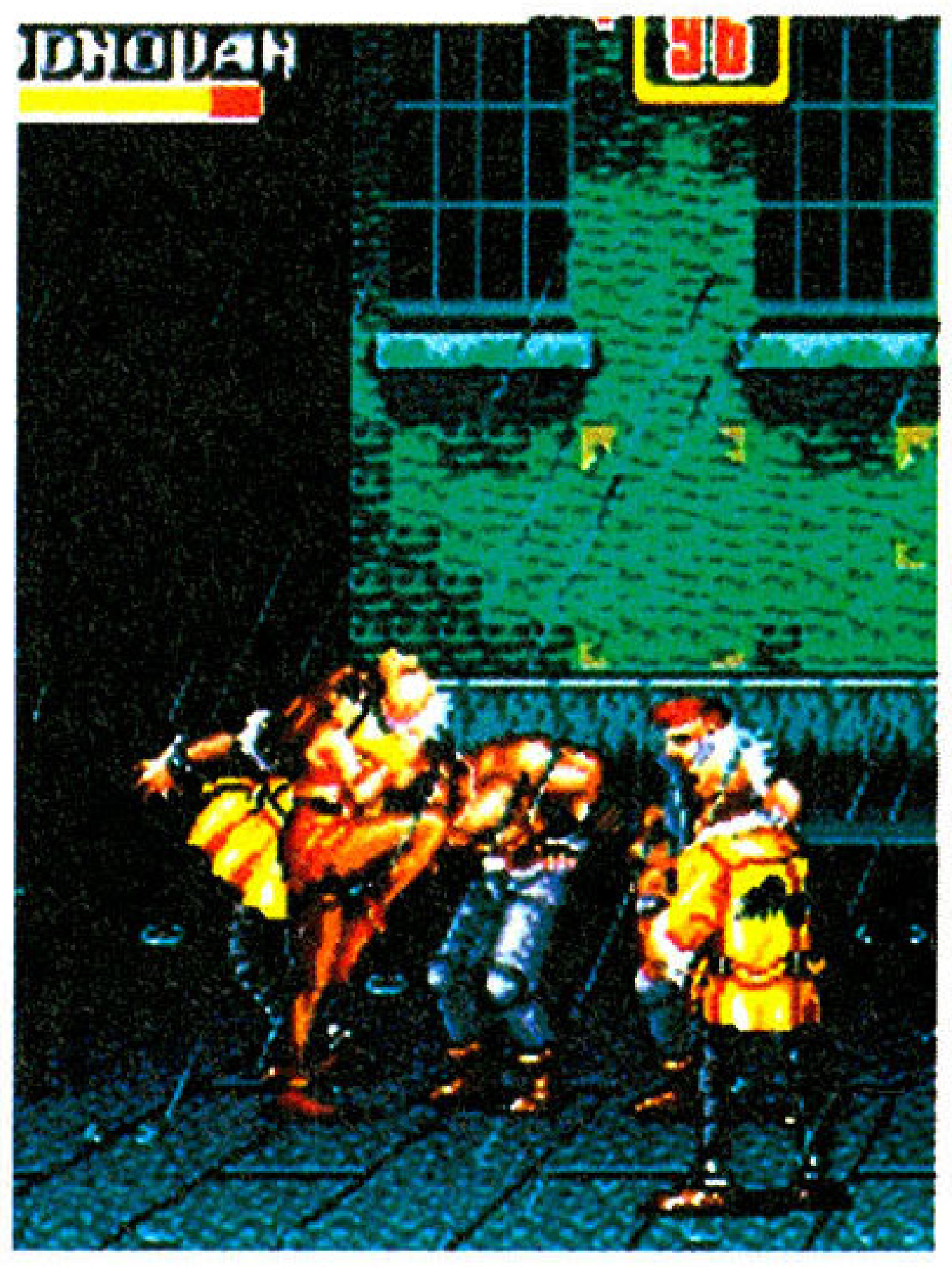

女王エレクトラ様。電撃ムチをまともに食らったらあの世へ一直線


左右からたくさんわき出てくる敵は投げ技の練習台にもってこいだ

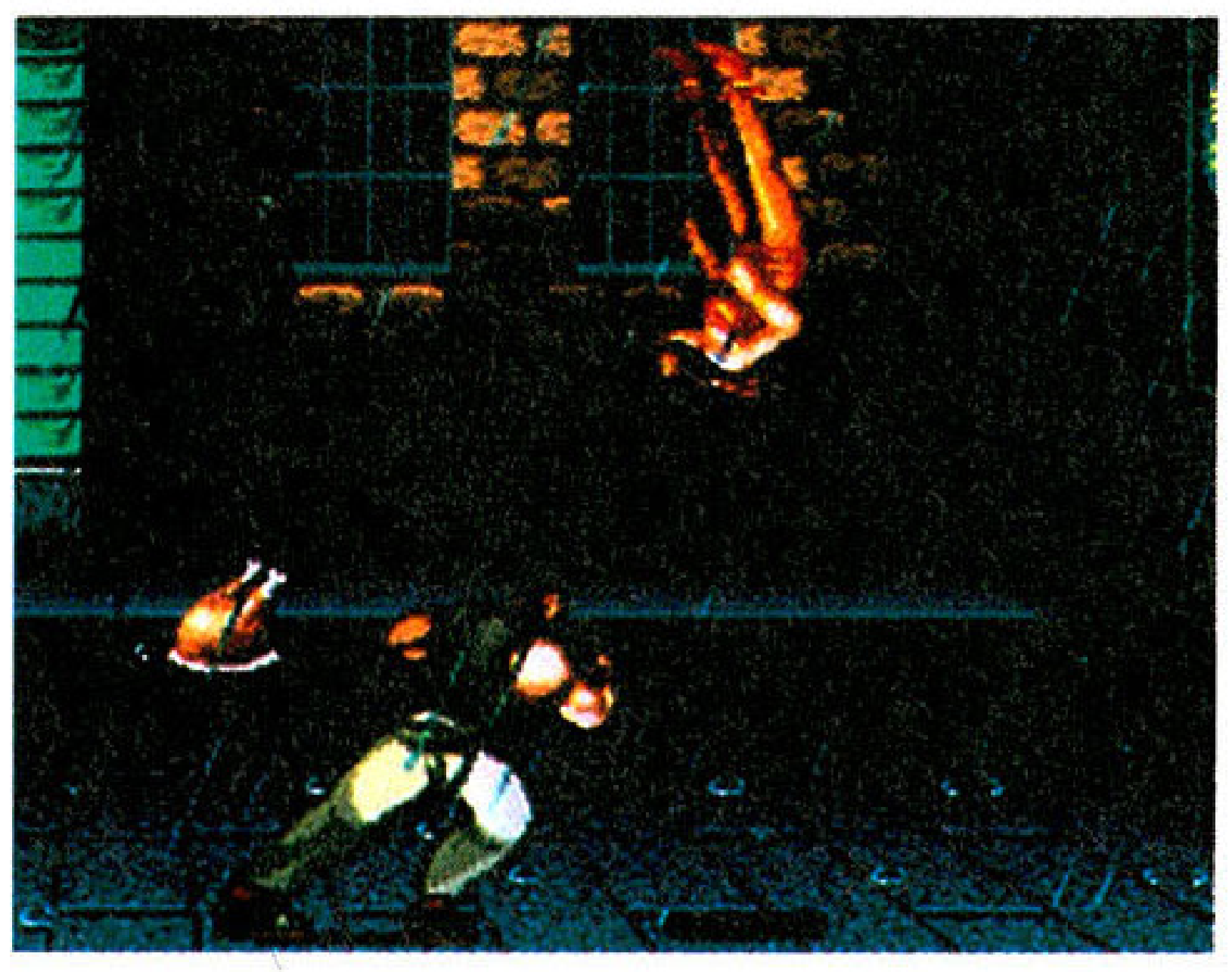

エディとアクセル、女王様の怒りを買いお仕置きを受けるの図。ビビビのビ

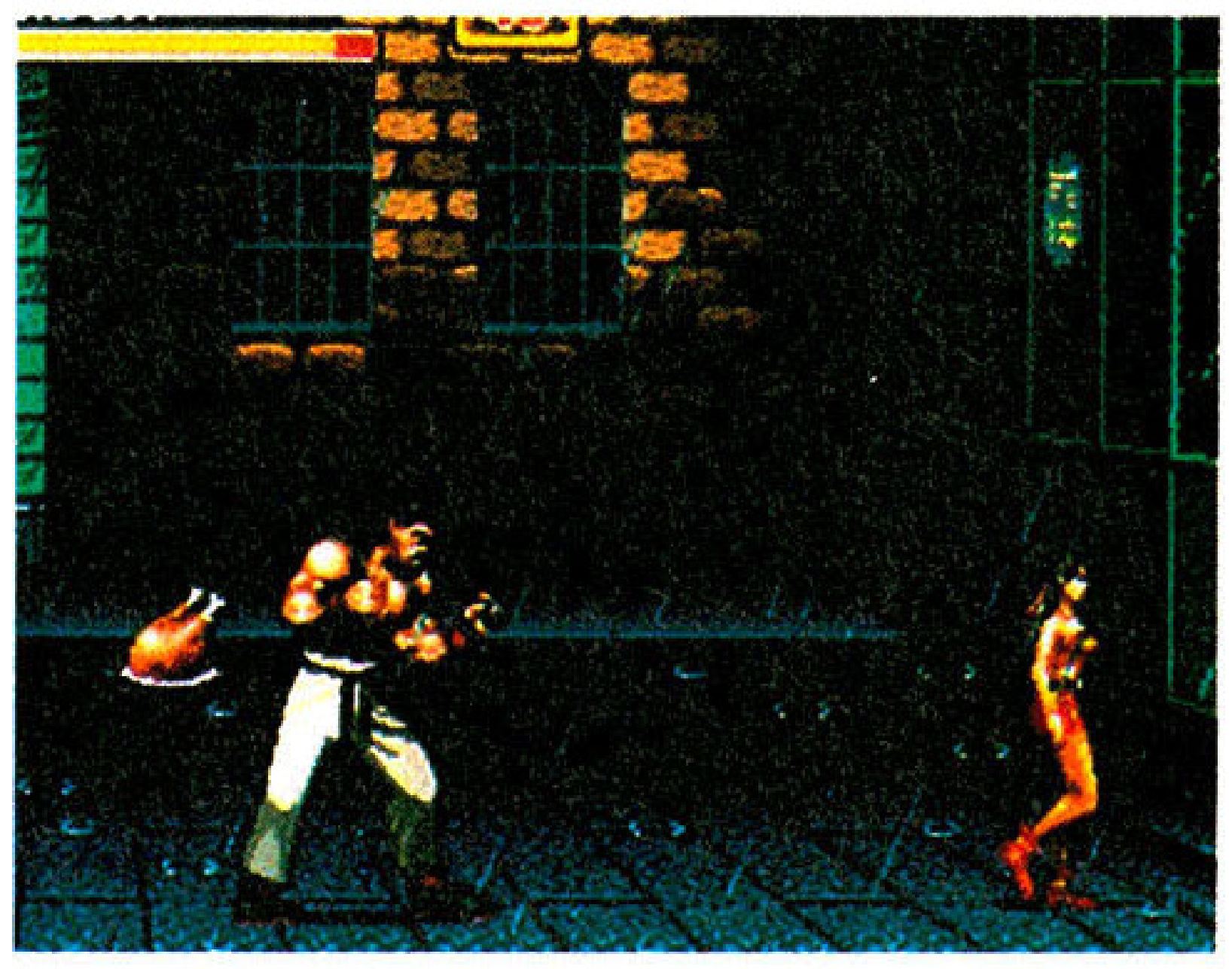
エリア 3

バーを抜けると外はどしゃ降り。外に出た途端に、待ち伏せしていた敵に襲われる。慌てずに落ち着いて倒していこう。そしてステージ１の大ボス、バーボンが登場。強烈なパンチ、キック、投げで襲ってくる。特に投げは強烈。投げられてしまったら、前作でも使えた「着地」を使えば大丈夫だよ。



バーを出るといきなり敵が待ち伏せている。挟みうちにされないように注意

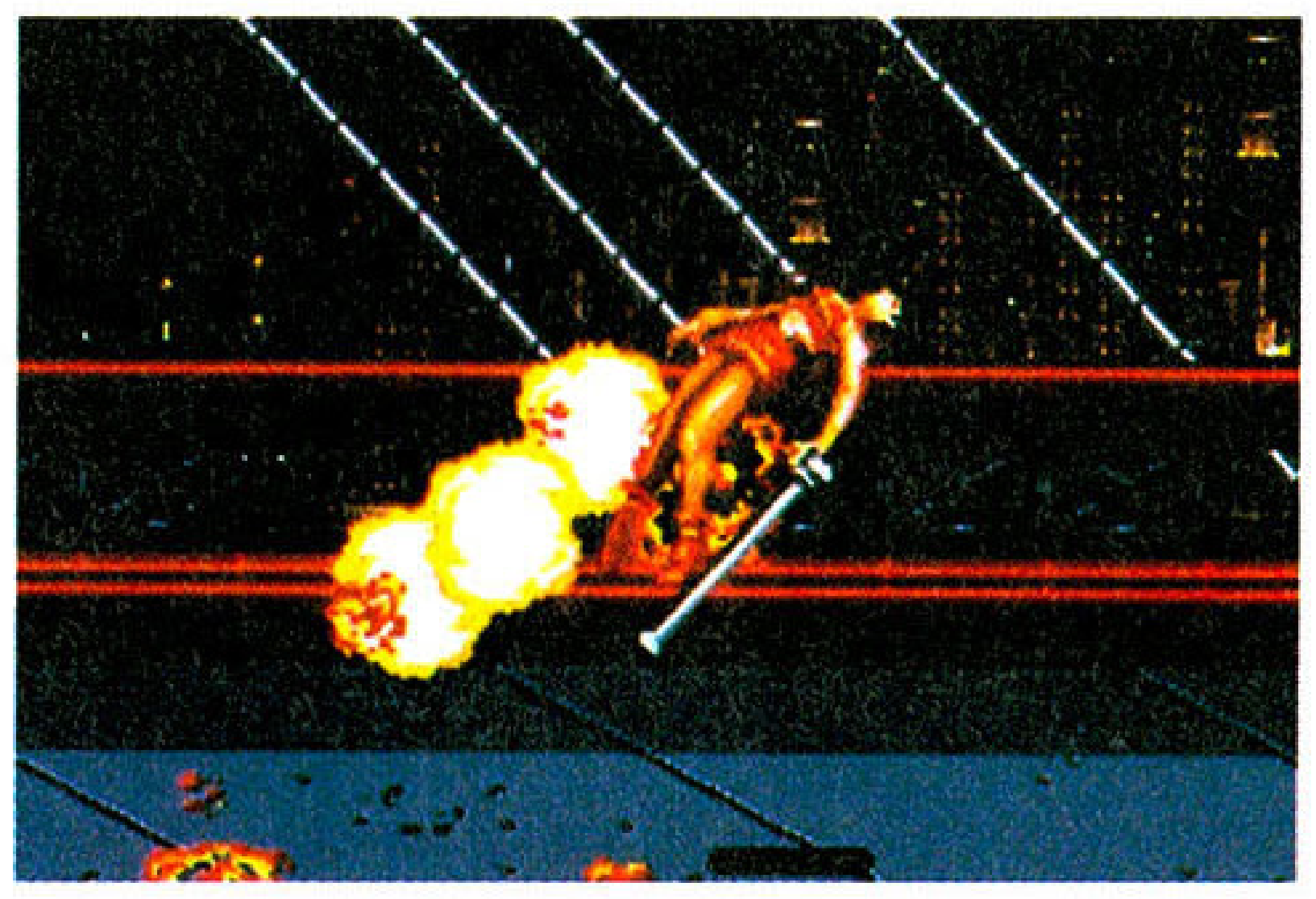

バーボンに投げられるブレイズ。でも慌てずに上＋Ｃボタンで…

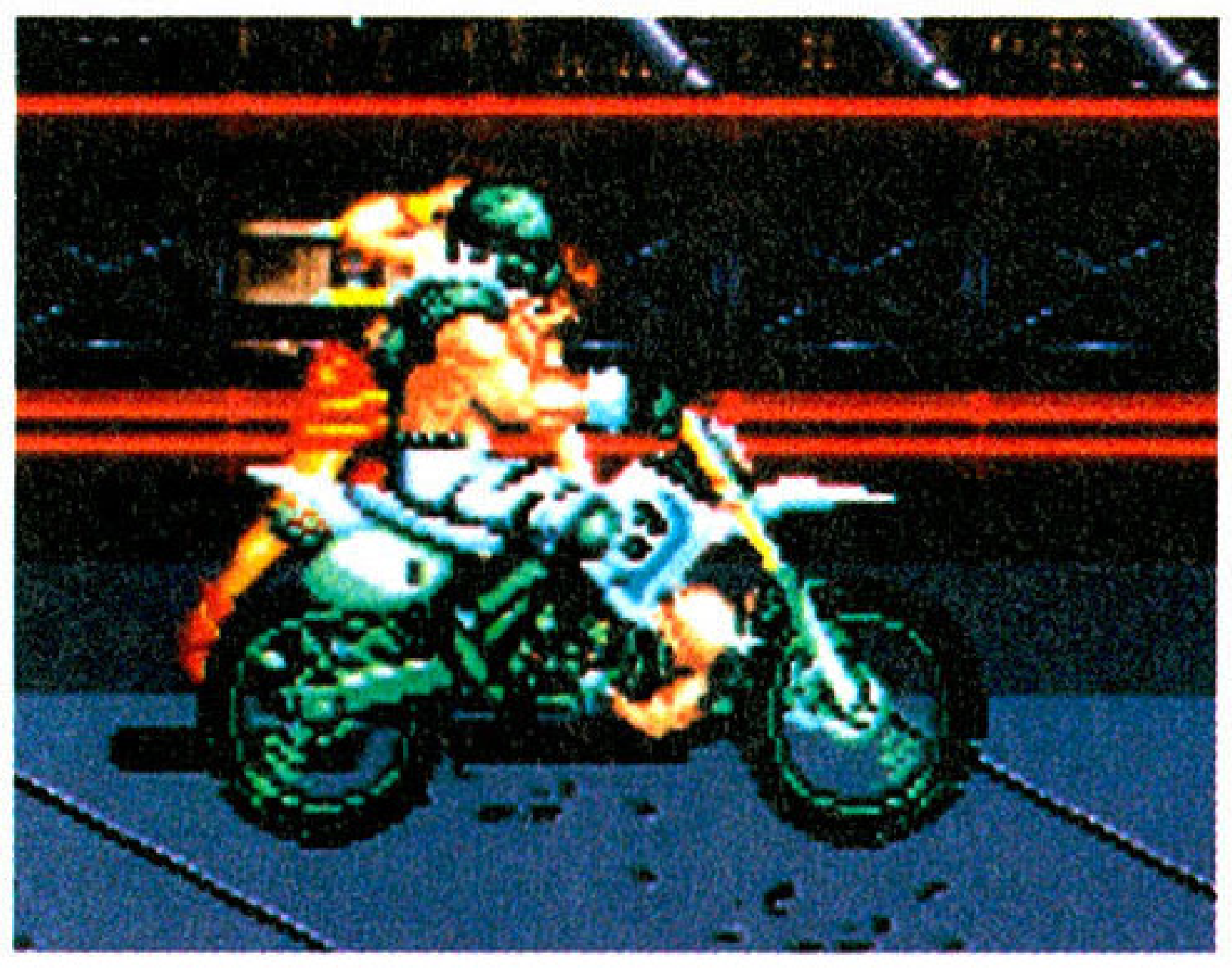

はい、見事に着地。慣れれば面白いようにできる。ここで練習しよう

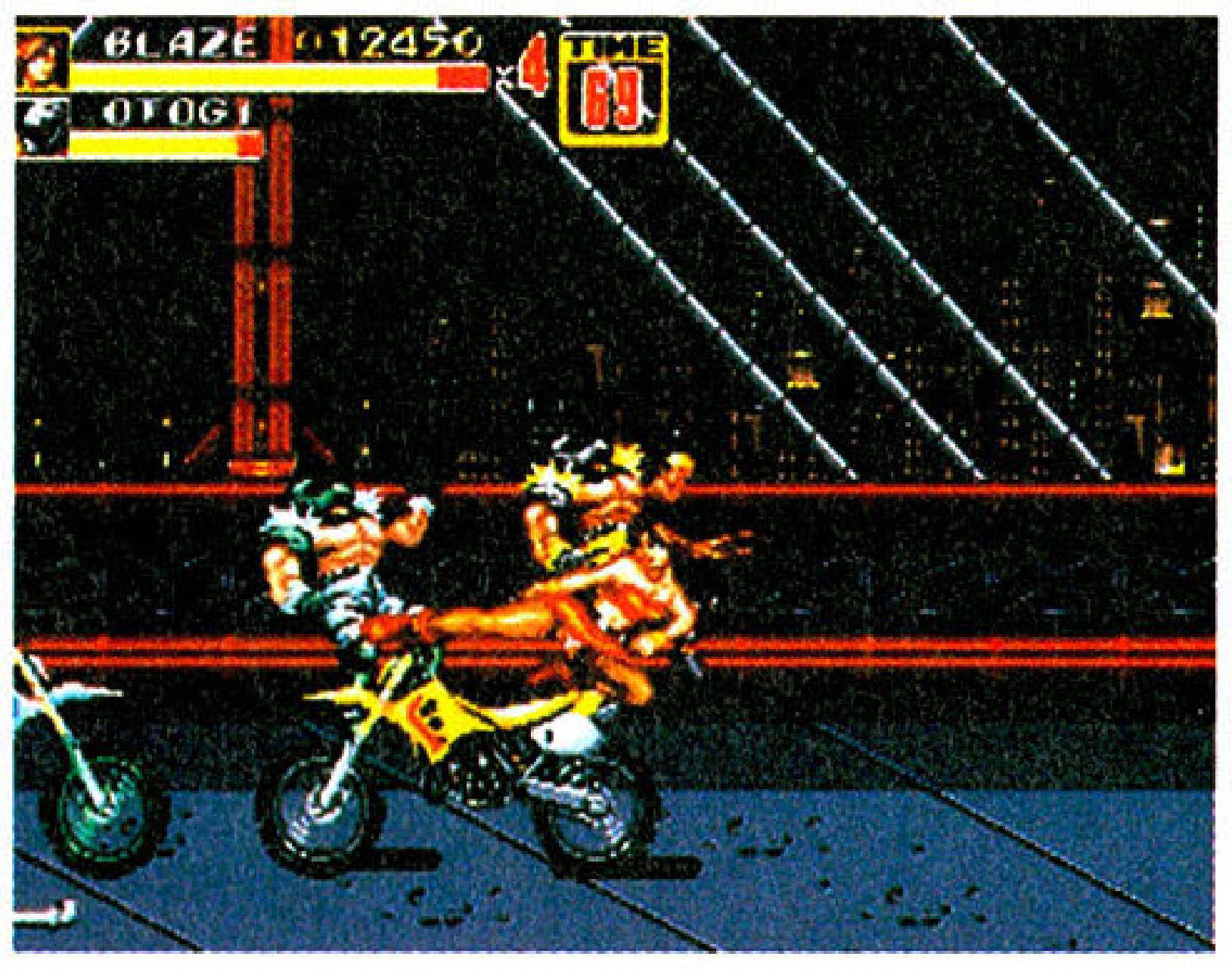
STAGE 2 ブラッディ・ブリッジ

エリア 1

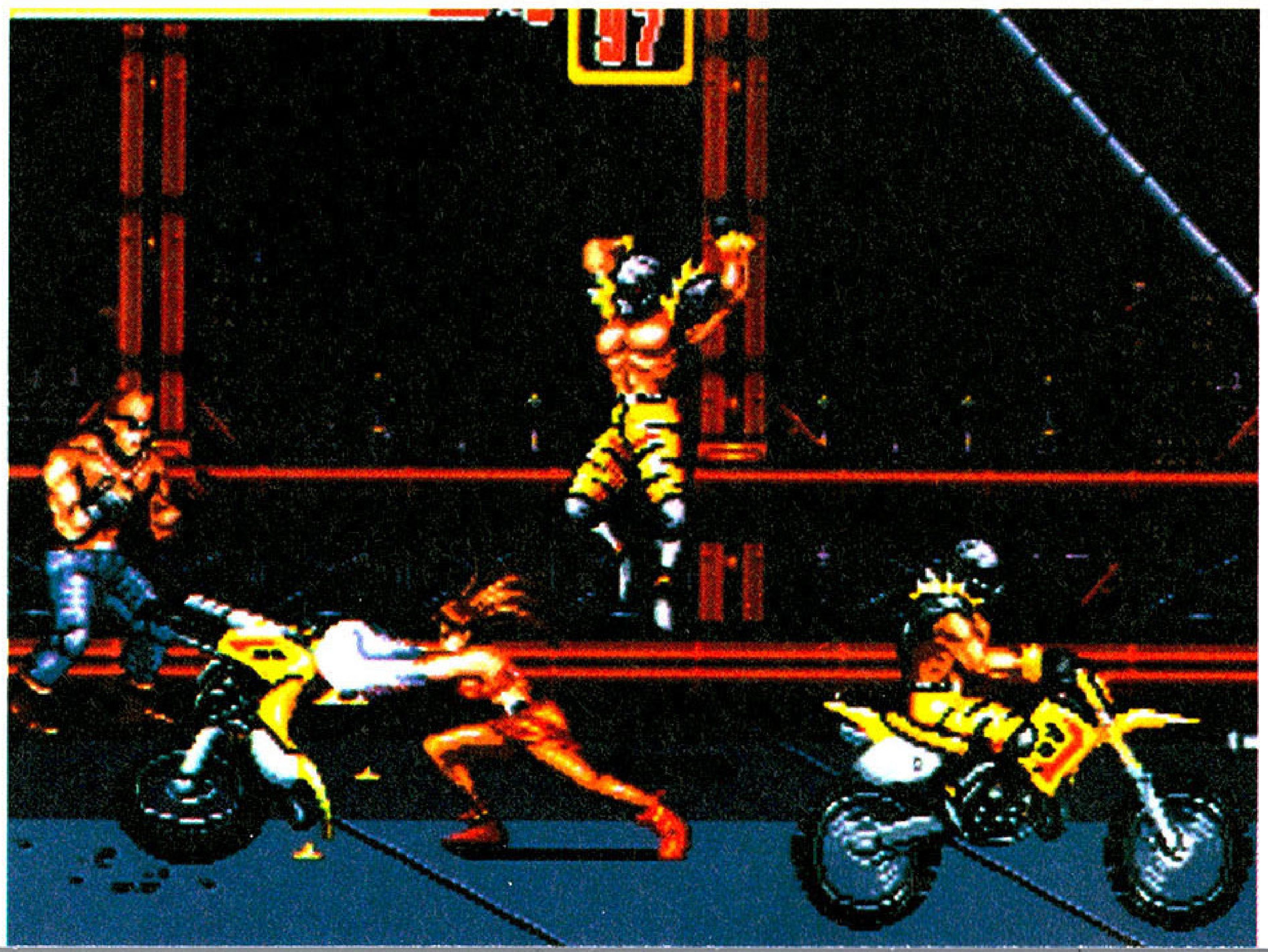
このステージは前作のステージ４と同じ橋の上だ。今回はバイク軍団が登場する。ザコと戦うのに気をとられてバイクにひかれることが多いので注意。さらに手榴弾までお土産に置いていってくれる。


手榴弾に注意。一応投げ返せるよ


投げの無敵時間を利用してバイクをすり抜けたりもできる。ムズイよ



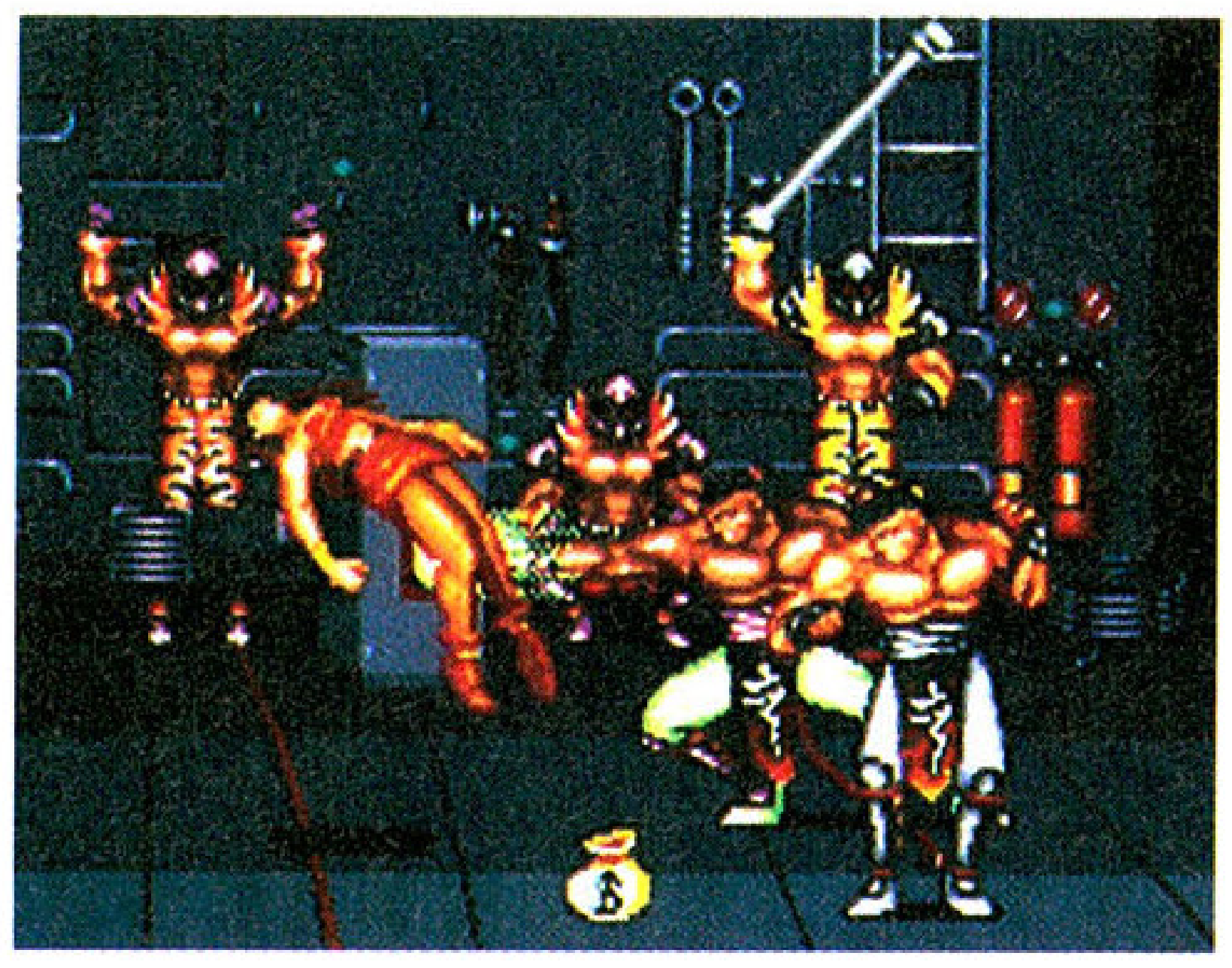
バイクに乗っている敵は、攻撃して落とせる。後の逆襲が怖いけど…

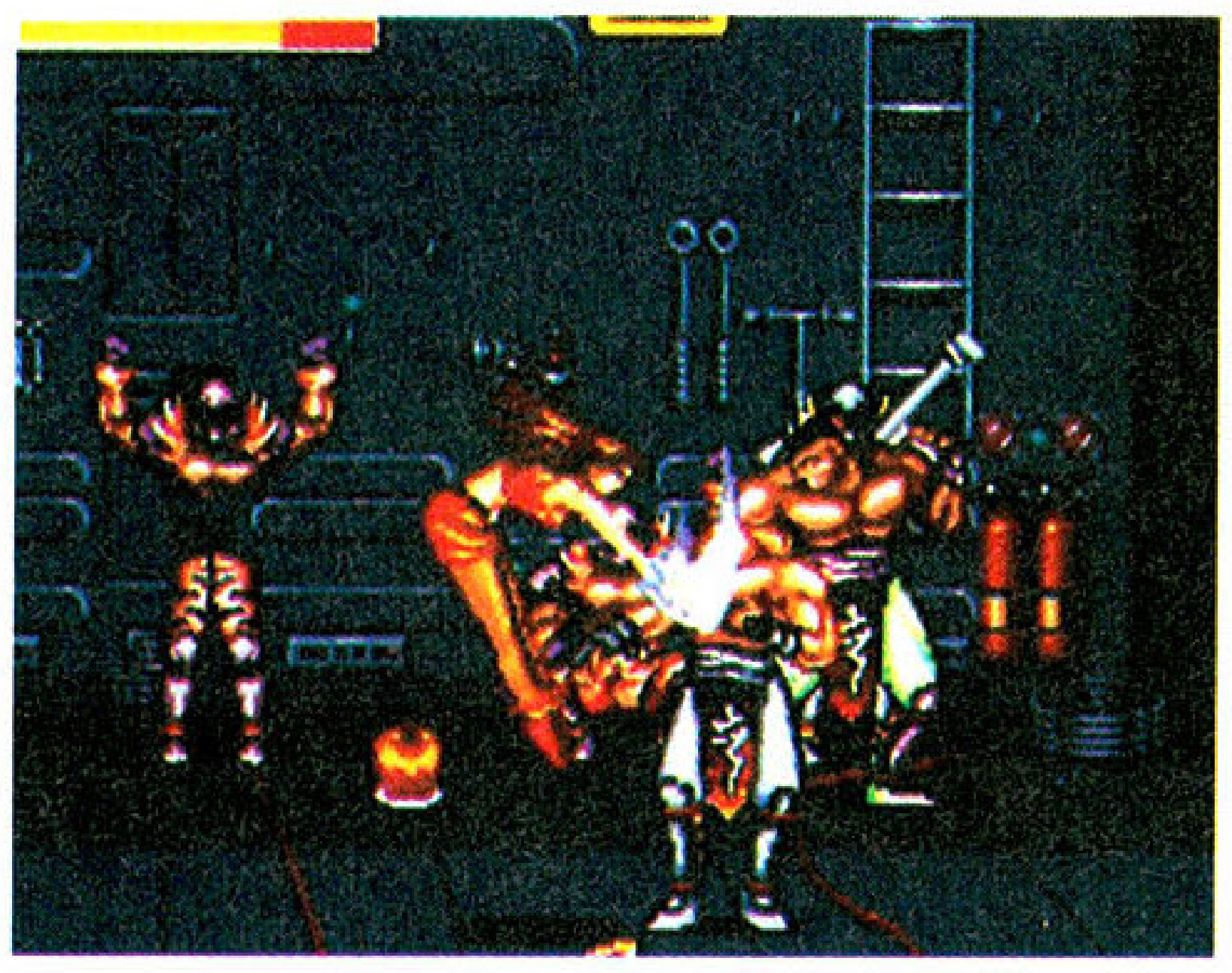


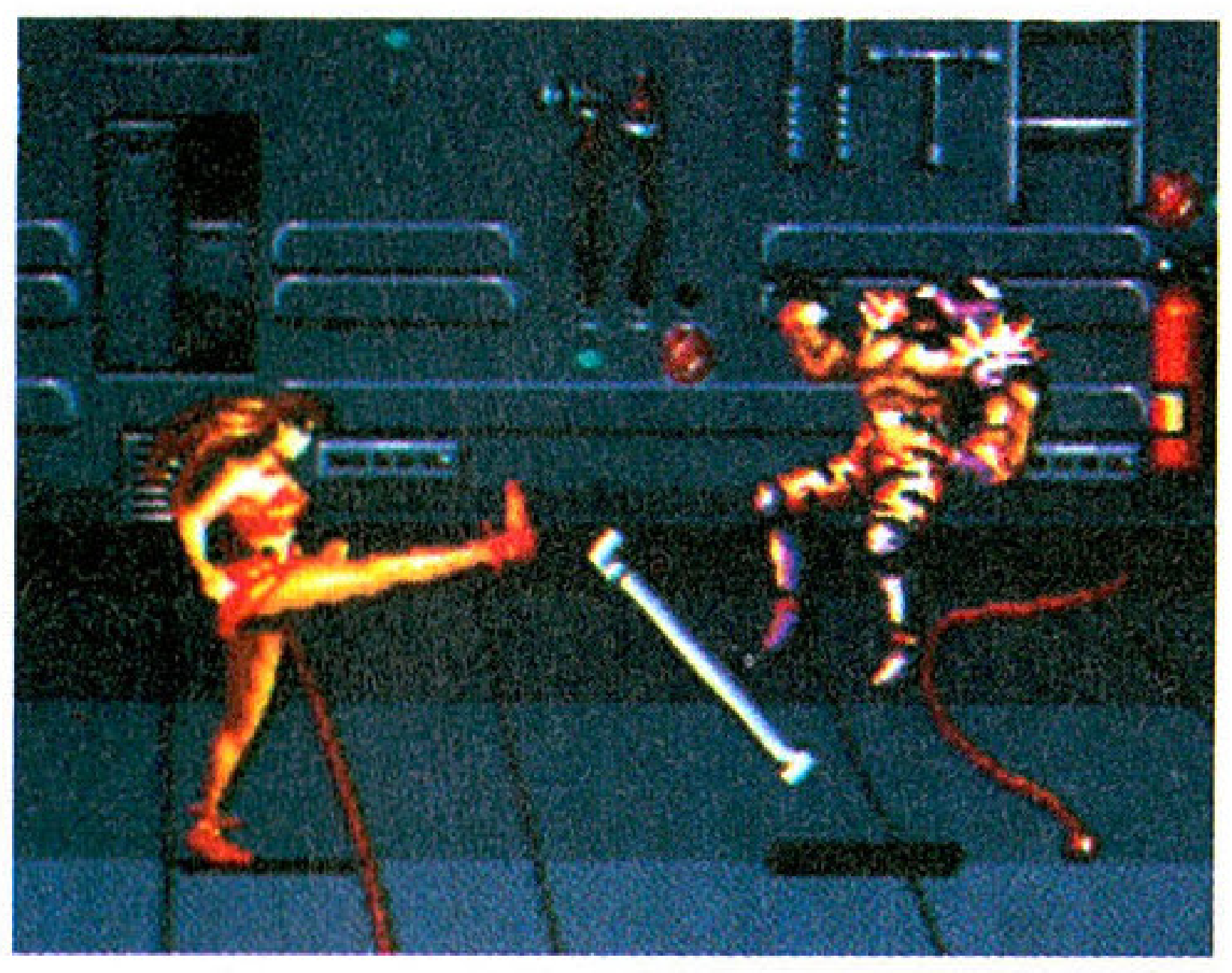
後半ではバイク軍団が連続して襲ってくる。ここが一番つらいポイントになる

エリア 2

車道に止めてある装甲トラックに誘い込まれてしまう。中には先のバイク軍団と拳法使いが待ち受けている。拳法使いを倒すとバイク軍団が襲いかかってくる。バイク軍団は普通に攻撃に行くと危険なのでパイプを奪って攻撃しよう。

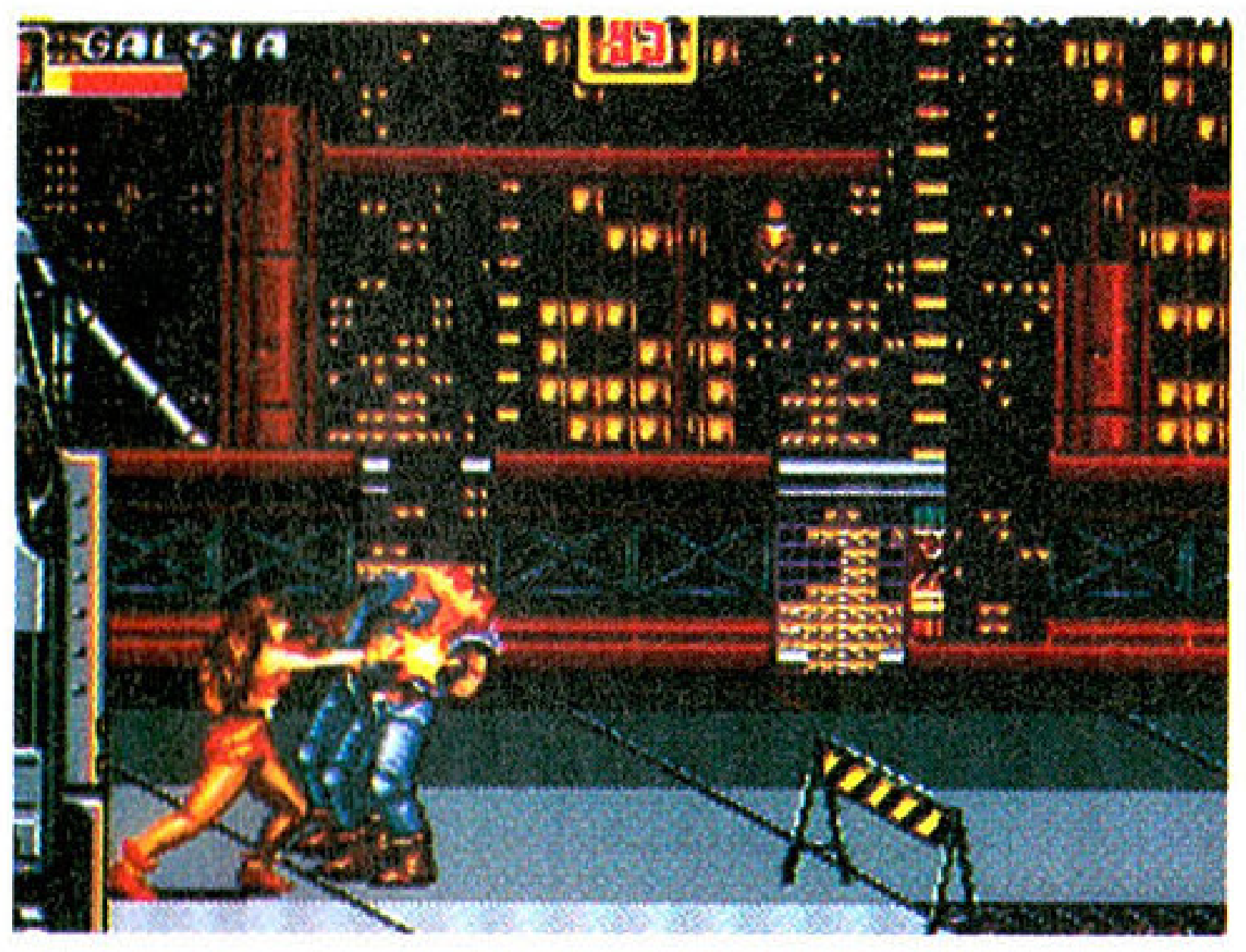

気功を食らって吹っ飛ぶブレイズ


トラックの中での戦い。この拳法使いは手から気功を放ってくる

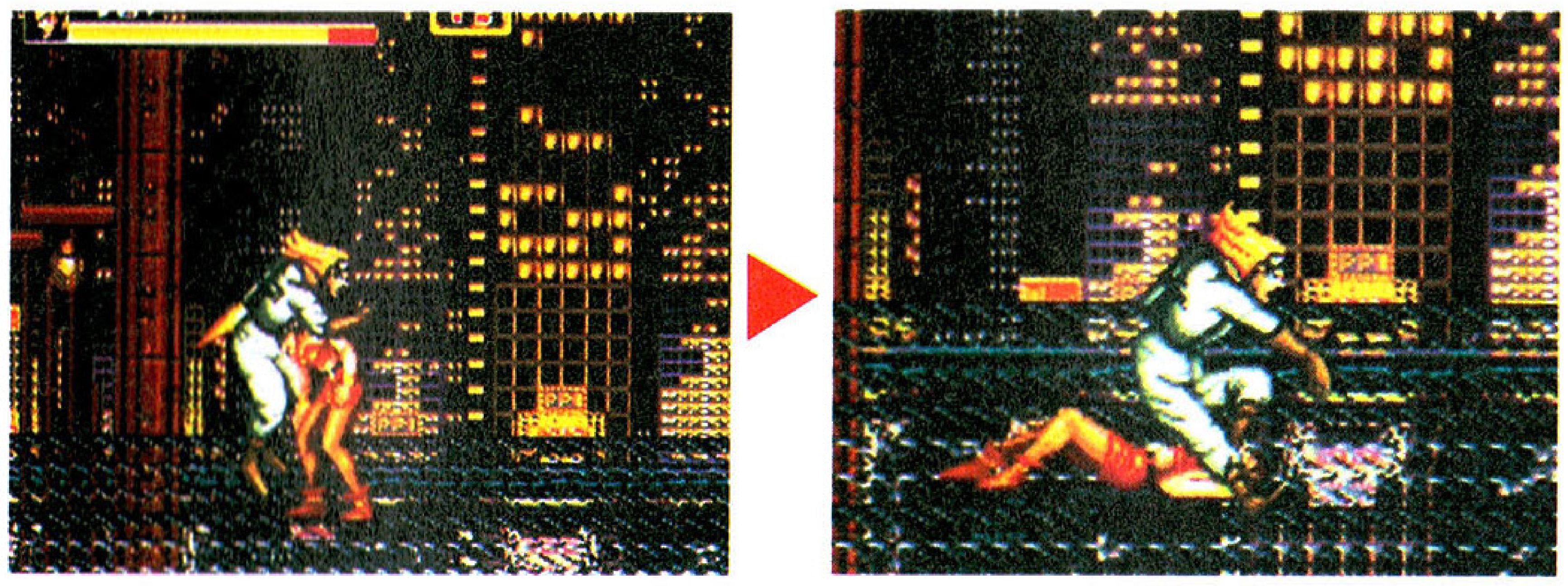

とどめの一撃、蹴り。あたしの相手しようなんざ10年早いってのよ

エリア 3

トラックから脱出するといよいよステージ2のボスとご対面だ。その前にザコがわらわらと集まってくるが軽く倒してしまおう。ステージ2のボスは背中にロケットを背負った男、ジェットだ。ボーッとしているとふいに掴み上げられて地上に叩きつけられるぞ。



装甲トラックから出たところ。あとはボスのジェットまで一直線だ

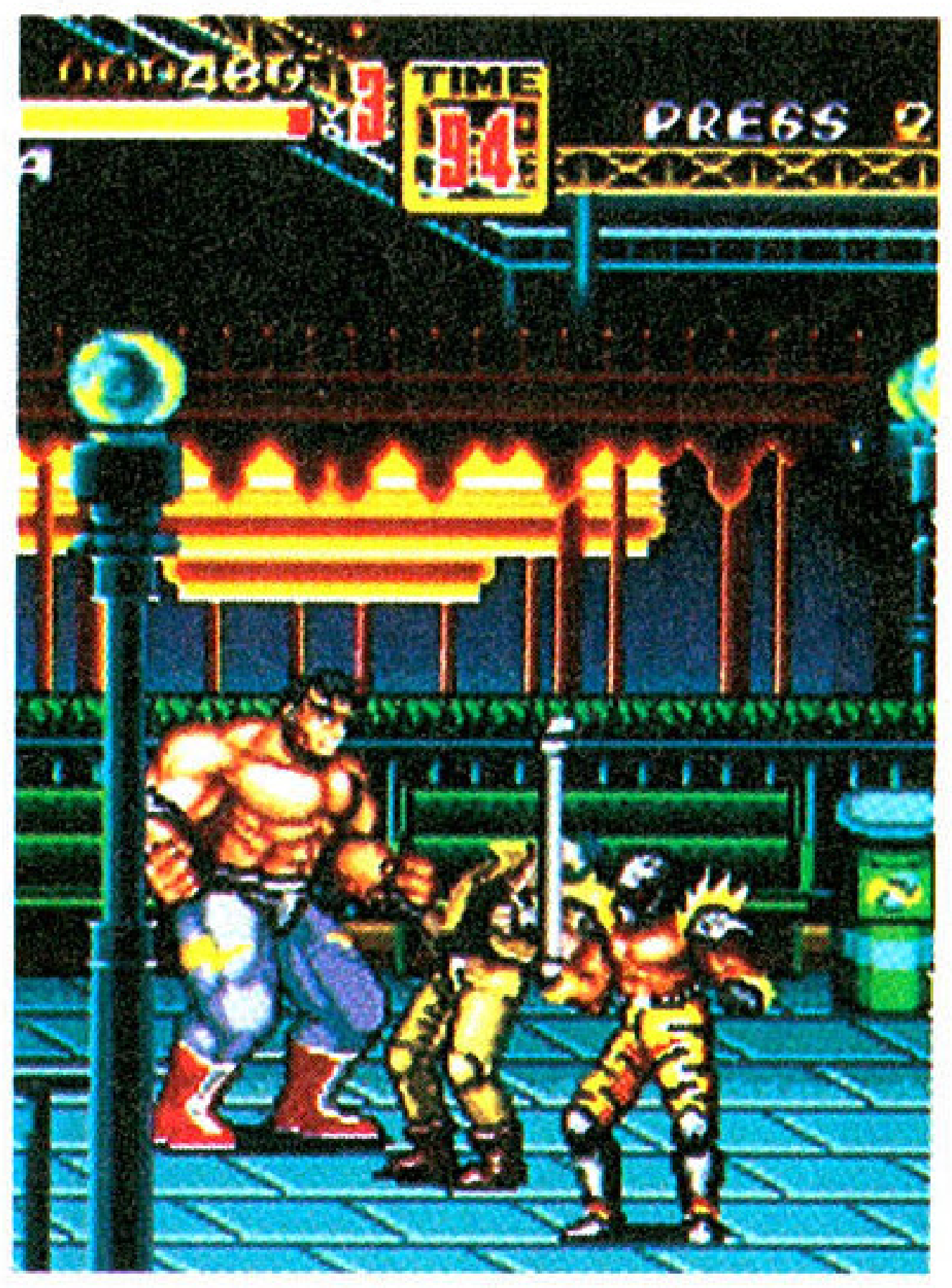

ジェットの攻撃。いきなりムンズと捕まえて、空中高く飛び上がり…

両脚に挟み込んで地上に叩き付ける！　食らったらひとたまりもない

STAGE 3　アミューズメント・パーク

エリア 1

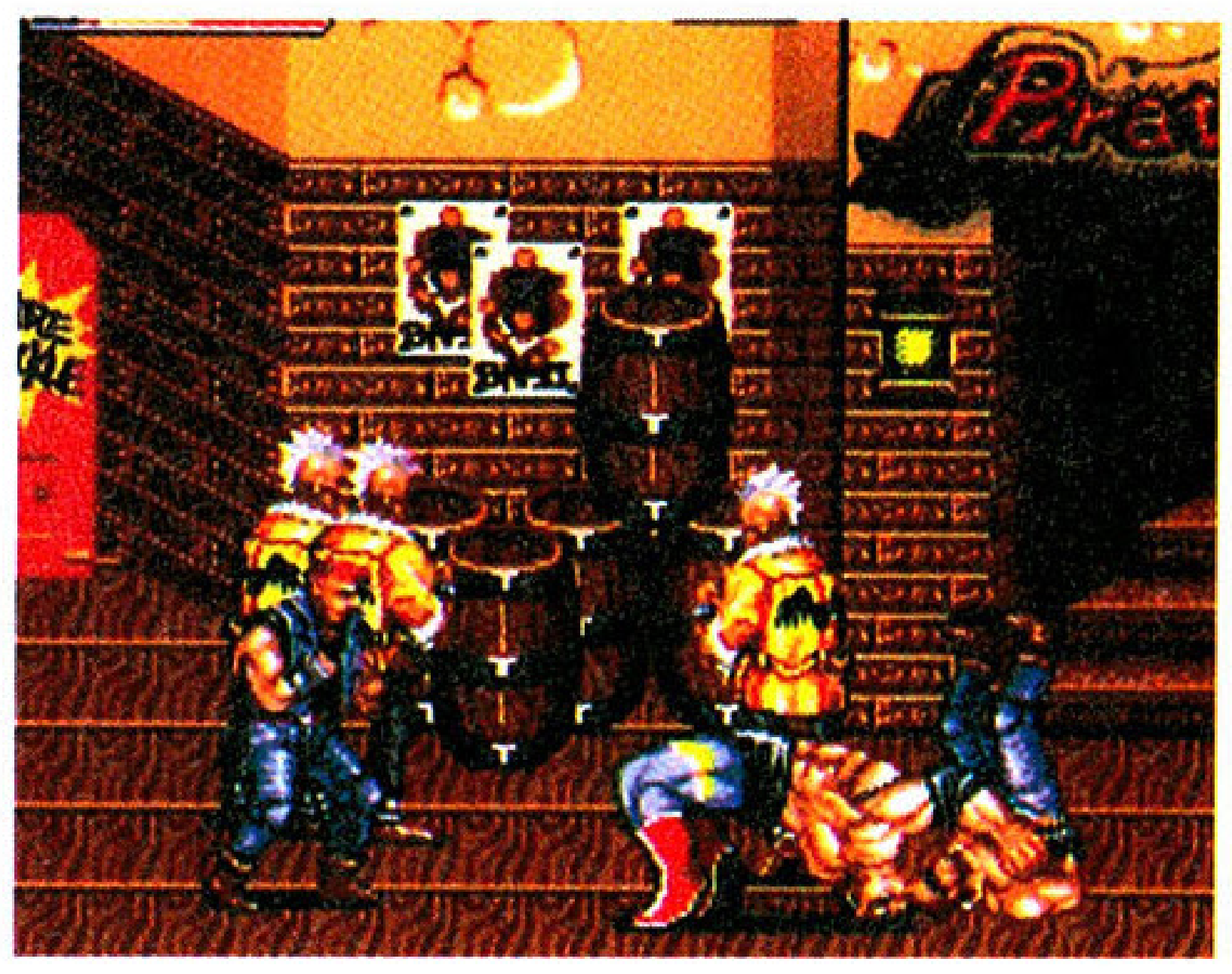
このステージは夜の遊園地が舞台だ。このあたりからそろそろ敵が強くなってくる。今まではザコだった敵も進化しているのであなどれないぞ。簡単には殴らせてくれないし、ジャンプで飛び込んでもあっさりと返されてしまう。体力回復がエリアの最後にしか出ないので、慎重に進んでいこう。



夜の遊園地を舞台に繰り広げられる静かな、そして熱い戦い。これからが本番

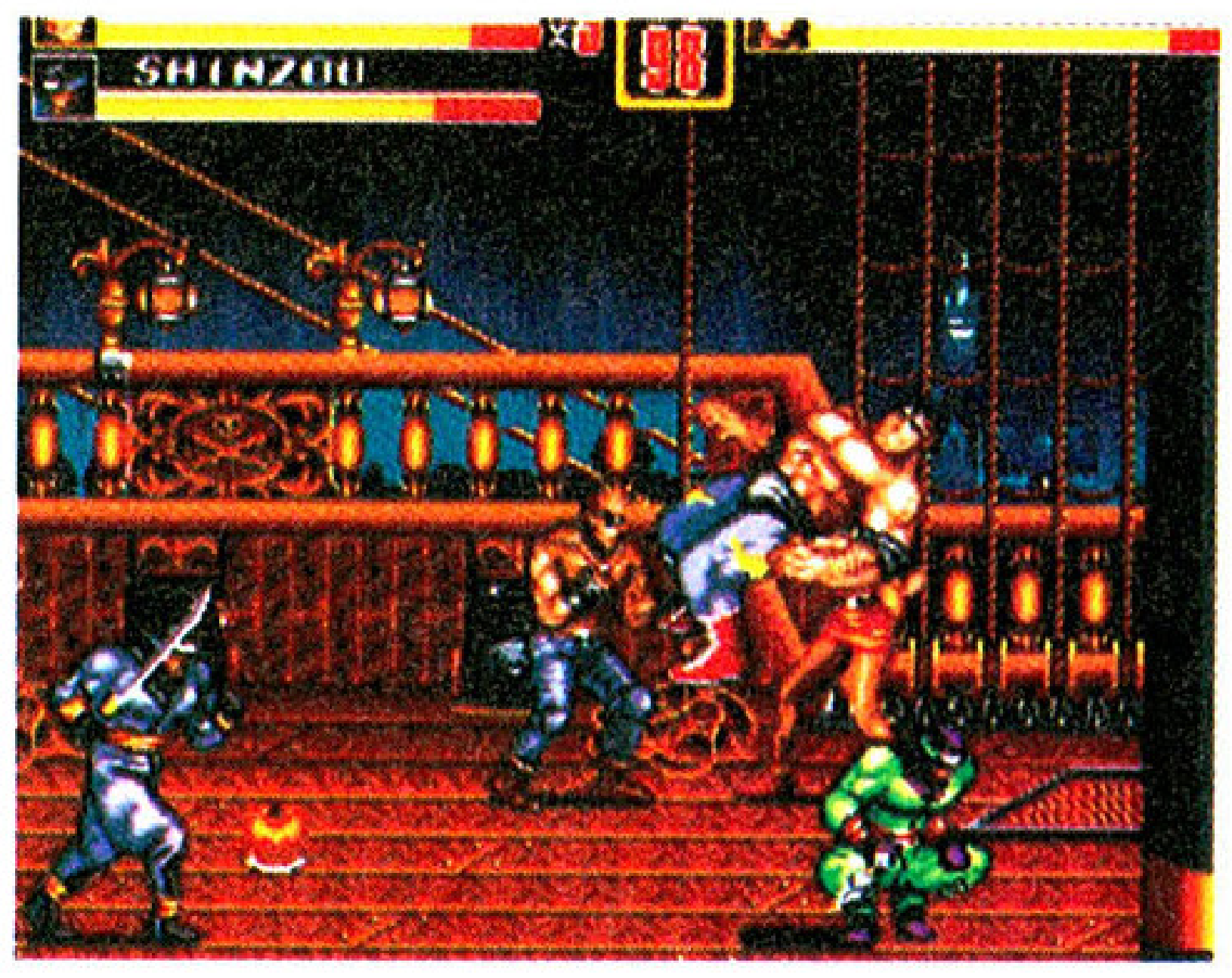
エリア 2

このエリアもステージ1のエリア1と同じく斜めにスクロールするところだ。見たところゲームセンターのようでもある。先のエリアよりはるかに狭いので余り動き回れない。ここはスライディングする敵に注意だ。1回食らうと連続して攻撃を食らってしまうぞ。

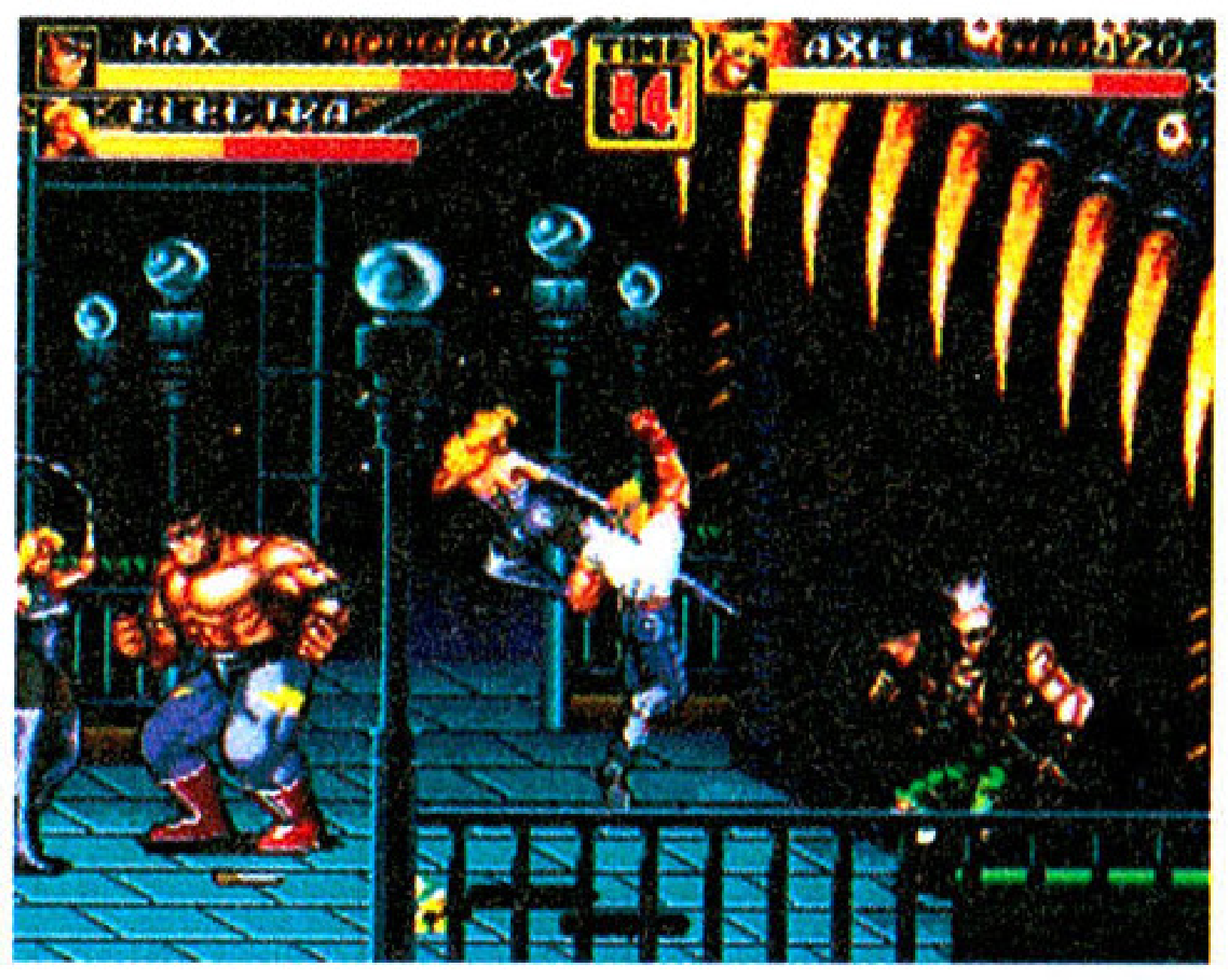

スライディングしてくる敵が大量に登場。つけ入るスキを与えるな！

エリア 3・4

エリア3は帆船の甲板上での戦い。初登場の忍者2人組は素早い動きでこちらをかく乱し、正確な一撃を決めてくる。エリア4は再び外に出て戦う。最後は女王様2人とジャックとの対決だ。そしてその奥には大ボスが待ち受ける！



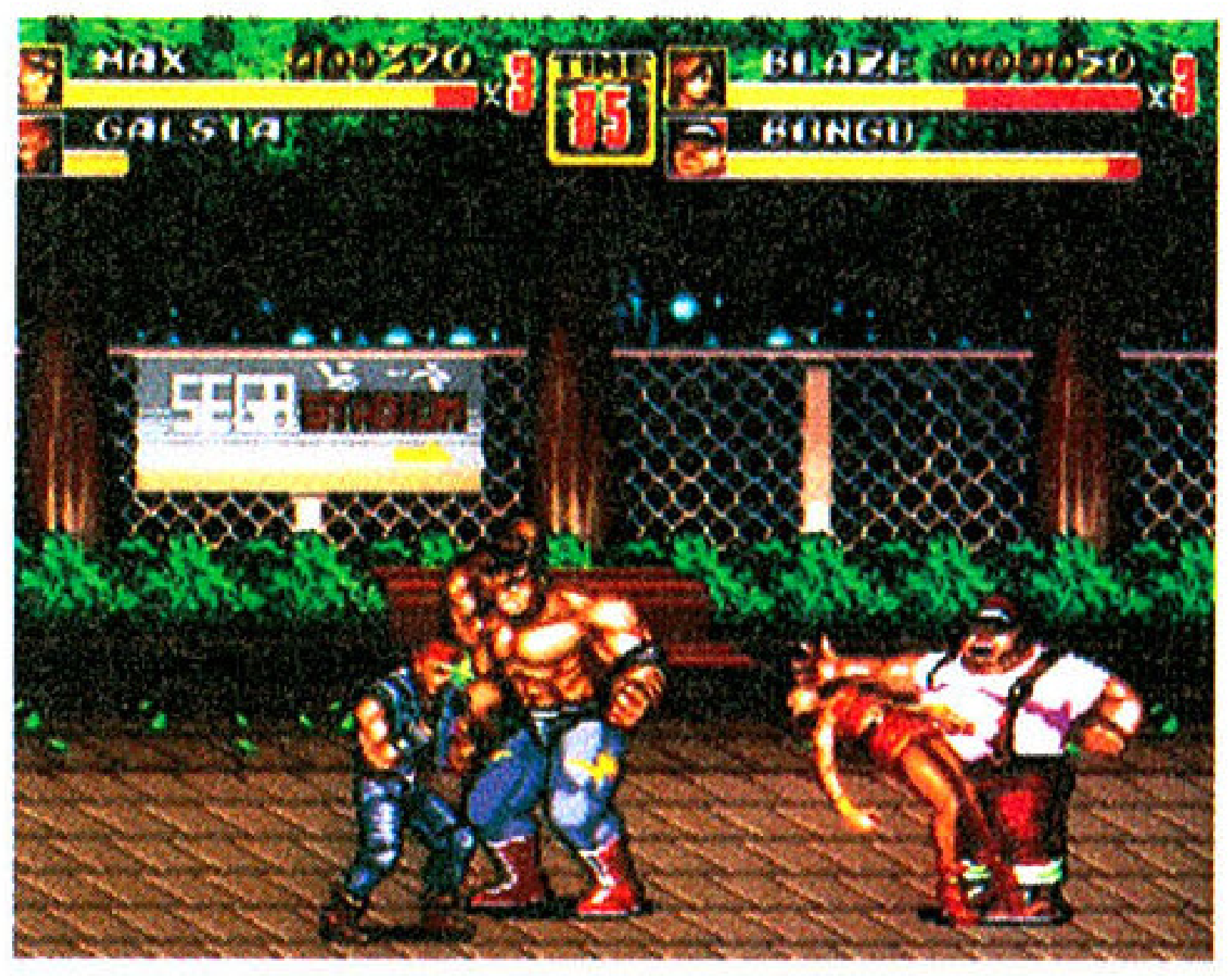
忍者2人組が登場。忍法影分身という奇妙な技を使って攻撃してくる



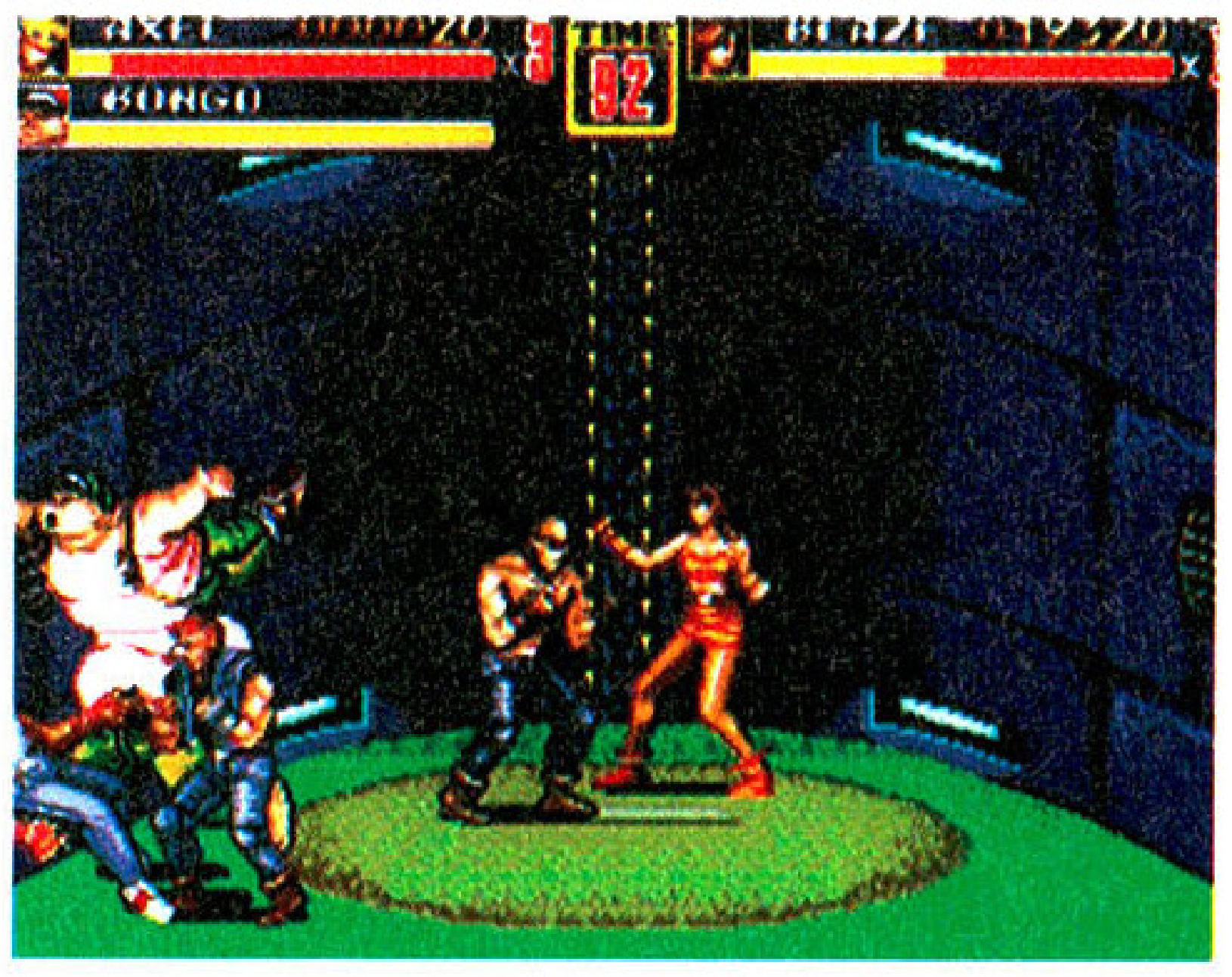
ナイフとムチの連携攻撃。分散させてしまうと手がつけられなくなる

STAGE 3以降は？　ネバーエンディングバトルだ!!

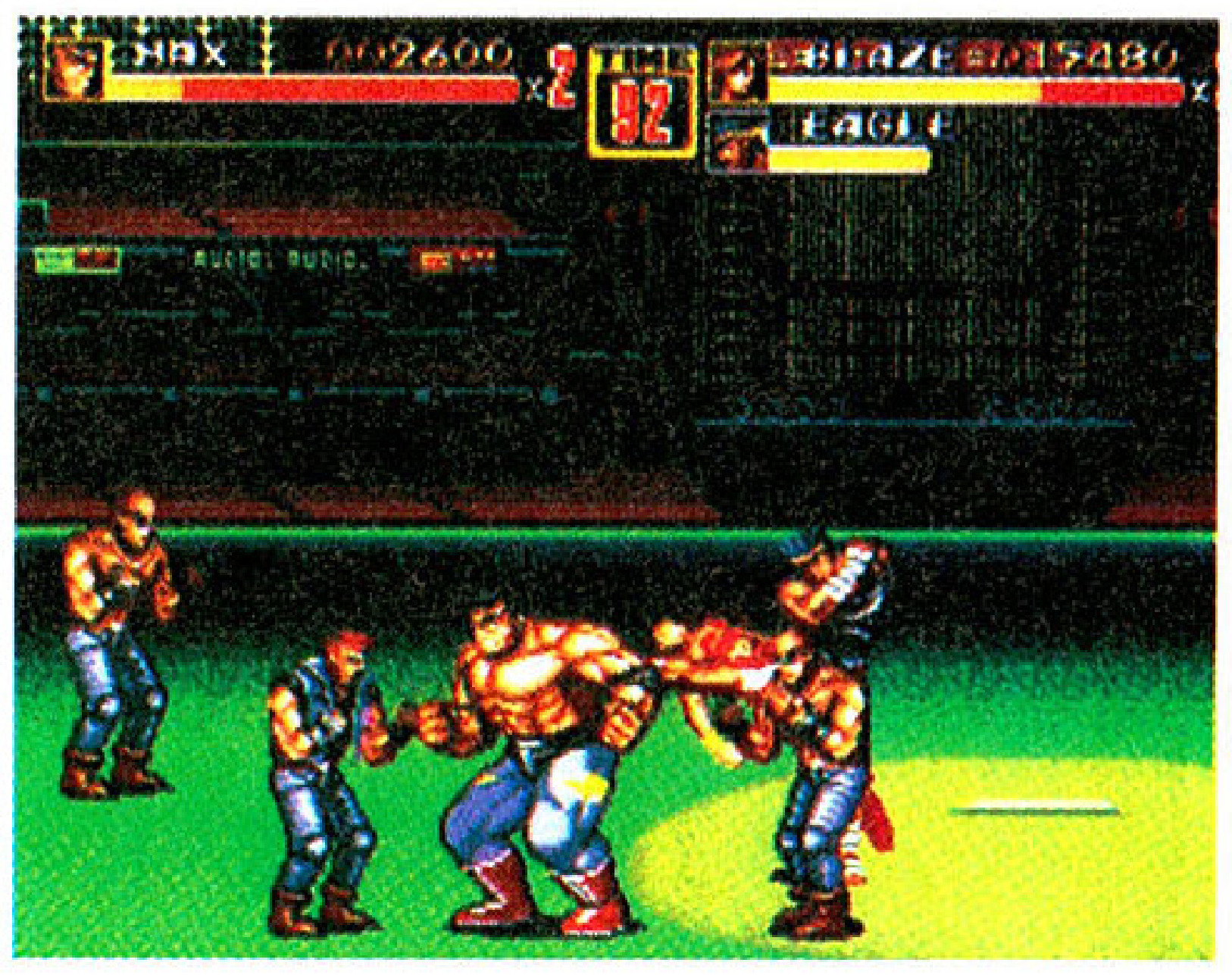
ここでステージ3以降の展開もちょっと紹介してしまおう。次のステージ4はスタジアムでの戦いだ。火を吹きながら走り回る奴やムエタイ使いなどの新しい敵キャラクタがたくさん出てくる。またエリアごとの仕掛けもどんどん派手になっていく。本当の戦いはこれからだ。友を救い、最後の宿敵を倒すまで、死闘は終わらない!!



セガが運営している野球場か？　かなり明るい雰囲気のステージだ

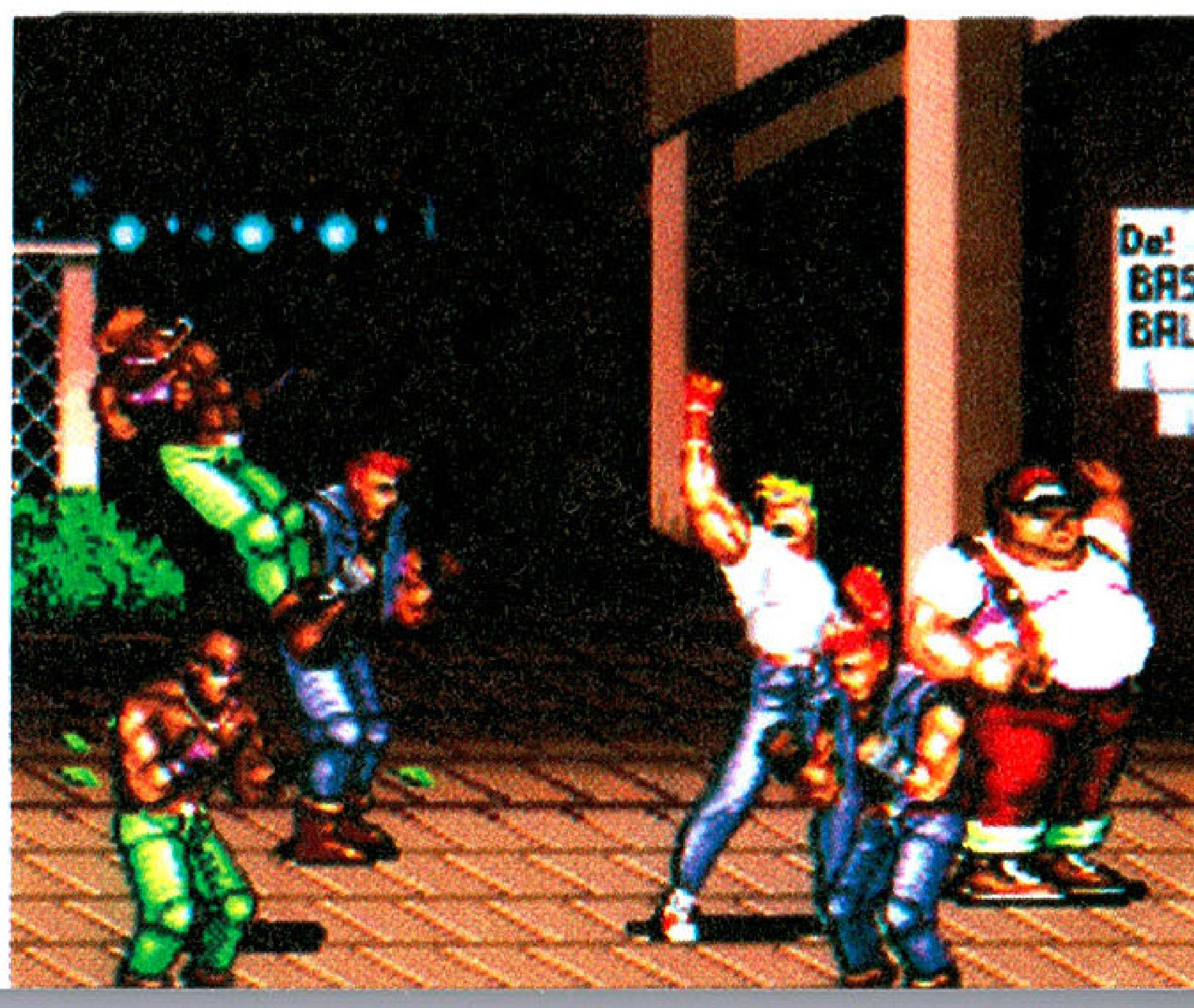


敵が雨あられと降ってくる空間。押し潰されているアクセルが哀れ



ピッチャーマウンド上での戦い。実はここには大きな仕掛けが…

右端で愛想を振りまいているのが火を吹く人。ちょっと憎めない奴だ



MD ベアナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌～ ★★★★★

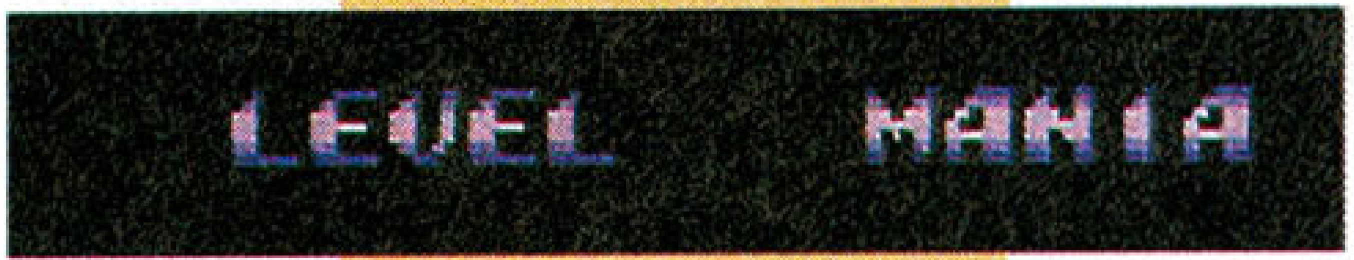
新機能満載スーパーオプション

宮城県
福島三郎

モード選択画面で2Pパッドの AとBを押しながらオプションに入ると、スーパーオプションが登場！ いつものオプションとは、下の写真のような点で違いがある。

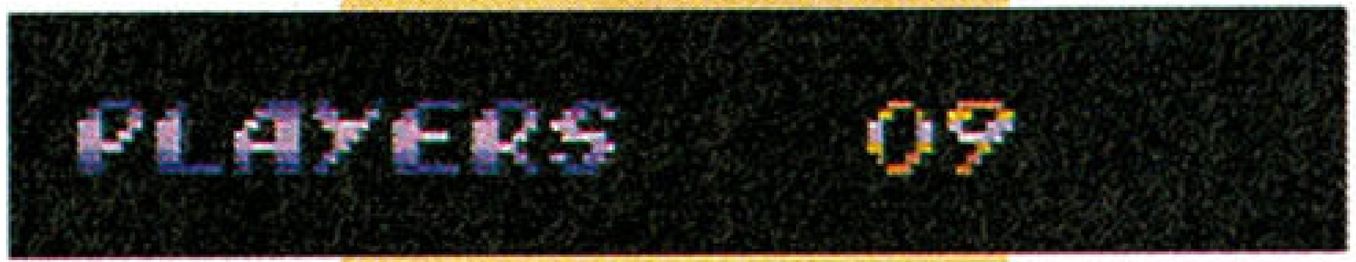
このウルテクを使ってプレイヤー数9で最終ラウンドからプレイすれば、このゲームが苦手な人もきっとエンディングを見ることができる。また、HARDESTレベルをクリアした上級者は、MANIAレベルでさらに腕を磨こう。

ココが違う!!



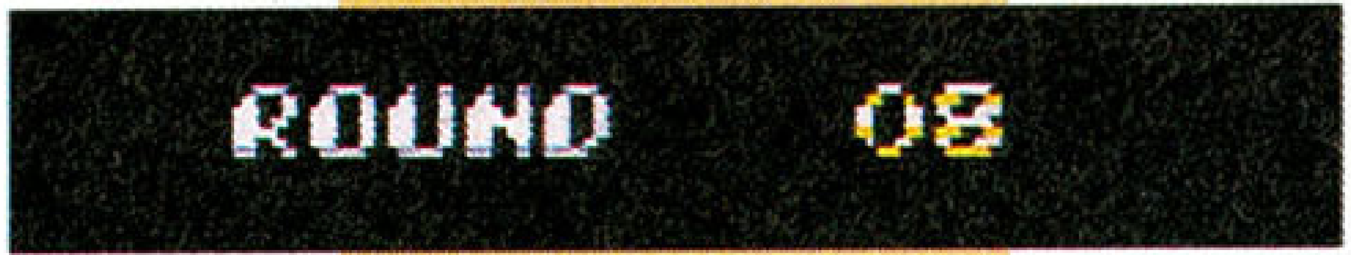
LEVEL　MANIA

⬆レベルの項目には、VERY EASYとMANIAの2つが追加



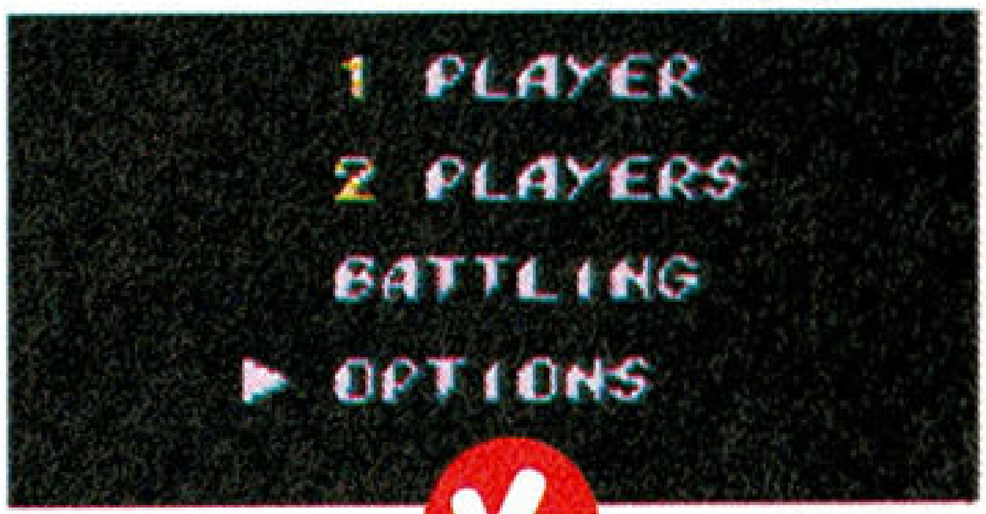
PLAYERS　09

⬆プレイヤー数は、通常は5までだったのが、最大9まで設定できる



ROUND　08

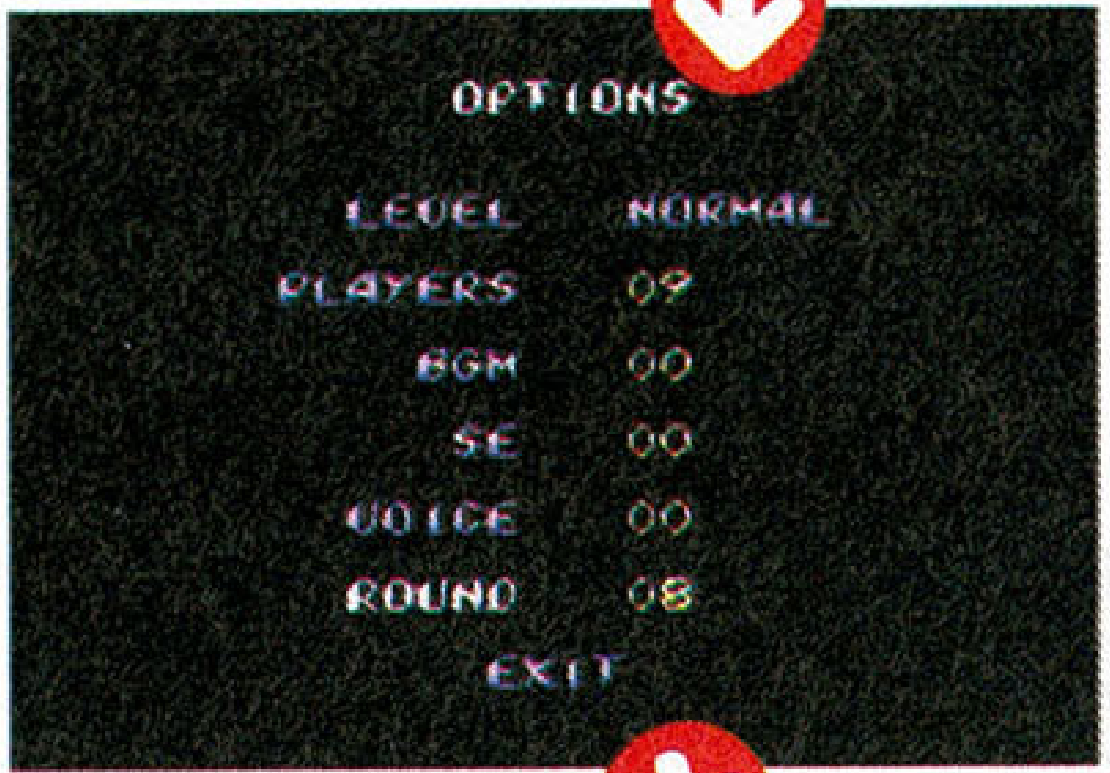
⬆1～8のラウンドが自由に選べる



1 PLAYER
2 PLAYERS
BATTLING
▶ OPTIONS

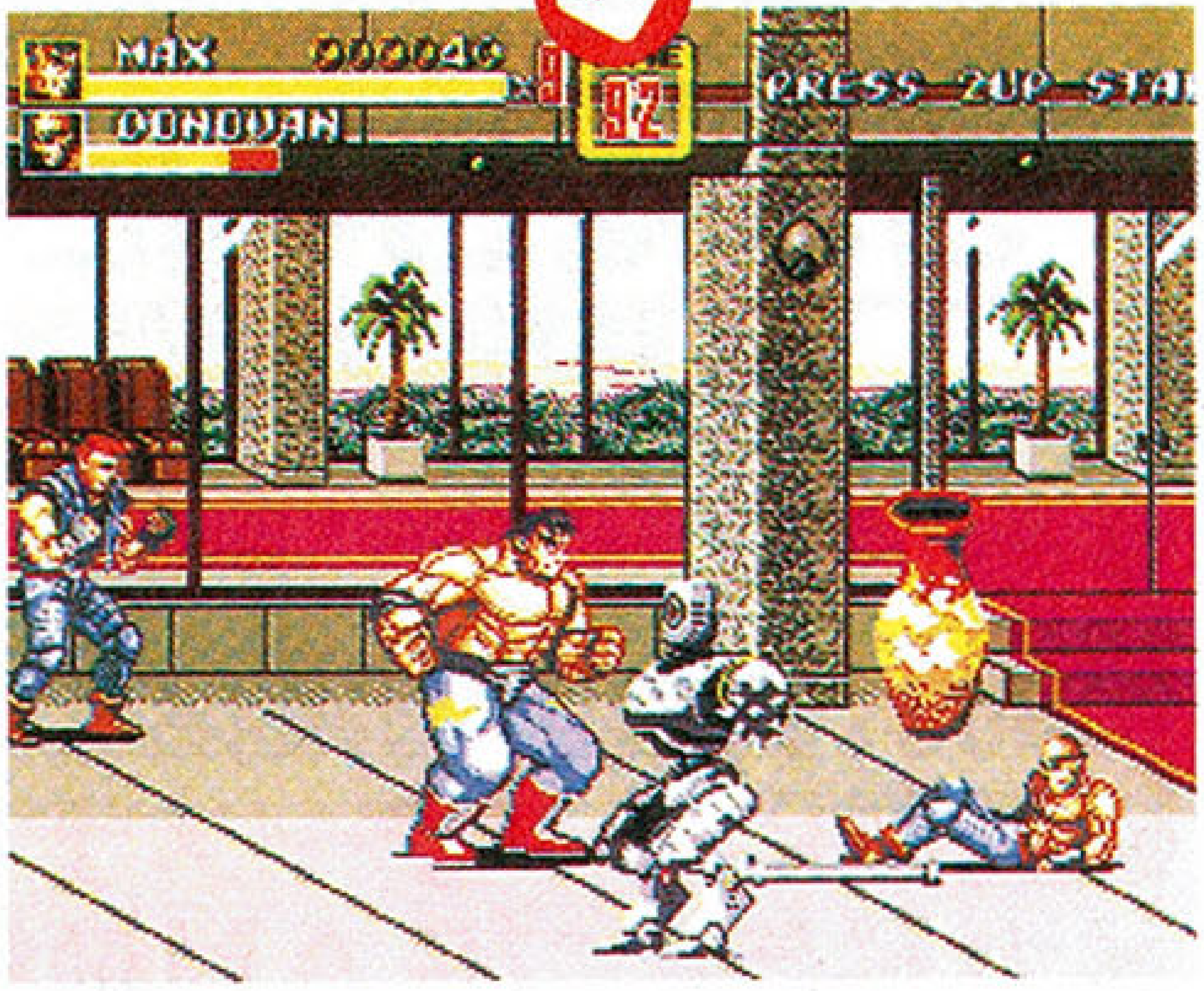
➡これがモード選択の画面。ここで…

2Pパッドの AとBを押しながら、オプションに入る



OPTIONS
LEVEL　NORMAL
PLAYERS　09
BGM　00
SE　00
VOICE　00
ROUND　08
EXIT

⬅これがスーパーオプション画面だ！

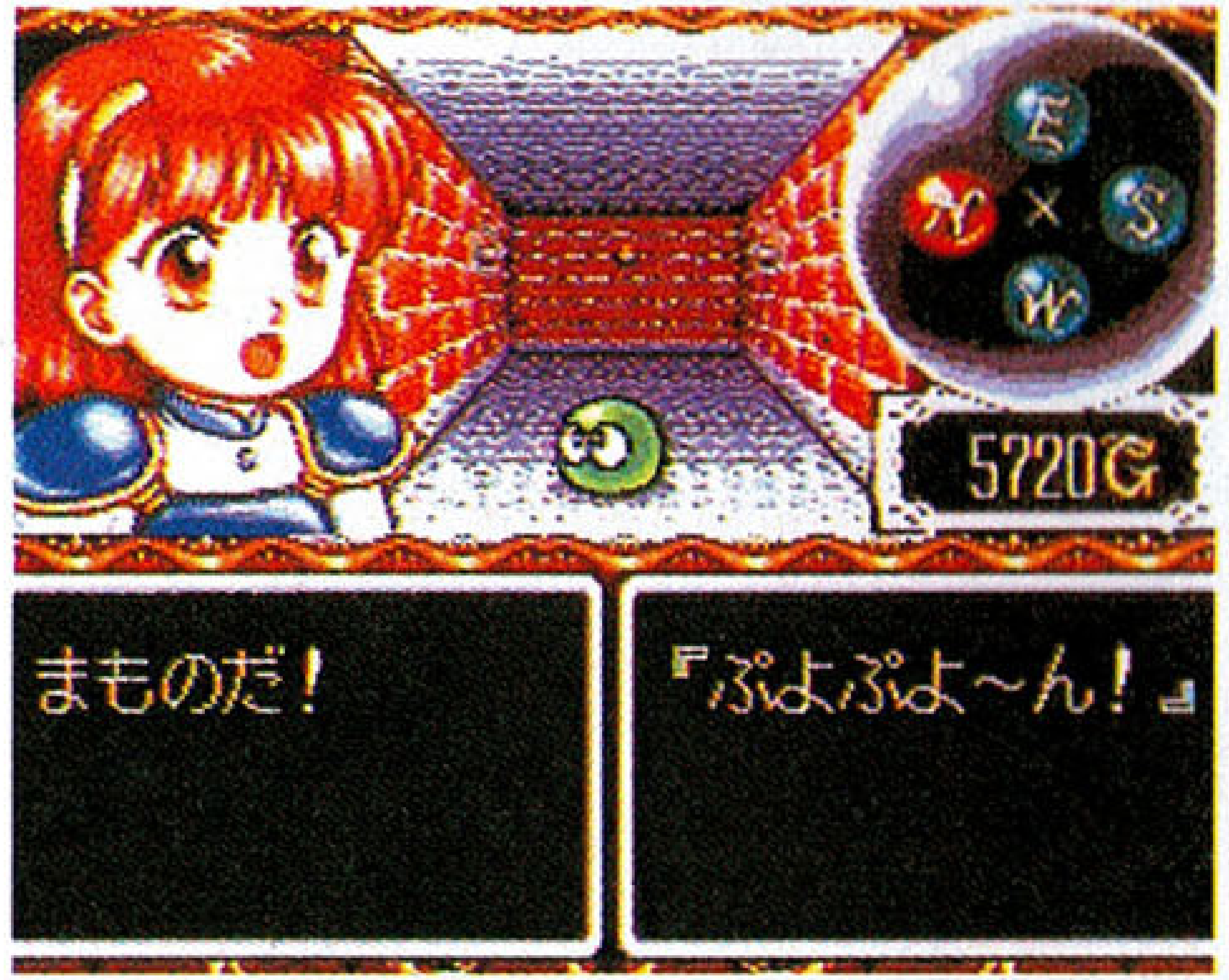


⬆プレイヤー数9の設定で、最終ラウンドからプレイすることも可能

魔導物語Ⅰ

メーカー名	コンパイル		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM(16Mbit+B.B.)		
ジャンル	RPG		

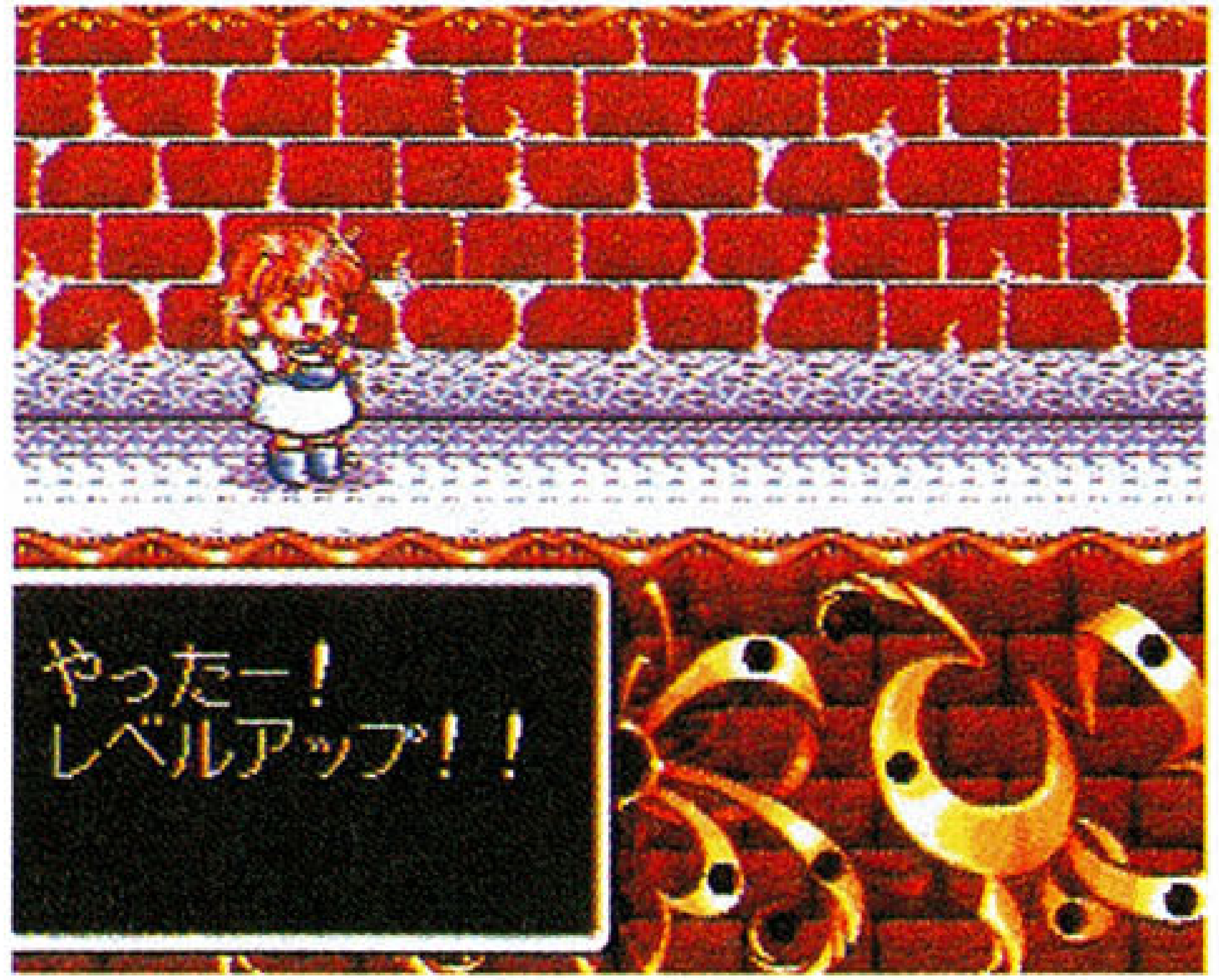
『ぷよぷよ』でおなじみのキャラクタが活躍する3DRPG。ゲームはゲームギア版の『魔導物語Ⅰ～3つの魔導球～』からの移植で、部分的に改良が加えられているのだ。パソコン版では『～Ⅰ－Ⅱ－Ⅲ』と一緒になっていたが、このゲームは『～Ⅰ』のみを楽しめる。戦闘シーンは横からの視点で、アニメーションで動くのだ。



まものだ！

『ぷよぷよ～ん！』

⇧敵が現れたときの反応だ

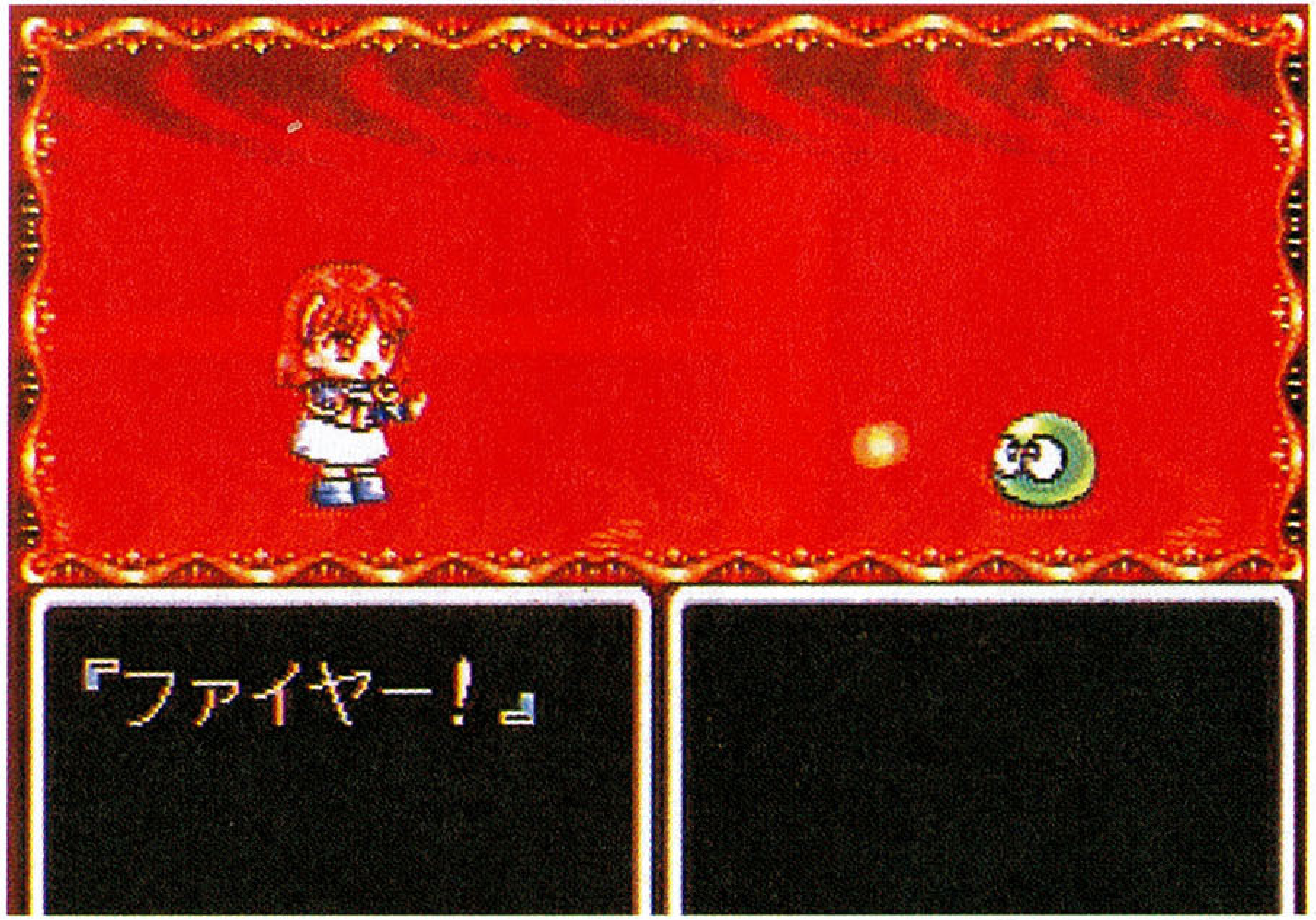


やったー！
レベルアップ！！

⇧アルルは全身を使って喜びを表現

戦闘シーンはアニメーション！

戦闘シーンはゲームギア版にもなかったアニメーションで展開していく。また、魔法は格闘アクションゲームのようにコマンドを入力することによって使用することができ、たとえば↓→↑の順に方向ボタンを押すと、ファイヤーの魔法がだせるといった具合になる。



『ファイヤー！』

⇧アニメーションでの戦闘はメガドライブ版のオリジナルだ。コマンドの入力方法を覚えれば色々な魔法を使うことができる

メガドライブ

ROM

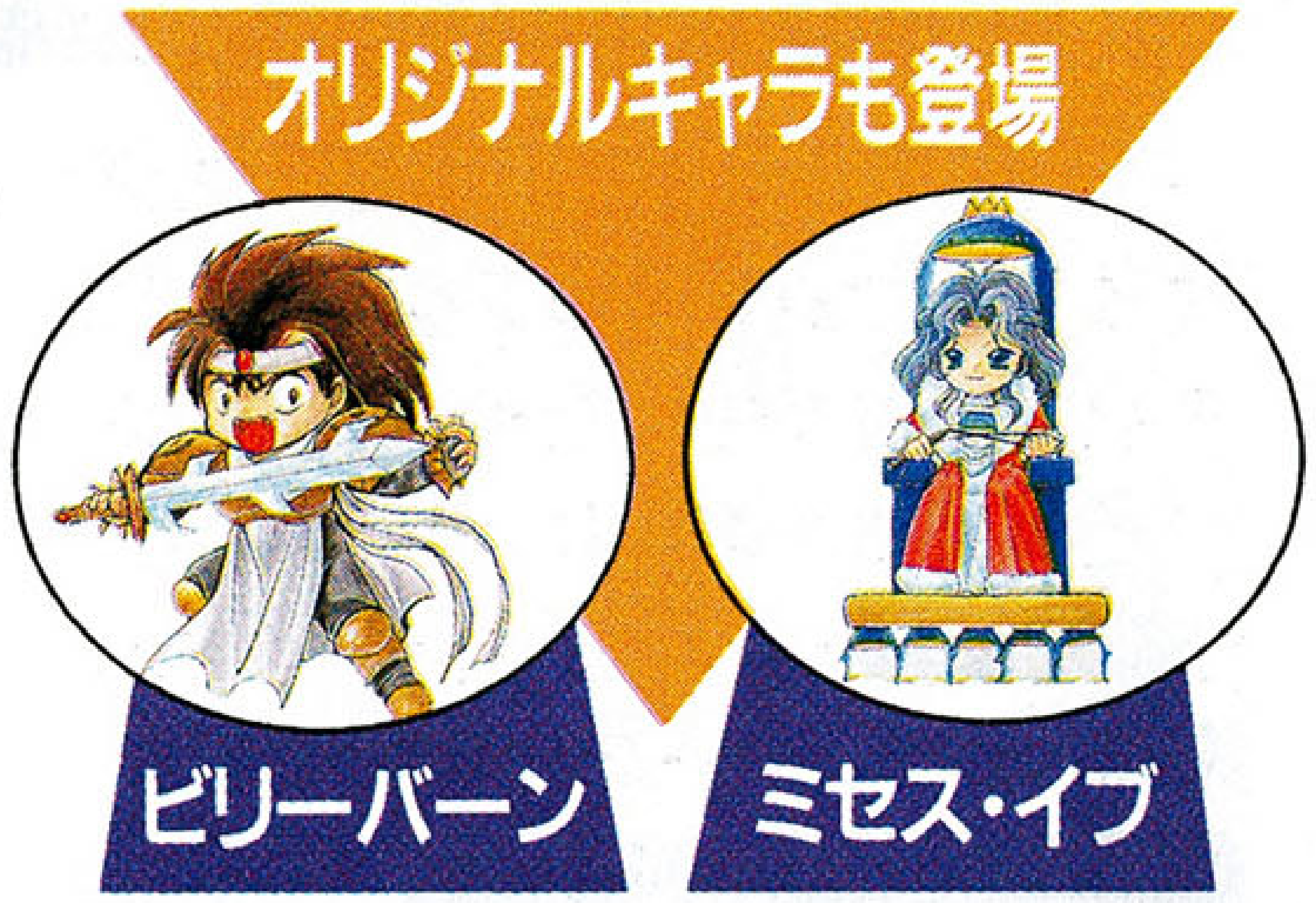
メガドラ版もノリは変わってません

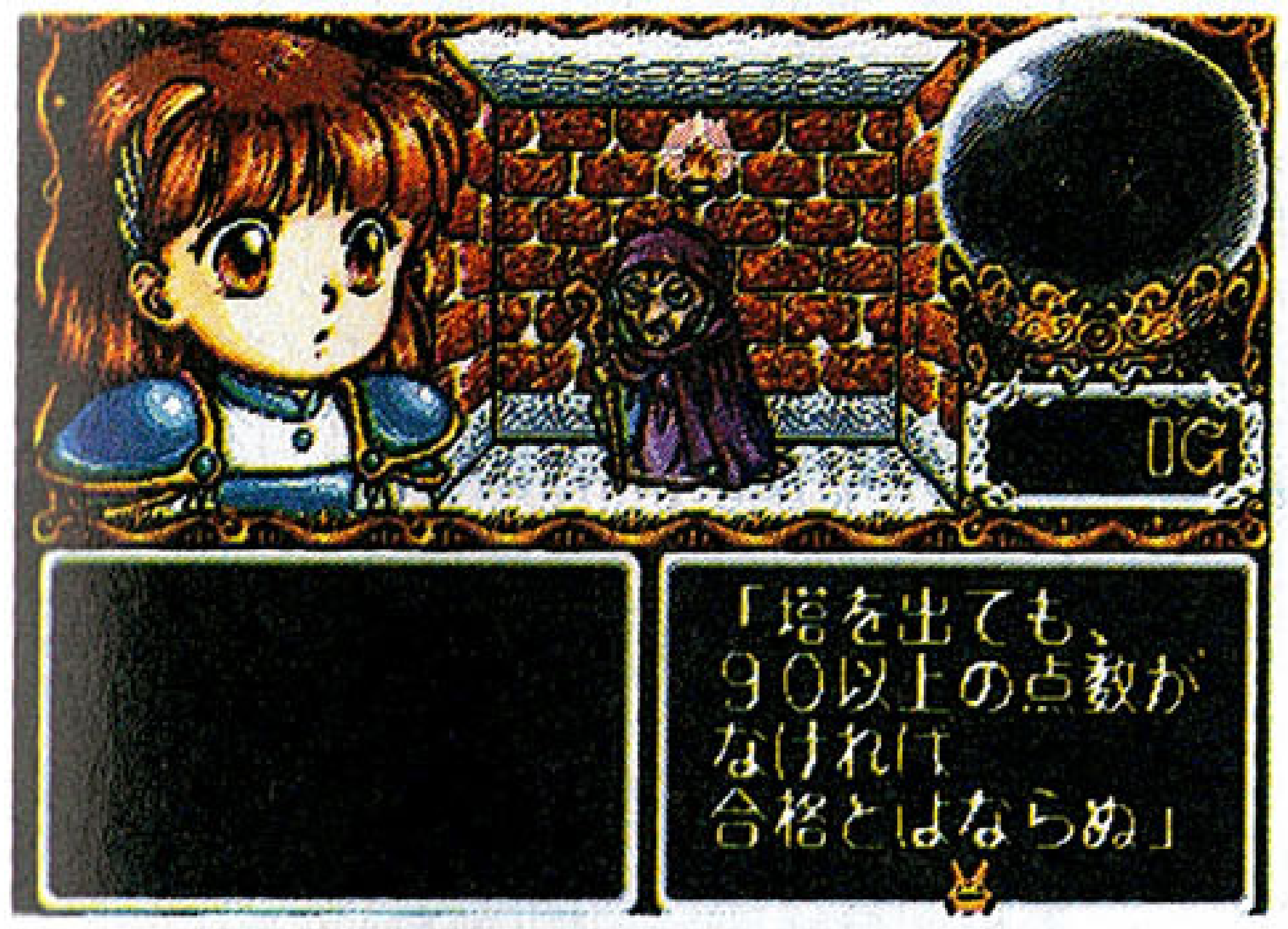
魔導物語I

3月22日発売予定／コンパイル／7800円（税別）

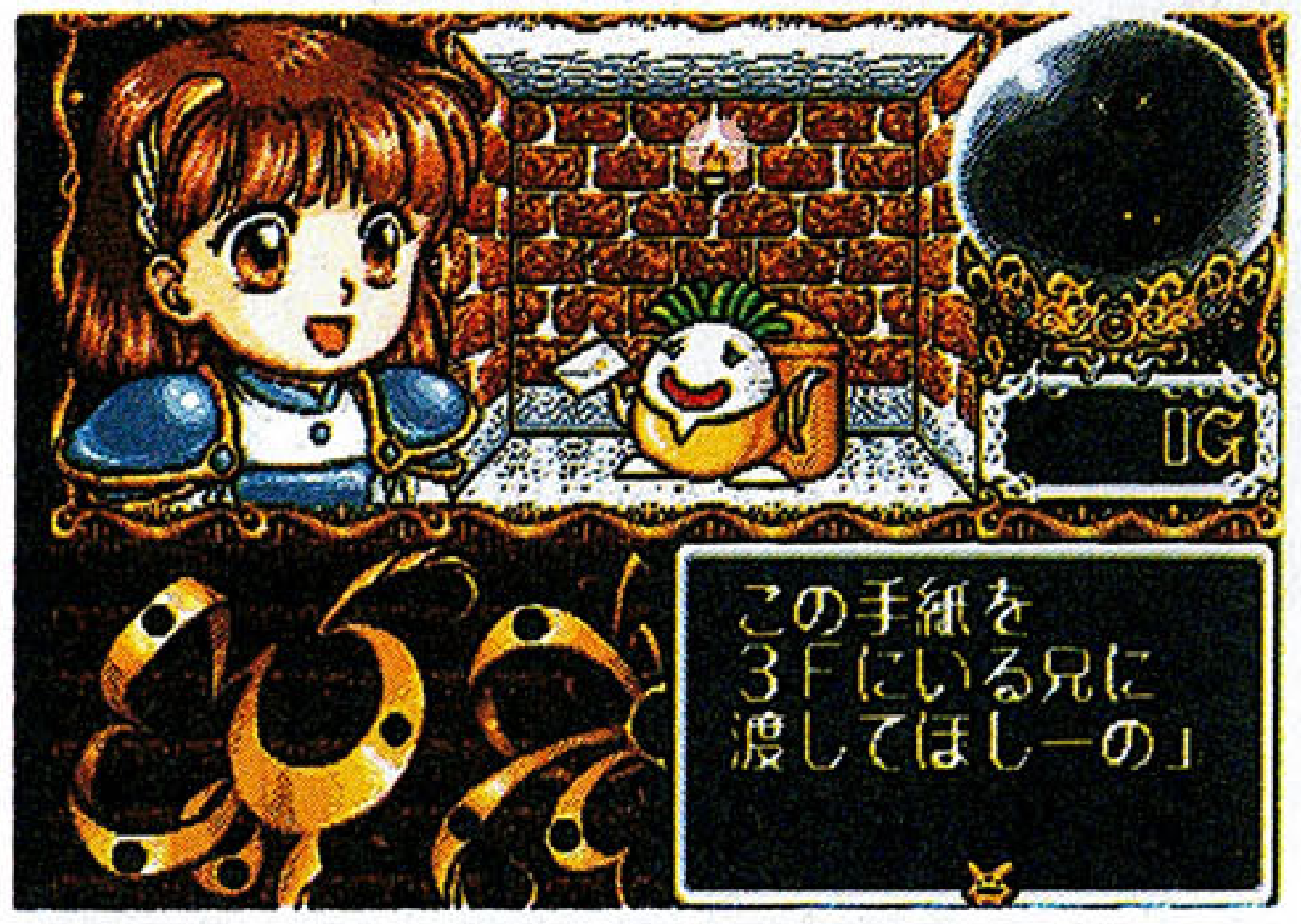
ゲームギアやパソコンで、人気を博したRPGのメガドライブ版。

ゲームの目的は、アルルを魔導幼稚園の卒園試験に合格させること。そのためには、魔導塔の中で課題などを解くと得られる点数を90点以上にすることと、アルルを塔から脱出させることが必要だ。


オリジナルキャラも登場
ビリーバーン
ミセス・イブ


「塔を出ても、
90以上の点数が
なければ
合格とはならぬ」

⬆塔に入るとすぐ、謎のおばあさんが卒園試験の説明をしてくれる

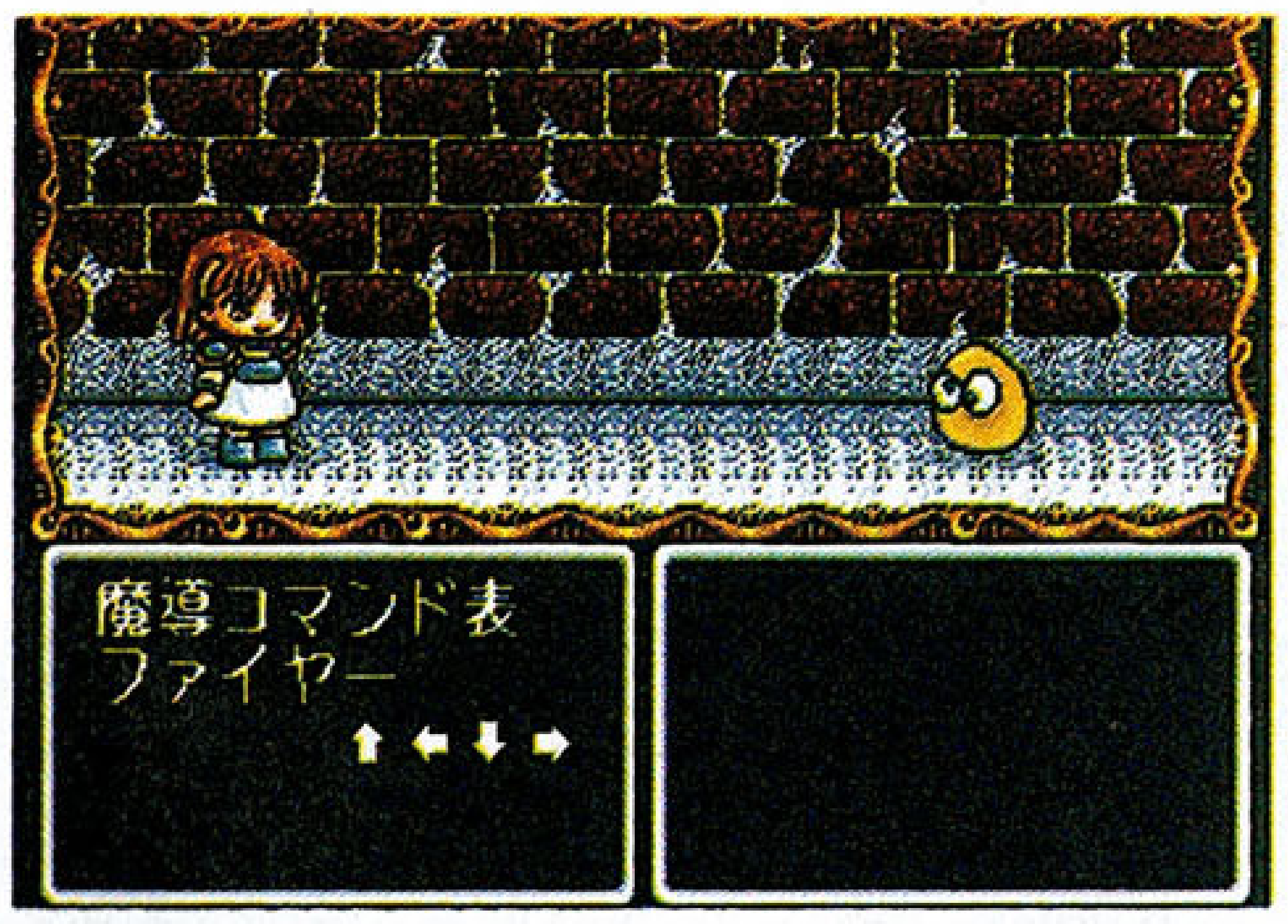

「この手紙を
3Fにいる兄に
渡してほしーの」

⬆塔の中で困っている人を助けることも、試験の課題の1つなのだ

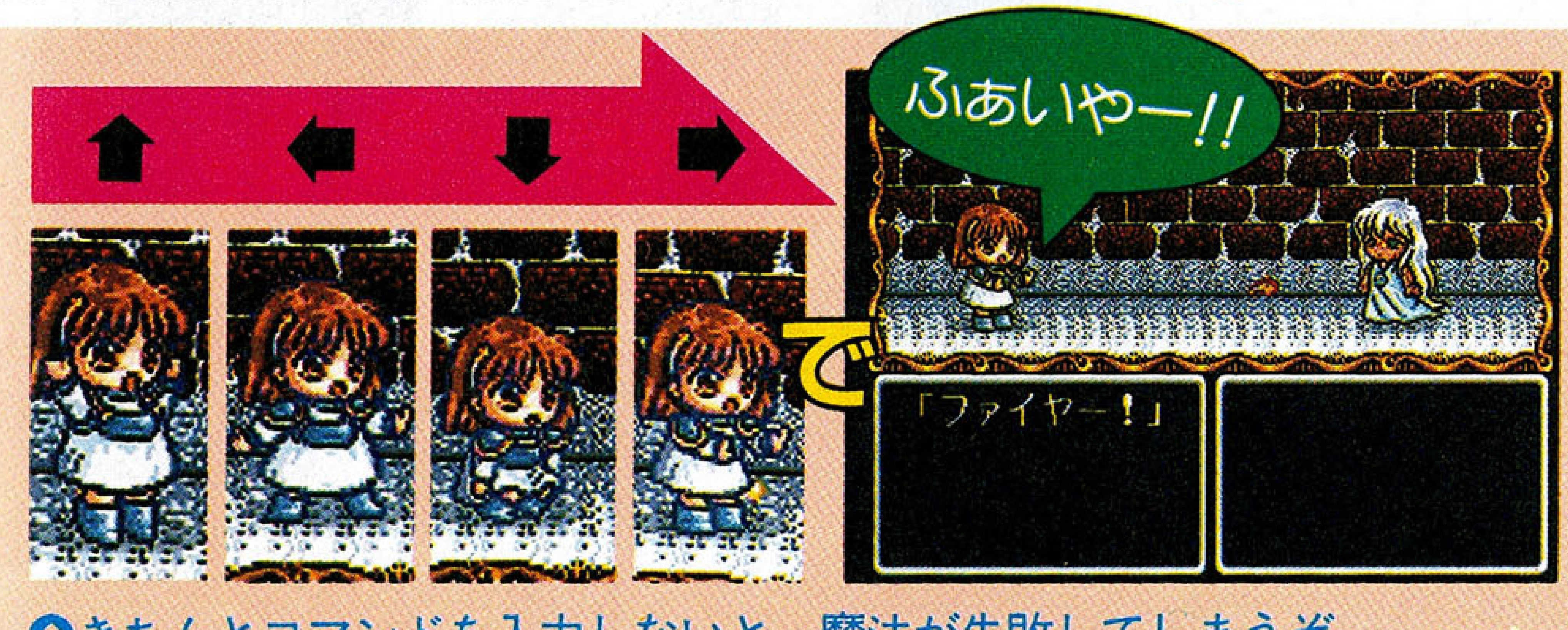
魔法がコマンド入力になった

魔法は、コマンドを入力して使う。Aボタンを押しながら方向ボタンでコマンドを入力し、Aボタンをはなすと魔法が出せるのだ。

ゲーム開始時に、アルルが使える魔法はファイヤーとアイスストームだけだが、塔の中で人から教わったり、魔導書を見つければ、使える魔法の種類が増えていくぞ。


魔導コマンド表
ファイヤー
⬆⬅⬇➡

⬆戦闘中にポーズすると、使える魔法のコマンドが表示される



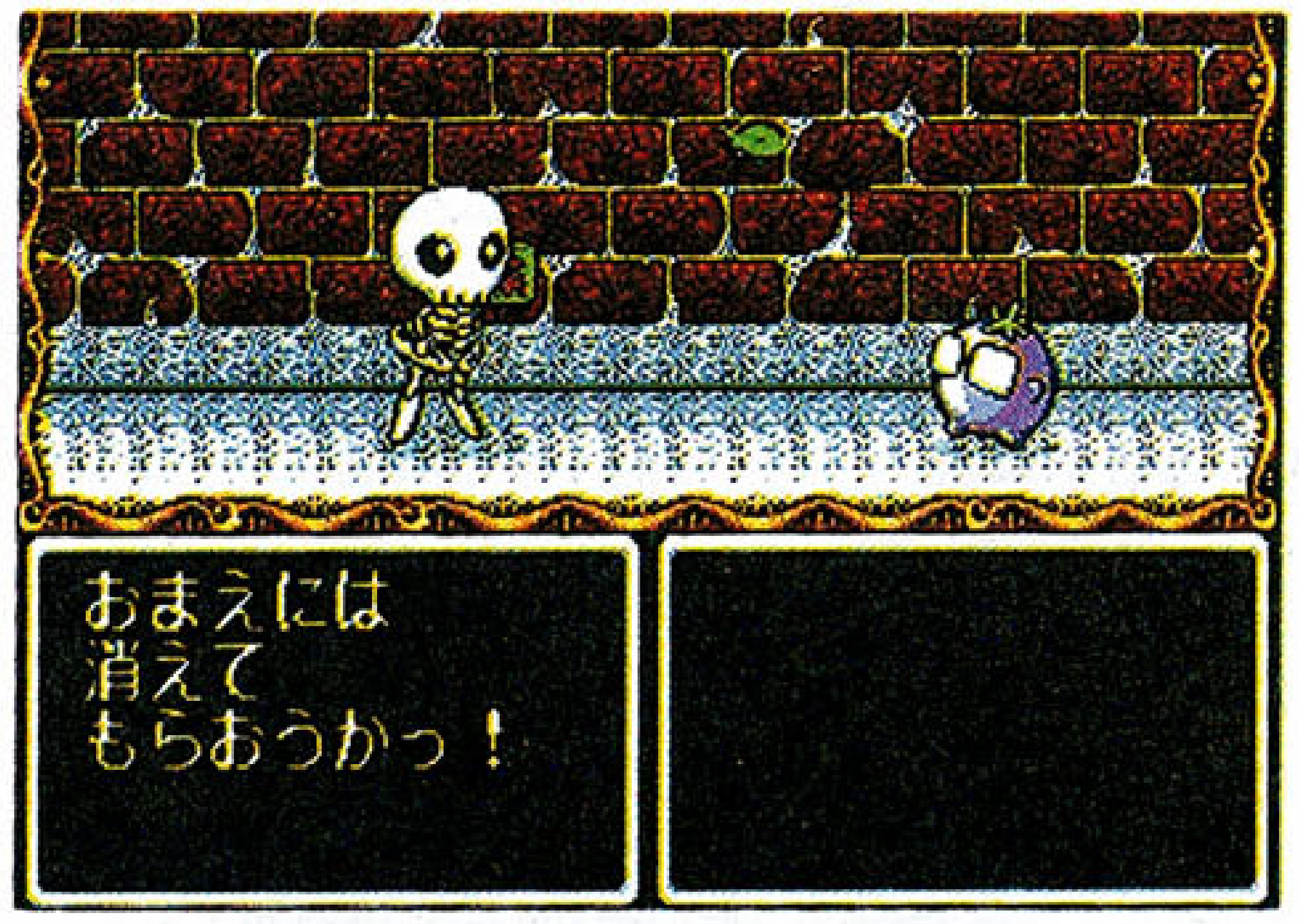
「ファイヤー！」

⬆きちんとコマンドを入力しないと、魔法が失敗してしまうぞ

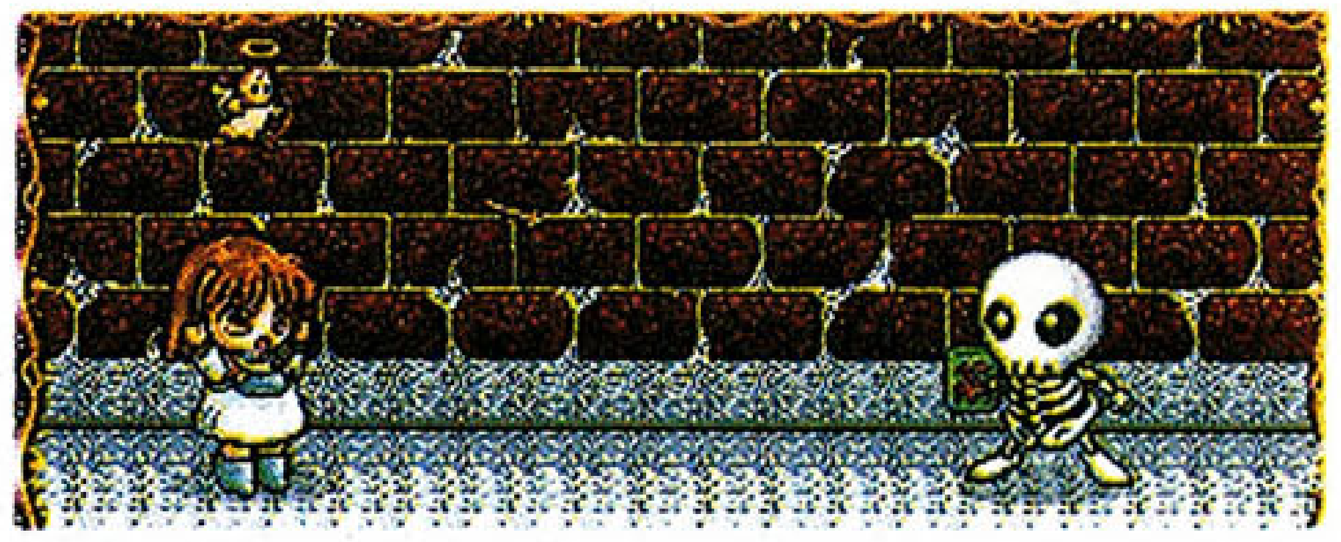
アミーゴカプセルで魔物を仲間にできる

どこかにある宝箱に、魔物を仲間にしてアルルの代わりに戦ってもらうことを可能にする、アミーゴカプセルが入っている。

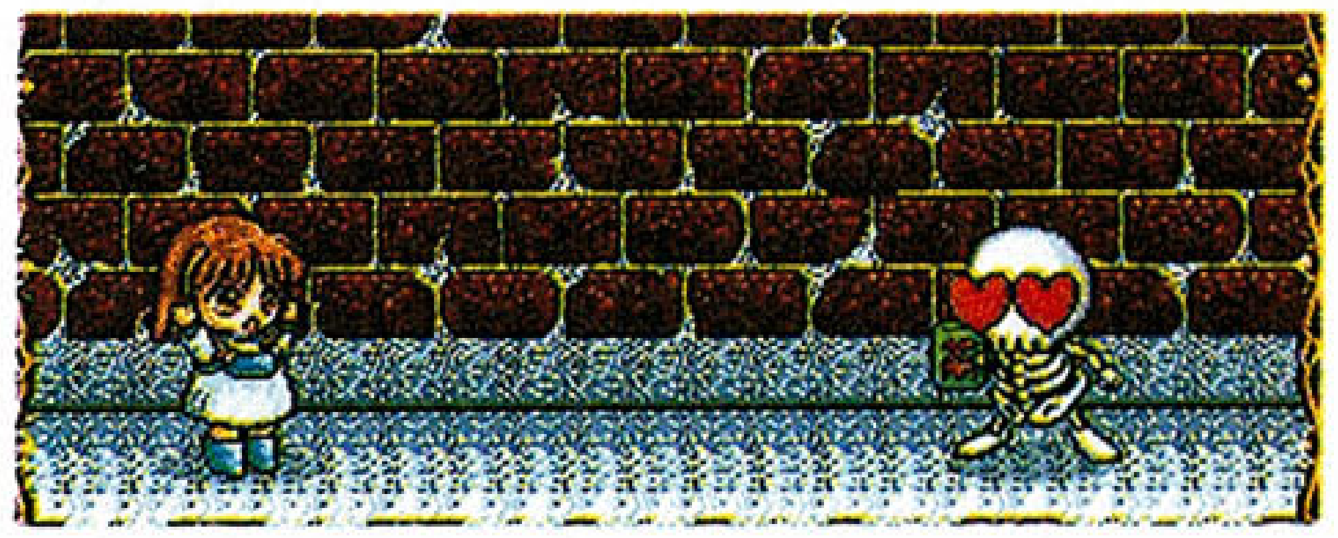
カプセルで仲間にできる魔物は1匹だけなので、仲間の魔物が敵より弱いようなら、戦闘シーン以外のときに魔物を開放して、さらに強い魔物を仲間にしてしまおう。


おまえには
消えて
もらおうかっ！

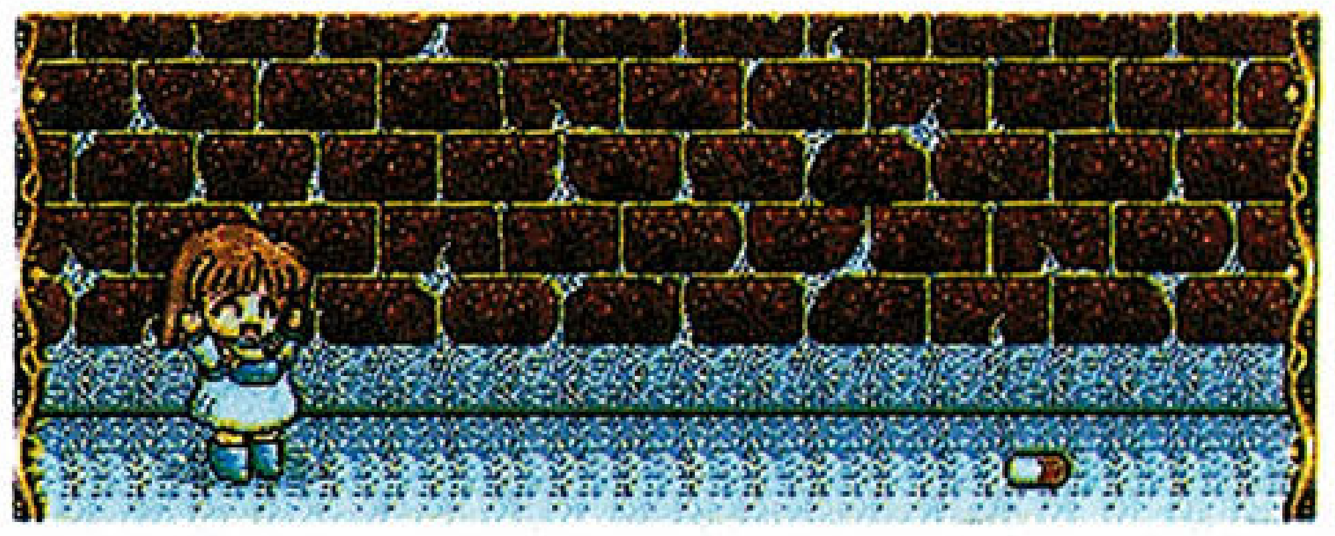
⬆仲間にした魔物は、戦闘中にいつでも代わりに戦わせることができる



⬆アミーゴカプセルを使うと、天使が現れて矢を射る



⬆天使の矢が命中すると、魔物の目がハートマークになる

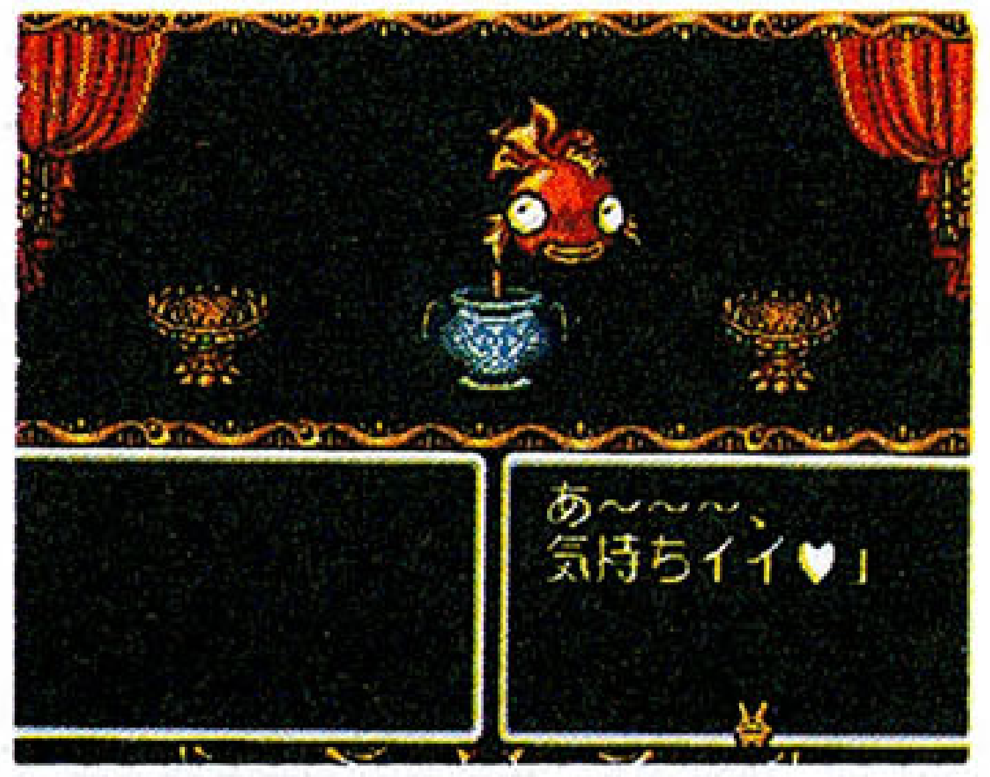


⬆魔物は小さくなってカプセルに吸いこまれ、仲間になるのだ

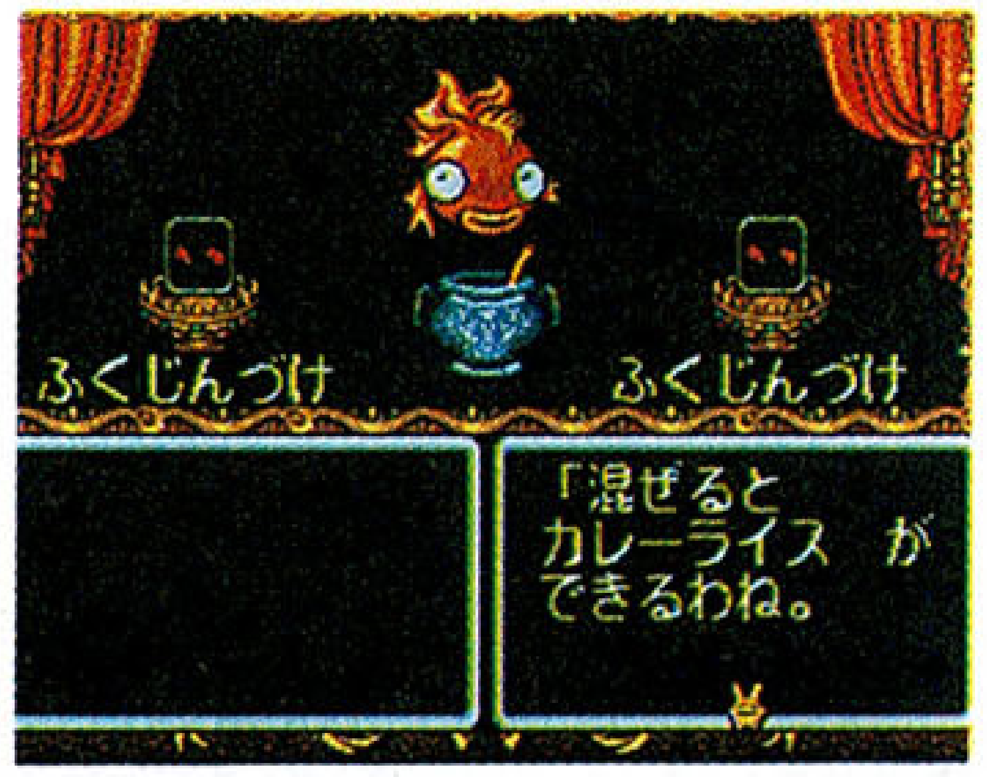
回復アイテムの合体もできちゃうぞ

アイテムが、持ちきれないほど増えてしまうことがあるが、そんなときは塔のどこかにいる「フフフ」というキャラを探してみよう。

「フフフ」は2つの回復アイテムを合体させて、より強力な効果を持たせることができる。回復アイテムがあれば他になにも必要ないので、数に余裕があるのならどんどん合体させてしまおう。


あ～～～、
気持ちイイ♥」

➡この金魚のオバケみたいな姿をしたキャラが「フフフ」だ

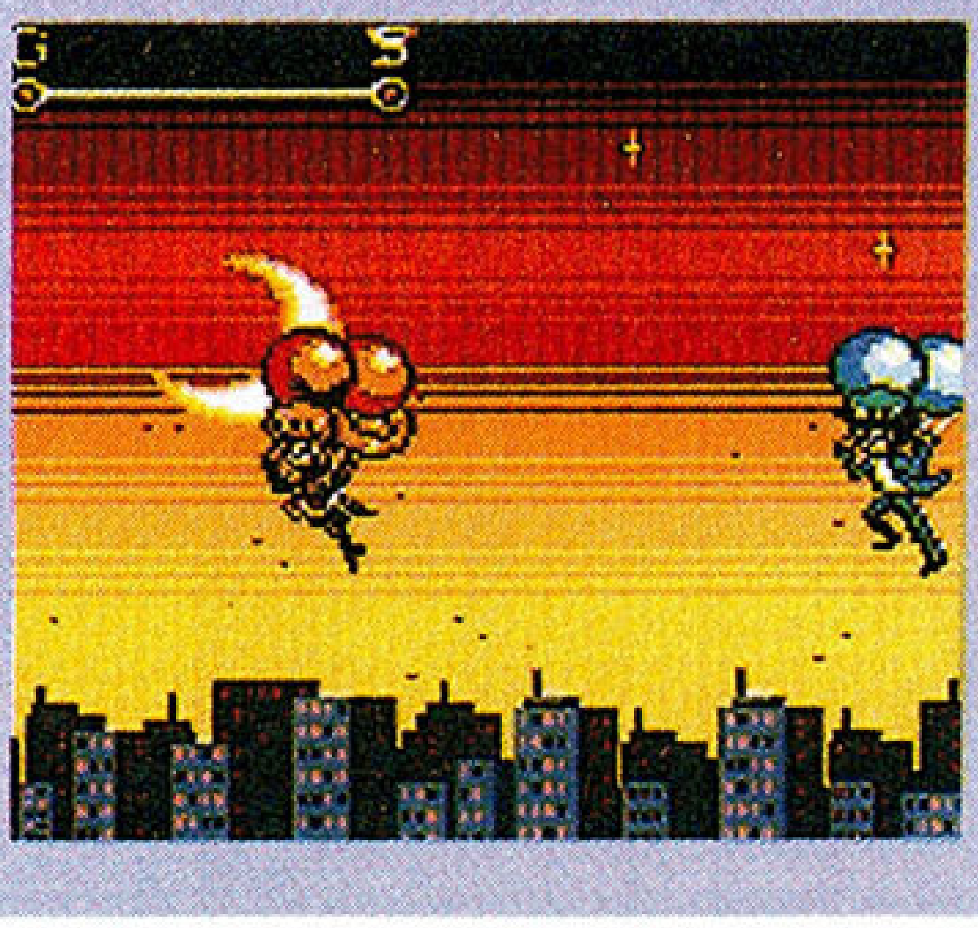


「混ぜると
カレーライス が
できるわね。

⬅アイテムを選ぶと、どんなアイテムになるか教えてくれる

すべりこみセーフ情報局

セガからは、期待のゲームギアソフト『バーチャファイター Mini』が、3月29日に4800円で発売される予定。同じくゲームギアでセガから発売予定の『怪盗セイントテール』については、次号で詳しく紹介するぞ。



⬅『怪盗セイントテール』の画面だ

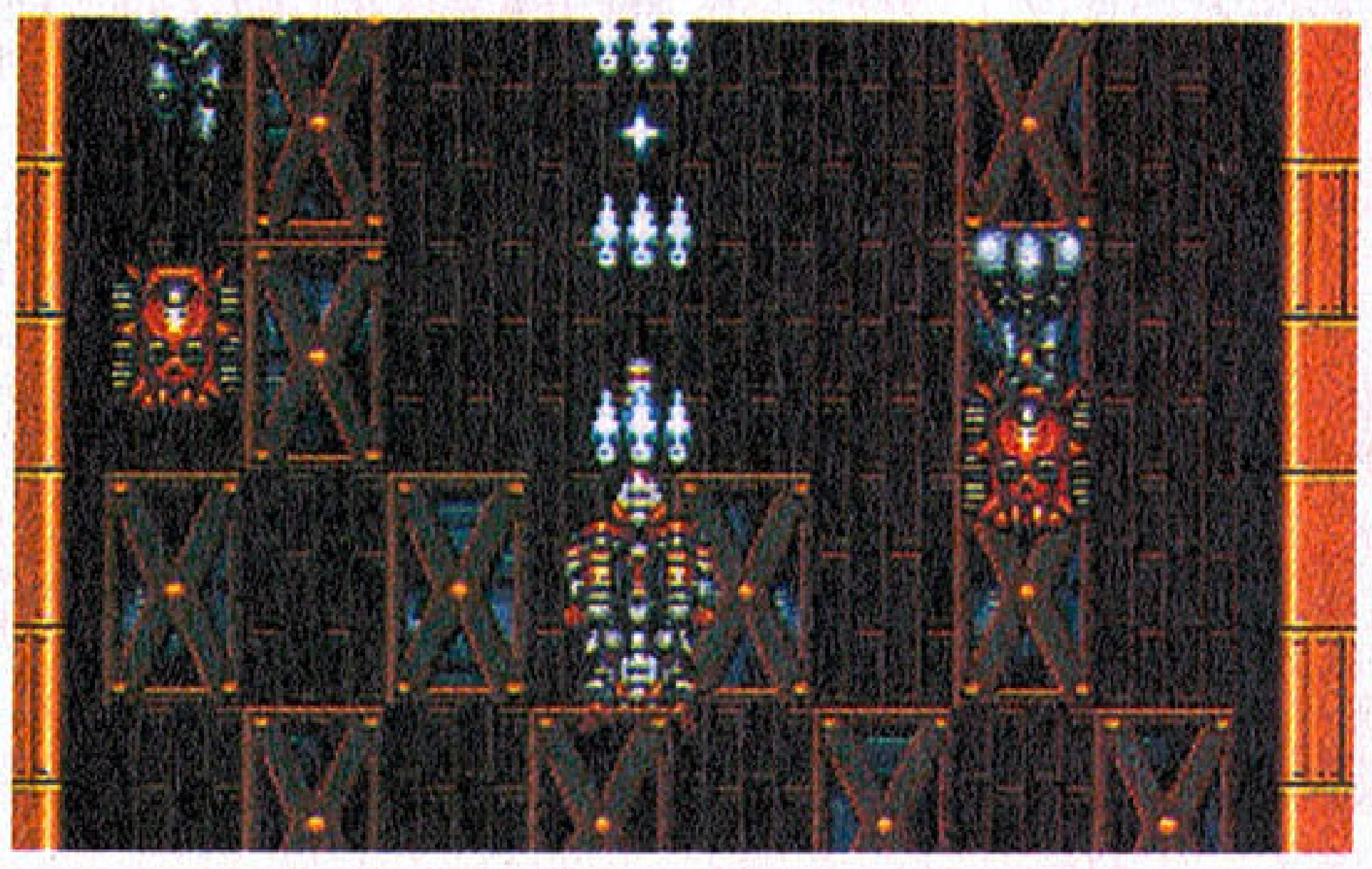
パワーアップの豊富さと、そう快さがウリ

武者アレスタ

'90年12月下旬発売予定	
東亜プラン	6800円（税別）
4M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	完成度90%

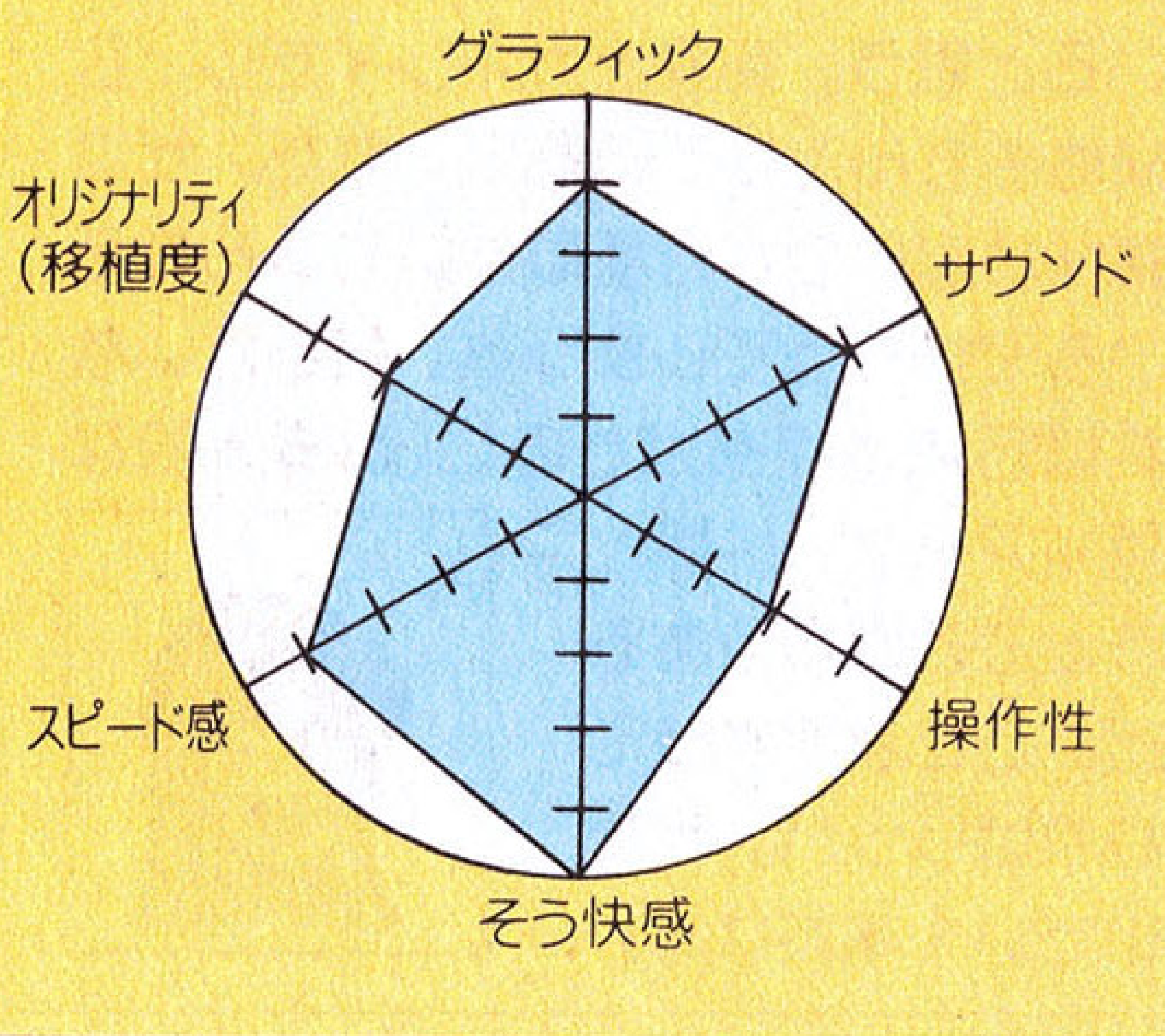
純和風なゲームの魅力の数々

マークⅢやMSXで人気を博した「アレスタ」のメガドライブ版。これまでのものとは趣向が異なっており、面構成、敵キャラなどが、和風に仕上がっている。ゲームは縦スクロール型。制作したのがコンパイルということもあって、派手なパワーアップが豊富に用意されている。グラフィックに関しても、色彩がとても鮮やかで視覚効果がバッチリ。それらが何重にもスクロールしたりするので、誰もが驚くこと間違いなしだ。当然、スクロールは滑らか、かつ高速で気持ちがいい。今後の発売されるゲームソフト中でも、かなりの完成度を誇っている。ビギナーから、マニアまで楽しめるぞ。


⇧コンパイル制作の本格シューティング

ゲーム評価

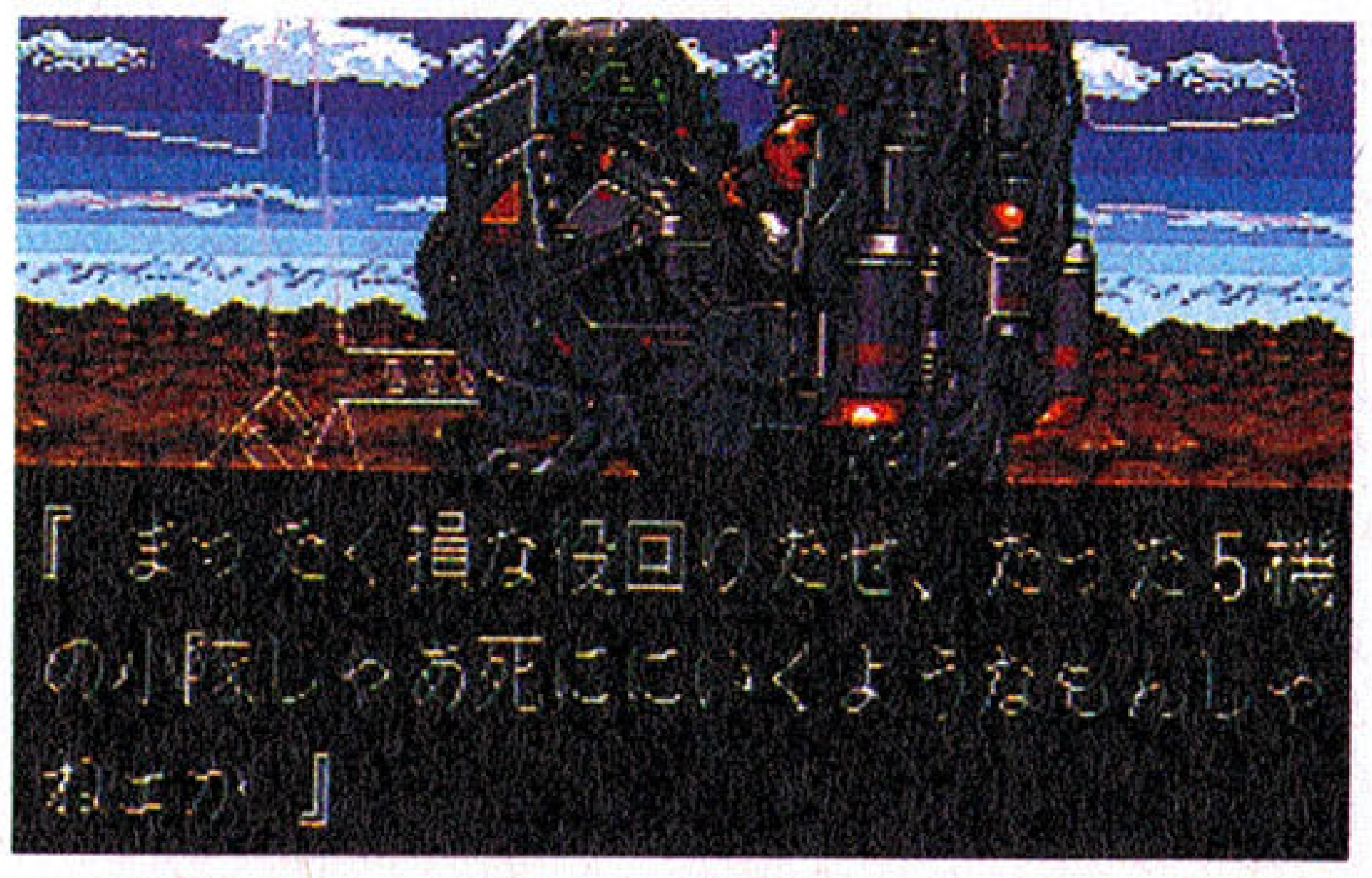
そう快感があるので、気分転換したい人にピッタリ。操作性等に難があるものの、その欠点を補って余りある魅力が、このゲームにはある。

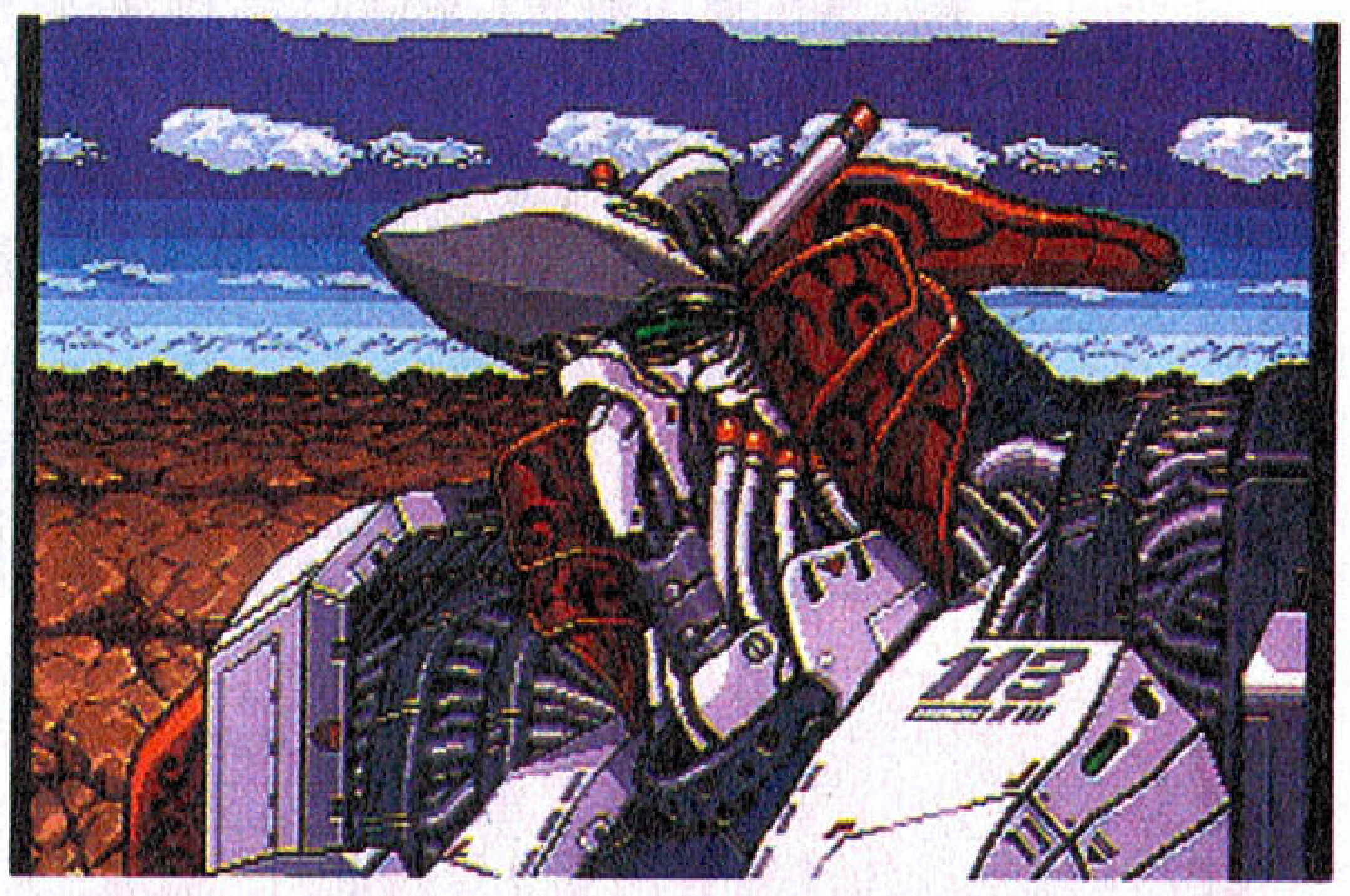


自機はロボット型戦闘機

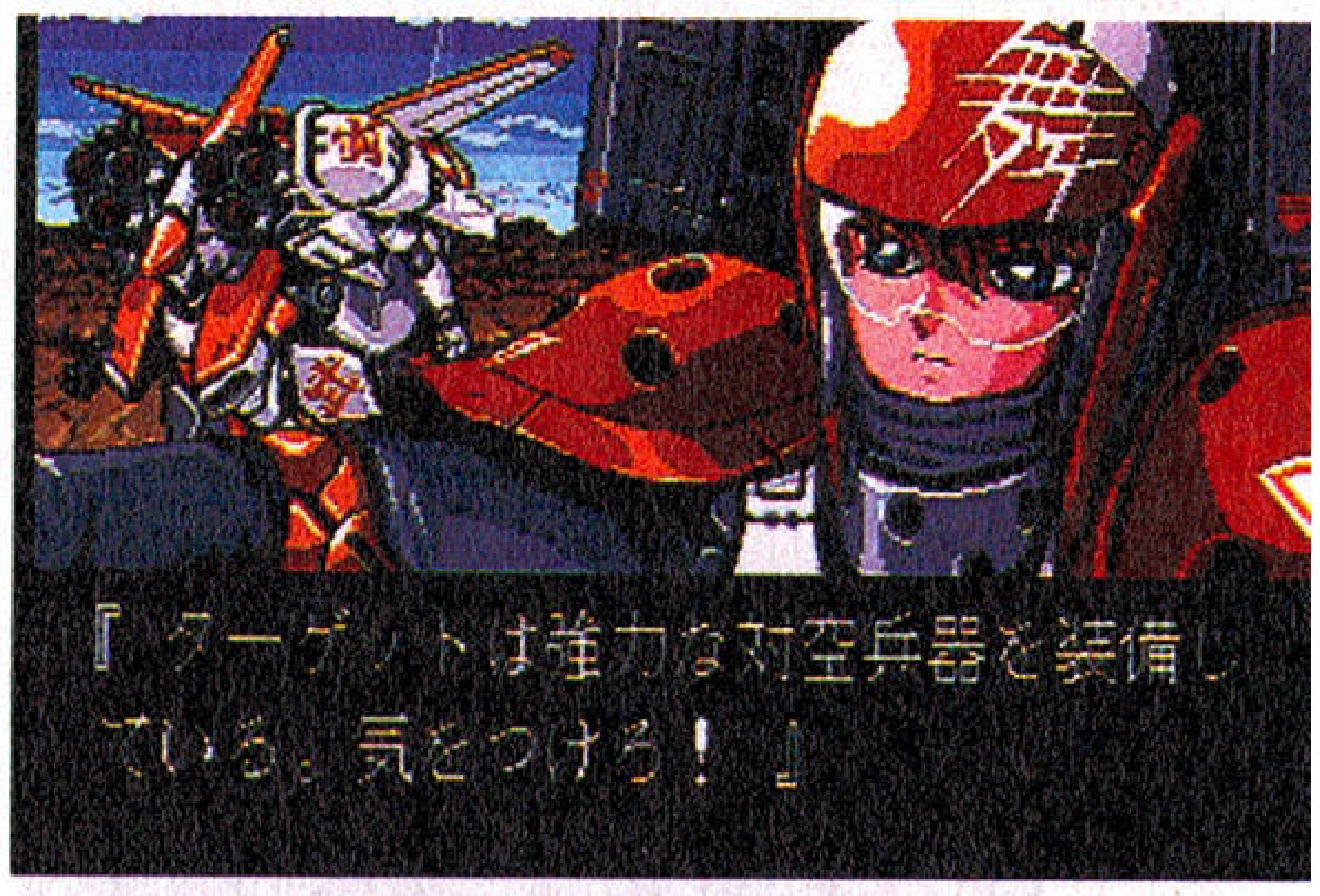
自機は戦闘機ではなく、ロボット型の機体。1～8段階までのスピード調整が可能だ（ゲーム中にポーズをかけて、パッドの左右で変更）。残機制のシステムで、サブウエポンのユニットを着けたときはその耐久力が追加される。

⇩コックピット内部。近未来な感じだ


『まったく損な役回りだぜ、たった5機の小隊じゃあ死ににいくようなもんじゃねぇか』

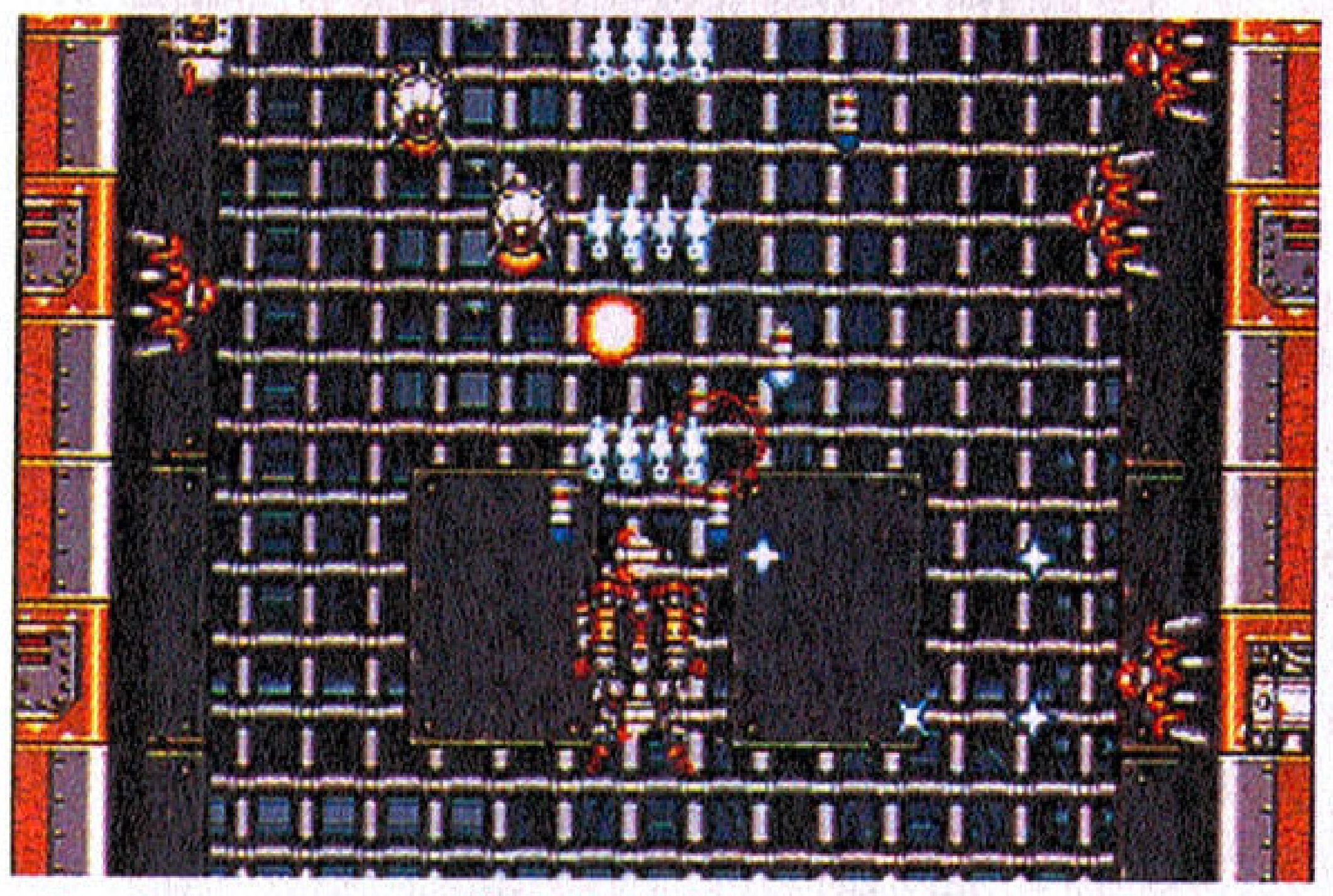

⇧自機はカブトをはめた、ロボット型戦闘機

⇩デモのビジュアルは、どれも迫力満点

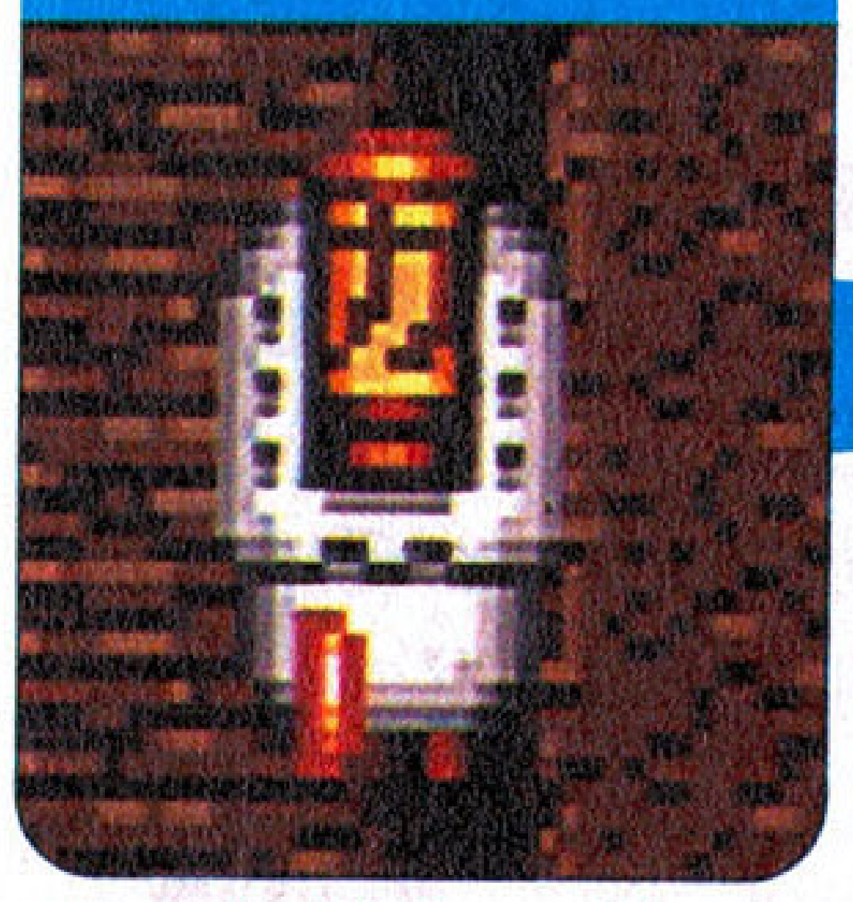

『ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！』

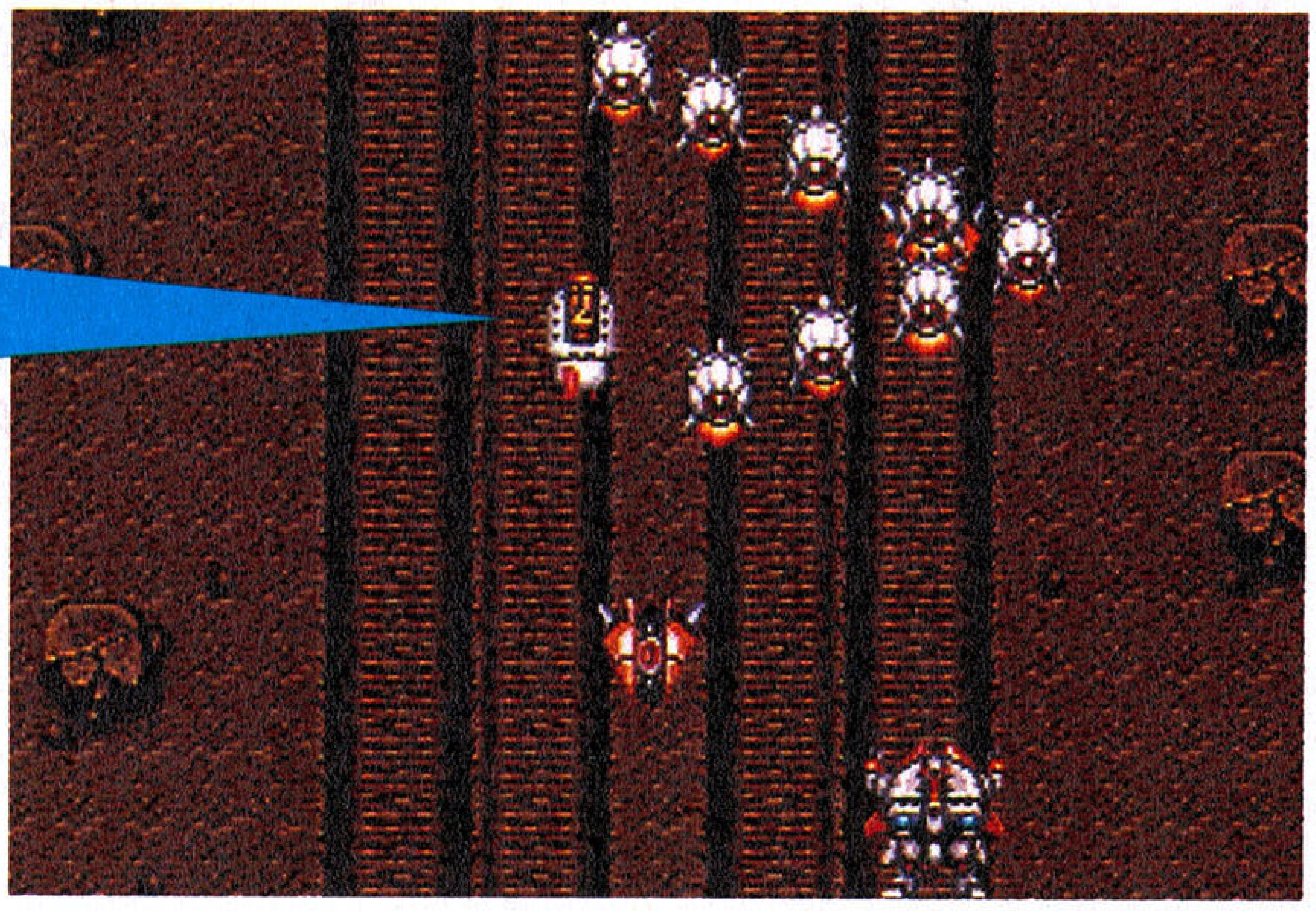
ノーマルウエポンは4段階に成長

ノーマルウエポンは、時々画面の上から飛んでくるチップキャリアを撃ち、中からバラバラと落ちてくるパワーチップを取ることで、パワーアップすることができる。取り続けると4段階に成長し、パワーアップの効果は、自機が破壊されるまで有効である。チップキャリアは左右にフラフラ動くのでねらいにくい。当ててもパワーチップが散らばってしまい、最初のうちは集めるのが難しい。パワーチップを多く取るコツは、自機のスピードを上げておくこと（6段階がベスト）。なぜなら、チップキャリアの移動スピードが速いからだ。チップキャリアが出現したら、ただやみくもに撃つのではなく、画面の端で待ち構えて、正面に来たら集中して撃つのだ。こうすれば、パワーチップを全部取ることも可能だ。


⇧パワーアップ最高状態。死ぬまで有効だ

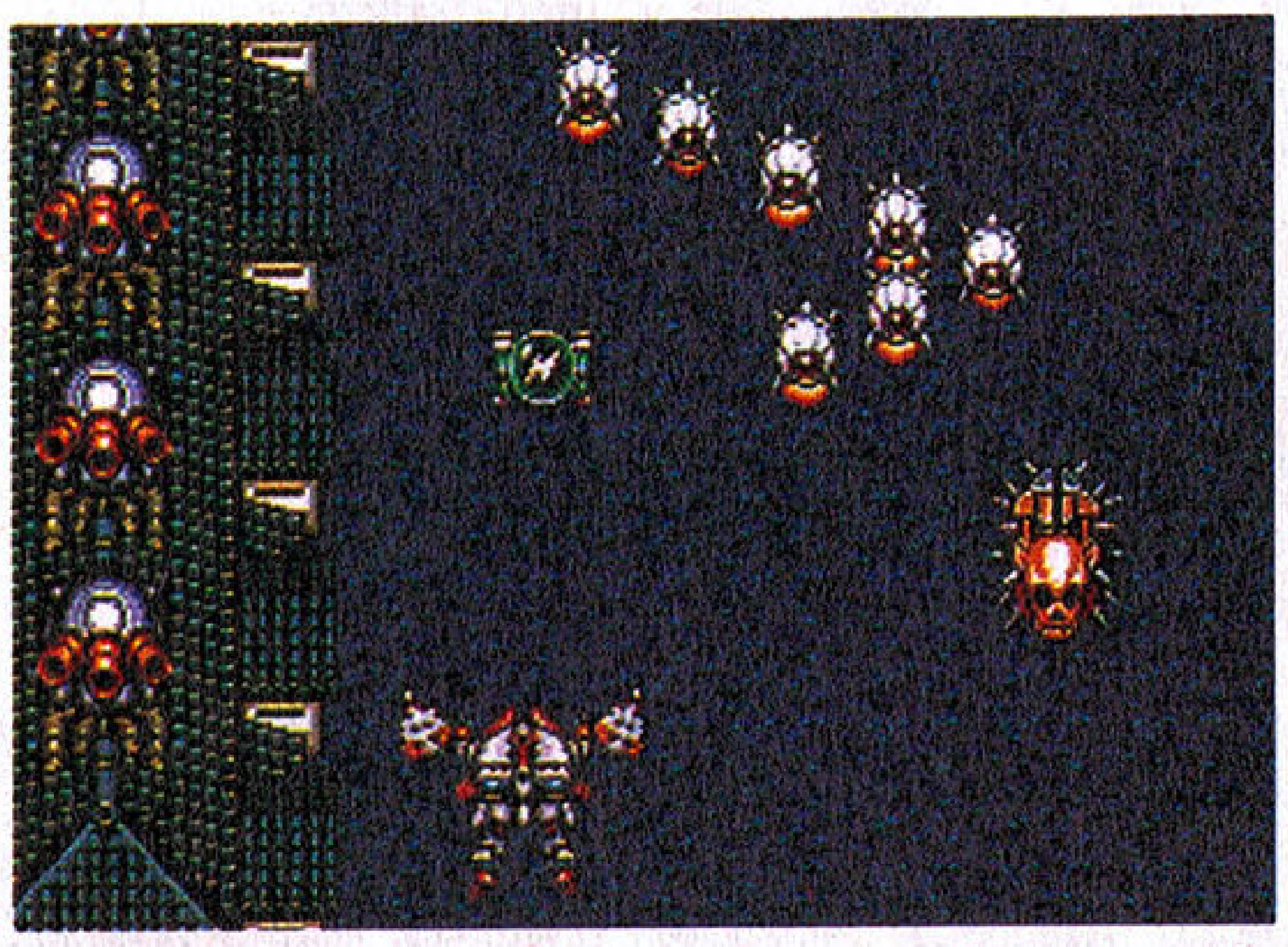
コイツを撃つのだ


⇧これがチップキャリア。撃つべし!!


⇦チップキャリアの動きをよく見て撃とう

サブウエポンを使いこなせ

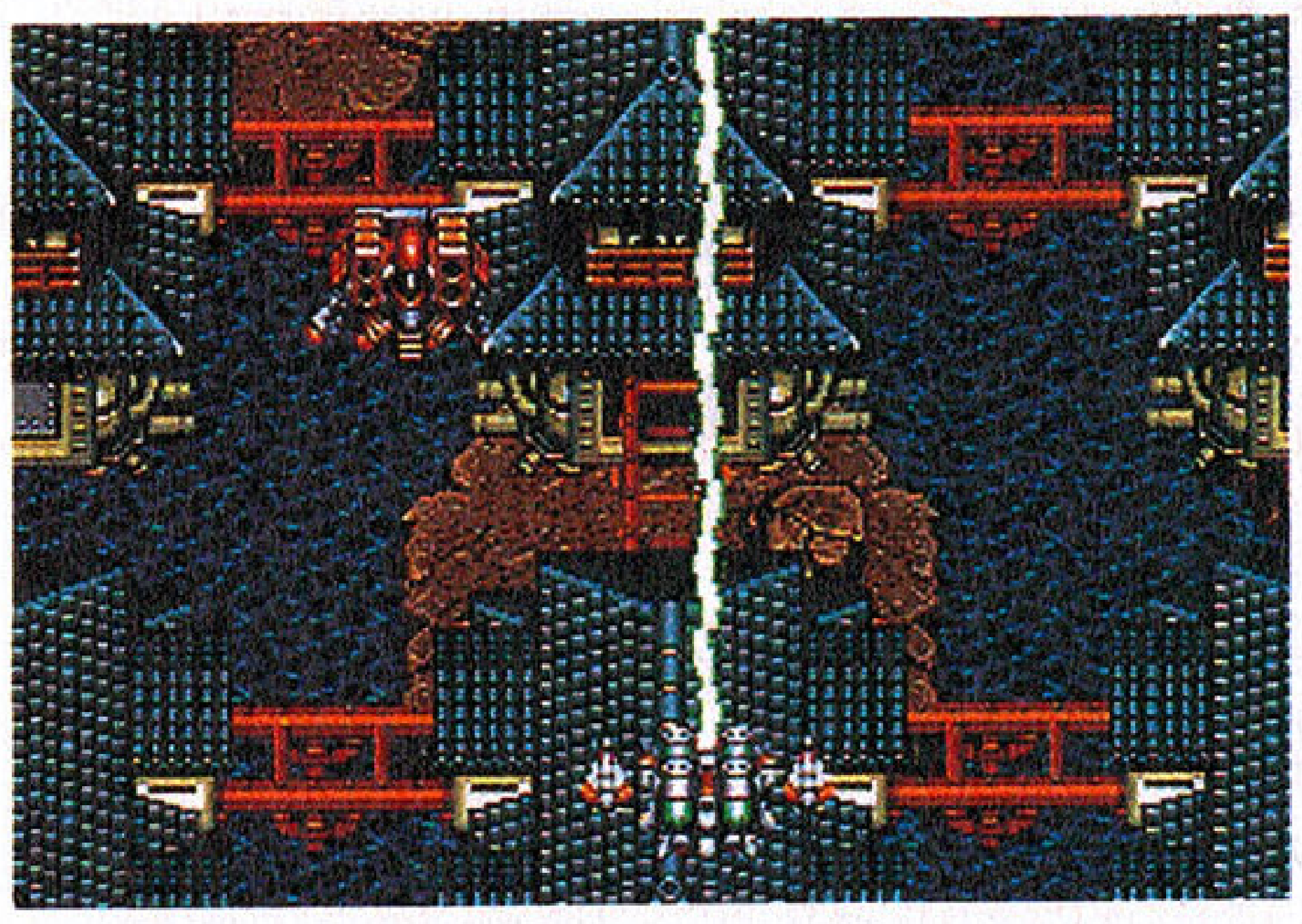
サブウエポンは、ユニットキャリアの運んでくるユニットを取ることで装備可能。ユニットは、ビーム、ボム、バリアの3種類ある。それぞれ同じユニットを取り続けることで、レベル0からレベル4までの、5段階のパワーアップができる。ユニットの装備中にダメージを受けると、ユニット自体は壊れていくが、ユニットの耐久力のおかげで自機は無傷だし、ユニットのレベルもそのまま。ただしレベルが最高のときだけはレベルダウンする。



画面上方にビームユニットが!! サブウエポンがないときは、必ず取るのだ

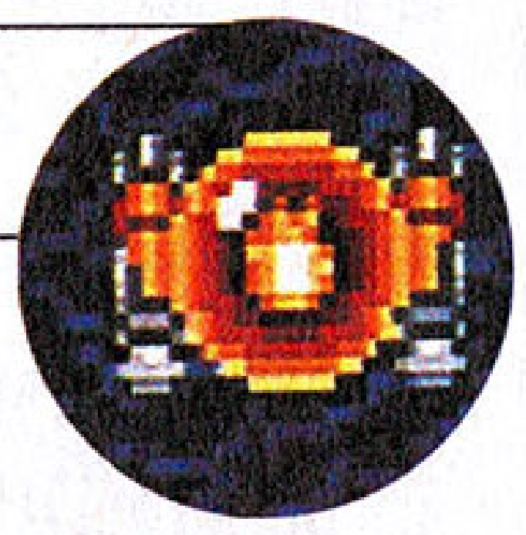
ビーム

強力なビームが画面前方に伸び、あらゆる敵を破壊する。残念ながら貫通力はないが、威力はなかなかだ。レベルが上がるとビームの幅が広くなり、より多くの敵が倒せるようになる。

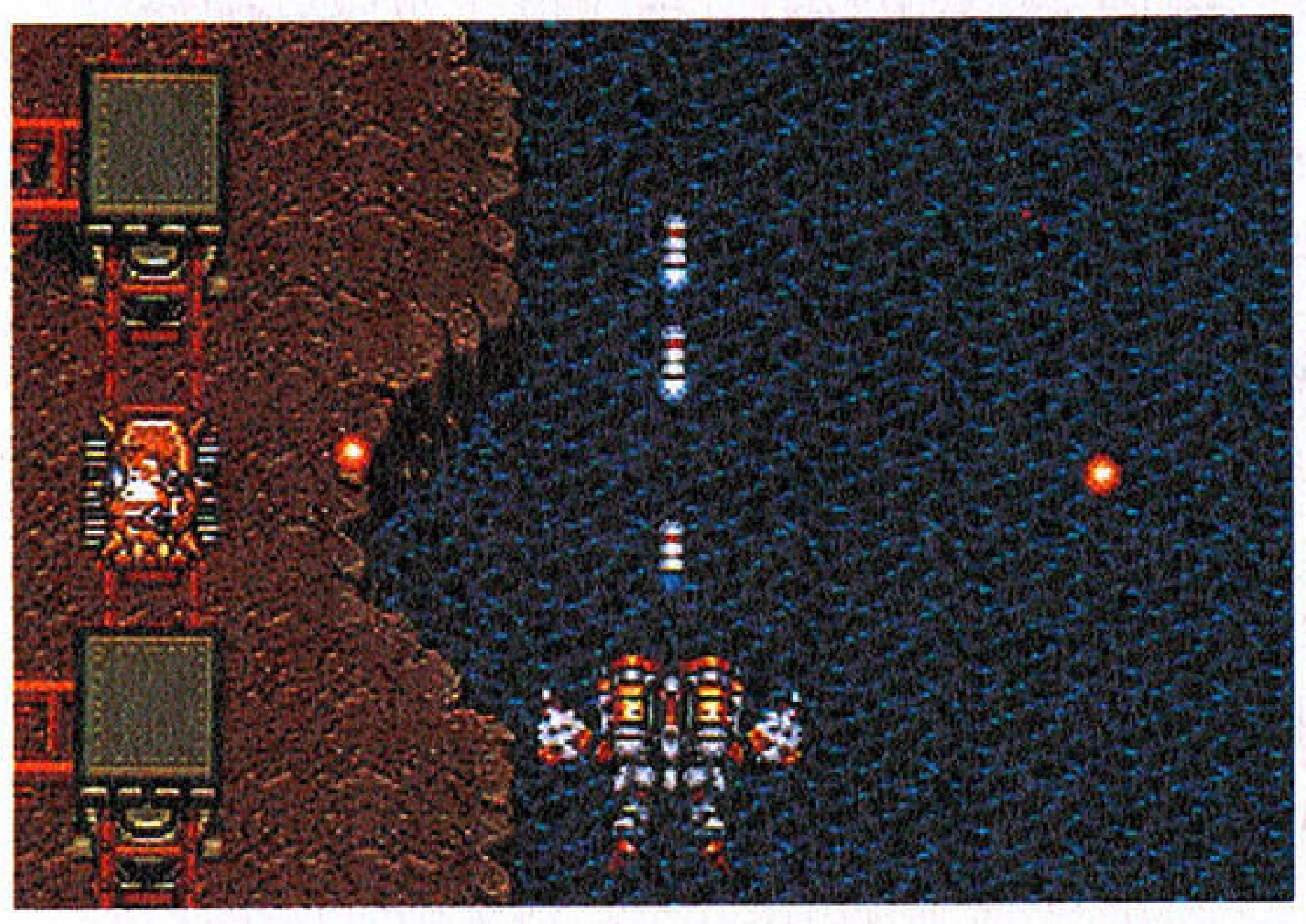


貫通力はないけど強いぞ

ボム

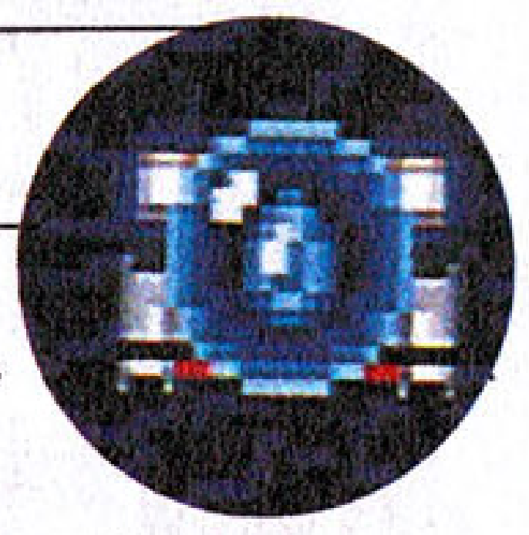


破壊力十分のボム。レベルが低いうちは単発のボムしか撃てないが、レベルが上がるにつれて数が増える。レベルが最高時には、ブラックホールを出現させ、あらゆる敵を吸い込む。

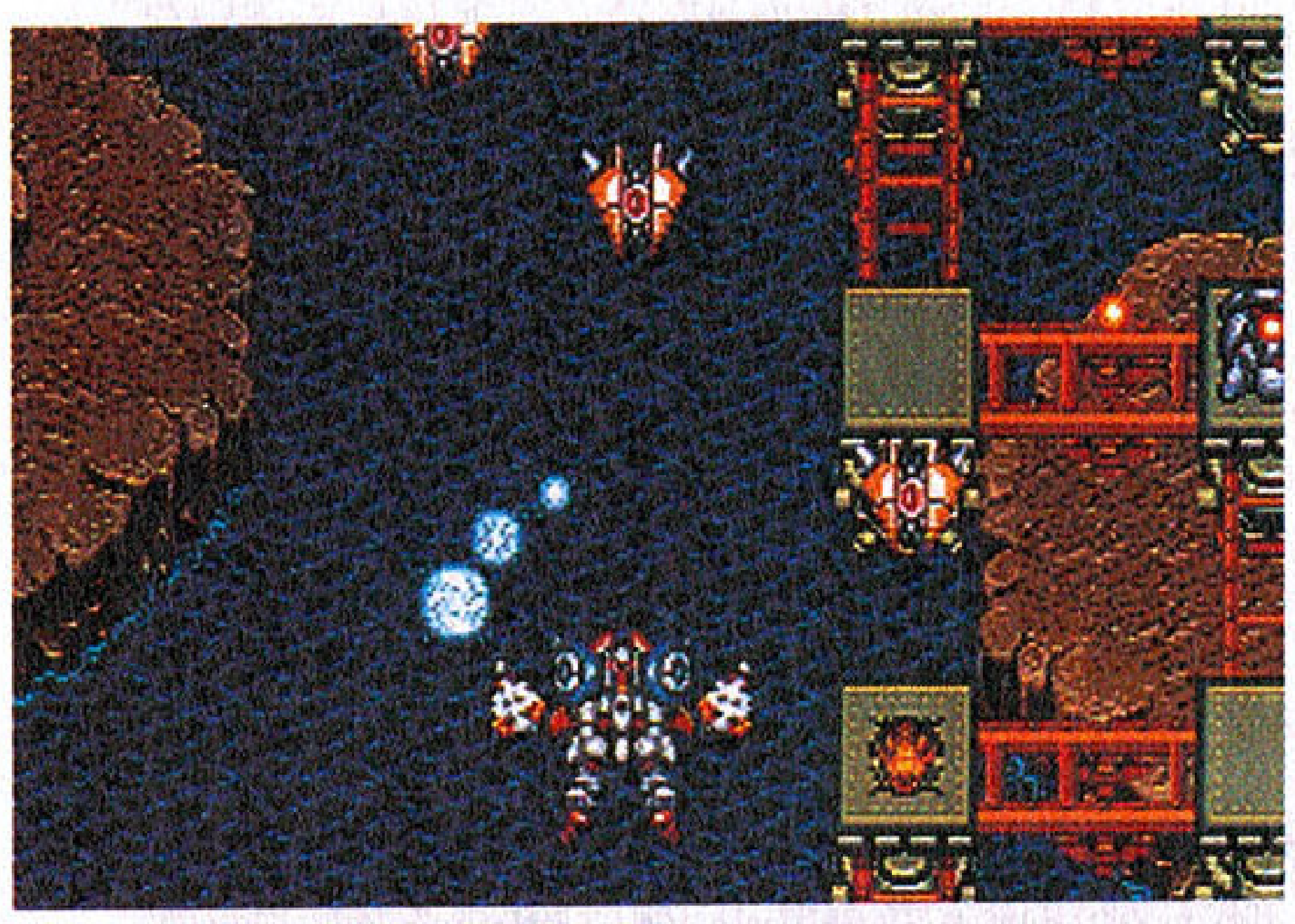


デカキャラに向いている

バリア



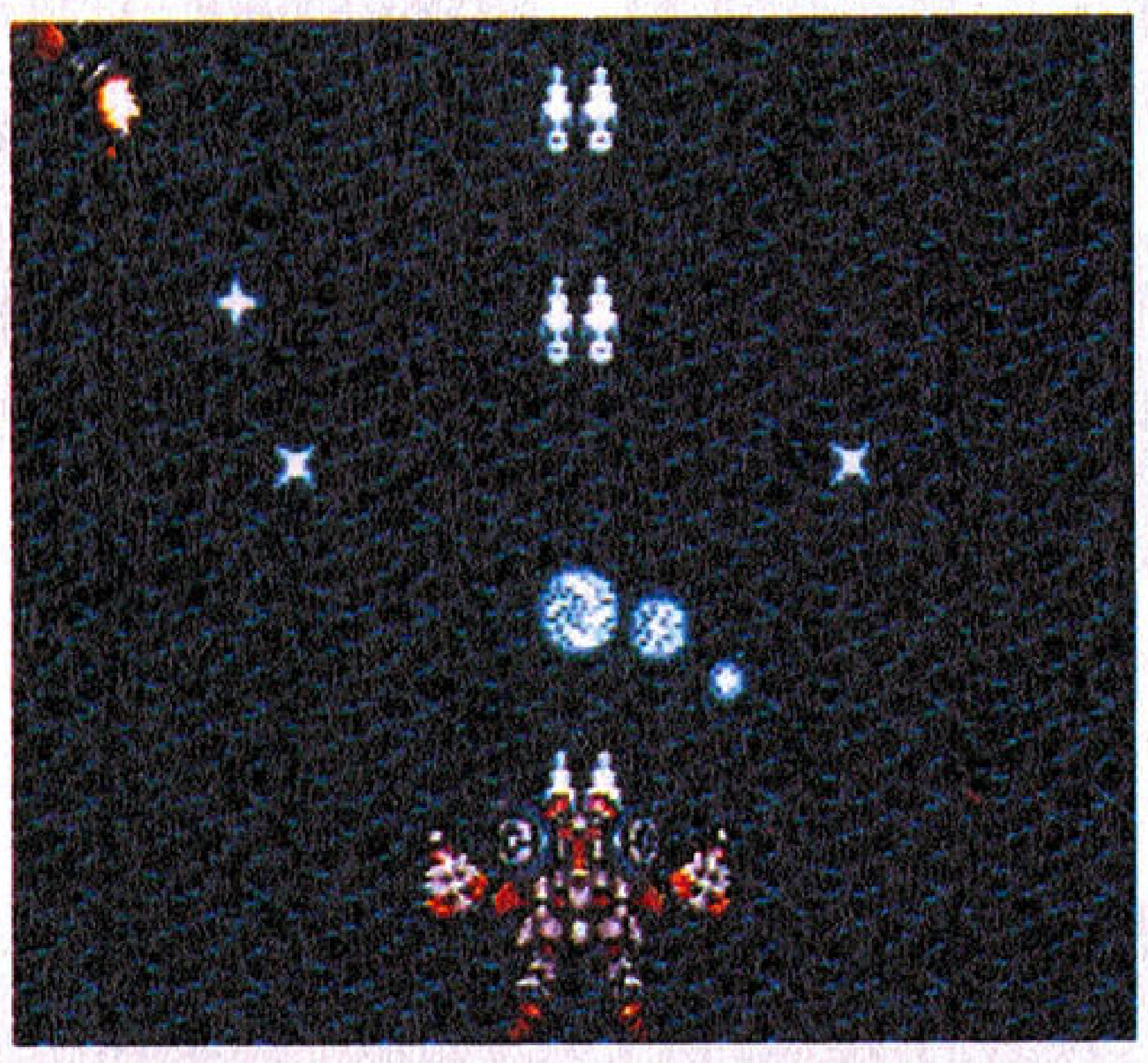
自機の周りを円運動し、敵の体当たりや弾などを防ぐ。バリアはレベルが上がるごとに大きくなっていき、より広範囲を守ってくれる。レベル4になると、バリア自体が弾を撃つようになって便利。



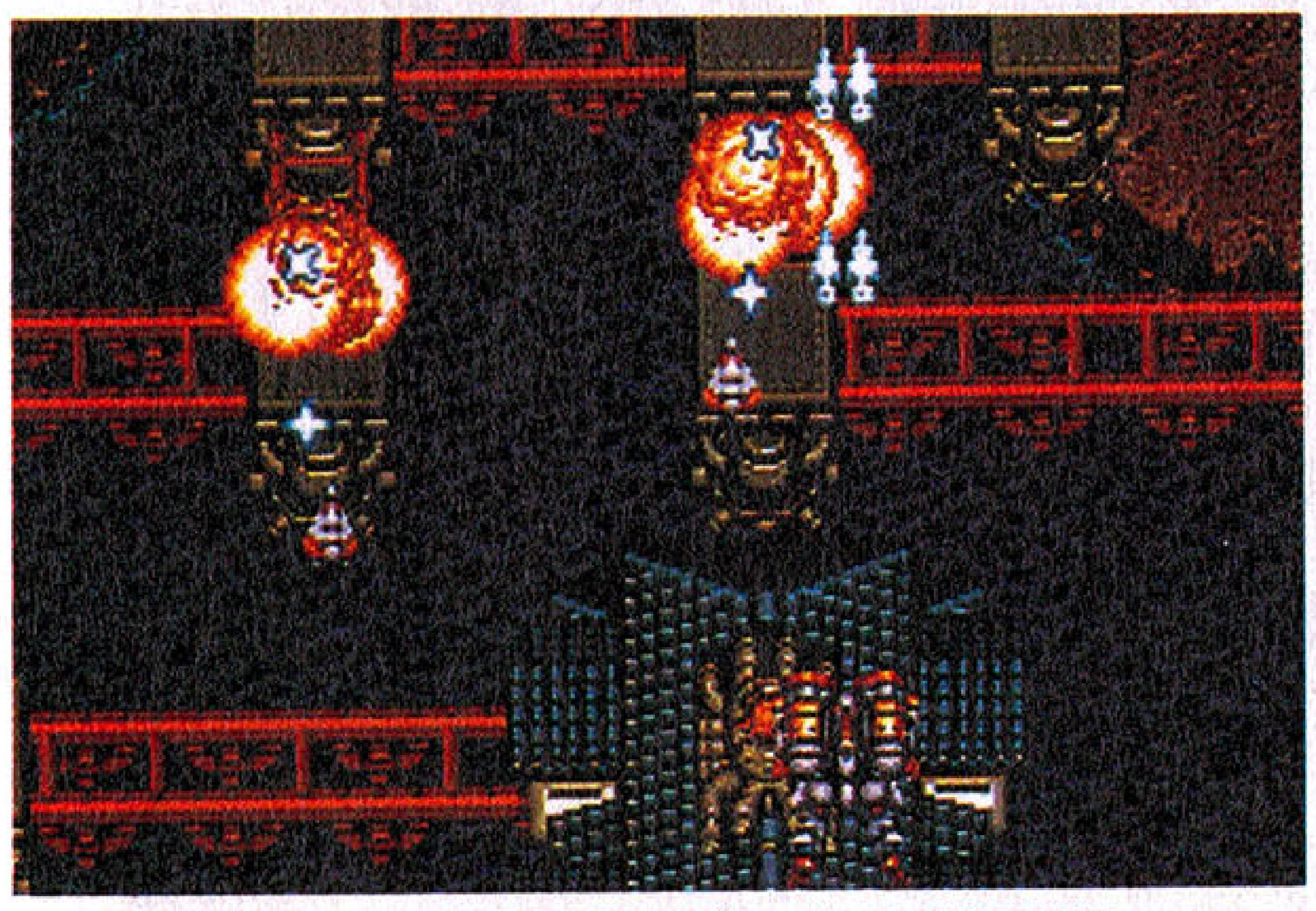
バリアで敵も破壊できる

フォーメーションの特徴をつかめ

オプションは、ノーマルウエポンをパワーアップしていく過程で手に入る。6種類のフォーメーション形態をとることができ、それぞれ攻撃法が異なる。使いこなすためには、その特徴をつかむことが大切だ。使いやすいフォーメーションを早く見つけよう。

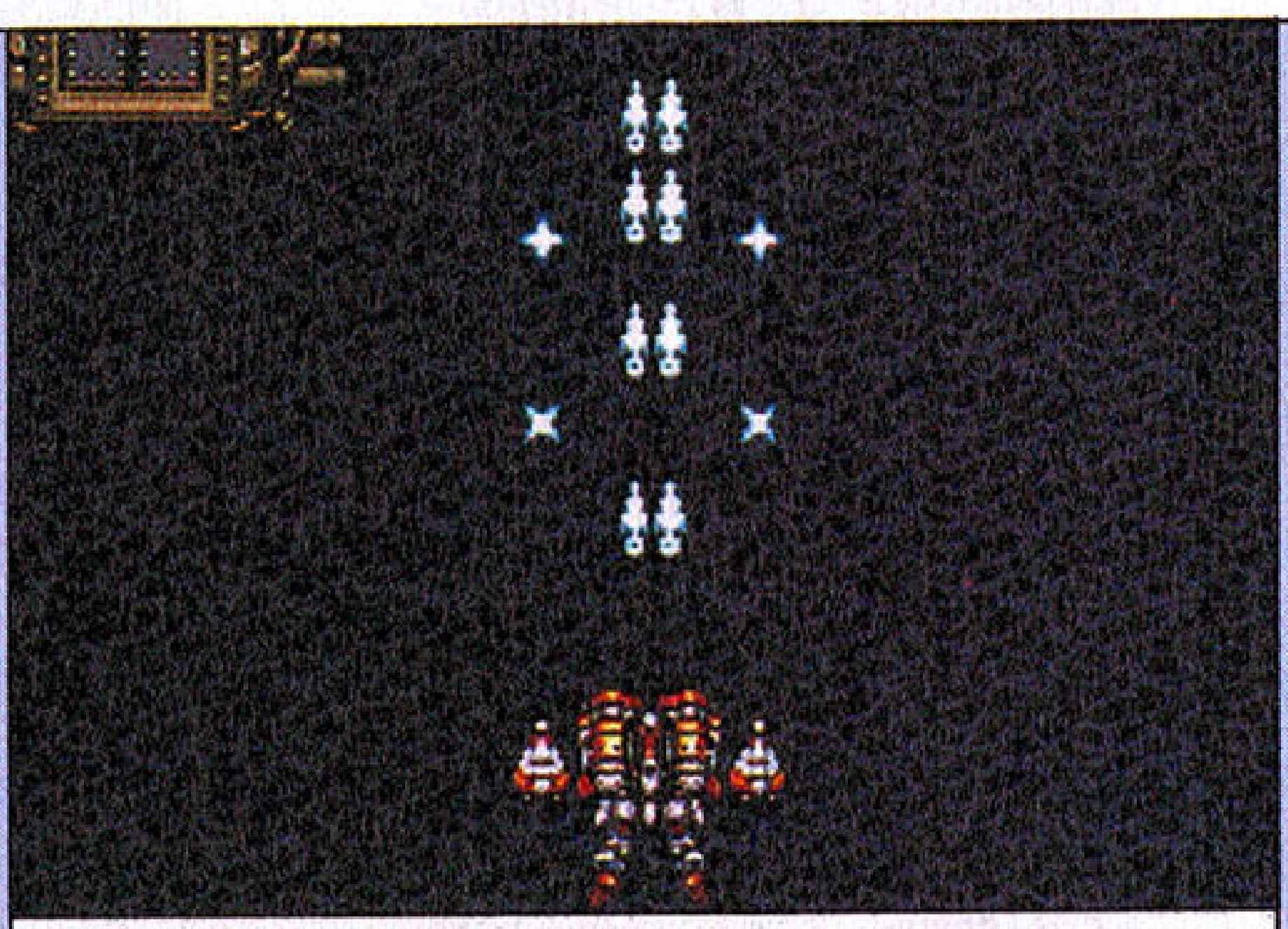


初心者は3ウェイがお勧め



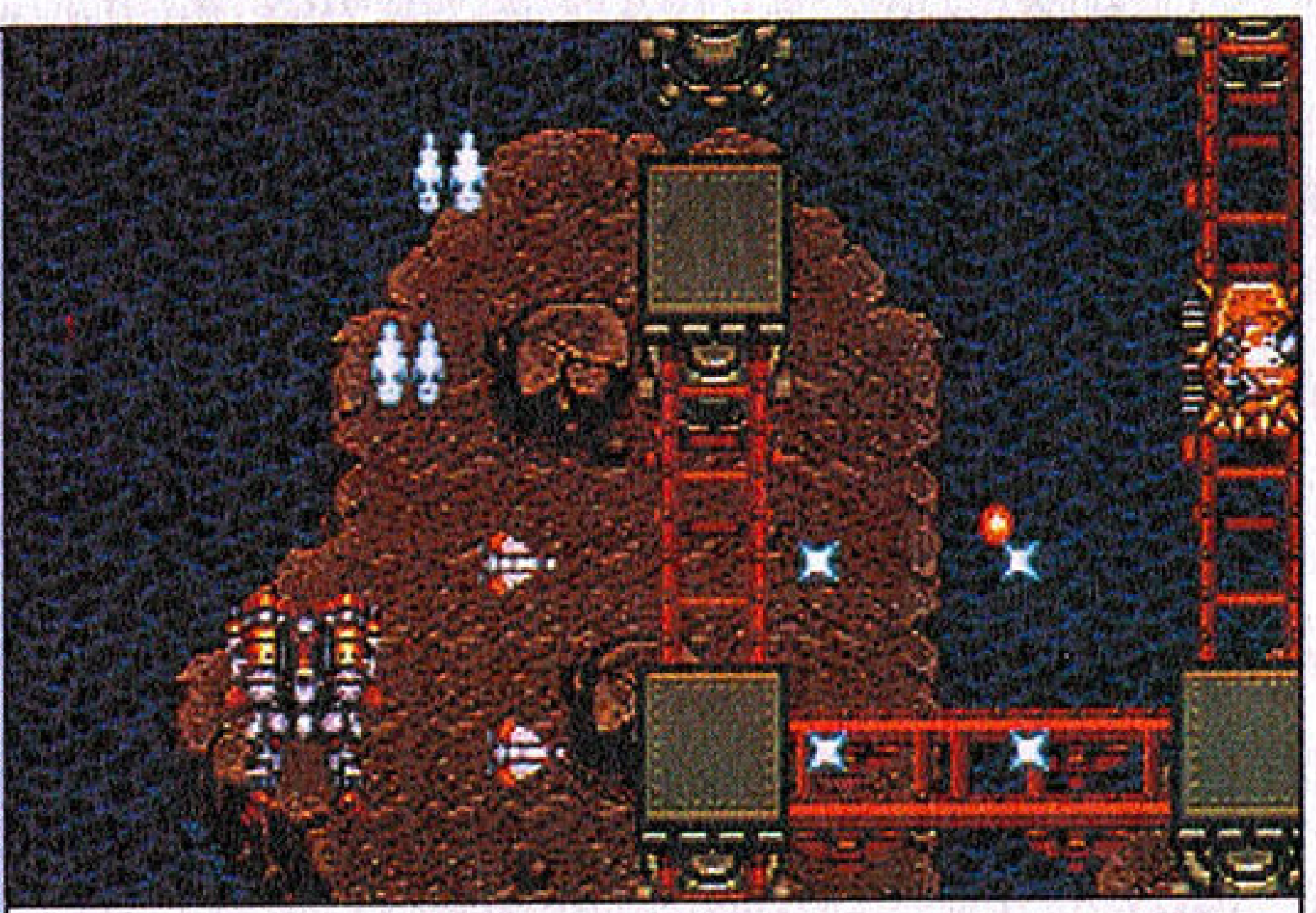
フリーは便利だが、守りが手薄に…

フォワード



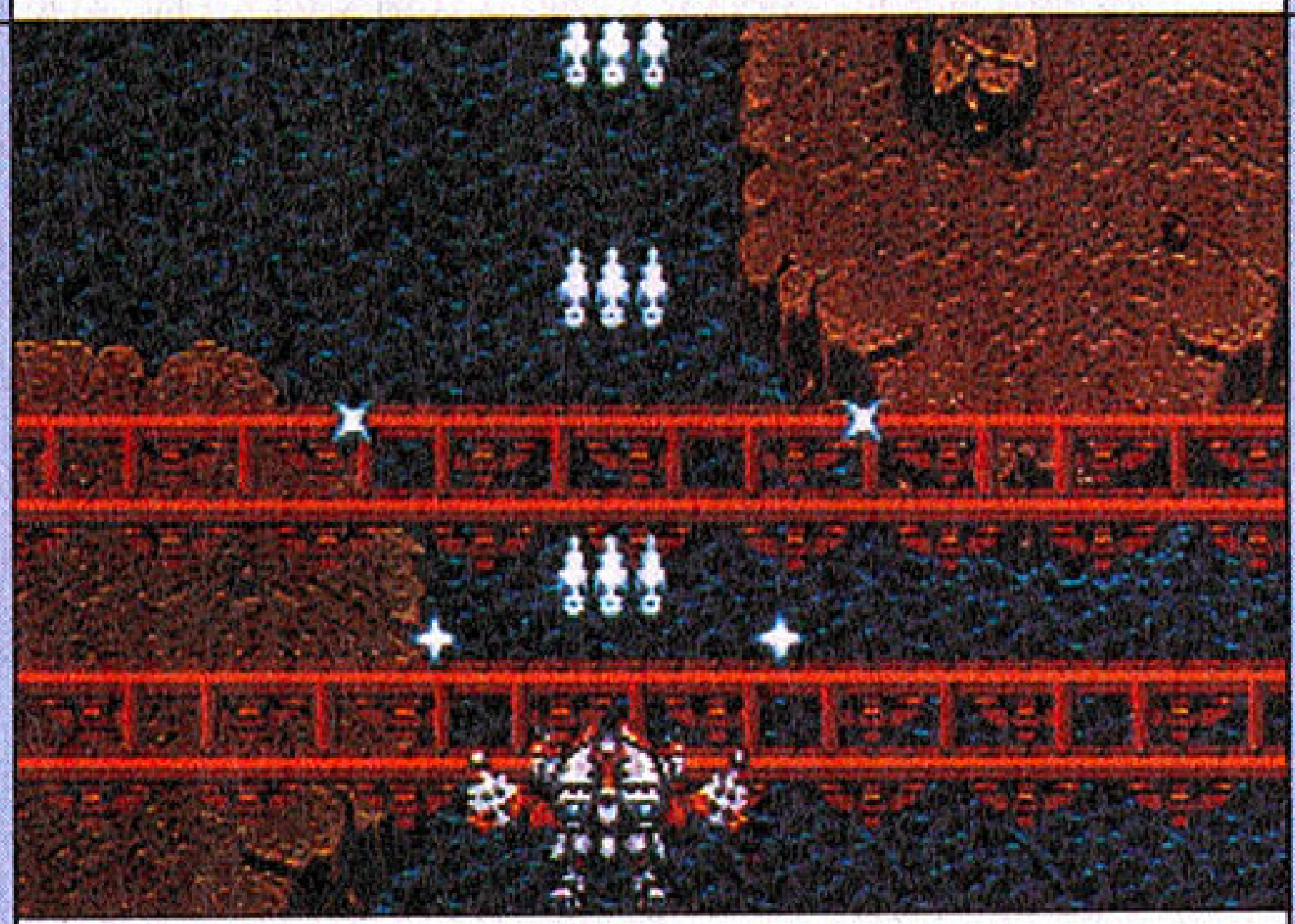
オプションが横につき、前方の攻撃力が上がる。斜め攻撃はできない

リバース



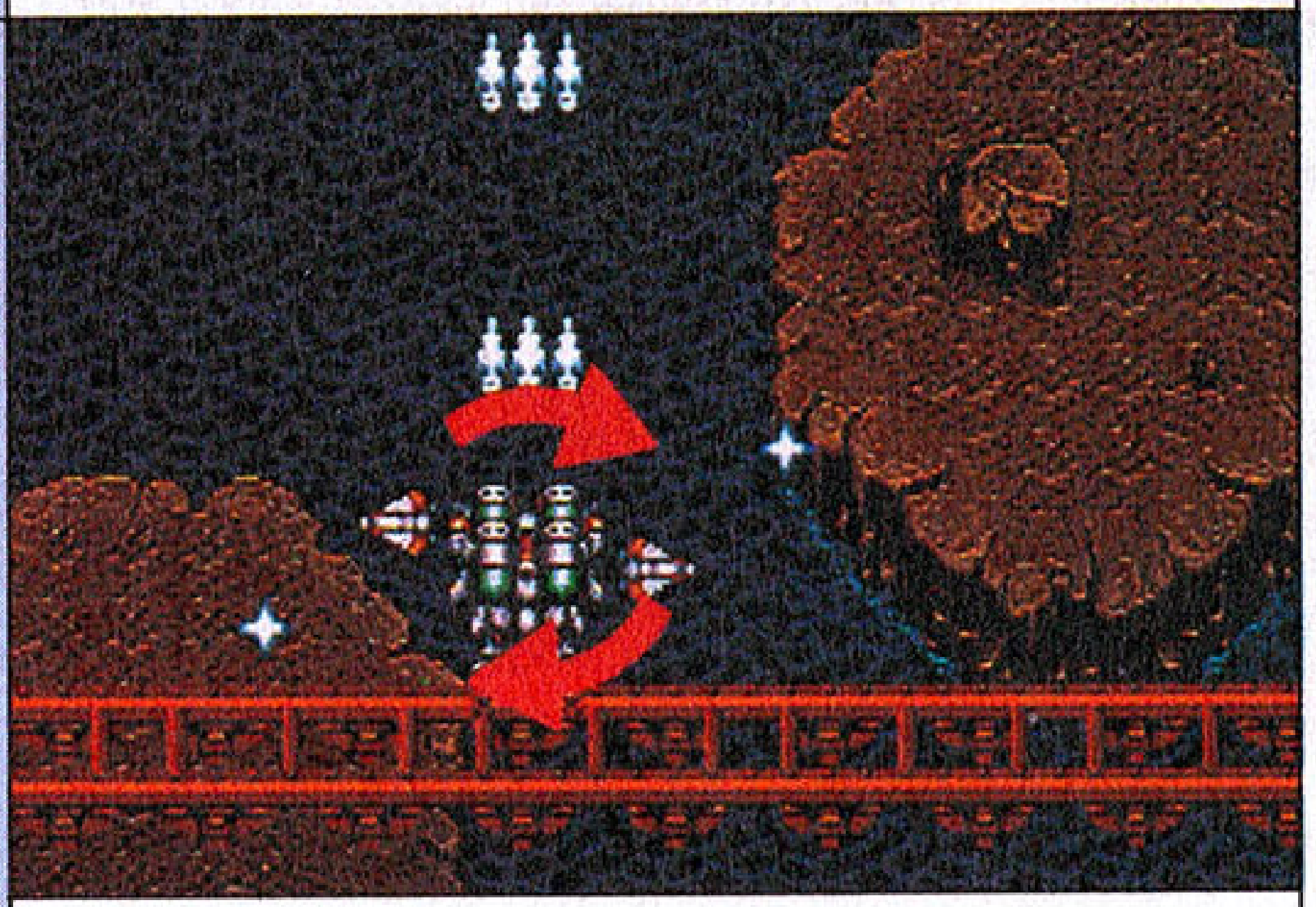
パッドを入れた方向と逆に攻撃ができる。使いなれると便利

3ウェイ



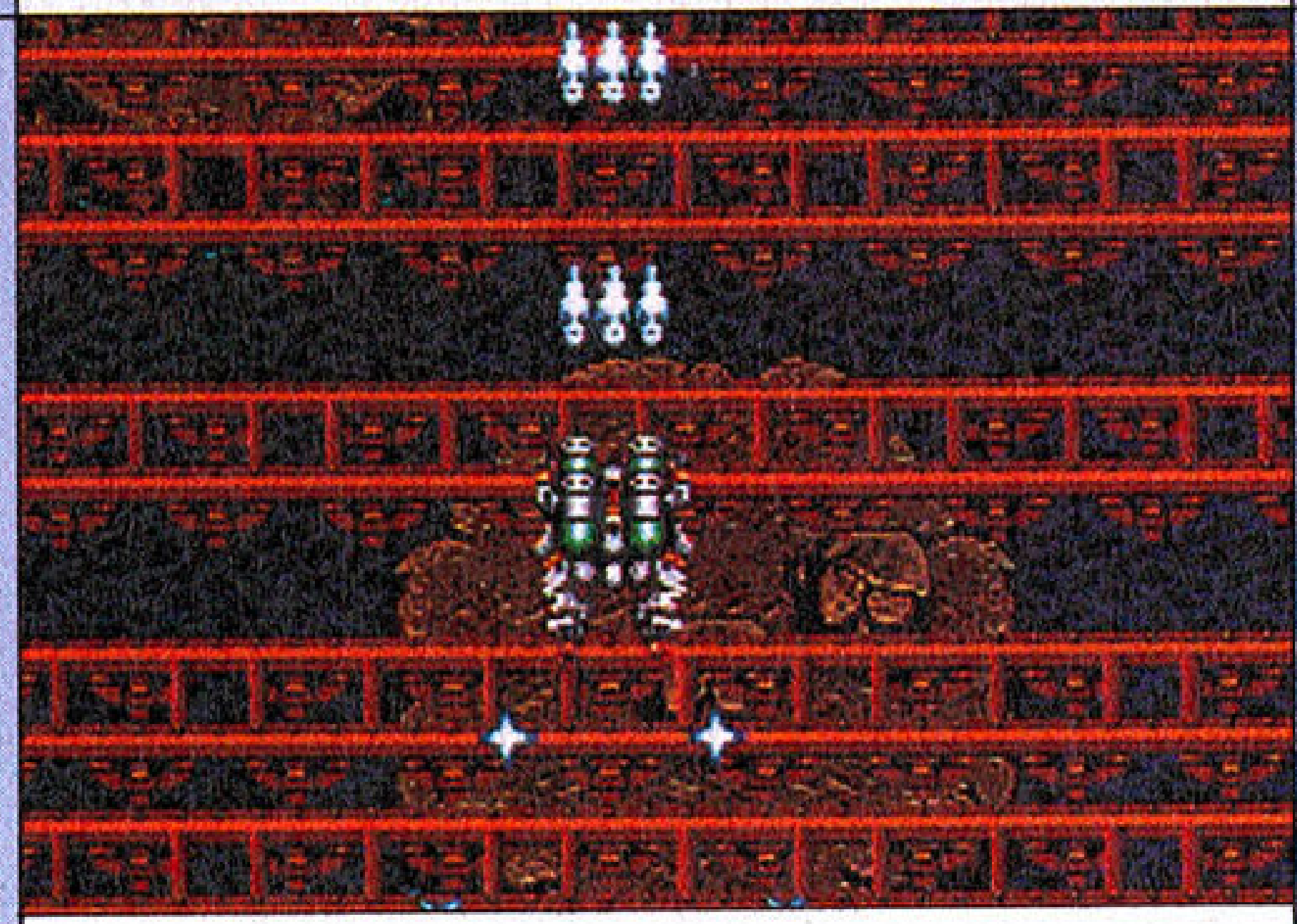
前方と斜め攻撃可能。フォーメーションの中で、もっとも使いやすい

ロール



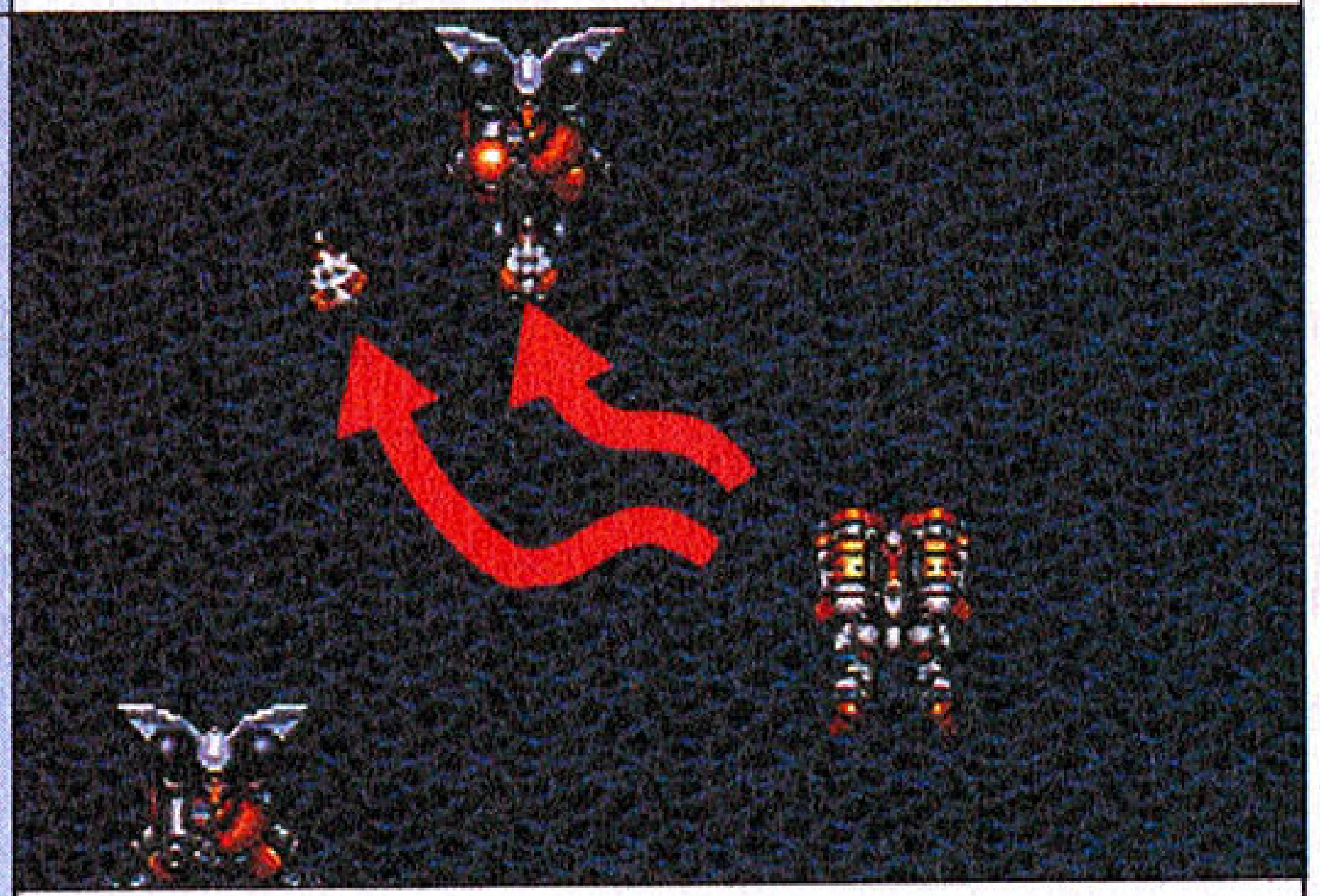
自機の周りを回り、四方八方に攻撃をする。ほとんど頼りにならない

バック



オプションが斜め後ろにつく。前方、後方どちらにも攻撃ができる

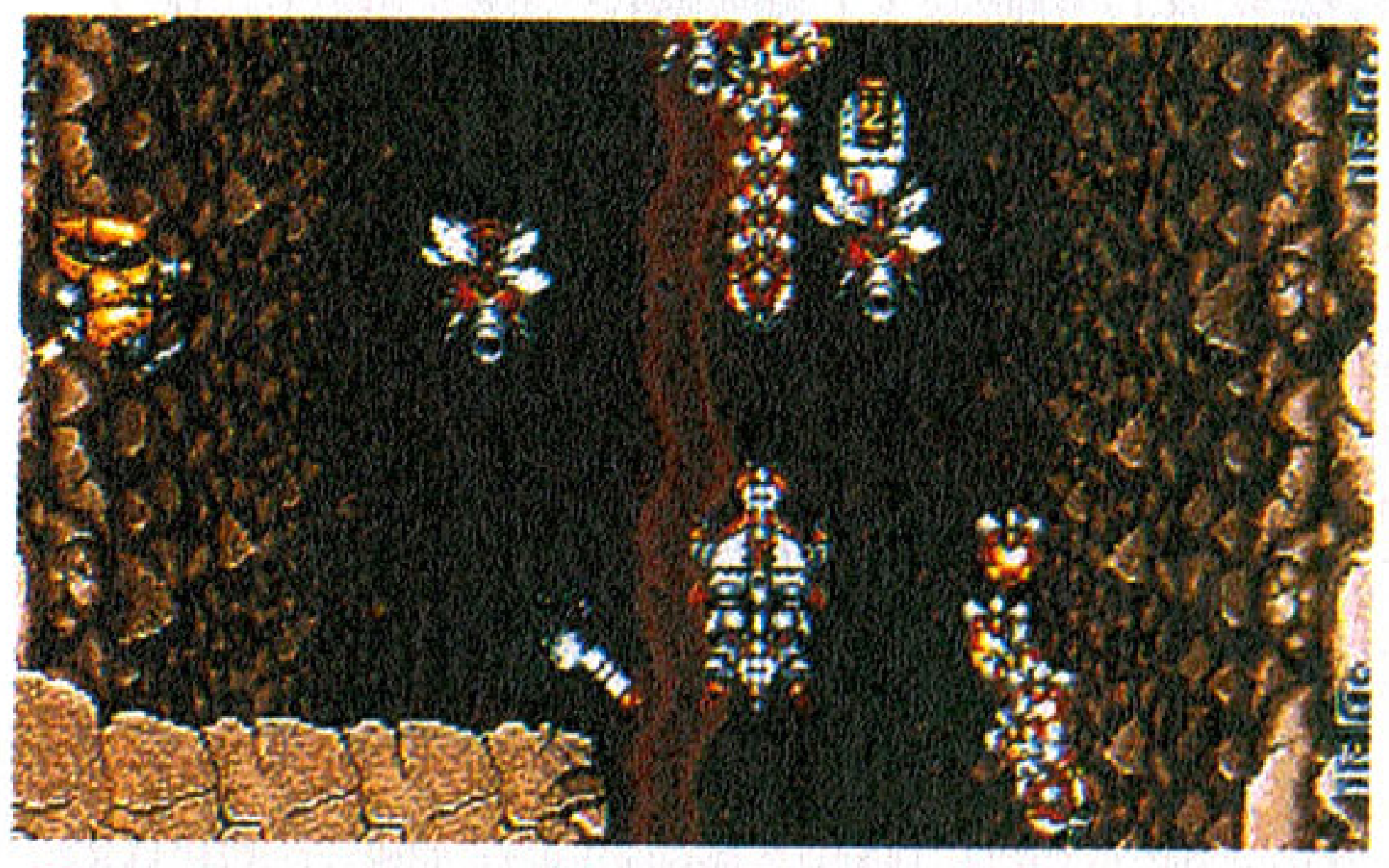
フリー

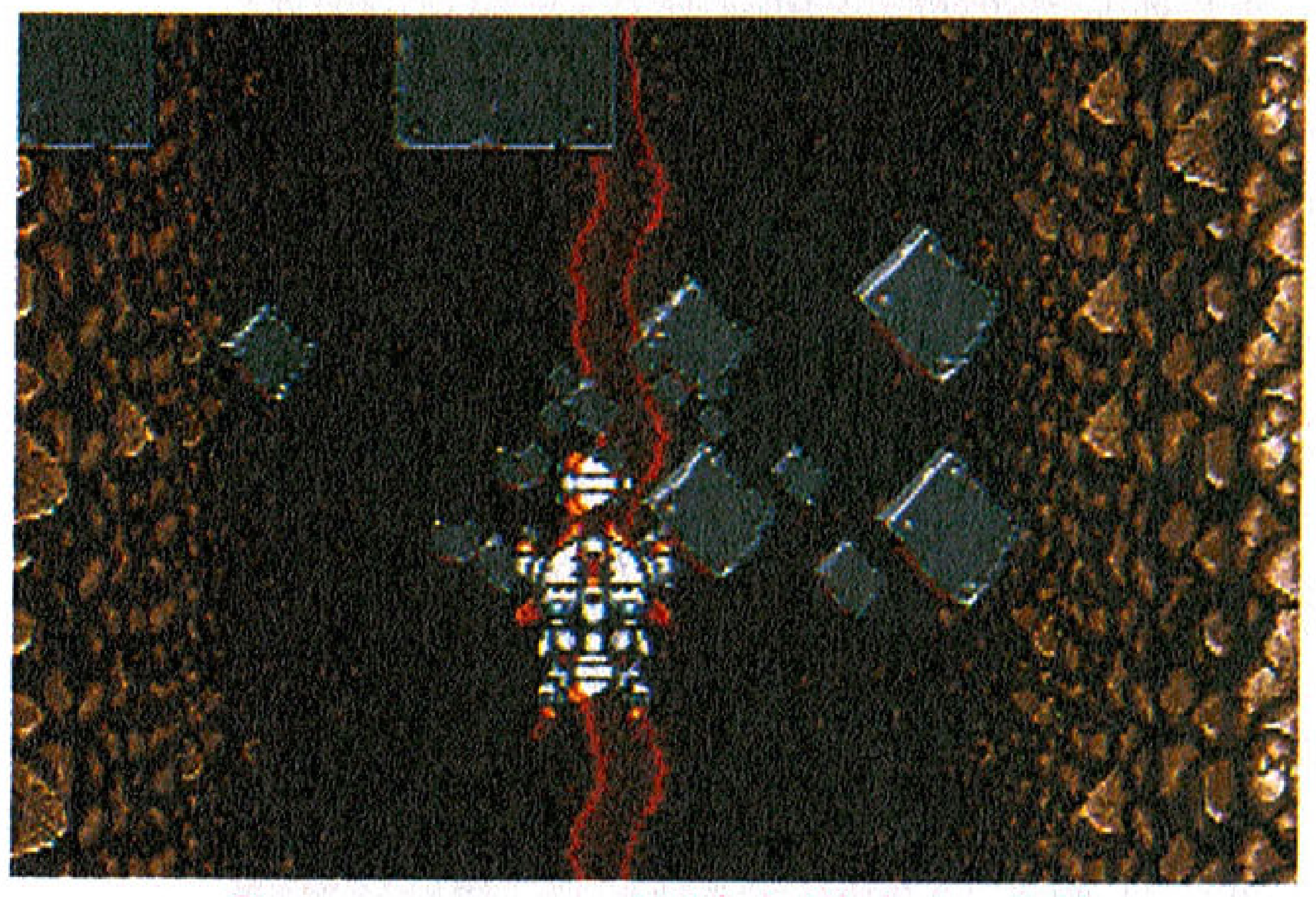


敵を見つけ自動的に追尾し、攻撃をする。耐久力に余裕があれば使おう

各ラウンドで待ち構えている敵

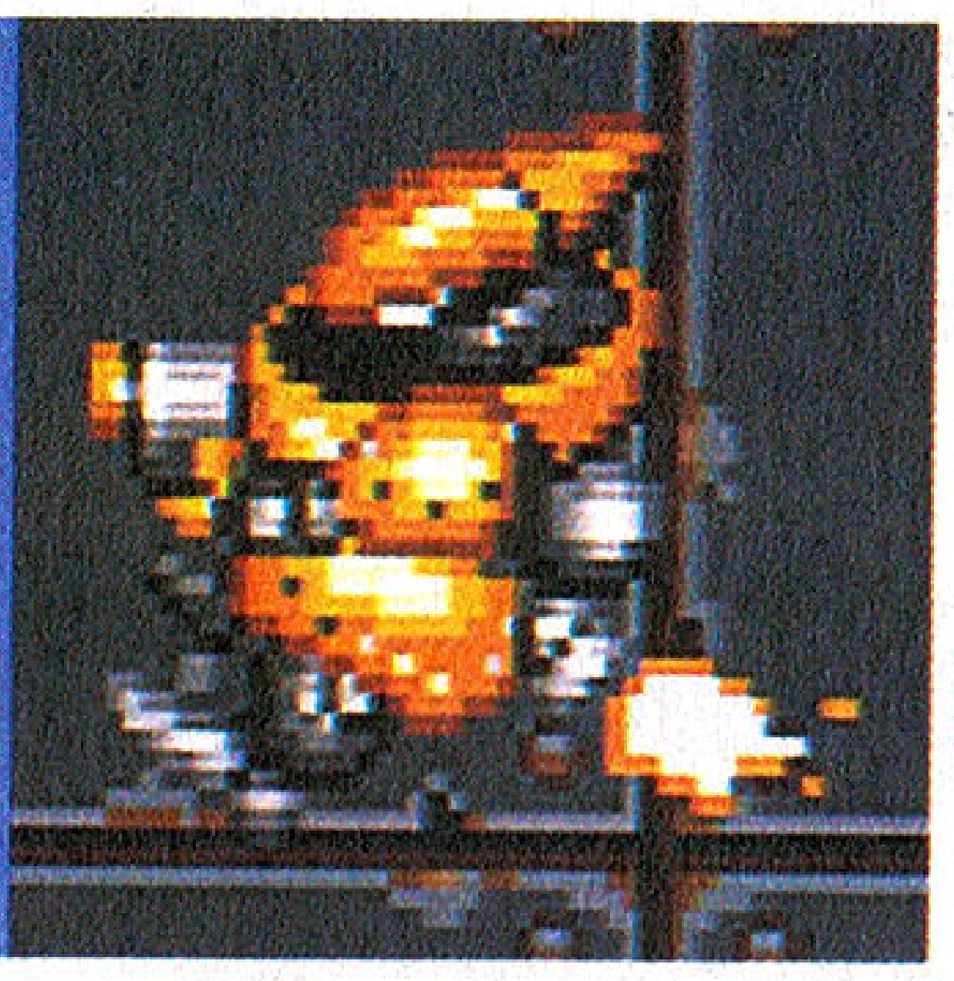
『武者アレスタ』は、全部で7+1ラウンド（+1はプレイしてみてのお楽しみ）で構成されている。ゲームは各ラウンドごとに任務が与えられ、それを遂行することでクリアとなる。戦場には敵戦車、ライバル、巨大戦艦など、さまざまな強敵が待ち受けている。しかも、登場する敵キャラ一種一種が、個性的な動き、攻撃方法を仕掛けてくるのだ。今回は、序盤から中盤にあたるラウンド4までを紹介。それと数多い敵キャラの中から、何種類かをピックアップして紹介してみた。どのキャラも、他のゲームで見られそうもないほど個性豊かである。キャラの名前、特徴については、右で紹介しているので見て欲しい。


ラウンド3の敵はどれもが手ごわい

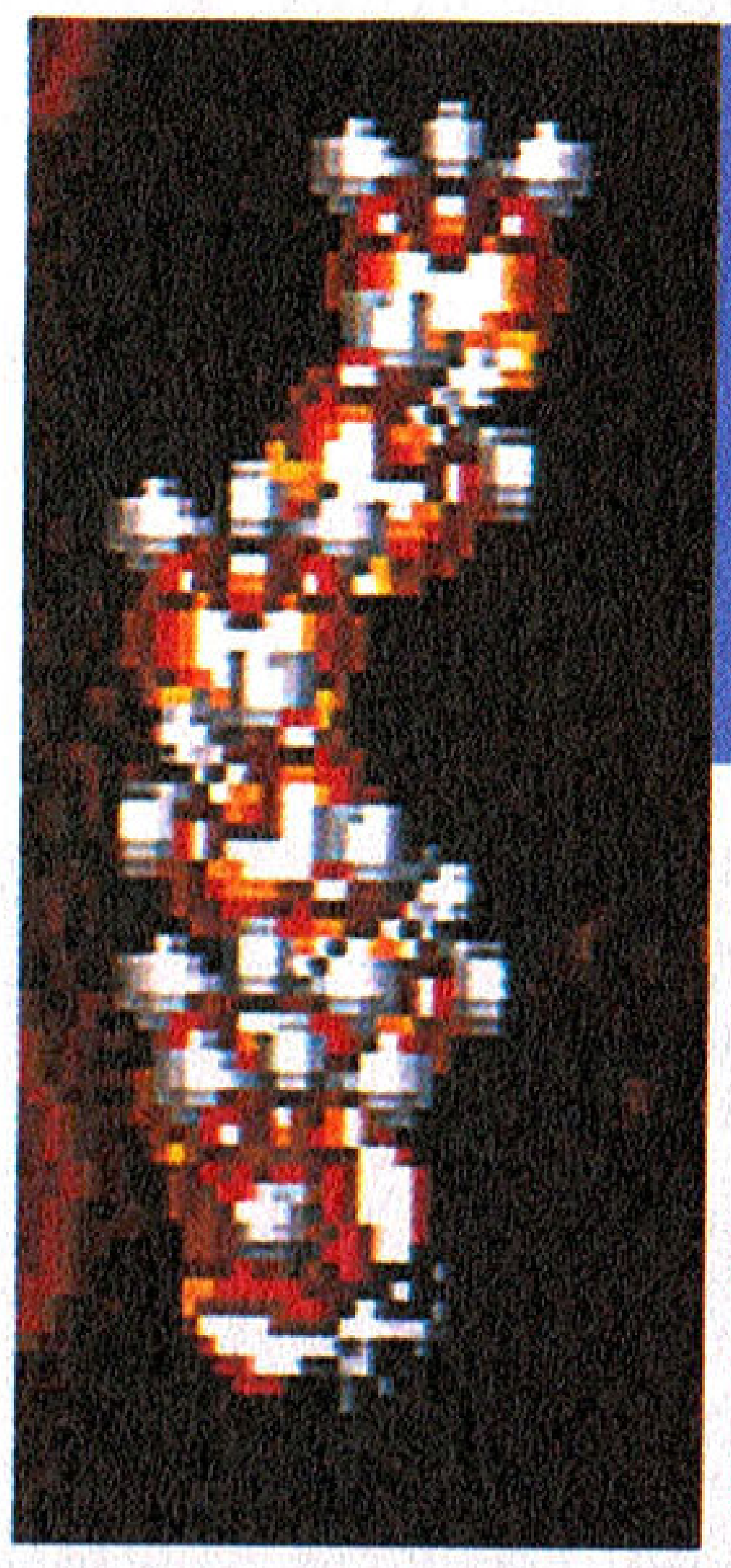

ここのシーンは迫力満点だぞ!!

不気味な敵キャラ群

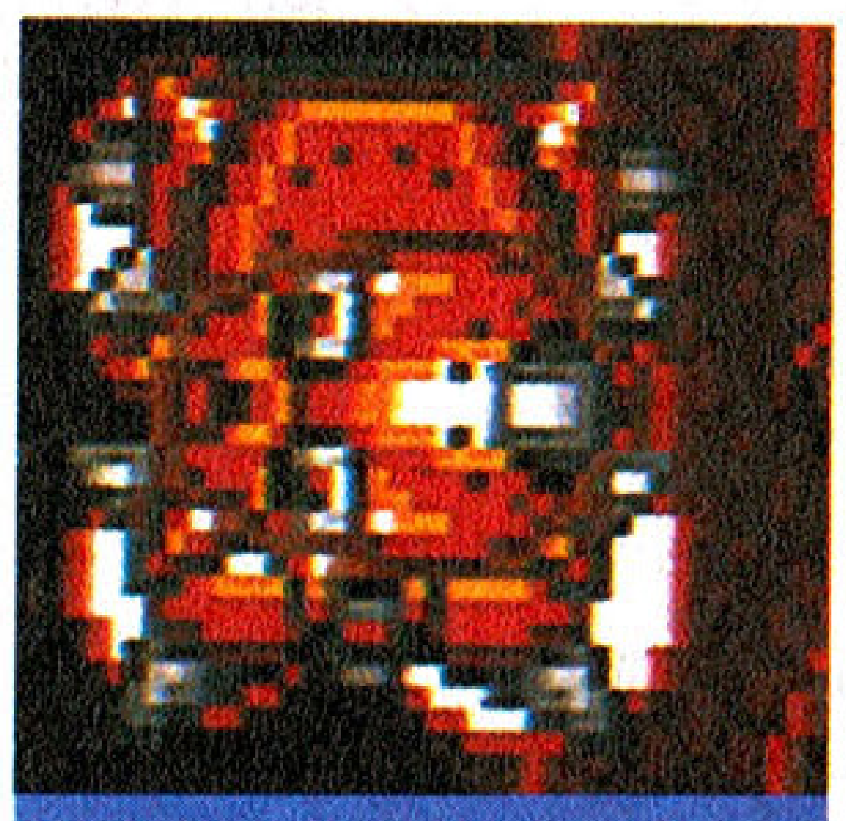
このゲームに登場する敵キャラは、ゲーム内容がサイバーなせいか不気味なものばかり。キャラの名前に関してもユニークなものが多く、動きや攻撃方法もさまざま。しかも、数種類の敵が混合攻撃を仕掛けてくるのでタチが悪い。特にラウンド3の汚禍蛇と規矩致の混合攻撃には、苦労すること間違いなし。今回は中盤のラウンド4までの紹介ということで、印象的なザコキャラたちをピックアップしてみた。このゲームの異様な雰囲気が、良くわかるだろう。


御奈御（ミナミ）

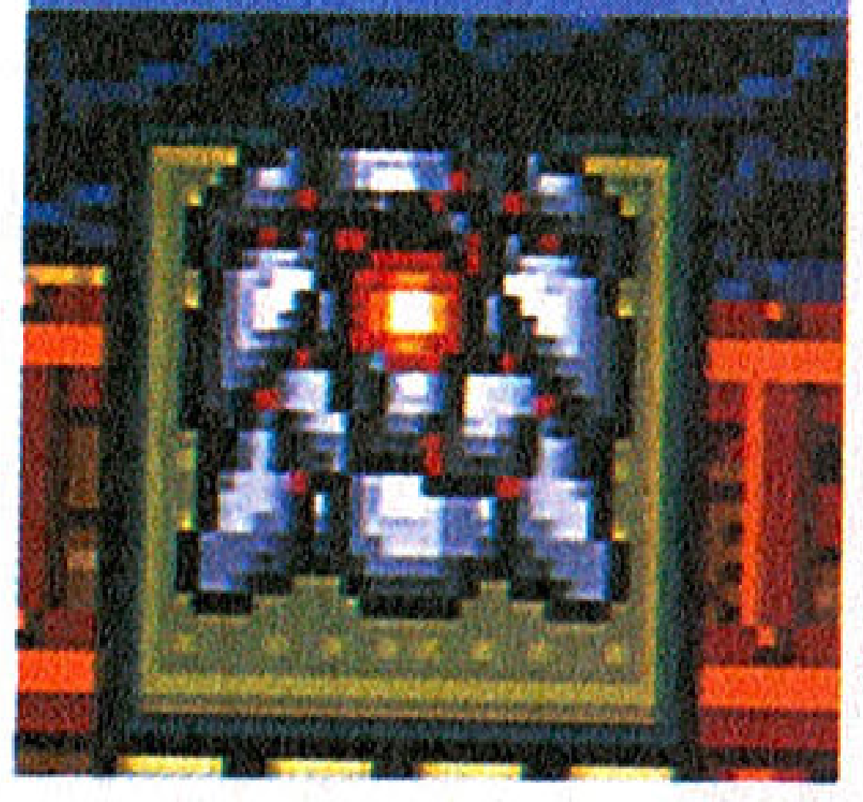
両側から飛来し、自機をはさむように攻撃する


汚禍蛇（オカダ）

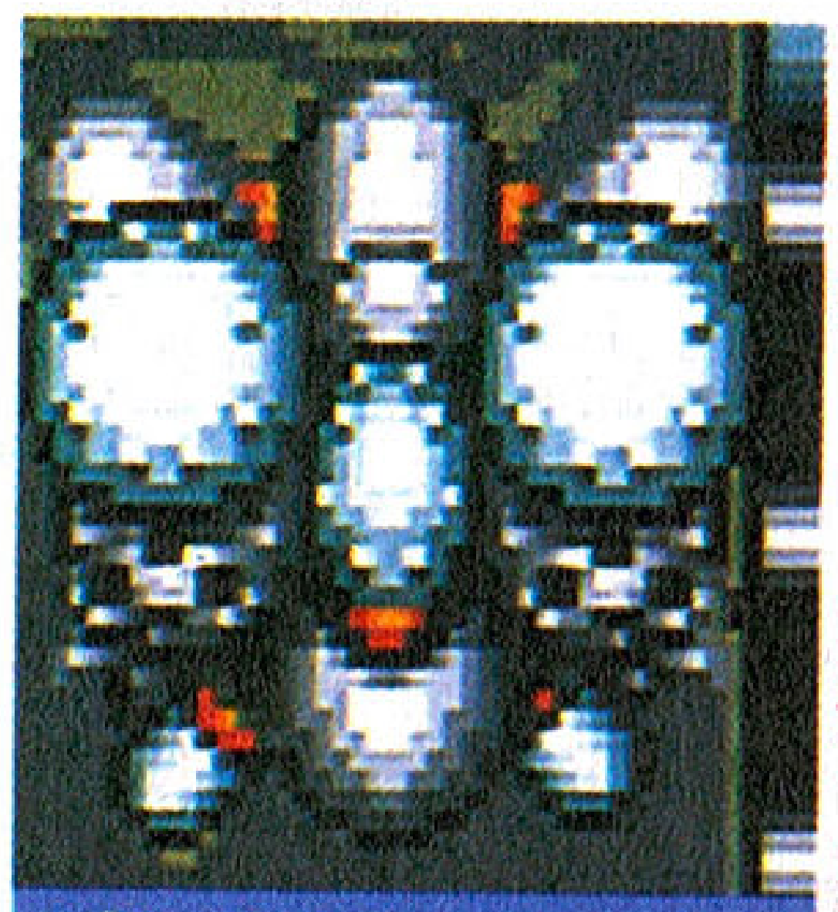
蛇のような動きをしてくる。弱点は頭


太刀皮（タチカワ）

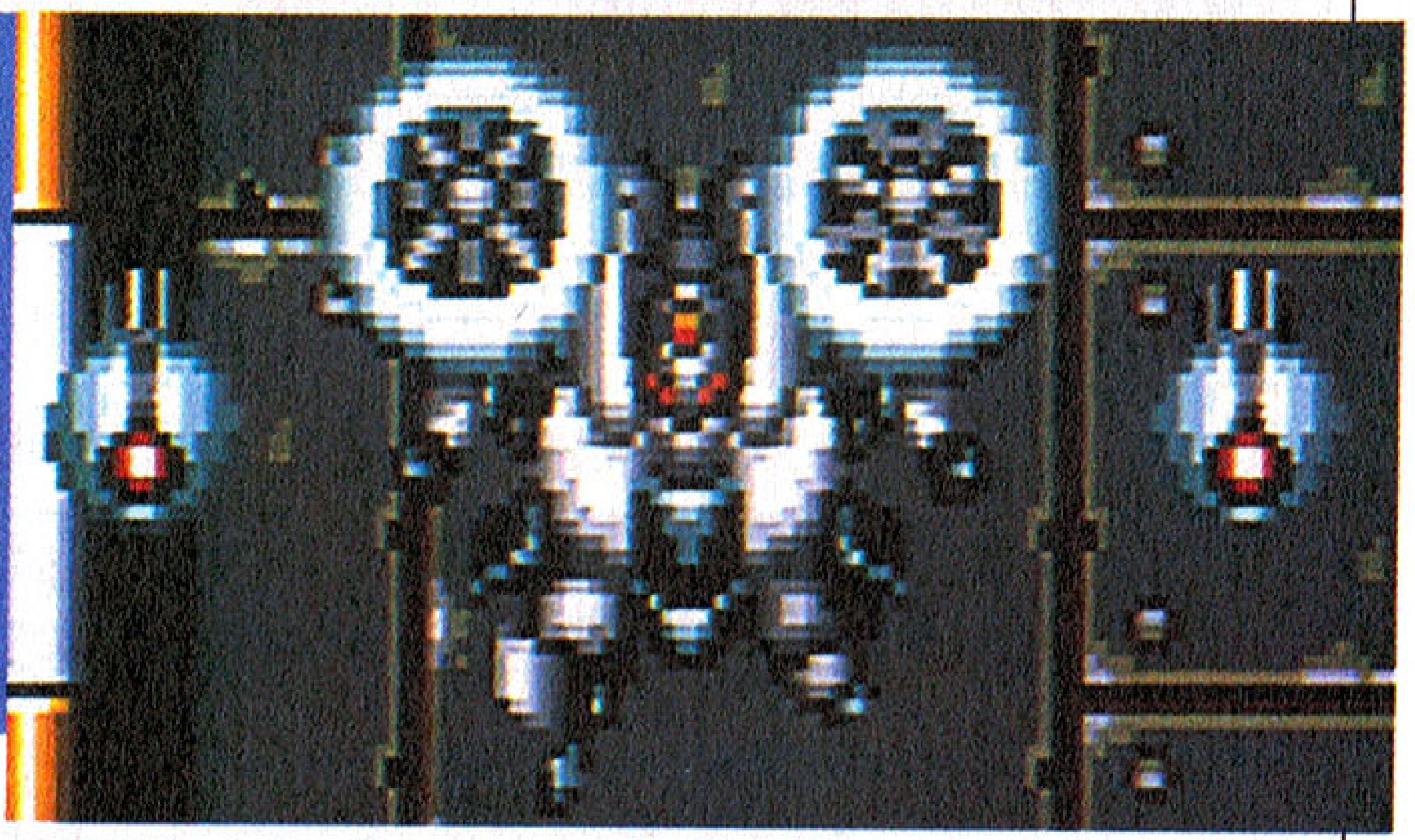
飛行もする砲台である


宮化（ミヤケ）

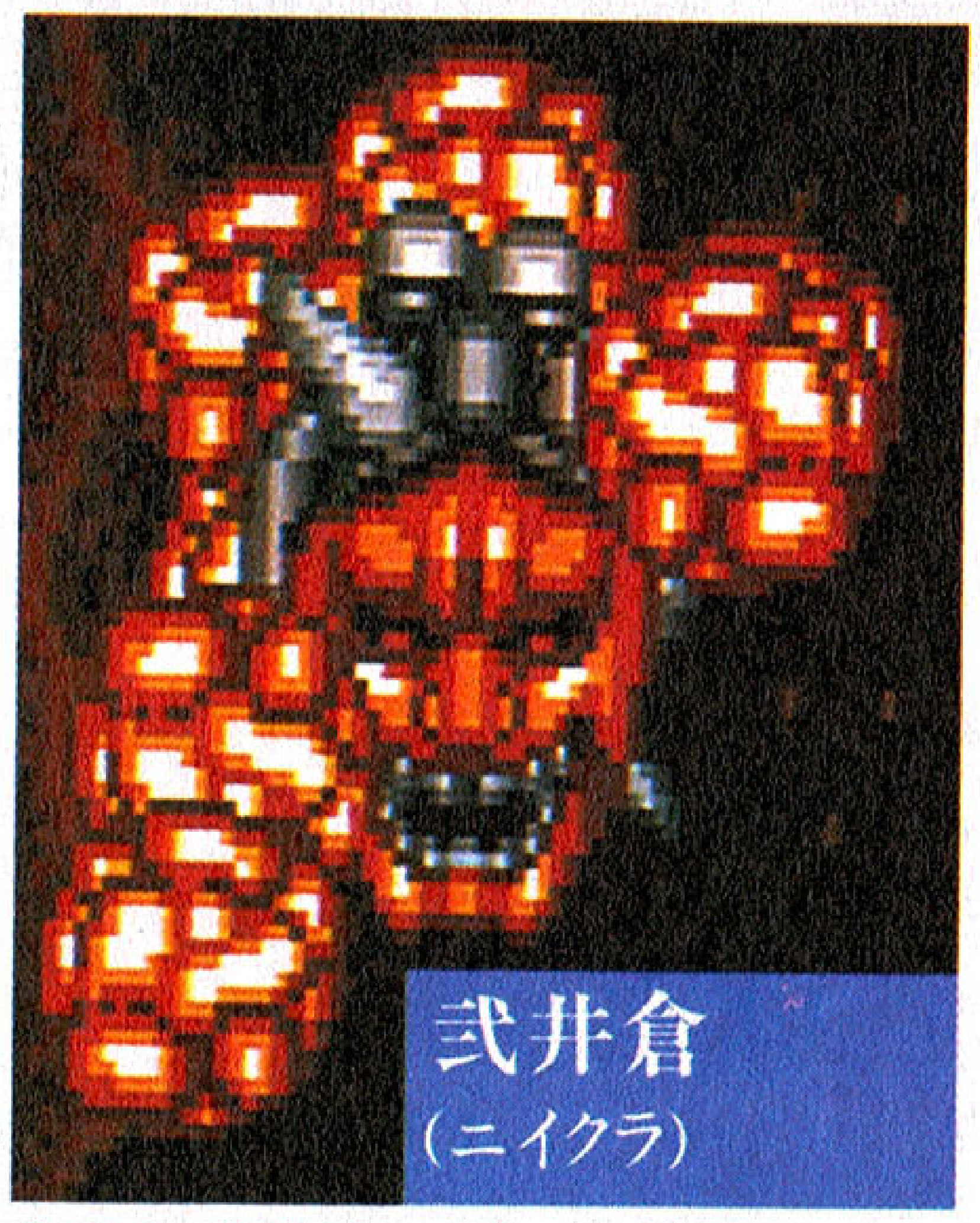
ラウンド1に出てくる砲台


腐苦堕（フクダ）

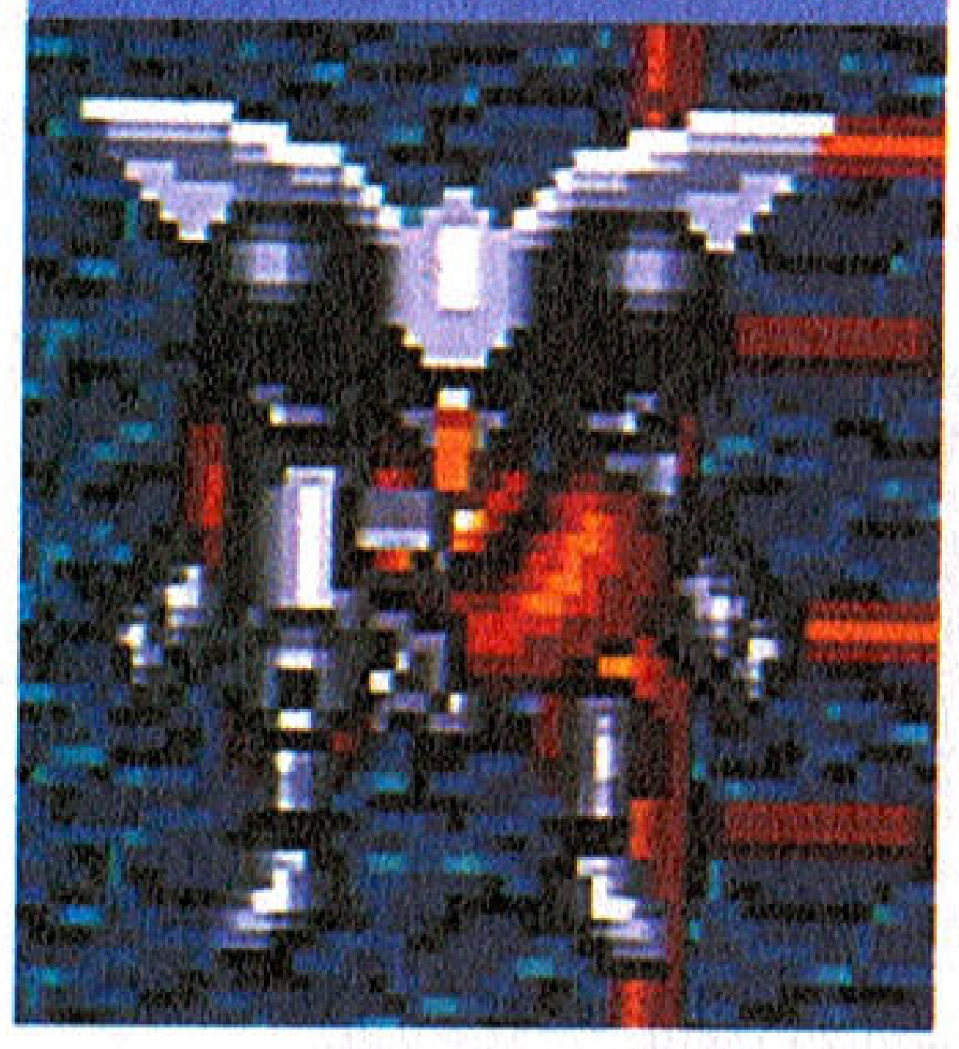
円を描くように近づいてくる


装甲の富士（ソコノフジ）

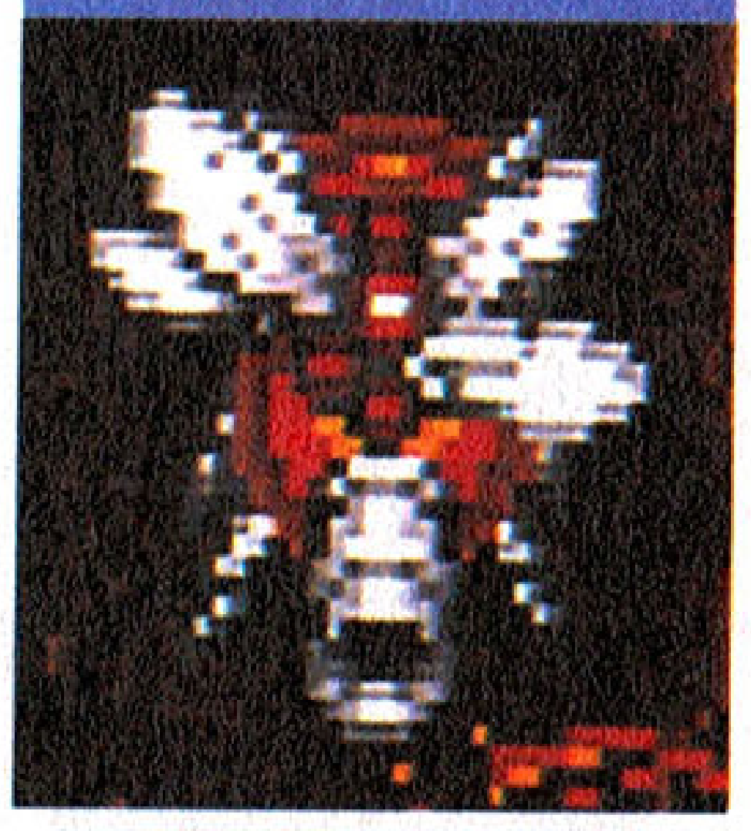
周りのオプションで火炎攻撃をしてくる


武井倉（ニイクラ）

みかけは怖いが、全然強くない


平洞牙（ヒラドウカ）

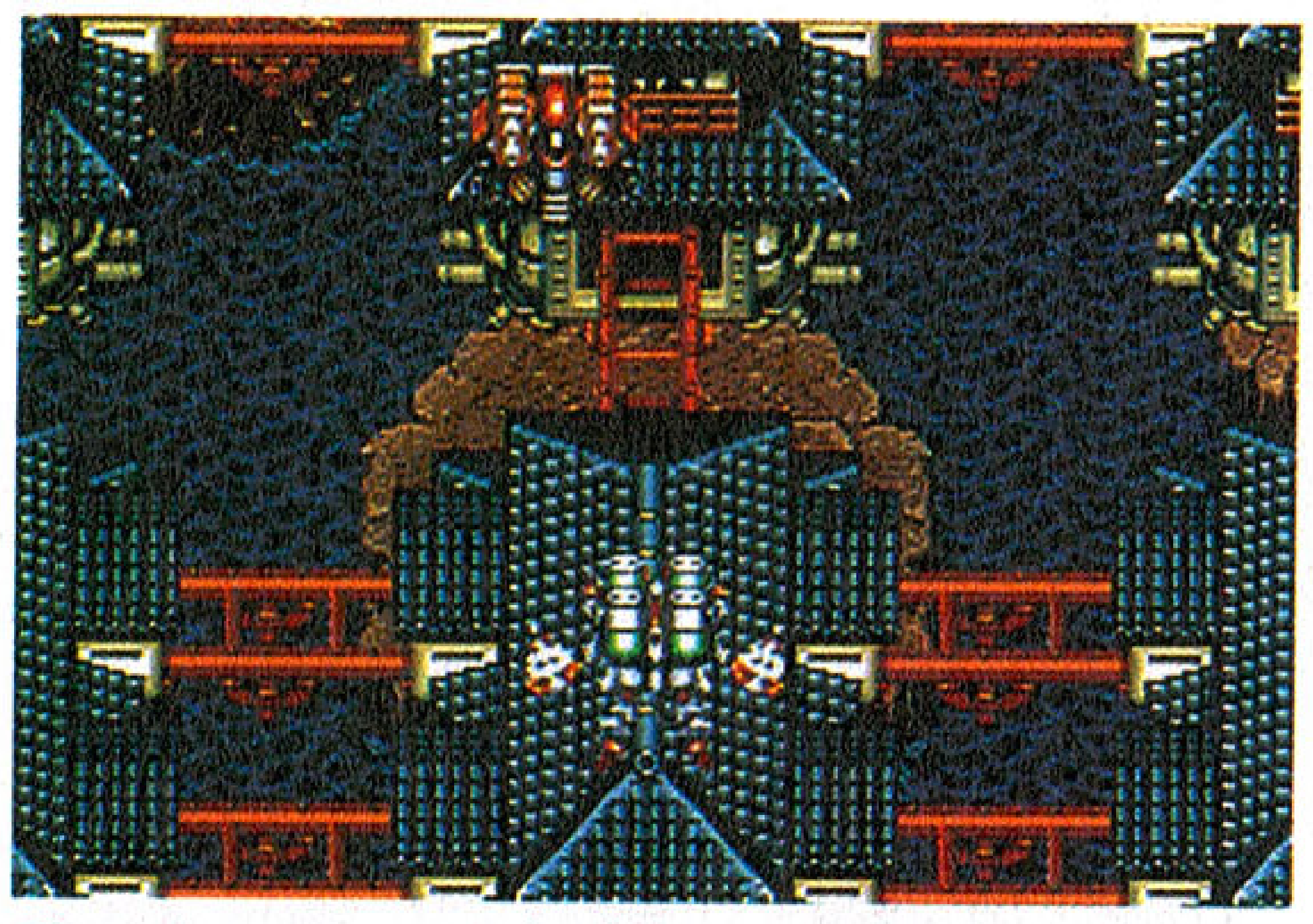
後ろから体当たりする

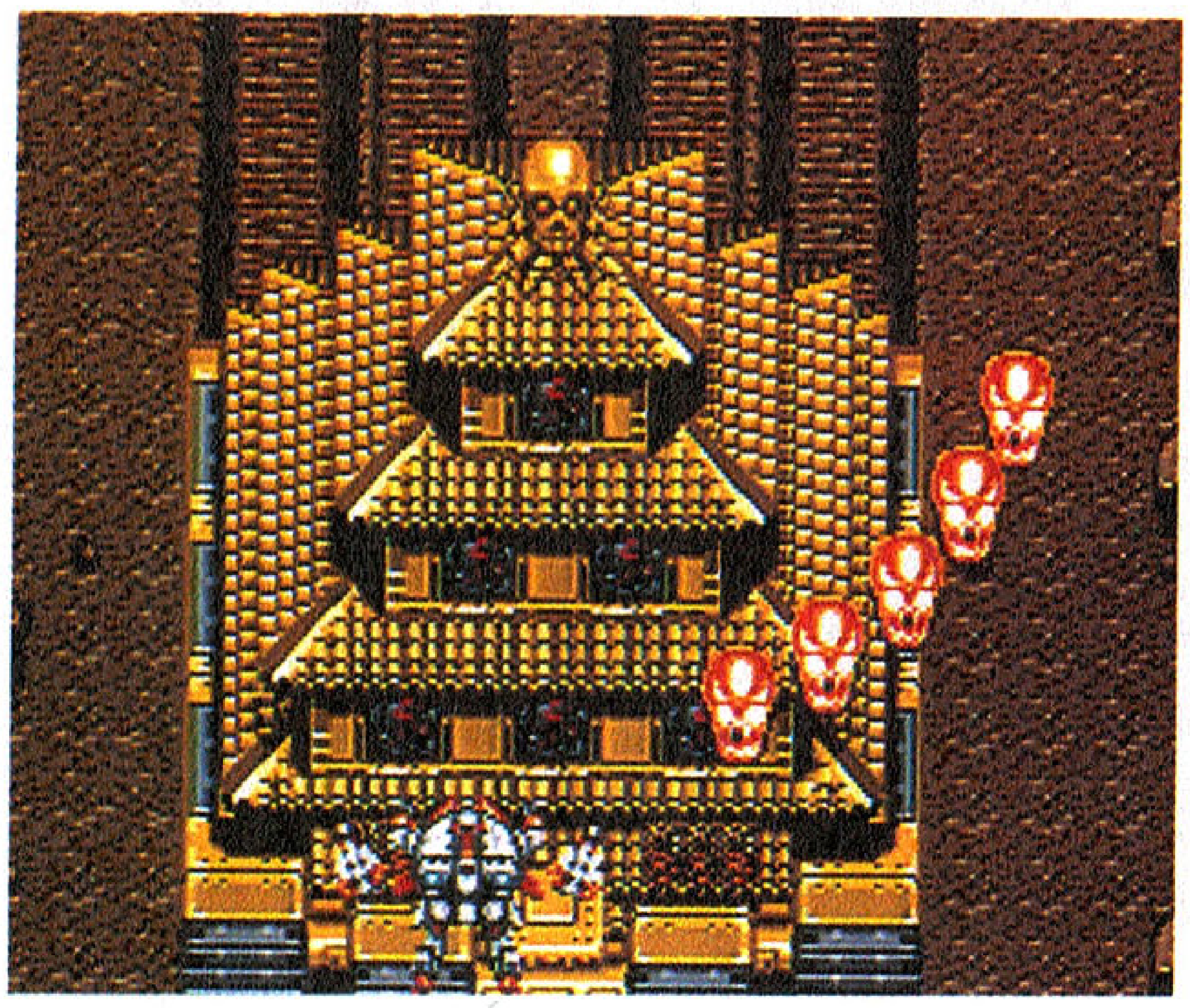

規矩致（キクチ）

よく汚禍蛇といっしょに攻撃を仕掛けてくる

ラウンド1

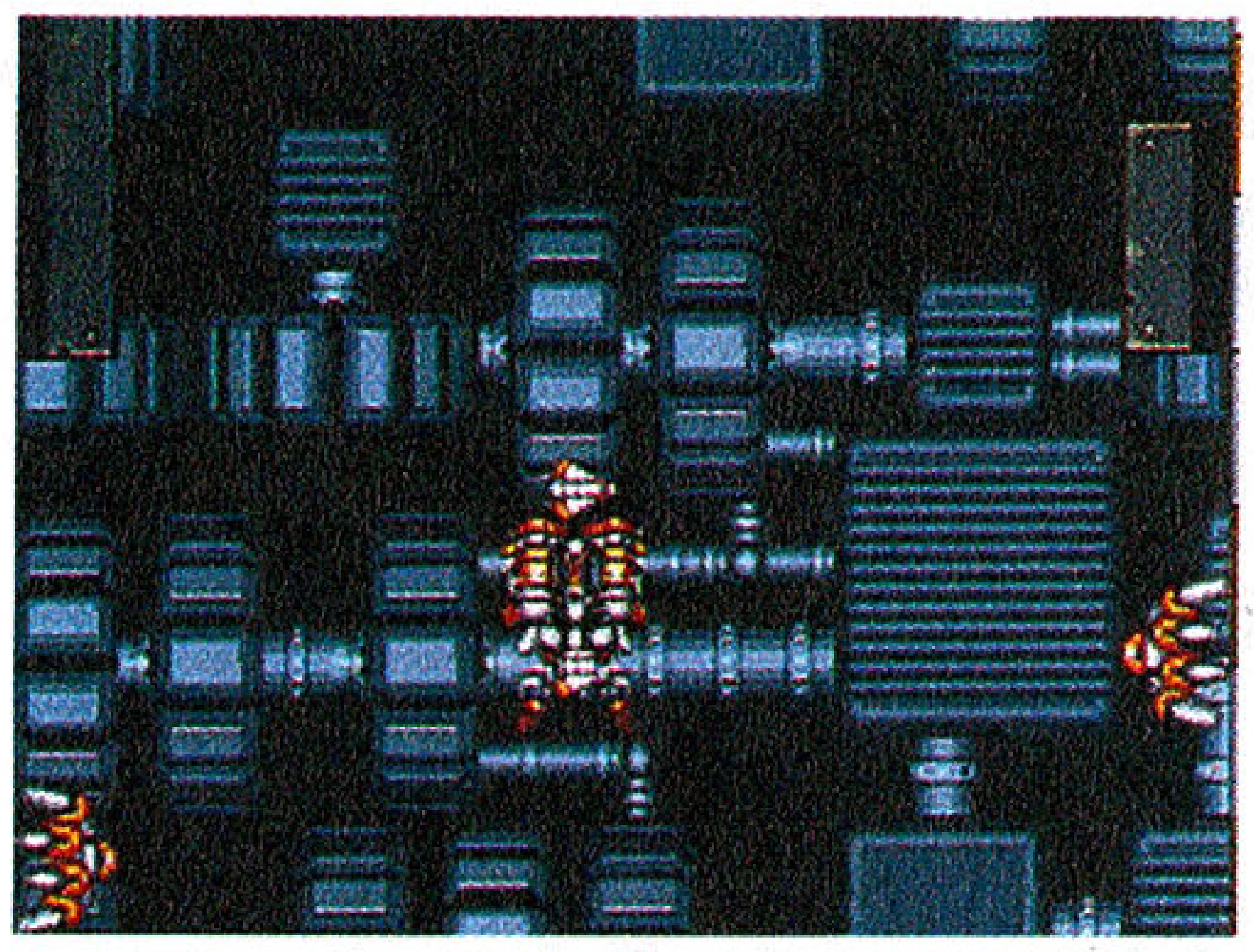
ラウンド1は背景に城下町が連なる、典型的な和風面。城の屋根には、砲台が設置されており、空中の敵と混合攻撃を仕掛けてくる。最初のラウンドのわりには難易度が高いが、アイテムで確実にパワーアップしていけば怖くない。ボスは怒駆紹(ドクロ)という巨大戦車。さまざまな攻撃方法で襲ってくるが、それほど強くはないぞ。


ラウンド1は城が多いのが特徴的だ

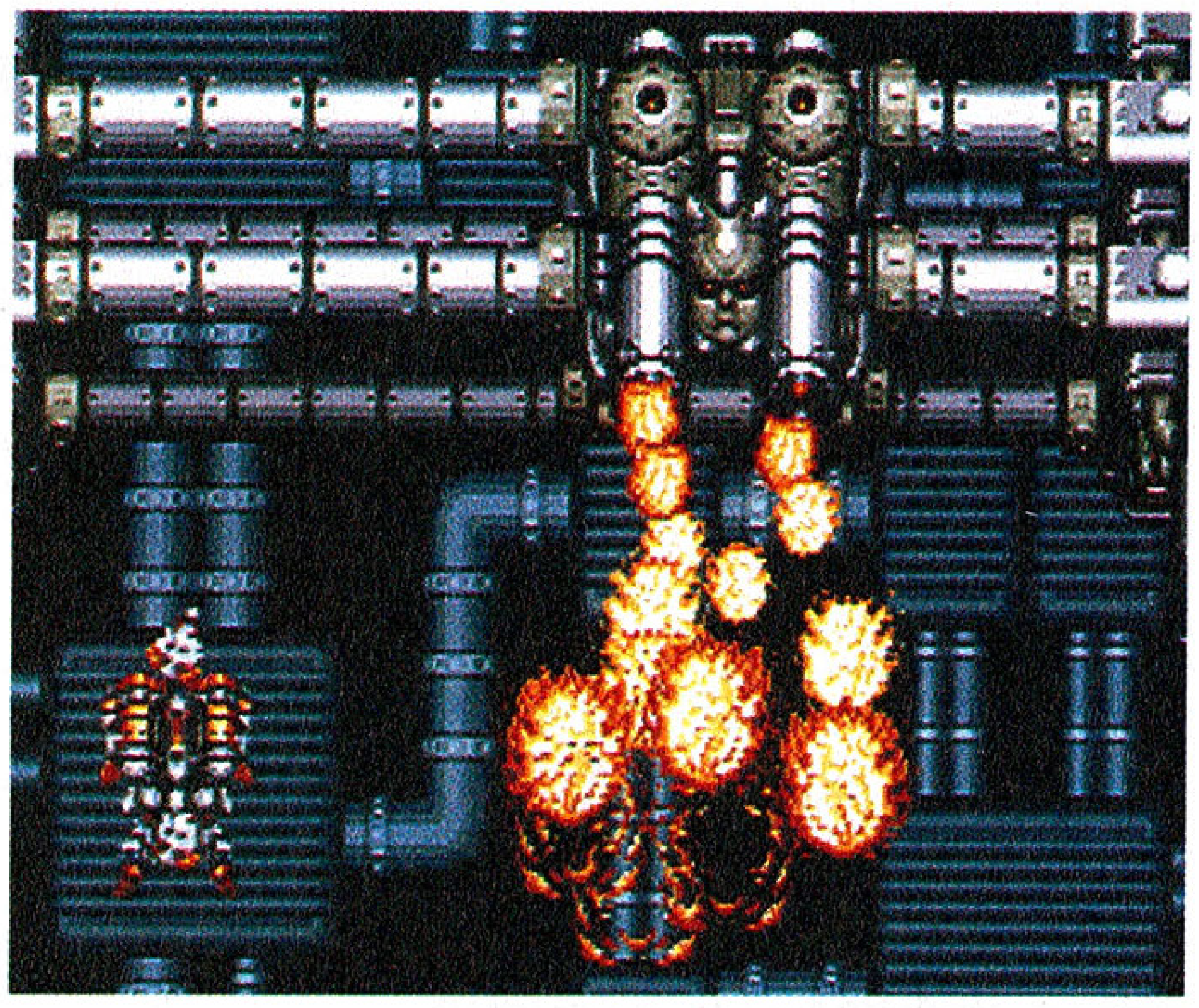

ボスの努駆紹は機銃攻撃のあと、お城のてっぺんから火の弾を撃ってくる

ラウンド2

ラウンド2は怒駆組の内部での戦いだ。中はさまざまなからくりが仕掛けられており、忍者屋敷をほうふつとさせる。床の一部がひっくり返って、敵が飛び出してくるのはすごい。背景に歯車が見えるあたりで中ボスが出てくる。さほど強くないのだが、左右の壁の一部が迫ってくるので倒しにくい。ボスは維乃上（イノウエ）という砲台で、火炎攻撃と弾を撃ってくる。



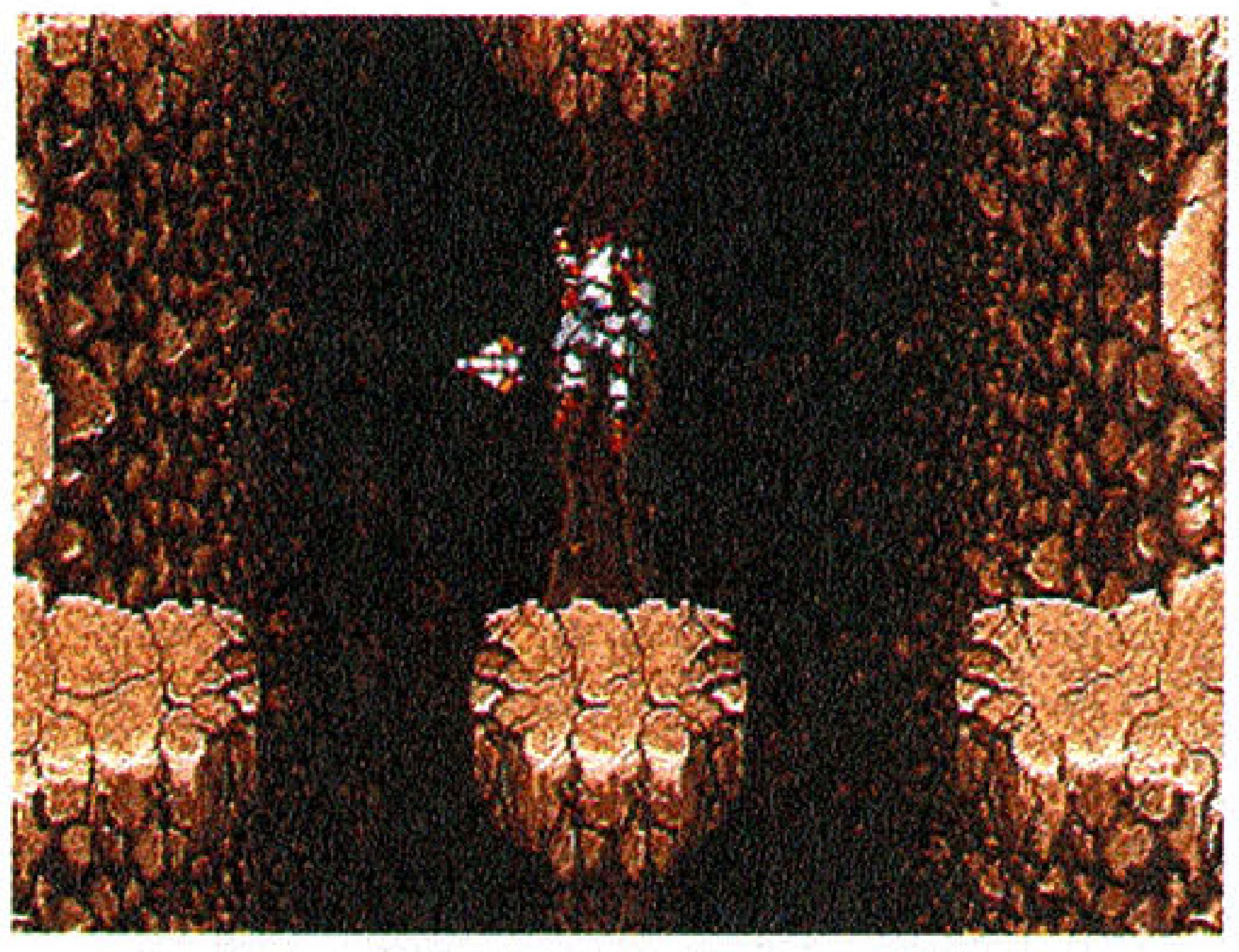
⬆ラウンド2の多重スクロールは本当に素晴らしい。実に奥行きがあるのだ



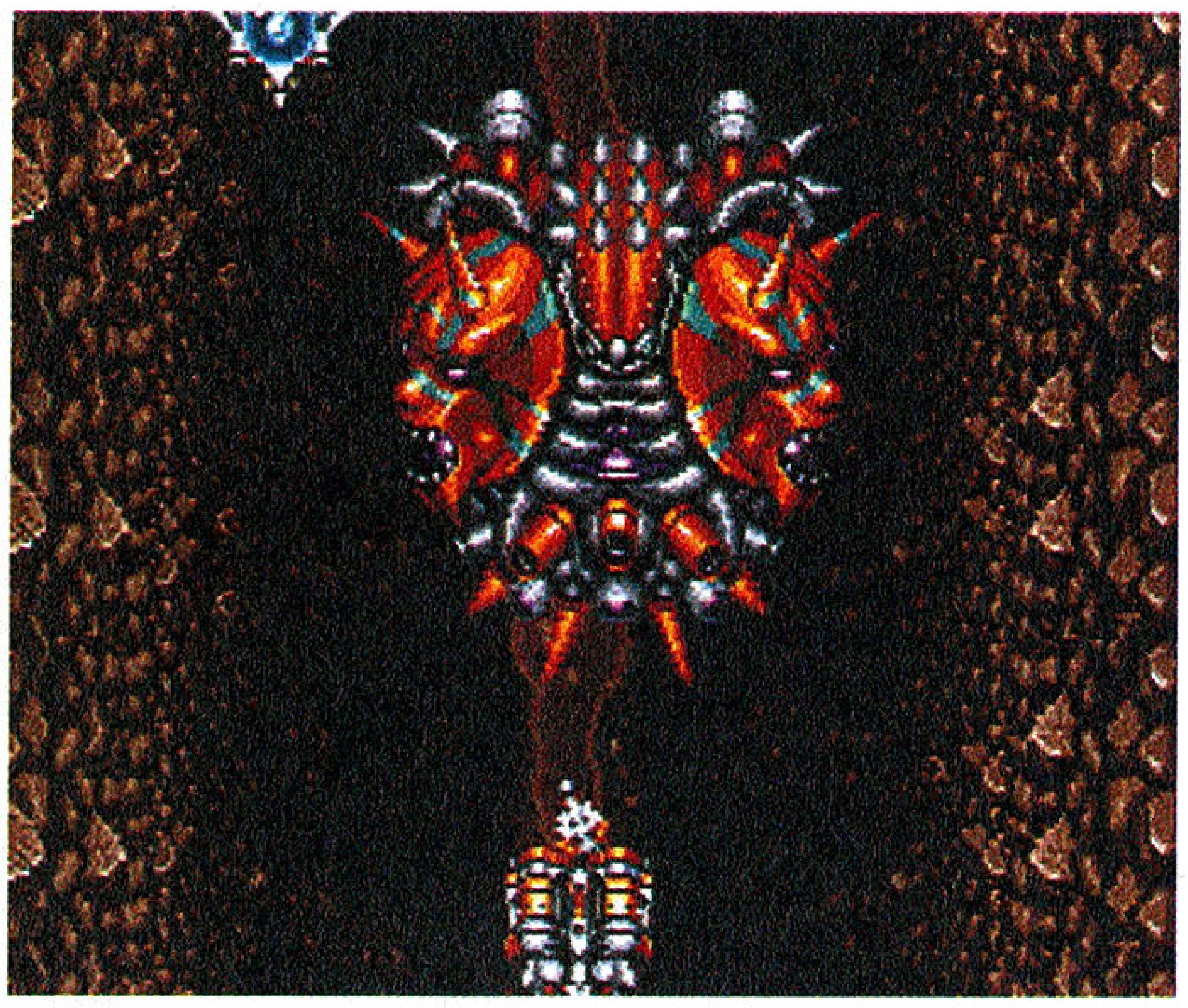
➡火炎攻撃に加え弾を撃ってくるが、気をつけるのは弾だけでいい

ラウンド3

ラウンド3は多重スクロールが印象的な、敵の攻撃が激しい面だ。最初から、ボスの過武器Z（カブキゼータ）が登場する。ザコとの混合攻撃にはかなり苦戦させられるが、一定のダメージを与えると逃げていく。逃げたあと床部分が崩れていくのがリアルだ。うまく遠近感を出している。高速スクロールも滑らかだ。面の最後では、再び過武器Zとの戦いが待っているのだ。



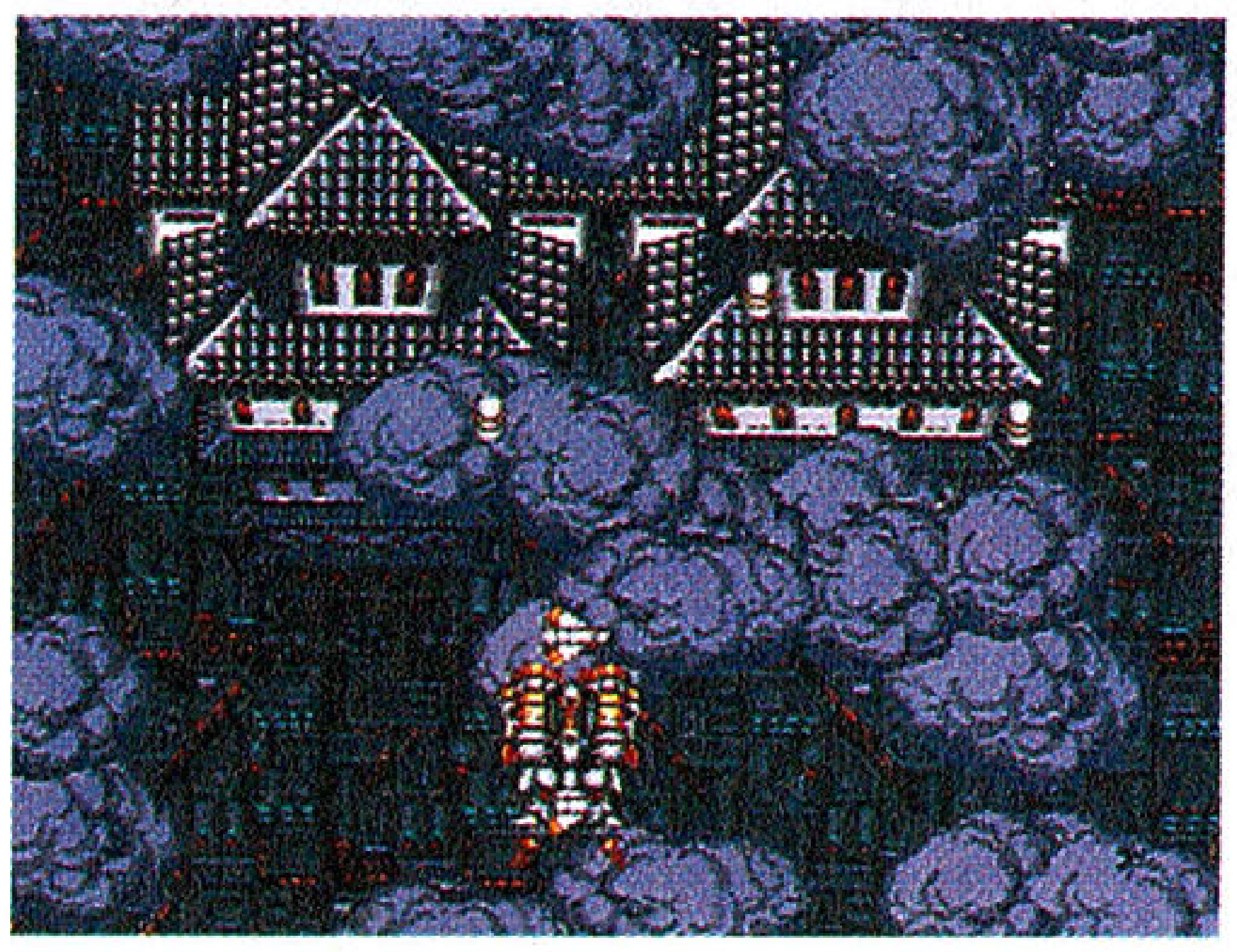
⬆ここの高速スクロール地帯では、パッドさばきがものをいう



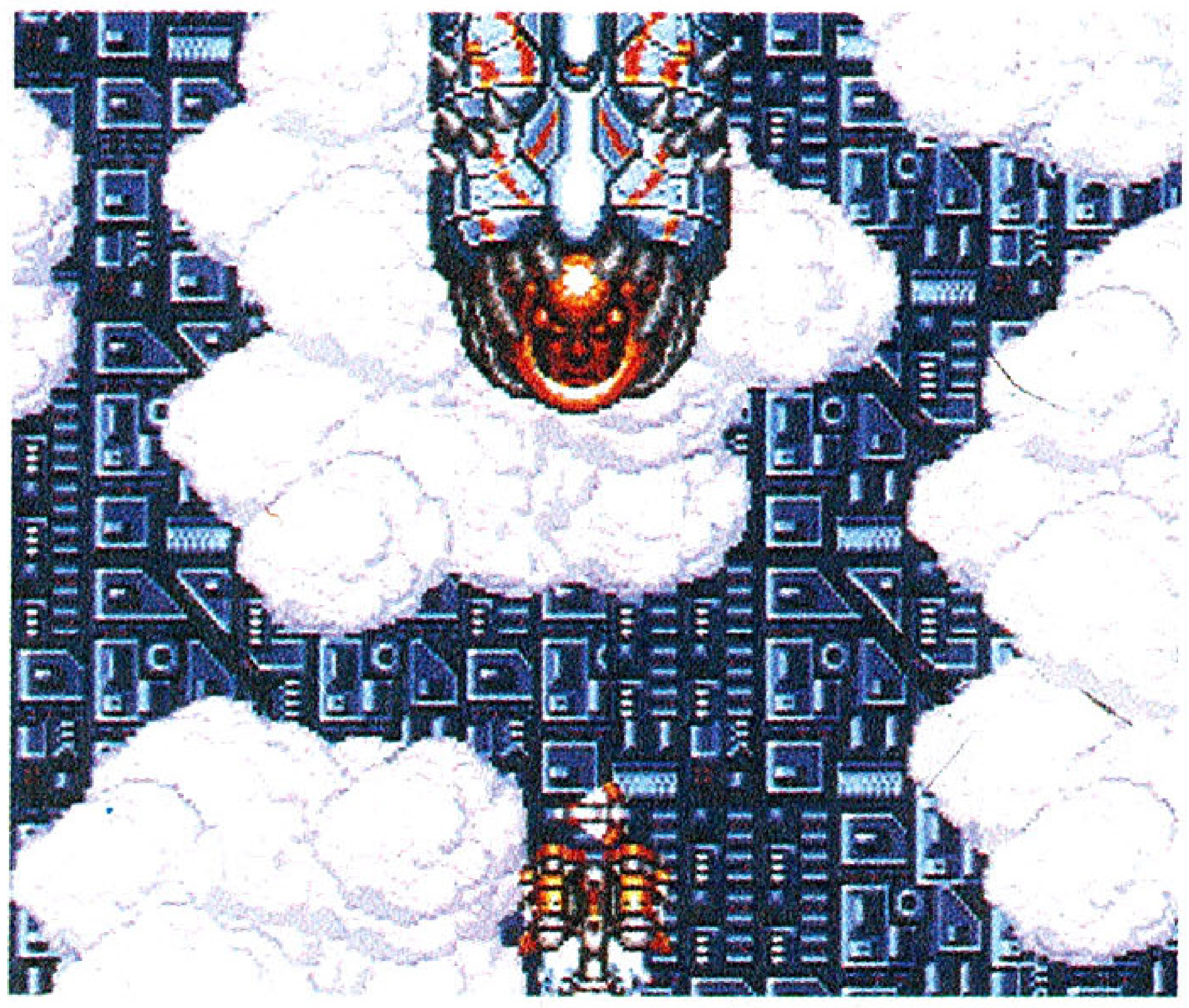
➡面の最初にも出てきた過武器Z。周りを回っている鉄球に気をつけろ

ラウンド4

ラウンド4は日本の上空が舞台。初めは眼下に町並みをのぞかせながら、低空での戦いが展開される。しばらくすると、舞台はさらに上空へと進む。上空には暗雲が立ち込めており、時折ごう音と共に画面にせん光が走る。せん光が走ると、画面が見えにくくなるので注意しよう。ボスの由騎悪mk5（ユキオマーク5）はホーミングミサイルと、レーザーを撃ってくるぞ。



⬆ここの雲は動きが実にいい。本当に空を飛んでいる気分になる



➡ホーミングミサイルはともかく、レーザーには当たらないようにしよう

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

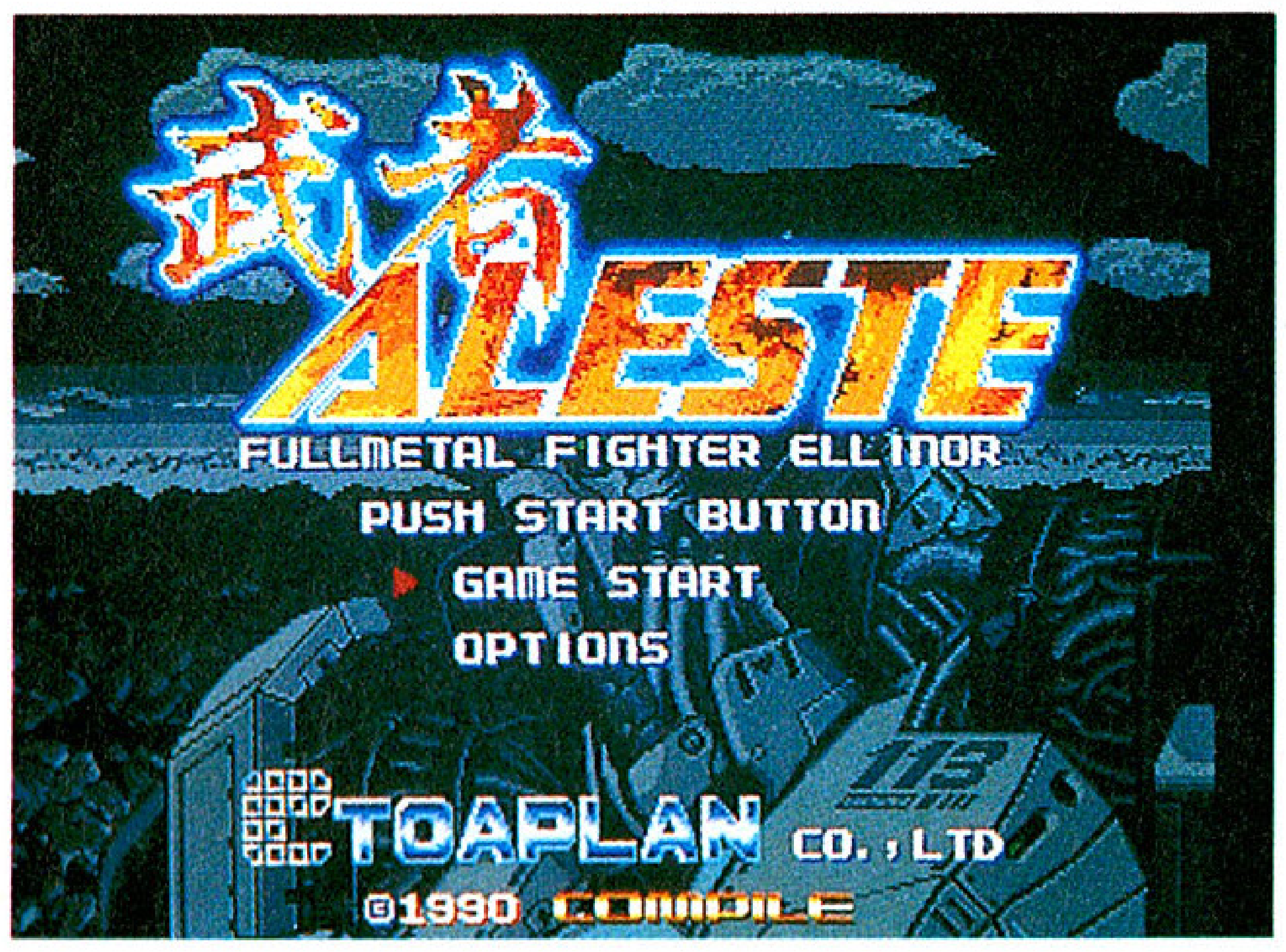
新作スクランブル

武者アレスタ

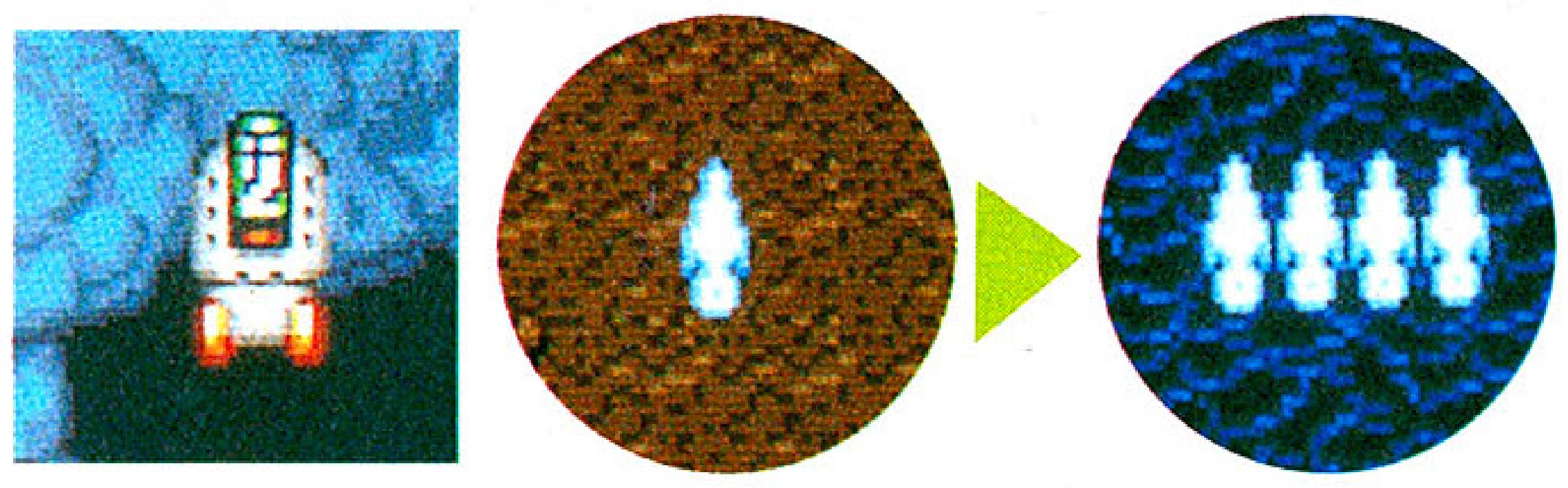
●東亜プラン/12月下旬発売予定/6,800円/SHT

コンパイルの和風シューティング!

オリエンタルな雰囲気ただようコンパイル制作のオリジナル縦スクロールシューティングゲームの登場だ。



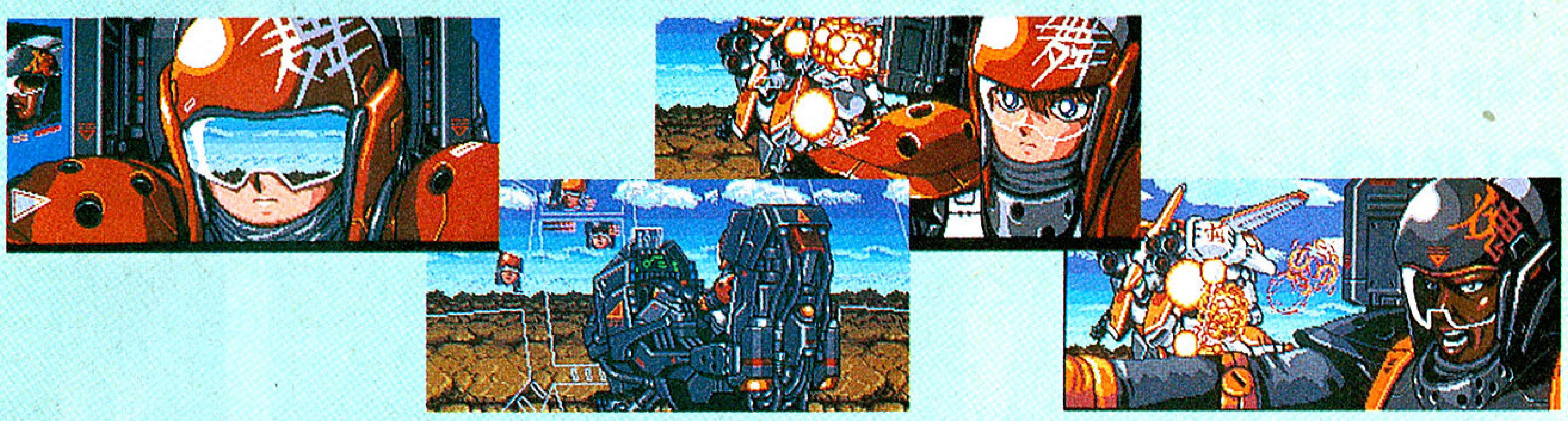
アレスタシリーズの最新作がメガドライブに登場。コンパイルが製作、東亜プランが発売元の、縦スクロールのＳＦシューティングゲームだ。今回は完全オリジナル作品で、和風な雰囲気と最新鋭のメカや兵器が妙にマッチしていて楽しい。オープニングのビジュアルや演出効果もかなり凝っていて、一見の価値ありだ。ルールはシューティングの基本、撃って敵を破壊する、これだけ。攻撃方法は２種類あって、通常弾と３種類の特殊兵器を使いわけ全７面を攻略すればいい。ときどき飛んでくるチップキャリアを撃つと最高４個の〝力〟と書かれたパワーチップを落としていくので、取っていけば４段階までパワーアップできるぞ。各面の終わりにはボスとの対決。カタくて強いやつばかりなので、通常弾と特殊武器を駆使して倒してくれ。



ノーマル弾、シールクラスタービーム。チップキャリアを撃つとチップを落とすので取りまくれ。

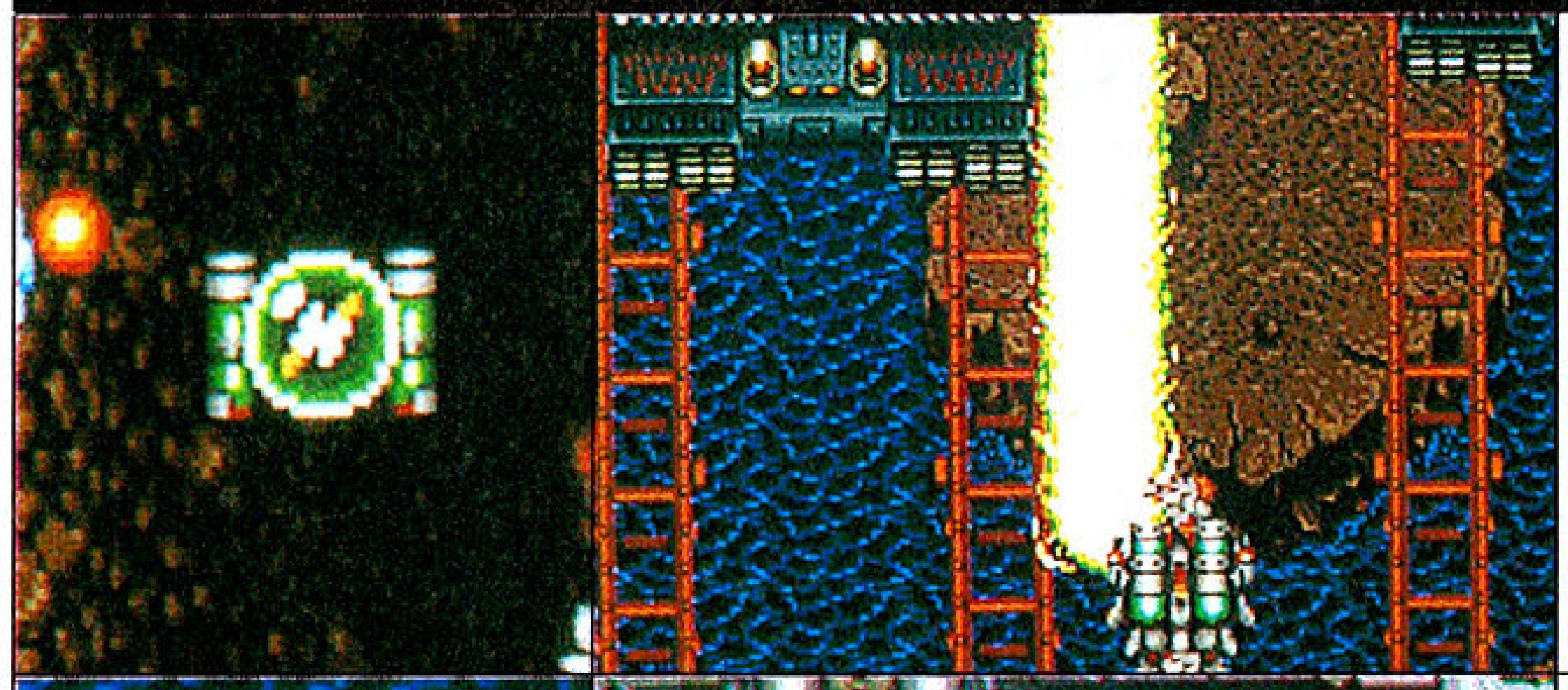
プロローグ

月の裏側にある日本政府のコロニー〝リトル・ジャパン〟の環境制御システムが突如暴走、中枢の〝大亜51〟は、他のコロニーに対しビーム攻撃を行い、破壊したコロニーの残骸を自らの強化、拡大に使用していった。この危機にWUFDは新型アームドアーマー、M.U.S.H.A（Metalic Uniframe Super Hybrid Armor）〝アレスタ〟５機を敵機動要塞攻撃に向かわせた。しかし強力な火力をもつ敵機に攻撃を受け、エリノア・ワイゼンが搭乗する機以外の４機は戦闘不能に陥ってしまう。エリノアは単独で機動要塞の壊滅に向かった。



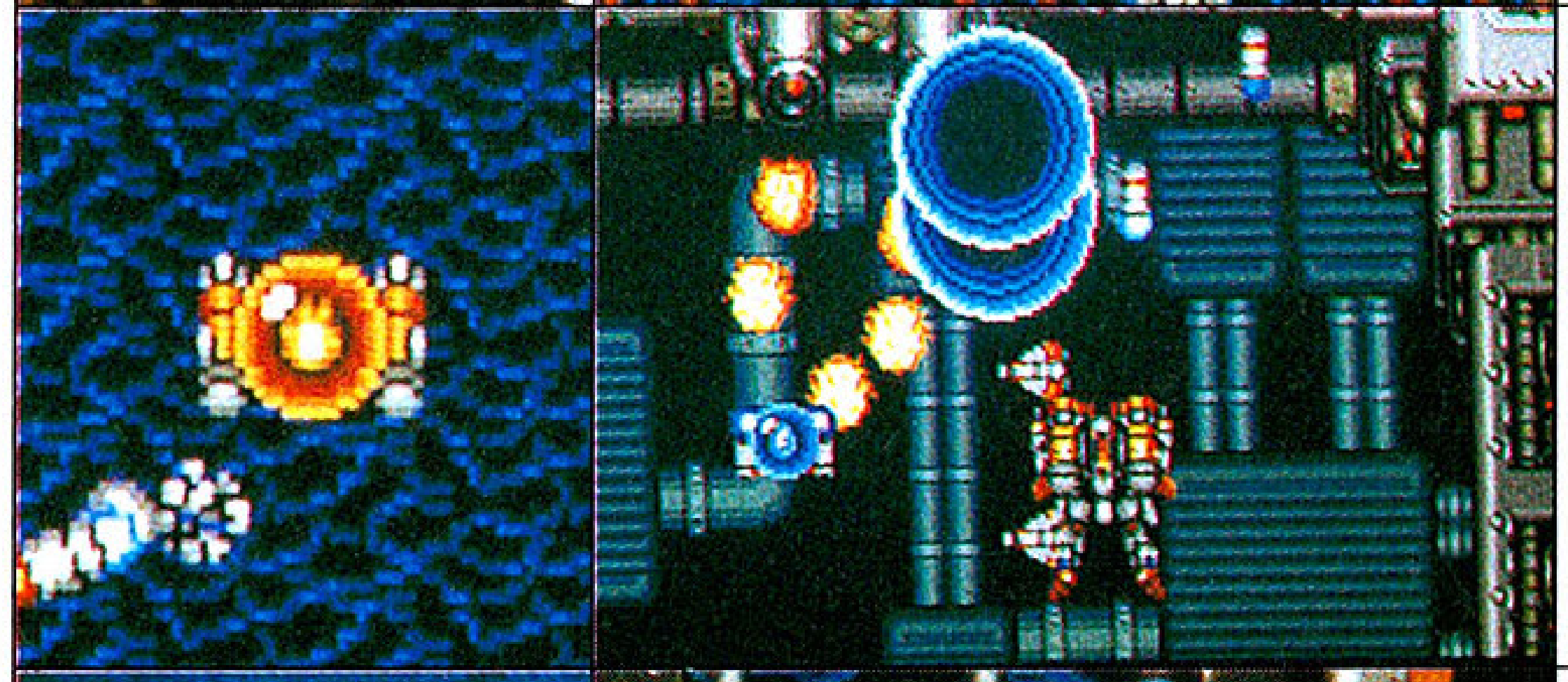
特殊兵器

キャリアが運んでくるウェポンセレクタを取ると装着され、使用可能になる。同じ色を取っていけばレベルアップし強力になる。



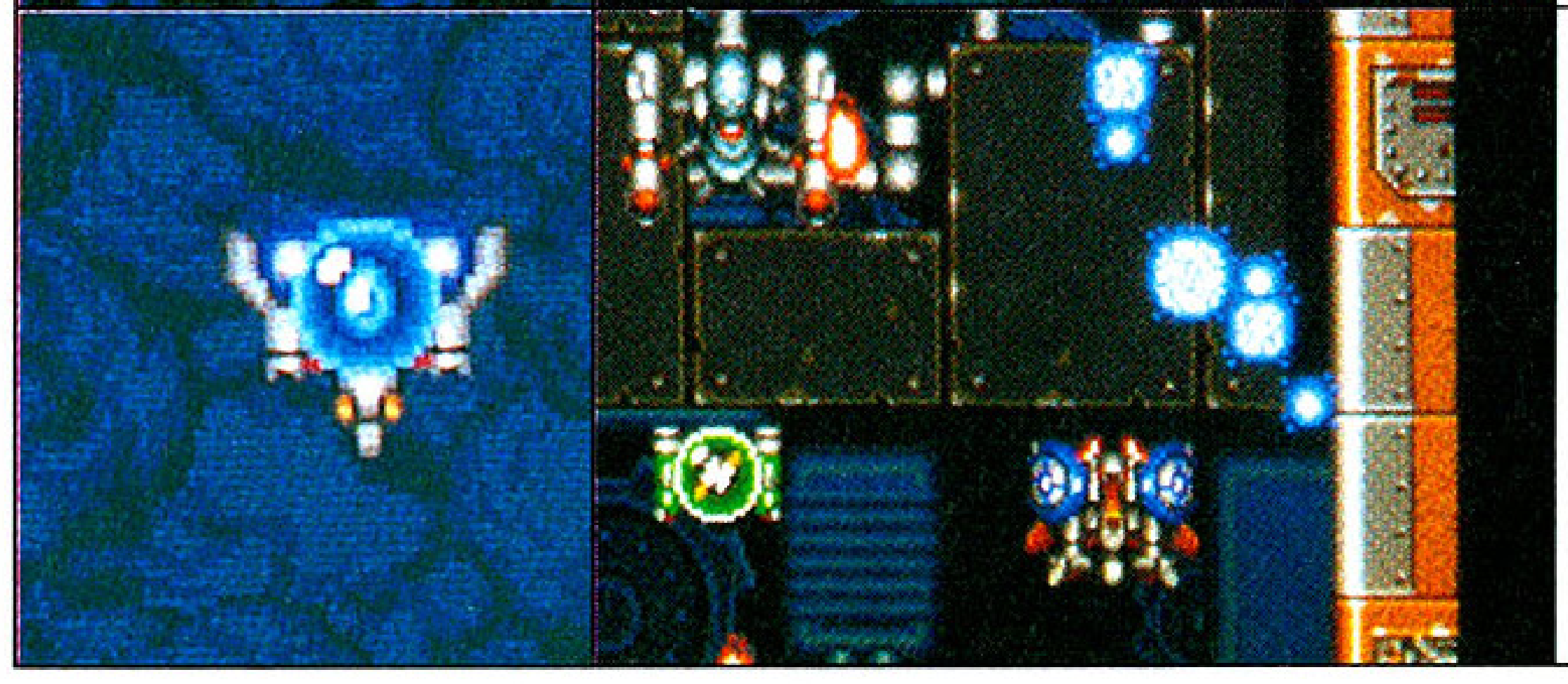
BLAZING BEEM-雷［緑］

集中攻撃力の高いビームを前方に発射する。レベル0では細いビームが１本しか発射されないが、レベル4になると極太のビームが2本発射できるようになる。



VANISING BUSTER-火［赤］

敵を爆風で破壊する爆弾を発射。最初は単発の爆弾で、レベルが上がるにつれ爆風が縦に広がるナパーム弾となり、レベル4では敵を吸い込むブラックホール弾となる。

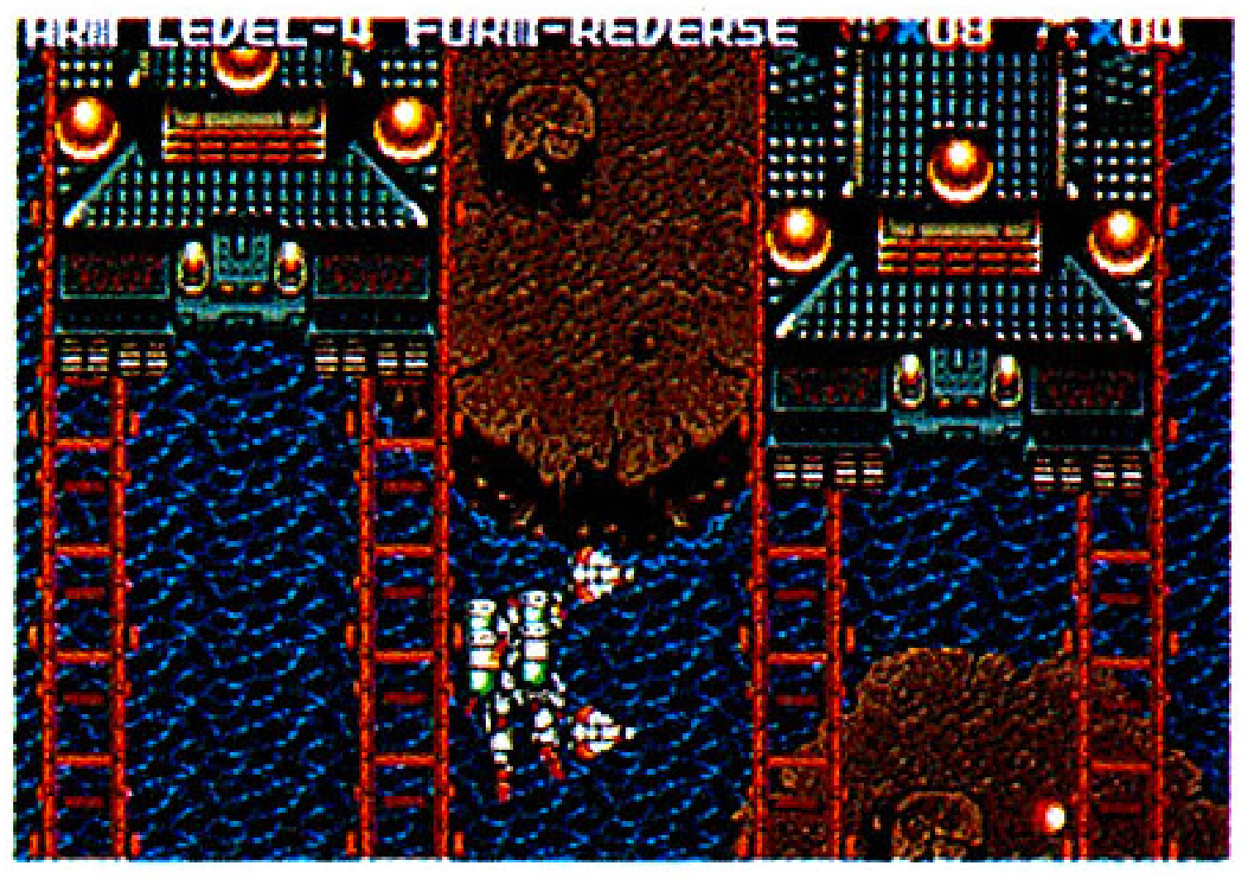


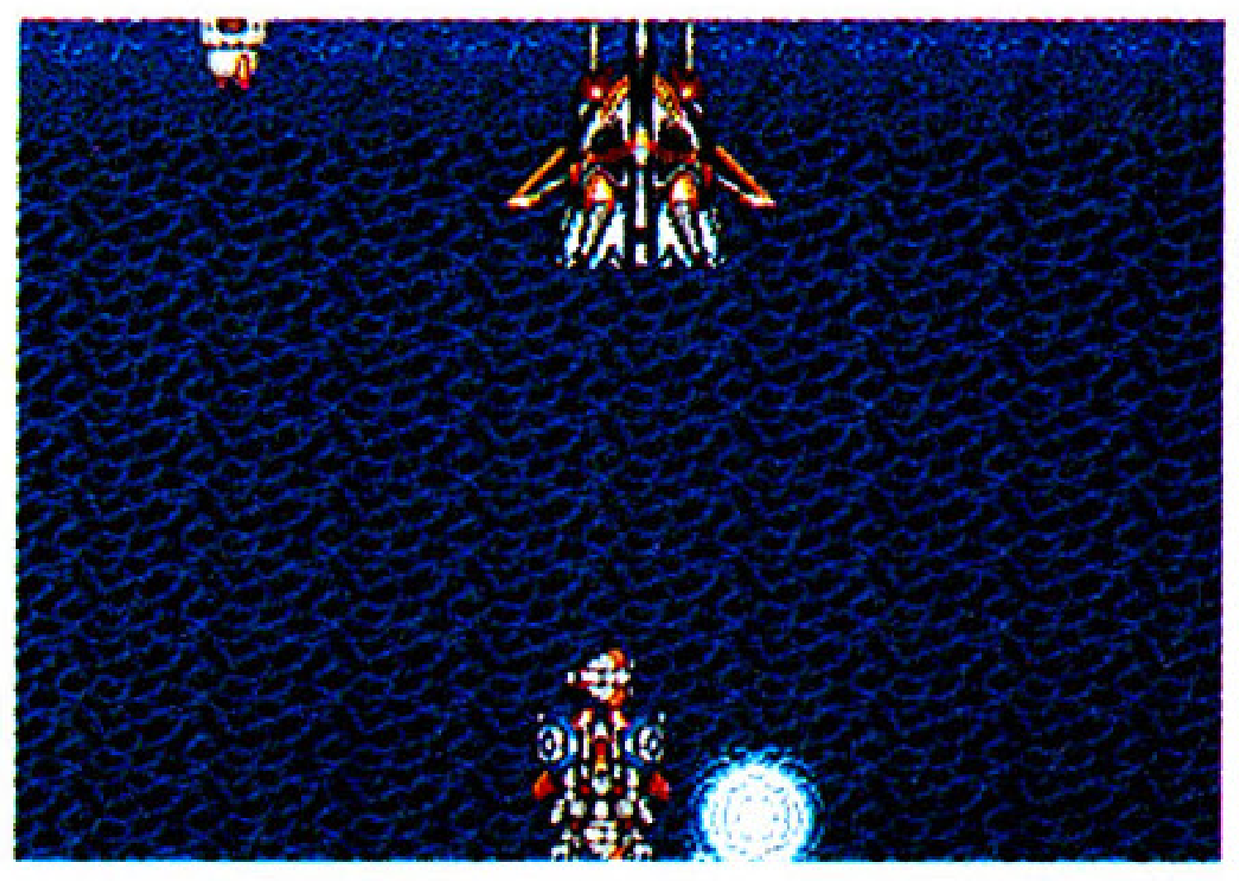
DEFENSIVE DETONATOR-水［青］

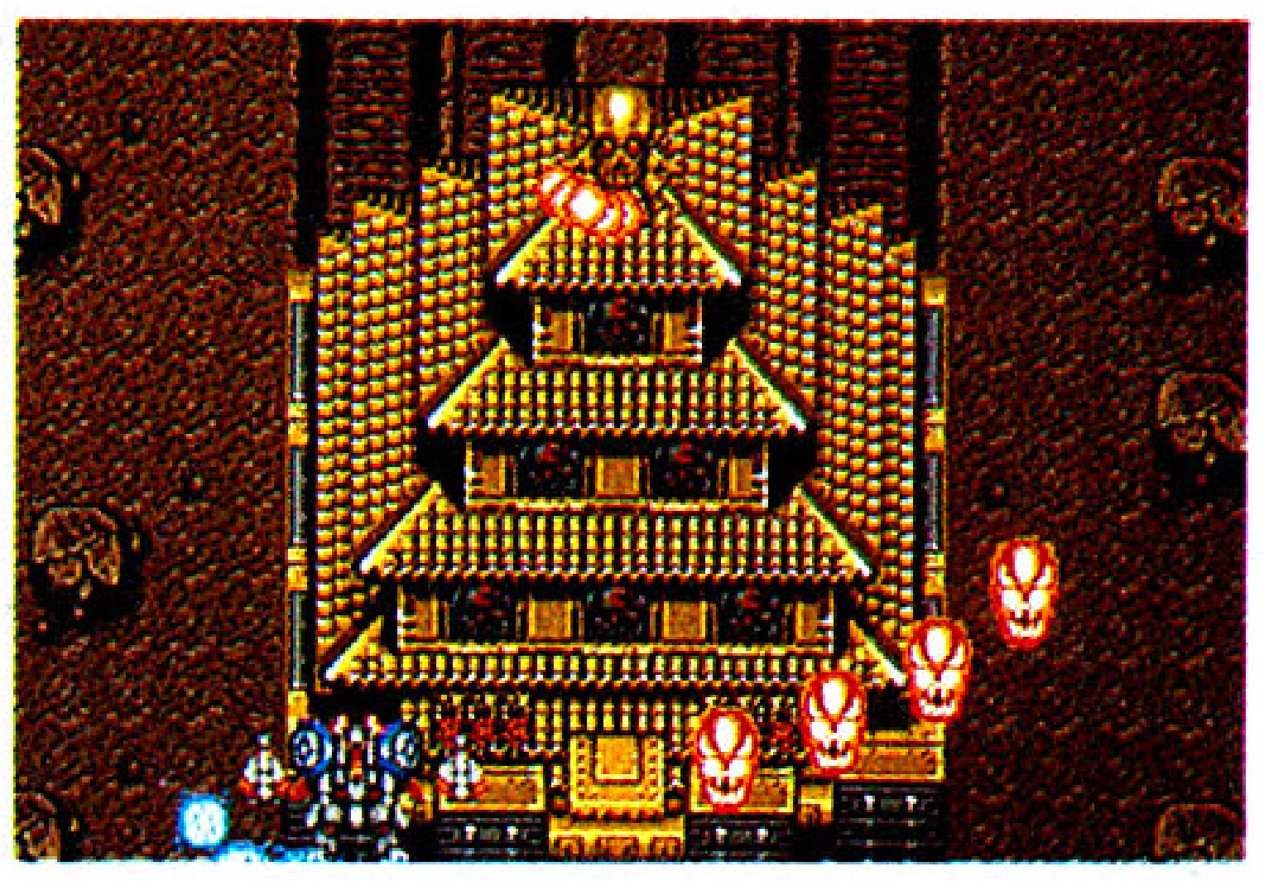
敵や敵弾を防ぐエネルギーフィールドが自機のまわりを回転する。レベルアップにつれてそれが大きくなり、最終的にエネルギーフィールドを前方に発射できるようになる。

ROUND＃1 ―敵機動要塞の発進を阻止せよ―

いきなり仲間がやられてしまうがあせらないように。中ボスの〝芹沢（せりざわ）兄弟〟を軽くやっつけると、ライバルの〝大亜51〟と遭遇する。適当に撃っていれば去っていくが、こいつとは再び戦うことになる。金閣寺のような大型戦車〝怒駆紹（どくろ）〟はオプションをFREEの状態にして攻撃すればわりと楽に倒せる。

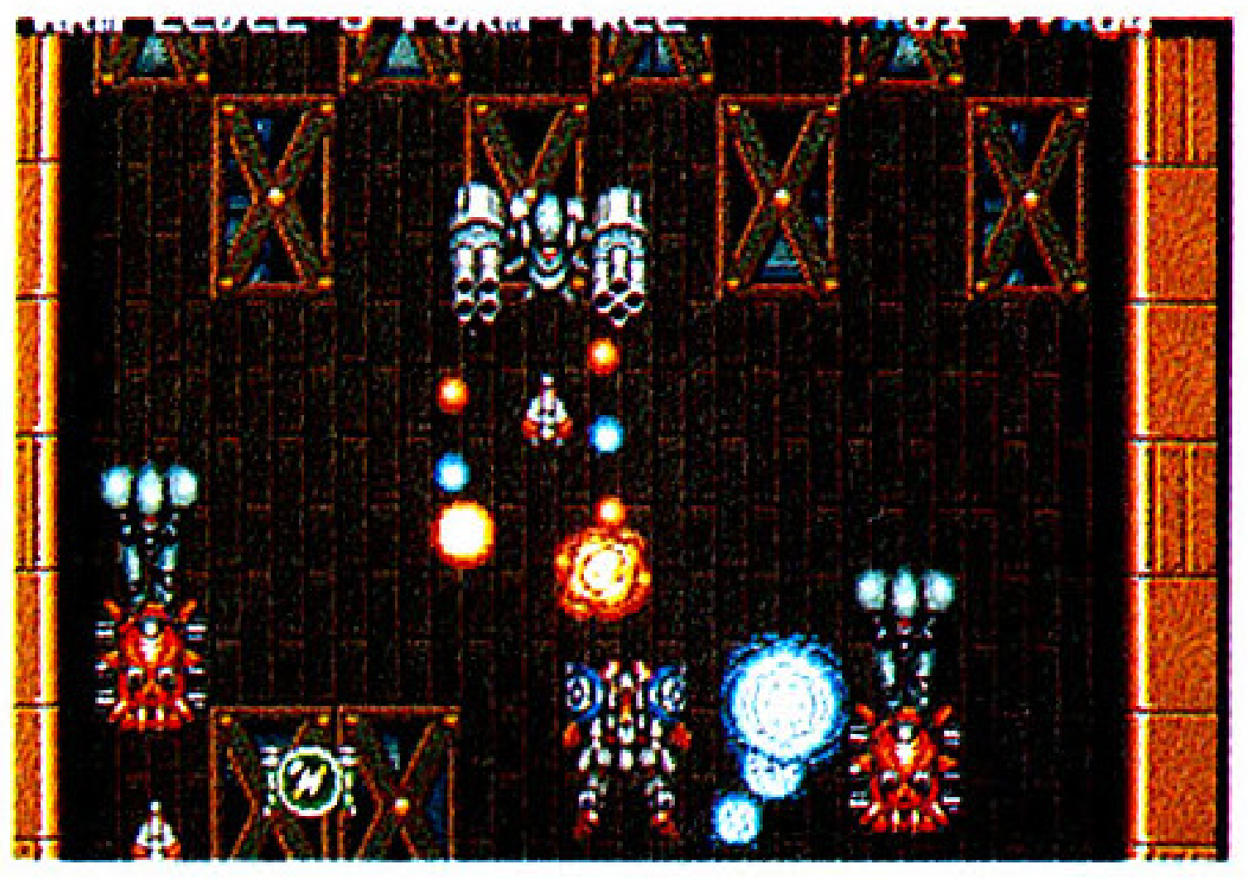

中ボスの〝芹沢一郎、二郎〟の兄弟(？)。そんなに強くない。

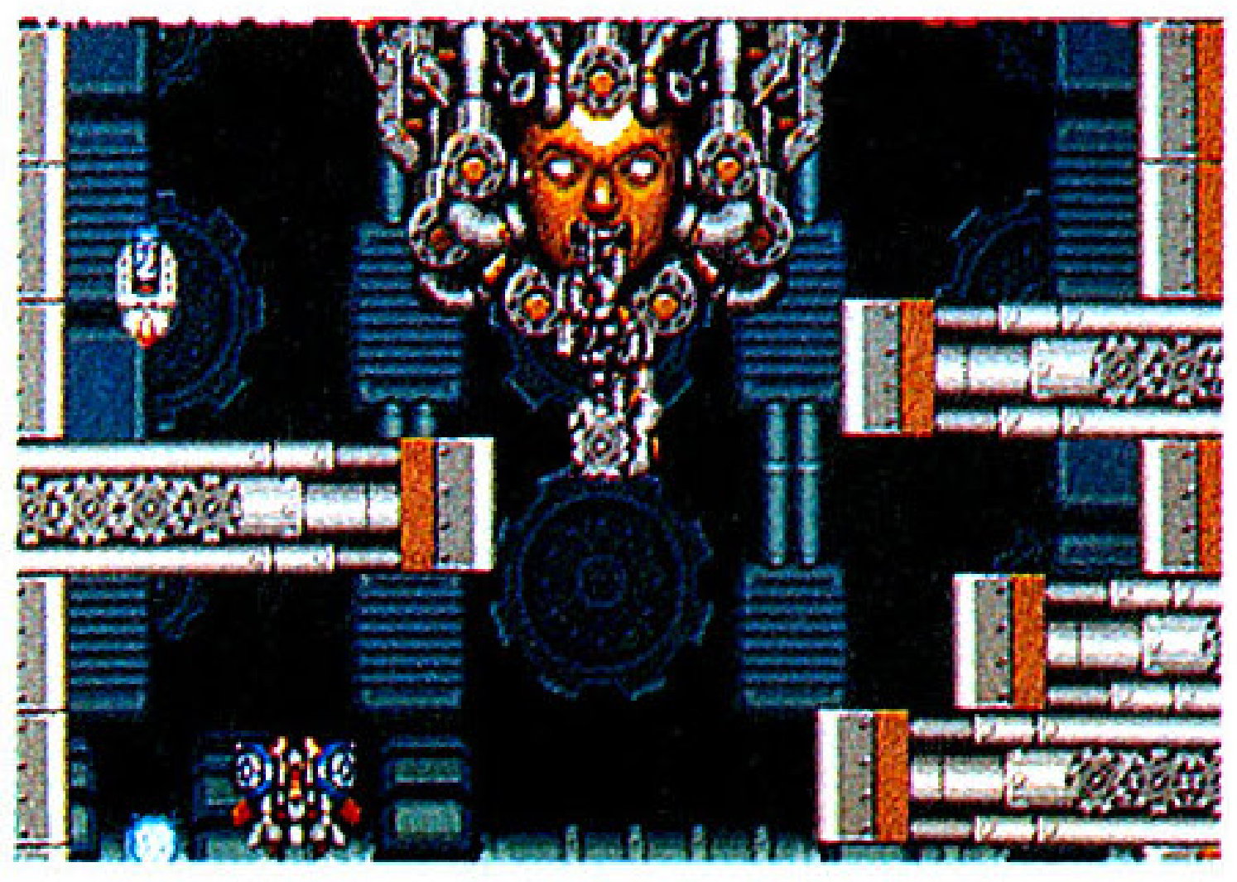

宿命のライバル〝大亜51〟。後半ではロボット形態に。

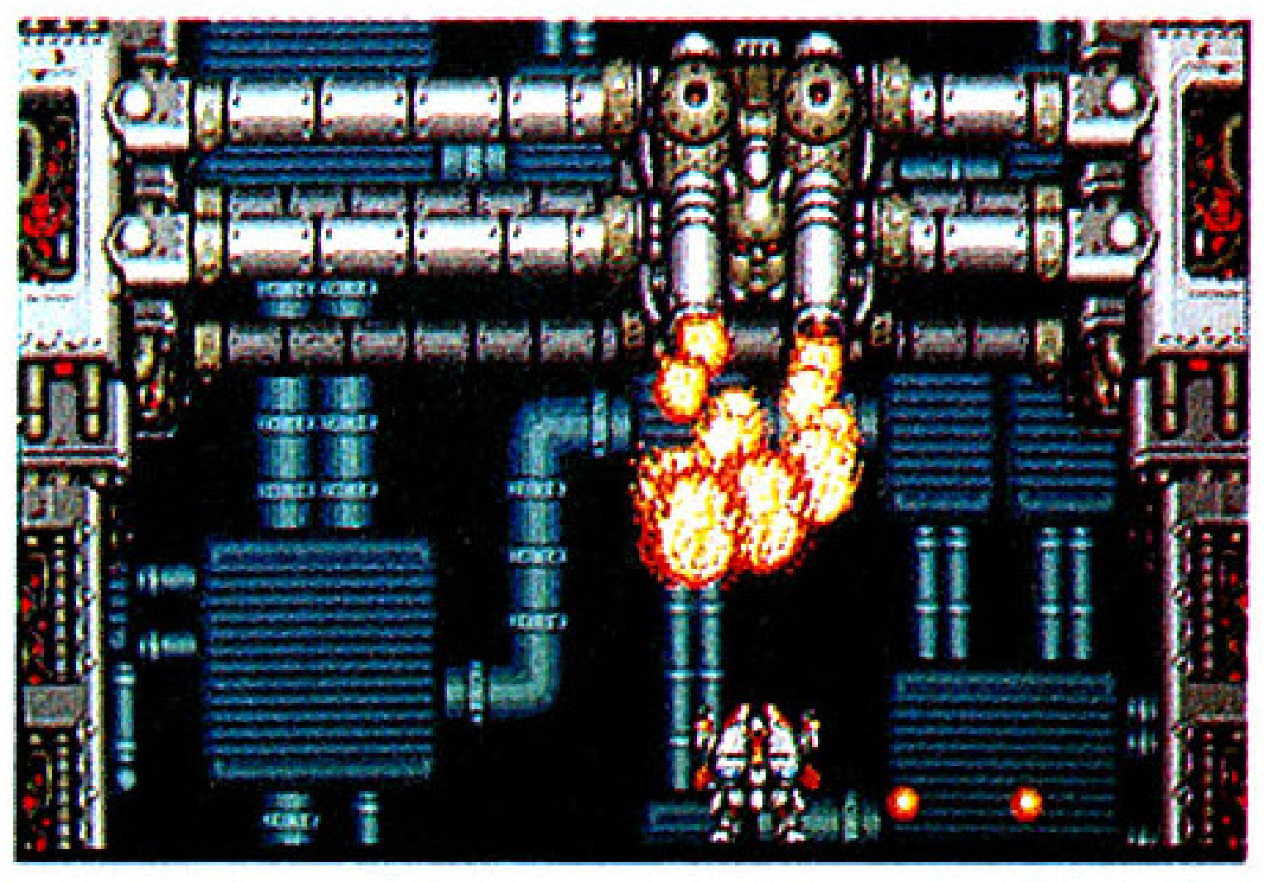

ボス〝怒駆紹〟。オプションをFREEにして戦えば、怖い相手ではない。

ROUND＃2 ―機動要塞中枢を破壊せよ―

破壊した機動要塞〝怒駆紹〟の内部に進入する。内部は木造建築のからくり屋敷になっている。中ボスは鉄屑（てつくず）を吐いてくる、からくり顔面〝亜羅機（あらき）〟。せり出してくる壁に気をつけて撃っていればさほど怖くない相手だ。ボス〝維乃上（いのうえ）〟はレールに乗った火炎放射砲台。火炎だけに注意して攻撃すれば楽勝。

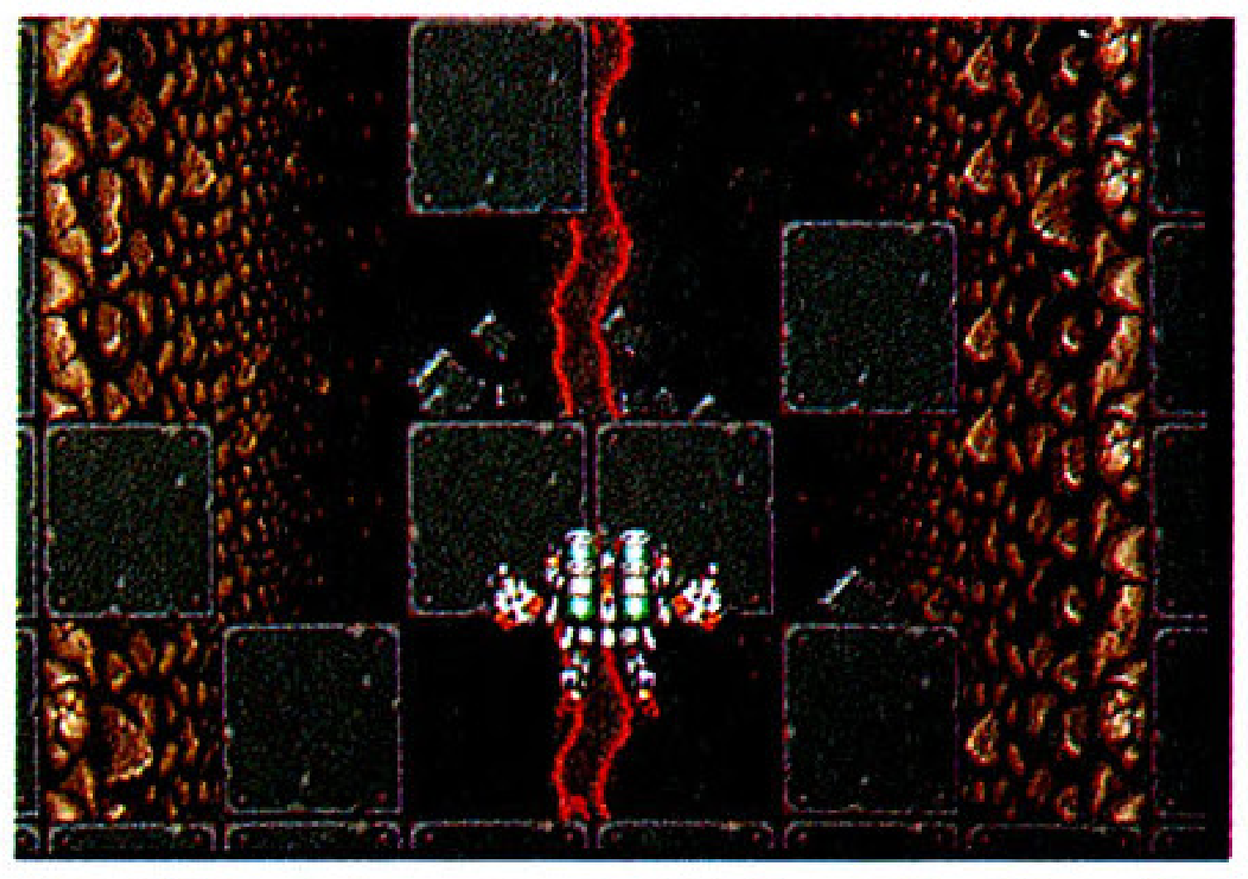

ラウンド2は怒駆紹の内部。狭いうえに敵の攻撃が激しい。

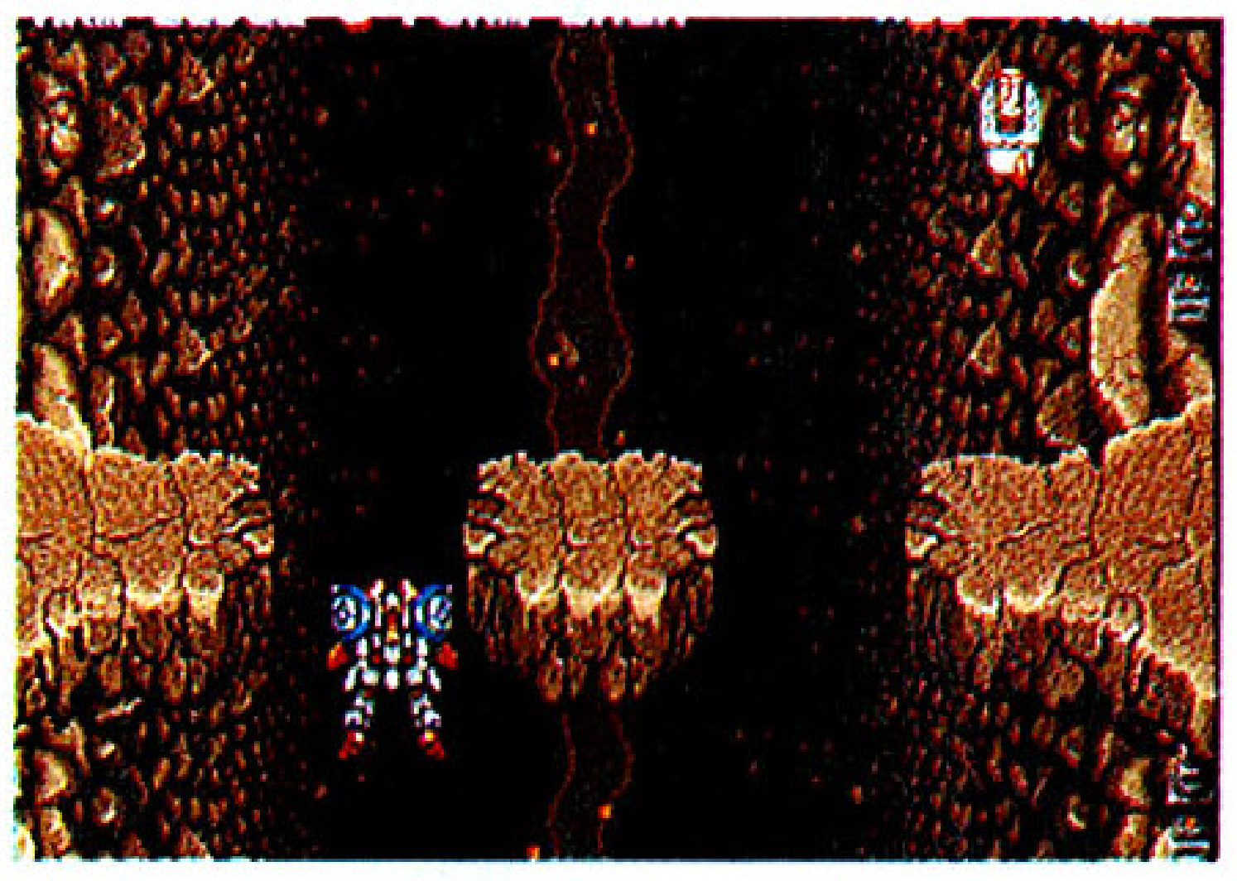

中ボス〝亜羅機〟くん。無表情なお顔がステキ。せり出してくる壁には注意。

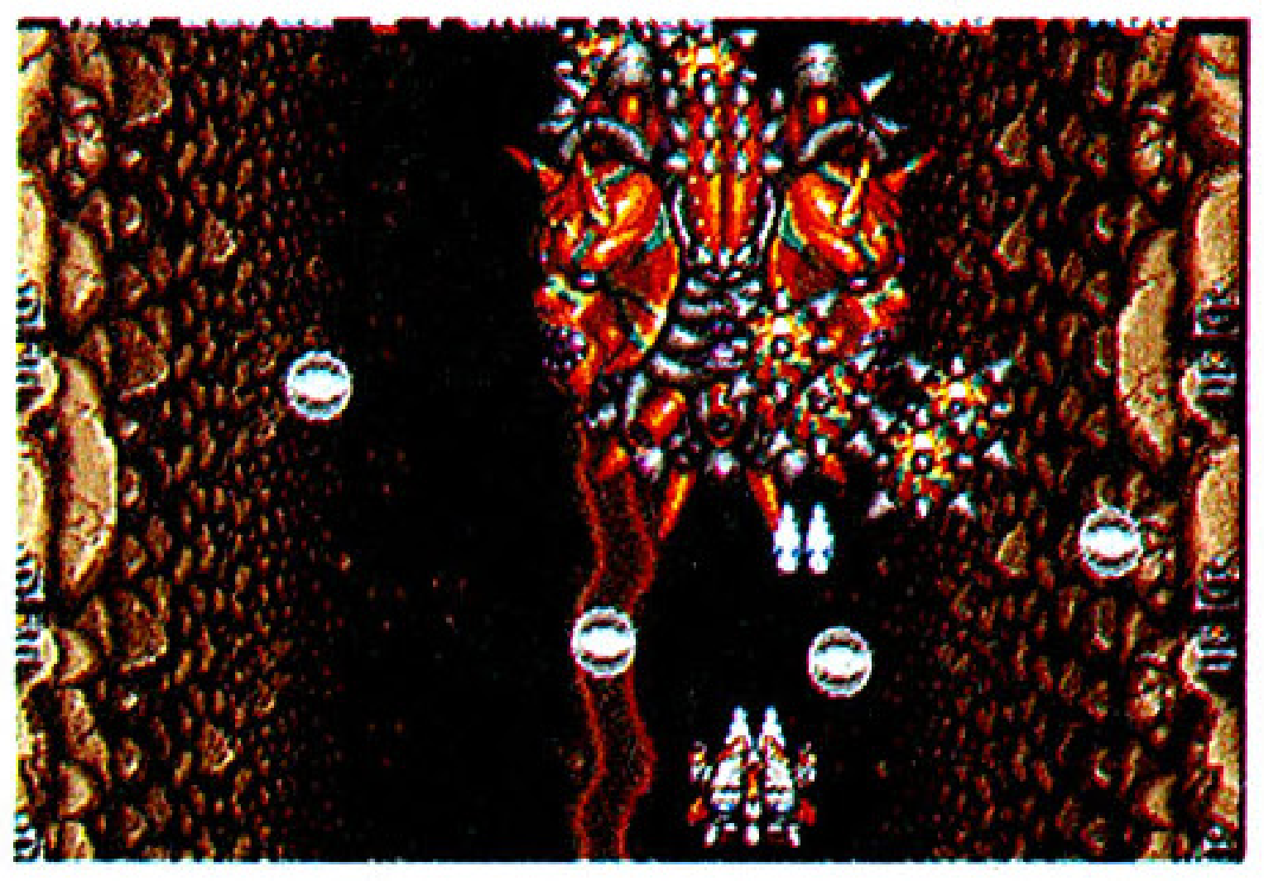

火炎放射野郎〝維乃上〟。火炎放射機を破壊してしまえば動きが止まる。

ROUND＃3 ―敵秘密兵器を撃破せよ―

スタートしてしばらくすると、床のタイルががらがらと落下し、そこには目もくらむような大峡谷が姿を現す。後半は高速スクロール。障害物をよけて進むのだが、これがけっこう難しい。ボスは〝過武器（かぶき）Z〟。こいつは手強い。硬いうえに攻撃方法が2種類。オプションを駆使して戦おう。

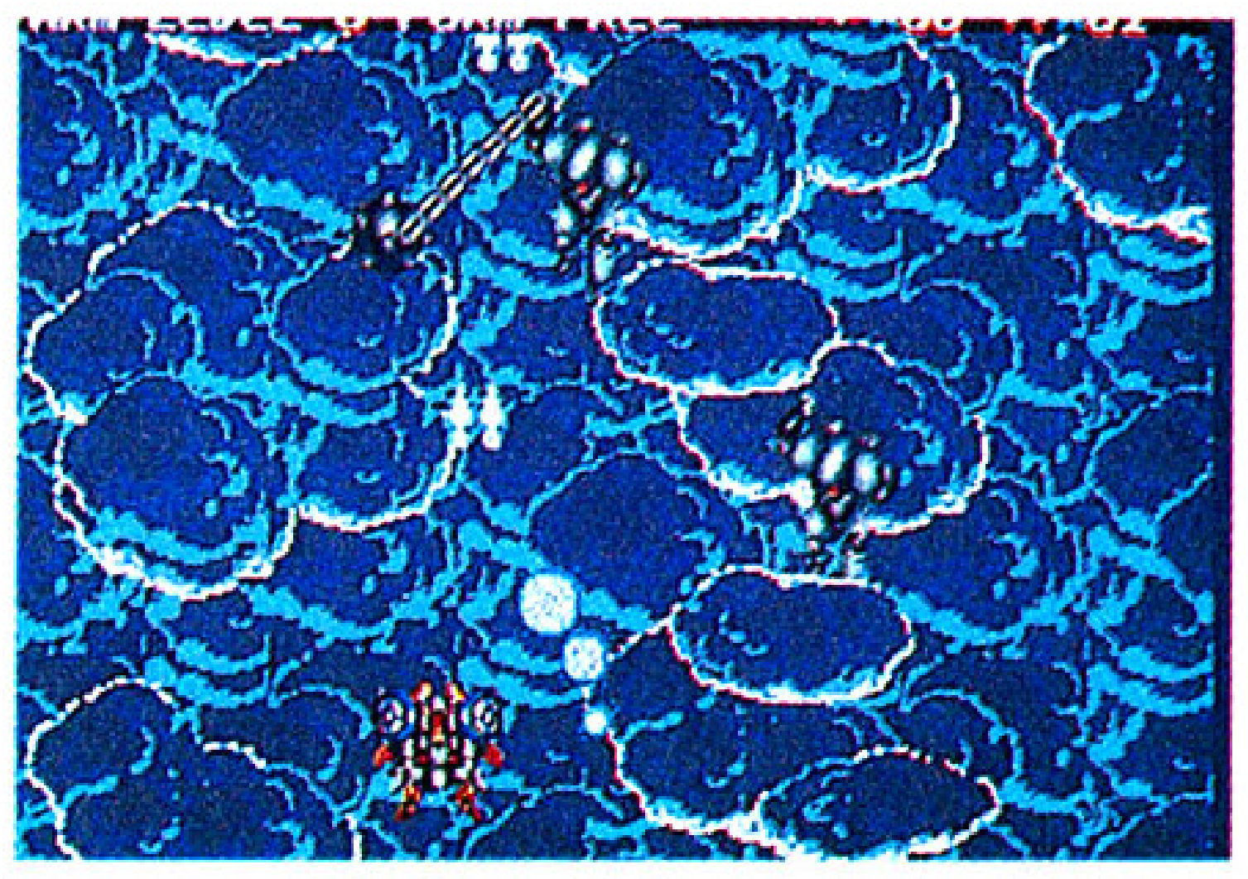

床が崩れると、そこは峡谷。ザコ敵も破壊されると奈落の底へまっさかさま。

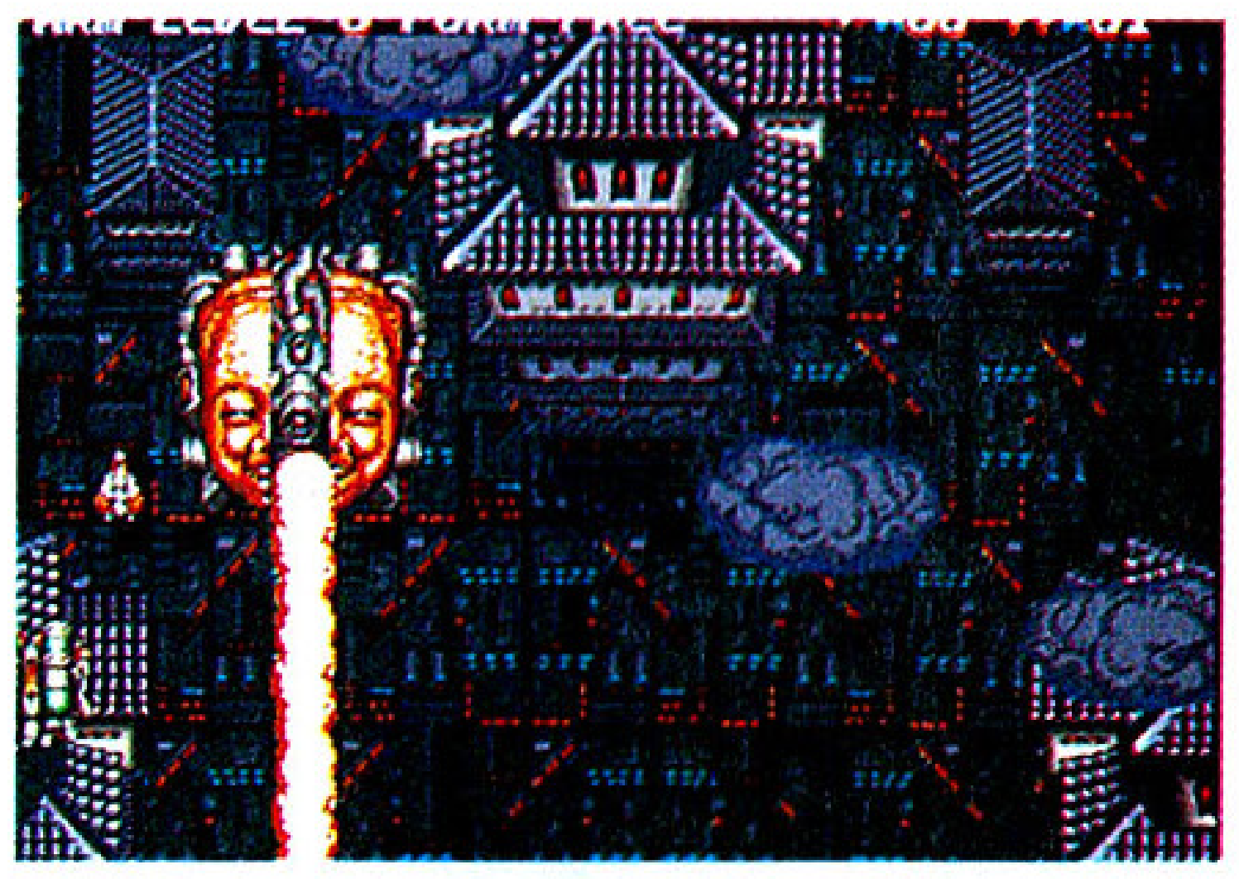

高速スクロールが始まる。壁にぶつかれば木っ端微塵。

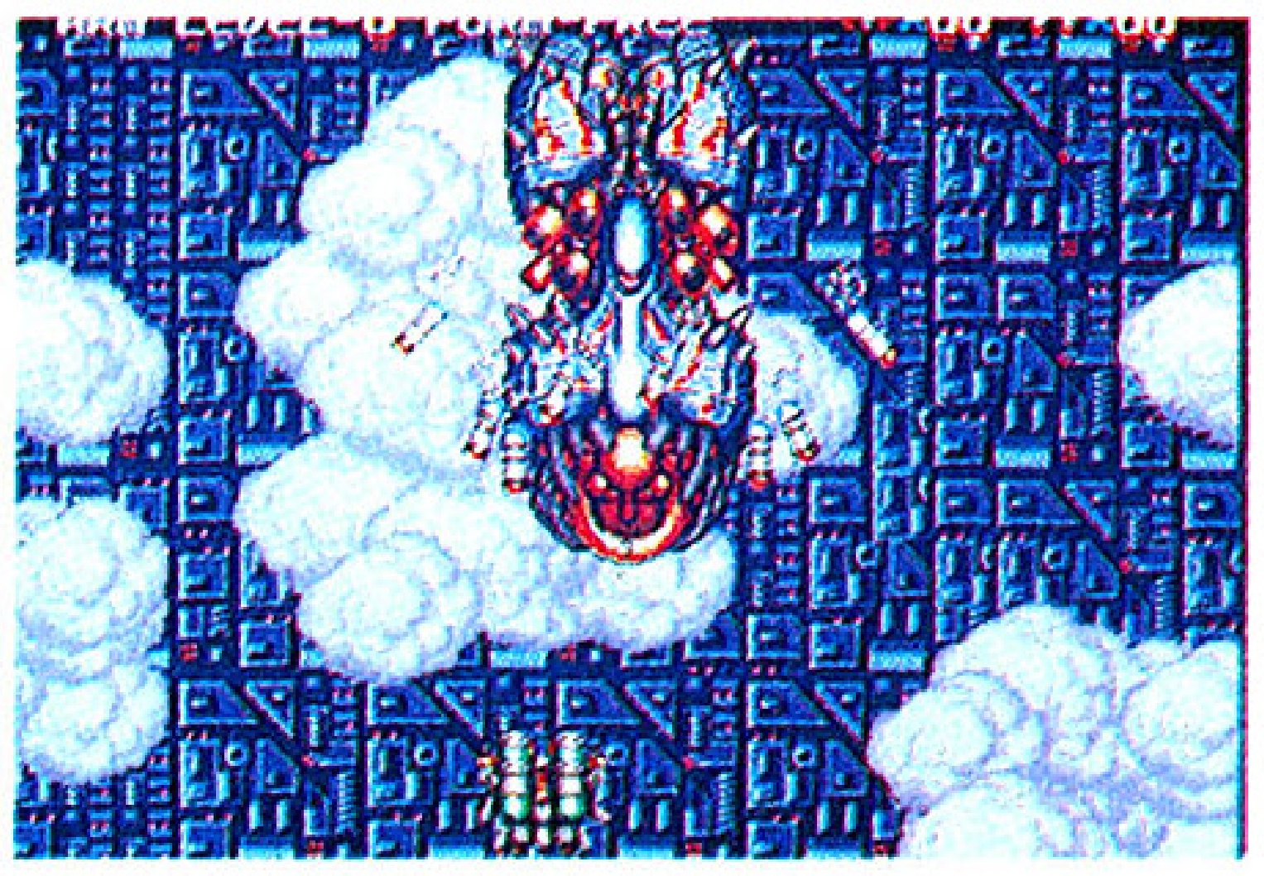

ラウンド最初に見たのと違うボス〝過武器Z〟の第1段階。ダメージを与えると変化。

ROUND＃4 ―領空侵犯機を迎撃せよ―

雷雲の中を飛ぶ。雲のなかはときどき雷がフラッシュし非常に視界が悪くなる。このラウンドの敵のなかに〝由騎悪（ゆきお）mk3〟というやつがいるが、こいつの顔が不気味で笑える。中ボスは空中レーザー砲台〝由騎悪（ゆきお）mk4〟。ボスの〝由騎悪（ゆきお）mk5〟レーザーを発射する敵〝由騎悪（ゆきお）〟シリーズの最終段階。


雪雲の中を飛ぶアレスタ。雲の下から現れた、忍ロボ〝我意（がい）〟が鉄球を振り回す。


こいつが〝由騎悪mk3〟だ。なんかすげえ怖い。こいつがまた強いんだ。


ボス〝由騎悪mk5。真中が開いたら撃て。こいつも強いぞ。

武者 ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
GAME START
OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD
©1990 COMPILE

武者アレスタ

東亜プラン／12月発売予定／6,800円／SHT

コンパイル製作の和風シューティングは、ユーザーへのアフターケアがしっかりしたゲームだ。撃って撃って撃ちまくる爽快感と思わず目からウロコが落ちる演出に妙に納得してしまうのだ——

「アレスタ」シリーズ最新作

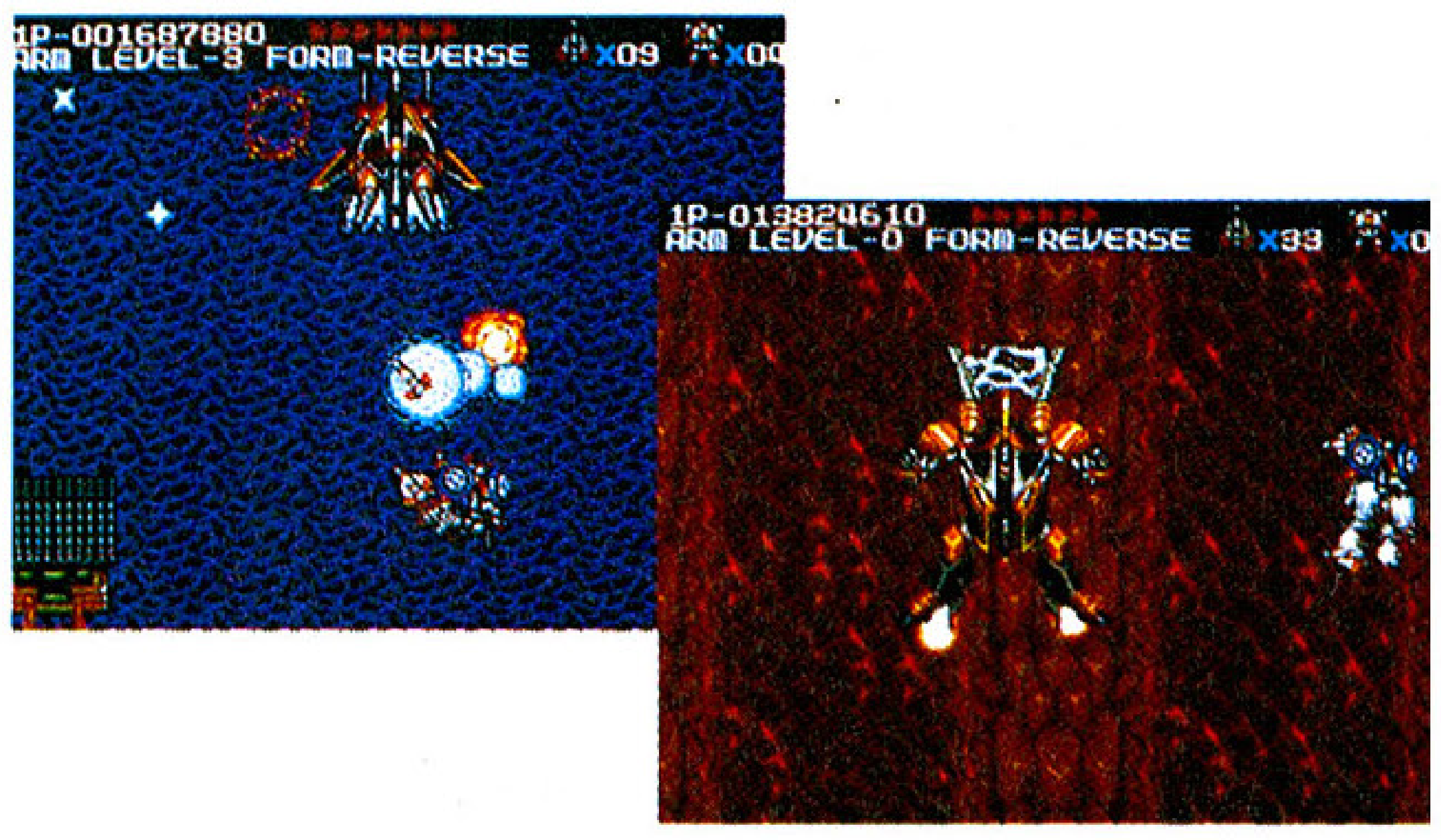
マスターシステムから始まった、アレスタシリーズの最新作が、この「武者アレスタ」。プレイヤーがロボットになったのは今回が初めて（従来の2作は戦闘機、外伝は除く）だが、基本的にはギンギンにパワーアップしていくシューティングゲームだ。

美しいビジュアルシーンや、オートレベルコントロール機能などがウリのこのゲーム。前回は少ししか紹介できなかったので、今回は4面まで攻略することにしよう。

パワーアップ命!!

主人公エリノアの繰るアームドアーマー“アレスタ”は初期状態では非常に弱い。パワーアップしなければ戦いにならない。

まずは主要武器となるノーマル弾 SEAL CLUSTER BEAM について。ときどき飛んでくるチップキャリアを撃てば最高4個の“力”と書かれたパワーチップを落としていくので、すかさず取ろう。とりあえず4段階までパワーアップできる。最強にするにはかなりの数のチップを取らなくてはならないが、攻撃力が1～3段階とはかなり違うので取りまくるべし。しかもオプションのストックもできるのだ。死んでしまうと最初の状態に戻されてしまうので注意！ また、スピードアップはポーズをかければいつでもできるぞ。

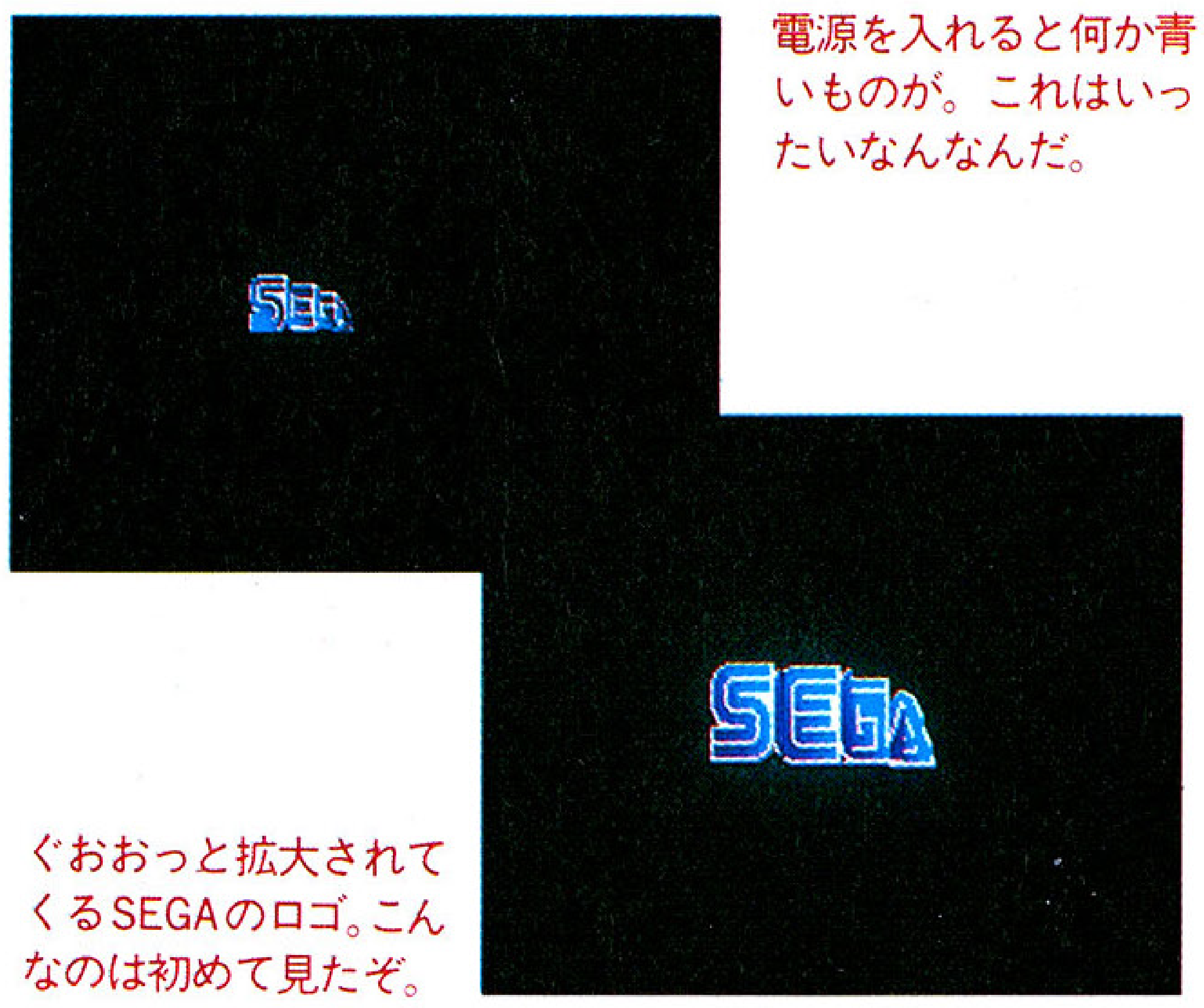

1P-001687880
ARM LEVEL-3 FORM-REVERSE
1P-013824610
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE

本編とはあんまり関係ないけど、細かいところでなかなか魅せてくれるグラフィック

このゲーム、グラフィックにかなり力が入っている。まず、最初に目につくのが拡大されて出てくるSEGAマーク。こんなのいままでになかったんじゃないかな。また、これに続く美しいオープニングやプロローグ画面も、ジーンと泣かせるものがある。

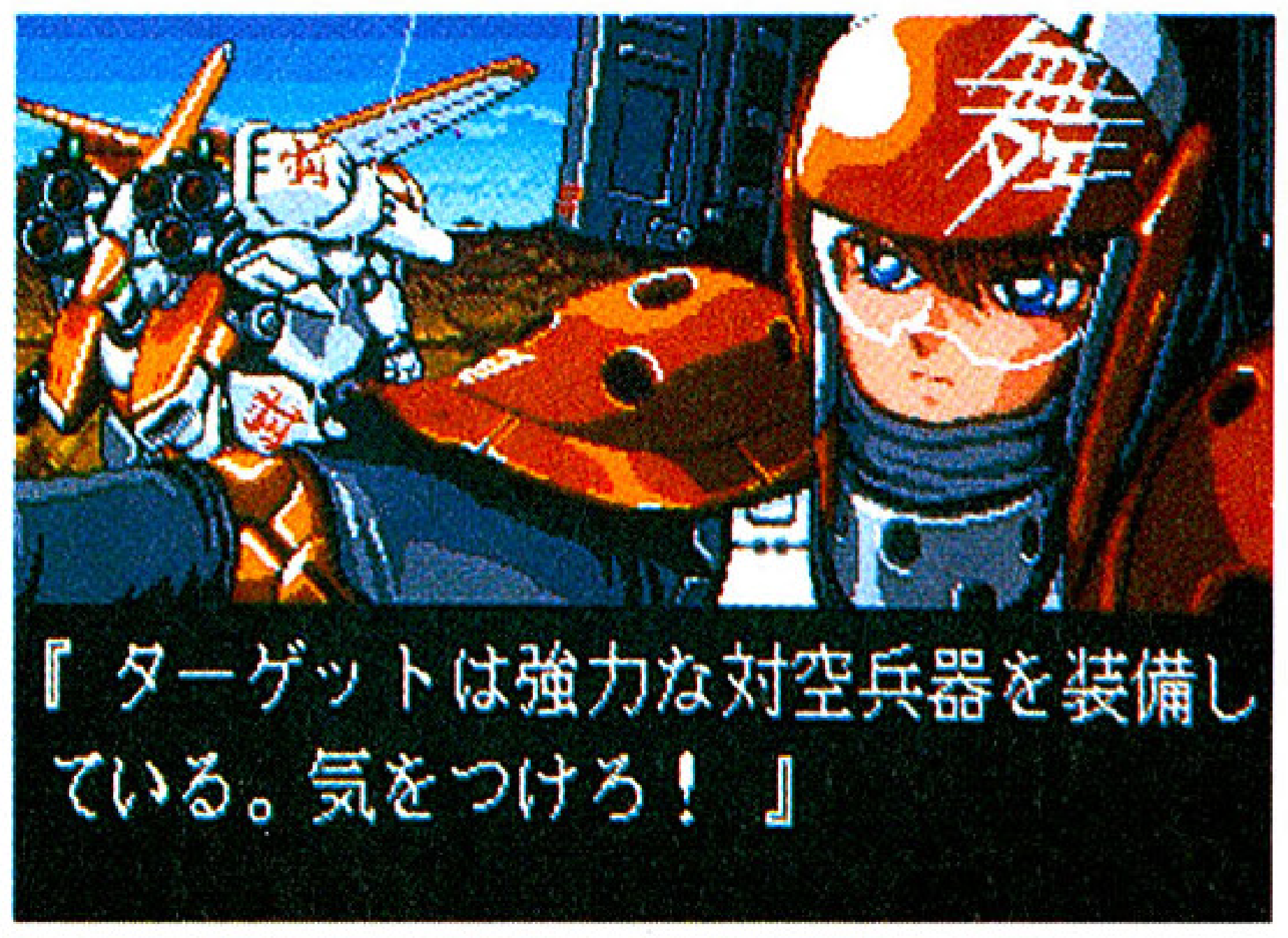
キャラクターにしても、特殊兵器を装着するとグラフィックが変わったり、2面の敵“魅矢咲”が、弾を撃ったときにちゃんと薬莢が排出されるなど、なかなか芸が細かい。

最近では、ゲームをクリアしたらそれっきり、というプレイヤーも少なくはない。それでは、こういう細かいところにも力を入れてるメーカーに失礼だ。しっかり見て、敬意を払おうではないか。



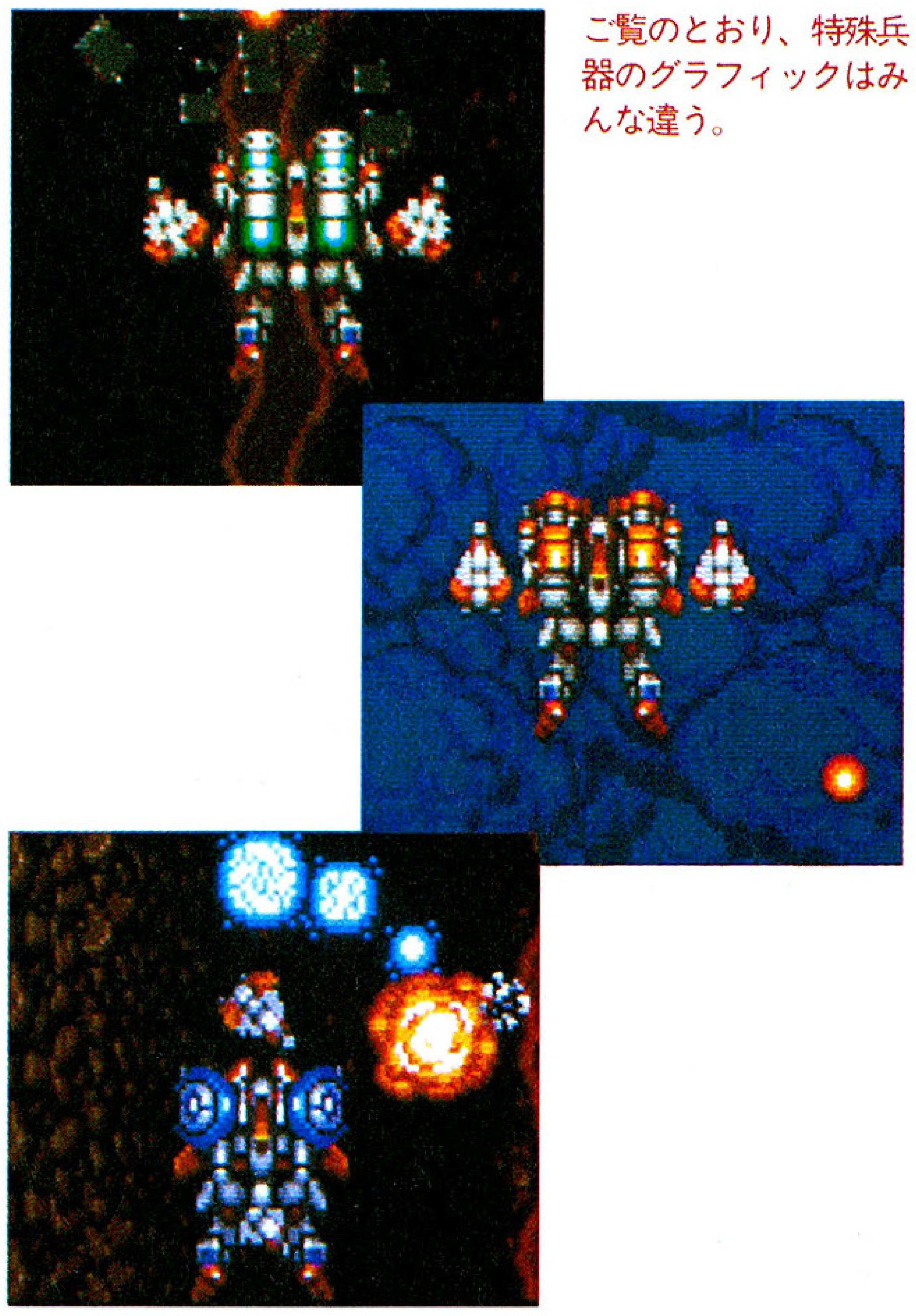
電源を入れると何か青いものが。これはいったいなんなんだ。

ぐおおっと拡大されてくるSEGAのロゴ。こんなのは初めて見たぞ。

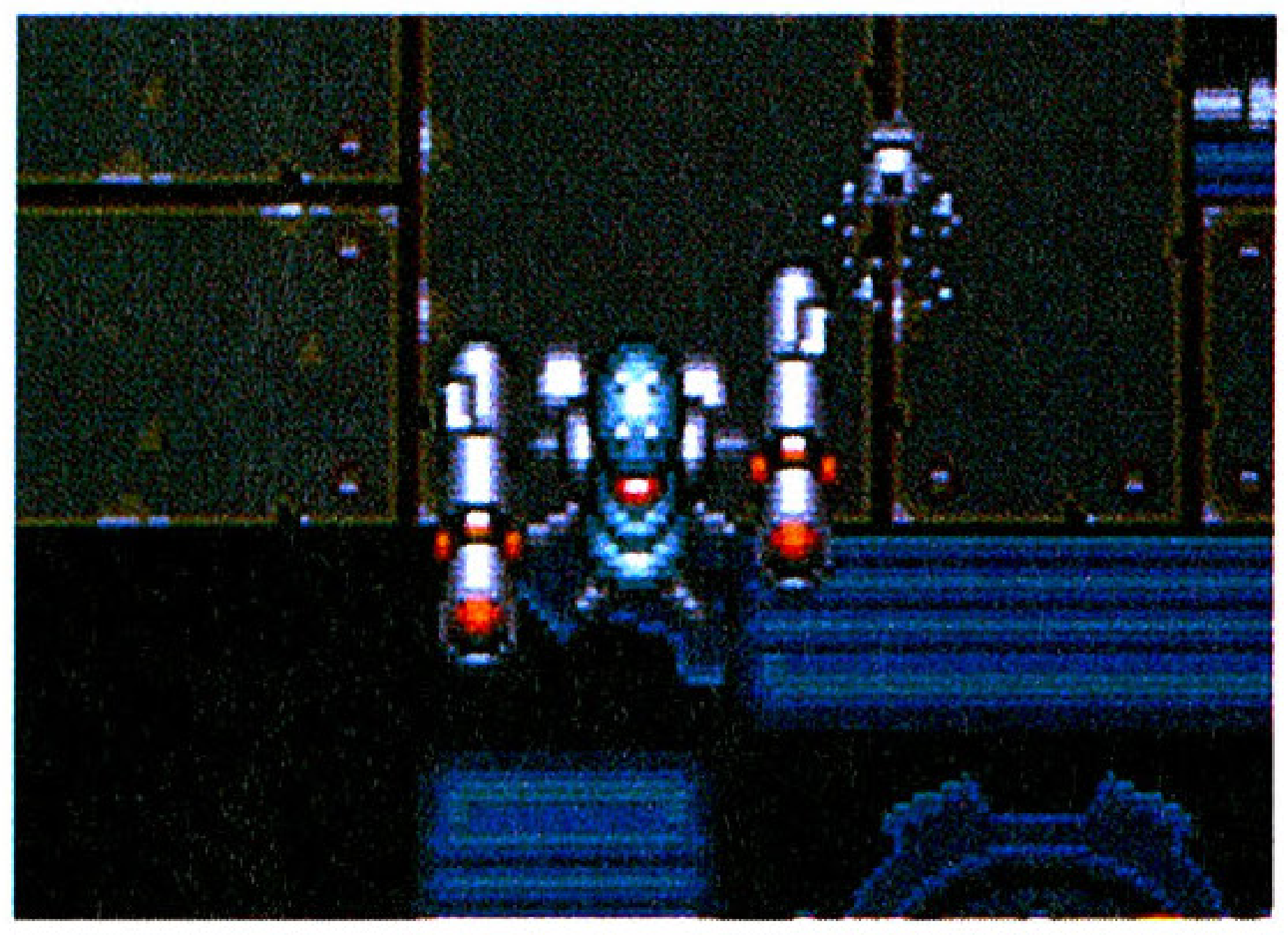


『ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！』

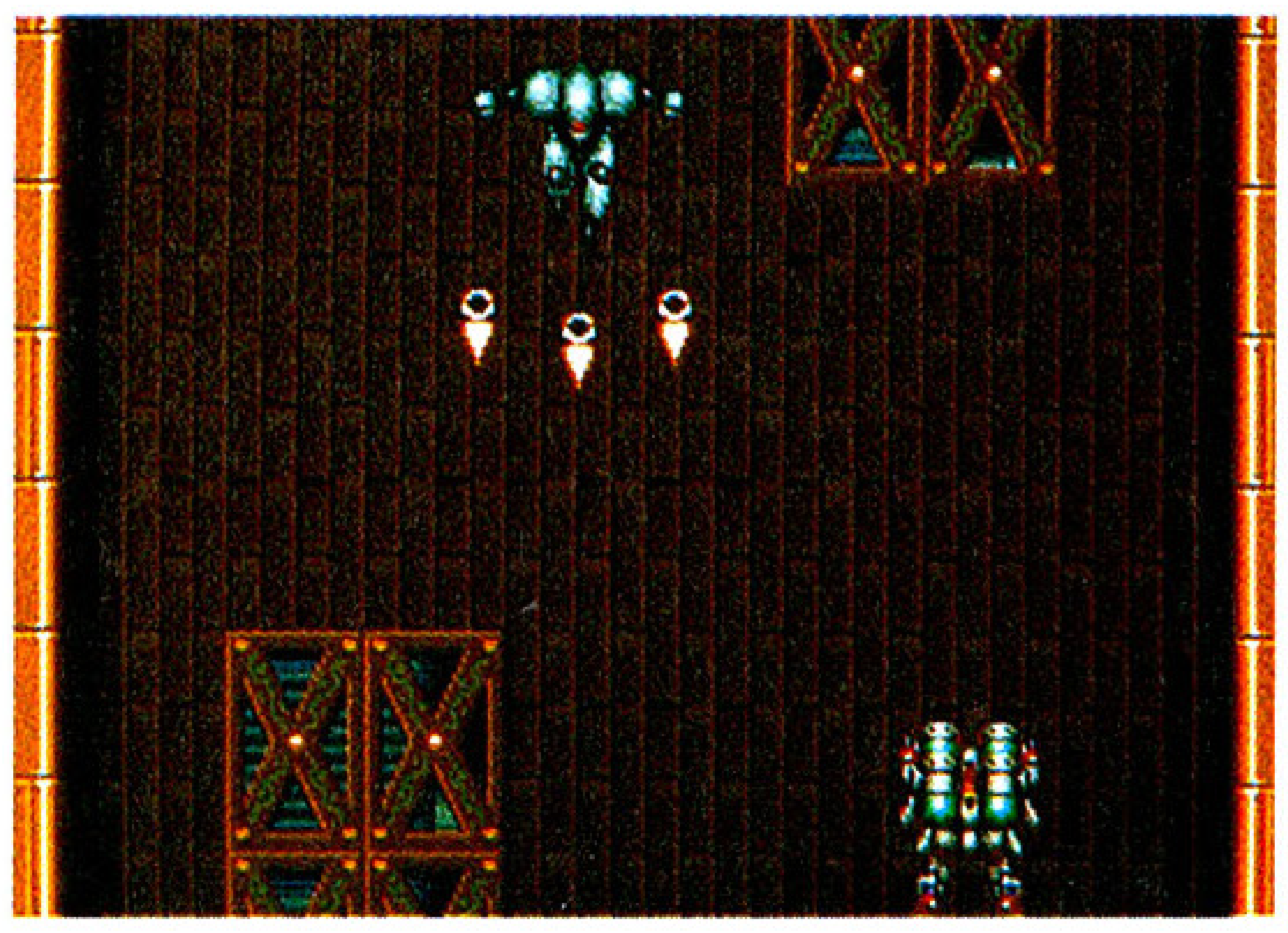
タイトルの後に入るデモ画面。美しいというのは誰が見てもあきらか。これで音声が入れば…。



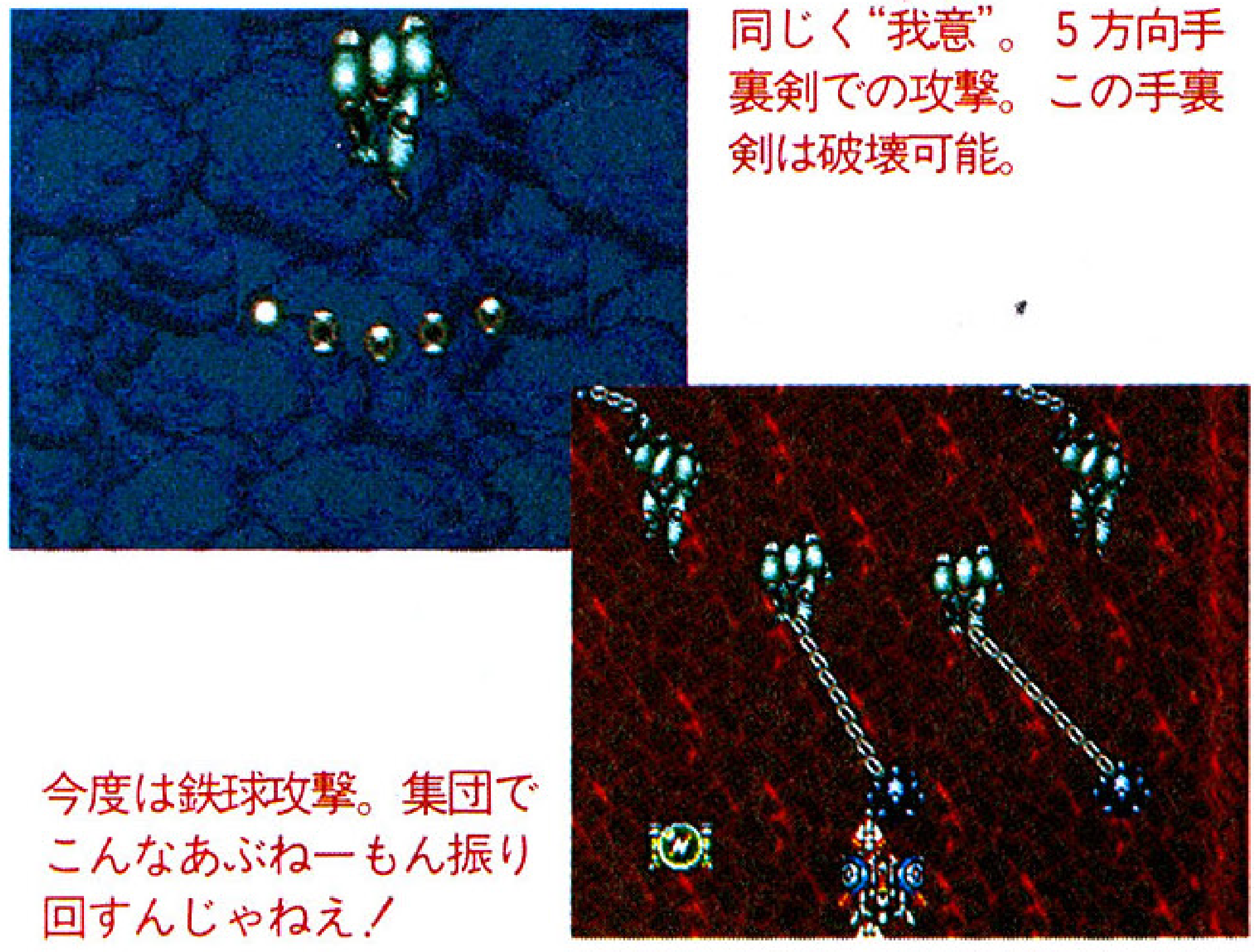
ご覧のとおり、特殊兵器のグラフィックはみんな違う。



2面の敵“魅矢咲”薬莢が排莢されているのがわかる。ほかにも似たのが後半にいるぞ。



忍者ロボ“我意”からくり屋敷の床下から飛び出してくる。ここでの武器は「くない」。

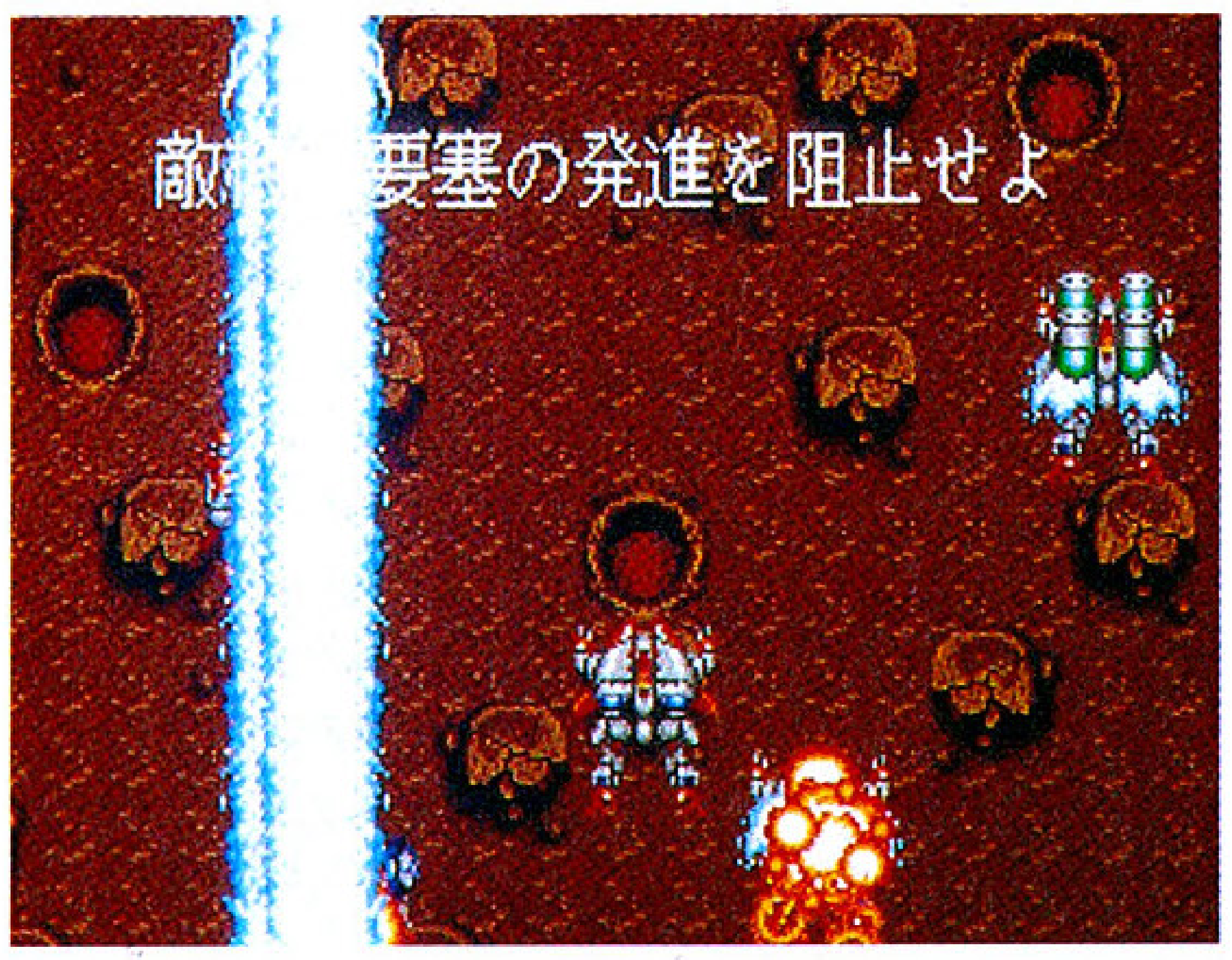


同じく“我意”。5方向手裏剣での攻撃。この手裏剣は破壊可能。

今度は鉄球攻撃。集団でこんなあぶねーもん振り回すんじゃねえ！

ROUND #1 ―敵機動要塞の発進を阻止せよ―

完成した敵機動要塞の発進を阻止すべく、エリア以下、MUSHA部隊は飛び立った。



各ラウンドのはじめには任務が言い渡される。敵の防衛前線を突破し、任務を遂行するのだ!!

スタート時の仲間への攻撃は避けられない。イベントなので、動揺しないように。

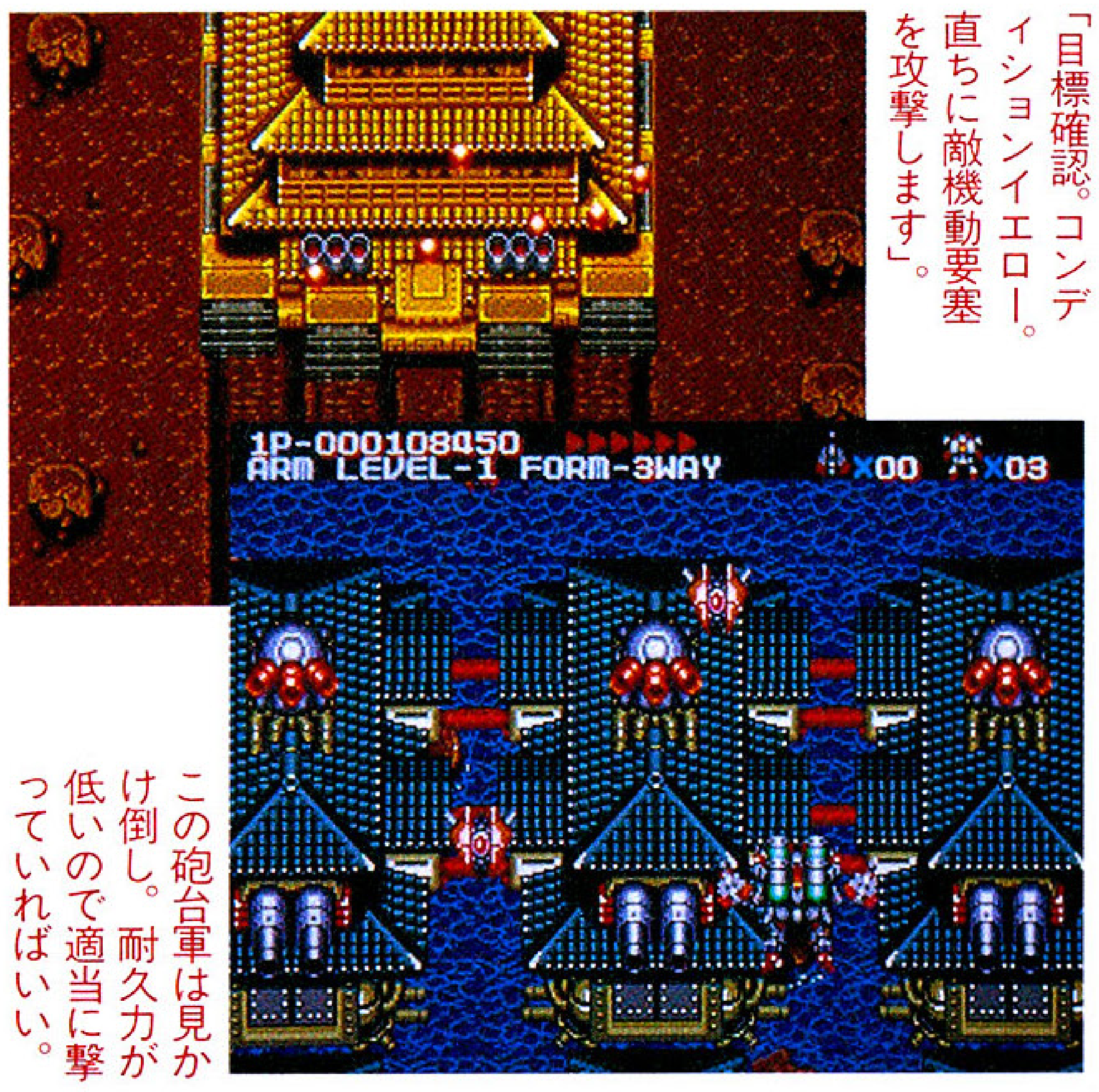
そのあとすぐに敵機動要塞と遭遇（そうぐう）。しかし、2つの砲台を破壊すると逃げていってしまう。まだまだ敵の攻撃は激しくない。いまのうちにパワーチップをたくさん取ってオプションのストックを貯めよう。特殊兵器のほうは、緑のウェポンセレクタがけっこう出るので、ほかの色を取らずにレベル4まで一気にパワーアップしてしまおう。

海の上空に建てられた建造物には、ごっつい砲台がたくさん装備されているが、これは見かけ倒し。適当に撃っていれば簡単にやっつけられるぞ。

進んでいくと中ボスの城砦戦車“芹沢一郎・二郎”の登場だ。両者の丸い砲台を破壊してやれば動かなくなる。あまり強くはないが、レーザー攻撃には要注意。

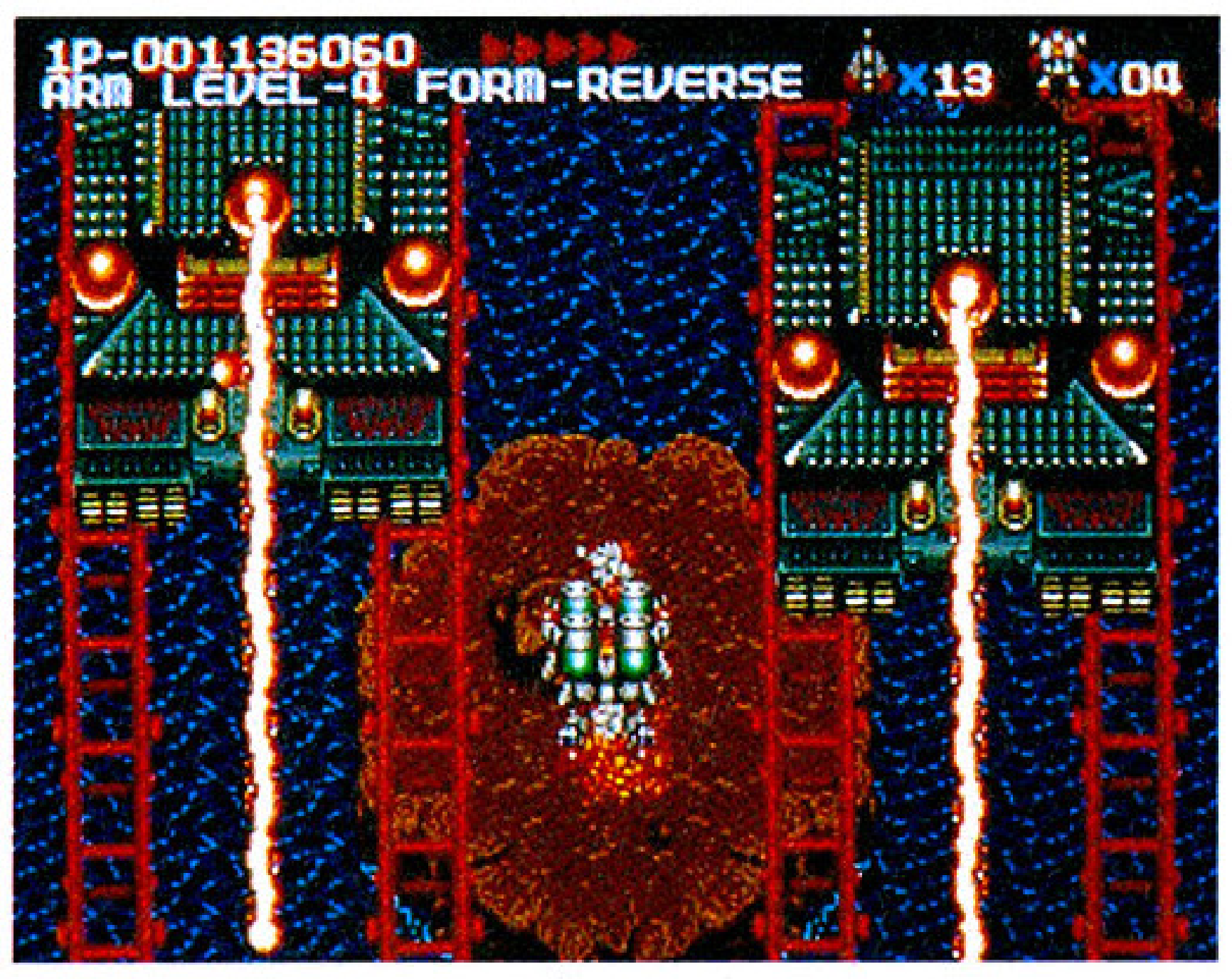
さらに進むと、黒いアームドアーマー“大（だい）亜（あ）51”が飛行機形態で後方から飛来する。適当に攻撃していれば上方に去って行くが、こいつとは今後も何度か戦うことになる。

要注意キャラとしては、鎧（よろい）武者のような“破背側（はせがわ）”だろう。攻撃は誘導ミサイルのみだが、けっこう硬い。ここでは装備がまだ整っていない状態なので、苦戦を強いられるだろう。対応できるように緑の特殊兵器を着実にレベルアップしていこう。

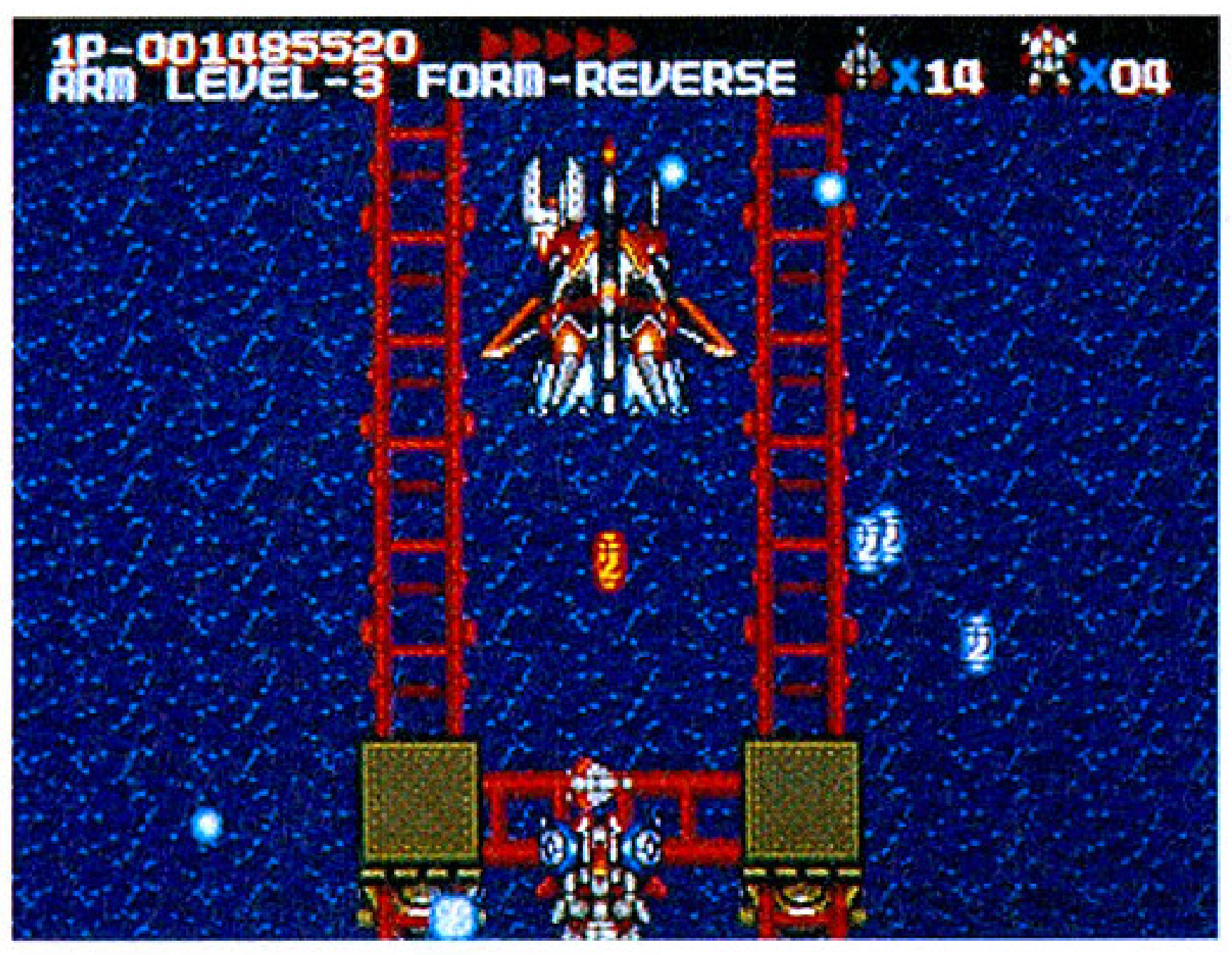


「目標確認。コンディションイエロー。直ちに敵機動要塞を攻撃します」。

この砲台軍は見かけ倒し。耐久力が低いので適当に撃っていればいい。



中ボス“芹沢一郎、二郎”。レーザー攻撃にだけ注意していればどうということはない。早期に決着をつけろ。

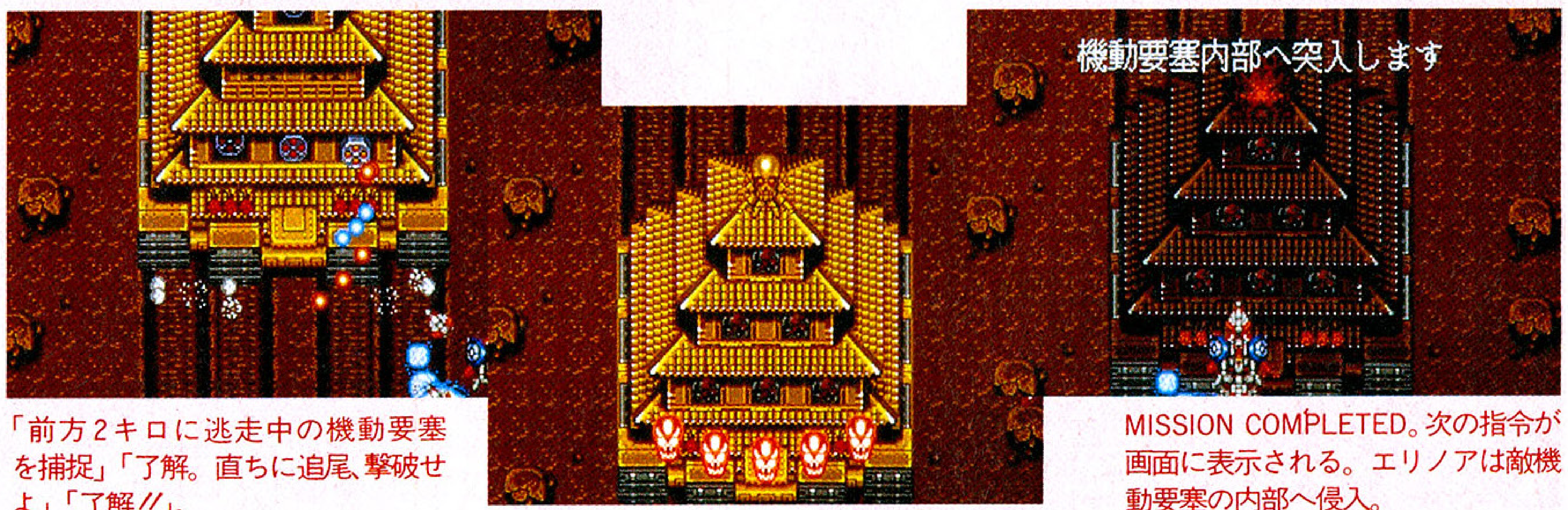


黒いアームドアーマー“大亜51”後半のラウンドではロボット形態に変形して登場する。

ROUND＃1ボス 怒駆絽［どくろ］

このボスに限ったことじゃないけど、すごい当て字だなあ。ワープロじゃ1発で変換できないぞ、こんなの。

閑話休題。走る金閣寺、第1攻撃目標の敵機動要塞。6つの砲台からは弾を撃ってくるが、砲台個々の耐久力が低いので苦労はしない。そいつをすべて破壊すると動きが止まり天守閣の髑髏（どくろ）が同形の弾を5方向に撃ってくる。間隔がせまいので間を抜けることはできないが、左右にゆすって撃っていればさほど怖くはない。念には念を、という人は特殊兵器の青を装備してくれば楽勝。



「前方2キロに逃走中の機動要塞を捕捉」「了解。直ちに追尾、撃破せよ」「了解!!」。

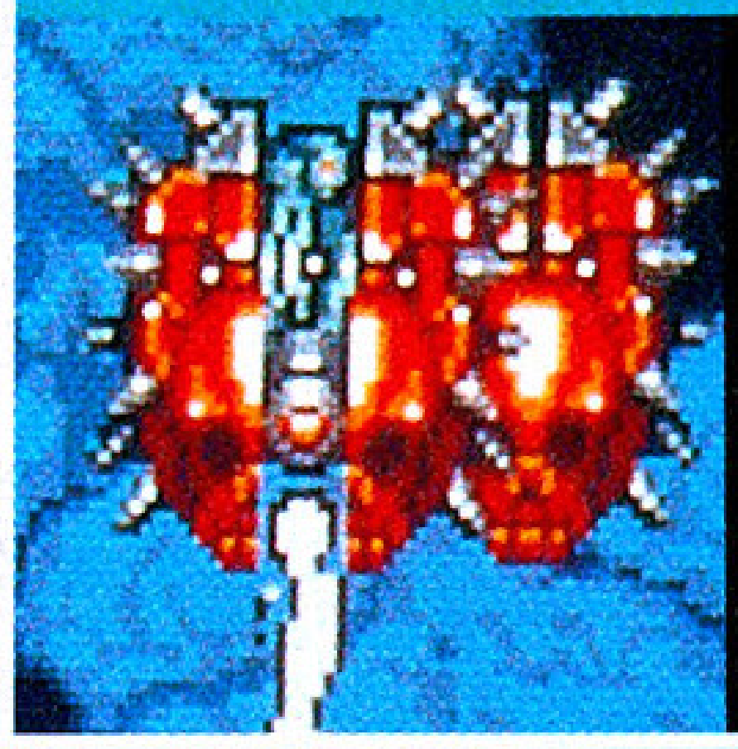
この5方向弾は発射間隔が広いので、左右にゆすっていれば怖くない。

MISSION COMPLETED。次の指令が画面に表示される。エリノアは敵機動要塞の内部へ侵入。

要注意人物敵キャラ

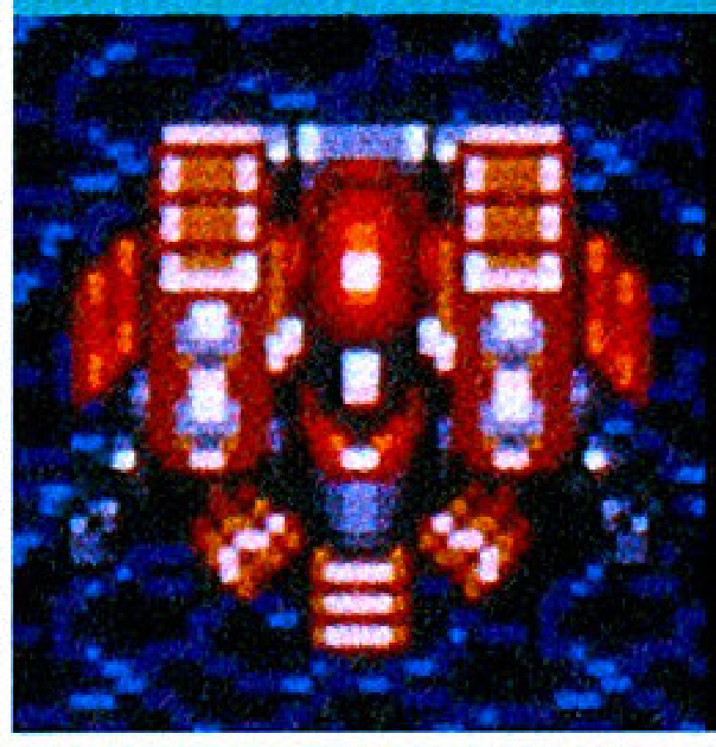
このゲームの敵キャラたちはみんなヘンな名前をしている。面白いのでその一部の名前を紹介しよう。

由騎悪［ゆきお］



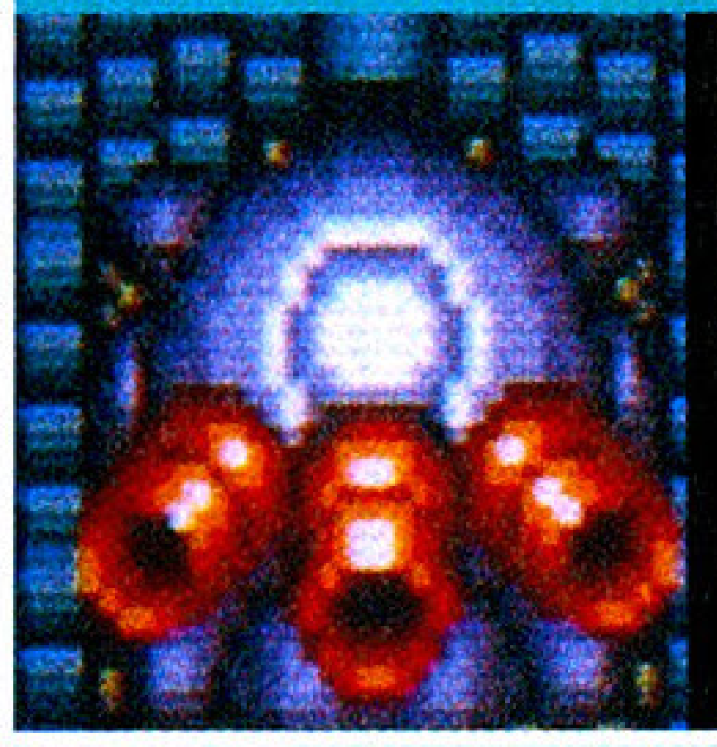
耐久力はないが、ほってておくとレーザーを撃ってくる。

破背側［はせがわ］



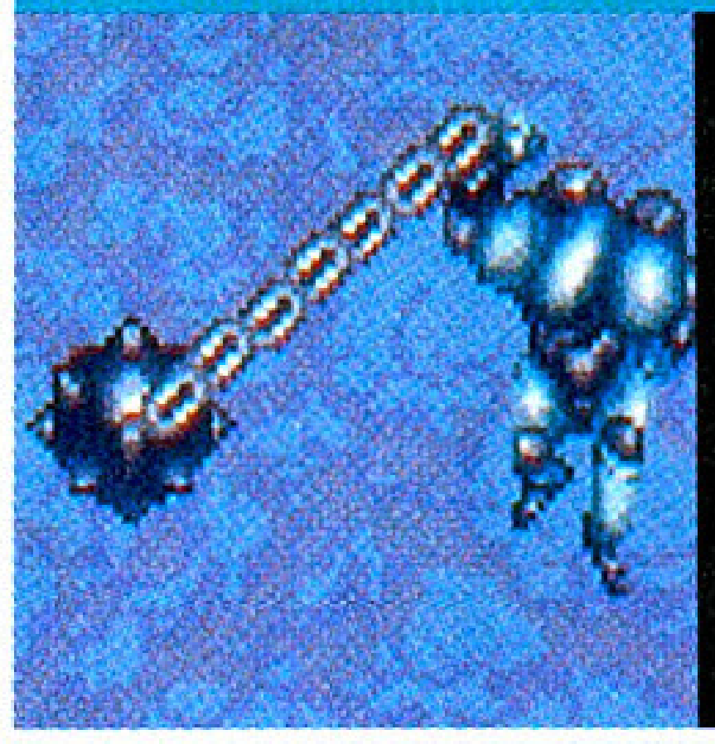
ミサイルランチャーを装備。装甲が厚く破壊が困難。

支那野［しなの］



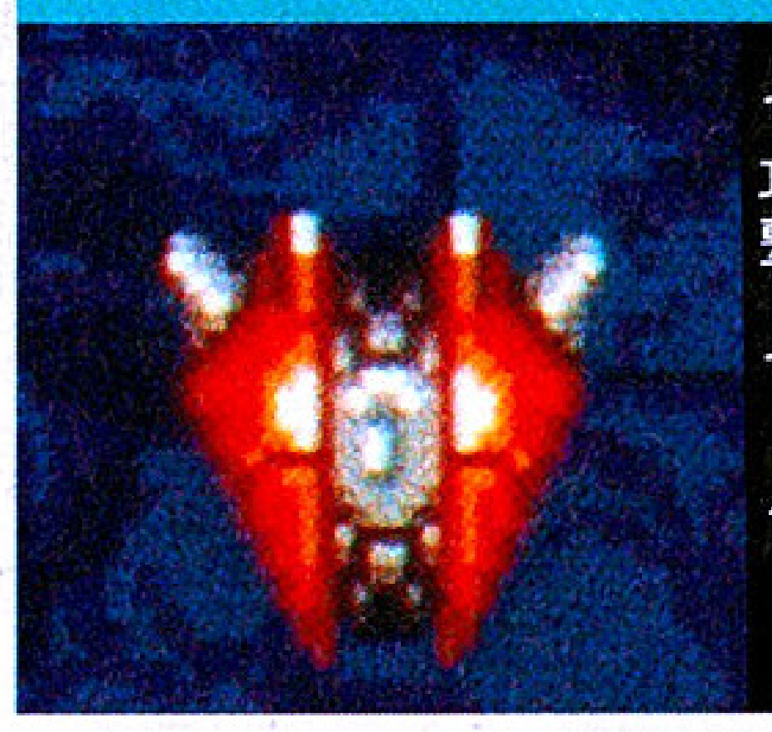
弾を3方向に撃つ固定砲台。耐久力が低いので楽。

我意［がい］



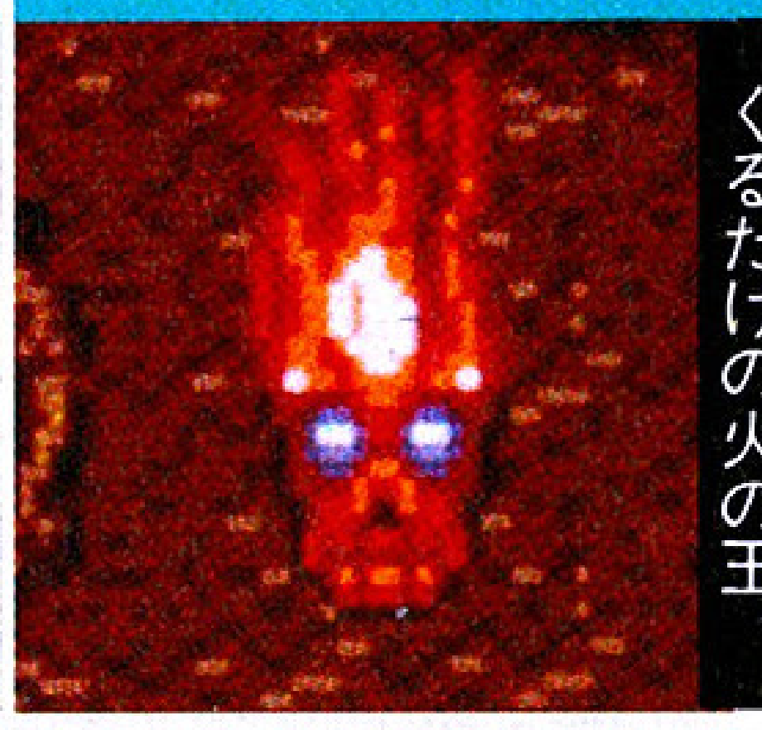
忍者ロボット。攻撃方法が多彩。魅せてくれるヤツ。

鈴騎［すずき］



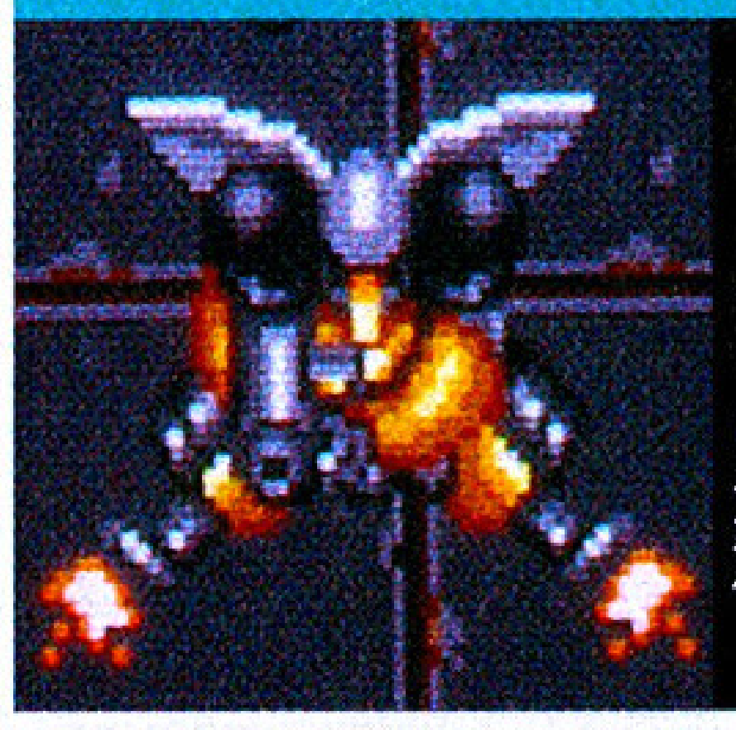
けっこういろんな所に出現。編隊を組んで攻撃してくる。

魅根［みね］



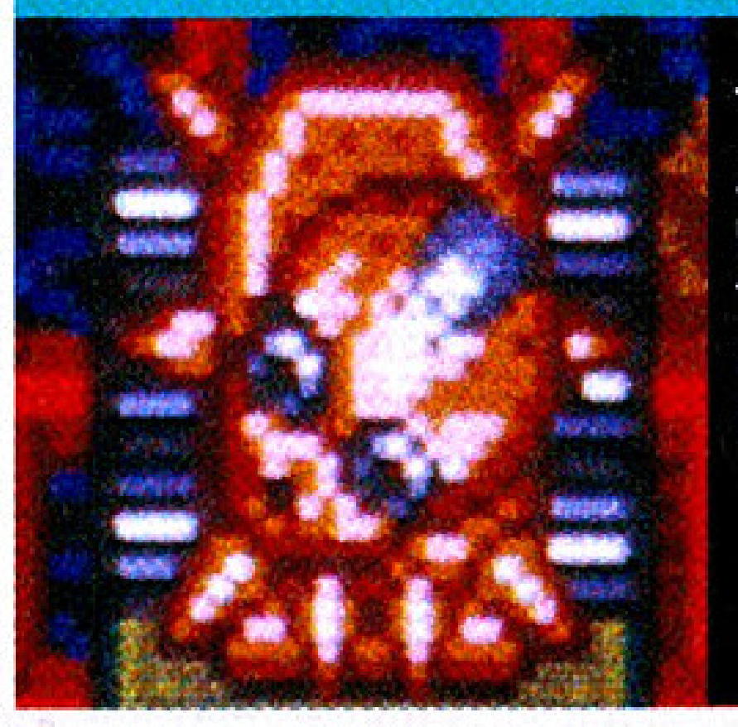
ザコ中のザコ。一面にしか出ず、飛んでくるだけの火の玉。

平洞牙［ひらどうが］



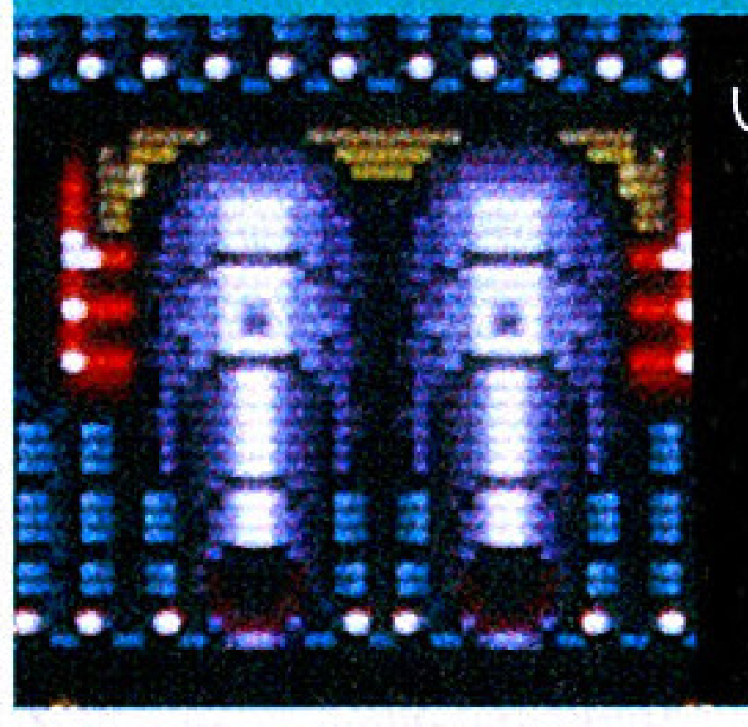
モビルスーツかと思った。後ろから飛んでくるヤツに注意。

太刀華［たちばな］



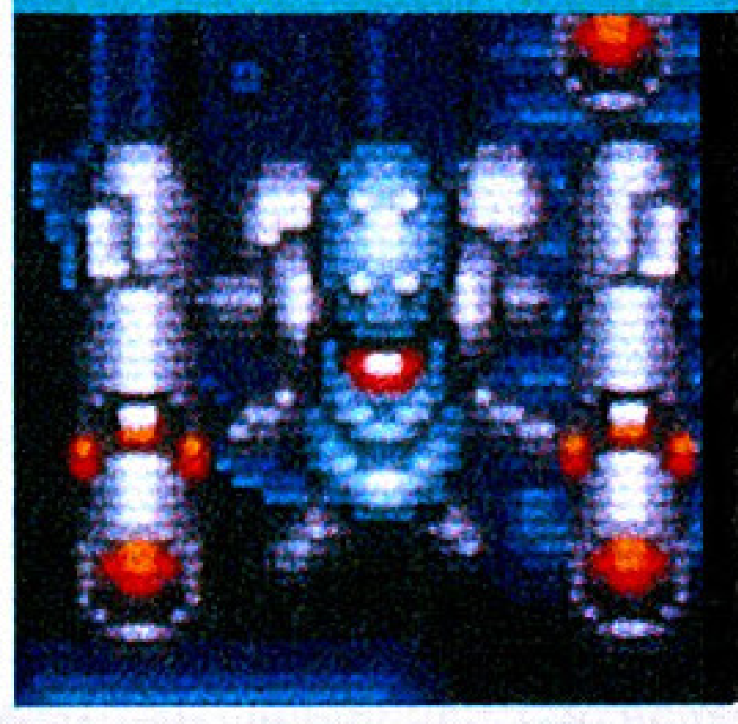
移動砲台。砲塔を破壊してしまえば放っておいていい。

附等野［ふらの］



“魅根”を打ち出す砲。こいつも耐久力は低い。

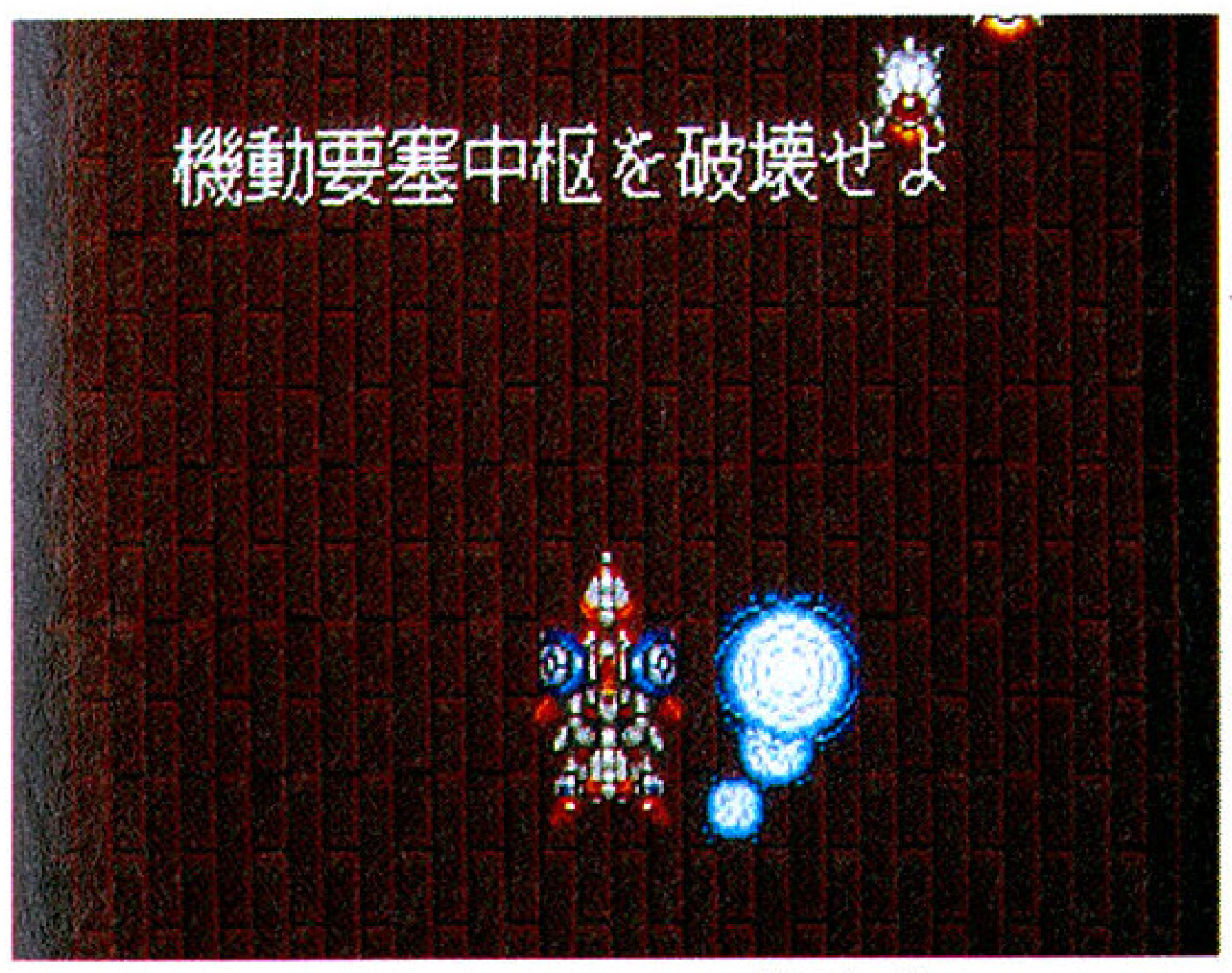
魅矢咲［みやざき］



左右の砲から交互に一発ずつ火を吹いてくる。

ROUND #2 ―機動要塞中枢を破壊せよ―

敵機動要塞内部に侵入、中枢のエネルギー反応発進源をたたく。

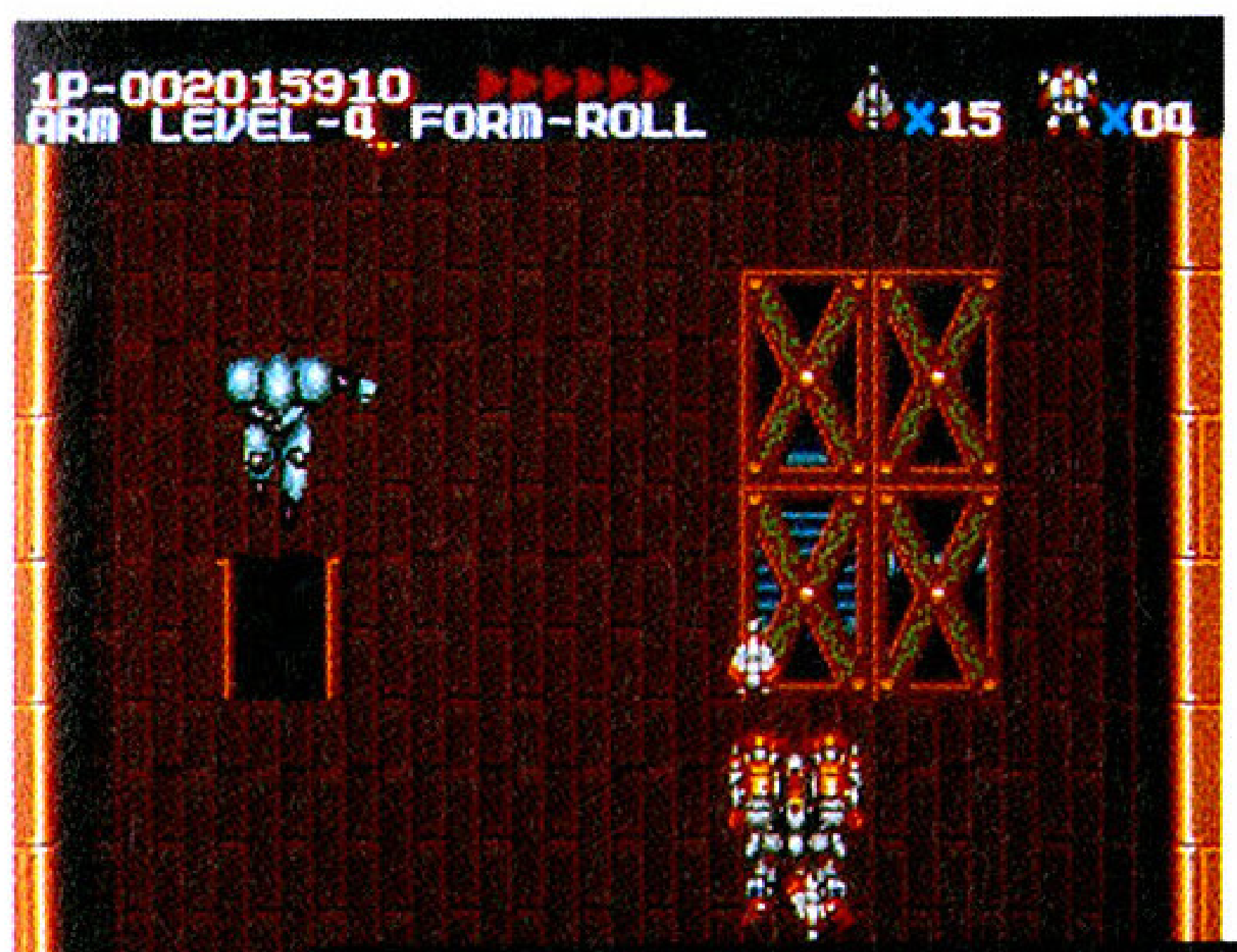

機動要塞中枢を破壊せよ

「機動要塞中枢に強いエネルギー反応を感知」「エネルギー反応の根元を調査。危険な状況であれば破壊せよ」。

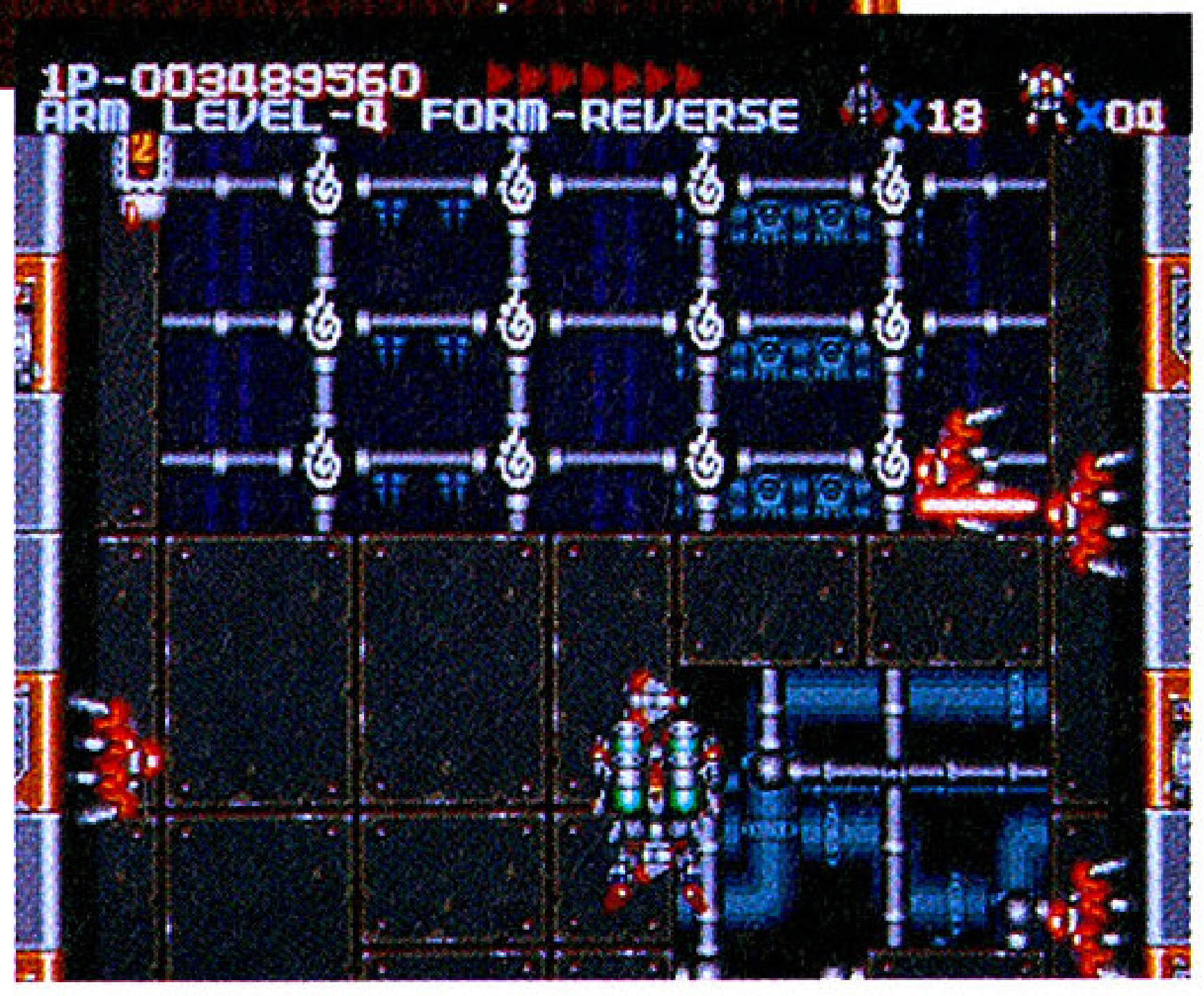
破壊した機動要塞“怒駆絽”の内部。内部は木造建築のからくり屋敷になっていて、壁がせり出してきたり、床から忍者ロボットが飛び出してきたりとしかけがいっぱいある。壁には当たり判定があって、自機やオプションにぶつかるとダメージを食らうので気をつけよう。

注意すべき敵としては“装甲の富士”と“喪宇”だろう。前者は鎧をまとって現れるのだが、その間は撃ってもまったく効かない。鎧は勝手にはがれるが、本体の耐久力が高いので苦戦するだろう。ほっとけば去っていくので見すごすのが得策だと思う。後者は壁をはってきて垂直にレーザーを撃つ。単体では怖くないのだが、数が多いのがいやだ。オプションをリバースにして戦っていると楽かもしれない。

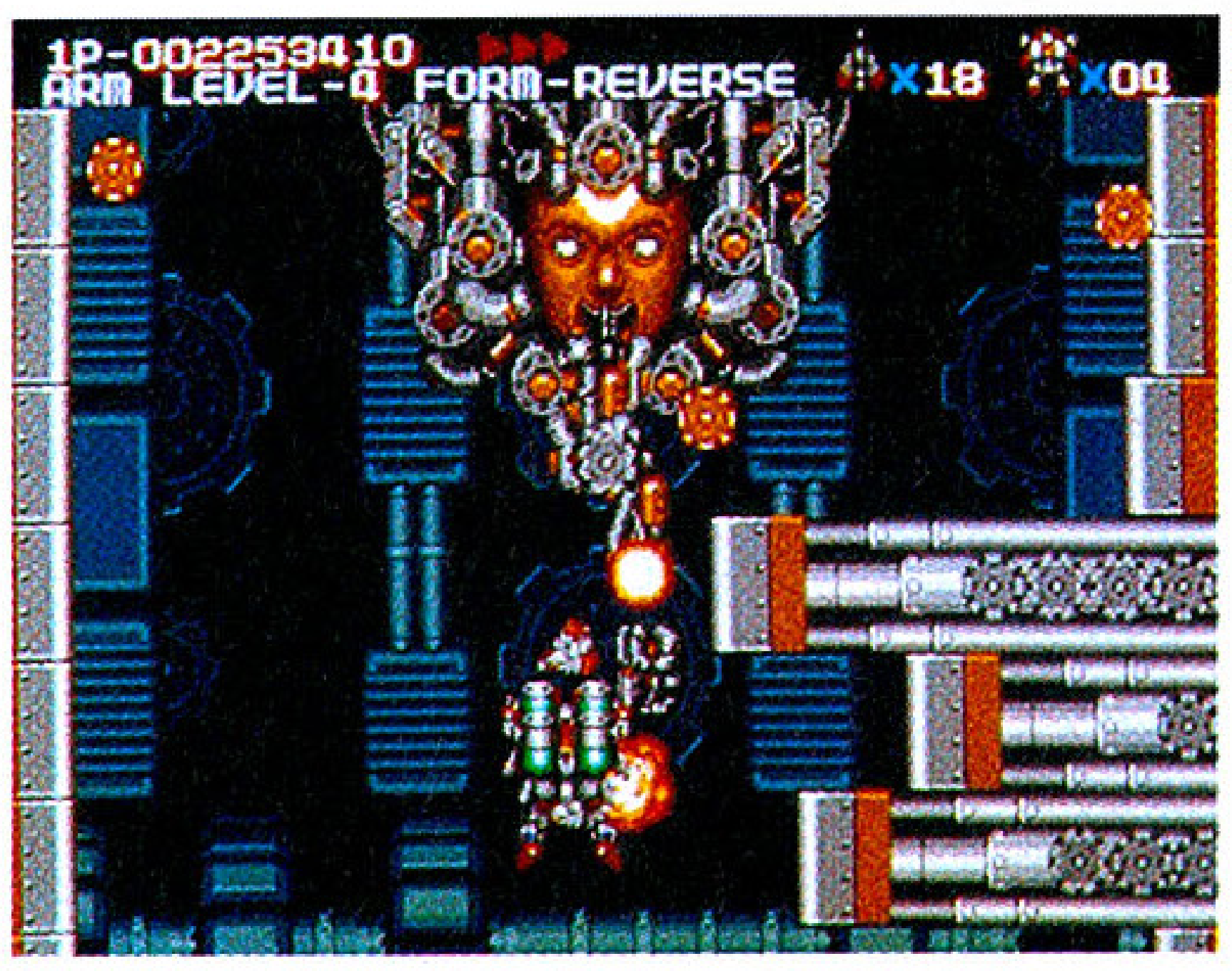
ステージ中ほどに出現する中ボス“亜羅機”の本体はなんてことないんだが、せり出してくる壁がくせもの。壁と壁の間が自機とぎりぎり同じ大きさなので入りこむのに苦労する。オプションを縦に配置するフォーメーションにしていると、あっという間に2～3機破壊されてしまうので、横に配置するフォーメーションにしておこう。


1P-002015910
ARM LEVEL-4 FORM-ROLL
x15 x04

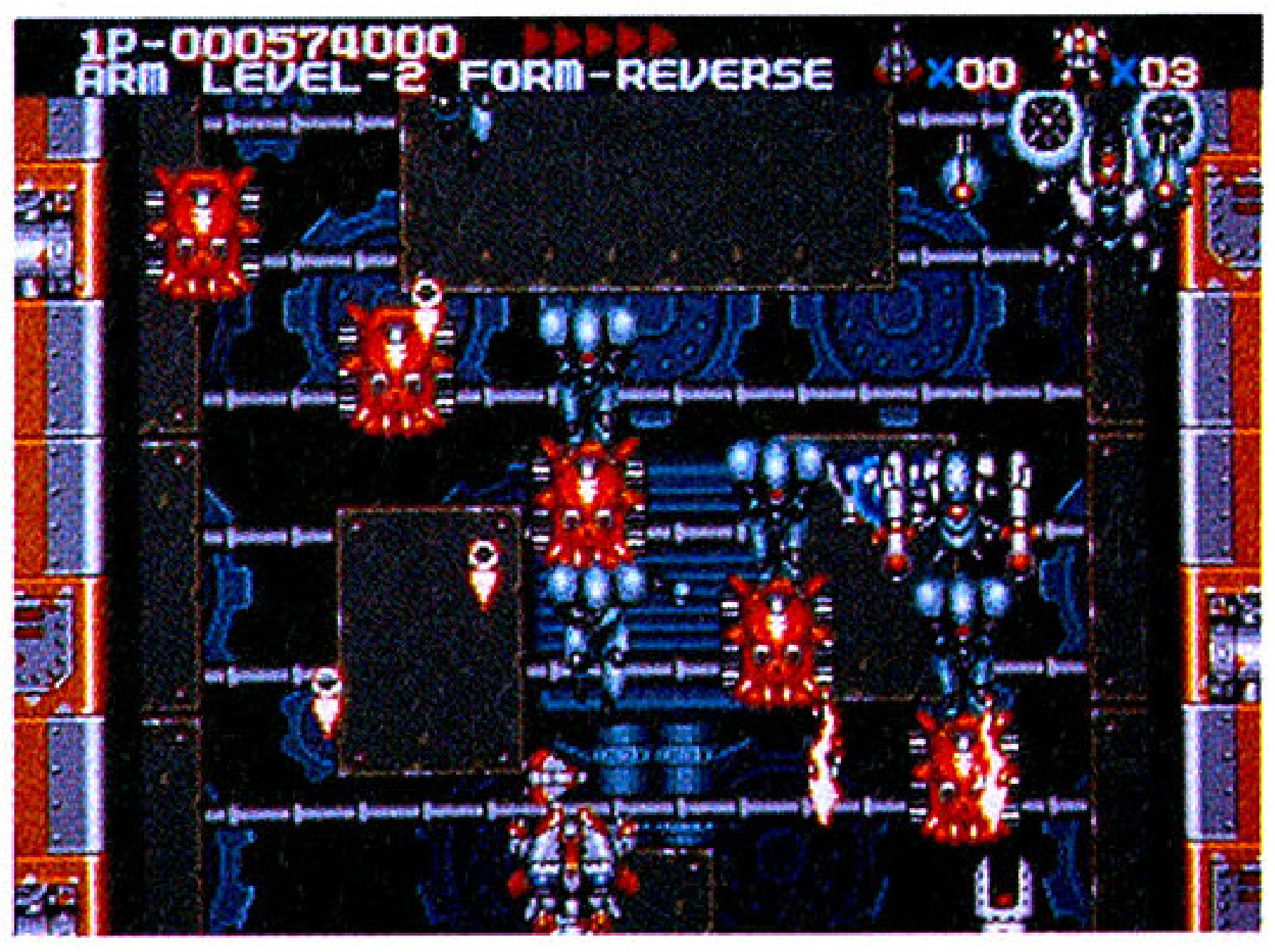
床板がひっくり返って忍者ロボが出現。いきなり出るのでおどろくな。


1P-003489560
ARM LEVEL-4 FORM-REVERSE
x18 x04

蜘蛛型ロボット“喪宇”。横の軸が合うとレーザーを撃ってくる。数が多いのでつらい。


1P-002253410
ARM LEVEL-4 FORM-REVERSE
x18 x04

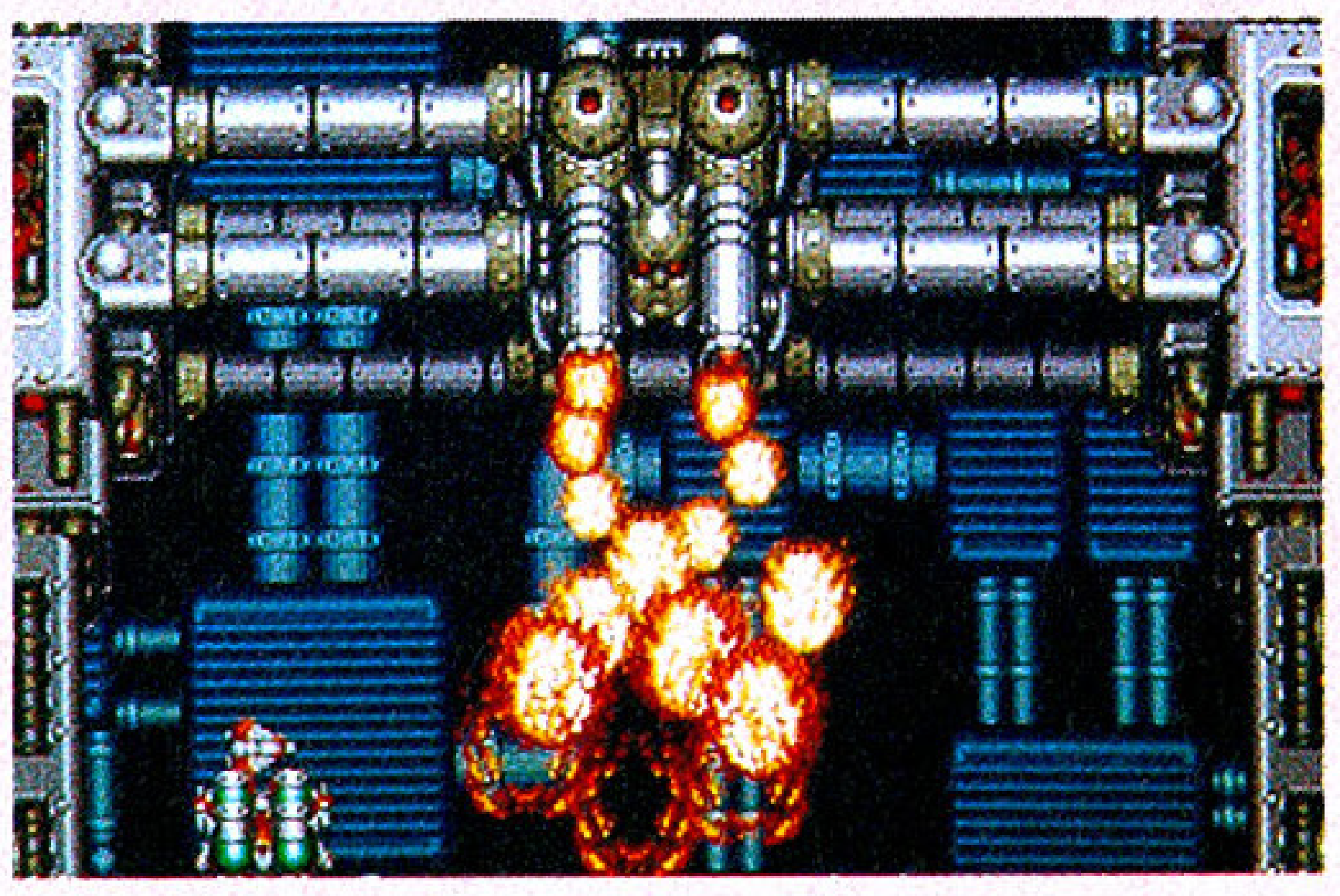
中ボス“亜羅機”。本体よりも壁とオプションの位置に注意せよ。


1P-000574000
ARM LEVEL-2 FORM-REVERSE
x00 x03

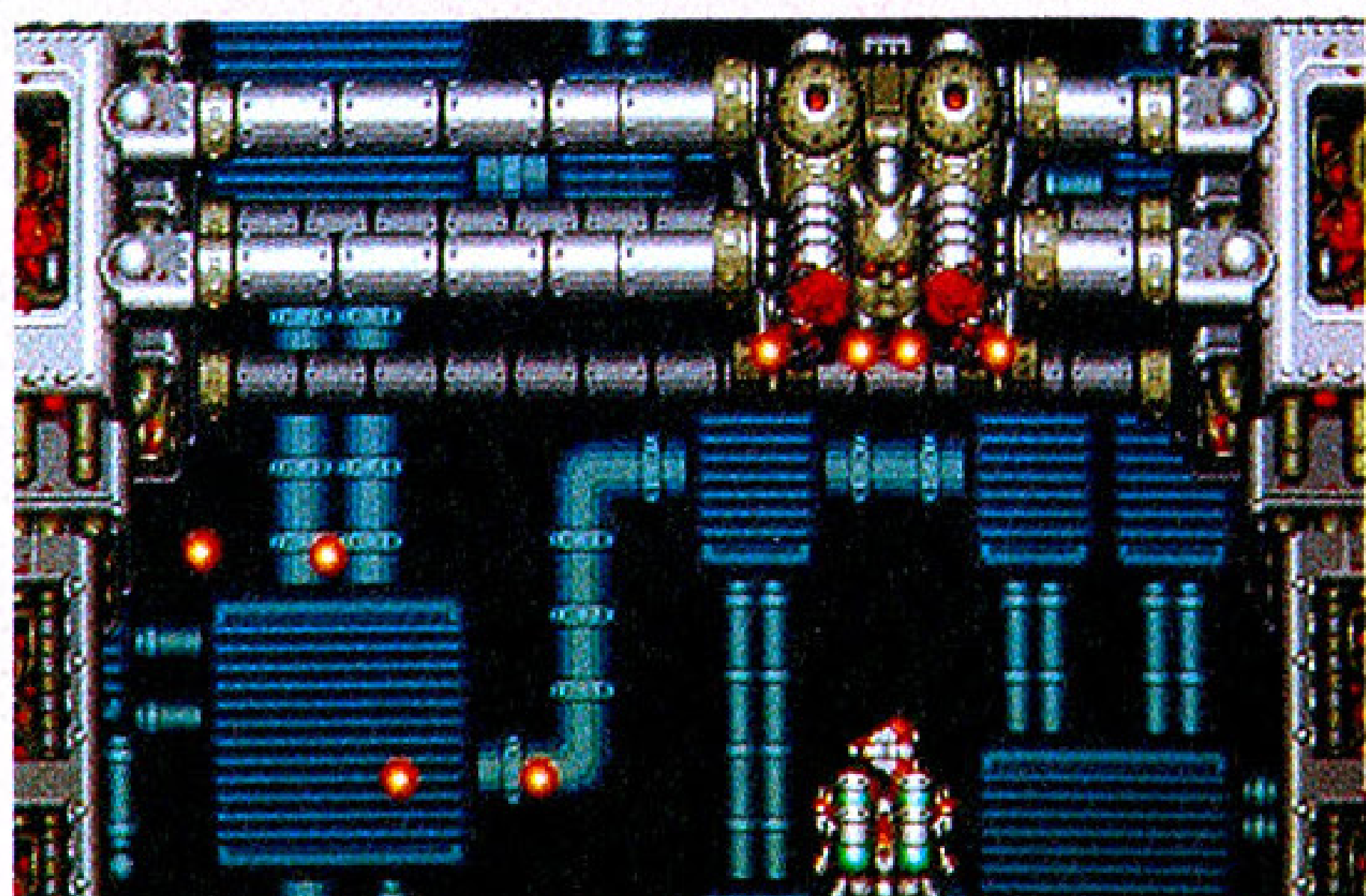
敵の一斉攻撃だあっ！　逃げ場がない。どうするエリノア!?

ROUND＃2ボス　維乃上［いのうえ］

レールに乗った火炎放射砲台。レールの上を左右に移動しながら、強烈な火炎と2方向弾の2段攻撃をしかけてくる。火炎は画面の下まで伸びてくるので縦軸の位置から攻撃するのはぐあいが悪い。火炎はどうやっても消せないので、オプションが火炎のエジキにならないように誘導しながら攻撃して、火炎放射機を破壊してしまおう。攻撃は赤の特殊兵器がいい。そうなってしまえばこっちのものだ。動きが止まって弾のみの攻撃になるが、そんなものはかるーくよけて破壊してしまえばいいのさっ。



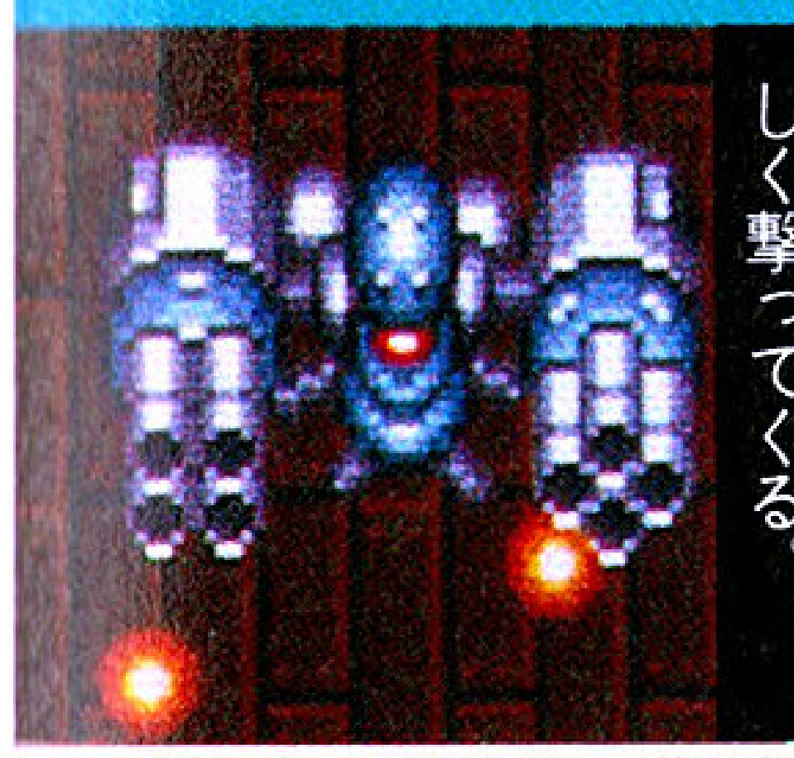
この火炎は強烈。オプションを変な位置にしておくとあっという間に破壊されてしまうぞ。赤ユニットでの攻撃が有効。



火炎放射機を破壊してしまった状態。こうなればウドの大木。撃ってれば勝ち。

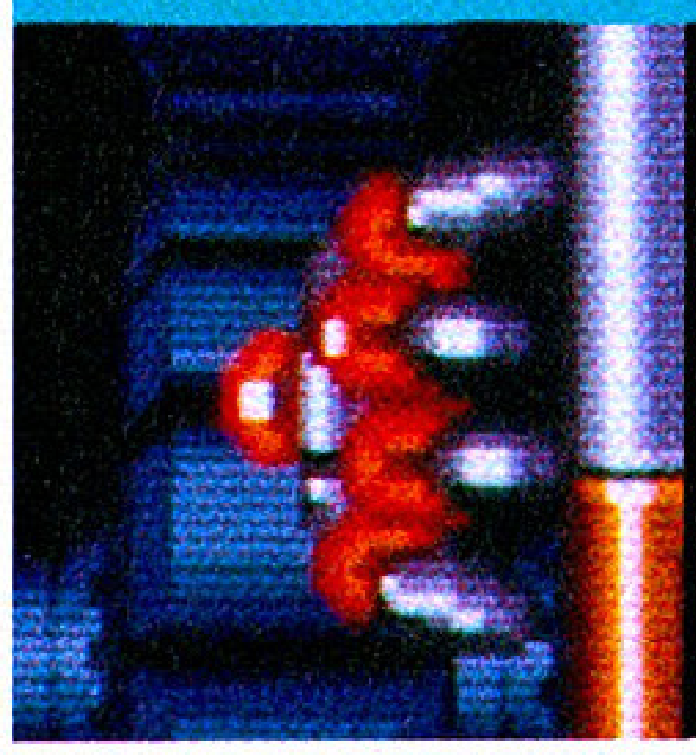
機動要塞のエネルギー反応の根元を破壊。任務完了！　帰還ののち次の指令を待つのだ。

端茂斗［はしもと］



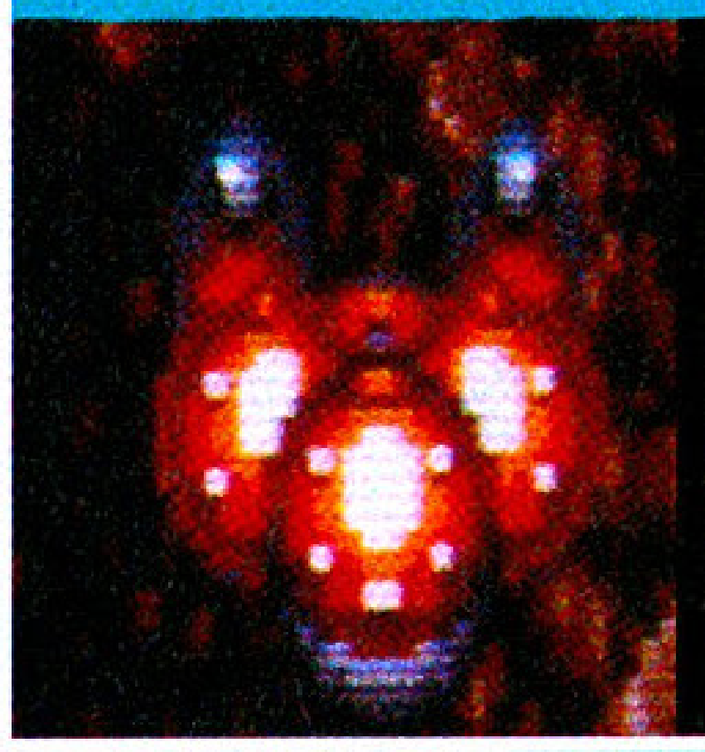
ガトリングを装備した“魅天咲”。弾を激しく撃ってくる。

喪宇［もう］



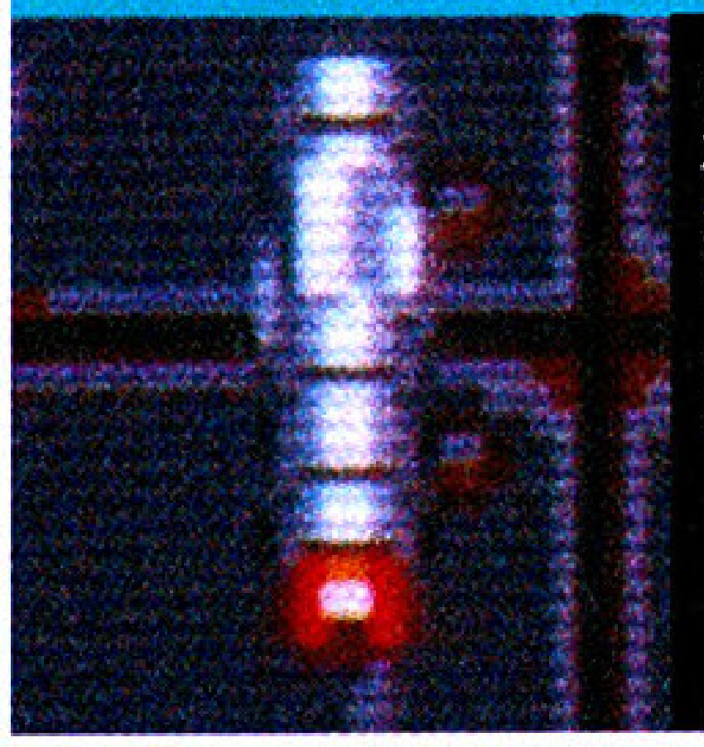
2面の中盤、集団でエリノアを襲う蜘蛛型ロボット。

宮化［みやけ］



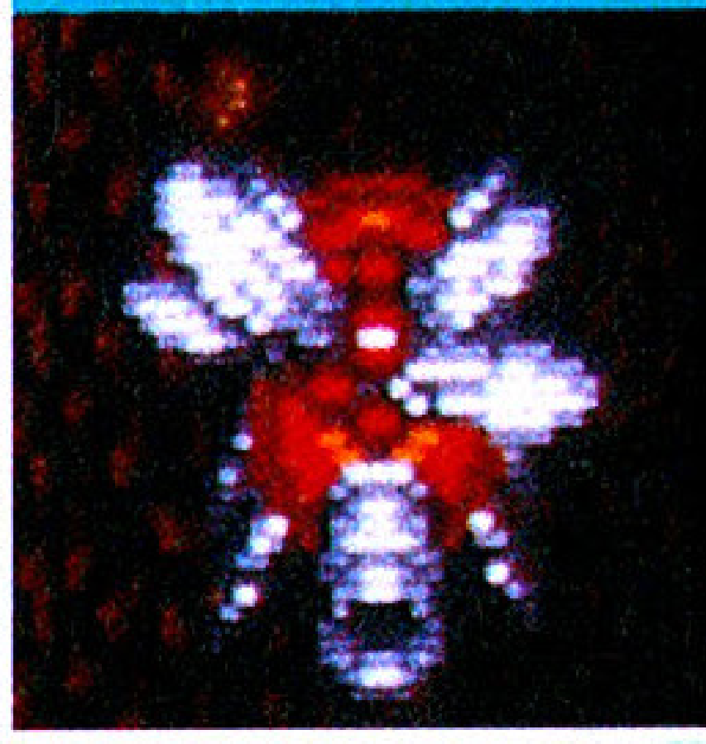
谷底から飛び上がってくる。攻撃は単調でなんてことはない

身縞［みしま］



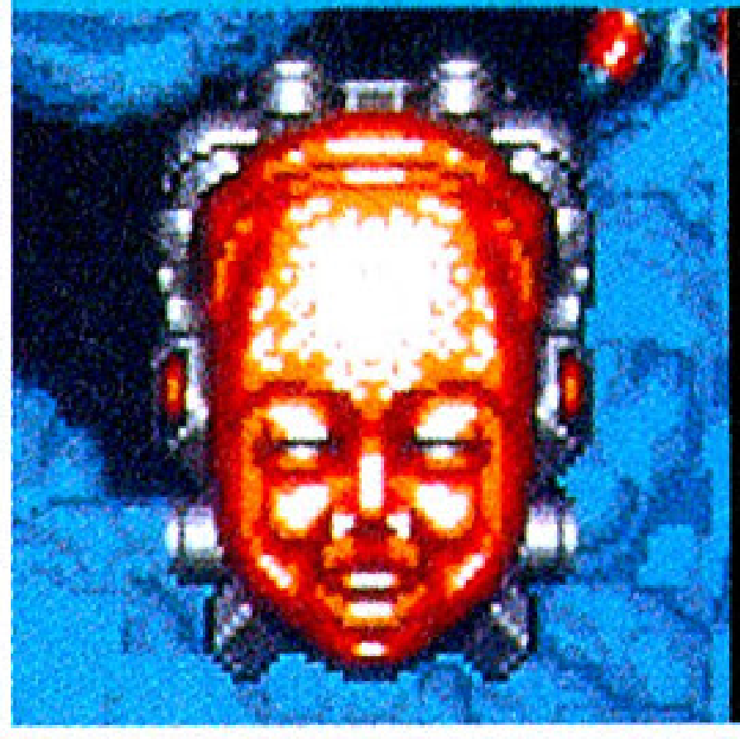
長距離ミサイル。照準があまいので容易に破壊できる。

規矩致［きくち］



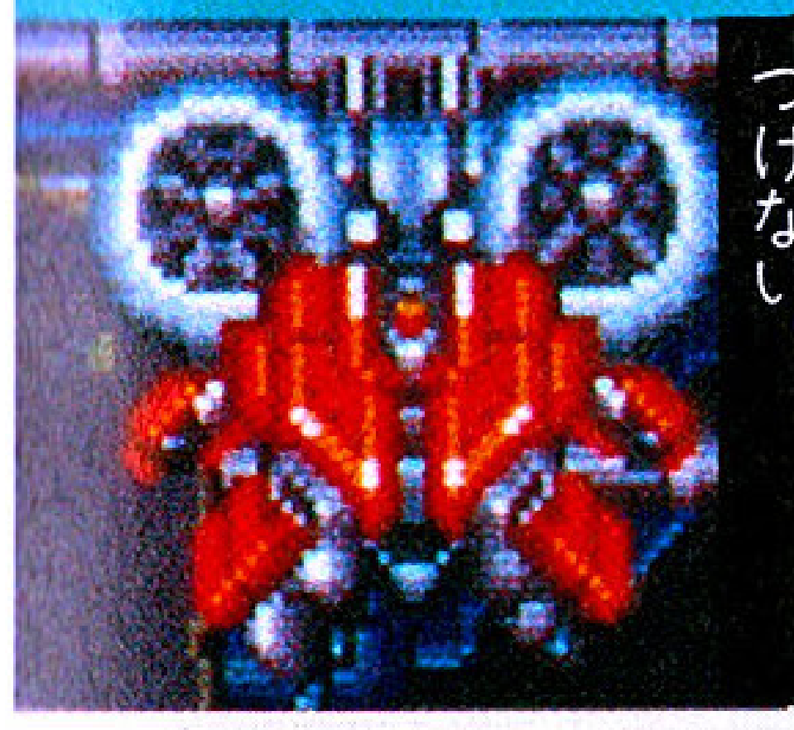
弱いが、破壊されると谷底に落ちていくかわいいヤツ。

由騎悪mk3［ゆきおmk3］



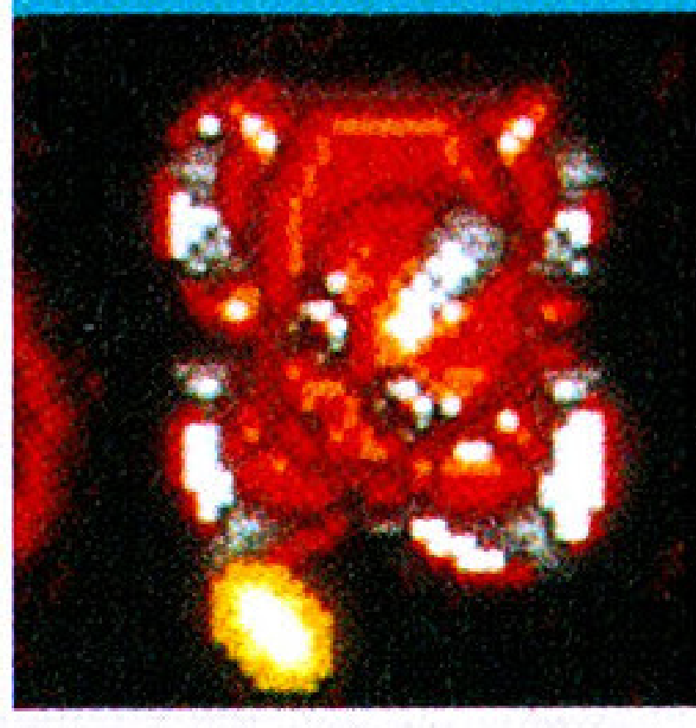
出た！破壊坊主。装備がしっかりしていないと破壊できない。

装甲の富士［そこのふじ］



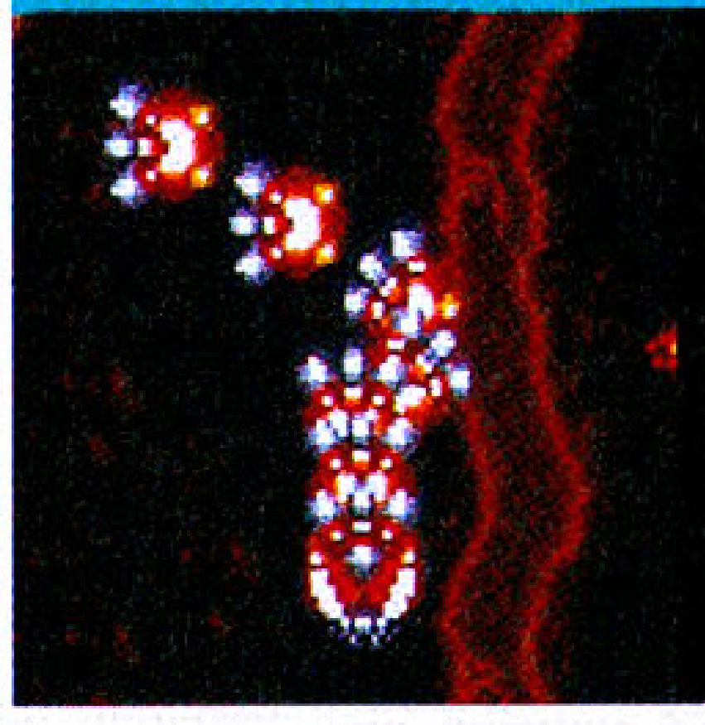
鎧を着ているときはいかなる攻撃もうけつけない。

太刀皮［たちかわ］



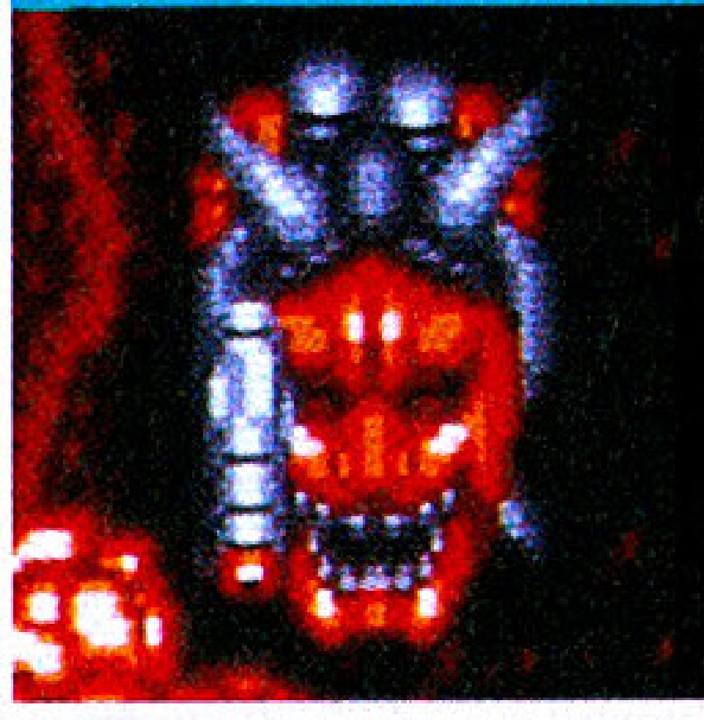
ホバーで飛ぶ空中砲台。弾を撃ってくるが単発なので楽勝。

汚禍蛇［おかだ］



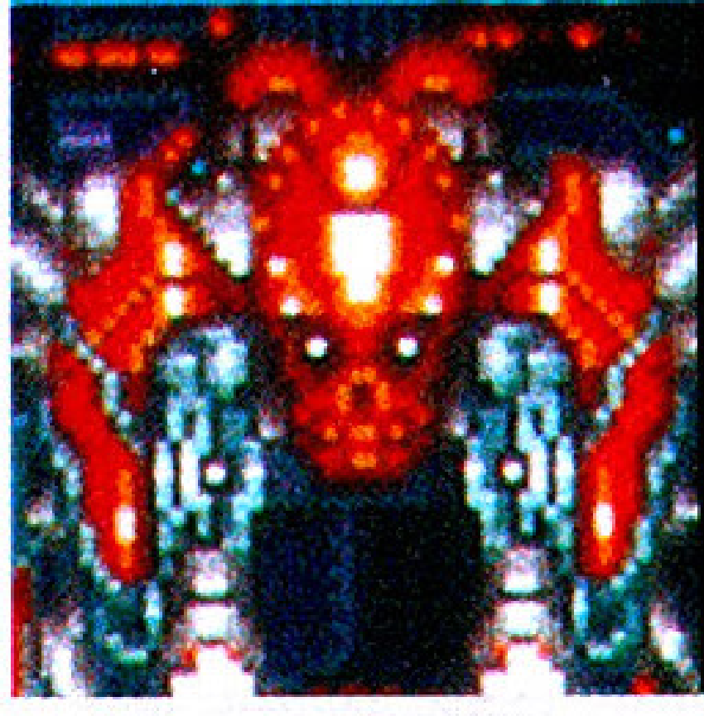
達人講座の真弓ちゃんじゃない。弾は撃ってこないが硬い。

弐井倉［にいくら］



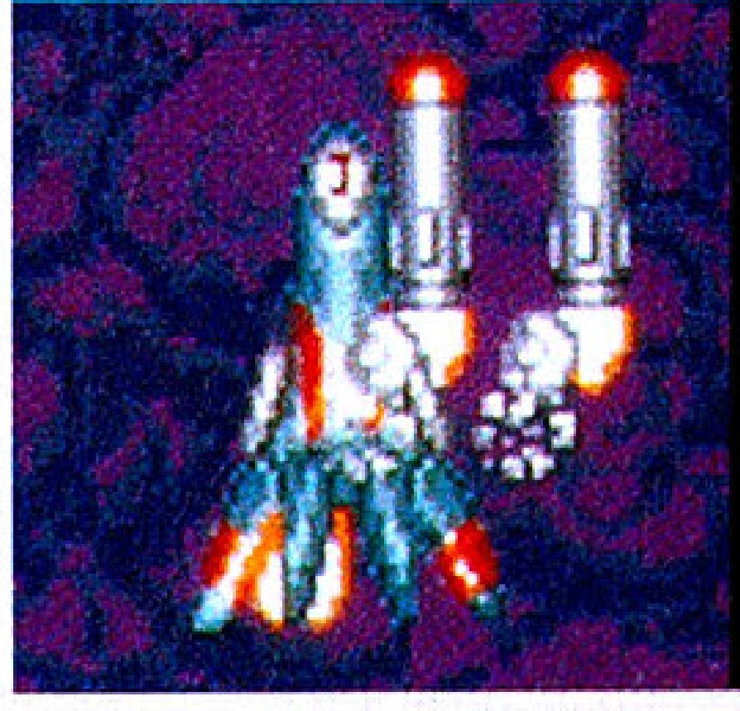
3面で一番強いザコ。肉塊を次々に飛ばしてくる。

由騎悪mk2［ゆきおmk2］



レーザーを2本撃つ強敵。画面に2機以上いるとつらい。

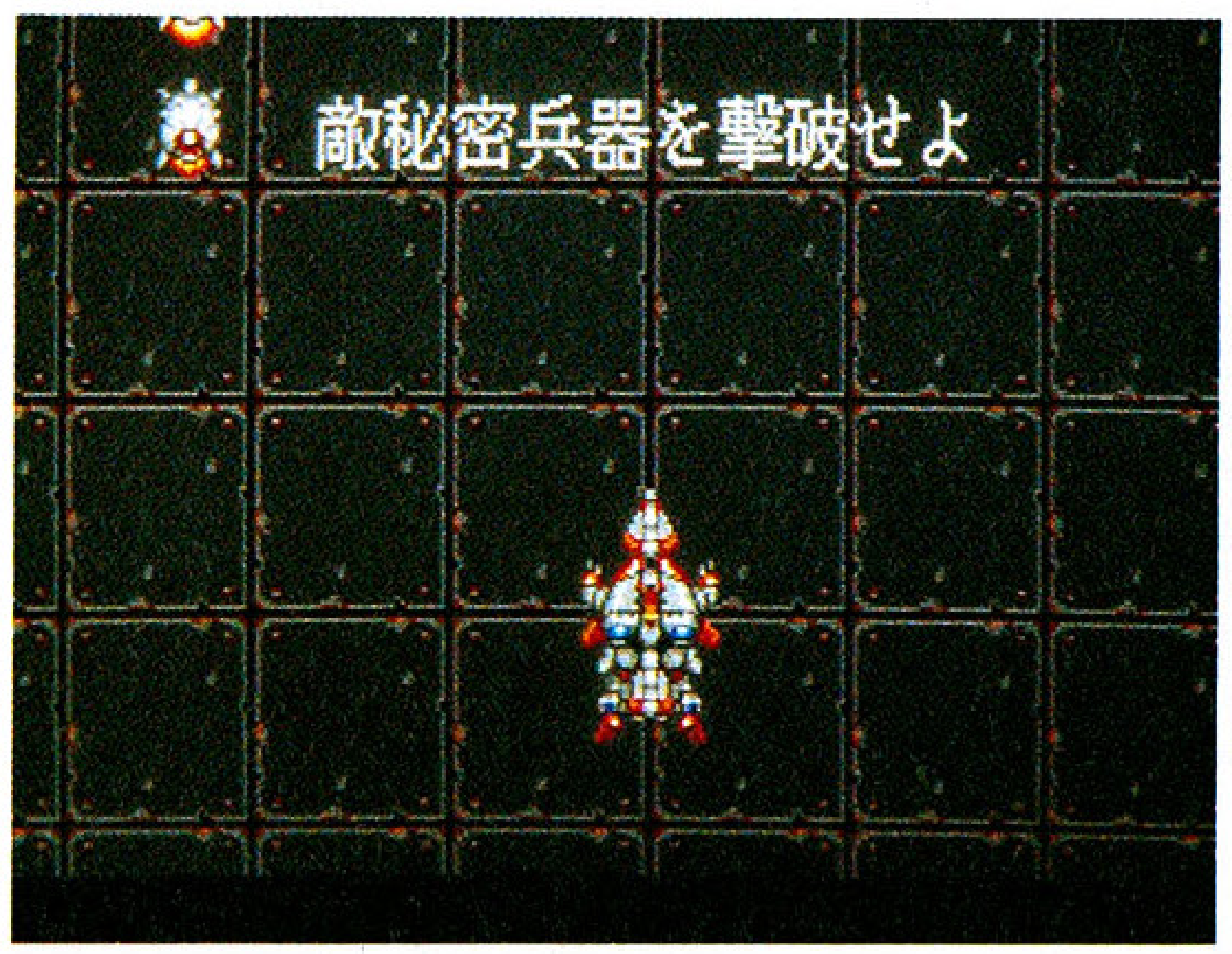
越原［こえばる］



前方から飛来、自機の後方でミサイルを発射後、離脱。

ROUND #3 ～敵秘密兵器を撃破せよ～

敵の新兵器を破壊するため、エリノアは北アメリカへ飛ぶ。


敵秘密兵器を撃破せよ

「北米で敵の新兵器のテストが行われているという未確認情報を入手。攻撃に向かえ！」「了解。確認の後、撃破します」

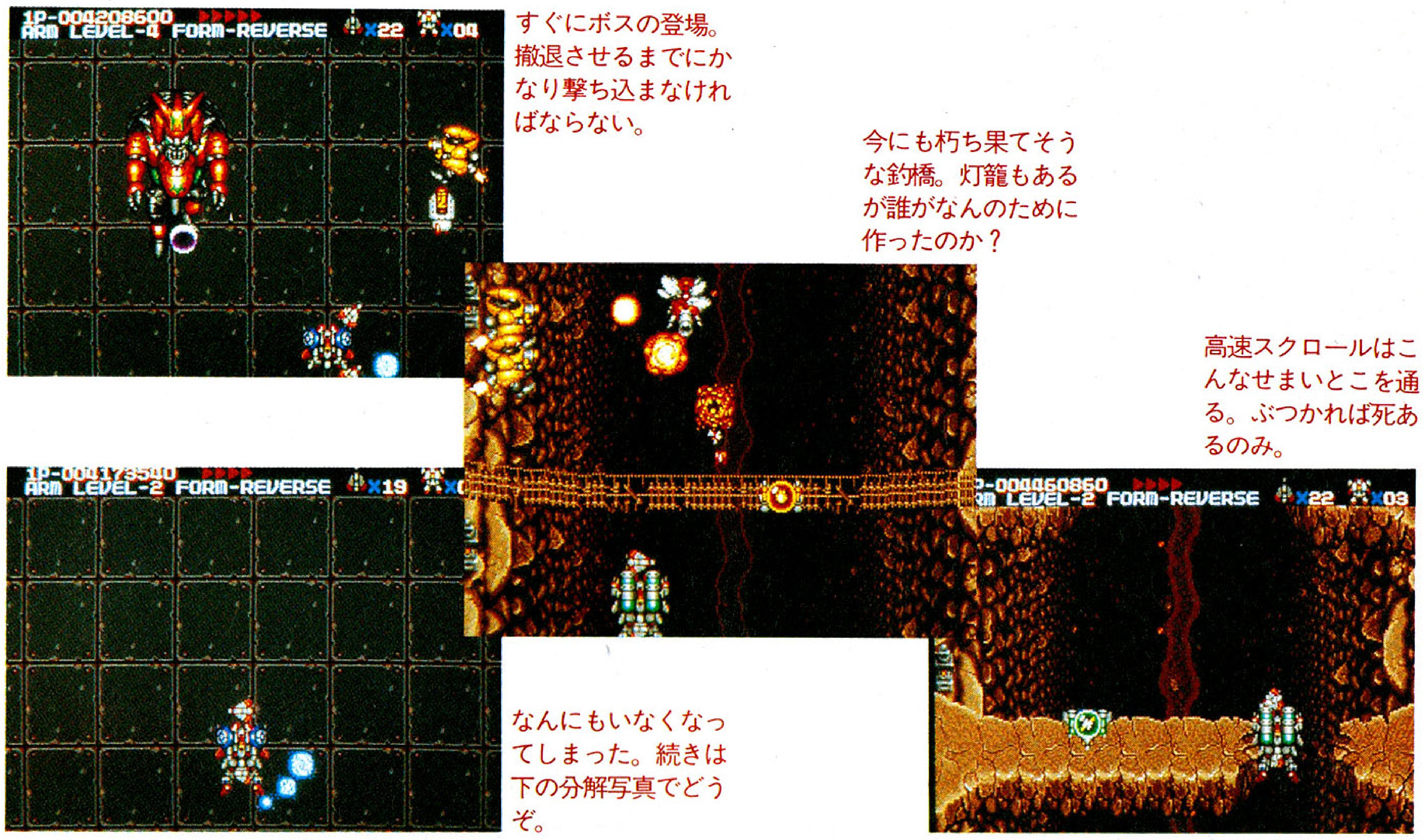
ラウンドの最初にすぐボスが登場。ある程度のダメージを与えると去っていくが、ザコとの混合攻撃はけっこうつらい。こうなったら開き直って攻撃するのだ。そうすれば案外やられないものだよ。

なんだか起伏のないステージだなと思いつつ進むと、突然床のタイルのような板が落下していく。するとそこは、目もくらむような大峡谷（だいきょうこく）。前半ステージ一番の見せ場がここだ。分解写真を下に載せておいたので堪能（たんのう）してちょうだい。ザコも破壊されると奈落（ならく）の底に落ちていく。

下から攻撃してくる敵“宮化（みやけ）”や肉塊をびゅんびゅん振り回して飛ばしてくる“弐井倉（にいくら）”には注意。

谷にかかる釣橋や、崖っぷちにある灯籠（とうろう）(なんでこんなとこにあるの？）に目を奪われているうちに高速スクロールが始まる。高速といっても極端に速いっていうわけじゃないけど、かなりせまいところを通るので、スピードを調整してぶつからないようにするべし。パターンを覚えてしまうことが重要だ。

それと、オプションをリバースの状態にしておかないと、次々と破壊されてしまうから要注意。ちなみにこのラウンドには中ボスは出現しない。


1P-004208600
ARM LEVEL-4 FORM-REVERSE ×22 ×04
1P-004179500
ARM LEVEL-2 FORM-REVERSE ×19
P-004460860
RM LEVEL-2 FORM-REVERSE ×22 ×03

すぐにボスの登場。撤退させるまでにかなり撃ち込まなければならない。

今にも朽ち果てそうな釣橋。灯籠もあるが誰がなんのために作ったのか？

高速スクロールはこんなせまいとこを通る。ぶつかれば死あるのみ。

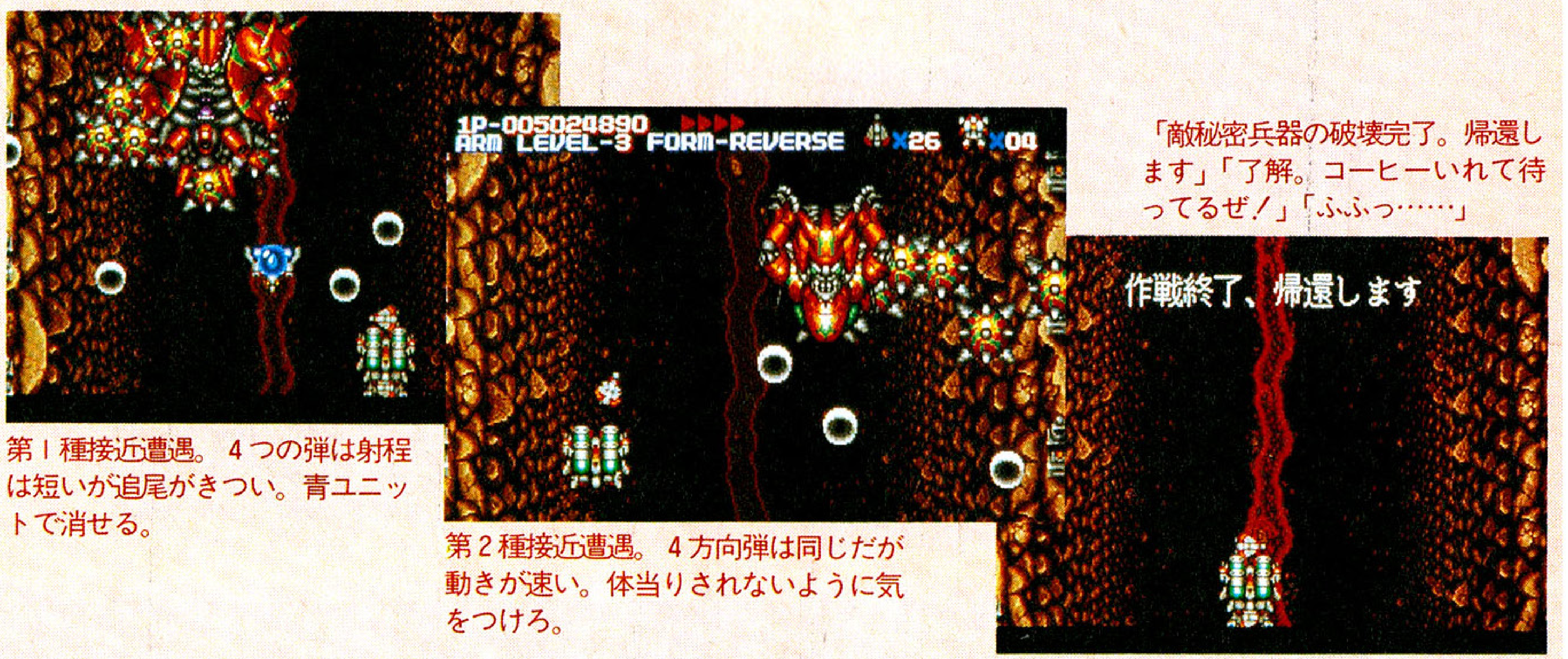
なんにもいなくなってしまった。続きは下の分解写真でどうぞ。

ROUND #3 ボス 過武器Z（かぶきぜーた）

なんだこりゃあ、最初に出たやつと違うじゃねえか。などと考えているうちに、大きな鉄球を盾（たて）にショートレンジの4方向弾でいきなり攻撃してくる。この4方向弾は動きがトリッキーなうえ、大きいのでシャレにならない。青の特殊兵器で消すことができるが、ここにくるまでに装備していないと大苦戦するだろう。

一定ダメージを与えると形が変わり凶暴になる。鈍い動きが活発（？）になり、体当たりを食らわしてくるのだ。即座にスピードアップして速い動きに対応しよう。

3方向弾も同時に撃ってくるし、手強いで、こいつは。


1P-005024890
ARM LEVEL-3 FORM-REVERSE ×26 ×04
作戦終了、帰還します

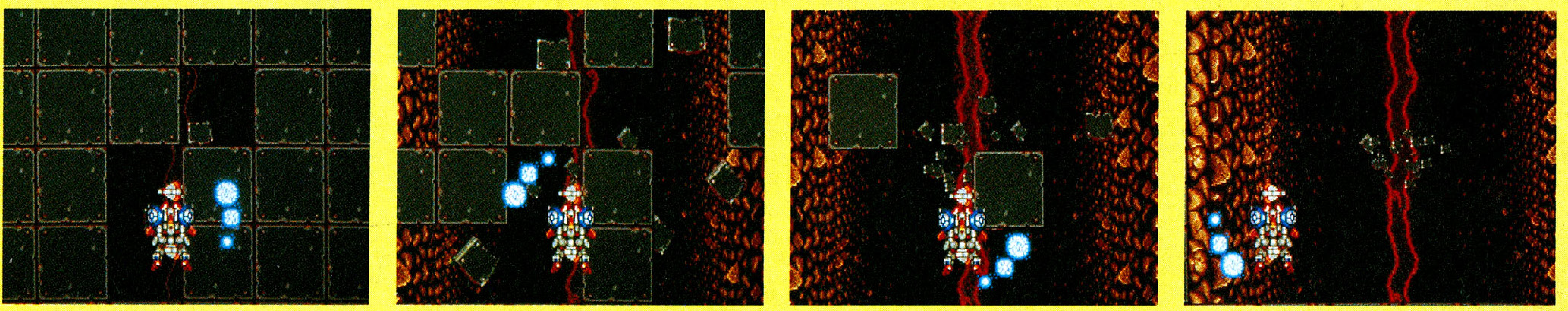
第1種接近遭遇。4つの弾は射程は短いが追尾がきつい。青ユニットで消せる。

第2種接近遭遇。4方向弾は同じだが動きが速い。体当りされないように気をつけろ。

「敵秘密兵器の破壊完了。帰還します」「了解。コーヒーいれて待ってるぜ！」「ふふっ……」

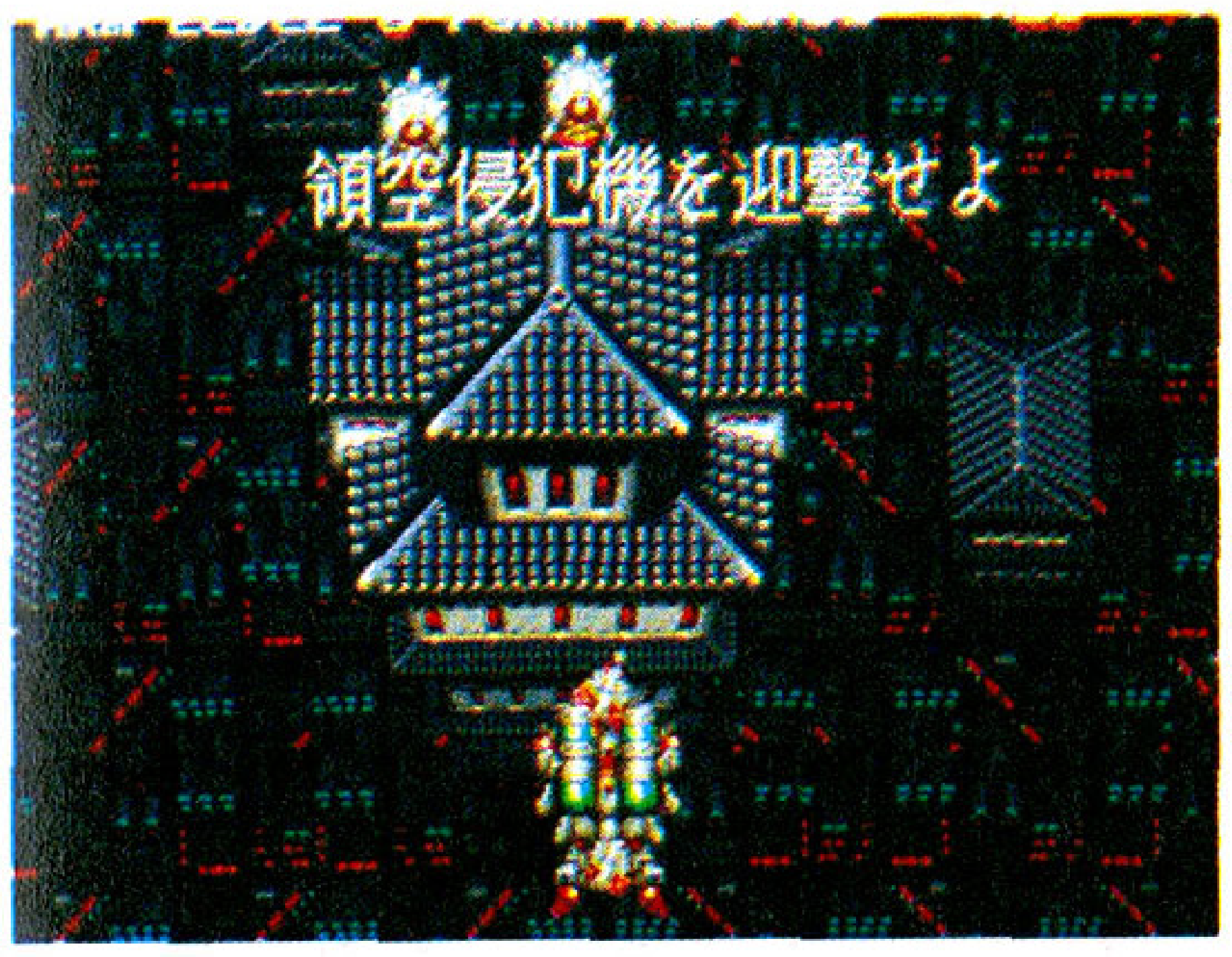
びっくり 驚愕まんぐわ－墜ちる－ 作 コンパイル・東亜プラン

これが落下時の分解写真だ。縮小機能なんて大げさなものじゃないが、おみごと。



ROUND #4 ～領空侵犯機を迎撃せよ～

日本上空に現れた敵機を壊滅するのが任務。
戦いは雲の中で。



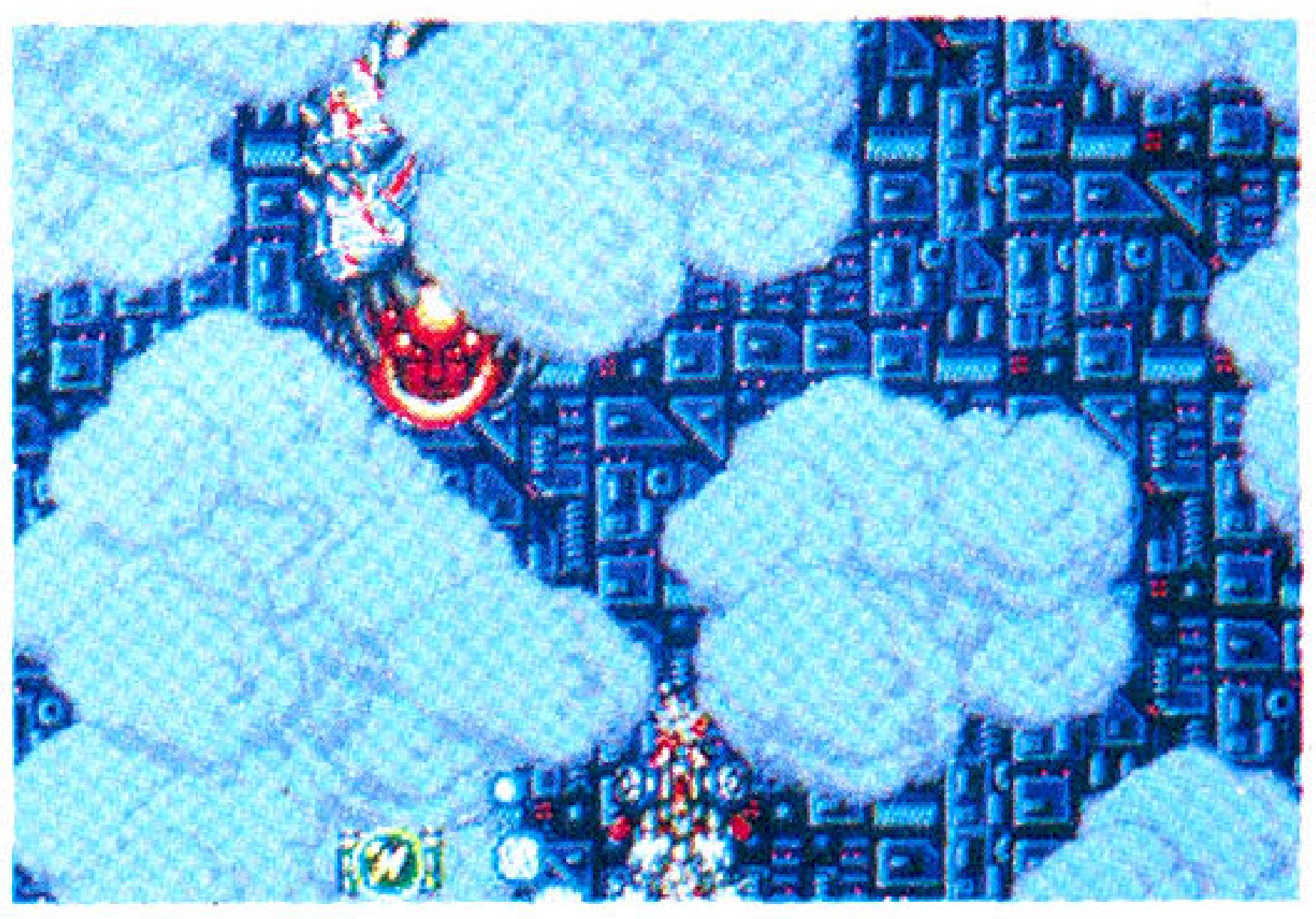
「日本上空に所属不明の機が多数飛来。調査せよ。こちらの警告に応じない場合、攻撃してもかまわない」「了解」

雲の多い日本上空を飛ぶ。それにしても未来の日本はこんなになっているのだろうか。『ブレードランナー』の世界だね、まるで。

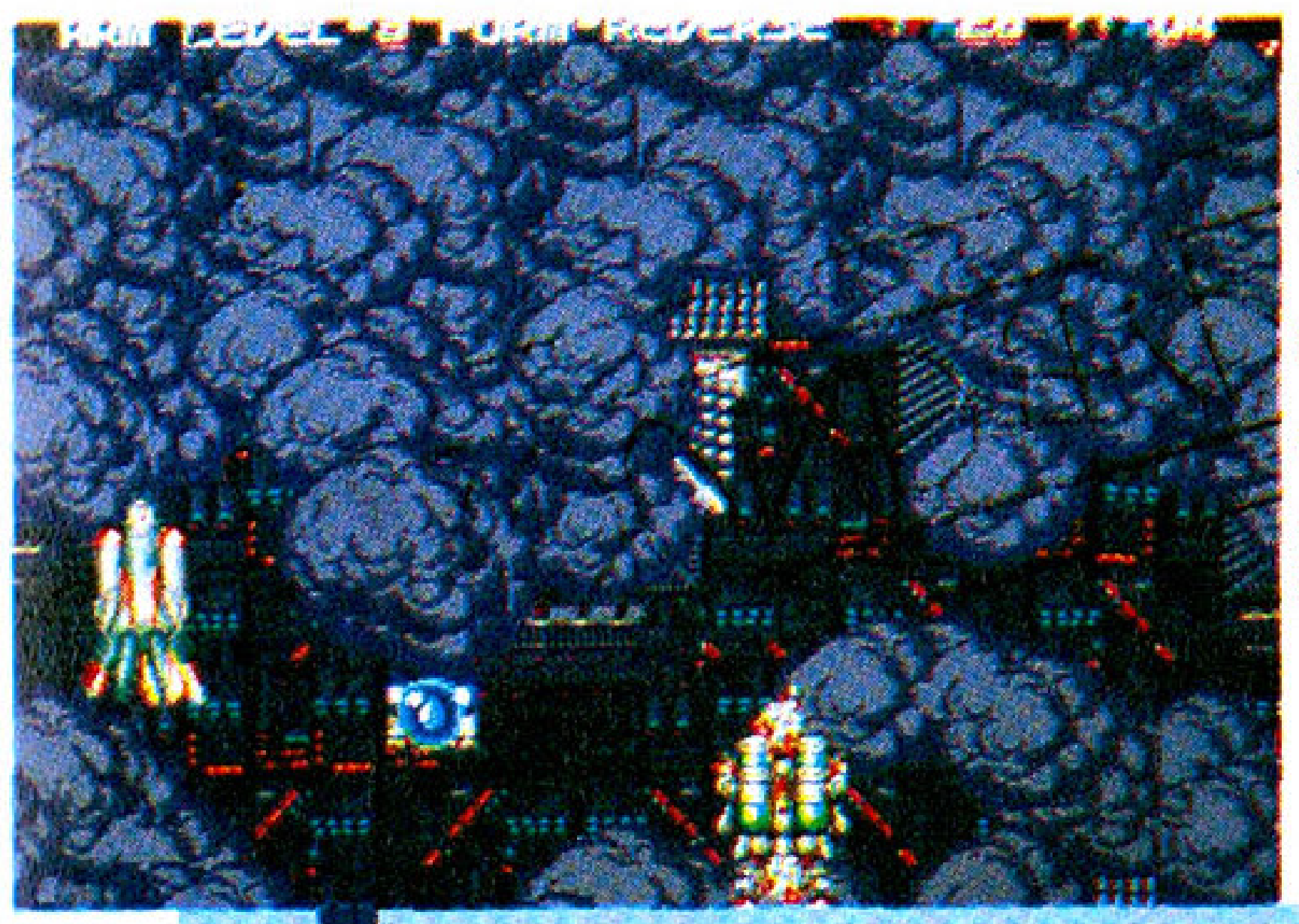
天候はしだいに悪化し、エリノアは雷雲の中に飛び込んでしまう。ここはときどき光る雷のせいで画面がフラッシュし、視界が異常に悪くなる。強敵“由騎悪（ゆきお）”シリーズは勢ぞろいしてレーザーを撃ってくるし、雲の下から現れる忍者ロボ“我意（がい）”は鉄球を振り回すし、ムズいぞここは。特殊兵器のレベルを上げておこう。

轟く雷鳴の中を飛行していると、中ボスの空中レーザー砲台“由騎悪mk4”が雲の間を戦闘機に引っぱられて現れる。数本のレーザー攻撃と、弾をたくさん撃ってくるうえにカタいときてる。正面からの攻撃は勇気がいるので、オプションをリバースにして後ろからやっつけるのが得策だろう。

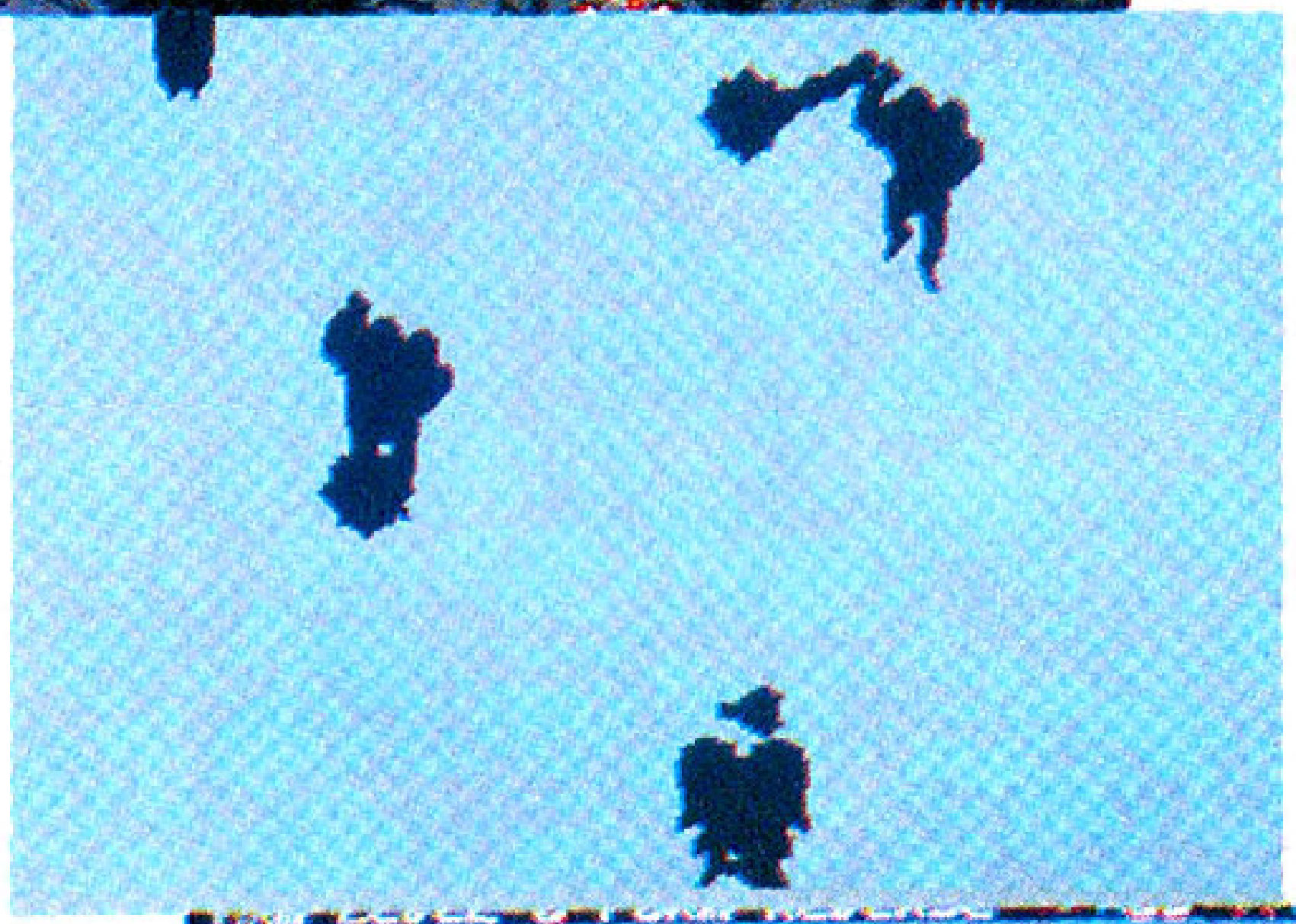
余談だけどこのゲームには、オートレベルコントロールがついているらしい。自機が死んだ瞬間に難易度がグンと下がるというあれだ。パワーアップは時間がかかるけど、やられたあとの復活は不可能ではないのだ（実際ボスの場所で死ぬと、ボスの耐久力が下がっているのがわかる）。そっち方面のアフターケアがしっかりしてるのがヒジョーにうれしい。



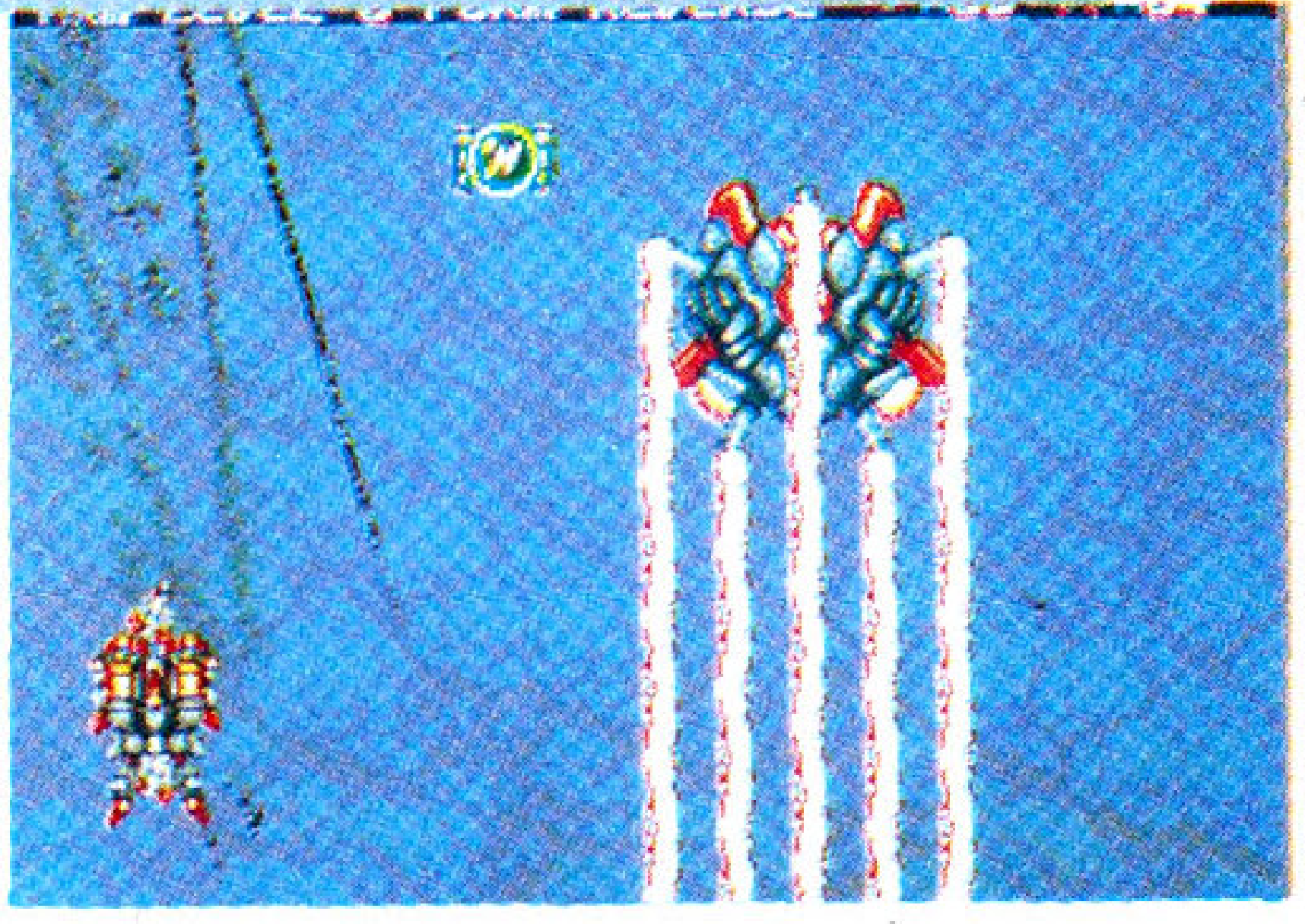
「警告！警告！ 前方に巨大な戦闘艦を捕捉。敵は強力なレーザー兵器を装備している模様。注意されたし」



日本全域に低気圧が接近。雲行きが怪しくなってきた。



雷雲のなかはご覧のとおり。フラッシュに惑わされるな。

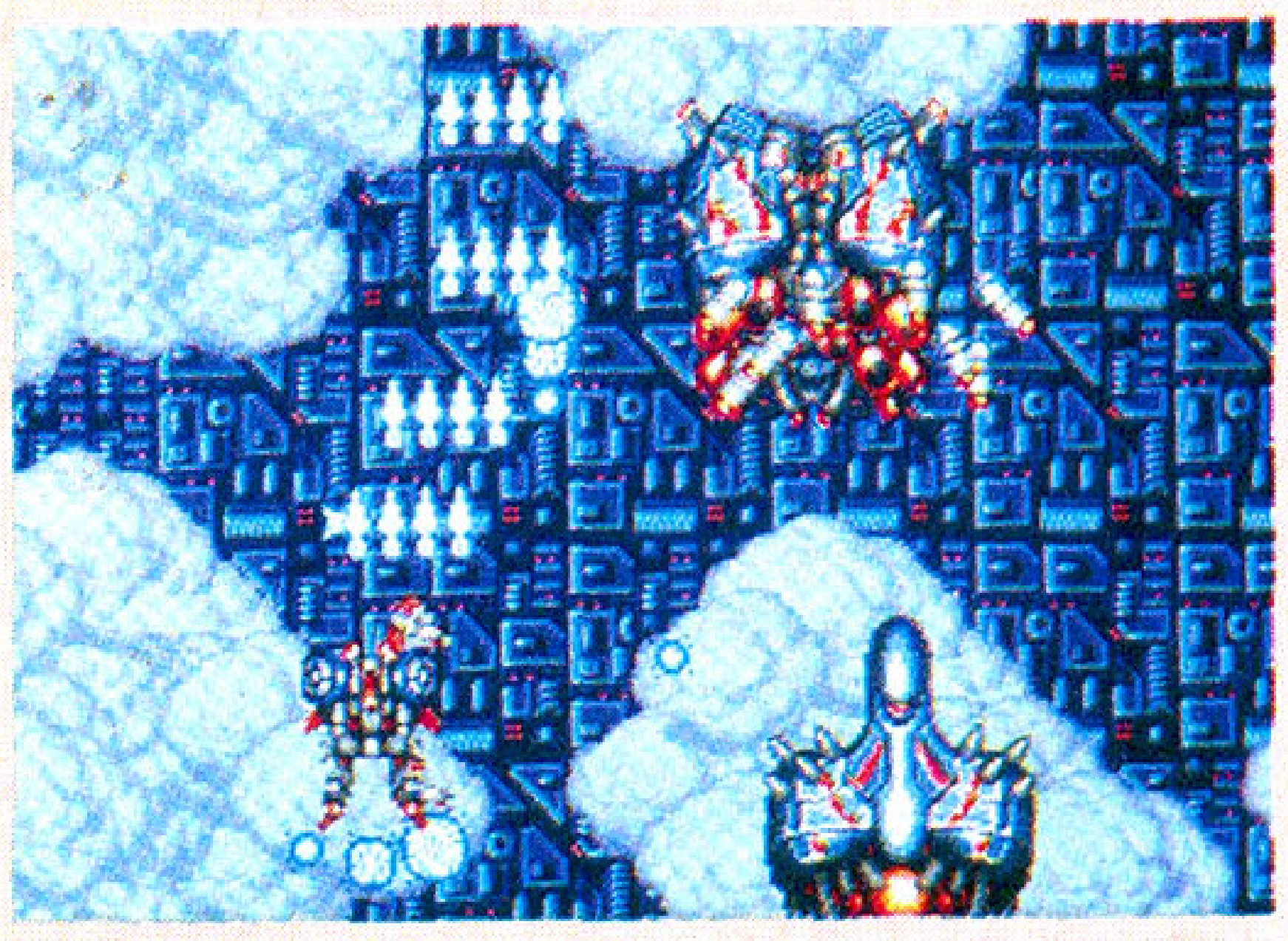


中ボス“由騎悪mk4”5本のレーザー攻撃がすごい。

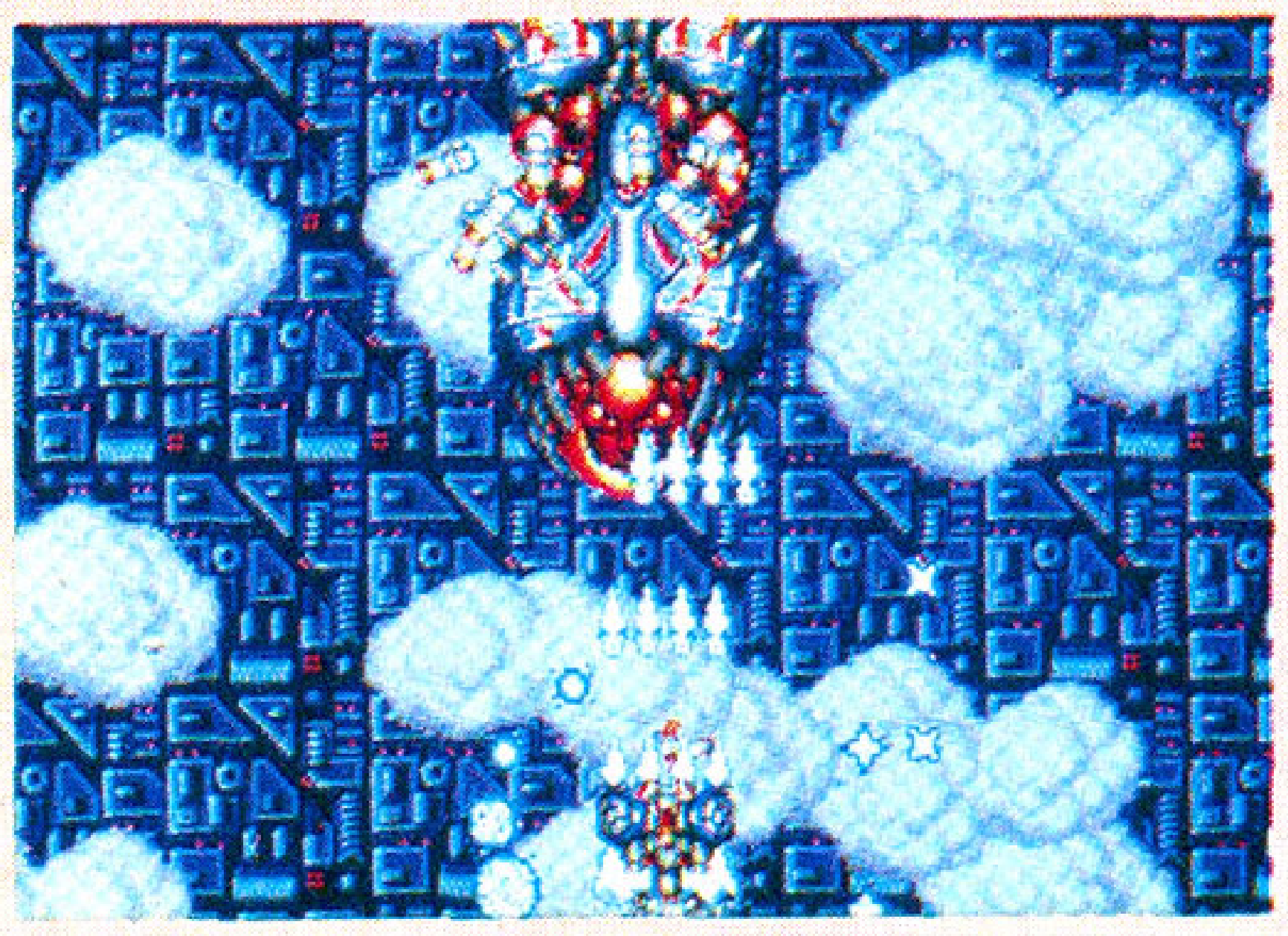
ROUND#4 ボス 由騎悪mk5（ゆきおまーくふぁいぶ）

レーザー攻撃をする敵“由騎悪”シリーズの親玉的存在。しかし第1次攻撃はレーザーは出さず、ホーミングミサイル攻撃と弾をバラバラ吐いてくる。ミサイルは破壊が可能だが激しく追ってくるので油断はしないほうがいい。ミサイル発射の瞬間、サイドが開いたときに弾をぶち込んでやろう。

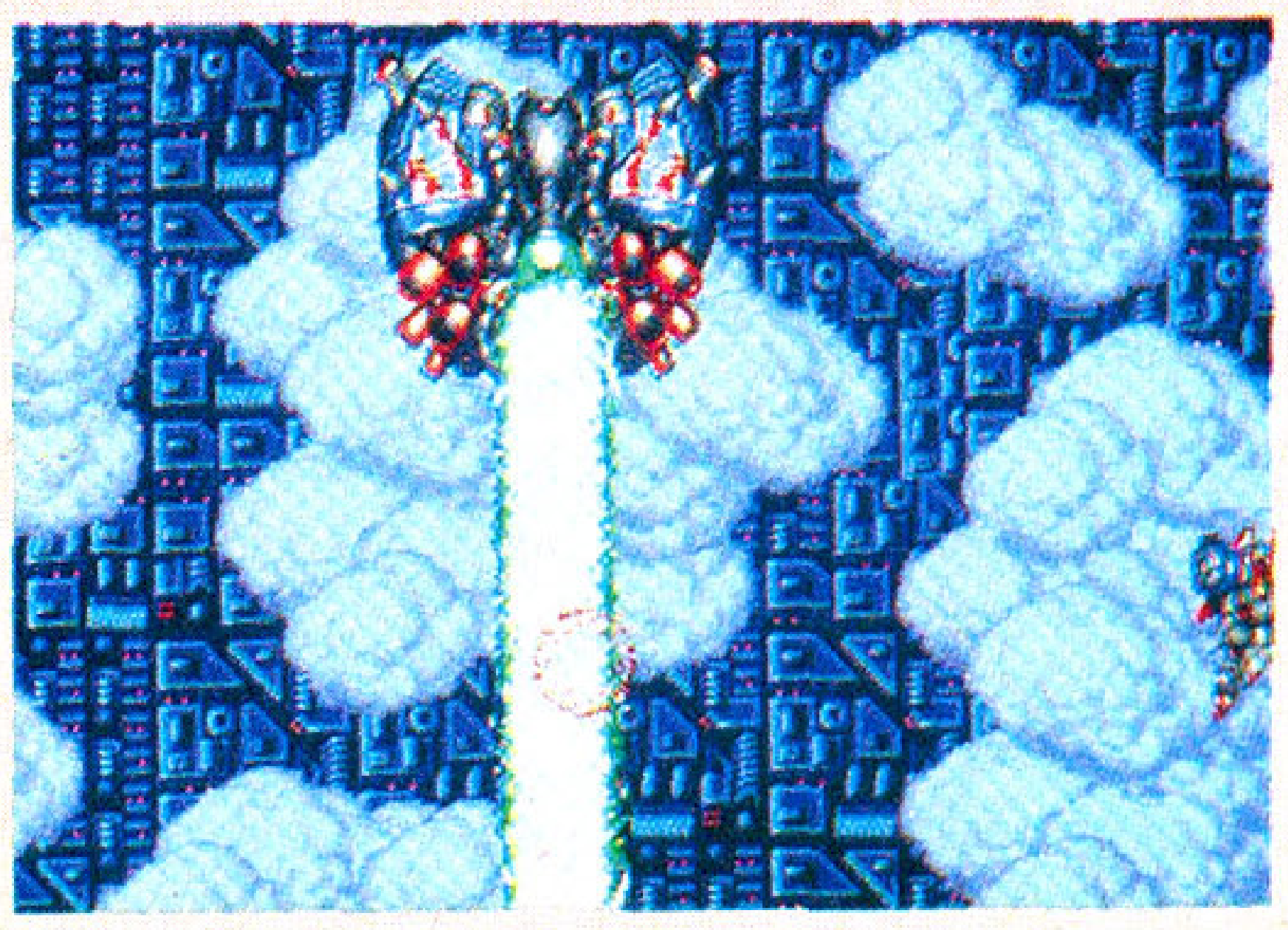
何発か撃っていると前頭葉の部分がはがれて、太いレーザーも撃ってくるようになる。こいつも含め、すべてのレーザー攻撃は防ぎようがない。正面にいるとバカを見るので、移動しながらレーザーを撃とうとする瞬間の真ん中が開いたときショットを撃ち込め。



「コンディションレッド！ 敵はレーザー兵器を使用してくる模様。正面にいるのは非常に危険。回避せよ」

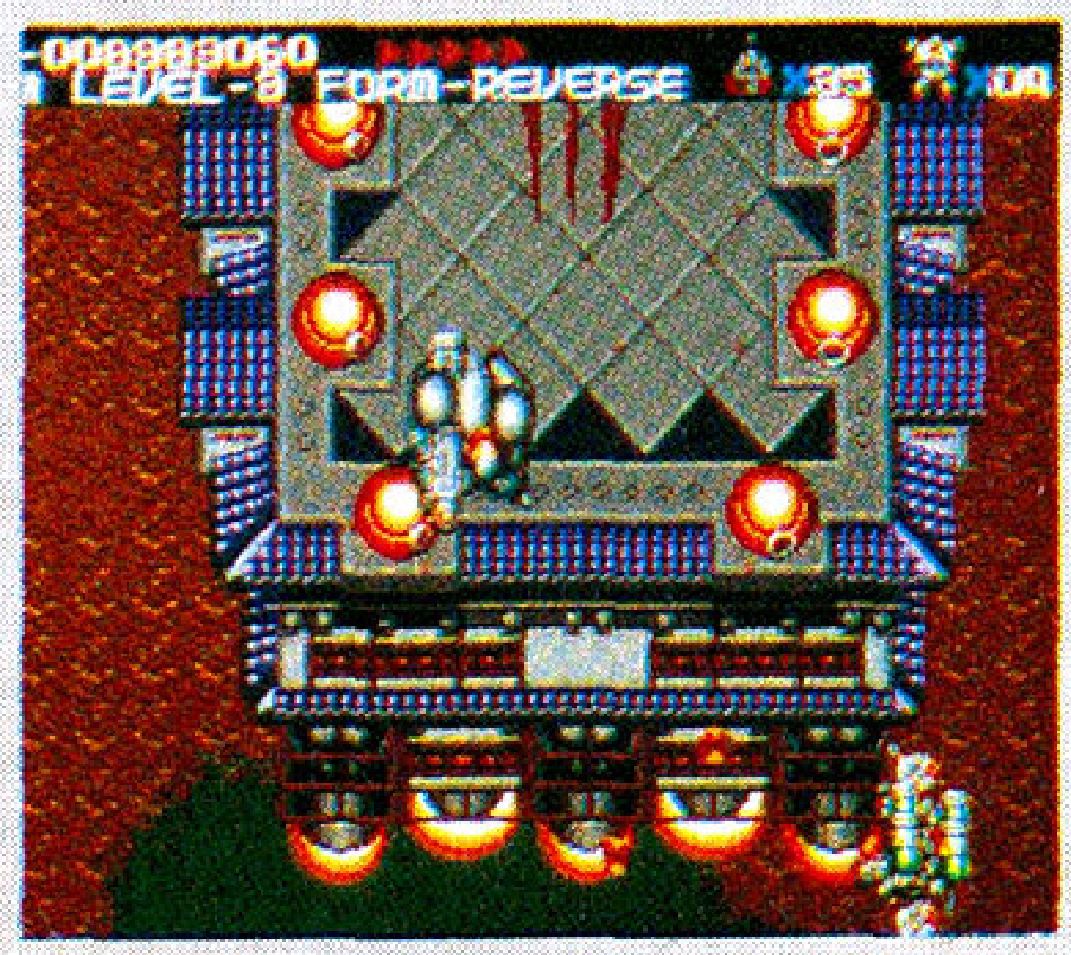


最初の攻撃はホーミングミサイルのみ。激しい追尾機能があるので、確実に破壊したい。青ユニットがあれば苦しくない。

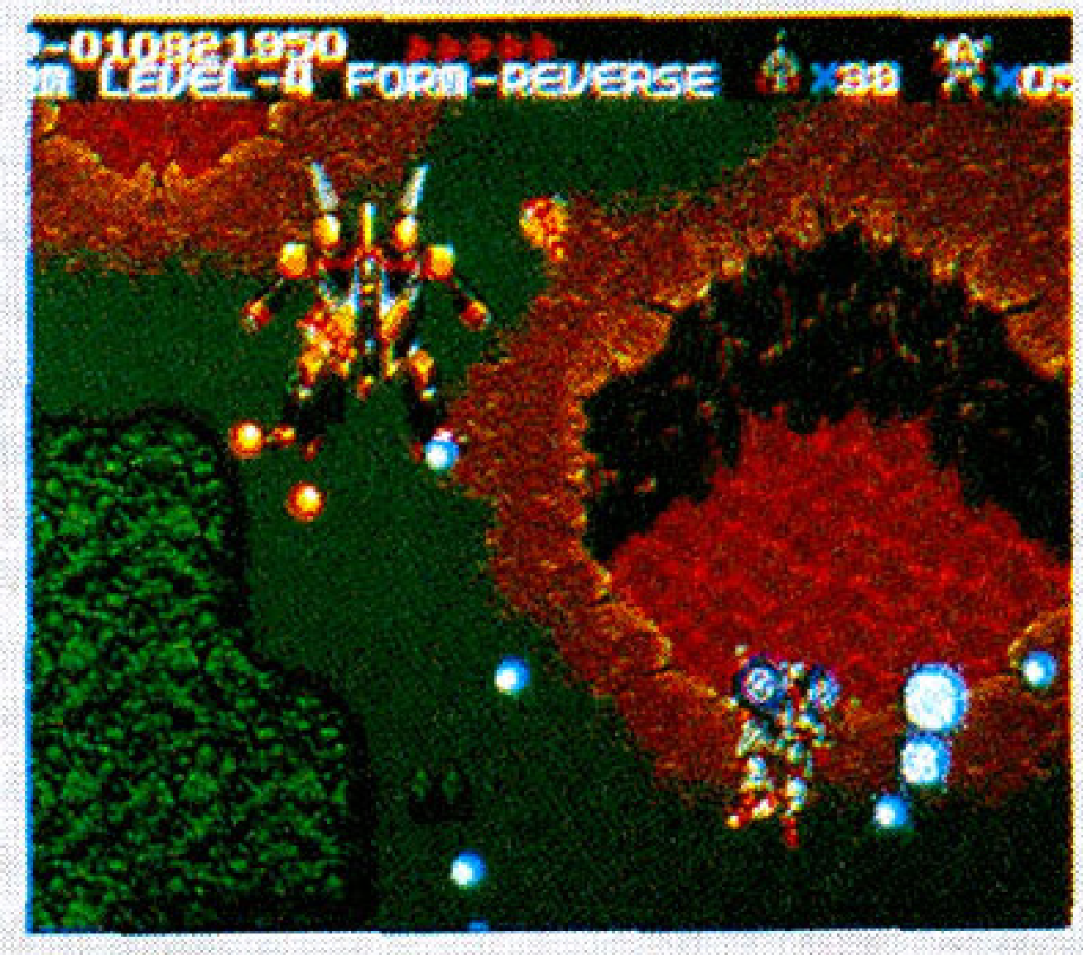


レーザー兵器が雲を引き裂く。弱点はレーザー攻撃時に開いたハッチの中。通常弾のみでの破壊は不可能に近い。

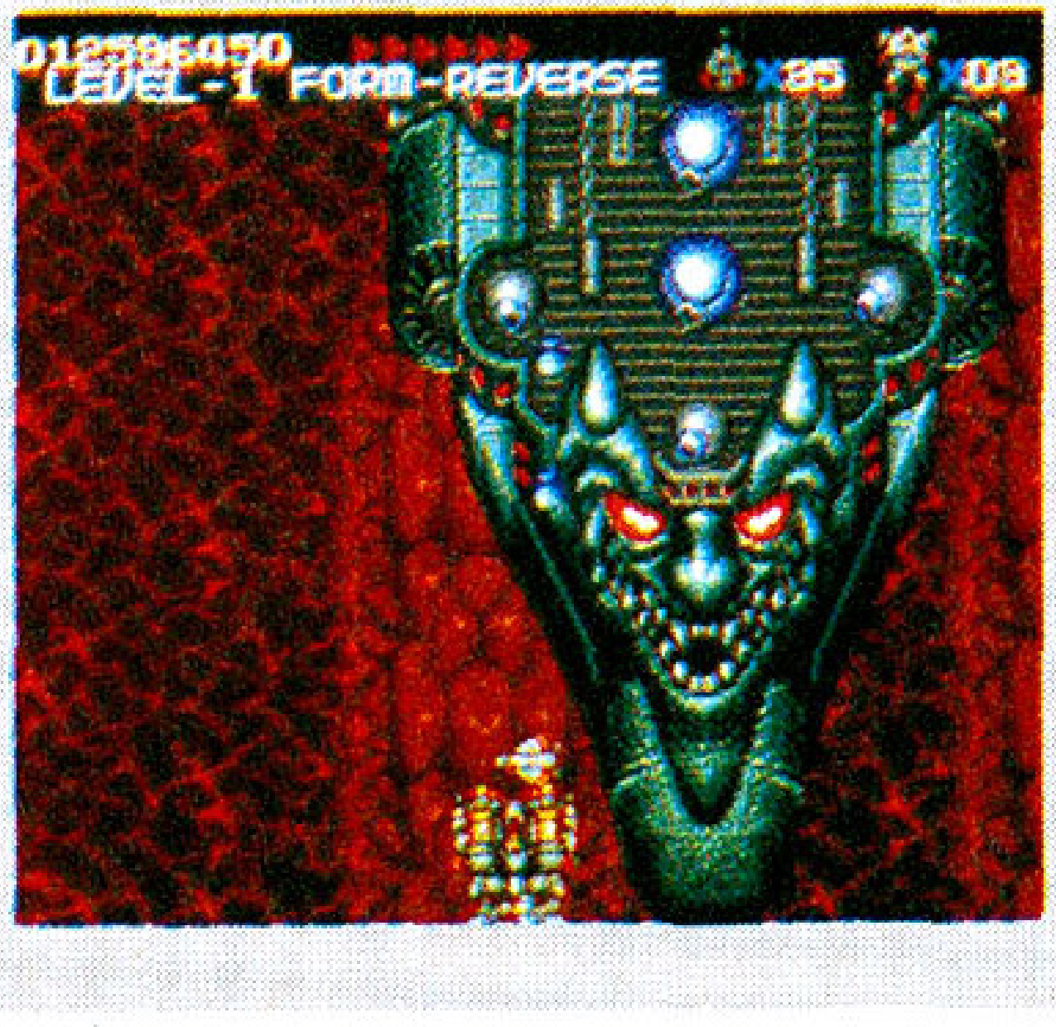
とりあえず4面まではしっかり紹介したつもりだが、後半の3面は自分の力で見てくれ。オートレベルコントロールもあるし、難易度をEASYに設定しておけば、SHTが苦手な人でもなんとか続けられるぞ。では、この後の面をちょっと紹介。5面は低空飛行する面。飛行空母や、宿敵“大亜51”とのバトルを繰り広げる。6面は敵戦闘艦を追撃。巨大な敵戦艦との壮絶な戦い。そして7面は……。エリノアとアレスタに幸あれ!!



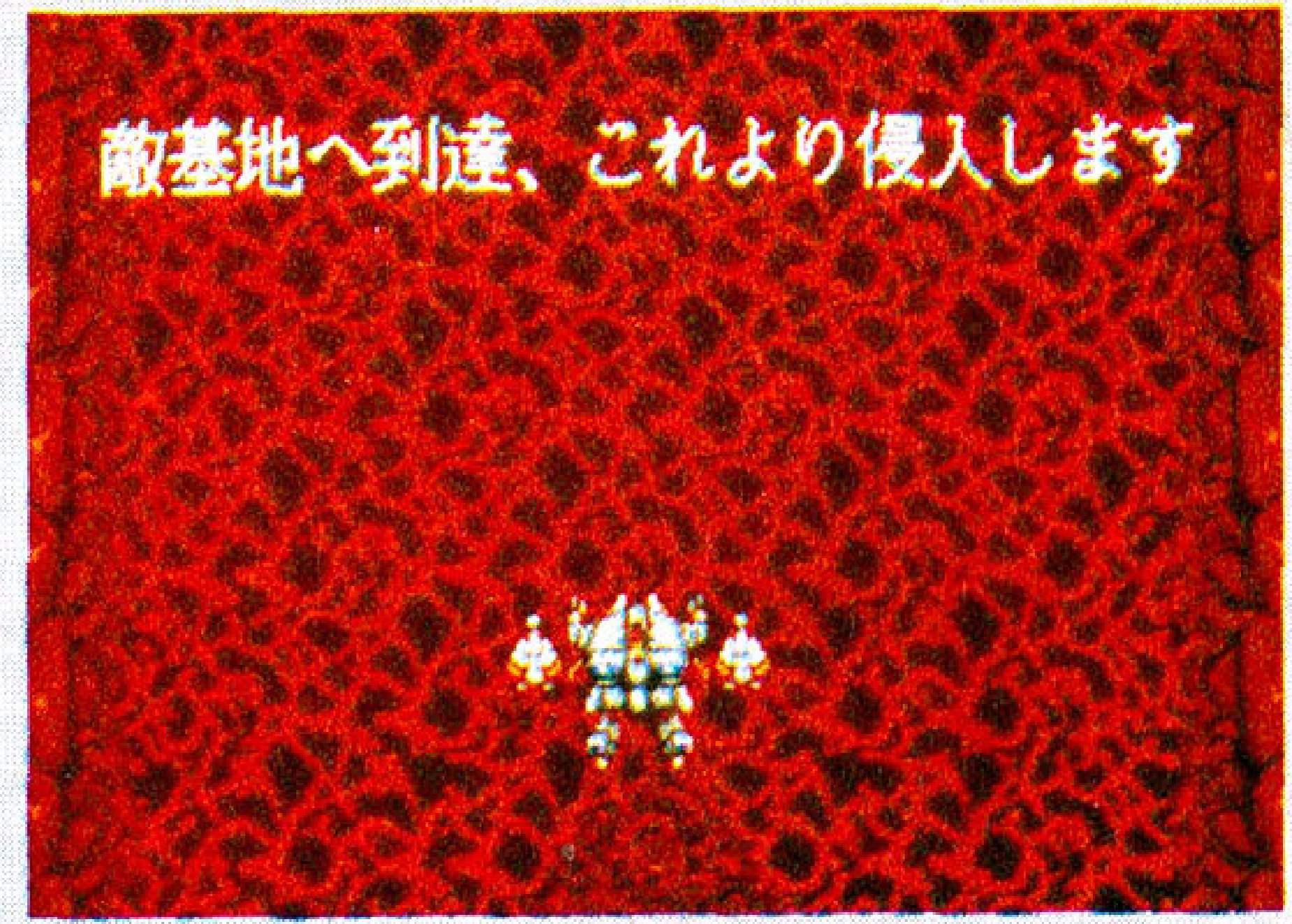
空飛ぶ清水寺、戦闘空母“騎世壬逗”。なんか変じゃないか？



再び“大亜51”との戦い。ヤツもオプションで攻撃してくる。



敵の空中戦艦を追うエリノア。攻撃はハンパじゃない。



「敵基地に接近。突入します」「了解。最後の決戦だ。幸運を祈る！」

GOOD LACK!!

3A

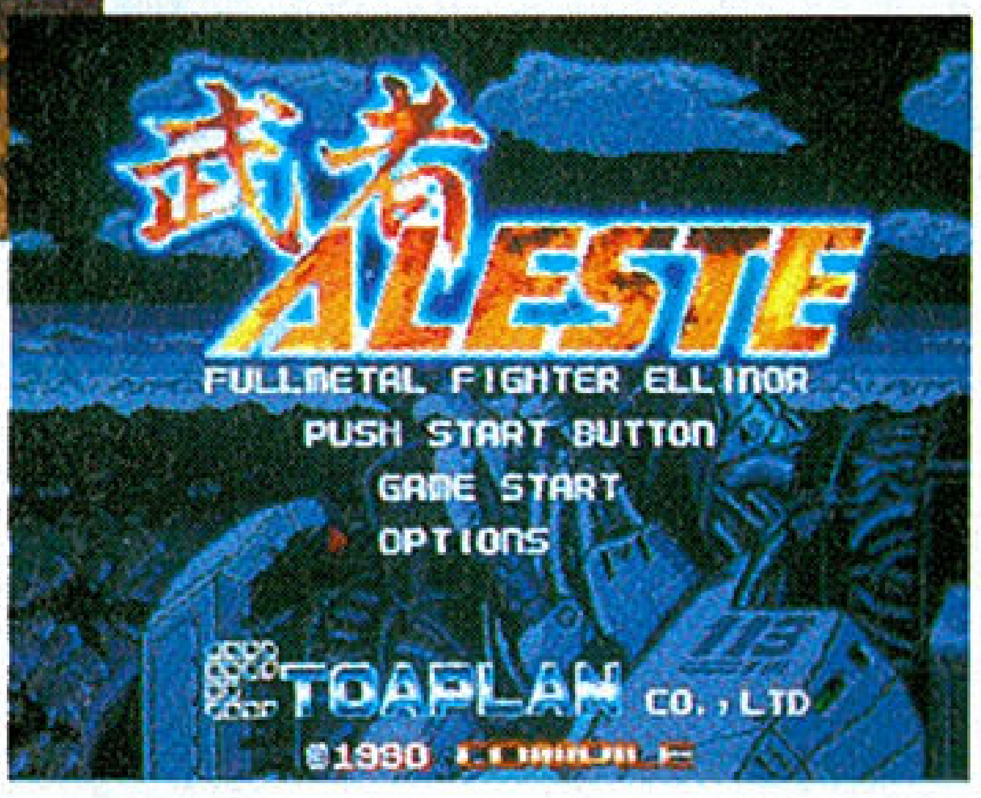
武者アレスタ

ラウンドセレクト

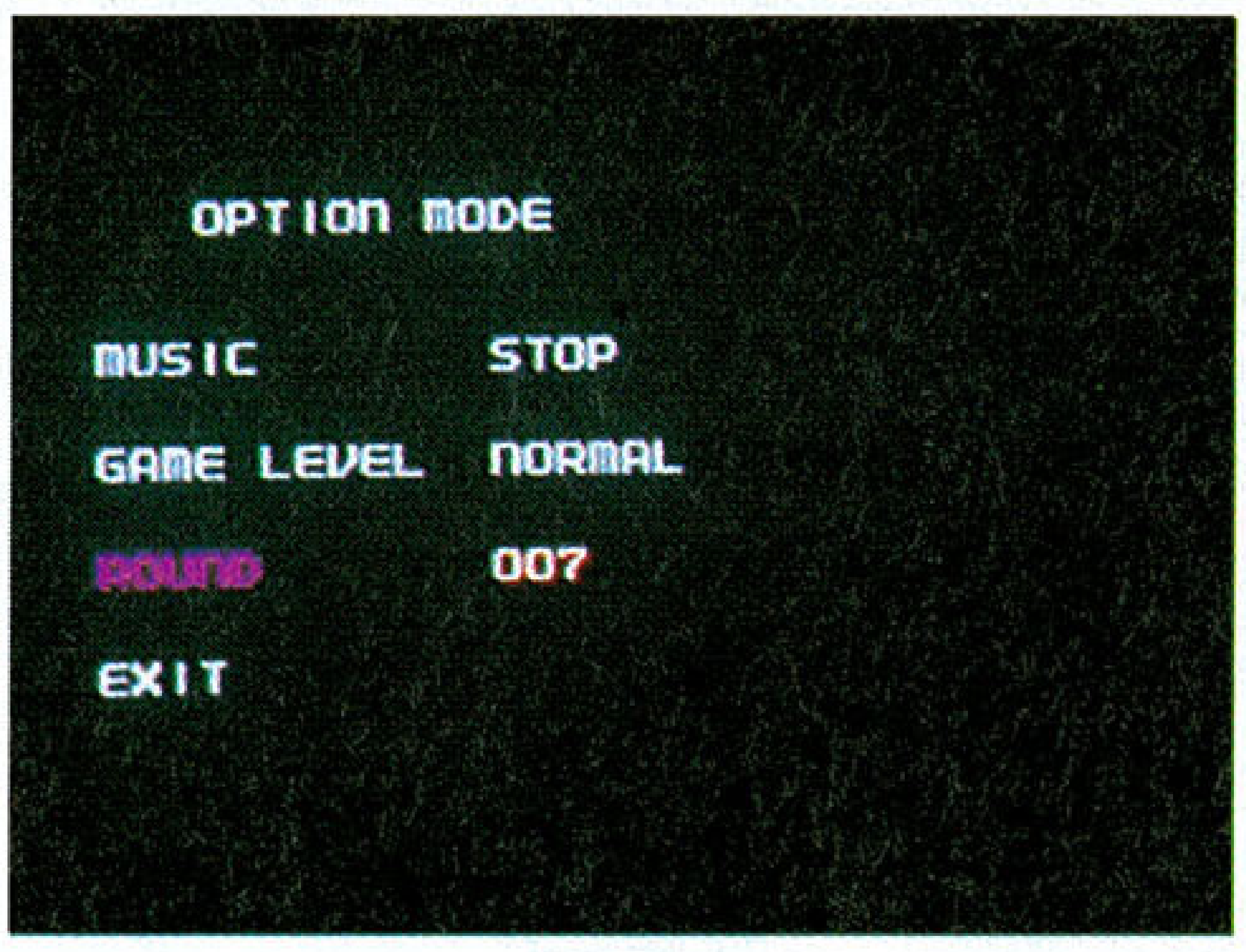
電源を入れたあとリセットボタンを10回押して（連打してもかまわない）タイトル画面が表示されたら、方向キーの左下を押しながらオプションモードに入るとラウンドセレクトができる。

（東京都・北国特産飴・22歳）

リセットを10回押したら何もせず、デモが終わるまで待とう。


武者ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
GAME START
OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD
©1990

メニュー表示が出たら方向キーを左下に入れたままスタート。



OPTION MODE

MUSIC STOP

GAME LEVEL NORMAL

ROUND 007

EXIT

普段はないはずのラウンドセレクトが入っている。いきなり最終面に行くことも可能だ。

1P-000000000
ARM LEVEL-0 FORM-FORWARD
X00 X02
敵基地中枢へ侵攻せよ

最終面から始める場合は、下記のパワーアップコマンドも併用するといいかもしれない。

3A

武者アレスタ

パワーアップコマンド

ゲーム中にポーズをかけて「B、B、C、B、B、C、上、下、A」と入力してからポーズを解除すると通常弾がフルパワーアップする。

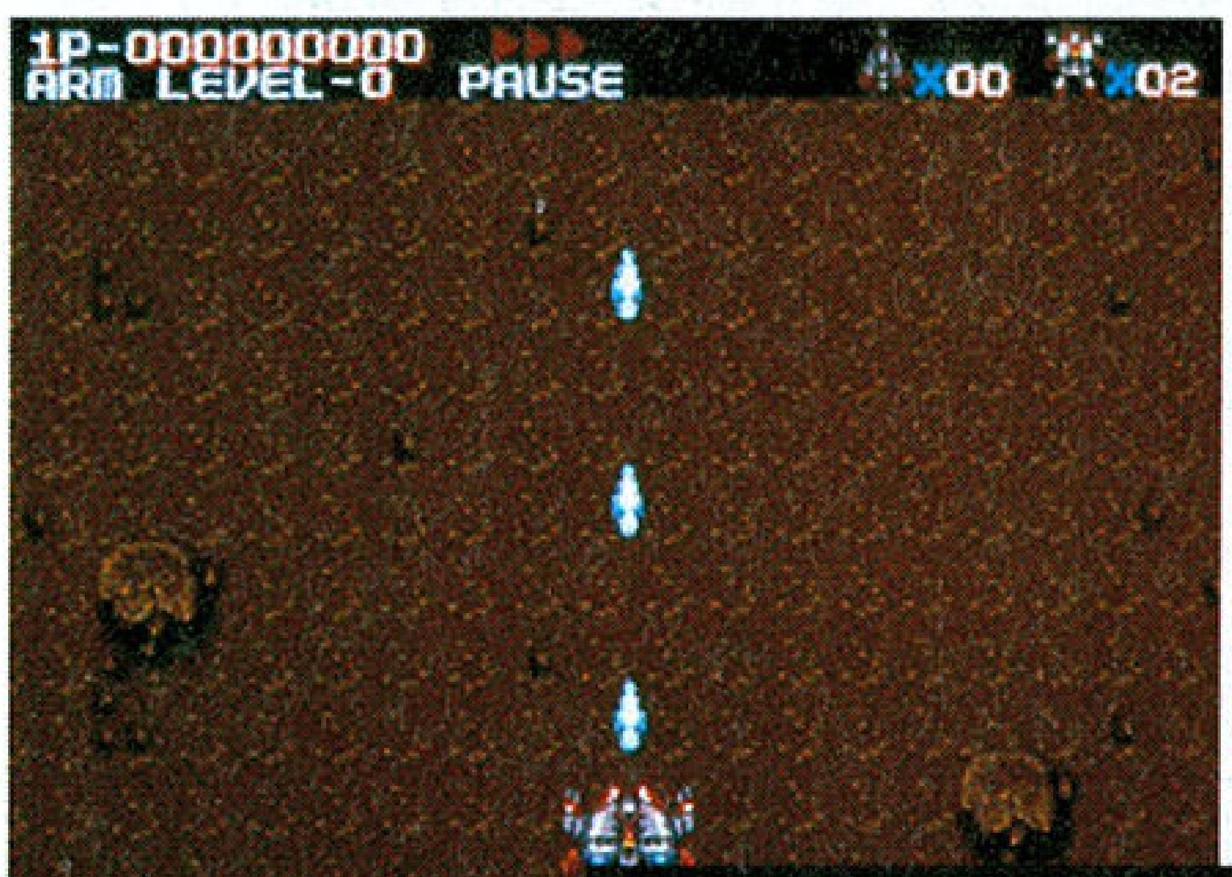
同じように、「右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A」と入力すると残機が5機、「上3回、下3回、左3回、右3回、C2回、B、A」と入力するとオプションが20機も増える。

この3つのコマンドは1回のプレイで1度ずつしか使えないが、併用はできる。

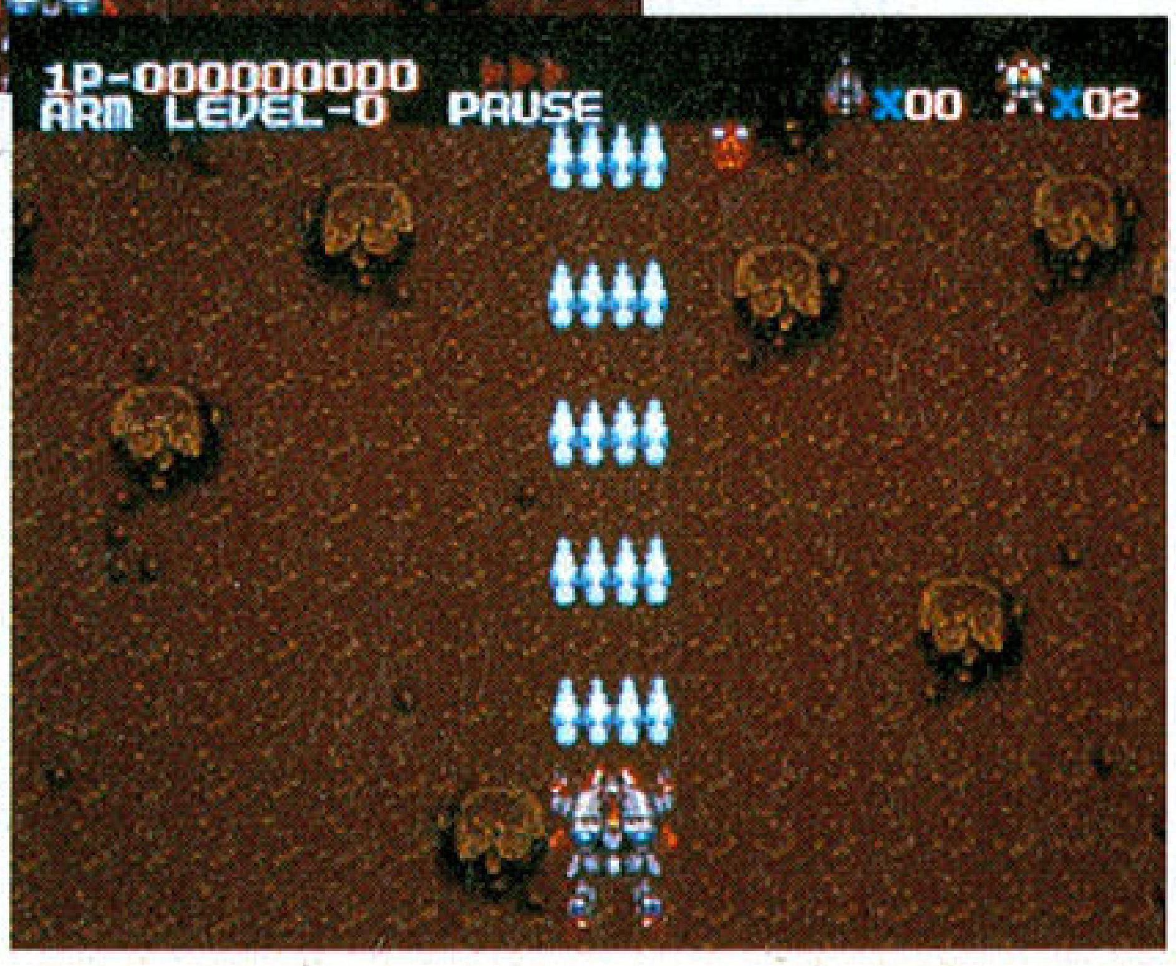
（埼玉県・斎藤崇徳・18歳）

フルパワーアップ

B、B、C、B、B、C、上、下、A


1P-000000000
ARM LEVEL-0
PAUSE
X00 X02

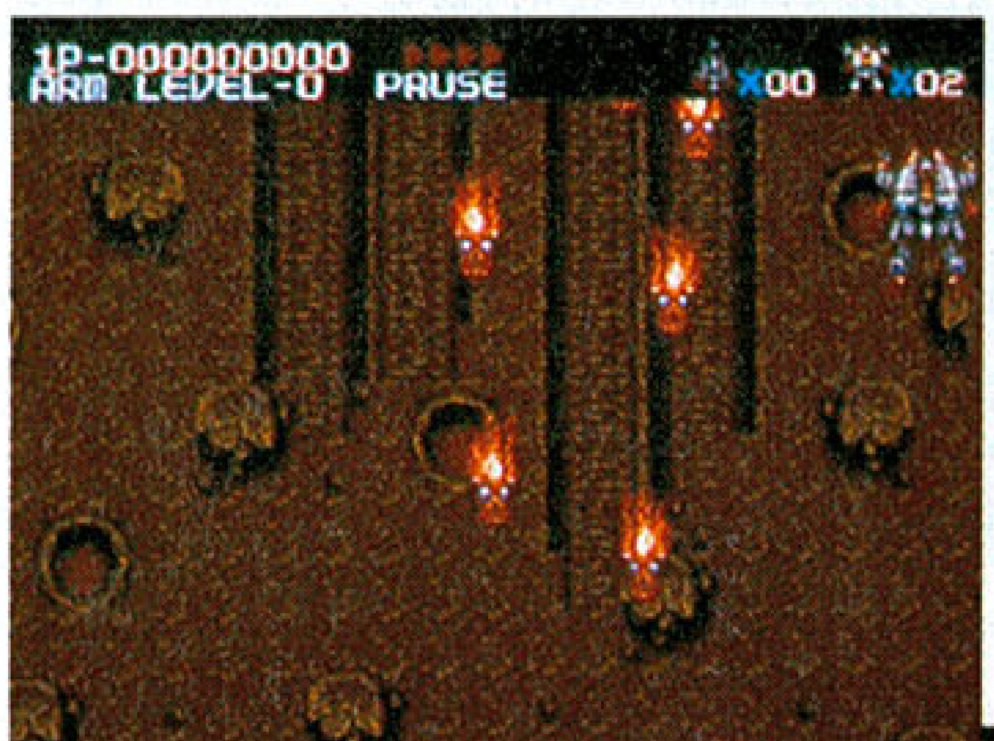
スタート直後でショットが最低の状態。連射もあまりきかない。


1P-000000000
ARM LEVEL-0
PAUSE
X00 X02

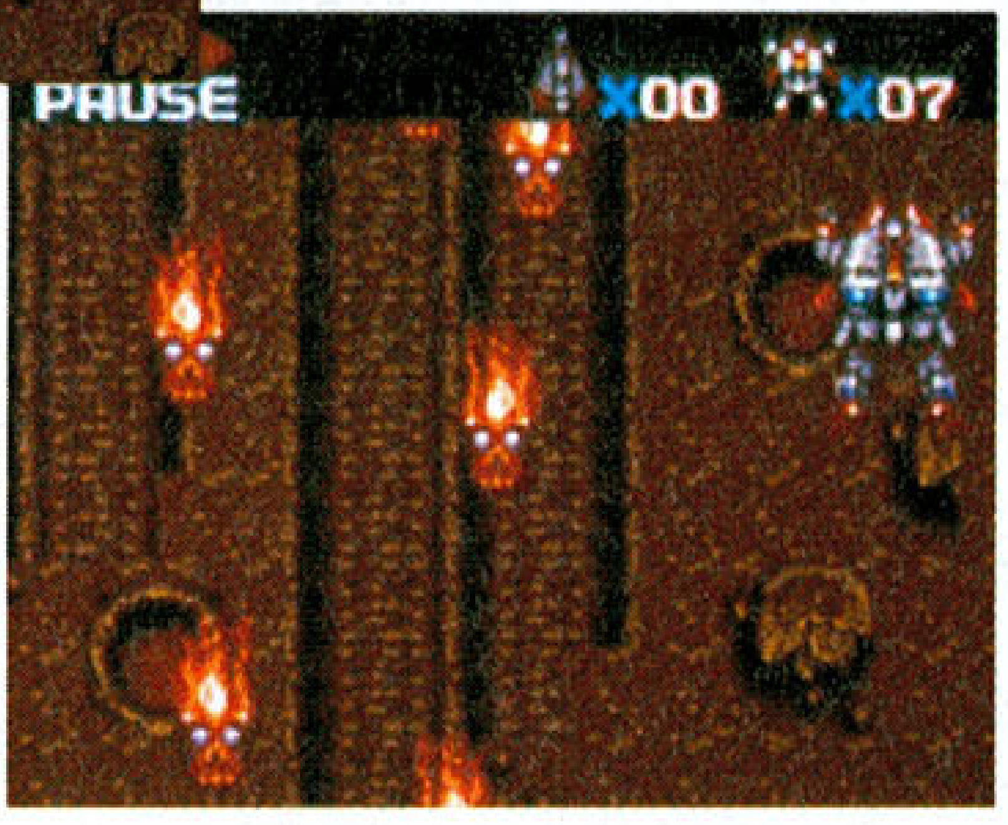
コマンドを入れてパワーアップした。点数が0なのを見てほしい。

残機を5つ増加

右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A


1P-000000000
ARM LEVEL-0
PAUSE
X00 X02

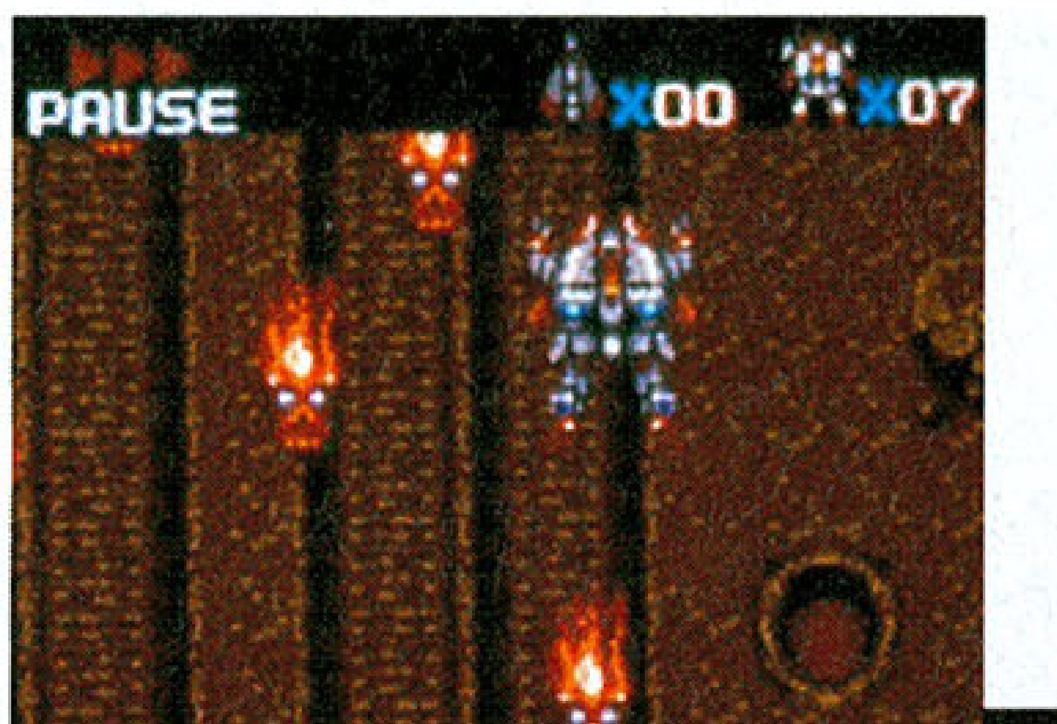
右上の残機表示に注目。コマンドを入れると…。


PAUSE
X00 X07

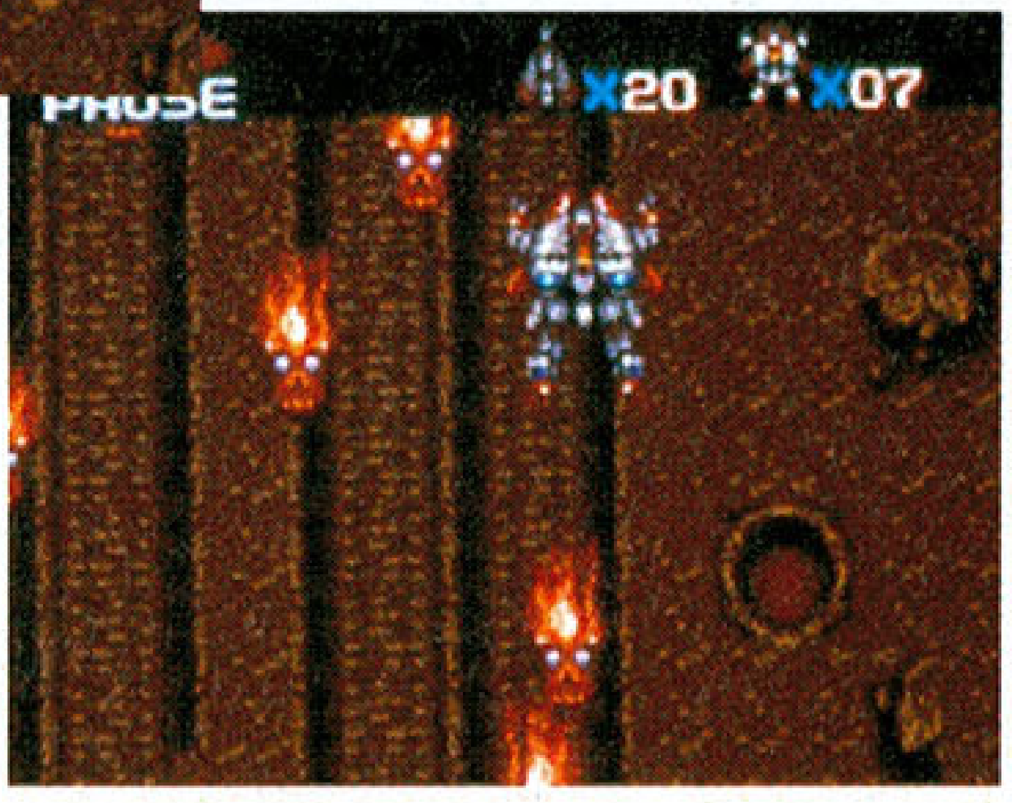
ほら、いっぺんに5機も増えた。これなら最終面も平気？

オプションを20増加

上3回、下3回、左3回、右3回、C、C、B、A


PAUSE
X00 X07

ついでだからオプションを増やすコマンドも併用してみようじゃないか。


PAUSE
X20 X07

はい、このとおり。ちなみにラウンドセレクトも併用できる。

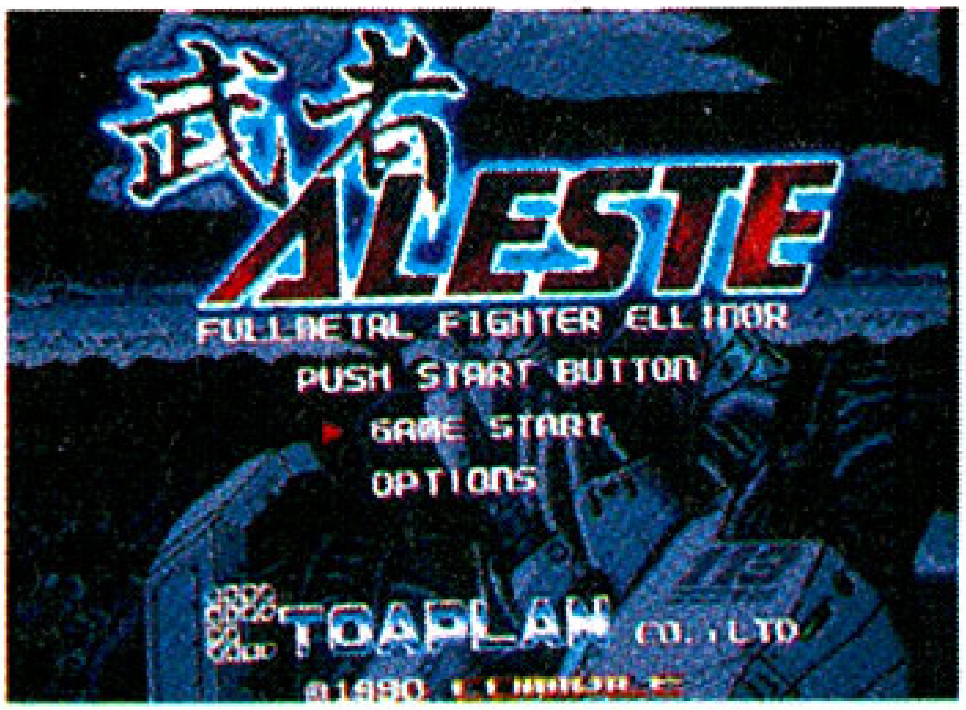
武者アレスタ

アナログパッドでプレイ

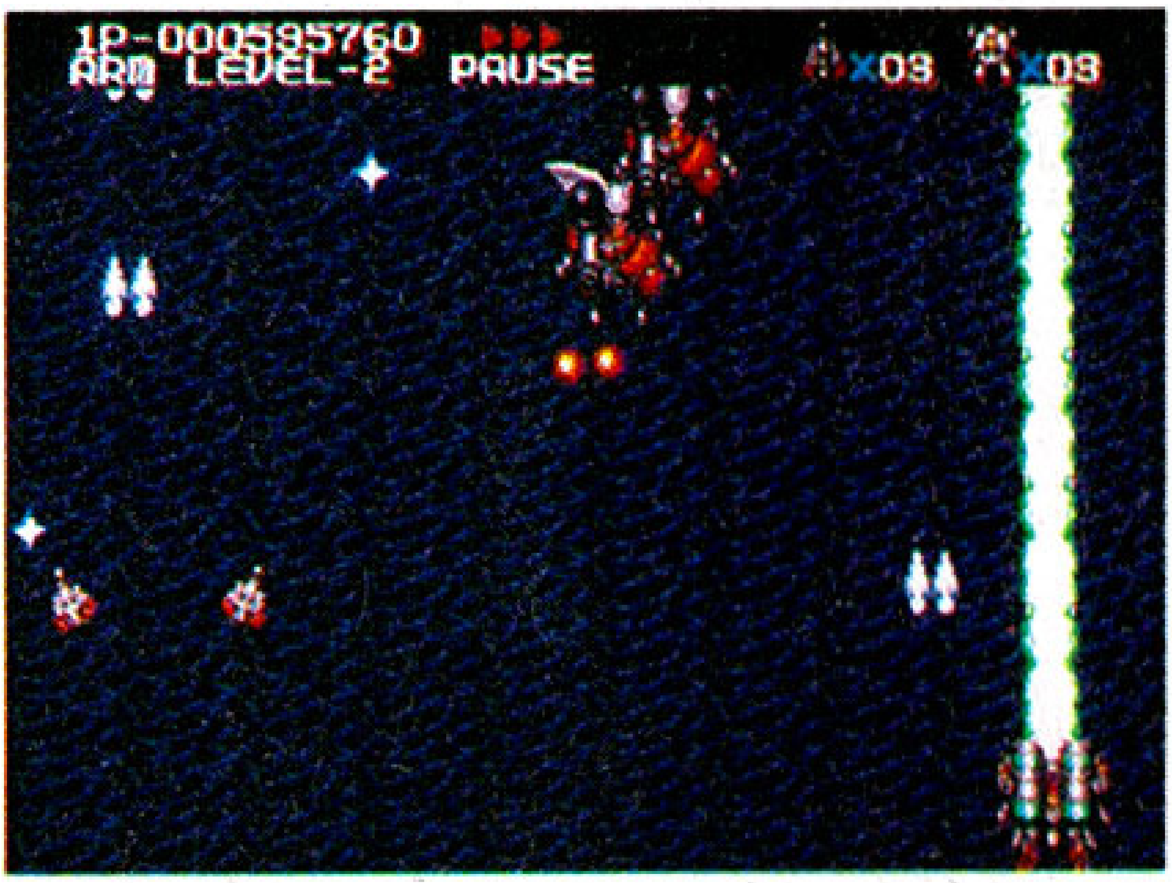
アマ

電波新聞社製の「ＸＥ－１ＡＰ」（アナログジョイパッド）を１Ｐ側に接続して、電源を入れたら、メニュー画面のときにスタートボタンを押すと、なんとアナログモードでプレイできる。

（福岡県・Mr.70年代・21歳）


武者
ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
▶ GAME START
OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD
©1990 COMPILE

最初にアナログパッドのスイッチをデジタルに切り替えて、難易度などを設定しておこう。そのあと、アナログに切り替えてから、この画面でスタートを押すとアナログモードでプレイできるぞ。


1P-000585760
ARM LEVEL-2
PAUSE
×03
×03

オプションが自機についてこれないほどの速度で移動できるが、使いこなせるかな？

武者アレスタ

MD　東亜プラン　1990年12月発売

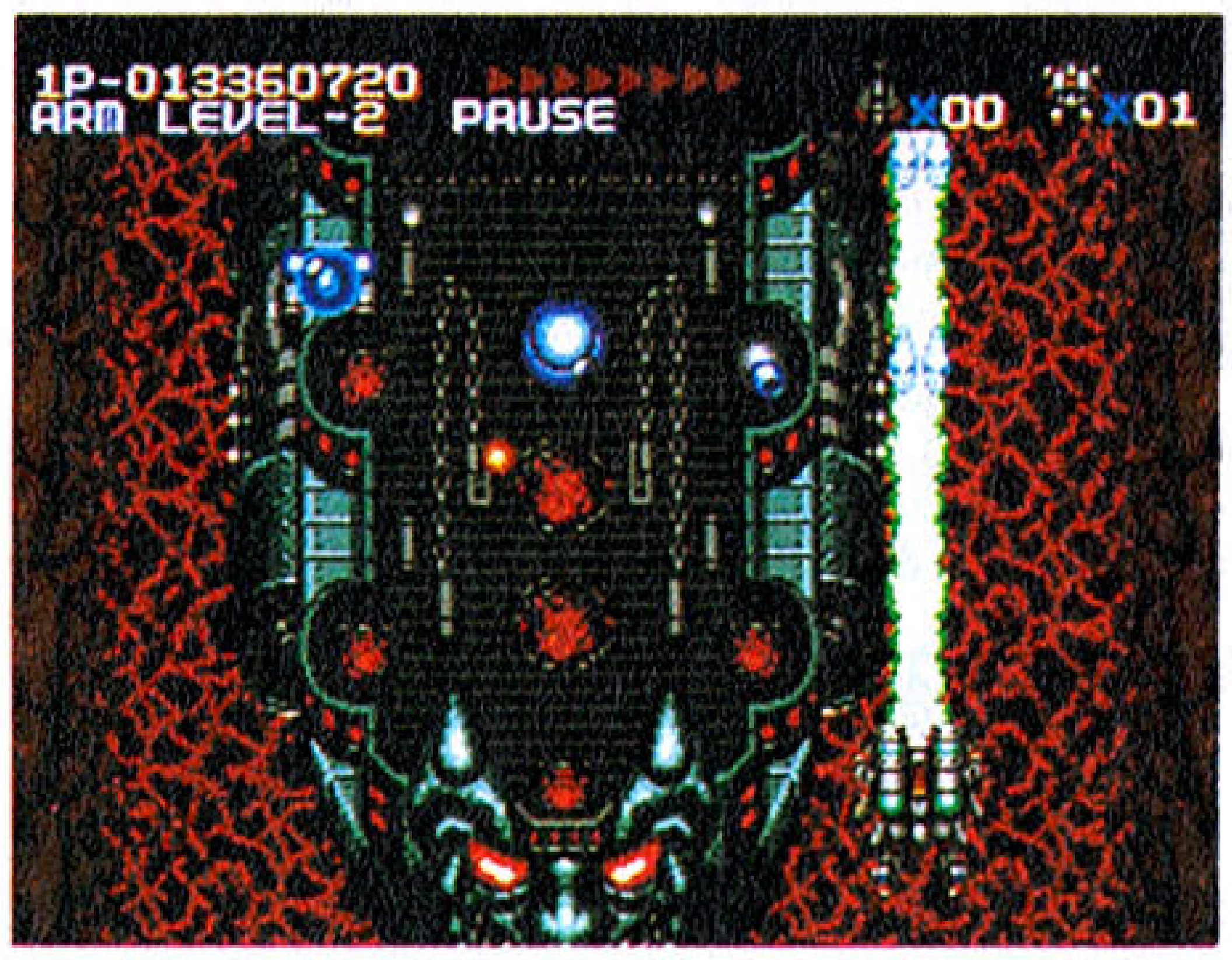
武者
ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
GAME START
▶ OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD.

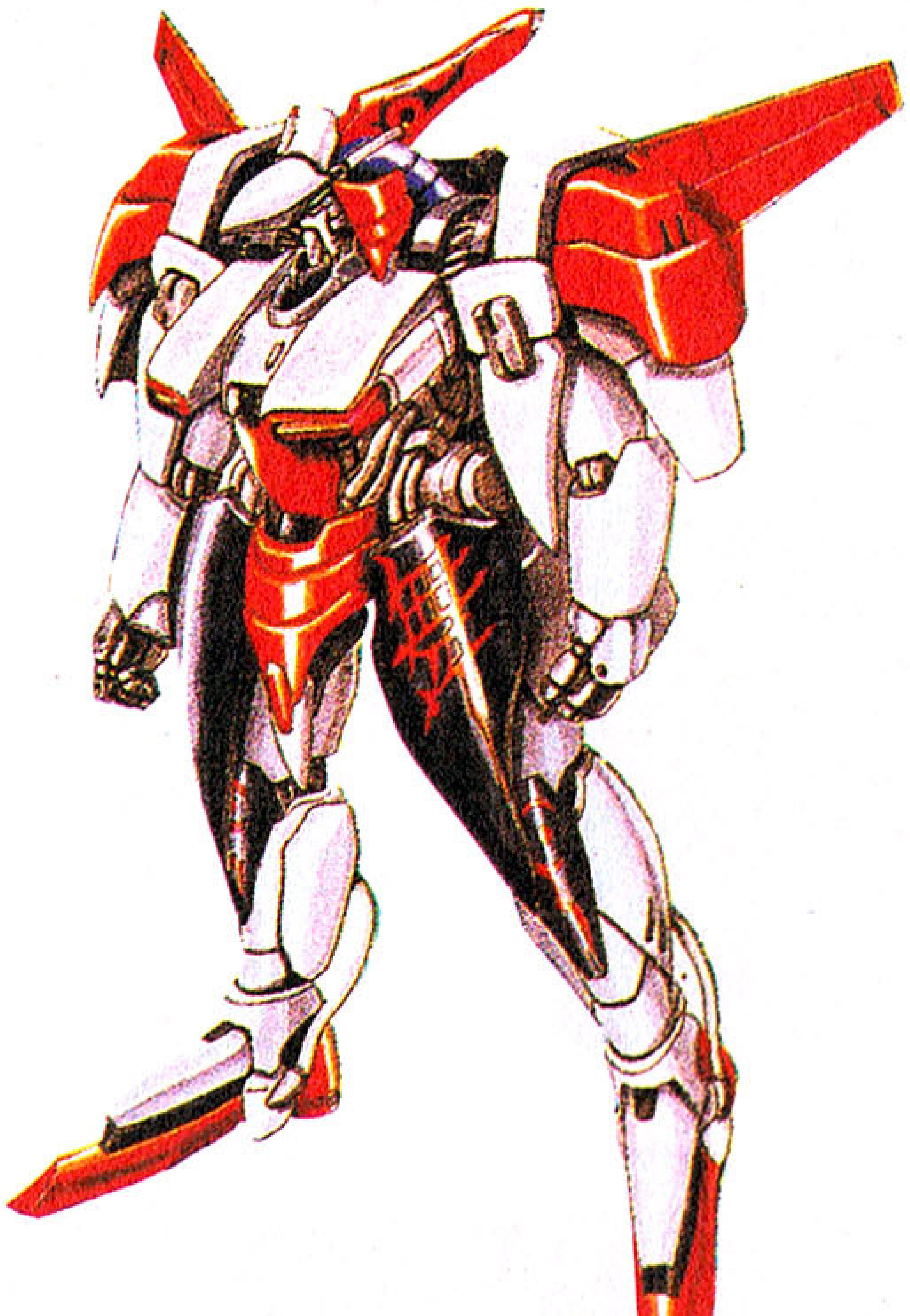
超弩級戦国和風シューティング

天暦９１年、月の裏側のラグランジュ２に位置するスペースコロニー群「リトル・ジャパン」の環境制御システムが突然暴走し、その中枢「大亜５１」が人類に対して攻撃を始めた。

急ぎ「大亜５１」の誤作動の原因が調査されたが、究明には至らず、その間にも、強力な機動兵器を使用し、他のコロニー群や地球に対してまで激しい攻撃を行い始めた。

この戦局を打開するため、地球防衛軍本部は、エースパイロット、エリノア・ワイゼンの所属するＭＵＳＨＡ部隊に出撃命令を下した！


1P-013360720
ARM LEVEL-2
PAUSE
×00
×01



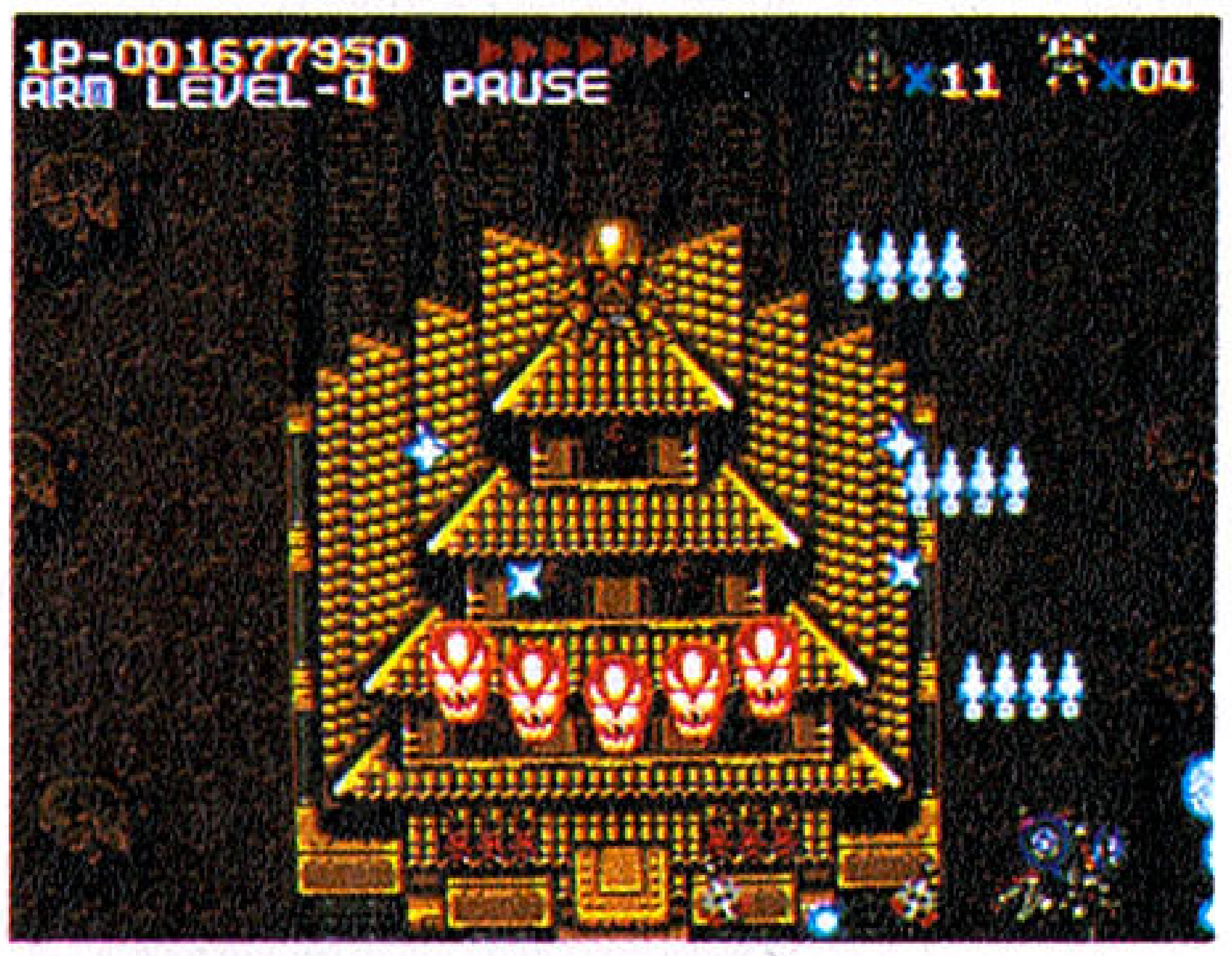
M. U. S. H. A.

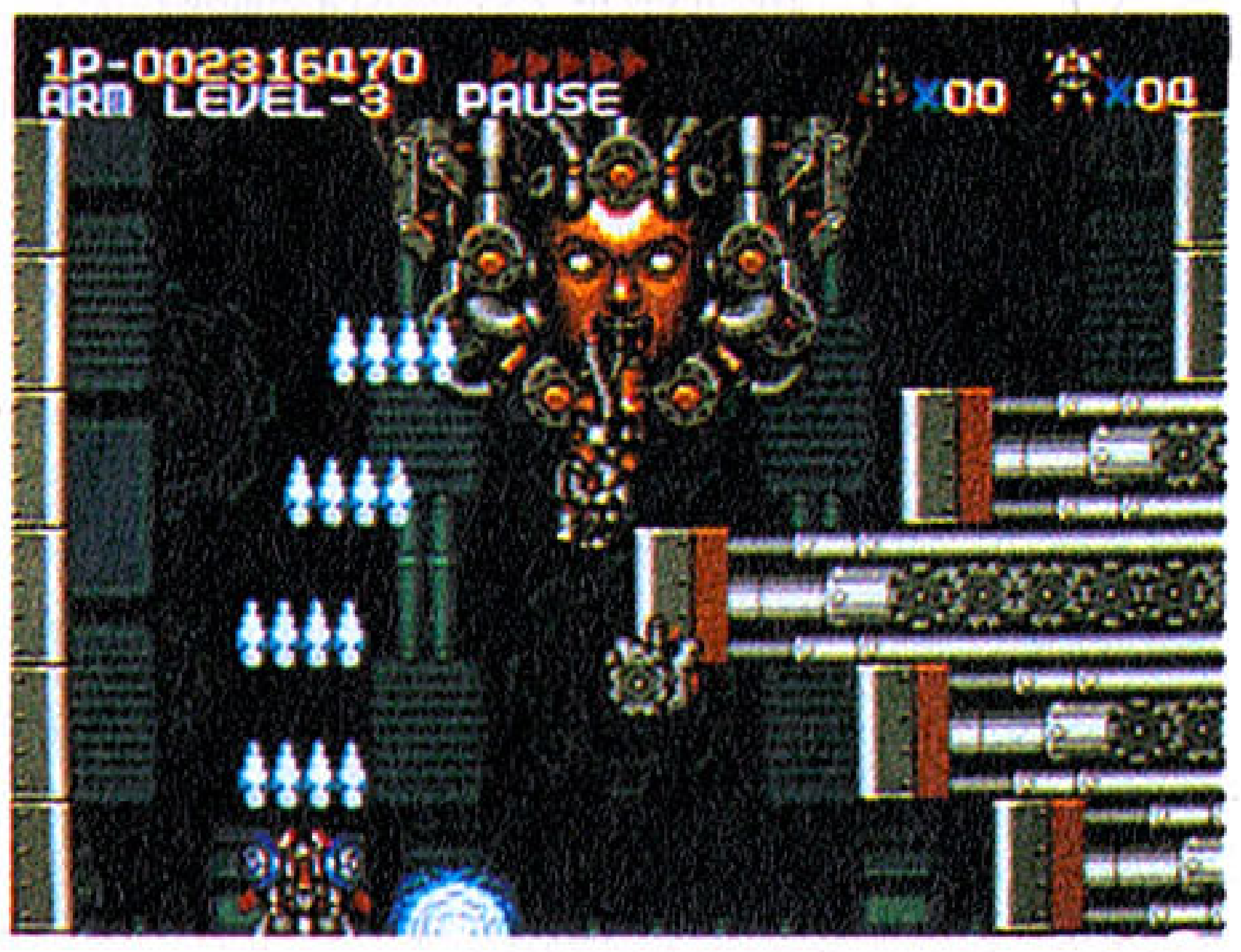
“ＭＵＳＨＡ”は戦闘用アームドアーマーの最新型である。

アームドアーマーとは、元は真空・無重力状態における作業用スーツに、武装（ＡＲＭ）と装甲（ＡＲＭＯＲ）を装備したものだったが、現在では完全に戦闘用として設計されている。

上図は１号機「アレスタ」。

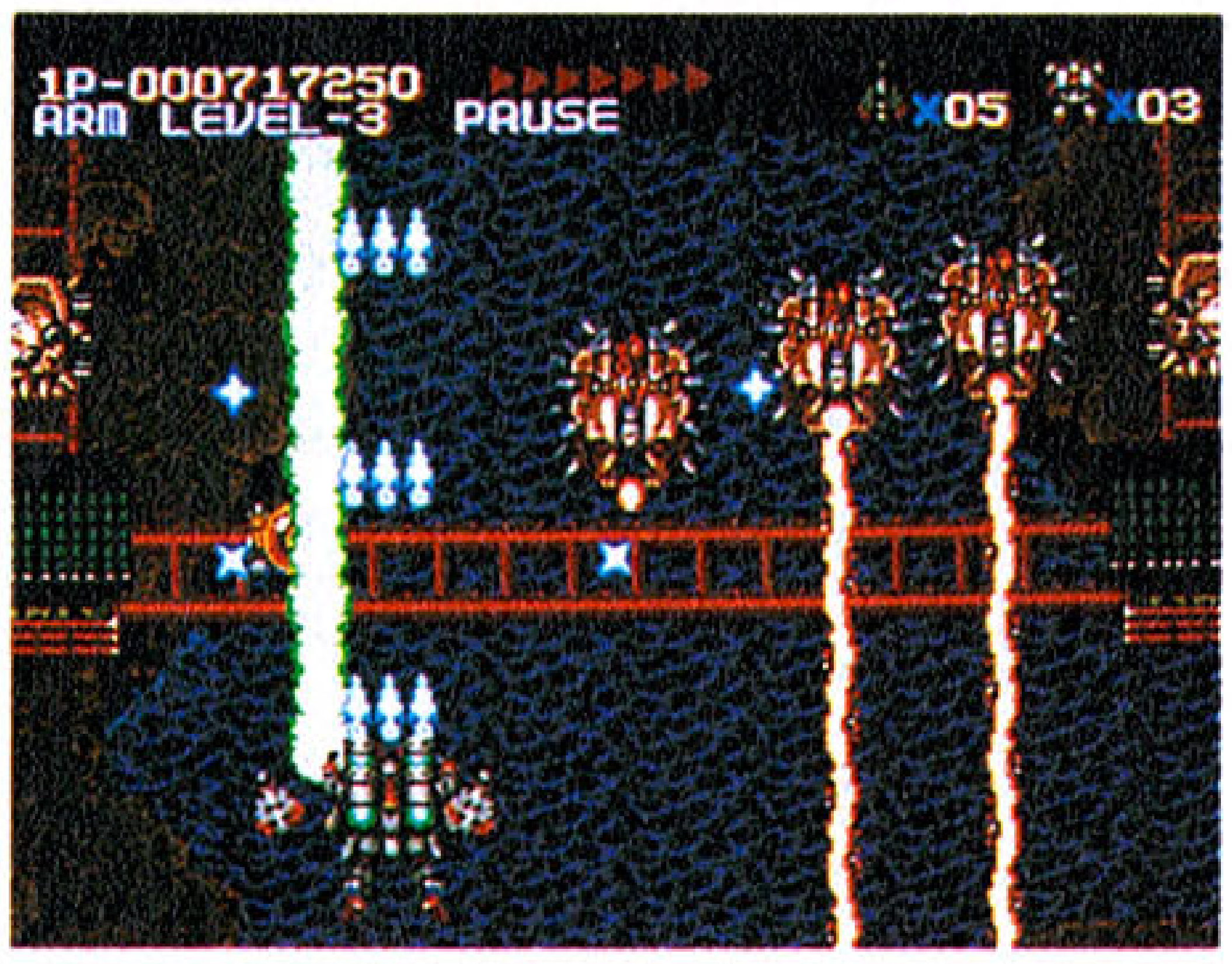
純和風なボス

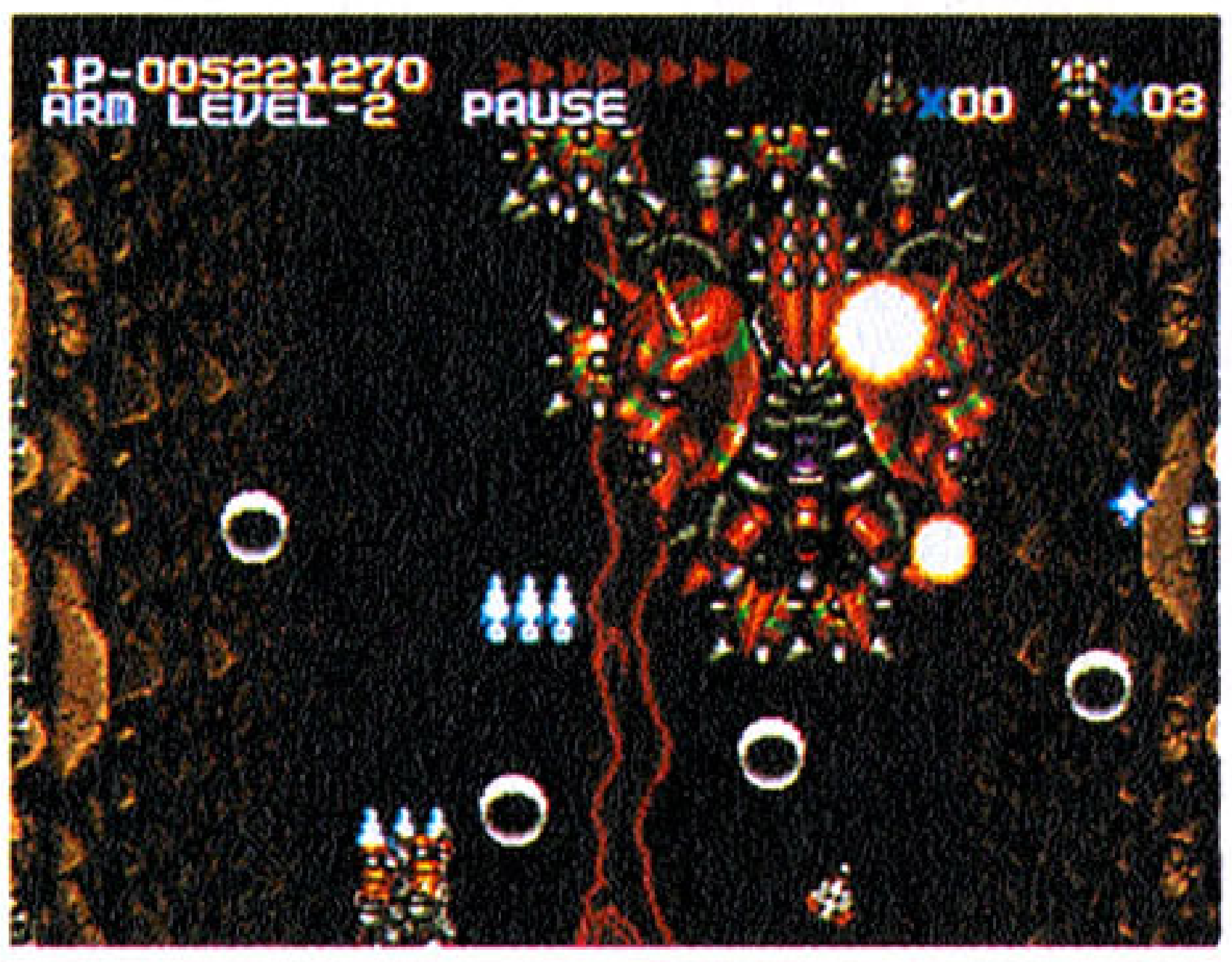

1P-001677950
ARM LEVEL-4
PAUSE
×11
×04

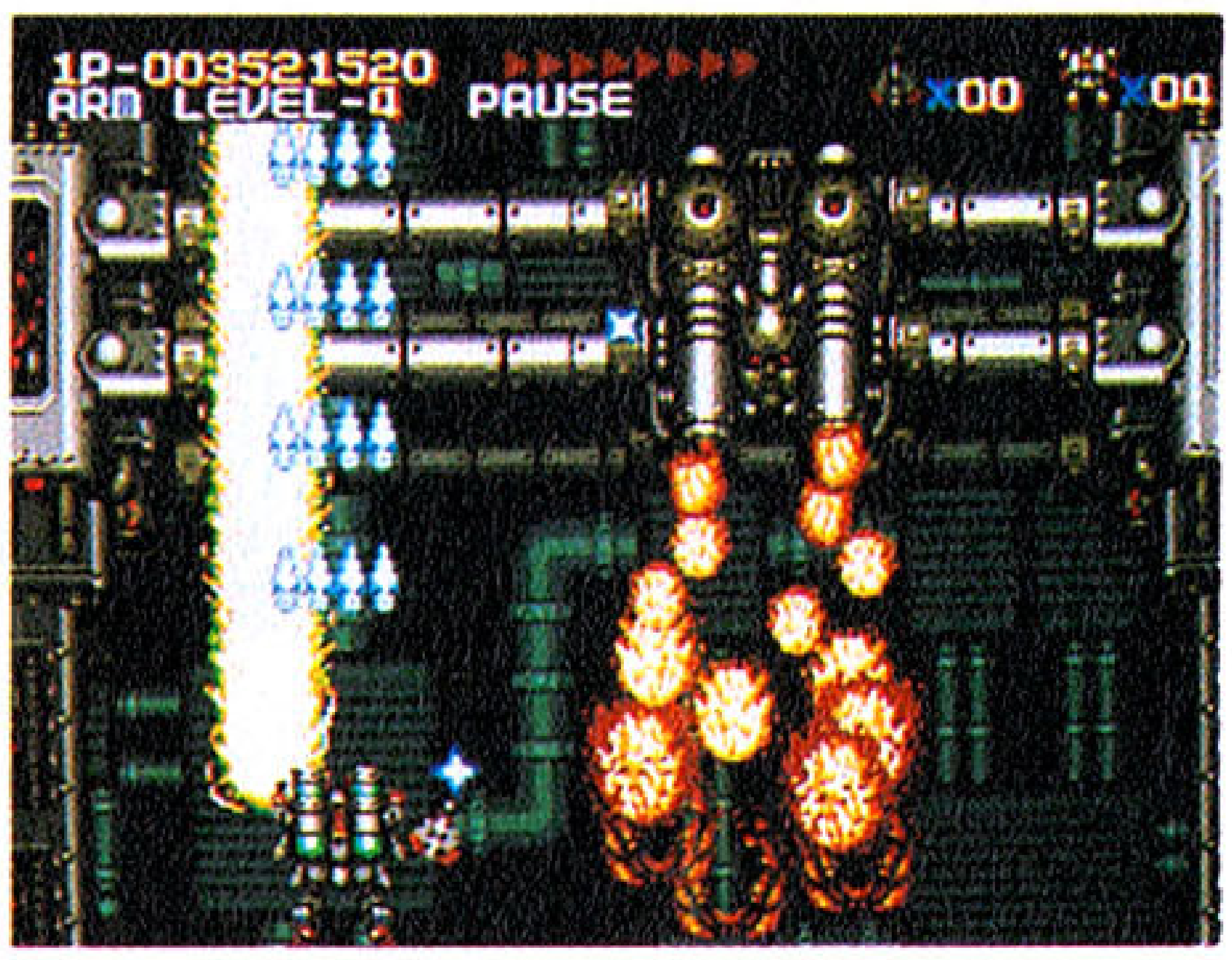

1P-002316470
ARM LEVEL-3
PAUSE
×00
×04

「大亜５１」が「リトル・ジャパン」という、日本人の多いコロニーにあったためかどうかはわからないが、「大亜５１」の送り出す機動兵器群には、東洋的な香りのするものが多い。

下の写真は、幾度となくエリノアの前に立ちふさがる「大亜５１」。


1P-000717250
ARM LEVEL-3
PAUSE
×05
×03


1P-005221270
ARM LEVEL-2
PAUSE
×00
×03

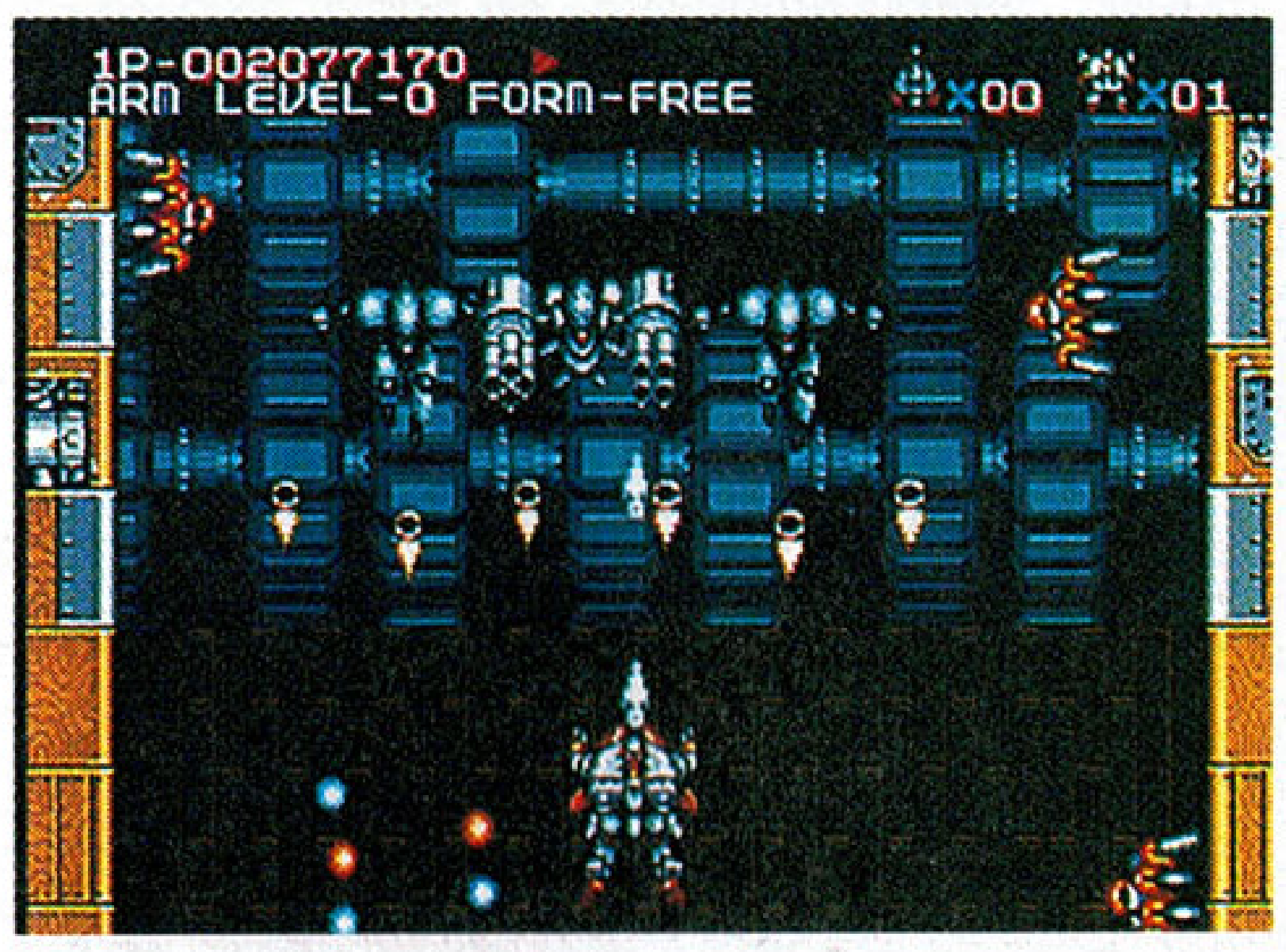

1P-003521520
ARM LEVEL-4
PAUSE
×00
×04

あのコンパイル製の戦国サイバーシューティングが突如発進

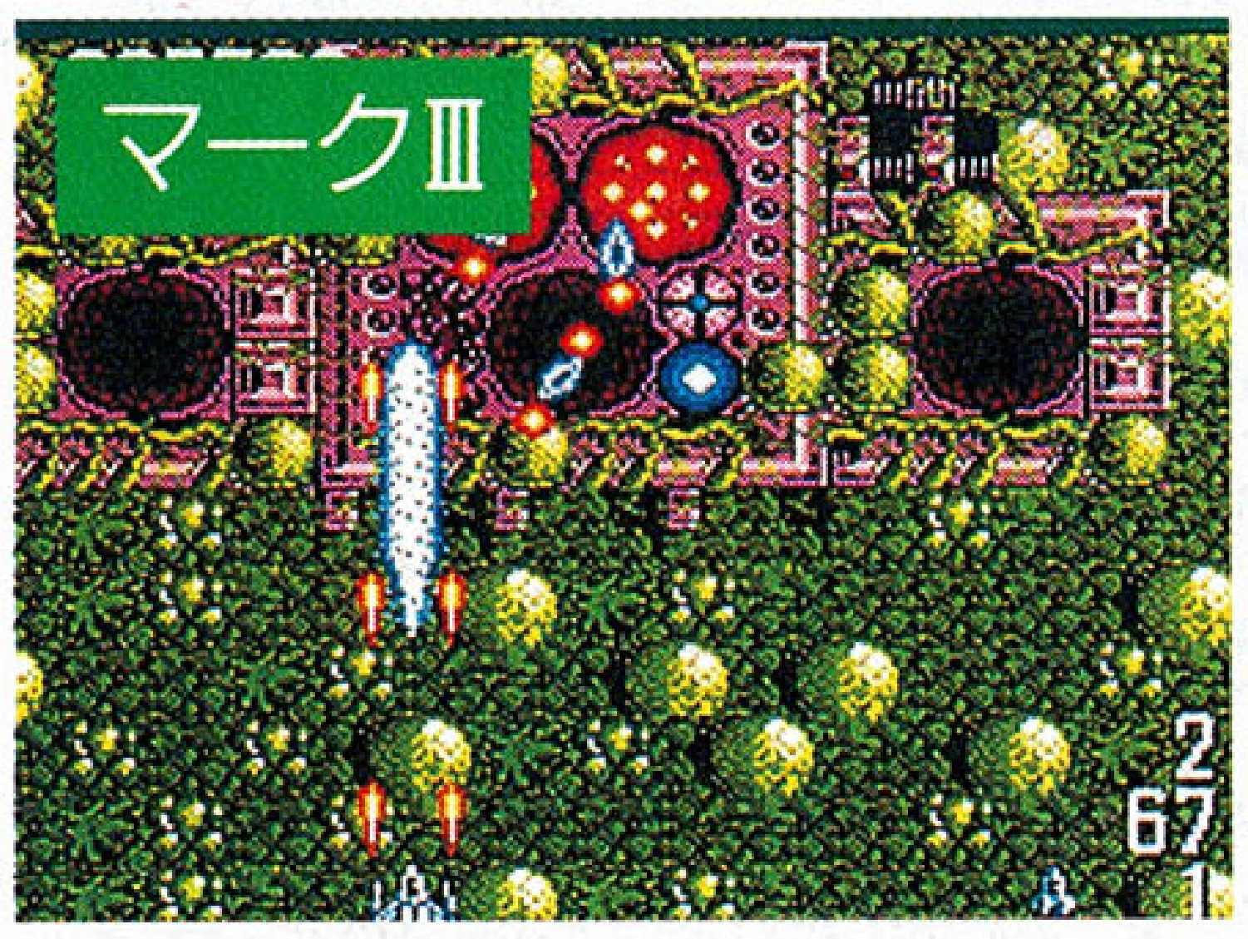
武者アレスタ

発売日未定　エーワン　価格未定／4M　画面は開発中

マークIIIから生まれ、MSX版にも登場し発展していったあの名作シューティング『アレスタ』が、大幅にパワーアップしメガドライブで今よみがえる。制作を担当したのは、もちろんコンパイルだ。タイトルに武者が付いてわかる通り、純和風のシューティングワールドを実現している。


1P-002077170
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×01

メガ版では凄まじいまでのパワーアップを遂げて生まれかわったのだ



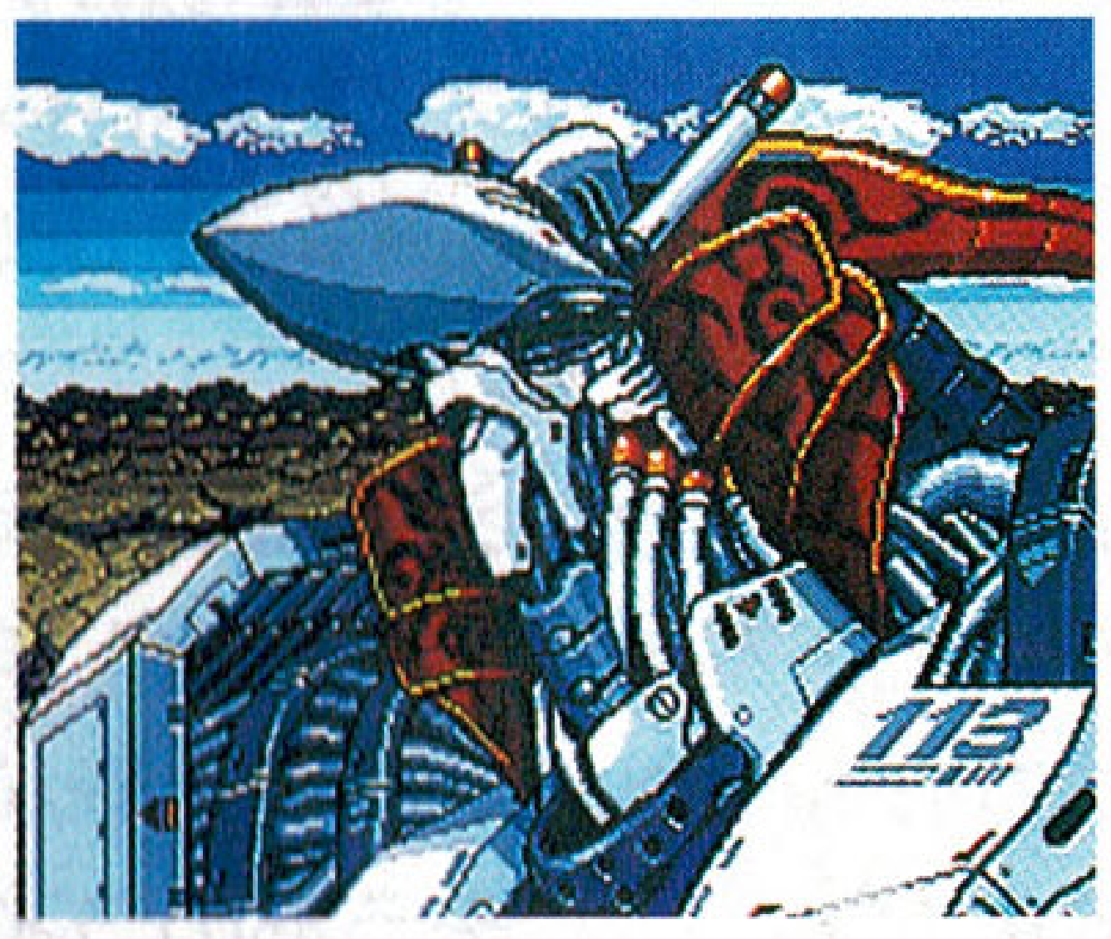
マークIIIの歴史に残る

MSX
くそおおっ、
ゆるせねえーっ！

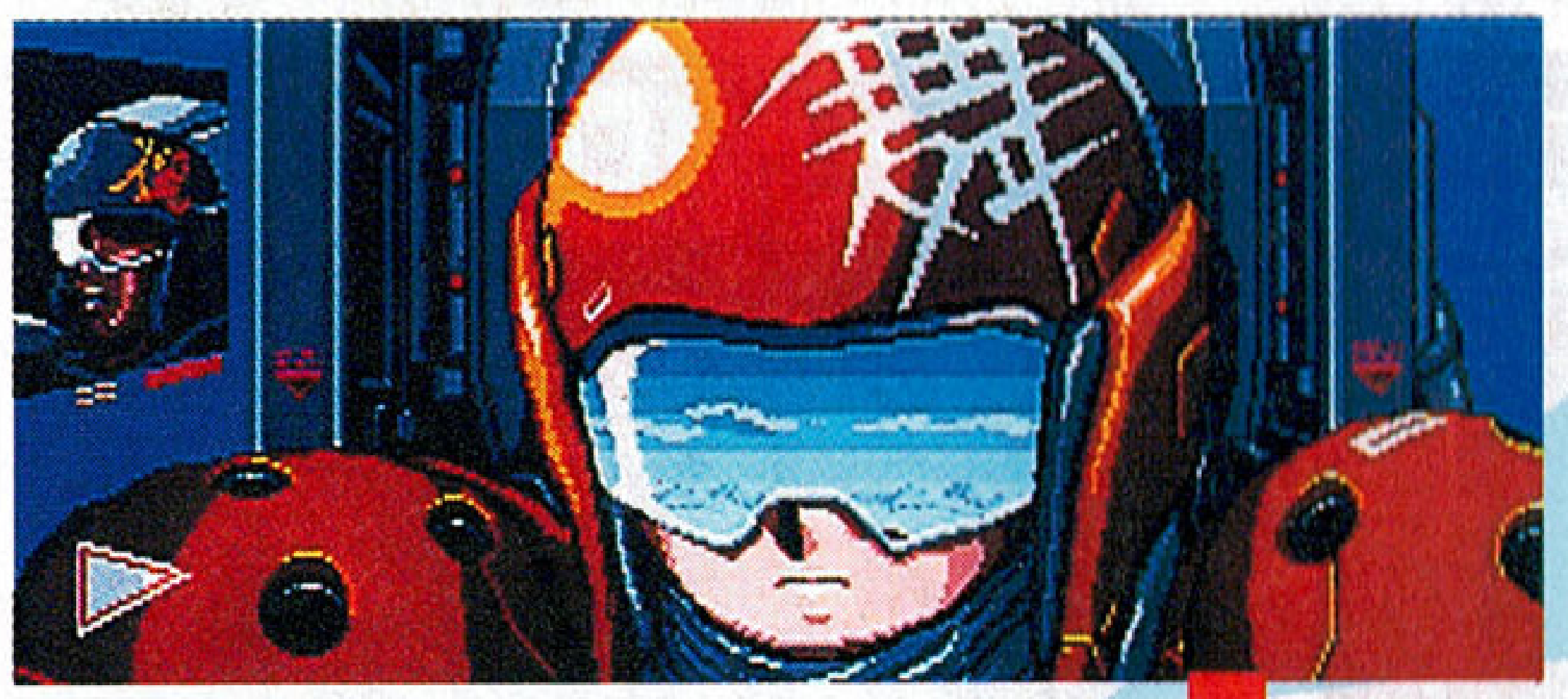
ビジュアルもあったね

オープニングデモ

オープニングひとつとってもこの美しさ。ここでは敵要塞にたった5機の小部隊で奇襲をかけたため、次々に仲間を失っていく壮絶な戦闘シーンが描かれている。

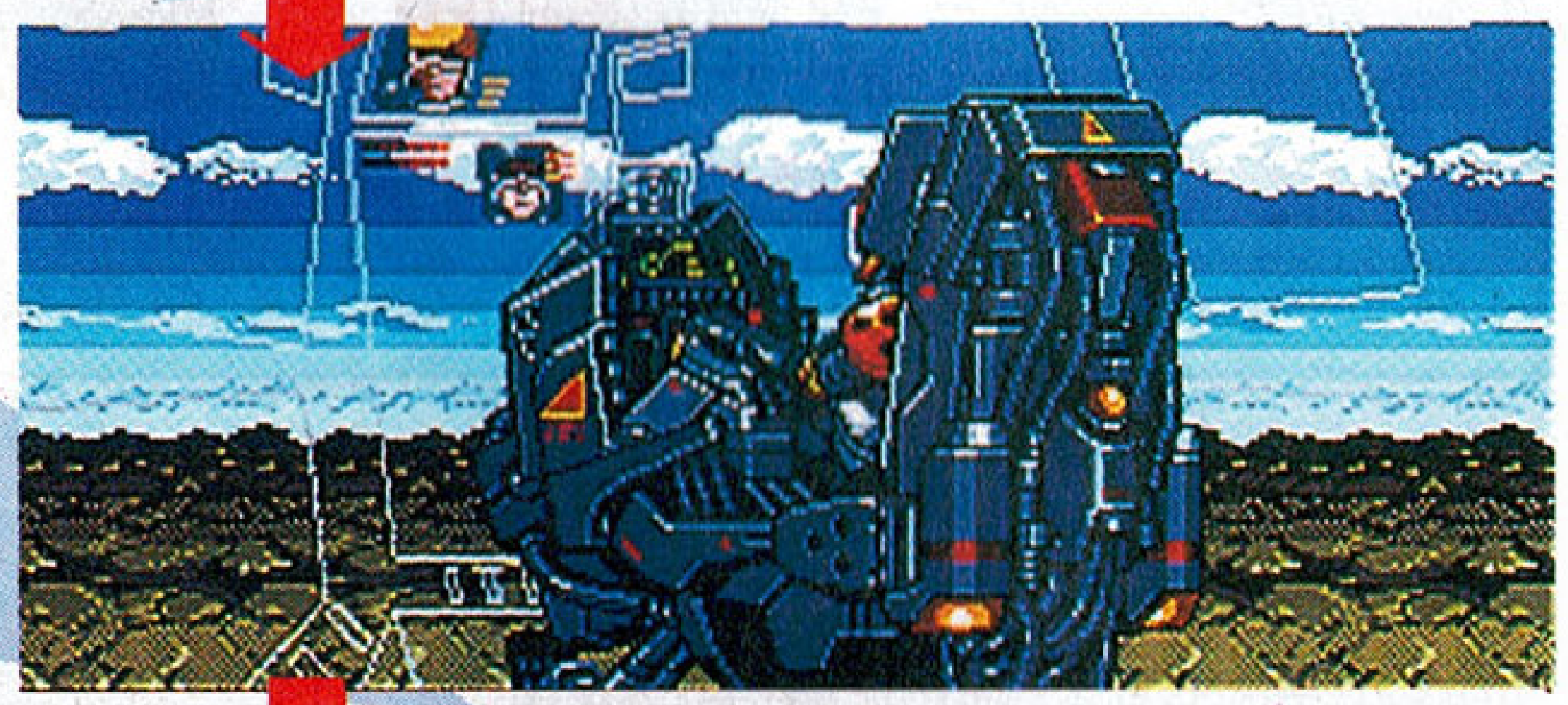


アレスタはロボット型の戦闘機なのだ。迫力！



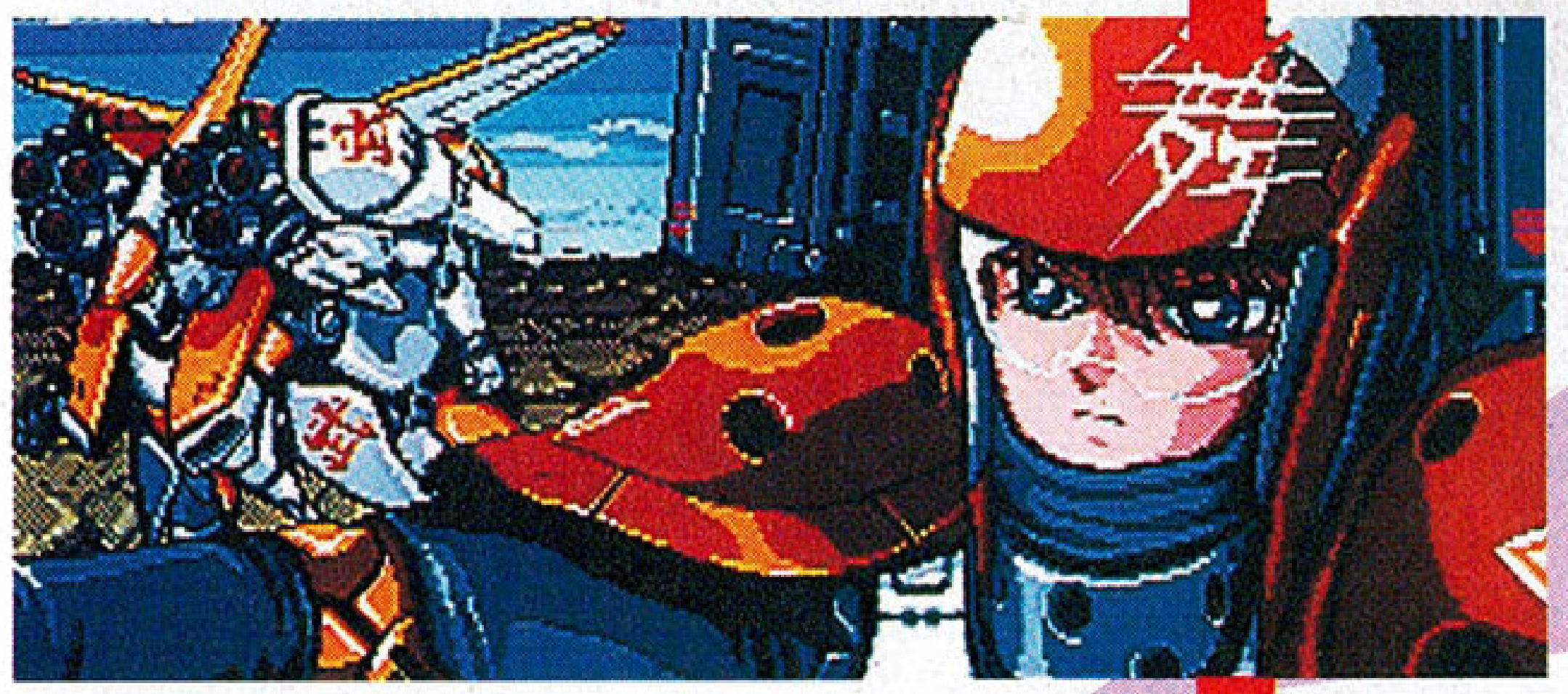
敵機全機撃墜！ 各機高度を下げろ

敵機動要塞の発進を阻止するために進む先鋭部隊。途中偵察機と遭遇するが、敵本陣に知られることなく撃墜に成功



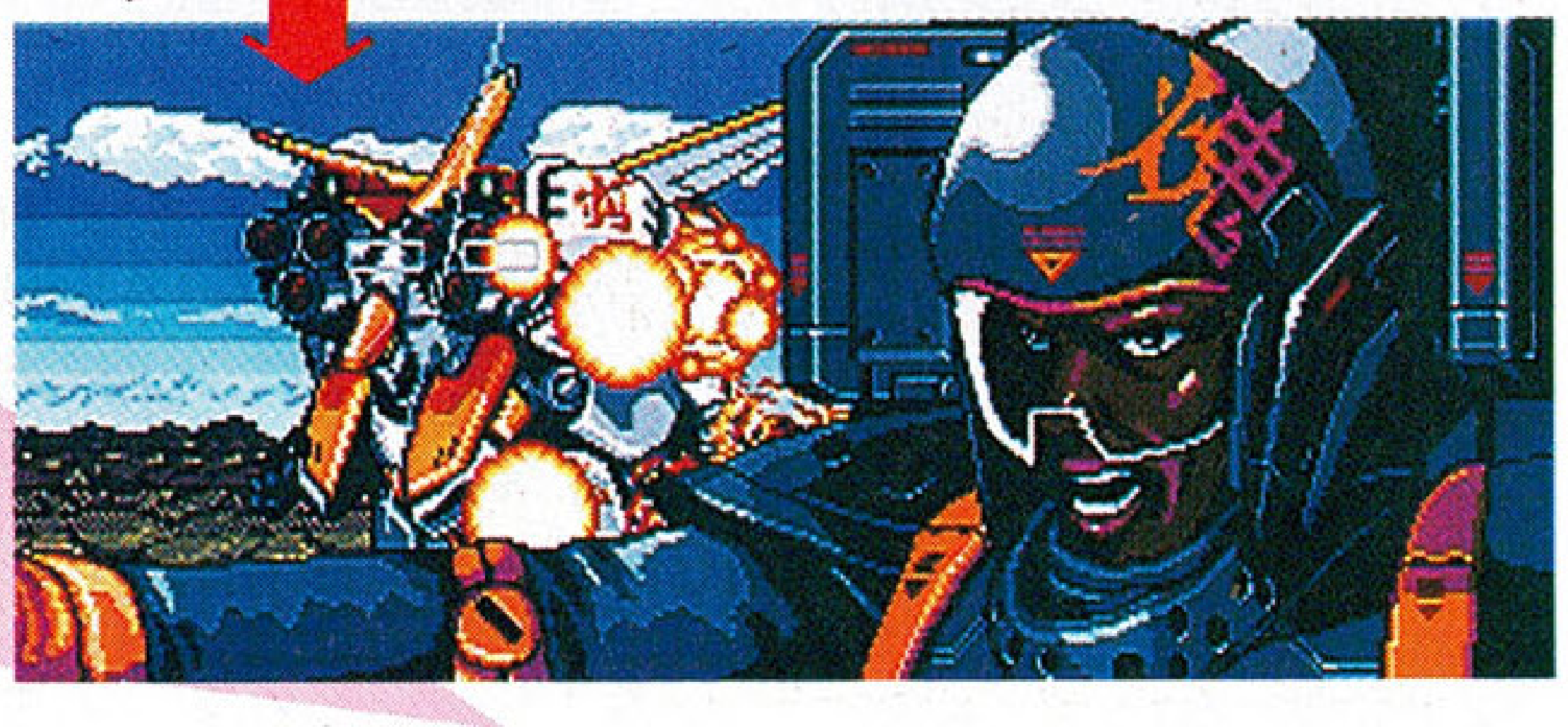
たった5機で戦うなんて無茶だ！

隊員から部隊のあまりの小規模さに不満の声が漏れるが、この計画は小隊による奇襲だからこそ意味があるのだ



ターゲットは近い 注意せよ！

機動要塞までの距離は3000！どうやらターゲットには強力な対空兵器が装備されているらしい。部隊に勝算はあるか

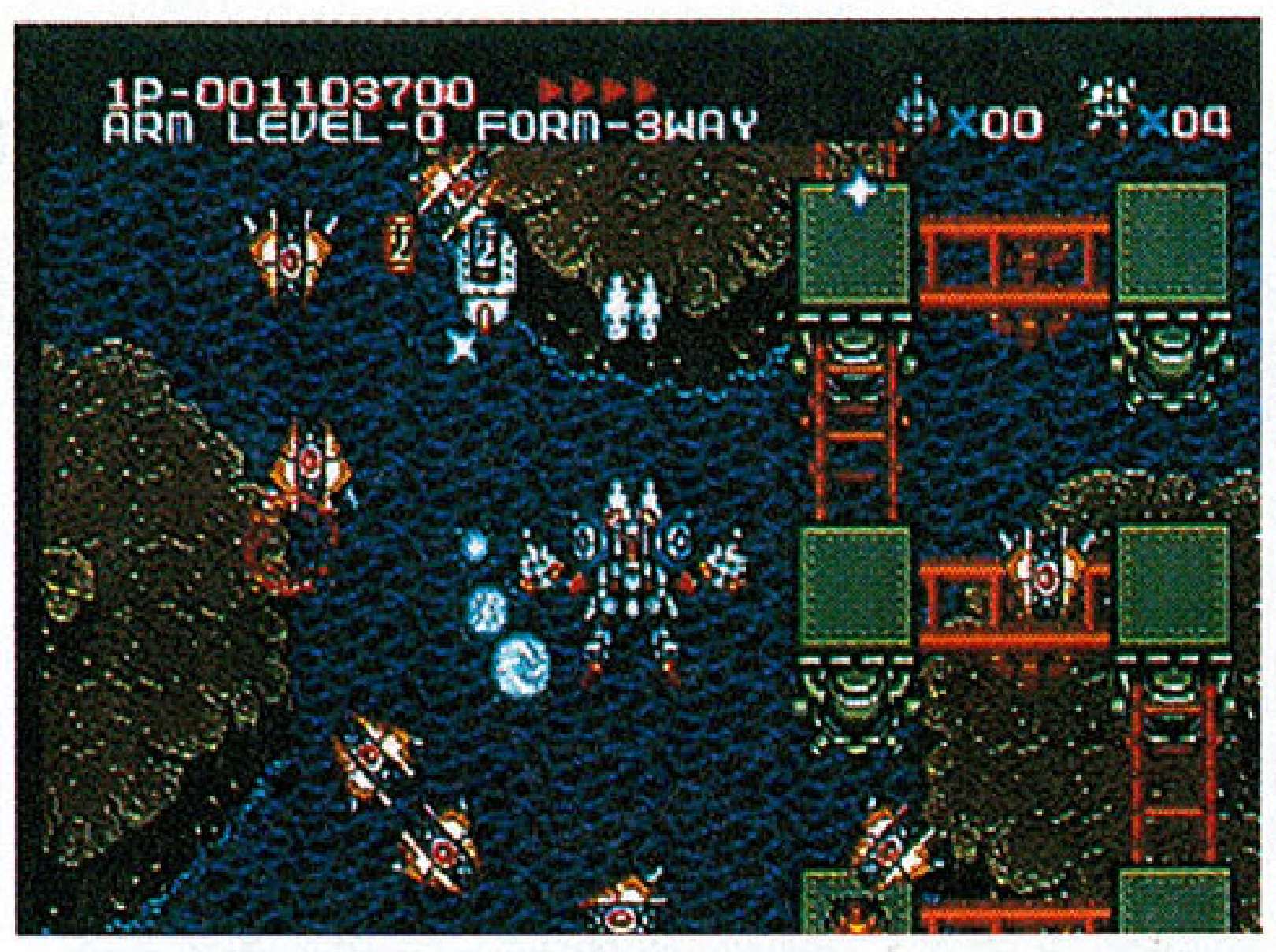


敵機の砲撃を受け 機体は損傷！

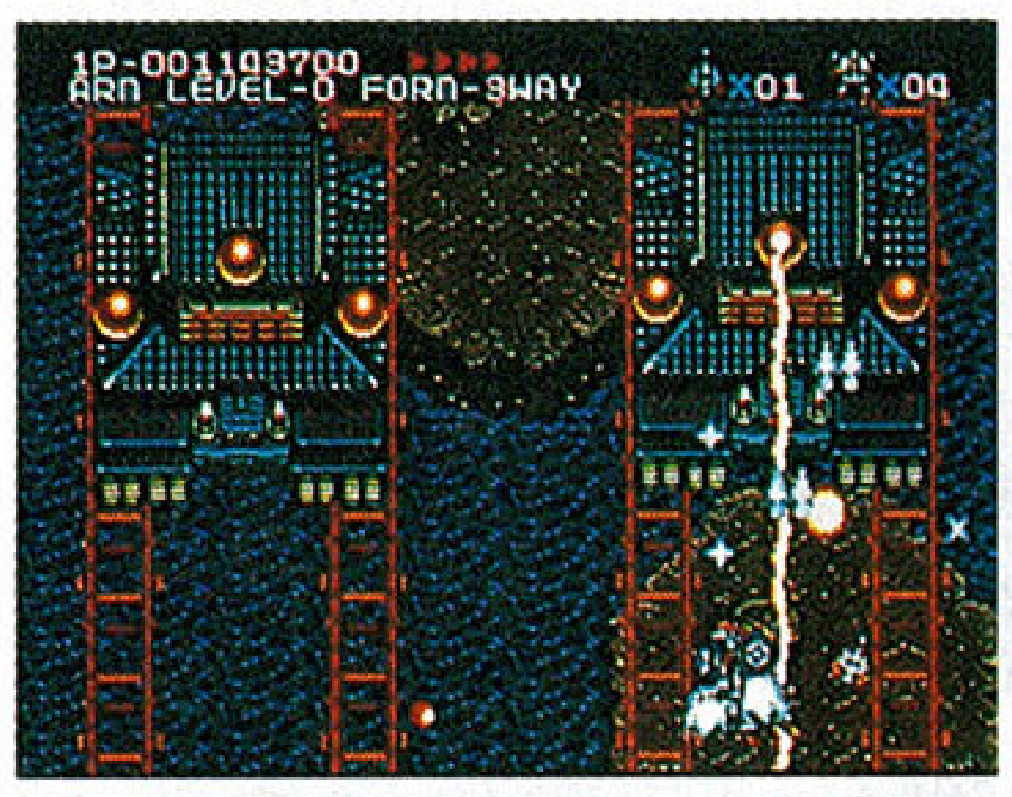
敵のアームドアーマーから攻撃を受け、味方が次々に被弾。隊長の撤退命令が出たものの1機だけ突入するものが…!?

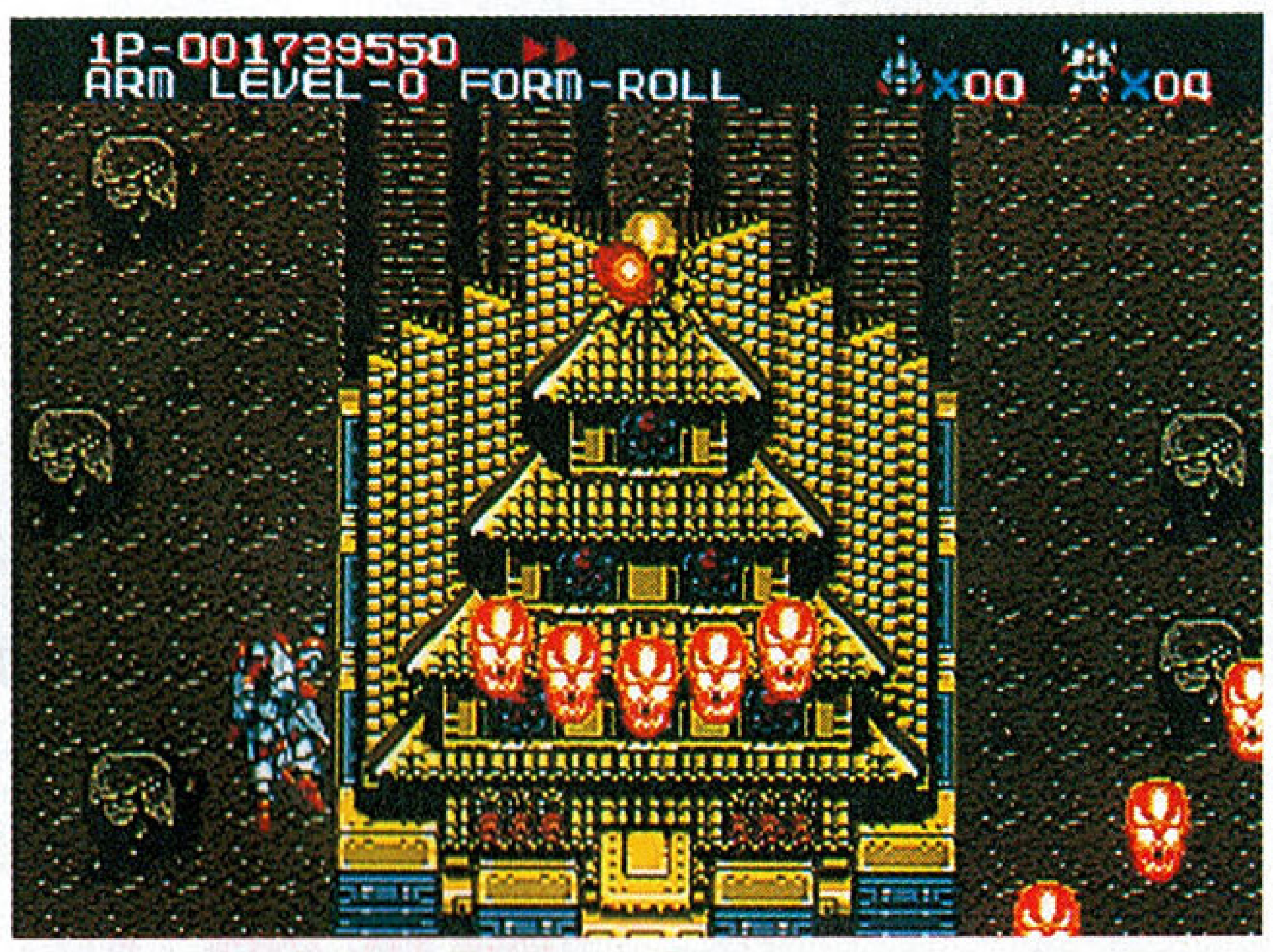
STAGE-1

最初のステージは城をモチーフにした建造物や、敵キャラでいっぱい。中には鎧を付けた足軽キャラ(つまりザコキャラ)まで出現する。キャタピラの後を辿っていくと、ボスの敵機動要塞の登場だ。姿はもちろん超巨大なお城。下の階から順に天守閣へと攻撃が移っていく。


1P-001103700
ARM LEVEL-0 FORM-3WAY ×00 ×04

敵の攻撃も厳しいが、アイテムもその分数多く出現するので安心だ


1P-001103700
ARM LEVEL-0 FORM-3WAY ×01 ×04

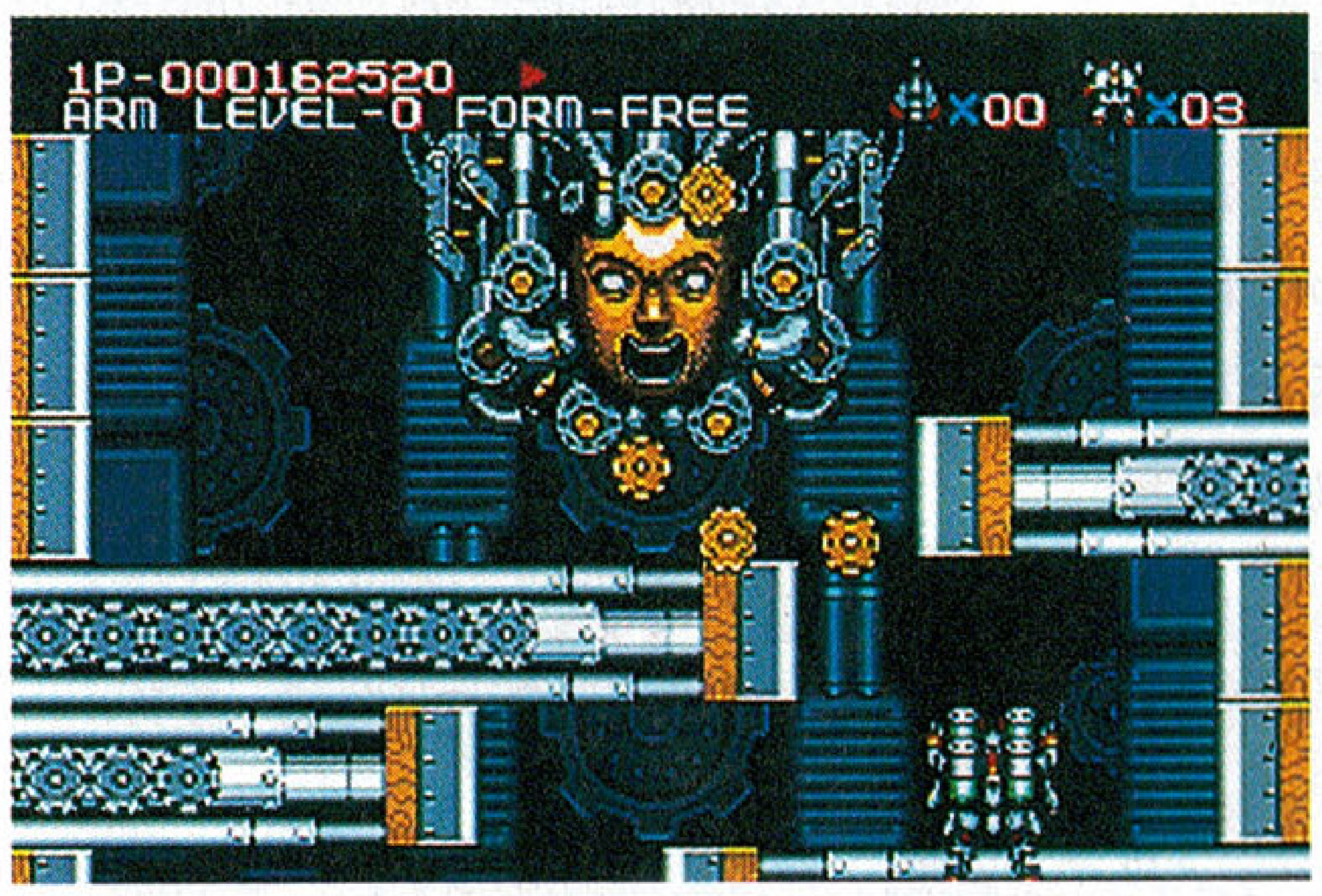

1P-001739550
ARM LEVEL-0 FORM-ROLL ×00 ×04

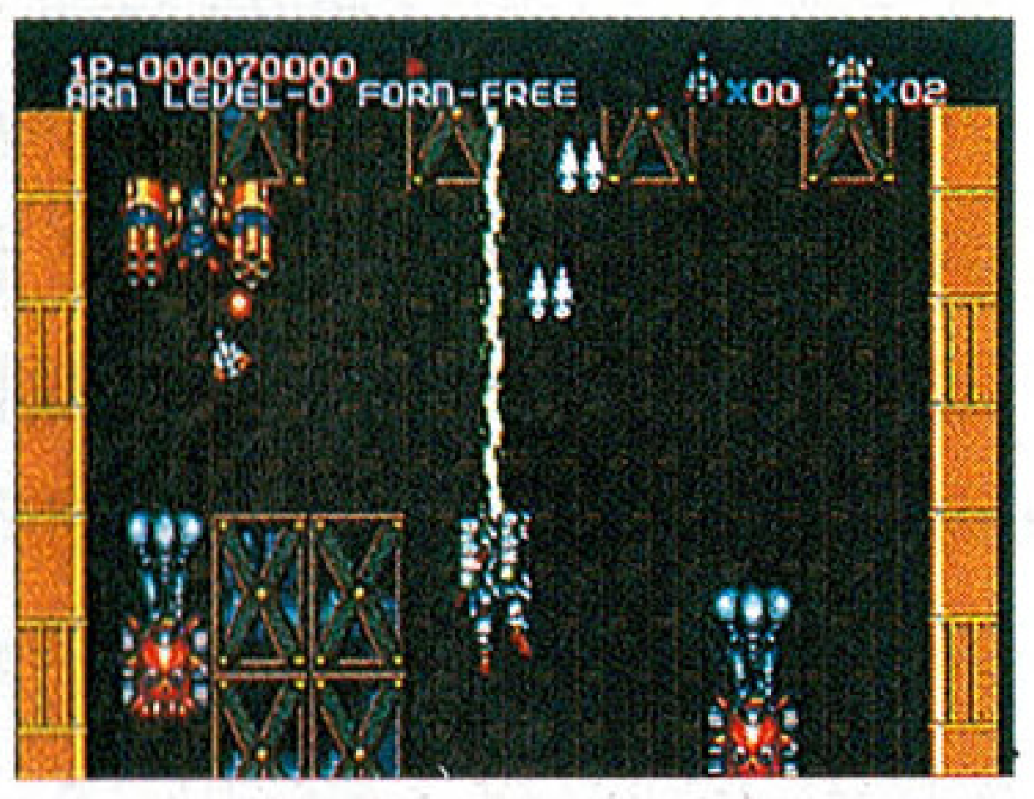
中ボスの激しい攻撃！

画面いっぱいのデカボス

STAGE-2

ステージ1で倒したボスの城内へ侵入していくアレスタ。城内はまさにカラクリ屋敷と化していて、突然左右の壁がせり出してくるなど仕掛けのオンパレード。背景もカラクリを動かすための歯車が回っていたり、演出もかなり凝っていてプレイヤーを飽きさせない。


1P-000162520
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×03

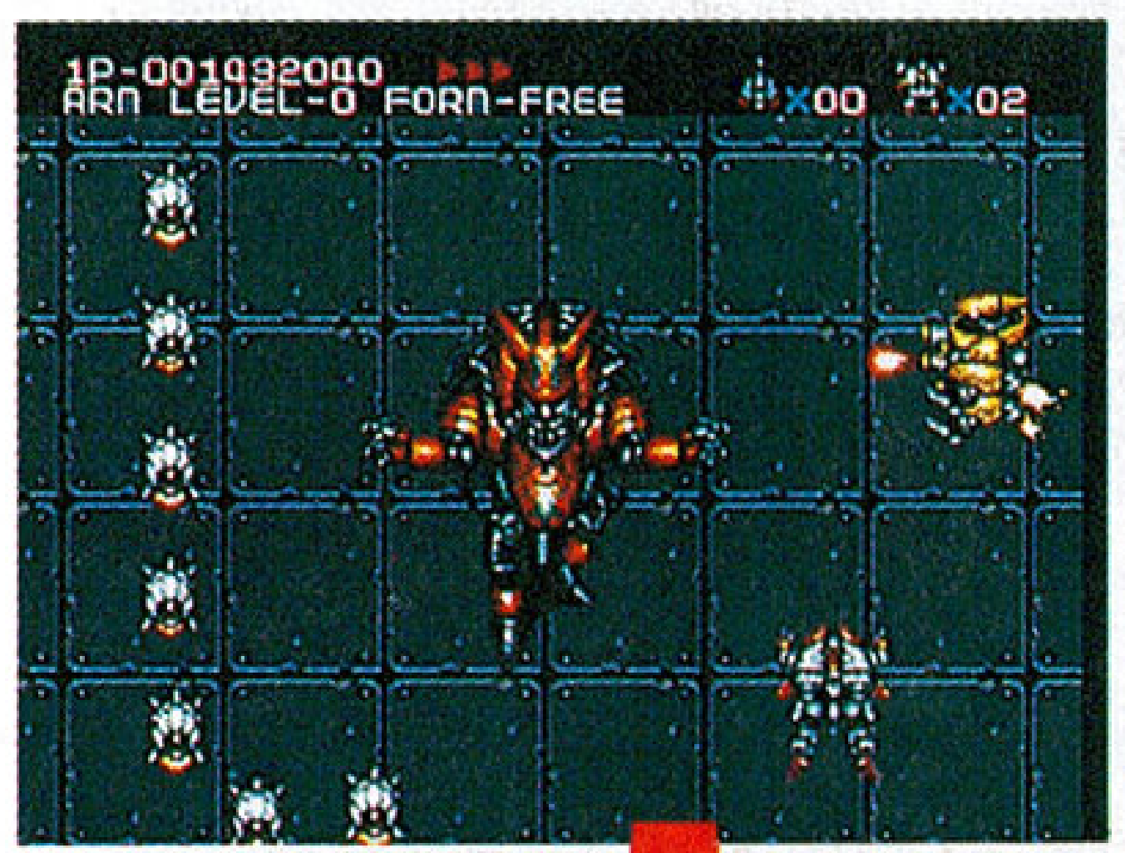

1P-000070000
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×02

小さい奴は動きが早い

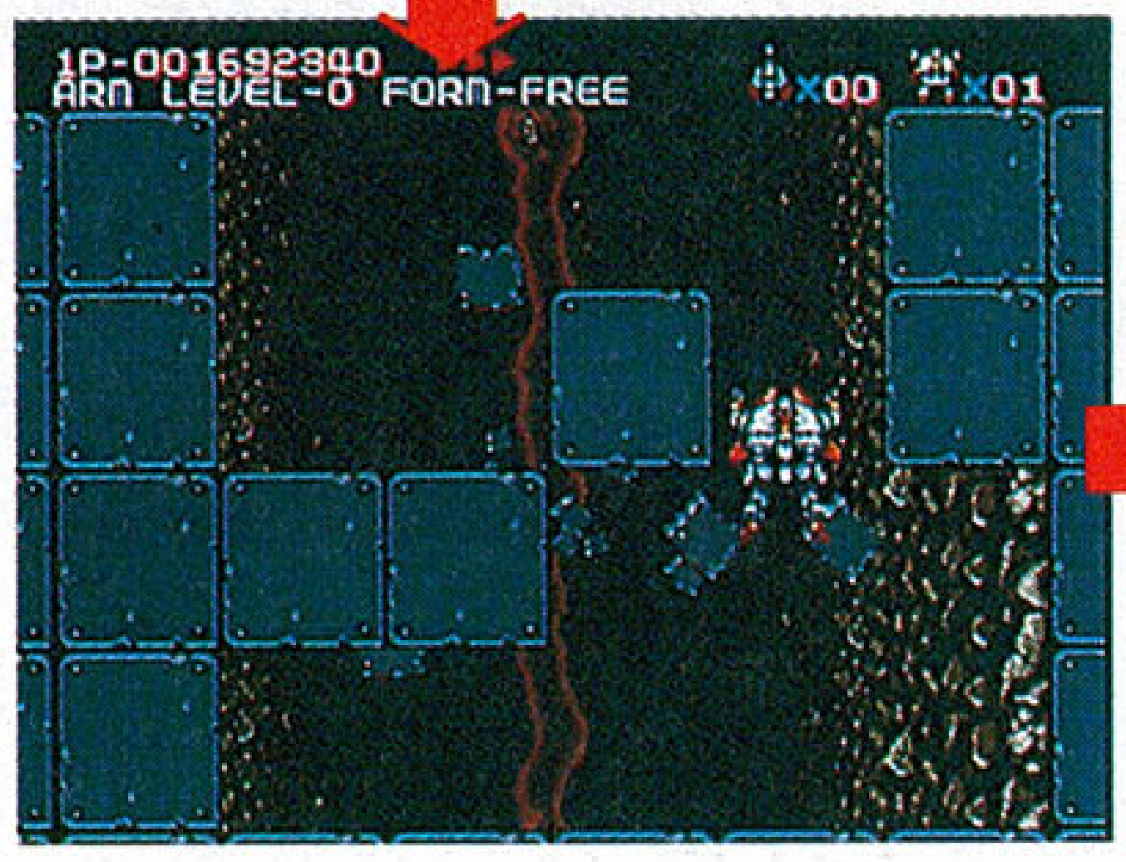
迫る壁と中ボスとの複合攻撃が続く。うまく避けろ

STAGE-3

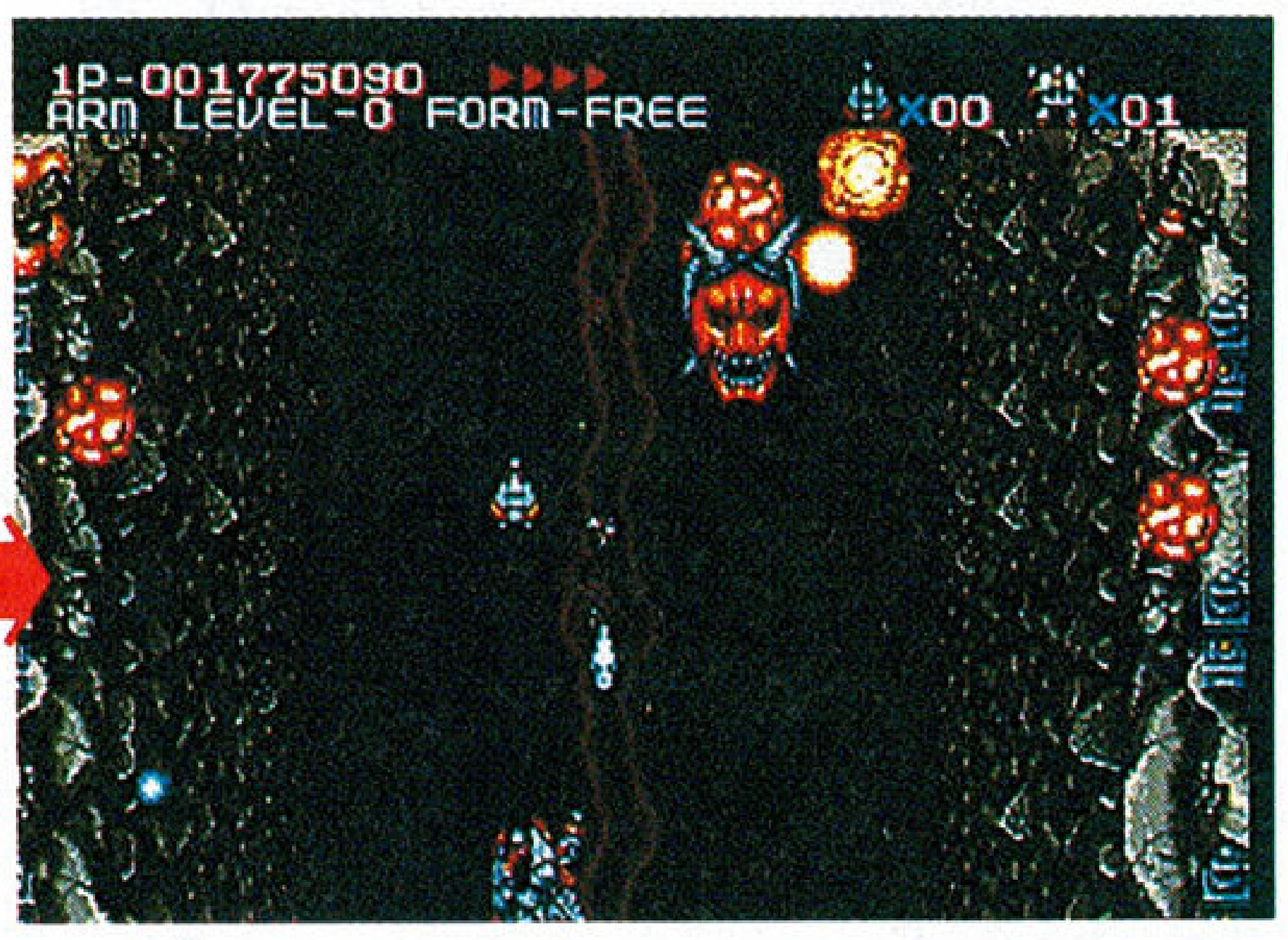
ステージ3の見どころはなんといっても、背景の岩盤が崩れさり谷底が現れるシーンだ。岩盤のひとつひとつが縮小して消えていき、敵キャラが谷底から拡大して攻めてくる。その上崖は縦分割スクロールをしていて、谷底に引き込まれそうな勢いだ。この処理はメガドライブの性能を限界まで引き出していると言えそうだ。オリジナルでこれだけ完成度の高いゲームはメガではなかなかない。


1P-001032000
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×02

最初は岩盤の上で戦っているのだけれど


1P-001692900
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×01

中ボスを倒すと岩盤が崩れ始めるのだ！


1P-001775090
ARM LEVEL-0 FORM-FREE ×00 ×01

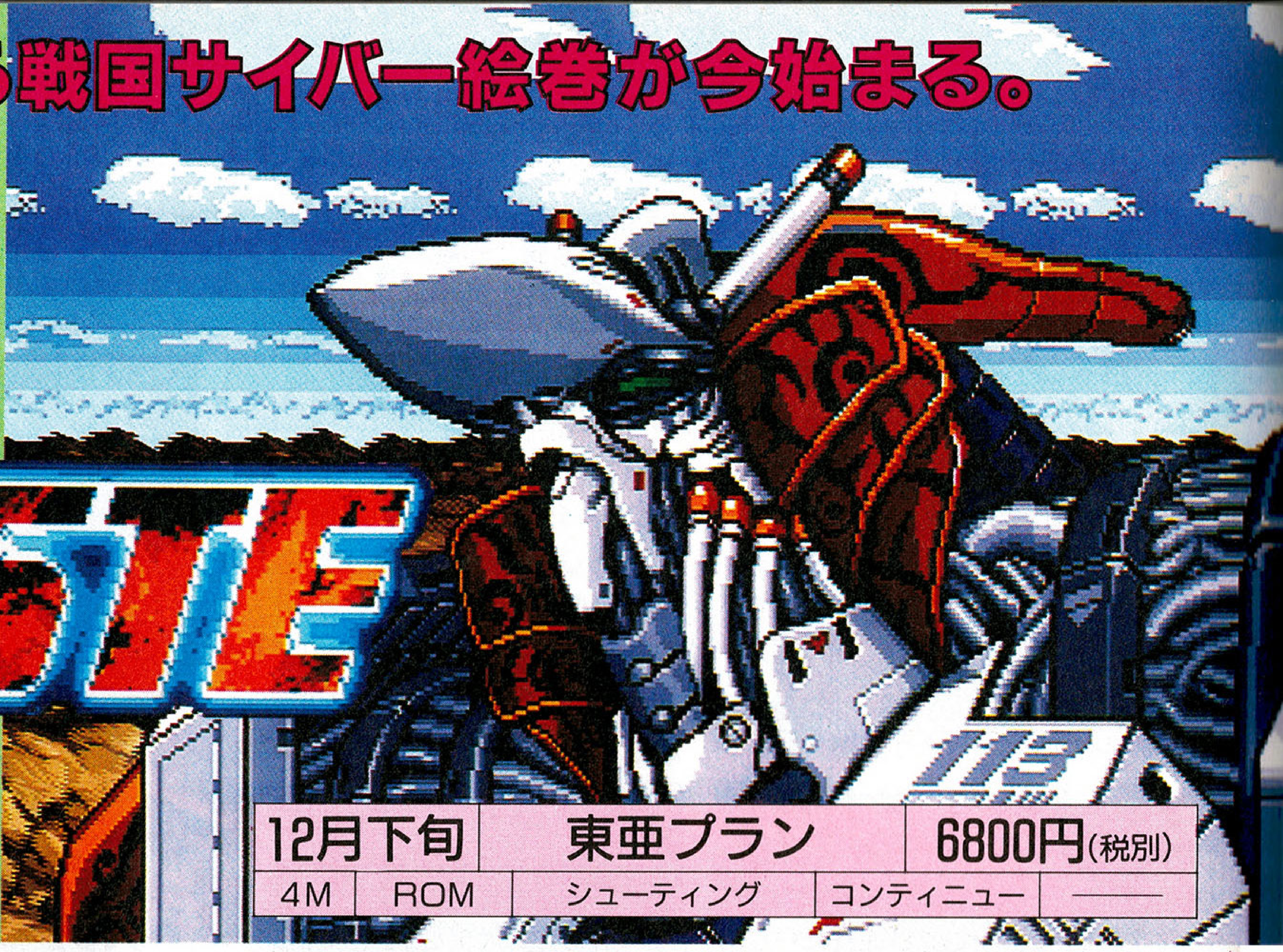
縦分割スクロールが実になめらかだ

NEW

魂を揺さぶる戦国サイバー絵巻が今始まる。

武者ALESTE

アレスタ



以前にマークⅢやMSXでシューティングファンを興奮のるつぼに落とし入れた『アレスタ』がメガドライブに再び復活だ！

12月下旬		東亜プラン	6800円（税別）	
4M	ROM	シューティング	コンティニュー	―――

コンパイル制作のシューティングだ！

マークⅢやMSXで人気があった『アレスタ』がついにメガドライブに登場だ。

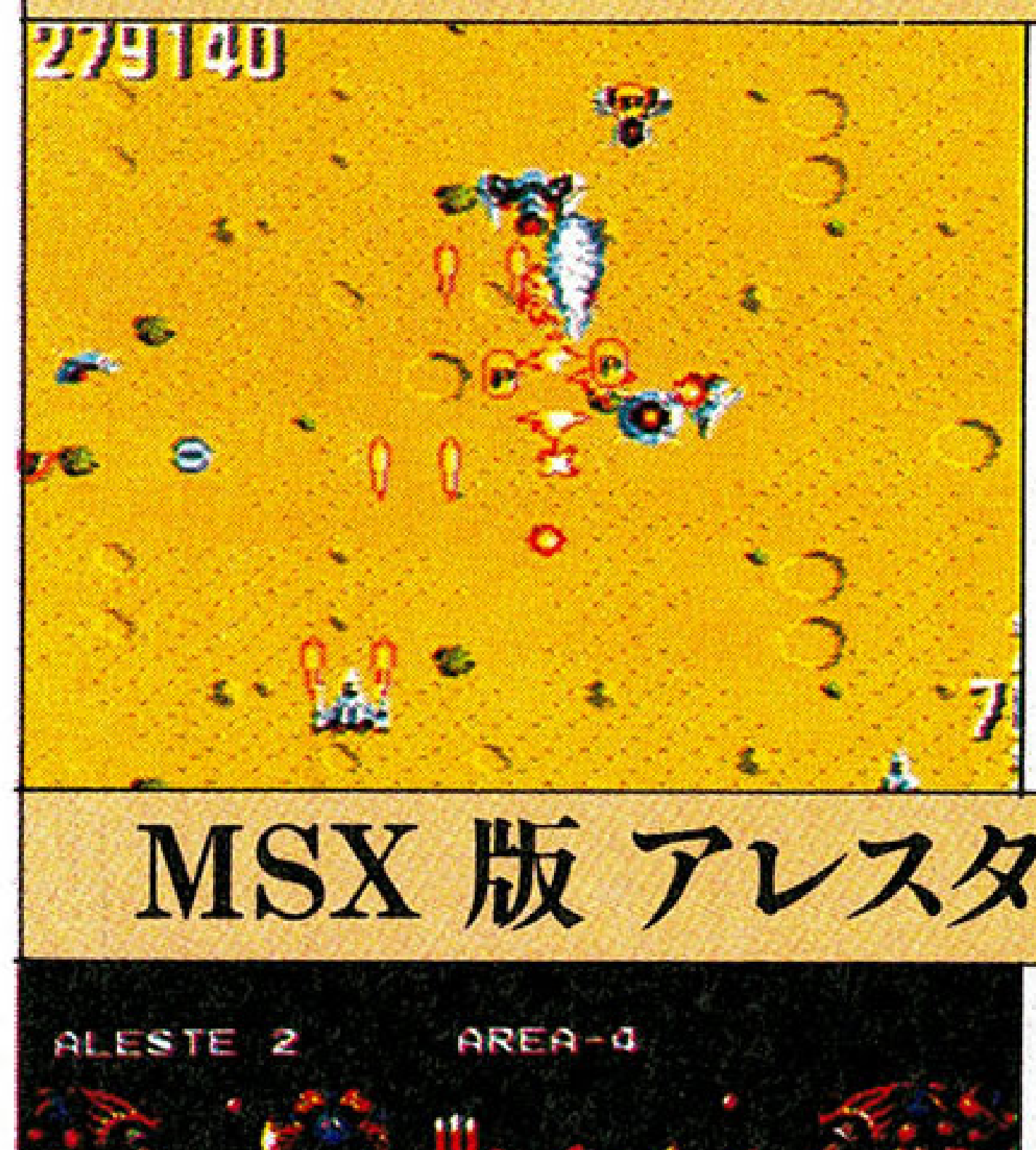
制作はもちろんあのコンパイル。そして発売は東亜プランという縦スクロールバリバリシューティングファンには涙もののコンビだ！

ここでコンパイルのことを知らない人のために少しだけ説明すると、ファミコンやMSXで大好評だった『ザナック』やMSXの『ガーディック』、ファミコンでアイレムから発売された『ガーディック外伝』、そしてPCエンジンでは去年ハドソンから発売された『ガンヘッド』等を制作した会社なのだ。そしてやっとメガドライブでコンパイルのゲームがでるぞ。

アレスタの歴史

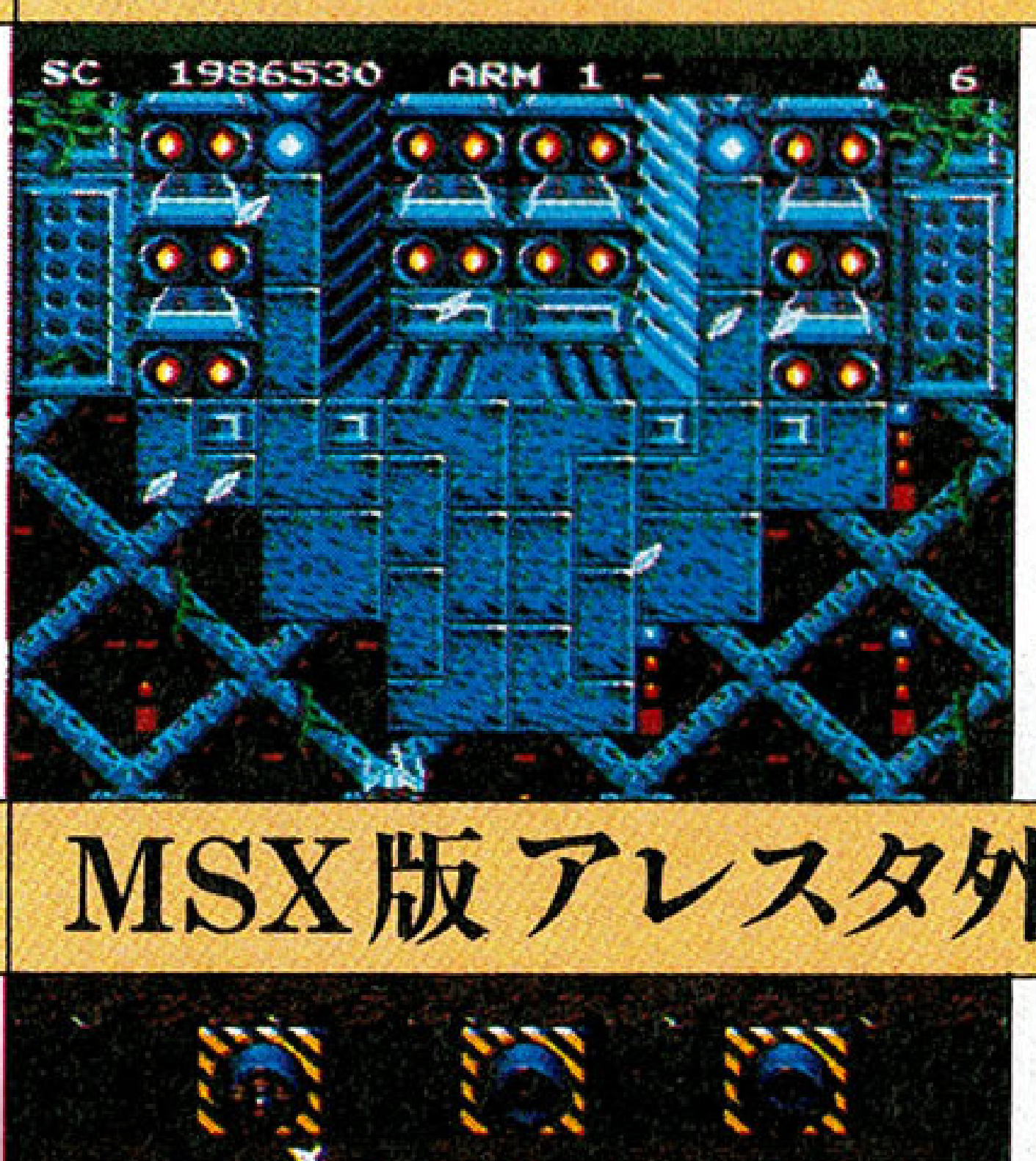
マークⅢ版『アレスタ』は1988年の春ごろに登場し、結構話題になった。MSX版『アレスタ』は同年の夏に登場。マークⅢ版にビジュアルシーンを入れ、さらにストーリー性を強調したものになっている。『アレスタ2』はその約１年後に登場し、前作より派手なビジュアルシーンやグロい背景等で話題を呼んだ。『アレスタ外伝』は『アレスタ2』のすぐあとにMSXの『ディスクステーション』に収録され、和風なシューティングになっている。

マークⅢ版アレスタ



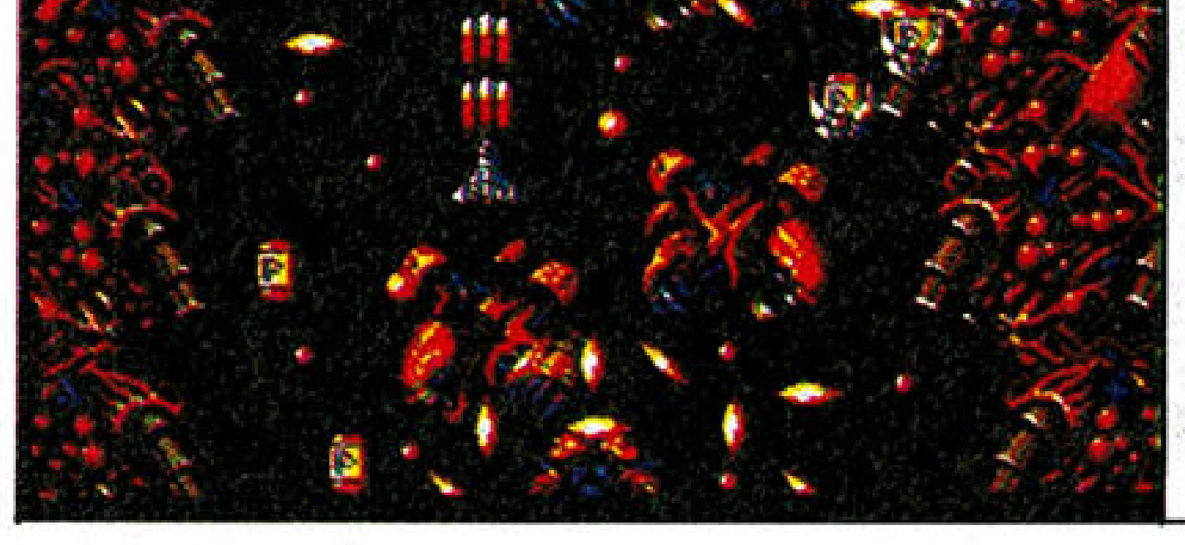
元祖『アレスタ』。やけに難しいのだ

MSX 版 アレスタ



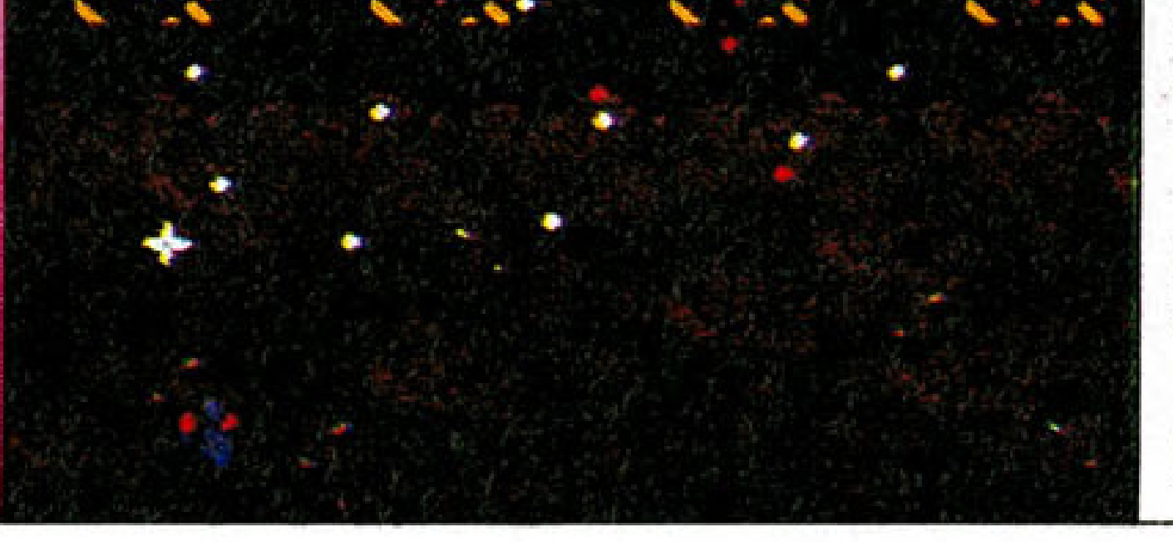
ビジュアルシーンはアニメーションしている

MSX 版 アレスタ2



『ザナック』っぽい感じになっている

MSX版アレスタ外伝

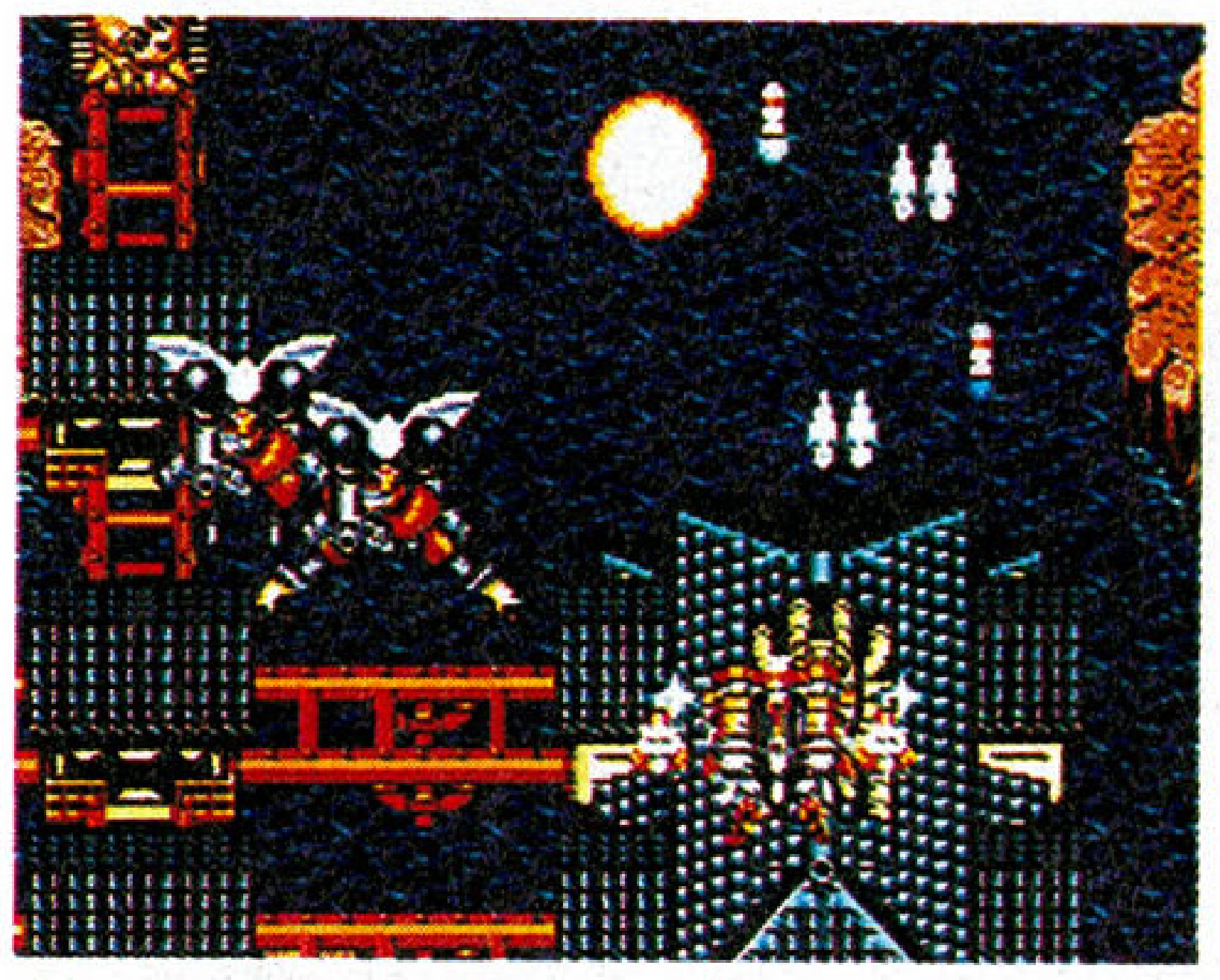


それまでの『アレスタ』とは一味違った感じだ

戦国サイバーシューティング

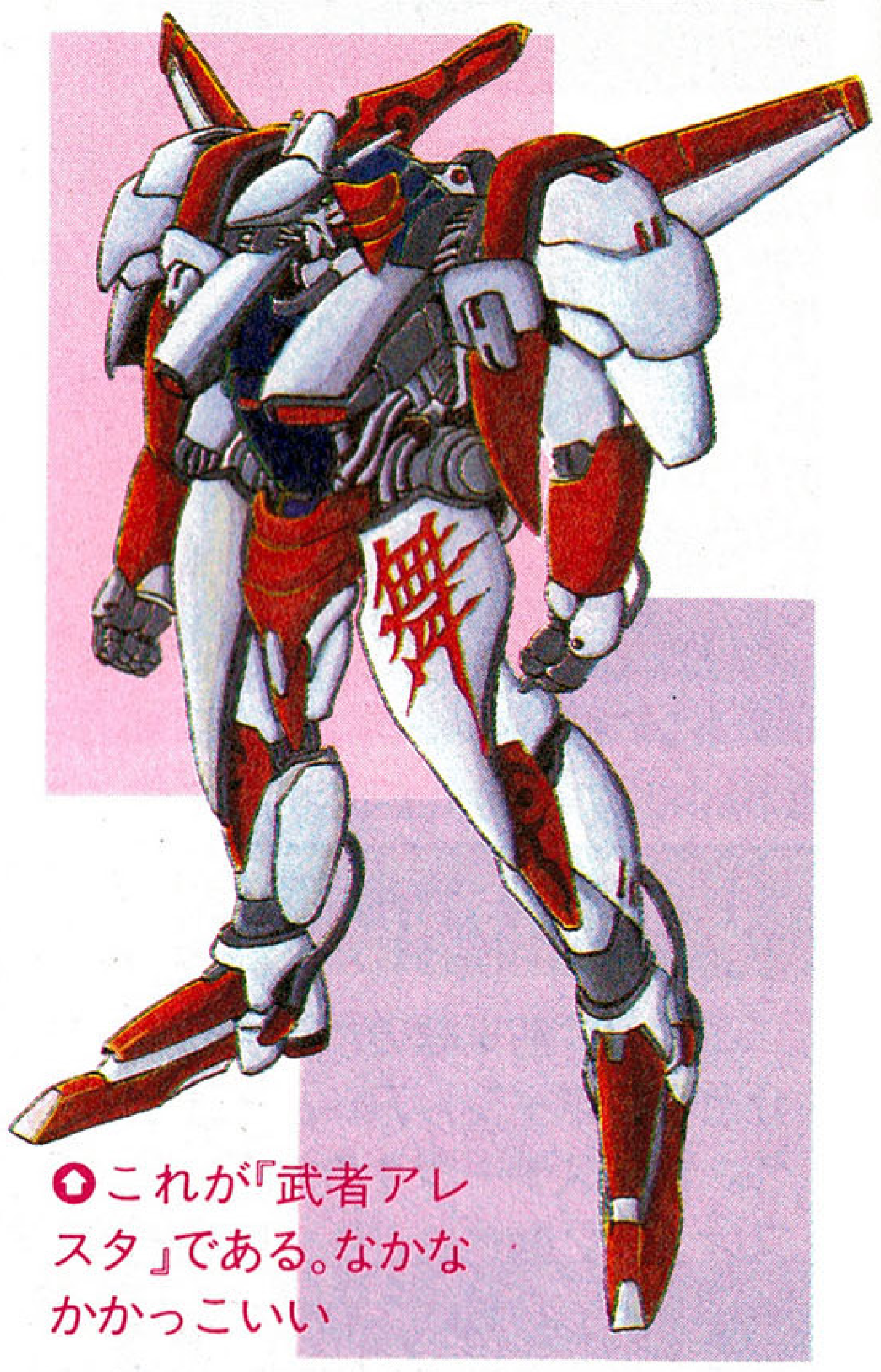
今度の『武者アレスタ』は、敵キャラに烏天狗や般若などがいたりしてその名の通り和風な感じに仕上がっている。またステージの途中でやけにメカニックな場面が出てきたりするのだ。

このゲームにはスピードを8段階に変化させたりオプションで難易度を変えることもできるので初心者にも楽しめるぞ。



⇧いかにも和風って感じなのだ

武者アレスタ



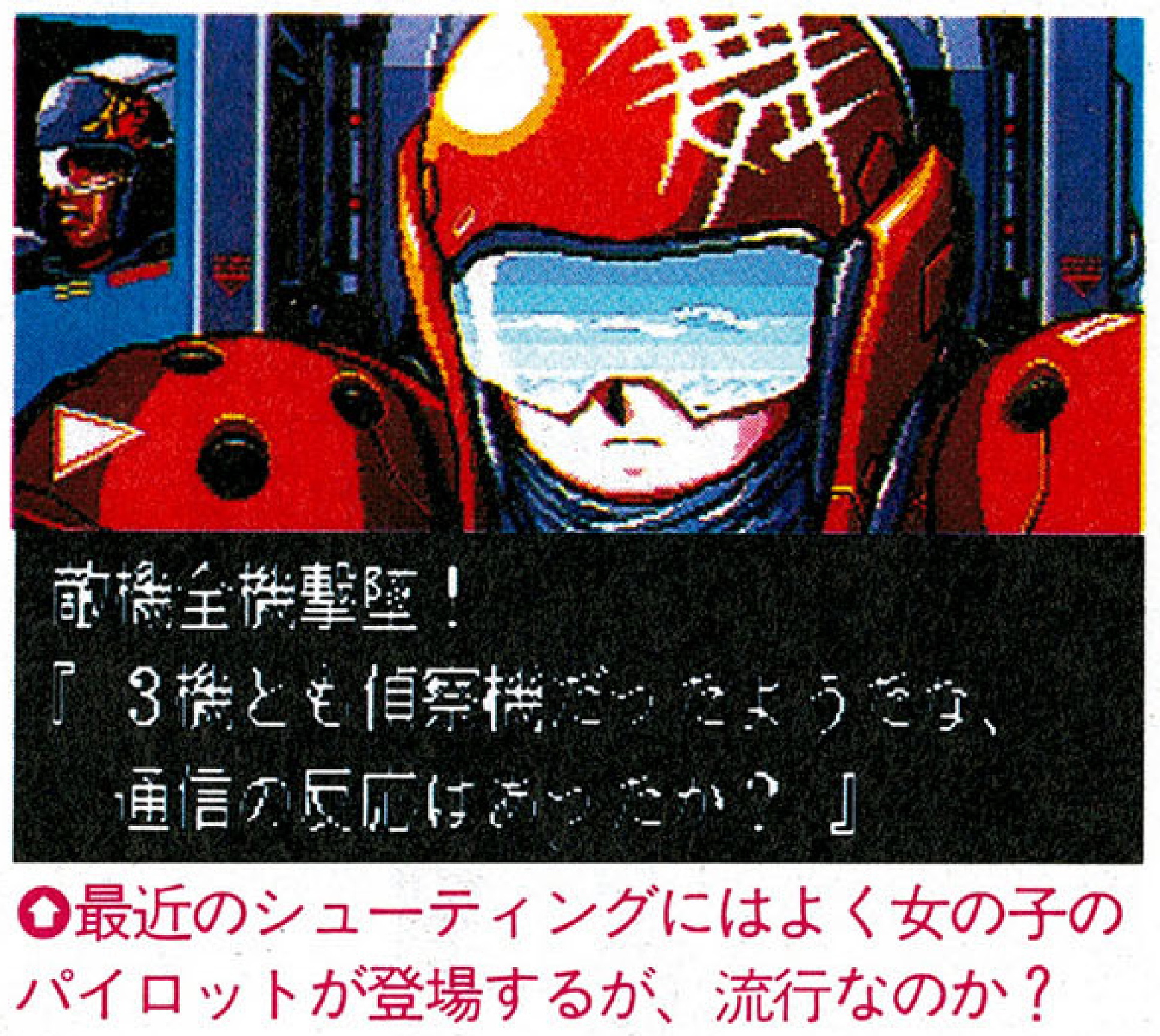
⇧これが『武者アレスタ』である。なかなかかっこいい

オープニングもすごい

先月号で少し紹介したが、先月号を見ていなかった人のために少しだけオープニングの内容を書こう。

敵の機動要塞にたった5機で奇襲をかけにいくが、返り討ちにあい壊滅的な打撃を受けてしまう。しかし助かったアレスタだけがそこに向かう。

という話なのだが、メガドライブの機能をフルに使った出来は一見の価値はあるぞ！



敵機全機撃墜！
『３機とも偵察機だったようだな、
通信の反応はあったか？』

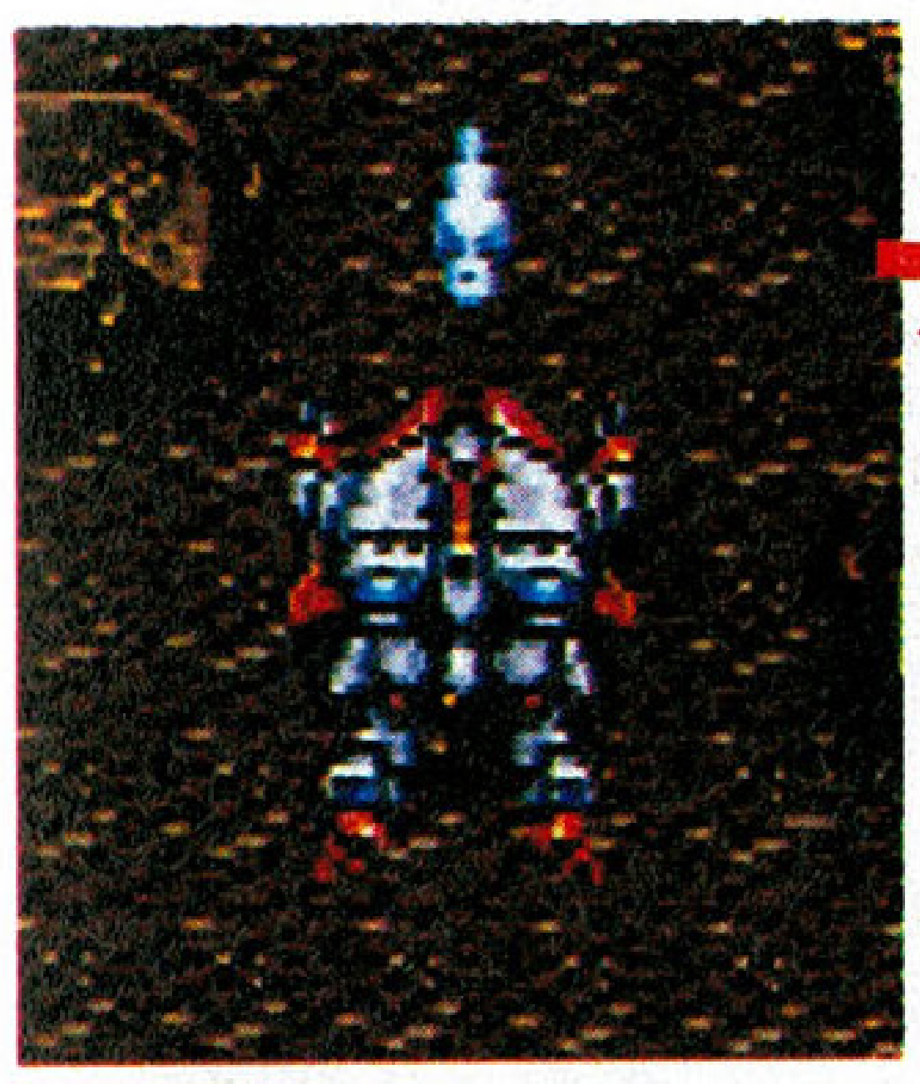
⇧最近のシューティングにはよく女の子のパイロットが登場するが、流行なのか？

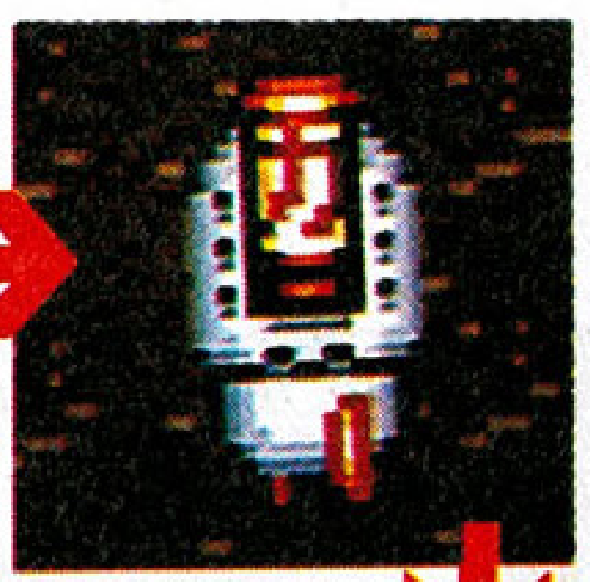
武器を使いこなし敵をけ散らせ!

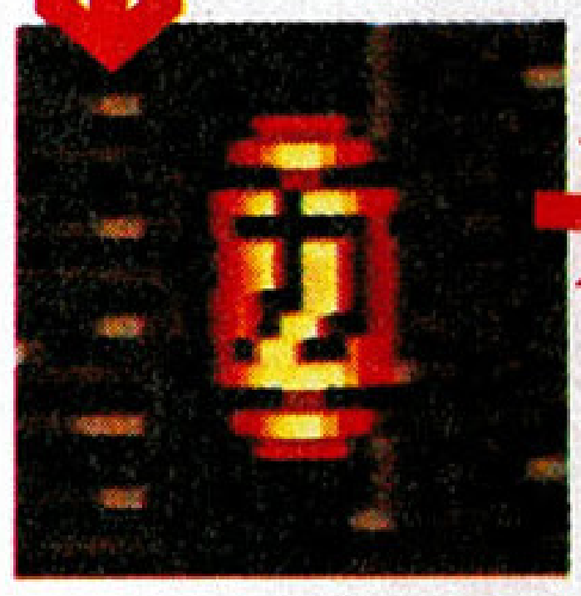
『武者アレスタ』は、今までのアレスタシリーズとは少しパワーアップの仕方が違っているのだ。今までのアレスタシリーズは地上にもパワーアップアイテムがあったが、今回は空中物だけとなってしまった。また今までのアレスタは武器の弾数制限や制限時間があったが、今回は使いたいだけ使えるようになったのだ。

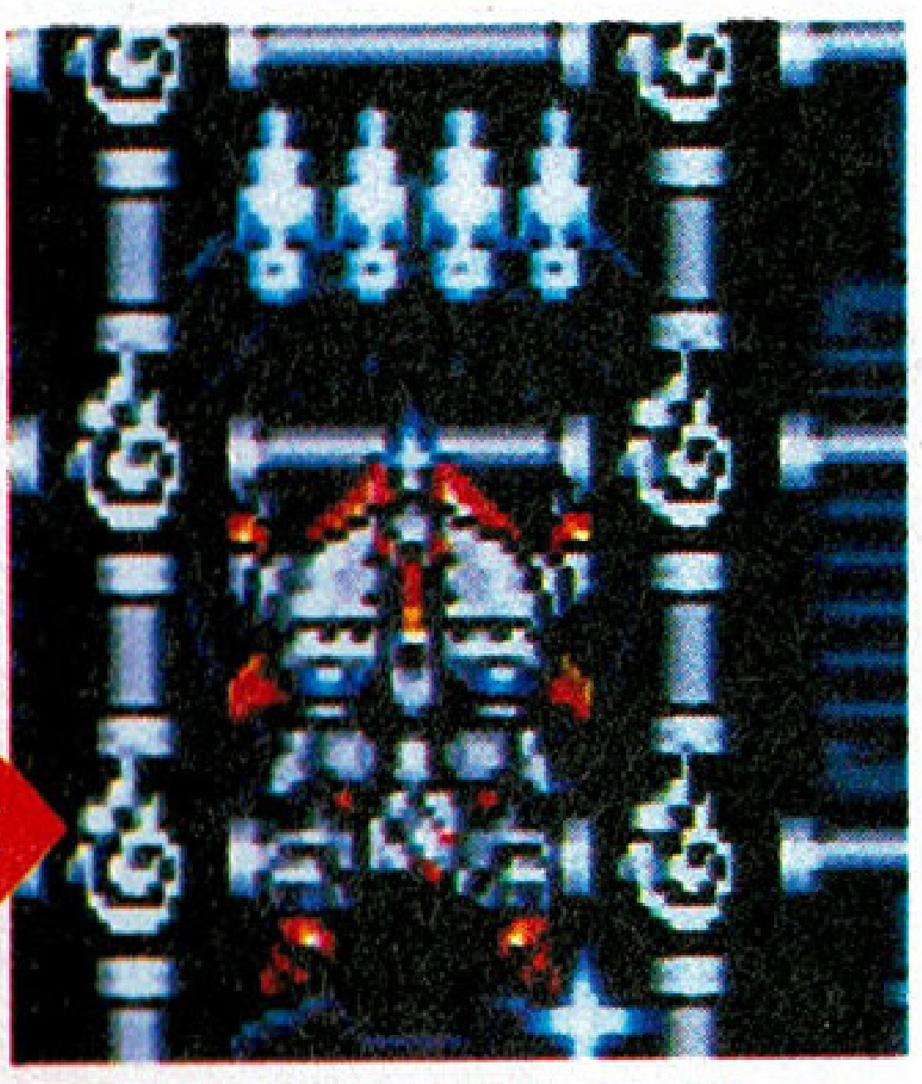
パワーアップはパワーチップで!

まず、自機のノーマルショットをパワーアップさせるには、画面の上の方からフラフラと飛んで来るチップキャリアを撃ち、バラバラと落ちて来るパワーチップを集めるのだ。パワーチップを数個取るごとに、1連装のノーマルショットがさらに追加され、最高4連装になる。死んでしまったら1連装に戻るので気をつけよう。


まずこのときに


チップキャリアを見つけたら撃ちまくる

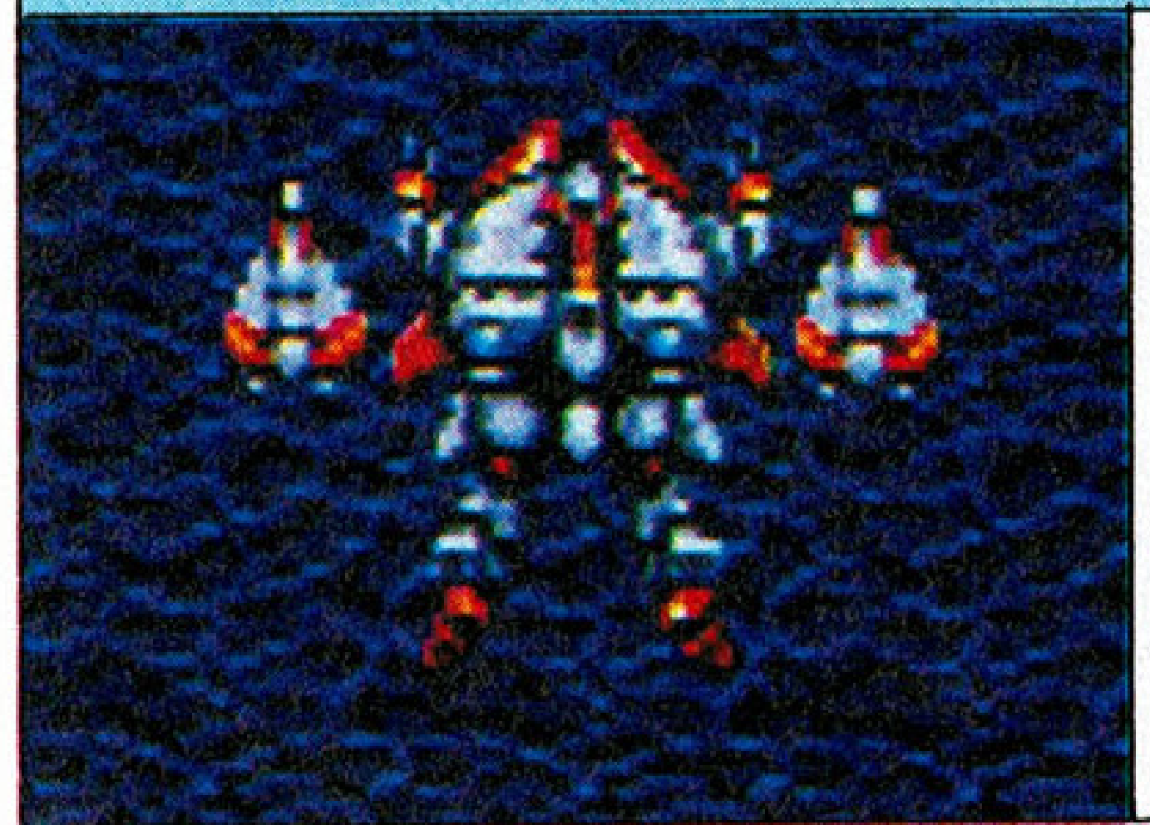

パワーチップが落ちてくるので取りまくる


こんなに出るのだ

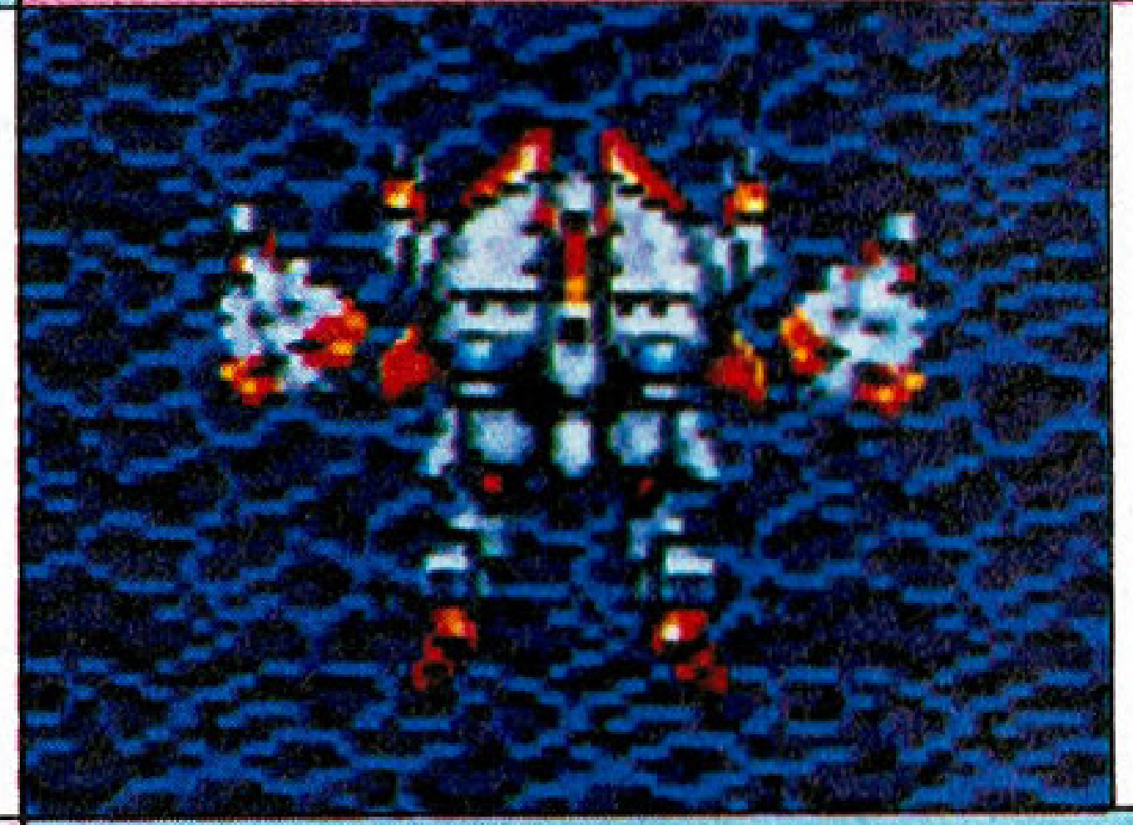
オプション

ノーマルショットと同様にパワーチップを数個取るごとにオプションがつく。オプションには6種類の体型があり、いつでもその変更が可能だ。またオプション自体に耐久力があり、ダメージを受けるとなくなってしまう。その補充用にストックすることもできる。

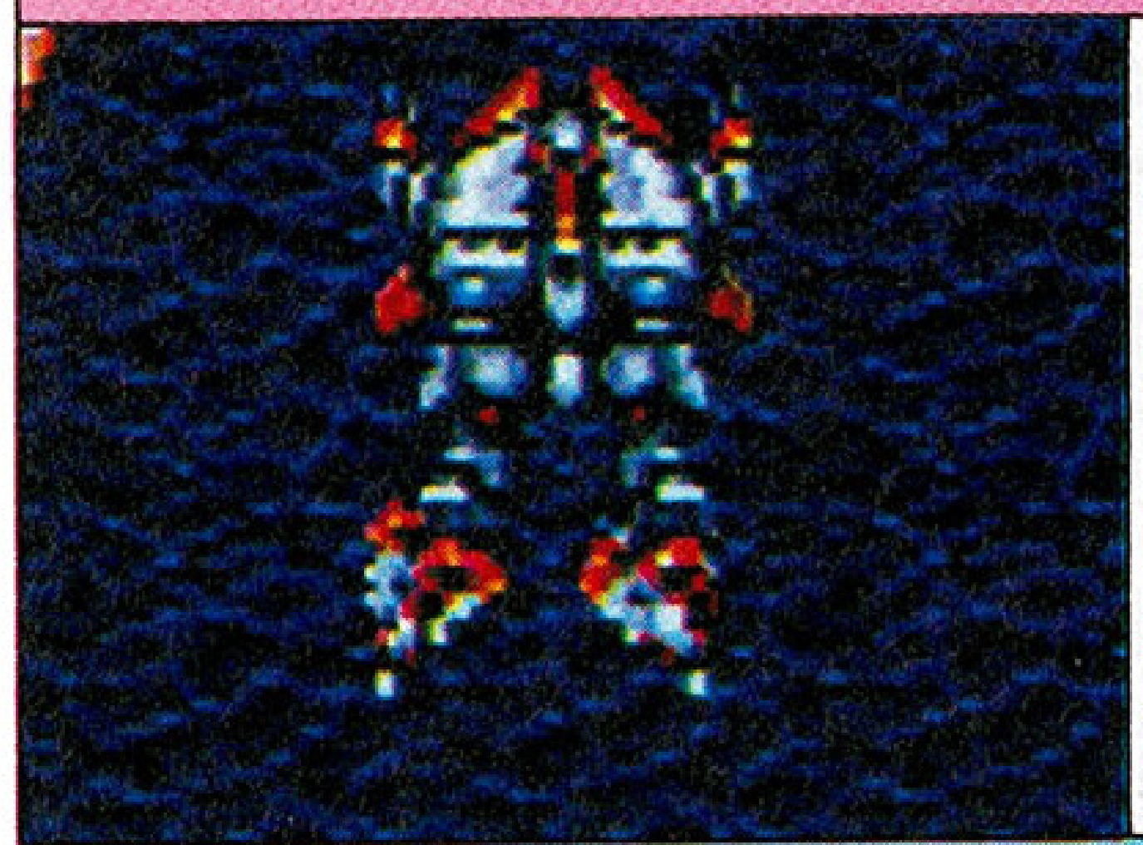
FORWARD


オプションが前向きに固定されるのだ。

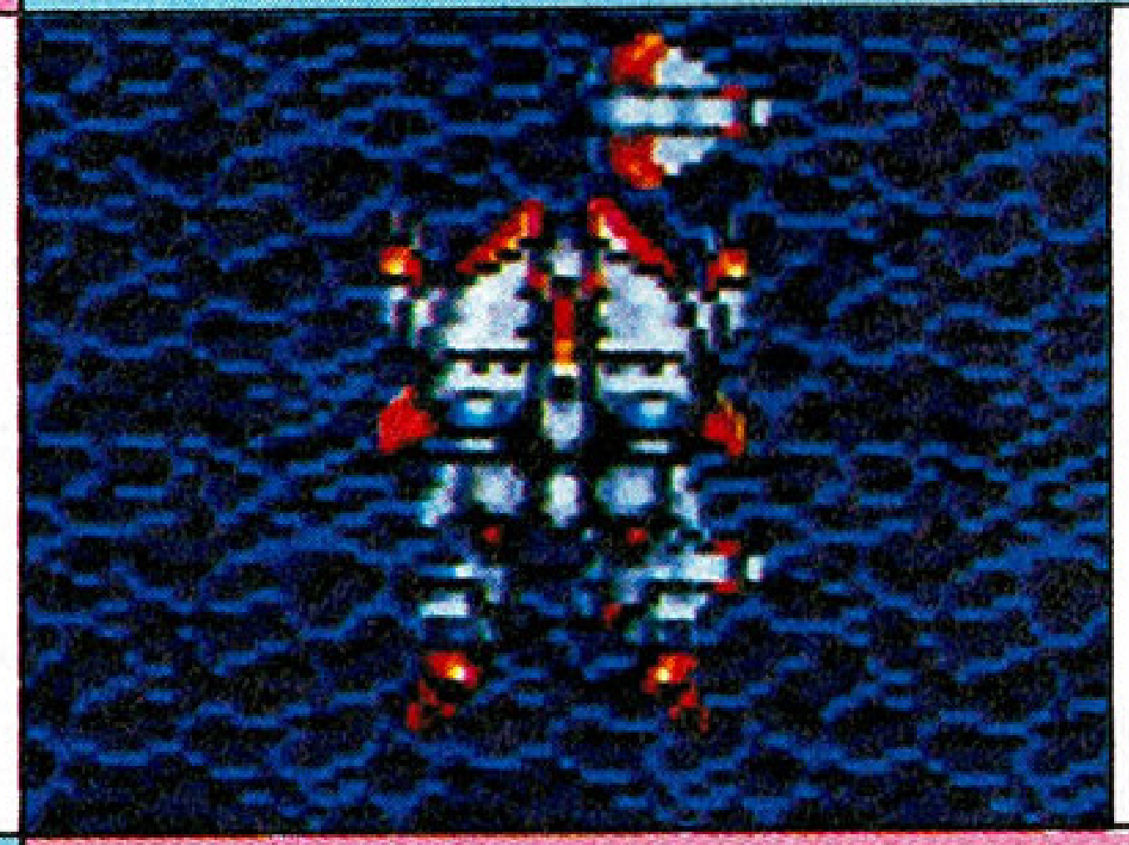
3-WAY


斜め前方に固定され、前をカバーする。

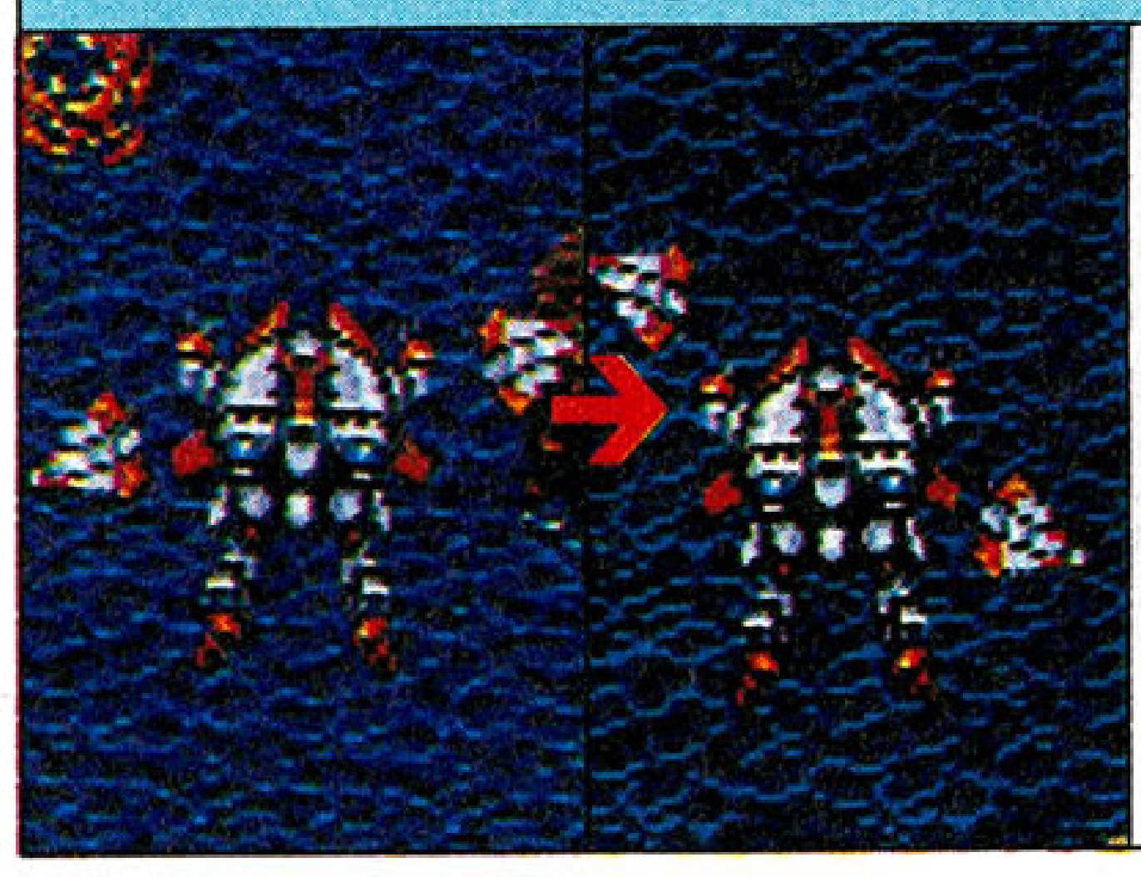
BACK


斜め後方に固定され、後ろをカバーする。

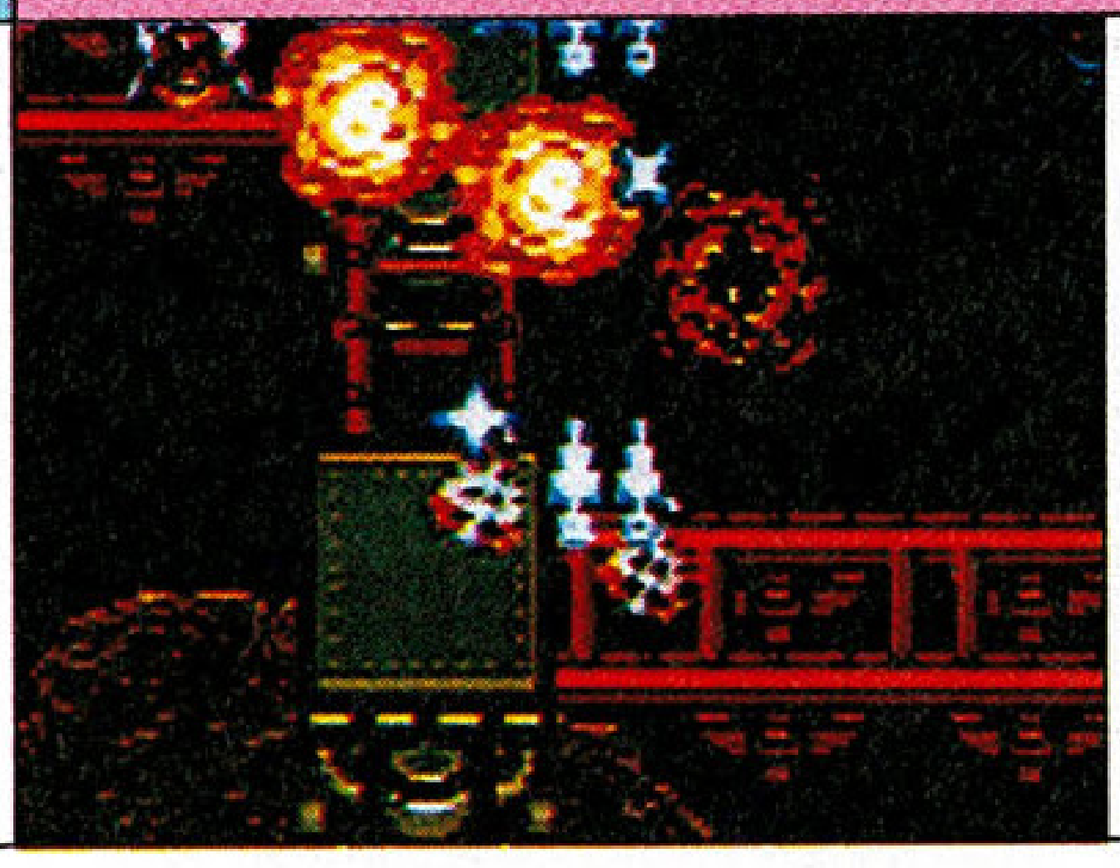
REVERSE


レバーを入れた方向とは逆方向に向く。

ROLL


オプションが自機の周りを回る。

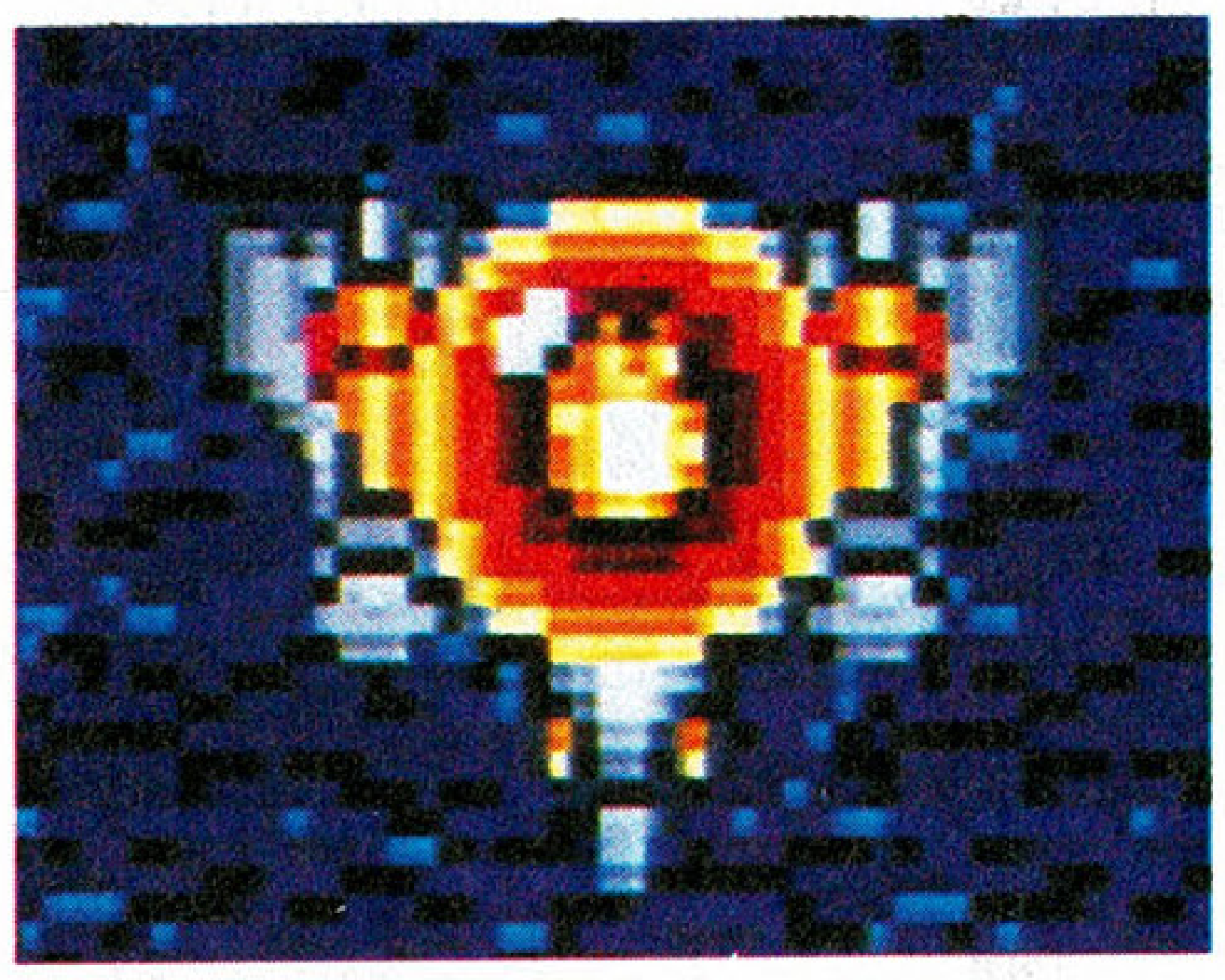
FREE


オプションが敵に体当たりをする。

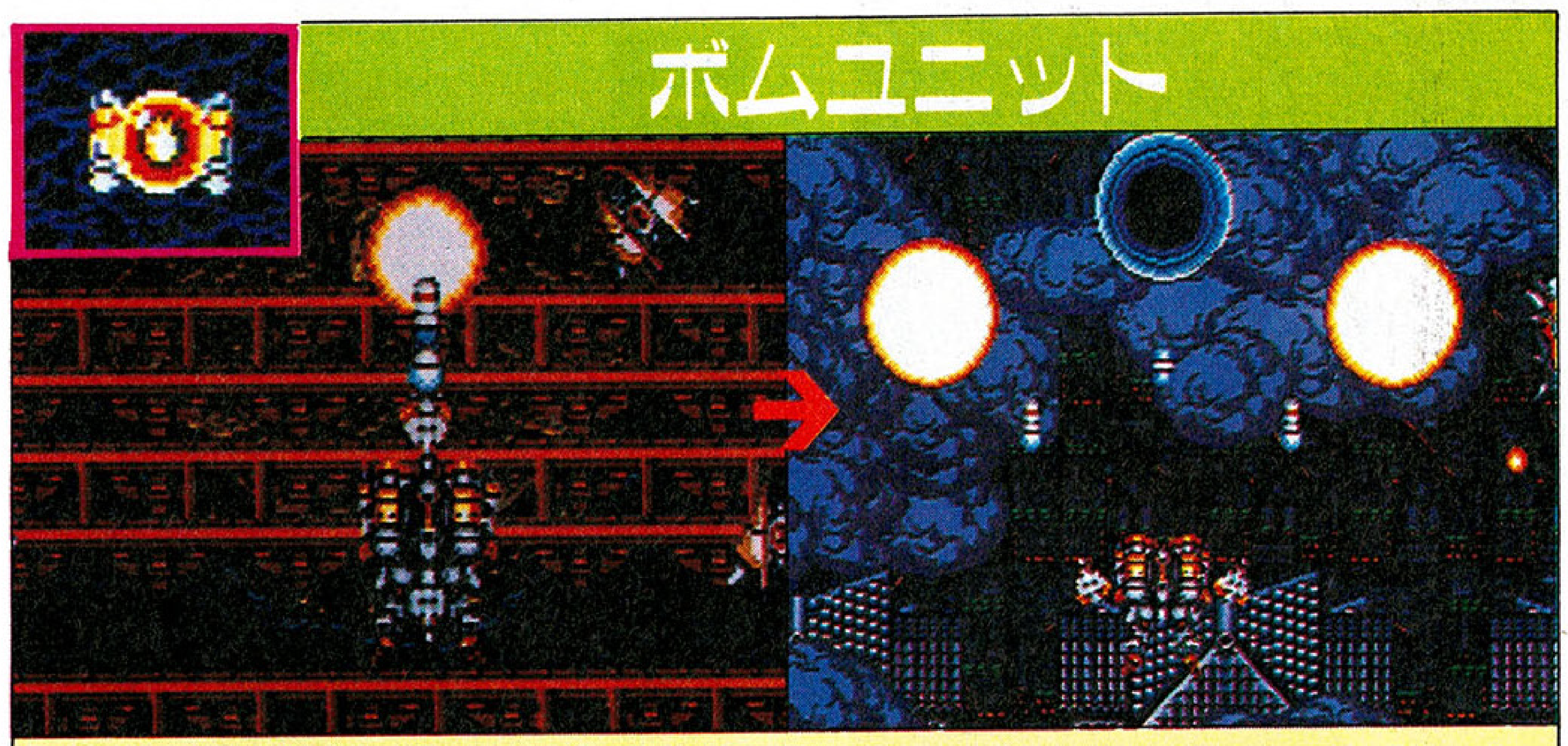
3種類の強力なユニット

このゲームには、ノーマルショットやオプションの他にサブウェポンとしてユニットがつくのだ。

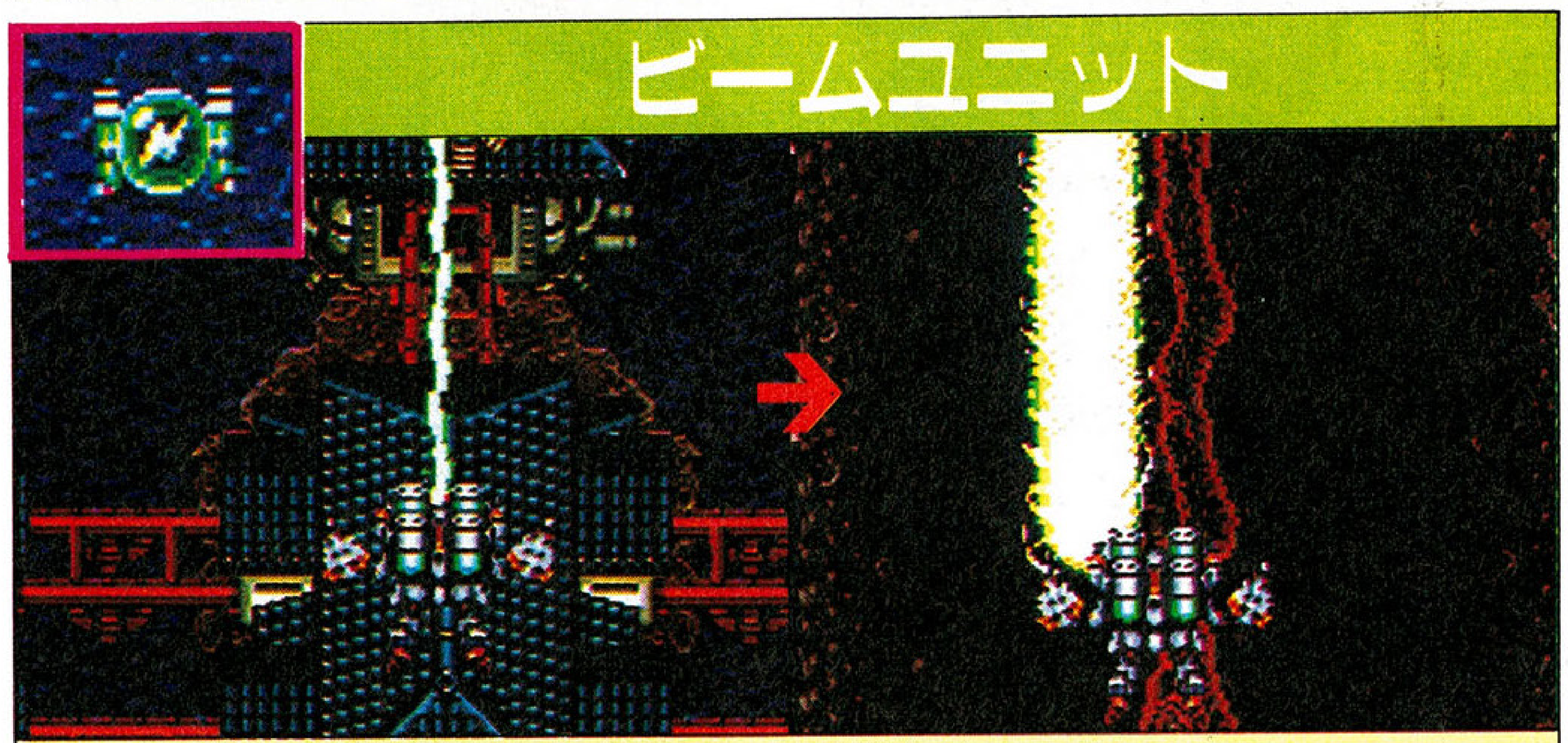
ユニットには、赤いボムユニット・緑色のビームユニット・青のバリアユニットがあり、それぞれ同じ色のユニットを取るとレベル0からレベル4までの5段階にレベルが上がっていくのだ。しかもユニットがついている時にダメージをくらってもユニットが壊れるだけで自機は無傷ですむし、ユニットのレベルは下がらない。だがユニットのレベルが最高の時は、レベルが下がるので注意しよう。


こいつがユニットキャリアだ

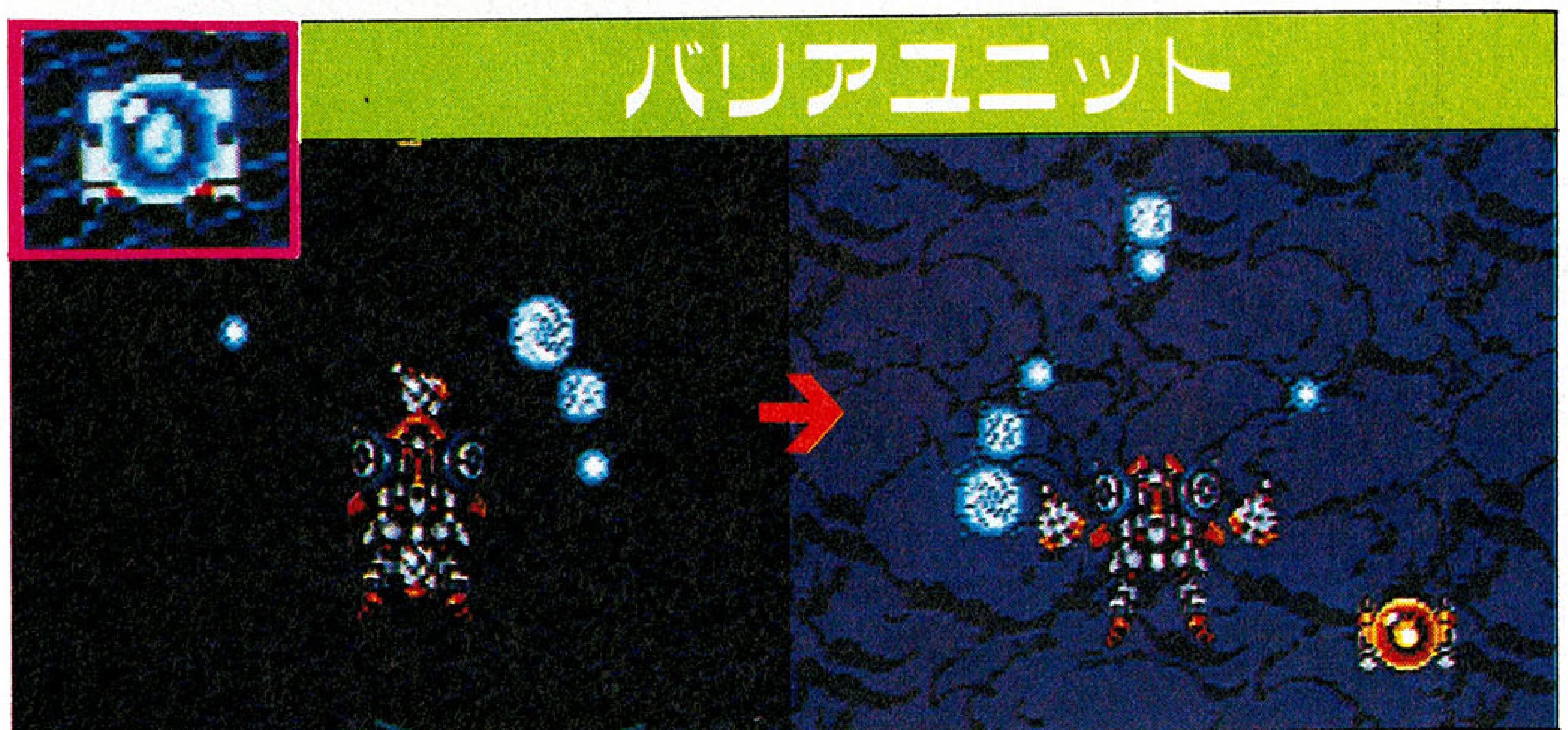
ボムユニット


レベル0では単発のボム弾しか撃てないがレベルが上がると2、3発のナパーム弾やレベル4ではブラックホール弾も撃てるようになる。

ビームユニット


初めは細いビームが1本しか出ないがレベルが上がるとだんだんと威力が増し、最高レベルでは太いビームを2本撃てるようになる。

バリアユニット


バリアは自機の周りを回って敵や敵の弾を防いでくれる。レベルが上がるとバリアも大きくなりレベル4では前方に弾を発射できる。

厳しい戦いが君を待っている！

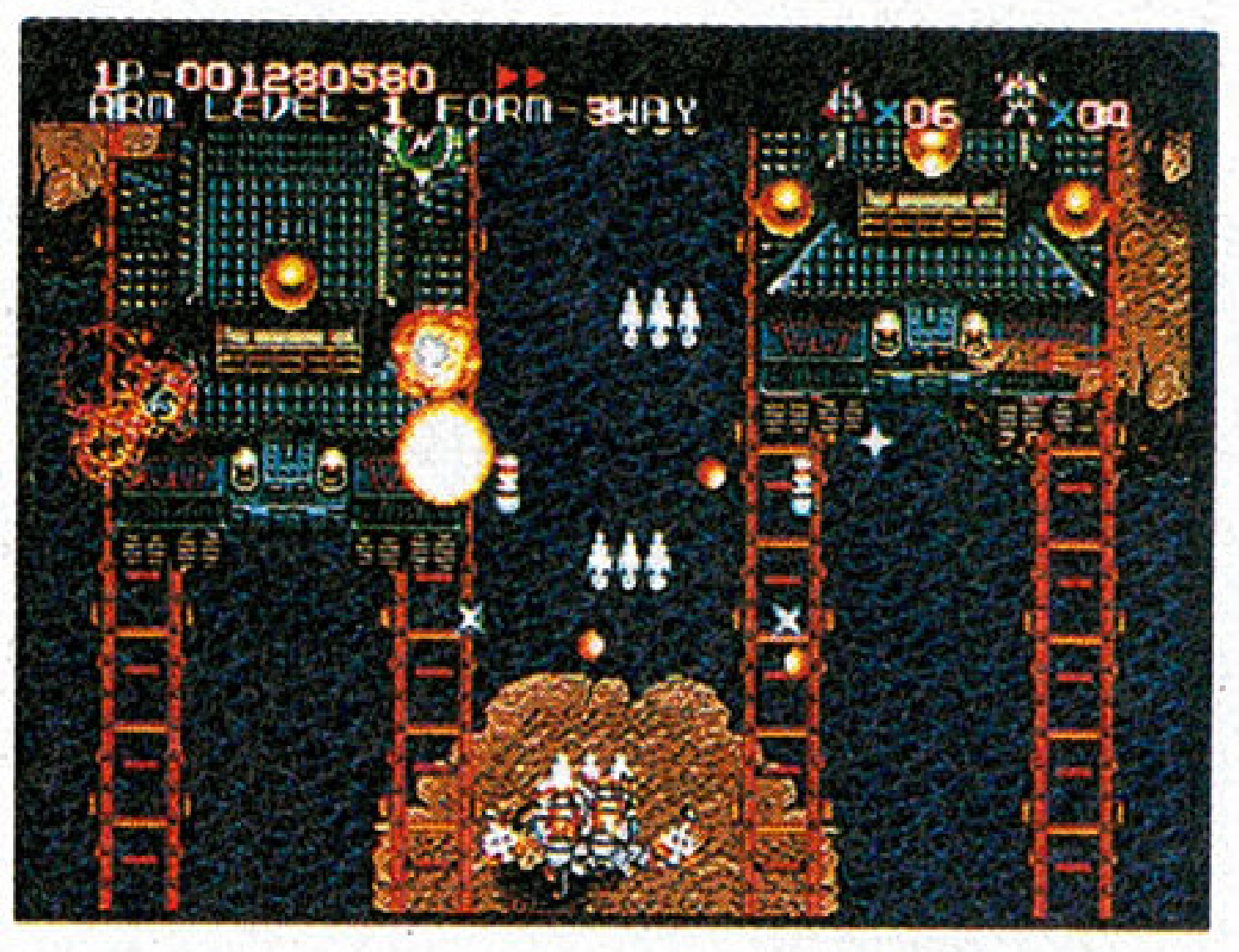
『武者アレスタ』には、オープニングのデモから続くストーリーがあり、それにそったメッセージが各ラウンドの始めと終わりに出てくるのだ。ラウンドは全部で7＋1ラウンドある(＋1はやってのお楽しみだ)。そこでは敵要塞やライバル、巨大戦艦等、様々な敵が待ち受けている。

今回はその中から、序盤から中盤にかけての1面から4面までを見てみるとしよう。

ROUND 1　機動要塞を追え

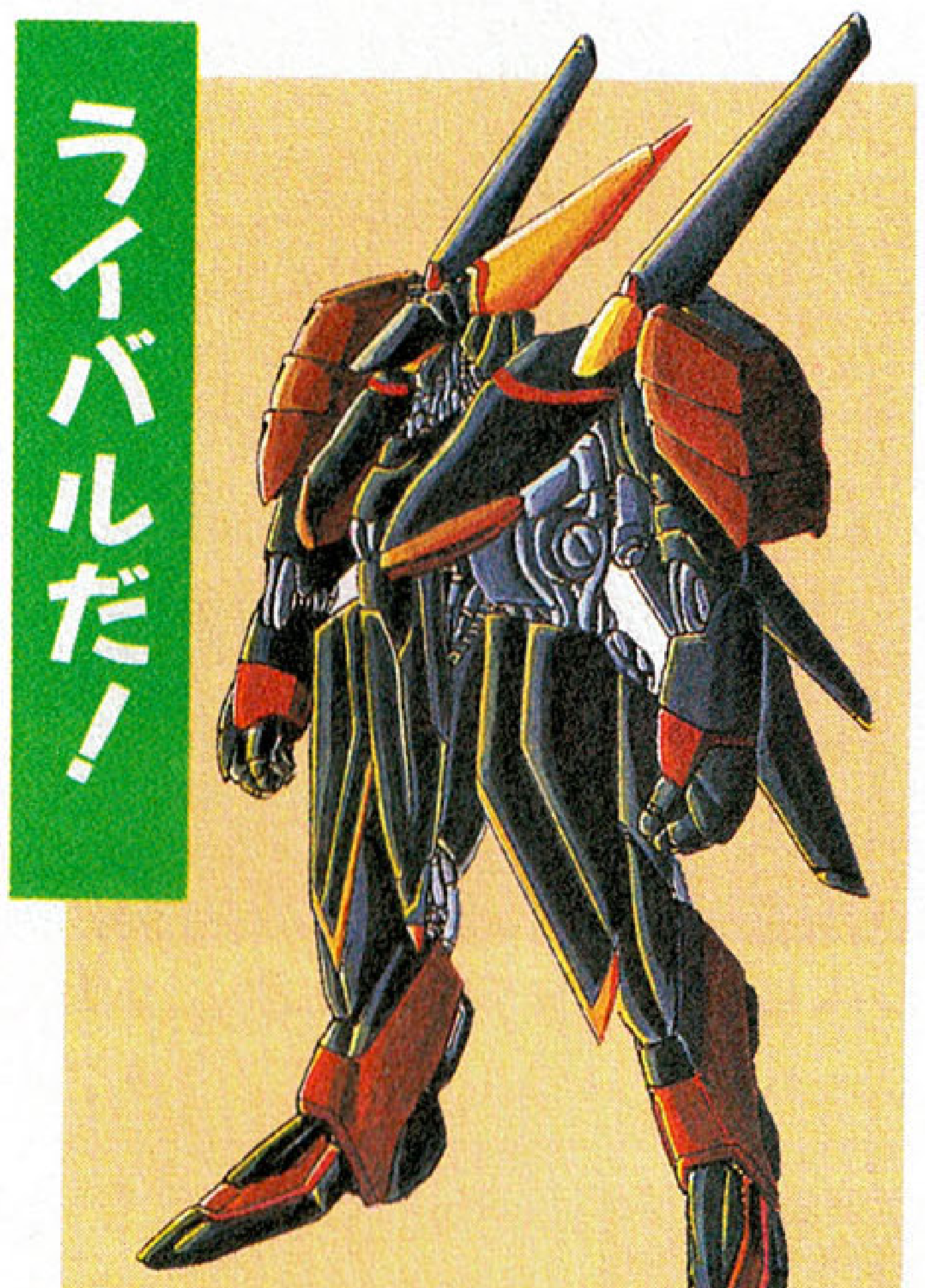
ラウンドの始めからいきなり太いレーザーの攻撃を受けて仲間がやられてしまう。しかし自機はダメージを受けないので安心してくれ。

まず最初にボスの怒駆紹(どくろ)が出てくるがすぐに逃げてしまう。そして中盤には中ボスの芹沢一郎、二郎のダブル攻撃が待っている。そして黒い機体が背後から飛んで来る。これが後々何回も登場するライバルの『大亜51』だ。


1P-001280580
ARM LEVEL-1 FORM-3WAY
×06 ×00

これが芹沢一郎・二郎

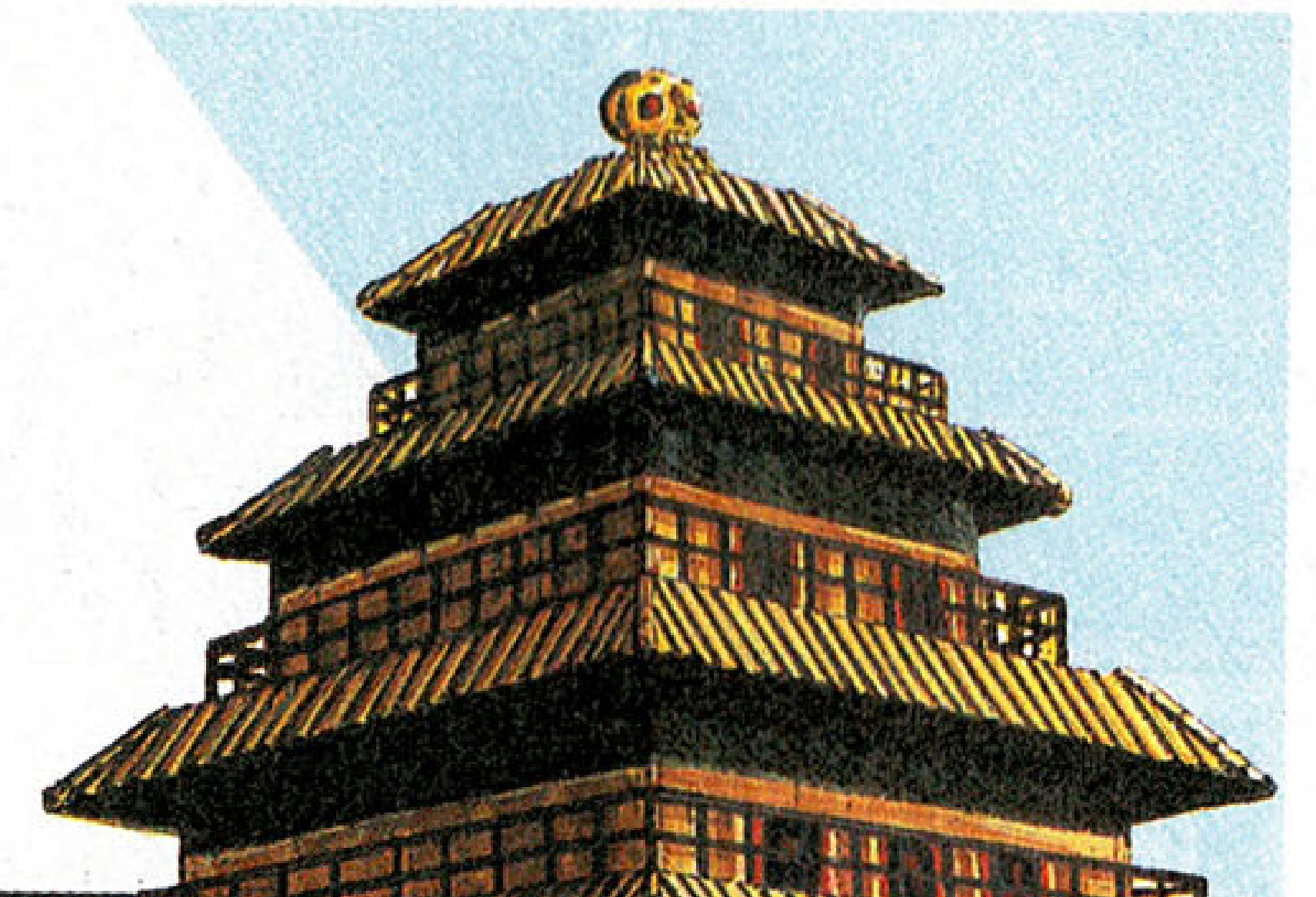
ラウンドーでは飛行機の形をしているが他のラウンドでは「大亜51」は人型で出現する

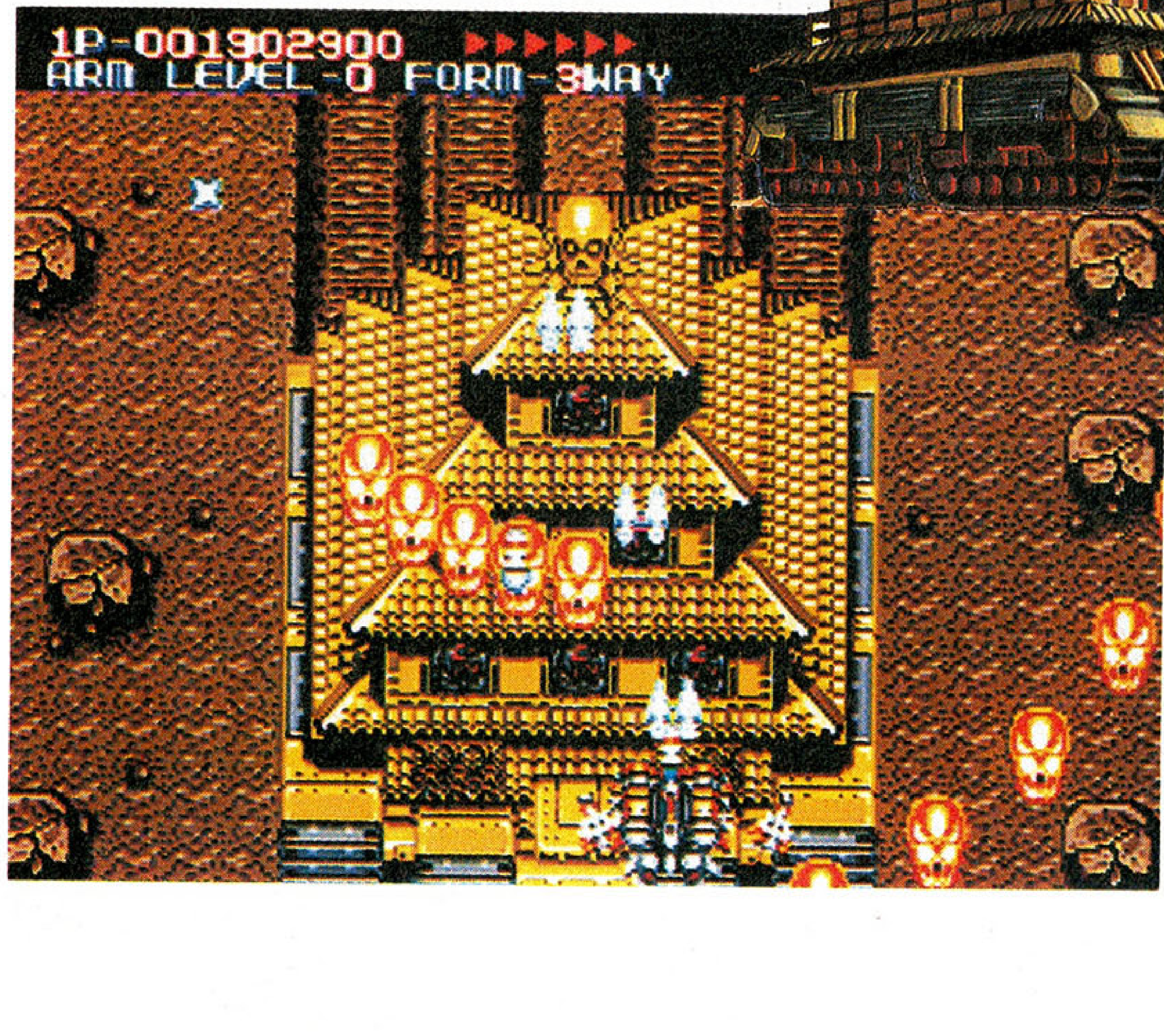


アレスタに負けず劣らずの「大亜51」だ

BOSS 怒駆紹

お城の形をした要塞は、各階の窓から攻撃をしかけてくるのだ。窓を全部壊すとお城のてっぺんにあるドクロから5方向に広がる火の弾を吐き出してくるぞ。




1P-001302900
ARM LEVEL-0 FORM-3WAY

お城にキャタピラが付いて走ってしまうのだ

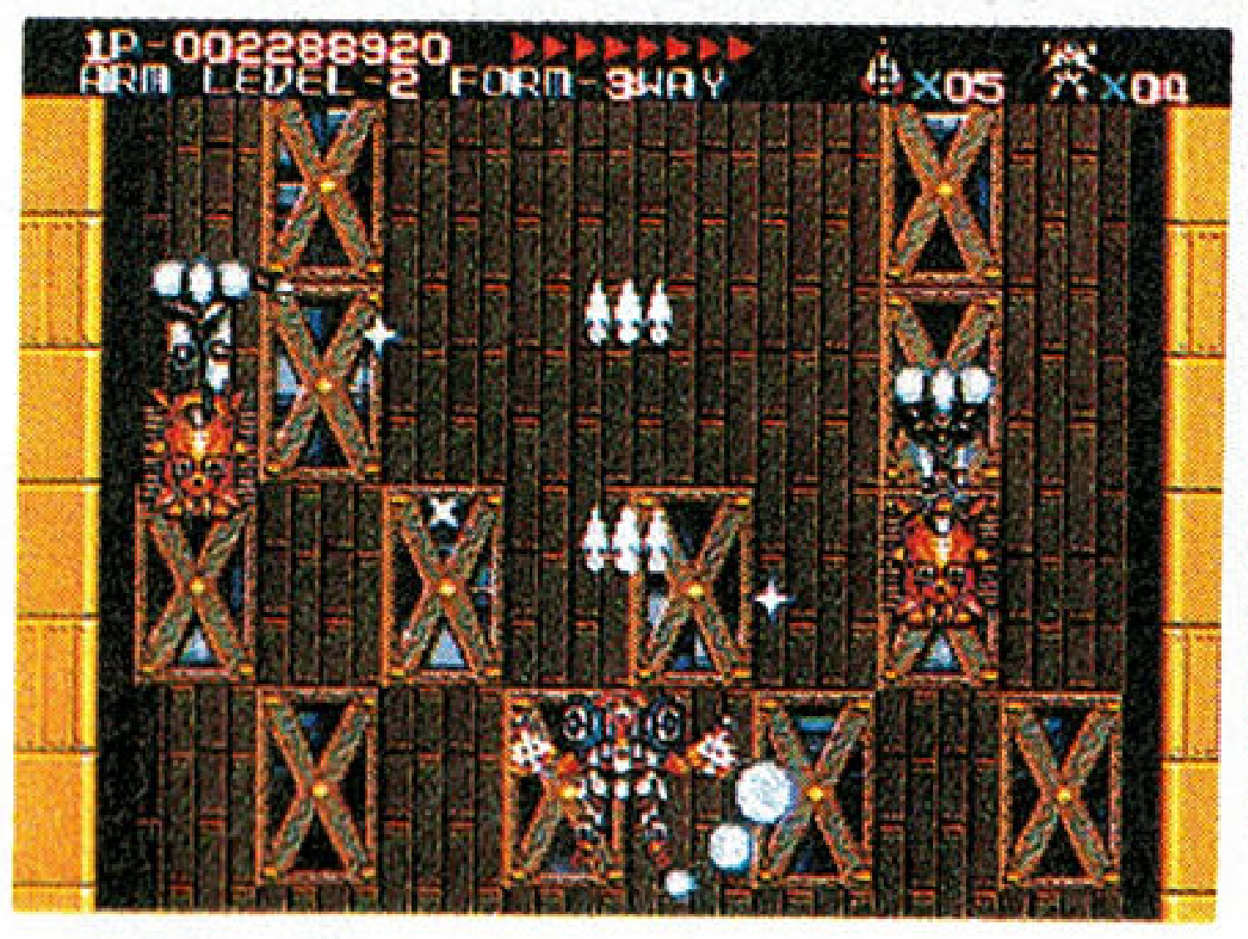
火の弾を上手く誘導してドクロを攻撃だ！

ROUND 2　木造建築の要塞

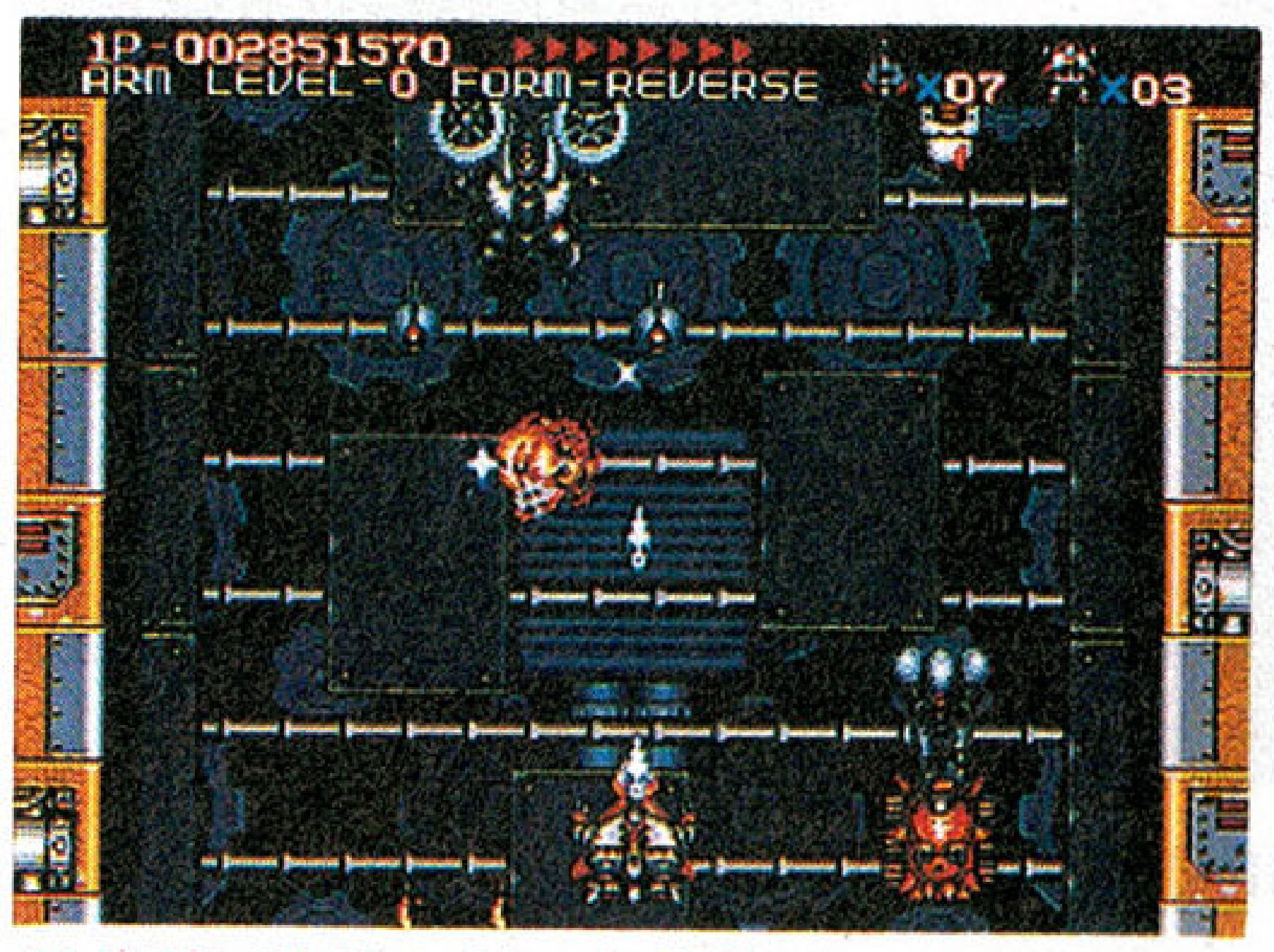
ラウンド2はラウンド1のボス怒駆紹の内部に侵入し、戦うことになる。要塞内部は木造で、様々なからくりが仕込まれている。たとえば、さも忍者屋敷のように床がひっくり返ったりするのだ。

どんどん進んでいくと徐々に歯車などのメカニック部分がむきだしになる。そして中ボスの亜羅機(あらき)が出てくるのだ。中ボス自体はあまり強くないが、両側から出てくる柱が曲者なので当たらないように注意しながら攻撃しよう。

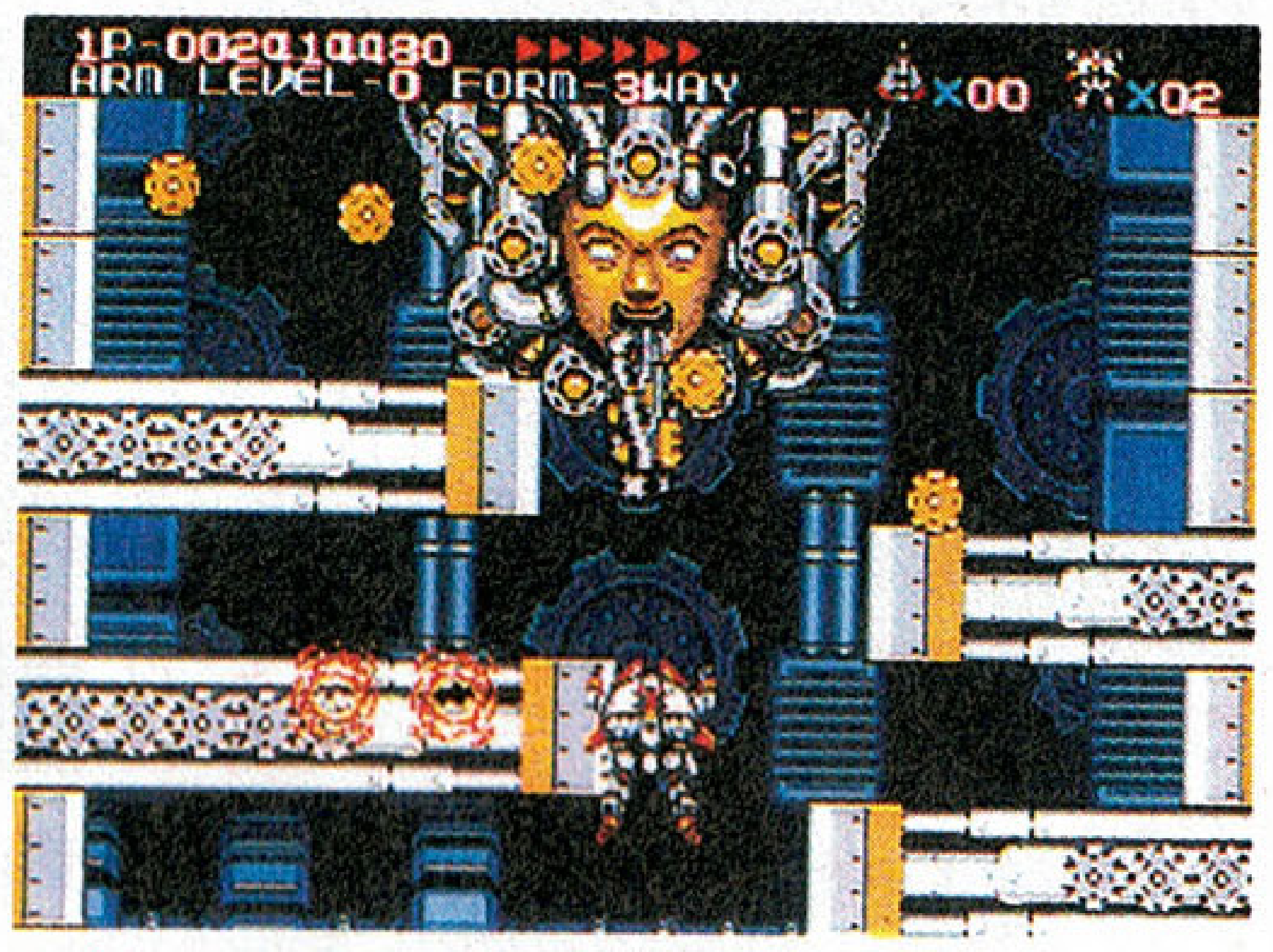
ラウンド後半は特に敵の攻撃が激しくなるのでオプションをうまく使って切り抜けよう。


1P-002288920
ARM LEVEL-2 FORM-3WAY
×05 ×00

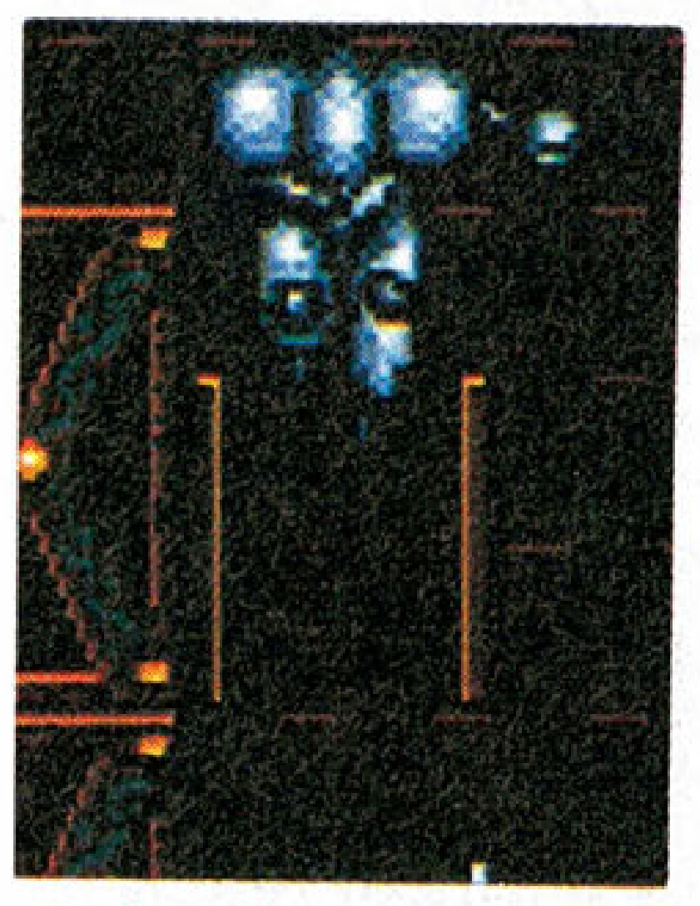
木でできていたのね…


1P-002851570
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE
×07 ×03

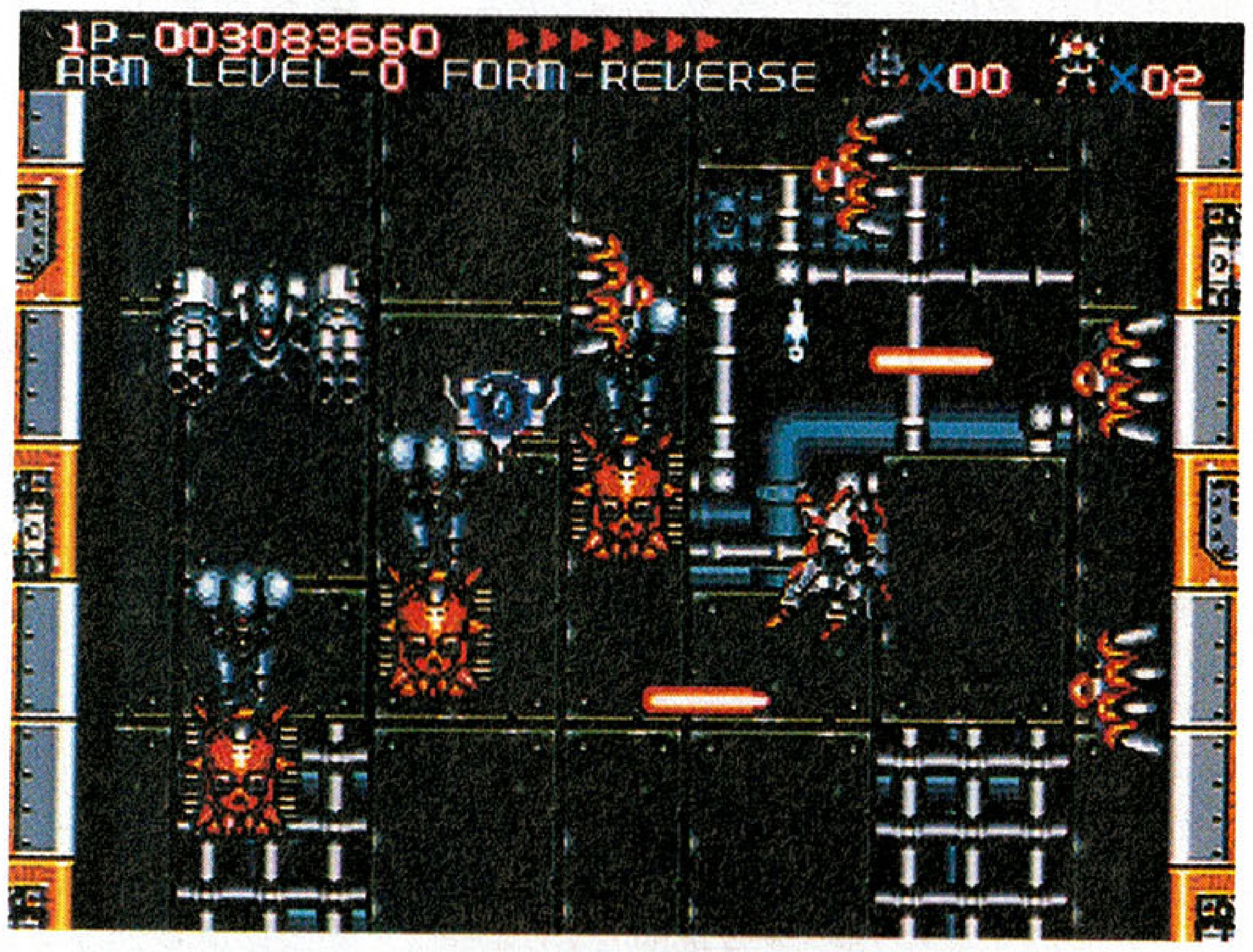
歯車がグルグルと回転している


1P-002910080
ARM LEVEL-0 FORM-3WAY
×00 ×02

柱にさえ注意すれば楽勝なのさ！



床がパタンと開いて忍者のように飛び出てくる

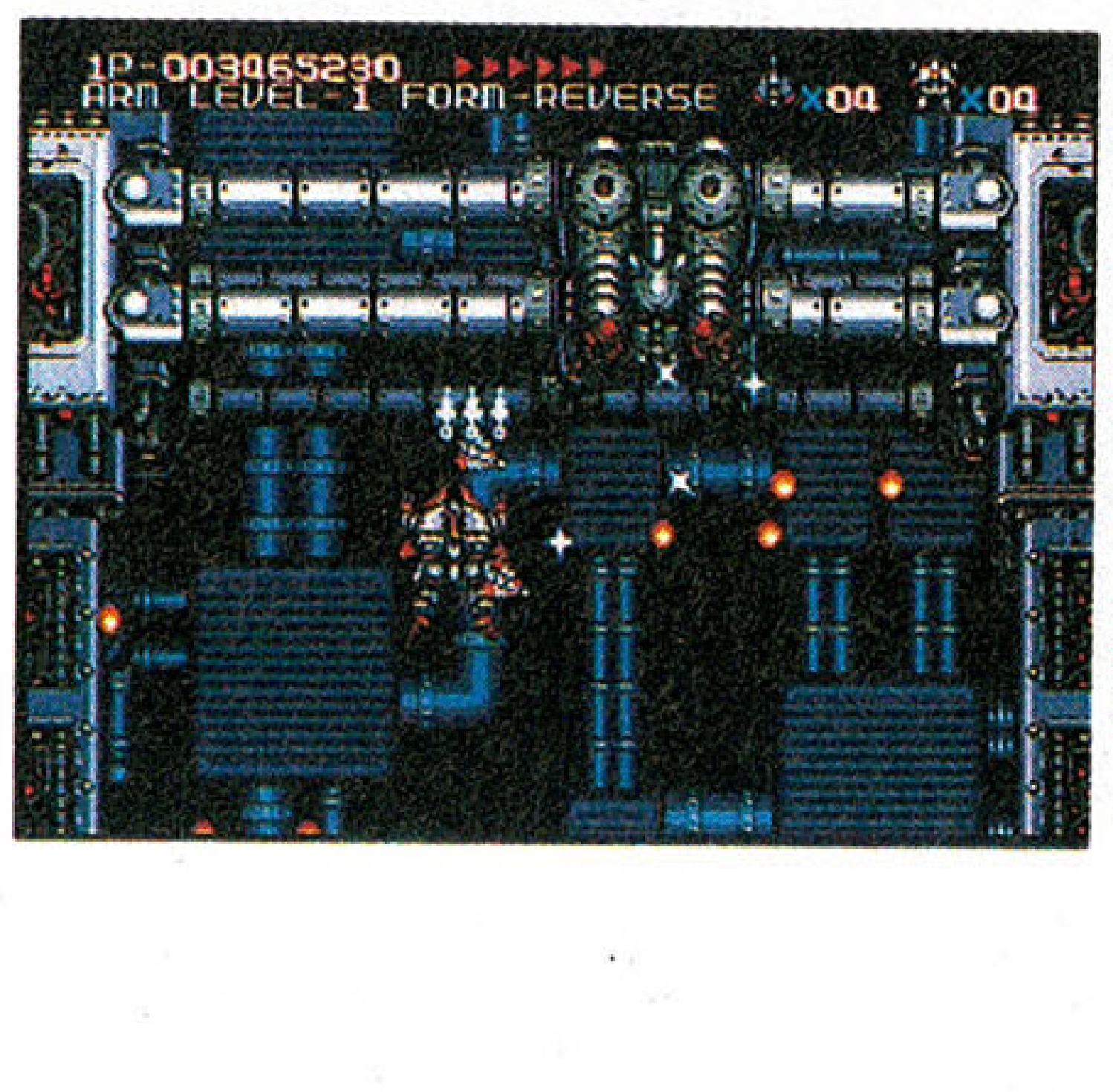

1P-003083660
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE
×00 ×02

後半は鬼のような攻撃をしかけてくるのだ

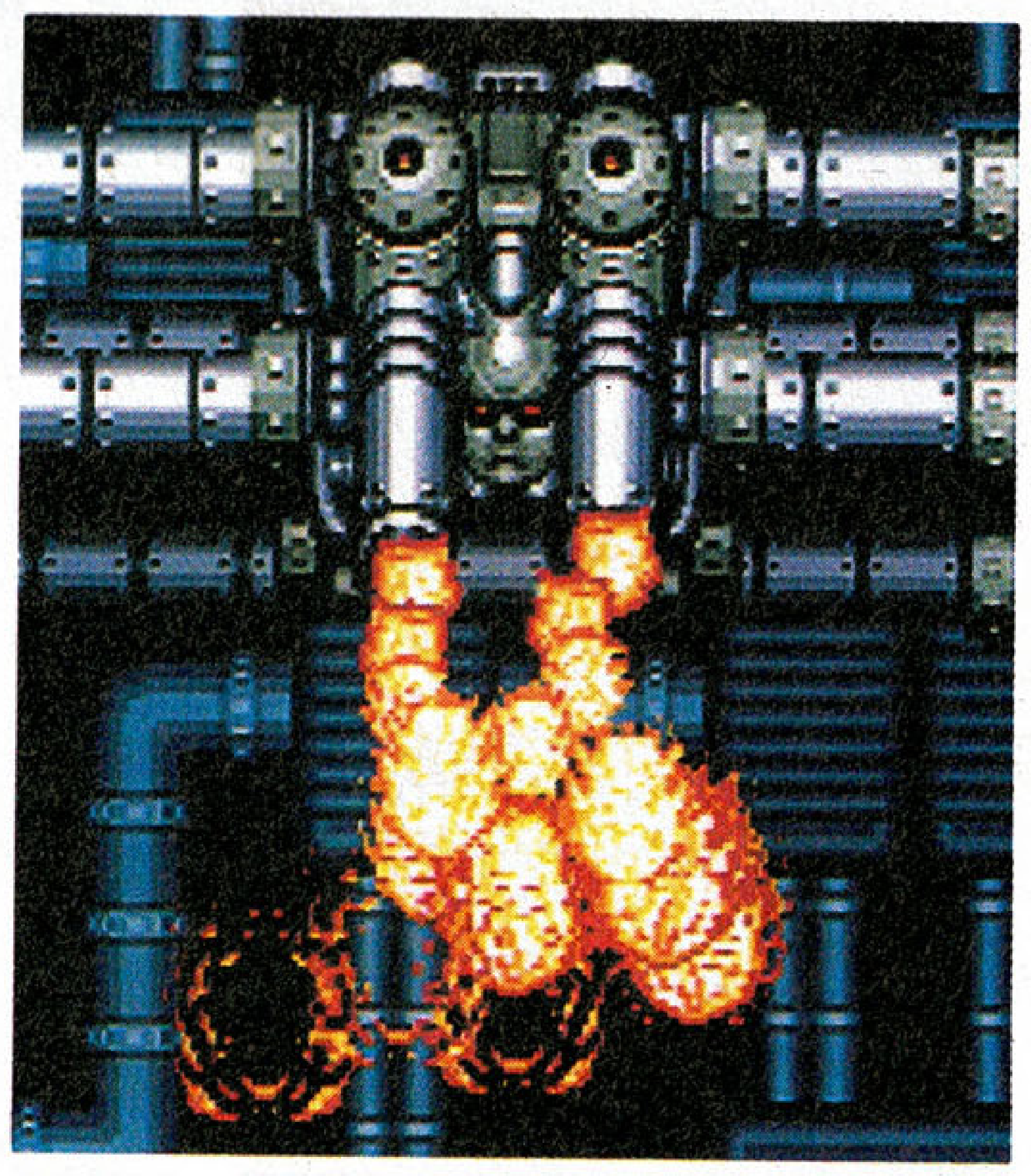
BOSS 維乃上

このボスは最初、火炎放射で攻撃してくるぞ。ある程度ダメージをくらわすと動きが止まり弾をばらばらと吐き出してくるのだ。

見かけほど強くない。


1P-003465230
ARM LEVEL-1 FORM-REVERSE
×04 ×04

はっきりいって弱い



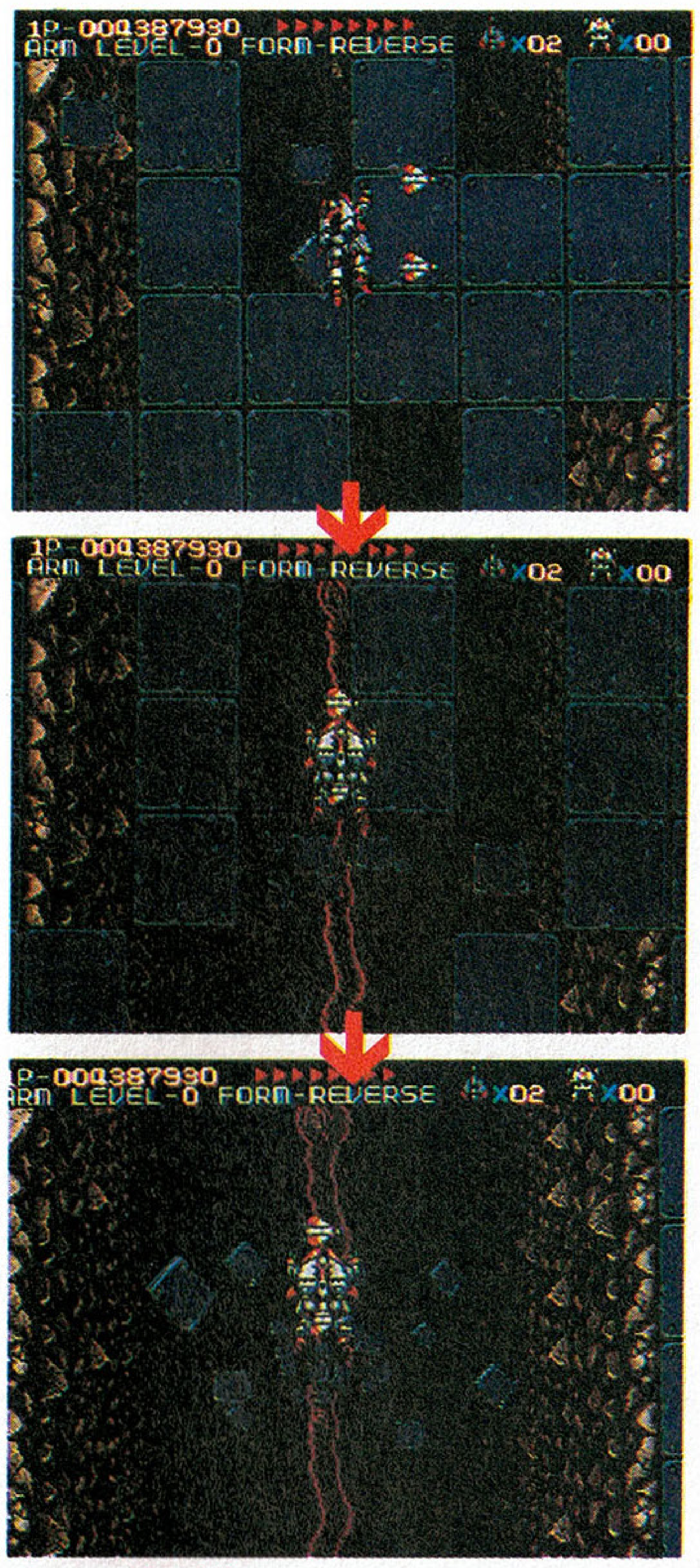
火は、脇にいれば当たらないし、弾の出る間隔は広いので楽に避けられる

ROUND 3 高所恐怖症の人は注意！

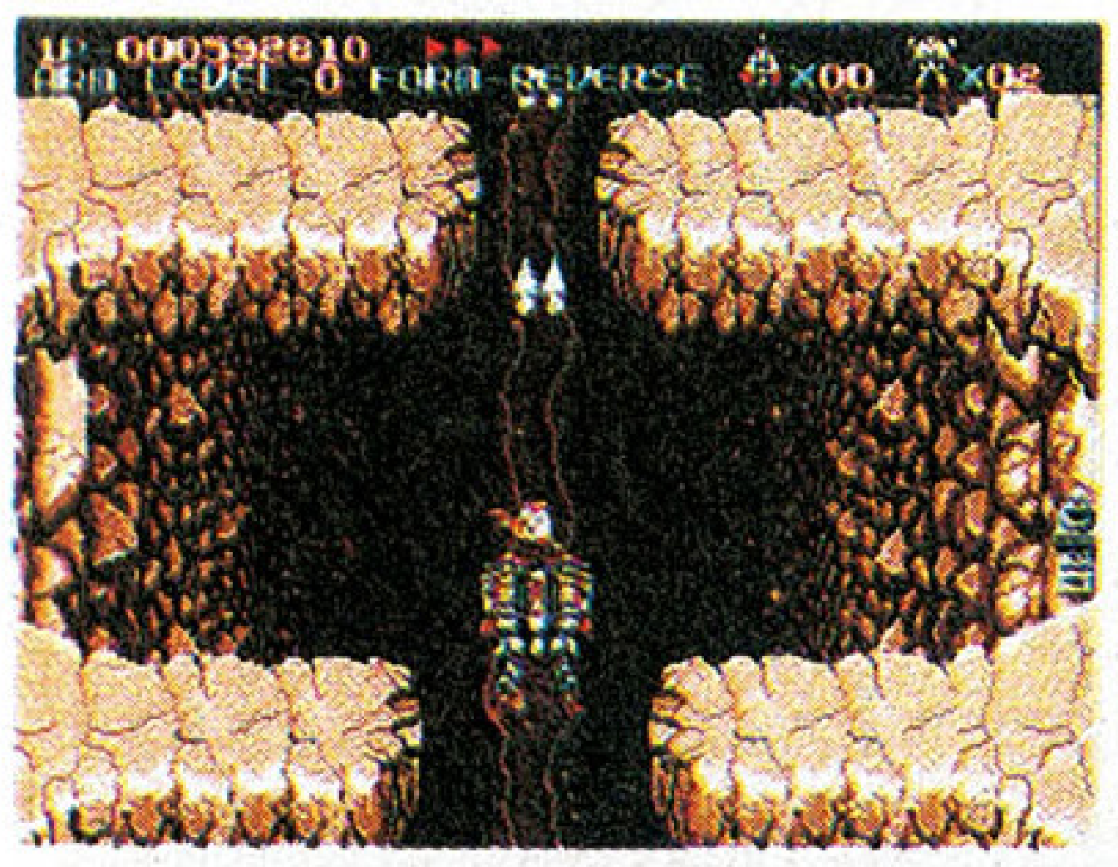
ラウンドが始まるとすぐにボスの過武器Z(かぶきゼータ)が攻撃してくるぞ。

過武器が逃げてしまったあと床が崩れていくのだが、その床の落ち方がとてもリアルで凄い。

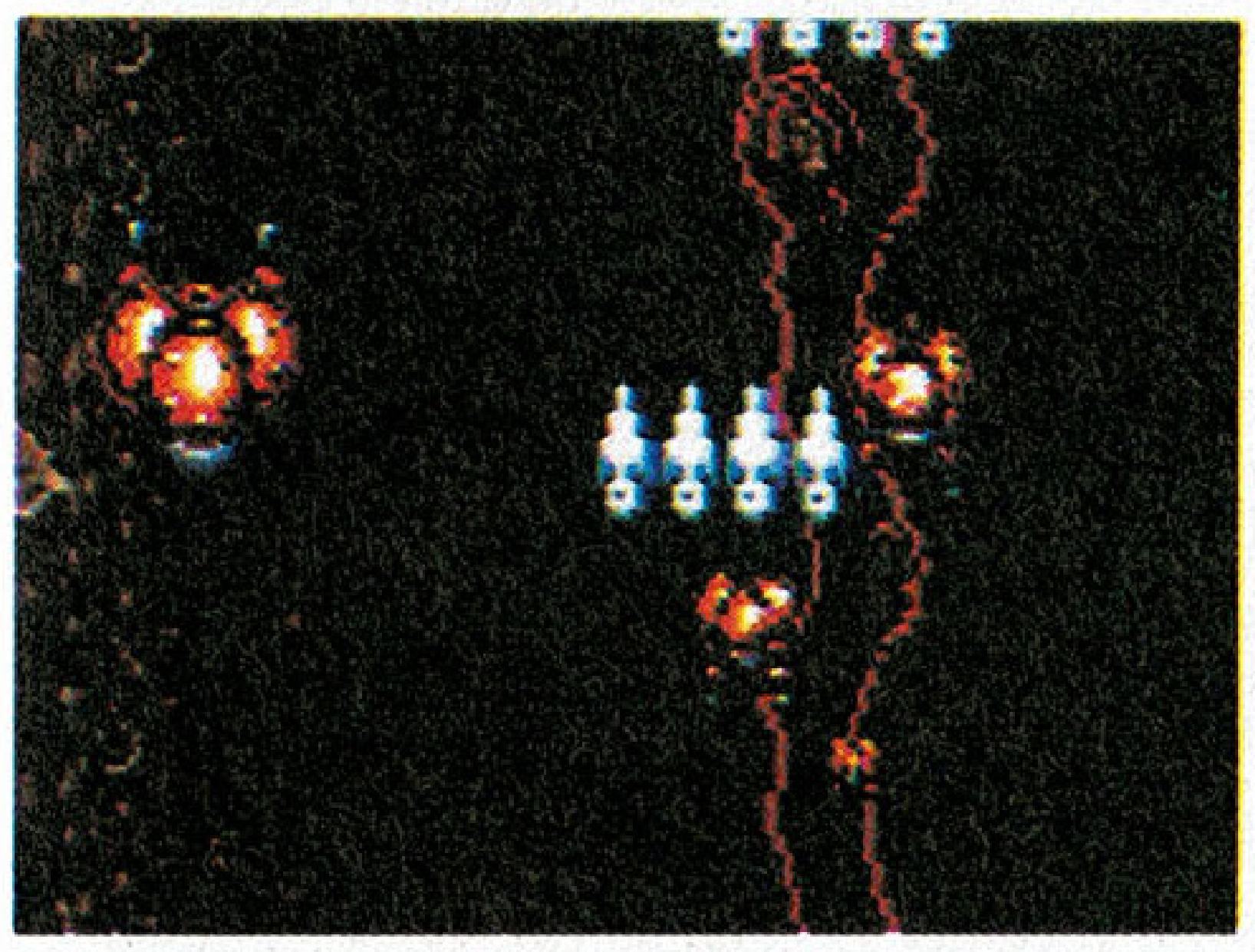
そしてスクロールし始めるとこれがまた凄い。縦の多重スクロールを使って奥行きを上手く表現しているのだ。このラウンドは一見の価値があるぞ。


1P-000387930
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE x02 x00

この床が落ちてゆくシーンは本当に谷底に吸い込まれるようだ



こんな狭いところで高速スクロールとは！

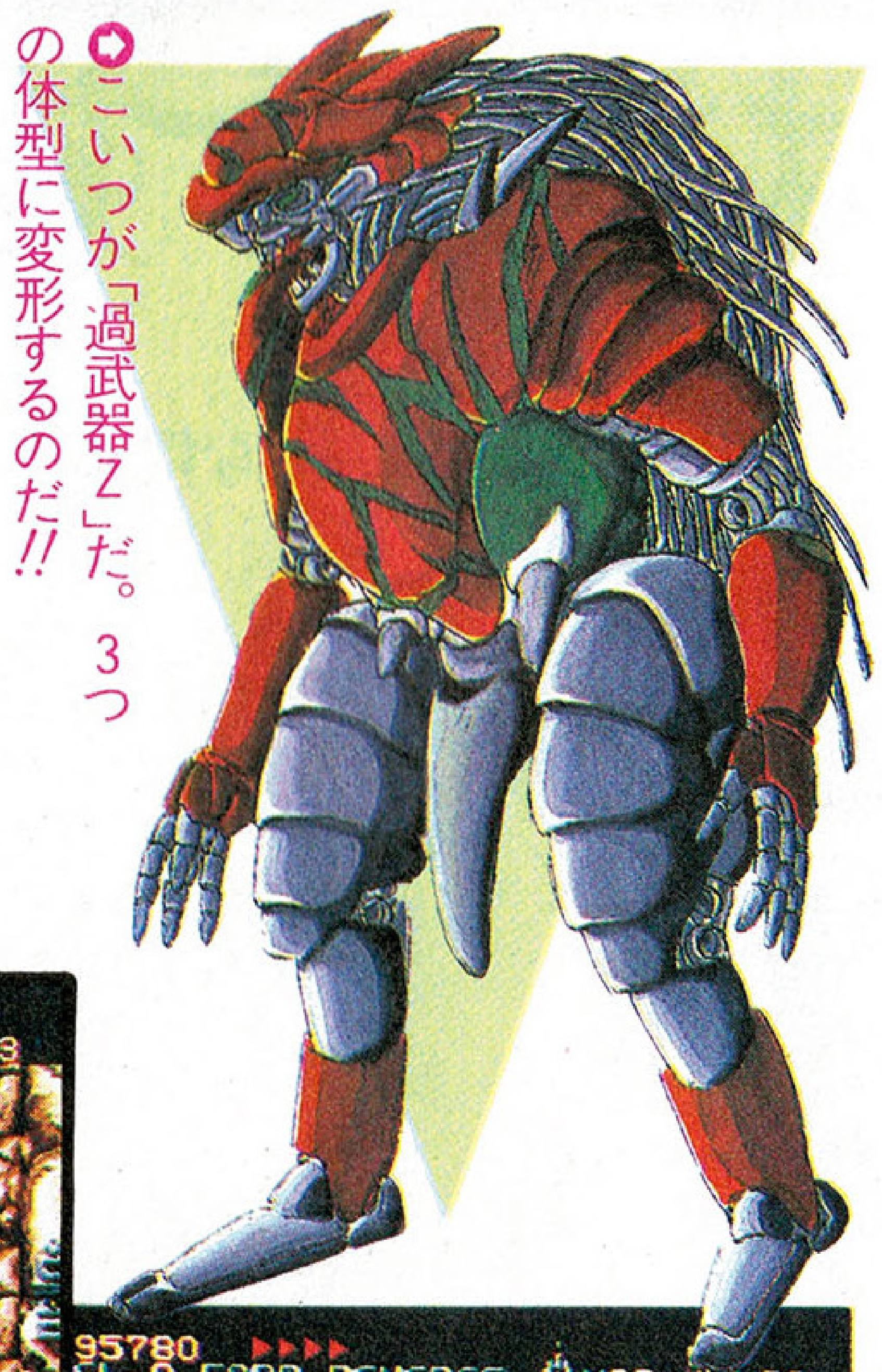


敵キャラも落ちたりするのだ

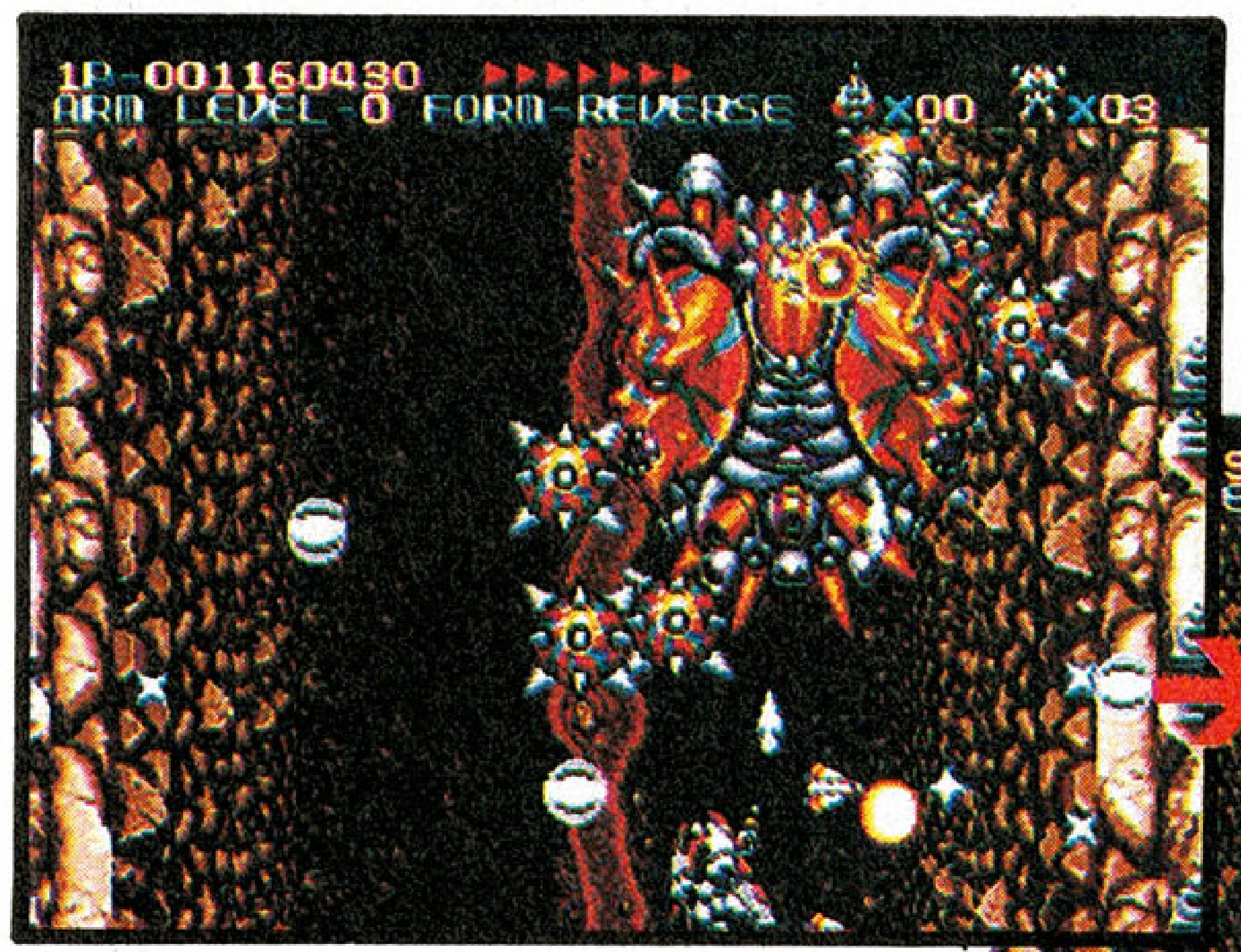
BOSS 過武器Z

先程逃げてしまった過武器だが形を変えて再び登場だ。

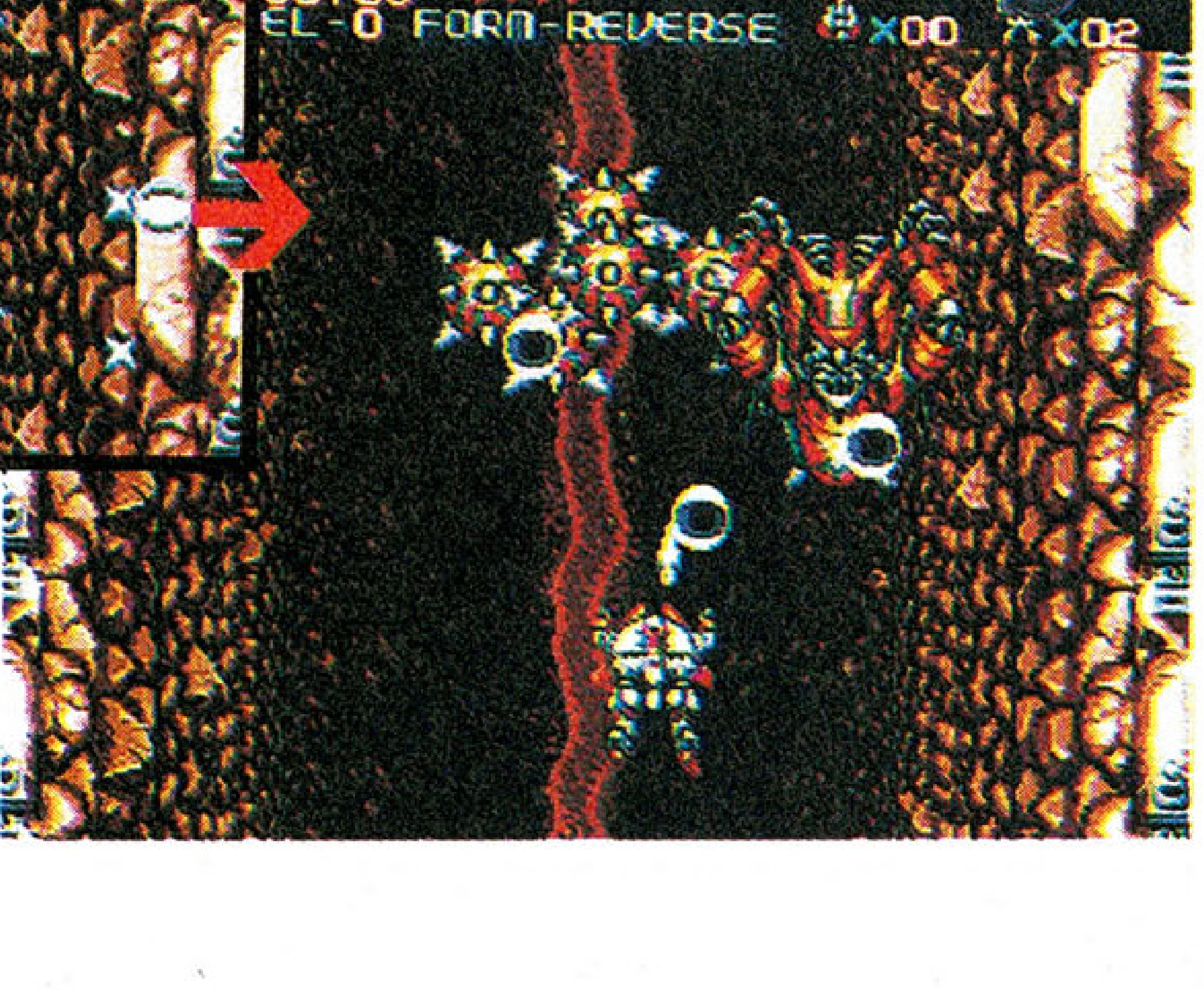
自分の周りに鉄玉を従え、大きな弾を4つ撃ちながら襲ってくる。そしてある程度ダメージを受けると『ドラゴンスピリット』のザウエルの様に変身してしまうのだ。押し潰されない様に気をつけながら弾を撃ちこもう。



こいつが「過武器Z」だ。3つの体型に変形するのだ!!


1P-001160480
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE x00 x03

ラウンドの始めに登場したときとはまったく違う格好だが…

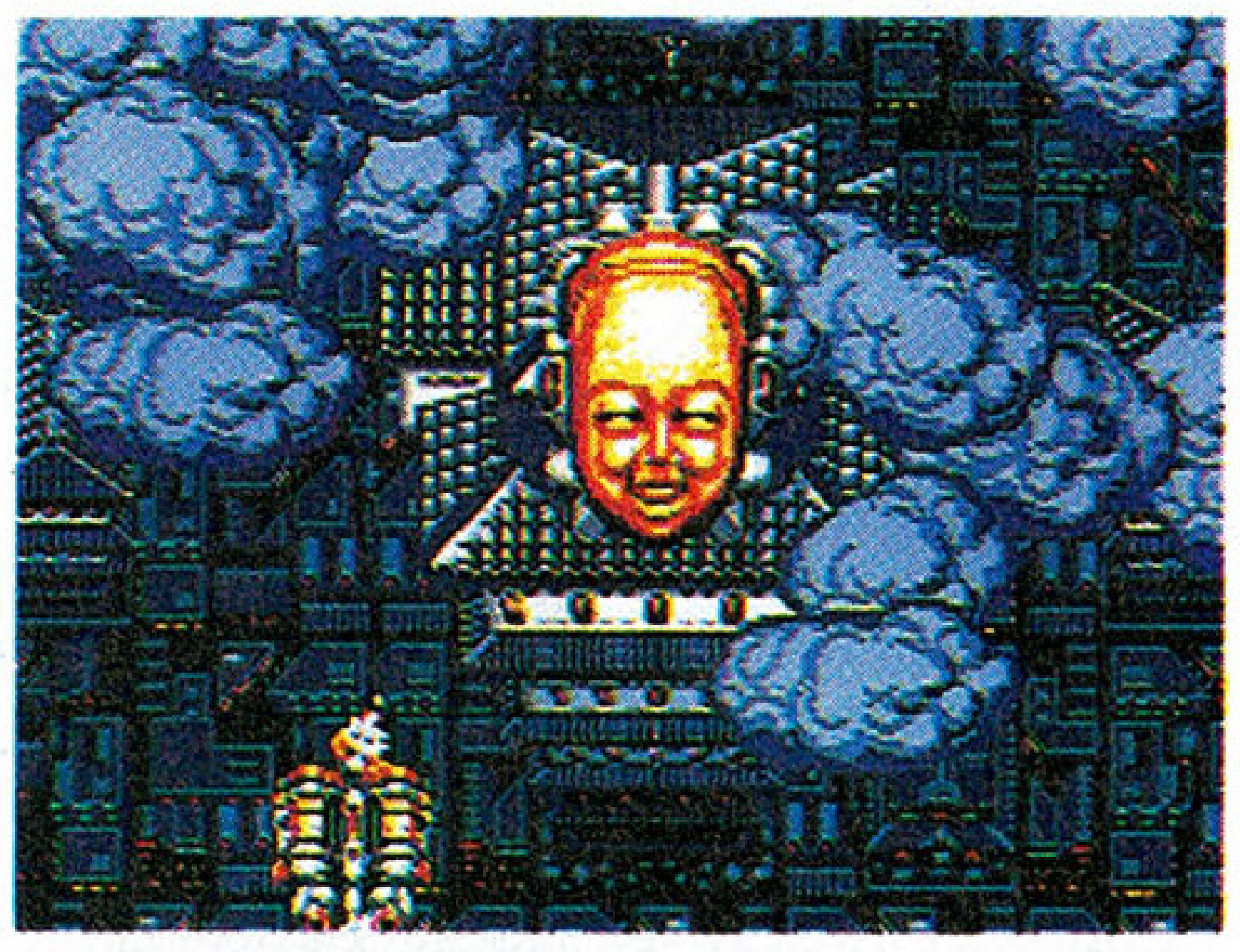

95780
EL-0 FORM-REVERSE x00 x02

一皮むけばやっぱり『過武器Z』だったのである

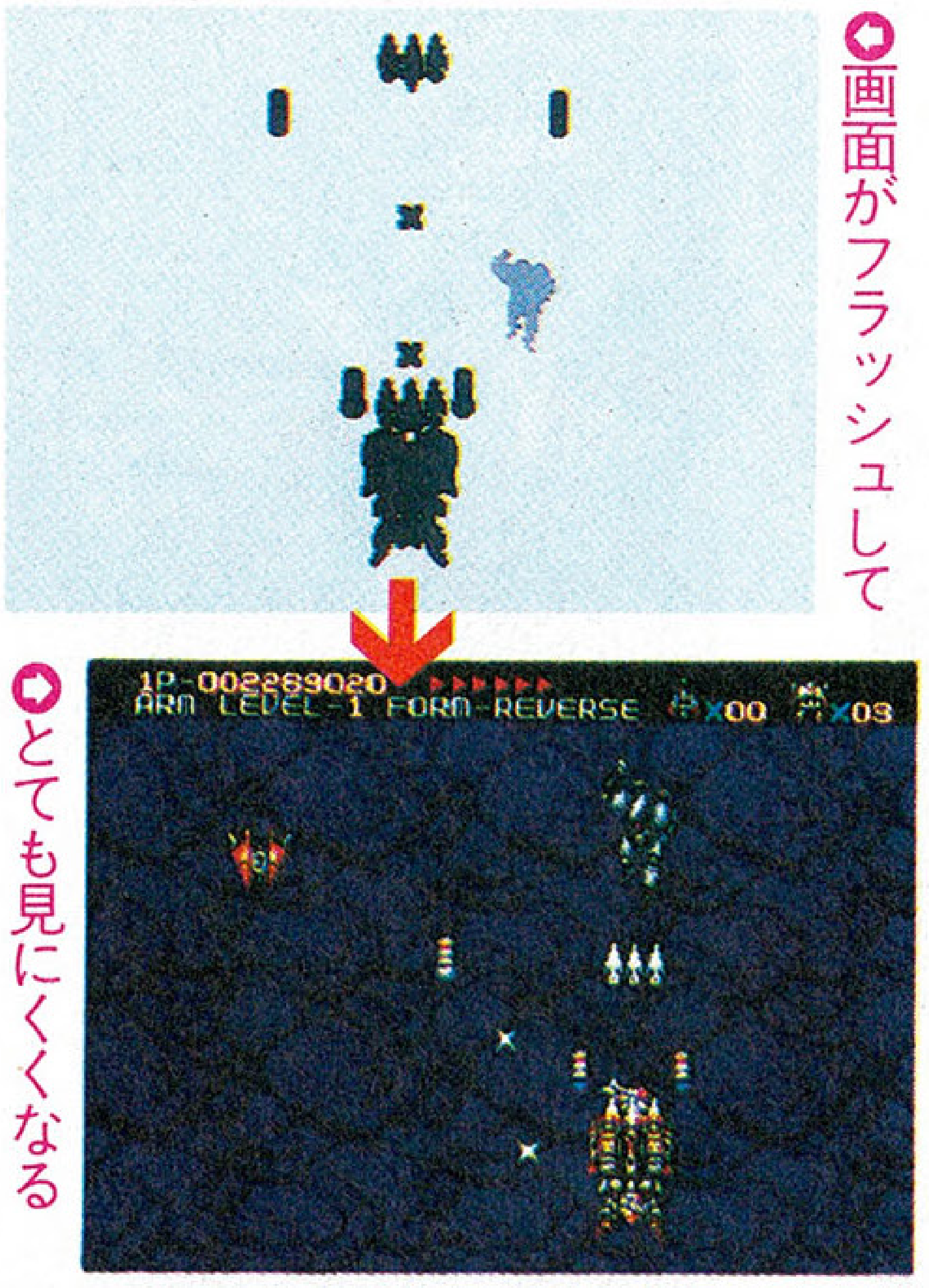
ROUND 4 目が回るスクロールだ！

このラウンドは日本の上空が舞台となっていて、高速に3重スクロールしているのだ。

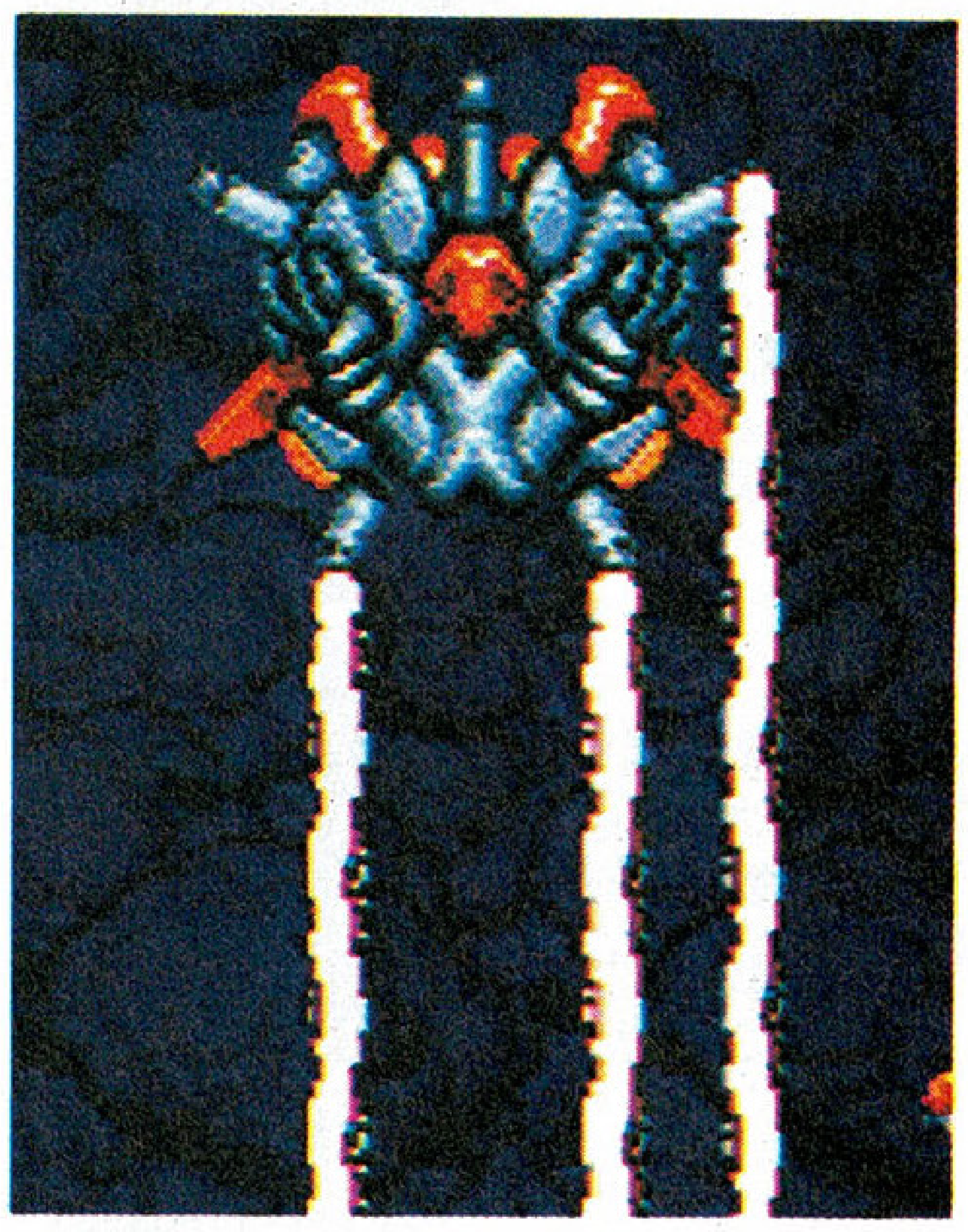
はじめは眼下に町並みを望みながら低空で戦いが展開されるが、しばらくすると敵を追って上空へと戦場が移動するぞ。そして雷の轟音が轟く中、雲の下から敵の執拗な攻撃が続くのだ。



この顔は妙に浮いていません？


1P-002269020
ARM LEVEL-1 FORM-REVERSE x00 x03

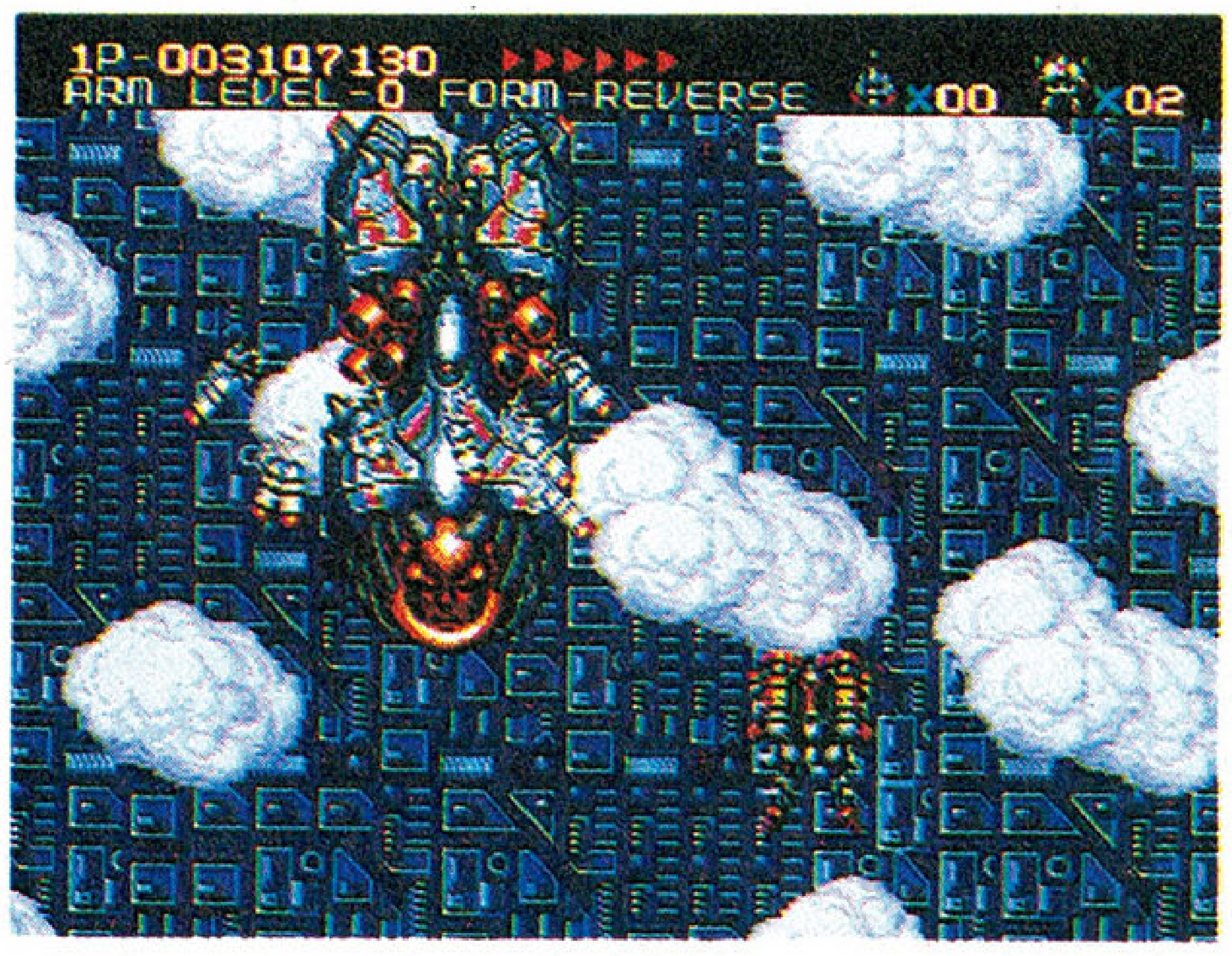
画面がフラッシュしてとても見にくくなる

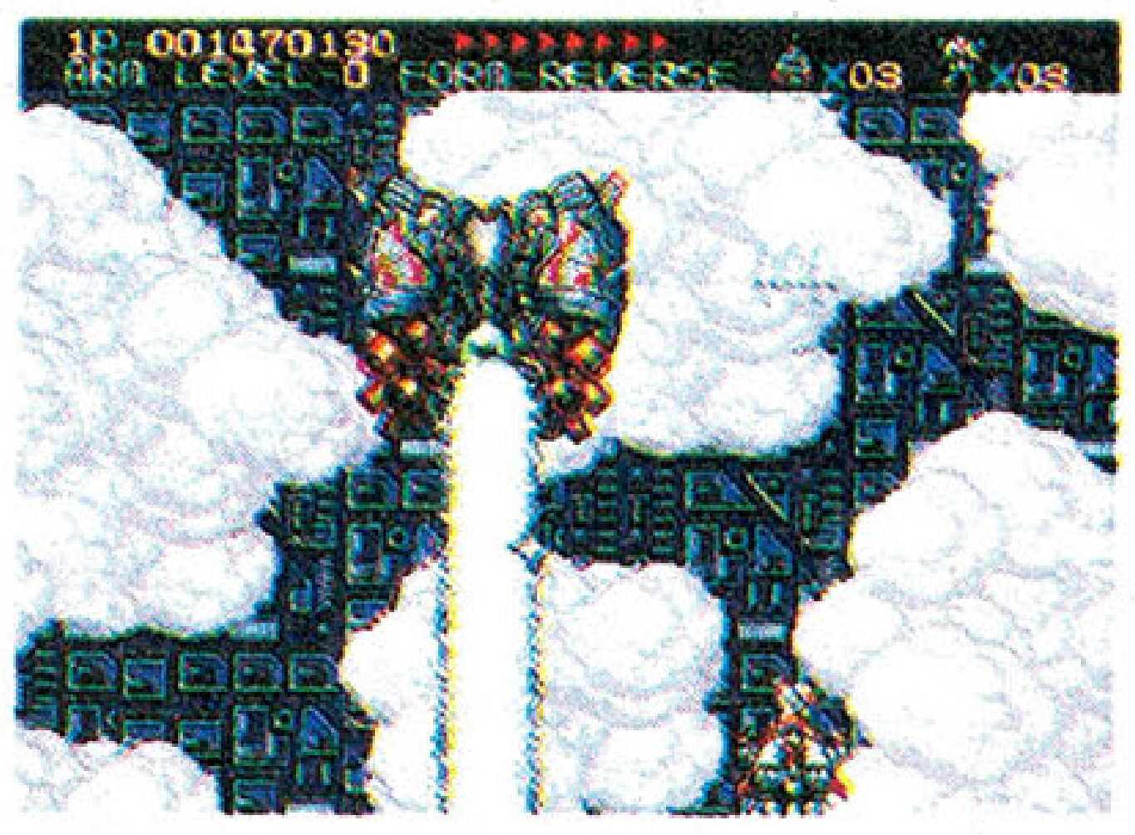


3本しかレーザーが見えないが本当はもっとビロビロと出ているのだ

BOSS 由騎悪mk5

由騎悪mk5(ゆきおマークファイブ)はホーミングミサイルと弾をばらまきながら襲ってくるのだ。弾を上手く避け、ホーミングミサイルを撃ち落としながら攻撃しよう。ある程度ダメージが与えられると前の部分が破壊される。しかし残った後ろの部分が今度は太いレーザーを撃ってきて、さらに攻撃が激しくなるぞ。


1P-003107130
ARM LEVEL-0 FORM-REVERSE x00 x02



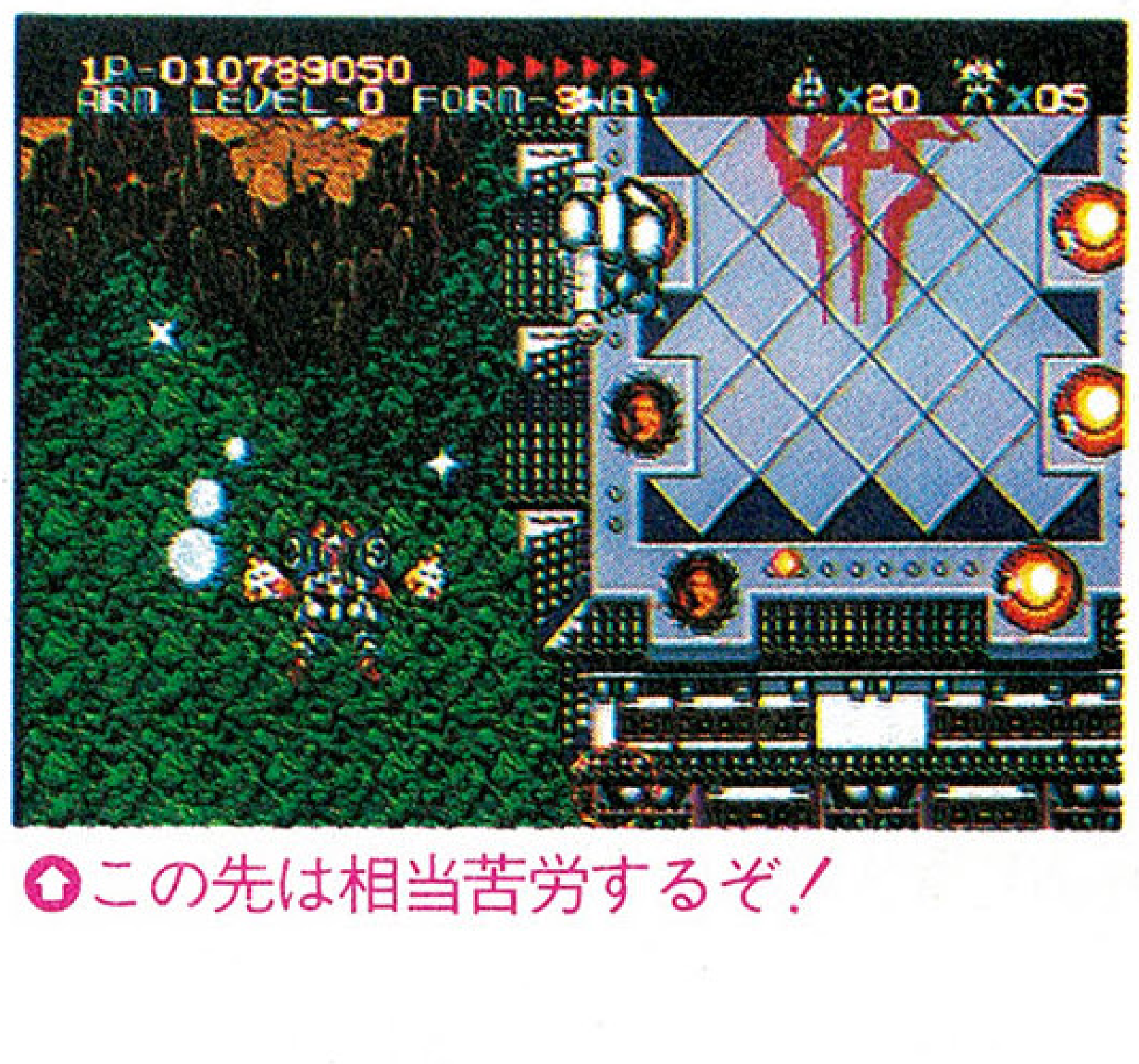
レーザーを撃つときにカバーが開くのでその時に攻撃だ

ホーミングミサイルを撃ち落としながら攻撃しよう

戦いはつづくのである

1面から4面までを見てきたが戦いはまだ続くのだ。後半は大型空母の集団や超巨大戦艦等が登場し、今まで以上に激しい攻撃が待ち構えているぞ。さらにライバルである『大亜51』がこの後、幾度となく出現し、激しい攻撃をくりだしてくる。決戦はこれからだ。

任務遂行の道のりは長い。


1P-010789050
ARM LEVEL-0 FORM-3WAY x20 x05

この先は相当苦労するぞ！

ロボット型戦闘機を操り敵を壊滅しろ！

ATTACK
武者
アレスタ
ALESTE

よろい姿の自機が登場する縦スクロールの異色作。敵も独特なものばかりだ。今回はラウンド1～4の難関部分をチェックする。

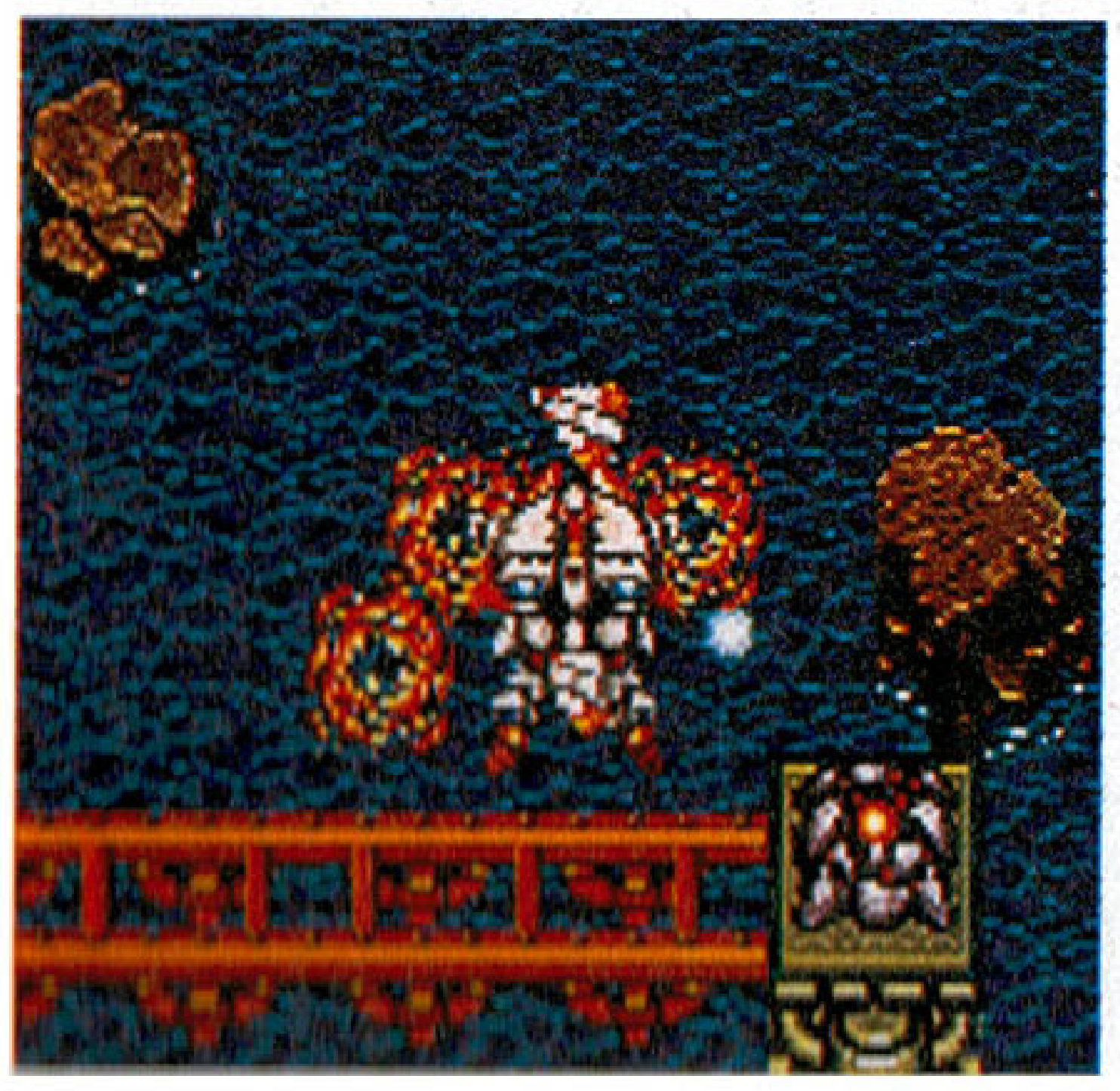
発売日	12月21日	メディア	ROM
メーカー名	東亜プラン	ジャンル	シューティング
価　格	6800円（税別）	セーブ機能	コンティニュー
容　量	4M	モデム対応	———

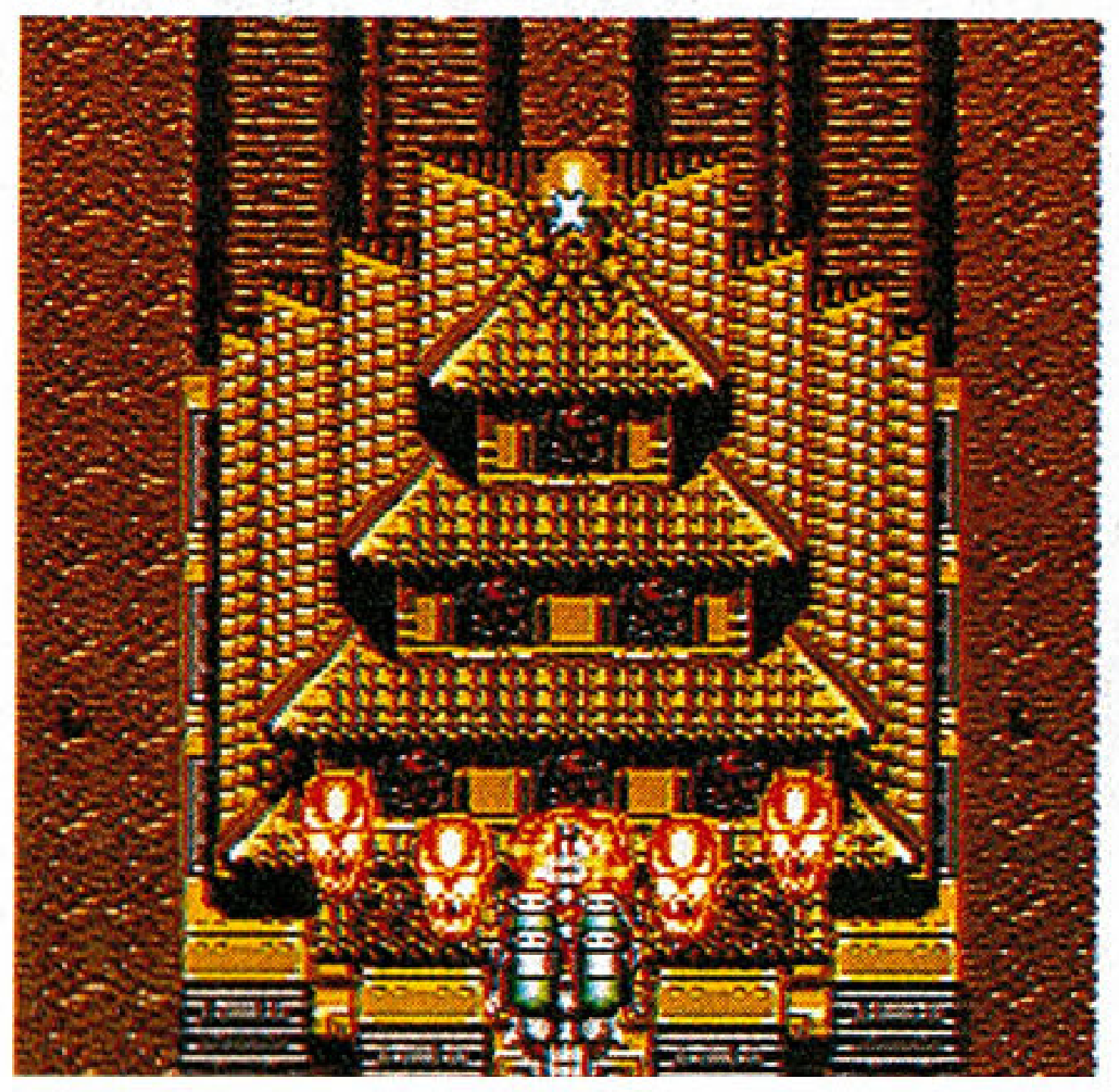
基本システムを理解しよう

武者アレスタの特徴は豊富なバリエーションの武器にある。ショット、オプション、ユニットの3種類があり、ショットは4段階に成長し、オプションはフォーメーションが6種類選べる。ユニットは種類が3つで各5段階にパワーアップするという豊富さだ。操作方法はAボタンでフォーメーション変更。Bボタンでユニット使用（バリアユニットに関しては装備した時点で勝手にバリアを発生する）。Cボタンで自機とオプションのショットの発射だ。

残機制＋装備ダメージ制

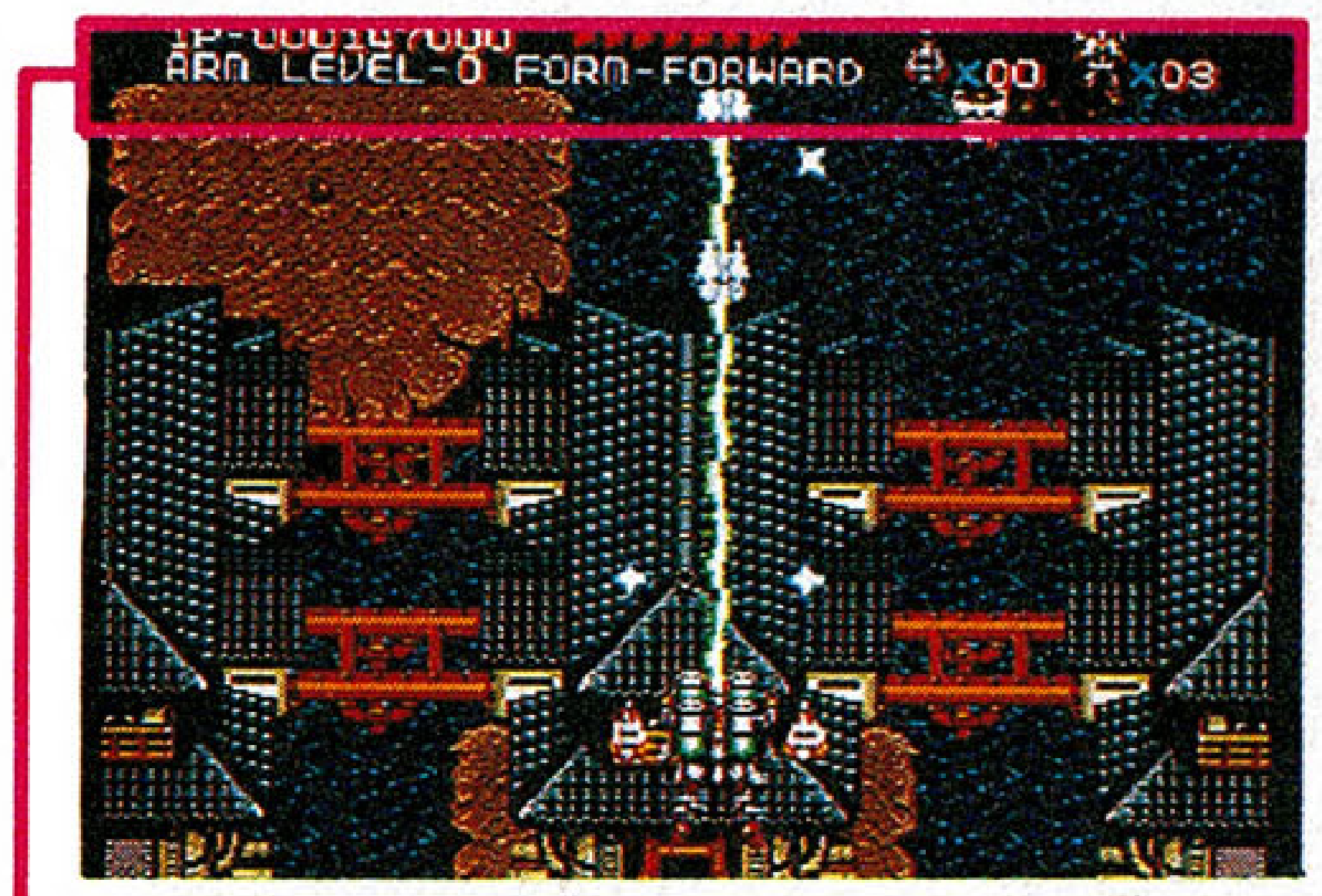
武者アレスタのシステムは、残機制＋装備ダメージ制だ。どういうことかと言うと、自機は基本的には１回攻撃を受ければミスになるが、ユニットやオプションを装備している時はそれぞれの装備がダメージを肩代わりしてくれるのだ。ユニットは本体へのダメージを１発だけ防ぎ、オプションは一定の耐久力の間その方向にくる攻撃を防ぐ。オプションはストックが可能で、ストックがあれば、いったん無くなっても続けて装備して防御に使うことができる。


◆1回だけ攻撃に耐えられる


◆オプションでも防げる

画面表示についての説明

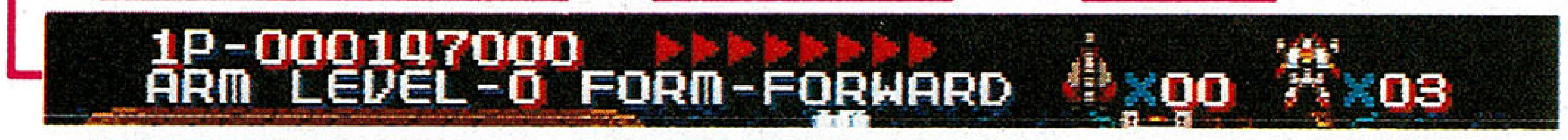
画面の上部にはスコアや武器の状態などが表示されている。このなかで常に注意が必要なのがオプションの数だ。特にフォーメーションでFREEを使用したときは、あっという間に数が減っていく。数を確認しながら使おう。



オプション
オプションのストックが表示される。パワーチップを取ることによって増やすことができる。常にストックしておこう

スコア
シューティングゲームにはつきもののスコアだ。ケタがすごい

スピード
自機のスピードを表示する。８段階に調整が可能だ。常に最高にしておこう



アームレベル
ユニットのアームレベルが表示される。レベル０からレベル４まであり５段階にパワーアップする

フォーメーション
オプションのフォーメーションを表示。全部で６種類ありＡボタンで、いつでも変更可能

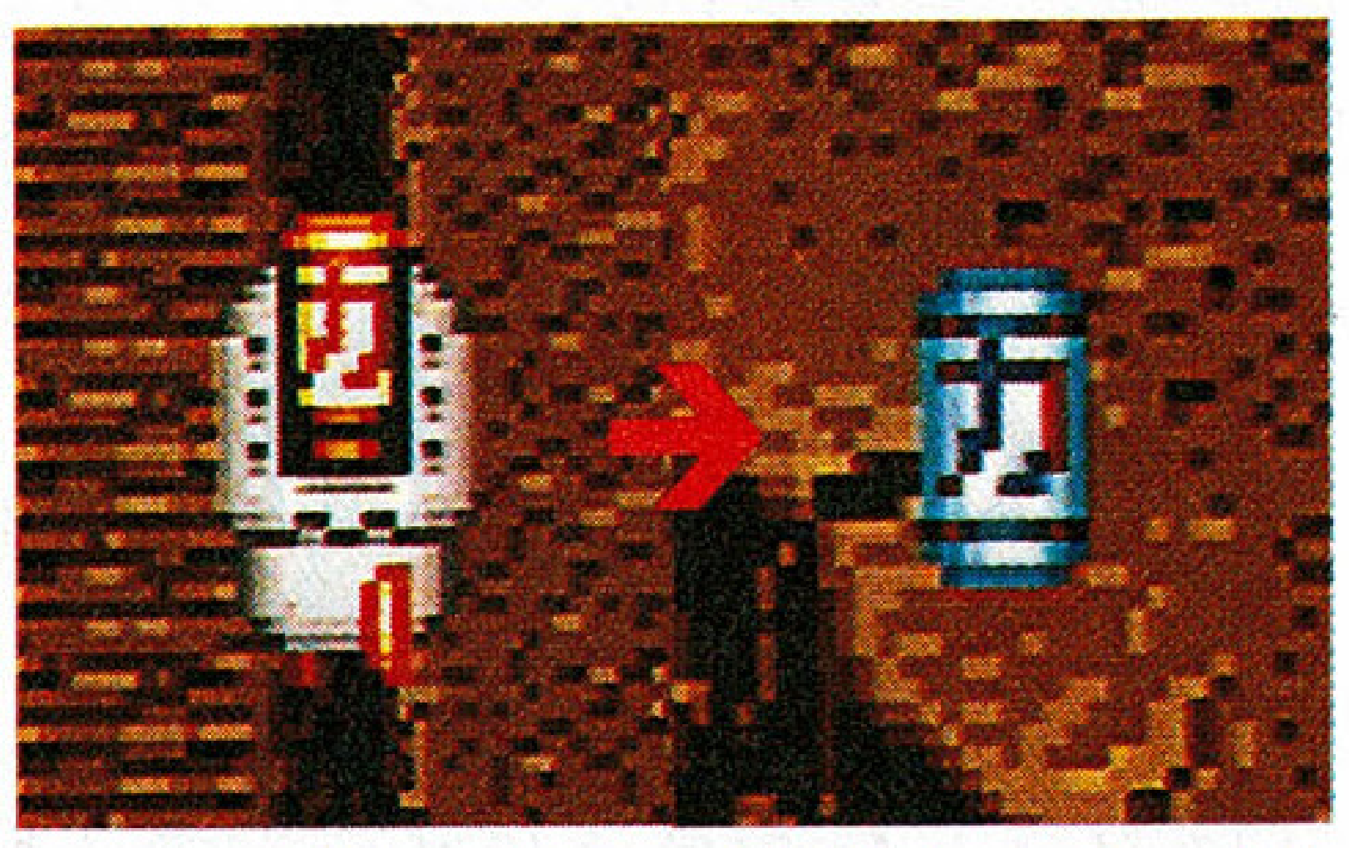
残機
残機が表示される。無くなるとゲームオーバー

アレスタの武装は3系統

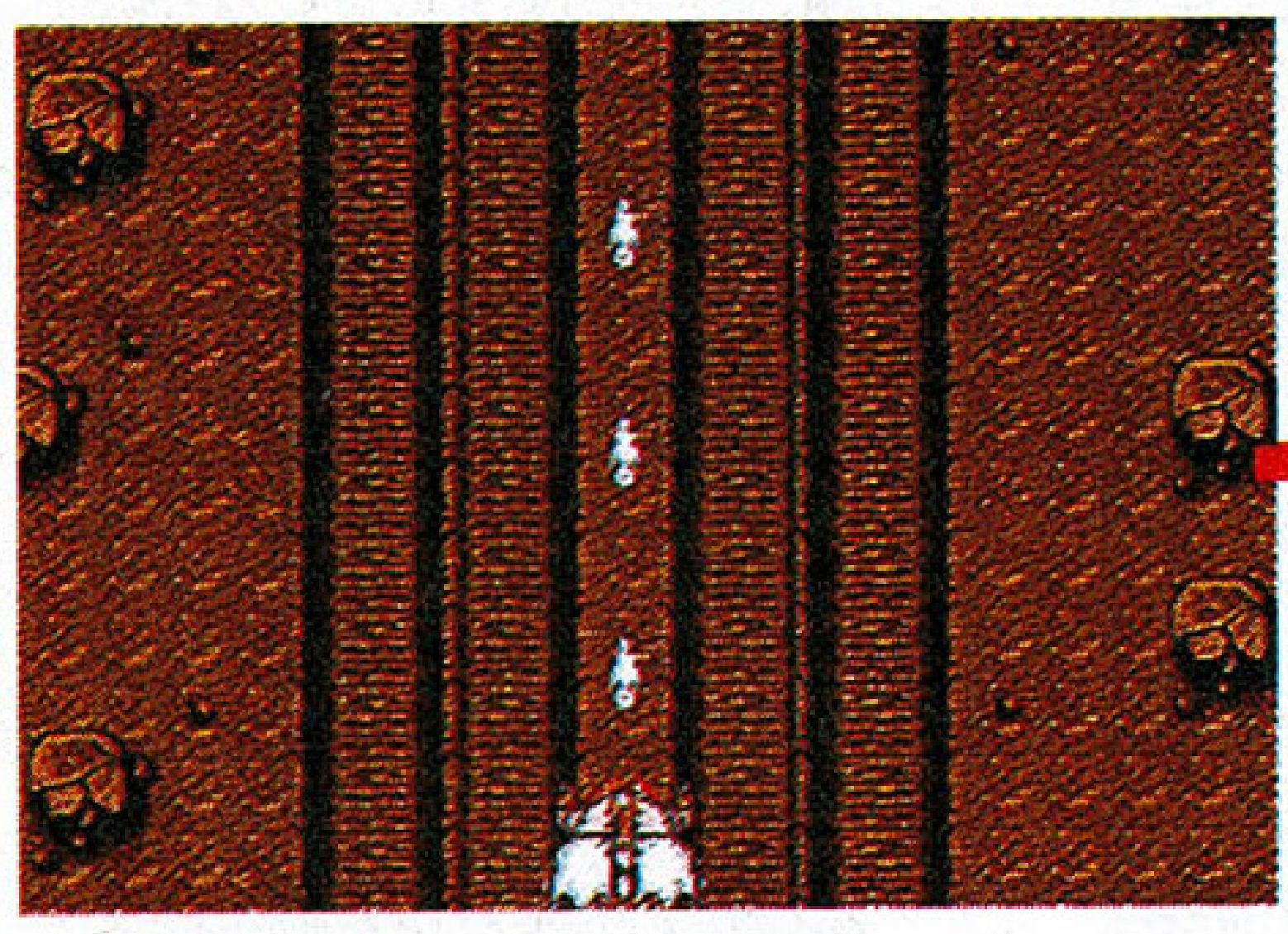
アレスタは同時に3系統の武器を装備することができる。最初に装備されているのはノーマルショットだけで、チップキャリアが運んでくるパワーチップを取ることで、ショットが強化され、オプションが装備される。さらに、ユニットを取ればサブウェポンが装備される。3つの武器がそれぞれどんどん強くなっていくのだ。

パワーチップでショットを強化

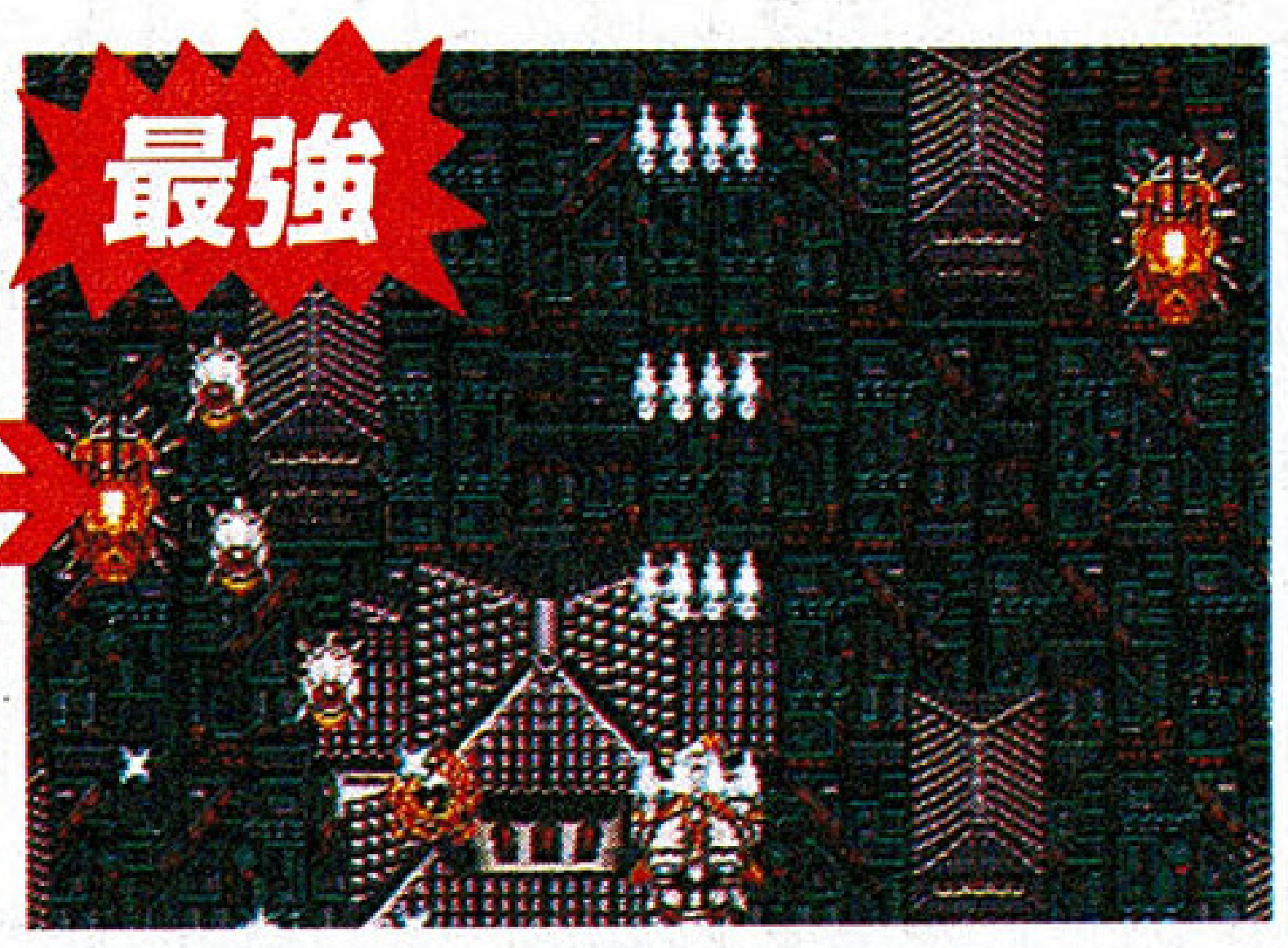
自機のノーマルショットをパワーアップさせるには、チップキャリアの運んでくるパワーチップを取らなければならない。数個取るごとにどんどんパワーアップして、最初は1連装だったものが最終的には4連装になり、より連射もきくようになるのだ。



チップキャリアが出現したら、撃ってパワーチップを取れ



最初は貧弱な装備

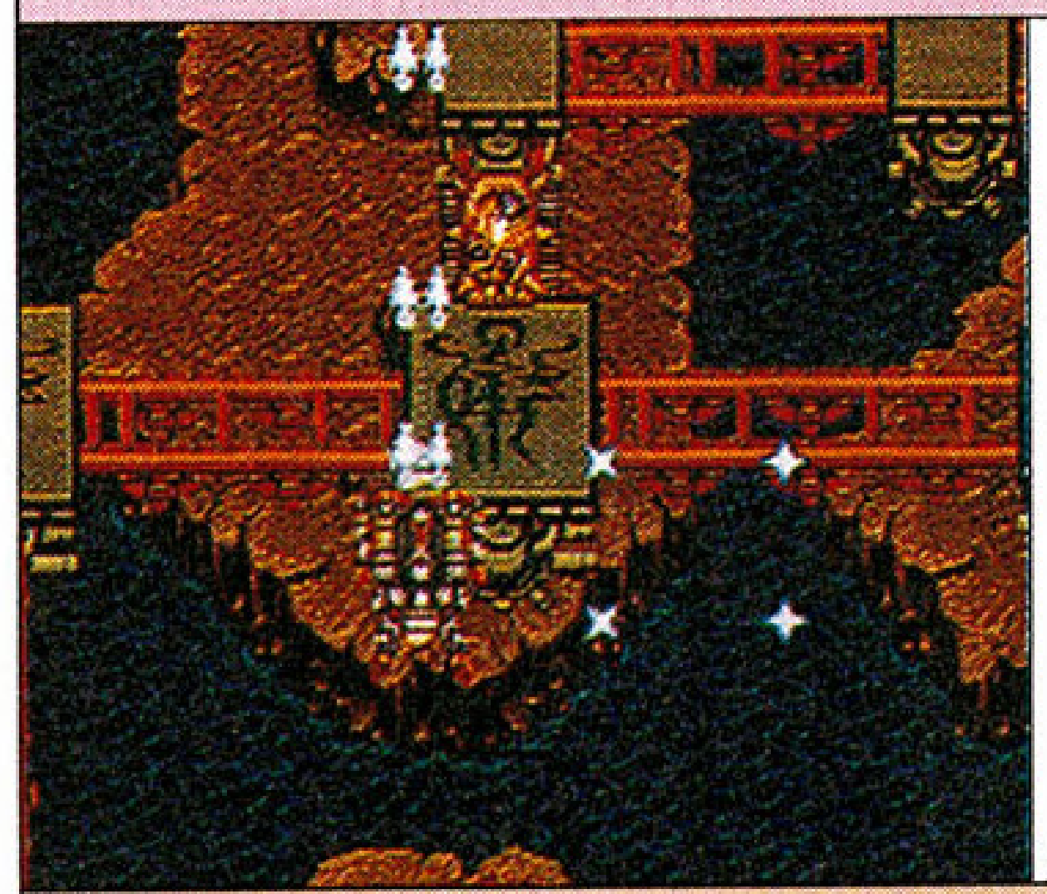


チップでパワーアップ

フォーメーションは6種類

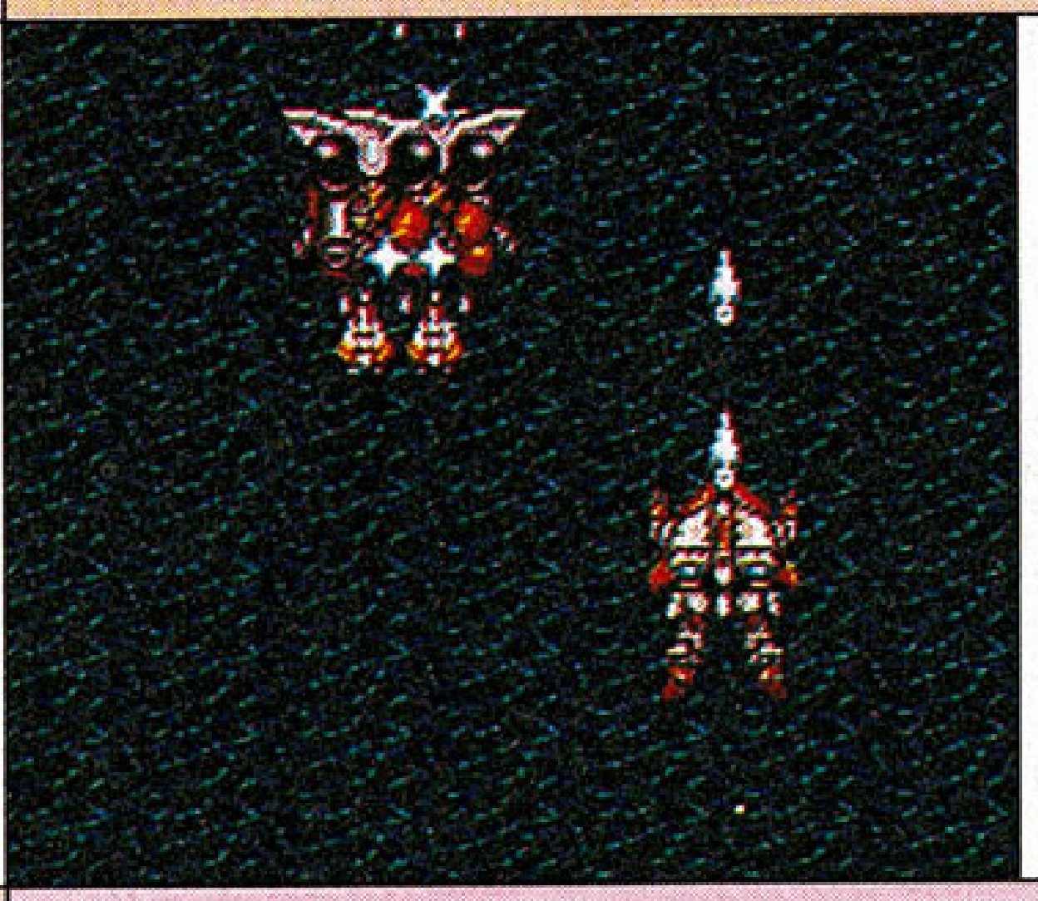
装備したオプションはAボタンを押すことによって、いつでもフォーメーションを変えることができる。6種類ある中で一番使えるのはなんといっても全方向に攻撃可能なREVERSEだ。

REVERSE



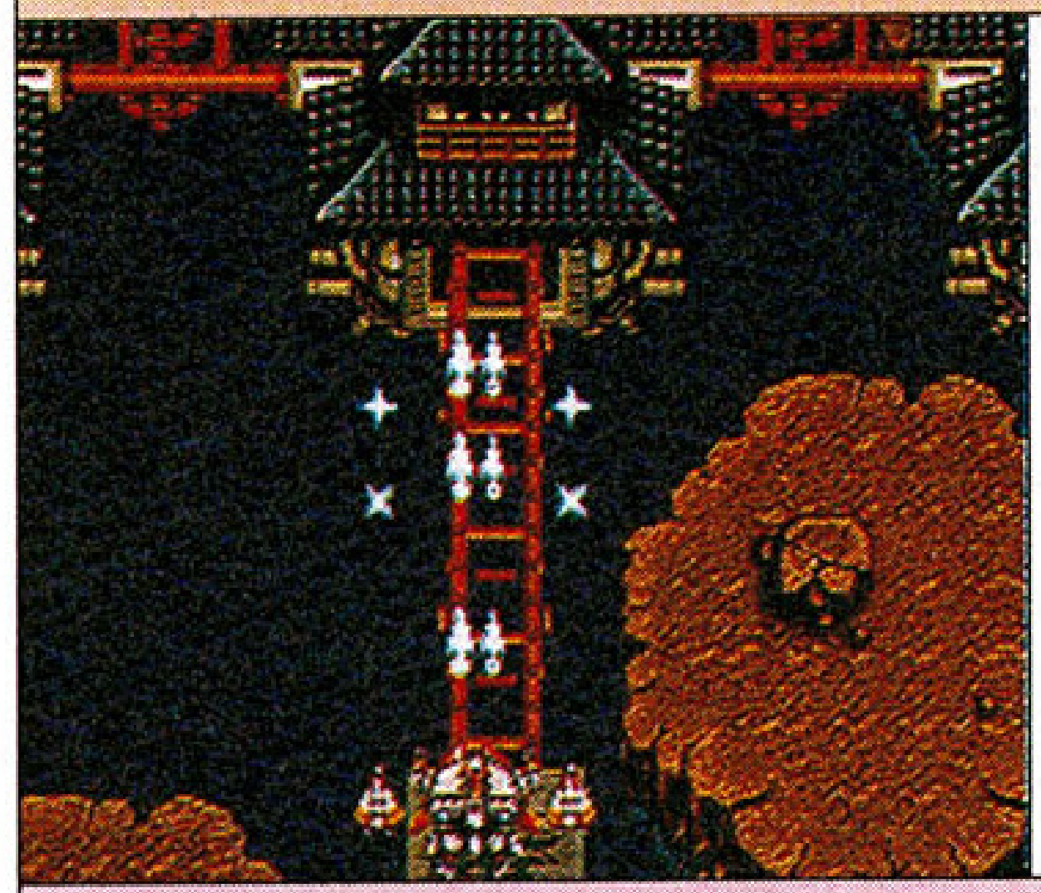
自機の動く方向とは逆方向を向く。使い勝手がいい

FREE



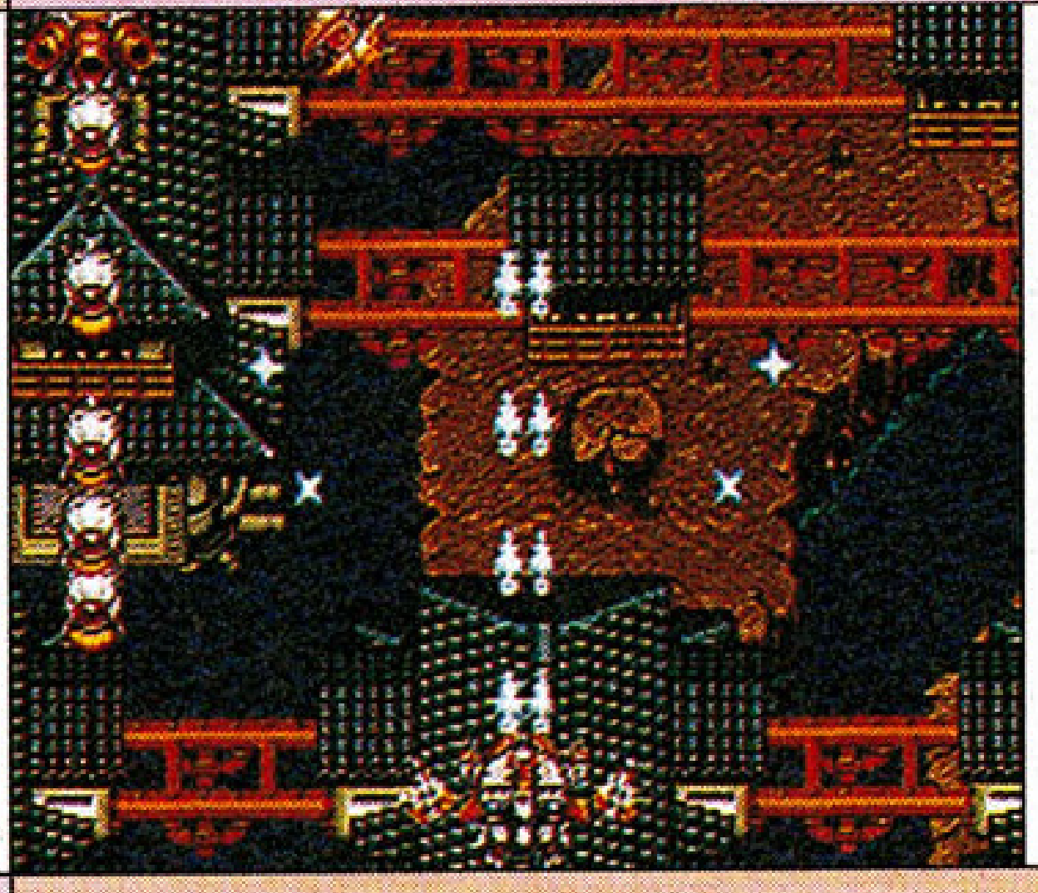
敵を追跡して攻撃する。危なくなったらこれを使え

FORWARD



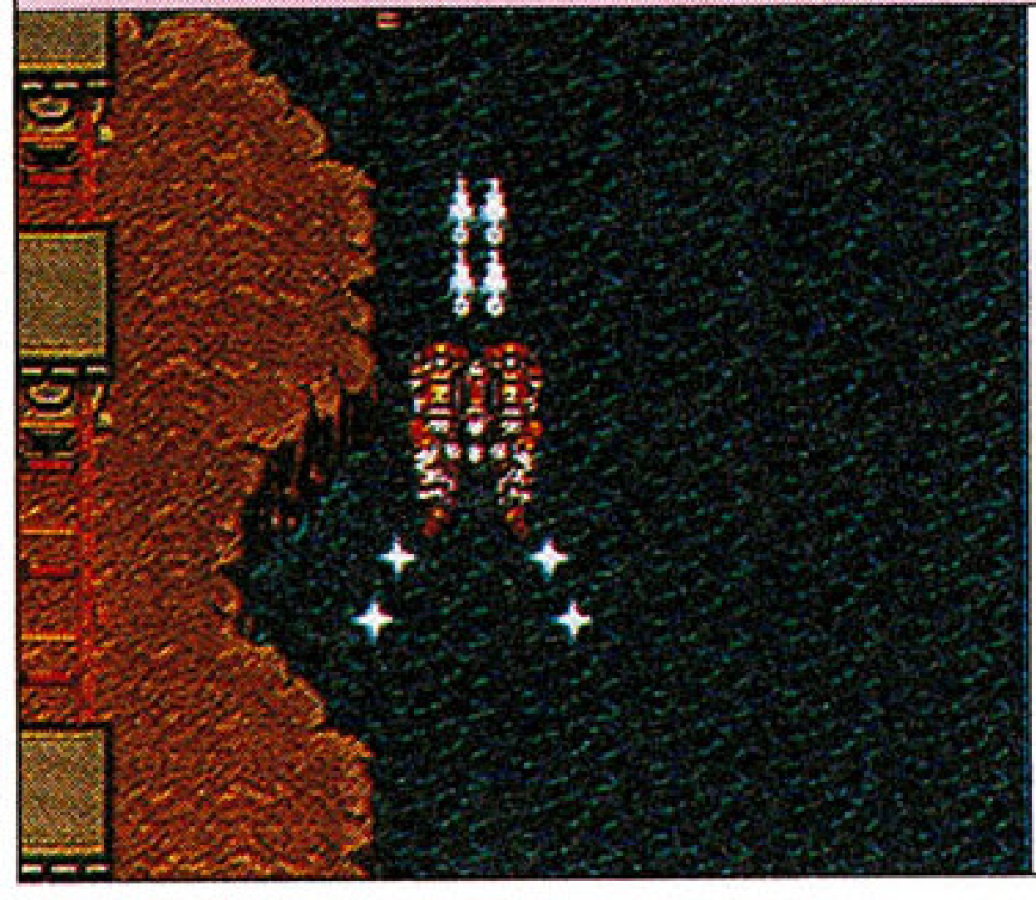
前方を攻撃する。装備が貧弱なときに非常に役に立つ

3-WAY



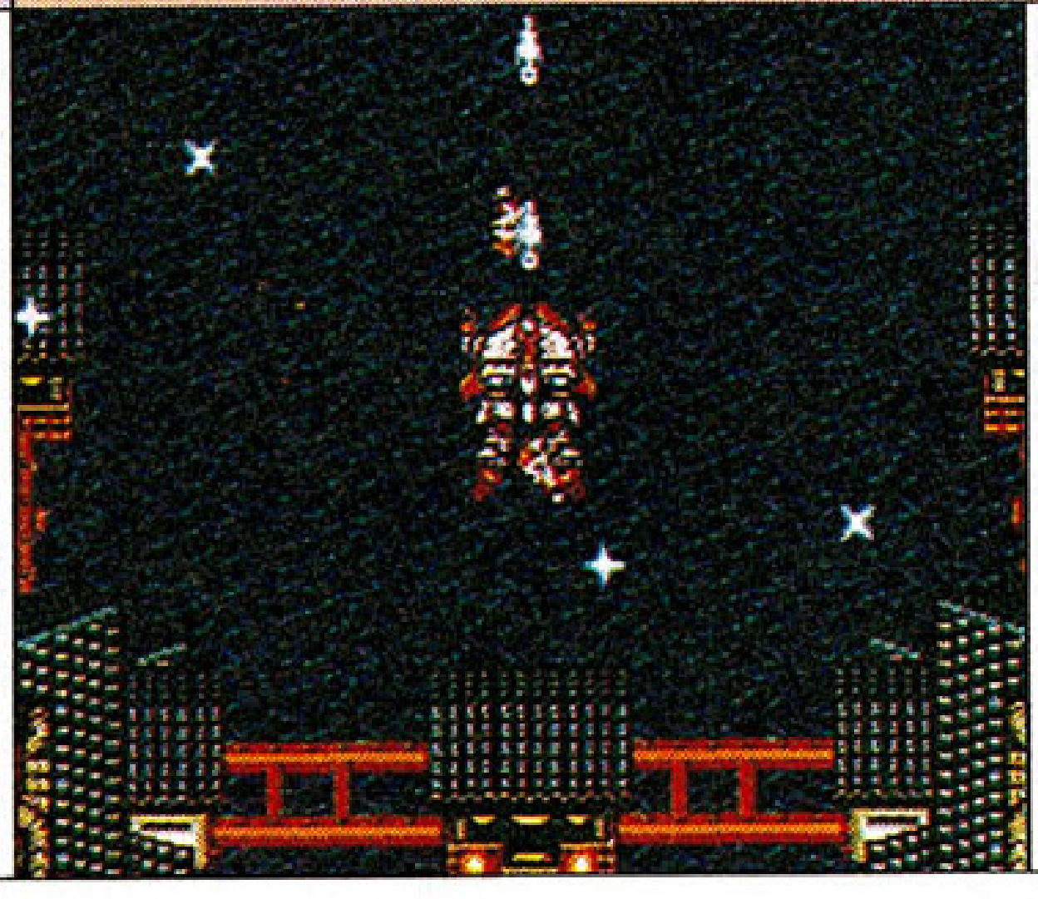
前方斜めに攻撃でき3方向に撃てる。なかなか使いやすい

BACK



斜め後ろに攻撃できる。あまり使えないフォーメーション

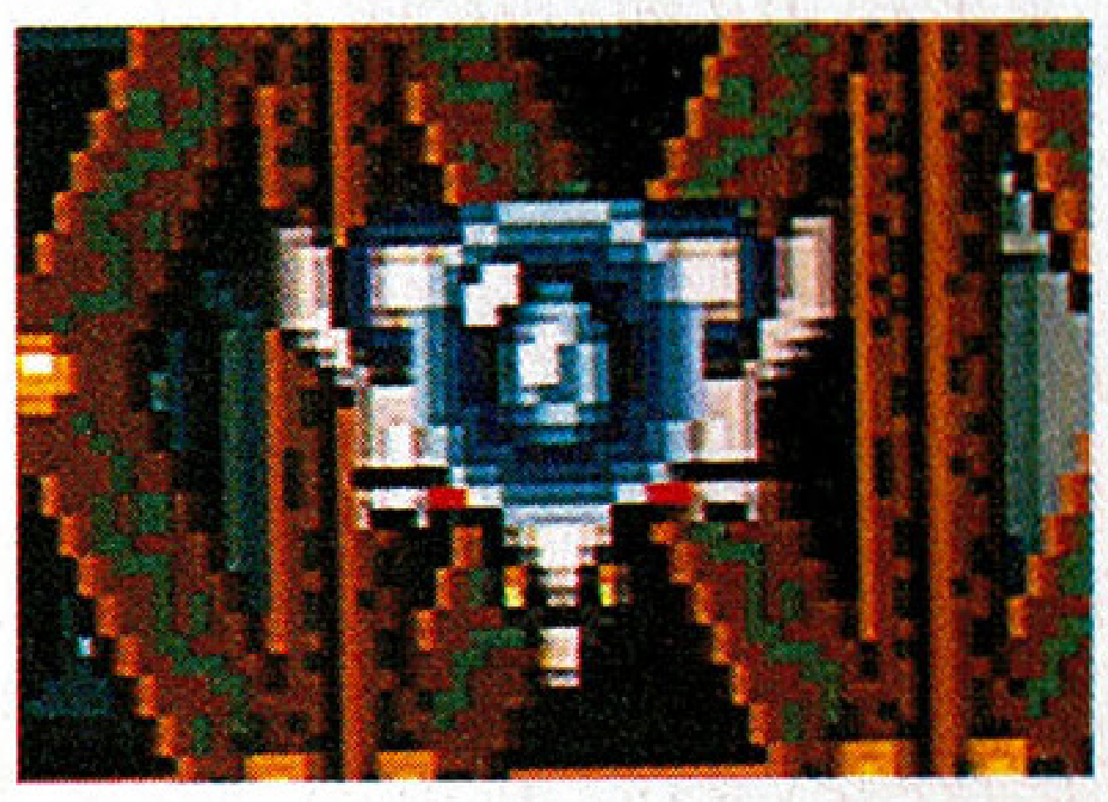
ROLL



オプションが自機の周りを回転する。あまり使えない

ユニットは攻守ともに強化

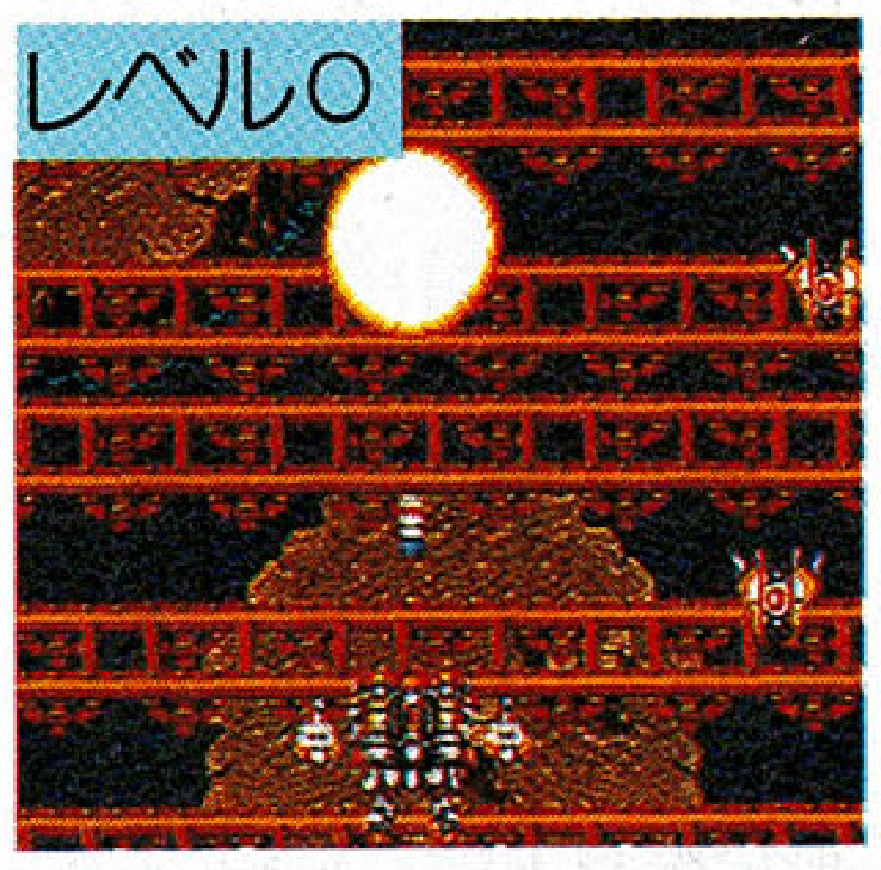
ユニットキャリアが運んでくるユニットを取れば、サブウェポンが使用可能になり防御力も上がる。同じアイテムを取っていくたびにレベル0からレベル4までどんどんパワーアップしていく。

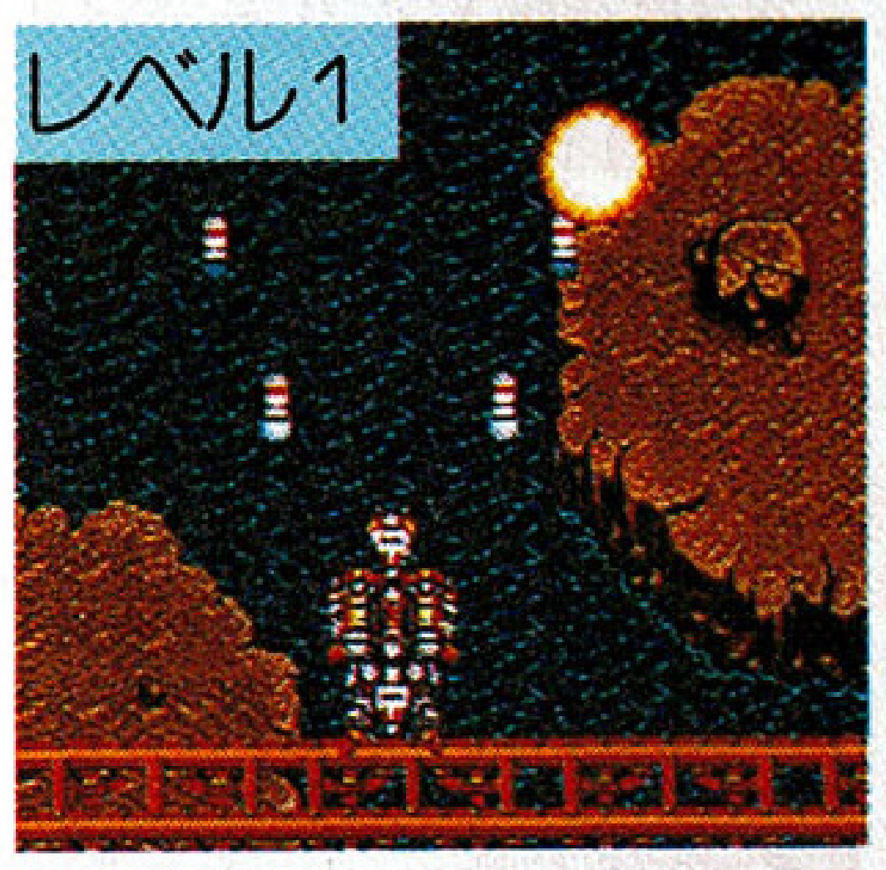


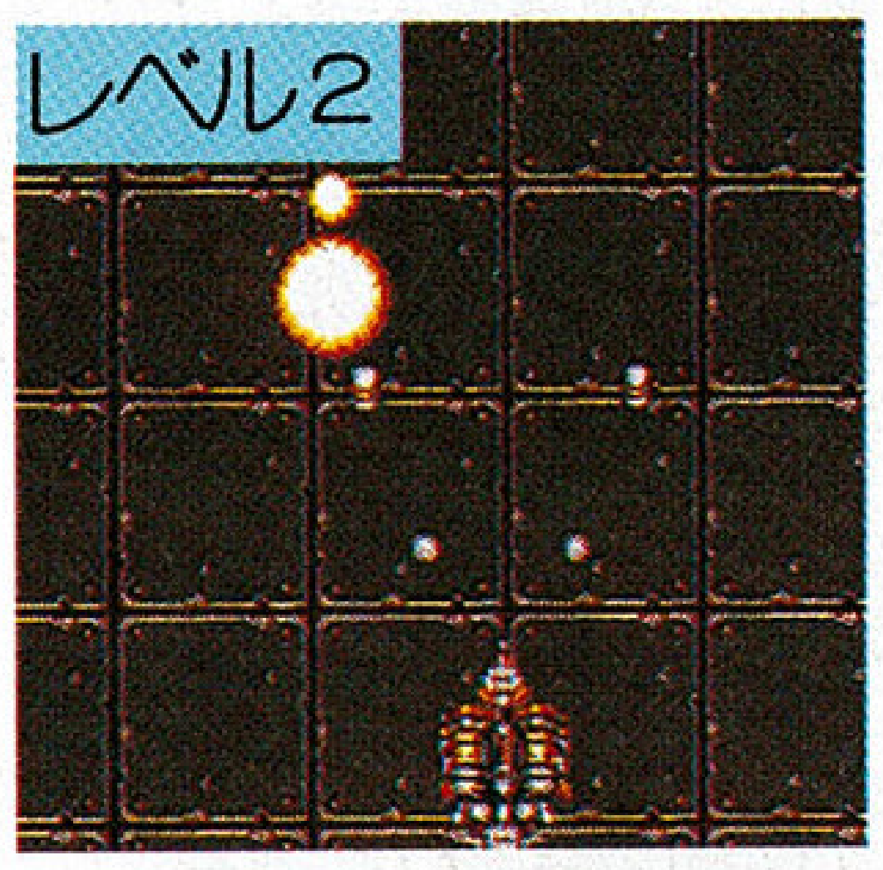
アイテムキャリアを撃て

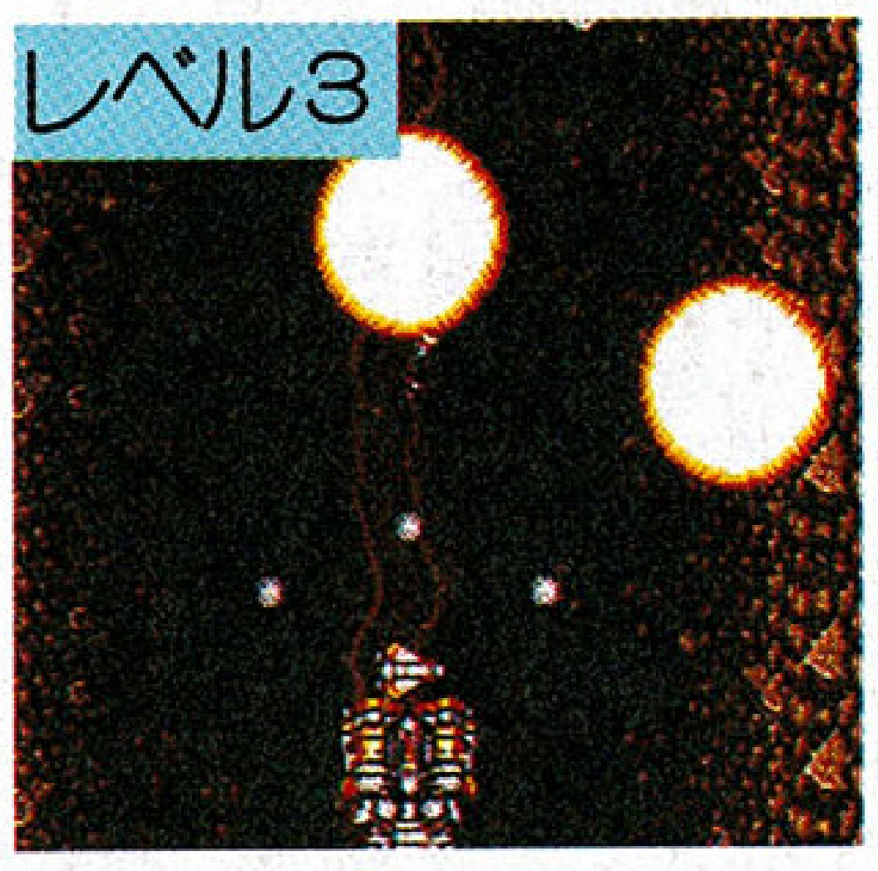
ボムユニット

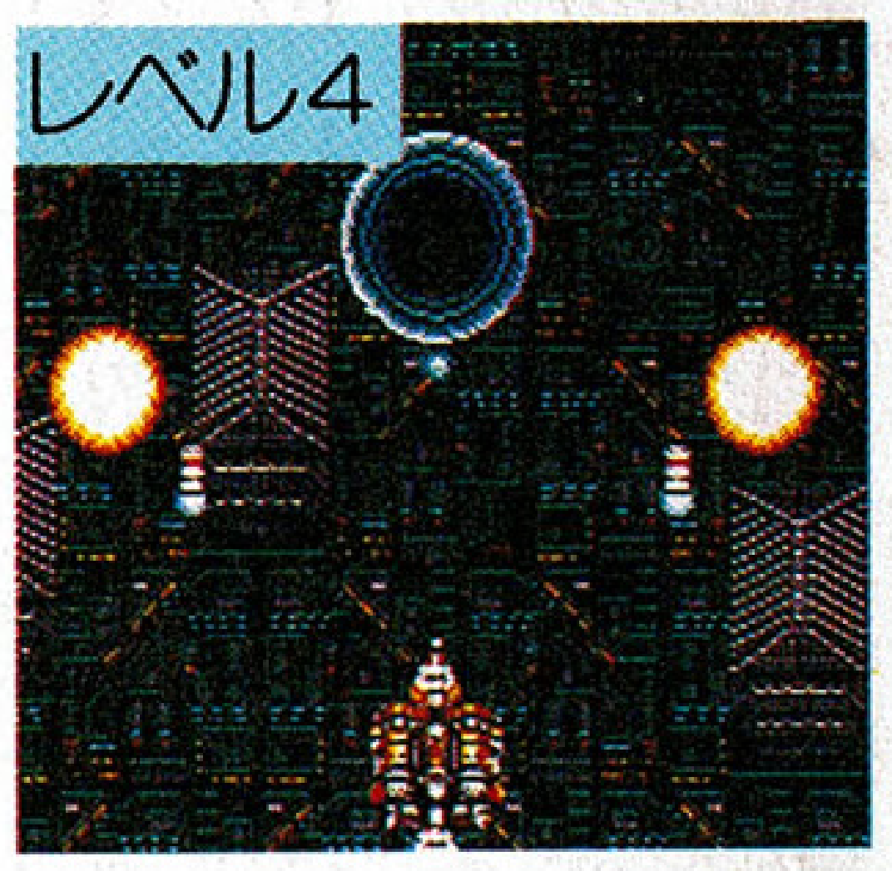
赤のユニットを取るとボムユニットが装備される。レベル3のナパーム弾がいちばん使える。破壊力抜群。





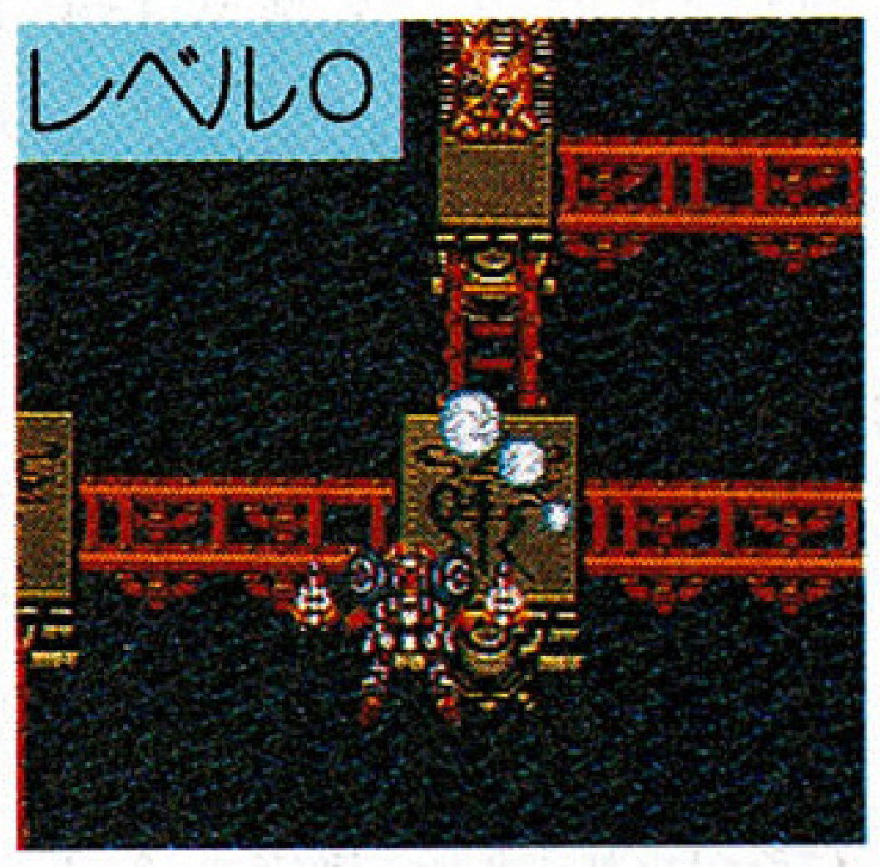


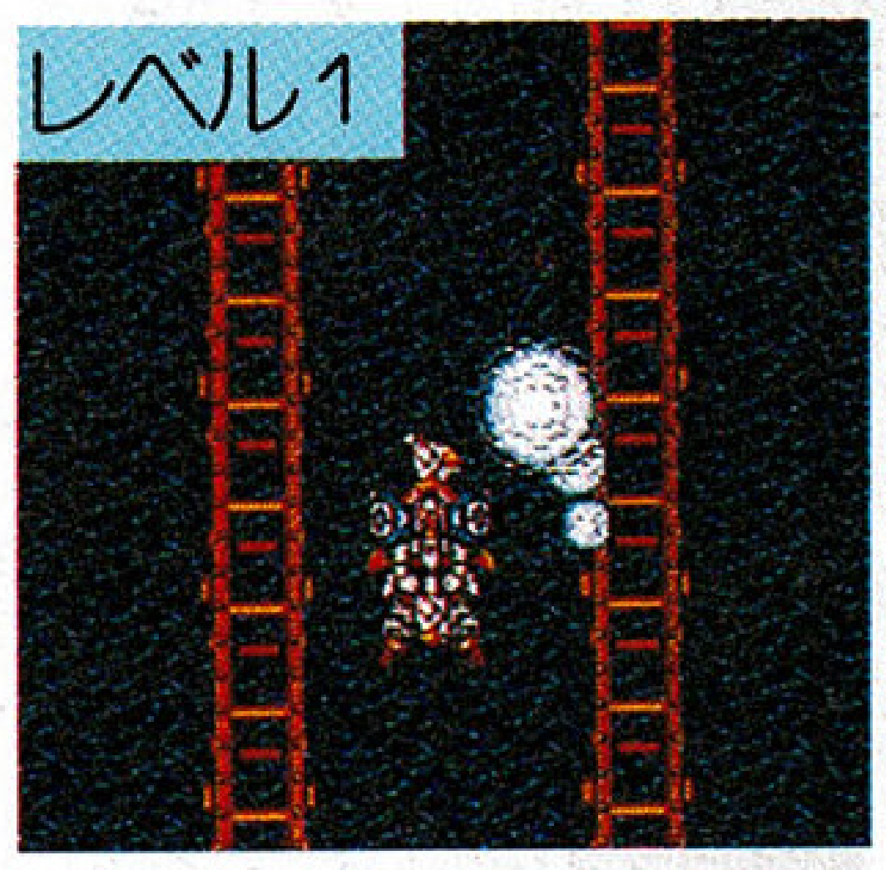


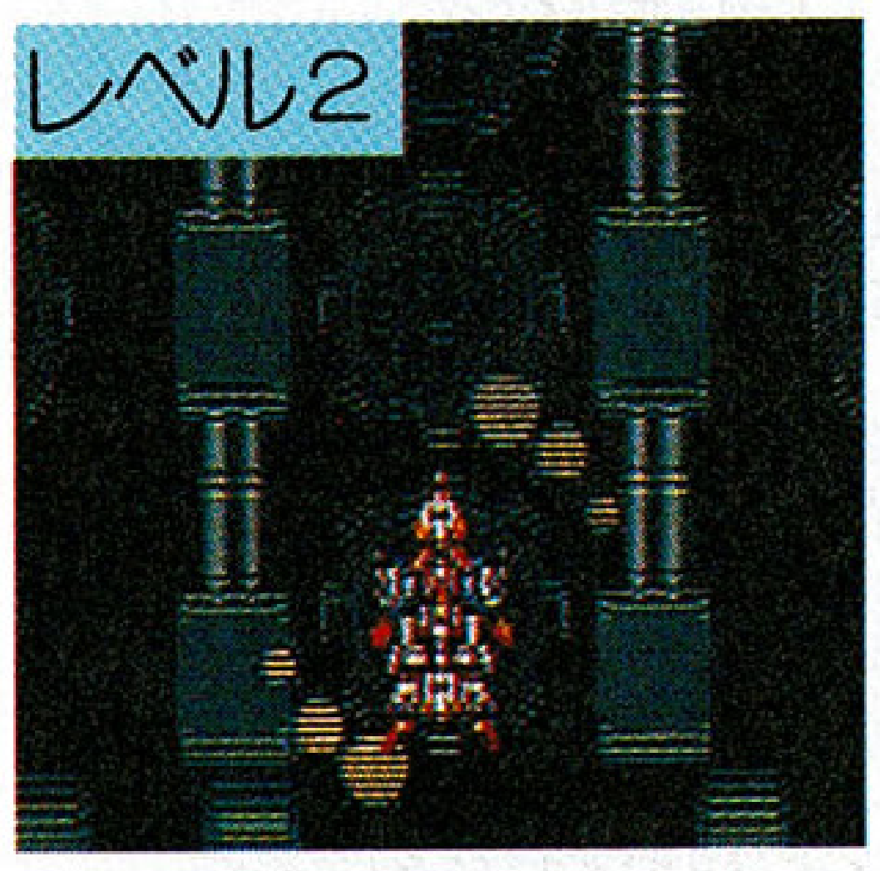


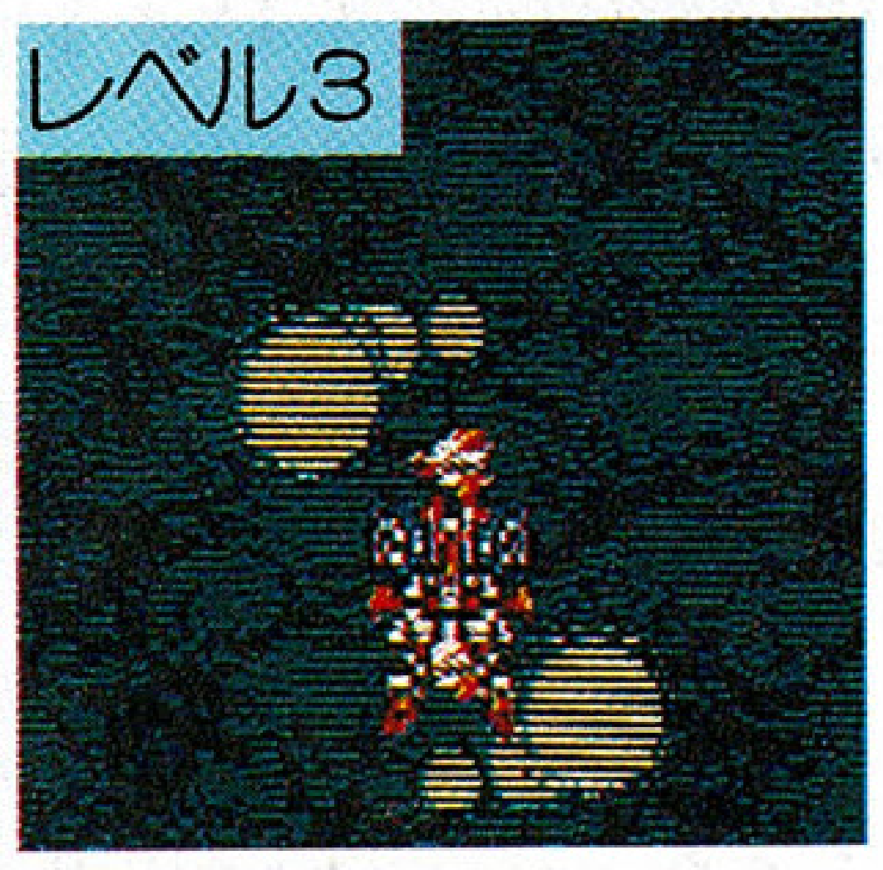
バリアユニット

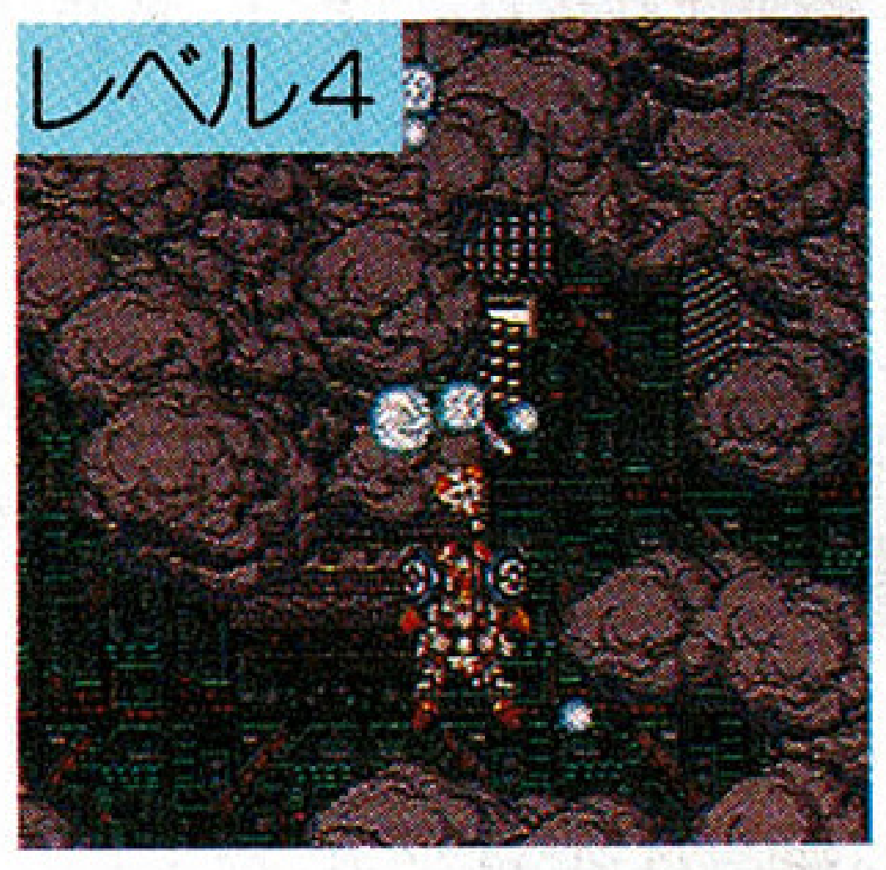
青のユニットはバリアが装備される。前半のラウンドでは結構使えるが後半はつらい。レベル4では、弾も発射する。





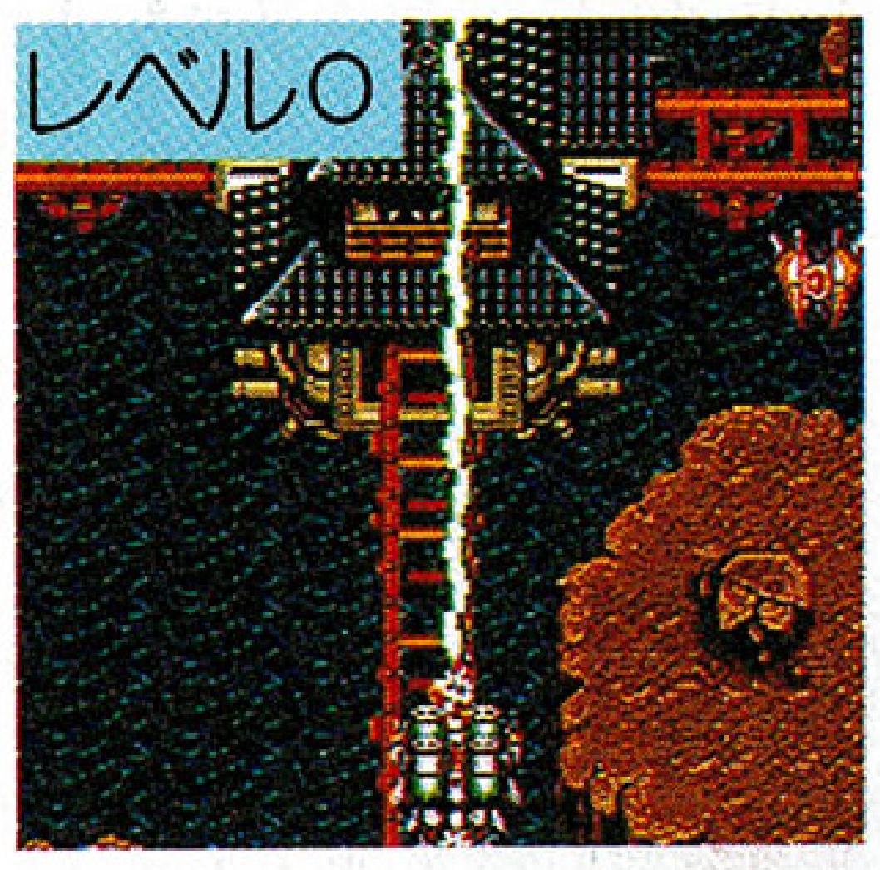


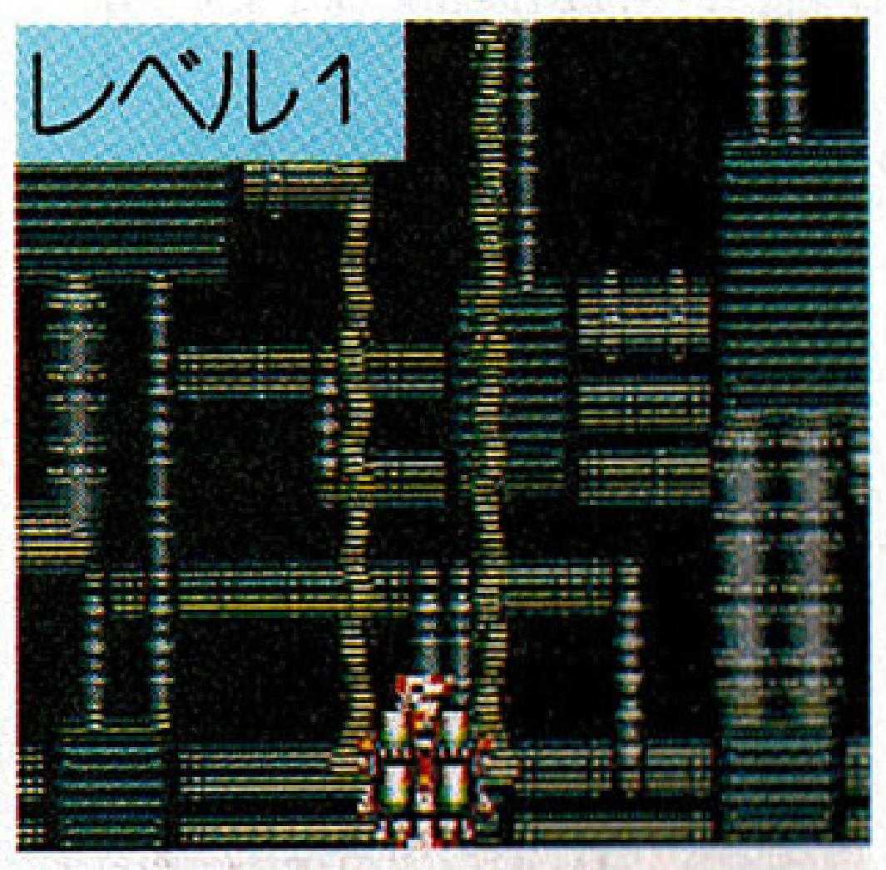


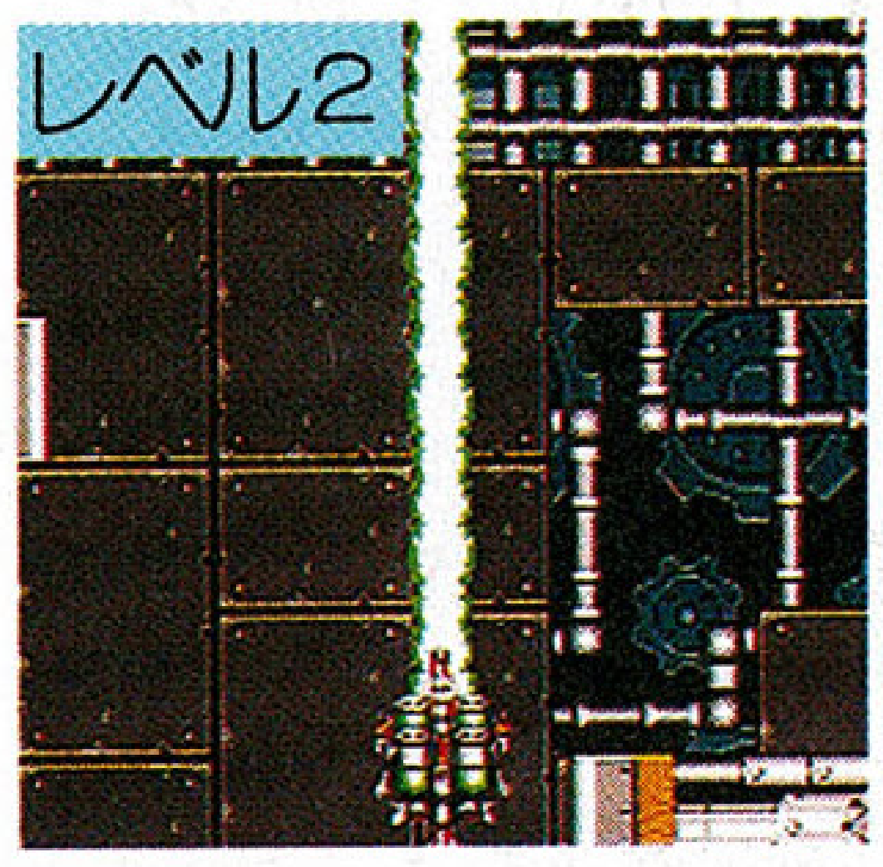


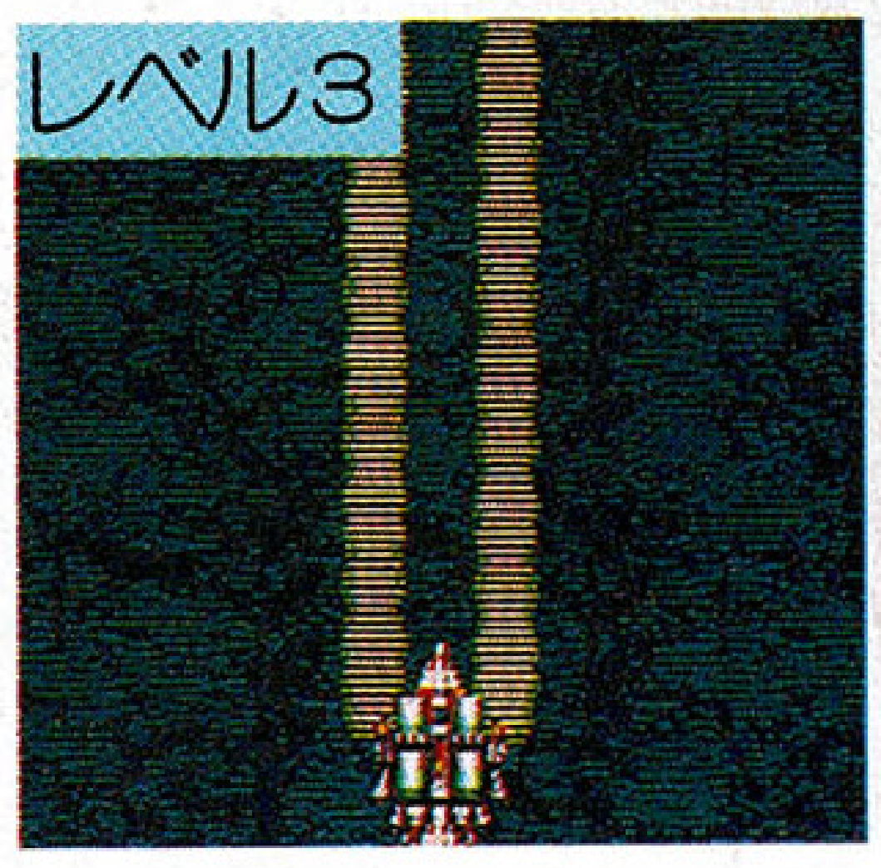
ビームユニット

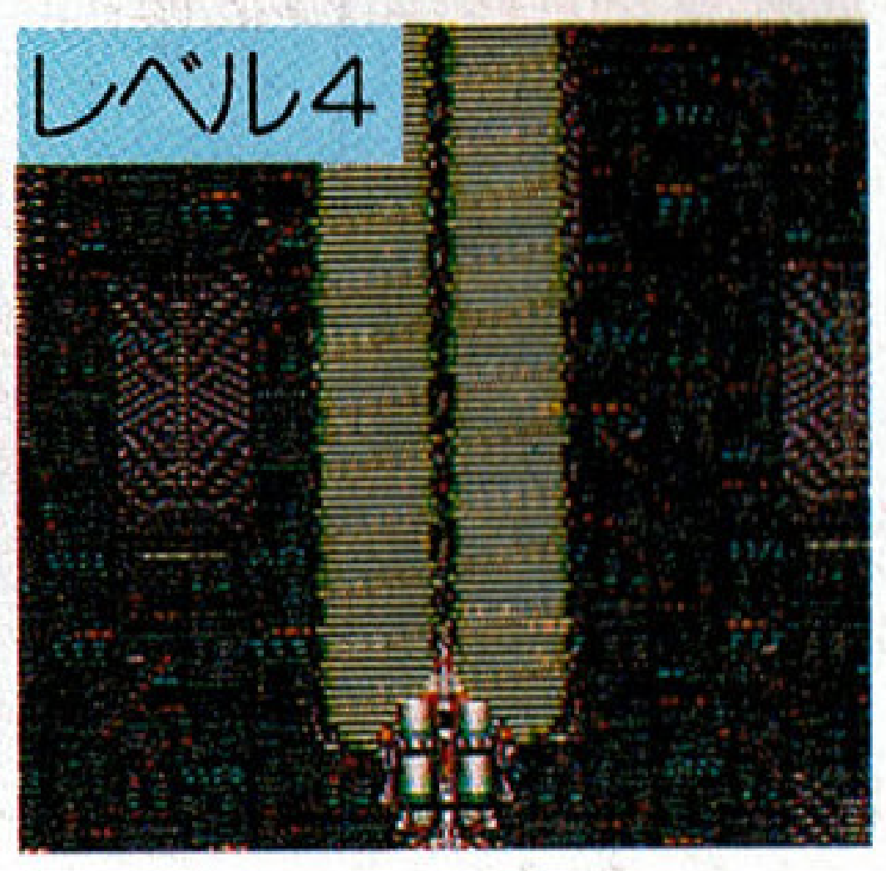
緑のユニットはビームが装備される。成長するとド派手なビームになる。ノーマルショットが貧弱なうちは重宝する。





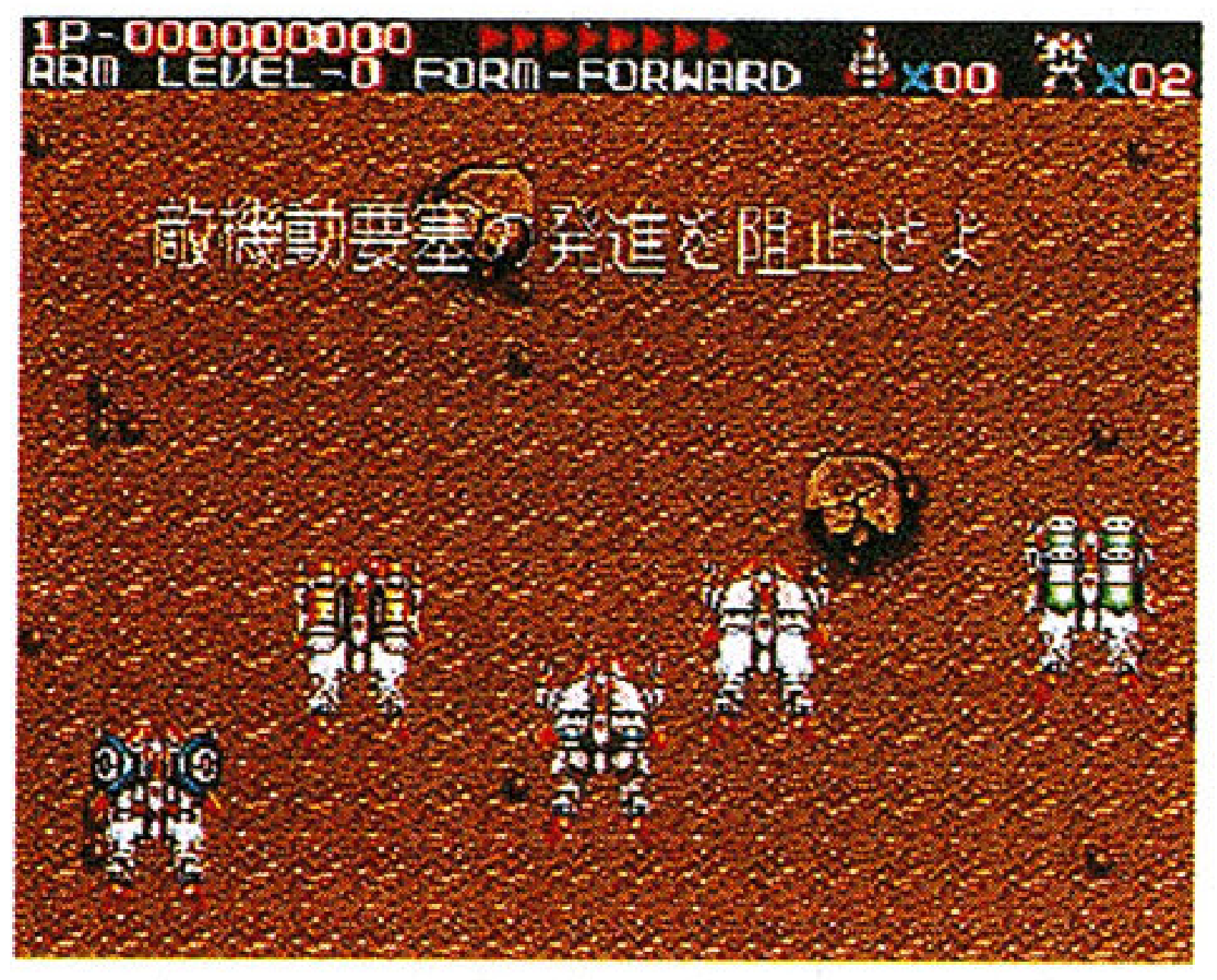






ラウンド1　敵機動要塞を阻止せよ！

このラウンドは、最初ということもあって難易度は低めだ。しかし、前半で装備が貧弱なうちは結構キツイものがある。敵を倒すことより、パワーチップとユニットを取って、武器の強化をすることに集中した方がいい。しっかりパワーアップしておこう。

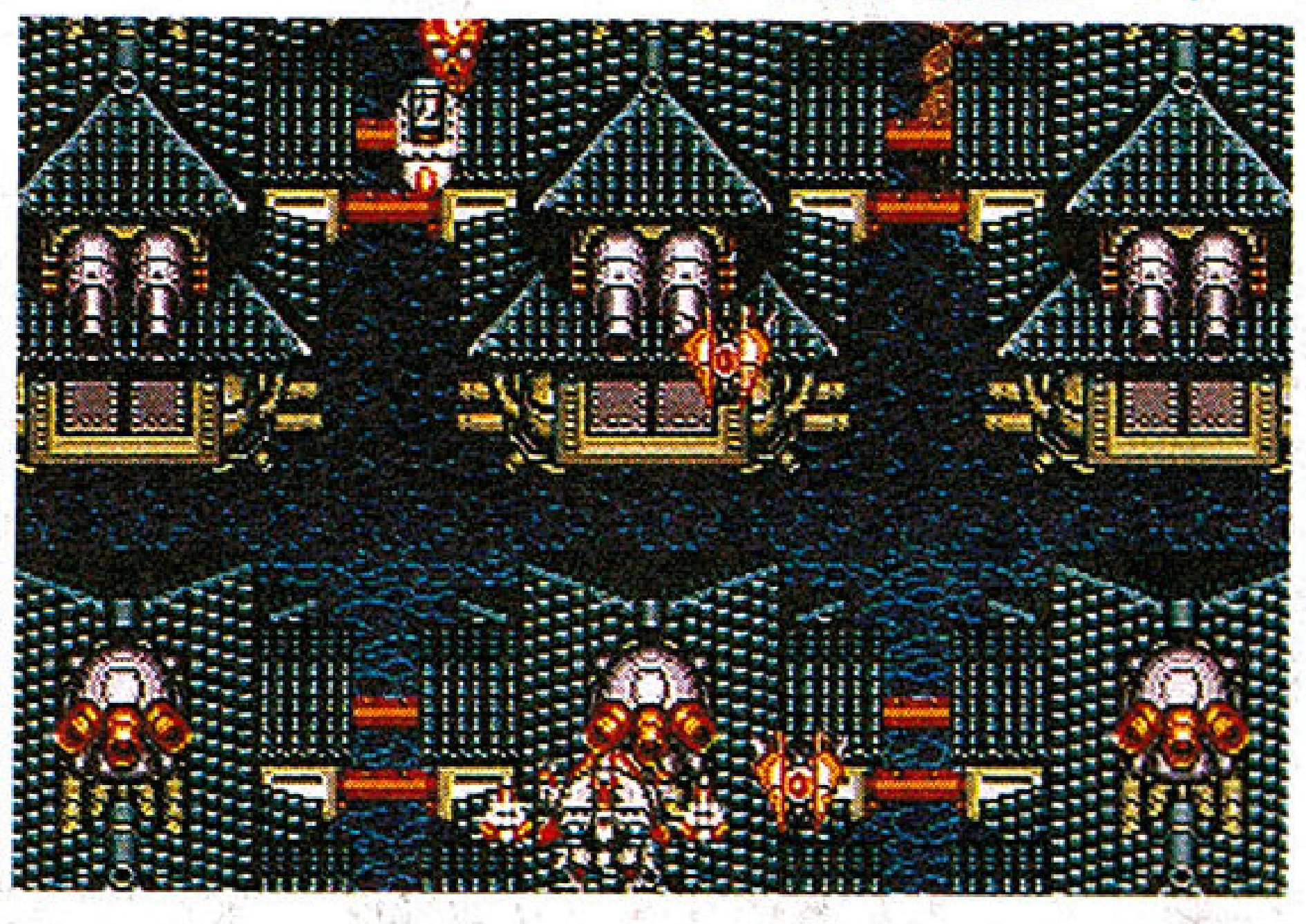


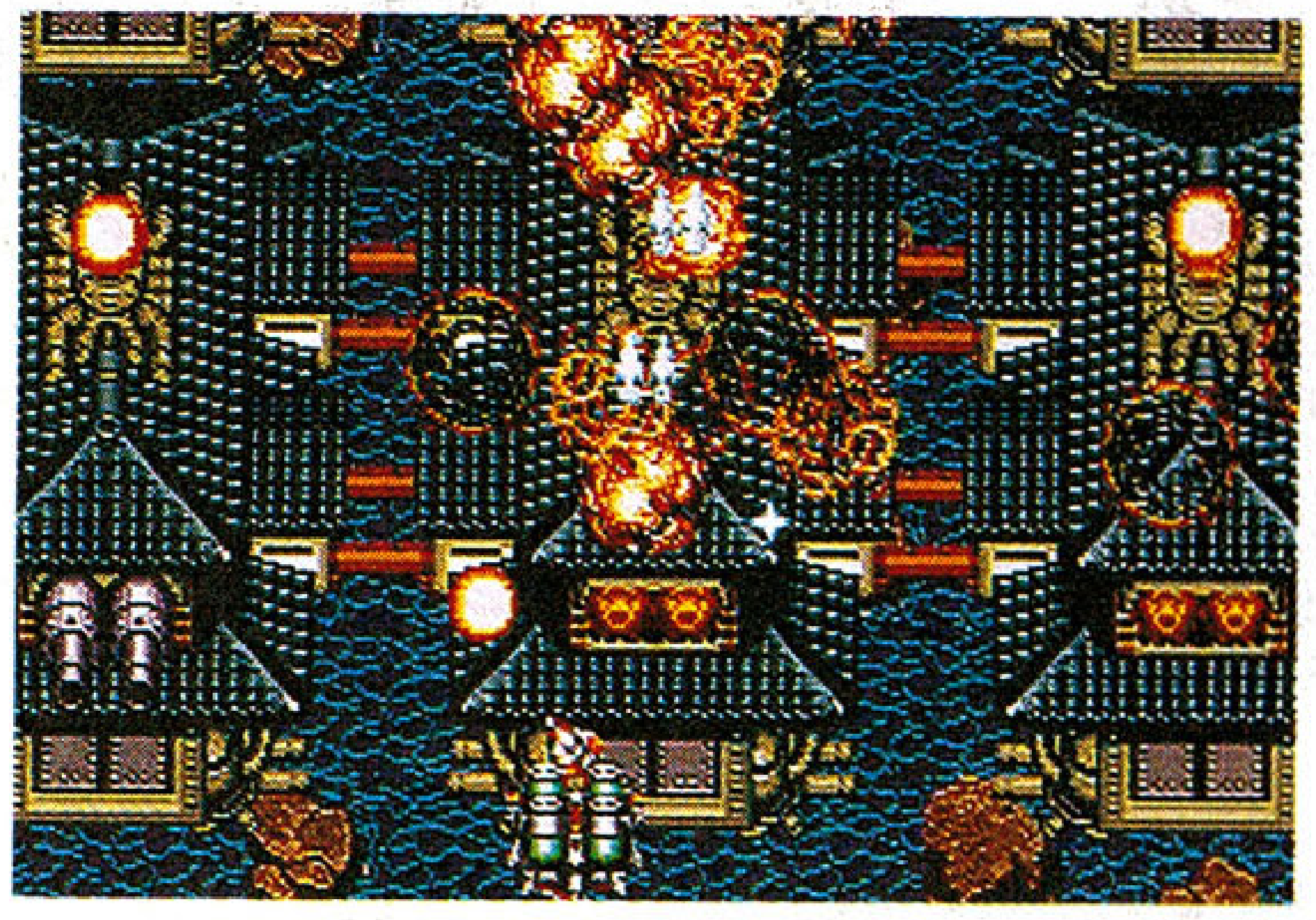
アレスタ部隊勢ぞろい

ポイント2　危険な砲台出現

ここの砲台は弾こそ撃ってこないものの、数が多く自機の弾が敵に届かない場合が多い。非常に邪魔なので片っ端から破壊していこう。この砲台はいたるところにある。

画面中砲台だらけだ。全部破壊しろ！

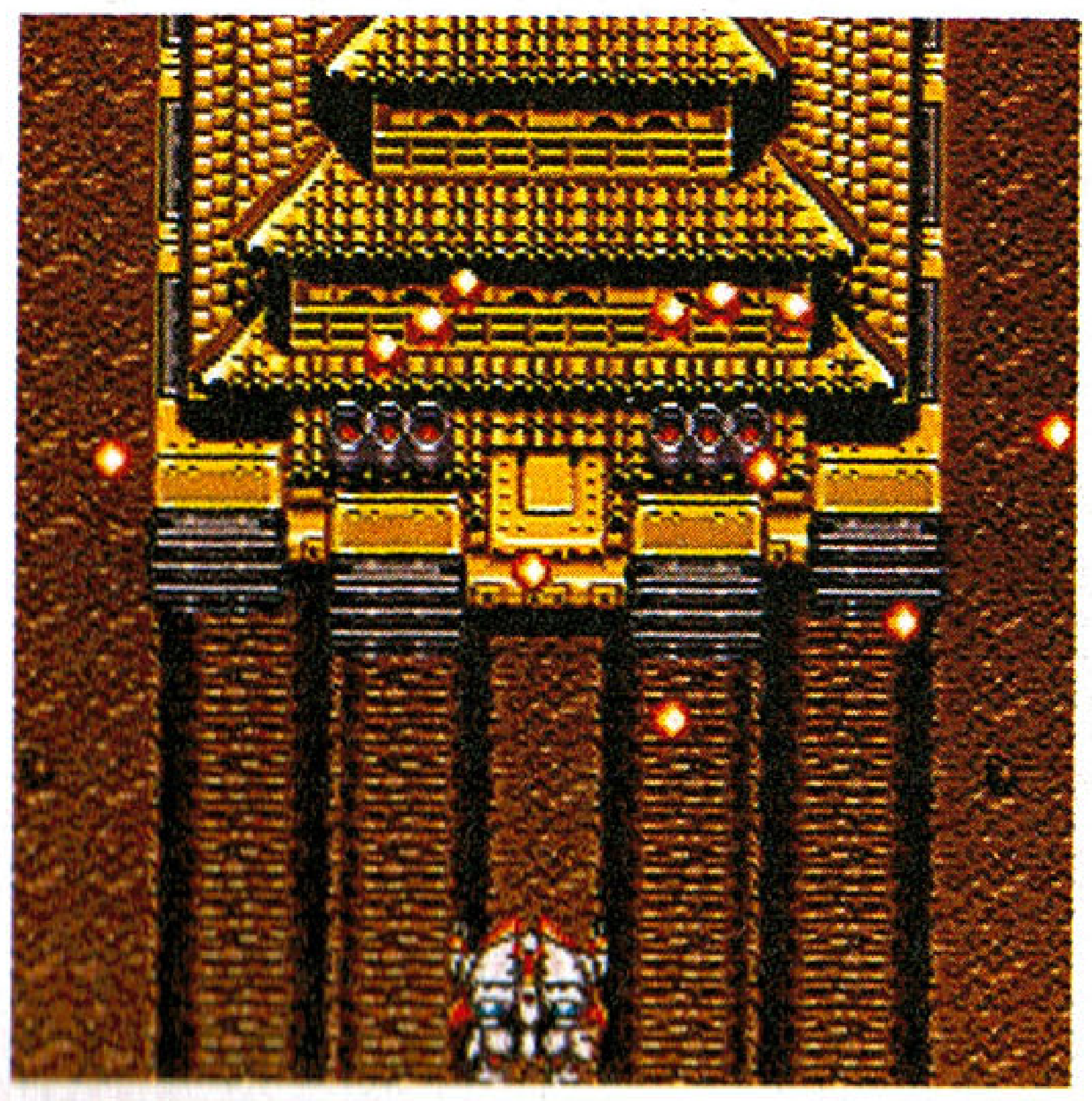




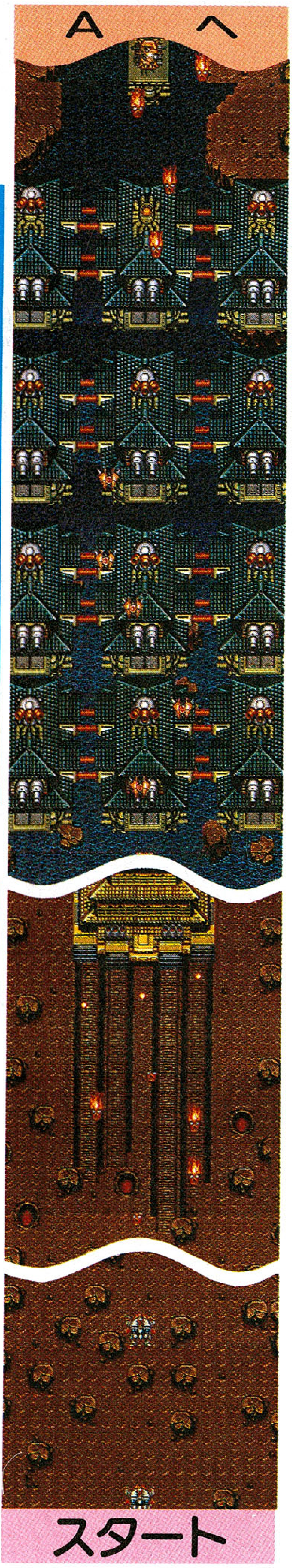
オプションを有効に使おう

ポイント1　怒駆紹の顔見せ

このラウンドのボスである怒駆紹が（顔見せのため？）出てくる。コイツの攻撃は砲台からの弾と火の玉だが、どちらも破壊できるので慌てる必要はない。砲台を2つ壊すと逃げていってしまう。

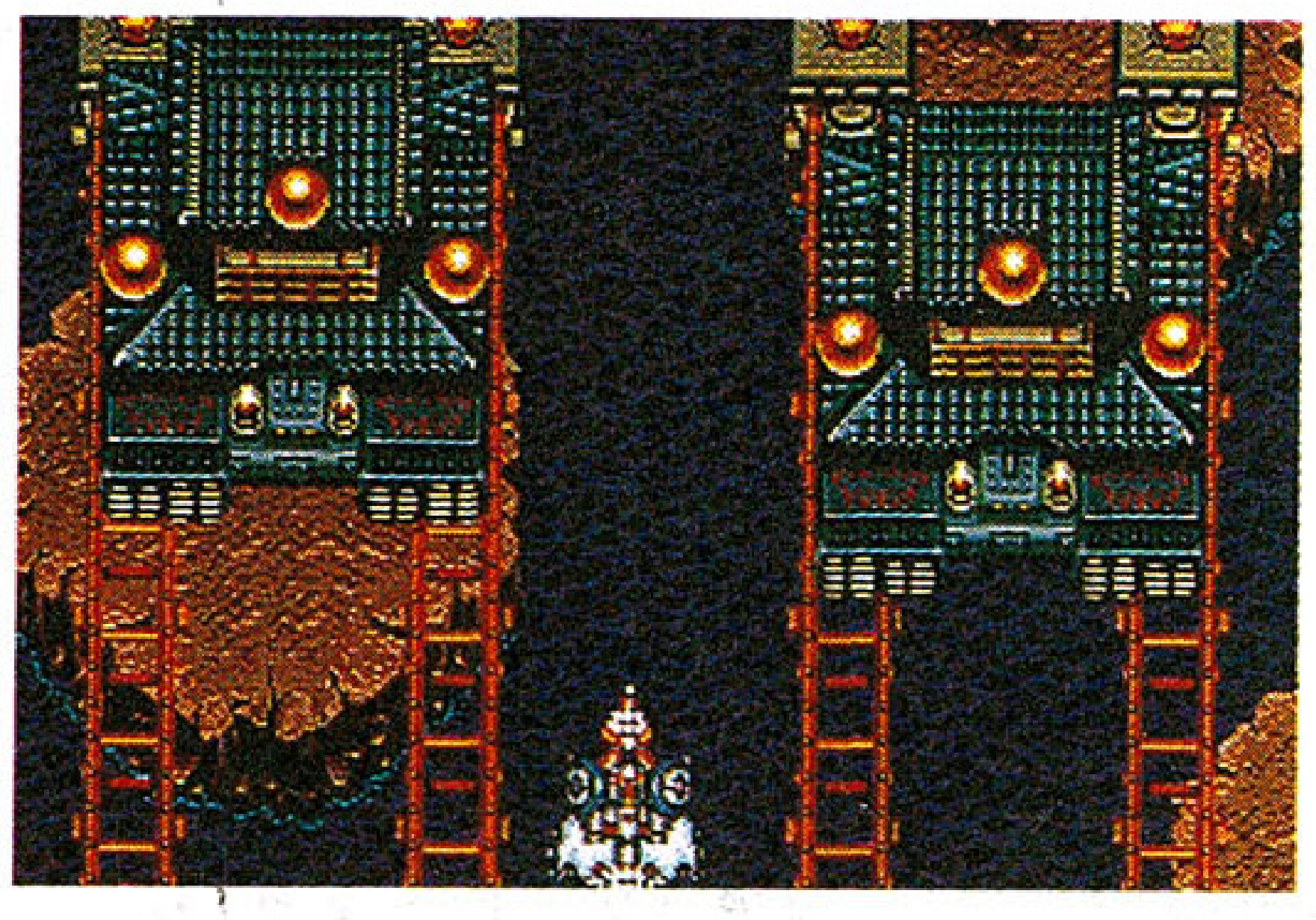


砲台を壊すと逃げてしまう

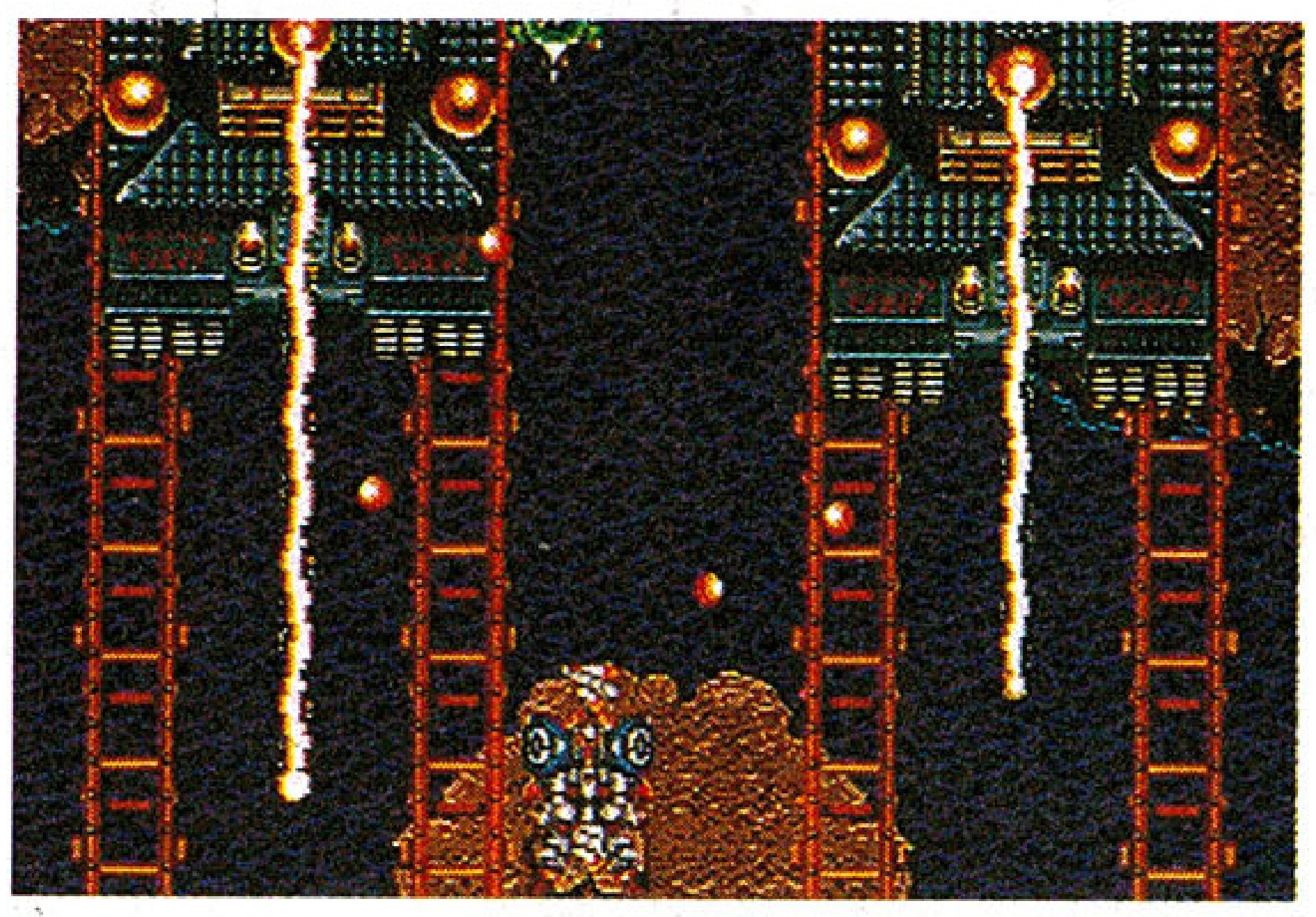


中ボス　芹沢一郎・二郎

名前がスゴイ中ボス、芹沢一郎・二郎の登場だ。コイツらの攻撃は、それぞれ中央からのレーザーと左右からの多方向弾だ。一戸建てのダブル攻撃は非常に強力なので無理して倒す必要はない。しばらく、追いかけてきたあとスクロールアウトする。



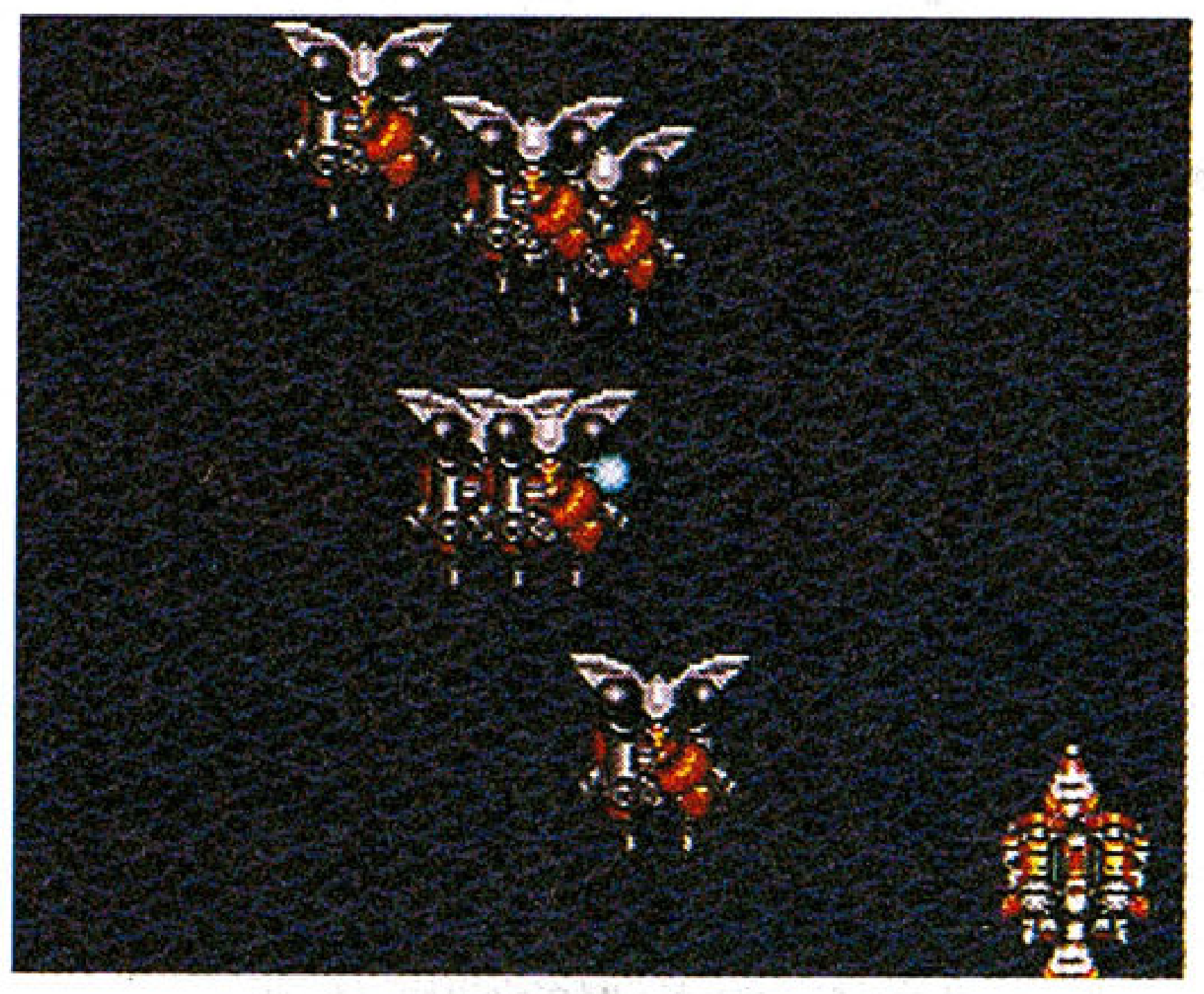
しばらく追ってくる



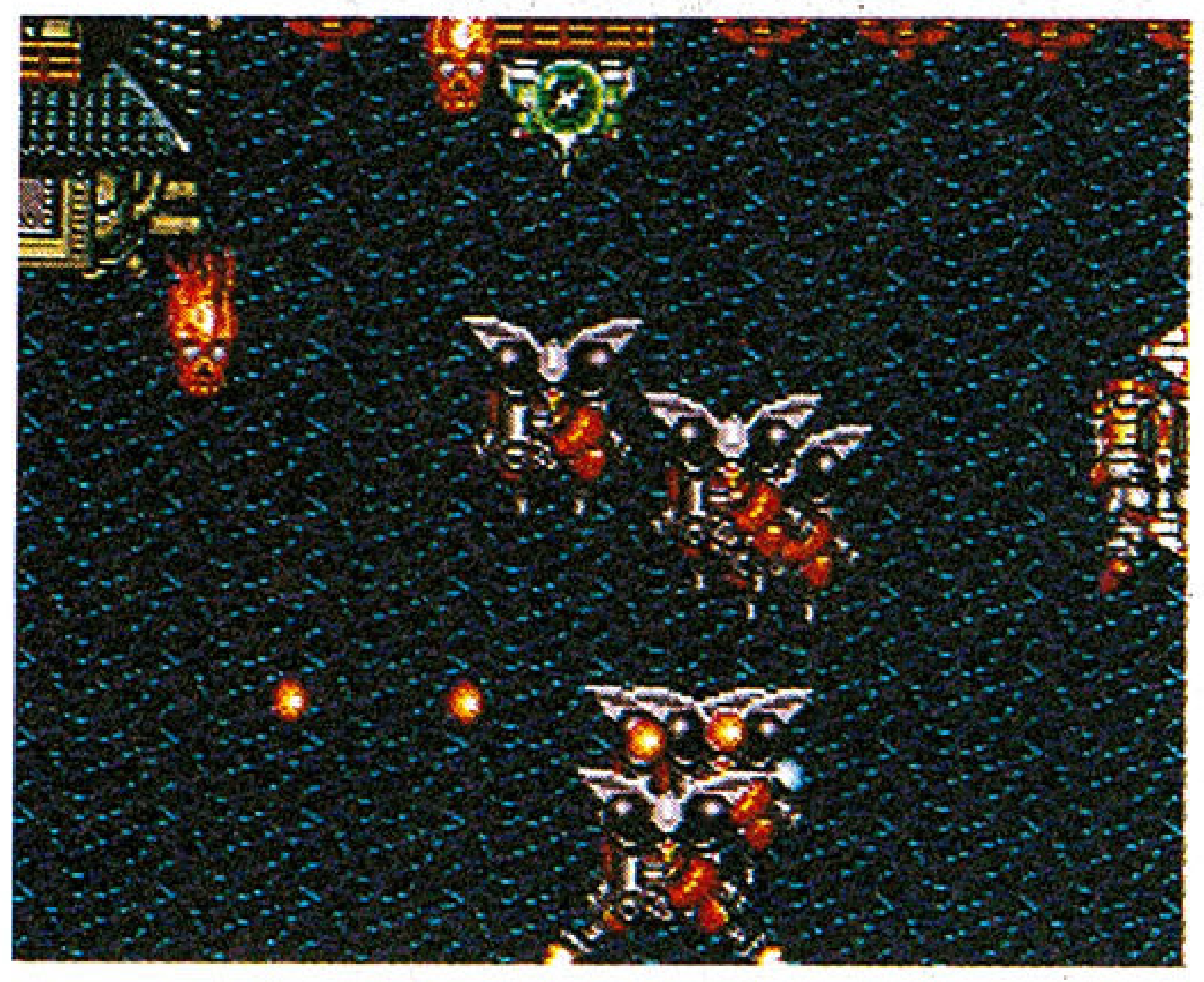
芹沢一郎・二郎の強力なレーザー攻撃だけは、絶対に避けよう

ポイント3　平洞牙飛来！

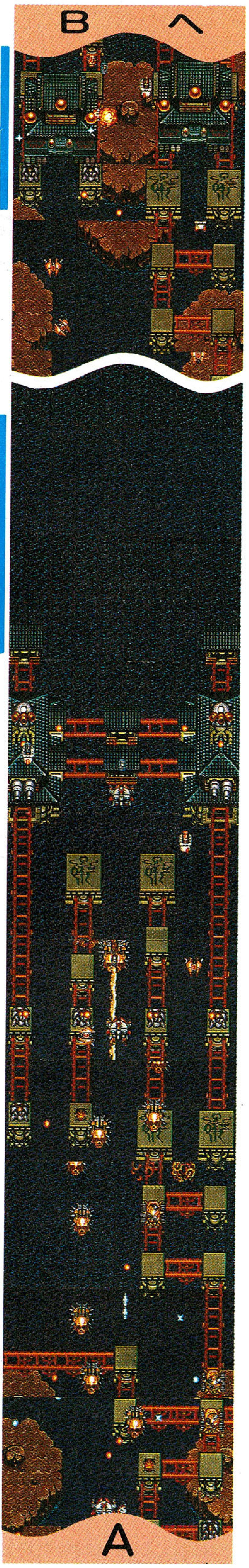
このポイントにさしかかると後方から突然、平洞牙の編隊が飛来する。一度前方に消えたあと、再び出現し弾を撃ってくるので注意が必要だ。ここに来る前に、オプションを後方に向けて飛来に備えよう。



恐怖の逆噴射野郎が平洞牙だ

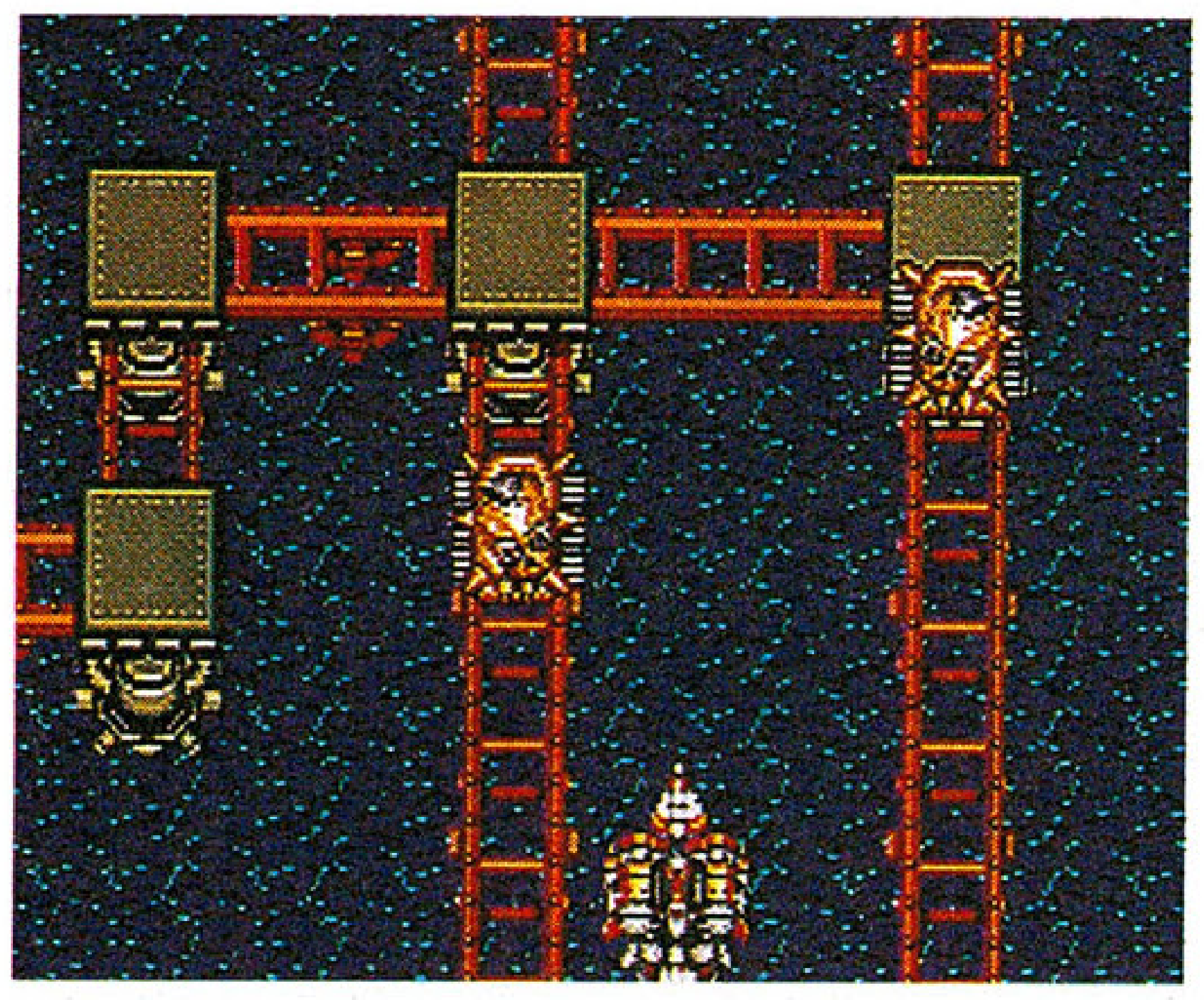


上から再び登場する

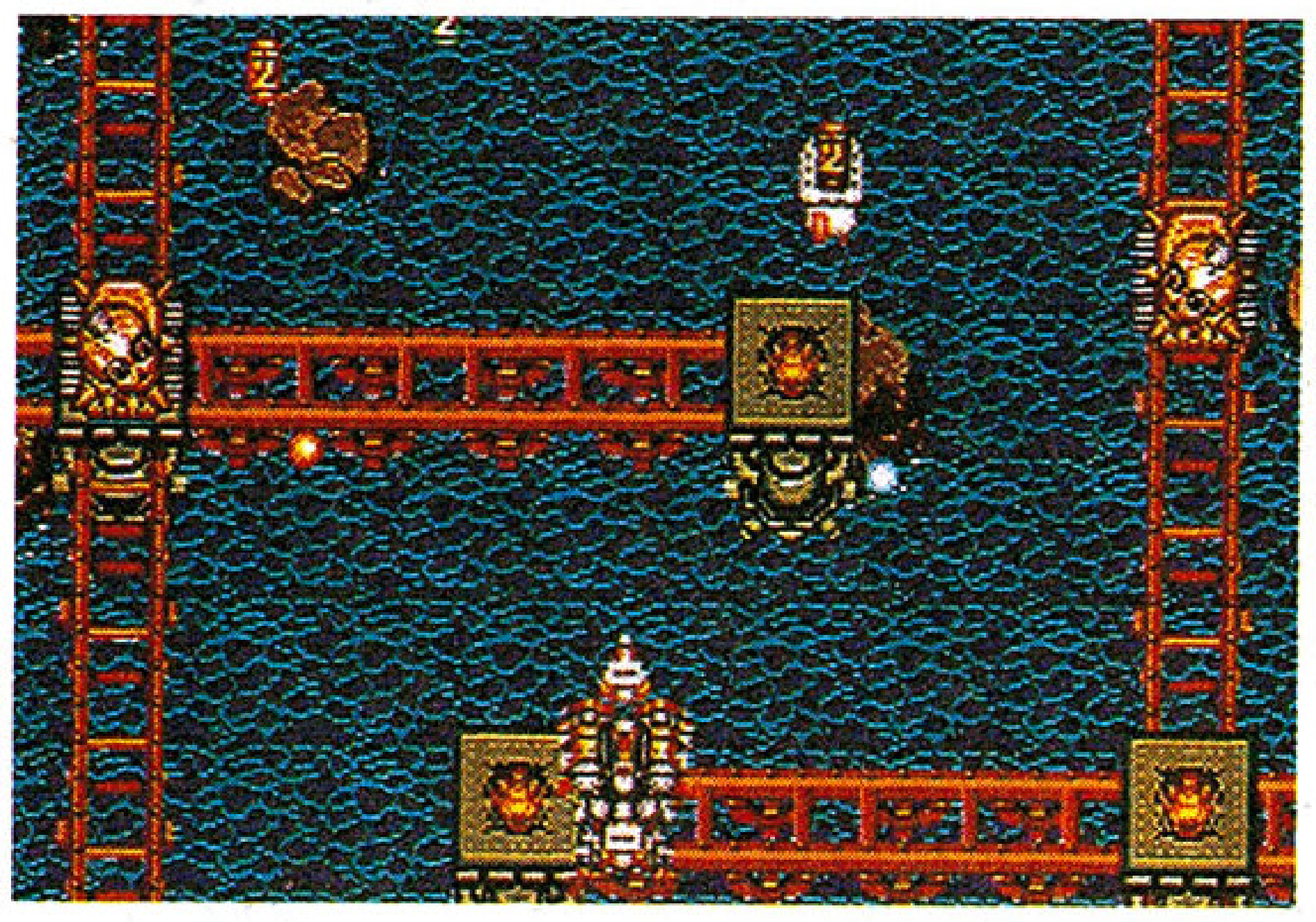


ポイント5 移動砲台出現

画面の左右に設置されている移動砲台は、早く破壊しないと軌道を走って、しばらくの間追いかけて来る。フォーメーションのREVERSEやFREEを使って早めに対処すれば、怖い敵ではない。しかし、油断してると痛い目にあうぞ。



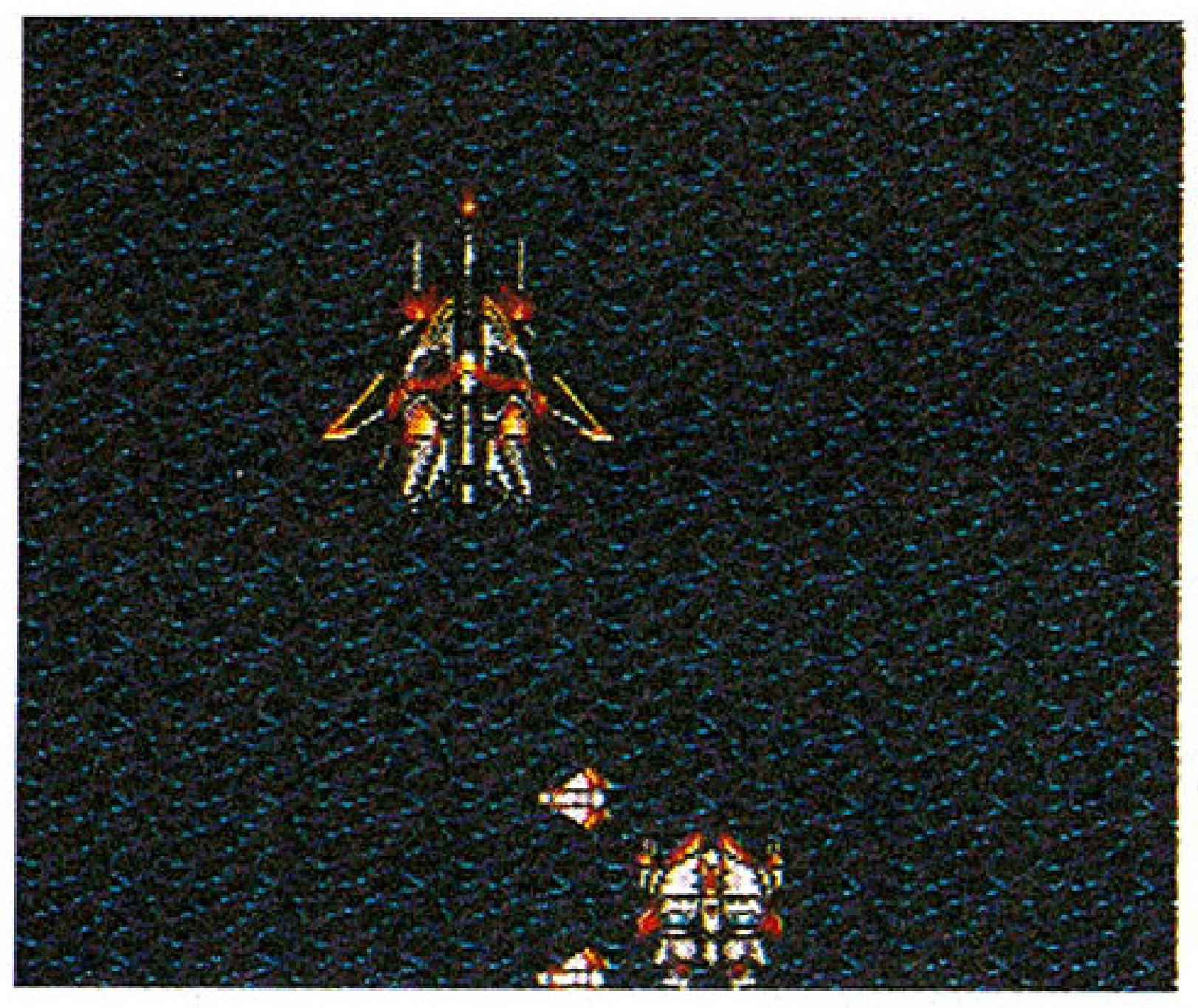
⇦軌道の上を走って追ってくる



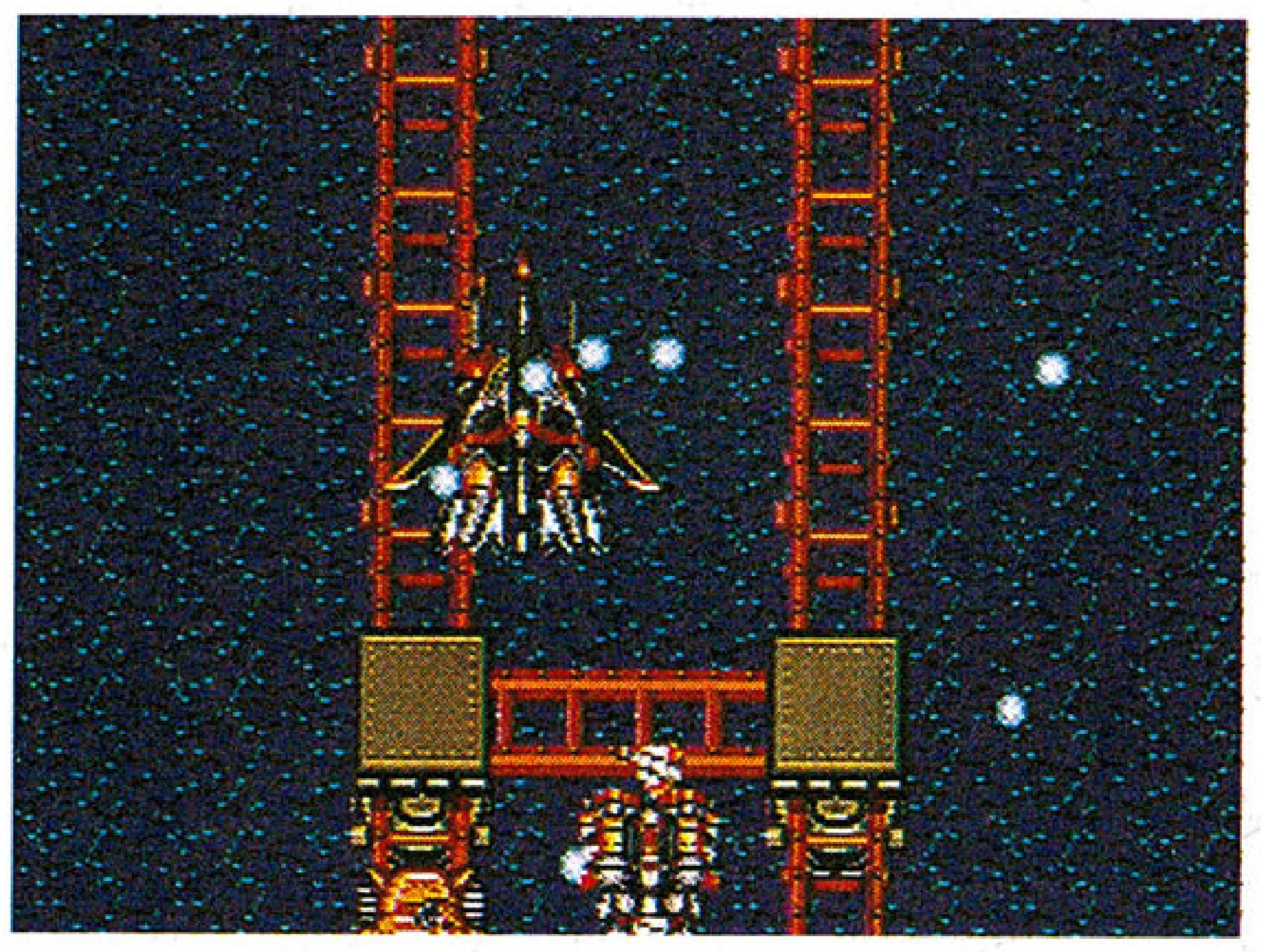
⇧飛行キャラが出てくるとややこしくなるので、早めに破壊しよう

ポイント4 大亜51出現

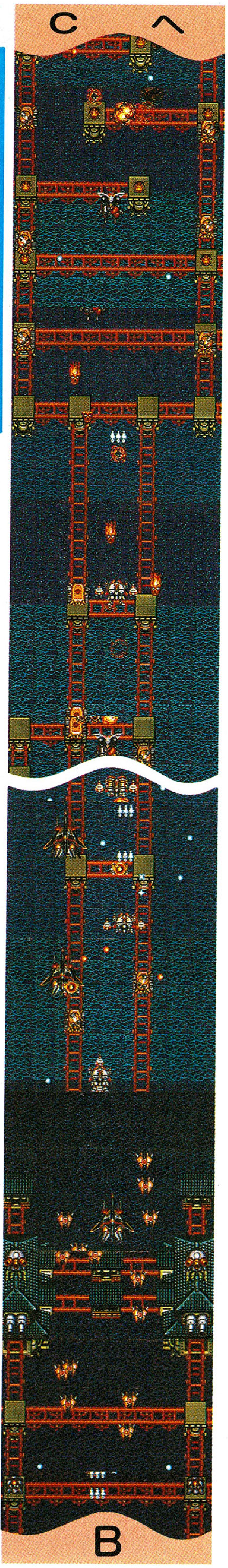
ここでは大亜51が登場する（アレスタのライバル？）。この時点では、飛行形態で弾をばらまいていくだけなので強敵ではないが、後半のラウンドではロボット形態で出現するので、そのときは注意が必要だ。



⇨コイツが大亜51だ。Zガンダムに似てる

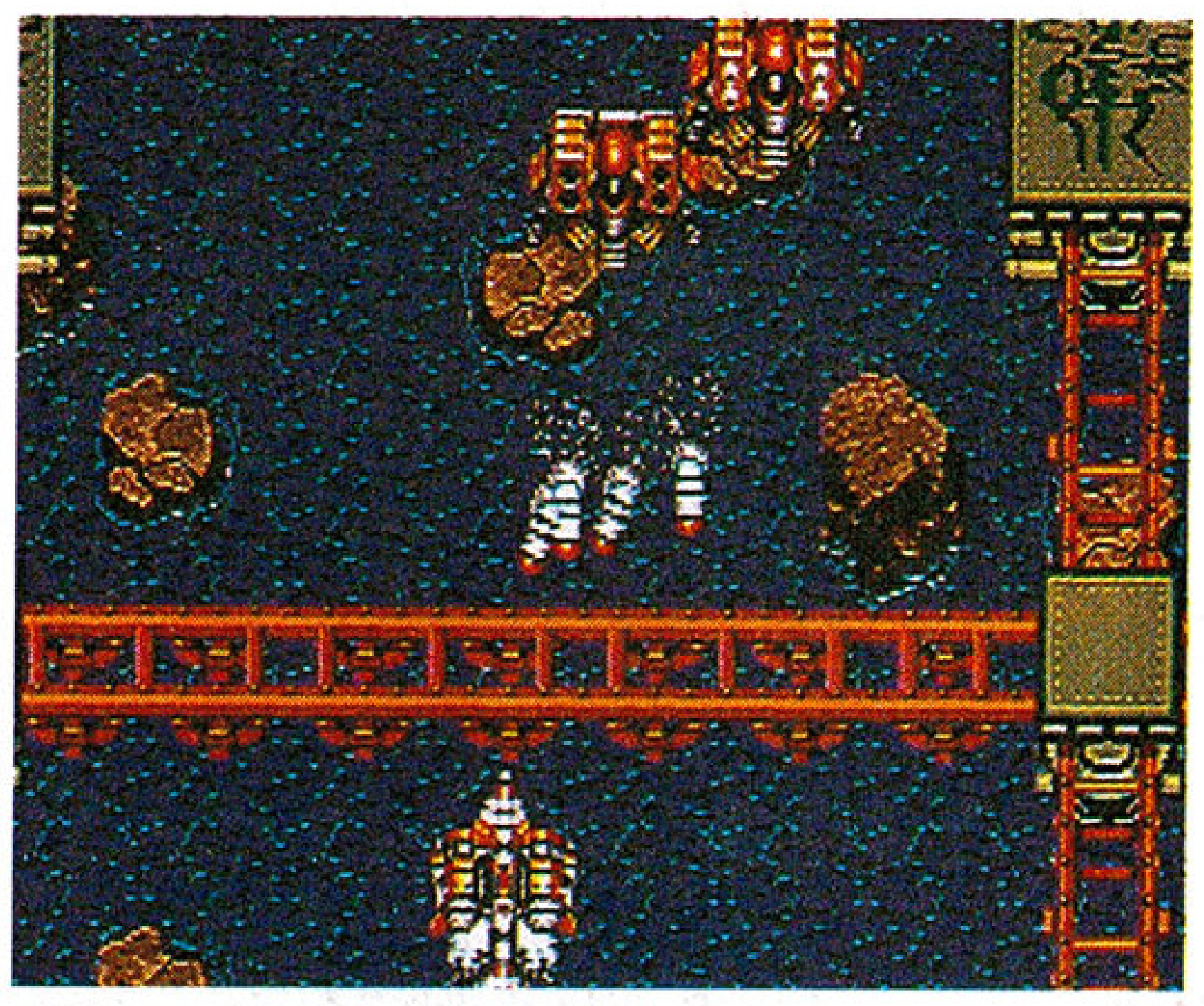


⇧出現した後しばらく弾をばらまきながら飛行する。破壊はできない

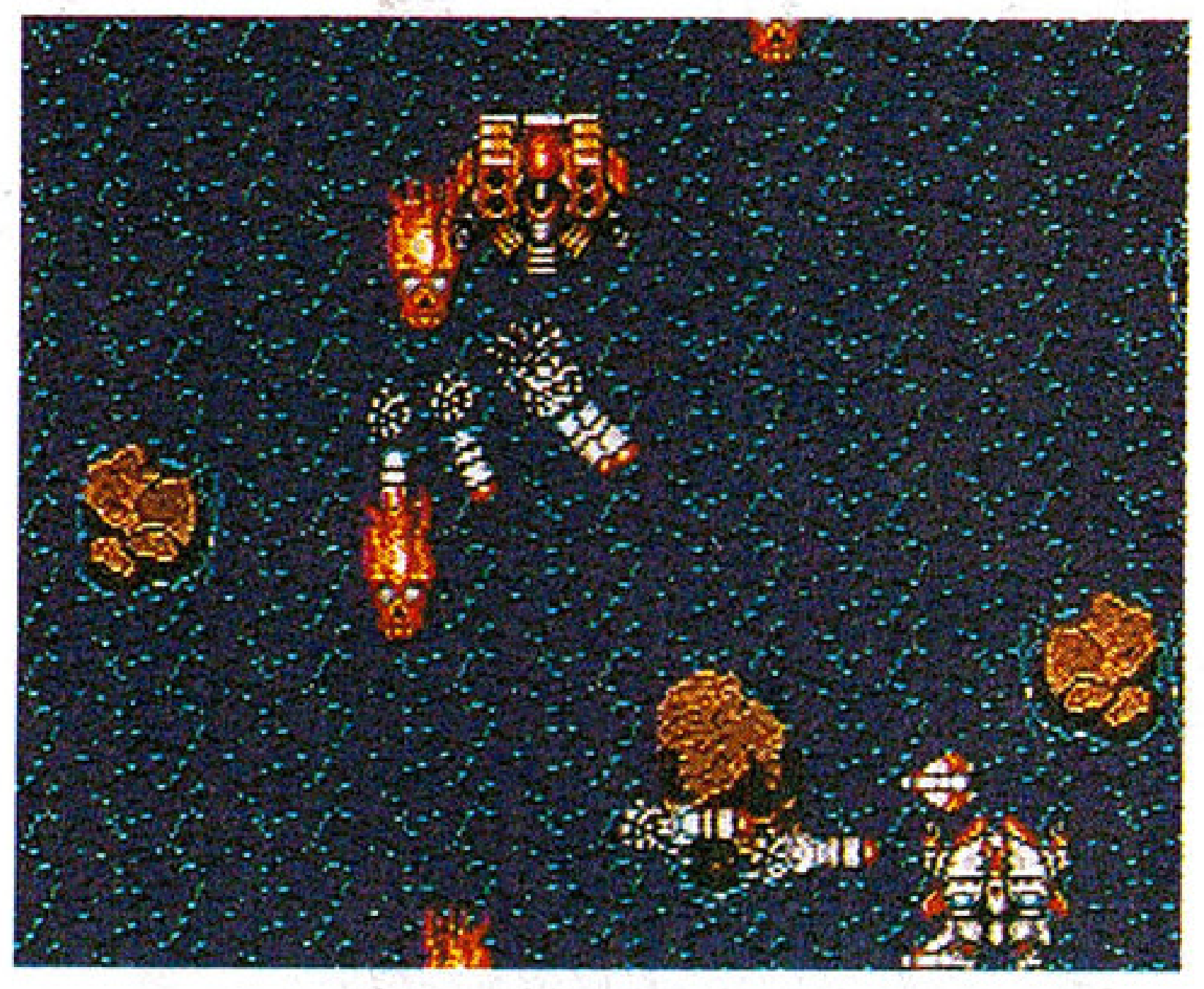


ポイント6 ホーミング攻撃

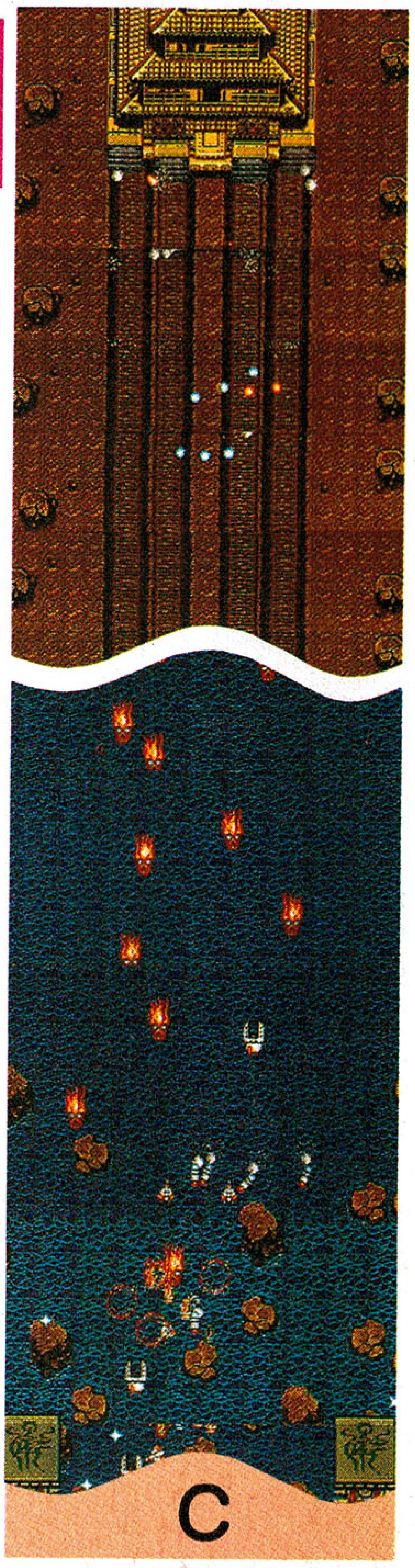
このポイントではホーミング足軽が出現する。突然、出現したかと思うと、いきなりホーミングミサイルを撃ってくるので早めに倒そう。だが、出現してからホーミングミサイルを撃つまでの時間が比較的短いので、装備が不十分だと倒せない場合が多い。そのときは、ホーミングミサイル迎撃に全力を尽くそう。



⇧画面前方から出現する。その後、複数のホーミングミサイルを発射する

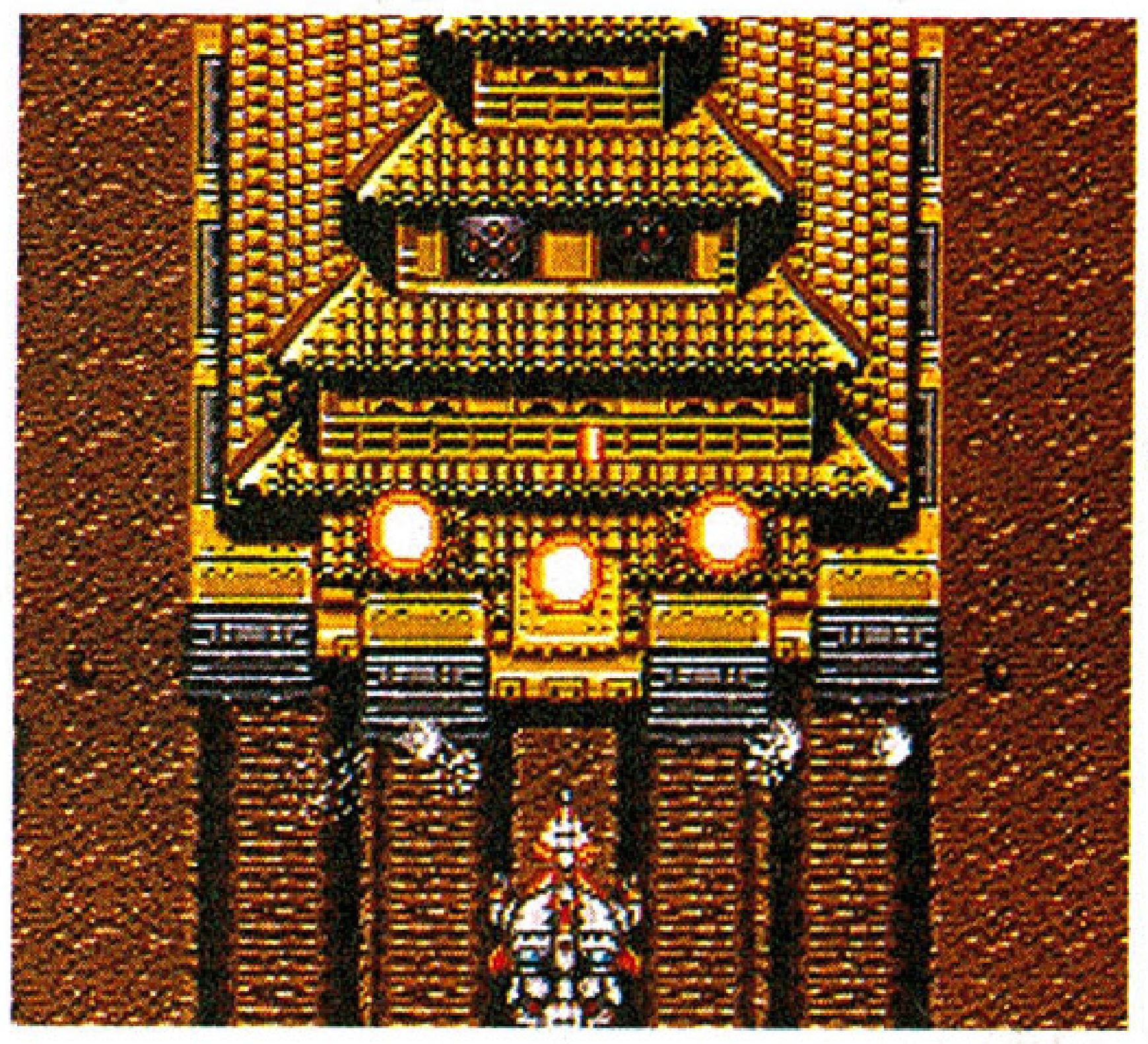


⇦破壊しつつ逃げろ！

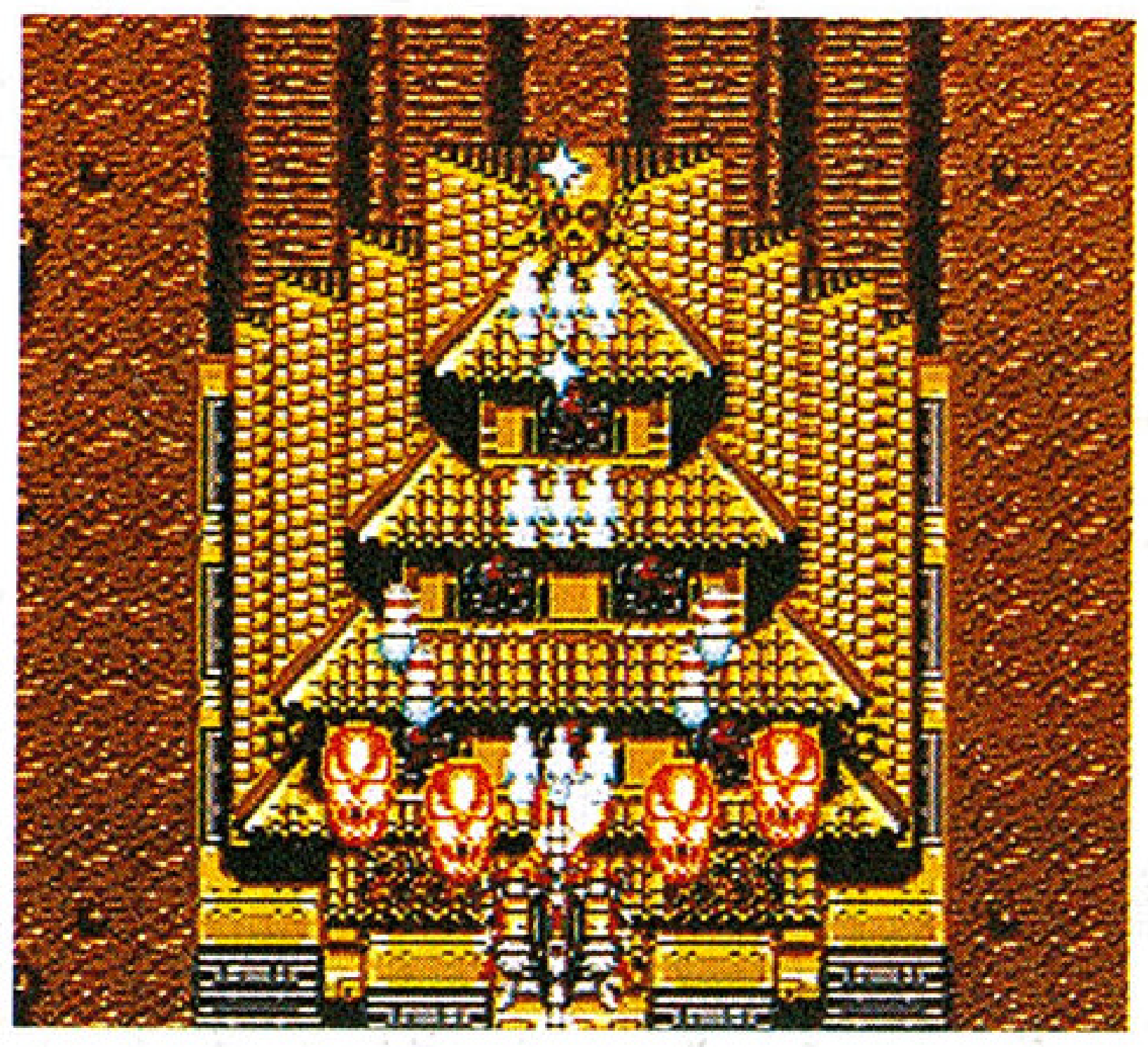


ボス 怒駆紹

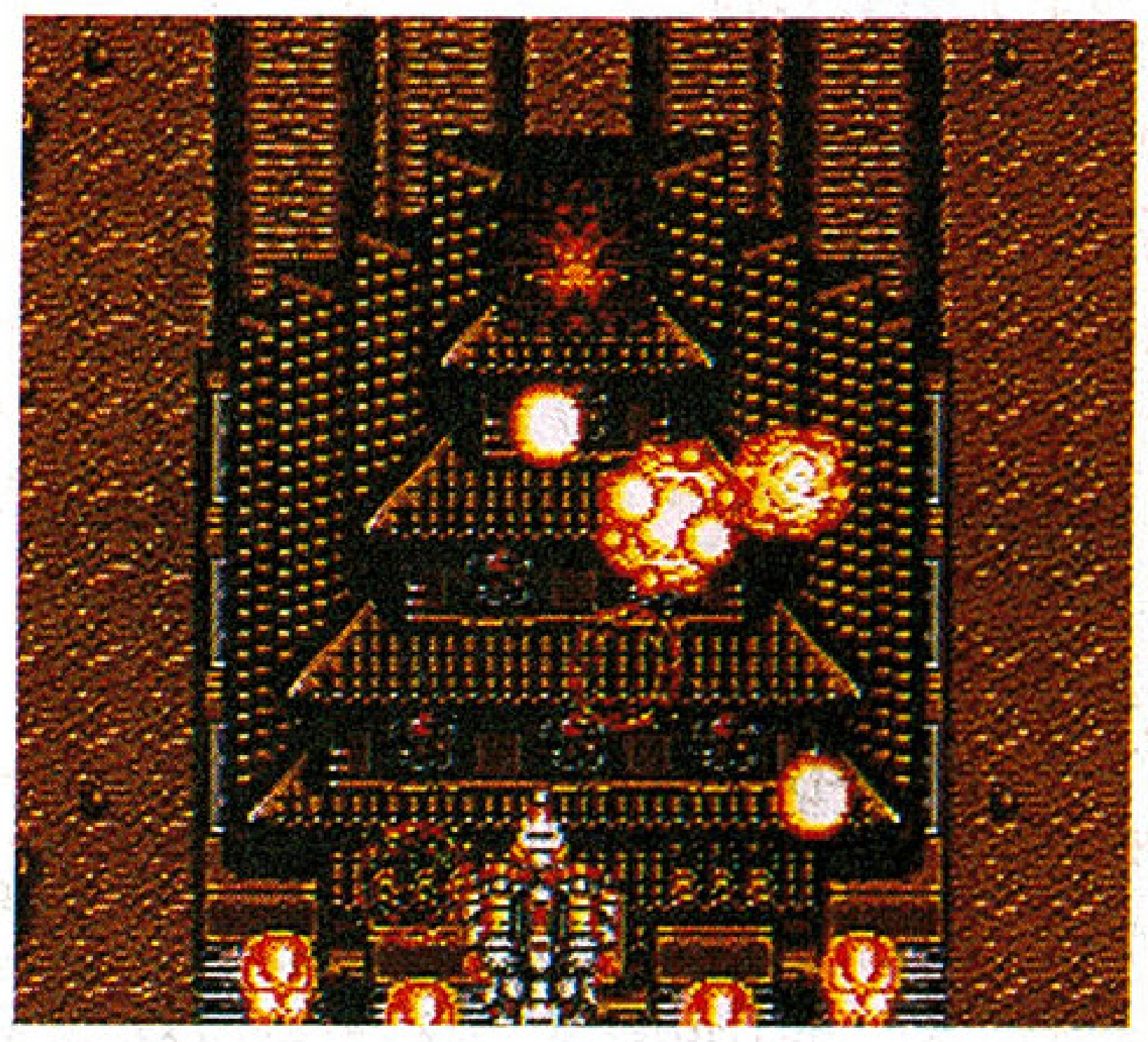
このラウンドの冒頭に出現した怒駆紹が再び登場だ。先ほどとはうって変わって激しい攻撃を仕掛けてくる。まずは、各階の窓から砲台を出し弾をばらまく。そして、砲台をすべて破壊すると城のてっぺんにあるドクロから火の弾をだしてくる。火の弾はオプションで防ぐことが出来る。



⇦怒駆紹は各階の砲台を全て破壊するまで走り続ける



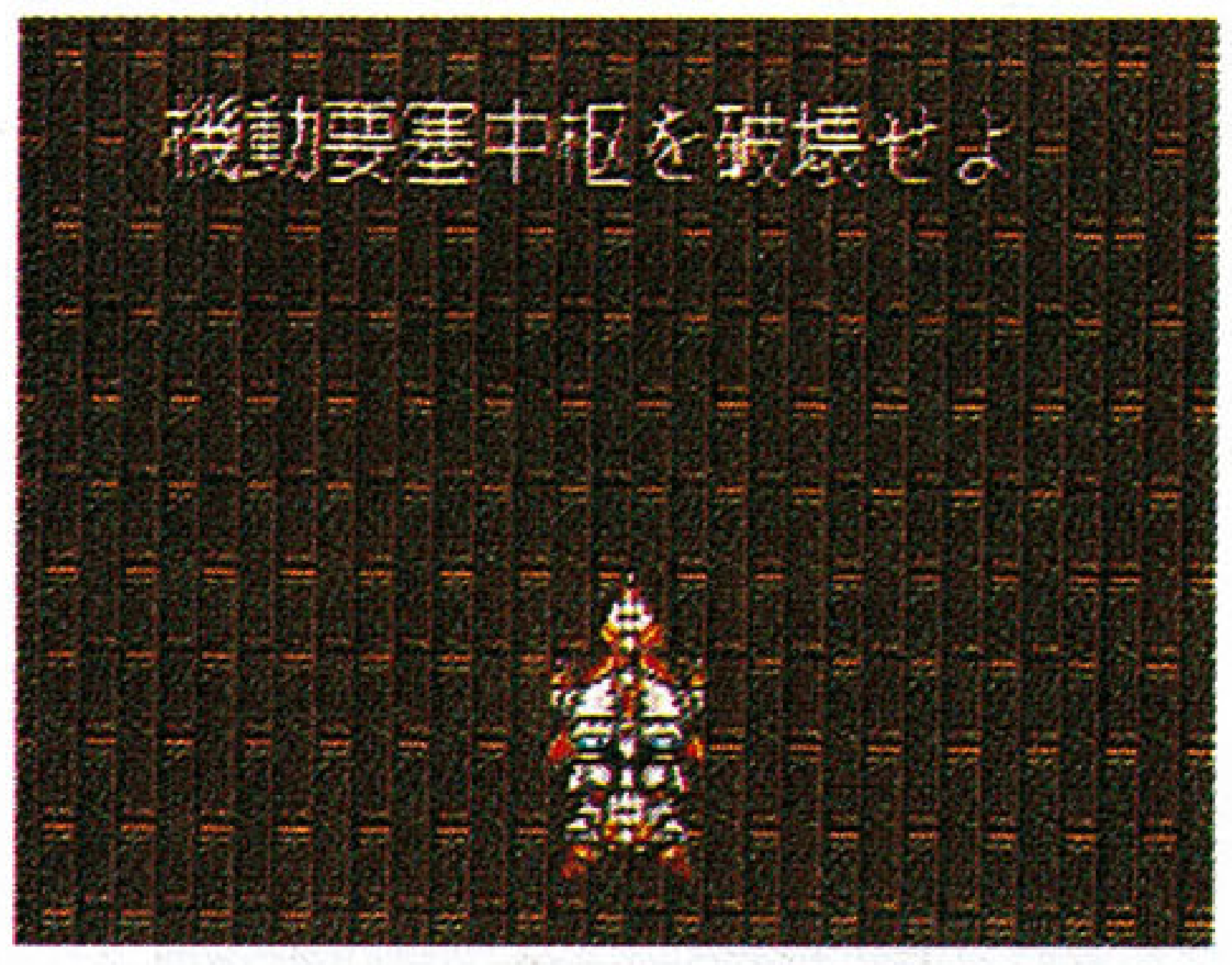
⇧砲台を全て破壊すると、てっぺんのドクロからの攻撃が始まる。この弾はオプションで防ぐことができる



⇧オプションで弾を防ぎつつ、ここで攻撃をすれば簡単に破壊することができる。ボムがあると便利だ

ラウンド2　敵機動要塞中枢を破壊せよ

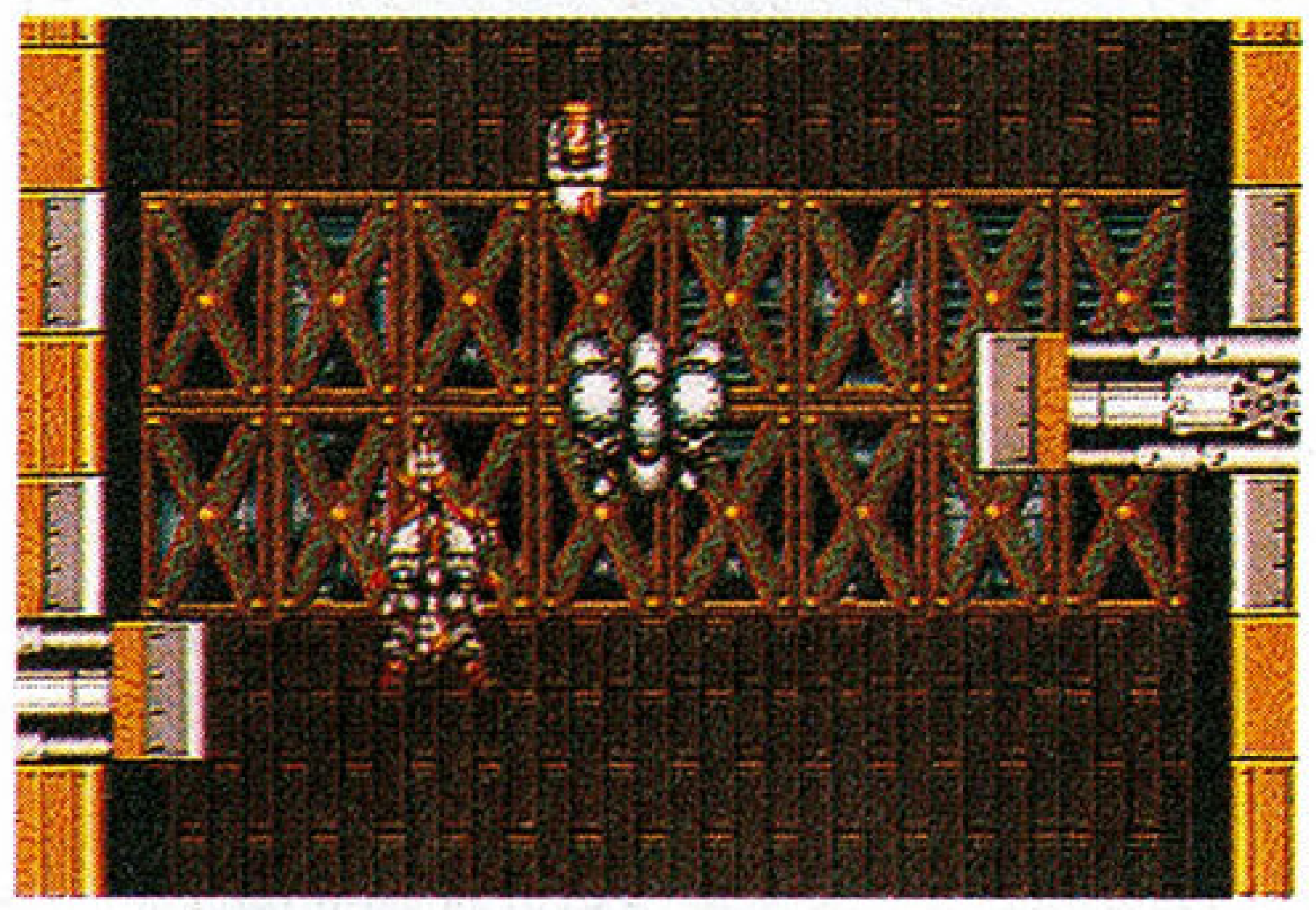
ラウンド2はラウンド1のボス怒駆紹の内部へ突入してとどめをさす。怒駆紹の内部は要塞と化しており、ありとあらゆる敵がアレスタを待ち受けている。さらに、このラウンドには左右に壁があり接触するとダメージを受けるので注意が必要だ。



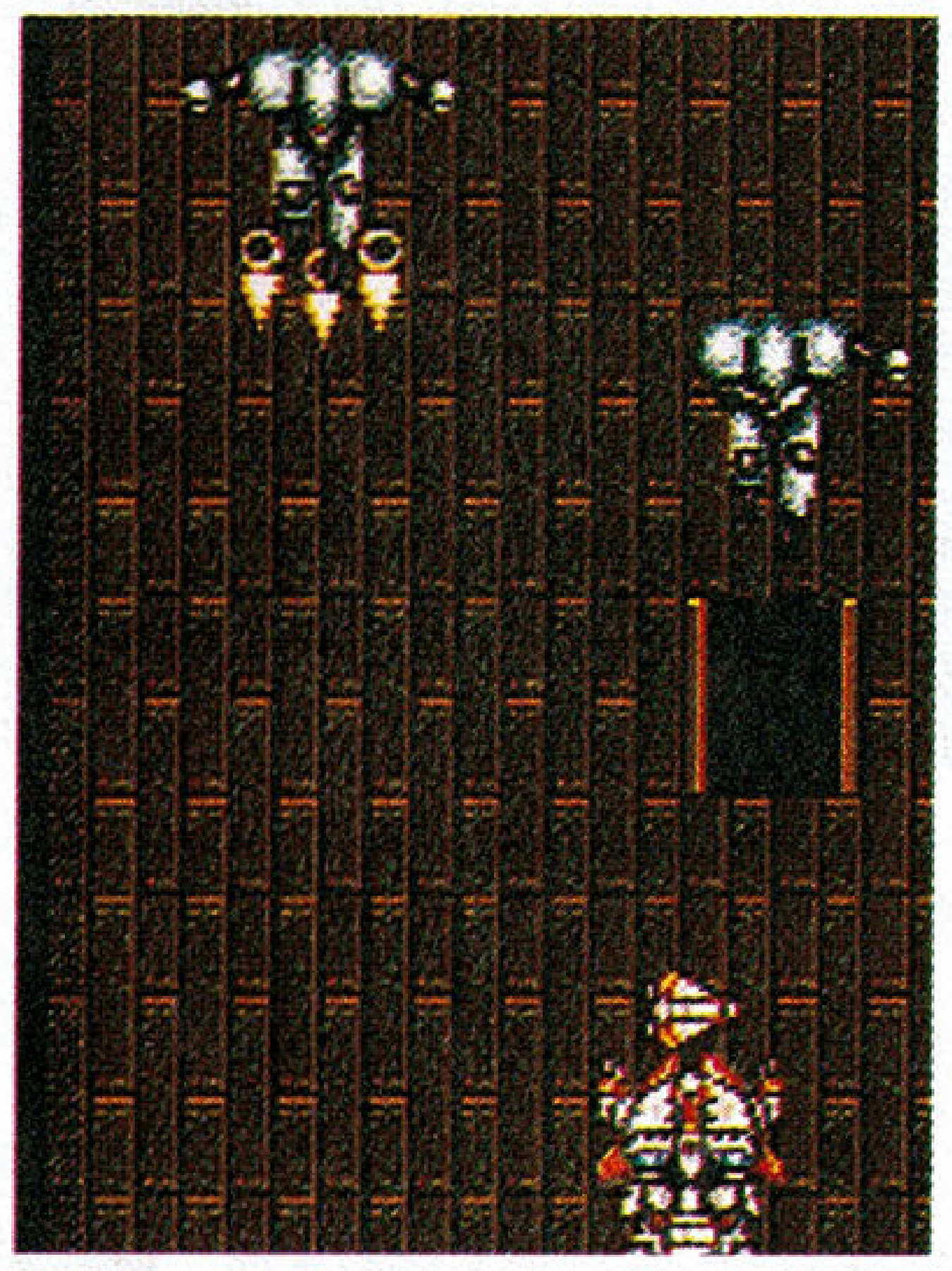
怒駆紹の内部へ突入だ

前半　柱とザコの連携攻撃

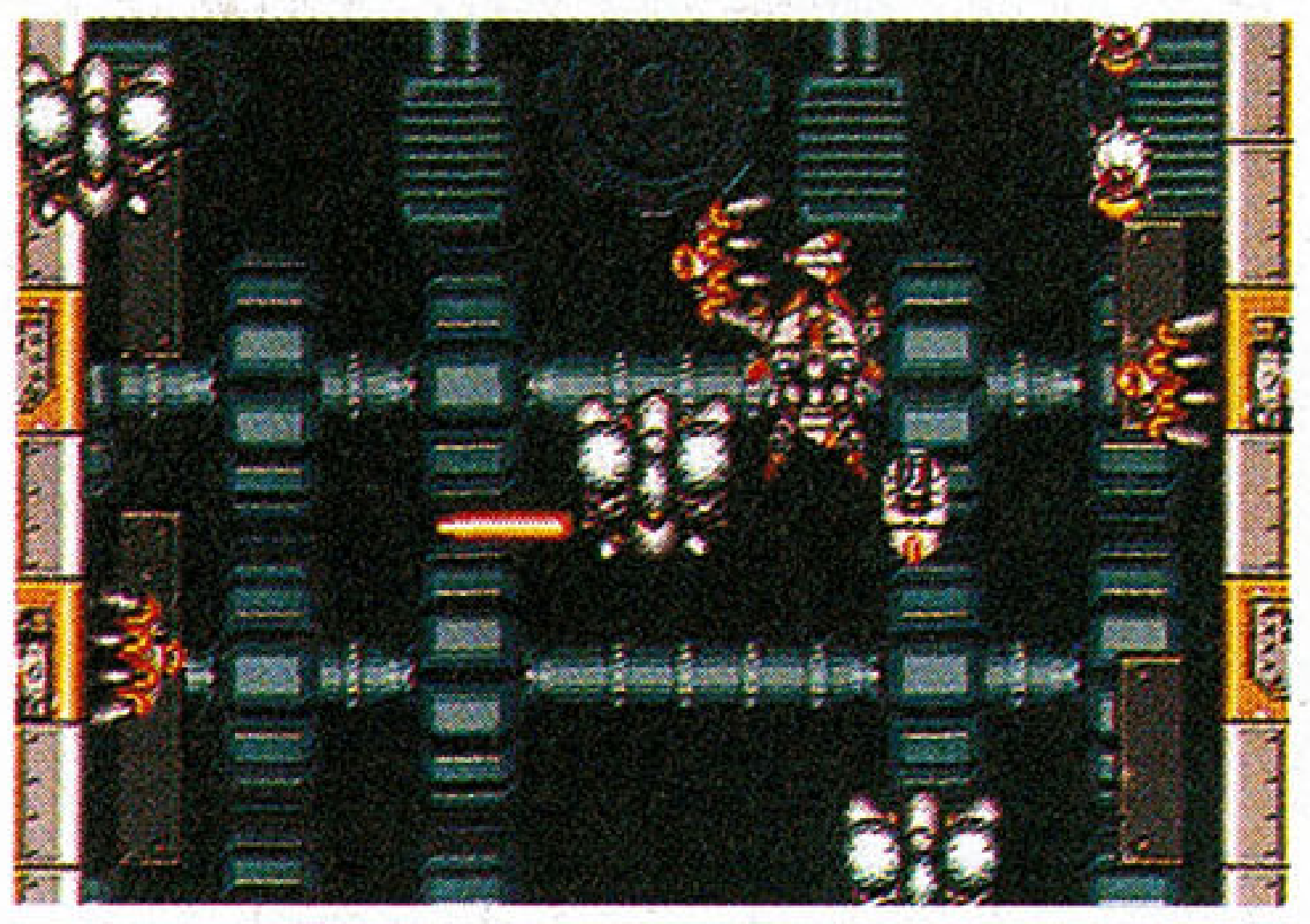
ラウンドが始まると、突然左右の壁から柱が突き出てくる。さらに敵キャラも出現するので非常にやっかいだ。ここを抜けると喪宇が壁にはりついて自機をめがけてレーザーを撃ってくる。そして、しばらくすると反対側の壁に飛び移るが、このときの喪宇には当たり判定はないので慌てる必要はない。喪宇はフォーメーションのREVERSEで破壊しよう。



柱への接触は、絶対に避けよう。壁にも当たるので慎重に



床の下からは、我意が出現する。突然の出現には驚かされる

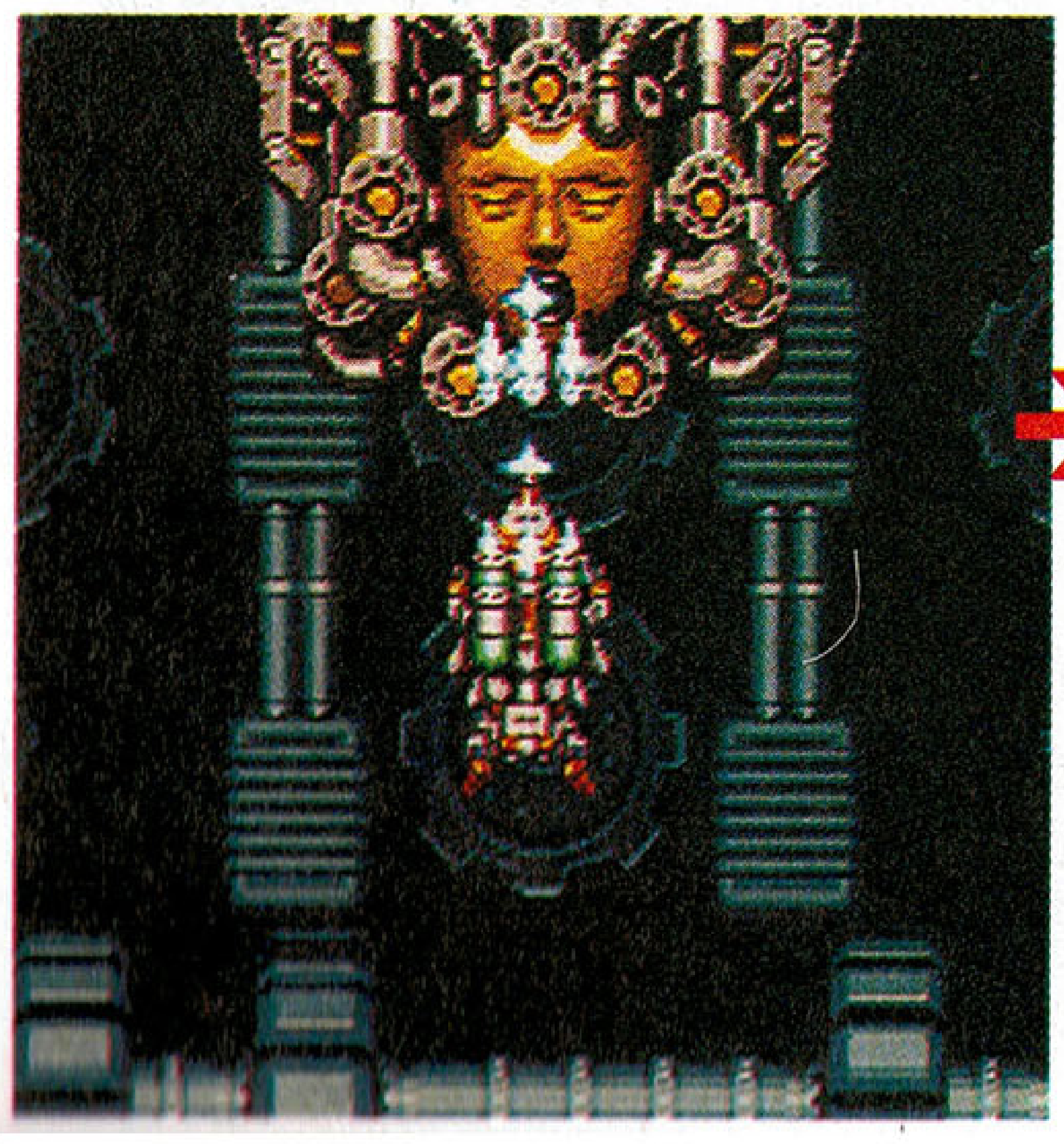


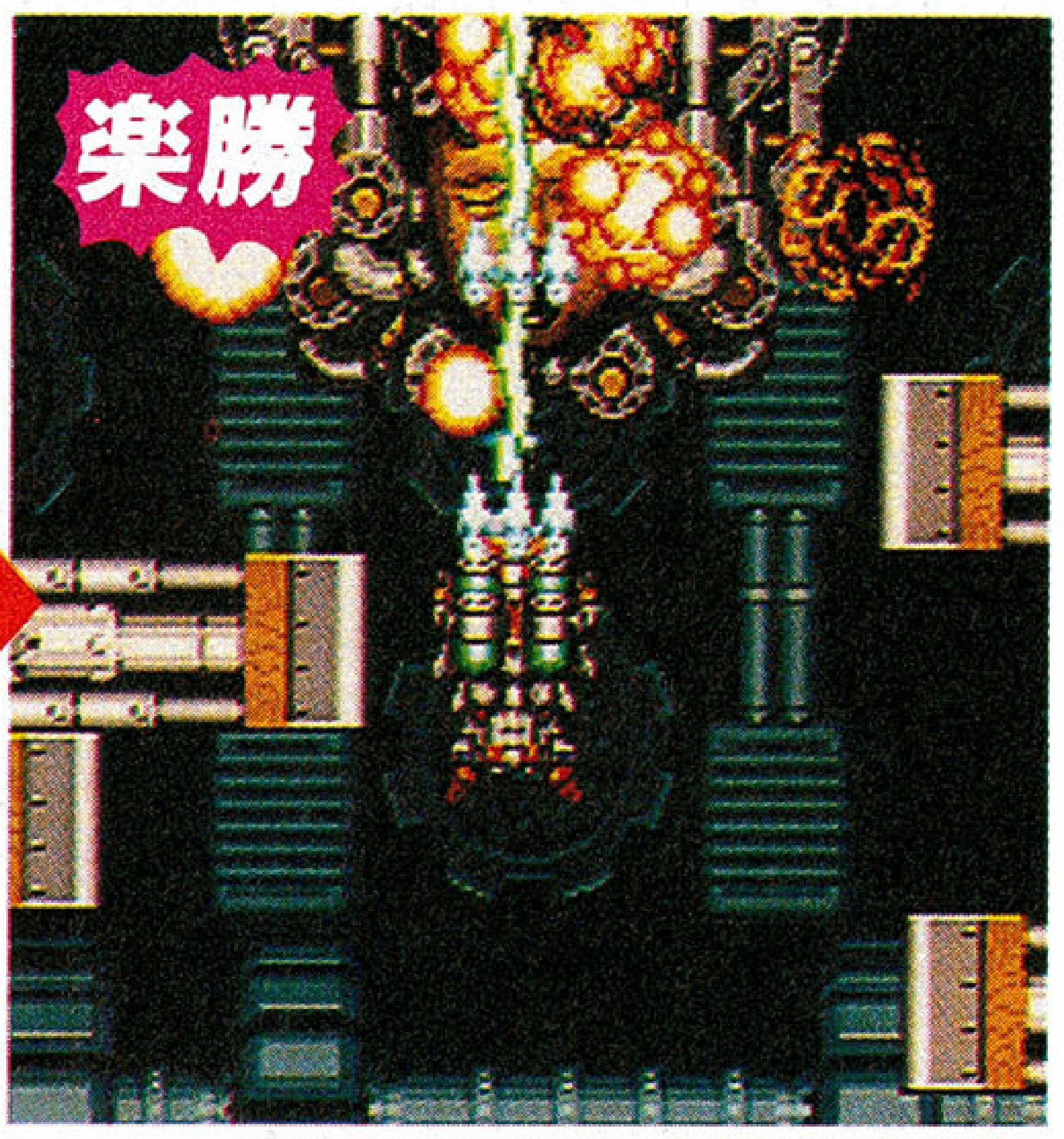
喪宇が飛んでいるときは当たらないので、慌てる必要はない

中ボス　亜　羅　機

中ボスの亜羅機が登場すると左右から柱が突き出てくる。そして、亜羅機が口から機械の部品を吐き出して攻撃してくる。ここに来るまでに順調にパワーアップしていれば亜羅機の前に張りついて連射するだけであっというまに破壊できる。ちなみに亜羅機本体に当たり判定はないので、破壊したらここに逃げ込もう。

ダメージを与えると顔をヒクヒクさせる。本体には当たっても大丈夫

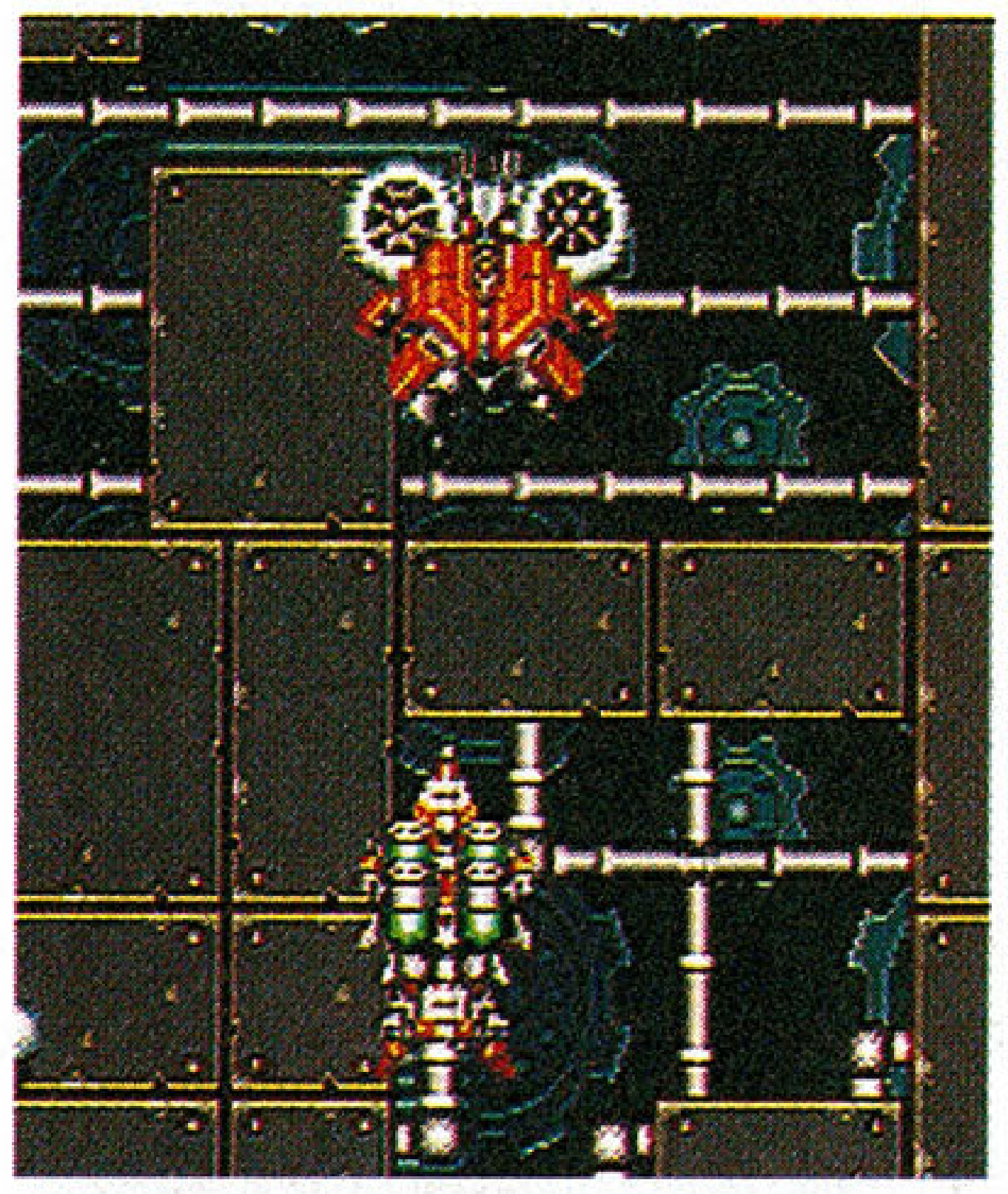




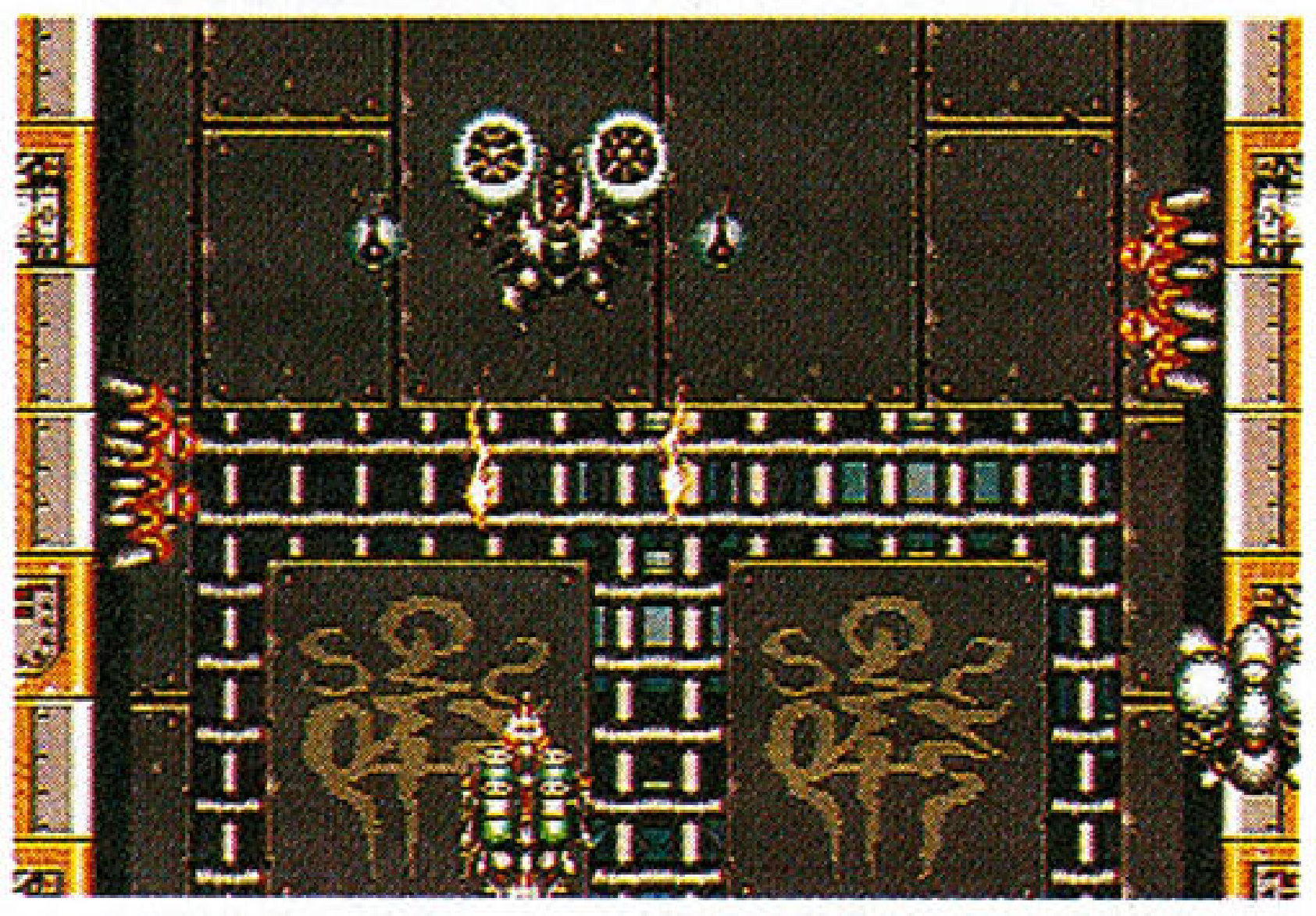
顔面に張りついて攻撃すれば、柱に当たる前に破壊できる

後半　装甲の富士出現

ラウンド2も後半にさしかかるとザコもヘビー級のやつが登場してくる。この装甲の富士がそれだ。出てきたと思うといきなり装甲を吹き飛ばし、2つのオプションを装備して自機めがけてレーザーを撃ってくる。非常に固いので装備が貧弱だと倒すのに苦労する。正面に張りついて連射だ。



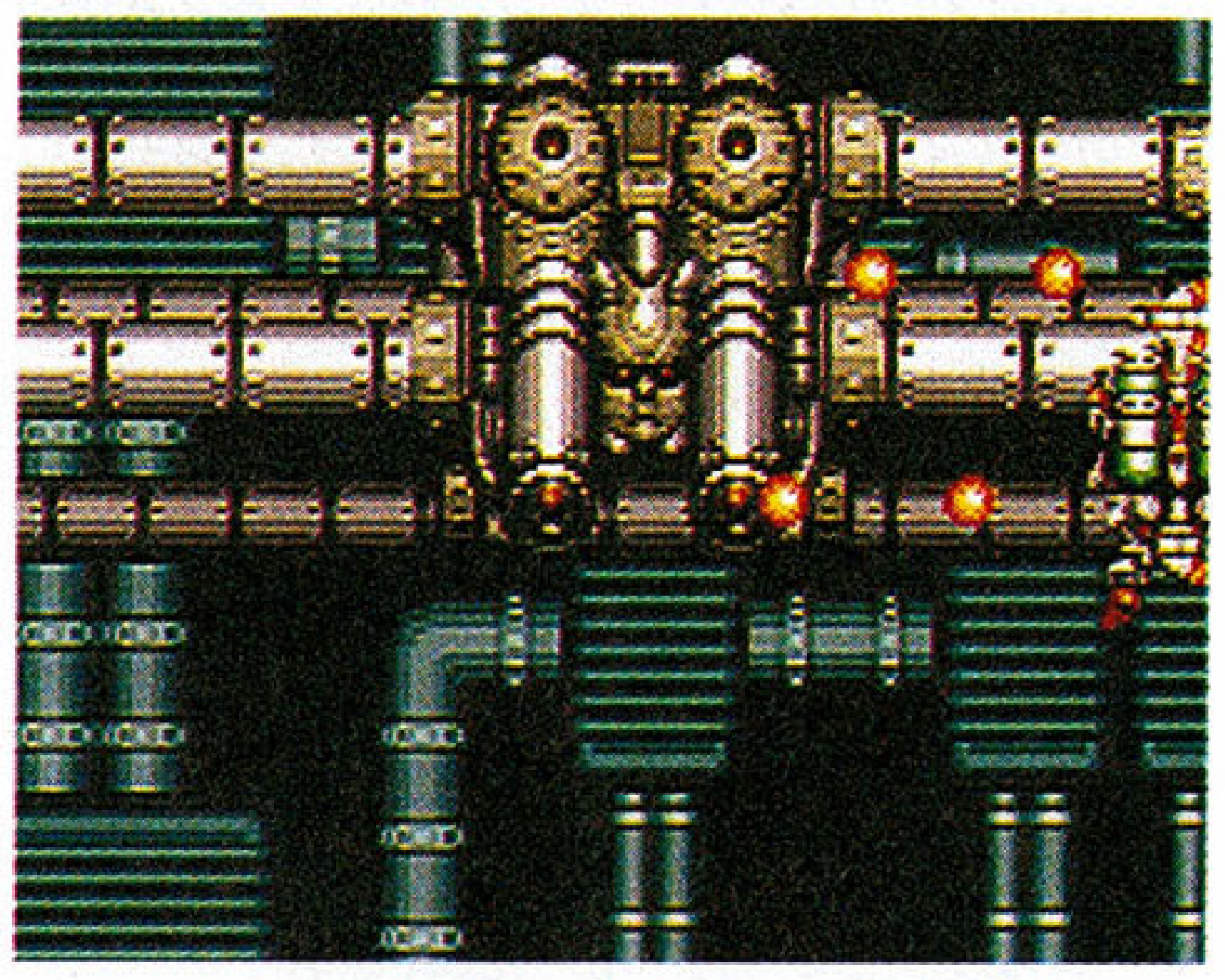
この、でかい奴が装甲の富士だ。出現したら攻撃に備えろ！



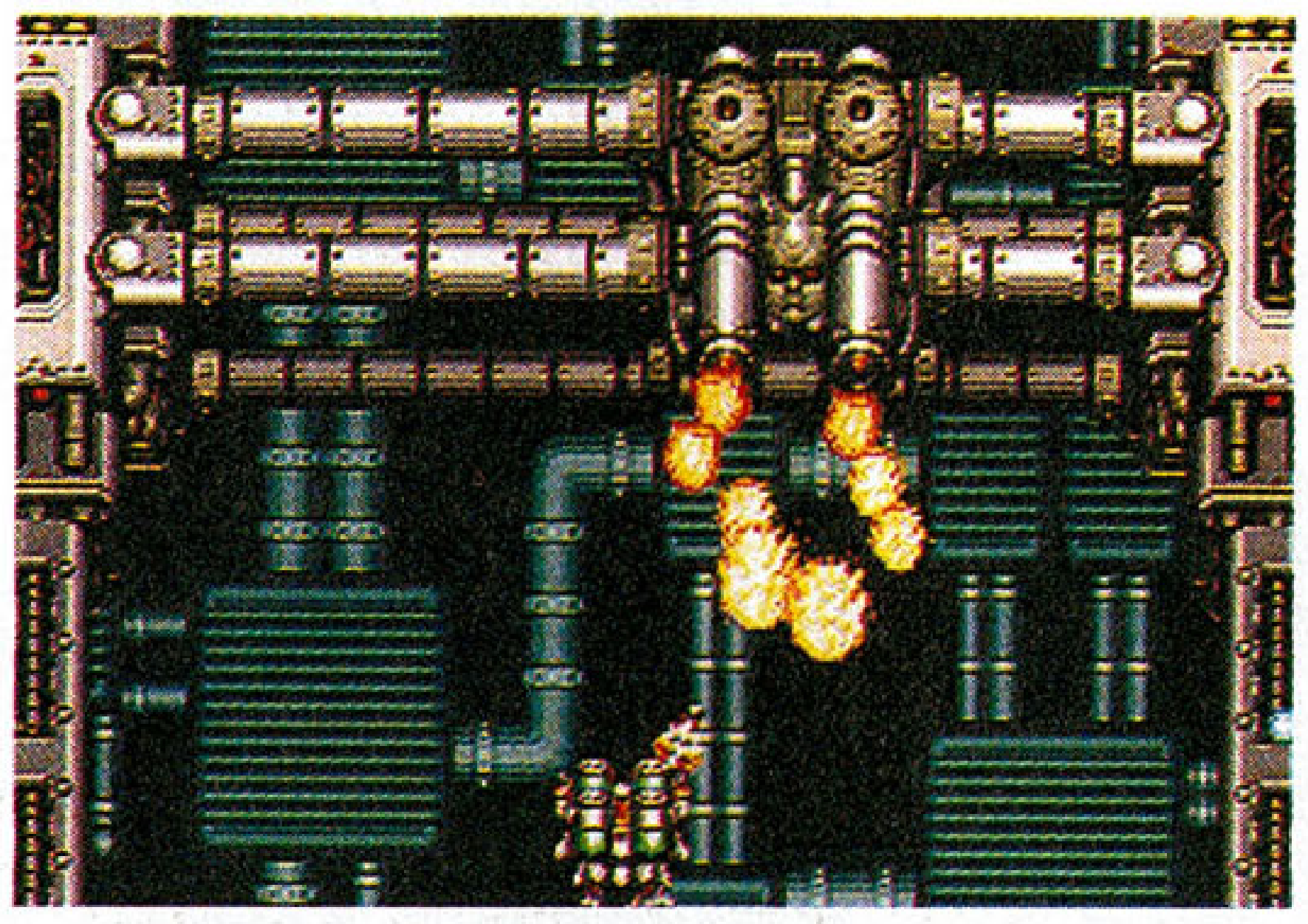
装甲を吹き飛ばした後、オプションのレーザーで攻撃してくる

ボス　維　乃　上

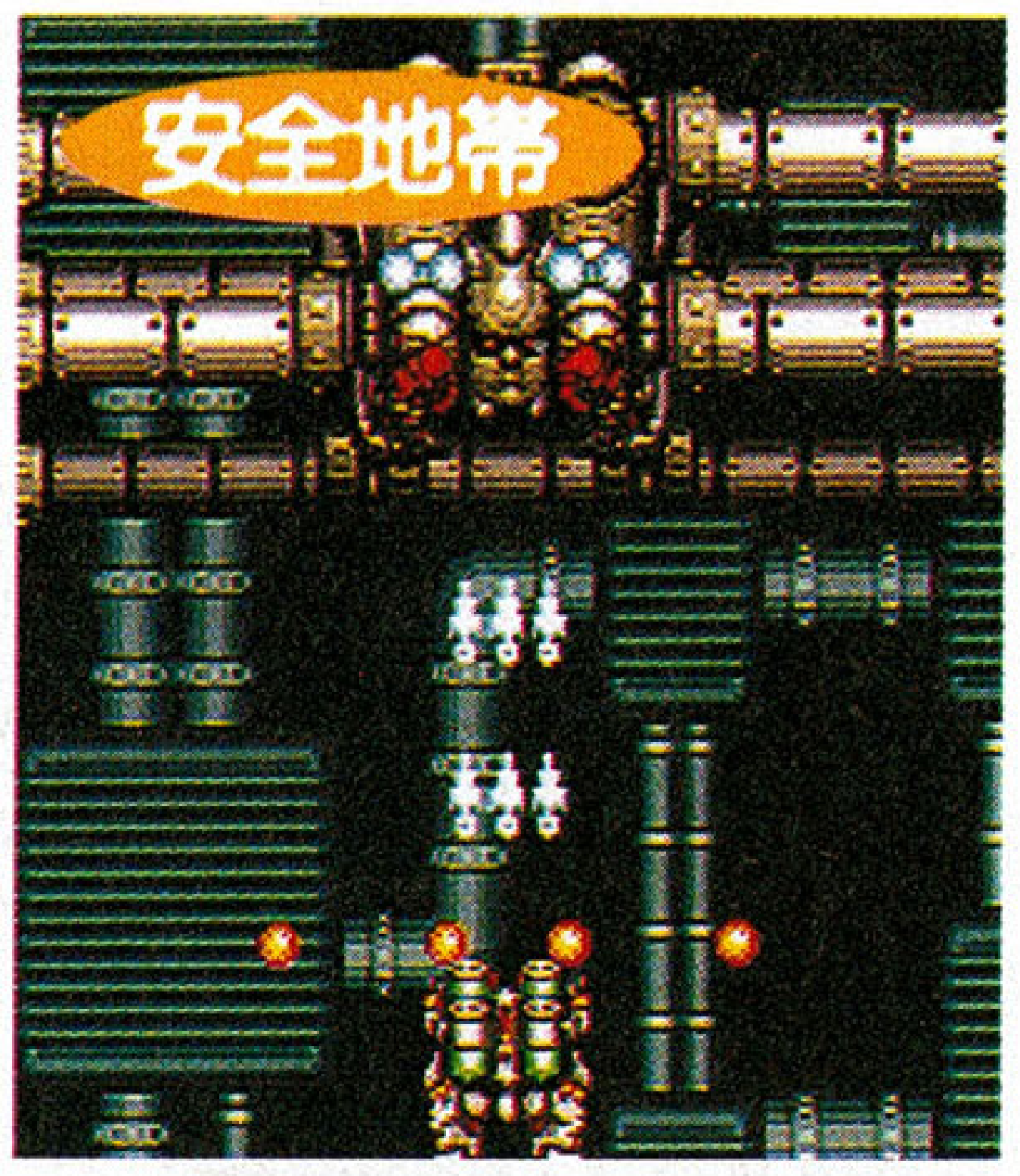
ボスの維乃上は弱い。最初は火炎放射で攻撃をしてくる。そして動きが止まると弾を撃ってくる。攻撃もさることながら動きも左右移動だけと、非常に単純で、焦らない限り簡単に倒せる。自信が無ければREVERSEで横から攻撃しよう。ちなみに維乃上の軌道に当たり判定はない。



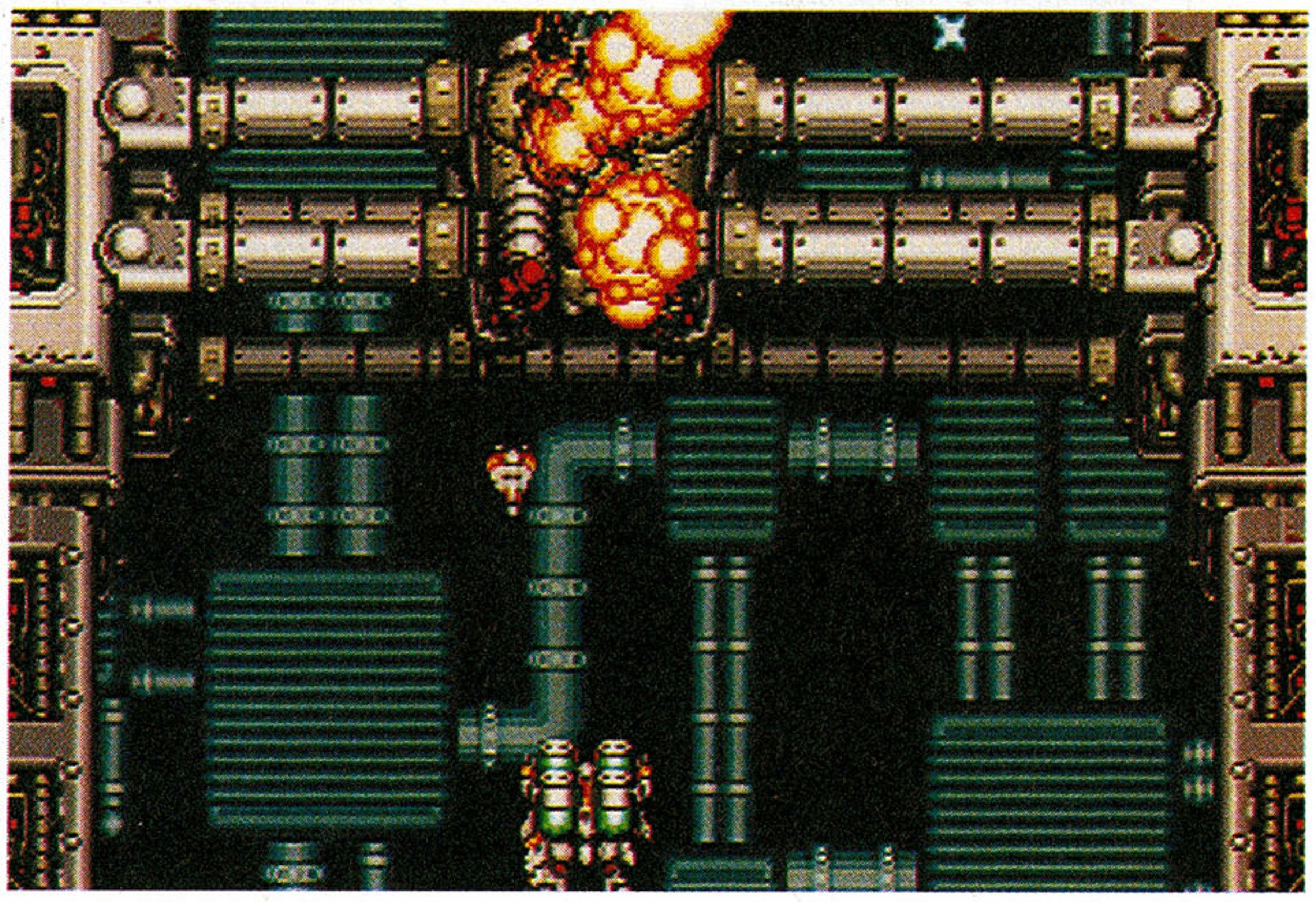
よく見ると顔がある。変な顔



最初は火炎放射で攻撃してくる。これに当たる人は、まずいないはず



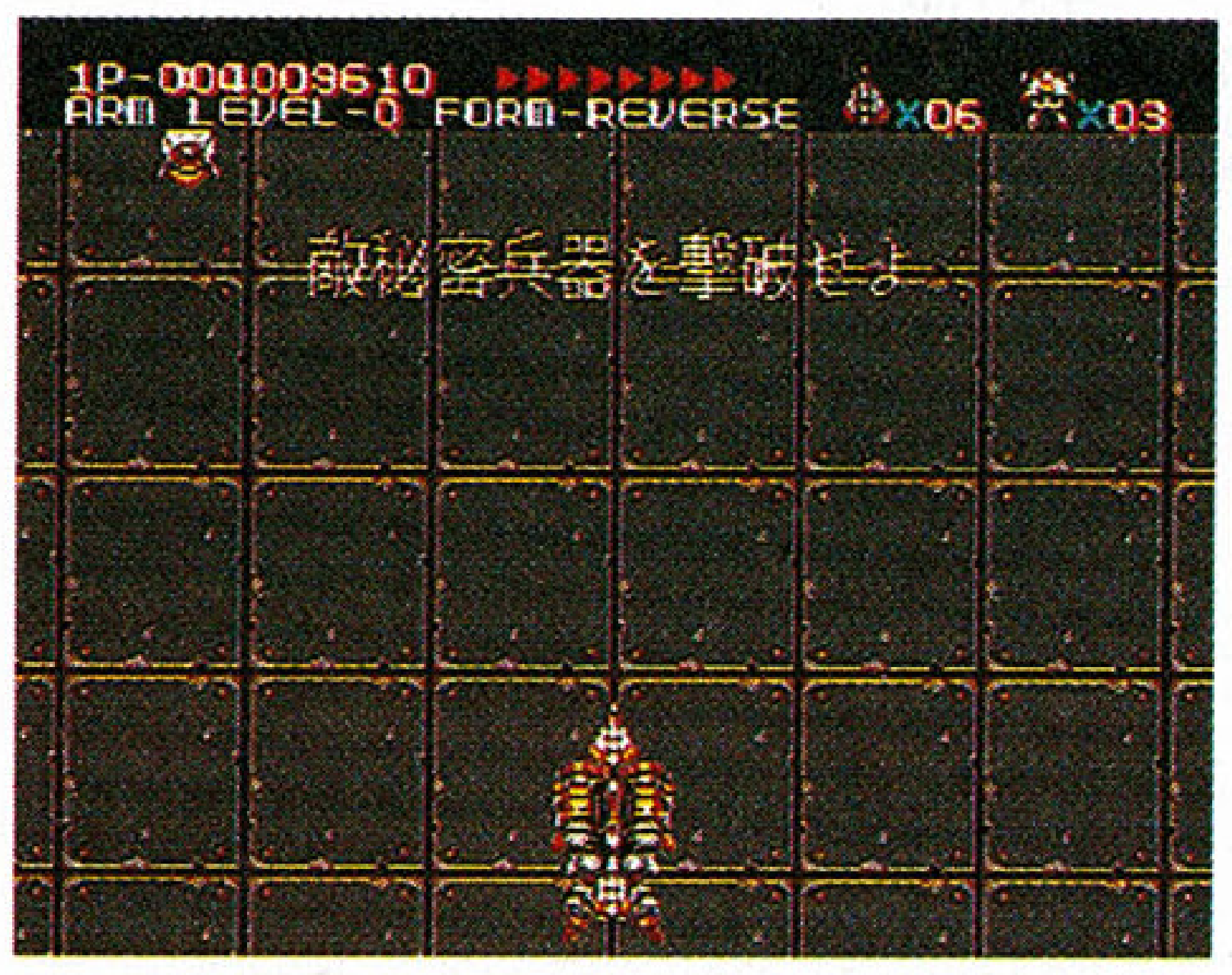
攻撃が普通の弾になったら、真正面で撃っていればいい



維乃上の最後。ボスと言うにはあまりにも弱い。ここでミスするようでは、まだまだ甘い

ラウンド3　秘密兵器を撃破せよ！

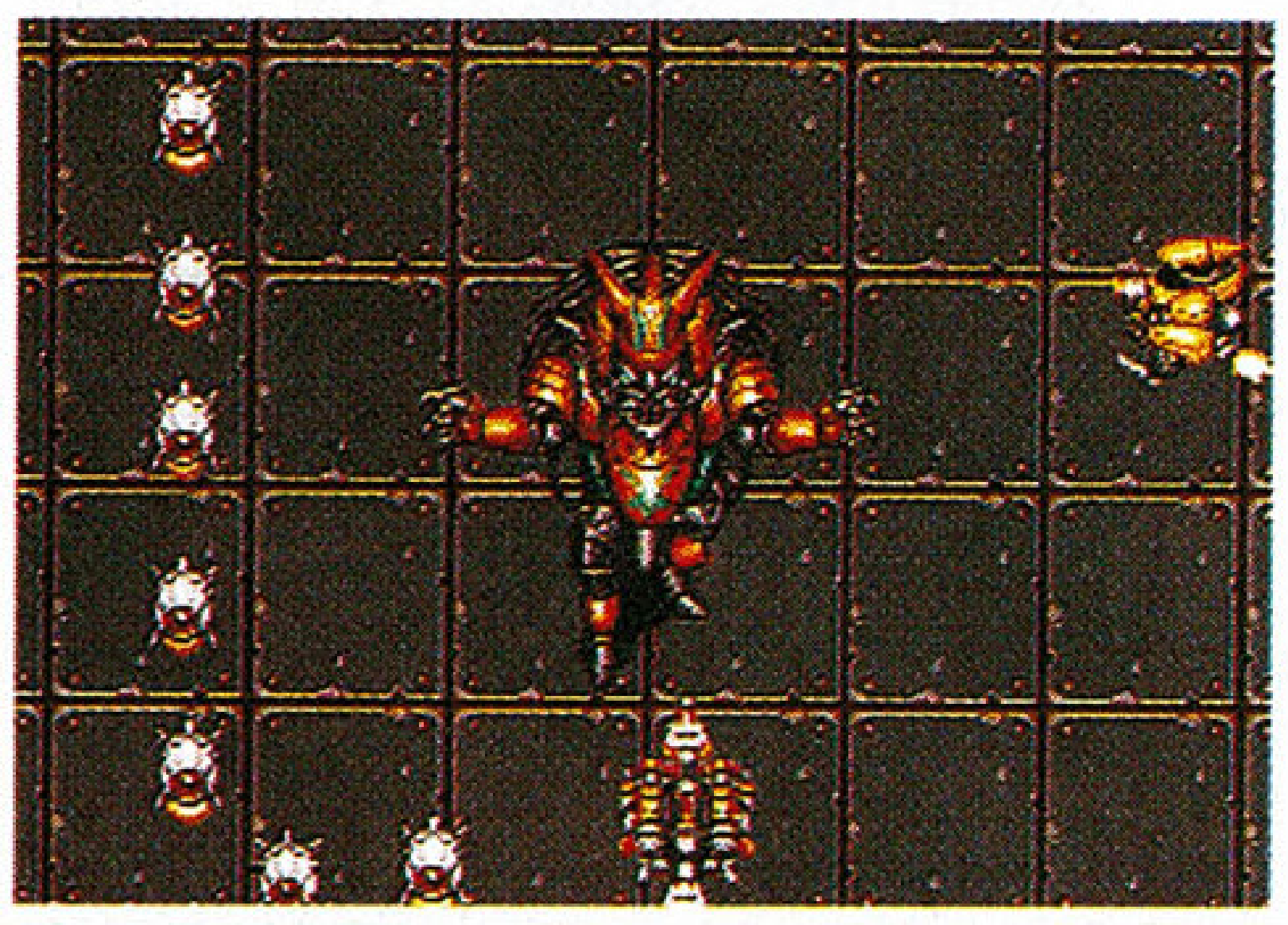
ラウンド3の目的は、秘密兵器、過武器Zを撃破することだ。さすがに秘密兵器を開発している基地だけあって、敵の攻撃も半端じゃない。非常に強力な敵キャラがアレスタを待ち構えている。画面の演出効果が素晴らしいが、見とれている暇はない。



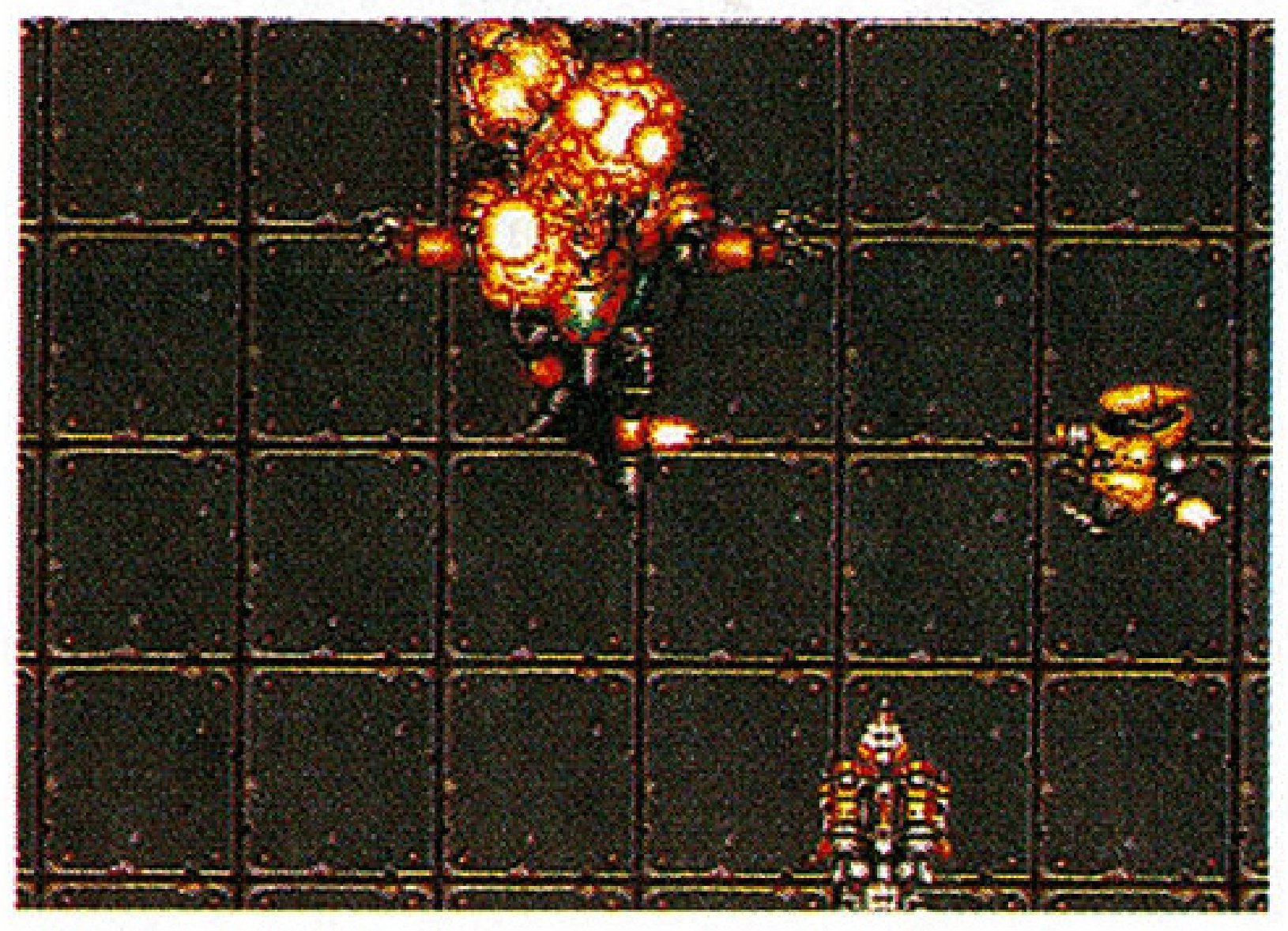
秘密兵器とは過武器Zだ

前半　過武器Zの顔見せ

このラウンドでも、冒頭にボスが顔見せ程度に出てくる。最初はダメージが与えられないが、しばらくすると口が開いてダメージを与えられるようになる。注意すべきなのは、突然後方から飛来してくる平洞牙と左右に出現する御奈御だ。特に平洞牙の体当たりだけは絶対に避けたい。後方にオプションを向けて対処しよう。



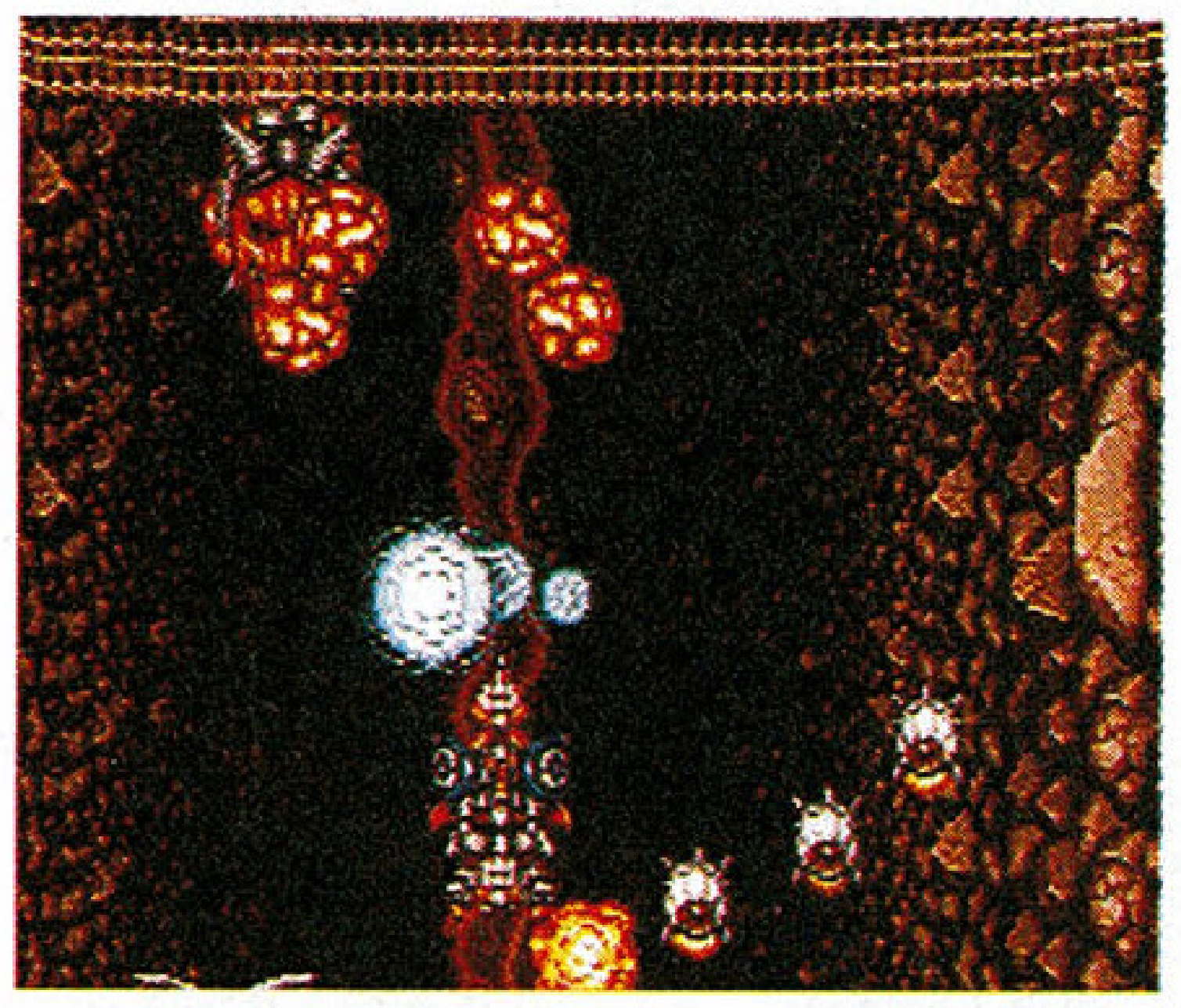
大量のザコと共に出現する過武器Z。さすが秘密基地だ



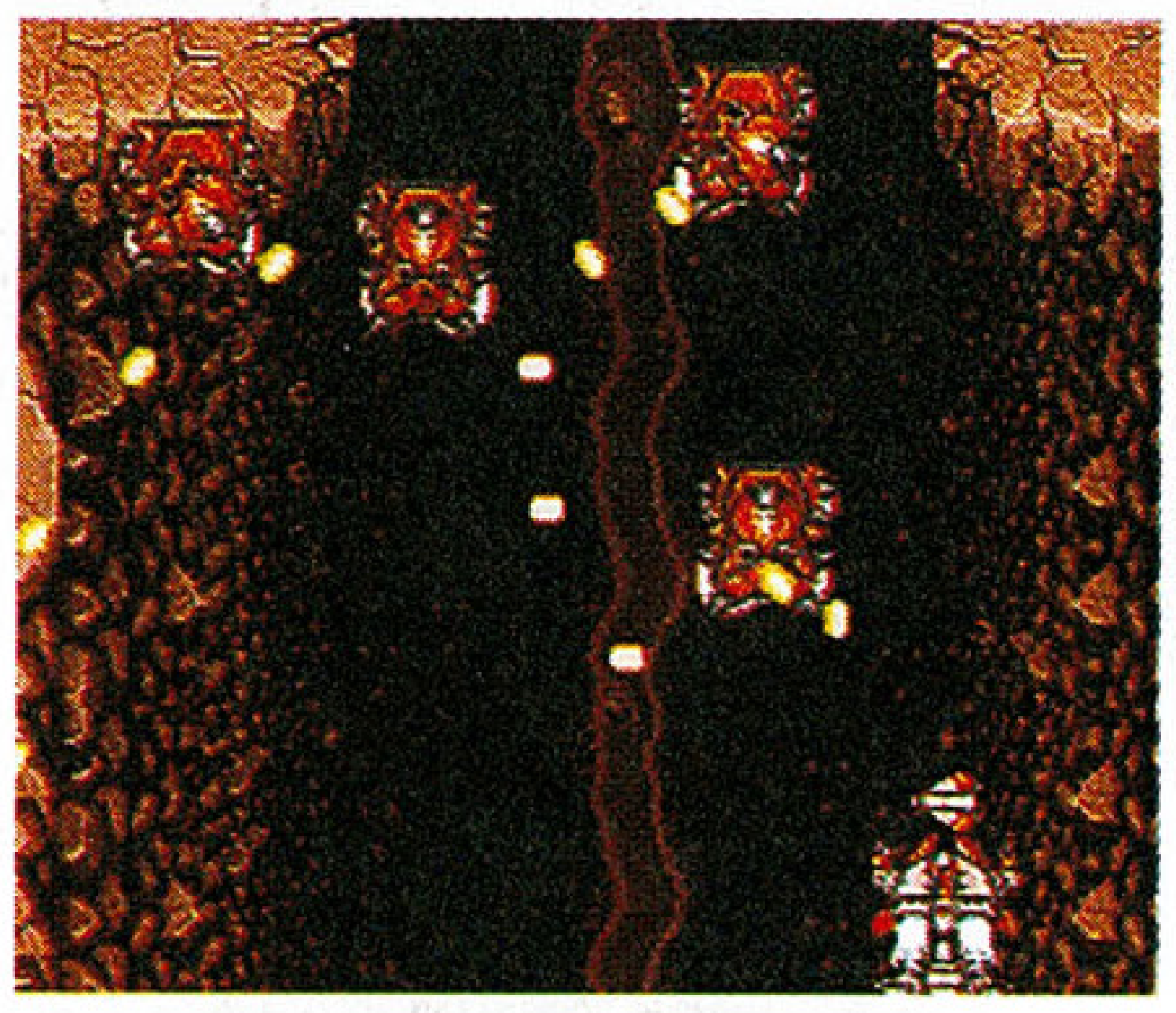
ある程度ダメージを与えると、爆発を起こしながら逃げていく

中盤　ザコの総攻撃地帯

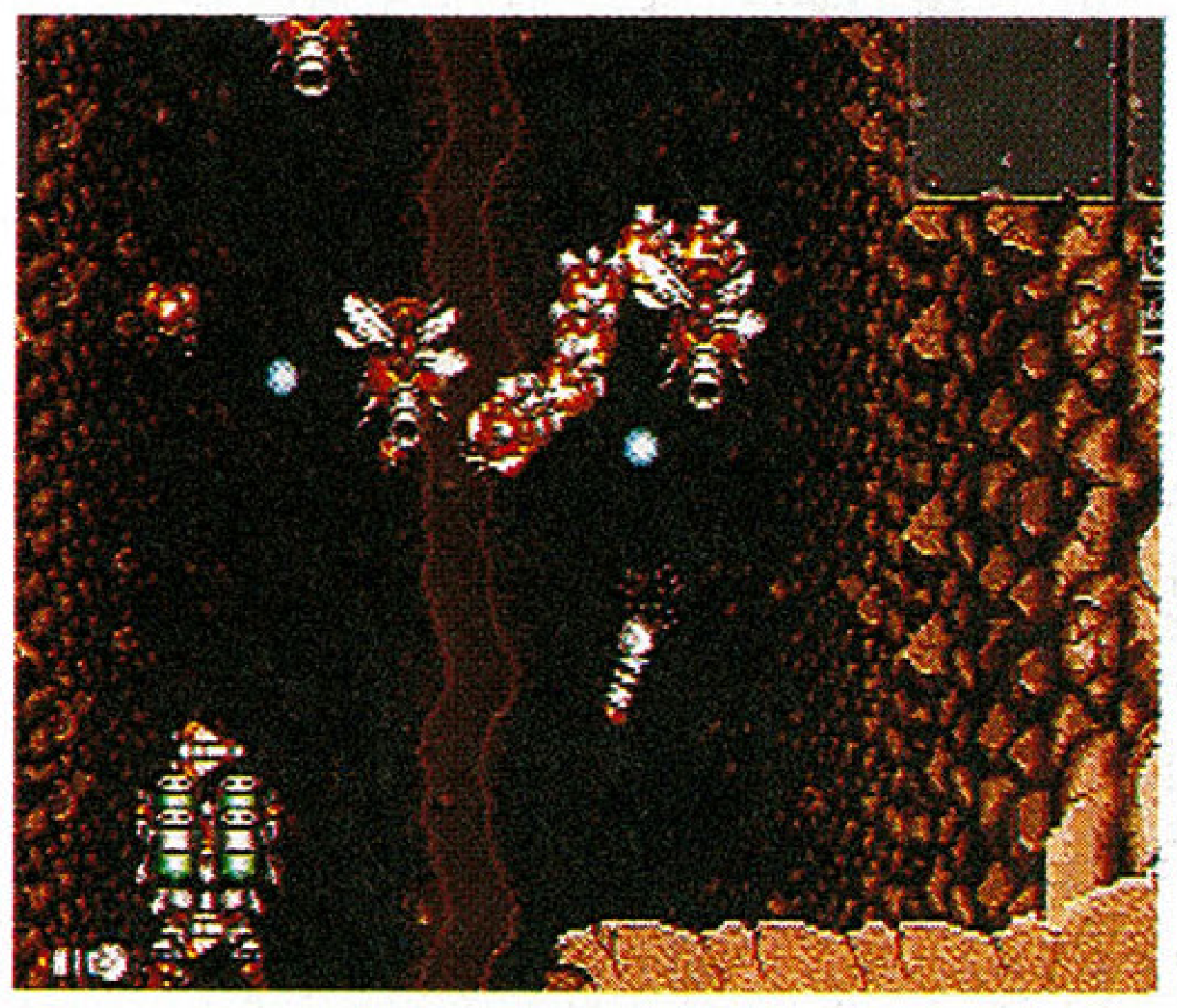
このラウンドでは中ボスがいない代わりに、ザコキャラが非常に強力になっている。耐久力が増していて一撃で破壊できる奴は少ない。特に弐井倉は非常に固い上に周りに鉄球を従えて出現する。早く破壊しないと鉄球を自機めがけて飛ばしてくるので危険。だが、ちゃんとパワーアップしていればそんなに苦労はしないで済む。



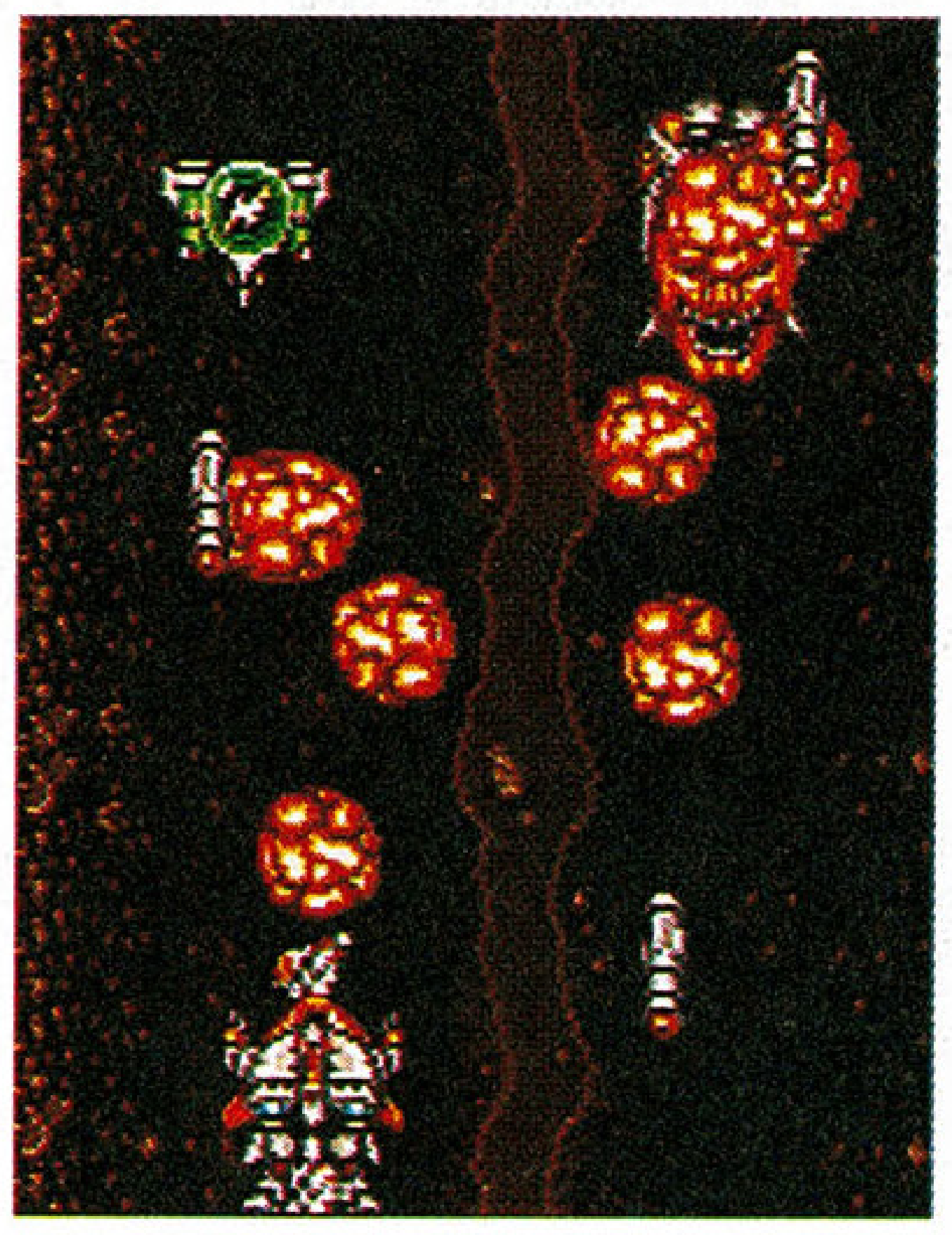
大量のザコが出現する



次々に倒していこう



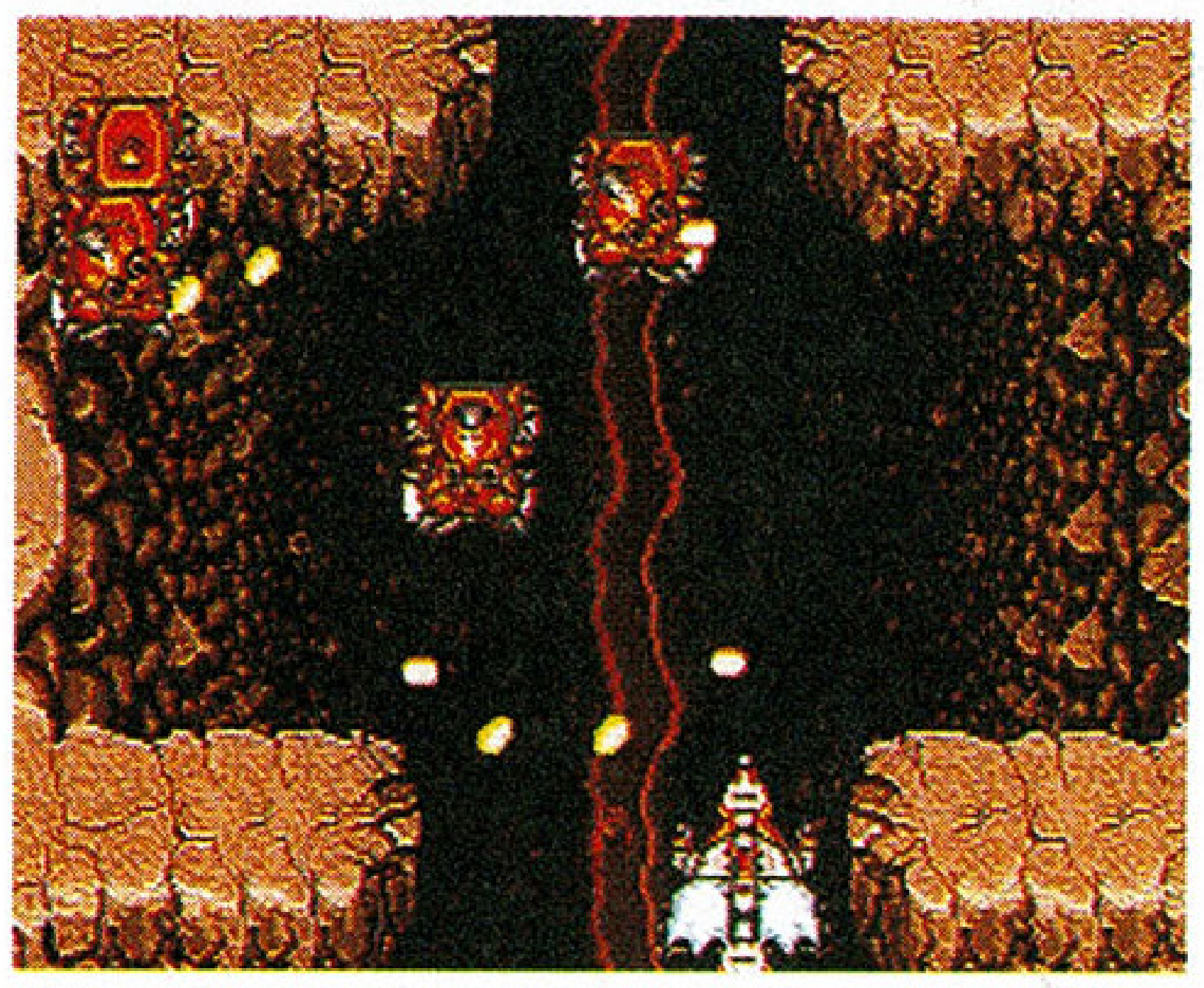
ここでは規矩致と汚禍蛇がよく出現する。両方ともとても固い



弐井倉には特に注意が必要だ。非常に固い上に攻撃も強力だ

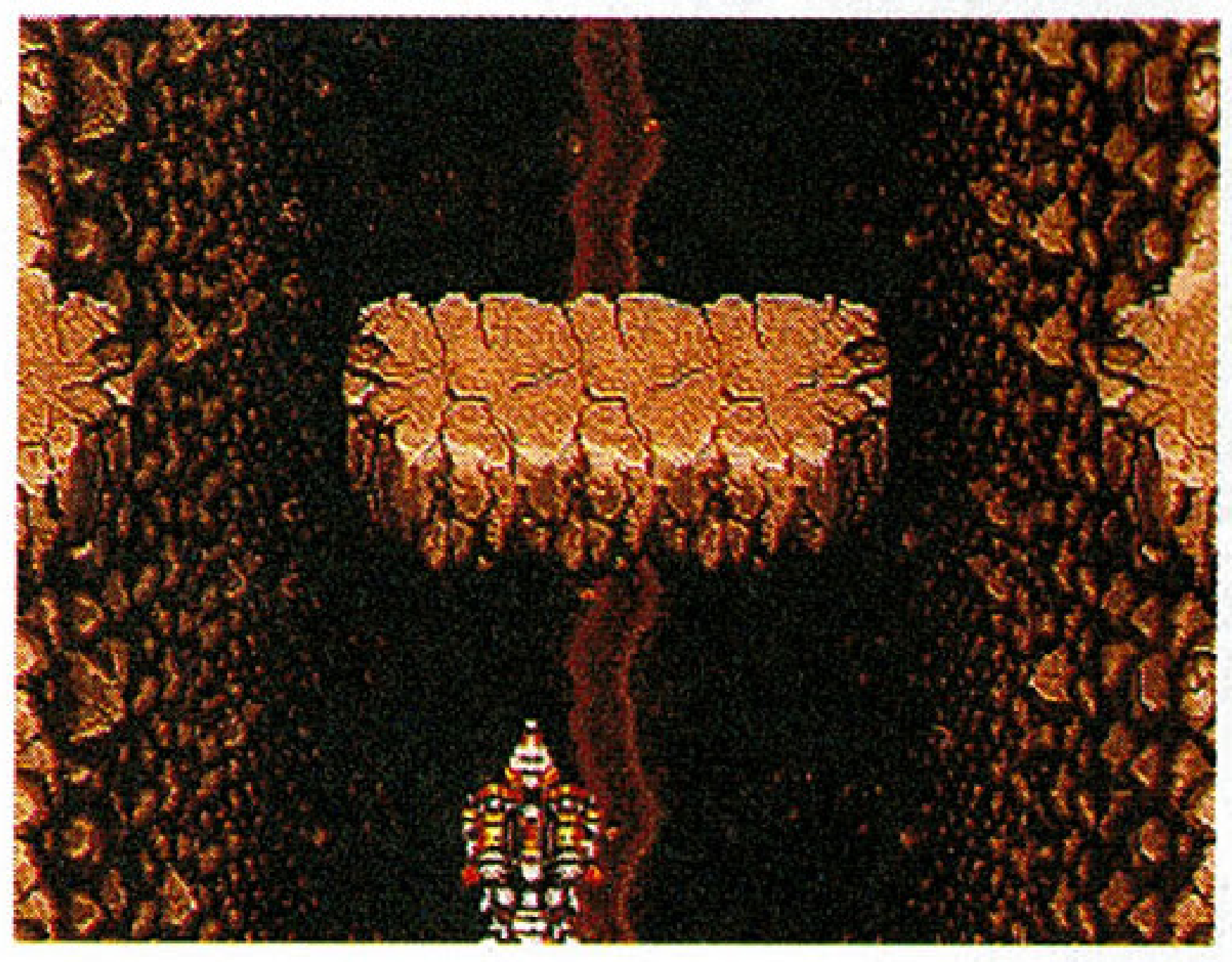
後半　高速スクロール地帯

ラウンド3の後半の難関がこの高速スクロール地帯だ。ここで、オプションのフォーメーションを3－WAYやFORWARDにしておくと、横に広がり障害物に触れやすくなり、オプションがダメージ受ける可能性が大きいので使用しないようにした方がいい。



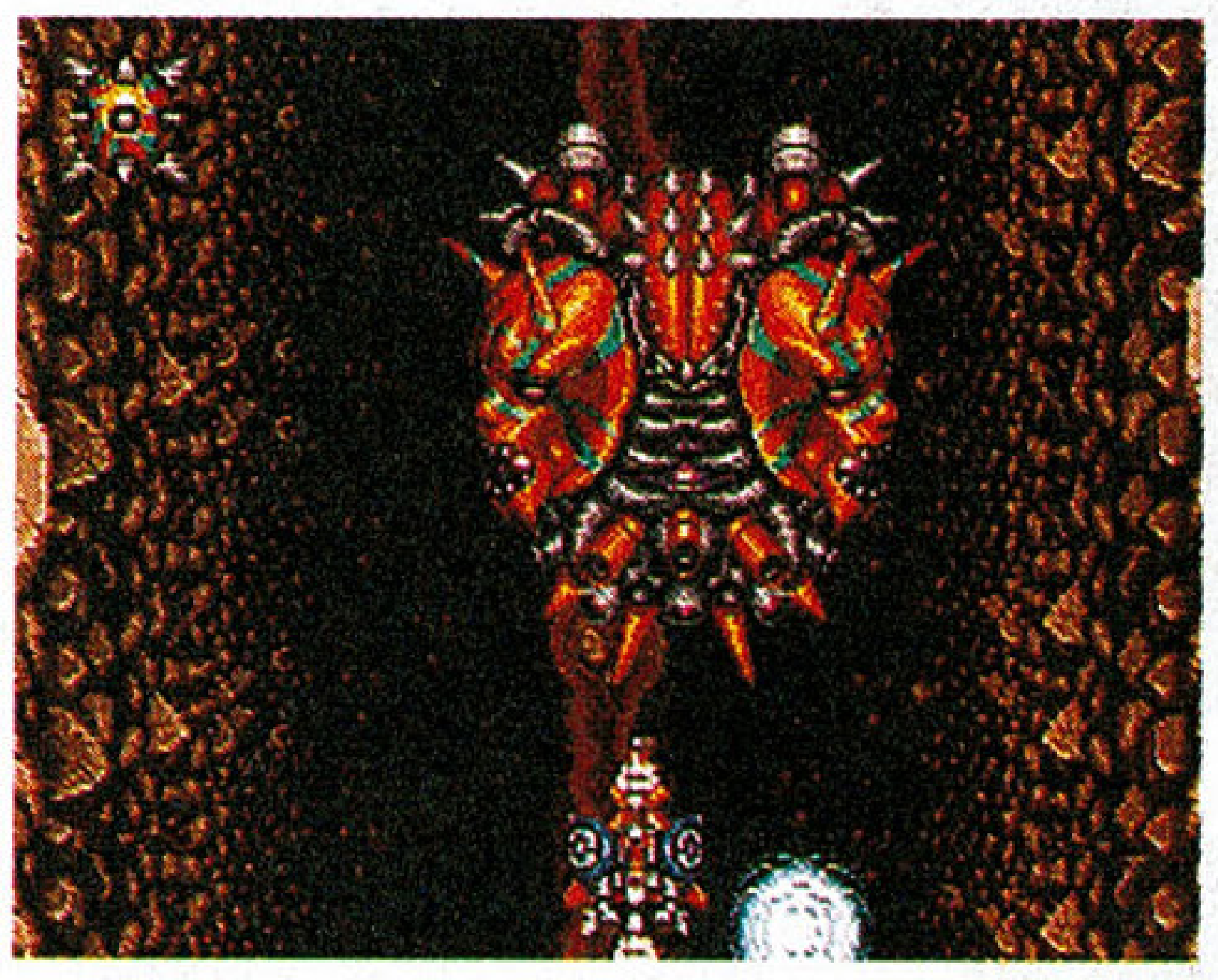
高速スクロール地帯に入った直後に太刀皮が出現する

ここで、障害物に挟まれることは、死を意味する。注意すべし



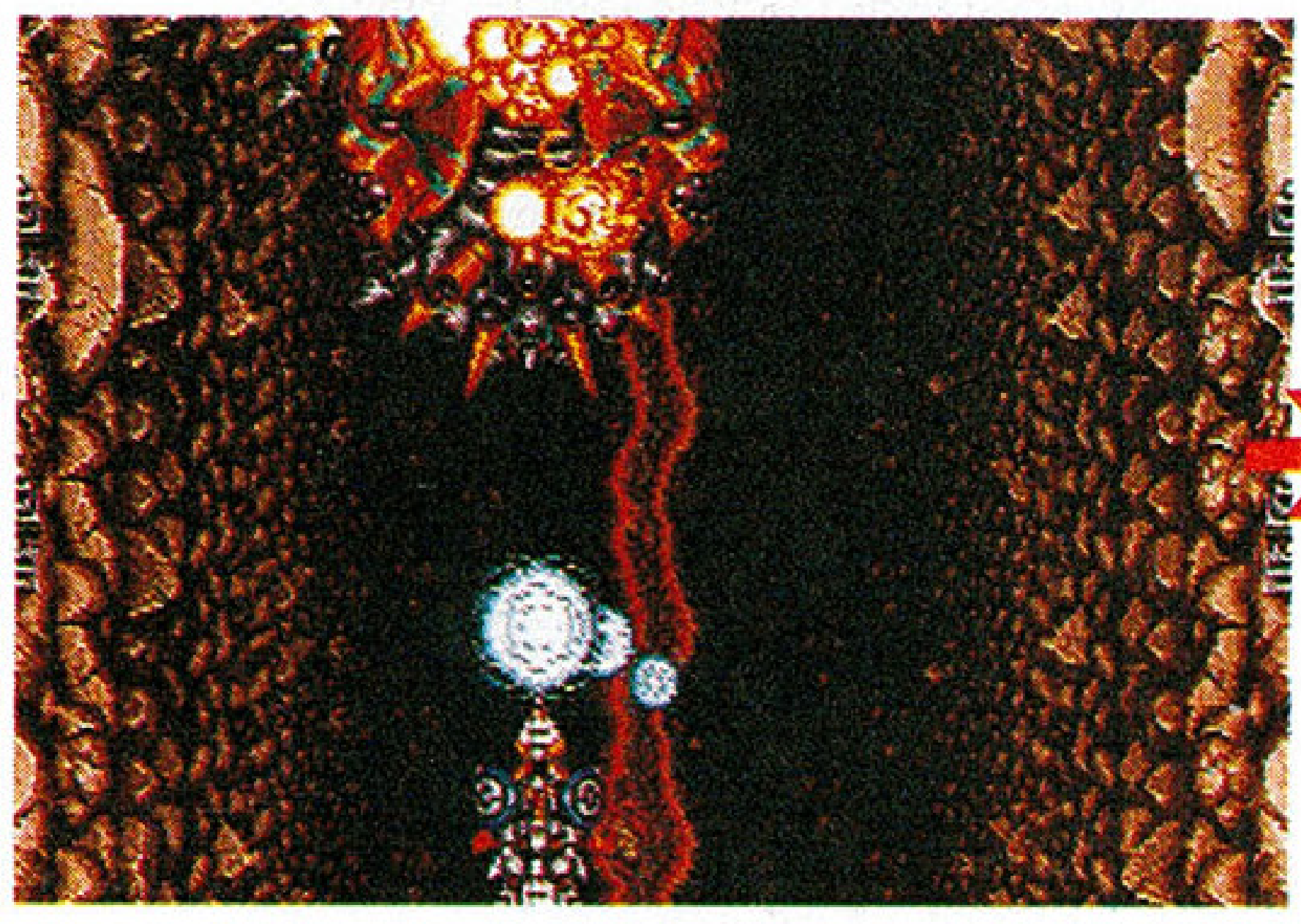
ボス　過武器Z

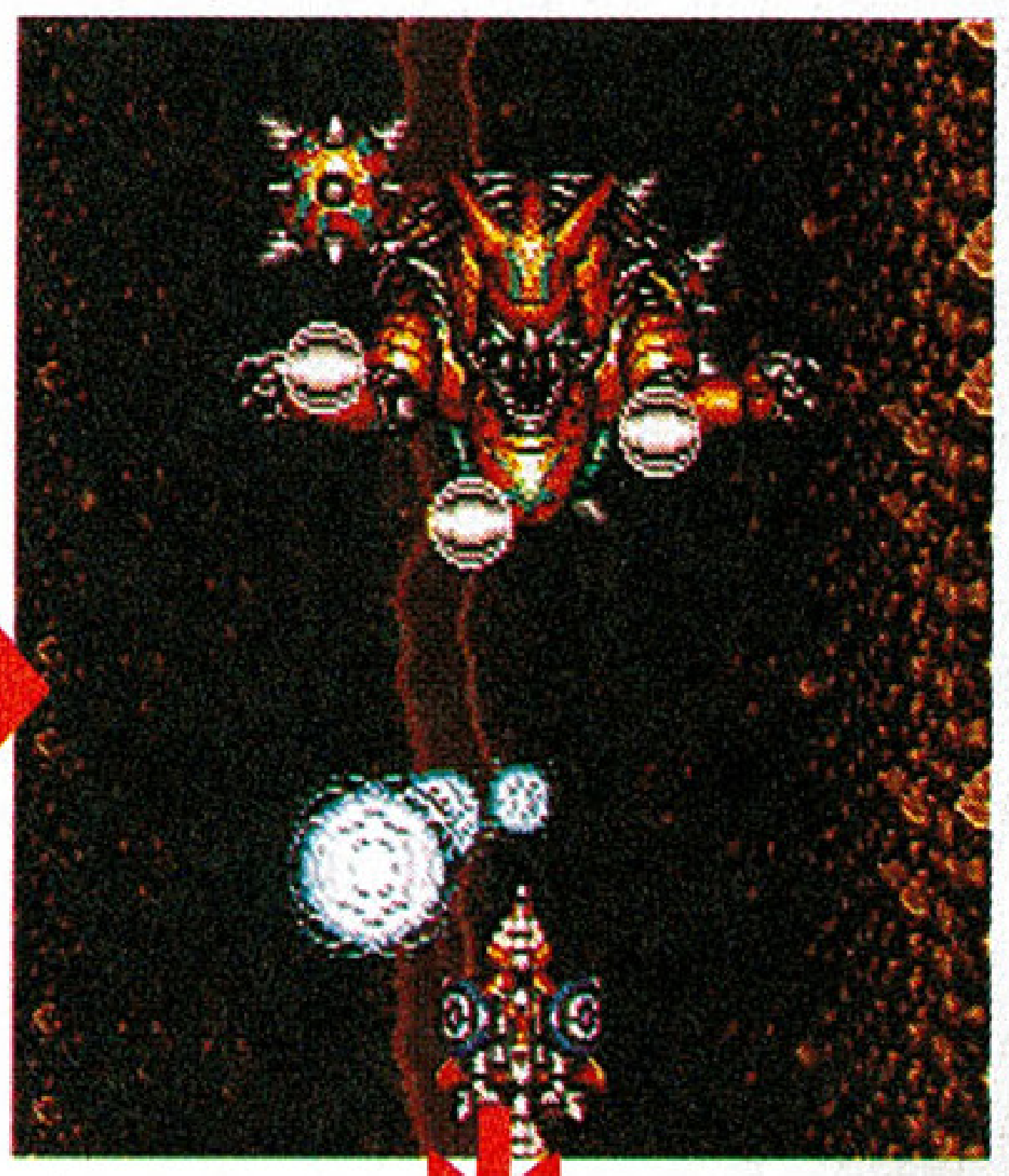
このラウンドの冒頭で逃がした過武器Zが形を変えて再び登場する。最初は3方向弾を撃ってくるだけでたいした攻撃はしてこないが、ある程度ダメージを与えるとまた形を変える。今度は3方向弾に加えて、左右に往復した後体当たりをしてくる。フォーメーションのFREEを使えば楽勝だ。



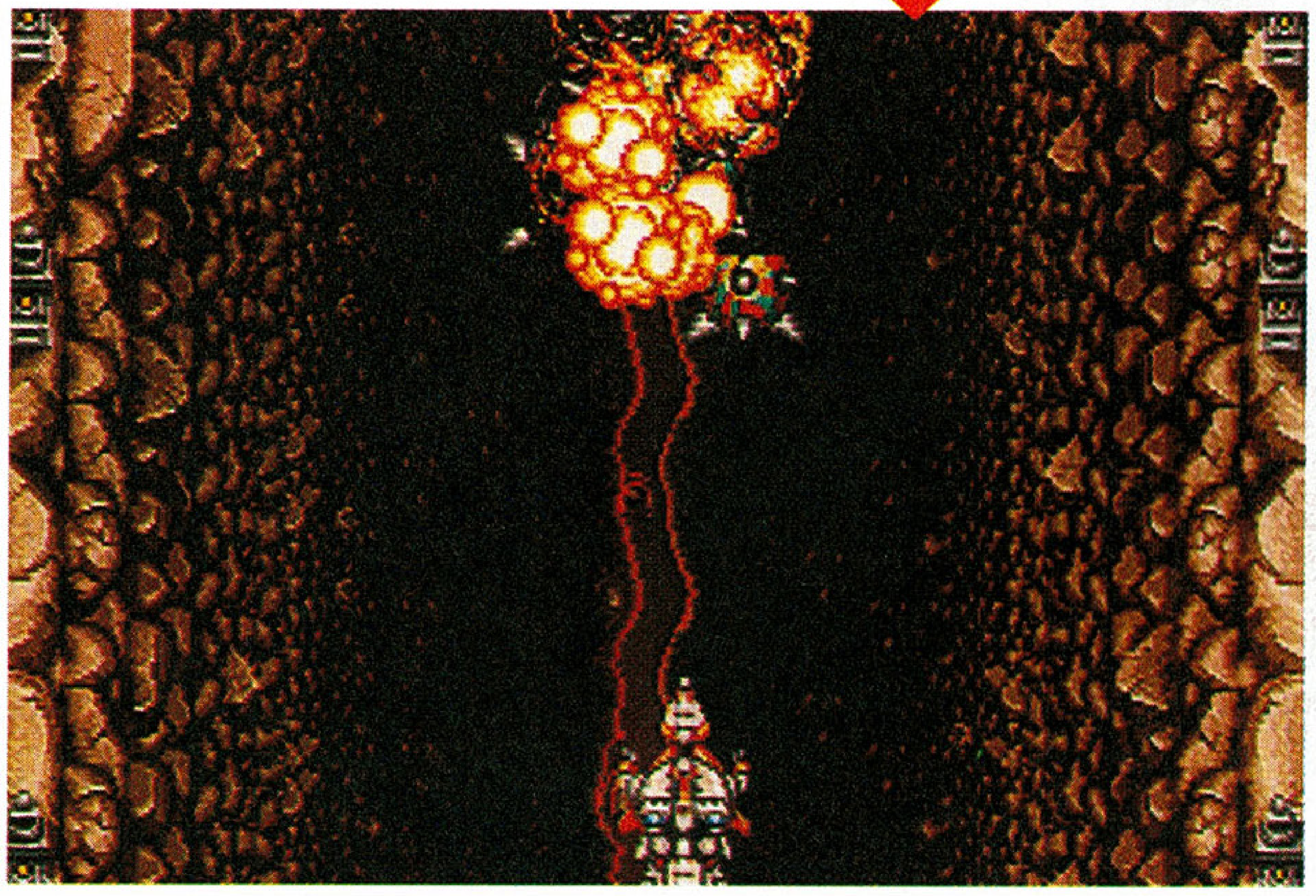
さきほどとは違うが、過武器Zだ

ある程度ダメージを与えると爆発して形を変える。油断するな！





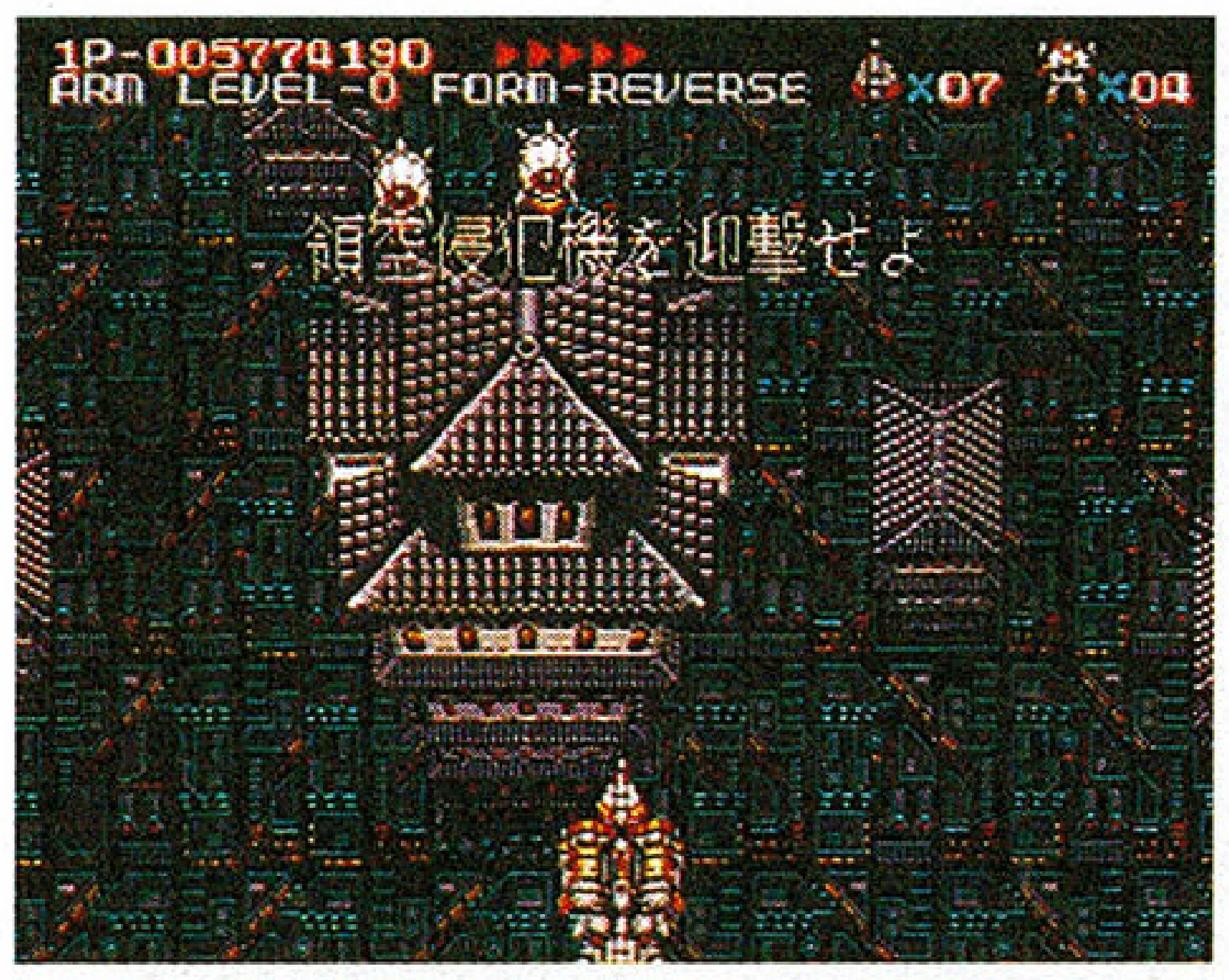
最終的にはこの形になる。3方向弾に加えて体当たりもしてくる



断末魔の過武器Z。ボムユニットを装備していれば、比較的楽に破壊することができる

ラウンド４　領空侵犯機を迎撃せよ

ラウンド４では日本上空に出現した敵を迎撃する。敵の主力は、強力なレーザーを装備した由騎悪という一連の敵キャラたちだ。なにしろ、中ボスからボスまで由騎悪なのだから頭が下がる。注意すべきは、雷のフラッシュと雲の下から現れる我意だ。

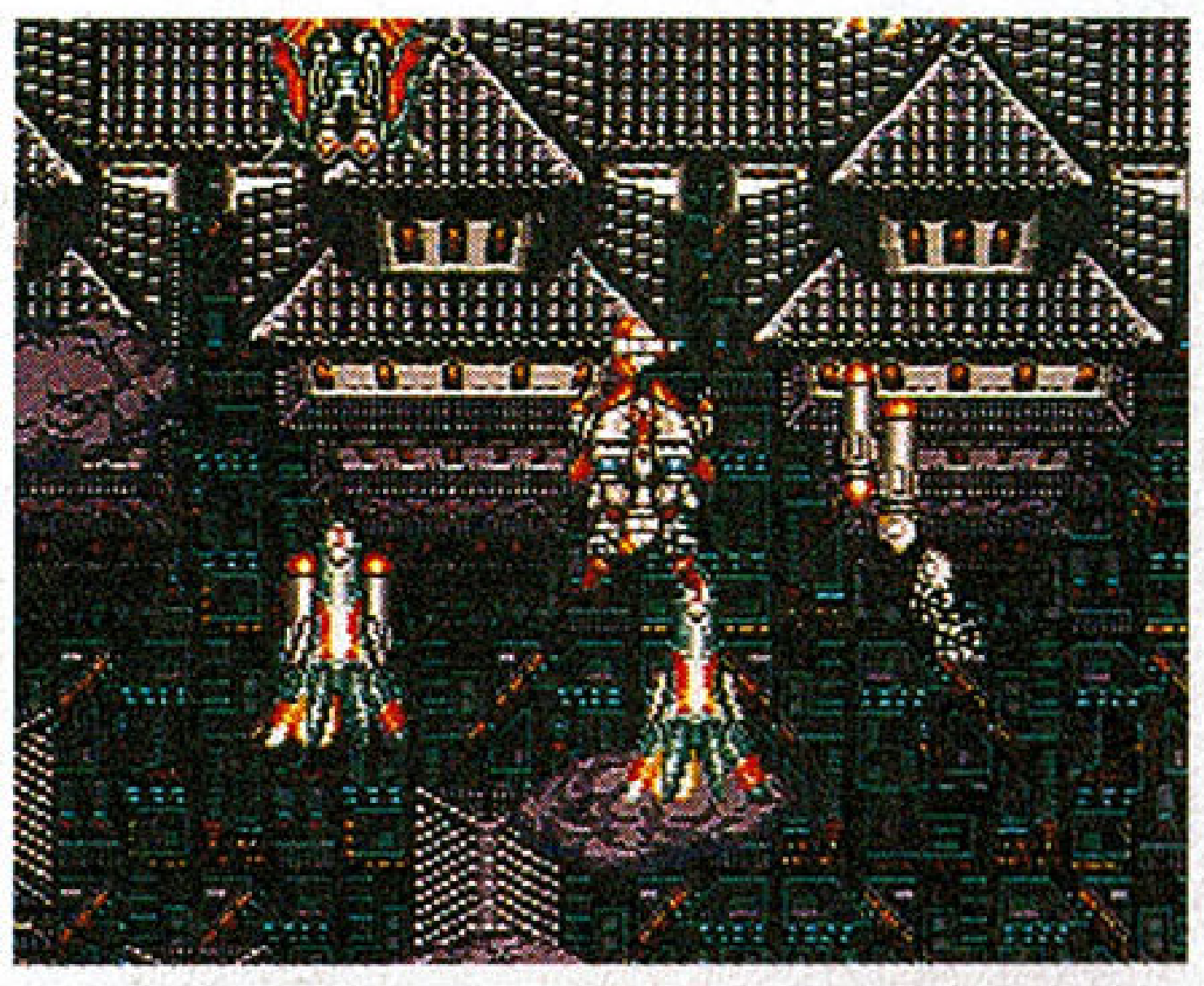


日本上空が舞台だ

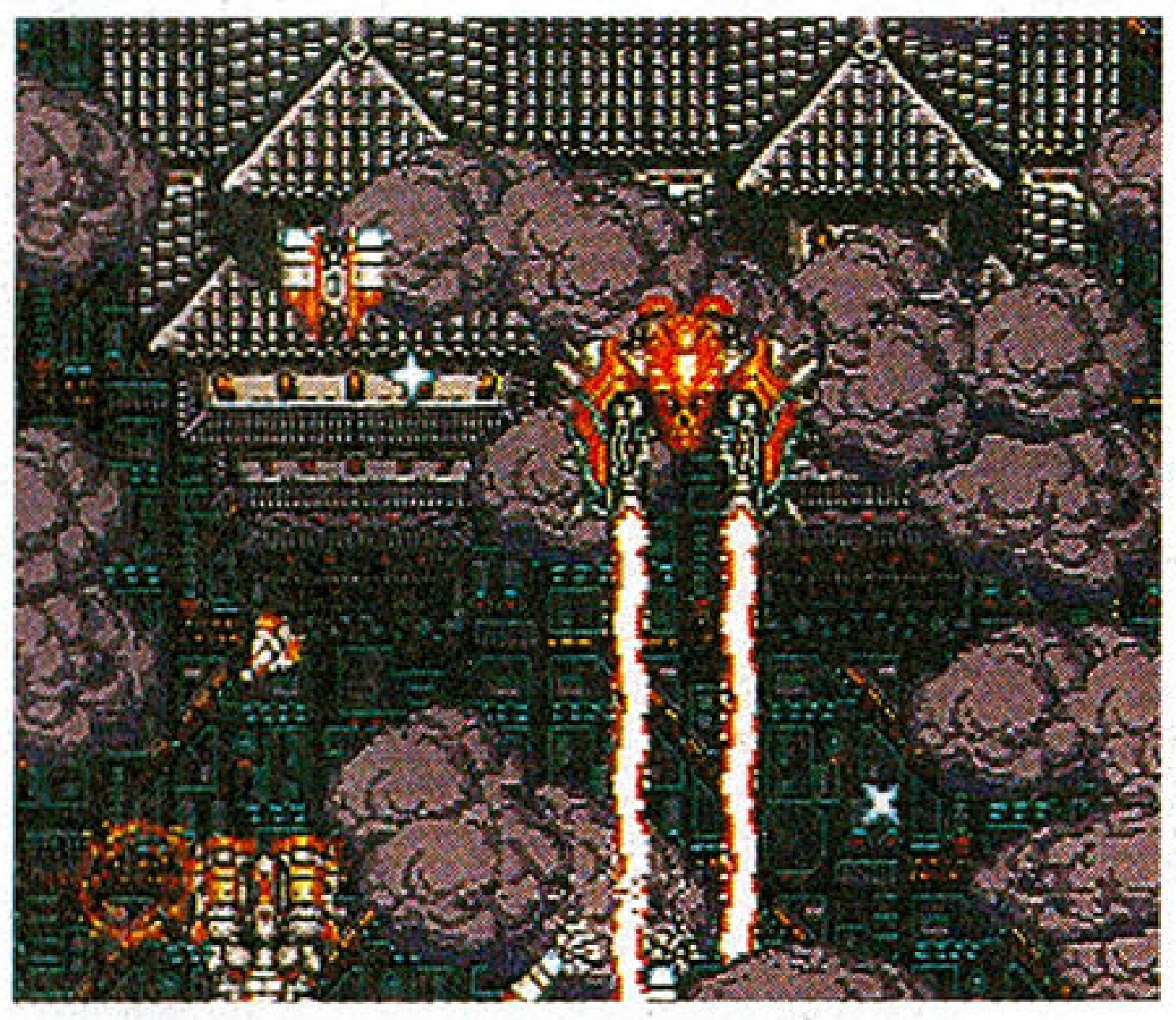
前半

ザコのオンパレード

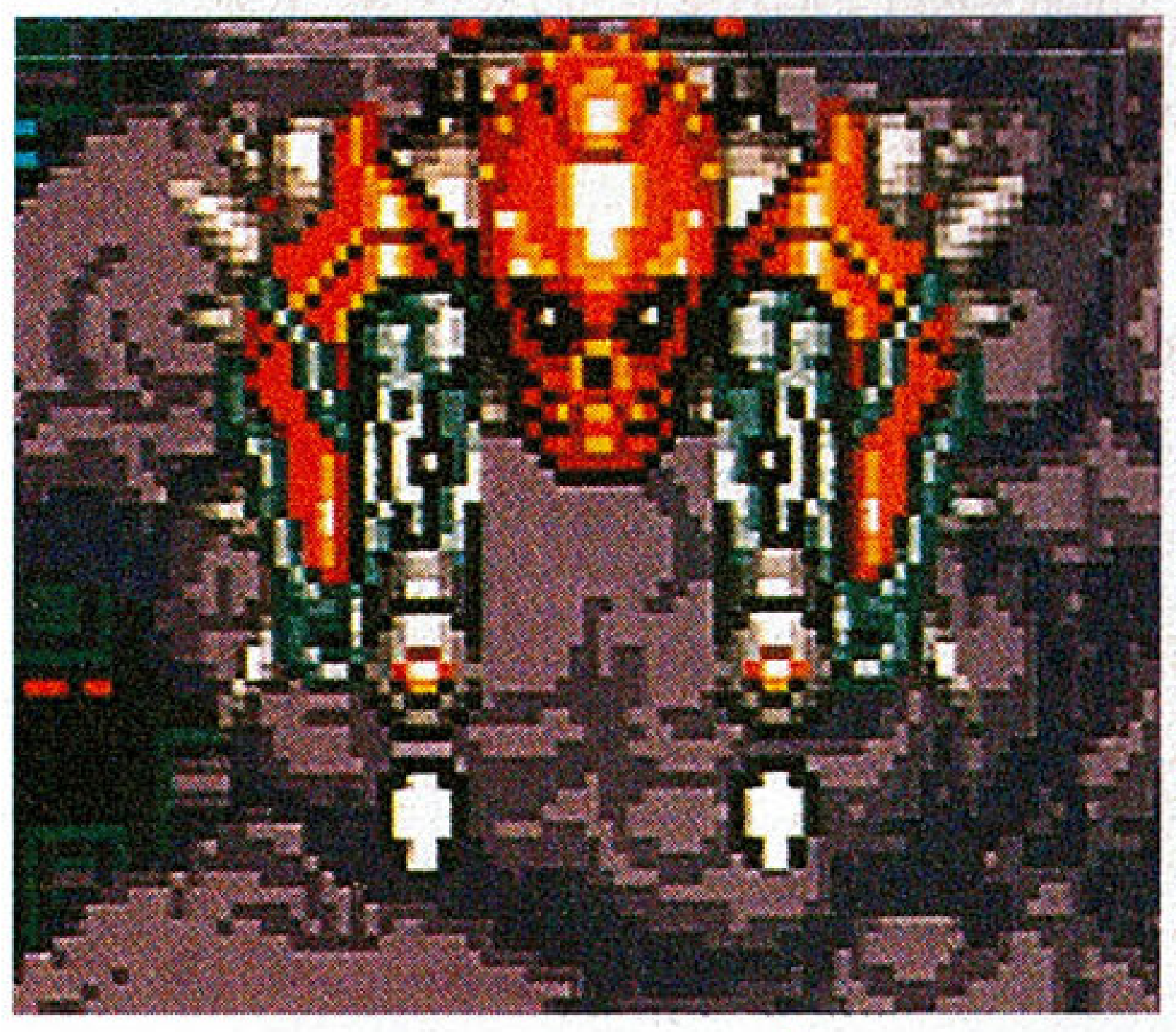
前半はザコキャラのしつような攻撃が続く。先ほどの由騎悪シリーズの敵も次々に出現して強力なレーザーを撃ってくる。そして、ホーミングミサイルを腹に抱えた航空機が飛来し、自機に向かって次々撃ってくる。固い敵が多いここでの最適ユニットは、ボムユニットのレベル３だ。全ユニット中最大の破壊力をもつこのユニットを持ってすれば、少しくらい固い敵でもあっという間に破壊できる。ボス戦のときも絶大な威力を発揮すること間違いなし。



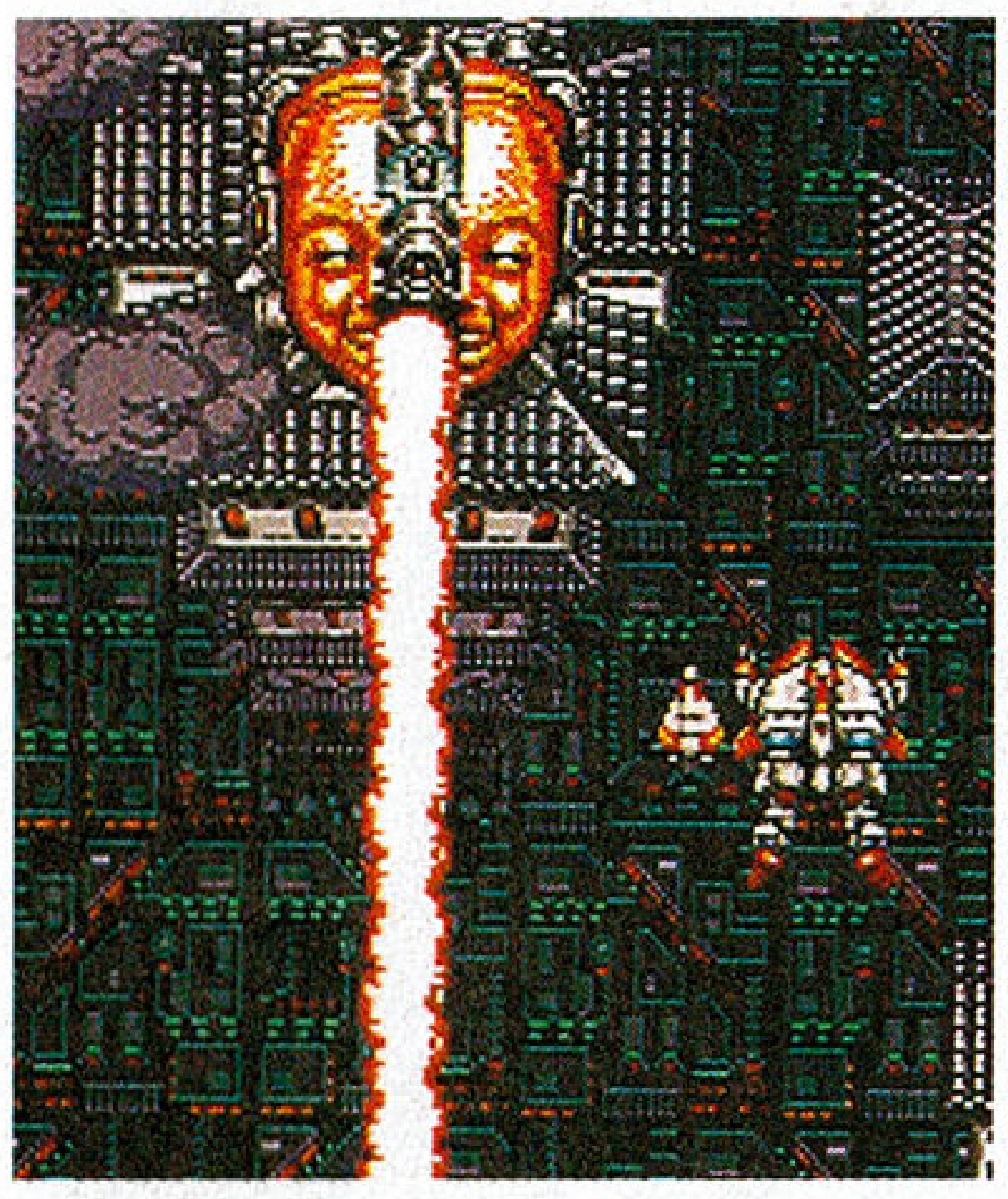
敵には航空機もいる



由騎悪ｍｋ２は強力だ



由騎悪ｍｋ２のアップ。凶悪な人相だが、実は弱い

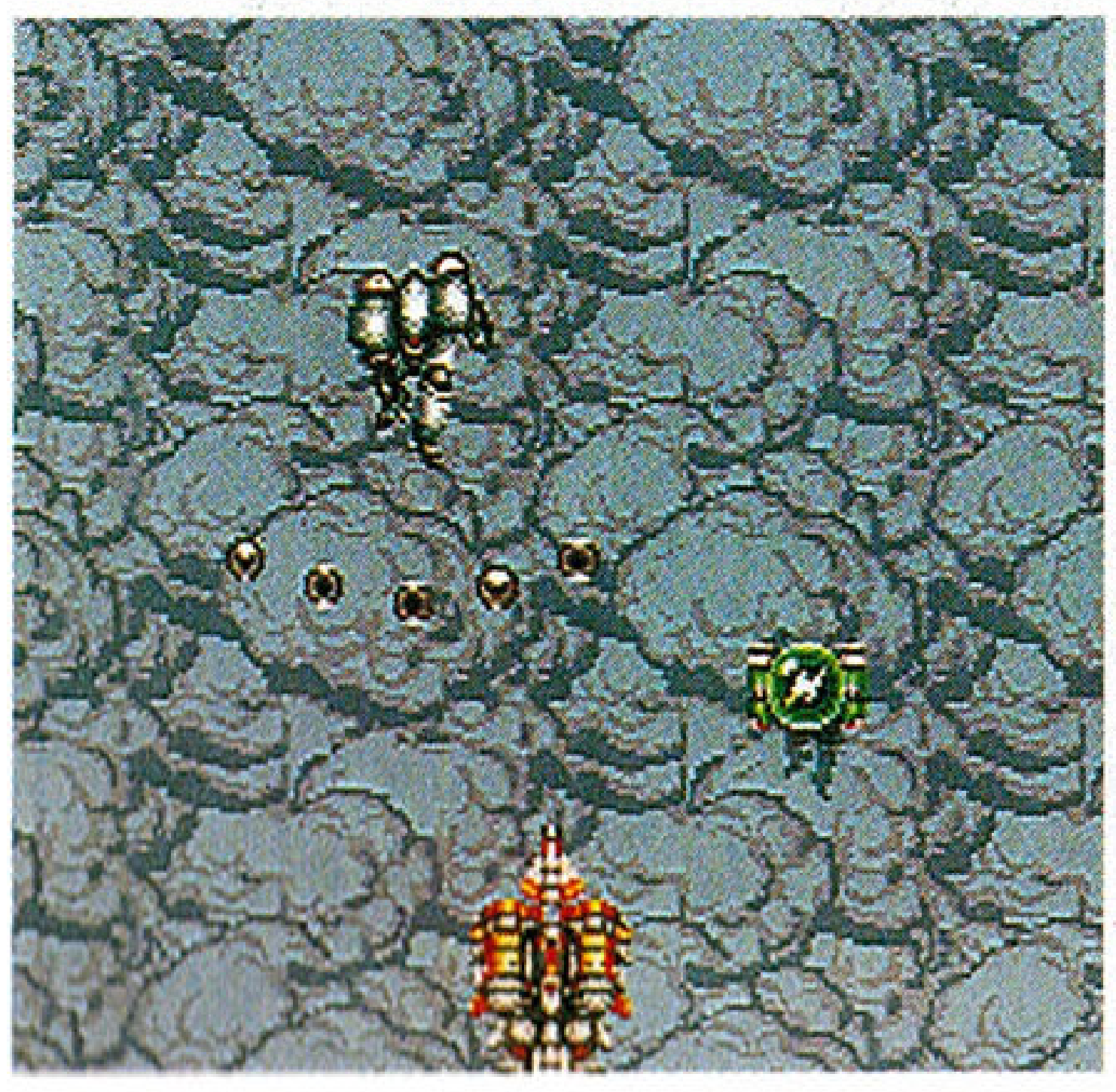


コイツも由騎悪の一種だ。弱点はレーザー発射口だ

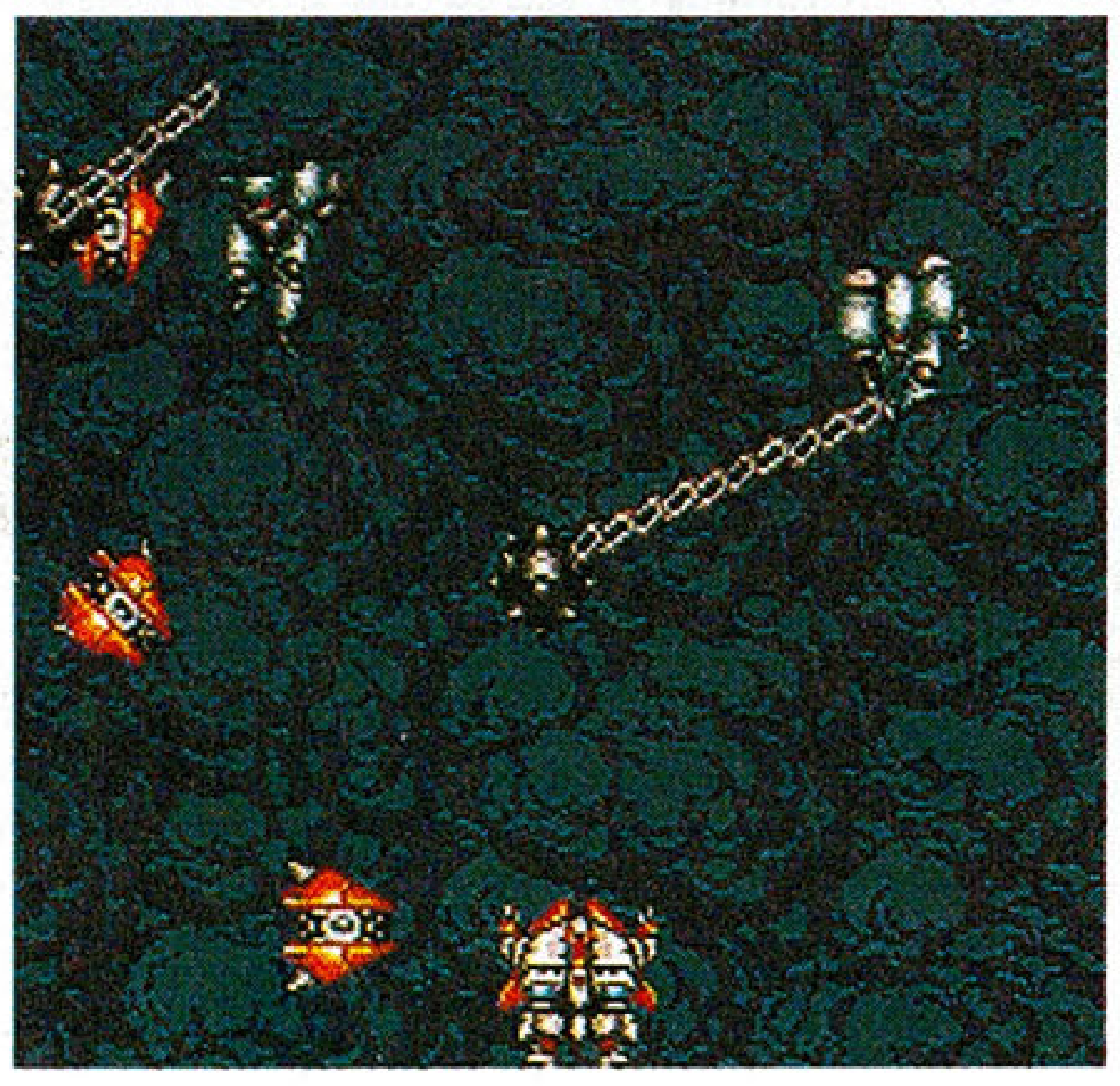
中盤

雲の下から我意出現

背景が町並みから雲の上に変化したあたりで我意が出現する。雲に影が現れたかと思うと、自機の前方にいきなり現れ多数の爆裂弾を投げてくる。中にはハンマーを振り回し自機めがけて投げてくる奴もいる。雲に影が現れたら前もって攻撃に備えよう。



我意の爆裂弾攻撃だ

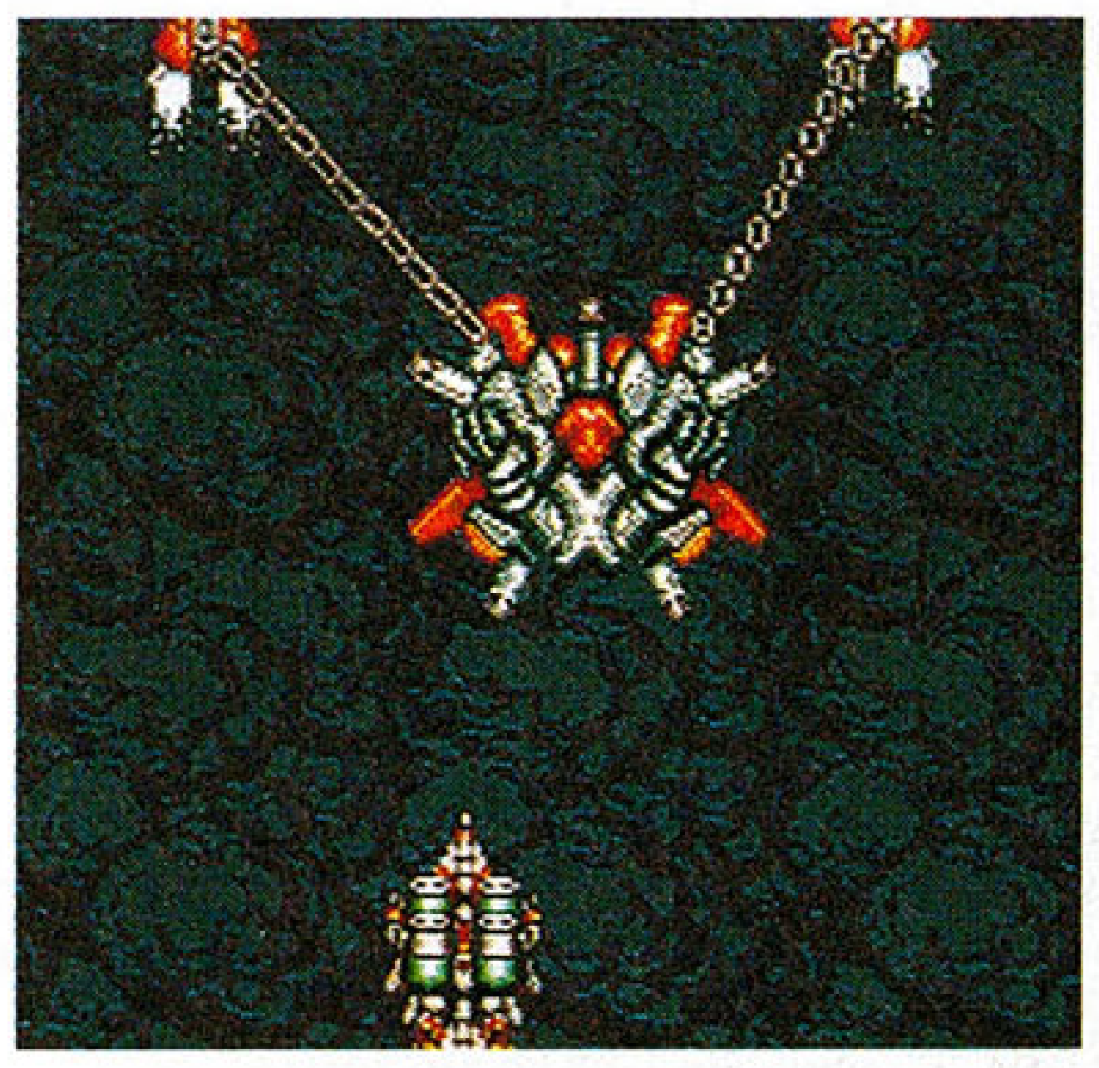


ハンマーを投げてくる

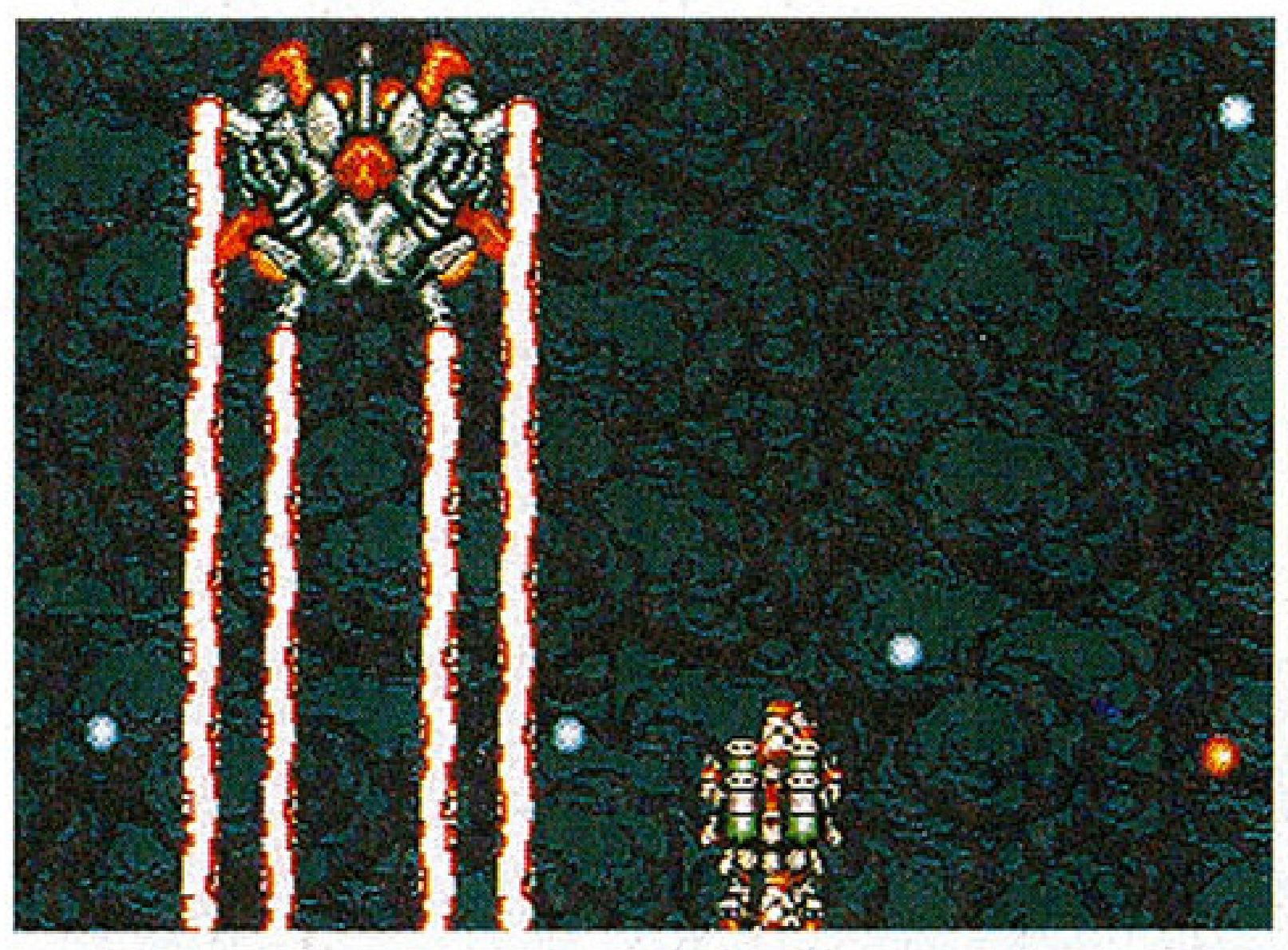
中ボス

由騎悪ｍｋ４

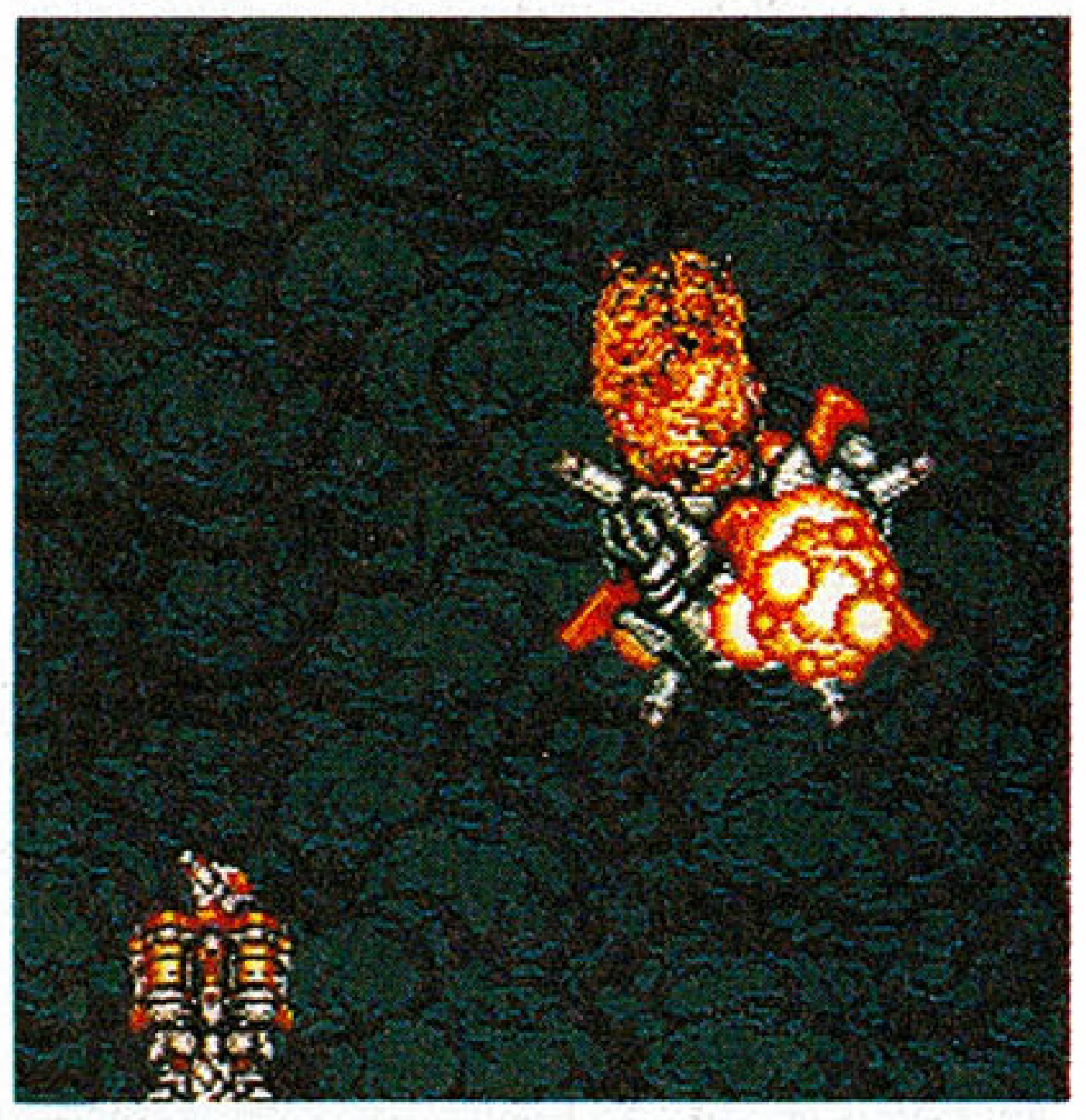
ラウンド４の中ボスは由騎悪ｍｋ４だ。画面の下から鈴騎にけん引されて出現するが、この時点で当たり判定はないので慌てる必要はない。コイツは弾をばらまいたあと、前方に多数のレーザーを撃ってくる。フォーメーションのＦＲＥＥを使えば楽勝だ。



後ろから出現する。この時点では当たらない



強力なレーザー攻撃。正面での攻撃はできるだけ避けよう

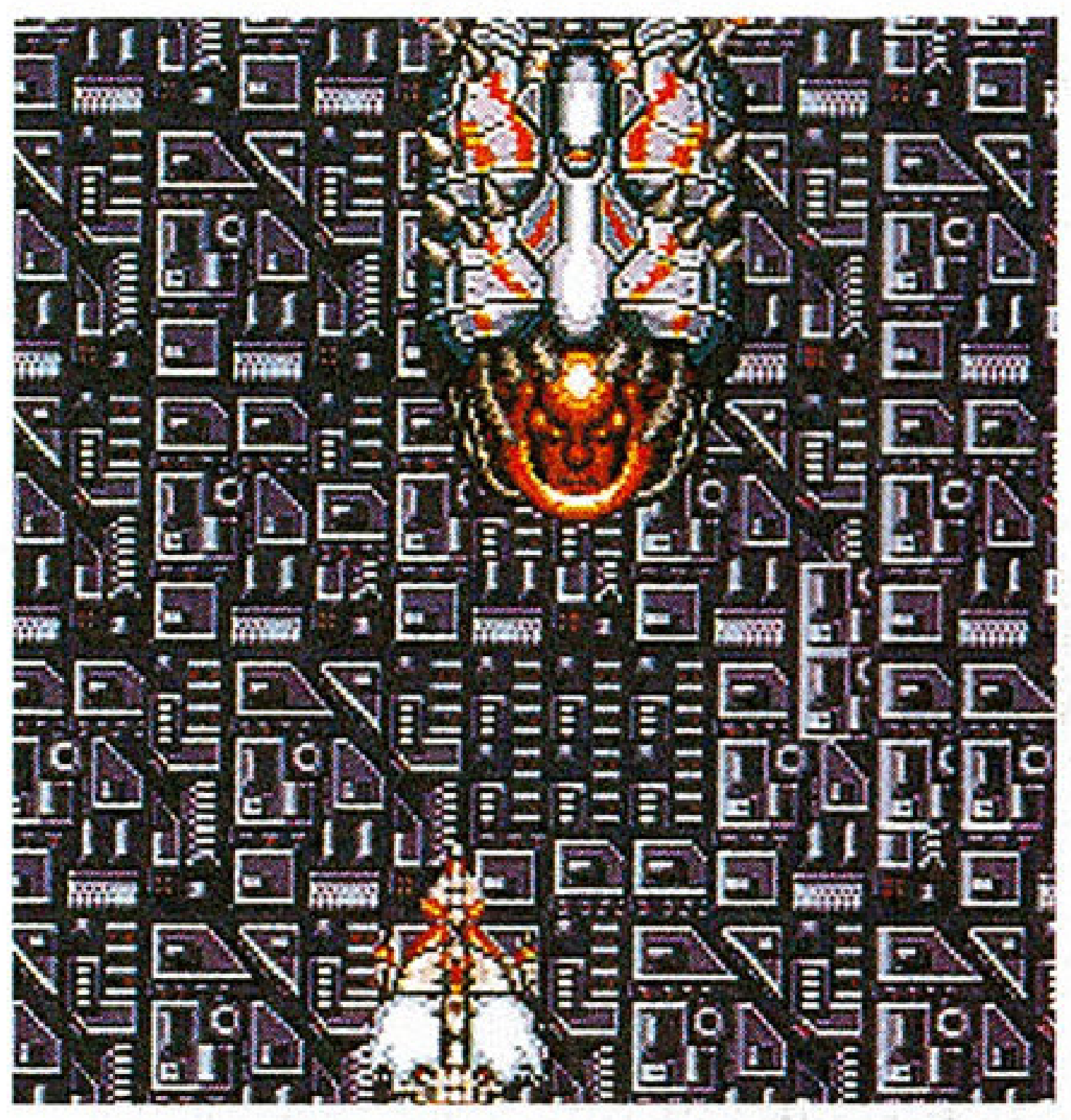


オプションを有効に使えば倒せるはずだ。あせりは禁物

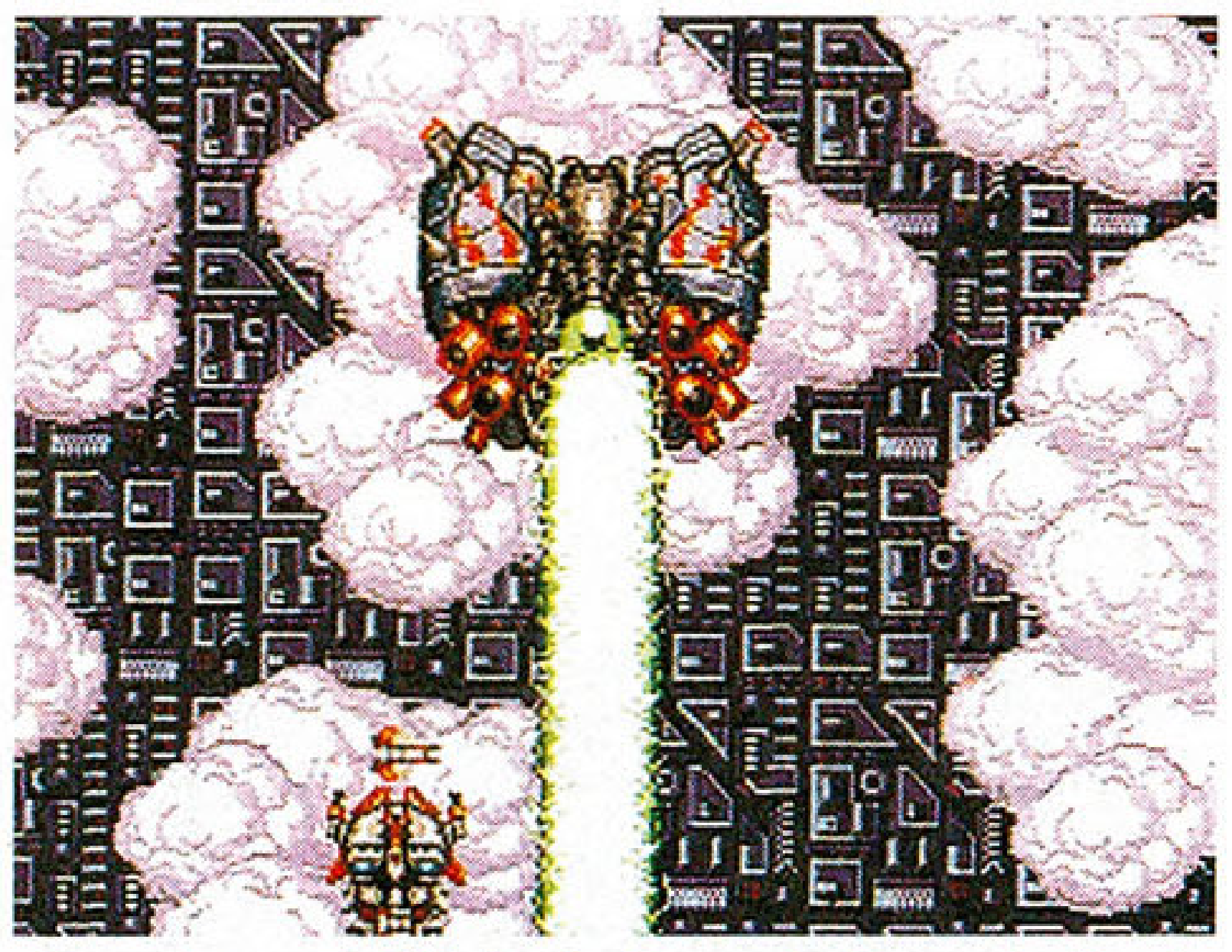
ボス

由騎悪ｍｋ５

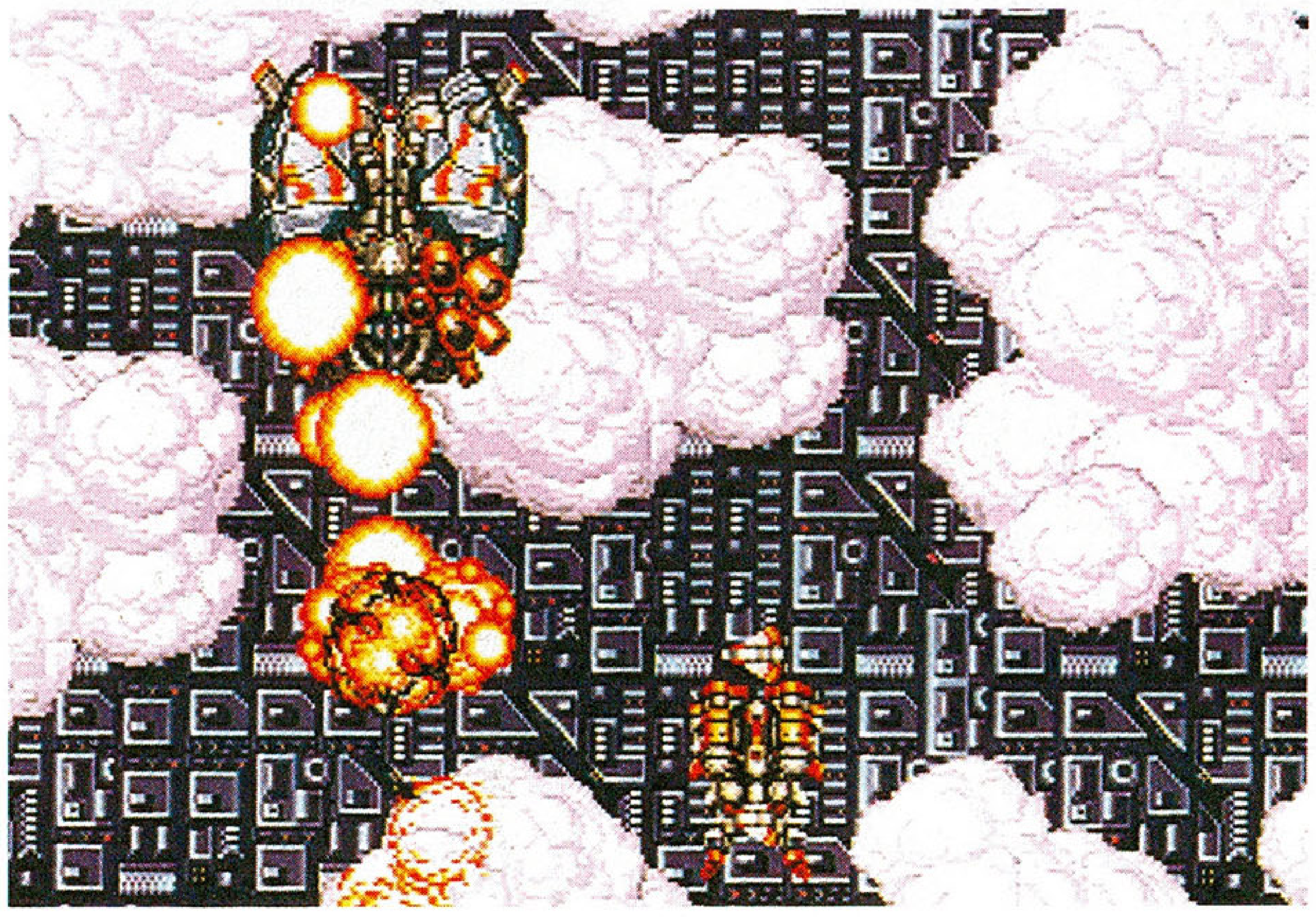
ラウンド４ともなるとボスもかなり強い。由騎悪ｍｋ５の登場だ。最初はホーミングミサイルと弾をばらまいてくるだけだが、ホーミングミサイルは破壊するまでしつこく追って来るのでやっかいだ。ある程度ダメージを与えると、前の部分が外れて極太レーザーを撃ってくる。弱点はレーザー発射口で、開いたときしかダメージが与えられない。レーザーに気をつけながら一気に攻撃しろ。



出現時はこんな形だ



これの直撃を食らったらひとたまりもない。慎重に攻撃しよう



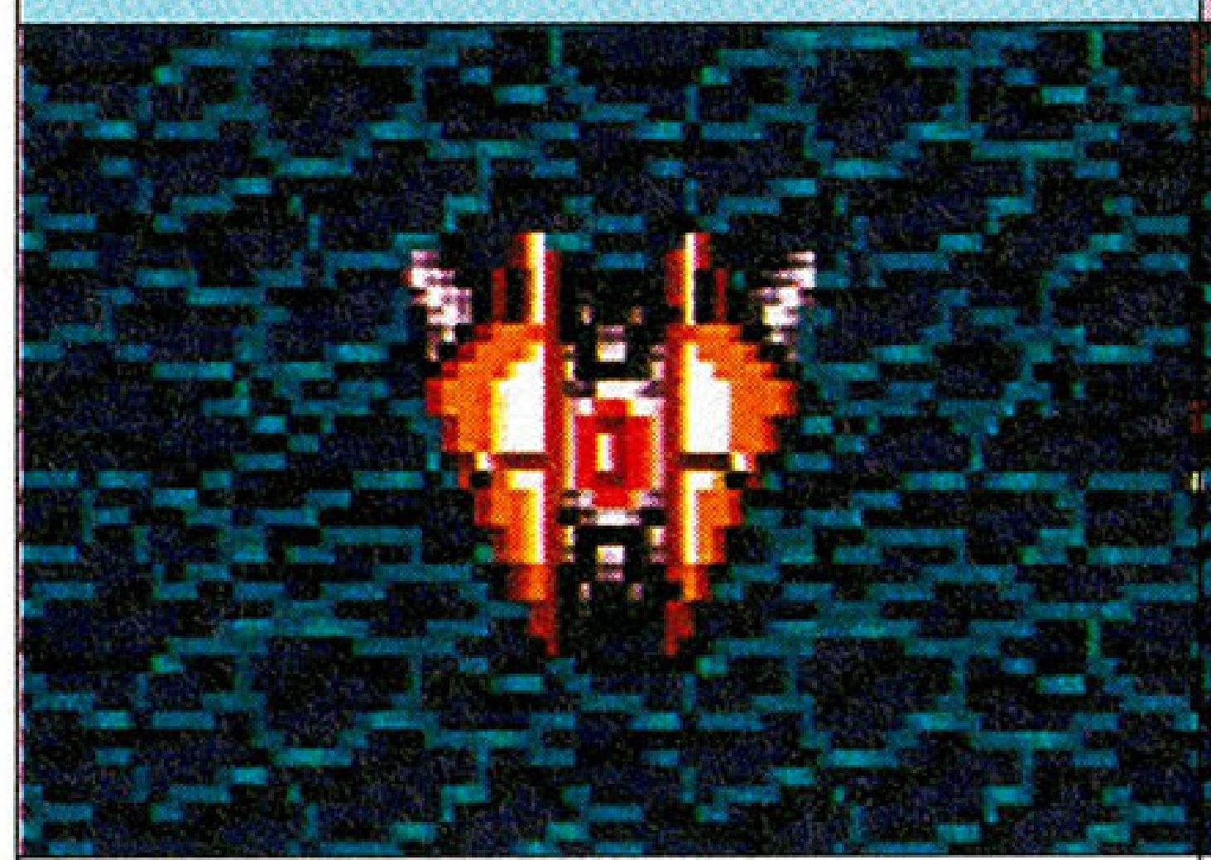
ついに、由騎悪ｍｋ５を破壊した。だが、本当の修羅場はこれからだ。健闘を祈る

ラウンド1～4の純日本風な敵キャラたち

シューティングゲームの個性を左右する存在が敵キャラだ。武者アレスタにも個性的で日本風な敵キャラがたくさん出てくる。ネーミングも変わったものが多く、その特異な姿と相まって印象深い。ここで紹介する、ラウンド1～4の主な敵キャラたちは、動きや攻撃法が一癖あるので、攻略上重要なポイントを占めている。それぞれの得点と特徴を紹介したので、参考にして欲しい。

鈴騎（スズキ）

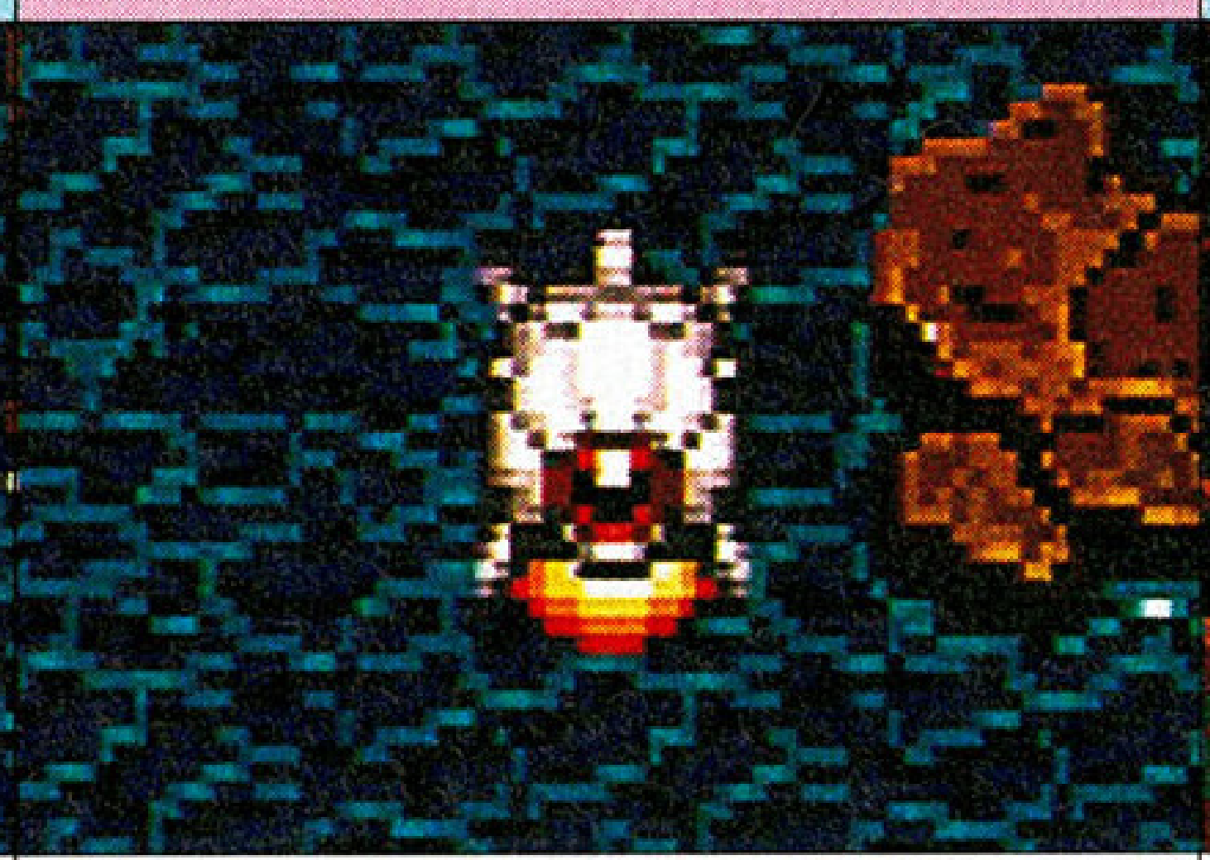
1500ポイント



ザコ中のザコ。まっすぐに飛んでくるやつや、ぐるぐる回るやつがいる

鬼怒風（キドブー）

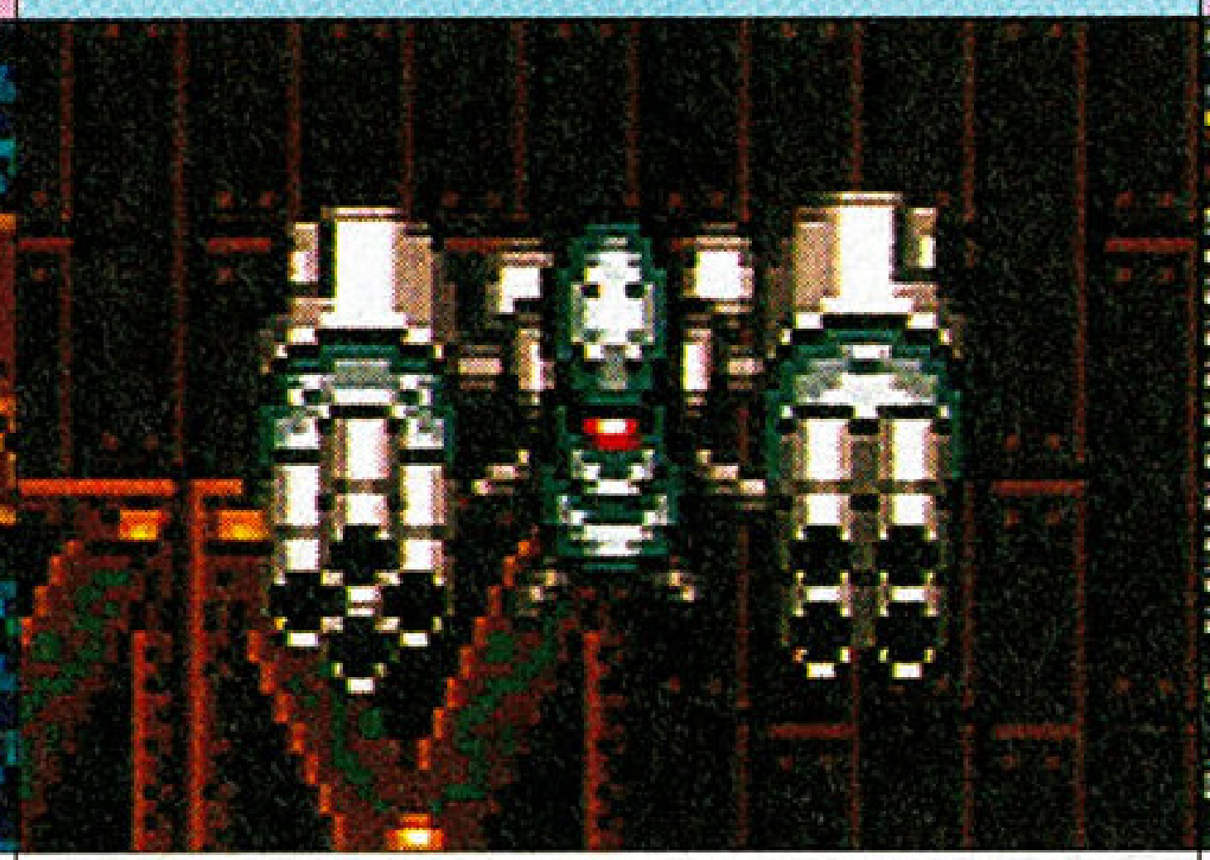
500ポイント



鈴騎と同様のザコだ。全面にわたって集団で出現する。鈴騎同様一発で倒せる

端茂斗（ハシモト）

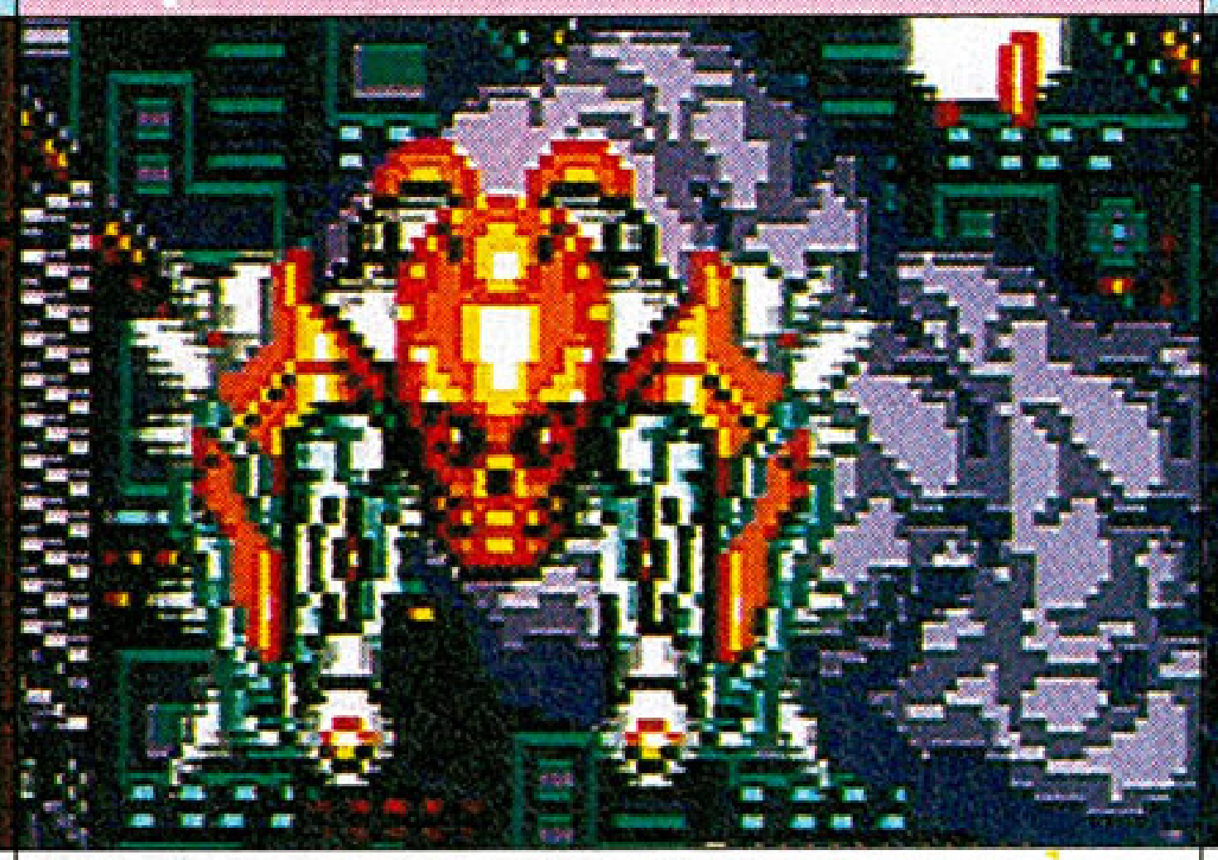
30000ポイント



大口径のバルカン砲2門を使用して弾をばらまく。ラウンド2での強敵

由騎悪mk2（ユキオ）

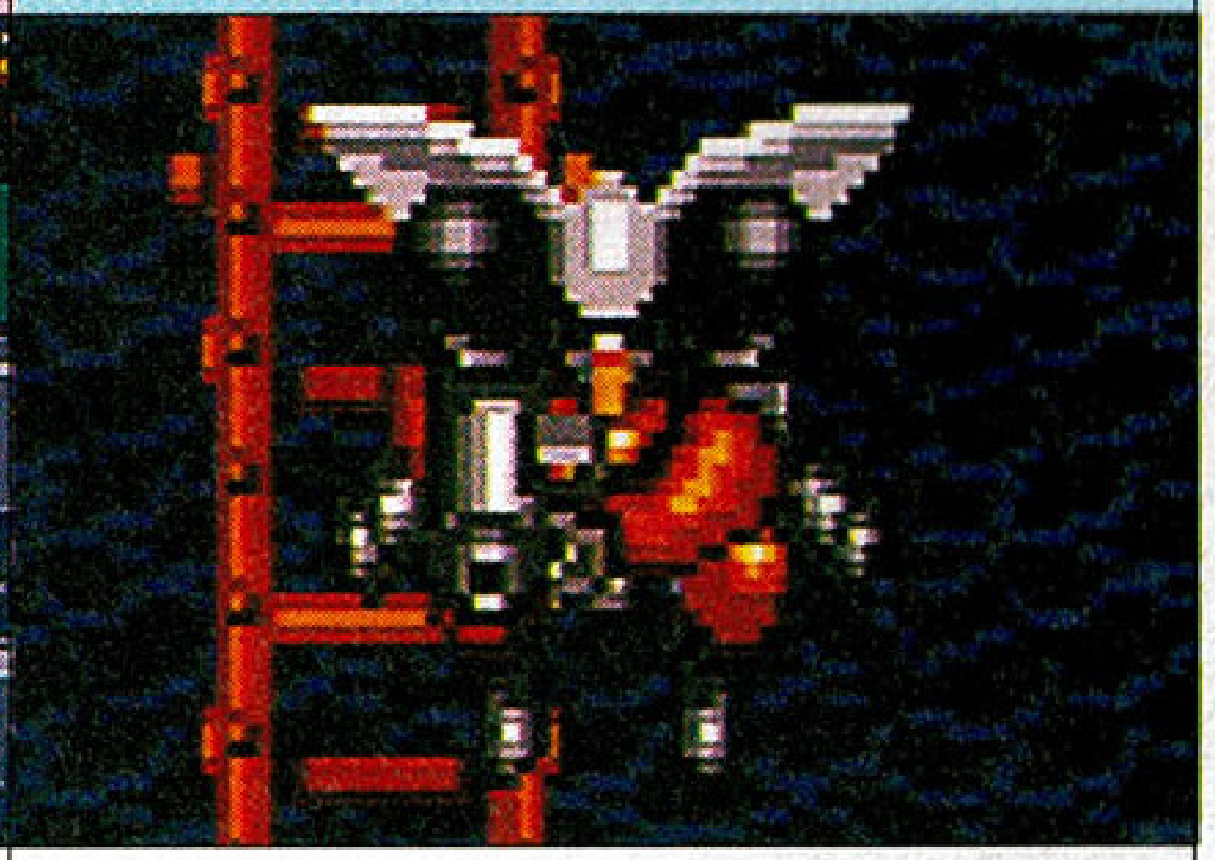
30000ポイント



出現すると間もなく発射口を開きレーザーを撃つ。体のわりに耐久力は低い

平洞牙（ヒラドウガ）

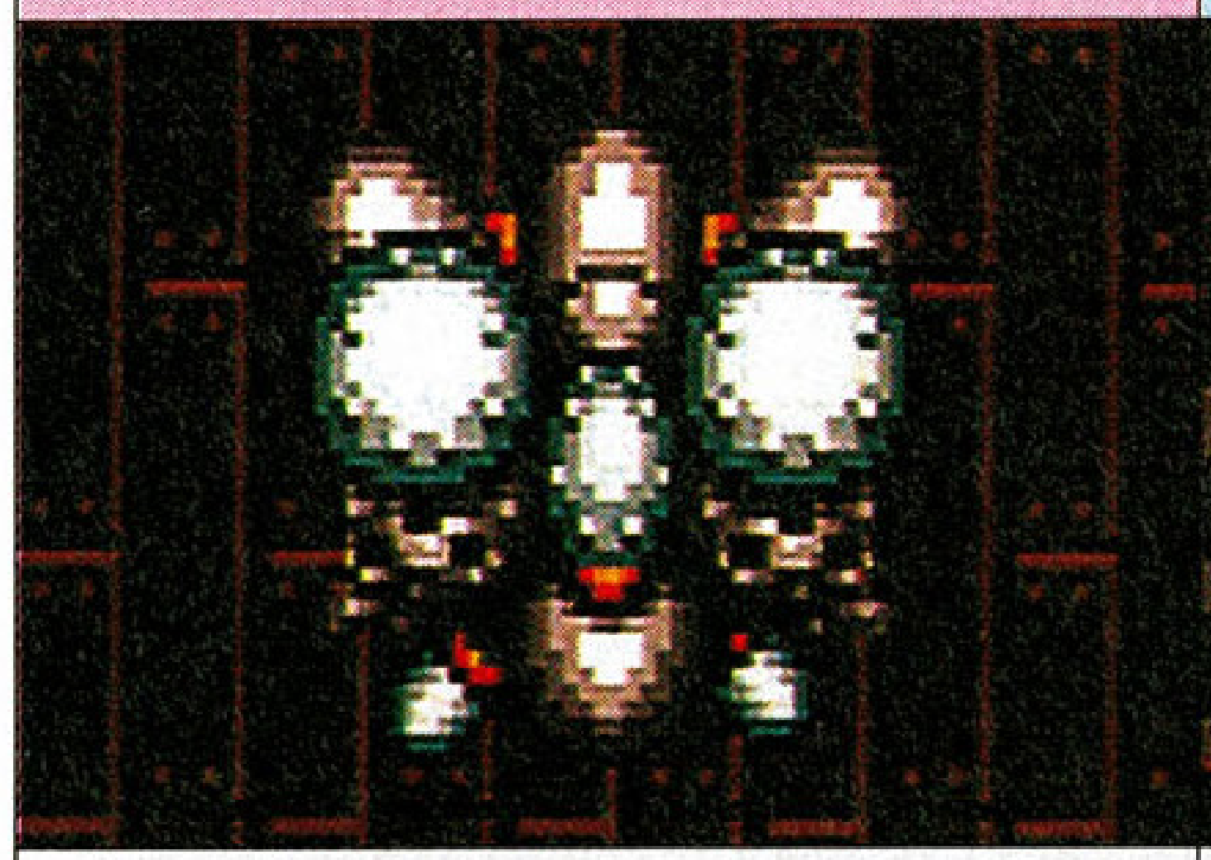
8000ポイント



後方から複数で出現して自機の前方で弾を発射する。体当たりに注意

腐苦堕（フクダ）

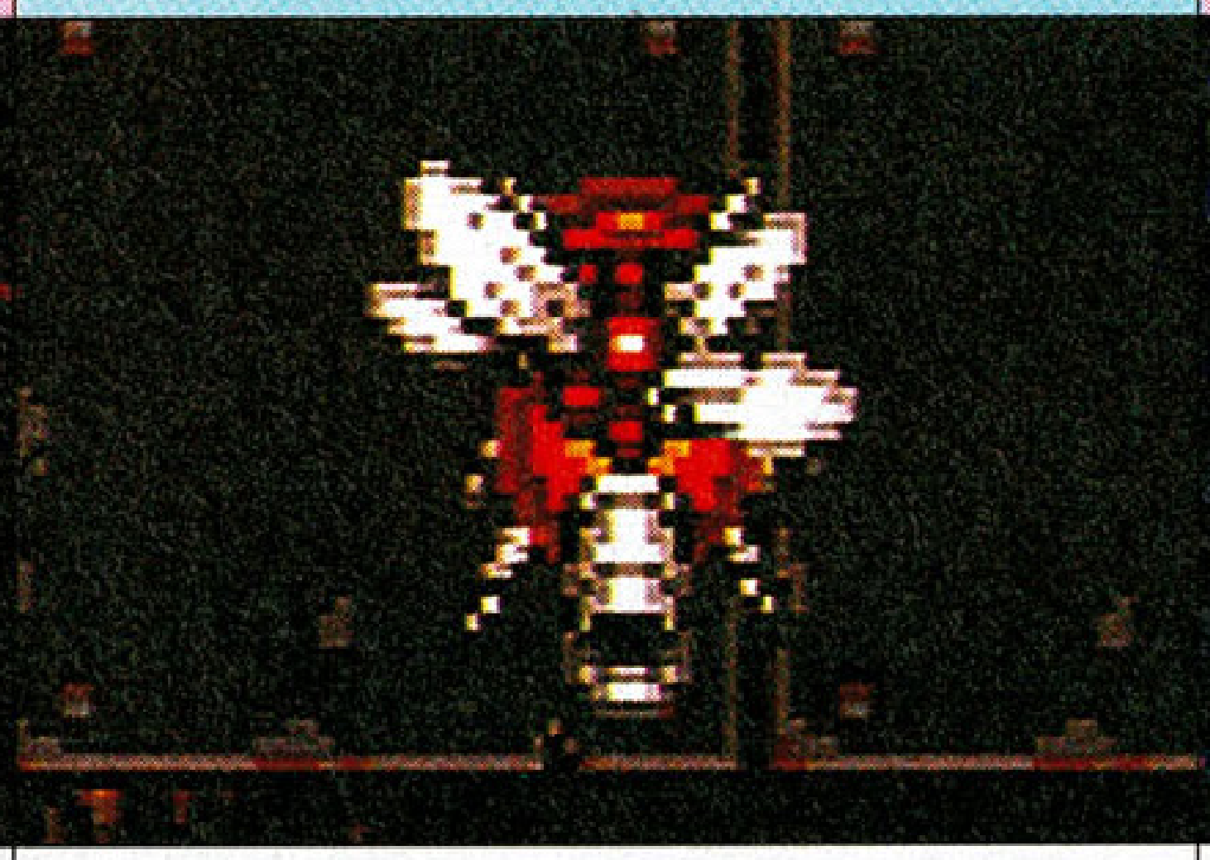
3000ポイント



でっかいずうたいのわりに1発で死ぬ。これといった攻撃もしてこない

規矩致（キクチ）

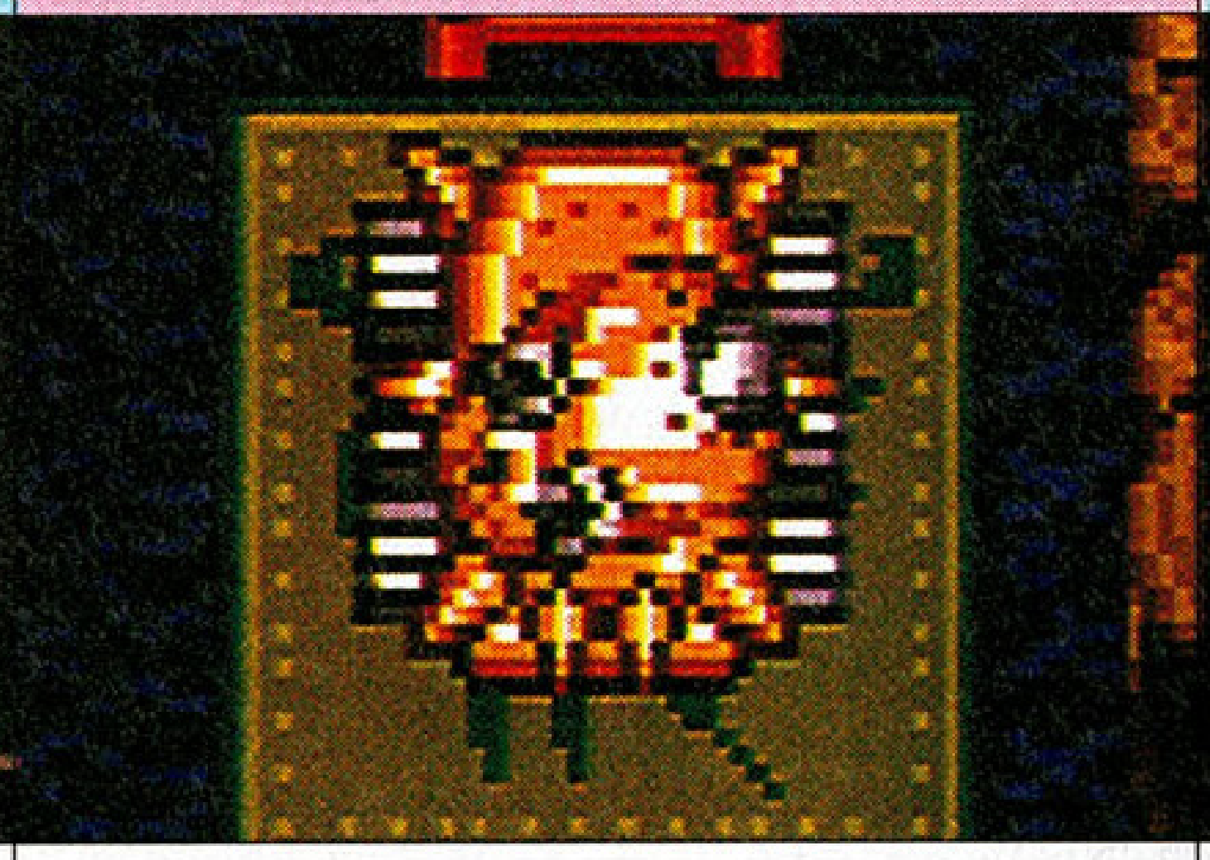
7500ポイント



画面中央でいったん停止し、ミサイルを撃ってくる。ザコでは固い部類に入る

太刀皮（タチカワ）

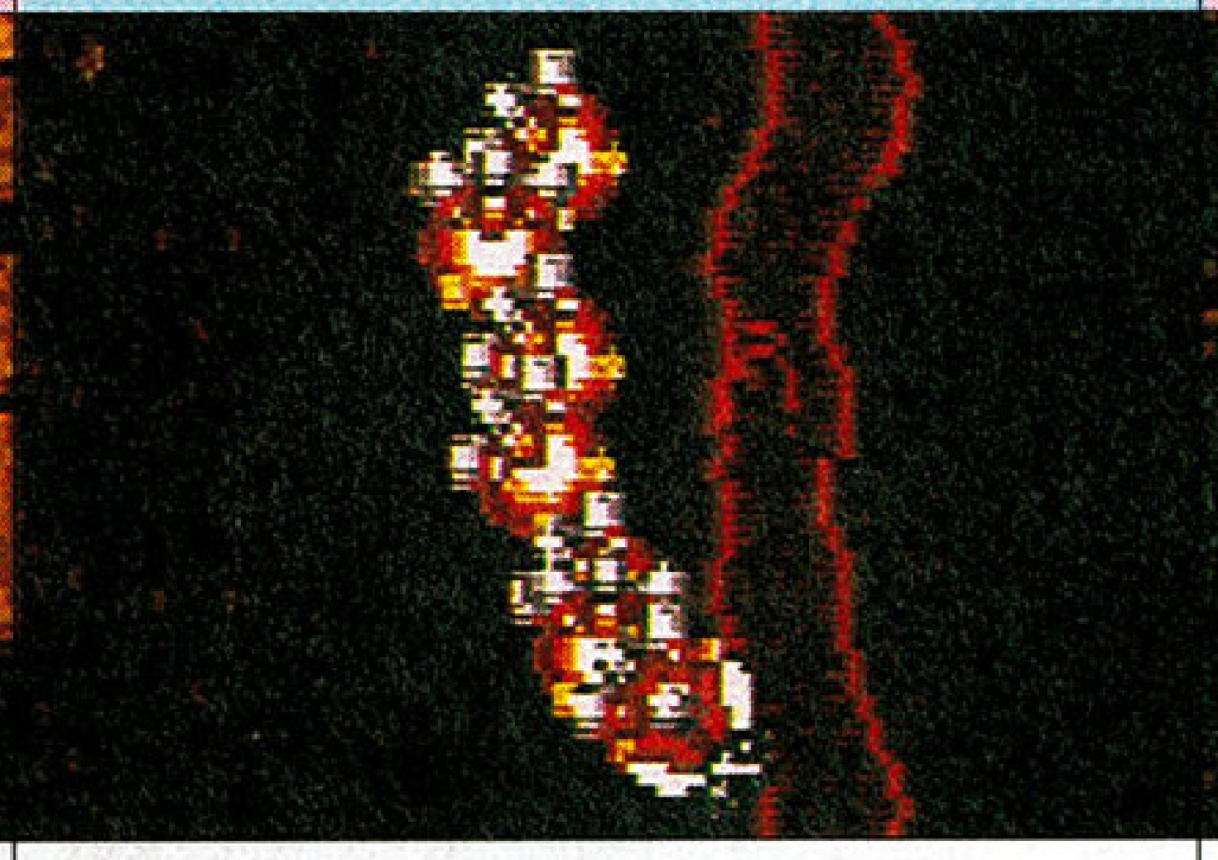
8000ポイント



いわゆる砲台だ。軌道の上を高速で移動するやつや飛んでくるやつがいる

汚禍蛇（オカダ）

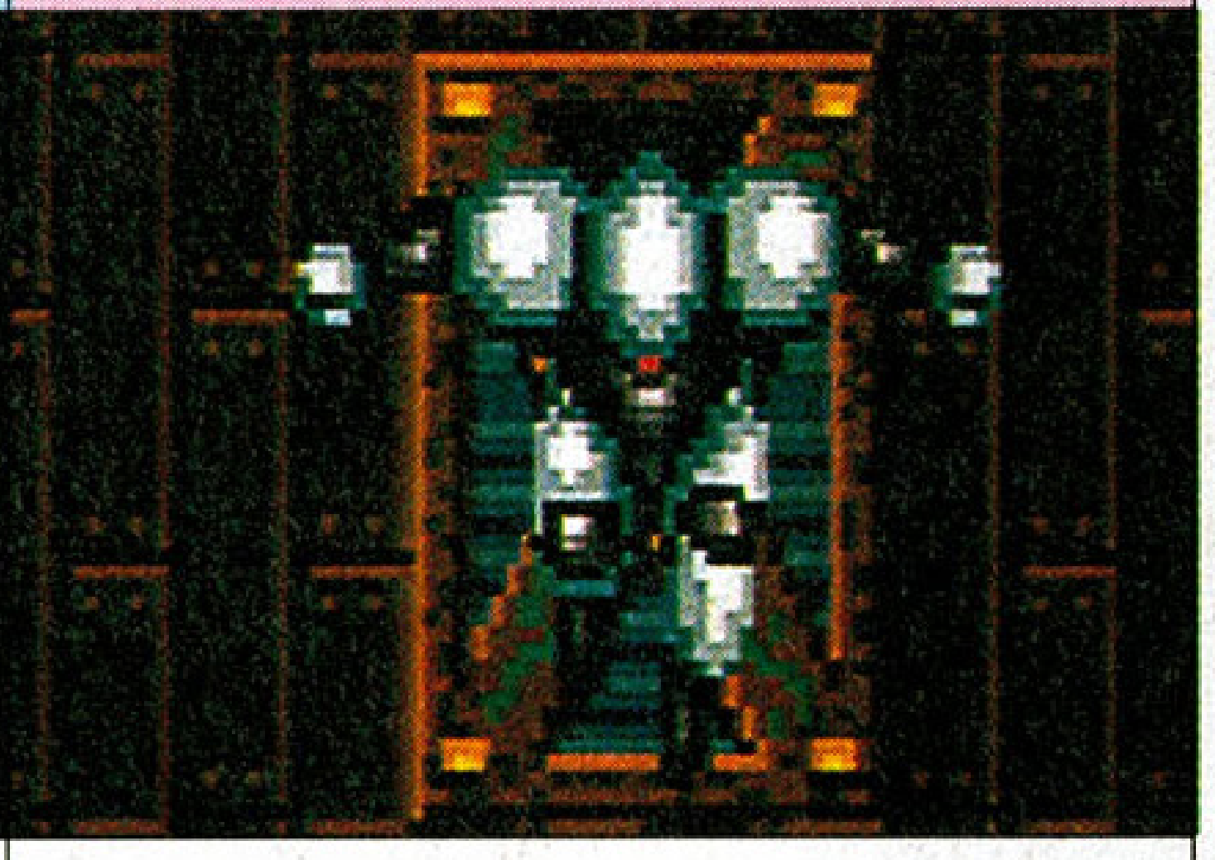
12000ポイント



蛇のような多間接野郎。ザコの中では固い部類にはいる。頭が弱点だ

我意（ガイ）

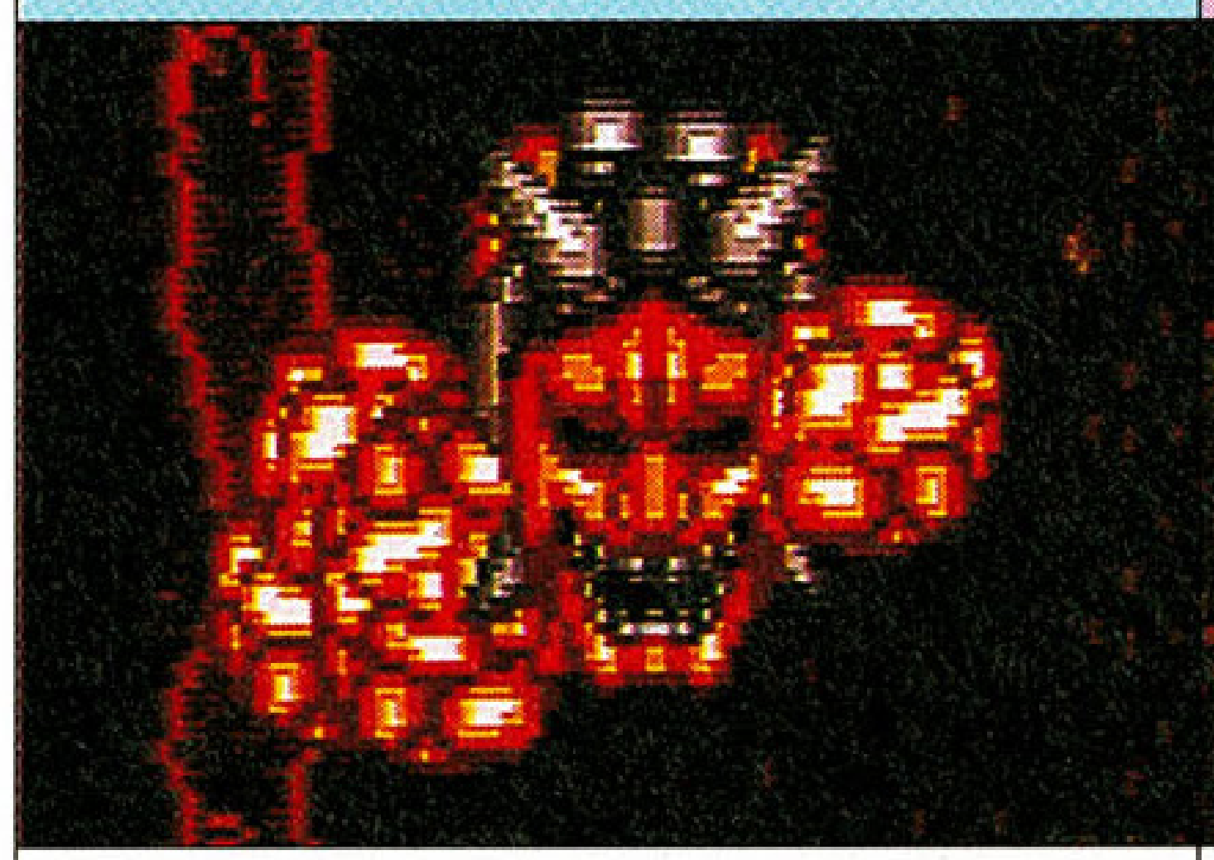
1300ポイント



床の下や雲の下から出現する。爆裂弾を投げるやつやハンマーを使うやつがいる

弐井倉（ニイクラ）

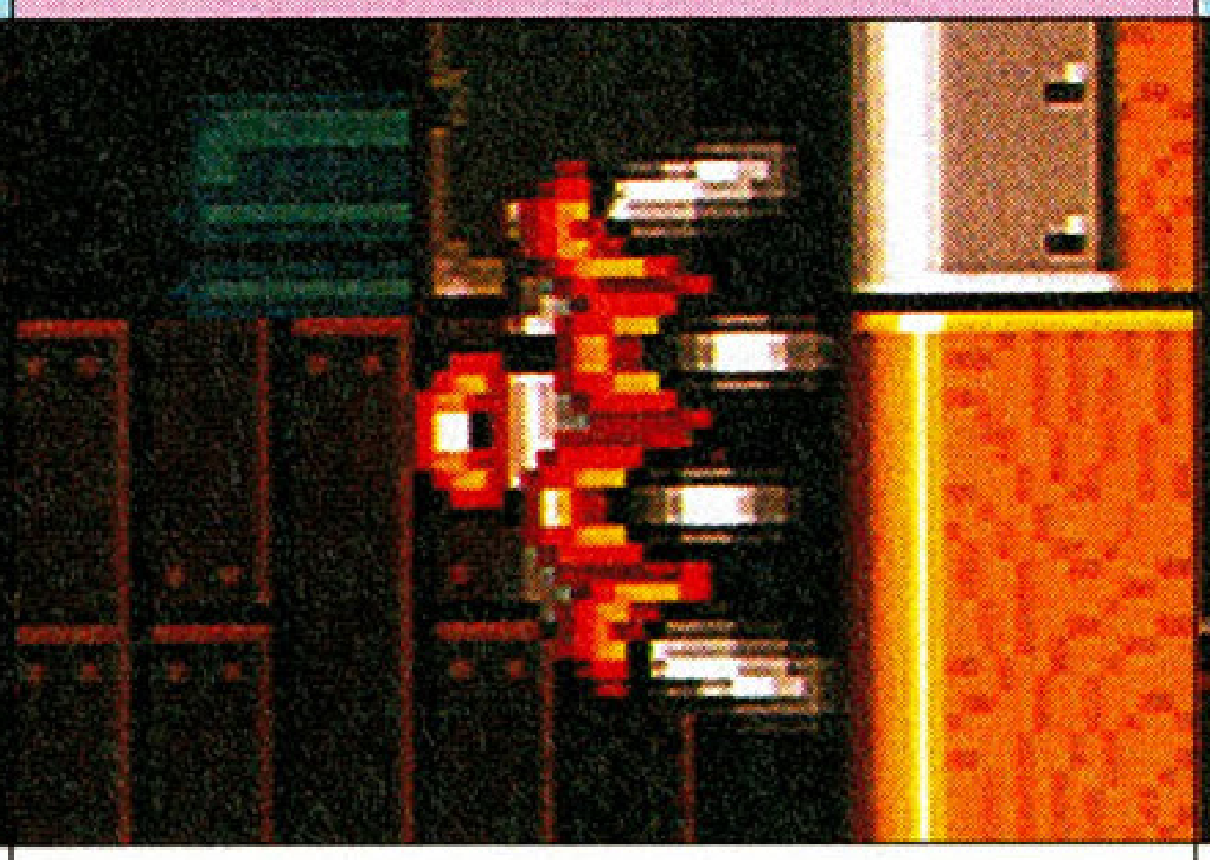
70000ポイント



般若の面のようなやつ。周りに鉄球を従えて出現する。非常に固い敵だ

喪宇（モウ）

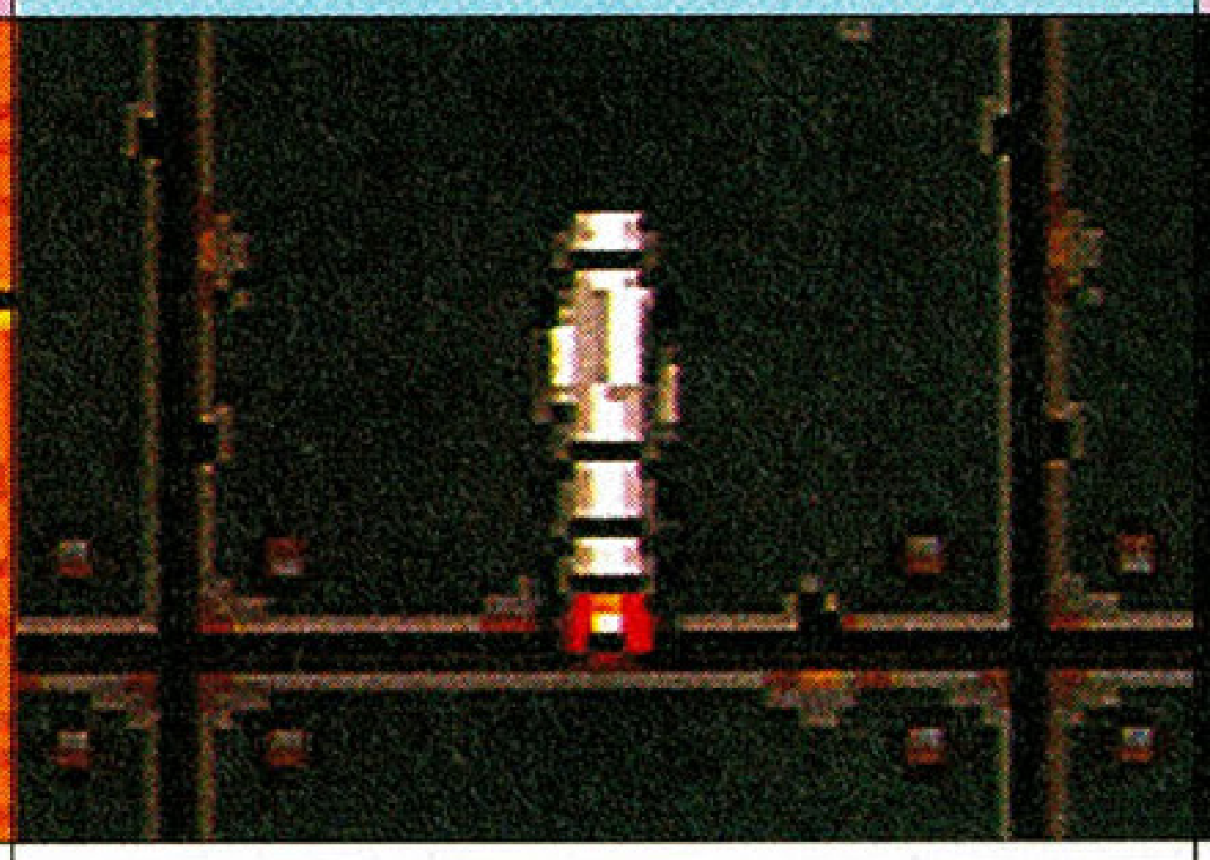
10000ポイント



左右の壁に複数で張りついて、レーザーを撃ってくる。その後、反対に飛び移る

身縞（ミシマ）

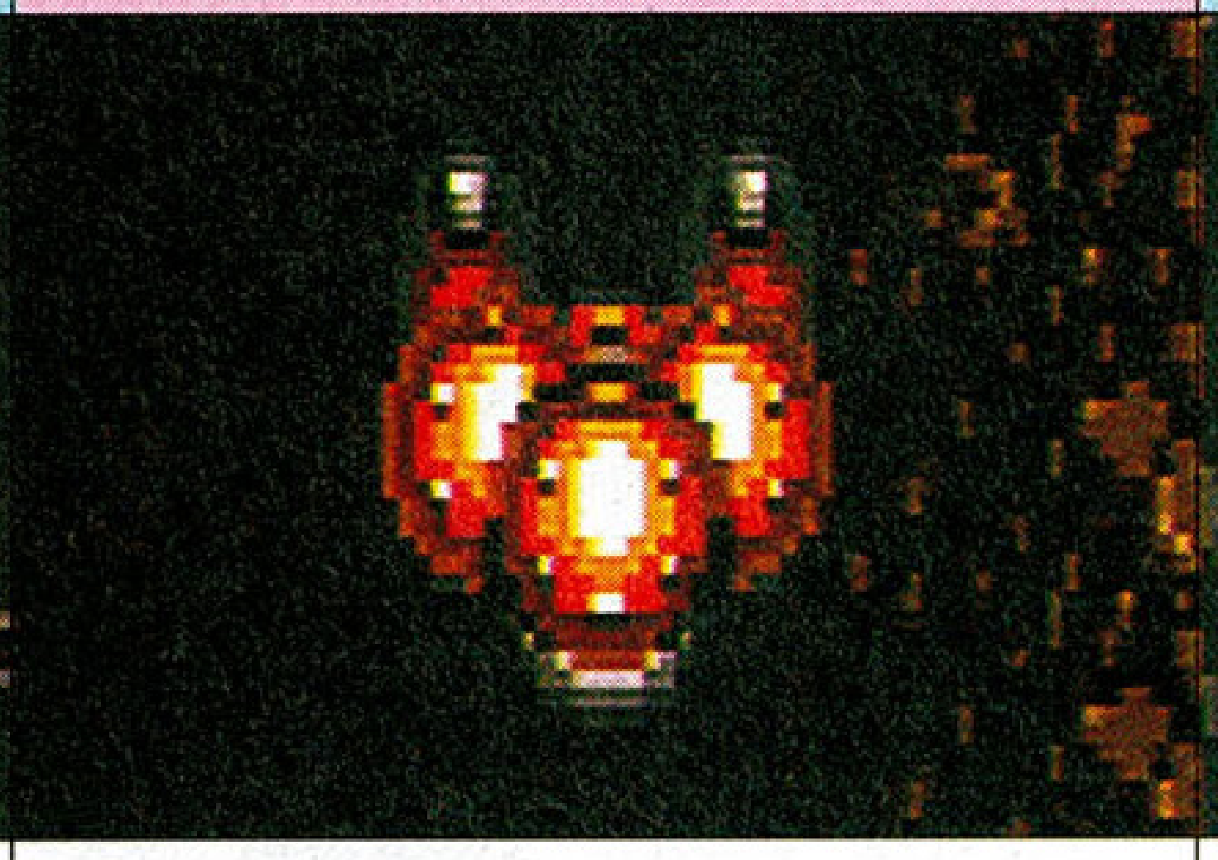
1000ポイント



単なるミサイルでホーミングはしない。簡単に破壊できるが油断は禁物だ

宮化（ミヤケ）

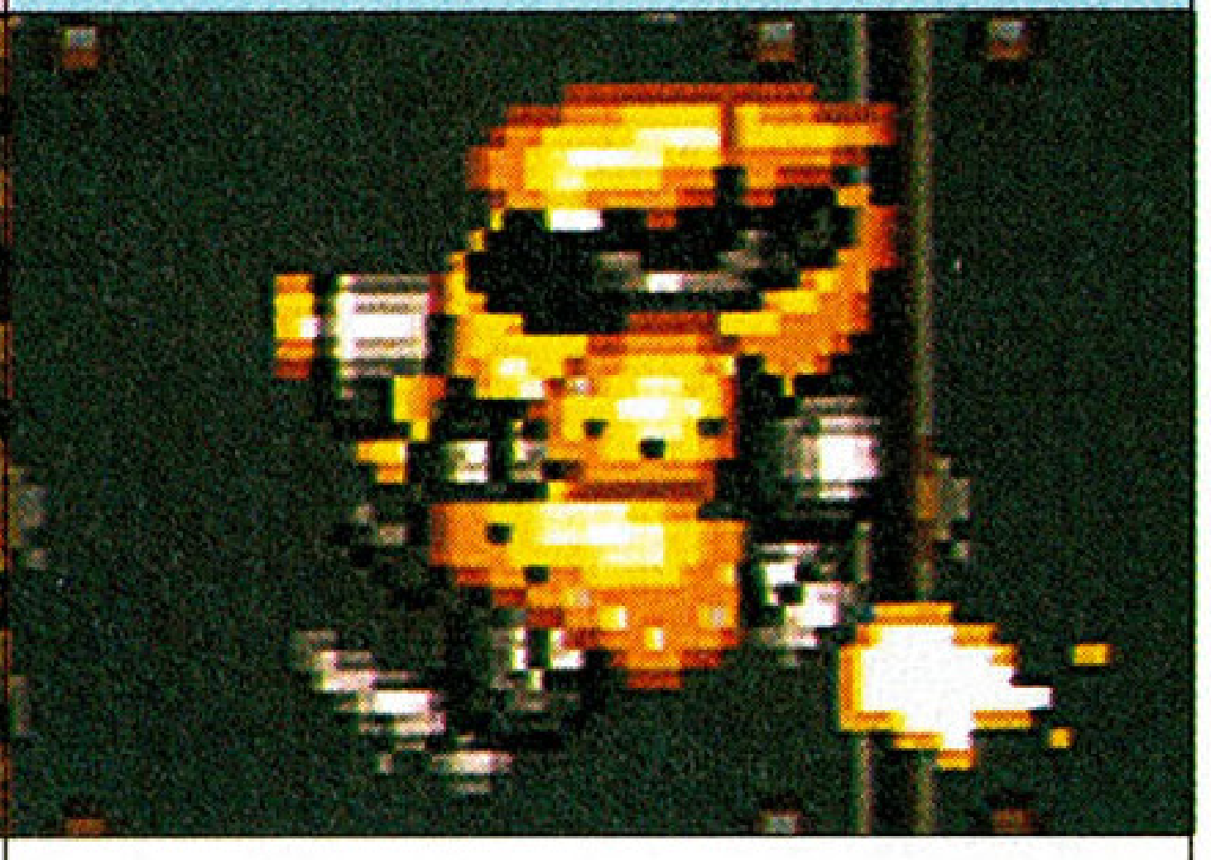
6000ポイント



画面の奥から拡大して出てくる。やられると縮小して落ちていく変なやつ

御奈御（ミナミ）

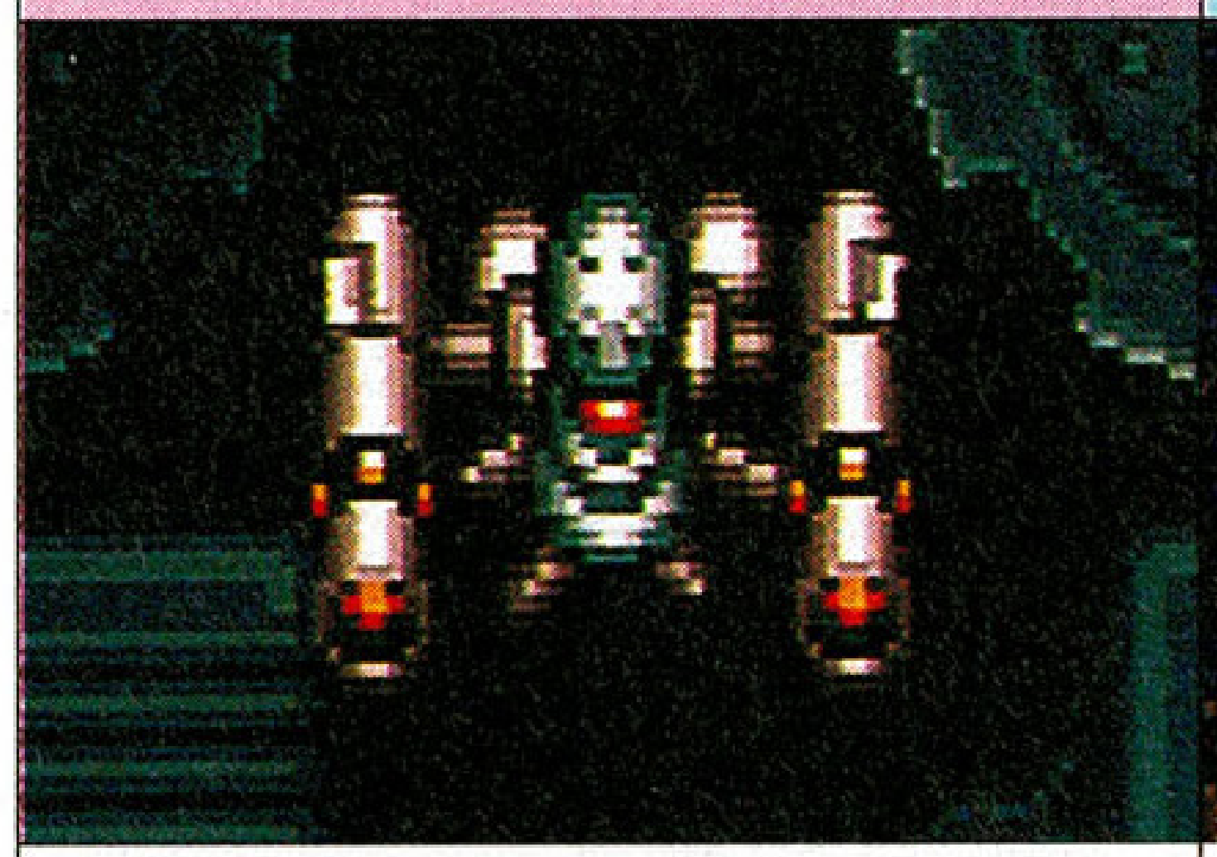
4000ポイント



左右からレーザーで攻撃してくる。時々反対側へ移動する。早めに倒そう

魅矢咲（ミヤザキ）

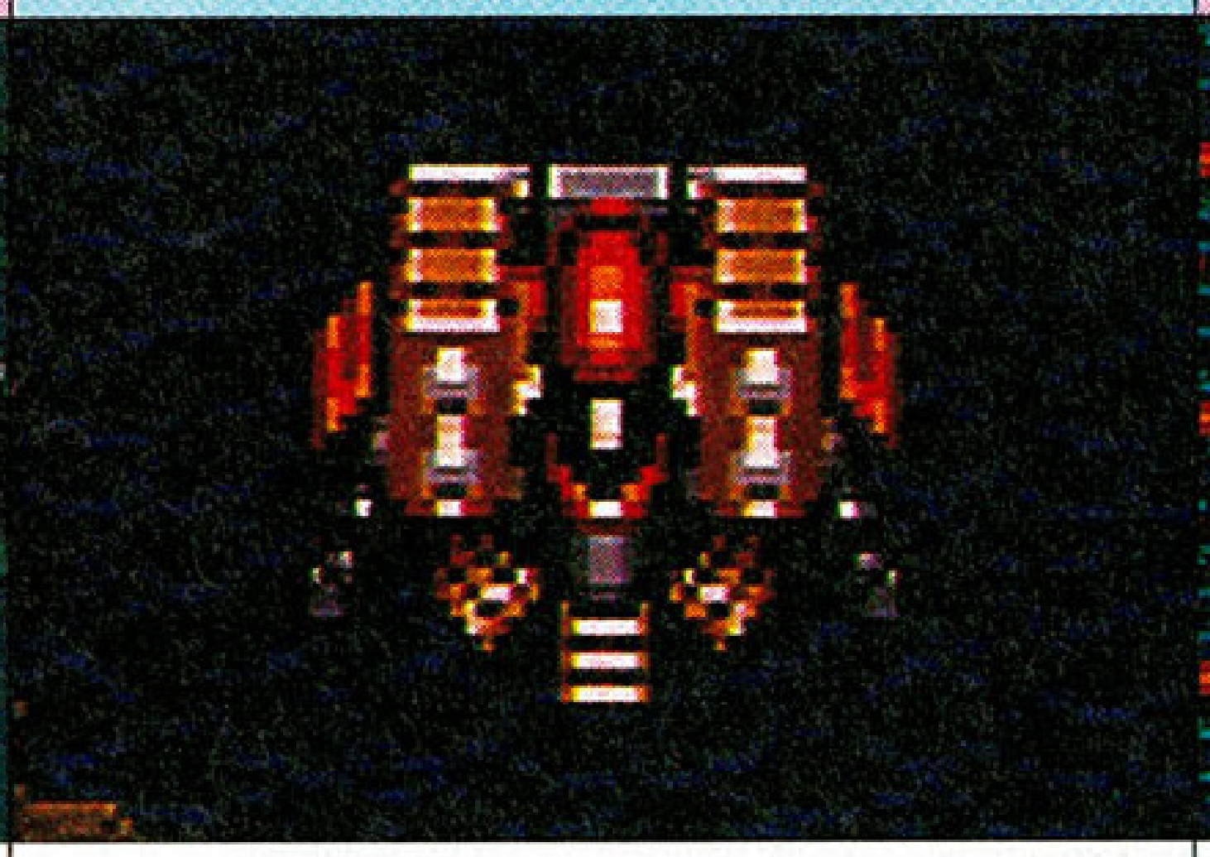
10000ポイント



画面上部に出現。薬きょうを飛ばしながら攻撃してくる。実にリアルだ

ホーミング足軽（アシガル）

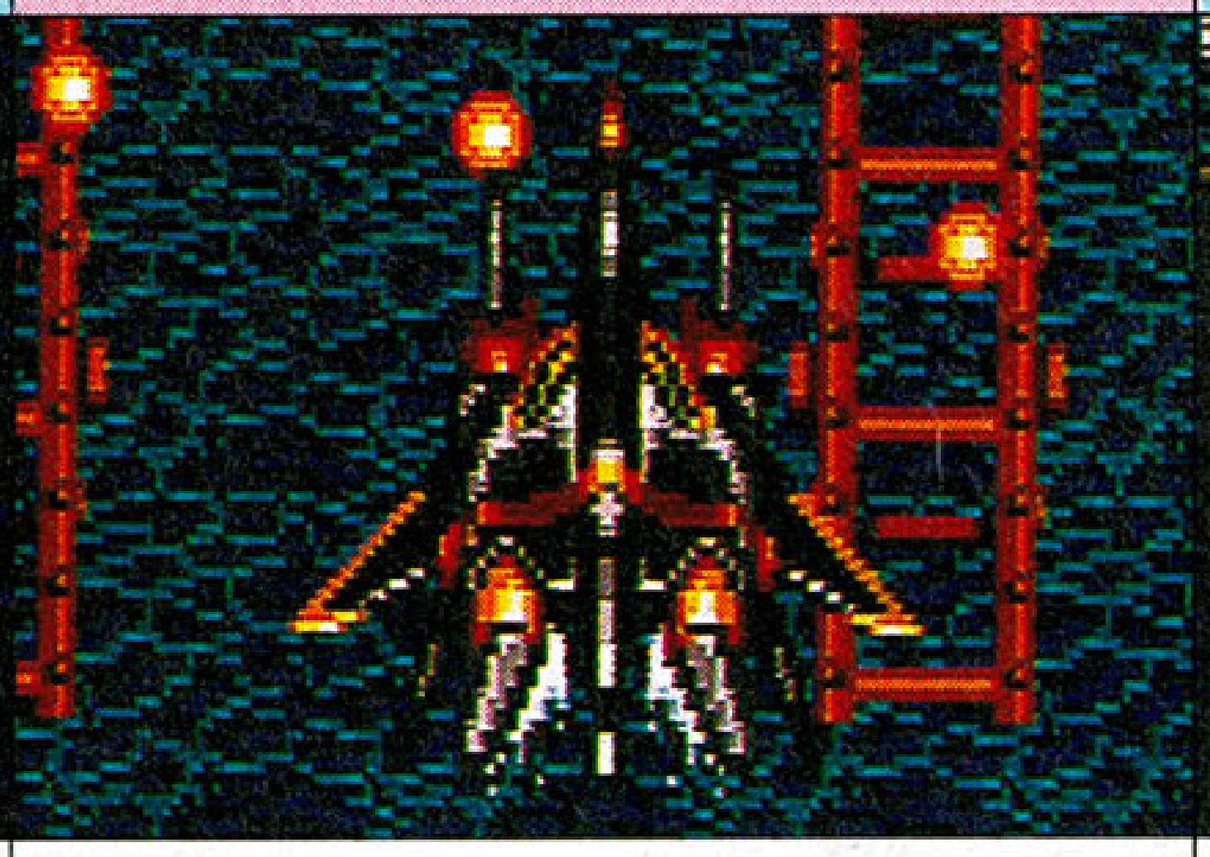
3000ポイント



その名のとおりホーミングミサイルを撃ってくる。集団で現れると強敵だ

大亜51（タイア51）

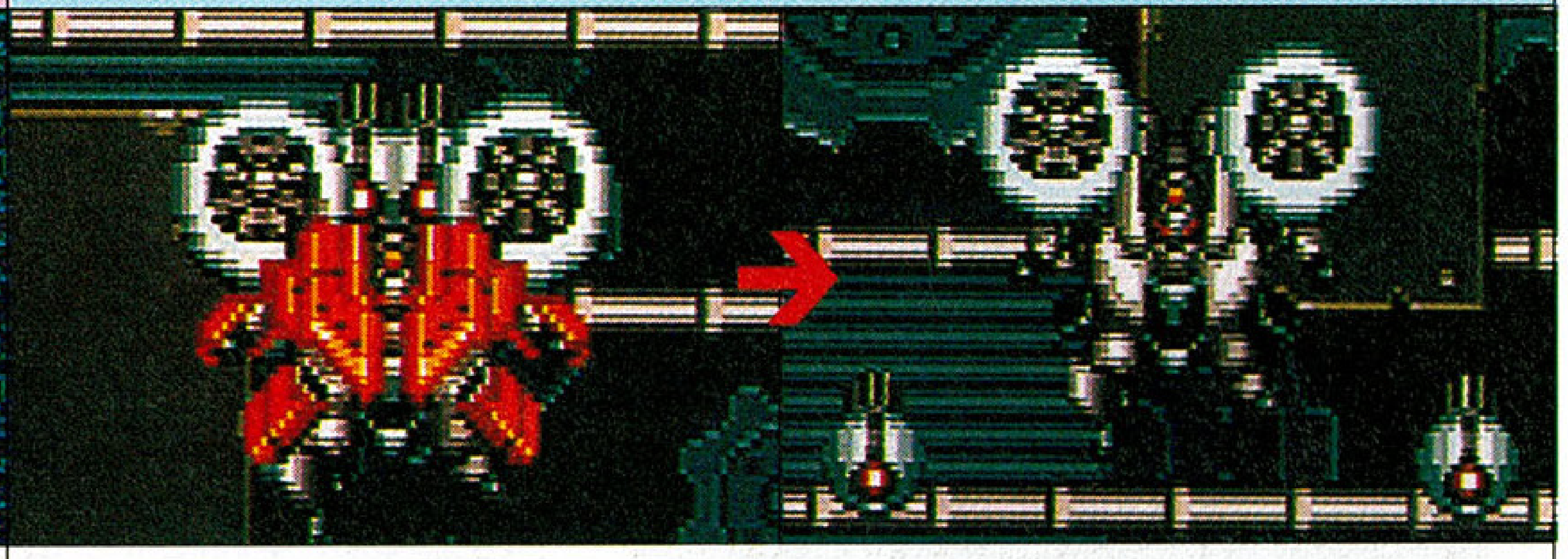
1億ポイント



変形可能のアームドアーマー。前半では飛行形態、後半ではロボット形態で出現する

装甲の富士（ソコノフジ）

16000ポイント



ヘビー級のザコ。いきなり装甲を外したあと、オプションを装備してレーザーを撃ってくる。非常に固く装備が貧弱な時は倒すのに苦労する敵のひとつである

TECHNICAL BOX

武者アレスタ

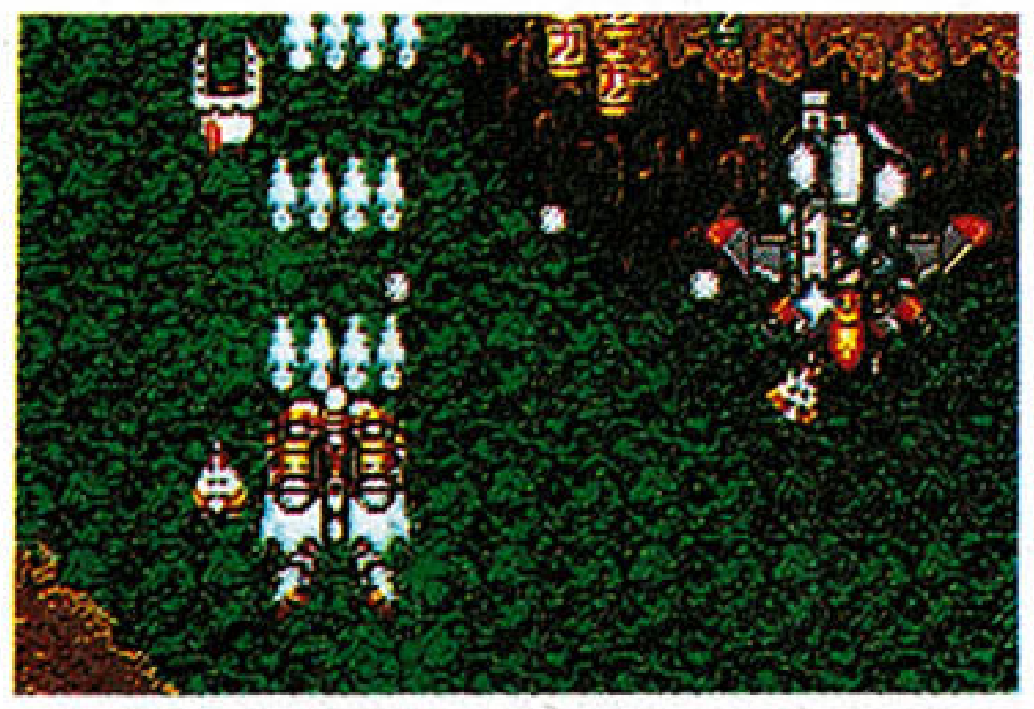
難易度が高く一度ミスすると復活が困難な後半3ラウンド。今回はその中でも特に難易度の高いラウンド5・6のポイントとボスの対処の方法を解説する。

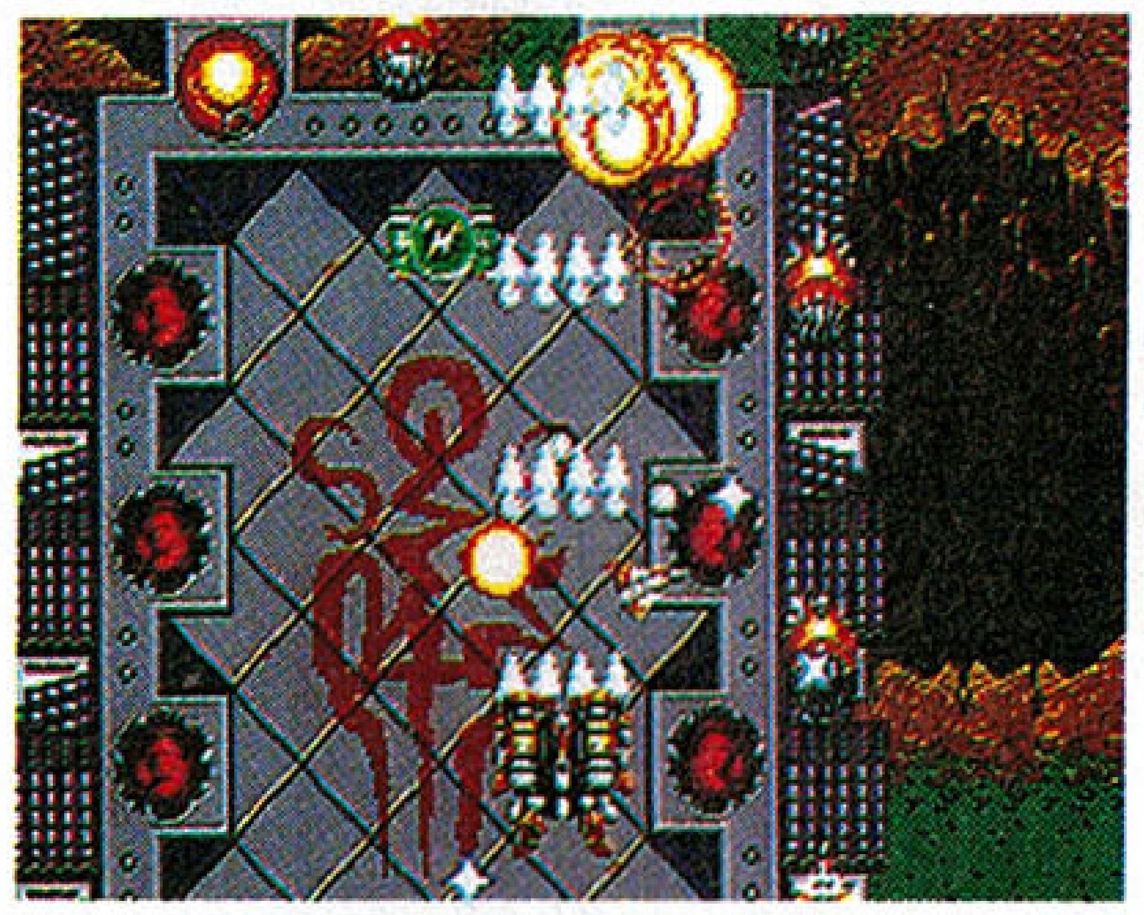
ROUND5 敵補給艦を叩け

ラウンド5は敵の数がとても多く、すぐに敵に囲まれてしまう。この状況にならないために、敵を速攻で倒す必要がある。したがってこのラウンド5のポイントは兵器の破壊力になる。

クリアテクニック

破壊力が一番高い特殊兵器は、レベル3のボムだ。これとフォーメーションのフリーを組み合わせれば、敵を出現と同時に破壊できる。敵弾は破壊できるので敵に近づいて倒す。

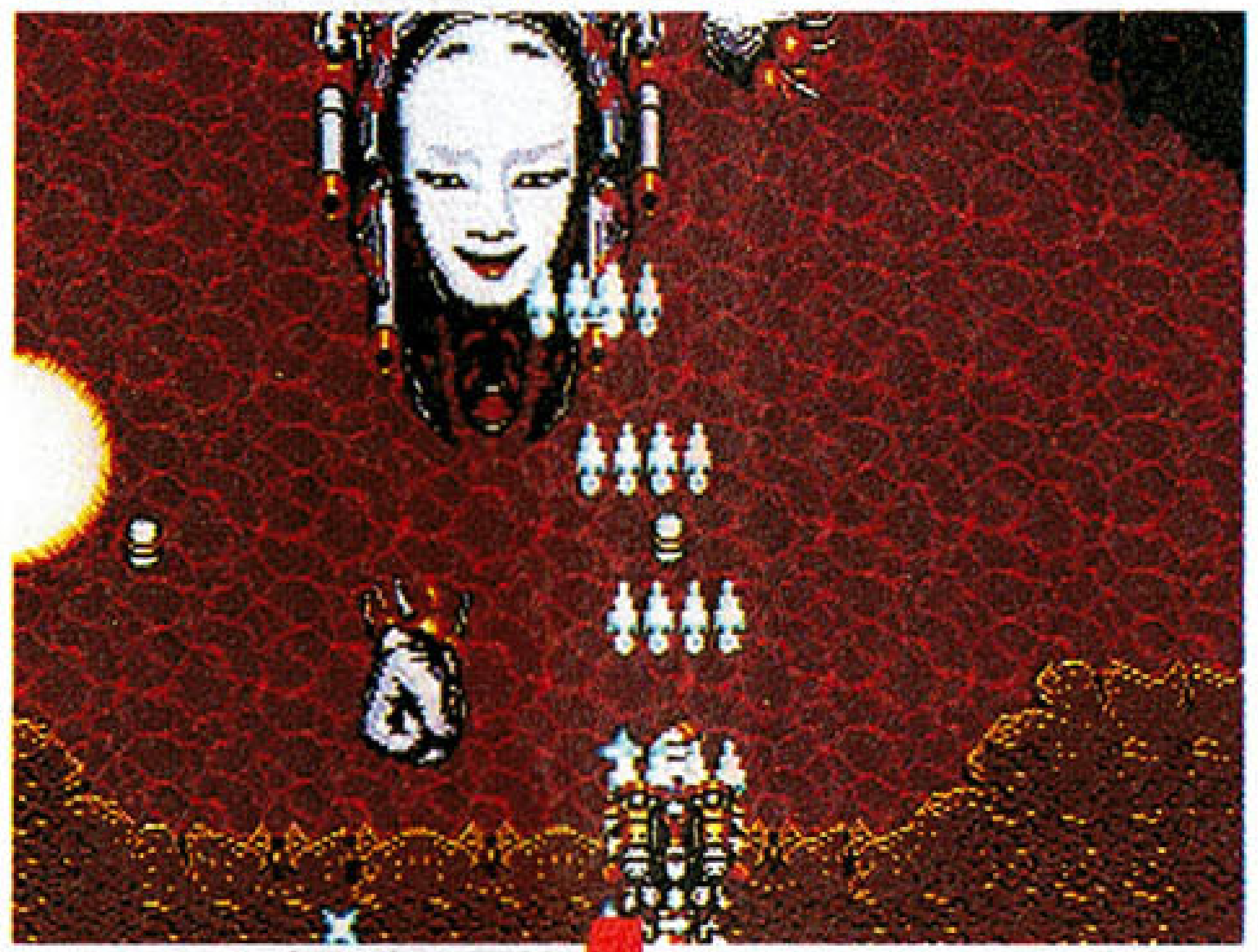

➡フォーメーションをフリーにする

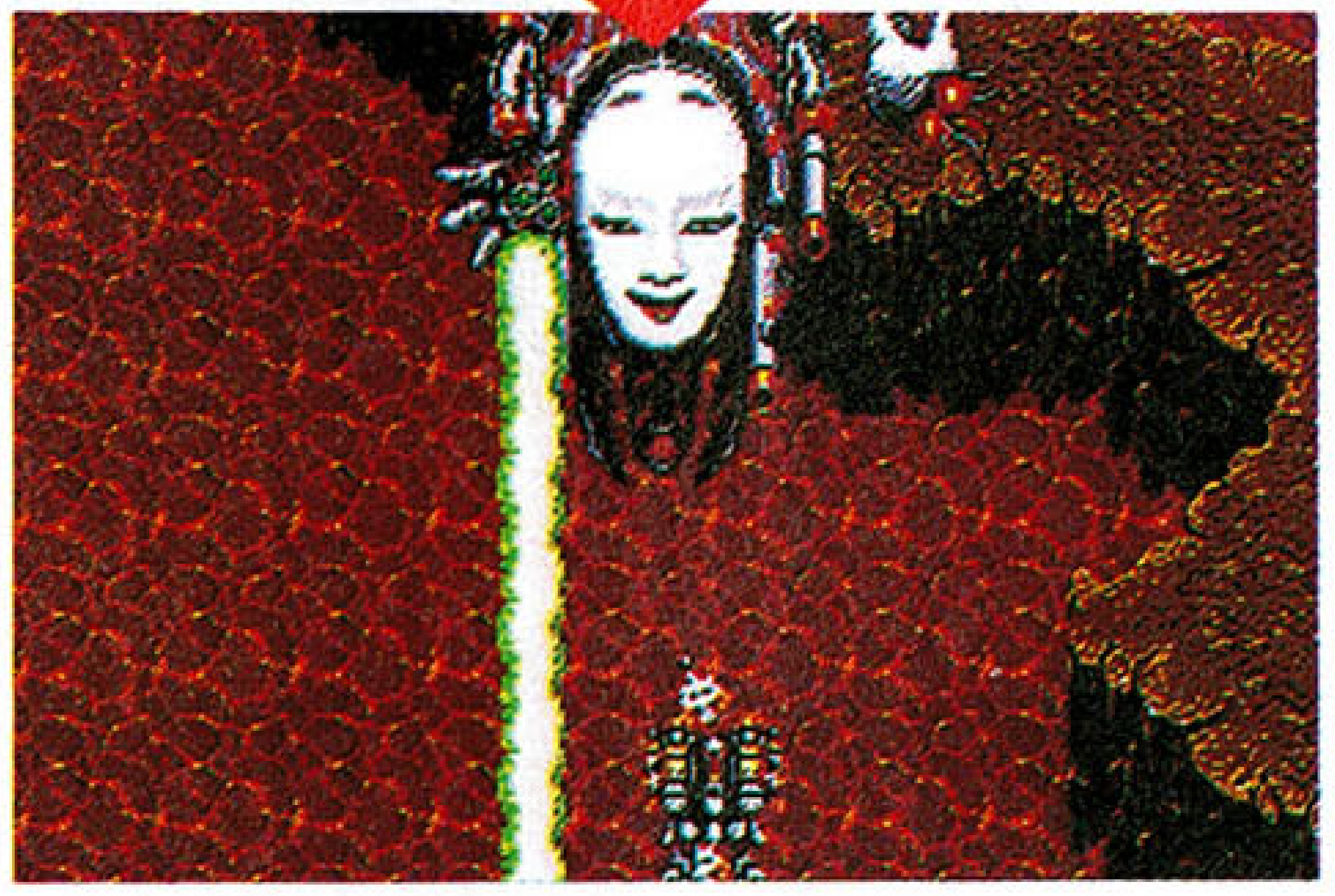

⬅敵を速攻で倒す

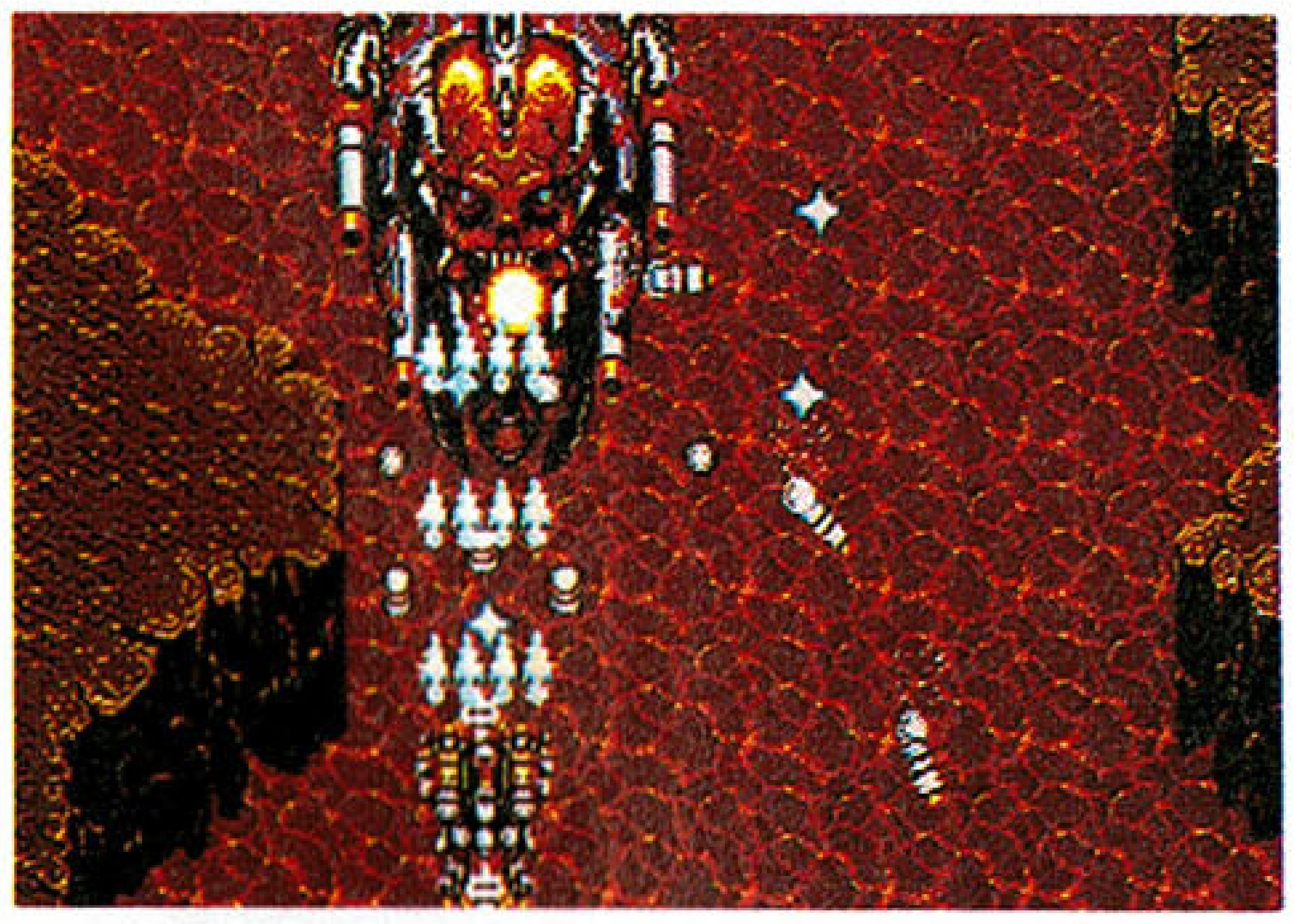
ボス 鬱之宮

ボスの攻撃は弱点の口から出す玉の色で3種類に分けられる。赤はパンチで手が動き出してから左右のどちらかに避ける。緑はレーザーで撃ってこない手の方に避ける。青は拡散弾でレーザーと同じように避ける。

⬇パンチは左右に大きく避ける




⬆レーザーは攻撃してこない手の方向に避け、その後すぐ正面で攻撃

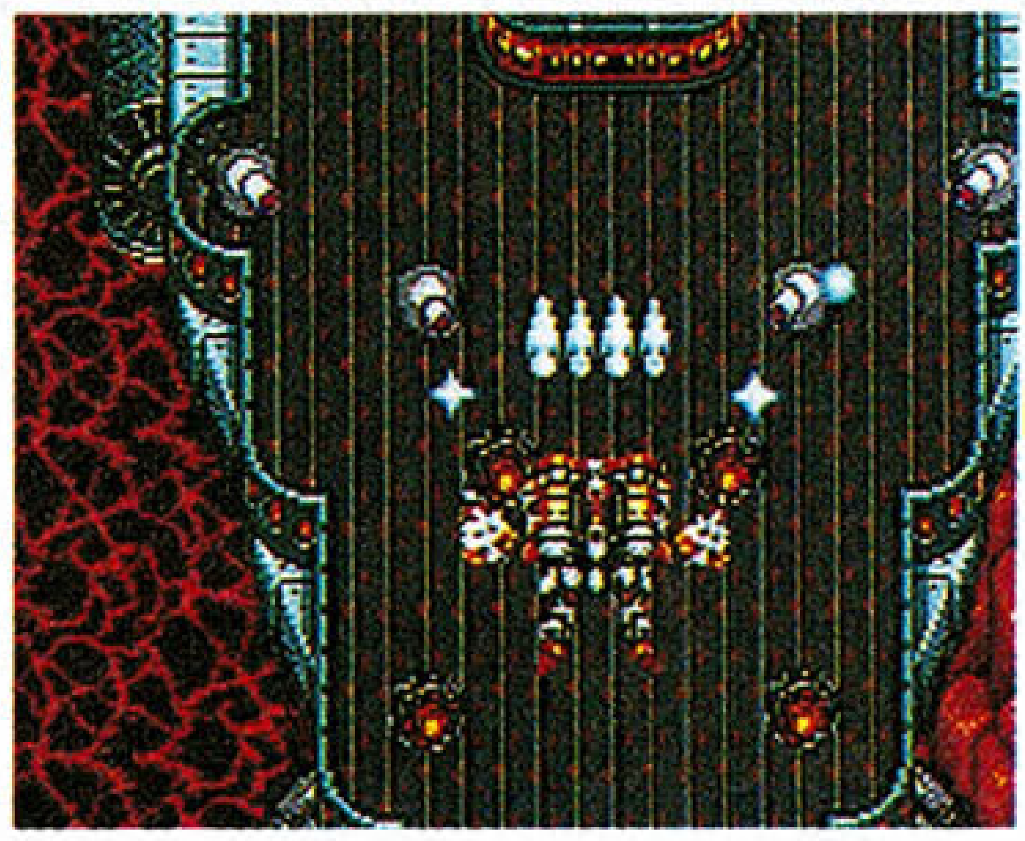

⬆変身後はボスの正面で攻撃する

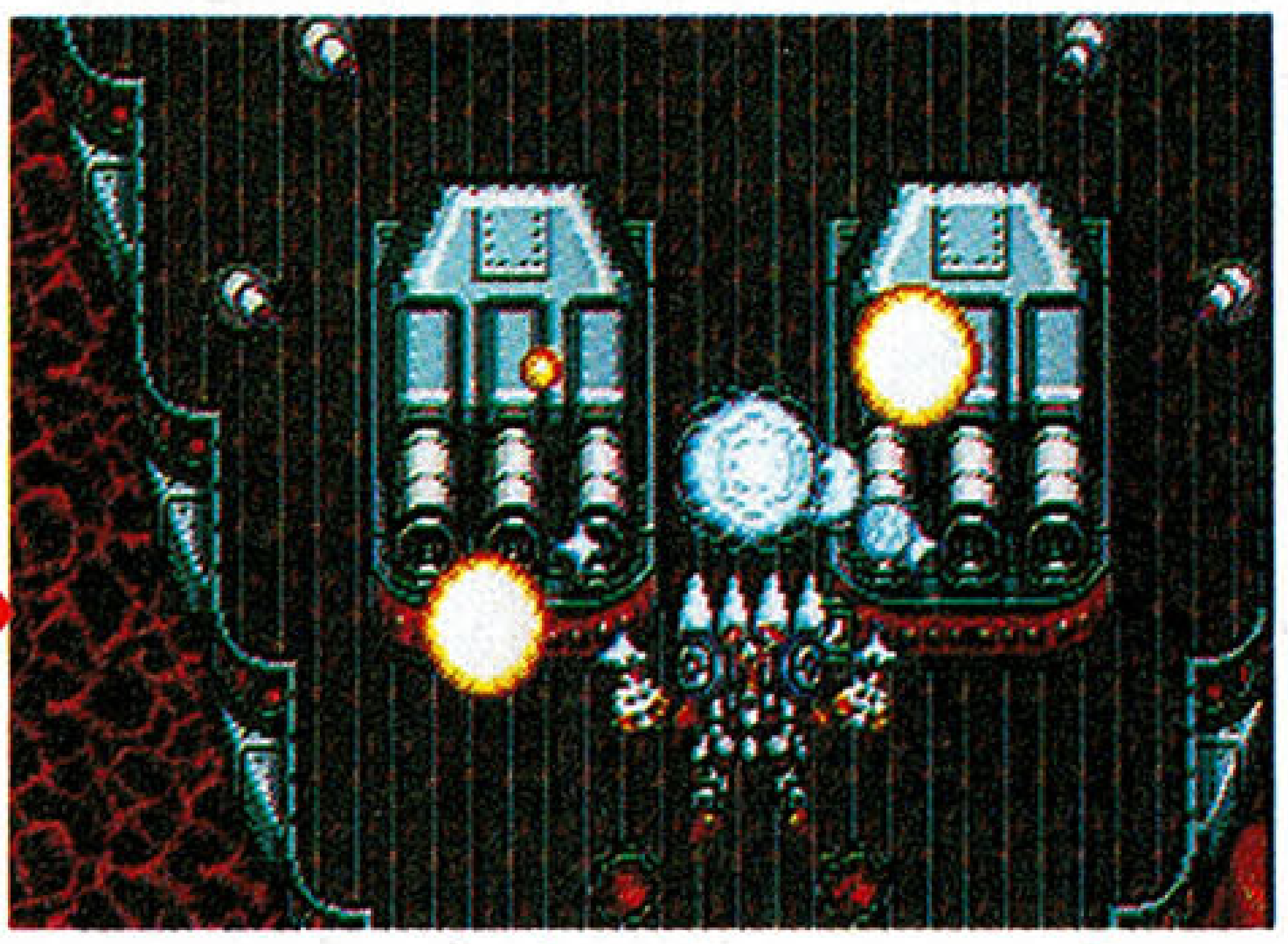
ROUND6 敵戦闘艦を追撃せよ

ラウンド6は、攻撃の激しい場所と少ない場所が分かれているため、1つの特殊兵器を続けて使わないことだ。したがってラウンド6のポイントは特殊兵器の付け替えになる。

クリアテクニック

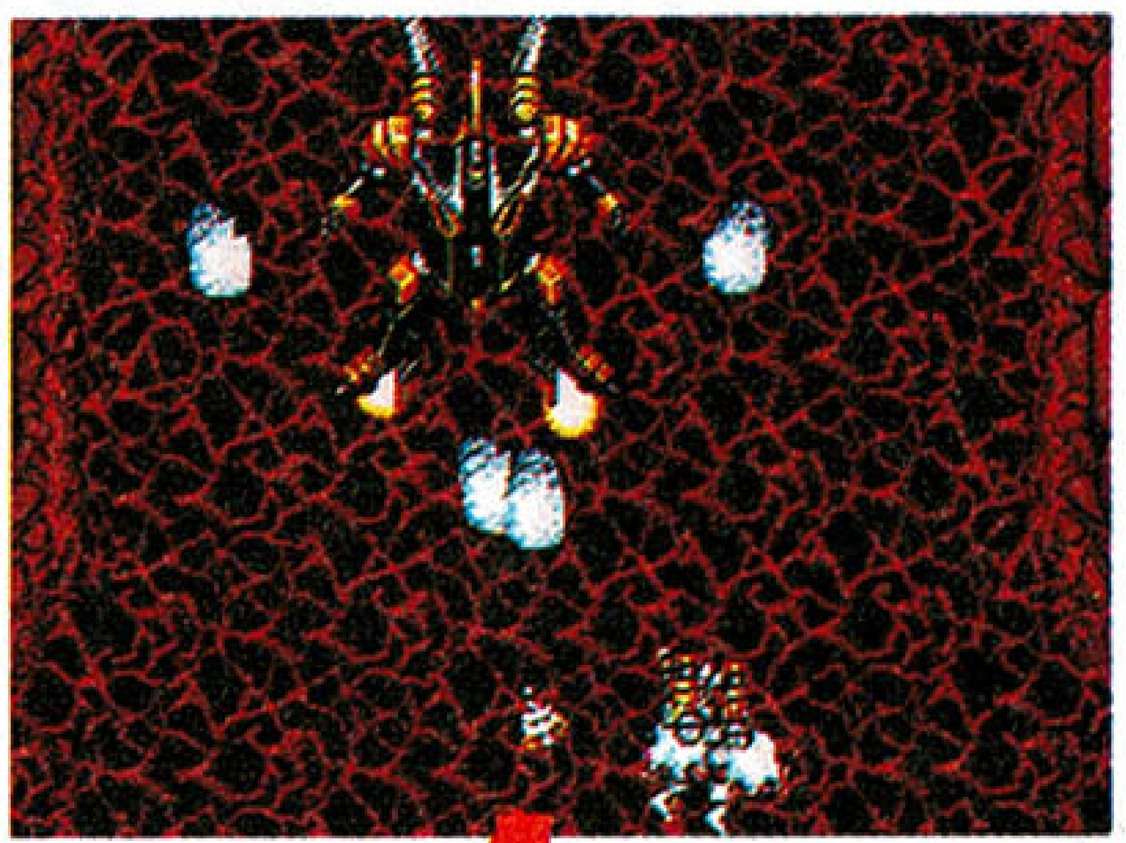
特殊兵器はボムとバリアを使い分ける。ラウンド前半はボムを使い、戦闘艦が出現したらバリアに付け替え、戦闘艦の中央を進む。フォーメーションを3ウェイにし、両脇の敵を倒す。

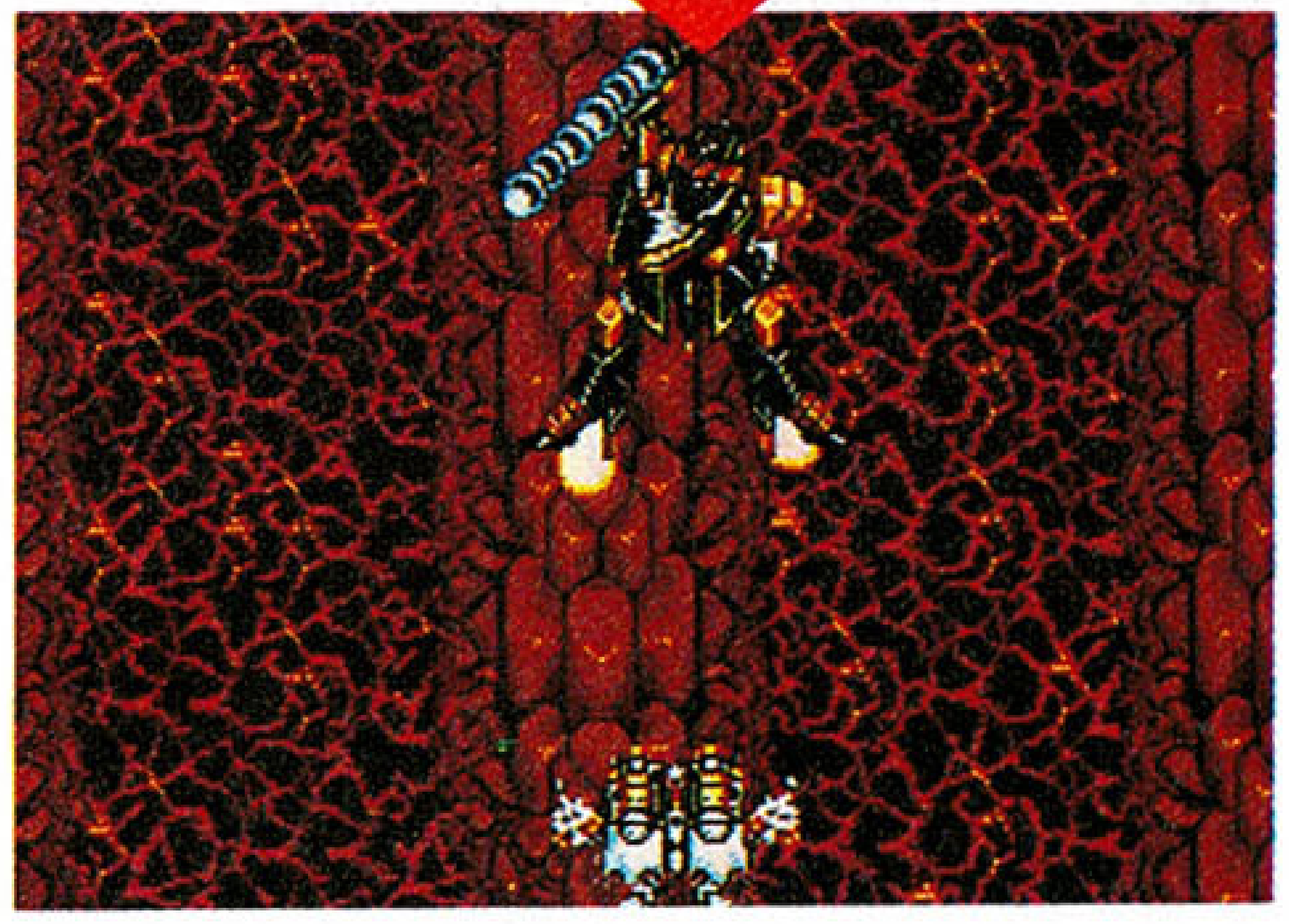

➡フォーメーションを3ウェイにする

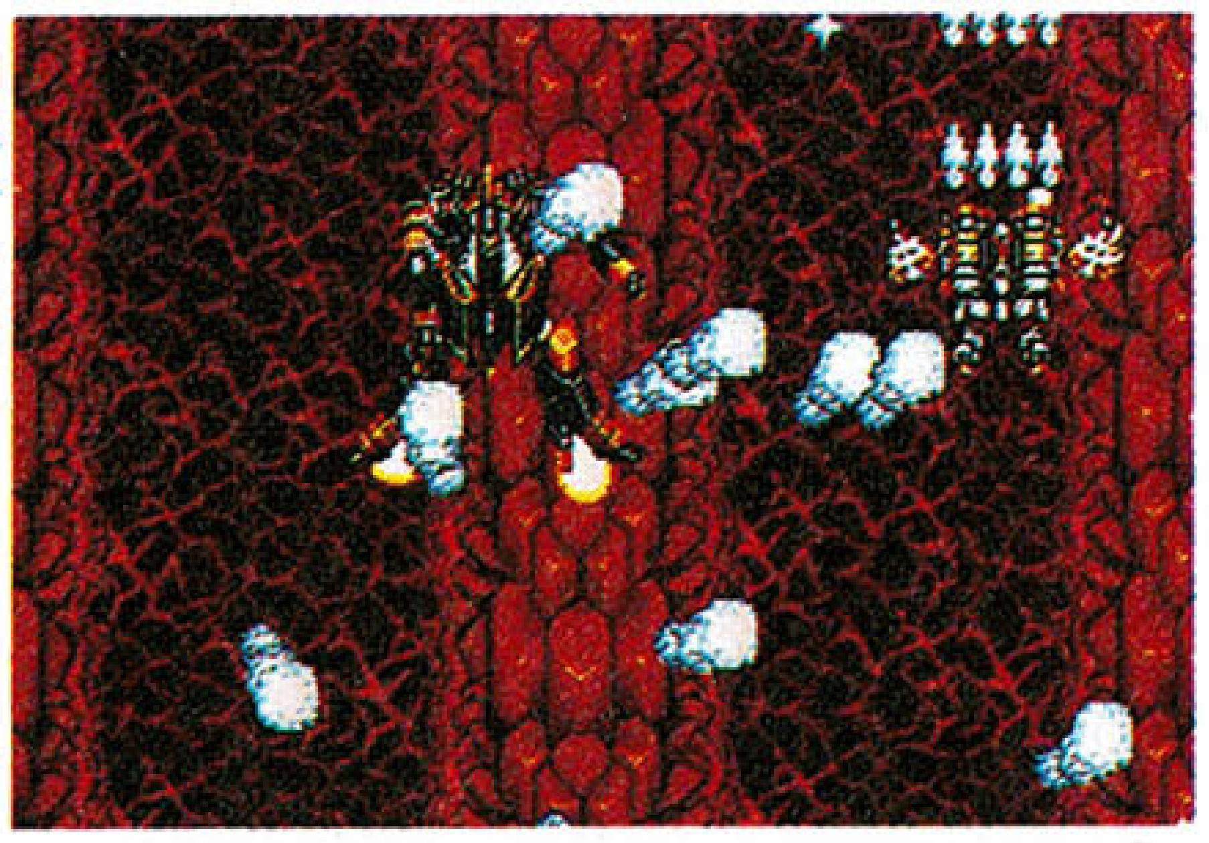

⬆戦闘艦の中央を進んでいこう

大亜51

大亜51の攻撃はホーミング弾だけだ。大亜51出現直後の攻撃は左右どちらか一方に大きくに避け、ムチから発射されるものは左右どちらかに動きそのまま上に避ける。大亜51の弱点は体全体だ。

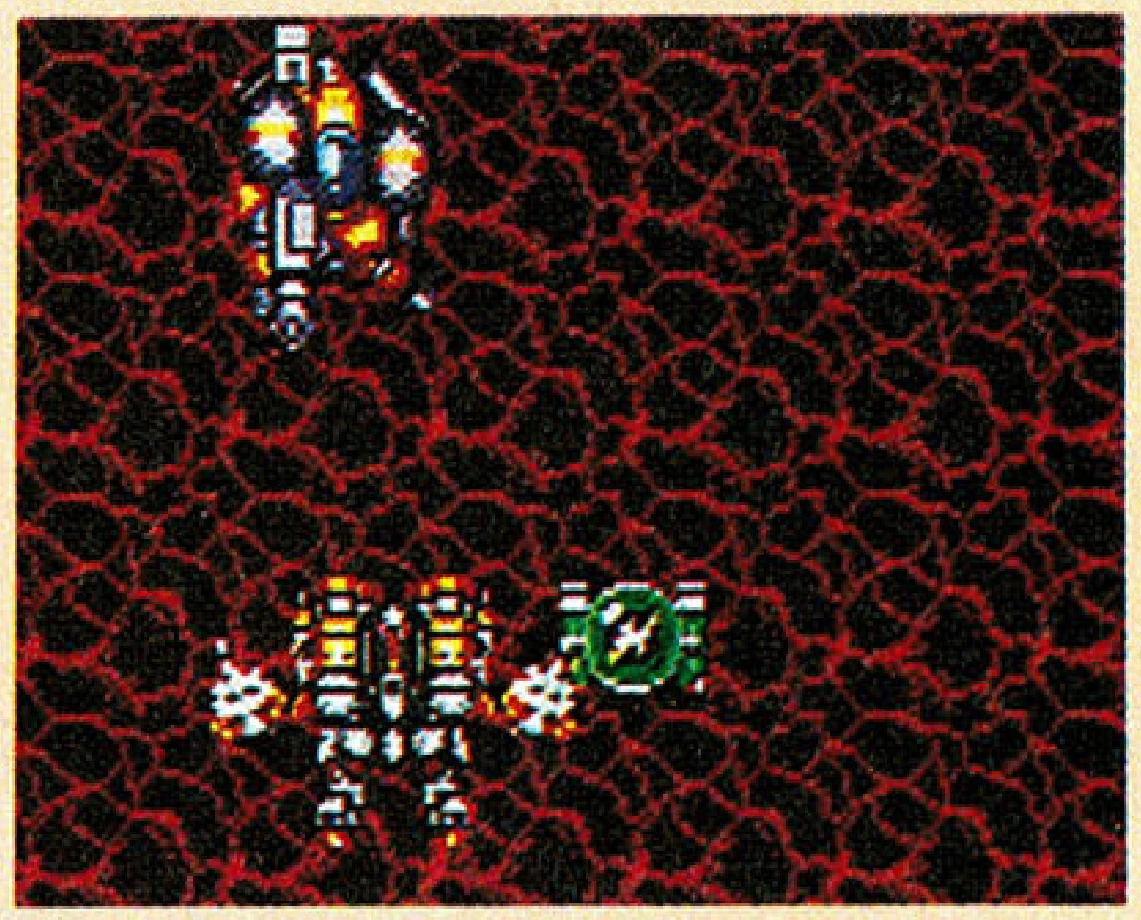

➡出現直後は左右に動くだけでかわせる


⬆良く見てスペースの広い所に行く


➡横に動いたあと上に

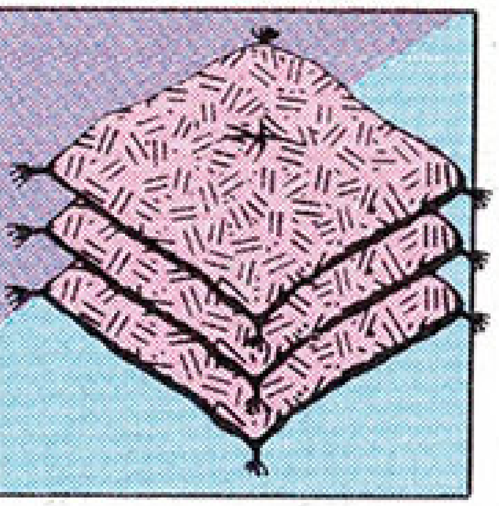
ちょっとお得なテクニック

ゲーム中にたくさん出現するパワーアップアイテム。これを取った瞬間に自機は点滅し、パワーチップは約1秒、特殊兵器アイテムは約3秒間無敵になる。この無敵のあいだに敵に体当たり攻撃ができる。


⬆アイテムを取ると無敵

武者アレスタ

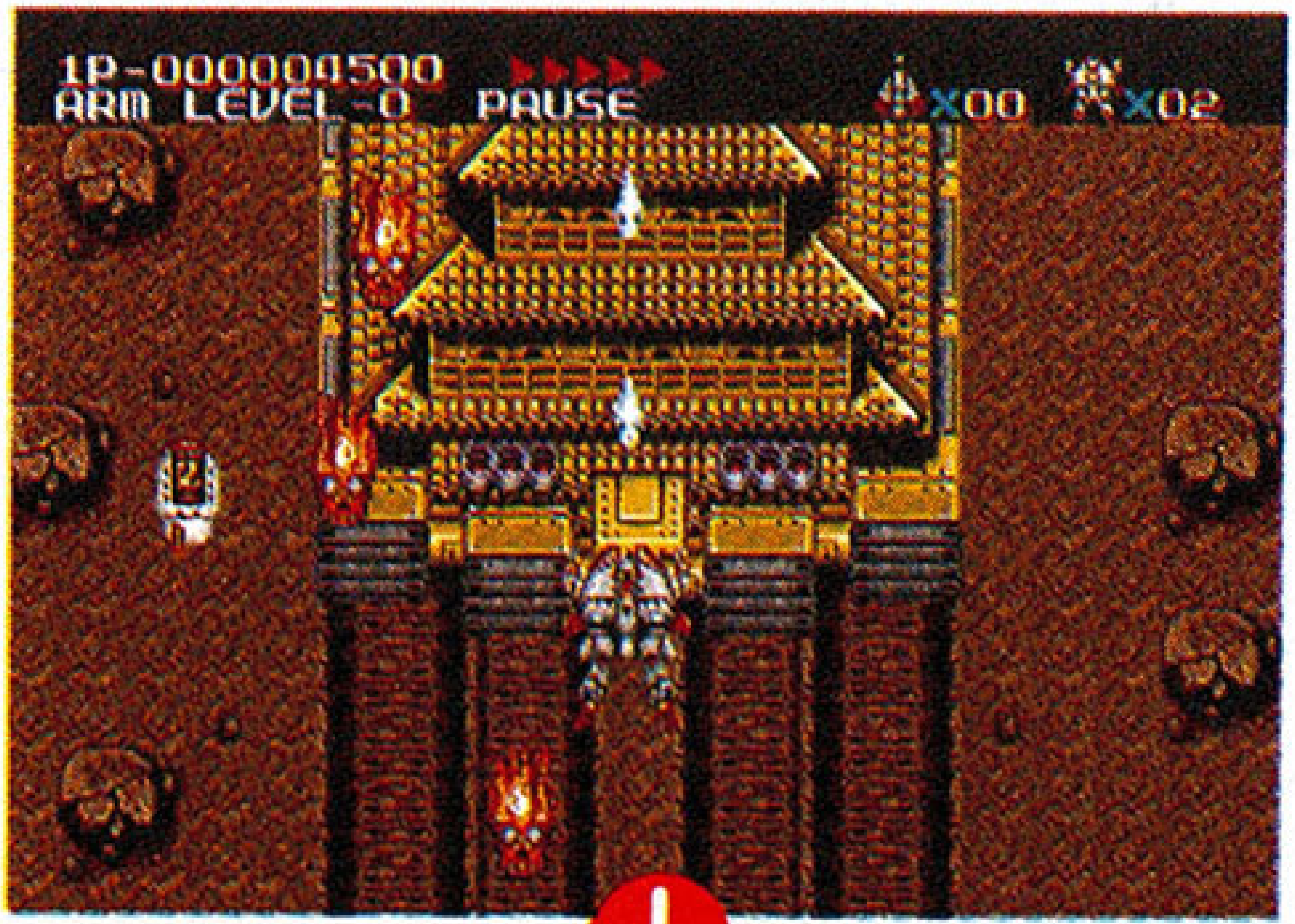
パワーアップコマンド



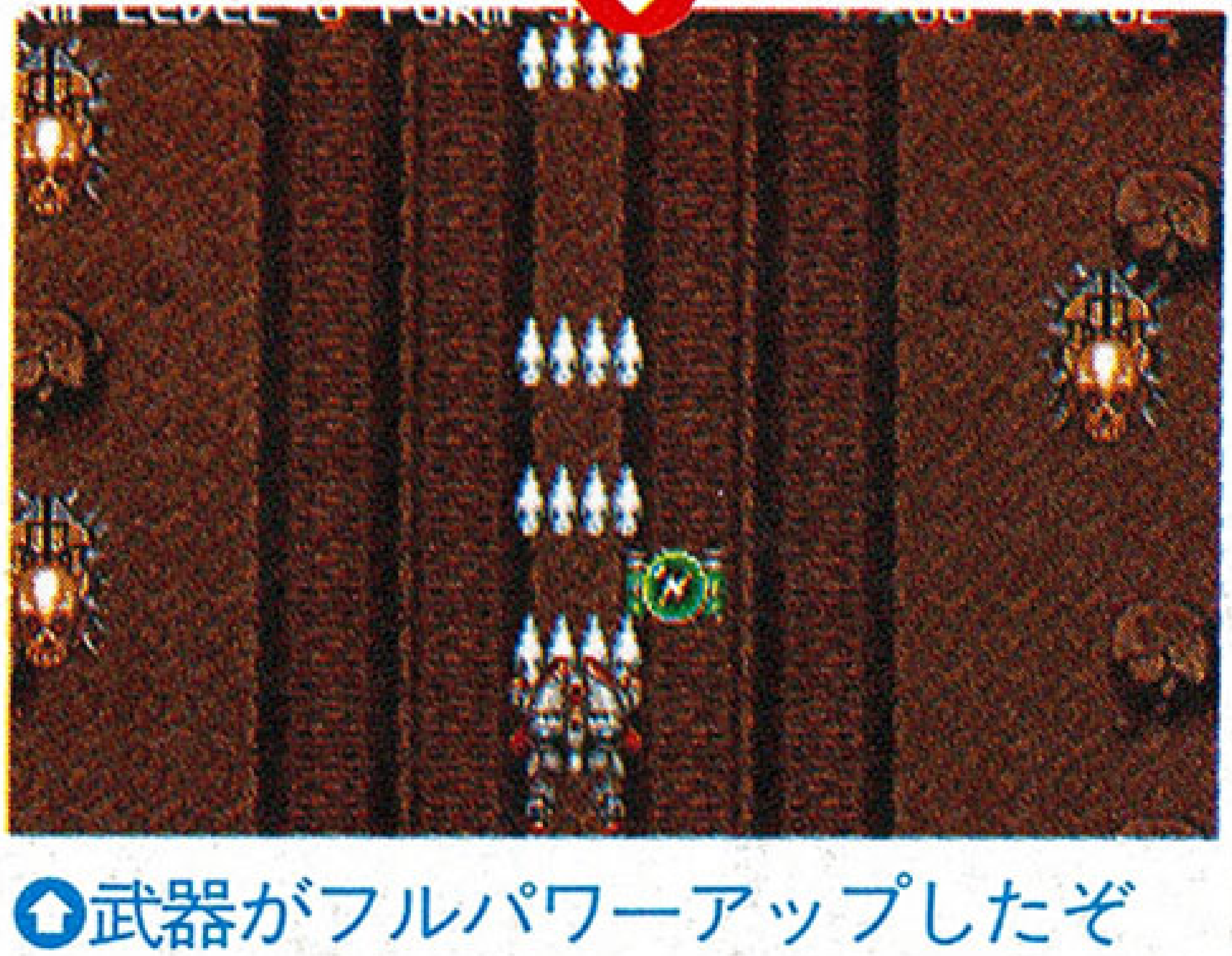
　このゲームに武器のパワーアップコマンドがあった。

　やり方は、ゲーム中にポーズをかけて、B、B、C、B、B、C、上、下、Aの順に押す。そしてポーズを解除すると、持っている武器が最高までパワーアップしている。これは、ずいぶん助かるウルテクだ。　（神奈川県／新井荒）

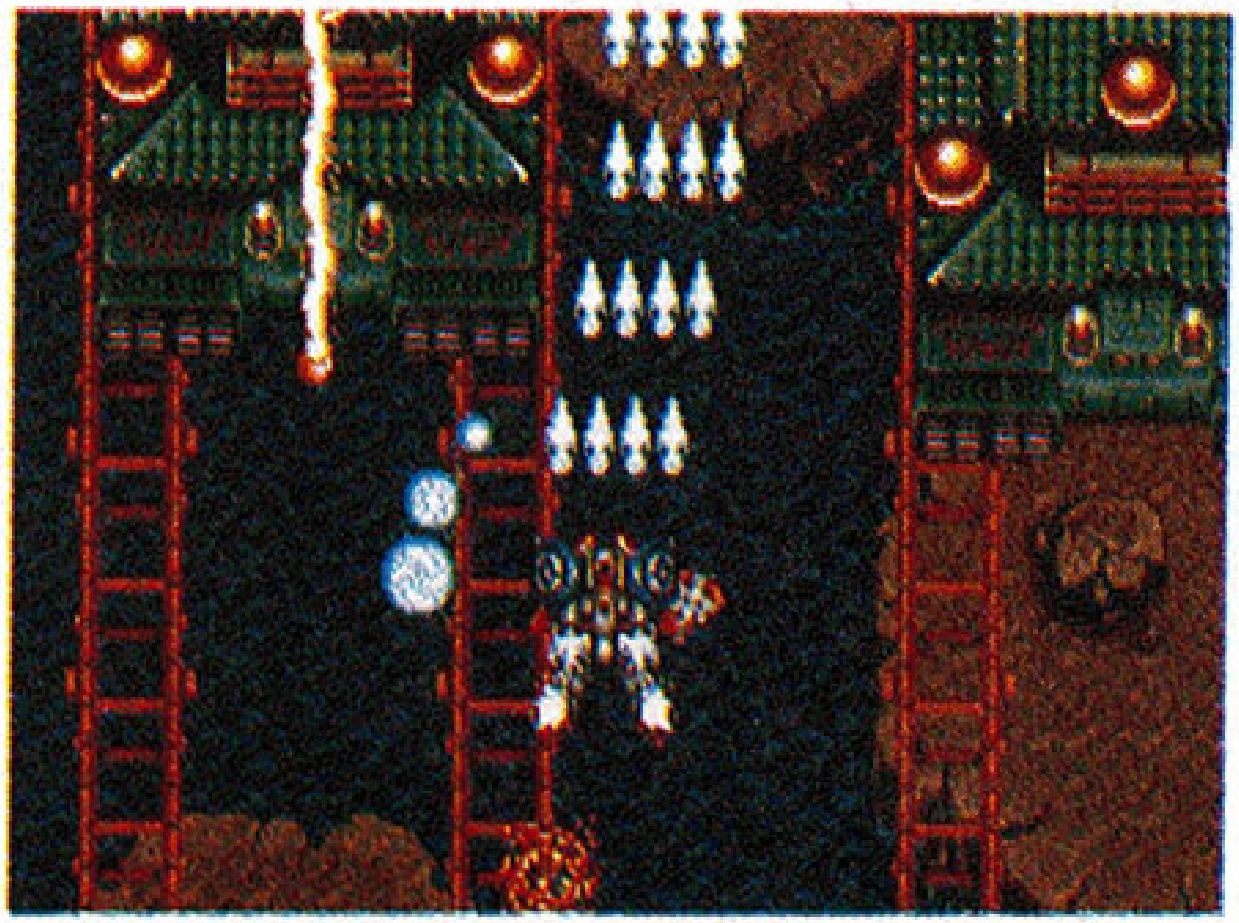
ポーズをかけてからコマンド入力


1P-000004500
ARM LEVEL-0
PAUSE
x00
x02

B、B、C、B、B、C、上、下、Aの順に押す



武器がフルパワーアップしたぞ



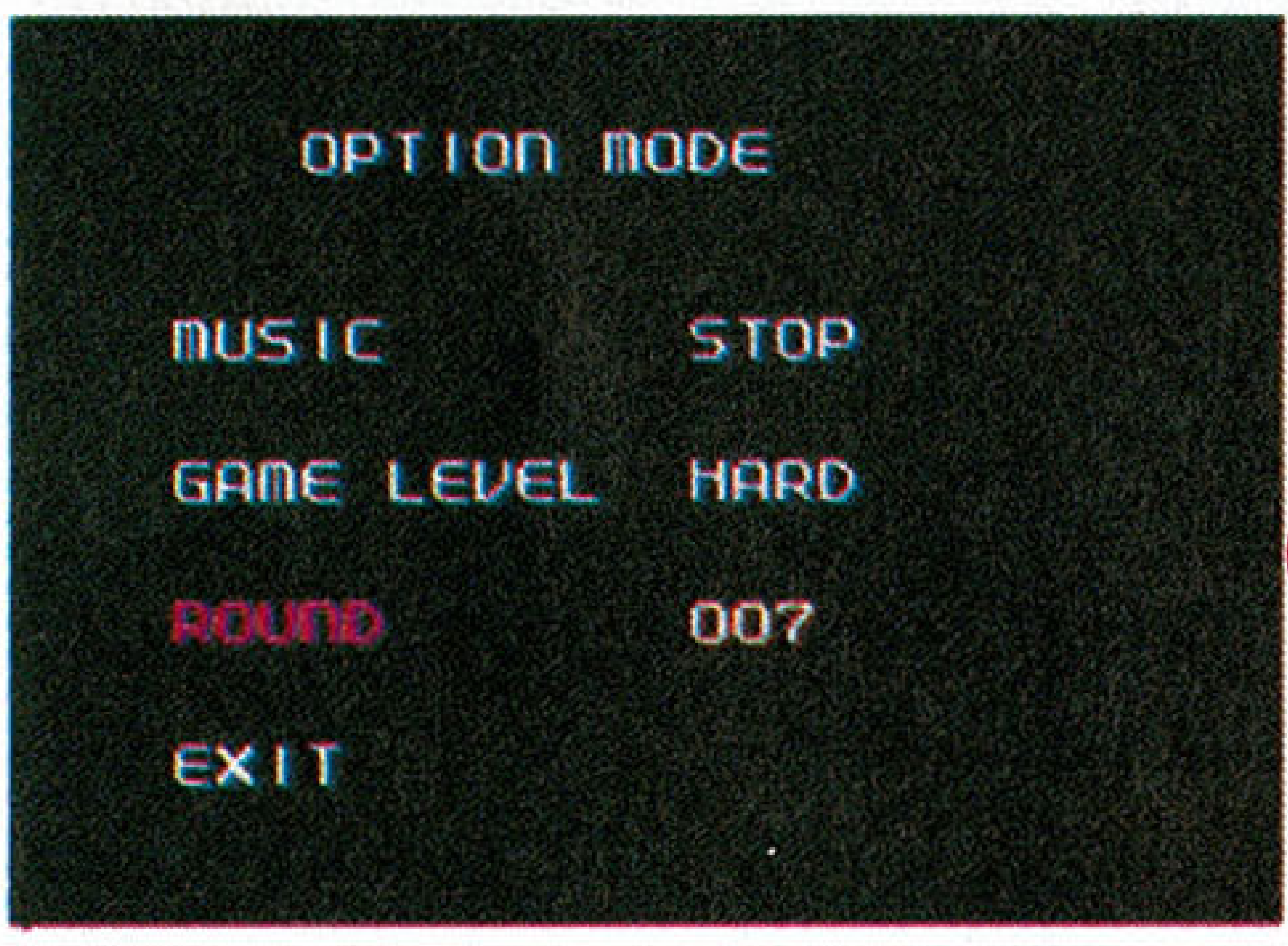
これはすごく助かるよ

武者アレスタ

ラウンドセレクト発見

　このゲームにラウンドセレクトのウルテクが見つかった。

　やり方は、電源を入れたあとにリセットボタンを10回連続で押して、リセットする。そして、タイトル画面が表示されたら、方向ボタンの左下を押しながら、オプション画面に入ると、サウンドがラウンドに変わっている。これは、方向ボタンの左右で７面まで選択できる。　（大阪府／紀野真行）


OPTION MODE

MUSIC　STOP

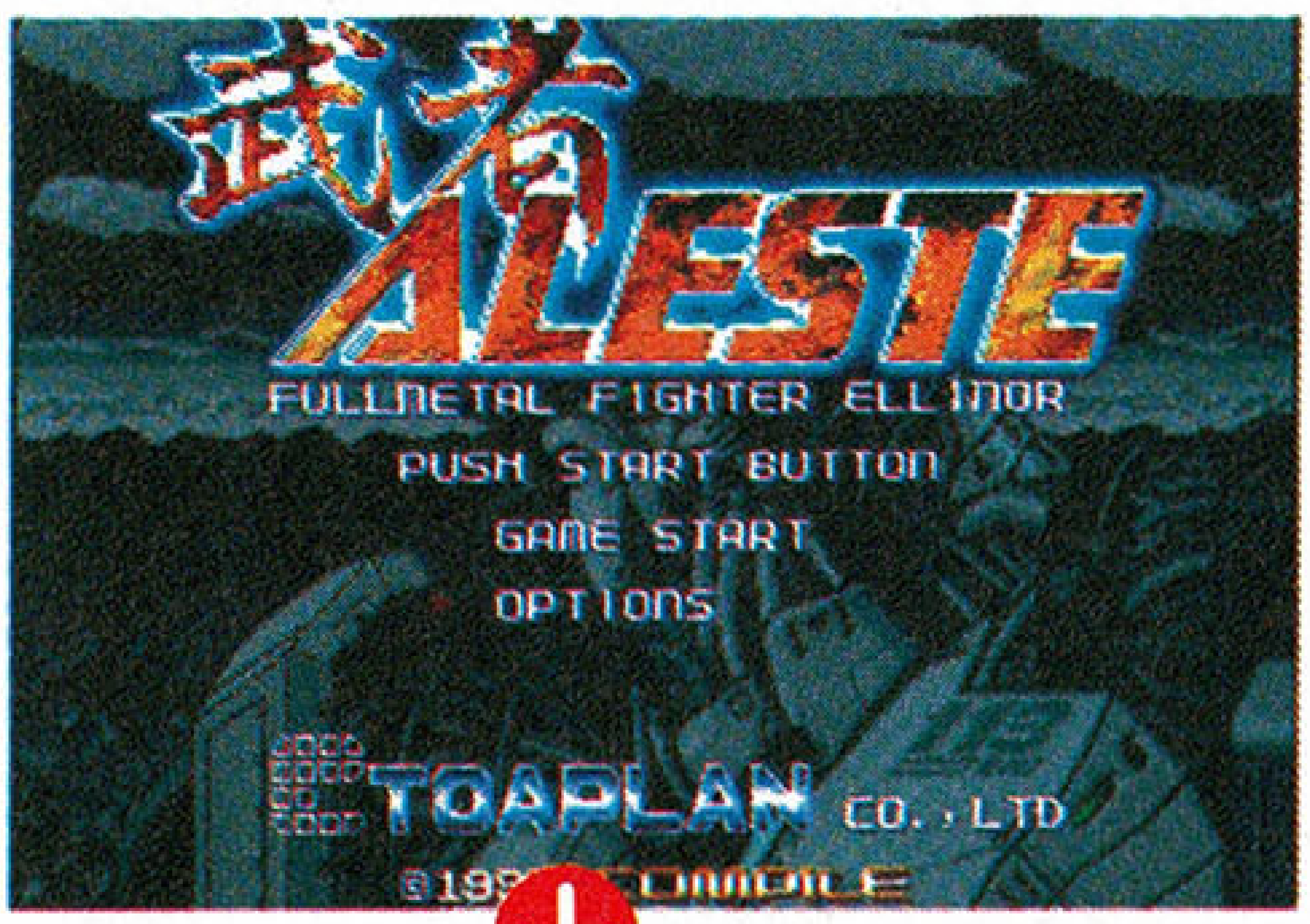
GAME LEVEL　HARD

ROUND　007

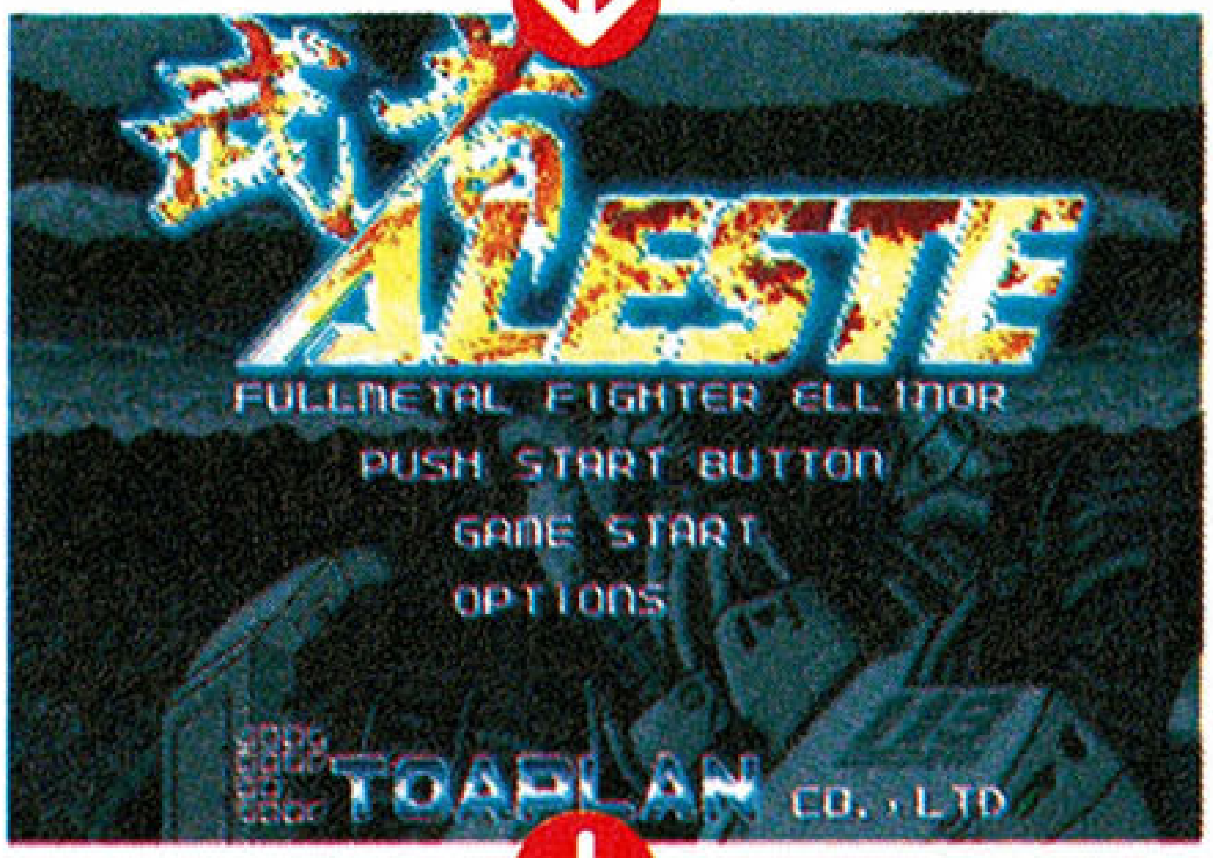
EXIT

⇧サウンドがラウンドになっている

⇩タイトル画面が出たら下の通りに


武者
ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
GAME START
OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD

10回リセットする


武者
ALESTE
FULLMETAL FIGHTER ELLINOR
PUSH START BUTTON
GAME START
OPTIONS
TOAPLAN CO.,LTD

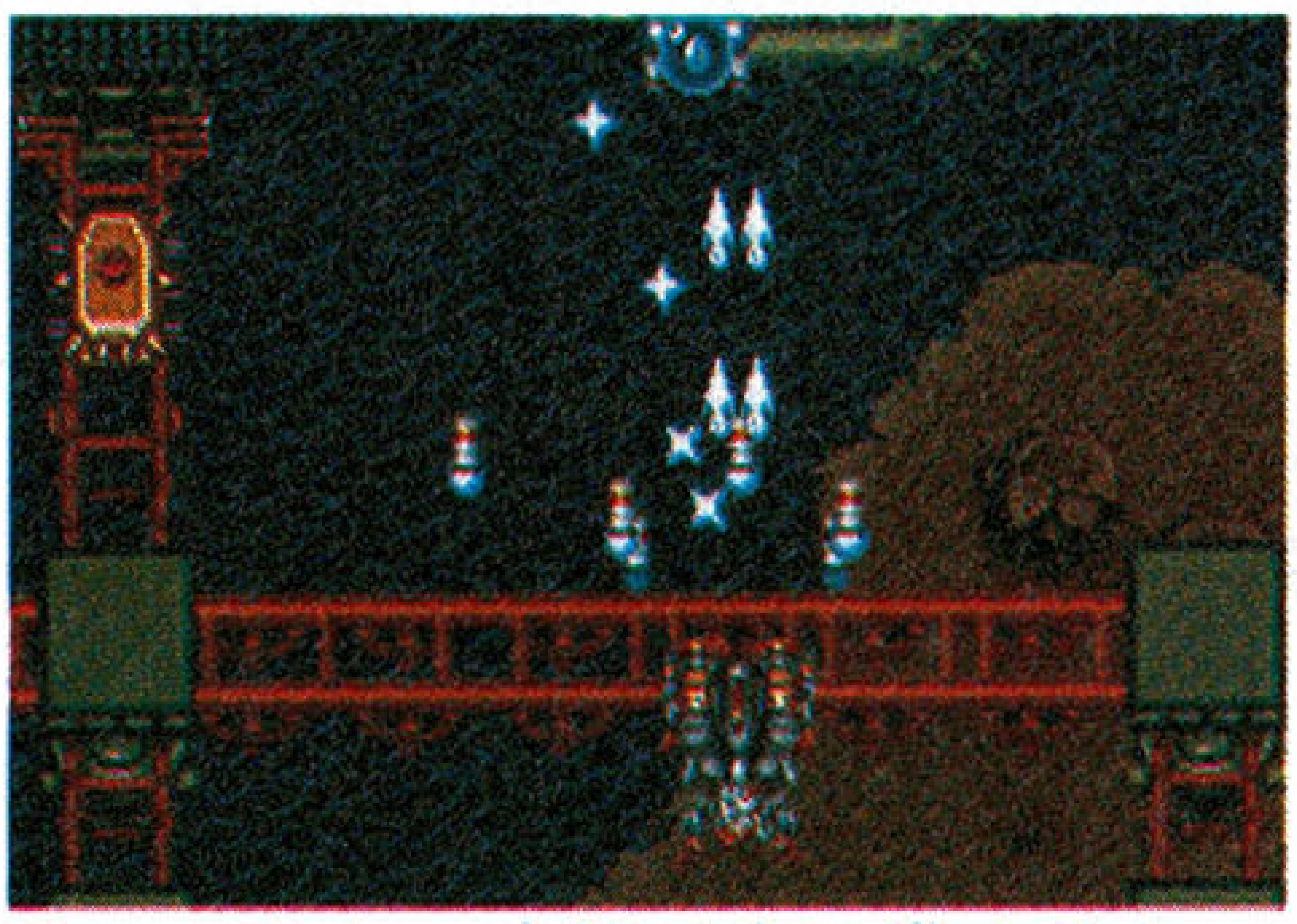
⇦再びタイトルで入力

方向ボタンの左下を押しながらオプションモードに入る

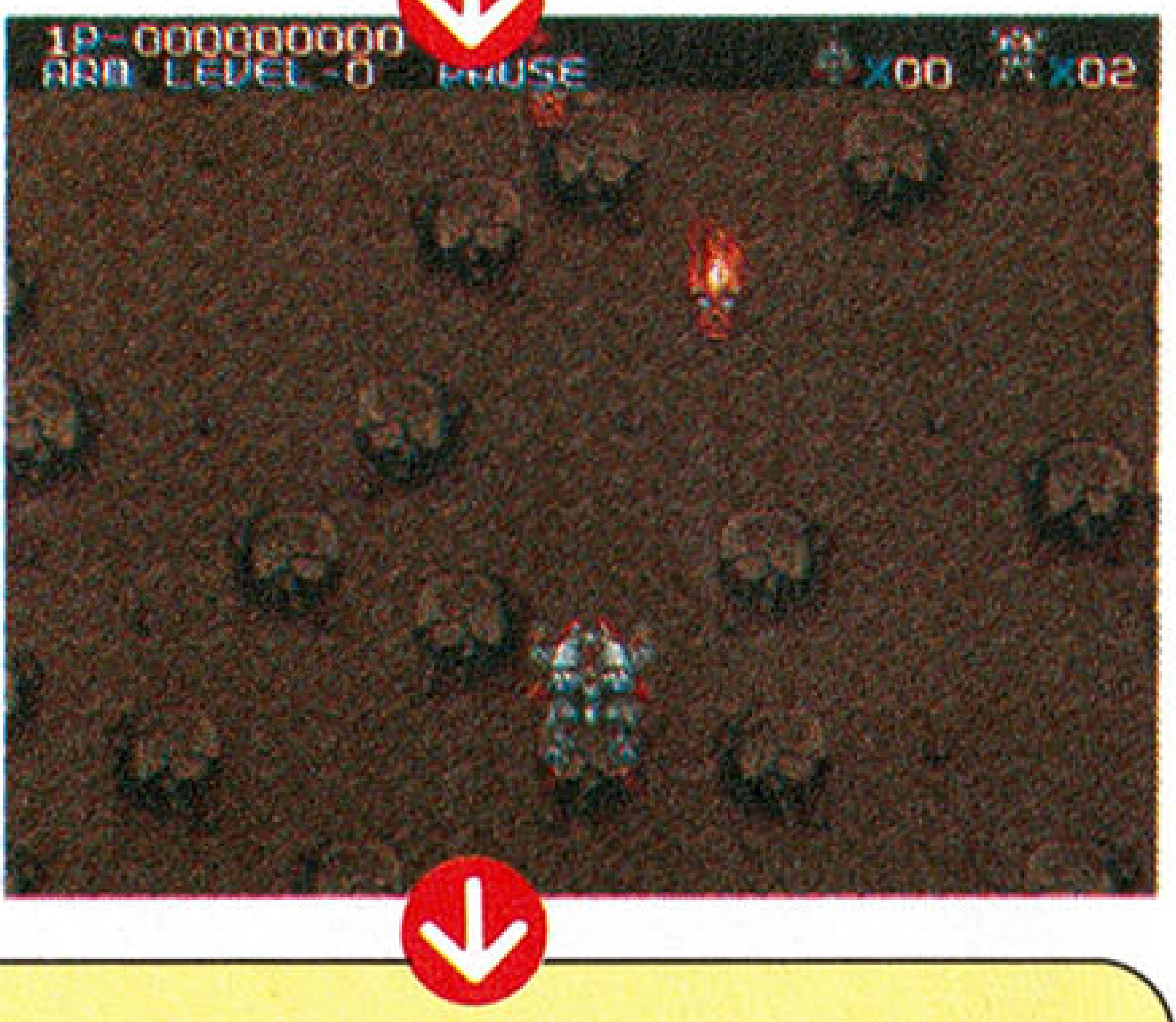
オプション増加法

　今度は、オプションが一気に20に増えているウルテクだ。

　やり方は、ゲーム中どこでもいいからポーズをかける。そして、方向ボタンを上３回、下３回、左３回、右３回の順に押し、続けてC、C、B、Aボタンの順に押す。すると、オプションが20に増えている。これは、何度も使えるウルテクだから、オプションがなくなったらコマンドを入力すればいい。先に進むのにかなり助けになるはず。　（千葉県／真柴善幸）

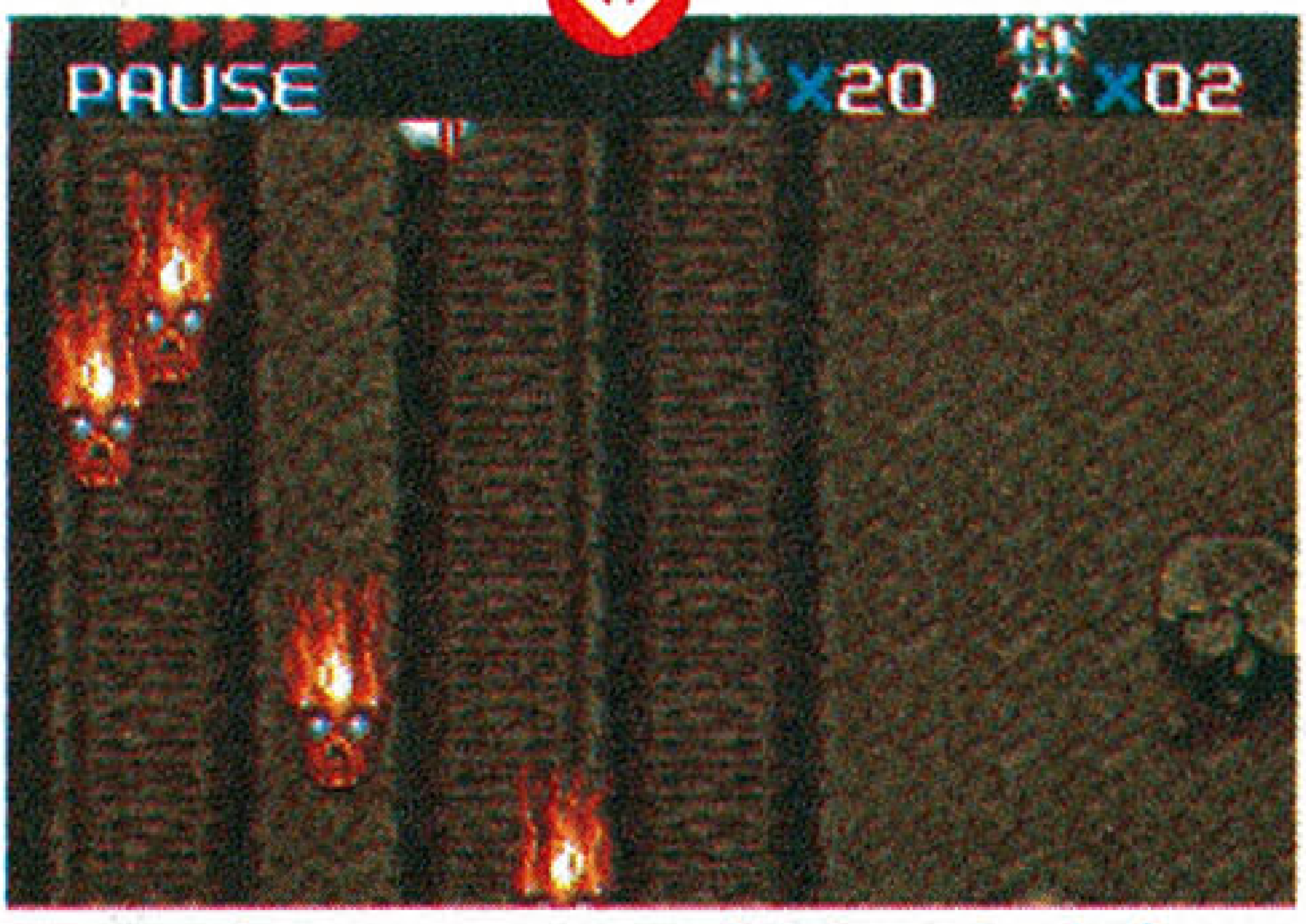

⇧これなら、楽勝で先に進めるな

ポーズをかける


1P-000000000
ARM LEVEL-0
PAUSE
x00
x02

⇦ここでコマンド入力

方向ボタンを上3回、下３回、左３回、右３回の順に押し、C、C、B、Aボタンの順に押す


PAUSE
x20
x02

⇧オプションが20に増えてしまう

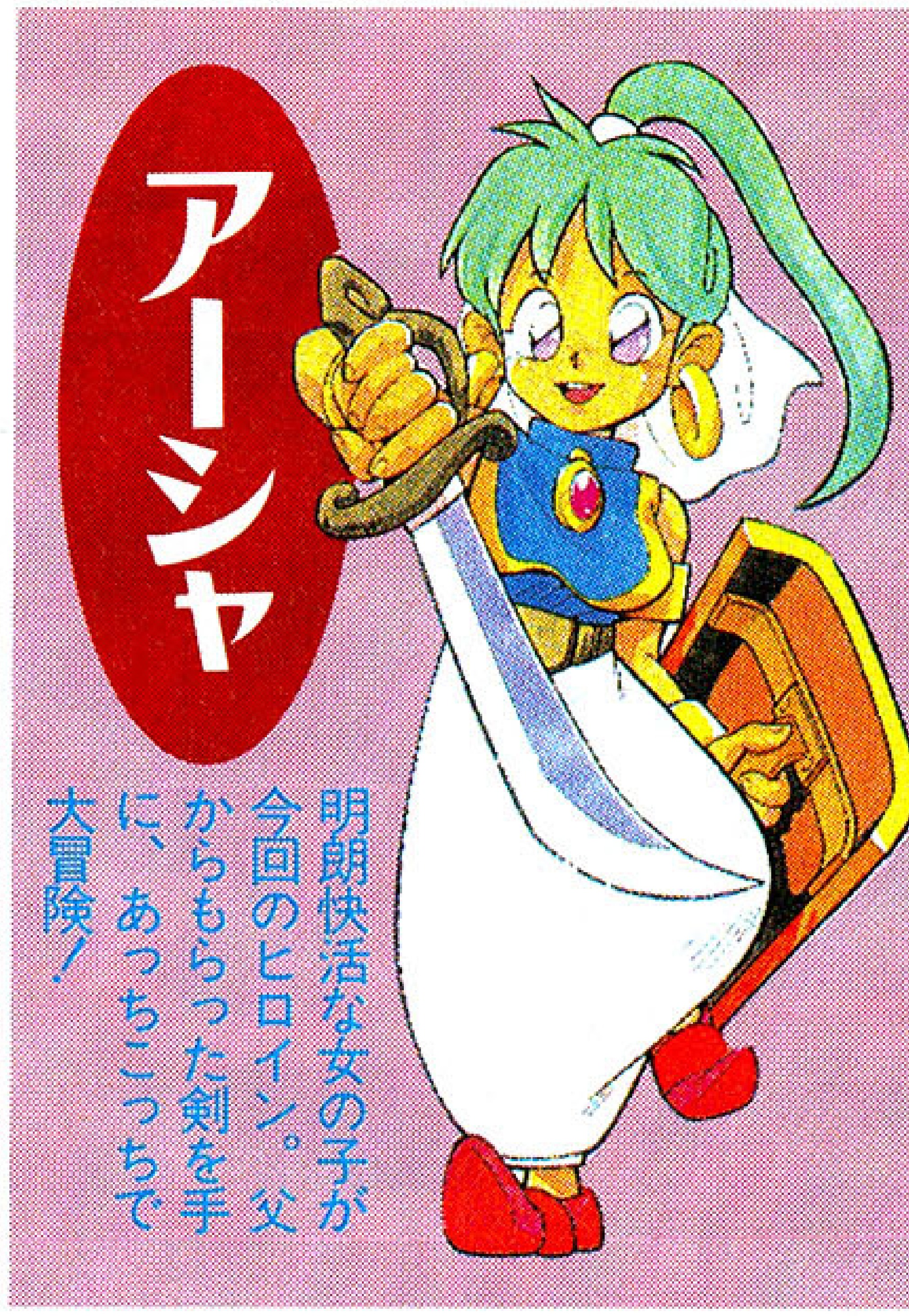
モンスターワールドⅣ

●セガ
●4月1日発売
●8,800円
●ACT
●12M＋B・B

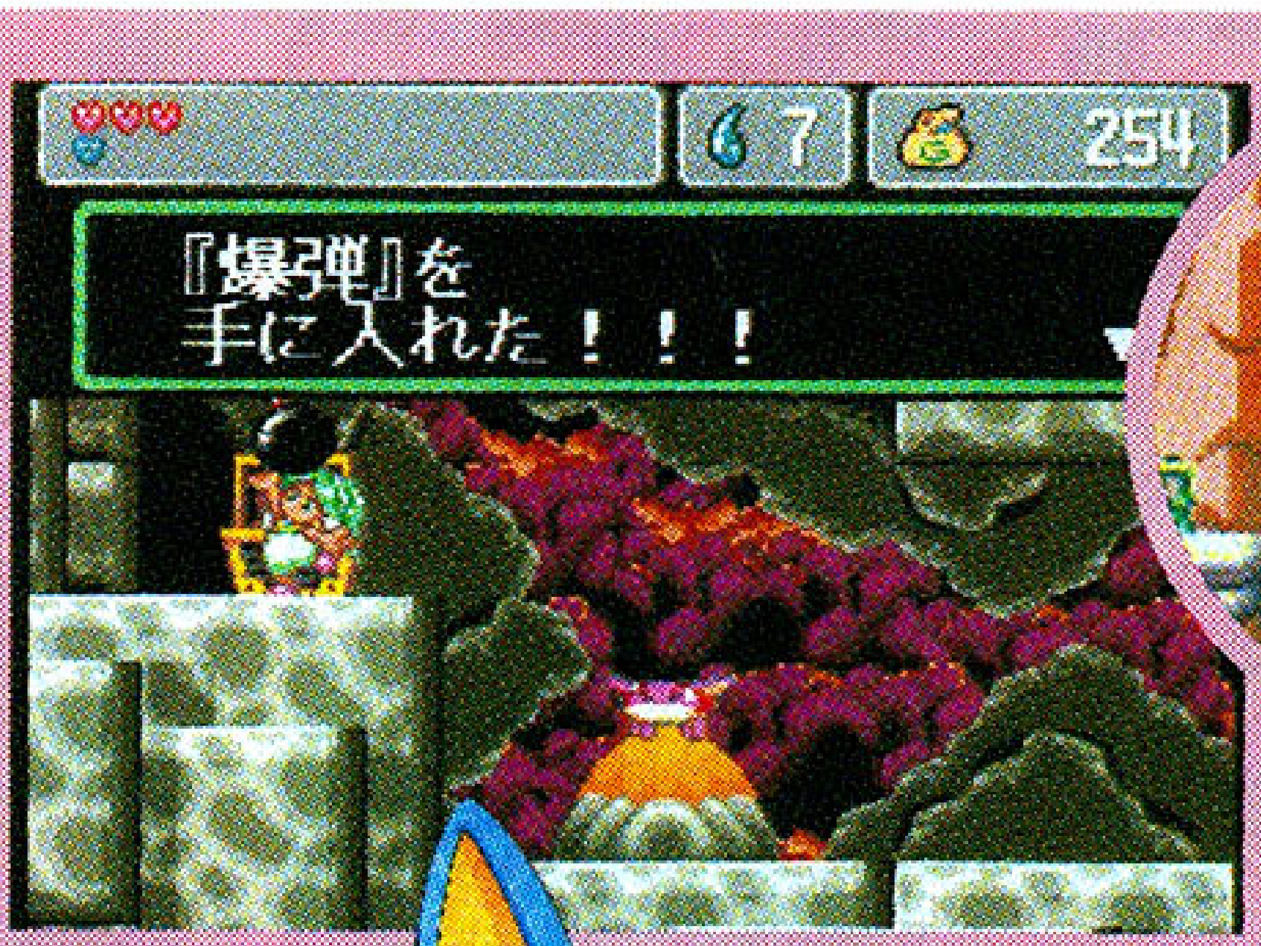
完成度ゲージ 80%
1人プレイのみ

幸福感で満たしてくれるゲームです

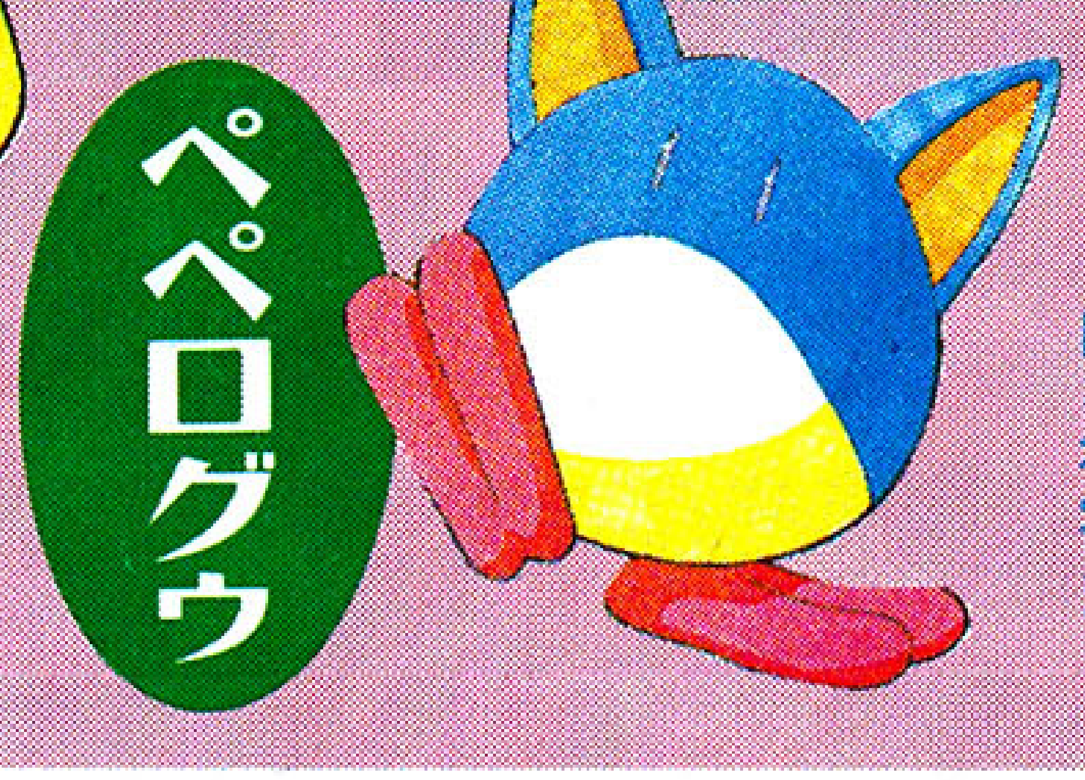
RPG要素の強い優良アクションとして好評だった「モンスターワールドⅢ」から、はや2年と6カ月。もうすぐ期待どおりの完成度でシリーズ4作目が発売されるぞ！　もちろん開発は前作と同じくWESTONE（ウエストーン）なので、美麗なグラフィック、細部まで行き渡った調整、魅力的かつ動きのかわいいキャラクターなど、前にも増して完成度が高くなっているのは言うまでもない。ちなみにこの「モンスターワールドⅣ」は、今までのシリーズからちょっと離れてアラビアンな設定で、主役も女の子（本当の主役はペペログゥという噂も？）だったりするぞ。



明朗快活な女の子が今回のヒロイン。父からもらった剣を手に、あっちこっちで大冒険！

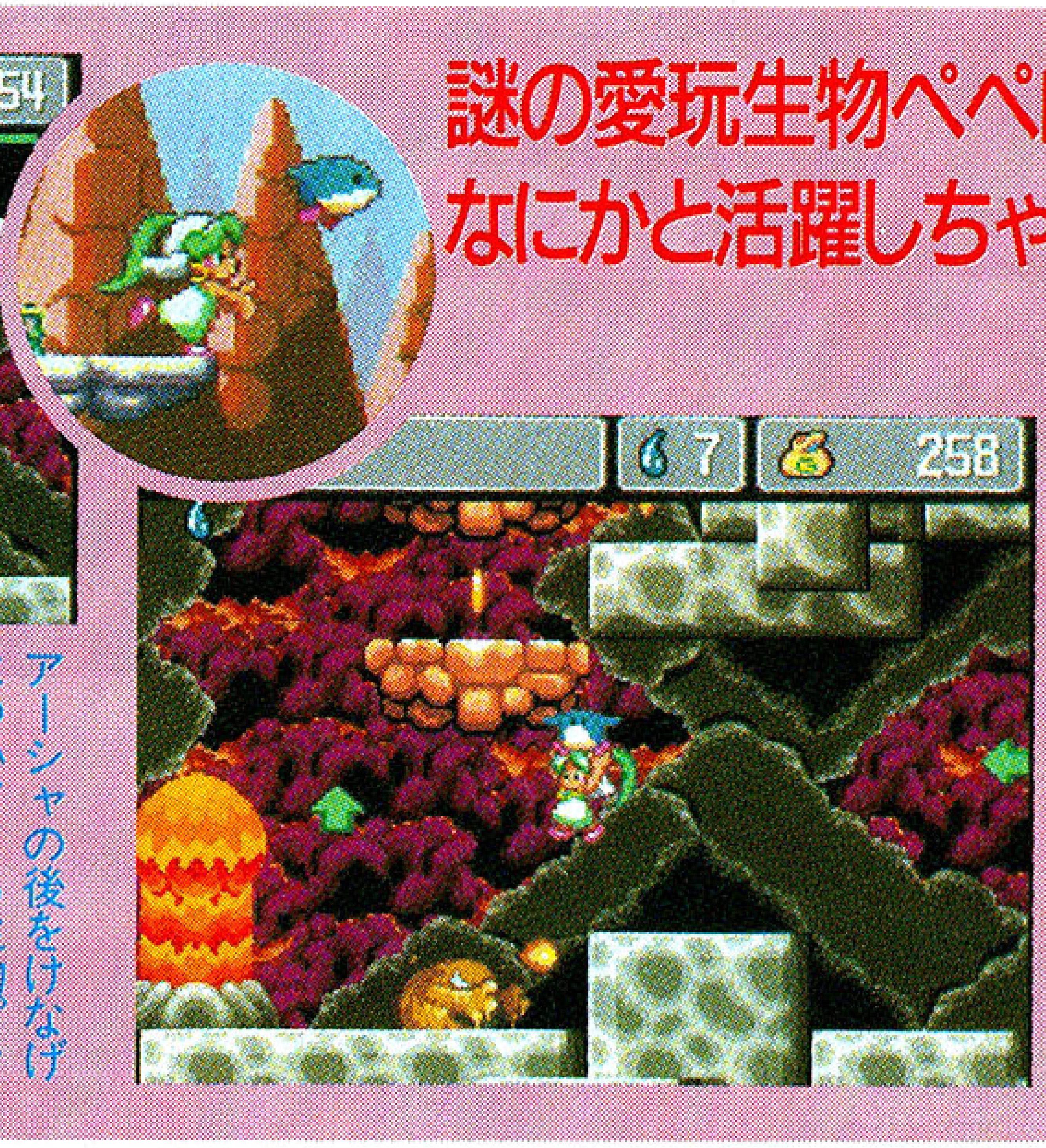


『爆弾』を
手に入れた！！！

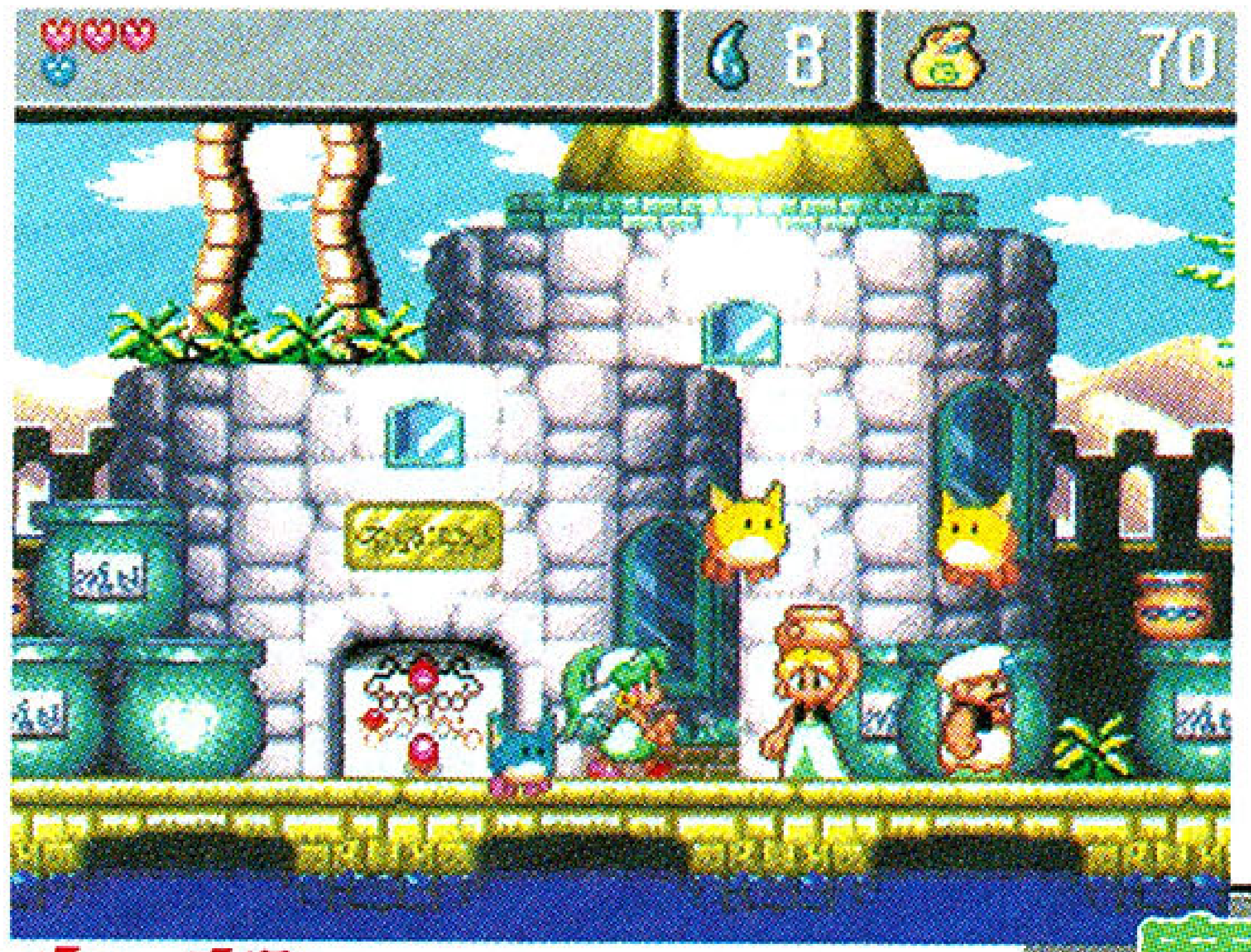


アーシャの後をけなげについてくる生物。オプション的な役割だ。

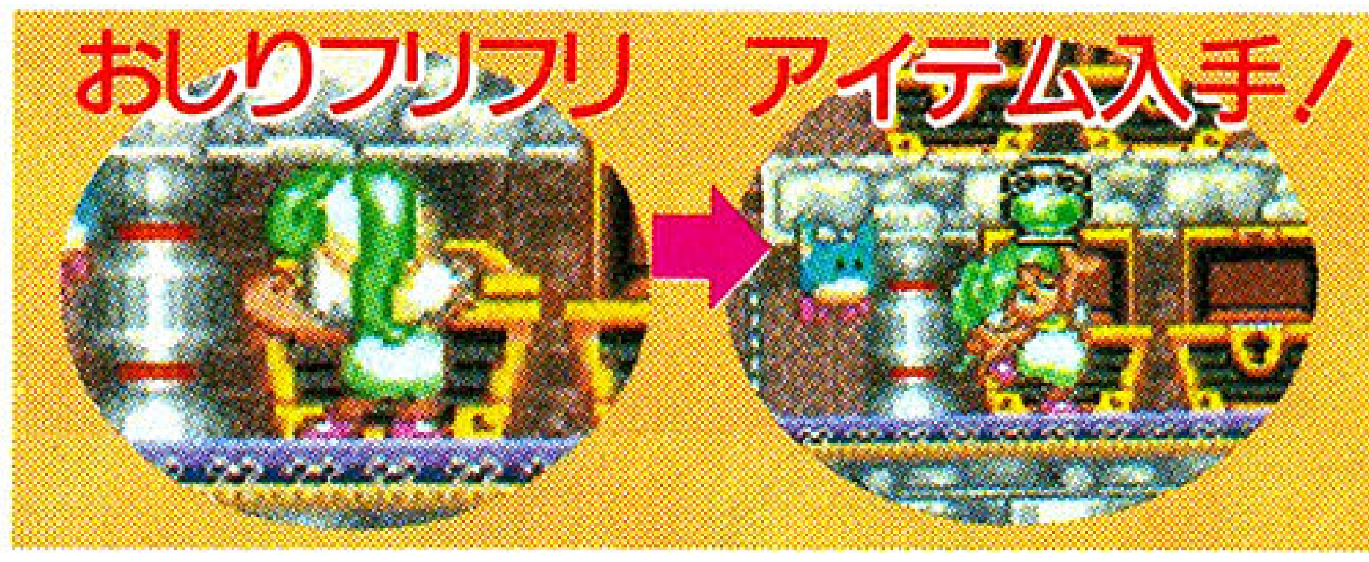
謎の愛玩生物ペペログゥがなにかと活躍しちゃうのだ



ペペログゥにつかまって高いジャンプをしたり、マグマを止めさせたりと、奥の深いアクションが可能！

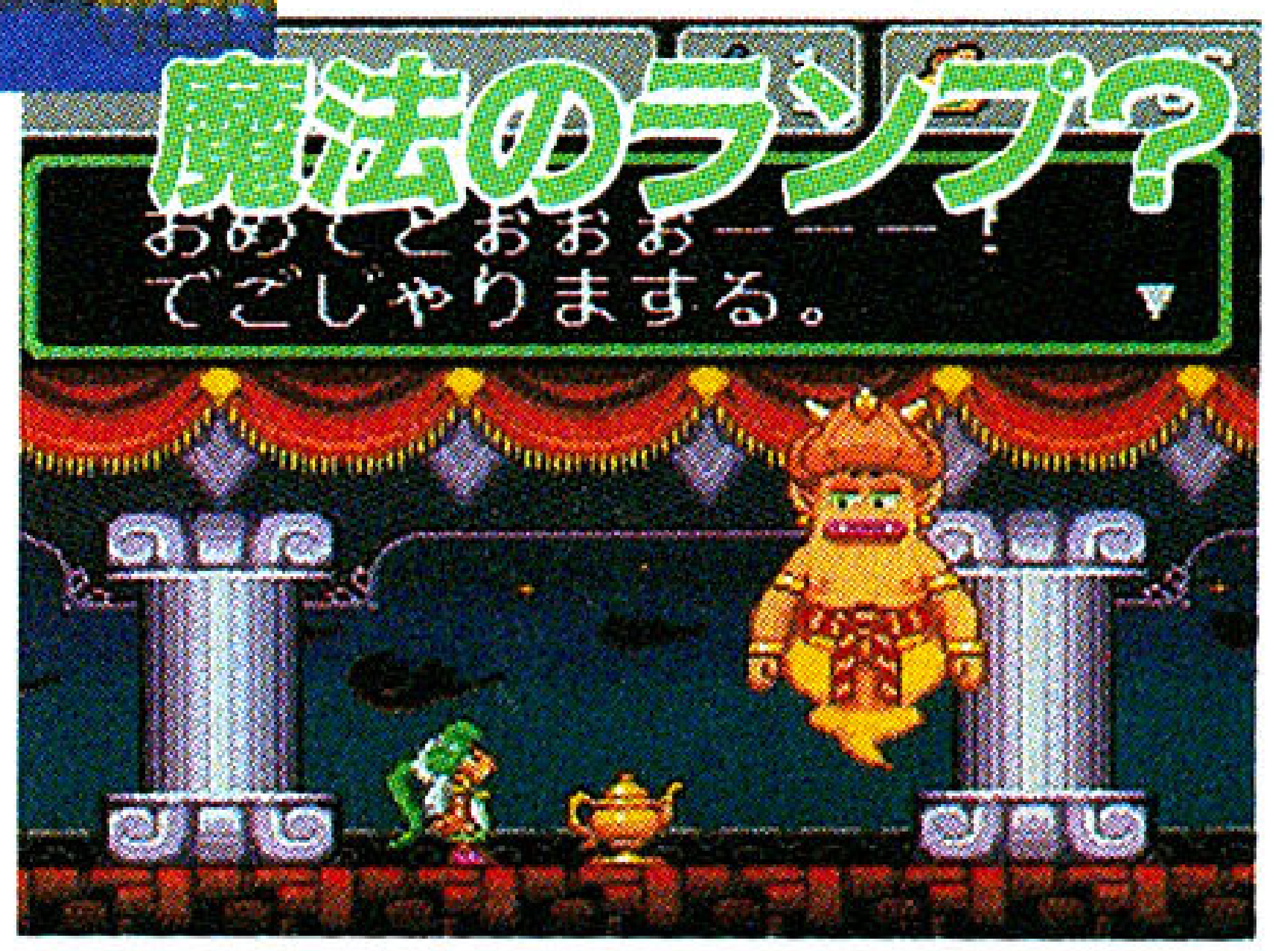


ラパダーナではペペログゥを飼うのが大流行。道ゆく人のほとんどが連れている。

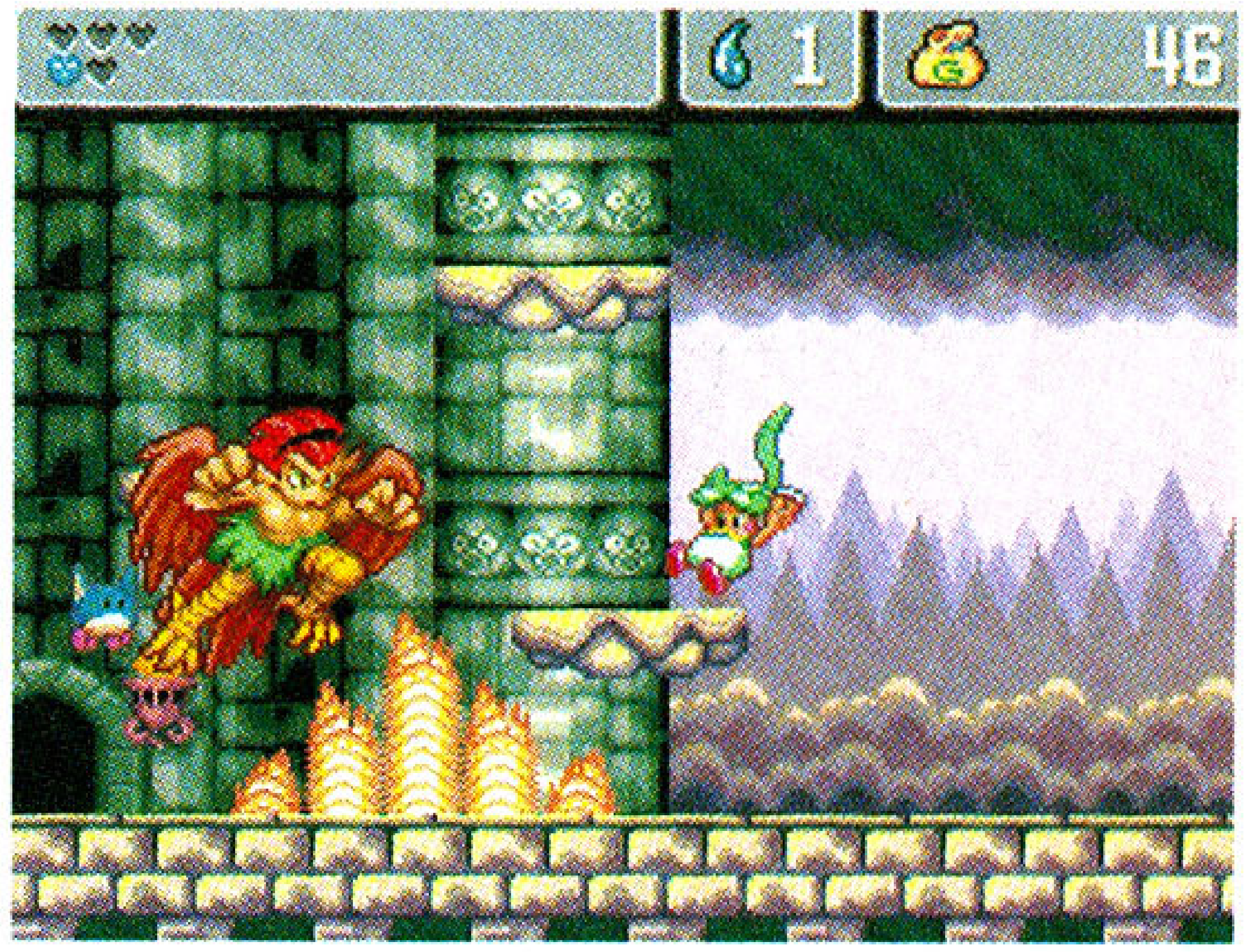


おしりを左右にフリフリ。宝箱を開ける動作ひとつを取ってもパターンが豊富。全体的にこのゲームは芸が細かいので、プレイする時はよく見てみよう。

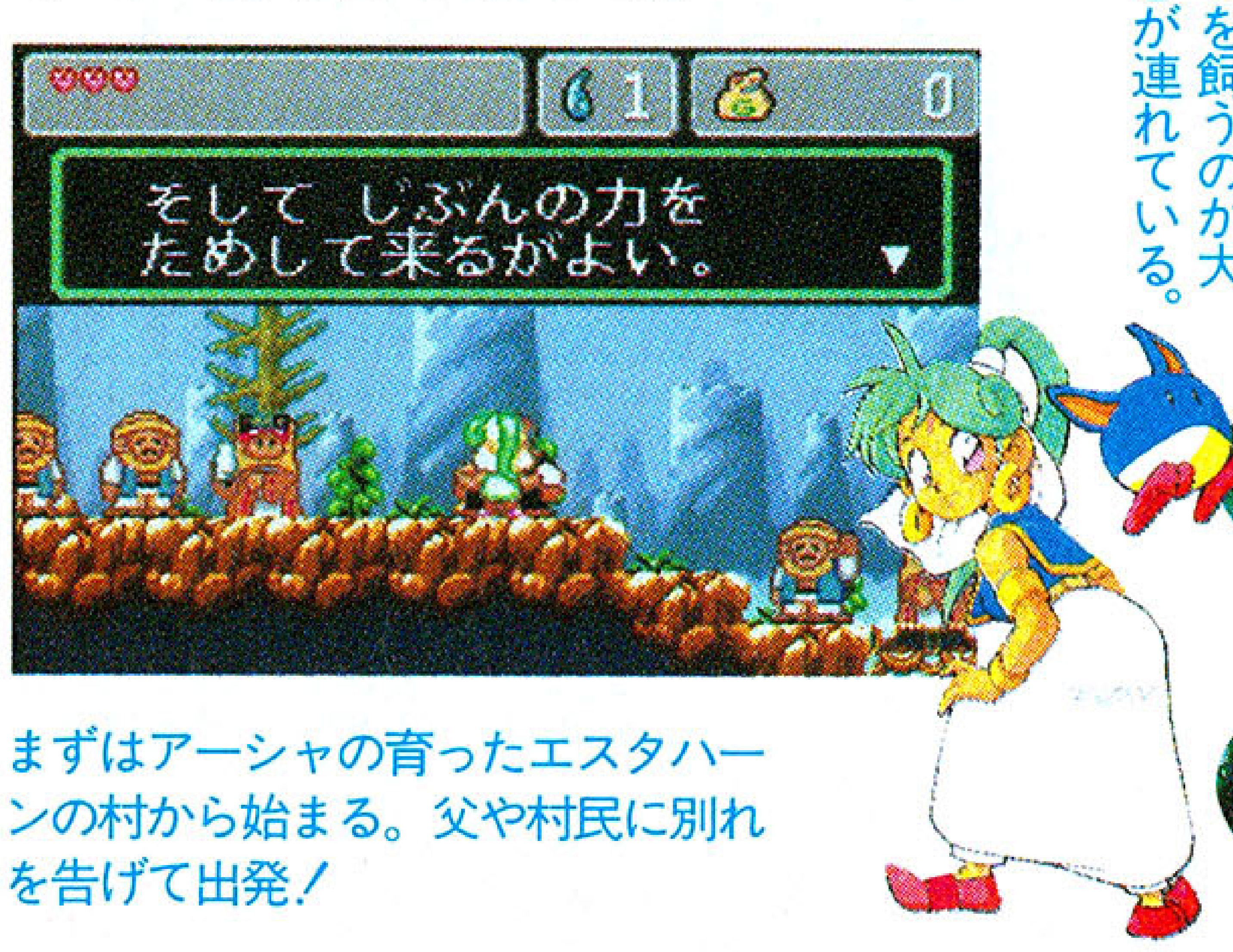
あるる場所で入手したランプを使ったら、なんだか頼りない魔人が出てきた。でも、じつは結構重要な存在なのだ。



おめでとおおおーーー！
でごじゃりまする。



序盤のボスと戦っている最中も、ペペログゥはアーシャを見捨てずについてくる。かわいい奴よのう。



そして　じぶんの力を
ためして来るがよい。

まずはアーシャの育ったエスタハーンの村から始まる。父や村民に別れを告げて出発！

攻撃、防御という基本アクションに加えて、ジャンプ中は上突きや下突きも可能になった。戦い方のバリエーションが増えているから、指先を鍛えておこう。

モンスターワールドⅣ

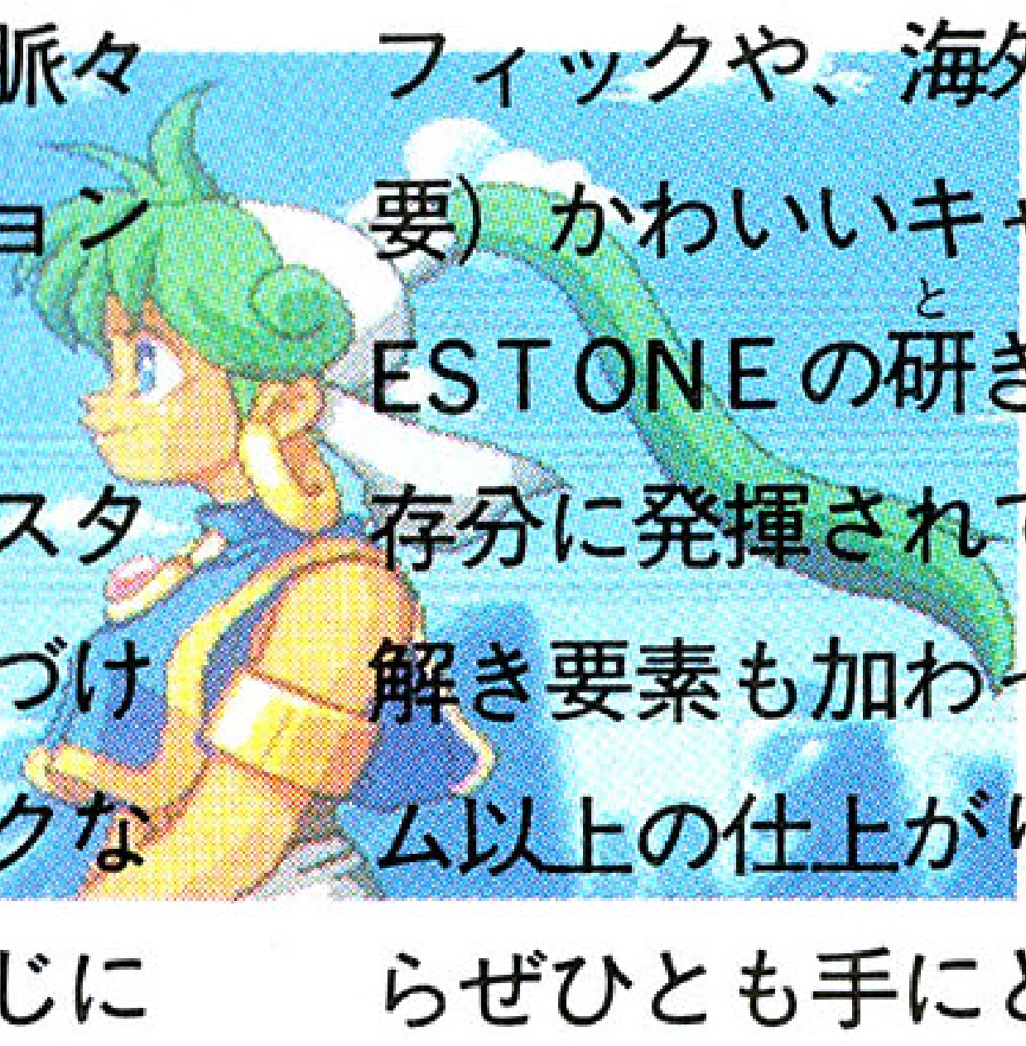
MONSTER WORLD
MW Ⅳ
© 1994 SEGA
ORIGINAL GAME ©1989 WESTONE

これくらいのクオリティの作品が年に４本はほしいよね

完成度ゲージ 100%　１人プレイのみ

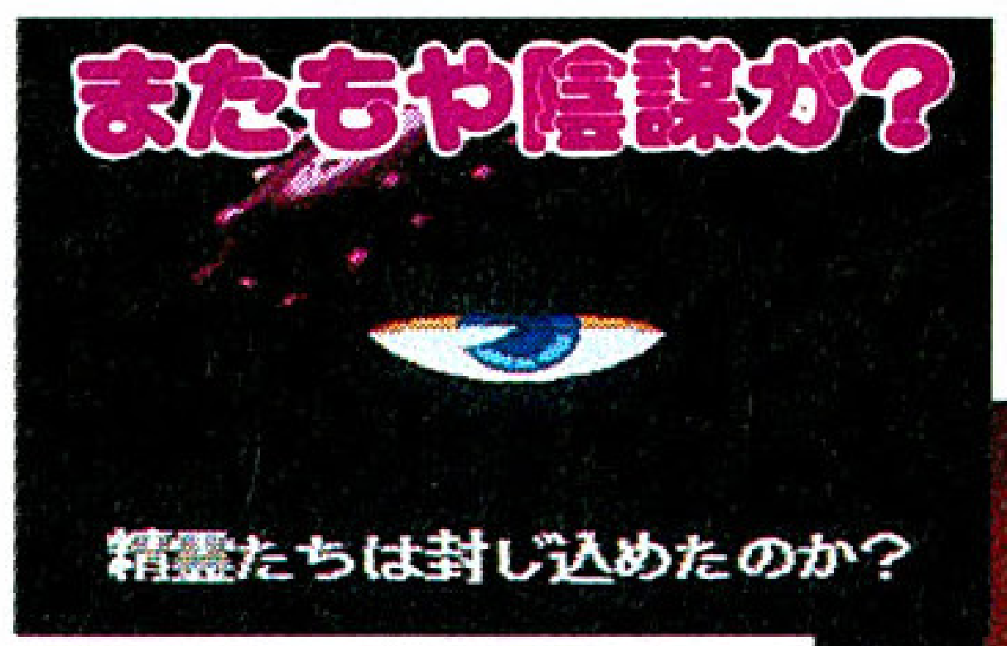
- ●セガ
- ●４月１日発売
- ●8,800円
- ●ACT
- ●12M＋B・2

前作から2.5年たった今、直接の続編がついに登場！



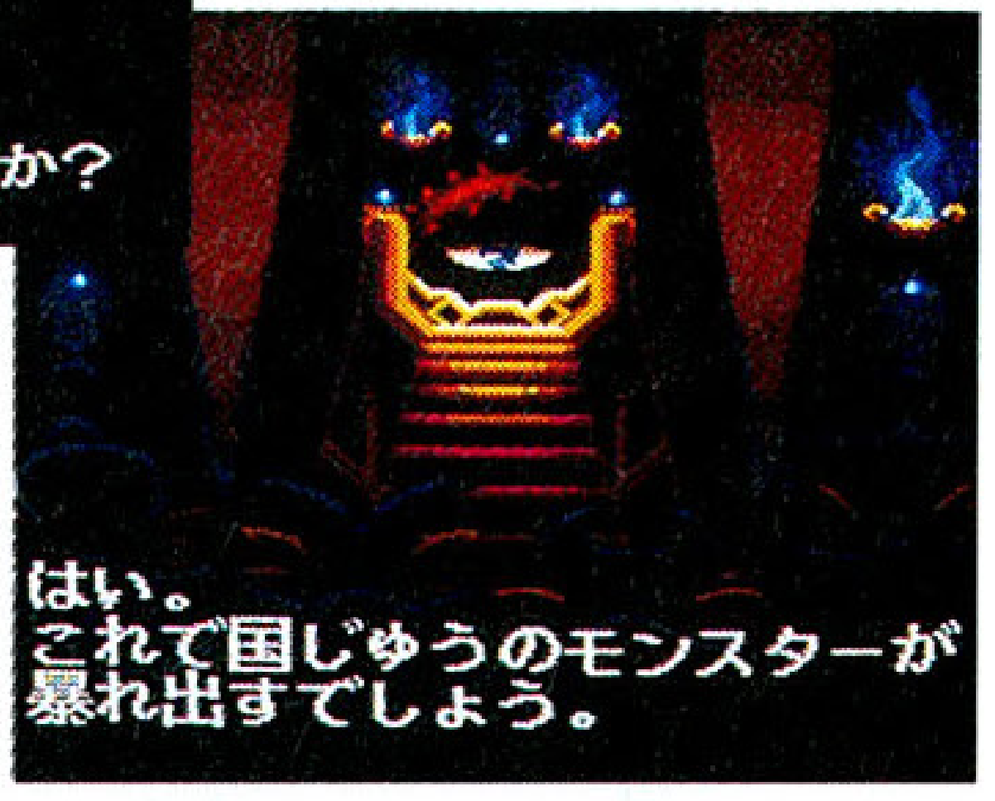
アーケードゲームの「ワンダーボーイ」に始まり、その後「モンスターランド」から脈々と続いてきたWESTONE（ウエストーン）の名作アクションも、今回で４作目となった。

この「モンスターワールドⅣ」は「モンスターワールドⅢ」の直接の続編という位置づけにあるが、前作のほのぼのファンタジックな設定とは趣（おもむき）が変わって、アラビアンな感じになっている。しかし、淡く綺麗な色調のグラフィックや、海外市場にこびない（これは重要）かわいいキャラクターなど、開発元のWESTONEの研（と）ぎ澄（す）まされたセンスは今回も存分に発揮されているぞ！　面白みのある謎解き要素も加わって、普通のアクションゲーム以上の仕上がりだから、心あるユーザーならぜひとも手にとってほしいな。



精霊たちは封じ込めたのか？

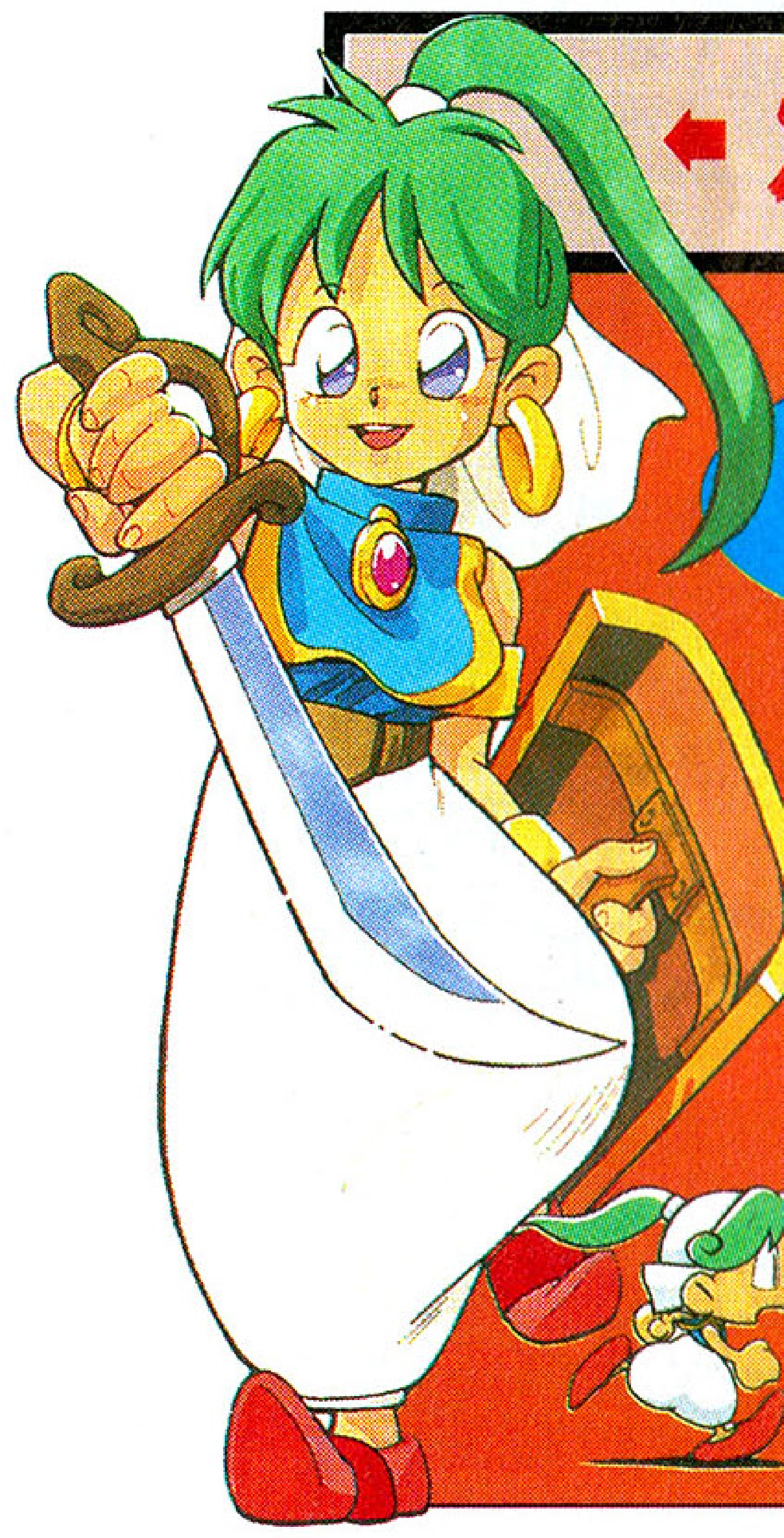
４人の手下を従えて、今度はどんな計画を練っているのか？



はい。
これで国じゅうのモンスターが
暴れ出すでしょう。

前作のラストで気になる去り方をした敵が、再びモンスターワールドへ侵攻を開始する！

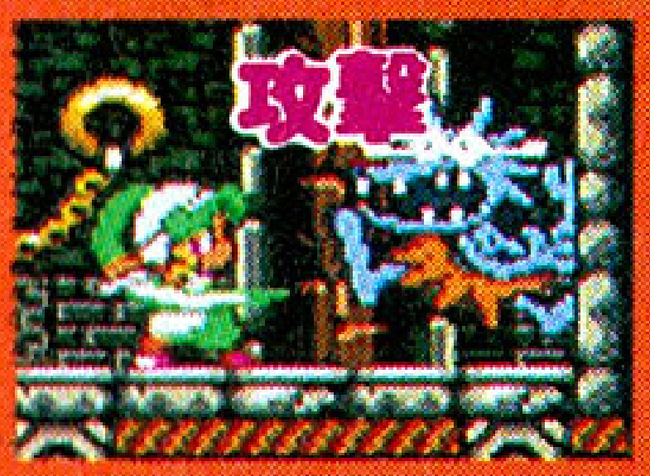
← メインキャラはシリーズ初の女の子



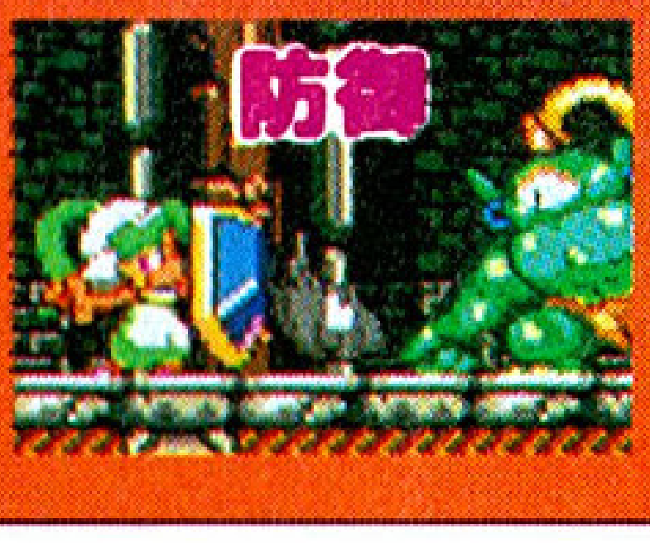
アーシャ

「モンスターワールド」シリーズでは初めてのヒロイン。父にもらった剣と母の手製のよろいを身につけ、戦士として活躍する。今回のモンスターワールドの危機を救うために、ペペログゥといっしょに謎の敵と戦うぞ。

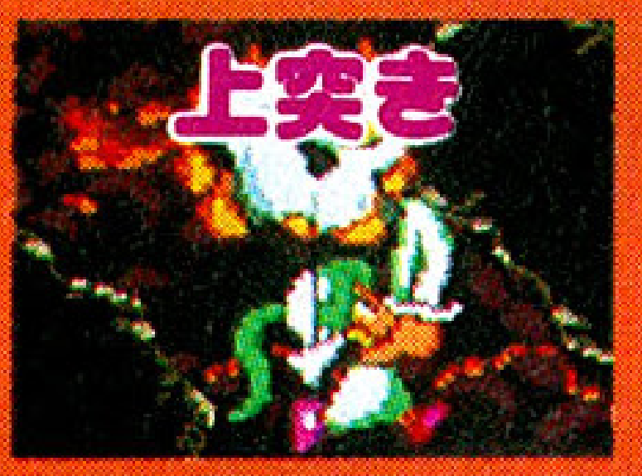
基本操作



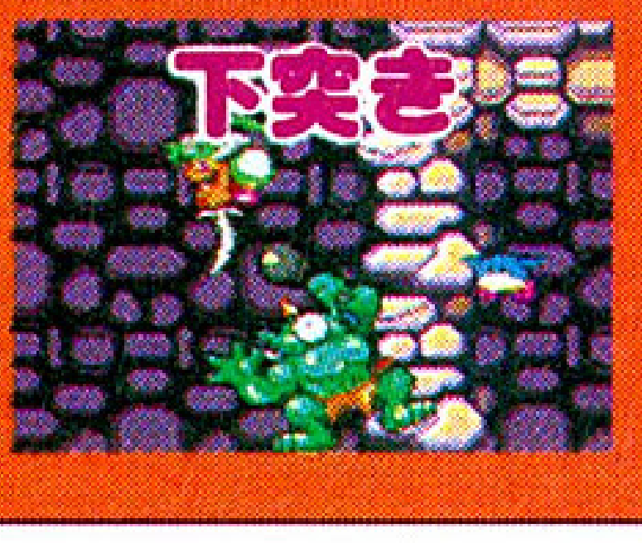
通常攻撃。ジャンプ中なら横になぎ払うように斬れる。



方向ボタンを下に押すと防御。正面からの攻撃を防ぐ。

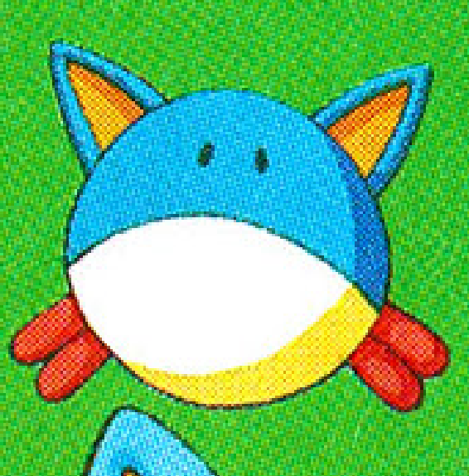


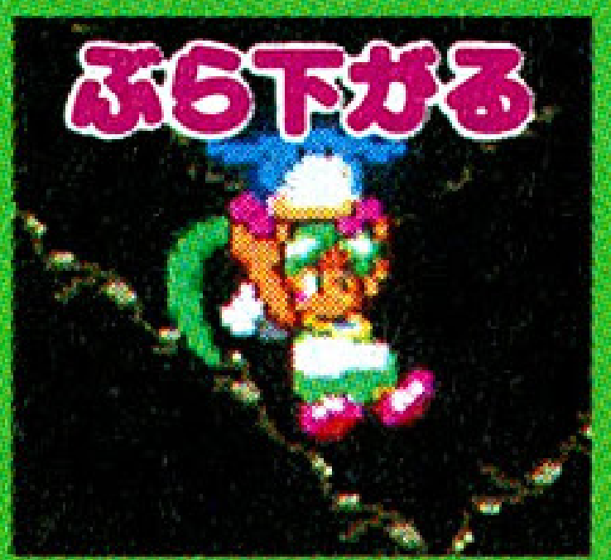
ジャンプ中に上＋攻撃。



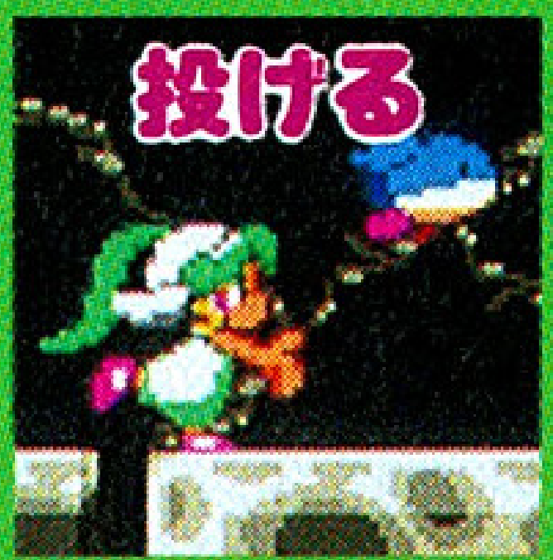
ジャンプ中に下＋攻撃。

ペペログゥとの協力技

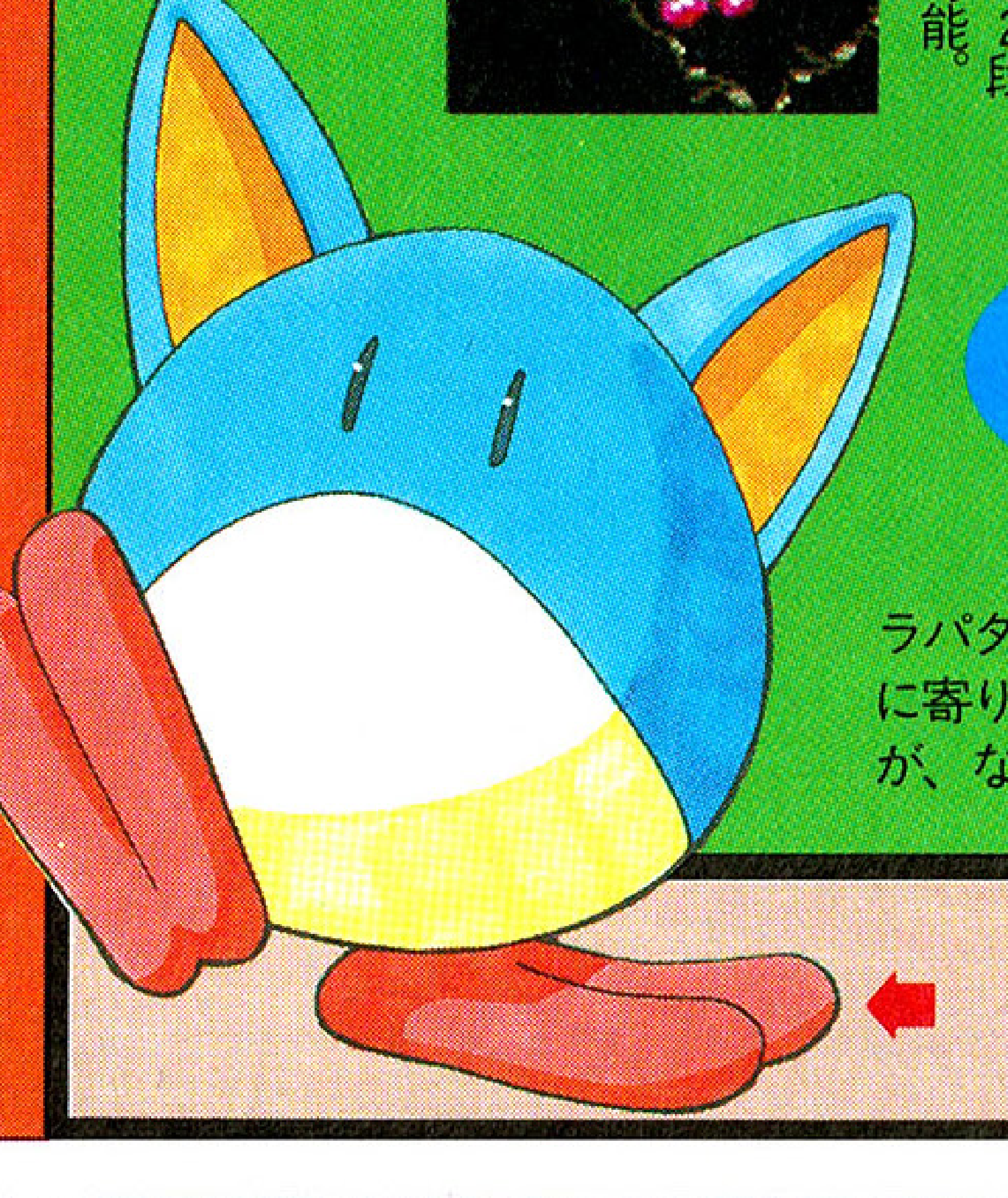




Aボタンでつかまってからジャンプ。この状態から２段ジャンプも可能。



アーシャでは解除できないワナへ投げる。いろんな動作パターンがある。



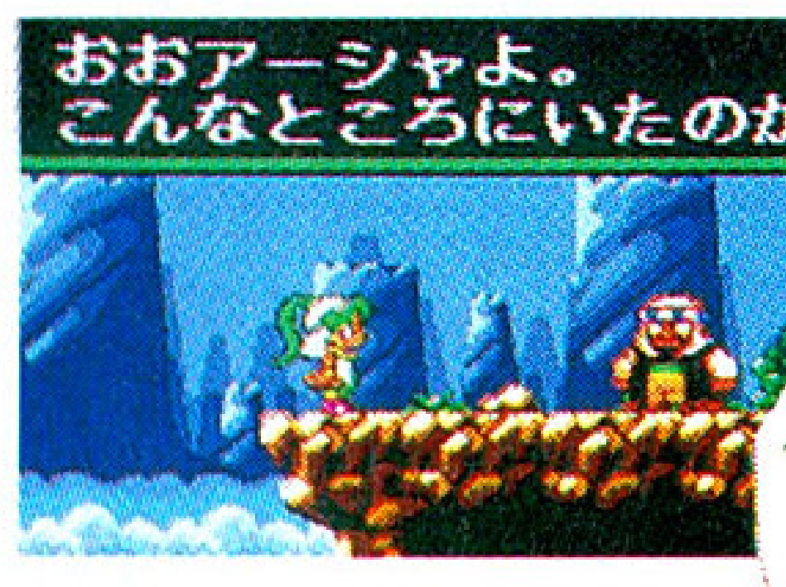
ペペログゥ

ラパダーナの街で広まった愛玩生物。飼主に寄りそう姿が愛くるしい。普通は黄色だが、なぜかアーシャのペペログゥだけ青い。

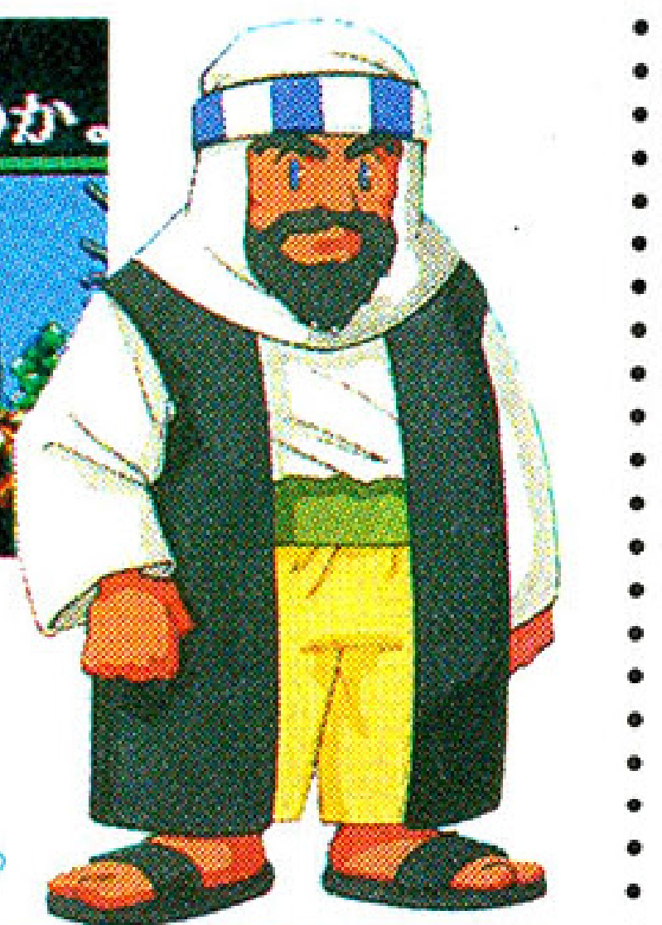
← 冒険のお供は謎の生物が

エスタハーンの村に別れを告げて出発！

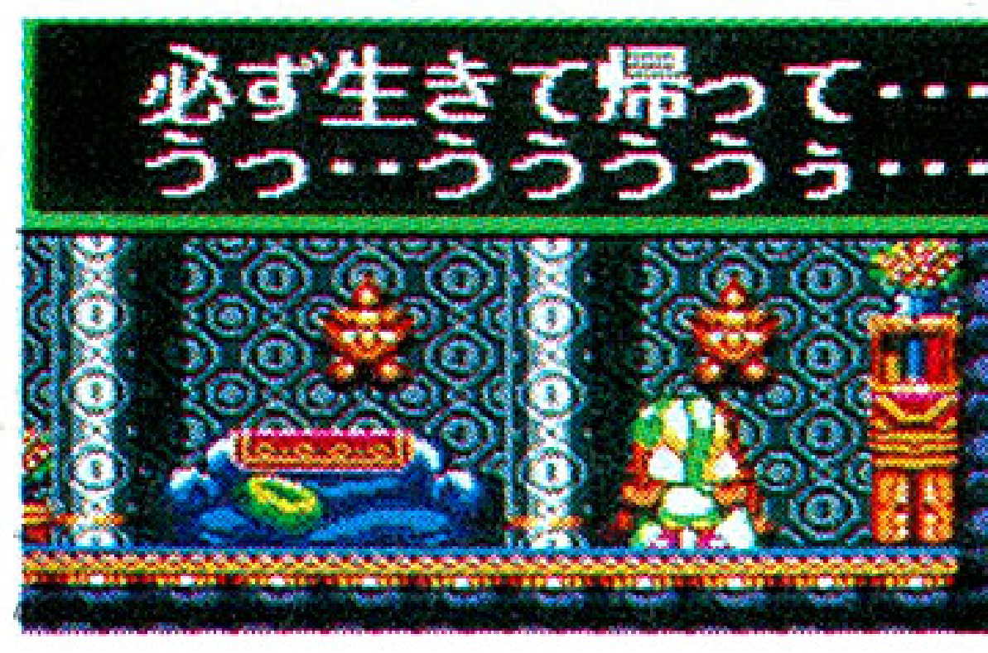
エスタハーンの村で生まれ、成長したアーシャは、旅立ちの日にどこか遠くから助けを求める声を聞く。１人前の戦士として認めてもらうために、まず沈黙の塔へと出発するアーシャだったが……。



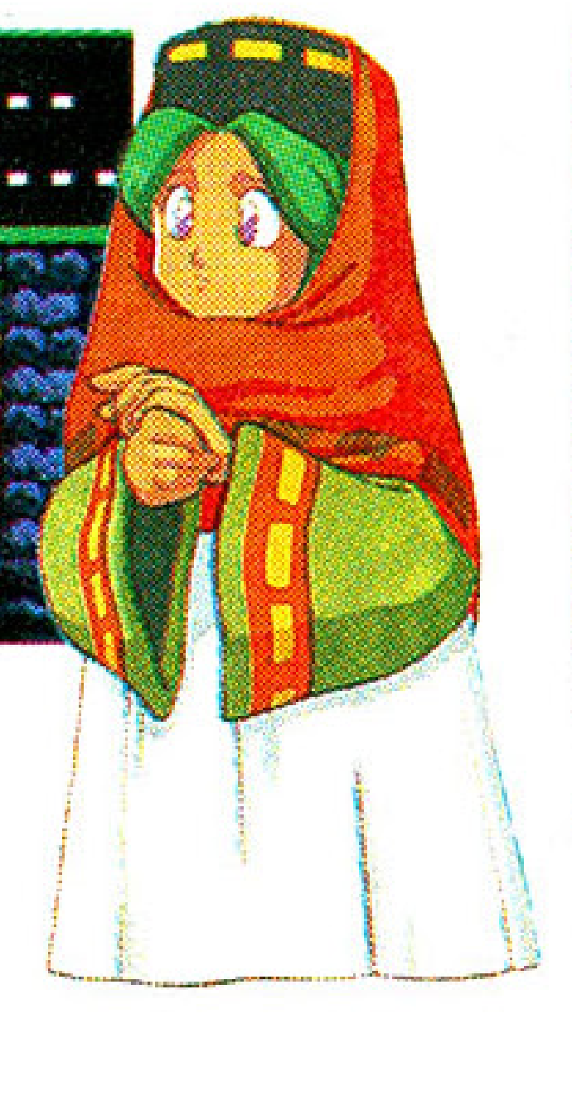
おおアーシャよ。
こんなところにいたのか。



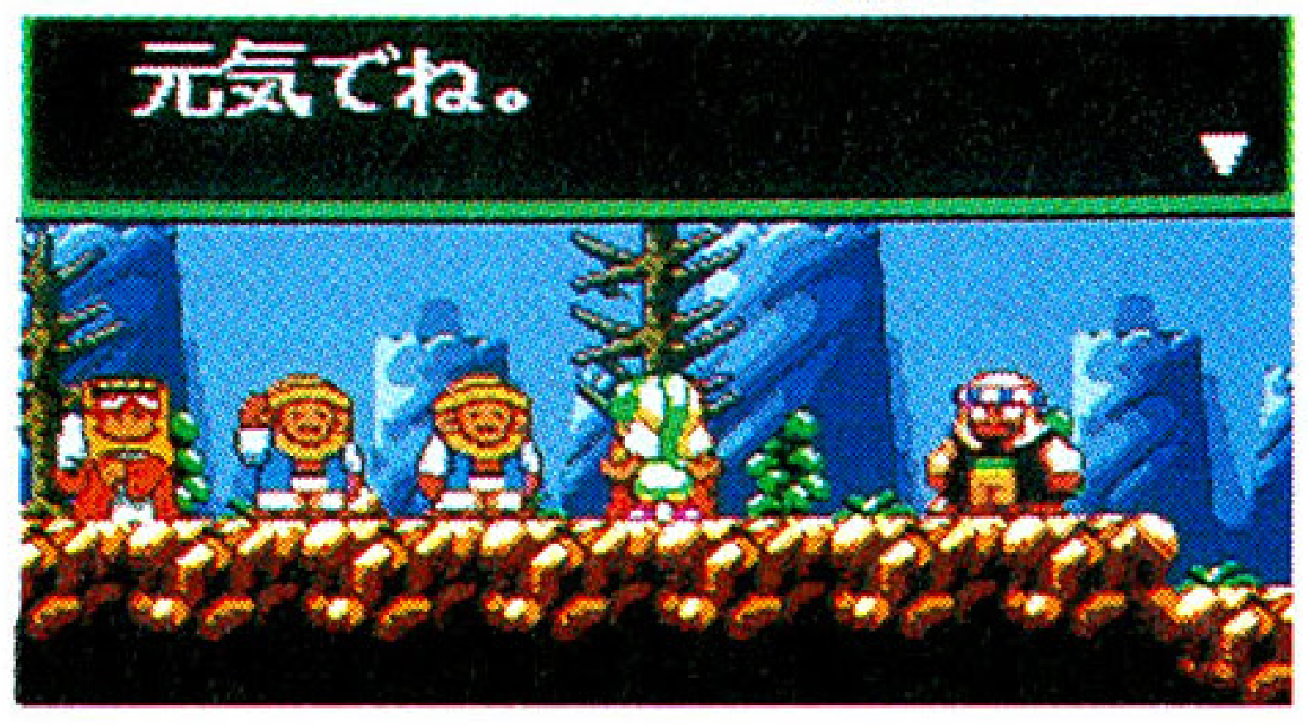
冒頭の場面。髪を風になびかせているアーシャを父が励ましにやってきた。



必ず生きて帰って････
うっ･･うううううぅ････



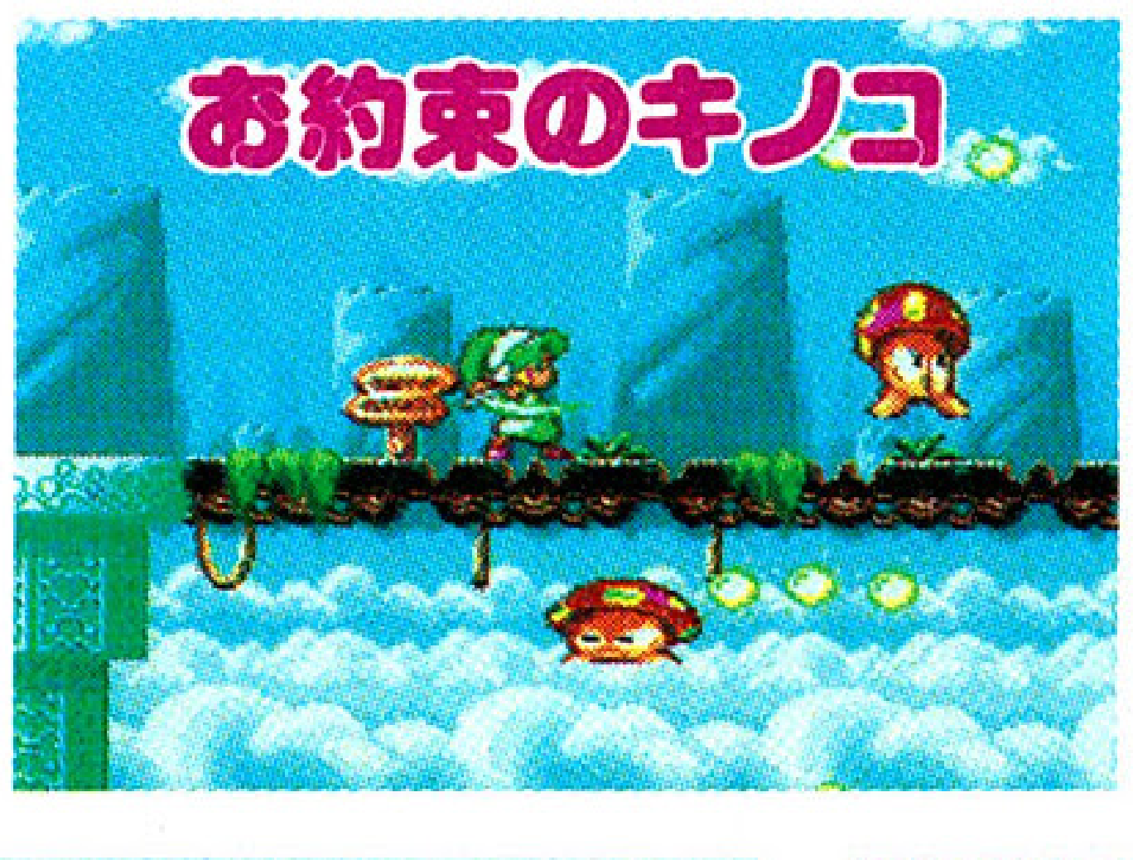
旅立ちの日の朝に、ひたすらアーシャのことを心配する母。



元気でね。

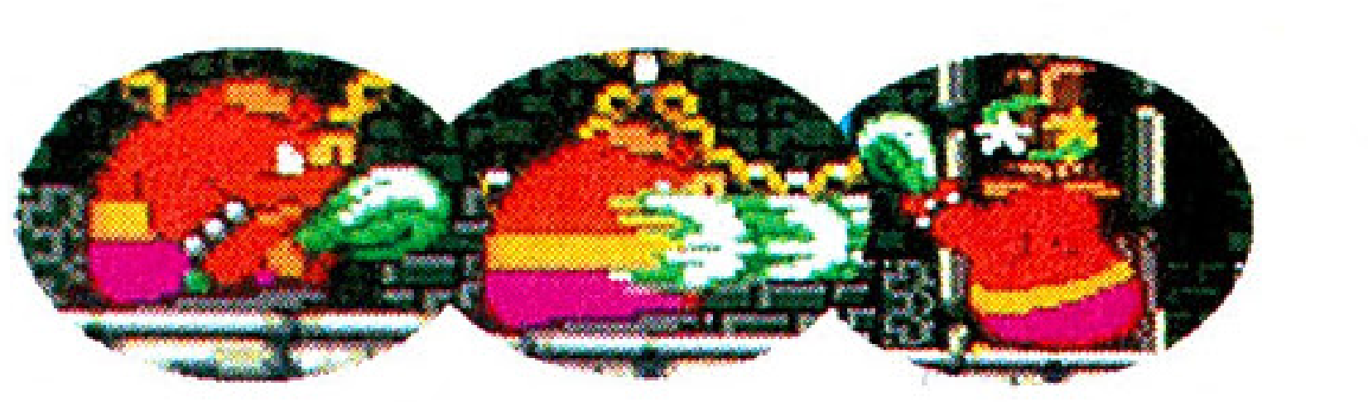
村の人が総出で見送ってくれる中、いよいよ沈黙の塔へ出発。必ず帰ってくるよ。

沈黙の塔で戦士の資格を入手せよ

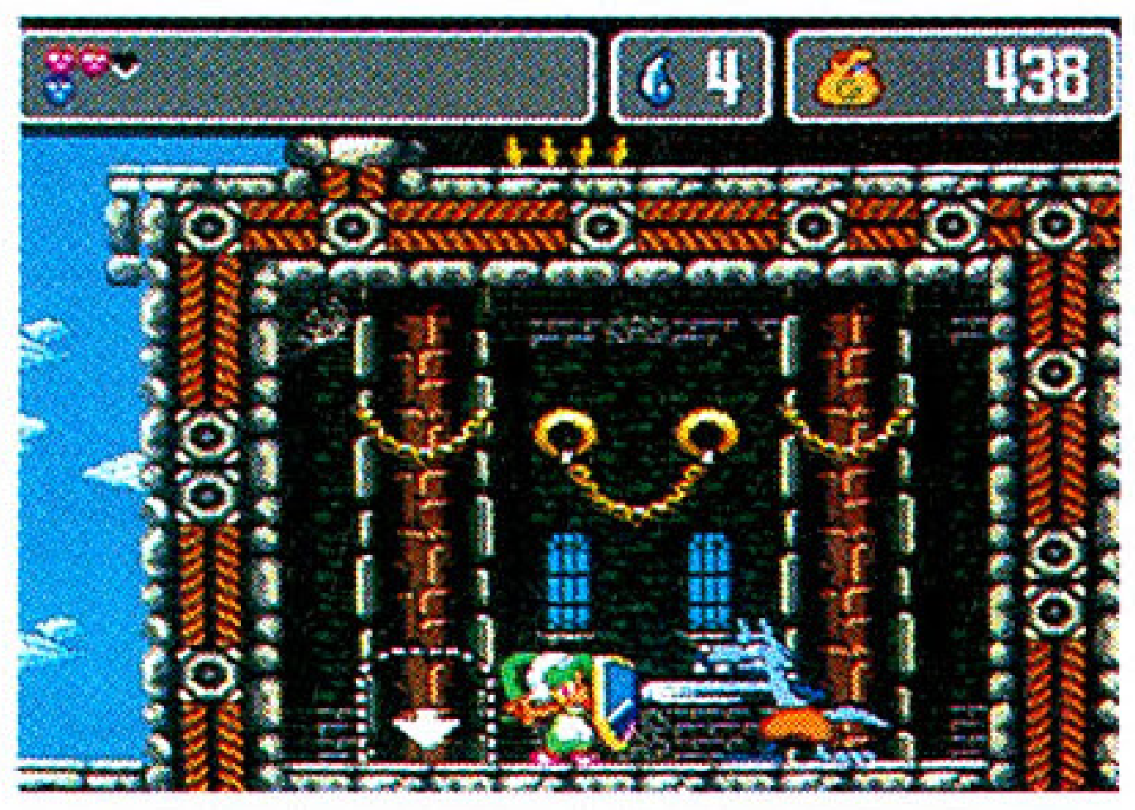


MWシリーズに欠かせないザコ。これが出てくるとホッとする？

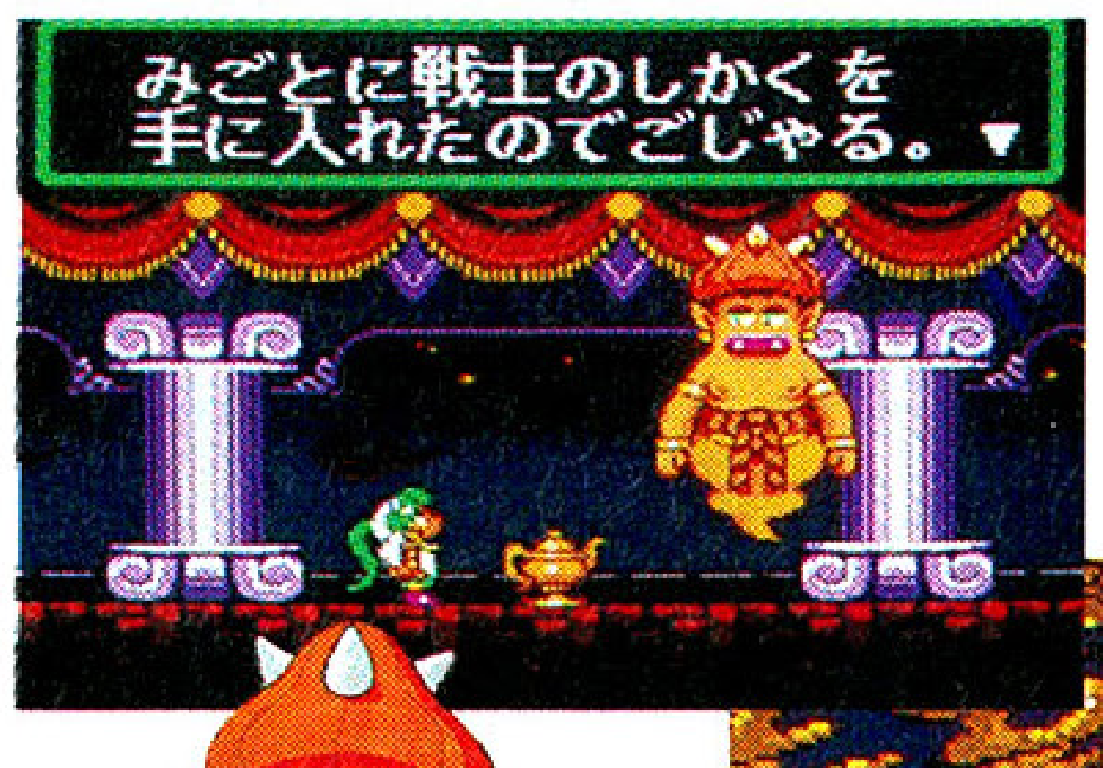
にくめない敵キャラ



こん棒を振り回したと思ったらそのまま目を回してしまう牛。お茶目なんだからモ～。

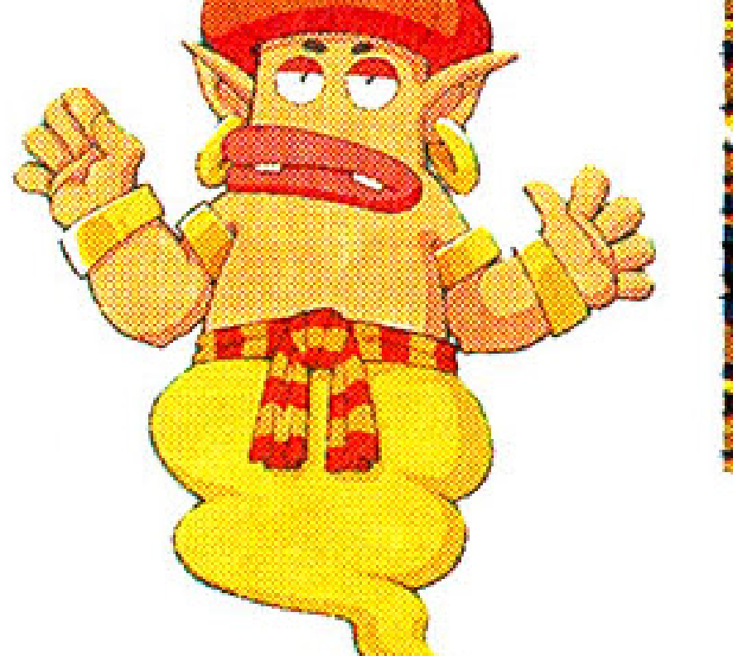


沈黙の塔では、基本操作をひととおり駆使させられる。早めに習得しよう。



みごとに戦士のしかくを
手に入れたのでごじゃる。▼

塔内部のボスを倒すと、あやしい魔人が入ったランプを入手。あなたは誰？

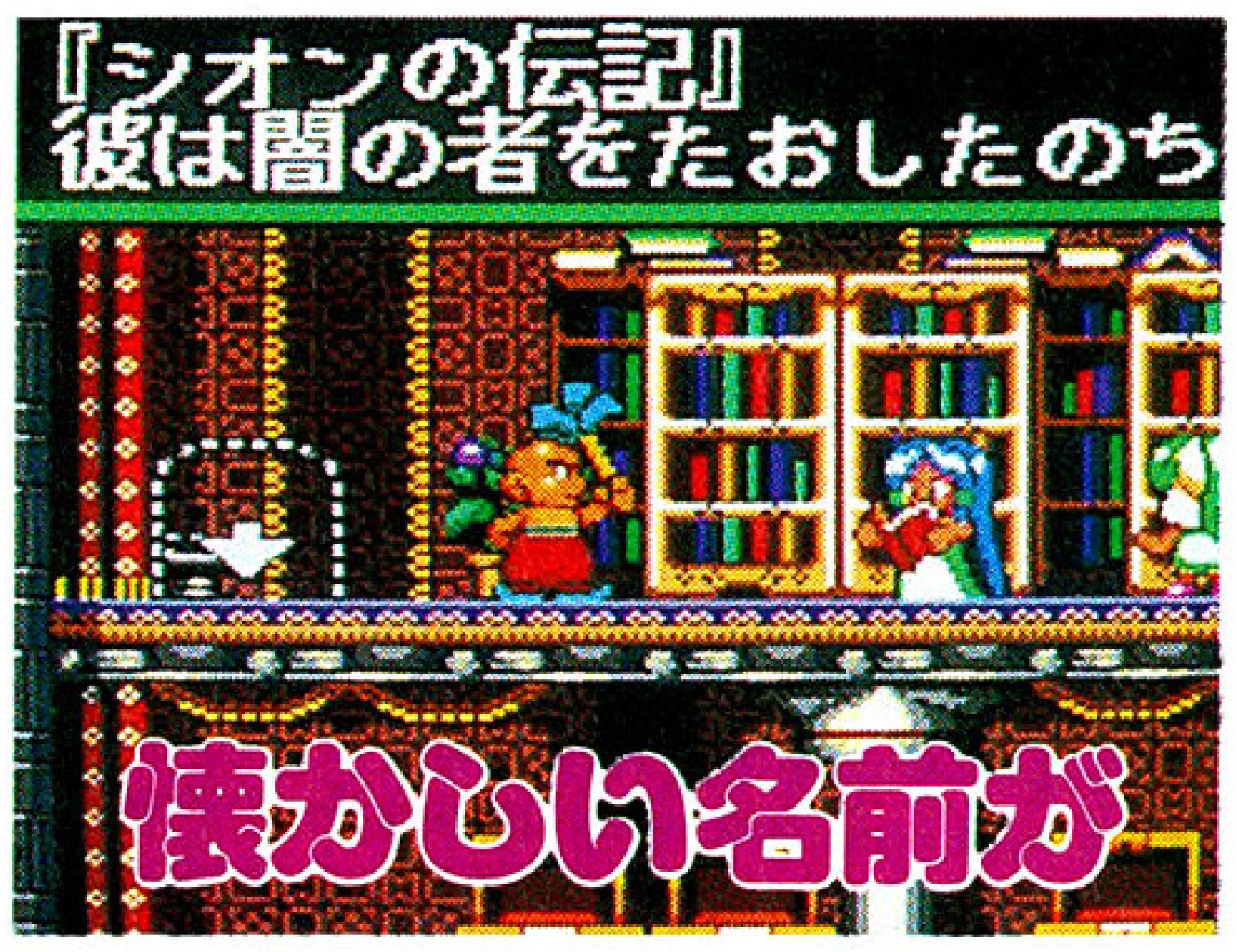


ラパダーナの街へGO！

砂漠のオアシス、ラパダーナの街へようこそ

沈黙の塔をクリアすると、ランプの魔人がラパダーナの街まで乗せていってくれる。ここはすべての冒険の拠点となる街で、王城や武器屋などがある。

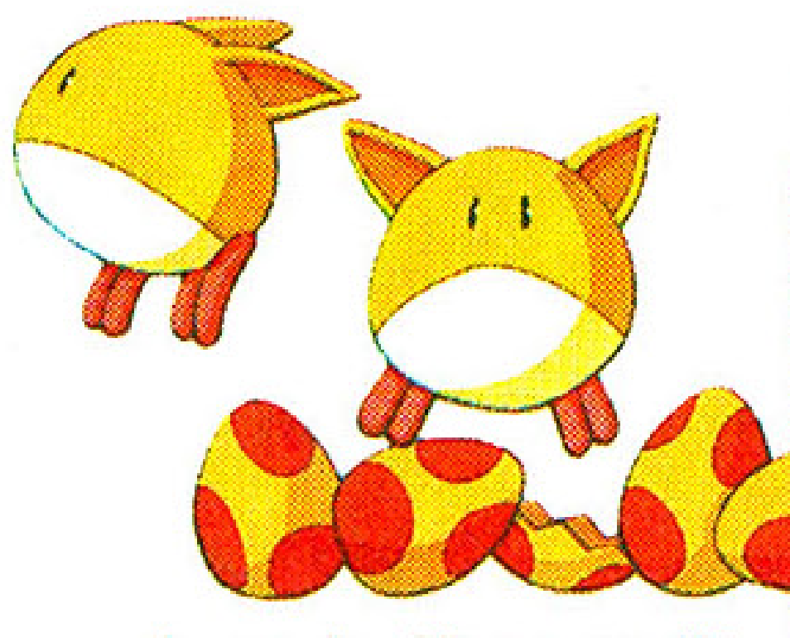
まず、はじめは城へ行って、王妃に戦士として認めてもらおう。青いペペログゥの居場所はじっくり探してみよう。

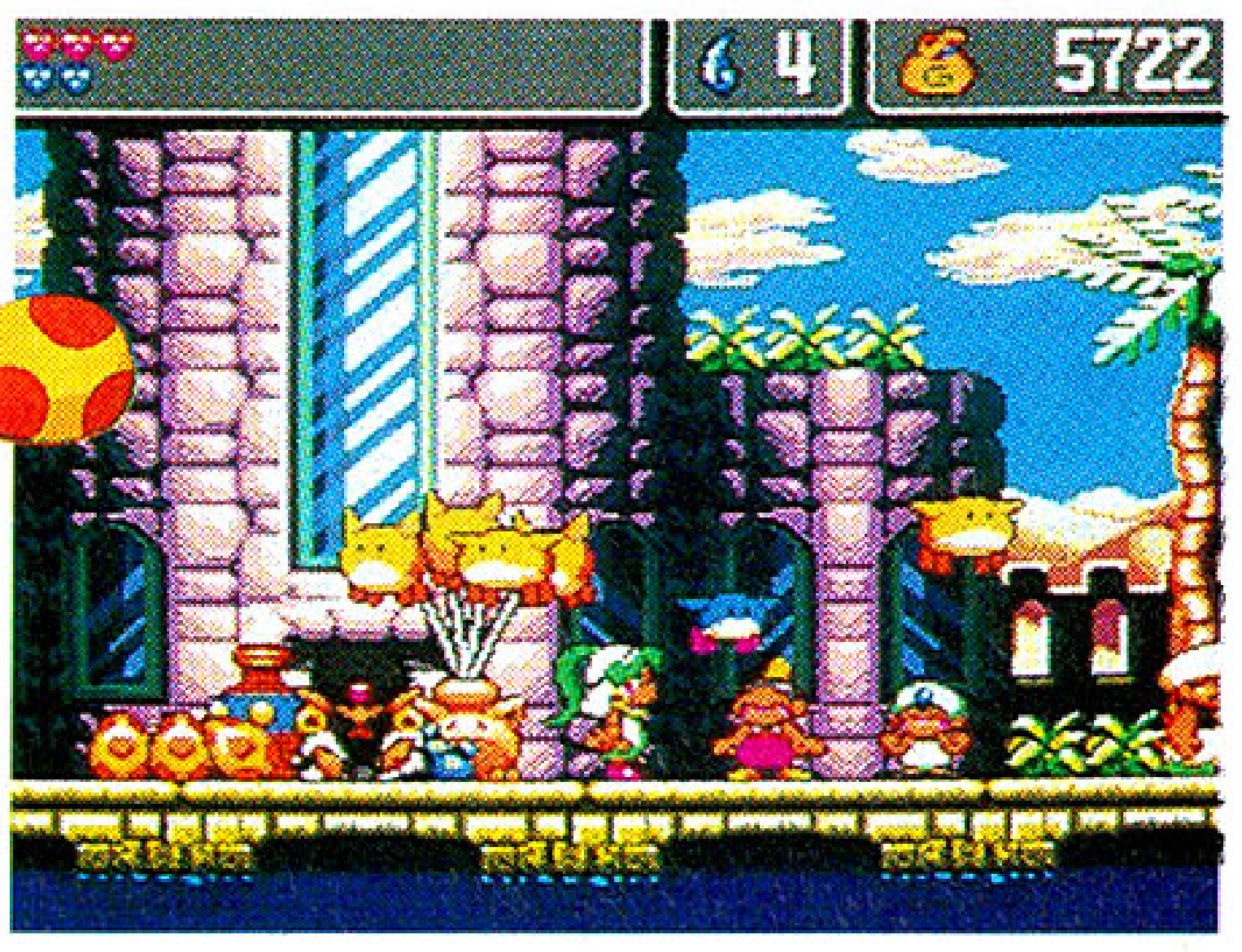

『シオンの伝記』
彼は闇の者をたおしたのち

懐かしい名前が

城内の図書室へ立ち寄ると、前作の主人公に関連した書物があった。ふむふむ、今回はこういう話か。

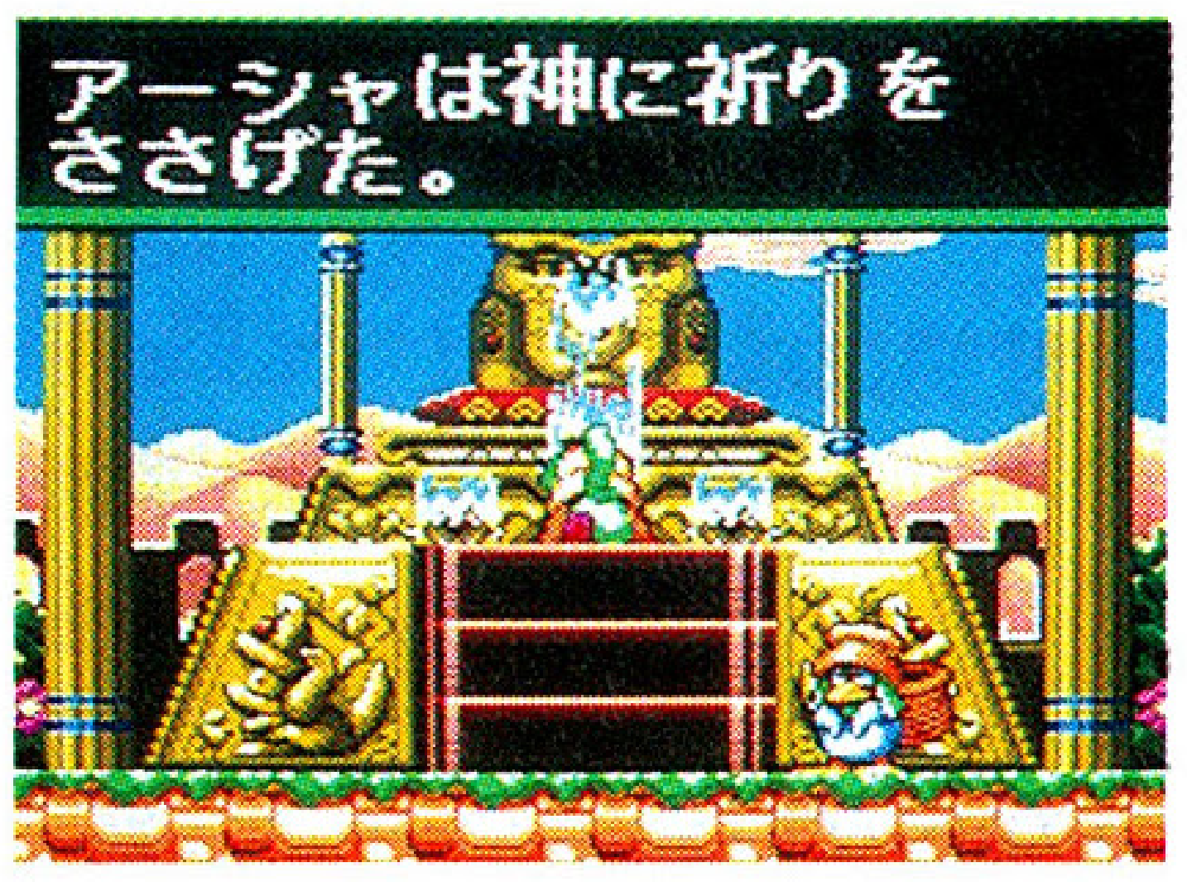
老若男女に大流行中!!





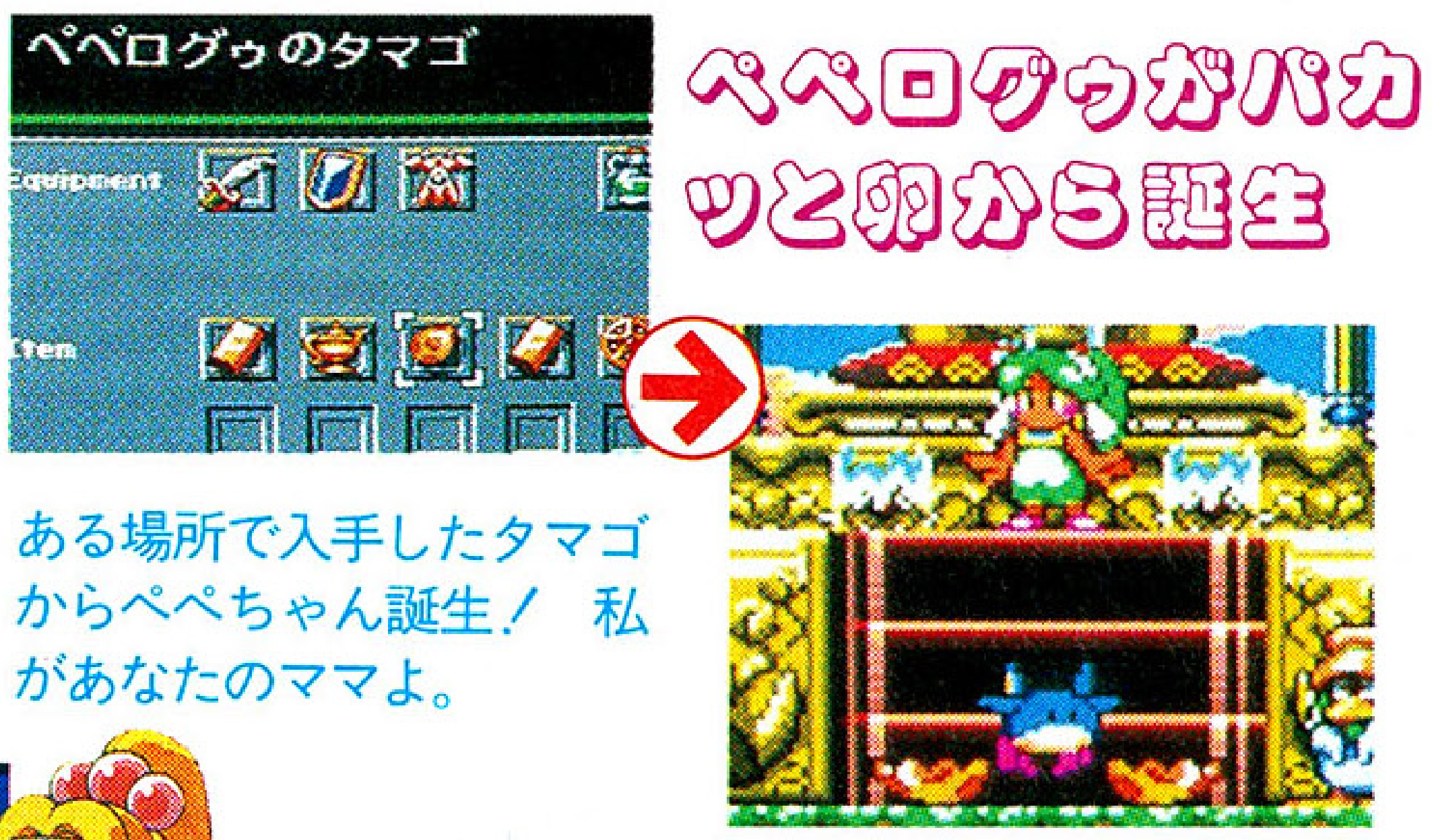
街にはペペログゥの露店も出ている。パタパタはばたく姿がかわいいのなんのって。もう、たまんないね。

回復は宿屋いらず


アーシャは神に祈りを
ささげた。

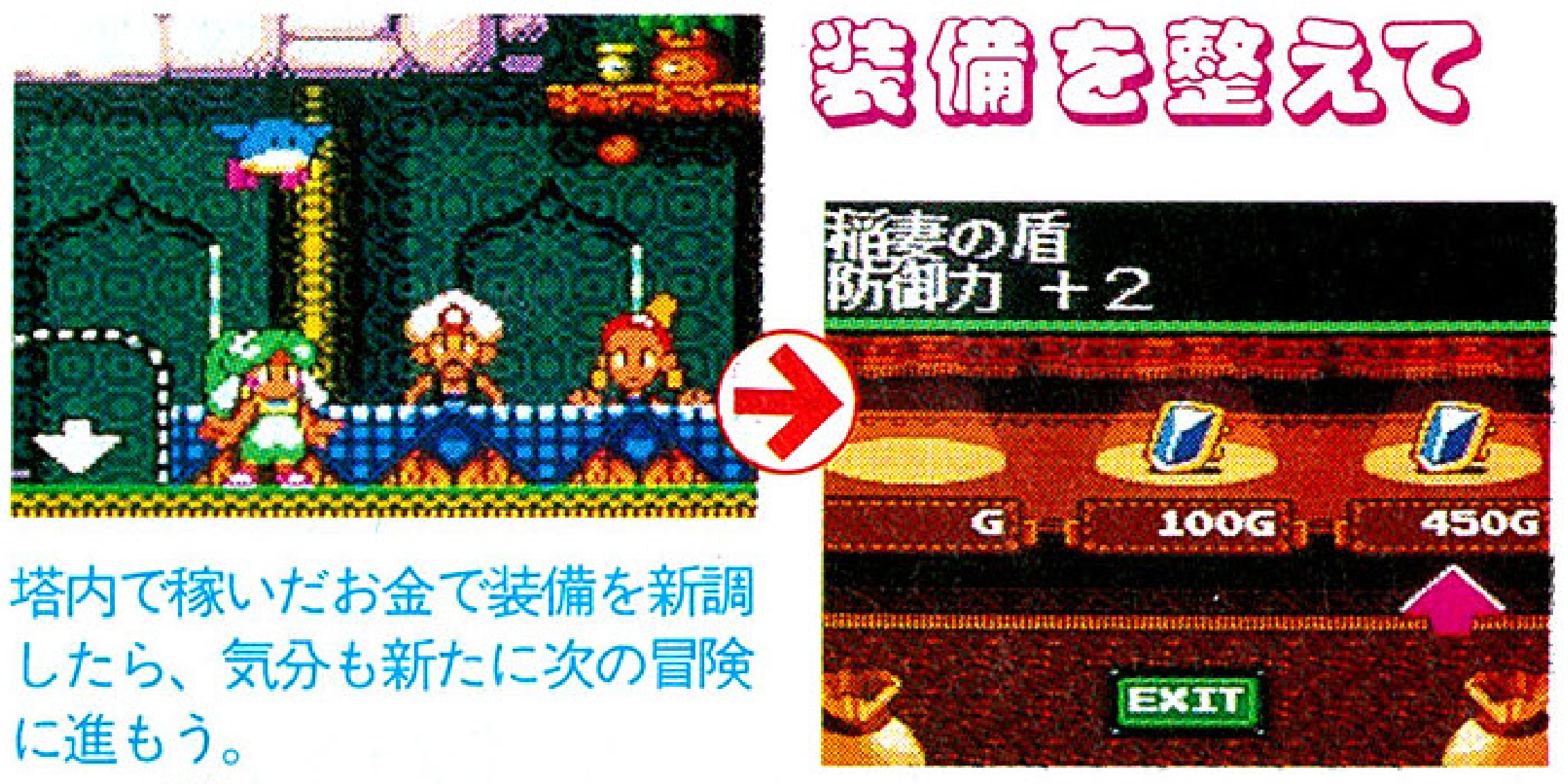
神の像に祈りを捧げると、体力がタダで回復する。今回は宿屋がないのだ。

ペペログゥがパカッと卵から誕生

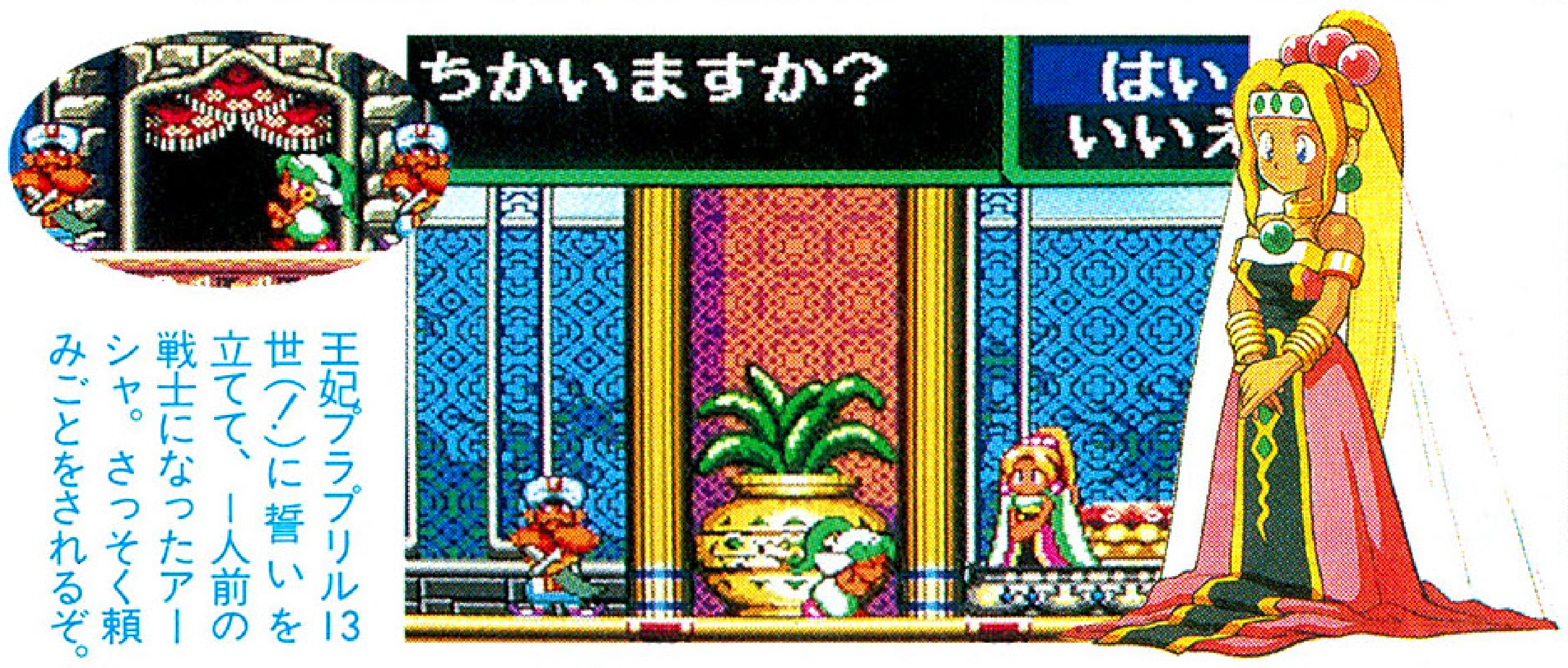

ペペログゥのタマゴ

ある場所で入手したタマゴからペペちゃん誕生！ 私があなたのママよ。

装備を整えて

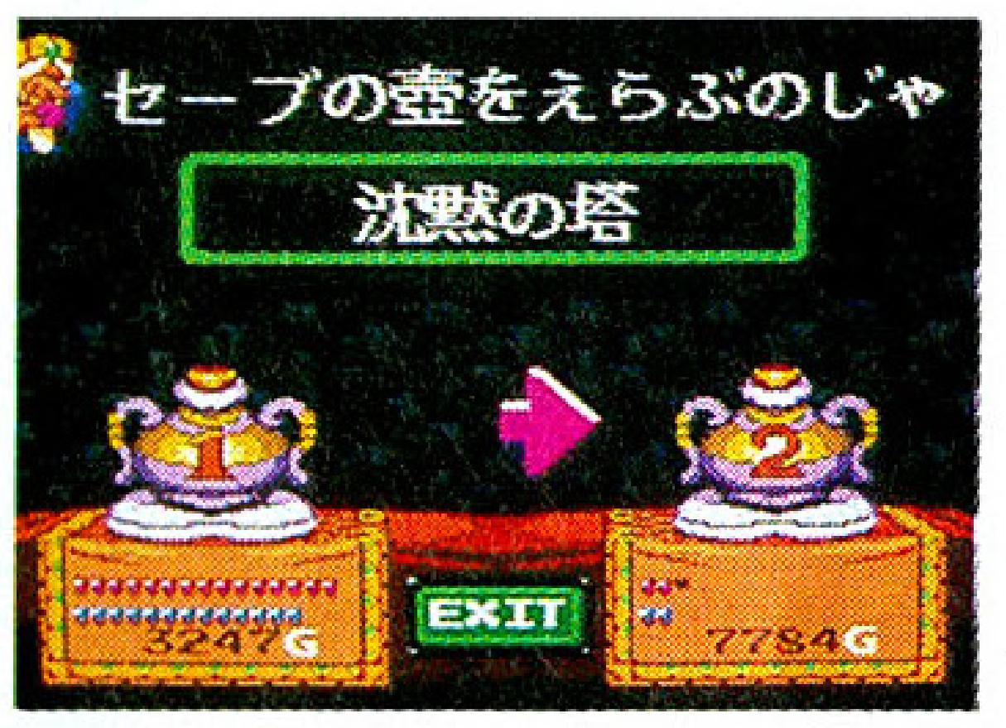

稲妻の盾
防御力 ＋2

塔内で稼いだお金で装備を新調したら、気分も新たに次の冒険に進もう。


ちかいますか？

王妃プラプリル13世（！）に誓いを立てて、一人前の戦士になったアーシャ。さっそく頼みごとをされるぞ。

金持ちオバサンの邸内。なんとも……。


セーブの壺をえらぶのじゃ
沈黙の塔

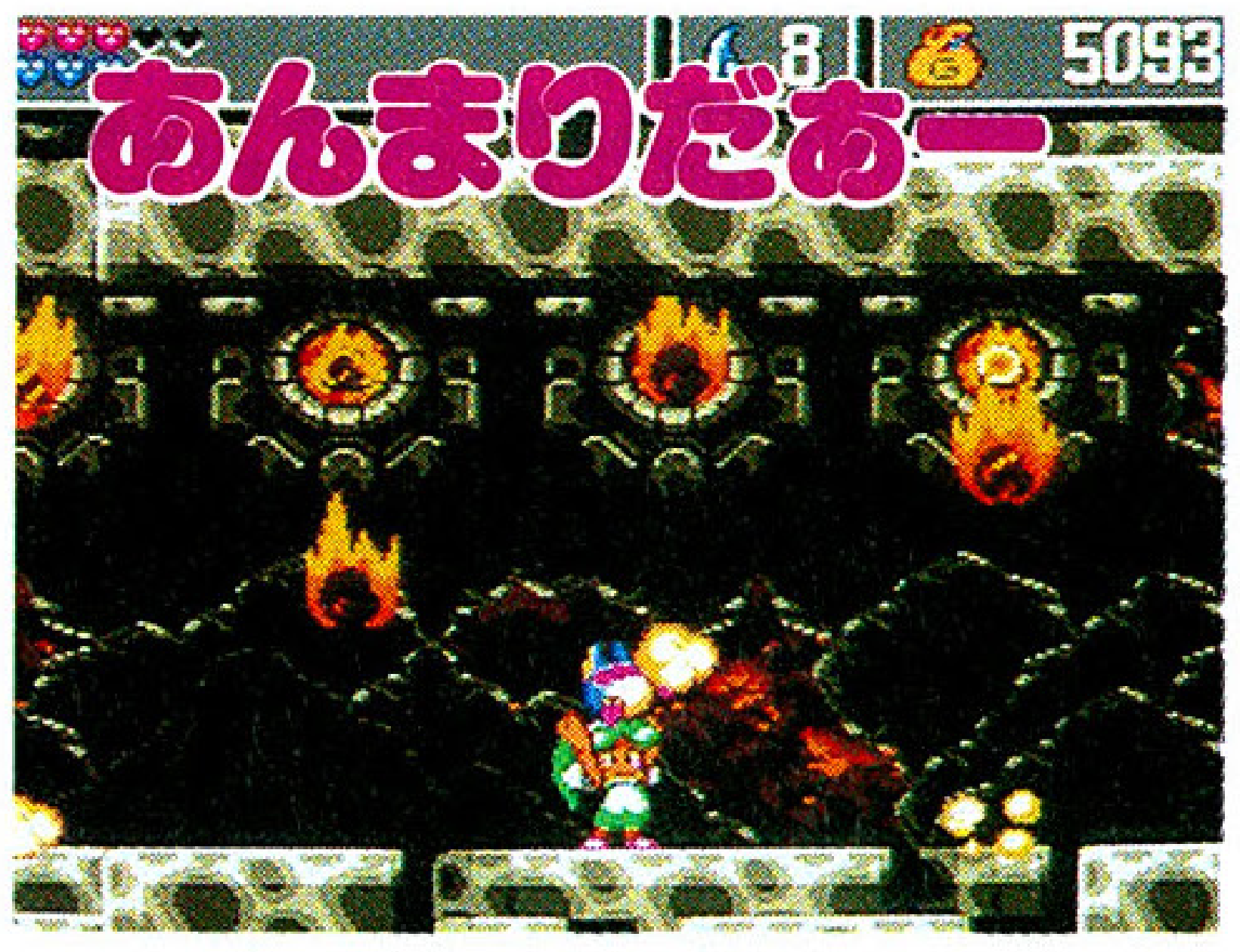
なぜか冒険先など、どこにでも先まわりしていてセーブをさせてくれる存在。それがセーブの仙人。

セーブしたら次の冒険に出発

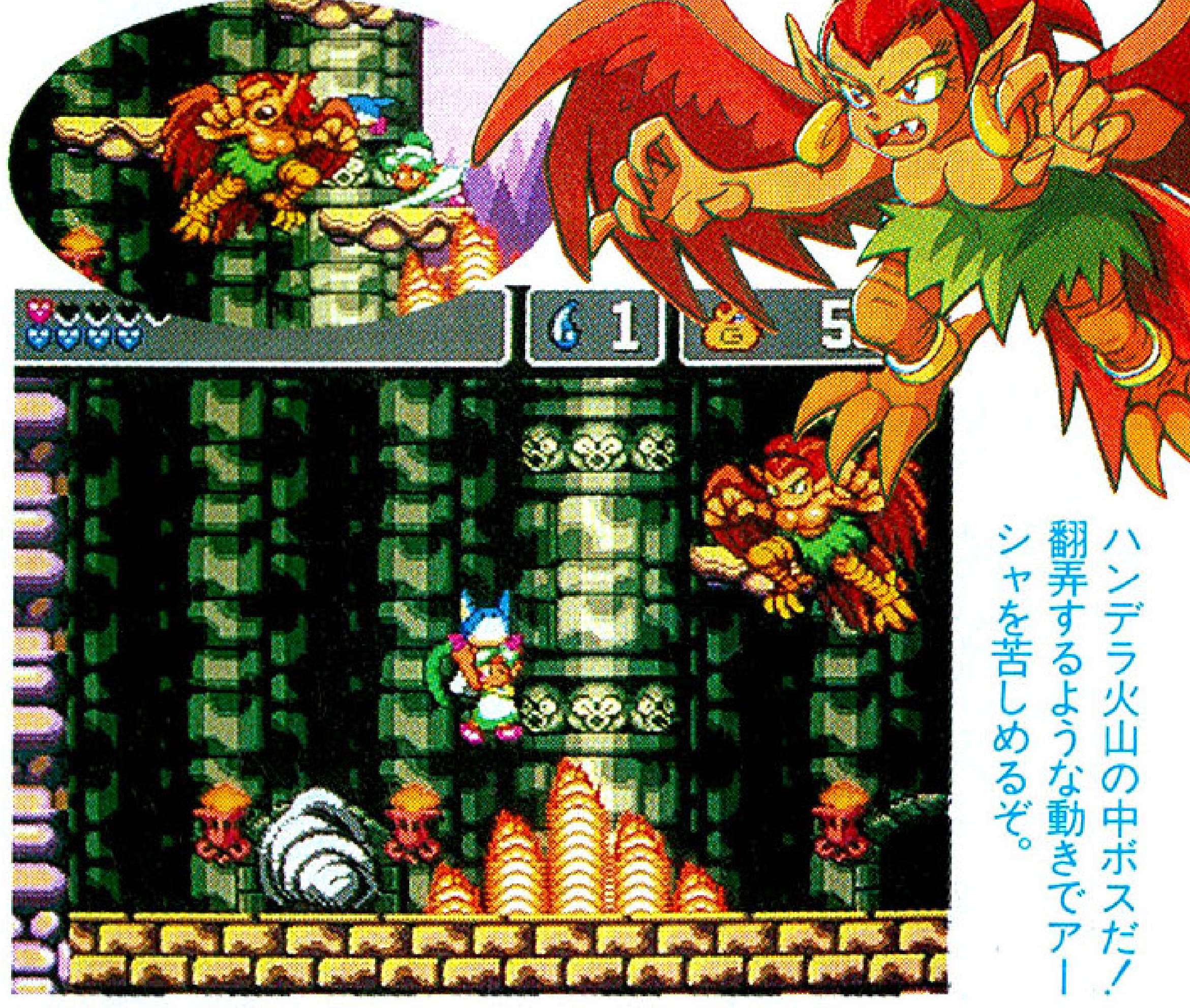
大地の封印を解き、灼熱のハンデラ火山へ

ある場所で大地の封印を解くと、ハンデラ火山にワープ！ ここからは、ワナの解除や仕掛けの作動といった、ペペログゥとの連係プレイが存分に楽しめる。もったいないからここでは序盤のさわりしか紹介しないが、ペペログゥとアーシャの動きや全体的な展開は、この先もっと面白くなるんだぞ！

ペペログゥの利用法の一つだ。ペペログゥは熱に強い……と言っても、これはちょっとむごいッス。

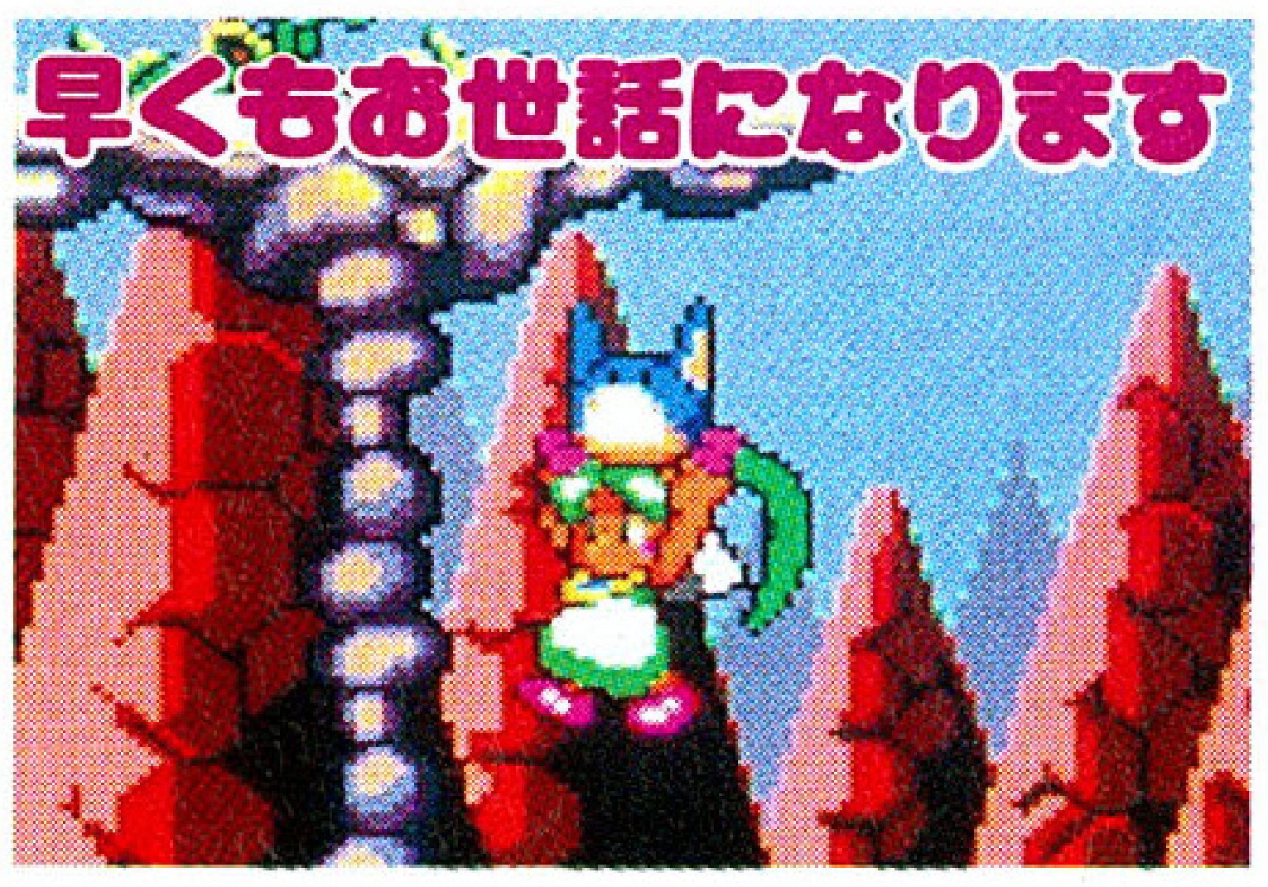


中ボス登場！



ハンデラ火山の中ボスだ！ 翻弄するような動きでアーシャを苦しめるぞ。

早くもお世話になります

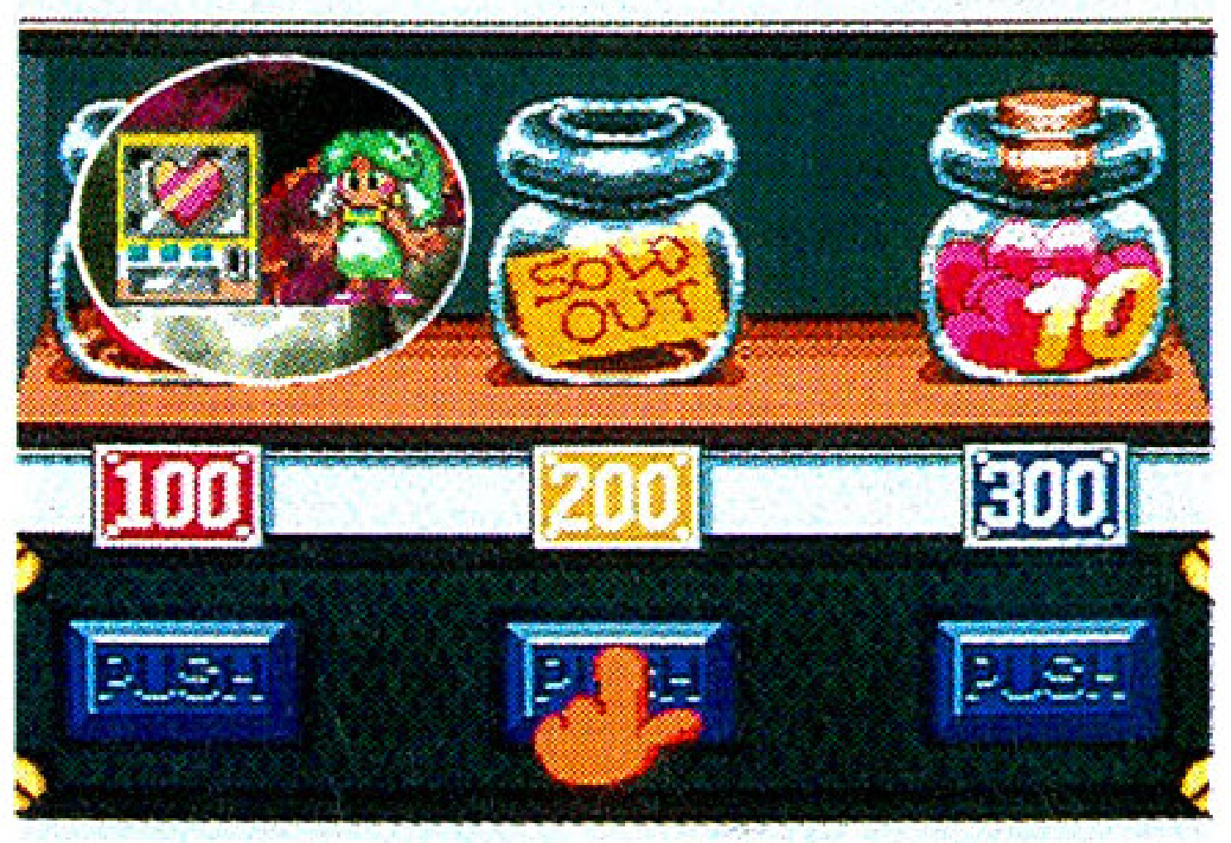


ペペログゥにつかまると遠くまでジャンプできる。必死で耳をパタパタさせるのが健気。

そこかしこに吹き出す溶岩と、へんなザコに注意。防御がとっさにできないようじゃダメだぞ。

ドッカ～ン！

建物の入口を塞ぐ岩を爆弾で粉砕！ あわてて避難するアーシャの動きはホントに芸が細かい。

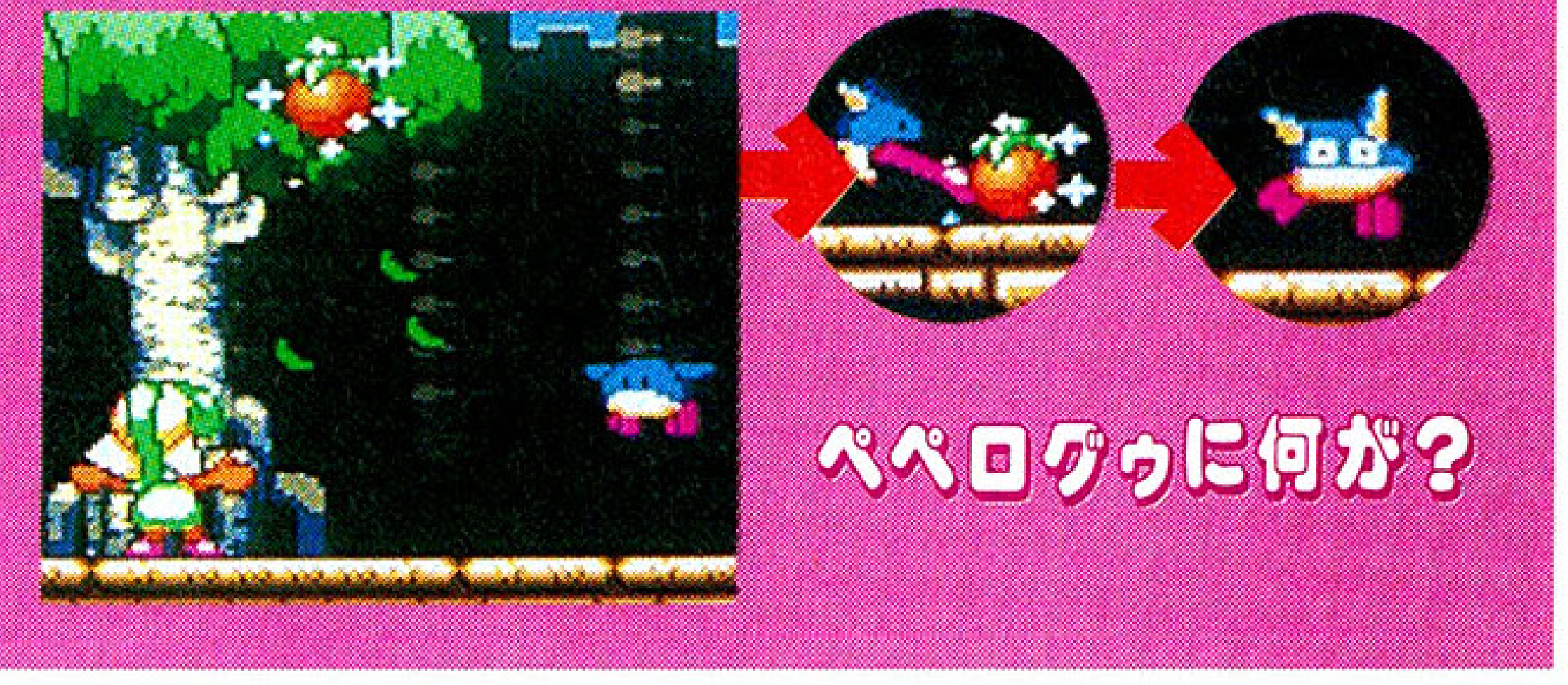


世の中って便利だね

なんとライフ回復の自動販売機が！ いったい誰がここに設置したのだろう？

炎の魔人を倒して街へ戻ると……

ハンデラ火山から戻ってみると、ペペの実が街はずれの木になっていた。「何だろう？」と思って落としてみると……。



ペペログゥに何が？

メーカーさんからひとこと

毎回安定した完成度を誇る本シリーズ。この最新作もかわいくてきれいなグラフィック、ちょっと頭を使う仕掛けなど盛りだくさんの内容で、バツグンの完成度なのだ。しかも今度は主人公が女の子なんだよね。このキャラ見たさで買うのもいいかも。面白いヨ。

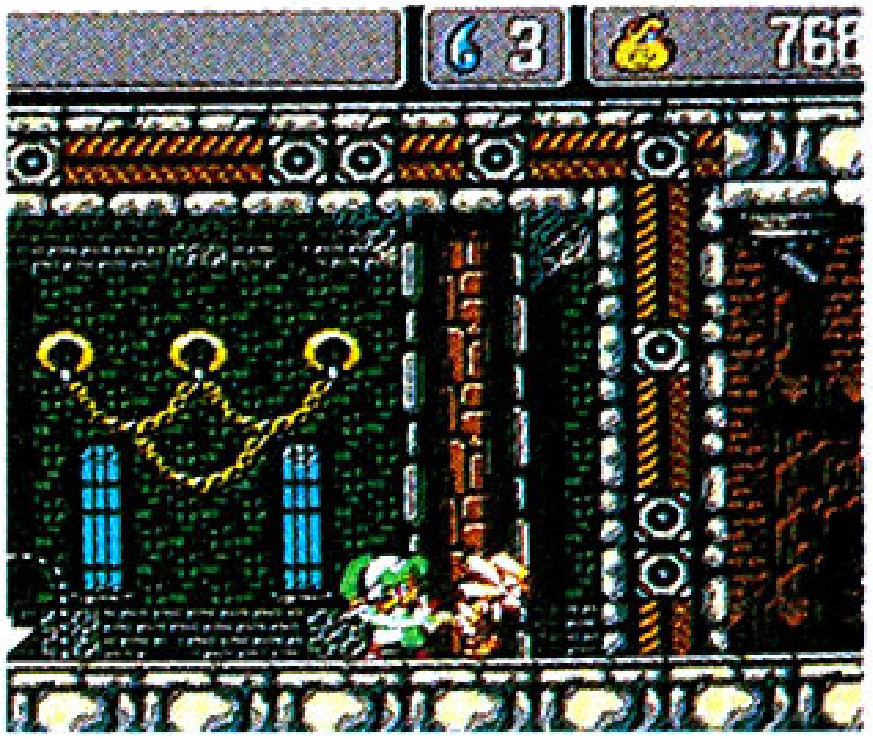
モンスターワールドⅣ

アマ

スリーセブンでゴールド増加

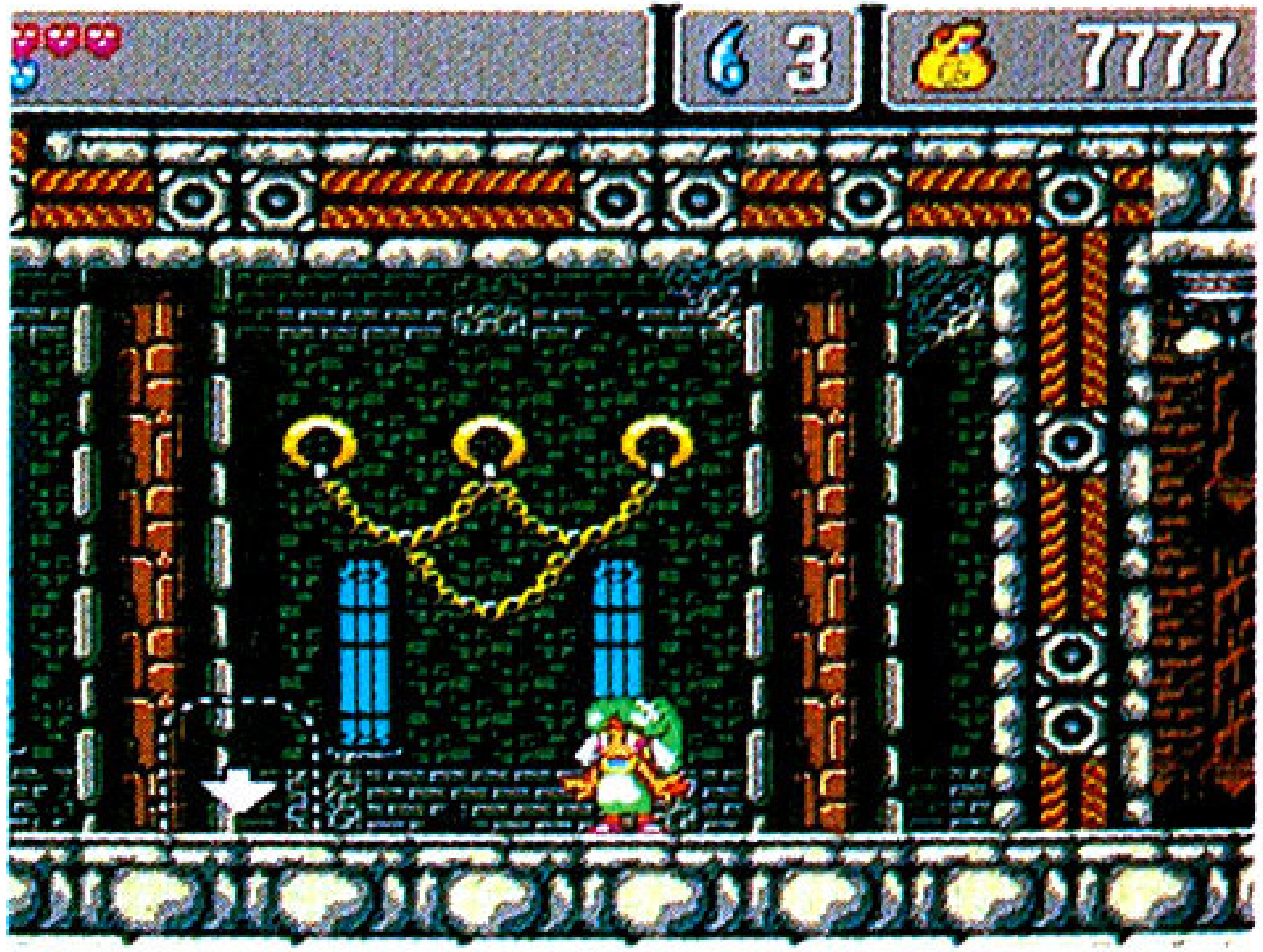
プレイ中にお金を拾った際に、合計金額がちょうど777になると、アイテムを入手した時の効果音が鳴って一気に7777までアップする。

（三重県・広泰啓・13歳）



所持金額がちょうど7並びになるように調整しよう。直前でセーブしておくと確実だ。

一気に10倍＋7ゴールド！



うまくいけば、お金を拾うと同時にゴールドがどんどん増えていく。序盤にこれだけ稼げるのはうれしいね。

1軍

モンスターワールドⅣ

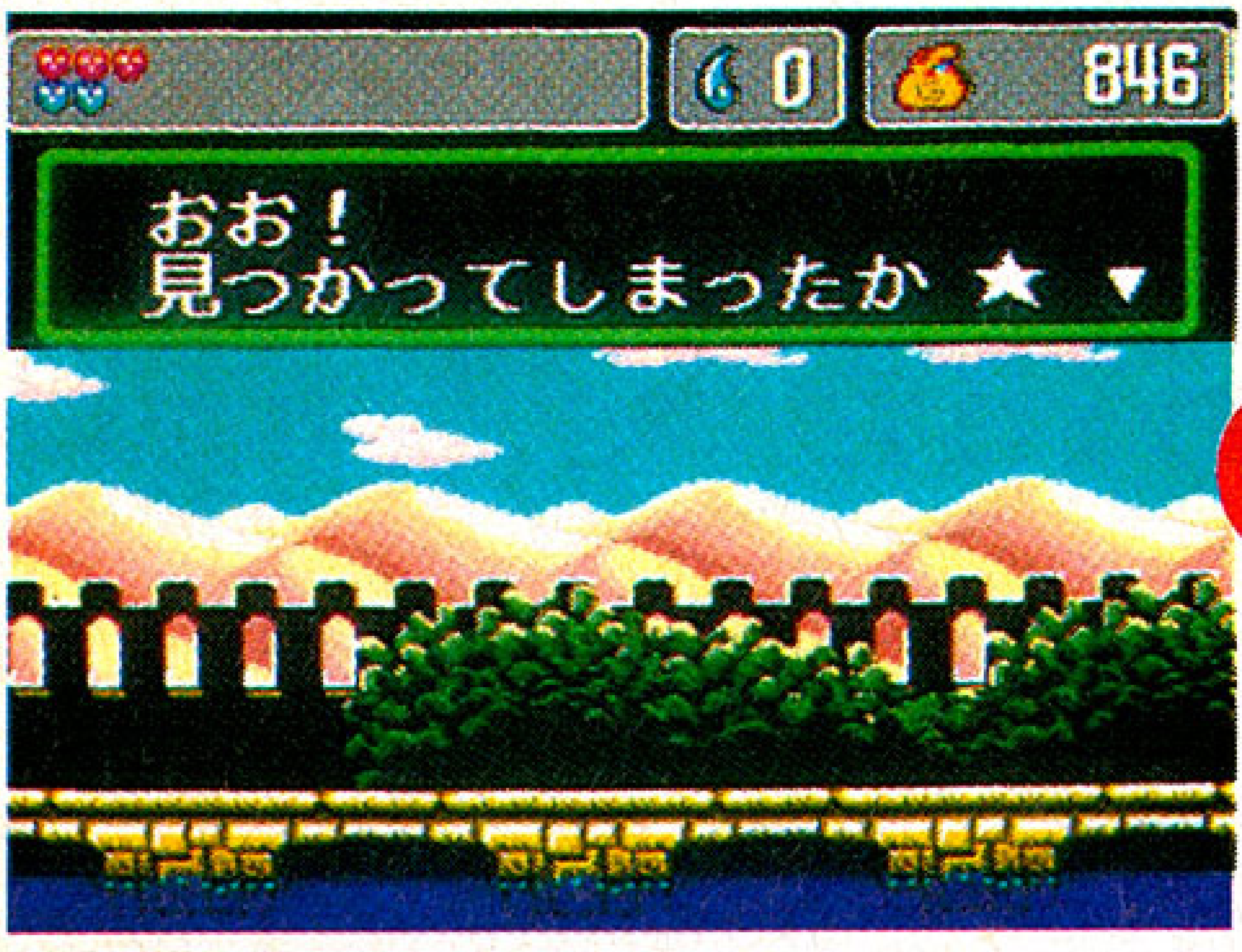
謎の商人現る

まず、ゲームを最初から開始したら、１度もセーブをせず、なおかつハートの自動販売機を使わずに沈黙の塔をクリアする。次にラパダーナの街についたら、絶対に買い物をせずに、すぐさま城の右へ進んで裏側の通路に行く。

そして左から２番目のしげみに入って方向ボタンの上を押すと、特殊な装備を売っている謎の商人が隠れていて、話しかけるごとに9999ゴールドがもらえる。

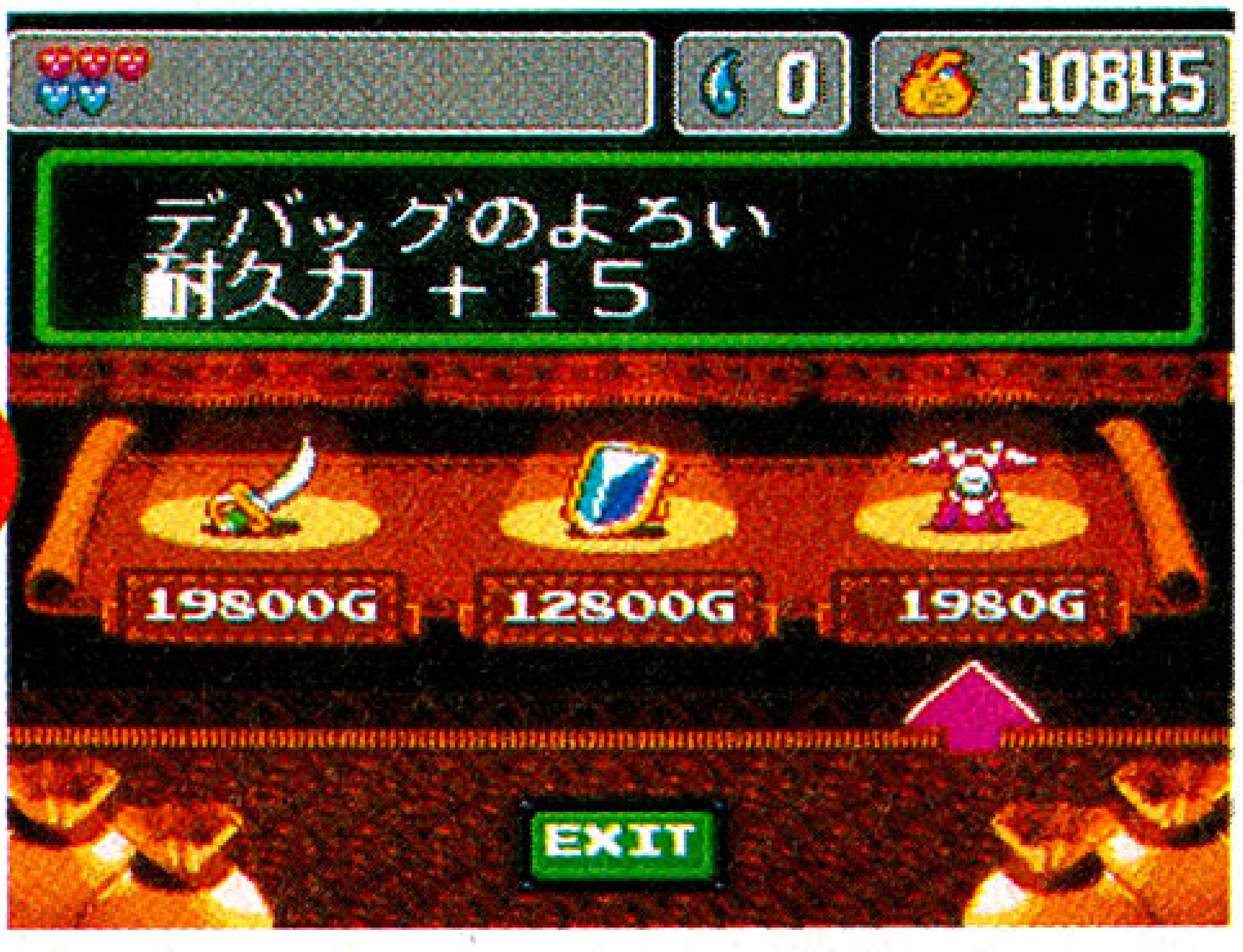
また、ここで売っている「デバッグのよろい」を使うと、ペペログゥの成長レベルを自由に設定できる。

（東京都・河村暁徳）



おお！
見つかってしまったか ★ ▼

厳密にはもうちょっと違う条件かもしれないが、セーブも買い物もせずにここへ来ると、謎の商人が隠れている。



デバッグのよろい
耐久力 ＋１５

謎の商人には１回しか会えないので、伝説の剣、伝説の楯、デバッグのよろいを買っておこう。おそらくゲーム進行に影響はないはず。

人気シリーズ最新作

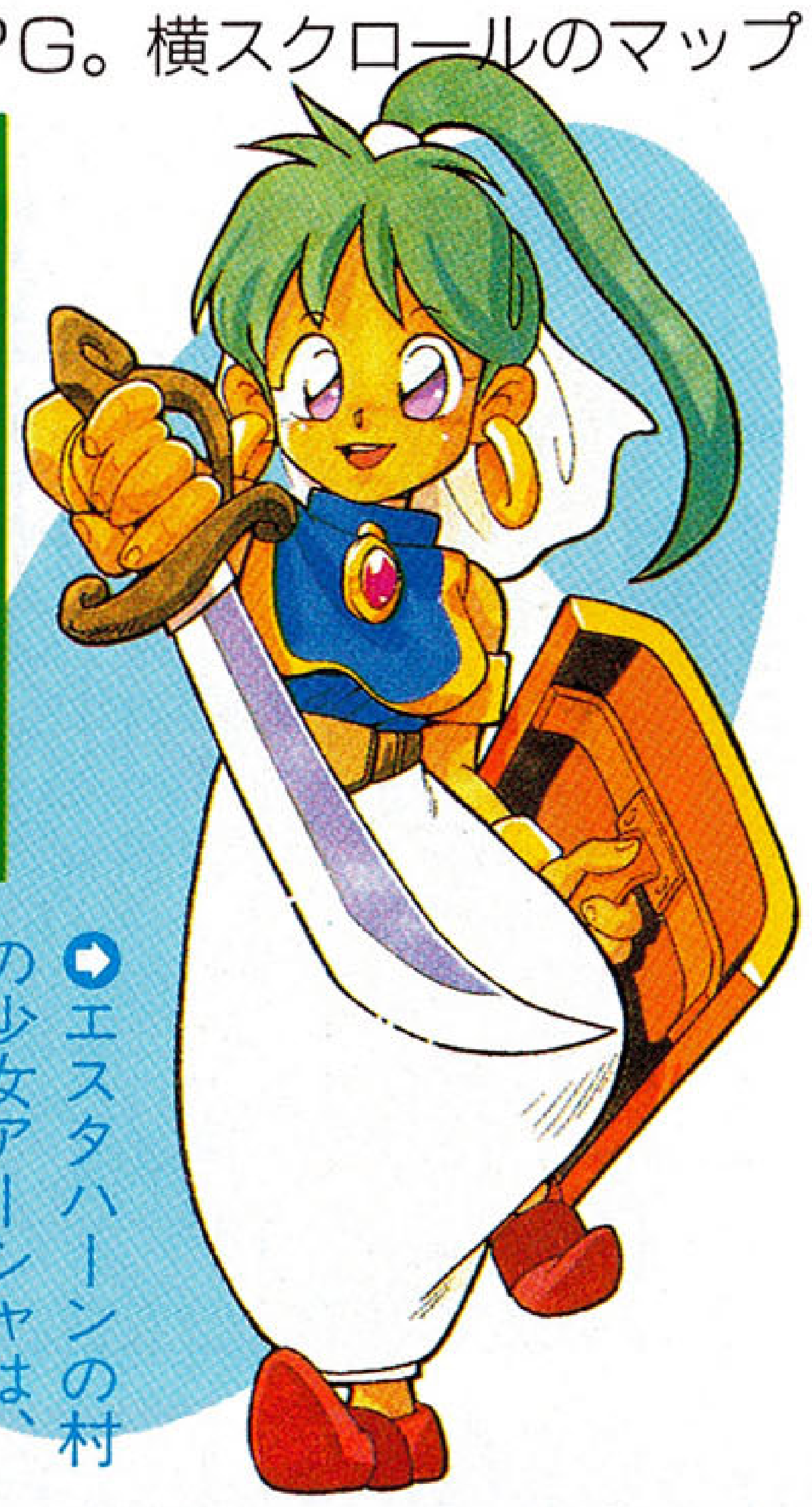
モンスターワールドIV

スペシャル③

発売予定日	4月1日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	———————
メディア(容量)	ROM(12Mbit)	現在の開発状況	80%(1月15日現在)

業務用や他機種でも好評のシリーズ最新作が登場。基本システムはシリーズでお馴染みのアクションRPG。横スクロールのマップを行ったり来たりして進む。経験値などの複雑なシステムは無く、ザコキャラを倒してお金を稼ぎ強い武器や防具を揃えて成長する。

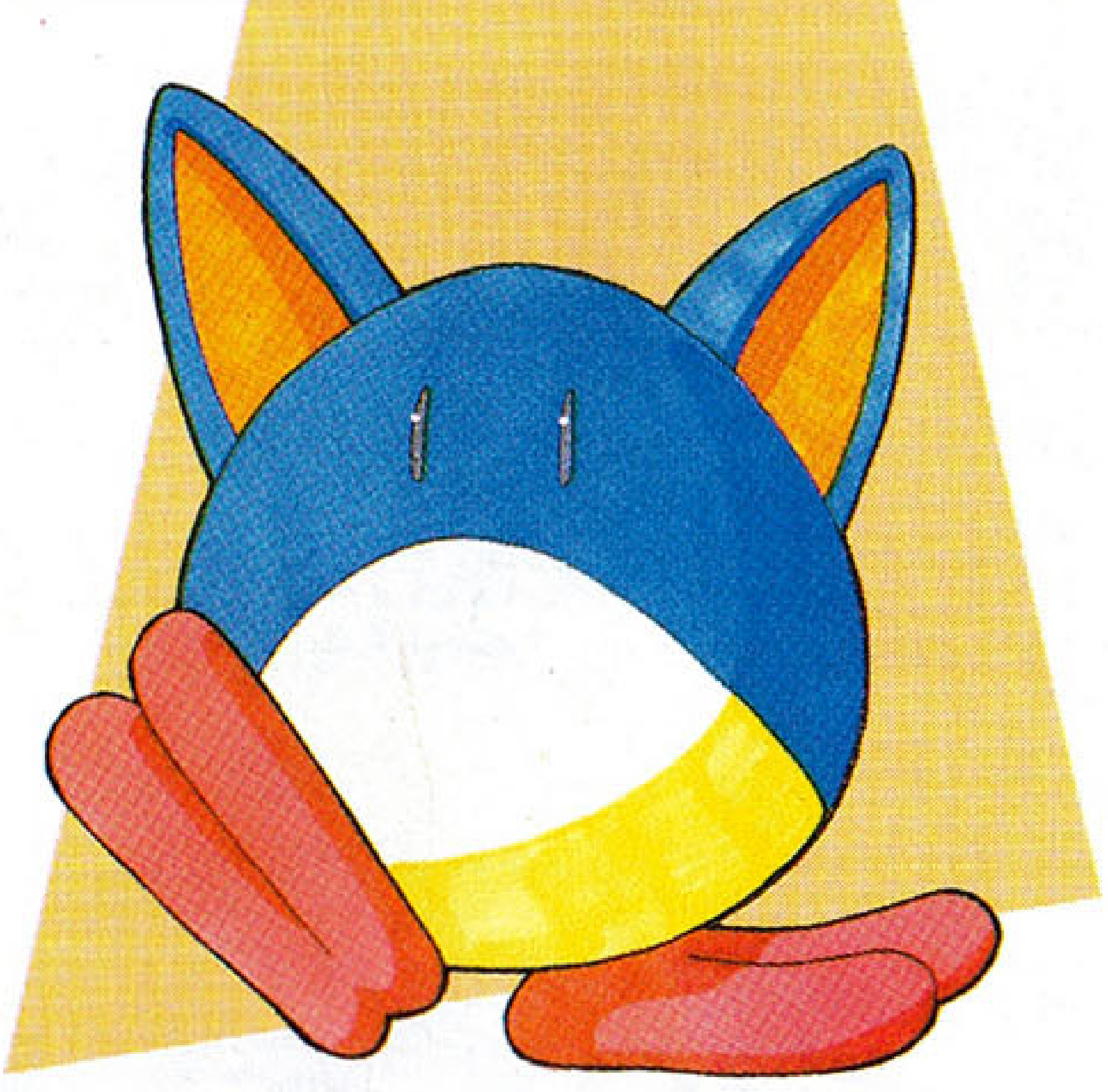
アーシャ



⇨エスタハーンの村の少女アーシャは、戦士を目指している可愛い女の子

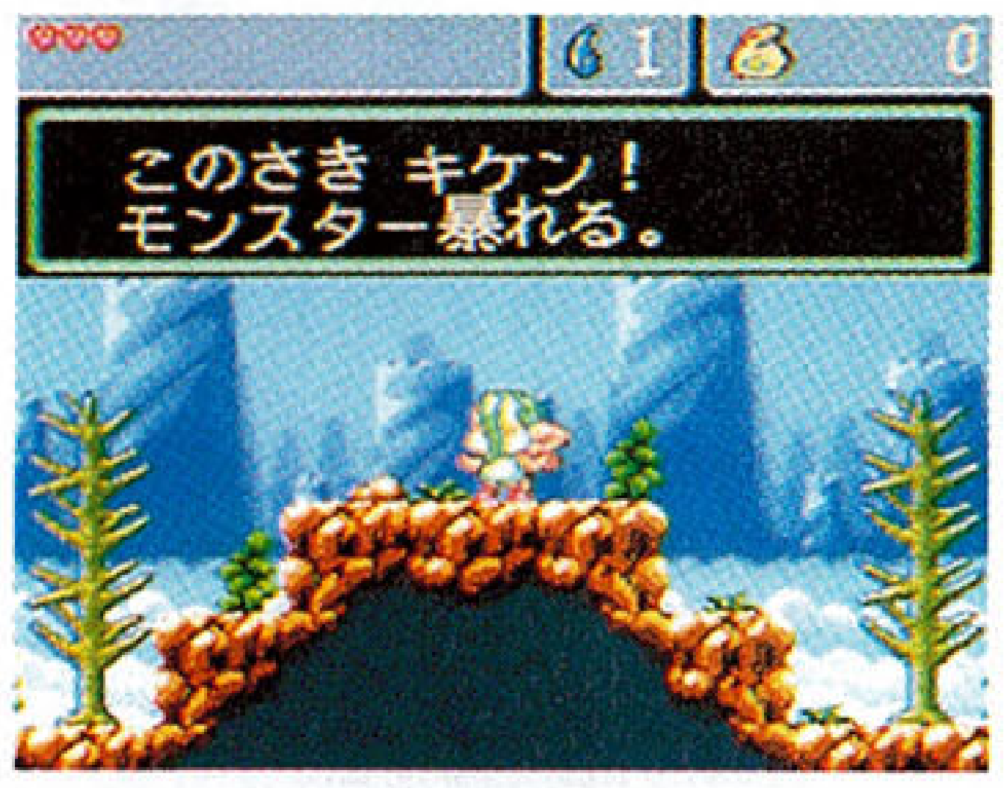
ペペログゥ

⇩冒険の旅の途中で出会う不思議な生物「ペペログゥ」。きっとアーシャの冒険を助けてくれるのだろう



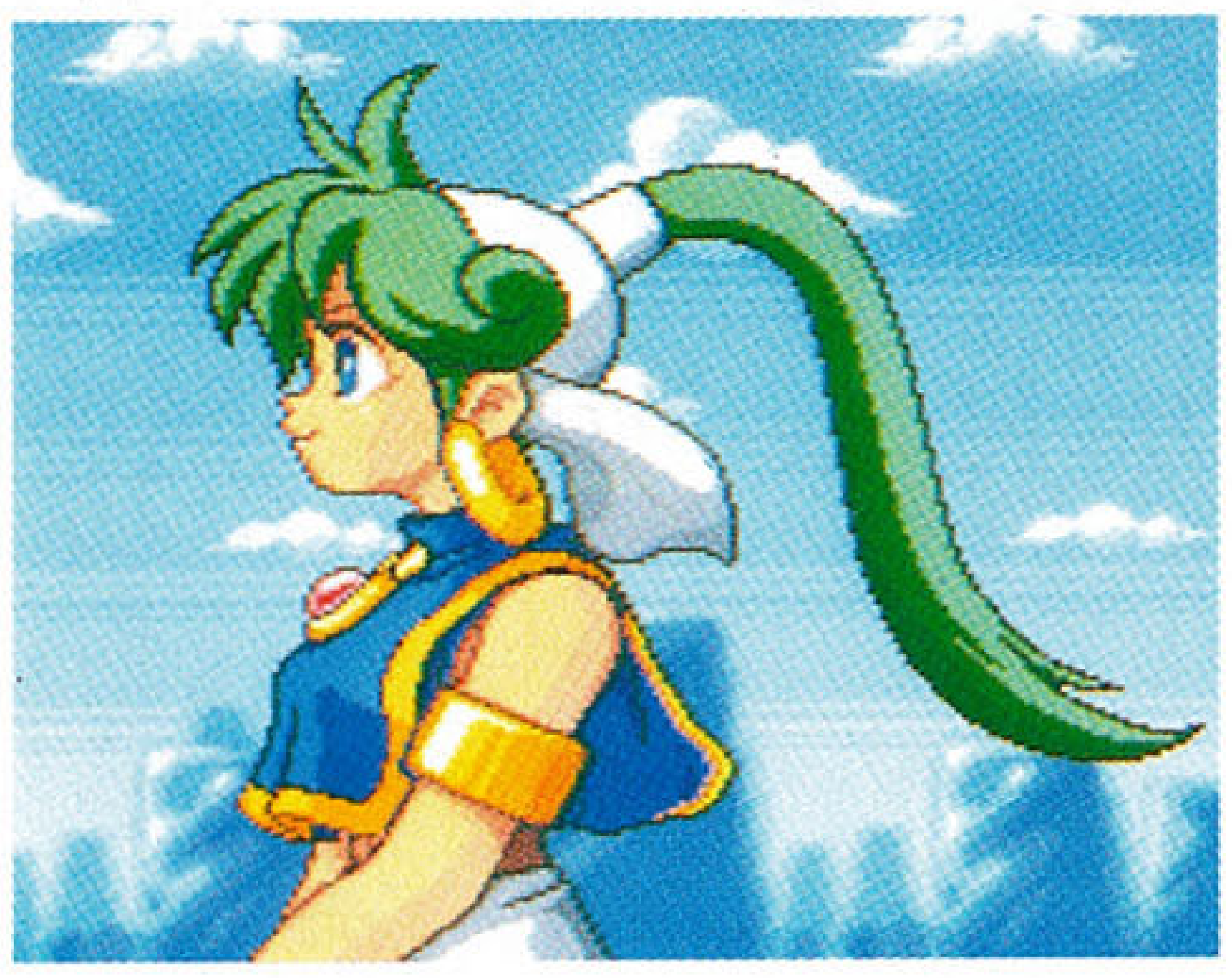
戦士を目指す少女の物語

エスタハーンの少女アーシャがさまざまな冒険を繰り広げ、戦士を目指す物語。まずはモンスターワールドの都「ラパダーナ」を訪れ、そこを中心にいろいろなダンジョンを冒険することになる。

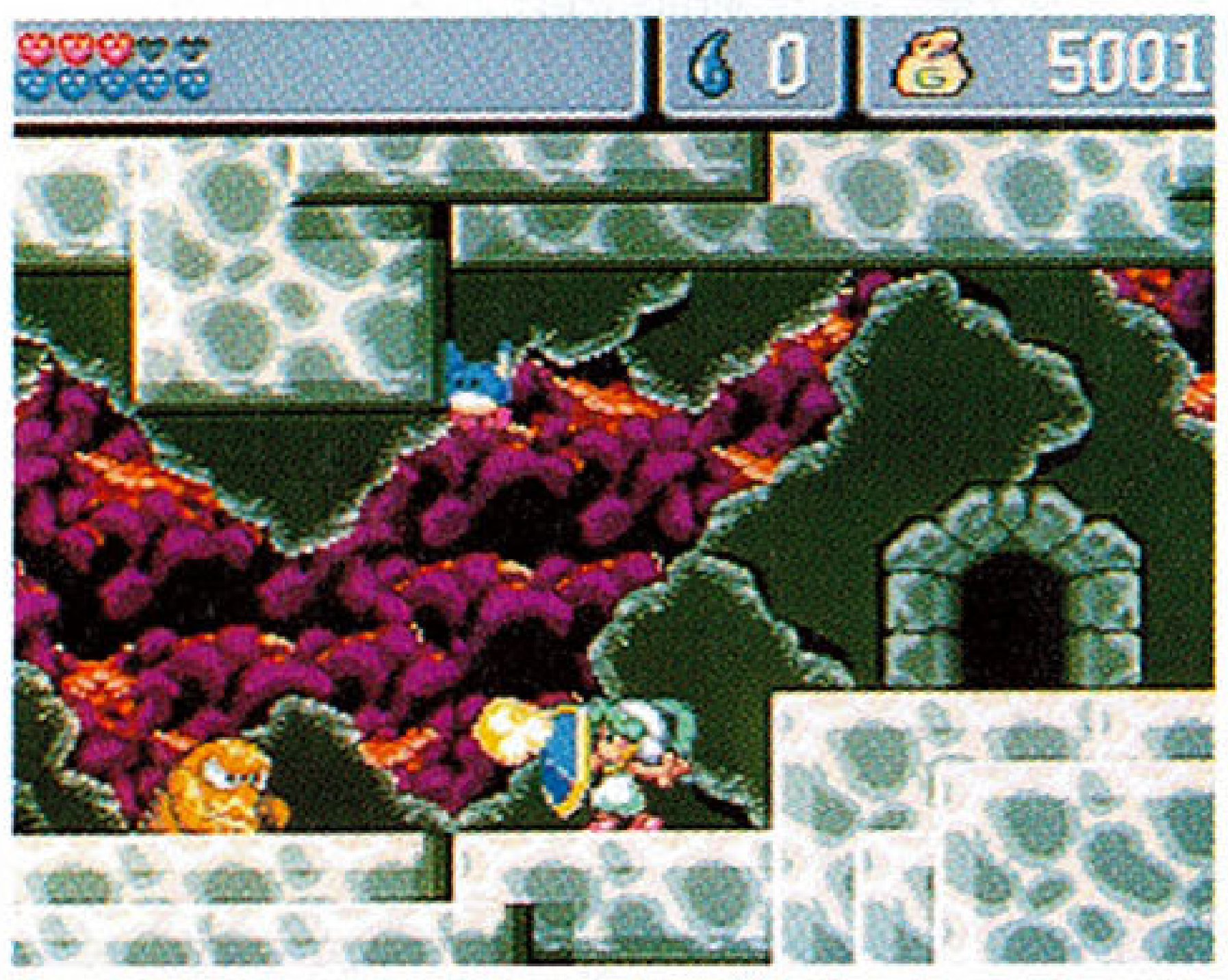


このさき キケン！
モンスター暴れる。

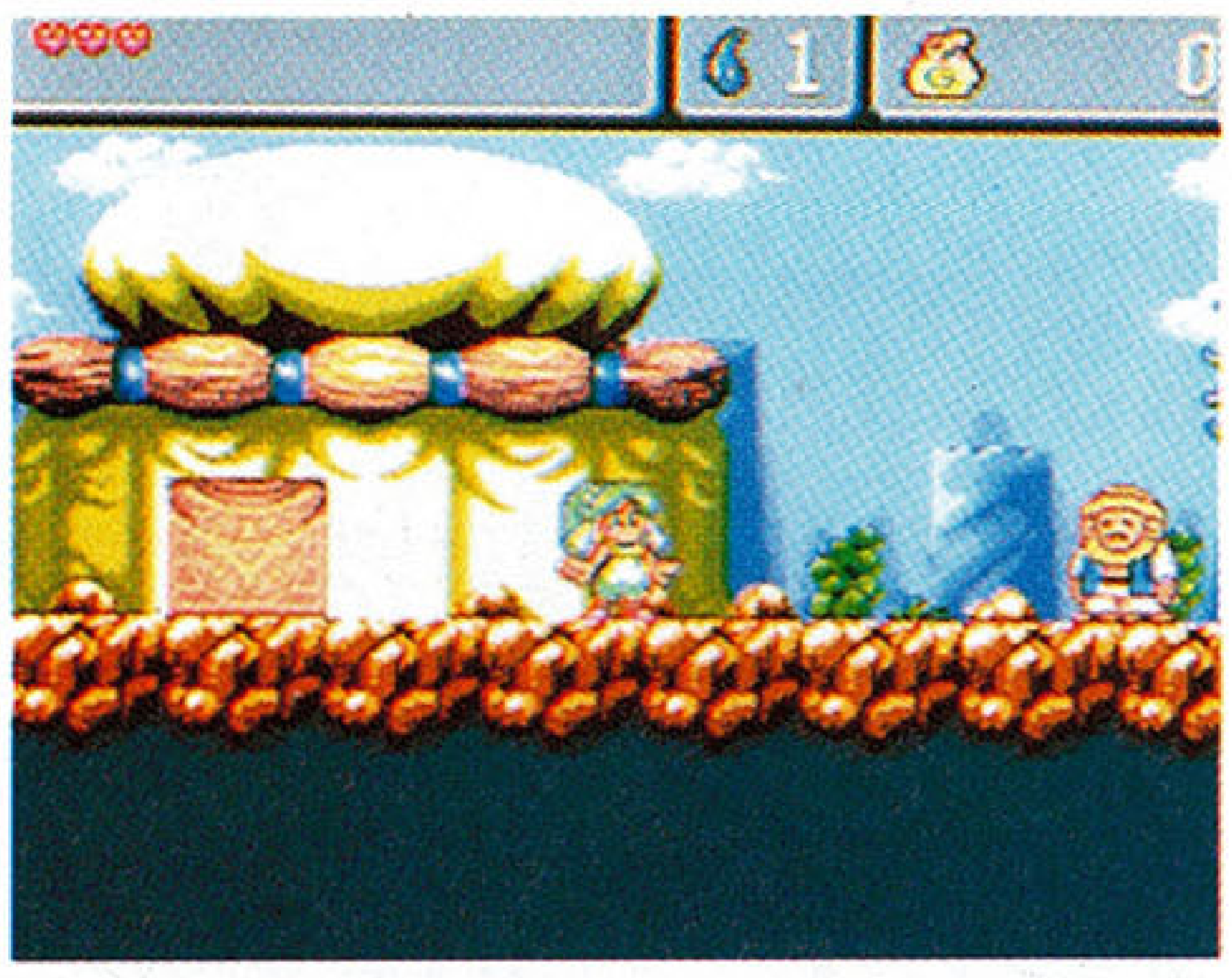
⇨フィールドの途中で、重要な情報が聞けることもある



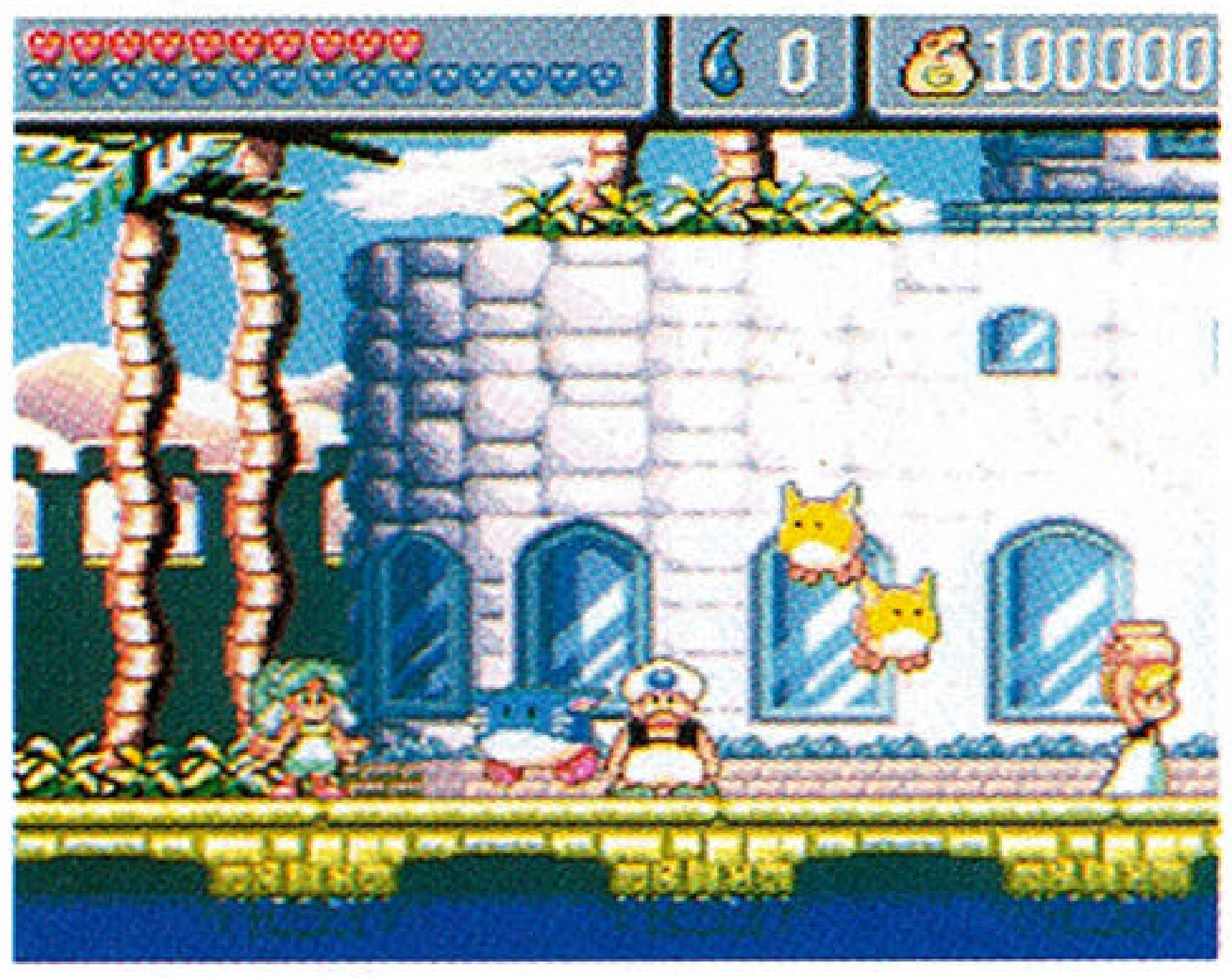
⇧オープニングのビジュアルシーン



⇧ダンジョンは強力な敵がいっぱい



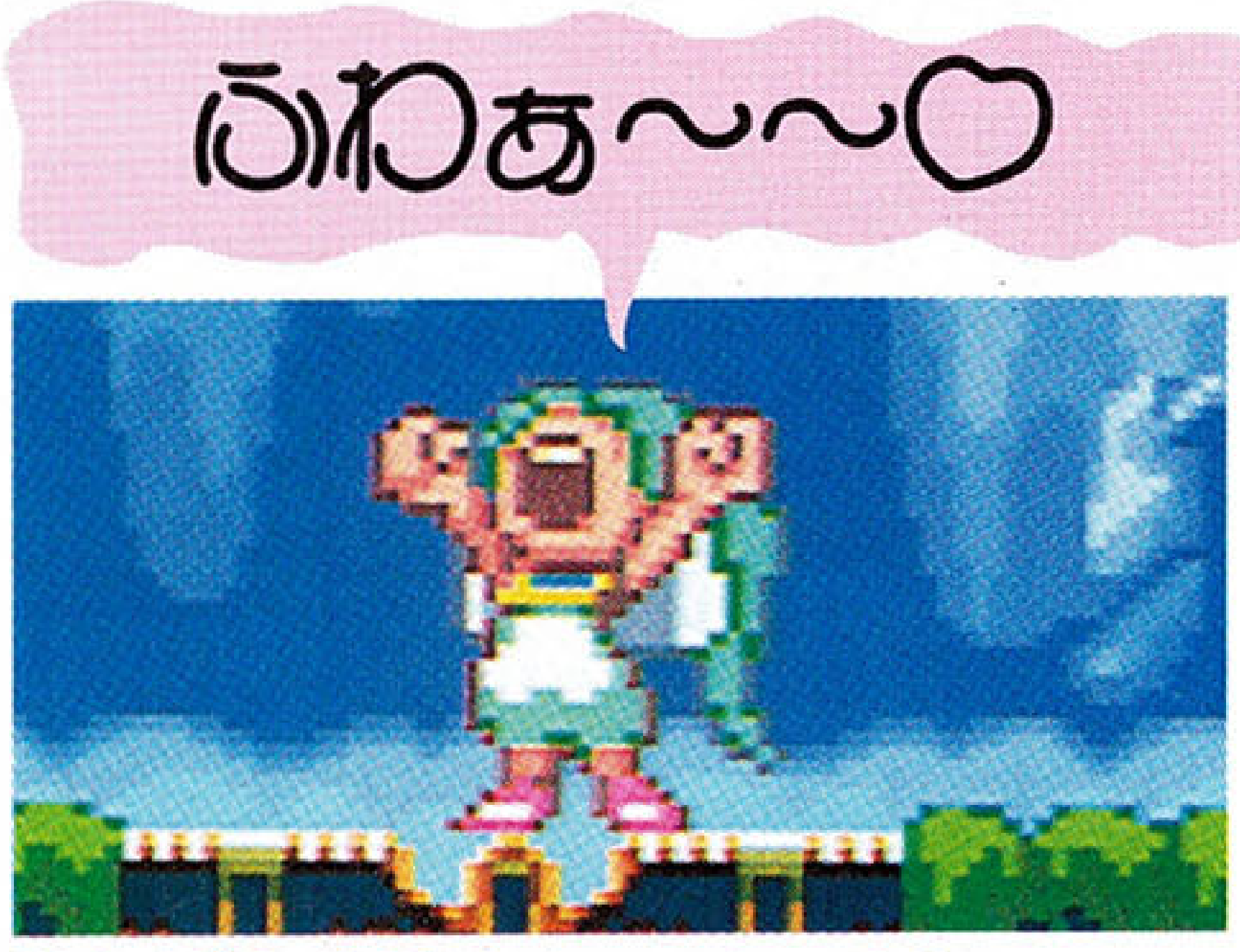
⇧エスタハーンの村から始まる冒険



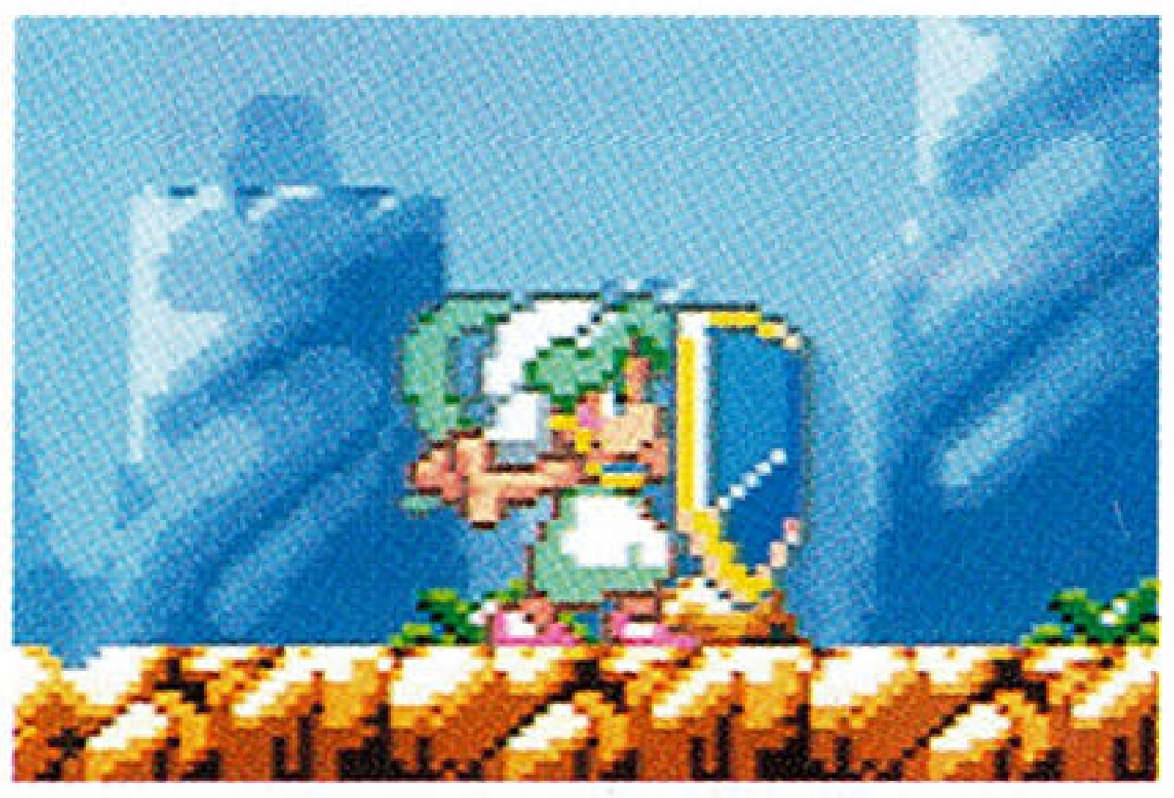
⇧街には野良ペペログゥがいた

可愛いキャラのアクション

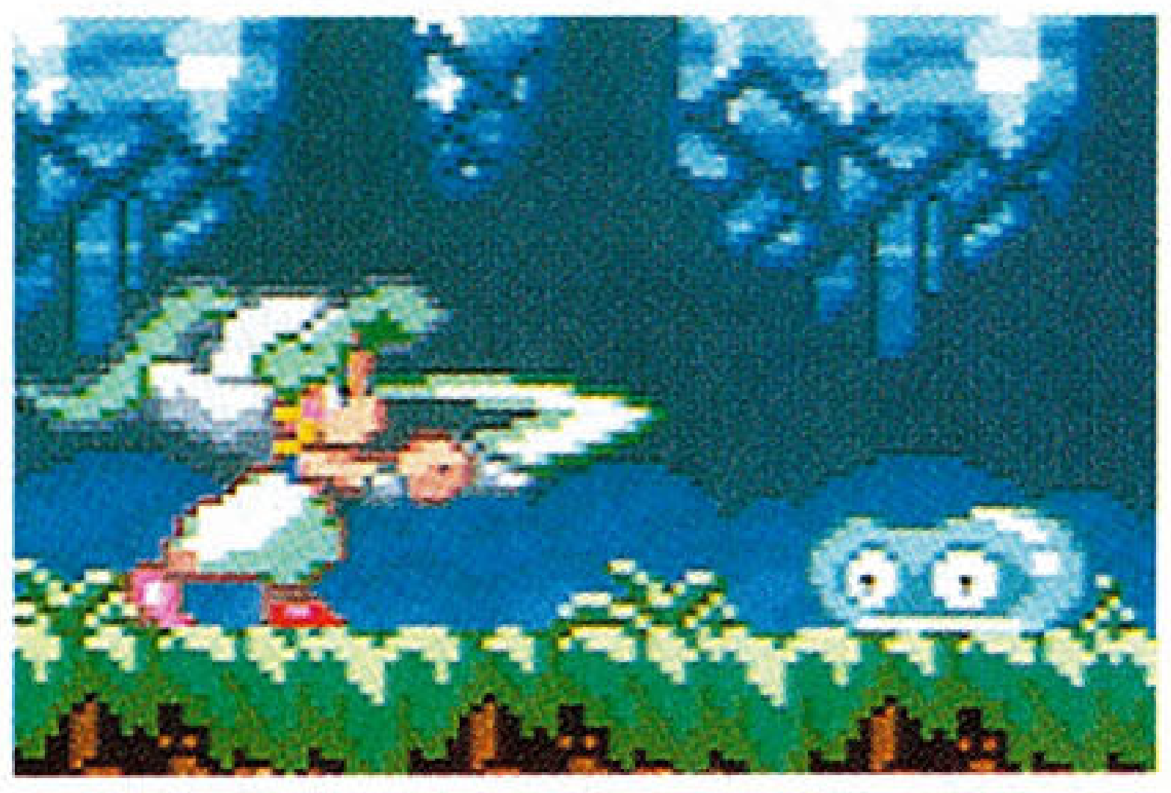
登場するキャラはコミカルなものばかり。主人公のアーシャも多彩なアクションで楽しませてくれる。剣の振り方にもジャンプ斬りや兜割り、上突きなどいろいろなアクションがある。アイテムを取るときの仕種が特にプリティー♡



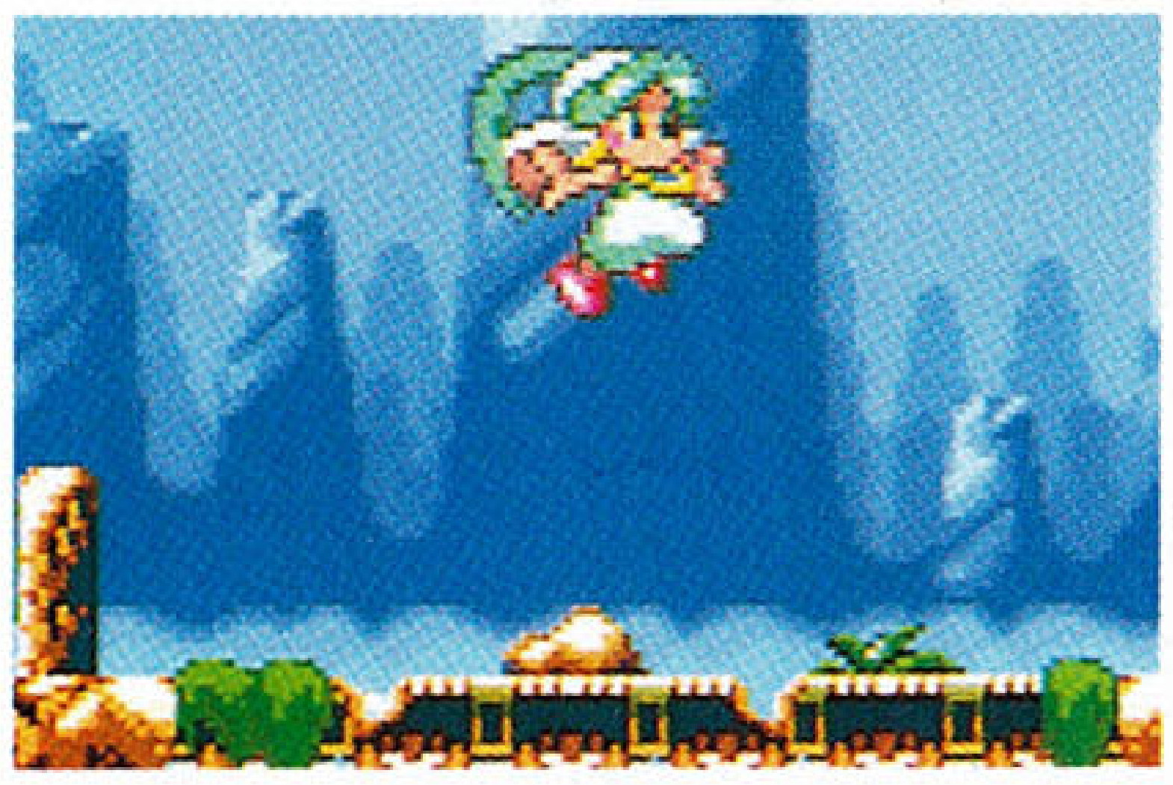
⇧しばらく動かないでいると…



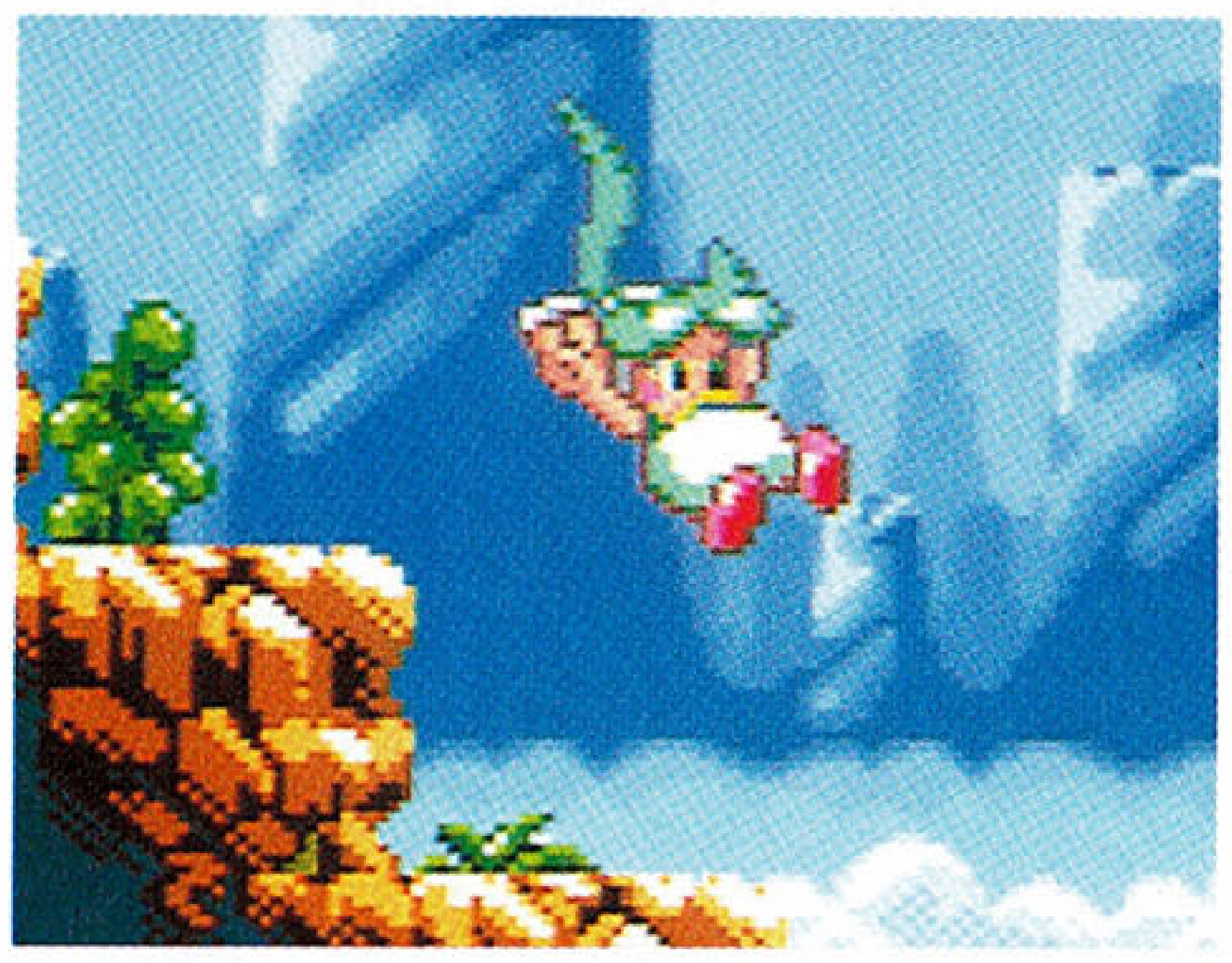
⇧盾を構えてガード



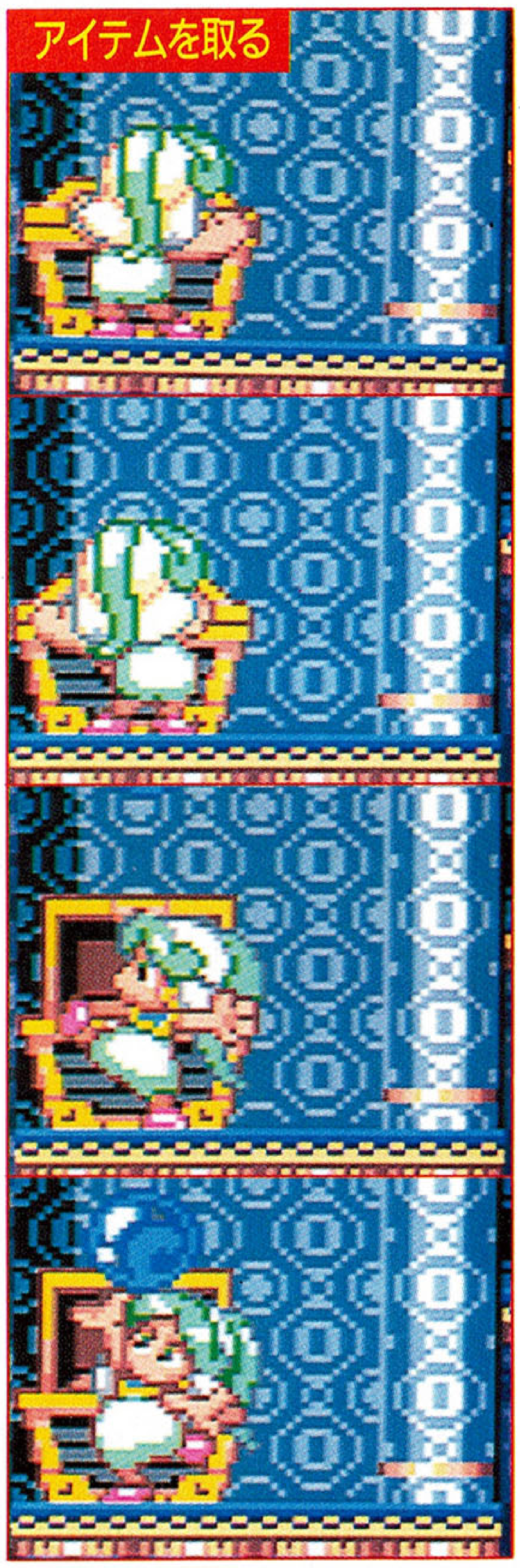
⇨剣で敵を攻撃



⇧勢いよくジャンプ

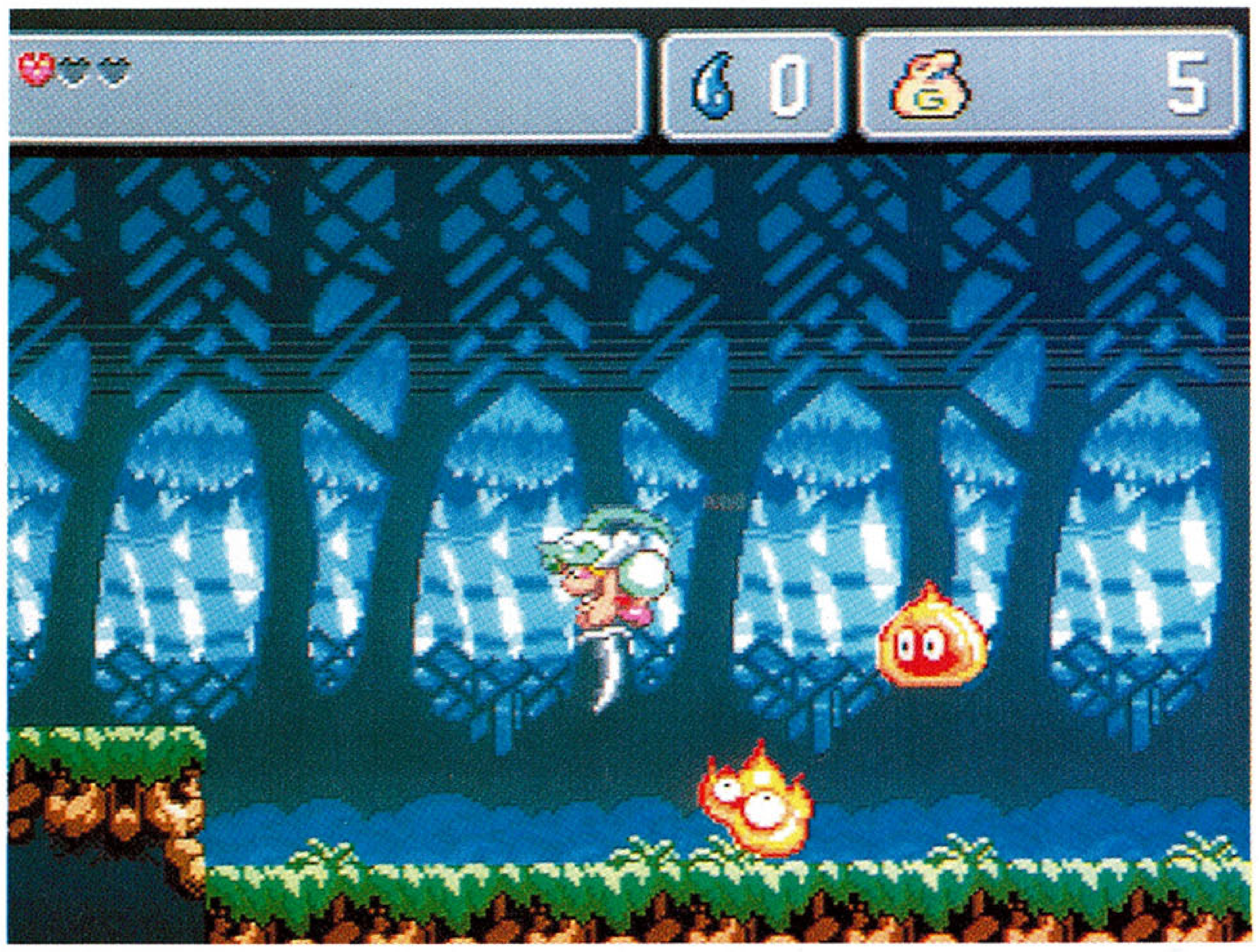


⇧長い階段が続く所では、階段を下りるというより跳ねているアーシャ



アイテムを取る

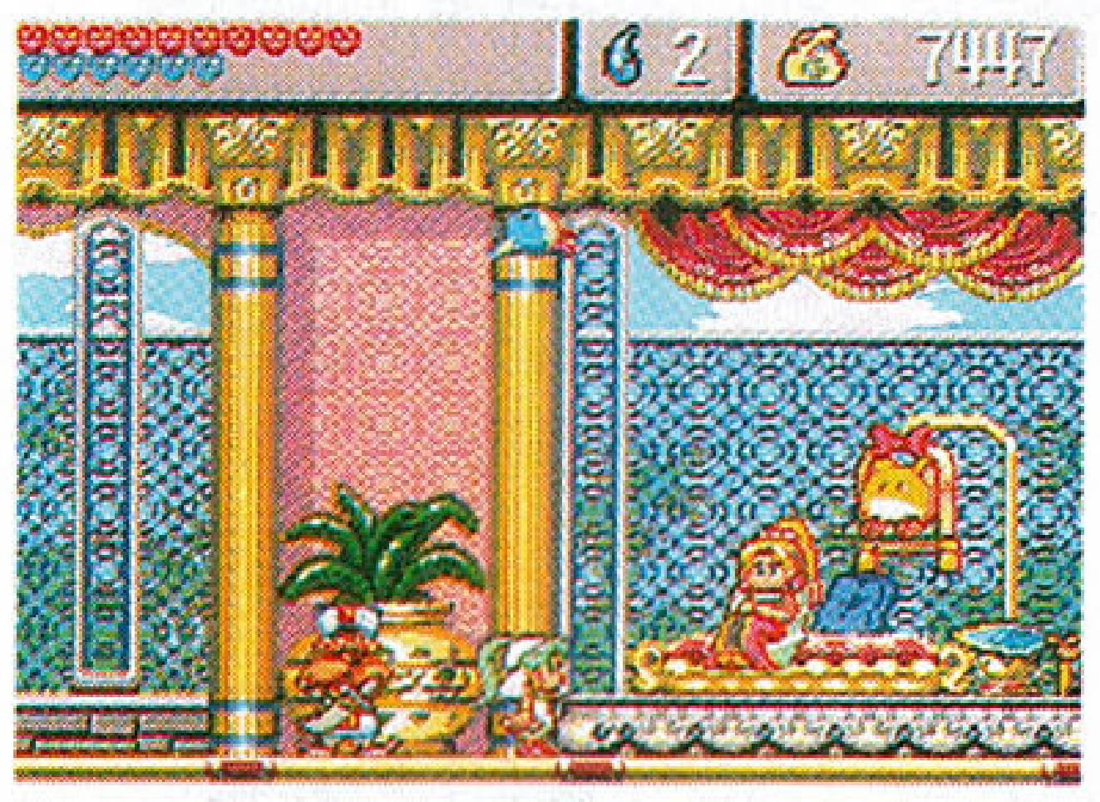
⇧可愛いおしりを左右に振りながら宝箱を開け、アイテムを取り出すとクルッと一回転する



⇧赤いモンスターにジャンプして兜割りを決めた!!

4人の精霊を救うため、小さな勇者が立ち上がる!!

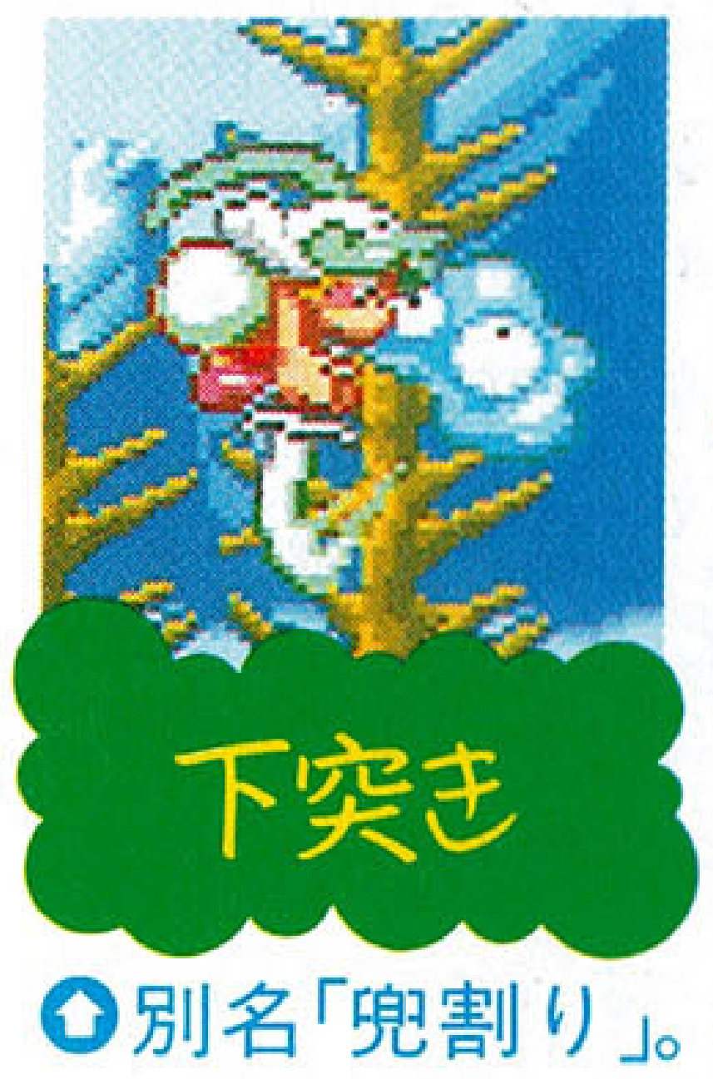
モンスターワールドを守る４人の精霊たち。あるときその彼らが突然姿を消してしまう。異変の起こりつつあるモンスターワールドを救うべく、新米戦士のアーシャは精霊たちの捜索に向かった。



⬅女王様に頼まれて冒険の旅に出発だ！

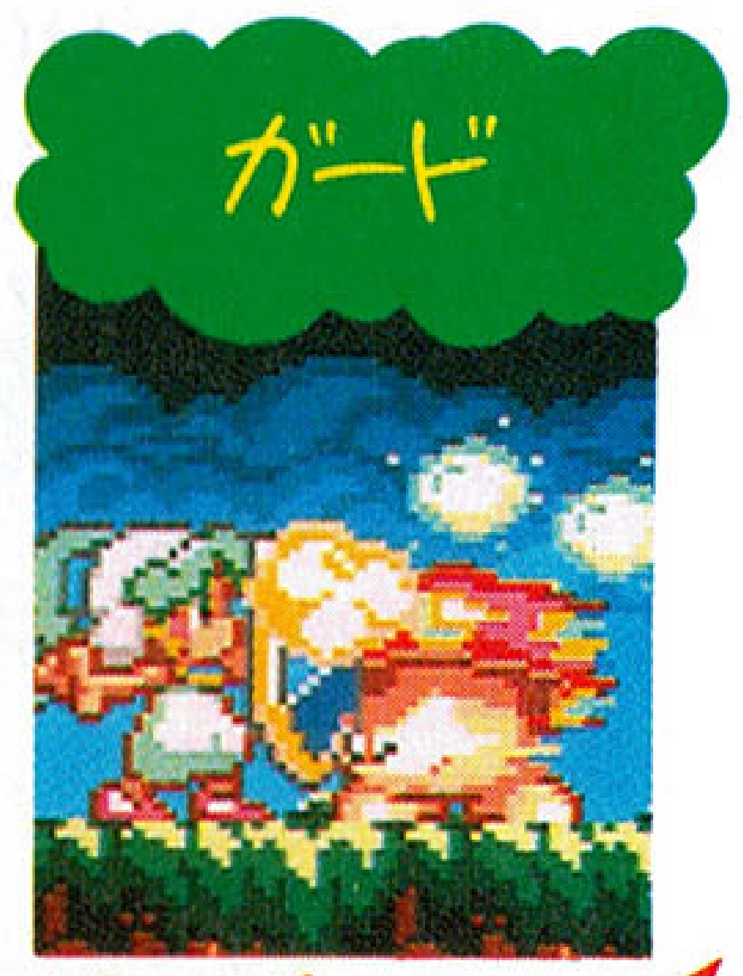
戦士を夢見る元気娘　アーシャ

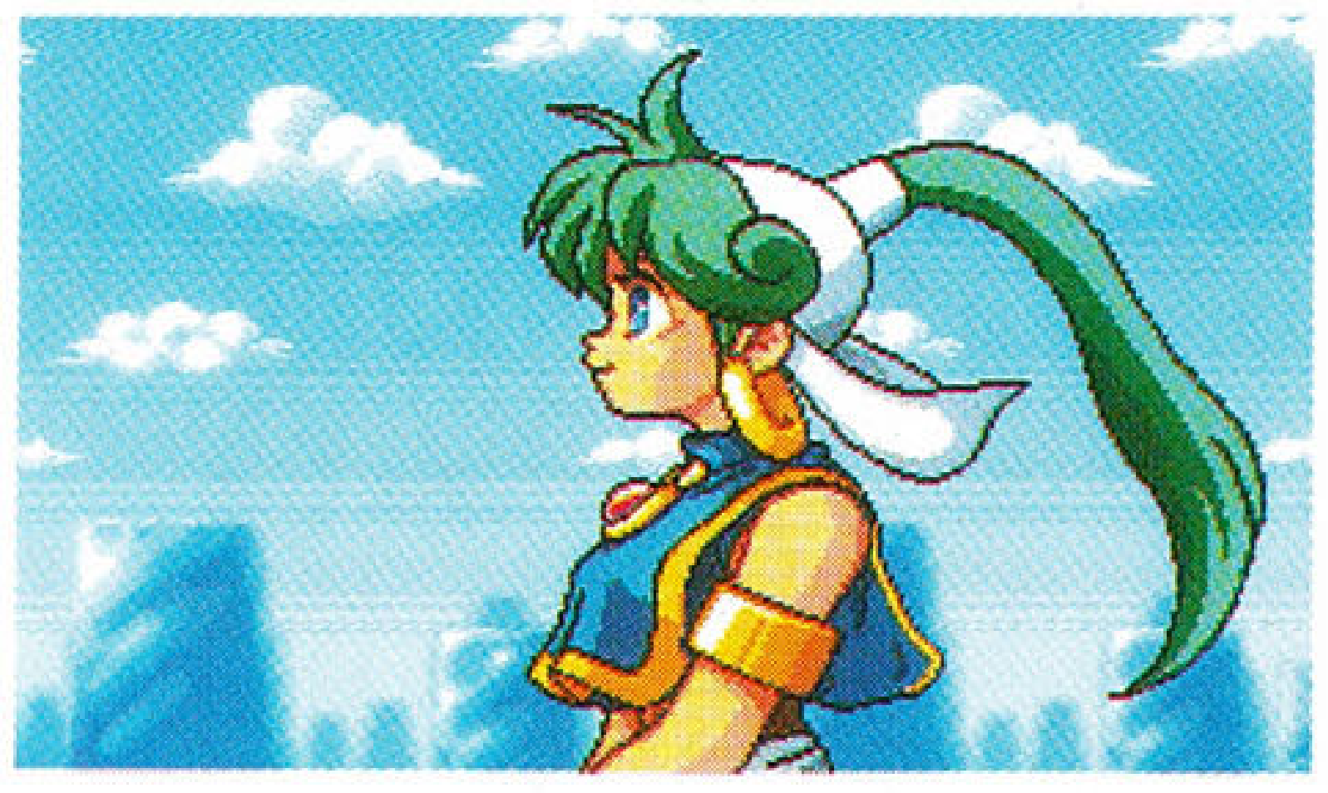
『IV』の新主人公アーシャは、女の子ながらも戦士の卵だけあって剣での攻撃が得意。アクションは今までのシリーズを踏襲していて、通常の斬りの他にジャンプ斬りや上下の突きなど強力な攻撃もある。また防御は、方向ボタンを下に押すだけでできるようになった。



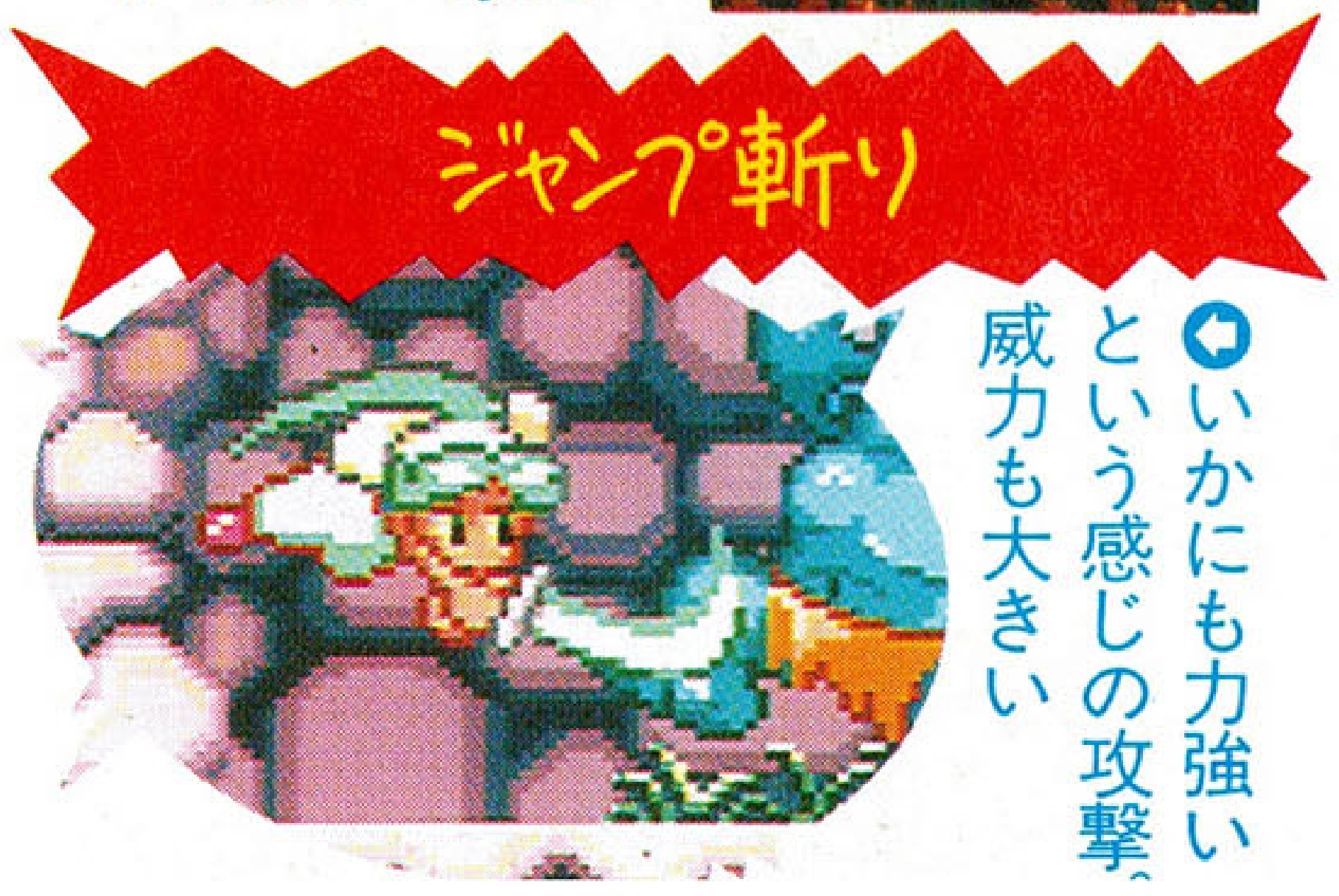
⬆別名「兜割り」。ザコなら一撃だ

⬇ガード中でも左右に振り向ける





⬆遠くを見つめるアーシャ。そのときどこからか助けを求める声が…

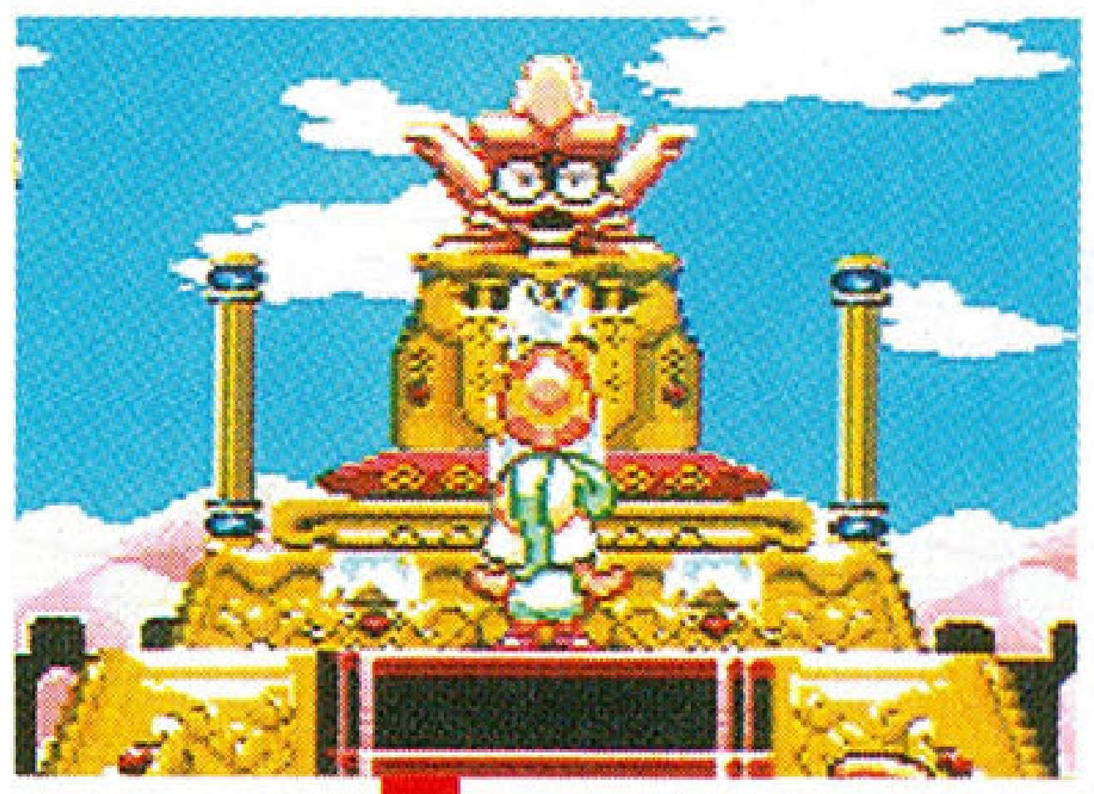


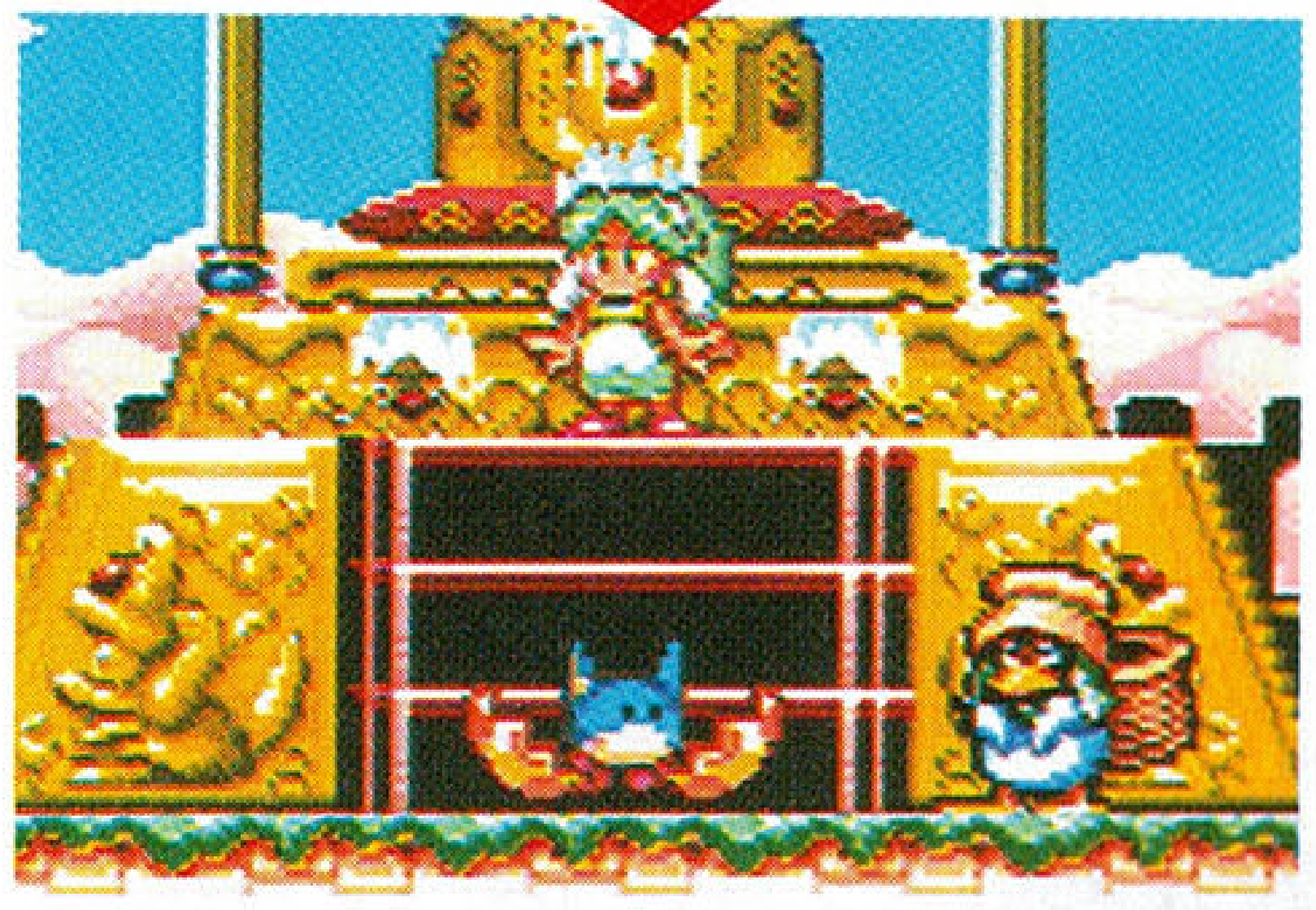
⬅いかにも力強いという感じの攻撃。威力も大きい

新キャラ登場！　謎の生き物ペペログゥ

今回初登場の不思議な生き物ペペログゥ。彼（？）はゲーム中では直接戦闘には参加せず、アーシャの補佐的な役割をはたす。足につかまって滑空できたり、ダンジョンでのトラップを突破したりするのにも役立ってくれるのだ。

➡ペペログゥの卵を捧げてお祈りすると

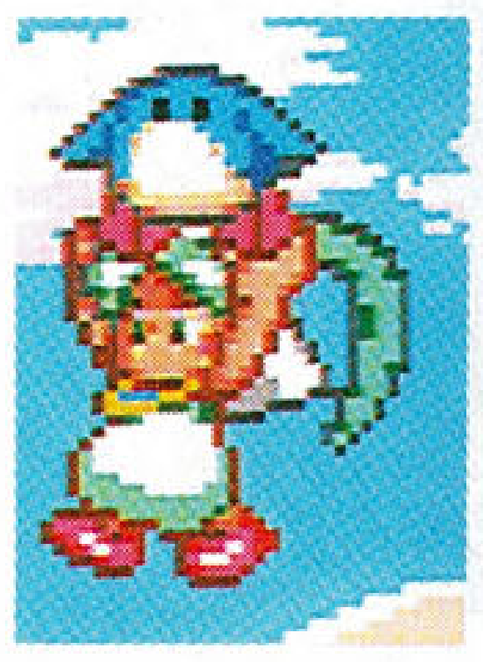




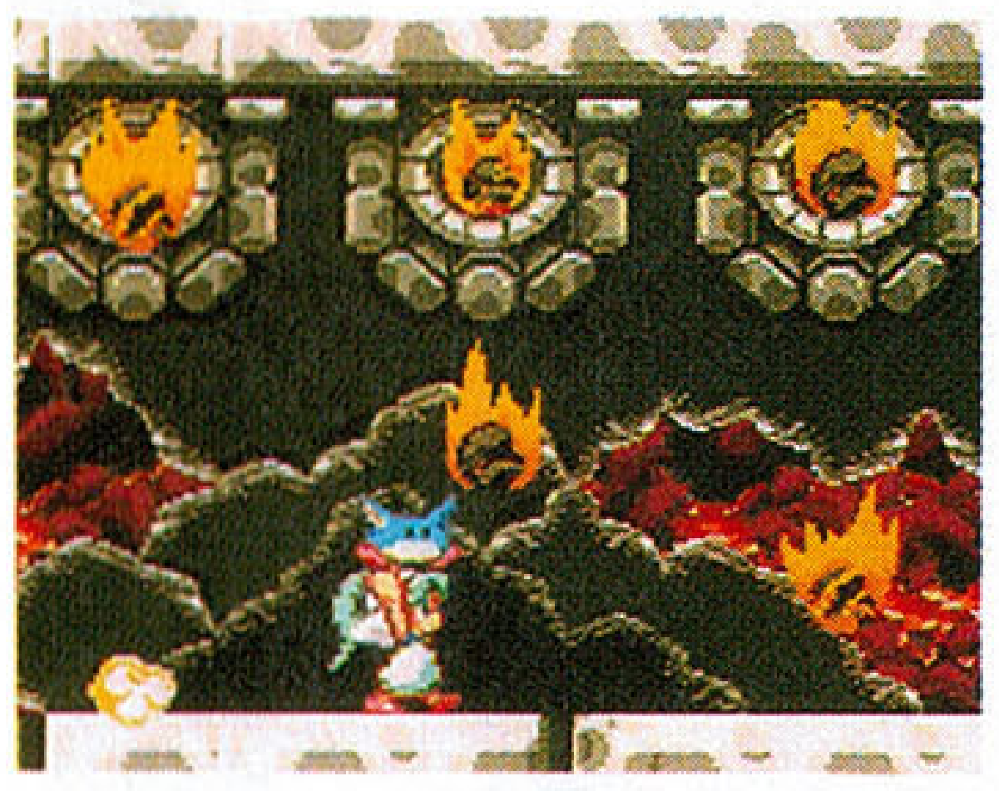
⬆パッカリ割れてペペログゥの誕生。青いペペログゥは珍しいんだって

協力アクションで進め

アーシャの活躍はペペログゥなしではあり得ない。滑空やハイジャンプを始め、トラップを作動させたり、障害物を防いだりと様々な使い方ができるのだ。

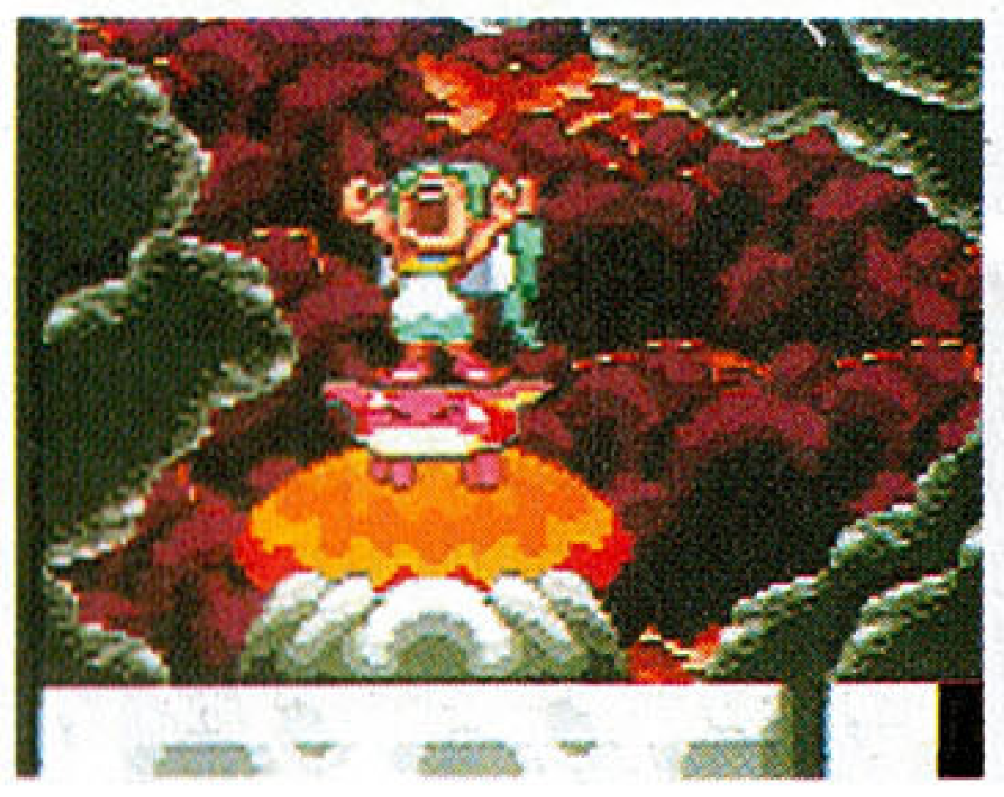


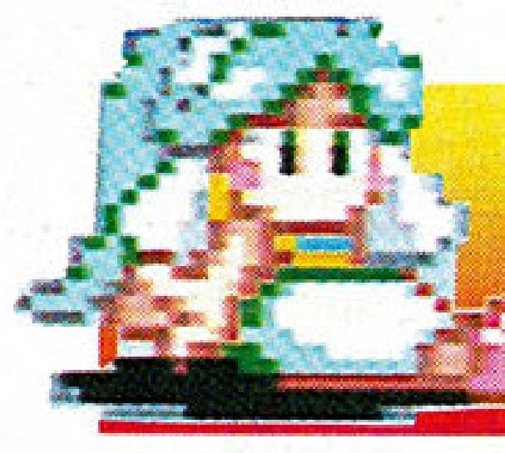
➡この状態からジャンプするとハイジャンプ



⬅ペペログゥは熱に強い。ふりかかる火の粉もへっちゃらだ

➡マグマの上で踏み台に。もしかしてこれって動物虐待!?





頭も使う、体も使う、トラップだらけの大冒険!!

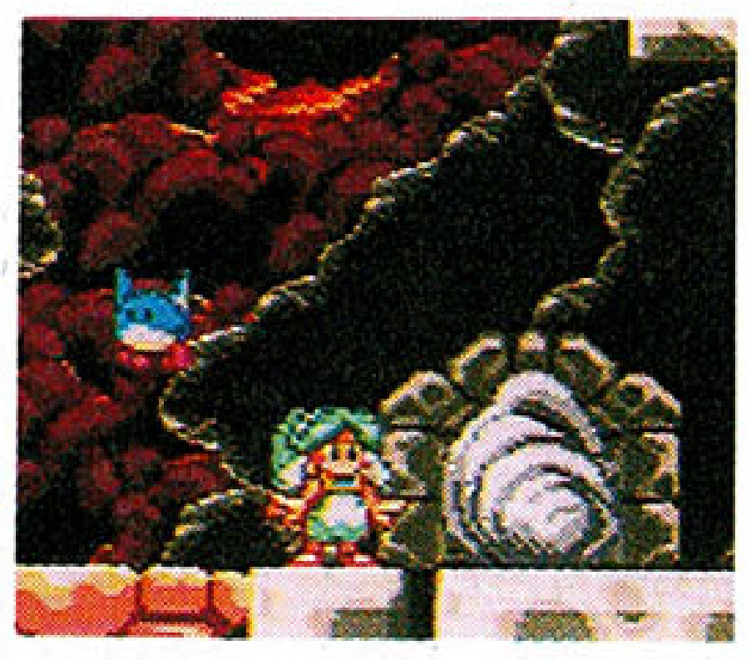
このゲームには普通に敵を倒して進むアクションゲームと、頭を使ってトラップをクリアするアクションパズルの2つの要素が含まれている。どちらかというとペペログゥを使った頭脳プレイの方が重要視されているため、ペペログゥの使い方をきちんと把握しておくことが大切になる。力を合わせてモンスターワールドを救おう。

ダンジョンの中は危険がイッパイ!

このゲームは基本的にダンジョン内での戦闘がメインになる。1つのダンジョンの内部は複雑に分岐点がからみ合っているため、しっかり移動ポイントを覚えておかないと同じ場所を何度もウロウロするハメになってしまう。またダンジョン内には当然敵がいる。ザコといえど、慎重に戦おう。トラップも先のダンジョンに行くに従いどんどん複雑になっていくのだ。

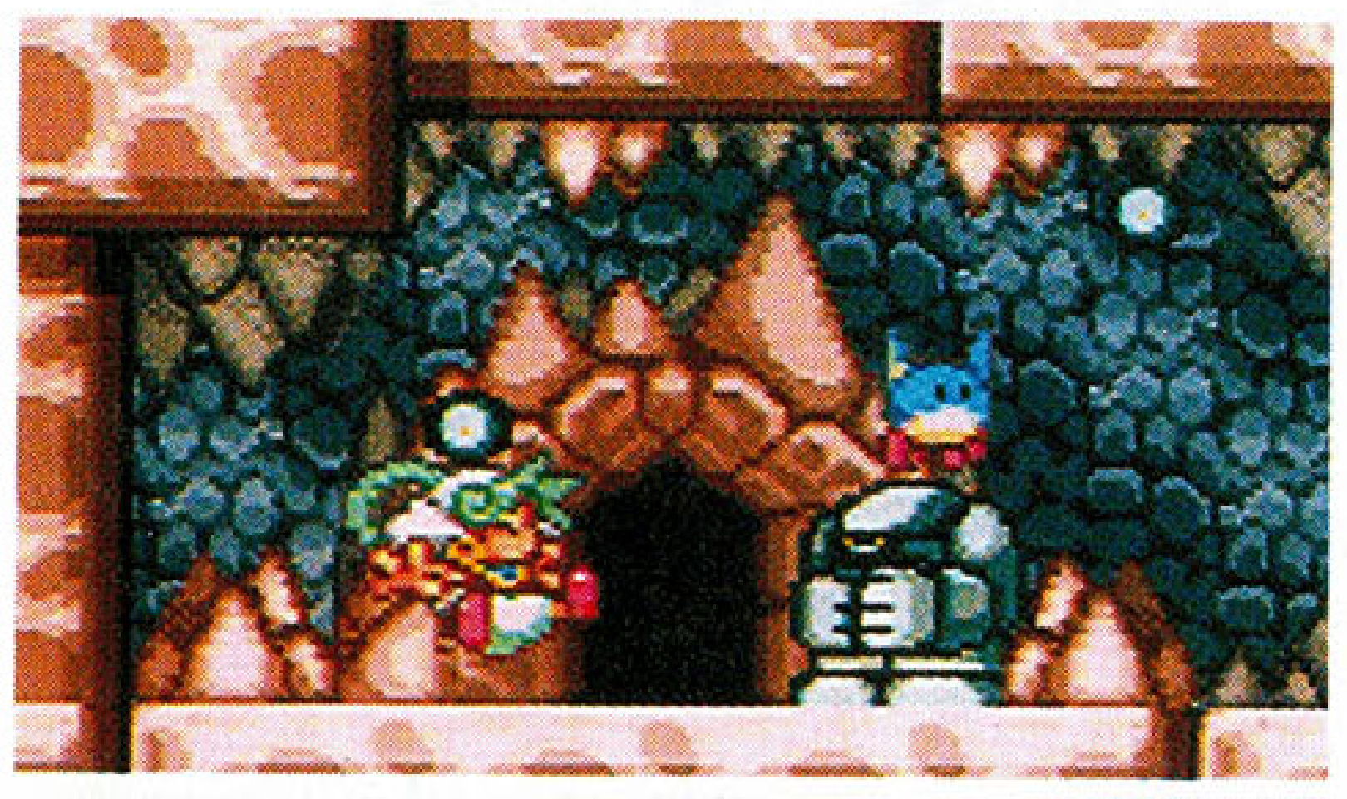
詰まったら戻ろう

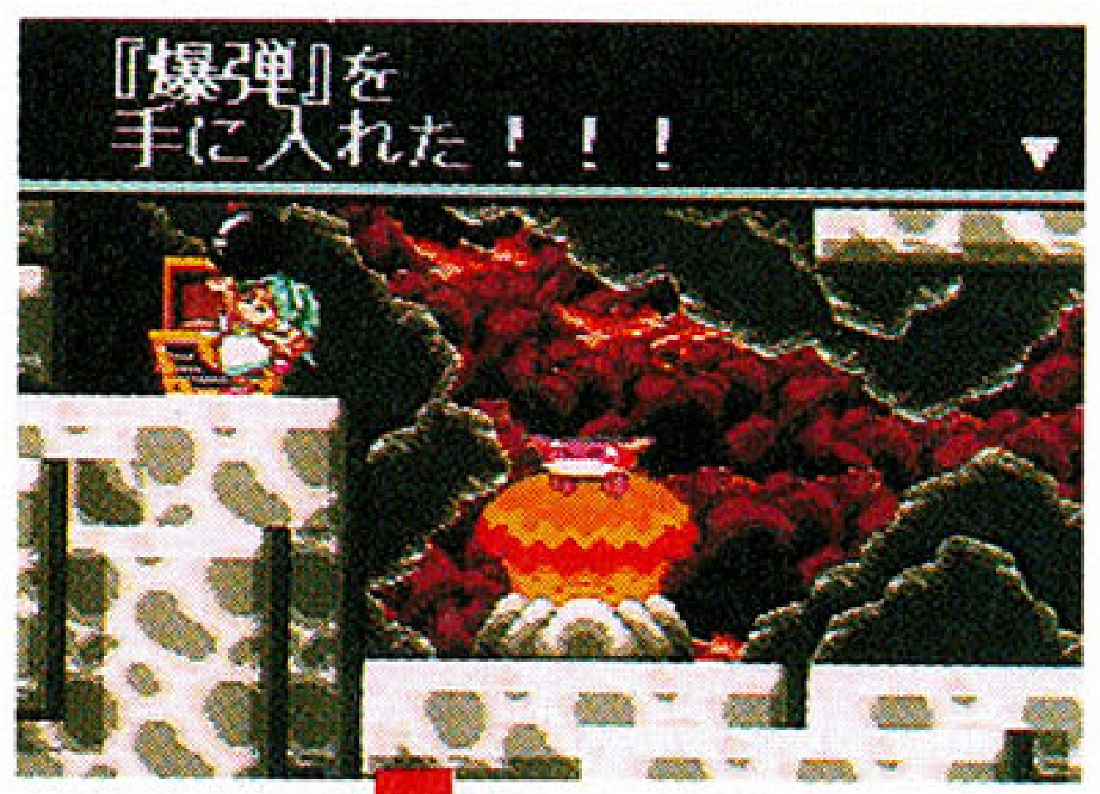
アイテムを取り忘れたりトラップを解除せずに進んだりすると行き詰まってしまう。そんなときは一度前のフロアに戻り、何か見落としがないか探してみよう。大切なのは試行錯誤。焦って進むのは禁物だ。



はて、穴がふさがっている…

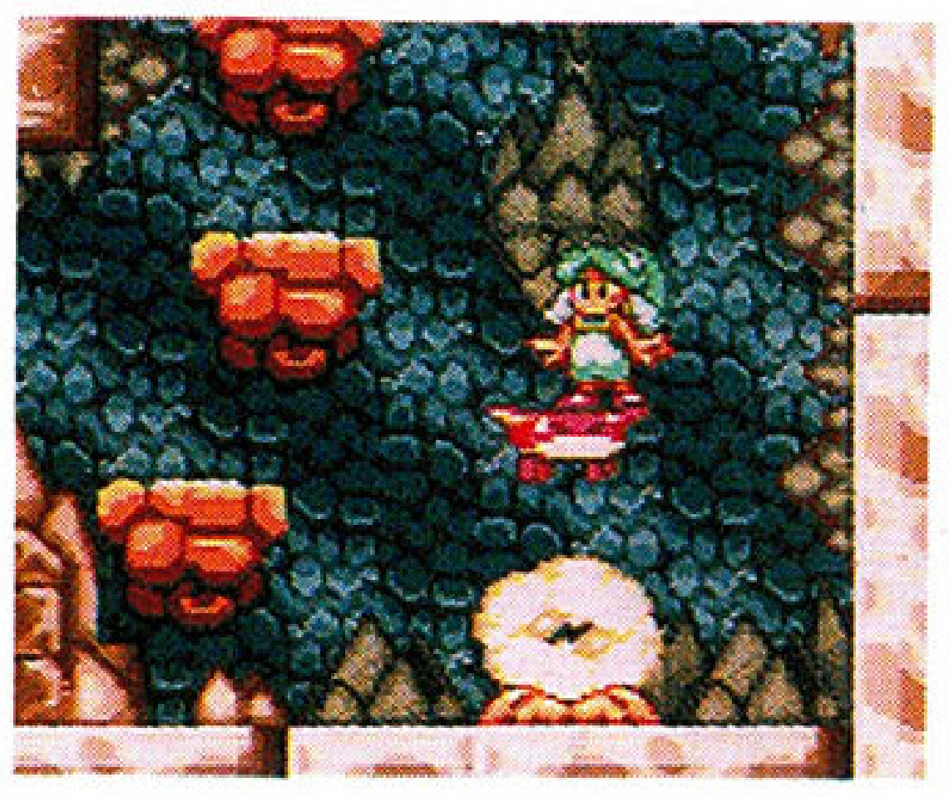
敵が待ち伏せしていることもある



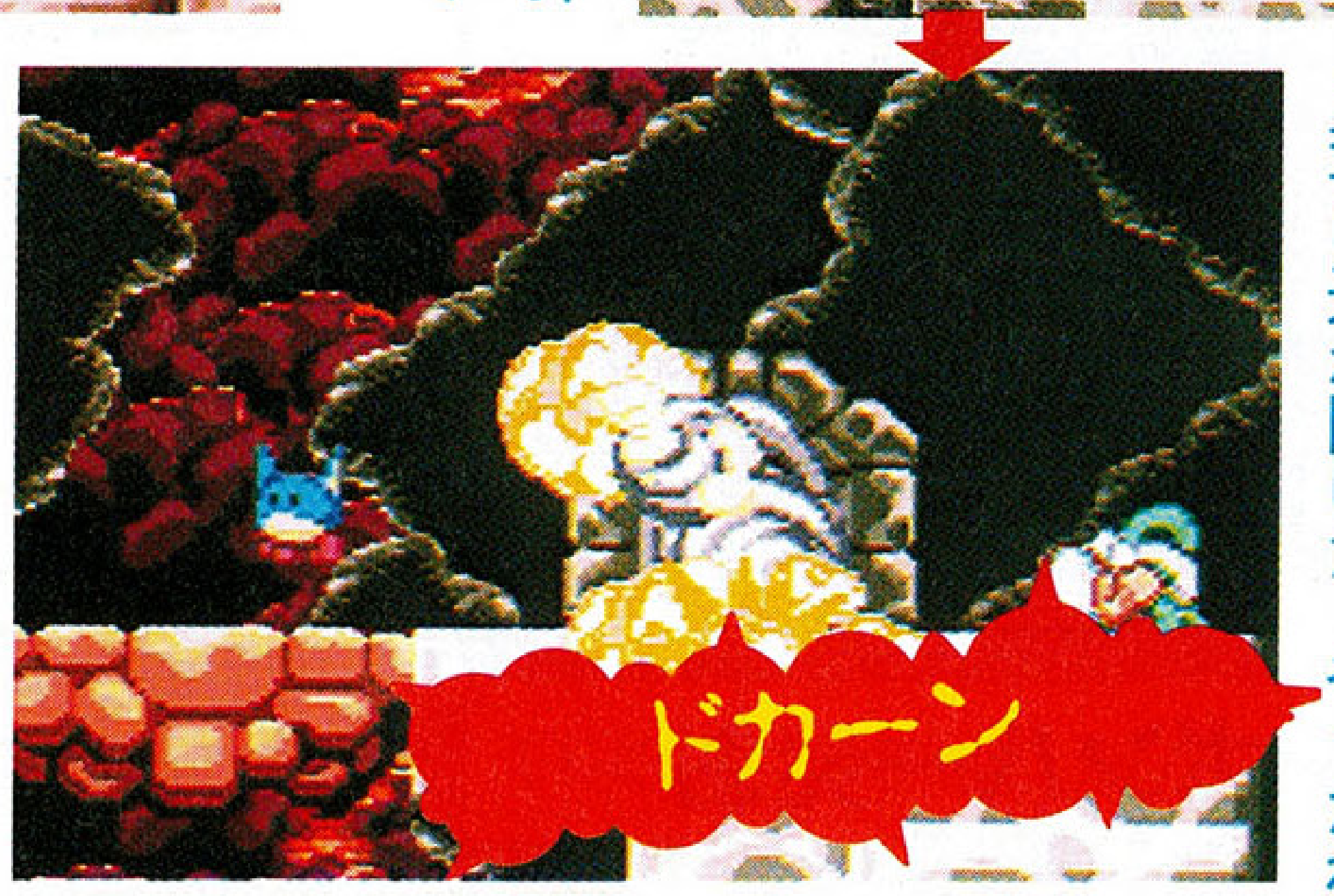


『爆弾』を
手に入れた！！！

戻ってみると爆弾があるではないか！



間欠泉（？）を利用して高～くジャンプできる

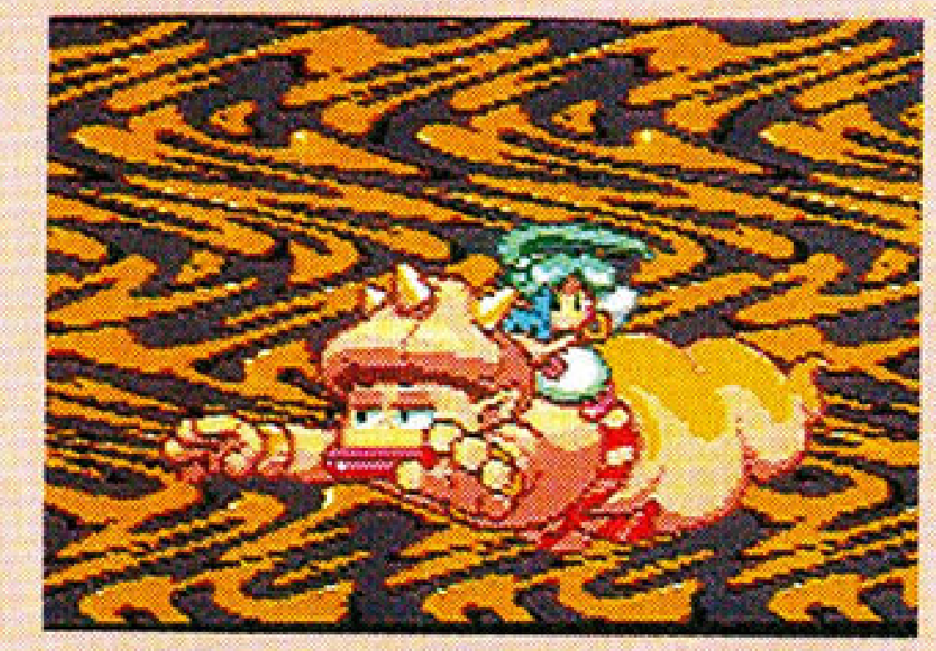


爆弾で岩を吹き飛ばしたら見事に道が開けた。やったね

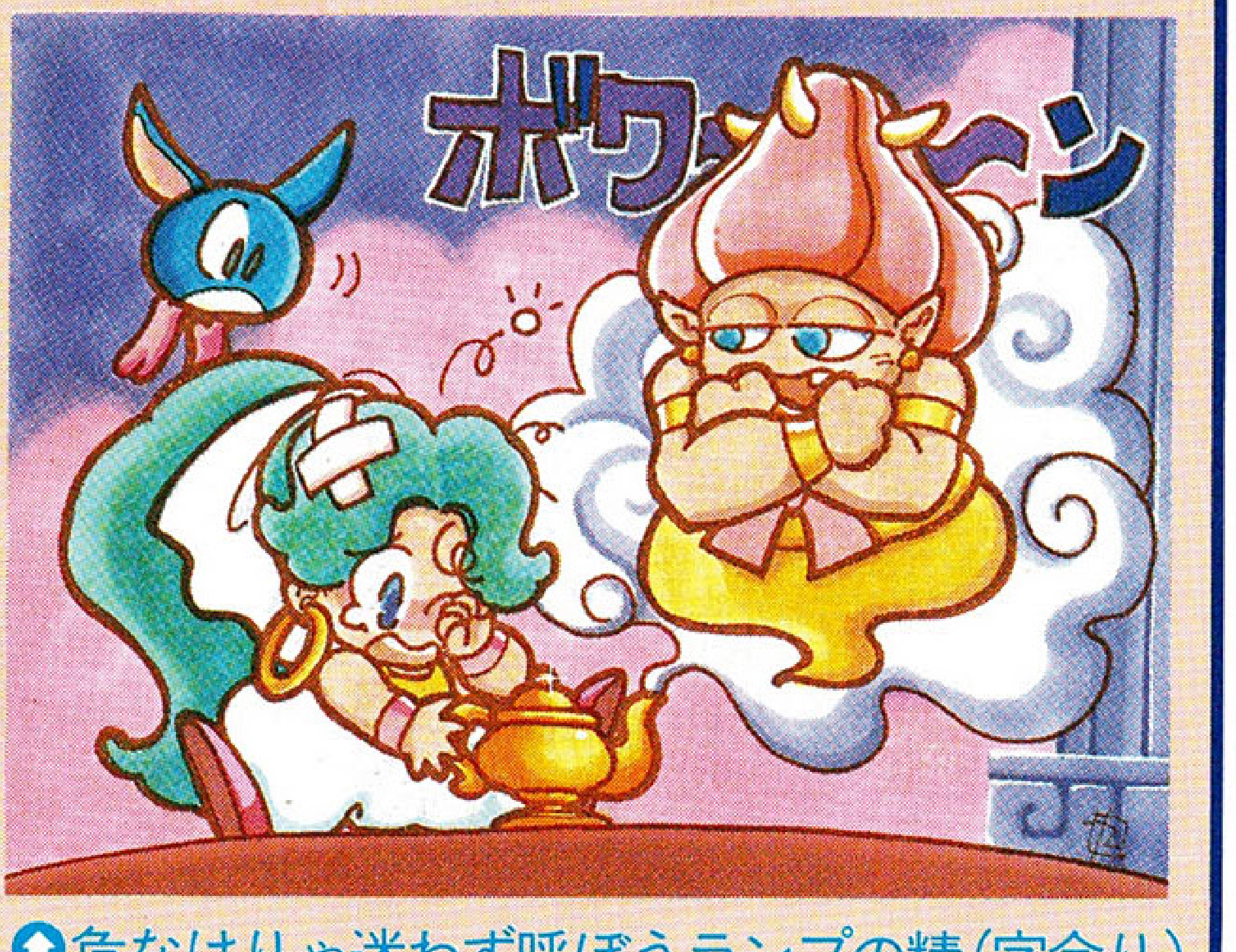
困ったときのランプ頼み

アーシャが常に持っているアイテムに「魔法のランプ」がある。これはゲーム序盤の沈黙の塔で手に入れることができる。これを使うと中からランプの精が現れて、アーシャを街まで連れて帰ってくれる。いつでもどこでも自由に使えるアイテムなので、傷ついてもうだめだと思ったときには迷わず街に戻ろう。

余談だがこのランプの精は、かなりわがままな性格をしていて、用もないのに呼び出すと、怒って引っ込んでしまうのだ。



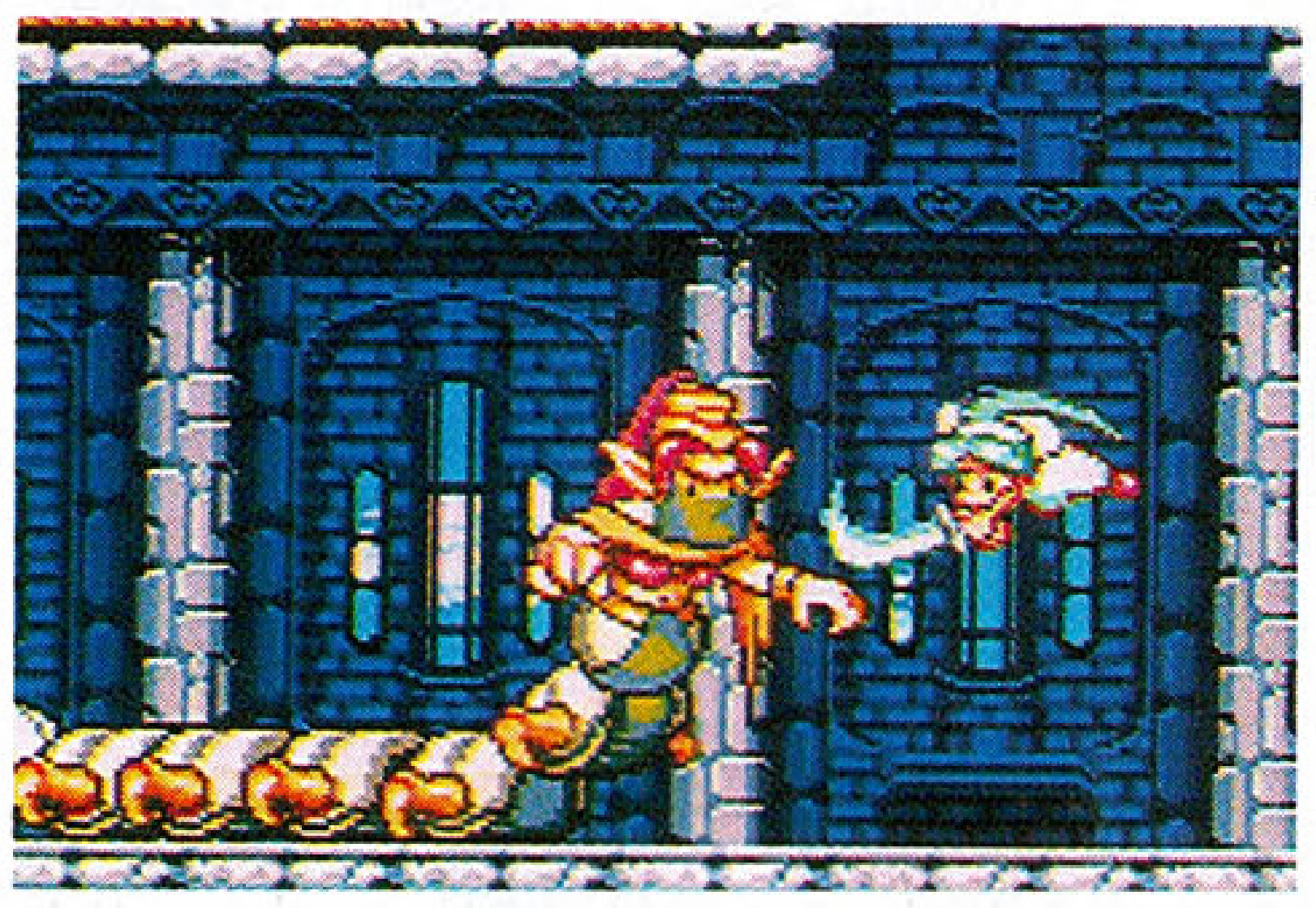
大きな背中に乗って、スゥイ～と街へ帰るのだ



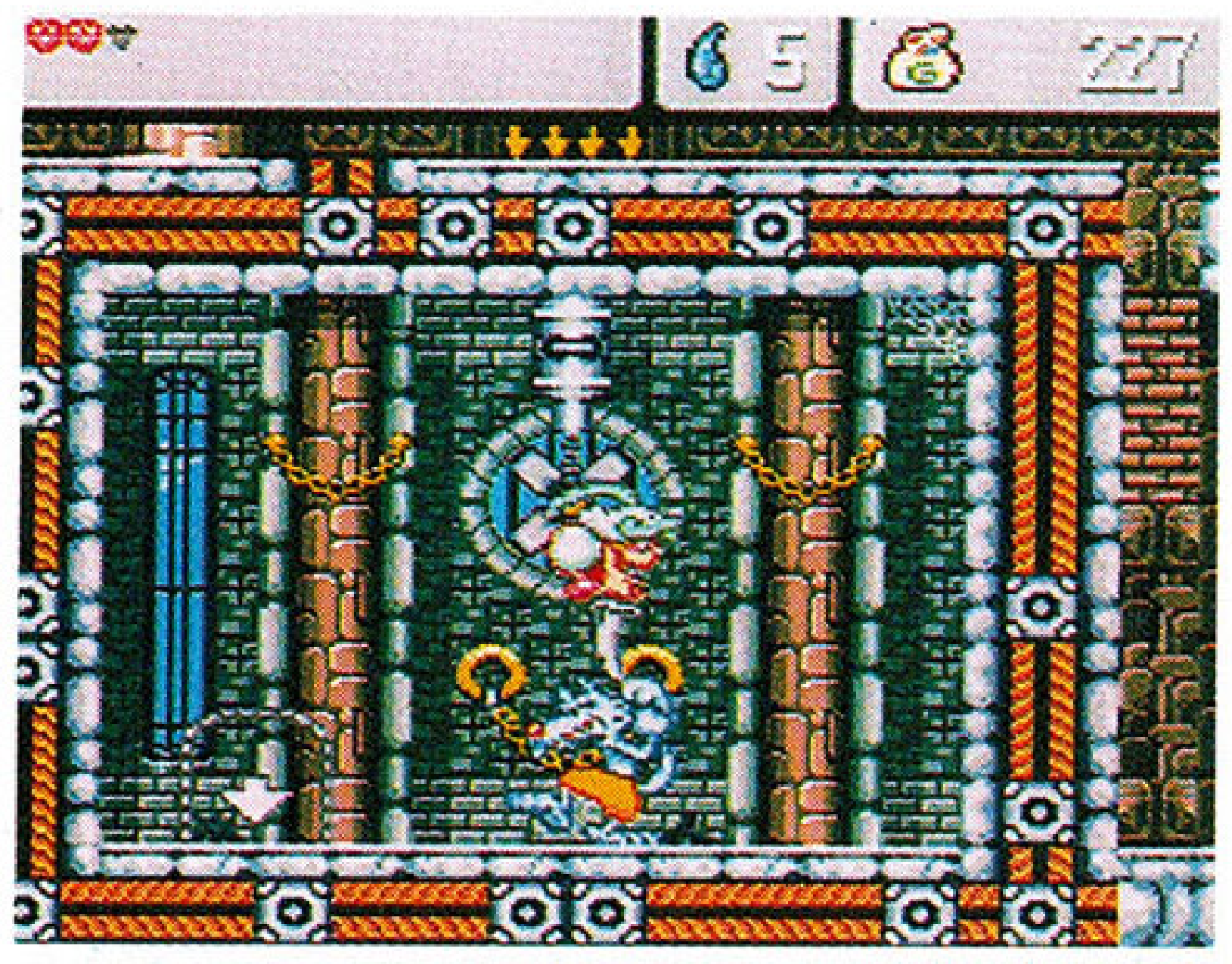
危なけりゃ迷わず呼ぼうランプの精（字余り）

戦士の称号を手に入れよう ～沈黙の塔～

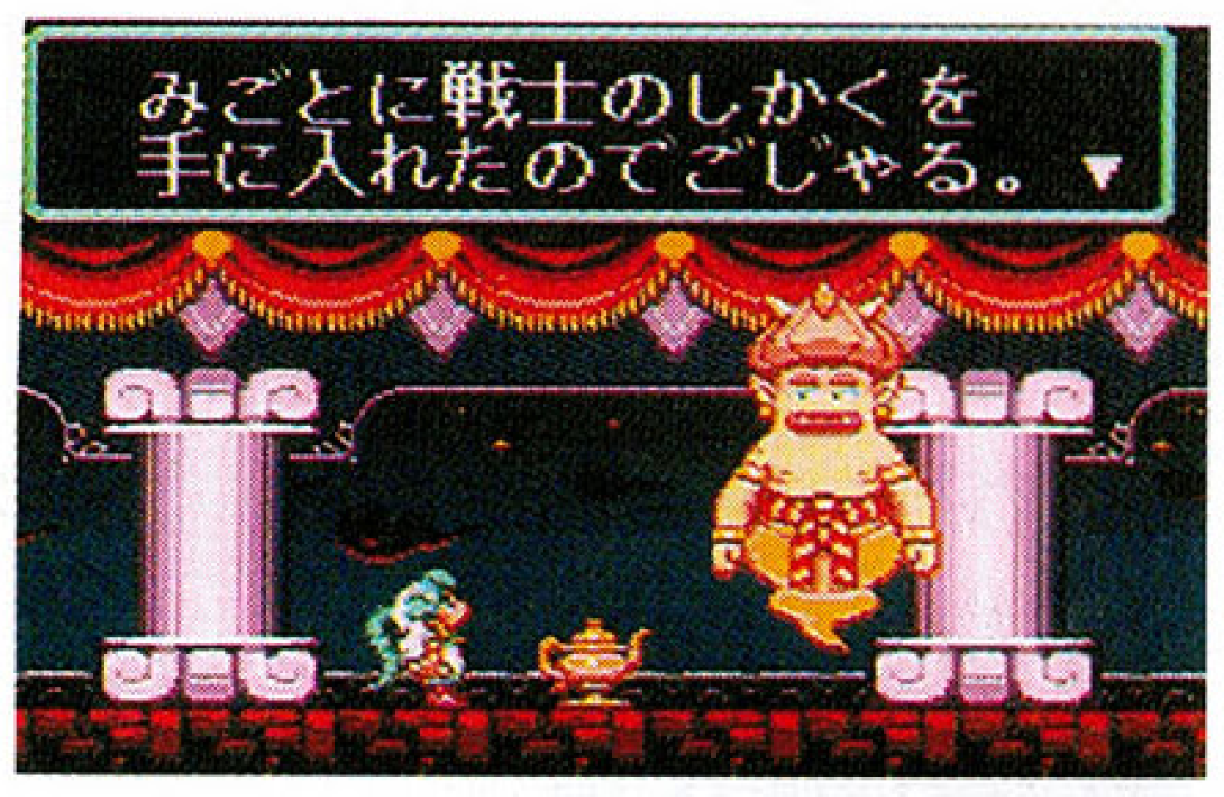
ゲームの序盤、戦士になるための最初の試練だ。このときはまだペペログゥはいないので、1人で戦わなければならない。見事塔のボスを倒せば戦士の仲間入りだ。



沈黙の塔の最上階にいるボス。たまに体当たりをかましてくるが弱い



この辺りの敵はまだまだ楽勝。ここはひとつ腕ならしと行きましょう



みごとに戦士のしかくを
手に入れたのでごじゃる。

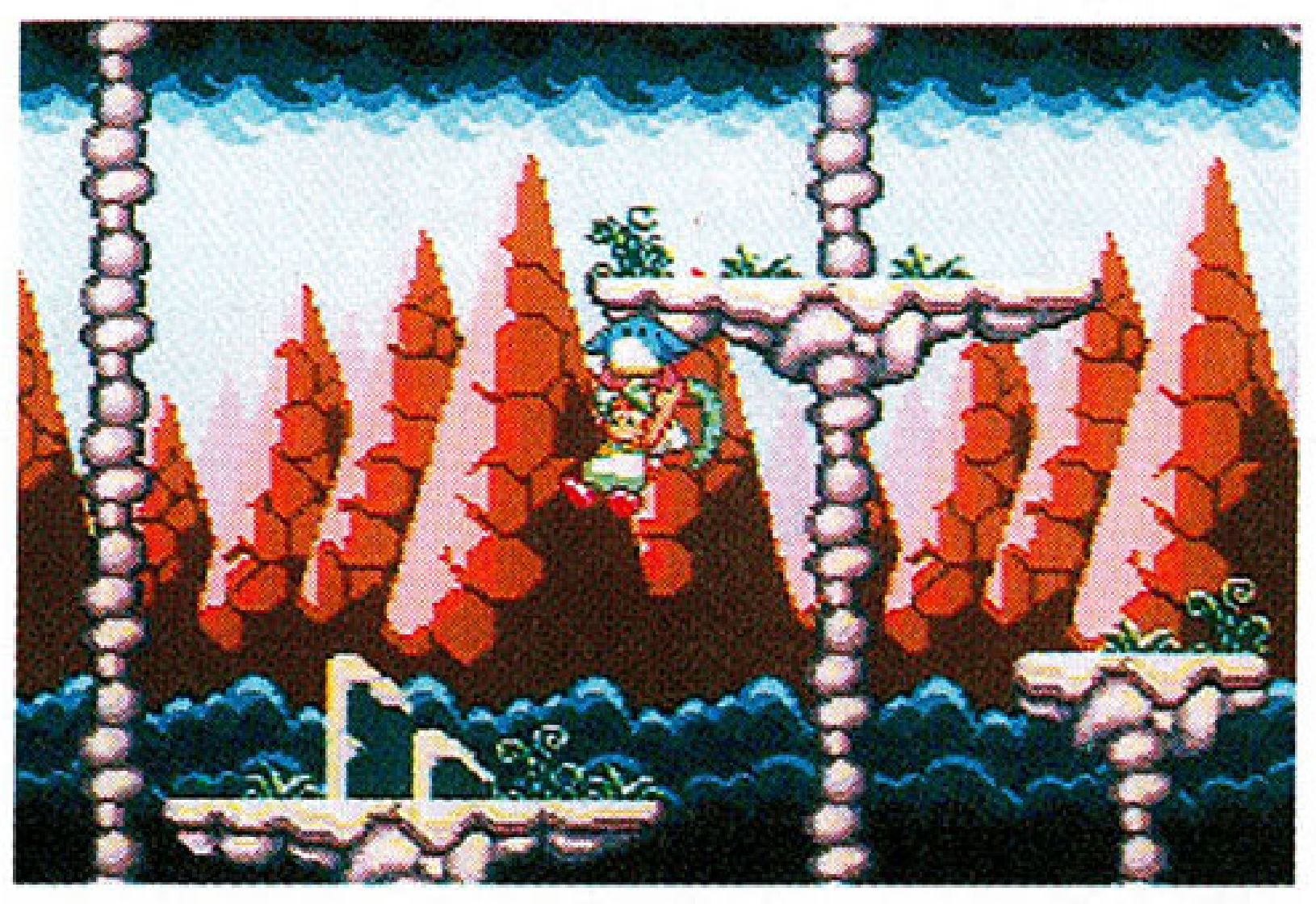
ランプの精が登場

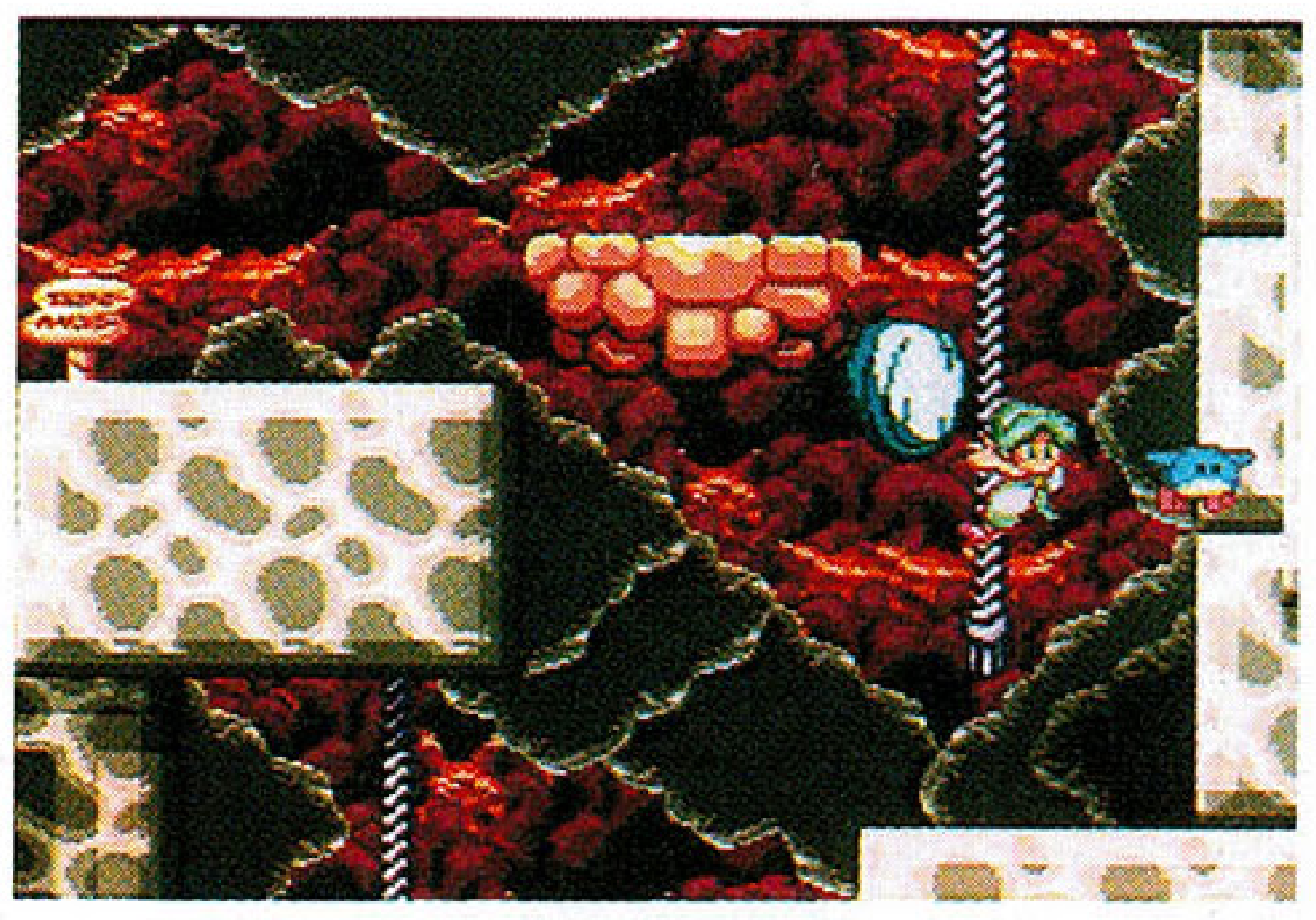
大地の精霊を救い出そう ～バンデラ火山～

晴れて戦士を名乗ることを許されたアーシャは4人の精霊の1人、大地の精霊を救うためにバンデラ火山に向かう。最初のダンジョンだけあってさほど難しくはないが、気が遠くなるほど長い。体力を回復する「回復の薬」は必需品だ。

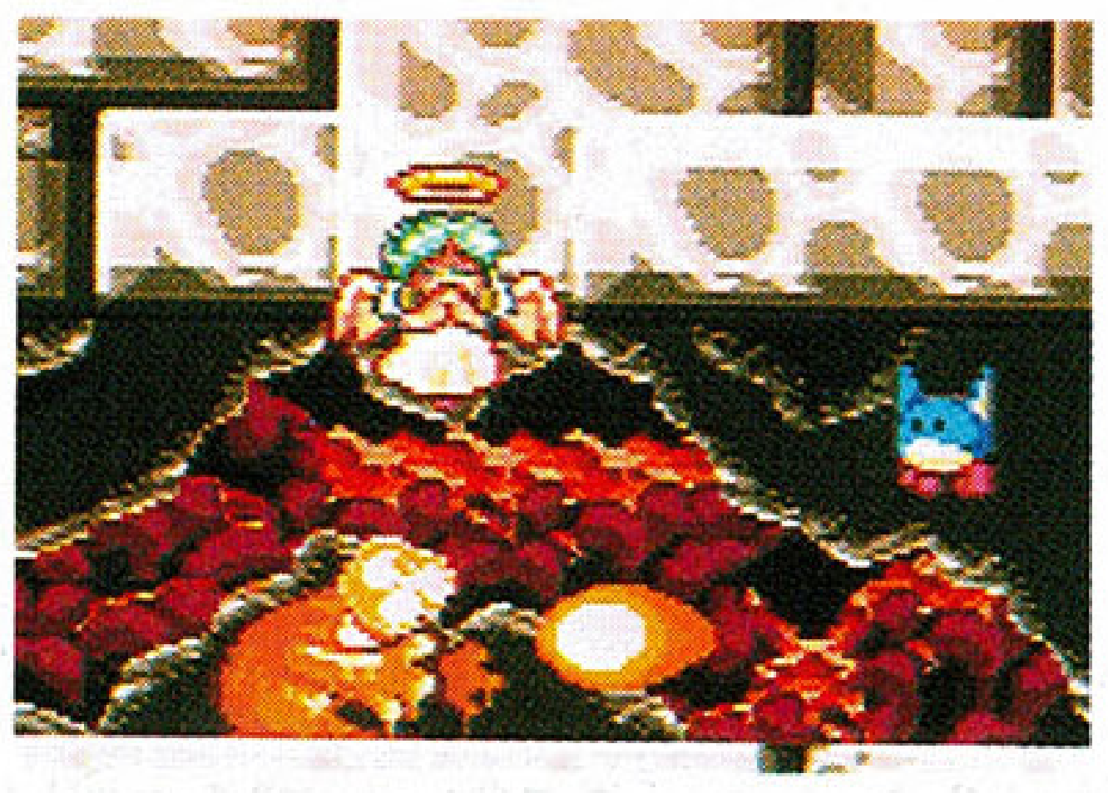
このダンジョンはペペログゥの使い方の練習場のようなもの。それほど複雑なトラップはないので、いろいろ試してみるといいだろう。

ペペログゥを操って飛び移るのだ

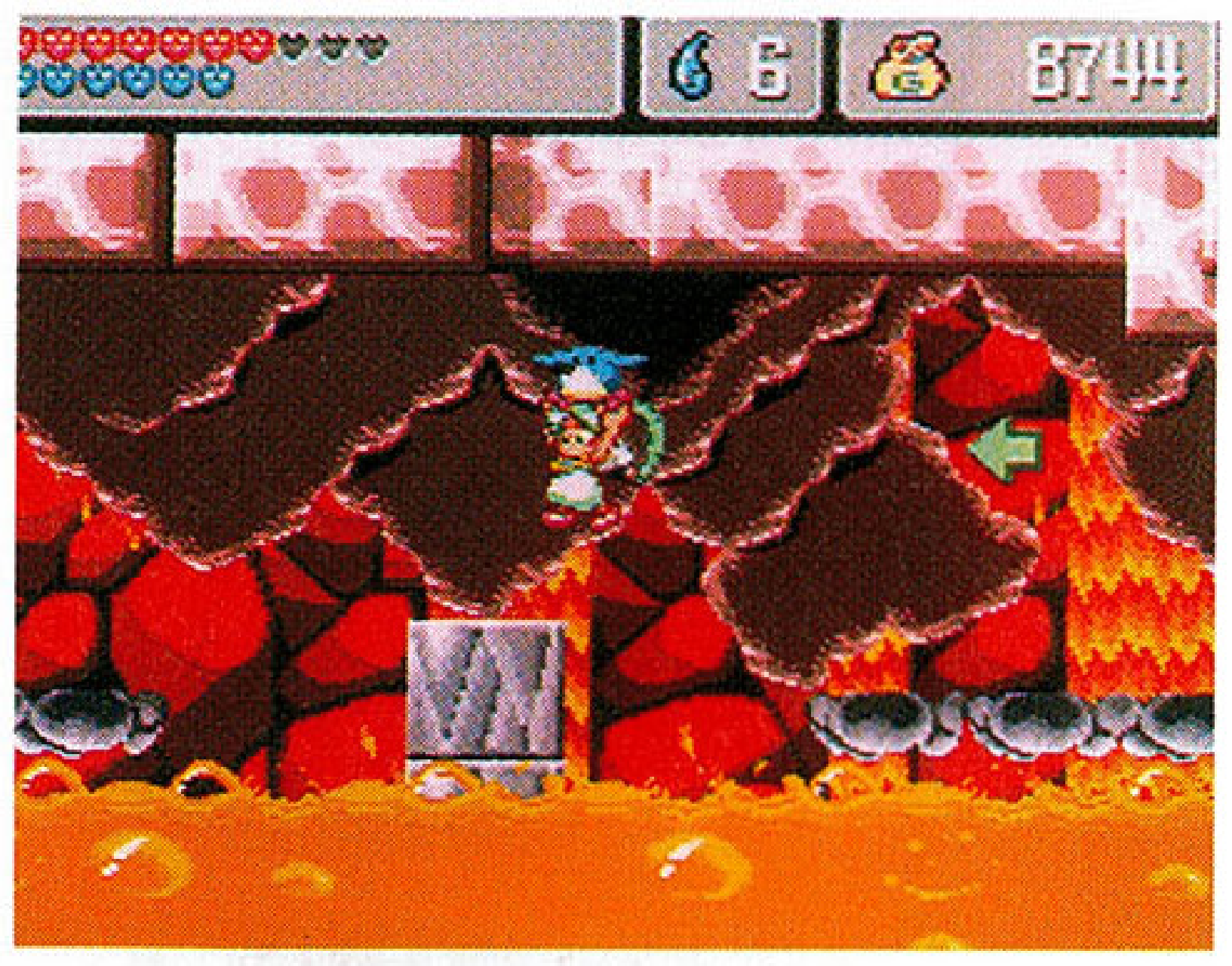




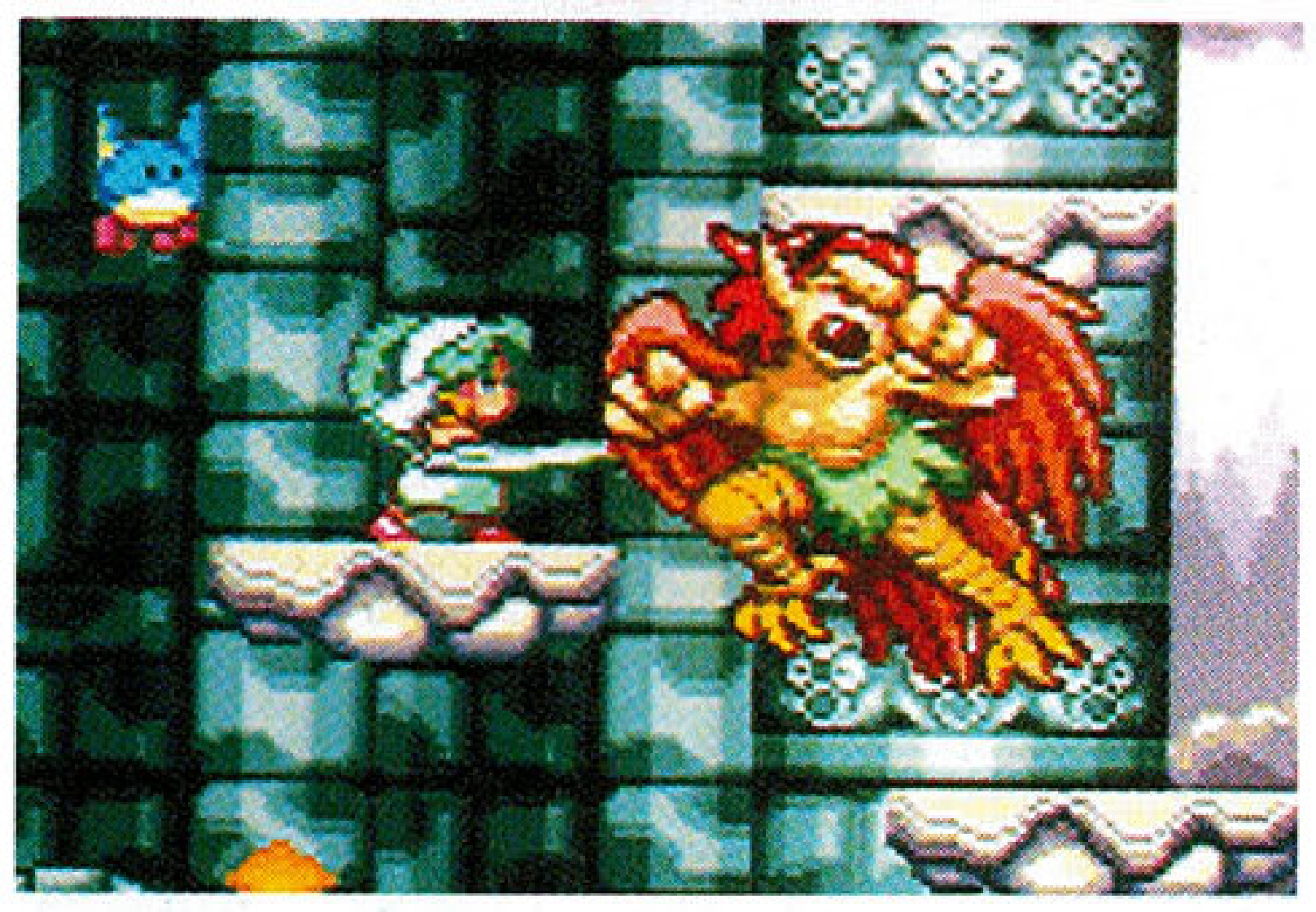
ロープにつかまったとたんに落石が。左右によけつつ登って行け



哀れ力尽きるアーシャ。ナンマイダブ

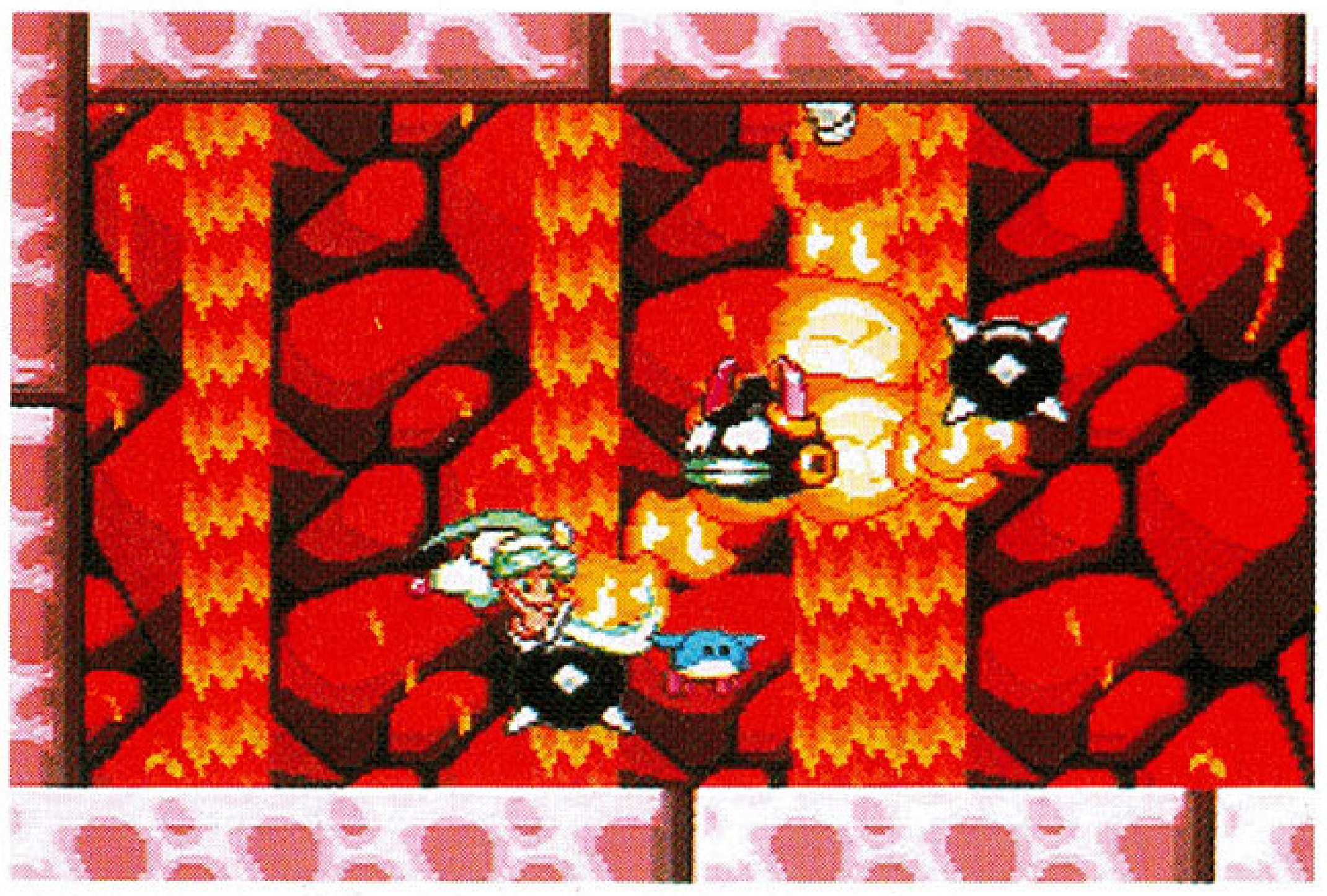


浮き沈みする足場を、タイミング良く飛び移ってゆく



信じられないほど弱いハーピー。あんた本当に中ボスかあ～っ!!

バンデラ火山のボスがこいつ。2段階に変身して攻撃してくるぞ



トレジャー製の格闘アクションはひと味もふた味も違うぜぃ

ACT1

幽☆遊☆白書～魔強統一戦～

- ●セガ
- ●9月発売予定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●24M
- ●4人まで対戦可能
- ●セガタップ対応

2人などとケチなことは言わん！ 4人いっぺんに入り乱れて闘え！

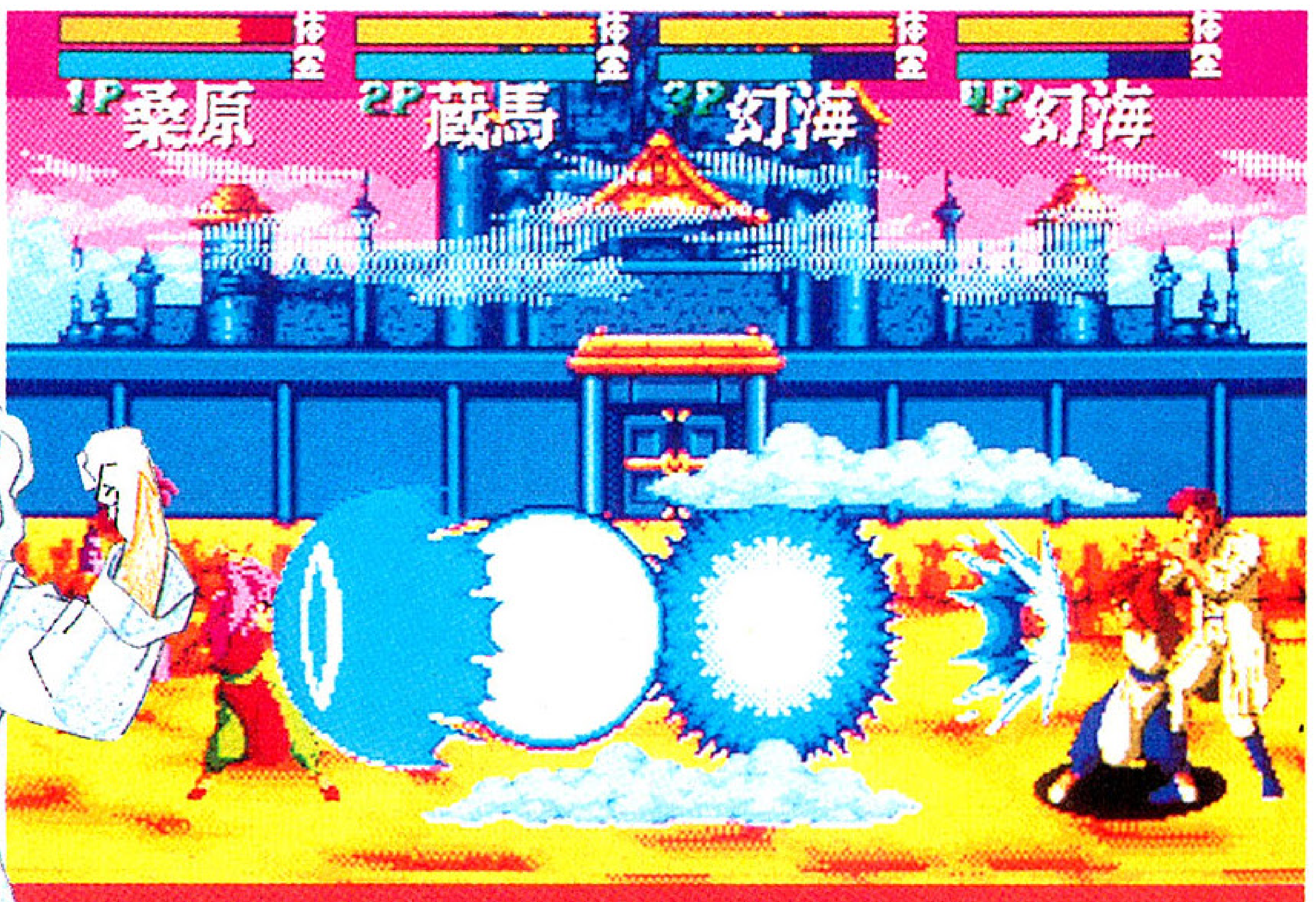
トレジャーが格闘ゲームを作ると聞いて、「どうせ巷（ちまた）にあふれる亜流の内容でしょ？」などと思っているそこの君！　それはちょっと認識不足ってもんだぞ。

なんてったって、最大4人同時プレイ(同キャラ対戦可能)、霊力ゲージの採用、そして手前と奥の2ラインで闘うという、豊富で粋（いき）なシステムなんだからね。

また、キャラクターは『週刊少年ジャンプ』で連載中の、皆さんご存知の「幽☆遊☆白書」を使用しているだけでなく、アニメーション版と同じ声優のボイスをサンプリングしているぞ。

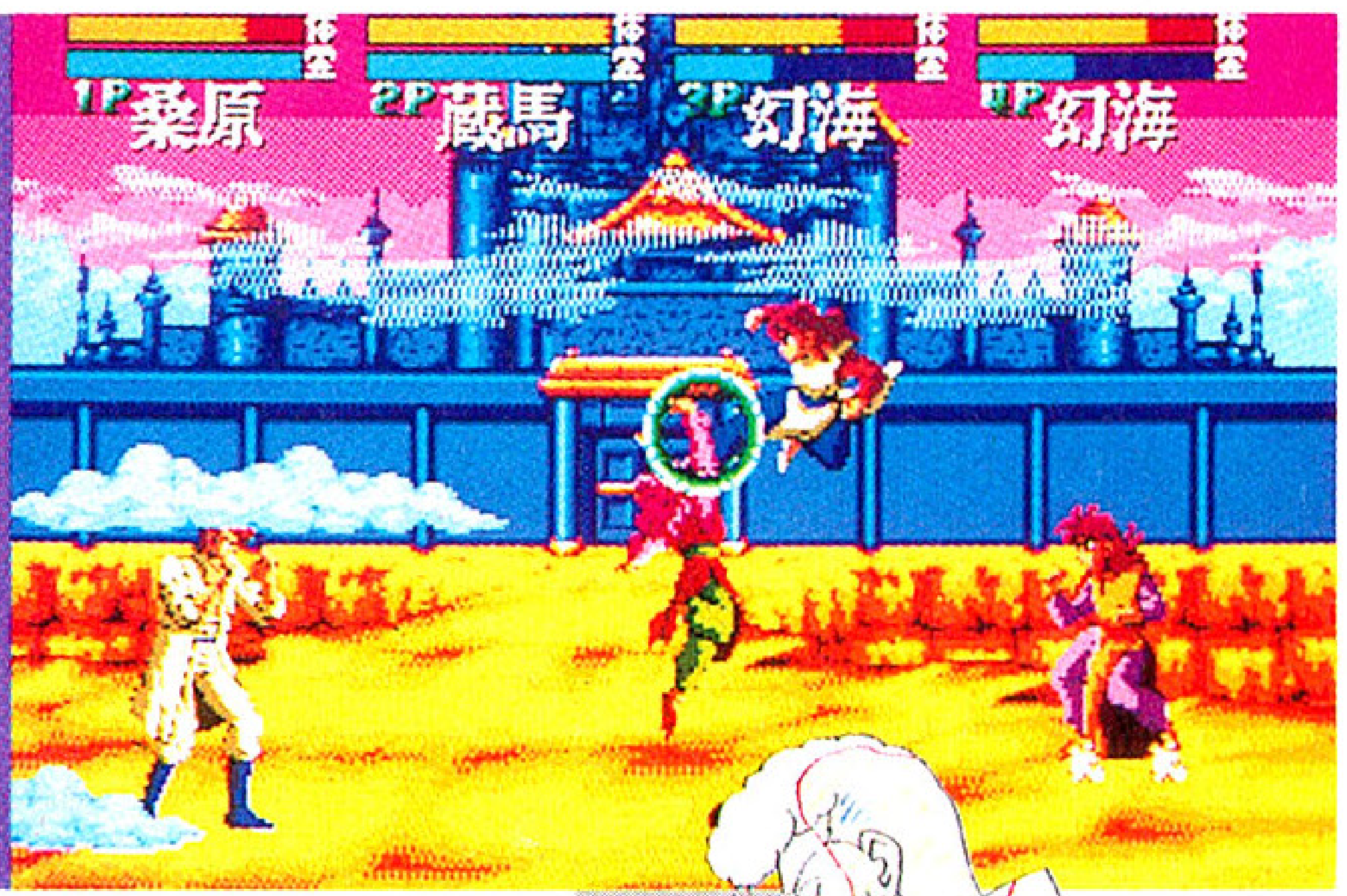
プレイヤーが使用できるキャラクターは、現在のところ12種類の予定だが、なかには戸愚呂（兄と弟が別々に！）や、酎といったマニアックな顔ぶれもいるらしい。

細部はまだ謎のままだが、トレジャーの技術力とゲーム制作のセンス、そして人気コミックが融合したこのゲーム、発売予定の9月が今から楽しみだね。

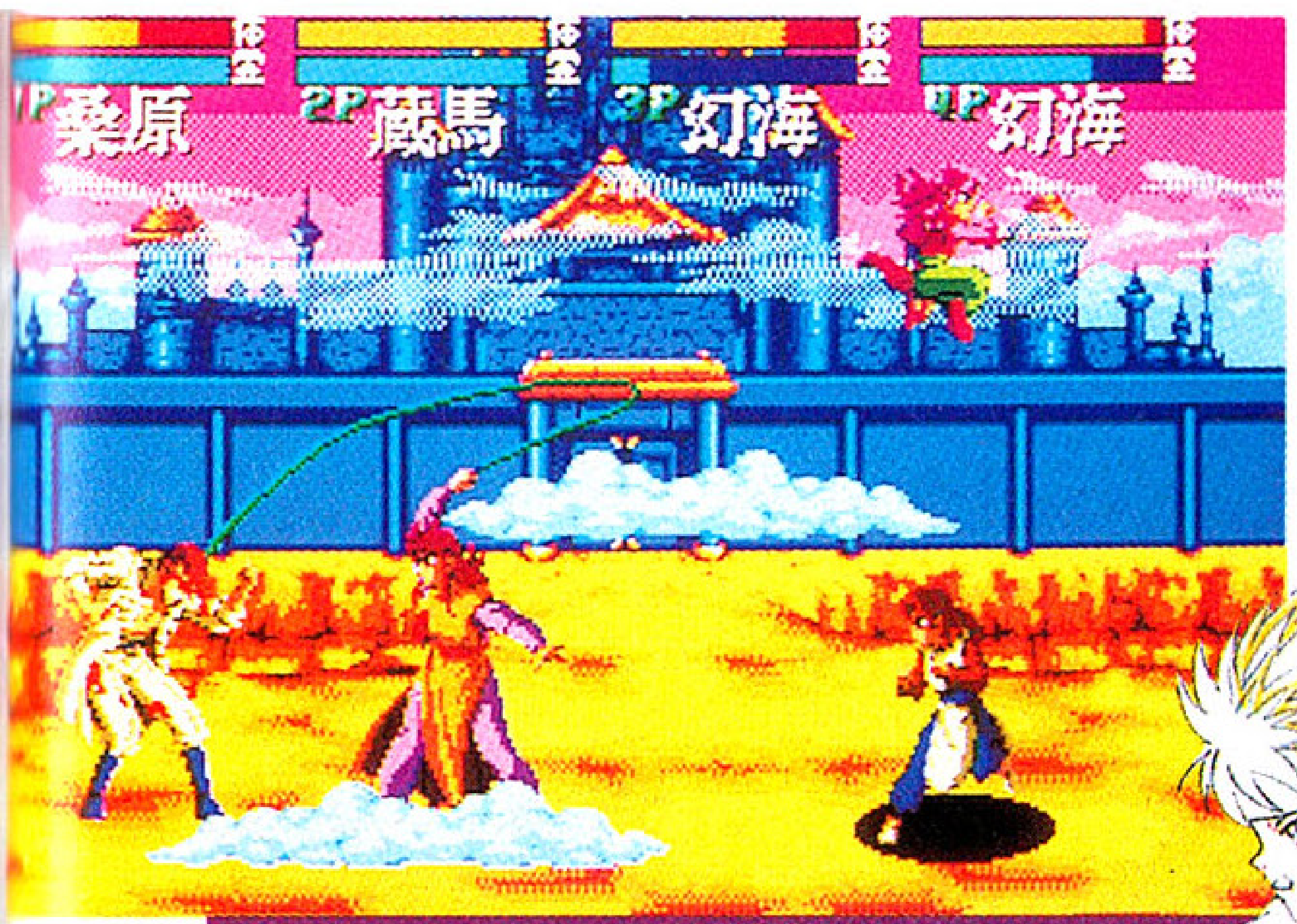


フルパワーで出すと、同じ技(霊丸)でも派手さと威力がアップ！　このように霊力を消費して必殺技を出すのが特徴だ。もちろん、減ってしまった霊力はいつでも(スキはできるが)回復可能。これも駆け引きのうちだ。

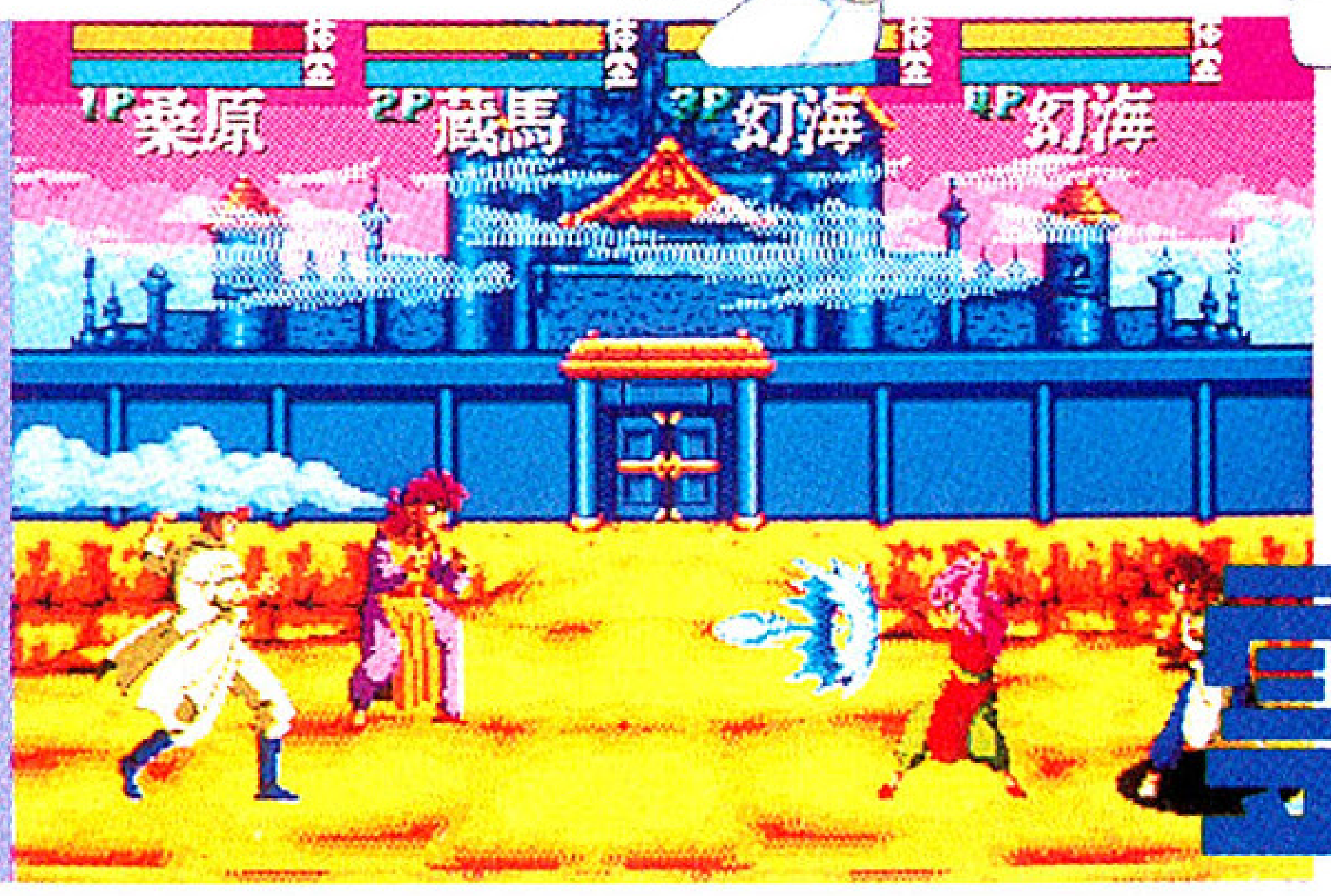
なお、操作は強弱の攻撃、ガードボタン、ライン移動（同一ラインに4人並んでも平気！）、方向ボタンでの前後ダッシュがある。6Bパッドにも対応。



原作に忠実な技！



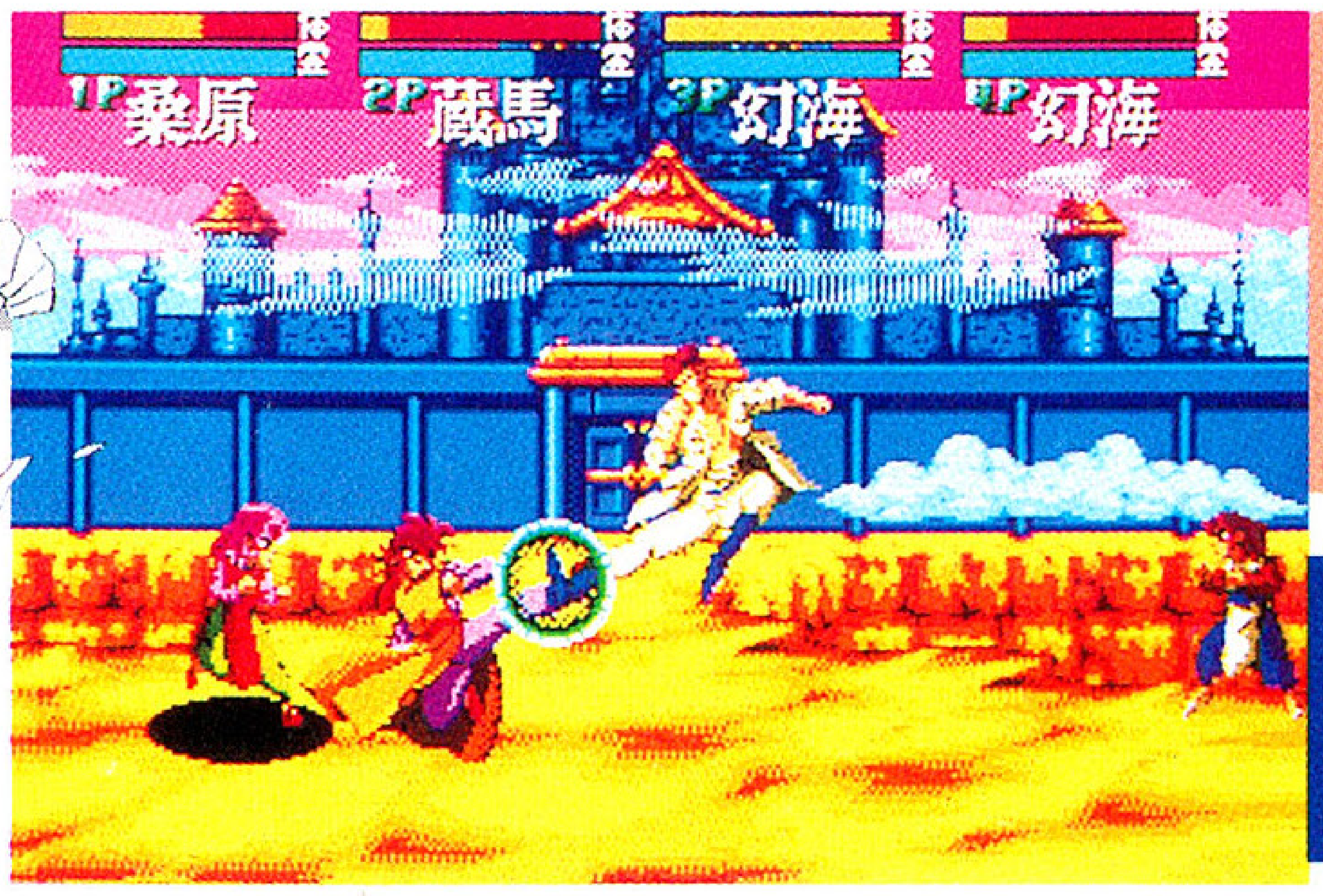
アニメーターが描き起こした動画をもとにグラフィックを製作しているので、動きもなめらか。まだ3キャラしか見せられないが、なかなかのもの。



これは威力の弱い霊丸。右上のものと比べればその差は歴然だが、すぐに出せて霊力消費も少ないのが利点だ。

霊丸！

攻撃をうち消せ！



タイミングを合わせれば、相手の飛び込み攻撃をこちらの攻撃で相殺できる。これがけっこう熱い！　早く4人でやってみたいものだ。

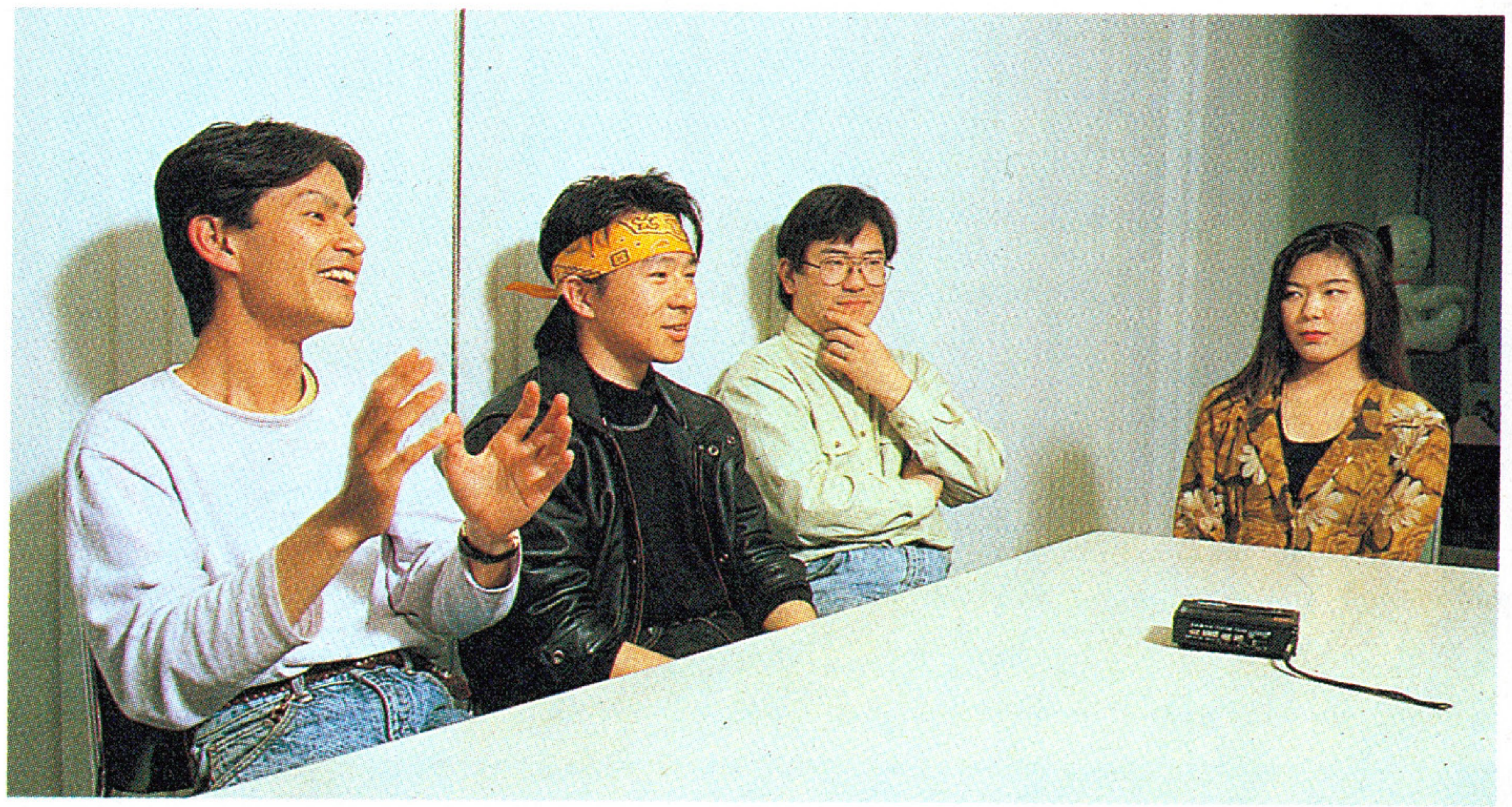
次は開発チームの魂の咆哮を聞け！

トレジャー広報・悦子がお届けする

幽☆遊☆白書

～魔強統一戦～

制作進行状況 特別 レポート



トレジャー製の対戦格闘ゲームってことでどんな内容になるか楽しみだね。そこで、トレジャーの新広報・島田さんが開発室からのレポートをお届けしてくれた。なんとここだけの秘密の話も明かされたぞ！

技の応酬が楽しめる格闘ゲームが作りたかったんです

島田：対戦格闘ゲームが数多く発売される中、あえてこのジャンルを選んだのは？

はん：1年ほど前から、オリジナルの対戦格闘アクションゲームを企画していたんです。チームのメンバーが、以前格闘ものを手掛けたこともあって、ノウハウを持っていたし、私もオリジナルで新しい要素を入れて、メガドラにはなかったものを作ってみたいと思っていました。

うきょ：それまでメガドラで発売されていた格闘ゲームの中には満足のいくものがなかったんですね。特に、判定面とか処理とかの点で。

島田：オリジナルの特徴はどんなところだったんですか？

はん：格闘の面白さって1つは駆け引きですよね、人対人の。でもそれはもう当然として、さらに「技の応酬」をやってみたかったんですよ。防御しなきゃ技が防げないっていうんじゃなく、攻撃や反射神経でかわすような。ところが、開発をスタートさせてまもなく、世界観とかコンセプトが非常に近い格闘ゲームが登場して、「やられたな」って悔しい思いをした(笑)。それで企画を何度も再検討してたんですが、まあ、いろいろとあって、別に話のあった「幽☆遊☆白書」に、4人対戦のシステムや、攻撃を攻撃で防ぐとか、それを連続して出す“ウリ”の部分を生かしていくことになったわけです。

島田：「幽☆遊☆白書」のキャラクターゲームにしてみて良かったところというのは？

はん：アニメーターの方がキャラクターを描き起こしてくれるのですが、影の付け方や動きなど、個人的にかなり勉強になりました。ただ、容量のことなどはあまり考慮してくれませんから、いろいろと苦労もあるんですけど。あとは集英社に行けたとか、鳥嶋編集長に会えたとか(笑)。

島田：キャラクターゲームに決まってから、工夫された点は？

うきょ：ちょっとマニアックになっちゃうんですけど……今までのゲームって、空中で技を出すと一発しか当たらないんですよ。それが、特別な技だと何発でも当たるようにしてるとか、技の攻撃力が高ければ、飛び道具を消すこともできるんですよ。

島田：システムを作っていくうえで、難しいところは？

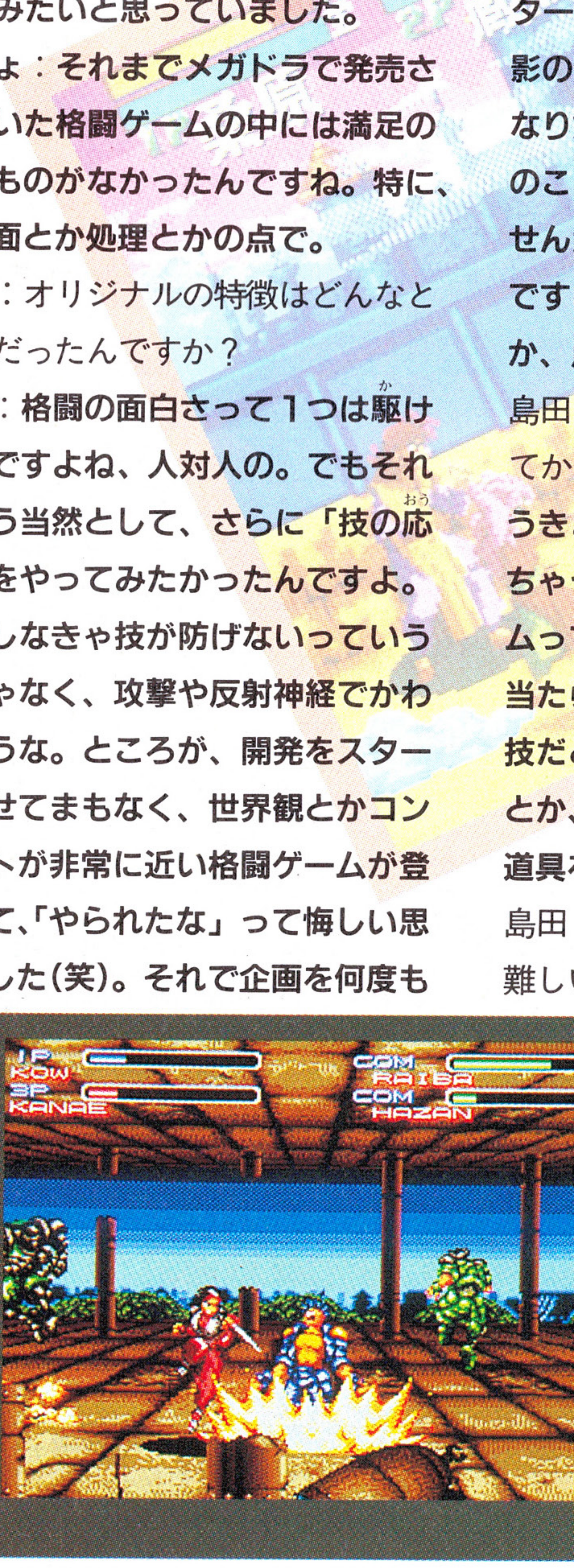
うきょ：やっぱり4人のキャラクターを同時に出すのは辛いですよ。単純に考えて、内部計算だけで倍かかるわけでしょう。しかも、1対1だったら相手の方を向いていればいいけど、4人同時対戦だと、敵味方を区別させて、どこを向いていいかを判定させたりもしなければならない。

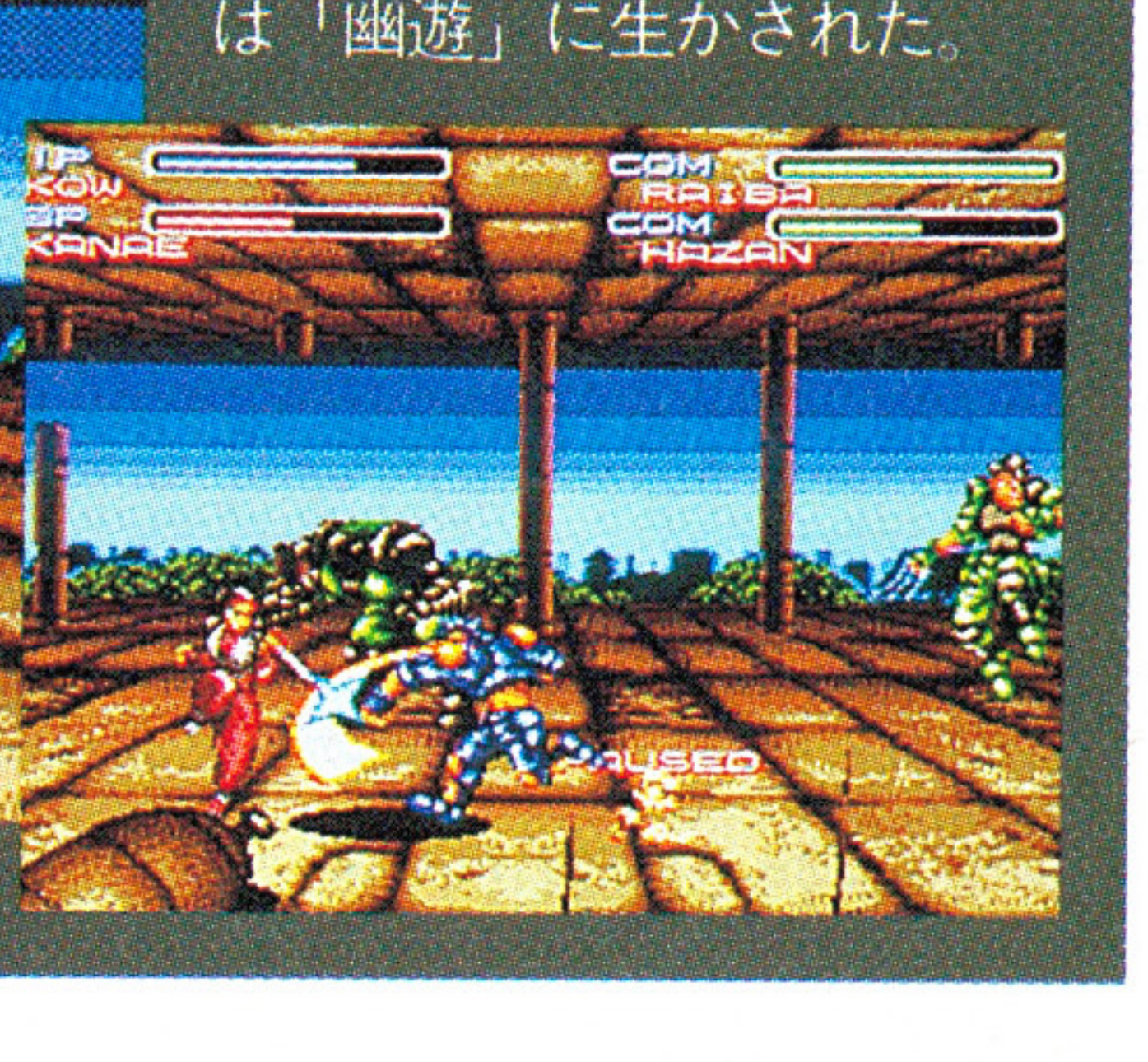
島田：他に、ここは見てほしいというところはありますか？

はん：メガドラはいつもSFCに比べて声が悪いと文句を言われてますけど、今回はクリアですよ。BGMについては、アニメのエンディングの曲以外はすべてオリジナルを使います。あとは疑似縮小ですね。立ち位置が移動した際の表示は、ソフトによる縮小が行われています。プレイヤーは気づかないほど、違和感なくプレイできると思いますよ。他にも判定やゲームバランス等、見えないところでプレイヤーに貢献してるんです。もし「幽☆遊☆白書」に抵抗がある人でも、格闘が好きなら絶対遊べますよ。メガドライブユーザーで、今までの格闘ものに不満を持っていた人や、4人で対戦したいと思っていた人もね。例えば、3対1なら、いくら強くても1人側は勝てない。あの人は強いから遊べないやってことは、なくなりますよね。

おぎ：とにかく格闘好きには支持されると思う。メガドライバーって結構硬派な連中が多いから、キャラクターゲームってことで、「チクショーこんなナンパなゲームいらねーぜ！」とか言いそうだけど、とりあえずやってミソってカンジですね。

これが原型となった作品だ





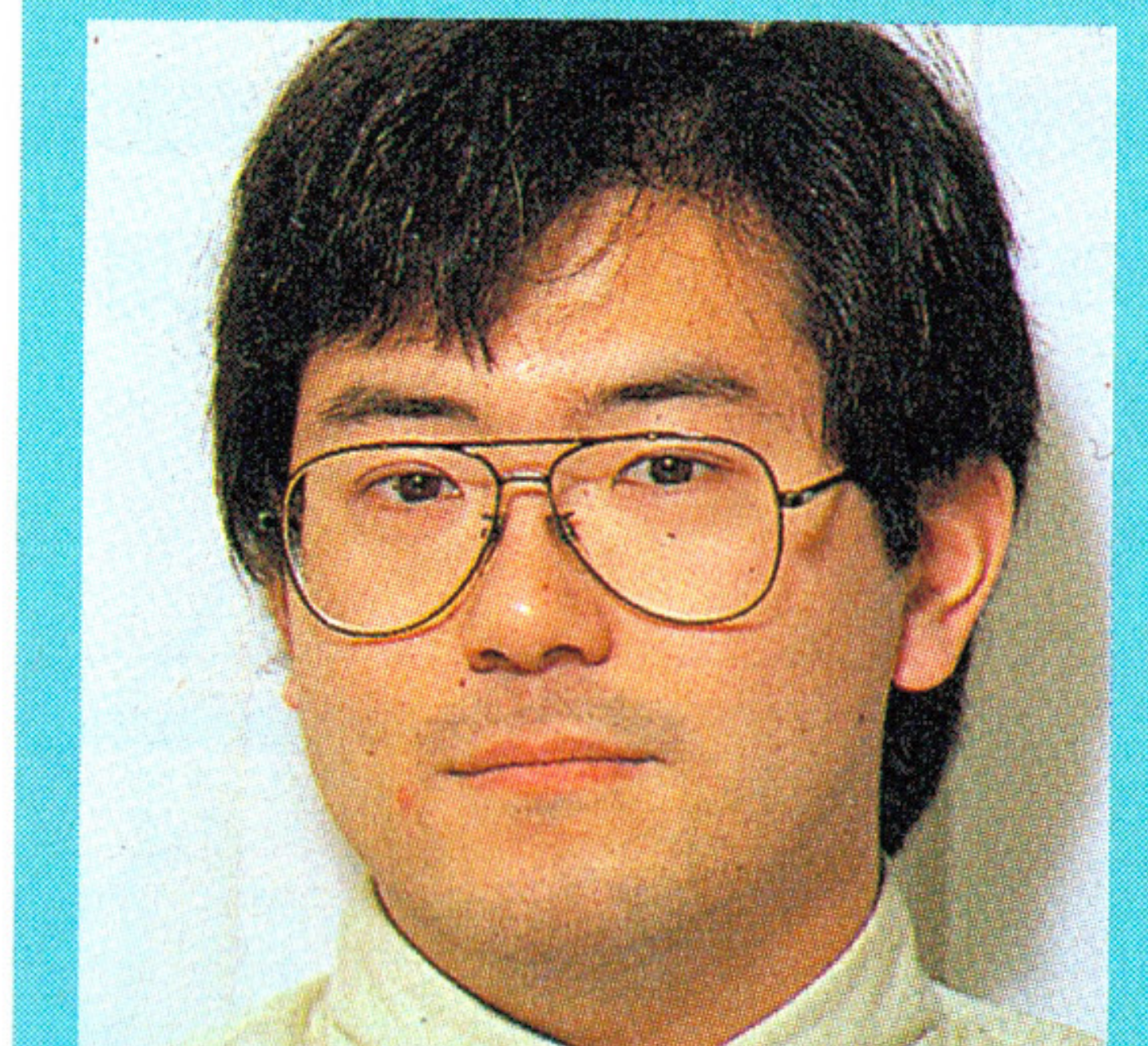
当初、このチームが企画・開発を進めていたオリジナル4人同時対戦の画面(開発途上)を特別公開！　このシステムは「幽遊」に生かされた。

チームリーダー **はん**

逆らわないけど従わない。本音も言わない、嘘つかないリーダー……。

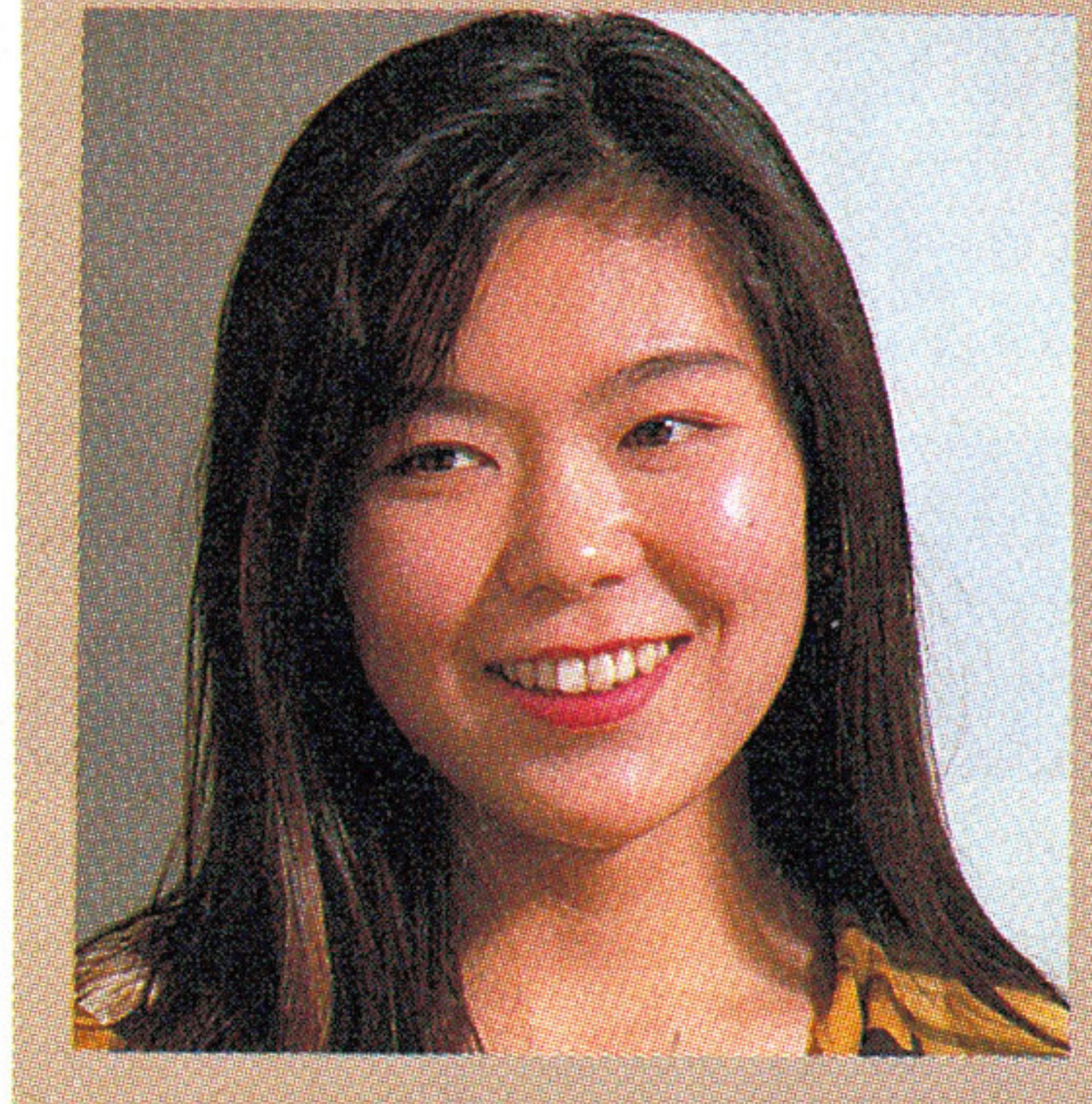
プログラム **うきょ**

格闘ゲーム歴4年、腕前はS級(のつもり)。→↓↘コマンドに命をかける。



グラフィック **おぎ**

夜逆転生活中のデザイナー。おかげで電車が空いて助かる、助かる！



広報 **島田悦子**

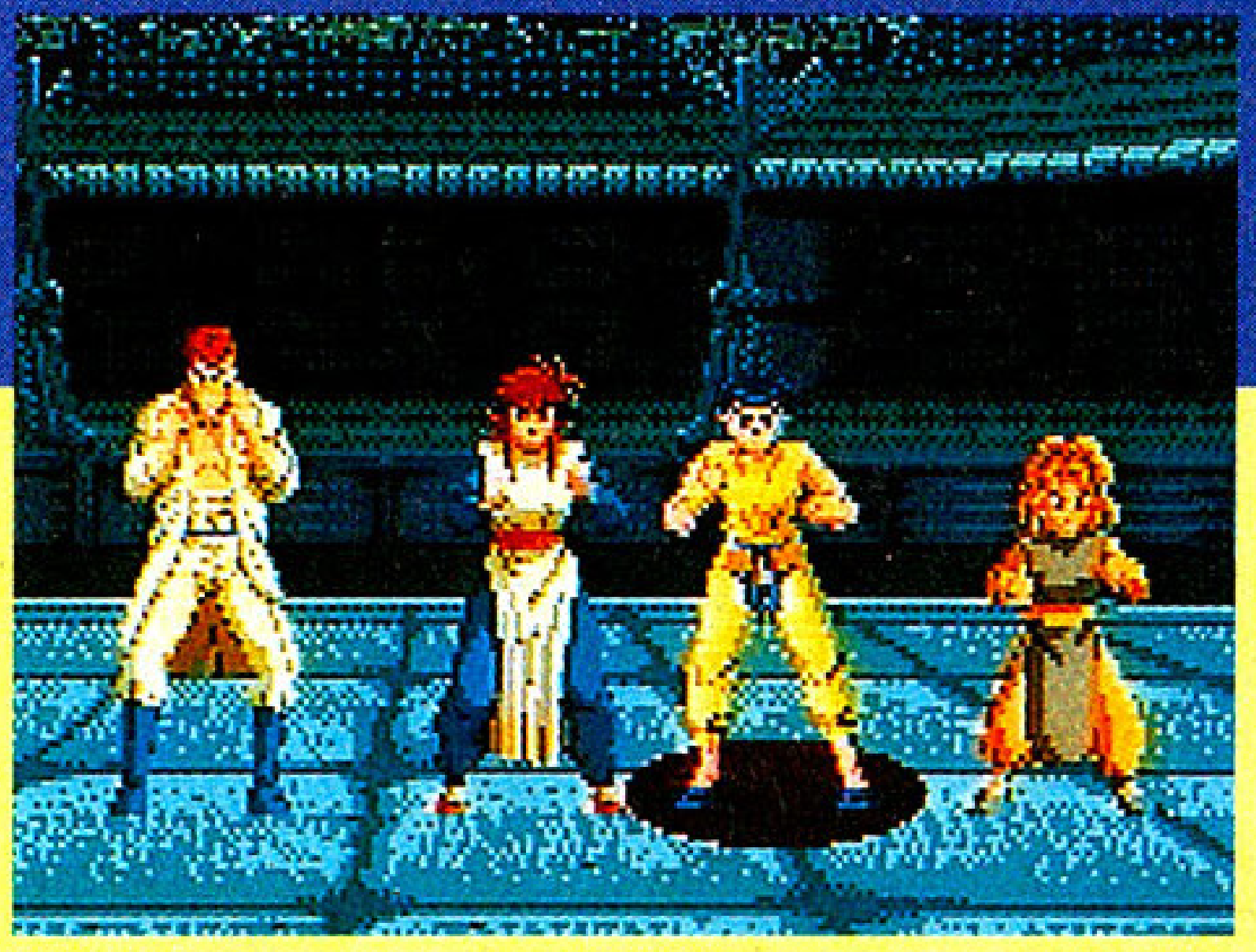
ＣＧを学んだ後、ゲーム業界へと乱入し広報に。開発の手伝いもする。

幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜

今回は4キャラだけど、次は大々的に公開します

完成度ゲージ 80% 4人まで対戦可能

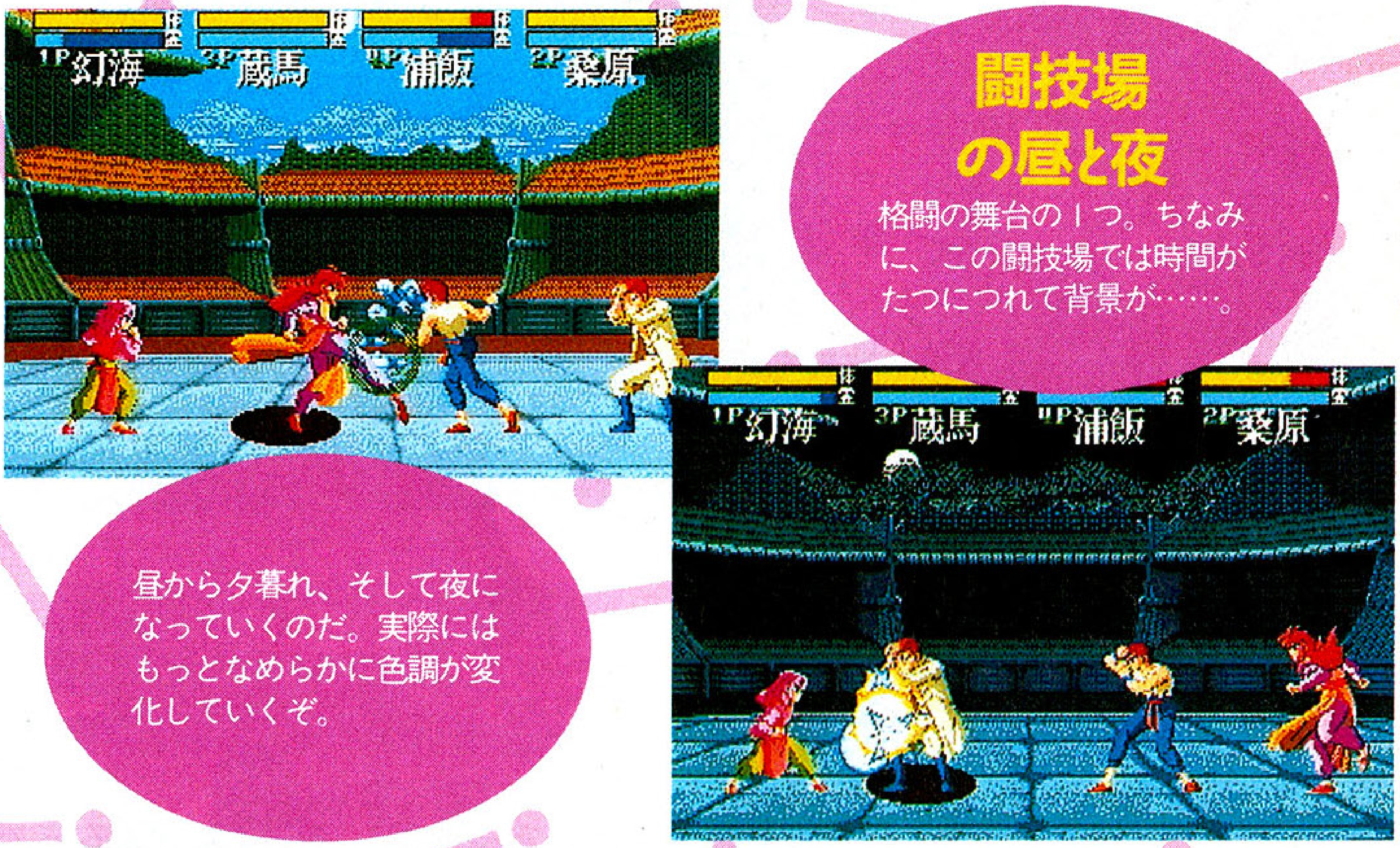
- ●セガ
- ●9月発売予定
- ●8,800円
- ●ACT
- ●24M



熱い4人対戦のためにセガタップを用意せよ

あのトレジャーが放つメガドライブ第4作目のソフトは、先月の特報でも紹介したとおり、なんと格闘アクションだ。しかも『週刊少年ジャンプ』で連載中の同名作品をゲーム化しているとあれば、原作のファンにとってはそれだけでも魅力的であろう。

しかし、これは決して原作人気におんぶした「キャラだけのゲーム」ではない。２ライン間を移動できる奥行きのあるアクション、霊力を消費する必殺技、キャラの拡大・縮小処理、さらには最大４人まで遊べるという、芯のしっかりした作品なのだ。操作方法も、強・弱の攻撃とガードボタンだけという、誰でもすぐに覚えられるシンプルさ。方向ボタンは移動の他に、横に２回押すと前方・後方ダッシュ、ガードボタン＋上でライン移動だ。ちなみに６Ｂパッドならｘ、Ｙ、Ｚボタンでダッシュとライン移動が簡単にできるぞ。

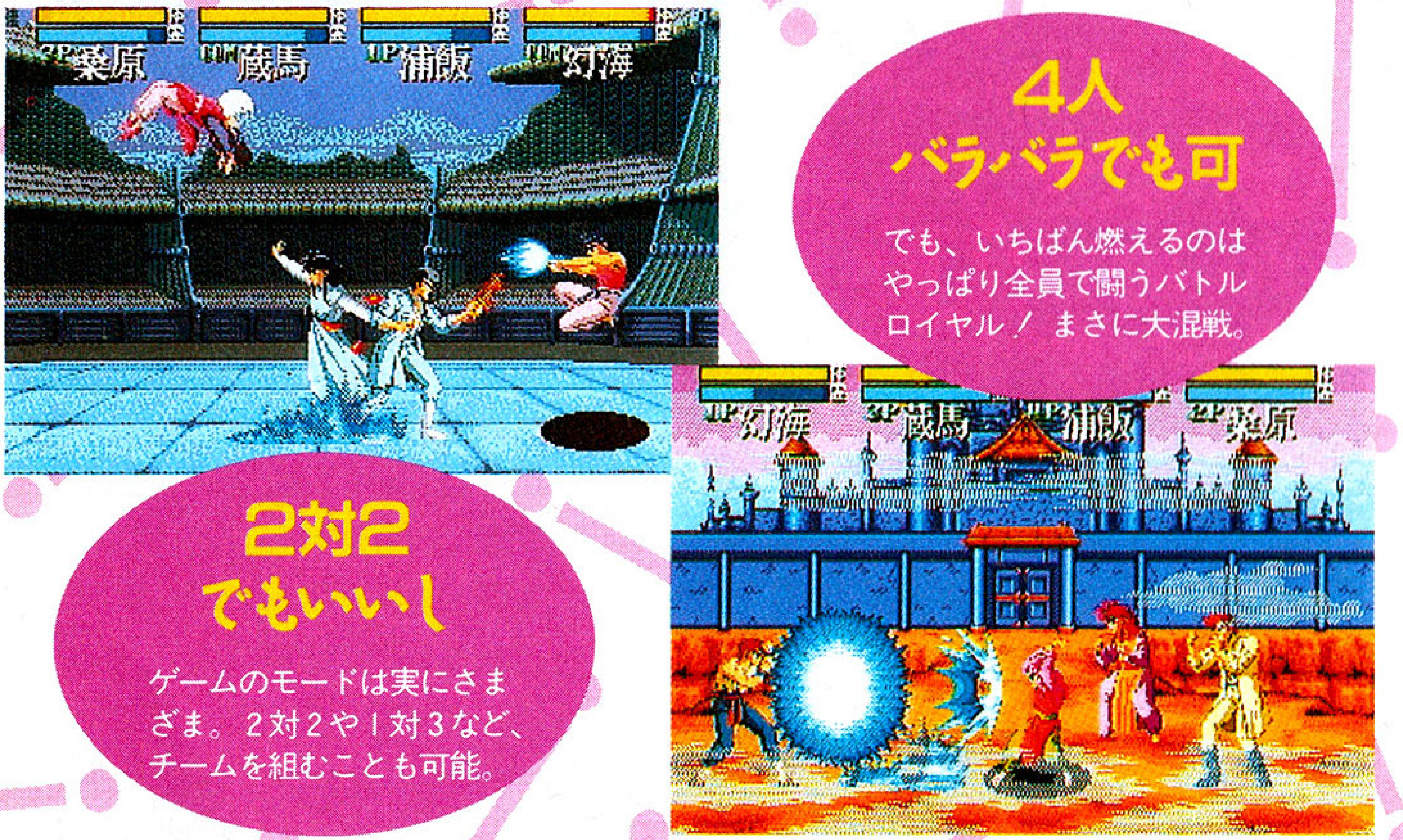


闘技場の昼と夜

格闘の舞台の１つ。ちなみに、この闘技場では時間がたつにつれて背景が……。

昼から夕暮れ、そして夜になっていくのだ。実際にはもっとなめらかに色調が変化していくぞ。

いろんなバリエーションで対戦



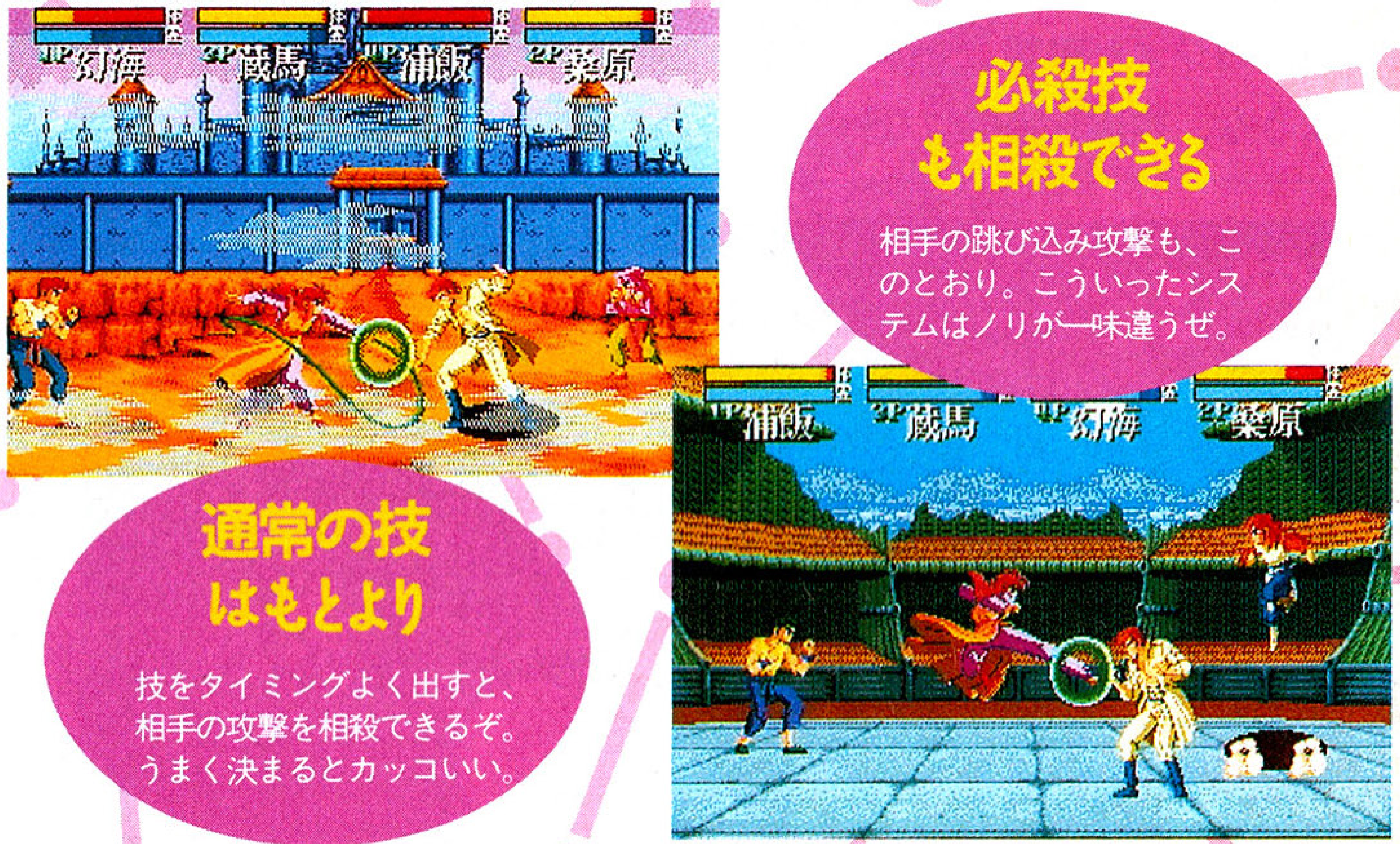
4人バラバラでも可

でも、いちばん燃えるのはやっぱり全員で闘うバトルロイヤル！ まさに大混戦。

2対2でもいいし

ゲームのモードは実にさまざま。２対２や１対３など、チームを組むことも可能。

防御するだけが能じゃない



必殺技も相殺できる

相手の跳び込み攻撃も、このとおり。こういったシステムはノリが一味違うぜ。

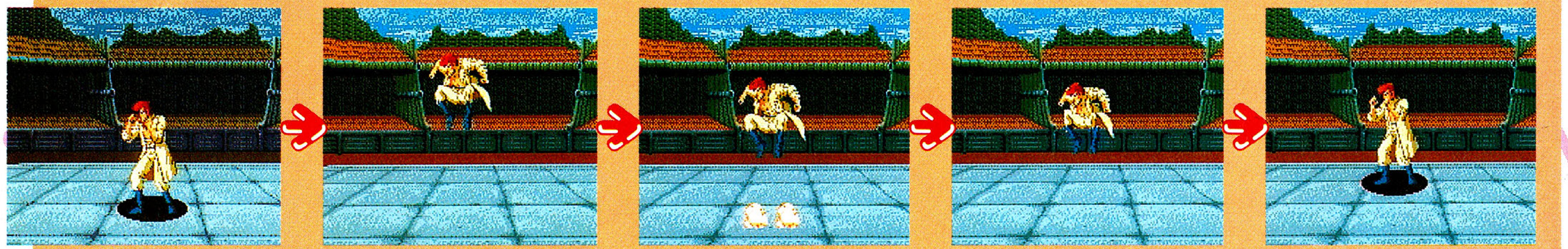
通常の技はもとより

技をタイミングよく出すと、相手の攻撃を相殺できるぞ。うまく決まるとカッコいい。

なめらか&自然な縮小処理を高度な技術力でさりげなく

このゲームでは、キャラがライン移動する際に、ソフト上での疑似的な拡大・縮小を行っている。ちなみに下の連続写真は手前から奥へ移動しているところ。

これだけではピンとこないかもしれないが、実際にはものすごく自然な感じで移動するぞ。



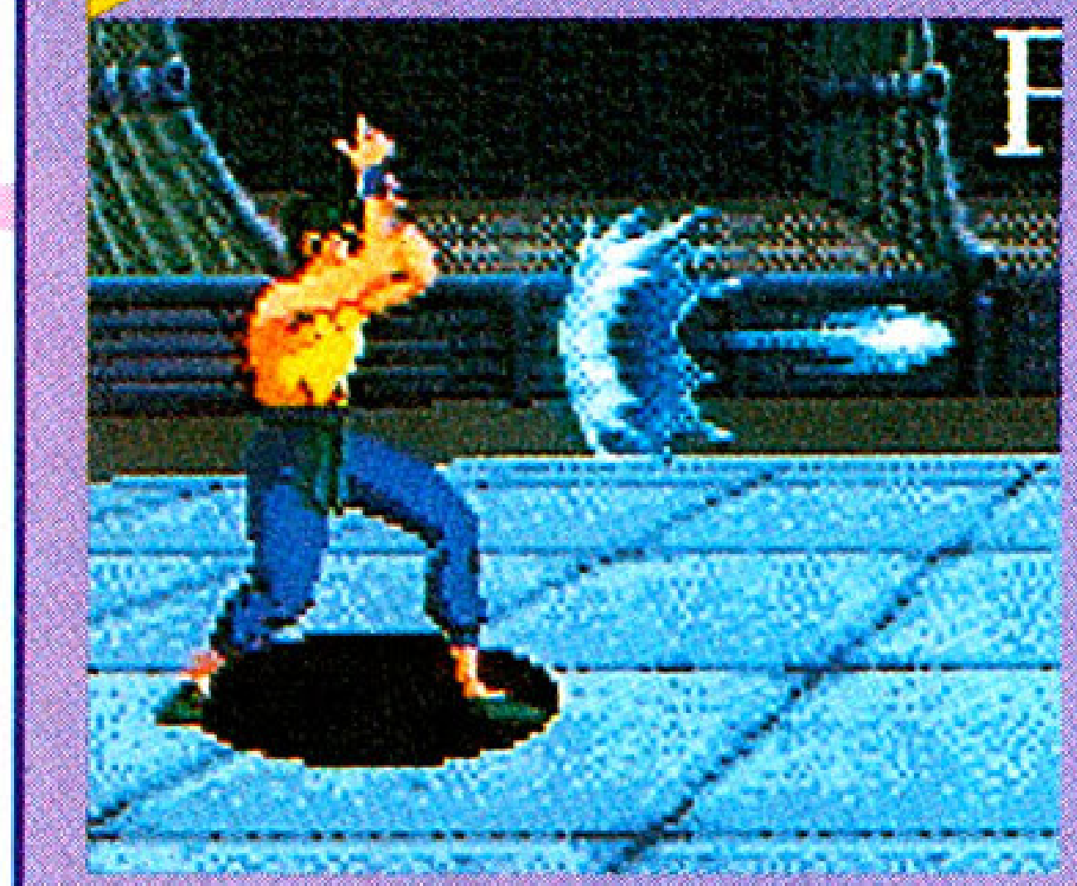
まずは主要4キャラの必殺技を紹介するぞ

幽助

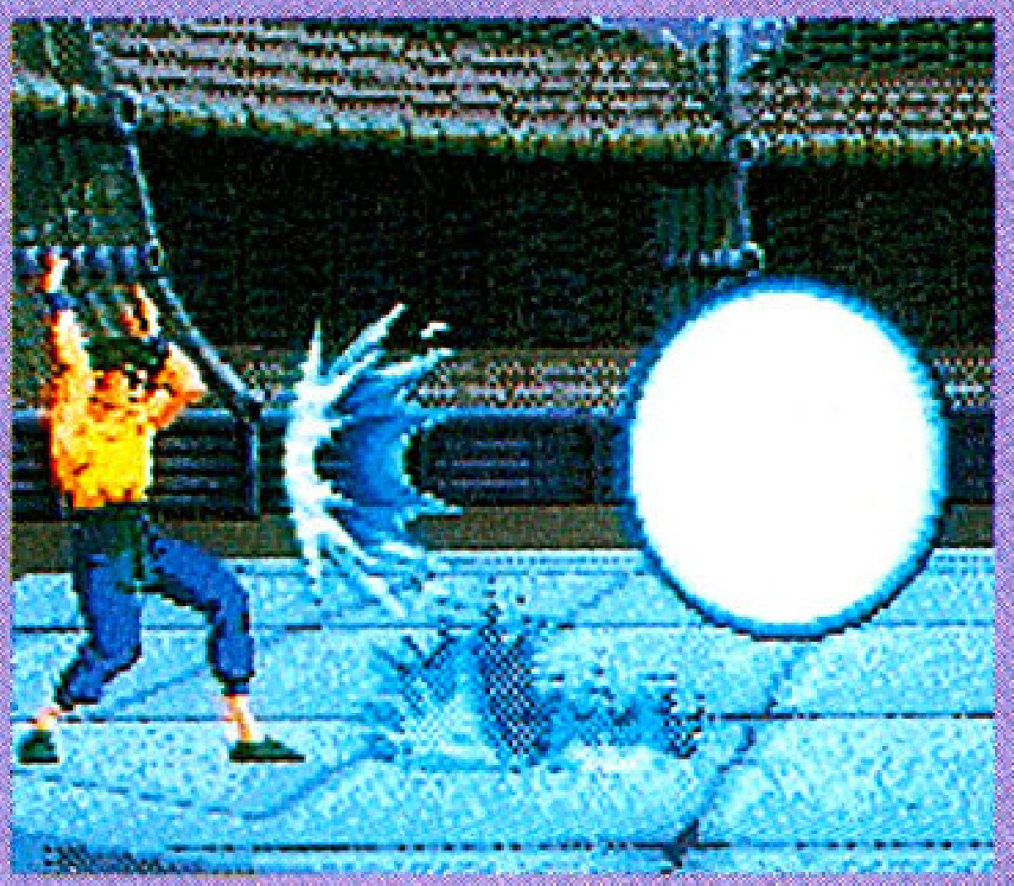
主人公キャラクターの幽助は、霊丸がメインの必殺技だ。

霊丸

霊丸はコマンドを入力した後、ボタンを押している長さによって大きさが8段階に変化。もちろん、大きくなるほど霊力も消費する。

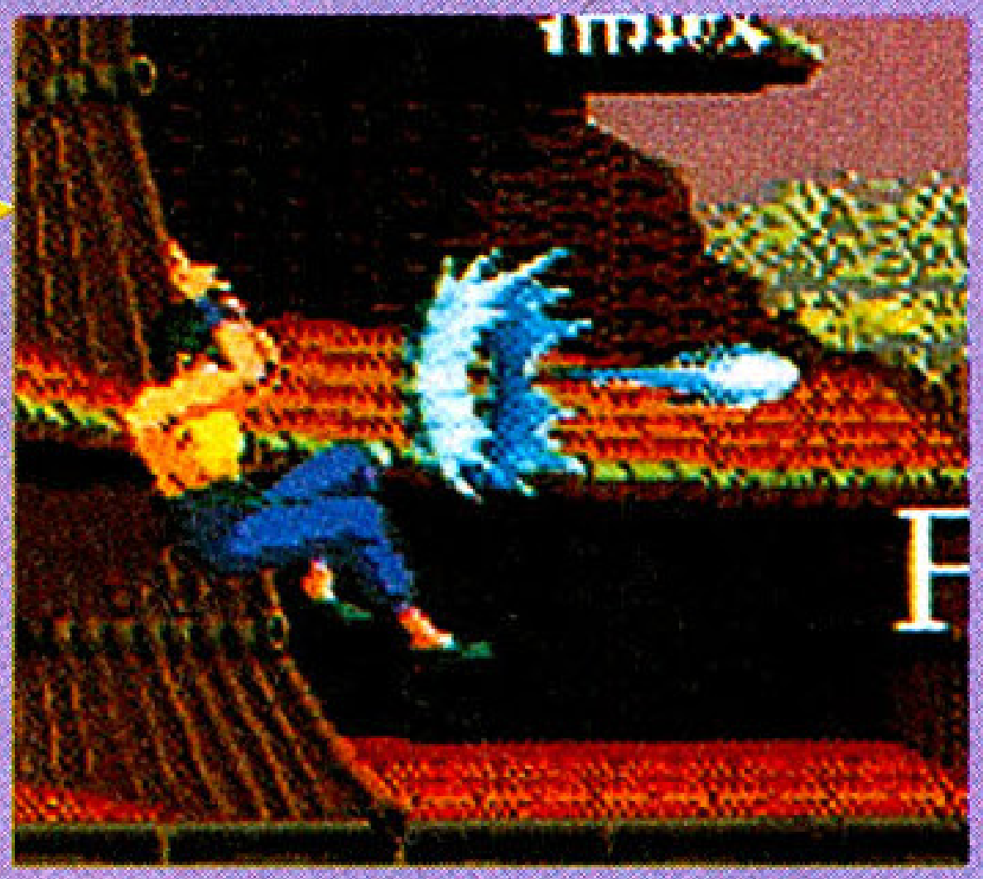


1段階目の最弱霊丸



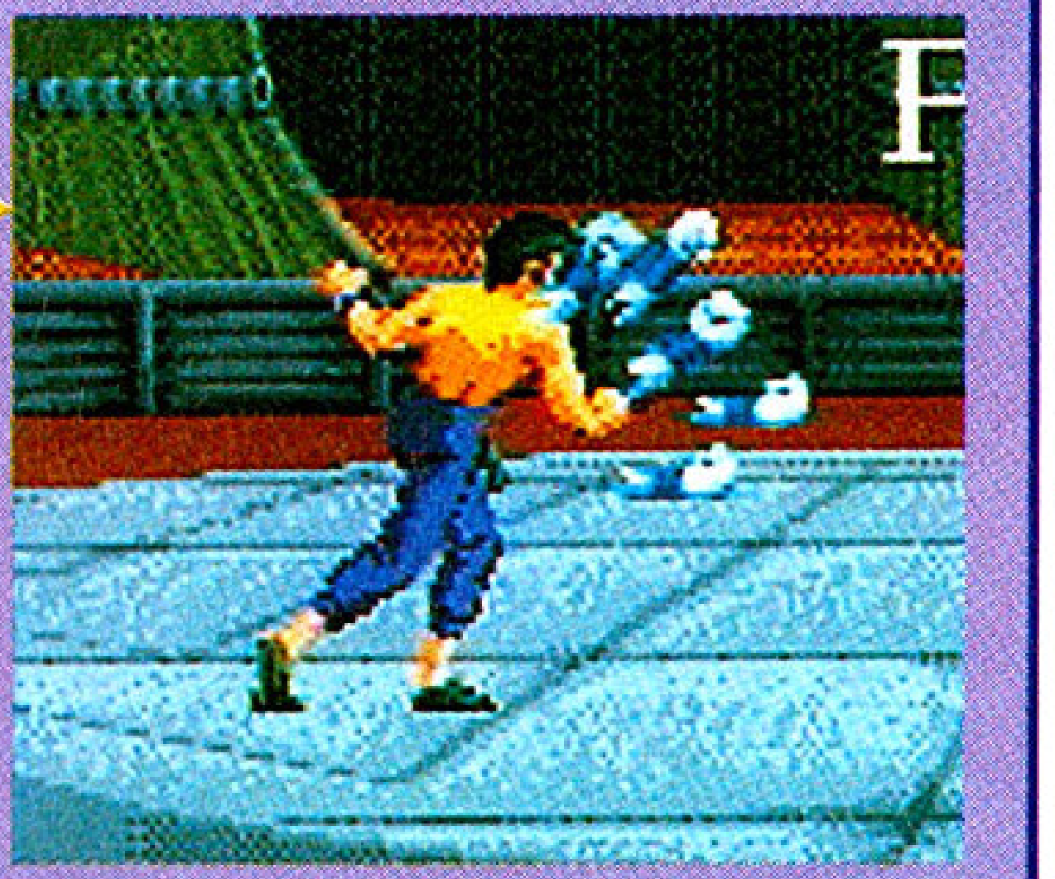
8段階目の最強霊丸

空中霊丸



ジャンプ中にも霊丸は出せる。この場合はボタンを押す長さに関係なく、最弱段階のみ。

ショットガン

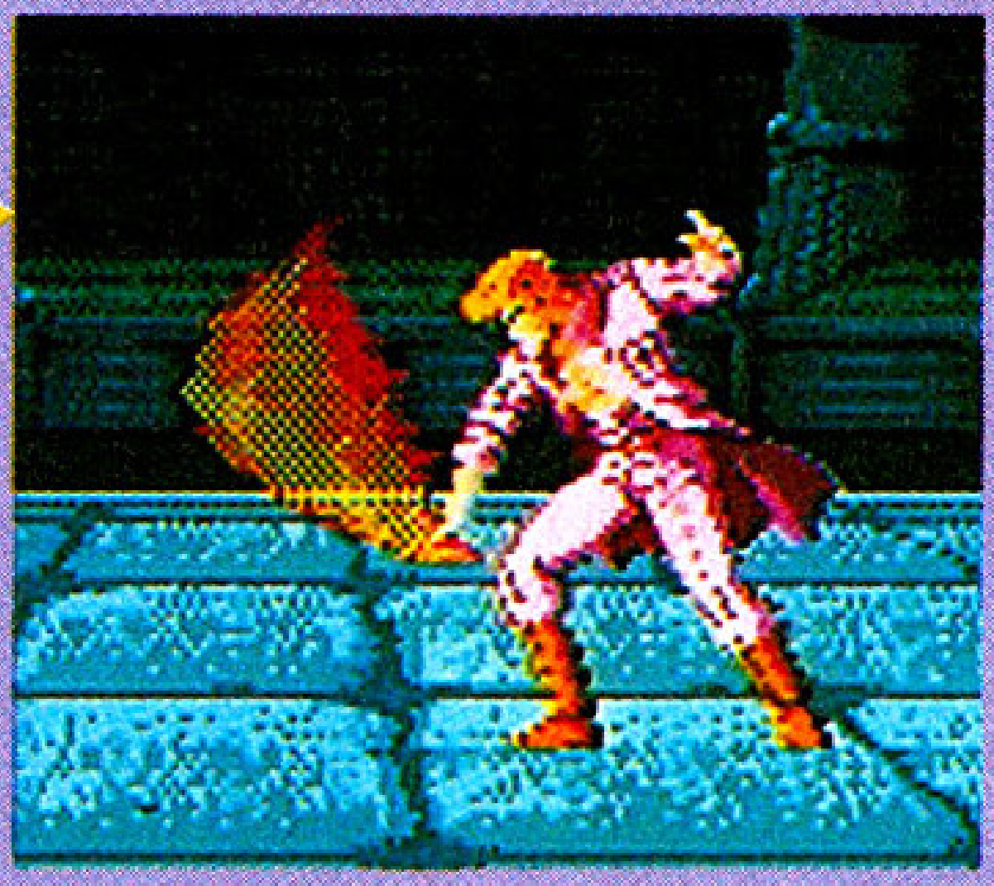


無数のパンチを一瞬で相手に叩きこむ。接近戦や攻撃の相殺に有効かもしれない。

桑原

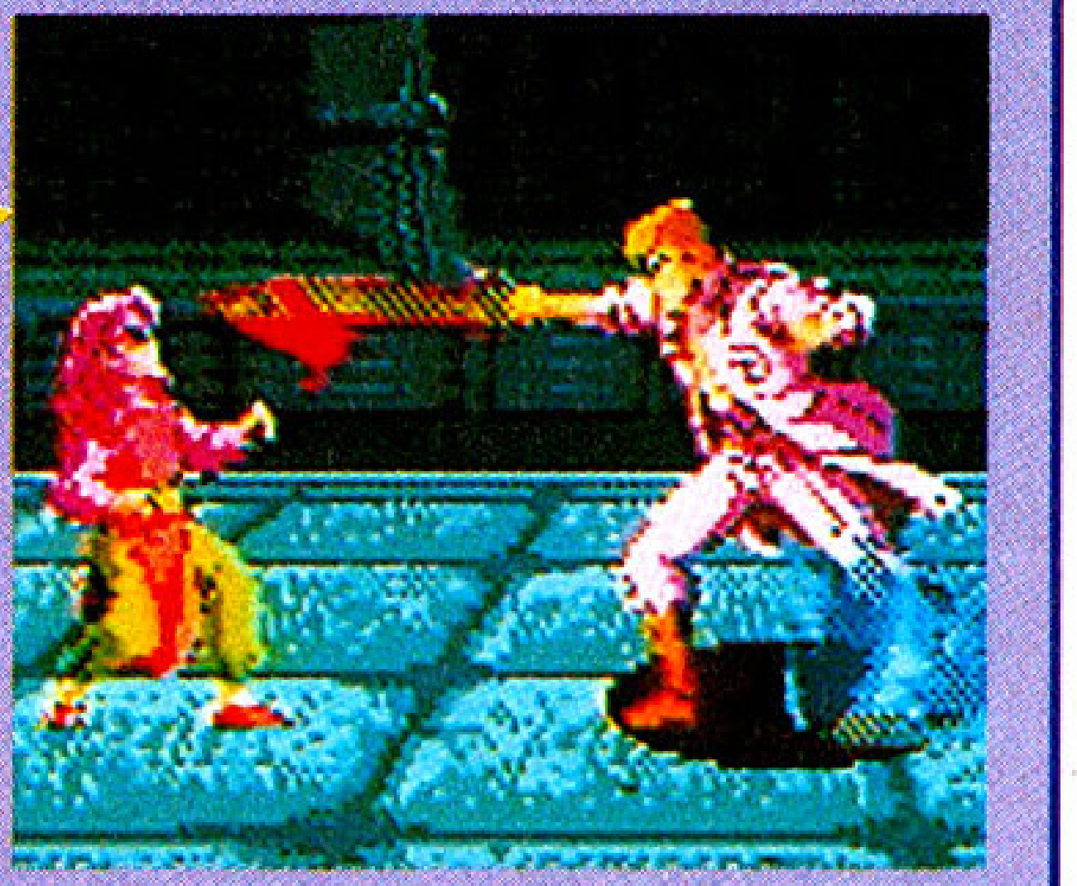
原作どおり、得意とする霊剣が攻撃の要。リーチの長さが有利だ。

霊剣



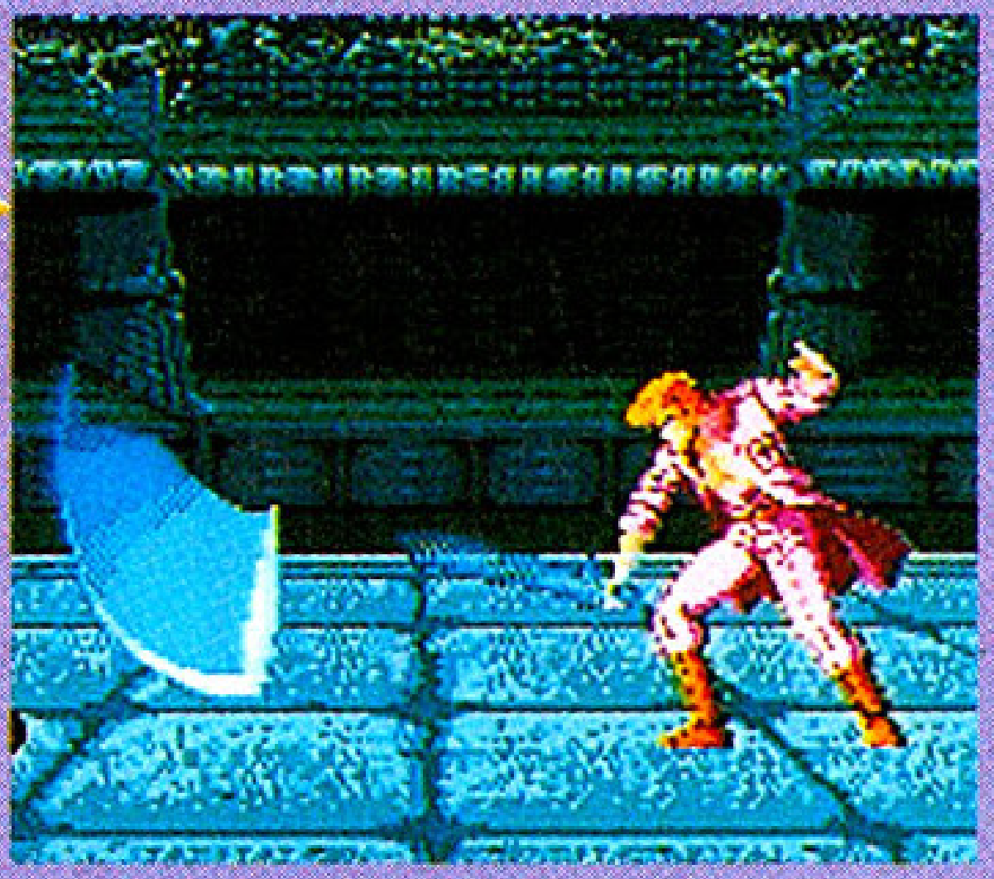
霊剣を普通に振り回す。ジャンプ中でも、しゃがんでいる時でも出せるぞ。

霊剣突き



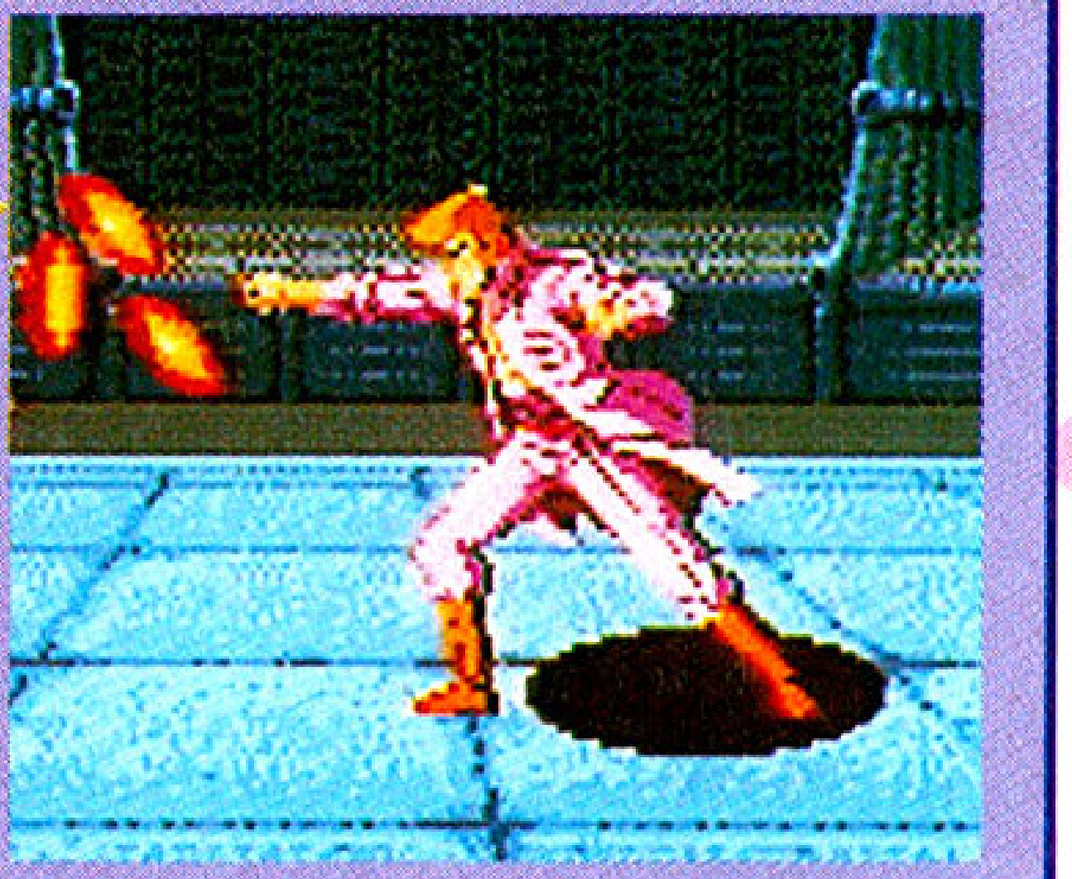
ダッシュしながら霊剣で突く。移動しながら攻撃できるのが強みといえるだろう。

次元刀



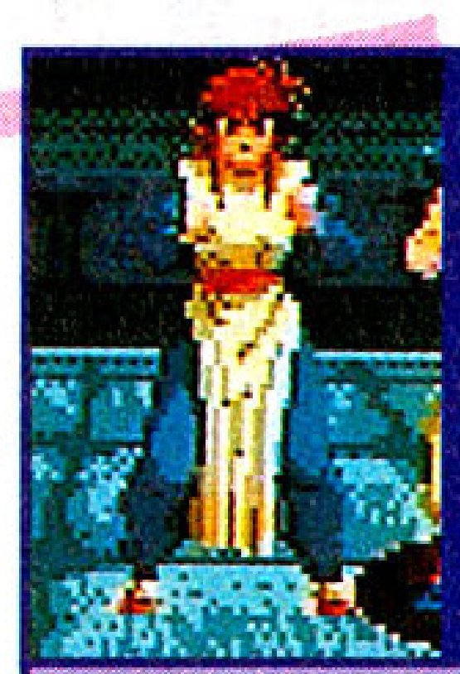
見てのとおり、リーチが最も長い必殺技だ。遠距離戦でのけん制にうってつけ。

霊手裏剣



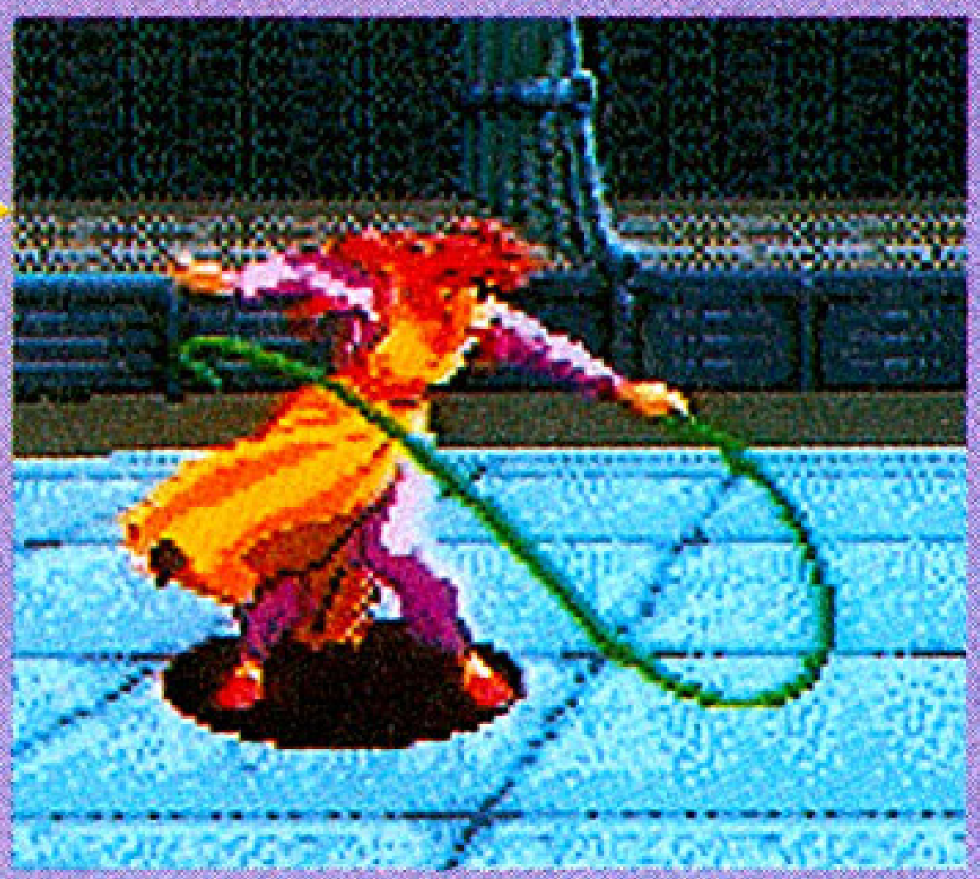
霊力を手裏剣の形に変換して投げつける。桑原にもちゃんと飛び道具は用意されているのだ。

蔵馬



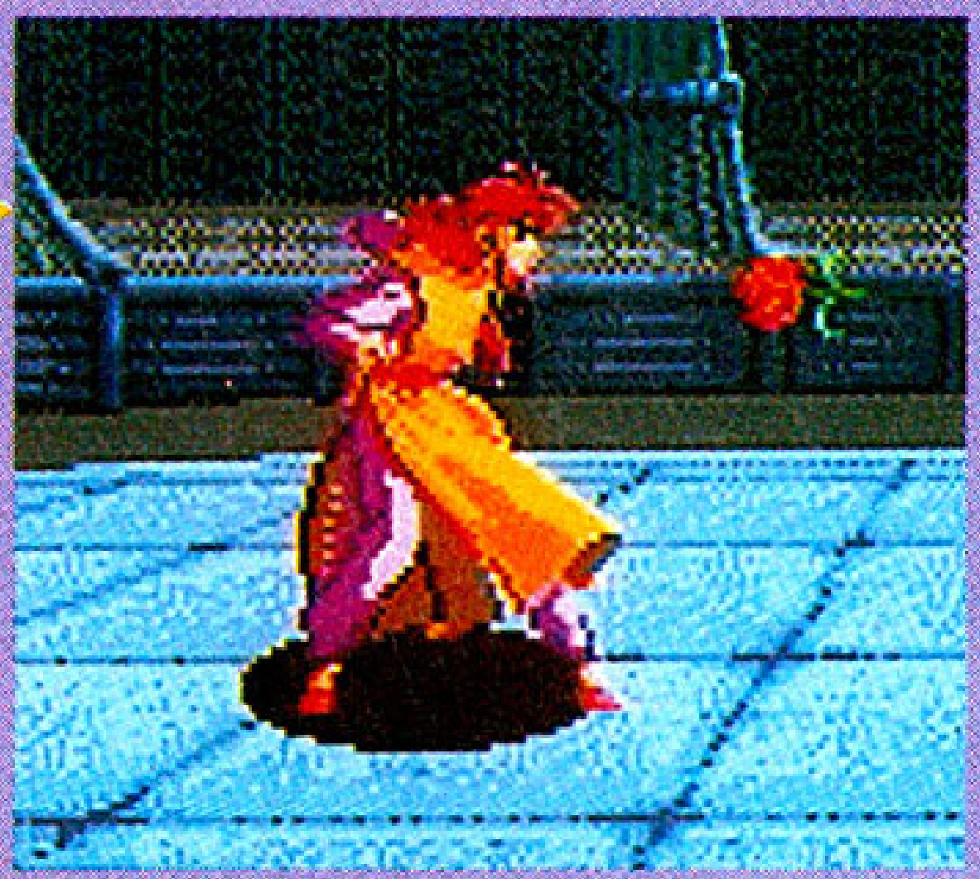
植物を自由自在に操る蔵馬は、いずれも華麗な技ばかりだ。

ローズウィップ



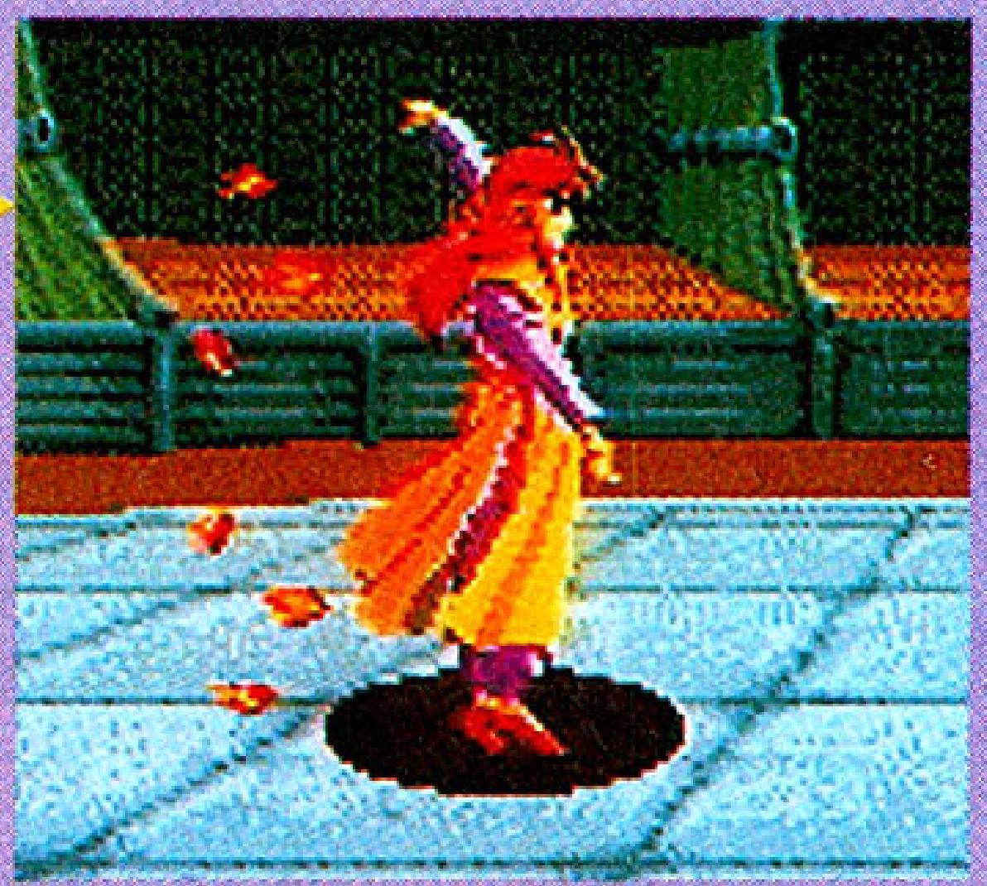
薔薇の茎をムチ状にしてピシャリと叩く。蔵馬の最もポピュラーな必殺技。

薔薇投げ



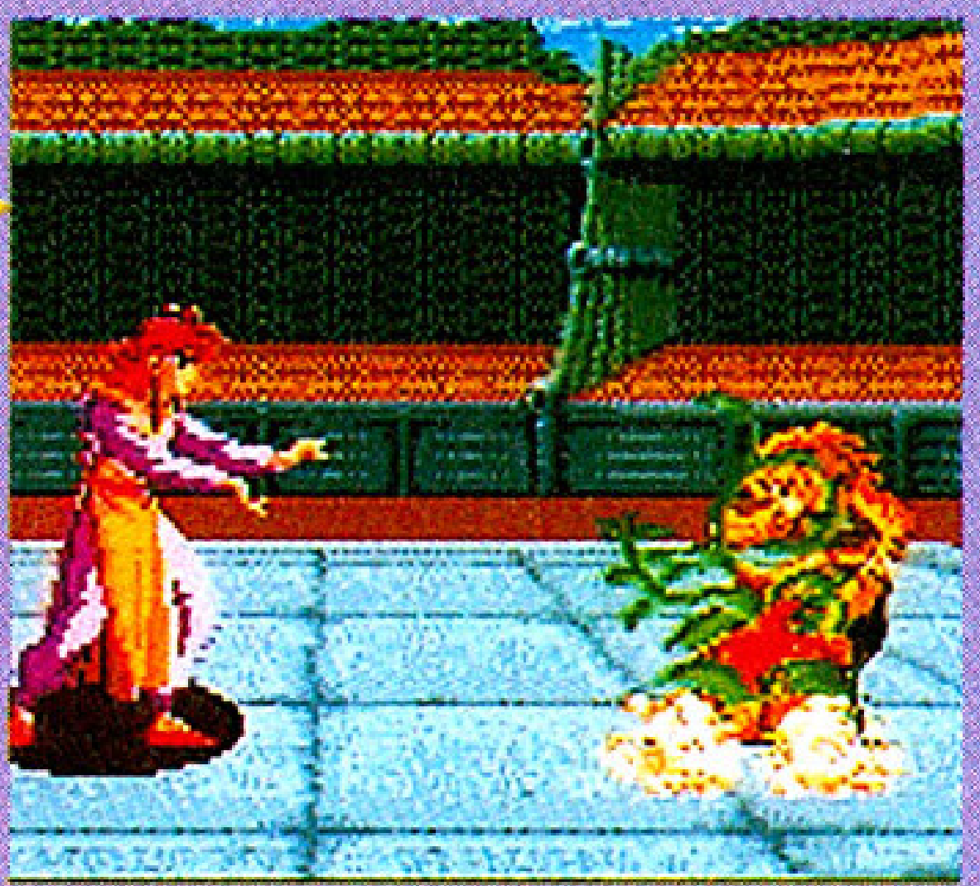
その名のとおり、一輪の赤い薔薇を投げつける。とりあえず、それだけです。

風華円舞陣



その場で回転して無数の葉を舞い散らす。攻撃より、防御面のほうに使えそうだ。

魔界植物召喚



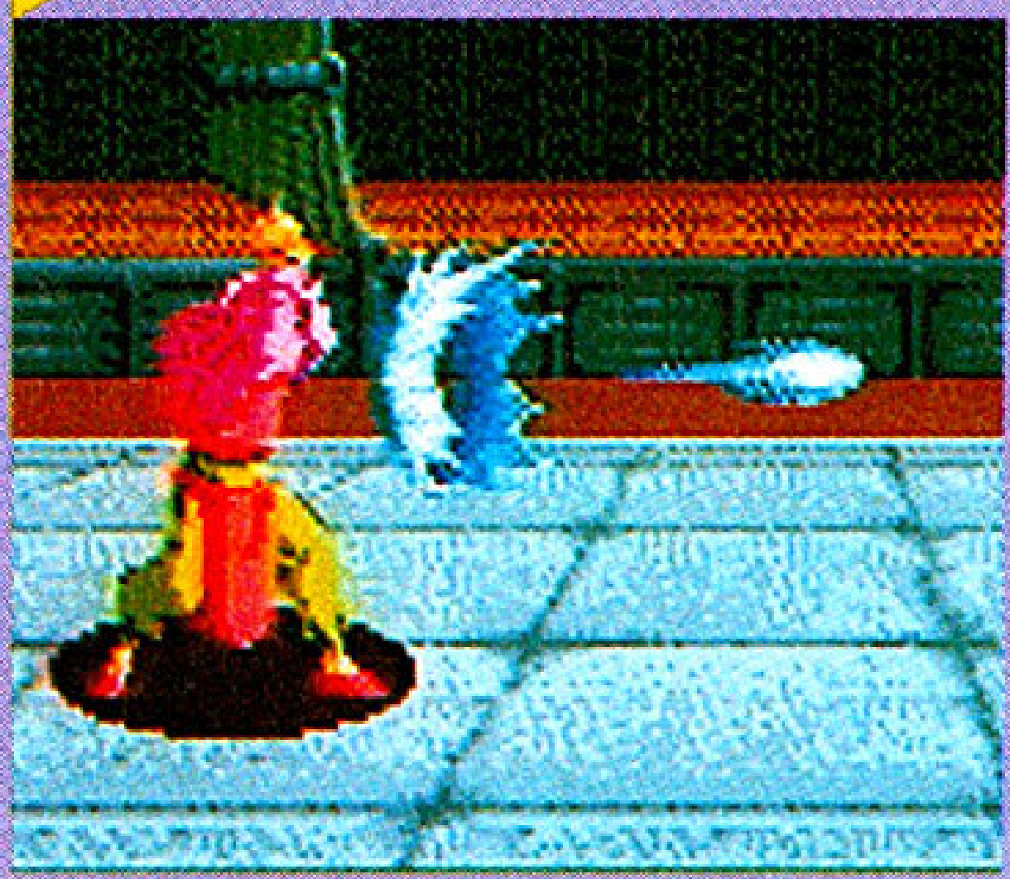
魔界の植物を召喚し、相手の足もとから出現させる。おもに奇襲技として威力を発揮する。

幻海

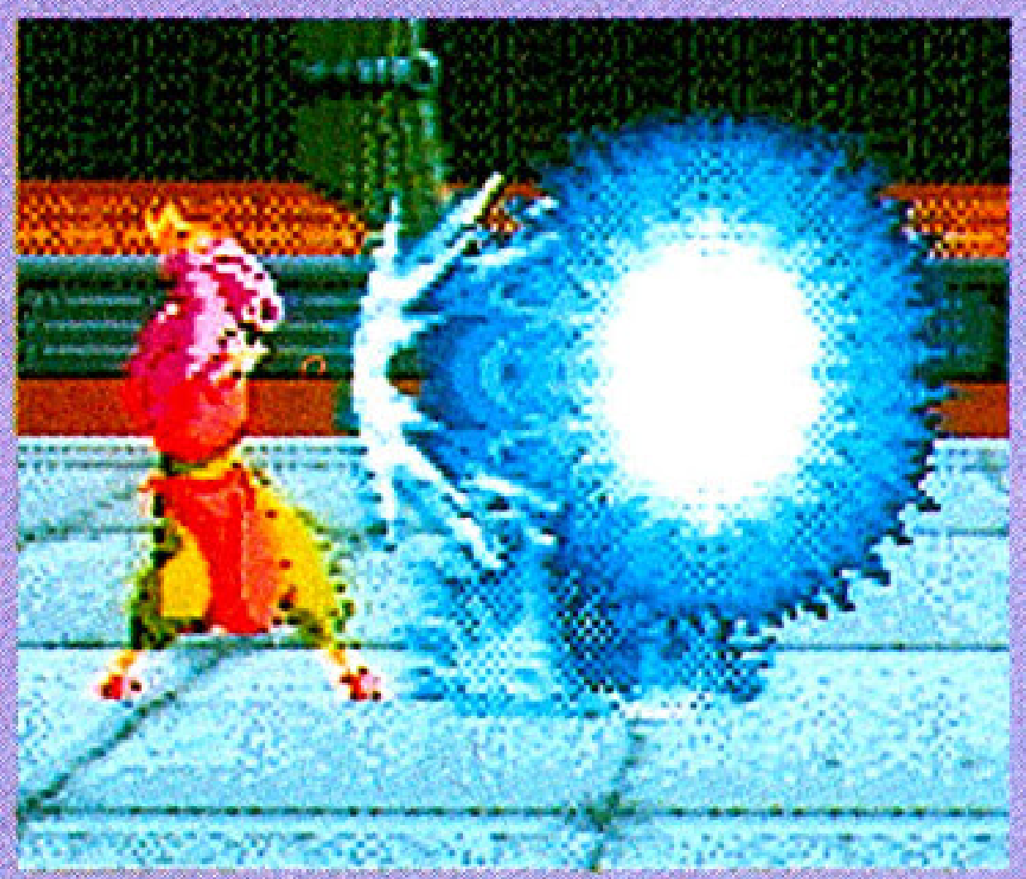
幽助の師匠。ゲーム中では、常に若返りバージョンで闘う。

霊丸

幽助の霊丸と同じだが、幻海は空中では撃てない。最強段階の霊丸は、ためるまでに時間がかかる（幽助も同様）。

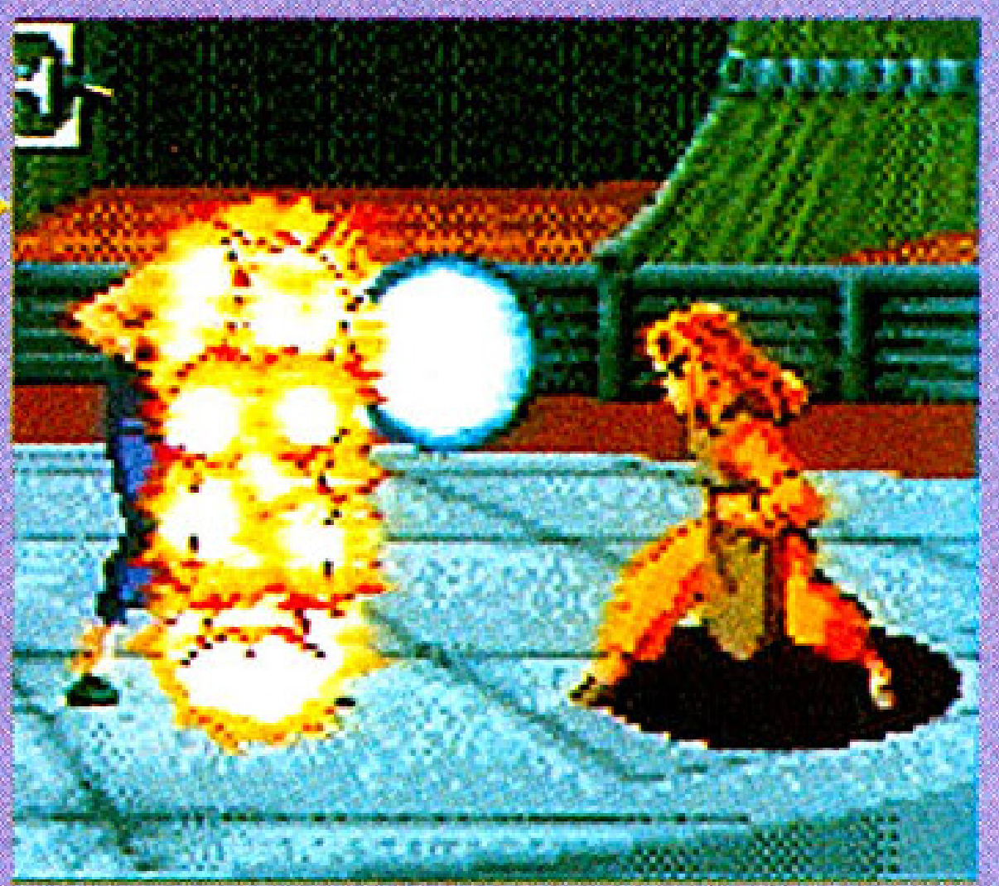


すぐに出せる最弱霊丸



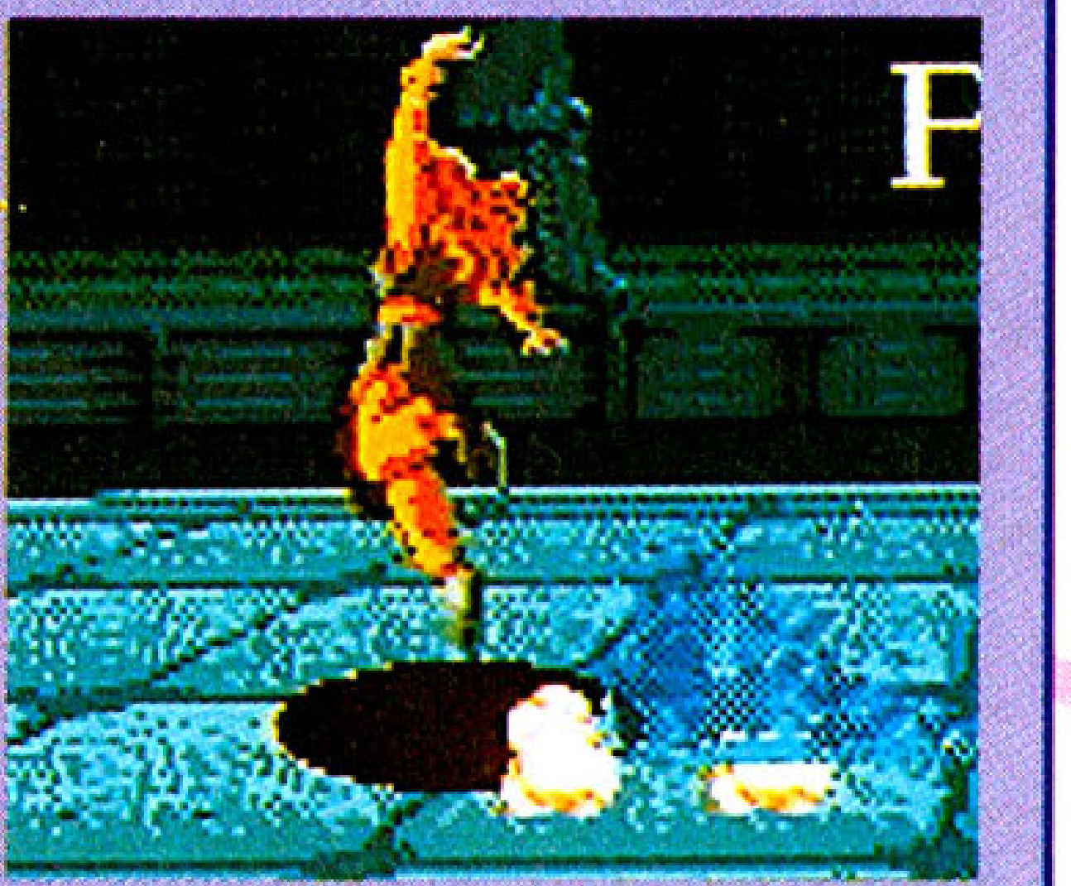
ためて出す最強霊丸

霊光弾



霊気の塊をドカドカとぶつける。見た目にもハデで、当てた時は爽快感抜群。

昇霊光拳



霊気をおびたまま鋭いアッパーを放つ。対空迎撃技としておおいに役に立つ。

開発者さんからひとこと

この号が出る頃にはキャラクターも全部入れ終わって、バグチェックとキャラの強さの調整の真っ最中でしょう。特にキャラクターの強さのバランスは格闘ゲームの面白さに直接関わってくるので、かなり神経を使う部分です。きっとプログラマーは地獄を見るんだろーな。

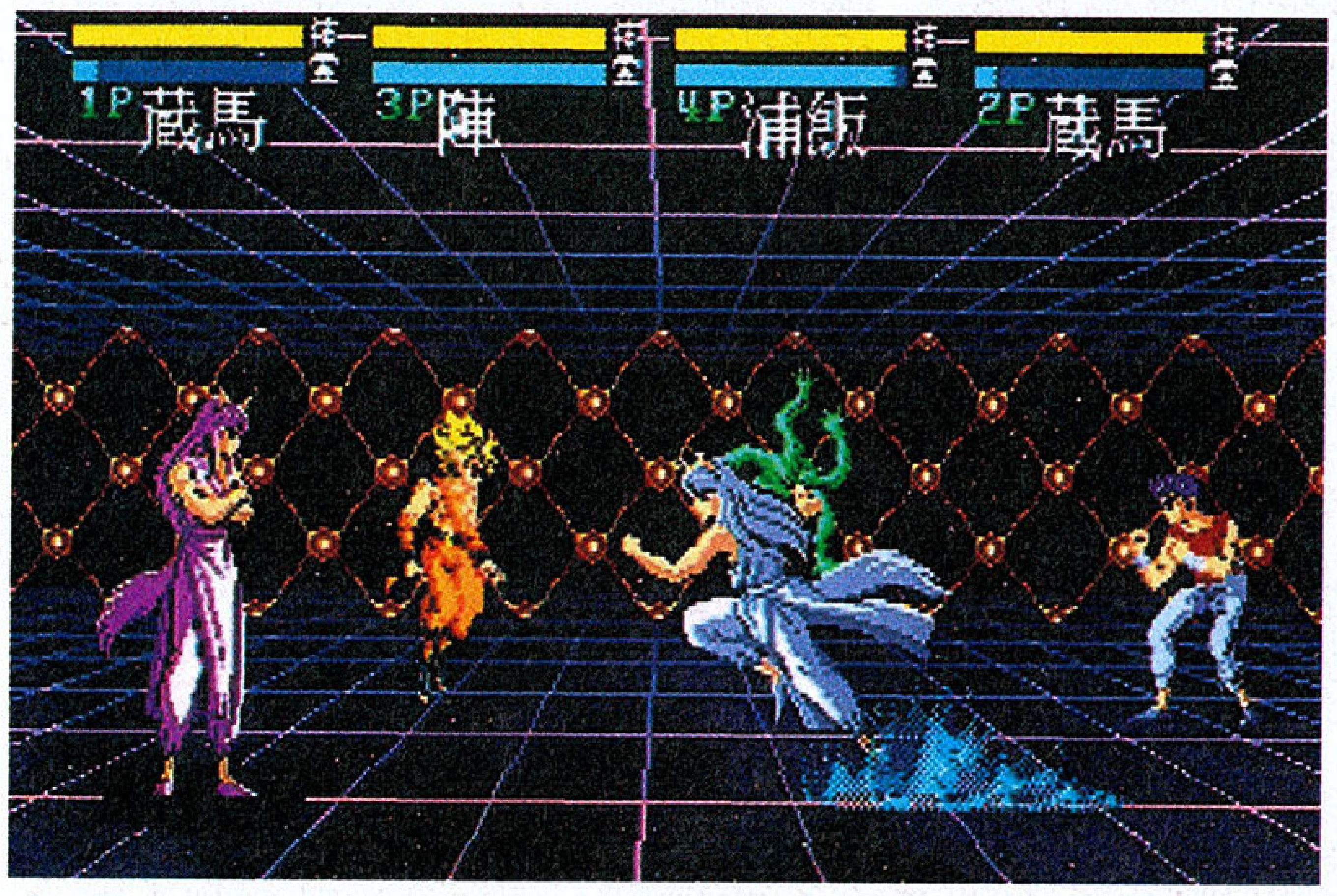
幽☆遊☆白書～魔強統一戦～

格闘ゲームの新たな大地を開墾する！

- セガ
- 9月30日発売
- 8,800円
- ACT
- 24M
- 4人まで対戦可能（セガタップ対応）

新事実発覚！ 超強力な隠し必殺技が存在した！

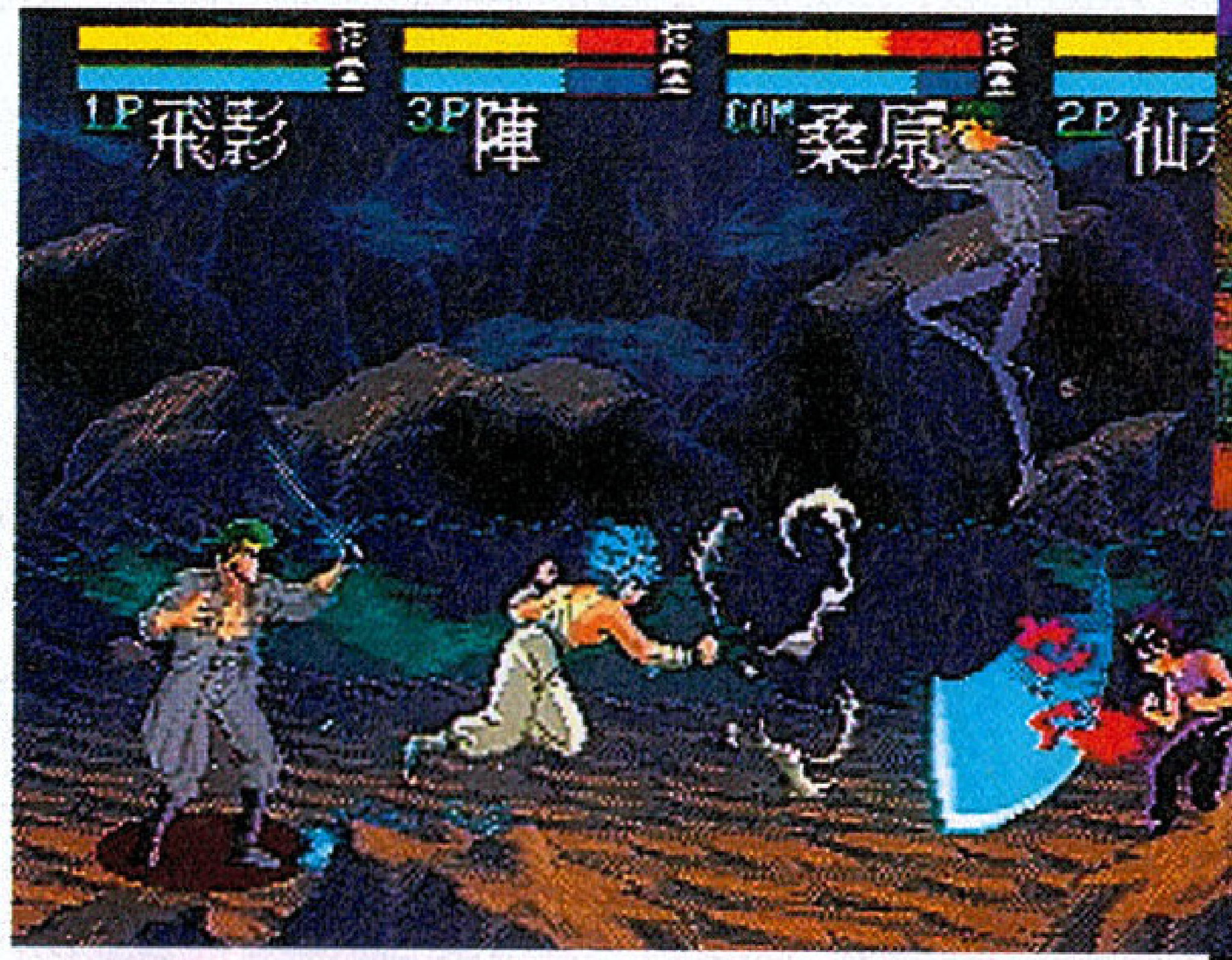
これが超霊撃妖狐変化！強いぞ！

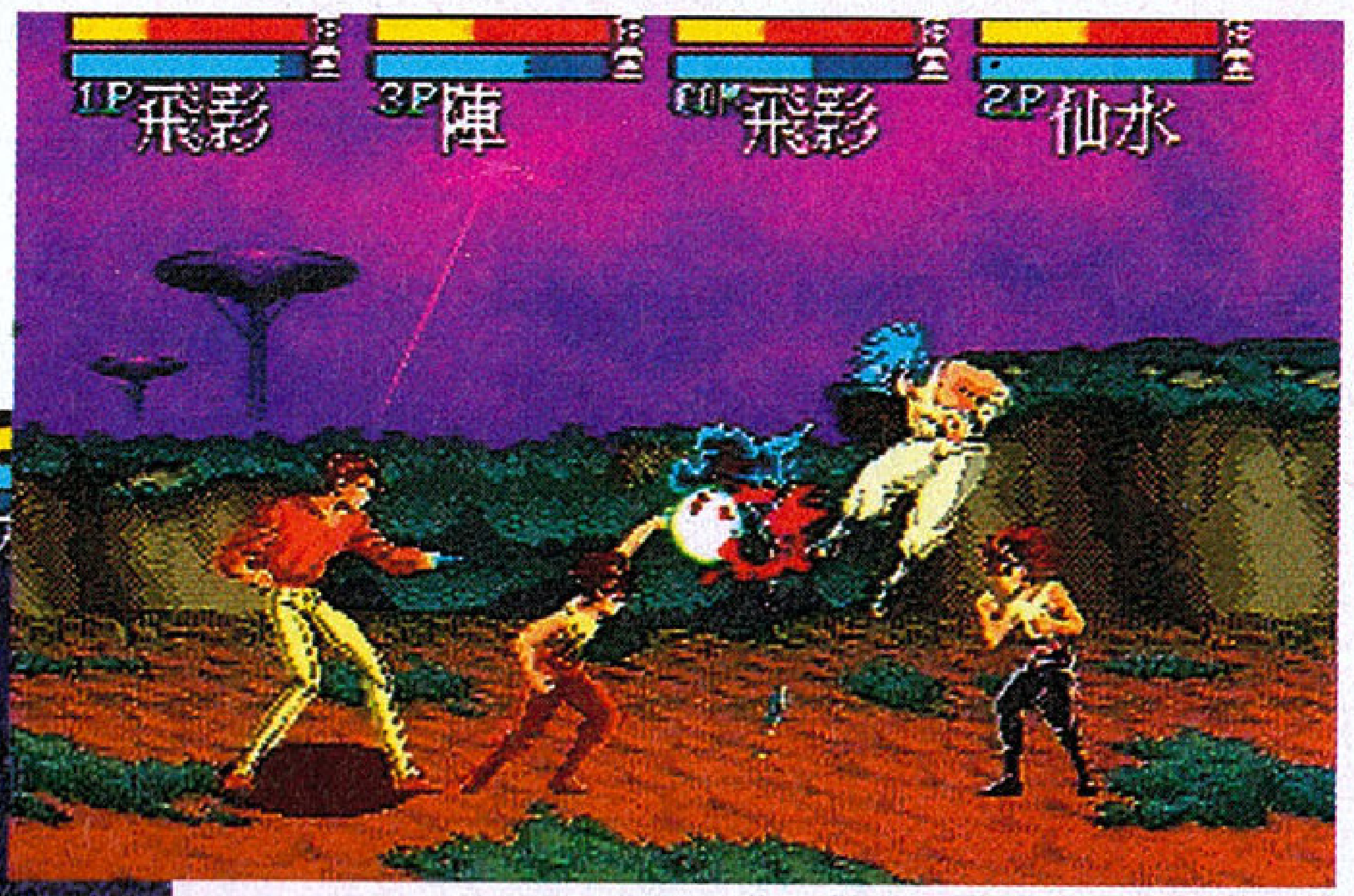


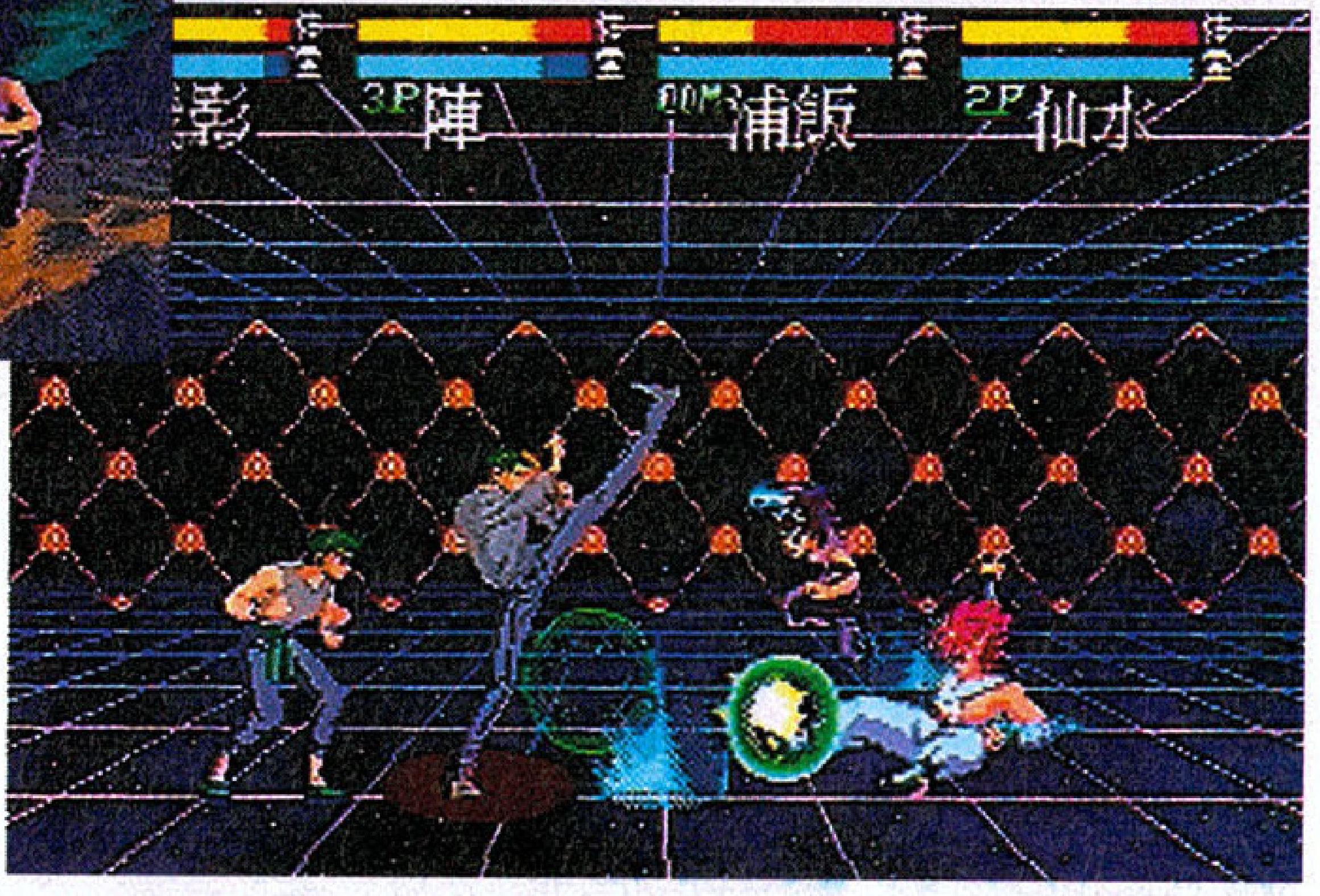
すべてのキャラクターには、ある条件（秘密）のもとに使える超強力な必殺技がある。例えば蔵馬の場合は、一時的に妖狐の姿に戻って戦うのだ。

まだまだ背景はたくさんあるぞ

ゲーム中に用意されている背景は全部で8種類。対戦モードでは自由に選べる。原作中でも使われた闘技場や、怪しい雰囲気が漂う魔界、洞窟などなど、バリエーションが豊富だ。また、BGMもステージごとに違う。







キャラクター達の激しい戦いぶりが鮮やかに浮かぶ亜空間。4人同時に入り乱れる様は圧巻！　魅了されること間違いなしだ。

先ごろ、原作の連載が無事に完結した「幽☆遊☆白書」。まだまだ原作の余韻にひたっているファンも、単なるアクションゲーム大好きっコも、ぜひともチェックしてもらいたいのがトレジャー開発の「魔強統一戦」だ！

とにかく、このゲーム最大の特徴である4人同時プレイは熱いの一言につきる。それに、まだ全部を紹介できないのが残念なんだけど、各キャラクターの動きや音声もとてもナイスな完成度なんだ。

さらに格闘ゲームの醍醐味、〝超必殺技〟も入っているということだから楽しみだね。

アニメと同じ声がメガドラ版「幽遊」で聞けちゃうぞ

最近は、音声が鮮明なメガドラソフト（もちろんカートリッジ）が増えてきてうれしいかぎり。例を挙げればテンゲン系ソフトとか、「パノラマコットン」などがそうだ。そしてこのトレジャー製「魔強統一戦」もその1つ。

本作はテレビアニメを担当した声優さんの声を使用しているが、必殺技を繰り出した時などに、おなじみの声がクリアに聞こえてしまうのだ。ちゃんと「誰の声」で「何を言っている」かが、はっきり識別できるクオリティには感動ものだぞ。どっかのゲームも少しは見習ってほしいくらいだ。

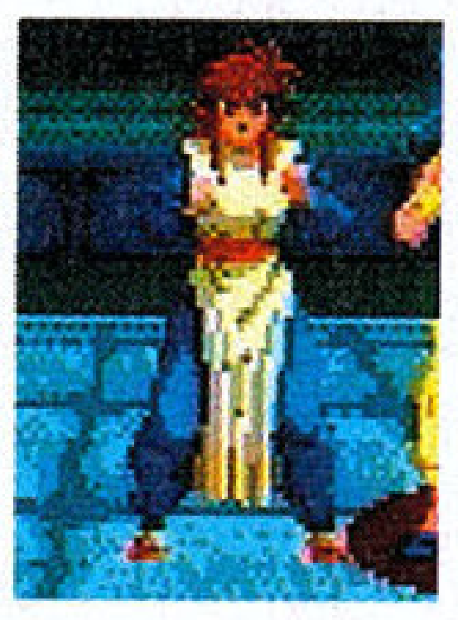
千葉繁（桑原）

幽助の友人。霊気を棒状にした霊剣や、次元刀といった攻撃を得意とする。ゲーム中はリーチの長さが有利なキャラだ。

林原めぐみ（幻海）

幽助を一人前に鍛え上げた古強者の戦士。本来はかなりの高齢だが、ゲーム中では霊気によって若返った姿で登場する。

緒方恵美（蔵馬）



普段は人間界で平穏に暮らしているが、ひとたび戦いが巻き起こると容赦のない性格となる。植物を操る攻撃方法が得意。

山口勝平（陣）

飄々とした性格とは裏腹に、風の力を利用した鋭い攻撃を持っている。また、特殊な移動技として、空中浮遊も使える。

佐々木望（幽助）

このゲームの主人公。必殺技はオーソドックスなものが主体だが、8段階まで溜められる霊丸は脅威となるだろう。

檜山修之（飛影）

蔵馬と同じく、普段は人間界に潜んでいる。小柄だが動きはすばやく、邪王炎殺剣や煉獄焦などの強力な必殺技もある。

納谷六朗（仙水）

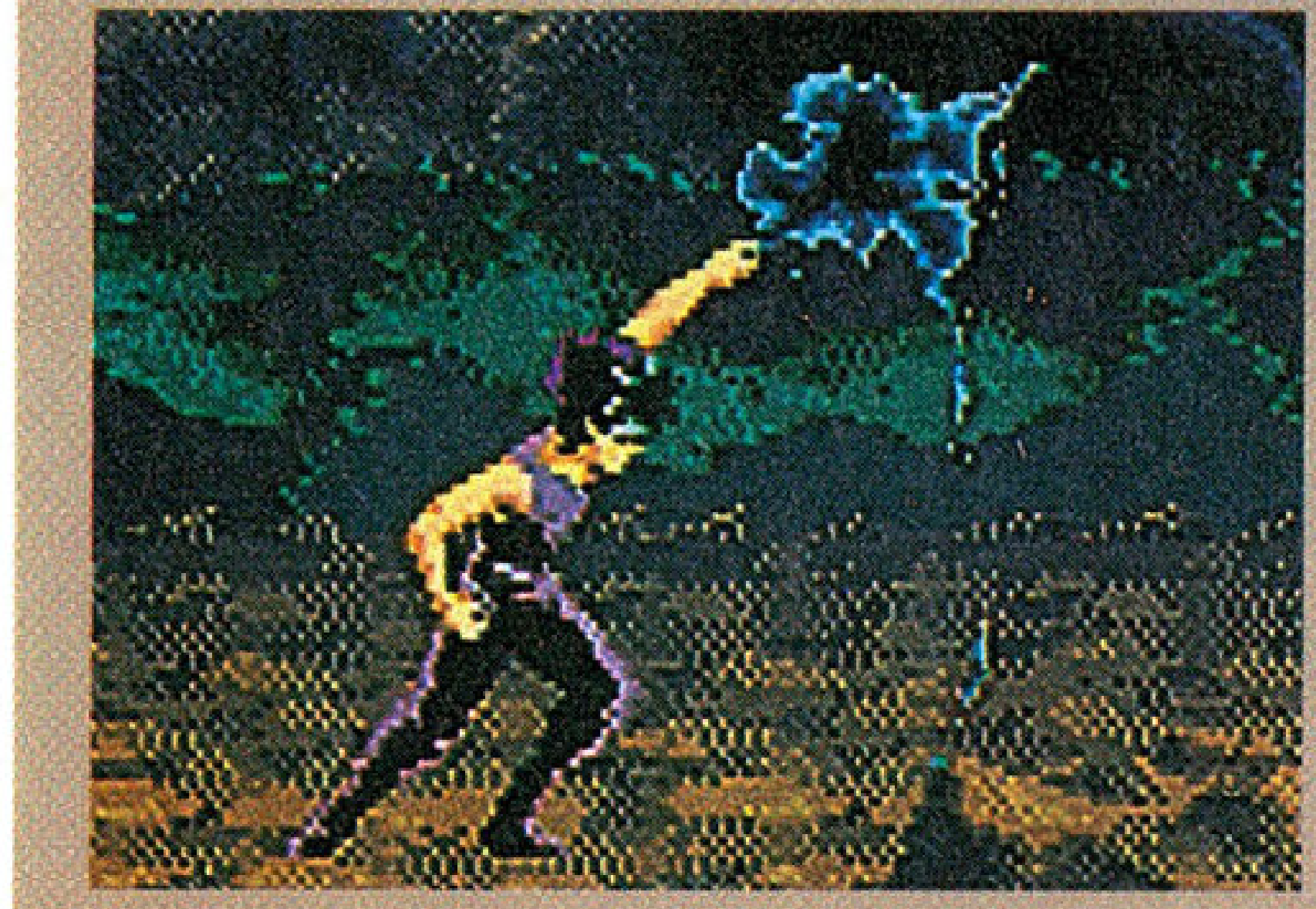
界境トンネルを広げて、魔界へつながる道を作った張本人。スラリと長い足を使った、キック系の攻撃が得意である。

前回に引き続き、新たに3人の必殺技を見てくれ！

飛影

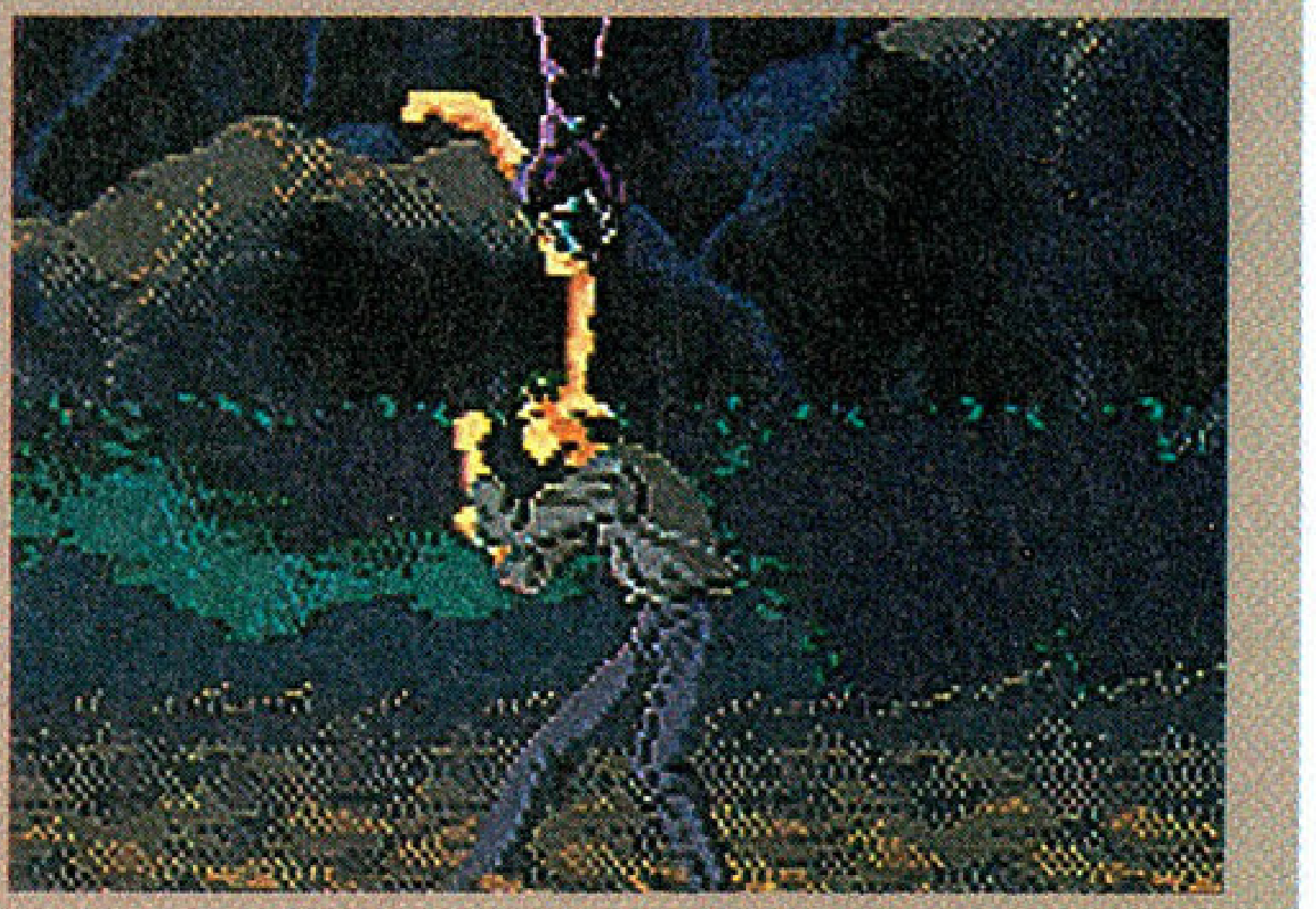
原作のイメージどおり、ダークな必殺技を駆使する飛影。他にも高速移動できる「残像」が使える。

邪王炎殺剣



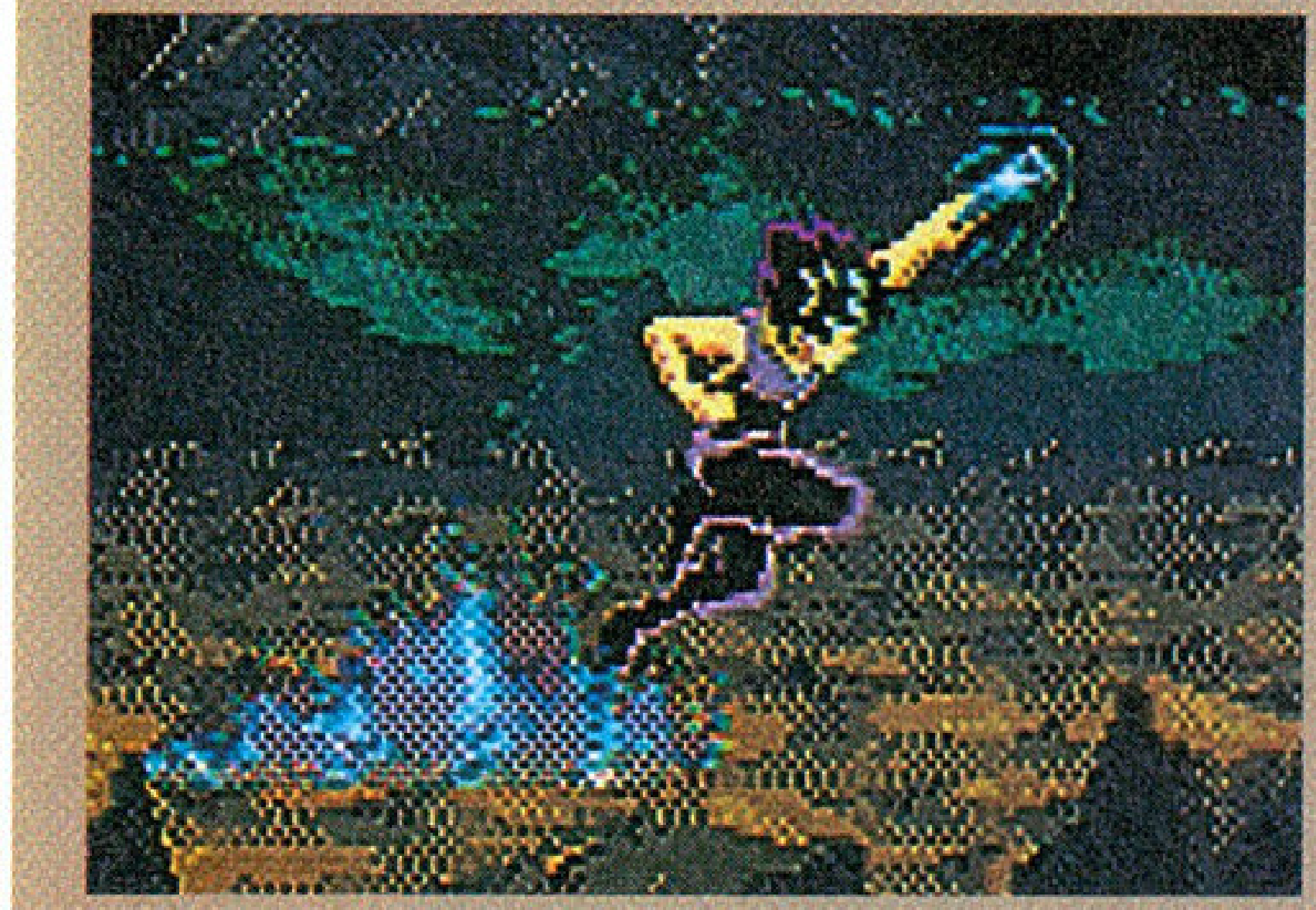
暗黒の力を剣の形に変換して、敵を容赦なく斬り裂く。飛影を象徴する必殺技だ。

首切り



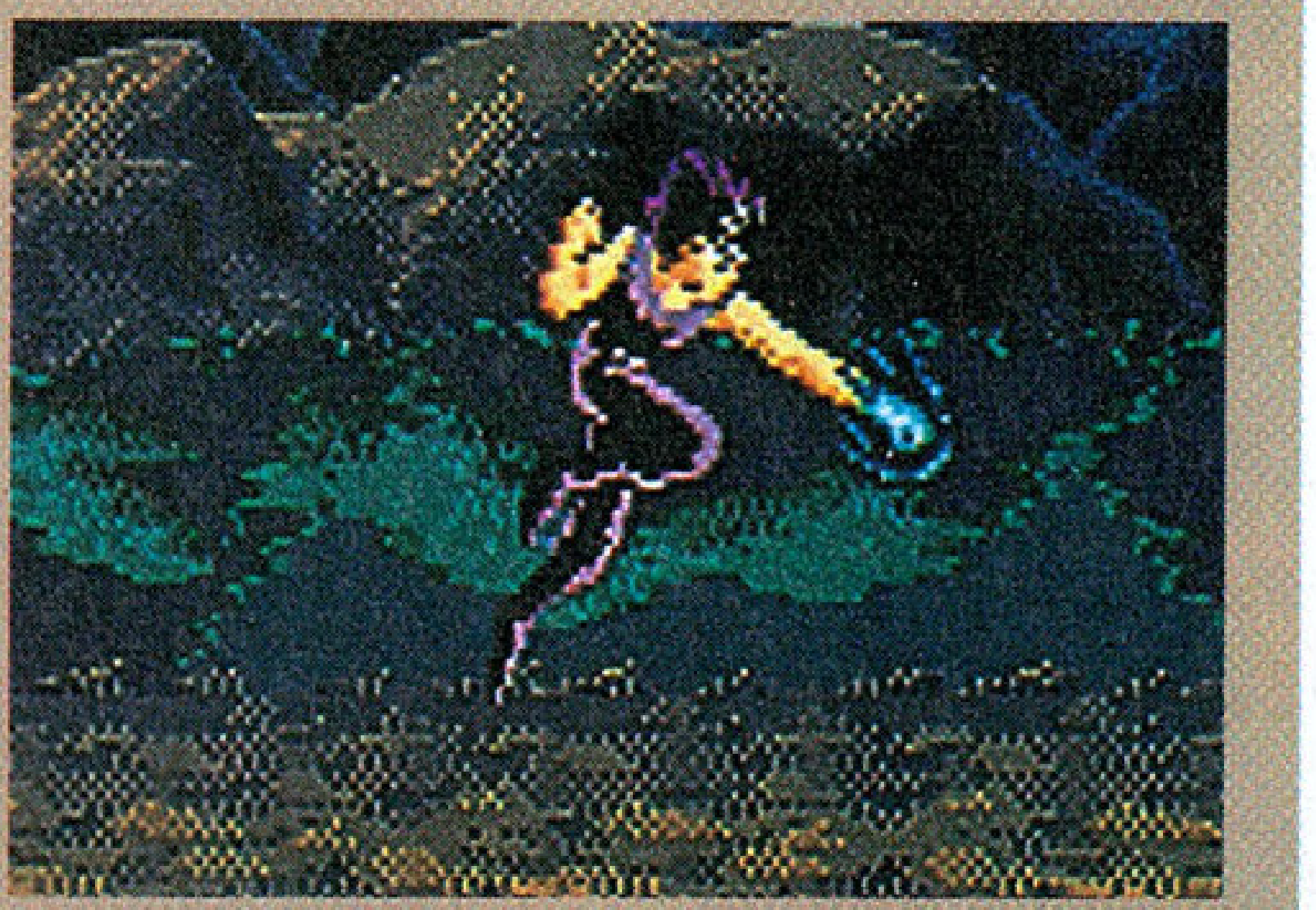
ジャンプと同時に相手の頭をつかみ、押さえ込んでから切る。痛そうだねぇ〜。

煉獄焦



拳にオーラをまとったパンチ技。一気に踏み込みながら攻撃可能だ。

煉獄焦（空中）

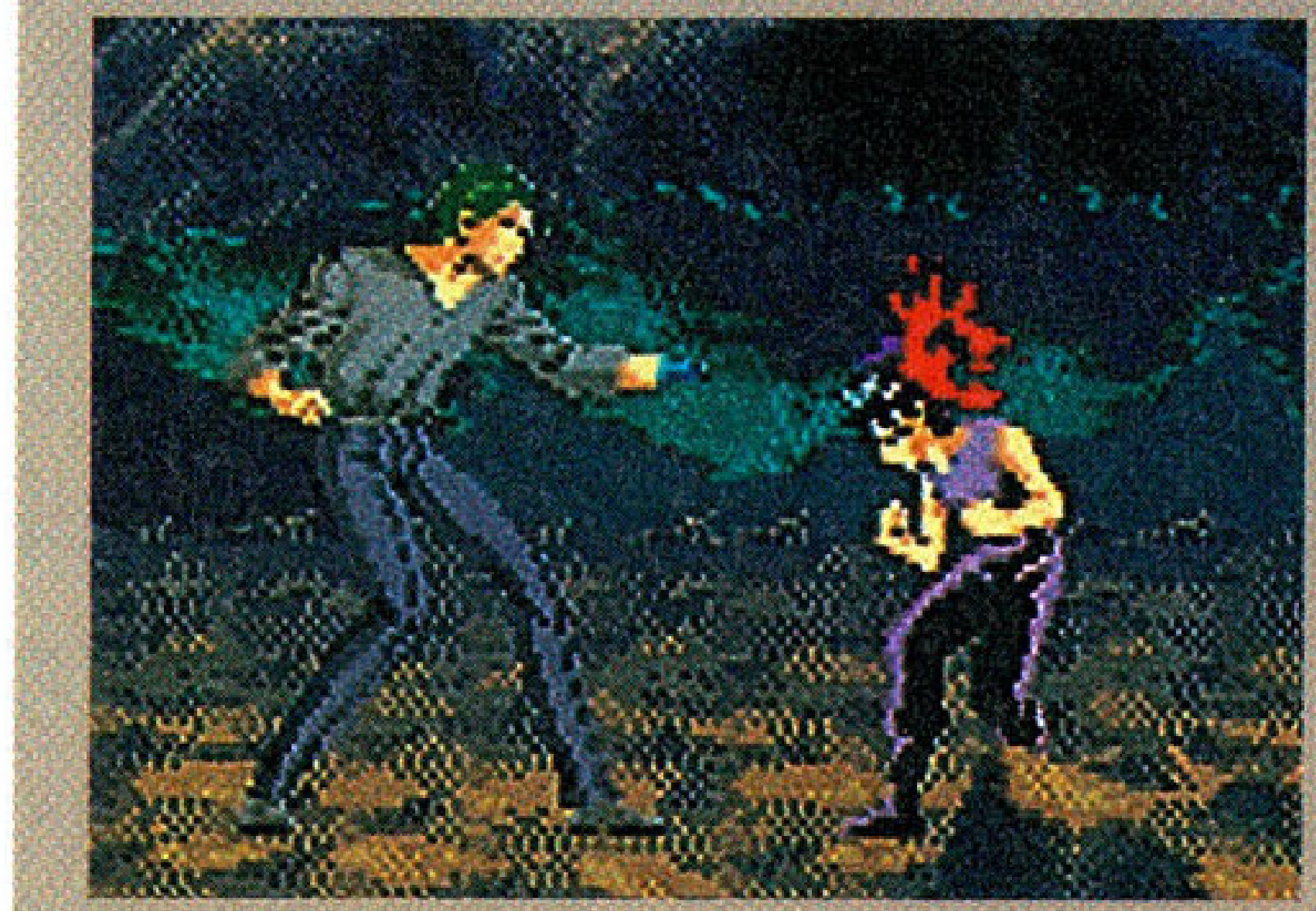


煉獄焦のコマンドをジャンプ中に入力すると空中でも使用可能。威力は同じ。

仙水

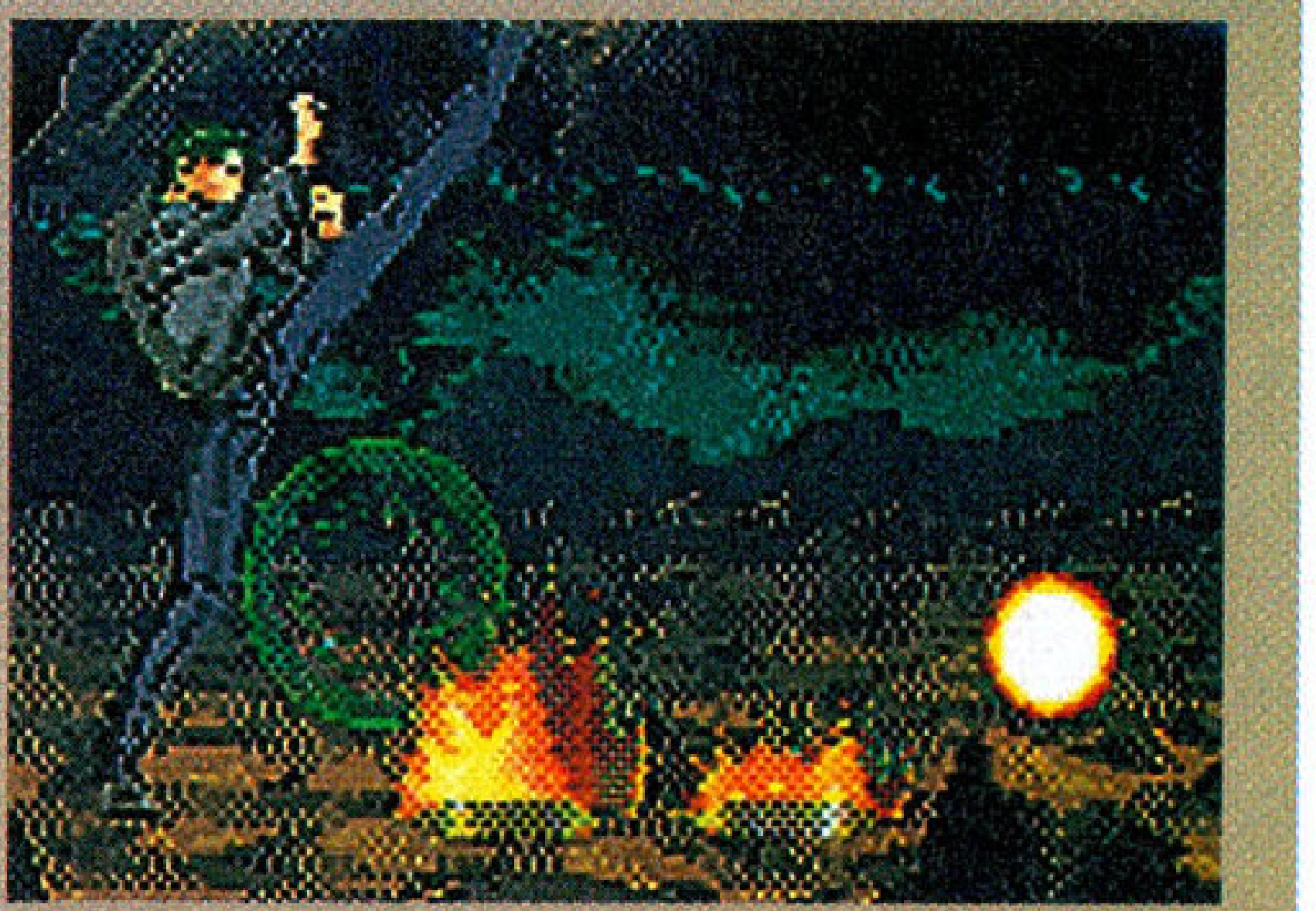
キック系の技が強力な仙水は、攻防一体の必殺技も持っている。使いこなせば美しく勝てるだろう。

気硬銃



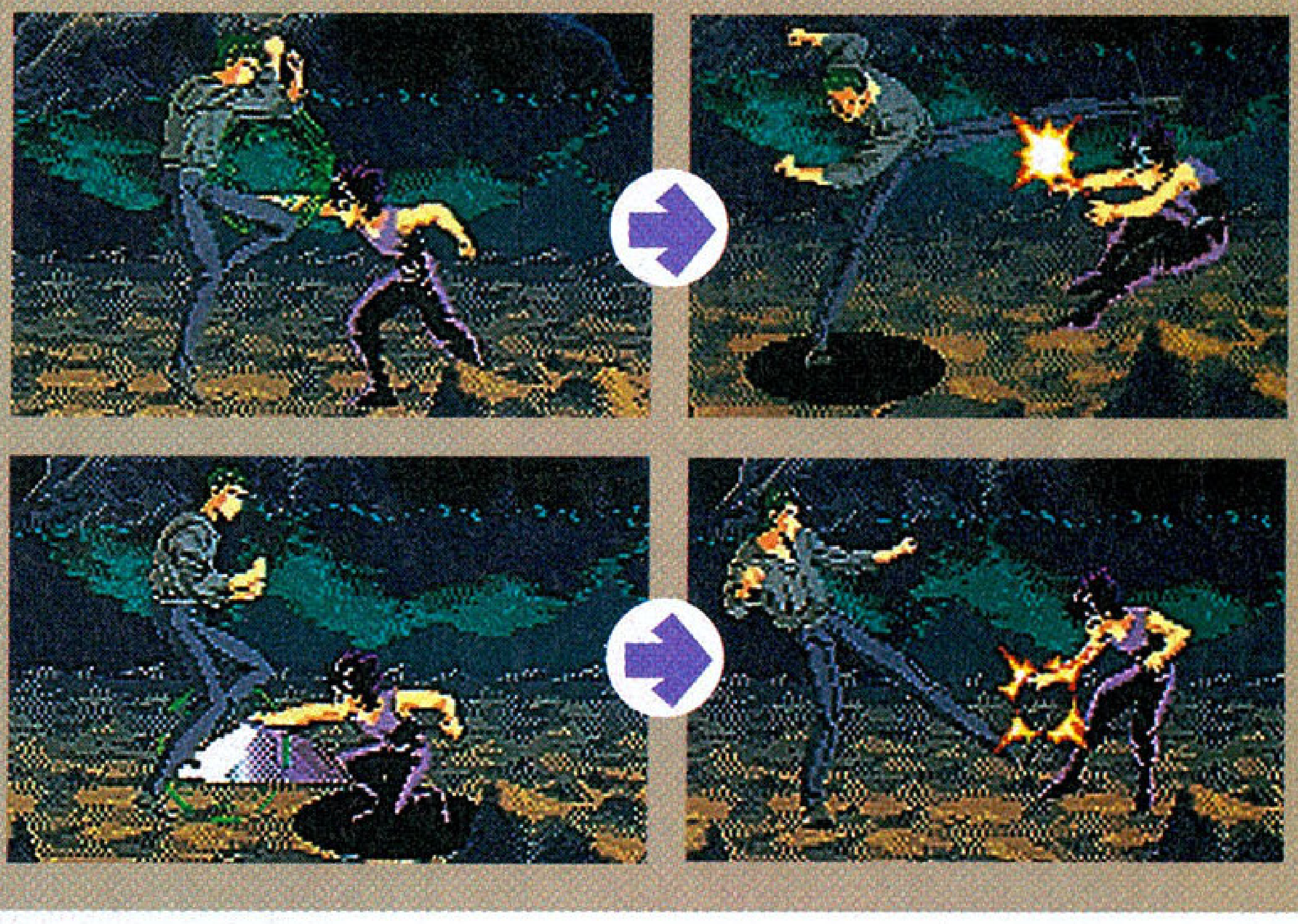
霊気を銃弾のように連射して、敵にバラバラとあびせる。見るからに痛そうである。

裂蹴紅球波

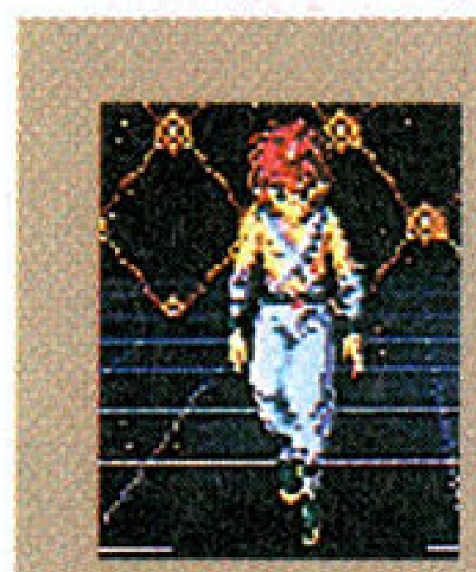


霊気を蹴り飛ばす。ジャンプ中でも出せて、なおかつ飛ぶ方向も選択できるすぐれもの。

裂蹴拳



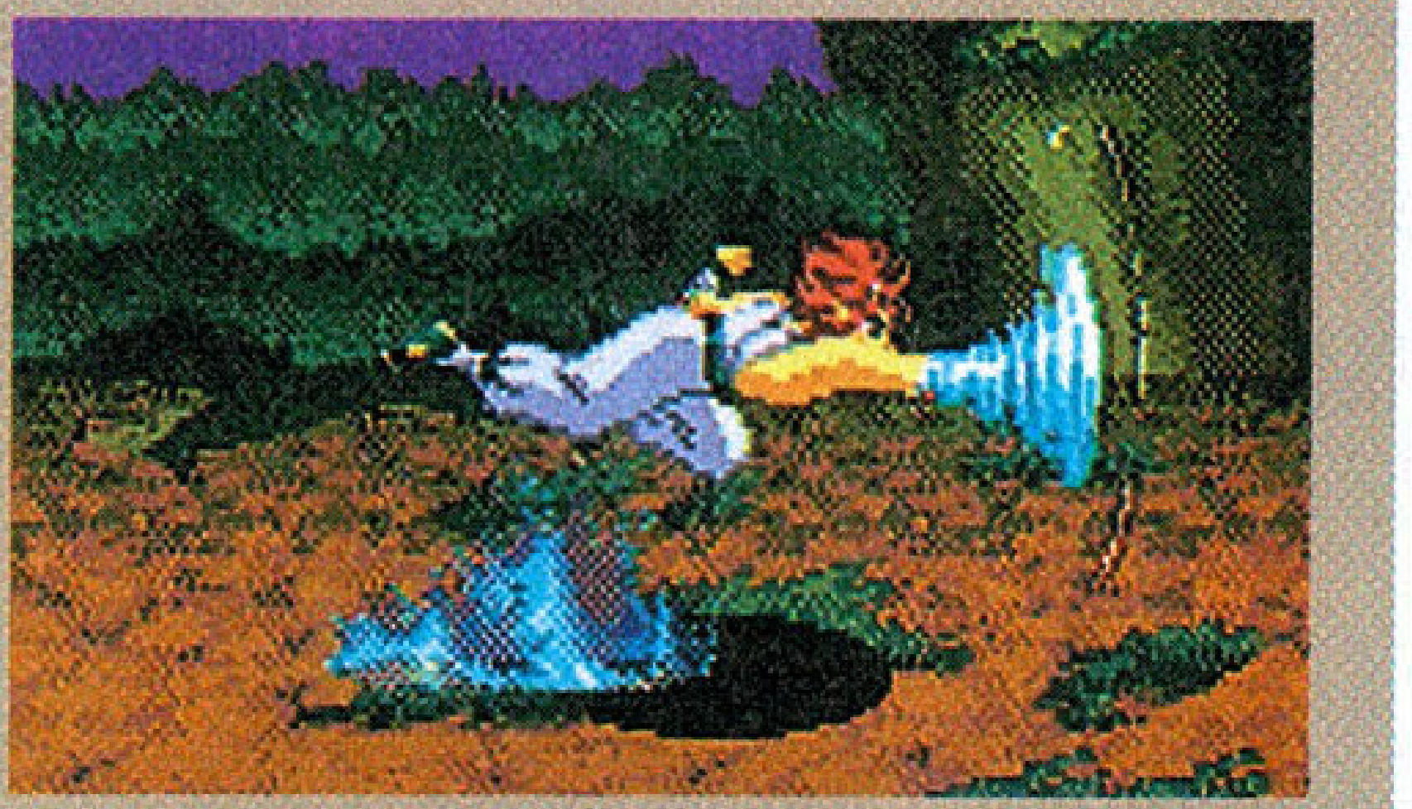
相手の攻撃を防御した直後に反撃する必殺技。上段・下段ともに出すタイミングは重要だが、相手に与える精神的ショックは大きい。



陣

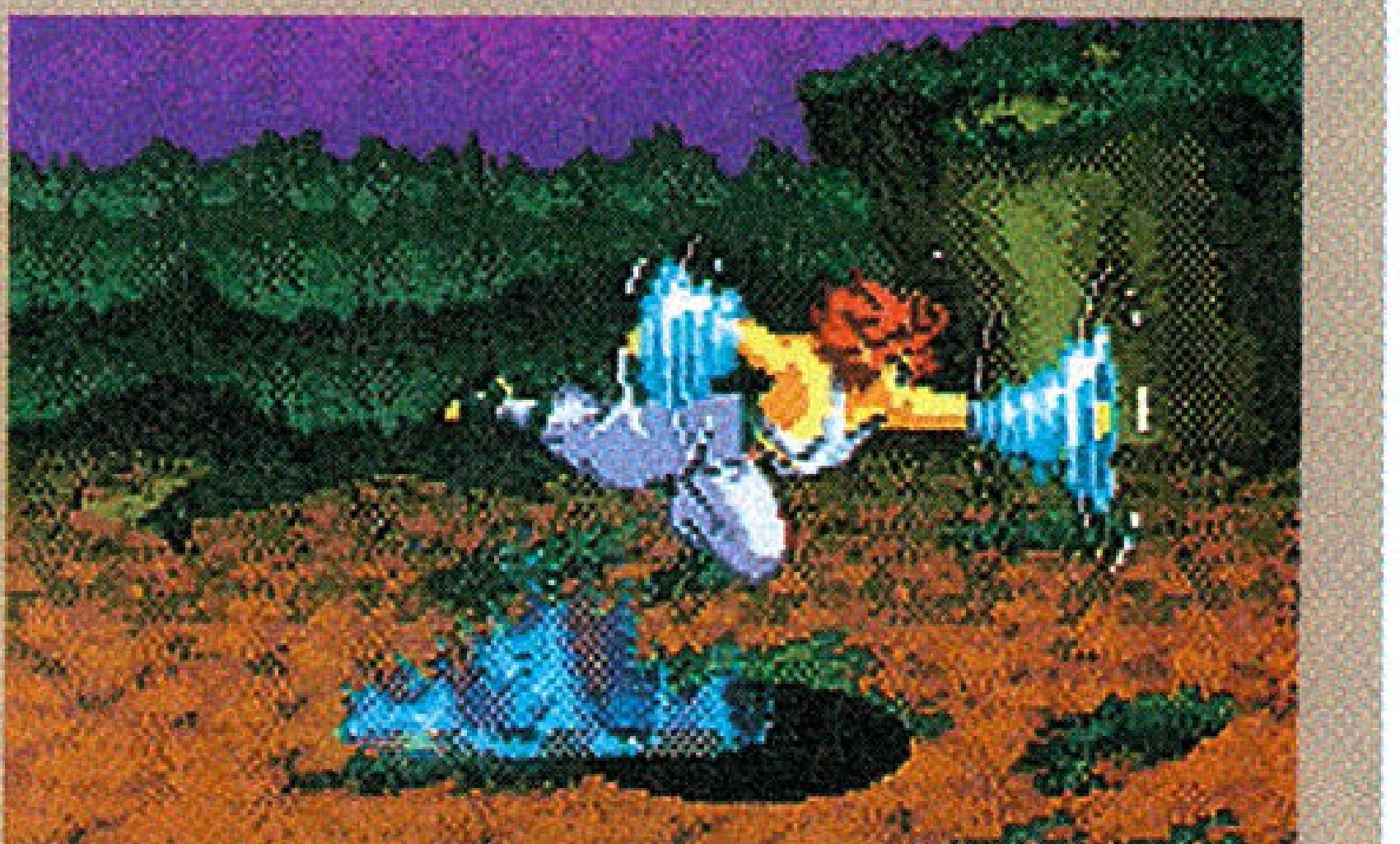
突進系の必殺技がとにかく派手で、華やかな感じがするキャラクター。他にもいろいろと……。

修羅旋風拳



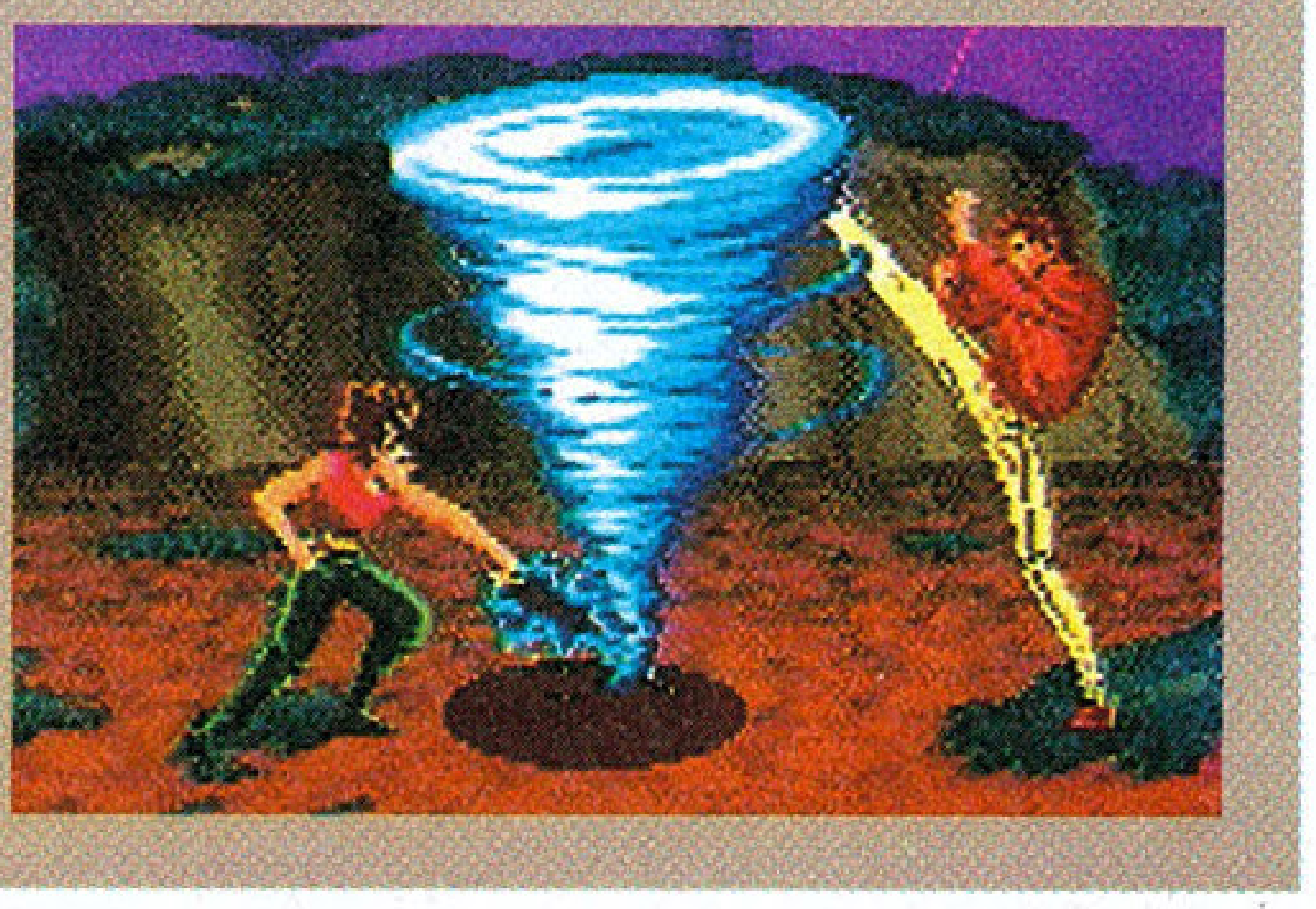
腕に竜巻をまとって突っ込む必殺技。いきなり出すと奇襲技としても使える。陣を使う場合にメインとなる攻撃といえるだろう。

ダブル旋風拳

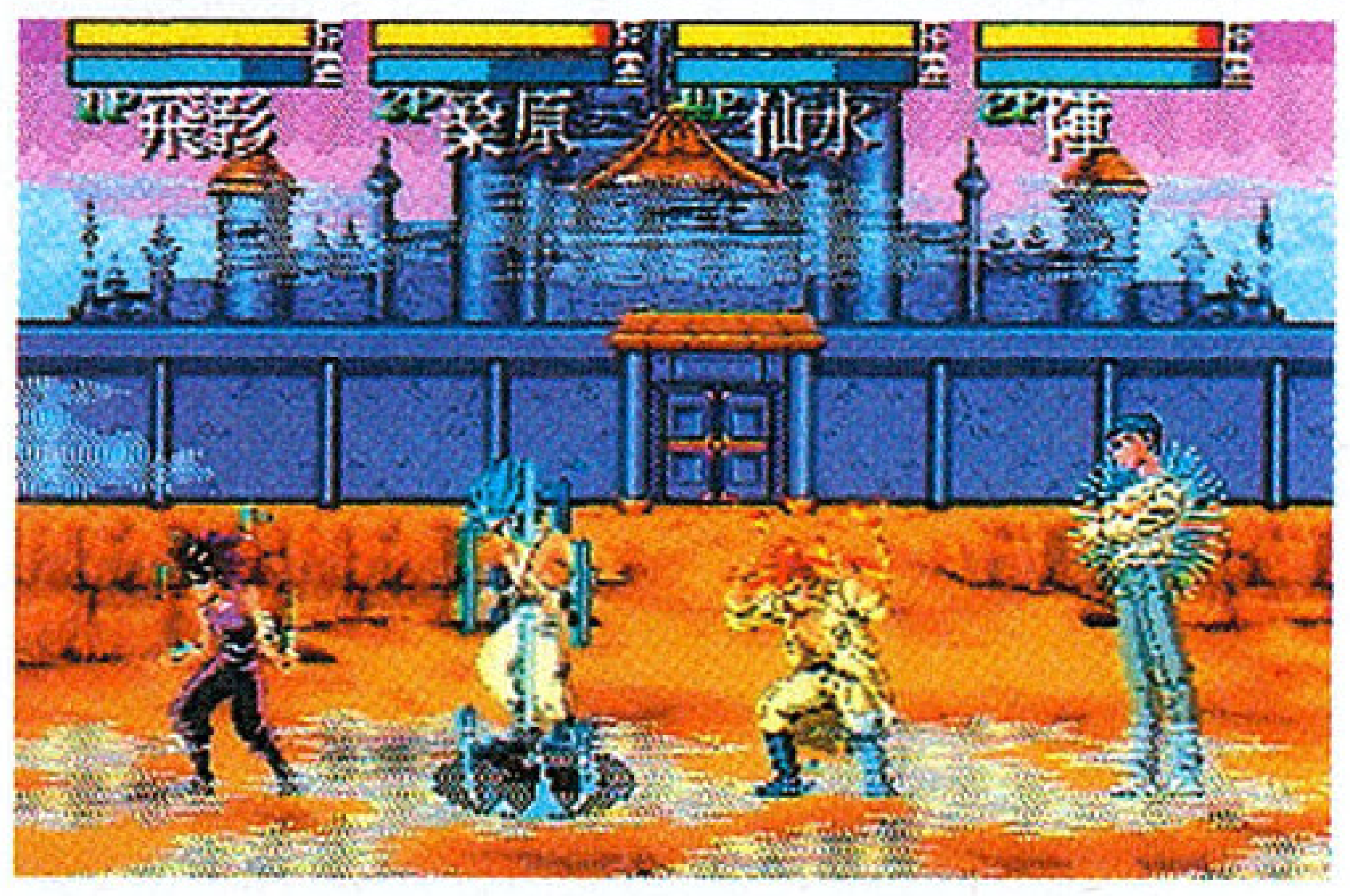


修羅旋風拳を両手で同時に出す必殺技。もちろん霊力の消費量は増えるが、威力もそれだけアップする。使いどころを慎重に選ぼう。

爆風障壁



豪快にも体そのものを竜巻と化す必殺技。近づく者はその勢いで吹き飛ばされてしまう。防御と攻撃を兼ね備えているのは、大きな利点だ。



オリジナル音楽CDも発売

このサウンドにも気合いが入ってるぞ

音楽もトレジャーらしい仕上がりだ。今回はおなじみ鈴木さんと、畑さんにお話しを聞いた！

——テレビアニメの曲などがあると、作曲も難しいのでは？

鈴木◎アニメからの曲も2曲ありますけど、それ以外は完全なオリジナルです。彼女は約半分を担当していますが、得意な東洋的ラインにポップさを加えて、バランスよく作れっていう指示を出したんです。原作を知らない人が聴いても心地いいように。

畑◎当初は、キャラクターごと曲をつける予定だったので、それぞれの性格を意識して作曲したんですが、それだと同じキャラを選び続けた時、曲も変わらないので……。

鈴木：ステージに合わせた形で曲を入れてみたら、それがうまくハマった。

畑◎プロデューサーの腕かな？（笑）

鈴木◎格闘ゲームに精通してるプログラマーからアドバイスをもらいつつも、とりあえず独自の演出でやってみたんで、結構格闘モノとしては新鮮だと思いますね。

——作り手からのおススメ部分は？

畑◎“酎”が登場する時はどんなステージでも彼の曲なんです。いかにも酔っぱらいという曲で、ちょっとハズした楽しみ方もできるかな。日頃の私の反省も込めて（笑）。

——10月にはオリジナルサウンドCDが発売されるそうですね。

鈴木◎アレンジ版が6曲入る予定です。

畑◎サウンドCDは、私なりの解釈でキャラクターのイメージを表現しているので、興味がある人はぜひ聞いてほしいですね。

綴じ込み付録SPECIAL

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

ゆうゆうはくしょ
まきょうとういつせん

メガドライブの格闘ゲームにすごいソフトが加わった！　近頃のマンネリ化で冷めきっている情熱に再び火が点ることは間違いない。この8ページを熟読し、セガタップを用意して発売日を待て！

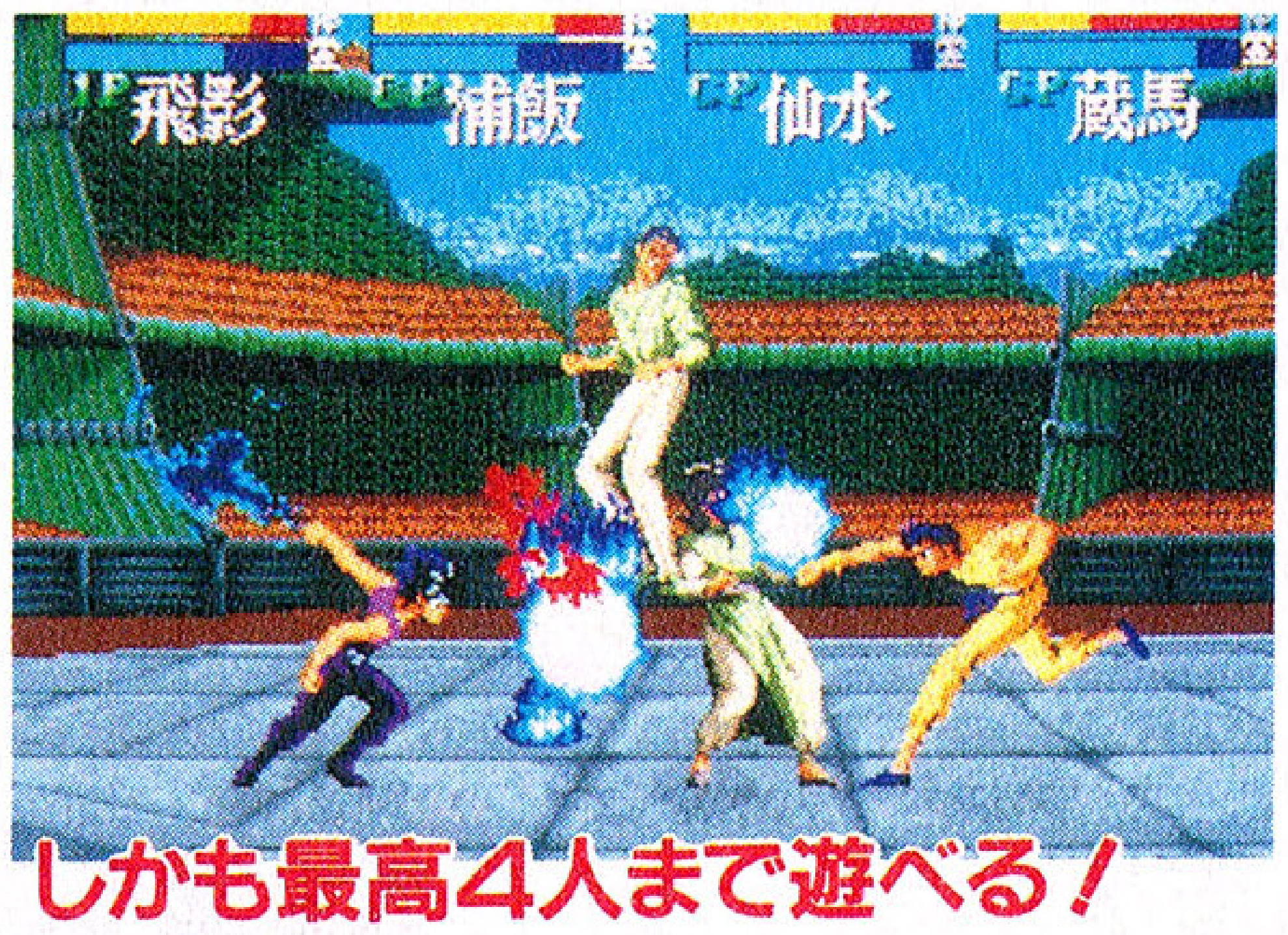
●セガ●9月30日発売
●8,800円●ACT●24M
●4人までプレイ可能
（セガタップ対応）

80％攻略

これは「キャラクターが好きだから買う」のではなく「トレジャーの面白いゲームだから遊ぶ」のが正道！

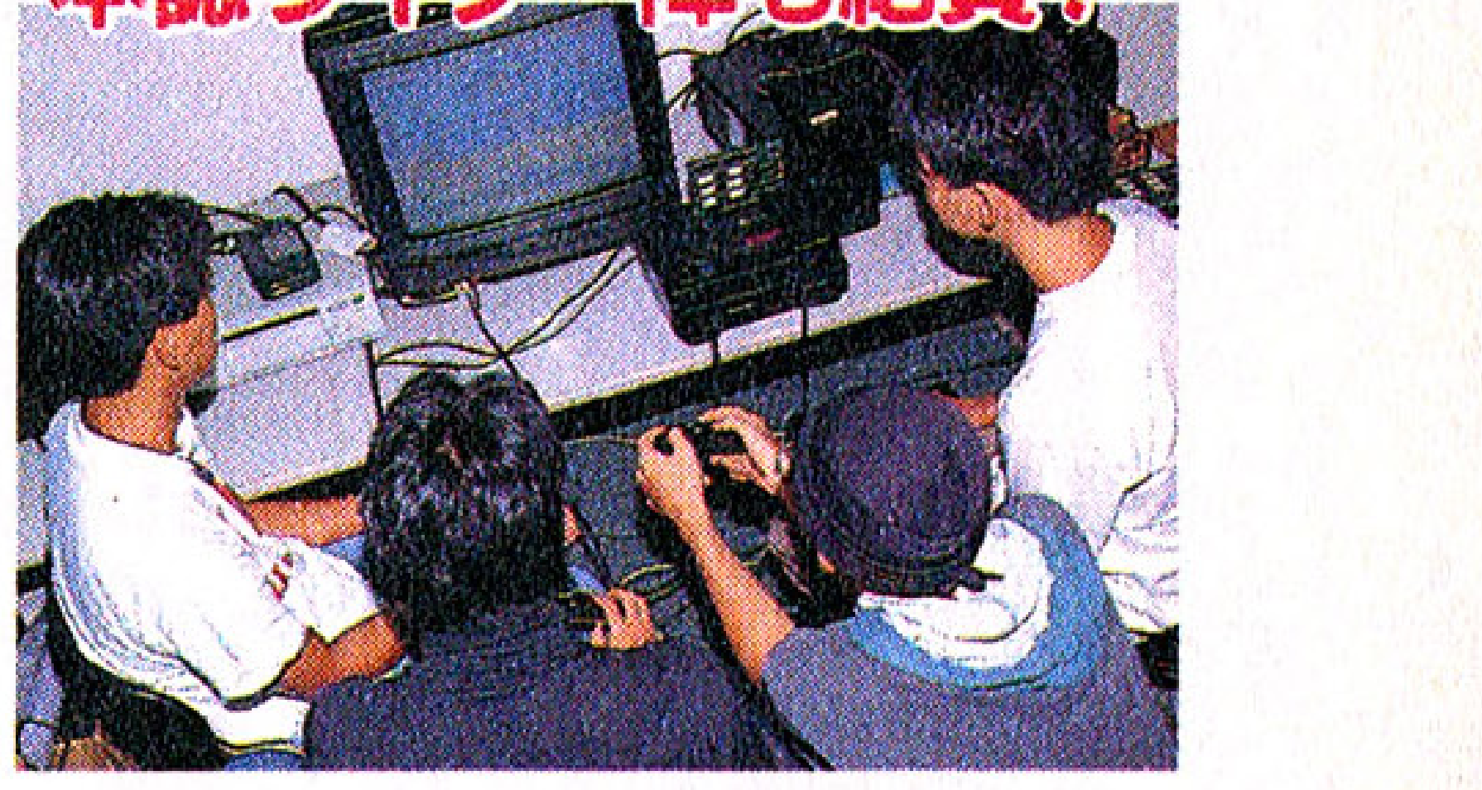
これまでの格闘ゲームの常識を打ち破る、数々の工夫を凝らした「魔強統一戦」が、みんなの期待に応えて堂々完成だ！　しかも開発はトレジャーだから、内容のほうも保証付き。

一見、これまでのトレジャー製ソフトのような派手さはないけれど、絶妙なゲームバランスと面白さ、爽快感のあるゲームシステム、クリアなサウンド＆音声といった、目に見えない部分（だけどゲームで最も大切な要素）は注目に値する完成度だ。それでは、今回は10人のプレイヤーキャラクター解説を大々的にやっていくぞ。



しかも最高4人まで遊べる！

本誌ライター陣も絶賛！

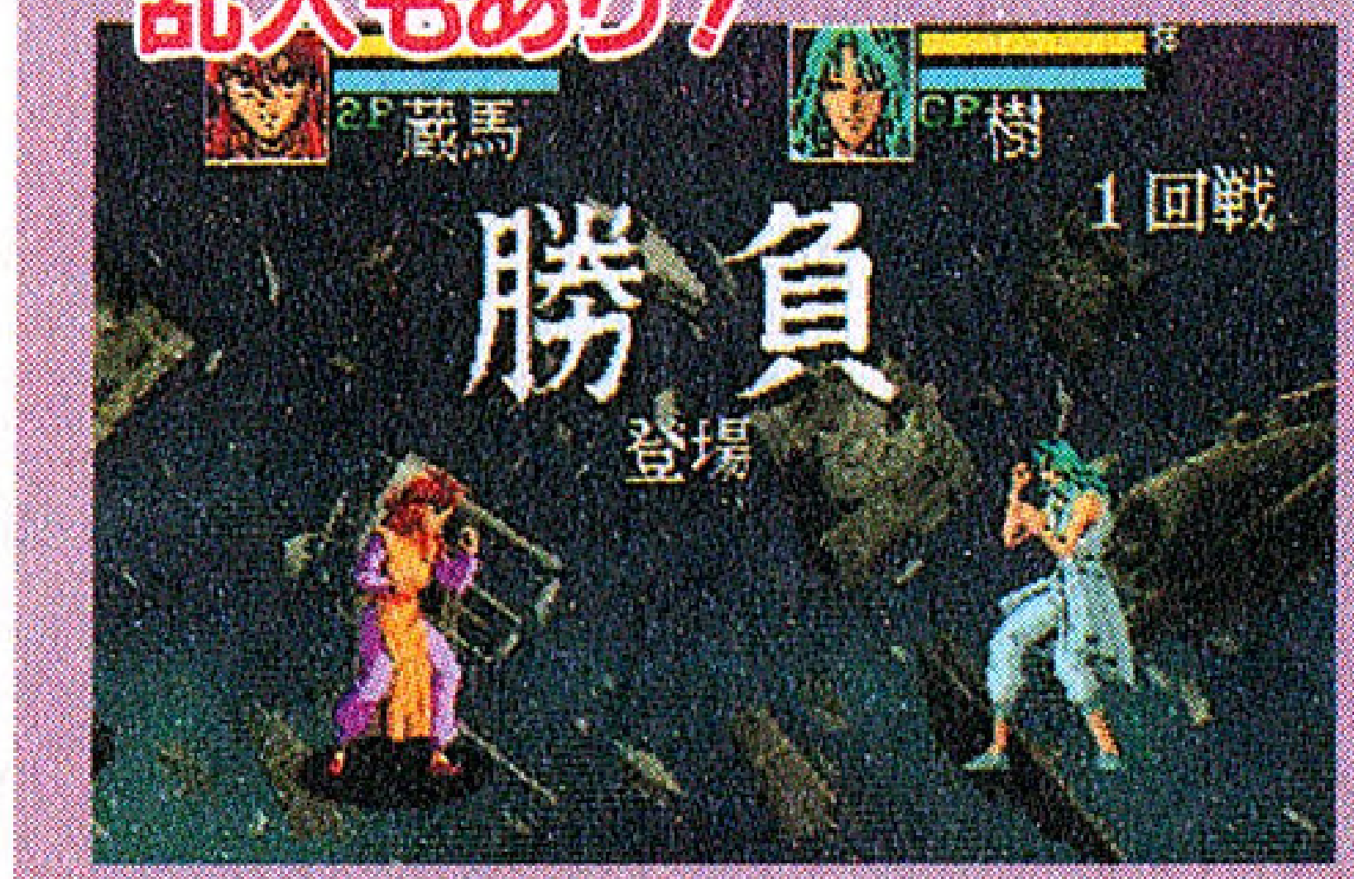


日頃ゲームにはうるさいBEメガライター陣が、ついつい何時間も遊んでしまう面白さ。4人で遊べるというのも熱い！

モードは大別して3種類！　もちろんどれを選んでも4人までプレイ可能だ！

勝抜き戦

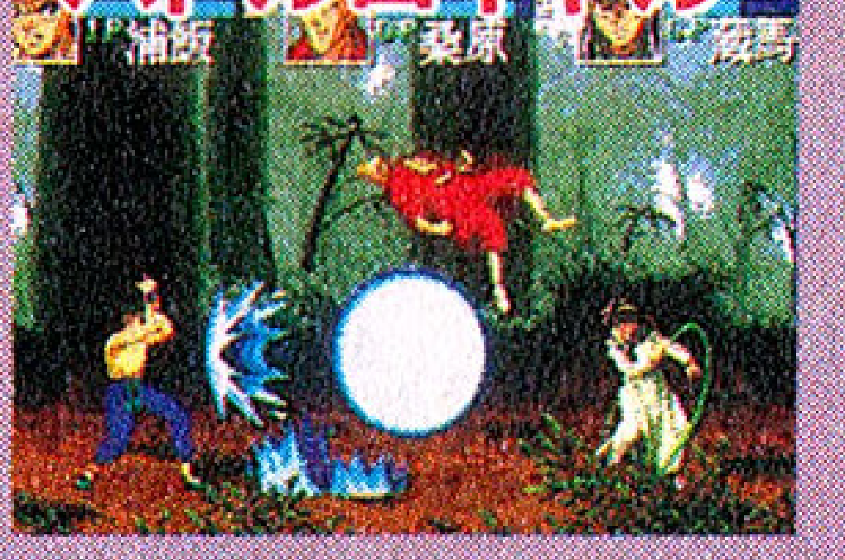
乱入もあり！


蔵馬
樹
1回戦
勝負
登場

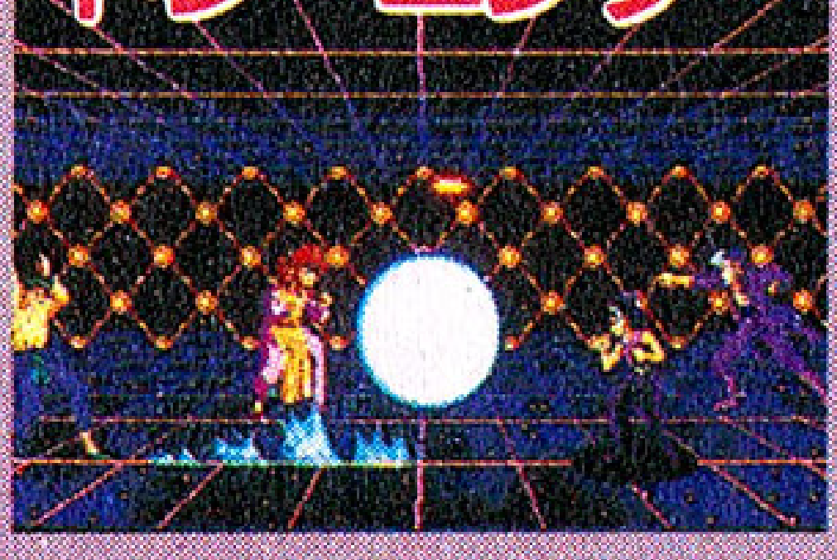
好きなキャラクターを選んで1対1で闘うモード。途中で乱入（4人まで同時プレイ可能！）することもできる。その場合は勝ち残った者が試合を続ける。

練習試合

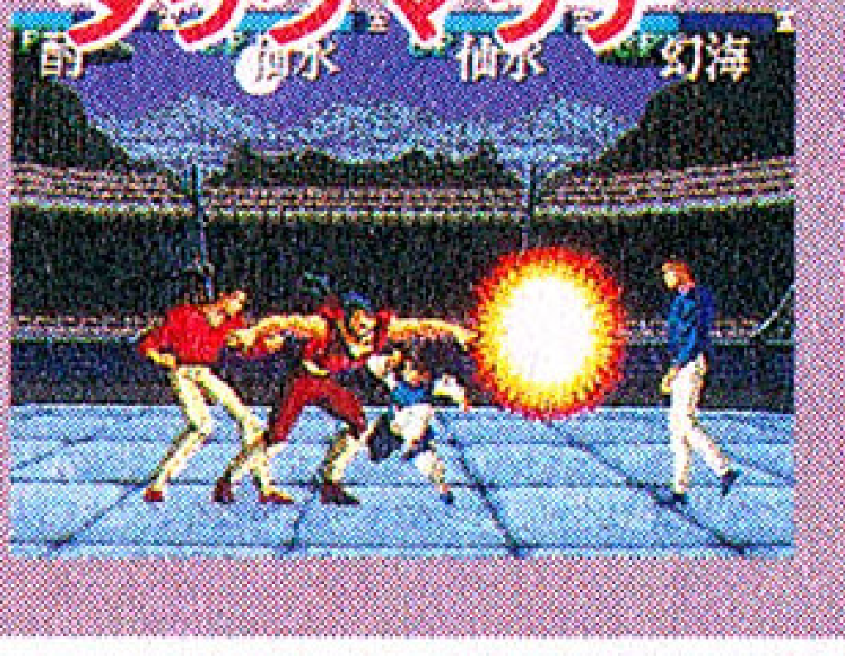
バトルロイヤル



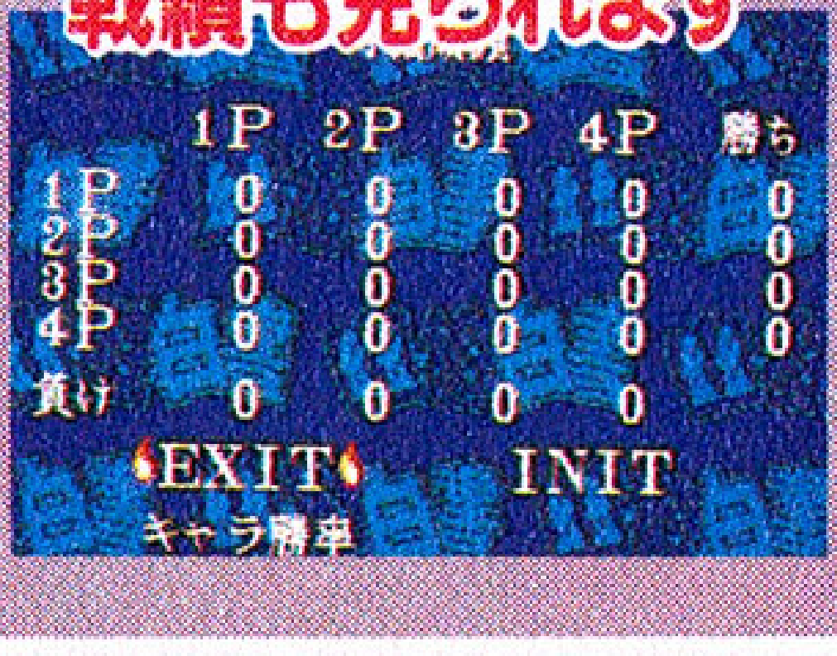
トレーニング



タッグマッチ

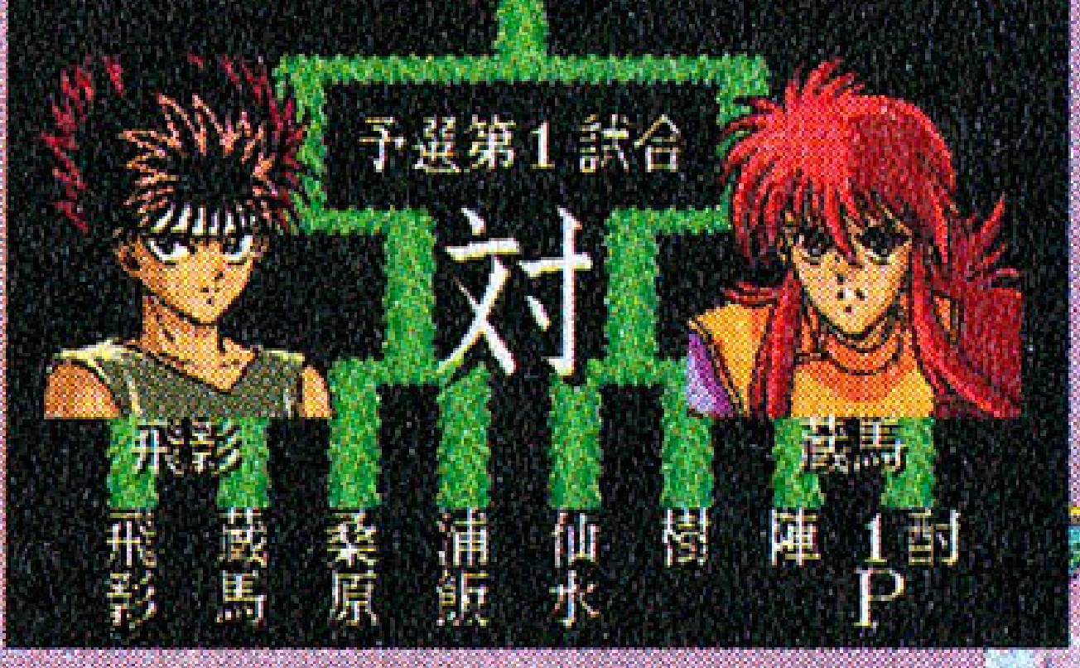


戦績も見られます


1P 2P 3P 4P 勝ち
1P
2P
3P
4P
負け
EXIT
INIT
キャラ勝率

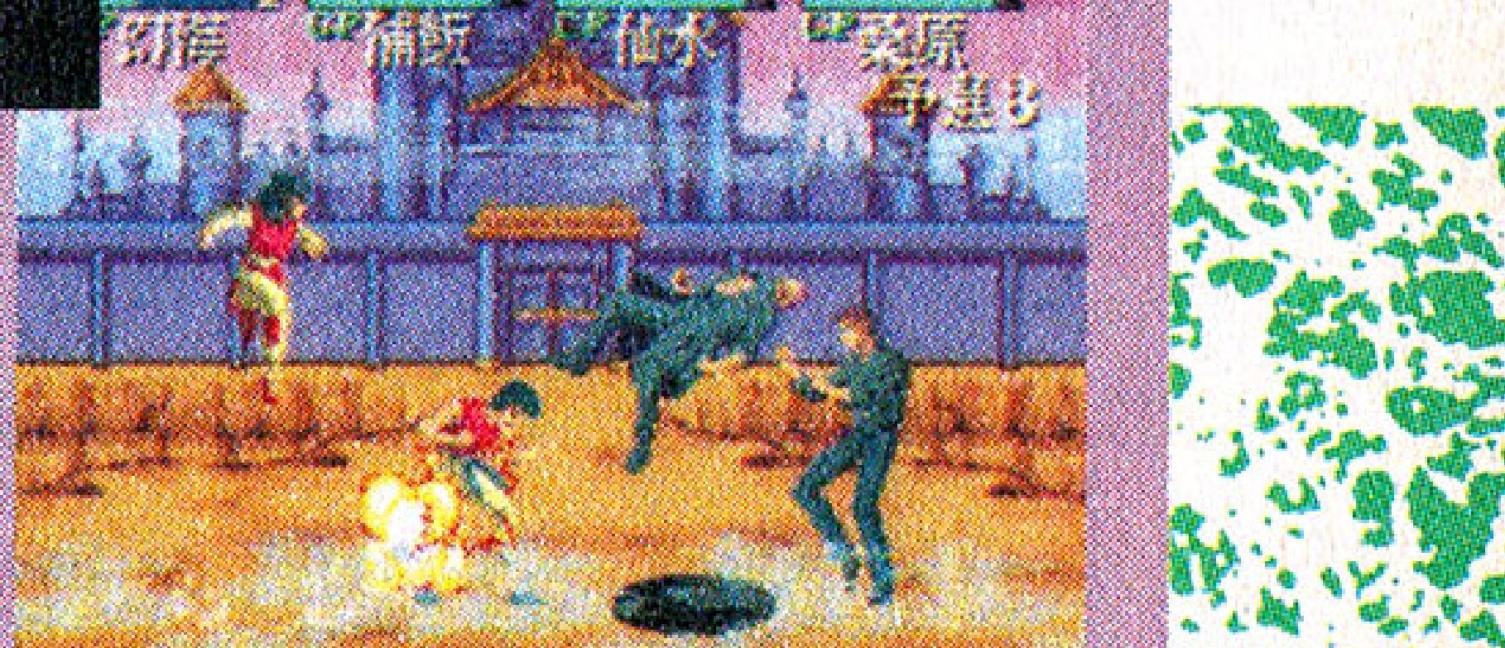
バトルロイヤルは4人まで、タッグマッチは2対2で1試合を行う。トレーニングは体力と霊力ゲージなしのモードで、好きなだけ練習ができる。4人の戦績も見られるぞ。

トーナメント


優勝
予選第1試合
対
飛影
蔵馬
飛影 蔵馬 桑原 浦飯 仙水 樹 陣 1P 討

1Pトーナメント

←8人のキャラクターとトーナメント戦を行う。4人まで参加可能で、残りのキャラクターはコンピュータが操作してくれる。



タッグトーナメント

→8つのタッグチーム間でトーナメント戦を行う。人間どうし、あるいは人間とコンピュータといったチーム編成も可能だ。

「魔強統一戦」を通常の格闘ものと同列に見てはいけない

「魔強統一戦」は、いわゆる格闘ゲームだが、開発者が「何が面白いか」を追求しただけあって、従来のモノとは一味違う。

というわけで、このページでは細かい部分について解説しよう。

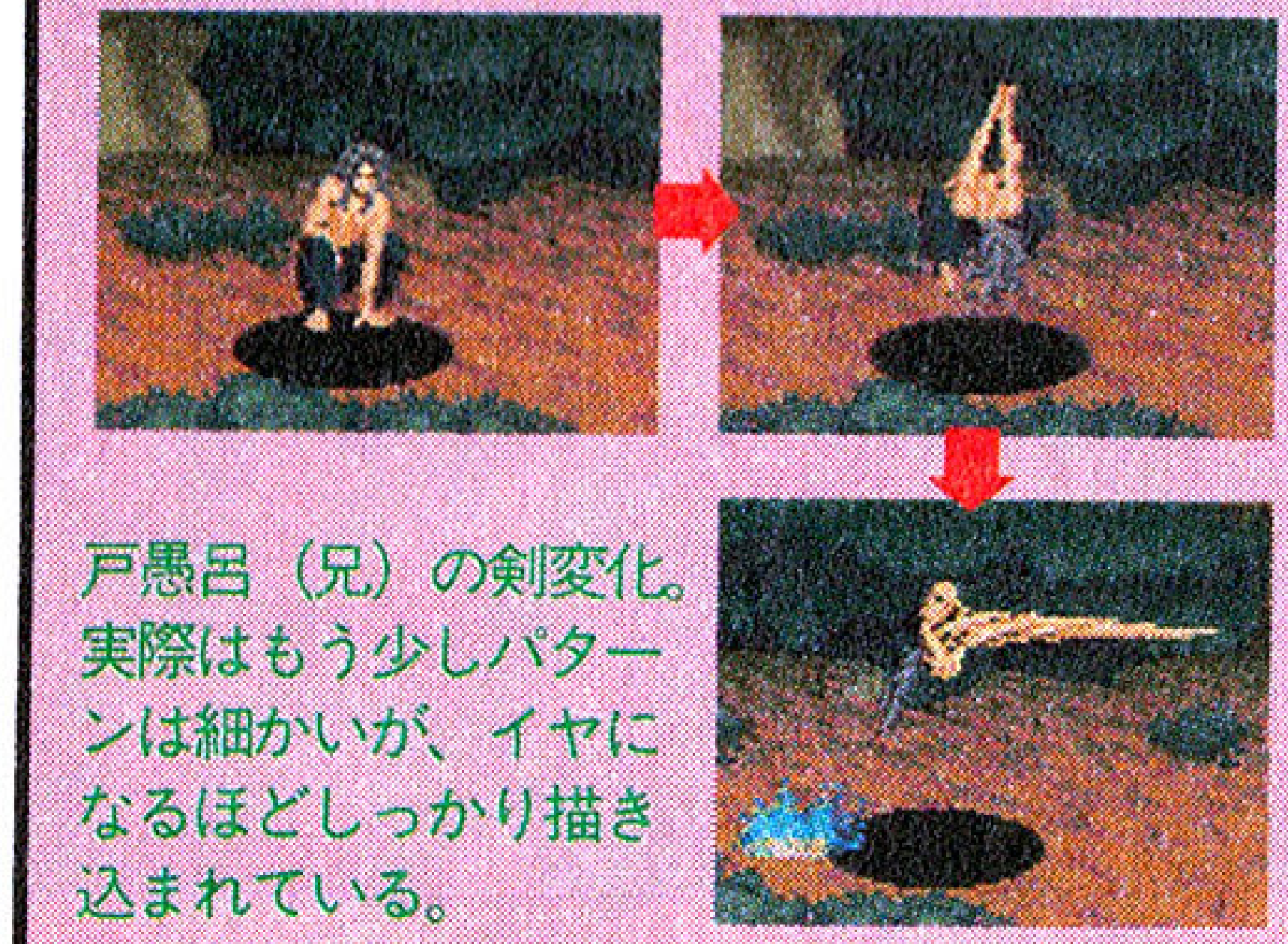
なお基本システムは、1～4人プレイで、バトルフィールドは手前と奥の2ライン構成、そして必殺技を使うごとに霊力を消費するというもの。また、体力がなくなった時点で負けとなる1本勝負制だ。

その1 グラフィックパターンが豊富

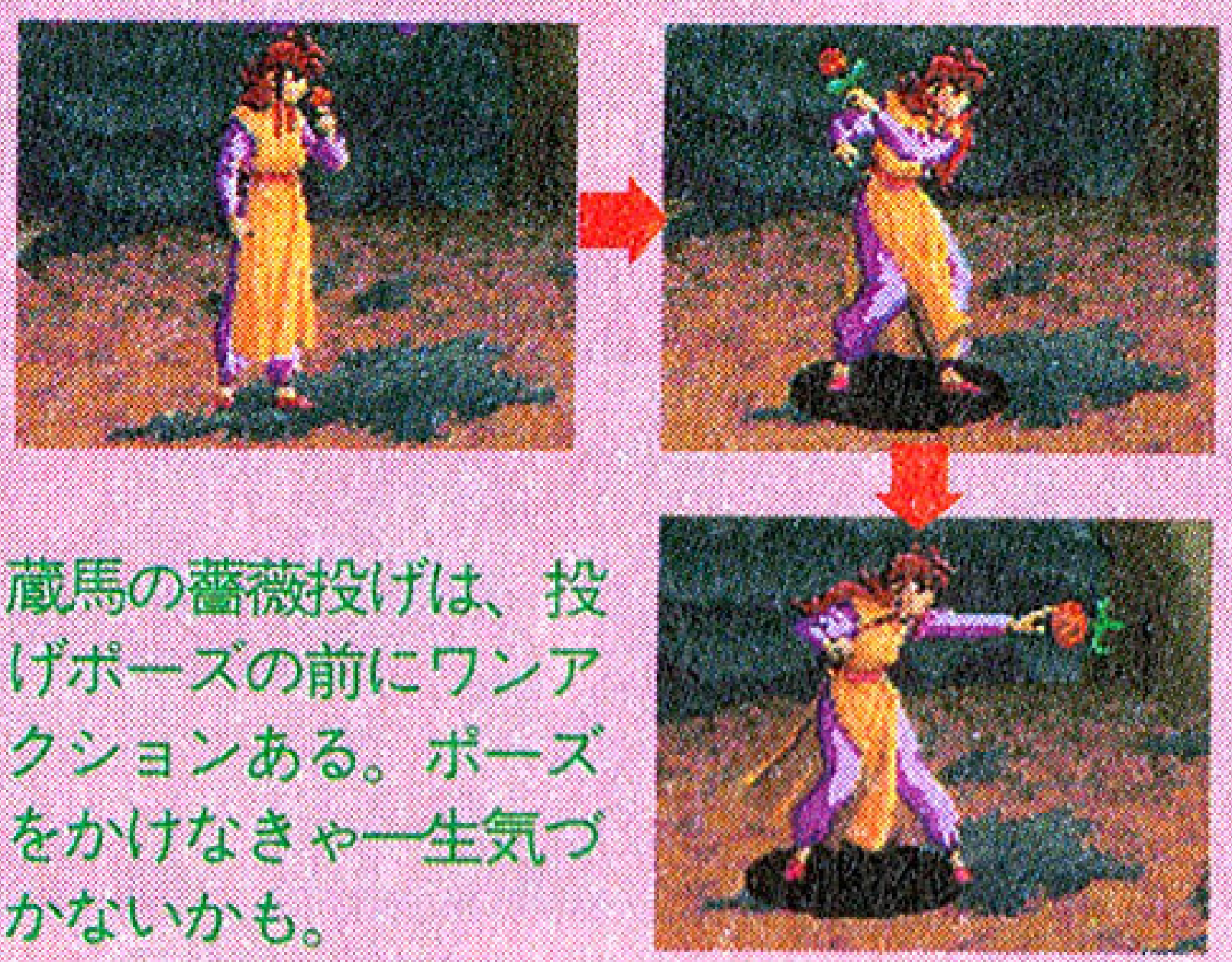
実際のプレイ中は気づかないかもしれないが、24メガもの容量を駆使しているだけあって、キャラクターの動作パターンは豊富である。

下にあげた戸愚呂(兄)や蔵馬はもとより、全キャラクターがいろんな部分で凝りまくっているので、時にはポーズをかけてじっくりと見てやってほしい。

ちなみにグラフィックパターンは、アニメーターが描き起こしたものを参考に製作されているぞ。



戸愚呂（兄）の剣変化。実際はもう少しパターンは細かいが、イヤになるほどしっかり描き込まれている。



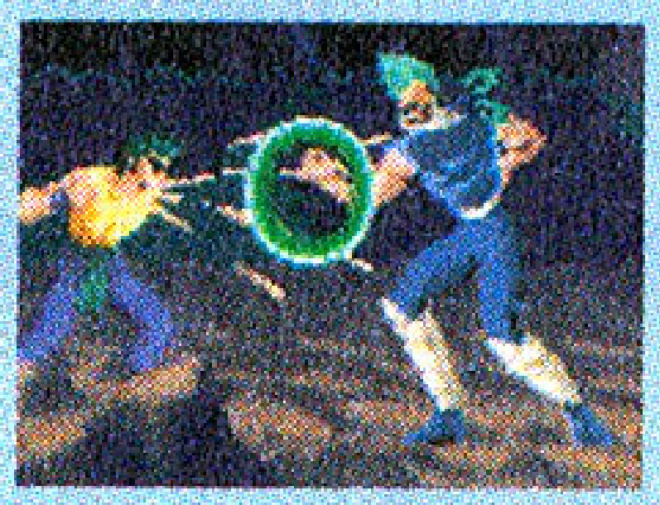
蔵馬の薔薇投げは、投げポーズの前にワンアクションある。ポーズをかけなきゃ一生気づかないかも。

その2 攻撃の相殺（そうさい）・かき消しが可能

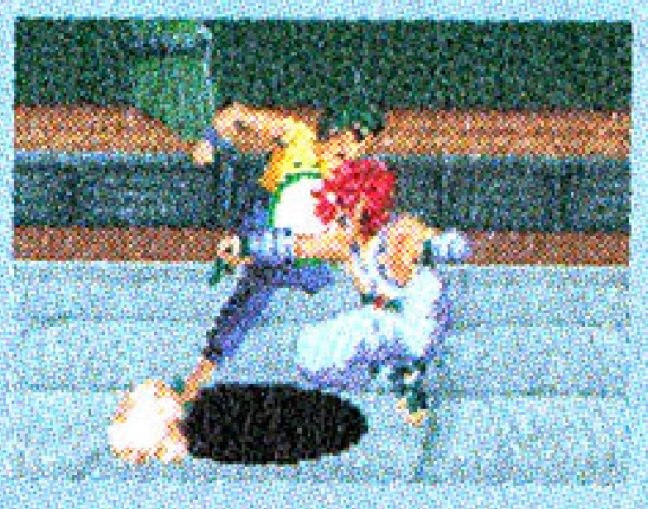
このゲームでは、相手の攻撃に対して、こちらもタイミング良く攻撃を接触させると、お互いの攻撃を相殺することができる。

そして必殺技以外なら、相殺している最中にも次の攻撃を繰り出せるので、積極的な攻めを心掛けよう。

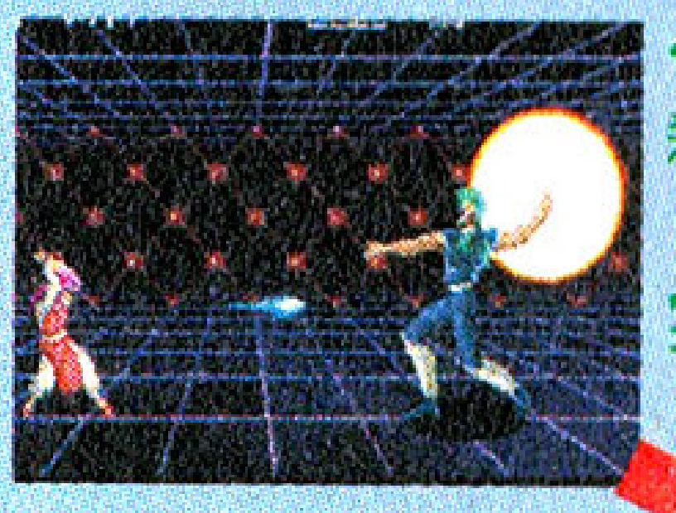
タイミングは難しいが、前方へのダッシュでも相殺は可能だ。また、霊丸などの溜め撃ち必殺技を同時に撃ちあった場合は、威力（いりょく）の低いほうがかき消される。



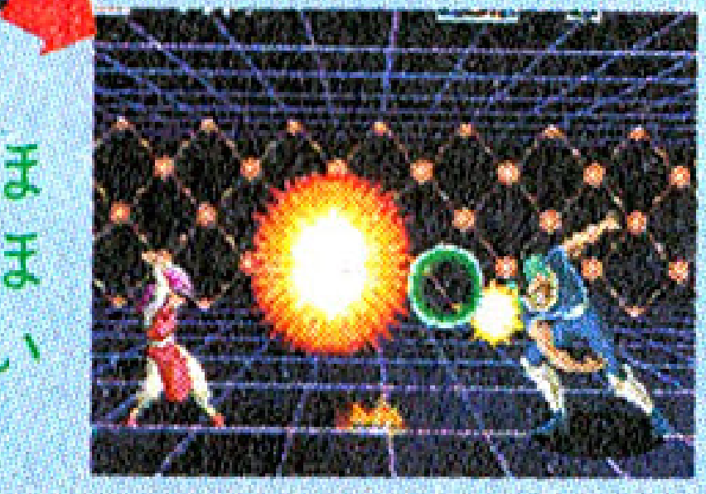
←攻撃を相殺しあっている場面。絶対ではないが、連打系やHIT数の多い技が有利だ。



→すごく難しいが、前方ダッシュでも相殺が可能。これをやられた相手は意表をつかれる。

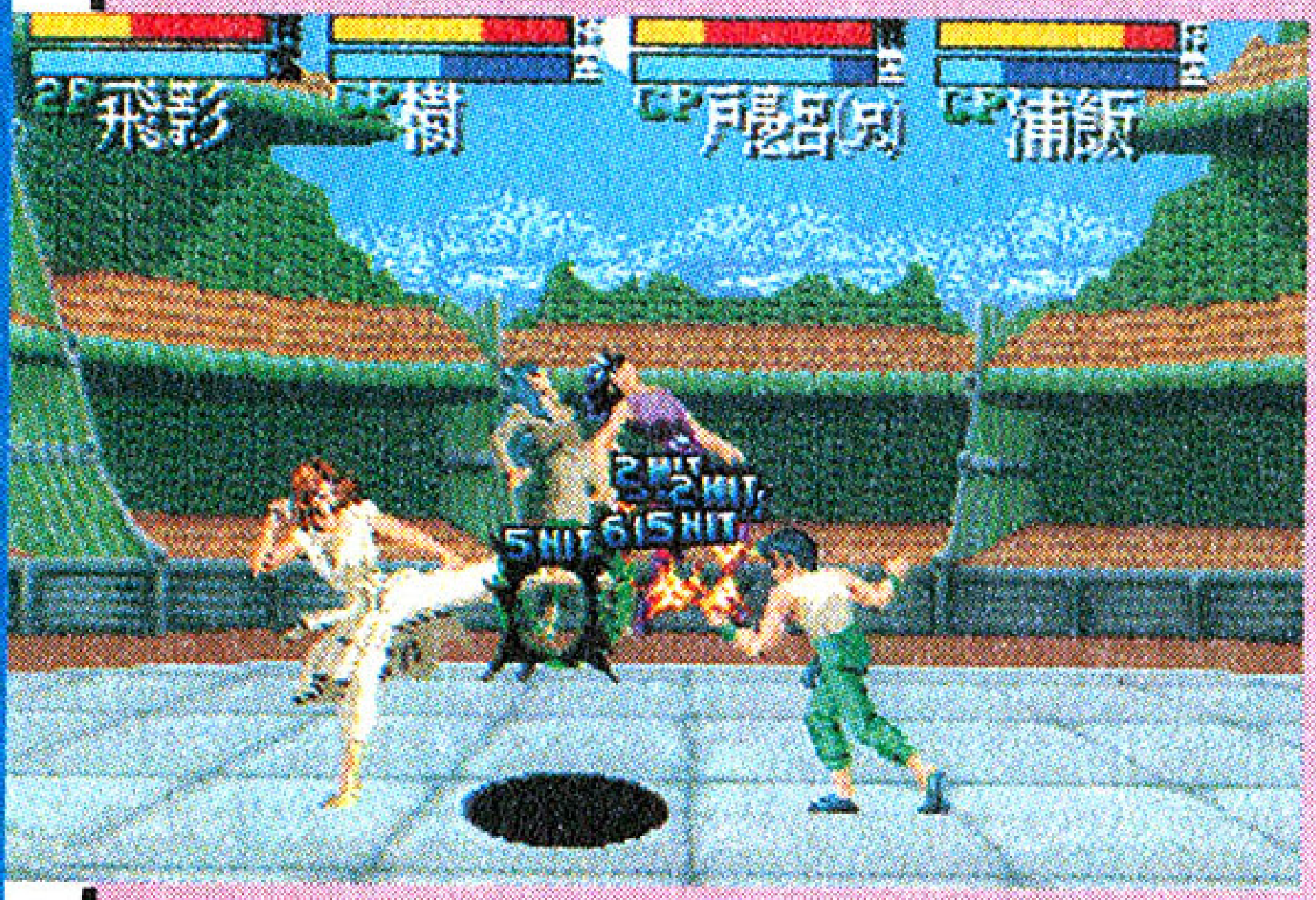


←もしも飛び道具の必殺技を同時に撃ったらどうなるか？ 実際に実験してみましょう。



→なんと威力の弱いほうが消されて、強いほうがそのまま飛んでいきました！

その3 めざせ！ 連続技のMAX HIT



相手がくらってくれればの話だが、幽助のショットガンなどはHIT数を稼ぎやすい。爽快だしね。

相手に反撃や防御を許さずに攻撃をガンガン叩（たた）き込む、いわゆる「連続技」は「魔強統一戦」にもある。このゲームでは、画面にHIT数が表示されるのだが（16HIT以上は「MAX HIT」と表示）、なんと、その数に応じて霊力が回復するというおまけつきなのだ。

普通に霊力を回復させると無防備になるが、このシステムを利用すればスキが激減するはず！

その4 音声とBGMがとってもクリア！

メガドライブの格闘ゲームでは音声がハッキリ聞こえないものも多いが、この作品は効果音にも技術と工夫が惜（お）しみなく投入され、音声はかなりクリアである。

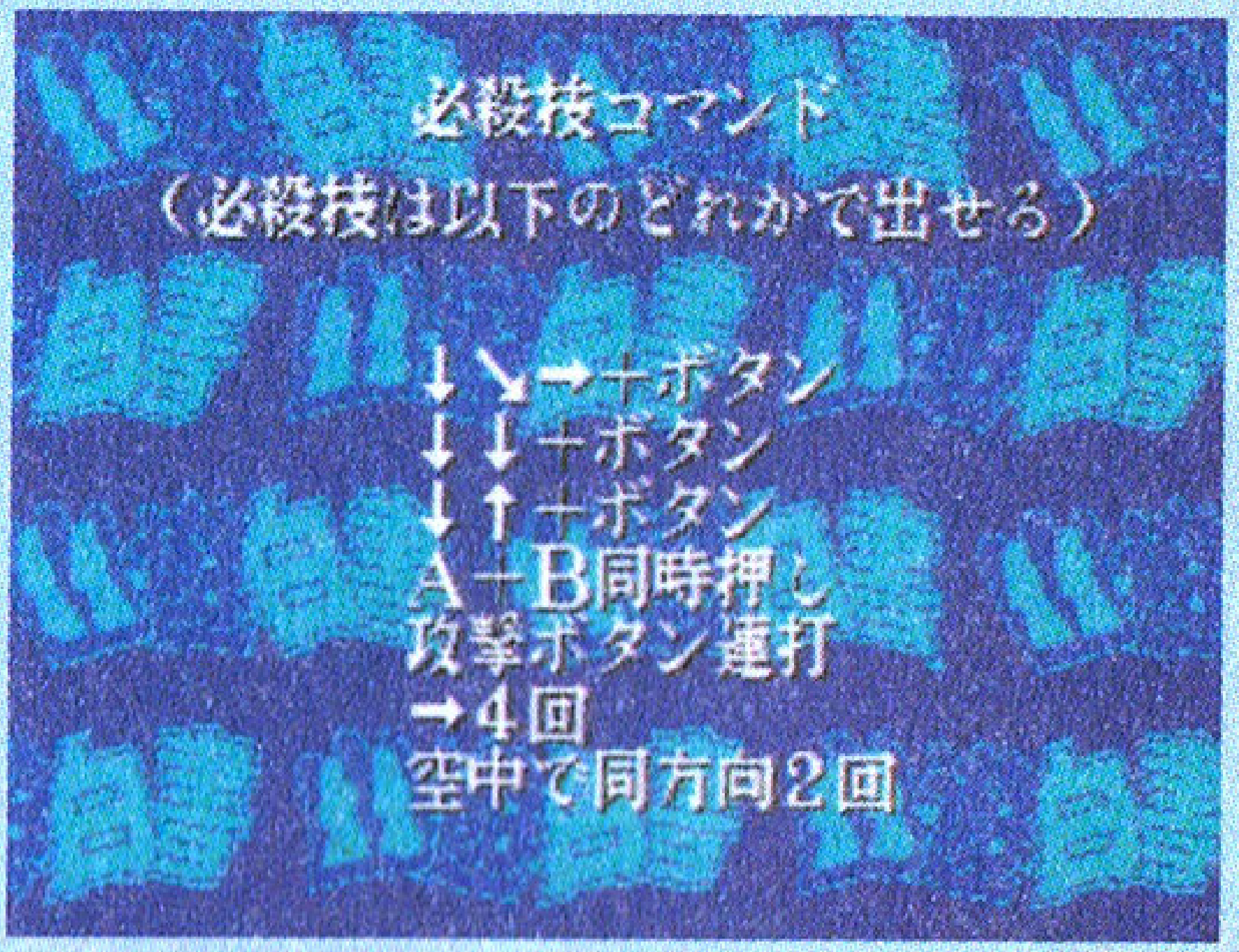
また、BGMも澄（す）んだ音色とメロディが心地良いぞ。なにしろ、近々サウンドCDが発売されるというくらいだからね。もっとも、こればっかりは聞いてもらって確認してもらうしかないか。

2P 桑原
CP 陣
CP 樹
CP 蔵馬

とにかく熱血な音声は必聴！ オプションでBGMをオフにすると100%のリアルな音声になるぞ。

その5 必殺技のコマンドがシンプル

程度の差はあるが、巷にあふれる格闘ゲームは、必殺技コマンドが複雑化の傾向にあるため、一般ユーザーは近寄りがたくなっている。しかし「魔強統一戦」は全キャラクターのコマンドがほぼ統一されており、しかもシンプルなため、少しくらいゲームが苦手な人でも即座に楽しめるのだ。目立たないことだが、これはナイスな配慮といえるだろう。



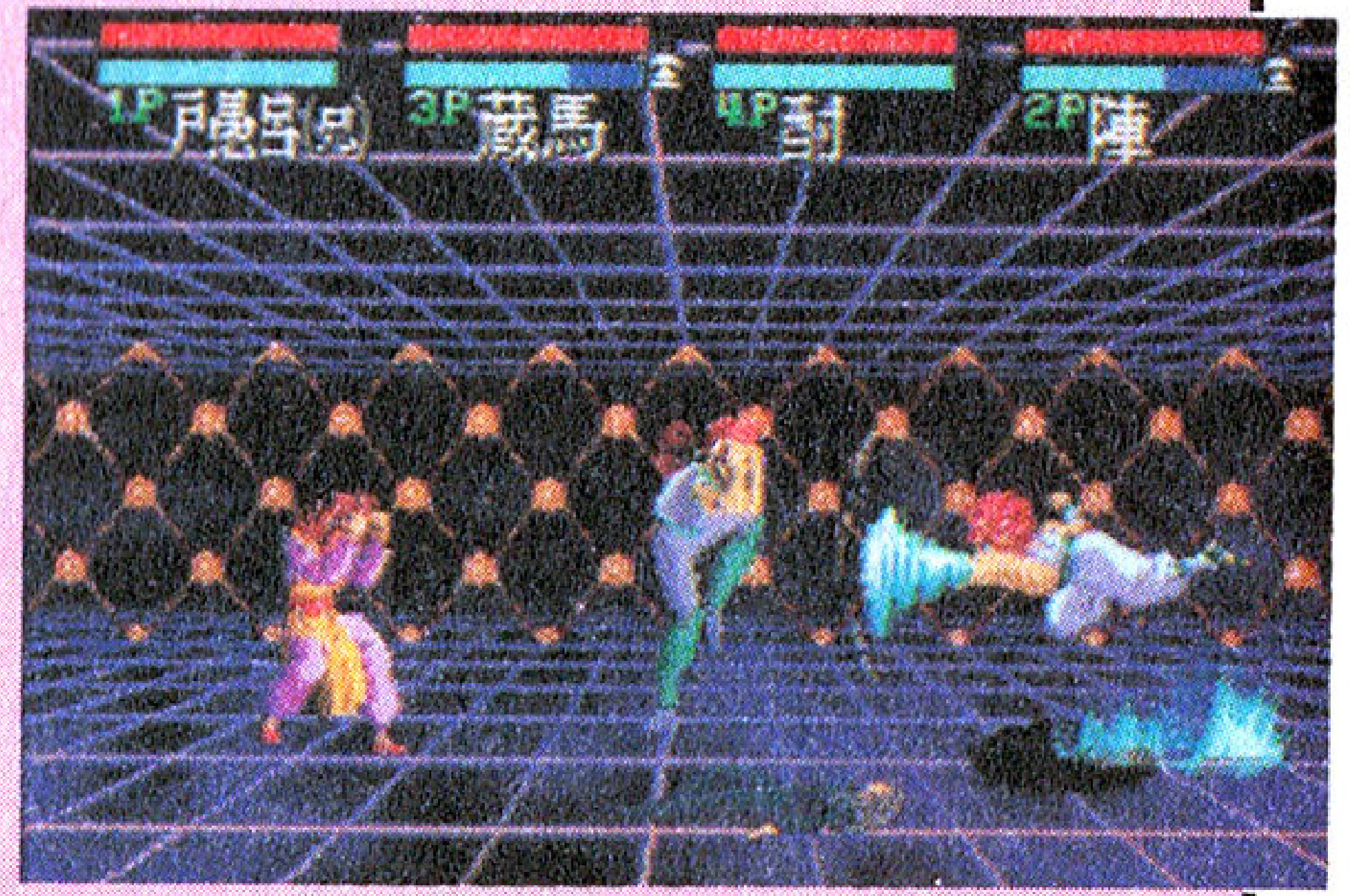
必殺技コマンド
（必殺技は以下のどれかで出せる）

↓↘→＋ボタン
↓↓＋ボタン
↓↑＋ボタン
A＋B同時押し
攻撃ボタン連打
→4回
空中で同方向2回

コマンド入力のうまい奴ではなく、戦い方のうまい奴が勝つというのが、格闘ゲームのあり方だ！

その6 ラストの一撃は削り倒し不可！

これまた目に見えない要素であるが、このゲームでは相手の体力がほとんどない場合でも、飛び道具などで防御の上からとどめを刺すことはできない。つまり、最後の一撃は通常技にしろ、必殺技にしろ、ちゃんと当てなければ勝てないのだ。これでもう「自分のキャラが転んで、起き上がる瞬間に必殺技で削り殺された」という不愉快な幕切れとはオサラバだね。

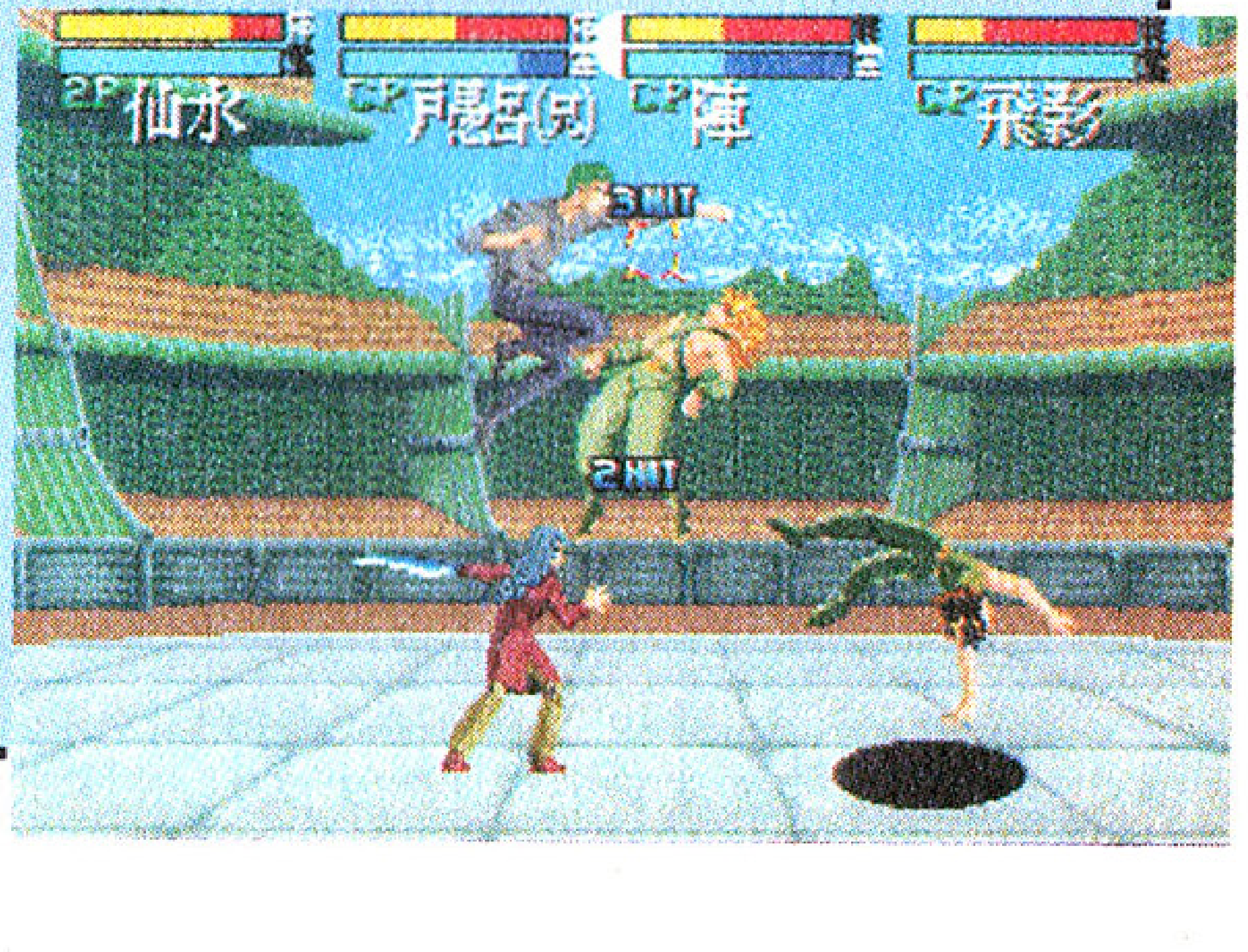


体力がなくても防御していればやられないが、あまりに待っていると投げ技でやられるぞ。

その7 空中でも小技の連打が可能 さらに激しい追い撃ちも！

これまでの格闘ゲームの常識では、ジャンプ中に攻撃は1回のみで、空中で攻撃をくらったら地面に落ちるまで無敵だったが、「魔強統一戦」は正反対。ジャンプ中も弱攻撃なら連打が可能で、しかも攻撃を受けて空中に漂（ただよ）っている相手を何度か叩ける！ また、空中戦での攻撃相殺という熱い芸当もできるので、やってみてほしい。

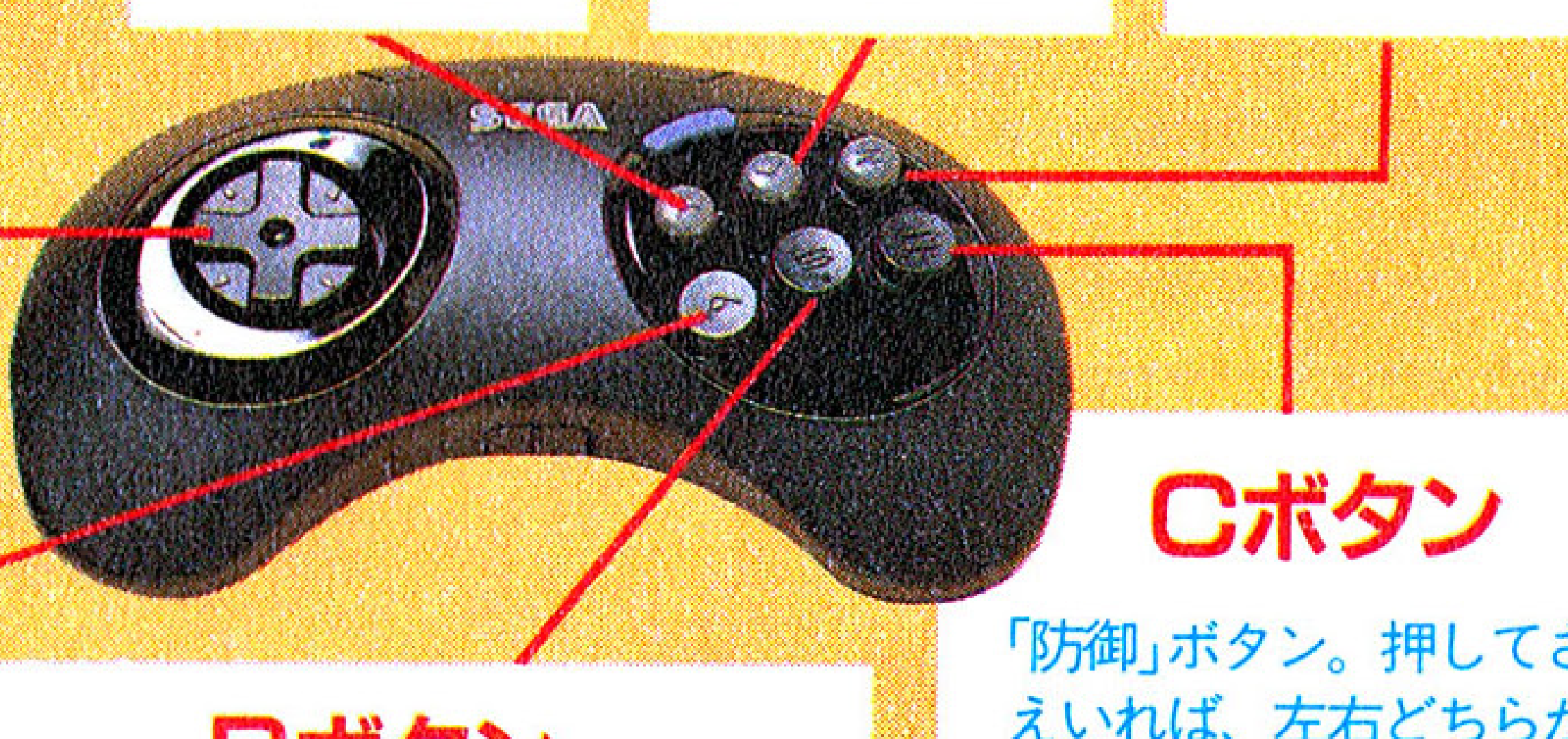
地上の者が空中にいる相手を叩き、他の者に追い撃ちさせるという極悪な戦法もあり。痛快！



簡単な操作系で、誰にでも遊べるというのが大事だと思うんだよね

必殺技コマンドがシンプルならば、操作方法もシンプルなのがこのゲーム。いちおう6Bパッド対応だが、強くなりたかったら方向ボタンとA、B、Cボタンだけで闘えるようになっておきたい（3ボタンでも全部まかなえる）。いざという時も機敏に反応できるぞ。

通常操作



方向ボタン

左右移動とジャンプ（ジャンプ中に上か斜め上を押すと、2段ジャンプになる）を行う。左右どちらかを2回連続で押すと、その方向にダッシュする。

Xボタン

キャラクターが左向きの時はダッシュ、右向きの時はバックステップ。

Yボタン

手前と奥のライン間を移動できる（方向ボタンと併用しなくてもいい）。

Zボタン

キャラクターが右向きの時はダッシュ、左向きの時はバックステップ。

Aボタン

「強」の攻撃ボタン。威力とリーチはあるが、スキが大きい攻撃が出る。方向ボタンを併用した攻撃もある（右を参照）。

Bボタン

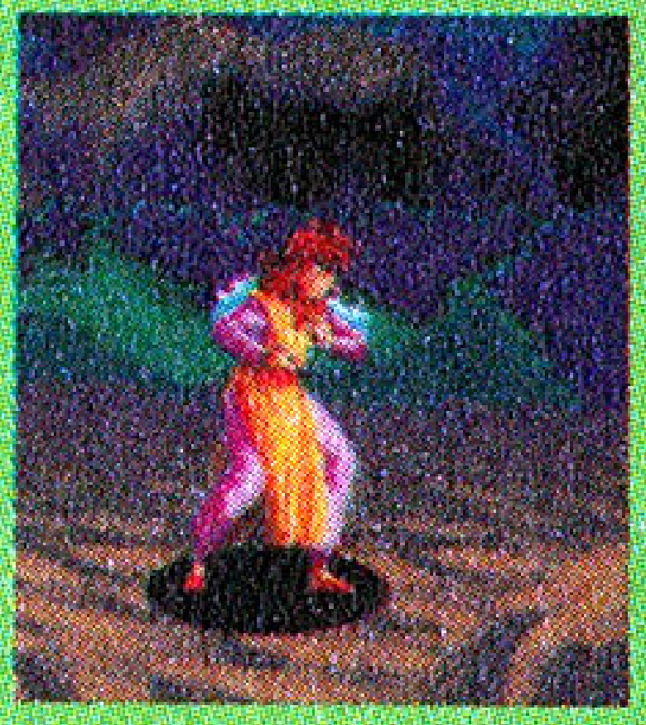
「弱」の攻撃ボタン。威力とリーチはないが、スキが少ない攻撃が可能。これも方向ボタンを併用した攻撃がある。

Cボタン

「防御」ボタン。押してさえいれば、左右どちらから攻撃をされても、自動的に防ぐ。また、これを押しながらBボタンを押すと、バックステップ(一瞬だけ無敵)が、上を押すとライン間移動ができる。

その他の特殊な操作

霊力回復



強か弱の攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、消費した霊力を回復する。ただしその間は無防備。

方向ボタンを併用した攻撃

地上では右か左＋攻撃ボタン、空中では上を押しながら強ボタンで特殊な通常技が出る。

ふっとばし攻撃

相手に接近して、左か右＋強ボタンでふっとばし攻撃。空中でできるキャラもいる。

挑発で霊力を減らす

A、B、Cボタンを同時に押すと、敵の霊力を減らす挑発に。しかしその間は桑原以外無防備。

購入した日からすぐに役立つ

必殺技・兵法解説

さてさて、それでは基本操作をひととおり説明したところで、今回のメインディッシュであるキャラクター解説を始めようかな。

ここではプレイヤーキャラクターのうち、10人分の必殺技および戦い方のコツをお見せするぞ。今のうちにセガタップとパッド、そして3人の友人を確保して発売日に臨んでくれよ。

幽助

最強霊丸で常にプレッシャーをかけろ

幽助は必殺技も通常技もクセのないものが揃っているため、初心者、上級者ともに使いやすいキャラクターだ。

基本的な戦い方としては、霊丸を8段階まで溜めてからいったん引っ込めて、他の必殺技などで戦いつつ、スキを見て撃つというものがいい。

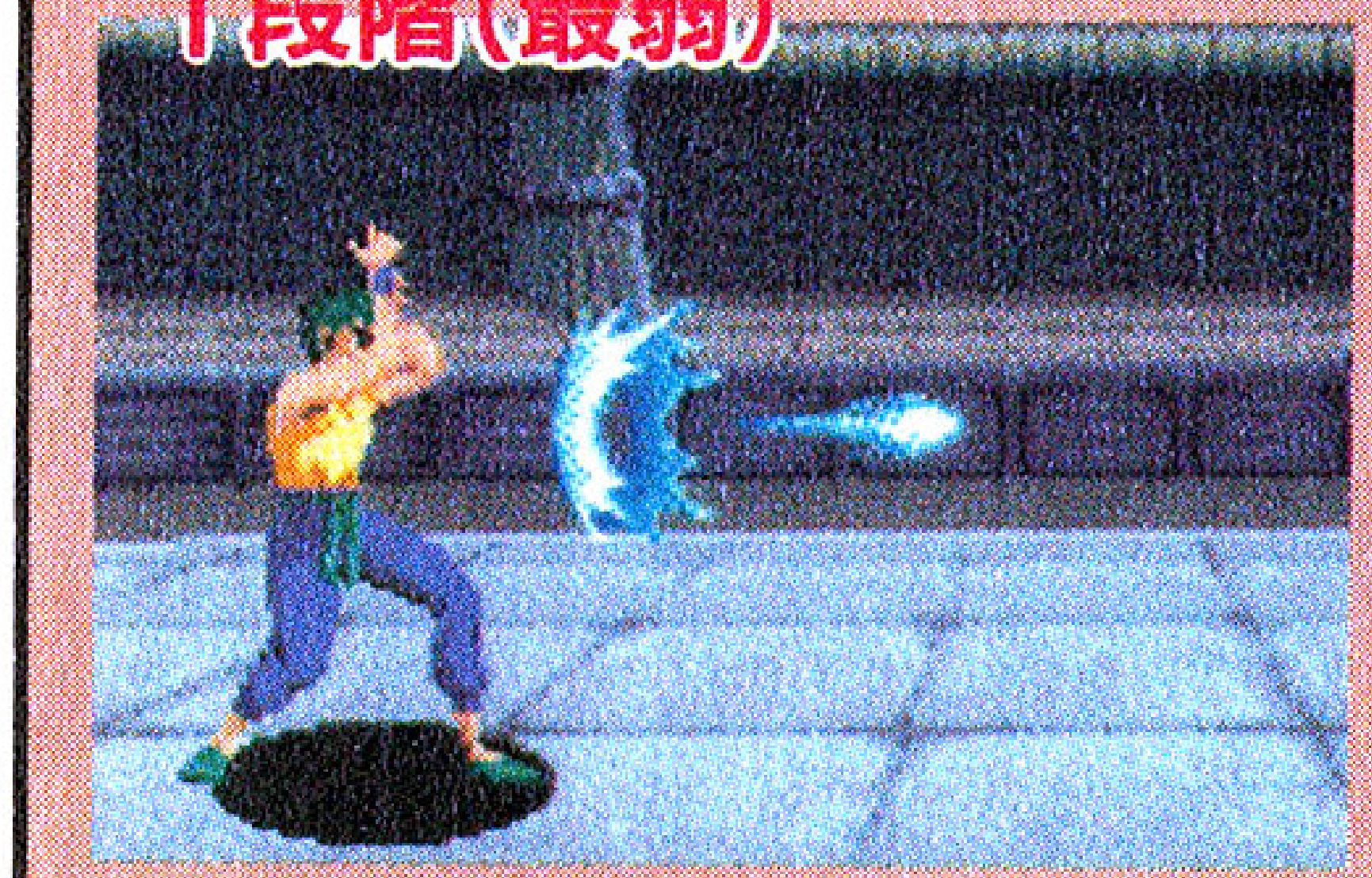
いつ出るかわからない最強霊丸（最強空中霊丸）は、それだけで対戦相手にプレッシャーを与えられるし、うまく出せば対空技にもなるからだ。また、空中霊丸は強で出し続ければ、霊力が続くかぎり空中にいられるので、2段ジャンプのフェイントと併せて使ってみよう。

通常技では、方向ボタンの横＋強ボタン（以下、左右＋○ボタンと表記する）がリーチが長くて有効。連続技は斜めジャンプ強攻撃からショットガン（やや難しい）。

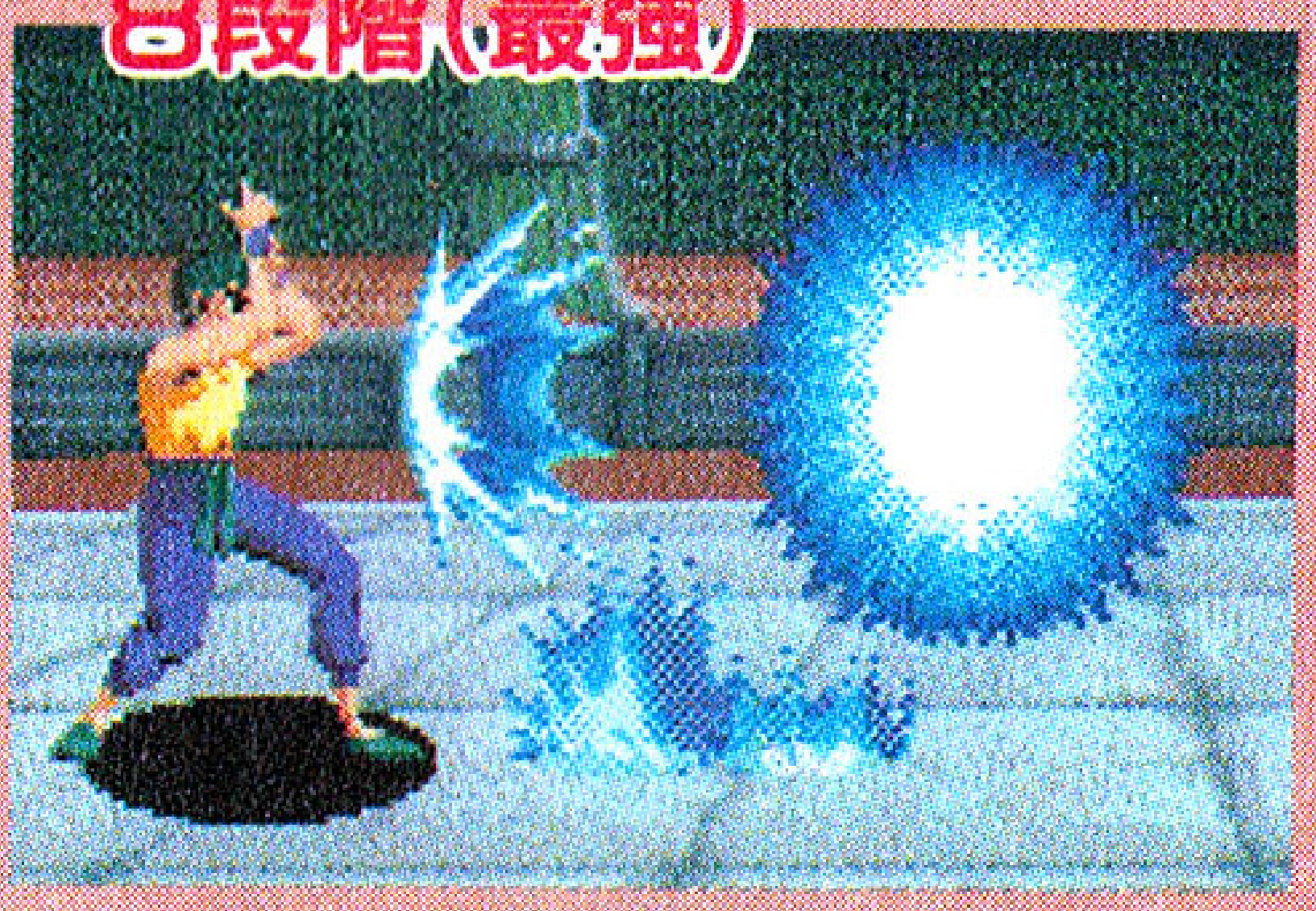
霊丸

↓↘→＋攻撃か防御ボタン

1段階(最弱)



8段階(最強)



コマンド入力した後、ボタンを押さえておくと8段階まで溜められる飛び道具。強、弱ボタンで速度が異なる。溜めた霊丸をCボタンで引っ込めて、他の場所で再び撃つこともできる。空中霊丸は溜め撃ちはできないが、地上で溜めておけば、最強の空中霊丸も発射可能。

空中霊丸

ショットガン

↓↓＋攻撃ボタン

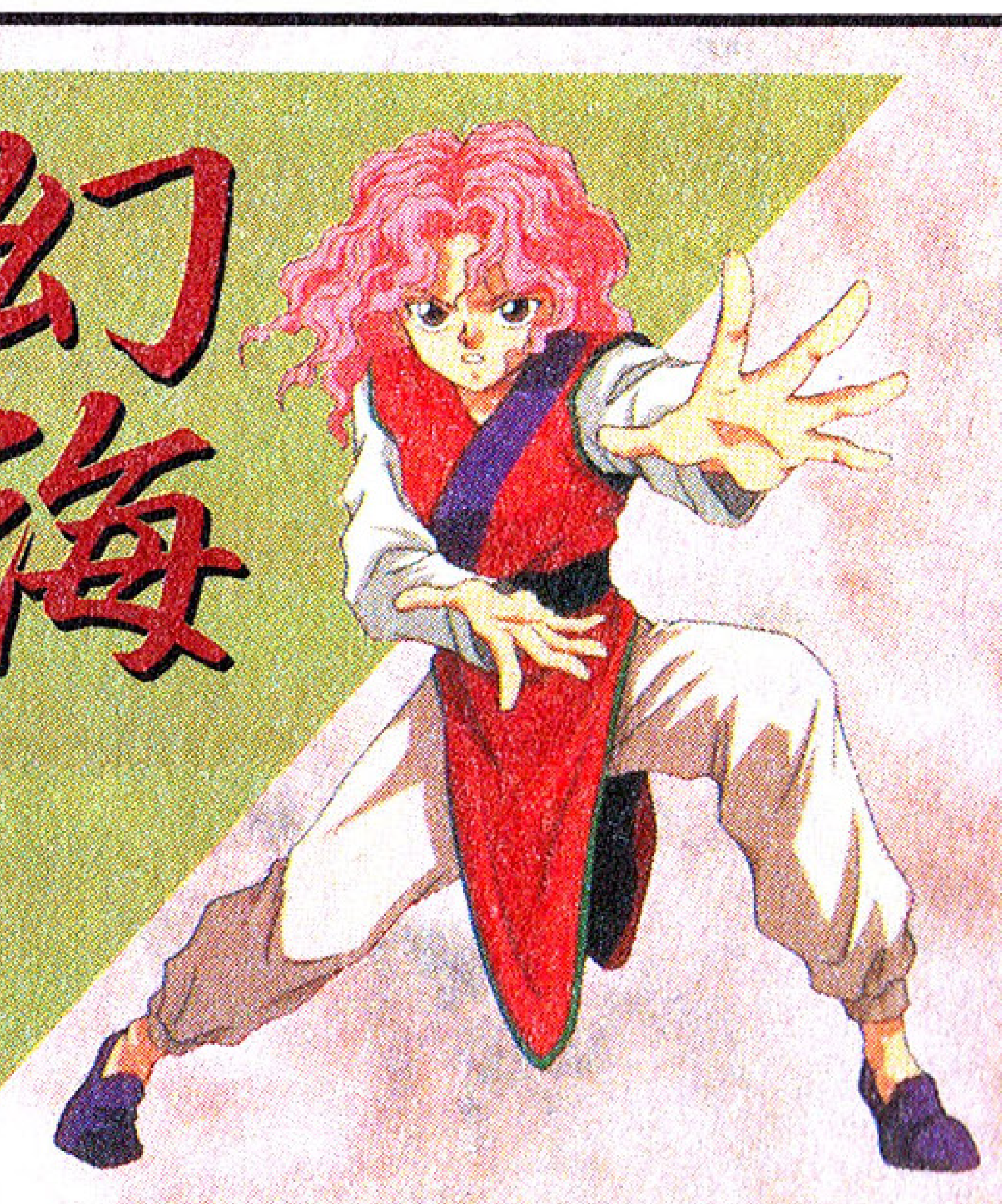
リーチはあまりないが、一瞬で無数の拳を叩き込む技。出したあとにややスキがあるが、対空技としても使える。

百烈拳

攻撃ボタンを連打

ショットガンよりリーチが長く、出した後のスキも少ないが、連射性能でやや劣る。強、弱ボタンで繰り出す速度が異なる。

幻海



小さい体で攻撃を機敏にかわすベテラン戦士

幻海も幽助と同じく、最強霊丸を引っ込めて威嚇する戦法が有効だ。しかも体がかなり小さいので、しゃがむだけでかわせる攻撃も多い。

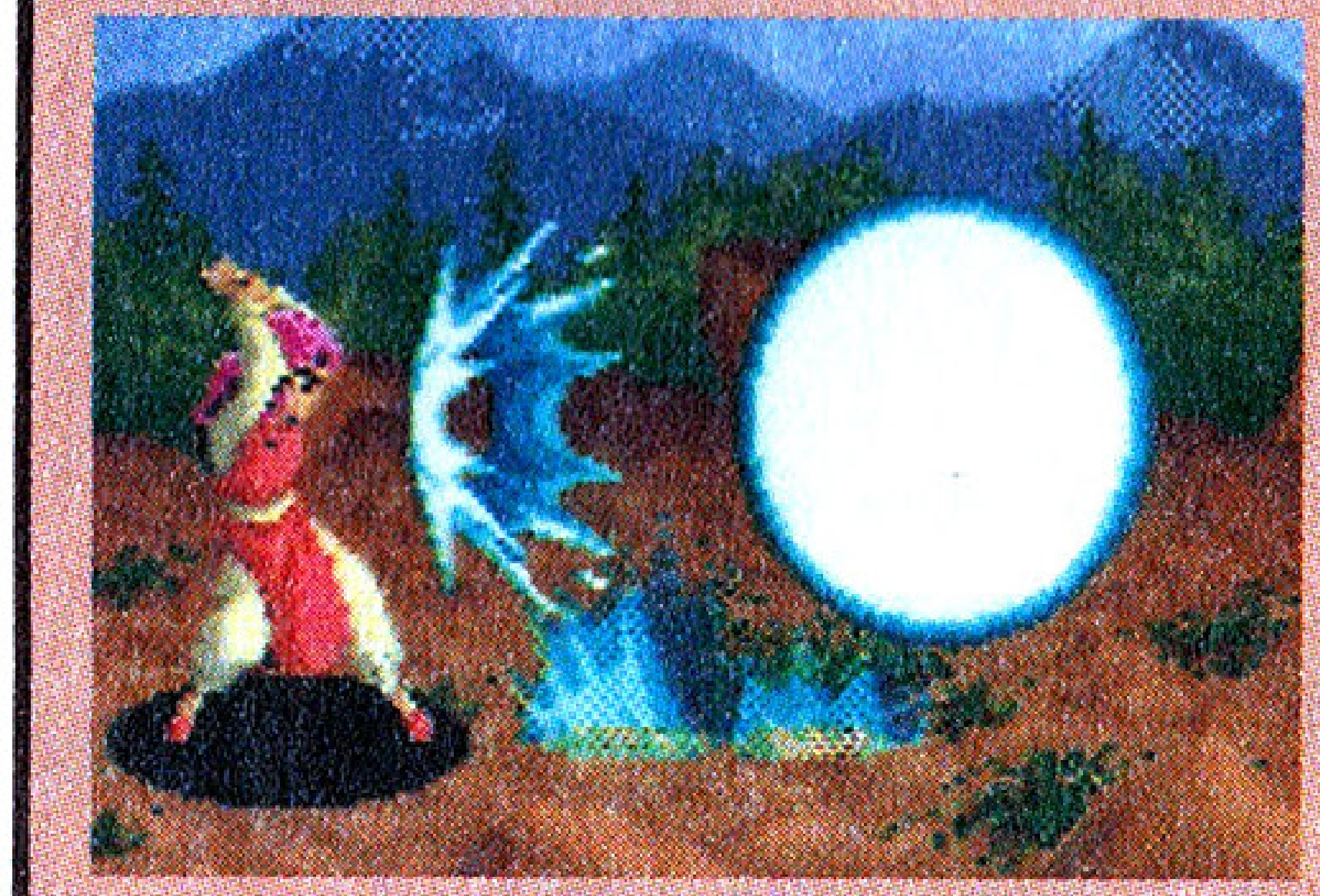
対空技は昇霊光拳だけでもこと足りるが、霊力がない時は立ち強攻撃をタイミングよく出すとカッコ良く決まるぞ。

通常技は、立った状態での左右＋弱攻撃が使える。これはしゃがみ防御ができないうえに、一瞬ジャンプしているので足払いをかわせるのだ。倒れた相手が起き上がる時に接近し、足払いの連打に混ぜて出すと有効。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして最後に弱の霊光弾で5 HITになる。なお、しゃがみ弱攻撃の時に、霊光弾コマンドの始めの↓が入力されているので、その後にすばやく↓＋Bボタンを押すという感じでいこう。

霊丸

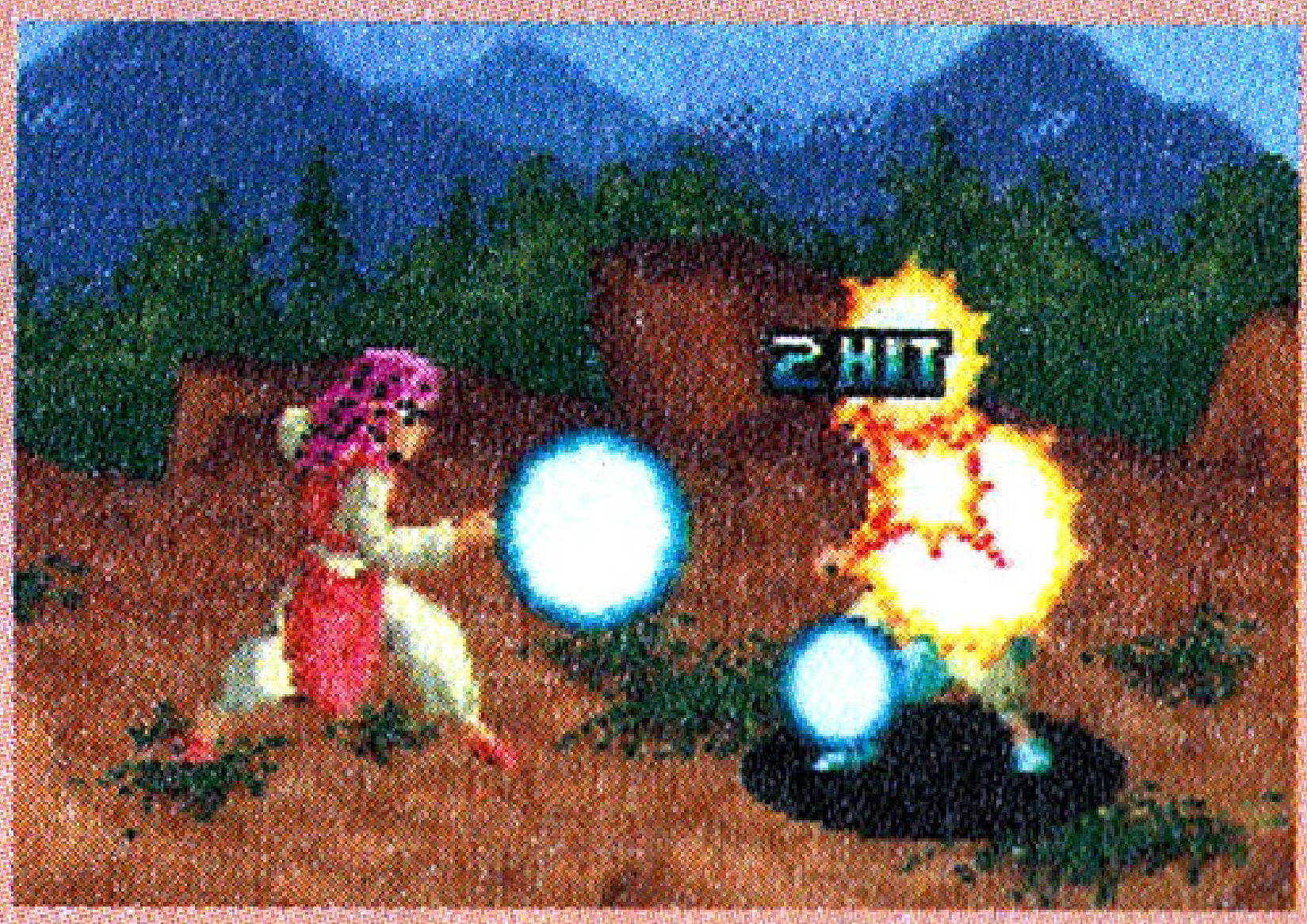
↓↘→＋攻撃か防御ボタン



幽助の霊丸と基本的な性能は同じで、8段階まで溜められる。ただし幻海の場合は空中霊丸は使えない。

霊光弾

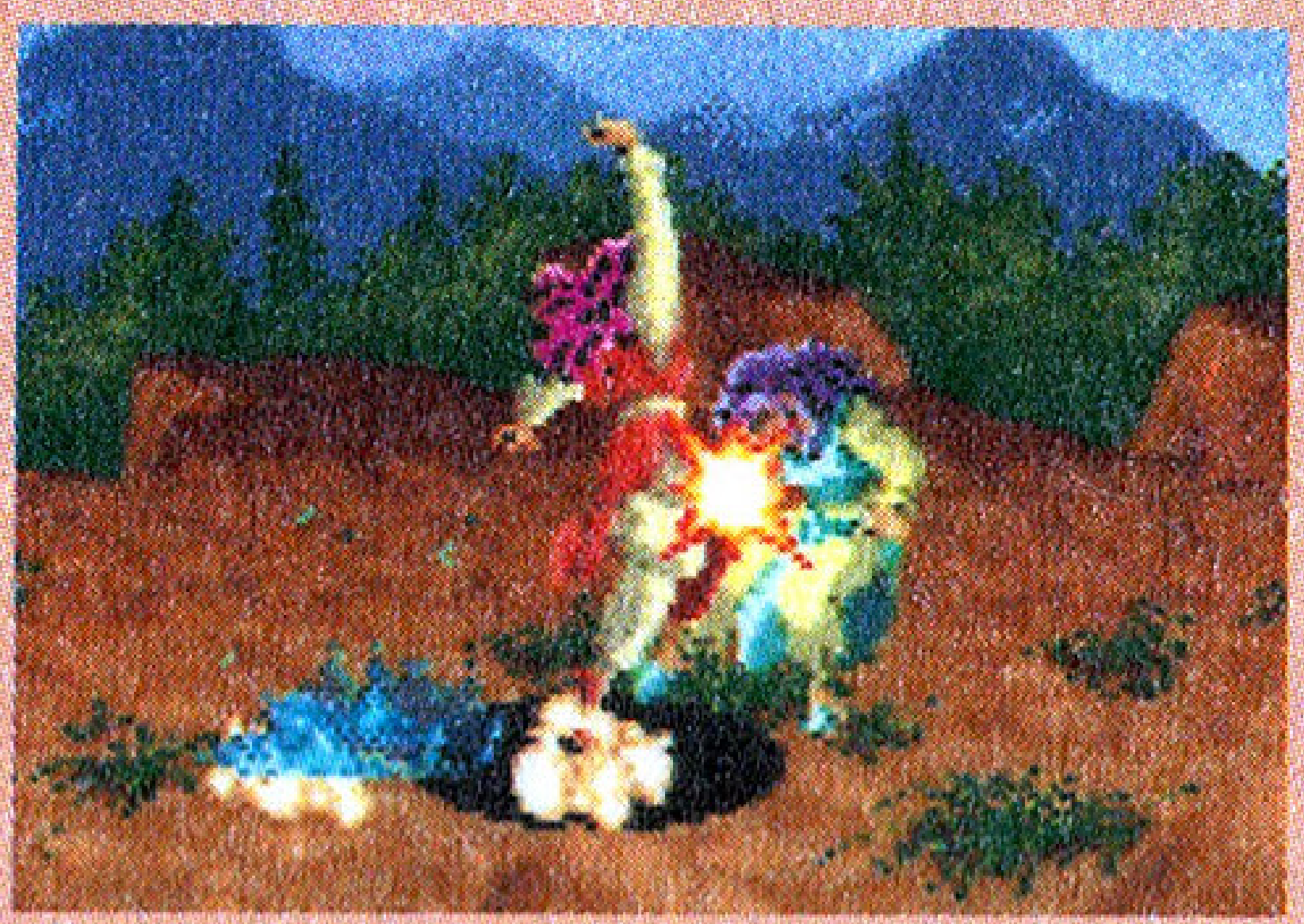
↓↓＋攻撃ボタン



やや離れた距離まで霊光を放つ。強ボタンで出すと弾数は多いが、使う前と後にややスキができる。弱ボタンはその逆。

昇霊光拳

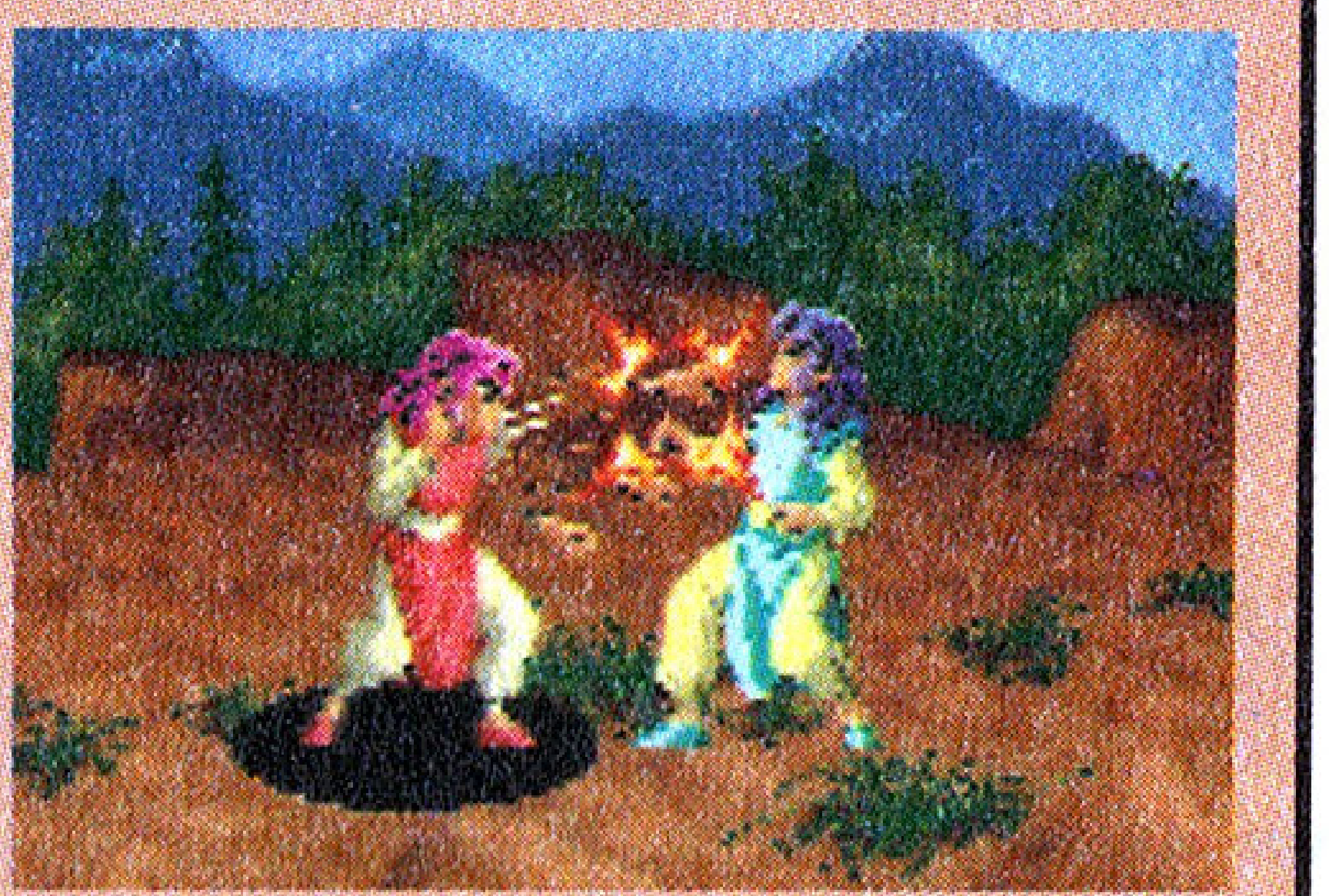
↓↑＋攻撃ボタン



一定距離を走った後に真上に攻撃する、対空にうってつけの技。強、弱ボタンで走る距離と高さが異なる。ジャンプ中でも出せる！

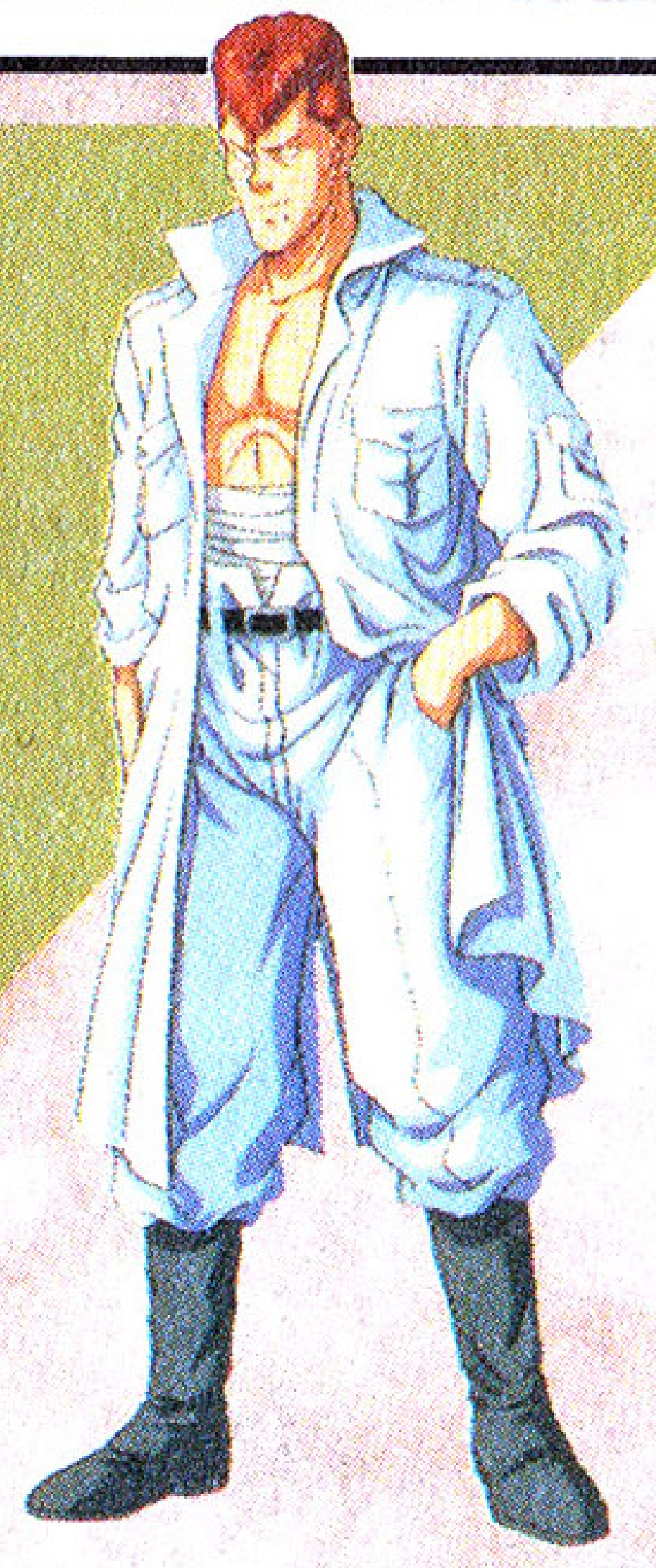
百烈拳

攻撃ボタンを連打



幽助の百烈拳と特性は同じ。リーチは幽助より短いが、空中でも出すことができる（ただし、強はかなりの連射が必要）。

桑原



離れたら次元刀、近づいたら霊剣でザックリ

桑原は、おもに次元刀と霊剣を中心に闘うのが基本。相手が遠くにいる時は、位置を合わせて次元刀を当てよう。

次元刀は何もない場所に突然攻撃がくるため、防御する側としてはイヤな必殺技なのだ。もちろん桑原を使う側はボタンと距離の関係を把握しておく必要があるぞ。

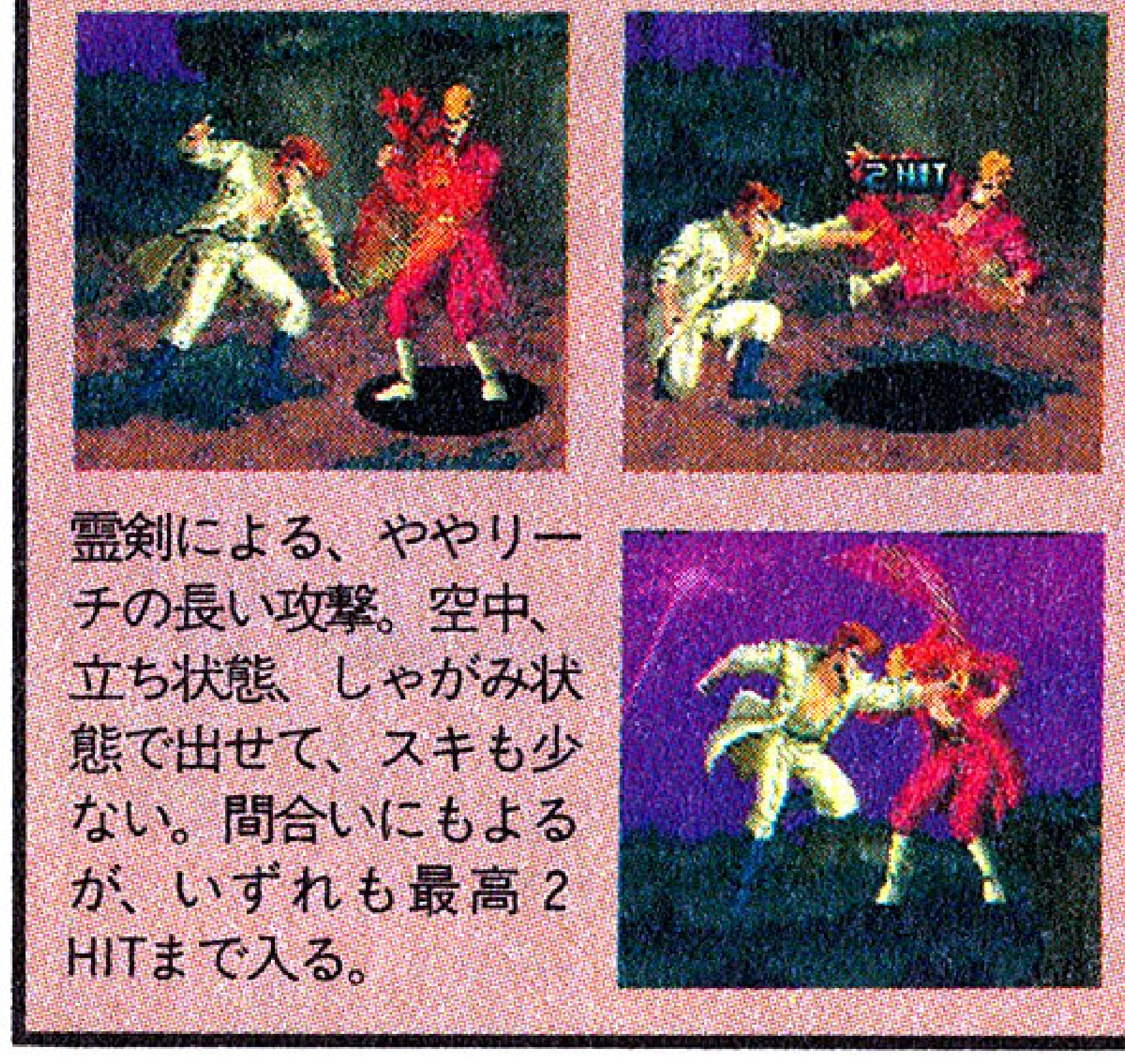
接近戦になったら足払いとスキの少ない霊剣で攻めよう。霊手裏剣は、撃ってもすり抜けない程度の接近戦か、遠めの位置での牽制に。

通常技では、しゃがみ防御が不可能な、左右＋強攻撃をバシバシ当てよう。

連続技はちょっと難しいが、斜めジャンプ強攻撃から左右＋弱攻撃、そして最後に弱の霊剣突きだ。最初のジャンプ攻撃はやや低空で2 HIT当てるように出すこと。

霊剣

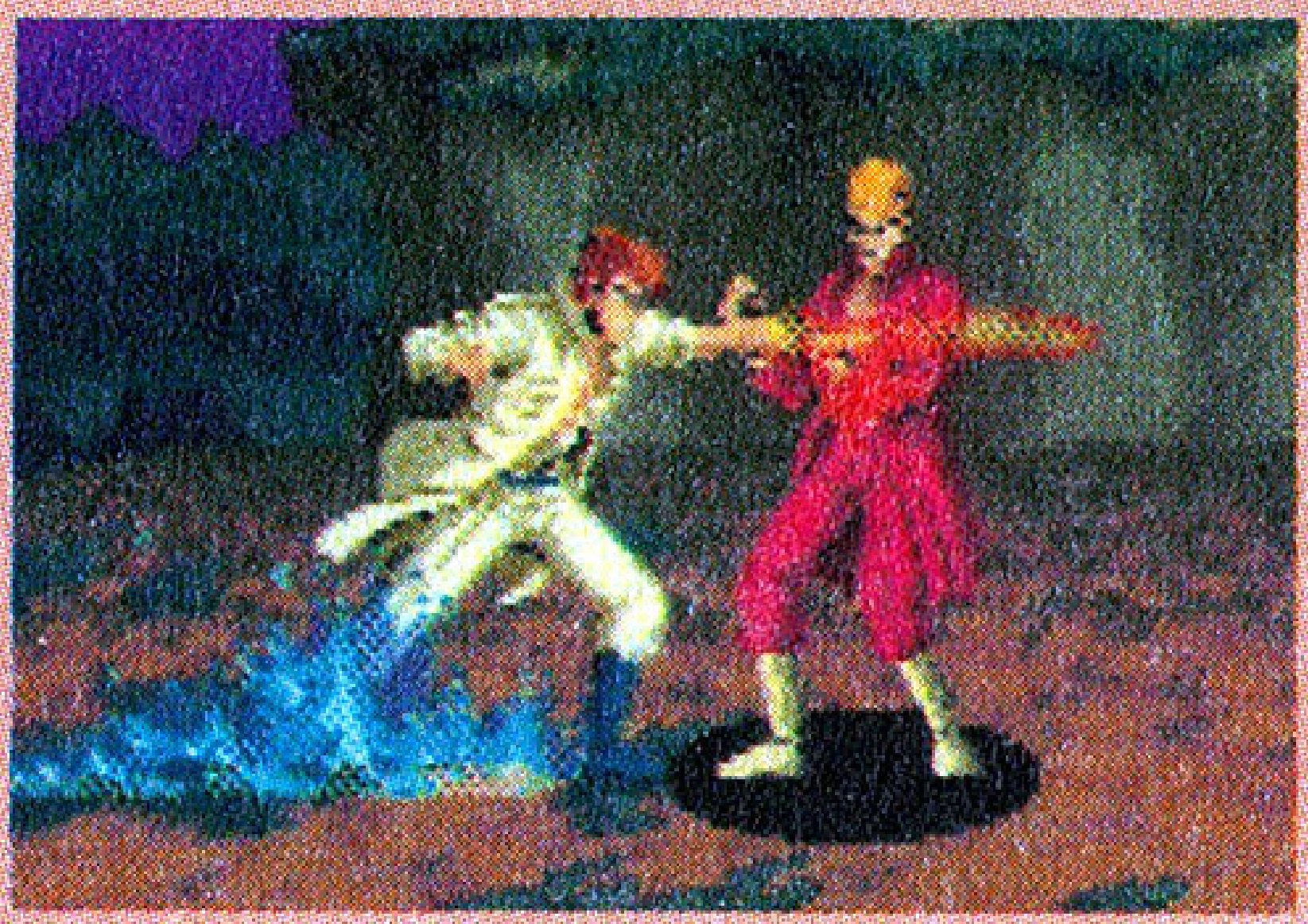
強･弱ボタンを同時に押す



霊剣による、ややリーチの長い攻撃。空中、立ち状態、しゃがみ状態で出せて、スキも少ない。間合いにもよるが、いずれも最高2 HITまで入る。

霊剣突き

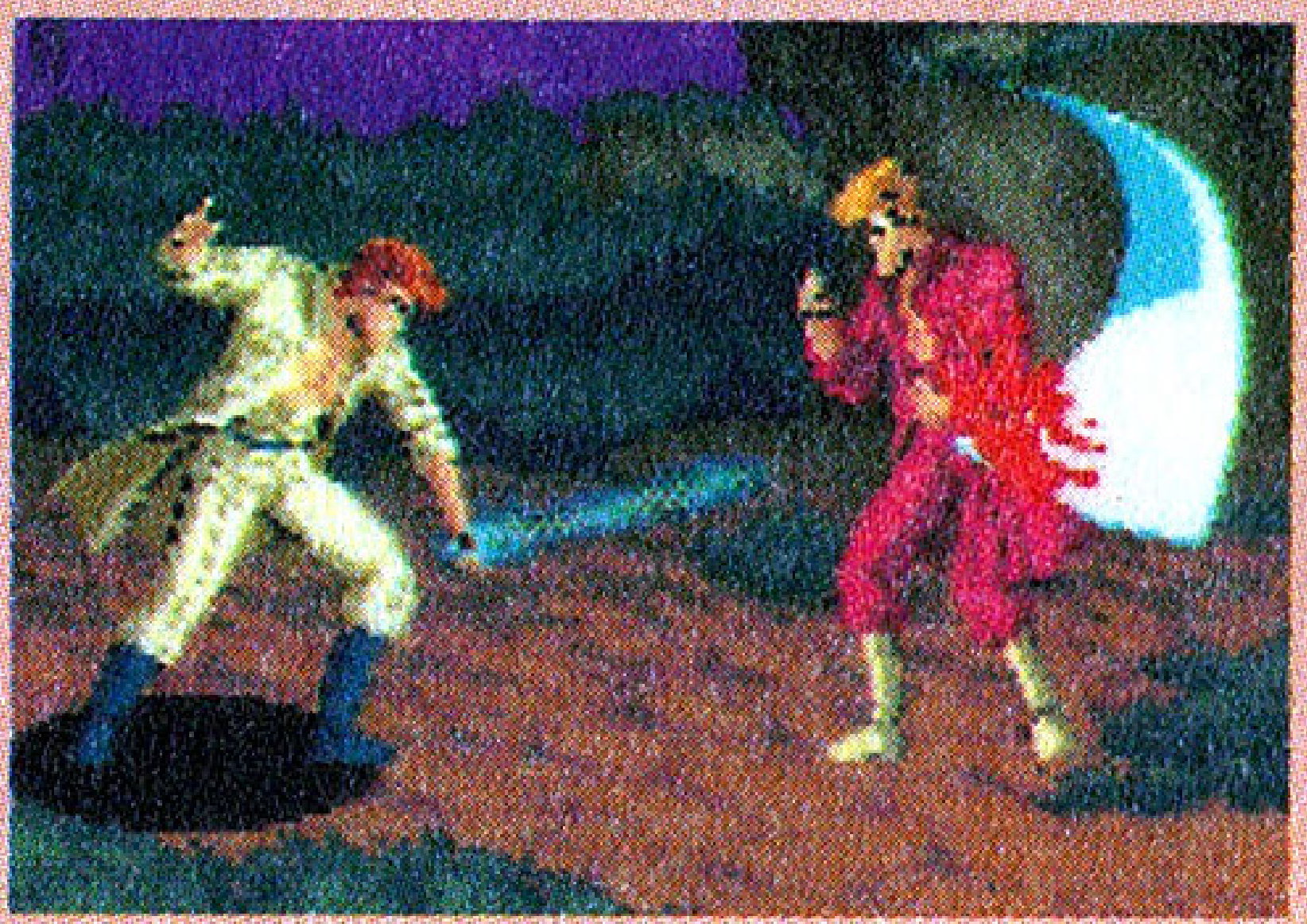
↓↘→＋攻撃ボタン



走りながら霊剣を前方に突き出す技。強で出すと走る距離が長いが、ややスキが大きくなる。弱で出すとその逆。

次元刀

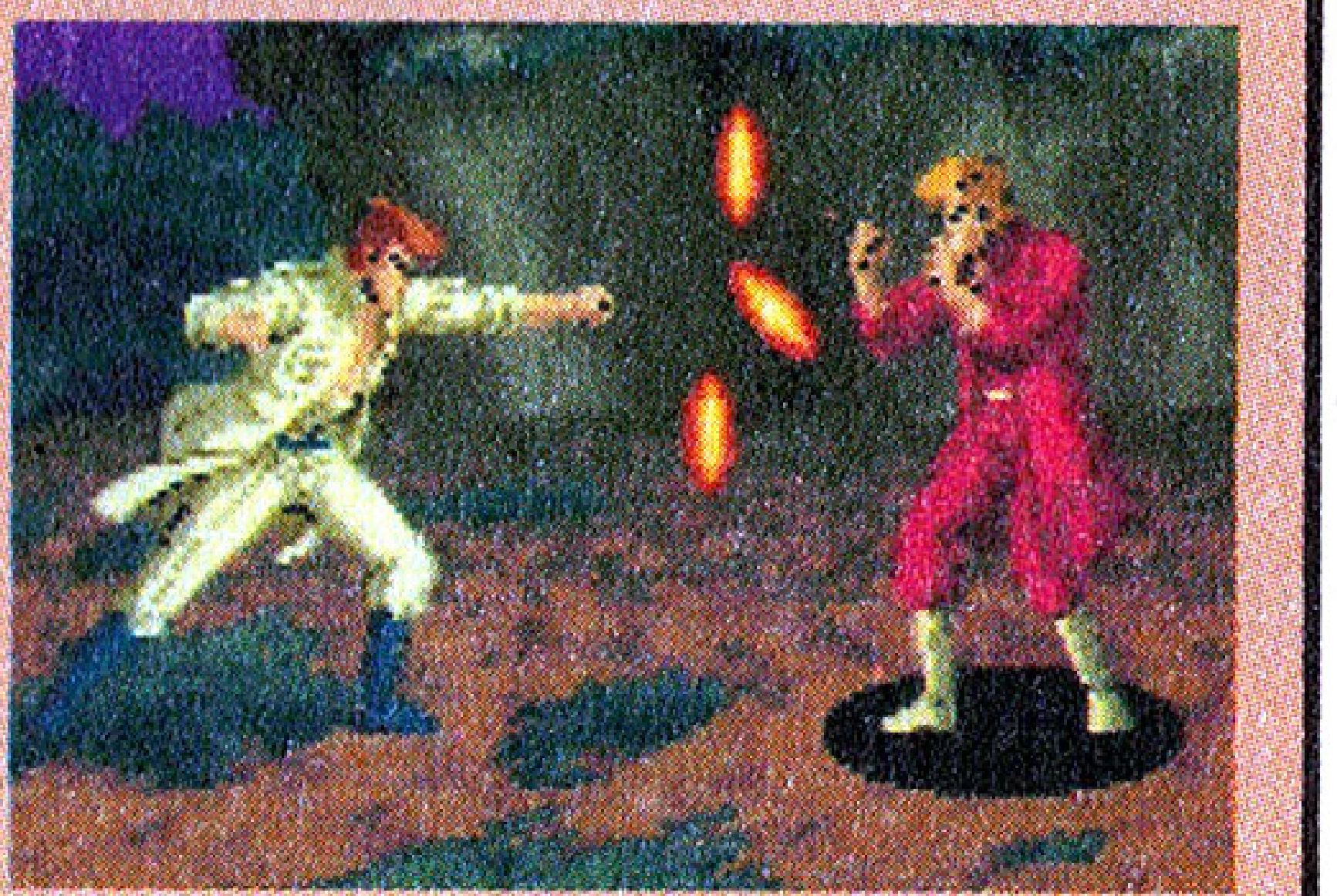
↓↑＋攻撃か防御ボタン



離れた場所を攻撃できる技。強で遠距離、弱で中距離、防御ボタンで近距離に出る。ただし桑原自身が持っている剣に攻撃判定はない。

霊手裏剣

↓↓＋攻撃ボタン



霊気の手裏剣を3方向に飛ばす。強、弱ボタンで飛距離と速度が異なる。相手に接近して撃つと、すり抜けてしまうので注意。

飛影

残像&首切りで常に意表をつく動きを心掛けよ

飛影は体が小さいので攻撃をかわしやすく、しかも通常の歩行もけっこう速いので、スピードを利用した攻め方が有効だ。

地上では邪王炎殺剣での接近戦と残像のフェイント、空中では煉獄焦の連発（霊気ゲージの残りには注意）を使おう。

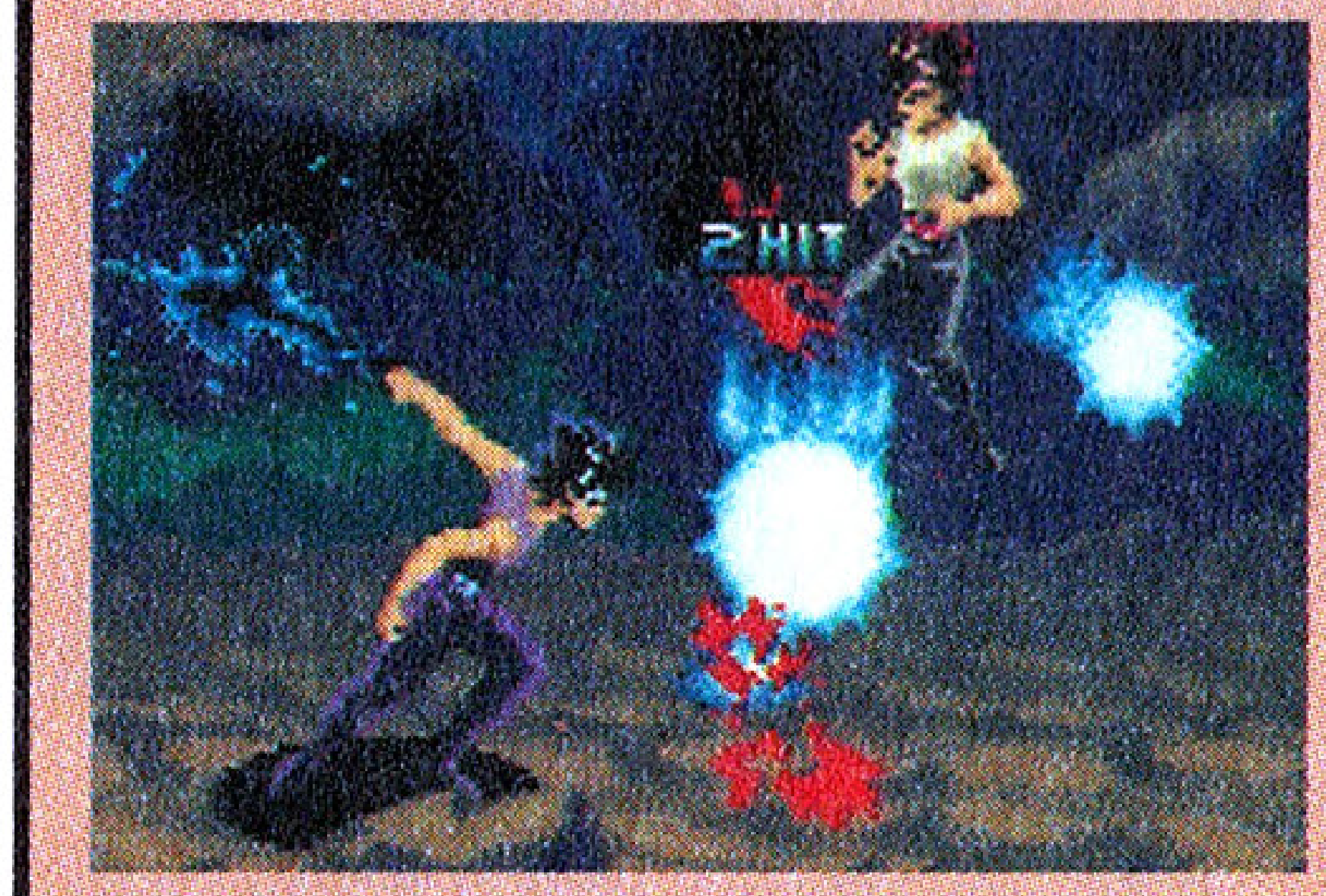
必殺技では超低空で出す首切り（下を参照）が強い。これとしゃがみ強攻撃を、転んだ相手が起き上がる時に密着してランダムに出すと、やられるほうは対処しづらいからだ（かなりいやがられるけど）。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、最後に邪王炎殺剣だ。最初の強攻撃は2HIT入るように当てるのがコツ。わりと使いやすいぞ。

もし相手がライン移動からのふっとばし攻撃を狙ってきたら、邪王炎殺剣をうまく重ねて対処しよう。

邪王炎殺剣

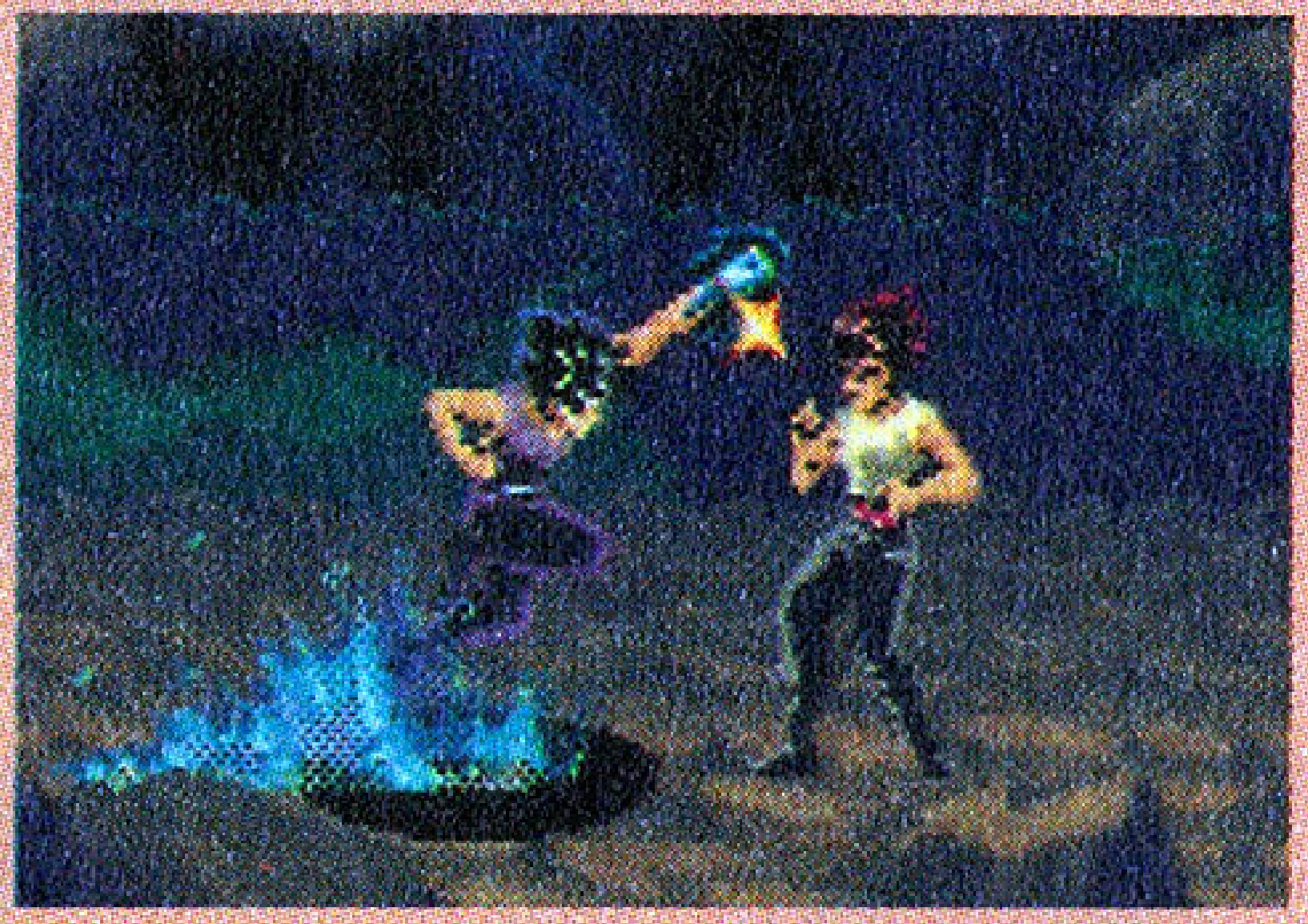
強・弱ボタンを同時に押す



剣を振り回して攻撃する技。わりとリーチがあるが、ややスキが大きい。また、密着していれば背後にも攻撃できる。

煉獄焦

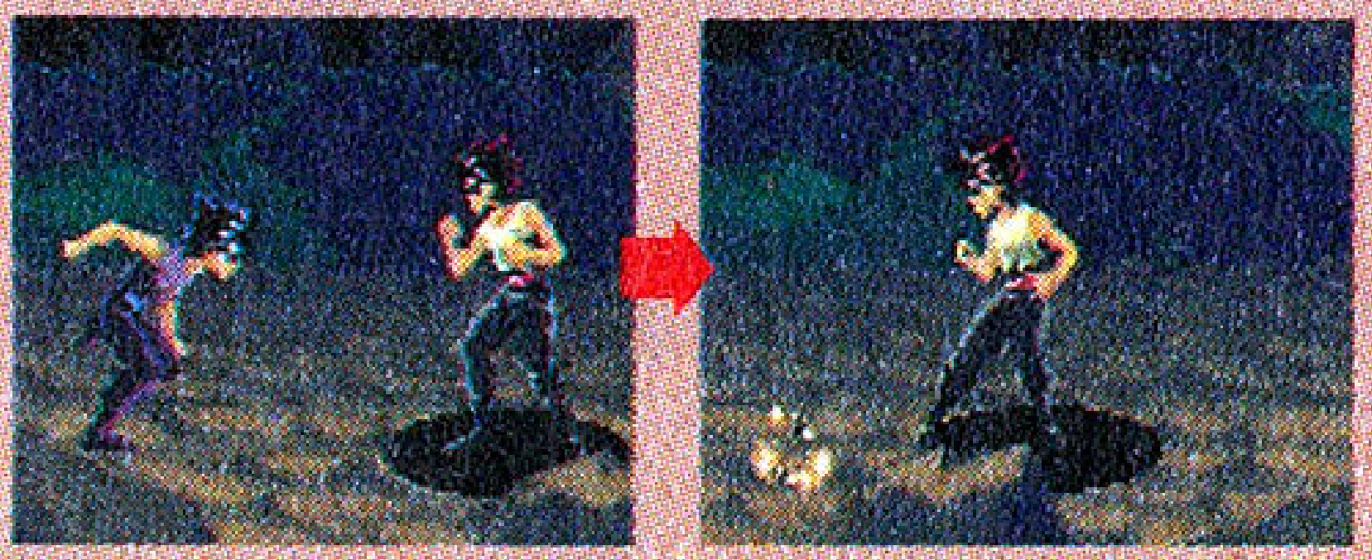
↓↘→＋攻撃ボタン



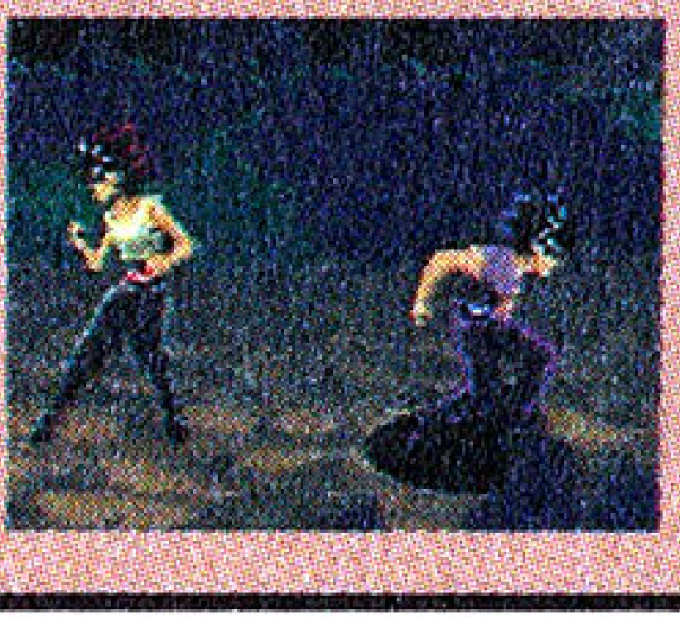
走りながらパンチを数発繰り出す。強、弱ボタンで走る距離とHIT数が異なる。ジャンプ中でも出せて、なおかつ連発も可能だ。

残像

ダッシュ中に方向ボタンを進行方向に2回押す

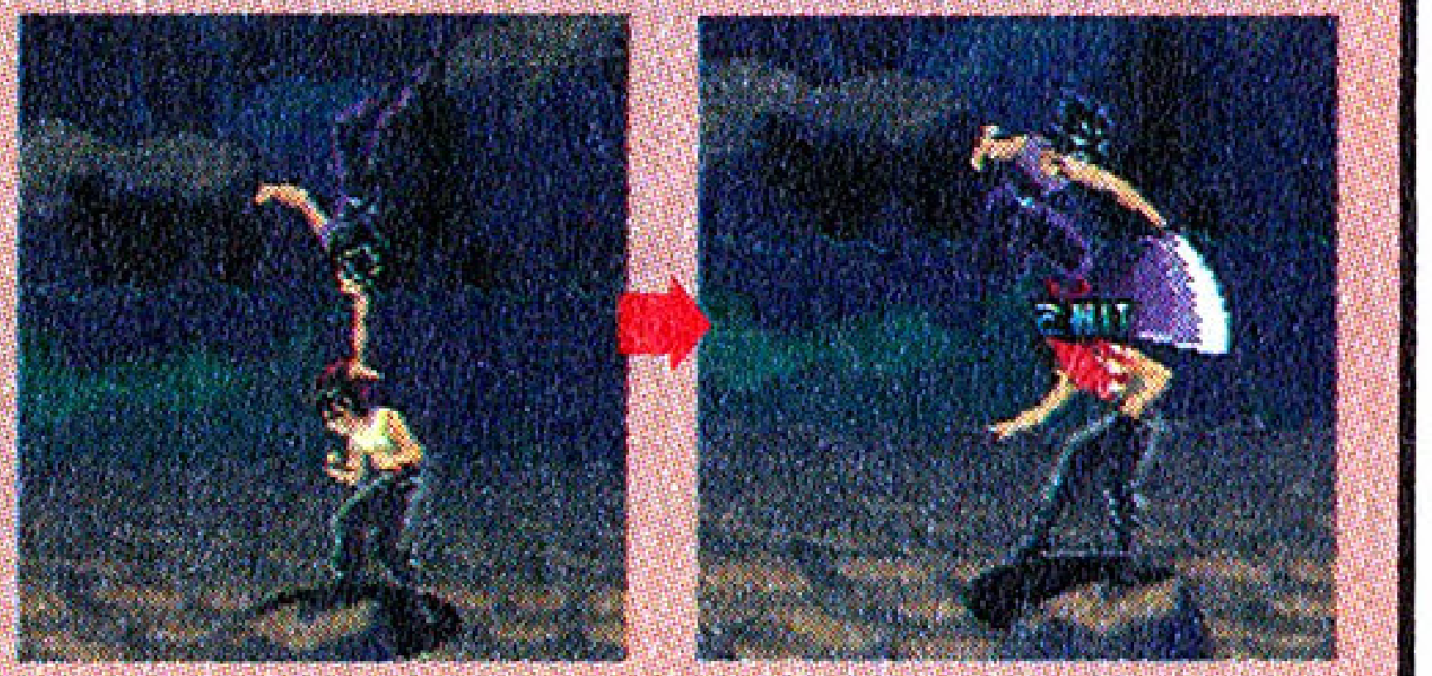


ダッシュ中に一瞬だけ姿を消して（その間は無敵だが攻撃も不可）再び現れる。相手の背後にまわりこむ、フェイント的な技。



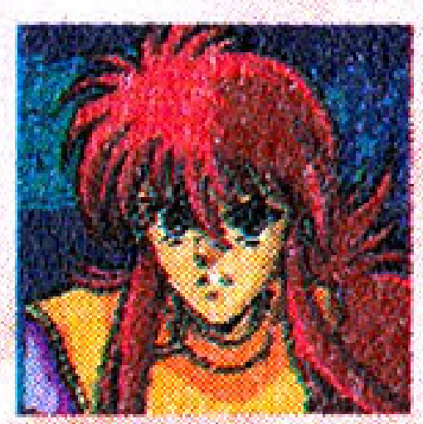
首切り

↓↓＋攻撃ボタン



↓↓＋攻撃ボタンでジャンプ（ボタンの強、弱で高さが異なる）して、相手に近づいたらもう1度攻撃ボタンを押して出す技。しゃがみ防御は不可能。相手が起き上がる時に密着して、足払い連打から超低空の首切り（コマンド入力後にすぐ攻撃ボタン）を出すと強力。

蔵馬



植物を自在に操り、チクチクと攻めこんでいこう

蔵馬は魔界植物召喚を利用したズルイ戦法が強い。つまり、桑原の次元刀戦法みたいに相手の距離に合わせてうまく重ねるという感じ。読まれて飛びこまれない程度にこれを使おう。

接近戦では、ローズウィップを連発しているだけでも、リーチの長さとスキの少なさのおかげで、ガンガン攻められる。

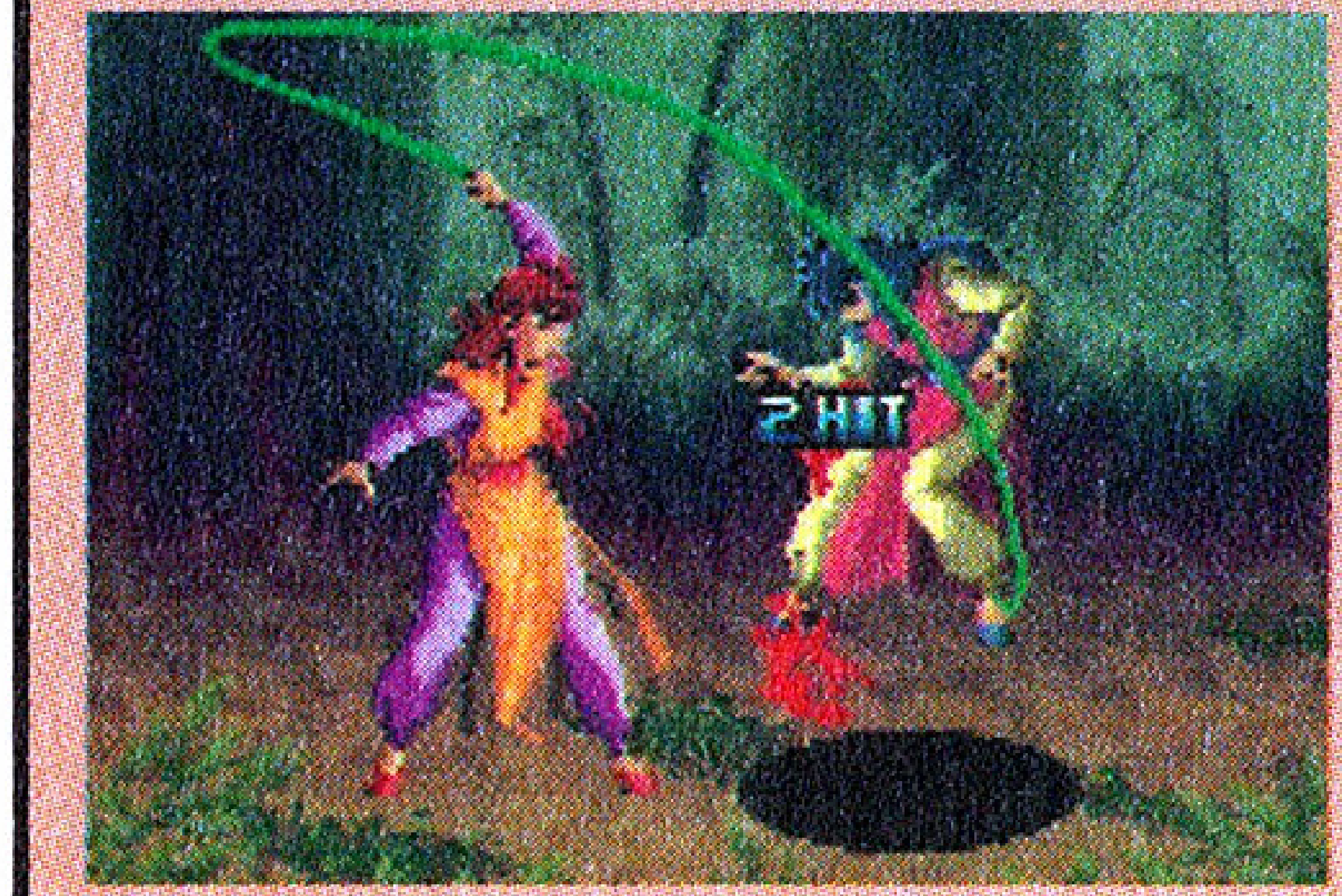
通常技では、立った状態での強攻撃がやや有効。これは、上段と下段に連続してキックを放つのだが、下段のほうがややリーチが長いのだ。

それゆえ、上段キックをわざとギリギリで空振りさせ、相手が反撃しようとした時を下段キックで襲うことも可能だ。

連続技は斜めジャンプ強攻撃から左右＋弱攻撃、そしてローズウィップが入る。ただし、体の大きい相手か画面の端でないと、最後まで入りにくい。

ローズウィップ

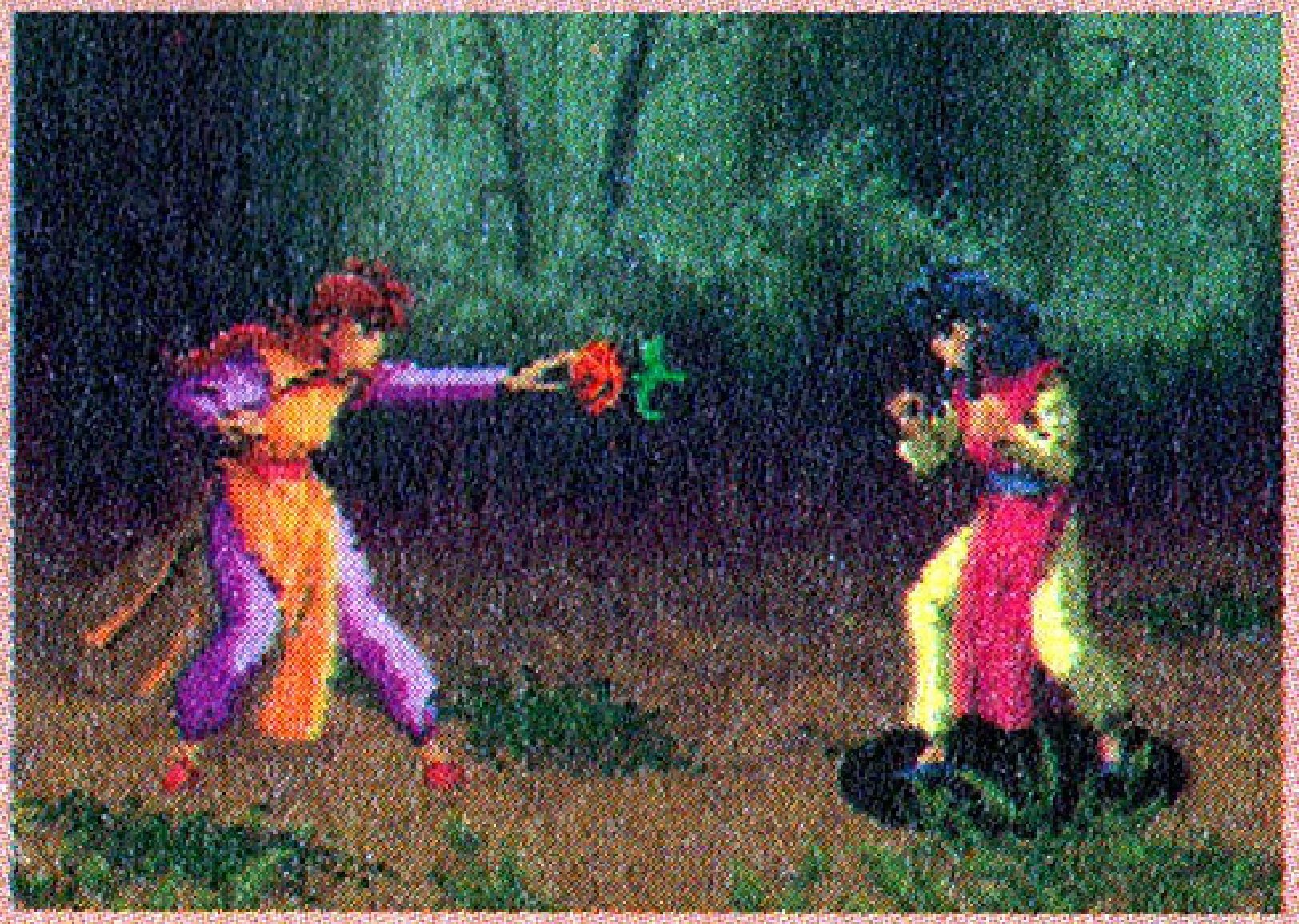
強・弱ボタンを同時に押す



リーチの長い薔薇のムチ攻撃。接近して出すと2HITまで当たる。出した後のスキは少なく、バシバシ使える技だ。

薔薇投げ

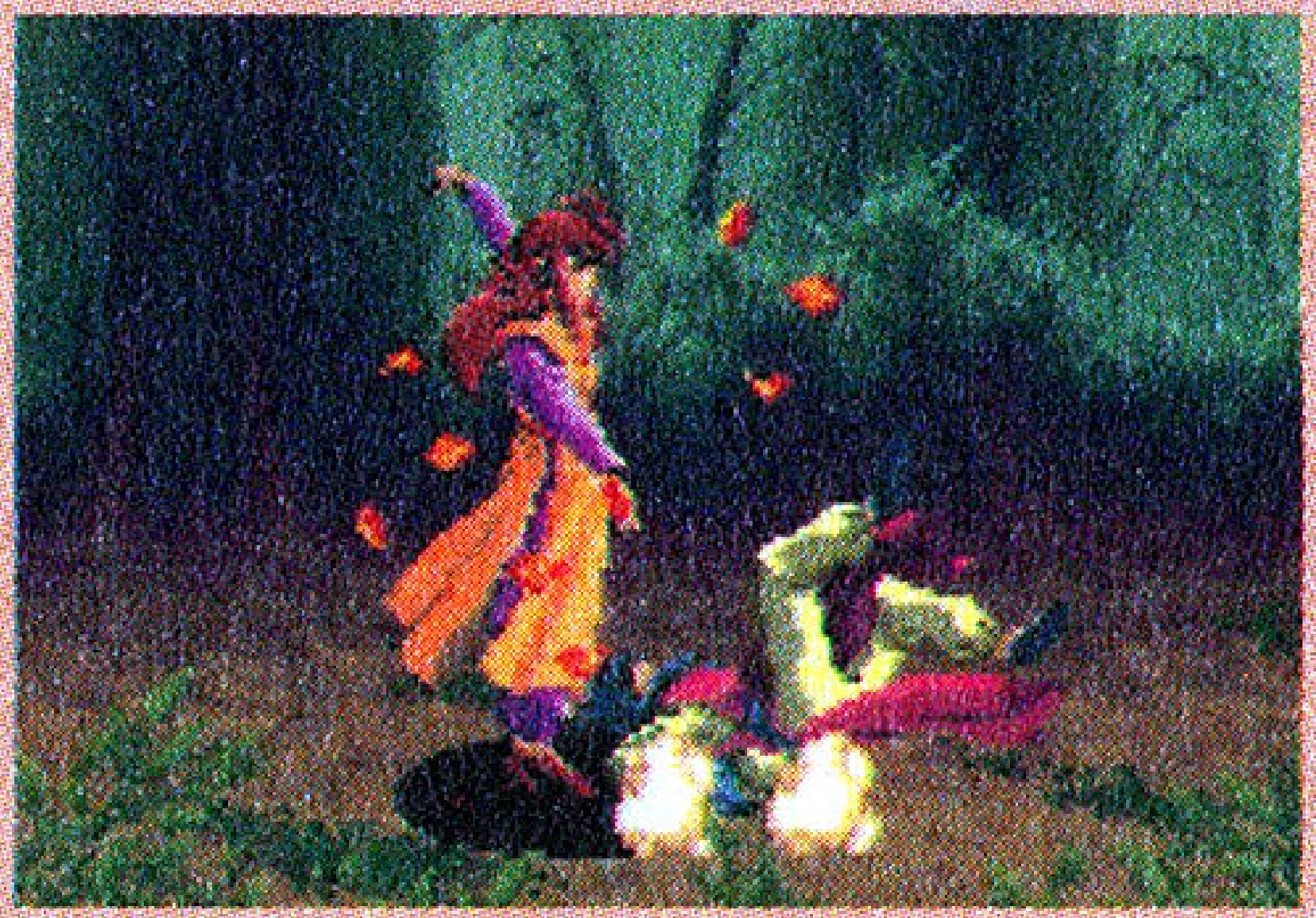
↓↘→＋攻撃ボタン



文字通り薔薇の花を投げる。出す前後のスキは少ないので、牽制技として有効。強、弱のボタンで、飛ぶ時の速度が異なる。

風華円舞陣

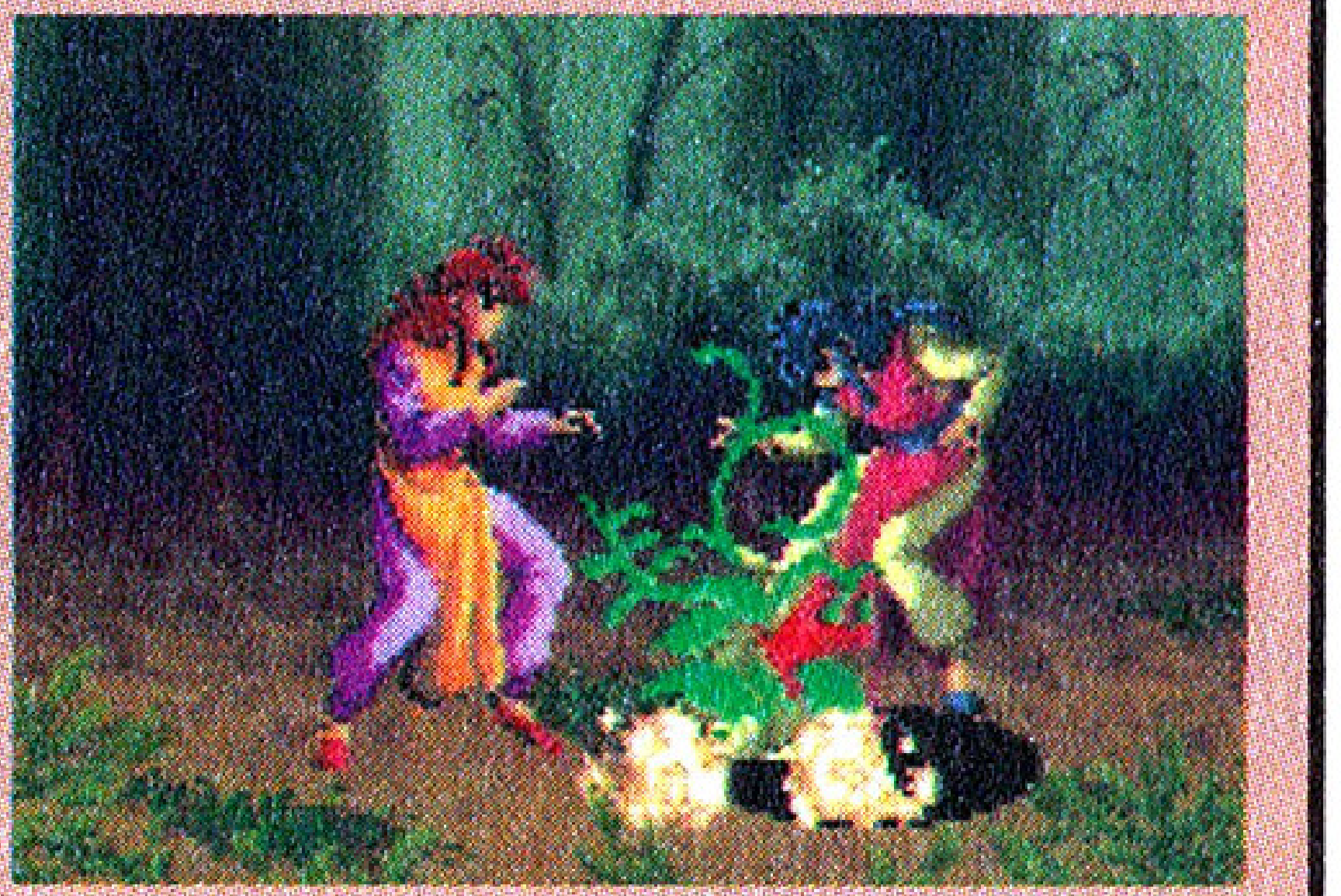
↓↑＋攻撃ボタン



体を回転させて竜巻のように攻撃する。出した後に少しスキはあるが、対空技として有効。強、弱ボタンで回転の回数が異なる。

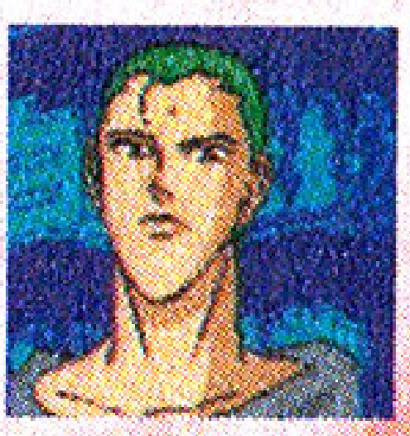
魔界植物召喚

↓↓＋攻撃か防御ボタン

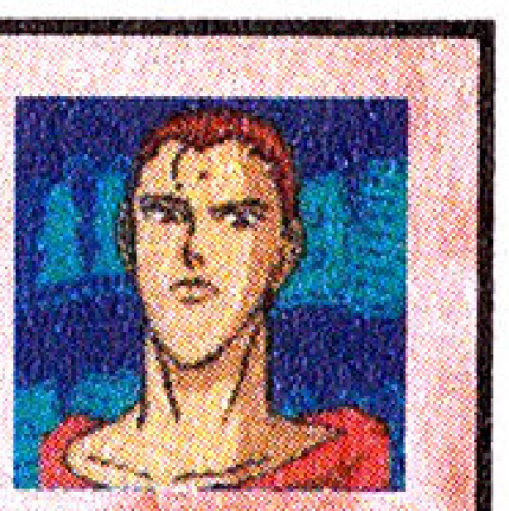


地面から、召喚した魔界植物を発生させる。出した後のスキは少ない。強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンでは近距離に出る。

仙水



裂蹴紅球波！裂蹴紅球波！裂蹴紅球波！裂蹴……



仙水は下段の裂蹴紅球波（れっしゅうこうきゅうは）（しゃがみ防御しないとくらう）を連発しているだけでも強い。しかもこの技はキックの部分でも攻撃できるため、うかつに飛びこめないのだ。

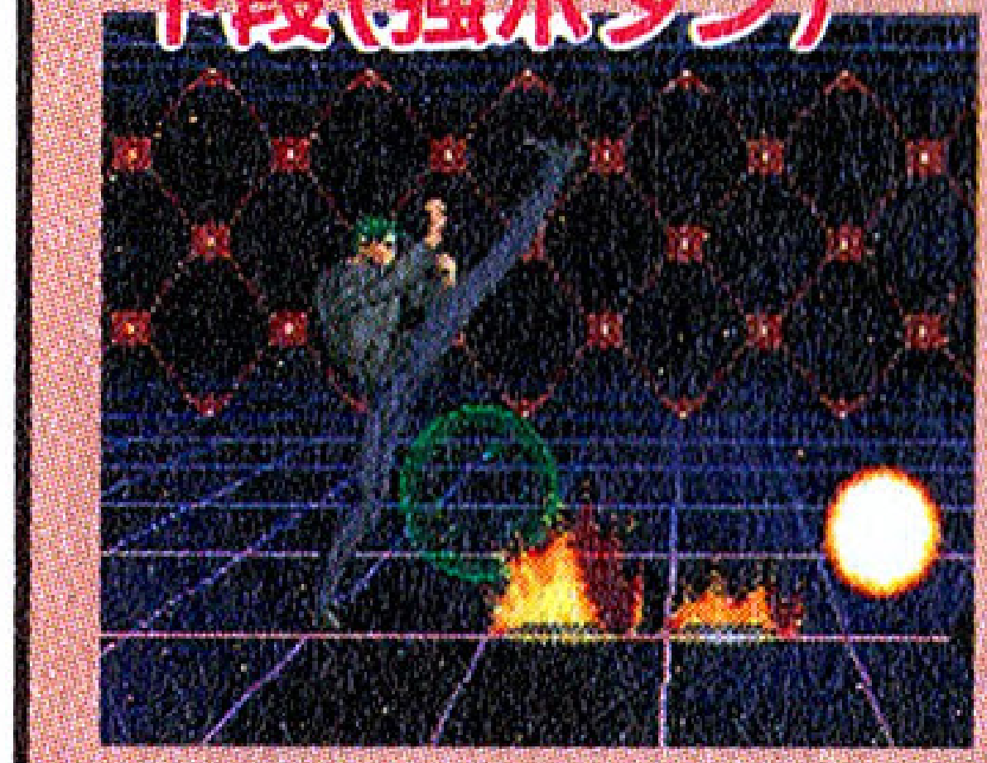
もし飛びこまれたら上段の裂蹴紅球波か、立ち状態の強攻撃が対空技になる。

また、通常技はズルいくらい異様に長いリーチをもっているので、左右＋強、弱攻撃や、しゃがみ強、弱攻撃で遠くから一方的に攻撃しよう。さらに、立ち状態での強攻撃（最大３HIT）は、３HITめがしゃがみ防御できないので、相手の起き上がりを狙って当てよう。あとは裂蹴拳も使いこなせばかなりの強さとなるはず。

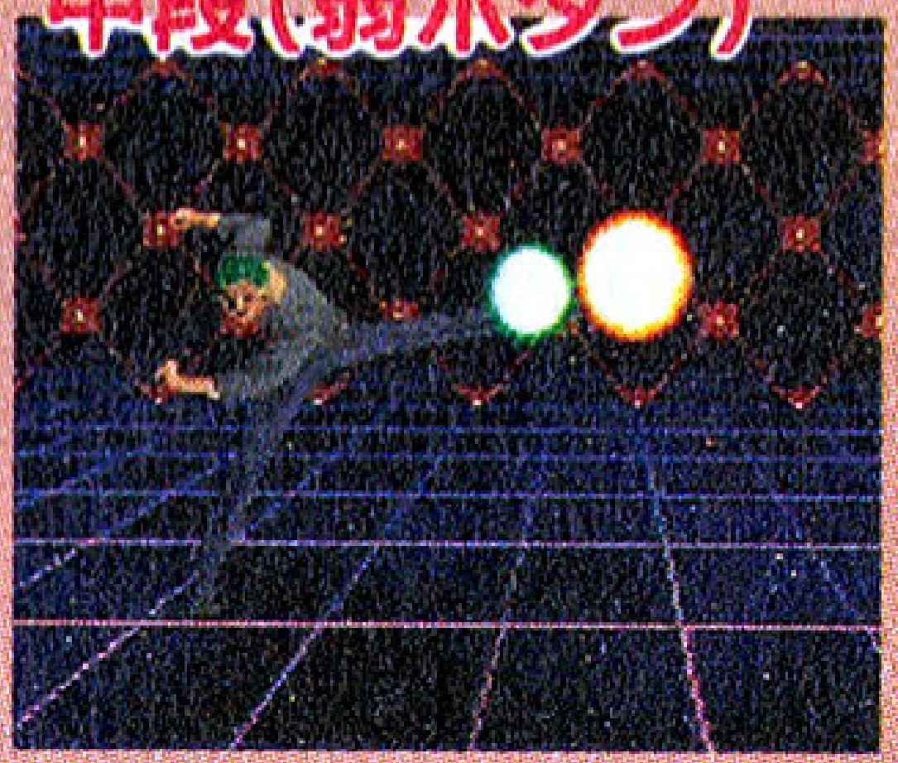
連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして気硬銃だ。最初のジャンプ強攻撃は低い位置で当てよう。

裂蹴紅球波

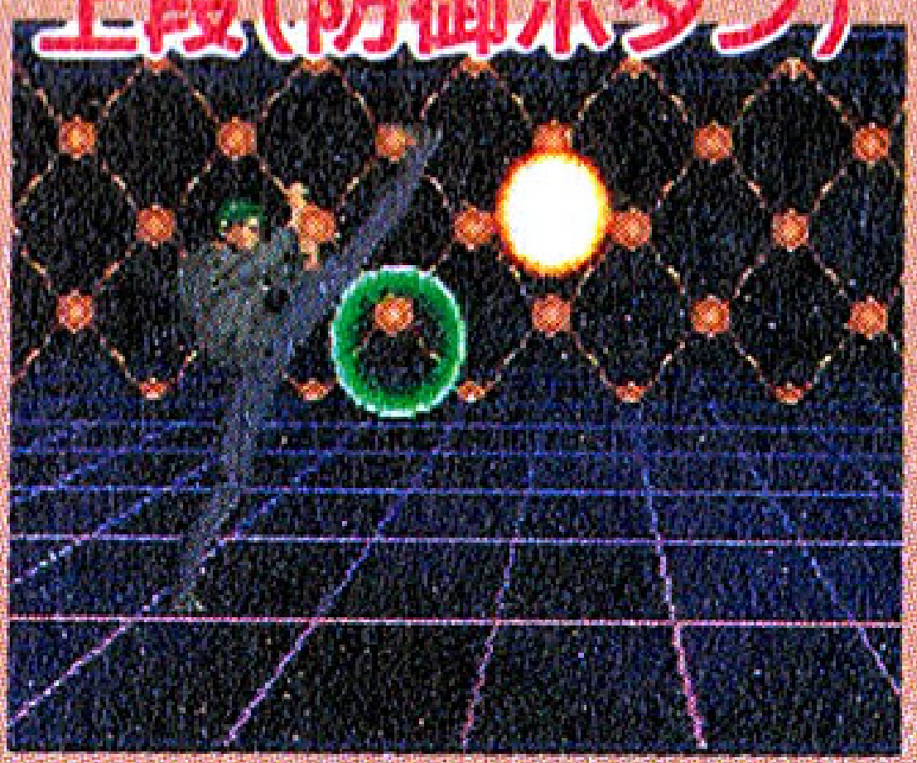
↓↘→＋攻撃か防御ボタン



下段（強ボタン）

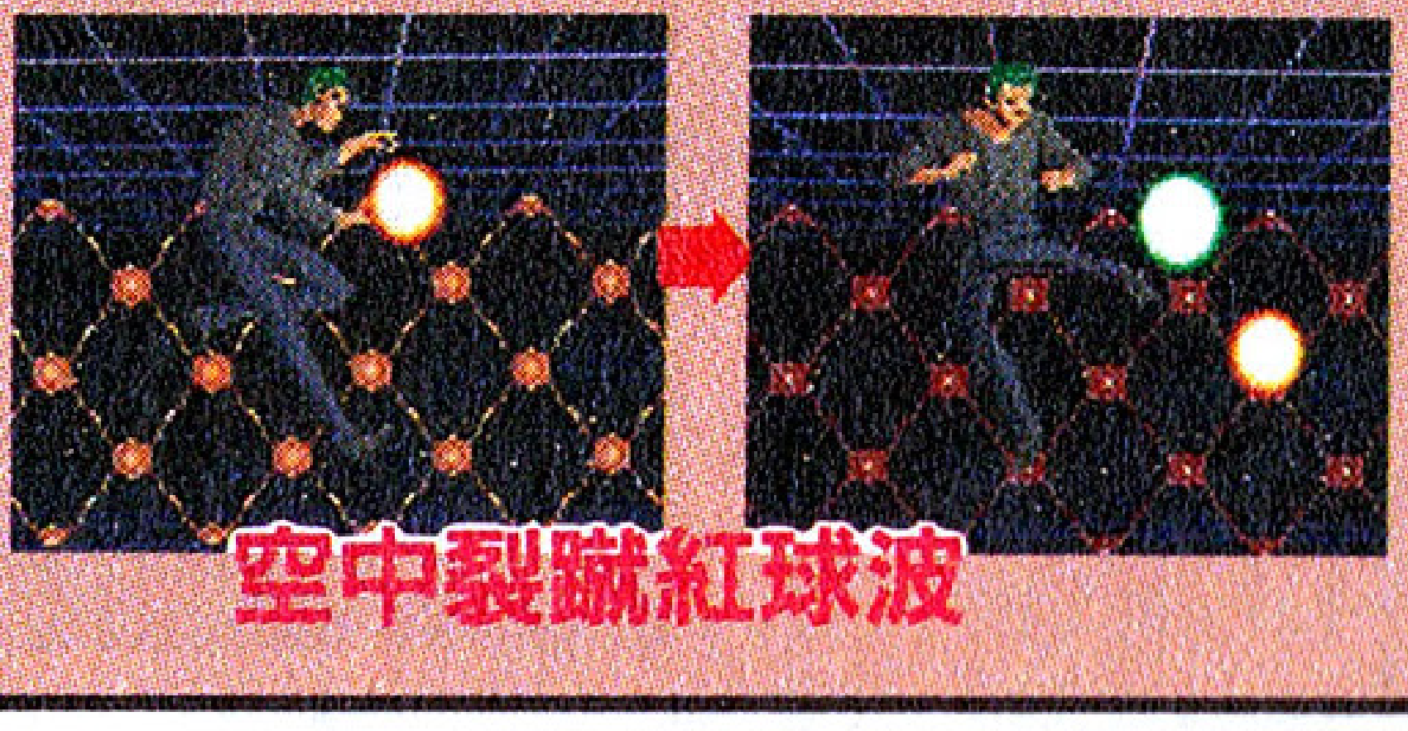


中段（弱ボタン）



上段（防御ボタン）

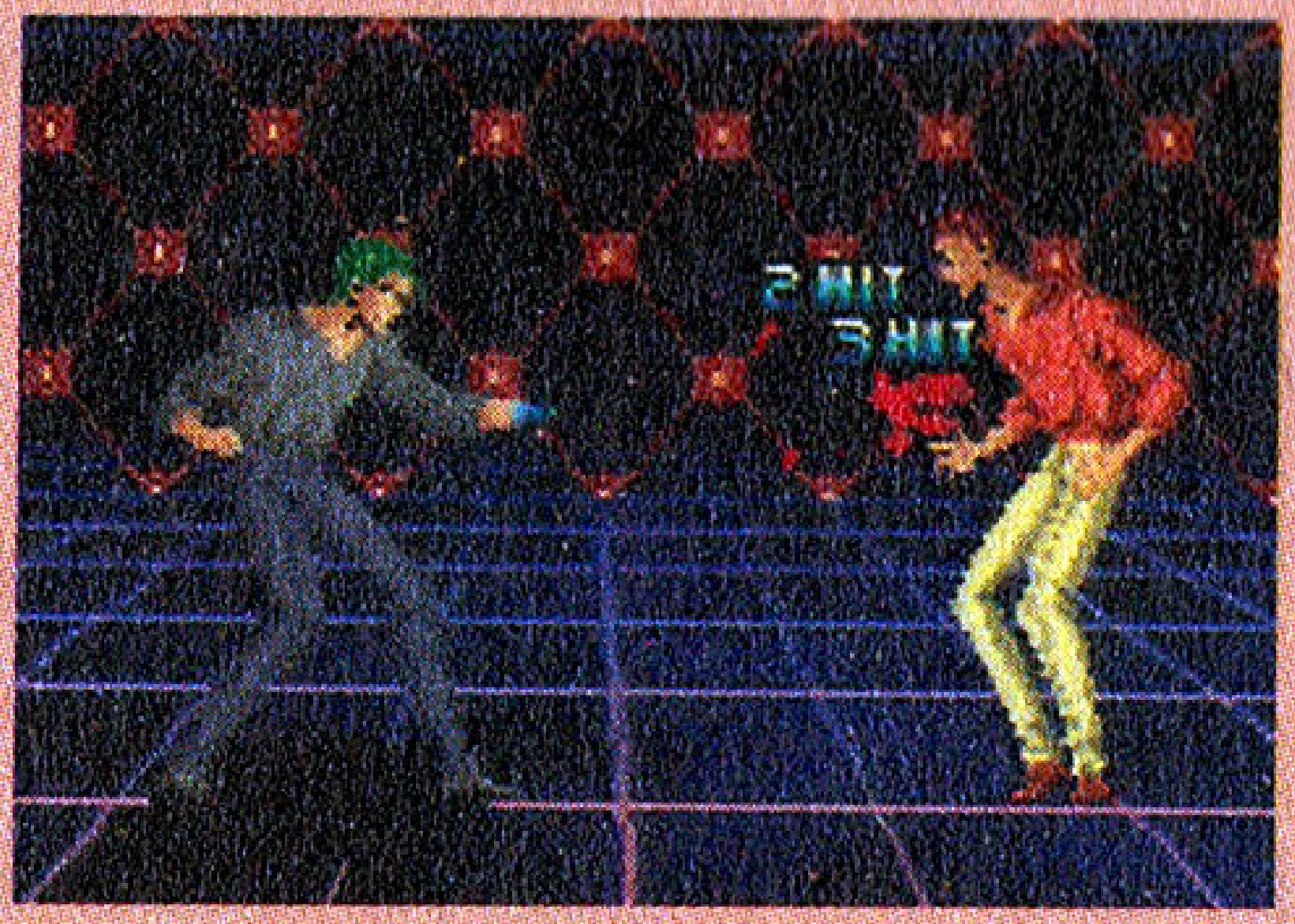
霊丸のように溜めることはできないが、このゲームの中では最も速い飛び道具。スキが少なく、連発しているだけでも強い。空中では斜め下に発射する（連発も可能）。また、仙水のキック自体にも攻撃判定がある。強は下段（しゃがみ防御が不可能）、弱は中段、防御ボタンは上段と、３方向に蹴りわけられる。



空中裂蹴紅球波

気硬銃

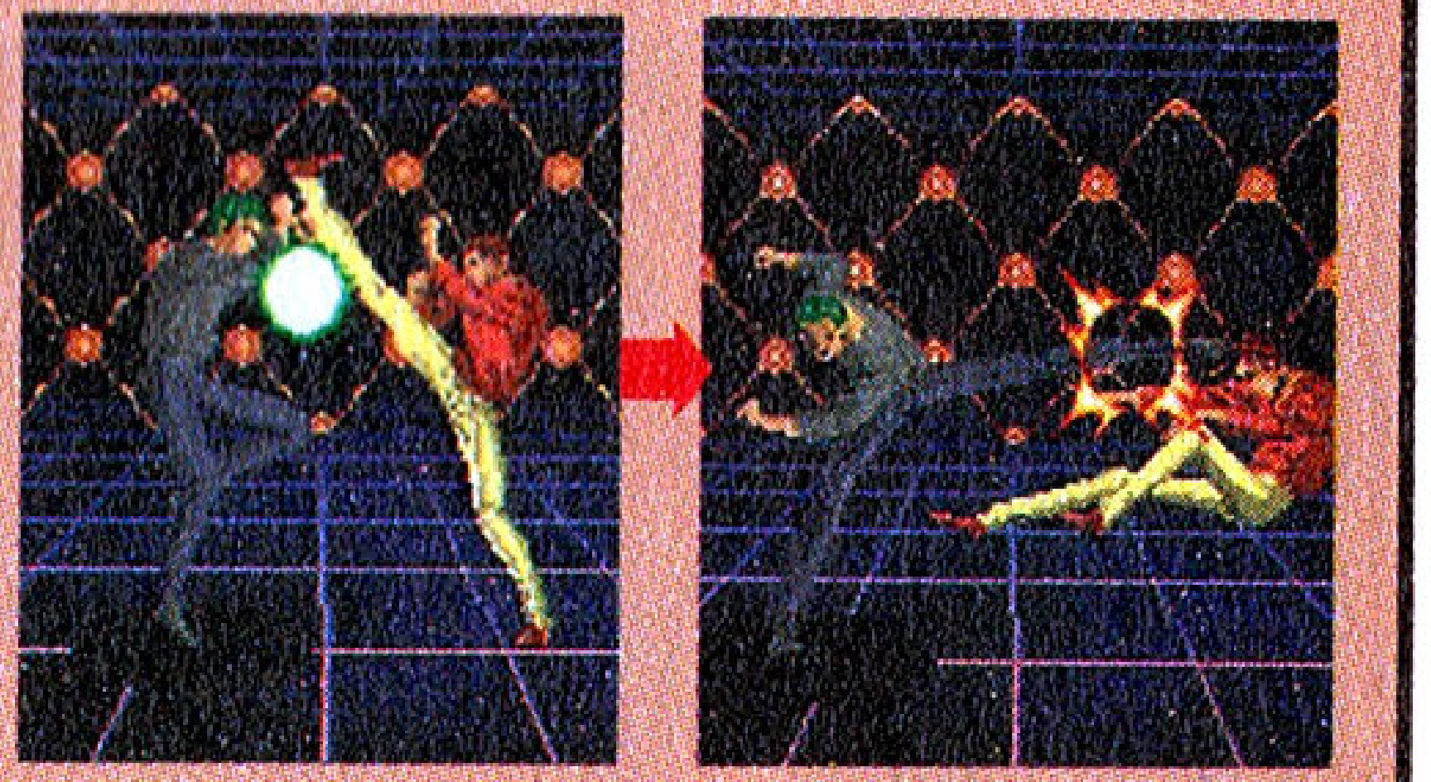
↓↓＋攻撃ボタン



見えない弾をバラバラと連射する（最大６HIT）。あまり威力はないが、相手との間合いを離したい時や、奇襲として使える。

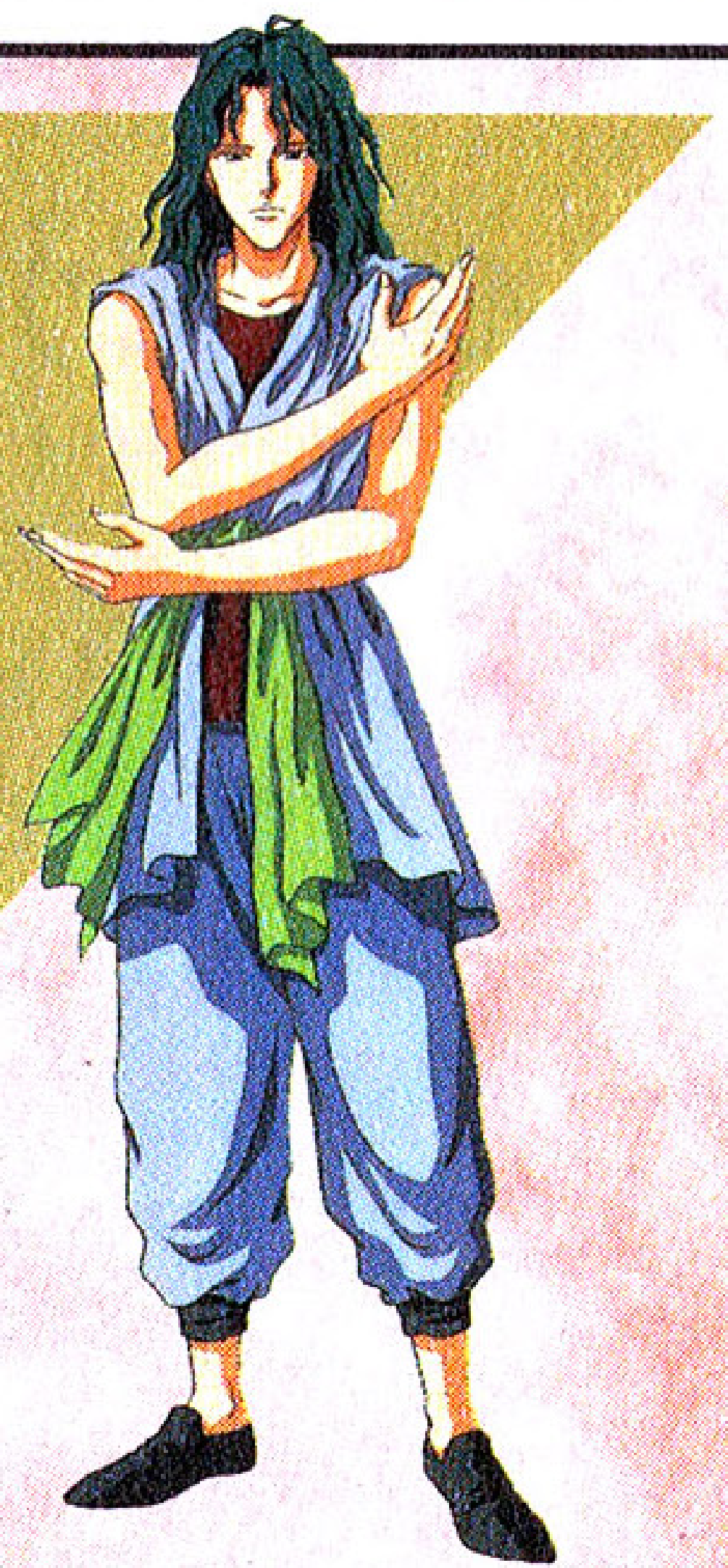
裂蹴拳

強・弱ボタンを同時に押す



強、弱ボタンを同時に押すと一瞬だけ特殊な防御をする。この時にうまく攻撃を受けると、その後無条件に反撃が決まる。ただし下段攻撃の場合は、下＋強、弱ボタンで受けなければならない。

樹



4P時は逃げまわり、1対1では遠くから闇撫……

樹は、闇撫を使って体力を回復（敵の体力回復も可）できるという、常識破りの必殺技を持っているのが強みだ。

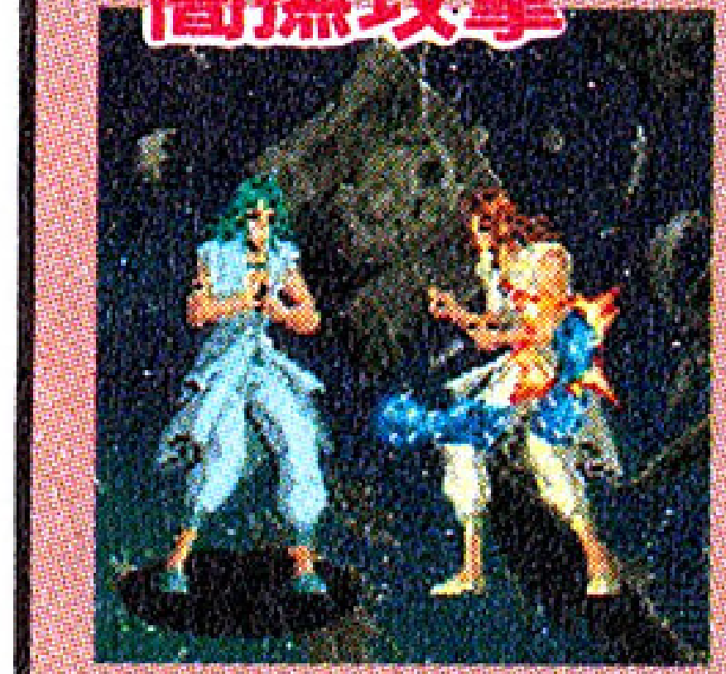
また、転んだ相手が起き上がる時に接近して、弱の足払いでしゃがみ防御させてから弱のサイドステップキックという戦法も強い。さらに、この戦法を相手が見切って立ち防御で対処してきたら、スライディング（方向ボタンの斜め下＋強攻撃）で再び転ばせてしまうのも、意地悪だが有効だ。

ちなみに、相手をふっとばし攻撃で投げた後にも攻撃を加えられる（他にもそういうキャラクターはいる）ので、左右＋強攻撃で端に飛ばし、闇撫回復を使う時間を稼（かせ）ごう。

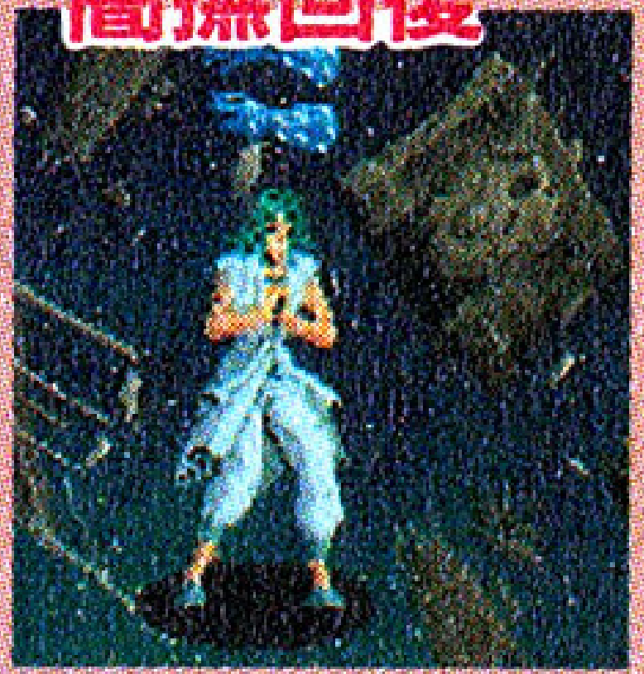
連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ強攻撃（スライディングではないほう）、そして弱のサイドステップキック。

闇撫召喚

↓↓＋攻撃か防御ボタン



闇撫攻撃

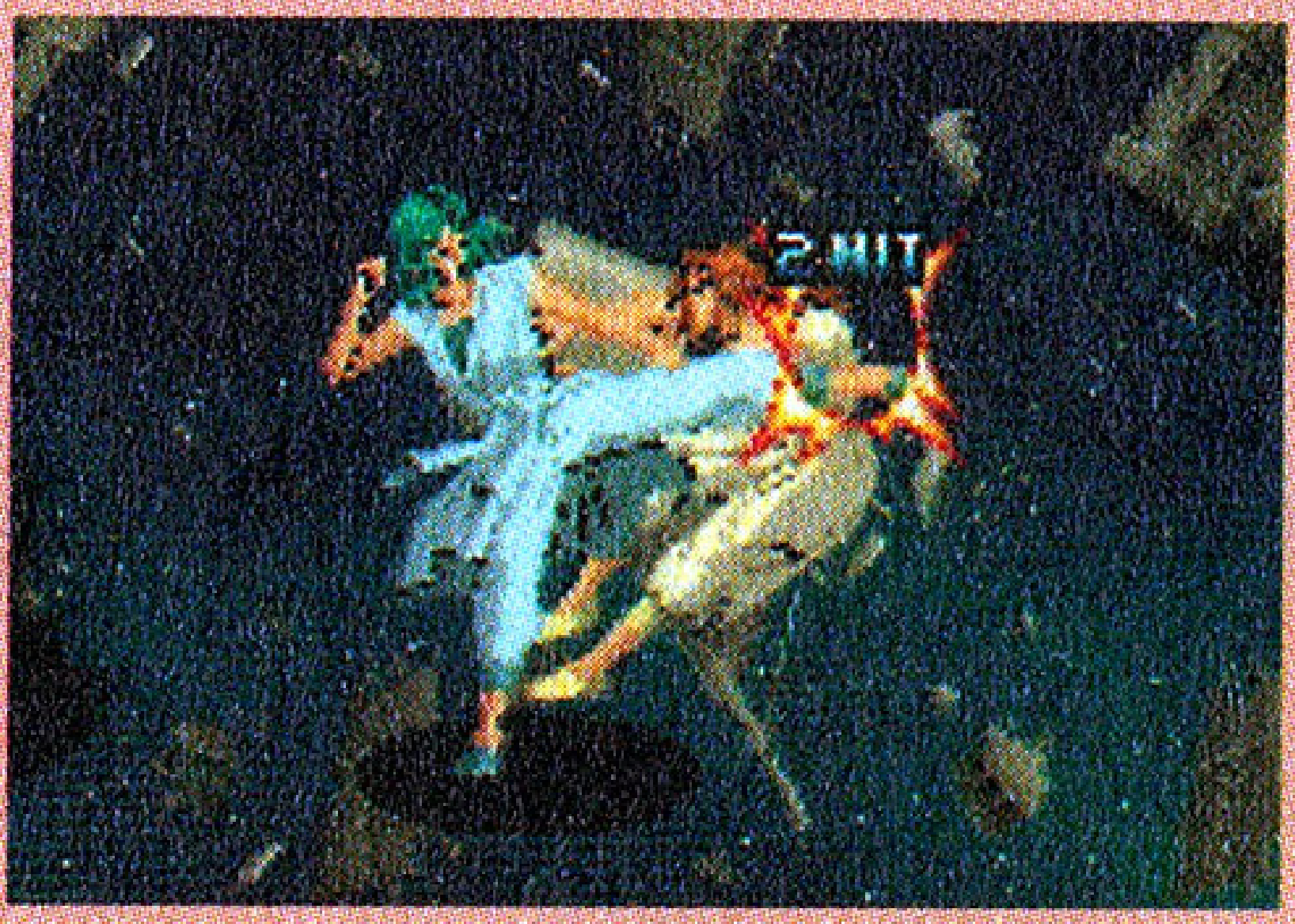


闇撫回復

強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンは近距離に腕が出現。これを出している間は霊力を消費するうえに、本人は無防備だが、腕を方向ボタンで動かし、Aボタンで攻撃、Bボタンで体力回復が可能。解除は防御ボタンで。

サイドステップキック

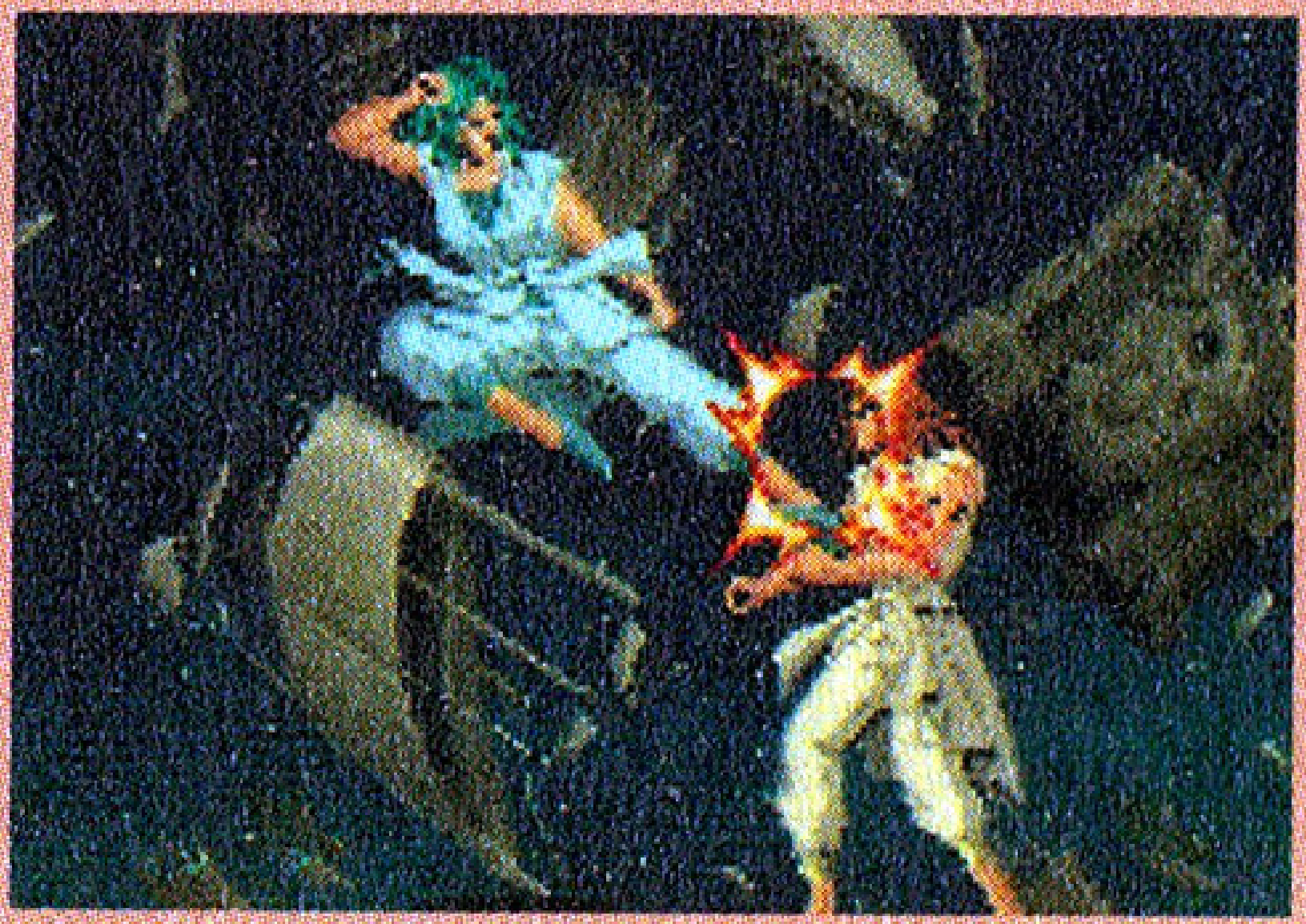
↓↘→＋攻撃ボタン



一気にふみこんで２発のキックを見舞う。はずすとスキは大きいが、しゃがみ防御できないのが利点。強、弱ボタンで飛距離が異なる。

サプライズキック

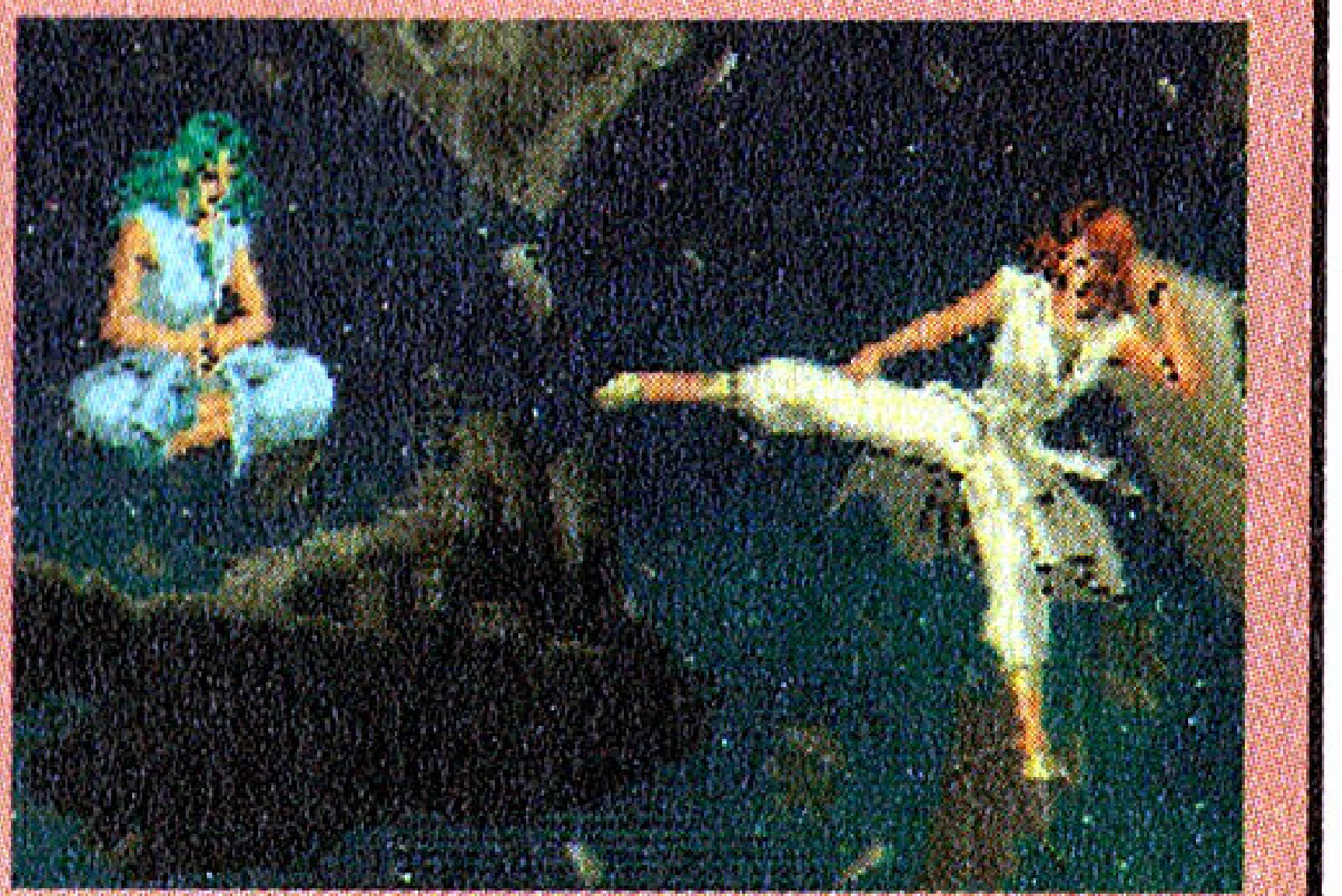
ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン



空中から斜め下に鋭いキックを繰り出す。相手に当たるか防御された場合は、樹が跳ね返っている最中に再び出すことができる。

テレポート

↓↑＋攻撃か防御ボタン



その場から消えて、一瞬した後に別の場所に現れる技。強は画面の左、弱は画面の中央、防御ボタンなら画面の右に出現する。

陣

極めれば、空中では向かうところ敵なし？

陣は技の種類が少なく、闘い方が画一的になりがちだが、空中浮遊で自在に飛行できるだけでなく、どの必殺技も空中で出せる。それゆえ空中戦は強い。

また、空中で必殺技を出した後にもう１度空中ジャンプをして、再び必殺技（連発も可能）というトリッキーな動きもできる。陣を使う際には、トレーニングモードで十分に練習しておくといいだろう。

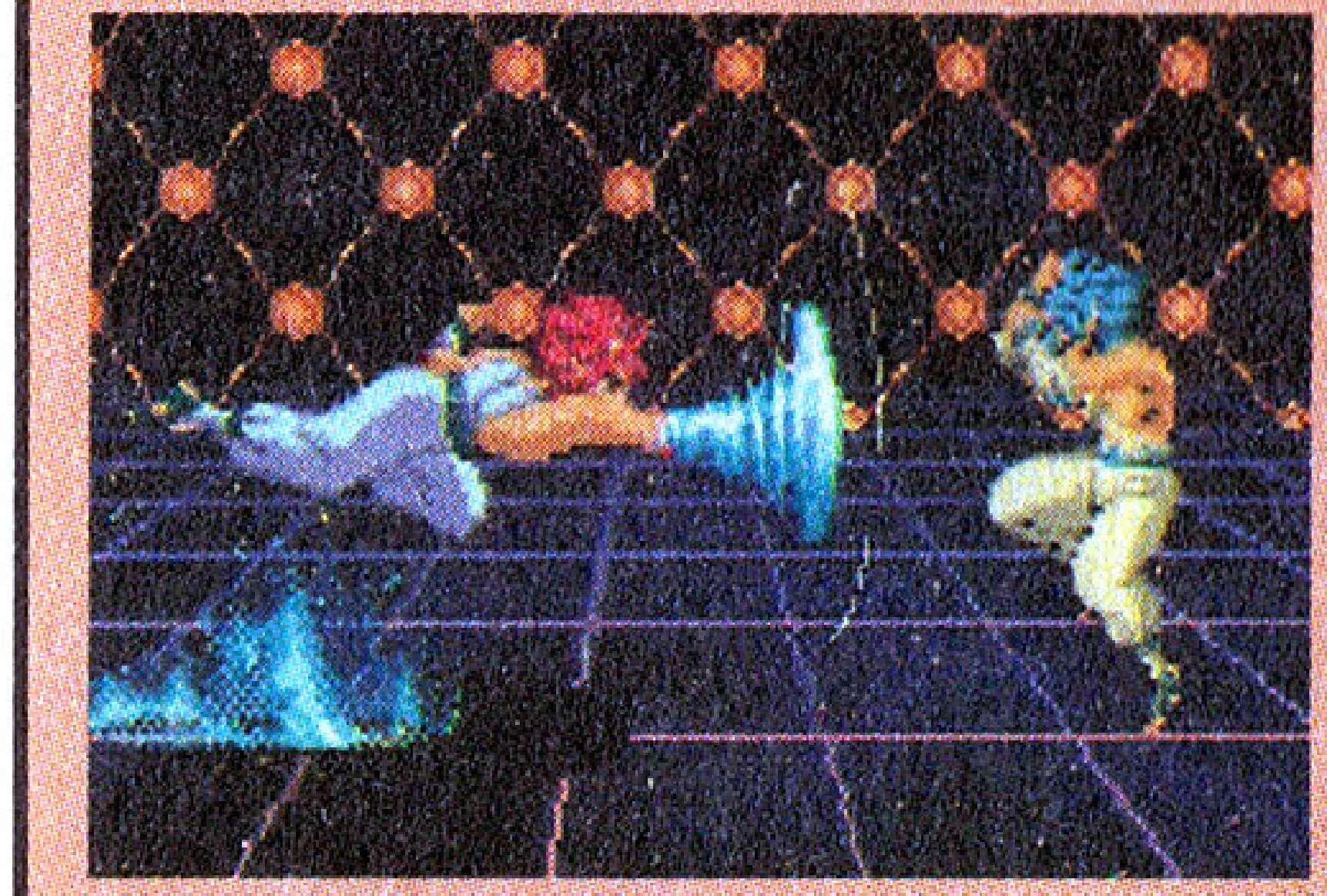
特に爆風障壁は、空中戦や地上での対空に役立つので、とっさに出せるようにしたい。

通常技はしゃがみ強攻撃が特殊で、前方にスライディングができる。これは有効度が高いので覚えておこう。

連続技は斜めジャンプ強攻撃から、立ち状態の強攻撃、そして修羅旋風拳が入る。ただし陣はジャンプが異様に高いので、遠い間合いからいこう。

修羅旋風拳

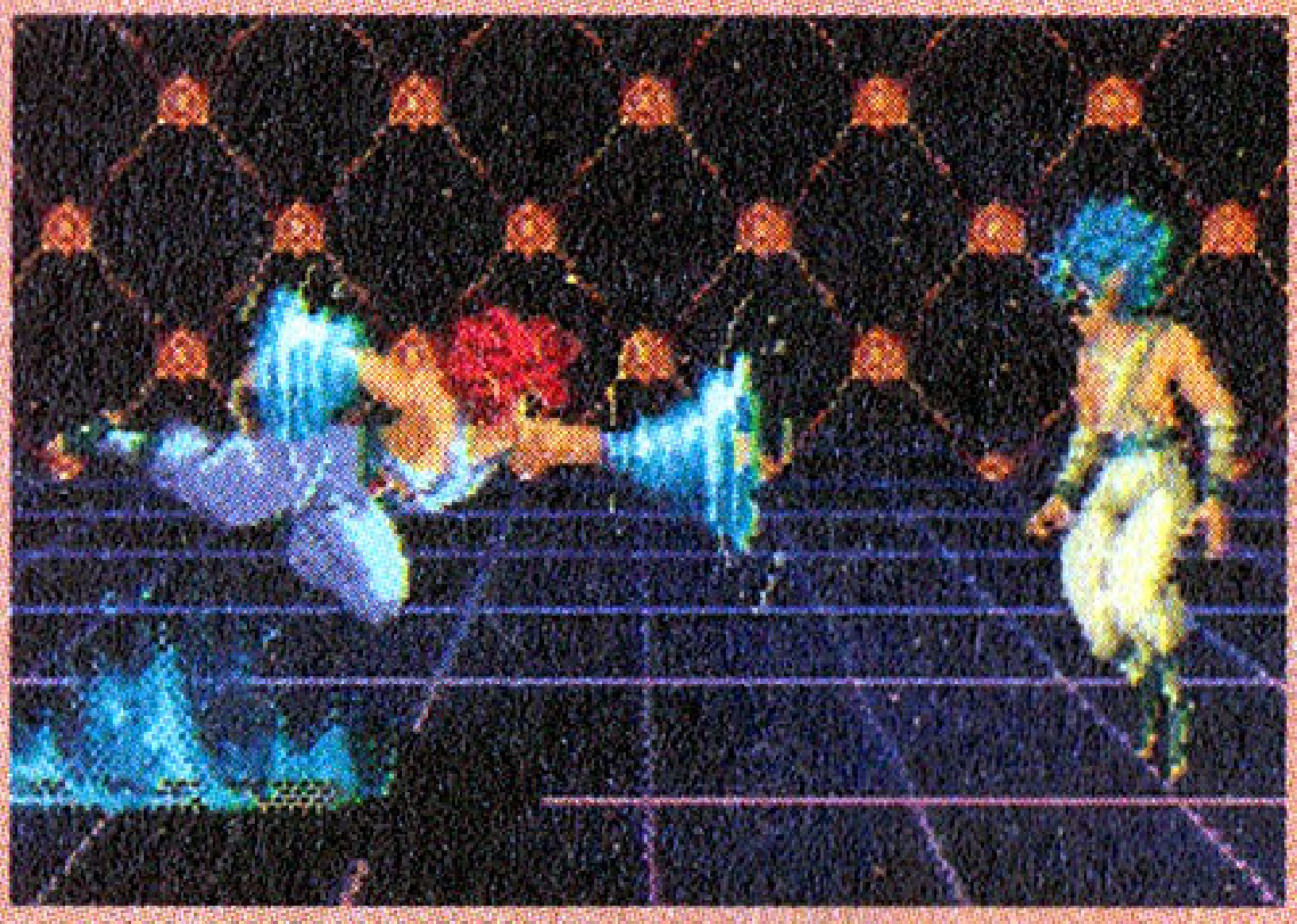
↓↘→＋弱の攻撃ボタン



基本的にダブル旋風拳と同じだが、攻撃は１HITで、出す時のスキも少ない。なお、どちらも空中で出すことができる。

ダブル旋風拳

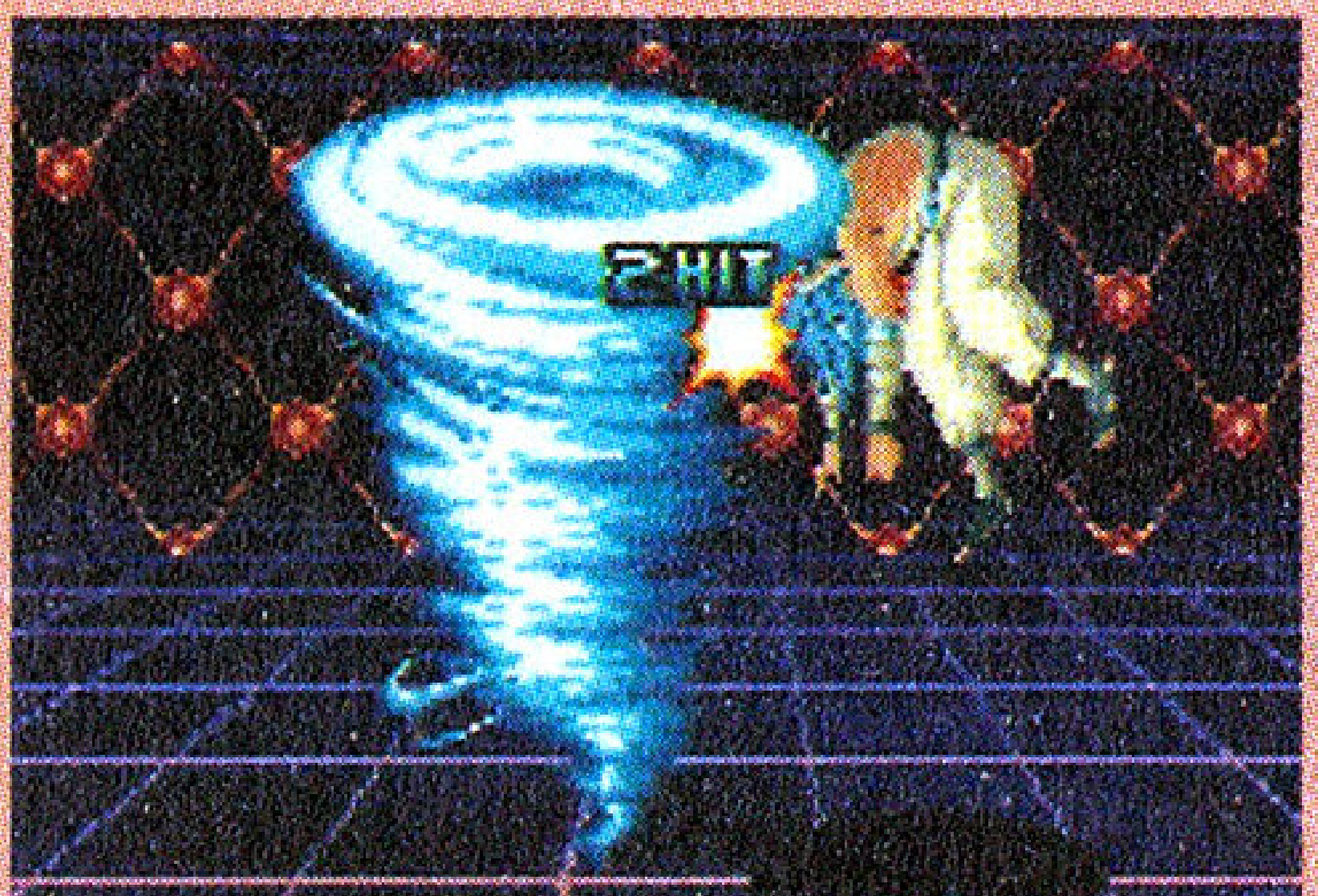
↓↘→＋強の攻撃ボタン



突進しながら左右の拳を叩き込む。当たれば最大２HITだが、はじめに腕をブンブン回す動作があるため、出しきる前はスキがある。

爆風障壁

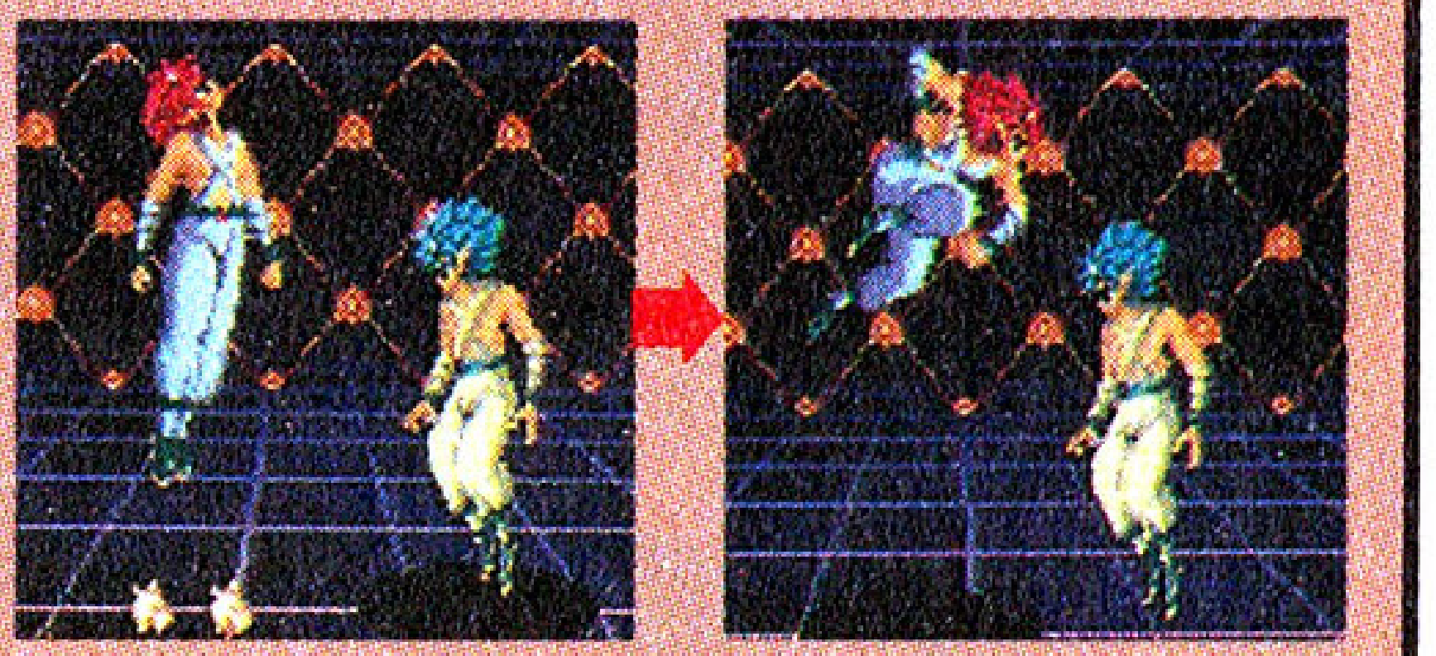
↓↑＋攻撃ボタン



その場で回転して竜巻攻撃をする。接近戦でいきなり出すとかなり強く、空中でも連発が可能。強、弱のボタンで回転数が異なる。

空中浮遊

ジャンプ中に方向ボタンを上下左右いずれかに2回押す



ジャンプ中に方向ボタンを上下左右のいずれかに２回押すと、空中でもダッシュできる（C＋Bボタンで、空中バックステップも可能）。うまく使えば、霊力が続く限り空中を自在に移動できる。

酎

酔ってるくせに動きのスキは少ないぜ、ゲフ〜

酎はこのゲームではかなりの強さを誇る。溜め撃ちができる気合弾や正面からの攻撃に強い百烈拳、防御されても連発できるサプライズキックなど、実用的な技が多いからだ。

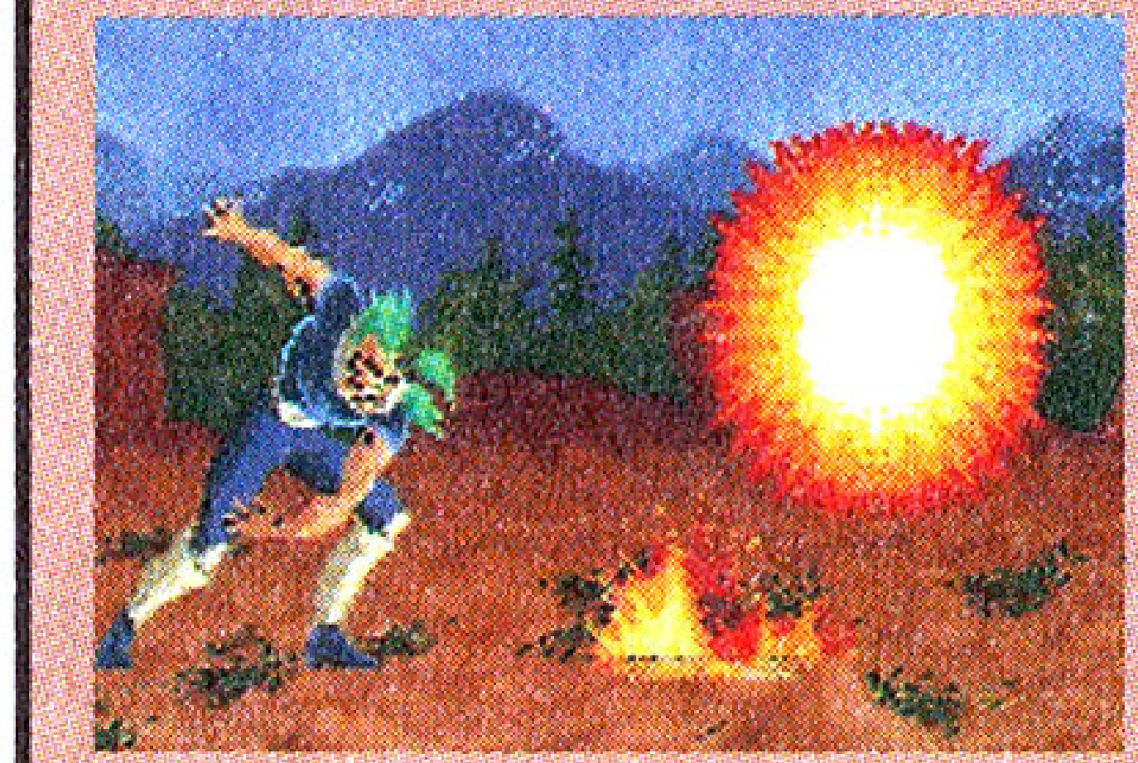
また、見た目こそ地味な技だが「まわりこみ」はうまく使えばかなり役立つ。相手が目前で何らかの技を出そうとした瞬間に使えば、無防備な背後からなんなく攻撃できるぞ。ただしあまり多用すると読まれた時にスキが生じるのでほどほどに。

対空技は、左右＋強攻撃のハイキックが強力だが、出るのがやや遅いのでタイミングはきっちり覚えること。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃から強の空中百烈拳、そして地上での百烈拳で５〜６HITほど入る。強の空中百烈拳は連射パッドを使えば、強ボタンを押しっぱなしで出せるぞ。

気合弾

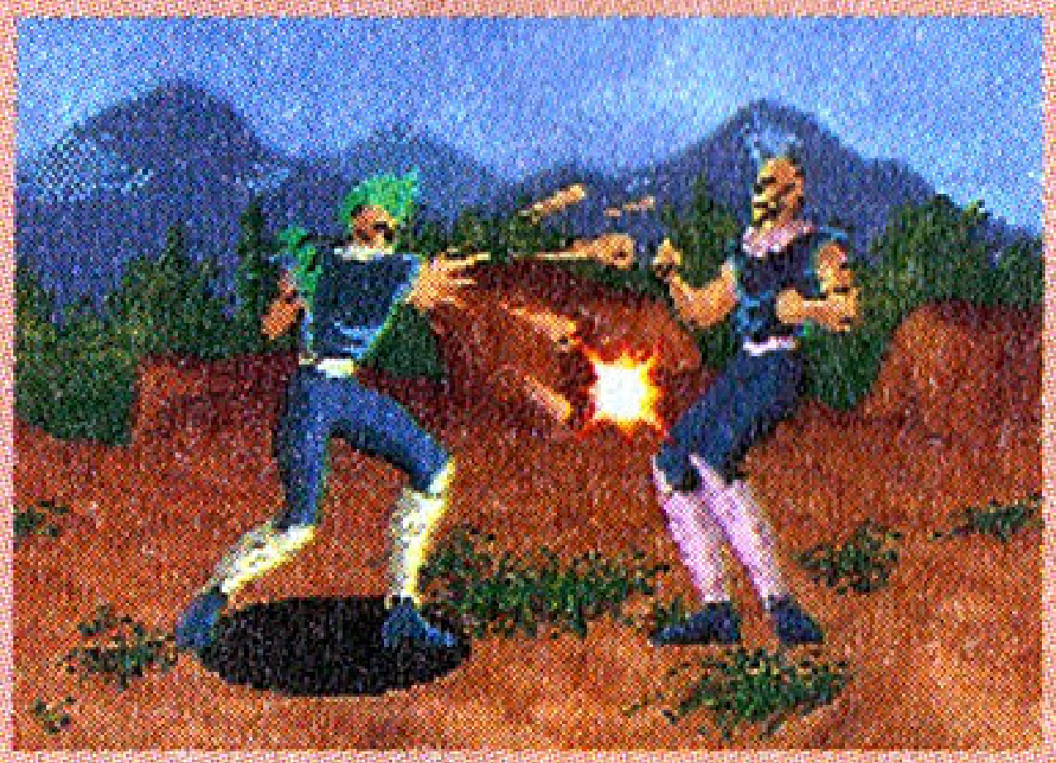
↓↘→＋攻撃か防御ボタン



幽助や幻海の霊丸と基本的に同じもので、１〜８段階まで溜められる飛び道具。強、弱ボタンで飛ぶ速度が異なる。

百烈拳

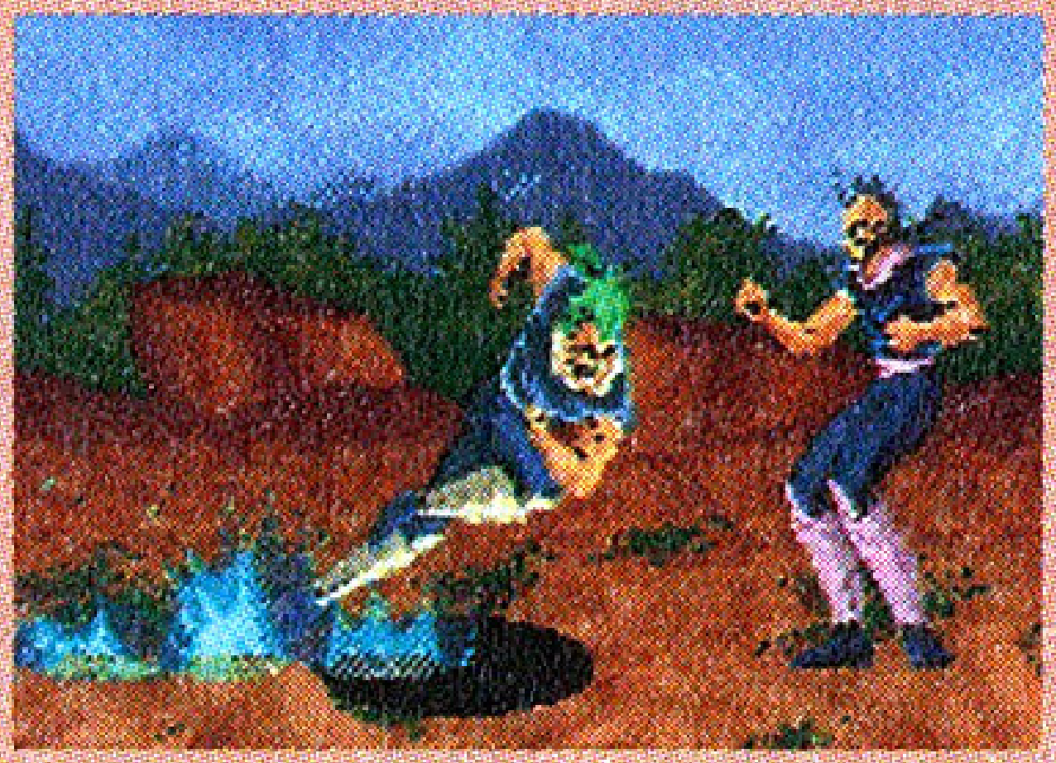
攻撃ボタンを連打



これも幻海の百烈拳と同じで、空中でも出せる（強は連射パッドがないと出しづらい）。リーチは幽助なみに長い。

ショルダータックル

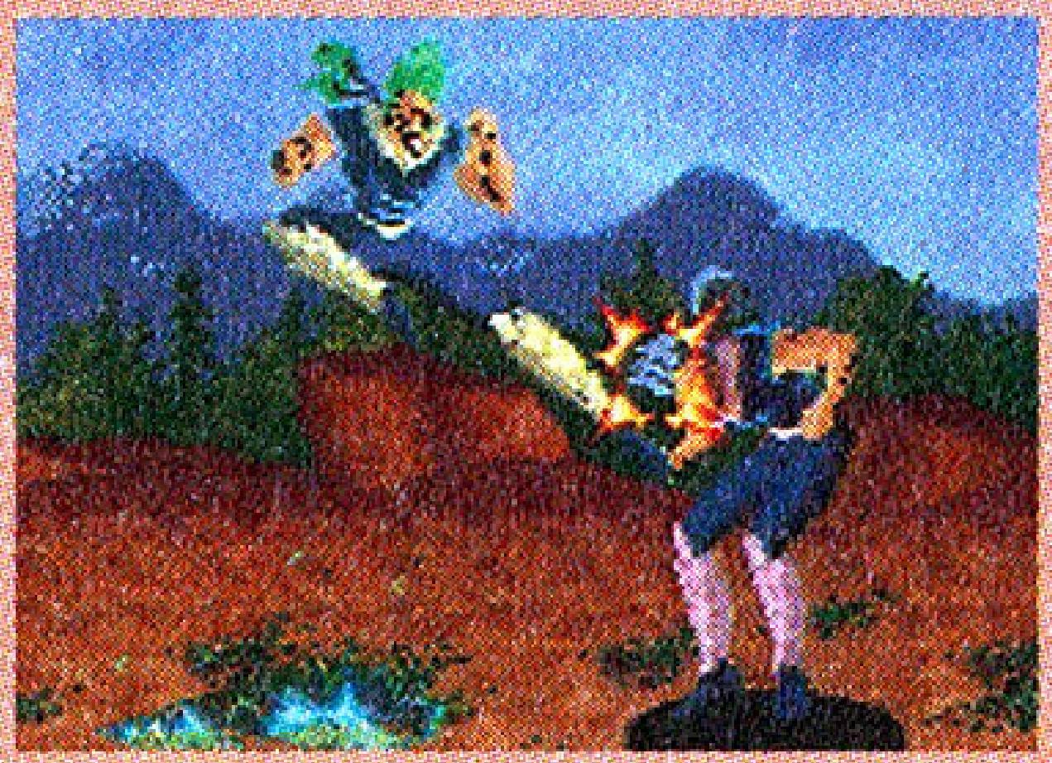
↓↓＋攻撃ボタン



すばやいタックルをかまして相手をふっとばす。ただし、防御されるとスキができる。強、弱ボタンで突進距離が異なる。

サプライズキック

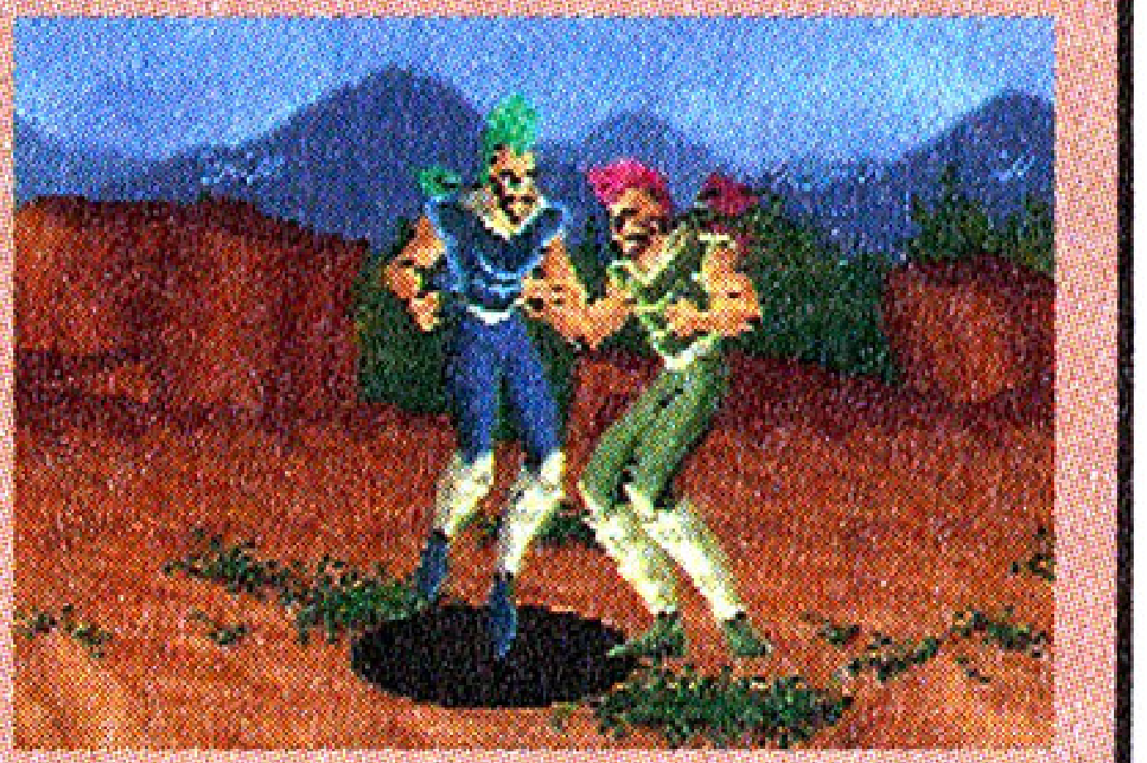
ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン



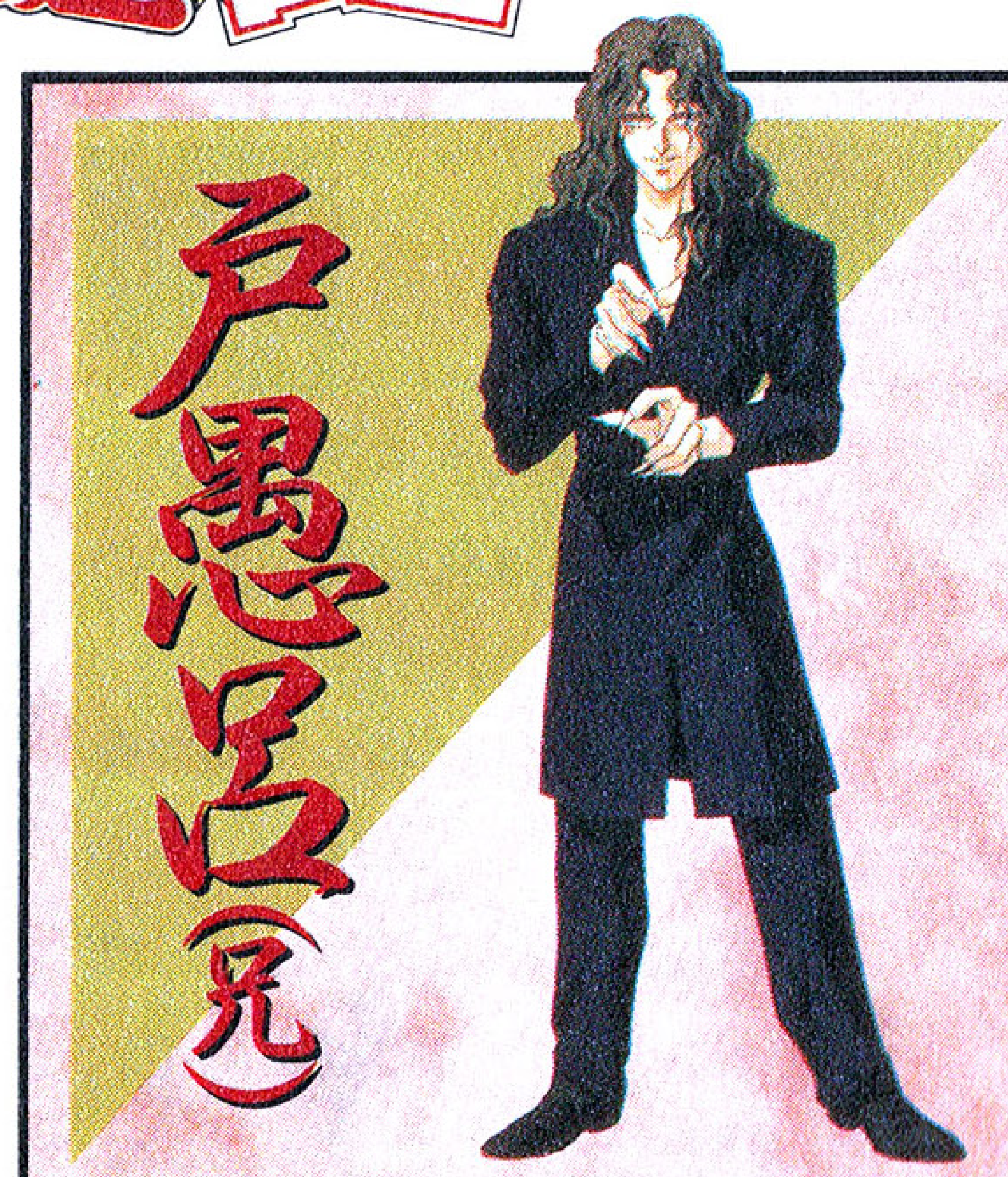
樹のサプライズキックとほぼ同じで、防御された時は跳ね返っている間に再び繰り出せる。ただし樹のと違って、当たると相手は転ぶ。

まわりこみ

強・弱ボタンを同時に押す



正面にいる相手の背後にスルリとまわりこむフェイント技。ただし相手があまり遠いと、単なる方向転換で終わってしまう。



戸愚呂(兄)

狂ったような奇声で場を乱す、最高に異様な男

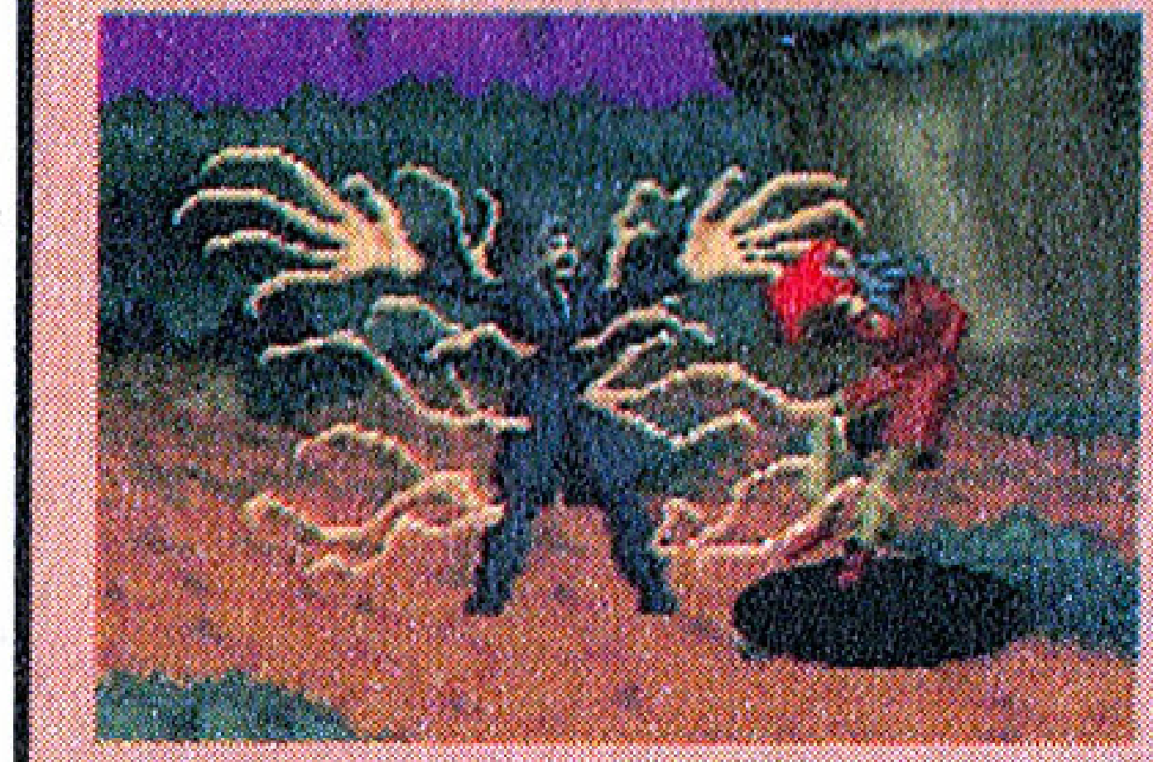
戸愚呂(兄)は体が小さいだけでなく、あやしい技の数々、なにかにつけて発しまくる「ウヒィィィィッ」という奇声、戦法のいやらしさなど、とにかく異彩を放つキャラだ。

ライン移動で近づくと同時に出す全方向触手や、防御されても反撃を受けにくい剣変化、あまりにも役立つダミーなど、強さ自体もかなりのもの。なお、剣変化は空中で出した後に、再び剣変化かジャンプが可能だ。

とにかく戸愚呂(兄)は不気味だが、勝った時の妙な快感と場を乱す狂気に満ちた動きで、他のキャラでは味わえない愉悦に浸れることうけあい。さあ、みんなもコイツで戸愚呂(兄)伝説を築こう（もはや解説になっていない）！　そうそう、連続技は斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、しゃがみ強攻撃で。難易度が低く、実戦的だぞ。

全方向触手

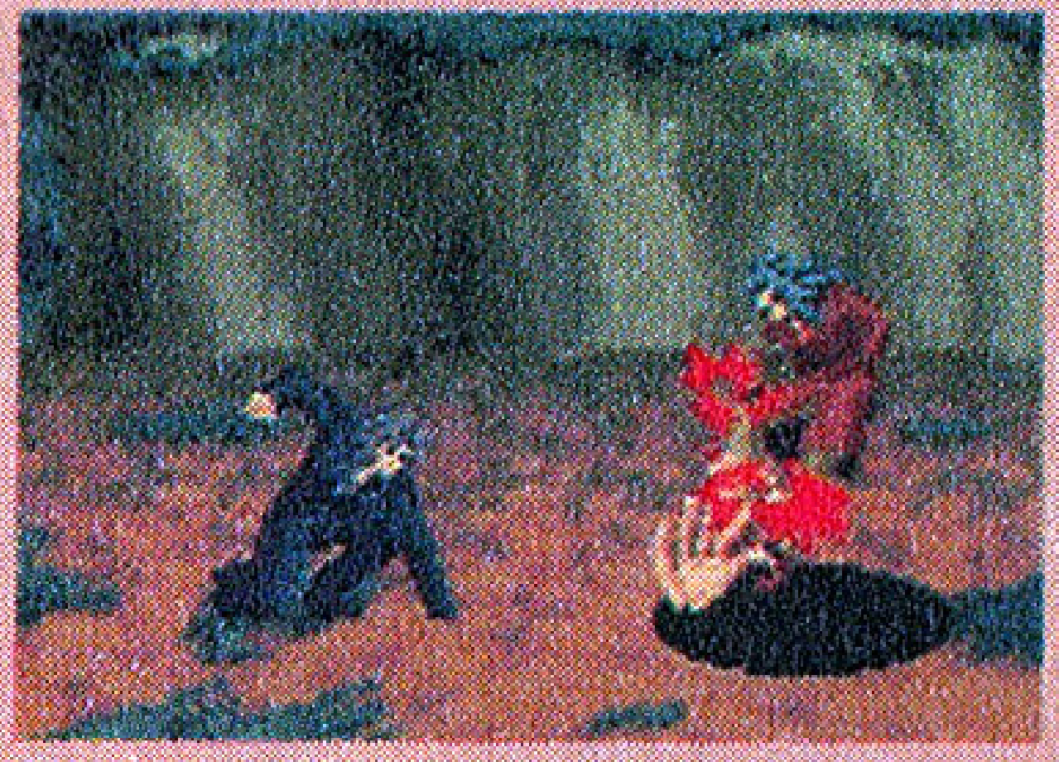
強・弱ボタンを同時に押す



体から触手を伸ばしてズビャアッと刺す不気味技。左右同時に攻撃できるため、2人の相手にはさまれた時などに有効。スキも少ない。

地中触手

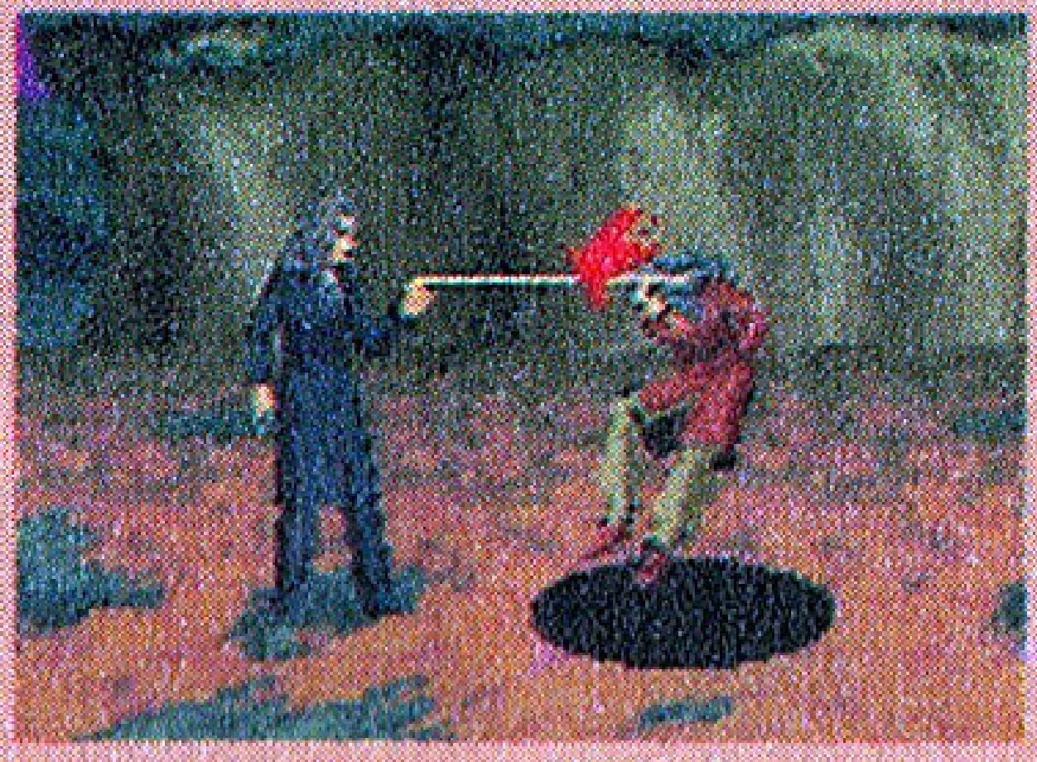
↓↓＋攻撃ボタン



腕を地面に突き刺し、別の地点から指先を出す怪奇技で、しゃがみ防御しないと当たってしまう。強で中距離、弱で近距離に出現。

指針

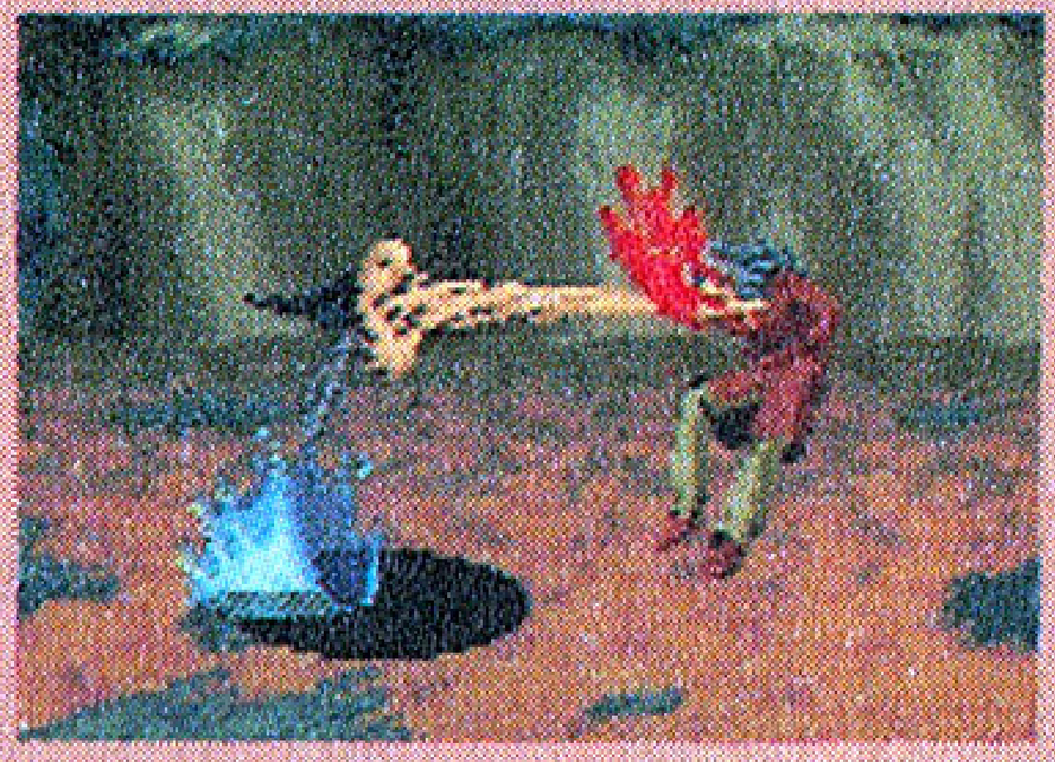
↓↓＋防御ボタン



指を伸ばして相手をブスリと突く指図技(何それ?)。一見、あまり使えないようだが、相手を気絶させやすいという特徴を持つ。

剣変化

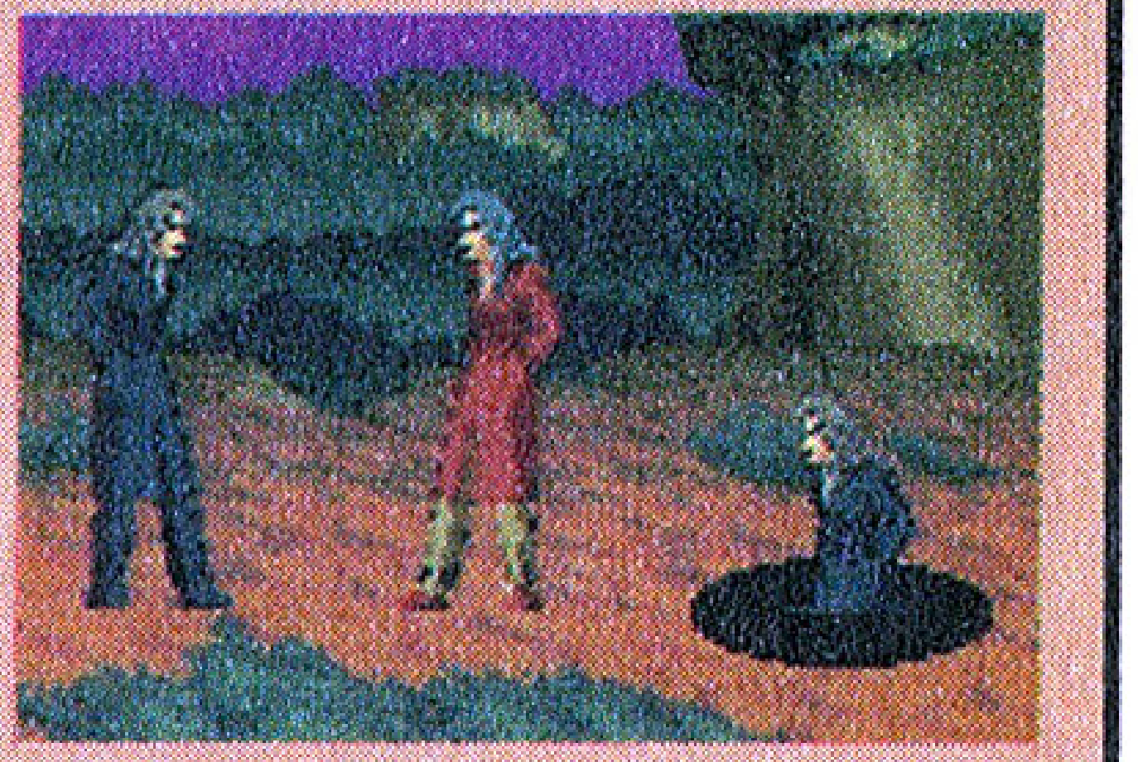
↓↘→＋攻撃ボタン



体を剣状にして突進する刺殺技。防御されても反撃されにくく、空中でも出せる(連発も可)。強、弱ボタンで飛距離が異なる。

ダミー

↓↑＋攻撃か防御ボタン



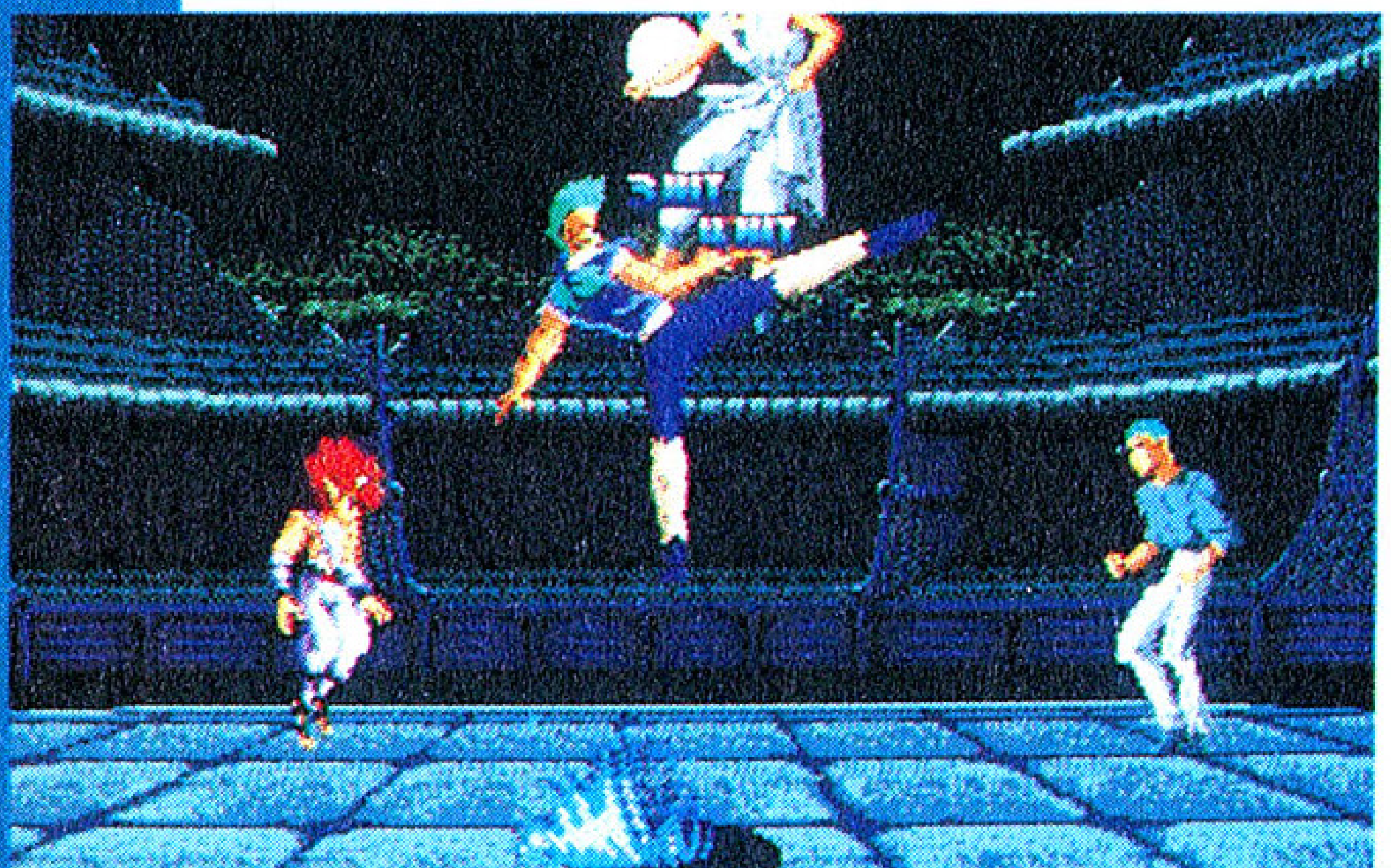
その場に自分の幻を残して、別の場所から本物がニョキニョキと生える恐怖技。強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンは近距離に出現。

謎が謎を呼ぶ超必殺技の存在！秘めたるパワーを引き出せ！

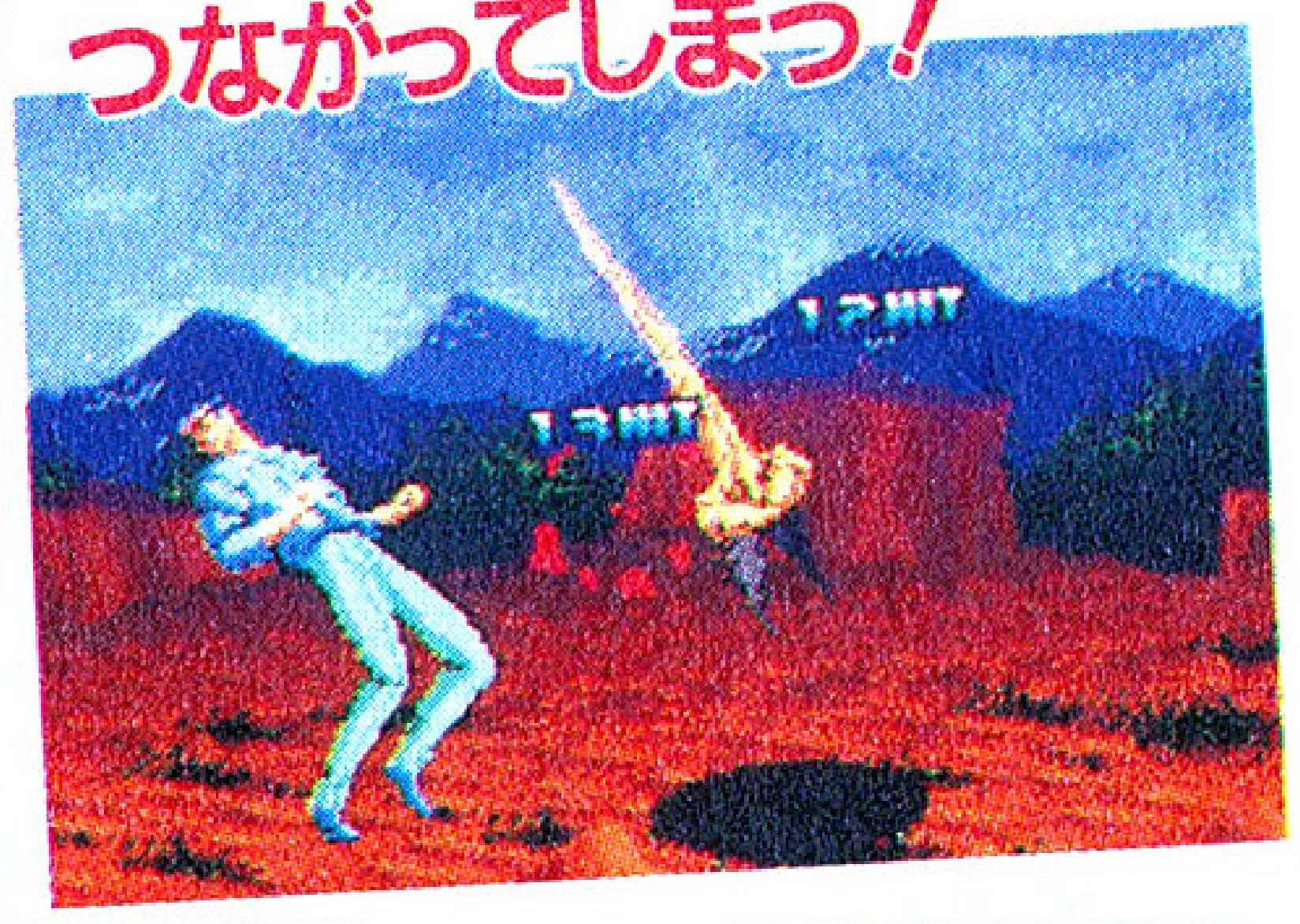
今回は発売直前特集ということで、ざっと10人分の解説をやったけど、みんなの感想はどんなもんかな？　本当のことを言うと、このゲームにはまだ明かされていない事実があるんだ。

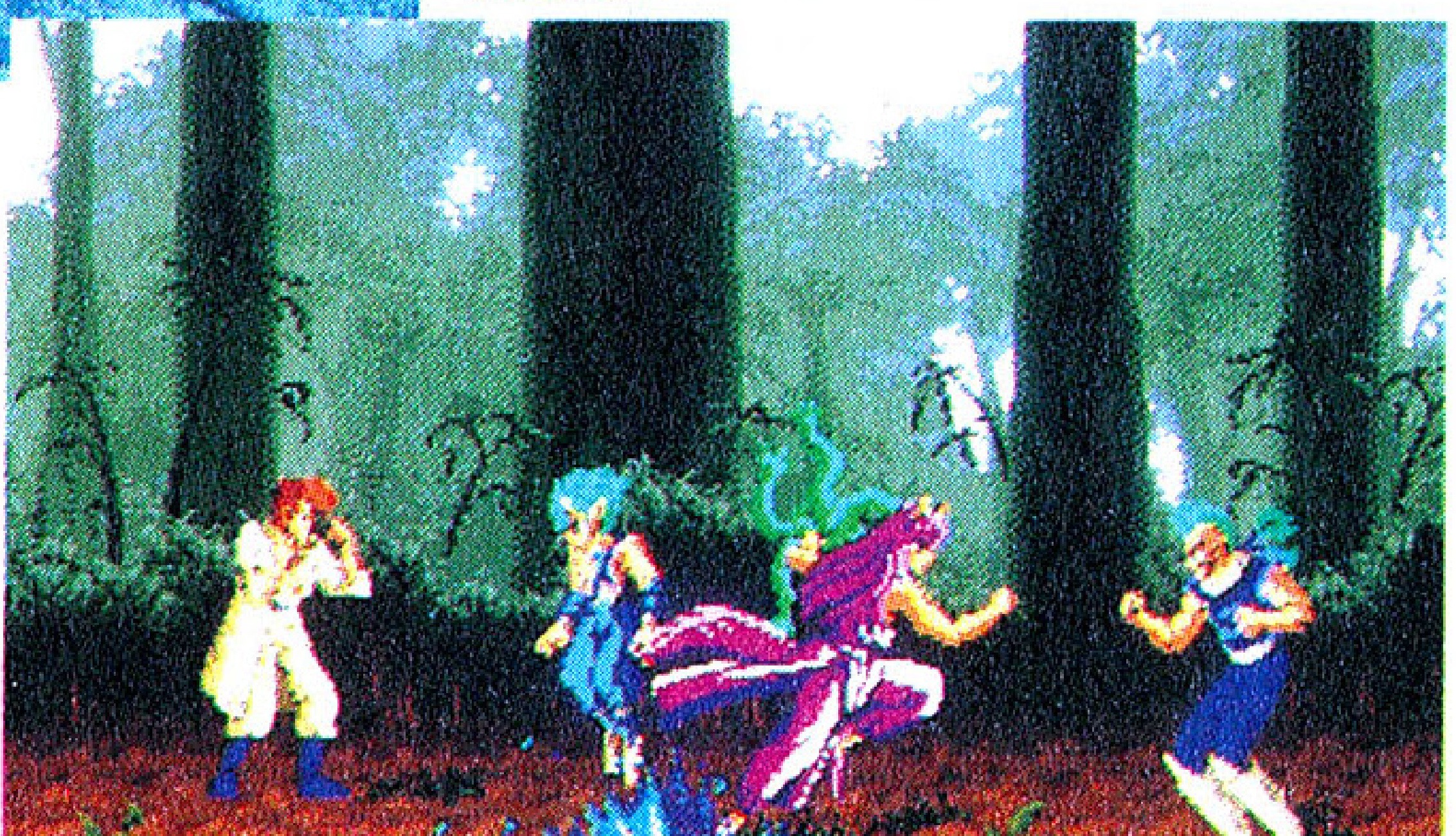
その1つが、下に掲載している「超必殺技」。これは、とてつもなく威力のでかい技なんだけど、残念ながら確実な出し方はまだ発見していない。

それと、まだまだ連続技もあるらしいから、買った人はいろいろ試して探してみてね。最後に、もう1つ重大なナニが……あっ、もう書ききれない！



こんなにHIT数がつながってしまう！





編集部未確認情報だが、なんらかの条件によって出せる超必殺技が、各キャラクターに用意されているらしい。ここでは、プレイ中に偶然出すことができた技の数々を公開しよう。

最後のお願いコラム

私を信じて皆も魔強統一戦を買え！

語り手・佐々木KAFいち

「ガンヒー」時代からトレジャー作品を見守り続けてきたBEメガライターの魂の深奥からの叫びを聞け。

ゲームの本当の良さがわかる具眼の士達だけに、BEメガライターの私KAFいちがお願い申し上げる。「魔強統一戦」は、近頃のMDで稀に見るほど“面白い”ことを、ライター生命を賭けて保証しますので、初心者もマニアも買ってください。なにしろ原作が好きじゃない（はっきり嫌いと書けない立場がつらい）私でさえ、仲間と4人プレイで何時間でも狂ったように遊んでしまうぐらいだから、その完成度の高さは本物です。特に、キャラクターゲームだからといって、やる前から毛嫌いしている人にこそお勧めします。それに、この作品があまりに売れないと、トレジャーがセガのハードに愛想をつかすという最悪の事態をも招きかねません。とにかく、私は発売日に必ず購入するつもりなので、皆もトレジャーとKAFいちを信じて買ってください！　くれぐれも「外伝」と間違えないでね。

戸愚呂(兄)
くっくっくっ
オレはウソツキだぜぇ…。

なんと、次号では驚きの紹介記事があるという噂が？

来月に続く!?

幽遊白書

ゆうゆうはくしょ
まきょうとういつせん

魔強統一戦

残り15%攻略!!

今回は予告どおりの驚愕記事！　先月号の65ページに下のラベル、72ページの下半分以降には戸愚呂(弟)と右のページを切って貼れば、100%中の95%に！

- ●セガ●発売中
- ●8,800円●ACT●24M
- ●4人までプレイ可能（セガタップ対応）

95%攻略

今回のメニュー

その① 11番目の戦士 戸愚呂(弟)解説

先月は諸般の事情で紹介できなかった戸愚呂(弟)を完全解説。最大の巨躯を誇る男の実力を引き出せ。これで君も「やるねェ！」と「100%中の100%！」のト・リ・コ。

1P 戸愚呂(弟)
2HIT

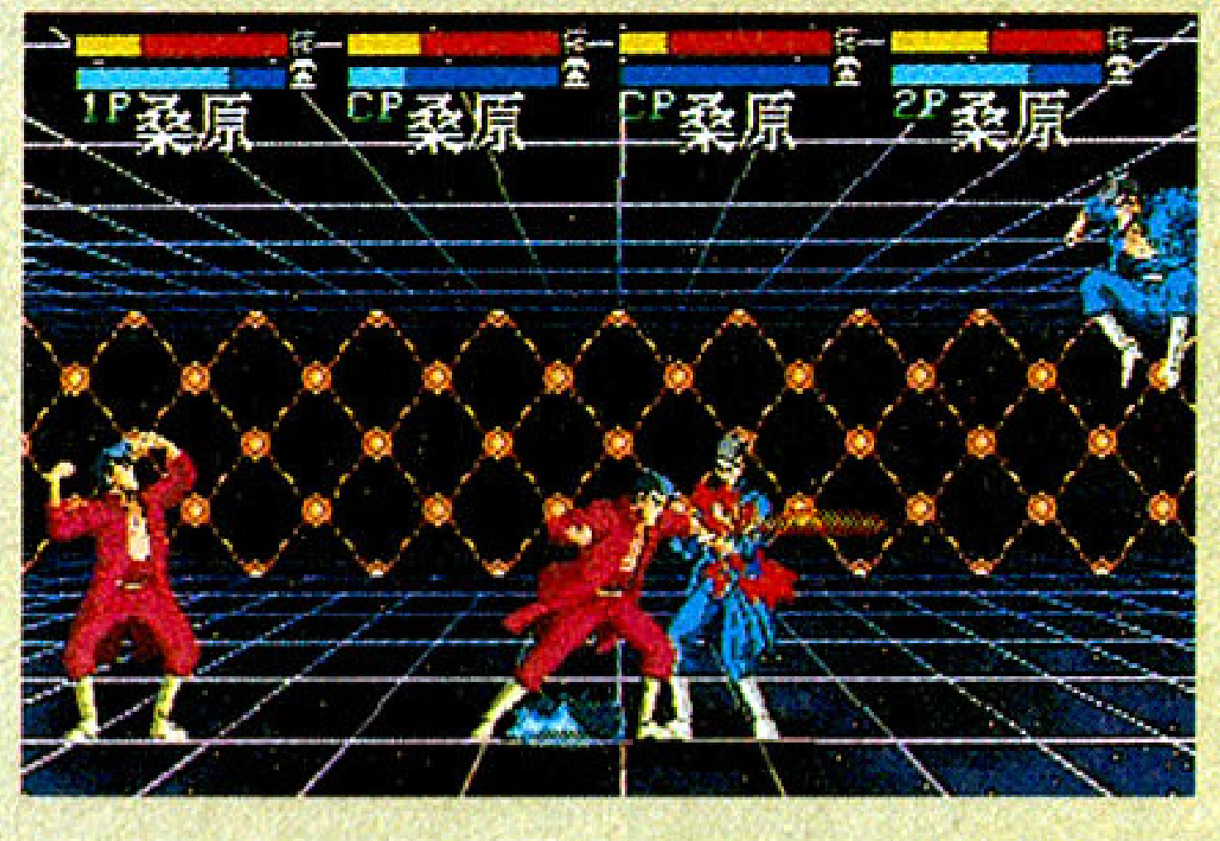
その② 超霊撃伝授!! 一発逆転を狙え

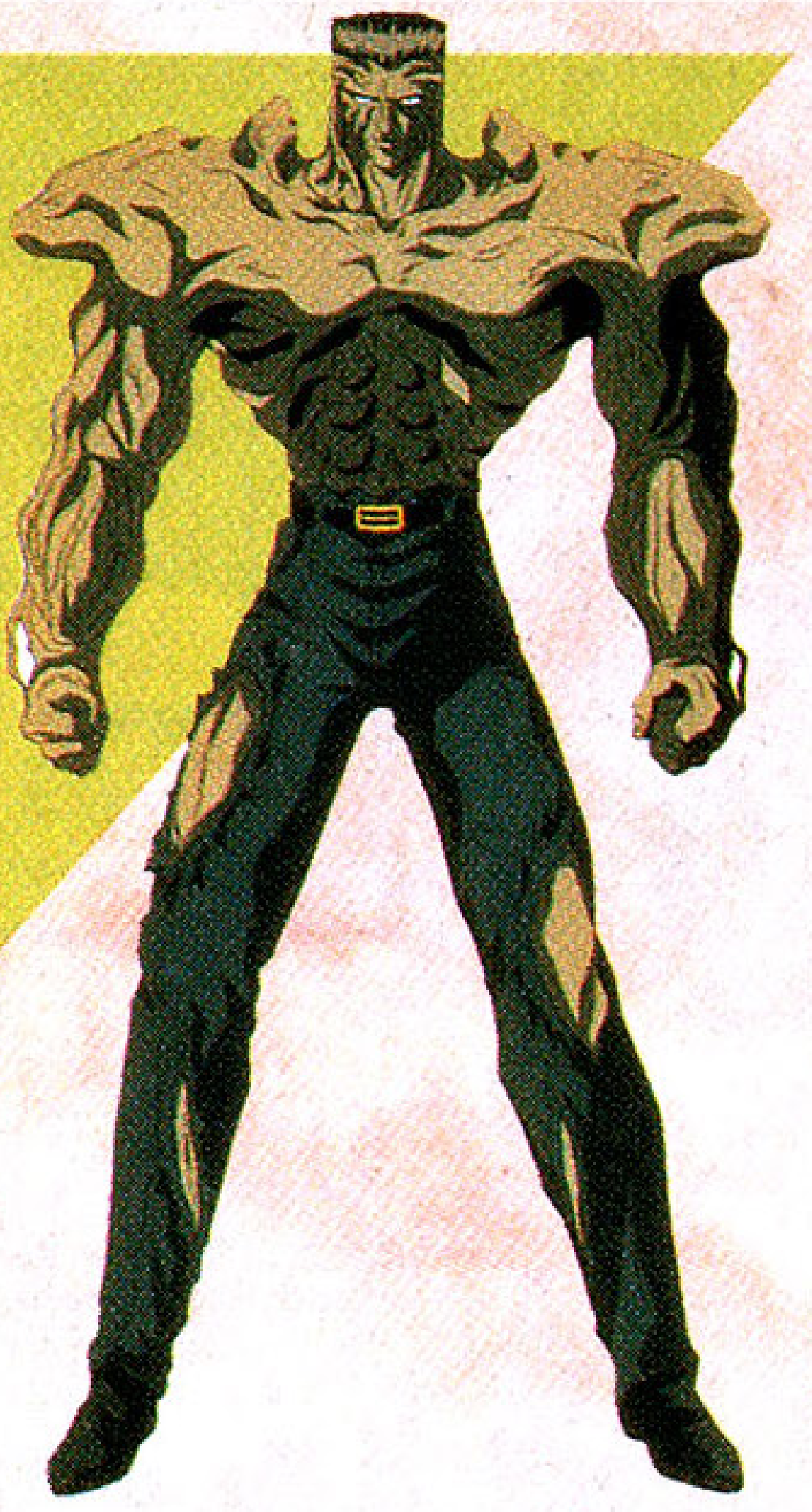
各キャラクターが１つずつ持っている一発逆転技、超霊撃コマンドの一部が解禁された！　もはや最後の一撃を与えるまでは、誰しも油断ができなくなるぞ！

1P 蔵馬
CP 戸愚呂(弟)
CP 戸愚呂(兄)

その③ ザコキャラ桑原 最強化計画発動

１人で場違いな雰囲気をプンプンさせる桑原を、１週間で最強に仕立てあげるという無謀企画。他のキャラクターを使っている人には「魔強統一戦」がうまくなるコツを伝授。





戸愚呂(弟)

でかい、豪快、大味の3拍子が揃った一発屋

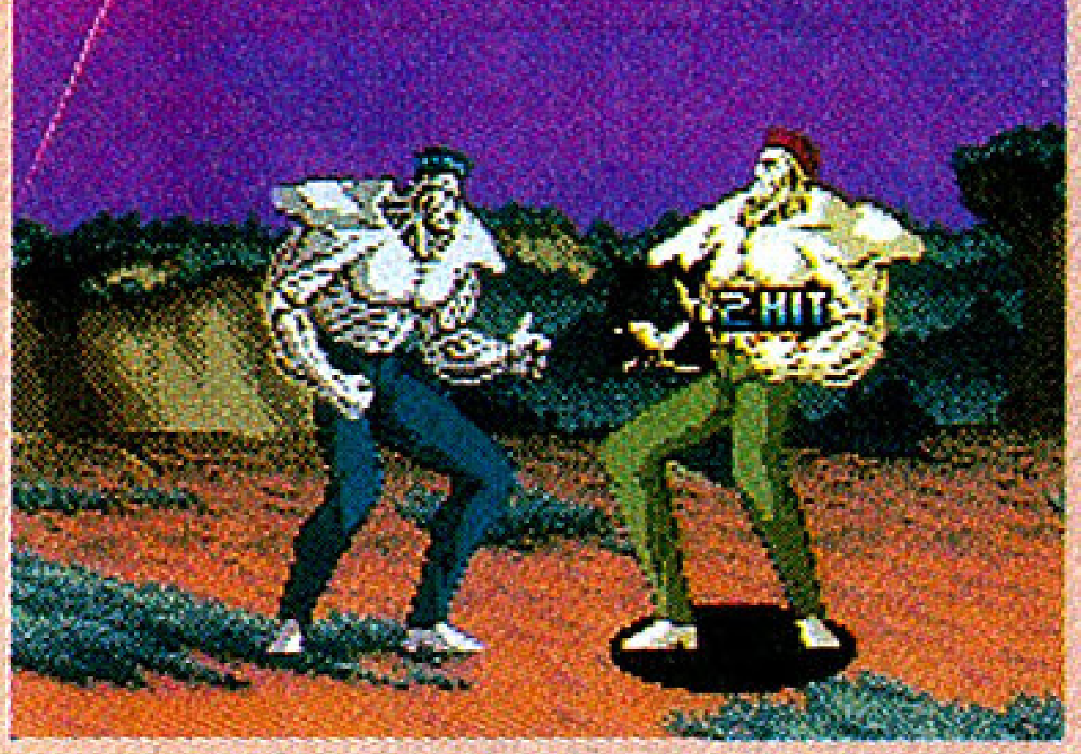
戸愚呂(弟)は体が大きいぶん攻撃力も優れているが、動作にスキが多いので、無駄な動きは禁物。特に双腕剛掌やダッシュアッパーは、防御されるとHIT数稼ぎのマト。始めは「待ち戦法」でいこう。

通常技は左右＋強か弱攻撃がリーチが長くて有効。先っぽだけ当てる感じで出そう。また、ふっとばし攻撃の後はジャンプで追って空中投げか、落ちてきたところに立ち強攻撃をキャンセルして「喝」を出すとカッコいい。ふっとばし攻撃の後のチャンスは最大限に使おう。

飛び道具は「喝」をタイミングよく出せば消せるので、いつでも使えるようにすること（ただし足もとは弱い）。連続技は斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして指弾だ。指弾は幻海の連続技（前号68ページ参照）と同じコツで出そう。

指弾

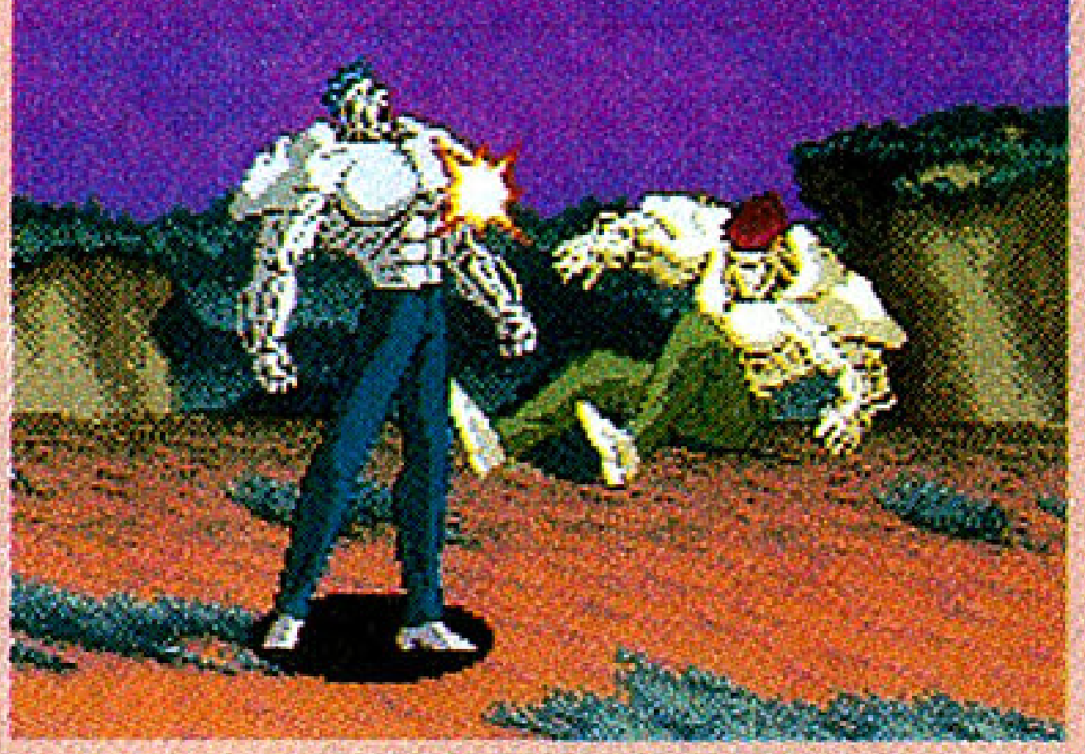
↓↓＋攻撃ボタン



仙水の気硬銃と同じく、見えない弾をピシピシ飛ばす。出している最中に攻撃ボタンを連打すると、連射性能と弾数がアップする。

喝

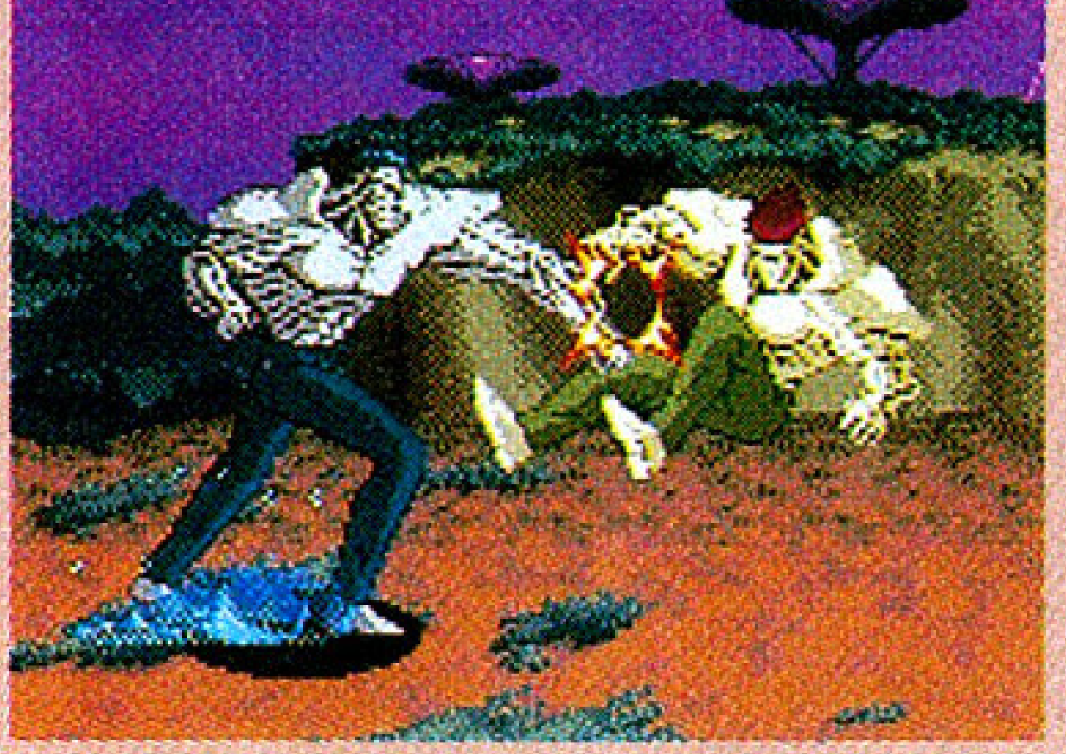
強・弱ボタンを同時に押す



気合いとともに、接触した相手をふきとばす。たいていの攻撃に加えて、すべての飛び道具を相殺できる。対空技にも使える。

ダッシュパンチ

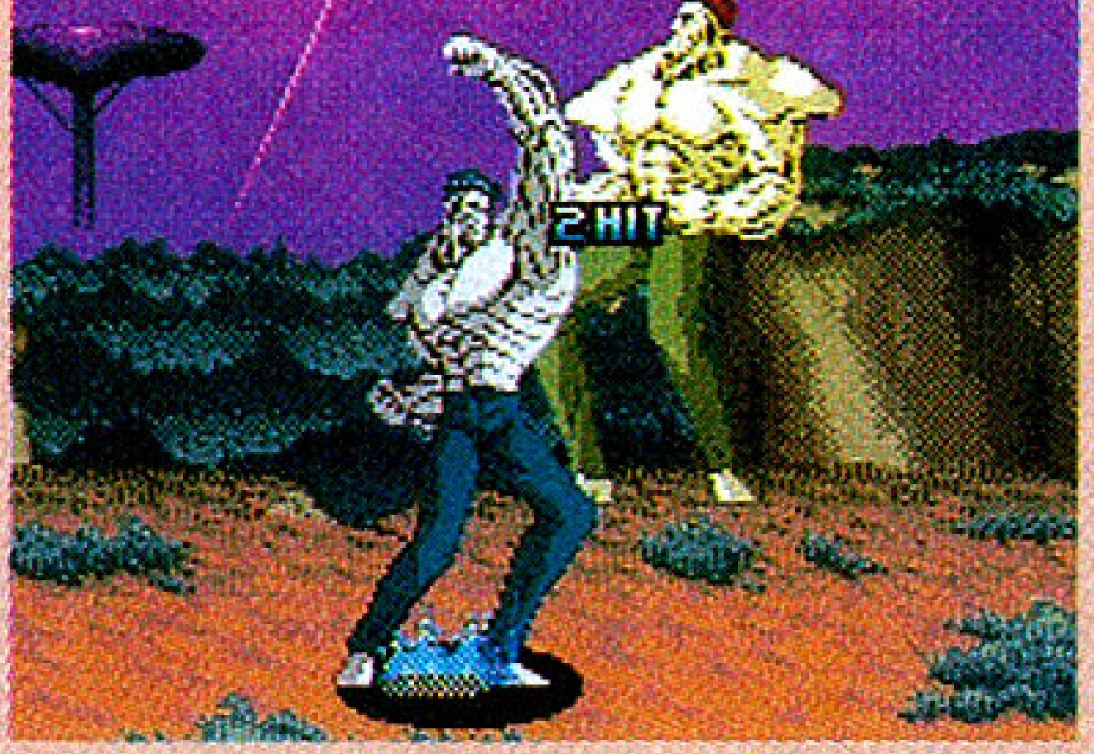
↓↘→＋強の攻撃ボタン



一気に踏み込んでリーチの長いパンチを繰り出す。防御されるとスキが大きすぎるので、遠い間合いから拳だけ当てるように出そう。

ダッシュアッパー

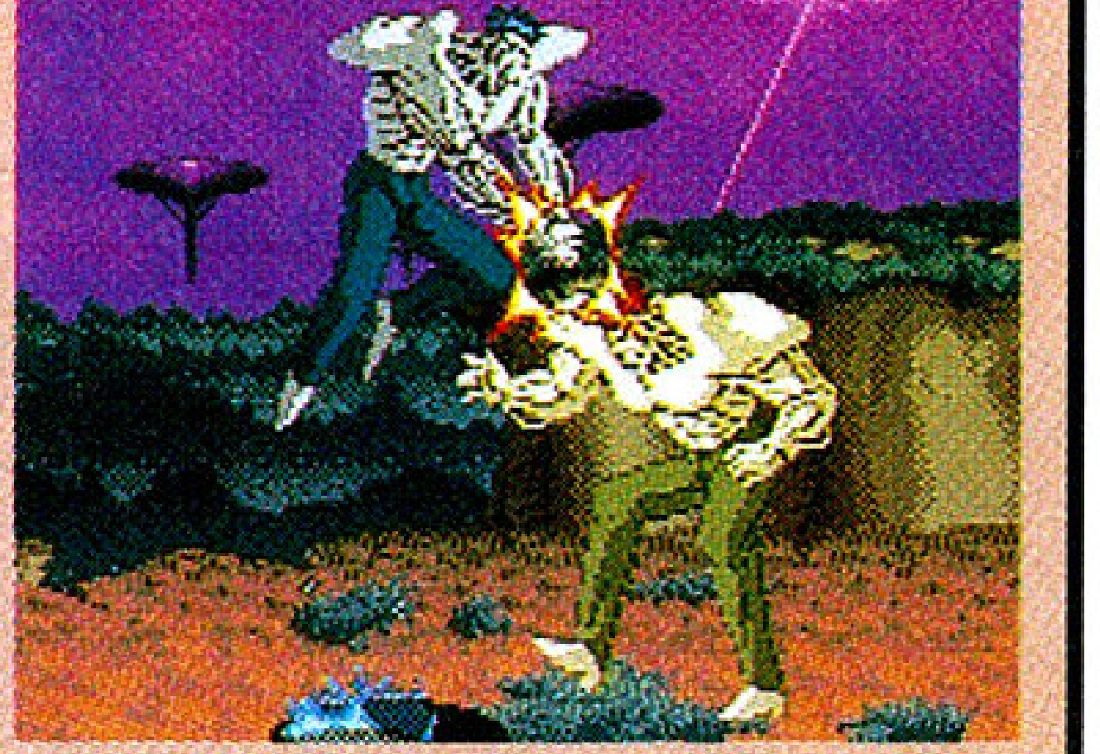
↓↘→＋弱の攻撃ボタン



ダッシュパンチより踏み込みが短いぶん、上方向に強い。突進系の必殺技（剣変化など）を防御した後に、返し技として使える。

双腕剛掌

ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン



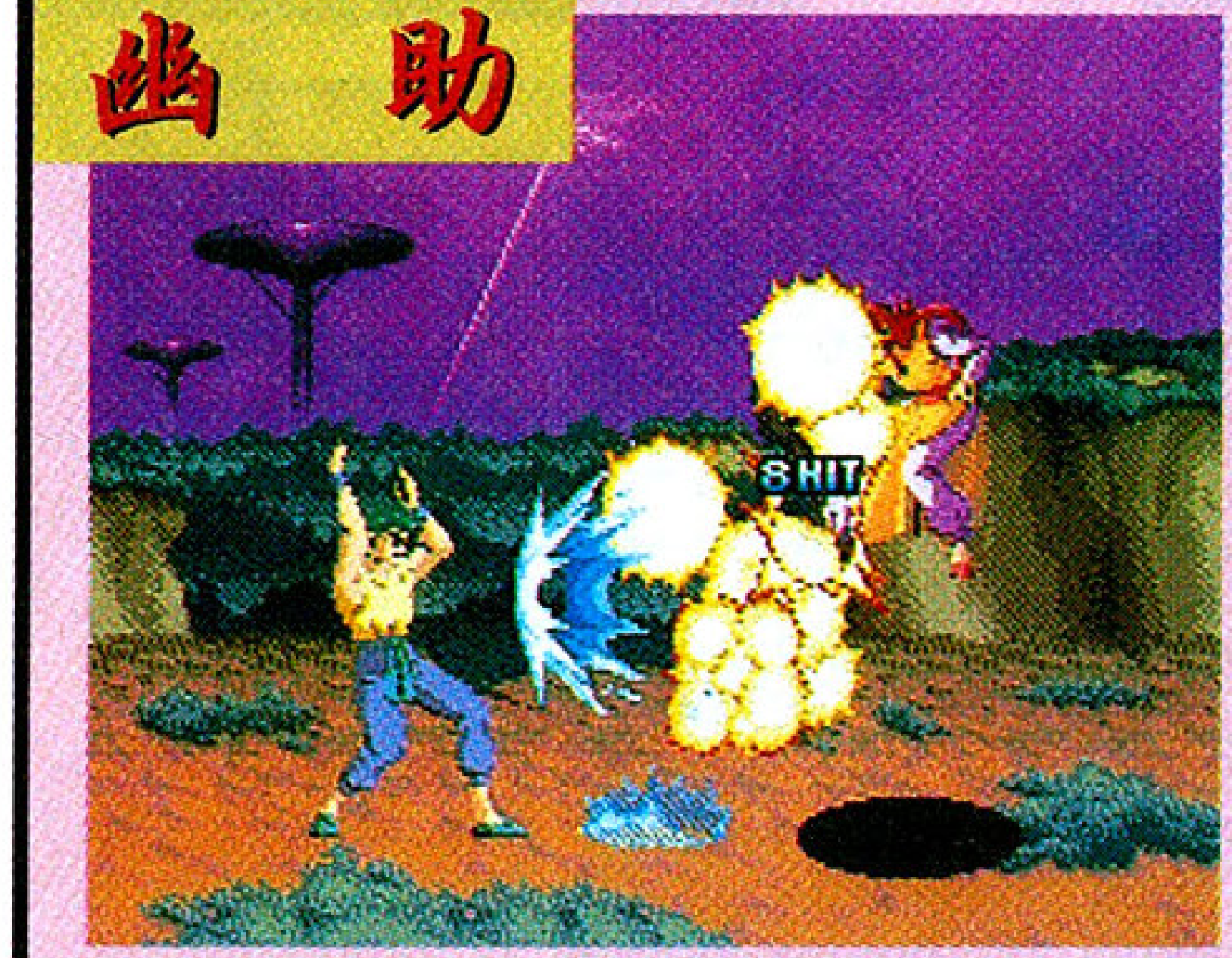
樹や酎のものと似ているが、防御されるとスキだらけの必殺技。強で出すと飛距離は長いが、出るまでが遅いので弱をメインに。

5人分の超霊撃コマンドを公開！
これでどんな状況からでも逆転だ！

超霊撃 必殺技とは？

ここに掲載した各キャラクターの超霊撃は、体力が半分以下、なおかつ霊力がほぼ一杯の時だけ出せる隠し必殺技である。いずれも威力は通常の必殺技とは比較にならないほど強いが、使用後は霊力をほとんど全部消費するので注意されたし。

幽助

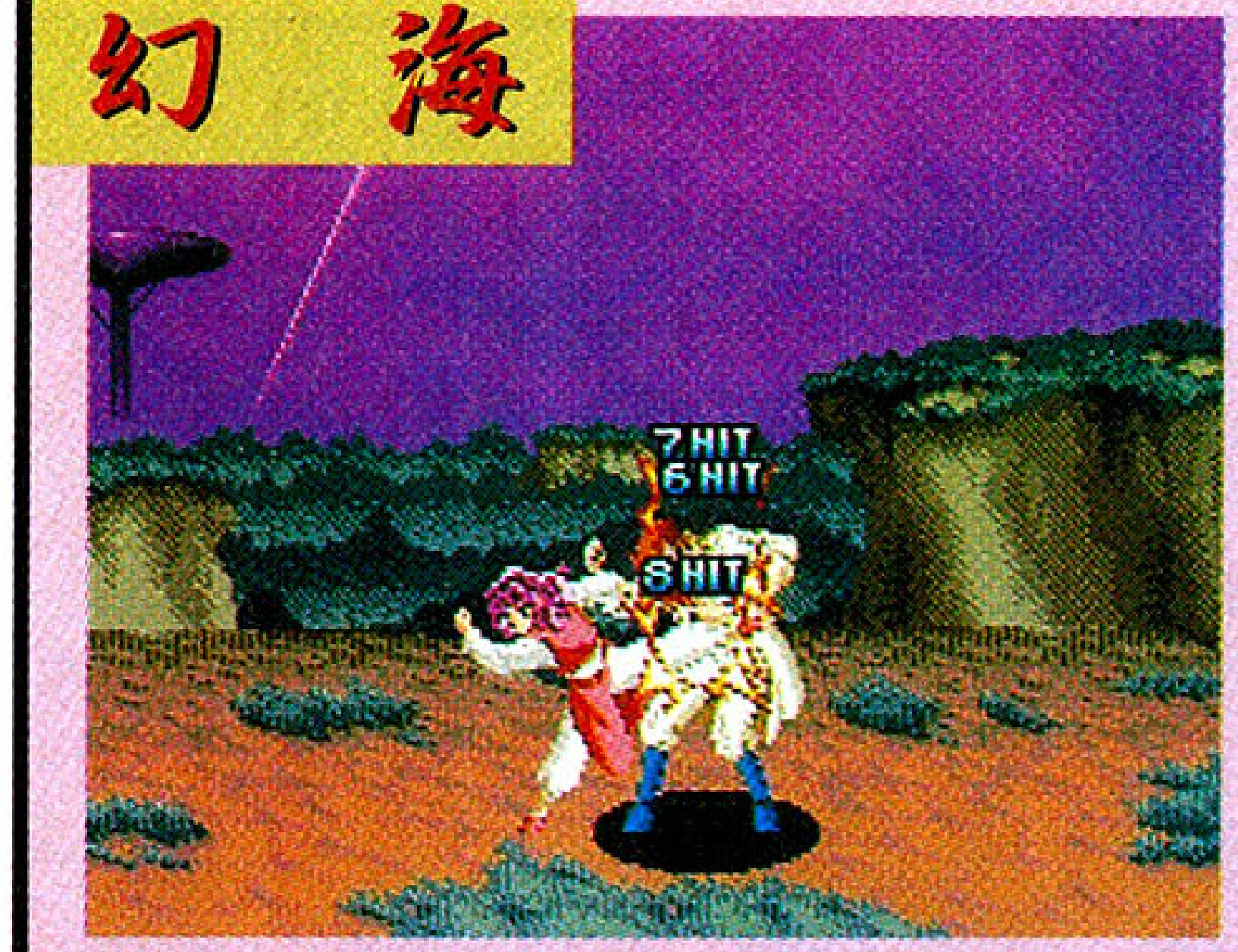


超霊撃 霊光ラッシュ

→↓→＋強の攻撃ボタン

相手にダッシュで接近して、無数の打撃を与えたのちに最強霊丸をお見舞いするという、いわゆる乱舞技。防御されると確実に反撃をされるので、なんらかのフェイントをまじえてから出そう。

幻海

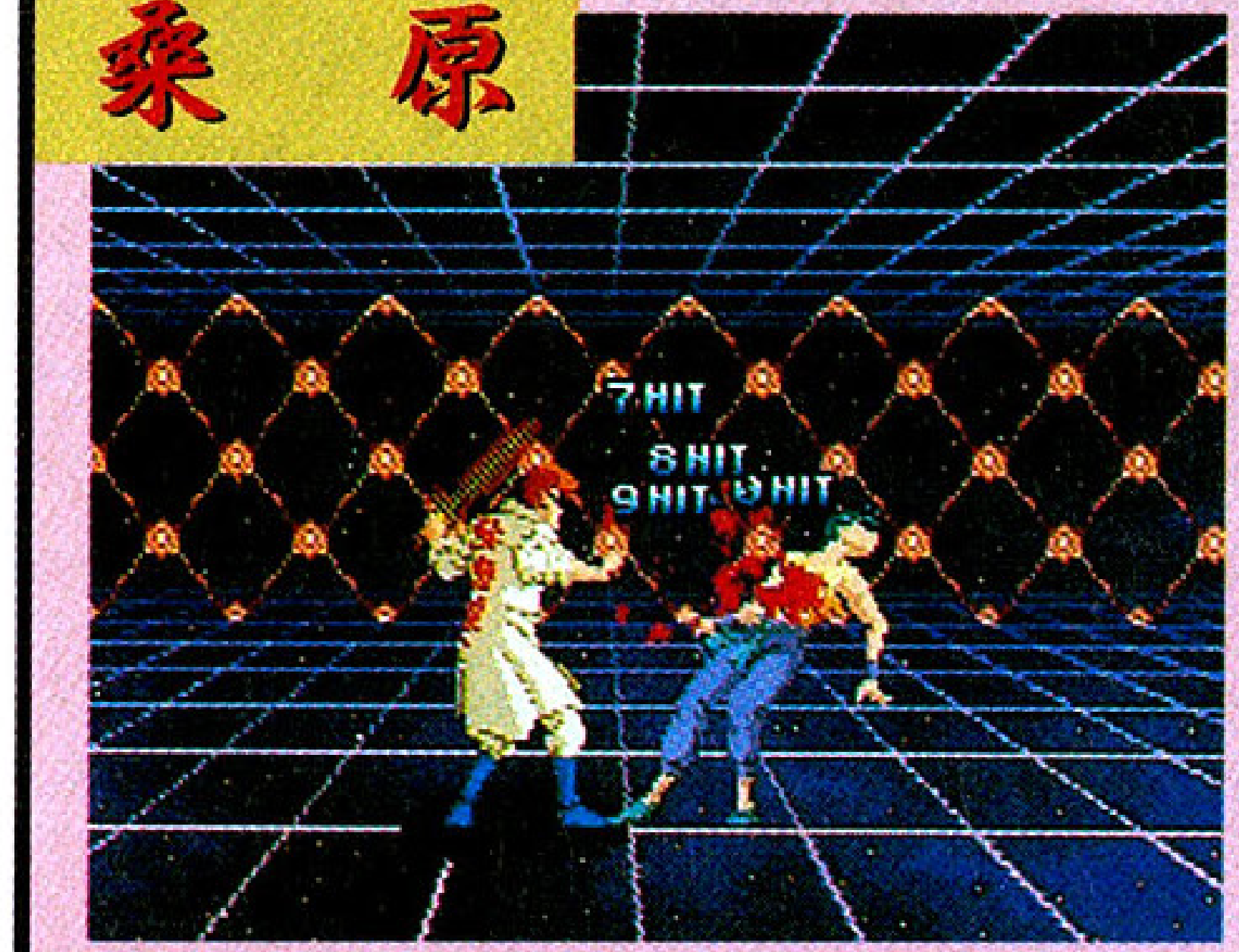


超霊撃 霊光乱打

→↓→＋強の攻撃ボタン

幽助の滅多打ちとだいたい同じだが、フィニッシュは霊光アッパー。立ち防御している相手にも途中の下段攻撃から叩き込める。これをかわす時は、しゃがみ防御かライン間移動で対処だ。

桑原

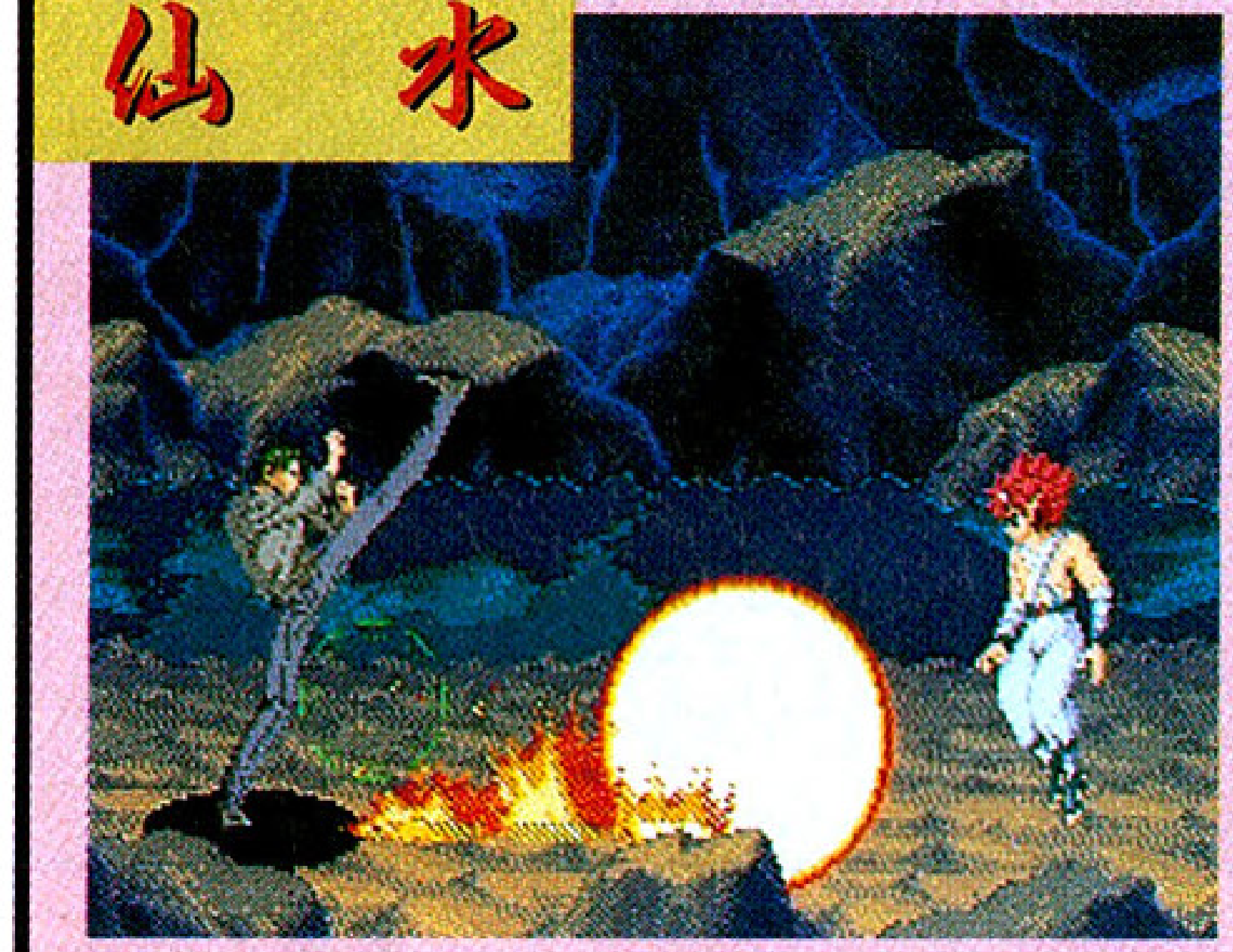


超霊撃 霊剣乱舞

↓↓→＋強の攻撃ボタン

桑原お得意の霊剣による攻撃。見た目よりもリーチが長いのが利点。接近戦で強攻撃などをキャンセルしてから出すと有効だ。しゃがみ防御で防ぎきれるが、立ち防御だと一発くらう時もある。

仙水

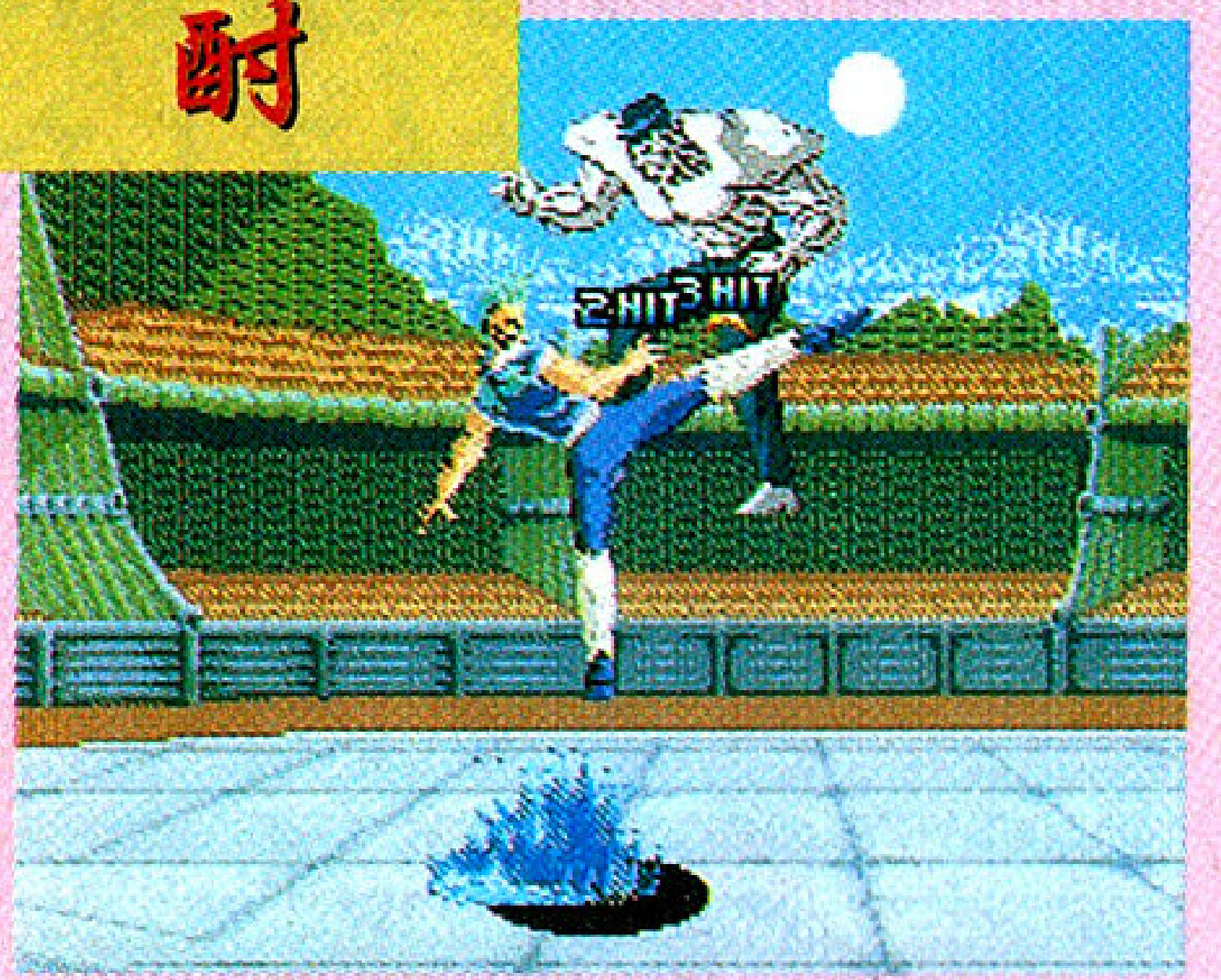


超霊撃 巨大裂蹴紅球波

秘　密

裂蹴紅球波と同様に、使うボタンで方向が変わるが、下段で出しても立ち防御で防がれる。ちなみに、球は方向ボタンで少しだけ動かせる。なお、この超霊撃は霊力が一杯でなくとも出せるぞ。

酎

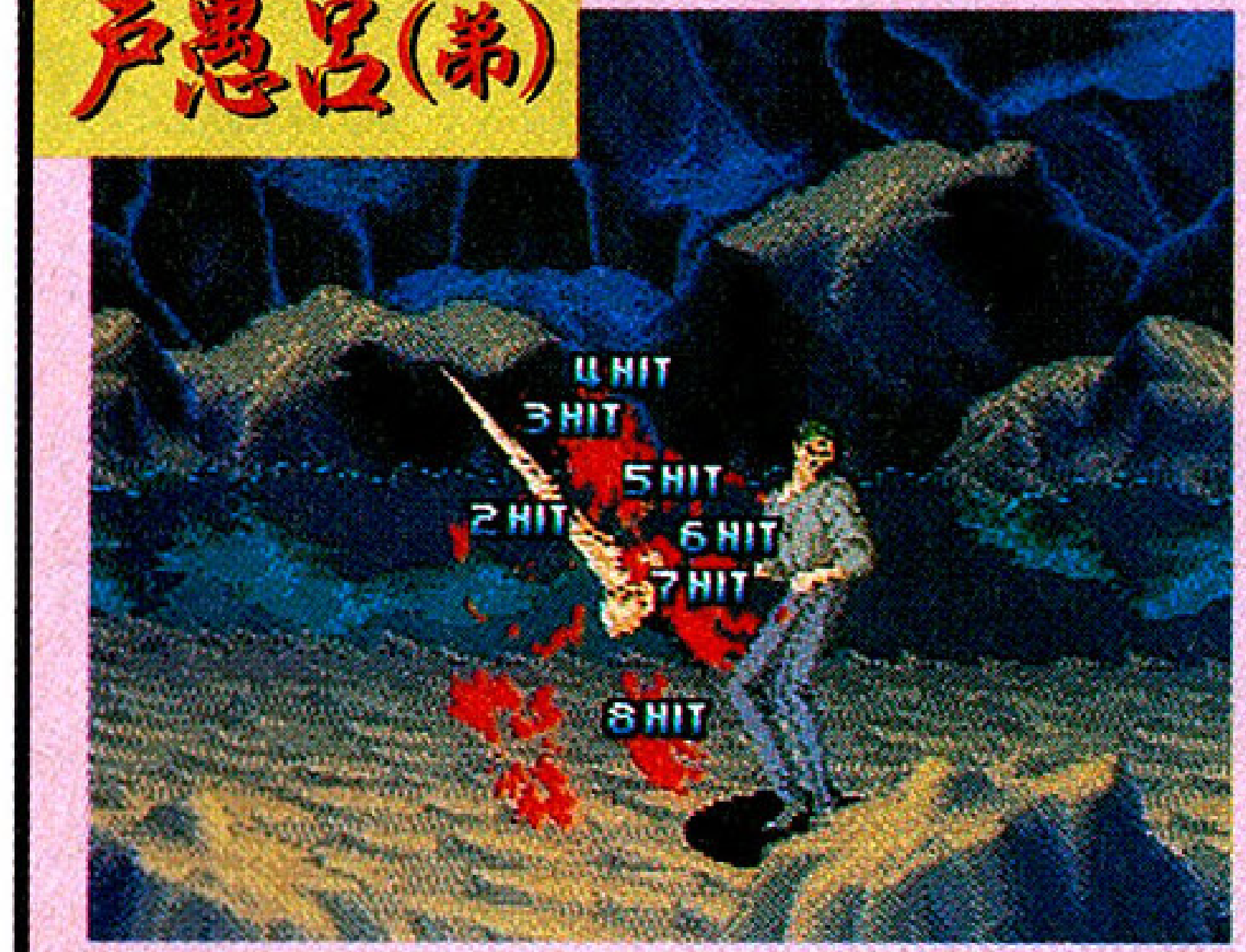


超霊撃 酔風連脚

秘　密

回転キックで相手を蹴り上げていき、最後に下から頭突きをくらわす。地上では接近していないと当たらないので、フェイントを駆使するか相手の攻撃のスキを見つけて叩き込もう。

戸愚呂(弟)

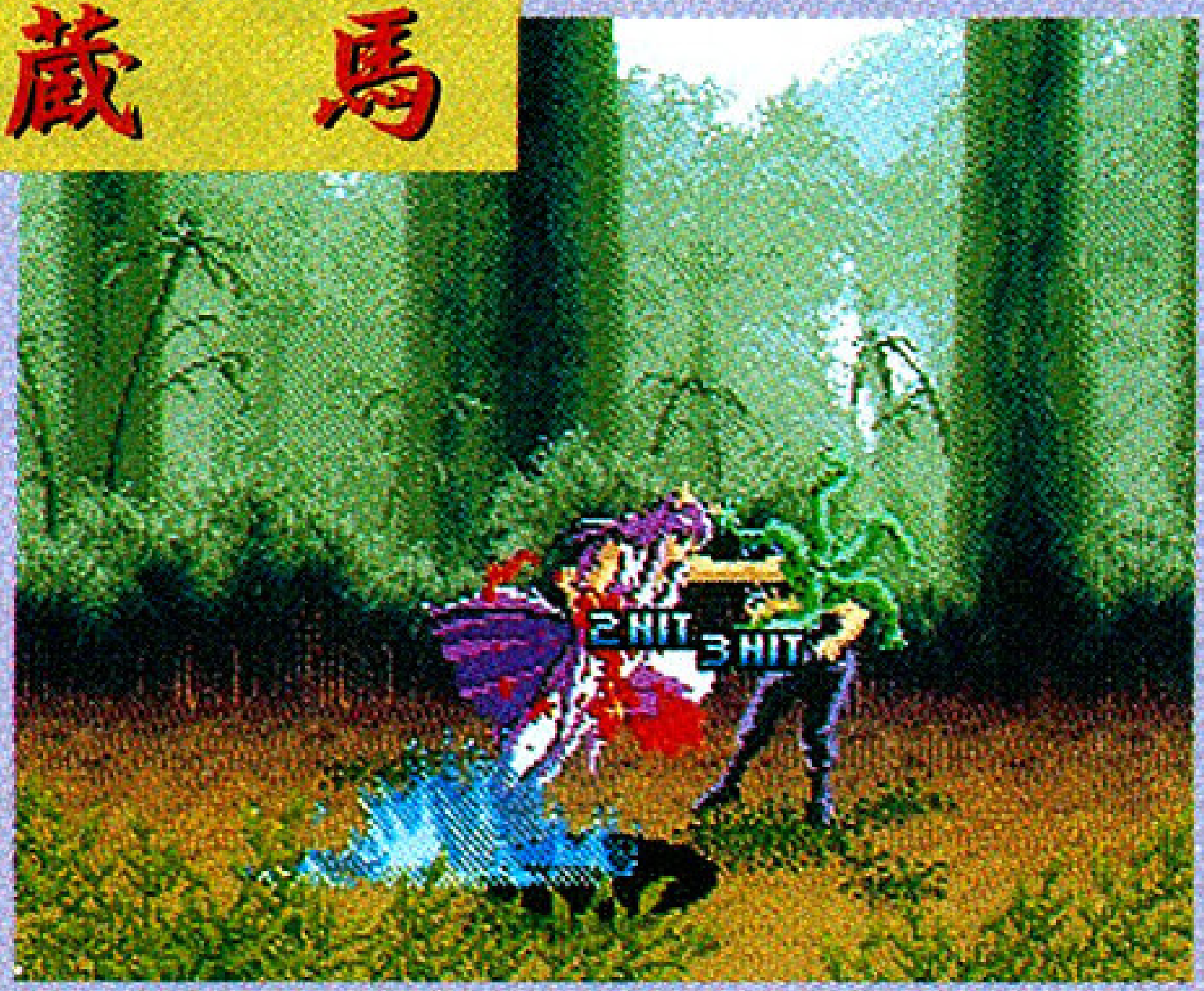


超霊撃 乱風剣

秘　密

剣変化のまま回転しまくり、その渦中に相手を巻き込む。使用中は左右の移動、防御ボタンによる解除が可能。相手に背を向けた状態で当てると、正面から当てるよりもHIT数を稼げるぞ。

蔵馬

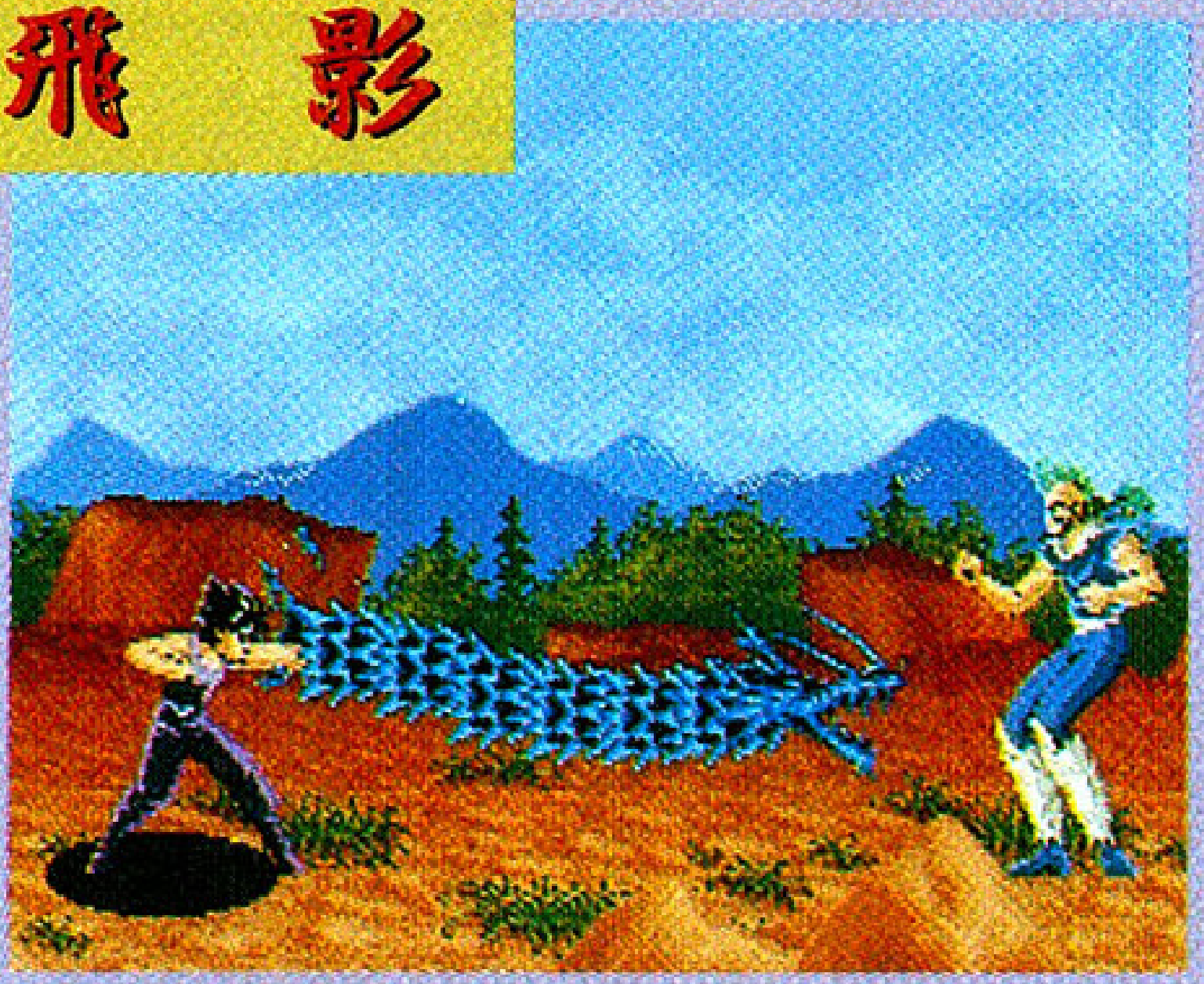


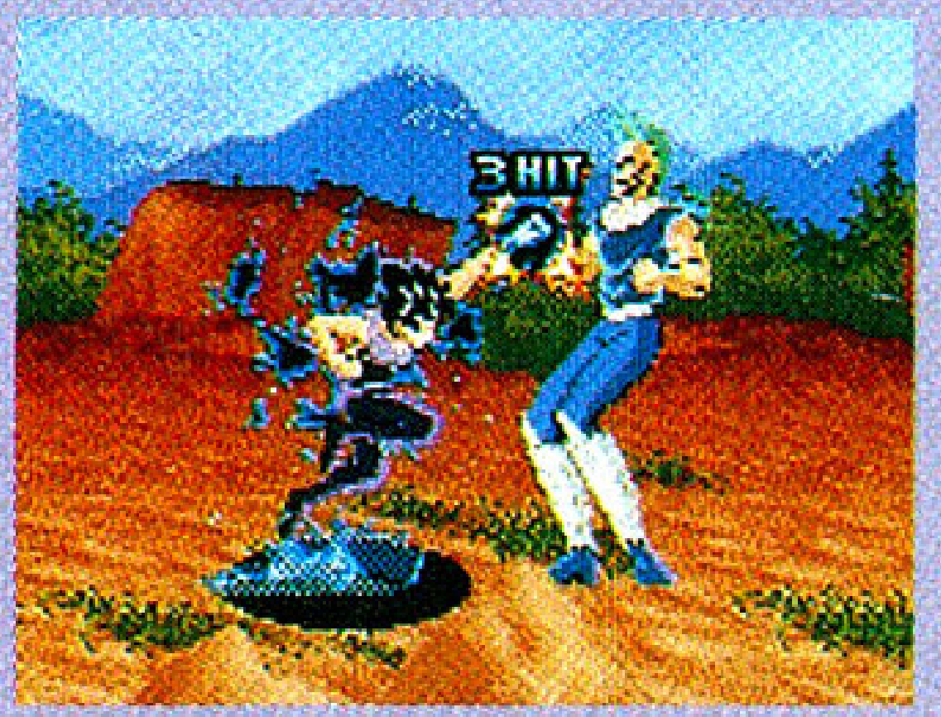
超霊撃 妖狐変化

↓→↓＋強の攻撃ボタン

蔵馬本来の姿である妖狐に戻り、相手に突進する技。変身に少し時間がかかるため、出しても避けられやすい。しかしHIT数はかなり多いので、安易な飛びこみ攻撃やスキの大きい相手には有効だ。

飛影



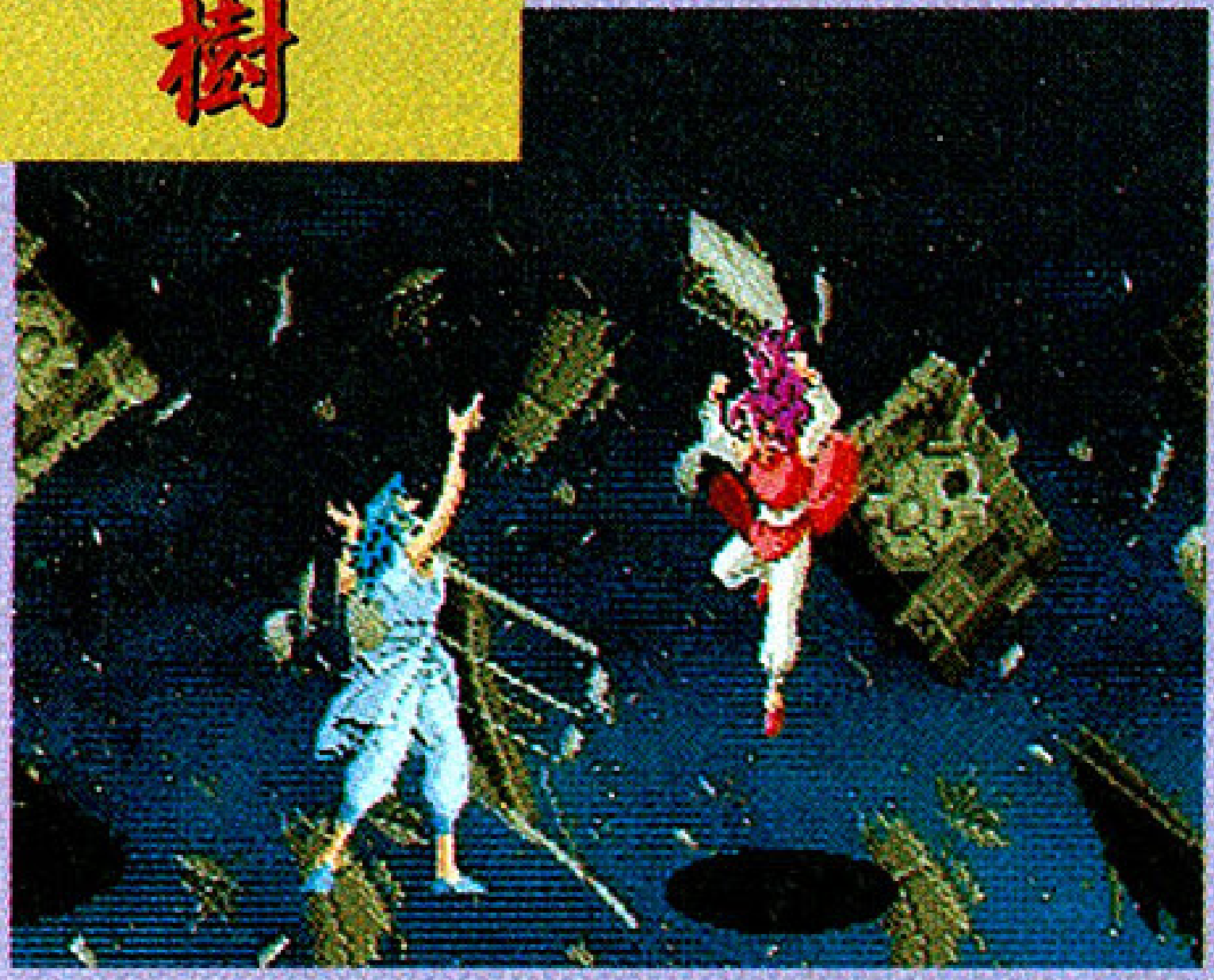


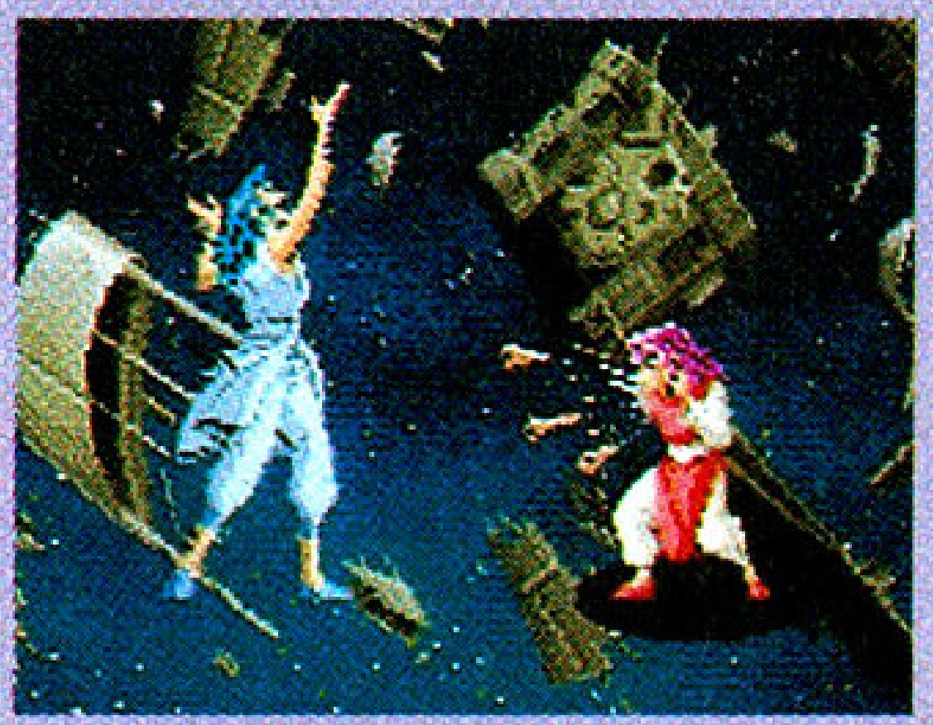
腕から龍（方向ボタンで操作可能！）を出して相手に直撃させる技。この龍を自分に当てると黒いオーラをまとい、飛影がスピードアップする。ただし、この状態では霊力が自動的に減っていき、なくなるとその場で気絶してしまうので、ちょくちょく霊力回復をしないと逆に不利になる。つまり「両刃の剣」ということ。

超霊撃 邪王炎殺黒龍波

↓→↓→＋強の攻撃ボタン

樹



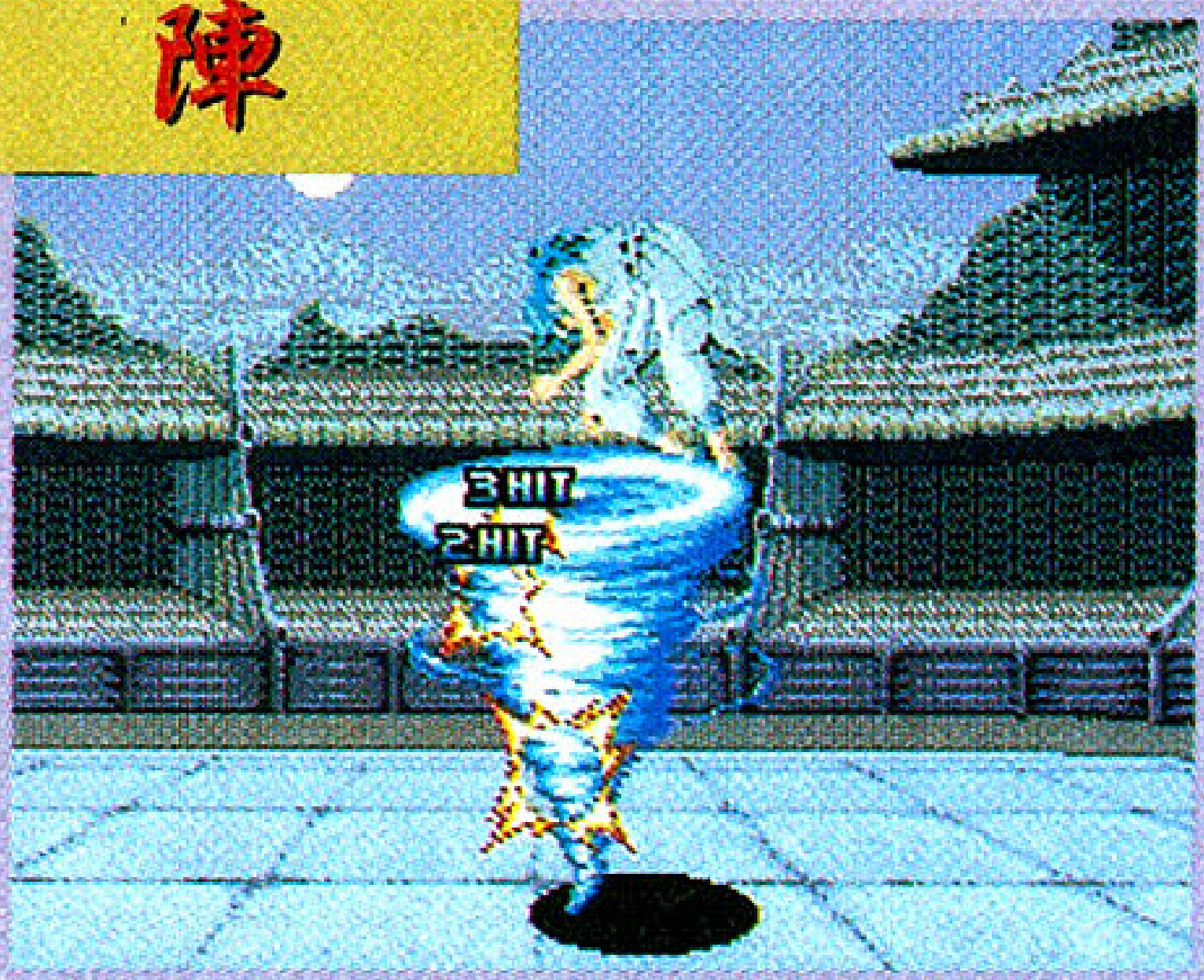


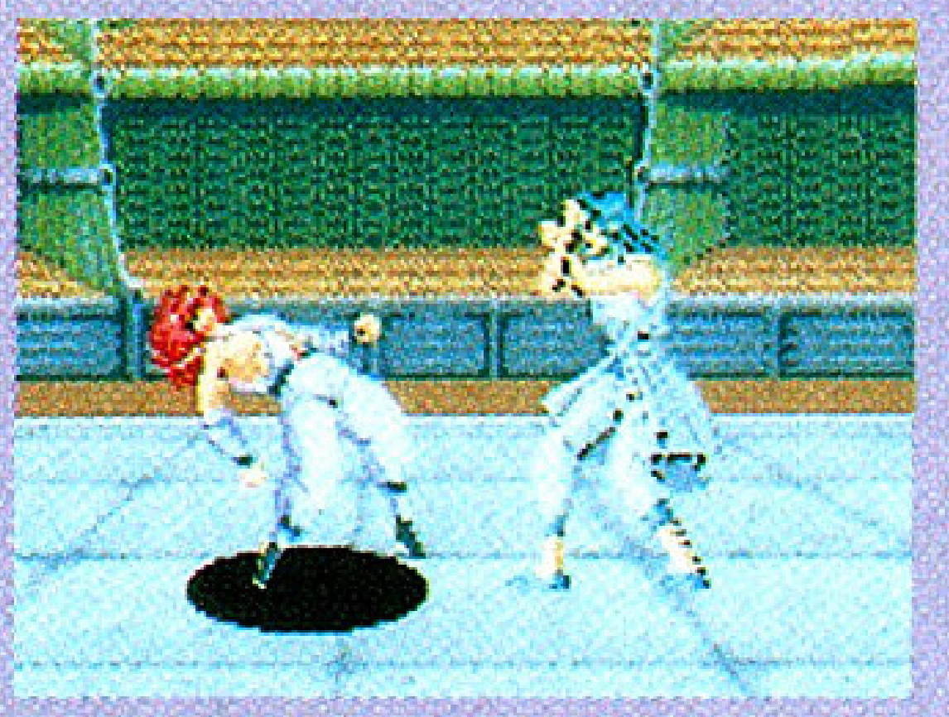
自分以外の相手の動きを一定時間止めてしまうという、闇撫回復よりも掟破りの技！　ただし、相手が攻撃を出している時に止めた場合、そのまま近づくとくらってしまう。また、相手がライン間移動かバックステップしている時に止めた場合は、まったく攻撃ができなくなる。樹と戦う者は、これを逆手にとるのだ！

超霊撃 時空凍結

秘　密

陣



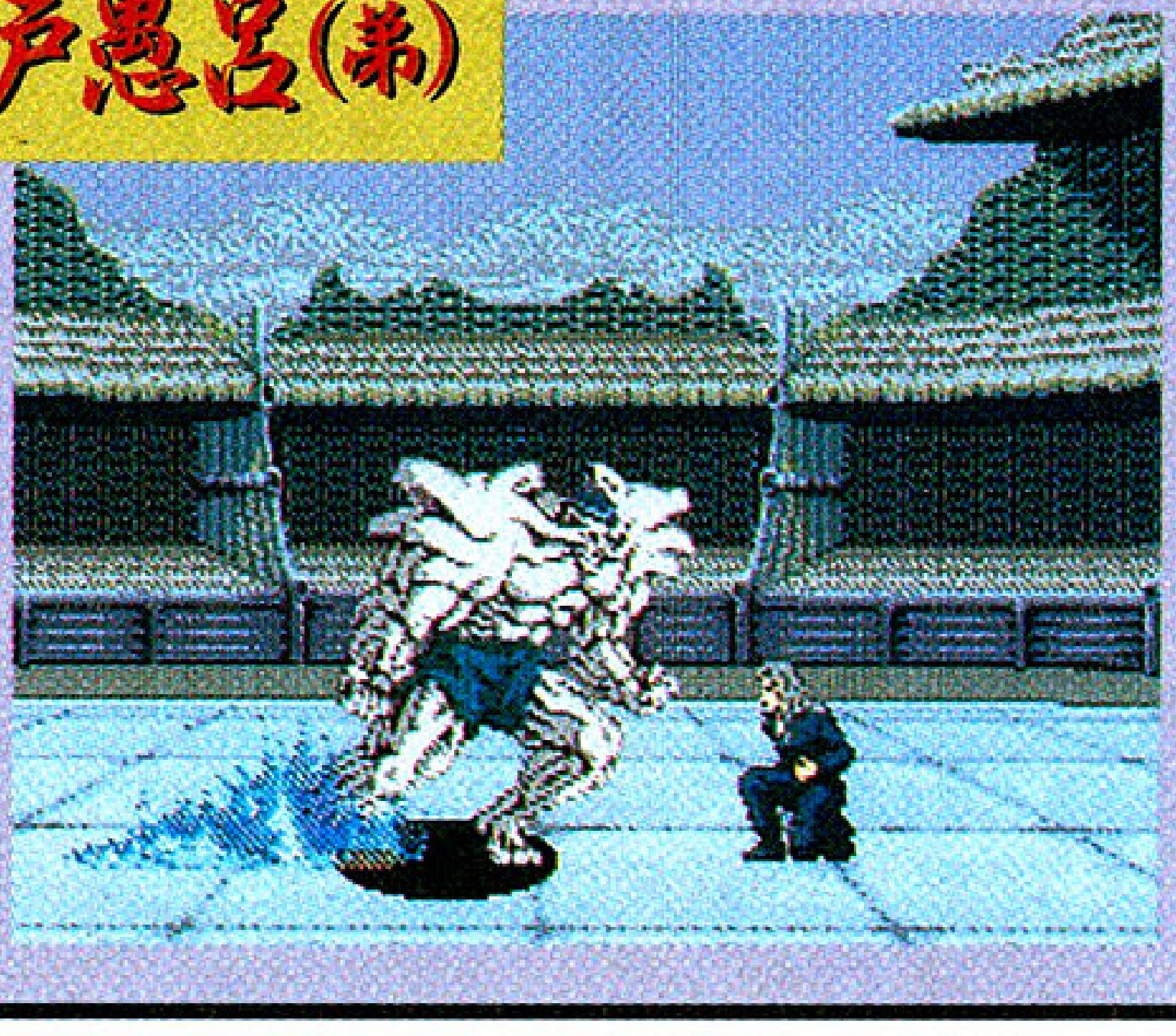


爆風障壁を出したまま左右移動できる技。空中では出せないが、ノーマルの爆風障壁のように足払いで止められないのが強い。長時間まわっているため、出した後はしばらくフラフラになってしまう。ライン間移動でかわされても、早めに防御ボタンで解除すればフラフラにならないぞ（霊力は同じだけ消費する）。

超霊撃 移動爆風障壁

秘　密

戸愚呂(弟)



超霊撃 100%中の100%

秘　密

蔵馬の妖狐変化とほぼ同じの突進技。防御されると例によってスキだらけだが、熱すぎる「100パー中の100パアァッ！」の音声も含め、戸愚呂(弟)とそのユーザーの存在理由が凝縮されている。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです……って、わざわざ記載しなくても分かってたかな？

特別企画

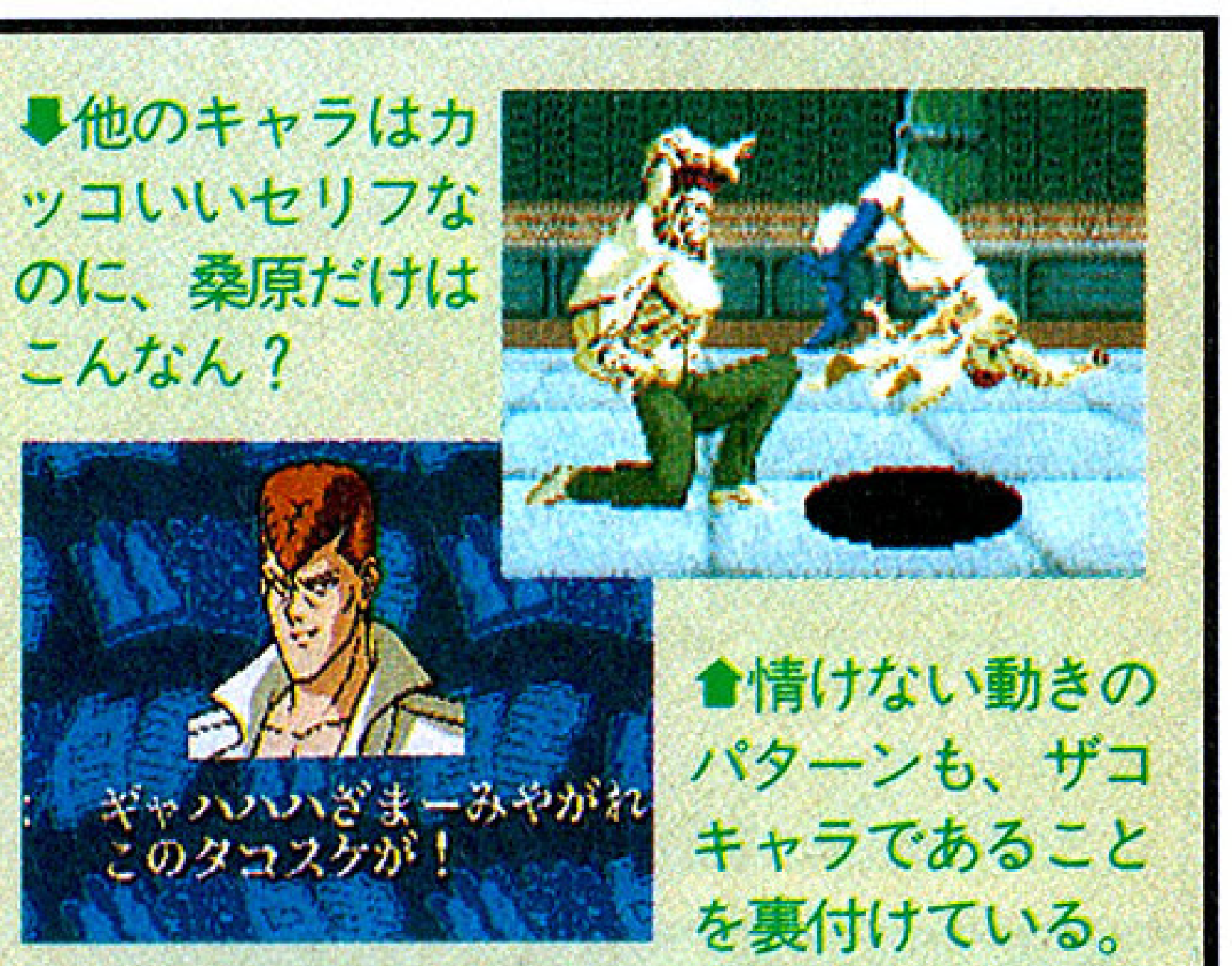
愛すべきザコキャラ(?)桑原最強化計画&「魔強統一戦」メキメキ短期上達講座

はじめに

ある日、ライター陣が魔強統一戦をプレイ中、1人がなにげに語った。「桑原って、どう考えてもザコキャラにしか見えないよね。服は単なるヤンキー兄ちゃん風だし、主役級の顔でもない。原作での扱われ方を見ても、作者にすら愛されていな…」

この後もザコキャラ論は続くが不穏当な描写が多いので割愛する。要は、ゲーム中の全11人のうち、桑原だけが明白な凡人で、浮きまくっていることが楽しくて仕方がないらしい。彼は、自分が桑原しか使わない理由もそれに起因しているとも言った。その時、別のライターが「他機種版の幽遊はどれも桑原が最強」と言っていたのを思い出し、こう返した。「じゃあ、MD版でも桑原が最強になれるか実験しよう。ついでにビギナー向けの記事もできるし」

こうして1週間に渡る桑原最強化計画が発動した。

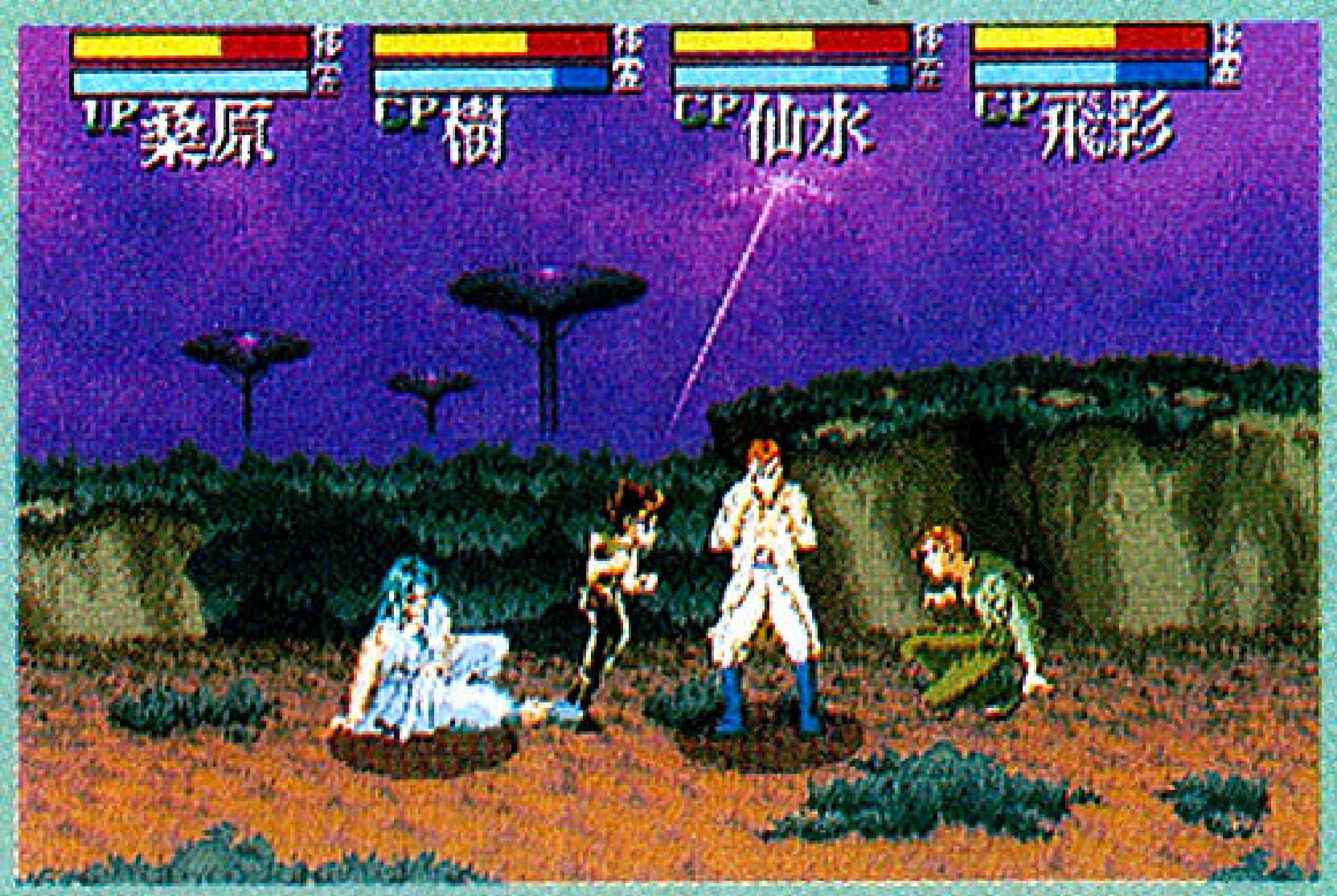


⬇他のキャラはカッコいいセリフなのに、桑原だけはこんなん？

⬆情けない動きのパターンも、ザコキャラであることを裏付けている。

初日　確実な防御と3ボタン操作を覚える

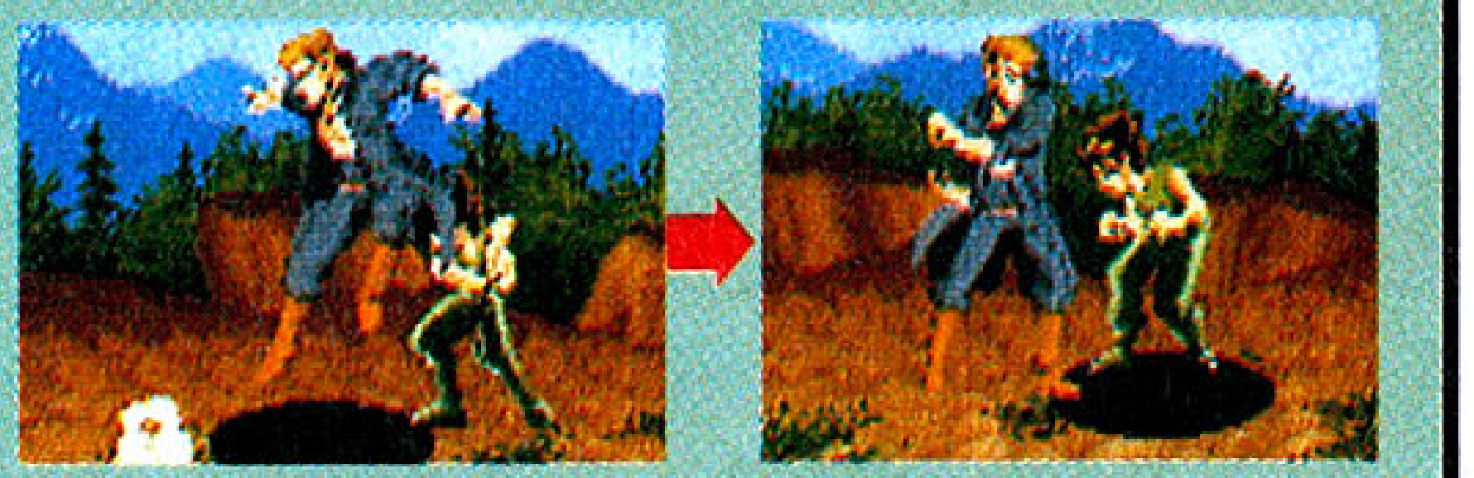
桑原を強くする前に、まず操作方法を完全に覚えることにしよう。6BパッドのX、Y、Zボタンは使わないで、どんな操作も3ボタンだけでまかなえるように練習だ。また、防御ボタンは常に押しっぱなしが基本。押してさえいれば、背後からの攻撃も自動的に防御するしね。防御状態から弱攻撃ボタンを押せば、とっさにバックステップもできるぞ。



防御ボタンを押さえておけば背後からの攻撃も防ぐが、左右から同時に攻撃されては無理だ。こういう時はライン間移動で逃げよう。

第2日目　バックステップとライン間移動を利用

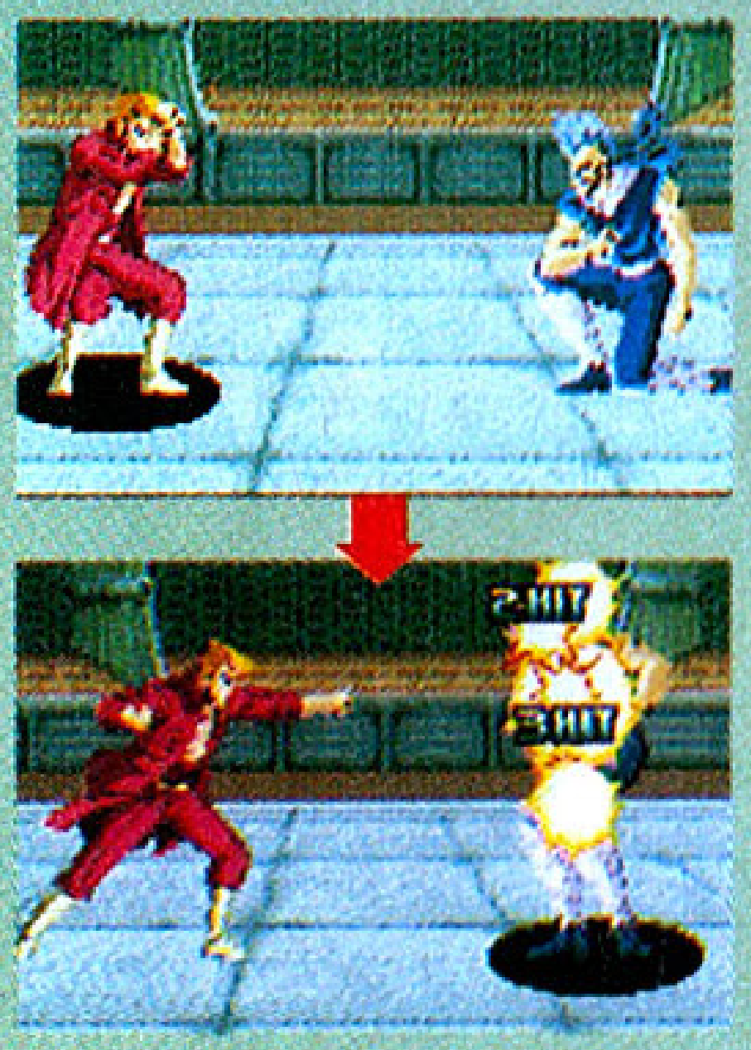
操作の次はバックステップとライン間移動の活用だ。バックステップは出ている間の無敵時間を使って、起き上がり攻撃をかわそう（ライン間移動でも可）。接近戦で、相手の攻撃をバックステップでかわすと同時に近づき、そのままふっとばし攻撃という手もある。ただし弱攻撃の連打などには返されるぞ。ちなみにライン間移動時の速度は2種類。法則は、同一ラインから逃げる時は低速、別のラインの相手に近づく時は高速というもの。つまり、逃げてばかりいても追いつかれるわけだ。



桑原のカッコいいバックステップ。これで近づいてからのふっとばし攻撃はかなり使える。

第3日目　スキの少ない技で攻める

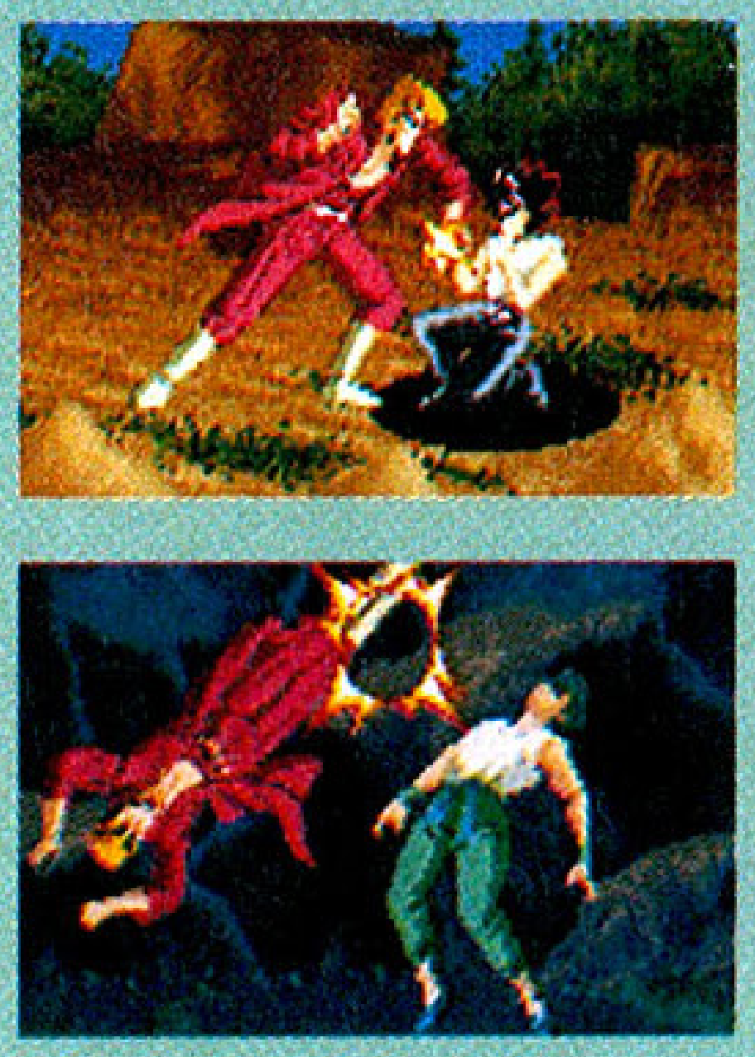
桑原だけに限らないが、防御したままでも、強ボタンを使った攻撃なら出すことが可能だ。これで技を出す前のスキが少しだけ減らせるぞ。もっとも、これは必殺技コマンドがシンプルな「魔強統一戦」ではめざましい効果は期待できないが、少しでも強くなりたければ使うべきかも？



防御状態からでも「おりゃあ！」と一瞬で攻撃。こすっからい桑原の図。

第4日目　特殊な通常技を組み込む

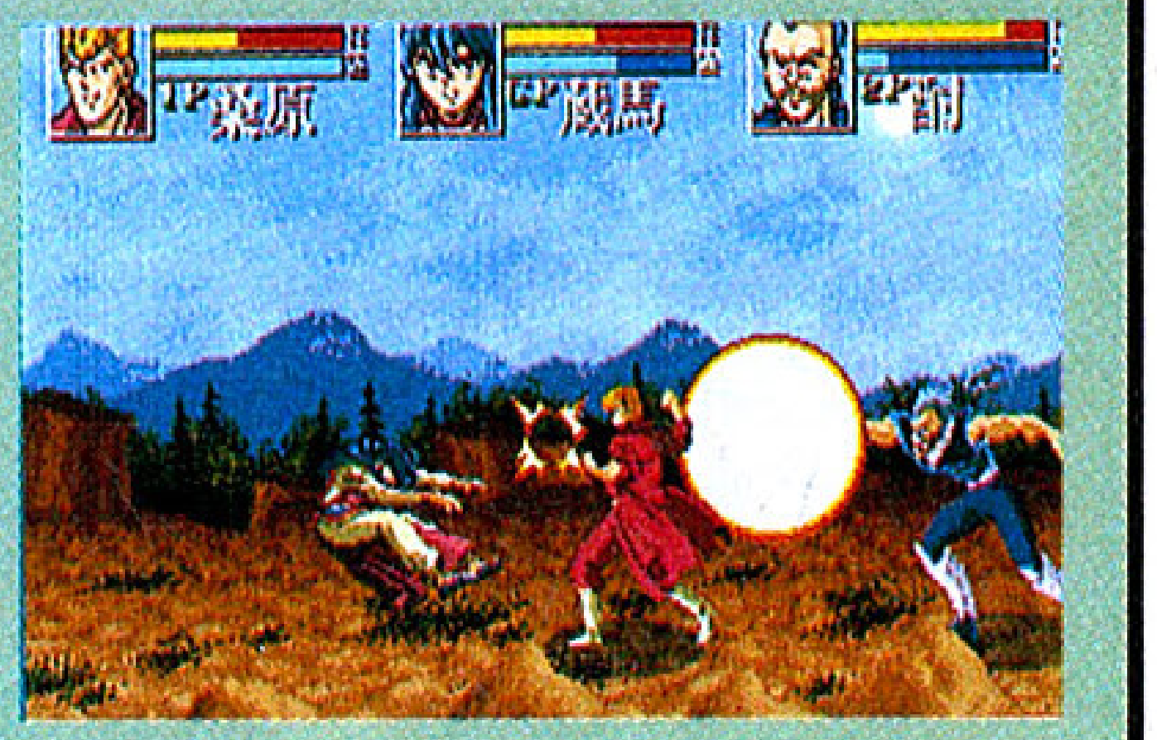
方向ボタンを左右に入れながら強か弱攻撃。もしくはジャンプ中に上＋強攻撃で、全員が特殊な通常攻撃を出す。特に左右＋攻撃は、立ち技なのにしゃがみ防御できない特殊なものも存在する（ないキャラもいる）ので、起き上がりの攻めなどに組み込んでみよう。桑原の場合は左右＋強攻撃だ。



「俺様の特殊なパンチと粋なキックを見やがれ」とは桑原ユーザーの弁。

第5日目　無敵時間を活用する

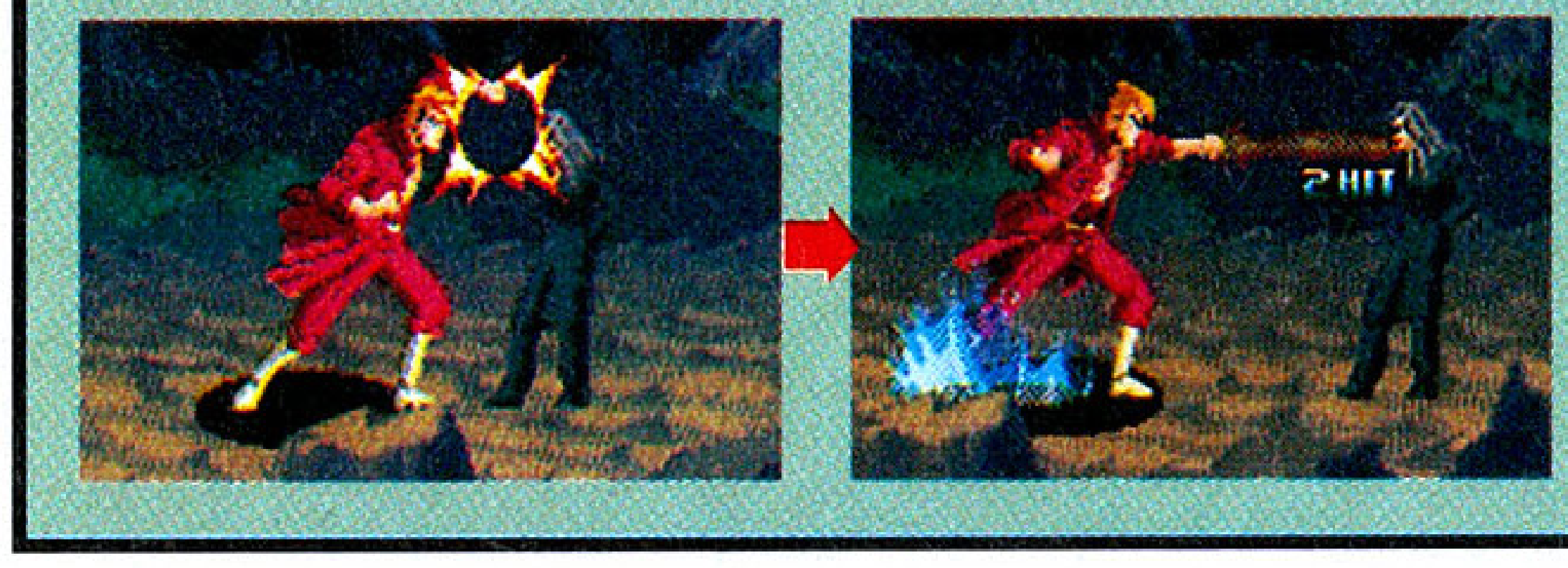
ここでは、2日目の内容とは異なる、狙って出すのが難しい技を紹介しよう。まず、前後に相手がいる時に片方に近づき、もう片方が遠距離攻撃（おもに飛び道具）を出してきたら前方の相手を投げると、攻撃をすり抜けるという寸法。つまり、ふっとばし攻撃のモーション中も無敵なのだ。



わかりやすく見せれば、こういうこと。これができたら強者だ！

第6日目　連続技&キャンセル技

このゲームでは、しゃがみ弱攻撃連打からしゃがみ強攻撃(おもに足払い)、もしくは弱の必殺技などが、たいてい連続技としてつながる。また、左右＋強攻撃などを当てて、すぐに必殺技を出すとキャンセル可能なのもいる。桑原なら、左右＋強攻撃の1発目が当たった瞬間に、たいていの必殺技でキャンセル連続技になるぞ。

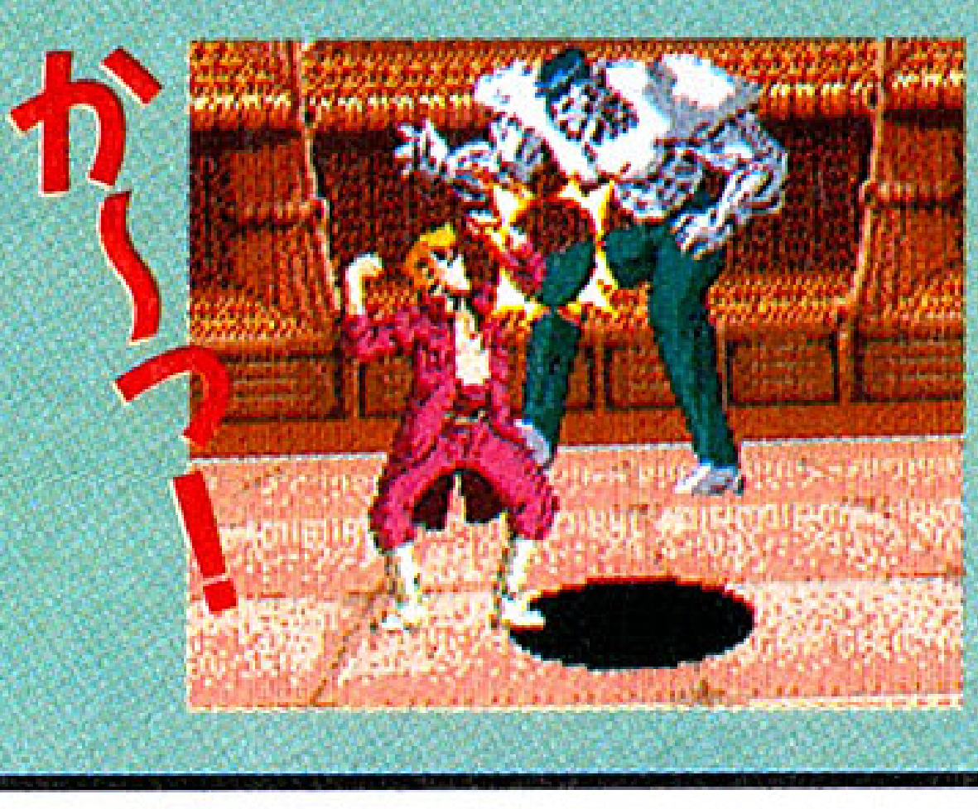


桑原の最もポピュラーなキャンセル技。他にもできるキャラがいるぞ。

最終日　桑原6番目の必殺技「か〜っ!」

ここまでの戦い方をマスターしていれば、君はかなり強くなっているはずだが、最後に桑原だけに許されたとっておきの隠し必殺技(?)を公開する。それは、A、B、Cのボタンを同時に押す「挑発」である！　なんと、桑原の挑発のみ、1HITぶんの攻撃判定があったのだ！

コイツの喝をうらやましく思った桑原は……。



霊力を消費しない新必殺技を編み出した。しかも、当てると異様に気絶させやすい！

結論　桑原は結局最強になれませんでした

桑原はさんざん技を駆使して、ある程度の強さを身に付けたが、結局最強とまではいかなかった。あとは君たちの手にかかっている？

魔強統一戦 雑学コラム PART1

ハードかスーパーの難易度で勝ち抜き戦をクリアすると、スタッフロールで変わった映像が見られる。ちなみに、スーパーではコンティニューをした時としなかった時とでは映像が異なる。なお、勝ち抜き戦をクリアすると、ハンデ戦がメニューに加わる。

魔強統一戦 雑学コラム PART2

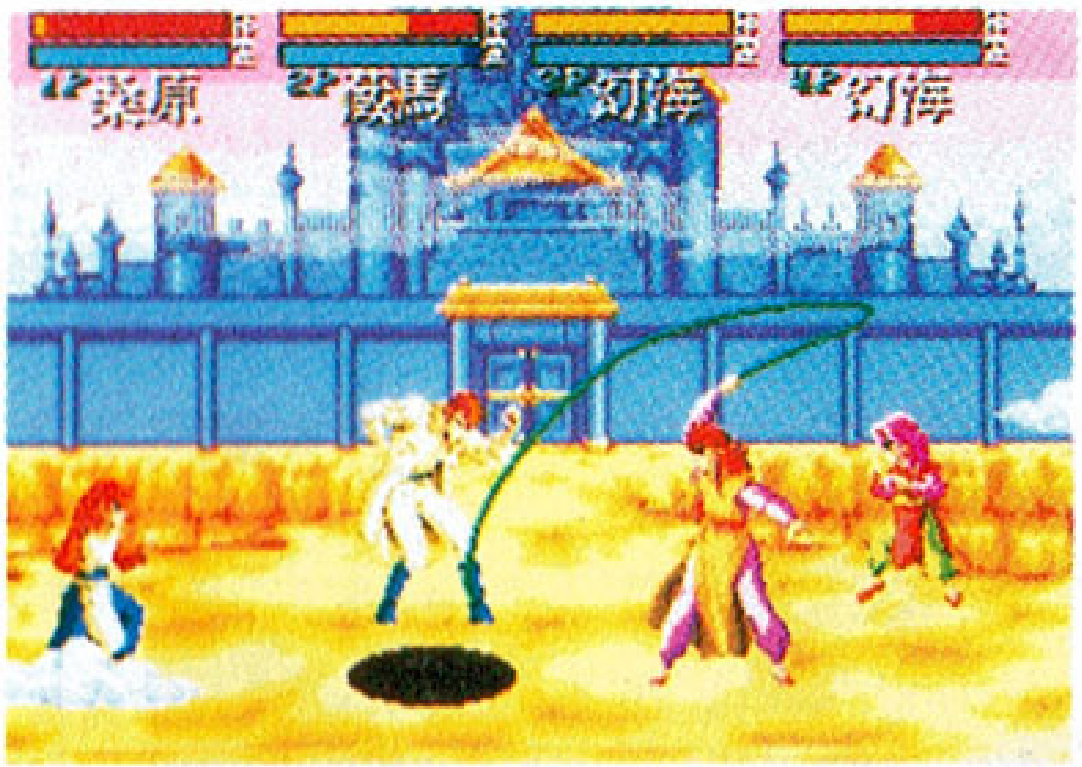
今回の結論では最強になれなかった桑原だが、実はハメ技を持っていることが発覚。相手を画面端に追い込み、ある通常技を当てた後、特定の必殺技でキャンセルして……。この先の詳しいやり方はあえて書かないけど、ほとぼりがさめたら公開するかも。

※先月号の補足：戸愚呂(兄)の剣変化は飛行中に上下移動もできるぞ。以上！

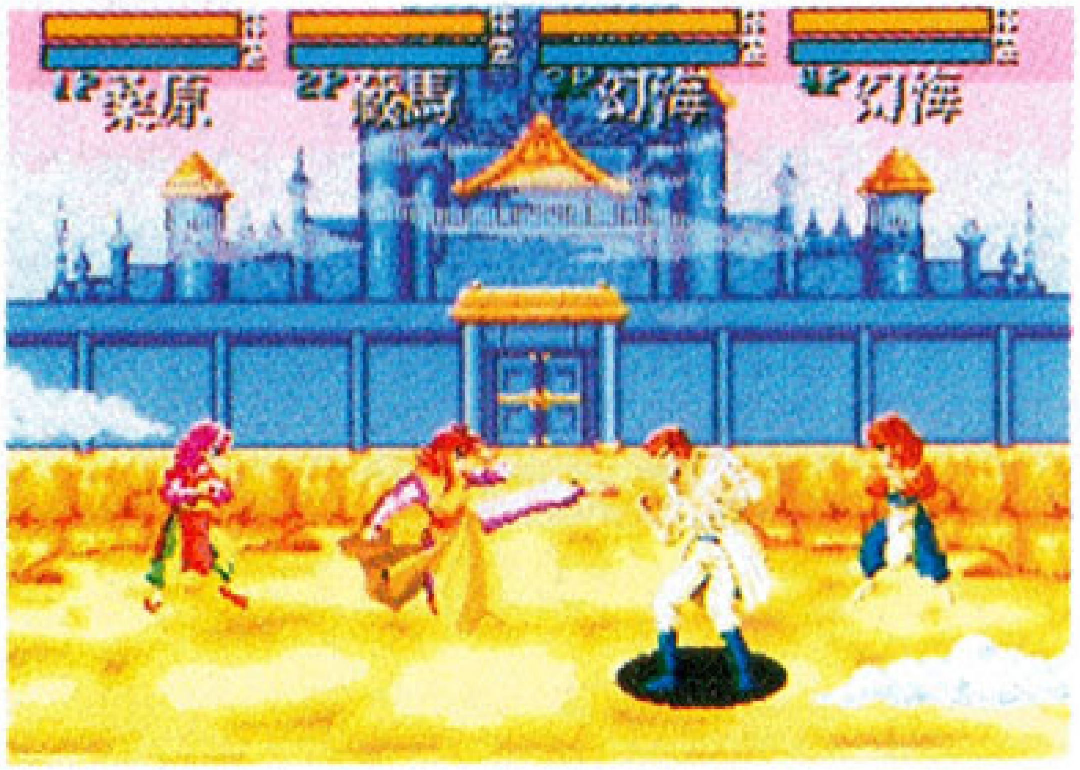
幽☆遊☆白書
～魔強統一戦～（仮称）

発売予定日	9月	予定価格	8800円（税別）
メディア（容量）	ROM（24Mbit）		
ジャンル	アクション		

トレジャー開発第4弾作品。週刊少年ジャンプやアニメでおなじみのキャラクタの格闘ゲームだ。

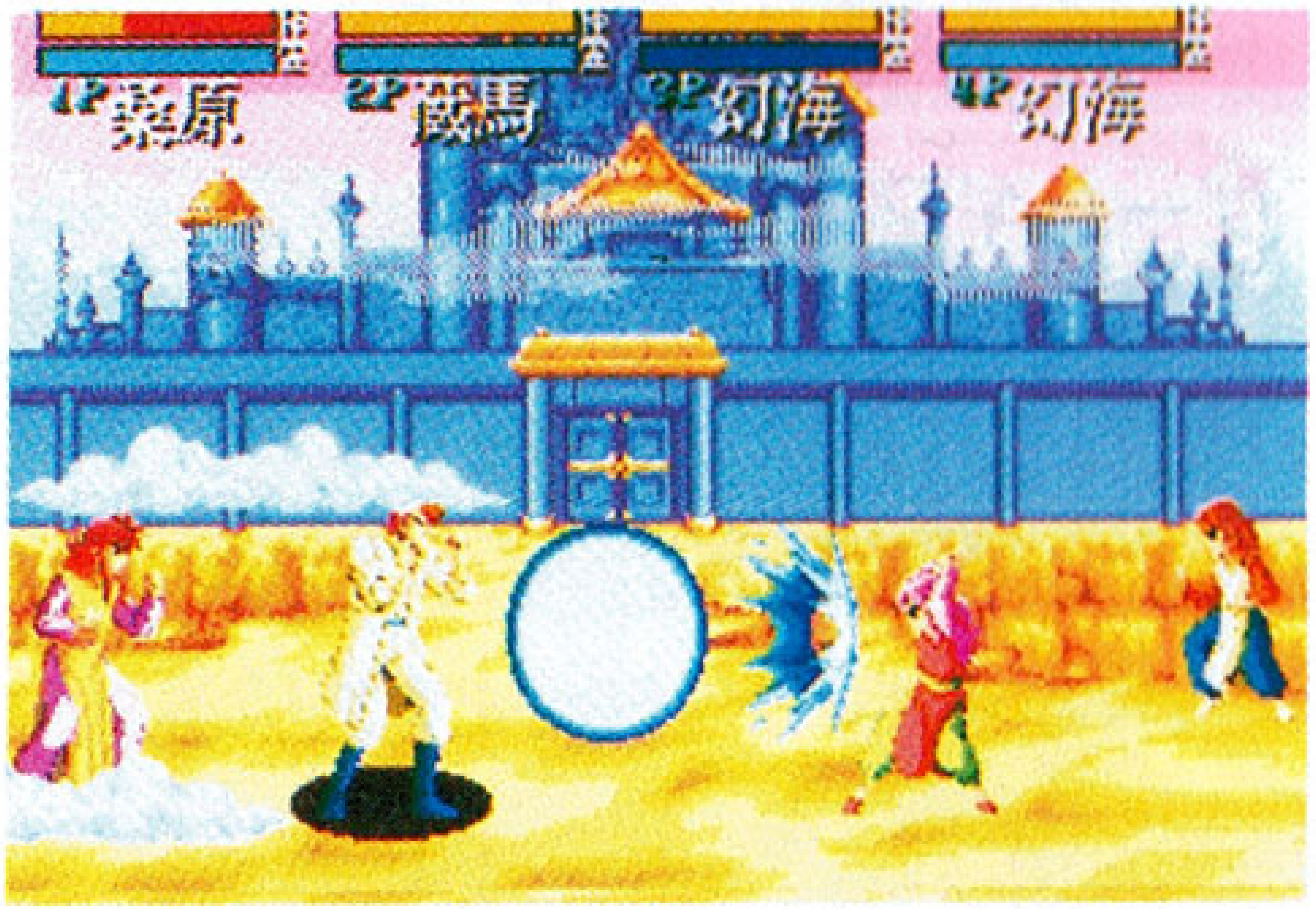

1P 桑原
2P 蔵馬
3P 幻海
4P 幻海

⬅4人対戦の格闘アクションゲーム

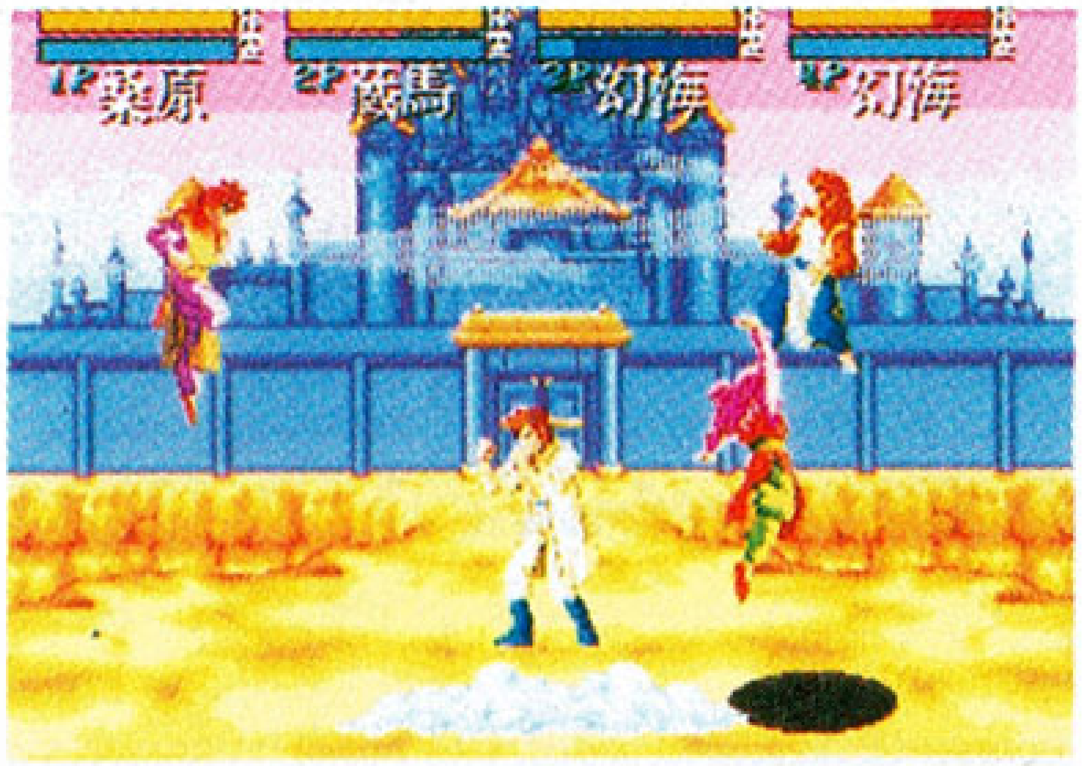

1P 桑原
2P 蔵馬
3P 幻海
4P 幻海

➡ファイティングパッド6Bに対応

セガタップに対応しており、最大4人までの対戦プレイが可能。ゲームは勝ち抜き、トーナメント（個人戦、チーム戦）、バトルロイヤルモードに分かれている。


1P 桑原
2P 蔵馬
3P 幻海
4P 幻海

⬆上のメータが体力、下のメータが霊力と戦術性を高めるため別々に


1P 桑原
2P 蔵馬
3P 幻海
4P 幻海

➡声優はアニメと同じ人を起用している

幽☆遊☆白書
～魔強統一戦～

メーカー名	セガ		
発売予定日	9月	予定価格	8800円（税別）
メディア（容量）	ROM(24Mbit)		
ジャンル	アクション		

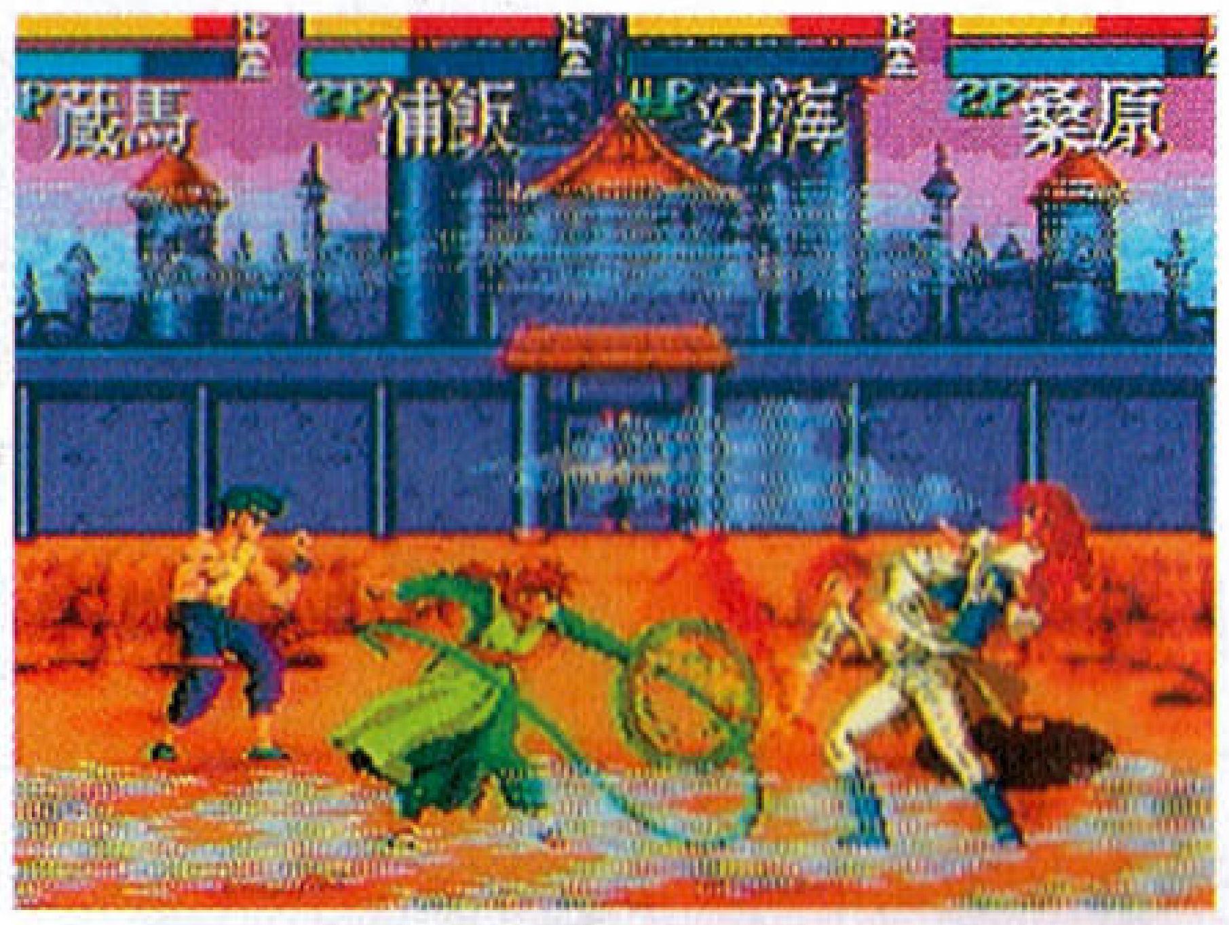
週刊少年ジャンプやテレビアニメで人気の「幽☆遊☆白書」が格闘アクションゲームとして登場。

現在まだ詳しいことは不明だが、原作でもおなじみの格闘狂の面々が、それぞれ得意とする技を駆使して、最高4人までの大混戦を繰り広げるといったゲームになる。

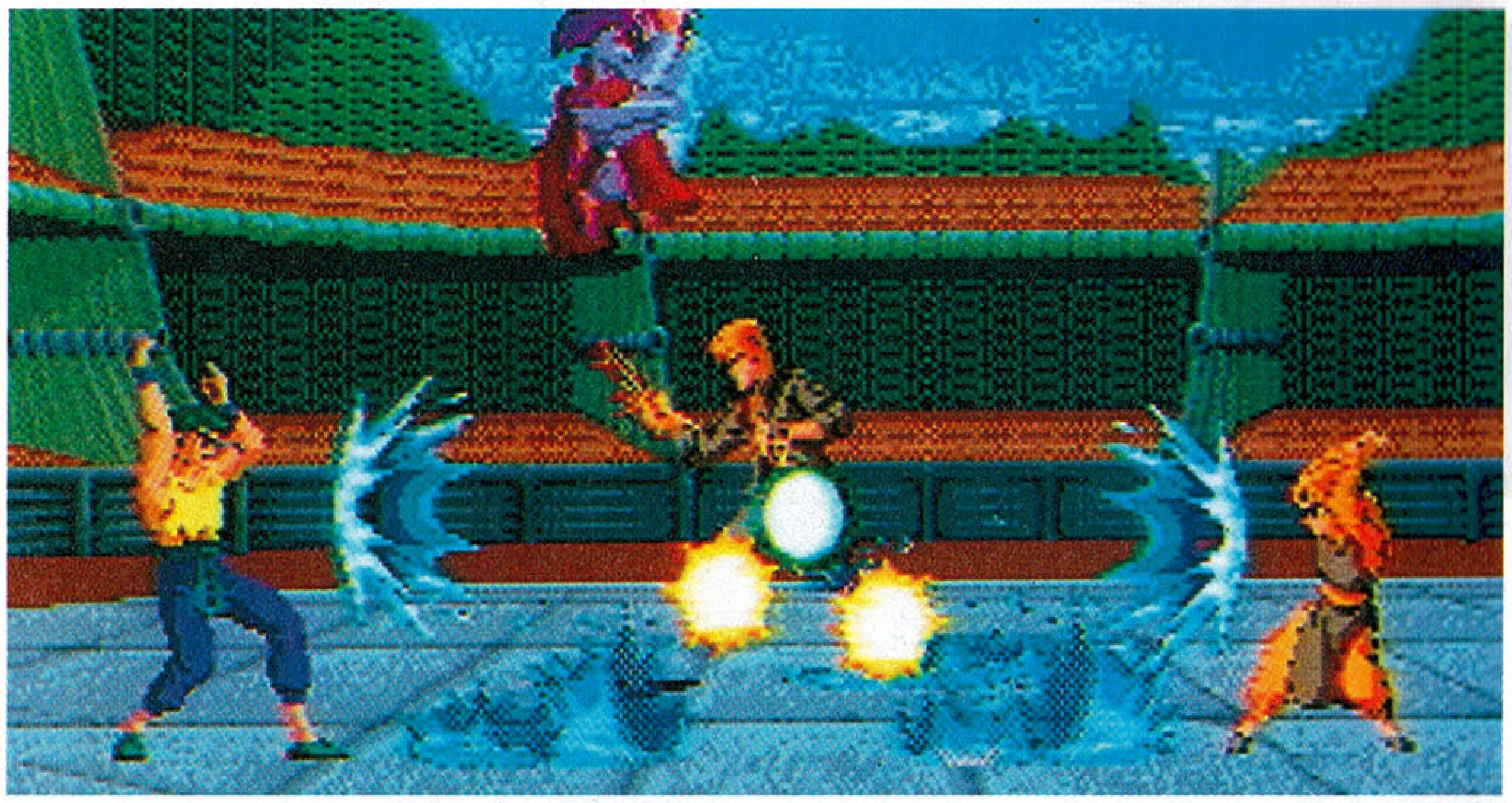
キャラクタの個性をゲームで再現

原作でそれぞれが持っているキャラクタの1人1人の個性、たとえば幻海の素早さなどが、ゲームのなかでもうまく再現されている。

登場するキャラクタには現在アニメで放映されている声優による声のサンプリングも入っている。



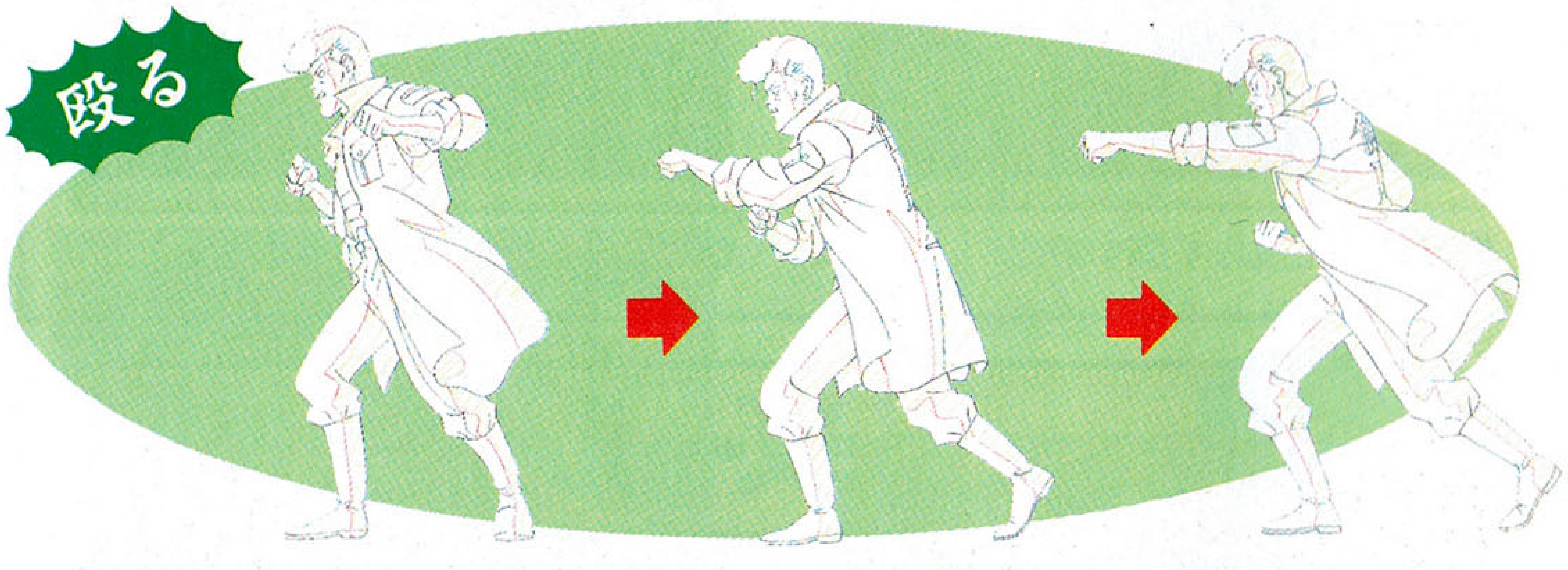
攻撃方法も原作のまま



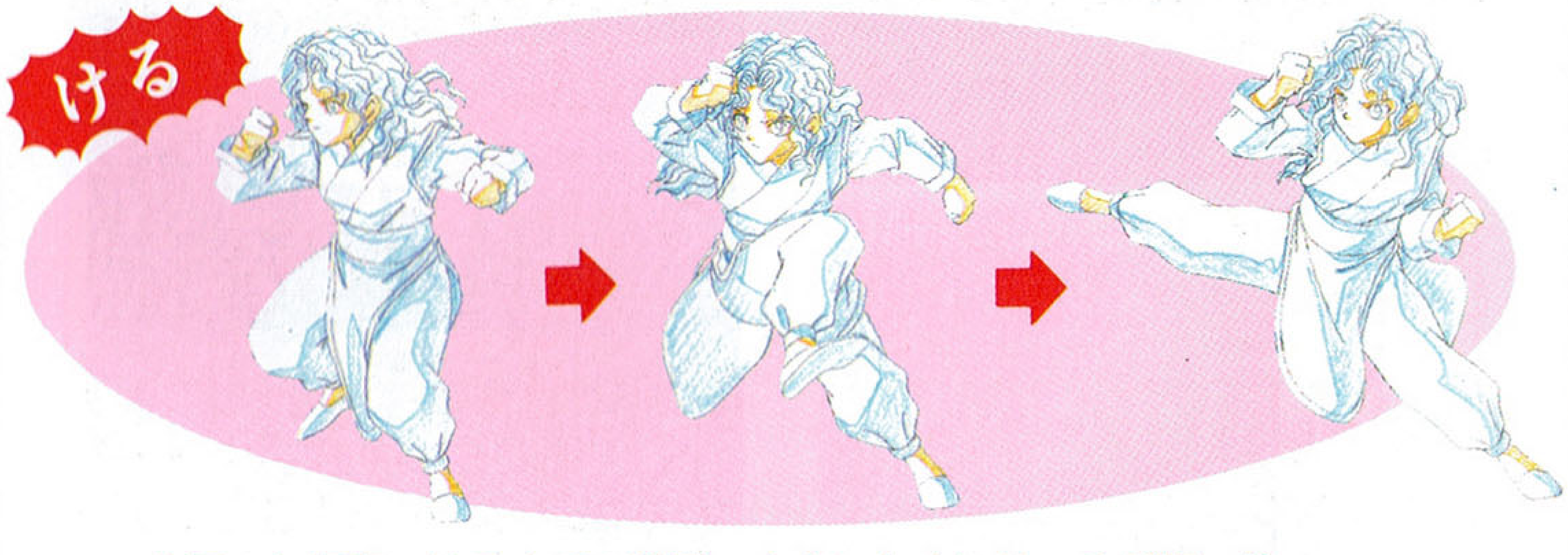
もちろん各キャラクタの必殺技も再現。幽助と幻海の霊丸対決！

動画をもとにした細かい動き

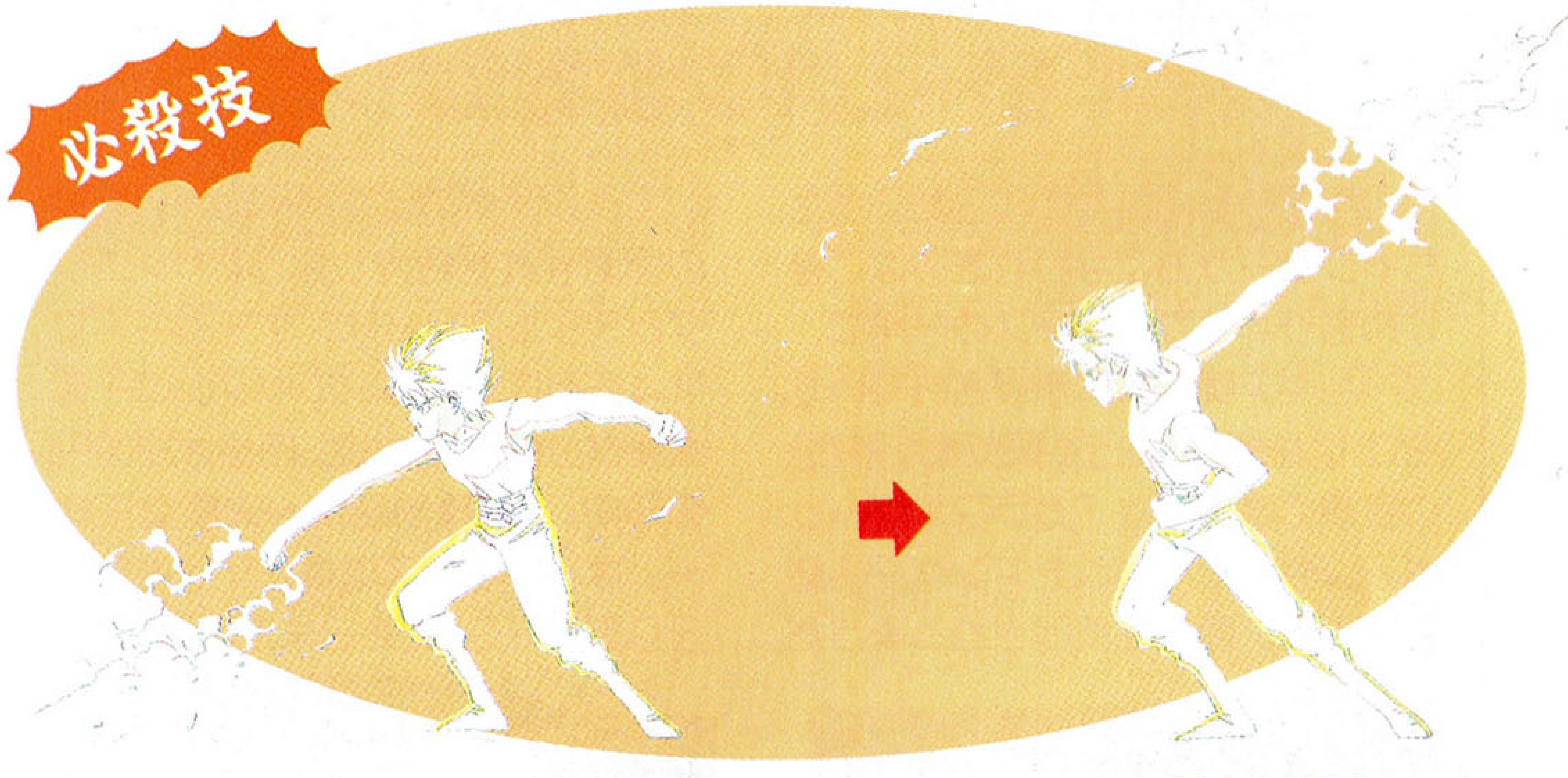
ゲーム中での各キャラクタの動きは、現在放映中のテレビアニメを制作している「スタジオぴえろ」による、描き起こしの動画をもとに取り込まれているのだ。殴ったり、けったりする動きの1つ1つが細かく、なめらかなものに仕上がっている。



桑原和真が相手を殴る一連の動画。これからゲームに取り込まれている



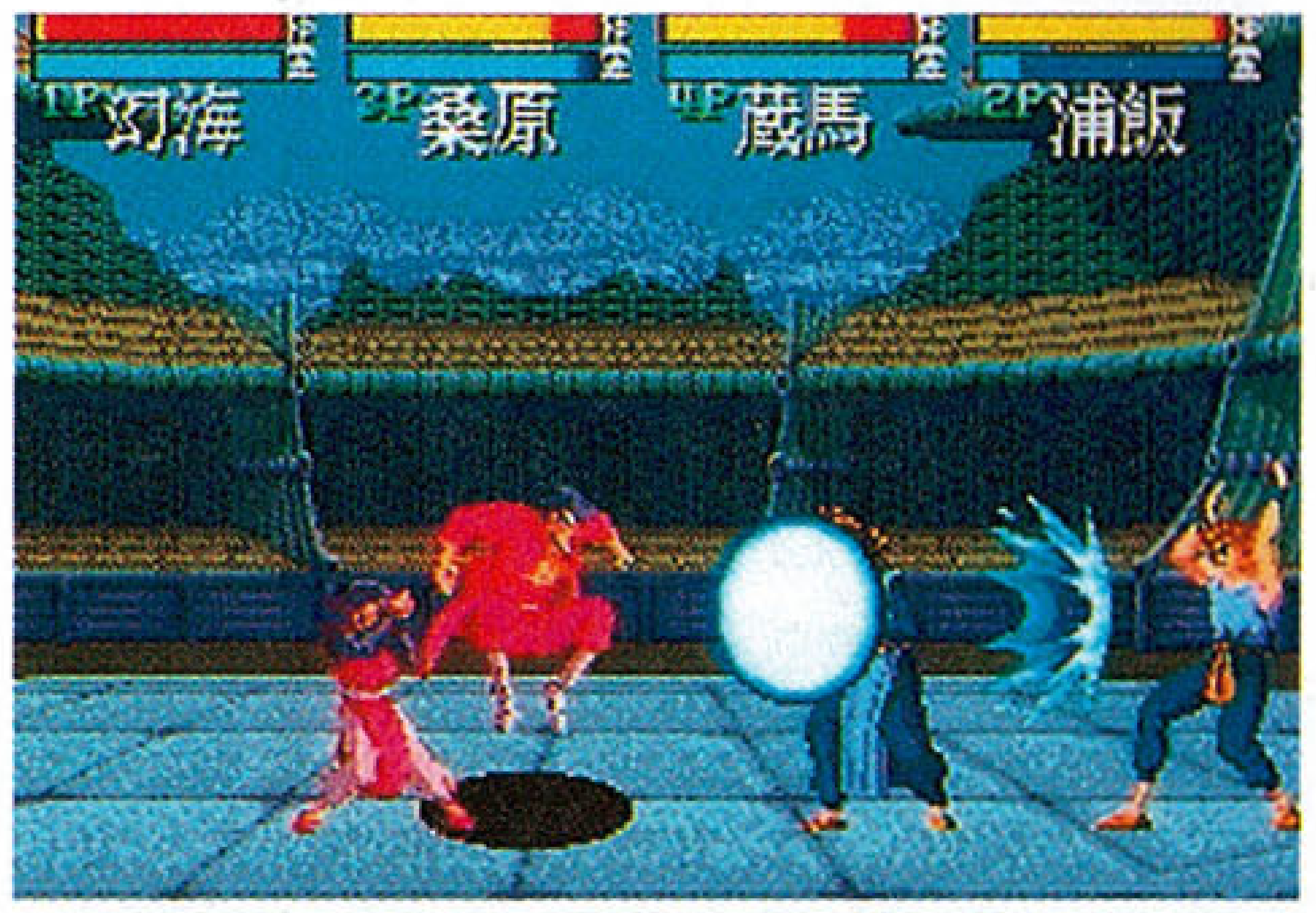
若返った幻海のけるまでの動画。小さいためにリーチが短い!?



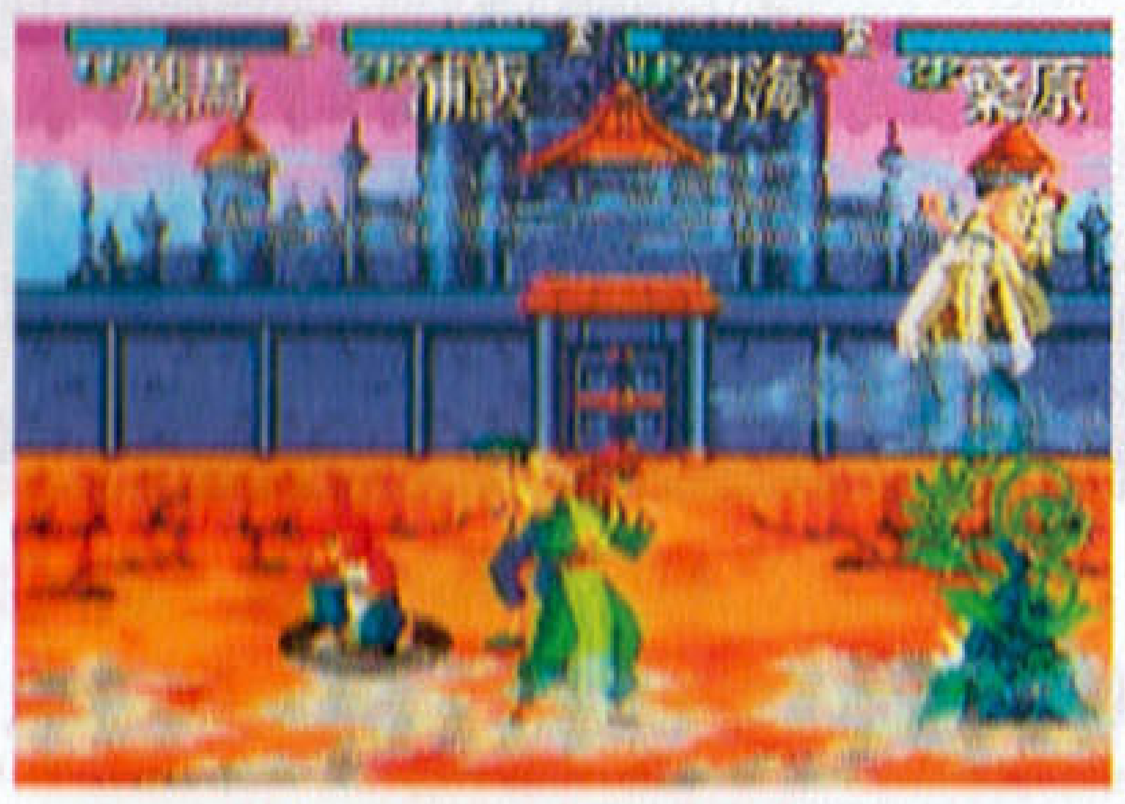
まだゲーム中での画面は公開されていない、開発中の飛影の必殺技

最大4人までプレイが可能

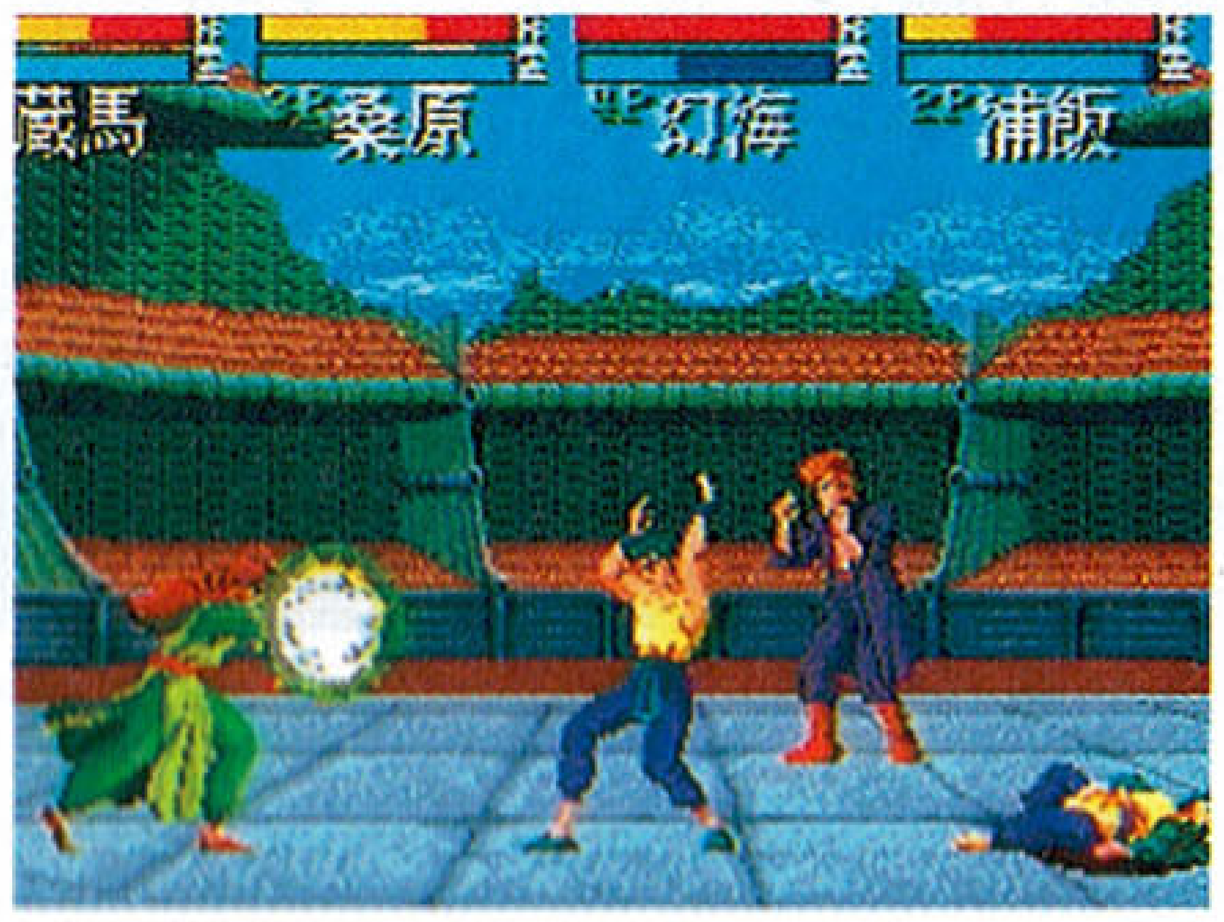
セガタップを使用した4人プレイはさまざまな遊び方が用意されている。プレイヤー以外全て敵となる「バトルロイヤル」。2対2または3対1に分けてチームとして組み、同画面上で戦う「チーム対戦」などがあるのだ。



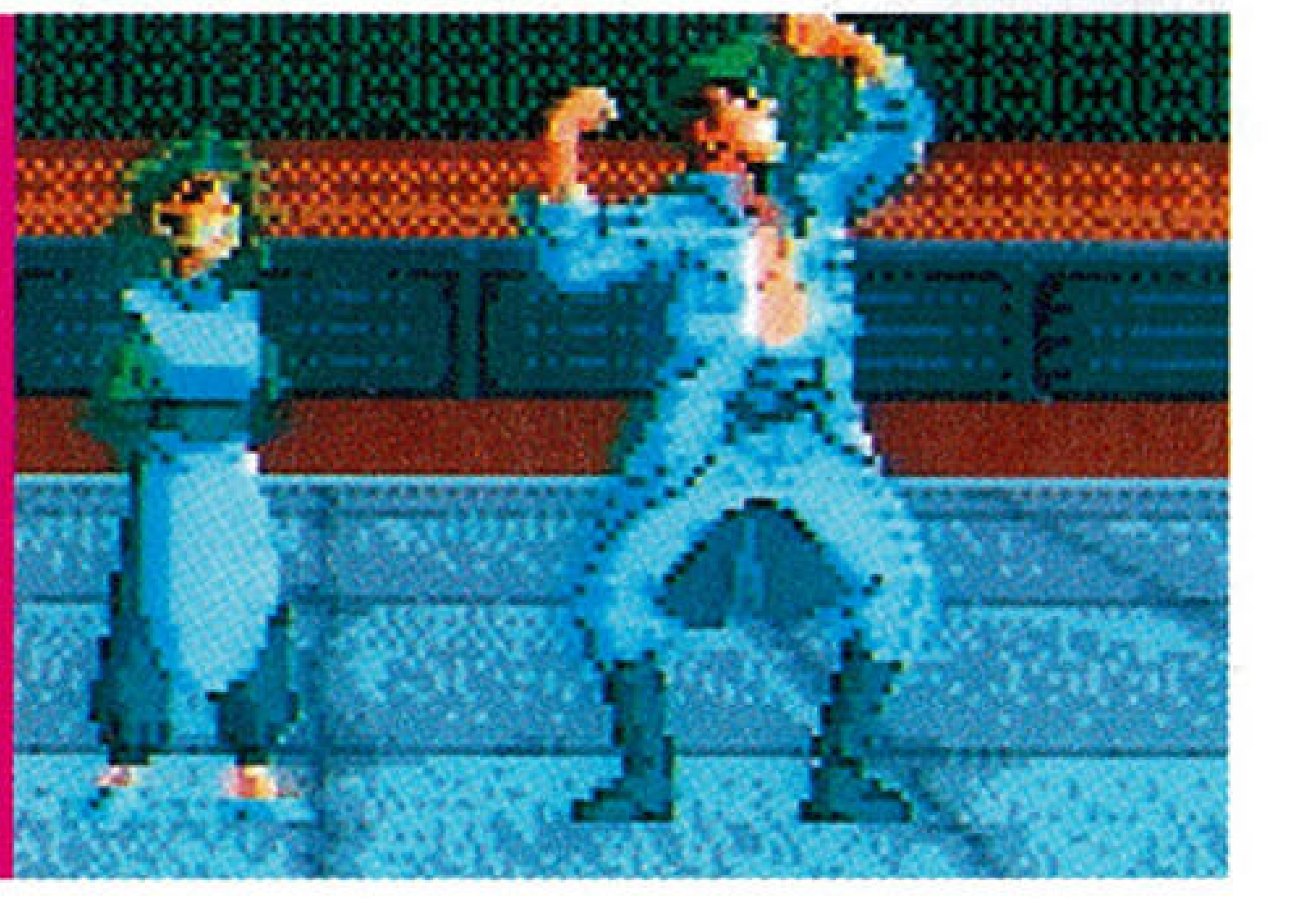
仲間には攻撃しても当たらない



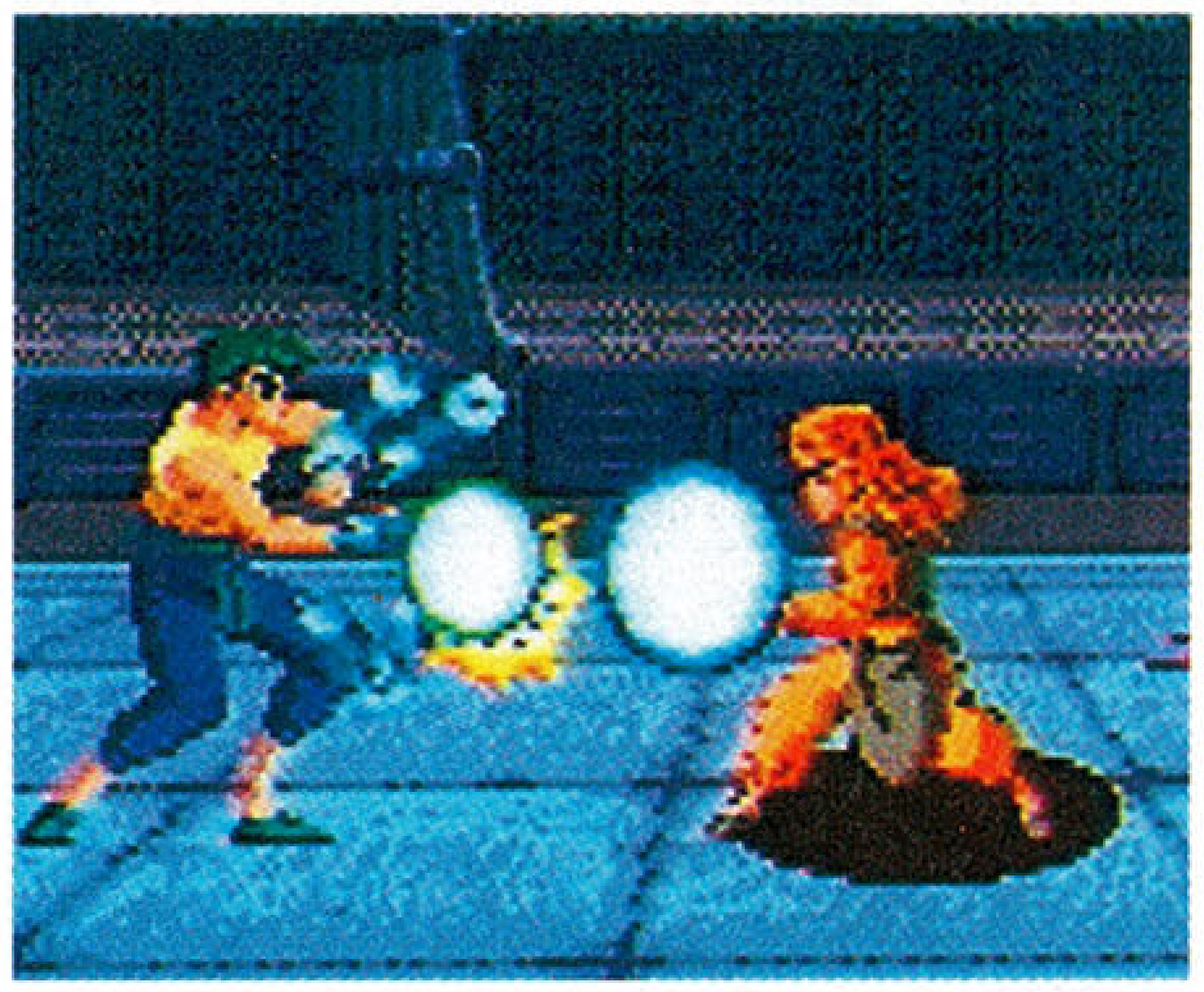
画面奥、手前と移動することができる



必殺技は受け止め可能



桑原と幻海の勝利のポーズ！



幽助と幻海の必殺技

新作

うらめしいほどすごい対戦格闘アクション

幽遊白書 魔強統一戦

ゆうゆうはくしょ
まきょうとういつせん

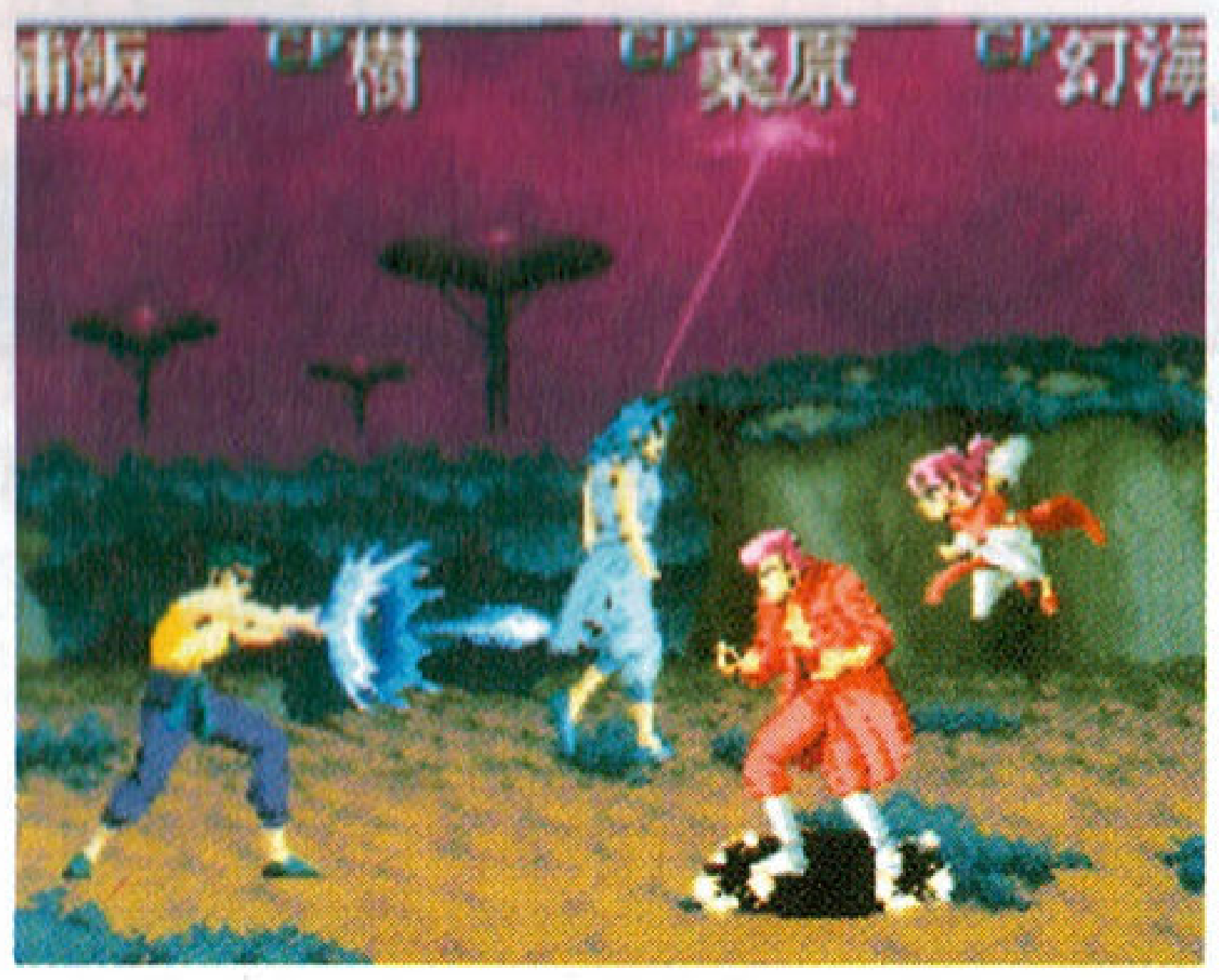
発売予定日	9月30日	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	4人同時プレイ可 セガタップ対応
メディア（容量）	ROM（24Mbit）	現在の開発状況	100%

※ファイティングパッド6B対応

同名マンガのキャラクタを使った、対戦型格闘アクション。4人同時参加や霊力システムなど、さまざまな要素が含まれ、ゲームを盛り上げている。

遊べるモードは3つ！ 4人で遊べばさらにアッツゥ

このゲームは、原作と同様の登場人物を操作して、最高4人までの戦いを楽しむことができる。プレイヤーは、3つのゲームモードから1つを選択、次に操作するキャラクタを選んでプレイする。各キャラクタはいくつかの必殺技をもっており、繰り出すときに、アニメと同じ声で叫んだりするのも、ファンにはうれしい限りである。



浦飯
CP 樹
CP 桑原
CP 幻海

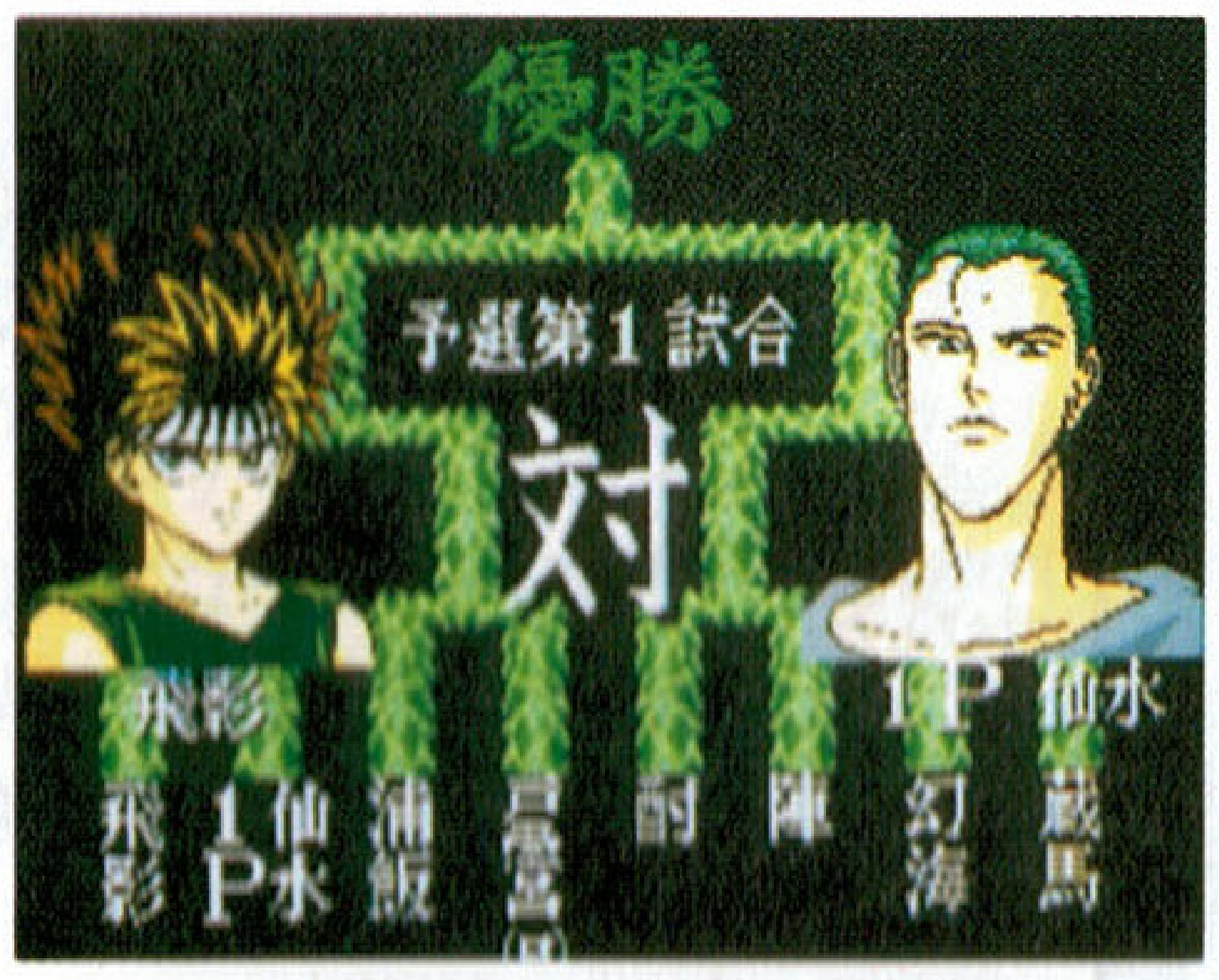
⇧最高4人まで同時にプレイできる。なんてブッ飛んだゲームなんだ

「トーナメント」モード

ここでは、さらに2つのモードに分かれており、プレイヤーはそれを任意に選択してプレイする。その2つのモードを説明しよう。

1Pトーナメント

8人の敵とトーナメント方式で戦っていくモード。プレイヤーは4人まで参加可能で、残りのメンバーはコンピュータとなる。これらを打ち倒して優勝を目指そう。

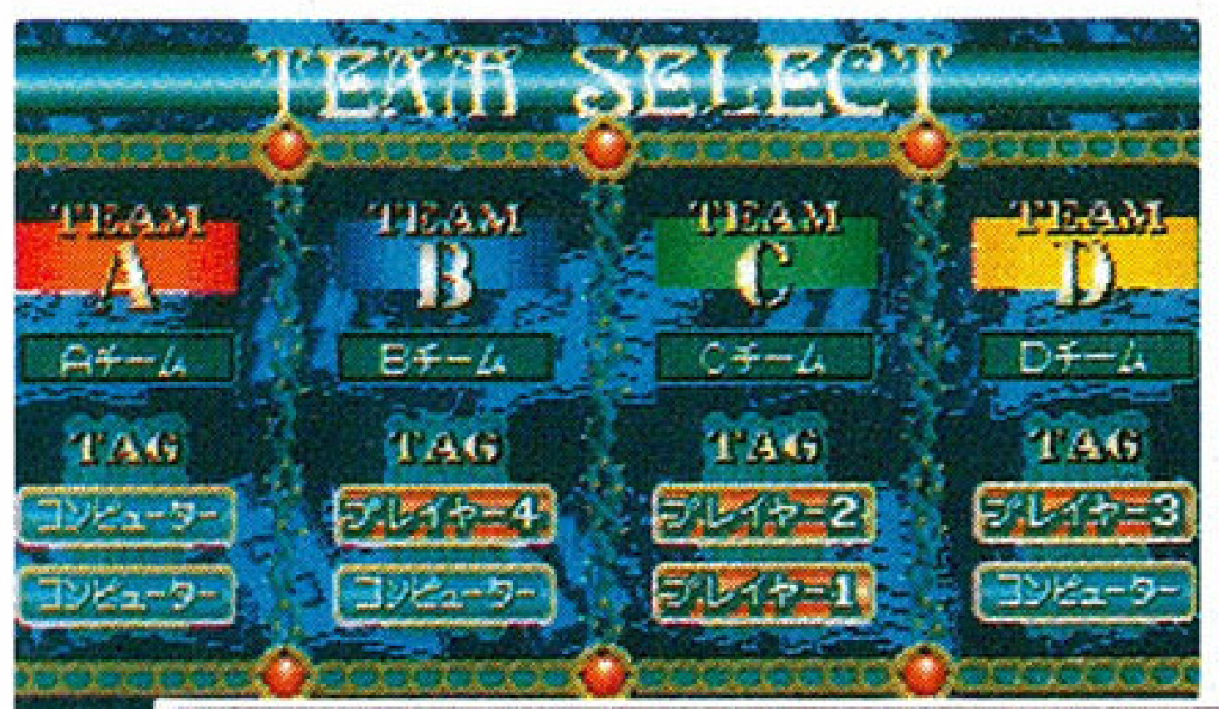


優勝
予選第1試合
対
飛影
1P 仙水
飛影 1P仙水 浦飯 戸愚呂 酎 陣 幻海 蔵馬

⇧優勝を目指してなみいる強者をなぎ倒していくのだ!!

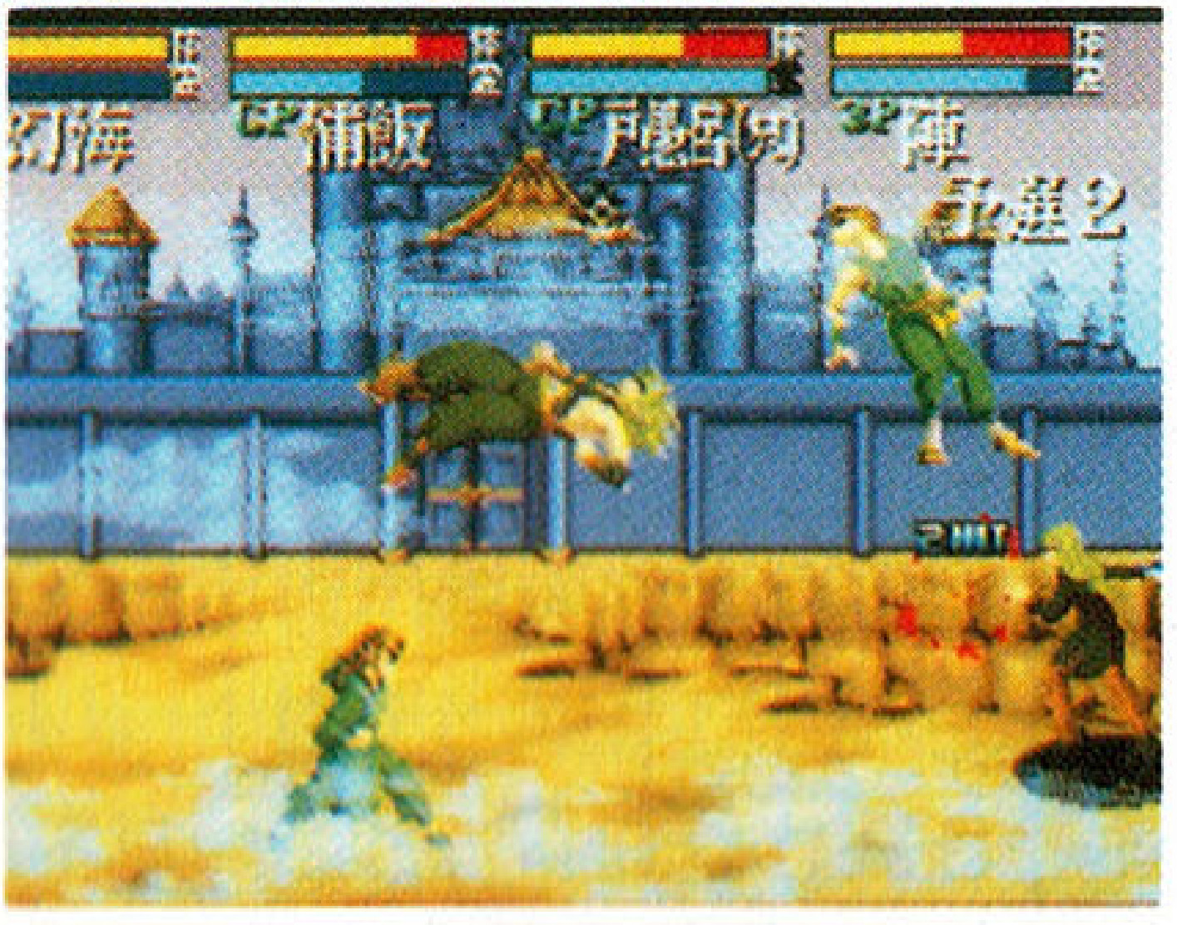
タッグトーナメント

2人1組を1チームとし、8つのチームがトーナメント方式でぶつかり合う。プレイヤーは4人まで参加することができる。どのチームに参加するかを決定し、残りのチームはコンピュータが担当することになる。



TEAM SELECT
TEAM A
TEAM B
TEAM C
TEAM D
TAG

⇦チームを決めろ

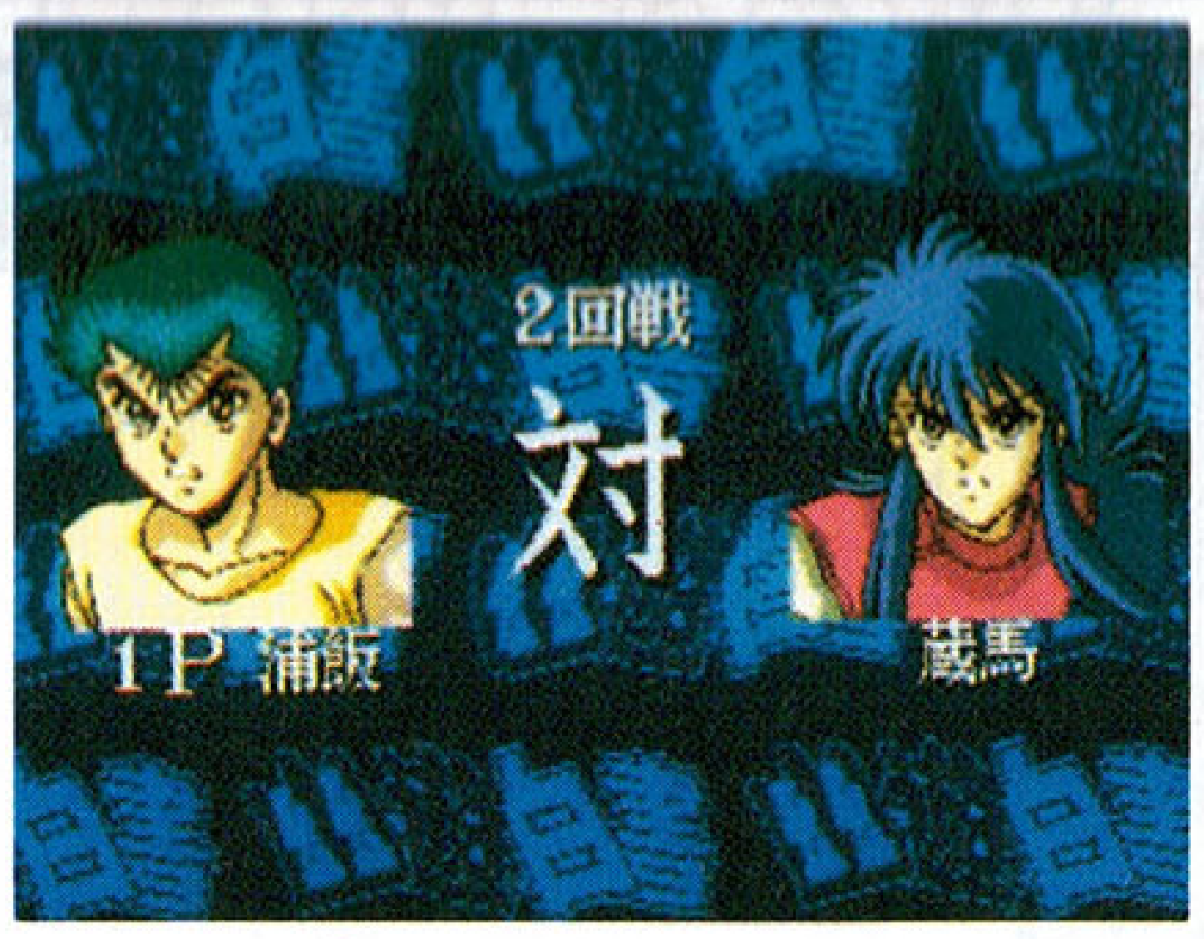


幻海
CP 浦飯
戸愚呂(兄)
3P 陣

⇧か、勝たなきゃ

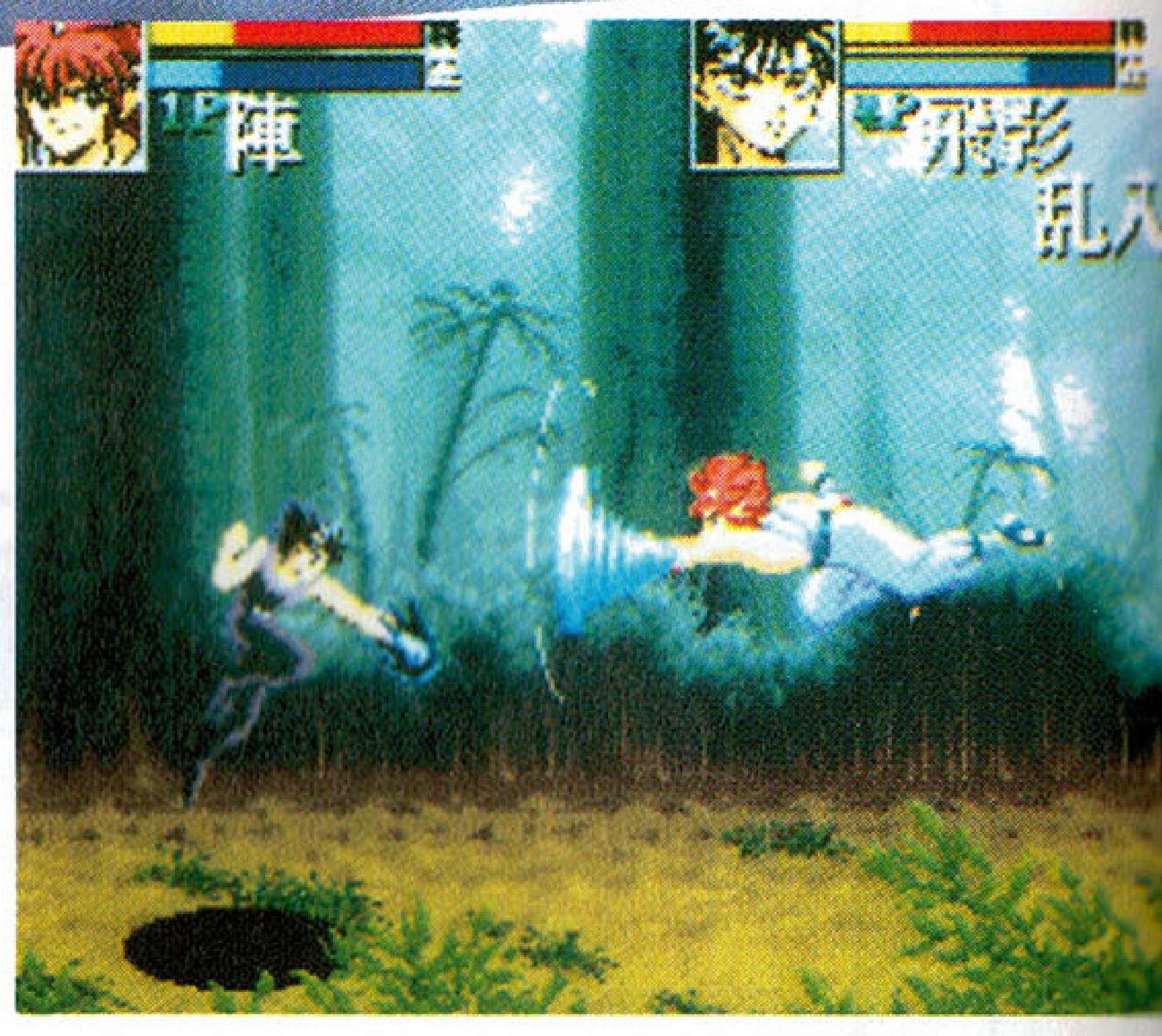
「勝ち抜き」モード

1対1でコンピュータと1本勝負の試合をして、勝ち抜いていくのが目的。試合中に2P側から乱入して、プレイヤー同士の対戦をおこなうことも可能だ。



2回戦
対
1P 浦飯
蔵馬

⇧いわゆるタイマンだな



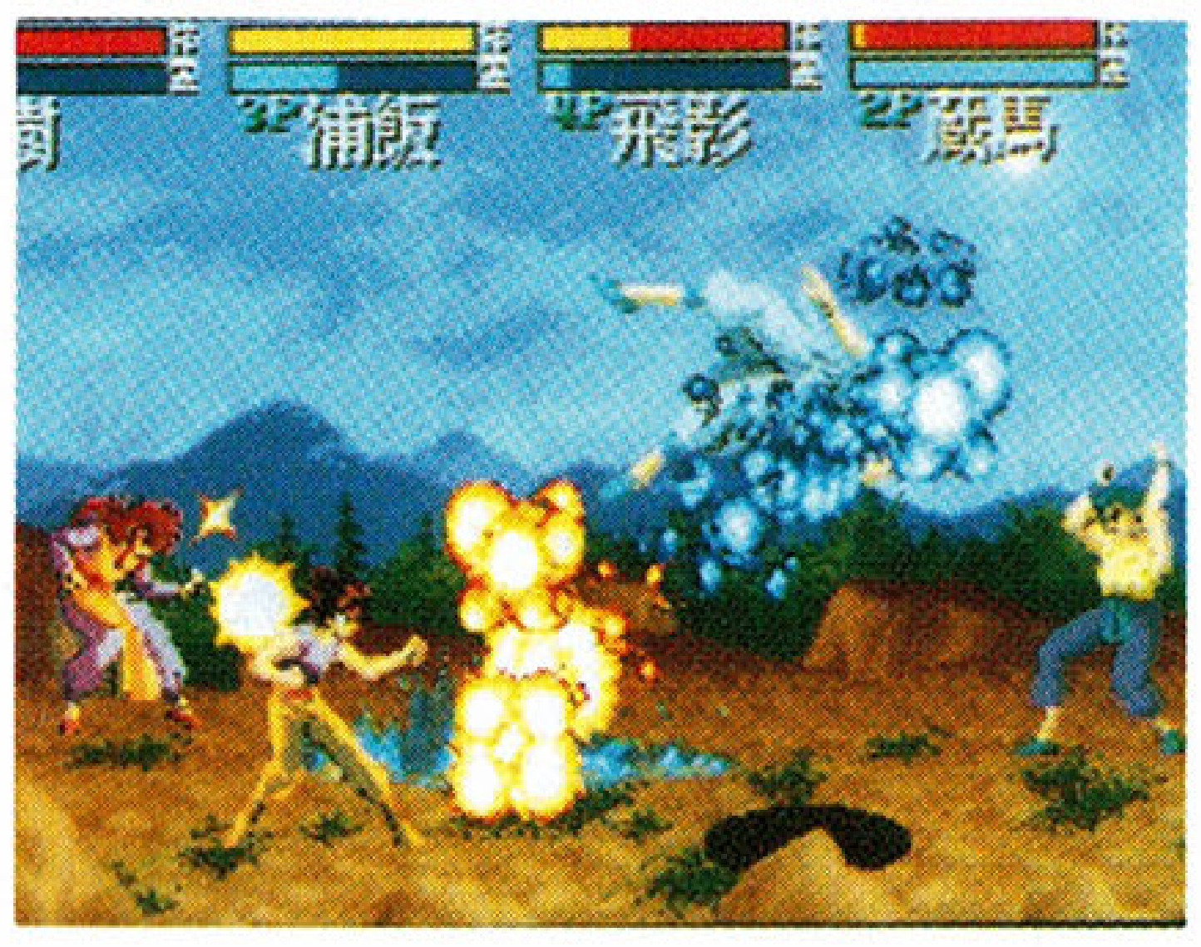
⇧途中からプレイヤーが乱入することも可能。チッ、返り討ちじゃい

「練習試合」モード

4人同時プレイの楽しさを、最も味わうことができるのが、この「練習試合」モードだろう。ここでも、さらに2つのモードに分かれている。試合終了後には、対戦成績も表示される。

バトルロイヤル

このモードでは、最高4人まで参加することができる。この「バトルロイヤル」の最大の特徴は、自分以外に登場するキャラクタが、すべて敵となることである。つまり、勝利するには画面内の敵をすべて倒さなければならないわけだ。混戦必至の超過激モード//

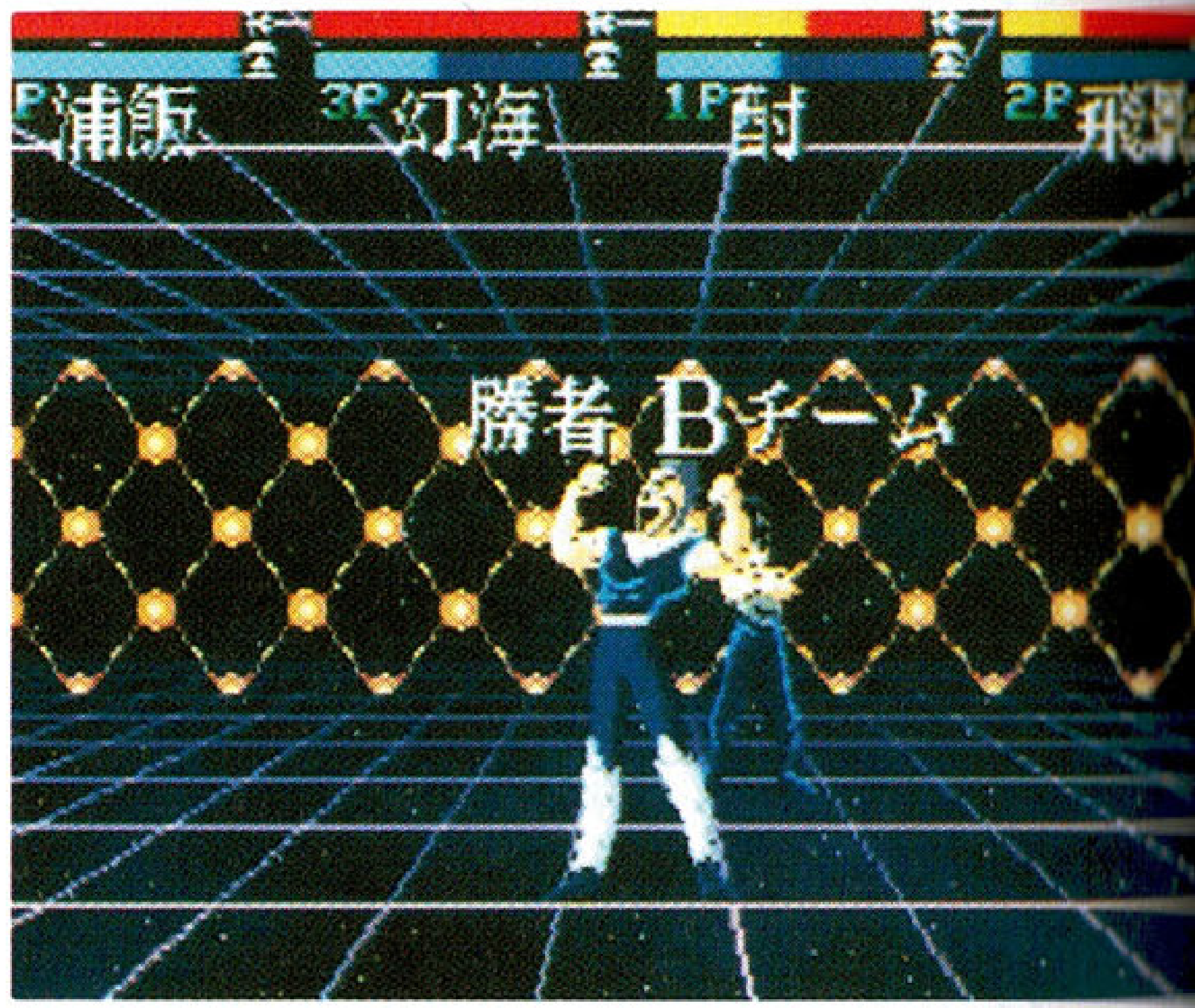


酎
3P 浦飯
飛影
2P 蔵馬

⇧4人でやれば混戦必至

タッグマッチ

この「タッグマッチ」も、「バトルロイヤル」と同じく最高4人まで参加できる。このモードの特徴は、参加キャラクタを2人対2人の2チームに分けて対戦することだ。敵のチームを2人とも倒して全滅させると、勝ちとなる。また、味方には攻撃が当たらないようになっている。

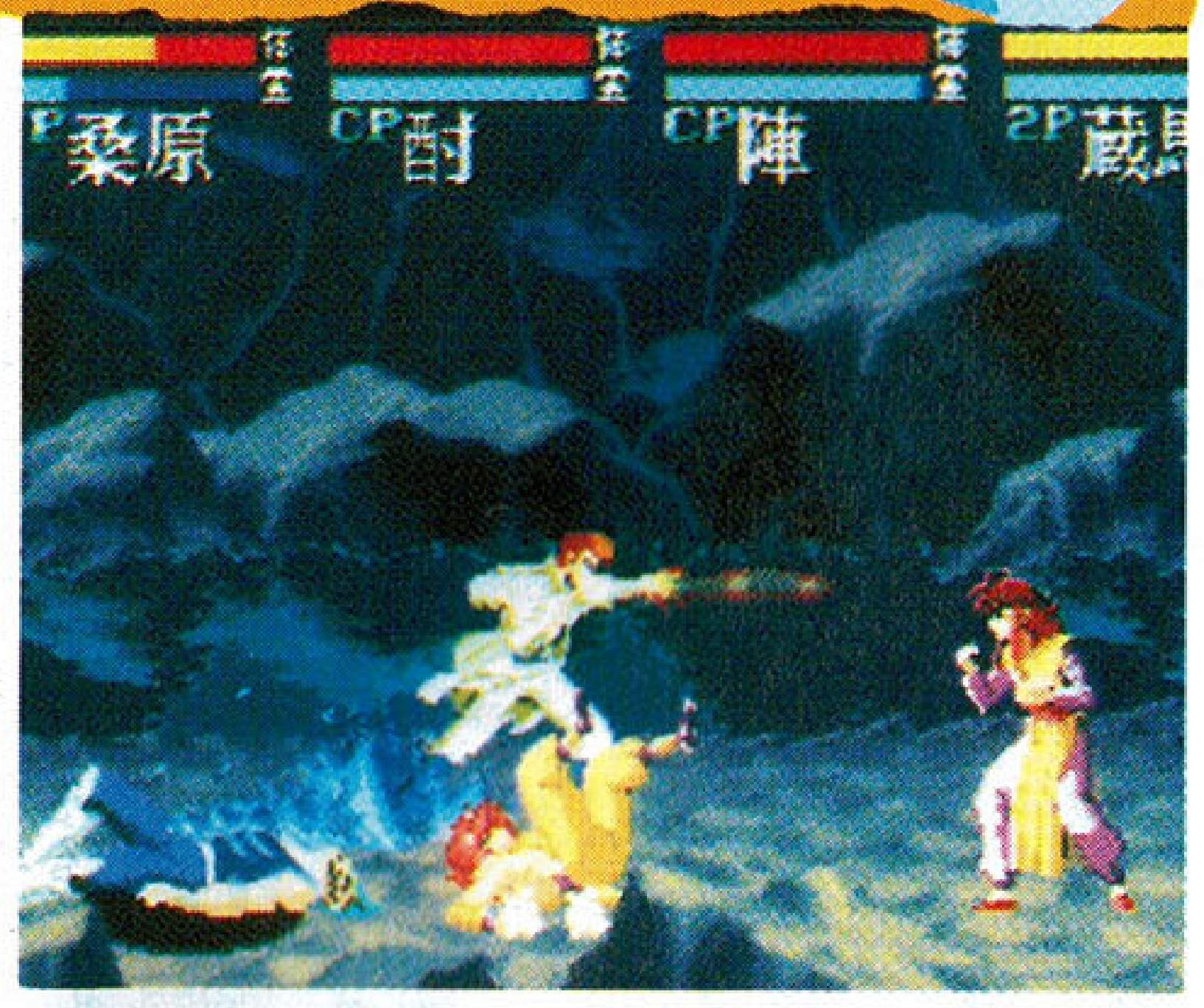


浦飯
3P 幻海
1P 酎
2P 飛影
勝者 Bチーム

⇧敵チームをぶっ倒して勝利に酔いしれるひととき。やったね

新機軸がいっぱい!!
5つの良いところ

４人まで同時に対戦できるこのゲームでは、ステージに奥行きを設定したり、必殺技を乱発できないように、霊力をためないと必殺技が出せないなどの、戦闘時の混乱をおさえるための処置が施されている。ほかにも、このゲームならではのシステムが導入されており、戦闘中のかけひきが楽しめる。


1P桑原
CP酎
CP陣
2P蔵馬

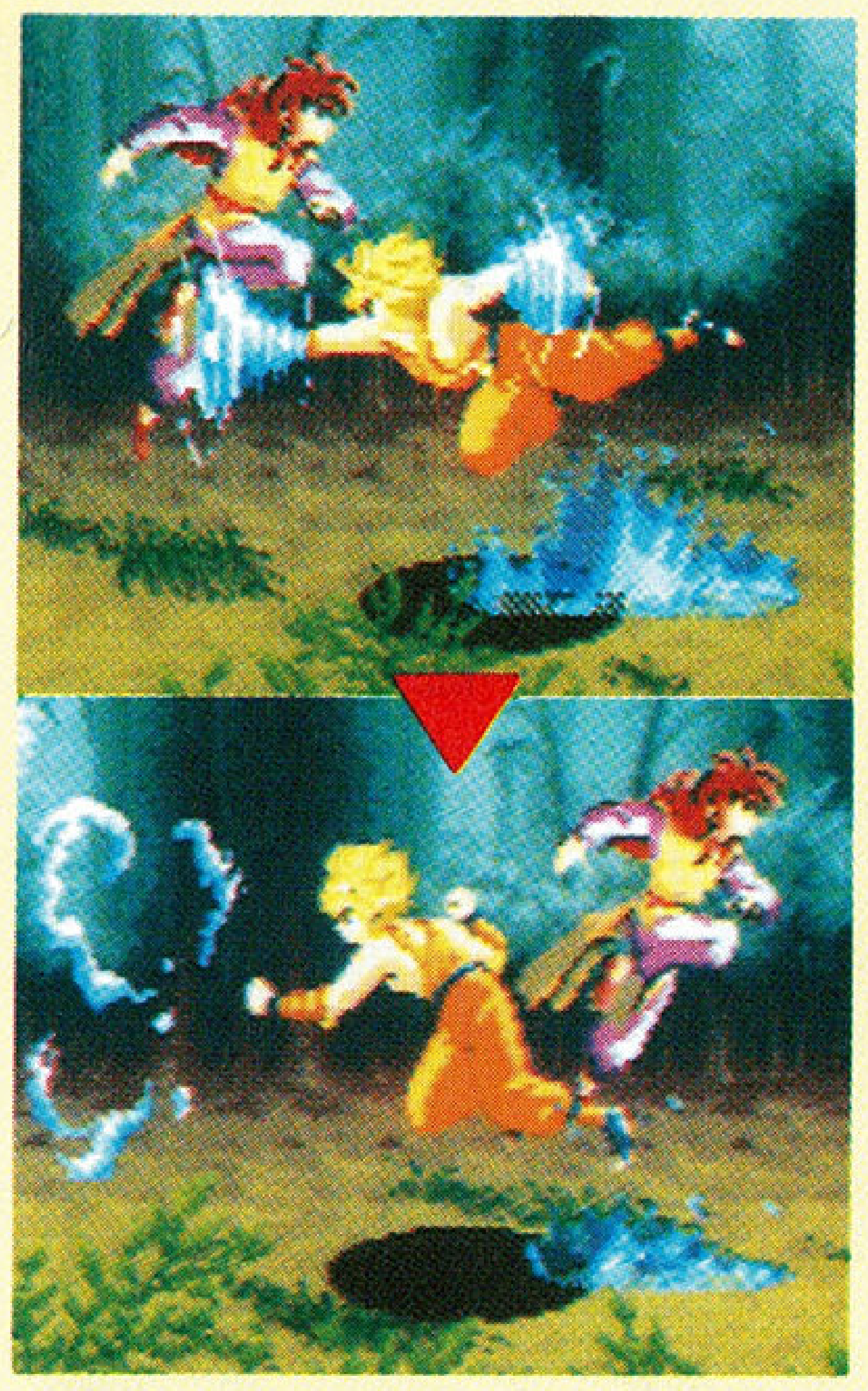
⬆ただ必殺技を乱発しても勝てない

1 奥行きが設定されたステージ

プレイヤーたちが戦うステージには、奥と手前の２つのラインが用意されており、奥行きを表現している。これを利用して、敵が繰り出す攻撃をライン移動でかわしたり、ライン移動してくる敵をまちぶせて攻撃するなど、攻撃の幅が広がり、戦略性が増している。

仙水
戸愚呂(兄)
桑原
浦飯

⬆混乱したら逃げろ〜



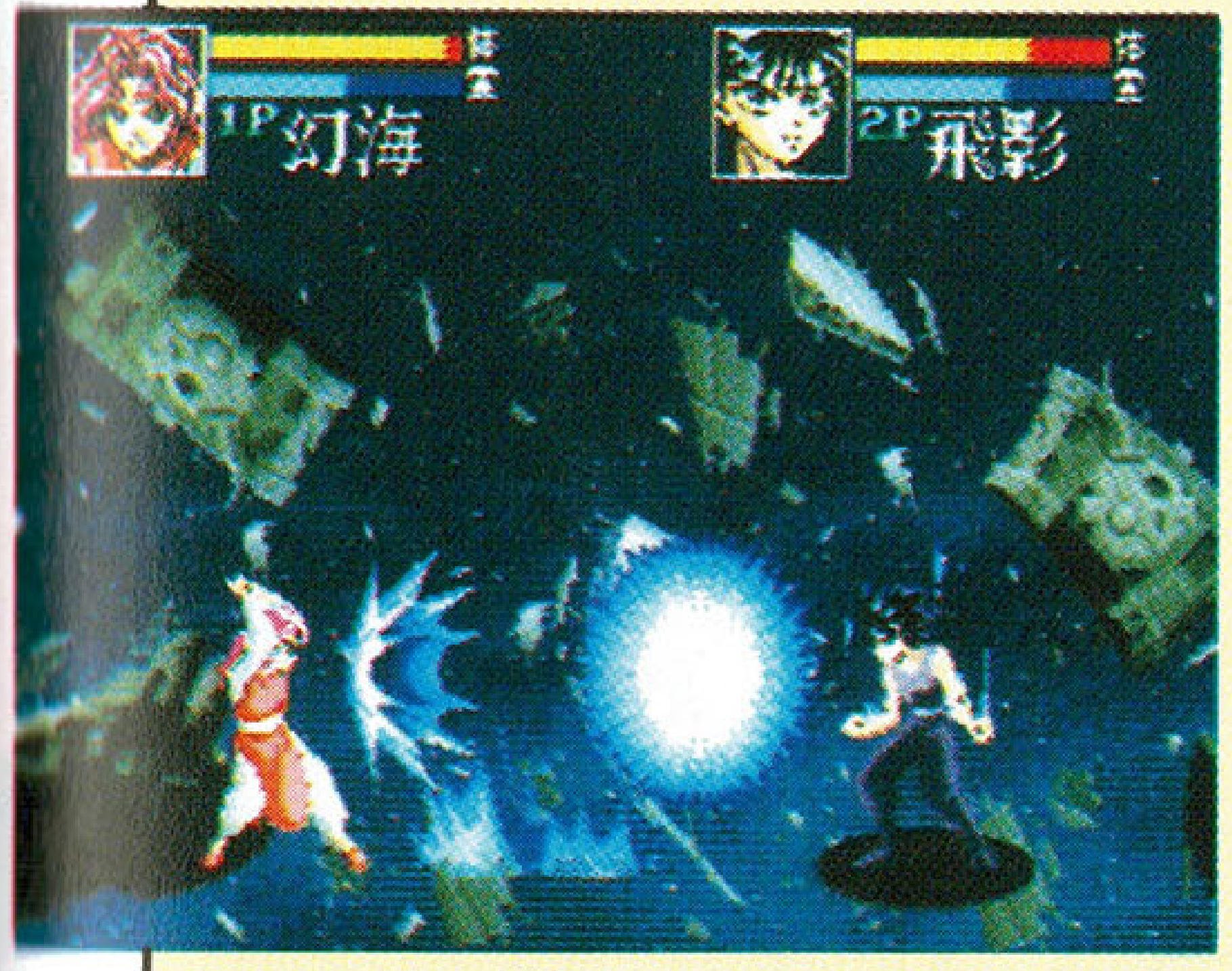
⬆敵の必殺技もライン移動でかわすことができる

2 霊力をためて必殺技を放て!!

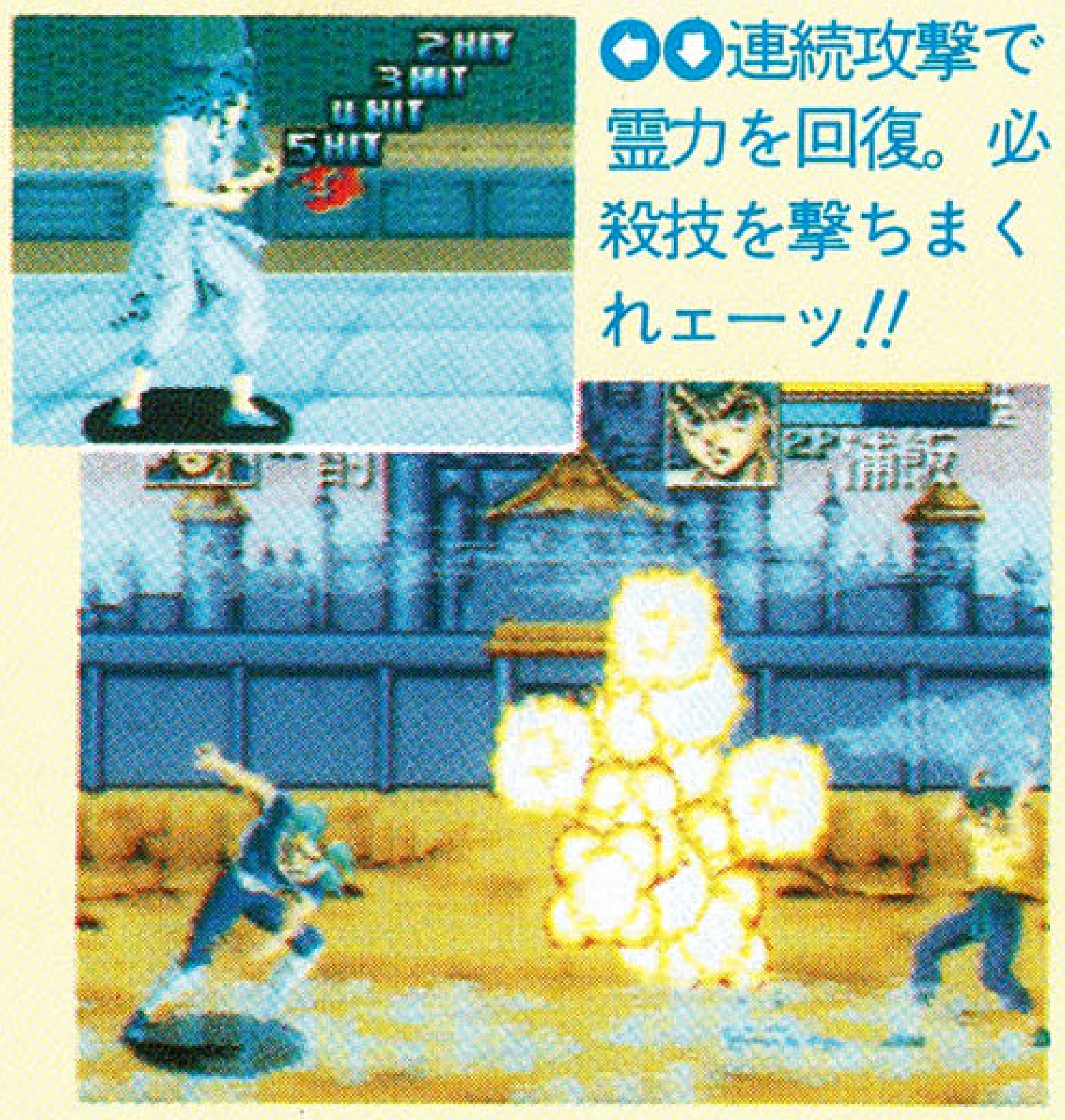
各キャラクタには、体力のほかに霊力とよばれるエネルギーが設定されており、必殺技を出すたびに少しずつ減っていく。なくなると必殺技が出せなくなってしまうが、攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで、チャージすることが可能だ。また、相手を挑発することによって、敵の霊力を減らすこともできる。

連続攻撃で霊力回復

霊力回復の方法は、攻撃ボタンを押しっぱなしにするほかに、連続で攻撃をたたき込むことによっても、回復することができる。必殺技の中には、連続で攻撃できるものがあり、ヒットすると相手にダメージを与えながら、霊力も回復することも可能だ。



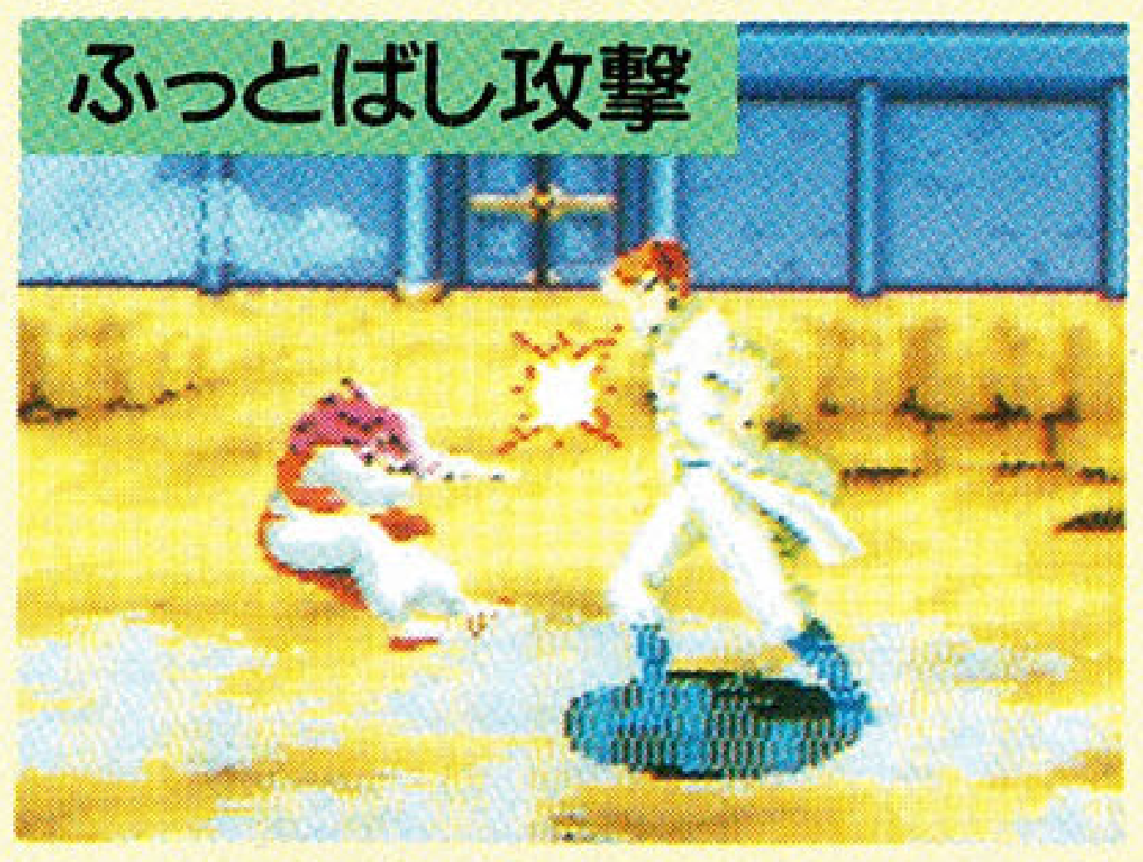
⬆強力な必殺技も霊力があってのもの。うまく使いこなせるか？


2HIT
3HIT
4HIT
5HIT
浦飯

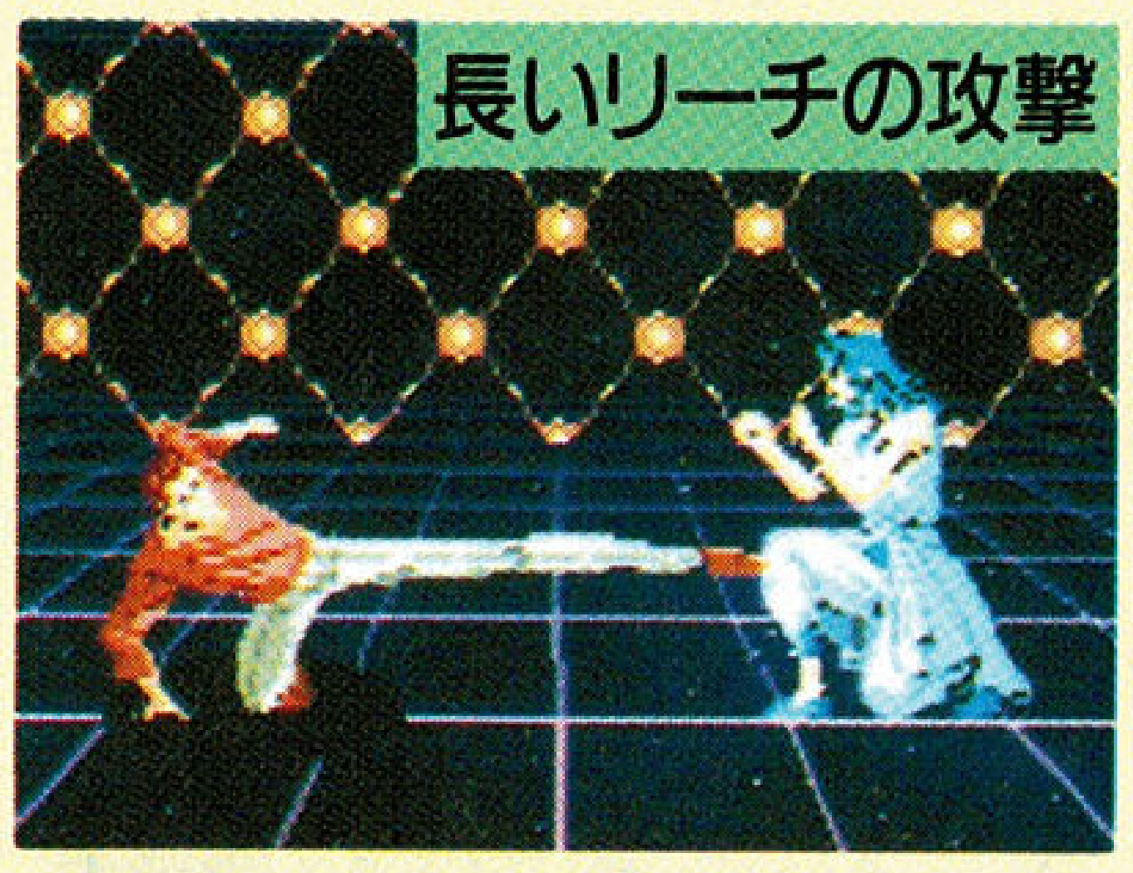
⬆⬇連続攻撃で霊力を回復。必殺技を撃ちまくれェーッ!!

3 ダッシュや2段ジャンプなどの特殊な動作

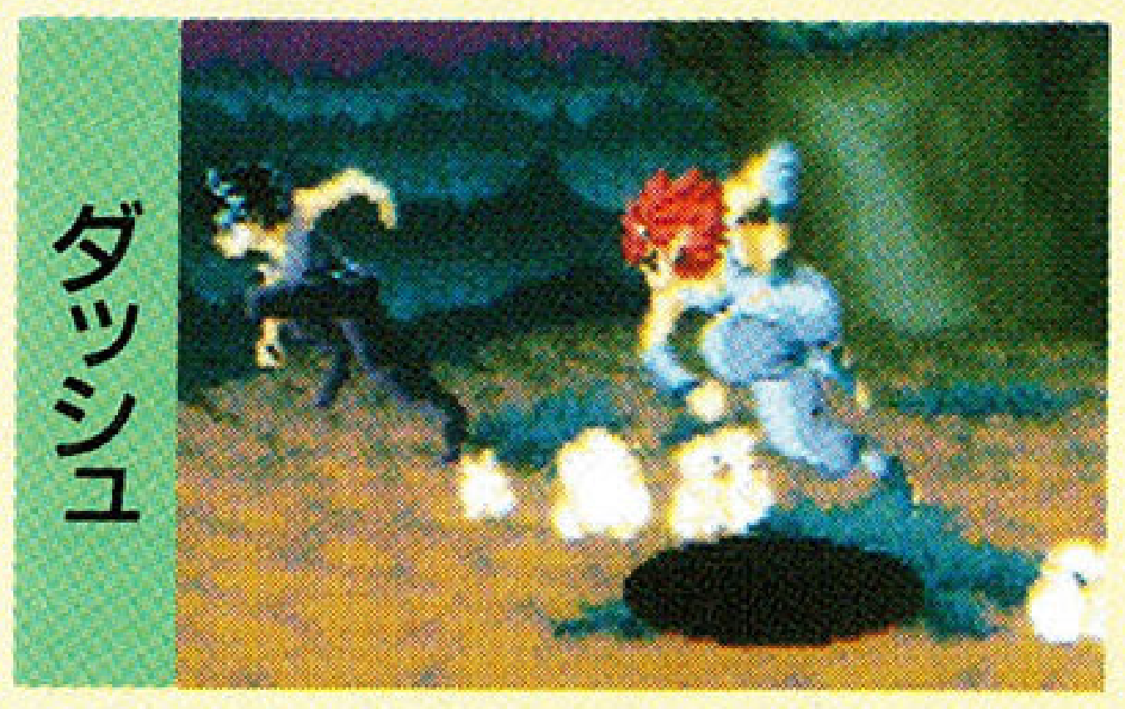
登場するすべてのキャラクタは、通常攻撃や必殺技のほかに、特殊な動作を使うことによって、攻撃したり、あるいは敵の攻撃を回避することができる。先に紹介した挑発の動作もそのひとつである。ほかにも、相手をふっとばして、遠くの敵を巻き込んで攻撃できるふっとばし攻撃や、ダッシュ、２段ジャンプなどがある。



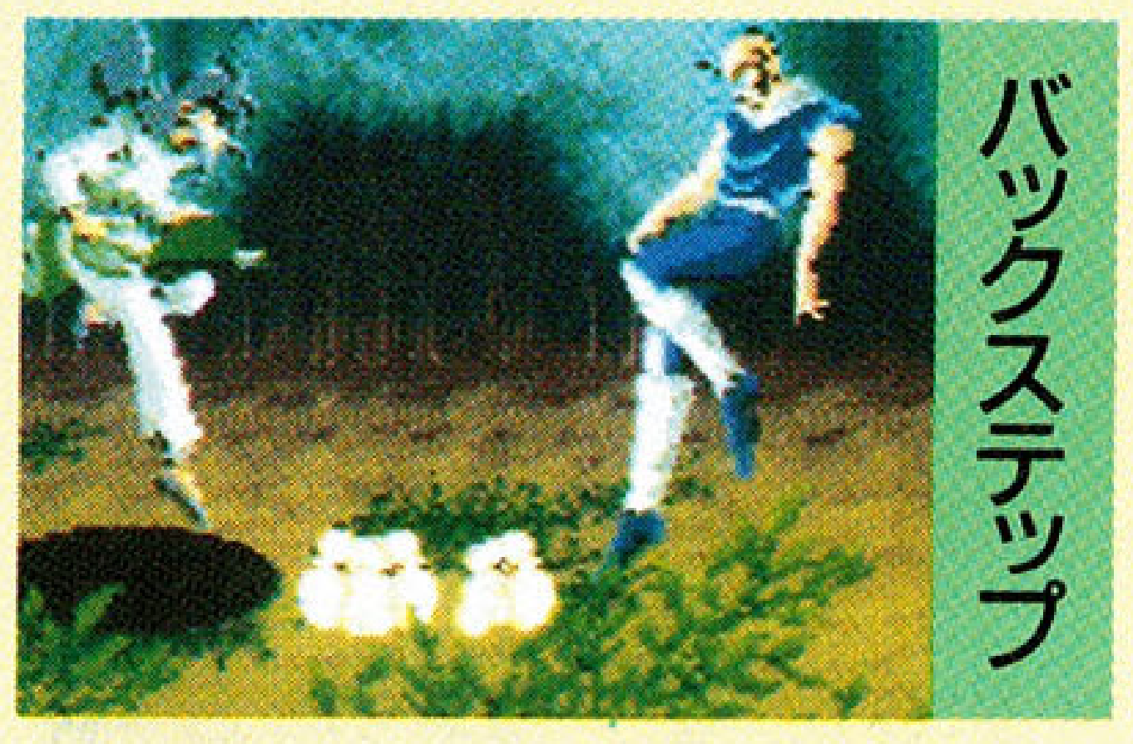
⬅あっちへ行ってヨ



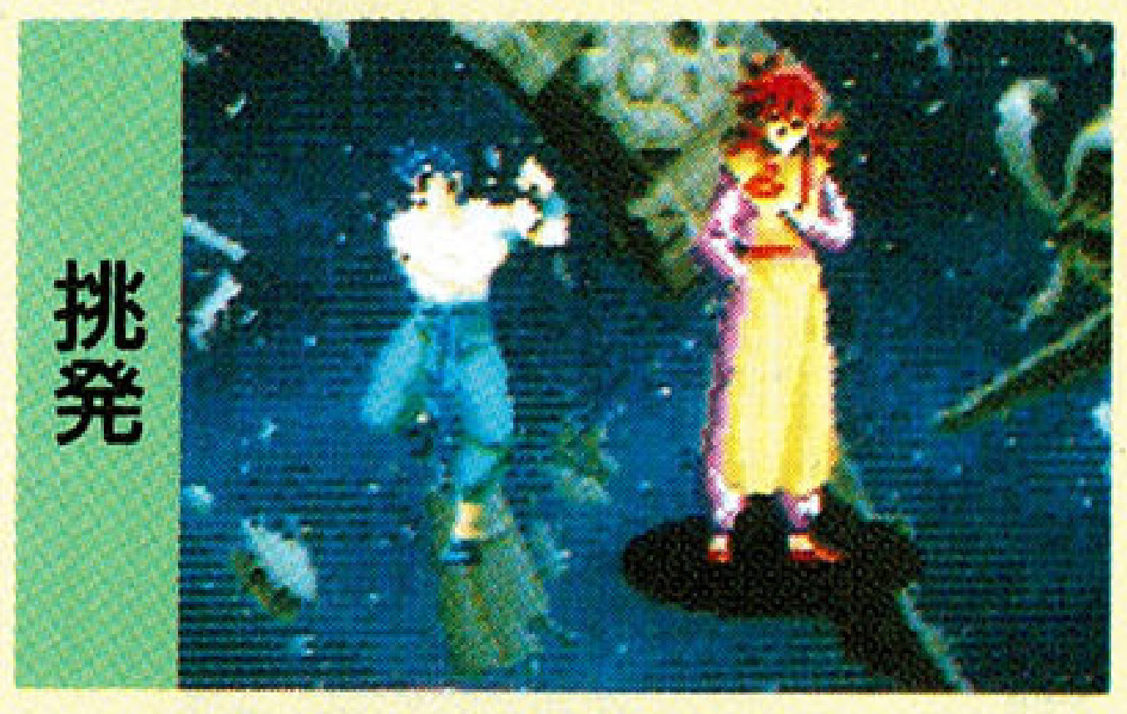
⬅足…長いんじゃない



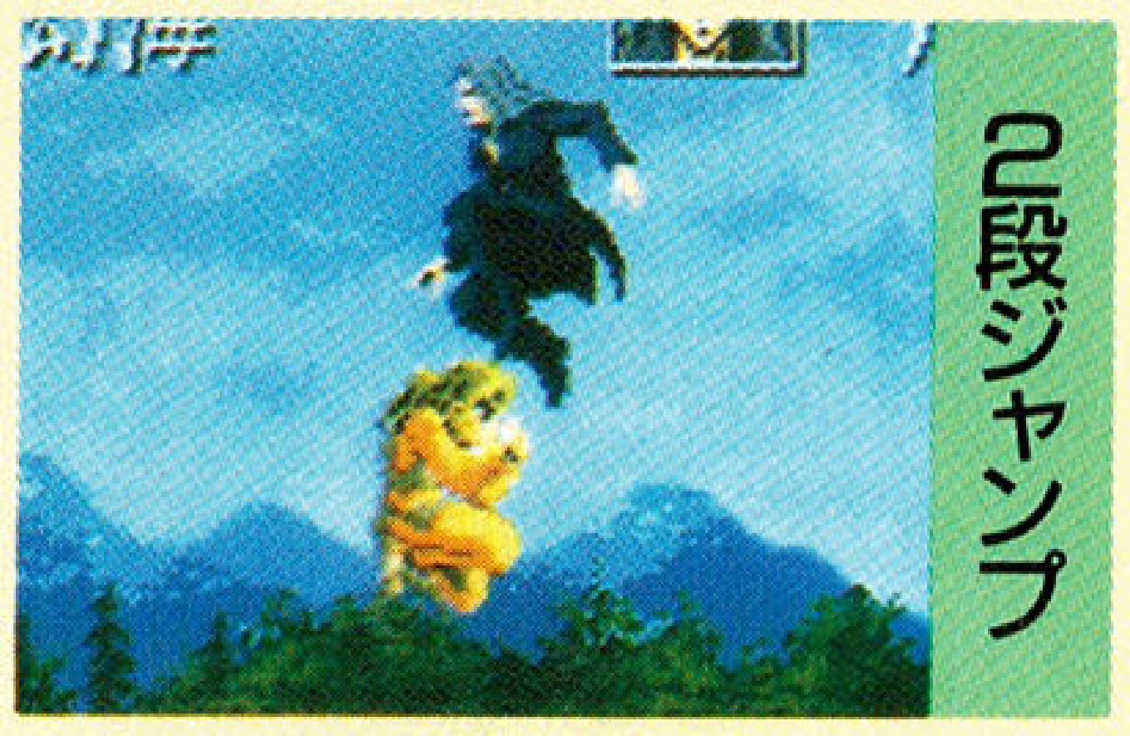
⬅走れェーッ



➡後ずさりィーッ



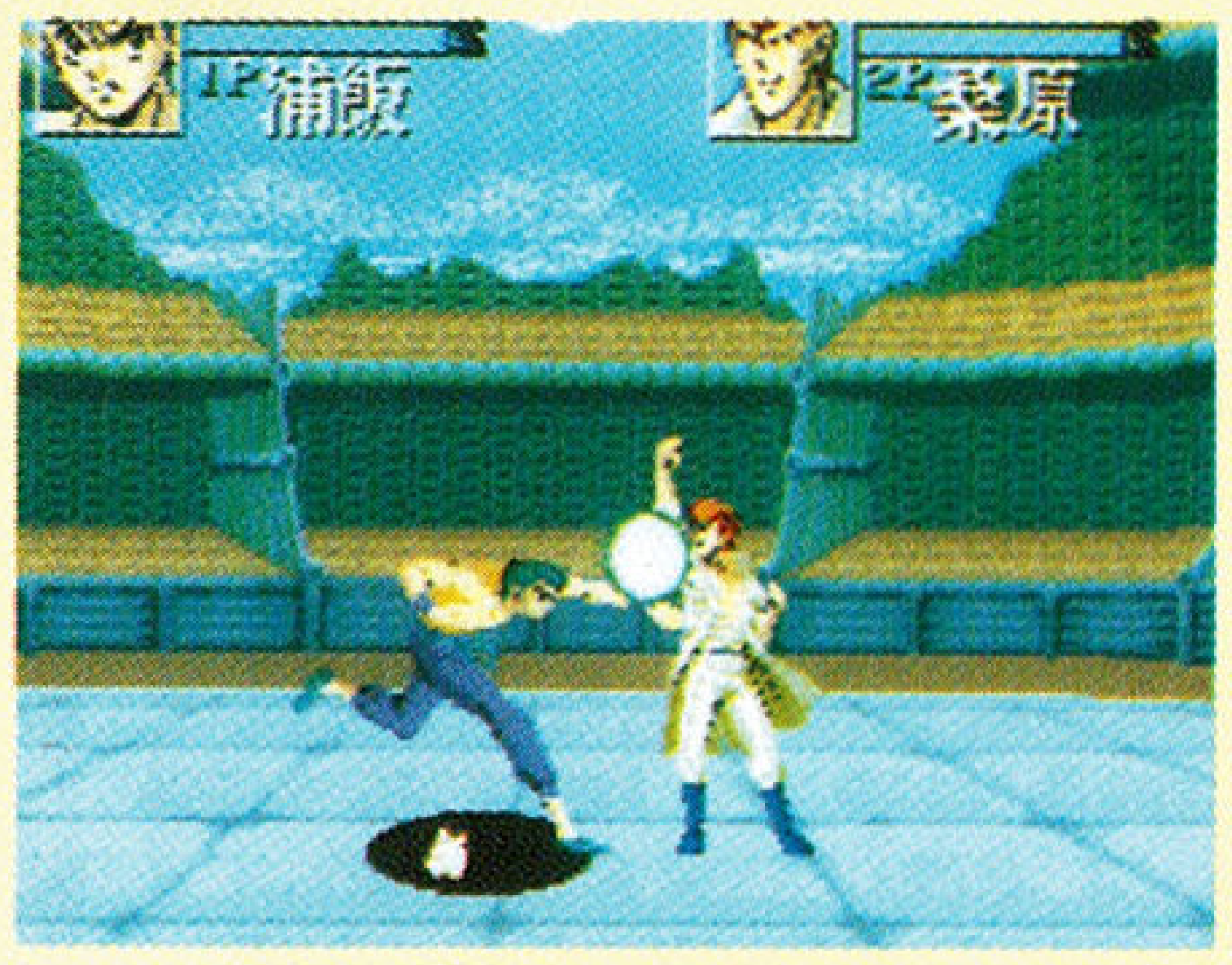
⬅霊力を減らせ



➡さらにジャンプ

4 攻撃は最大の防御で〜す

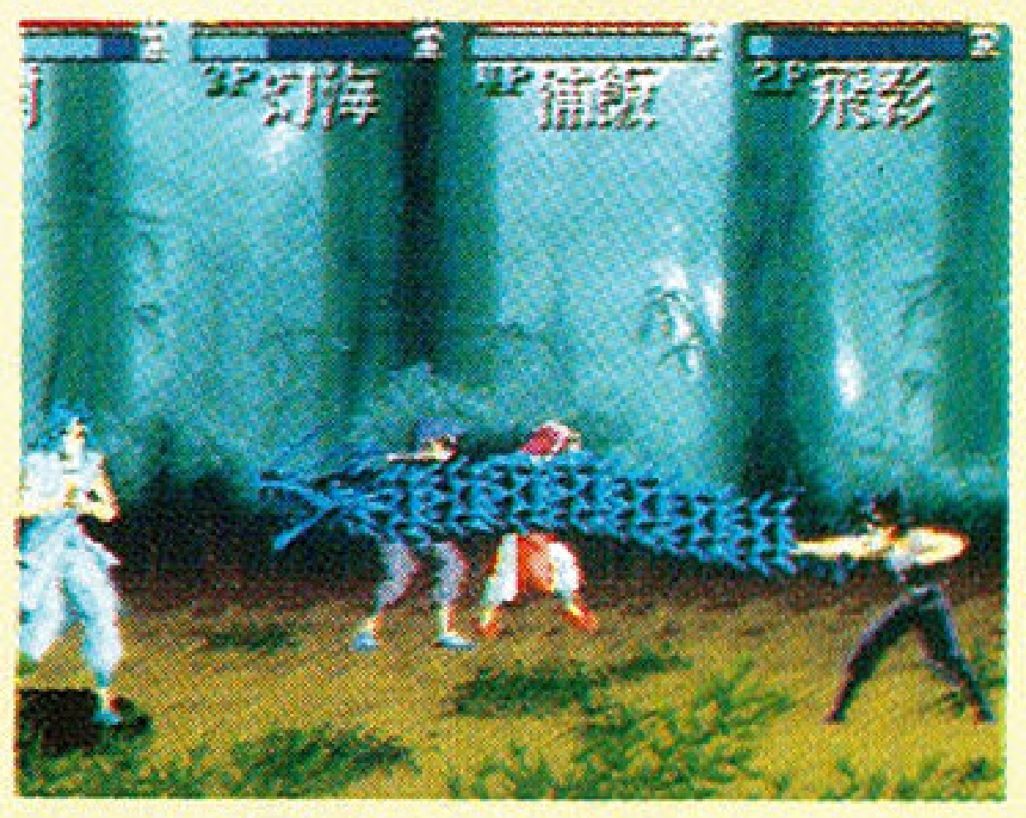
キャラクタが繰り出す攻撃は、ときとして防御の役割を果たすことがある。つまり、相手の攻撃（必殺技も含む）に自分の攻撃をぶつけることによって、相殺することができるのだ。ただし、飛び道具系の必殺技の場合は、威力の強いほうが残り、敵にダメージを与えることができる。まさに、攻撃は最大の防御なのだ!!



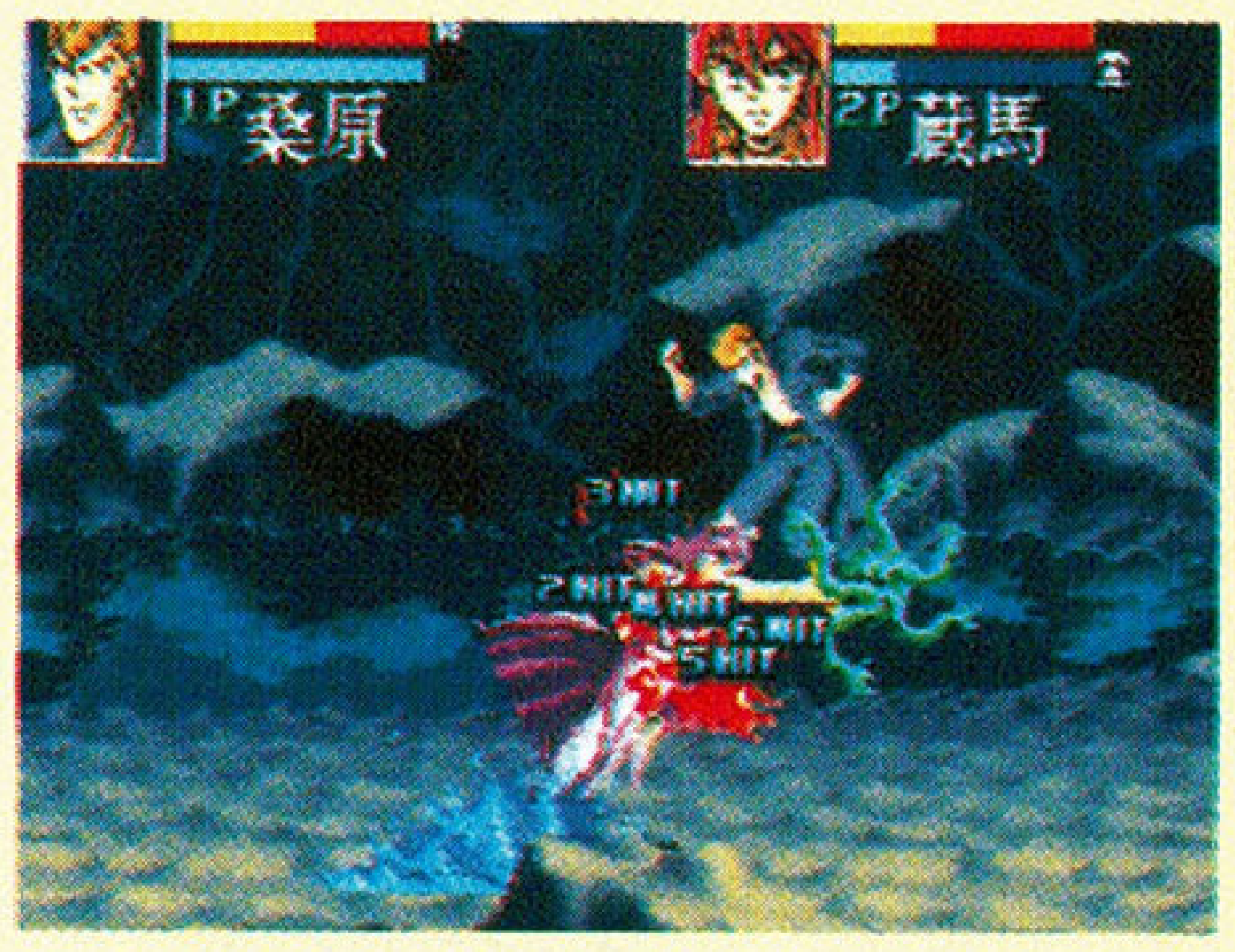
⬆敵の攻撃を自分の攻撃ではじき返すのだ!!　ウォリャァーッ!!

5 超強力!!　隠された必殺技!!

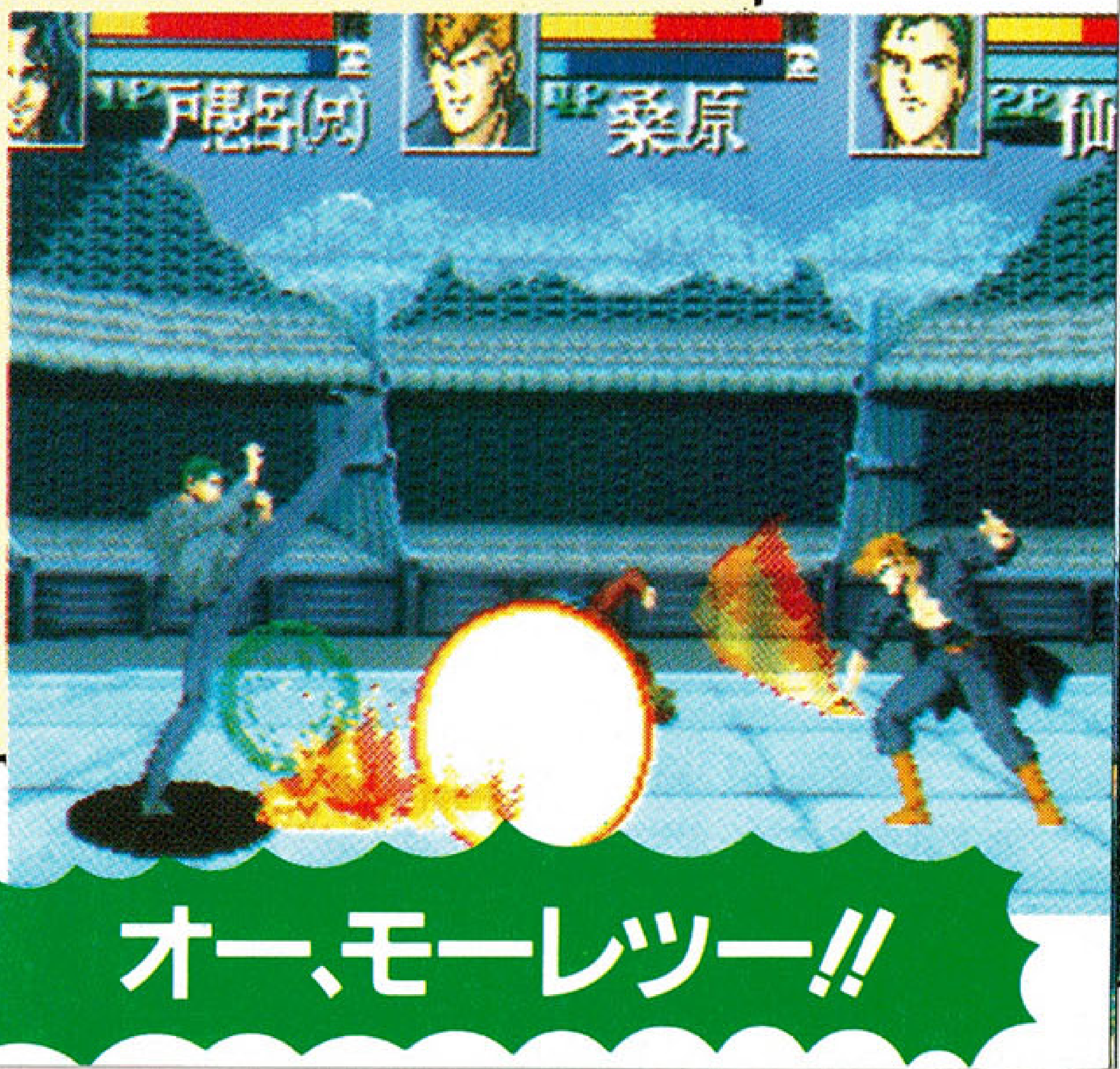
各キャラクタには、通常の必殺技の威力をはるかに凌駕する、超霊撃とよばれる隠された必殺技がある。これは、体力が半分以下になって、霊力が十分にたまっていないと出すことができないのだ。


3P幻海
1P浦飯
2P飛影

⬅飛影の超霊撃邪王炎殺黒龍波だ!!


1P桑原
2P蔵馬
3HIT
2HIT
4HIT
5HIT

⬆蔵馬の超霊撃妖狐変化が桑原に連続ヒット!!　ひとたまりもない


1P戸愚呂(兄)
1P桑原
2P仙
オー、モーレツー!!

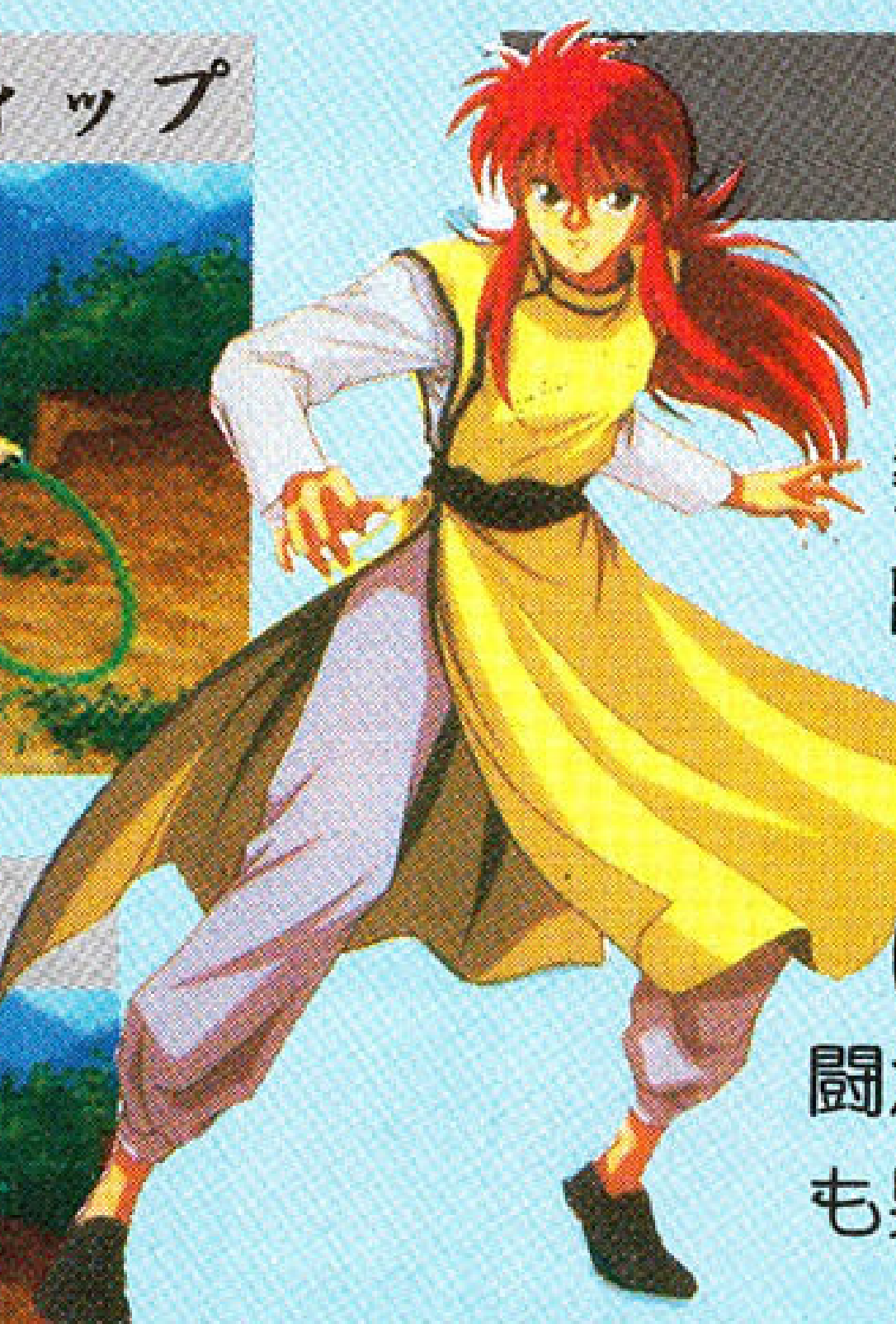
➡仙水の超霊撃が桑原を襲う

原作の世界からコンニチハ
10人の強者ども

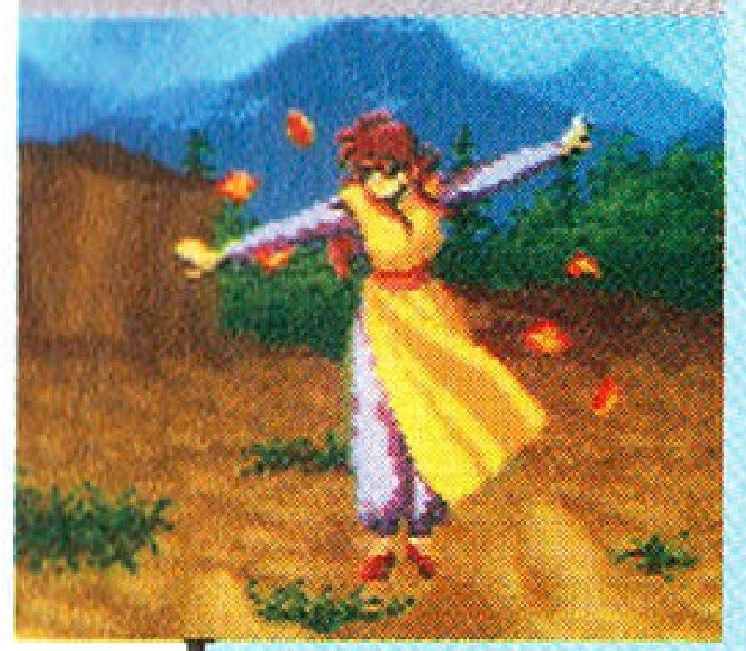
登場キャラクタは、すべて原作で活躍した者ばかりで、繰り出す必殺技も原作と同じものだ。必殺技を出したときや、勝利したときの声は、テレビアニメの声をサンプリングしたものが使われている。

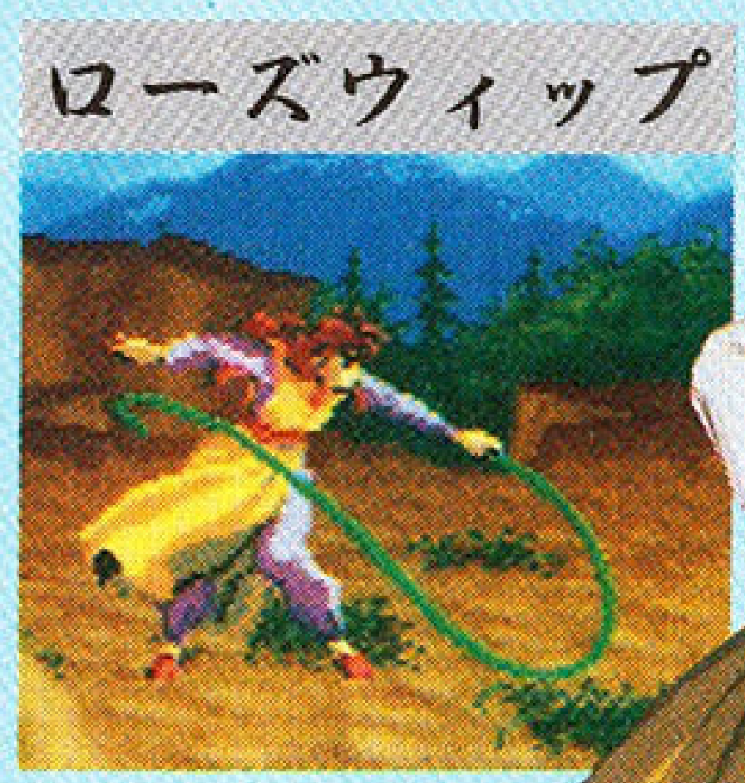
⇨生き残れるかな？

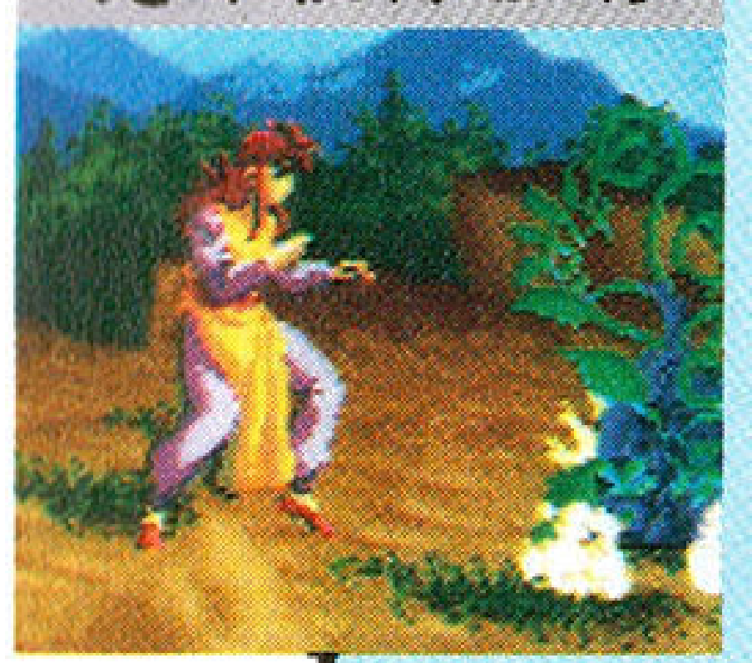
蔵馬

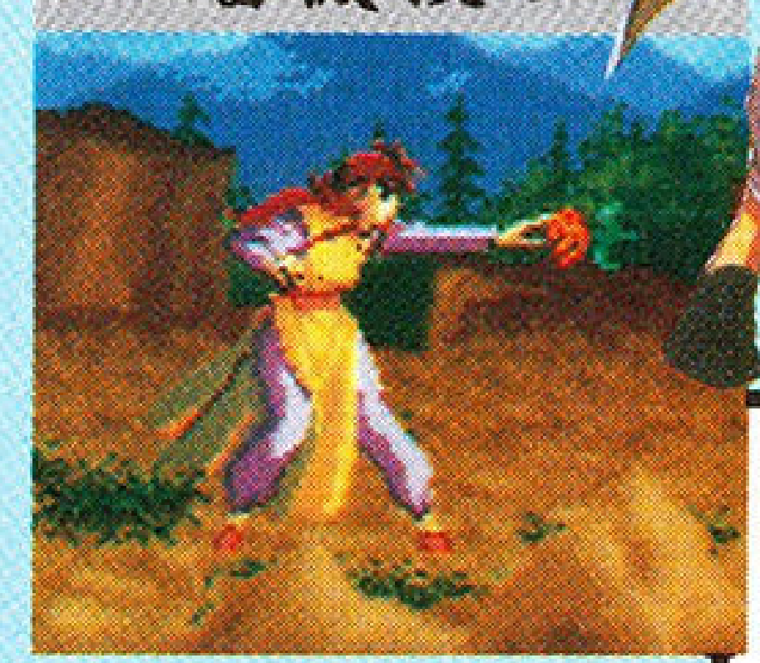


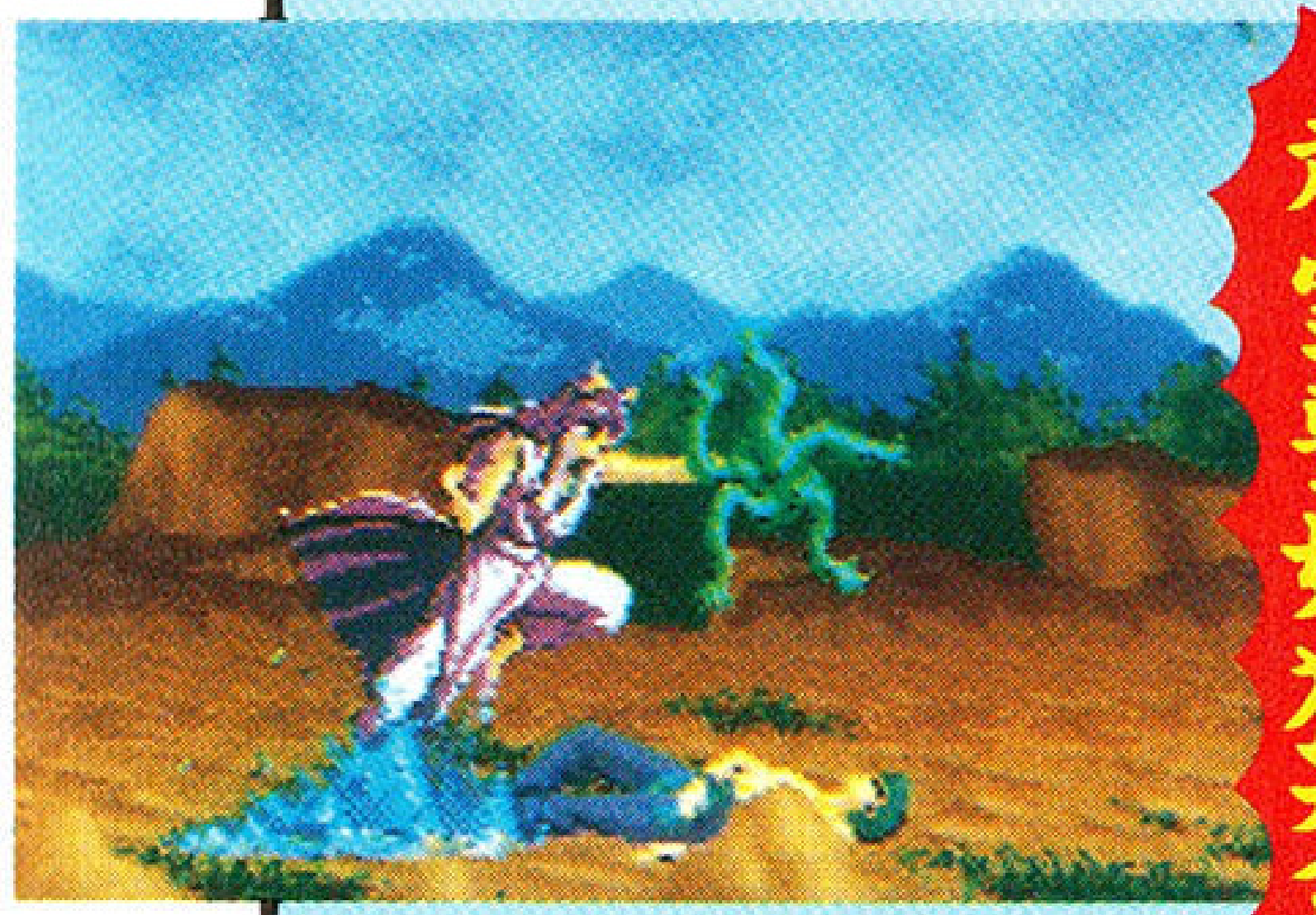
華麗な必殺技の数数をもつ美少年。遠距離の敵に連続してダメージを与える魔界植物召喚や薔薇投げなど、遠距離での戦闘が得意だ。それにしても男前だねぇ。

風華円舞陣


ローズウィップ


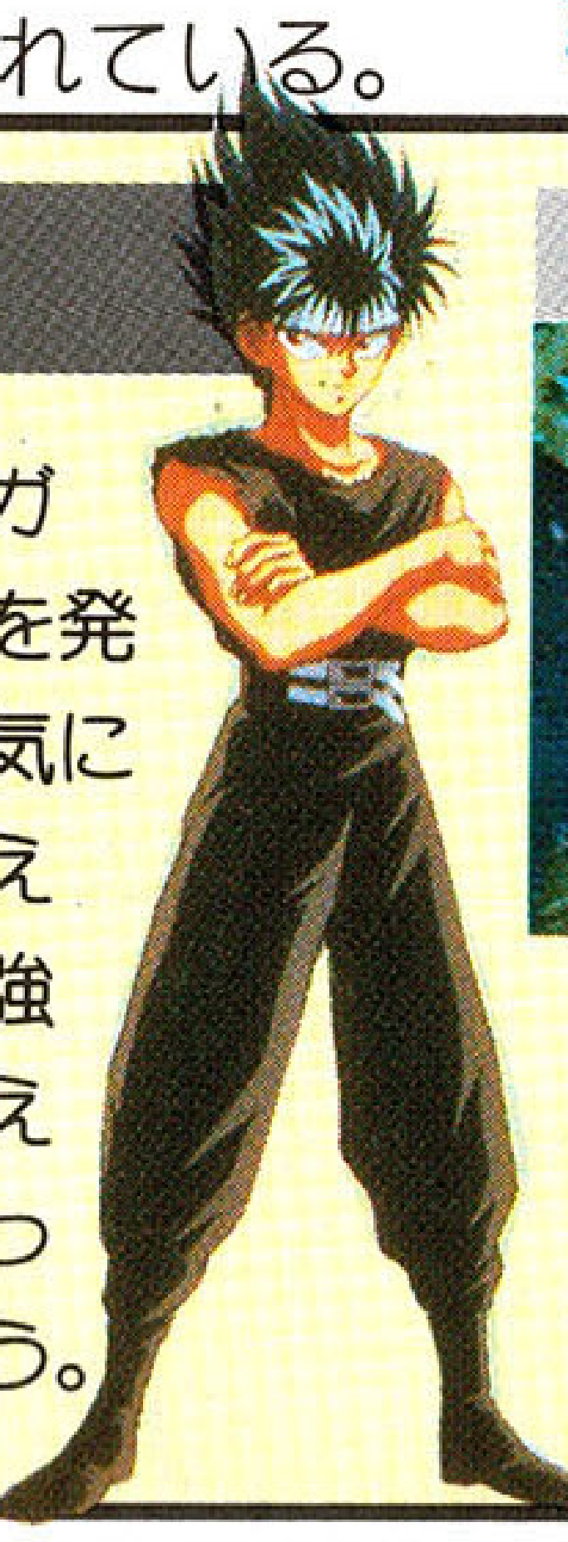
魔界植物召喚


薔薇投げ


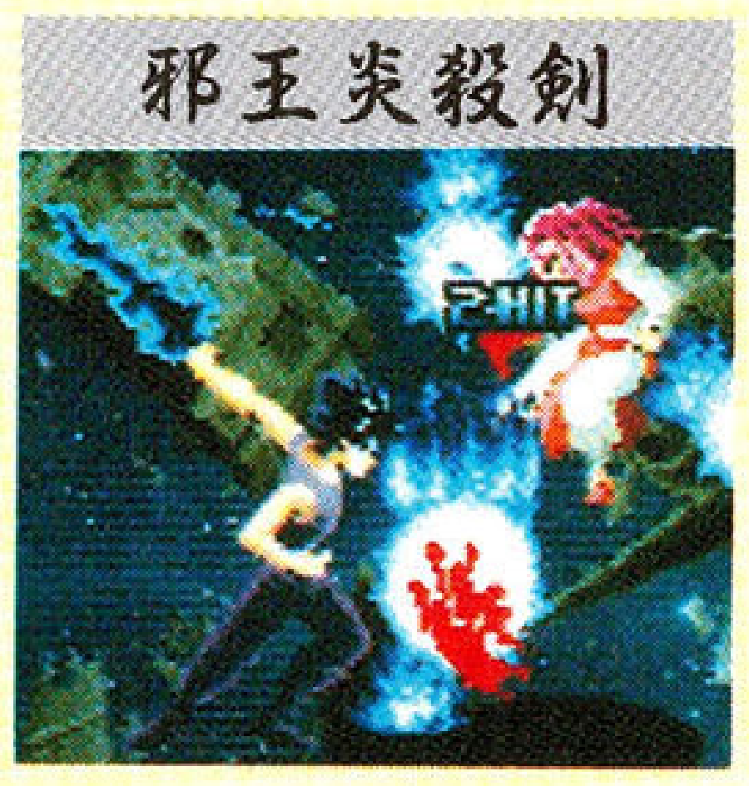

超霊撃妖狐変化

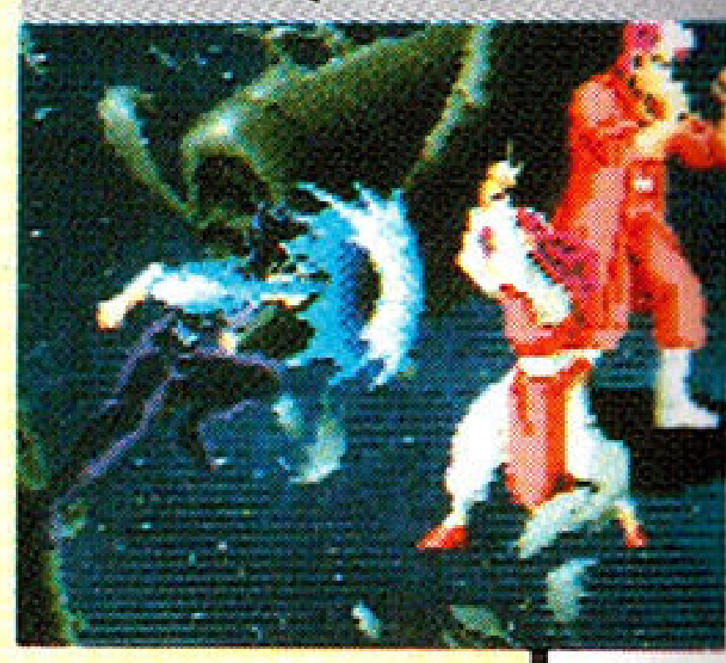
⇧妖狐と化した蔵馬が敵めがけて突進していく

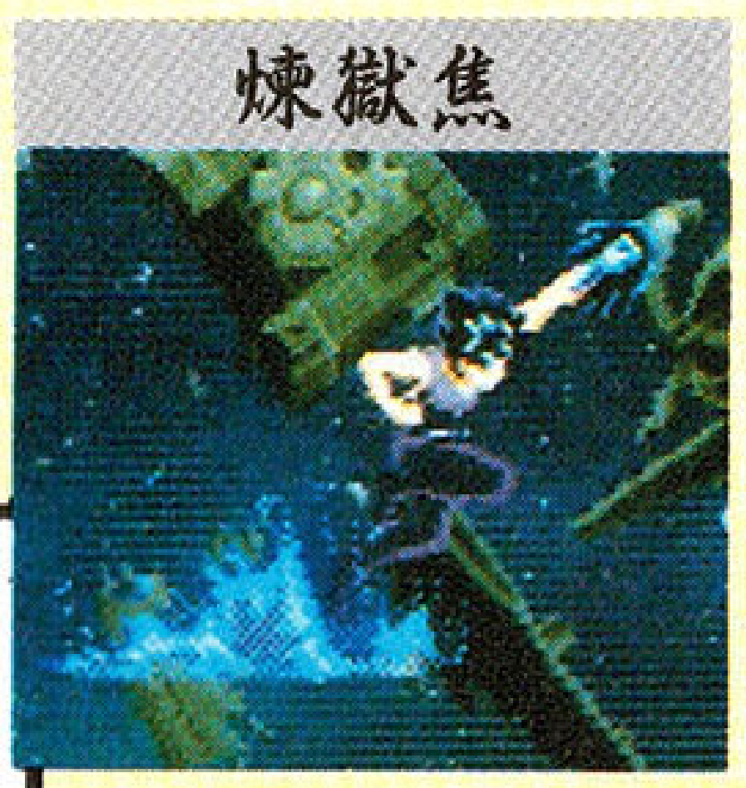
飛影

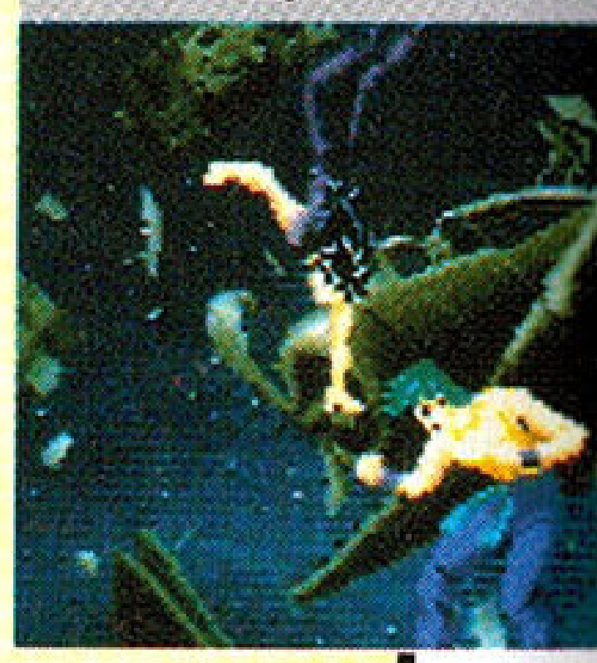


クールで残虐なナイスガイ。接近戦で最大の威力を発揮する邪王炎殺剣や、一気に間合いをつめて攻撃を加える首切りなど、接近戦に強い攻めのキャラクタといえるだろう。ちょっと不良っぽくて、女のコにモテそう。

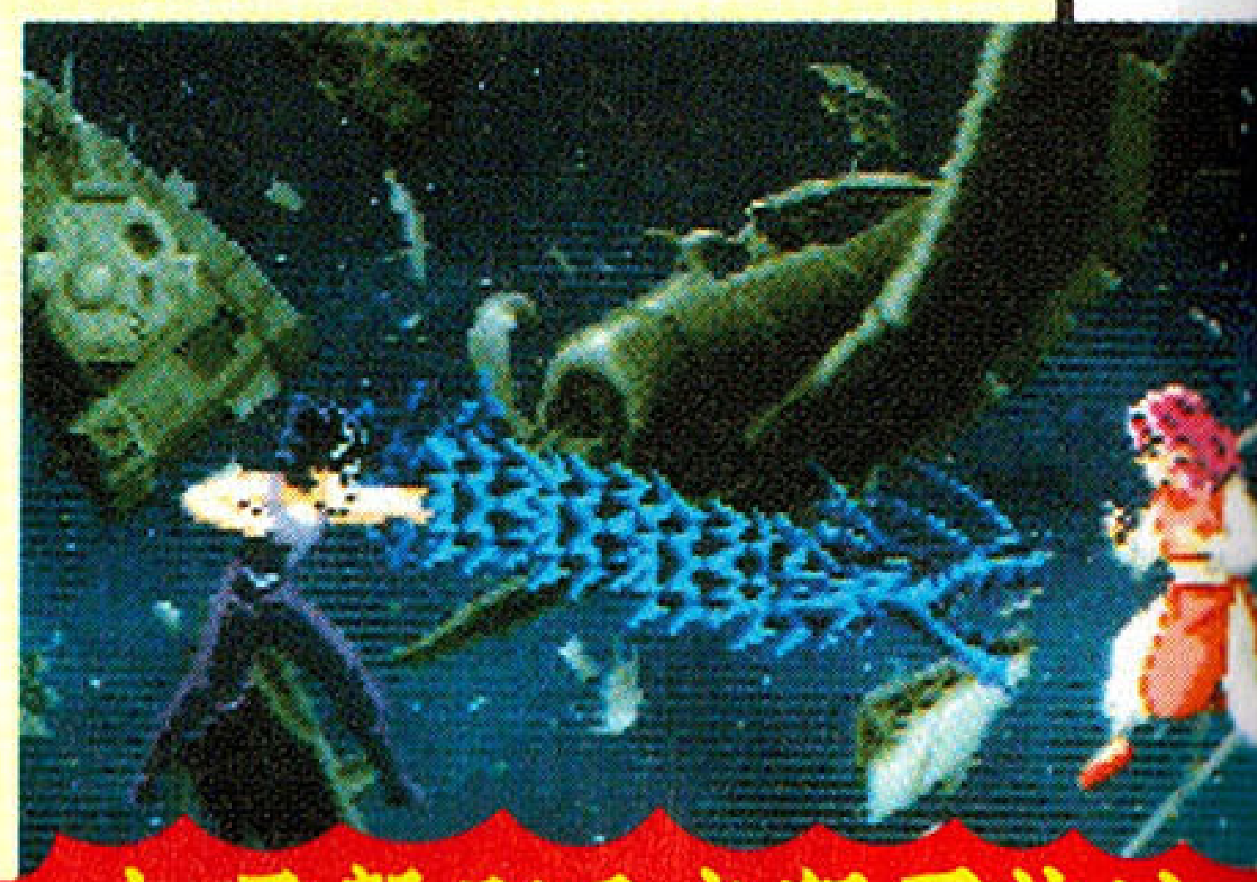
邪王炎殺剣


残像


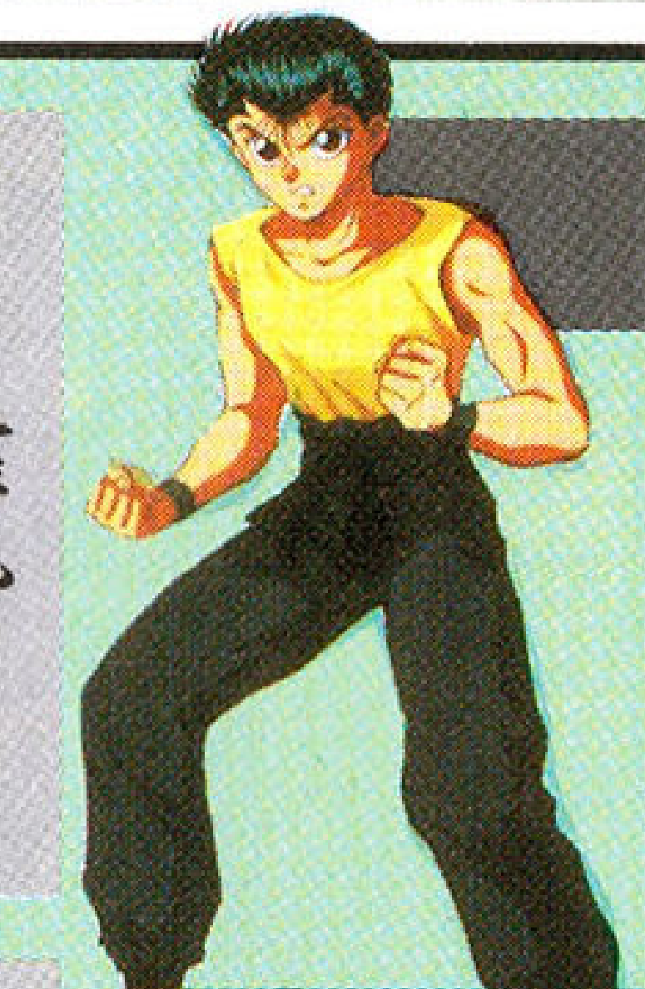
煉獄焦


首切り


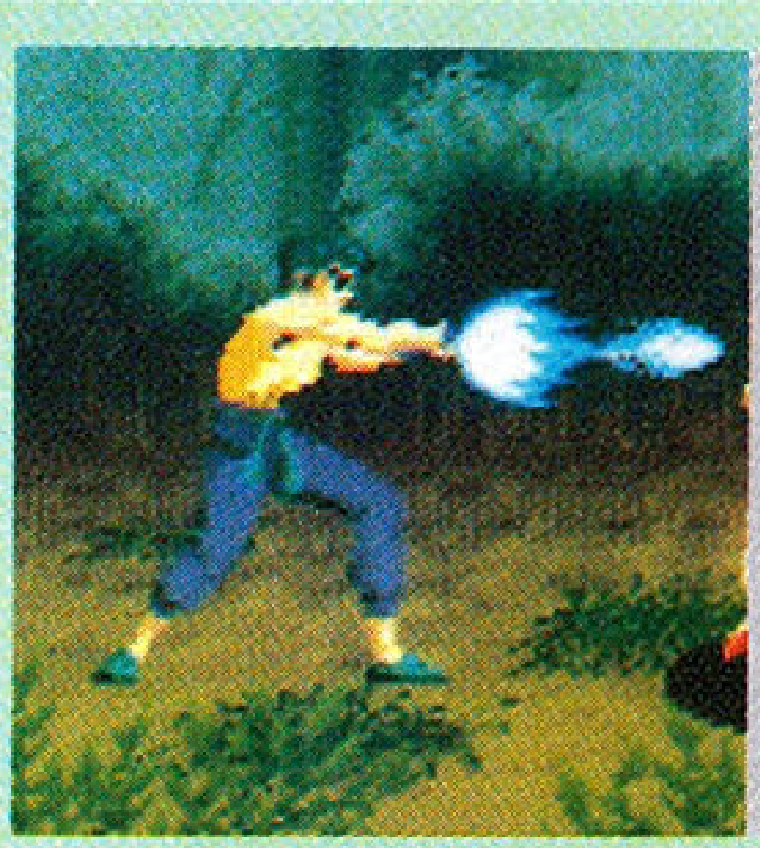
⇩飛影の手から炎の黒龍が出現!! やってしまえ

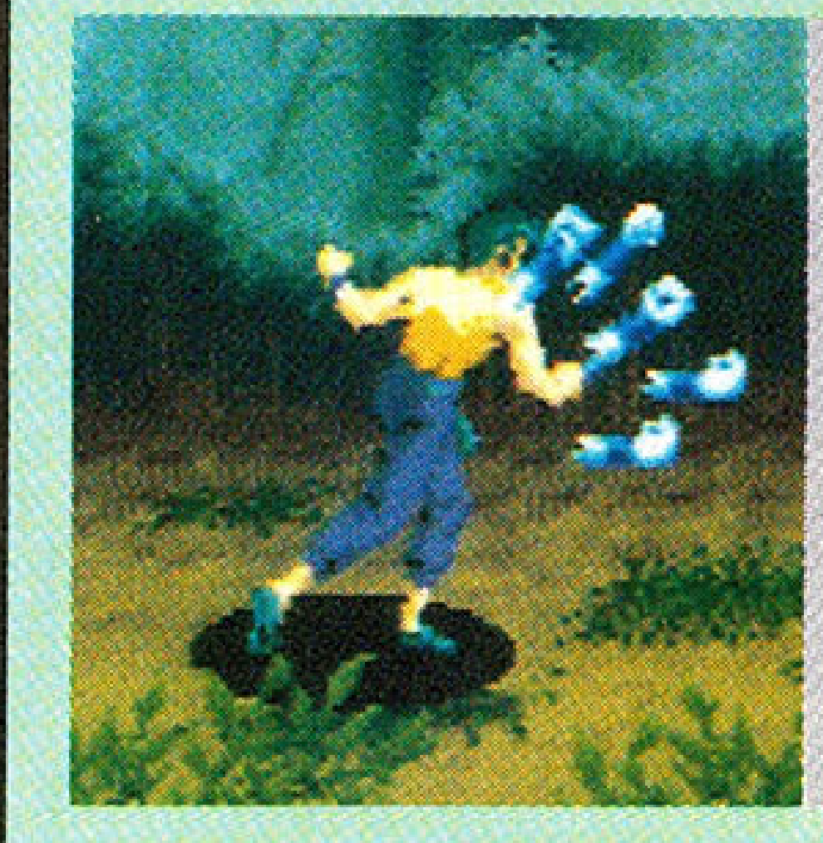

超霊撃邪王炎殺黒龍波

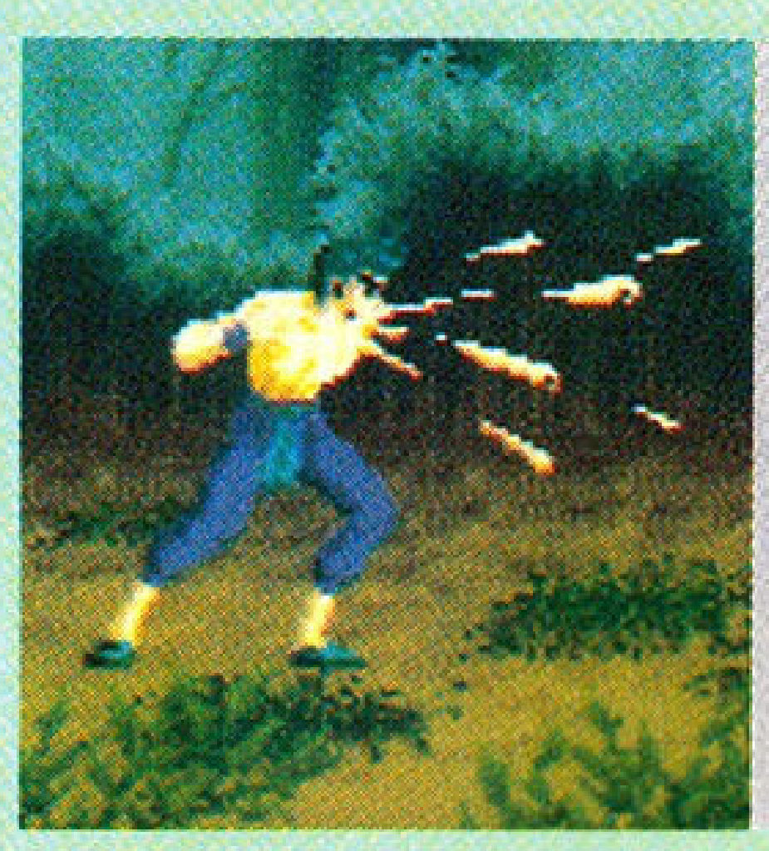
幽助

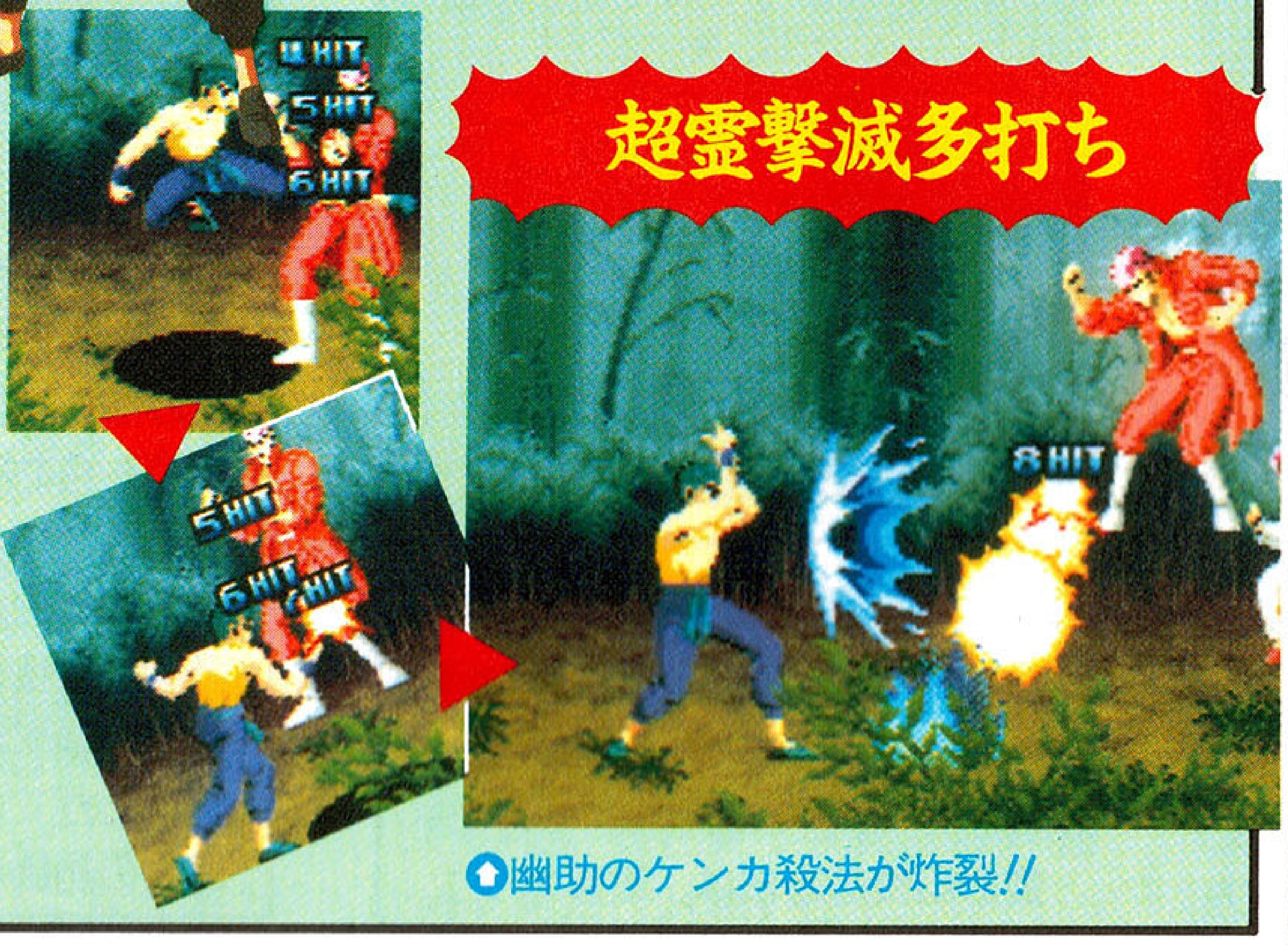


このゲームの主人公。ほかのキャラクタよりも必殺技は少ないものの、接近戦で効果的なショットガンや百烈拳、ためて撃つと威力絶大の飛び道具の霊丸など、どれも使えるものばかりだ。バランスがとれたキャラクタといえよう。

霊丸


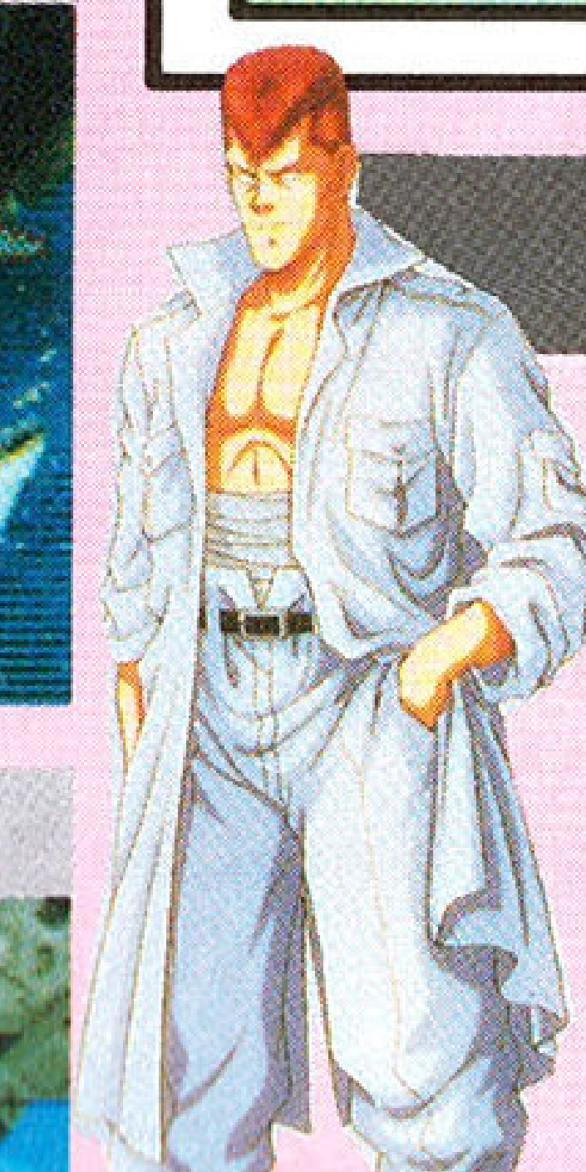
ショットガン


百烈拳


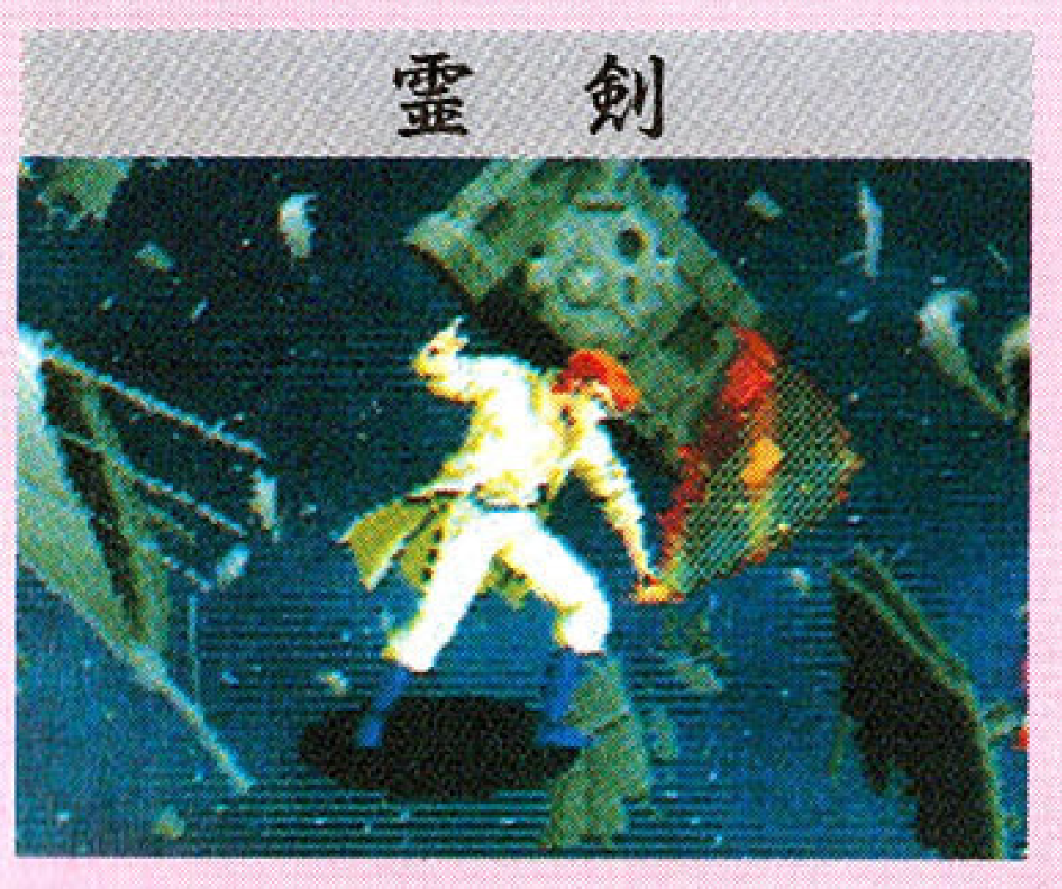
超霊撃滅多打ち


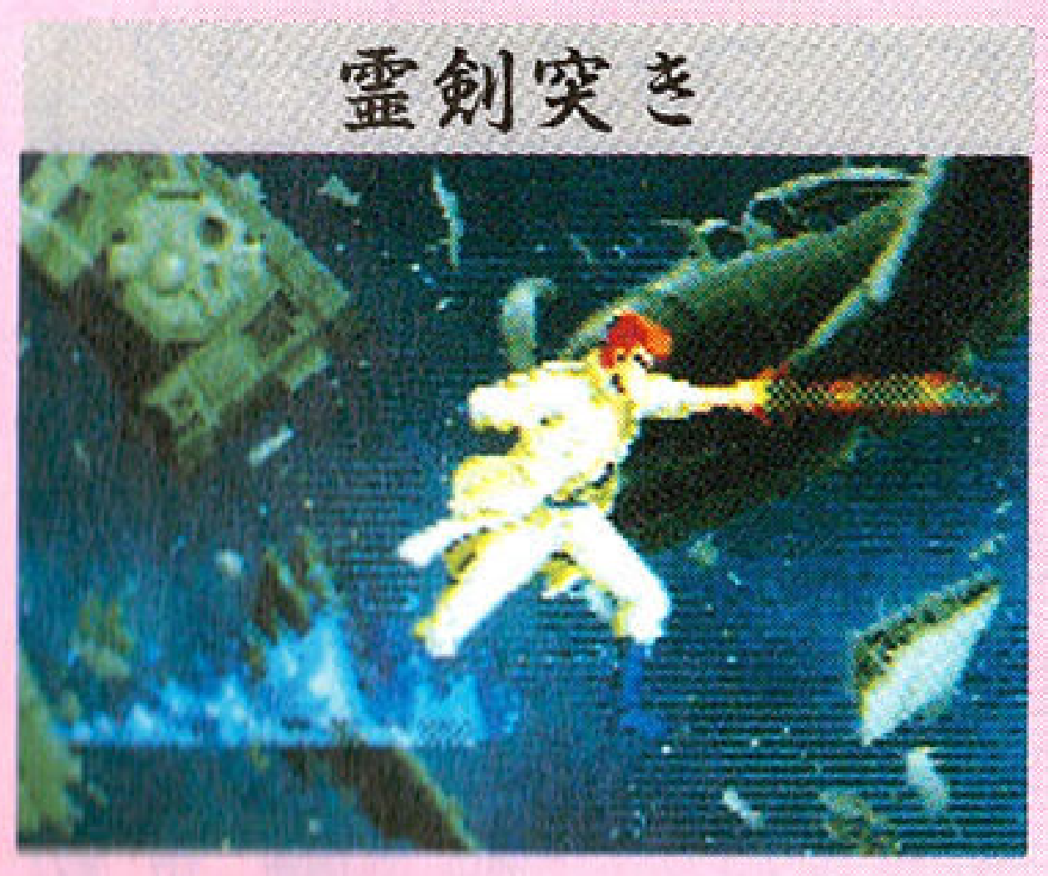
⇧幽助のケンカ殺法が炸裂!!

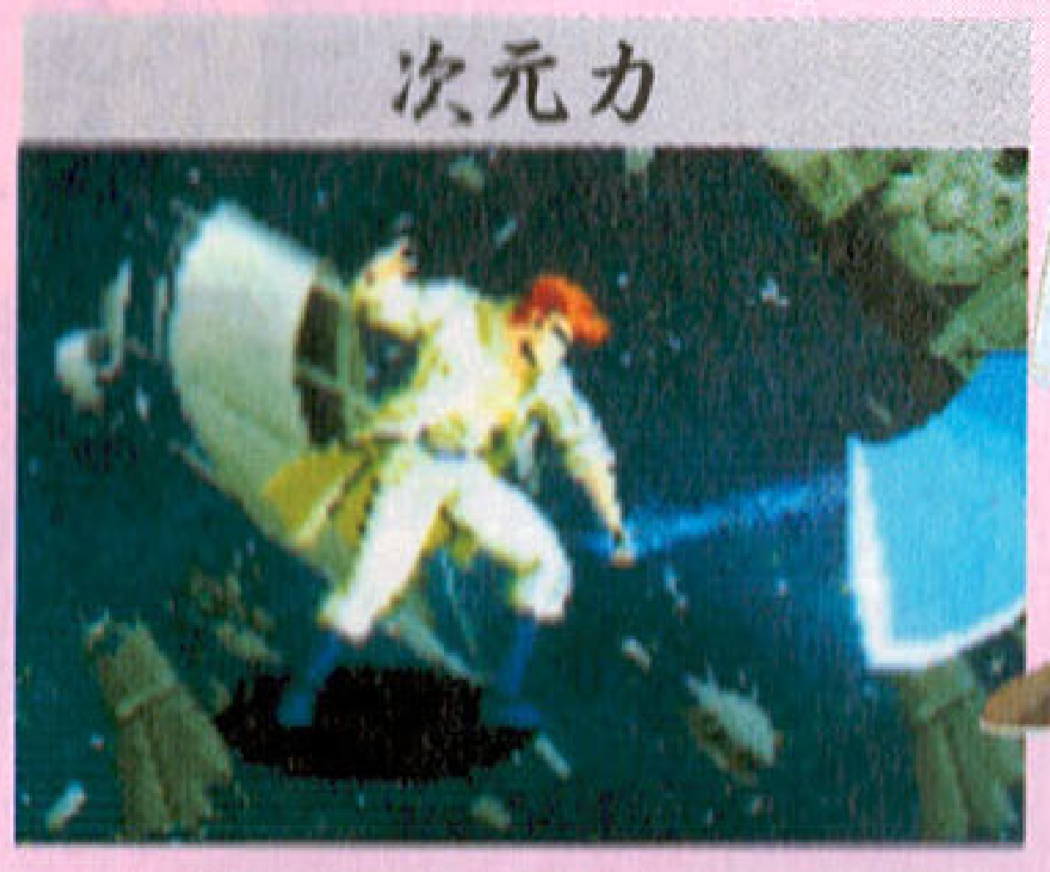
桑原

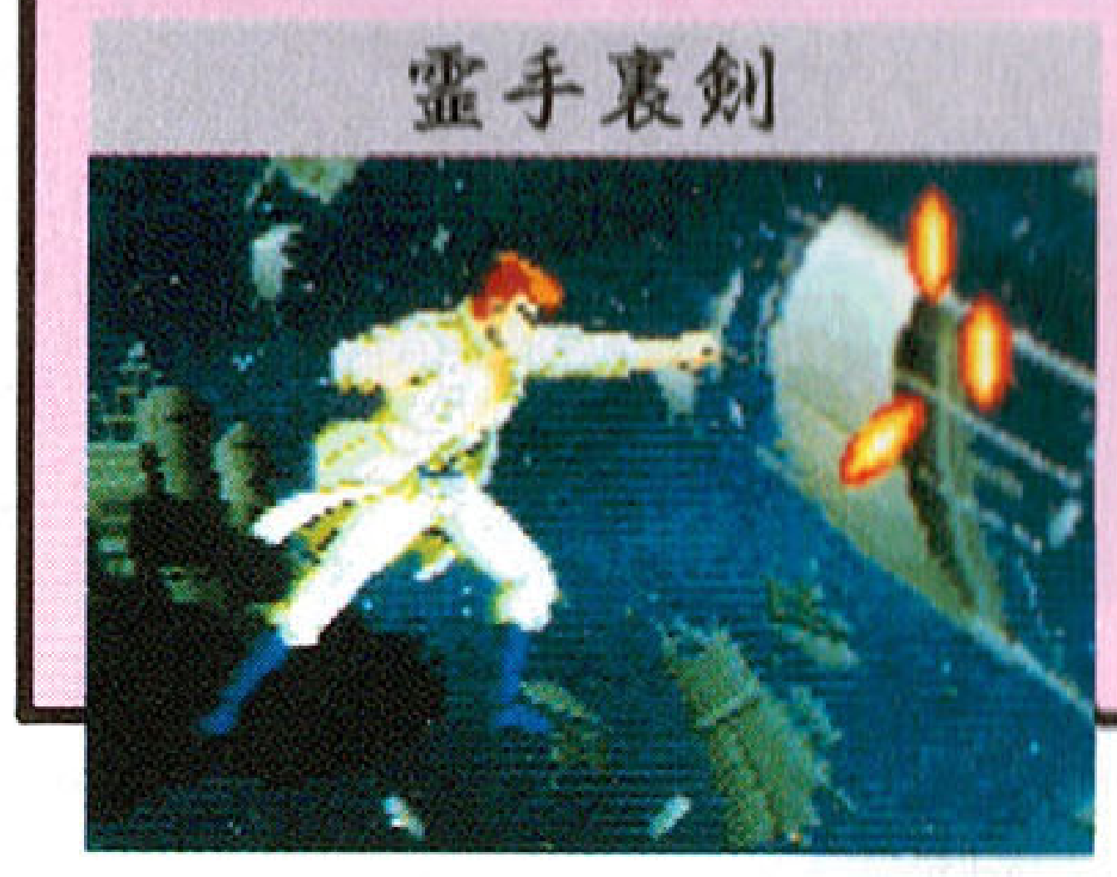


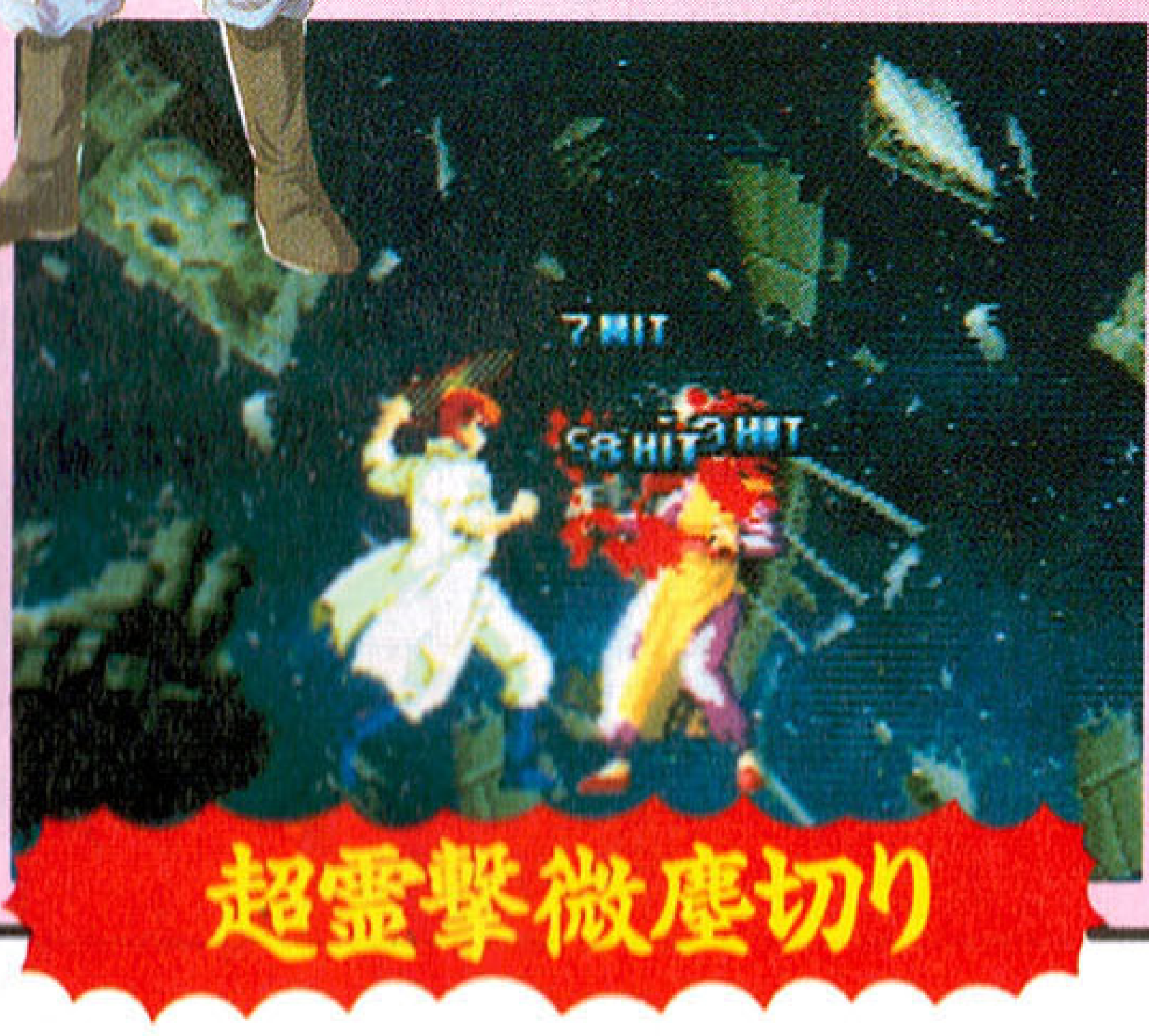
リーゼントに特攻服がいかつい幽助のライバル。遠くの敵をとらえる次元刀や、前方に3つの手裏剣を放つ霊手裏剣など、遠い間合いでの攻撃を得意とする。接近戦もわりとこなす。

霊剣


霊剣突き


次元刀


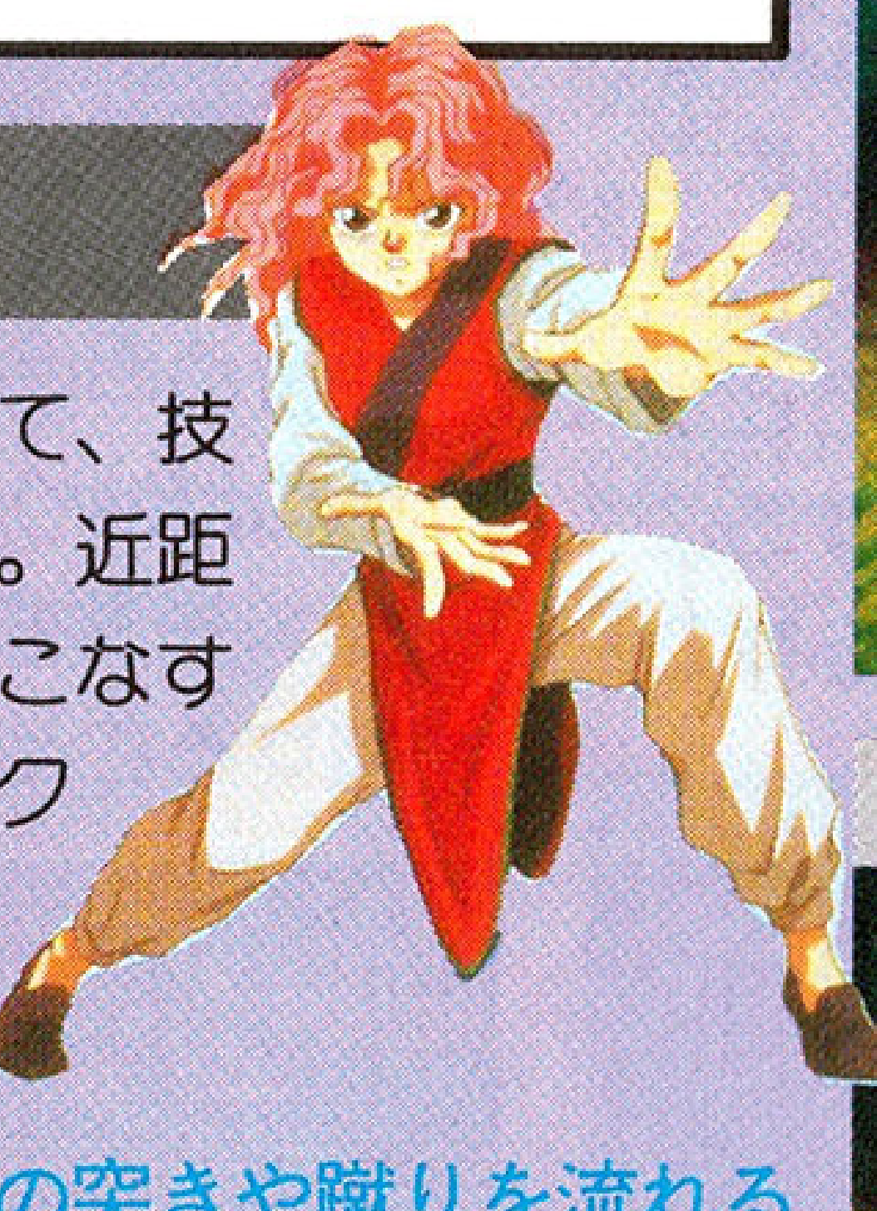
霊手裏剣




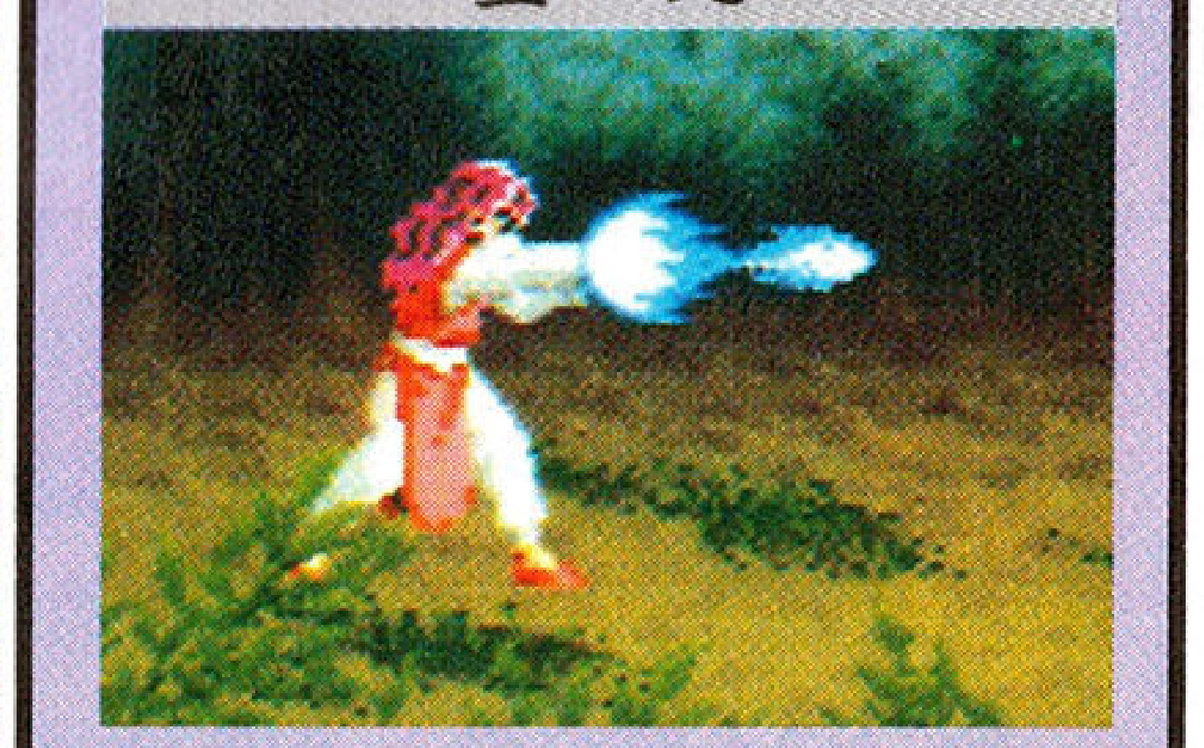
超霊撃微塵切り

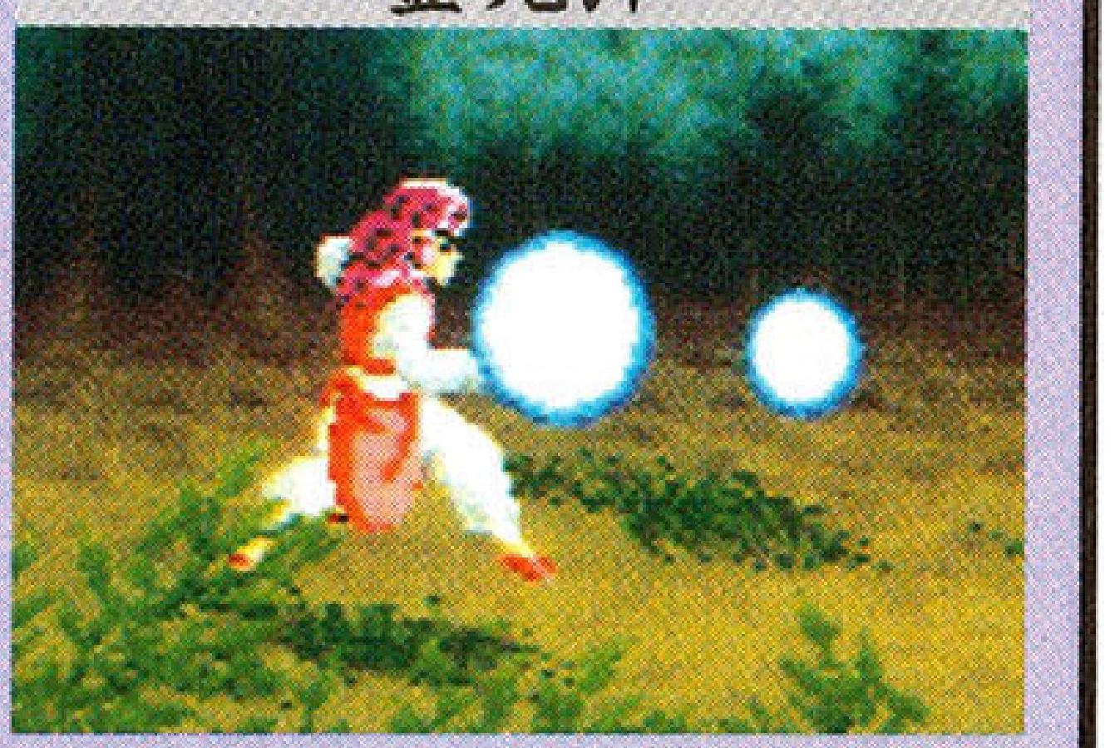
⇦猛スピードで切り刻むッ!!

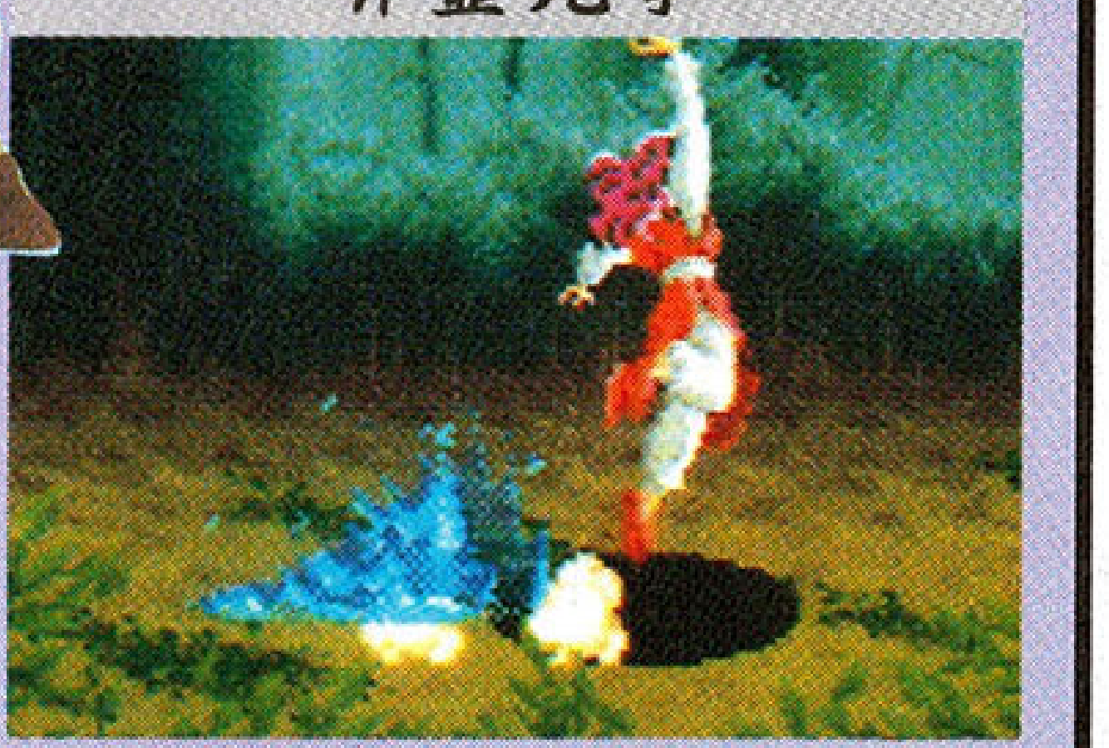
幻海

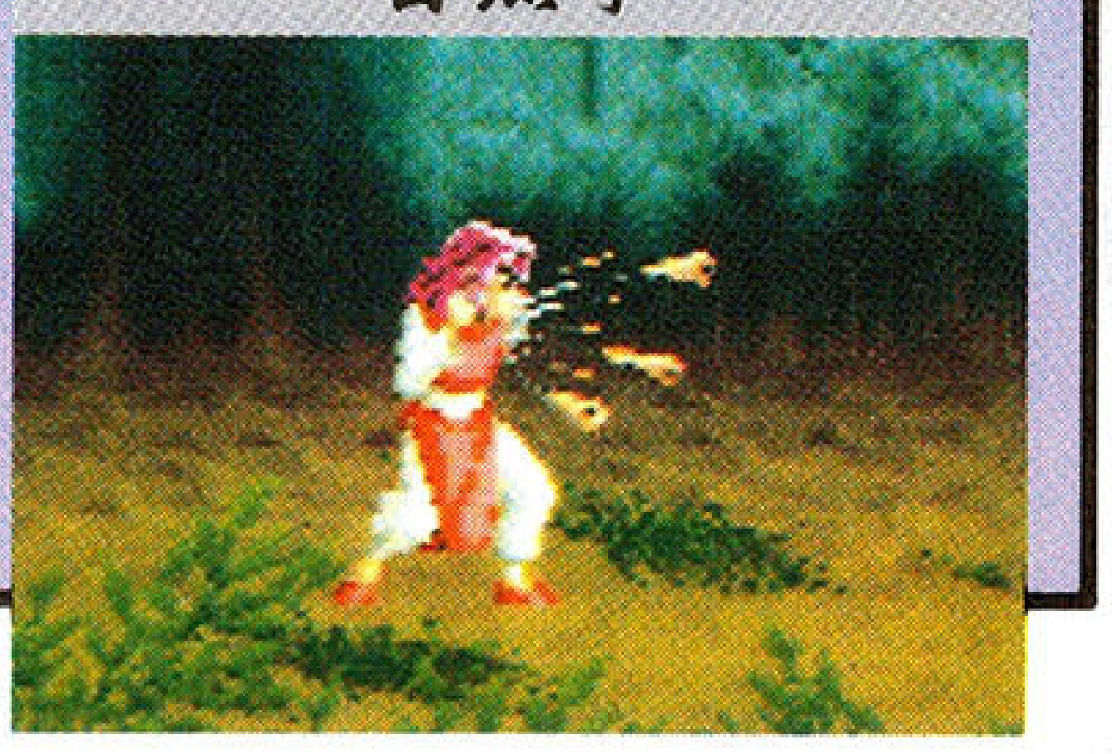


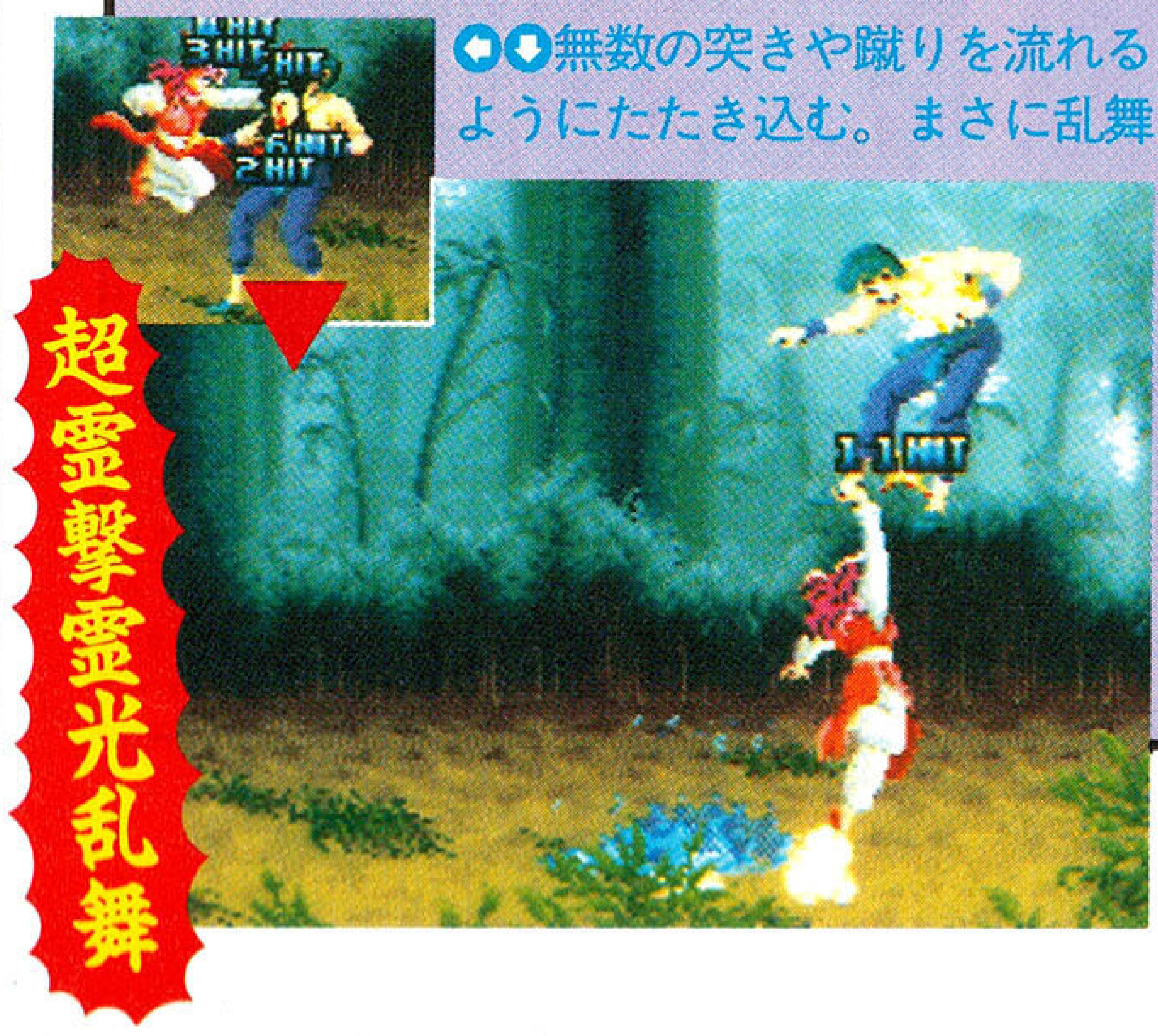
幽助の師匠だけあって、技も同じものが見られる。近距離戦、遠距離戦ともにこなすバランスの良いキャラクタだ。霊力の回復が早いのも特徴だ。

霊丸


霊光弾


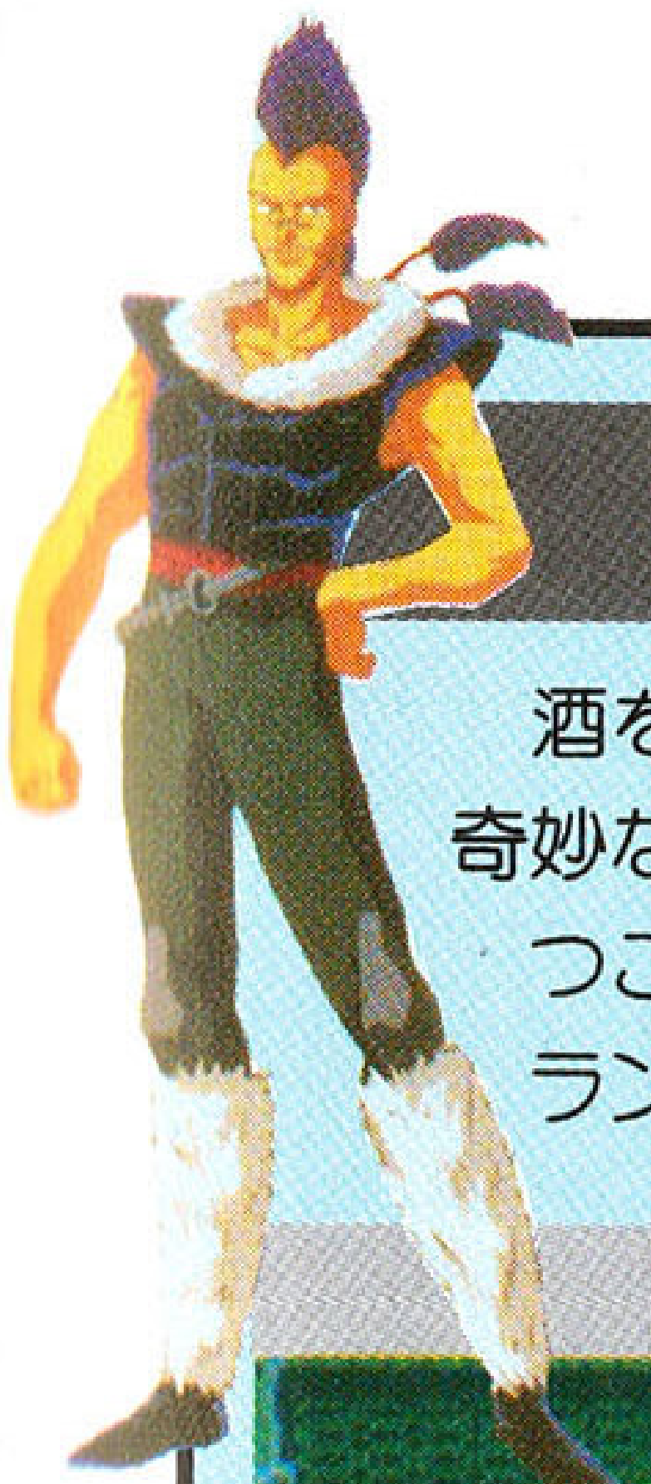
昇霊光拳


百烈拳




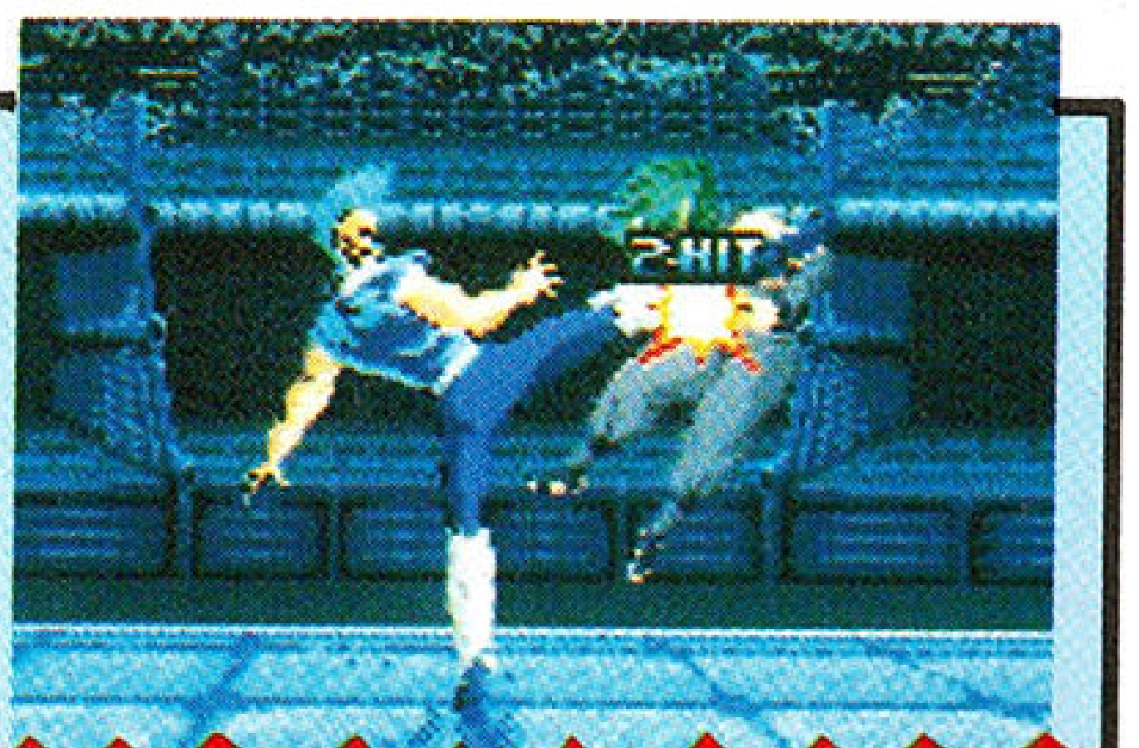
超霊撃霊光乱舞

⇦⇩無数の突きや蹴りを流れるようにたたき込む。まさに乱舞



酎

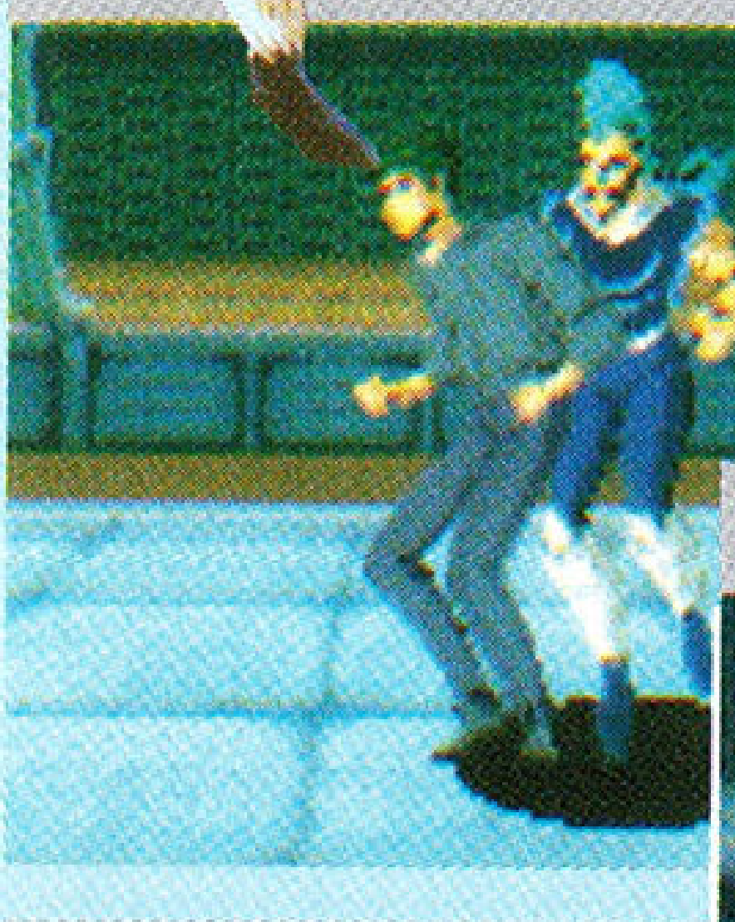
酒を飲んで霊力を回復する奇妙な男。気合弾はためて撃つことができる。意外とバランスのとれたキャラクタ。



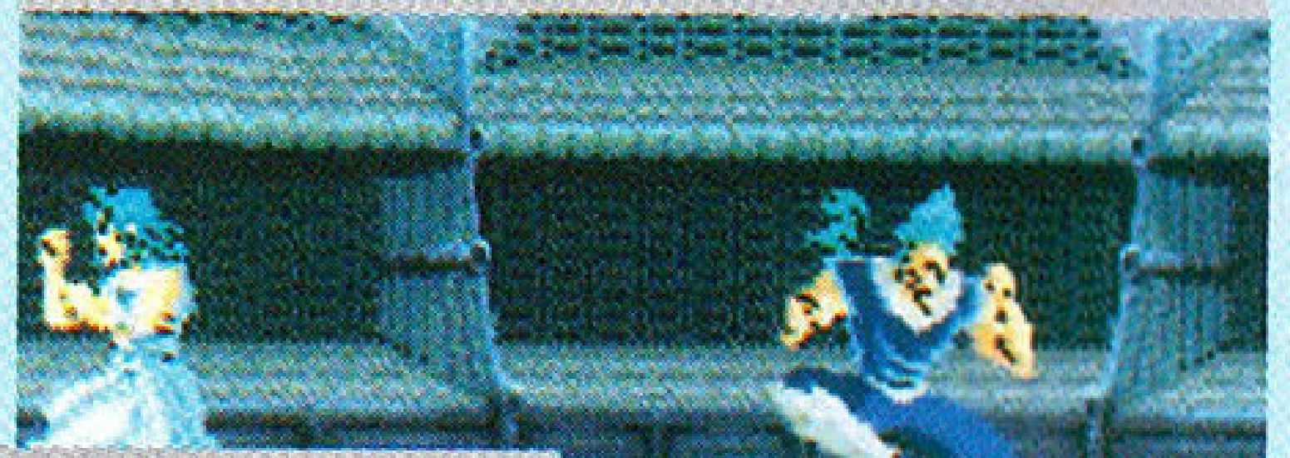
➡クルクルッと回るのさ

超霊撃昇竜旋風脚

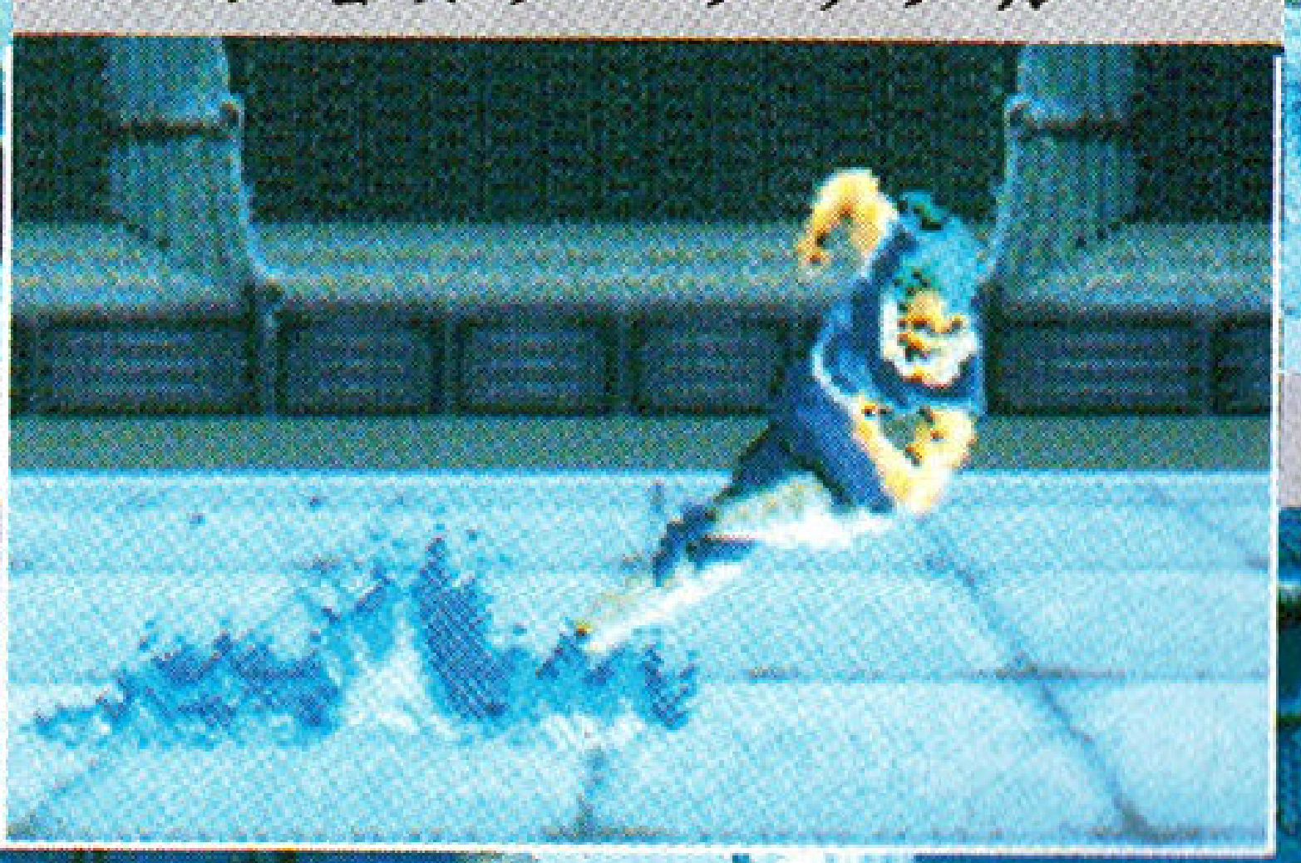
まわりこみ



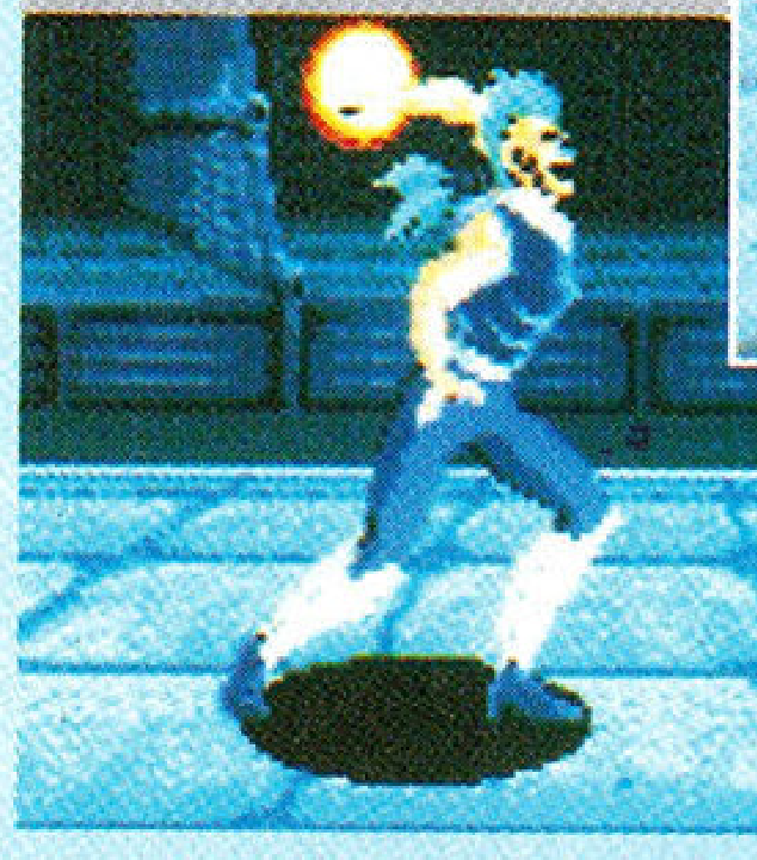
サプライズキック



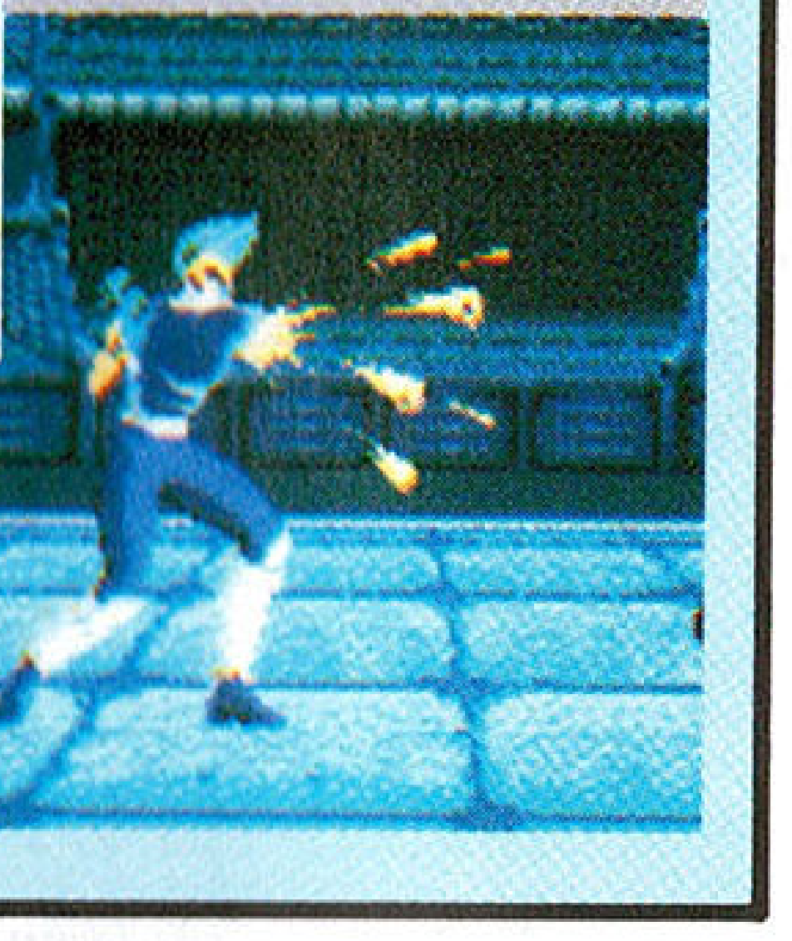
ショルダータックル



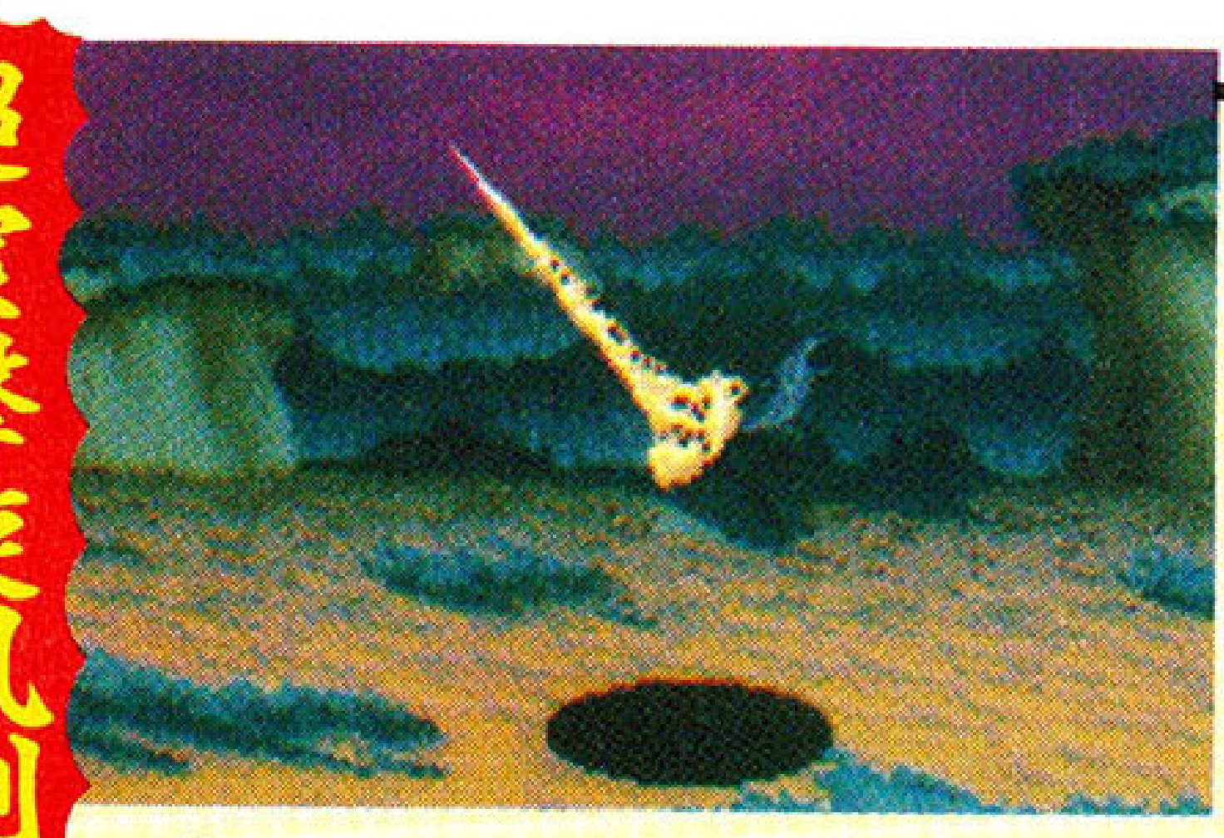
気合弾



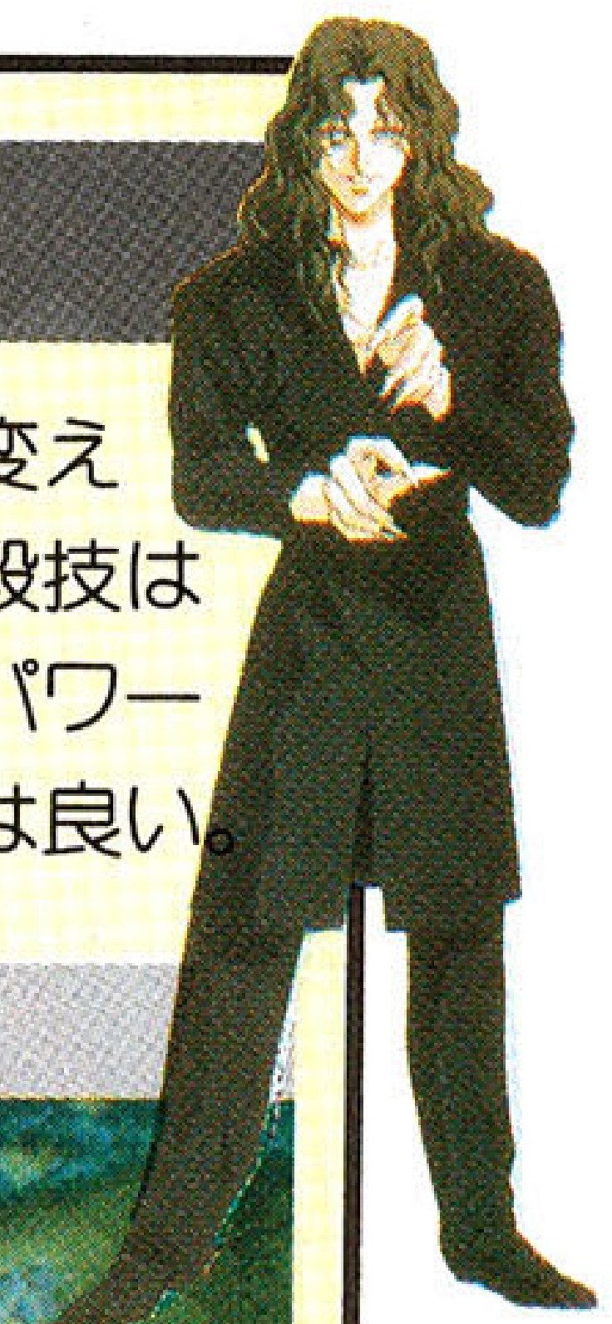
百烈拳



超霊撃旋風剣



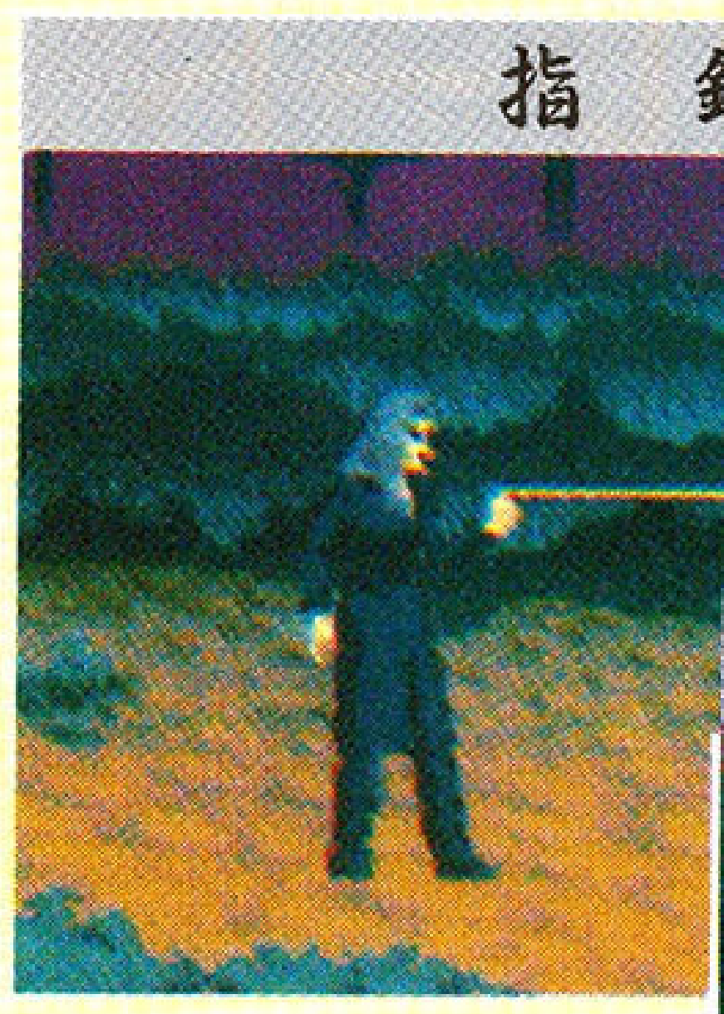
⬆アニキの大回転じゃァーッ



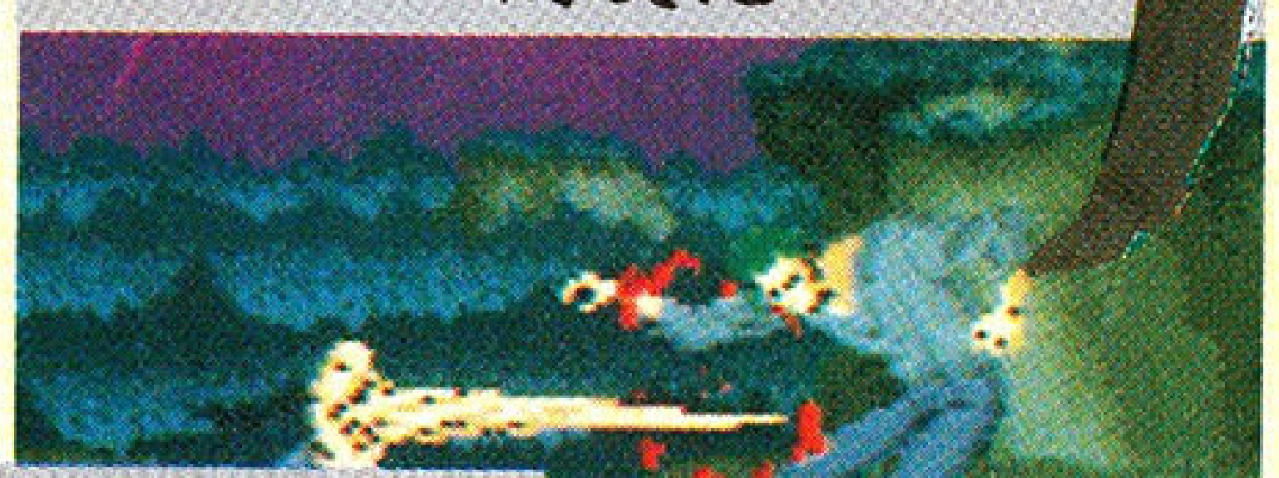
戸愚呂(兄)

自らの肉体を鋭い凶器に変えて攻撃するコワ〜イ男。必殺技は有効なものが多いが、若干パワー不足なのが難点。バランスは良い。

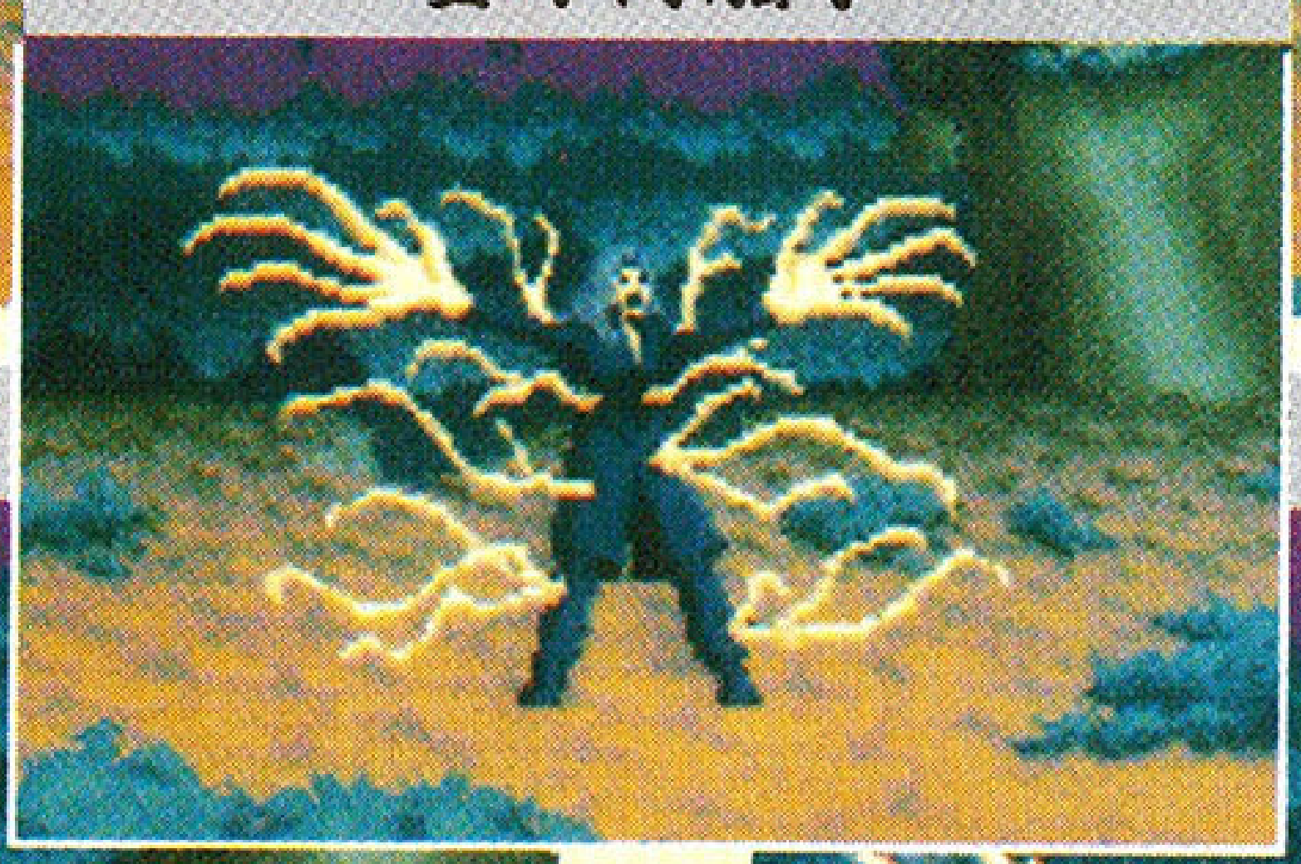
指針



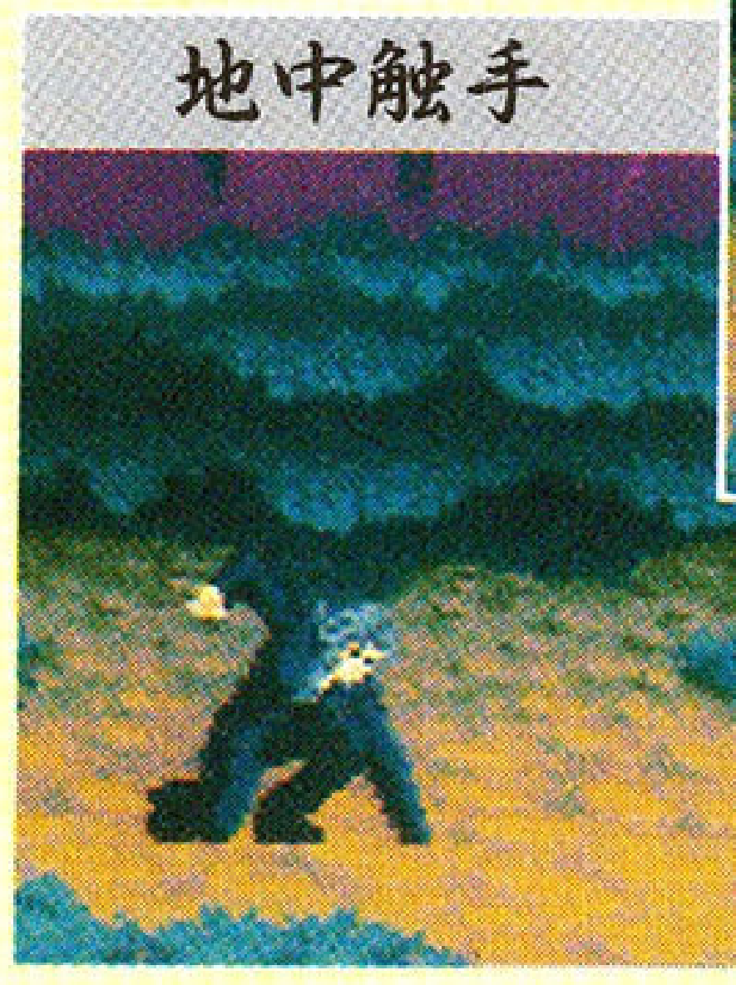
剣変化



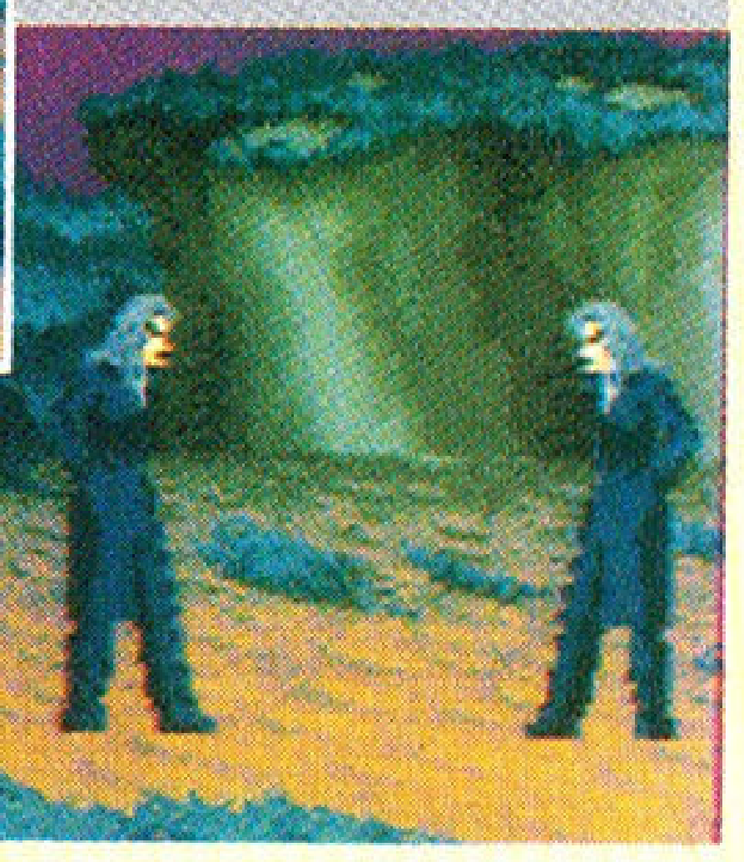
全方向触手



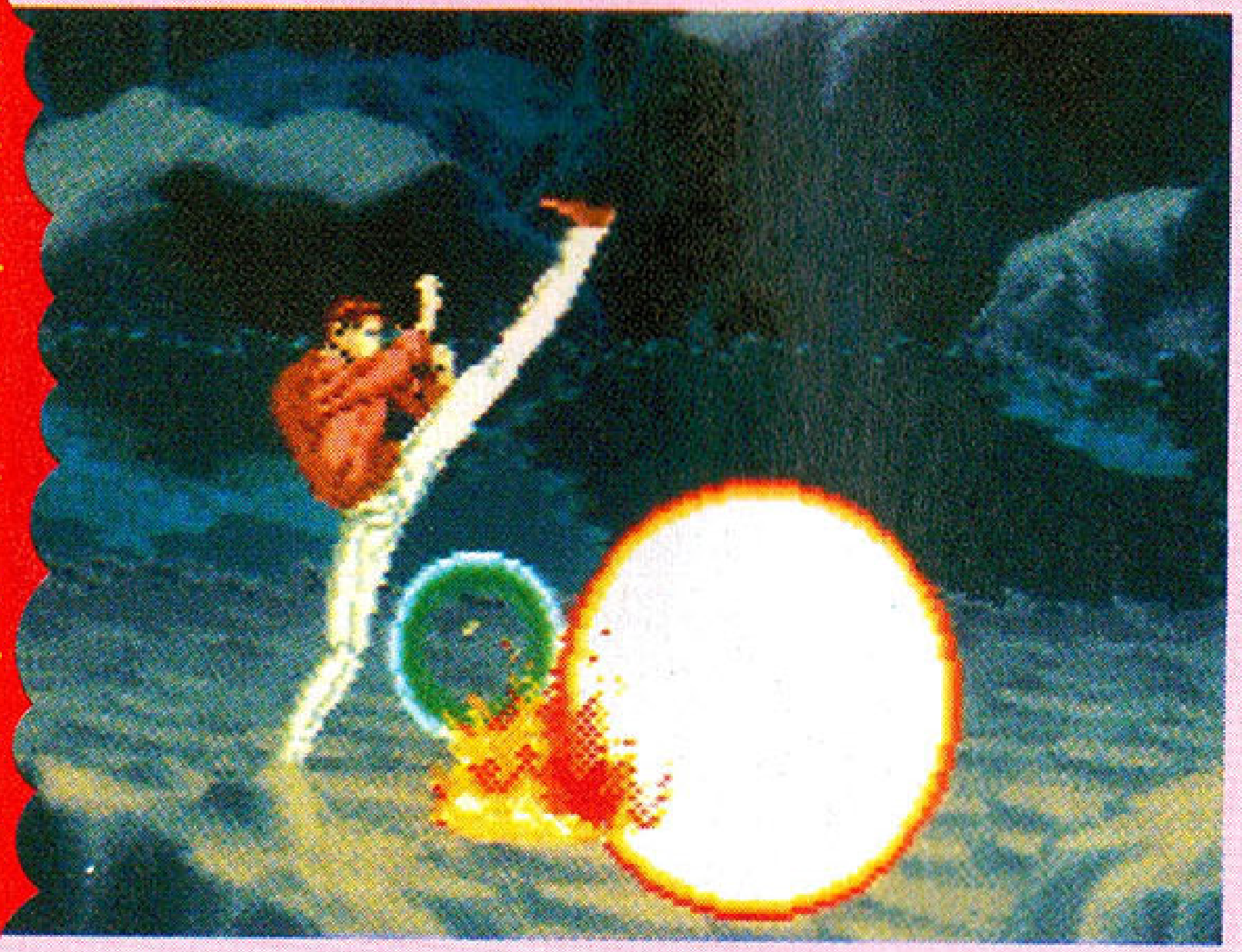
地中触手



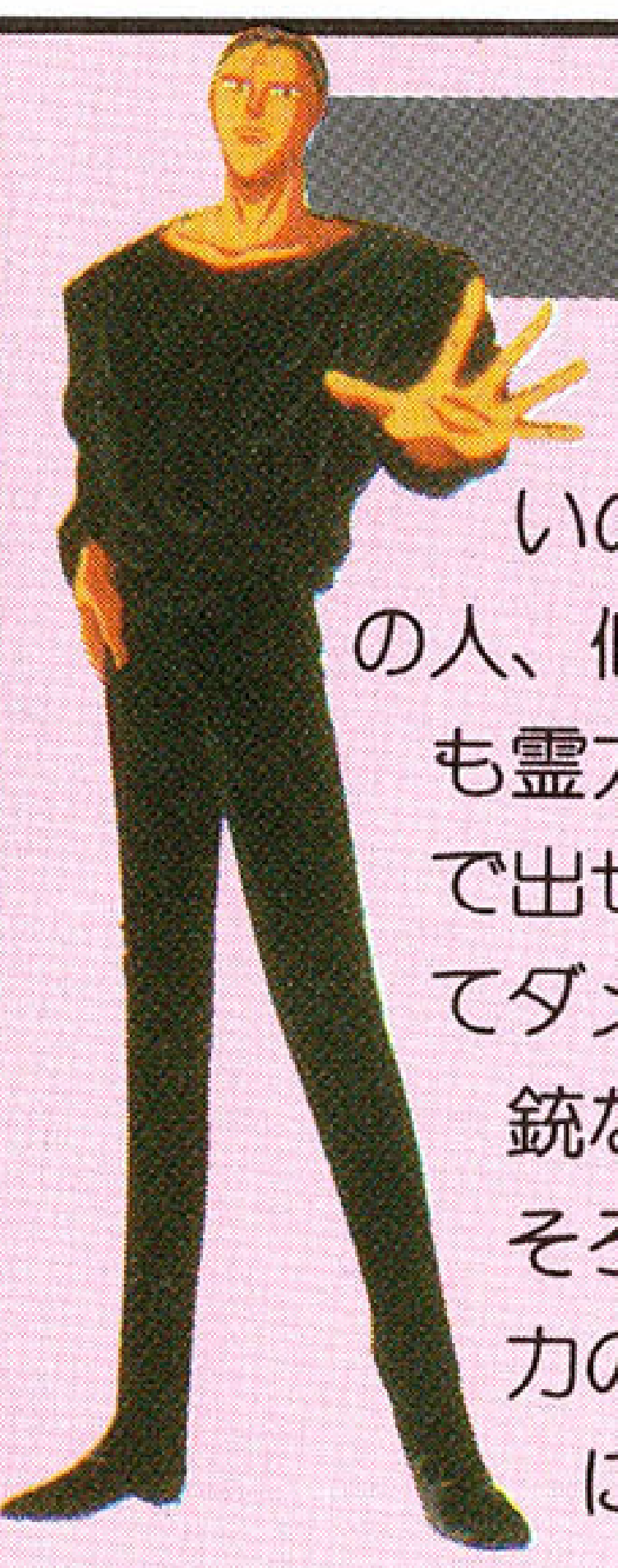
ダミー



超霊撃巨大裂蹴紅球波



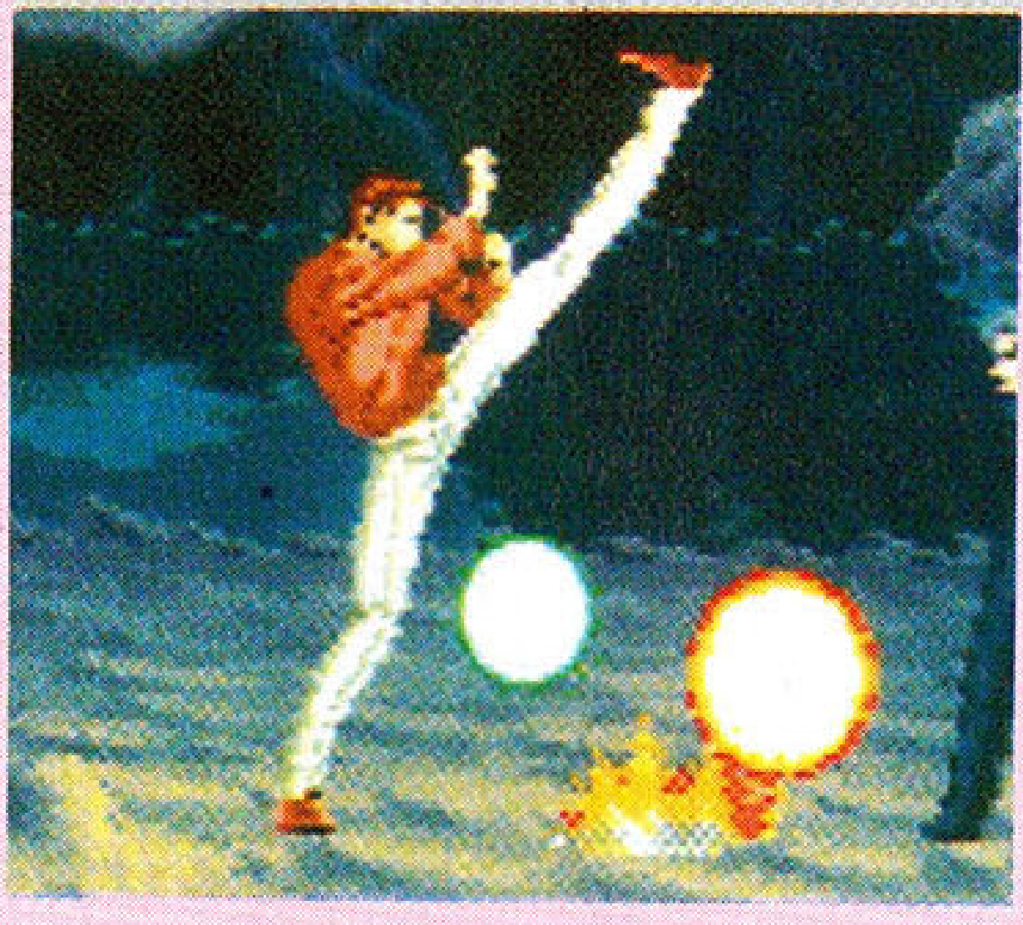
⬆闘気を凝縮した巨大な球を、仙水の長い足でシュート!! ゴールはキミのハートだ



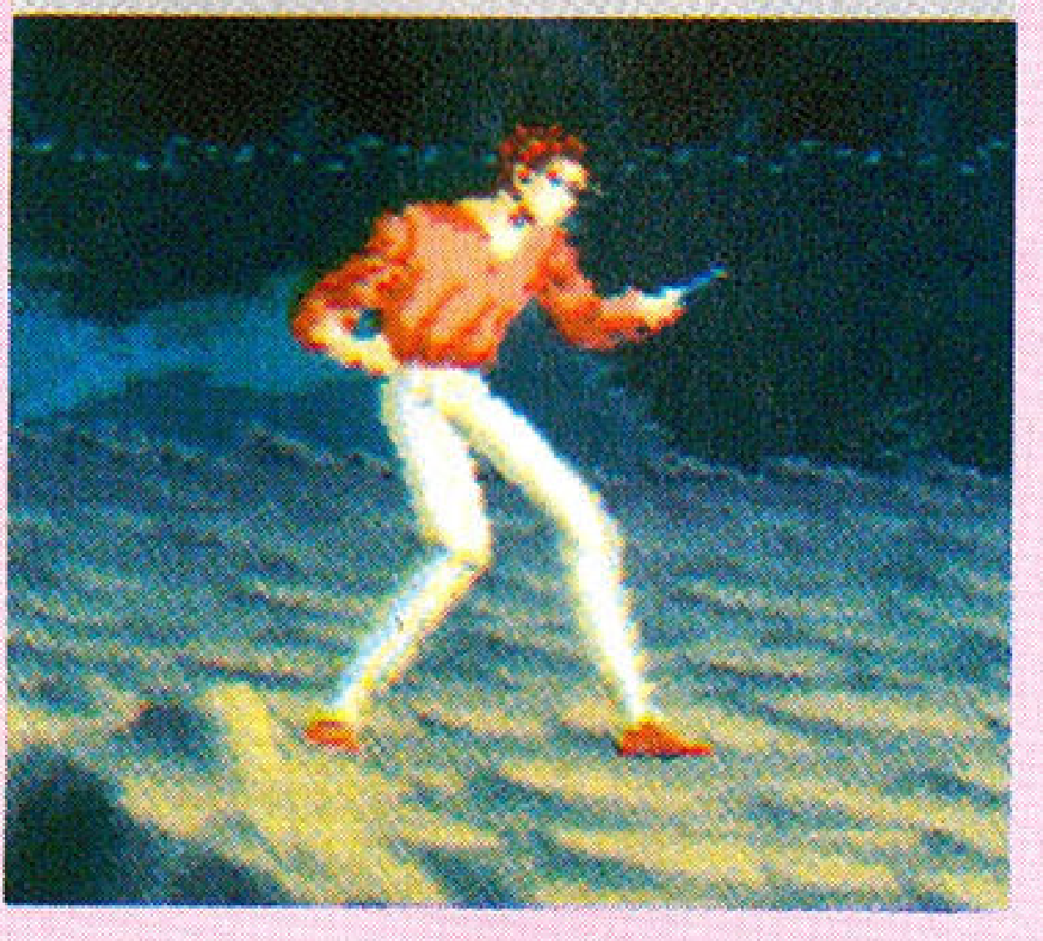
仙水

なにしろ魅力いっぱいのキャラクタ。それがこの人、仙水だ。必殺技を使っても霊力の消費が少なく、連続で出せる裂蹴紅球波や連続してダメージを与えられる気硬銃など、魅力的な必殺技がそろっている。ただし、霊力の回復が若干遅いのが気にかかるところ。

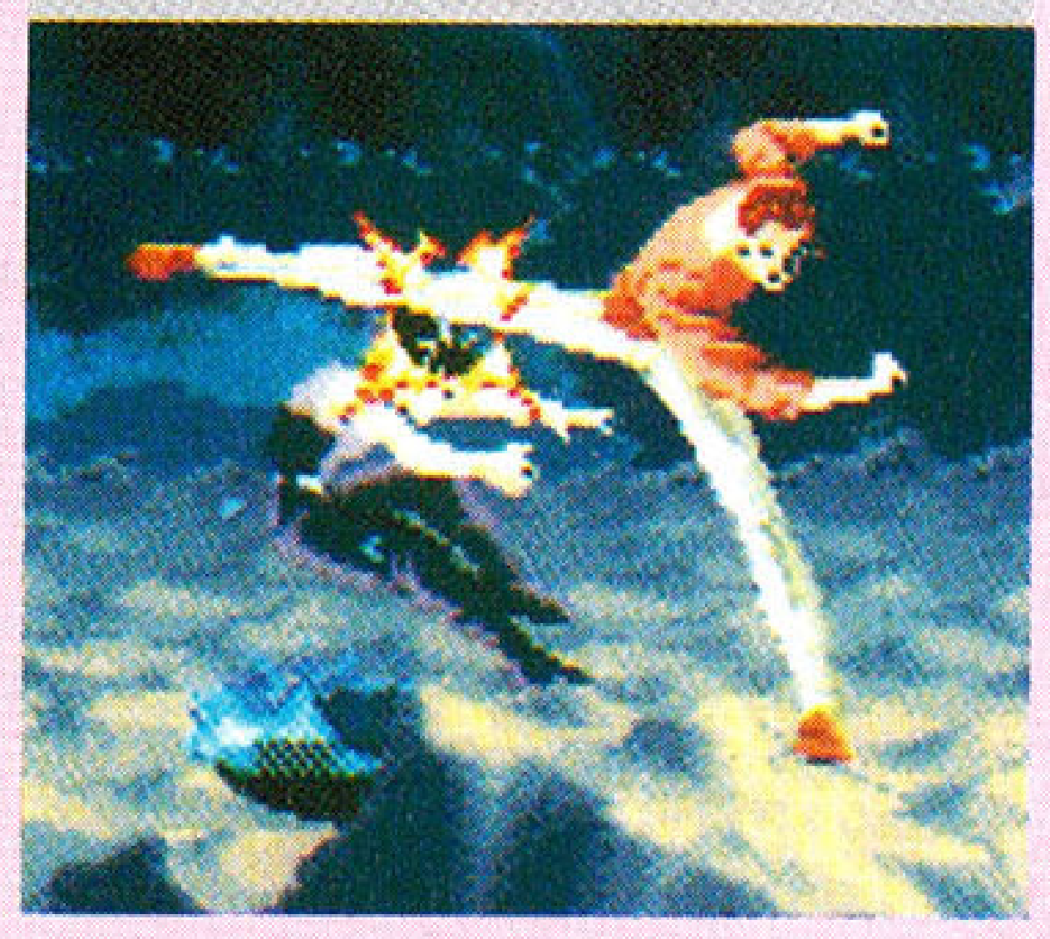
裂蹴紅球波



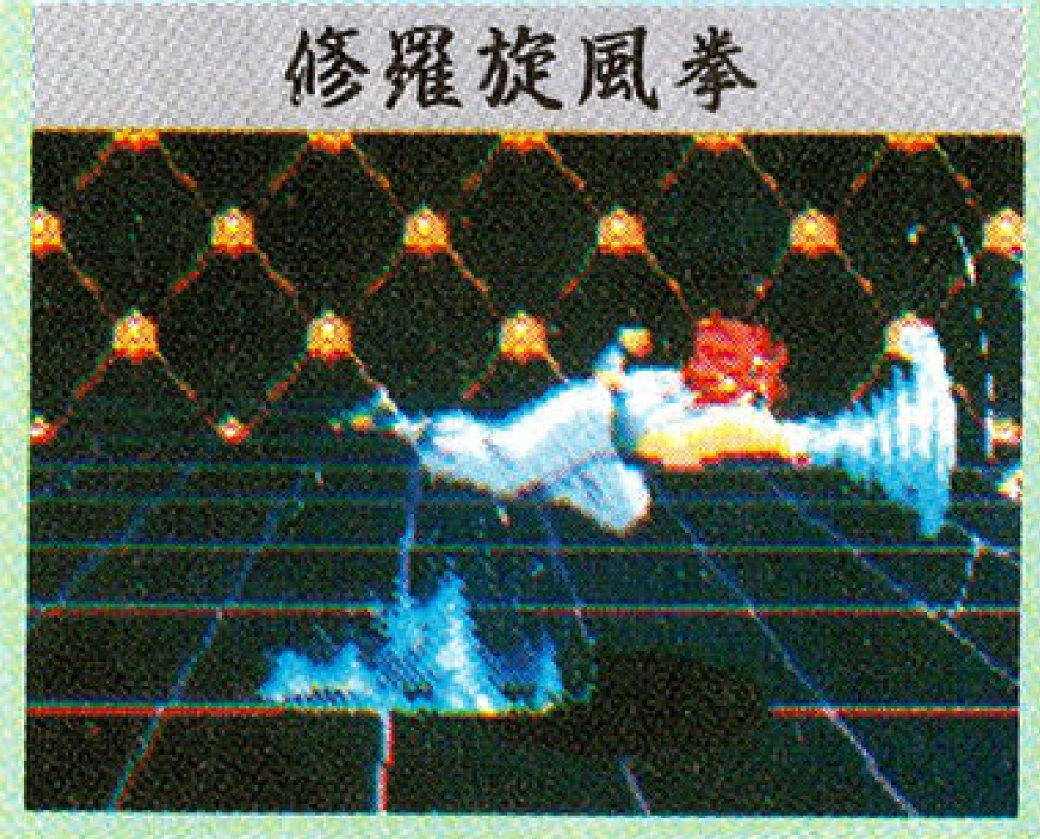
気硬銃



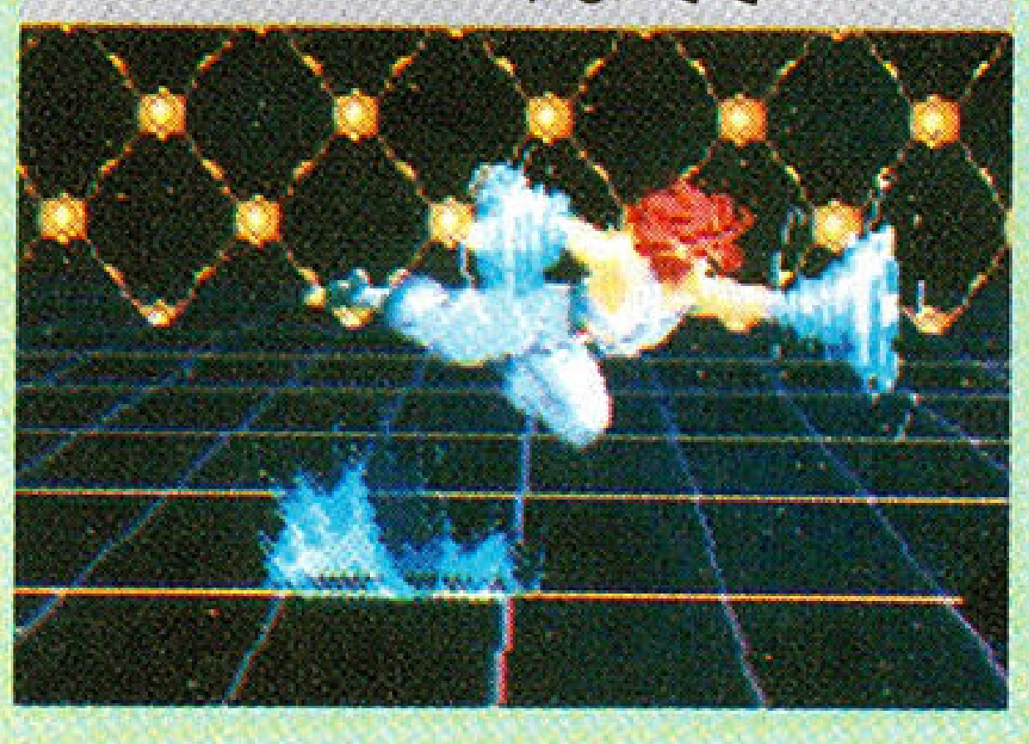
裂蹴波



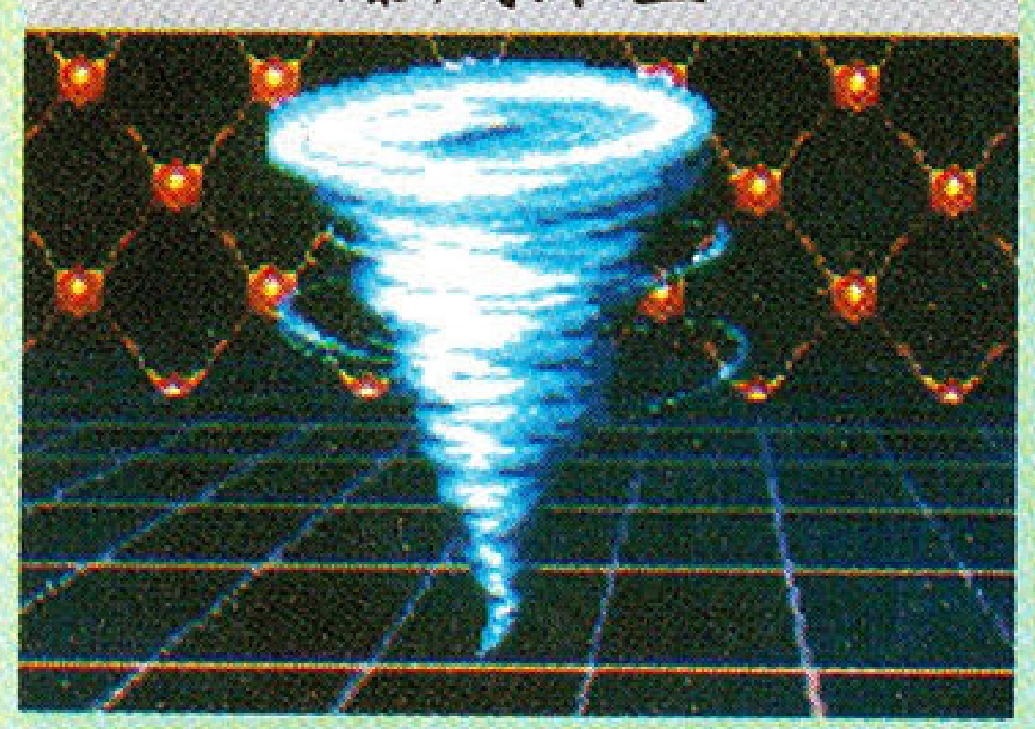
修羅旋風拳



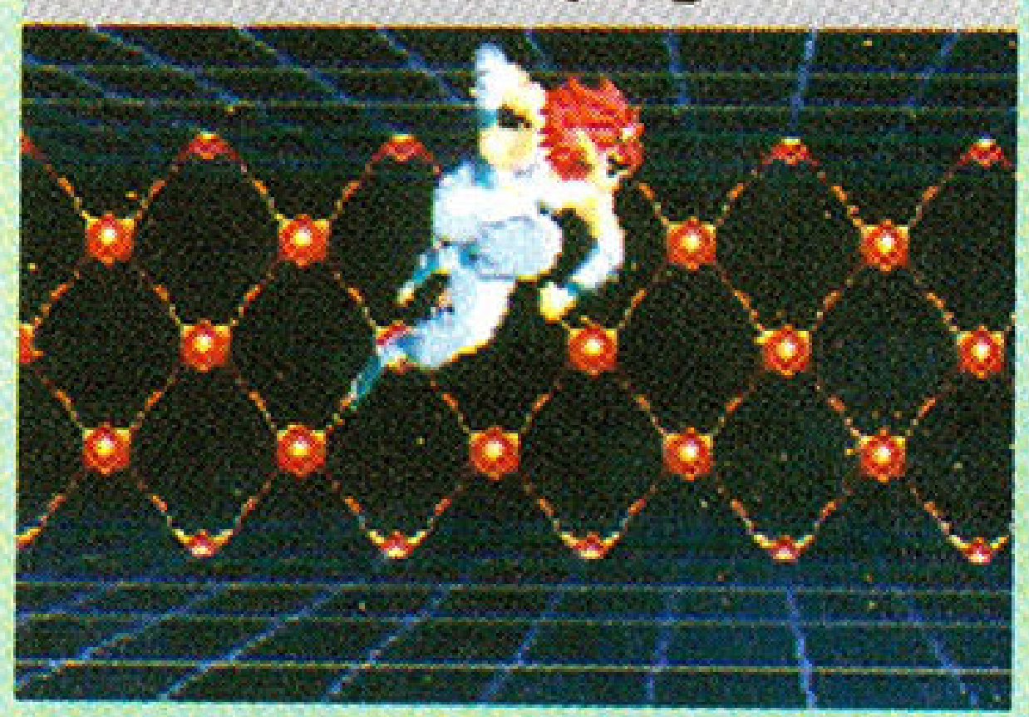
ダブル旋風拳

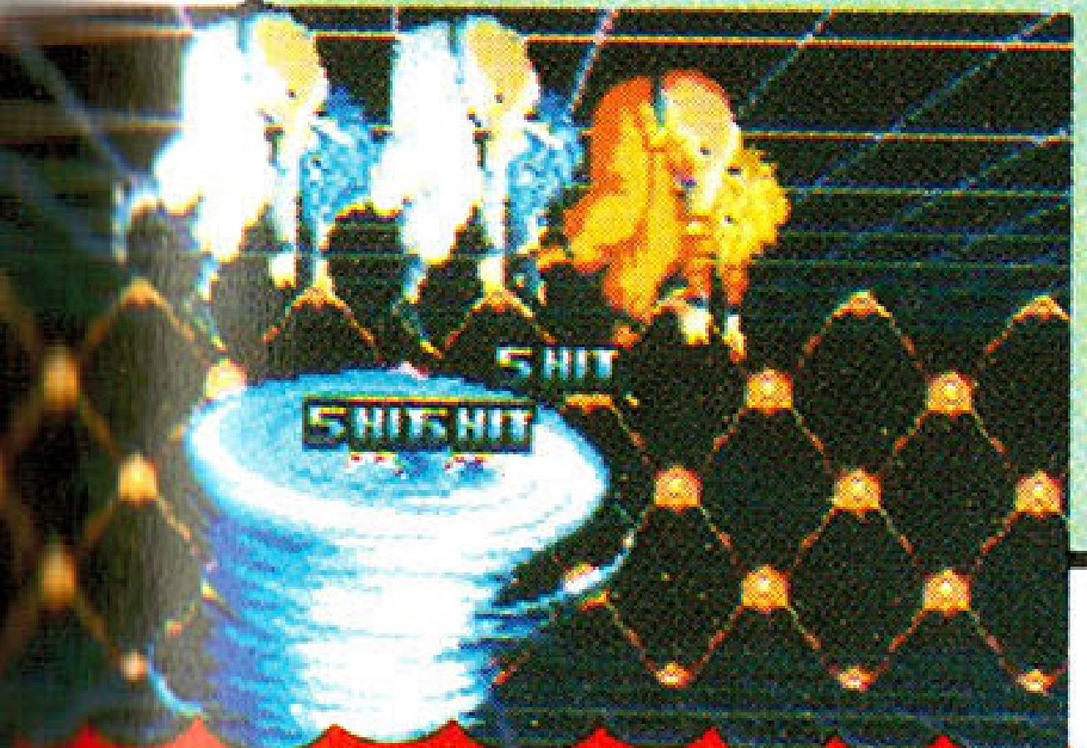


爆風障壁



空中浮遊



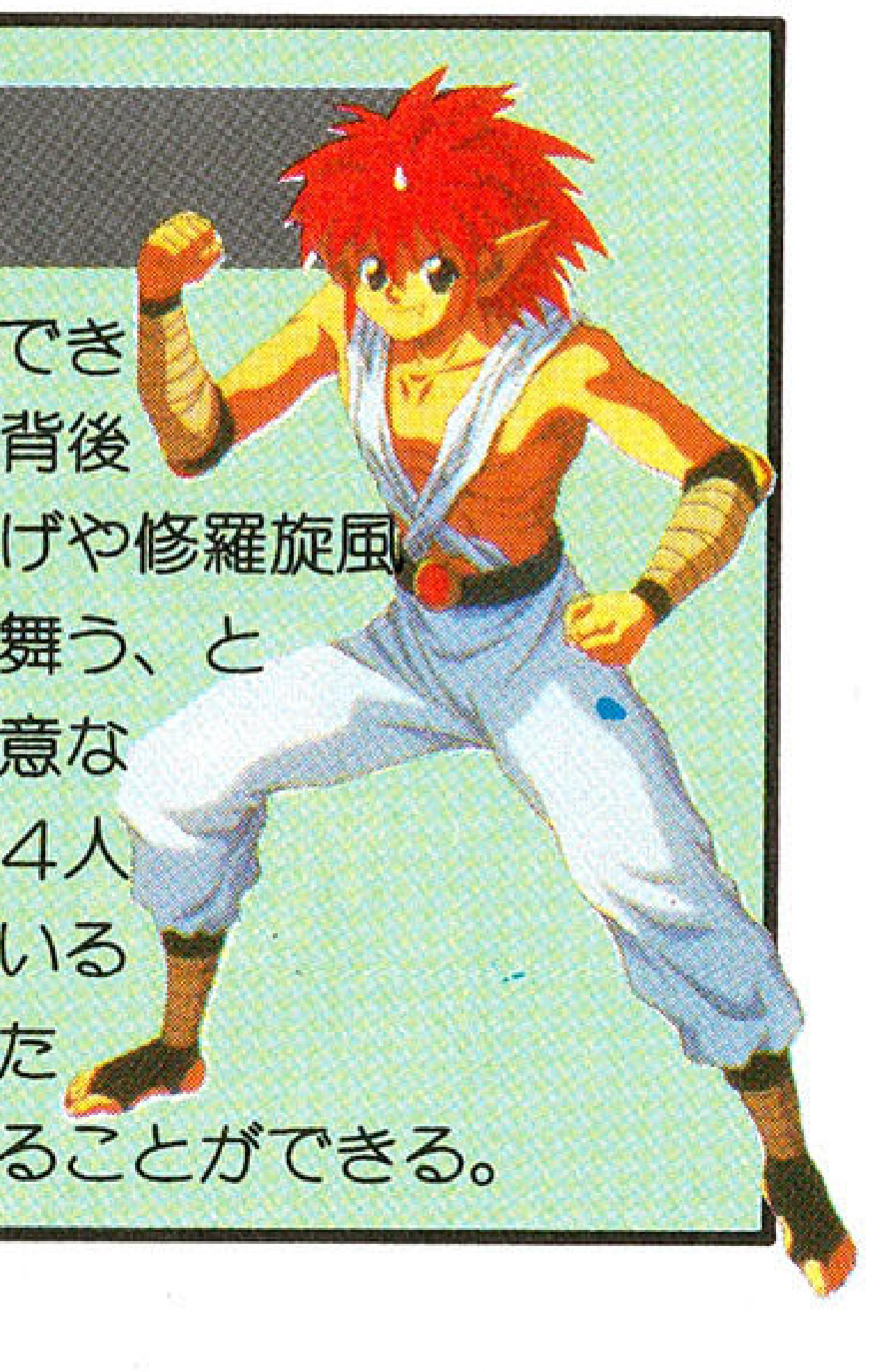


⬅敵を中空にはね上げる

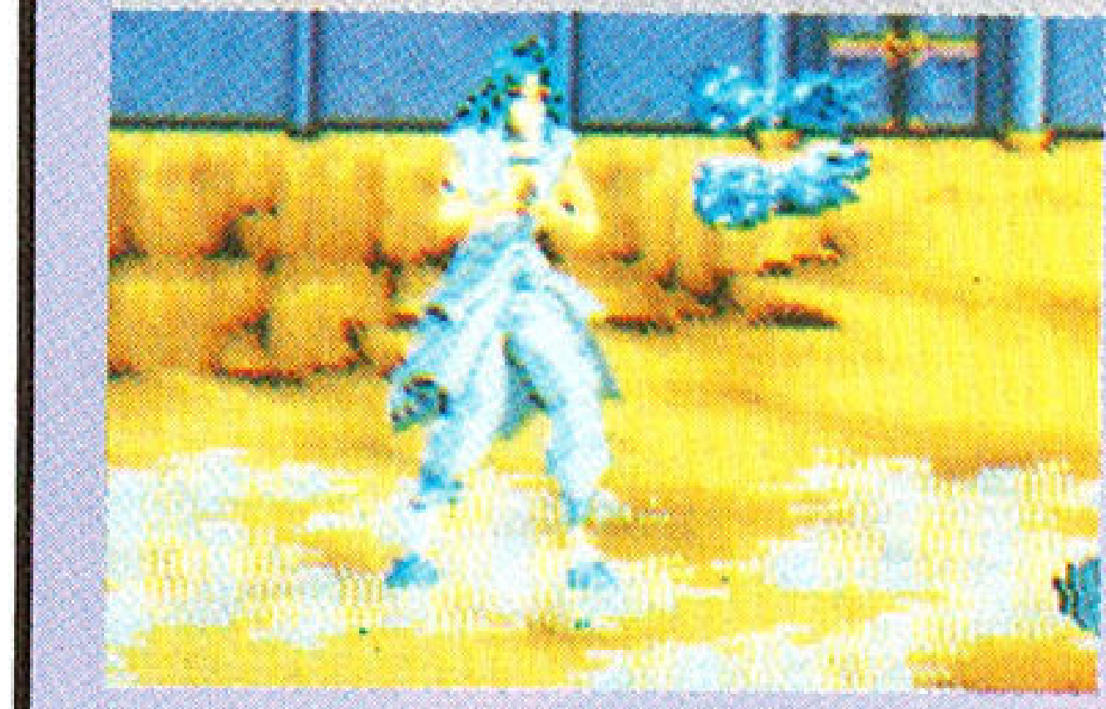
超霊撃移動爆風障壁

陣

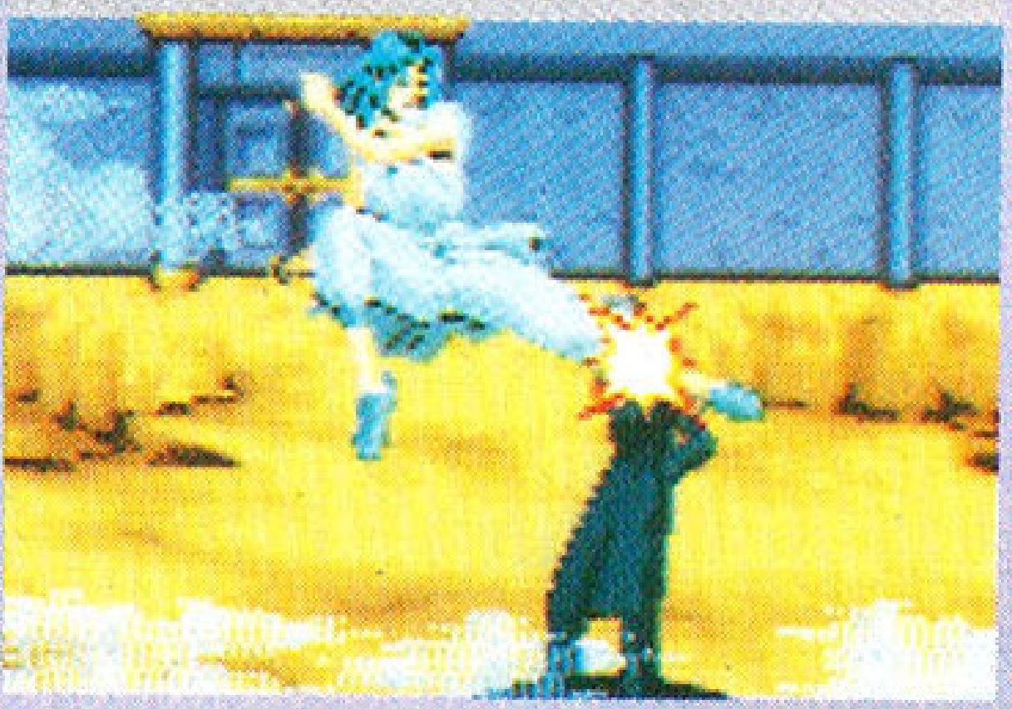
空中を高速で移動できる空中浮遊で相手の背後にまわりこんで、投げや修羅旋風拳などの必殺技を見舞う、といった奇襲攻撃が得意なキャラクタ。特に、4人が入り乱れて戦っているときには、こういった動きで相手を翻弄することができる。



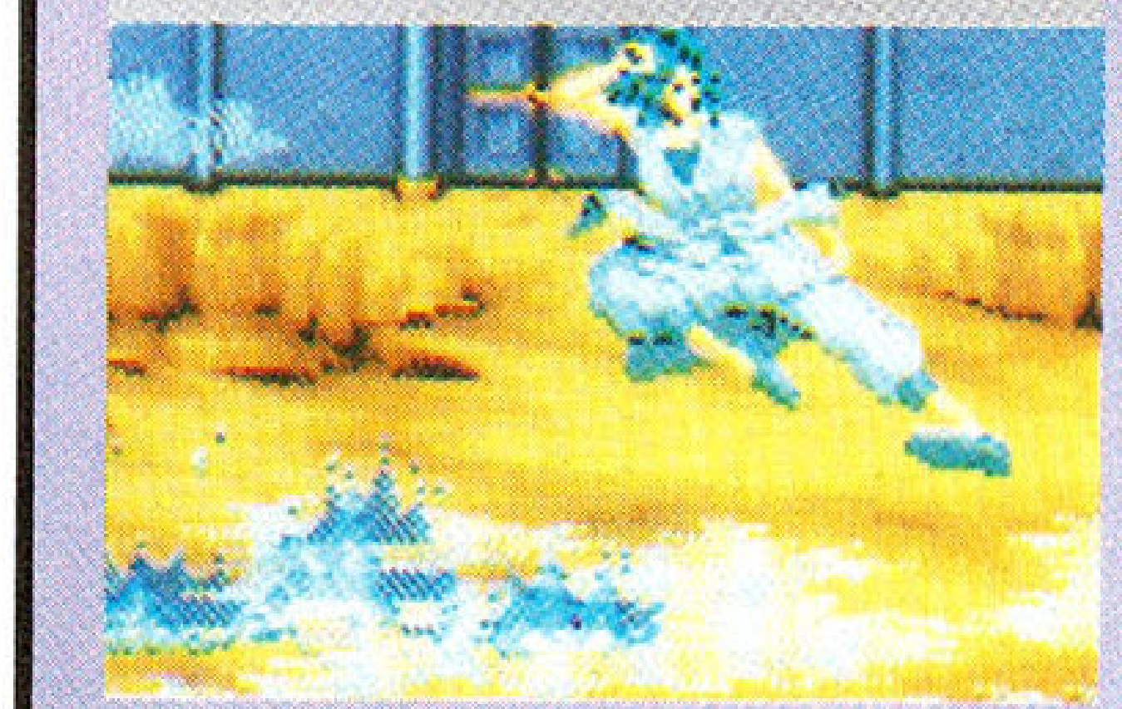
闇撫召喚



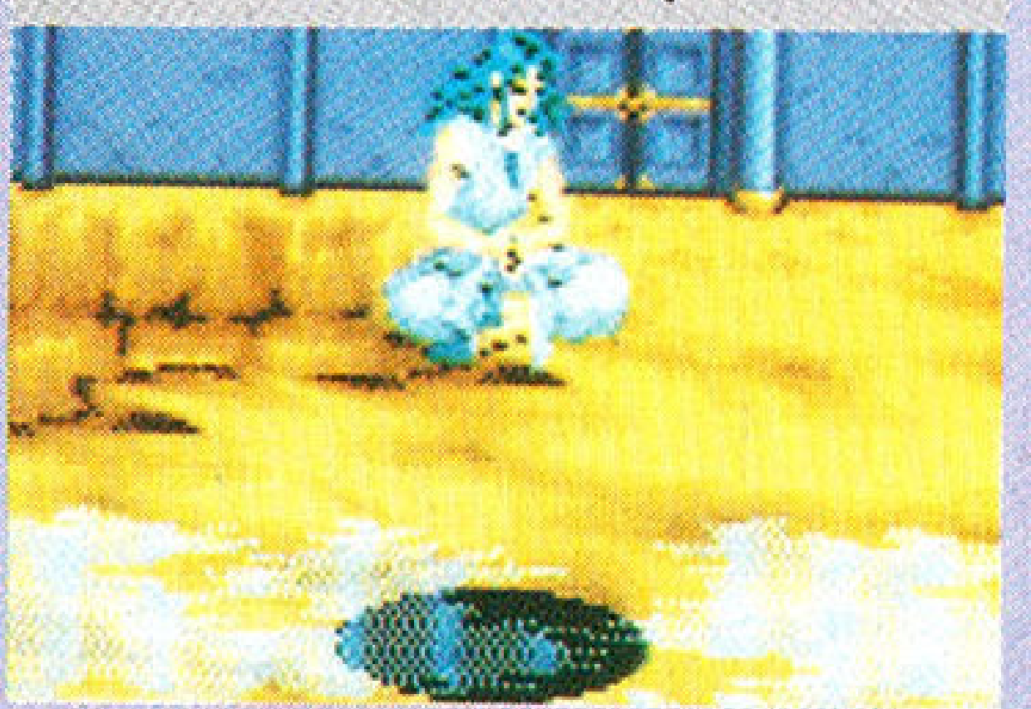
サイドステップキック

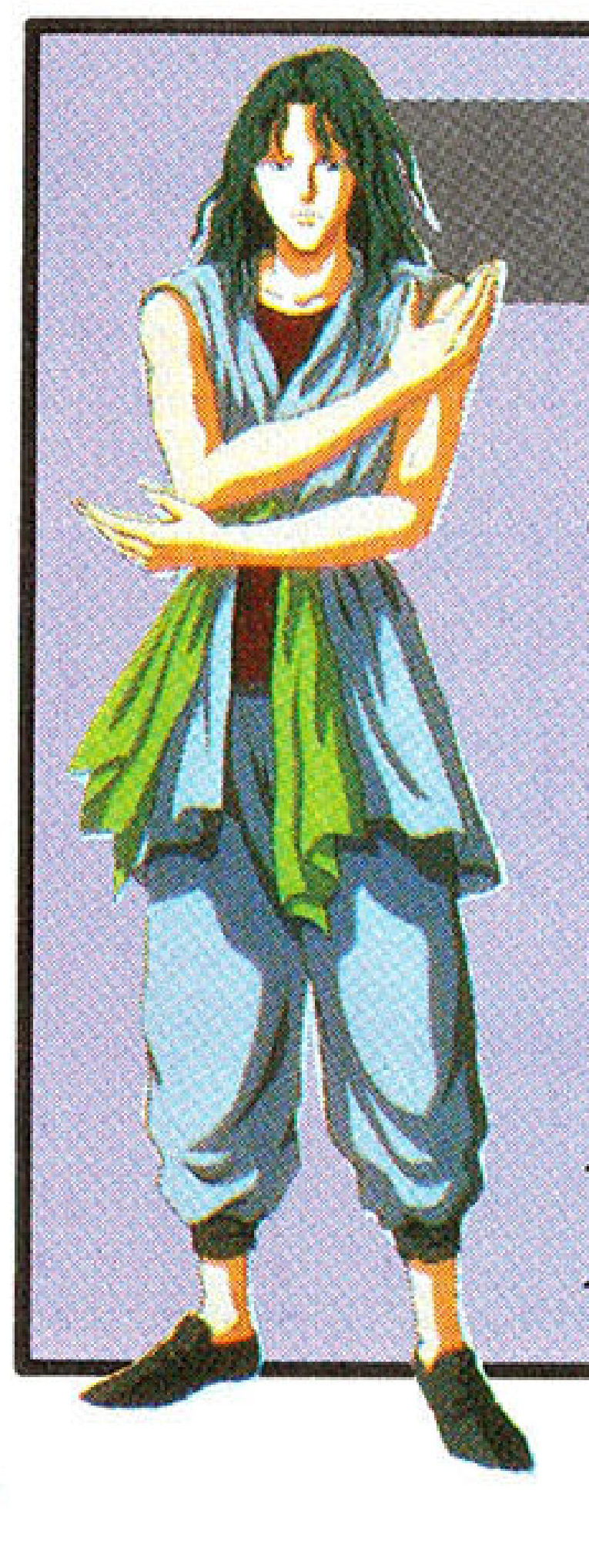


サプライズキック



テレポート



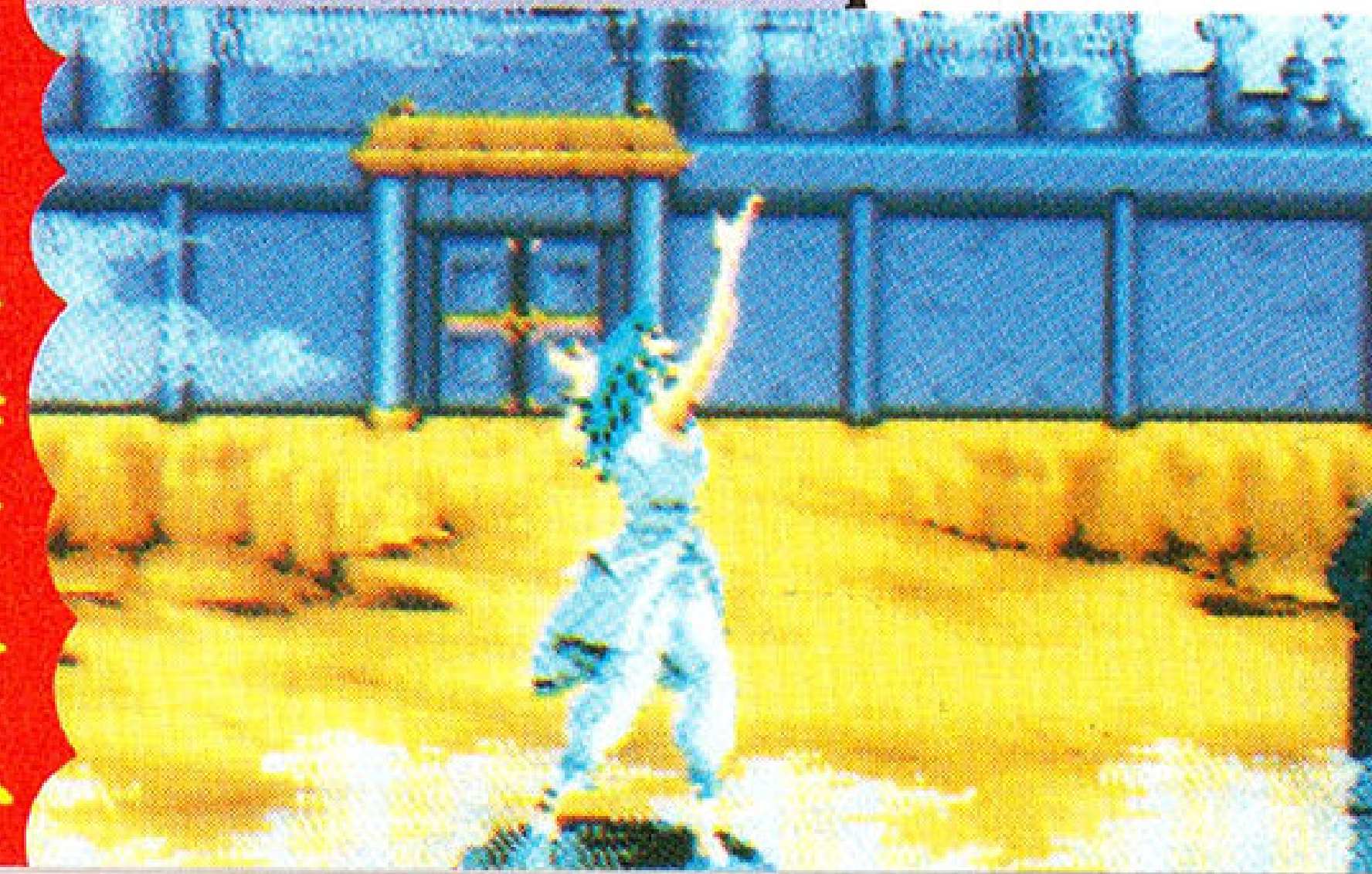


樹

遠くの敵に食いついて、連続して攻撃を加える闇撫召喚やテレポートからの奇襲攻撃など、魅力的な部分も多いが、力強さに欠けるのが難点。とはいえ使い方次第では、いやらしい強さを発揮するキャラクタでもある。仙水とはマブダチらしいゾ。

⬇時間を止めて殴れ

超霊撃時空停止



センター攻略

迫力の４人同時バトルで勝つためのテクニックを伝授!!

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

ゆうゆうはくしょ まきょうとういつせん

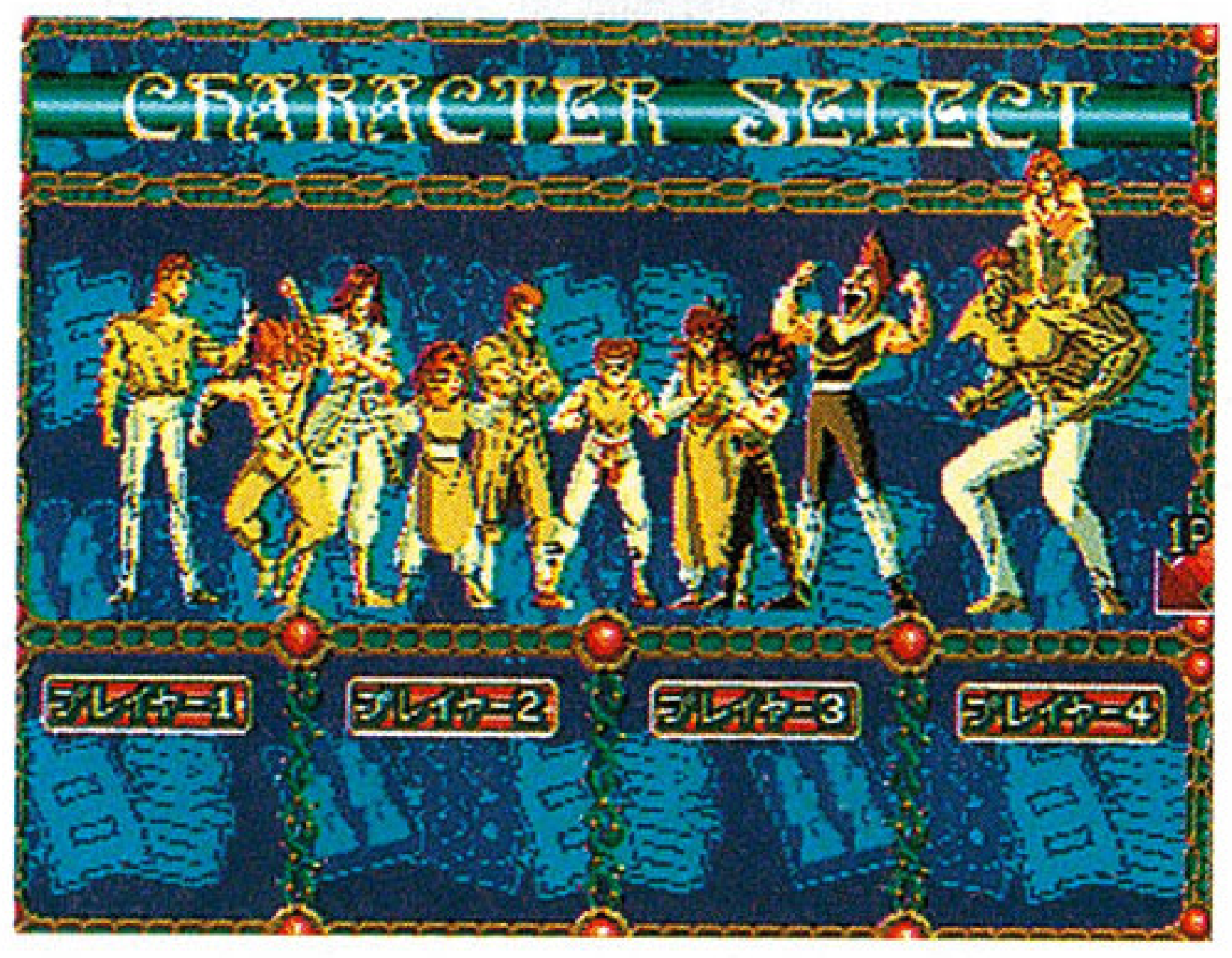
発売予定日	発売中	ジャンル	アクション
メーカー名	セガ	継続機能	コンティニュー
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	４人同時プレイ可 セガタップ対応
メディア(容量)	ROM（24Mbit）	現在の開発状況	100％

※ファイティングパッド6B対応

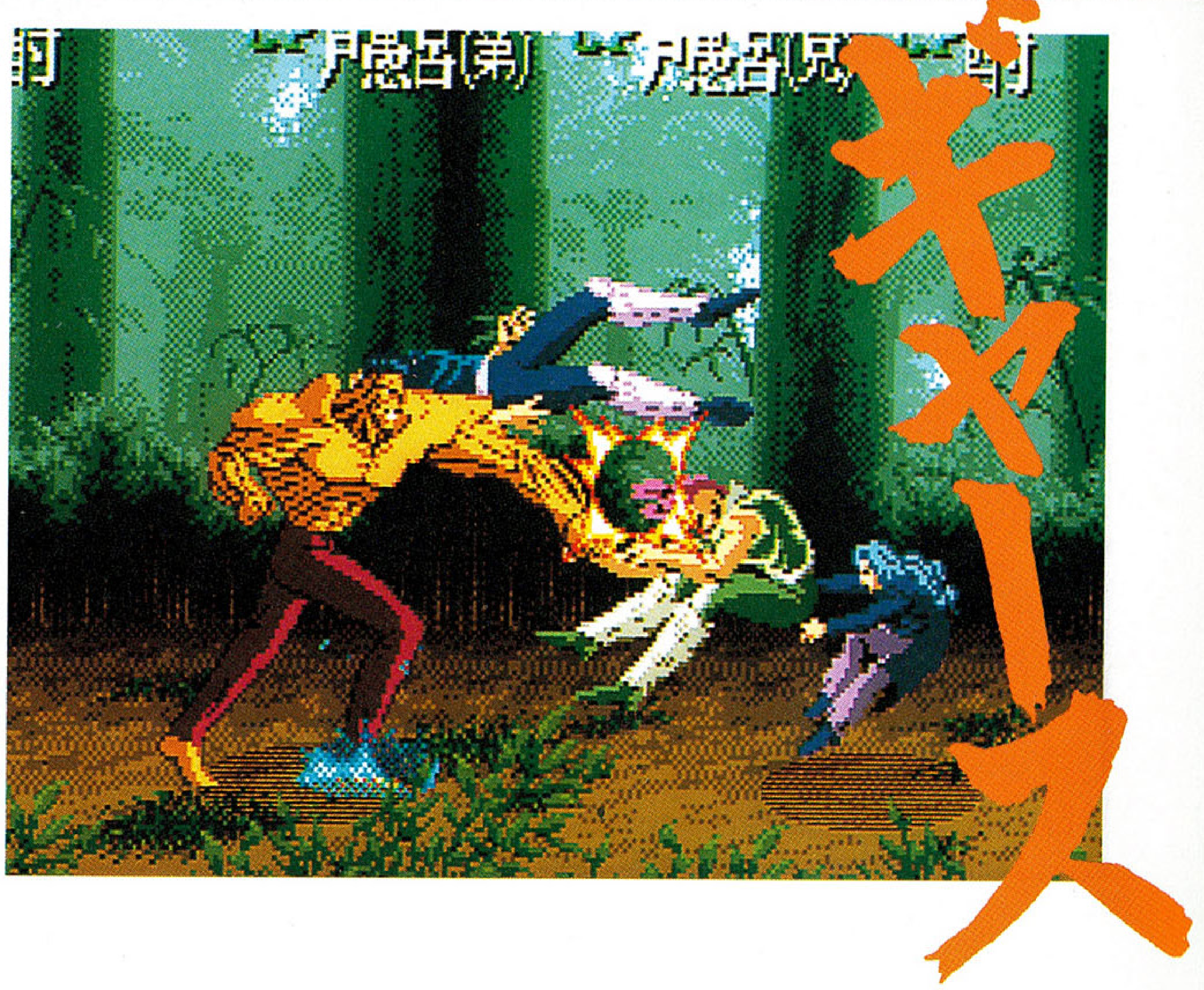
とうとう発売された『幽☆遊☆白書～魔強統一戦～』。いまごろはみんな４人同時バトルにハマリ狂っているのでは？　そんなわけで今回は戸愚呂（弟）を含む全11人の、対戦時における有効な技と、バトルロイヤルで勝ち抜くためのテクニックを紹介。これを読めば勝率アップまちがいなし！

数々の要素を盛り込んだ戦いのかけひきを楽しめ!!

４人同時参加可能のバトルロイヤルや隠し必殺技の超霊撃など、さまざまな要素が盛り込まれたこのゲーム。対戦中では、かなりシビアなかけひきが要求される。そこで、今回はこのゲームの最大のウリであるバトルロイヤルでの有効な攻め方を中心にガンガン攻略していく。



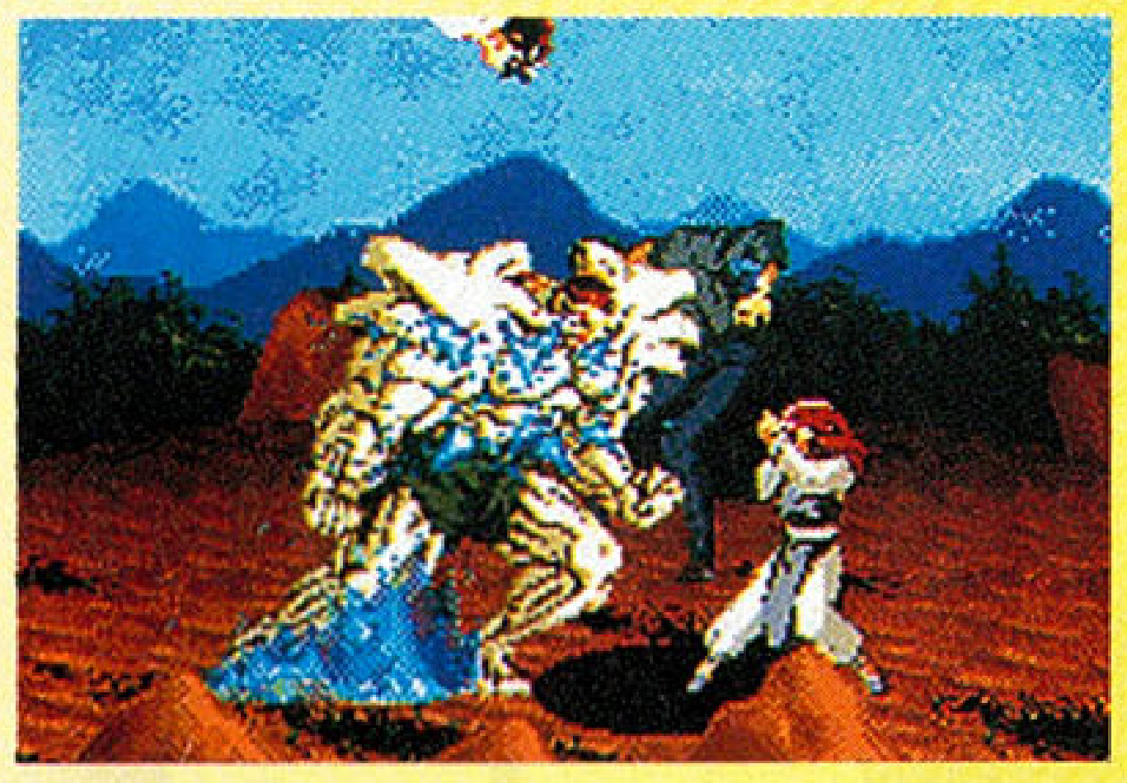
⇧さあ誰を使って戦おうかな…



⇨もてる力の限りを尽くしてライバルを蹴落とせ!!　どんな卑劣な手を使ってでもだ。　わかる？

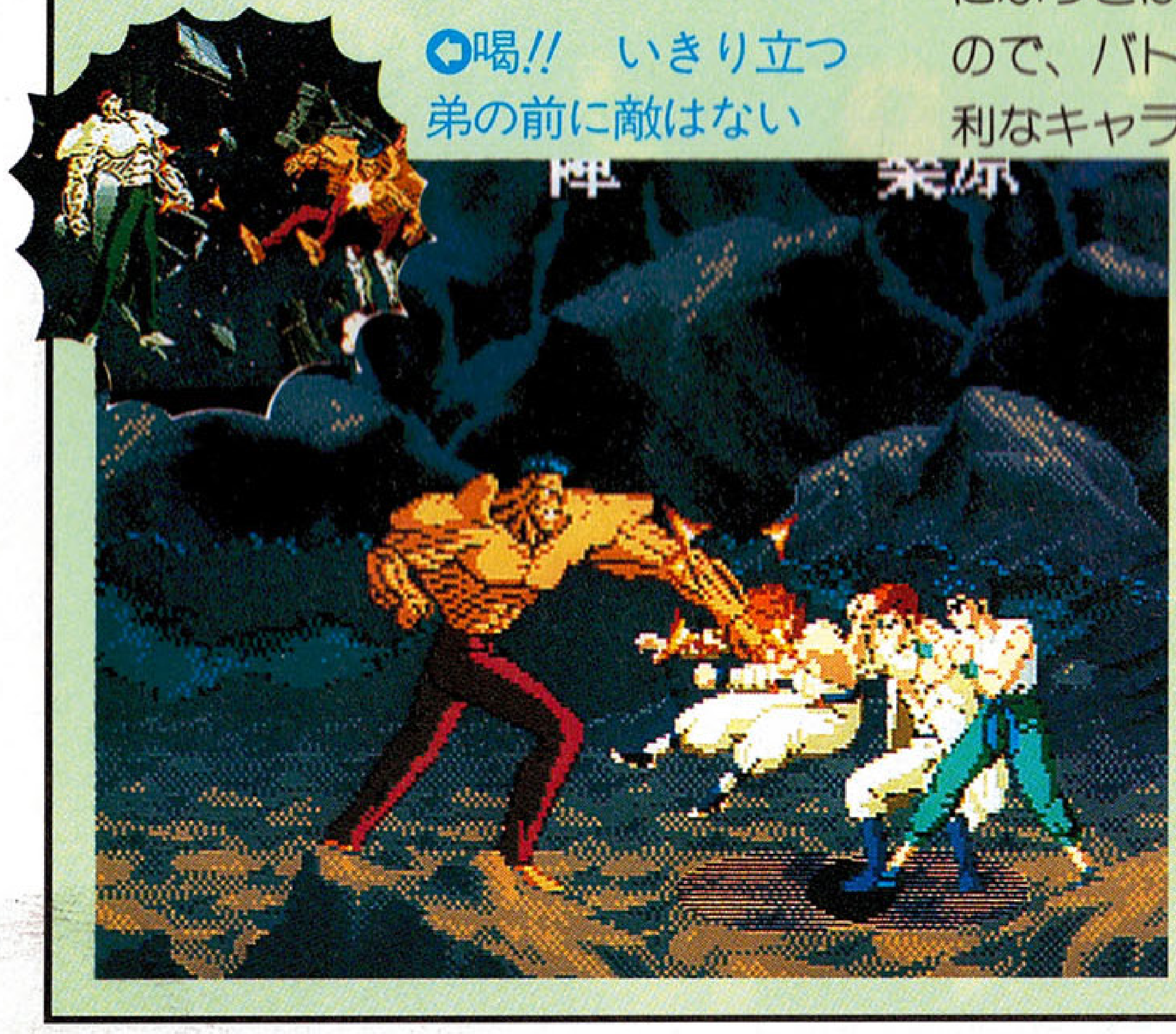
戸愚呂(弟)を含む全11キャラの基本戦術を君に!!

ここでは先月号で紹介できなかった戸愚呂（弟）を含む、全11人のキャラクタの基本的な戦術を紹介する。これらの基本戦術は、当然バトルロイヤルにも応用することができる。

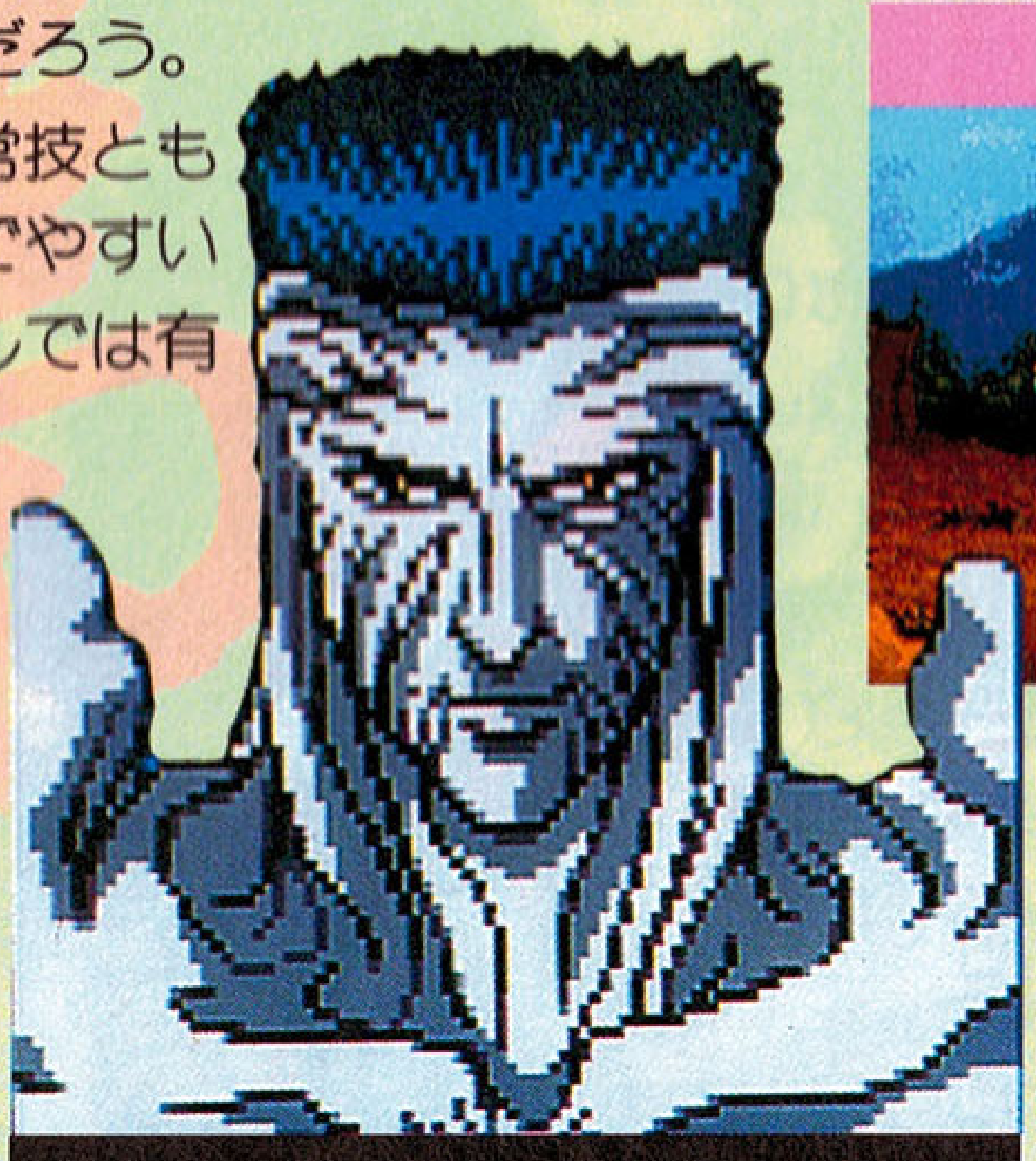

ムクムクする男、戸愚呂(弟)!!

初公開!! 戸愚呂(弟)だ!!

戸愚呂（弟）は、つかみ技であるアッパーからのダッシュパンチのコンビネーションと、指弾をメインにして戦う。相手が別ラインから跳び込んできた場合は、喝かつかみ技で、対空には指弾で対応できる。空中投げもできるが、ねらいにくいのであまり実用的ではない。ジャンプしたら双腕剛掌を仕掛けるほうが効果的といえるだろう。なにしろ必殺技、通常技ともにふっとばし攻撃がでやすいので、バトルロイヤルでは有利なキャラといえる。


喝!! いきり立つ弟の前に敵はない

ふっとばし攻撃はリーチも長く強力だ。特にバトルロイヤルで効果的

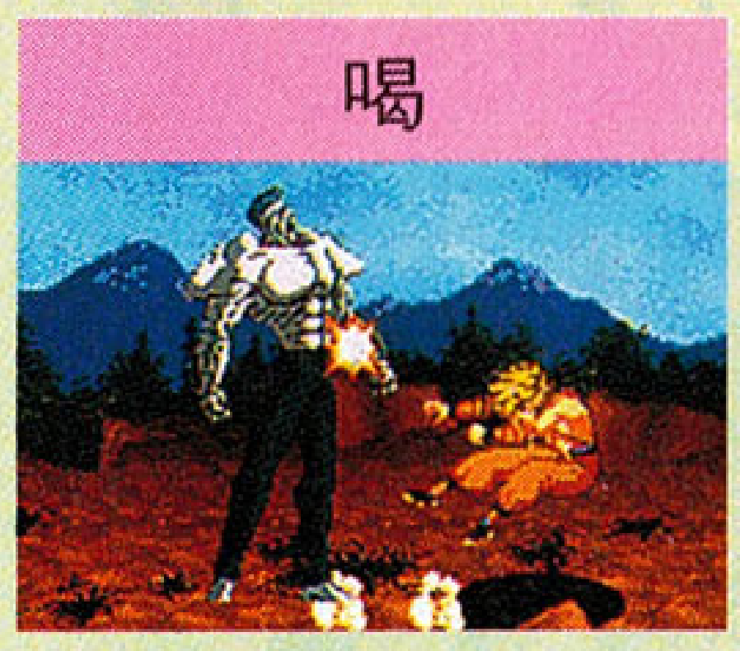


戸愚呂(弟)

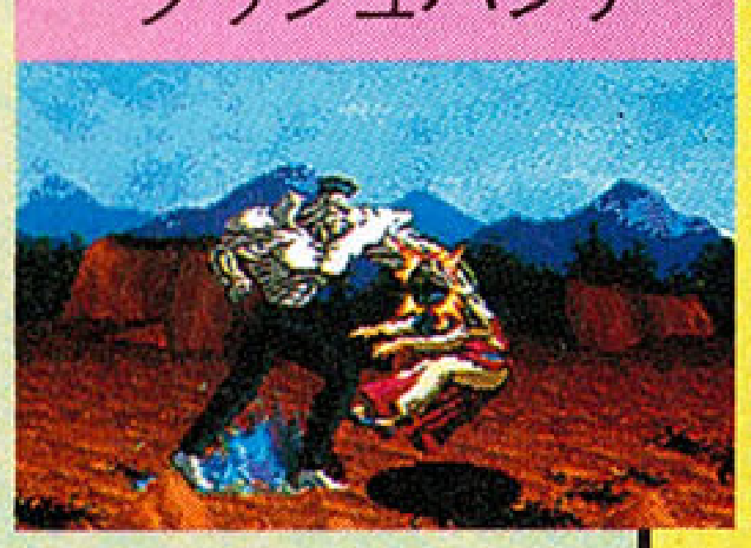
喝と指弾でフッフッフ

必殺技の中では、連続ヒットとなる指弾や、ふっとばし攻撃のダッシュパンチなどが効果的。喝は防御としても使えるので意外と有効だ。

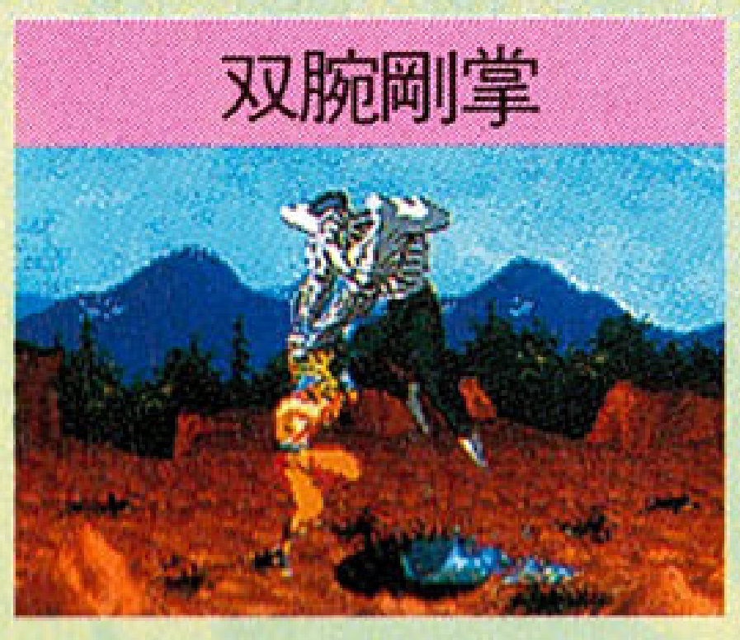
喝



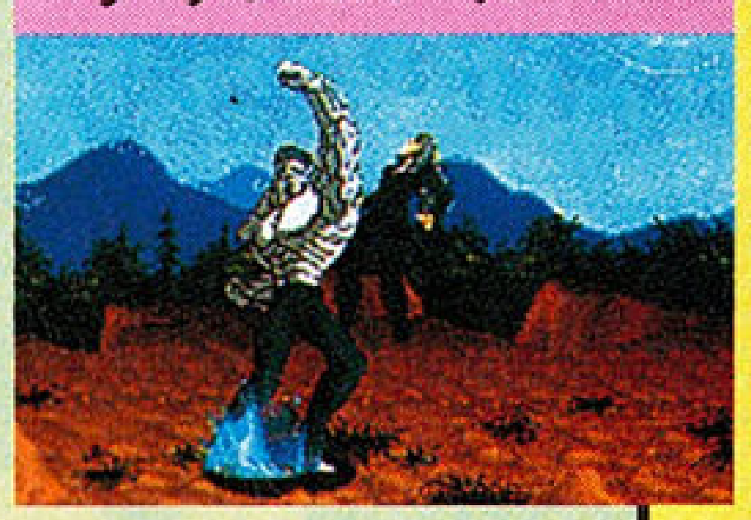
ダッシュパンチ



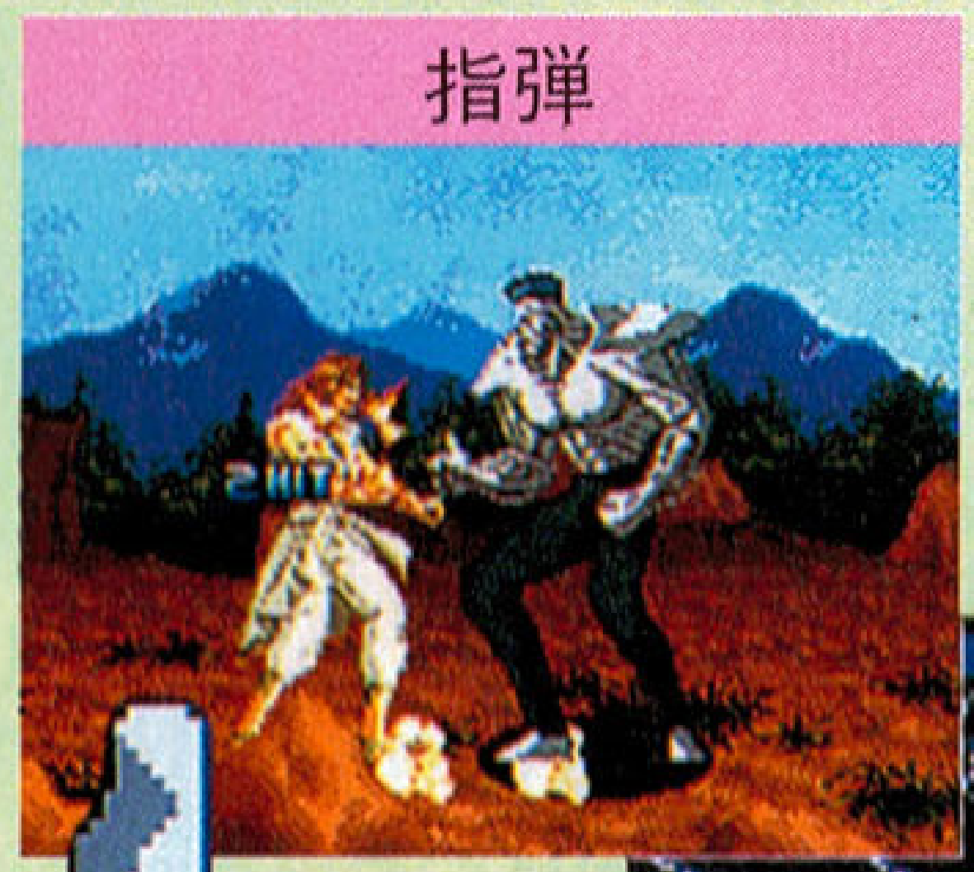
双腕剛掌

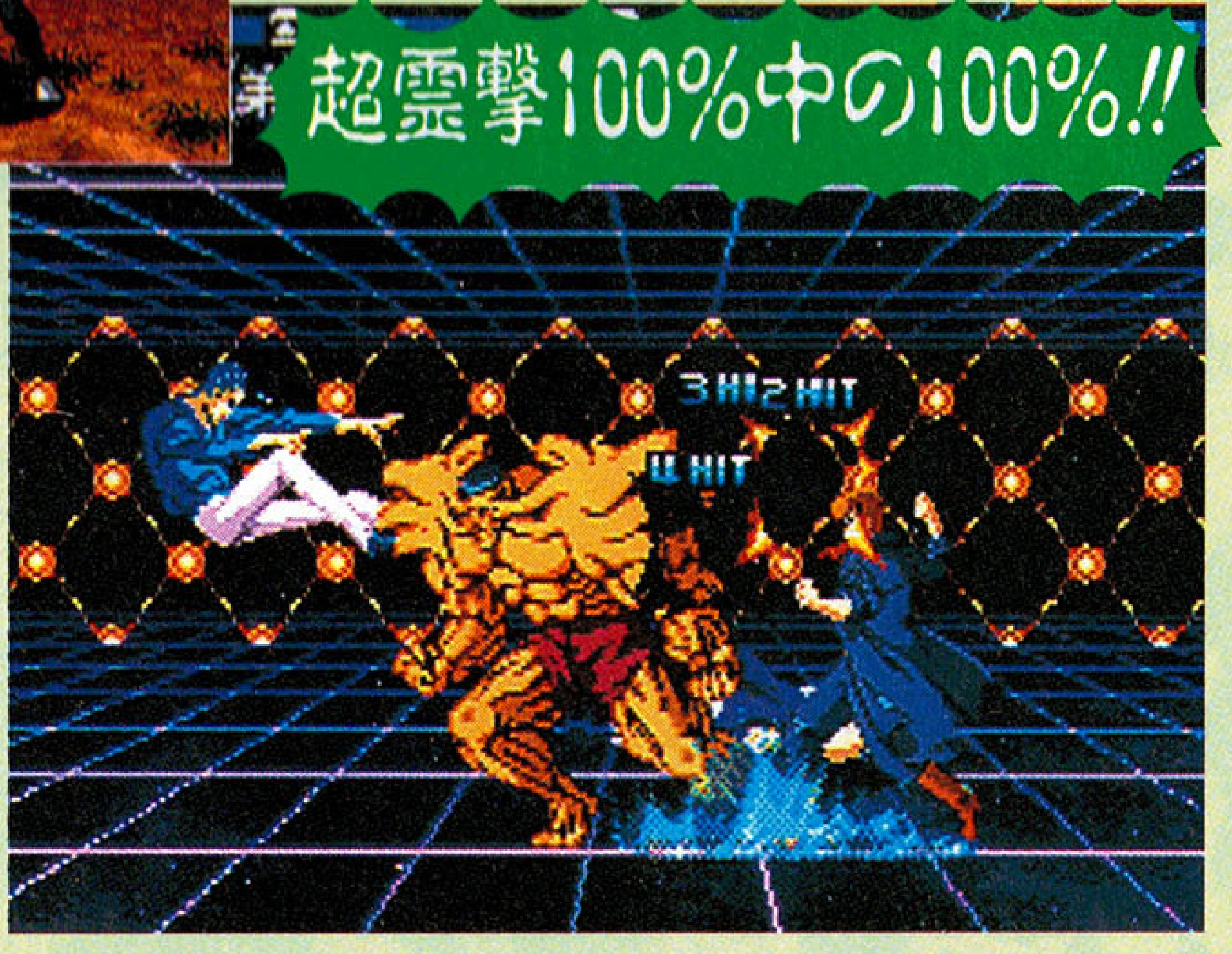


ダッシュアッパー

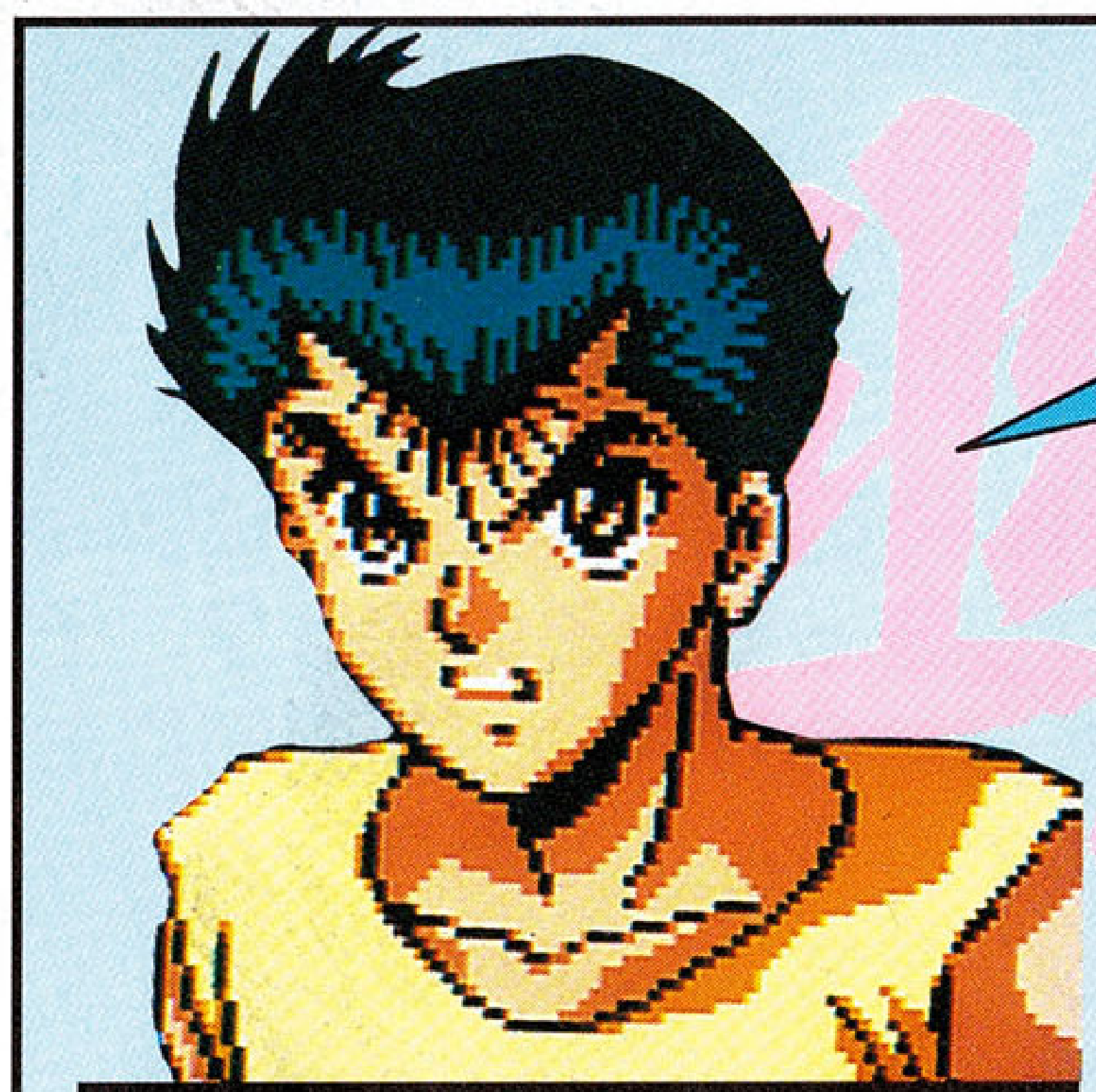


指弾



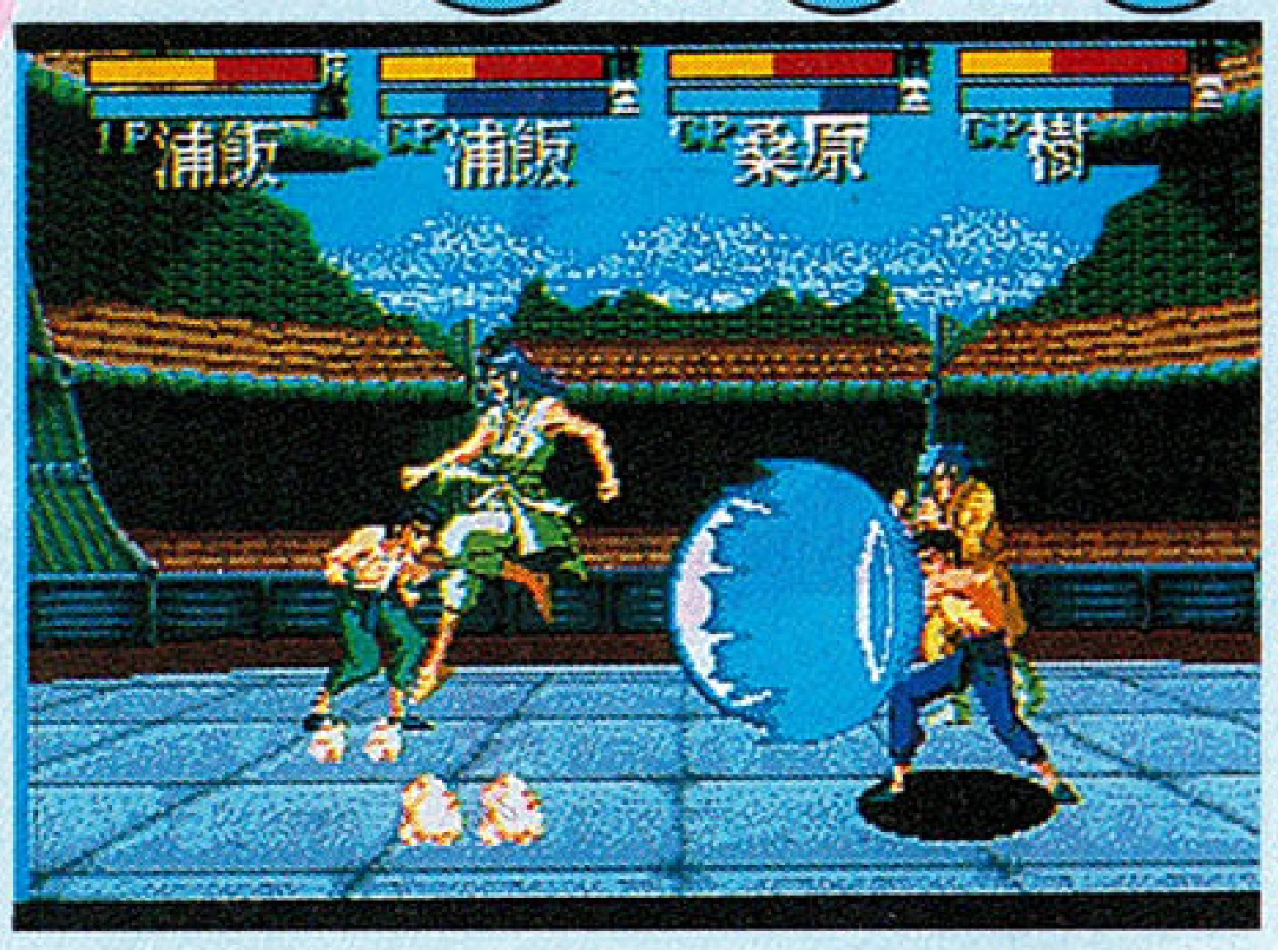

超霊撃100%中の100%!!

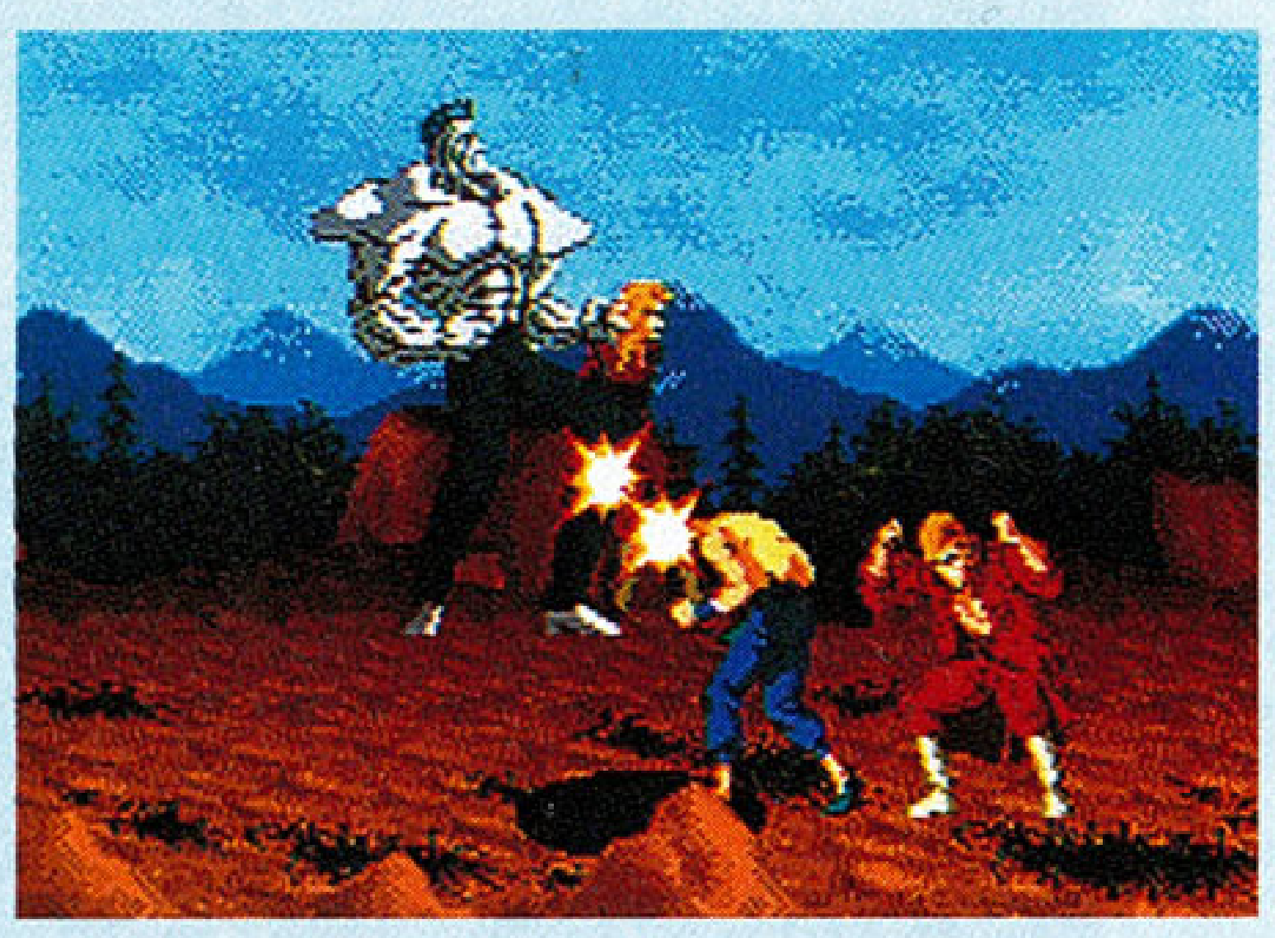
すべての力を出しきった弟が相手にめがけて突進するッ!!


だてにあの世は見てねーぜ

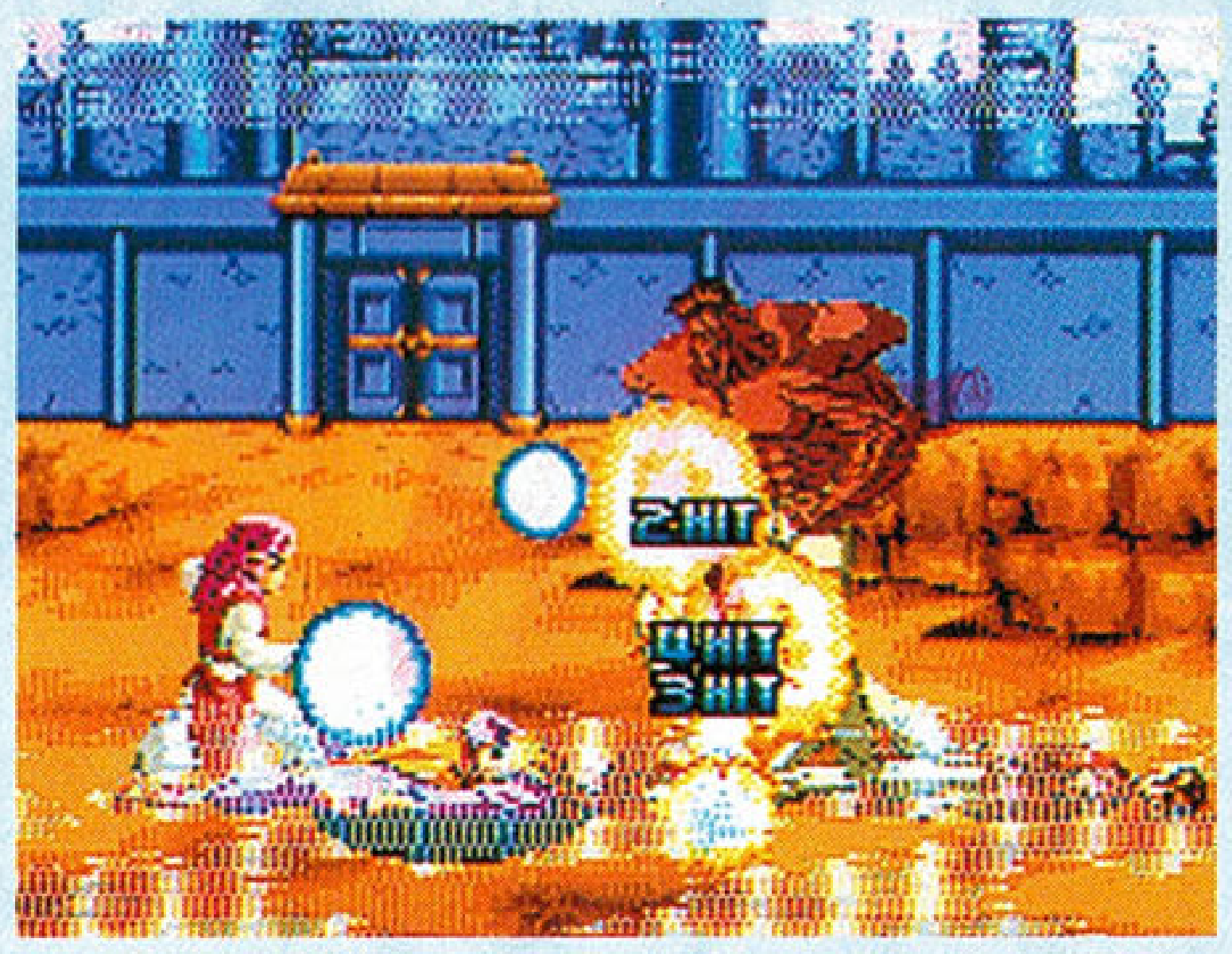
幽助

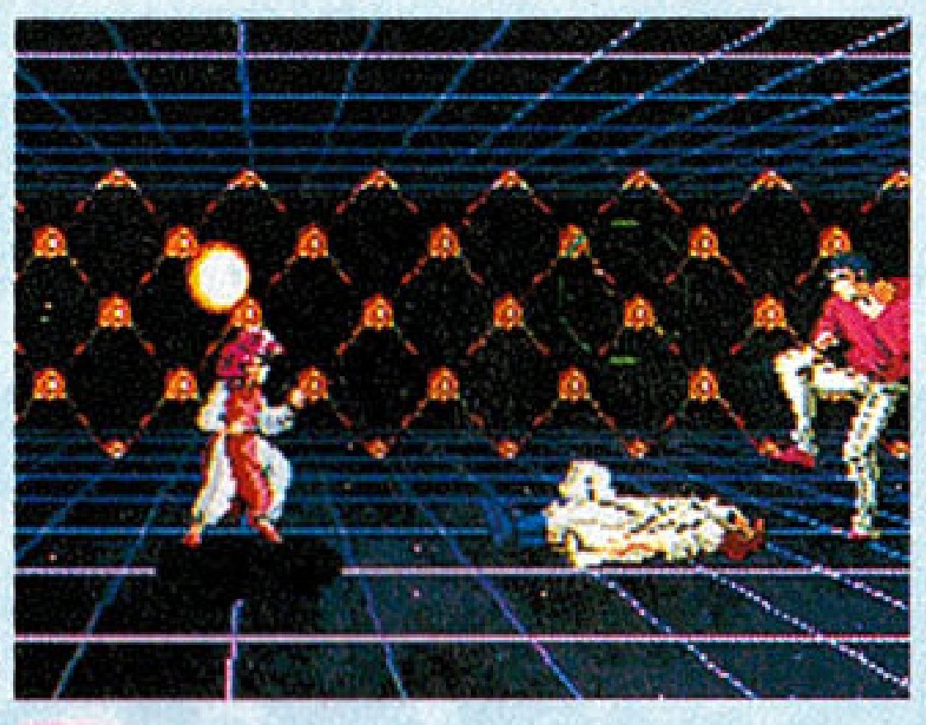
幽助の場合は、つねに霊丸をためて最強状態にしておこう。幽助はつかみ技である頭突きが強いので、相手に重なって、ライン移動からの攻撃を多用して、大胆に攻めると効果的だ。たとえば、相手に重なってライン移動して（された場合でも可）頭突きを当てる。次にふっとんでいる相手にすかさず最強霊丸を当てると、これだけで体力の3分の1ちかくを奪うことができる。百烈拳は弱攻撃連打で跳び込むと、そのまま連続ヒットとなる。また、突進系の必殺技に対しては、打ち消してそのまま攻撃を加えることが可能だ。

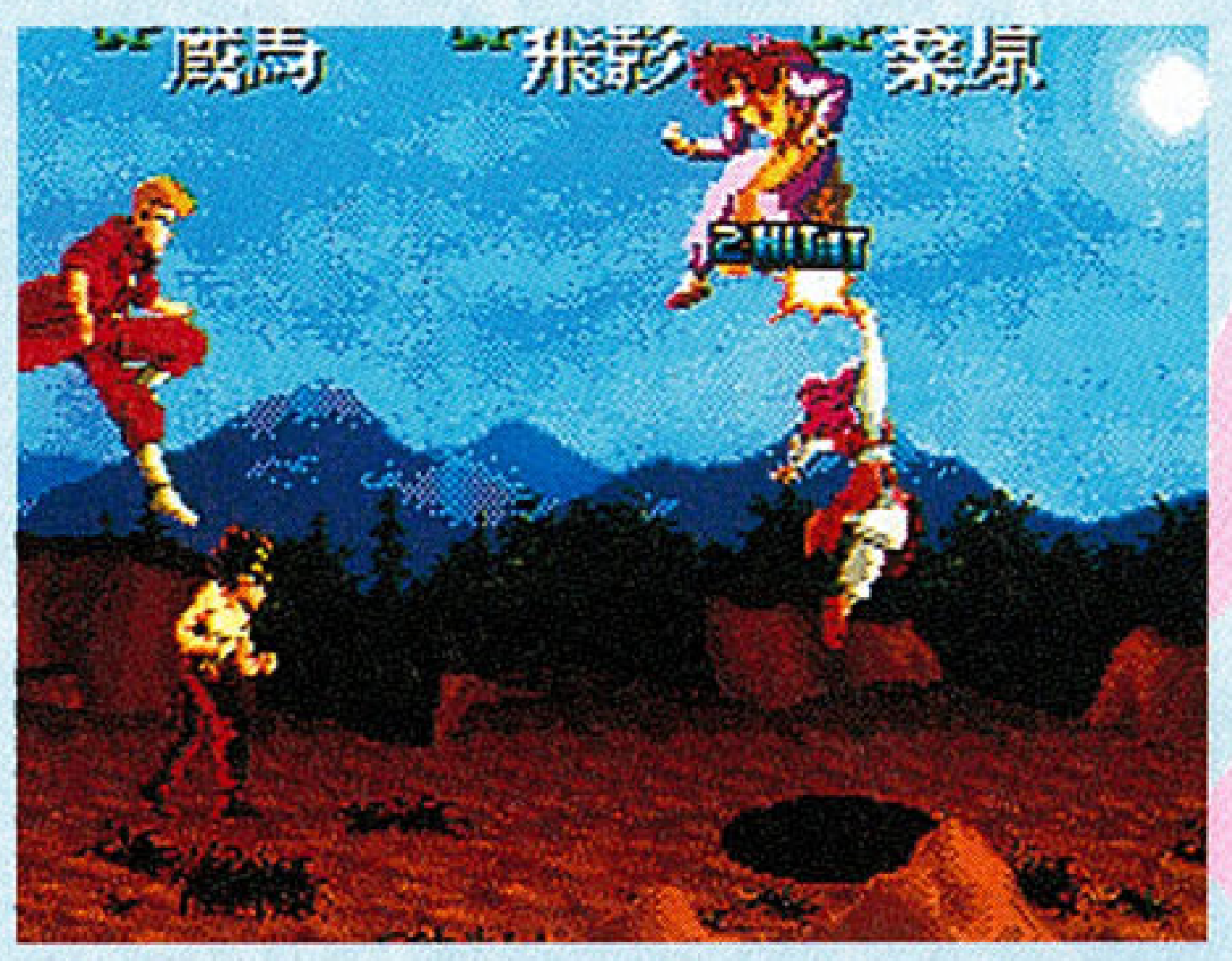

ただ出しただけでは簡単にかわされてしまう。頭突きとコンビで

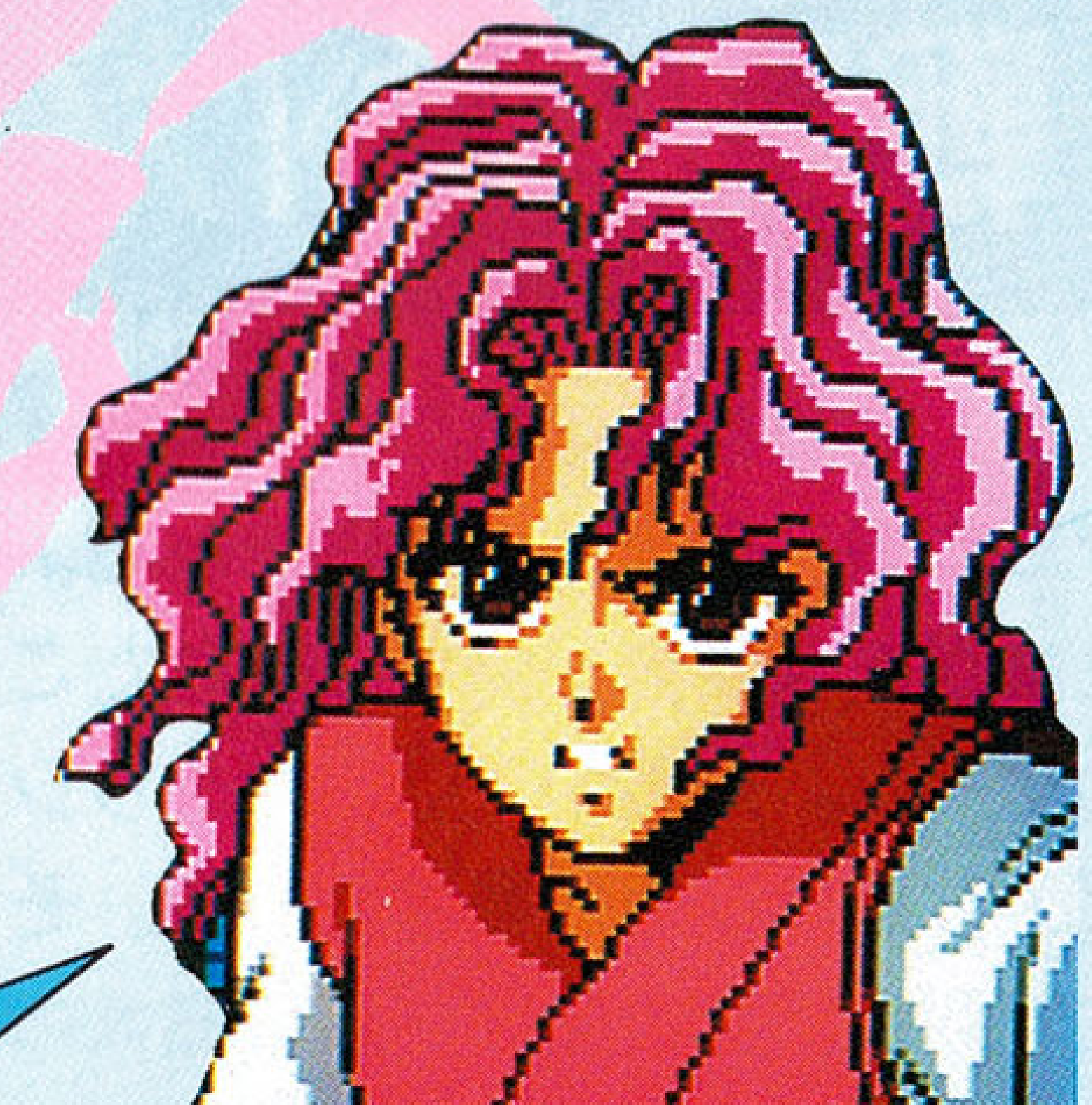

頭突きに限らず、つかみ技は複数の相手を巻き込むことができる

霊丸や百烈拳など、幽助と同じ技が見られる幻海。基本的には幽助と同様に、ライン移動を多用した戦術を用いる。ただ、幽助よりも体が小さいので、当たり判定も当然小さい。しかも、相手の起き上がりに重ねたり、混戦状態などで使うと効果的な霊光弾が加わっているおかげで、幽助よりも、攻めやすいキャラクタになっている。他にも有効な技として、霊光アッパーがあるぞ。相手を投げてから連続で出すと有効だ。空中でいきなり出してもいいだろう。



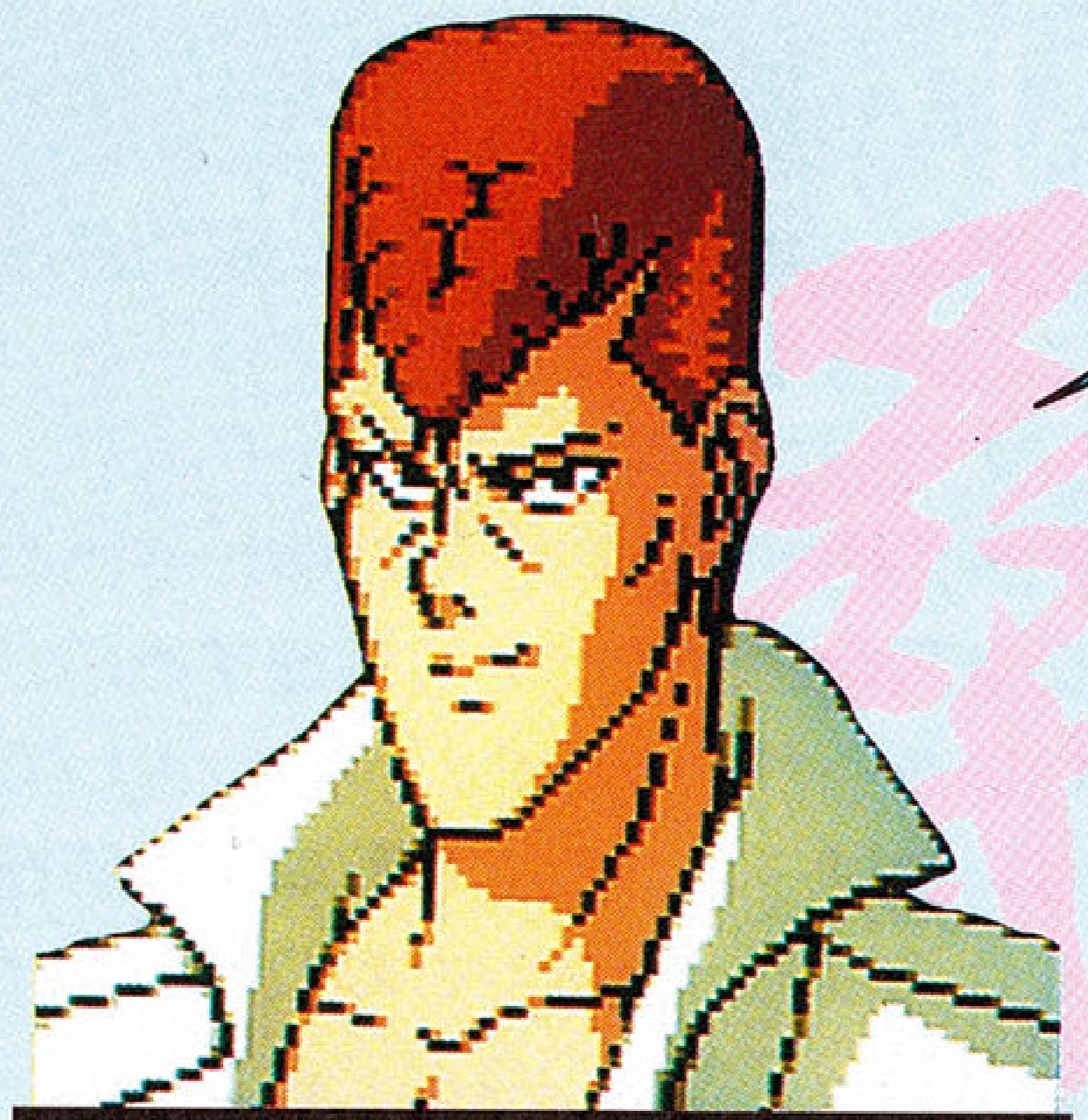

体が小さいので攻撃がスカることもある。霊光弾は強力


霊光アッパーは当たりやすいぞ



幻海

ツッパるんなら最後までな

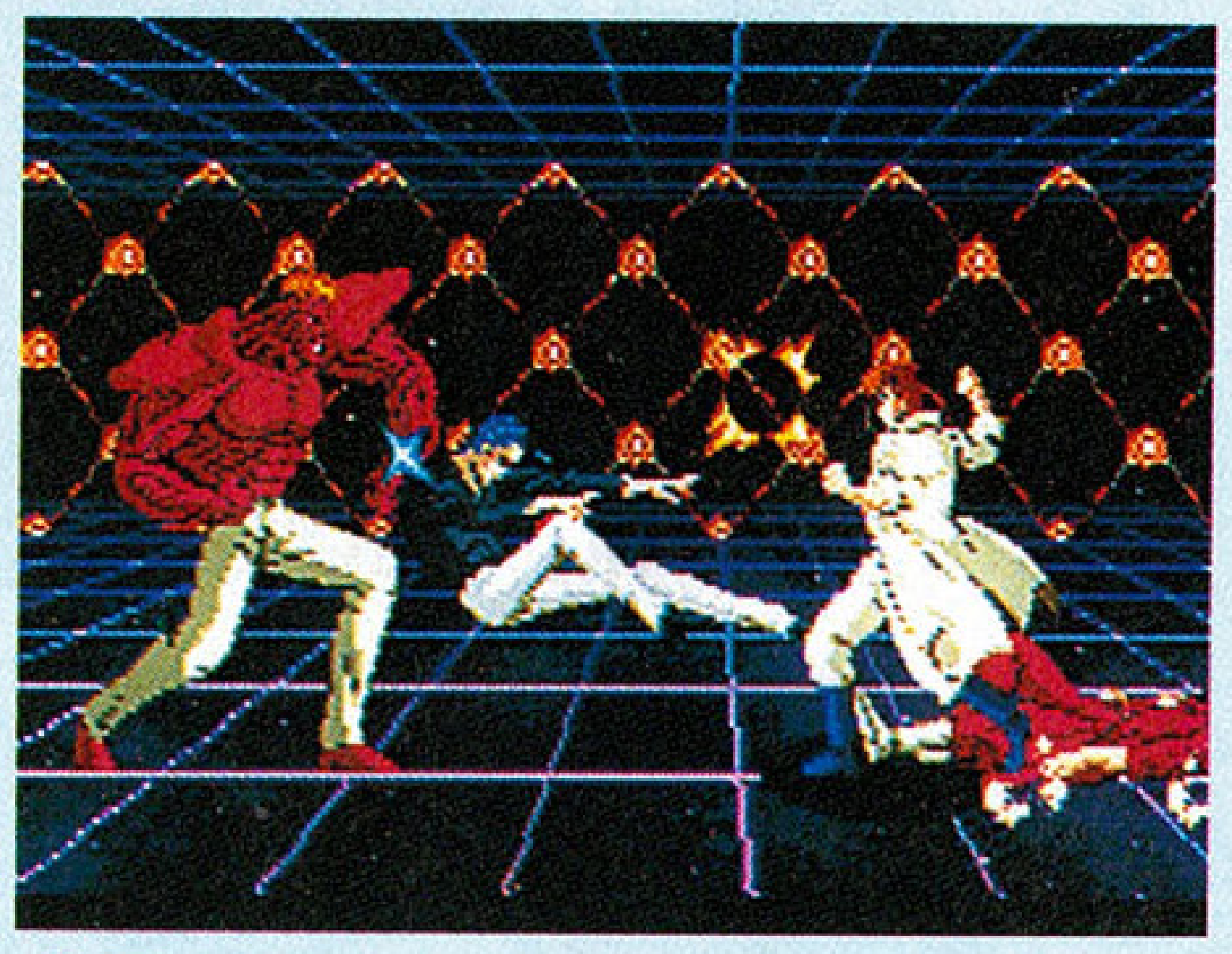


桑　原

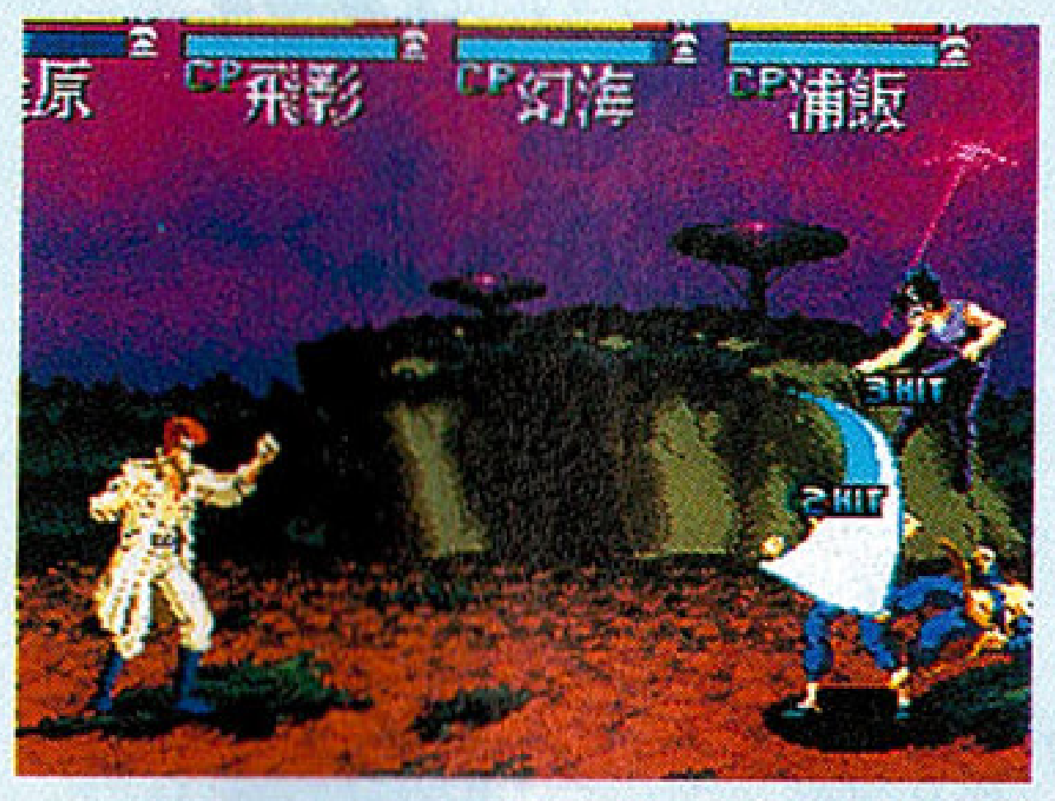
桑原も幽助と同様つかみ技がきまりやすく、しかも、ふっとばし攻撃になっている。つかみ技以外では、必殺技を主体に攻めていくことになるだろう。ただし、霊力の消費が若干多いのが気にかかるところだ。

次元刀で奇襲!!

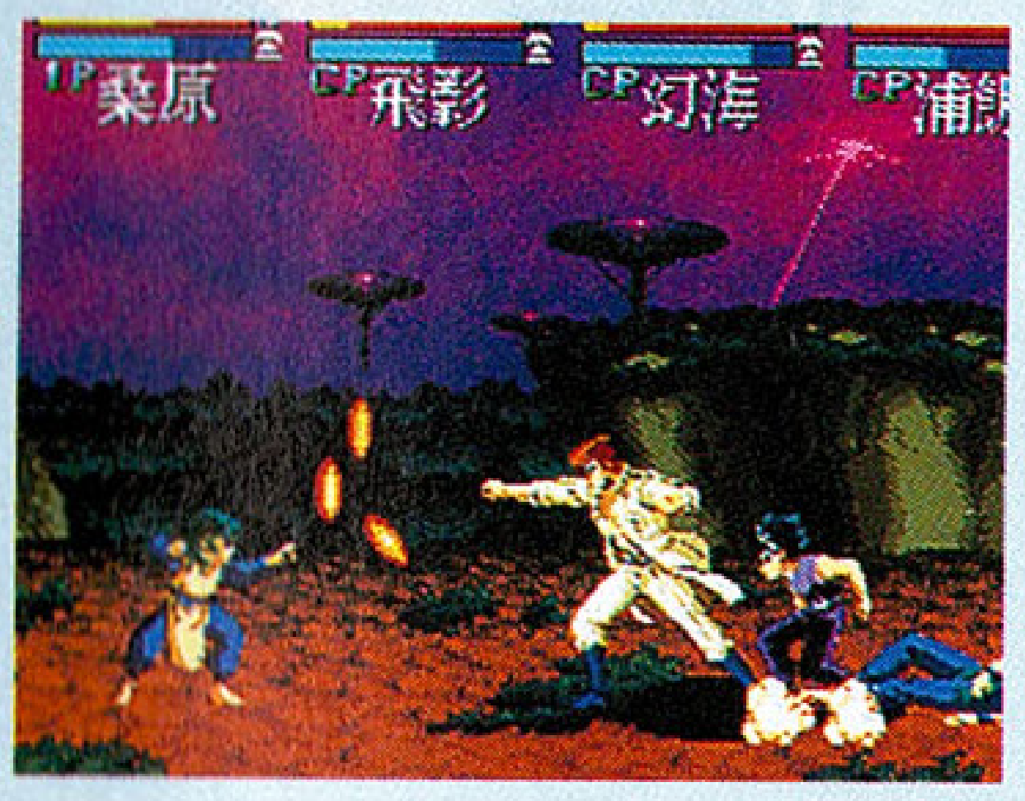
基本的な攻め方としては、近距離ではつかみ技と、方向ボタン横と強攻撃で繰り出せるパンチを、遠距離では霊手裏剣と次元刀を中心に攻める。とくに次元刀は、いきなり出すと当たってくれる場合が多いので、奇襲として使うことができる。複数の相手をまとめて切れるので、バトルロイヤルでも有効な技だ。



⇧桑原のつかみ技はふっとばしだ



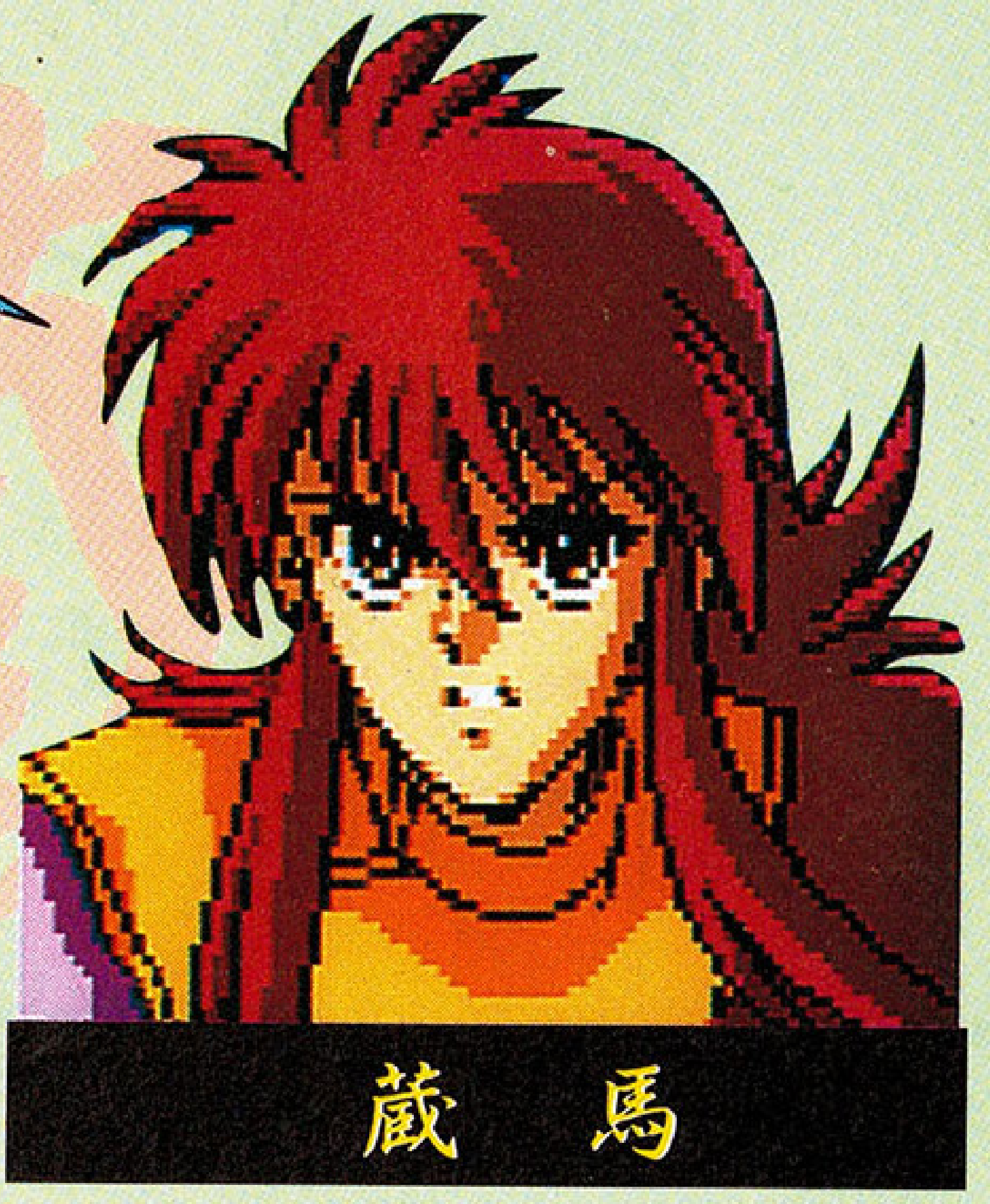
⇦次元刀はまとめ斬りができる



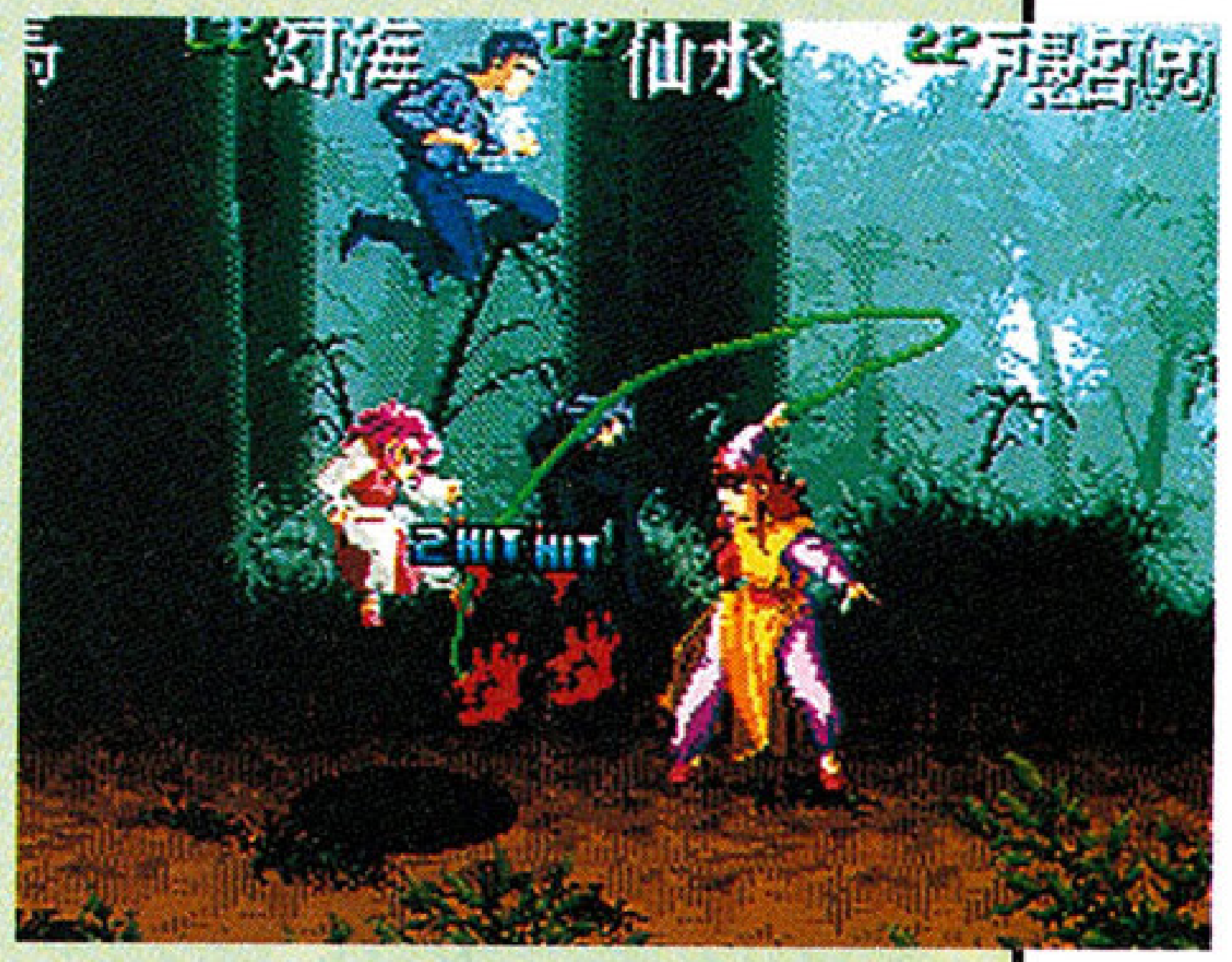
⇨霊手裏剣はこのくらいの距離で使おう

美しい花にはトゲがある

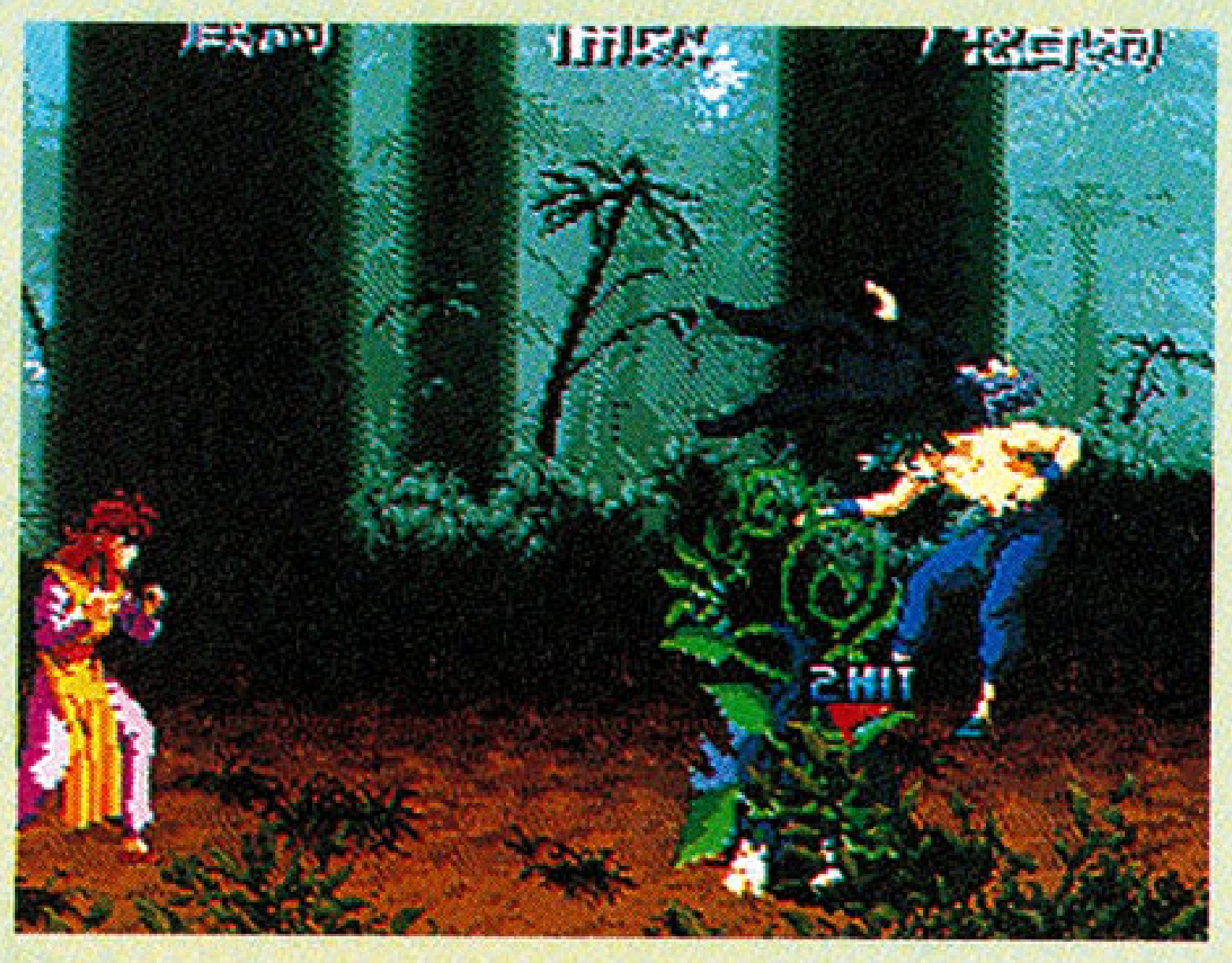
蔵馬は近距離、遠距離ともにそつなくこなす優等生キャラといったところか。飛び道具の薔薇投げや接近戦で効果を発揮する風華円舞陣など、必殺技もそろっている。基本的には薔薇投げで牽制して、跳び込んできたところを薔薇棘鞭刀（ローズウィップ）で落とす。ライン移動などで接近してきた場合は、風華円舞陣で対処する。魔界植物召喚はいきなり出すと、意外と当たってくれる。相手を転ばせて起き上がりに重ねるのもいいだろう。当たると連続ヒットとなるので有効な技だ。



蔵　馬



⇨振り回しているだけでも当たってくれたりする



⇧魔界植物召喚は、相手の起き上がりに重ねても有効だ

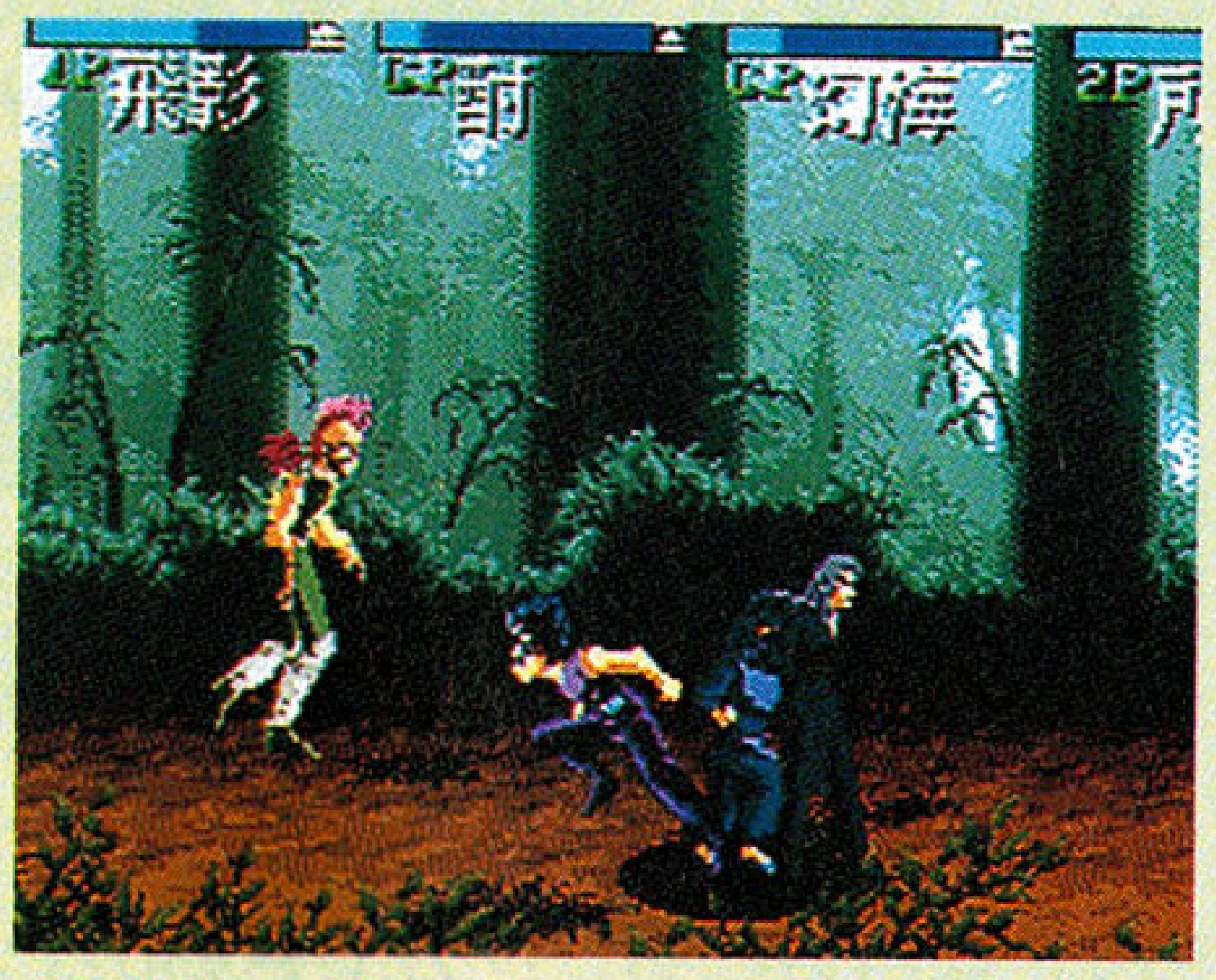
密集したら薔薇棘鞭刀

バトルロイヤルでは、キャラクタ同士が密集して混戦状態になることが多い。その状況を脱するには、薔薇棘鞭刀が効果的だろう。密集した状態だと、まとめて当たってくれる。

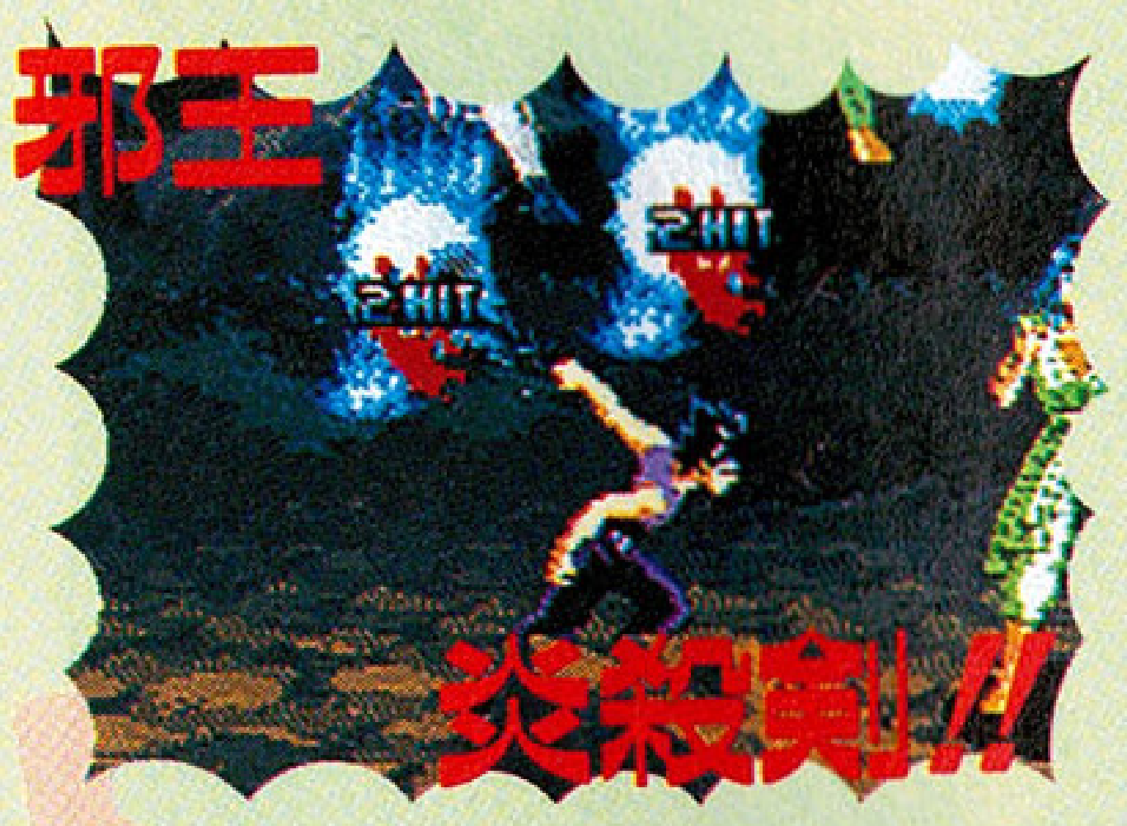
この飛影も幻海と同じく当たり判定が小さいので、それを利用して大胆に動きまわるのがポイントとなる。リーチが短いが、それを補ってあまりある能力を秘めている。

最強、最悪!　邪王炎殺剣

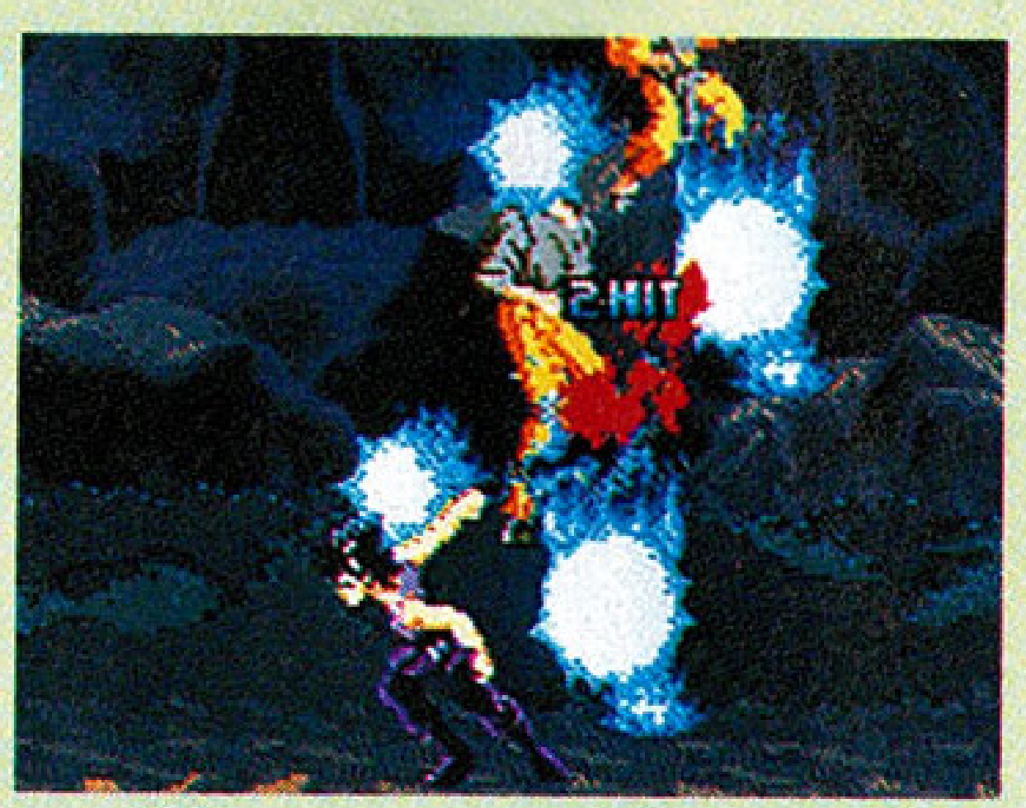
飛影の攻めの中心は、なんといっても邪王炎殺剣。この技は前方のリーチが意外と長く、さらに後方にも当たり判定があるため、バトルロイヤルで密集した場合では、まとめて斬ることができる。投げと組み合わせたり、残像と混ぜて使うと手がつけられない。一気に間合いをつめて攻撃する居合い切りも、奇襲に最適。攻めのキャラクタといえるだろう。



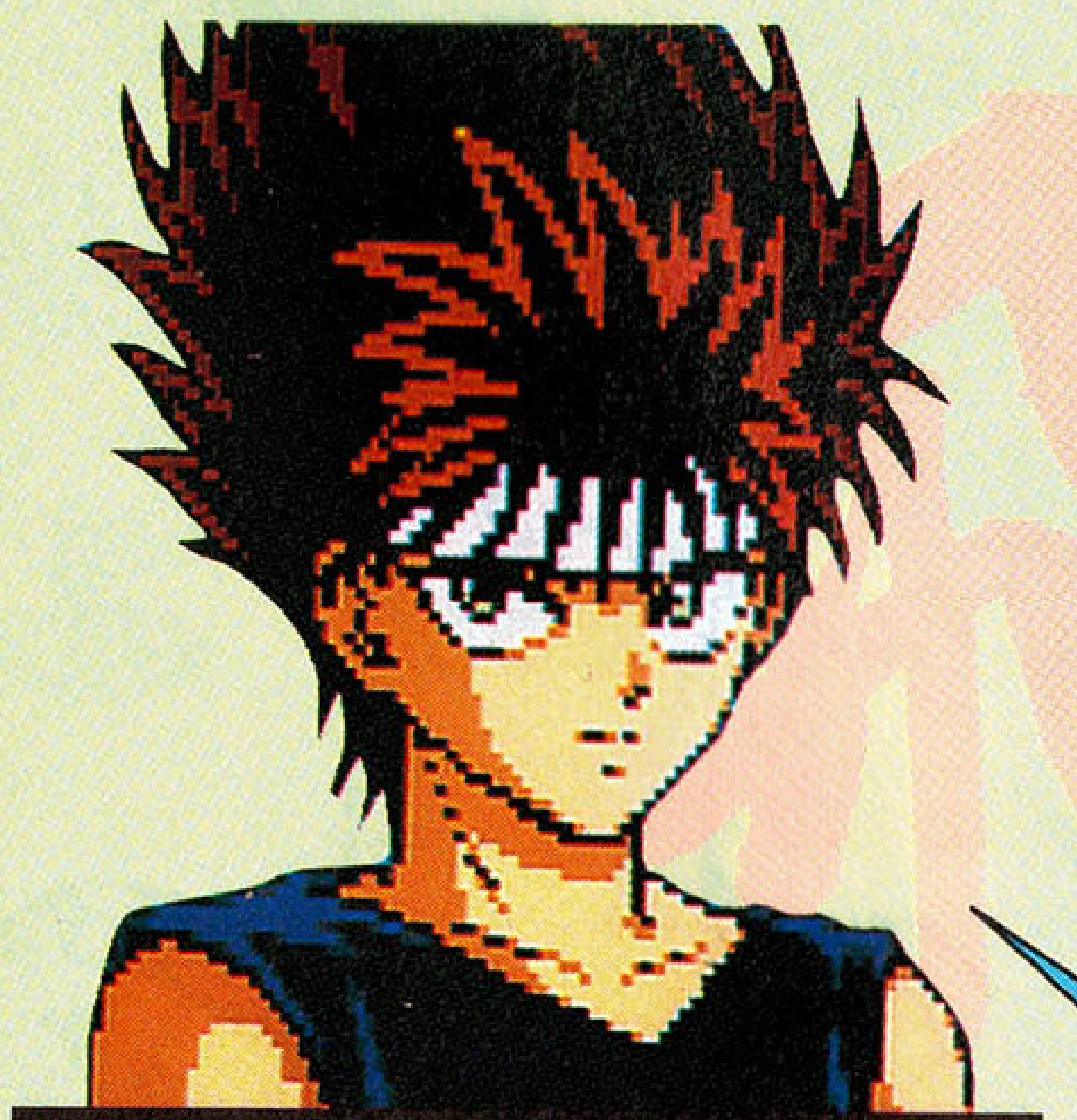
⇧残像で翻弄して、大胆に攻めるのがポイント。霊力の残量に注意



⇦この技のおかげで強力なキャラに…



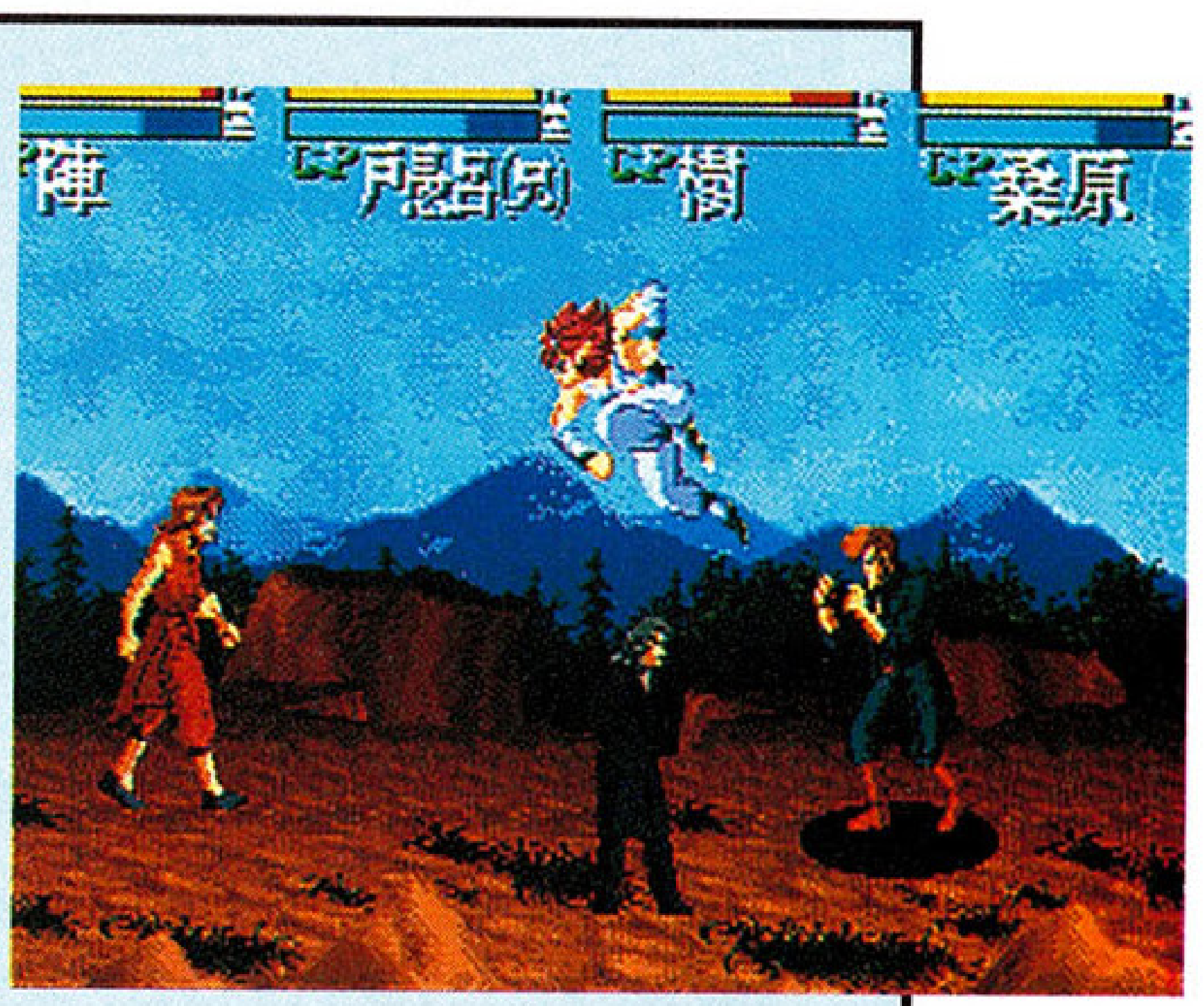
⇨後ろにも当たり判定が…。近づけない



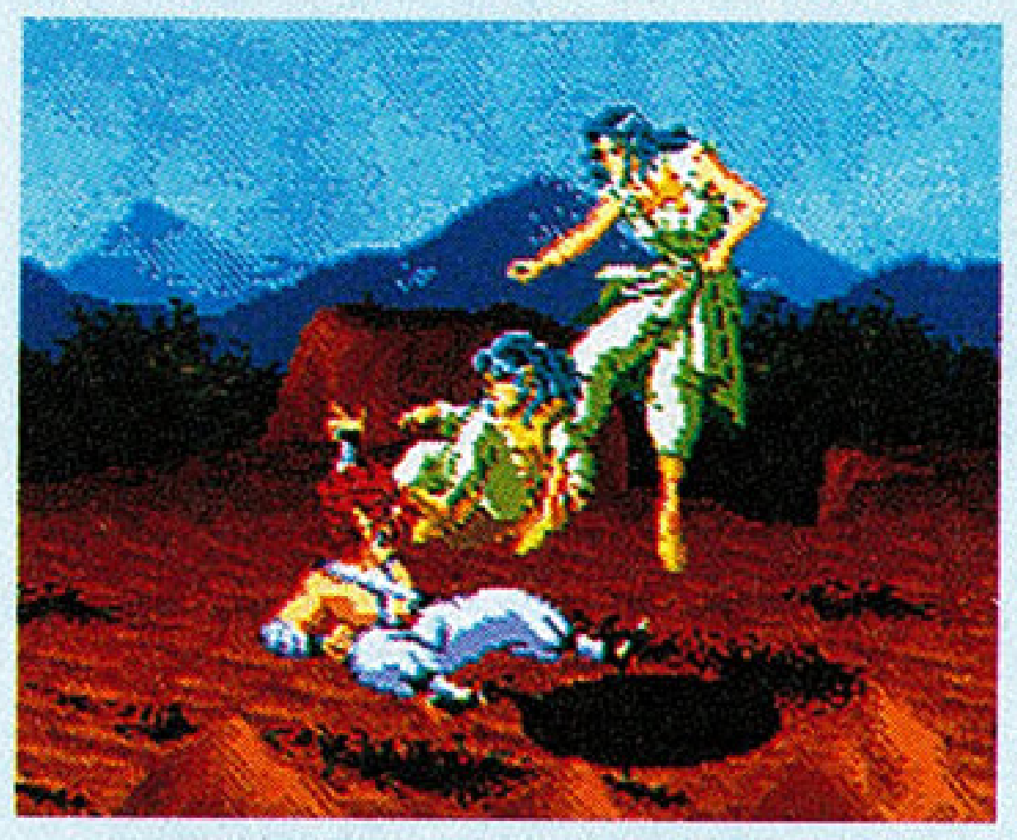
飛　影

最近のオレはゴキゲンななめだ

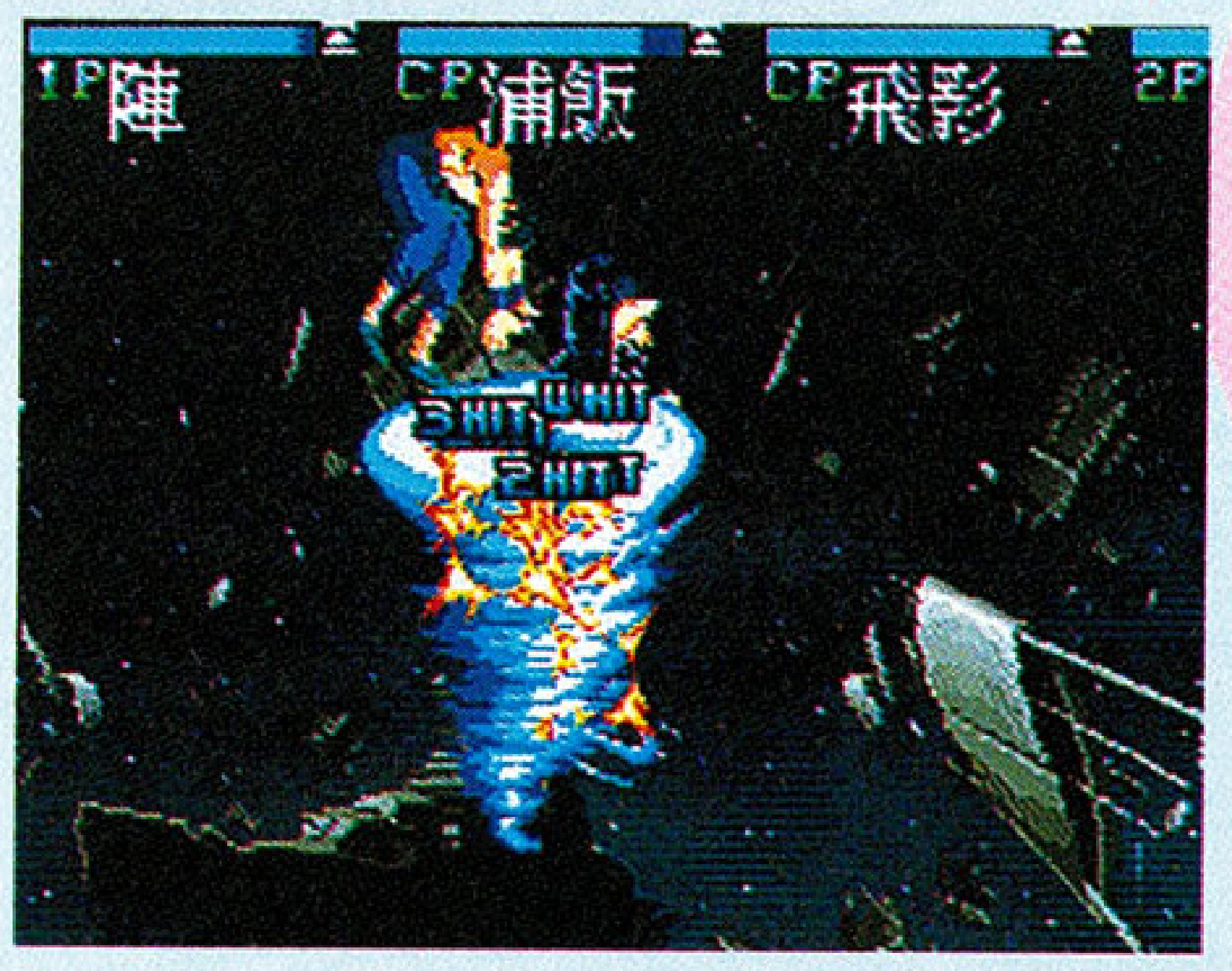
陣の場合は、爆風障壁が主体のけっこうイヤラシイ攻めになるだろう。具体的には投げやスライディングで相手を転ばせておいて、起き上がりに爆風障壁を重ねる。空中で出すと吸い込み状態で当たってくれることもある。ダブル旋風拳は、技が出るまでのモーションが長いので、修羅旋風拳のほうが実用的だろう。



⇨空中浮遊でとびまわって相手をかく乱するのだ!!



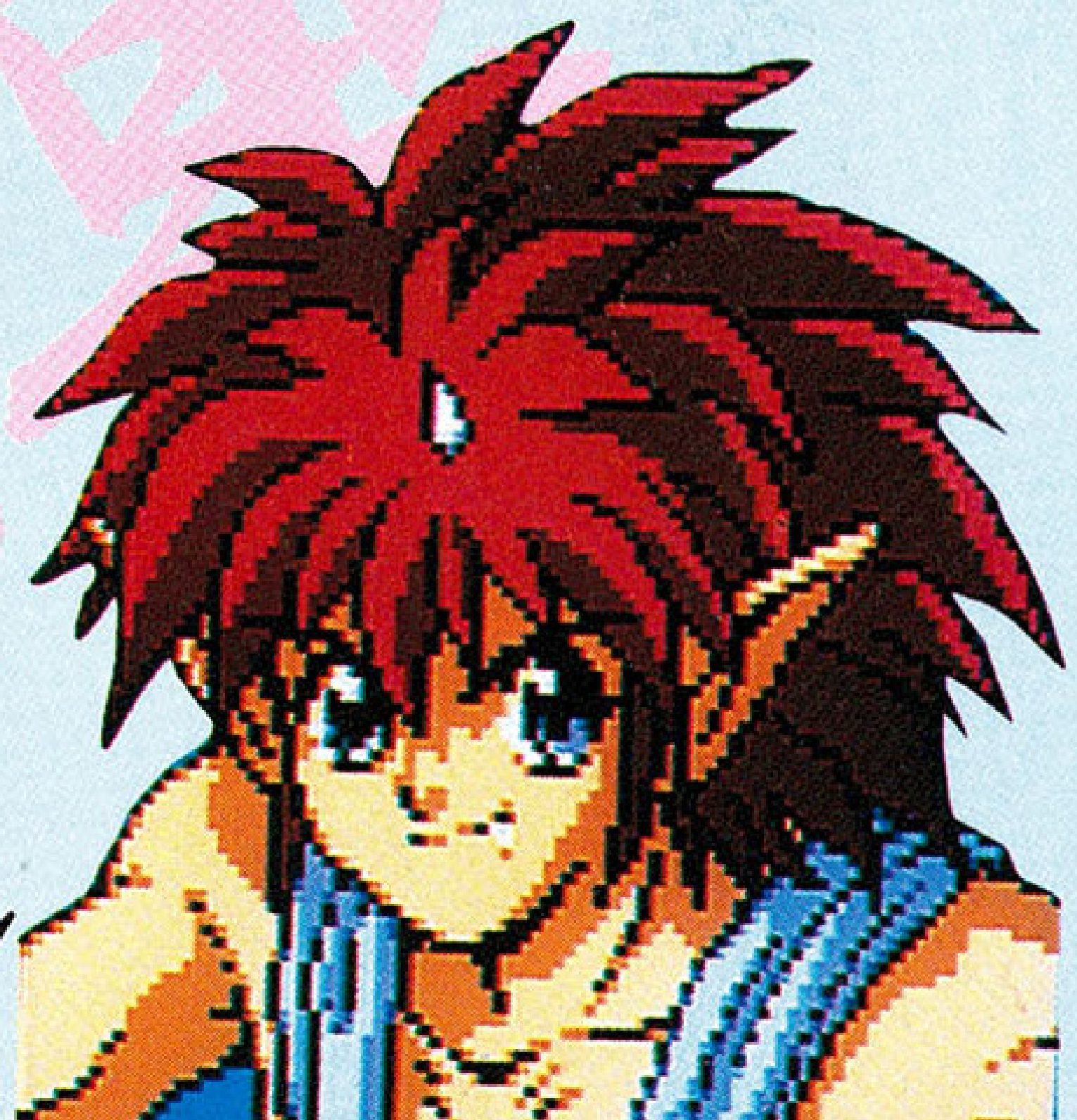
⇦スライディングも有効なわざのひとつ



⇧密集している時には爆風障壁!!

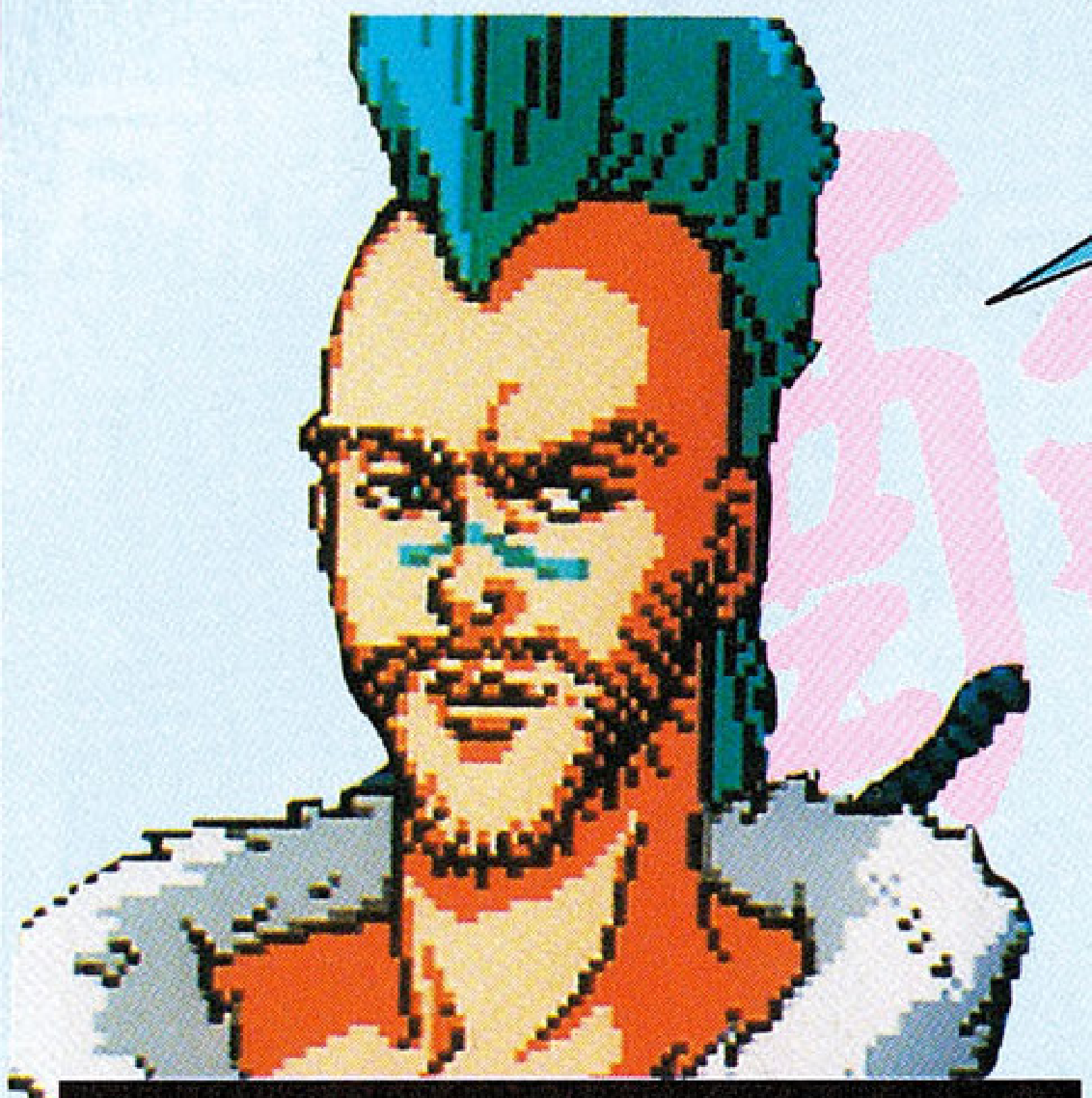
積極的に跳び込もう

別ラインから相手に跳び込んで爆風障壁を出すと、ガード以外では逃げられない。積極的に跳び込んで爆風でふっとばすことをオススメする。



陣

オレの技でふっとばしてやる



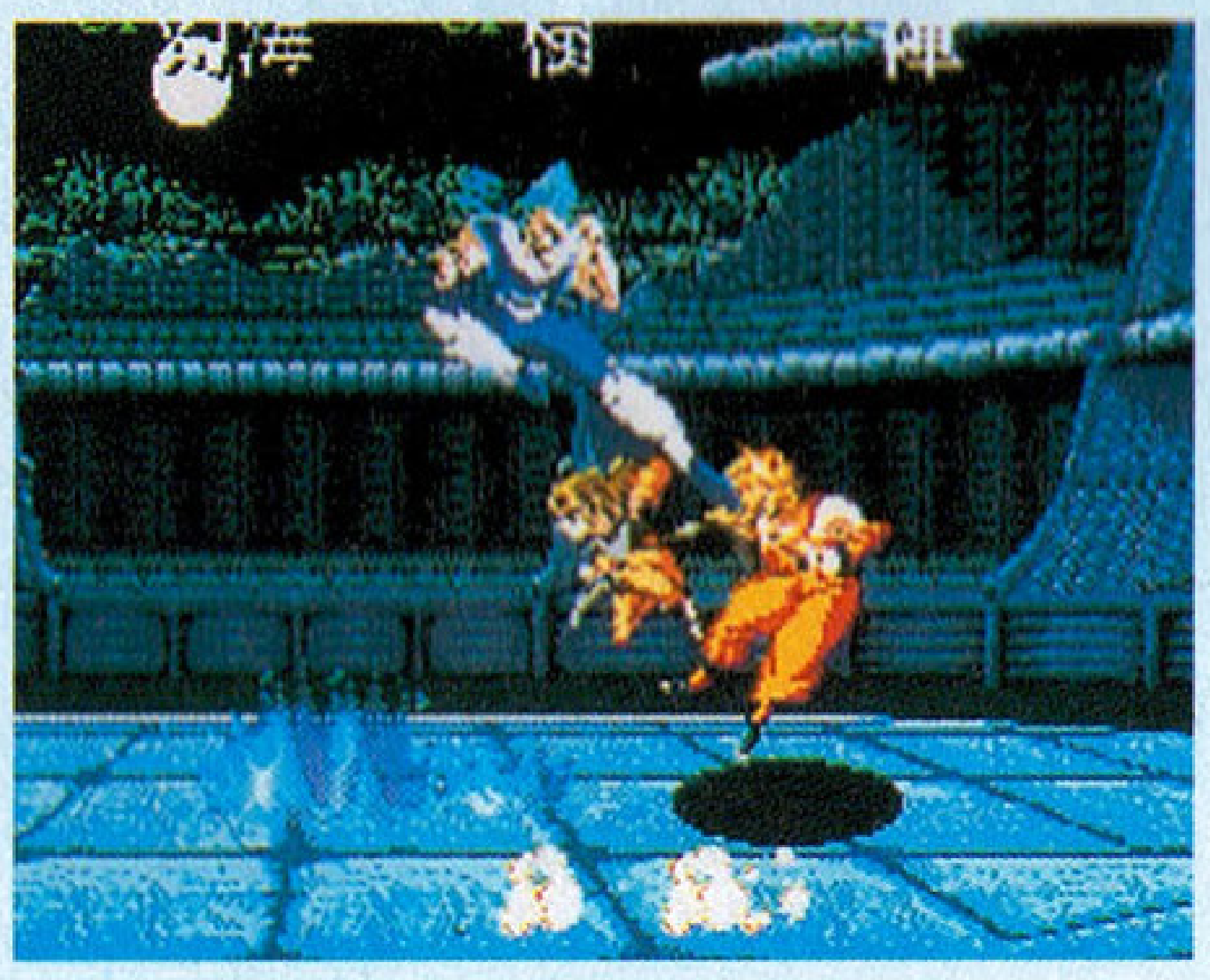
酎

合言葉は
プハーで酎

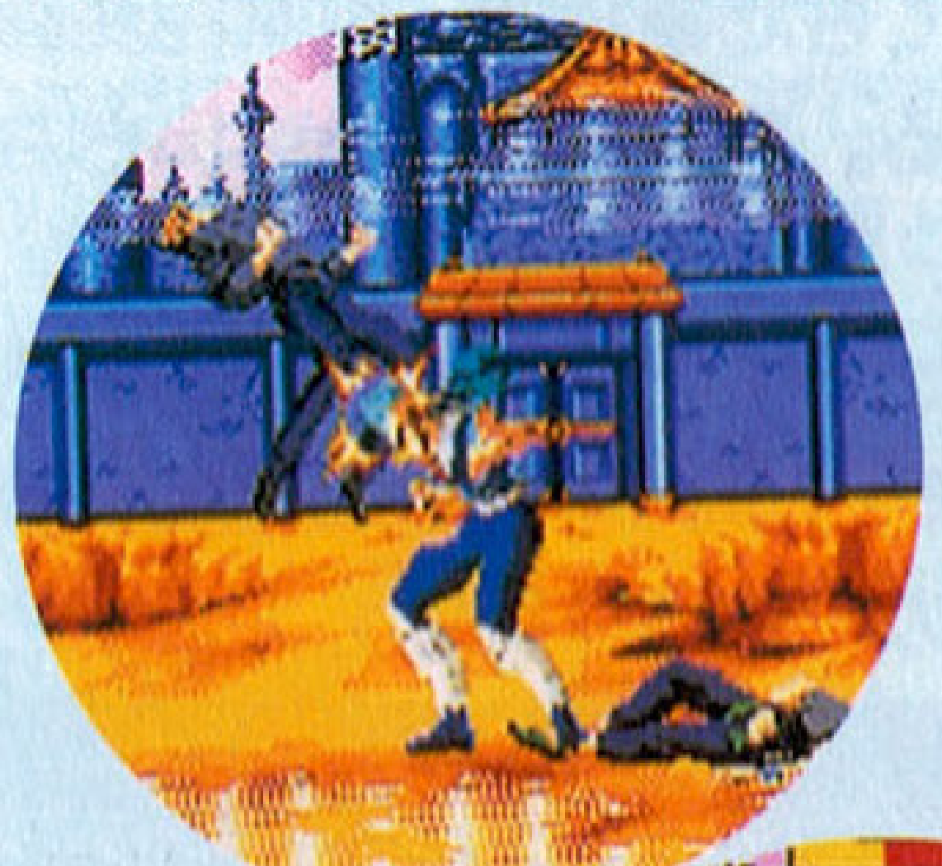
多彩な技で他を圧倒する酎。跳び込んで出すと有効な百烈酔拳や、空中からの奇襲に使うサプライズキック、相手をふっとばすことができるショルダータックルなど、実に多彩。

錬酔妖気弾をためろ!!

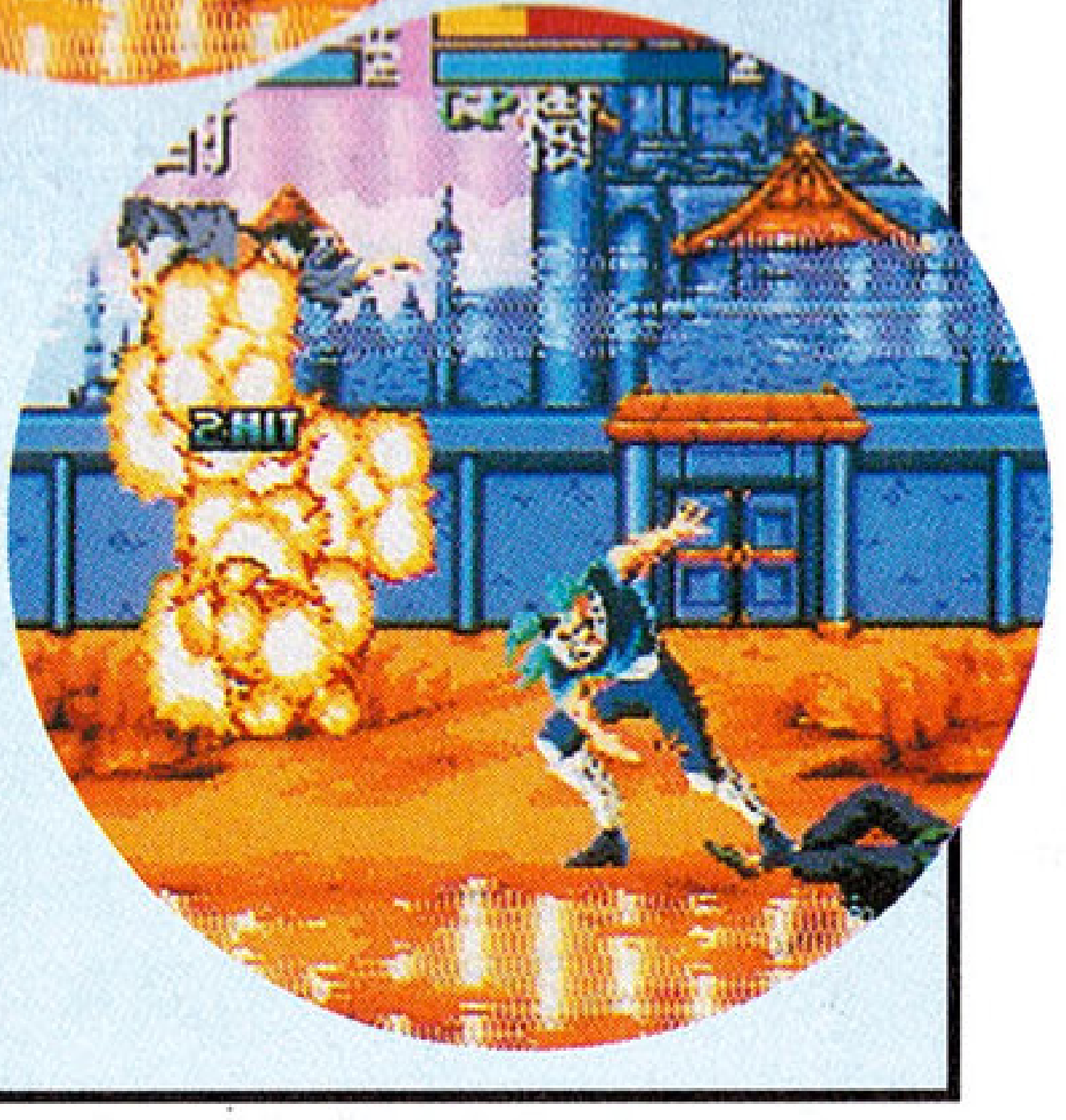
酎も幽助や幻海の霊丸と同じく、錬酔妖気弾の威力をためて撃つことができる。最強になると当たり判定が大きくなるので、つかみ攻撃の頭突きから錬酔妖気弾の連続攻撃が可能になる。まわりこみで背後にまわって当てるのもいいだろう。



⬆サプライズキックは密集したところに突っ込む時にも有効

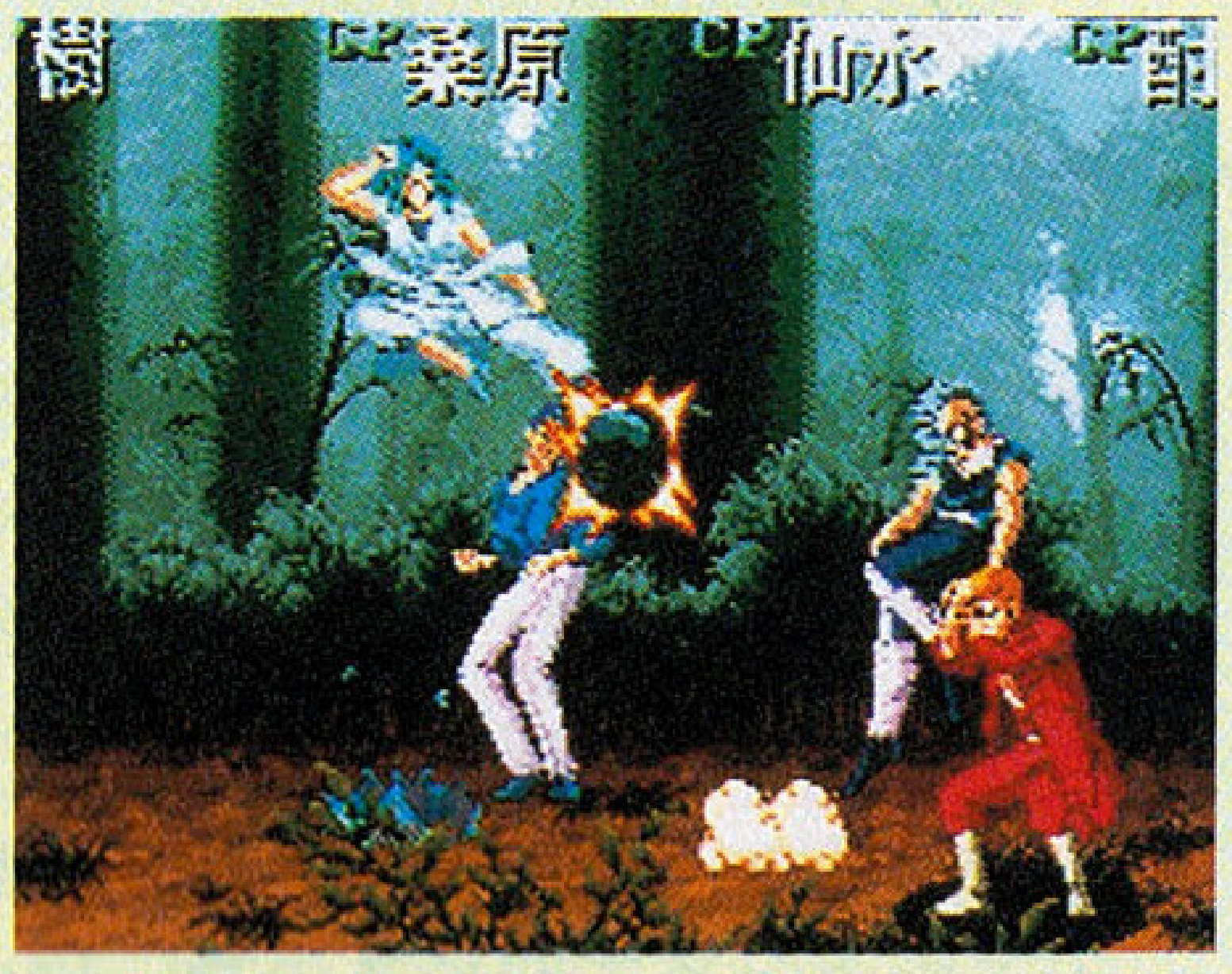


⬅まず頭突きで相手をふっとばしておいて…



➡すかさず最強状態の錬酔妖気弾をたたきこむッ!!　錬酔妖気弾は早めに出そう

樹は一気に間合いを詰めて攻撃するキック系の技や、テレポートなどの奇襲攻撃が主体のキャラクタだ。投げも入りやすく、投げからのふっとばし攻撃の連続技も効果的だ。

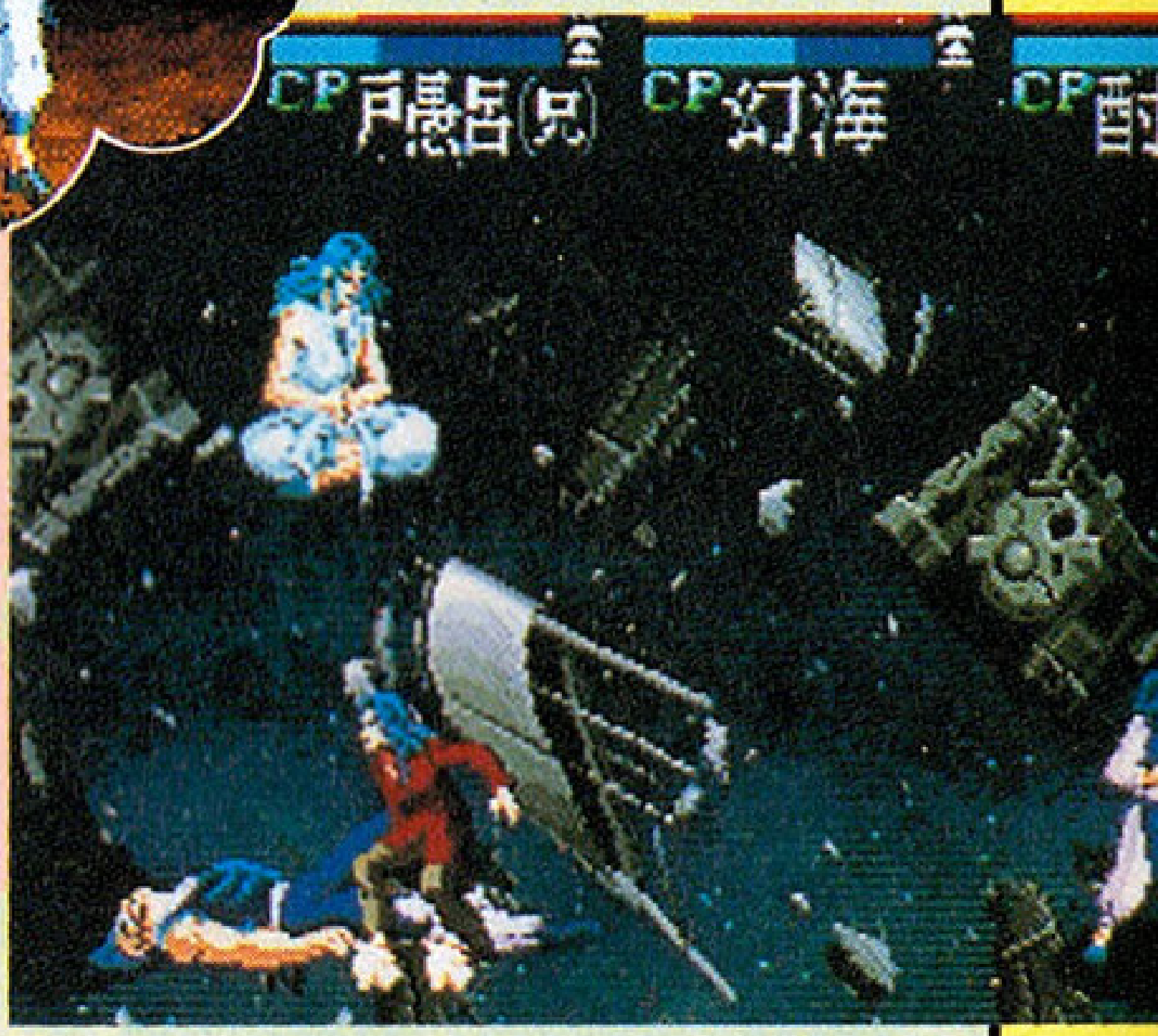


⬆素早さをいかした技が多い樹。奇襲攻撃を仕掛けるといい

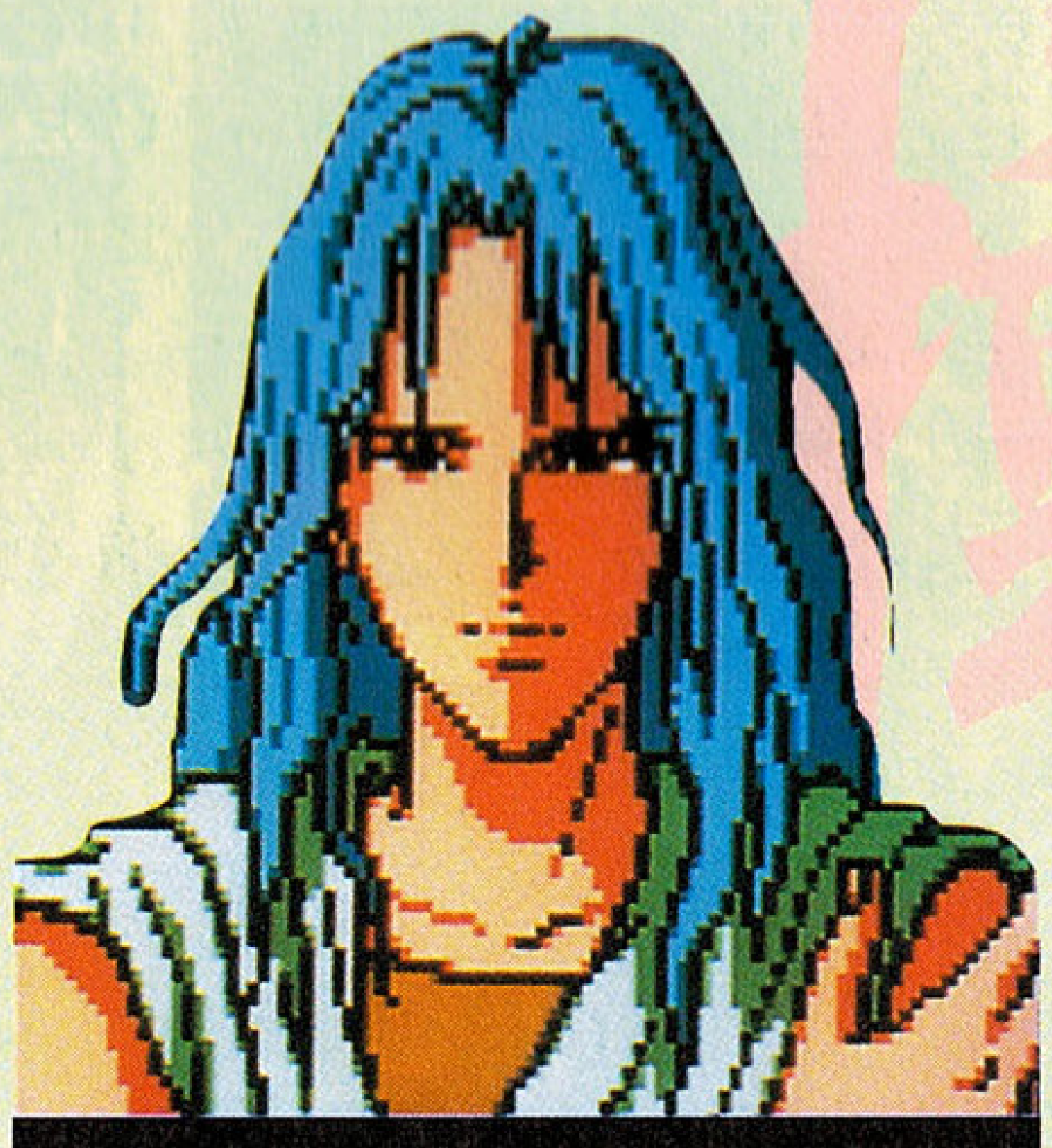
唯一回復できるキャラ

闇撫召喚は攻撃の他に、自らの体力を回復することができる。ただし、2人対戦だとキツイかもしれない。バトルロイヤルなどで混戦しているのを尻目に、こっそり回復するのがいいだろう。攻撃のパターンとしては、投げ→ふっとばし攻撃の連続技を仕掛けて、間合いが離れたらサイドステップキックなどで近づく。

⬅回復中に攻撃されないように。ムリなハナシだな、実際は



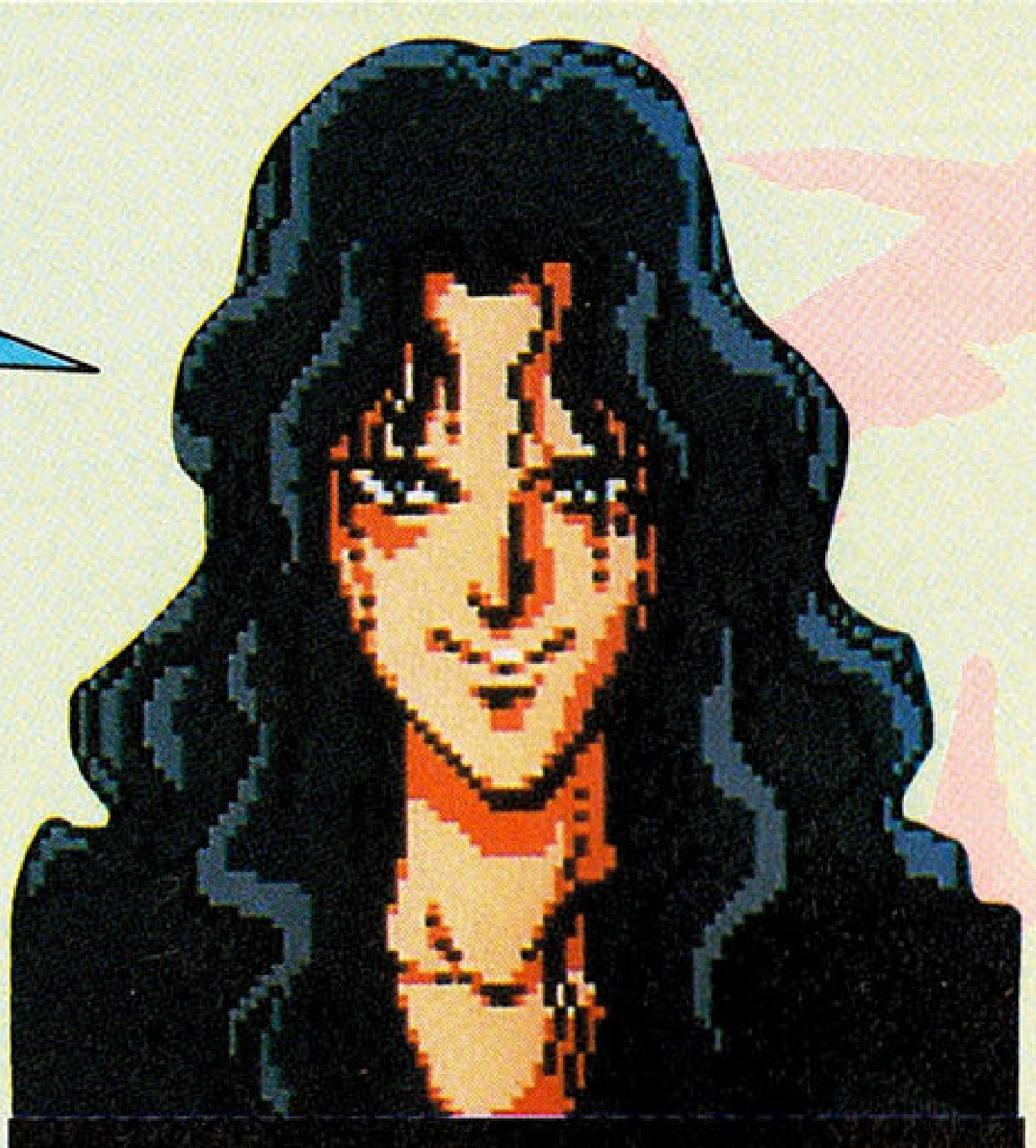
➡テレポートは空中でもできるのだ



樹

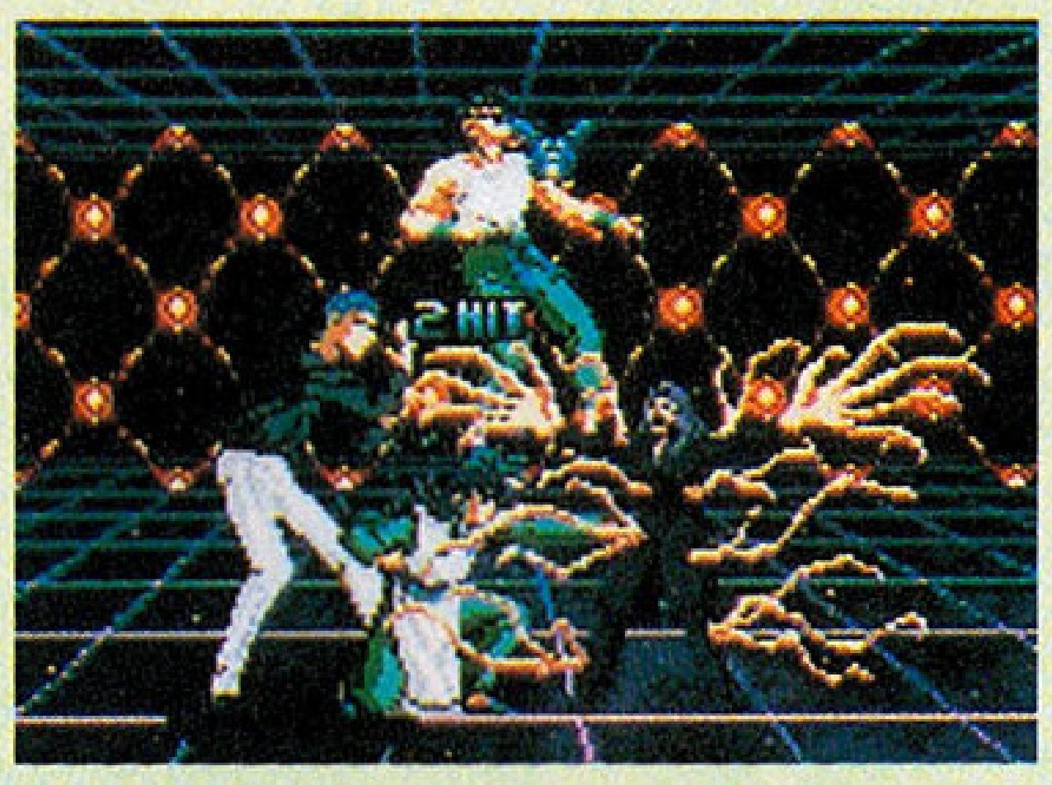
タイムストップ
3秒殺し

オレは
ウソツキだぜェ～

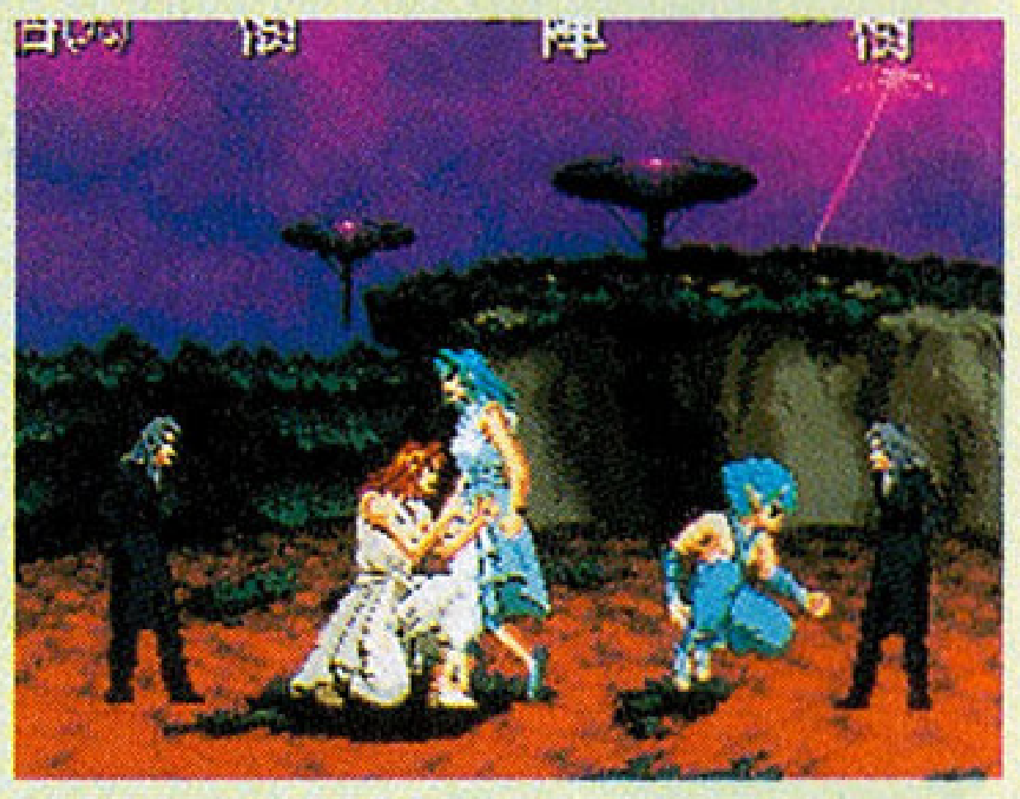


戸愚呂(兄)

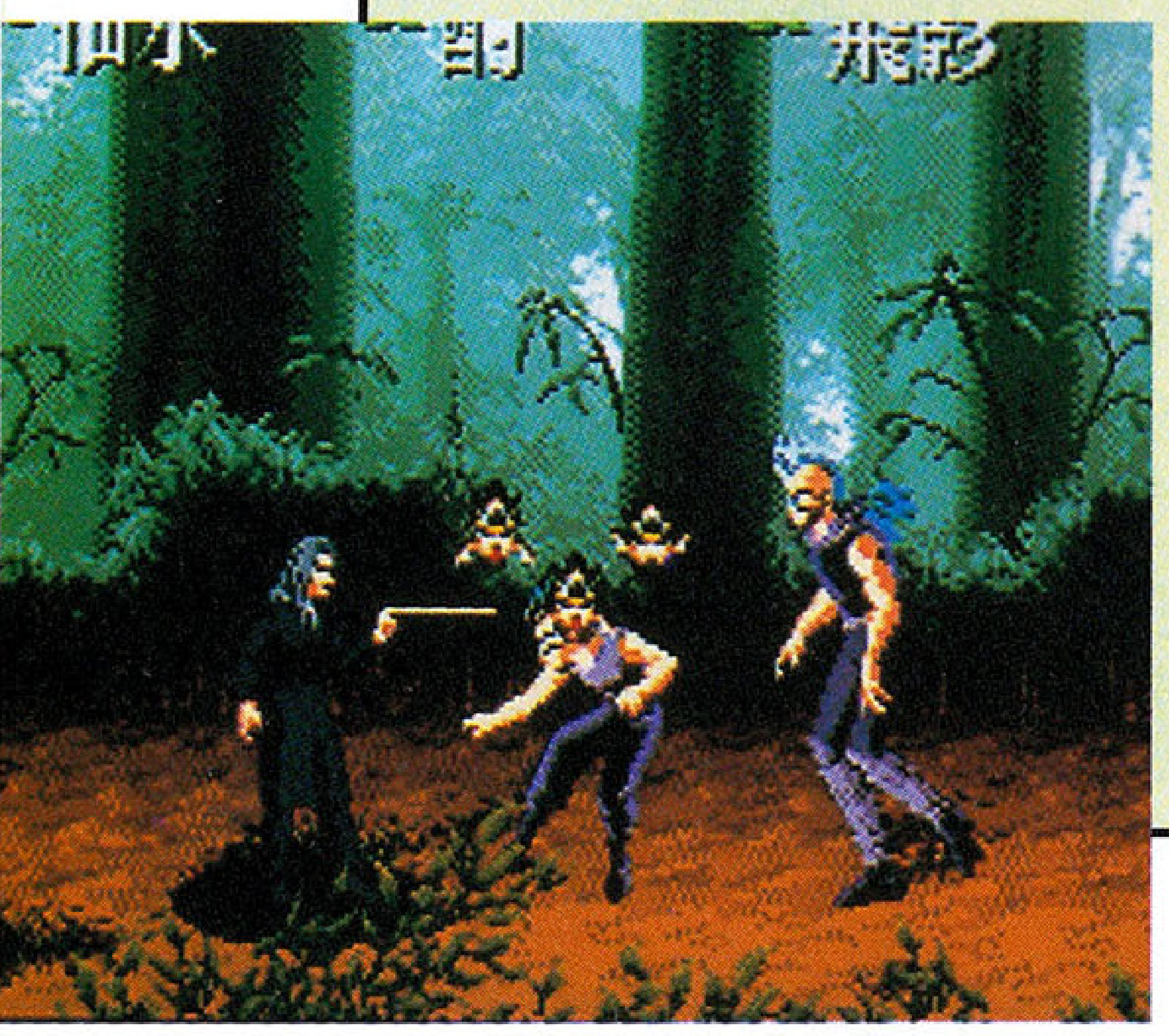
必殺技を使い分けるだけで、かなり相手を翻弄することができる戸愚呂(兄)。別ラインにいる敵に跳び込んで出すと効果的な全方向触手や、相手の起き上がり、奇襲などに適した剣変化、いきなりだすと意外と対応できない地中触手など、その技は実に多彩。気絶させやすい指針もなかなか有効だ。



➡ライン移動からの全方向触手は使える



➡ダミーはかなり効果的。かく乱戦法に

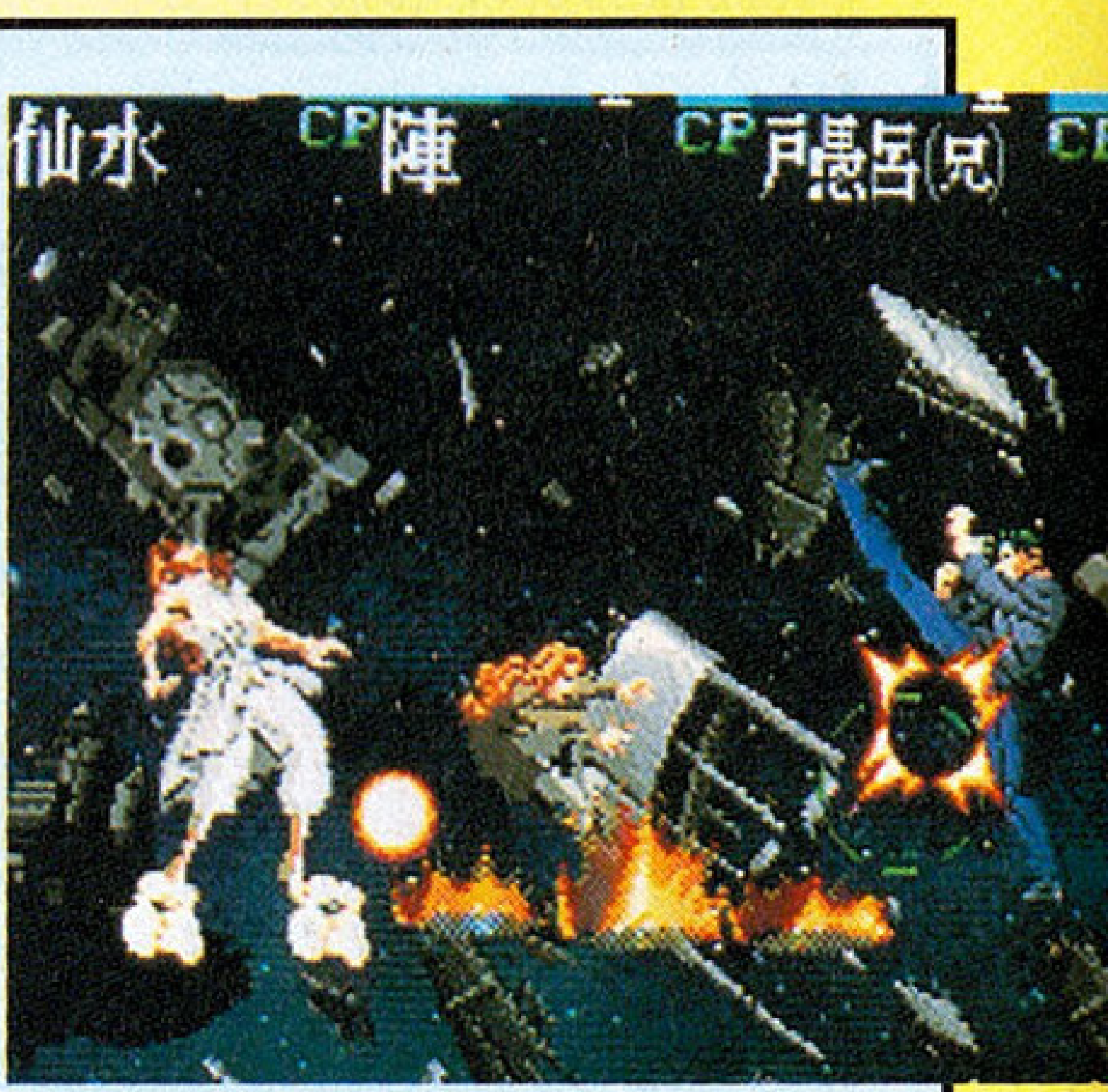


⬅一気に気絶に追い込める指針。頼もし～い♡

ダミー！ ダミー！ ダミー！

兄を使う醍醐味といえば、やっぱりダミーであろう。ダミーにむかって攻撃している相手の背後に回って、剣変化で攻撃したり、相手の技をかわしながら間合いをつめてつかみ技にもっていくという使い方もできる。これだけでかなり戦えるハズだ。

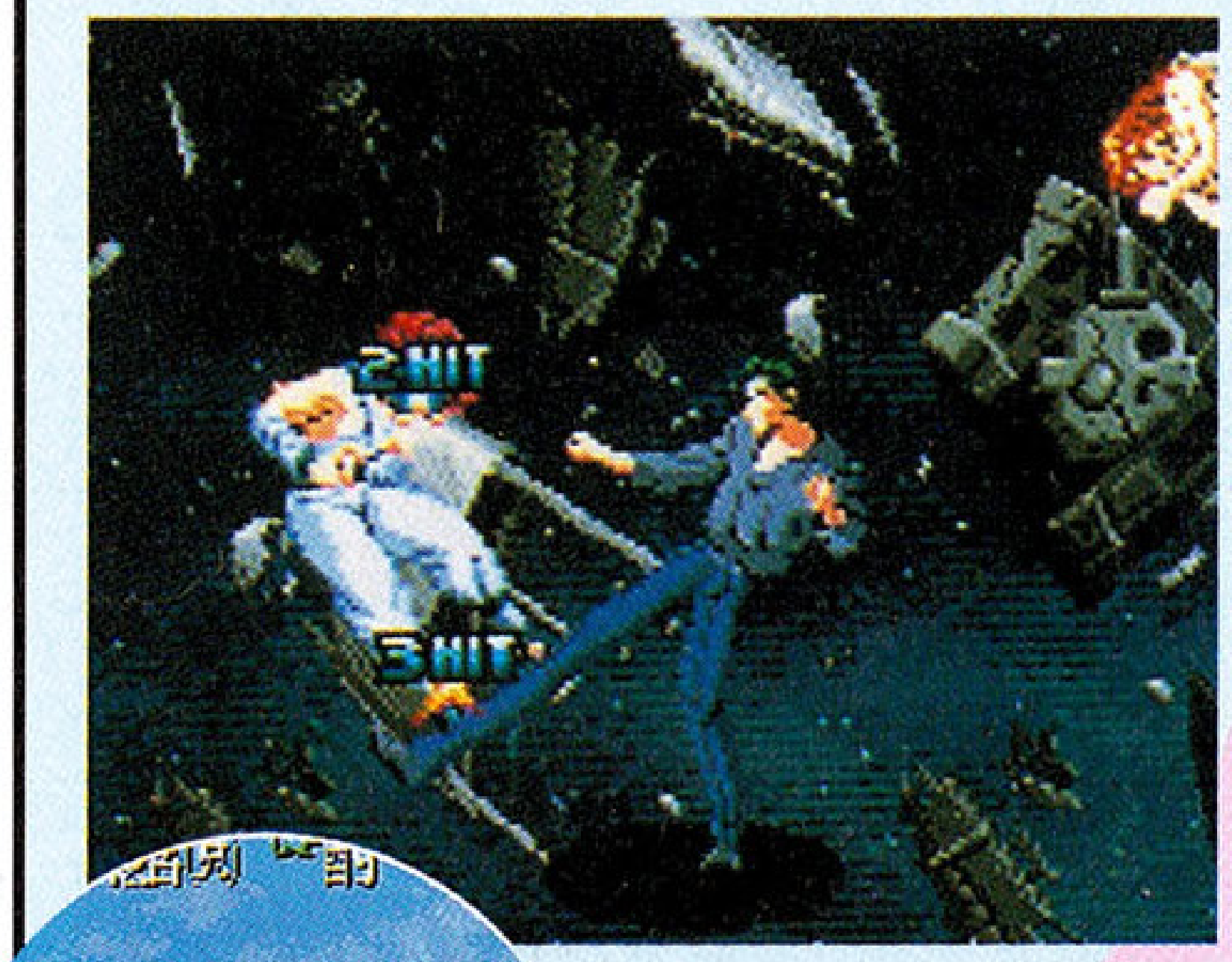
霊力の消費が、他のキャラにくらべて格段に少ない仙水。必殺技を撃ちまくることができる。裂蹴紅球波は出るまでの時間が短く、蹴り上げる足の部分にも当たり判定があるので、近距離、遠距離ともに対応できる。お手軽連続ヒットの気硬銃は、至近距離でおもむろに出そう。通常技だと、方向ボタン横＋強攻撃で出るキックが、最高3発まで入るので有効。つかみ技と混ぜて使おう。



➡裂蹴紅球波の足の部分に当たるとふっとばされる

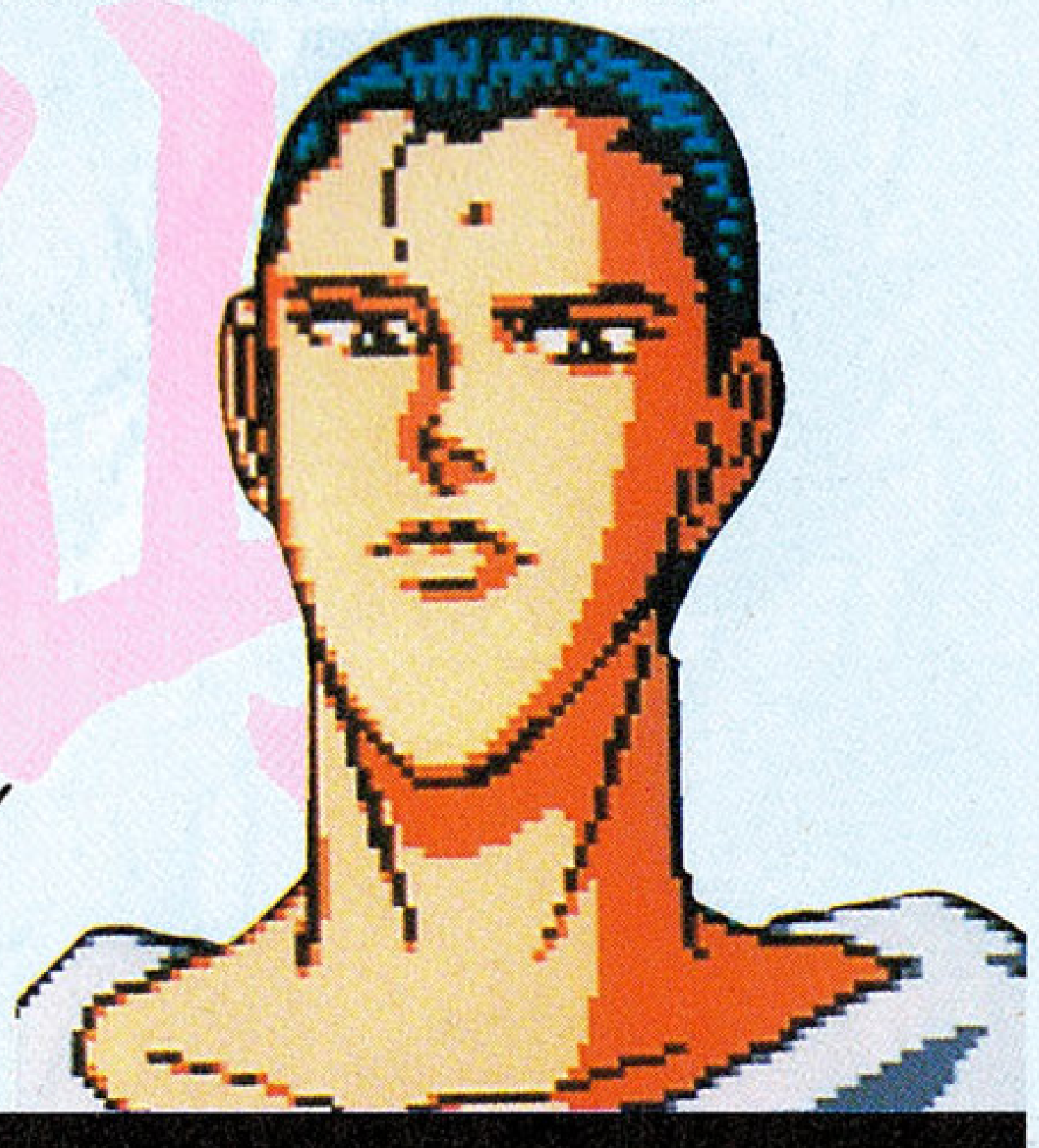
紅球波を連射ナリ

裂蹴紅球波は、斜め上と前方上段、下段に撃ち分けることができるので、対空としても、小さいキャラクタに対しても対応できるのだ。



⬅⬆強攻撃のキックは近くで出せば3回ヒット。気硬銃も連続ヒットで霊力回復!!

オレは人間が
キライだ



仙　水

バトルロイヤルで勝ち抜くための生き残り講座

ここからは「バトルロイヤルで勝ち抜くための生き残り講座」と題して、バトルロイヤルでの全キャラクタに共通した（中には例外もあるが）有効な立ち回りかたや、効果的な攻撃などを、4つの項目に分けて紹介していく。

⬅生き残れるかな？

今月のカリキュラム

Step 1	相手の動きを見つつ、自分の居場所をつくろう
Step 2	したたかな攻めが勝利のカギ
Step 3	1対1になったら…
Step 4	これが最後の切り札さ！超霊撃ィ!!

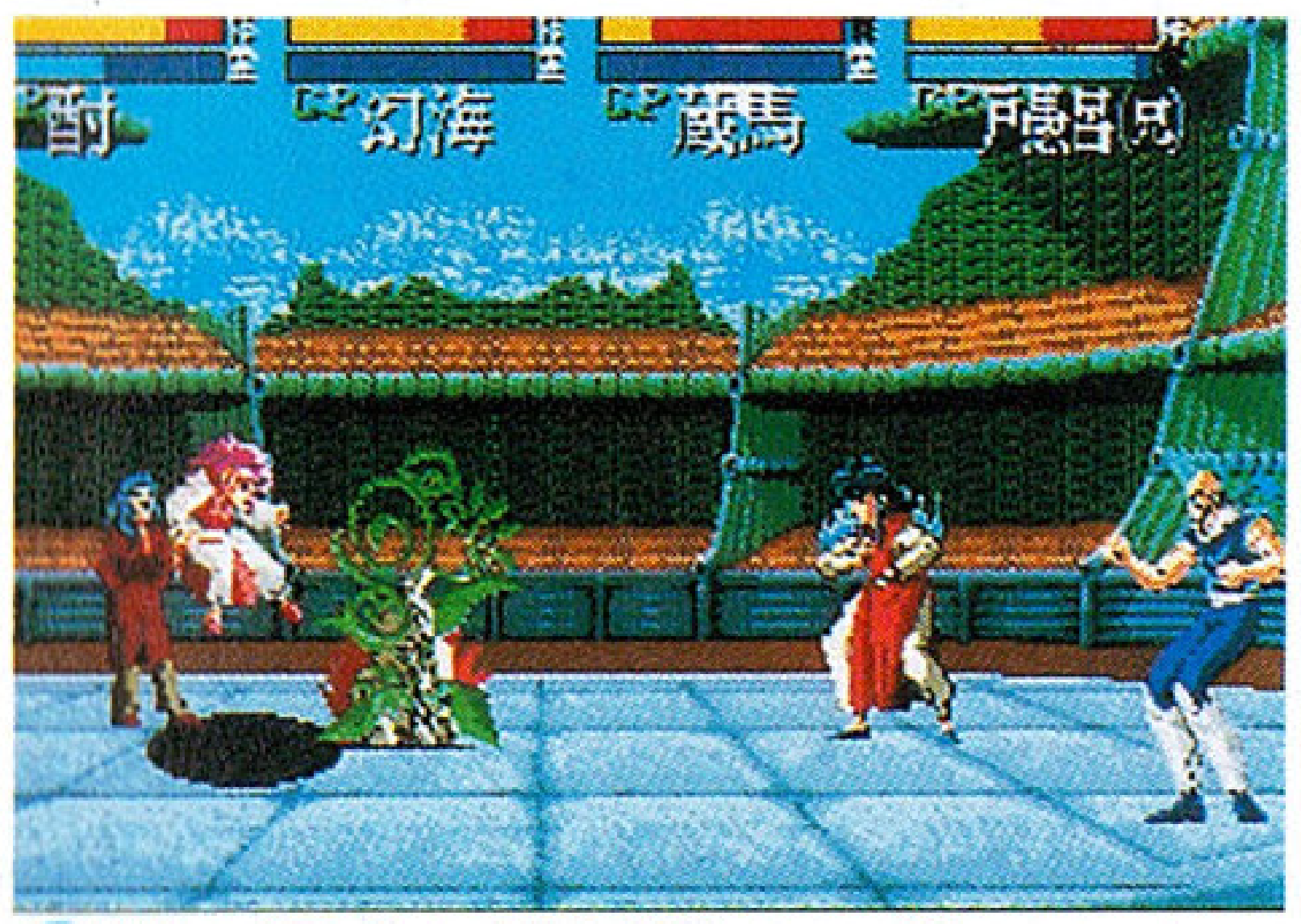
Step 1 相手の動きを見つつ、自分の居場所をつくろう

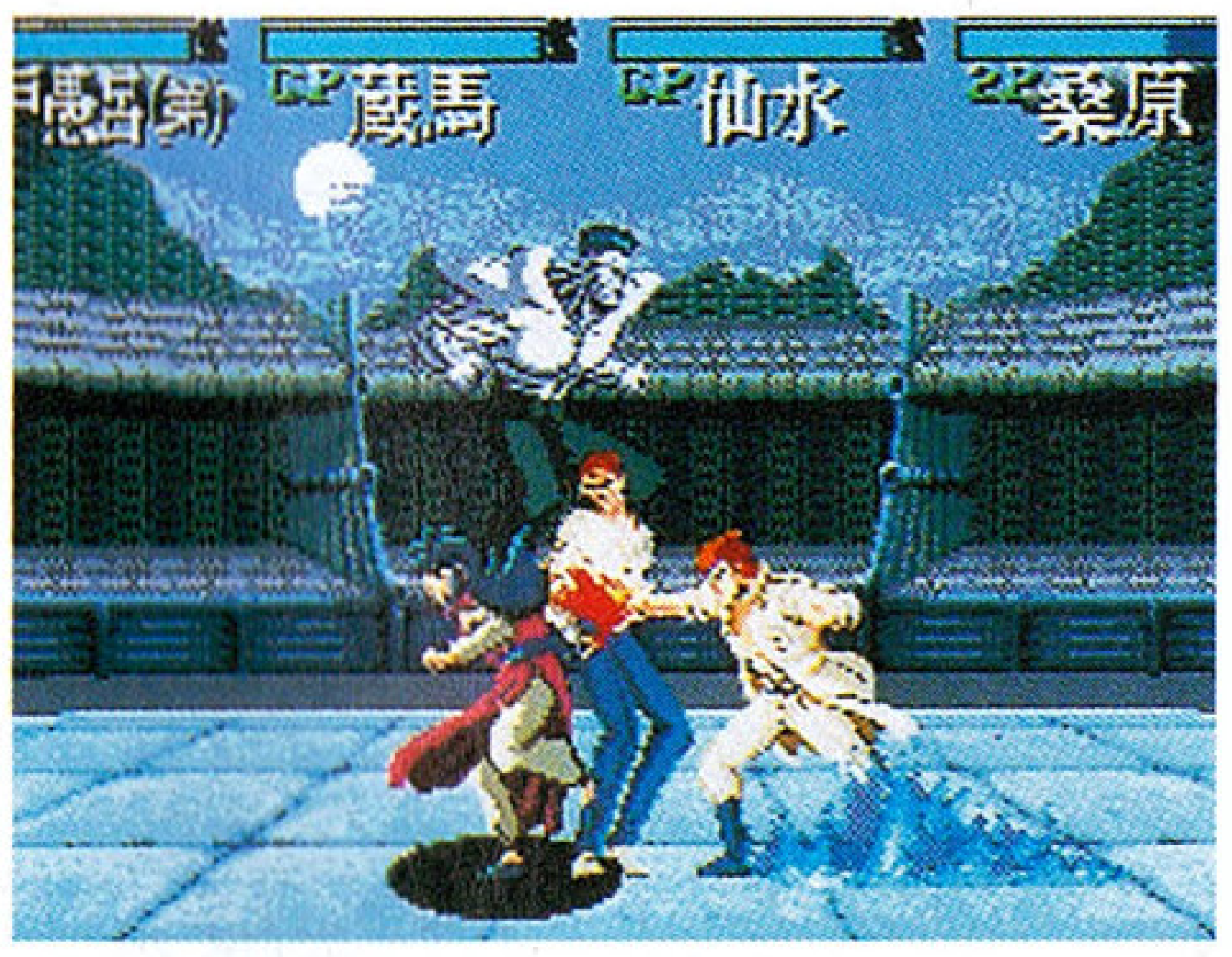
4人のプレイヤーが入り乱れて展開するバトルロイヤルでは、いかに混戦状態から脱出して、そこからさらに攻撃に転じるにはどうすればいいのか、ということが重要になってくる。ここでは相手の動きを見ながら攻撃を回避しつつ、自分の攻撃しやすい状況をつくりだすための方法をレクチャーする。要は逃げまわるテックニックをお教えするわけだ。

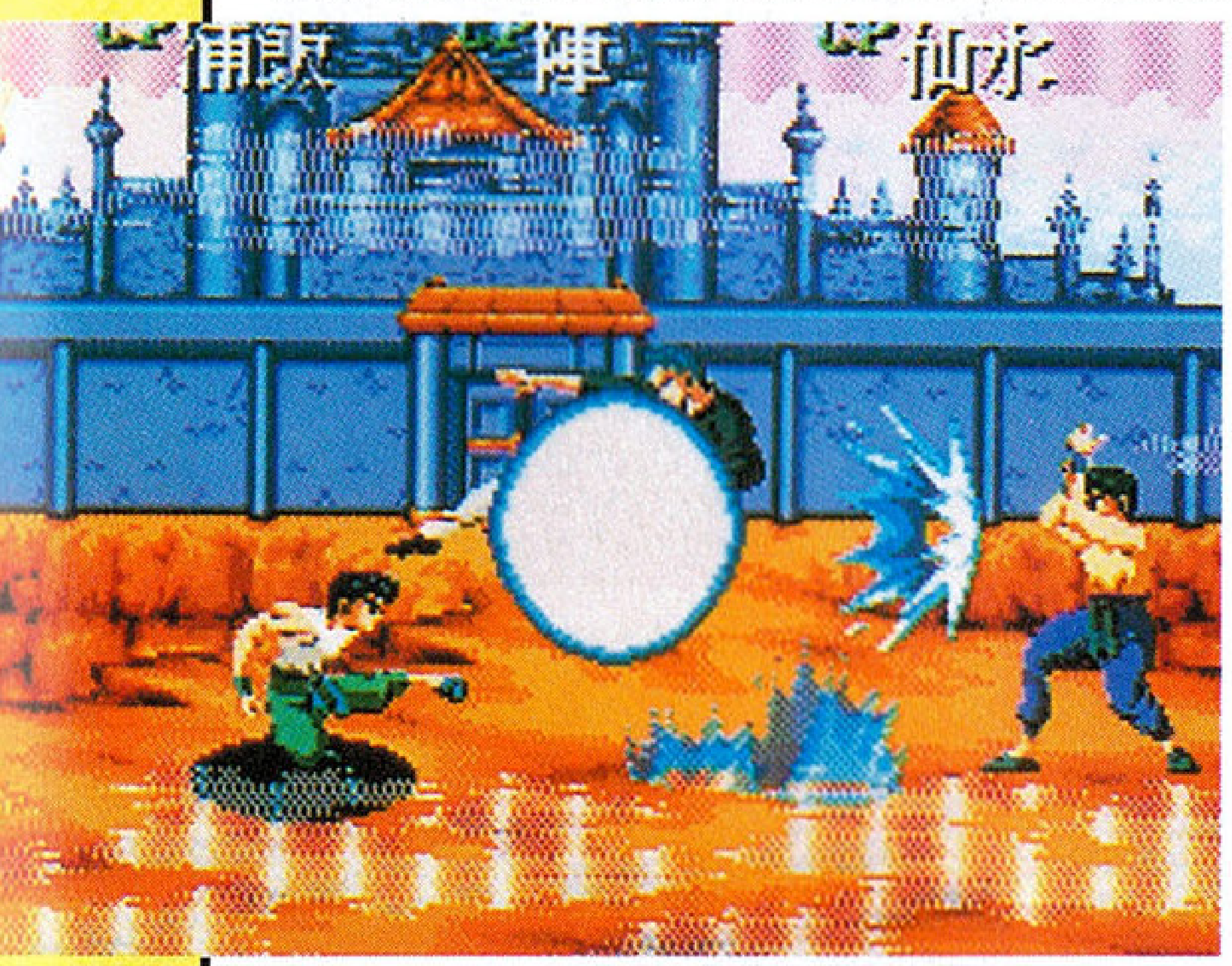
相手の動きを注意深く観察しろ

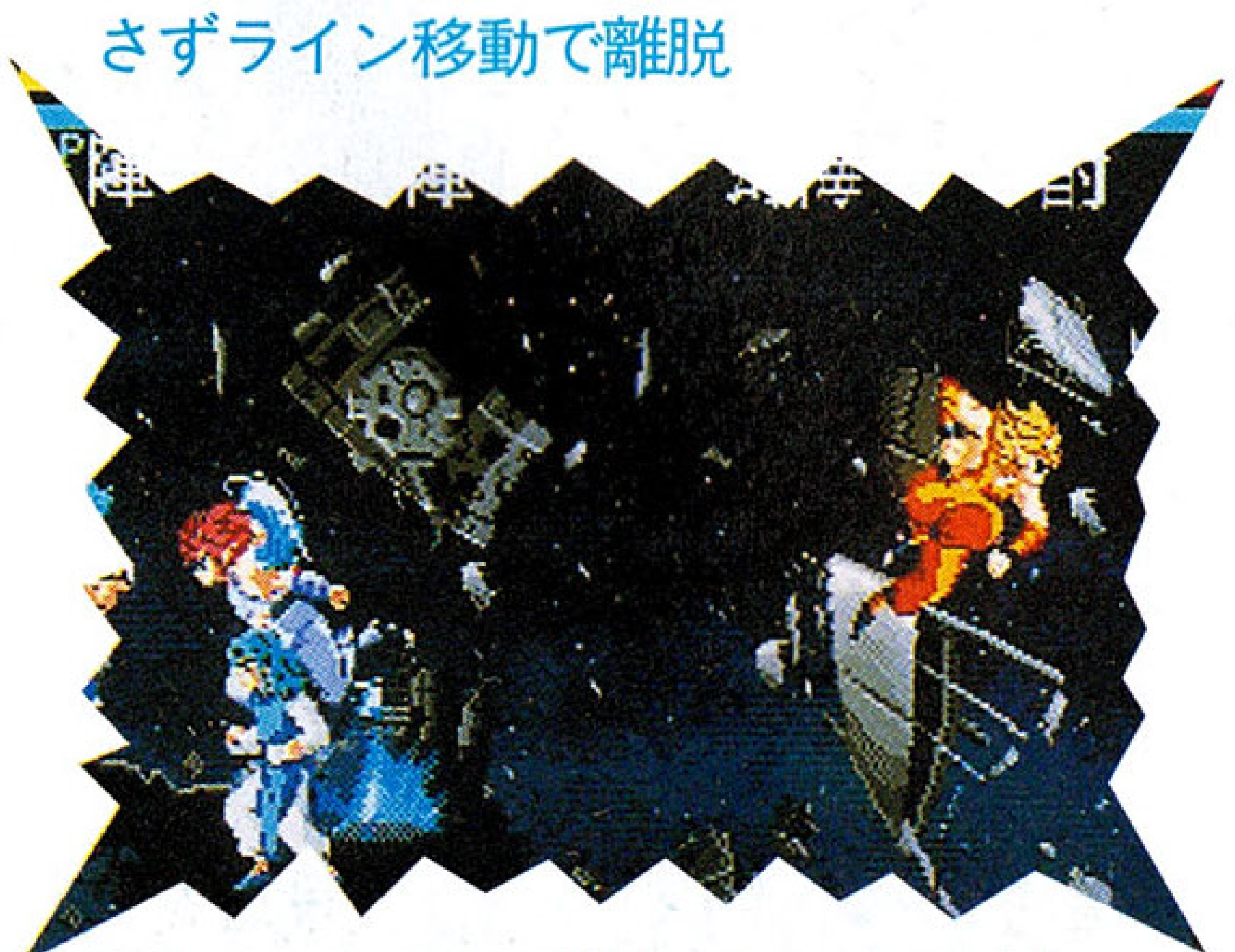
まず試合が始まったら、バックステップで画面の端に移動しよう。これでとりあえず、はさみうちにされなくてすむ。そこで無視されて、むこうのほうで潰しあってくれればいいのだが、そううまくことは進まないだろう（たまにあるけど）。

次に、相手が複数で近づいてきた場合、ライン移動で別ラインへ逃げる。あとからライン移動で追ってくる者は、投げてしまおう。投げは後からライン移動してくるほうが、若干不利になっているのだ。キャラクタが密集して混戦状態になった場合も、ライン移動とダッシュで、わりと簡単に抜け出せる。飛び道具もバックステップやライン移動でかわせる。注意すべきことは、敵と敵との間にはさまれないようにすることだ。


⬆端のほうに逃げ込んで様子をうかがってみたりする。とにかく複数の相手にはさまれないようにね

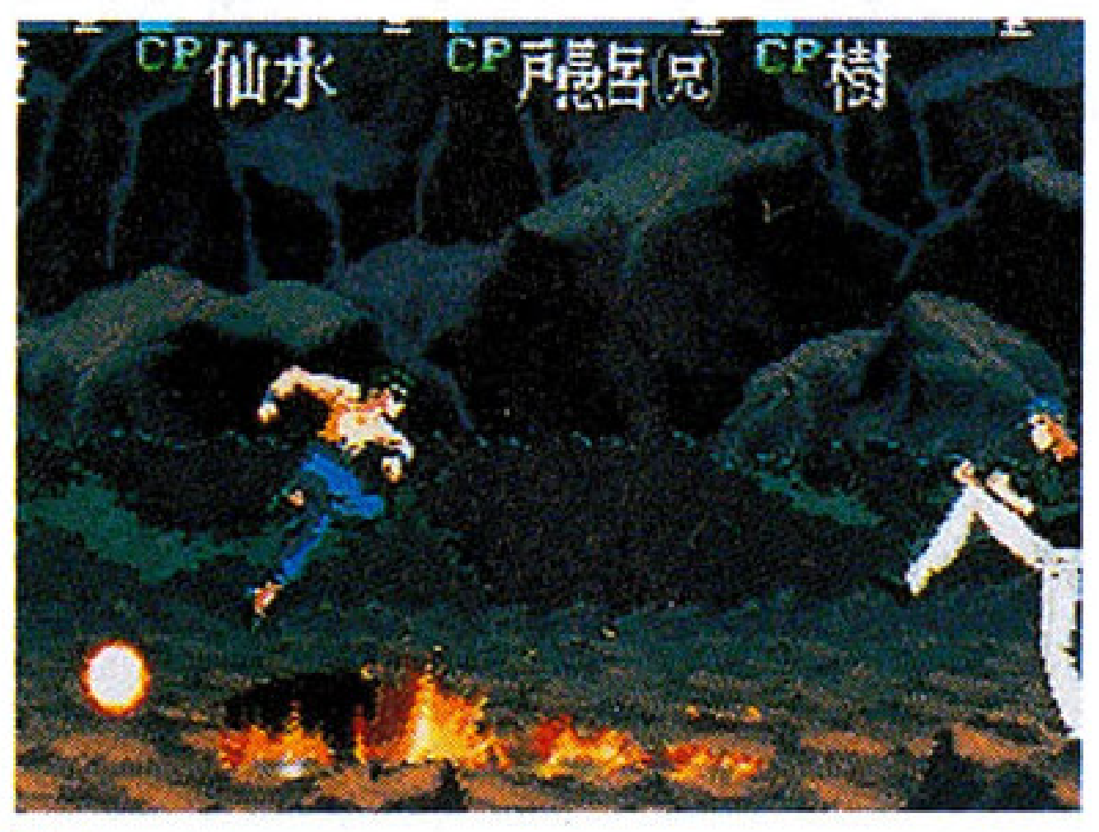

⬆4人入り乱れての対戦だと、こんなこともしばしば。密集したらすかさずライン移動で離脱

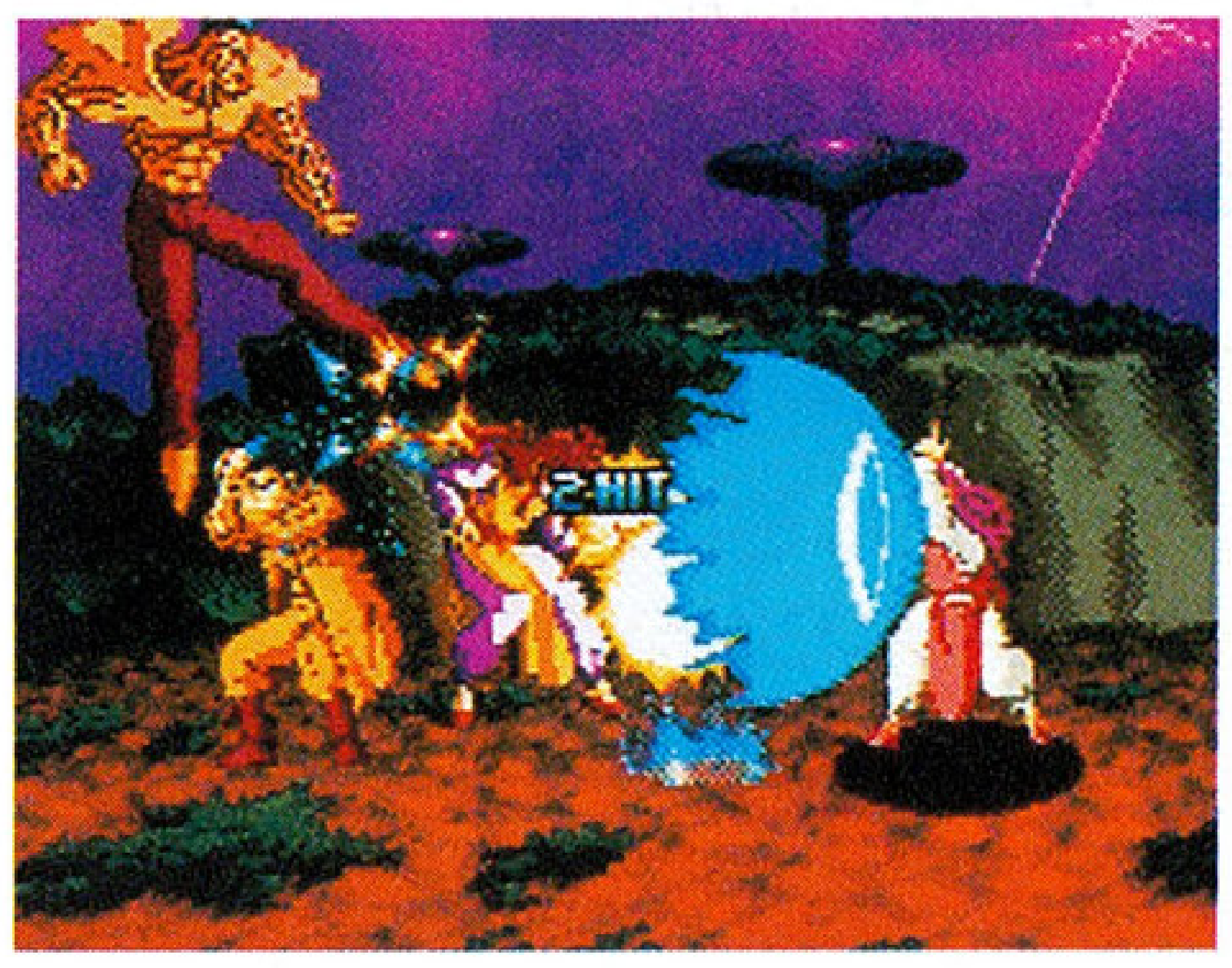

⬆幽助にはさまれての熱烈接待!! しかも最強霊丸が直撃～!! はさみうちされないように気をつけなきゃいかんね。ホント

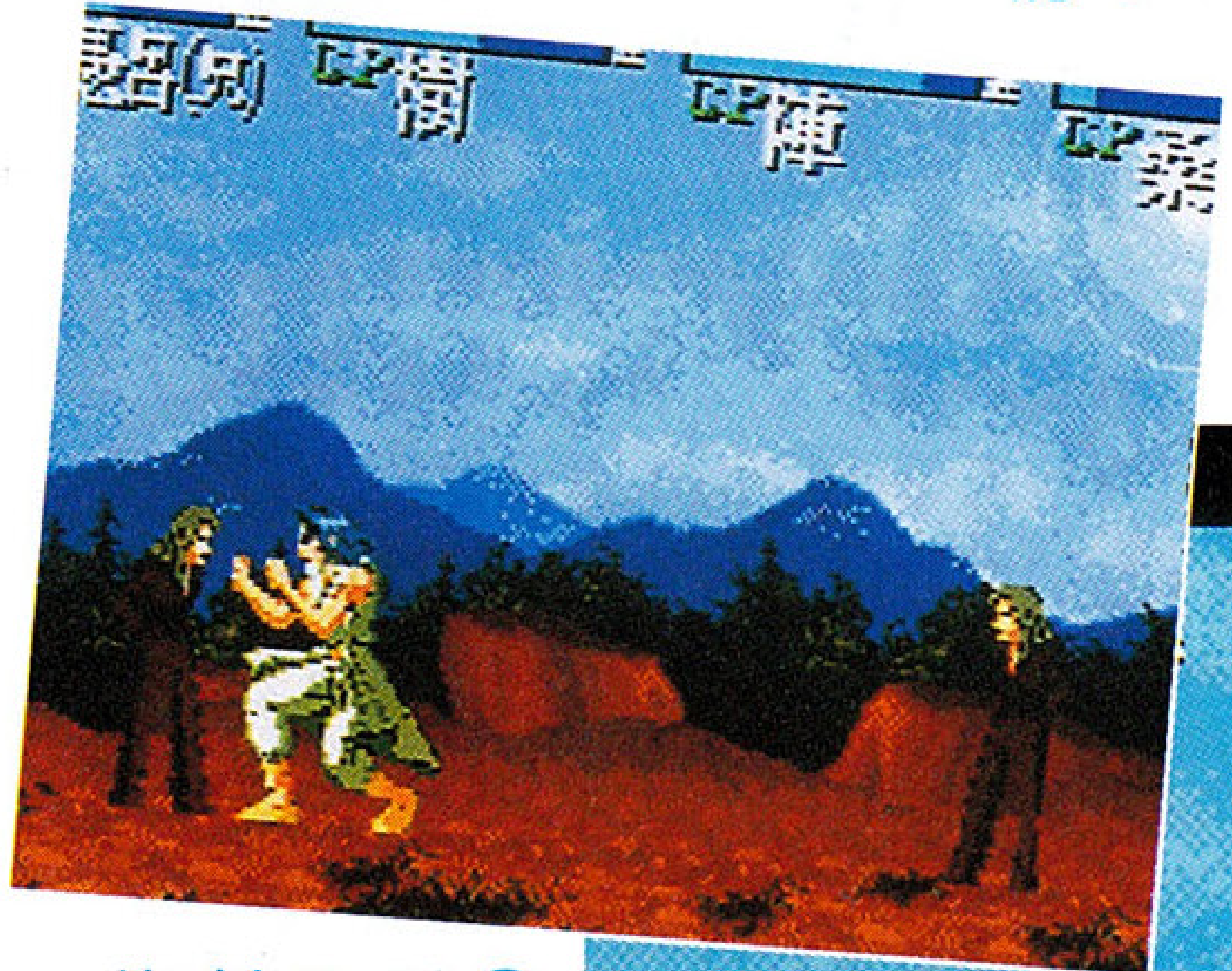
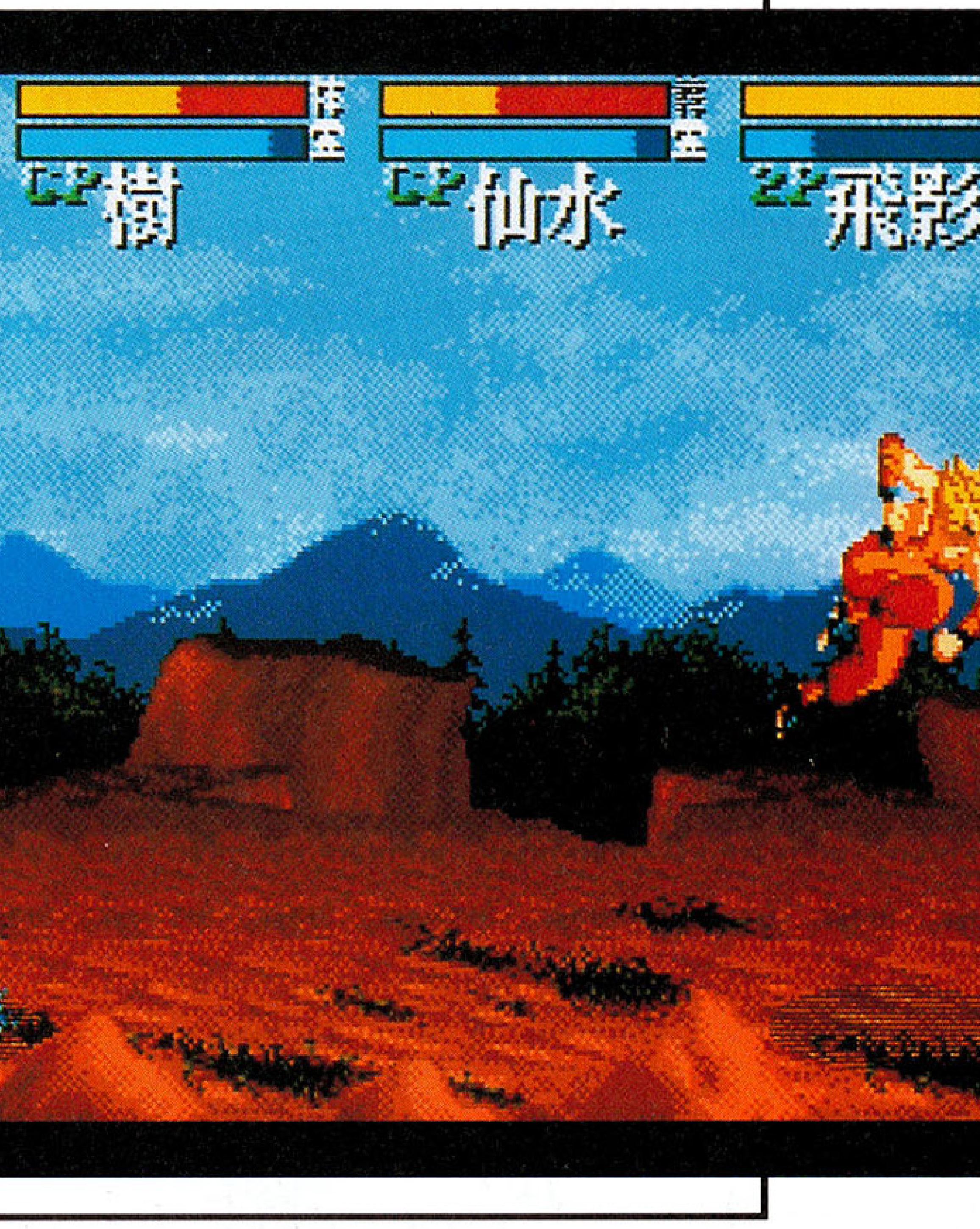

⬆キャラクタの特性をいかして敵の危機的状況を回避する。反撃のチャンスを逃すなよ～

高見の見物としゃれこむのも良し

相手の攻撃をかわしつつ、反撃のチャンスをうかがうのもいいが、いっそのこと高見の見物としゃれこんで1対1になるまで逃げ回ってみるのもおもしろいし、立派な戦略だ。たとえば陣なんかは空中浮遊ができるので、霊力がなくなるまで浮いて、霊力がなくなったら人のいない場所に降りて回復する。幽助の空中霊丸や仙水の空中裂蹴紅球波などは、攻撃しながら宙に浮いていられるので一石二鳥といった感じか？ あと戸愚呂（兄）のダミーや樹のテレポートでひたすら逃げ回るのもいい。やりすぎると出現位置を読まれてしまうけど…。ともあれ、度が過ぎるとイヤがられる危険性があるのでほどほどにしておいたほうがいいかも。


⬅ギリギリまでひきつけてかわすことも可能


⬆スキあらば強力な技でまとめて地獄送り、といきたいところだ

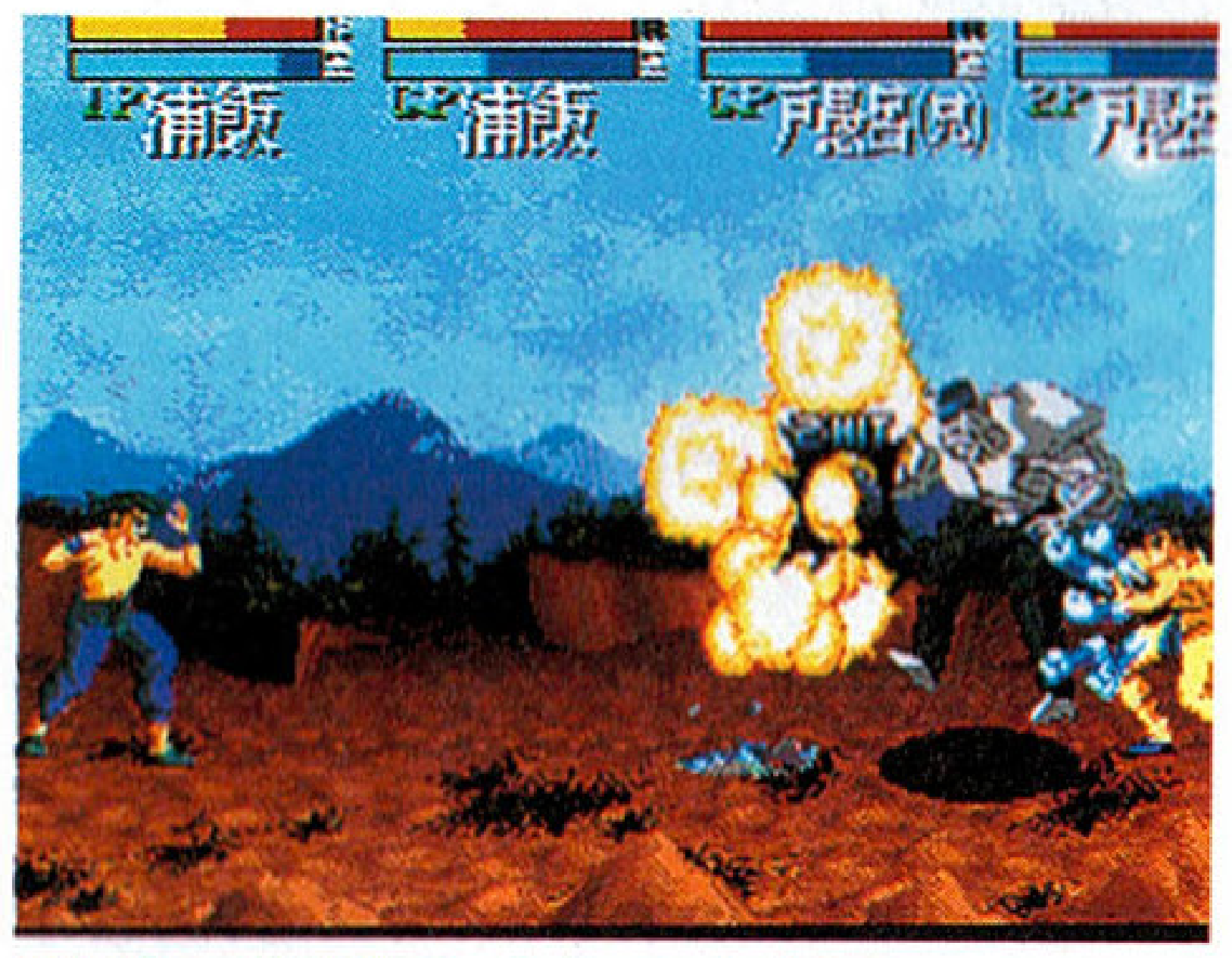


⬆➡戸愚呂（兄）のダミーや陣の空中浮遊などの必殺技は、攻撃を回避できるだけでなく、そこから反撃に転ずるための態勢をつくる役割も果たす。樹のテレポートなども効果的に使えばイヤラシイ攻め方ができる

Step 2　したたかな攻めが勝利のカギ

さて、いよいよ反撃だ。ここで重要なのは、Step１の逃げのテクニックを使いながらチクチクと攻撃すること。大胆に攻めるのもいいが、そんな大胆さはここぞというときのためにとっておこう。基本はセコく。

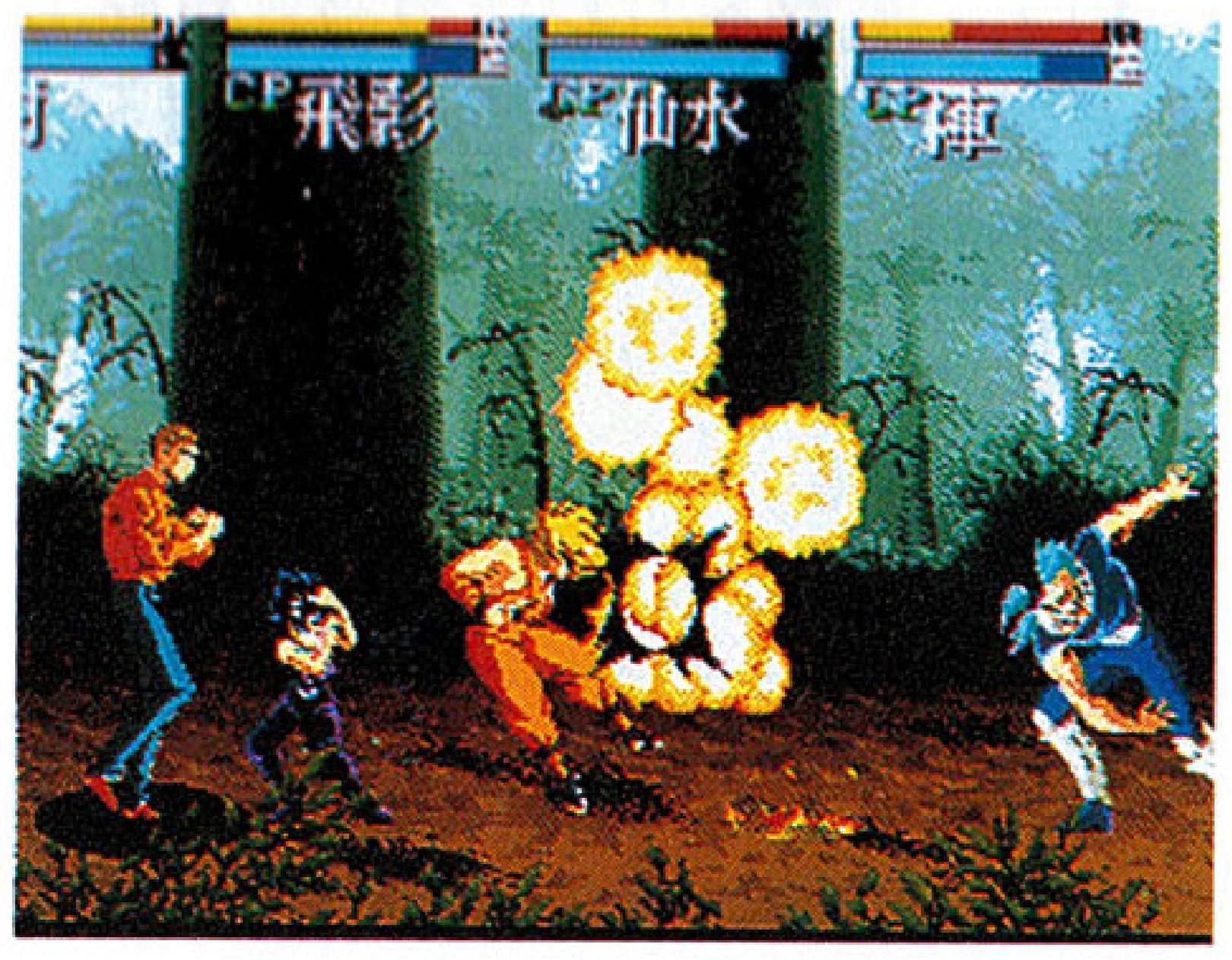
逃げながらチクチク、チクチクね

このゲームに登場する全11キャラのうちのほとんどが、投げから攻撃につなげる連続技（たとえば幽助の頭突き→霊丸や、樹の投げ→ふっとばし攻撃など）をもっている。ライン移動を多用して逃げまわり、相手がライン移動で追ってきたら、すかさず投げからの連続攻撃を仕掛ける。また、混戦状態になったらふっとばし攻撃が有効だ。きまれば複数の相手を巻き込んで、一掃することができる。異常に間合いが近ければ、複数の相手を同時に投げることも可能だ。しかし密集した状態に巻き込まれたら、すかさず２段ジャンプからライン移動でかわして、回り込んで必殺技などを当てるほうが効果的だろう。チクチクとはいっても、幽助や酎、幻海などは強力な飛び道具をもっているので、ダメージはデカい。



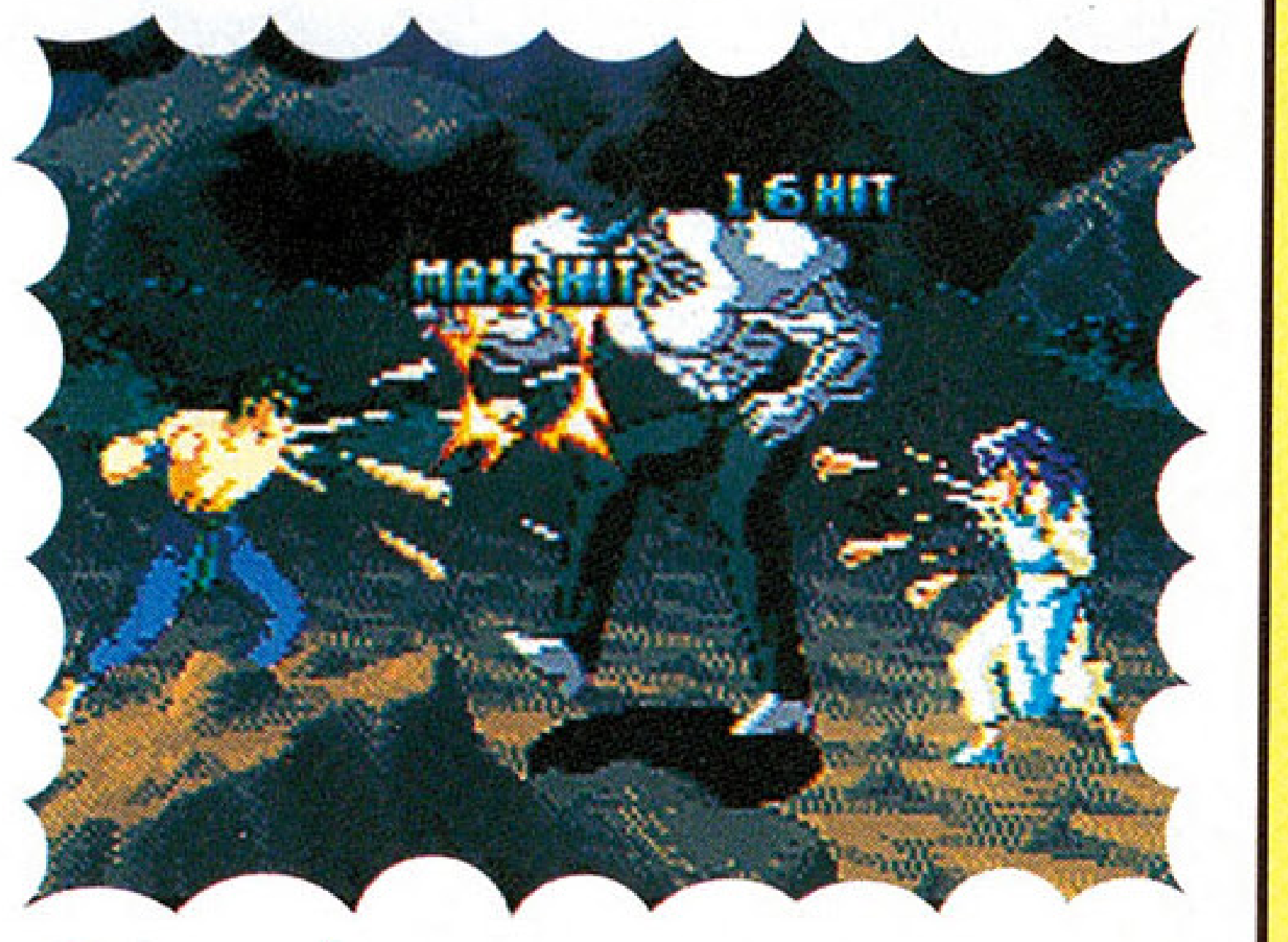
⬆端へ逃げてチクチク刺す。たまにキツ〜イのを１発!!

⬇ライン移動を駆使して攻撃のチャンスをつくる。基本だよね〜

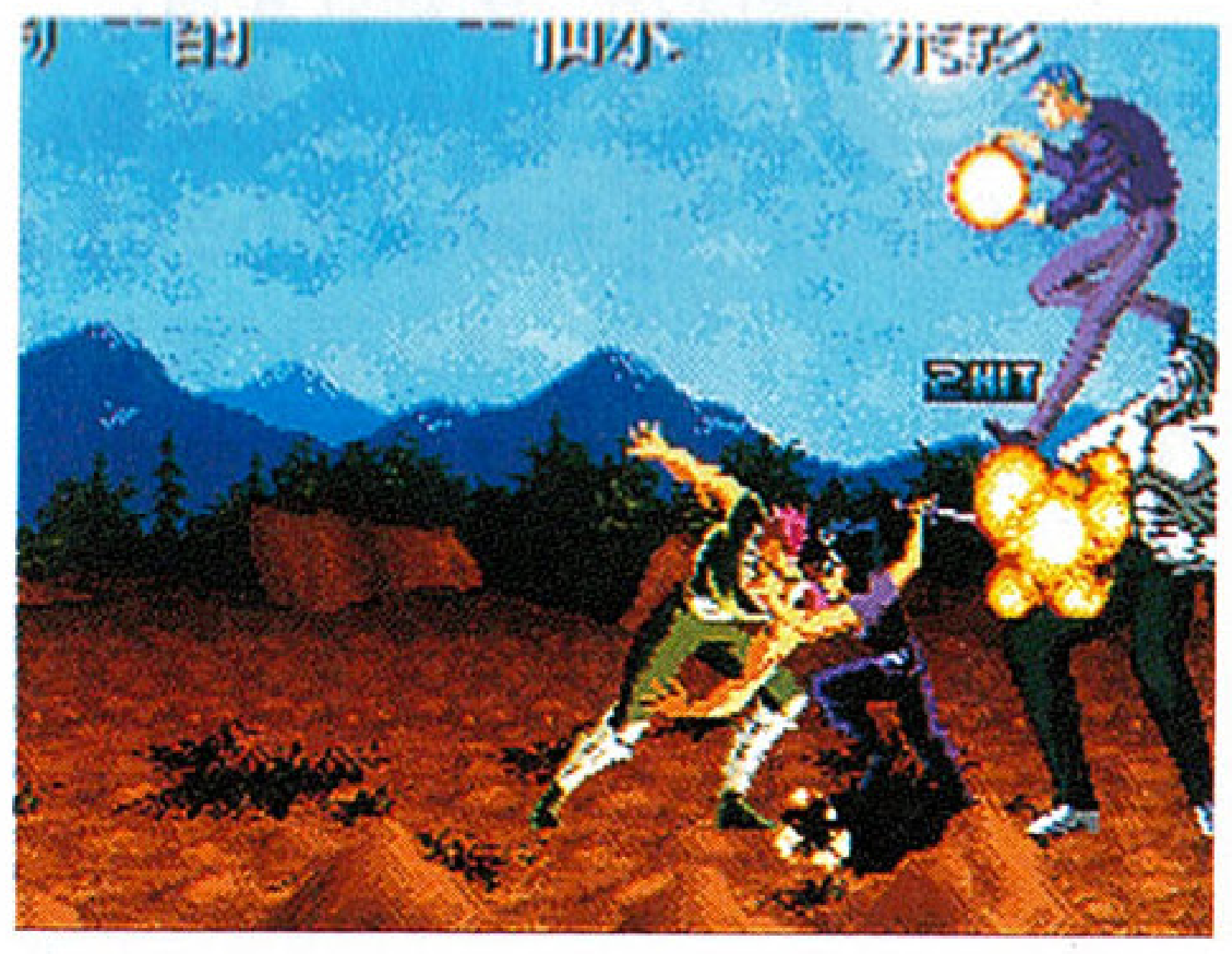


誰かと手を組んでみるのもイイかも

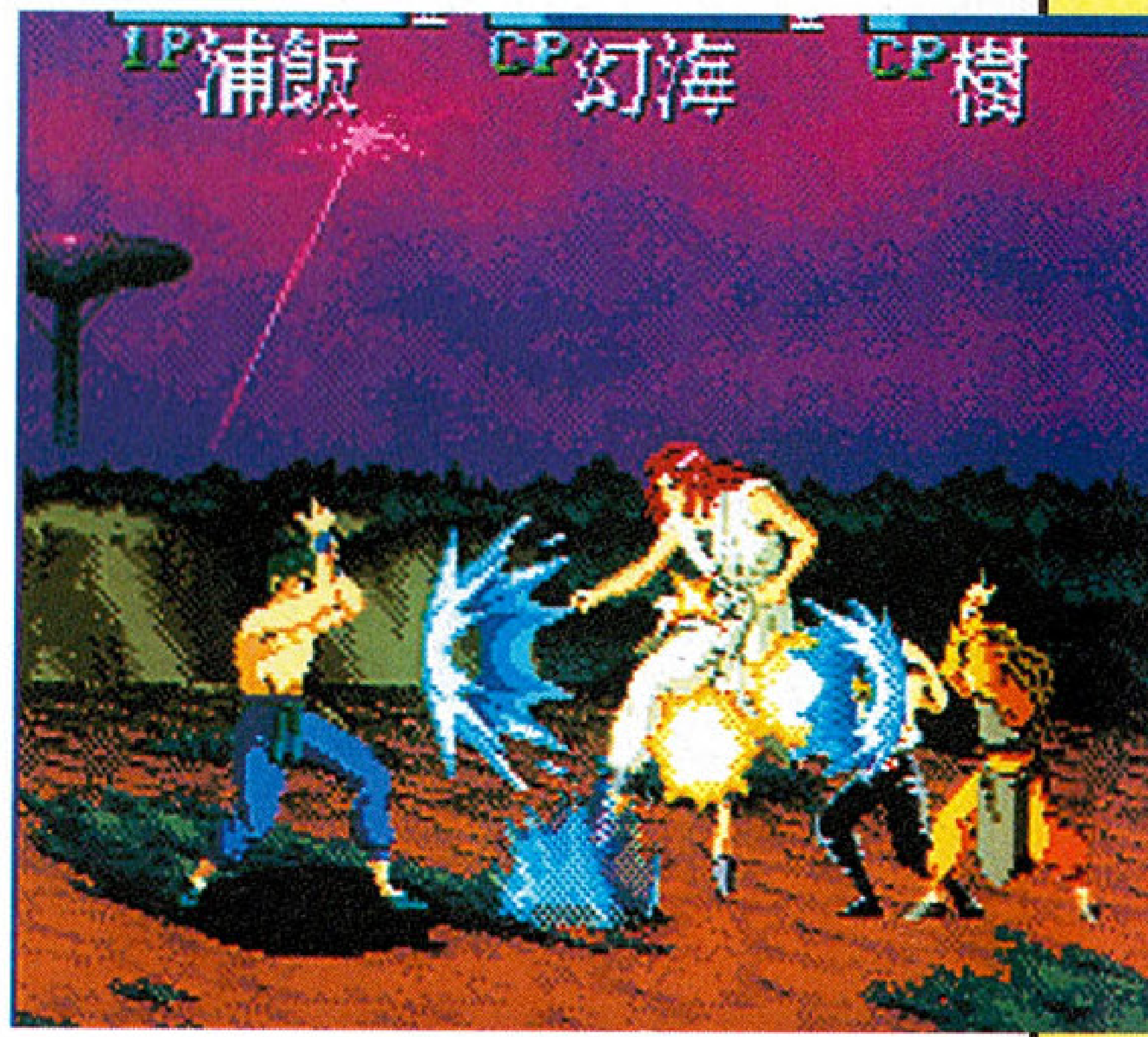
これは少し卑怯かもしれないが、攻撃をうけているキャラの後方に回り込んで、はさみうちにしてみたり（偶然そうなってしまうこともあるが…）、はさみうちに夢中の人の後ろから攻撃してみたりする手もある。この場合は思い切り必殺技なり連続技なんかをたたき込んでやろう。ここぞとばかりにね。逃げるにしてもはさみうちにしても、確実にライバルを減らしていく!!　これが重要なのだ。そして最後に待ち受けるのが１対１のバトル。慎重にね。



⬆他のプレイヤーと手を組んで「MAX HIT」に挑戦してみたり…



⬆まわりはすべて敵！　ジャマするものはたたきつぶすのみ!!



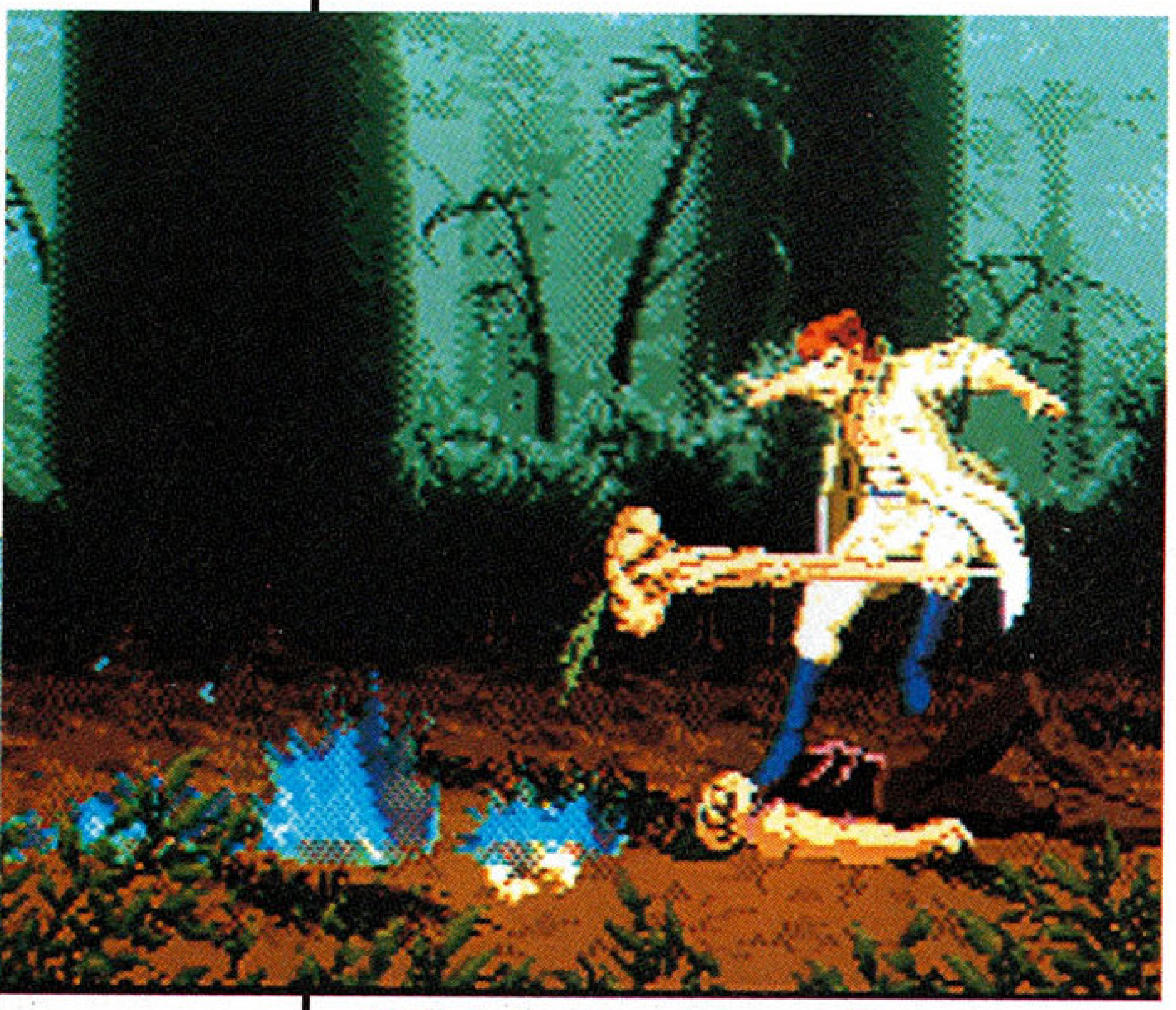
⬆幽助と幻海の師弟コンビが大暴れ

Step 3　１対１になったら…

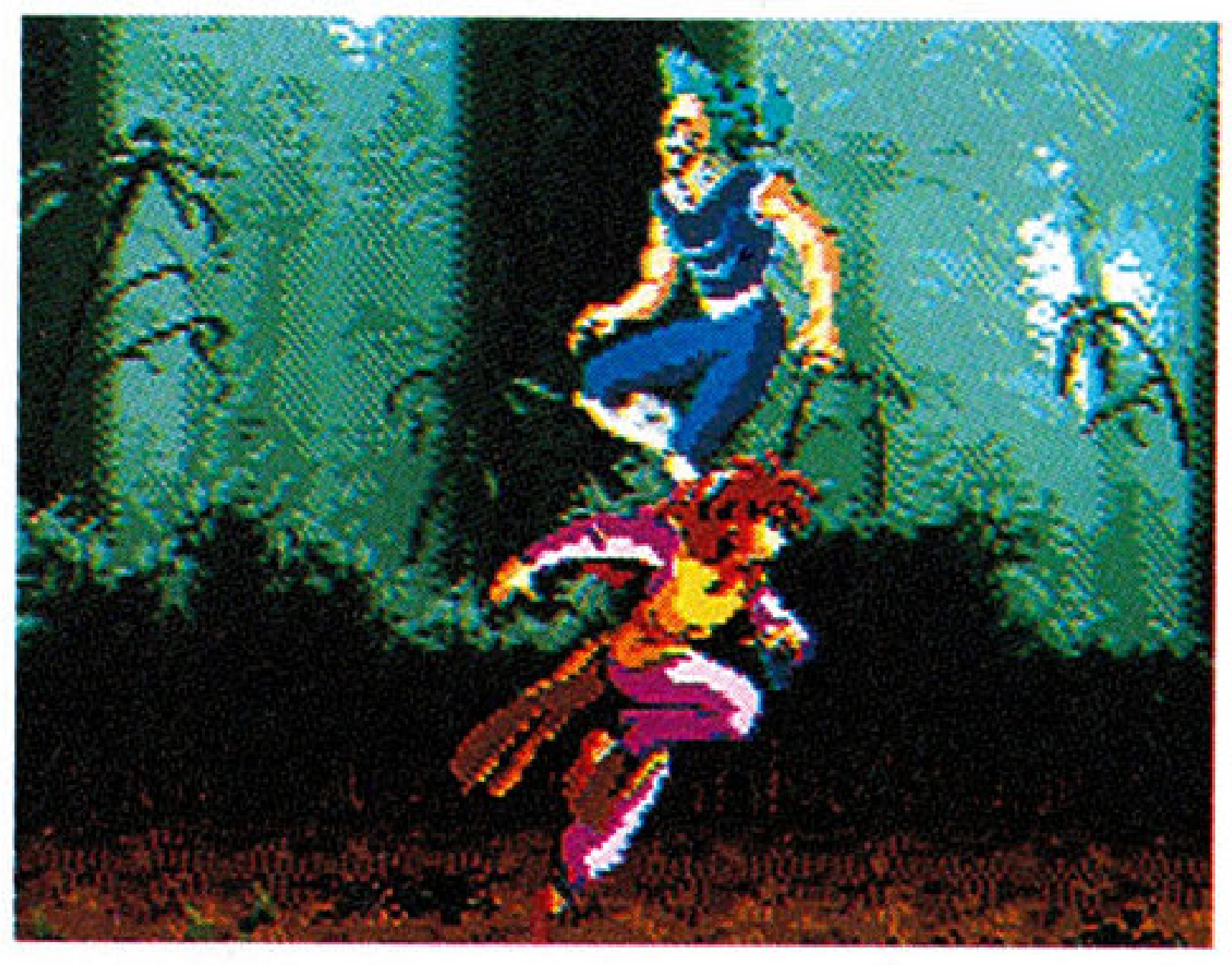
ライバルを蹴落とした後は、１対１のタイマンだ。ここでは当然体力の多いほうが有利になる。しかも、ここからはおたがいの動きを読み合いと、巧みなフェイント技術が要求されるのだ。気が抜けないっす。

先読みとフェイントが重要

１対１になった場合、最後のほうはライン移動で跳び込んで、つかみ技などをねらい合うようになることが多い。飛び道具を撃っても、つかみ技をねらっても、他のキャラクタがいないので非常にかわされやすくなる。そこでフェイントが重要になってくる。フェイントといっても間合いが近い状態で、相手のいるほうにライン移動すると見せかけて、相手をこちらのラインに誘い込むというもの。具体的にはただ垂直ジャンプしてみるだけでも、勘違いして跳び込んでくることがある。そこに必殺技などをたたき込んでしまうのだ。



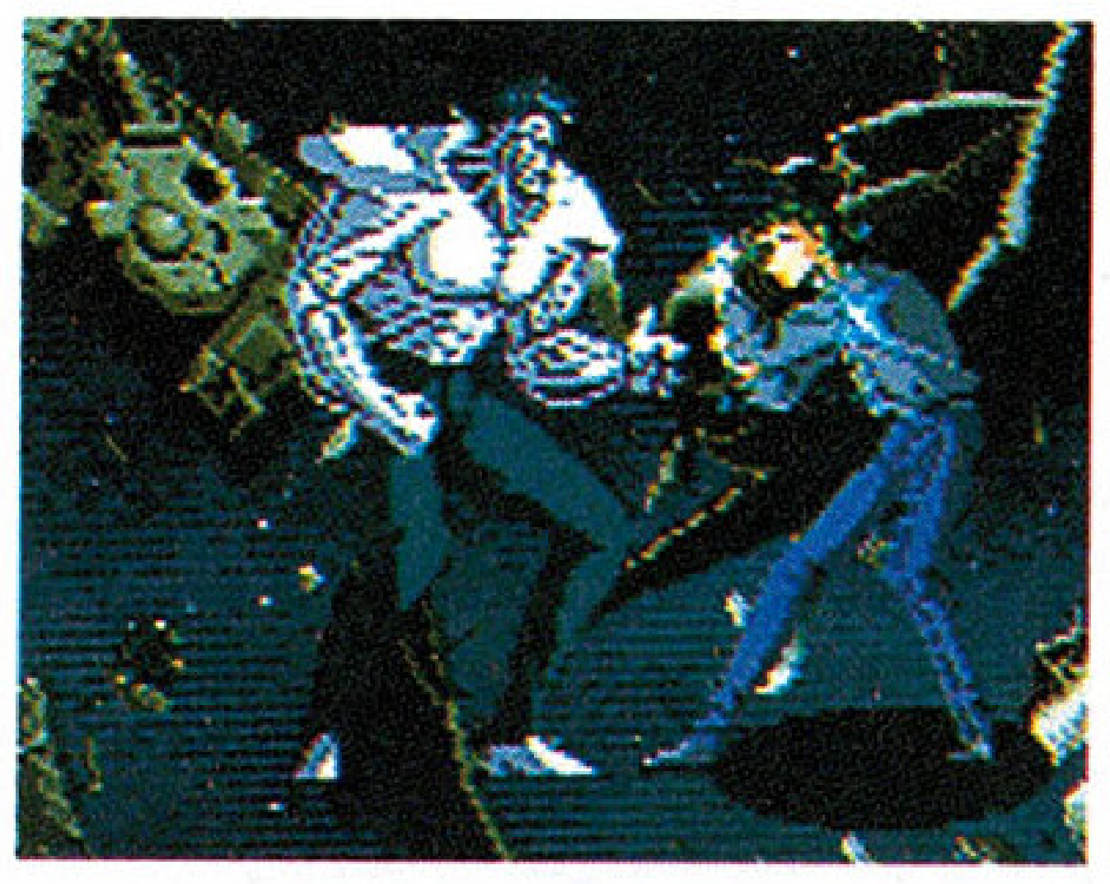
⬆敗れたプレイヤーが時として移動するときの障害物となる



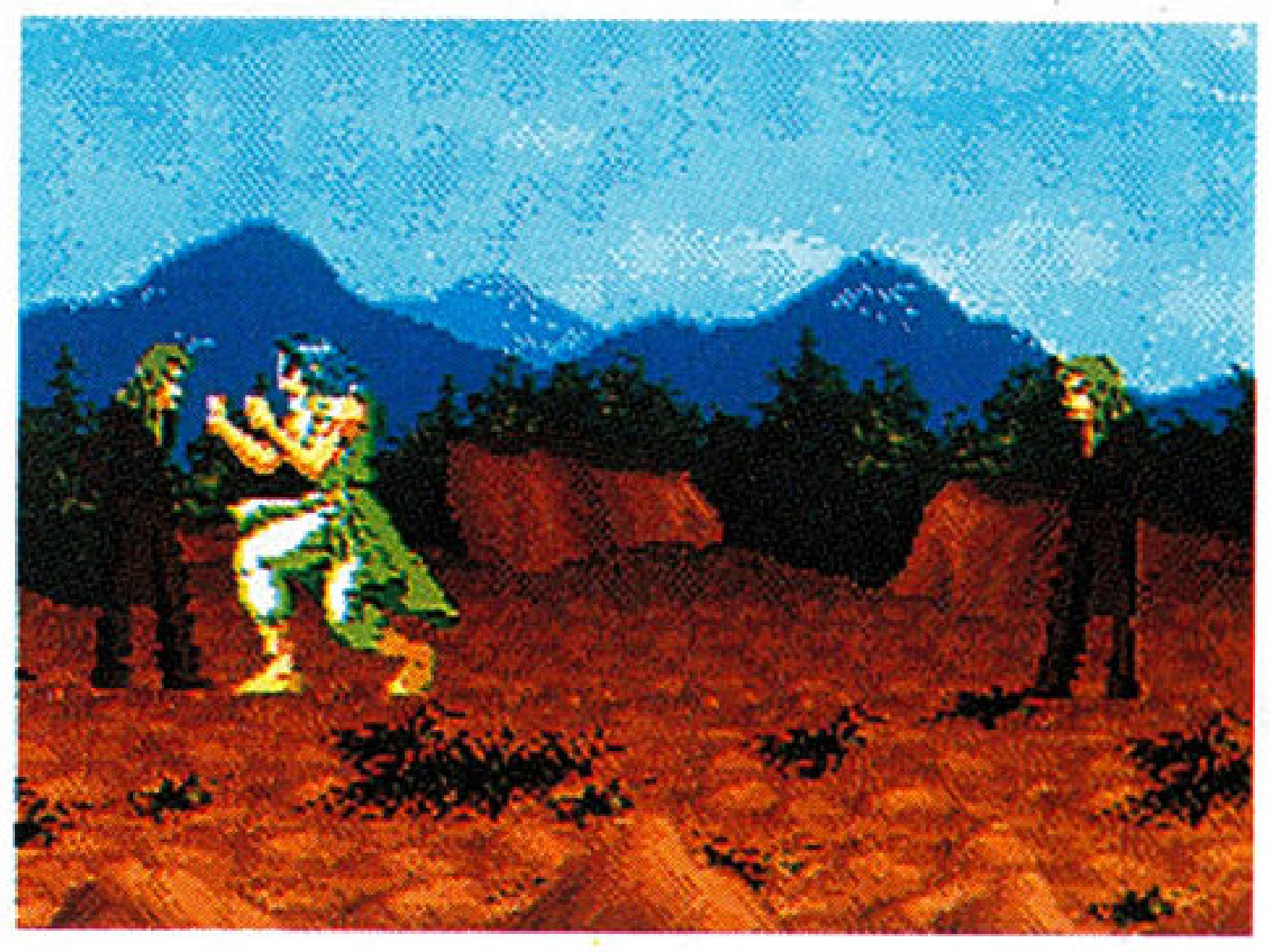
⬆垂直ジャンプにひっかかって跳び込んできた。つかみ技のエジキだ

最後の一撃は削り不可！　もうひとふんばり

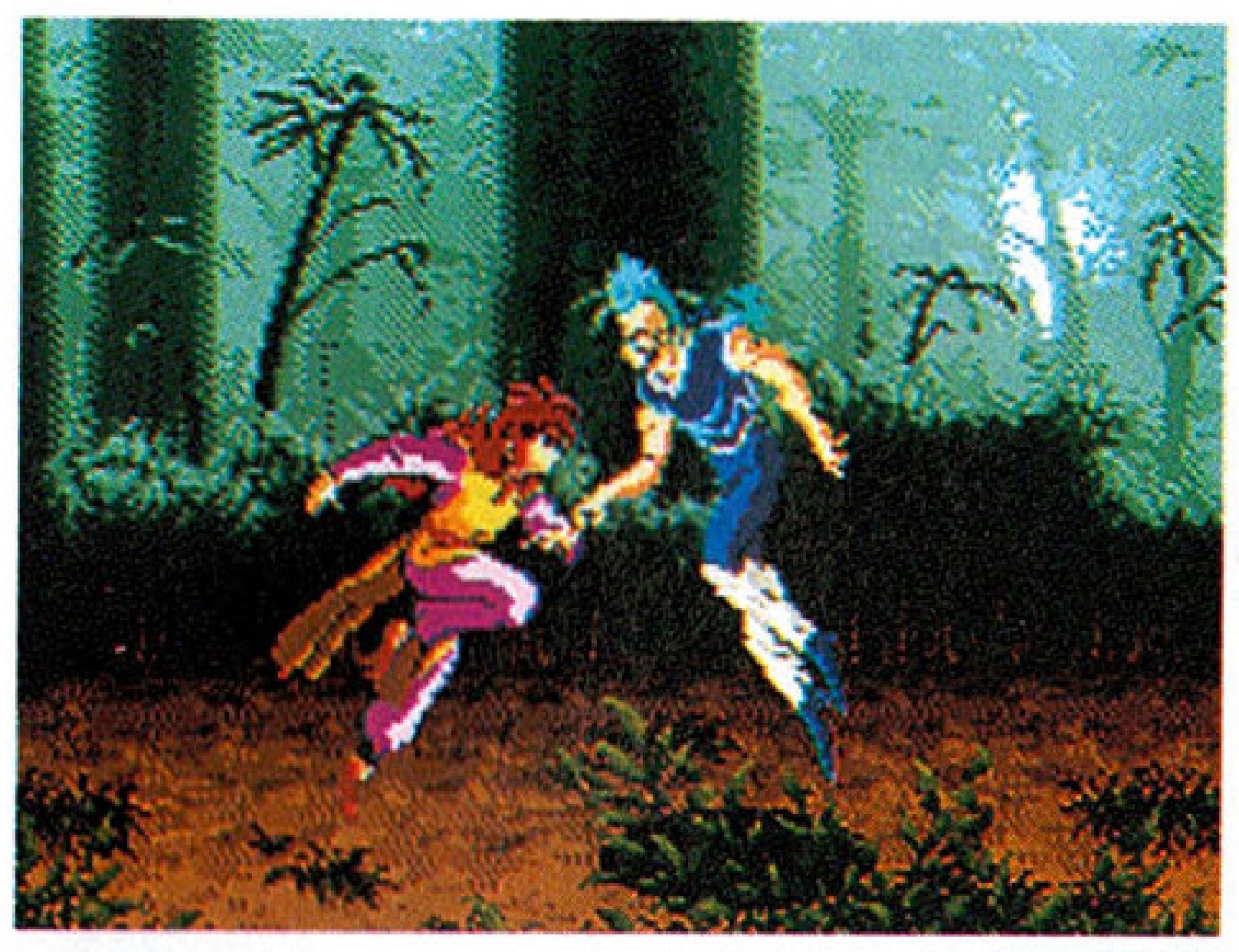
必殺技はガードされても、相手の体力を少しだけ削ることができる。ただし、このゲームではそのまま削りきって倒すことができないようになっている。最後の一撃は必ずヒットさせなければならないのだ。しかし、最後はやはり必殺技や超霊撃できめたいものである。相手もそう思っているはずだ。そうなるとある程度の先読みができるようになる。制限時間がないぶん、そのかけひきを存分に味わうのもいいだろう。読み合い、だまし合いの末に勝利をもぎ取れるか？　集中力がモノをいうぞ。



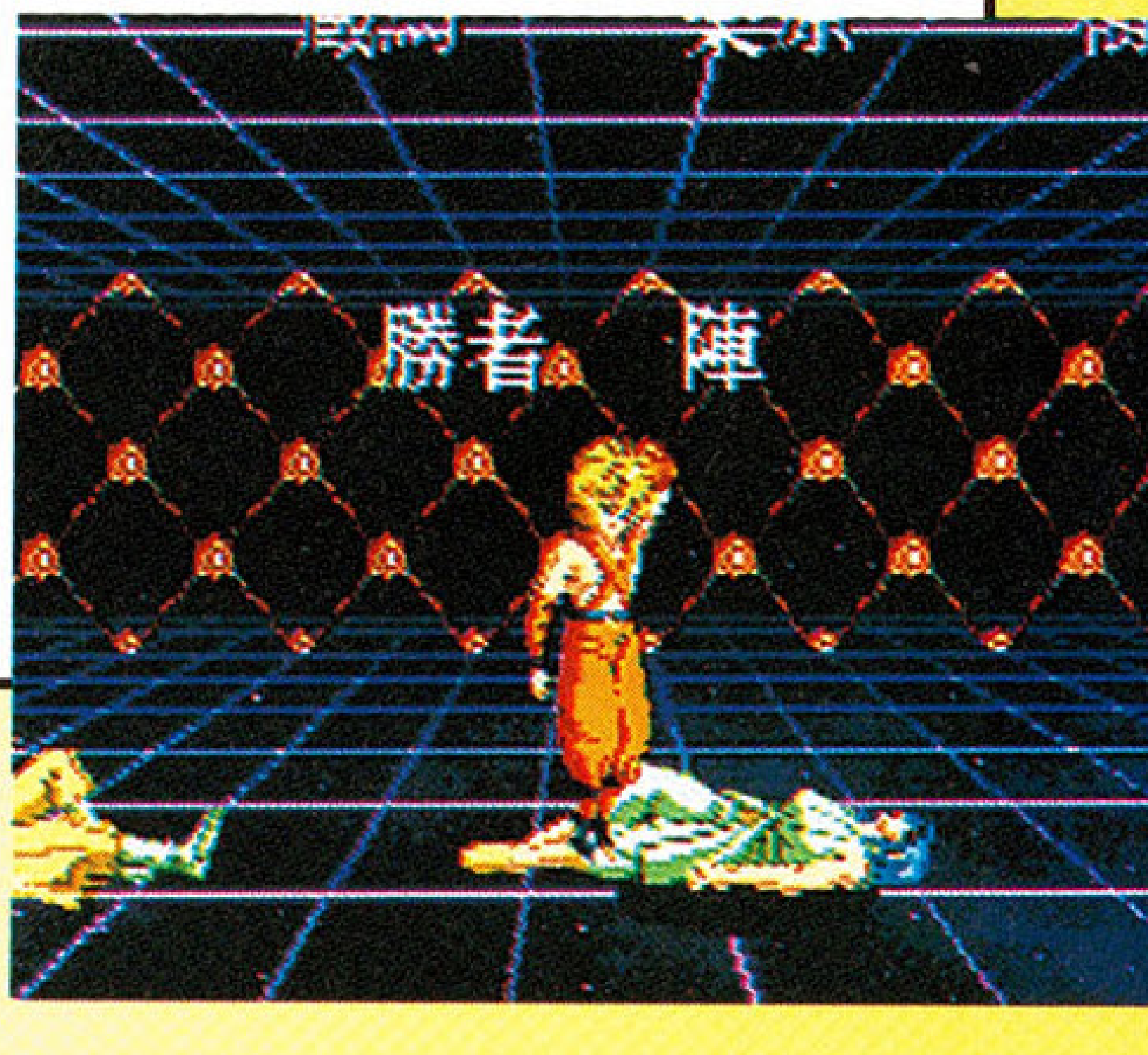
⬅削りで倒すのは不可能。直接攻撃しかない



⬆後ろがガラアキだぜェ〜、ヒヒヒ



⬆たがいにライン移動をくりかえしてねらい合う２人。奇妙な友情が…



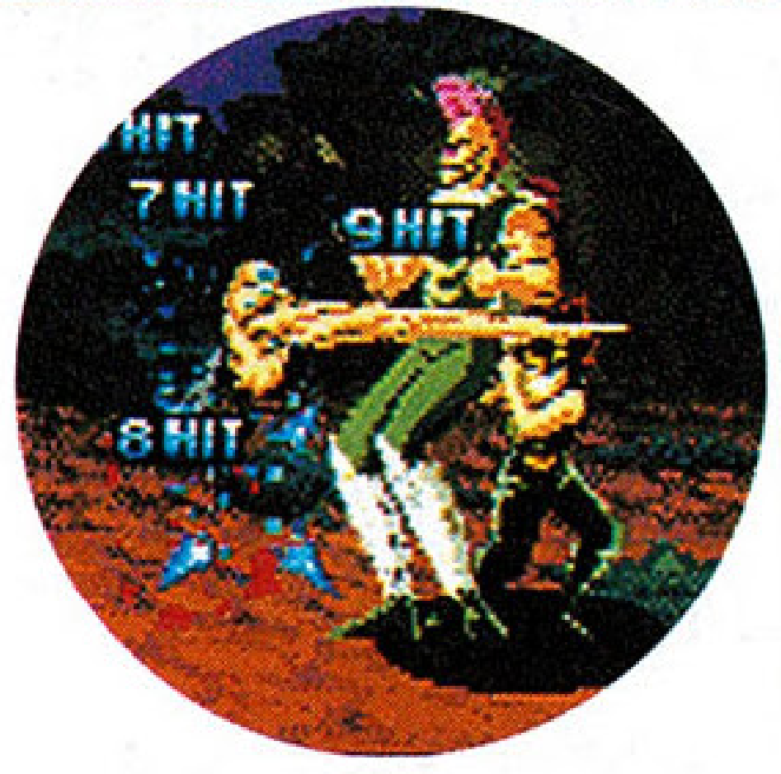
➡やっと勝てたって感じっす。プフゥ〜

Step 4 これが最後の切り札さ！ 超霊撃ィ!!

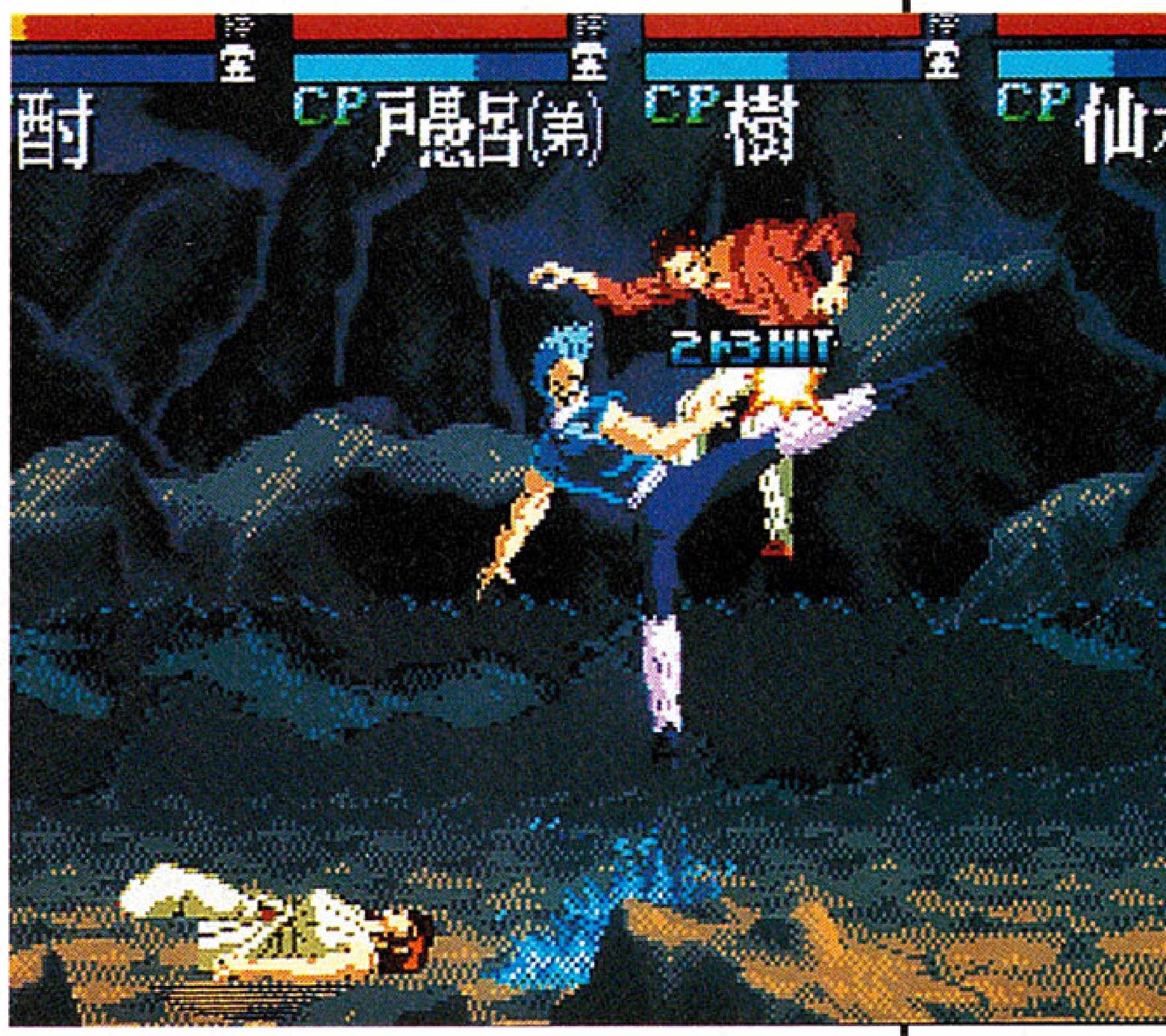
先月、本誌にて紹介した威力絶大の隠された必殺技、超霊撃。今回は全11キャラの超霊撃の効果と特徴、使い方などを紹介していく。

超霊撃は、相手にダッシュして攻撃を加える突進系、闘気などを放って攻撃する飛び道具系、その他にも自らの体を武器にして、左右に動き回るものなど、技の種類も多彩だ。

これらの技は、体力ゲージが半分以下になった場合のみ使用可能で、霊力をいちじるしく消耗するため、いつでも出せるといったものではない。ただし、仙水は超霊撃を出してもあまり霊力を消費しない。

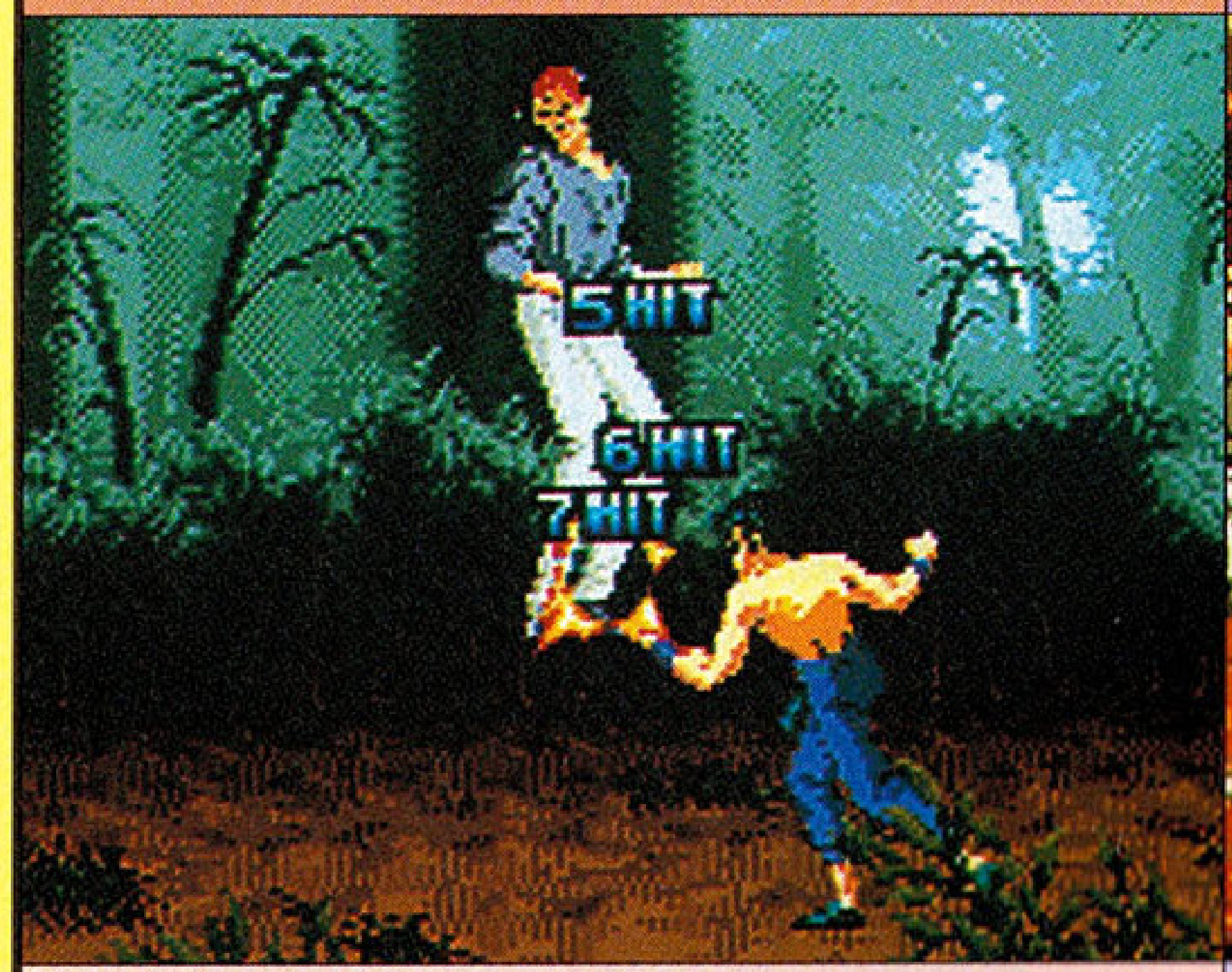


⇦戸愚呂（兄）がこんな形に…。でも強いから不思議♡　なんだか魅かれるものがあるね



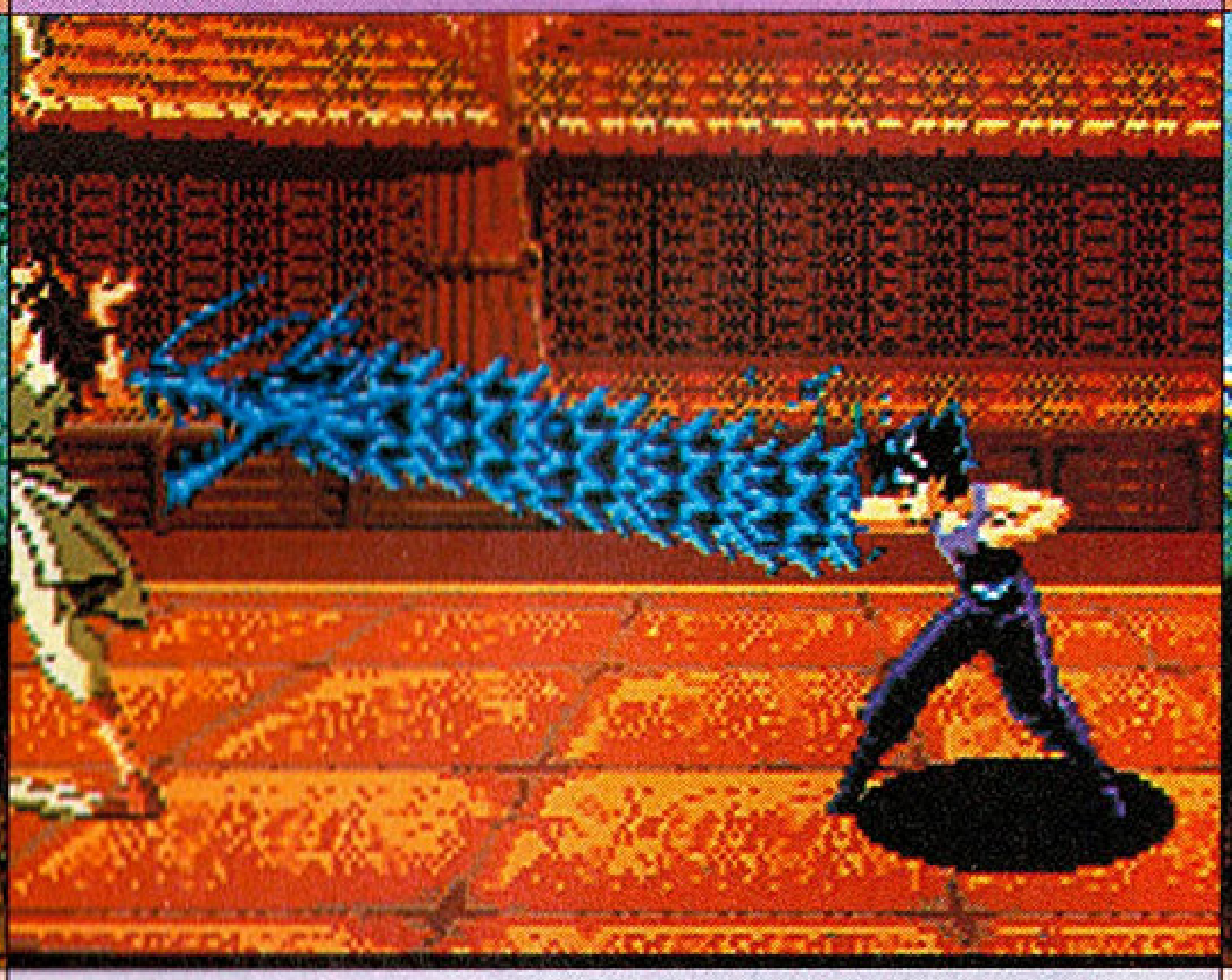
⇧酎の酔っぱらいとは思えない華麗な舞。ハデさでは1番かな？

幽助／霊光ラッシュ



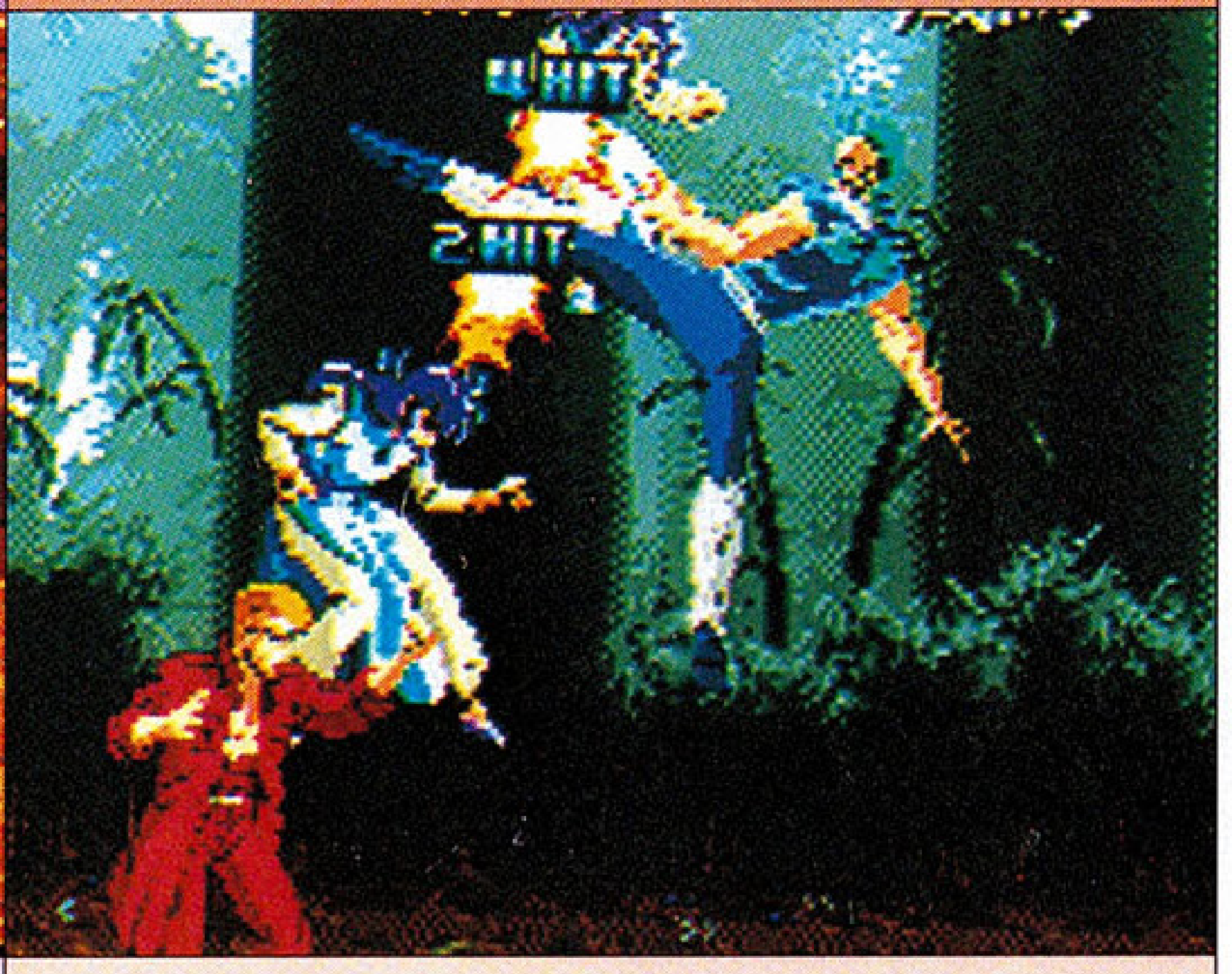
出るとまず、相手の方向にダッシュして無数の突きや蹴りをあびせ、とどめに最強霊丸をたたき込む荒業。ライン移動からだしたり、相手の起き上がりに重ねて使うと効果的だ。

飛影／邪王炎殺黒龍波



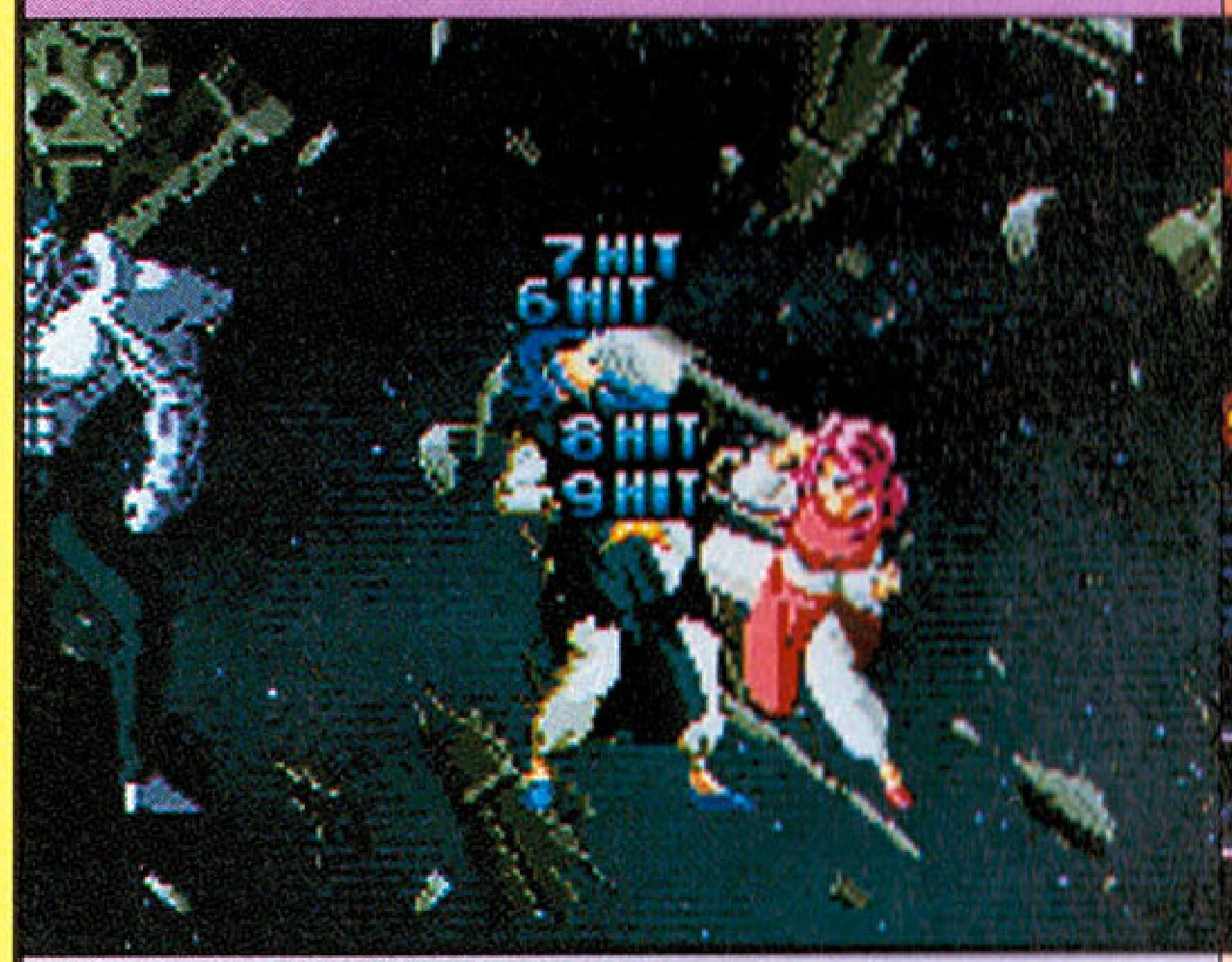
黒龍を呼び出して敵にぶつけ、大ダメージをあたえる技。出るまでの時間が長く避けられやすいが、黒龍は方向ボタンで誘導でき、自分に当てるとスピードアップする効果もある。

酎／酔風連脚



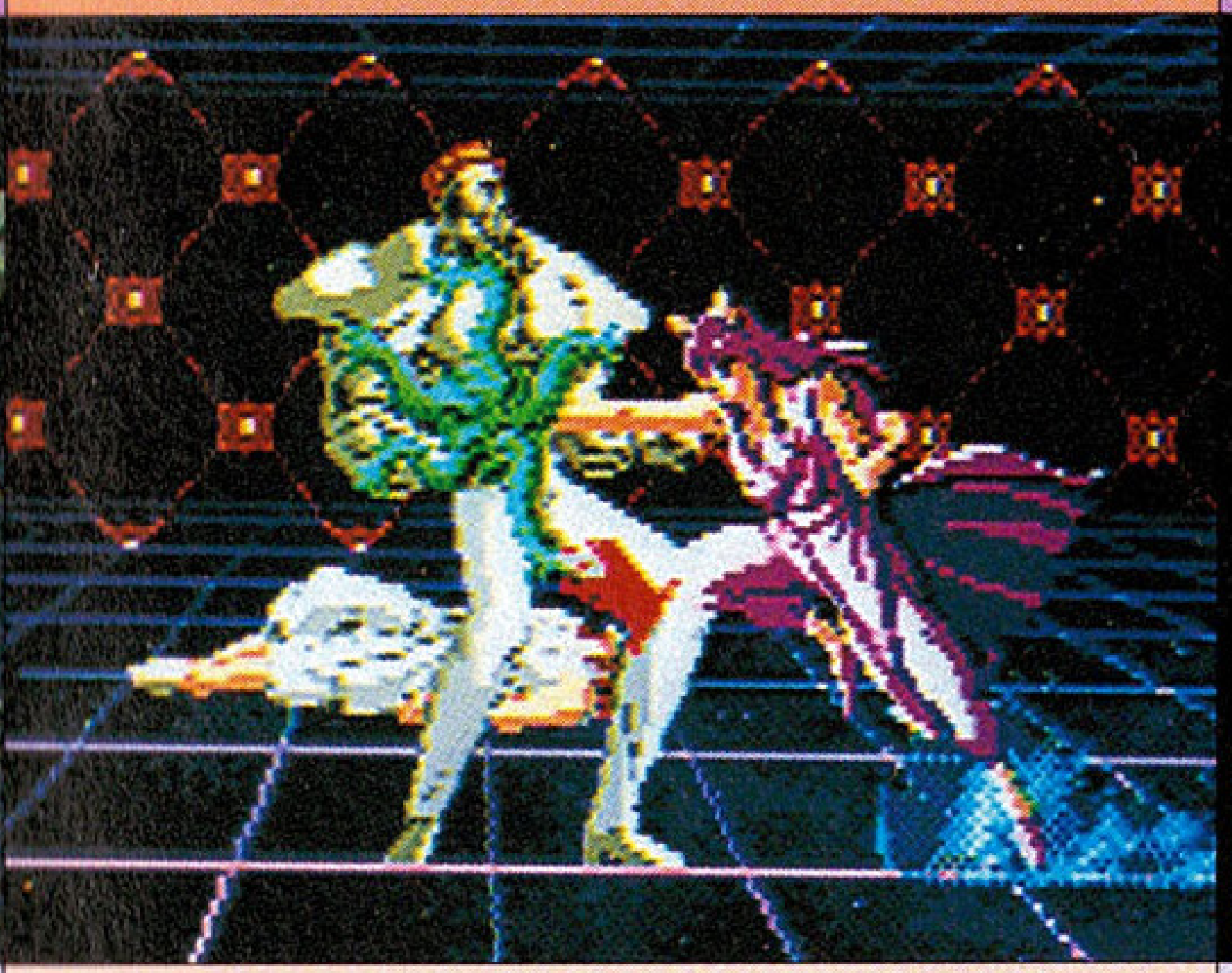
旋風脚で相手を宙高く蹴り上げて、落下してきた相手を頭突きでしとめる豪快な技。この技に気合弾をつなげることができる。ライン移動から仕掛けると効果的だ。

幻海／霊光乱打



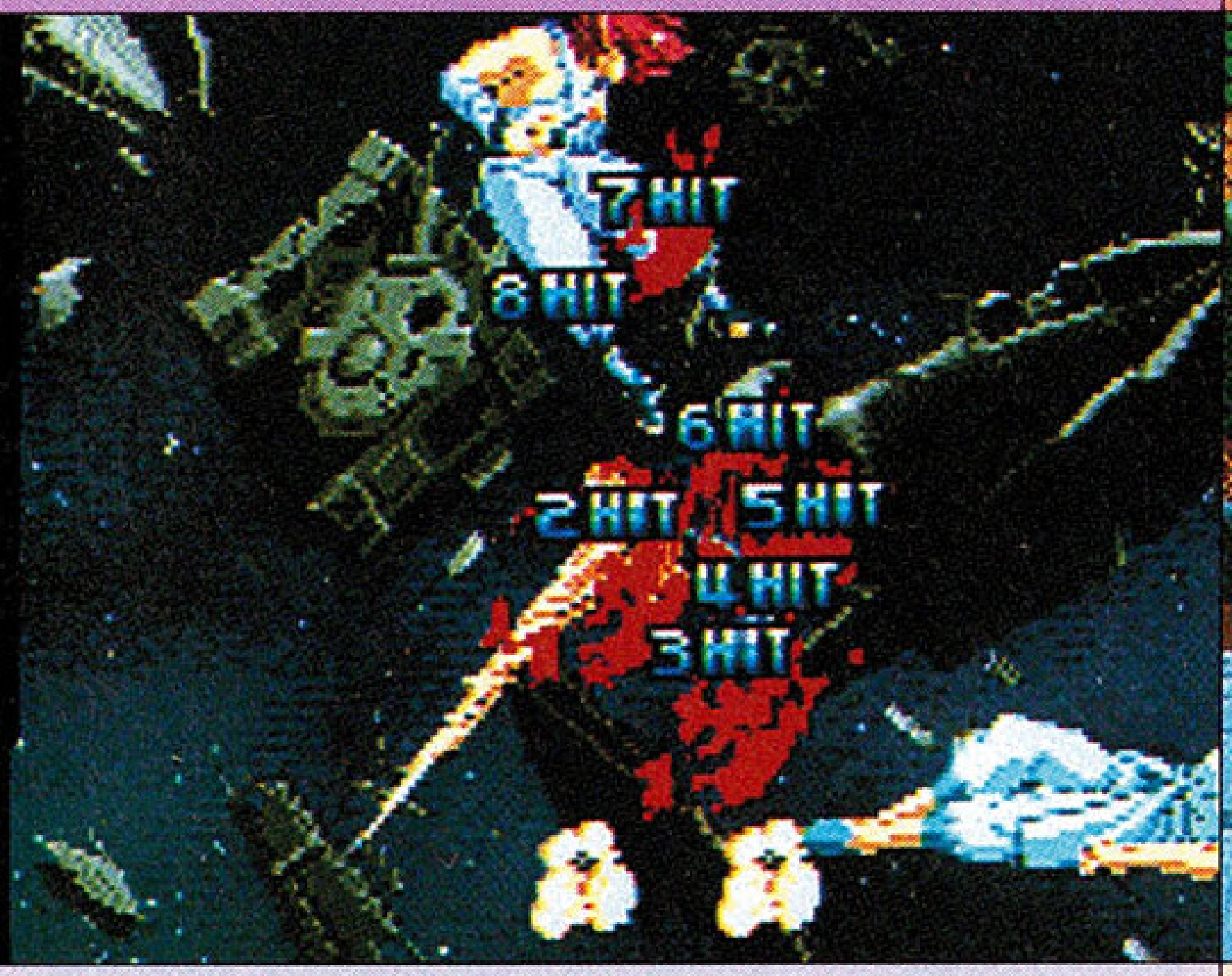
幽助の霊光ラッシュに似た技。ダッシュしたあと無数の攻撃をあびせ、とどめに霊光アッパー。これもライン移動から出したり、相手の起き上がりに出したりするといい。

蔵馬／妖狐変化



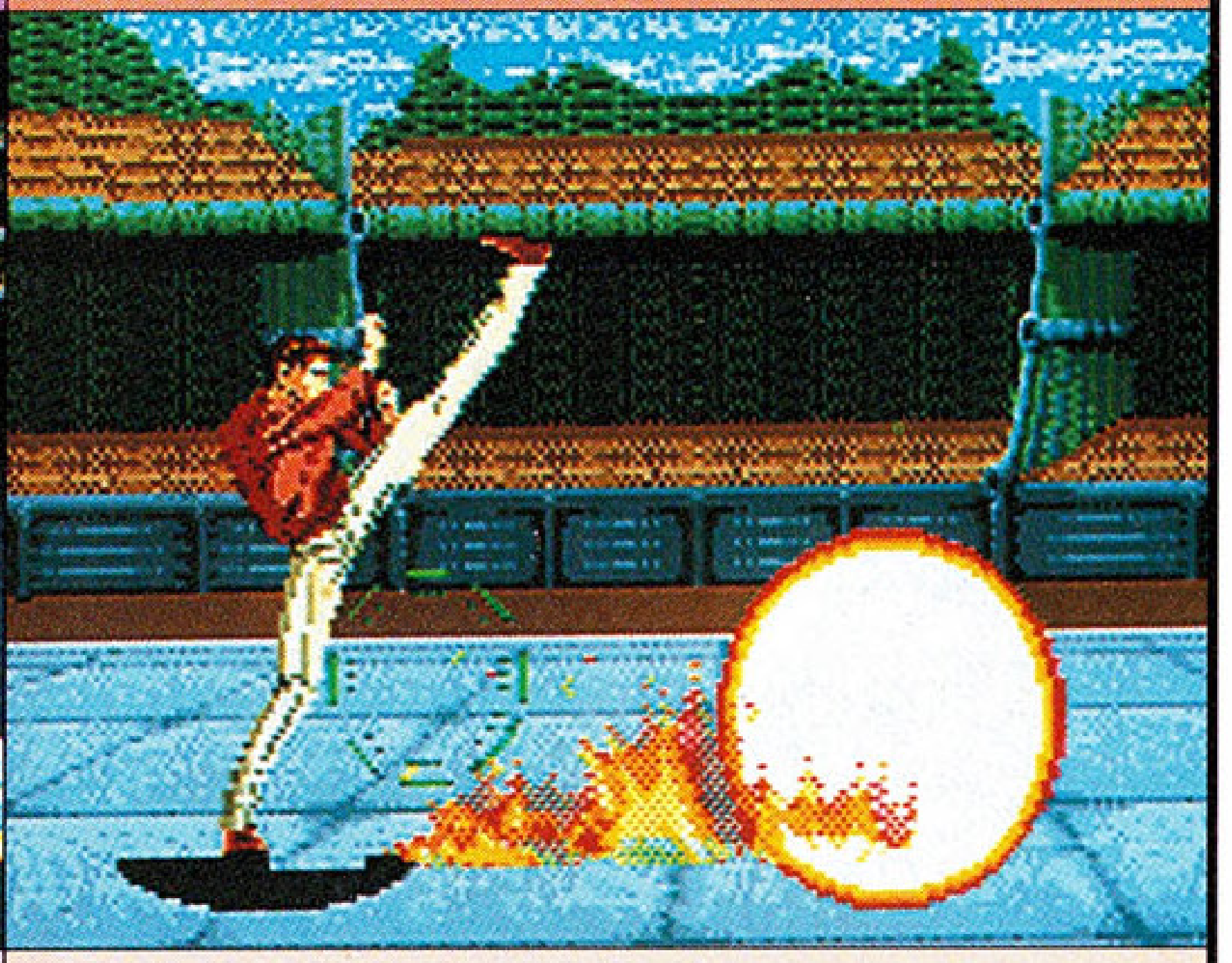
妖狐になって敵に突進する技。こちらも技が出るまでの時間が長いので、あまり使えないだろう。バトルロイヤルなどで、混乱に乗じて出すといいかもしれない。

戸愚呂(兄)／乱風剣



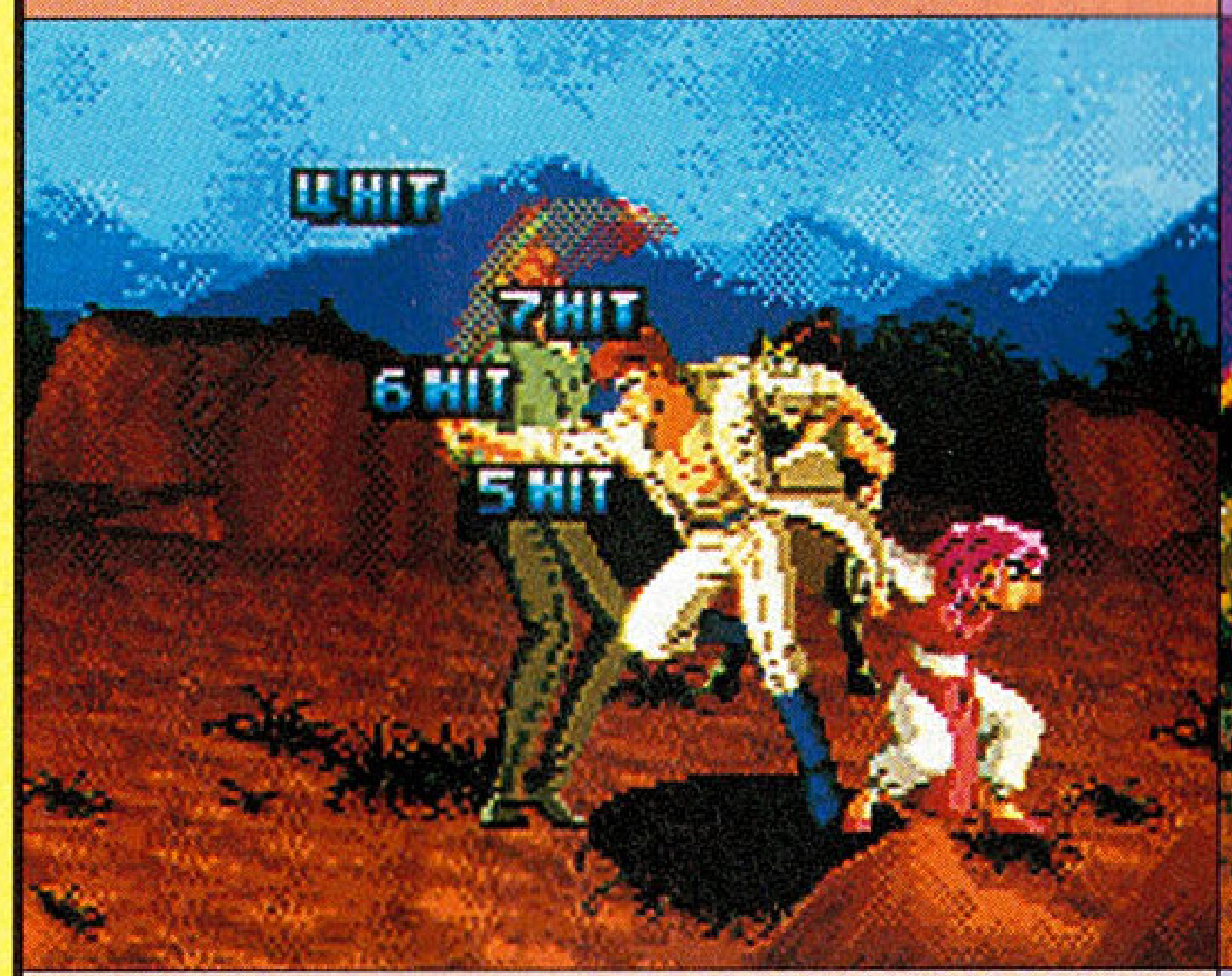
剣変化の状態で回転する。この時左右に操作することが可能。威力も高く、ガードされてもかなり削れるが、出す前と出した後の変形中にスキができるのが気にかかるところ。

仙水／巨大裂蹴紅球波



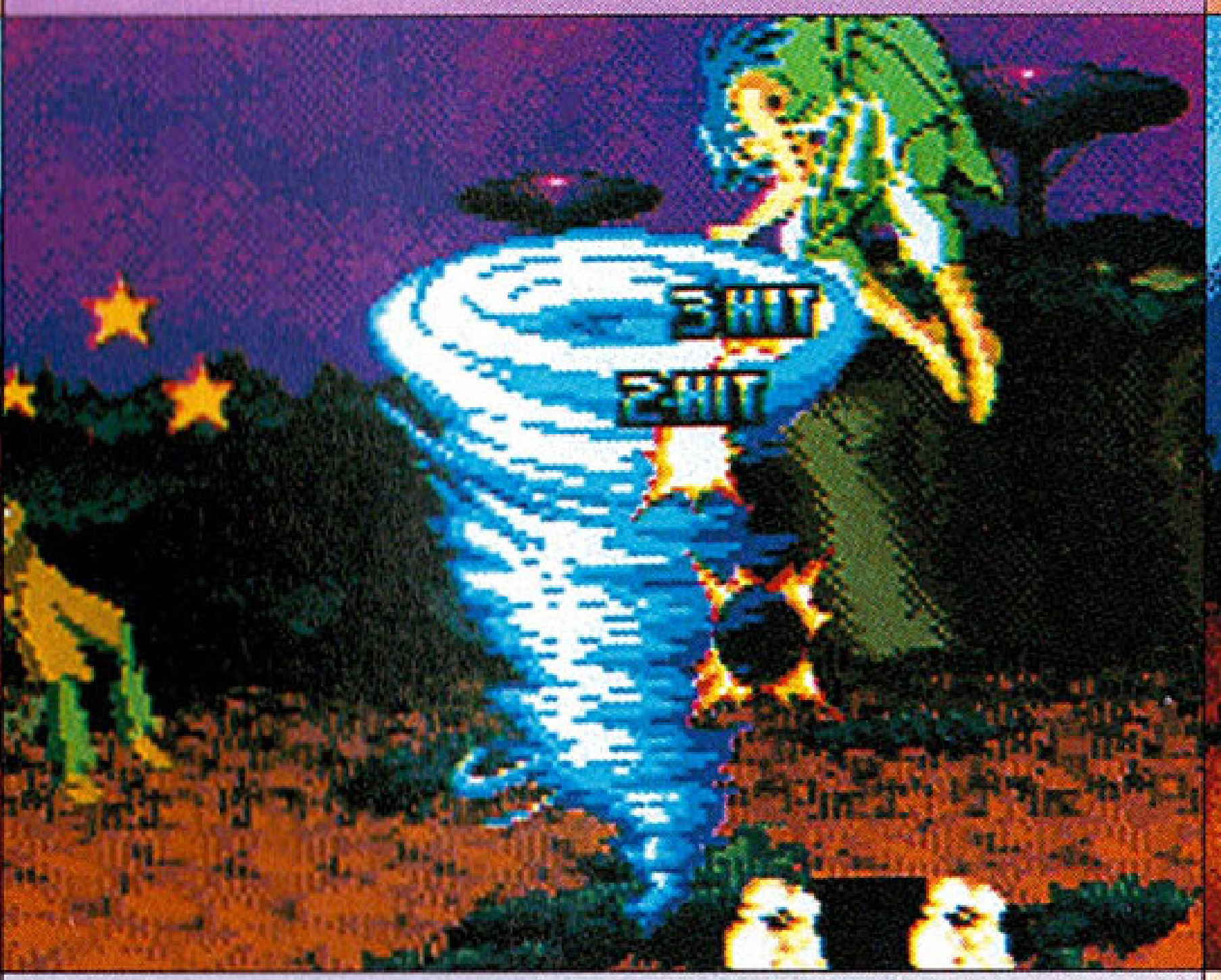
その名のとおり、巨大な裂蹴紅球波を放つ技。出るまでの時間が長く、避けられやすいのが気にかかるが、霊力の消費量が少ないのが救いか？方向ボタンである程度の誘導が可能。

桑原／霊剣乱舞



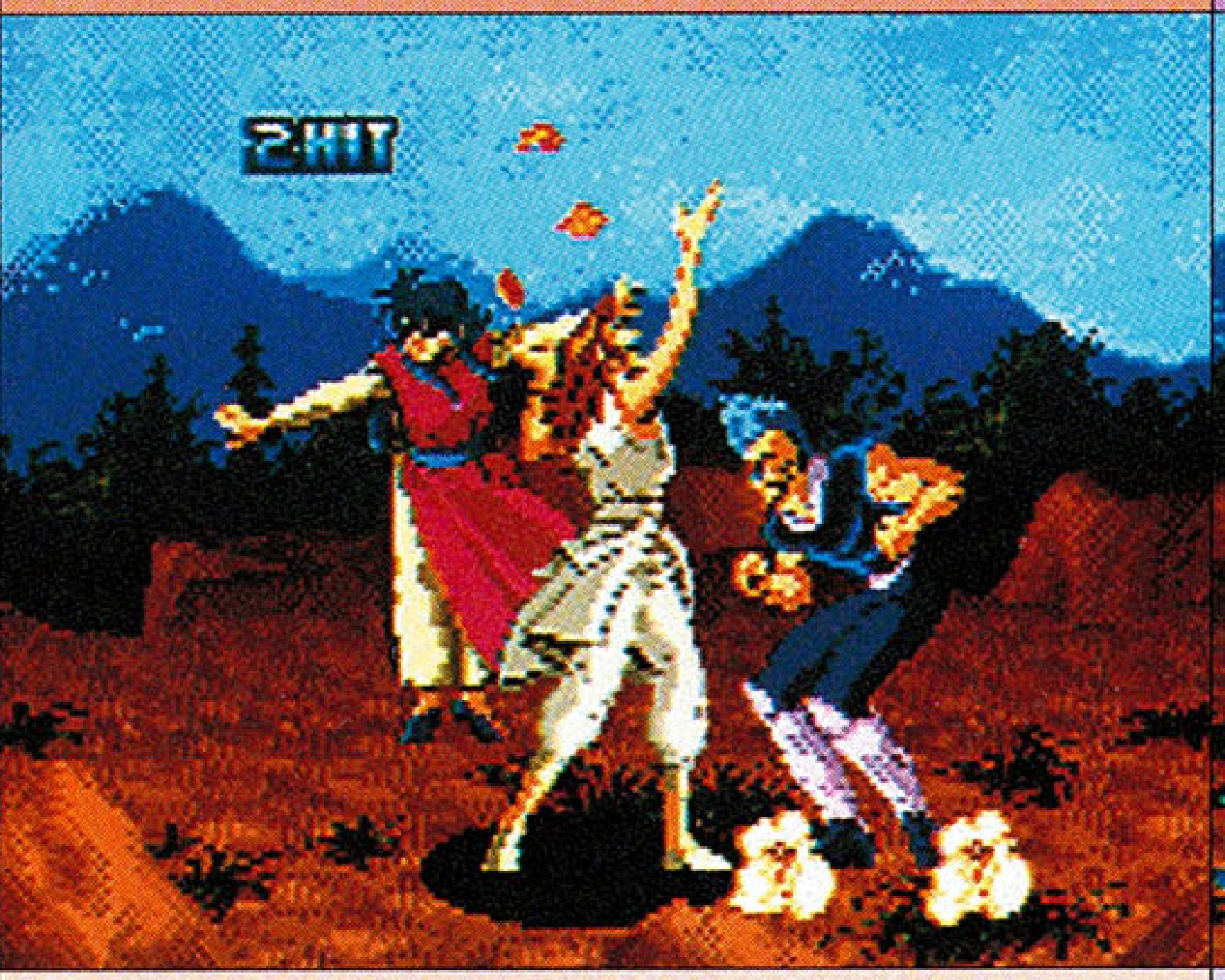
突進系ではなく、その場で霊剣をふりまわすので、当てるのがけっこうムズかしい。相手に重なるようにライン移動して、すばやくコマンド入力、といったところか。

陣／移動爆風障壁



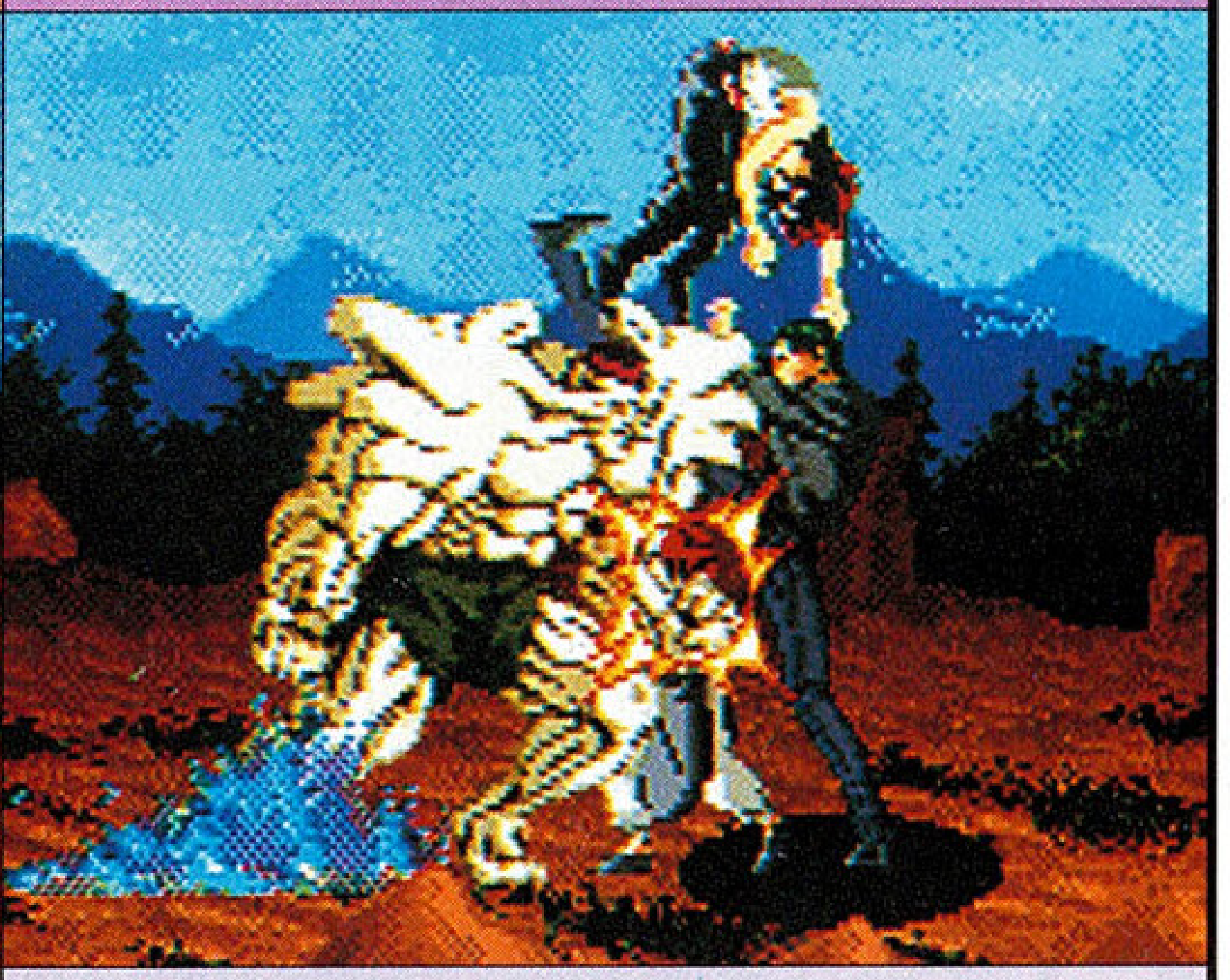
この技は文字どおり移動できる爆風障壁。技が途中でキャンセルできるが、最後まで出しきってしまうと気絶状態になってしまう。スライディングで転ばせて、起き上がりに…。

樹／時空凍結



少しだけ時間を停止させることができる。その間に敵を攻撃するわけだが、攻撃中の敵を止めてしまった場合、そのキャラに当たるとダメージを負ってしまうので注意。

戸愚呂(弟)／100%中の100%

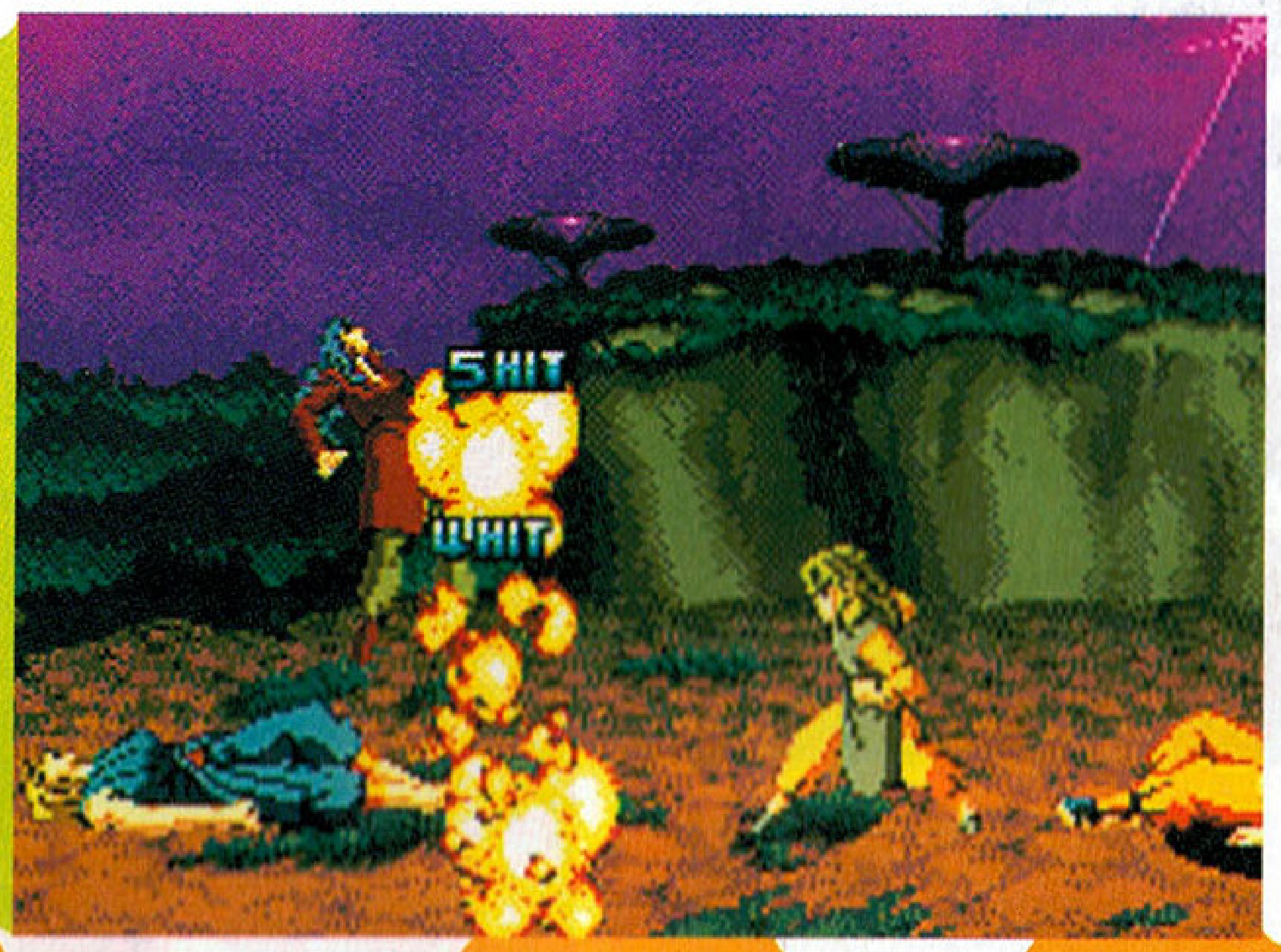


戸愚呂（弟）自身の体が、なにやらムクムクとふくらんで突進する強力な技。他の必殺技や超霊撃をうけつけないパワーをもっている。よく避けられるけど…。

どうせ勝つなら気持ち良く キメ技セレクション

セコセコと勝ちをねらっていくのもいいが、「勝つときはやっぱり気持ち良く勝ちたい!!」なんて思っているあなたに贈る「キメ技セレクション」。相手を怒らせてしまいそうな卑怯なものから屈辱的なもの、果てはお笑いまで幅広くとりそろえてみた。

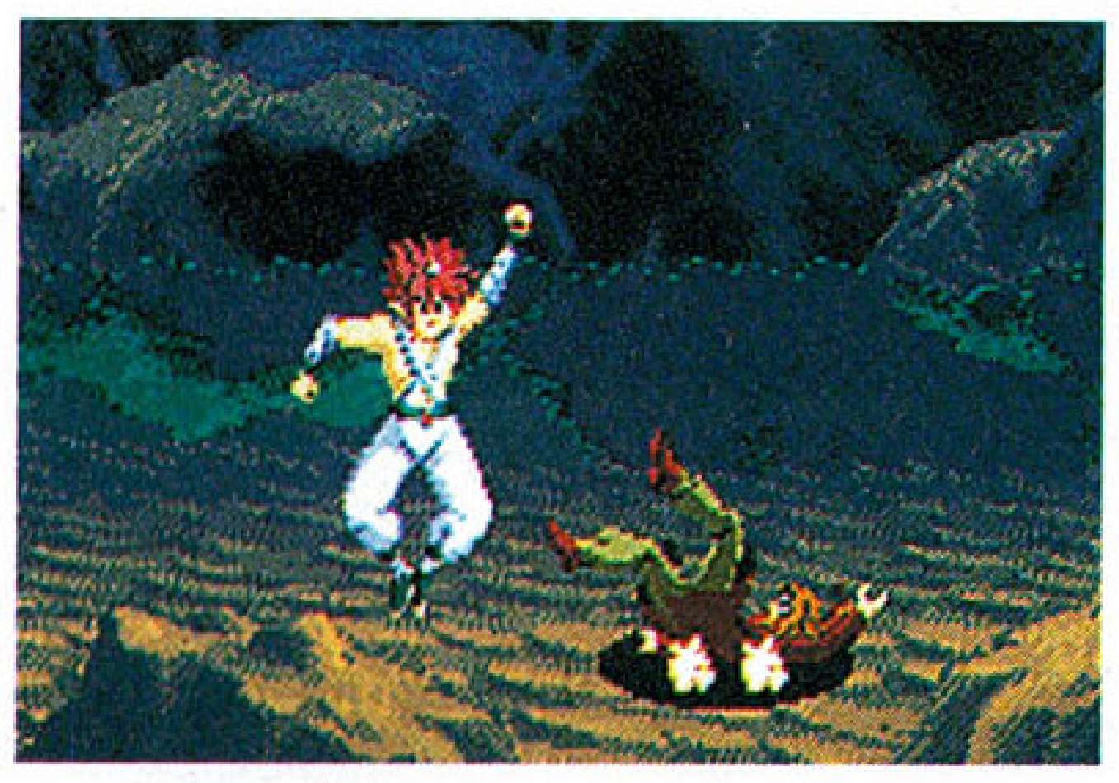
ただ勝つだけじゃいや～ん



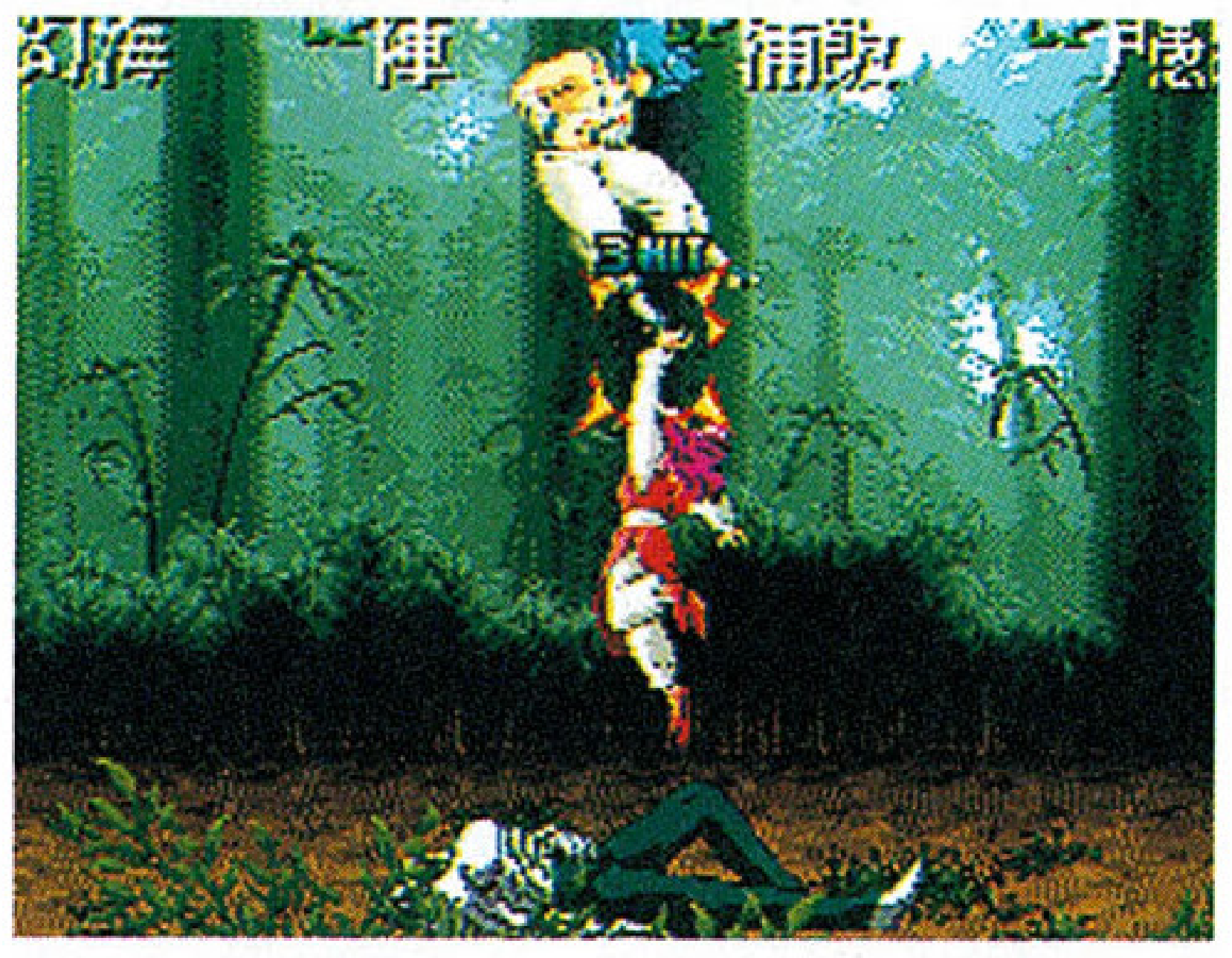
⇨オッシャァー!!　で、とりあえず勝てるようになったところで次のステップ。今度はどんなふうに葬ってやろうかな～

屈辱!!

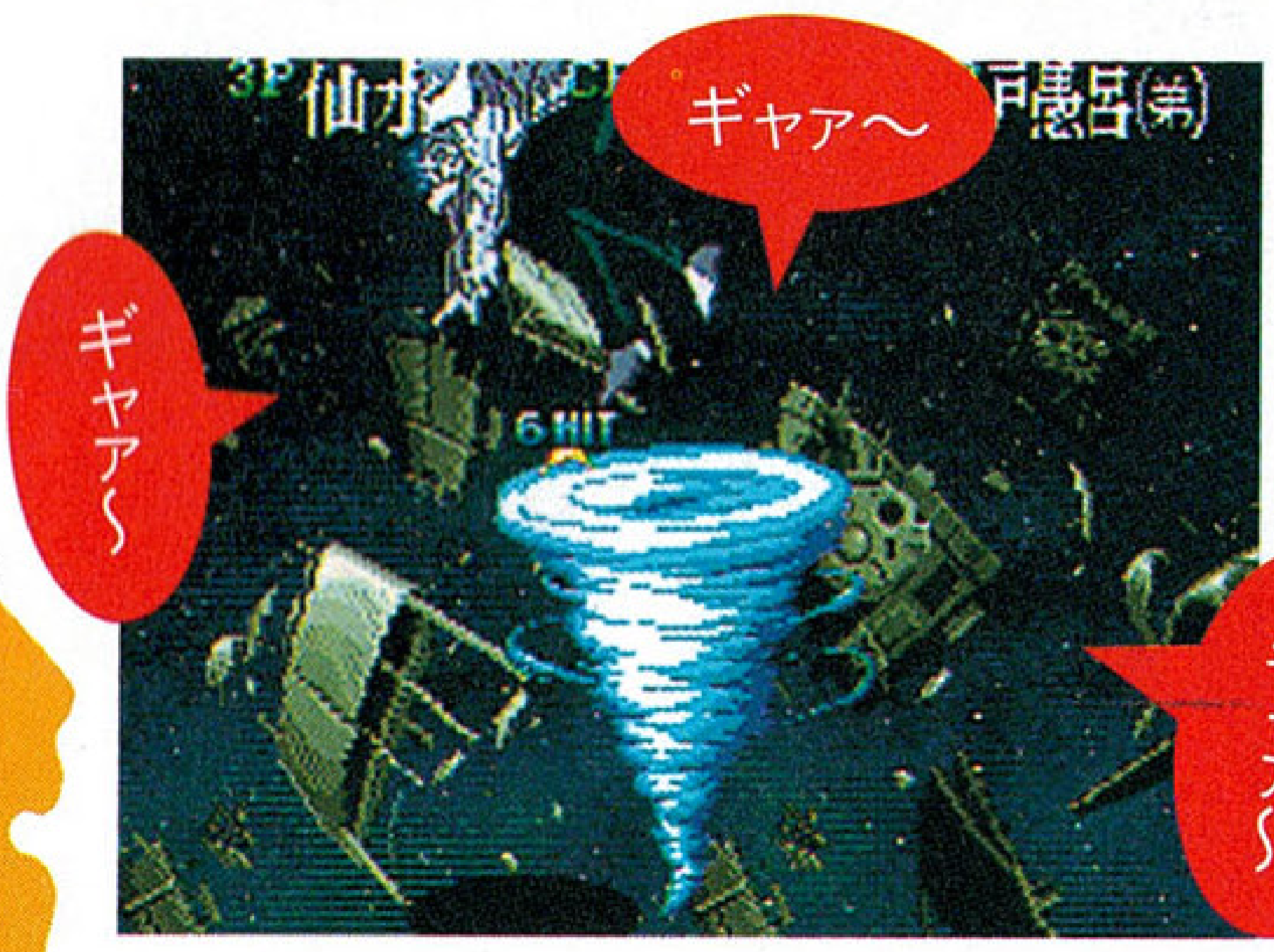
このゲームでは、一度攻撃を受けて吹っ飛んでいるときにも当たり判定がある。また、勝負がついても、相手の体が地面にたたきつけられるまでの間は、自キャラの操作をうけつけてくれる。ここでは、これらのことを利用した屈辱技を紹介しよう。まずは戦闘終了後のアピールタイム。相手にとどめをさせたらすかさず挑発。けっこうムカツク。あとは勝負がついている相手に、さらに攻撃を加えることも可能だ。相手が地面にたたきつけられる前に、必殺技などで追い打ちをかける。この場合は連続ヒットになる必殺技が効果的。



⇦かなりバカにしてるって感じっす



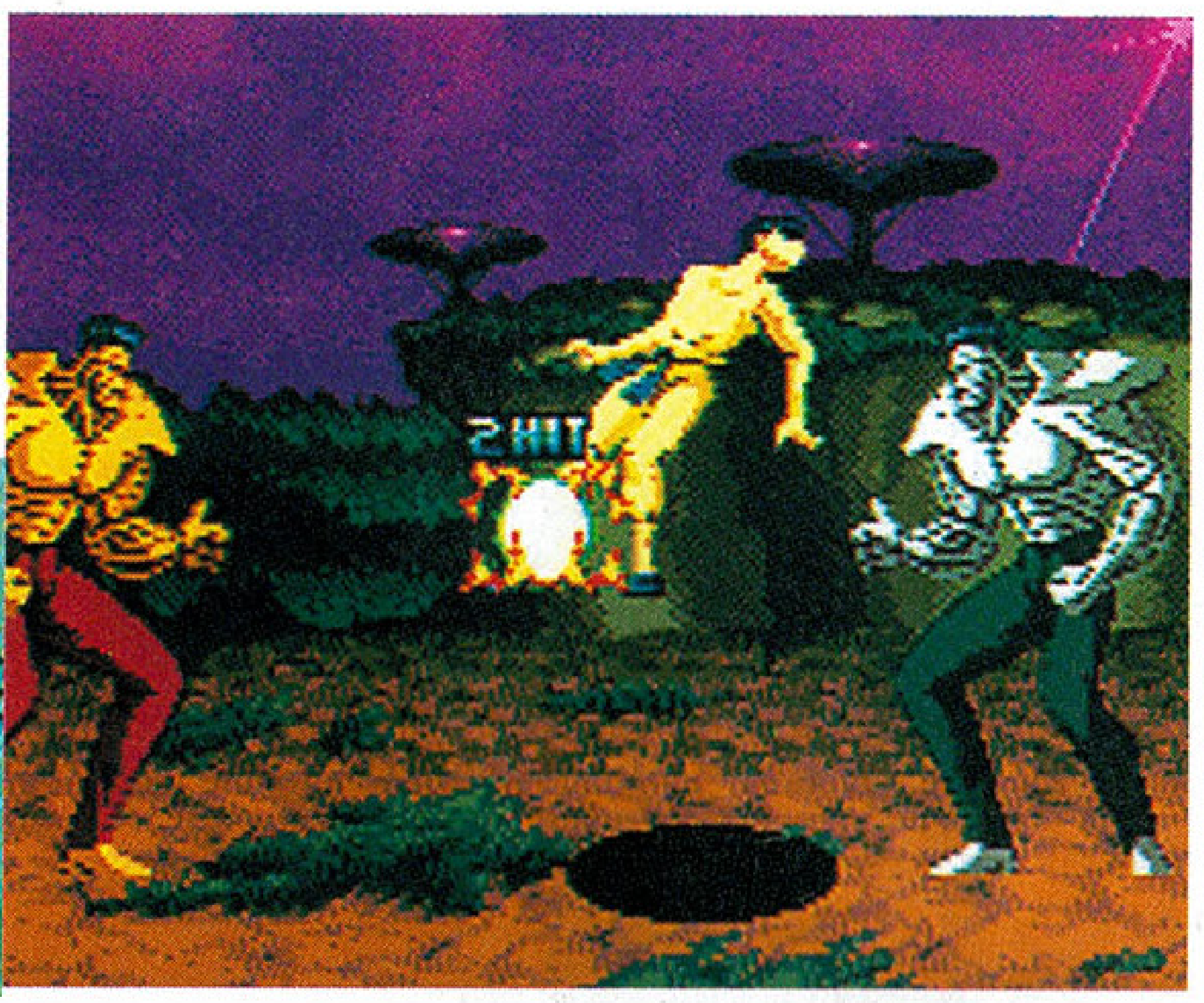
⇧もう勝負はついてんのに、やめて



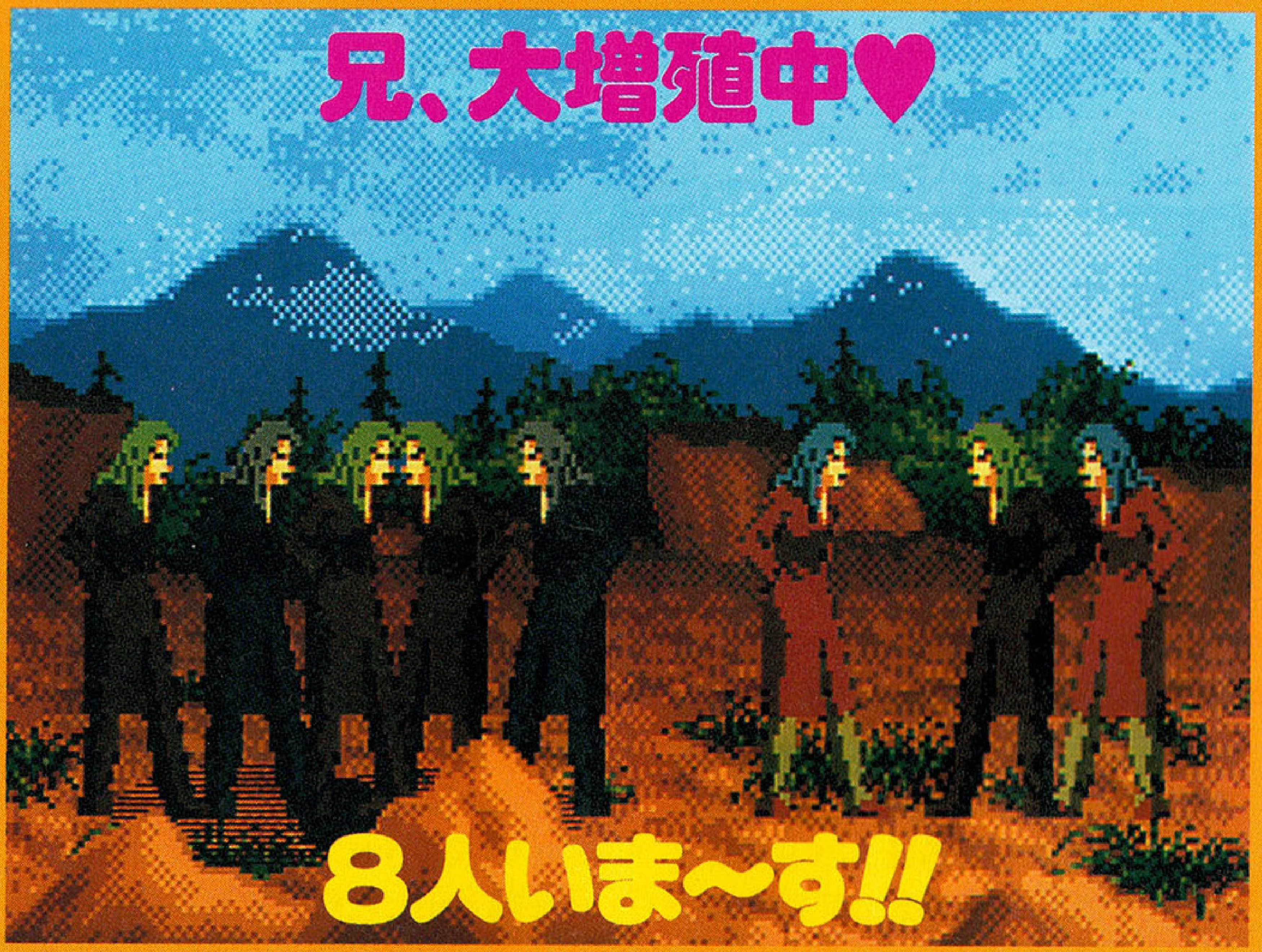
⇧巨体をはね上げるって気持ちい～

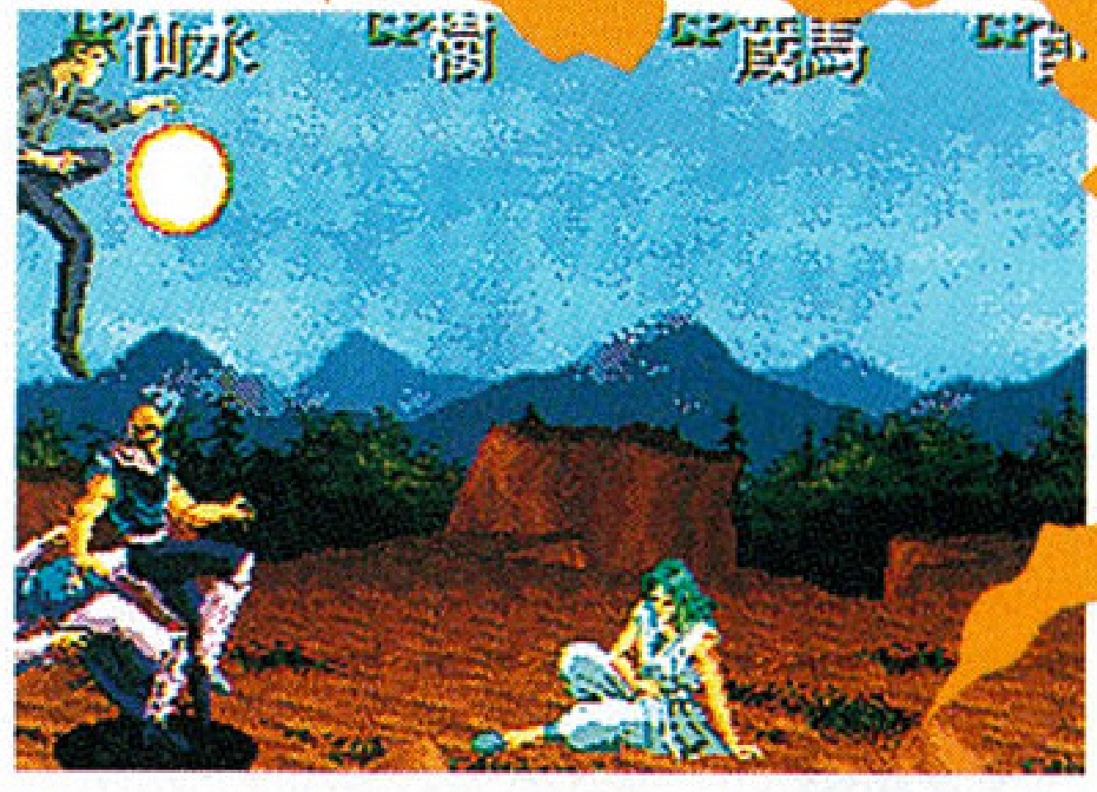
卑怯!!

卑怯な行為といえば、他のプレイヤーと共謀して、１人のプレイヤーをはさみうちにしたり、陣の空中移動や仙水の烈蹴紅球波、幽助の霊丸などの、空中で出せる必殺技を撃ち続けて、空中でゆっくり休んでみたりといったものが考えられる。酎のサプライズキックを連発するのもイヤラシイ。

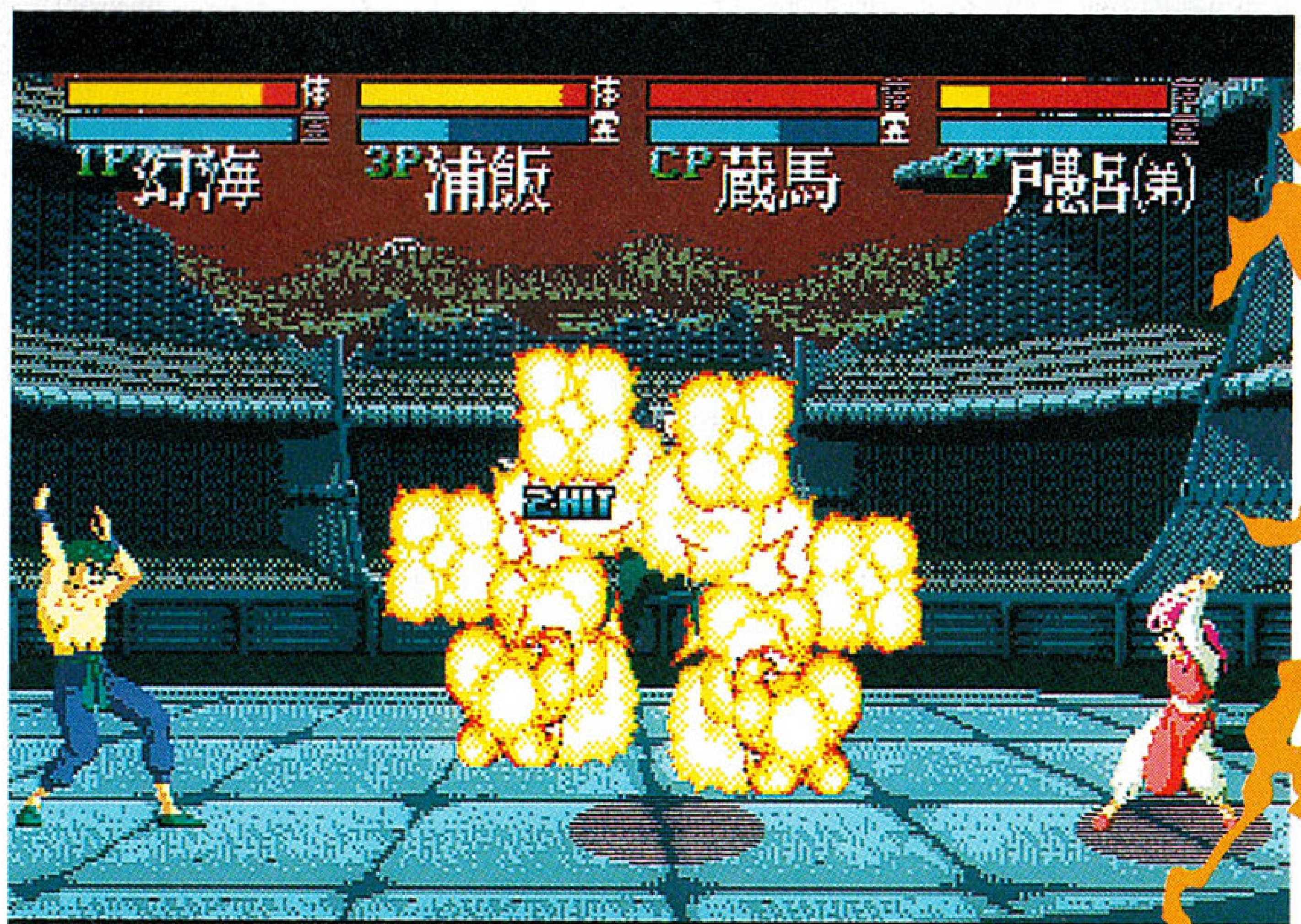


⇦「フッフッフ」。弟の声の中でのたうちまわる幽助。逃がして～





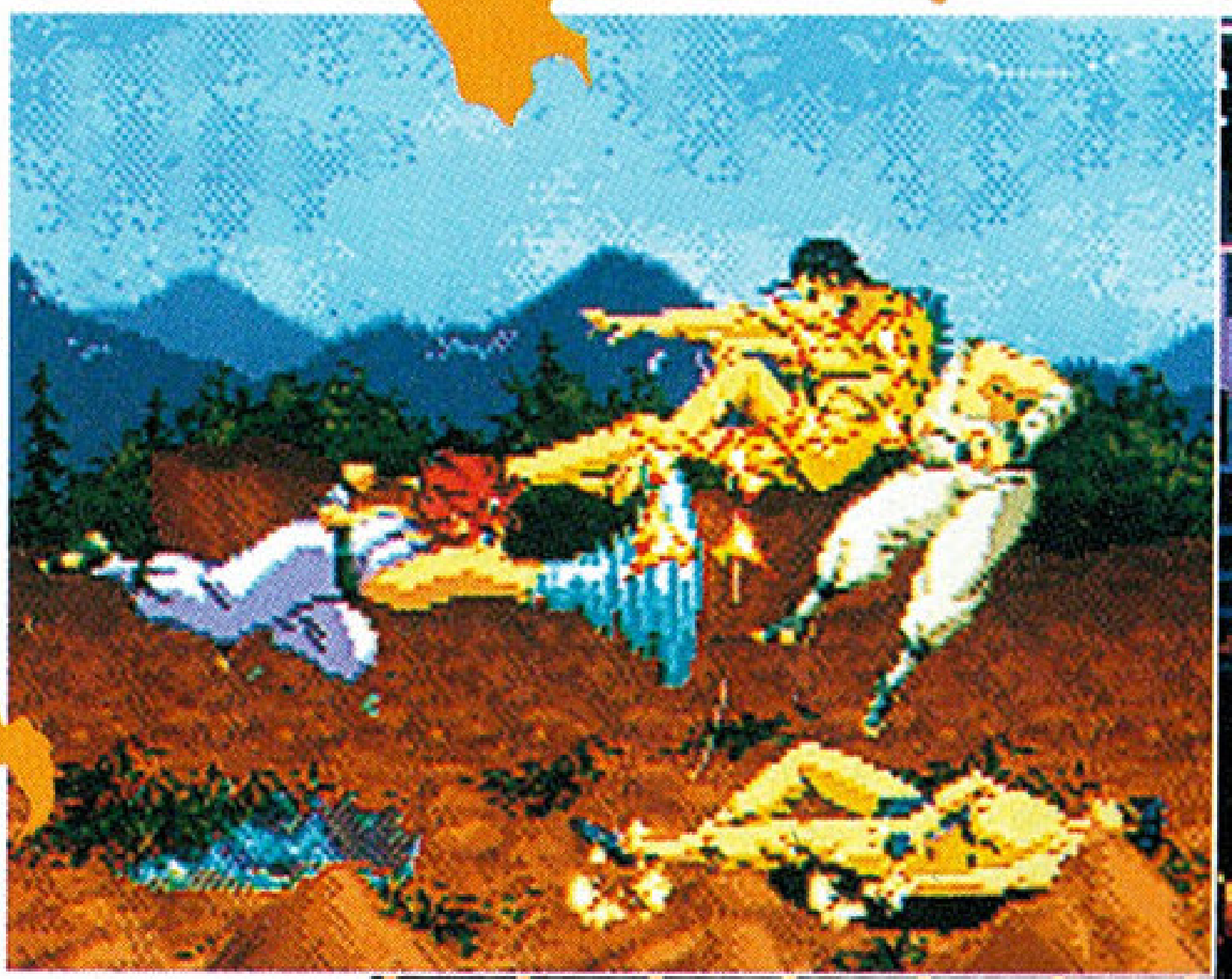
⇨仙水、空中、遊泳中。降りてきて戦え



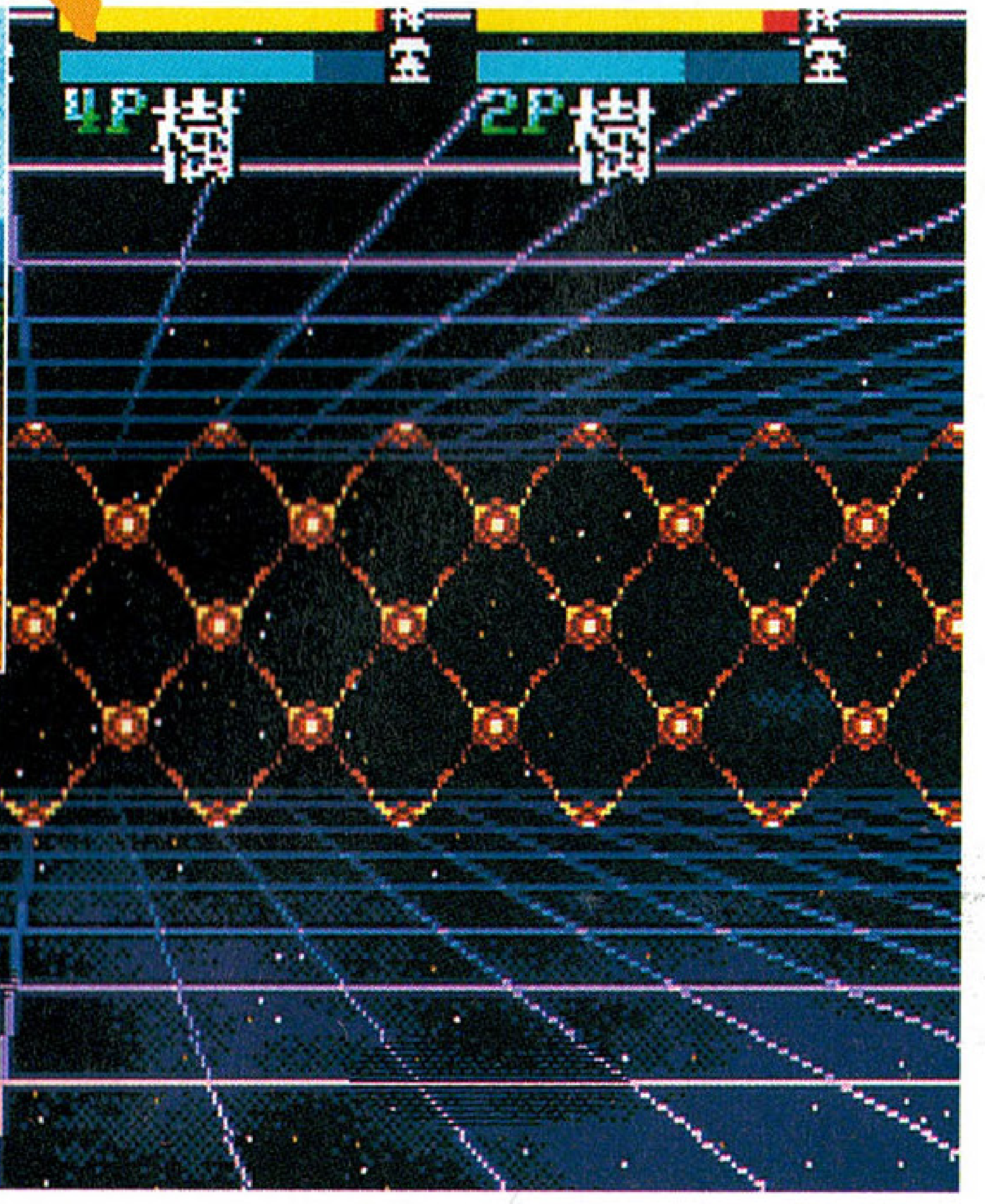
⇨最強霊丸ではさみうち♡　あまりの爆発の凄まじさで姿は見えないけど、やられているのは戸愚呂（弟）なのだ。無惨…

お笑い♥

４人同時に参加できるので、いろんな変わった楽しみかたができるのが、このゲームの魅力のひとつだったりする。戸愚呂（兄）のダミーで画面をうめつくしてみたり、みんなでいっせいに樹のテレポートで消えてみたり、陣を使って、霊力が続く限り空中で戦ってみるのも面白いかも？



⇧普通に戦うのに少しあきてきた。そんな人にオススメかもね



⇧誰もいないけどじつは樹がテレポート中なので～す

MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★★★☆☆

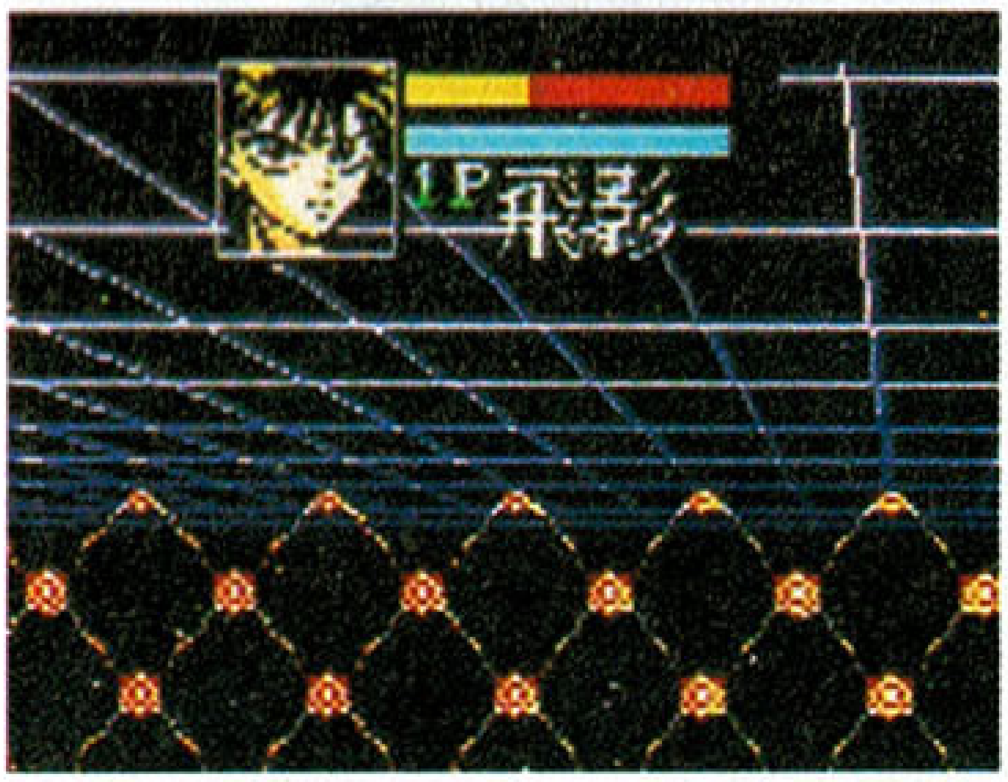
超霊撃コマンド公開

東京都
田代昭憲

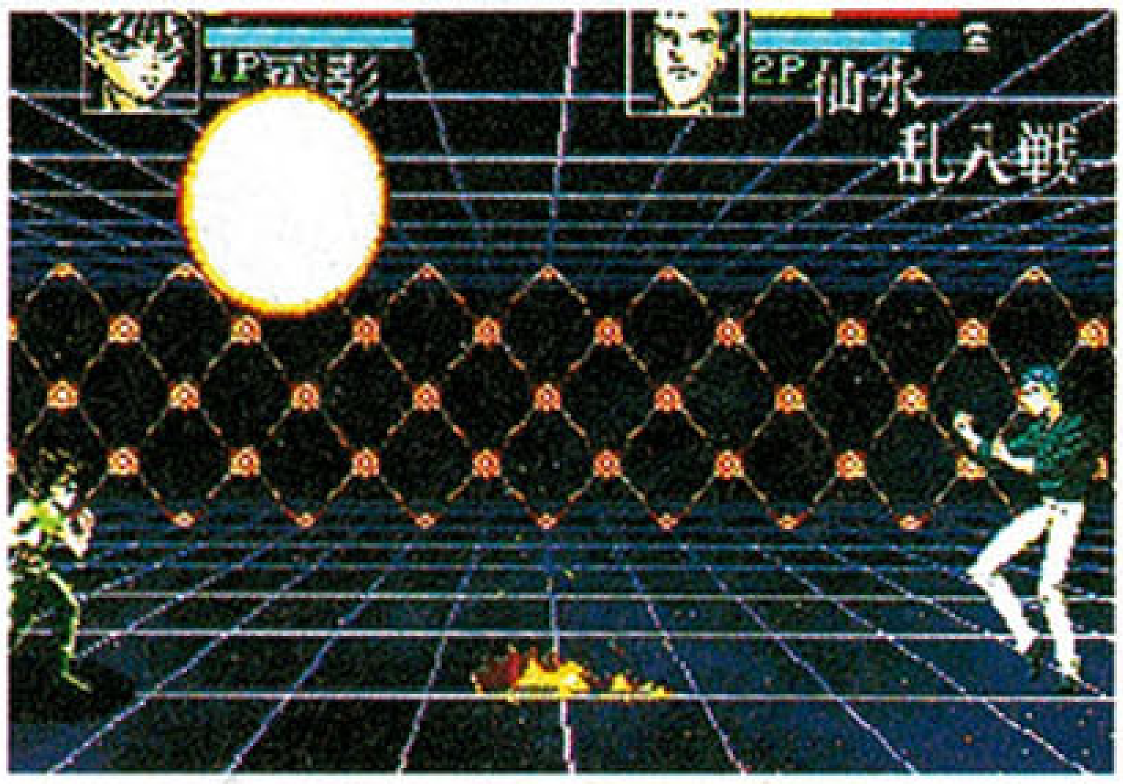
戦闘中、自キャラの体力が半分より少なくなって霊力が満タンの状態のとき、下の表のコマンドを入力すると超霊撃が出せる。自キャラが飛影、陣、戸愚呂（兄）、仙水の場合、方向ボタンで弾の軌道を変えることができる。コマンドはキャラが右向きのもので、左向きなら左右が逆になる。矢印は方向ボタンに対応し、＋は同時にボタンを押すことを表している。

超霊撃コマンド表

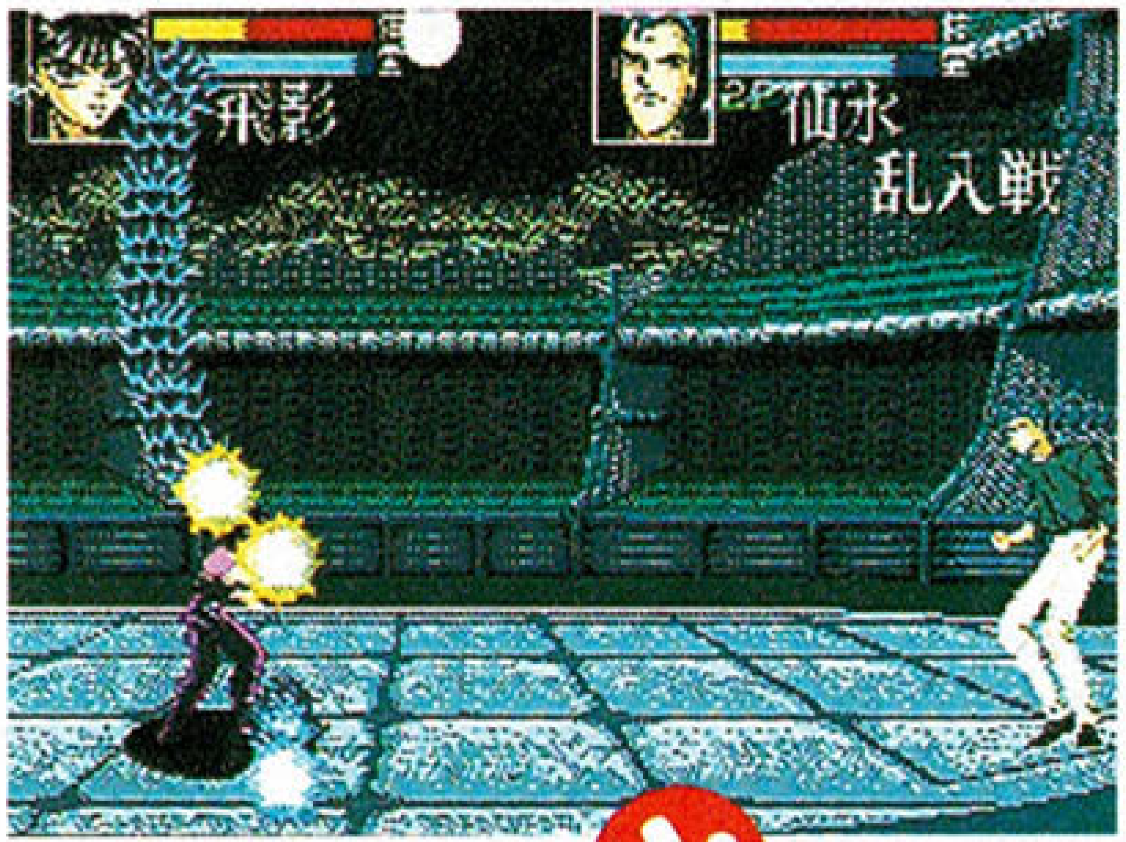
キャラ名	コマンド
幽　助	→↓→＋A
桑　原	↓↓→＋A
蔵　馬	↓→↓＋A
飛　影	↓→↓→＋A
幻　海	→↓→＋A
酎	↓→↗＋A
陣	↓↓＋AとB同時
戸愚呂(兄)	→↓→↓＋A
戸愚呂(弟)	↓→↓＋A
樹	↓＋AとB同時
仙　水	↓↓→＋A



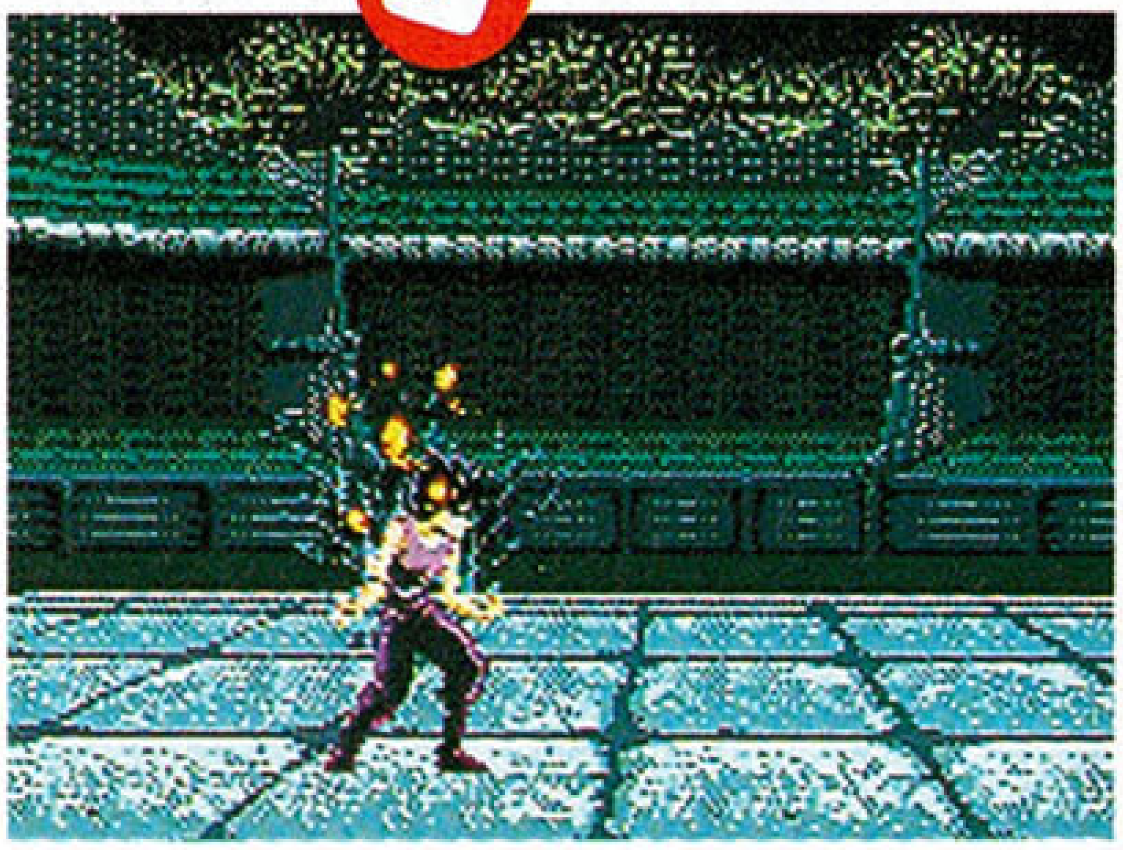
⇦自キャラのゲージがこのくらいになったら、コマンド入力



⇨弾の軌道を操作できるキャラもいる



⇦飛影の超霊撃は、自分に当てることで…



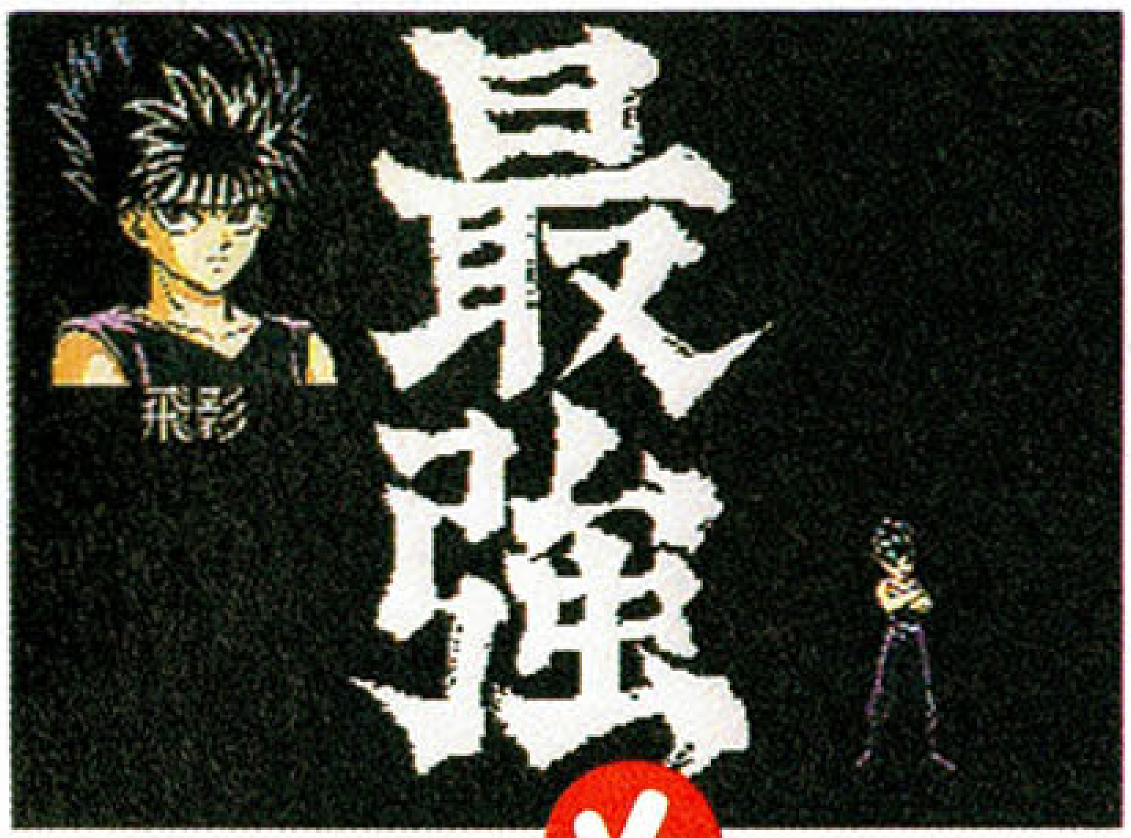
⇨なんと、スピードとパワーがアップする！

MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★★☆☆☆

ハンデ戦ができる

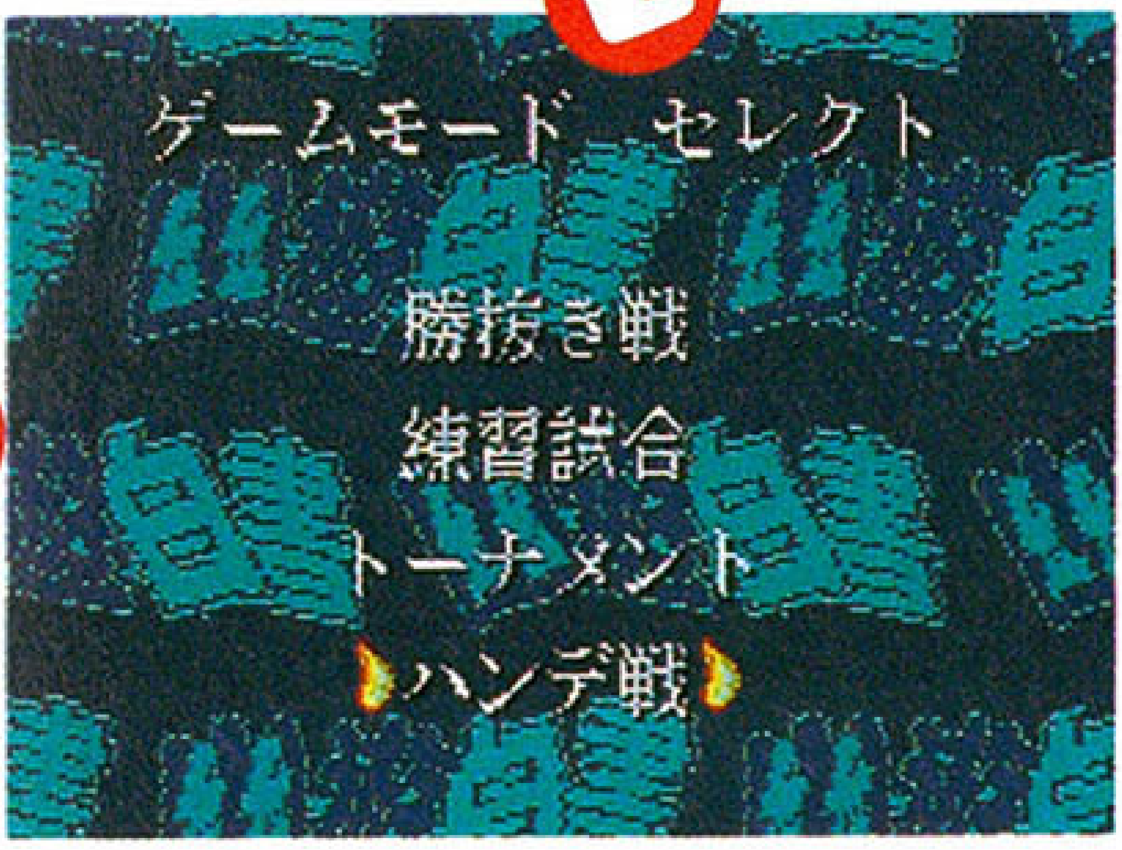
埼玉県
小川大樹

まず、どの難易度でもいいので「勝抜き戦」をプレイして、優勝する。そして、優勝者が表示された画面でスタートを押して再びゲームをすると、ゲームモード選択画面の一番下に「ハンデ戦」という項目が追加される。これを選ぶと、コンピュータ戦で1対2や1対3で対戦ができるようになる。



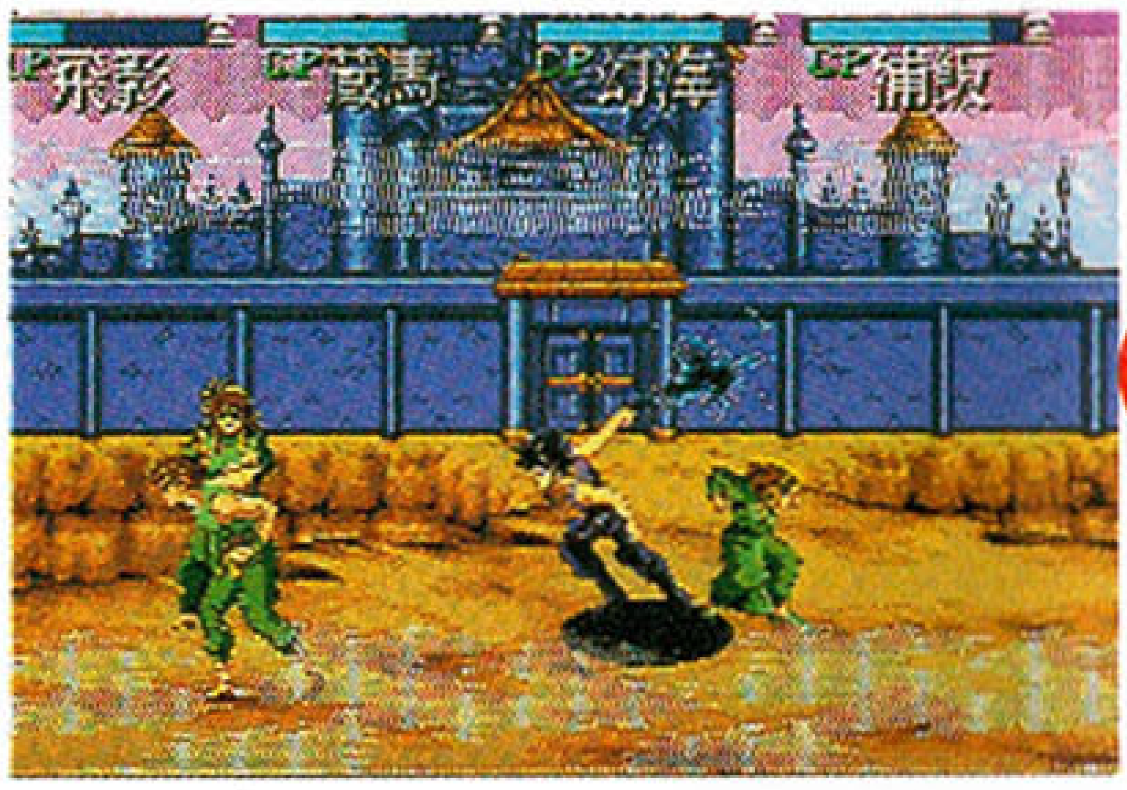
⇨まずは「勝抜き戦」をクリアするのだ

スタートを押す


ゲームモード　セレクト

勝抜き戦
練習試合
トーナメント
ハンデ戦

⇦ゲームモードに「ハンデ戦」が追加される



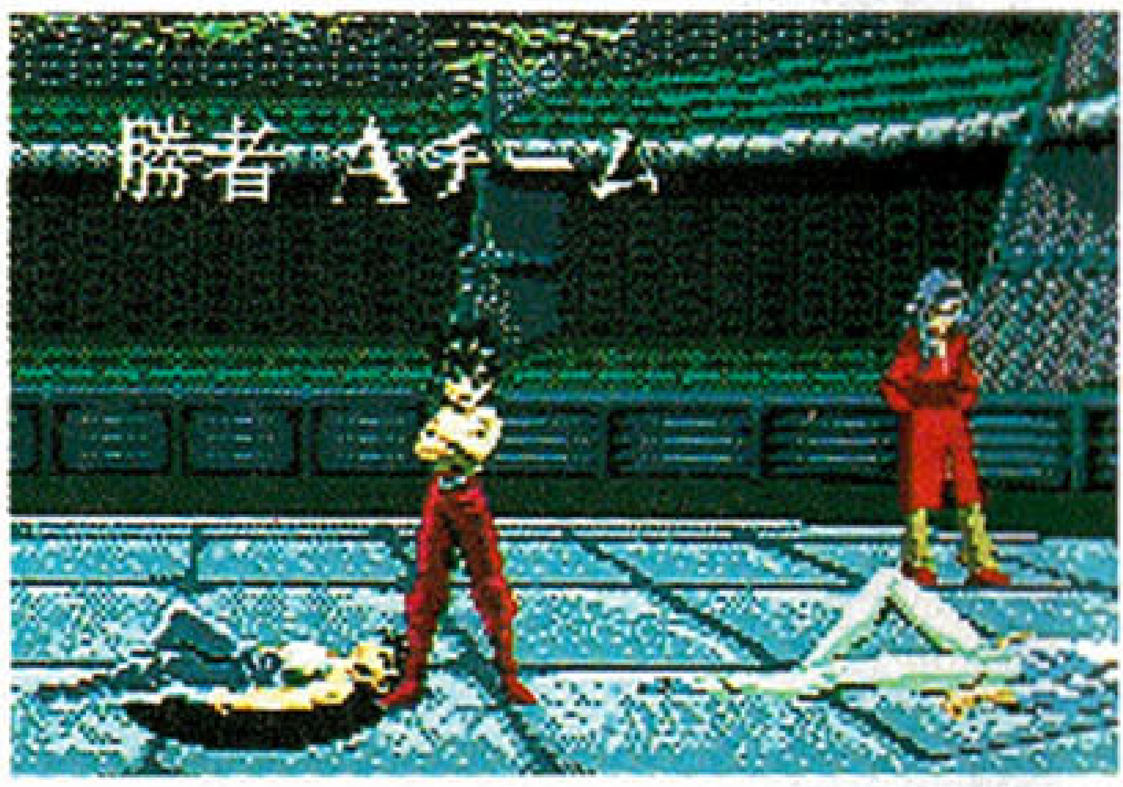
⇨自分以外は全員敵だ。かなり難しいぞ

MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★☆☆☆☆

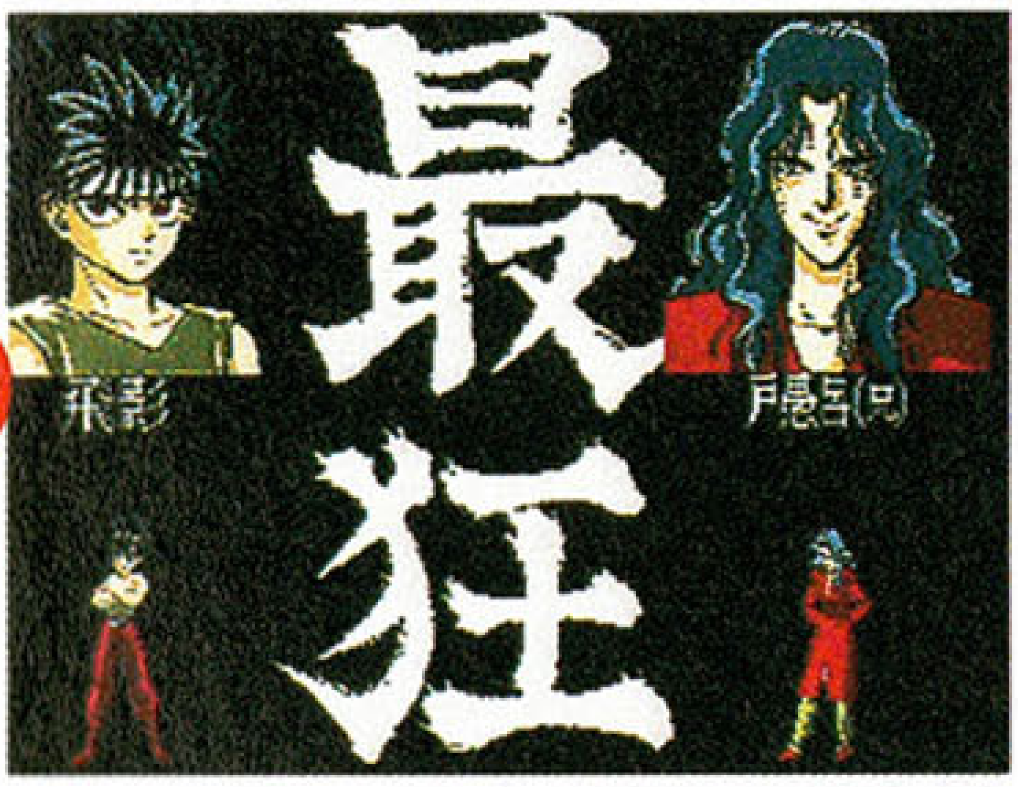
戸愚呂(兄)で勝とう

北海道
長野ちゃん

トーナメントバトルを選び、自チームのどちらかを戸愚呂（兄）にして優勝する。すると優勝者の表示画面で、通常は「最強」と表示されるのに、戸愚呂（兄）がいるときだけ「最狂」に変わる。



⇨とにかく、戸愚呂（兄）で優勝しよう



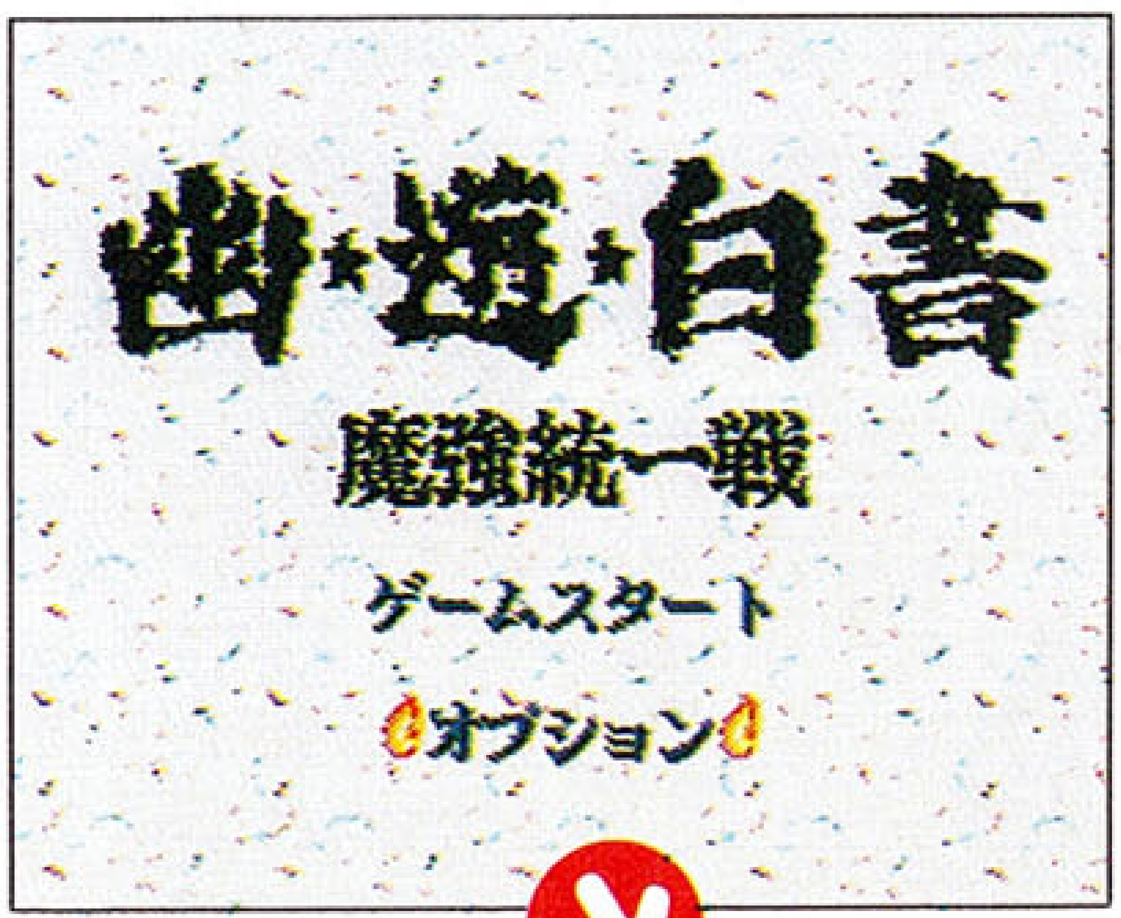
⇦おぉ、文字がいつもと違っているぞ！さすが戸愚呂（兄）

MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★★★★★

デバッグモード

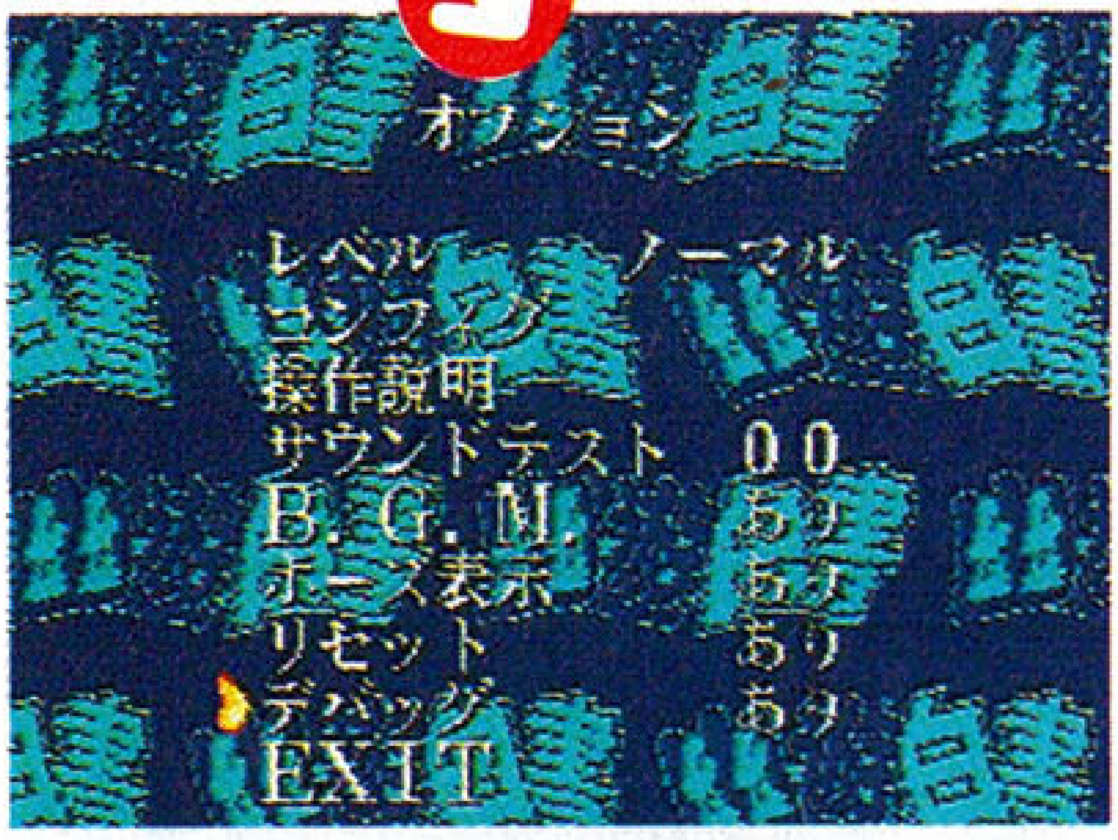
東京都
角友介

タイトルのあとのゲームスタート画面で、オプションにカーソルを合わせてAとCとスタートを同時に押し続ける。すると、オプションに「デバッグ」が増えている。これを「あり」にすると、最初からハンデ戦が選べるのだ。また、6ボタンパッドを接続し試合中ポーズをかけて、方向ボタンのいずれかを押しながらZを押すと、体力が全回復する。さらに、リセットしてトレジャーのロゴが出たときにスタートを押すと、その時点で設定していたモードのエンディングを見ることができる。

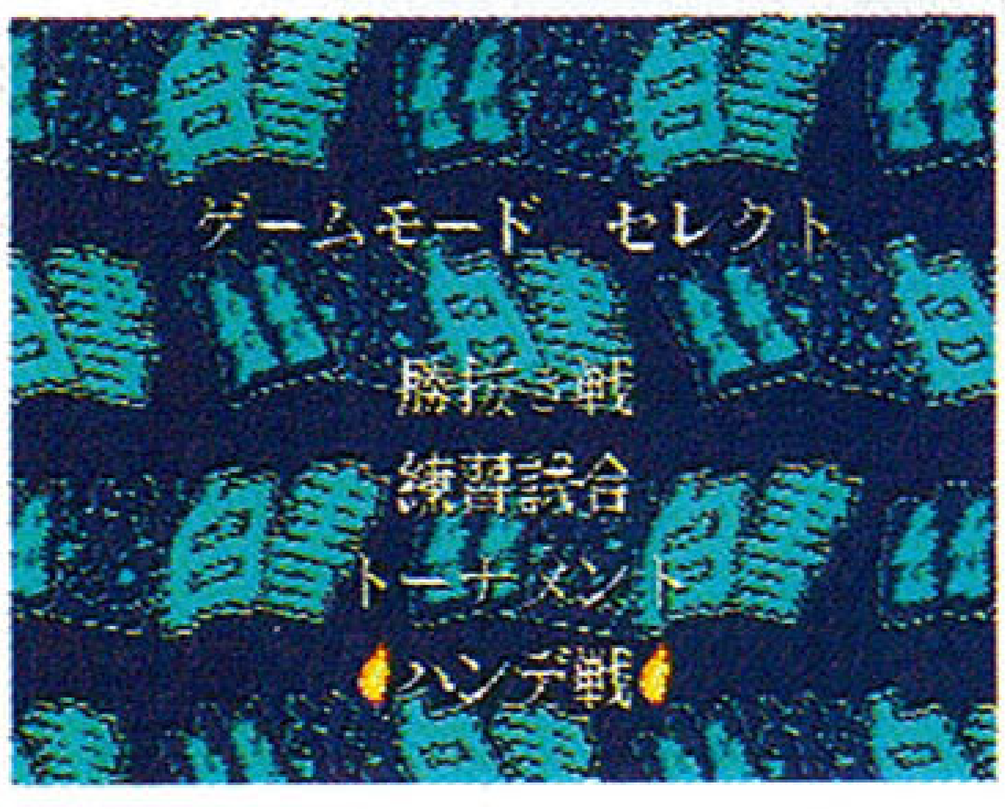


この画面になったら、下のコマンドを入力する

AとCとスタートを同時に押し続ける

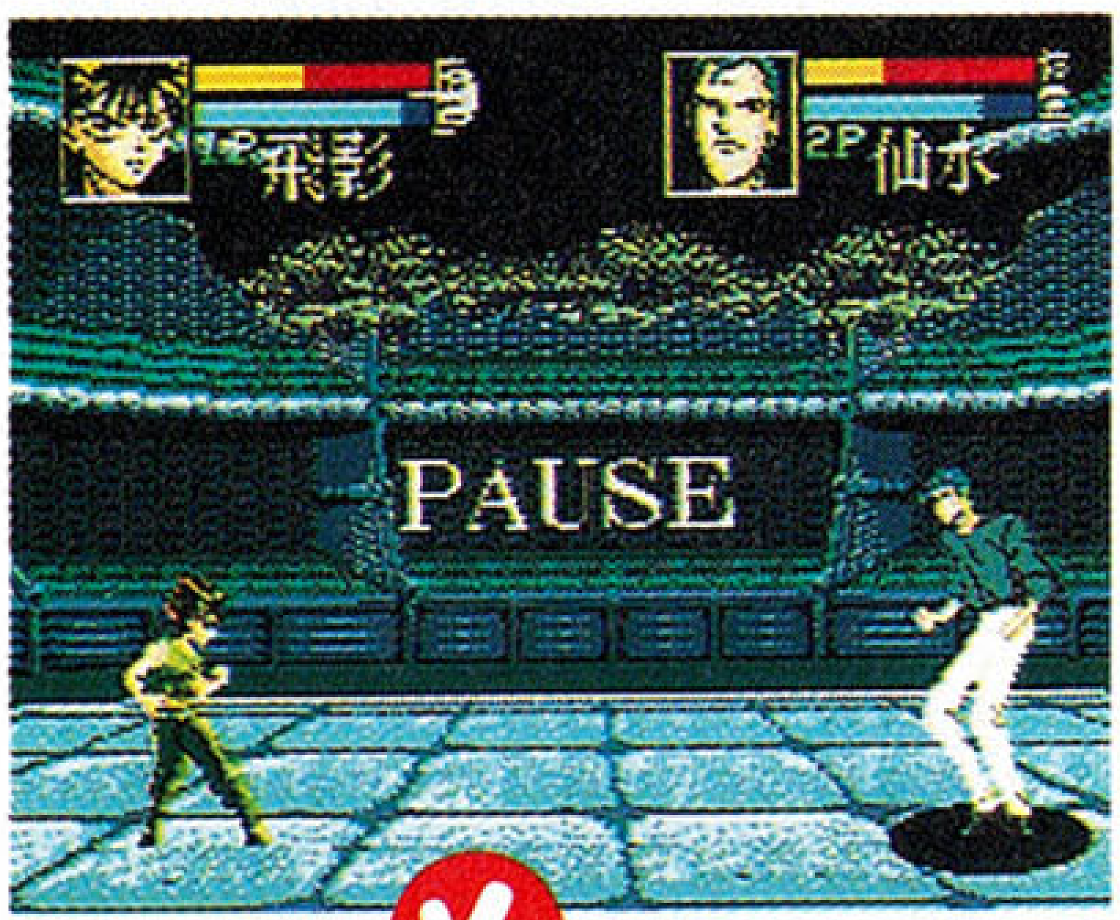

オプション
レベル　ノーマル
コンフィグ
操作説明
サウンドテスト　00
B.G.M.　あり
ポーズ表示　あり
リセット　あり
デバッグ　あり
EXIT

EXITの上の「デバッグ」を「あり」に


ゲームモード　セレクト
勝抜き戦
練習試合
トーナメント
ハンデ戦

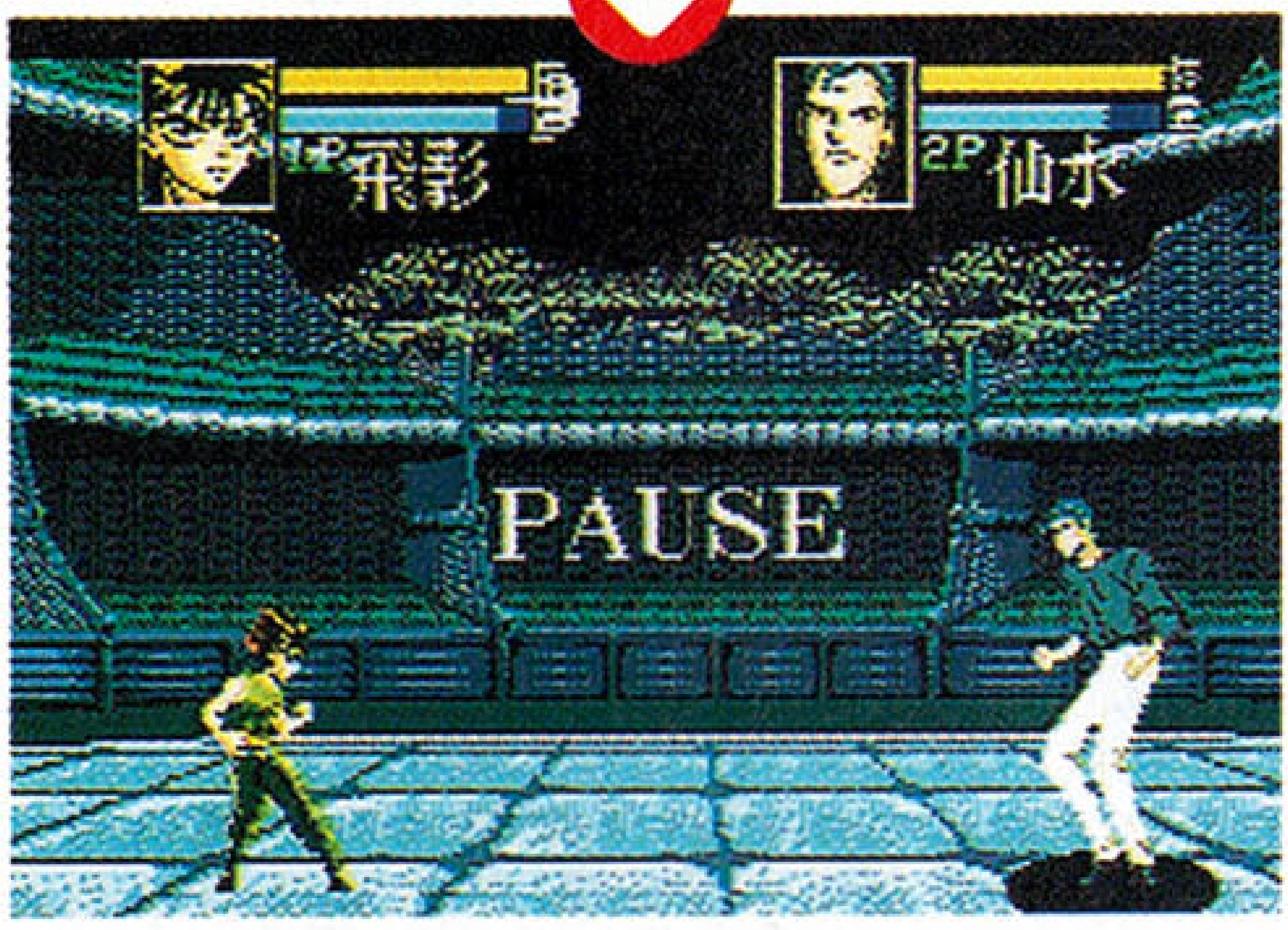
これで、勝抜き戦をクリアしなくても、ハンデ戦ができる

試合中に体力回復



ポーズをかけて、6ボタンパッドで下の操作を

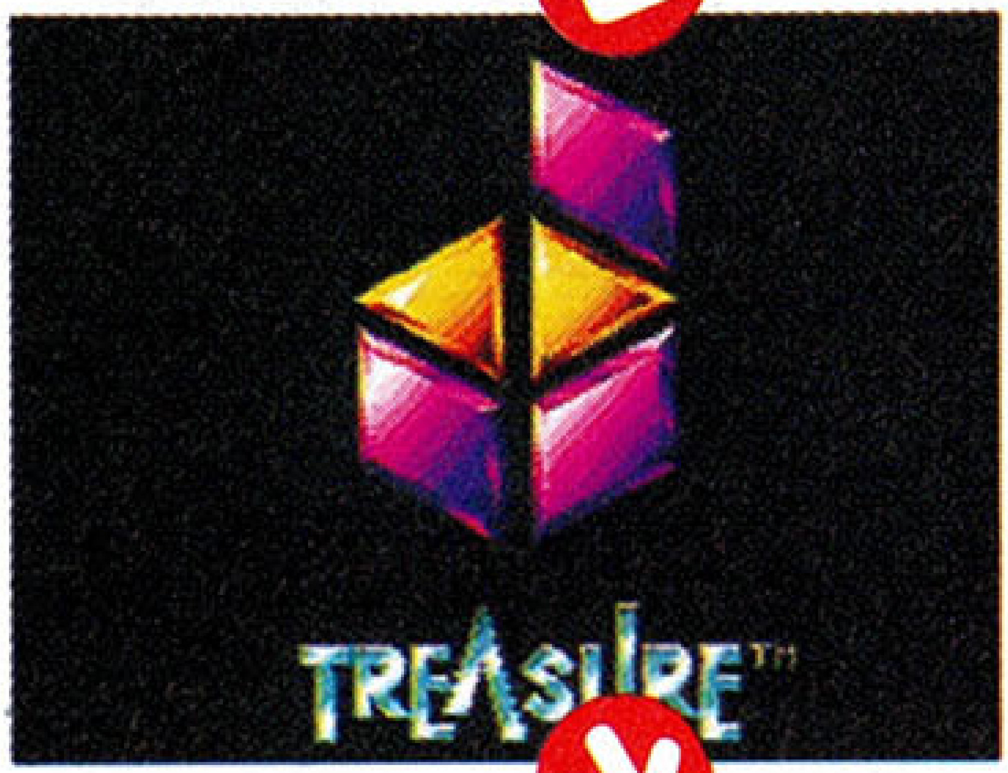
方向ボタンのいずれかを押しながら、Zを押す



方向ボタンは、左が1P、右が2P、上が3P、下が4Pに対応する

いきなりエンディング

デバッグを「あり」にしたら、リセットする



ほかの操作をしないで、この画面になるまで待つのだ

スタートを押す

ATTACK SPECIAL

ゲームプレイに絶対
役に立つ戦術解説と、物語の
中盤、シナリオ20までマップを交えて
超絶攻略!!『ラングリッサーⅡ』の
魅力を、この一冊に収録!!

ラングリッサーⅡ

攻略ガイドブック

ATTACK SPECIAL

ラングリッサーII 攻略ガイドブック

物語の中盤以降、シナリオ20までをマップを交えて完全攻略した特別付録。役に立つ各種データも取り揃えた、プレイヤー必見の一冊だ!!

CONTENTS

第1部 **基礎知識編**………3

基本的なゲームの流れを知ろう…4
戦いを有利に進める戦術解説……6
これで完璧!! 各種データ集……8

第2部 **シナリオ攻略編**……11

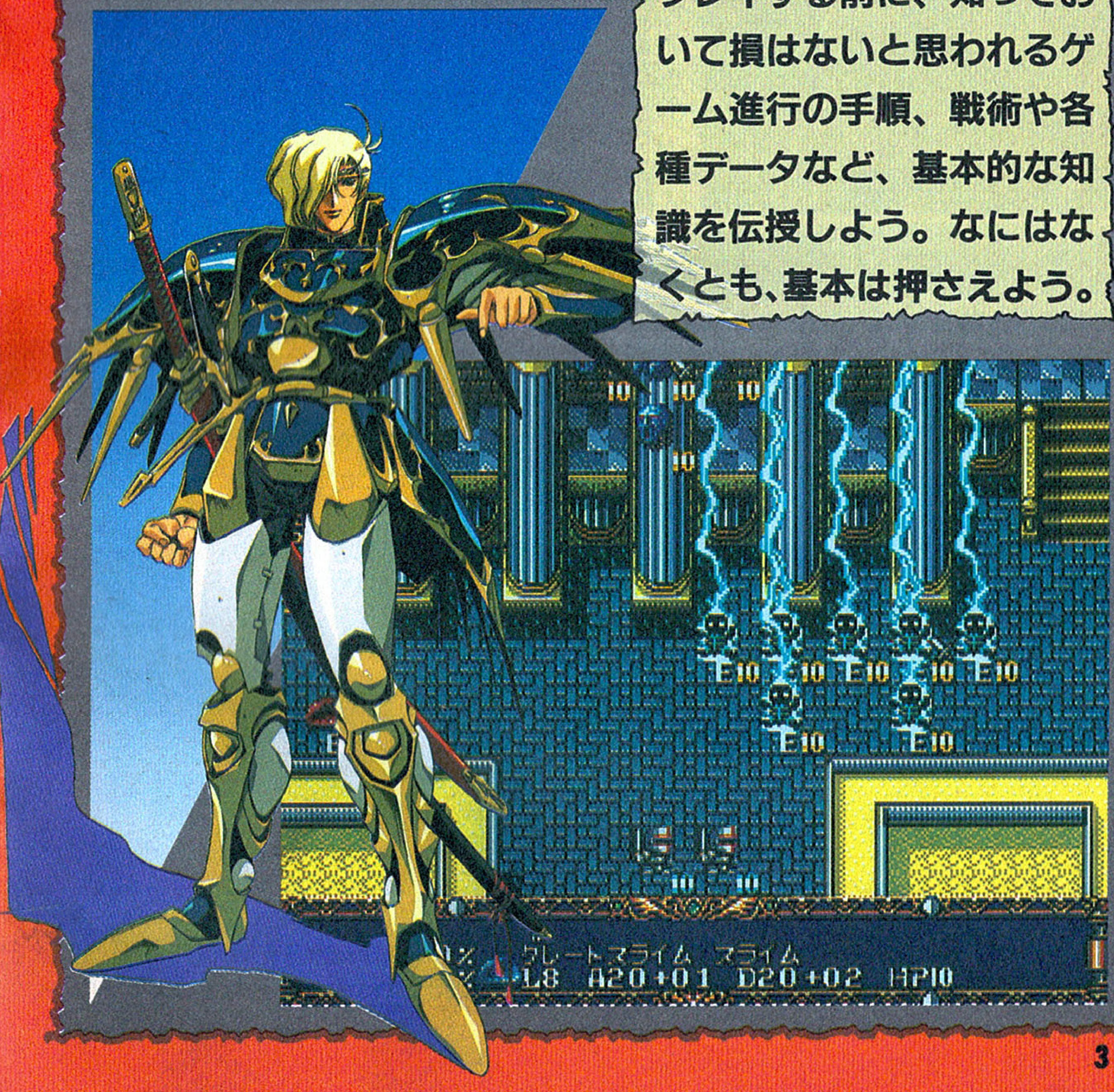
SCENARIO 1 序 章…………12
SCENARIO 2 旅立ち…………14
SCENARIO 3 ゾルム再び……16
SCENARIO 4 光の大神殿……18
SCENARIO 5 魔獣のおたけび…20
SCENARIO 6 老勇者アーロン…22
SCENARIO 7 死霊の復活…24
SCENARIO 8 空のかけ橋…26
SCENARIO 9 カルザス城の攻防‥28
SCENARIO 10 ラール川の護人…30
SCENARIO 11 炎の中で……32
SCENARIO 12 聖地レイテル…34
SCENARIO 13 炎竜兵団との決戦‥36
SCENARIO 14 聖剣ラングリッサー‥38
SCENARIO 15 氷竜兵団将軍イメルダ‥40
SCENARIO 16 レイガルド帝都…42
SCENARIO 17 帝王と闇の王子…44
SCENARIO 18 ダークプリンセス‥46
SCENARIO 19 ミレールの港で…48
SCENARIO 20 赤く染まる海‥50

STORY

バルディア王国はすでになく、ラングリッサーもすでに伝説の剣となっていたころ、レイガルド帝国は大陸各地へ侵攻を始めていた。そして、その背後には闇の王子ボーゼルと、聖剣ラングリッサーと相対する闇の魔剣アルハザードが絡んでいるという…。アルハザードを手に入れた帝国は、その封印された真の力を解放することと同時に、大陸統一という、あまたの王が夢にみて、そして敗れていった、大いなる野望を果たそうとしていたのである。そして、その計画は着実に進みつつあった…。

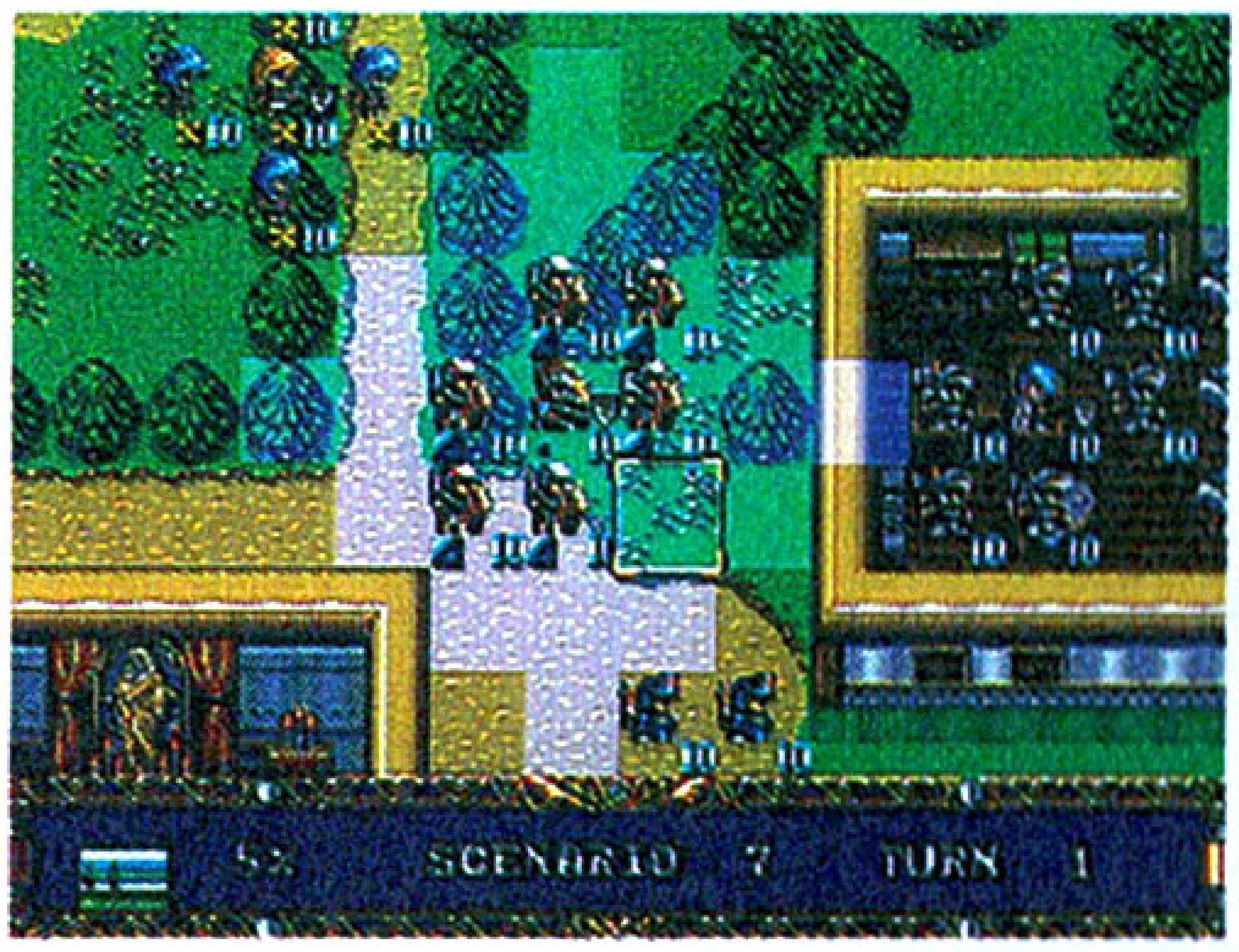
第1部
基礎知識編

『ラングリッサーII』をプレイする前に、知っておいて損はないと思われるゲーム進行の手順、戦術や各種データなど、基本的な知識を伝授しよう。なにはなくとも、基本は押さえよう。


10
E10
グレートスライム スライム
L8 A20+01 D20+02 HP10

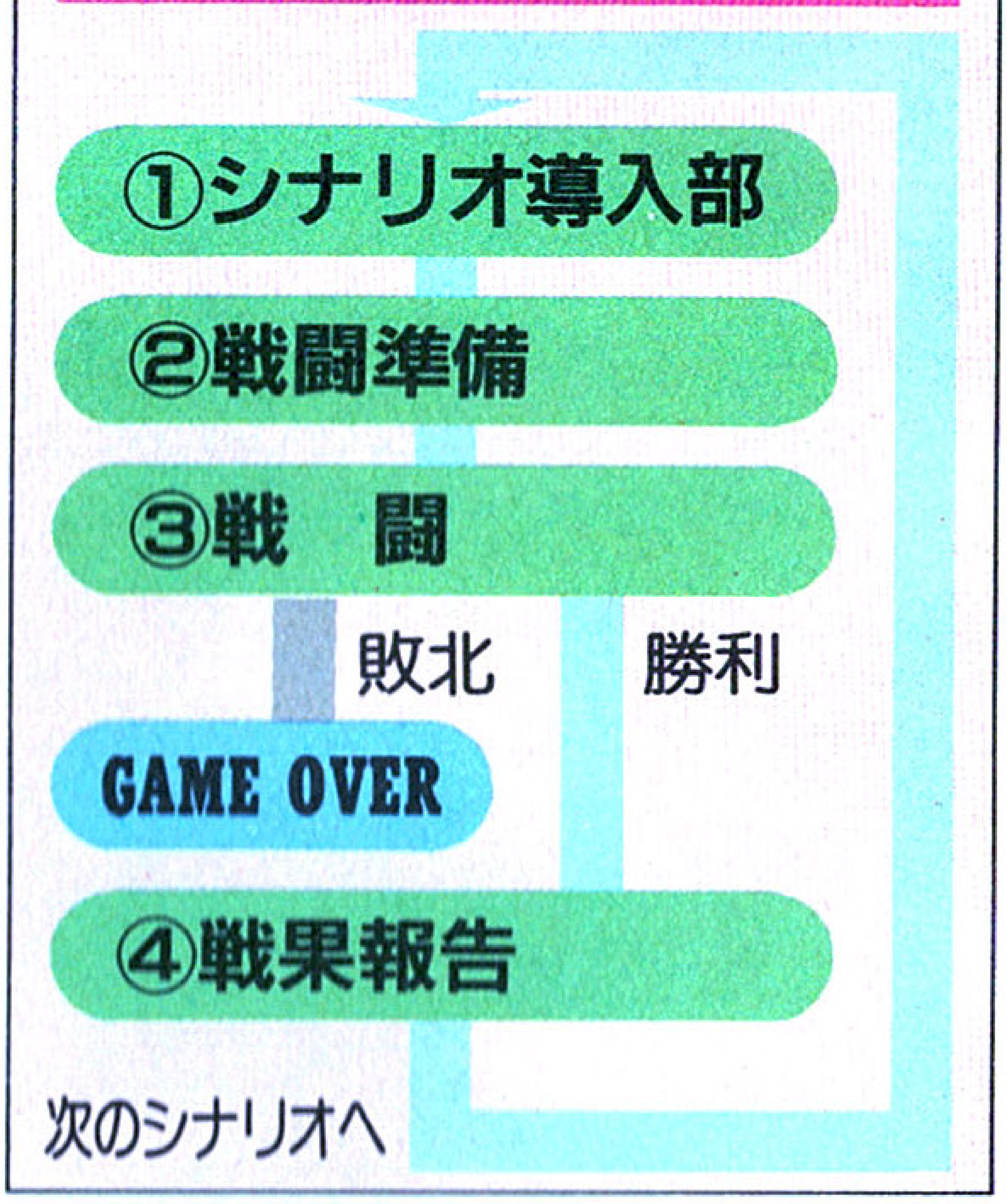
基本的なゲームの流れを知ろう

この『ラングリッサーII』は、20以上のシナリオを順番にクリアしながら進んでいくシミュレーションだ。しかし、ただクリアしていくだけではなく、各シナリオの前後には、いろいろな準備をしなければならない。まずは、シナリオの準備段階から順に詳しく解説し、このゲームの流れを見ていくことにする。


SCENARIO 7
TURN 1

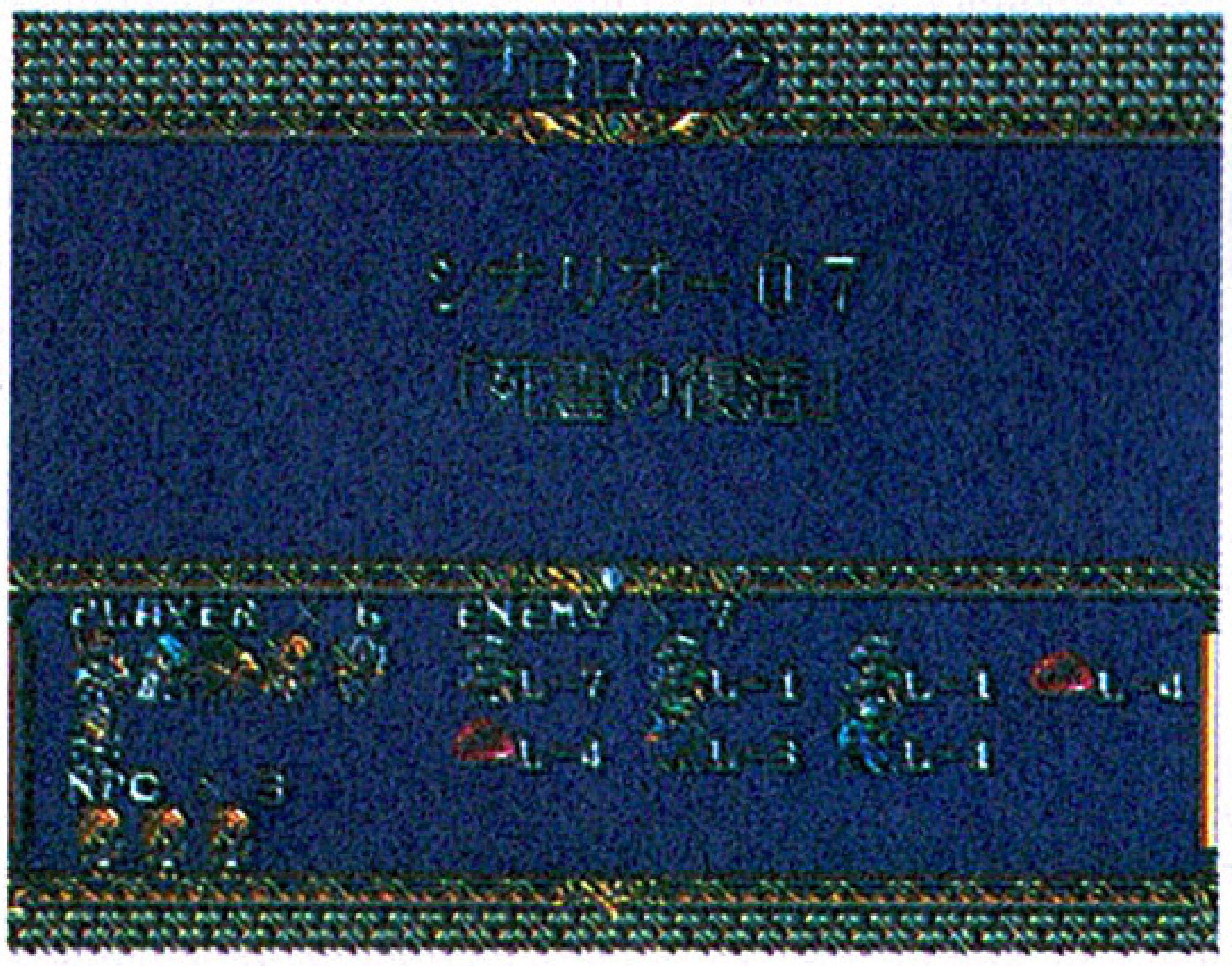
⬆まずはゲームの流れと、戦闘準備を理解しておこう

ゲームの流れ


①シナリオ導入部
②戦闘準備
③戦　闘
敗北
勝利
GAME OVER
④戦果報告
次のシナリオへ

①シナリオ導入部

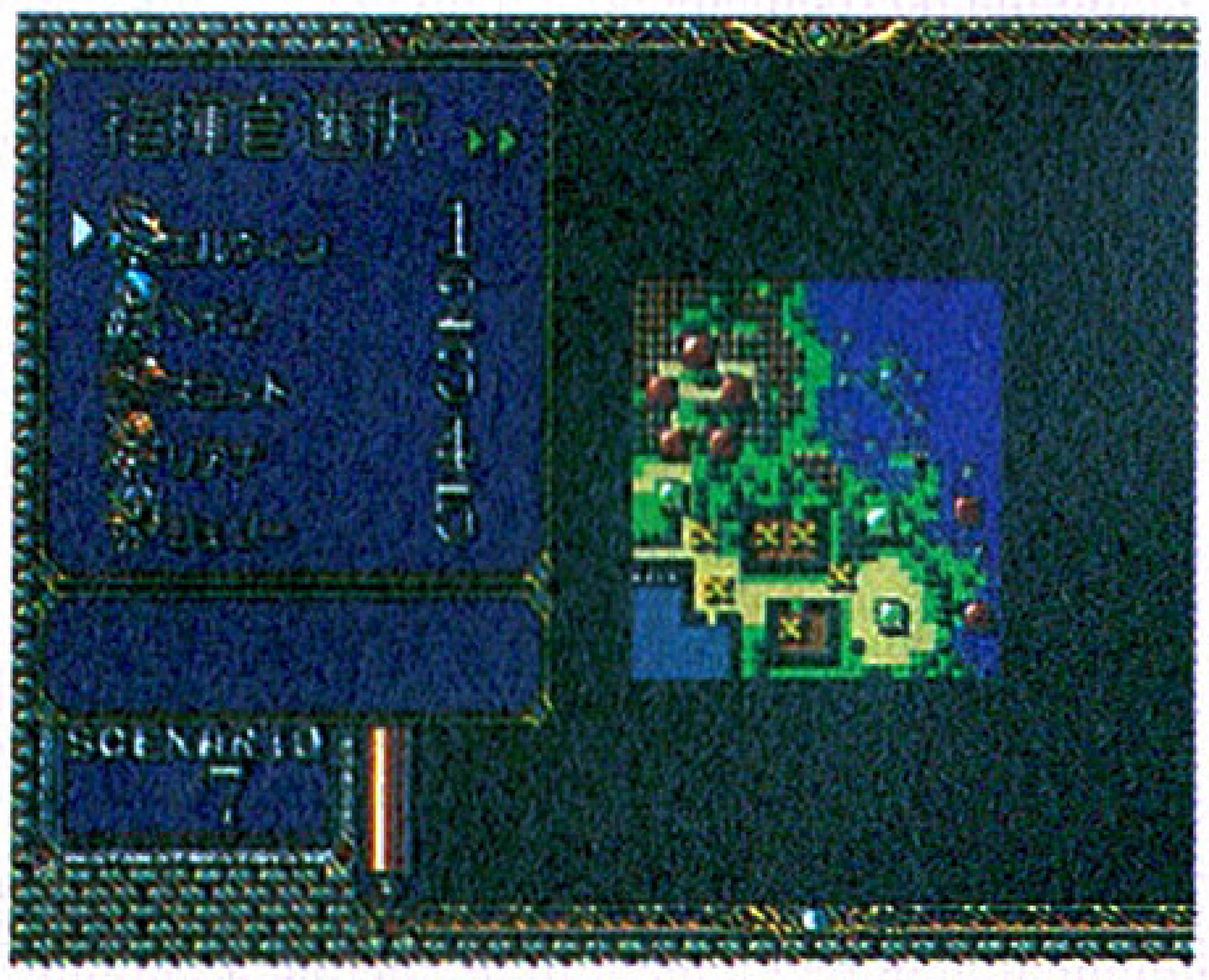
シナリオが始まると、まず大陸図と進軍ルートを表示、そのあとに、そのシナリオのストーリーが表示される。よく読んで理解しておこう。ストーリーのあとには、そのシナリオの勝利条件、敗北条件が表示される。この両条件は、ゲーム中、いつでも自由に見ることもできる。


プロローグ
シナリオー07
PLAYER × 6
ENEMY × 7
NPC × 3

⬆勝利、敗北条件のほかにも、そのシナリオに登場する指揮官も表示される

②戦闘準備

ここでは、傭兵を雇う、アイテムの売買、装備、指揮官のマップへの配置などを行う。また、そのシナリオの縮小マップと敵の初期配置を見ることができる。この縮小マップに目を通して、そのマップの特徴や敵に合わせて、雇う傭兵の選択や、自軍に有利な指揮官の配置場所を考えよう。この戦闘準備で、そのシナリオの勝敗が決まってしまうといっても、決して過言ではない。

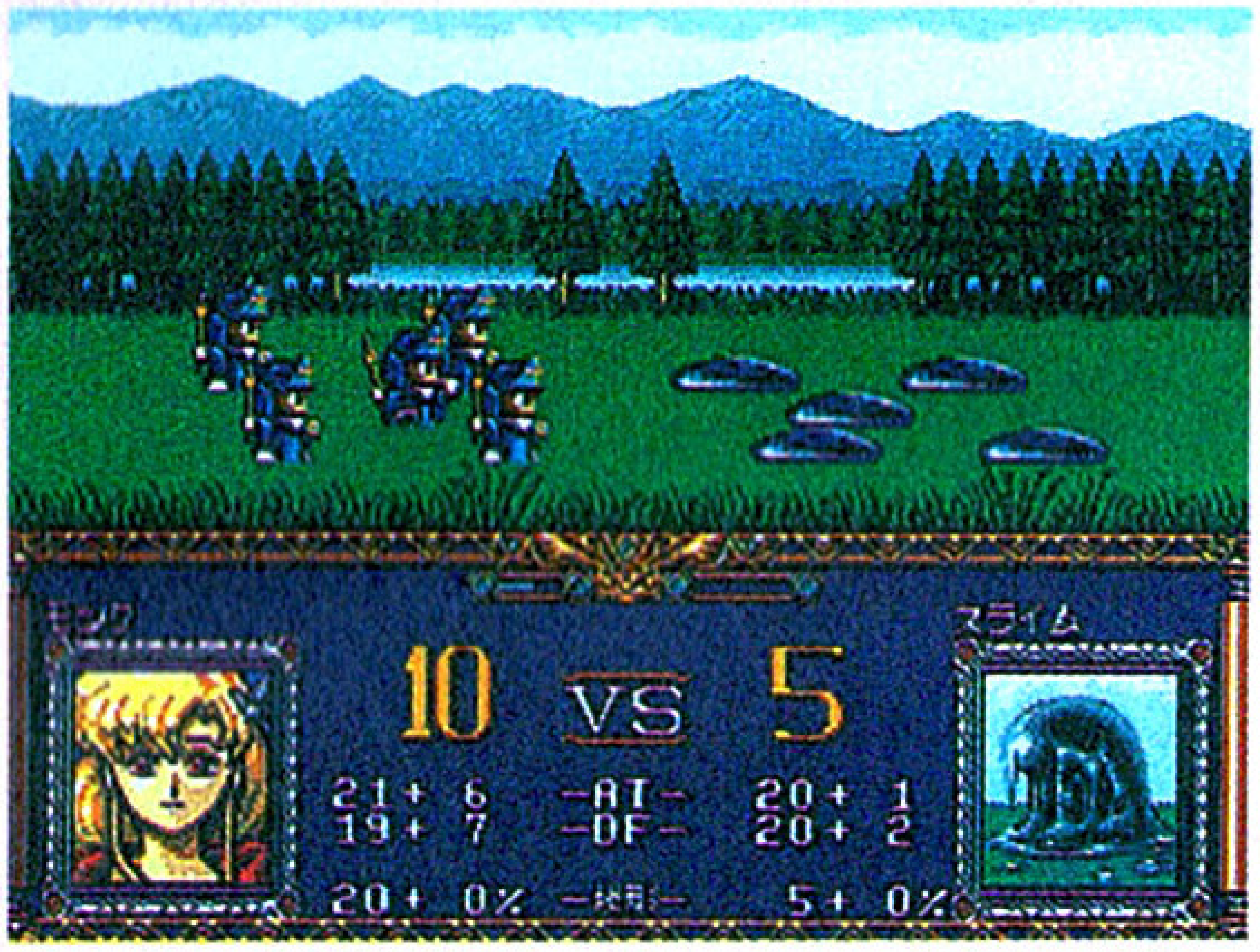

指揮官選択
1
2
3
4
5
SCENARIO
7

➡指揮官の配置は重要。ここで勝負が決まるシナリオも…

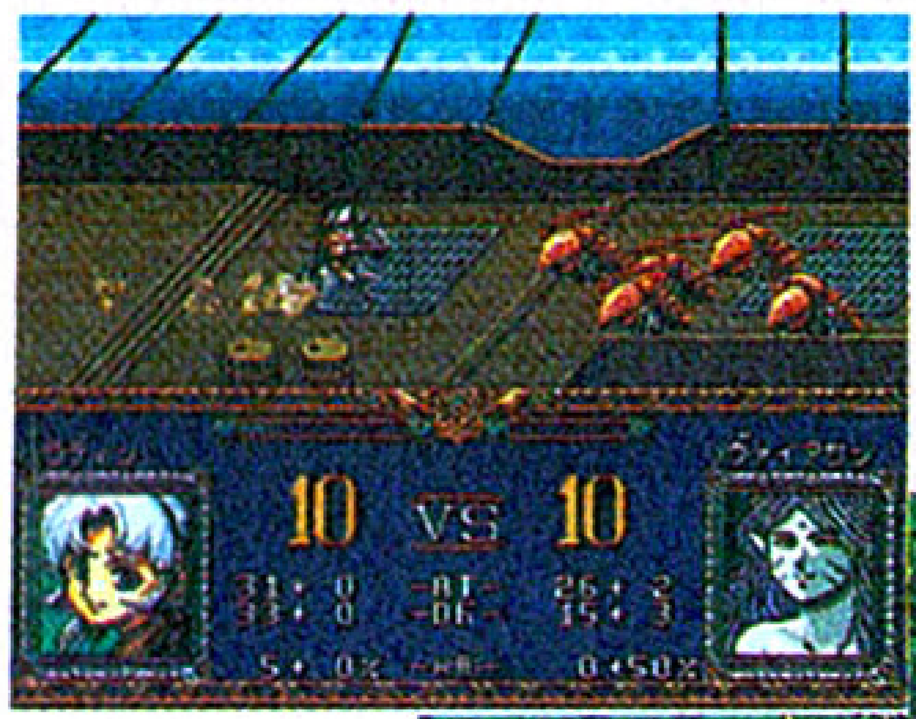
③ 戦闘

ゲームのメインとなる戦闘は、普通のターン制が採用されている。この戦闘では、表示された勝利条件のどれか１つを満たせば勝利、敗北条件が揃ってしまったらゲームオーバーとなる。効率よく戦闘を進めるためには、ここからが各プレイヤーの腕にかかってくる。完璧に戦闘準備して出撃しても、戦術が未熟ならば、敵の援軍が現れただけで戦線が乱れ、自軍に有利なマップでも勝ち抜いていくことは難しくなる。

戦闘中には、敵との戦闘のほかにも、ストーリーに関連したイベントや、キャラクタのレベルアップやクラスチェンジなどもすることになる。また、条件を満たすことにより、アイテムが入手できることもある。



いよいよ戦闘開始。敵、味方の位置を確認して、状況に応じた戦術を考えるように



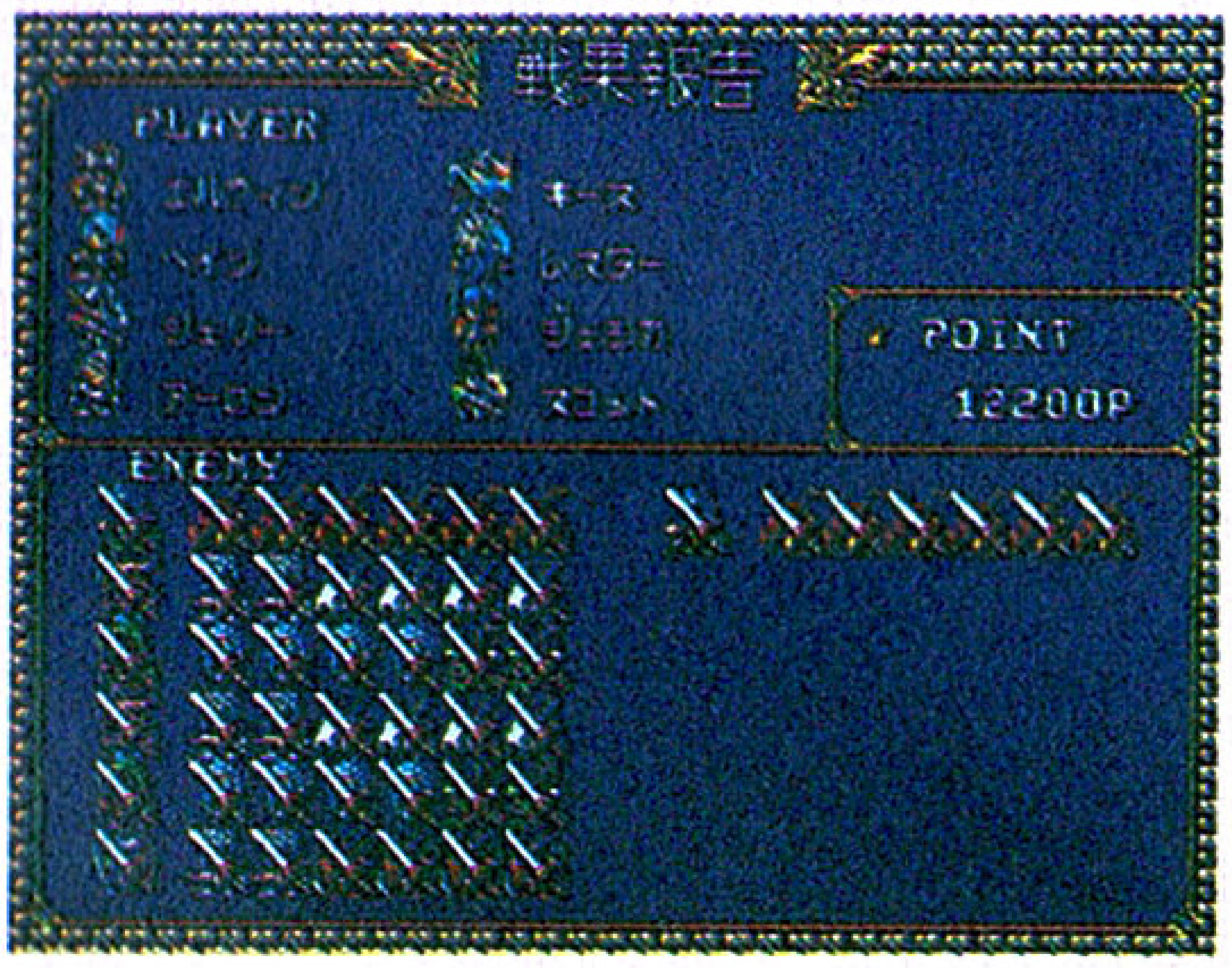
指揮官も戦闘に参加。強いからといって、調子に乗らないよう注意

SCENARIO 9
TURN 1

自軍を動かす順番や進軍ルートも非常に重要。地形を見極めよう

④戦果報告

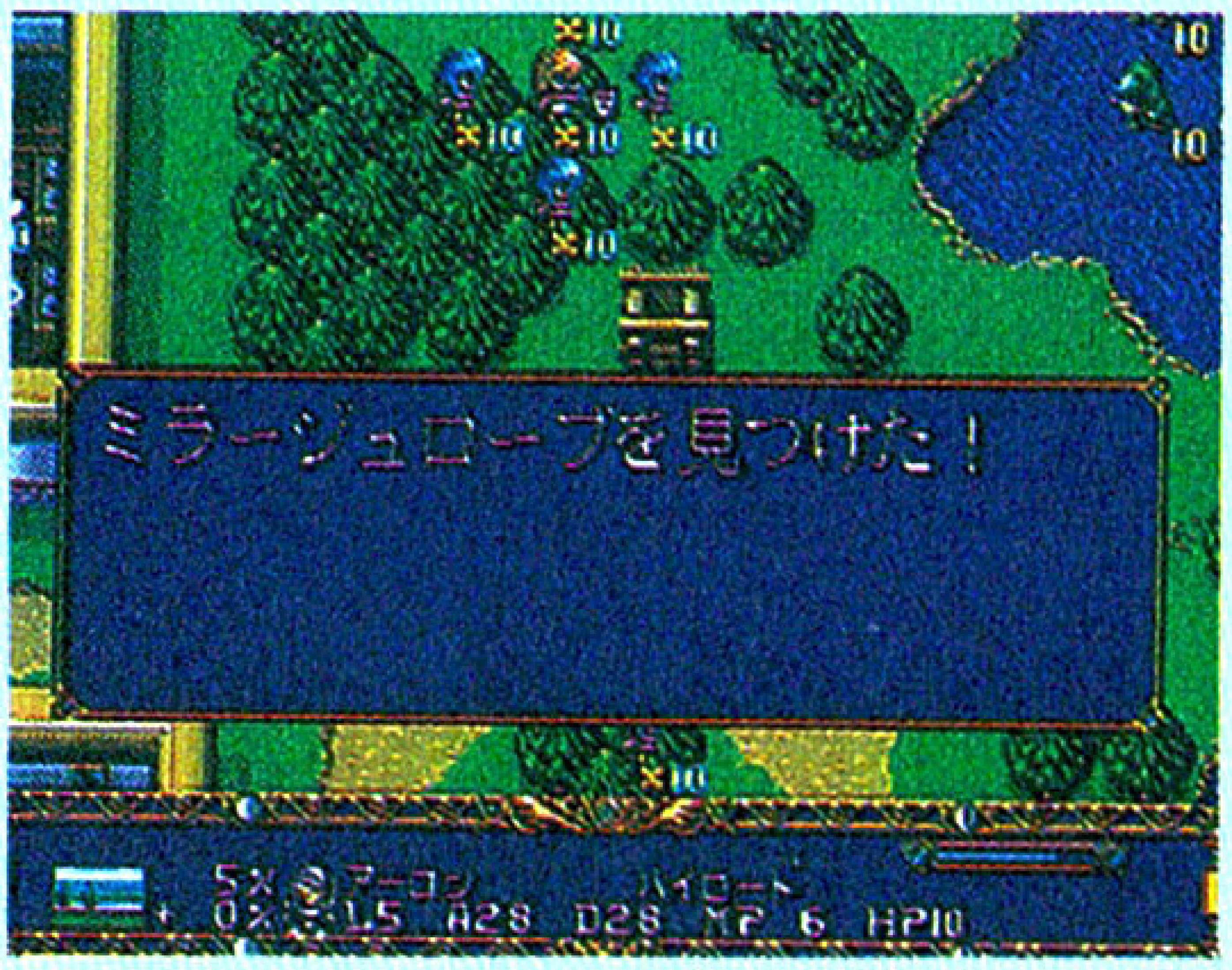
みごと戦闘に勝利すれば、各キャラクタにはクリアボーナスとして経験値が加算される。そして、その戦闘の結果が表示される戦果報告画面になる。ここでは、登場した敵と、実際に倒した敵の数が表示される。また、倒した敵の種類と数に対して、お金が加算されていく。



自分が倒した敵が一目で分かる。できれば、すべての敵を撃破したいものだ

隠しアイテムもあるよ

シナリオの中には、ある条件を満たすとアイテムが手に入ることは説明したが、そのほかに、マップ中のある場所に隠されているアイテムもある。隠されたアイテムはどれも役立つものが多い。それらの場所は今回は掲載しないが、ショップでは買えない貴重品ばかりだぞ。

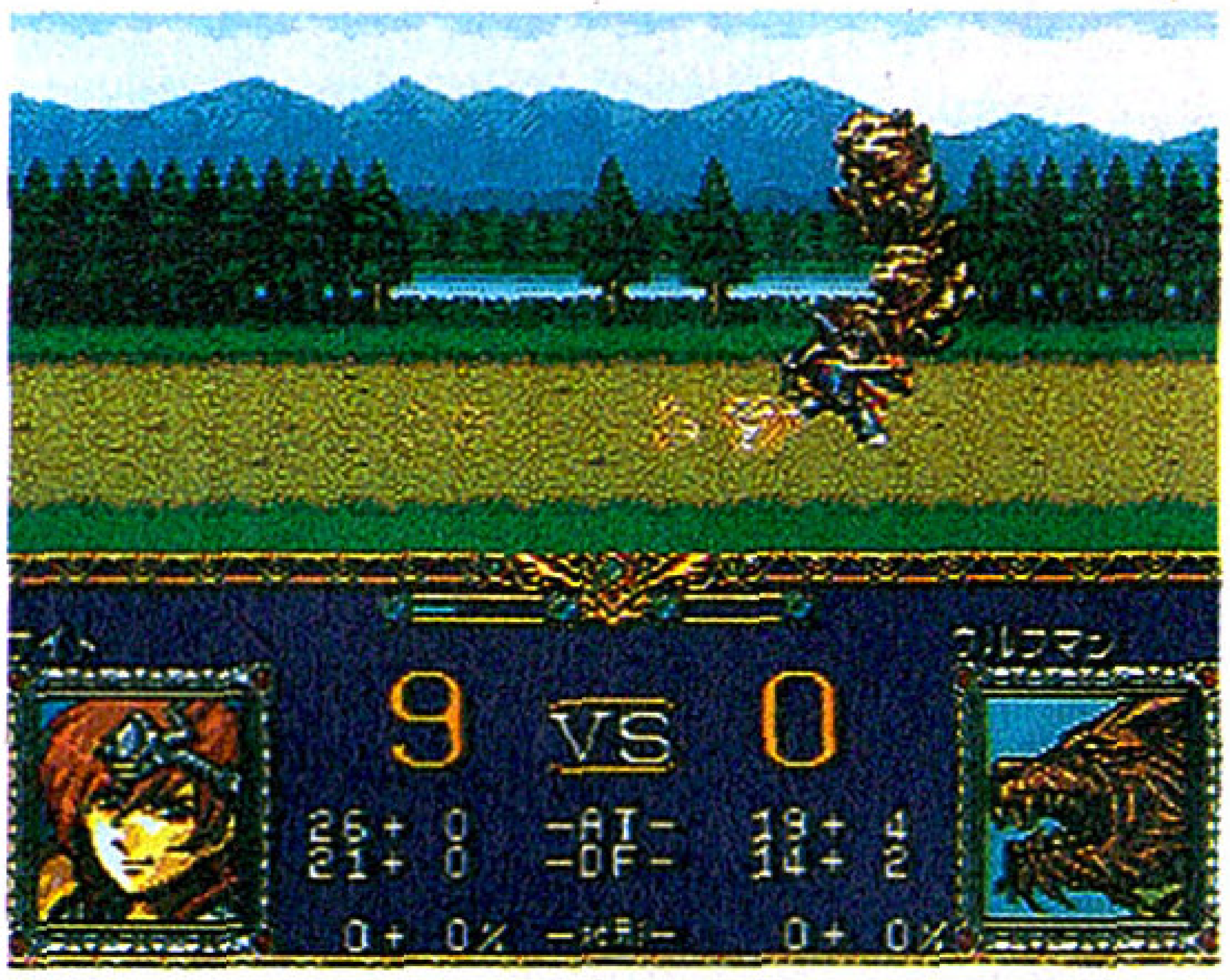


ミラージュローブを見つけた！

意外な場所に、意外なアイテムが隠されている。余裕があれば、マップ中探してみよう

戦いを有利に進める戦術解説

『ラングリッサーII』の戦闘には、普通のシミュレーションゲームにはない、さまざまな特徴がある。ここでは、その特徴を踏まえながら、それを利用した基本的な戦術を解説する。あくまで基本的な戦術だが、初めてこのゲームをプレイする人も、そうでない人も、この戦術を実践すれば、かなり有利にゲームを進めることができるハズだ。

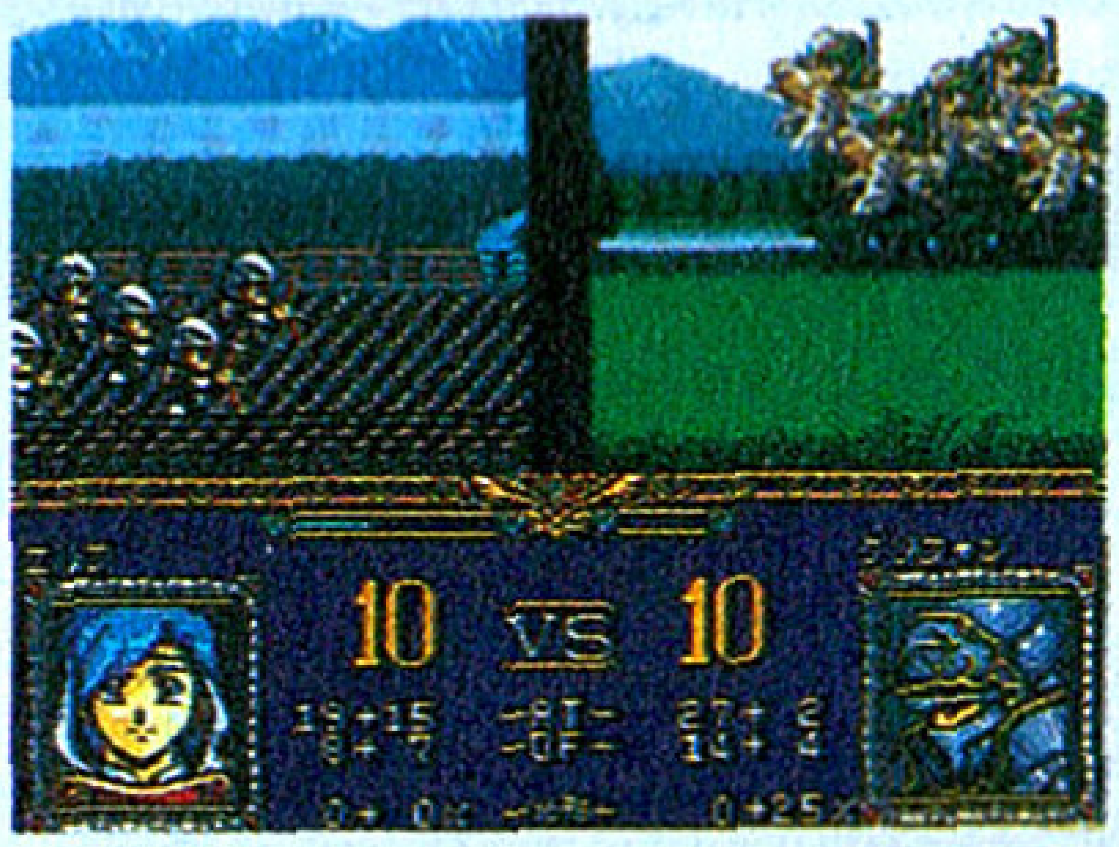


➡ただやみくもに戦っても、敵に勝つことは、非常に難しい

傭兵を手足のごとく使え！

各部隊の指揮官は、先兵となる傭兵を雇って戦いに参加するが、この傭兵の使いかたが、戦況を大きく左右する要素となる。雇える傭兵には、それぞれ一長一短があり、得意とする地形、相手があるとともに、苦手とする相手なども設定されている。このことを考えながら、そのシナリオに登場する敵傭兵に合わせて、得意とする傭兵を雇わなければ、戦闘では苦戦するだろう。また、自分の目指す、得意とする戦術に合わせて傭兵を雇うことも重要だ。

➡槍兵に対して、圧倒的に不利な騎兵で戦いを挑むなんて…。人はこれを愚か者と呼ぶ



⬅傭兵の相性をよく考えて攻撃しないと、大事な部下をドンドン失い、クリアが難しくなる

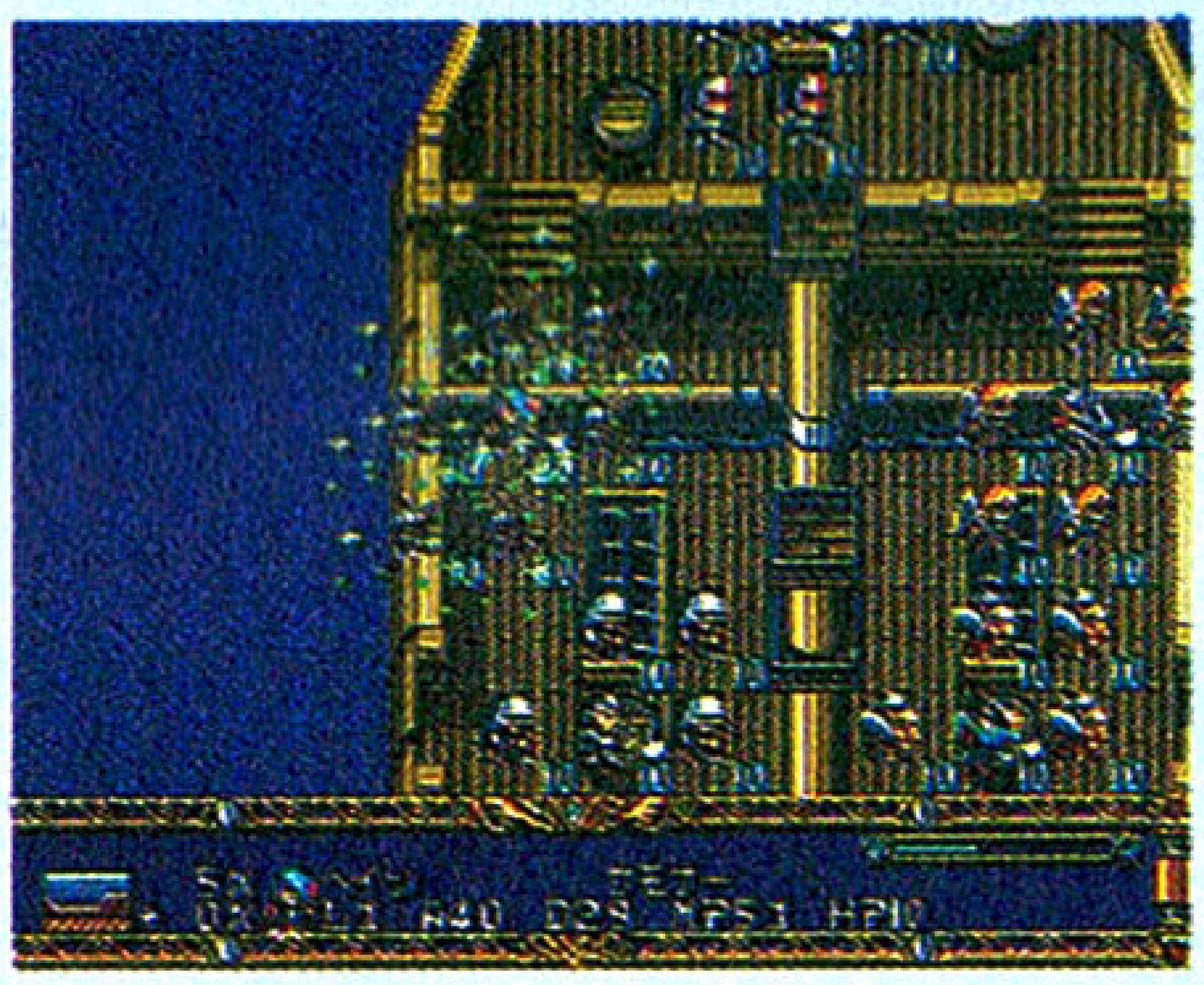
攻撃相関表

右の表は、各傭兵の攻撃の相性を示した相関図だ。表の見方は、○＝有利、△＝少し有利、▽＝少し不利、×＝不利を、それぞれ表している。例えば、騎兵は歩兵に対して有利に戦いを進められ、飛兵は弓兵には一方的にやられてしまう。なお、空欄の場合は、ほぼ互角の戦いができる。

防御側 攻撃側	歩兵	騎兵	飛兵	弓兵	槍兵	水兵	アンデッド	スライム	僧侶	魔族	霊	盗賊	魔法使い	ガードマン	水上モンスタ
歩兵		×	▽	△	○										
盗賊		×	▽	△	○										
魔法使い		×	▽	△	○										
騎兵	○		▽	△	×	△			○			○	○	○	
飛兵	△	△		×	△	△			△			△	△	△	
弓兵	▽	▽	○		▽	▽			▽			▽	▽	▽	
槍兵	×	○	▽	△		▽			▽			○	○	▽	
ガードマン		×	▽	△	△		△	○			△				
僧侶		×	▽	△	△		○			○	○				
水兵		▽	▽	△	△										△

魔法をドンドン活用

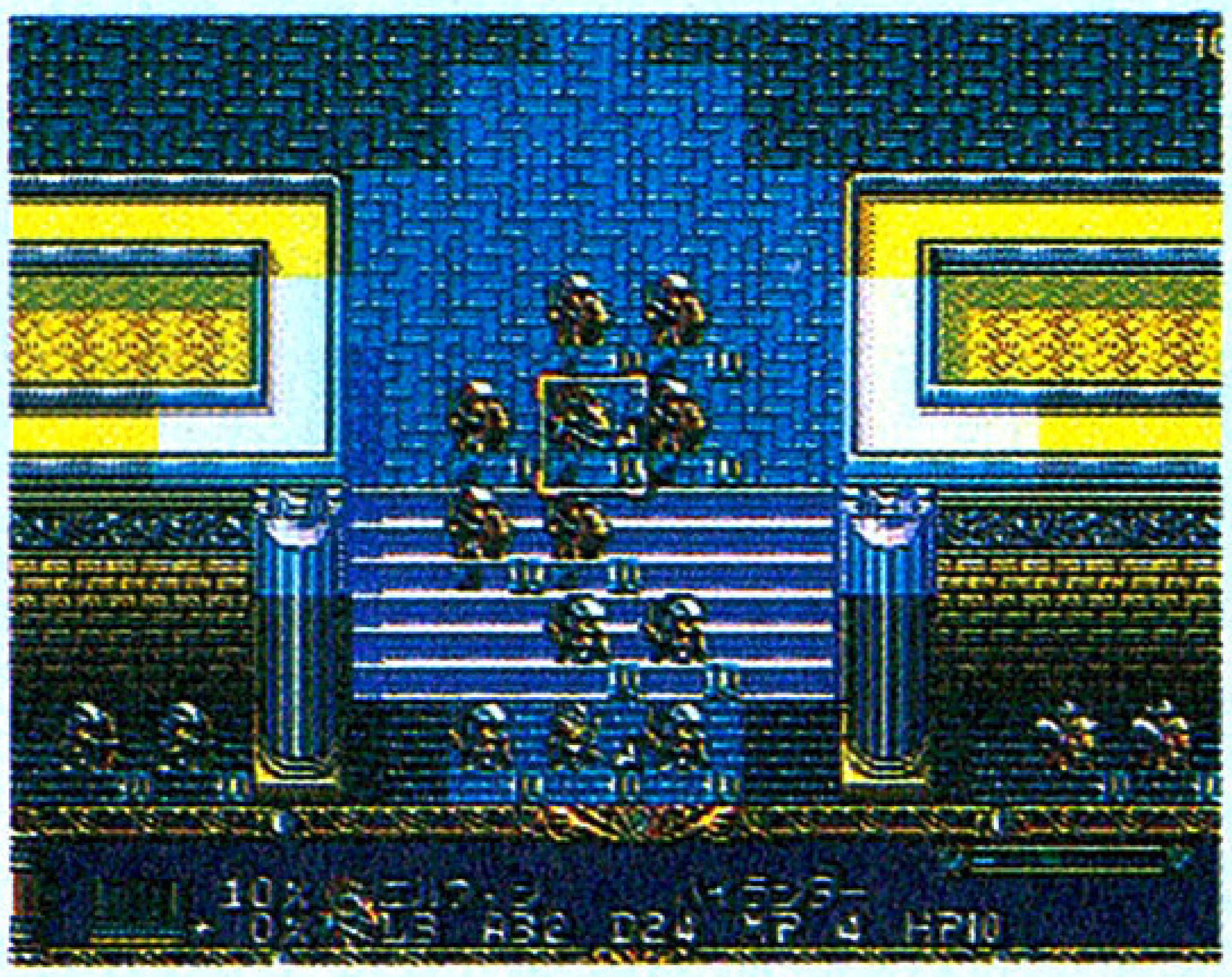
魔法は攻撃系、攻撃補助系、回復系などがある。攻撃系や攻撃補助系は、直接攻撃を仕掛ける部隊の前に使い、うまく援護してあげよう。回復系は、ダメージを受けたユニットのHPを回復できる。この回復系の魔法を使った場合のみ、回復させたユニットの数に対して経験値が入る。攻撃に参加しても、あまり役に立たないクレリックなどは、回復魔法をドンドン使って経験値を稼ごう。



グラフィックも派手なら、威力も魅力的だ

指揮範囲内で戦え！

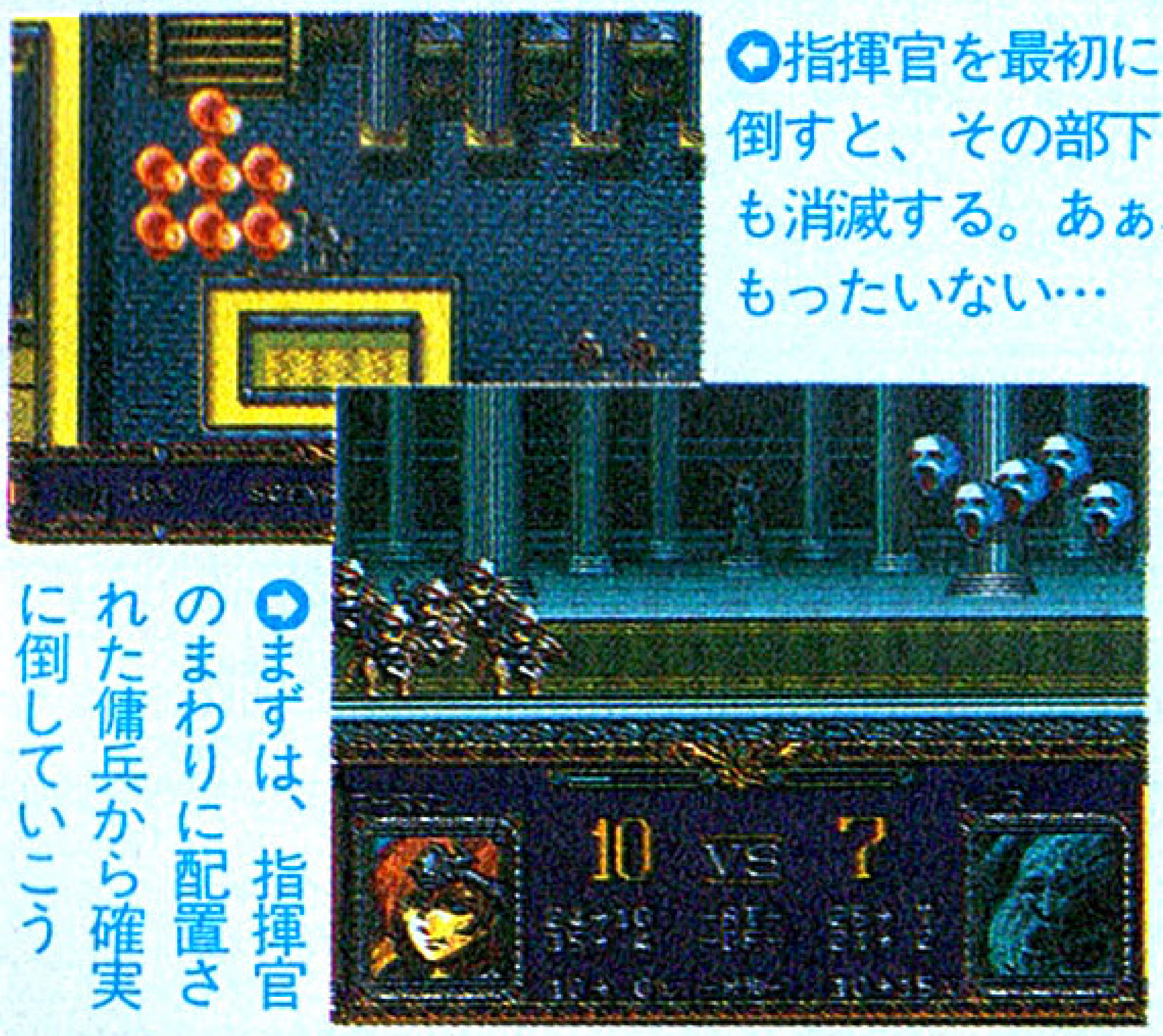
各指揮官には、それぞれ指揮範囲がある。指揮範囲とは、指揮官が自分の部下に対して、攻撃力と防御力を与えられる範囲のことだ。この指揮範囲内に入って戦えば、その傭兵の攻撃、防御力が上がるので、戦いを有利に進めることができるというわけだ。



指揮官を中心に青く点滅しているのが指揮範囲。なるべくこの範囲から出ないように

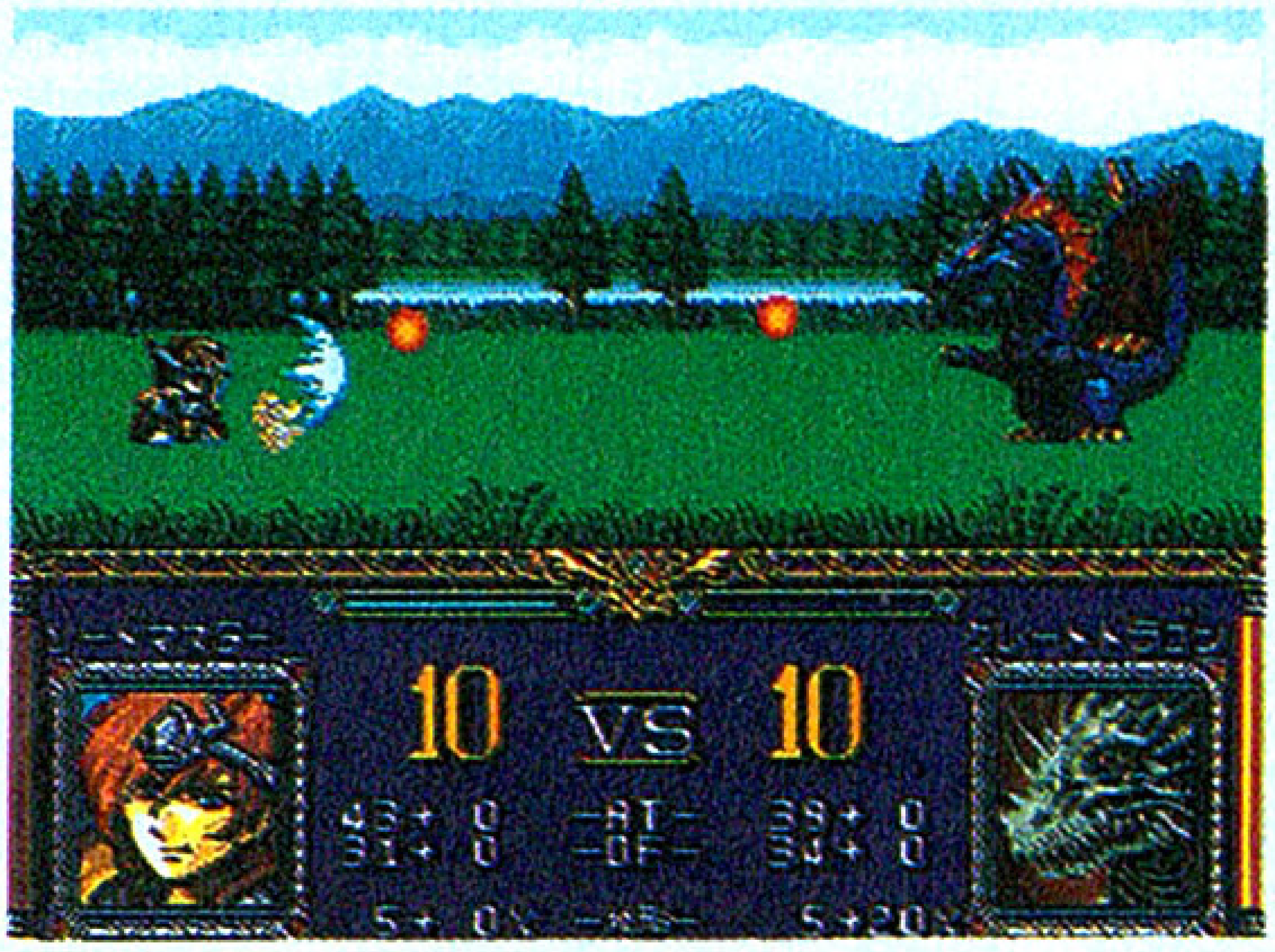
指揮官は最後に倒す

敵部隊と戦うことによって経験値が加算され、自軍の指揮官はレベルアップしていく。そして、レベルが10に達するとクラスチェンジできるようになる。この経験値を効率よく稼ぐためには、まず敵傭兵を倒して、最後に指揮官を倒すようにしたい。なぜなら、指揮官を最初に倒してしまうと、その部下である傭兵も消滅してしまう。シナリオをクリアするだけならかまわないが、そのとき入る経験値は、その指揮官の分のみ。一緒に消滅した傭兵の経験値は入らないので、結果的にレベルアップが遅れ、後半のシナリオになればなるほど、苦戦することになる。少し無理をしても、敵は全部倒したほうがいいということだ。



指揮官を最初に倒すと、その部下も消滅する。あぁ、もったいない…

まずは、指揮官のまわりに配置された傭兵から確実に倒していこう



指揮官は、傭兵と比べて格段に強い。攻撃するときは魔法で援護しながら波状攻撃だ

これで完璧!! 各種データ集

ここでは、指揮官や傭兵、アイテム、魔法の各種データを公開する。ゲーム中に初めて登場するクラスや傭兵、魔法などがあっても、このデータを見れば、その能力が分かるハズだ。そのほかにも、自分の目指す戦法や、お気に入りのキャラクタをクラスチェンジさせるときなど、いろいろと役に立ててほしい。

表の見方

属性	そのクラスの種類を示す。例えば飛兵は空を飛べる、水兵は水上を移動できるなど
AT	数値が大きいほど与えるダメージが大きい
DF	数値が大きいほど受けるダメージが小さい
MV	移動力。ただし、地形の影響を受ける
指揮	指揮範囲の広さ。アイテムにより範囲拡大
＋A	指揮範囲内にいる部下に加算される、攻撃力の指揮修正値
＋D	指揮範囲内にいる部下に加算される、防御力の指揮修正値
MP	マジックポイント。「治療」で回復可

自軍指揮官ユニット能力表

自軍の指揮官が、クラスチェンジできるクラスの能力表だ。このほかにも、隠されたクラスが存在する

クラス	属性	AT	DF	MV	指揮	＋A	＋D	MP	使える魔法	雇える傭兵
ファイター	歩兵	1	2	5	2	0	2	1	―	ソルジャー
クレリック	僧侶	2	1	5	2	0	4	3	ヒール1、プロテクション	ガードマン
ウォーロック	魔法使い	3	2	5	2	4	2	4	マジックアロー、アタック	ガードマン
ロード	歩兵	3	6	5	3	2	4	3	ヒール1、プロテクション	パイク、ソルジャー
ナイト	騎兵	6	3	8	3	6	2	2	アタック	ホースマン
ホークナイト	飛兵	7	2	8	3	2	4	3	トルネード	グリフォン
クロコナイト	水兵	6	3	6	3	5	3	2	アタック	マーマン
ヒーラー	僧侶	2	6	5	2	3	5	6	ターンアンデッド、ヒール1、フォースヒール1	モンク
ソーサラー	魔法使い	4	4	5	2	5	4	8	ファイヤーボール、イリュージョン	エルフ
シャーマン	魔法使い	3	5	5	2	4	4	7	サンダー、イリュージョン	ガードマン、パイク
ハイロード	歩兵	4	6	5	3	3	4	5	フォースヒール1、アタック	エルフ、ファランクス
ハイランダー	騎兵	9	4	11	4	5	3	4	プロテクション、スリープ	ヘビーホースマン、グラディエーター
マジックナイト	騎兵	7	4	10	4	6	3	8	ファイヤーボール、スリープ	グラディエーター、ヘビーホースマン
ユニコーンナイト	特殊騎兵	6	5	10	4	6	2	8	ミュート、チャーム、ヒール1	グラディエーター、ヘビーホースマン
ドラゴンナイト	飛兵	6	6	9	4	4	3	4	ファイヤーボール、アタック	ホースマン、グリフォン
サーペンナイト	水兵	4	7	7	3	5	4	4	ブリザード、プロテクション	マーマン、エルフ
プリースト	僧侶	3	6	5	3	4	6	10	ターンアンデッド、ヒール2、ミュート	モンク、ファランクス
ビショップ	僧侶	4	5	5	3	5	4	12	ファイヤーボール、フォースヒール1、ミュート	モンク、グラディエーター
メイジ	魔法使い	5	4	5	3	6	4	14	トルネード、スリープ、レジスト	エルフ、グラディエーター
アークメイジ	魔法使い	7	4	5	4	7	5	14	メテオ、ブリザード、ゾーン	ファランクス、バリスタ
ウィザード	魔法使い	6	5	5	4	6	6	14	ブラスト、ゾーン、レジスト	アーマンソルジャー、バリスタ
ハイプリースト	僧侶	4	7	5	3	6	7	12	フォースヒール2、スリープ、レジスト	ファランクス、アーマンソルジャー
セイント	歩兵	6	7	5	3	8	8	6	トルネード、ヒール2、スリープ	アーマンソルジャー、バリスタ
セージ	歩兵	4	7	5	3	7	5	8	アースクエイク、ヒール2、ミュート	ファランクス、アーマンソルジャー
パラディン	騎兵	7	5	10	4	9	6	6	トルネード、フォースヒール1	モンク、エンジェル
ソードマスター	歩兵	6	7	5	3	8	7	3	トルネード、プロテクション	ファランクス、アーマンソルジャー
ナイトマスター	騎兵	8	4	11	4	10	5	4	ブリザード、アタック	ドラクーン、アーマンソルジャー
グランナイト	騎兵	8	9	8	4	8	8	0	プロテクション、ゾーン、アースクエイク	ファランクス、ドラクーン
シルバーナイト	特殊騎兵	7	6	8	4	10	6	2	トルネード、ゾーン	グリフォン、ドラクーン
ドラゴンロード	飛兵	10	4	10	4	9	6	4	サンダー、フォースヒール1	アーマンソルジャー、エンジェル
サーペンロード	水兵	5	9	8	4	10	6	4	サンダー、フォースヒール1	バリスタ、グラディエーター
キング	歩兵	8	7	5	4	8	8	8	ヒール2、アタック、レジスト	バリスタ、アーマンソルジャー
レンジャー	盗賊	9	6	7	0	7	5	12	ブラスト、トルネード、レジスト	―

自軍傭兵能力表

自軍の指揮官が雇うことができる傭兵の一覧表。クラスチェンジすることによって、雇える傭兵は増えていく

ユニット名	AT	DF	MV	属性	雇える値段	ユニット名	AT	DF	MV	属性	雇える値段
パイク	18	18	5	槍兵	50	エルフ	19	8	6	弓兵	100
ファランクス	22	22	5	槍兵	100	バリスタ	22	10	3	弓兵	250
ソルジャー	20	14	5	歩兵	40	モンク	21	19	6	僧侶	100
グラディエーター	23	19	6	歩兵	70	ガードマン	18	12	5	歩兵	20
アーマンソルジャー	25	22	5	歩兵	140	マーマン	25	13	8	水兵	70
ホースマン	24	15	10	騎兵	60	グリフォン	26	13	10	飛兵	70
ヘビーホースマン	26	19	9	騎兵	110	エンジェル	24	19	12	飛兵	200
ドラクーン	27	21	8	騎兵	180	シビリアン	0	6	5	歩兵	──

敵傭兵能力表

敵の指揮官が連れてくる傭兵の一覧表だ。特に、敵軍だけが使ってくる傭兵の能力に注目しておこう

ユニット名	AT	DF	MV	お金	EX	ユニット名	AT	DF	MV	お金	EX
ソルジャー	20	14	6	1	2	スケルトン	20	12	4	1	2
アーマンソルジャー	24	22	5	3	3	ゾンビ	22	14	4	1	2
バーサーカー	24	15	6	2	3	ガーゴイル	25	13	10	2	3
バーバリアン	19	12	6	1	2	ウルフマン	19	14	7	1	2
ダークエルフ	20	8	7	2	3	ボーンディーノ	26	24	8	3	3
バリスタ	22	10	2	4	3	リヴァイアサン	26	15	6	3	3
リザードマン	24	6	7	2	2	ゴーレム	23	28	4	5	8
ホースマン	22	14	10	1	2	バンパイアバット	31	18	6	3	4
ヘビーホースマン	27	19	9	3	3	エレメンタル	28	22	6	5	5
ロイヤルホース	34	23	13	5	5	アークデーモン	33	24	7	6	5
ダークガード	30	25	6	5	5	レイス	25	21	6	3	4
グリフォン	27	14	10	2	3	ヘルハウンド	24	22	9	3	3
パイク	18	17	5	1	2	スライム	20	20	6	2	2
ファランクス	20	23	5	3	3	※お金＝倒すと得られるお金、EX＝倒すと得られる経験値					

武器・防具・アイテムデータ表

今回は、武器、防具、アイテムと、3つを同時に装備できる。このほかにも、強力な武器、防具がたくさんある

●武器

名称	値段	歩兵	魔使	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盗賊	効　果
ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	AT+1
ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	AT+2
グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	AT+4
ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	魔法射程+2、魔法ダメージ+1
デビルアックス	2500	○	×	×	○	○	○	×	AT+8、DF−3

●防具

名称	値段	歩兵	魔使	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盗賊	効　果
S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	DF+1
L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	DF+2
チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	DF+3
ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	DF+1、魔法耐久力UP

●アイテム

名称	値段	効　果
クロス	300	防御修正+2、 魔法耐久力UP
ネックレス	900	指揮範囲+2、 防御修正+3
オーブ	1000	最大MP×2、 魔法射程+3
スピードブーツ	600	MV+2(部下も含む)

ほかにもまだまだあるゾ!

魔法一覧表

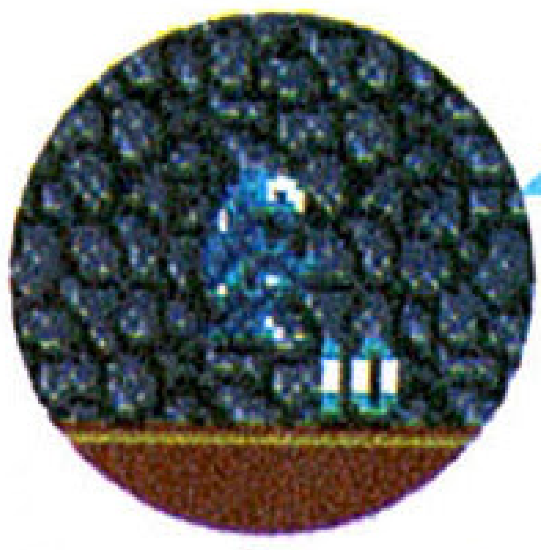
魔法はみんな役に立つものばかりだが、クラスチェンジによっては、覚えられない魔法も出てくる

	魔法名称	属性	対象	射程	範囲	ＭＰ	使用効果
攻撃魔法	マジックアロー	ー	敵単	5	単体	1	炎の弾が敵を目がけて飛んでいく
	ブラスト	ー	敵単	2	単体	10	強力なエネルギー弾を敵にぶつける
	サンダー	雷	敵単	7	部隊	4	雷雲を呼び、敵1部隊の上に落雷させる
	ファイヤーボール	ー	敵	4	3	2	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える
	メテオ	ー	敵	10	2	8	隕石を召喚し、敵の頭上に降らせる
	ブリザード	ー	敵	0	4	3	大気を冷却し、局地的にヒョウの嵐を起こす
	トルネード	風	敵	0	3	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる
	ターンアンデッド	聖	敵	0	4	5	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる
	アースクエイク	地	敵	0	5	12	地の精霊に働きかけ、大地震を起こす
回復魔法	ヒール1	ー	味方	6	1	2	範囲内にいる仲間のＨＰを3ポイント回復する
	ヒール2	ー	味方	6	1	3	範囲内にいる仲間のＨＰを全回復する
	フォースヒール1	ー	味単	6	部隊	3	1部隊の全ユニットのＨＰを3回復する
	フォースヒール2	ー	味単	6	部隊	6	1部隊の全ユニットのＨＰを全回復する
補助魔法	スリープ	精	敵	4	1	2	敵を眠らせる。寝ているあいだは攻撃できない
	ミュート	ー	敵単	5	単体	3	敵の魔法を封じ込める
	プロテクション	ー	味単	5	部隊	2	1ターンのあいだ、防御力修正値が4上昇する
	アタック	ー	味単	5	部隊	2	1ターンのあいだ、攻撃力修正値が4上昇する
	ゾーン	ー	敵単	6	単体	6	一時的に、敵の指揮範囲を0にする
	テレポート	ー	味単	16	部隊	5	味方1部隊を範囲内の好きな場所へ瞬間移動させる
	イリュージョン	ー	自分	?	?	2	傭兵を含めて最大6体とし、足りない人数分の分身を作る
	レジスト	ー	味単	8	部隊	2	1ターンのあいだ、1部隊の傭兵の魔法抵抗力を上げる
	チャーム	精	敵単	4	部隊	6	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける

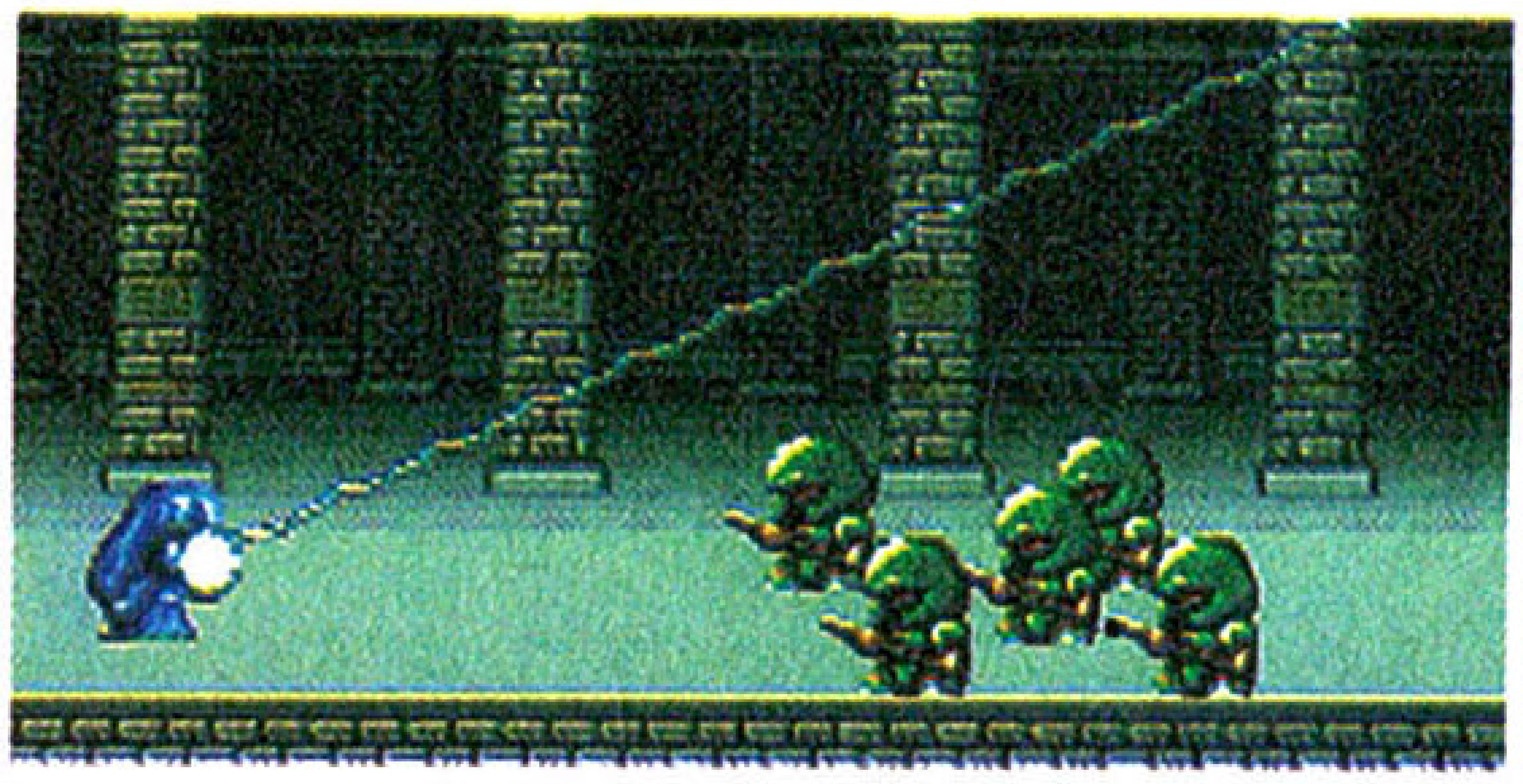
第4の魔法!! 召喚魔法について

今回は攻撃、攻撃補助、回復魔法のほかに、もう1種類、新しい魔法が追加されている。召喚魔法がそれだ。その名のとおり、さまざまな魔獣を呼び出し、戦わせる魔法だ。この魔法を使うには、ある条件を満たさなければならない。まず、隠しクラスである“サモナー”になり、召喚魔法を使えるレベルまで上げる。そして、必要なアイテムを探し、装備して初めて使えるのだ。誰がサモナーになれるのか、アイテムがどこにあるのか、ぜひ探し出して使ってみてほしい。

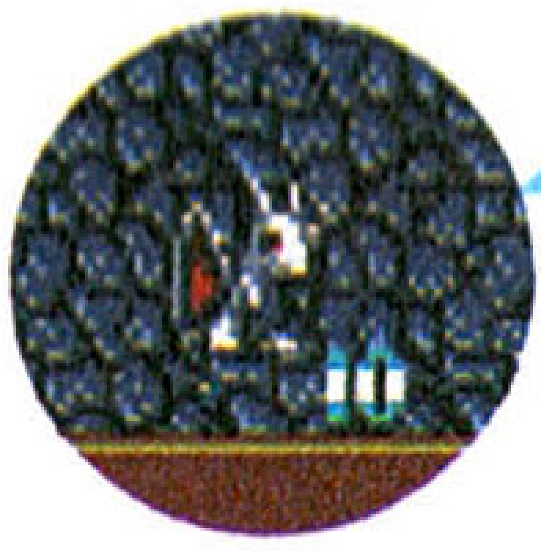
エレメンタル



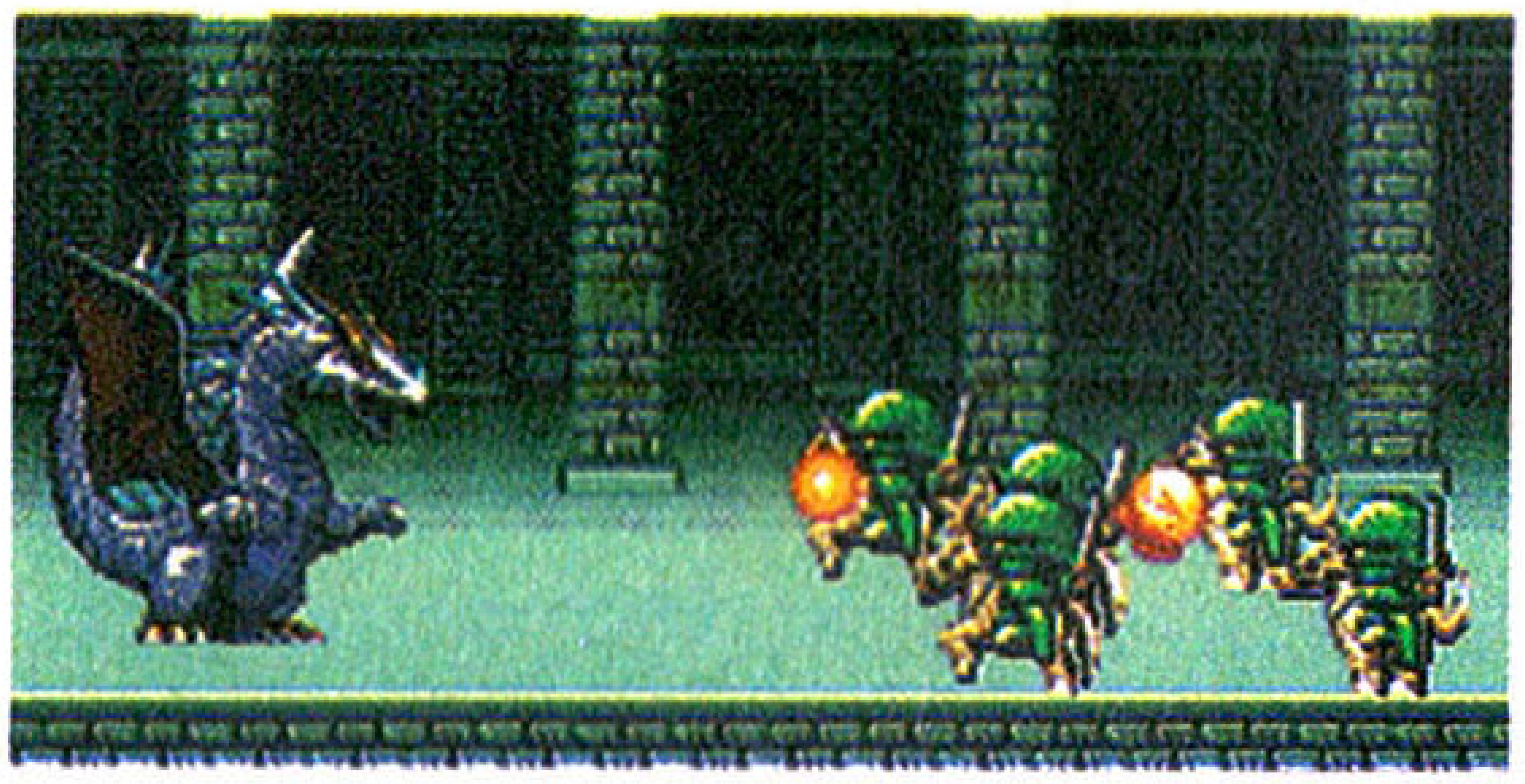
◀▶特にアイテムは必要としない。サモナーになれば、いつでも召喚することができる



ホワイトドラゴン



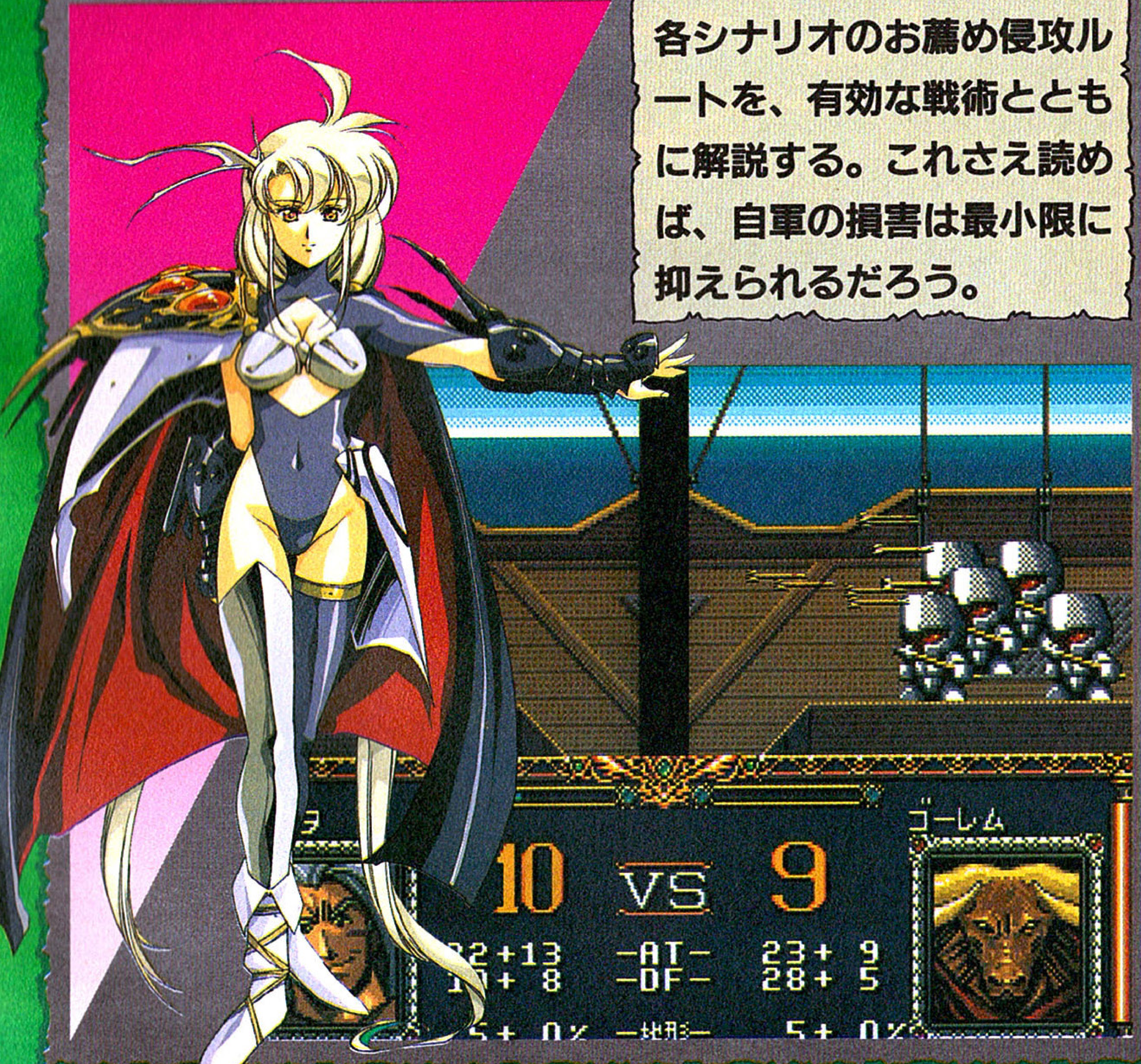
◀▶召喚するにはカーバンクルというアイテムが必要。高い攻撃力が魅力的だ



第2部

シナリオ攻略編

ここから、いよいよ各シナリオを攻略していこう。各シナリオのお薦め侵攻ルートを、有効な戦術とともに解説する。これさえ読めば、自軍の損害は最小限に抑えられるだろう。


ゴーレム
10 VS 9
+13 -AT- 23+ 9
+ 8 -DF- 28+ 5
5+ 0% -地形- 5+ 0%

SCENARIO 1

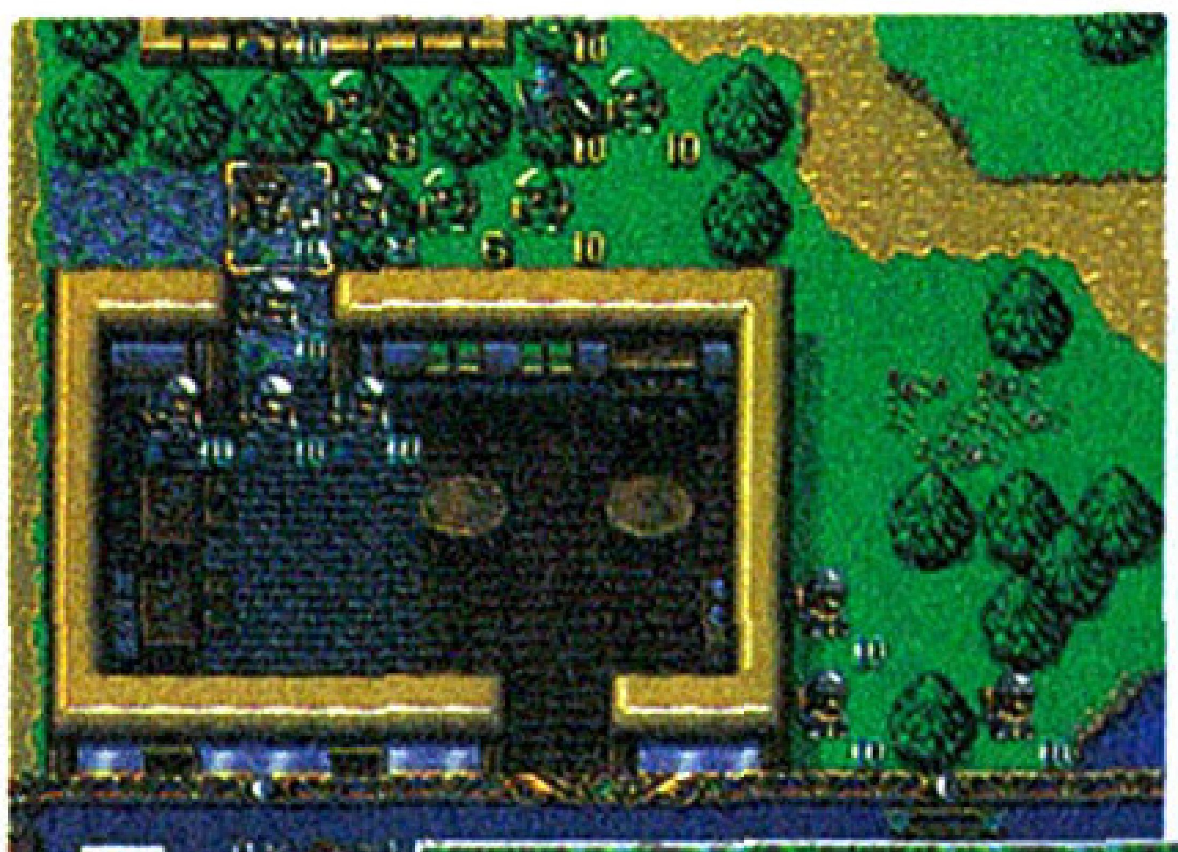
序　章

最初のシナリオだけあって、特に難しい場所はなく、落ちついてプレイすれば、負けることはまずないだろう。ここでは、ゲームのシステムをジックリと理解したいところだが、あまり時間をかけてもいられない。それは後で説明しよう。

勝利条件	・バルドーの撃破
敗北条件	・エルウィンの死亡 ・バルドーがマップ右下へ逃亡

渋滞に注意しよう

自軍の指揮官はエルウィンとヘイン。マップには民家の中に強制配置されている。まずは、エルウィンは上、ヘインは下の出口から外に出よう。そのとき、出口で渋滞してしまうはず。2ターンあれば全員外に出られるが、すぐ右から敵部隊が迫っているので、指揮範囲から出る傭兵がないようにしたい。敵は指揮範囲から出ている傭兵から狙ってくるからだ。指揮範囲から出た傭兵はたとえ同じソルジャーでも、一方的にやられてしまう。



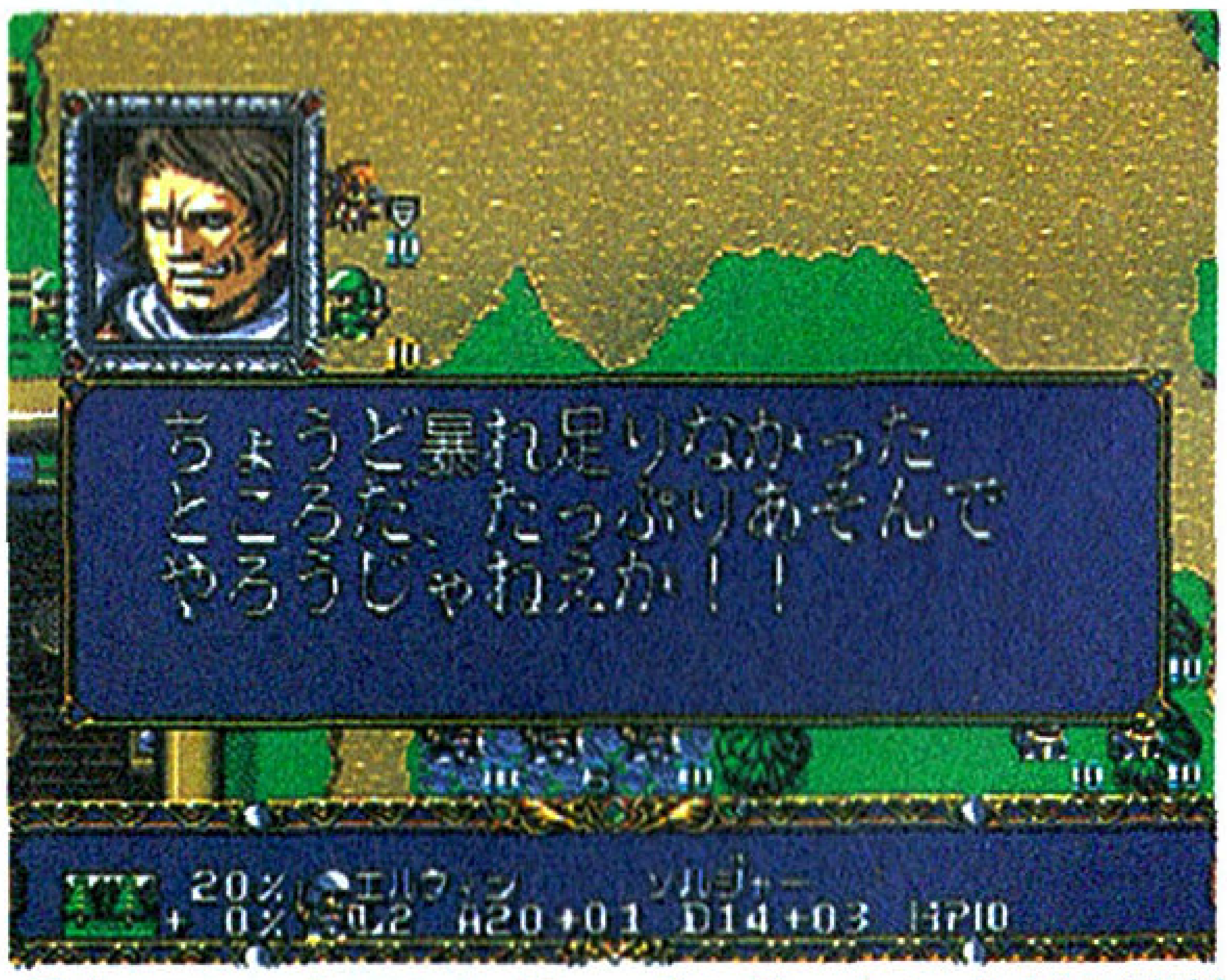
⬆出口は1キャラ分しかないので、どうしたって、こういう状況が起こってしまう

⬅まだまだ弱い状態なので、戦う場合は指揮範囲と地形効果をよく考えるように

バルドーを待ち伏せ

最初の自軍のフェイズが終わると、マップⒶの位置に援軍が現れる。レオンとレアードの部隊はその援軍に向かうので、とりあえずは無視してかまわない。

右から迫る敵部隊は、下から駆けつけるヘインの部隊と挟撃できるので楽勝だ。撃破したら、ダメージを受けた傭兵を回復しながら、左から迫るバルドーの部隊を迎え撃つため、陣形を整えよう。バルドーの部隊を構成する傭兵はソルジャーだが、多少攻撃力が自軍より高い。そのため、木の上など地形効果の高い場所に立ち止まって待ち伏せしよう。

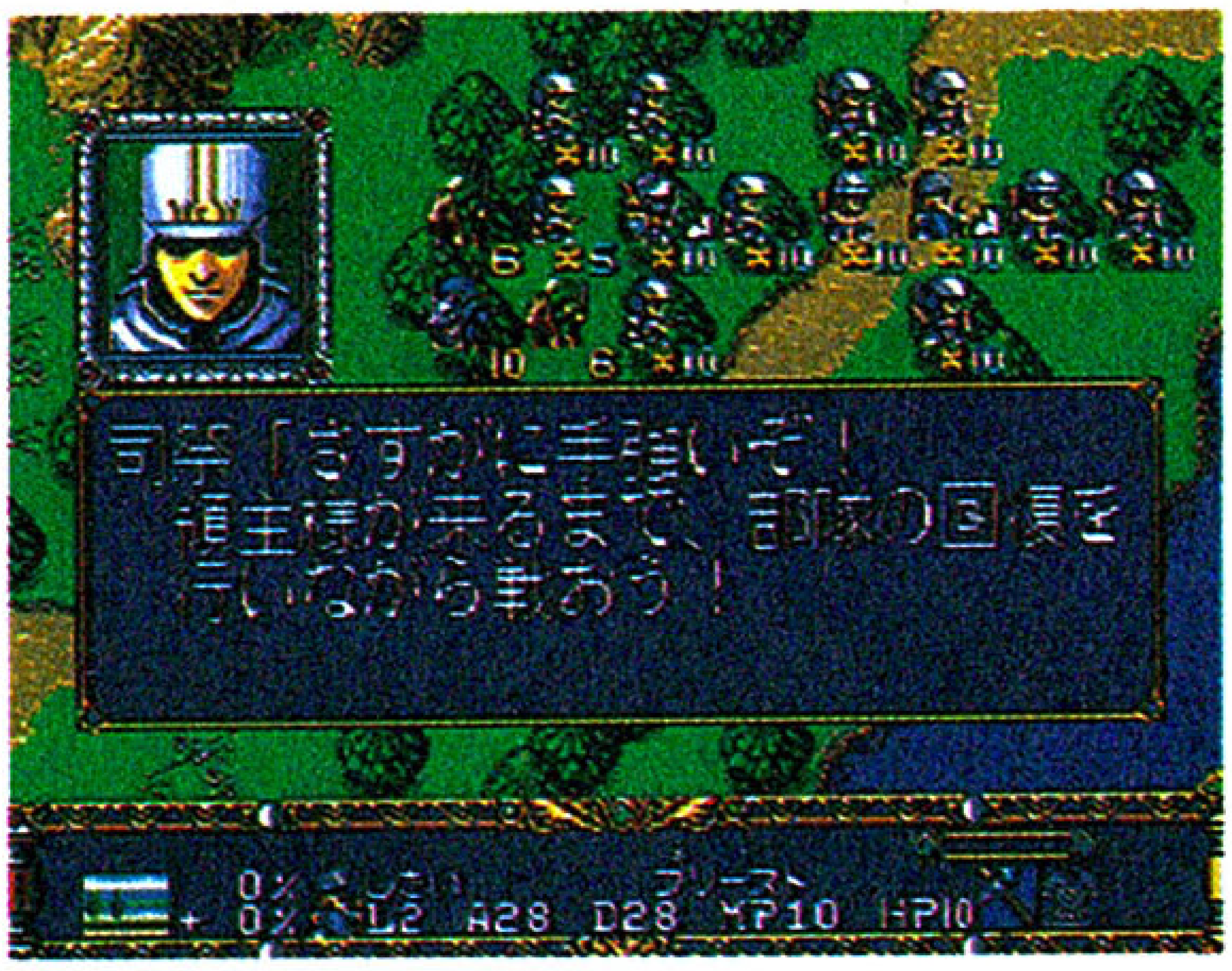


ちょうど暴れ足りなかった
ところだ、たっぷりあそんで
やろうじゃねえか！！

⬆今のエルウィンには、バルドーといえども強敵だ。危なくなったら、すぐに後退だ

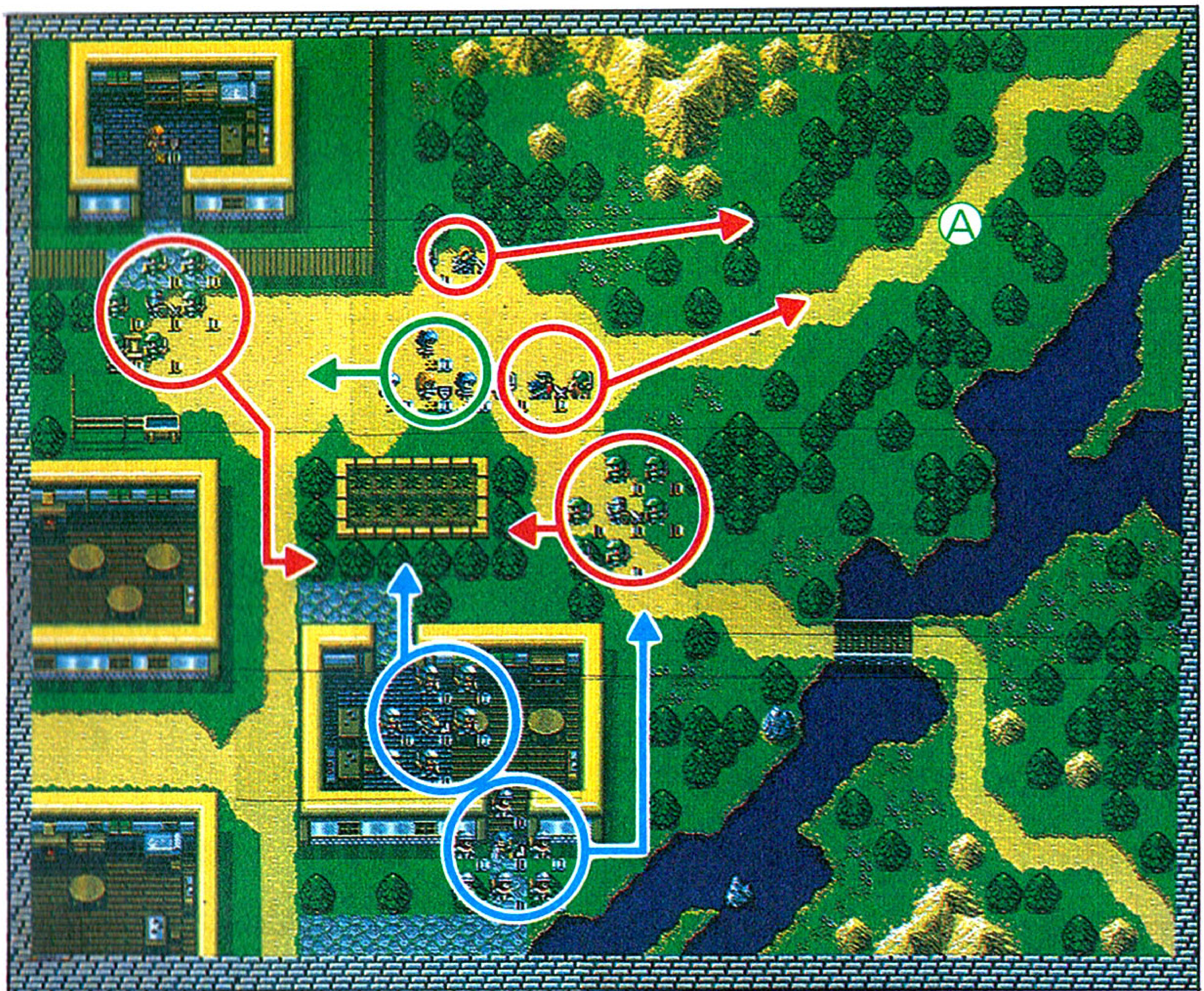
レオンが来る前に

バルドーの部隊とは、ほぼ互角の攻防になる。ダメージを受けた傭兵は下げ、回復しておく。矢面に立つのはエルウィンだが、ヘインの部隊にも援護させよう。ここで時間をかけると、レオンとレアードが援軍を倒して向かってくる。今の状態では、絶対にレオンに勝てない。その前にバルドーを倒さなければならない。



司祭「さすがに手強いぞ！
王子様が来るまで、部隊の回復を
行いながら戦おう！

⬆自警団は、あまりアテにはならないなぁ



初期配置	PLAYER	ENEMY
	・エルウィン・ヘイン NPC・ヒーラー（リアナ）	・ファイター（バルドー）・ナイトマスター（レオン）・マジックナイト（レアード）・ファイター

このシナリオのポイント

民家の出口で渋滞を起こさないように
7～8ターンくらいの早い時期に勝負を決めよう

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 2

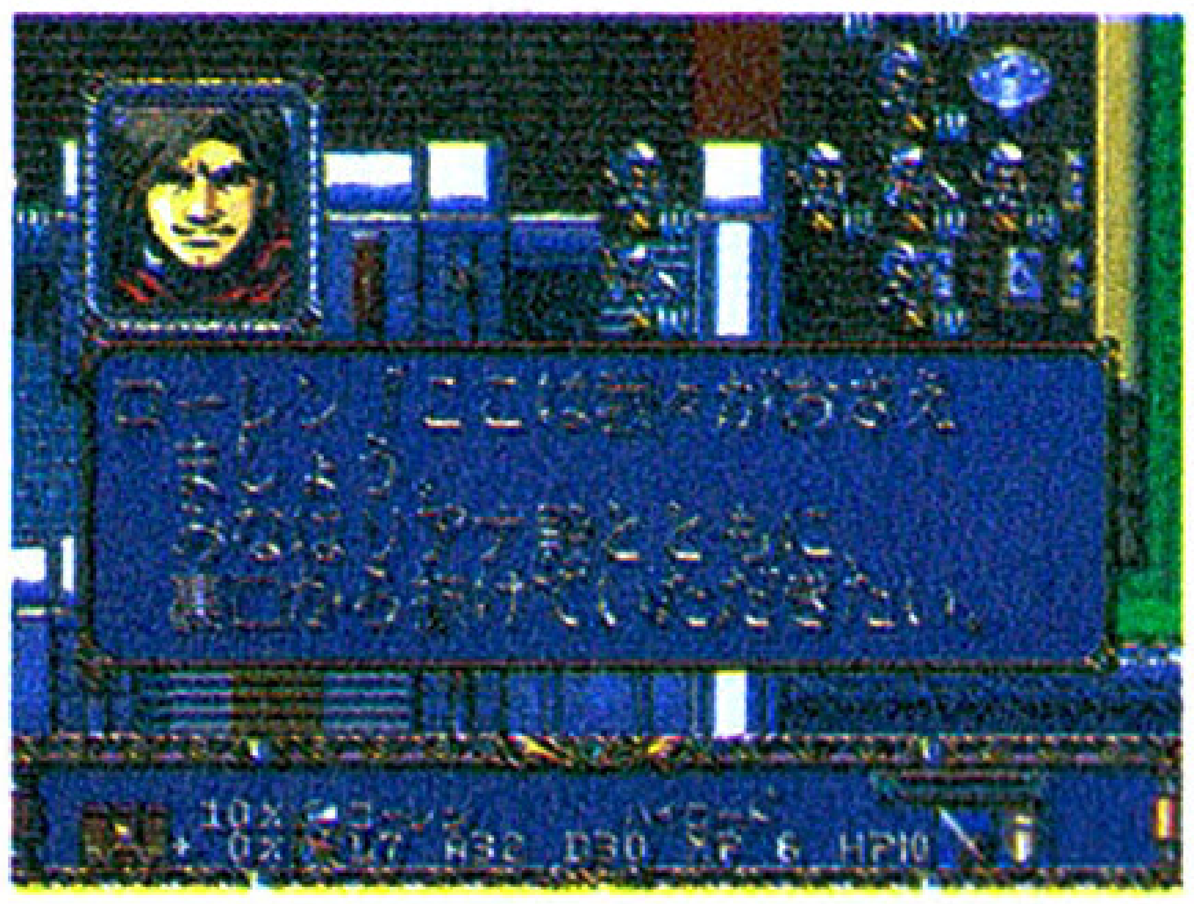
旅立ち

いよいよ運命に導かれた、エルウィンの旅が始まる。このマップでは部隊の移動経路が狭く、敵味方入り乱れての混戦になるはず。自分の指揮する傭兵を確認しながら戦わないと、かなりの損害を出す羽目になってしまうだろう。

勝利条件	・リアナがマップ上方へ到達 ・敵の全滅
敗北条件	・リアナの死亡 ・エルウィンの死亡

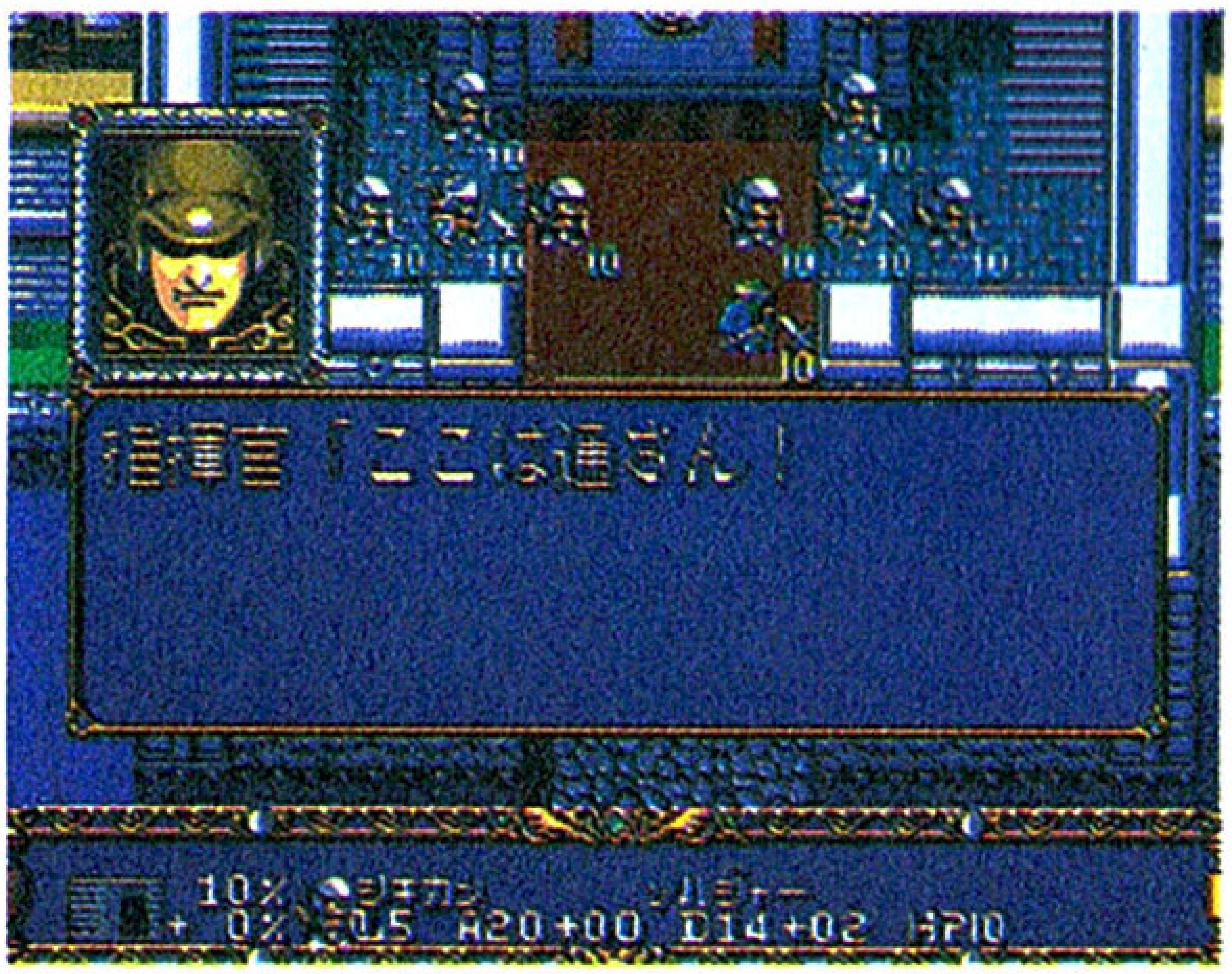
ゾルムは無視

シナリオが始まると、マップ下方にゾルム率いる敵部隊が現れる。迎撃に向かってもいいが、ローレン率いるNPCと入り乱れての大混戦になってしまう。この敵部隊の相手はNPCに任せて、さっさと裏口から脱出したほうがいい。



ローレン「ここは我々がおさえましょう。あなたはリアナ殿とともに裏口から抜けてください。

⬅ここはローレンのいうとおり、素直に裏口からサッサと逃げましょう。かなわないしね…

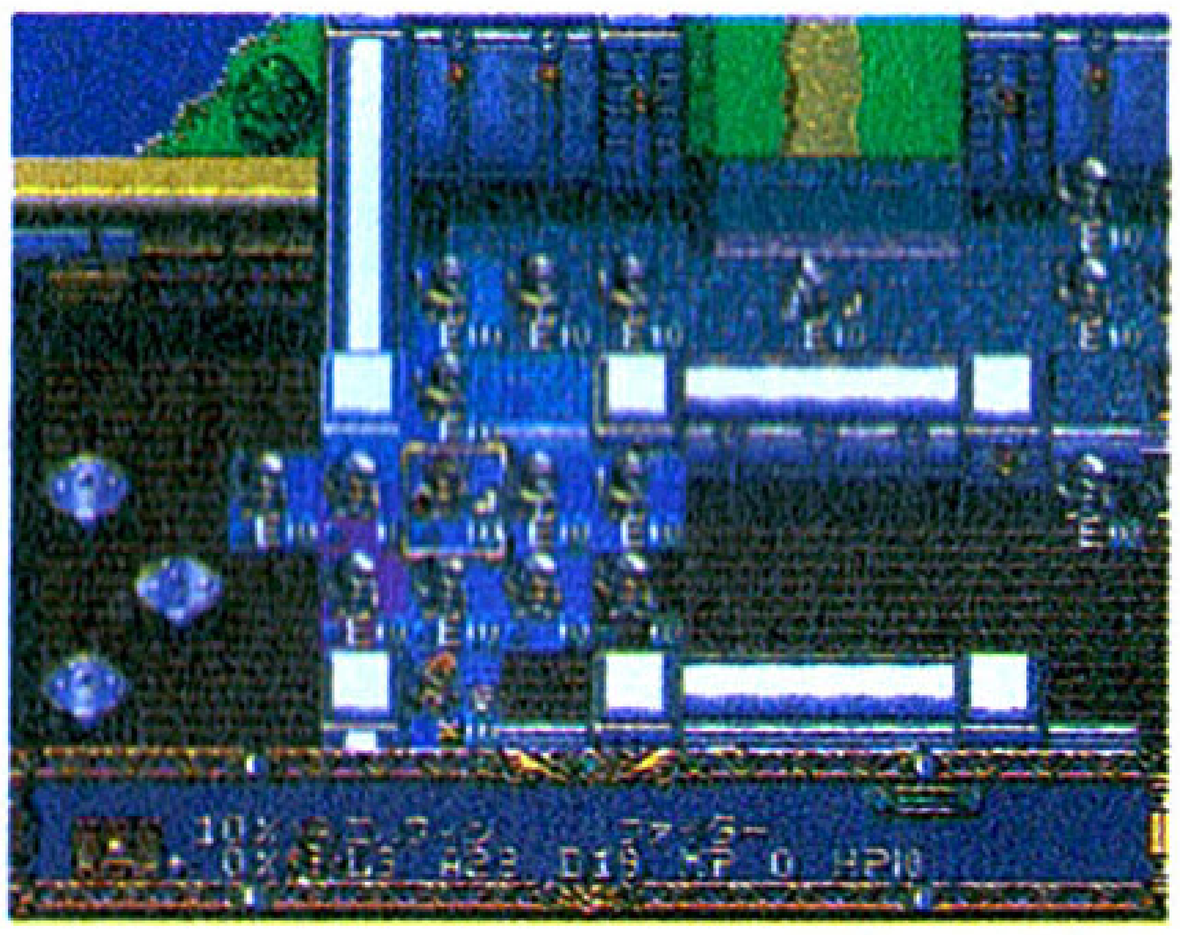


指揮官「ここは通さん！

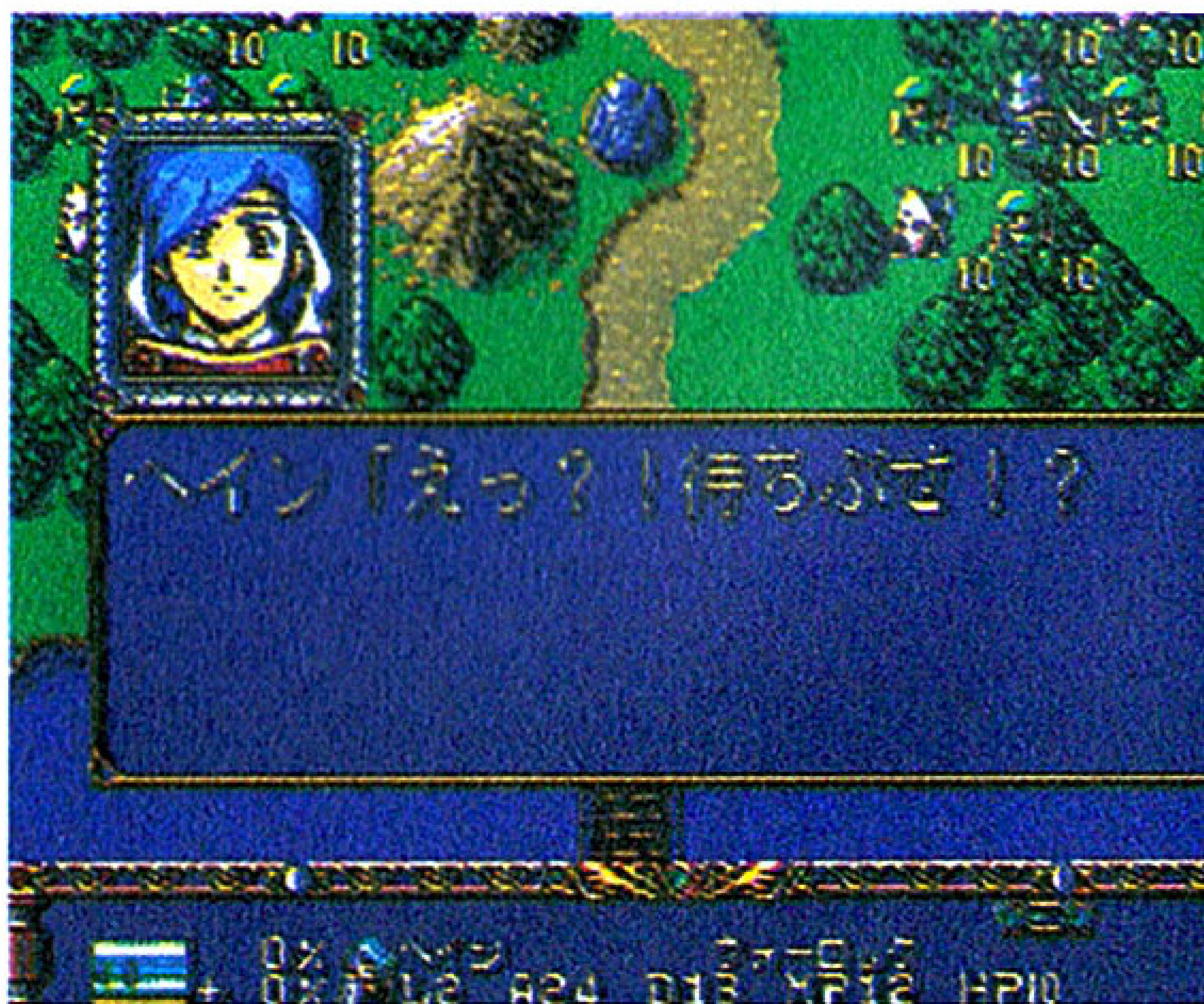
⬆たとえ攻撃に向かっても、NPCの邪魔になるだけ。戦闘のプロに任せましょう

一気に橋を渡れ

裏口に向かうまでに、味方の3部隊がかなり入り乱れた状態になる。橋の手前でいったん止まり、部隊を整理しておく。そのあとに橋を渡るのだが、渡った途端にマップⒶとⒷに敵の増援が現れるため、あまり先行しすぎると袋だたきにあう危険があるのだ。そのため、橋を渡る場合には、1部隊単位で、まとまって渡るのが望ましい。残りの2部隊は、最初に渡った部隊がやられる前に駆けつけよう。



⬅このあたりは特に狭いので、簡単に渋滞する。遅れた部下をちゃんと待ってあげようね

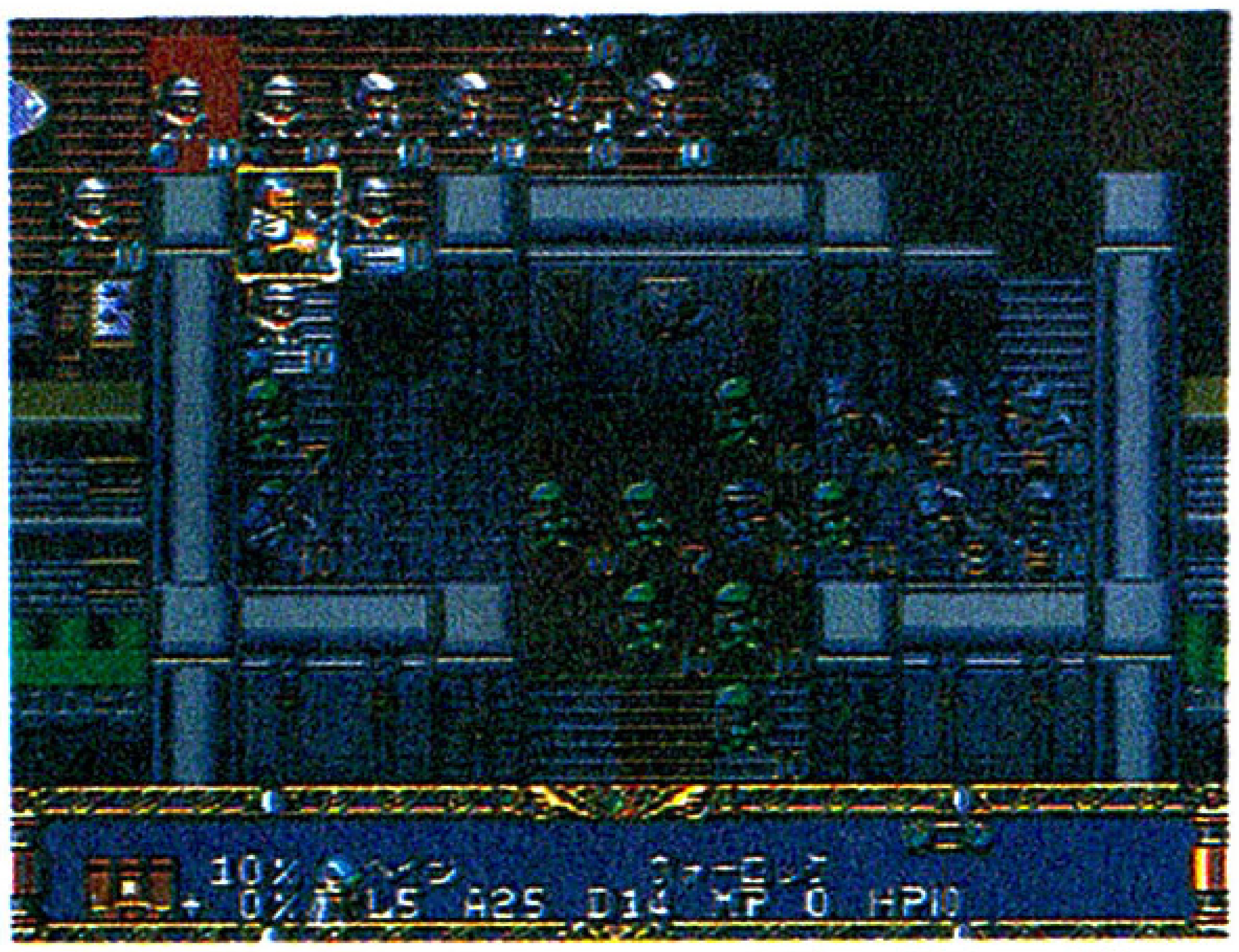


ヘイン「えっ？！待ち伏せ！？

⬅橋を渡ると敵の増援が現れる。先行しすぎに注意

ローレンを助けよう

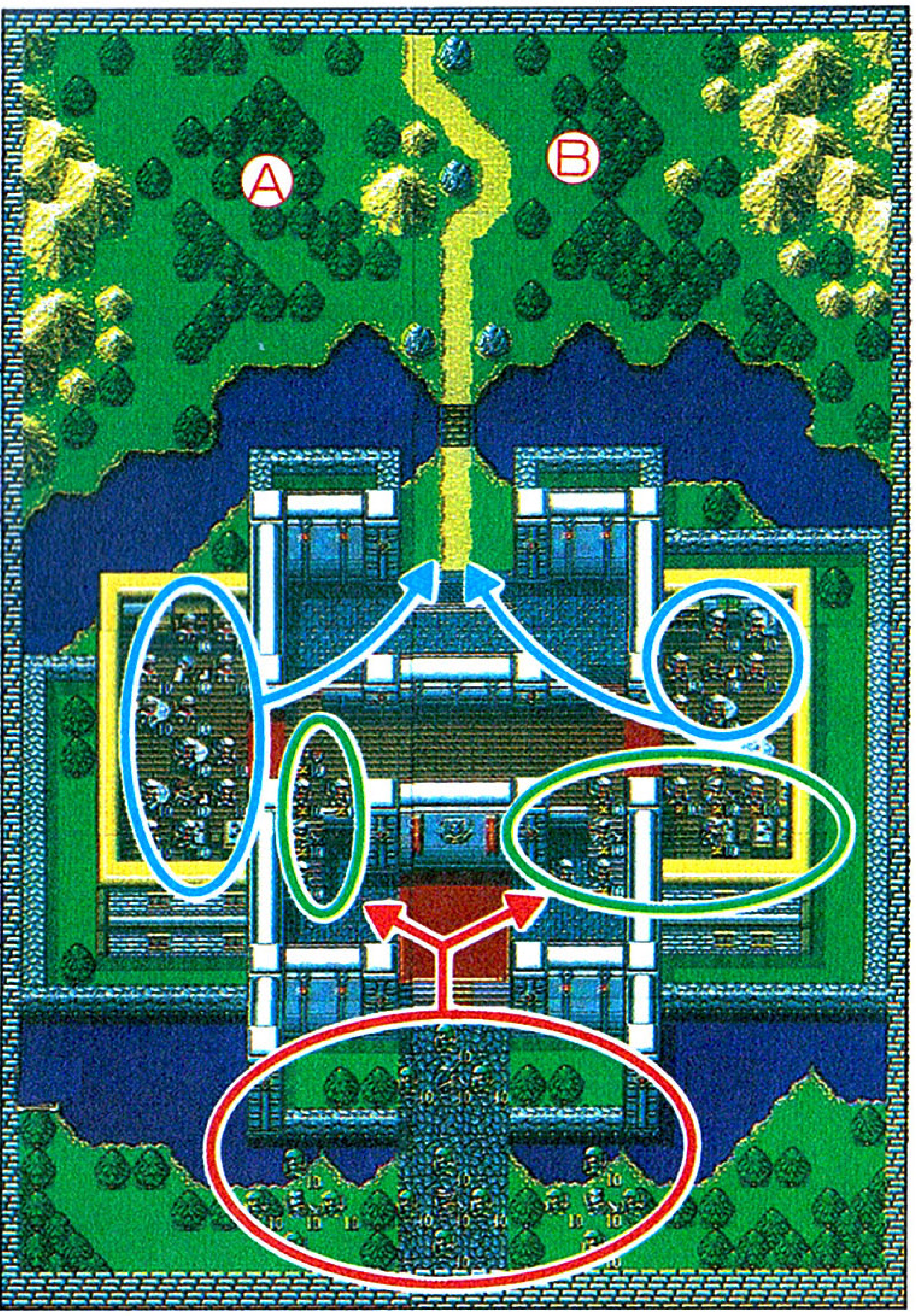
現れる敵の増援はレベルの低いファイターを指揮官とし、傭兵にソルジャーを率いた部隊だ。3部隊で戦えば、特に問題なく倒せる相手だ。このシナリオから仲間に加わったスコットをレベルアップさせるなどしておこう。敵の増援を倒しても、マップ下方では、ローレンたちNPCとゾルムの部隊との戦闘が終わっていない場合が多い。少し余裕があれば、経験値を少しでも稼ぐため、ローレンを助けに引き返すのもいい。助けに引き返すころには、敵部隊もローレンとの戦いでボロボロになっているハズ。自軍に損害が出ていても楽勝だろう。



⬆全員が向かう必要はない。現在の精鋭を送れ

エルウィン 今のうちに
急いで裏口から脱出するんだ！

⬅敵の援軍を倒せば、あとはリアナが来るのを待っているだけだ。楽勝、楽勝



初期配置

PLAYER

・エルウィン・ヘイン・スコット
NPC・ハイロード（ローレン）
・ヒーラー（リアナ）

ENEMY

・ロード（ゾルム）・ファイター×2・ナイト

このシナリオのポイント

いったん橋の手前で止まり、部隊を編成しよう
余裕があったらマップ下方のNPCの助太刀に向かえ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

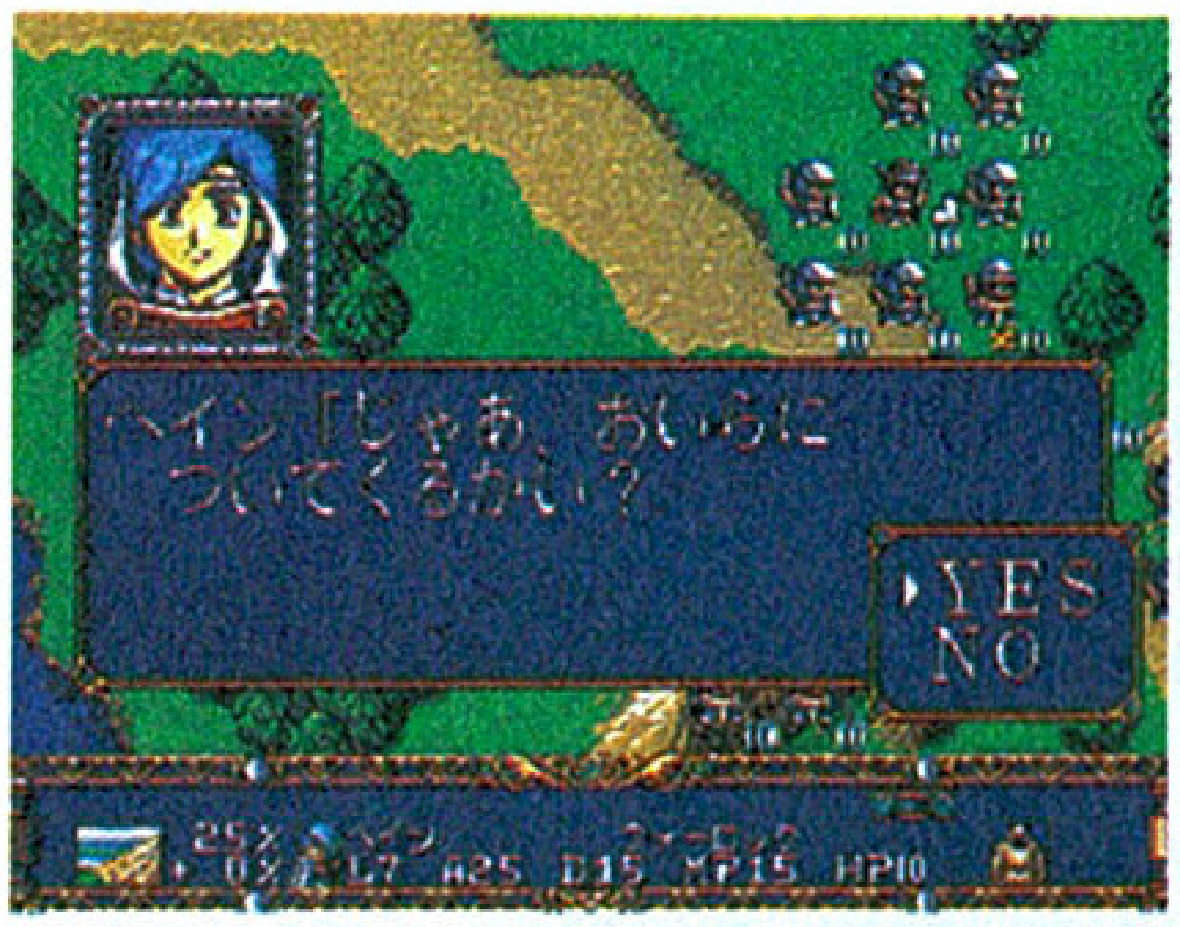
SCENARIO 3

ゾルム再び

なかなか広いマップなのだが、実際に行動する範囲は、マップ右下のあたりのみが戦場となるだろう。逆に、広いからといってあまり散らばってしまうと、負ける可能性が出てくる。このマップではジックリと腰を据えて、地形効果を考えながら戦っていくのがポイントだ。ここで損害を出すようでは話にならないぞ。

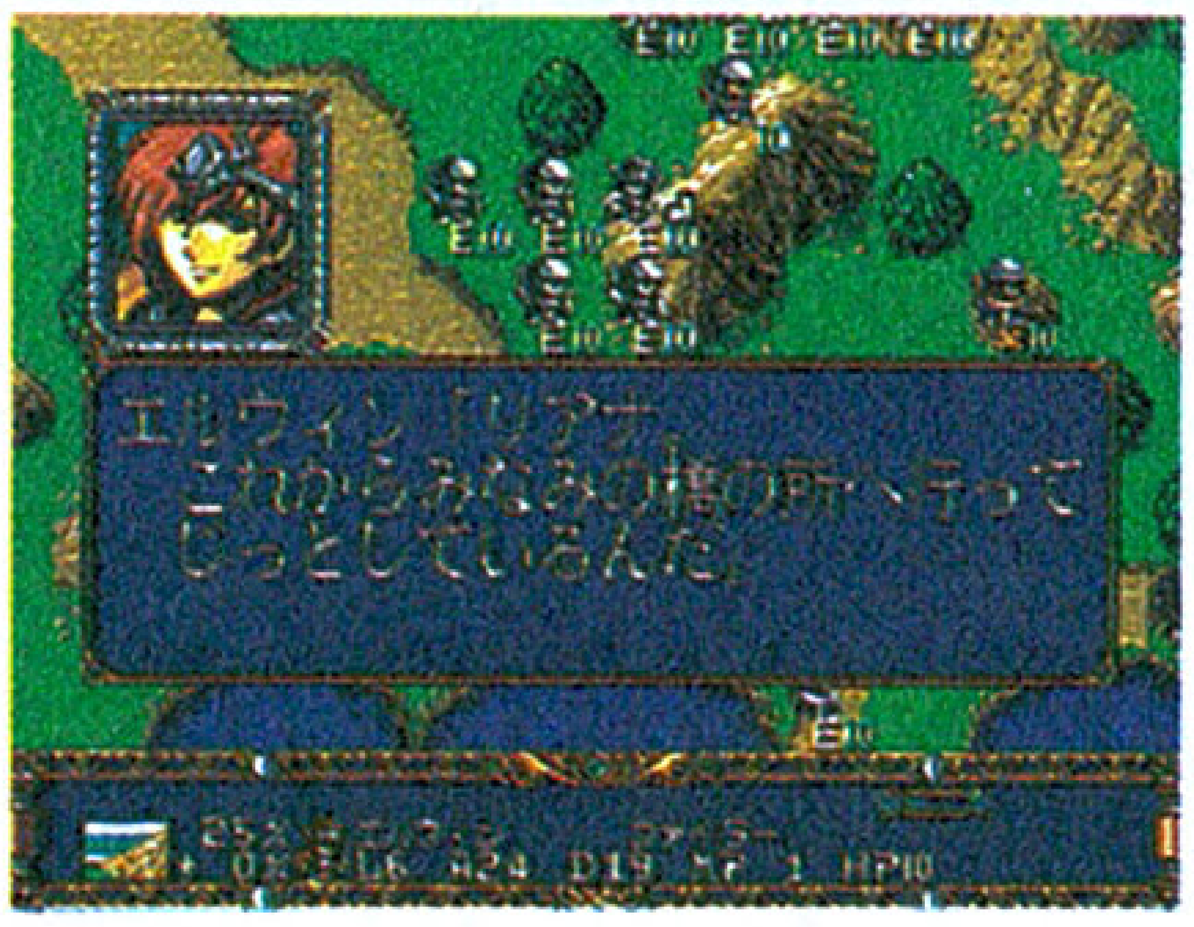
リアナの行動に注意

このマップでリアナは、エルウィン、ヘイン、スコットのいずれかについて行くことになる。だれについて行かせるかによって戦況が変わってくるが、お薦めはヘイン。ヘインの部隊は、すぐ下の敵部隊を速攻で倒す。この敵部隊がいなくなれば、リアナはマップ下方に移動して動かなくなり、邪魔にならなくなるのだ。



ヘイン「じゃあ、おいらに
ついてくるかい？

◀ヘインに任せるのが、一番いいんじゃないだろうか？あとの２人じゃ身動き取れなくなるよ



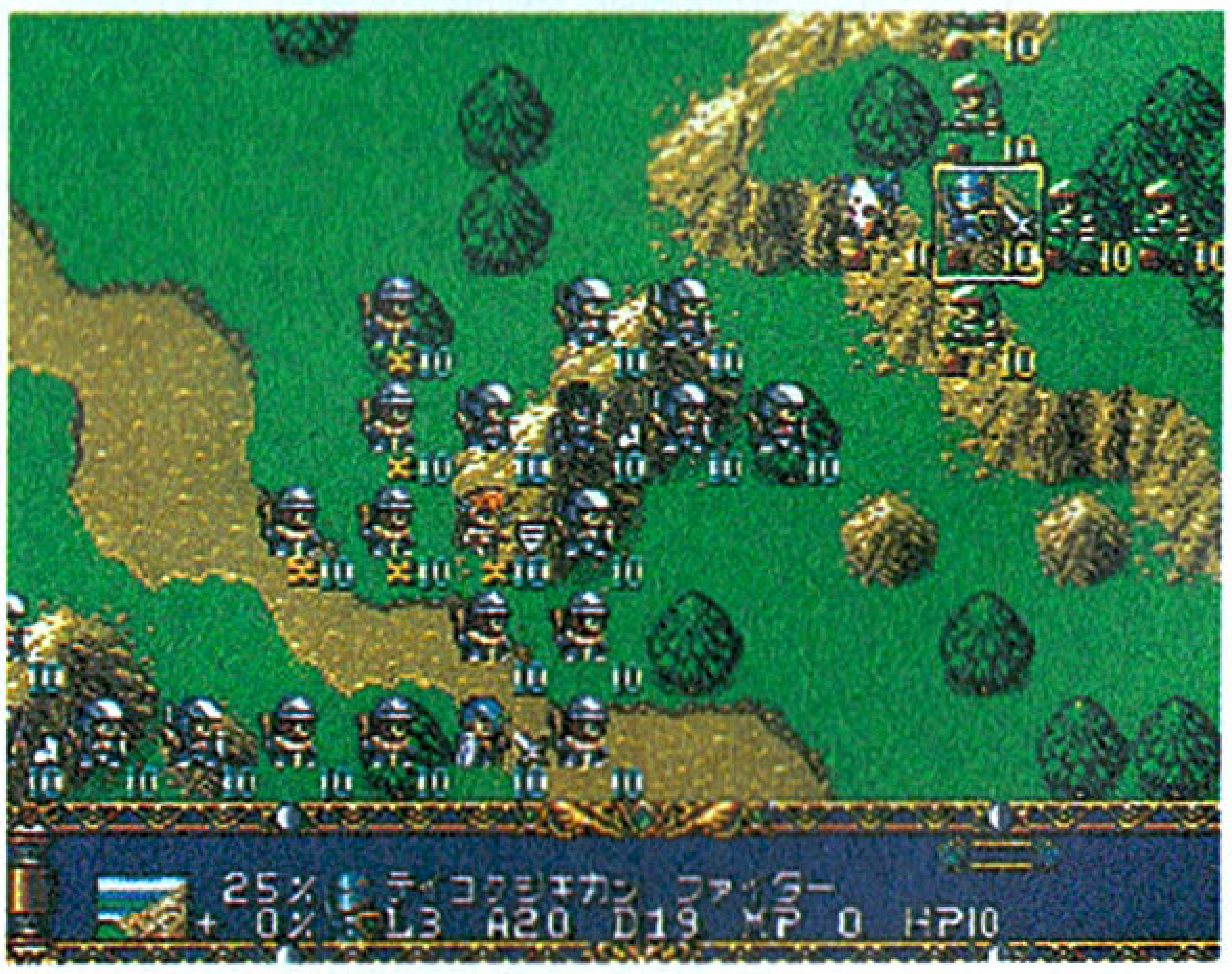
エルウィン「リアナ
これからみなみの橋の所へ行って
じっとしているんだ

◀マップ下の敵部隊さえ倒してしまえば、もうリアナの面倒をみている必要はなくなるのだ

勝利条件	・敵の全滅
敗北条件	・リアナの死亡 ・エルウィンの死亡

あまり動かずに

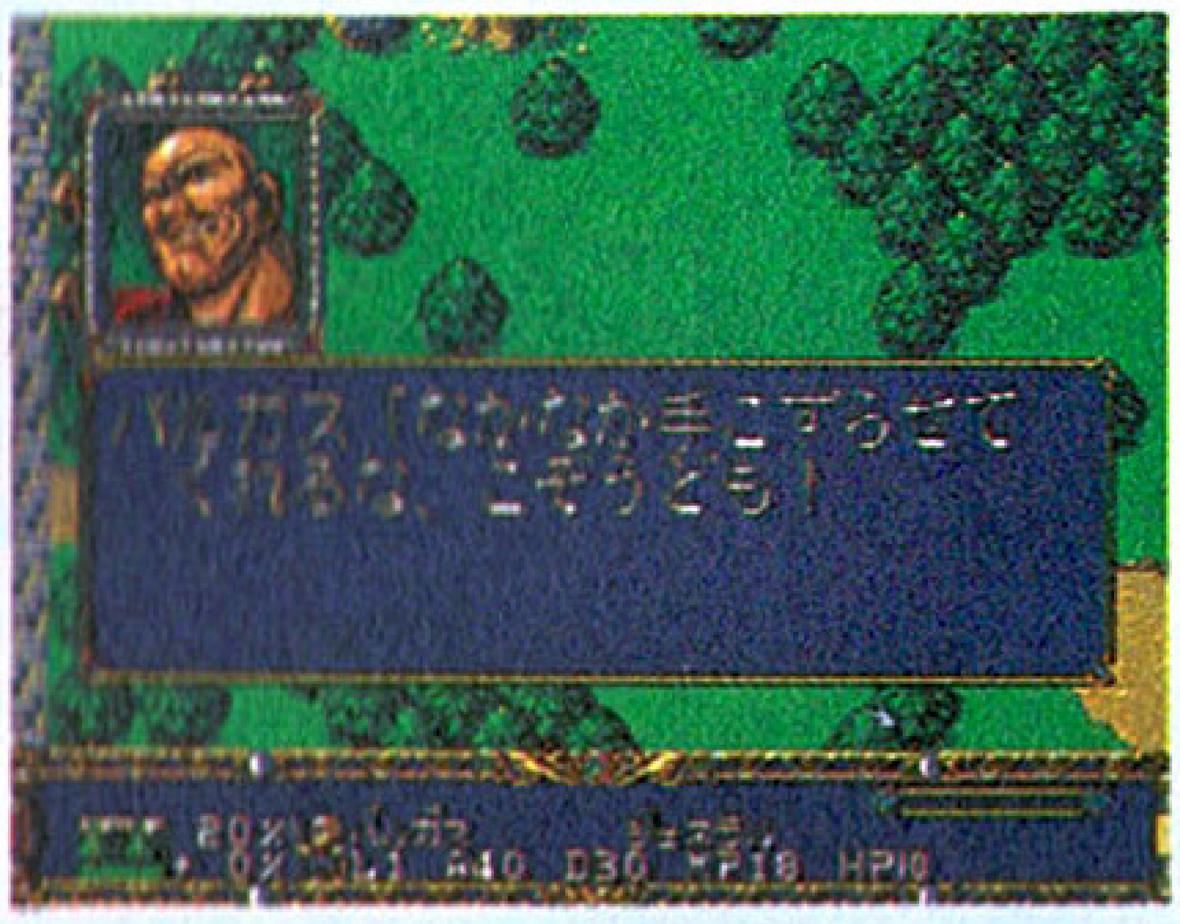
初期配置された味方部隊のすぐ右には、山が立ち並んでいる。エルウィンとスコットの部隊は、すぐにこの山に移動し、上下から迫る敵部隊の攻撃に備える。山に戦線を張る理由は2つ。地形効果が高く、有利に戦いを進められること。もう1つは、敵に山から攻撃された場合、戦いが不利になるからだ。こうして自軍に有利な状況へと誘い込み、初期配置の敵3部隊を倒すと、まずマップのⒶ～Ⓒに敵の増援が現れる。この敵部隊も同様の方法で誘い込めば、楽に倒せる相手だ。



◆山の上に移動し、敵が接近するのをジッと待つことも大切だ。下手に動いて、みずから墓穴を掘らないように。動かざること山の如し

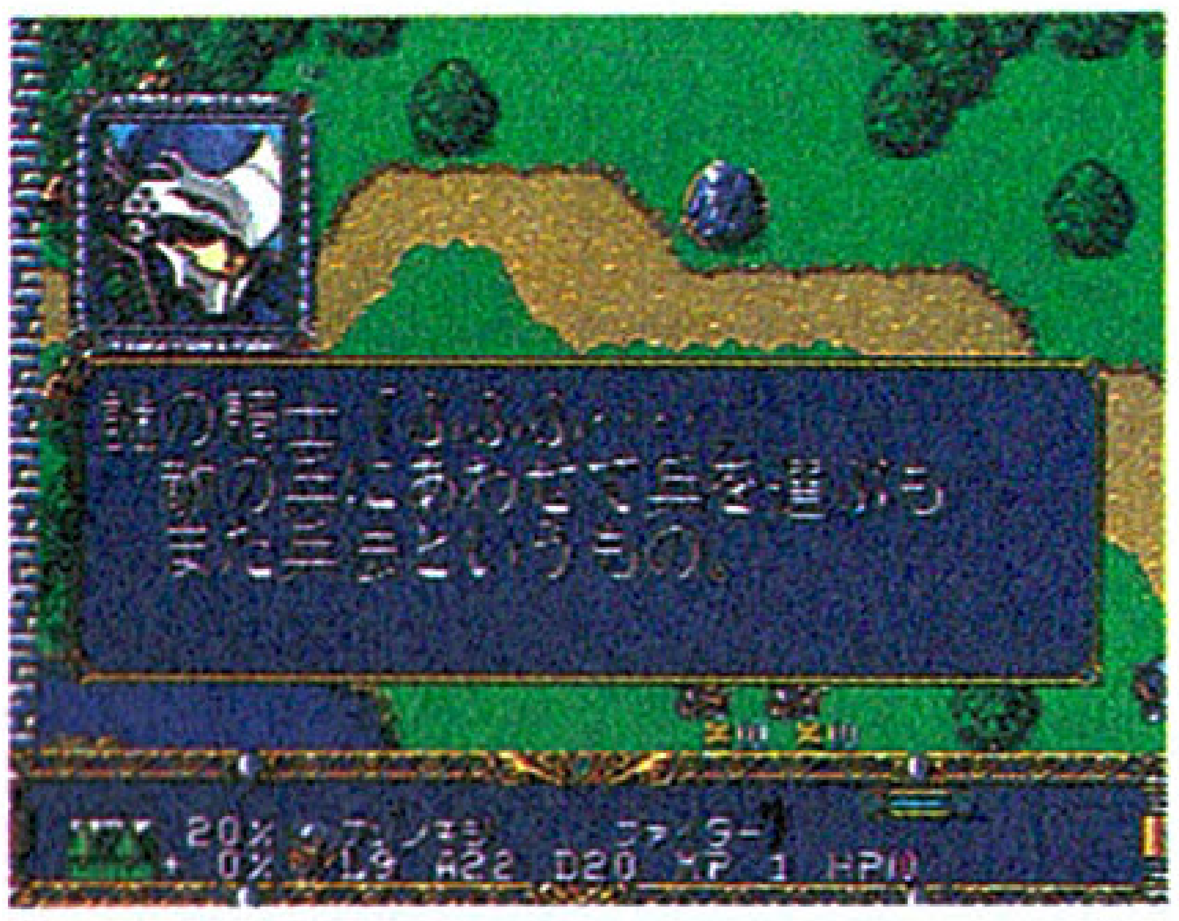
謎の騎士出現

敵の増援も倒してしまえば、残るはゾルムが率いる部隊のみ。3人がかりで袋だたきにしてしまおう。ゾルムを倒すと、マップⒹの位置にバルガス将軍の部隊が現れる。といっても、あわてて迎え撃つ必要はまったくない。次のターンではファランクスを引き連れた、謎の騎士が現れ、追い払ってくれるからだ。



バルガス「なかなか手こずらせてくれるな、こぞうども！

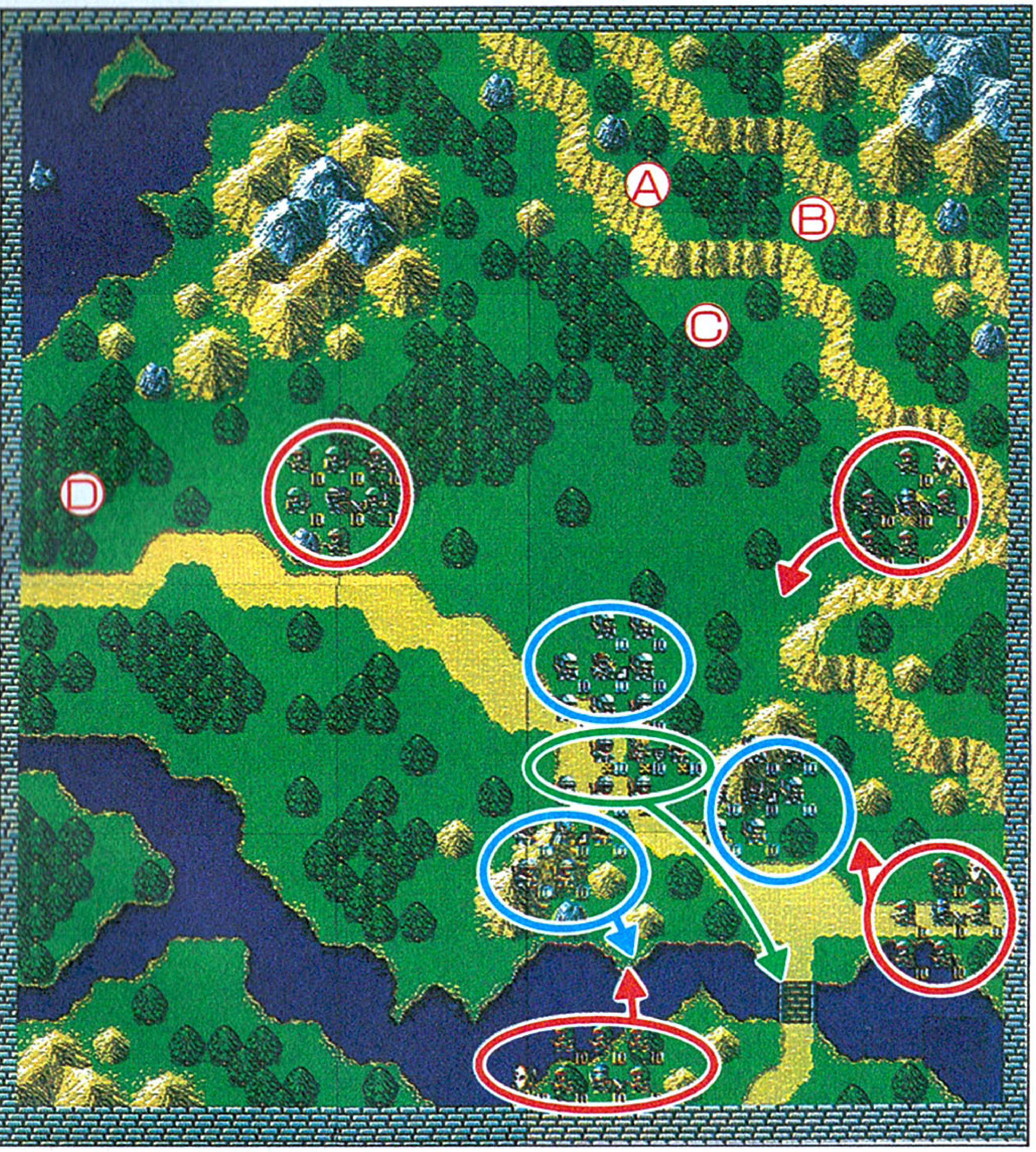
頭の涼しいバルガス将軍登場。これでも一応将軍なんだよね。山賊でも通りそうな雰囲気だ



謎の騎士「ふふふ……
敵の数にあわせて兵を退くも
また兵法というもの。

謎の騎士が登場して、バルガスはあわてて逃げだす。ファランクスって、そんなに強いのかな？

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・スコット NPC・ヒーラー（リアナ）
ENEMY	・ロード（ゾルム）・ファイター×3



このシナリオのポイント

リアナが誰についてくるかで戦法が変わってくる
地形効果の高い場所で戦うことを心掛けよう

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 4

光の大神殿

縦に長いマップの一番下から上方に向かって進軍するシナリオ。敵傭兵にダークエルフが初登場し、敵指揮官や傭兵もバラエティに富んでくる。このシナリオ、ホースマンが雇えれば楽勝なのだが、そうでない場合は、少し苦戦するかも…。

勝利条件	・魔術師モーガンの撃破
敗北条件	・司祭、神官の全滅 ・リアナ、エルウィンの死亡

ホースマンで楽勝

前のシナリオまでに、だれか１人をナイトにクラスチェンジさせ、ホースマンを雇って進軍しよう。敵部隊は歩兵を中心に構成されているため、圧倒的優位に立つことができるのだ。もし雇えなければ、少しずつ進軍するしかない。

ホースマンさえ雇えれば、このシナリオはクリアしたも同然。頑張ってレベルアップしておこう

戦闘でも圧倒的な力を見せつけてくれる。でも、少し値段が高いのがちょっと痛いかな…

ダークエルフは怖くない

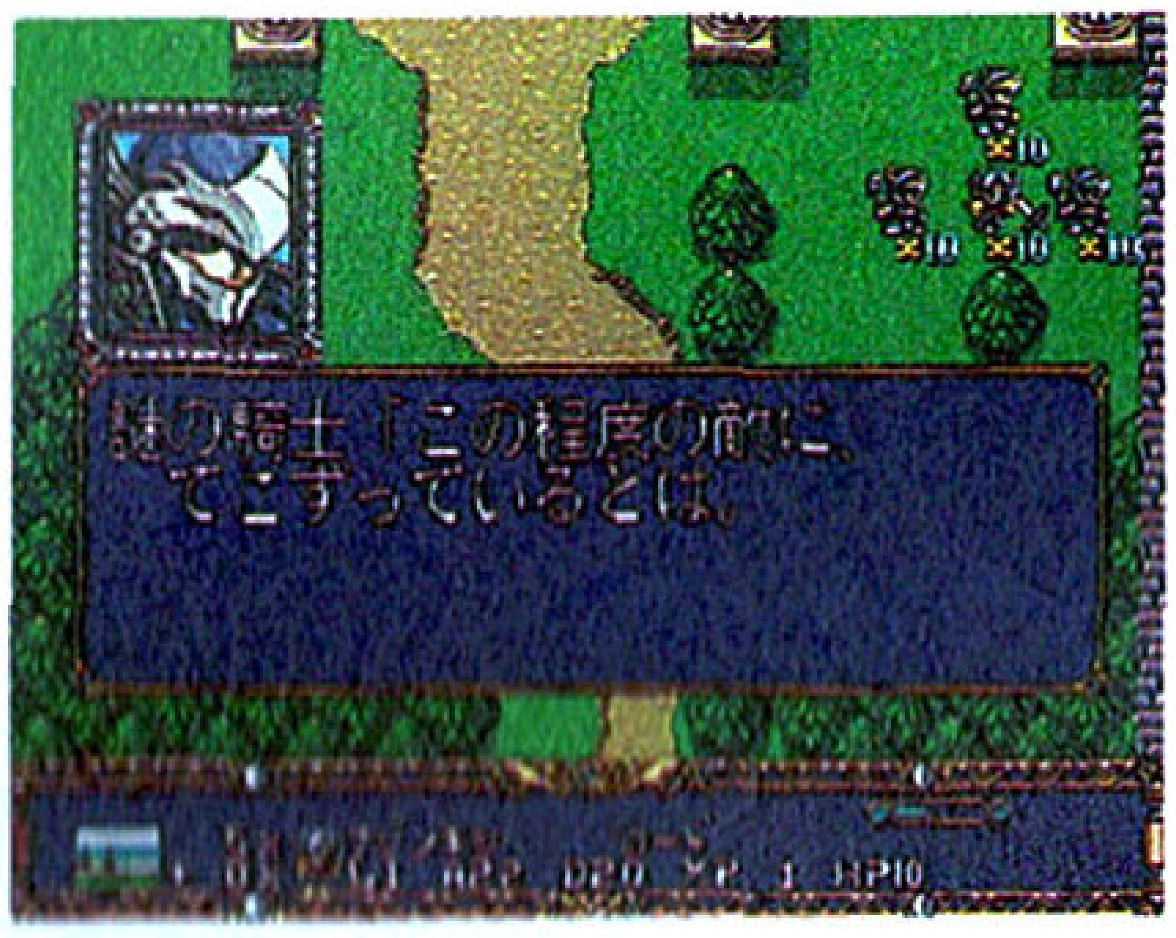
自軍の前に配置された敵部隊は、もともと地形効果の高い場所に配置されているため、多少苦戦するかもしれない。しかし、ここまで順調にレベルアップしていれば、怖い相手ではない。注意しなければならないのは、その後ろにいるダークエルフだ。弓を使って遠距離攻撃を仕掛けてくるが、直接攻撃にはからっきし弱い。射程に入られる前に、一気に接近して戦えば、怖い相手ではない。

ダークエルフの射程に入りそうな場合、あらかじめ地形効果の高い場所に逃げ込んでおこう

でも、防御力が低いため、接近戦には弱いのだ。見つけたら早めに倒しておいたほうがいいよ

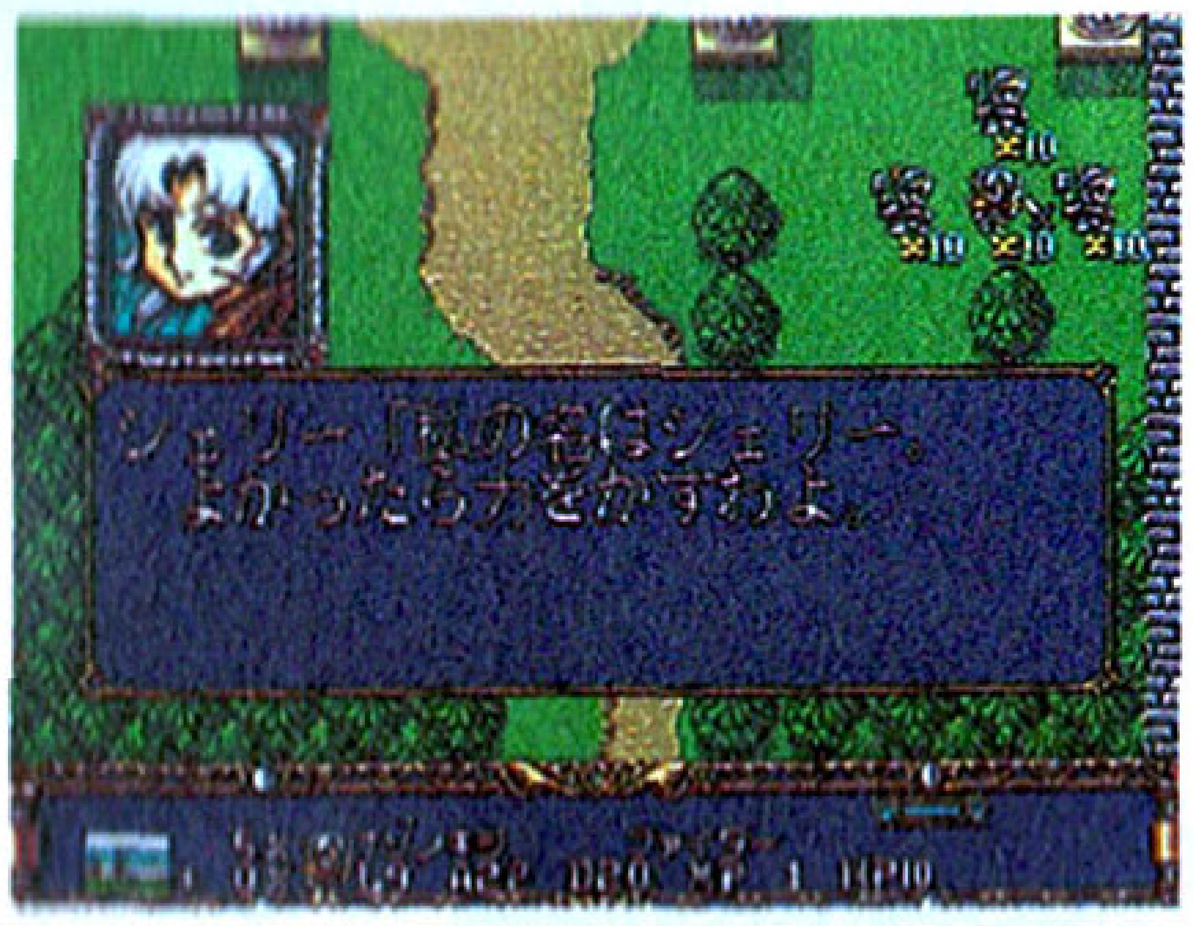
謎の騎士再び

マップ中央のラインを越えると、マップⒶの位置に前シナリオで登場した謎の騎士が再び現れ、神殿内の敵を攻撃してくれる。その正体はシェリー。次のシナリオから仲間として戦闘に加わるのだ。



謎の騎士「この程度の敵に、てこずっているとは。

◆風のように現れて、憎まれ口を叩いてからNPCを助けてくれる。タイミングバッチリだぜ



シェリー「私の名はシェリー。よかったら力をかすわよ。

◆正体はシェリー。ここでホークナイトにクラスチェンジしておくと、次からグリフォンが雇えるよ

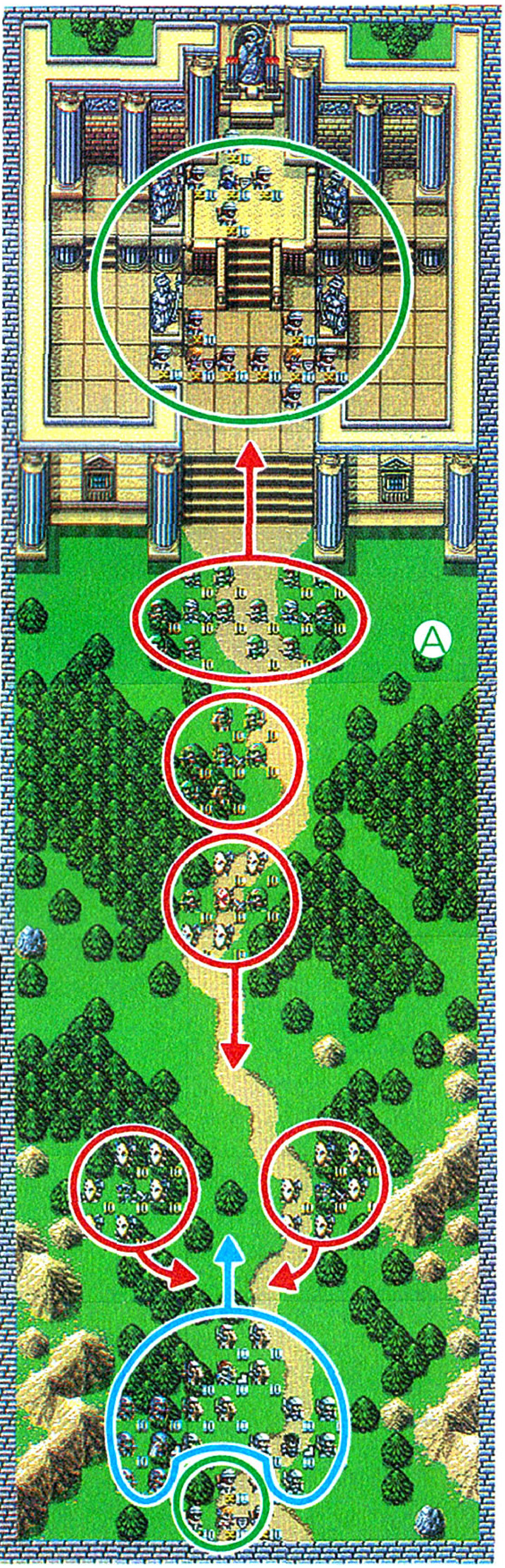
初期配置

PLAYER

・エルウィン・ヘイン・スコット
NPC・ヒーラー（リアナ）

ENEMY

・ソーサラー（モーガン）・シーフ×2・ウォーロック×2・シャーマン



このシナリオのポイント

ダークエルフの射程を知り、接近戦で勝負を決めろ
時間をかけすぎるとNPCが全滅する。速攻でクリアだ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

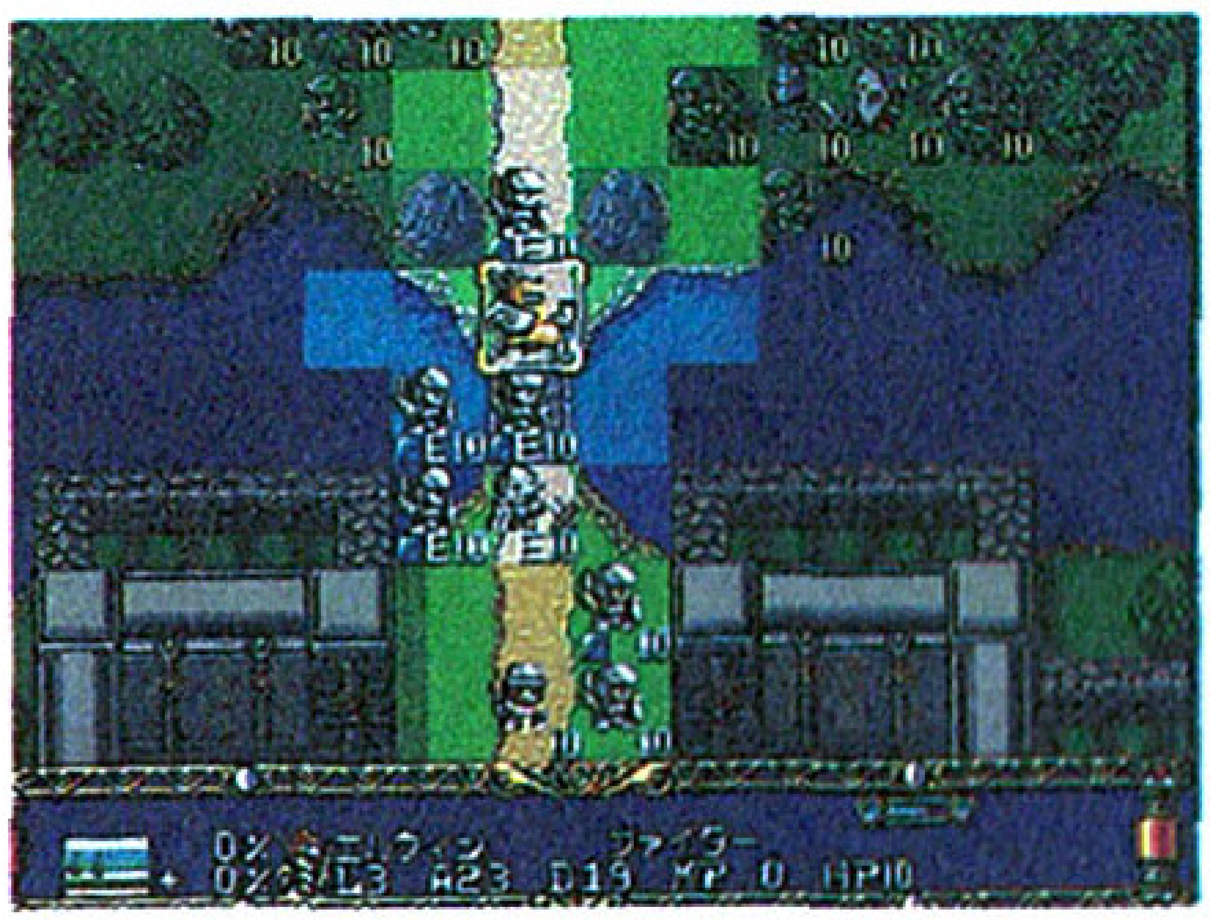
SCENARIO 5

魔獣のおたけび

前シナリオよりも、もっと縦に長いマップをもつシナリオ。進軍するだけでも時間がかかるのに、加えて勝利条件にターン制限もあるのだ。だからといって、慌てて進軍すると、敵に包囲されてしまう。冷静に、目の前に現れる敵を確実に倒すことを第一に考えよう。

3方向から攻撃

逃げるモーガンを追うシナリオだが、どうせ追いつけないので、とりあえずは目前の敵に集中しよう。まず、自軍の前の川が進軍の邪魔をしている。橋を使っていたら渋滞は必至。ここは、攻撃力の高い部隊が橋を使って前方へ。右からシェリーのグリフォン部隊が川を越えて攻撃。そして、1部隊が左から川を直接渡り、3方向から敵を迎え撃つのが理想だ。



橋を使うのは、攻撃力の高い順番に。一気に渡って態勢を整えておこう。あとに続く人のためにもね

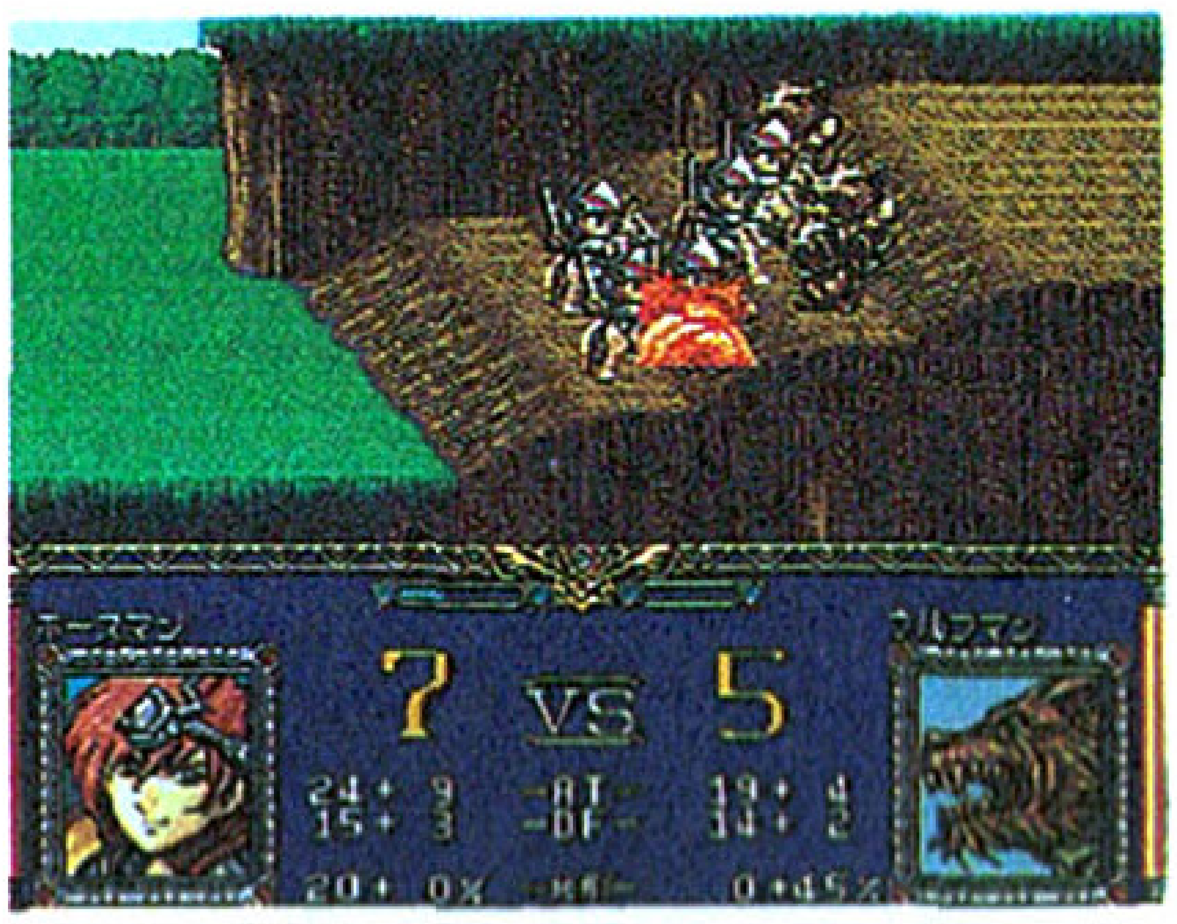
ウルフマン
8
VS
8
-AT-
-DF-

思いきって、川を直接渡って、敵部隊の側面から攻撃をしかけよう

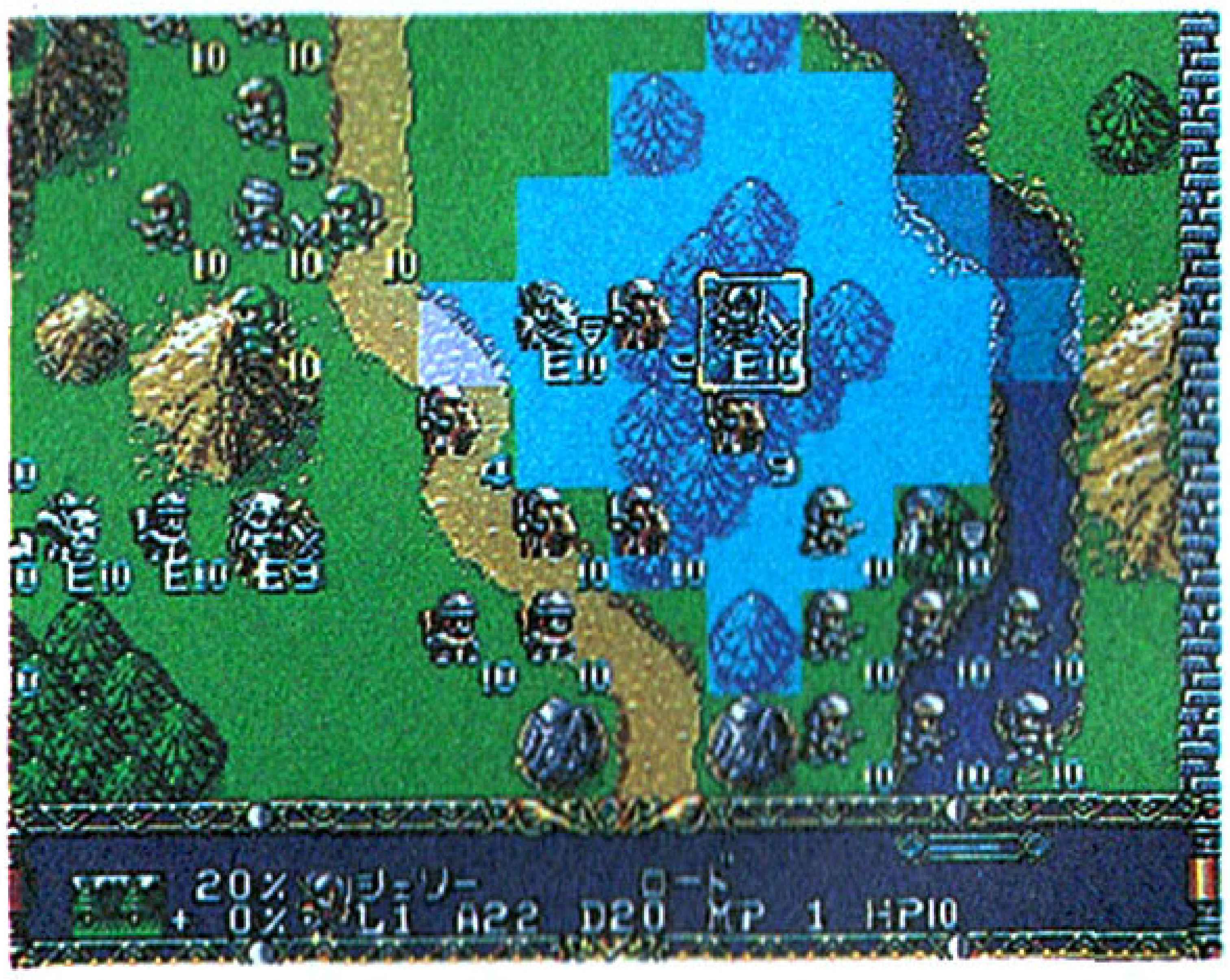
勝利条件	・22ターン以内に敵を全滅させる ・エルウィンがマップ上方に移動
敗北条件	・ターンオーバー ・エルウィンの死亡

自分に有利な地形で

このマップに登場する敵は、ほとんどがウェアウルフ率いるウルフマン部隊。彼らは森、山にいる場合、本来の地形効果に加えて20%もの追加効果がある。そのため、敵を誘い出し、なおかつ自分に有利な地形で戦うことが重要なのだ。



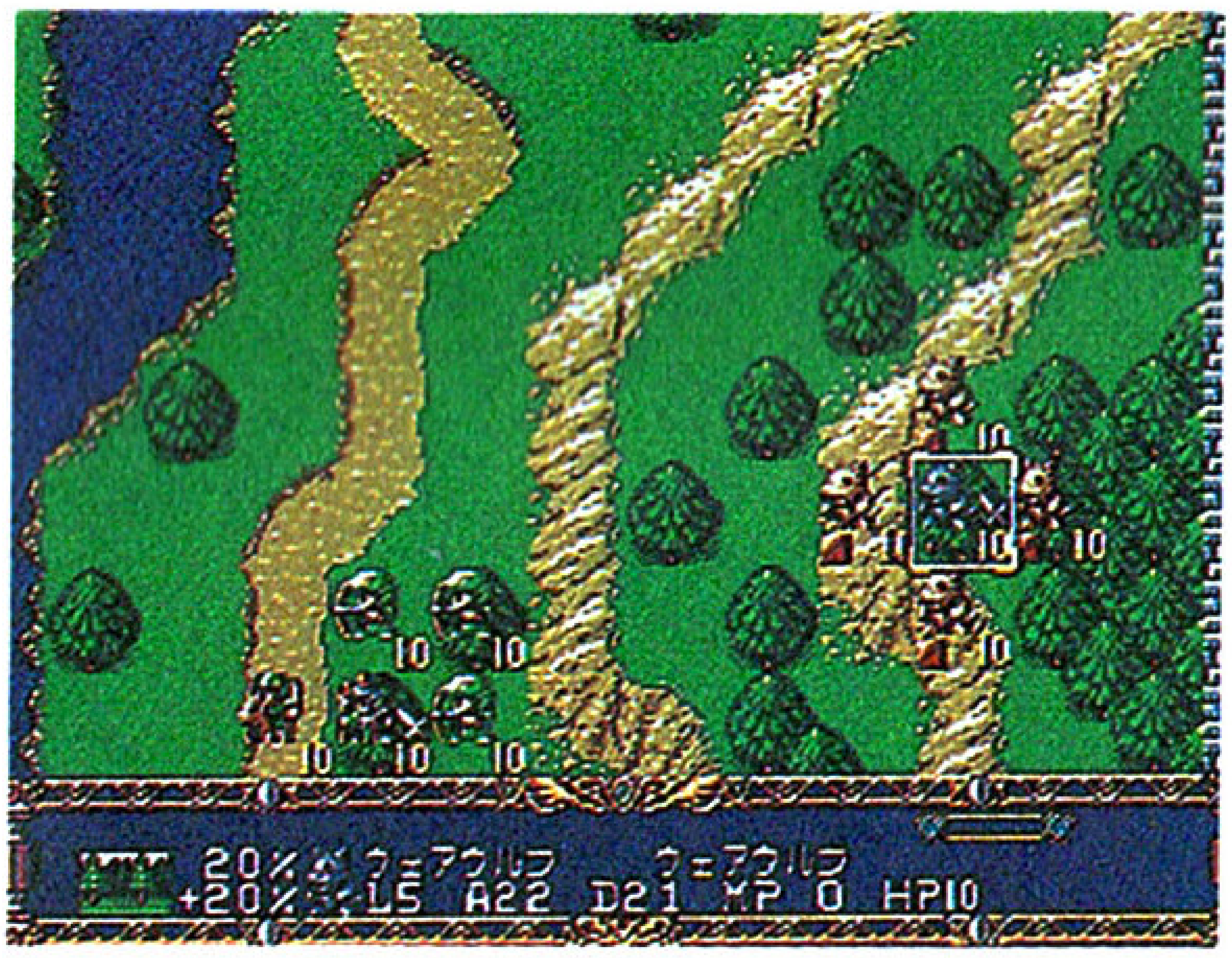
ウルフマン、つまり狼男だ。森や山では、その攻撃力を最大限に発揮してくる。けっこう怖い相手



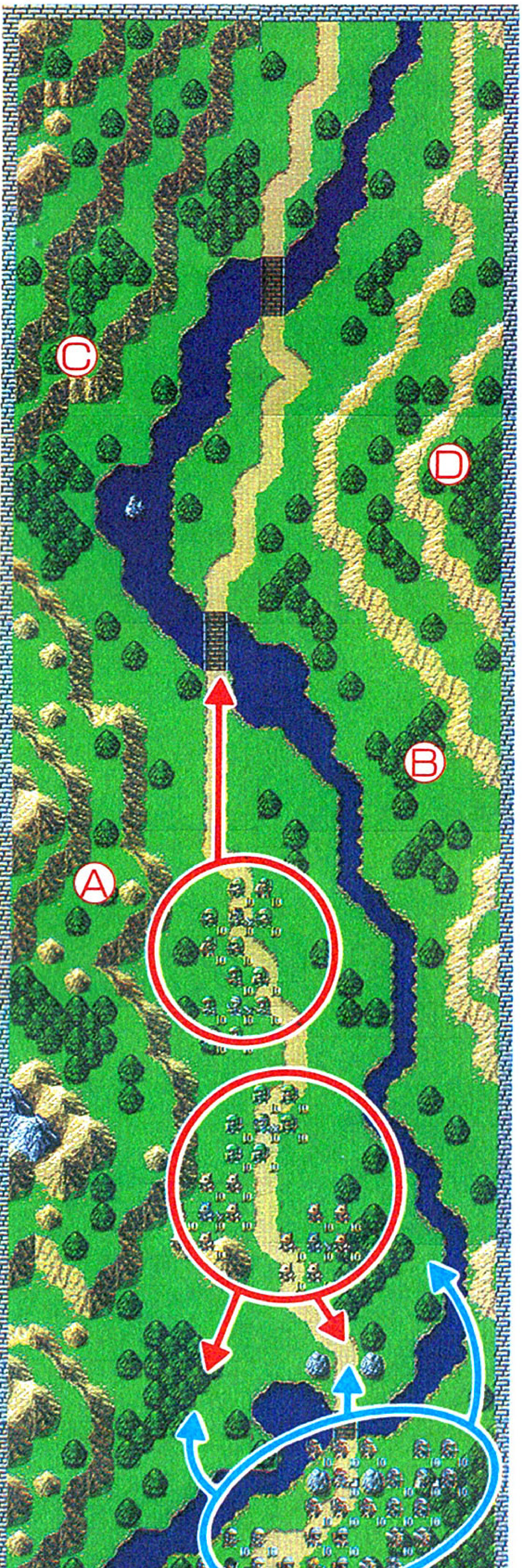
自分だけ有利な状況というのは、なかなかできるものじゃない。しかし、それに近い状況で戦え

あまり急がずに進む

味方部隊が、2本目の橋にさしかかるとマップⒶ～Ⓑ、3本目の橋にさしかかるとマップⒸ～Ⓓの位置にウェアウルフ部隊が現れる。味方部隊が単独で進軍すると、すぐに囲まれてしまう。進軍する場合は、なるべくかたまって確実に敵を倒しながら進んだほうがいい。22ターン以内には、なんとか全滅できるはずだ。



⇧いきなり現れる敵部隊。あまり先行すると、思わぬ場所から出てくるため、かなり驚いてしまう



初期配置

PLAYER
・エルウィン・ヘイン・スコット・リアナ・シェリー

ENEMY
・ソーサラー（モーガン）・ウェアウルフ×2・ウォーロック・シーフ

このシナリオのポイント

敵が有利な状態の場合、こちらからは仕掛けない
不意に現れる敵に対して、いつでも対応できるように

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

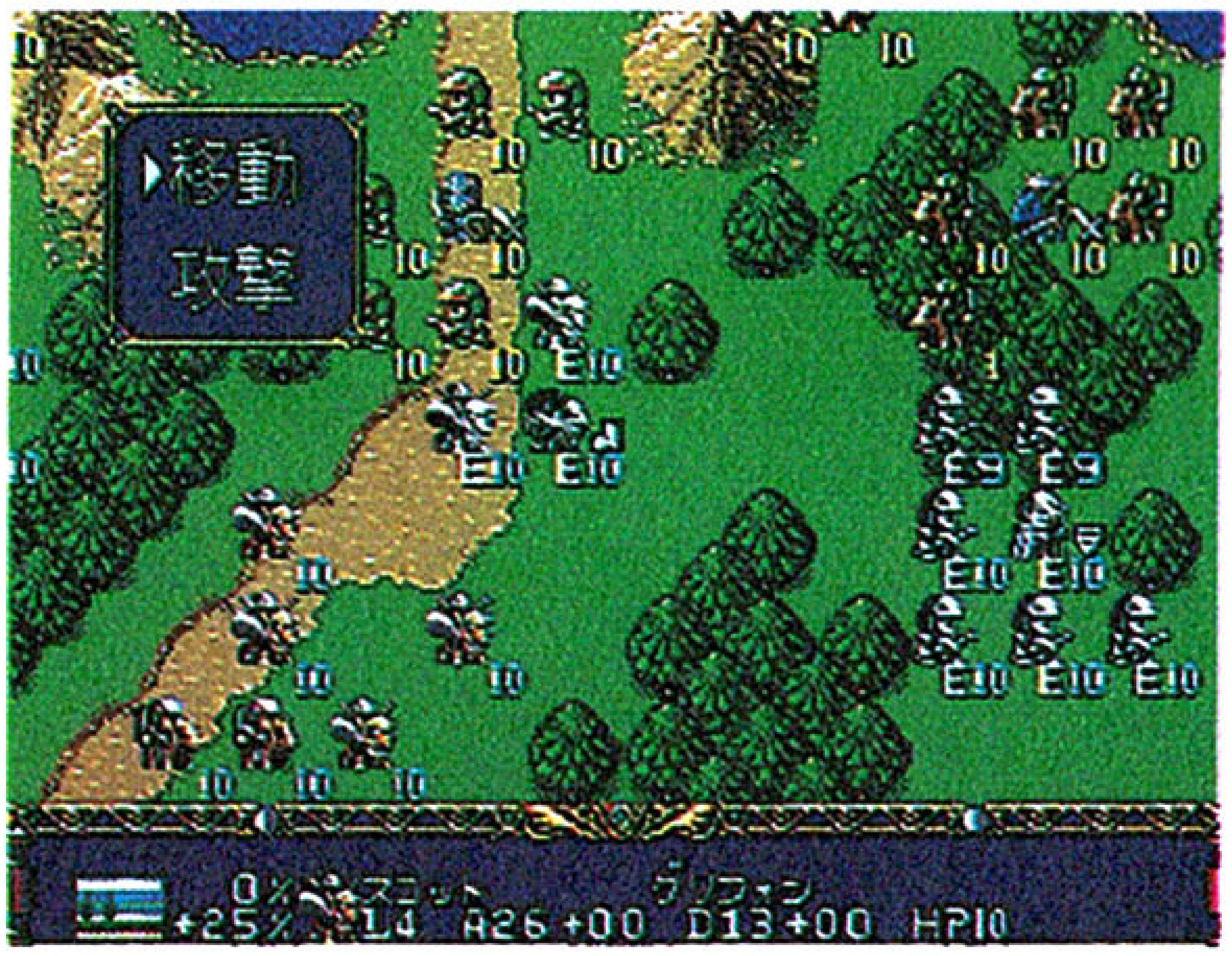
SCENARIO 6

老勇者アーロン

またまたモーガンが登場する。しかし、ここで倒してしまえば二度と登場することはないので、念入りに引導を渡してあげよう。この辺りから傭兵の相性をよく考えて雇わないと、痛い目に遭うことになる。先のためにも勉強するべし。

先発部隊を確実にたたく

このマップでは、初期配置が重要になってくる。最初に襲ってくる敵部隊は、川の手前に配置された3部隊だ。この敵を確実に倒すため、相性のいい傭兵を雇って、それぞれ配置しておきたい。具体的には、左右のホースマンにはパイクを、中央のパイクにはソルジャーをそれぞれ配置しておくのだ。しかし、左右のホースマンに対してパイク2部隊を雇うのは、そのあとの戦いを考えると少し危険だ。パイクをぶつけるのは左右どちらか一方にして、残りの一方にはグリフォンと、その保険にもう1部隊をつければOK。



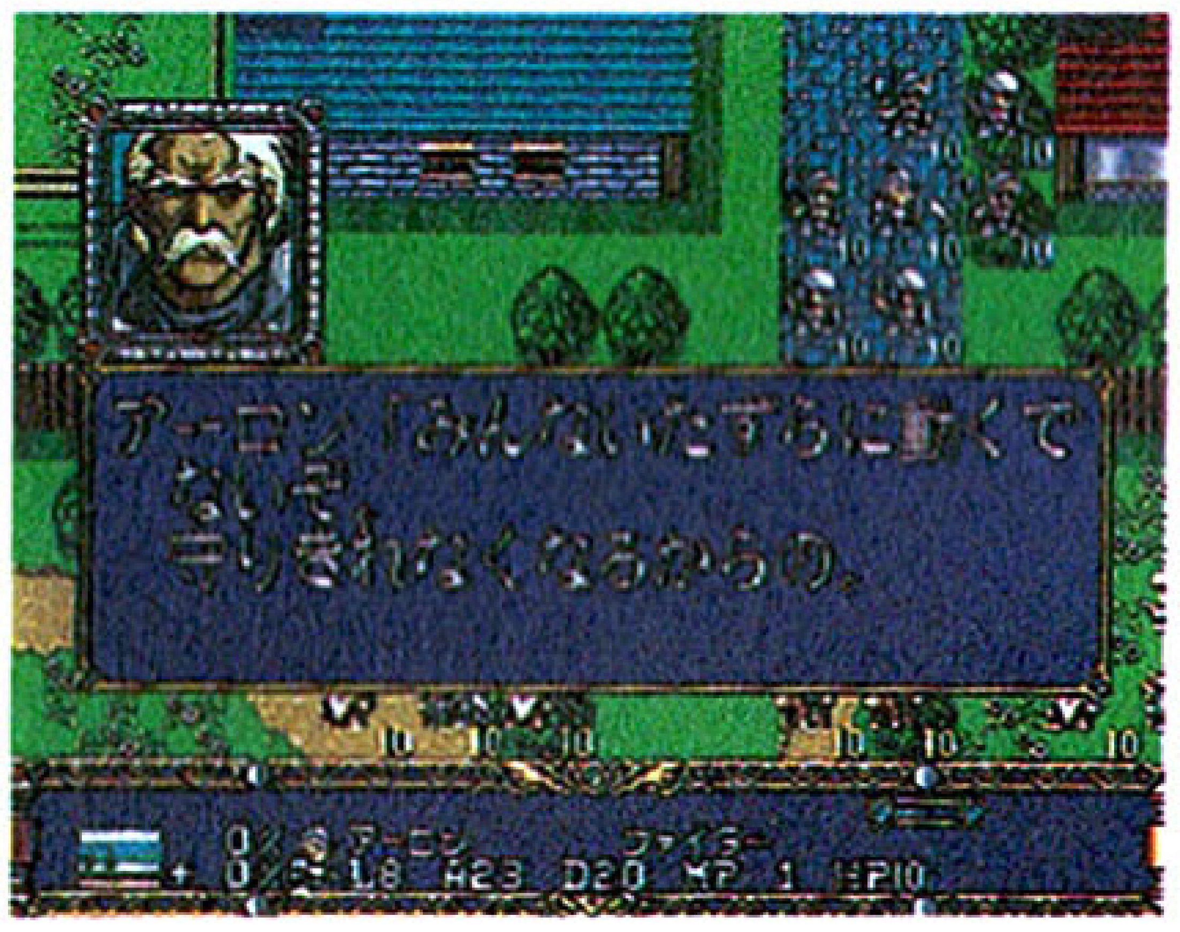
⇧この配置ならば、まず負けることはない。このように、敵にあわせて傭兵を雇うことを覚えよう

勝利条件	・魔術師モーガンの撃破
敗北条件	・シビリアンの全滅 ・エルウィンの死亡

シャーマンの魔法に注意

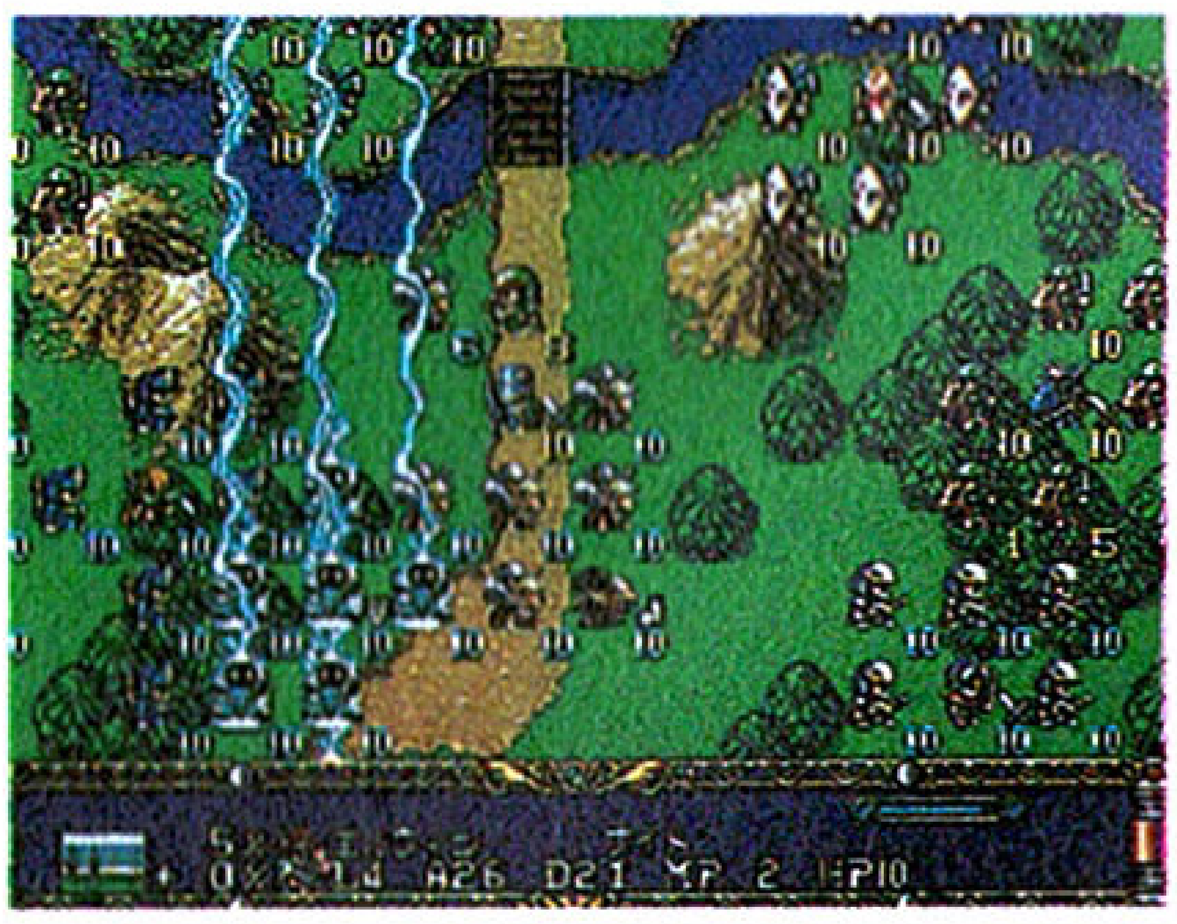
NPCのアーロンは街の入口をがっちり守っている。アーロンはなかなか強いので、放っておいても大丈夫だろう。自分の心配をするのが先決だ。

先発の3部隊を倒すと、後方に配置されたシャーマン率いるバーバリアン部隊が襲ってくる。バーバリアンは問題ないが、注意すべきはシャーマン。サンダーを使ってくるので、モタモタしているとジワジワとHPが減ってしまう。



アーロン「みんないたずらに動くでないぞ。
守りきれなくなるからの。

⇦街の守りは、当面のあいだ、アーロンに任せておけば問題ない。たまに負けることもあるけどね

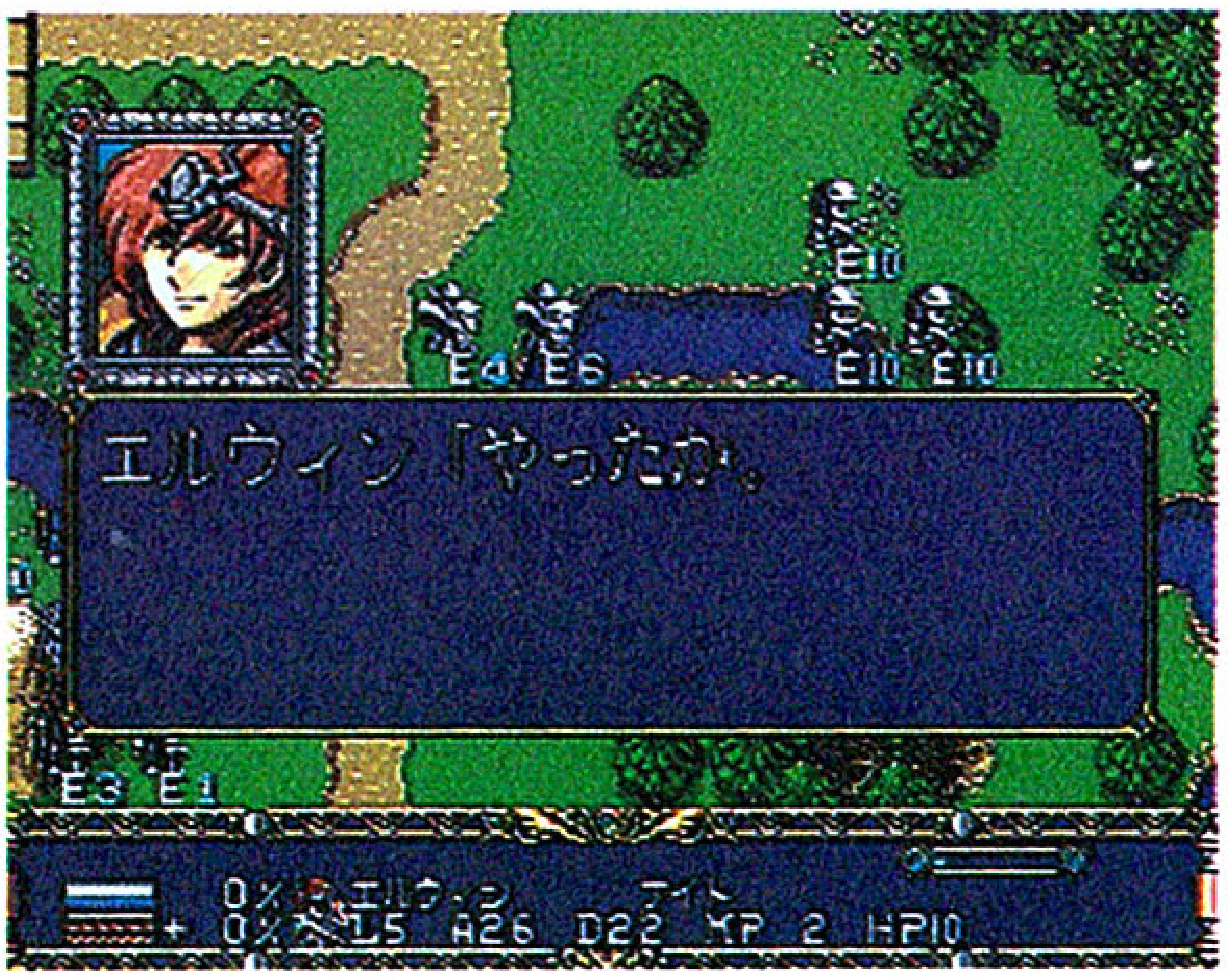


⇨できれば、シャーマンが魔法を使う前に倒したい。そうもいっていられない場合、被害を最小限に抑えろ

モーガンの最期

自軍がシャーマン2部隊を倒すころには、アーロンは襲ってきた敵部隊を全滅させているだろう。そうでない場合、いくつかの部隊は、アーロンの助太刀に向かおう。敵部隊はボロボロになっているはずなので、リアナでも倒せるかも。

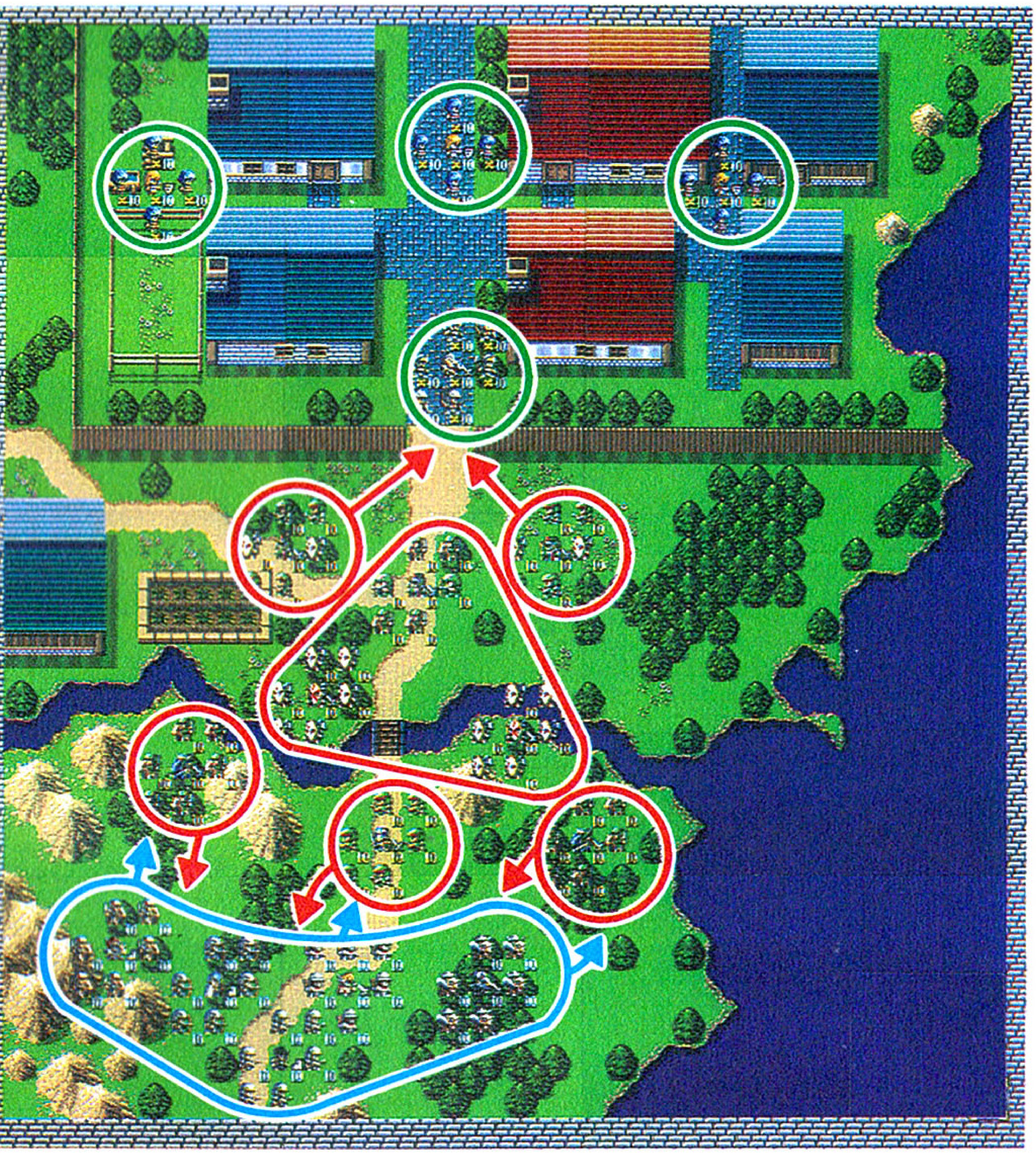
街に向かった敵部隊を全滅させれば、残りはモーガンの部隊のみ。モーガンは魔法使いなので、直接攻撃にはてんで弱い。サッサと倒してしまおう。



エルウィン「やったか。

⬆3度目の正直。ついにモーガンを倒すことができた。この、イヤな顔をもう見なくてすむとなると、嬉しくて自然に笑いがこみ上げてくる

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・スコット ・リアナ・シェリー NPC・ナイト(アーロン)
ENEMY	・ソーサラー(モーガン)・ソーサラー×2・シャーマン×2・ナイト×2・ファイター



このシナリオのポイント

初期配置をよく考え、戦況の1歩先を読めるようになろう
シャーマンなどの魔法使いは、魔法を使ってくる前に倒せ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 7

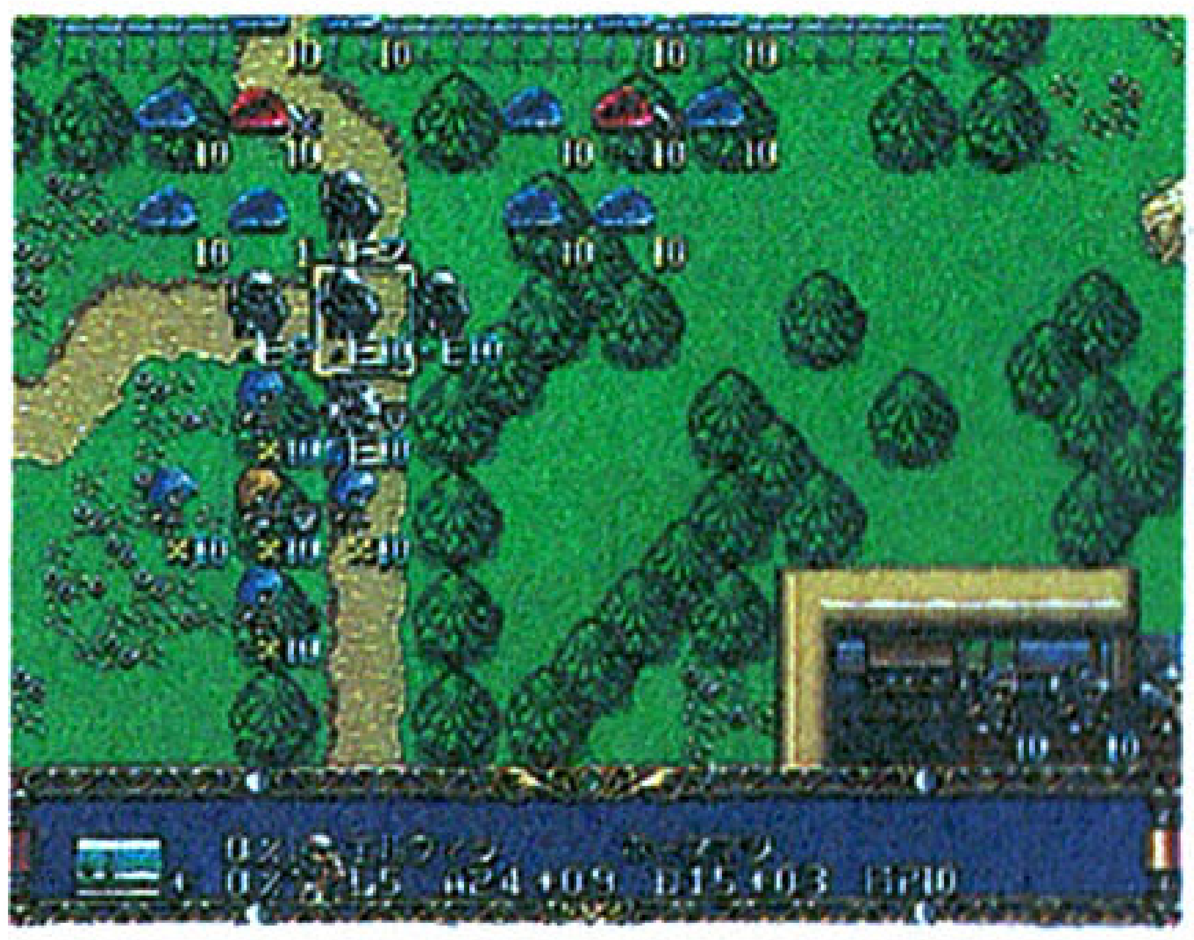
死霊の復活

街の住人であるシビリアンを逃がし、初登場のスライム、アンデッドを相手にしなければならず、かなりシビアな戦いが予想される。進軍ルートも狭く、動きにくいので、どの部隊が、どの敵を相手にするのか、最初にしっかり考えよう。

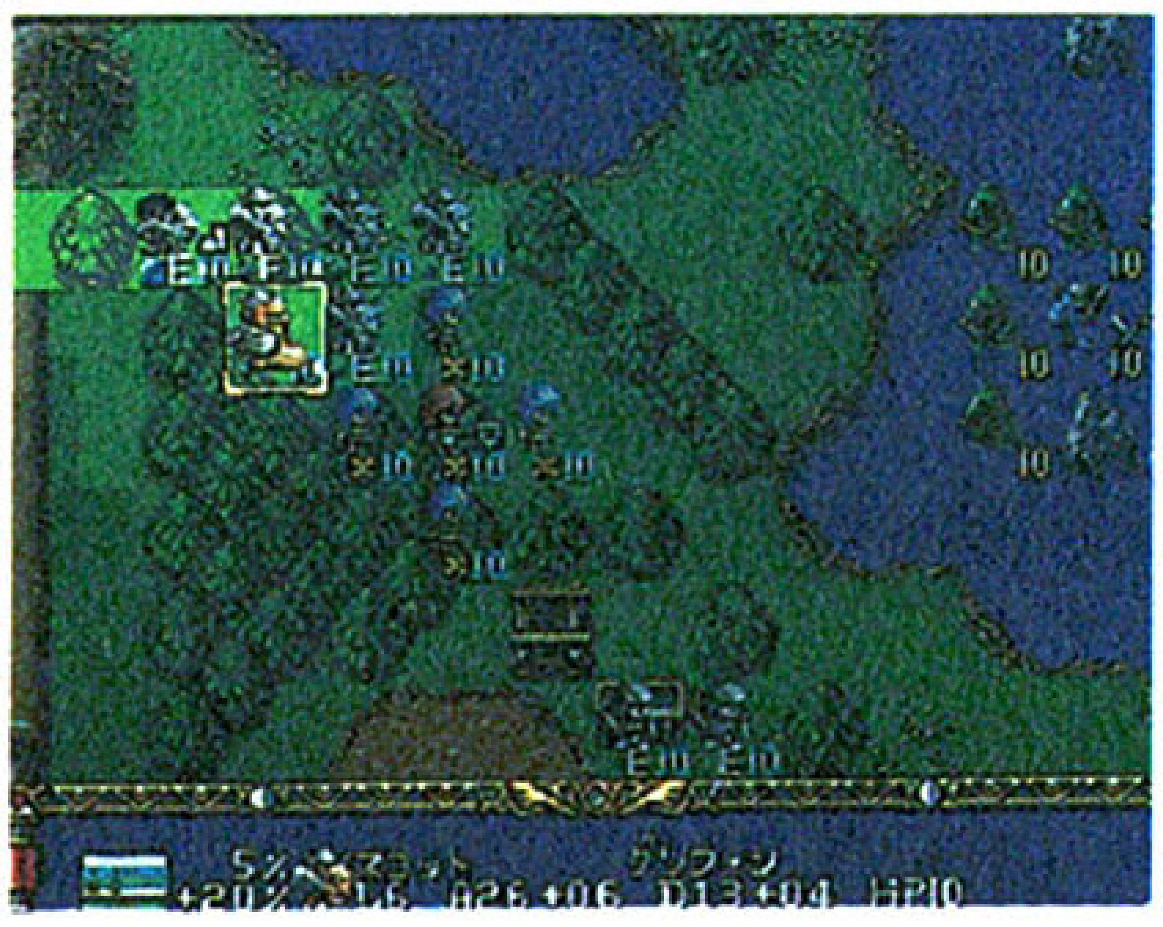
勝利条件	・ネクロマンサー　ギナムの撃破
敗北条件	・シビリアンの全滅 ・エルウィンの死亡

シビリアンを逃がせ

まず、マップ左に1部隊、右に2部隊のシビリアンをマップ左下の教会に逃がさなければならない。注意すべき点は、シビリアンの退路をふさがないことだ。特に、マップ右のシビリアンの退路を確保するすることは大切。ちょうど民家から出てくる部隊とはちあわせする可能性が大きいのだ。そのため、シビリアンが通り過ぎるまで待つか、1キャラ分のスペースを空けておく必要がある。



◯マップ左のシビリアンは、特に問題ない。念のため、部隊をシビリアンの前面に展開しておこう

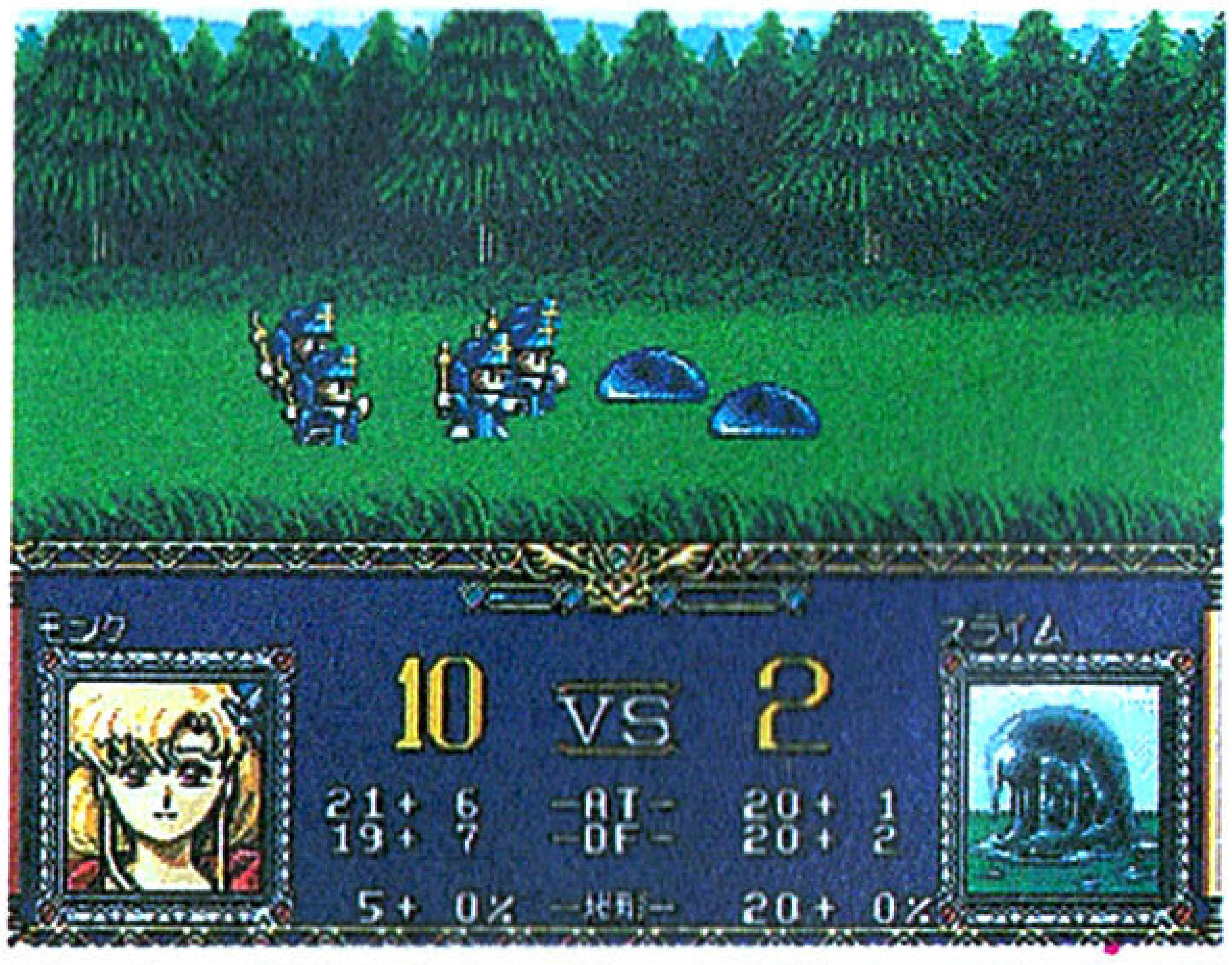


◯マップ右のシビリアンが問題だ。敵のグリフォン部隊に狙われるので、先に倒してしまいたい

リアナを使おう

マップ右の敵部隊に対しては、エルフが1部隊、騎兵が1部隊あれば、十分に戦うことができる。問題は、マップ上方から迫るアンデッドとスライムだ。

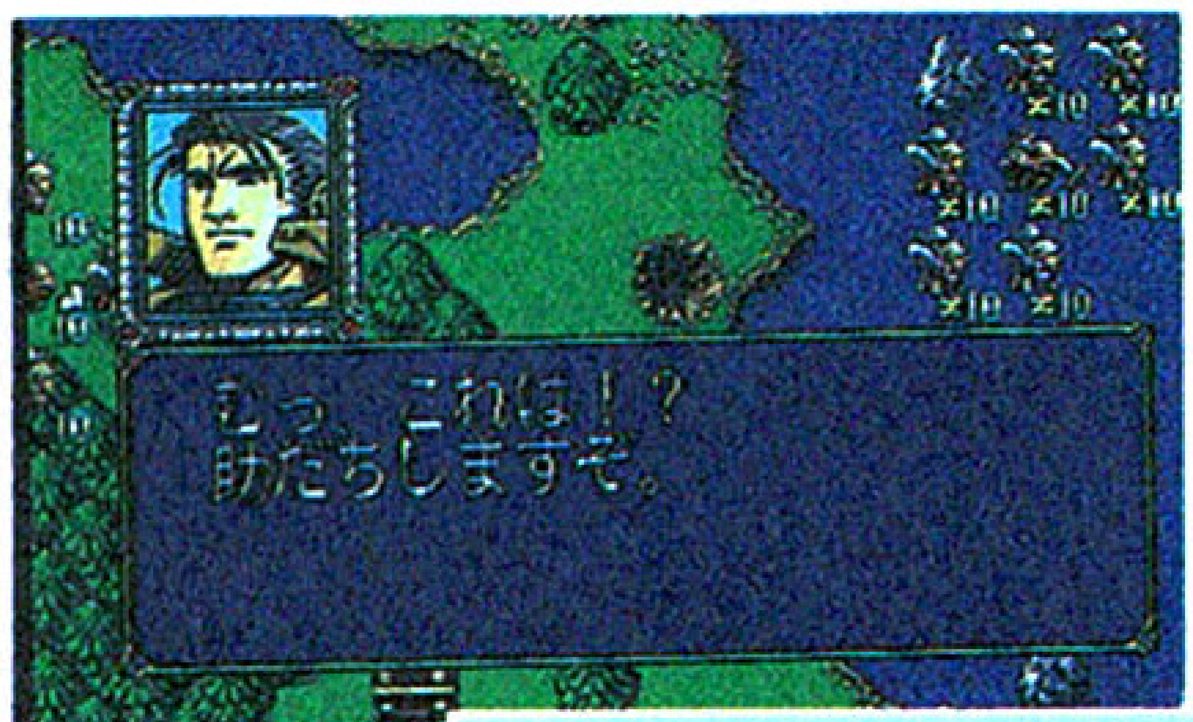
経験値が稼ぎにくいリアナにとって、スライムは絶好の経験値稼ぎの相手だ。ガードマンを雇い、ドンドン倒して経験値を稼ごう。アンデッドには僧兵であるモンクが圧倒的に有利だが、ガードマンはともかく、モンクを雇える指揮官が自軍にいるかどうか疑問だ。いない場合、魔法で援護しながら、騎兵や歩兵で地道に戦っていくしかないだろう。



◯こういう場合しか、リアナが戦闘に参加する機会はない。できるだけ強くしておこう

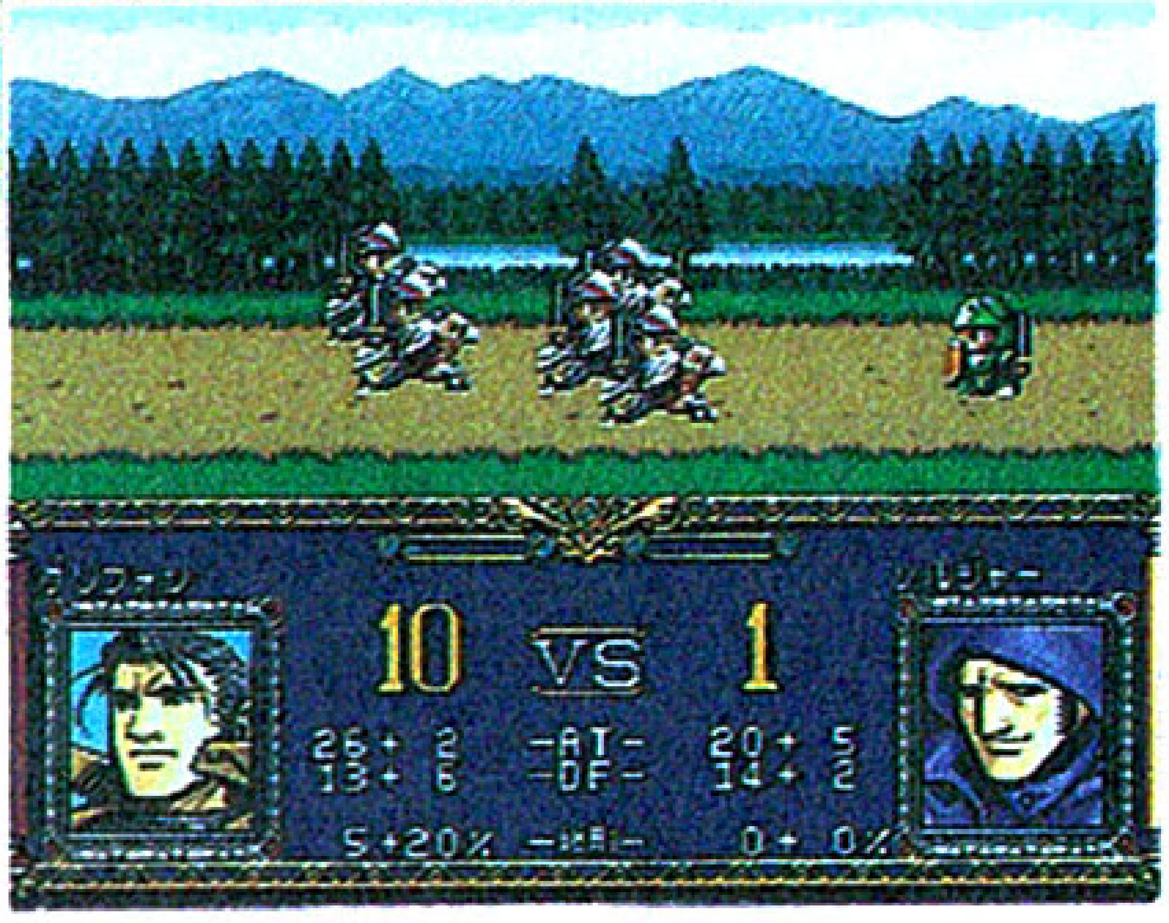
キースは少し心配

6ターン目の最初には、マップⒶの位置に援軍としてキースのグリフォン部隊が現れ、そのフェイズが終わると、マップⒷの位置にシーフ率いるソルジャー部隊が現れる。キースの部隊は、この敵の増援部隊に向かうが、はっきりいって、勝負は互角といったところ。下手をすれば負ける可能性もあるので、この付近で戦ったエルフかホースマンを待機させておき、協力して倒すようにしよう。



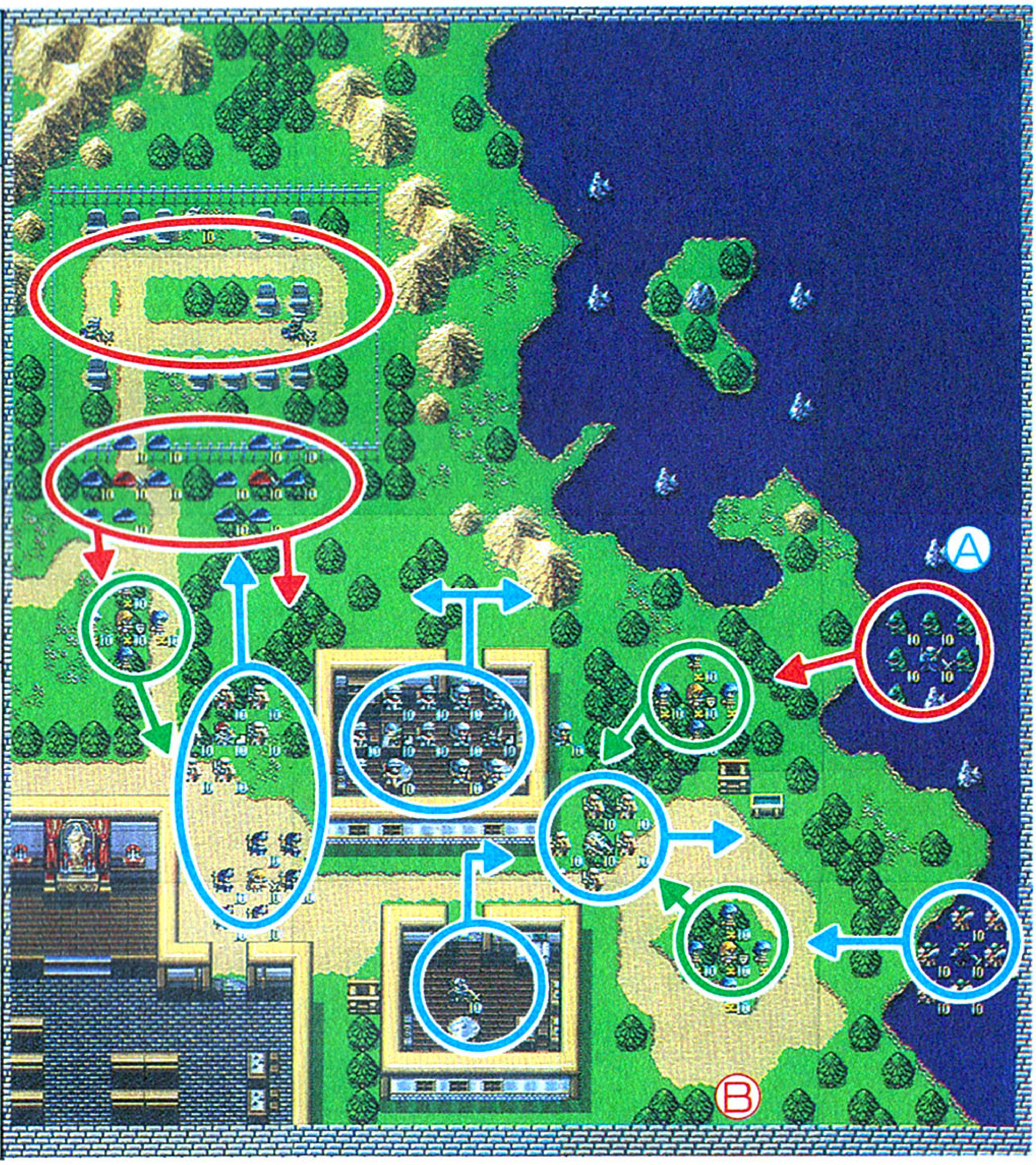
むっ、これは！？
助だちしますぞ。

➡キース登場。グリフォンを連れたナイスガイなんだけれどもねぇ…



➡現時点では、あまり強くはない。敵が強すぎるのかもしれないけど…

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・スコット・リアナ・シェリー・アーロン
ENEMY	・ネクロマンサー（ギナム）・ネクロマンサー×2・グレートスライム×2・ホークナイト・サーペンナイト



このシナリオのポイント

シビリアンの退路をふさがないような配置を
アンデッドにはモンク、スライムにはガードマンを

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 8

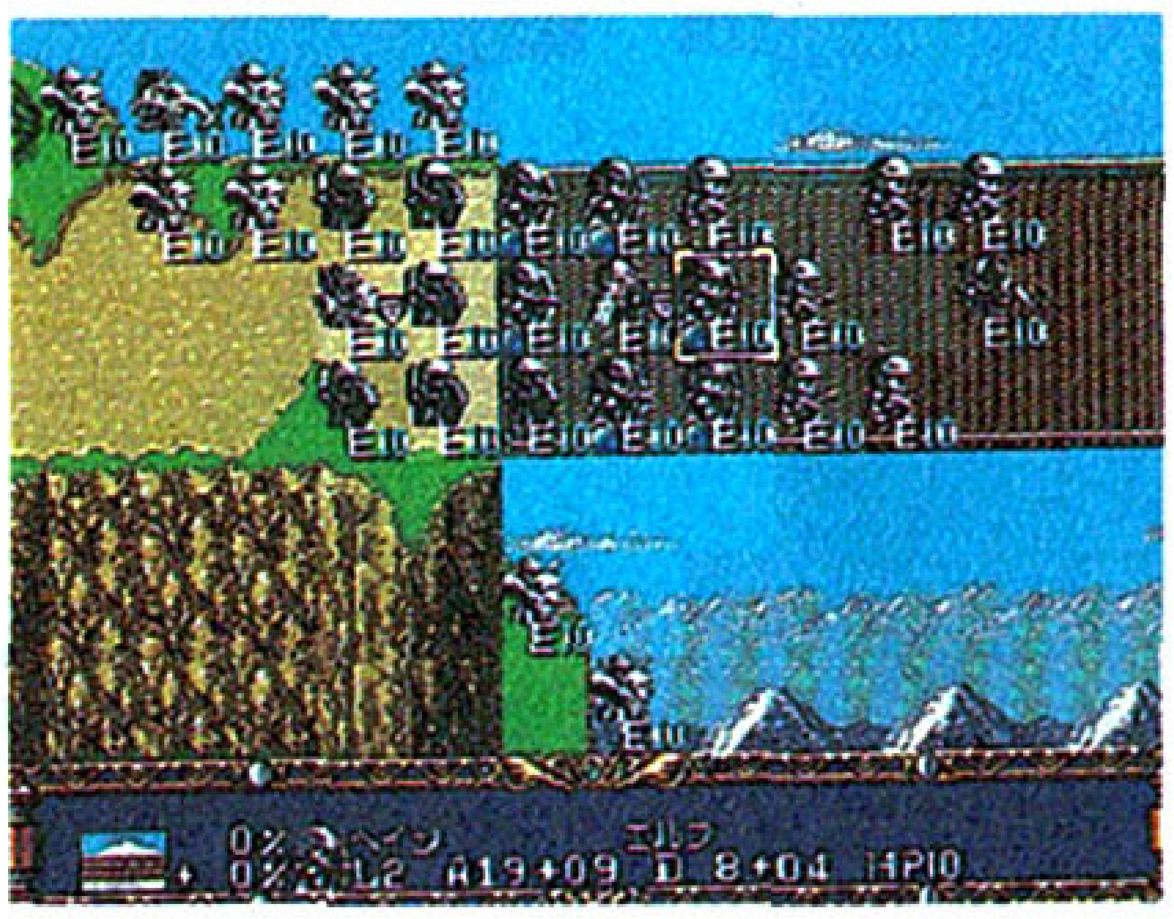
空のかけ橋

長い橋を挟んで、両軍が向かいあっている。身動きがとりにくく、ターン制限もあるため、一見すると難しく感じる。しかし、傭兵の相性など、基本をよく考えて行動すれば、さして難しくないマップだということが分かるだろう。

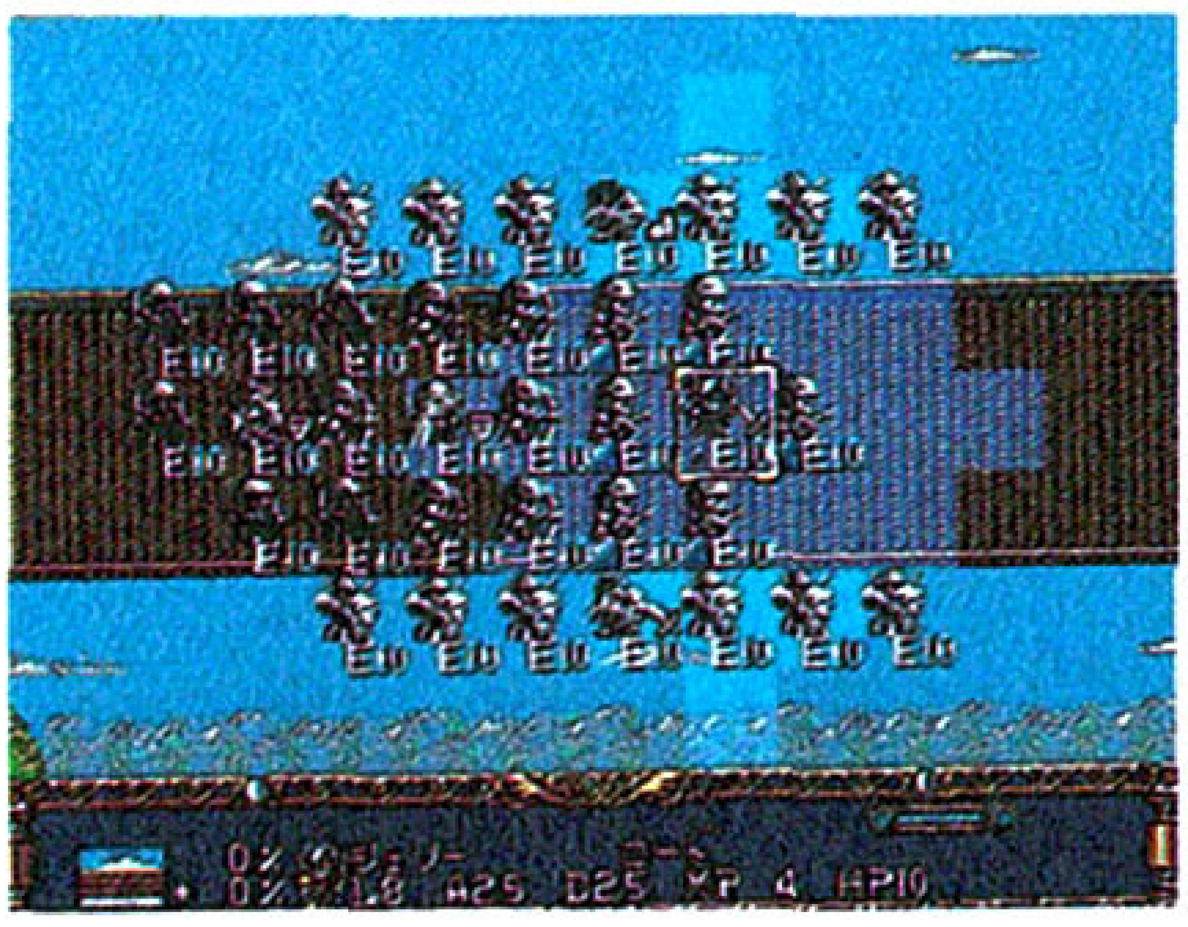
勝利条件	・22ターン以内にハイロードクレイマーを撃破
敗北条件	・ターンオーバー ・エルウィンの死亡

橋の上のユニットを守る

橋を渡るときは、先頭にパイク、つぎにエルフ、その後ろにホースマンを配置して、集団で少しずつ渡っていく。また、グリフォンを2部隊用意し、橋を渡る地上部隊をガードするように、橋の上下にピッタリと張りつけよう。敵のグリフォン部隊が接近してきたら、エルフを橋の上下に移動させて迎撃する。右からくるホースマン部隊は、先頭のパイクで倒そう。これでほぼ完璧だ。



⬆このように、ピッタリとくっついて進軍する。どんな敵が来ても、これならなにも怖くないぞ

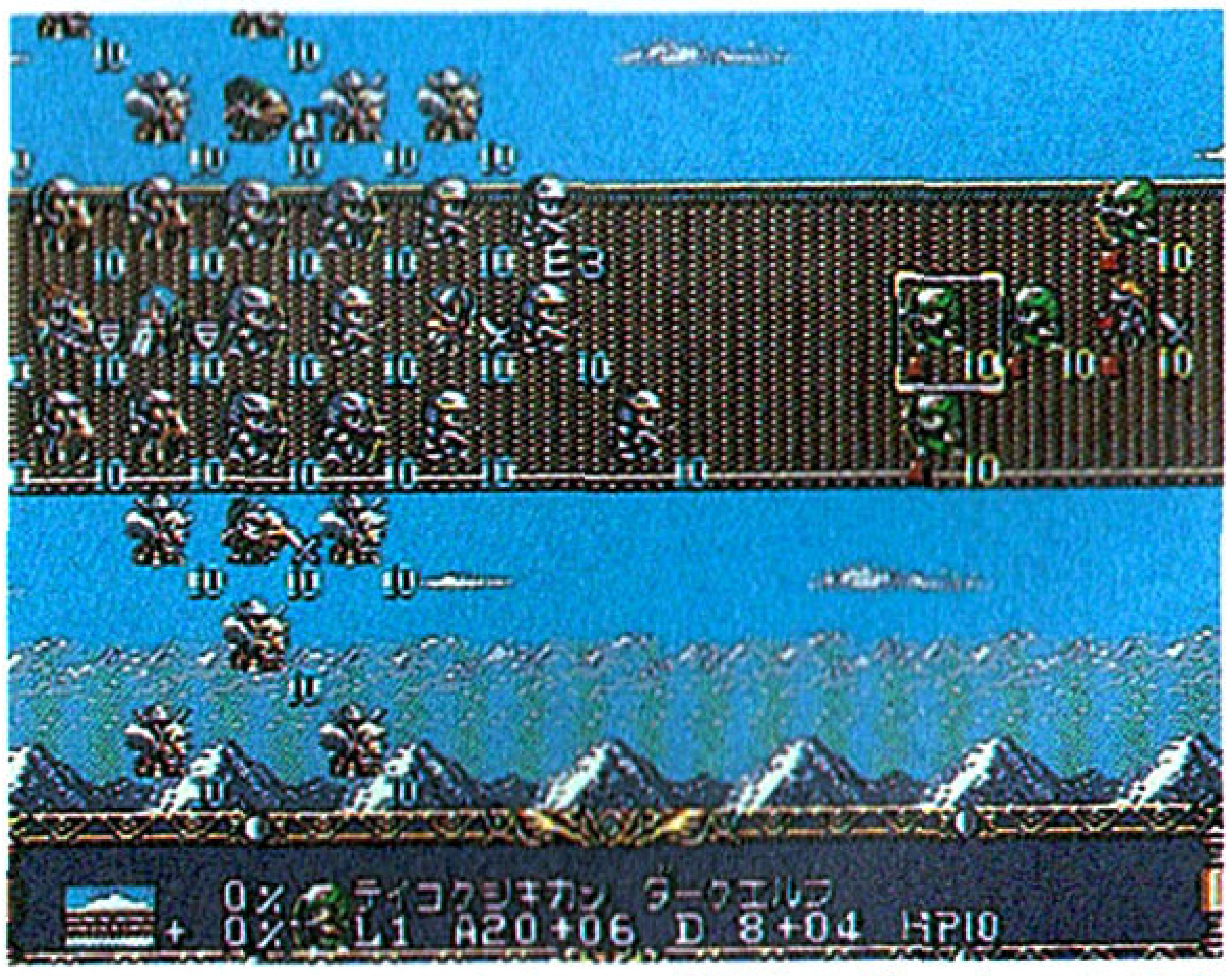


➡上下にグリフォンを配置しておこう。敵のグリフォンはこの状態だと、なぜかあまり攻撃してこない

ダークエルフを引きつける

敵のグリフォン、ホースマン両部隊を倒したら、いったん止まり、崖の上にいるダークエルフ部隊が近寄ってくるまで少し待とう。近寄ってこない場合、ほんの少し接近して誘導する。近寄ってきたら、一気に倒してしまおう。この部隊の指揮官はメイジなので、魔法を使われると厄介だが、たいしたことはない。

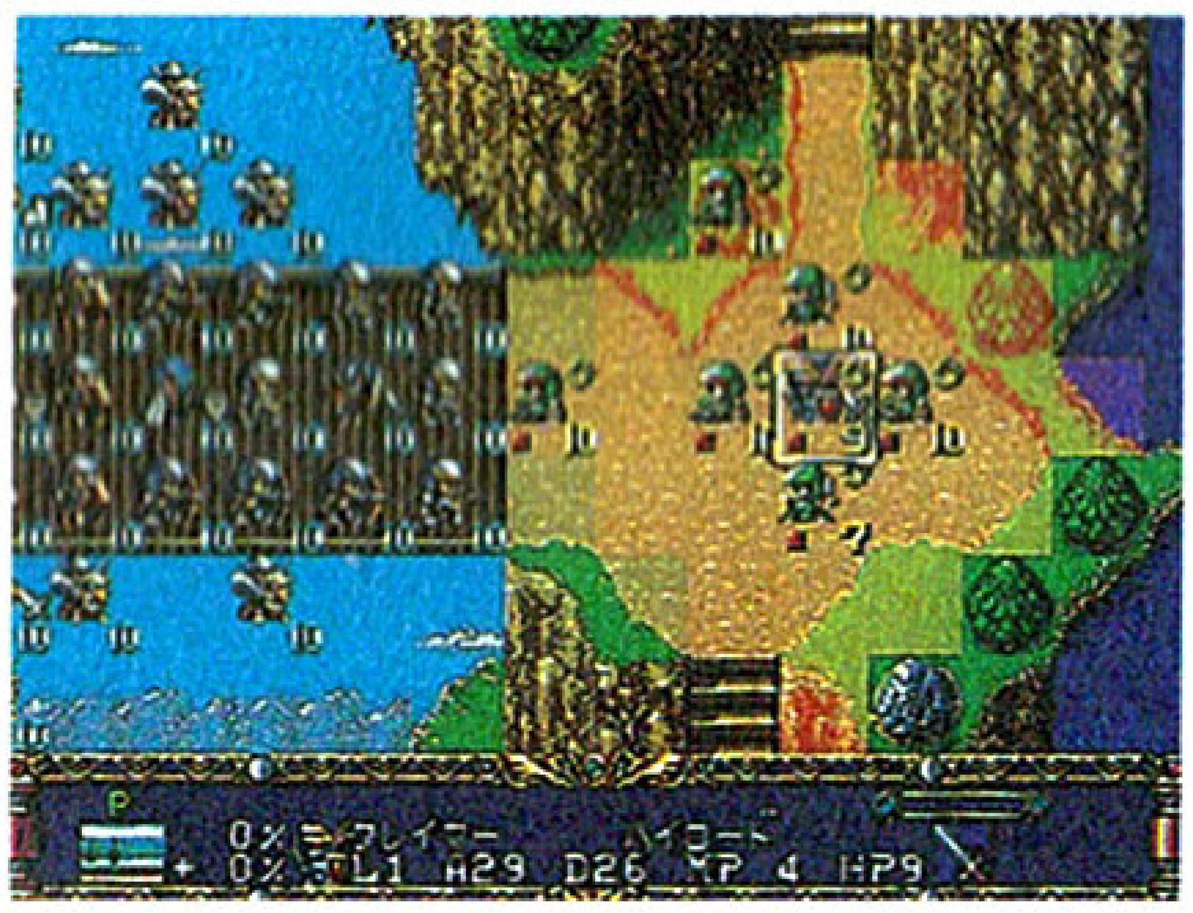
崖下にいる部隊にはグリフォン部隊を派遣しよう。ダークエルフが心配だが、直接攻撃ならグリフォンが有利。ダメージは大きいが突っ込もう。ここまでのターン数が10ターン以内ならば上出来だ。



⬆だいたい、このくらいの位置でダークエルフを待つ。寄ってきたら、さっそく攻撃だ

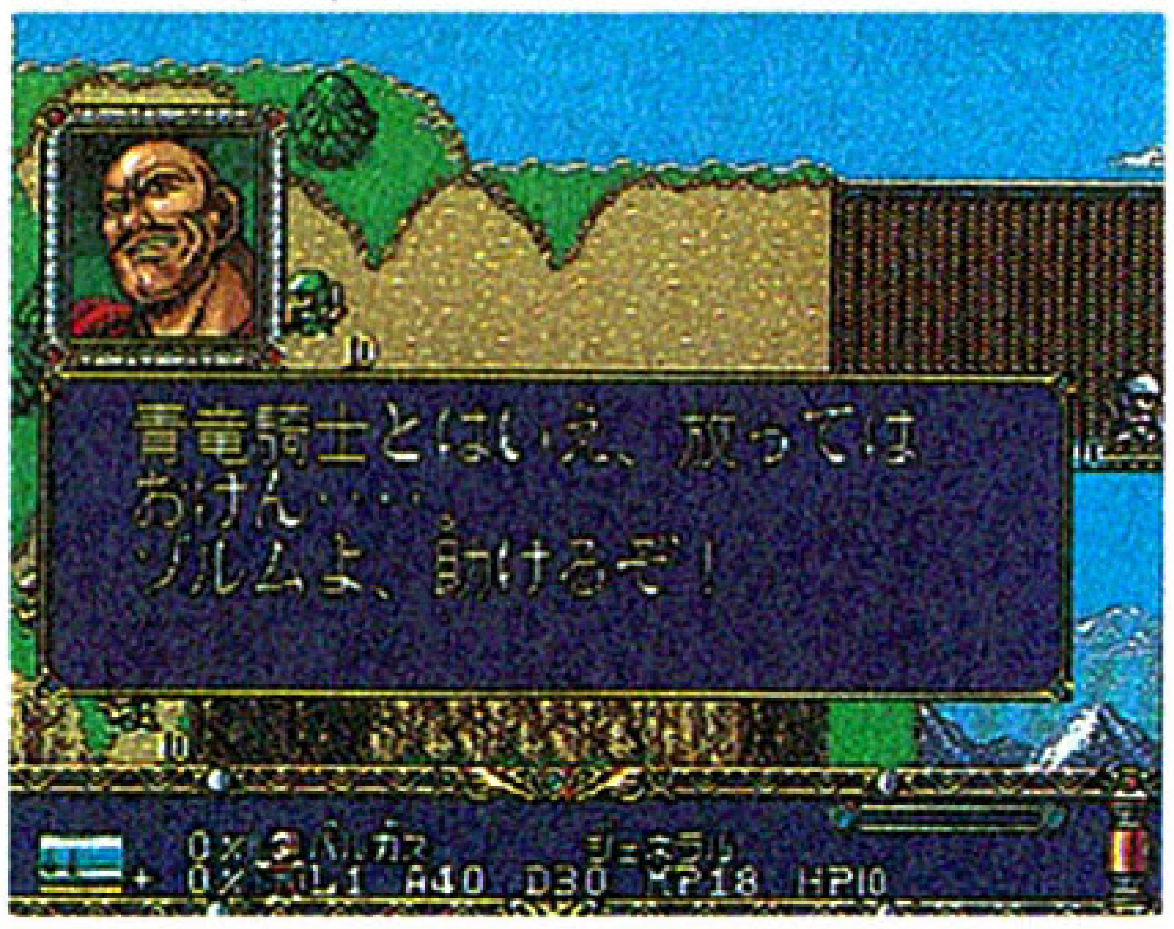
敵の増援は無視

残るクレイマー率いるソルジャー、パイクの混成部隊には、それぞれ有利な傭兵をぶつければ問題ない。この部隊に手を出すと、マップⒶとⒷの位置に、バルガス、ゾルムの敵の増援2部隊が現れる。ここまでくれば無視してもいいが、余裕があれば、ゾルムの部隊だけでも倒しておこう。ゾルムはソルジャーを連れているので、ホースマンなら一撃だ。



0% ハイロード
0% L1 A29 D26 MP 4 HP9

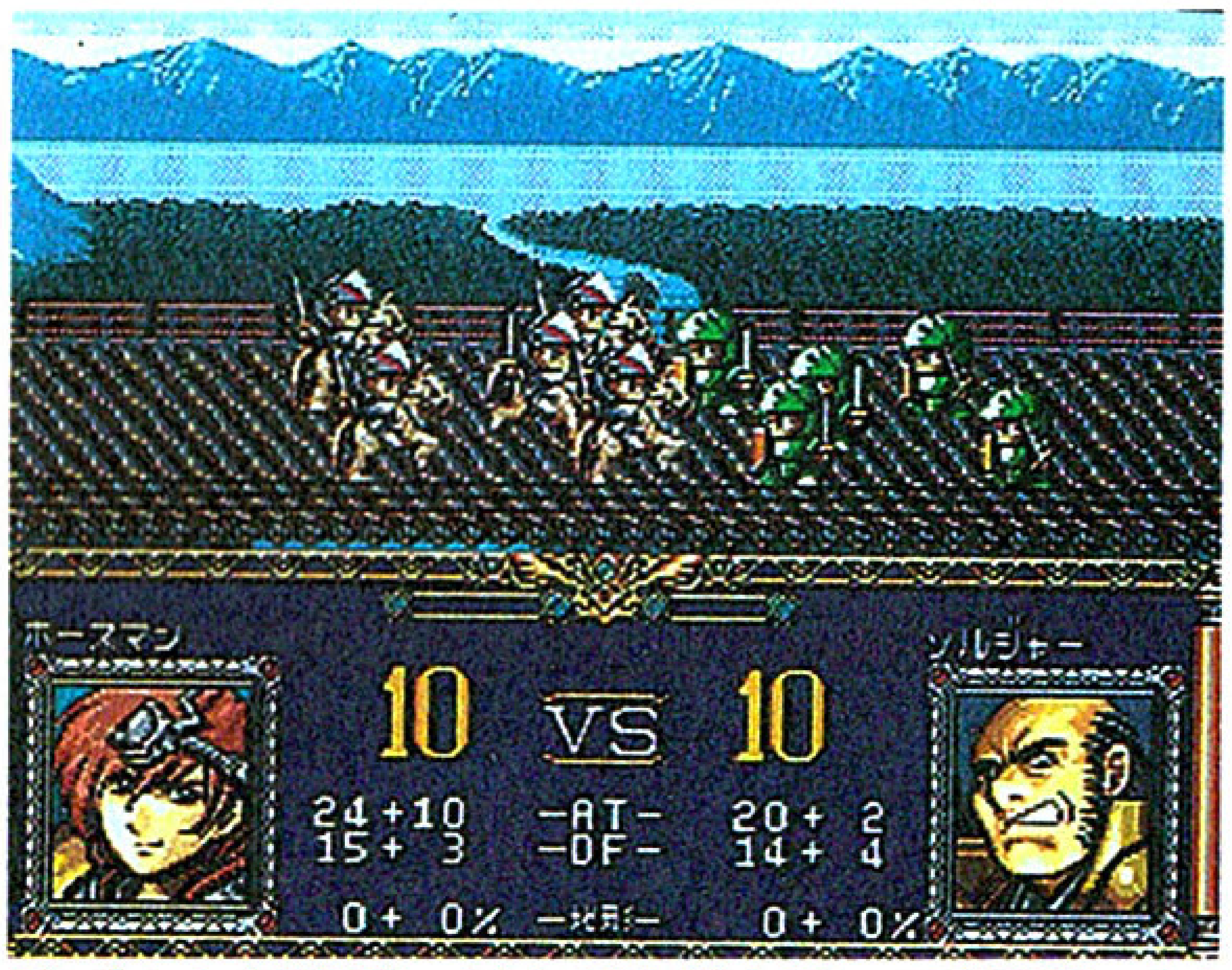
クレイマーの部隊は、最後に残しておく。今のうちに、傷ついたユニットの回復などしておこう



青竜騎士とはいえ、放ってはおけん……
ゾルムよ、助けるぞ！

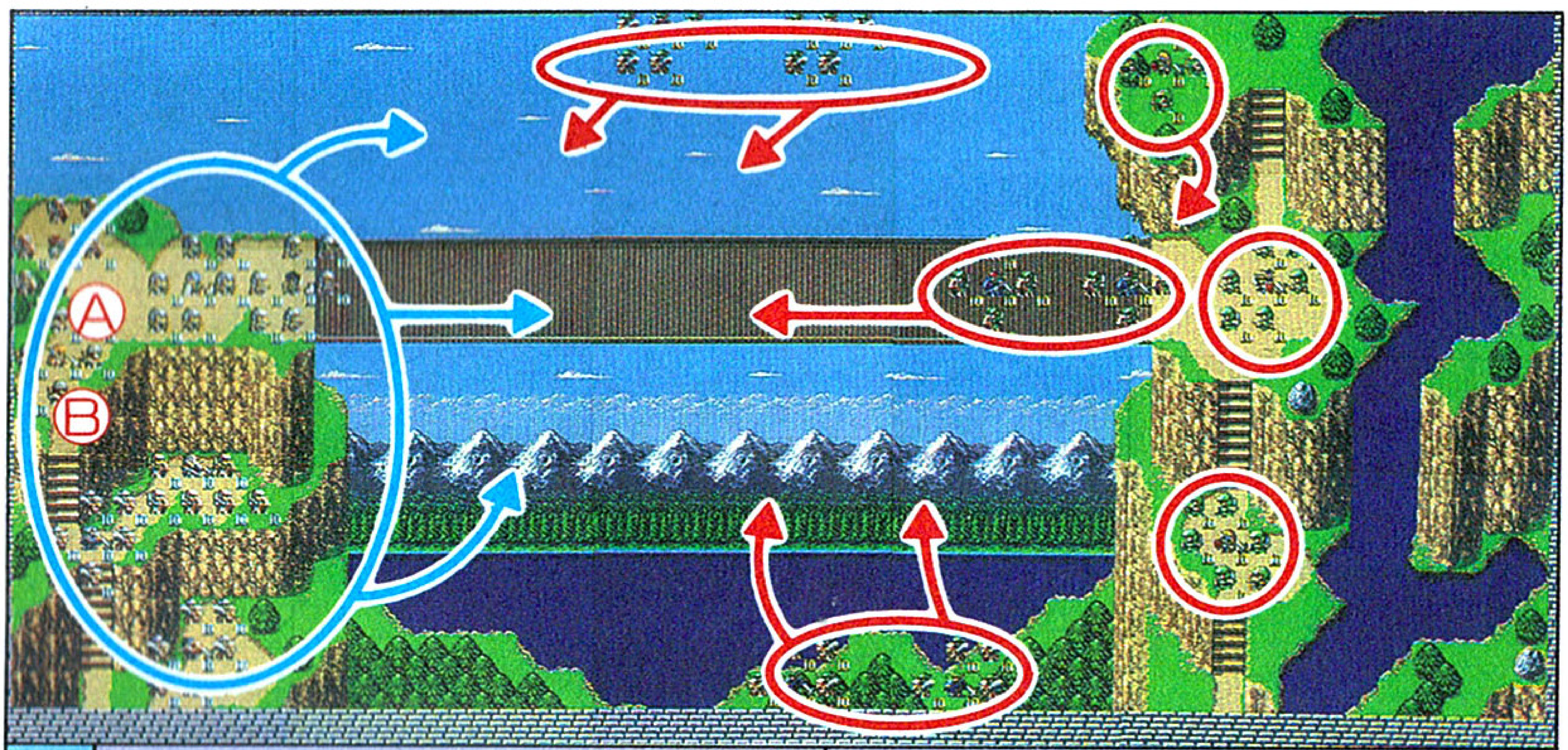
0% バルガス　ジェネラル
0% L1 A40 D30 MP18 HP10

自分の部下でもないのに、わざわざ助けにきてくれる。顔に似合わず、案外やさしい人なんだね



ホースマン
ソルジャー
10 VS 10
24 +10 -AT- 20 + 2
15 + 3 -DF- 14 + 4
0 + 0% -地形- 0 + 0%

ゾルムだけが、どんどん橋を渡って接近してくる。コイツだけでも倒してしまおう



初期配置	PLAYER	ENEMY
	・エルウィン・ヘイン・スコット・リアナ・シェリー・アーロン・キース	・ハイロード(クレイマー)・ホークナイト×4・マジックナイト×2・メイジ×2

このシナリオのポイント

ターンを気にせず、落ちついて行動すれば勝利は見える
傭兵の相性を気にせず、ときには大胆な戦法も有効だ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 9 カルザス城の攻防

前半のターニングポイントともいえるシナリオだ。青竜騎士団隊長レオンの直属の部下、レアードが登場。彼の強さはハンパじゃない。できれば無視したいところだが、彼の撃破が勝利条件だけに、避けて通れない。苦戦は必至だろう。

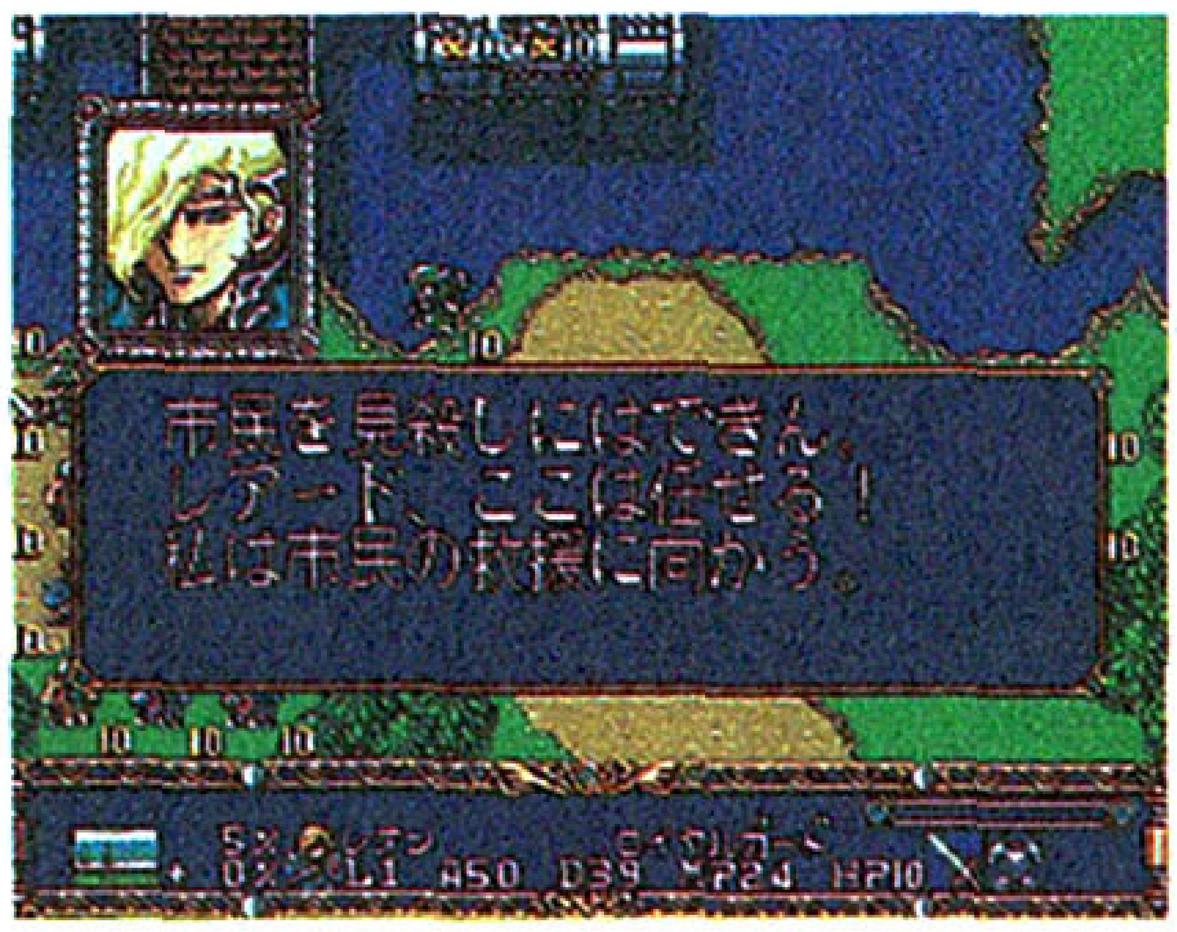
勝利条件	・レアードの撃破
敗北条件	・城内のNPCの全滅 ・エルウィンの死亡

左右に分かれて一気に進め

ここでも、自軍の初期配置とともに、雇う傭兵の選択が重要になってくる。

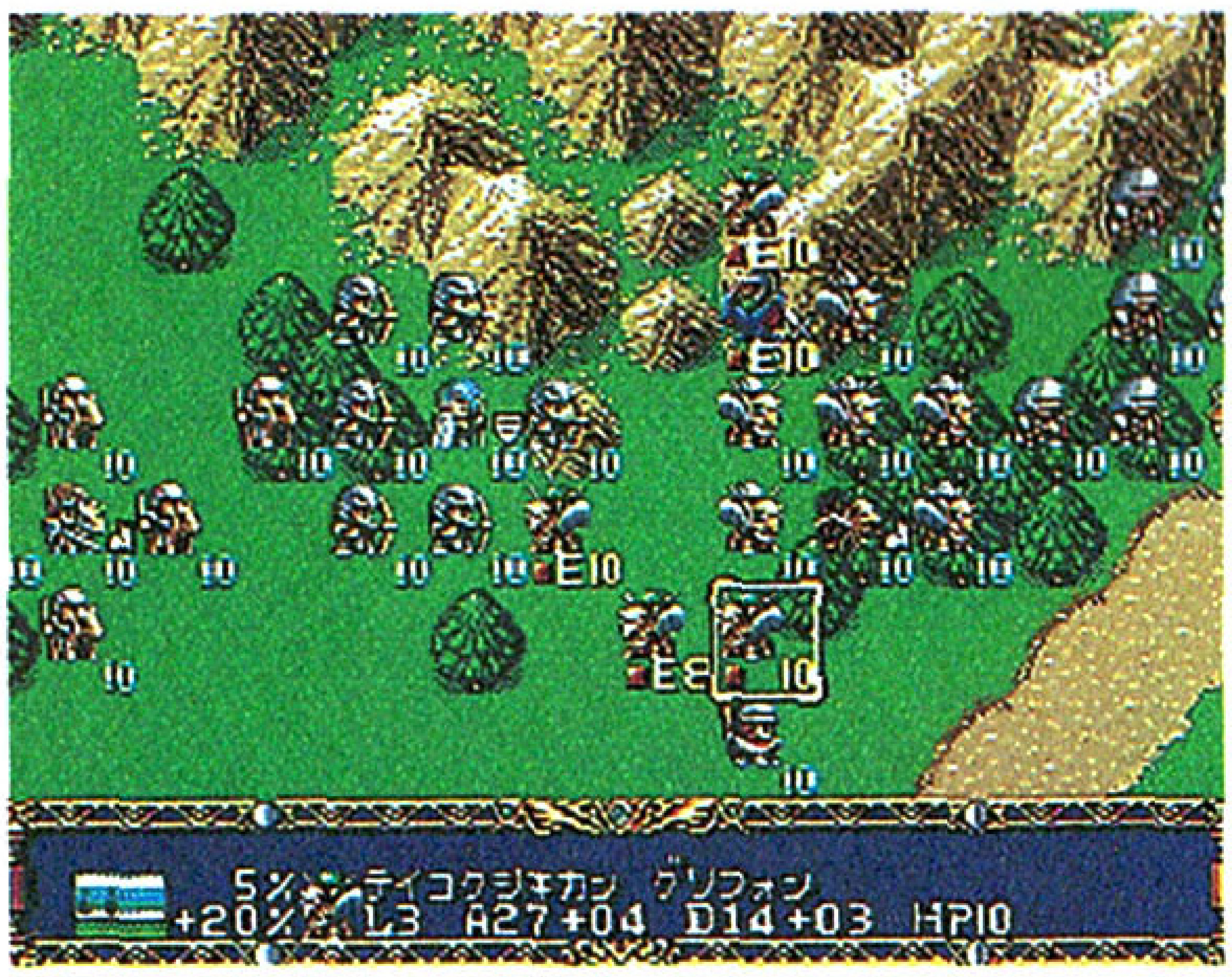
ここで有効な傭兵を紹介すると、エルフ1部隊、ホースマン2部隊、パイク2部隊、グリフォン2部隊だ。本当は対レアード戦に備えて、パイクの強力版であるファランクスを雇えればいいのだが、雇える指揮官は、誰もいないだろう。

実際の配置と戦法は、マップ中央の山の下にエルフ部隊を配置、真下に突っ込んでくる敵グリフォン部隊を迎撃する。その左にパイクとホースマン、グリフォンを各1部隊。敵ホースマンをパイクで迎え撃ち、残った敵をグリフォン、ホースマン部隊が掃討する。右も同様に配置し、敵を迎え撃つ。こうすれば、当面は有利に進められる。注意するのはダークエルフ2部隊で、彼らの射程に入らない場所で戦い、一気に接近して叩け。敵を3部隊倒すと、いよいよレアードの部隊が行動を開始する。ここからが正念場だ。



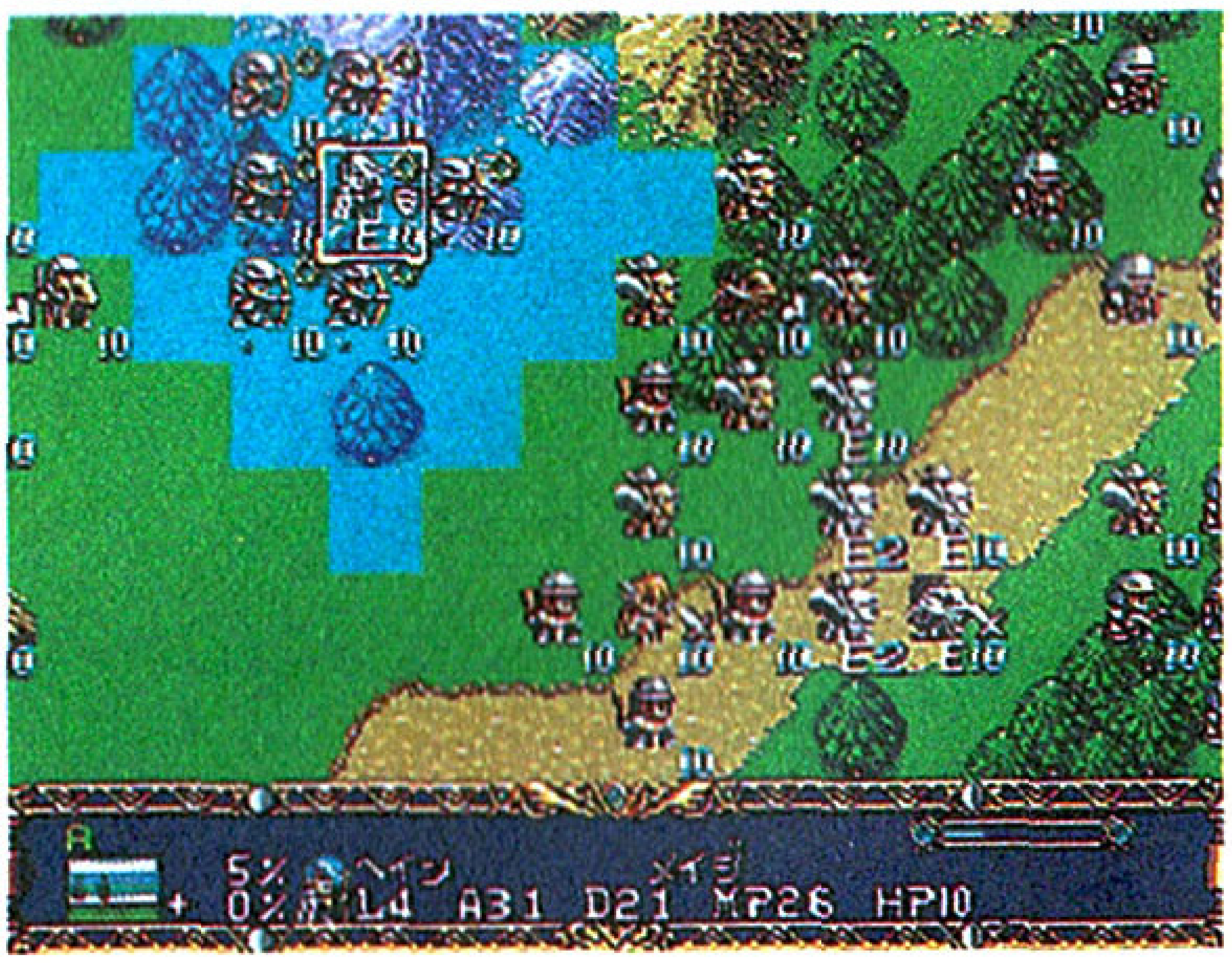
市民を見殺しにはできん。
レアード、ここは任せる！
私は市民の救援に向かう。

⬅初めはレオンもいるが、幸いにもいなくなってくれる。レオンまでいたら、もう勝てないだろう



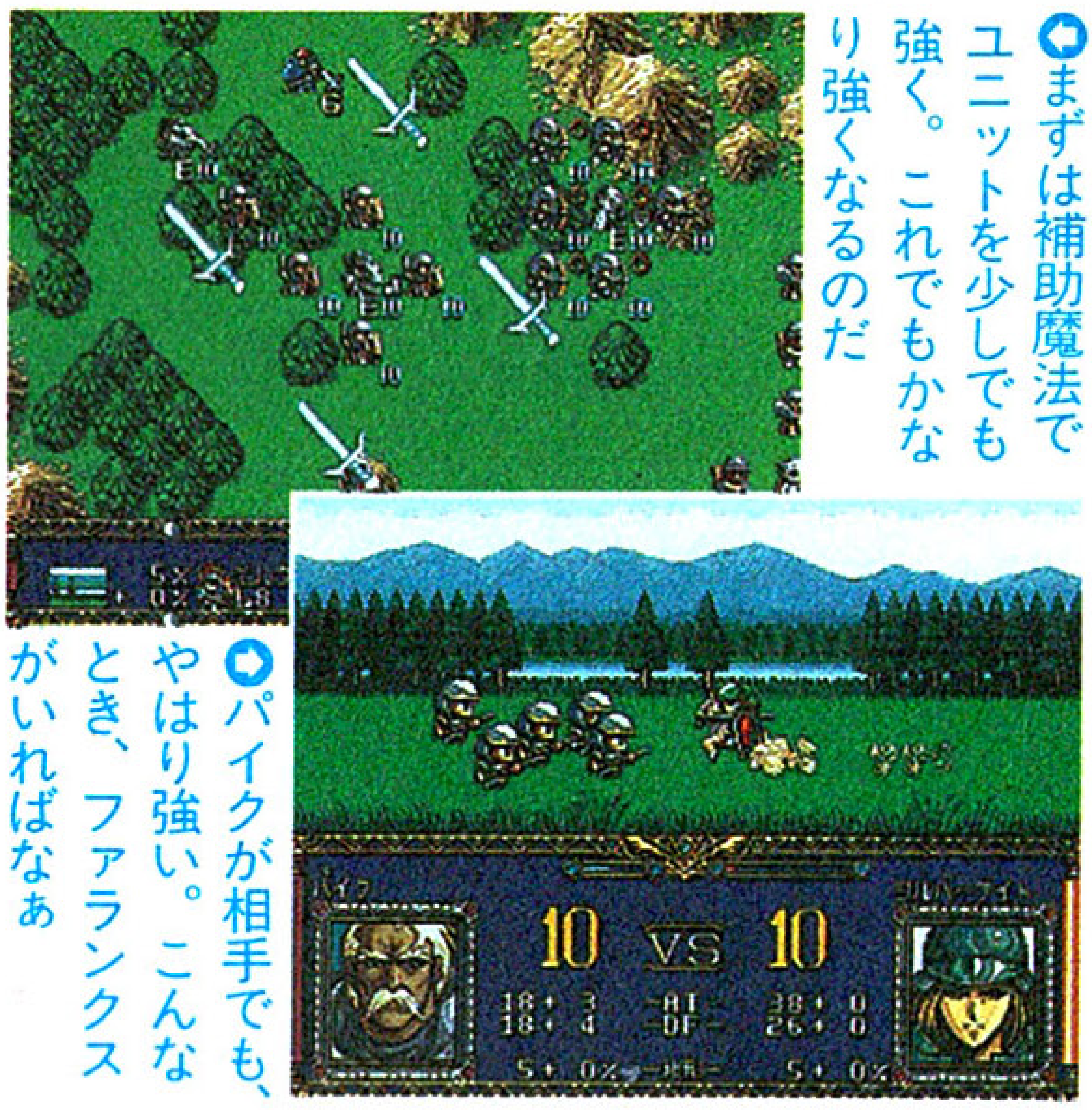
⬆敵のグリフォン部隊は一気に下りてくる。近くにホースマンがいると、そっちにいってしまうぞ

⬇左のルートのほうが、多少苦戦するかもしれない。危なくなったら逃げることも考えよう



レアードにはパイクで

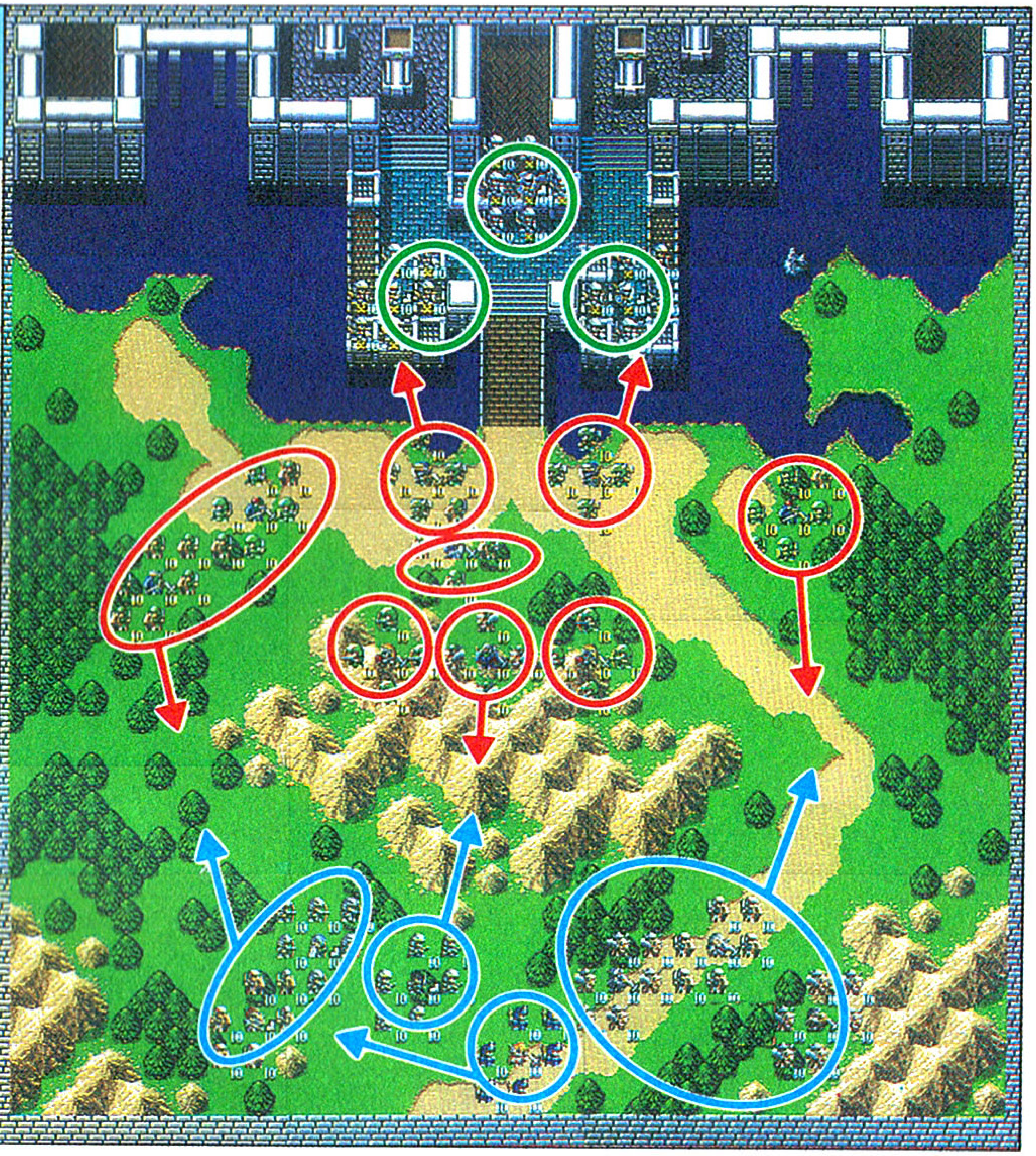
レアードの部隊は確かに強いが、しょせんは騎兵。槍兵であるパイクは苦手なのだ。といっても、そのまま攻撃するのは無謀。攻撃する際には、パイク部隊にアタック、プロテクションなど補助系の魔法をかけて強化しておこう。この魔法要員を残して、ほかの部隊は城内のNPCを苦しめる敵部隊に向かおう。水上なのでダメージも大きいが、こちらは数で勝っている。波状攻撃で一気にたたけ。



まずは補助魔法でユニットを少しでも強く。これでもかなり強くなるのだ

パイクが相手でも、やはり強い。こんなとき、ファランクスがいればなぁ

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・スコット ・リアナ・シェリー・アーロン ・キース
ENEMY	・シルバーナイト（レアード）・マジックナイト×2・ロード×2・メイジ×2・ナイト・ドラゴンナイト



このシナリオのポイント

レアードが動く前に、できるだけたくさんの敵を倒せ
強い敵には集中攻撃。レアード包囲網をつくれ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 10 ラール川の護人

マップの大半を川が占めるシナリオだが、実は、ほとんど動かなくても、敵が勝手に接近してくれるので、結果的に有利に進められる。水上で戦うことほど不利なことはない。間違ってもノコノコと水上に出ていかないように。

勝利条件	（初期）・レスターの撃破 （３ターン以降）・敵の全滅
敗北条件	・エルウィンの死亡

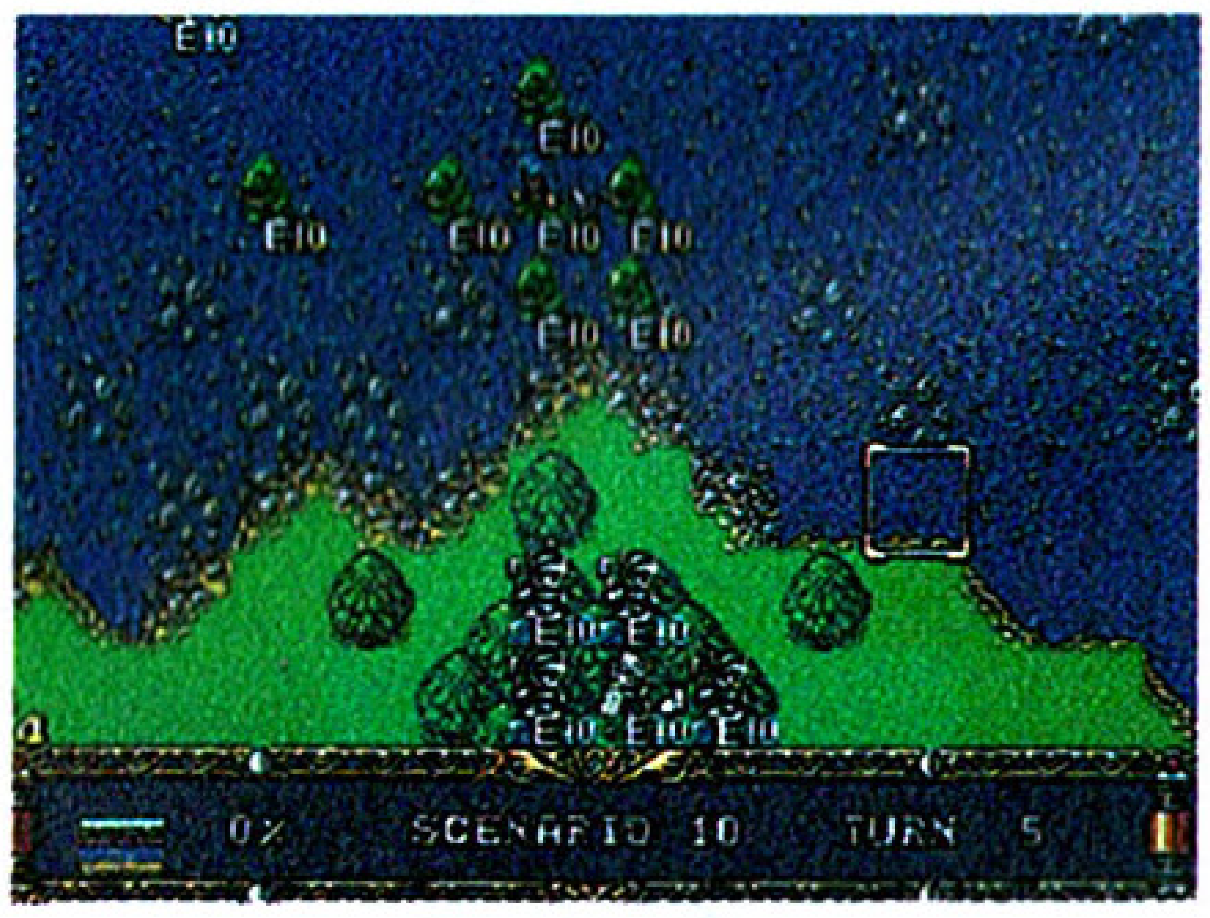
3ターンは動かずに

シナリオが始まるとレスター率いるマーマン部隊が攻めてくるが、自軍は初期配置された場所から一歩も動かないでおこう。このまま3ターン過ぎると、マップⒶ〜Ⓙの位置に、敵のモンスター部隊が現れる。まずは、陸地に現れた敵部隊を掃討しよう。内訳は、グレートスライム×3部隊、ウェアウルフ×2部隊。指揮官が魔法で援護しながら戦えば、１ターン内に大部分の敵を倒せるハズだ。

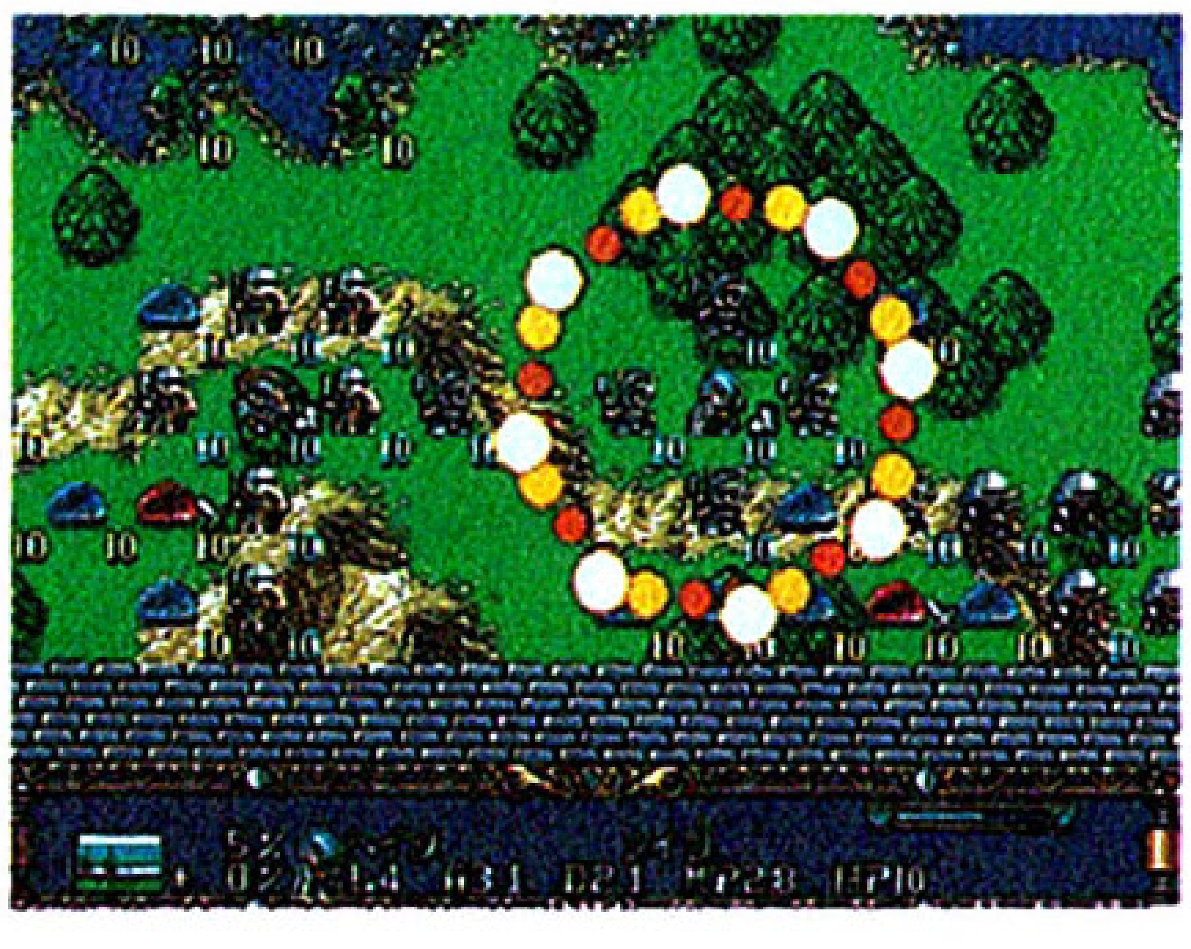
陸に上がるのを待て

陸地の敵を倒すころには自軍にも少なからずダメージが残っているだろう。このダメージを回復しながら、敵のスキュラ部隊を迎え撃つため、陣形を整えておく。敵のスキュラ部隊も、レスターの部隊に攻撃され、かなりの損害を受けているだろう。しかし、弱っているからといって、自ら攻撃に出るのはバカげている。回復されてもかまわないので陸に上がってくるまで、ジッと我慢するのだ。

⇦レスターが近寄ってきても我慢、我慢。もうすぐ、本当の敵が現れるから、それに備えよう



⇨まだまだ、完全に陸に上がるまでは、攻撃はおあずけ。さあ、早く陸に上がってきてください

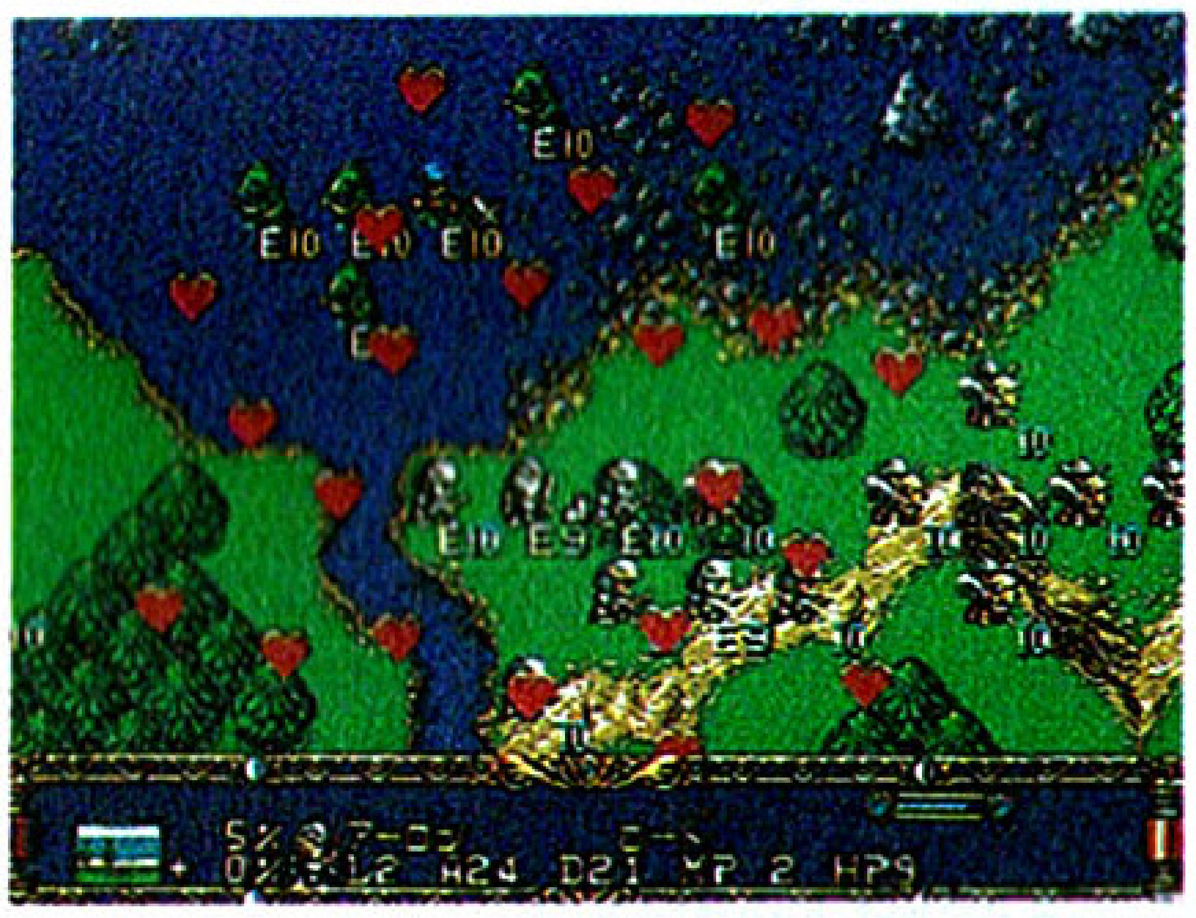


⇦自軍のすぐそばに現れた敵部隊。まずは魔法で。そして直接攻撃をかければ、ハイ、それまでよ

⇦完全に陸に上がってしまえば、もうこっちのもの。たとえスキュラでも楽勝の相手となる

同士討ちに用心

陸に上がってしまえば、スキュラだろうがリザードマンだろうが問題ない。速攻で倒してしまおう。唯一、注意しなければならないのが、スキュラの使うチャームの魔法だ。この魔法をかけられると、味方部隊が操られ、一時的に味方を攻撃してくる。もしかけられてしまったら、なるべく遠くに避難しよう。

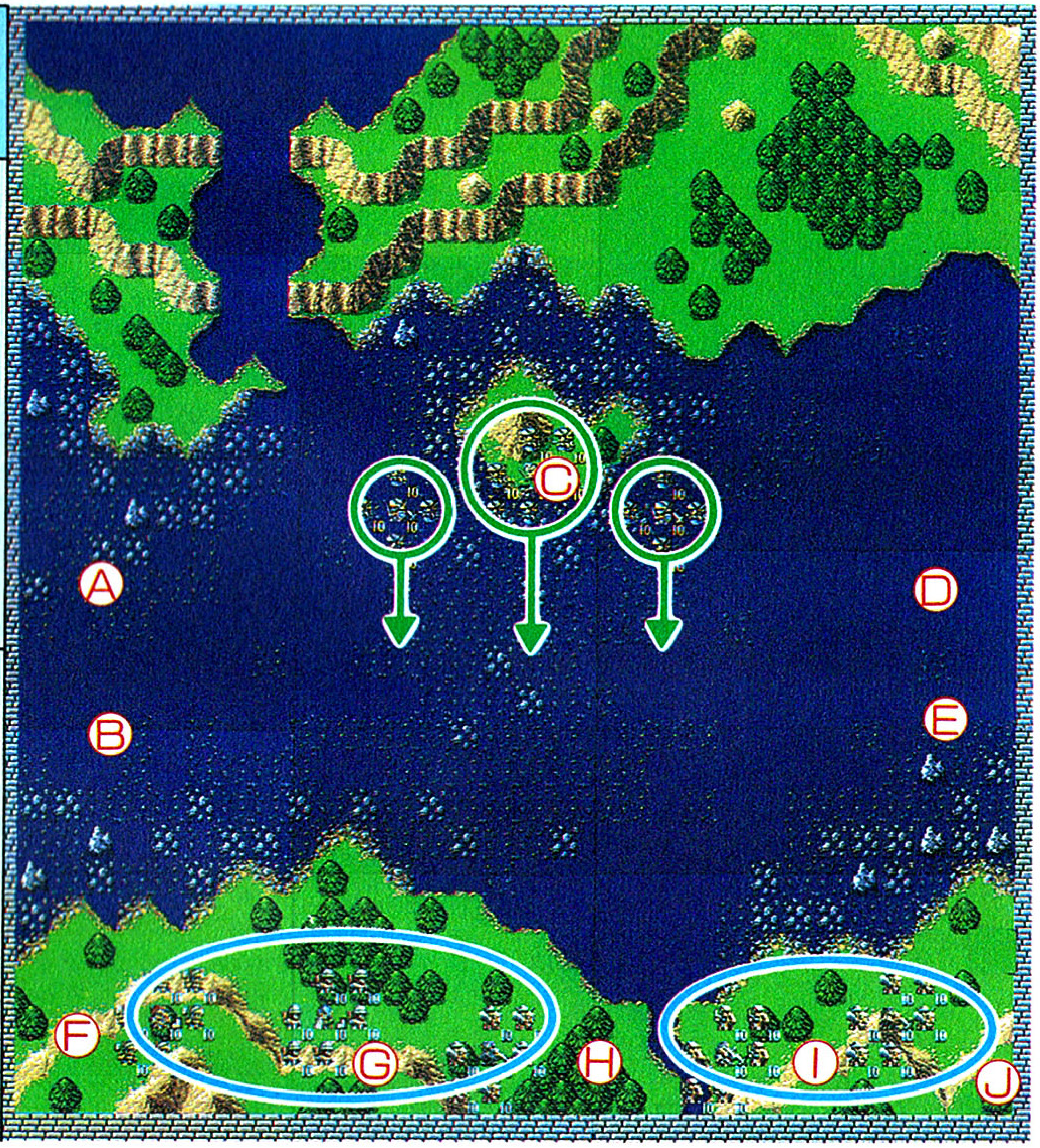


⬅チャームの魔法をかけられてしまった！ 付近の味方部隊は、ただちに避難してください

⬅ショック！ 信頼していた仲間から攻撃を受けるなんて…。同士討ちほど虚しいものはない

初期配置

PLAYER	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース
ENEMY	・クロコナイト（レスター）・パイレーツ×2



このシナリオのポイント

ジッと待つのも戦法のうち。急いで動くとケガをする
リザードマンも、陸に上がればただの歩兵

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 11

炎の中で

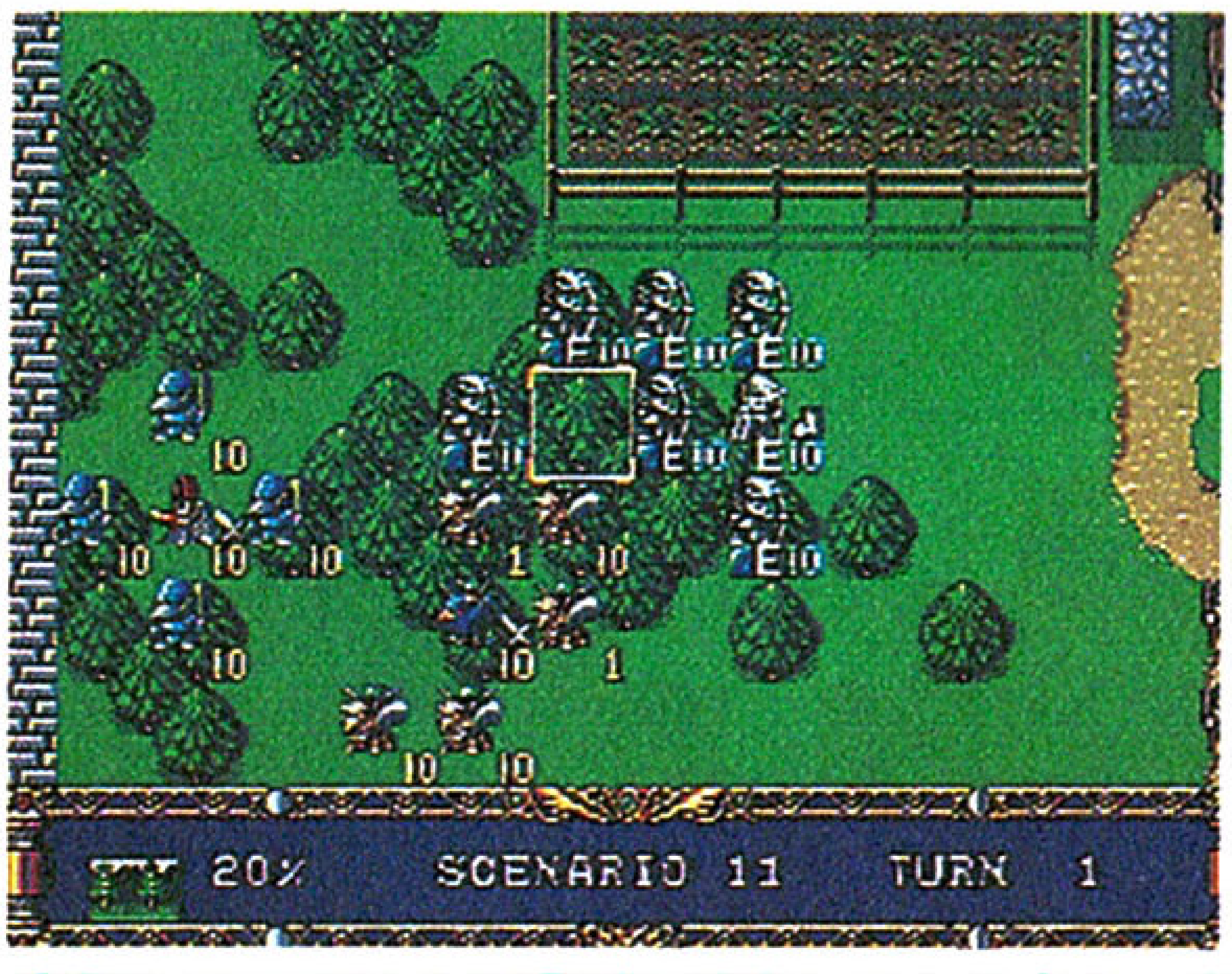
前シナリオでレスターを仲間に加え、前作にも登場したジェシカの下へと訪れる。このシナリオでは、いかに効率よく、なおかつ素早く敵を倒せるかがクリアのポイントになる。モタモタと手間をかけて戦っていると、全滅の恐れもある。

勝利条件	・敵の全滅
敗北条件	・エルウィンの死亡

迫る炎から逃げろ

まずは自軍の下と左に展開された敵部隊をなんとかしなければならないが、左のエグベルトの部隊は無視してしまおう。なぜなら、自軍のフェイズが終わるとエグベルトはマップ左上に火を放ち、つぎのターンに逃げてしまうからだ。もっとも、攻撃しても負けるのがオチだが…。

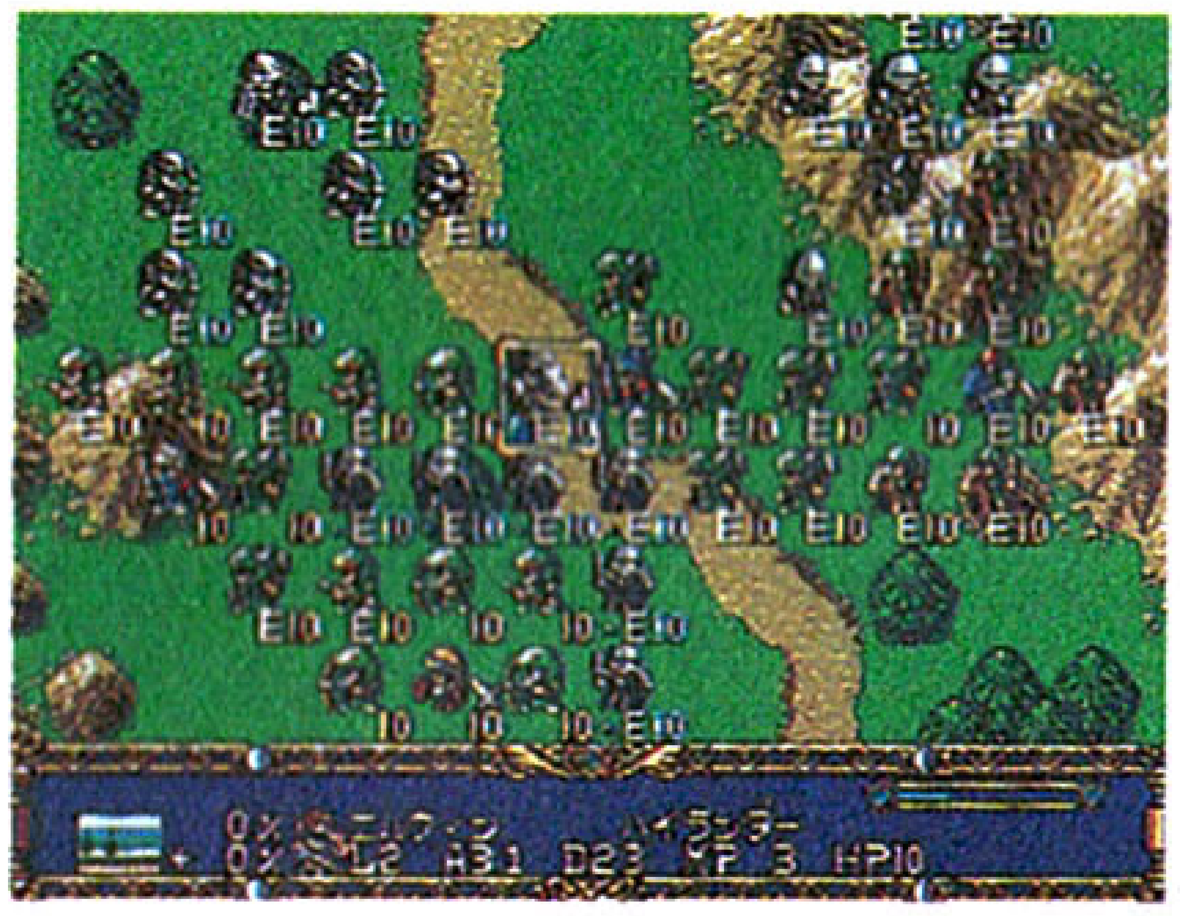
この炎は1フェイズごとに広がっていき、広がる先にユニットがいれば、そのユニットを呑み込んでしまう。それだけは避けたいので、なるべく下方に移動しておきたい。早めに前方の敵を突破して、移動経路を確保するのだ。



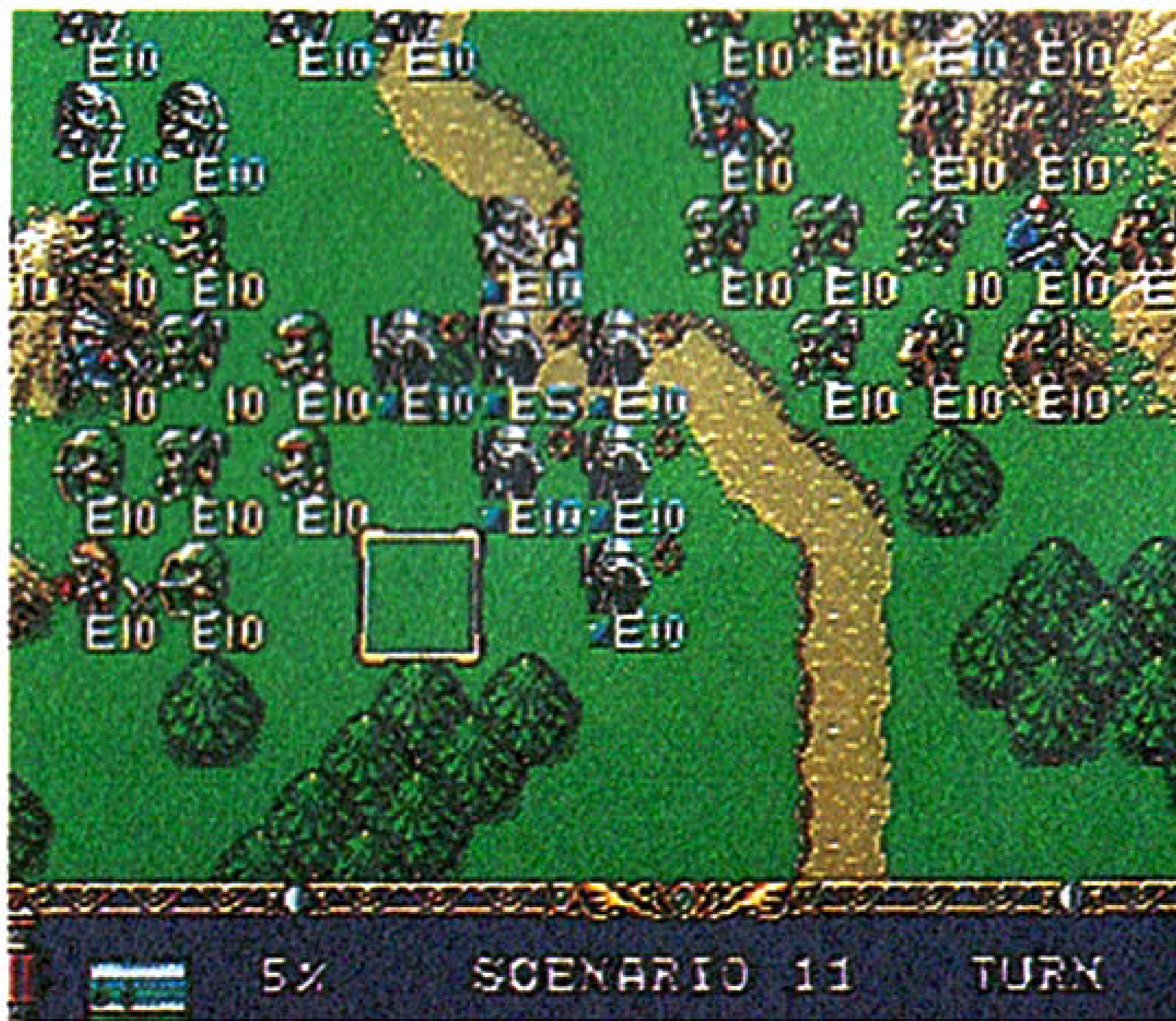
⇧知らないでこんな場所に移動してしまうと、あっというまに炎に呑み込まれてしまう

混戦を制す！

敵部隊は損害を気にしないで、どんどん自軍に向かって侵攻してくる。そのため、マップ中央辺りは、敵味方入り乱れての大混戦となってしまう。上から炎が迫り、下から敵部隊が迫ってくるため、かなりのプレッシャーがかかるが、そういうときこそ落ちついて、敵戦線の薄い場所を見極めなければならないのだ。面倒くさければ、直接敵の指揮官を狙い、一気にカタをつけるのもいい。



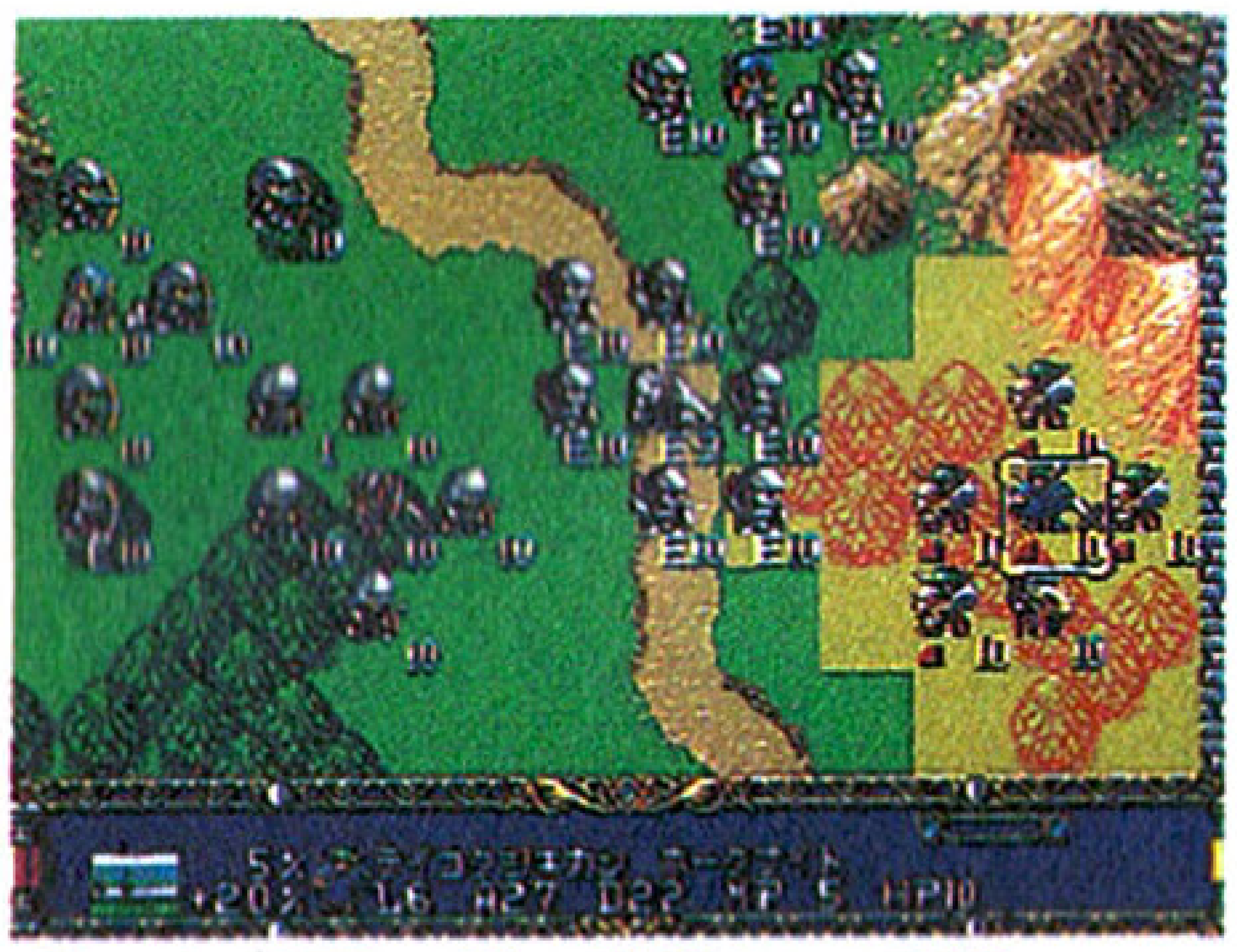
⇨あーあ、こんなに入り乱れてしまった。どれが味方で、どれが敵なんだか…。責任者、出てこーい！

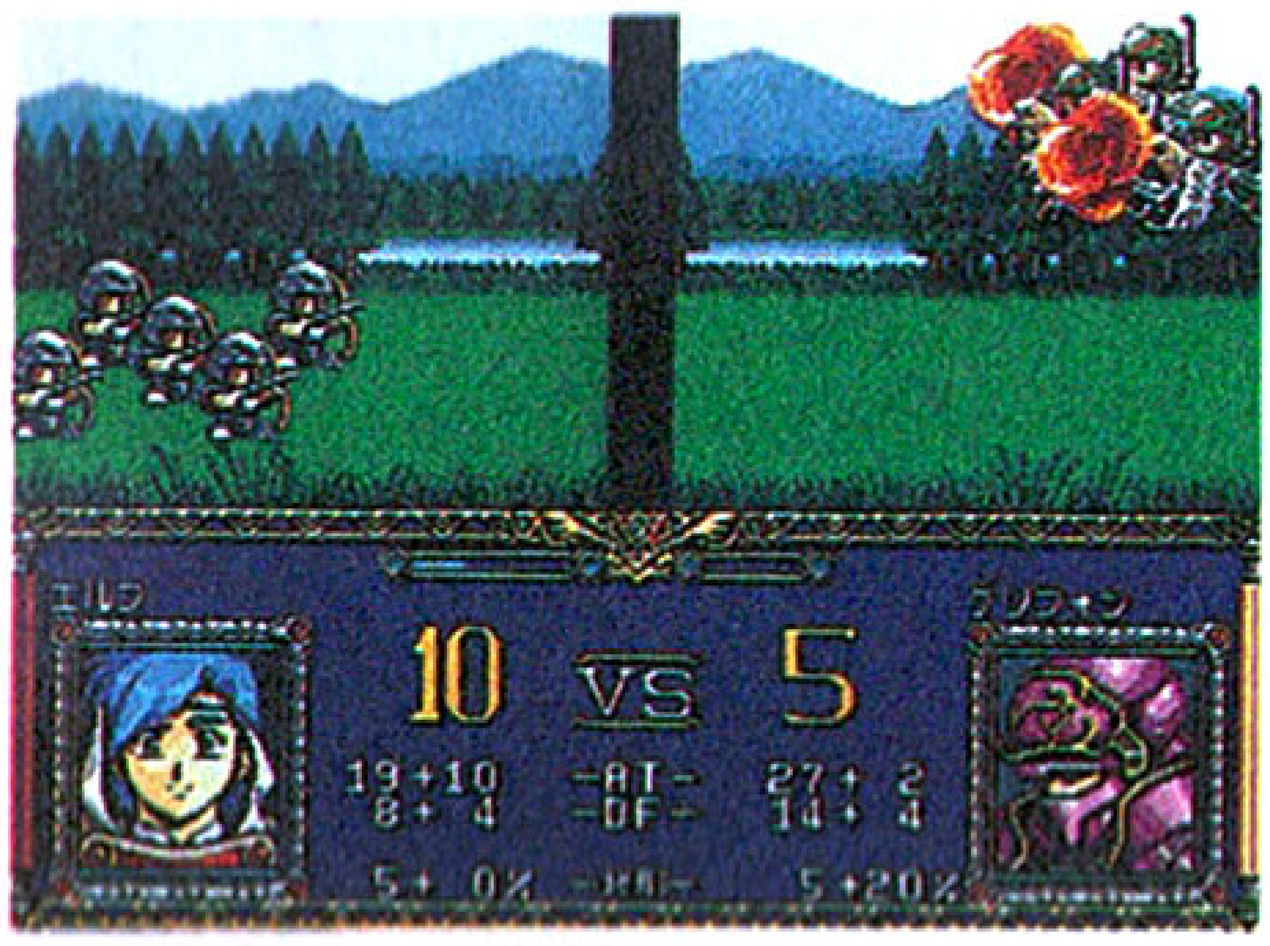


⇨小さな突破口さえ開ければ、そこから大きく崩れていく可能性がある

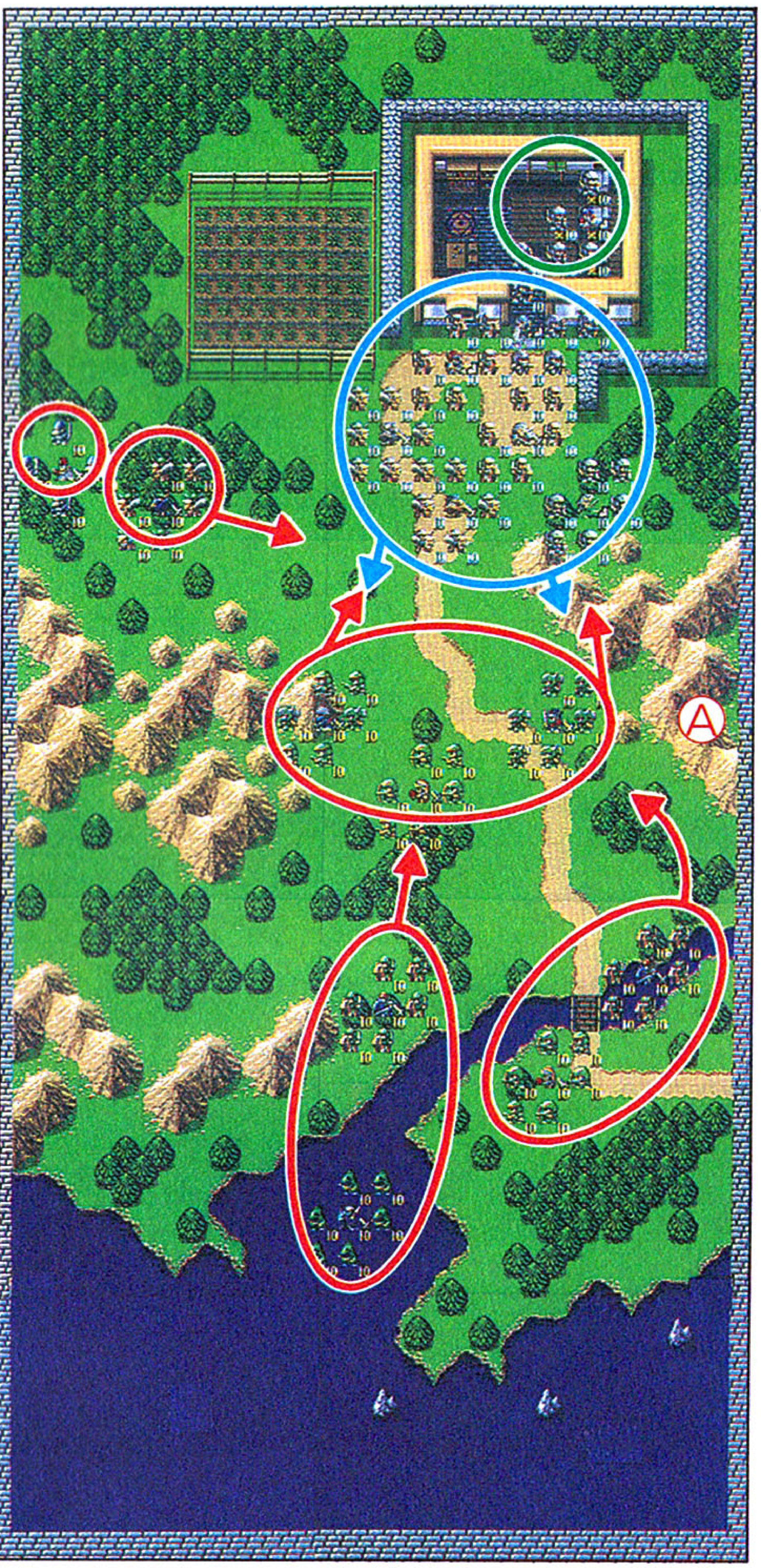
敵の出現位置を知れ

マップⒶの位置に敵の増援として、グリフォン部隊が現れる。1部隊なので戦力的には特に問題ないが、その出現位置の近くに、最後尾からついてきたレスターやジェシカなど、防御力の弱い部隊がいると、いきなり狙われることになる。そのため、あらかじめエルフ部隊を近くに配置するなどの配慮をしておこう。


これは悪い例。直前にいる弱いユニットは、いい標的になるだけだ



出現したら、速攻で倒してしまえ



初期配置
PLAYER
・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター NPC・ソーサラー(ジェシカ)
ENEMY
・ザーヴェラー(エグベルト)・ホークナイト・アサシン・メイジ×2・ソードマン・マジックナイト×2・サーペンナイト

このシナリオのポイント

背後から迫る炎のプレッシャーに耐えながら行動しよう
混戦になったら、戦線の薄い場所から突破口を開け

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 12 聖地レイテル

勝利条件	・敵の全滅 ・ダークロッドの入手
敗北条件	・エルウィンの死亡

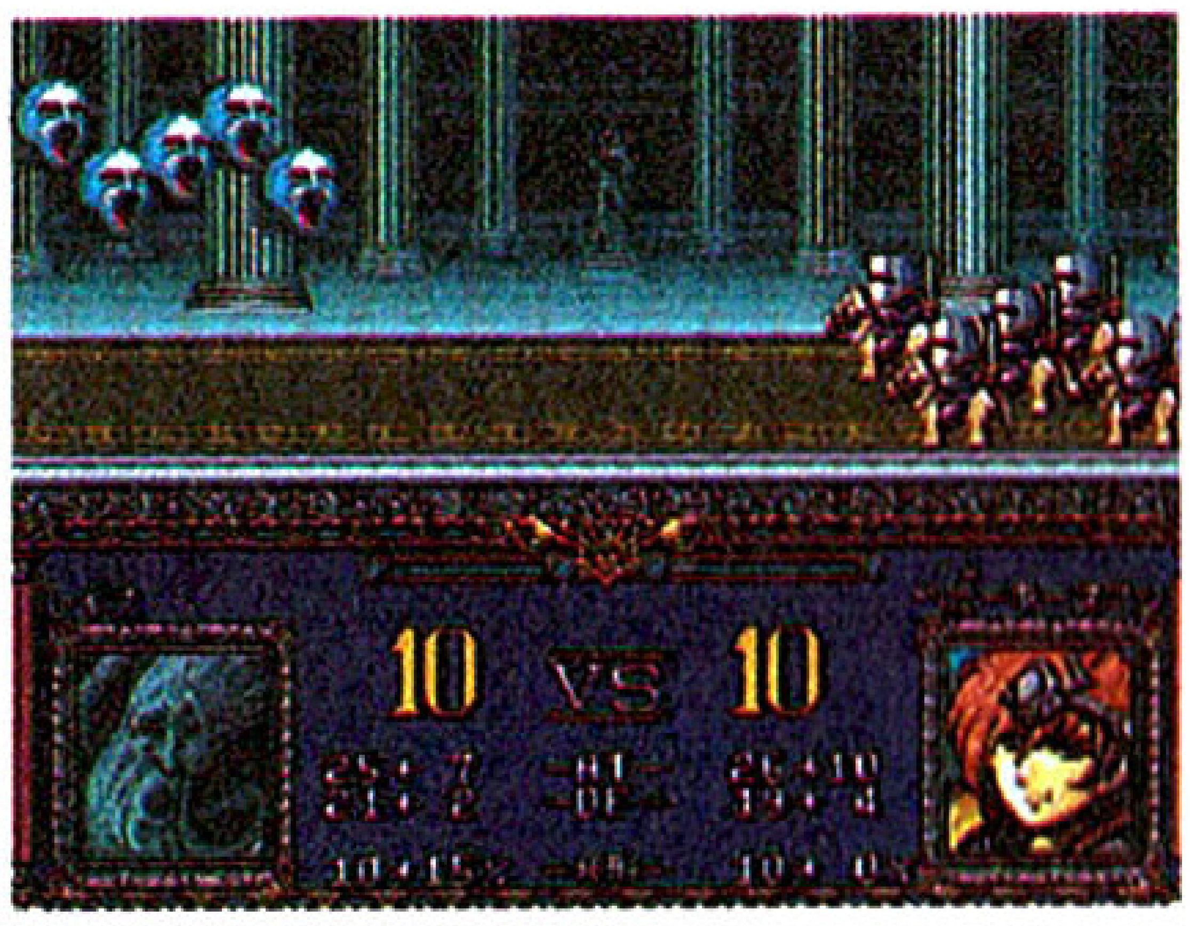
前半最大の山場ともいえる、超難解なシナリオだ。敵は初登場のものが多く、魔族やモンスターがワサワサ出てくる。しかも、建物の中なので、戦力の中心である騎兵は、その動きを半減させられてしまう。多少の損害は覚悟しておこう。

前半の最難関マップ

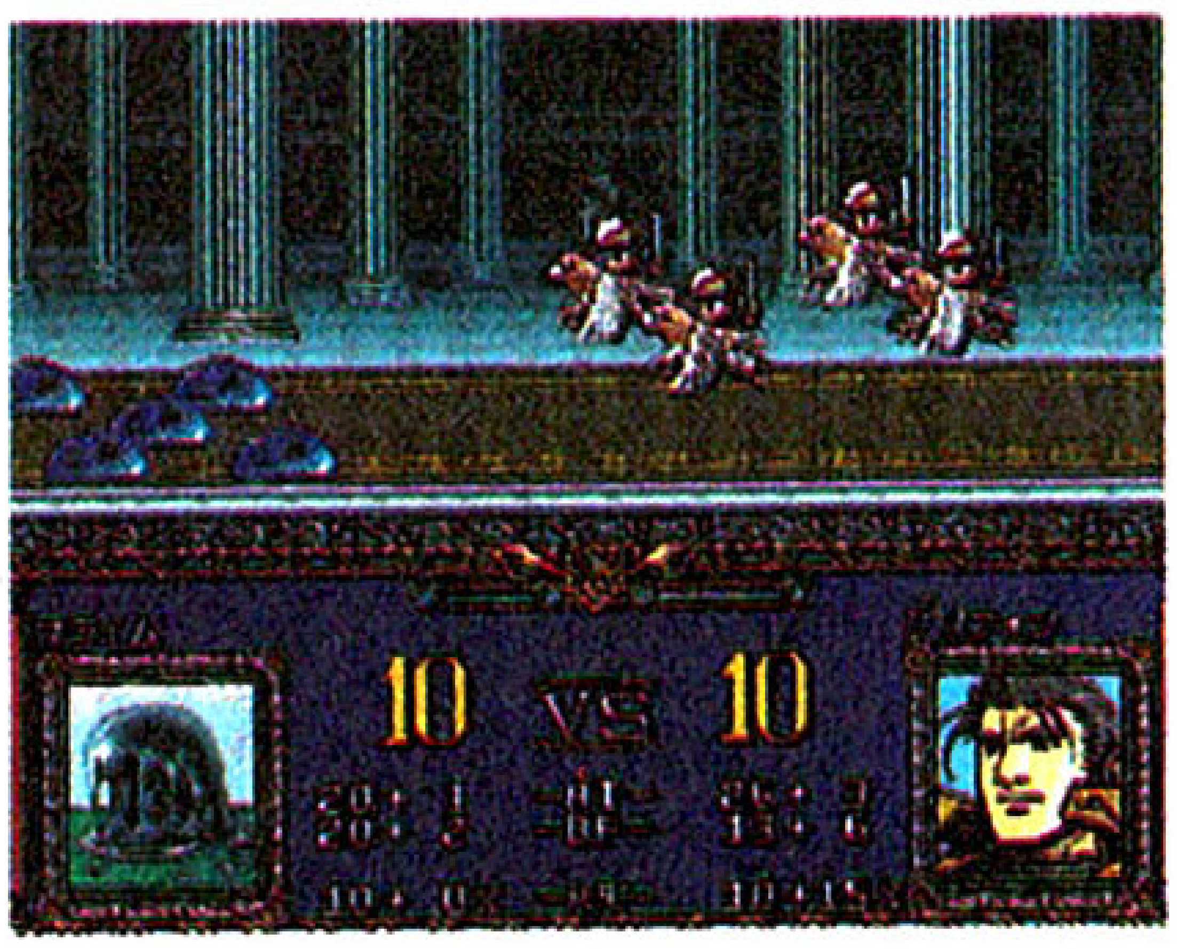
とにかく入り組んだ構造をして、通路もかなり狭い。そのため、自軍の侵攻ルートがかなり制限されてしまう。移動力の違いから各部隊がバラバラにならないように、気をつけながら進んでいこう。

マップ上方からはレイスを率いたゴーストが、左右からはスライム部隊が迫ってくる。スライムはともかく、レイスはかなり手強い相手だ。攻撃するときは魔法で援護し、一気に倒さないと思わぬ反撃をくらってしまう。

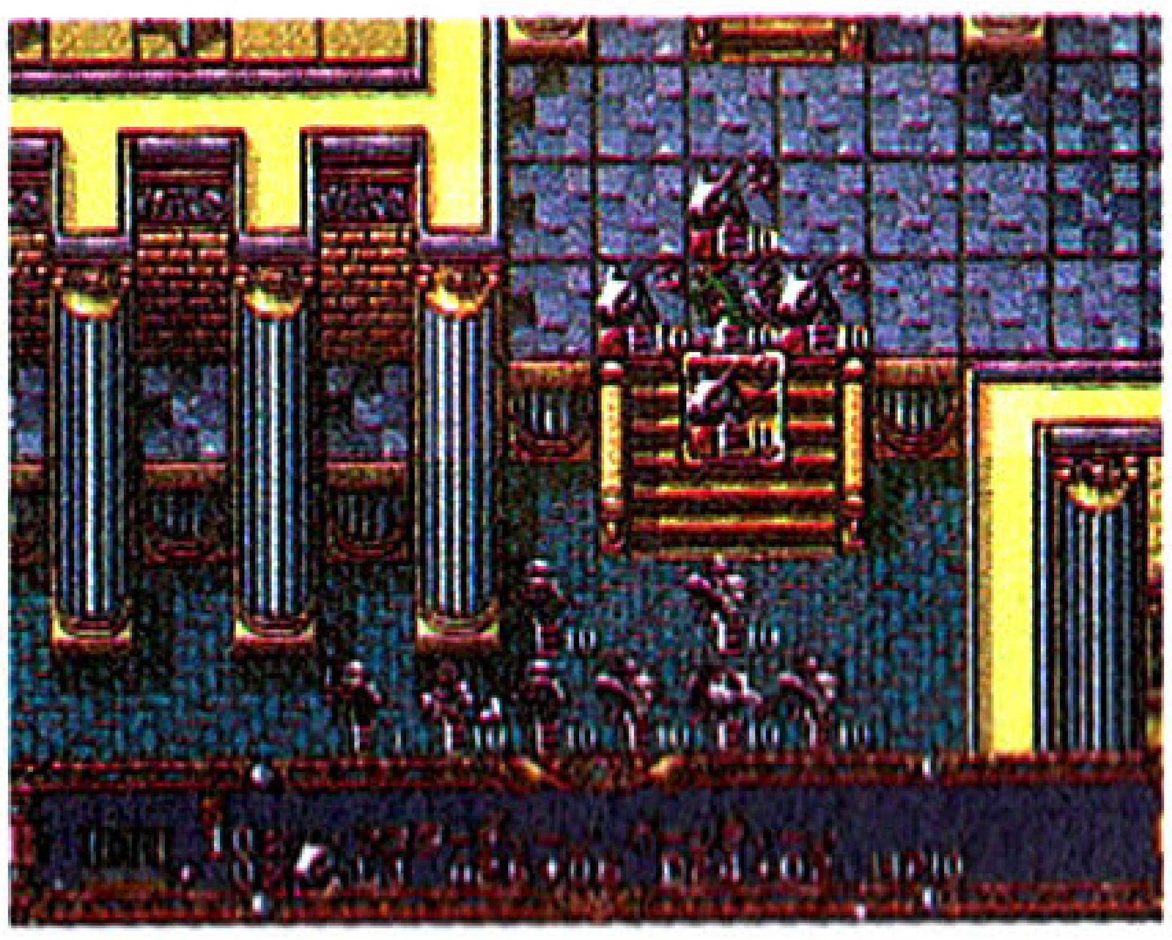
つぎの相手は、右のボーンディーノ部隊と左のヘルハウンド部隊。どちらも初登場の強敵だが、特にボーンディーノは防御力が高く、なかなかダメージを与えられない。現時点で有効な手段はないので、攻撃、攻撃補助魔法を使いまくって、少しずつでもダメージを与えていこう。



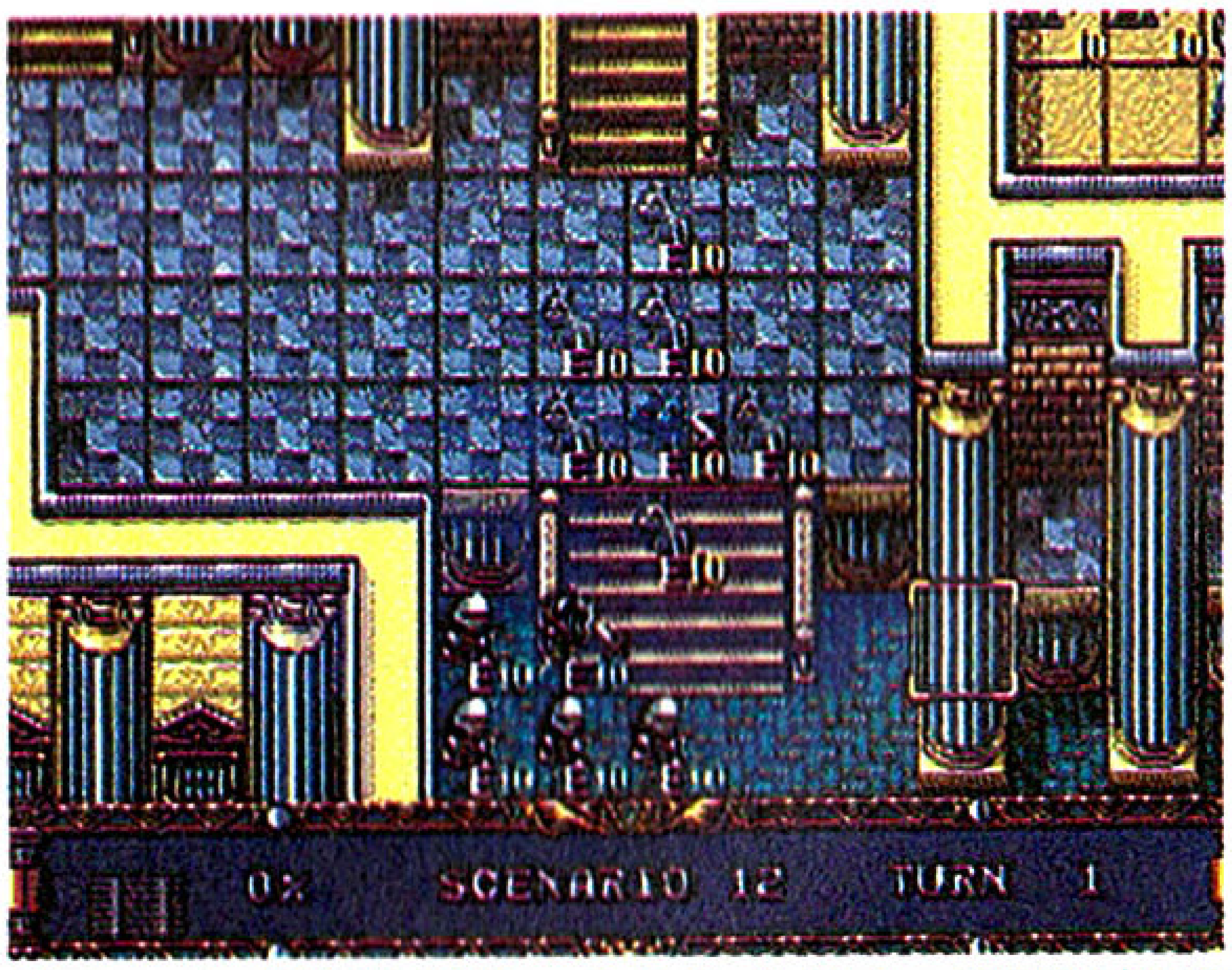
⇨いきなりレイスが突っ込んでくる。モンクがいればいいが、そうでないと、かなり苦戦してしまう



⇦今となっては、スライムなんか相手にならないほど強くなっているはず。ガードマン要らずだ



⇦ボーンディーノが、また強い強い。アンデッドに見えるが、実は違うので、ターンアンデッドは効かない

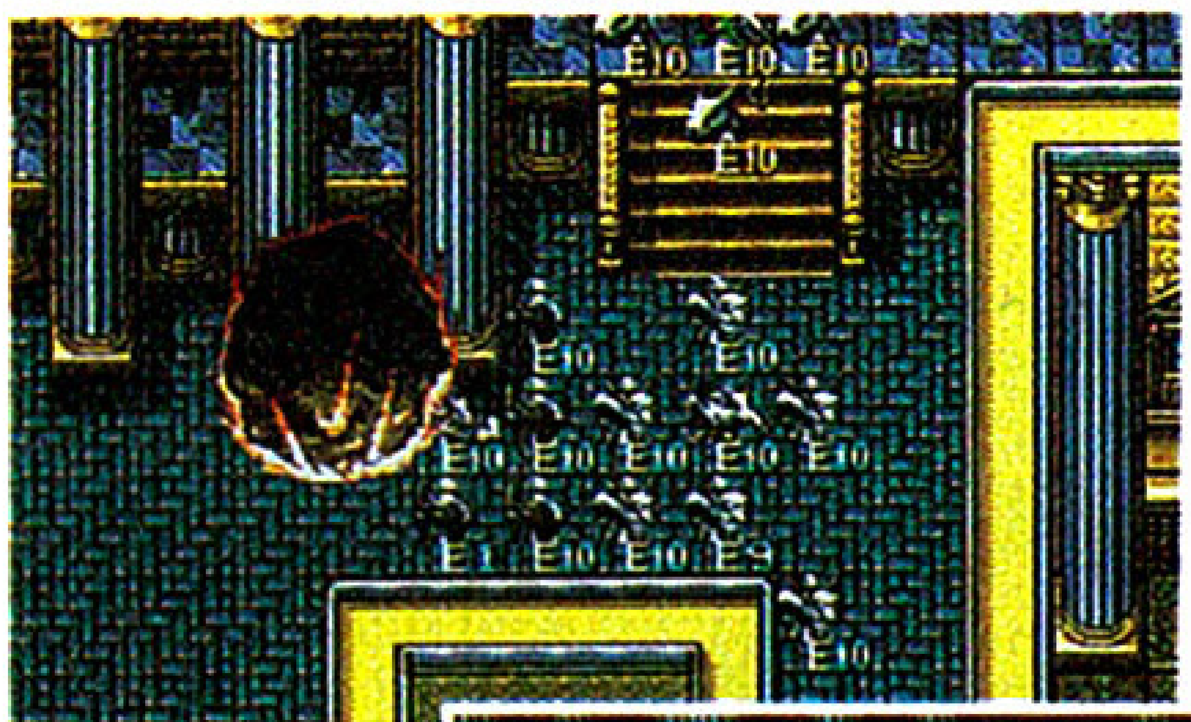


⇧とにかく強敵が多いこのシナリオ。時間がかかってもいいから、ジックリと腰を据えてかかれ

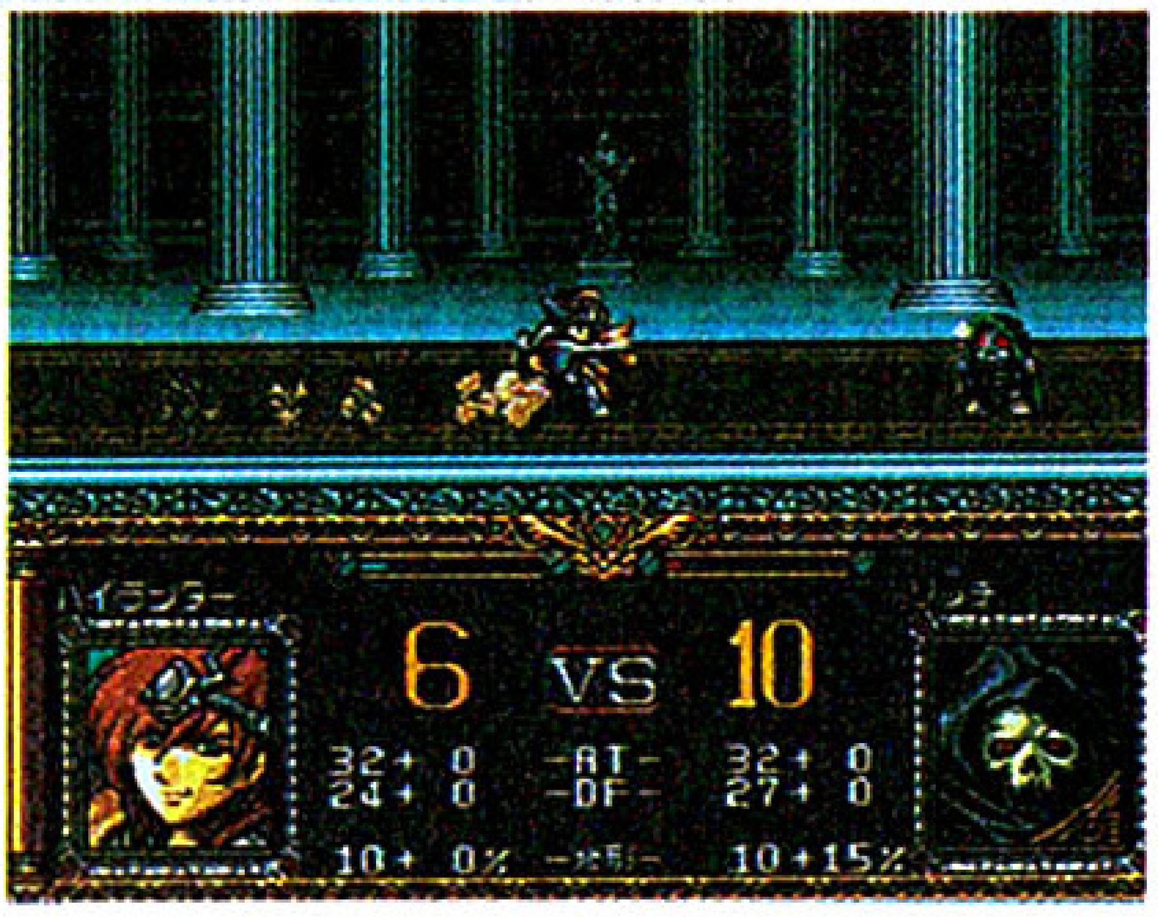
リッチは接近戦で

リッチに対する前に、ガーゴイル部隊が立ちはだかる。ガーゴイルにはエルフが比較的有効だが、いない場合には、防御力の高いユニットで攻撃しよう。ここでモタモタしていると、リッチがメテオの魔法で攻撃してくる。ボロボロにされないうちに切り抜けたい。

リッチは魔力は高いが、防御力は低い。そのため、直接攻撃にはてんで弱いのだ。接近したら一気に勝負を決めてしまおう。

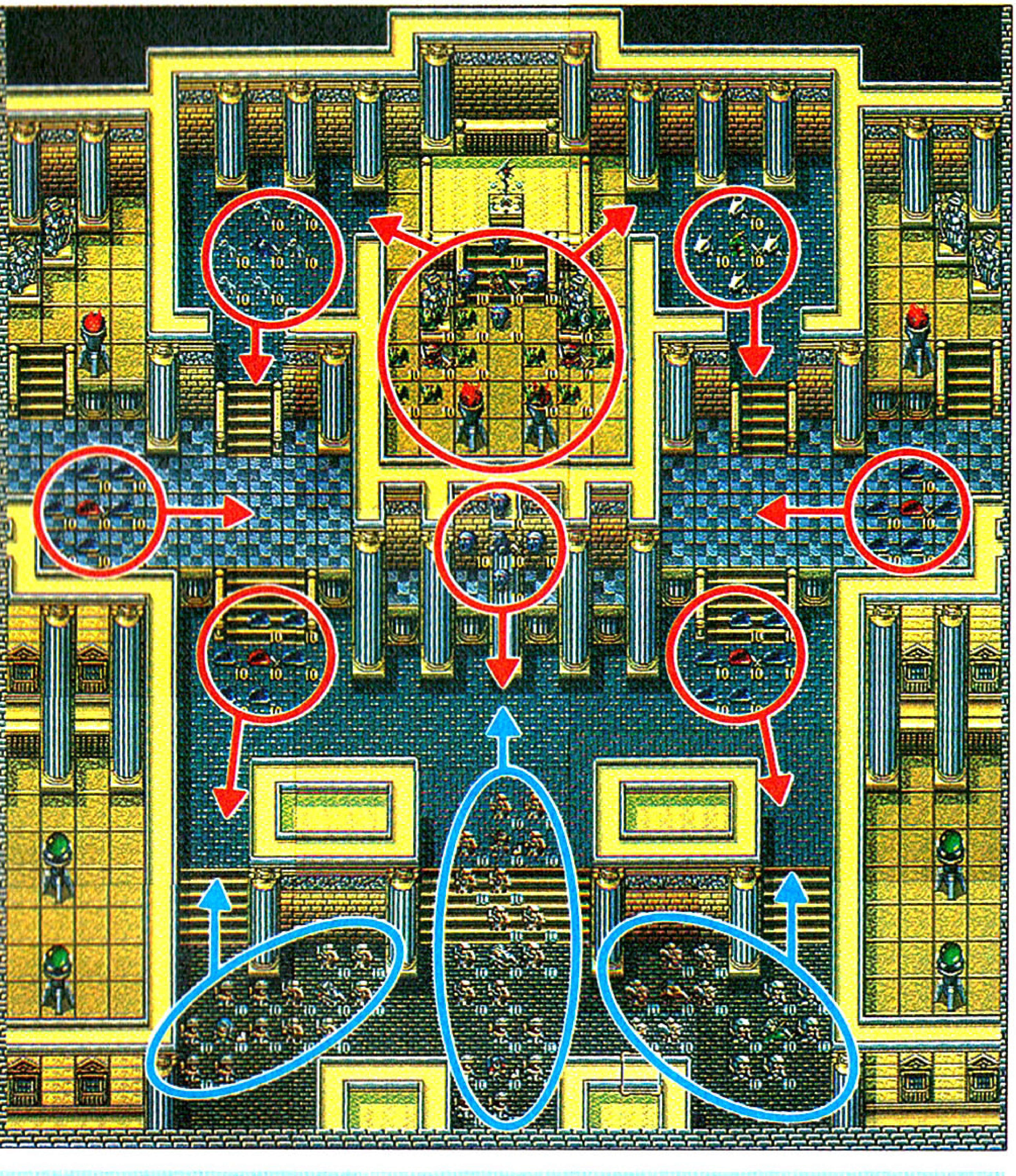


◯イヤッてほどメテオを使ってくるリッチ。なんとかならないもんかね



◯でも、接近戦には弱い。今までの借りを、たっぷり返してあげよう

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ
ENEMY	・リッチ・リビングアーマー×2・グレートスライム×4・ゴースト・ケルベロス・マスターディーノ



このシナリオのポイント

動きが制限されるならば、敵が接近してくるまで待とう

攻撃補助魔法を有効に活用し、少しでも有利な状況を作る

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 13

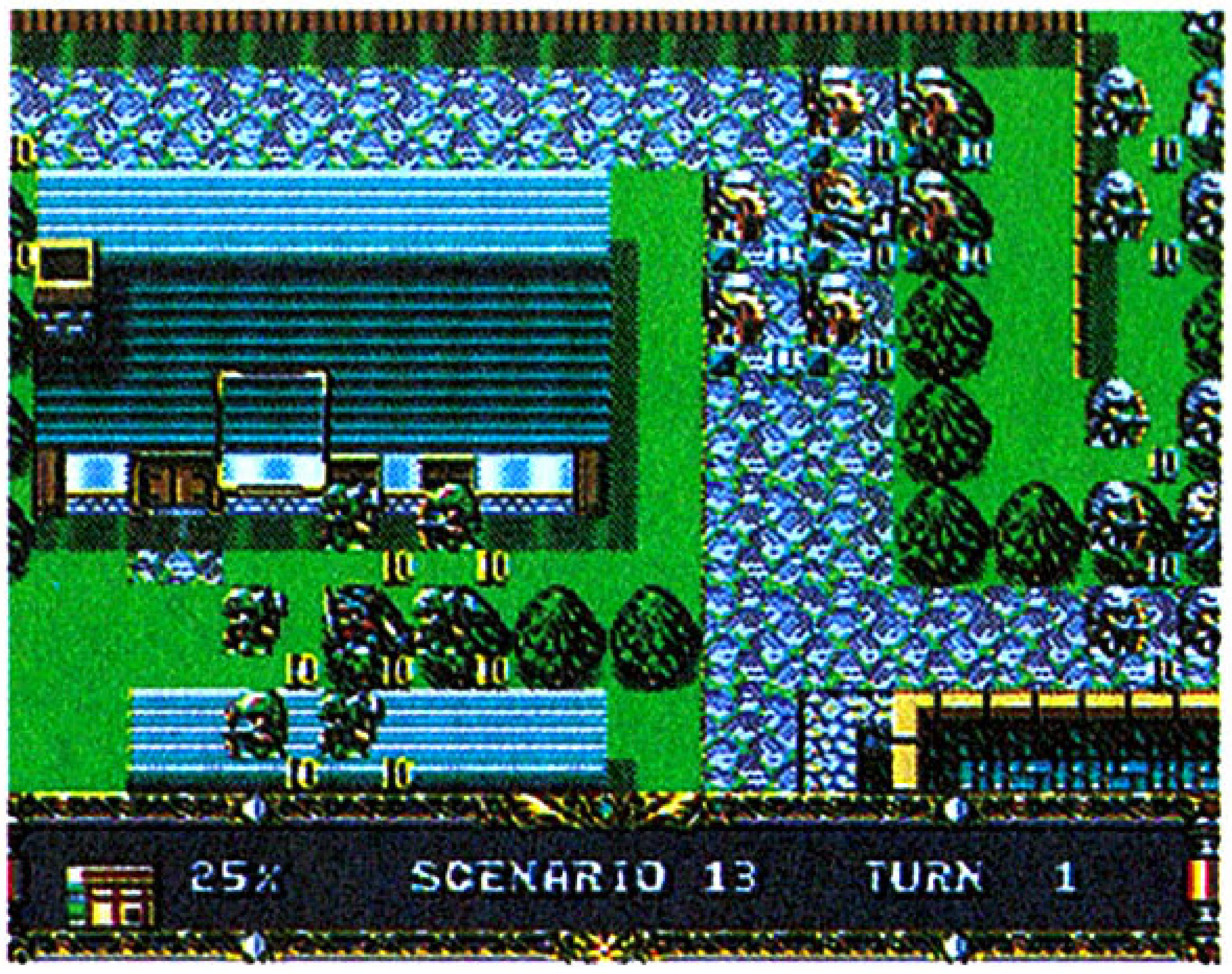
炎竜兵団との決戦

マップの大きさは、今までのシナリオの中でも最大だが、入り組んだ街中のため、思ったように進軍できない。ここでは間接攻撃ができるエルフや、バリスタなどが戦力の中心になるだろう。また、地形を利用した待ち伏せ作戦も有効。

勝利条件	・バルガス将軍の撃破
敗北条件	・エルウィンの死亡

敵が寄ってくる前に

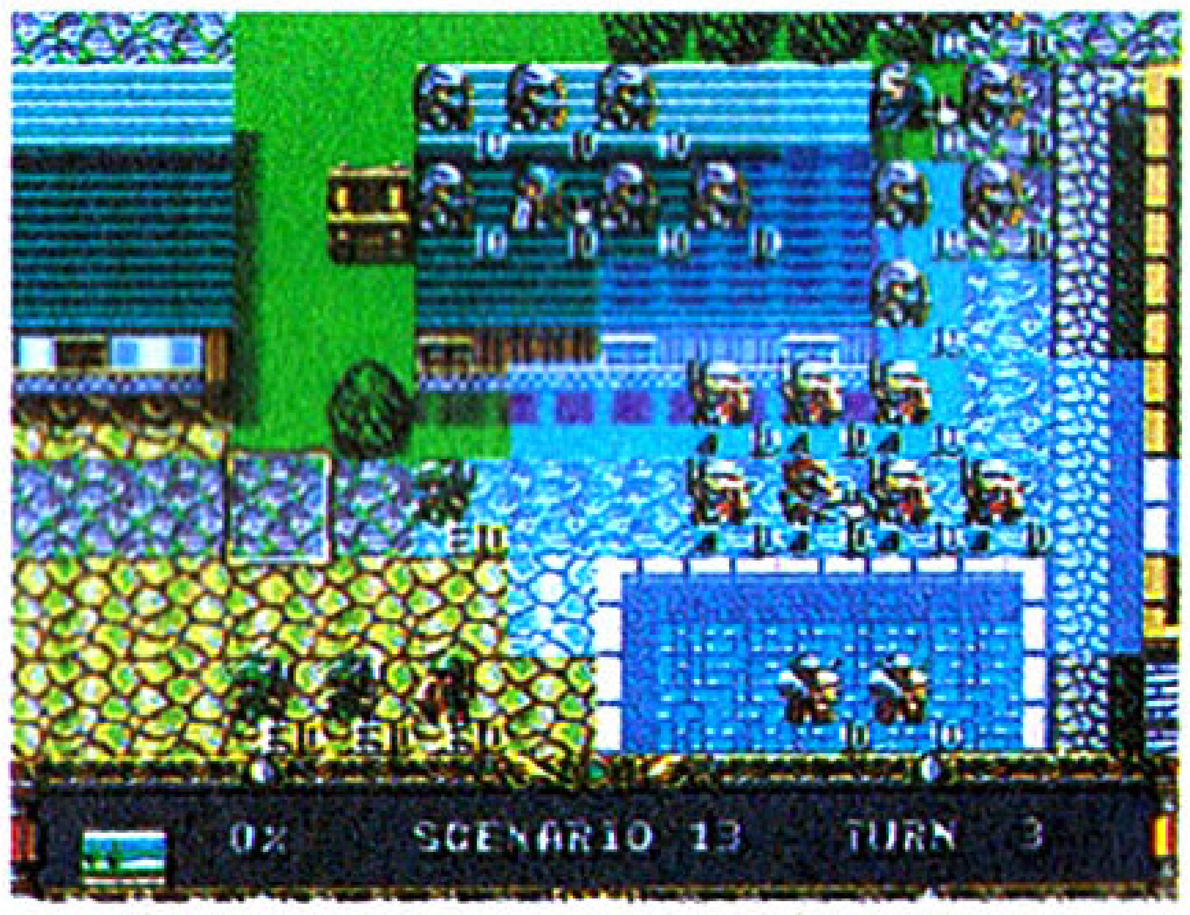
自軍の初期配置は、マップ上方の中央。この左右には敵部隊が配置されていて、大きな移動はできない。部隊を2つに分けて、マップ下方から敵のグリフォン部隊が到着する前に、左右の敵を一掃しておこう。また、このシナリオからバリスタが登場する。バリスタとは、機械を使って石や矢を撃ってくるユニットで、バカ長い射程を誇っている。しかし、やはり接近戦には弱く、移動力も3と短い。射程に入る前に接近して倒そう。そして部隊を合流させて立て直し、マップ下方の敵部隊を目指して進軍を開始しよう。



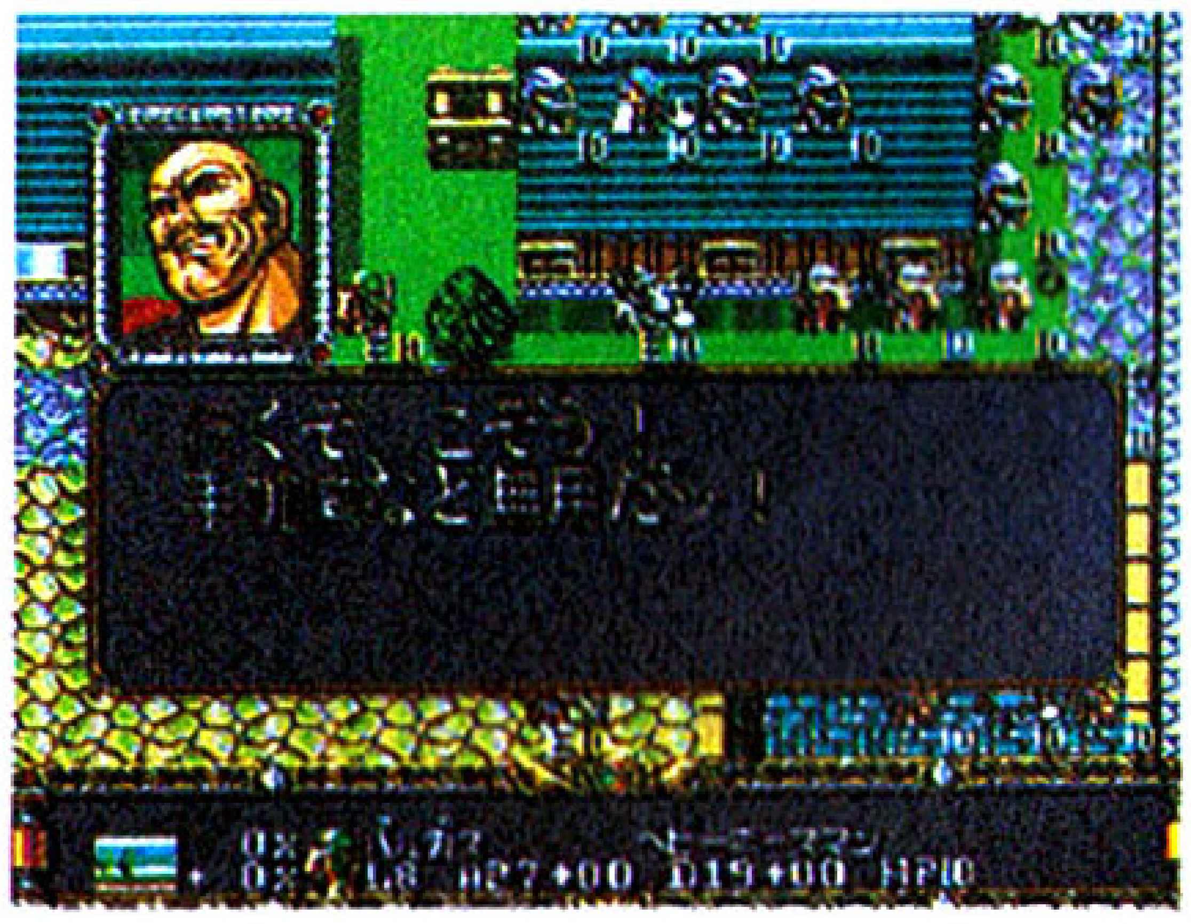
⇧道が狭いために、思うように行動できないが、それを戦法に変える方法もいくつかある

バルガスは待ち伏せ

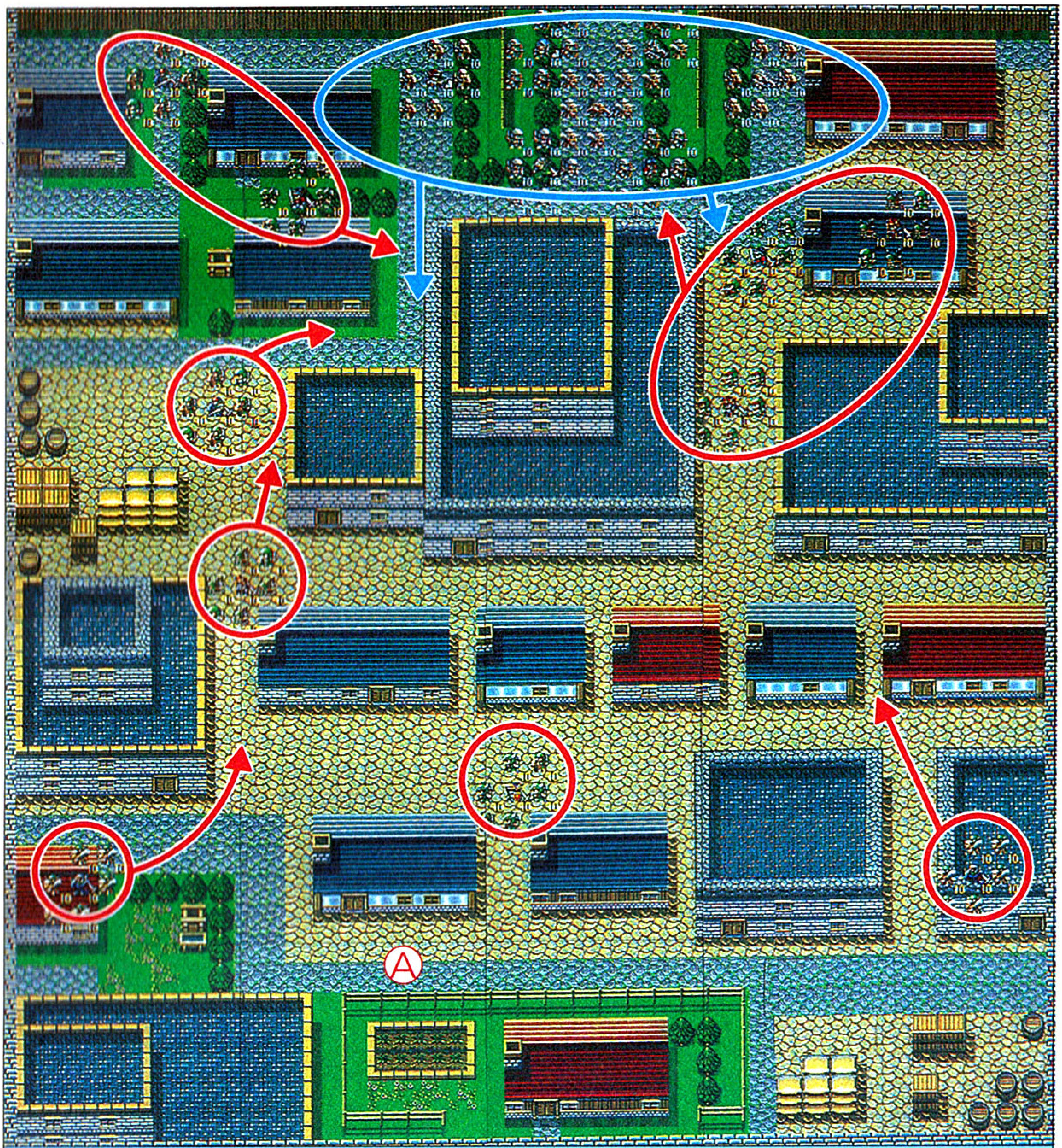
マップの横の中央線を自軍が越えると、マップⒶの位置にバルガス将軍の部隊が現れる。バルガス将軍はゾルムを引き連れて、一直線にエルウィンを目指して突っ込んでくるので、エルウィンは大急ぎで後退しながら、細い道に引っ込む。そのそばに間接攻撃のできるユニットを配置、そして攻撃か攻撃補助魔法を使えるユニットを配置して、エルウィンのサポートをして、バルガスの攻撃に備えよう。



⇨このような道に逃げ込み、バルガスが追ってくるのを待とう。正面からいっても、消耗するだけだ



⇦本当は悪い人じゃないみたいなんだけど、これも戦争。情けをかけずに、集中攻撃で倒してしまえ



初期配置

PLAYER	ENEMY
・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ	・ハイロード(ゾルム)・ドラゴンナイト×2・マジックナイト×2・ビショップ×3・ソードマン×2

このシナリオの**ポイント**

バリスタは射程外から攻め込んで、まっさきに倒せ
細い道に誘い込んで、攻撃される方向を絞り込め

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

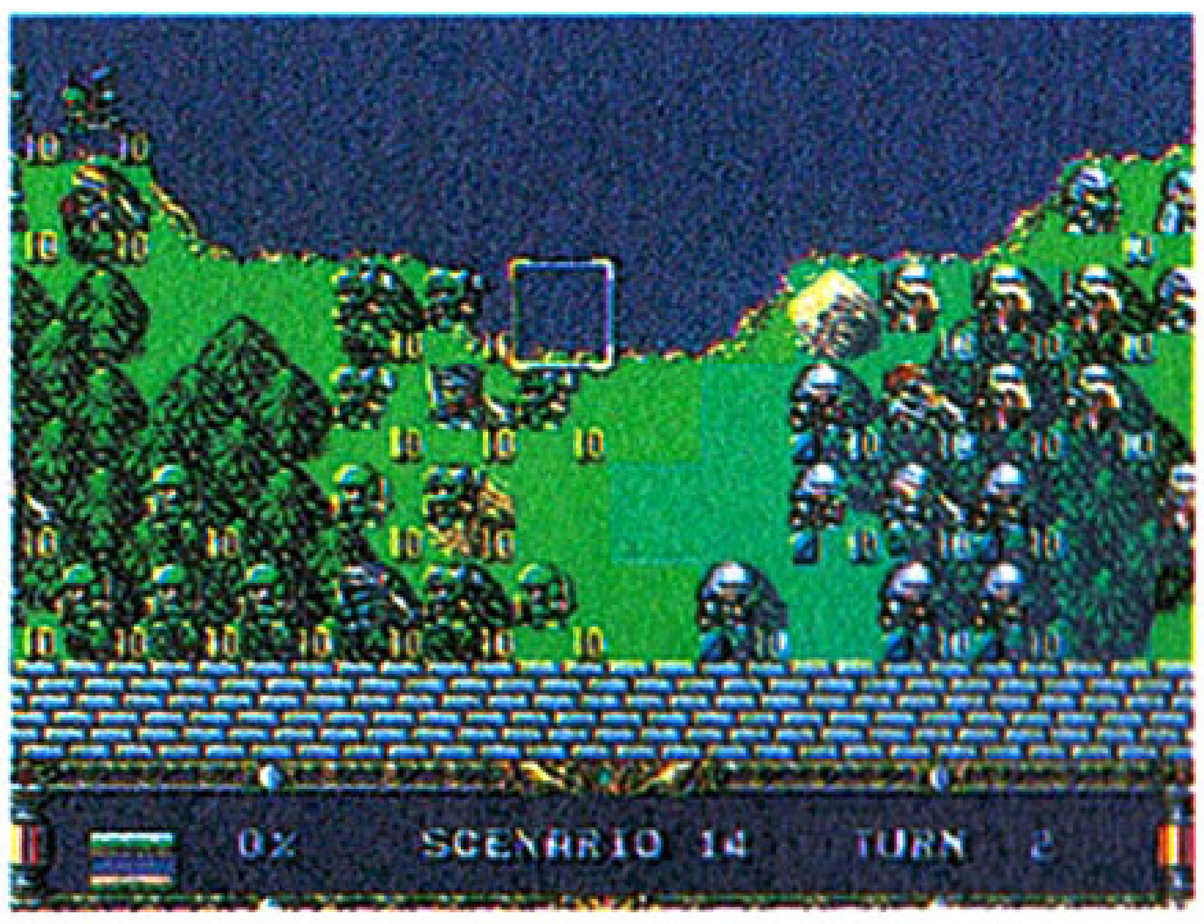
SCENARIO 14 聖剣ラングリッサー

ついに伝説の聖剣ラングリッサーを手に入れるシナリオだ。しかし、そこまでの道のりは、あまりにも険しい。目の前が湖なので思うように進めず、敵の攻撃も激しい。加えて青竜騎士団隊長レオンまで登場。ラングリッサーを狙ってくる。

勝利条件	・エルウィン、ジェシカ、シェリーのいずれかがラングリッサーにたどりつく ・青竜騎士レオンの撃破
敗北条件	・レオンがラングリッサーに到達 ・エルウィンの死亡

小さな陸地で大混戦

自軍の初期配置はマップの右下。ここから部隊を、ラングリッサーへ向かう部隊、左の敵を迎え撃つ部隊と、大きく2つに分けよう。左の敵部隊は数は多いが、怖いのはバリスタ部隊だけ。しかし、とにかく陸地が狭く、移動力を消費する地形なので動きにくい。そのため、かなりの混戦になるのは間違いない。ユニットを動かす場合には、ちゃんと指揮範囲に入っているかどうか確認しながら戦おう。

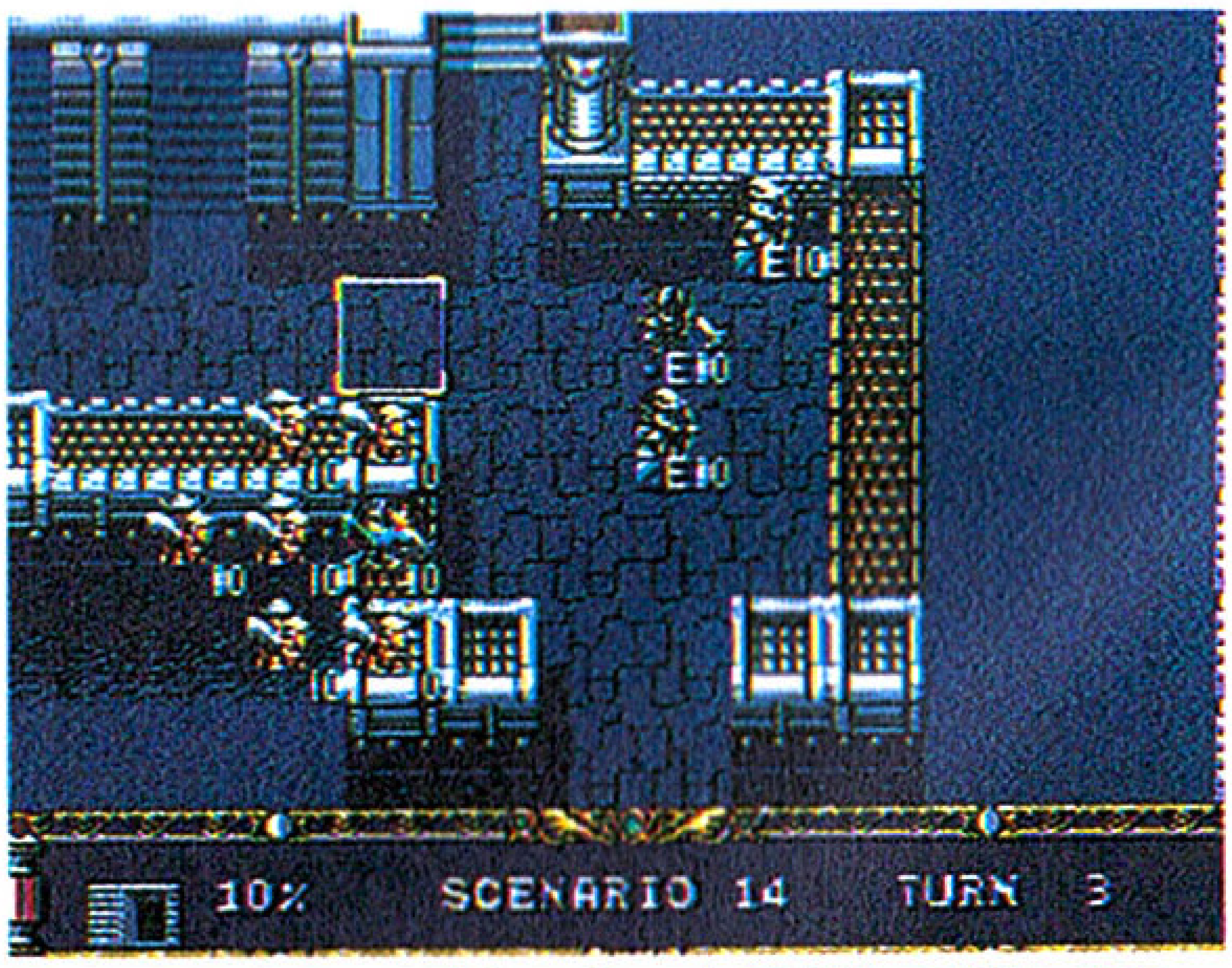


⇨両軍にらみ合いの図。幸い先攻なので、有利な地形で戦うことができる。やはり先手必勝だ

⇨がっぷり四つに組み合った両軍。こうなってしまうと、もはやドロ沼。このような消耗戦だけは避けたい

ラングリッサー優先

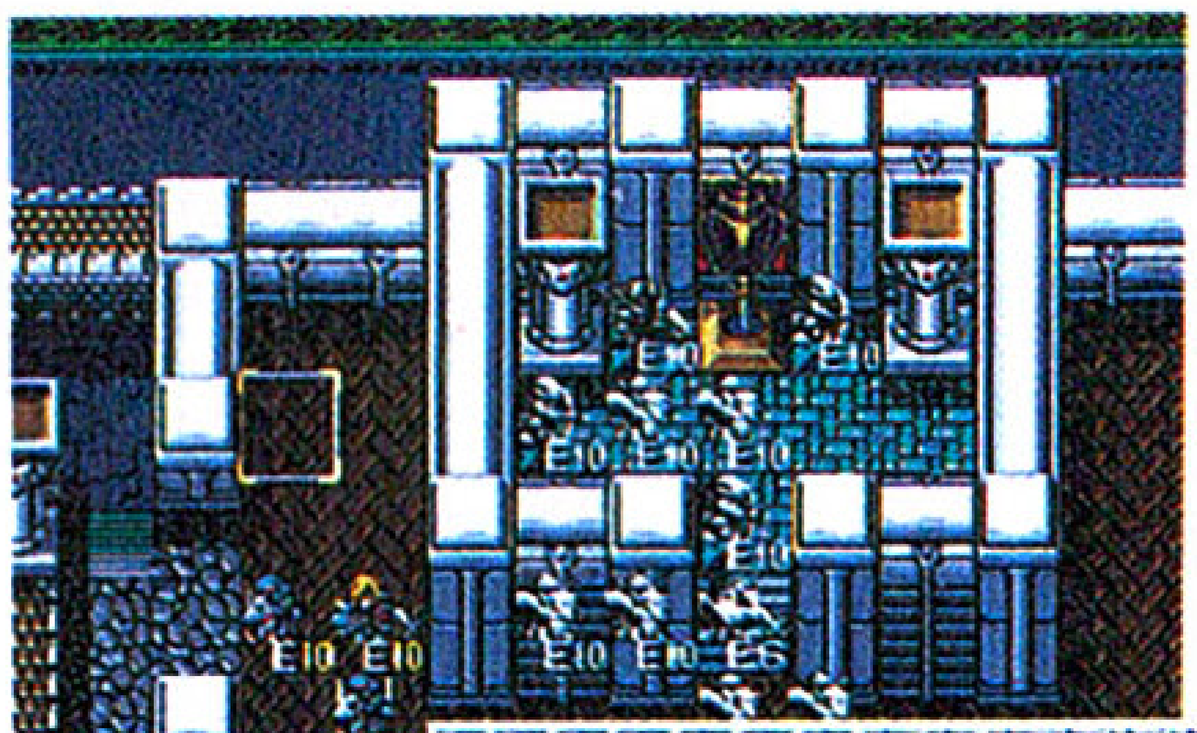
レスターにはマーマンを雇わせ、湖上の敵のすべてを任せてしまおう。残りの部隊はラングリッサーに向かわせるが、注意したいのは、ラングリッサーはエルウィン、シェリー、ジェシカしか取れないということ。この3人以外を取りに行かせても意味がない。必ず3人のうちの誰かを向かわせよう。向かう部隊を決めたら、一直線にラングリッサーを目指せ。モタモタしていると、3ターン目にマップⒶの位置に現れるレオンの部隊に追い抜かれてしまう。レオンは一直線にラングリッサーに向かってくるのだ。

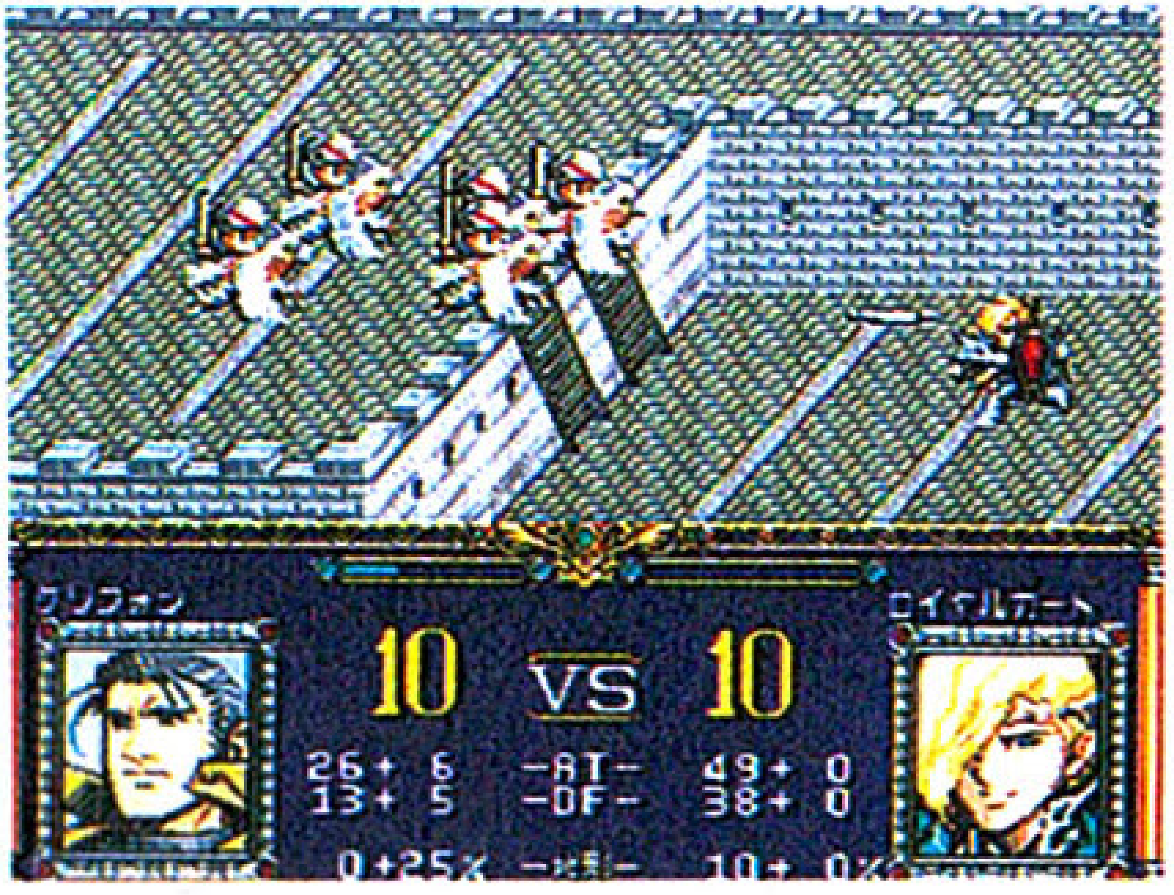


⇧とにかくラングリッサーを目指して突っ走れ。でも、ラングリッサーを使えない人じゃダメよ

レオンに手を出すな

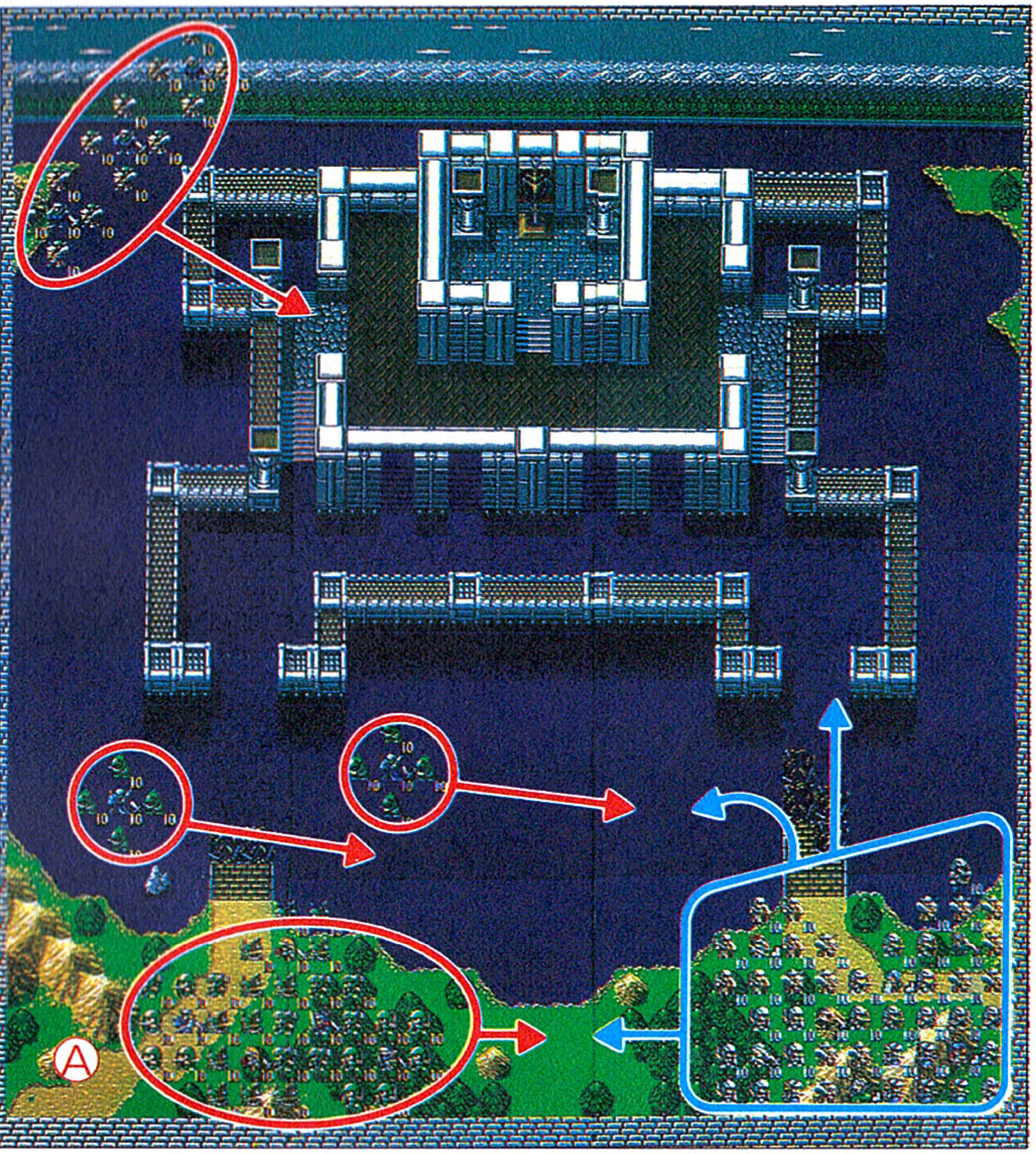
一直線にラングリッサーに向かえば、タッチの差でレオンより先にたどり着けるハズだ。着いたら、ラングリッサーの周辺に部隊を配置してガードする。そして、マップ下にいる味方が残った敵部隊を倒すあいだ、ジッと動かないでおこう。今後のために、経験値を稼いでおくためだ。しかし、ラングリッサーに向かった部隊がレオンに手を出してはいけない。この部隊で勝てる相手ではないのだ。


◀すぐそこにレオンが迫っていた。イヤ、危ないところでした。これで一安心だ



◀レオンにちょっかい出しても、きっと返り討ちにされるよ。イヤ、ほんと…

初期配置	
PLAYER	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ
ENEMY	・シルバーナイト(レアード)・ドラゴンナイト×3・サーペンナイト×2・メイジ×2・ロード・ソードマン



このシナリオのポイント

第1目標であるラングリッサー到達をなによりも優先
レオンに手を出すこと、それは死を意味する

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 15

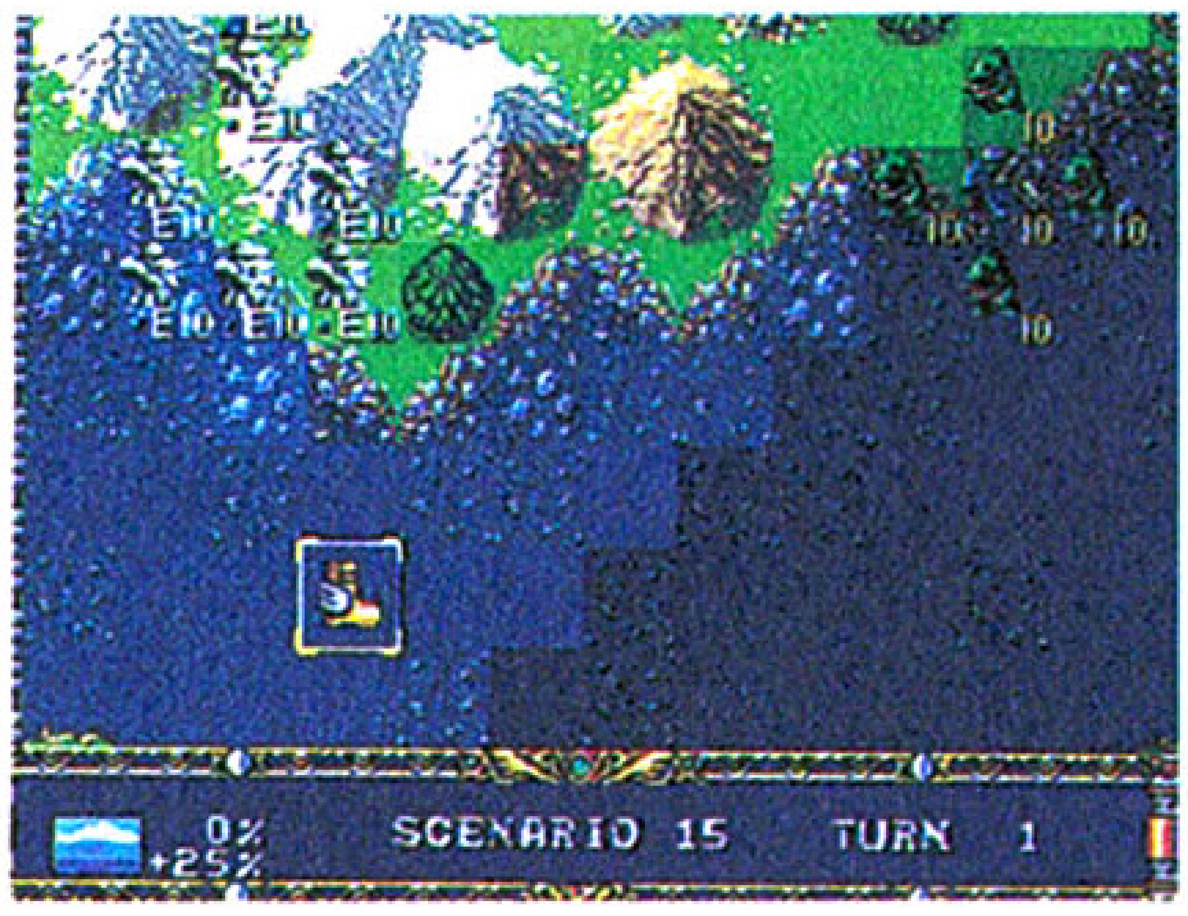
氷竜兵団将軍イメルダ

シナリオ10で登場したような、川を挟んでの攻防だ。しかし、今度は自軍みずからが川を渡っていかなければならない。そのため、多少不利な状況にも追い込まれるが、戦力的にこちらが上なので、それほど心配することはない。

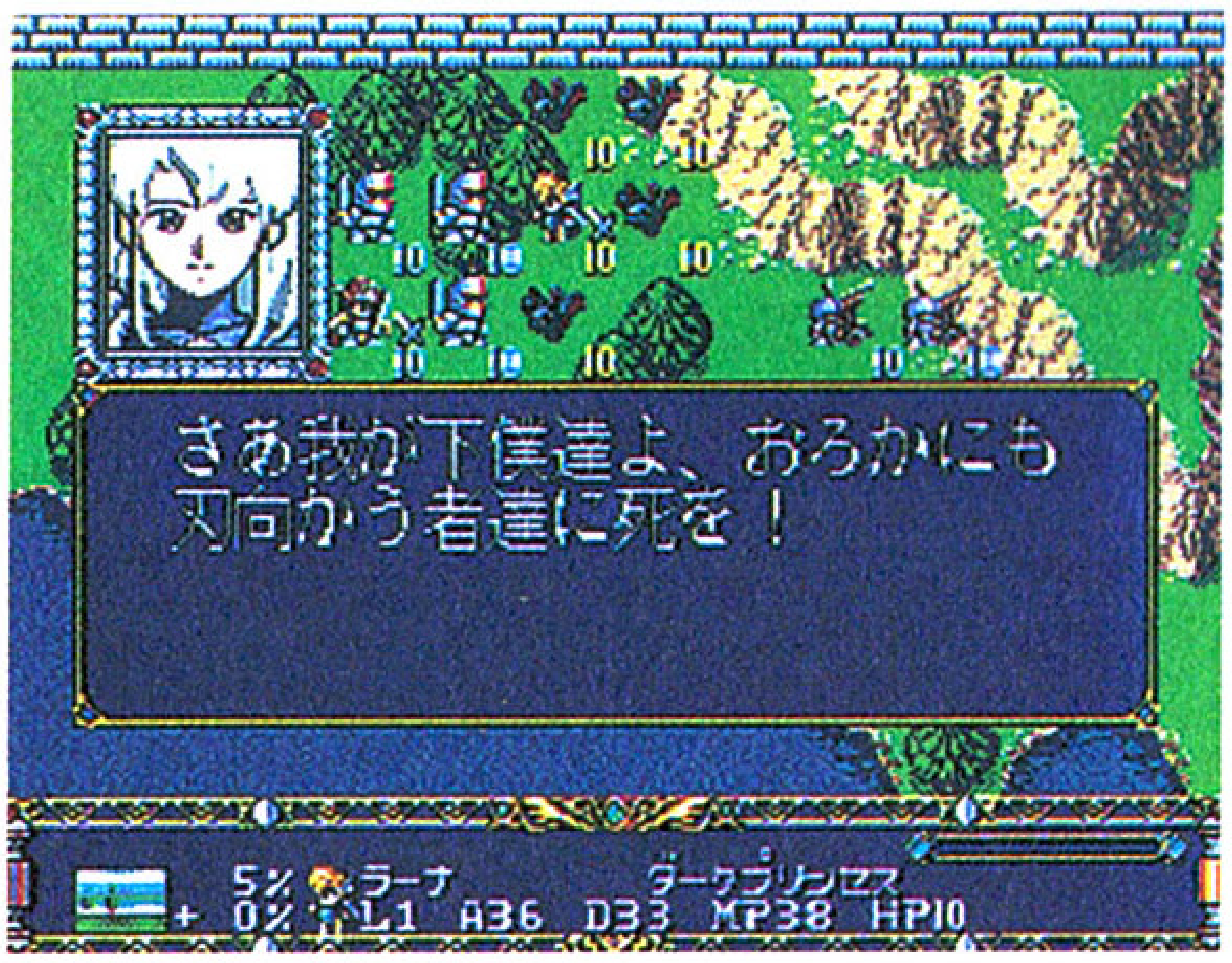
勝利条件	・イメルダ将軍の撃破 ・エルウィンがマップ下に到達
敗北条件	・エルウィンの死亡

1部隊をオトリに

まず、水上にいるリザードマン1部隊をレスターが倒すまで、ほかの部隊はその場で待機しよう。1部隊を倒したら、グリフォンなど、足の早いユニットを使って、マップの中心線を越えよう。すると、マップⒶ〜Ⓓの位置に敵が現れる。


0%
+25%
SCENARIO 15
TURN 1

この辺りを過ぎると、ダークプリンセスが現れる。このグリフォン部隊は、おびき出すためのエサだ

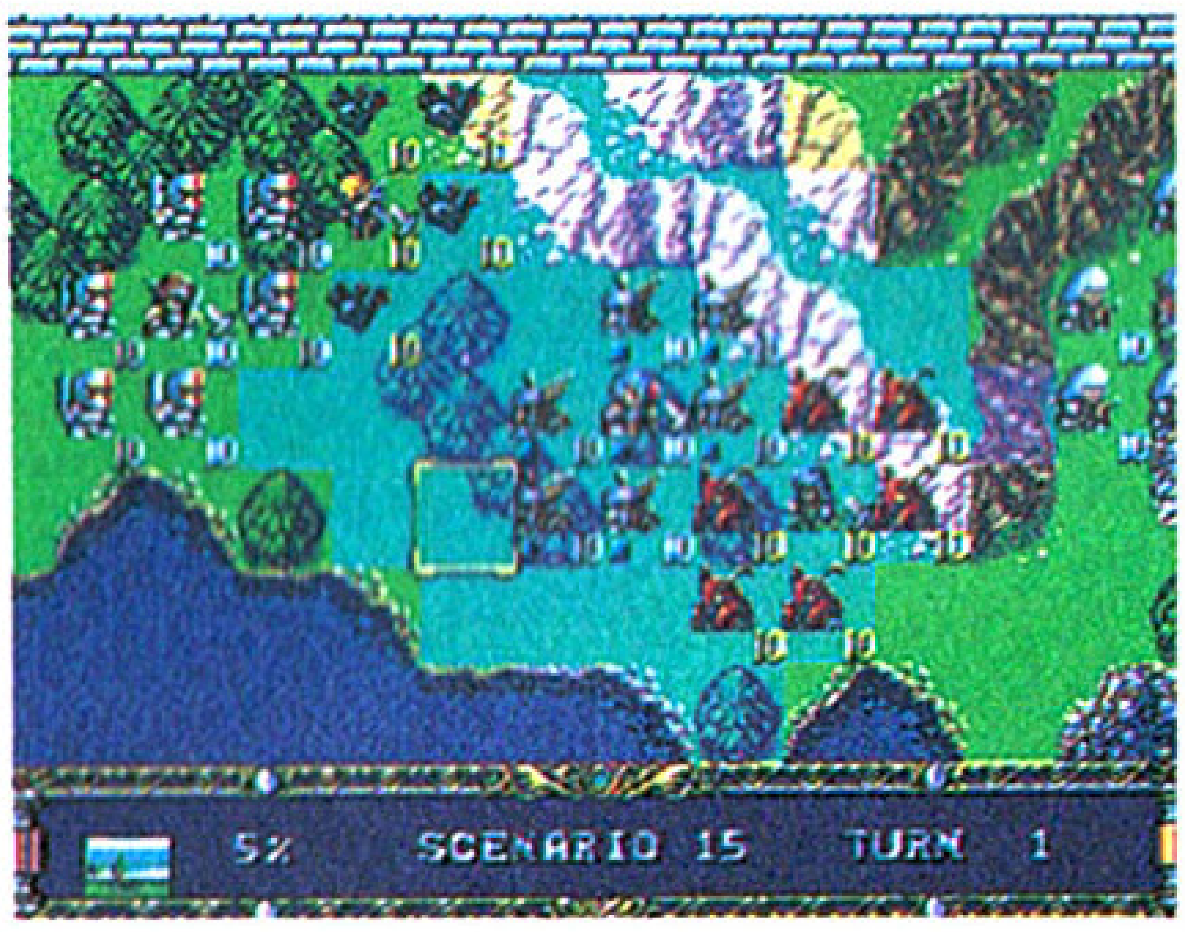

さあ我が下僕達よ、おろかにも刃向かう者達に死を！

5%
+ 0%
ラーナ
L1 A36 D33 MP38 HP10
ダークプリンセス

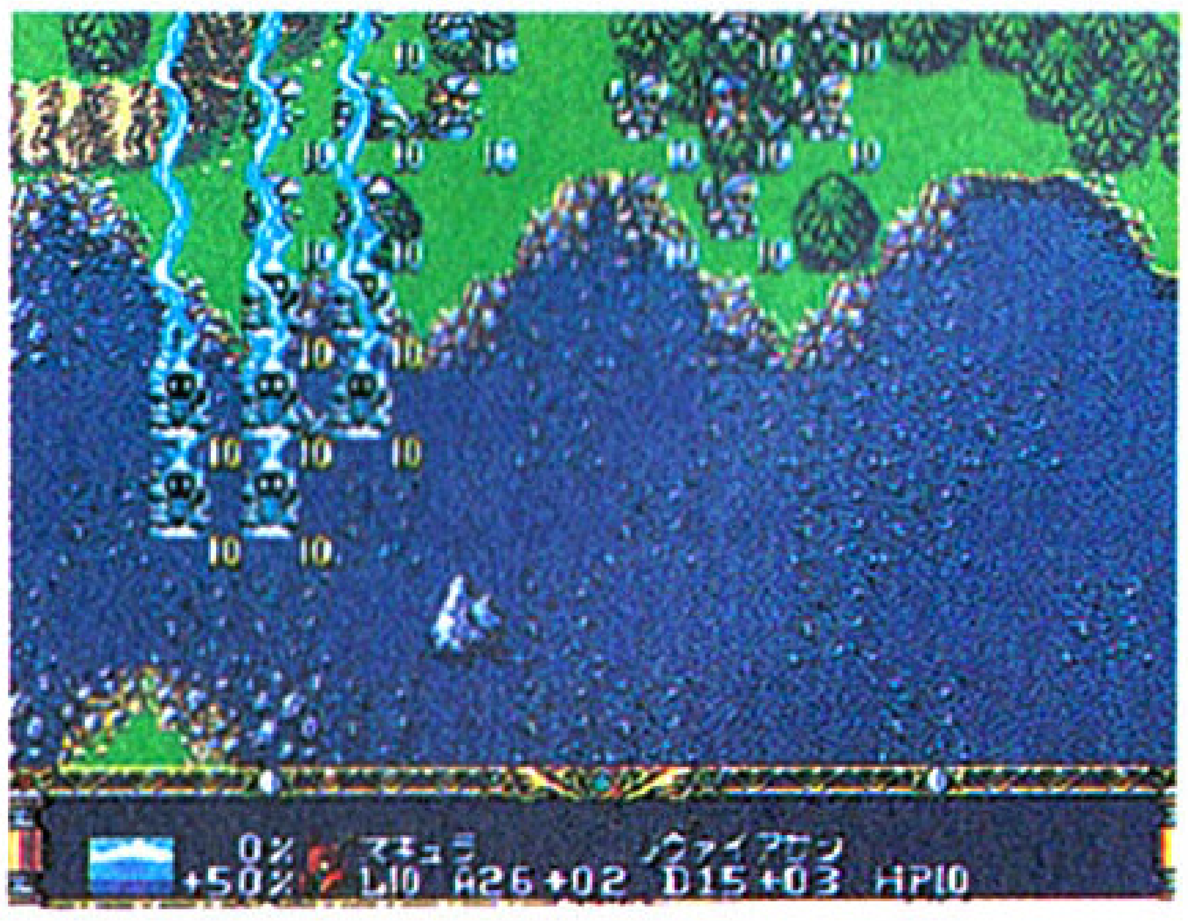
ダークプリンセスは、なんとリアナにそっくり。なにか関係があるのだろうか？

速攻勝負にかけろ

現れた敵部隊はダークプリンセスに率いられた、魔族を中心に構成された部隊だ。まともに戦っては、かなりの損害が出るが、幸い先攻の利がある。まず、魔法でHPを削り、バリスタなどで間接攻撃をかける。そして最後に、直接攻撃でとどめをさすのだ。こうすれば、少なくともⒶ〜Ⓒの3部隊は1ターン以内に全滅させることができる。仮に残っても、せいぜい2〜3ユニットだろう。


5%
SCENARIO 15
TURN 1

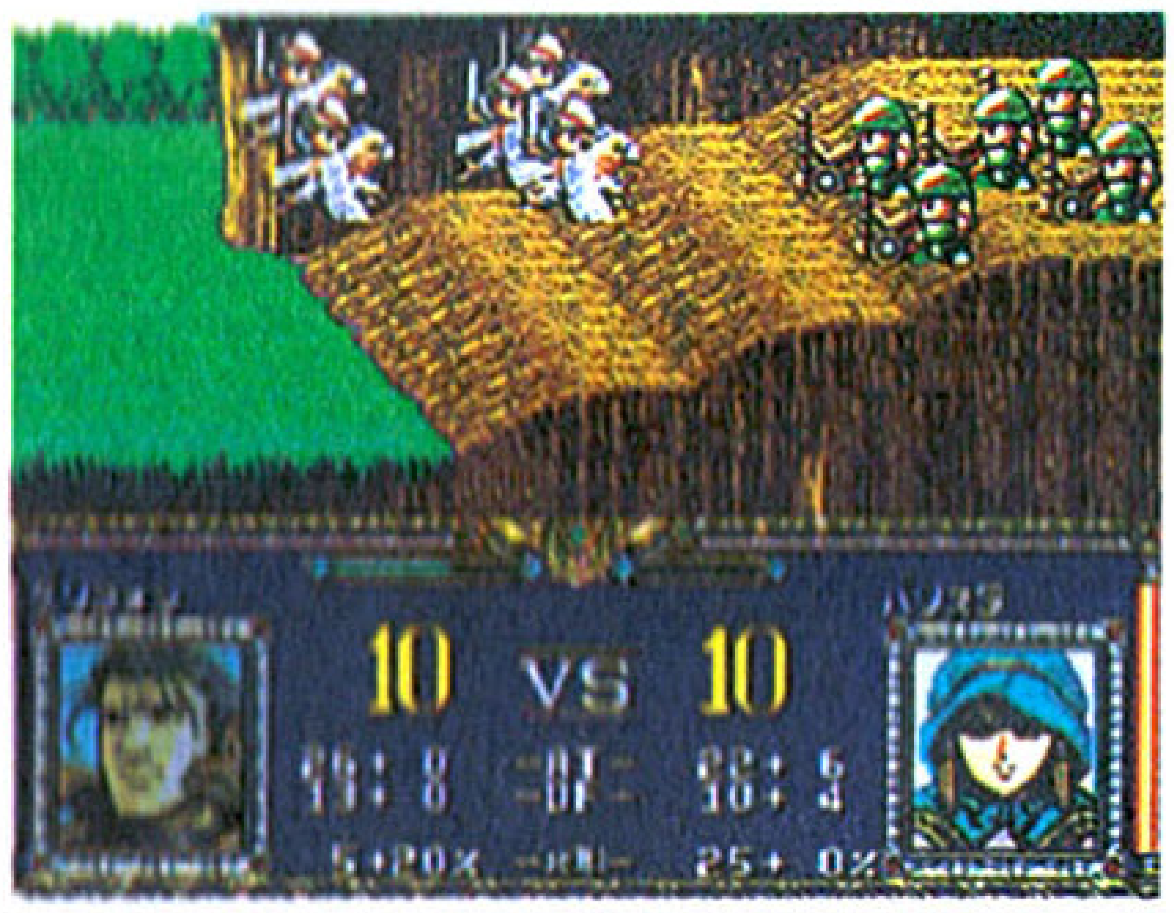
初期配置から動かなければ、こんな近くに現れるのだ。急に魔物が近くに出てきて、ちょっとビックリ


0%
+50%
L10 A26+02 D15+03 HP10

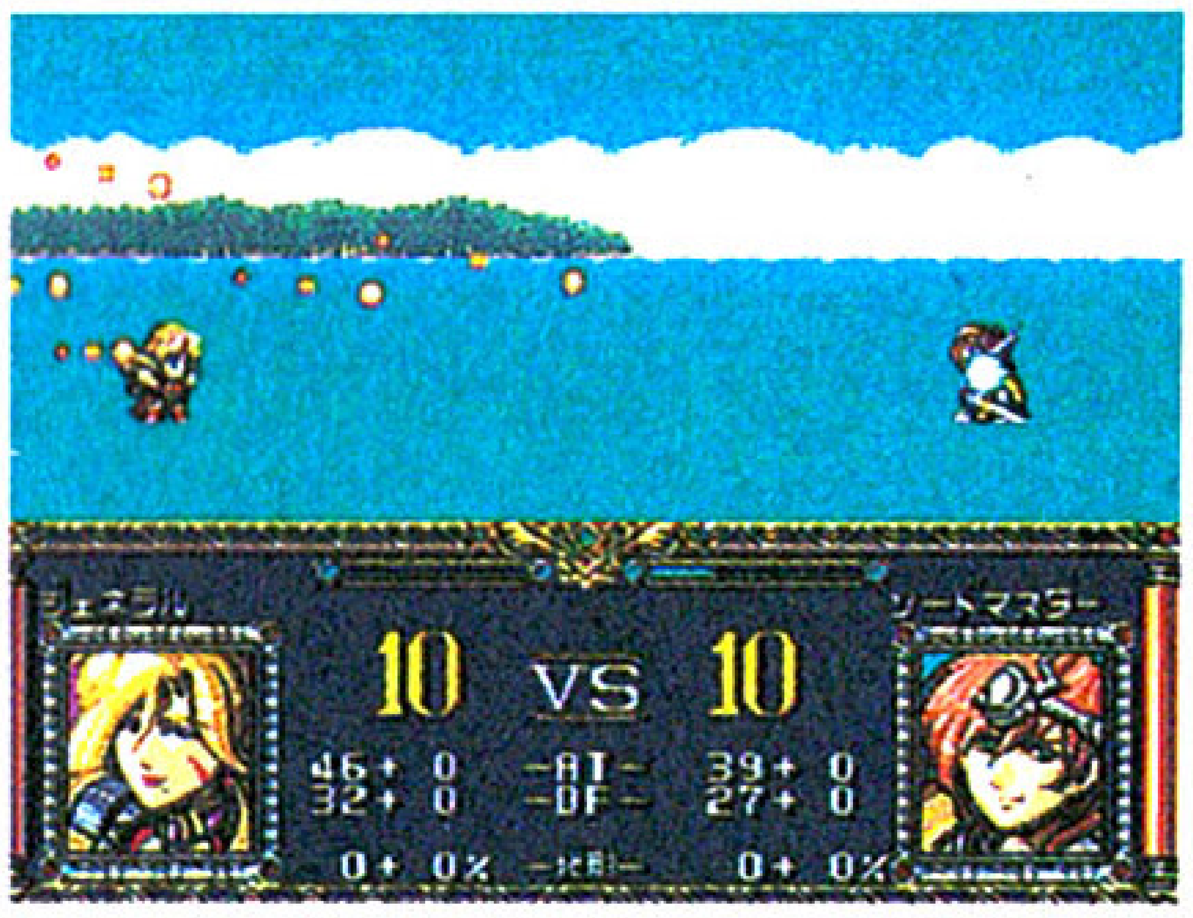
魔法、間接攻撃を駆使して、勝負を決めよう。こんなところでモタモタしている時間はないのだ

各個敵を撃破せよ

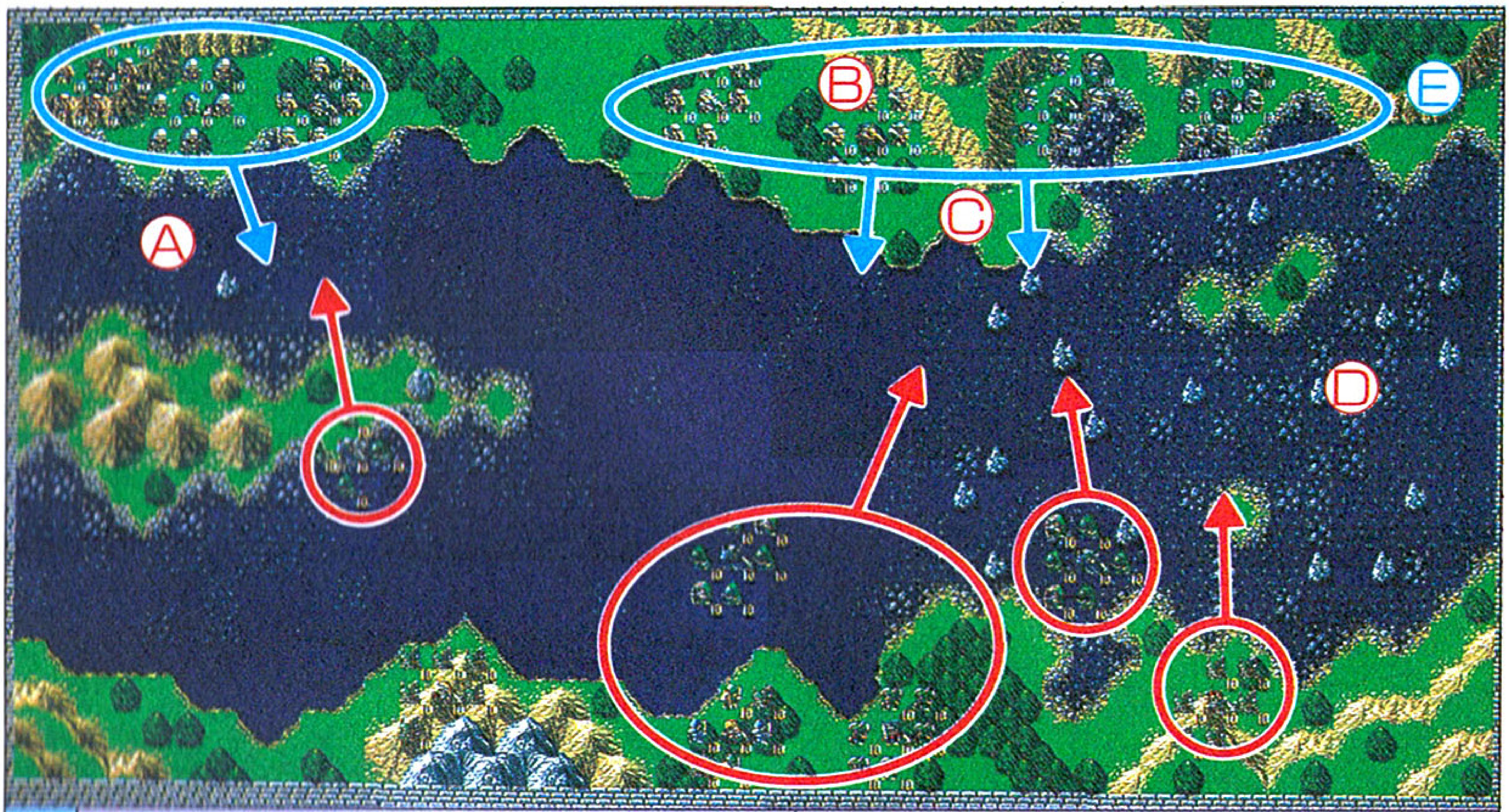
ダークプリンセスに率いられた部隊をすべて倒したら、いよいよ川を渡るわけだが、大きく分けて3つのルートで渡ろう。まず、一番左のルートは、足の早いグリフォンと、レスター率いるマーマン部隊で構成する。そして、敵のバリスタ部隊を早めに潰してしまうのだ。つぎに一番右のルート。マップⒺの位置に現れるスコットとともに、そのまま下へ移動しよう。最後が真ん中のルート。このルートには、特に攻撃力の高い部隊を選出しよう。なぜなら、ある程度川を渡ると、イメルダ将軍みずから迎撃に向かってくるからだ。イメルダ将軍は強力な魔法中心で攻撃してくるので、なるべく早めに取りついて、直接攻撃で倒してしまおう。



◆バリスタには直接攻撃が効く。少しは損害が出るけれど、それでも一方的にやられるよりはいい



◆女性といっても、やはり帝国の将軍だ。一筋縄ではいかない、かなりの強さをもっている



	PLAYER	ENEMY
初期配置	・エルウィン・ヘイン・シエリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ	・ジェネラル(イメルダ)・サーペンナイト×3・ビショップ・メイジ・ソードマン

このシナリオのポイント

オトリ部隊を使って、敵の増援を好きなときに誘い出せ
足の早い部隊を最大限に活用して、敵を混乱させよう

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 16

レイガルド帝都

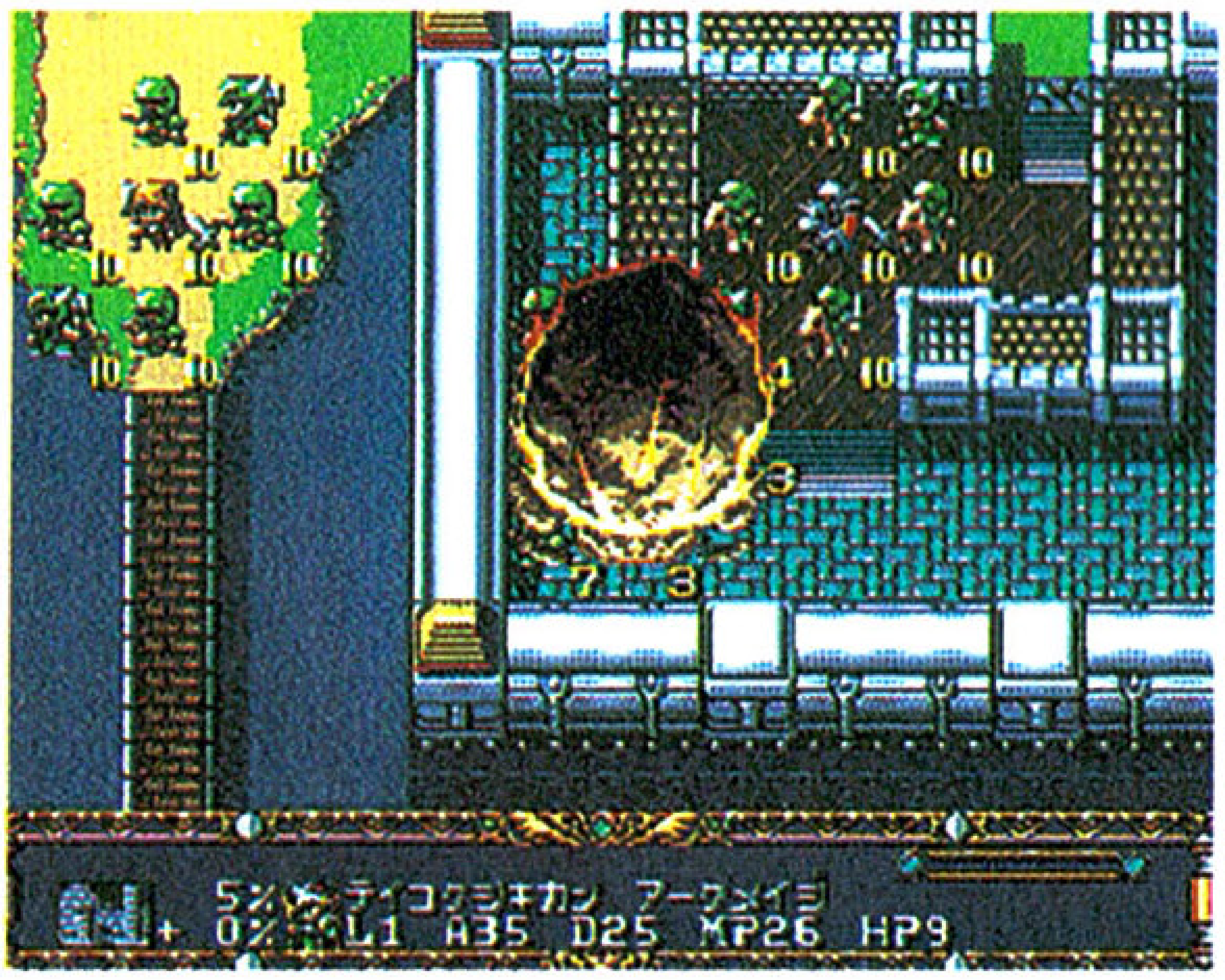
ついにレイガルド帝都、敵の本拠地での戦いがやってきた。城門までの道は、長い橋が一本だけ。かなりつらい戦いになることは、マップを見ただけで予想できる。しかも、城門の前には最大のライバル、レオンが立ちはだかっているのだ。

勝利条件	・青竜騎士レオンの撃破 ・エルウィンが城門へ到達
敗北条件	・エルウィンの死亡

アークメイジを狙え

まず、魔法とバリスタの間接攻撃で、左右にいるアークメイジを倒してしまおう。先に倒しておかないと、橋を渡る際、強力な魔法で攻撃されてしまうからだ。しかもバリスタを連れているので、橋を渡り終わるころには、かなりのダメージを負うことになる。

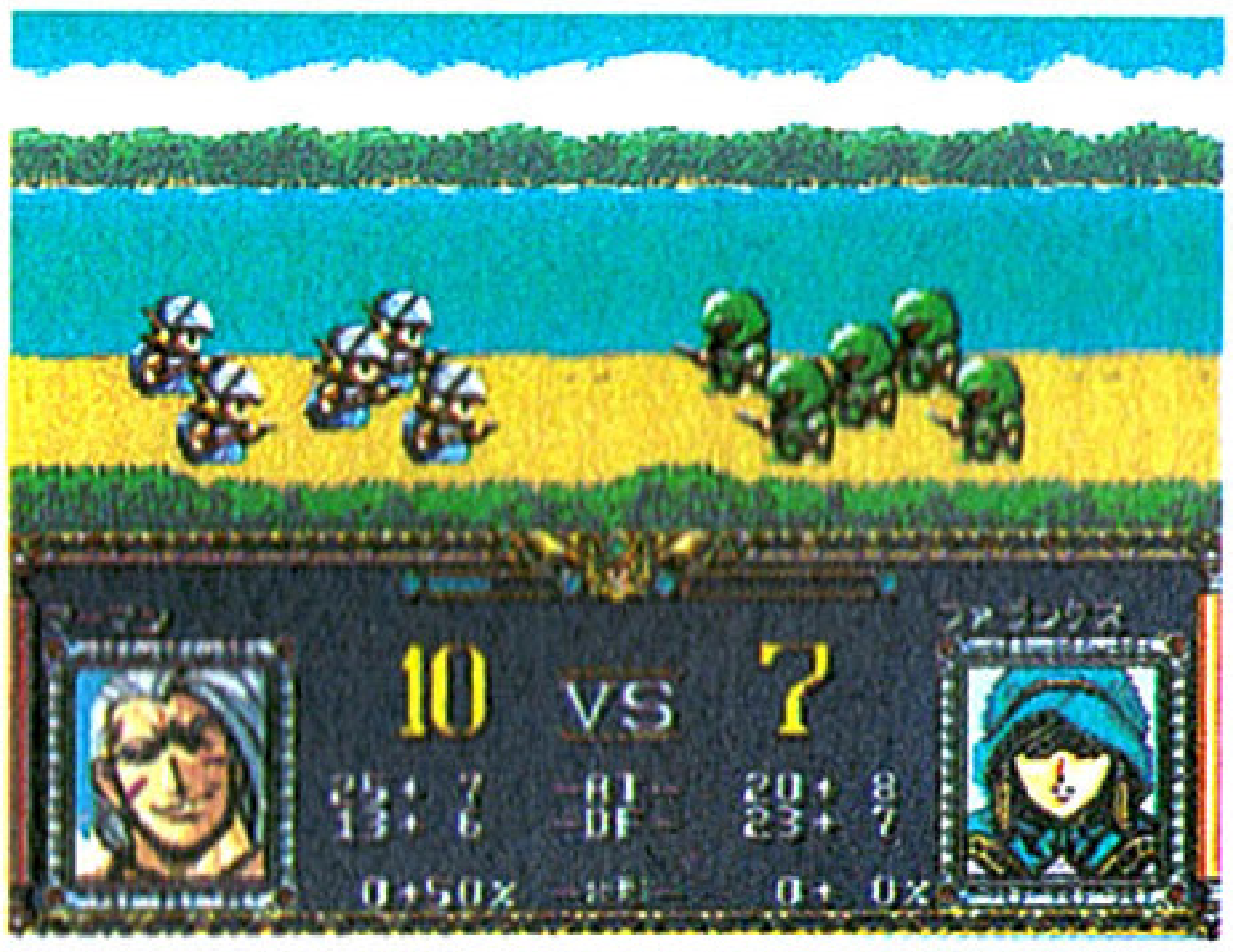
実際の倒しかただが、メテオなど、強力な魔法を使い、そのあとにバリスタがまわりの傭兵を倒していく。この繰り返しで、ほぼ倒せるはずだ。一方を倒したら、もう一方も同じ手順で倒そう。



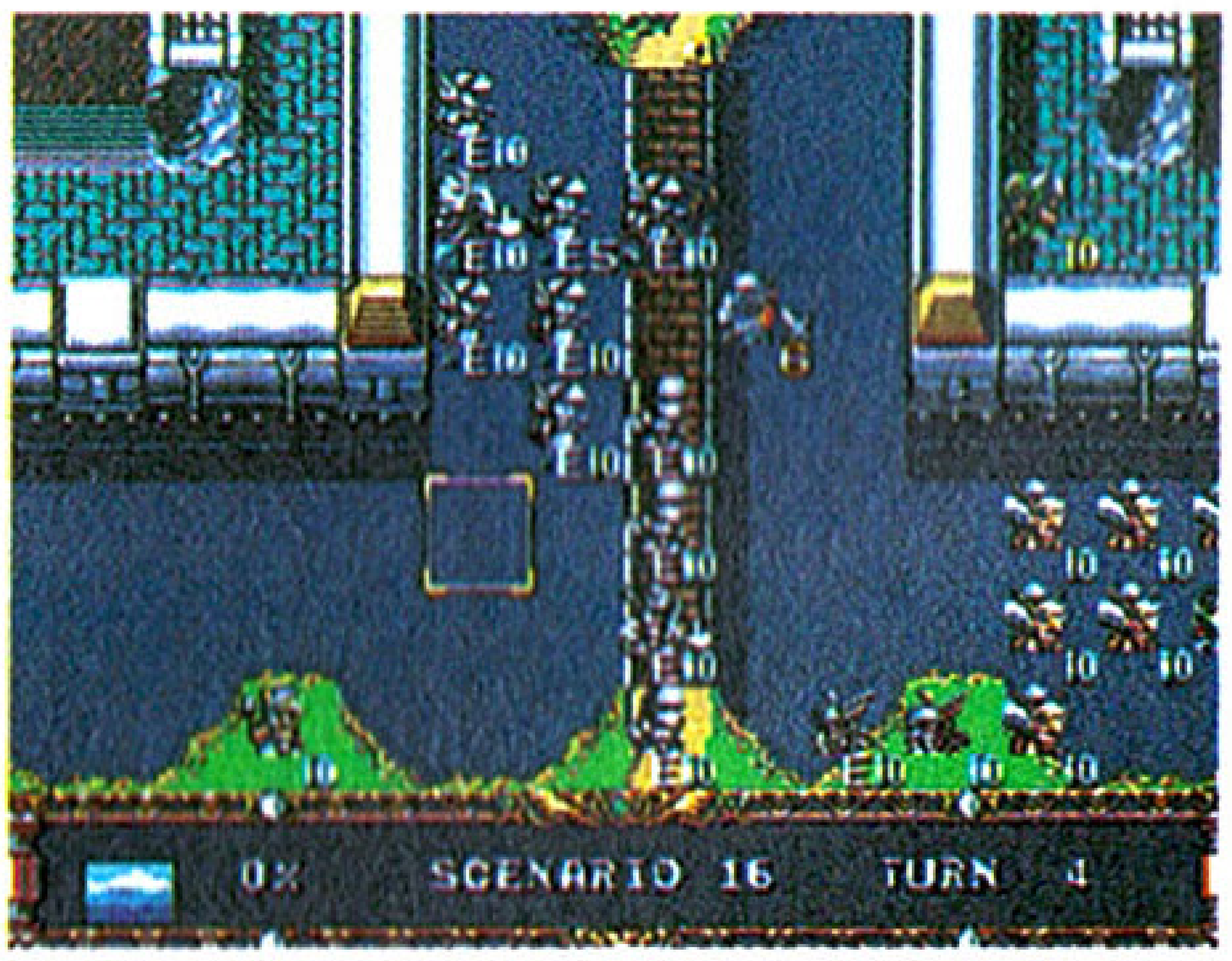
⬆強力な魔法とバリスタの間接攻撃で、まずはアークメイジを倒せ。ここで倒しておけば、あとあと非常に楽になるのだ

橋を渡るには

アークメイジを倒しているあいだに、敵部隊は橋を渡って、着実にこちらに向かってくる。それらの部隊は、水際に配置した部隊で対応しておこう。レアードの部隊が少しやっかいだが、ほぼ1体ずつ相手にすることになるので、それほど怖くはない。味方が橋を渡る場合、レスターにマーマン部隊を編成させ、水上から援護させるようにしよう。



⬅水上部隊には、こういうところで活躍してもらおう。陰の功労者だな

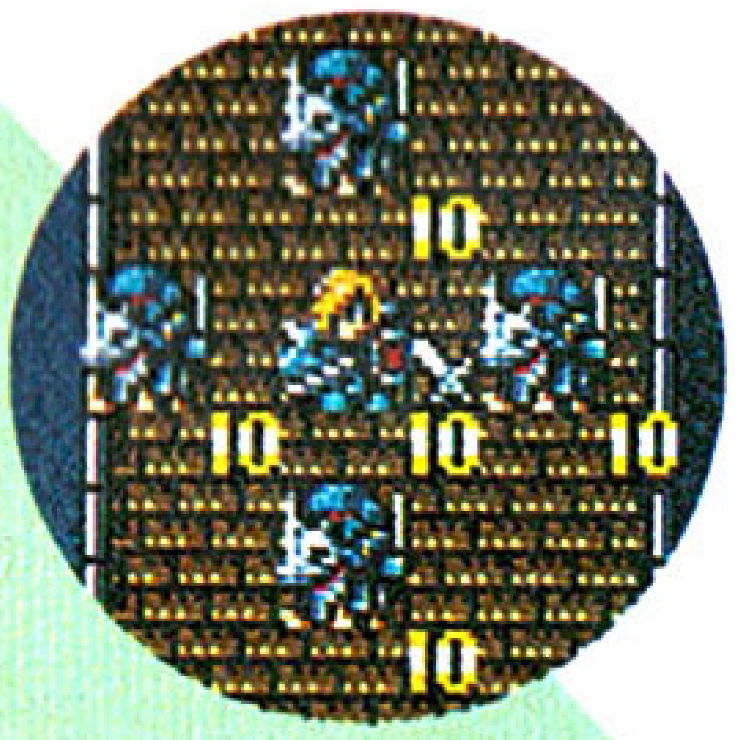


➡橋の手前で待ち伏せて、一体ずつ確実に倒していけ。地味な努力が実るはずだ

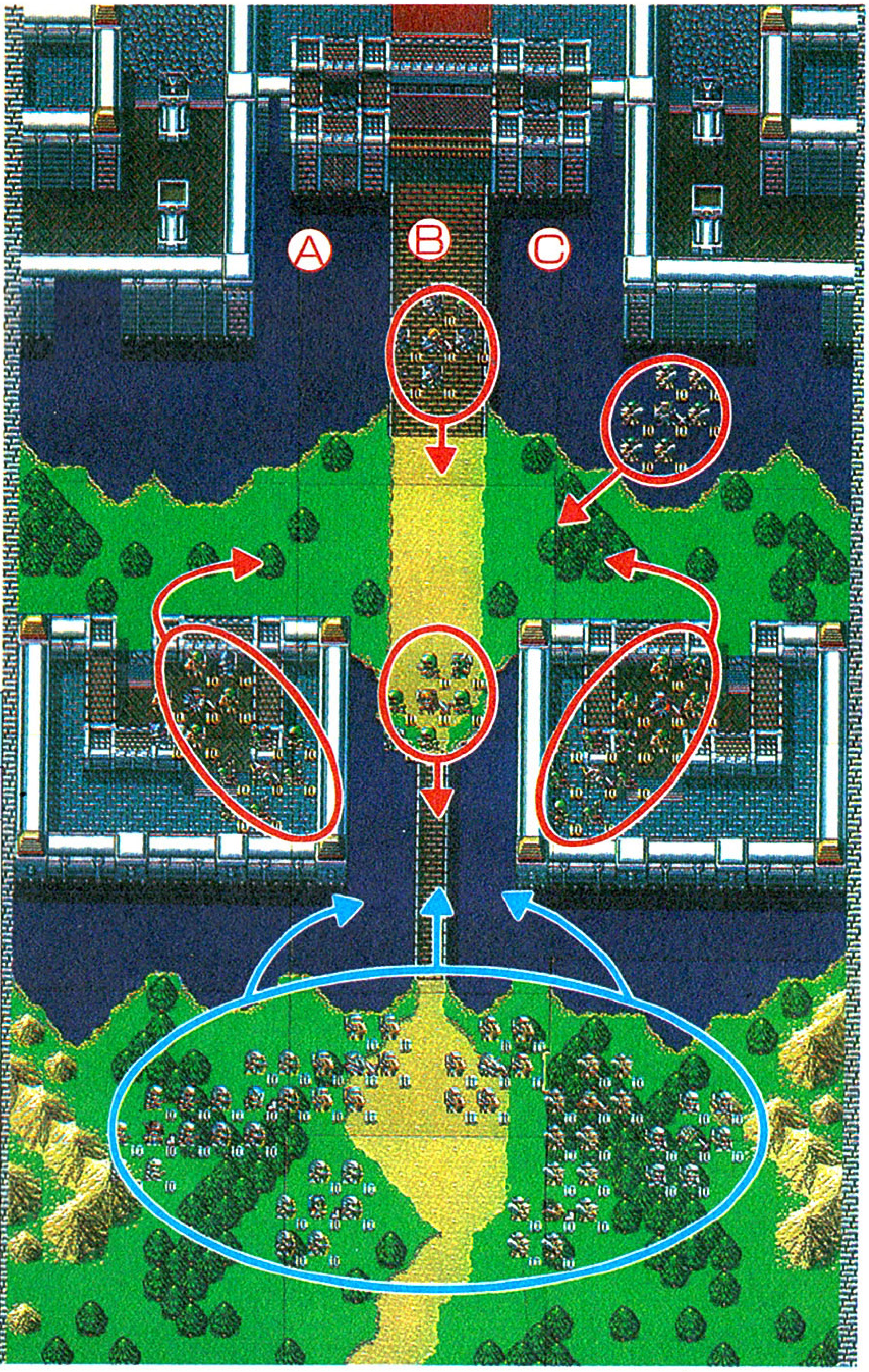
宿命の対決!!

橋の手前にはファランクスが待ち受けているだろう。そのため、騎兵が先に渡ってしまうと、ファランクスのいい標的になる。ここはやはり、マーマンが水上から、そのうしろから魔法、バリスタが援護する、という形が望ましい。

橋を渡ると、いよいよレオンとの一騎討ちだが、マップⒶ～Ⓒにダークプリンセス率いる部隊が現れる。ダークプリンセスの魔獣部隊はエルウィン以外の部隊に任せ、エルウィンはレオンとの一騎討ちに全力を注ごう。



⬆⬇確かに強いが、倒せない相手ではないはずだ



初期配置

PLAYER

・エルウィン・ヘイン
・シェリー・アーロン
・キース・レスター
・ジェシカ・スコット

ENEMY

・ロイヤルガード(レオン)・シルバーナイト(レアード)・アークメイジ×2・セイント・ナイトマスター・ドラゴンロード

このシナリオのポイント

アークメイジを倒すまで、橋の手前で全員待機
橋を渡りきったら、素早く左右に展開しよう

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 17

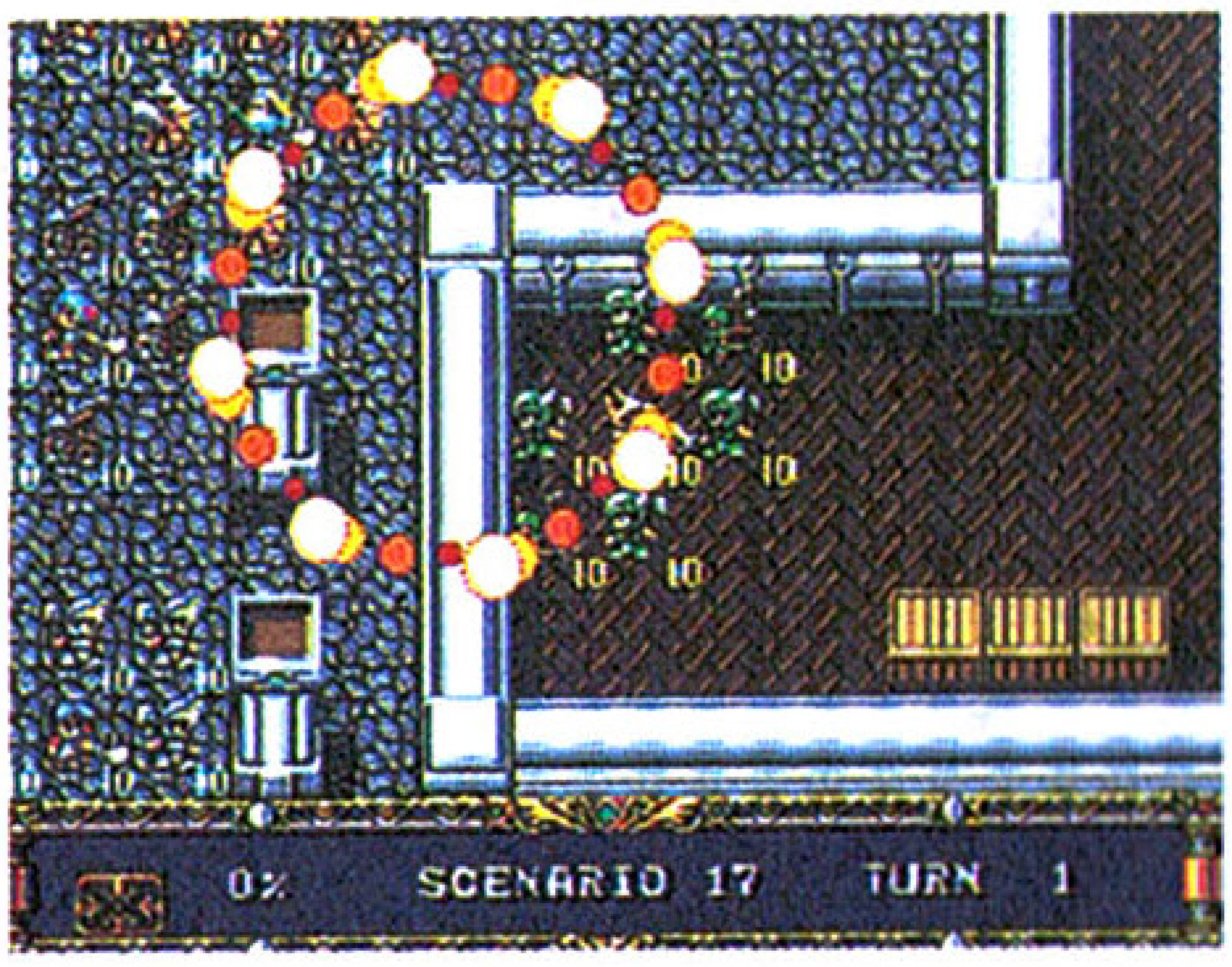
帝王と闇の王子

城内での戦いになるが、これまで何度か体験しているので、それほど苦労はしないだろう。しかし、さすがベルンハルトのお膝元、強敵が揃っている。油断していると、しっぺ返しを受ける。基本を押さえていれば、問題ないシナリオだ。

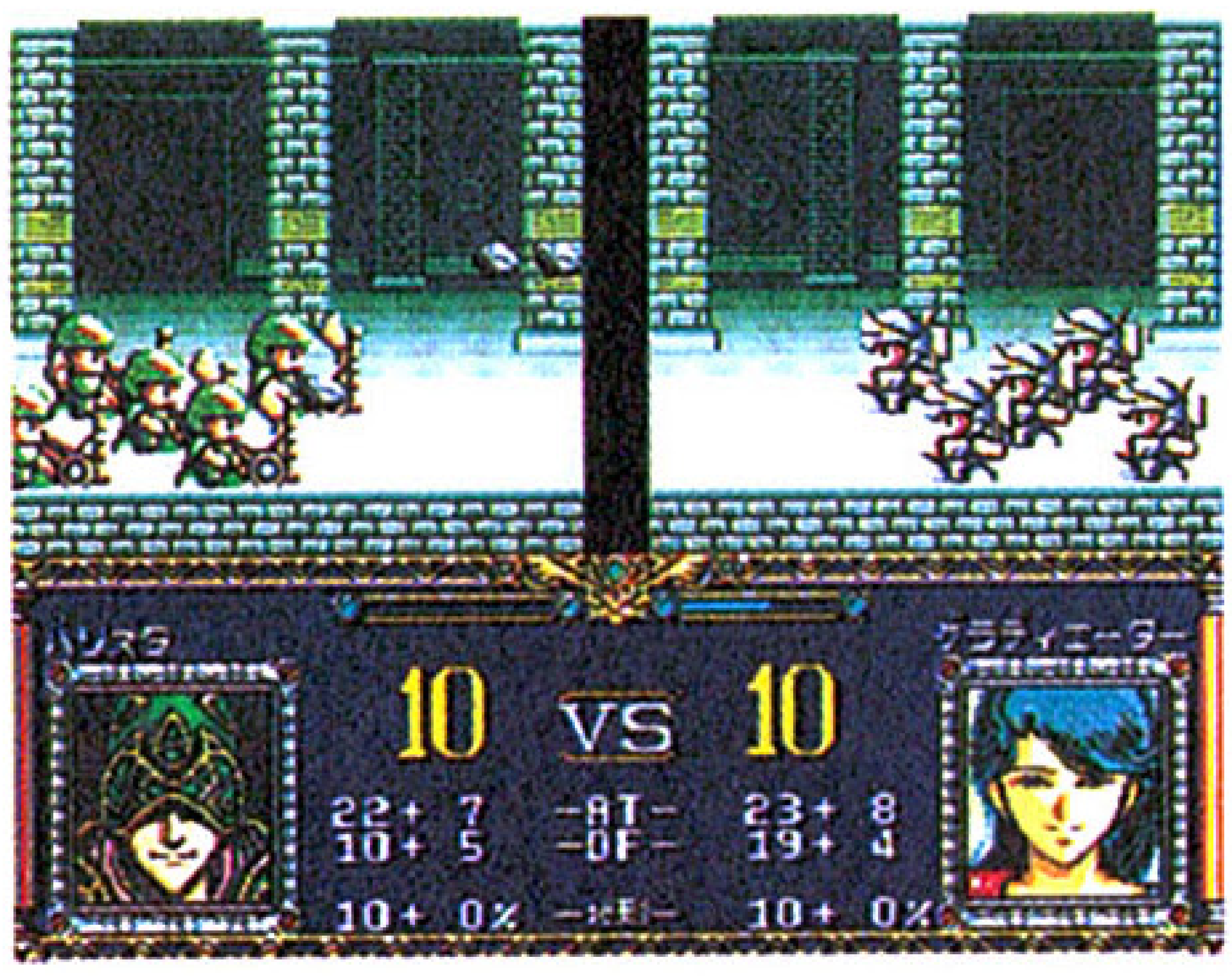
勝利条件	・帝王ベルンハルトの撃破
敗北条件	・エルウィンの死亡

後方の不安を一掃

マップ下方からのスタートとなるが、部隊のすぐ左右にはアークメイジ率いる部隊が2部隊配置されている。放っておくと、後ろから狙われることになる。しかし、回り込んで倒すのは面倒なので、前のシナリオで使った、同じ方法で倒してしまおう。魔法と間接攻撃を併用すれば、苦もなく倒せるはずだ。そうしたら、先に進んだ部隊の援護に向かおう。



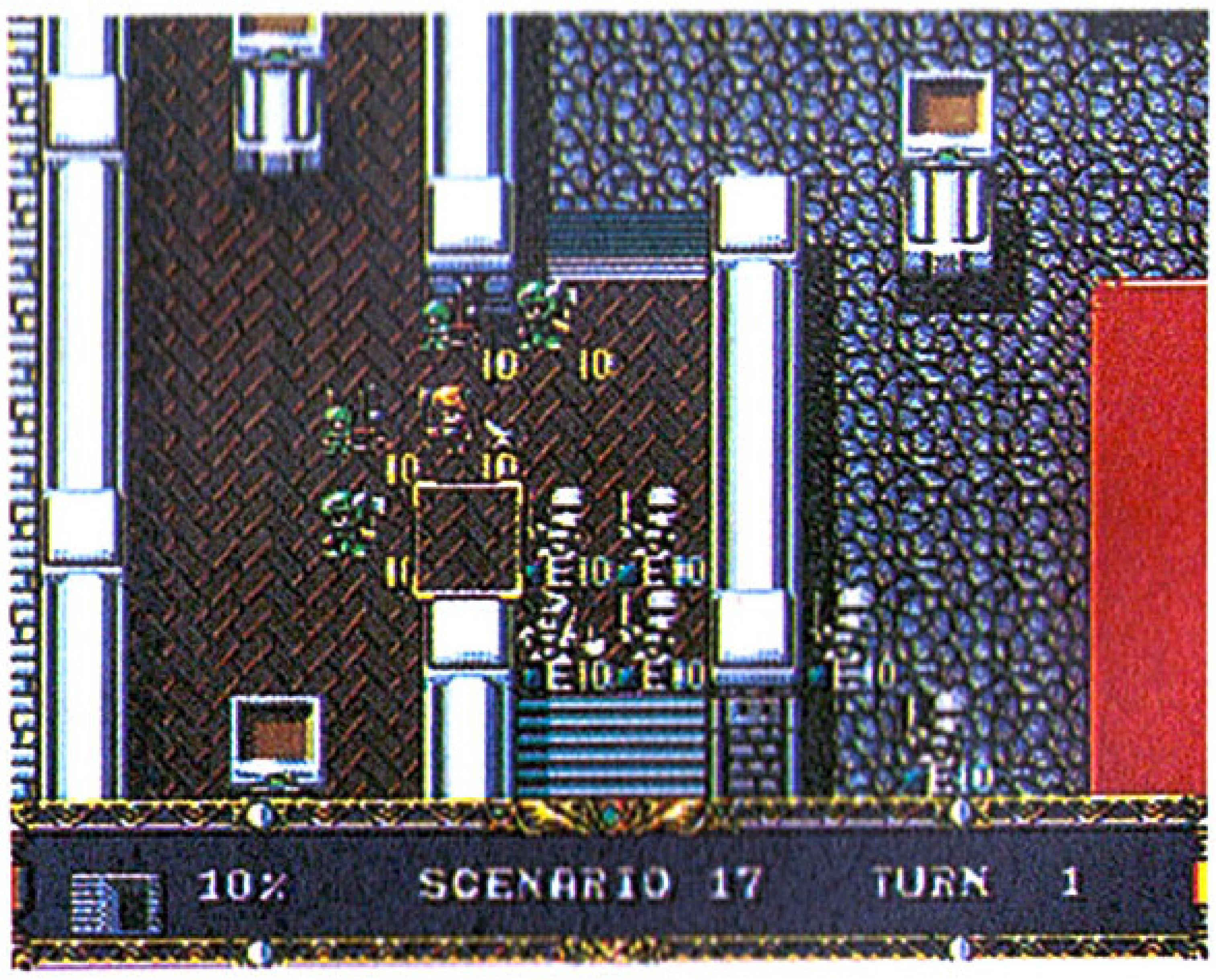
⇨まずは、ここにいる部隊を倒して、後方から攻撃されないようにしよう



⇦もたもたしていると反撃されて、こちらにも大きな被害が出てくるかも

一気に間合いを詰めろ

後方は魔法使いとバリスタに任せて、残りの部隊は左右に配置されたセイント部隊に向かう。しかし、全員向かう必要はなく、それぞれ1部隊ずつで十分対応できる。セイント部隊にもバリスタがいるが、防御力の高いアーマンソルジャーなら、ほとんどダメージを受けることなく近寄れる。しかし念のため、まずバリスタの射程外に配置し、一気に間合いを詰めて倒してしまおう。指揮官のセイントには魔法があまり効かないので、包囲して、直接攻撃で倒してしまおう。



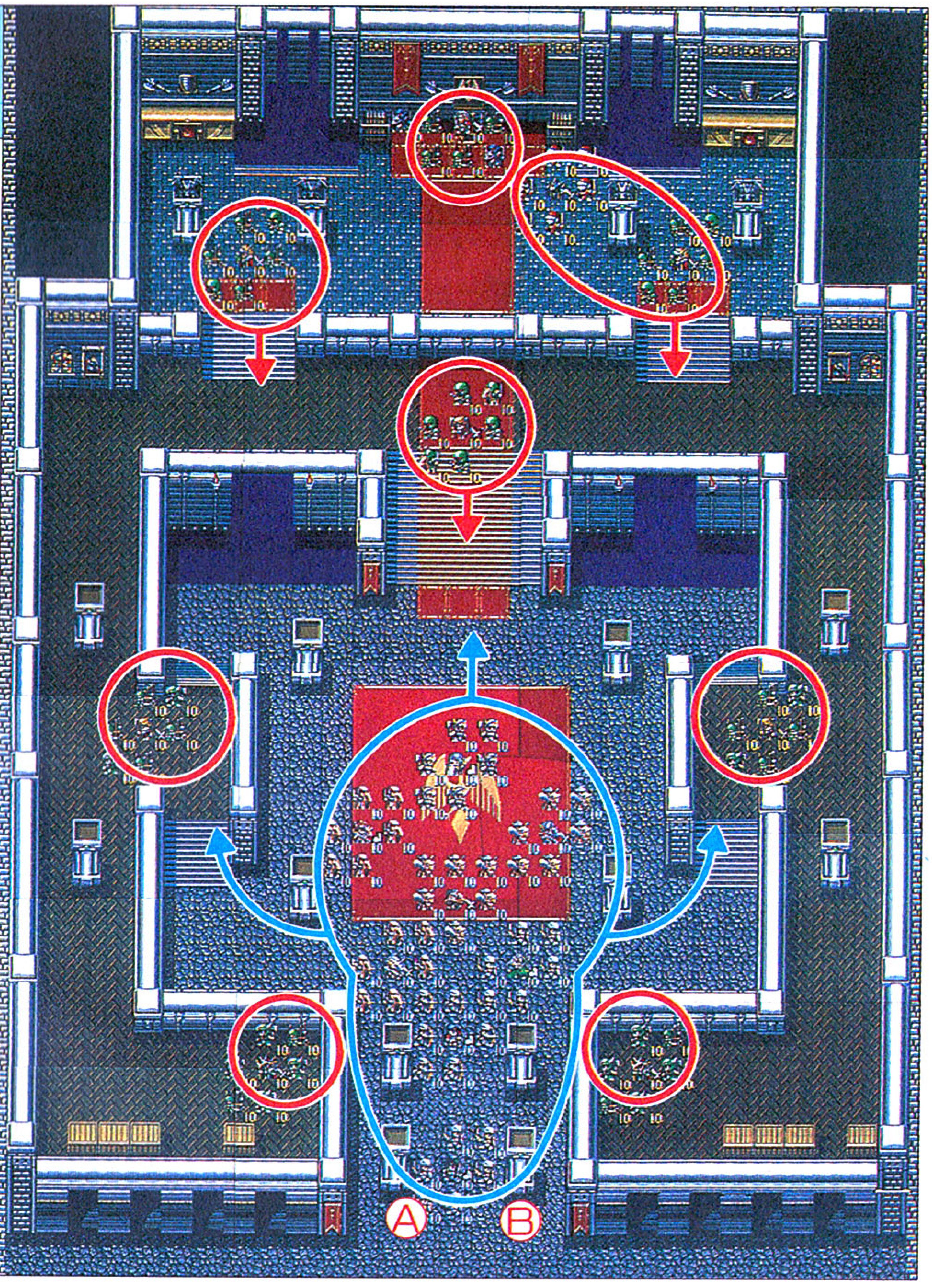
⇧射程の外から近寄っていき、一気に攻撃をしかける。アーマンソルジャーのような歩兵なら、地形にあまり影響を受けないで行動できる

ベルンハルトは怖くない

5ターン目にはマップAとBにグリフォンで構成された部隊が現れるが、アークメイジを倒した部隊が付近にいるはずなので、その部隊に相手をさせよう。そのままマップ上方に移動し、先発部隊と合流、残りの敵部隊を倒しながら、ベルンハルト攻略に乗り出そう。といっても特に有効な攻略法があるわけでもない。今までどおり、魔法と間接攻撃でHPを減らし、最後に直接攻撃でとどめをさすといった方法で十分だ。すぐ隣にいるボーゼルも、この方法で楽に倒せる。

初期配置

PLAYER	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター　・ジェシカ・スコット
ENEMY	・エンペラー(ベルンハルト)・ダークマスター(ボーゼル)・ウィザード×2・セイント×3・アークメイジ×2



このシナリオのポイント

左右の敵を完全に倒してから全軍前進せよ
ベルンハルトは間接、直接攻撃おりまぜながら攻撃

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 18

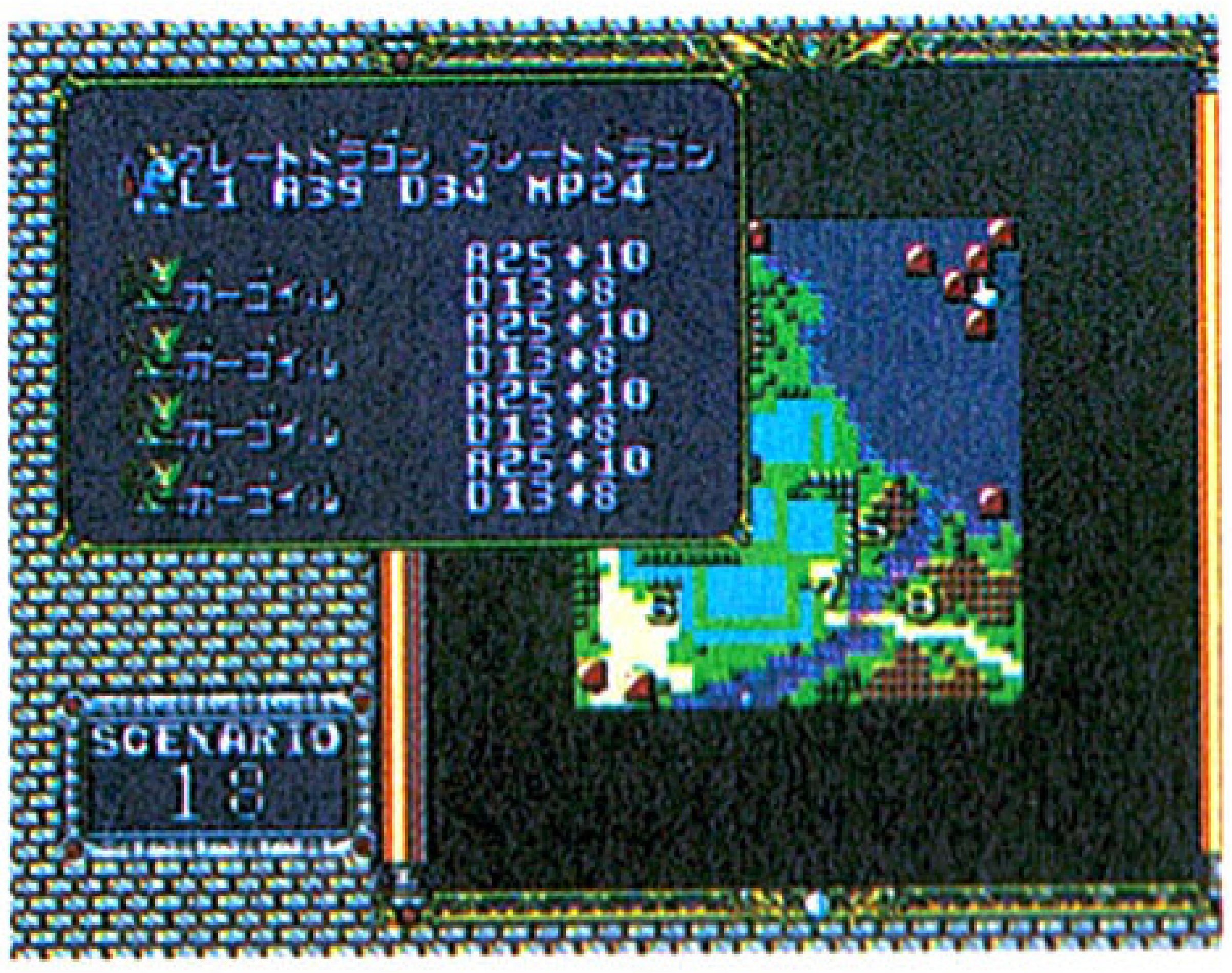
ダークプリンセス

ベルンハルトは倒したが、まだボーゼルと闇の魔剣アルハザードが残っている。今度はボーゼルを追って旅を続けることになる。このマップでは、部隊が完全に分断されてしまう。どこに、どの部隊を配置するかが重要なポイントだ。

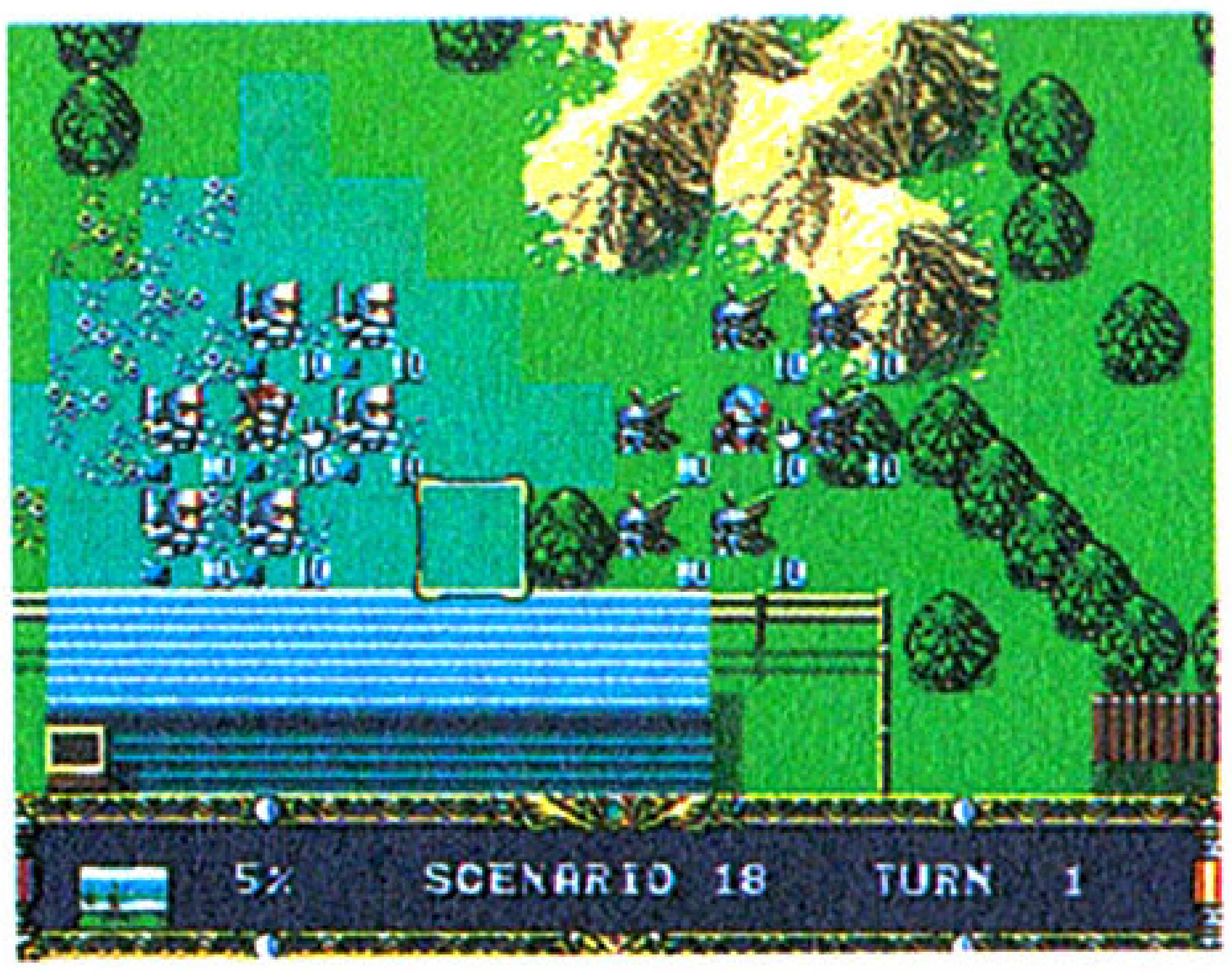
勝利条件	・グレートドラゴンの撃破 ・ダークプリンセスの撃破
敗北条件	・エルウィンの死亡 ・シビリアンの全滅

初期配置を考えろ

部隊の初期配置は、街を中心にそれぞれまわりを囲むように設定されている。そのため、部隊の合流が難しく、ほとんど単独で動かなければならない。初期配置を間違うと、そのまま負ける可能性が高いのだ。そこで、お薦めの配置場所を伝授しよう。まず、マップ右にはバリスタと飛行ユニット、左下には騎兵、魔法使いを。上方には騎兵を配置すればOK。


グレートドラゴン グレートドラゴン
L1 A39 D34 MP24
ガーゴイル A25+10 D13+8
ガーゴイル A25+10 D13+8
ガーゴイル A25+10 D13+8
ガーゴイル A25+10 D13+8
SCENARIO 18

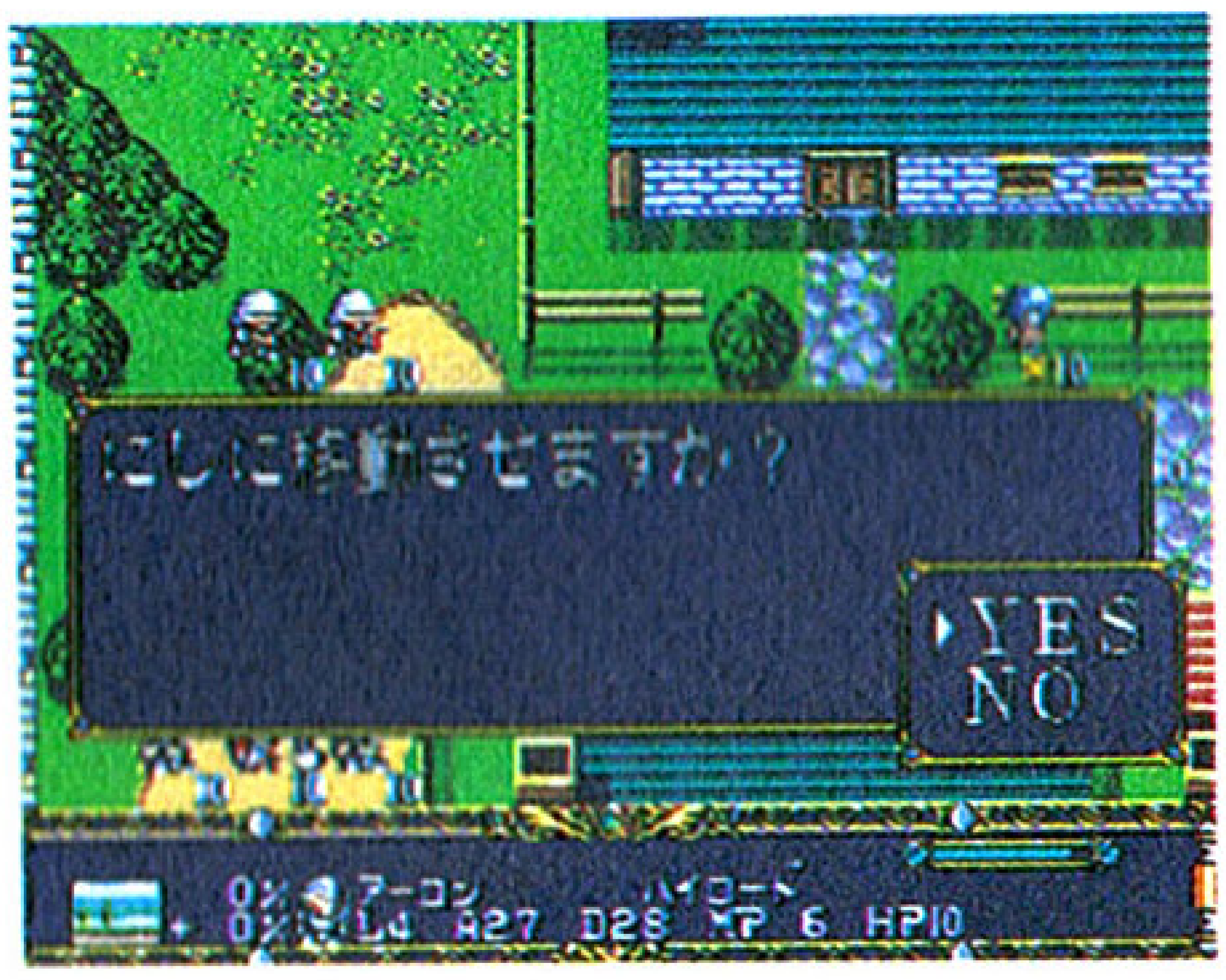
◯この初期配置がすべてを決める、といっても過言ではない。よく考えよう


5% SCENARIO 18 TURN 1

◯このバリスタをどこに配置するかがポイント。便利な傭兵だから大事にね

シビリアンはほとんど無視

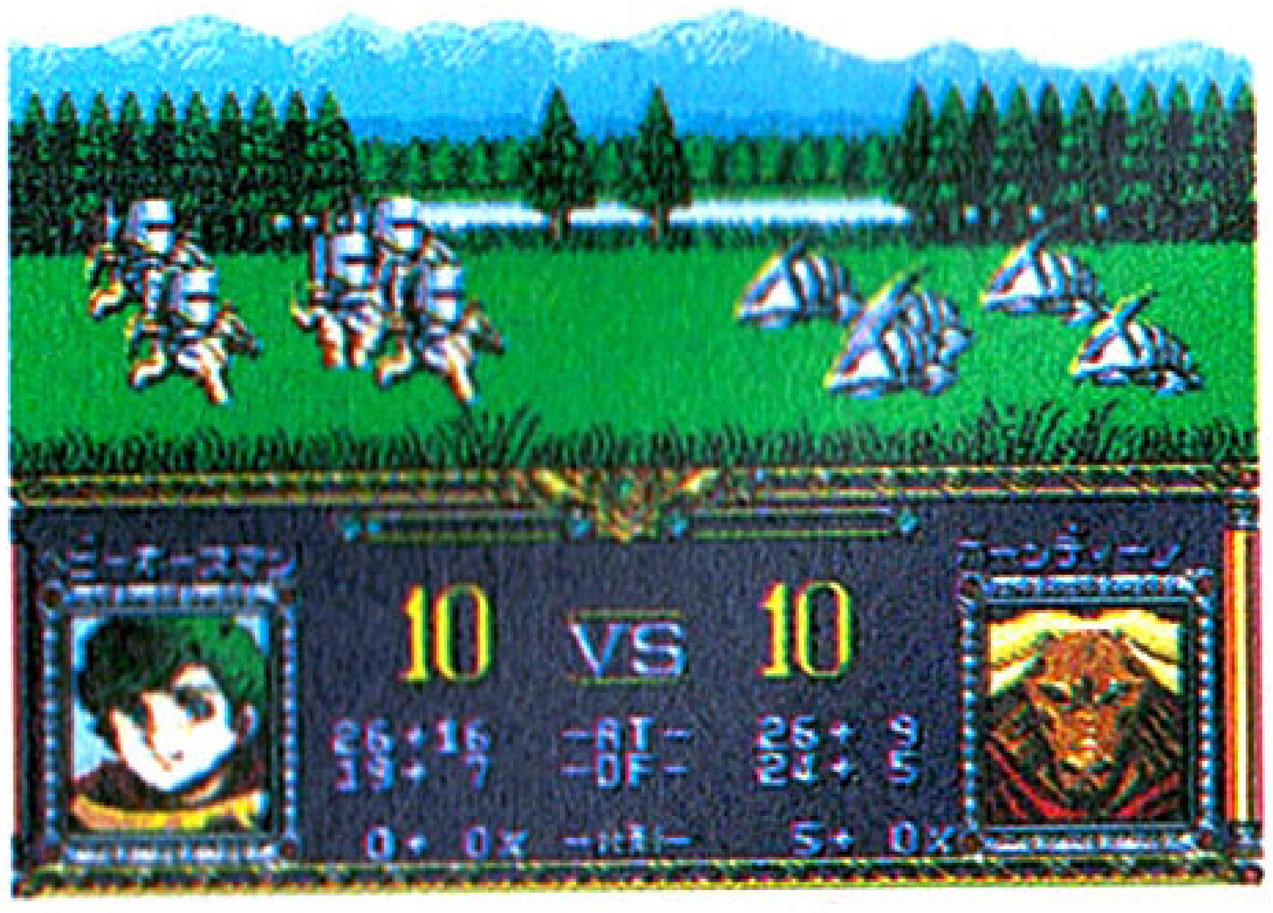
このマップでもシビリアンを守らなくてはならないが、ここではシビリアンのことは、あまり考えなくていい。なぜなら、左下のボーンディーノ部隊を倒せば、ほかの敵部隊はめったに街に入ってくることはないので、街が戦場になるということはないからだ。あとは、マップ右上から迫る敵部隊を迎撃するための準備をするだけでいい。



にしに移動させますか？

▶YES
NO
0% アーコン ハイロード
0% L4 A27 D28 MP 6 HP10

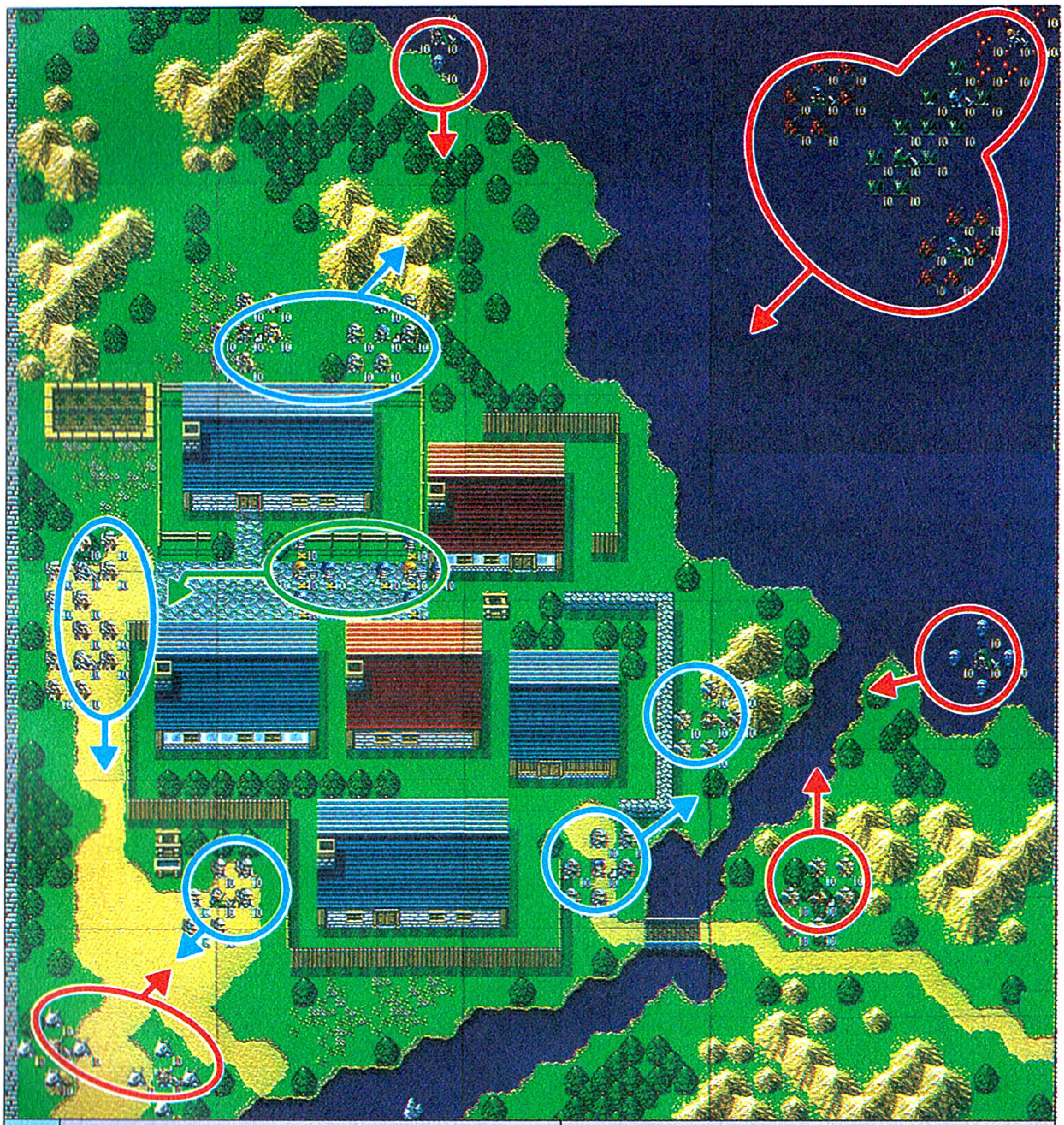
◯とりあえず西に移動してもらおう。でも、気にかけることは、ほとんどない


ニーオースマン
ボーンディーノ
10 VS 10
26+16 -AT- 25+ 9
19+ 7 -DF- 24+ 5
0+ 0% -HIT- 5+ 0%

◯南へ移動させる場合、このボーンディーノの部隊を片づけてしまおう

どっちを倒す？

ほとんどの敵部隊を倒せば、最後にダークプリンセスとグレートドラゴンが向かってくる。どちらかを倒せばクリアになるが、倒しやすさでいえばダークプリンセス。グレートドラゴンは防御力が異様に高く、ダメージを与えにくいからだ。



初期配置

PLAYER	ENEMY
・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ・スコット	・ダークプリンセス・グレートドラゴン・リッチ×2・ミノタウロス×2・スキュラ×2・ワイバーン

このシナリオのポイント

初期配置にすべてがかかっている。出撃前によく考えよう
最後はダークプリンセスを狙っていこう

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

SCENARIO 19

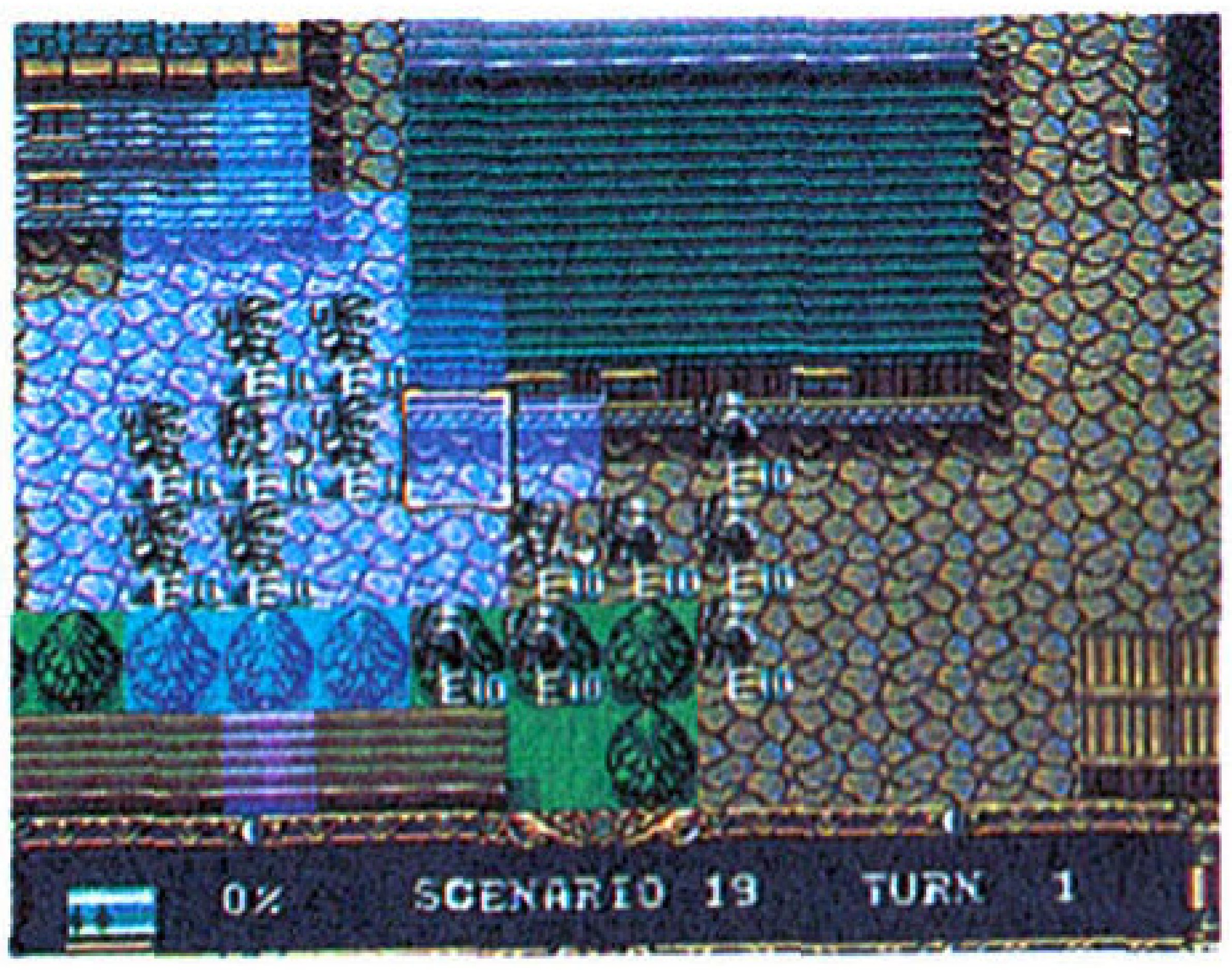
ミレールの港で

ターン制限ありのシナリオ。このシナリオでは、敵部隊はほとんど動かないため、こちらから攻める必要がある。また、障害物が多いので、移動ルートを制限されてしまう。最短ルートを見つけて、いかに早く敵を倒せるかが鍵だ。

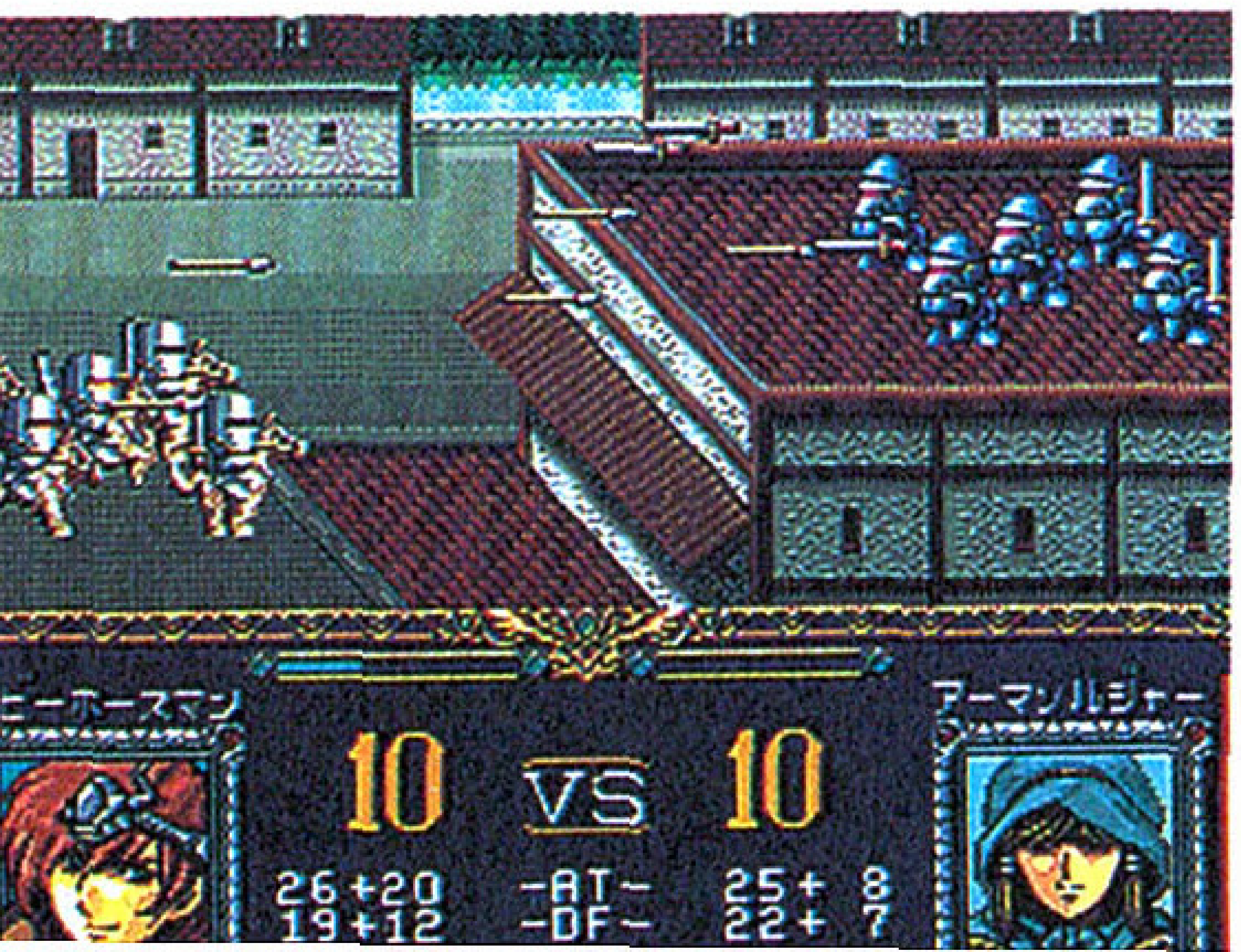
勝利条件	・23ターン以内にイメルダ将軍を撃破
敗北条件	・ターンオーバー ・エルウィンの死亡

足の早い部隊から

自軍の初期配置はマップの最も左で、目標は右の船。単に移動するだけなら簡単だが、敵との戦闘もあるので、陣形を崩して移動するわけにはいかない。しかも、道が細く障害物もあるため、思いどおりには進めないのだ。そこで、移動する順番を決めて、それに従って移動しよう。まず、足の早い部隊を選出し、一気に先まで進んでしまおう。そして、敵の先発部隊を叩いておくのだ。



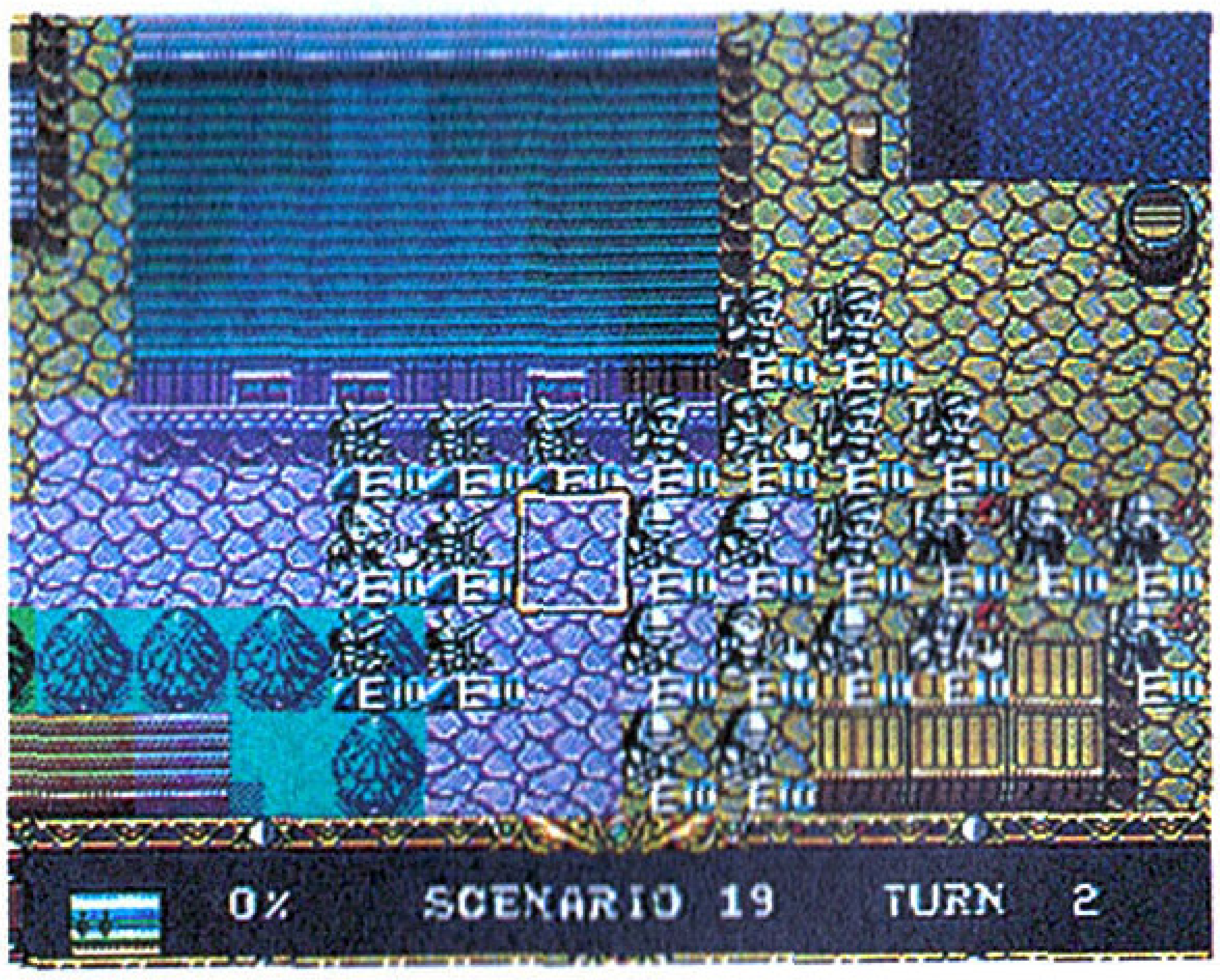
➡道が細いので、移動力の違いから味方どうしで渋滞などしないように



⬅敵と接触するまでひたすら前進。後続の部隊のために、一掃しろ

支援部隊を待て

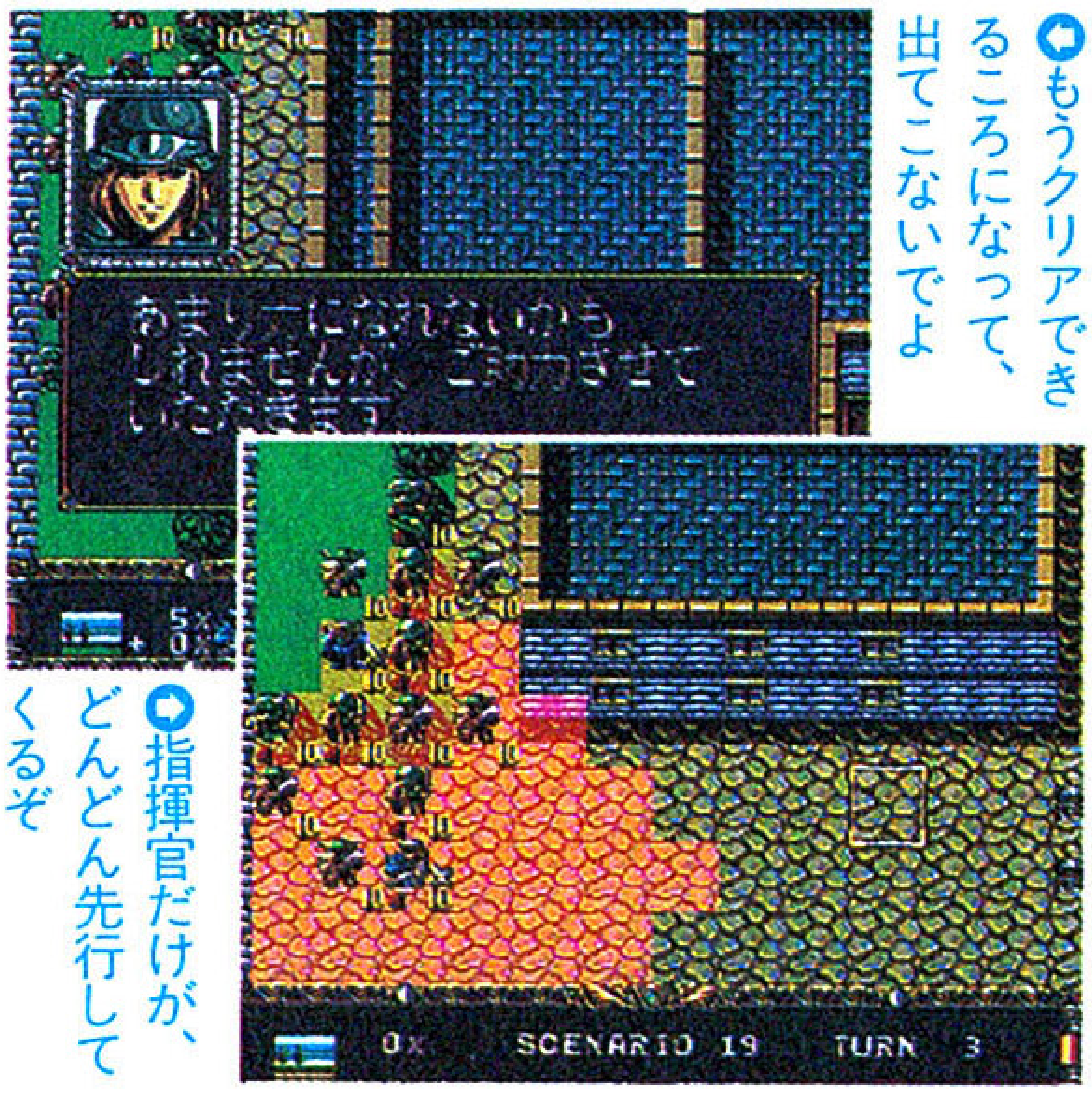
先発部隊を叩いたら船に乗り込んでいきたいが、そう簡単にはいかない。船への道は1キャラ分のスペースしかない板が2枚だけ。しかも、その板の上に敵部隊が乗っているので、なかなか進めないのだ。無理に進もうとすると、後方から魔法や間接攻撃の集中砲火を浴び、すぐにやられてしまう。ここは、無理に進もうとはしないで、先発部隊を倒したら、後方からやってくる足の遅い部隊を待ち、魔法と間接攻撃で船上の部隊を倒す。それからゆっくりと船に乗り込もう。



⬆単独で船に乗り込む、なんてことはしないように。少し下がって、後続の部隊が到着するのを待って、総攻撃をかけてから乗り込め

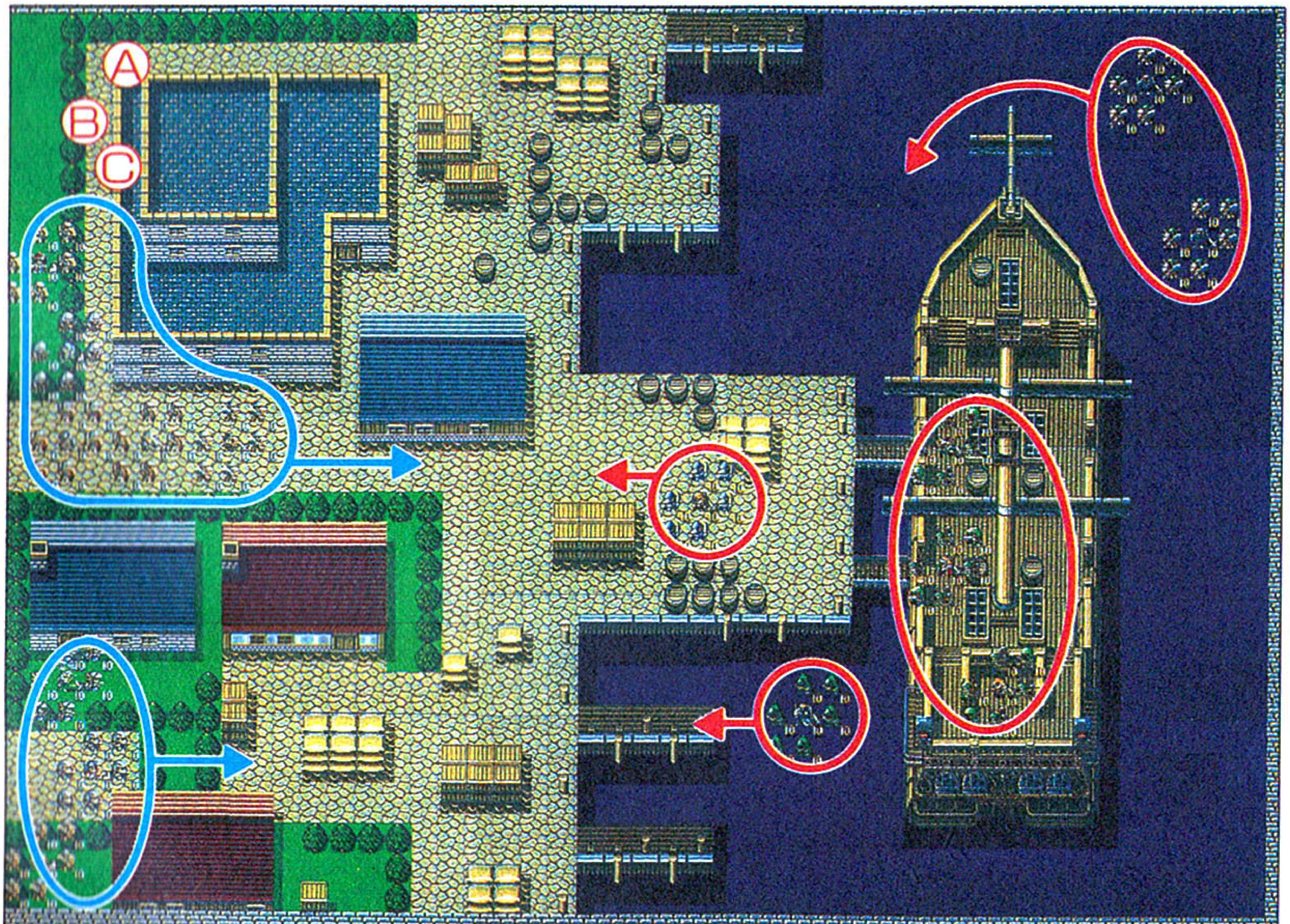
倒すか待つかの選択肢

船に1歩でも足を踏み入れると、マップⒶ～Ⓒにレアード率いる敵部隊が現れる。この3部隊は一直線にこちらに向かってくるが、その前にイメルダ将軍を倒すことができてしまうので、気にする必要はない。しかし、ターンに余裕があるならば、レアードの部隊を待ち、ついでに倒してしまおう。このとき、イメルダ将軍が魔法で援護できないように、倒さない程度にいたぶっておこう。


あまり力になれないかも
しれませんが、ご協力させて
いただきます

もうクリアできるころになって、出てこないでよ

指揮官だけが、どんどん先行してくるぞ



初期配置	PLAYER	ENEMY
	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ・スコット	・ジェネラル(イメルダ)・ドラゴンナイト×2・ウィザード・アークメイジ・セイント・サーペンロード

このシナリオのポイント

足の早い部隊で敵の先発部隊をたたいておこう
レアードの部隊は倒しても倒さなくても自由だ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

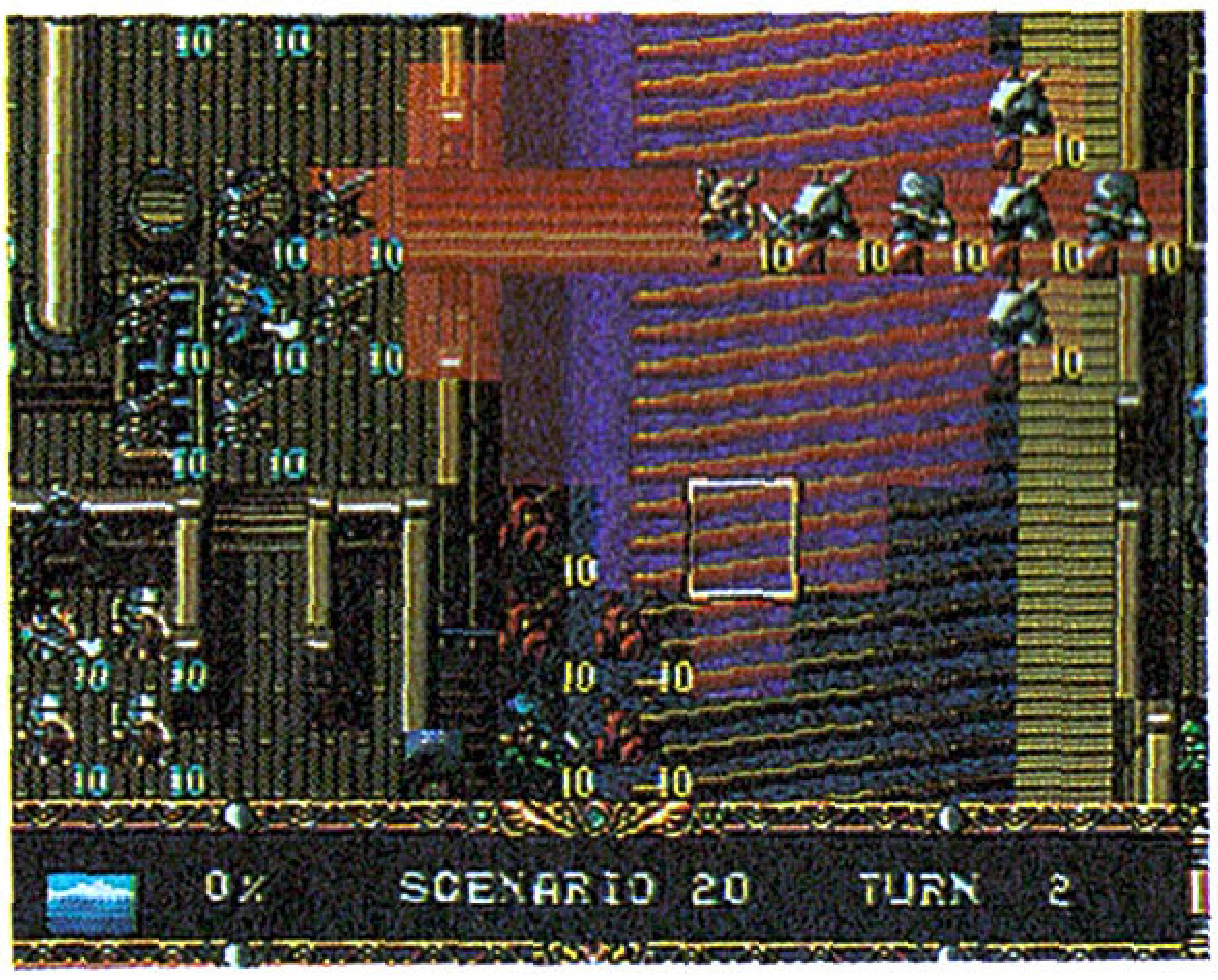
SCENARIO 20 赤く染まる海

まわりは海で、狭い船上で戦わなければならないという、攻略が苦しいシナリオだ。移動範囲が狭く、混戦になってしまうので、防御力の高い傭兵や、空を飛べる傭兵、間接攻撃専門の傭兵をあらかじめ選出しておきたい。

勝利条件	・敵の全滅
敗北条件	・エルウィンの死亡

相手の行動を分析

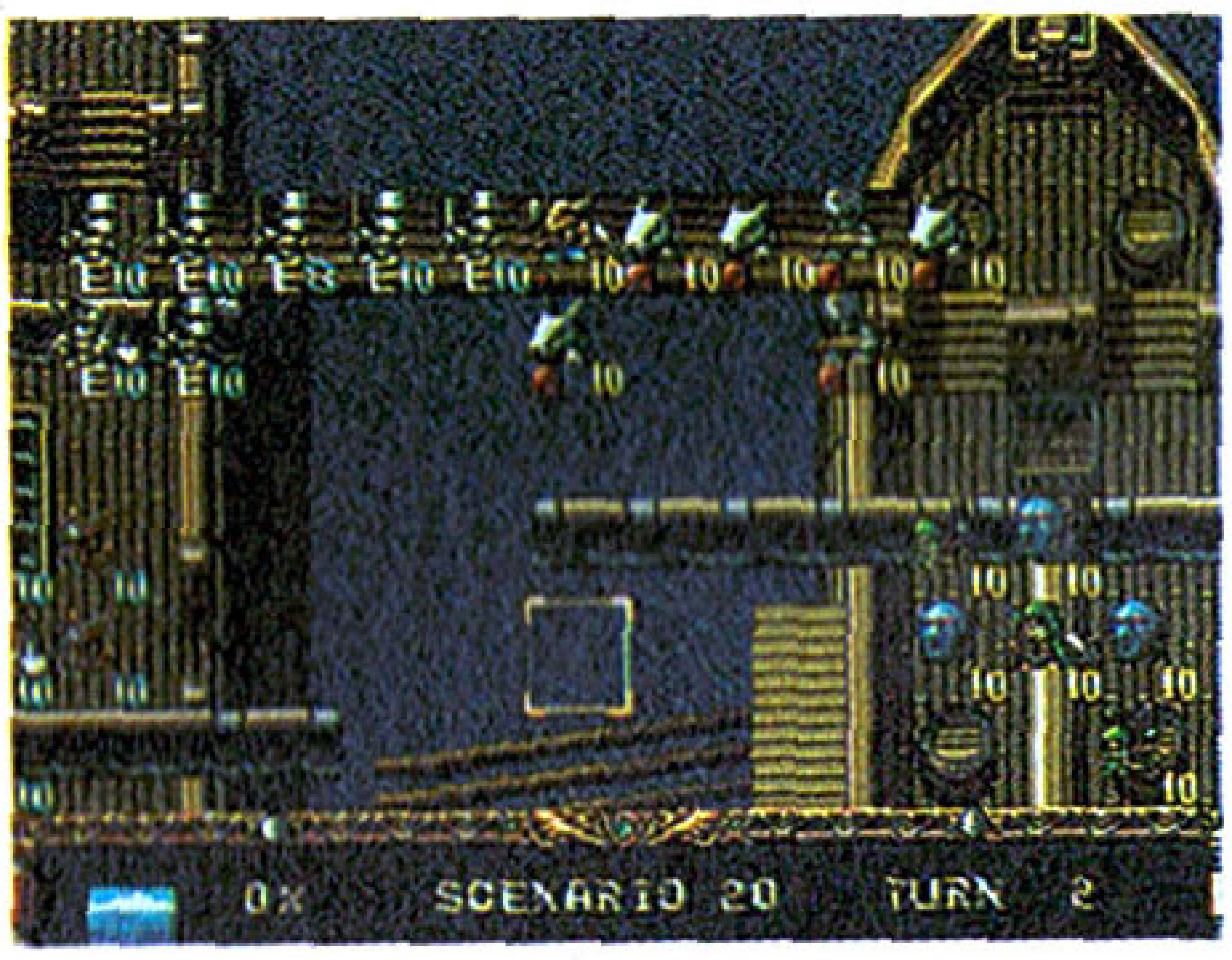
マップ全体を見てみると、部隊どうしがひしめきあっていて足場も狭いので、どう見たって混戦になることは間違いない。こういうマップで、こちらから積極的に動いて、相手の船に乗り込んでいくのは得策とはいいがたい。まずは相手の行動をじっくり観察して、自軍の行動を決めよう。海上にいる部隊はまっすぐ自軍に向かってくるので、間接攻撃中心で倒そう。また、その間接攻撃の範囲内にいる船上の敵にも、けん制として攻撃を加えておくといい。



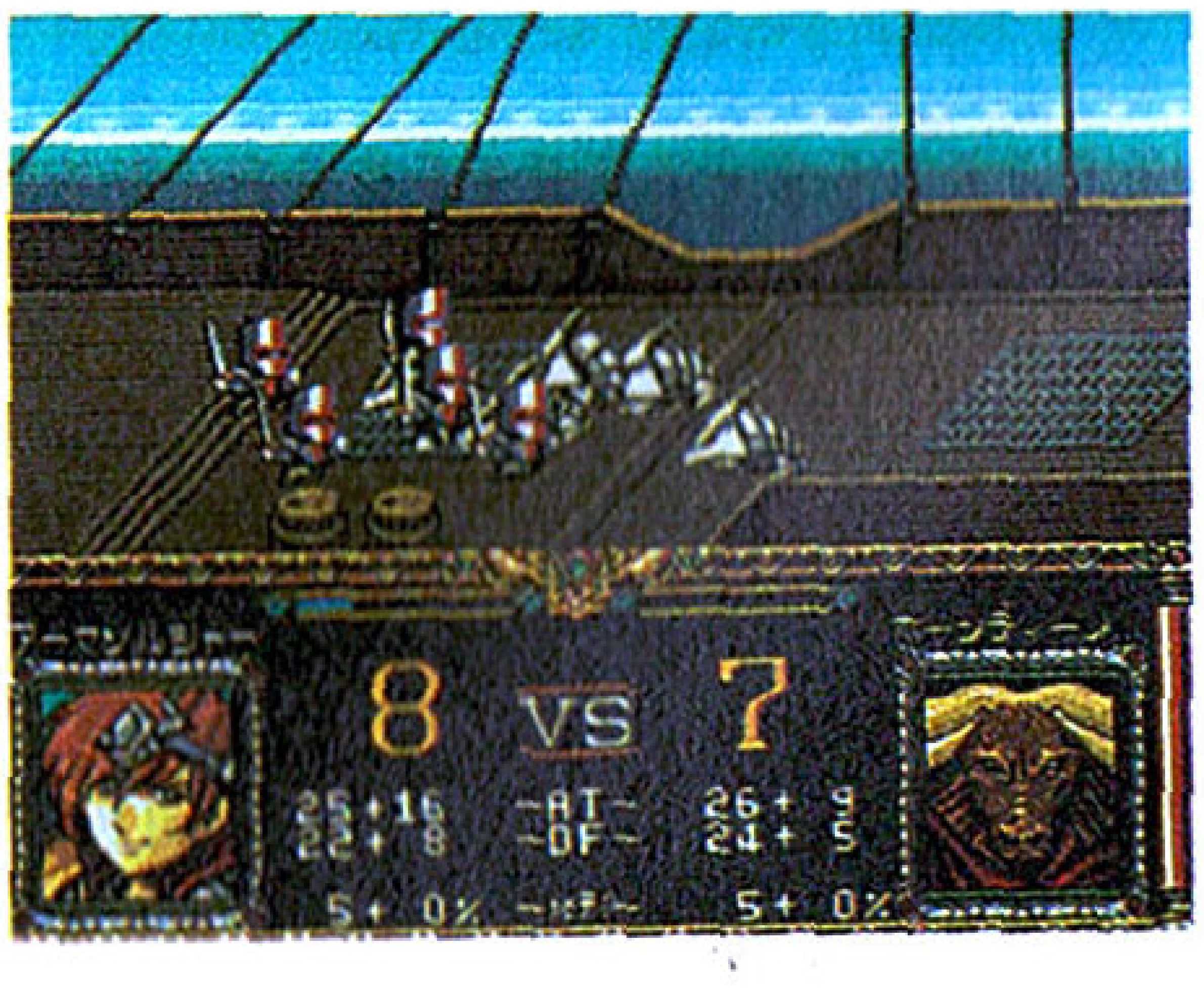
⇧敵がどのように動くか、どこから攻めてくるかなど、ある程度の予測は立てられるようにしたいものだ。このシナリオで訓練しておこう

オトリを使って誘導

船上の敵部隊は、その場からあまり動かず、魔法中心で攻撃してくる。こういう場合は、オトリ部隊を使って誘導するのが一番だ。防御力の高い部隊を上下に展開すると、つられて少しずつだが、自軍に近寄ってくる。そこで、魔法と間接攻撃でじわじわと倒していくのだ。これを繰り返せば、最小限のダメージで敵部隊を倒すことができる。



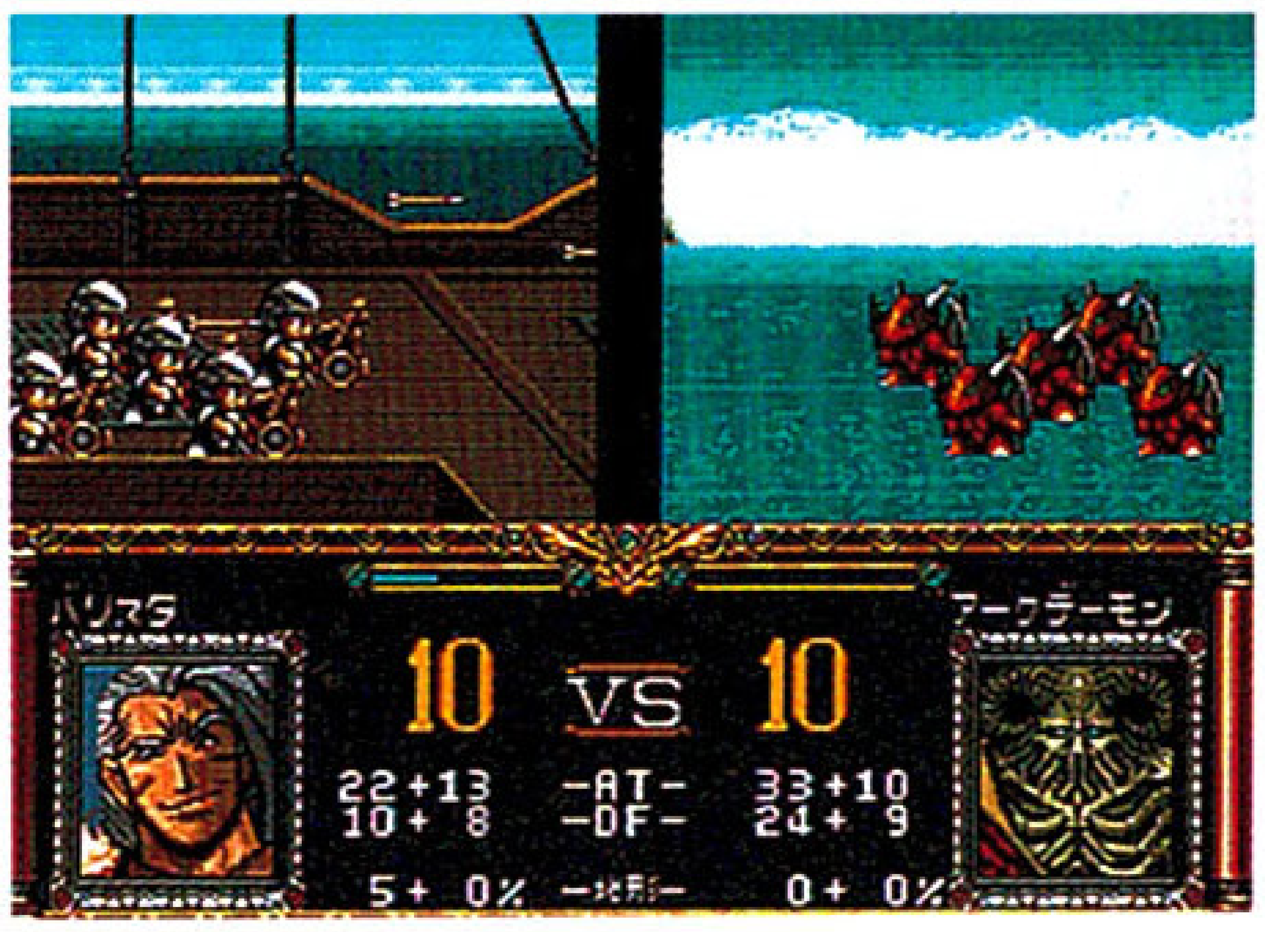
⇧渡し板の真ん中あたりまで移動して、敵を少しずつおびきだしてこよう



⇨ここまで誘導できれば、あとは攻撃するだけ。付近に間接攻撃できる傭兵を配置しろ

エルウィンにとどめを

あらかたの敵部隊を倒してしまったら、船に乗り込んでいこう。残す敵部隊をファイアスの部隊だけにしておくと非常に楽だ。ファイアスはアークデーモンやゴーレムといった、かなり強い部下を連れているが、補助魔法を使いながら戦えば問題ない。そしてファイアスは、因縁のあるエルウィンにとどめを任せよう。



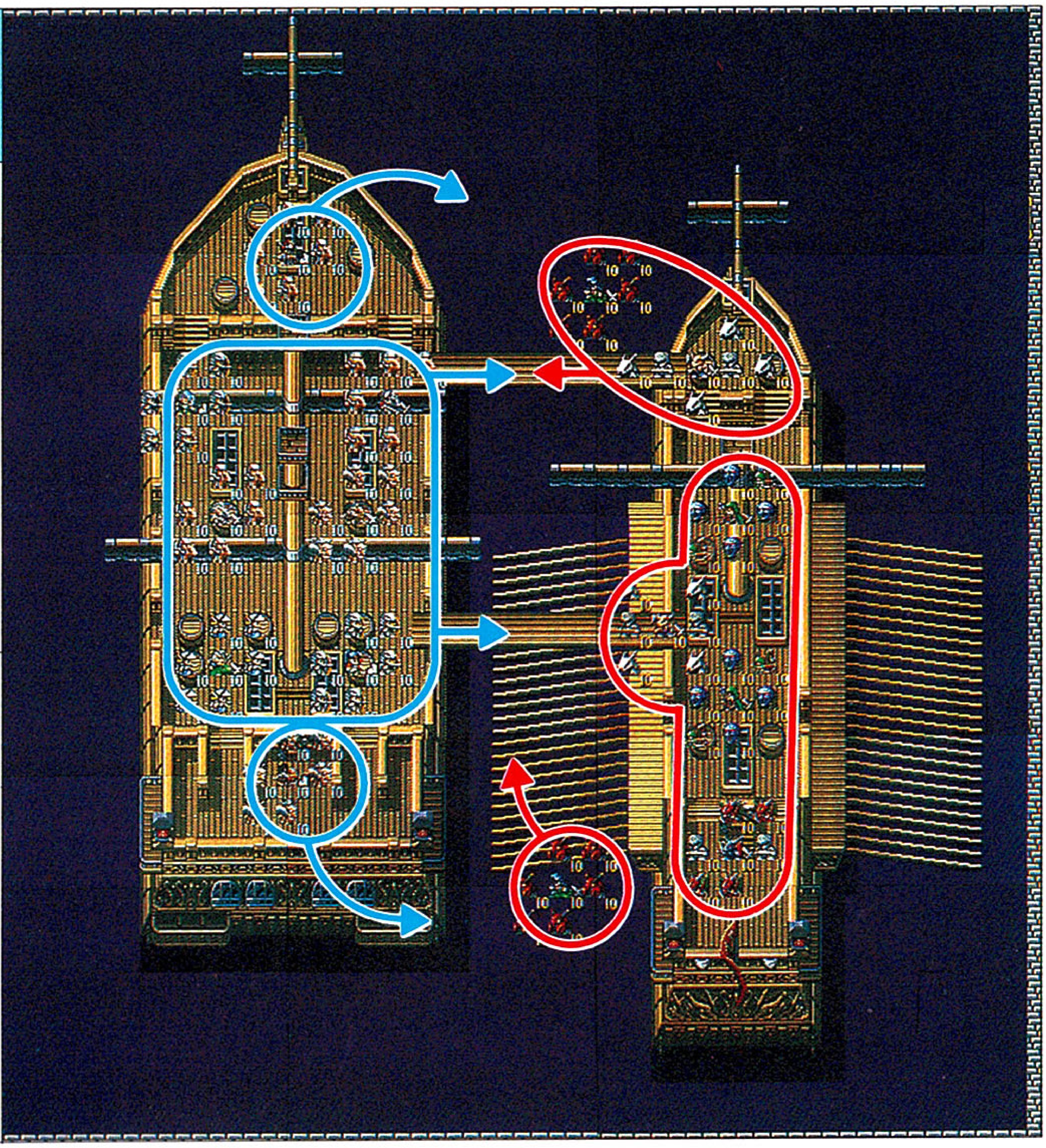
⇨アークデーモンなど、手強い敵が多い。補助魔法などを使って地道に倒そう

エルウィン「ドレン‥‥。
ヤツは倒したよ。
安らかに眠ってくれ‥‥

⇨ファイアスはエルウィンにとって養父のかたきだ。決着をつけさせてあげよう

初期配置

PLAYER	・エルウィン・ヘイン・シェリー・アーロン・キース・レスター・ジェシカ・スコット
ENEMY	・デーモンロード（ファイアス）・スキュラ×2・リッチ×2・ミノタウロス×2

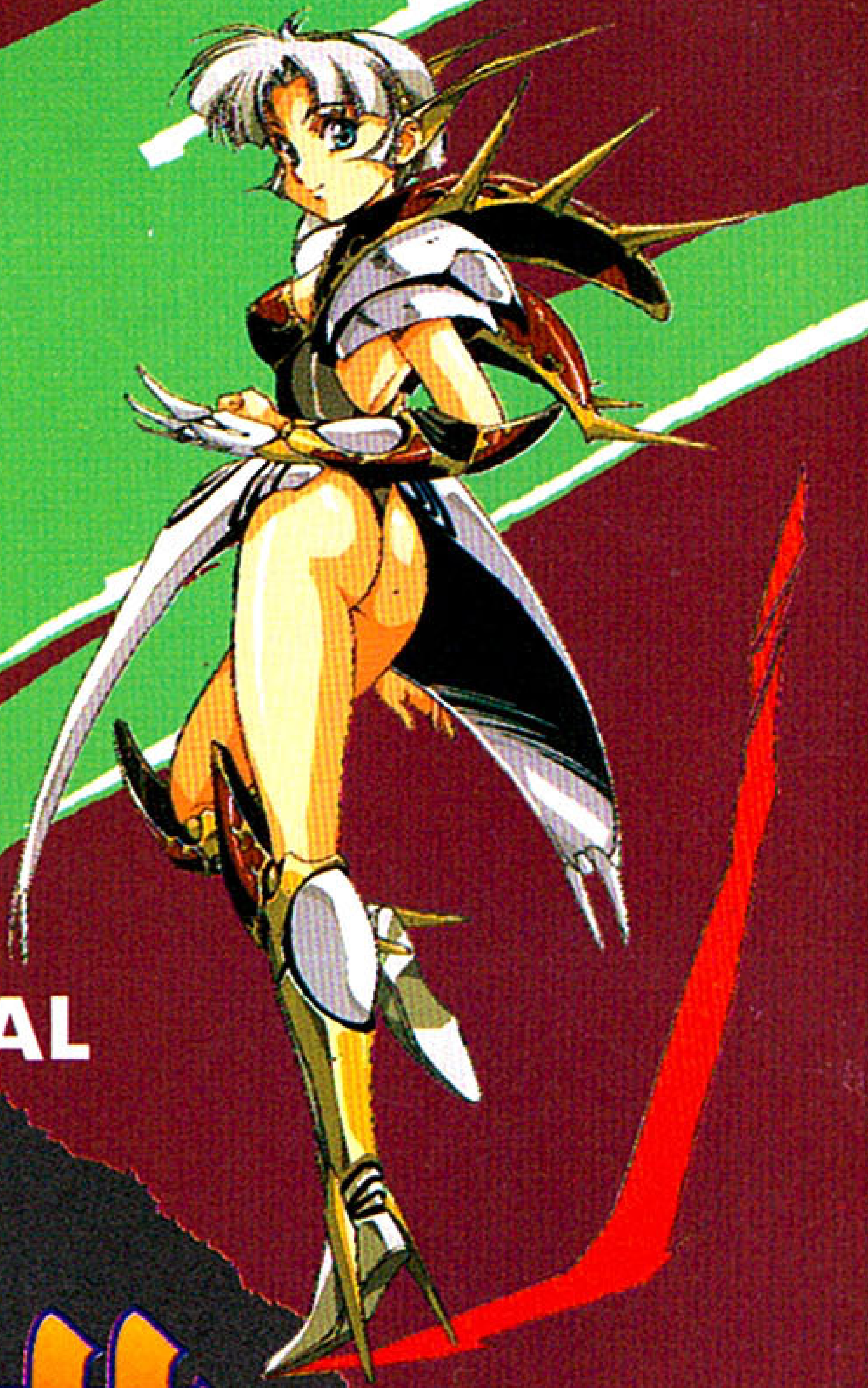


このシナリオのポイント

相手の動きを見て、自軍の行動を決定しよう
オトリを使い、敵を誘い出して各個撃破せよ

※マップ上において、青い矢印と記号は自軍の、赤い矢印と記号は敵軍の、緑の矢印と記号はNPCの侵攻ルートと増援の出現位置を、それぞれ示しています。

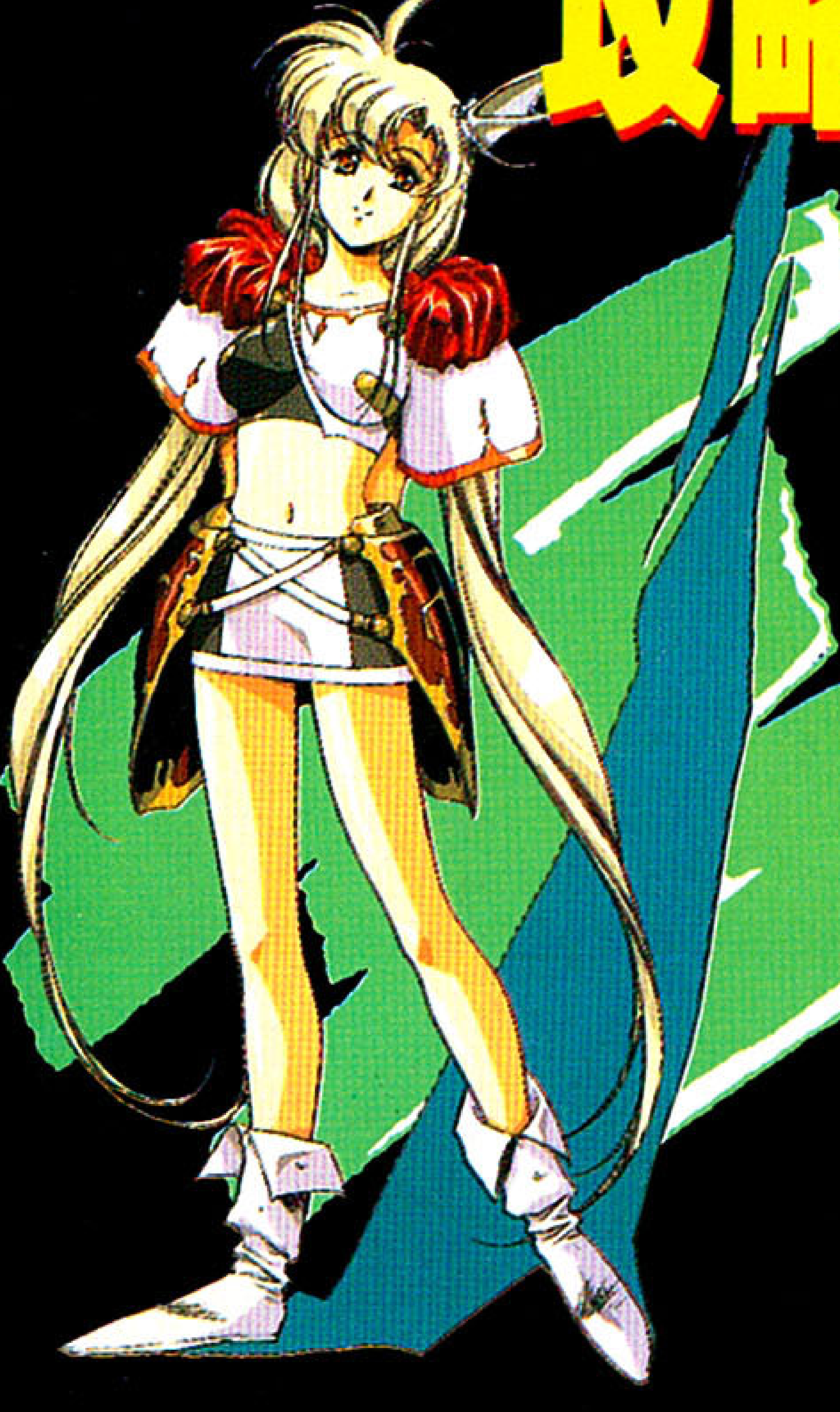
平成6年9月15日発行（毎月1回15日発行）第6巻第9号（通巻55号）



ATTACK SPECIAL

ラングリッサーII

攻略ガイドブック



メガドライブFAN
9月号特別付録

あれから数百年…伝説の英雄の子孫が帰ってきた!!

ラングリッサー2

メサイヤ
発売日未定
価格未定
SLG

先取り最新情報

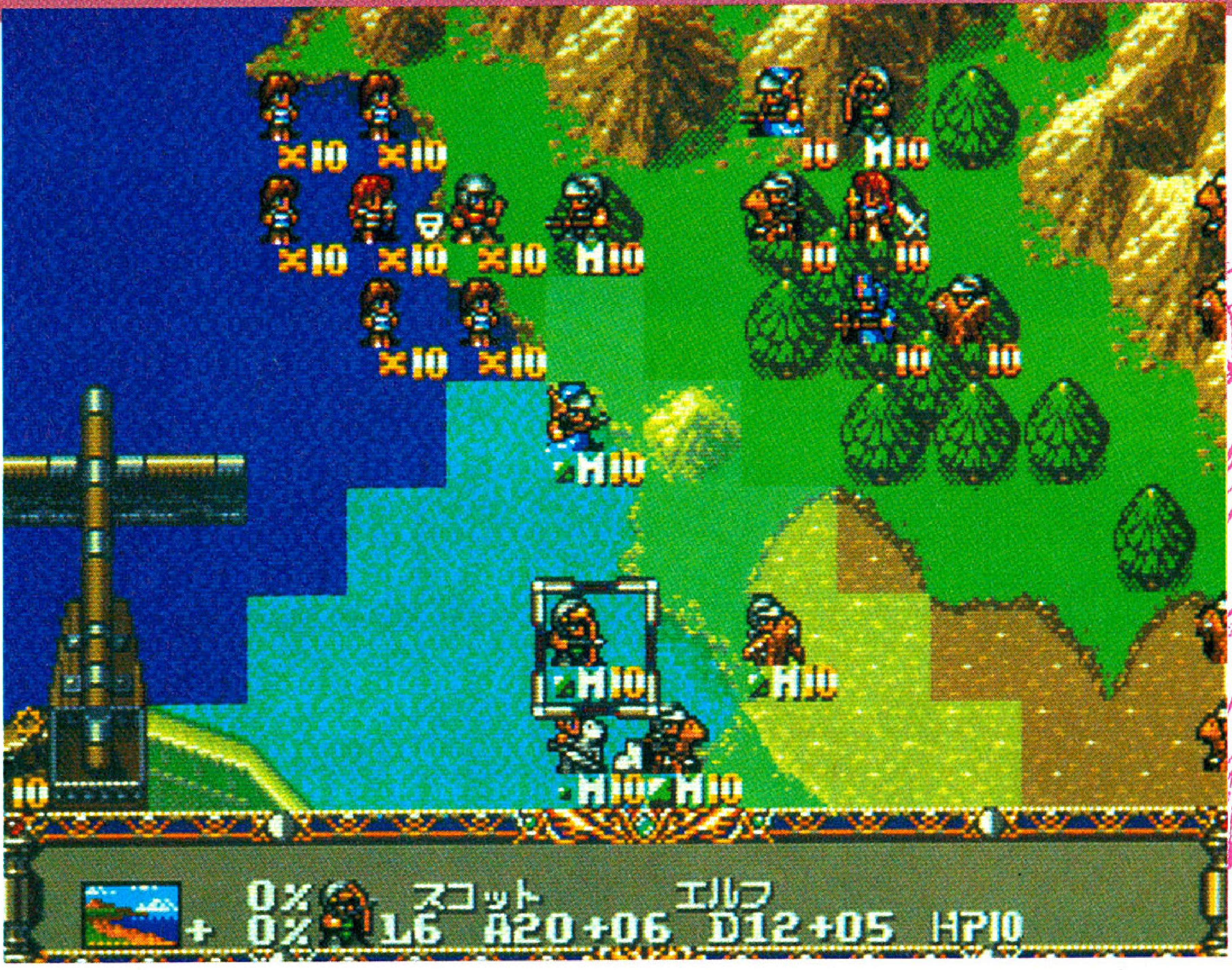
大陸統一のカギを握る闇の剣「アルハザード」

着々としかも余裕を持って開発進行中！ 新ネタ続々

「ラングリッサー２」の開発が再稼働したニュースを報じたのは、３カ月ほど前。しかしその反響はかなり大きく、まだ写真数点を公開しただけで読者の期待ランクもグングンと上がってしまった。いかに第１作目がユーザーみんなから高い評価を得て、愛されたのがわかるよね。今後とも新鮮なネタが入りしだい、ガンガン紹介していくつもりだ。

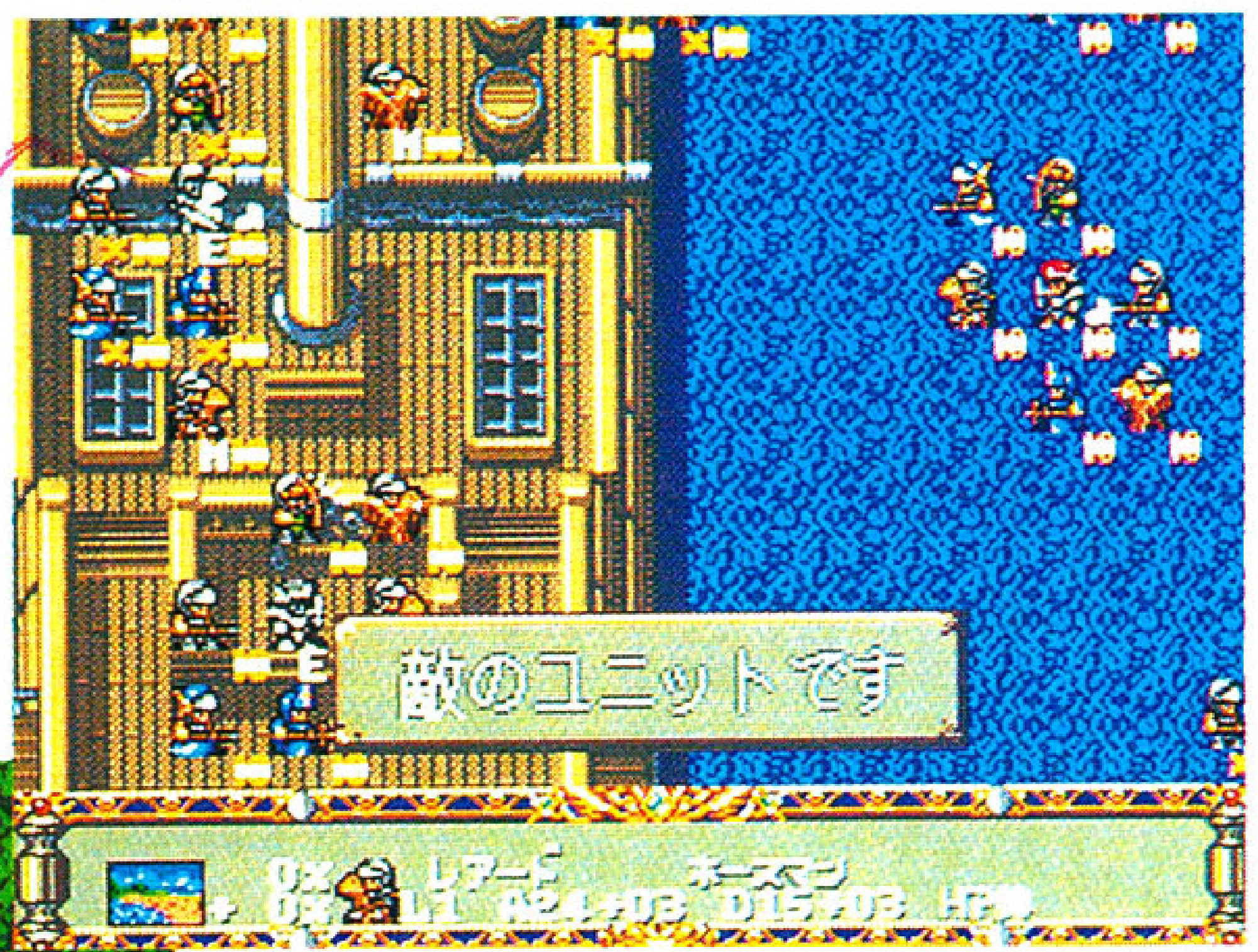
ところで今月の最新情報なんだけど、システム的なものはちょっとおあずけ。でも魔法関係と設定画面が紹介できることになったんだ。今はシステムの基本的な部分が固まった段階で、この写真もじつはグラフィックツール上で無理やり作成したもの。だからどこのシナリオとかはまだ確定ではない。次回では戦闘シーンが紹介できそうだが、こういった写真を見ただけでも、２の雰囲気が味わえて、なかなかいいねえ。次回も期待して！

10月号で初登場した時よりも、さらに細かく美しくなった感のあるフィールド画面。開発途中ということを考えても、期待が高まってくる。早くバトル画面が見たい…。



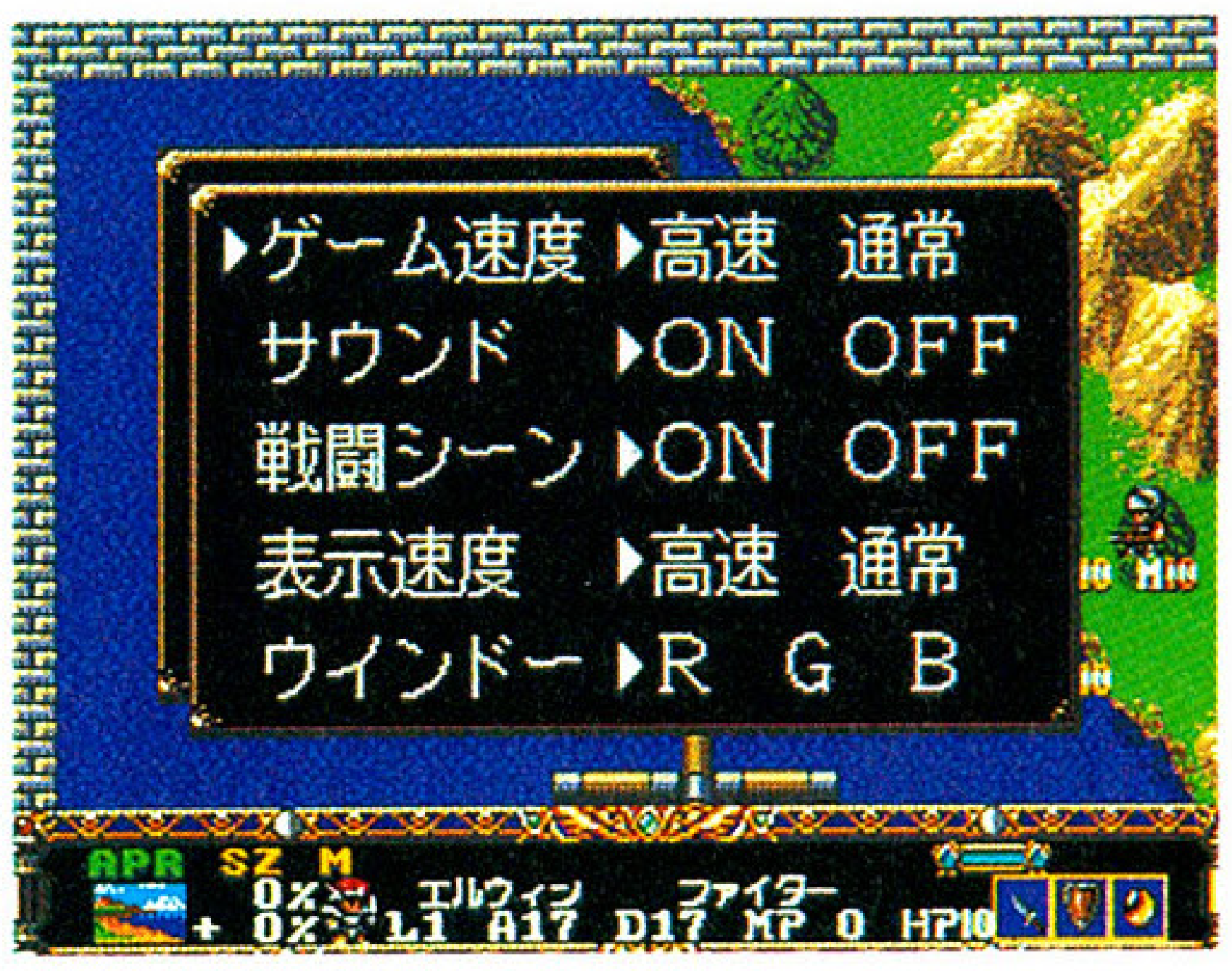
0% スコット エルフ
+ 0% L6 A20+06 D12+05 HP10

⬇シナリオ後半には上陸戦も行われるらしい。こういった船での戦いは前作にはなかったものだ。かなり広い範囲に渡って戦うことになるのではないだろうか。



敵のユニットです

0% レアード ホーズマン
+ 0% L1 A24+03 D15+03 HP

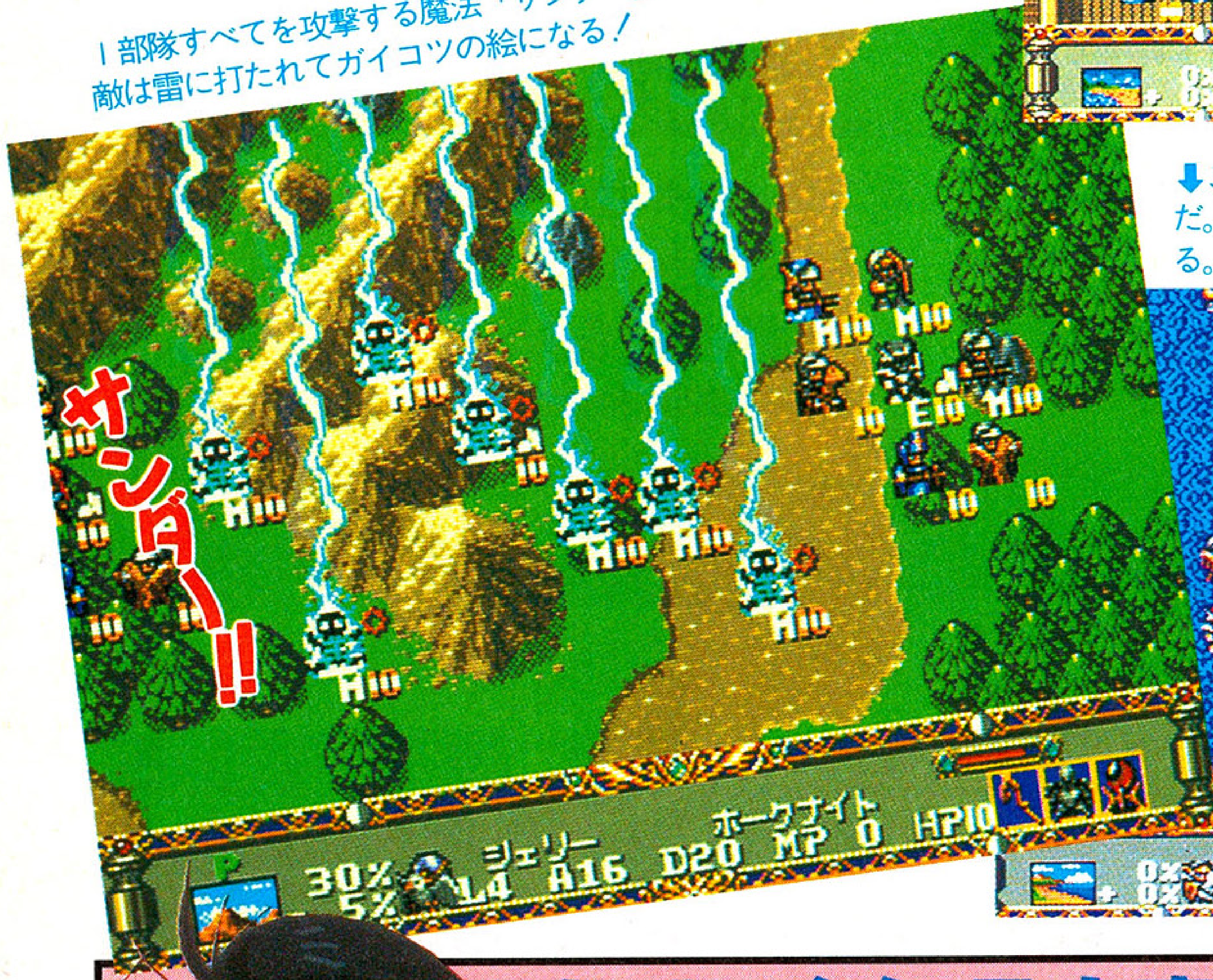


```
▸ゲーム速度 ▸高速　通常
 サウンド   ▸ON　 OFF
 戦闘シーン ▸ON　 OFF
 表示速度   ▸高速　通常
 ウインドー ▸R　G　B
```

APR SZ M
0% エルウィン ファイター
+ 0% L1 A17 D17 MP 0 HP10

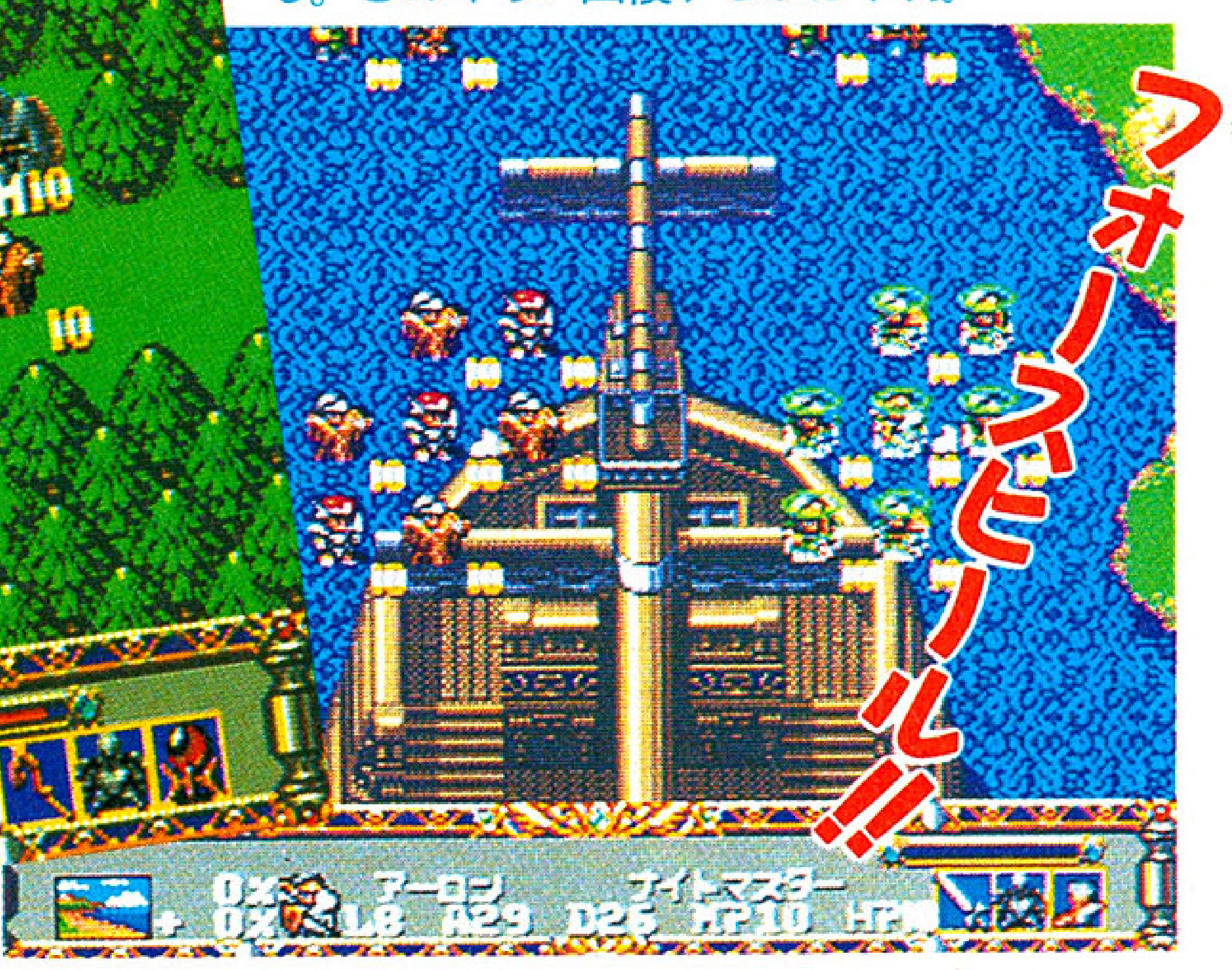
ウィンドウの色設定や戦闘シーンのON・OFFが可能になった２のゲーム設定画面。戦闘シーンをカットすれば、スピーディーに遊べるぞ。

１部隊すべてを攻撃する魔法「サンダー」。敵は雷に打たれてガイコツの絵になる！

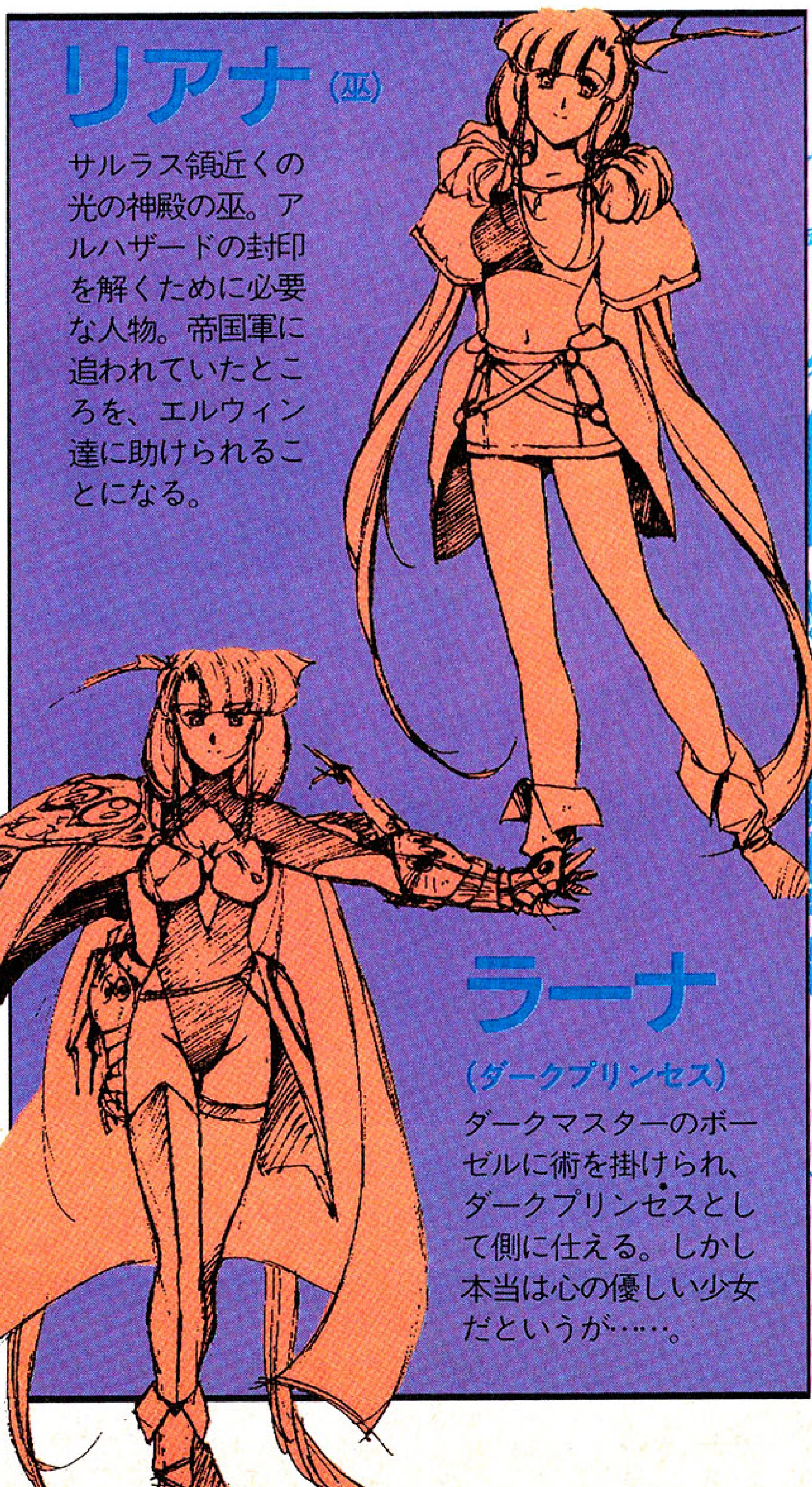


サンダー!!
30% ジェリー ホークナイト
5% L4 A16 D20 MP 0 HP10

⬇これは治癒系魔法の１つ「フォースヒール」だ。任意の自軍の１部隊全員のＨＰを回復する。どのくらい回復するかは不明。



フォースヒール!!
0% アーロン ナイトマスター
+ 0% L8 A29 D26 MP10 HP



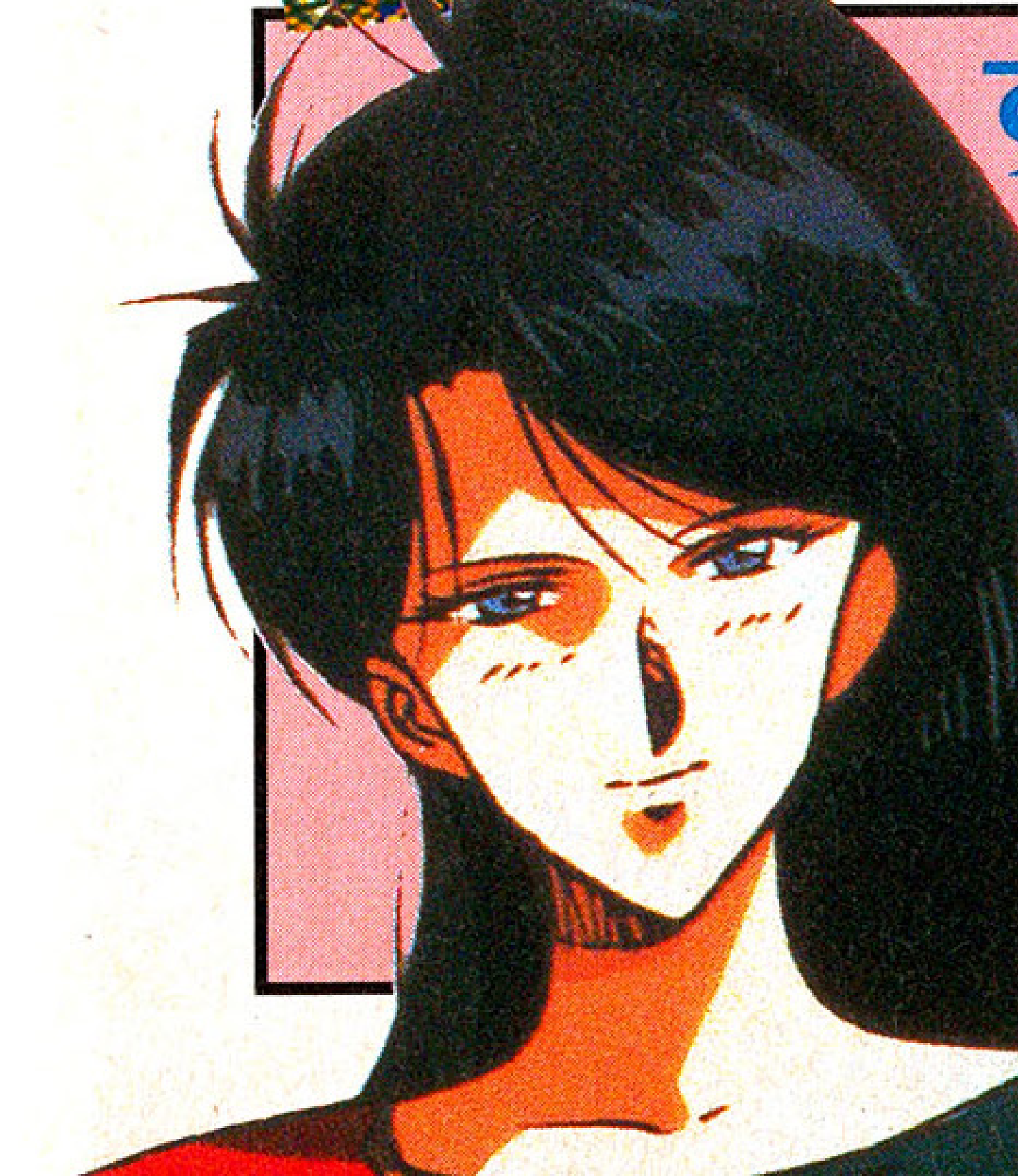
リアナ（巫）

サルラス領近くの光の神殿の巫。アルハザードの封印を解くために必要な人物。帝国軍に追われていたところを、エルウィン達に助けられることになる。

ラーナ

（ダークプリンセス）

ダークマスターのボーゼルに術を掛けられ、ダークプリンセスとして側に仕える。しかし本当は心の優しい少女だというが……。

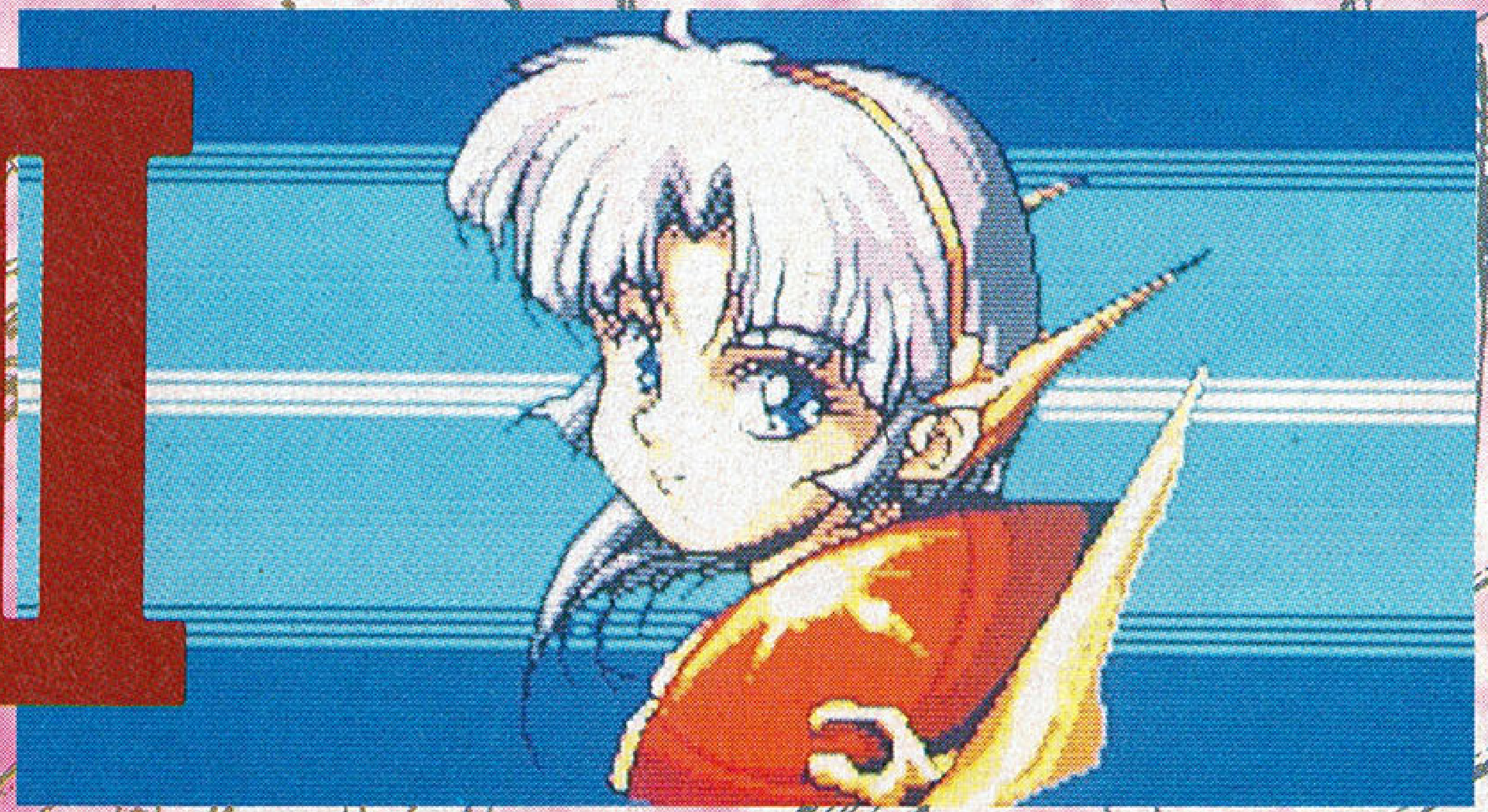


すべてを知る大魔術師ジェシカ

500歳を超えた大魔術師として、前作から引き続き登場するジェシカ。聖剣ラングリッサーはもちろん、闇の剣アルハザードなど、すべてを知る人物なので、２においてかなり重要なカギを握る。かつてバルティア城を海底に沈め、ラングリッサーを伝説の中に閉じ込めた張本人でもある。エルウィン達とどういう形で絡むのか、非常に楽しみだ。

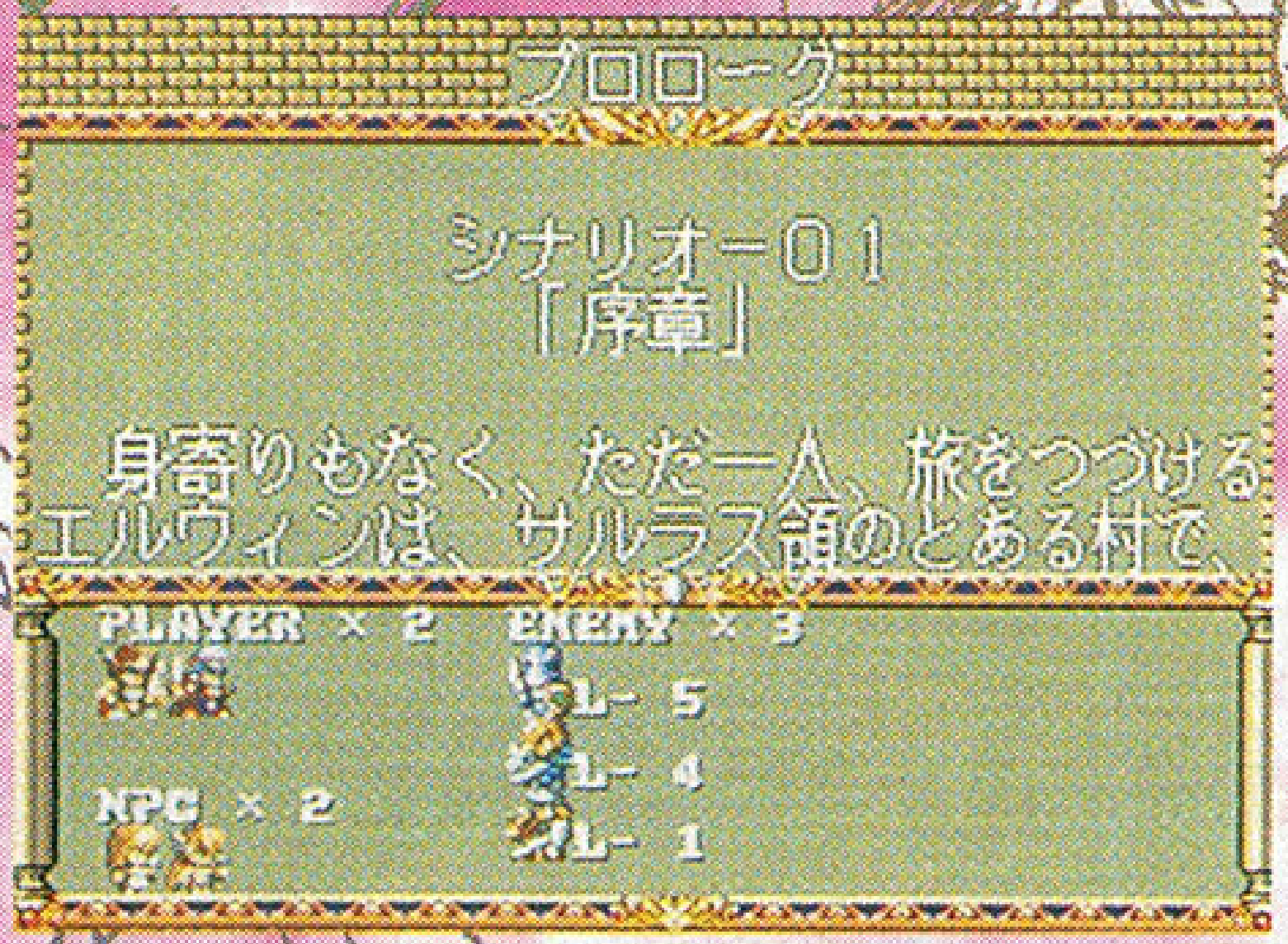
ラングリッサーⅡ

●メサイヤ●発売日未定●価格未定
●SLG●16M



前作「ラングリッサー」が登場したのは今から約３年前のことである。４Mという容量にも関（かか）わらず、メガドラSLGを大いに盛り上げてくれた作品だった。そしてついに今年、その続編が16Mという大幅な容量アップを引っ提げて発売されることになったのだ。

「ラングリッサーII」の舞台は前作より数百年後の世界。主人公・エルウィンは、前作主人公・レディンとクリスの末裔（まつえい）という設定だ。今回は、数点の開発画面と文字情報を入手できたので、ＩとIIとの違いをメインに紹介していこう。

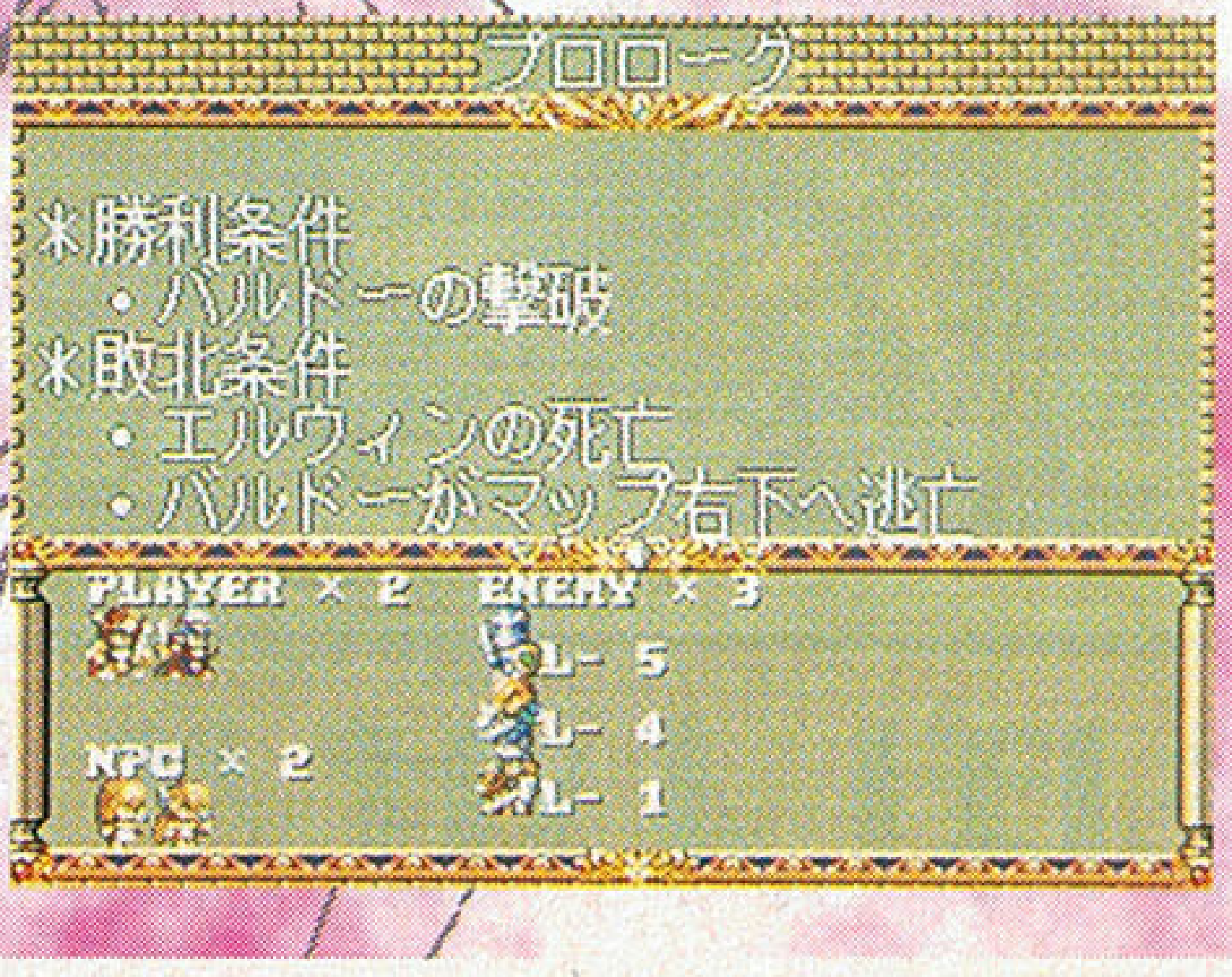


プロローグ

シナリオー01
「序章」

身寄りもなく、ただ一人、旅をつづける
エルウィンは、サルラス領のとある村で、

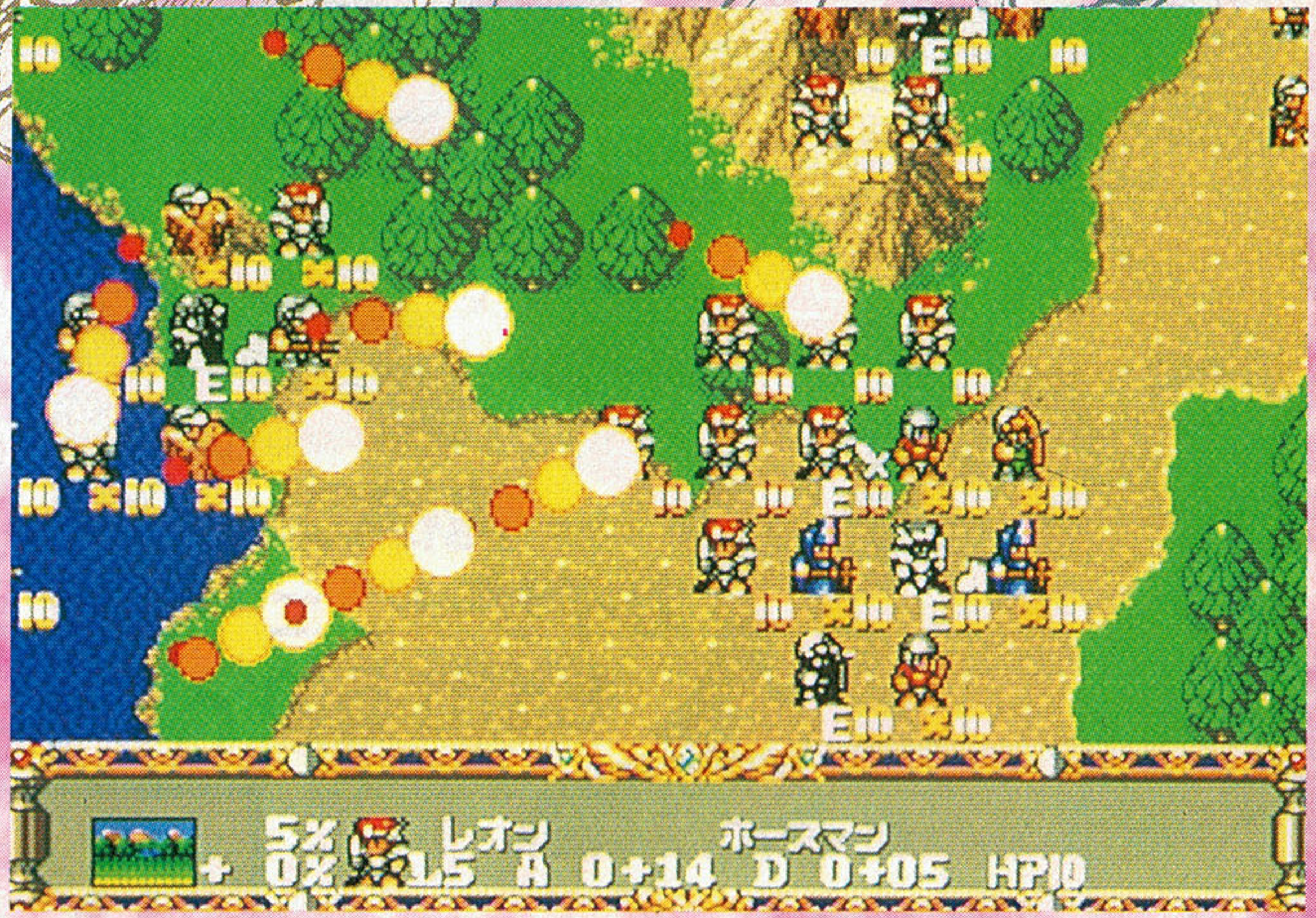
PLAYER × 2　ENEMY × 3
L- 5
L- 4
NPC × 2
L- 1



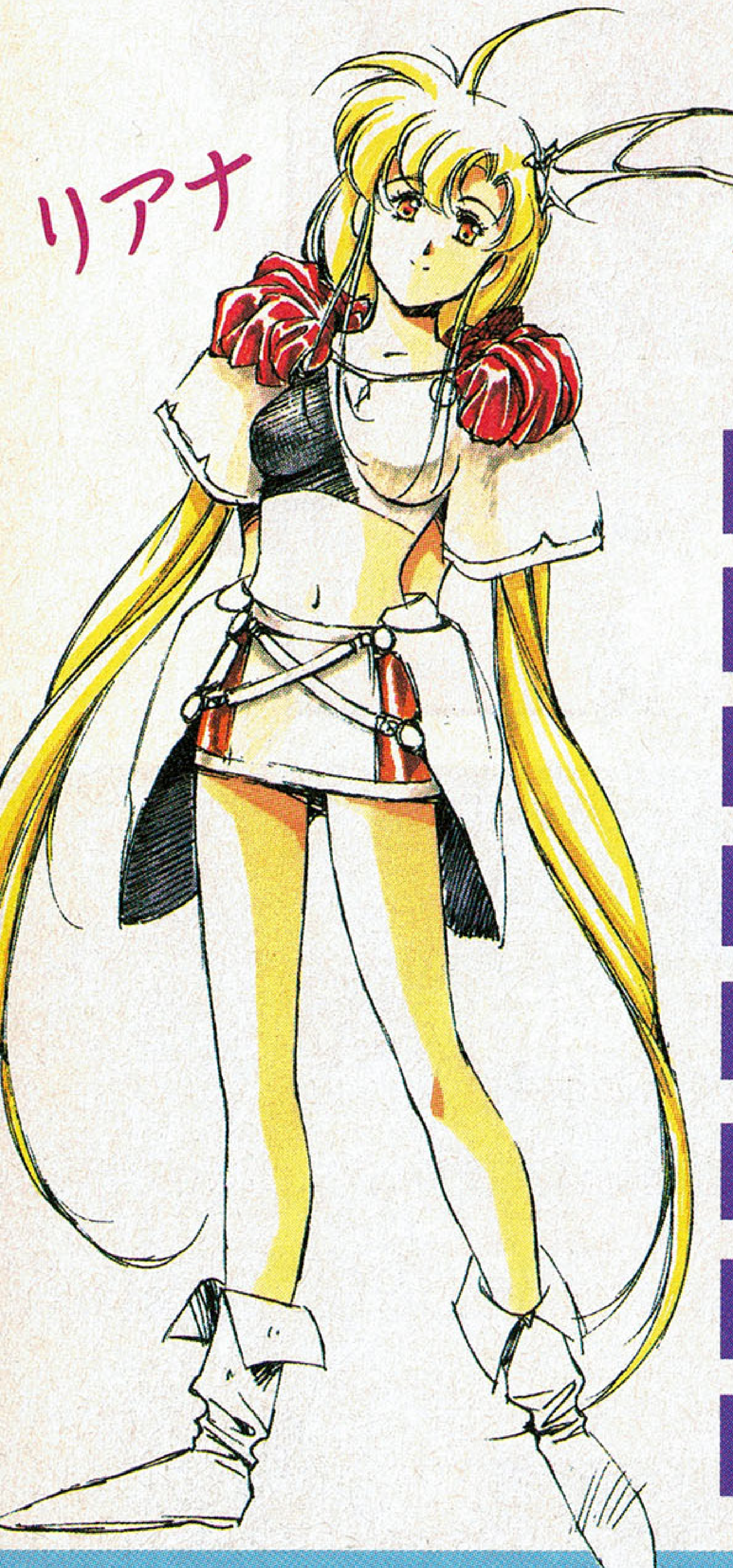
プロローグ

＊勝利条件
・ハルドーの撃破
＊敗北条件
・エルウィンの死亡
・ハルドーがマップ右下へ逃亡

PLAYER × 2　ENEMY × 3
L- 5
L- 4
NPC × 2
L- 1

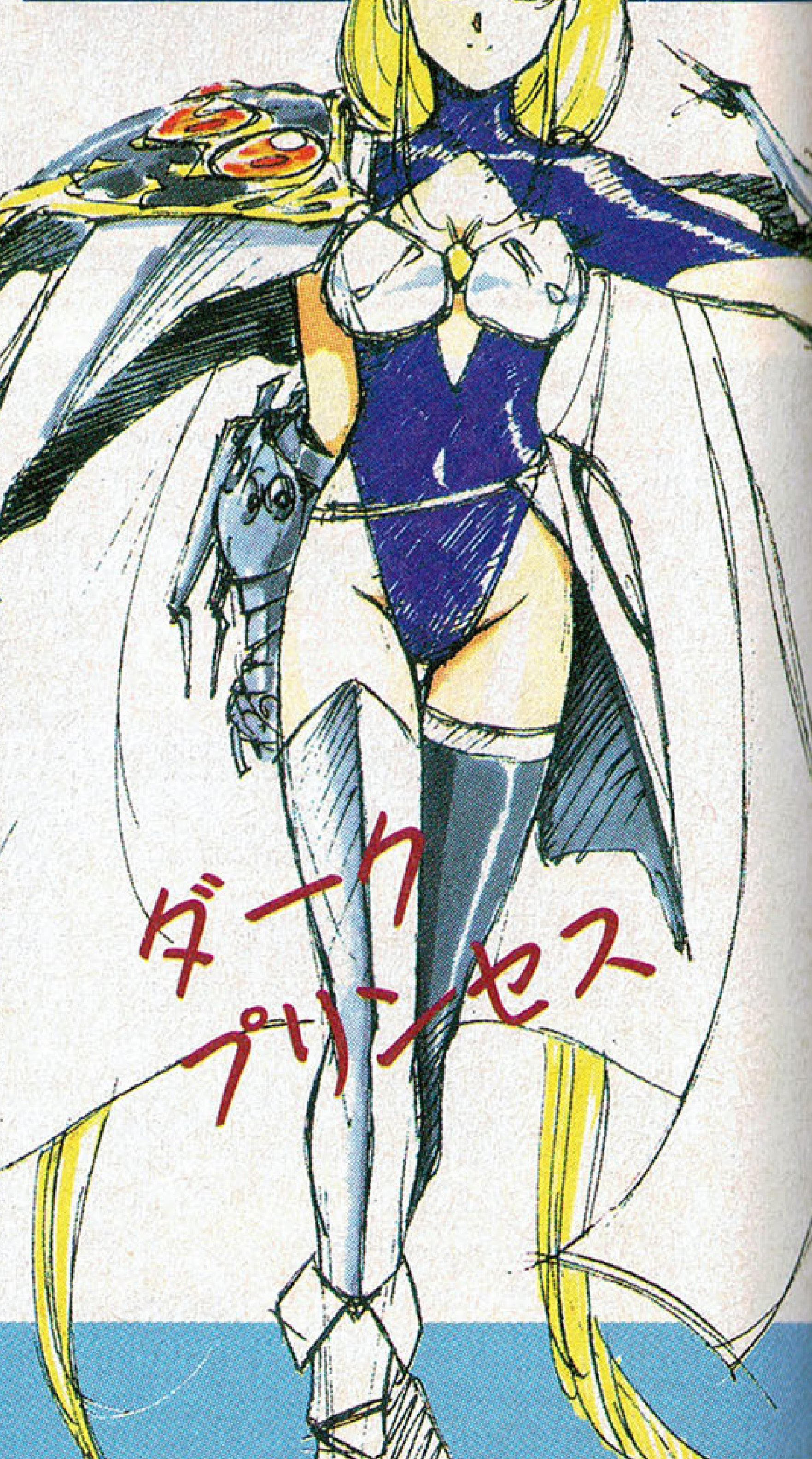


ここが変わった!!



前作との大きな違いを、簡単にまとめてみた。この他にも、主人公（エルウィン）の名前を変更できる、大陸図の追加など、まだまだ見どころはたくさんあるのだ。

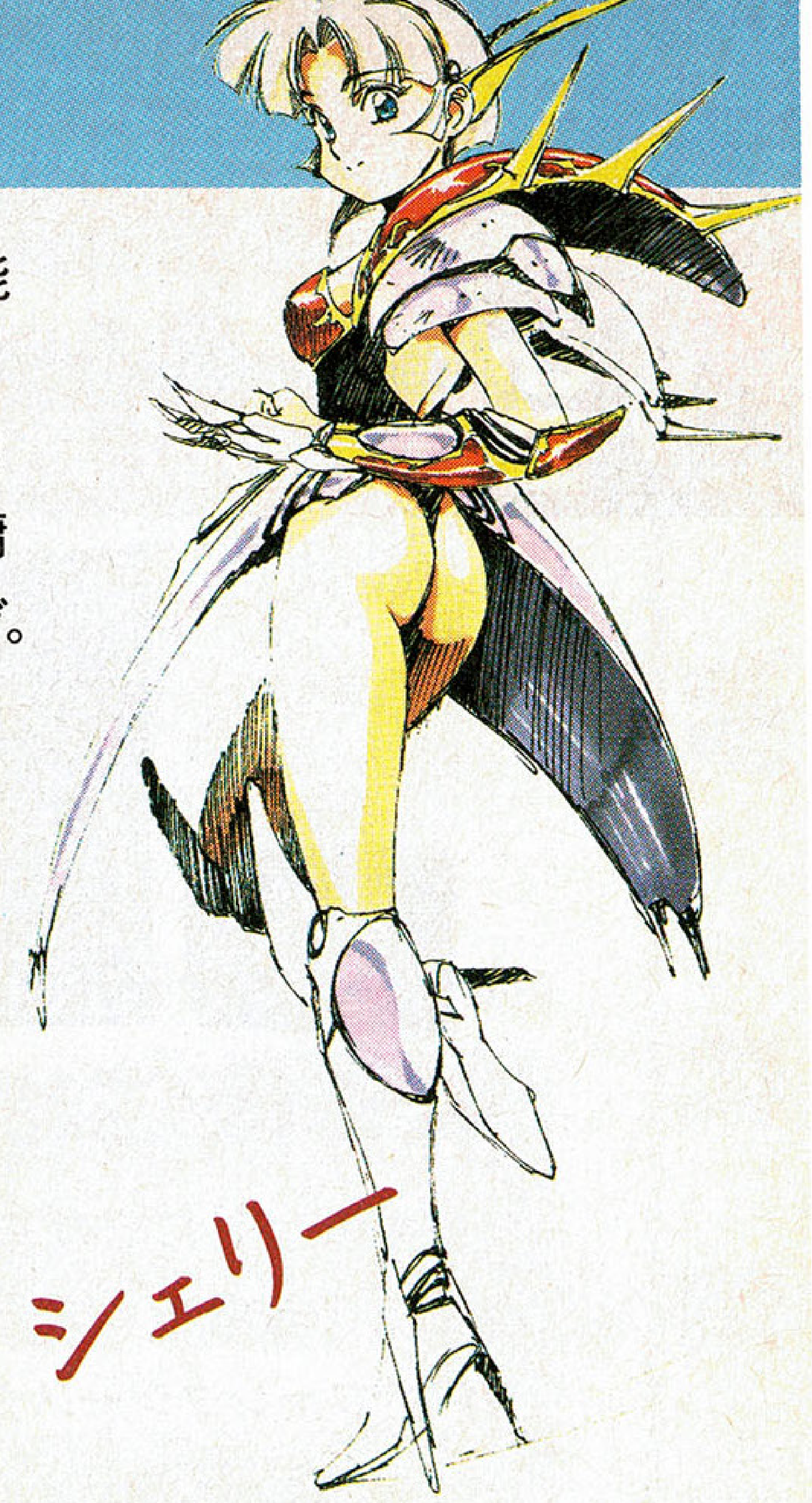
容量	４Mから16Mへ。大幅な容量アップだ!!
攻撃	弓兵（または装備）の間接攻撃が可能に!!
傭兵	傭兵の混在やその種類もアップしたぞ!!
店	アイテムを売買できるショップが登場!!
道具	さらにアイテムは３つまで装備できる!!
魔法	回復魔法のＥＸＰ獲得。ＭＰも回復する!!
魔法	"サモナー"による召喚魔法が増えた!!
隠し	隠し面、隠しクラス……その他多数あるぞ!!



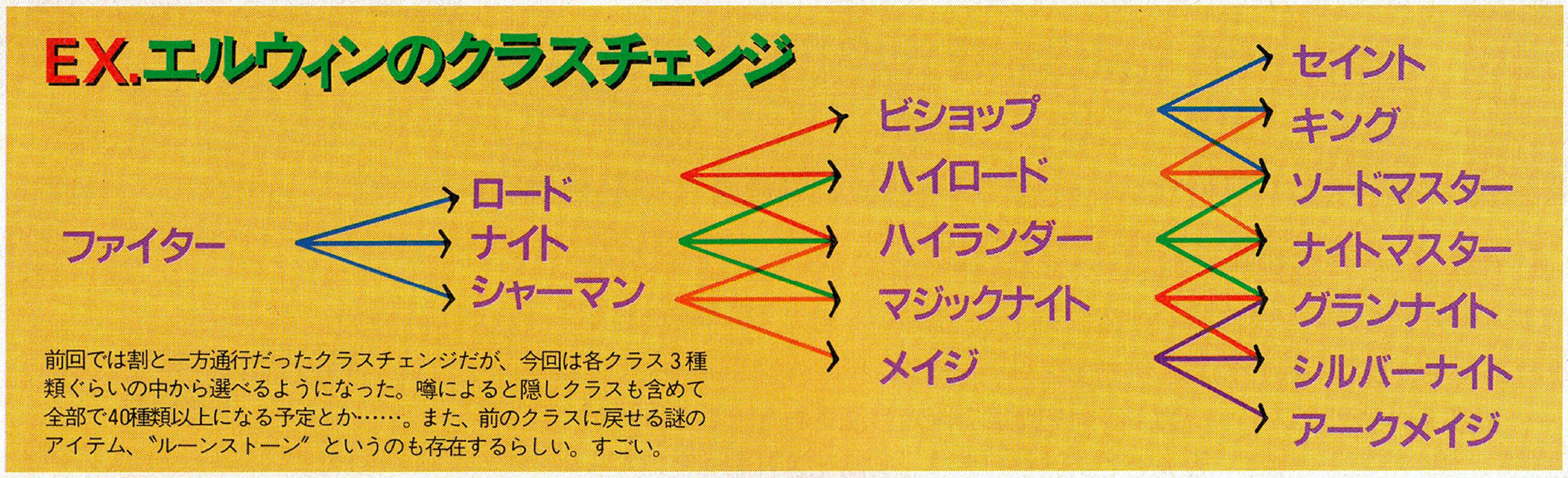
指

前作では活躍できる指揮官数は８人だったが、今回は10人。そして登場する指揮官数は最大20人にも増えた。さらに指揮官のクラス数も大幅に増え、クラスチェンジの選択数や段階（前作では３段階、隠しクラスだけ４段階）も増えている。そして弓を装備することによって、間接攻撃も可能となるなど、様々な部分で改良されている。

また、ＰＣ版で好評だった〝クラスチェンジ後も前のクラスから継続して同じ魔法や同じ種類の傭兵を雇（やと）えるシステム〟が、IIで生かされているぞ。



EX.エルウィンのクラスチェンジ


ファイター
ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ

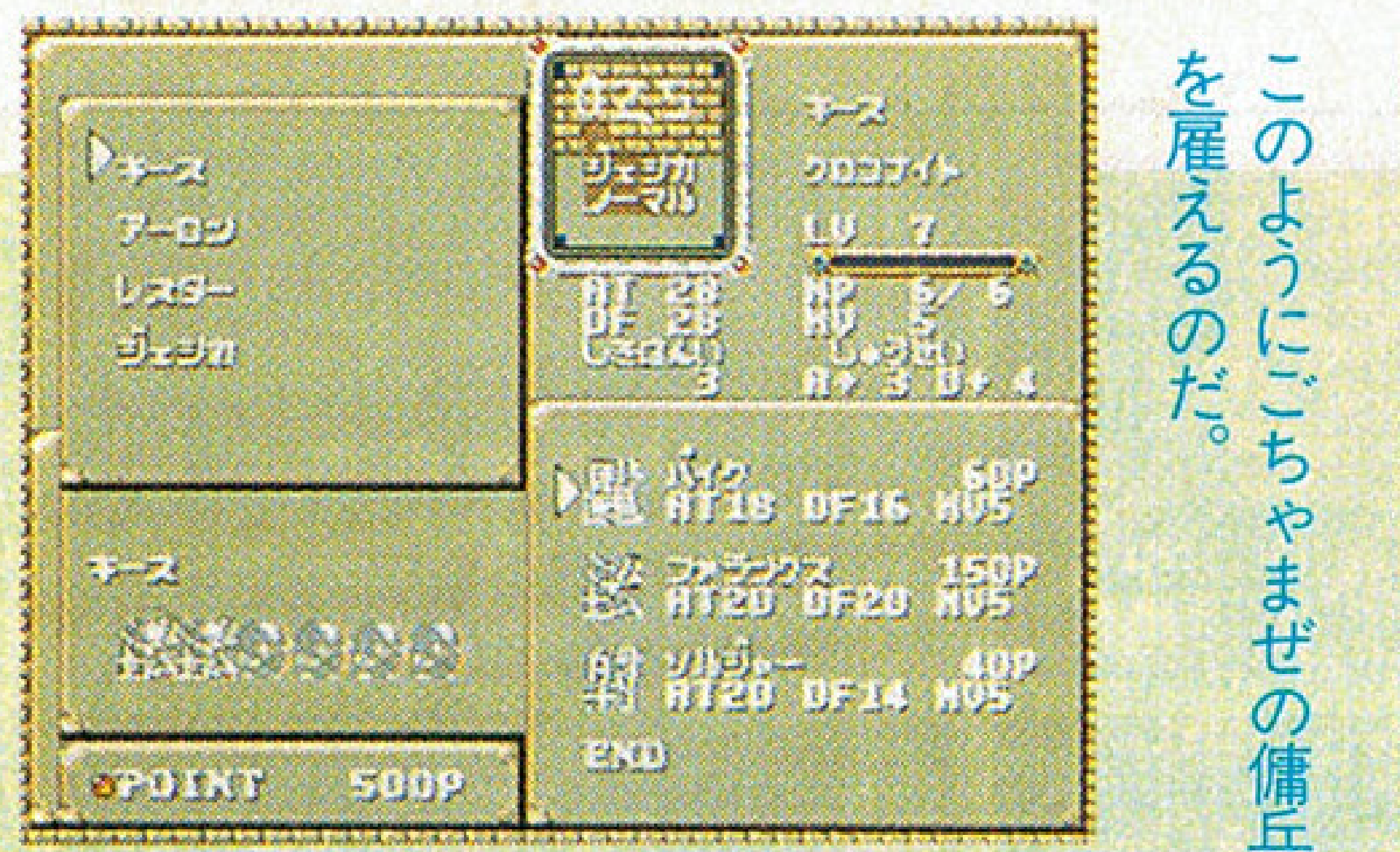
前回では割と一方通行だったクラスチェンジだが、今回は各クラス３種類ぐらいの中から選べるようになった。噂によると隠しクラスも含めて全部で40種類以上になる予定とか……。また、前のクラスに戻せる謎のアイテム、〝ルーンストーン〟というのも存在するらしい。すごい。

傭

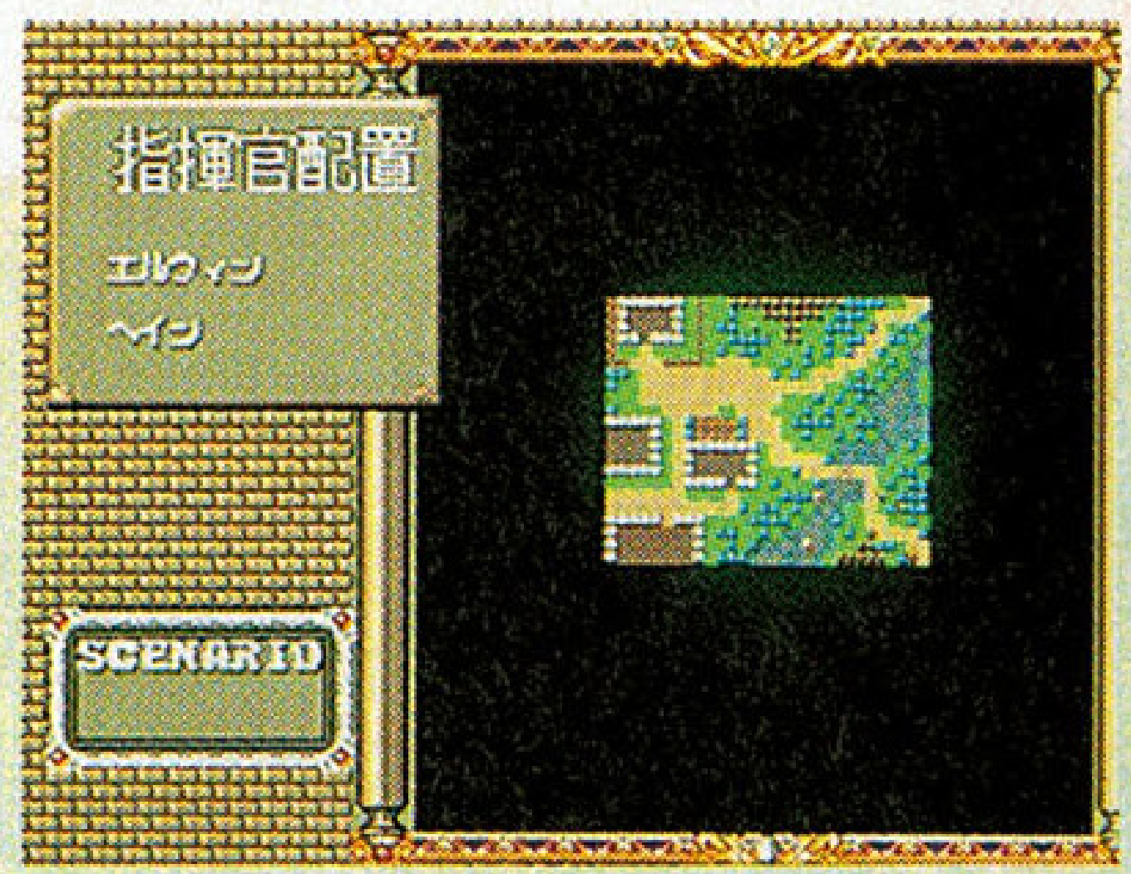
傭兵の種類は全部で15種類（右表参照）、雇える人数は最大６人と前作より少し減ったが（前は８人）その分内容が濃くなっている。まず１つめは、弓兵による間接攻撃が可能になったこと。そして２つめは、違う種類の傭兵を混在（こんざい）して（例えばソルジャー＋ホースマン＋エルフなど）雇えるようになったことだ。前回では兵は単一だったが、これにより、戦略の幅がかなり広がるハズだ。

ステージクリア時に傭兵を残していても、次のステージではもう１度雇い直す、というシステムは前作と一緒。しかし今回は、傭兵の残数が保存され、その残数が一定値に達することにより、指揮能力が成長するという新システムとなった。このパラメータは、指揮官のレベルアップでは成長しない要素なので、傭兵を雇いすぎてムダになった、ということがなくなったぞ。

歩兵	ソルジャー グラディエーター アーマソルジャー モンク（対アンデッド） ガードマン（対スライム）
騎兵	ホースマン ヘビーホースマン ドラクーン
長槍	パイク ファランクス
弓兵	エルフ バリスタ
特殊	マーマン（水兵） グリフォン（飛兵） エンジェル（飛兵）


キース
アーロン
レスター
ジェシカ
ジェシカ
ノーマル
キース
クロコナイト
LV 7
パイク AT18 DF16 MV5 60P
ファランクス AT20 DF20 MV5 150P
ソルジャー AT20 DF14 MV5 40P
END
POINT 500P

このようにごちゃまぜの傭兵を雇えるのだ。

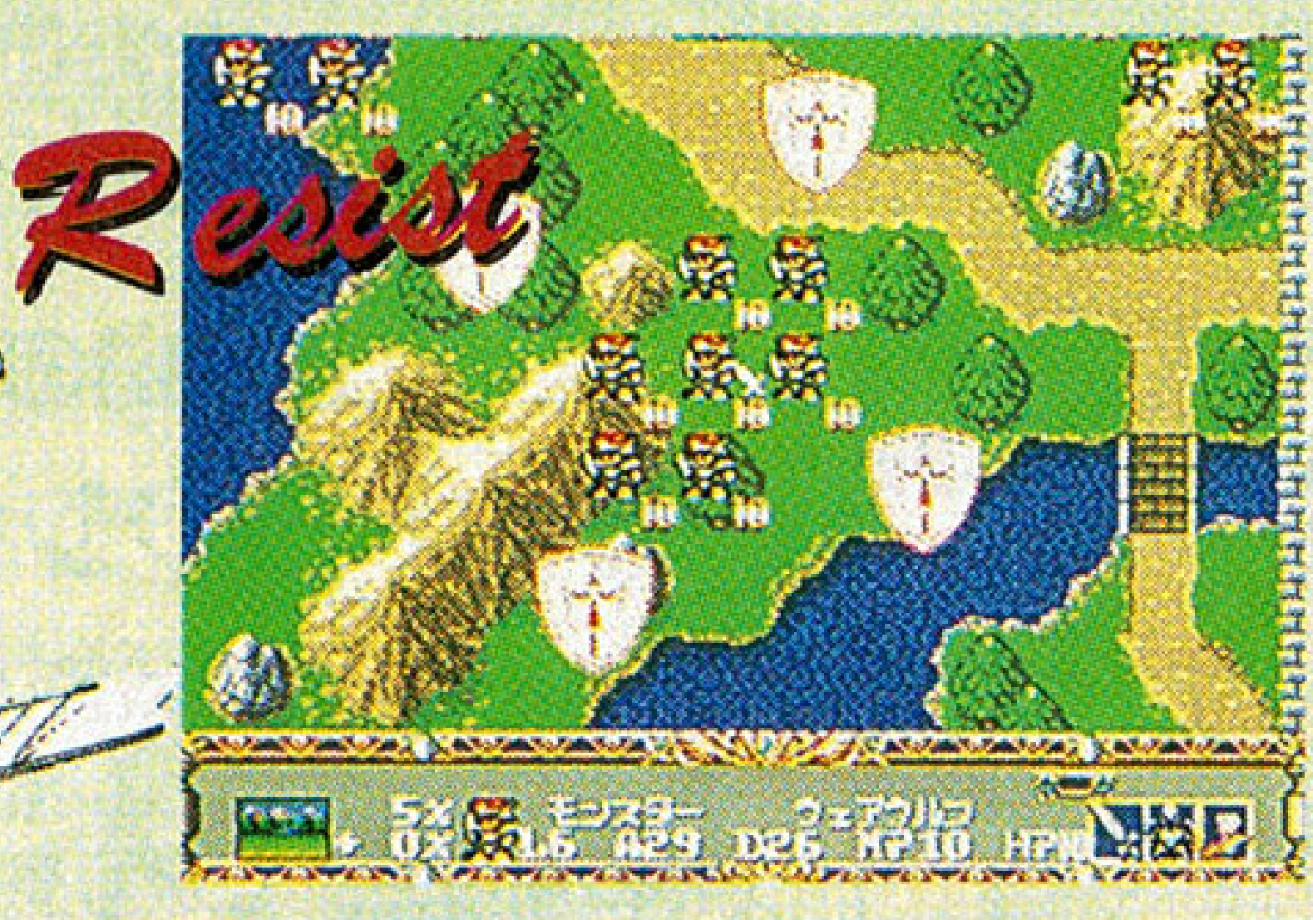

指揮官配置
エルウィン
ヘイン
SCENARIO

指揮官配置画面は、このような簡易マップ上で行なう。

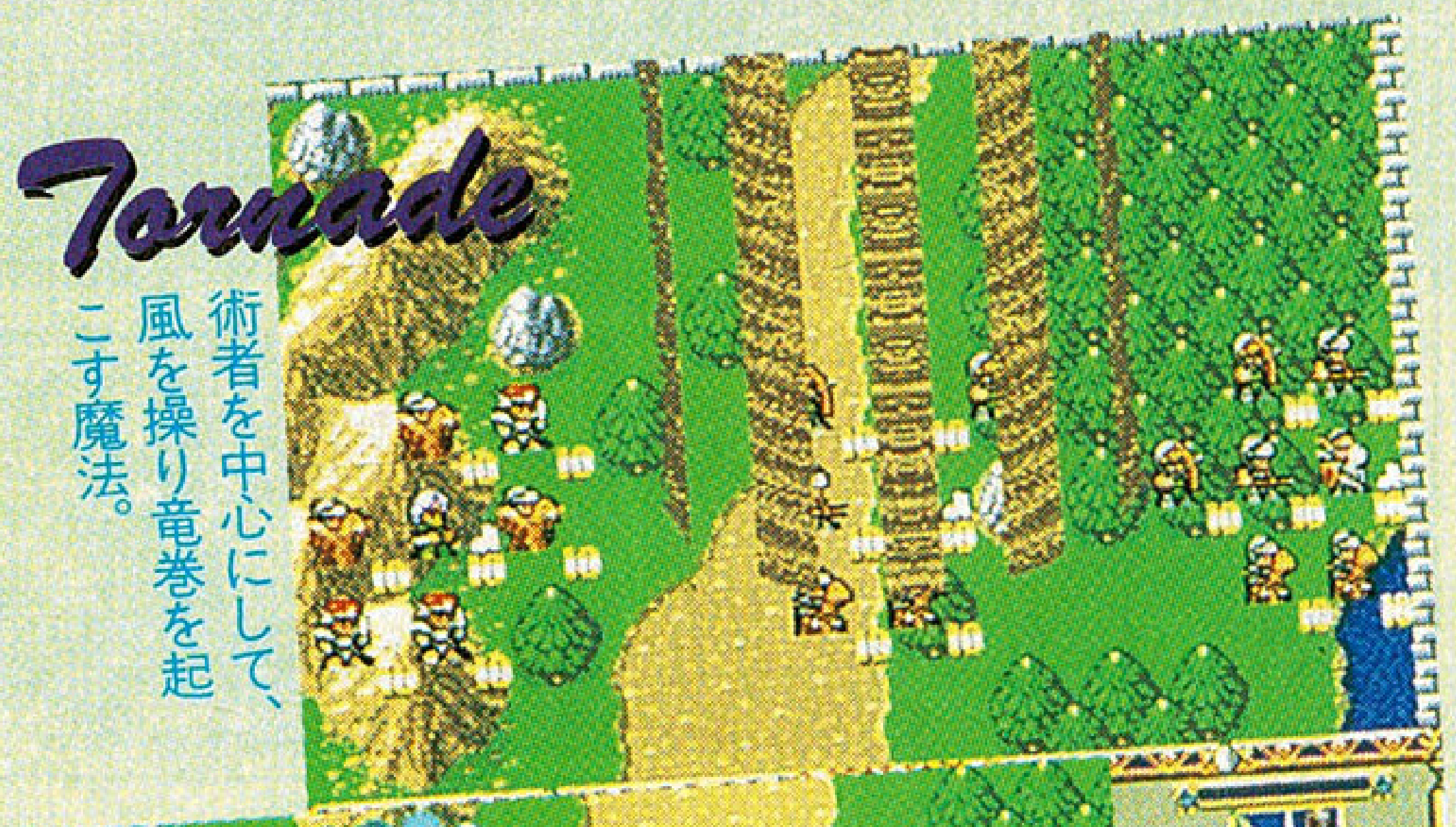
魔

魔法総数は10種類から22種類＋αと、前作より倍以上になった。主に攻撃系（メテオ、ブリザードなど）攻撃補助系（アタック、ゾーンなど）の魔法がドーンと増えたほか、サモナー（隠しクラスとの噂）による召喚魔法という、新たな魔法系統も増えている。

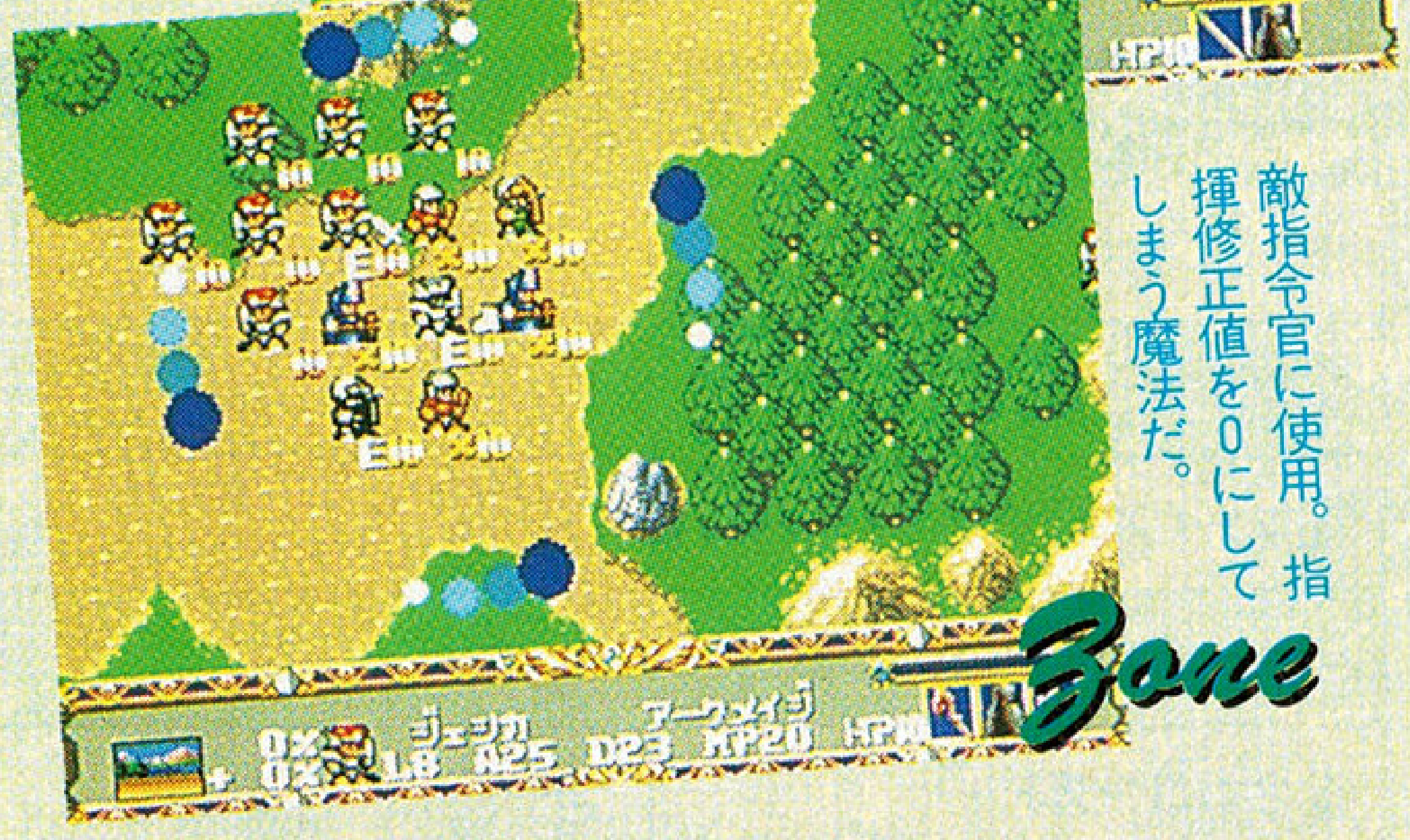
さらに、ＭＰの回復（ＰＣ版では存在）、ヒール系魔法による経験値獲得、魔法の属性（例えばアースクエイクは飛行兵には無効、水上の敵にはサンダーが有効など）といった要素も追加されている。殴るだけでクリアするのは難しくなったぞ。


Resist
モンスター
ウェアウルフ

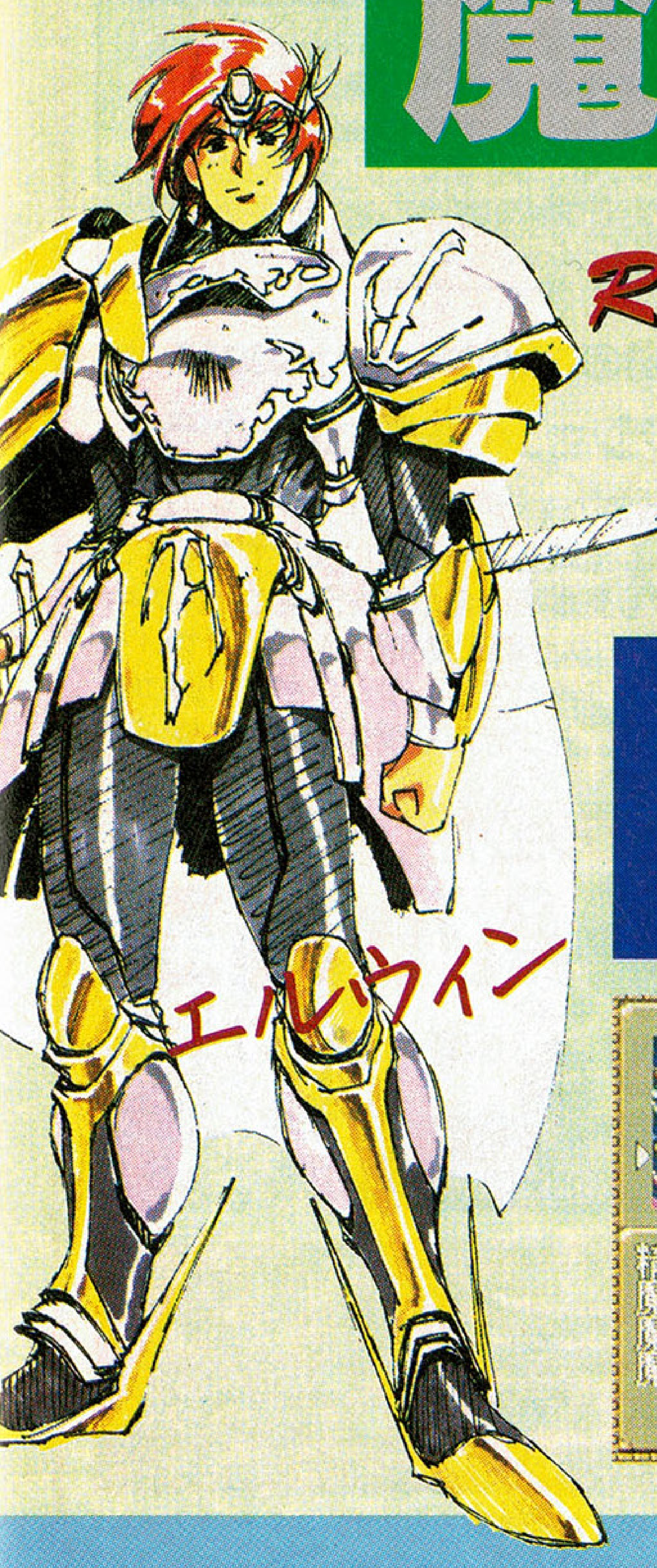
防御力を奪う、攻撃補助魔法。盾のような絵が出るぞ。



術者を中心にして、風を操り竜巻を起こす魔法。

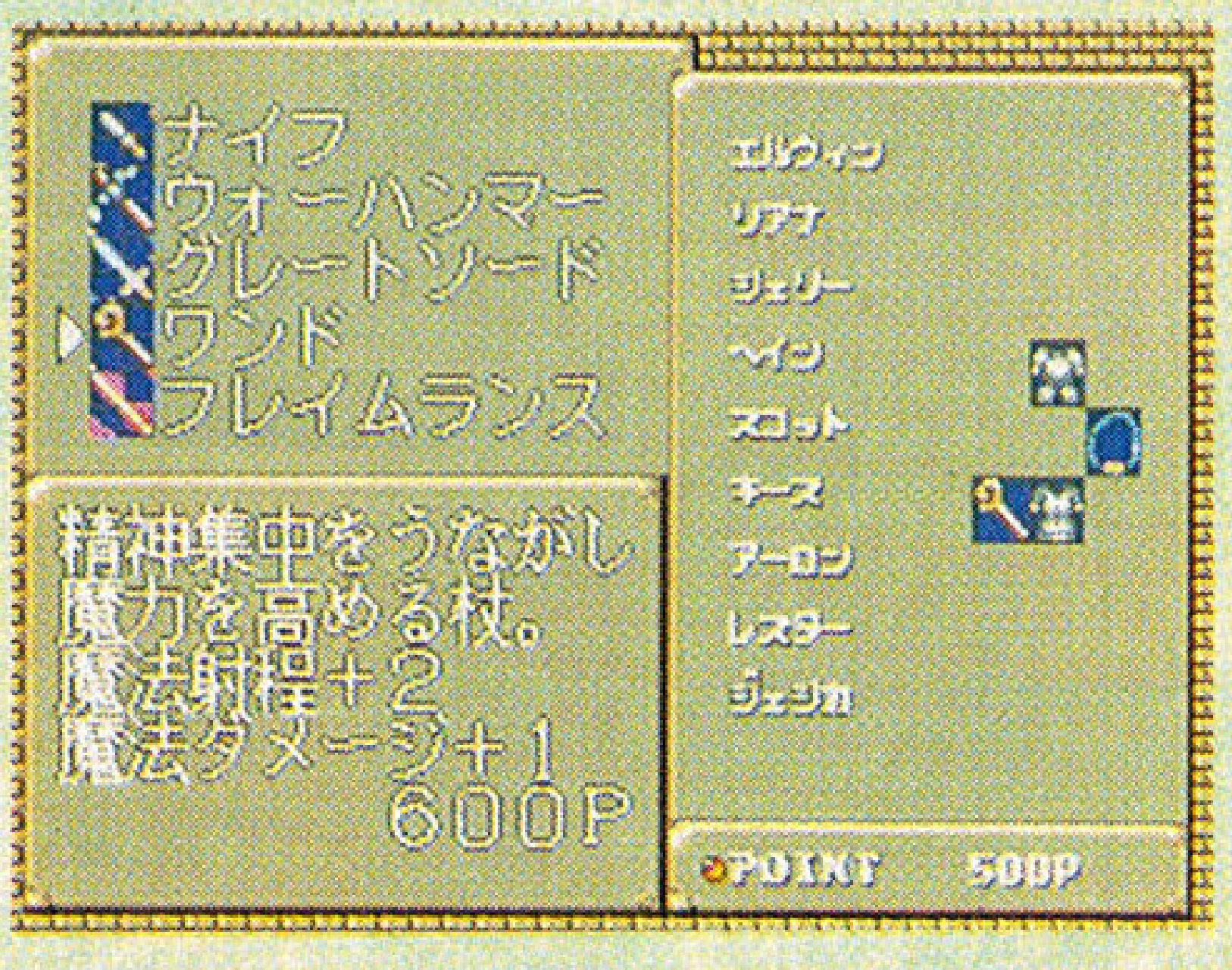

Zone
ジェシカ
アークメイジ

敵指令官に使用。指揮修正値を0にしてしまう魔法だ。



店

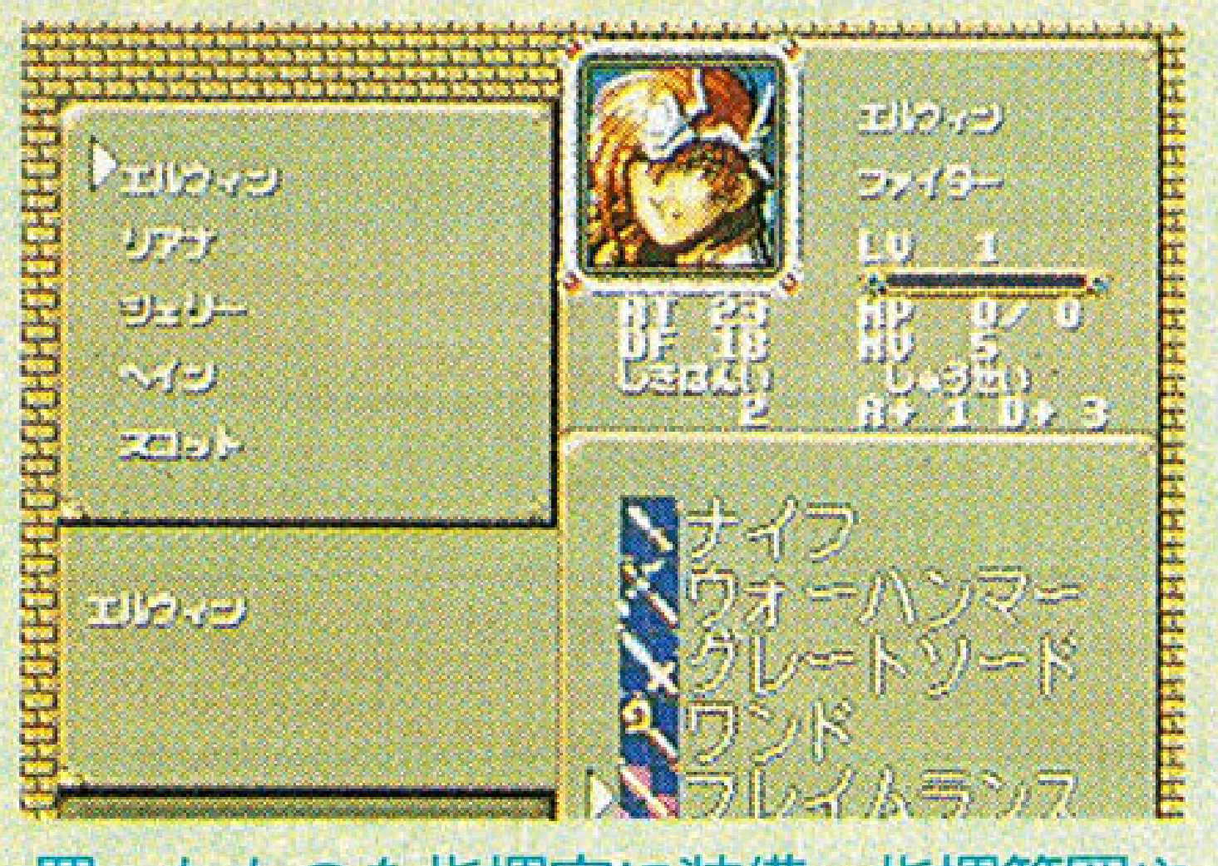
ＰＣ版ではおなじみだったショップが、IIでも登場。剣や魔法アイテムなどの売買ができるようになったのが嬉しい。さらに今回は、それらのアイテムも３種類まで装備（武器・防具・小道具といった感じ）できるようになったぞ。


ナイフ
ウォーハンマー
グレートソード
ワンド
フレイムランス

精神集中をうながし
魔力を高める杖。
魔法射程＋２
魔法ダメージ＋１
600P

エルウィン
リアナ
シェリー
ヘイン
スコット
キース
アーロン
レスター
ジェシカ
POINT 500P

各アイテムは買う際に用途、値段などが表示される。これは楽。


エルウィン
リアナ
シェリー
ヘイン
スコット
エルウィン
エルウィン
ファイター
LV 1
ナイフ
ウォーハンマー
グレートソード
ワンド
フレイムランス

買ったものを指揮官に装備。指揮範囲や修正値はちゃんと増えたかな？

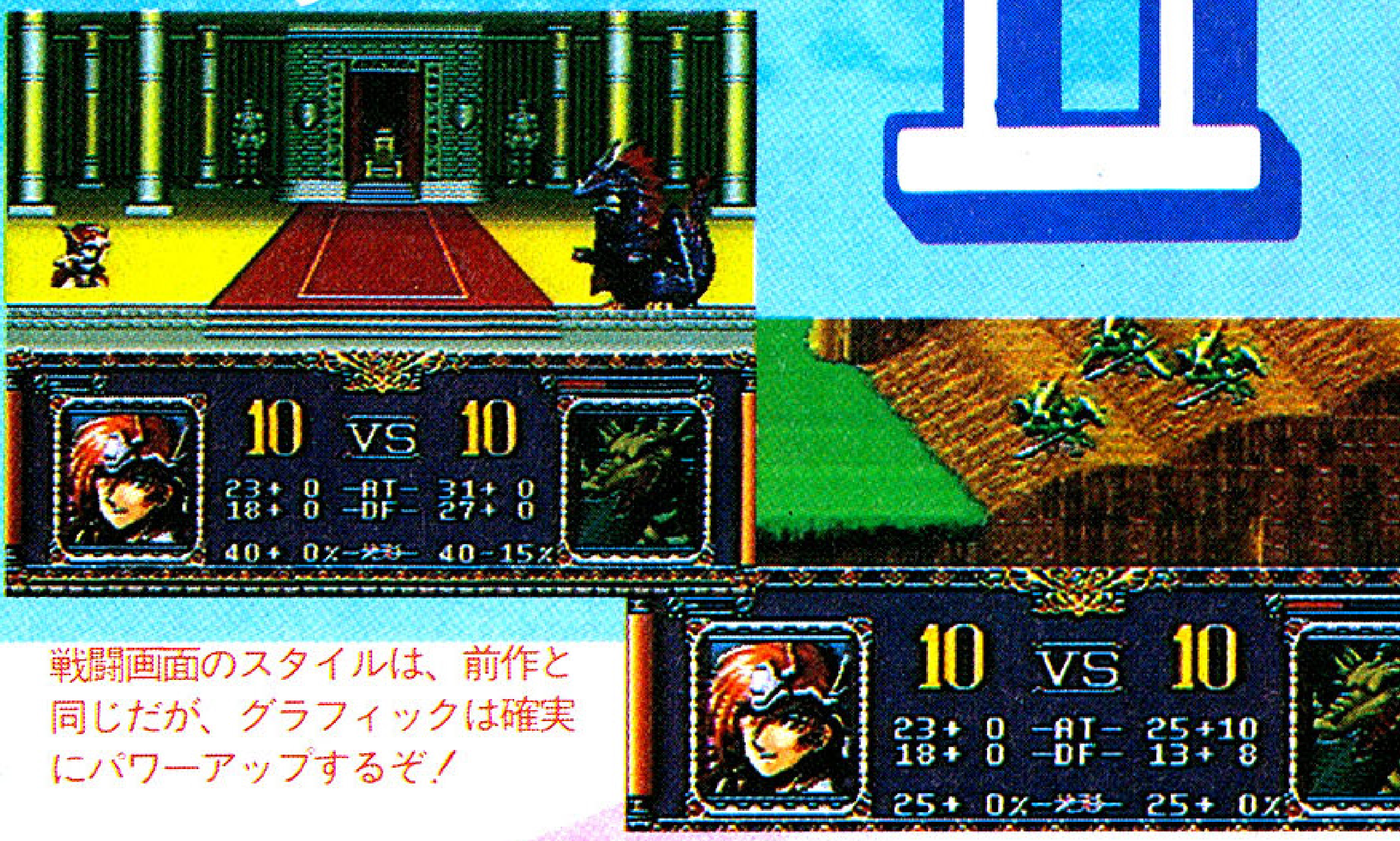
ラングリッサーII

特報!!
Special Report

●メサイヤ●8月下旬発売
●9,800円●SLG●16M+B・B

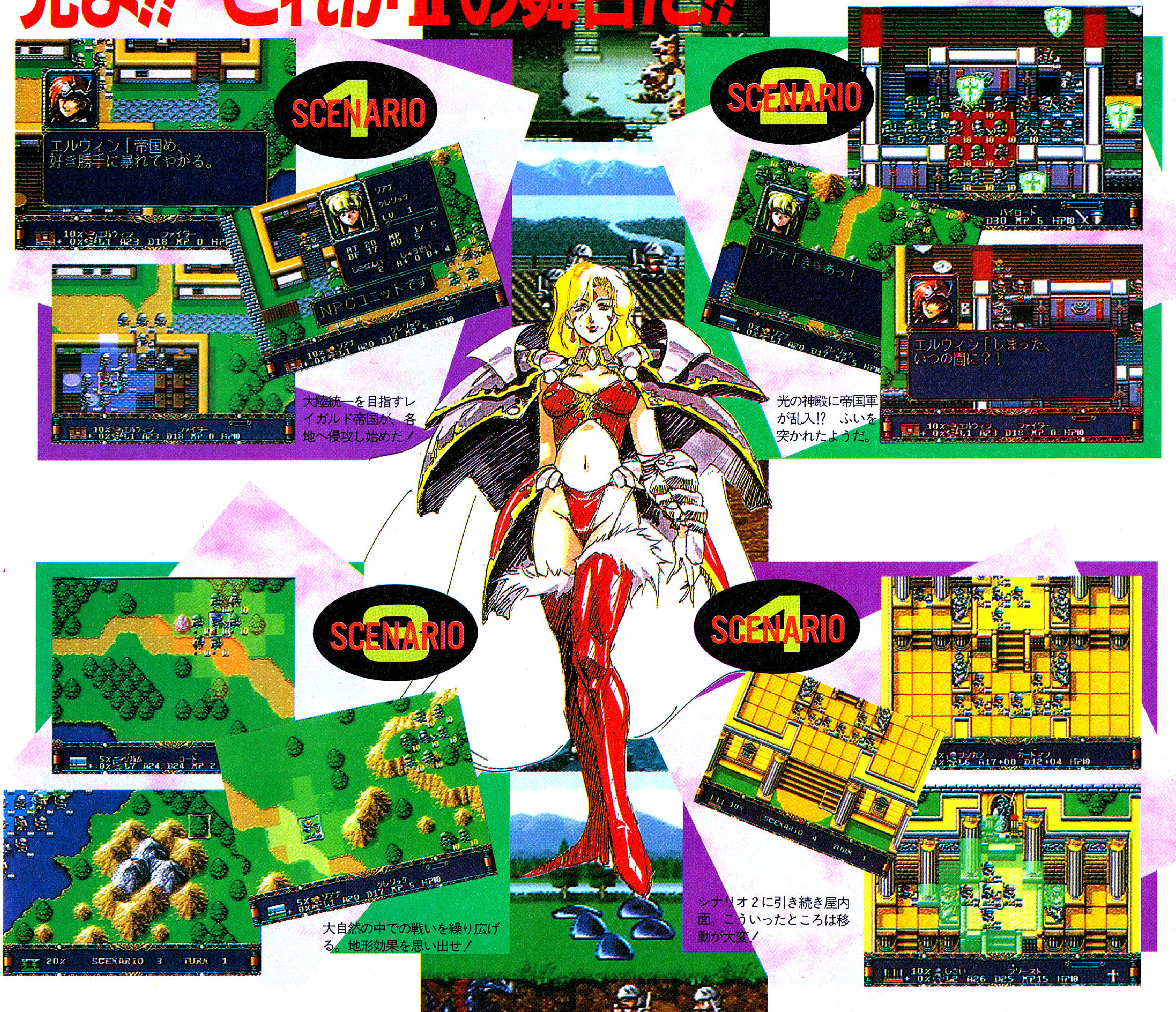
ラングリッサーII

発売日もほぼ見えてきた「ラングリッサーII」。今月は、前半の数シナリオ&戦闘シーンの開発画面を大量入手したので、さっそくご覧あれ。前作より、かなりメリハリのある画面に仕上がっているのがわかるだろう。なお、各シナリオの詳しい紹介は、来月以降紹介していく予定。楽しみに待っててくれ!!


10 VS 10
23+ 0 -AT- 33+ 0
18+ 0 -DF- 27+ 0
10 VS 10
23+ 0 -AT- 25+10
18+ 0 -DF- 13+ 8

戦闘画面のスタイルは、前作と同じだが、グラフィックは確実にパワーアップするぞ!

見よ!! これがIIの舞台だ!!


SCENARIO 1
10% エルウィン ファイター
+ 0% L1 A23 D18 MP 0 HP10
リアナ
クレリック
LV 1
AT 20 MP 1/ 5
DF 17 MV 5
10% リアナ クレリック
+ 0% L1 A20 D17 MP 5 HP10
SCENARIO 2
ハイロード
D30 MP 6 HP10
SCENARIO 3
5% ニーブルム ロード
+ 0% L7 A24 D24 MP 2
20% SCENARIO 3 TURN 1
SCENARIO 4
10% SCENARIO 4 TURN 1
ガードマン
L6 A17+00 D12+04 HP10
10% しさい プリースト
+ 0% L2 A26 D25 MP15 HP10

エルウィン「帝国め、
好き勝手に暴れてやがる。

NPCユニットです

大陸統一を目指すレイガルド帝国が、各地へ侵攻し始めた!

リアナ「きゃあっ!

エルウィン「しまった、
いつの間に?!

光の神殿に帝国軍が乱入!? ふいを突かれたようだ。

大自然の中での戦いを繰り広げる。地形効果を思い出せ!

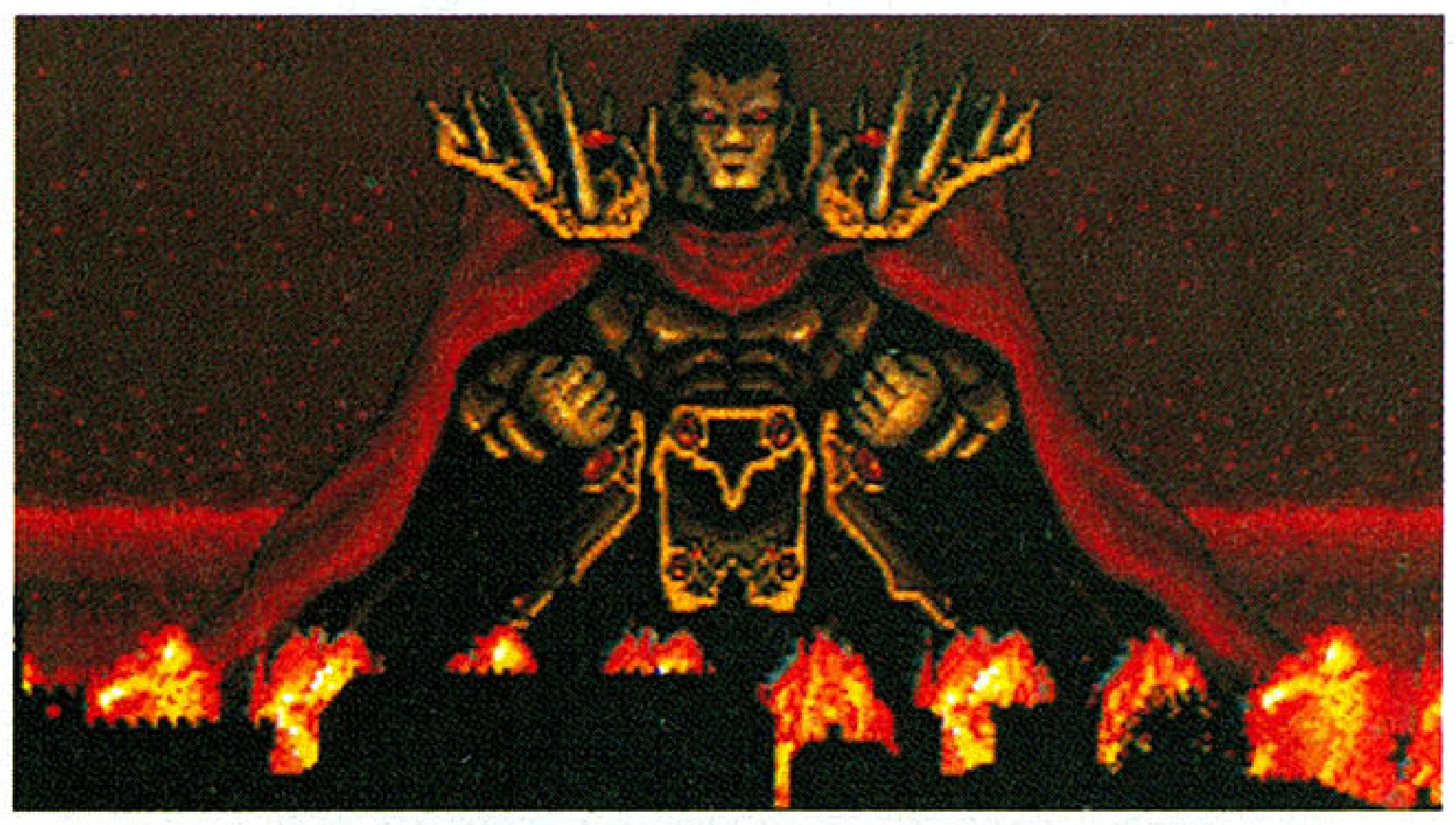
シナリオ2に引き続き屋内面。こういったところは移動が大変!

特報!!
Special Report
ラングリッサーII

●メサイヤ●8月下旬発売予定
●9,800円●SLG●16M+B・4

ラングリッサーII

PUSH START BUTTON
©1994 NCS CORP.



発売を今か今かと待ちわびている君、お待たせいたしました〃 ようやく今月から、ゲームのシナリオを紹介できるようになったぞ。しかもシナリオ1からシナリオ3までドドーンと一挙公開だ〃 もちろん、部隊や魔法の一覧などの細かな設定も、ちゃんとフォローしていく予定。今回は、おさらいの意味を込めてもう一度バックストーリーから紹介だ。

なおIとIIでは、若干（じゃっかん）、出撃準備の方法が違う（違うというよりはコマンドが増えている）ので、まずはその流れを紹介するぞ。詳しくは下図を見てくれ。

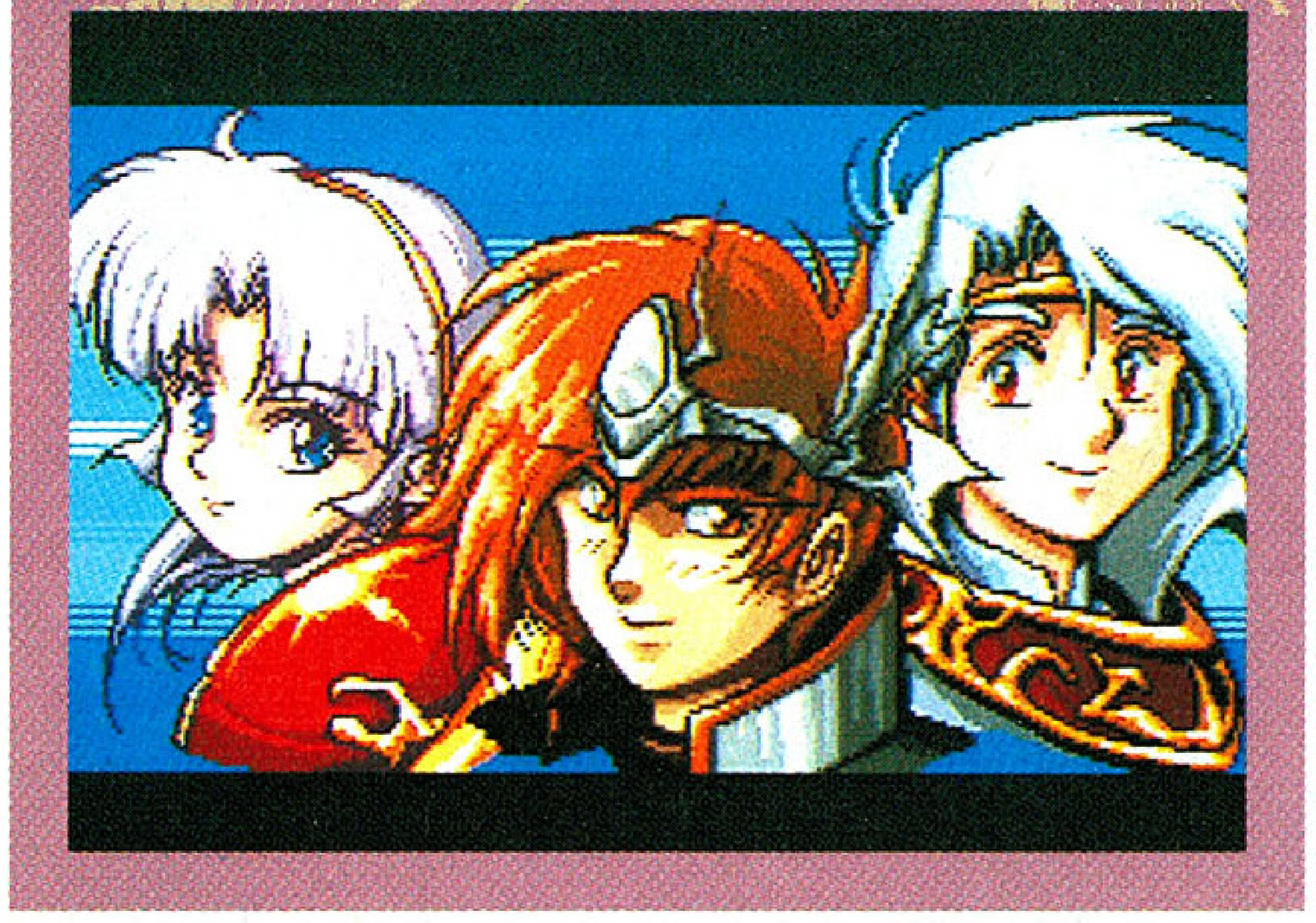
細かな設定ご紹介コーナー その①

STORY

古（いにしえ）の英雄の血を受け継（つ）ぐバルディア王国王子レディン、彼がすべての闇をつかさどる存在カオスと激しく戦ってから数百年。バルディア王国はすでになく、また聖剣ラングリッサーも伝説上での剣という存在でしかなくなっていた。

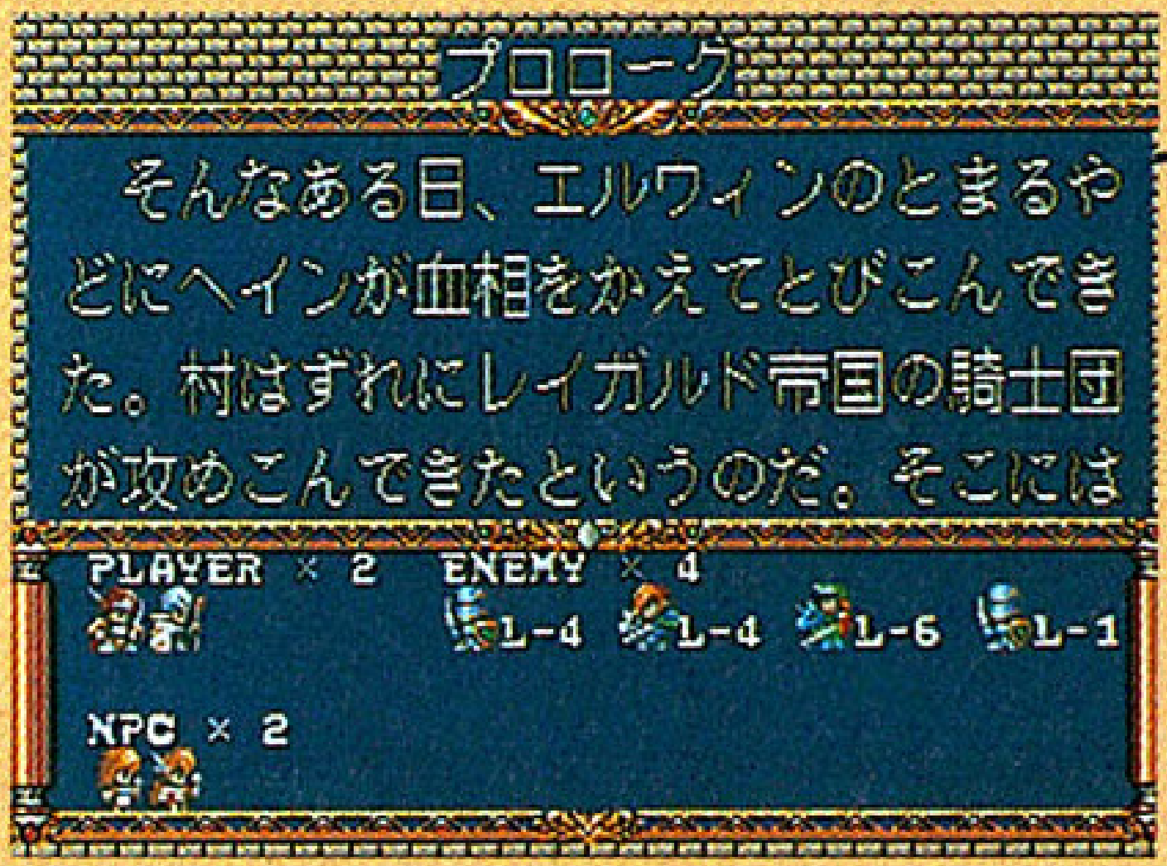
そんなある日、突如レイガルド帝国が大陸各地へ侵攻を開始した。その背後にはラングリッサーに相対する伝説上の闇の剣、アルハザードが絡（から）んでいた。アルハザードを手に入れた帝王ベルンハルトは、封印された真の力を解き放つとともに、歴代の王が成し得なかった大いなる夢、大陸統一の野望を果たそうとしていたのであった……。

――1人の青年がいる。年の頃は20歳前後。名をエルウィンという。幼少の頃に両親を亡くしたため、気ままな冒険者として旅を続けていた。そして彼こそ、バルディア王レディンと后（きさき）クリスとの間にできた子供の末裔（まつえい）にあたるのであった。



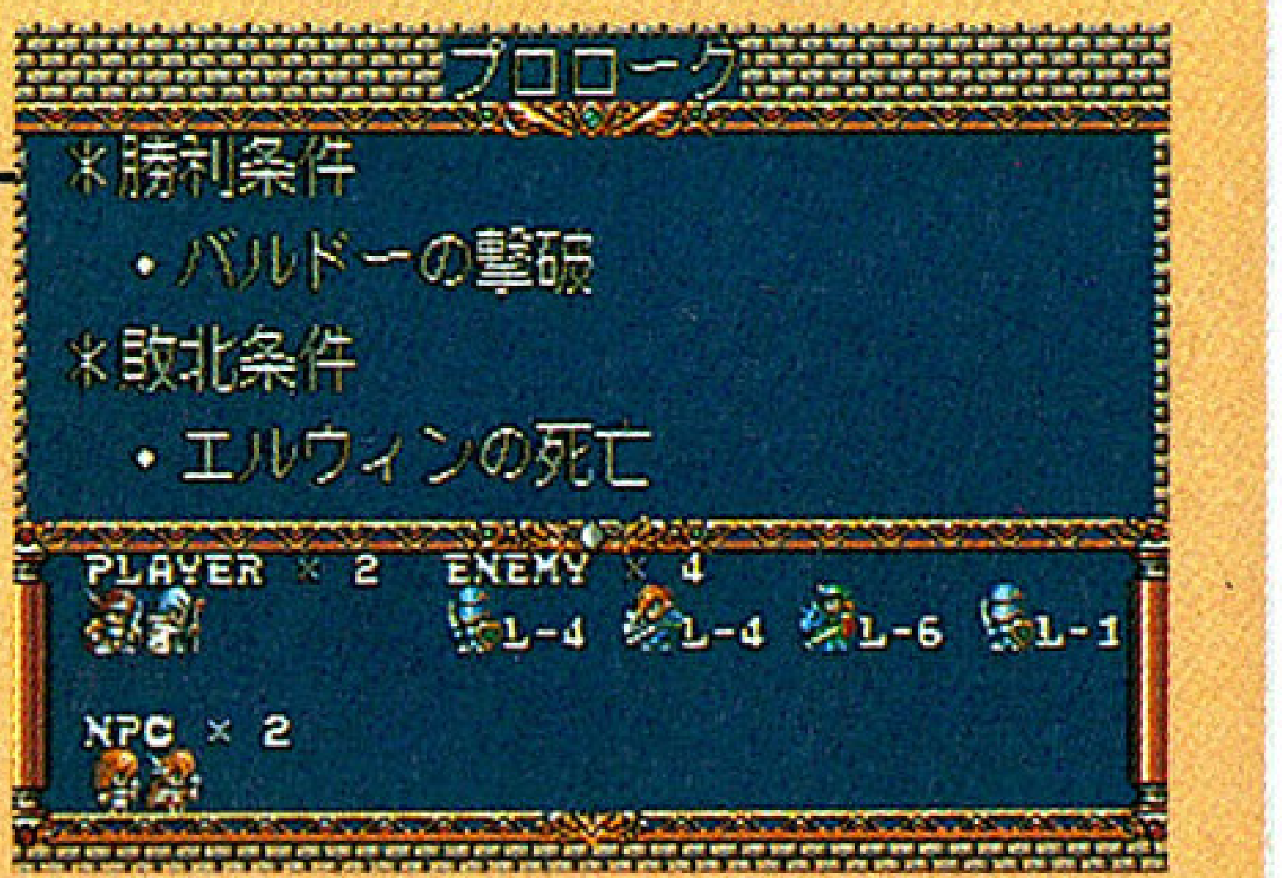
プロローグを読む

● プロローグ ●


プロローグ
そんなある日、エルウィンのとまるやどにヘインが血相をかえてとびこんできた。村はずれにレイガルド帝国の騎士団が攻めこんできたというのだ。そこには
PLAYER × 2 ENEMY × 4
L-4 L-4 L-6 L-1
NPC × 2

まず初めに、そのシナリオのバックストーリが流れる。1回はちゃんと読んでおこう。

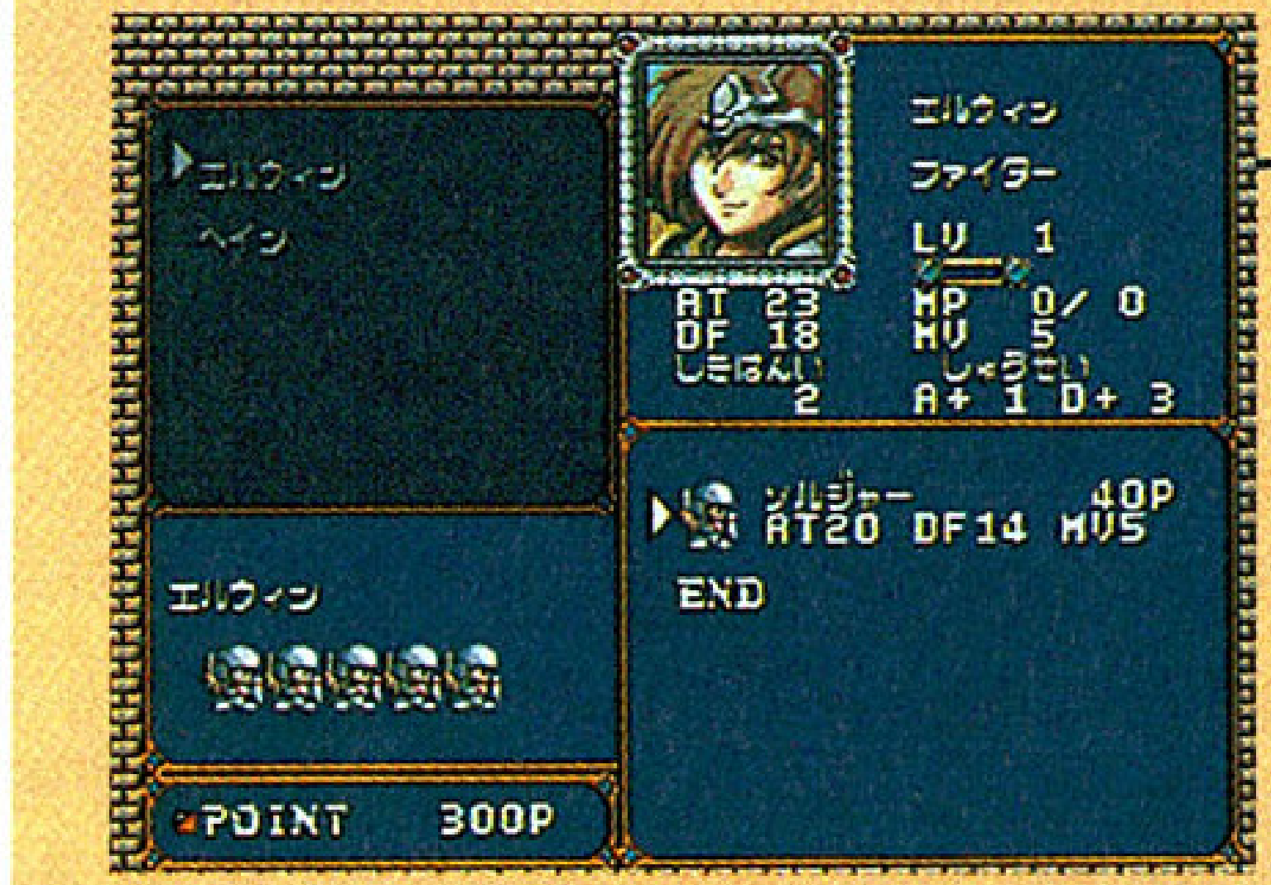
● 勝利条件 ●


プロローグ
※勝利条件
・バルドーの撃破
※敗北条件
・エルウィンの死亡
PLAYER × 2 ENEMY × 4
L-4 L-4 L-6 L-1
NPC × 2

プロローグの後に表示される。プレイ中でもわかるようになっているので、忘れても安心。

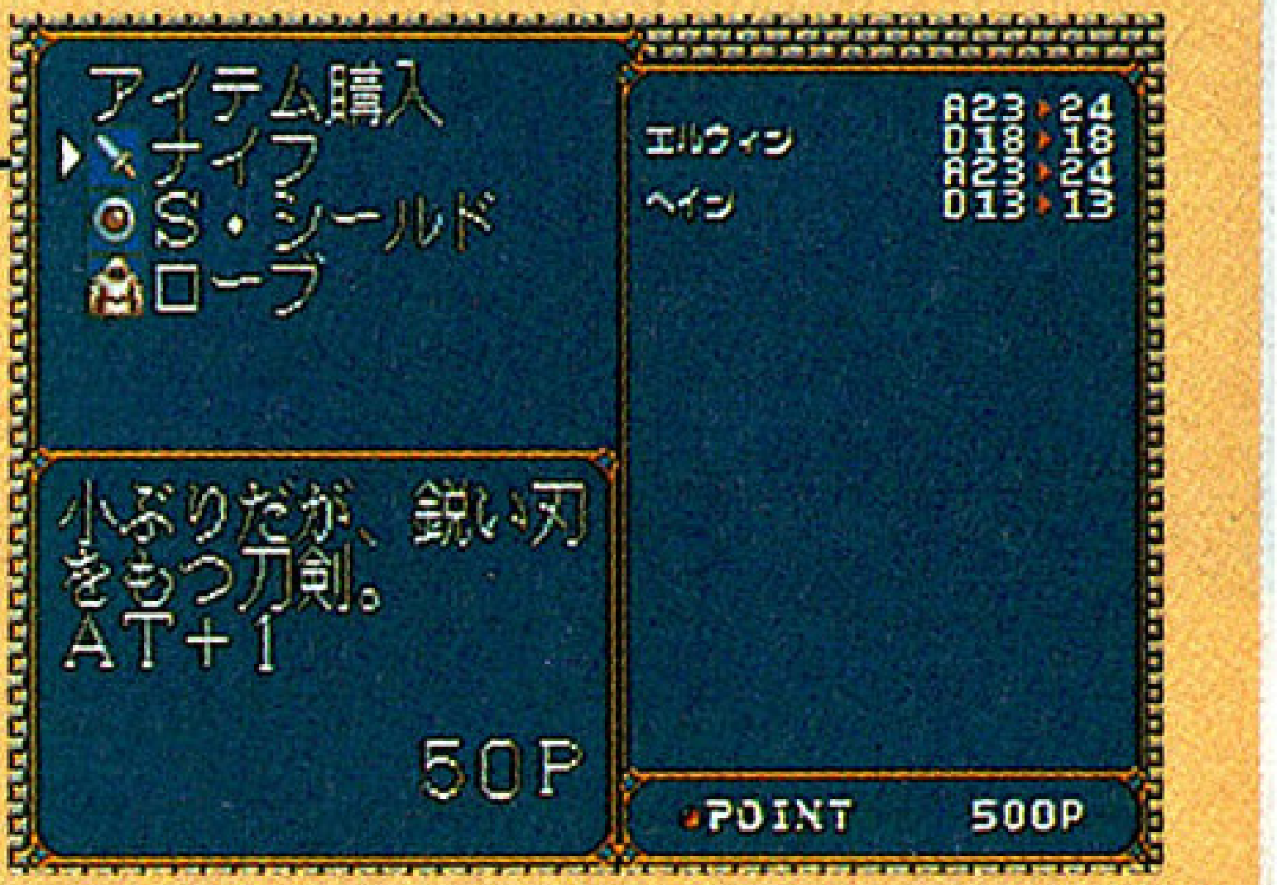
兵士配属・ショップ

● 兵士配属 ●


エルウィン
ヘイン
エルウィン
ファイター
LV 1
AT 23 MP 0/ 0
DF 18 MV 5
しきはんい 2 しゅうせい A+ 1 D+ 3
ソルジャー 40P
AT20 DF14 MV5
END
エルウィン
POINT 300P

各キャラが雇える傭兵を表示。クラスが変わると種類も増える。また、傭兵の混成もできるぞ。

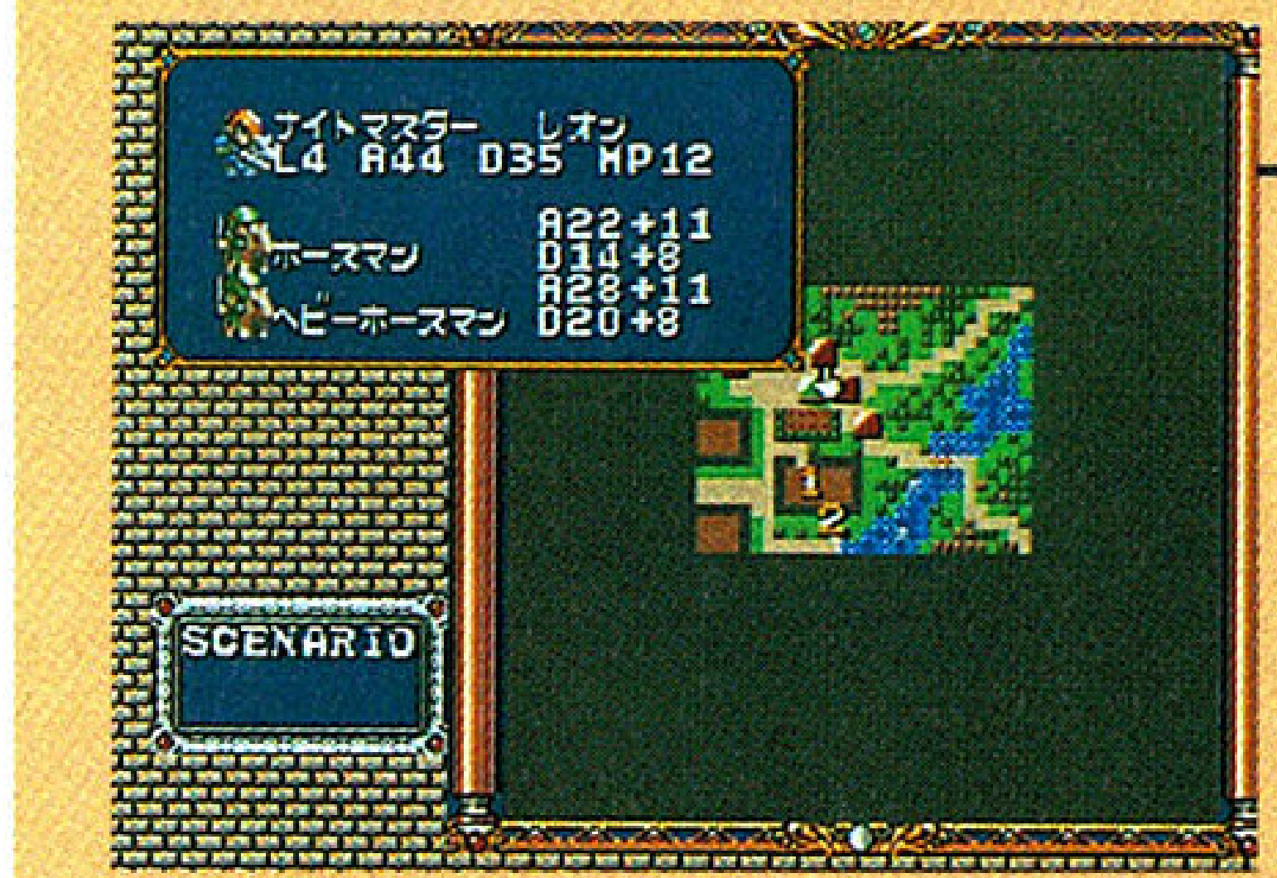
● ショップ ●


アイテム購入
ナイフ
S・シールド
ローブ
エルウィン A23 24 D18 18
ヘイン A23 24 D13 13
小ぶりだが、鋭い刃をもつ刀剣。
AT+1
50P
POINT 500P

アイテムを売買できる。キャラによって装備品が変わり、また各面によって品揃えが違うぞ。

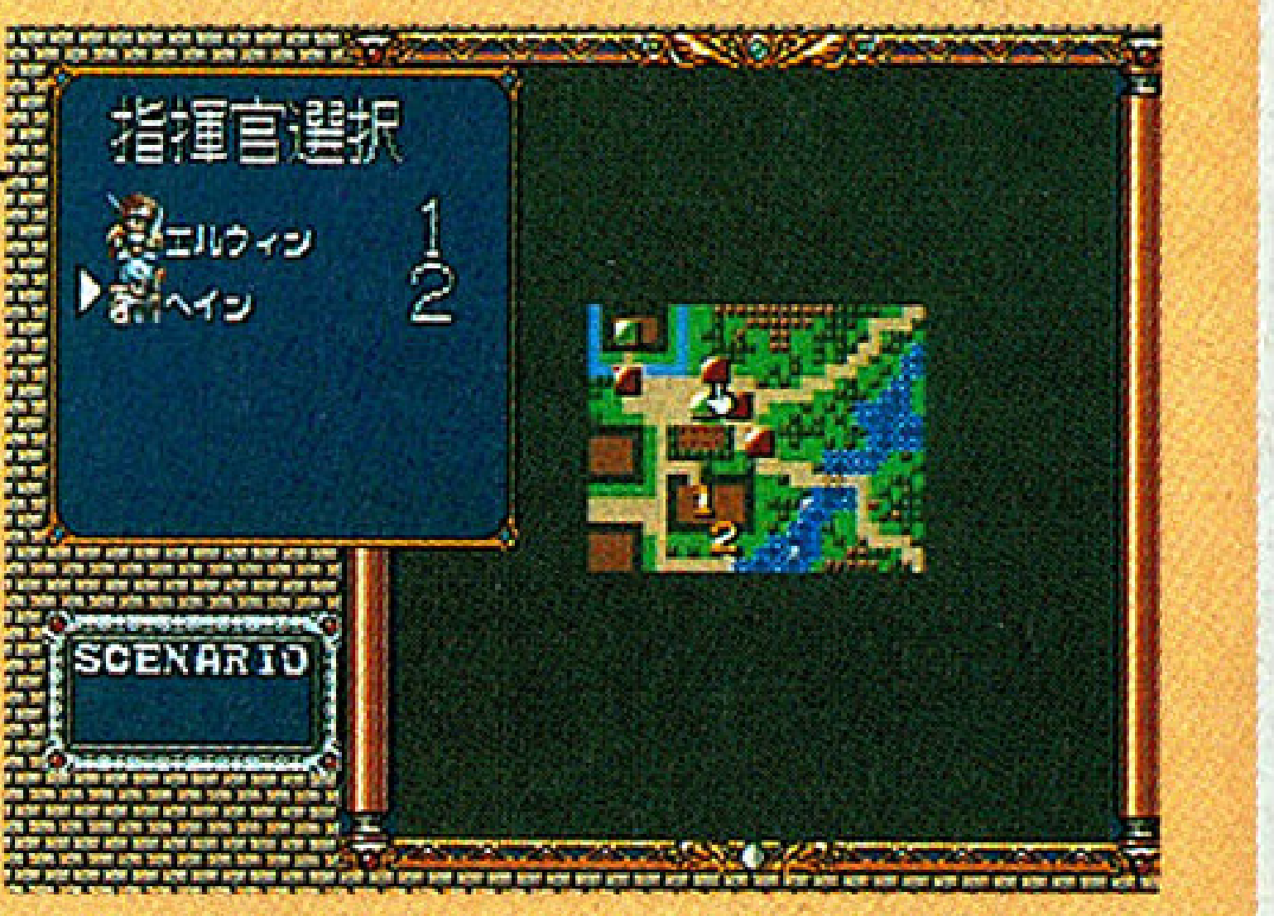
指揮官を配置

● 部隊を見る ●


ナイトマスター レオン
L4 A44 D35 MP12
ホースマン A22 +11 D14 +8
ヘビーホースマン A28 +11 D20 +8
SCENARIO

敵・味方(NPC)の部隊を表示してくれる。まずは情報を得てから、味方部隊を配置させよう。

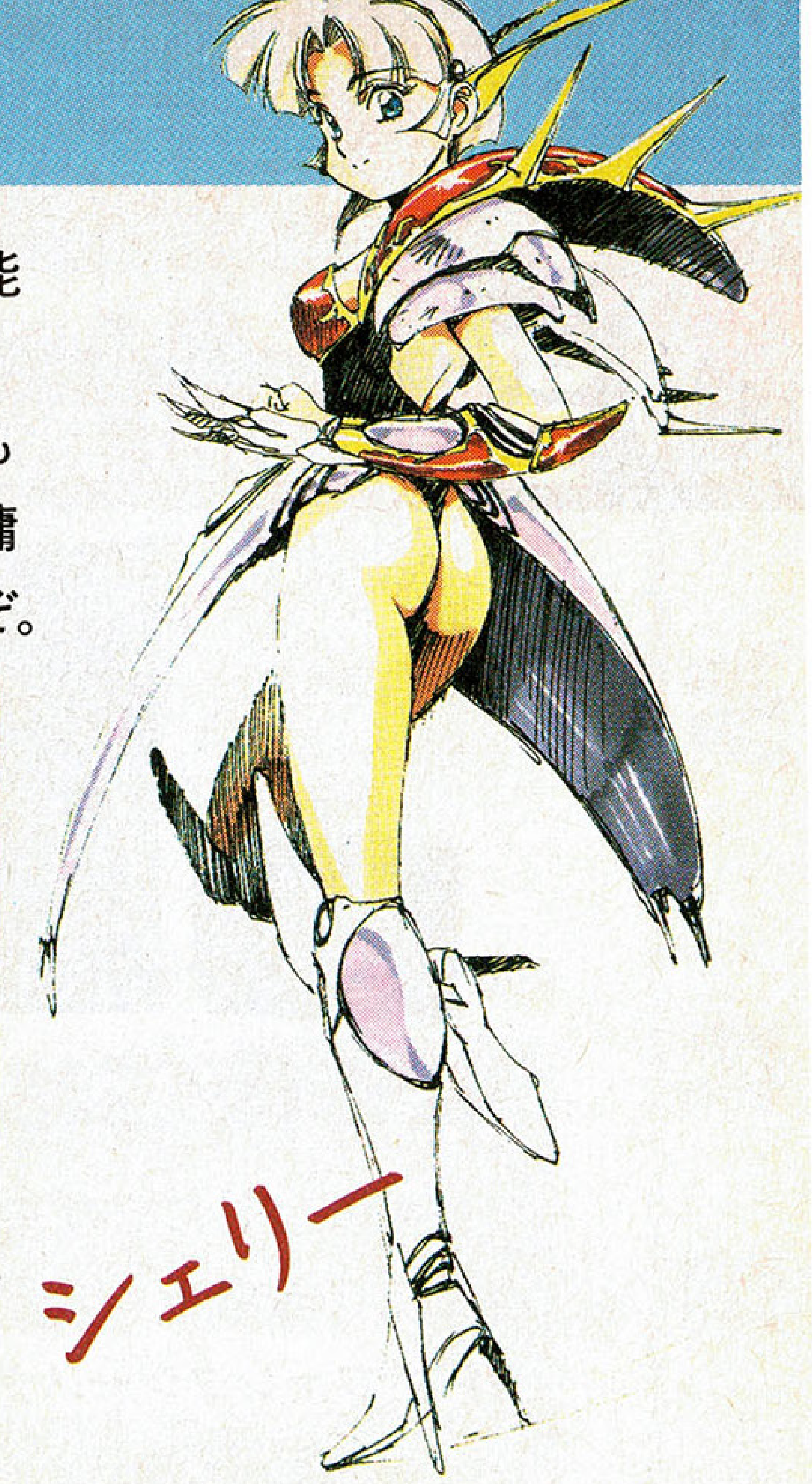
● 指揮官配置 ●


指揮官選択
エルウィン 1
ヘイン 2
SCENARIO

指揮官を選び、配置させたい場所を決める。強制配置の場合は、このコマンドは使えない。

ゲームスタート

※指揮官配置画面から、キャンセルボタンで兵士配属画面に戻るので、まず敵部隊を見てから、傭兵を選択したほうがベスト。

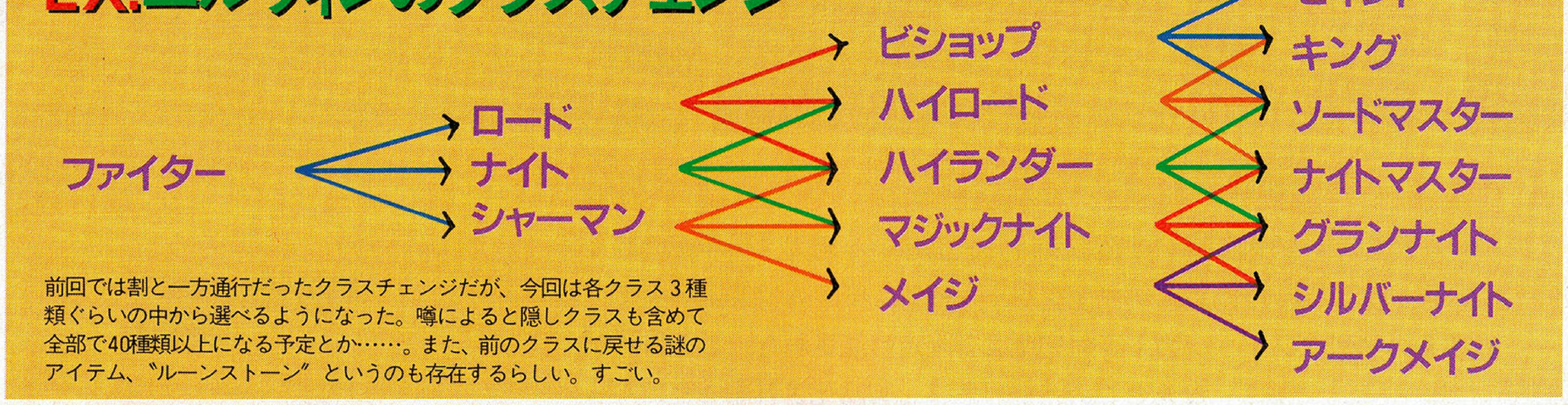


指

前作では活躍できる指揮官数は８人だったが、今回は10人。そして登場する指揮官数は最大20人にも増えた。さらに指揮官のクラス数も大幅に増え、クラスチェンジの選択数や段階（前作では３段階、隠しクラスだけ４段階）も増えている。そして弓を装備することによって、間接攻撃も可能となるなど、様々な部分で改良されている。

また、ＰＣ版で好評だった〝クラスチェンジ後も前のクラスから継続して同じ魔法や同じ種類の傭兵を雇える（やと）システム〟が、IIで生かされているぞ。

EX.エルウィンのクラスチェンジ


ファイター
ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ

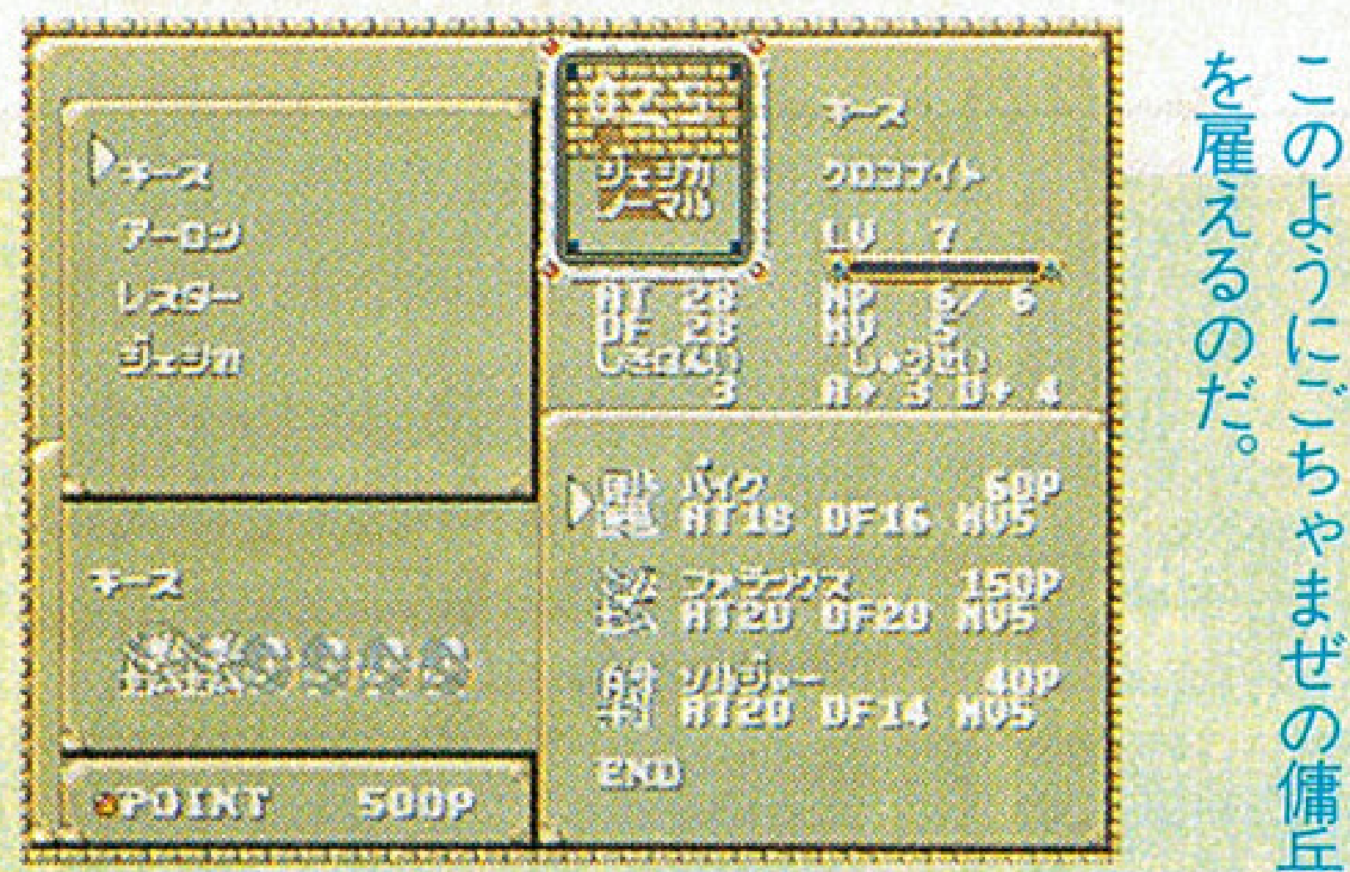
前回では割と一方通行だったクラスチェンジだが、今回は各クラス３種類ぐらいの中から選べるようになった。噂によると隠しクラスも含めて全部で40種類以上になる予定とか……。また、前のクラスに戻せる謎のアイテム、〝ルーンストーン〟というのも存在するらしい。すごい。

傭

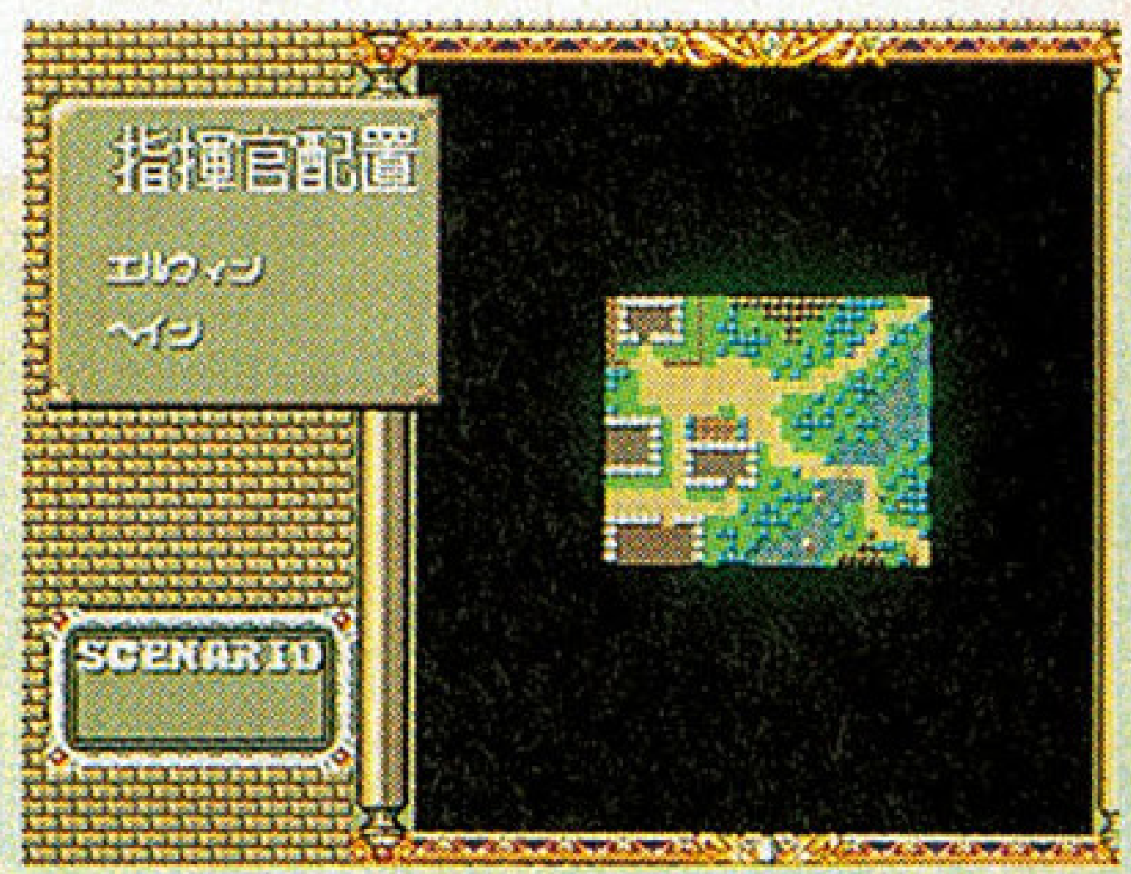
傭兵の種類は全部で15種類（右表参照）、雇える人数は最大６人と前作より少し減ったが（前は８人）その分内容が濃くなっている。まず１つめは、弓兵による間接攻撃が可能になったこと。そして２つめは、違う種類の傭兵を混在（こんざい）して（例えばソルジャー＋ホースマン＋エルフなど）雇えるようになったことだ。前回では兵は単一だったが、これにより、戦略の幅がかなり広がるハズだ。

ステージクリア時に傭兵を残していても、次のステージではもう１度雇い直す、というシステムは前作と一緒。しかし今回は、傭兵の残数が保存され、その残数が一定値に達することにより、指揮能力が成長するという新システムとなった。このパラメータは、指揮官のレベルアップでは成長しない要素なので、傭兵を雇いすぎてムダになった、ということがなくなったぞ。

歩兵	ソルジャー グラディエーター アーマソルジャー モンク（対アンデッド） ガードマン（対スライム）
騎兵	ホースマン ヘビーホースマン ドラクーン
長槍	パイク ファランクス
弓兵	エルフ バリスタ
特殊	マーマン（水兵） グリフォン（飛兵） エンジェル（飛兵）


キース
アーロン
レスター
ジェシカ
ジェシカ
ノーマル
キース
クロコナイト
LV 7
AT 28
DF 28
MP 6/ 6
MV 5
パイク 60P
AT18 DF16 MV5
ファランクス 150P
AT20 DF20 MV5
ソルジャー 40P
AT20 DF14 MV5
END
キース
POINT 500P

このようにごちゃまぜの傭兵を雇えるのだ。


指揮官配置
エルウィン
ヘイン
SCENARIO

指揮官配置画面は、このような簡易マップ上で行なう。

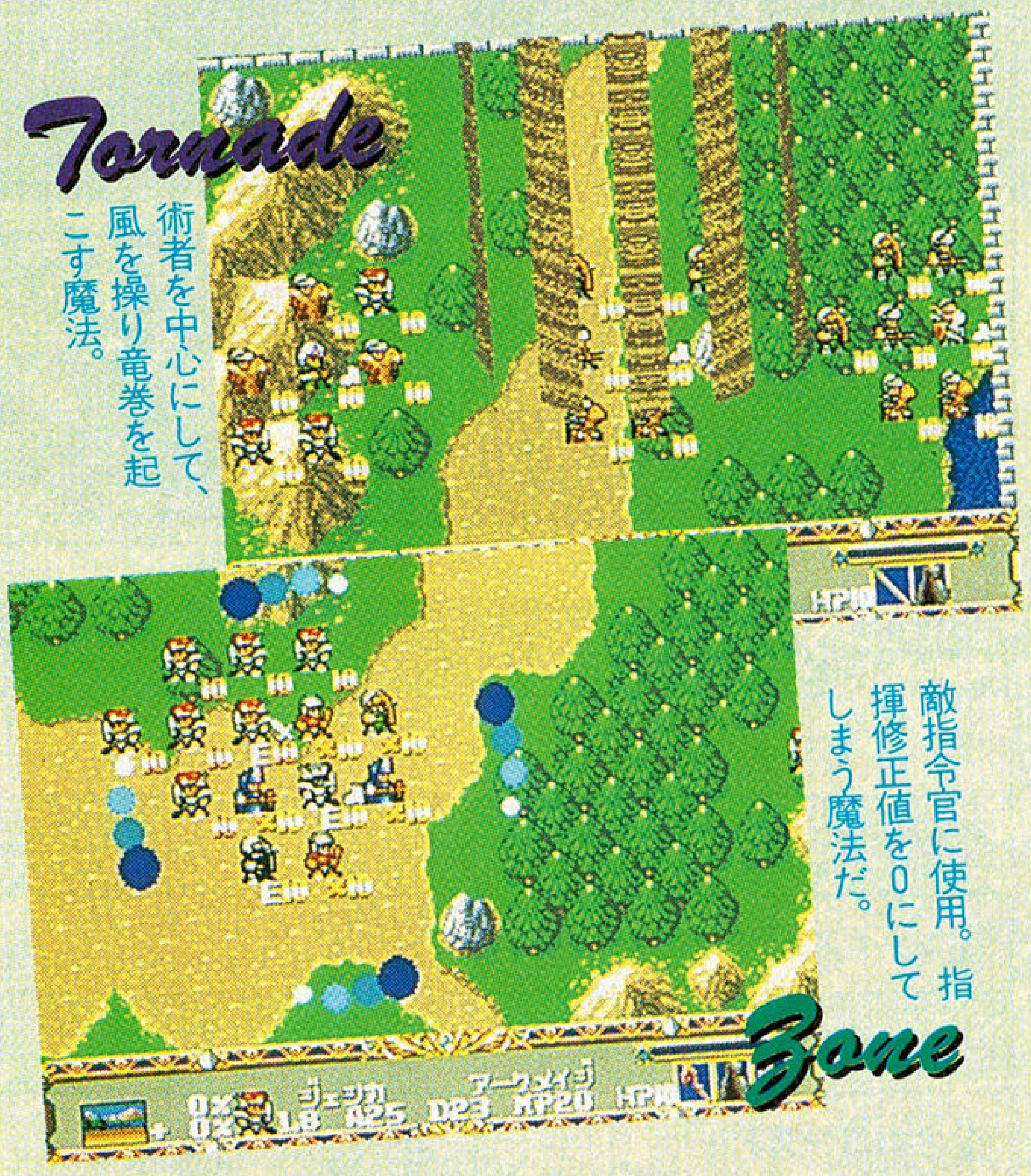
魔

魔法総数は10種類から22種類＋αと、前作より倍以上になった。主に攻撃系（メテオ、ブリザードなど）攻撃補助系（アタック、ゾーンなど）の魔法がドーンと増えたほか、サモナー（隠しクラスとの噂）による召喚魔法という、新たな魔法系統も増えている。

さらに、ＭＰの回復（ＰＣ版では存在）、ヒール系魔法による経験値獲得、魔法の属性（例えばアースクエイクは飛行兵には無効、水上の敵にはサンダーが有効など）といった要素も追加されている。殴るだけでクリアするのは難しくなったぞ。

Resist
モンスター
ウェアウルフ
L6 A29 D26 MP10

防御力を奪う、攻撃補助魔法。盾のような絵が出るぞ。

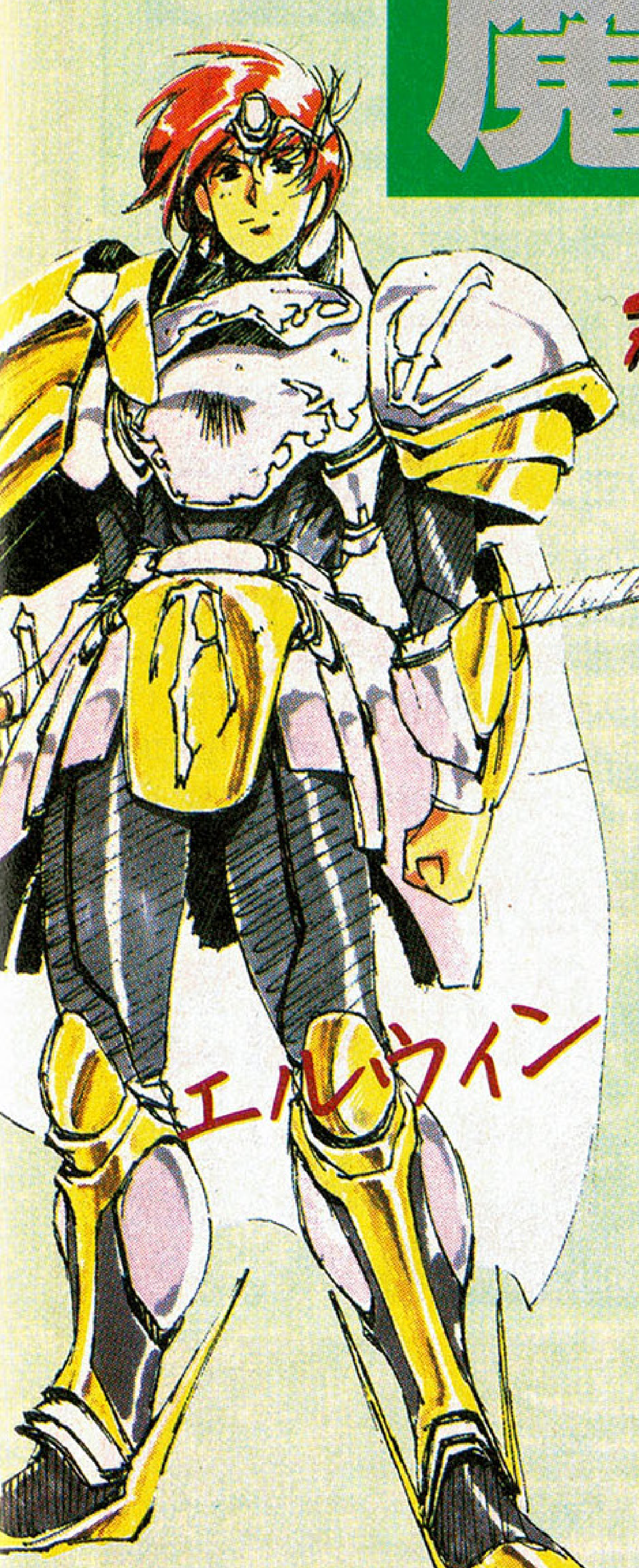

Tornade
Zone
ジェシカ
アークメイジ
L8 A25 D23 MP20

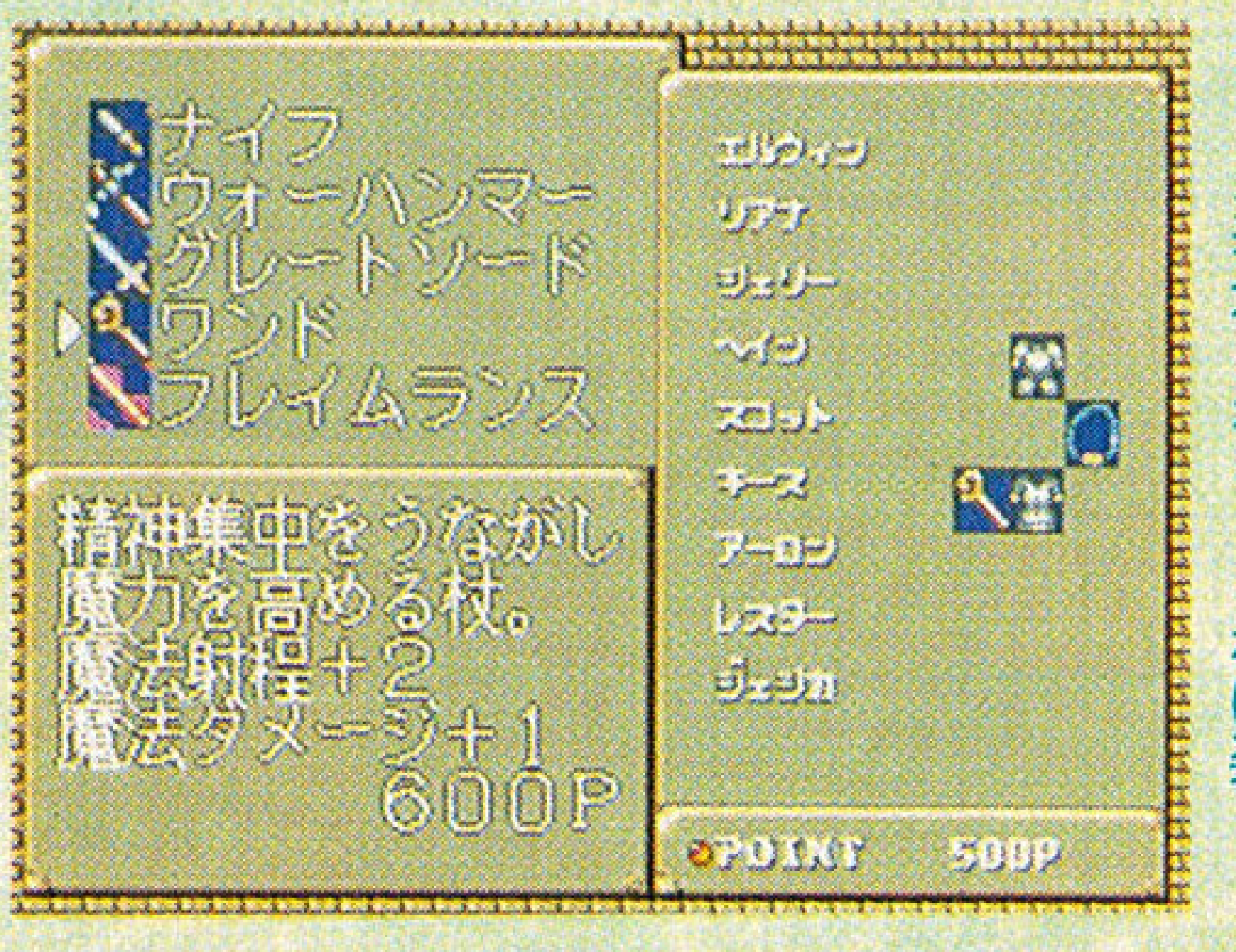
術者を中心にして、風を操り竜巻を起こす魔法。

敵指令官に使用。指揮修正値を0にしてしまう魔法だ。

店

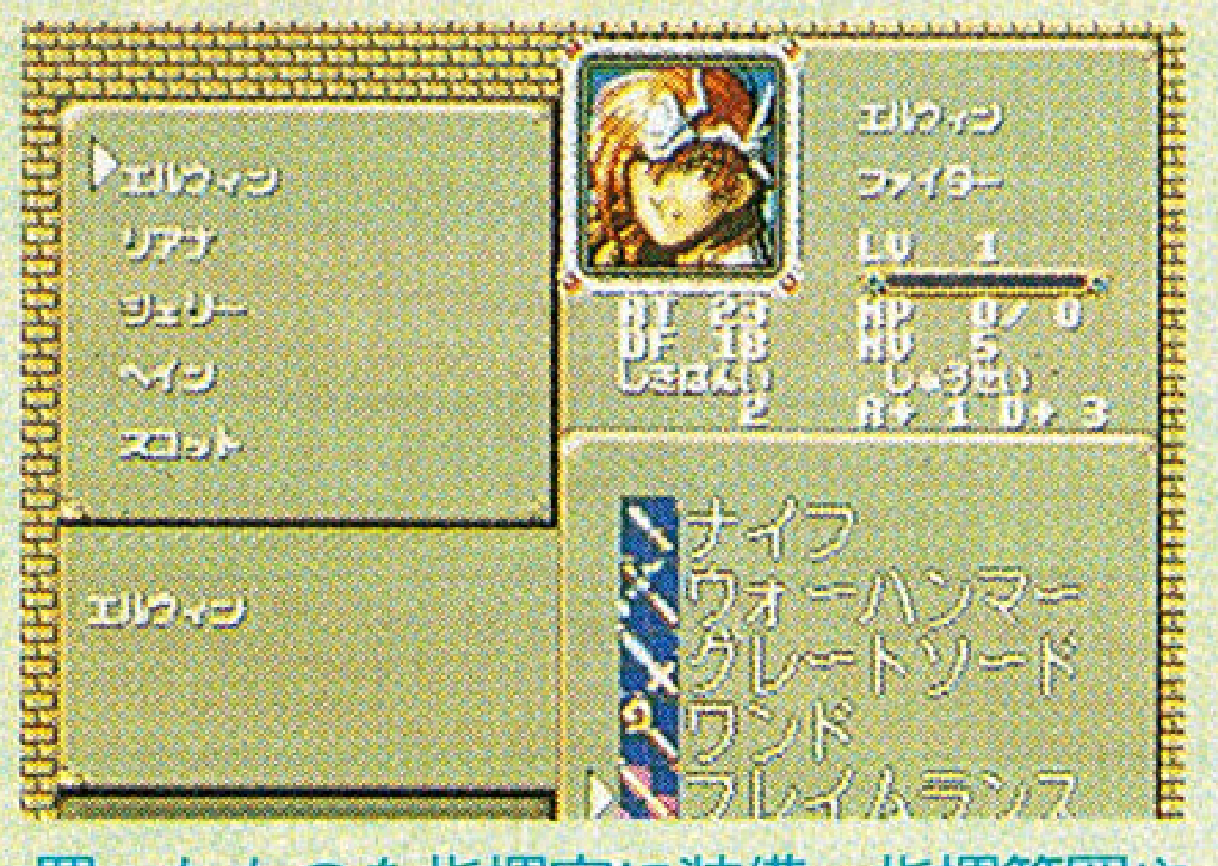
ＰＣ版ではおなじみだったショップが、IIでも登場。剣や魔法アイテムなどの売買ができるようになったのが嬉しい。さらに今回は、それらのアイテムも３種類まで装備（武器・防具・小道具といった感じ）できるようになったぞ。




ナイフ
ウォーハンマー
グレートソード
ワンド
フレイムランス
エルウィン
リアナ
シェリー
ヘイン
スコット
キース
アーロン
レスター
ジェシカ
POINT 500P

精神集中をうながし
魔力を高める杖。
魔法射程＋2
魔法ダメージ＋1
600P

各アイテムは買う際に用途、値段などが表示される。これは楽。


エルウィン
リアナ
シェリー
ヘイン
スコット
エルウィン
エルウィン
ファイター
LV 1
AT 23
DF 18
HP 0/ 0
MV 5
ナイフ
ウォーハンマー
グレートソード
ワンド
フレイムランス

買ったものを指揮官に装備。指揮範囲や修正値はちゃんと増えたかな？

ラングリッサーII

SCENARIO3　ゾルム再び

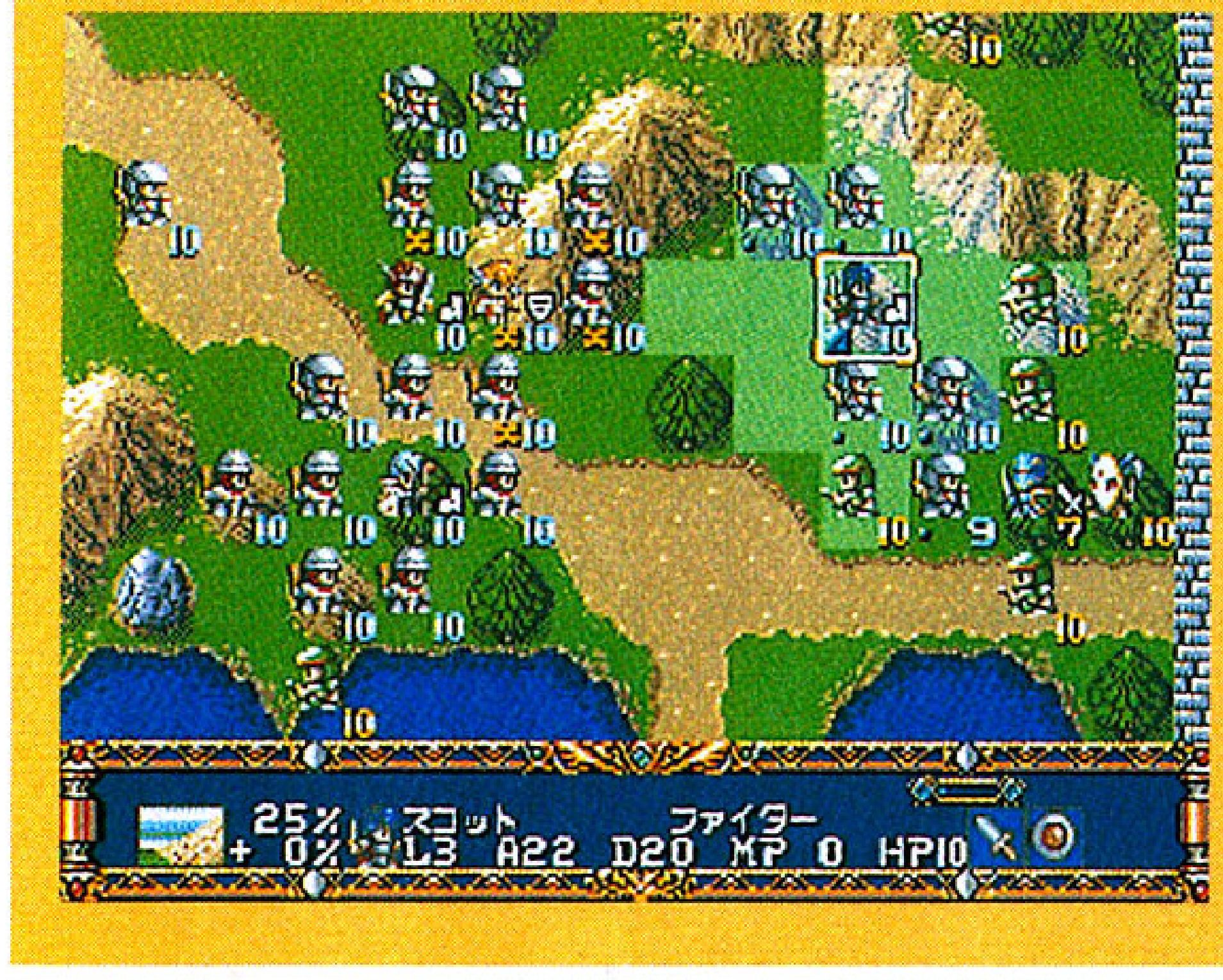
ゾルムの包囲網を脱出したエルウィン達は、エストールの光の大神殿へ向かい、山中を急いでいた。しかし、か弱い娘を連れた旅では追撃を振り切れるはずもなく、ついに追撃部隊に追いつかれてしまう。そして今、敵の圧倒的な兵数の前に、少なからず不利な戦いを強いられようとしていた。

〈勝利条件〉　●敵全滅
〈敗北条件〉　●リアナの死亡
●エルウィンの死亡

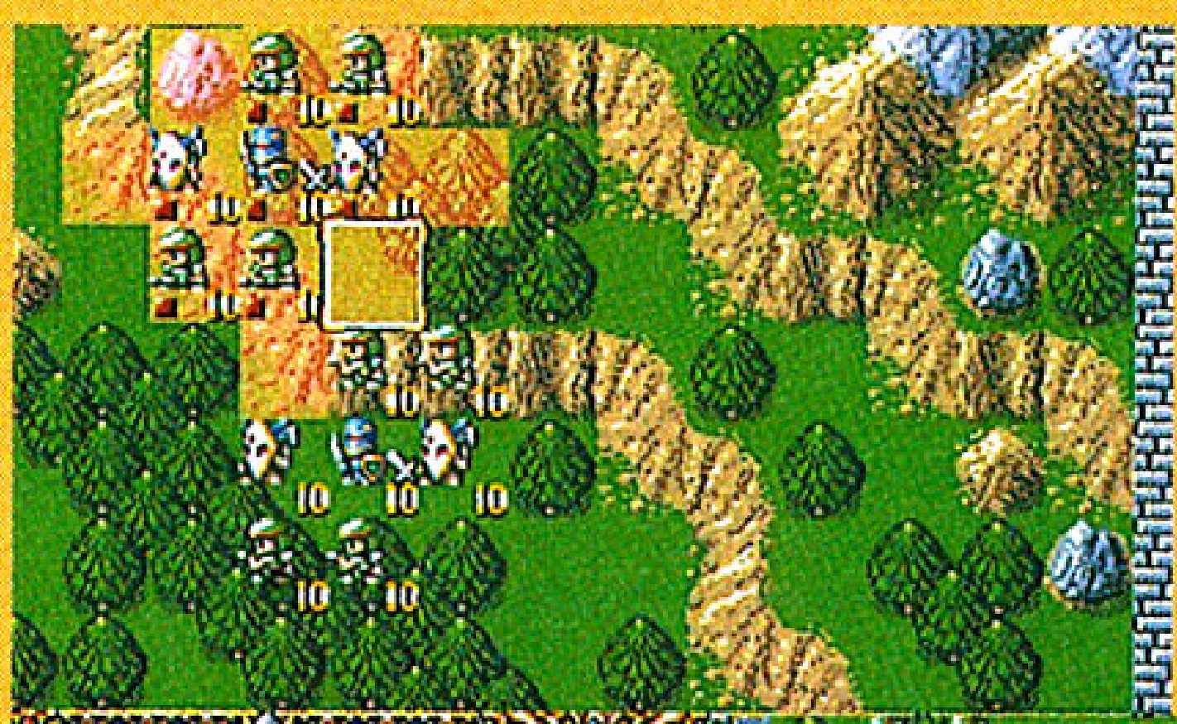
パイク（長槍）軍団初登場のシナリオ。思わず身構えてしまうが案ずることはない。ソルジャーにとってパイクは得意とする相手だからだ。ガシガシと倒していこう。

また、ゾルム以外の敵を倒すと、マップ上部から伏兵が3部隊現れる。ファイターLv1なので強くはないが、数が多いうえ、ゾルムもジリジリと攻めてくるので気をつけよう。

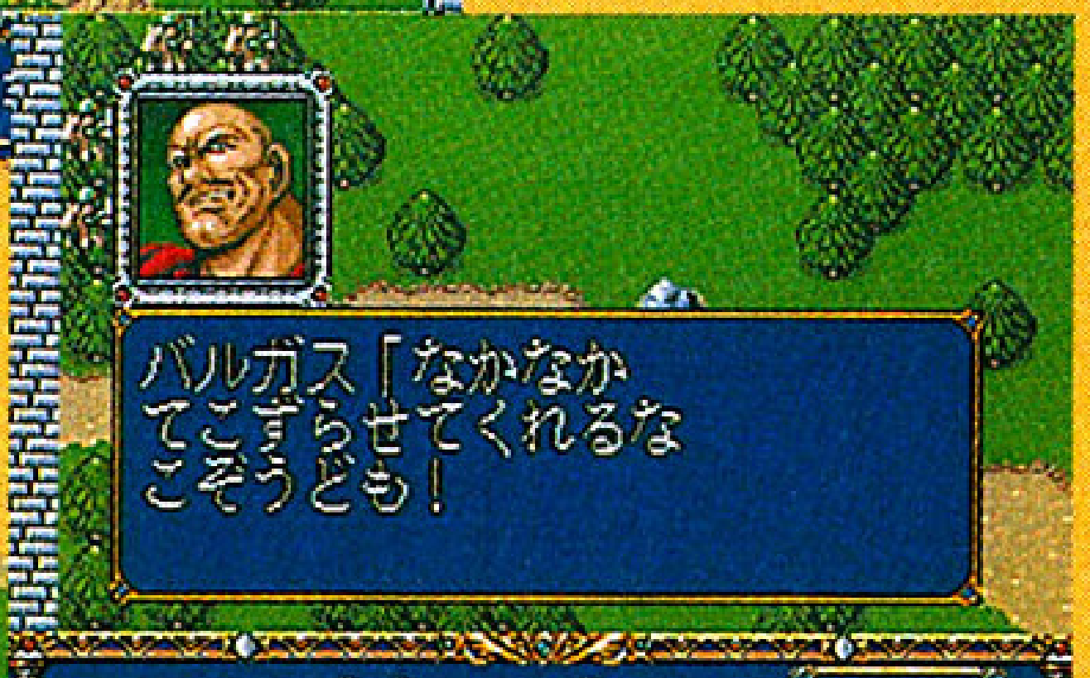
最後にバルガス将軍が登場するが次のターンで謎の騎士が現れ、助けてくれる。果たしてその正体は……？


```
25%    スコット        ファイター
+ 0%   L3  A22  D20  MP 0  HP10
```

3方向にパイク軍団が登場。とりあえずゾルムの部隊は襲ってくる気配がないので、まずはザコを一掃しよう。

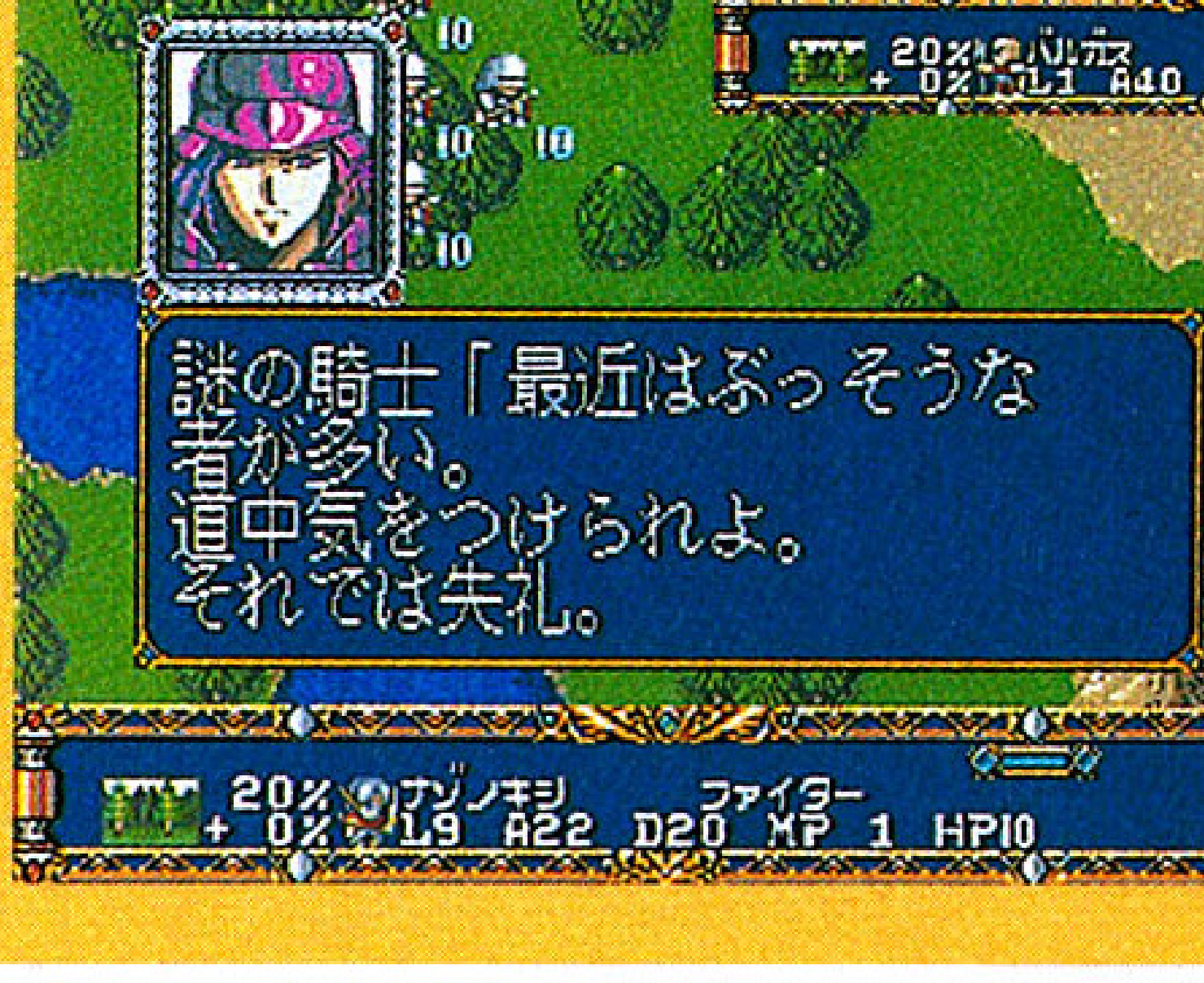

```
5%   SCENARIO
```

伏兵は3部隊。率いている傭兵の種類は、パイクとバーバリアン。さして強くはないが、なにぶん数が多いので注意。


バルガス「なかなか
てこずらせてくれるな
こぞうども！

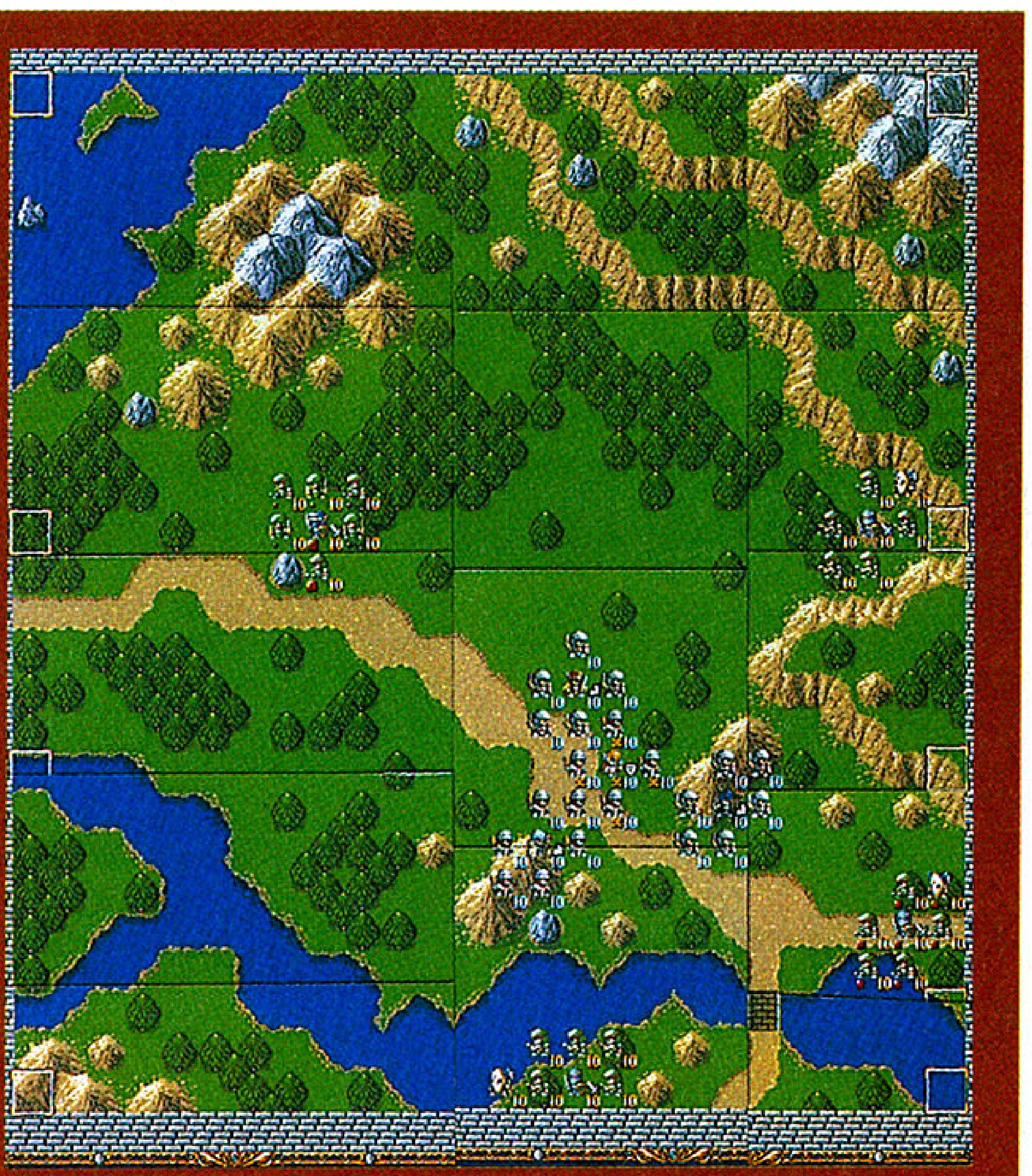
```
20%    バルガス        ジェネラル
+ 0%   L1  A40  D30  MP18  HP10
```

すべての敵を一掃すると、バルガスが登場。果たして勝てるか？


謎の騎士「最近はぶっそうな
者が多い。
道中気をつけられよ。
それでは失礼。

```
20%    ナゾノキシ      ファイター
+ 0%   L9  A22  D20  MP 1  HP10
```

謎の騎士登場！　新たな敵の出現で、バルガスは撤退するが、果たして彼（彼女？）の正体は……？



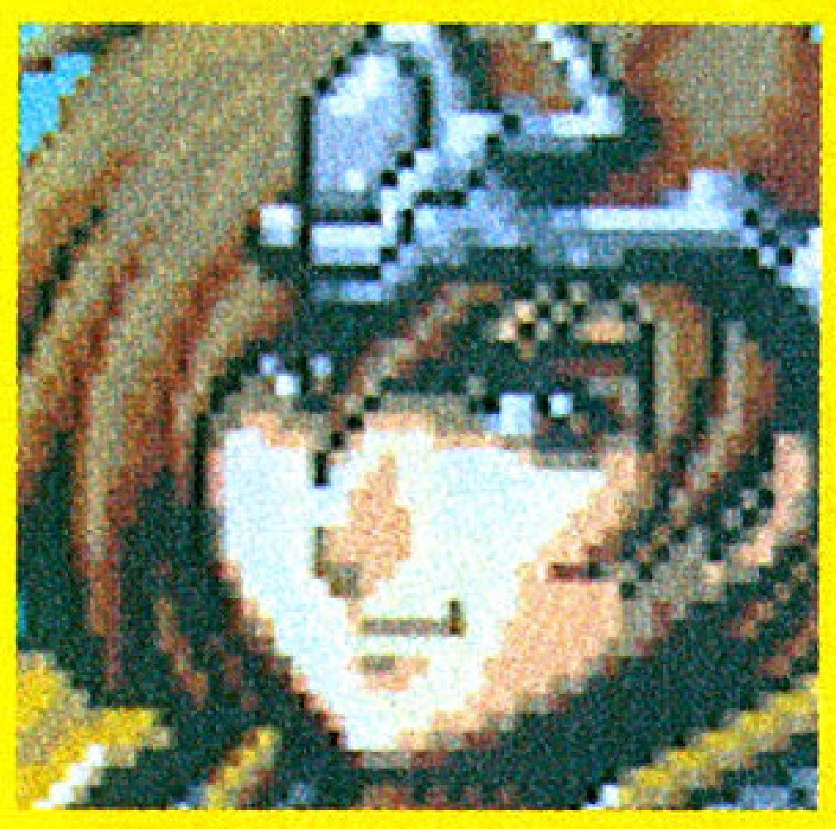
●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／＊リアナ（プリーストLv4）

●敵……指揮官（ファイターLv3）×2／指揮官（ファイターLv2）／ゾルム（ロードLv3）

謎の騎士の助けで、バルガスを退（しりぞ）けたエルウィン達。リアナの安全を確保するため、再び、一行は彼女を光の大神殿まで送り届ける旅を続けるのであった……。(来月につづくぞ)

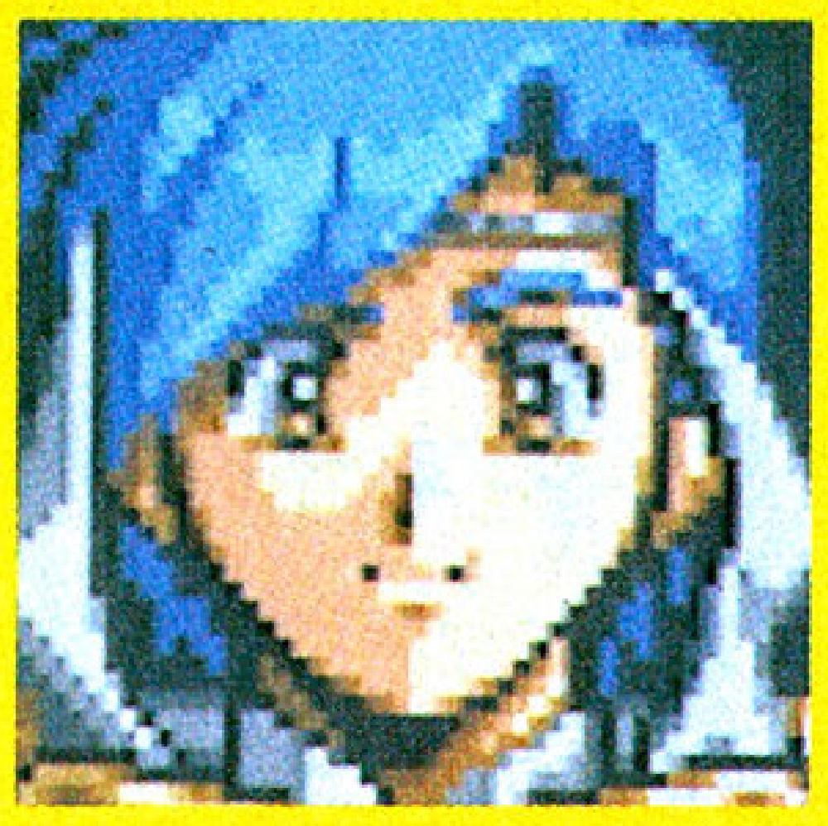
全部で20以上のシナリオがある「ラングリッサーⅡ」。今回は、その序盤の一部を紹介したわけだが、なんとなくでもストーリーの流れはつかめたかな？　来月はシナリオ4以降の紹介だぞ！　楽しみにしていてくれ。

1～3面に登場した　主要キャラクター紹介



エルウィン

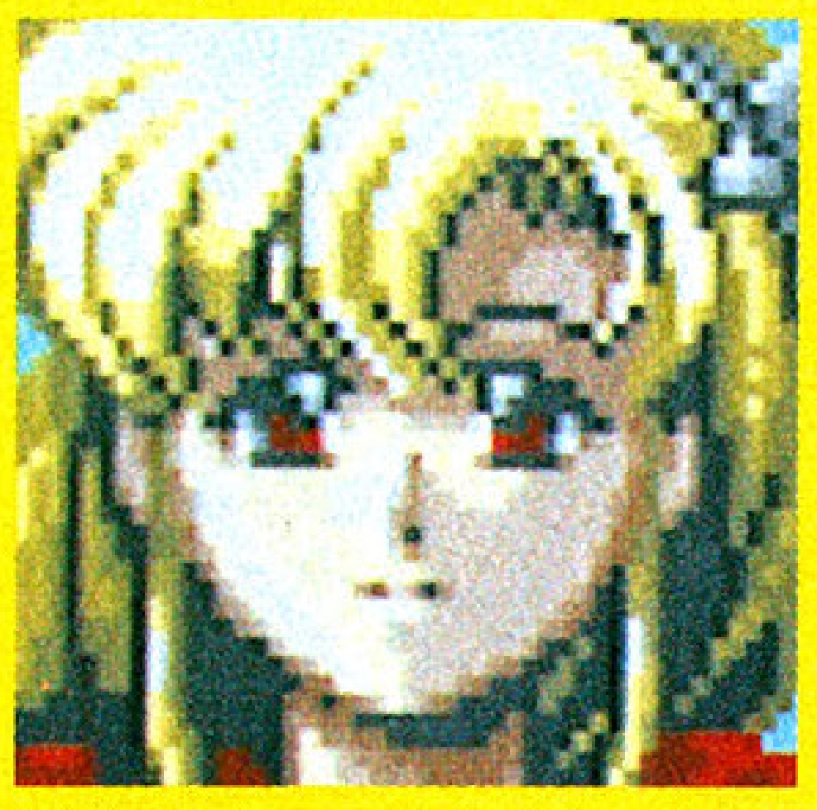
レディンとクリスの子孫にあたる、今作の主人公。幼少の頃に両親を亡くし、気ままな冒険者として旅を続けている。容貌はレディン似。熱血タイプではないが、正義感は強い。



ヘイン

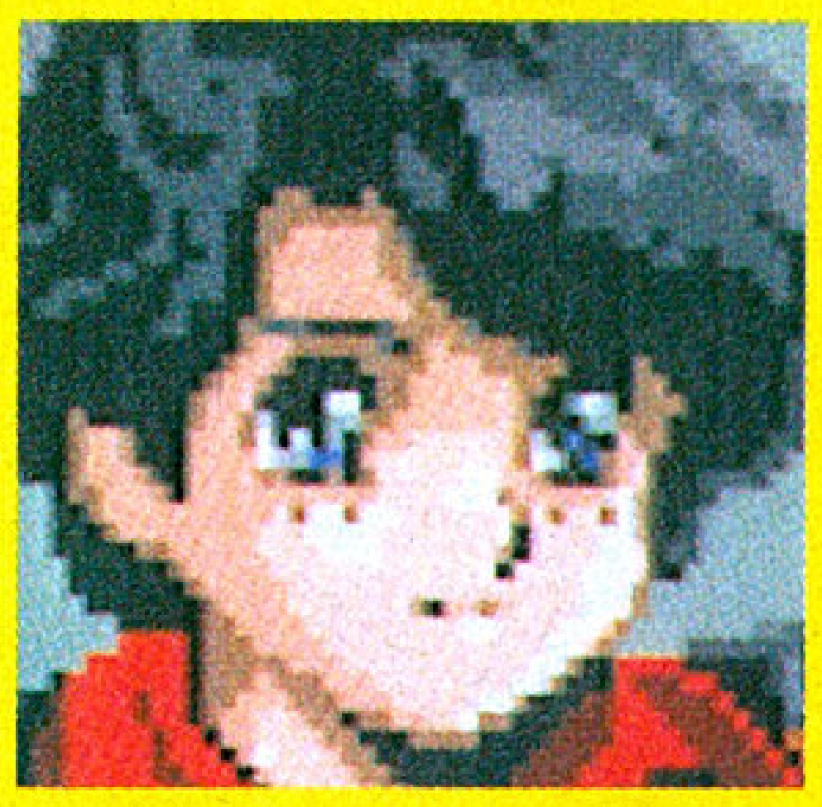
サルラス領内の村に住んでいる、魔術師見習いの少年。わりと脳天気(？)なところがあり、頼りがいがあるタイプとはいえないが、魔術の才能は天性のものがある。リアナとは幼なじみ。

リアナ

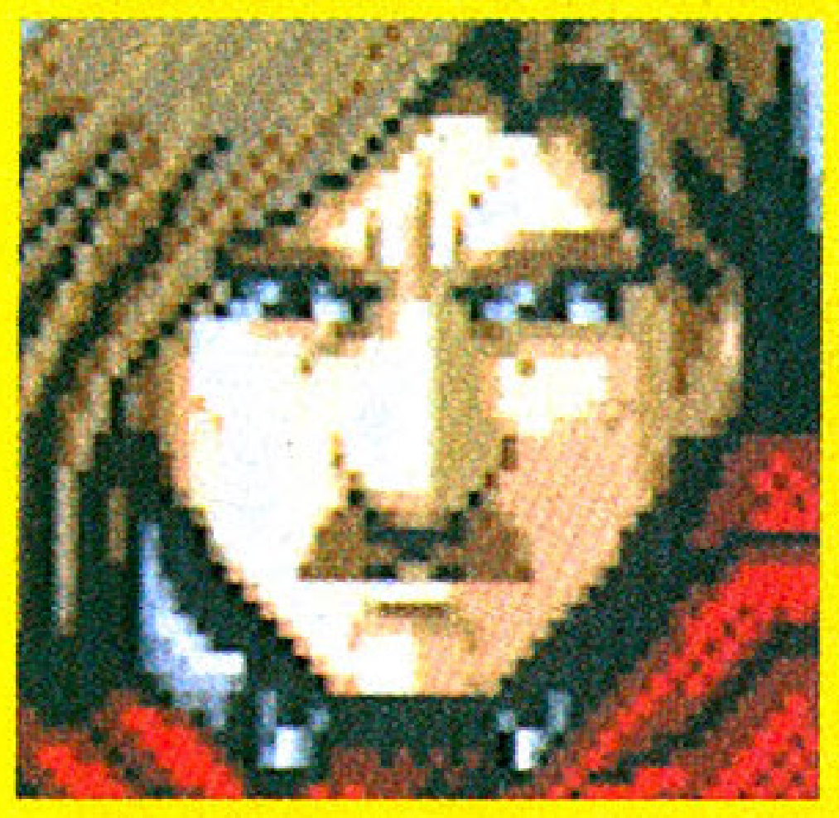


光の大神殿で巫女を務める少女。突如、レイガルド帝国に狙われ、エルウィン達と一緒に旅をすることになる。どうやら闇の剣アルハザードの封印の鍵を握る人物であるらしいが……。

スコット

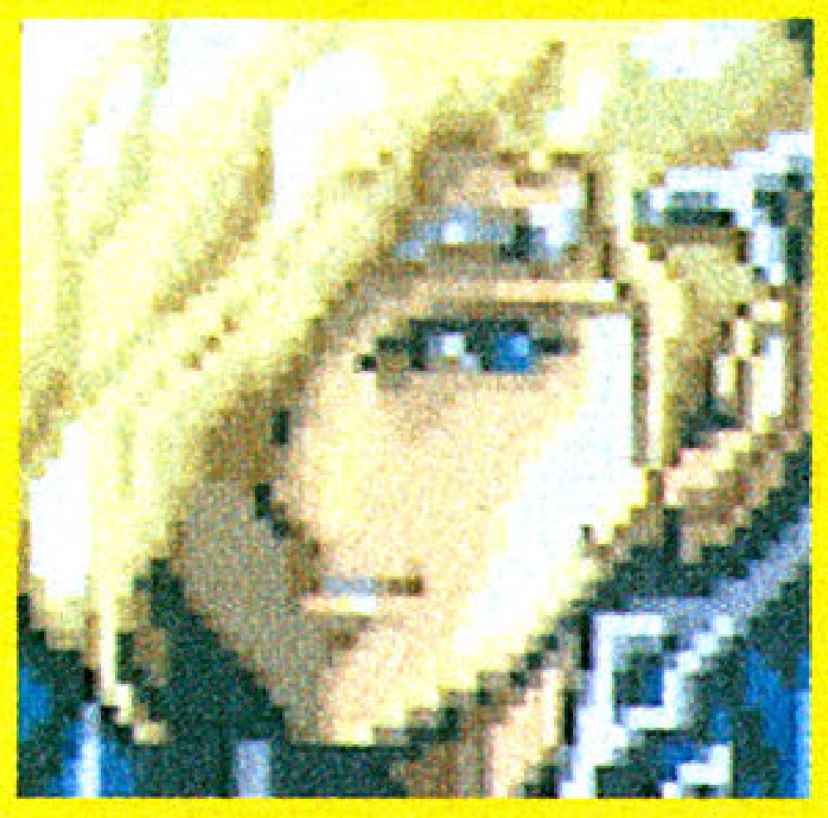


サルラス領主の息子で、騎士見習いの少年。騎士修行の一環として、リアナを光の大神殿に送り届ける旅に同行する。少々弱気な面もあるが、兵法の知識はかなりのものだ。



ローレン

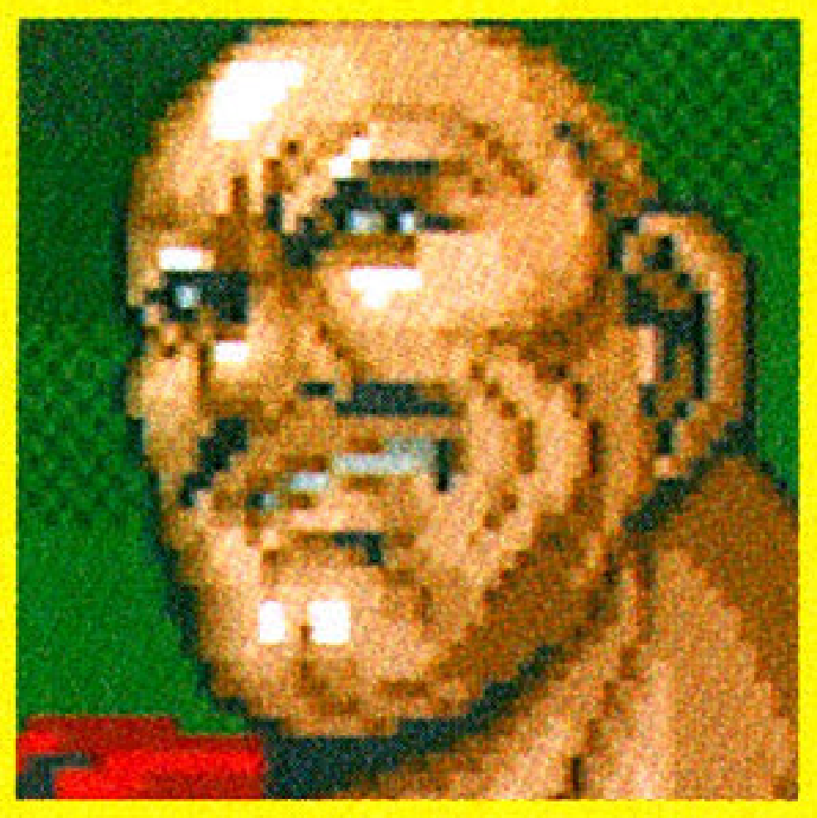
サルラスの領主で、スコットの父親。レイガルド帝国の襲撃の際に、レオン達を村から追い払ってくれる。仲間にはならないものの、厳しさと優しさを兼ね備えた、頼りになる人物だ。



レオン

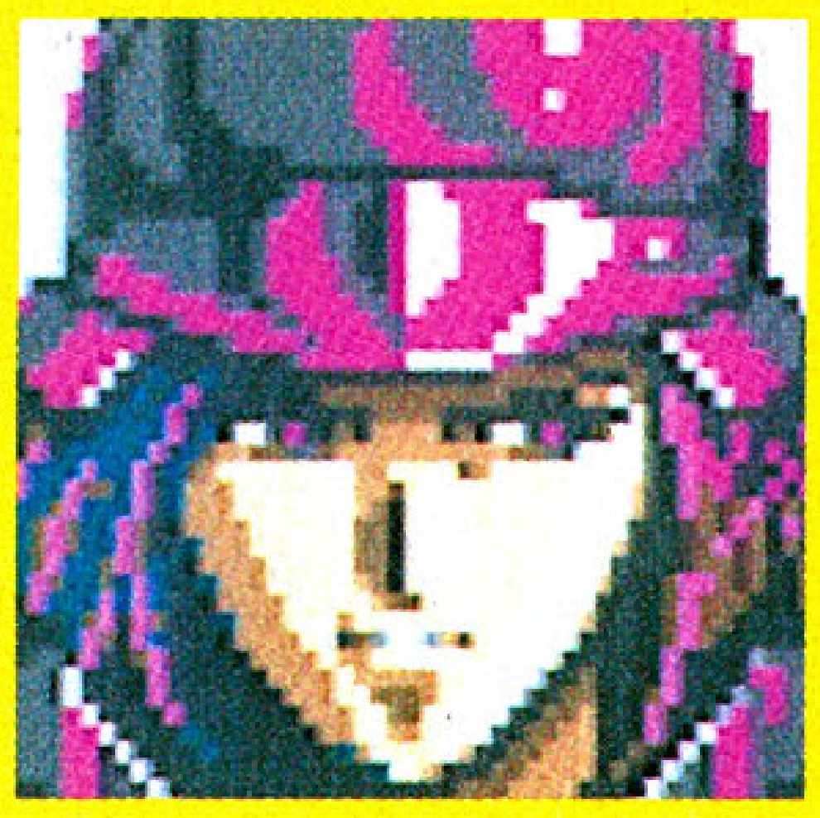
大陸一と言われる帝国騎士団の頂点〝青龍騎士団〟の隊長。数々の栄光と無敗の戦歴を誇る猛者である。クールな半面、わりと人情味があり、部下からの信頼も厚い。敵ながら優れた人物。

バルガス



レイガルド帝国の炎竜兵団を率いる将軍。猛将として近隣諸国からも恐れられている。今回は謎の騎士の登場で引き上げたが、いずれ、エルウィン達の行く手を阻む存在となるであろう。

謎の騎士



突如風のように現れ、バルガスを追い払ってくれる騎士。正体はわからないが、ファランクスを雇うところから、わりと裕福で、しかも声の感じからすると、かなり若いようだが…。

次回は私も
活躍するよ♥

BE-MEGA HOT MENU PART1 [redacted]

BEメガホットメニュー

ラングリッサーII

魔剣アルハザードは目覚めてしまうのか……？

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

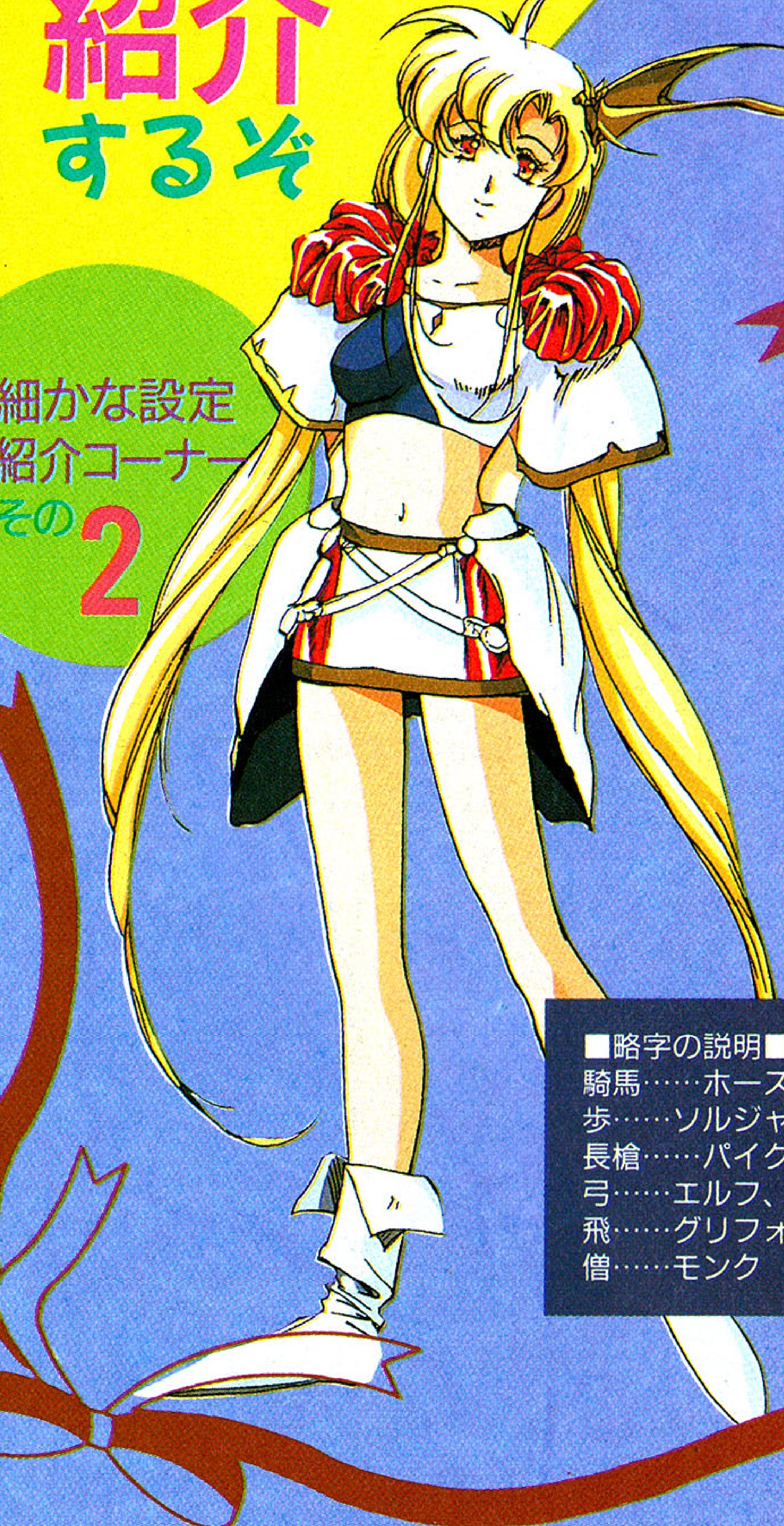
- ●メサイヤ
- ●8月上旬発売予定
- ●9,800円
- ●ＳＬＧ
- ●16M＋B•4

ラングリッサーII
©1994 NCS CORP.

シナリオ4〜6までを紹介するぞ

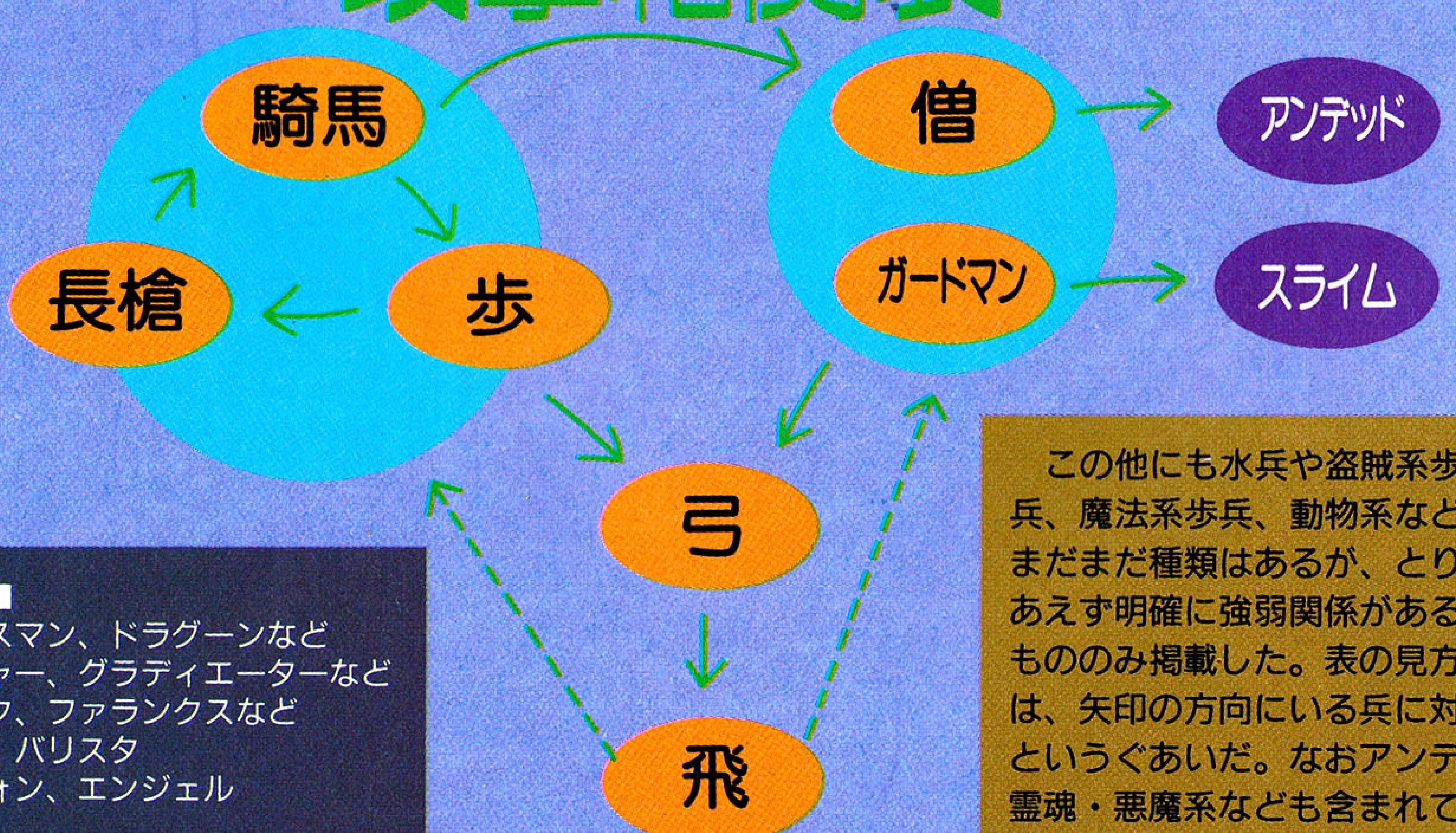
発売まで、あと約2ヵ月に迫った「ラングリッサーII」。先月はシナリオ1〜3、レイガルド帝国に狙われる少女・リアナを助けた旅の剣士・エルウィンが、彼女を守りつつ、光の大神殿へと向かうといったところで終わった。そして今回はシナリオ4、光の大神殿に着いたところから始まる。早速その内容を、次のページから紹介しよう。

また、今月の細かな設定紹介コーナー（下のカコミ）では、傭兵（ようへい）どうしの相性（？）表を掲載。IIのシステムでは、傭兵の種類が増えたこと、弓兵が間接攻撃をできるようになったことで（Iでの弓兵の位置は、IIでは長槍に変わっている）、設定がかなり細かくなっている。キチンと把握（はあく）して、敵兵に対し有利な兵をバシバシぶつけていこう。



細かな設定紹介コーナーその2

かなり大ざっぱな攻撃相関表



■略字の説明■
騎馬……ホースマン、ドラグーンなど
歩……ソルジャー、グラディエーターなど
長槍……パイク、ファランクスなど
弓……エルフ、バリスタ
飛……グリフォン、エンジェル
僧……モンク

この他にも水兵や盗賊系歩兵、魔法系歩兵、動物系などまだまだ種類はあるが、とりあえず明確に強弱関係があるもののみ掲載した。表の見方は、矢印の方向にいる兵に対して強い、というぐあいだ。なおアンデッド系には、霊魂・悪魔系なども含まれており、騎馬系は、すべての歩兵系（水兵や僧侶、ガードマンなども含む）に強い。また、飛兵の矢印のみ、他の兵どうしの強弱関係よりかなり弱くなる。

■味方キャラクターの頭の＊印はＮＰＣ（自分で動かせないキャラ）です。

SCENARIO 4 光の大神殿

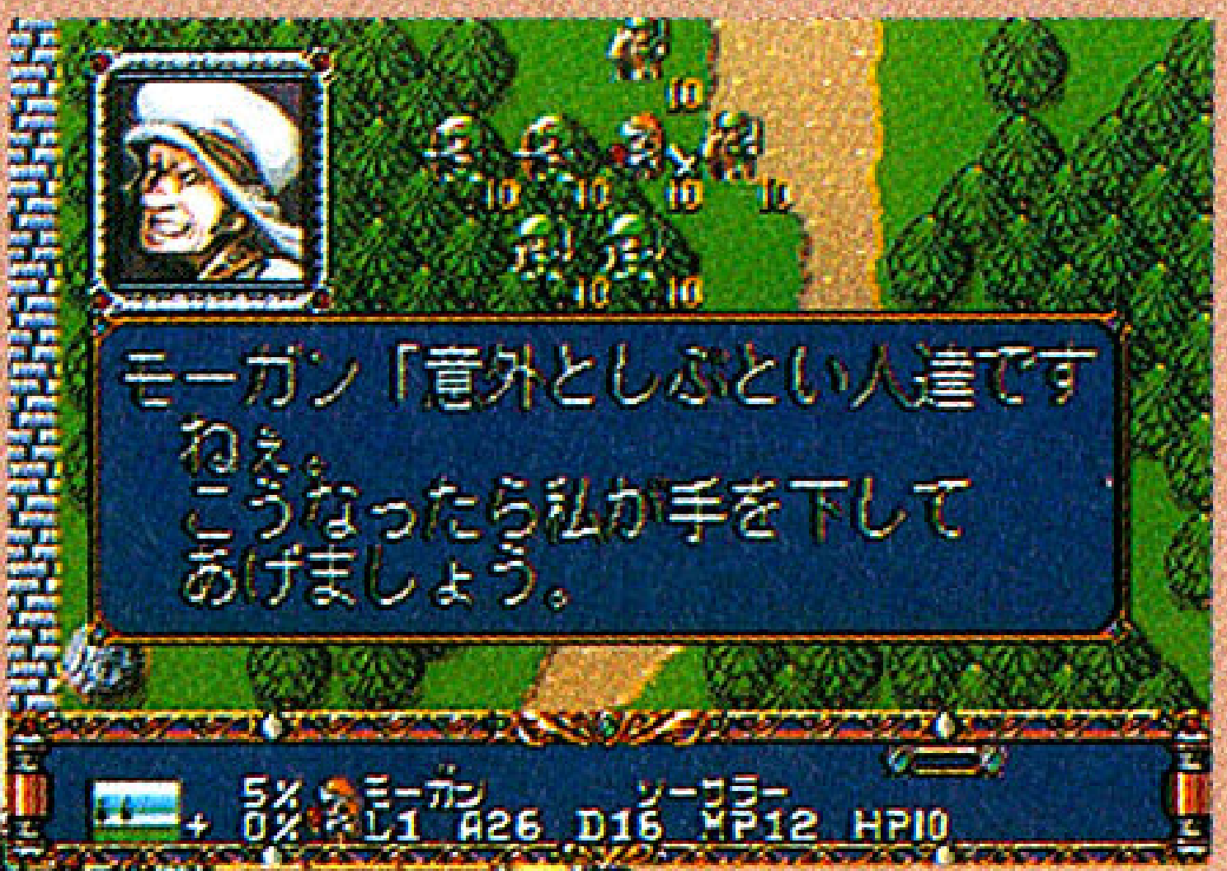
謎の騎士の助けでバルガス将軍を退けた一行は、エストールにある光の大神殿を目指した。光の神殿の総本山でもあるこの大神殿は、数多くの神官戦士達によって守られている場所だ。そこにたどり着けば、彼ら神官戦士達がリアナを守ってくれることであろう……。

だがしかし、神殿にたどり着いた一行が目撃したのは、今まさに神殿内に攻め入らんとする、レイガルド帝国の黒竜魔導師団の姿であったのだ！

〈勝利条件〉
●魔術師モーガンの撃破
〈敗北条件〉
●司祭・神官の全滅
●リアナ・エルウィンの死亡

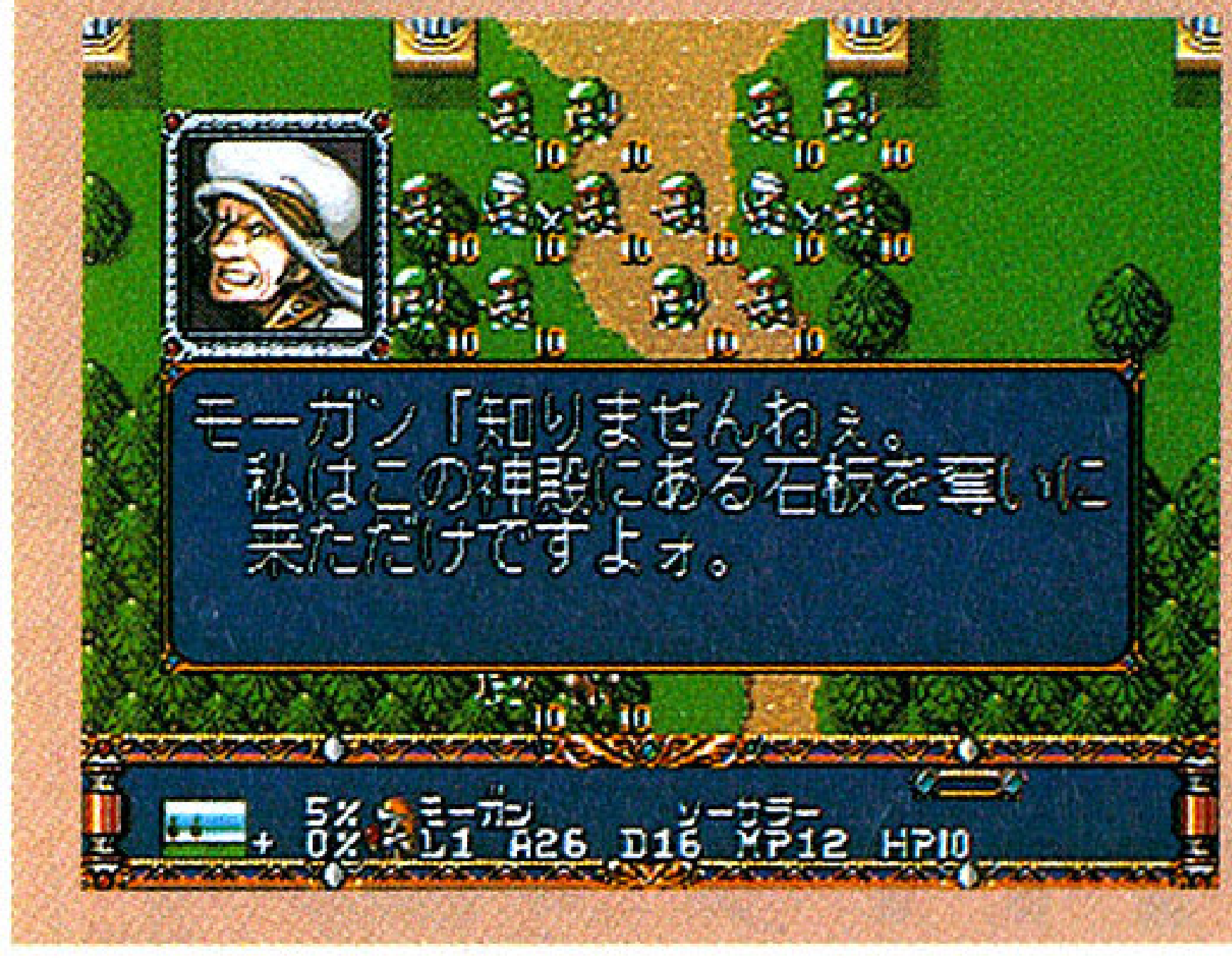
敵傭兵に、ダークエルフ（弓兵）が登場。防御力は高くないが、間接攻撃のできる傭兵なので、なるべく早めに倒そう。また、モーガンの部隊は騎馬兵、歩兵、弓兵の混合タイプ。よって、前のシナリオで誰か１人をナイトにクラスチェンジさせ、こちらも騎馬兵を用意しておくと戦いがいく分楽になるぞ。

なお、ここでも数ターン目に謎の騎士が登場し、ゲームクリア時には仲間になってくれる（この人物の正体も判明する）。そのうえ、リアナも次のシナリオから戦線に加わるので、戦略の幅がグッと広がるぞ。


モーガン「意外としぶとい人達ですねぇ。
こうなったら私が手を下してあげましょう。

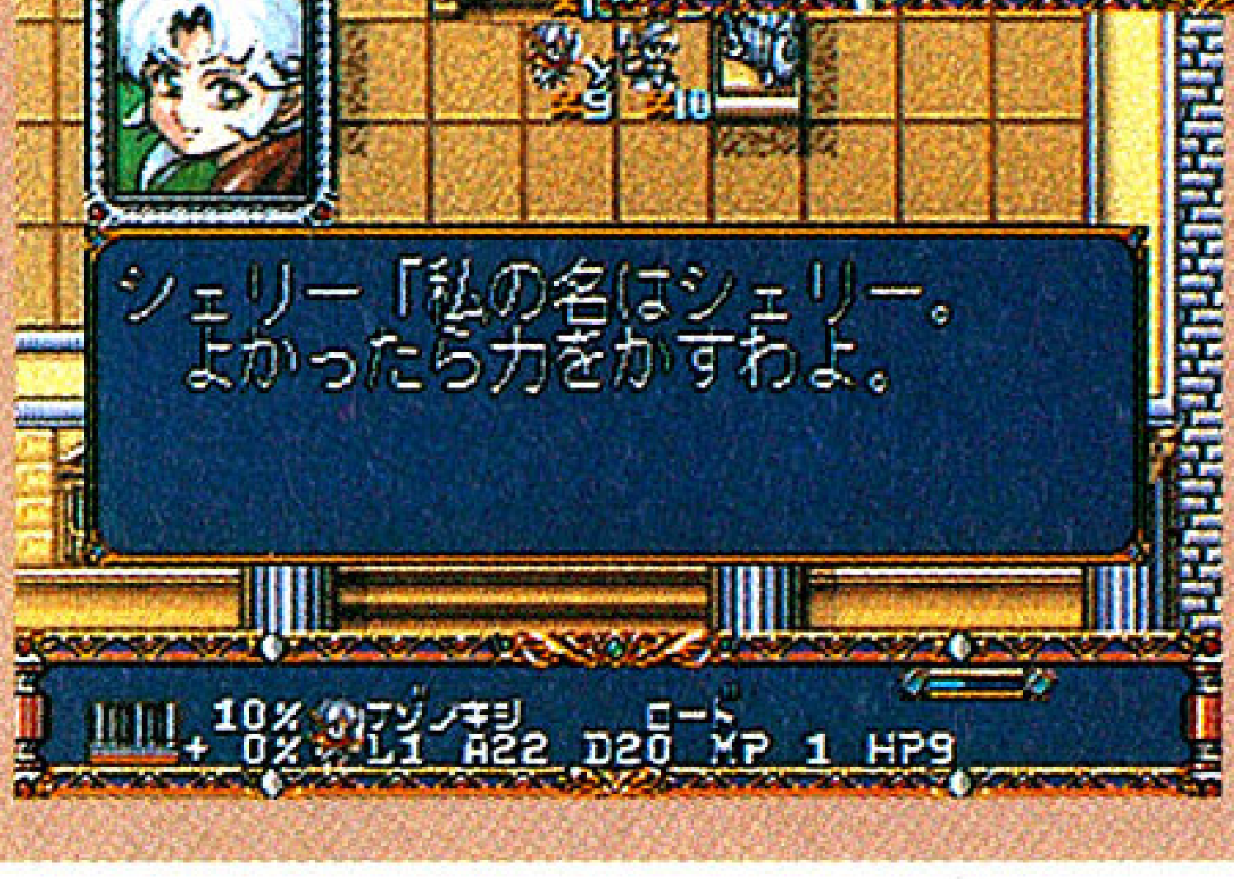
5% モーガン ソーサラー
+ 0% L1 A26 D16 MP12 HP10

あるラインを越えるとモーガンが襲いかかってくるので、できるだけ他のザコをかたづけてから近づこう。


モーガン「知りませんねぇ。
私はこの神殿にある石板を奪いに来ただけですよォ。

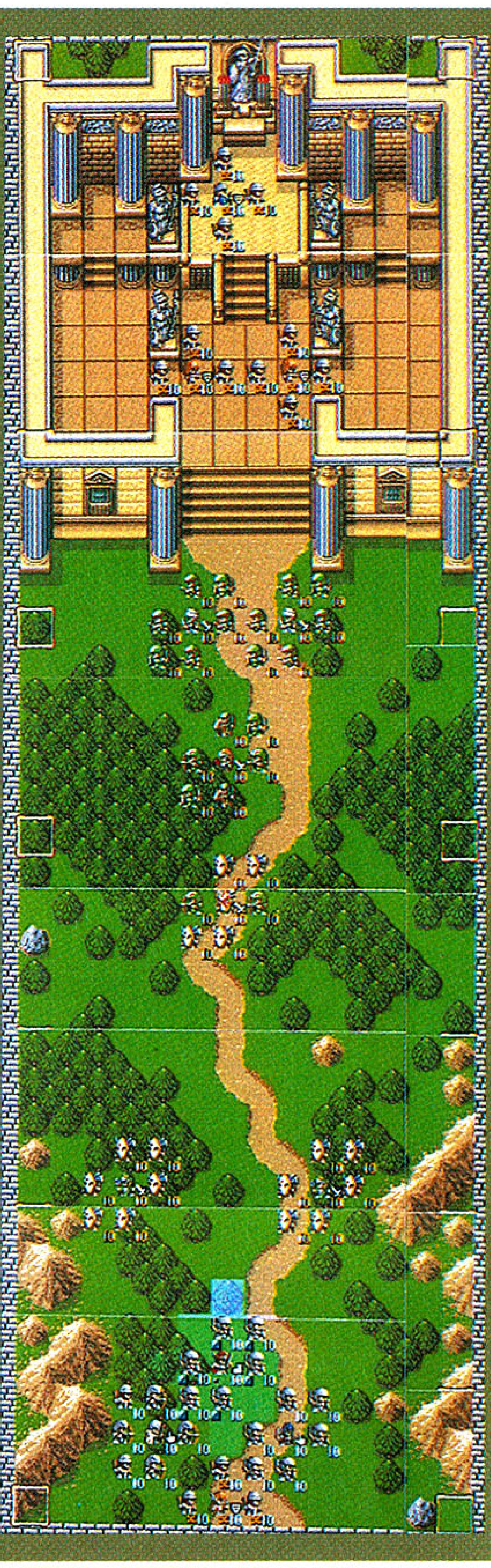
5% モーガン ソーサラー
+ 0% L1 A26 D16 MP12 HP10

黒竜魔導師団・エグベルドの配下、モーガン登場。悪役の下っ端らしく、品性に欠ける顔立ちだ。闇の剣・アルハザードに関する石板を奪いにやってきたようだ。


シェリー「私の名はシェリー。
よかったら力をかすわよ。

10% カブンノキシ ロード
+ 0% L1 A22 D20 MP 1 HP9

再度登場する謎の騎士。その正体は、シェリーという名の女の子だった。逃げ去ったモーガン達の追撃に、彼女は手を貸してくれるぞ。



●味方……エルウィン／ヘイン／スコット＊リアナ／＊神官（クレリックLv6）×2／＊司祭（プリーストLv2）

●敵……指揮官（ウォーロックLv3）×2／指揮官（シャーマンLv1）／指揮官（シーフLv1）×2／モーガン（ソーサラーLv1）

SCENARIO 5 魔獣のおたけび

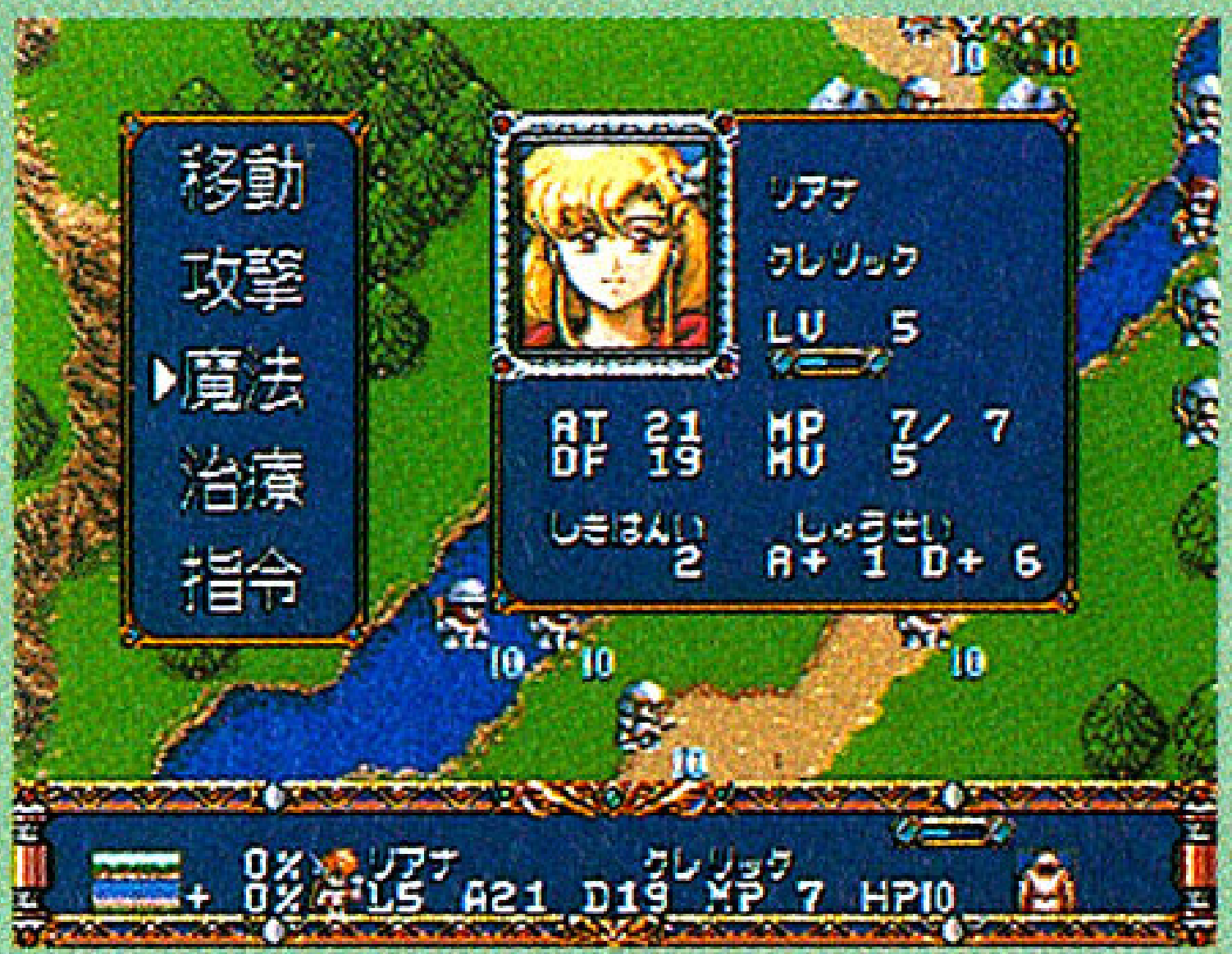
先の戦いで、光の大神殿はかなりの損傷を被っており、再び敵が攻めてきても、リアナを守るどころではない状態にあった。しかも、主犯のモーガンは近隣の村へと逃げ込もうとしていた。ヤツならば、関係のない村人にまで危害を加えるかもしれない。早めにヤツらを倒さねば……。

エルウィン達は、少女・シェリーを新たに仲間に加え、早々にモーガンの後を追うのだった。

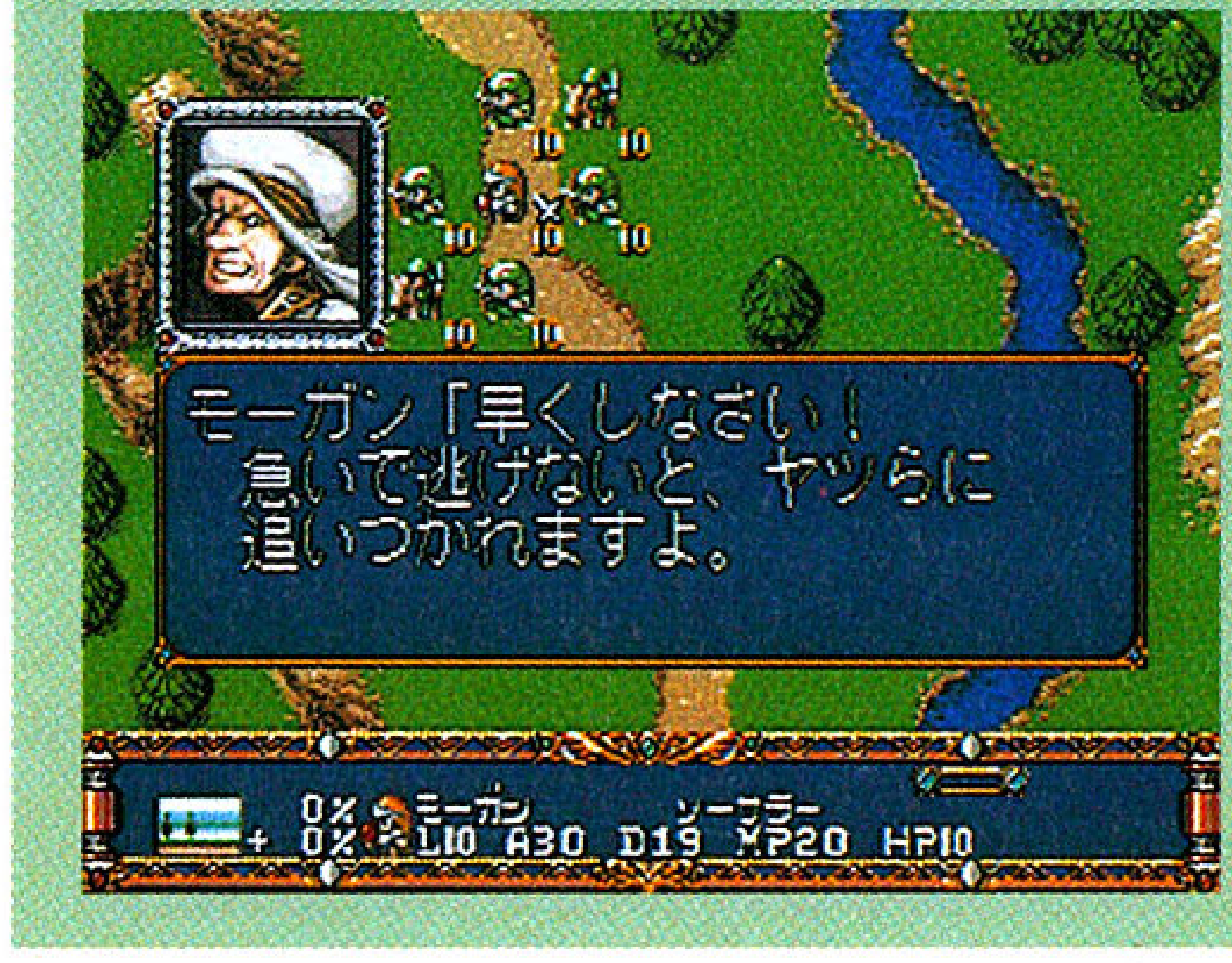
〈勝利条件〉 ●22ターン内に敵全滅
●22ターン内にエルウィンがマップ上方に移動
〈敗北条件〉 ●ターンオーバー
●エルウィンの死亡

ウェアウルフが多数登場するシナリオ。ウェアウルフに比較的有効な傭兵は長槍兵（パイク）なので、扱えるクラス（ロードなど）は、なるべく選出しておきたい。

ボスキャラは、シナリオ４と同じくモーガンだが、このシナリオではムリに倒す必要はない（というより、倒す前に逃げられてしまう可能性が高い）。ムリに先へ先へと進まず、とりあえず当面の敵を確実に倒していこう。思わぬところから伏兵（ふくへい）が現れてくるからだ。

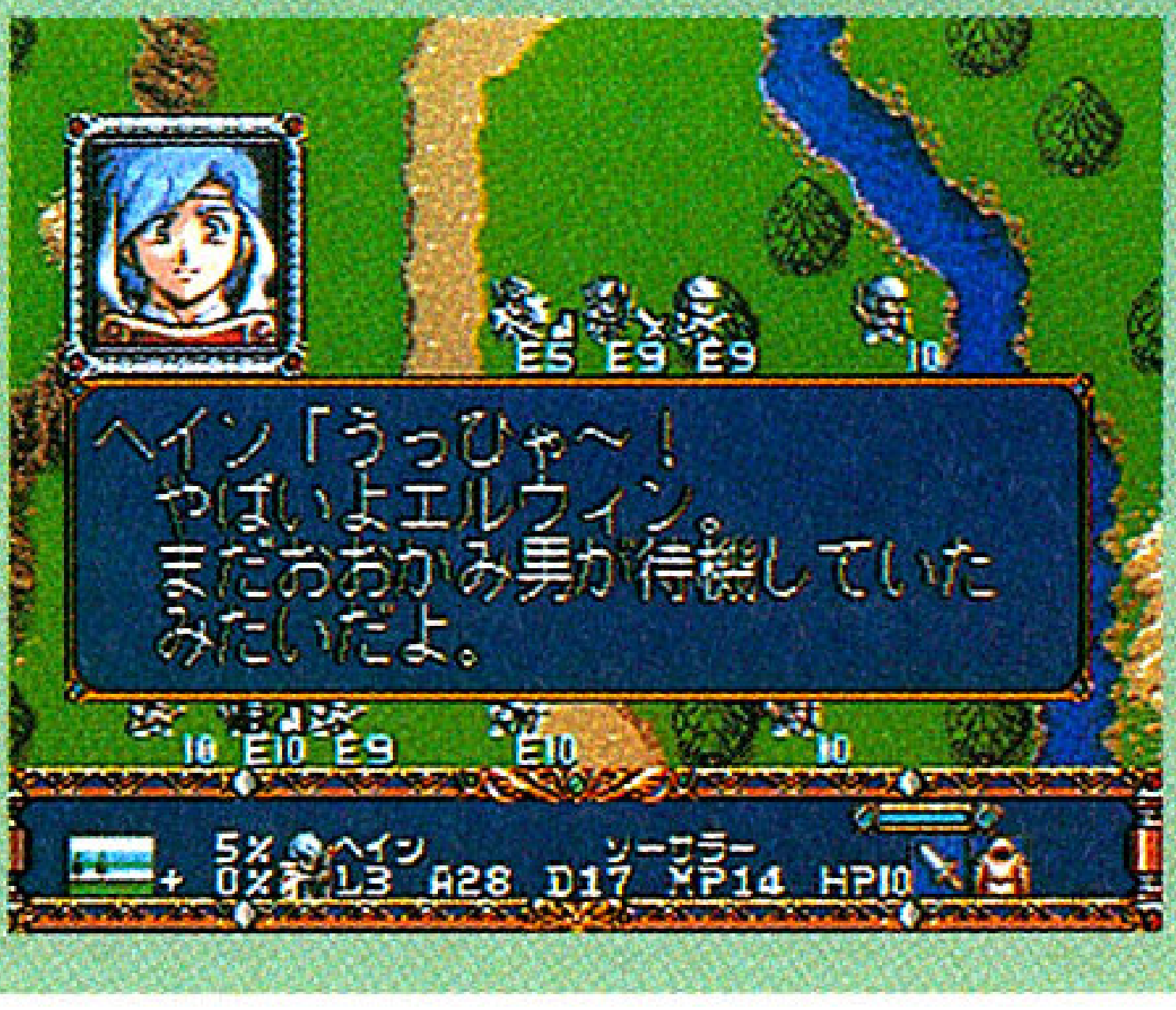

移動
攻撃
▶魔法
治療
指令
リアナ
クレリック
LV 5
AT 21 MP 7/ 7
DF 19 MV 5
しきはんい 2
しゅうせい A+ 1 D+ 6
0% リアナ クレリック
+ 0% L5 A21 D19 MP 7 HP10

このシナリオで、初めて戦闘メンバーに加わるリアナとシェリー。シェリーは第一戦で活躍できるが、リアナはまだまだ弱いので、回復魔法をマメに唱え、経験値を上げていこう。


モーガン「早くしなさい！
急いで逃げないと、ヤツらに追いつかれますよ。

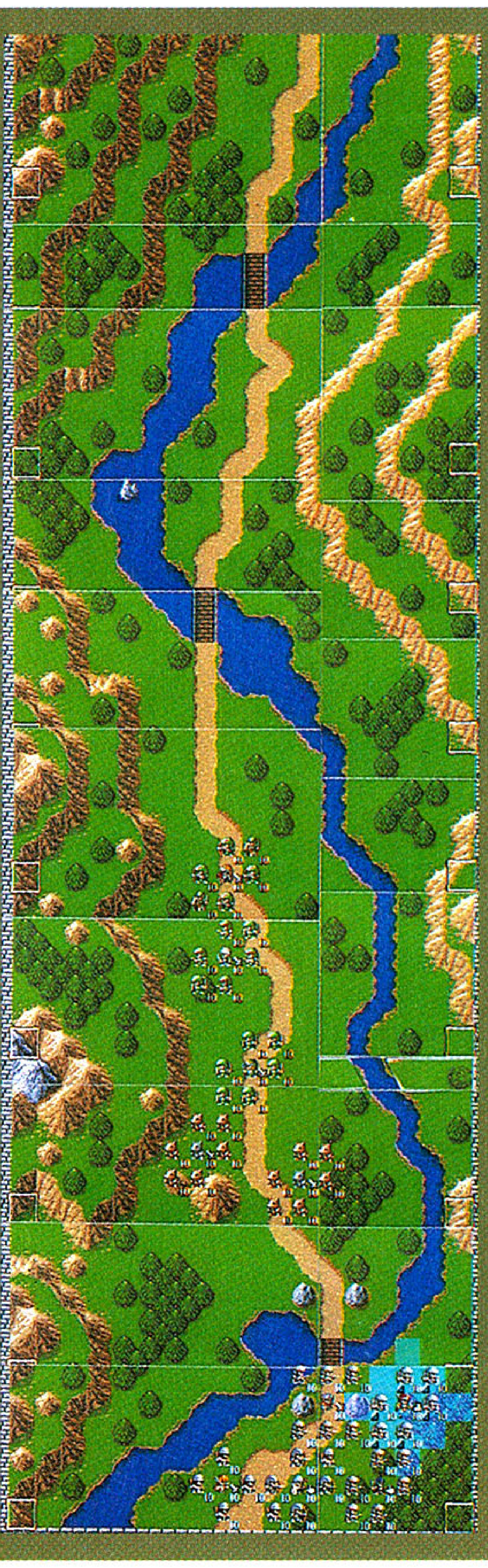
0% モーガン ソーサラー
+ 0% L10 A30 D19 MP20 HP10

またまた登場するモーガン。シナリオ４では自信満々に攻撃してきたのに、このシナリオでは積極的に逃げ出す。なんとかコイツだけは倒したいところだが……。


ヘイン「うっひゃ〜！
やばいよエルウィン。
まだおおかみ男が待機していたみたいだよ。

5% ヘイン ソーサラー
+ 0% L3 A28 D17 MP14 HP10

初の動物（？）敵キャラ、ウェアウルフ。最初は２部隊だけだが、モーガンの奥の手作戦（？）により、あと６部隊、マップ左右より伏兵として現れることになるのだ。



●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー

●敵……ウェアウルフLv1×2／指揮官（ウォーロックLv8）／指揮官（シーフLv6）／モーガン（ソーサラーLv10）

SCENARIO 6 老勇者アーロン

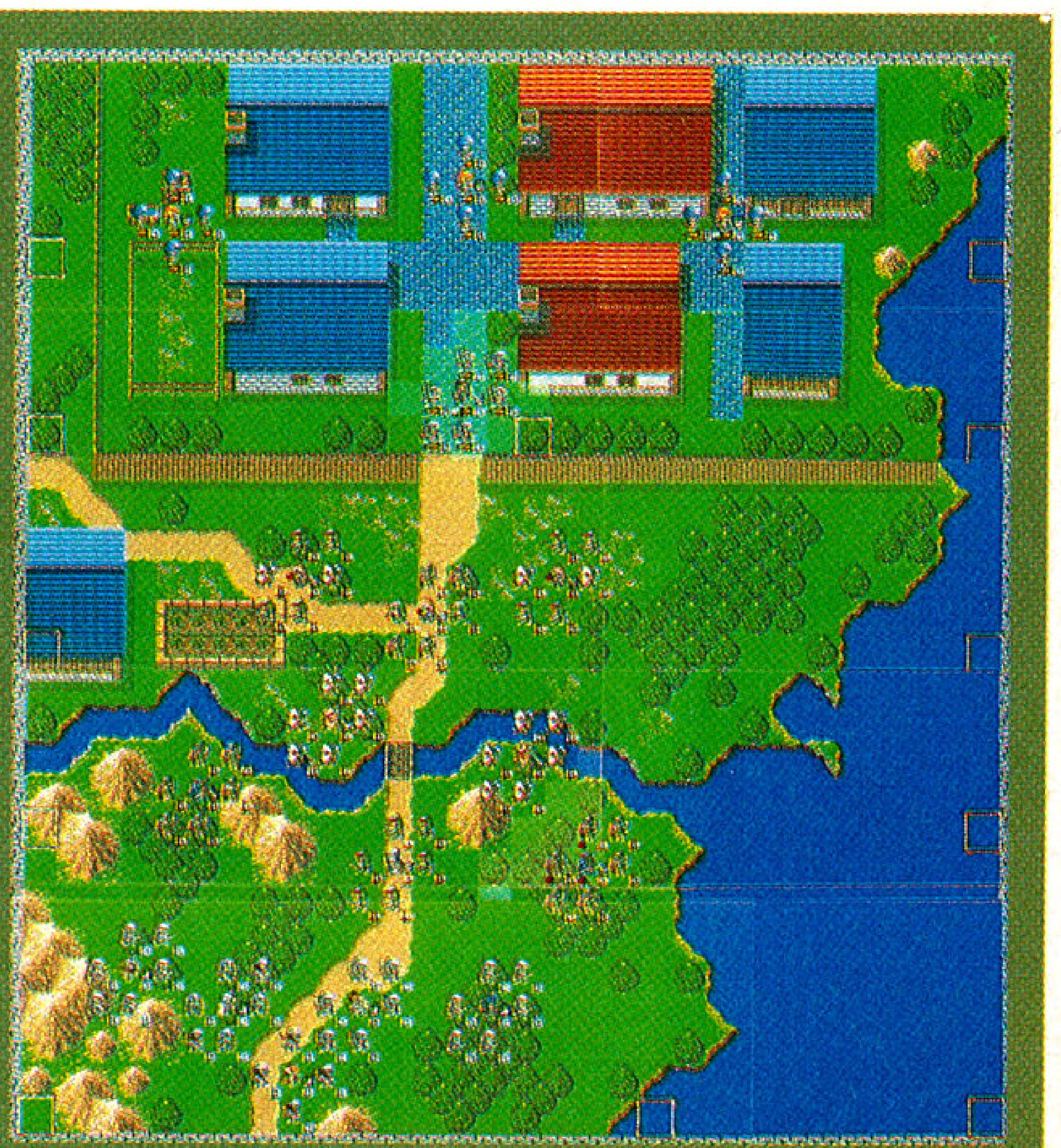
ウェアウルフの攻撃を振り切り、やっとの思いでモーガン達を追い詰めたエルウィン達。しかし、モーガンはすでに村に侵入しようとしていた。どうやらこの村には、彼らにとってなにか重要な物が隠されているらしかった。

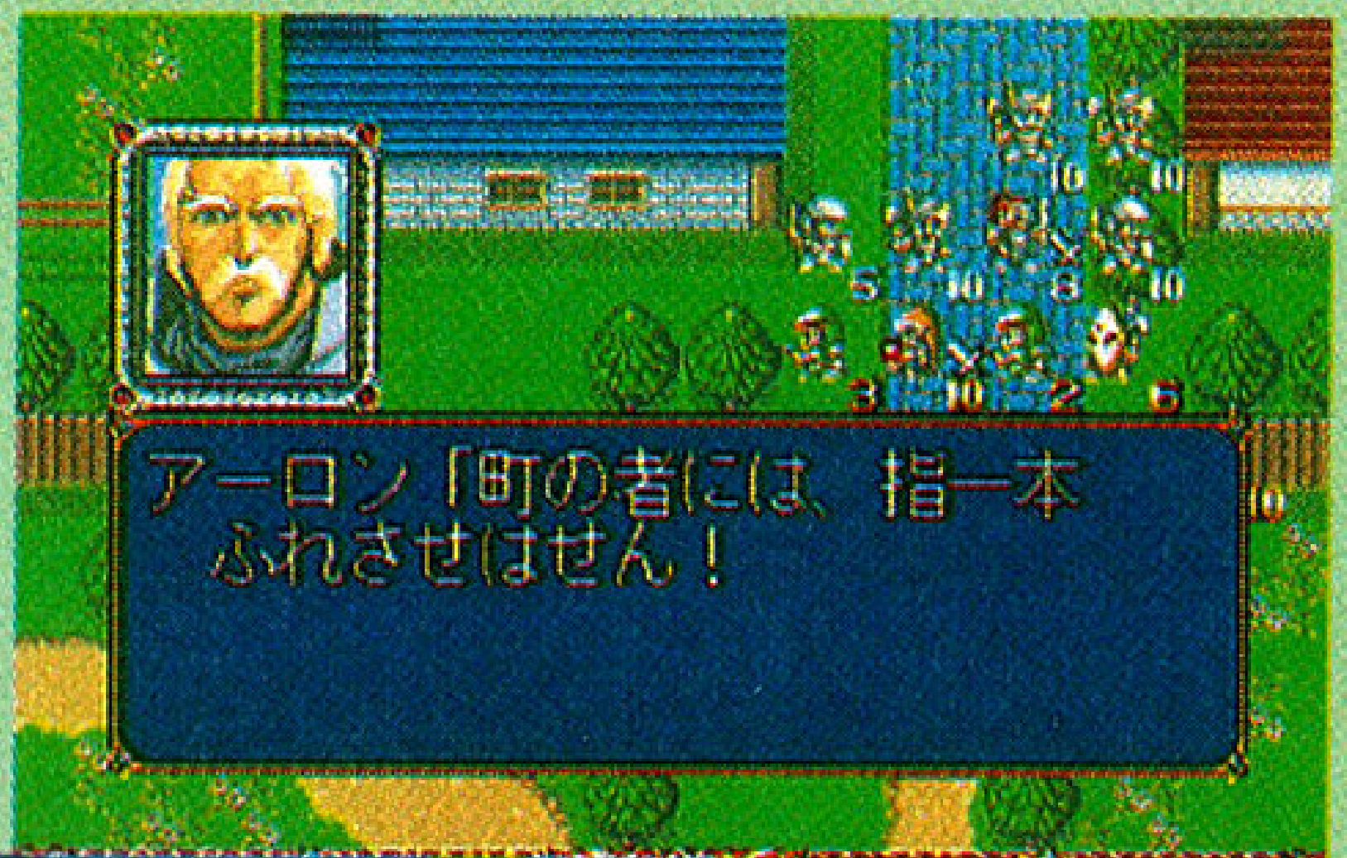
執拗にせまりくる魔術師達。それに恐れをなして逃げまどう村人達。しかしその中で、ただ１人、鋭い目をした老剣士だけが、勇敢に敵の前に立ちはだかっていた。

〈勝利条件〉
●魔術師モーガンの撃破
〈敗北条件〉 ●市民の全滅
●エルウィンの死亡

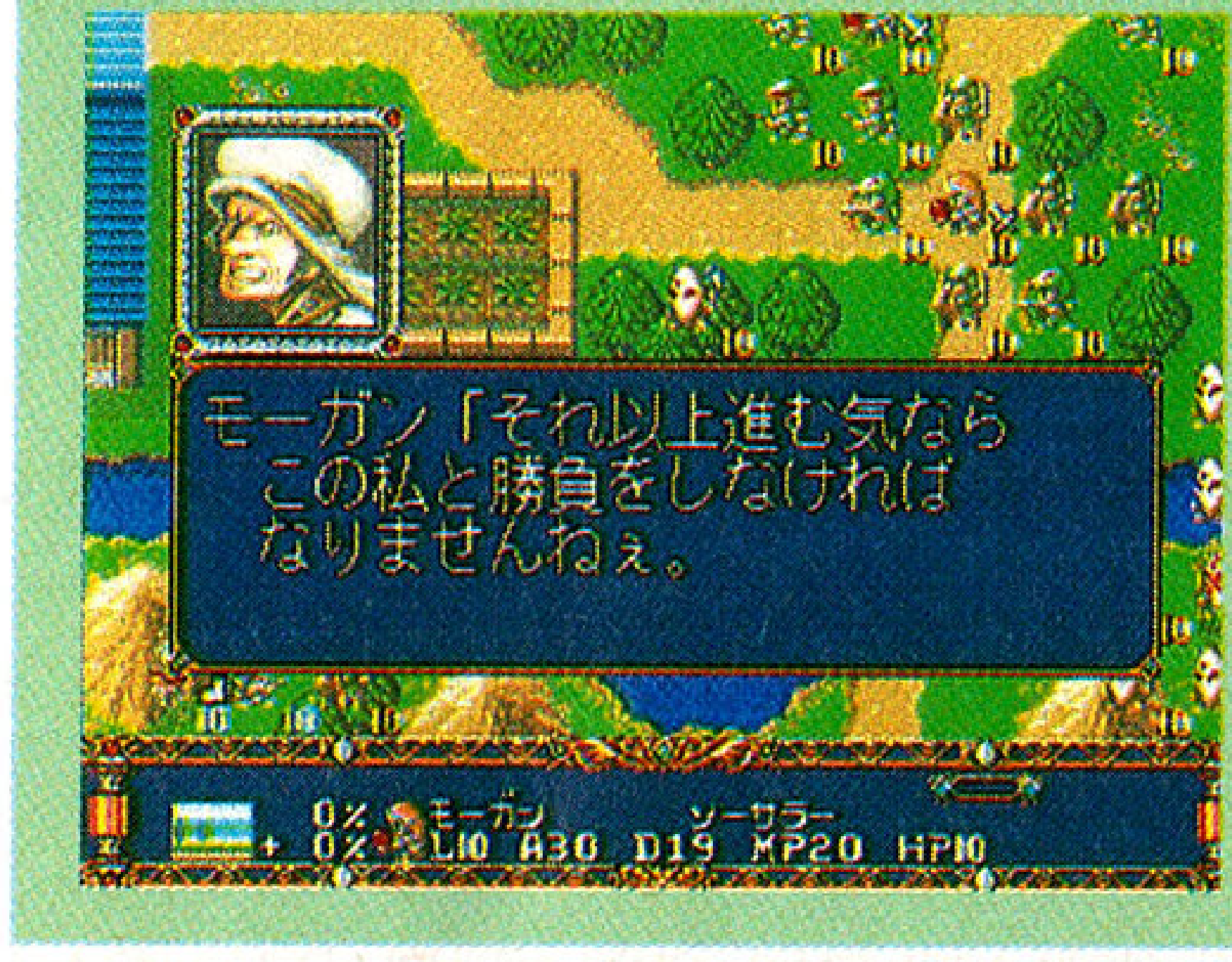
登場する敵の傭兵に、騎馬兵、長槍兵、歩兵、弓兵と主要傭兵が勢ぞろいしている。このシナリオで選出する傭兵は、２種混合タイプにせず、パイク兵団、ソルジャー兵団という形で、１つの種類に統一したほうがよい。

このシナリオは意外に簡単なので、数ターンでクリアできると思うが、中央付近にいるシャーマンたちは、サンダー（１部隊攻撃魔法）を唱えてくるので要注意（ＨＰ２ぐらいのダメージ）。また、村に襲いかかるシーフ団も気になるが、当面のところはアーロンの部隊にまかせておいて大丈夫だ。なお、クリア時点で彼も仲間になってくれるぞ。

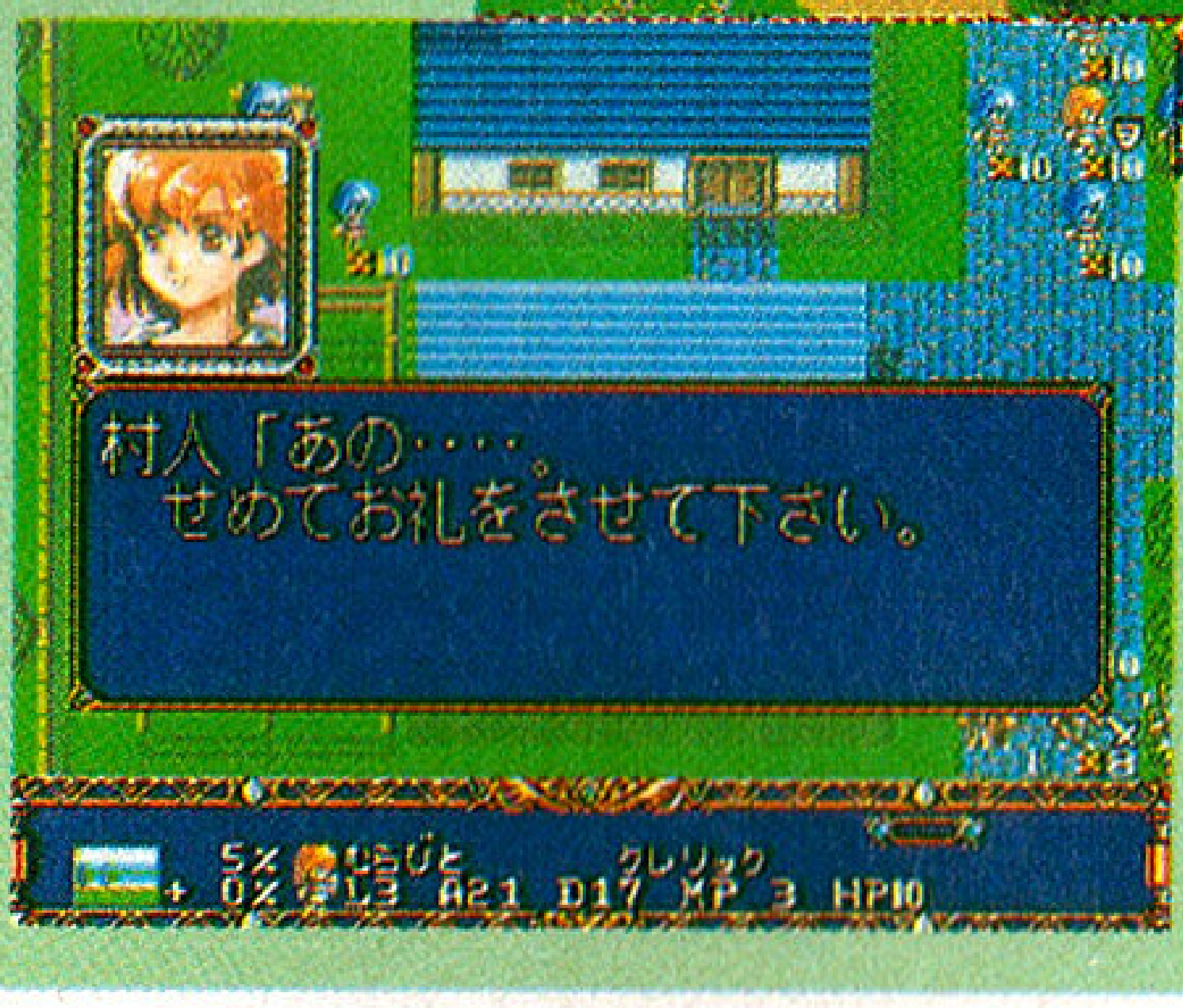



アーロン「町の者には、指一本
ふれさせはせん！

とぼけた味を出すマッスルじいちゃん・アーロンは、実はシェリーの剣の師であった。当然、クリア時には仲間になってくれるぞ。


モーガン「それ以上進む気なら
この私と勝負をしなければ
なりませんねぇ。

３度目の正直、というわけじゃないが、シナリオボス・モーガンはここで最後の登場となる。部隊は弓兵と騎馬兵で構成されているので、必ず長槍兵で戦おう。


村人「あの‥‥。
せめてお礼をさせて下さい。

村人を１人も殺されないでクリアすると、古来よりつたわる強力な弓・ロングボウがもらえる（もう少しエラそうな名前をつけてほしかった……）。

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／＊アーロン（ファイターLv 8）／＊村人(クレリックLv 3)×2／＊村人(クレリックLv 2)

●敵……指揮官(シャーマンLv 1)×2／指揮官(ファイターLv10)／指揮官(ソーサラーLv 1)×2／指揮官(ナイトLv 1)×2／モーガン(ソーサラーLv10)

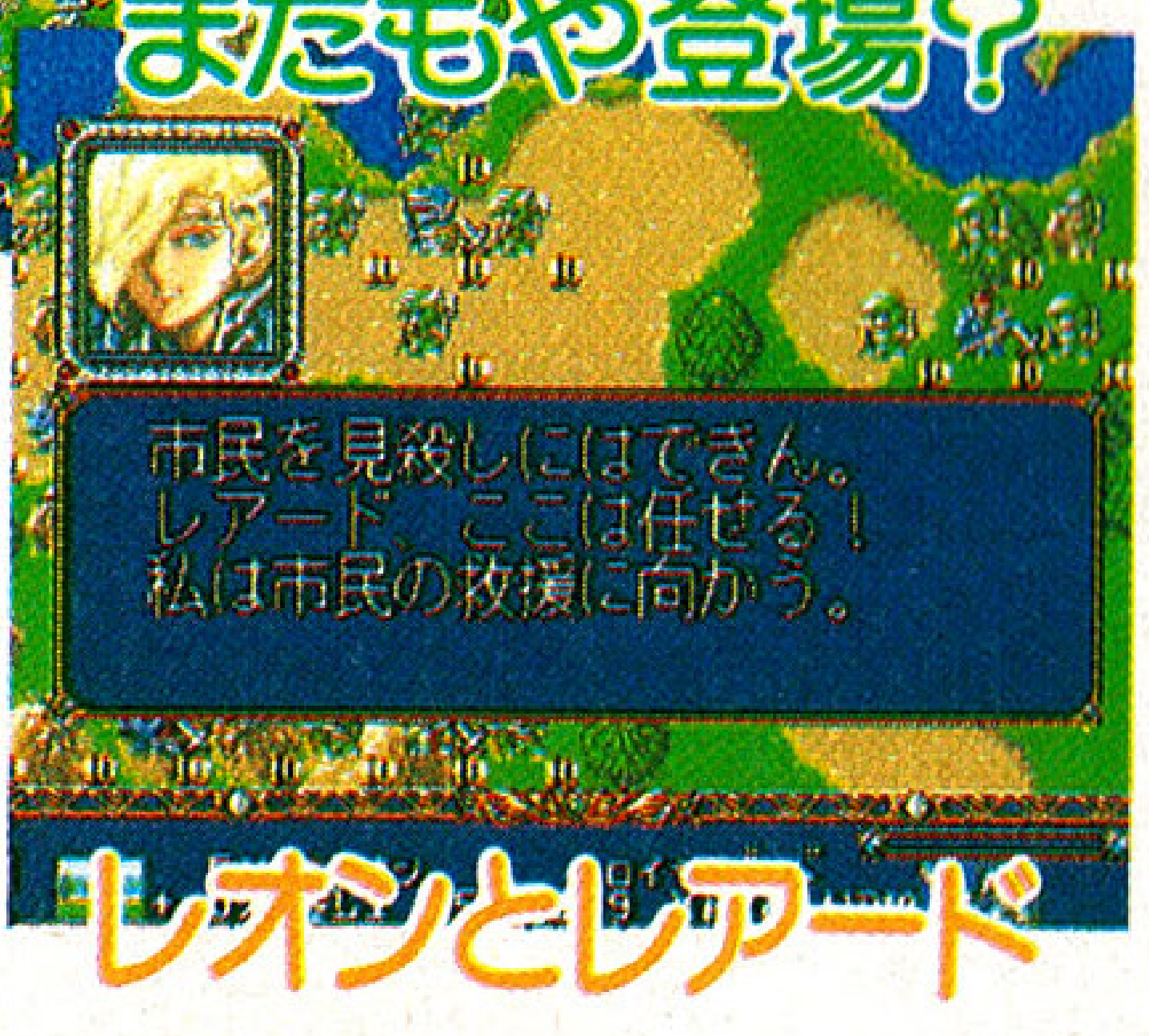
そしてエルウィン達は……

世界を制するほどの魔力が秘められているという伝説の剣、聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザード。帝国の狙いは、どうやらその剣にあったようだ。そして帝国のもう１つのターゲットである、少女リアナ。彼女が帝国から狙われる理由とは、いったい……？

彼女を守るため、今度はカルラス城を目指すエルウィン達。この先、彼らの行く手には何が待ち受けているのであろうか？　続きはまた来月号で！

ゾンビうようよ

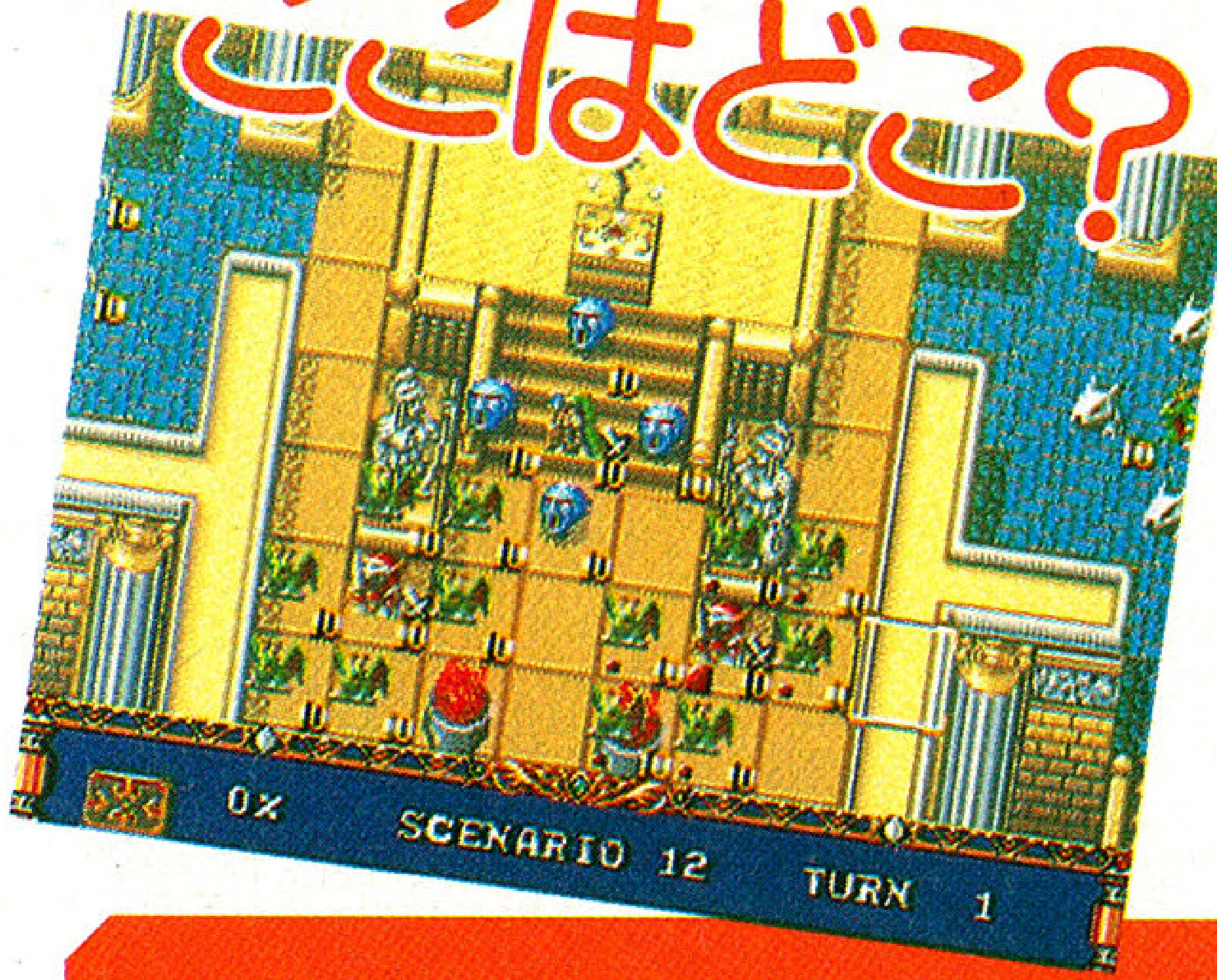
ゾンビ、ガイコツ系の敵がうようよ。ちなみにシェリーは、アンデッド系の敵が苦手(？)のようだ。


またもや登場？

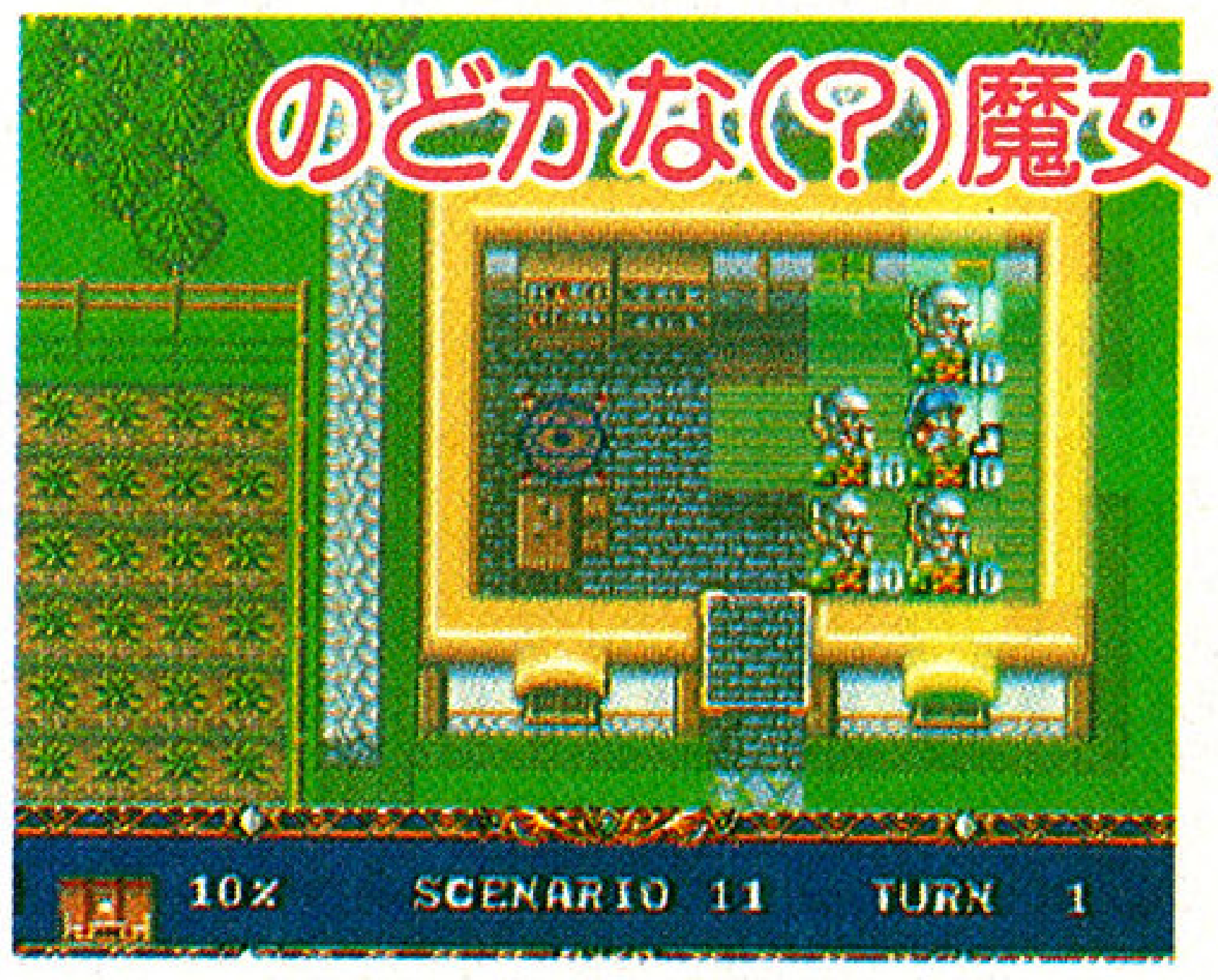
市民を見殺しにはできん。
レアード、ここは任せる！
私は市民の救援に向かう。

レオンとレアード

再び登場する美形(？)ペア。帝国の女軍人の間ではファンクラブもあるとか(大ウソ)。

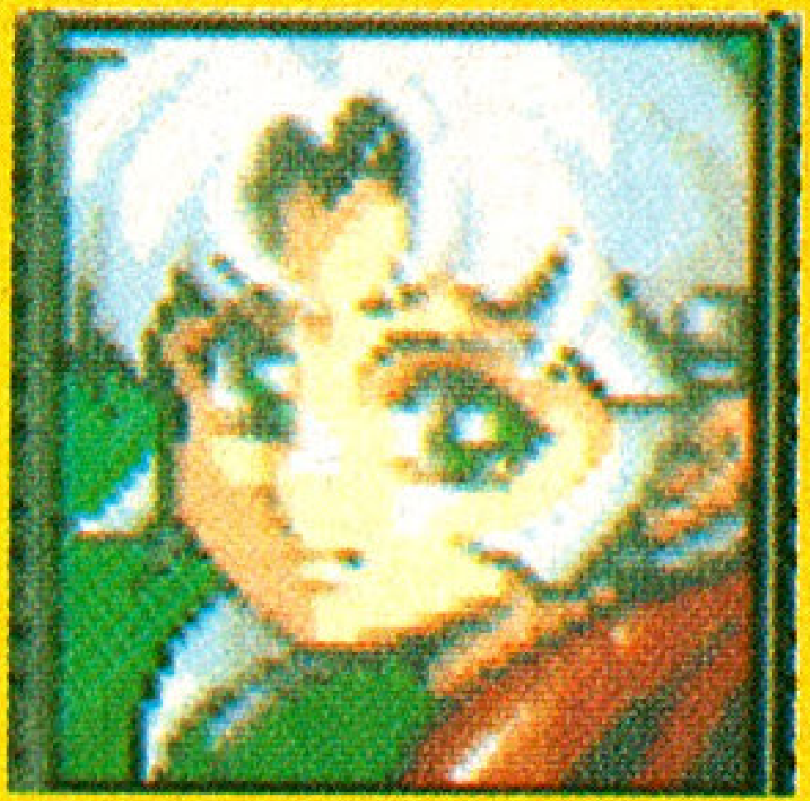

ここはどこ？

どこかの神殿内みたいだ。ここに来た理由とは一体……？


のどかな(？)魔女のお家

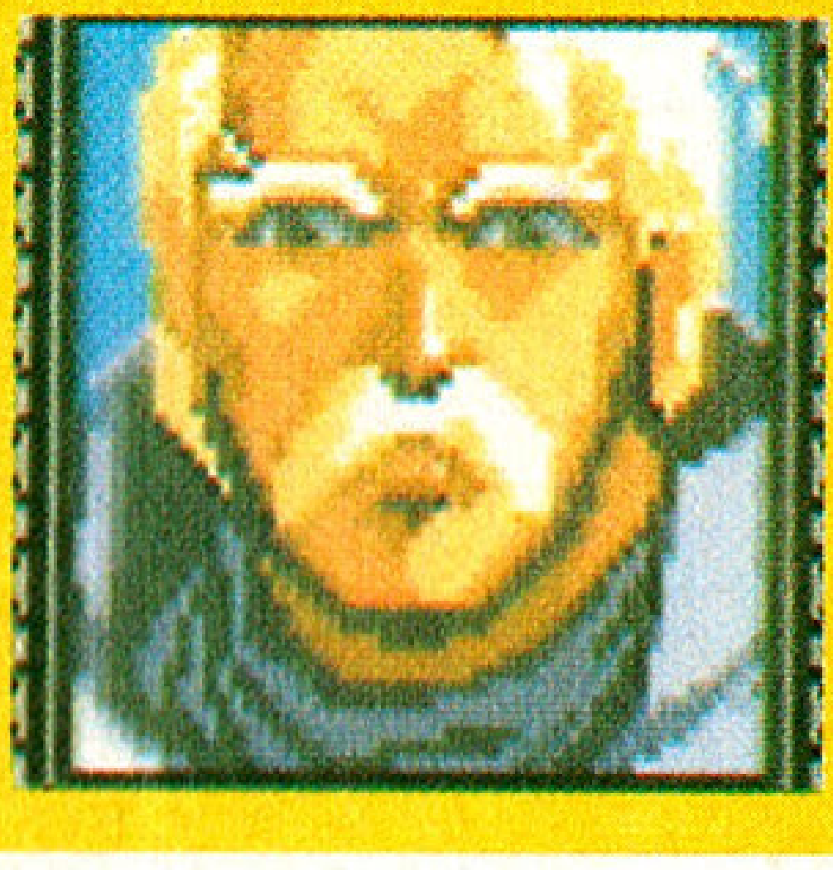
家の隣には小さな畑もある、のどかな一軒屋。だが、魔法陣なんかがあるのが、なんとなく怪しげな雰囲気？

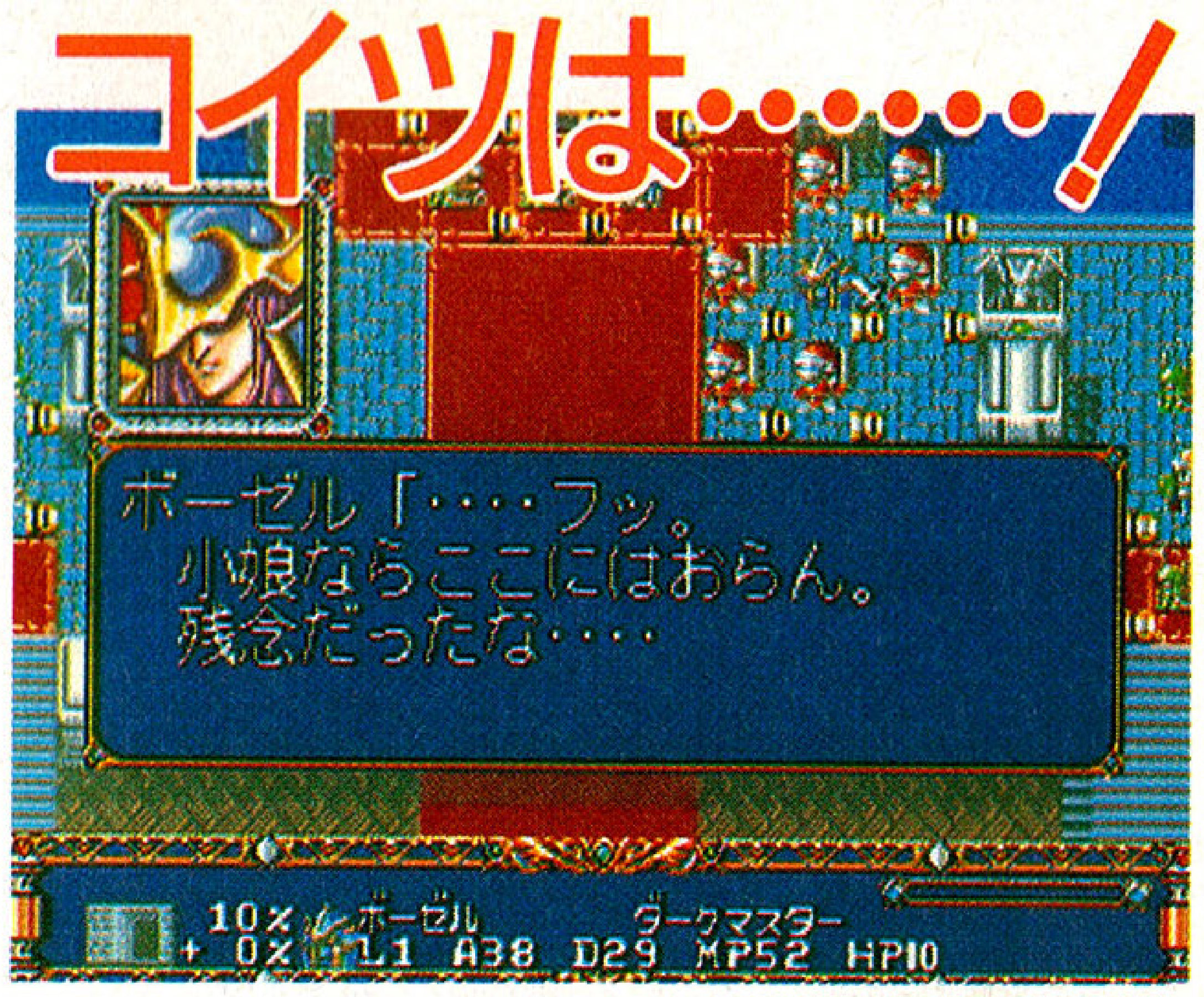
4〜6面に登場した
味方キャラクター


シェリー

前作登場キャラ、ランスとナームの子孫にあたる、活発な女の子。実はカルザス城のお姫様だが、頻繁に城を抜け出しては、剣の腕を磨いている。

アーロン


少々とぼけた感じのする老人だが、シェリーの剣の師である。一線を退いたとはいえ、剣の腕は確かなもので、力攻めより技での戦いを得意とする。


コイツは……！

ボーゼル「‥‥フッ。
小娘ならここにはおらん。
残念だったな‥‥

メーカーさんからひとこと

キャラどうしの会話にも注目！　話し方はもちろん、顔の表情の変化もチェック。因縁の対決や逼迫する恐怖、過去からの運命や尊い愛などが自然と感じられてくるはずだよ。きっとシナリオ６が終わる頃にはジェイウインいやＫウインぐらいにはなっていると思うよ。

BE-MEGA HOT MENU PART2

[redacted]

BEメガホットメニュー

ラングリッサーII

発売まであと1カ月！　辛抱強く待て

完成度ゲージ　100%　1人プレイのみ

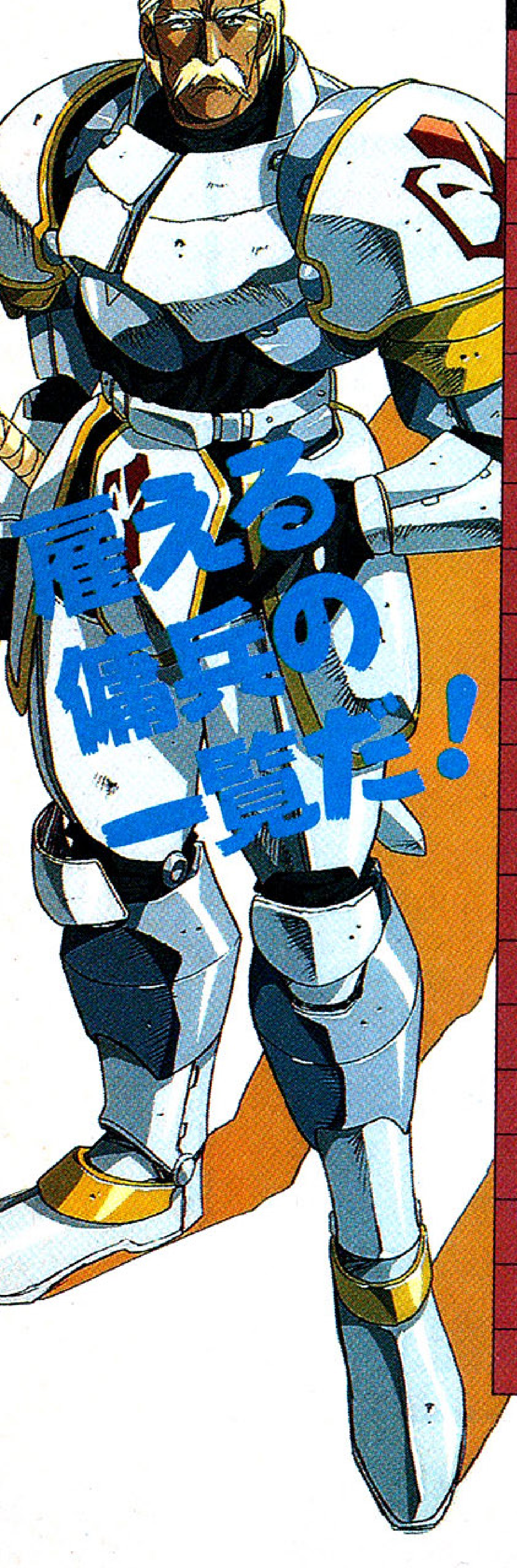
- ●メサイヤ
- ●8月上旬発売予定
- ●9,800円
- ●SLG
- ●16M＋B・4

ラングリッサーII
©1994 NCS CORP.

序盤の山場、シナリオ7～9まで紹介！

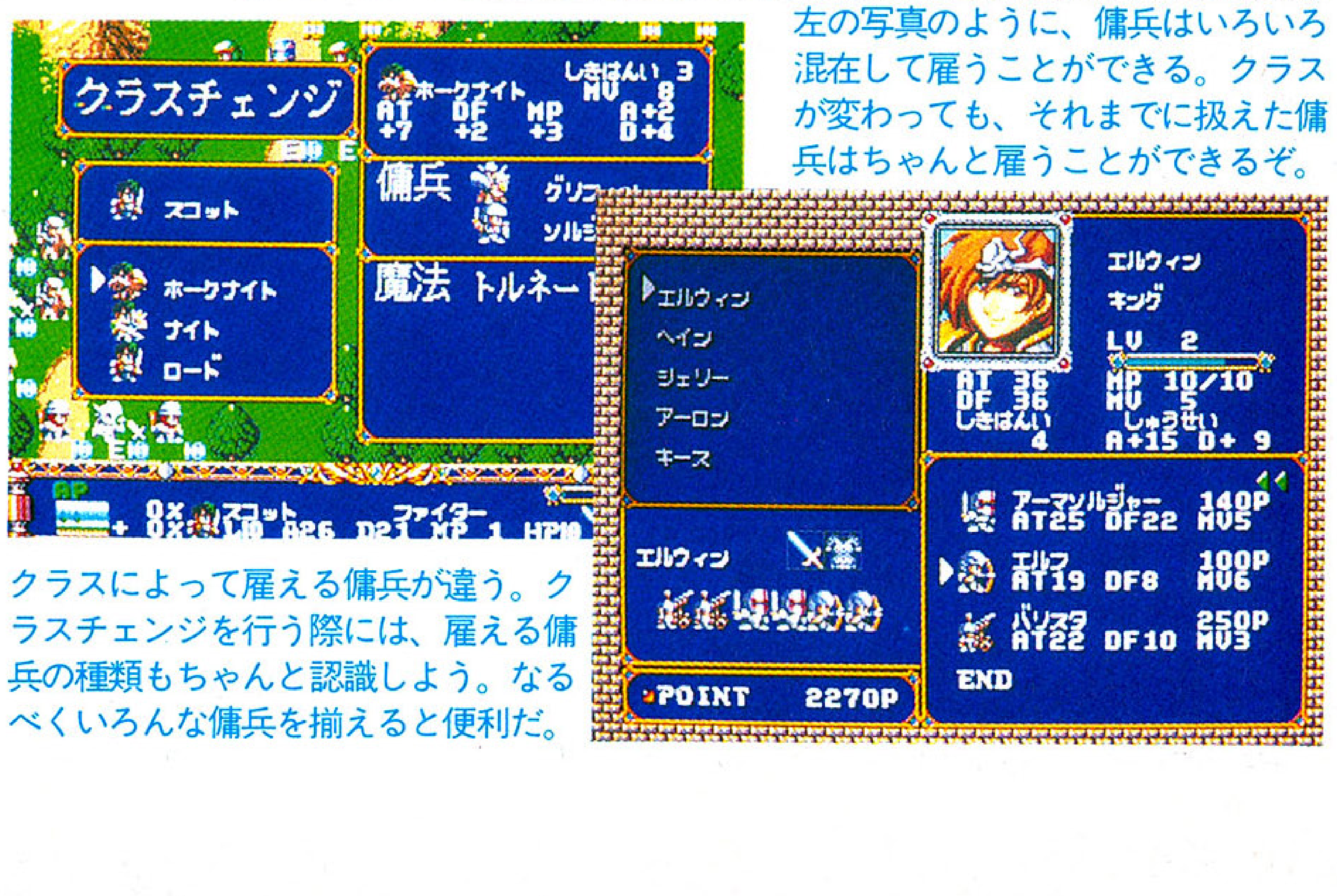
発売まであと1カ月に迫った「ラングリッサーII」。先月はシナリオ4～6、シェリー、アーロンの両名を仲間に加わえ、カルザス城へ向けてさらに旅を続ける、といったところで終わった。そして今回はシナリオ7から、序盤の山場ともいえるシナリオ9までを公開するぞ。

また今月は、各クラスが雇える傭兵（ようへい）の一覧表を掲載した。ページのスペース上、残念ながら各傭兵の説明ができないが、クラス、傭兵ともども、前作よりかなり増えていることはわかっていただけるだろう。



クラス名称	雇える傭兵
ファイター	ソルジャー
クレリック	ガードマン
ウォーロック	ガードマン
ロード	パイク
ナイト	ホースマン
ホークナイト	グリフォン
クロコナイト	マーマン
ヒーラー	モンク
ソーサラー	エルフ
シャーマン	ガードマン、パイク
ハイロード	ファランクス、エルフ
ハイランダー	ヘビーホースマン、グラディエーター
マジックナイト	ヘビーホースマン、エルフ
ユニコーンナイト	ヘビーホースマン、エルフ
ドラゴンナイト	グリフォン、ホースマン
サーペンナイト	マーマン、エルフ
プリースト	ファランクス、モンク
ビショップ	ファランクス、モンク
メイジ	エルフ、ソルジャー
アークメイジ	バリスタ、ファランクス
ウィザード	バリスタ、グラディエーター

クラス名称	雇える傭兵
ハイプリースト	アーマーソルジャー、ファランクス
セイント	バリスタ、モンク
セージ	アーマーソルジャー、ファランクス
パラディン	ドラグーン、エンジェル
ソードマスター	ファランクス、アーマーソルジャー
ナイトマスター	アーマーソルジャー、ドラグーン
グランナイト	ヘビーホースマン、ファランクス
シルバーナイト	ドラグーン、グリフォン
ドラゴンロード	エンジェル、ファランクス
サーペンロード	バリスタ、グラディエーター
キング	バリスタ、アーマーソルジャー


クラスチェンジ
ホークナイト　しきはんい 3　MV 8
AT +7　DF +2　MP +3　A+2　D+4
スコット
ホークナイト
ナイト
ロード
傭兵　グリフォン　ソルジャー
魔法 トルネー
スコット　ファイター
エルウィン
ヘイン
シェリー
アーロン
キース
エルウィン　キング
LV 2
AT 36　DF 36　MP 10/10　MV 5
しきはんい 4　しゅうせい A+15 D+ 9
アーマソルジャー 140P AT25 DF22 MV5
エルフ 100P AT19 DF8 MV6
バリスタ 250P AT22 DF10 MV3
END
エルウィン
POINT 2270P

左の写真のように、傭兵はいろいろ混在して雇うことができる。クラスが変わっても、それまでに扱えた傭兵はちゃんと雇うことができるぞ。

クラスによって雇える傭兵が違う。クラスチェンジを行う際には、雇える傭兵の種類もちゃんと認識しよう。なるべくいろんな傭兵を揃えると便利だ。

ラングリッサーII

■味方キャラクターの頭の＊印はNPC(自分で動かせないキャラ)です。

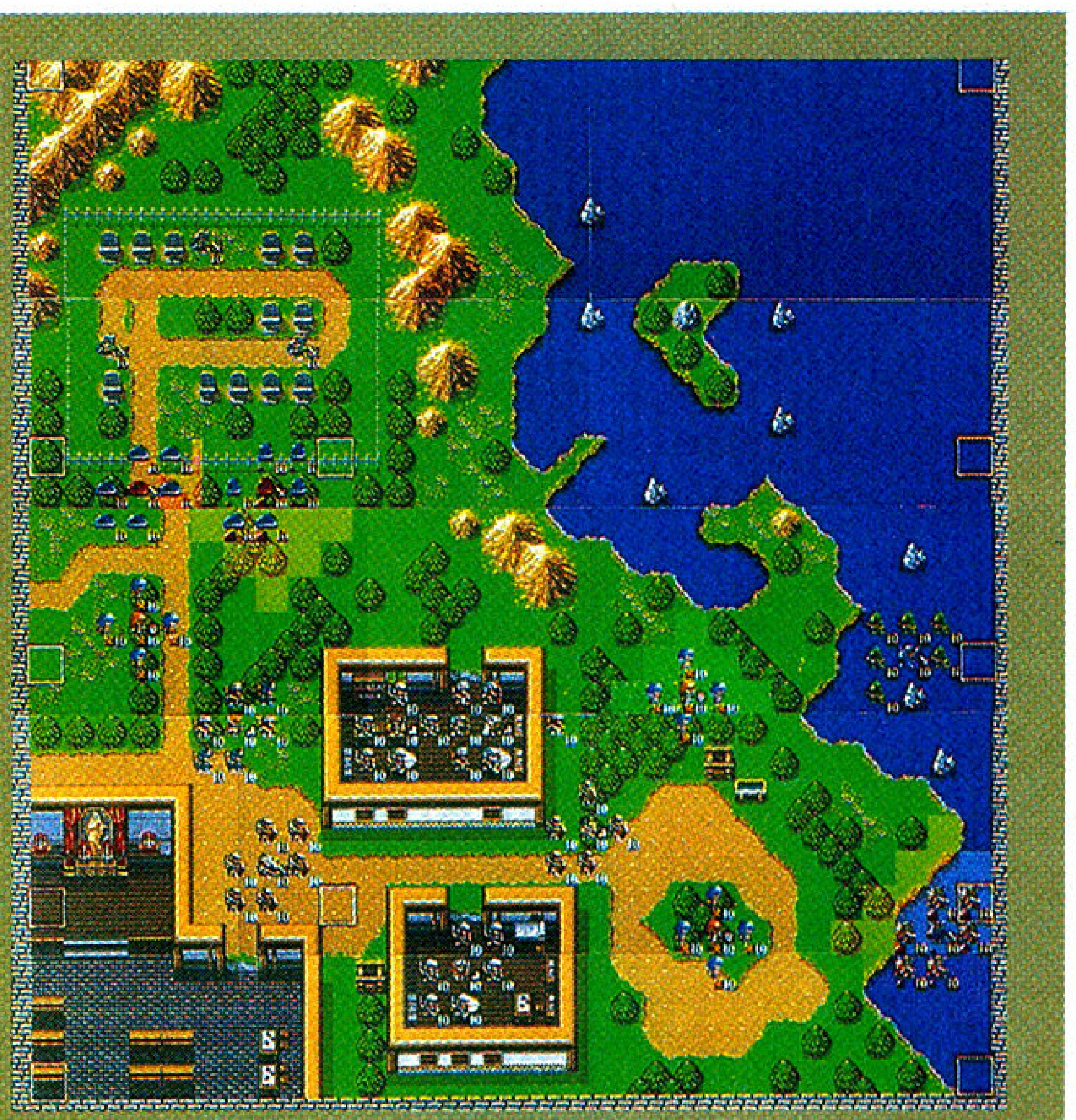
SCENARIO 7 死霊の復活

モーガンの魔の手より村を救ったエルウィン達は、シェリーの剣の師であるアーロンの好意により、村で一夜を明かすことになった。

やがて辺りは一面闇におおわれ、昼間の激しい戦いがうそのように静まり返っていたその頃、村はずれにある墓地で数名の男達が何かの儀式を行っていた。そして邪悪な気配が辺りに充満すると同時に、土の中より不気味な何かが目覚めようとしていたのだった……。

勝利条件
- ●ネクロマンサー・ギナムの撃破

敗北条件
- ●シビリアンの全滅
- ●エルウィンの死亡

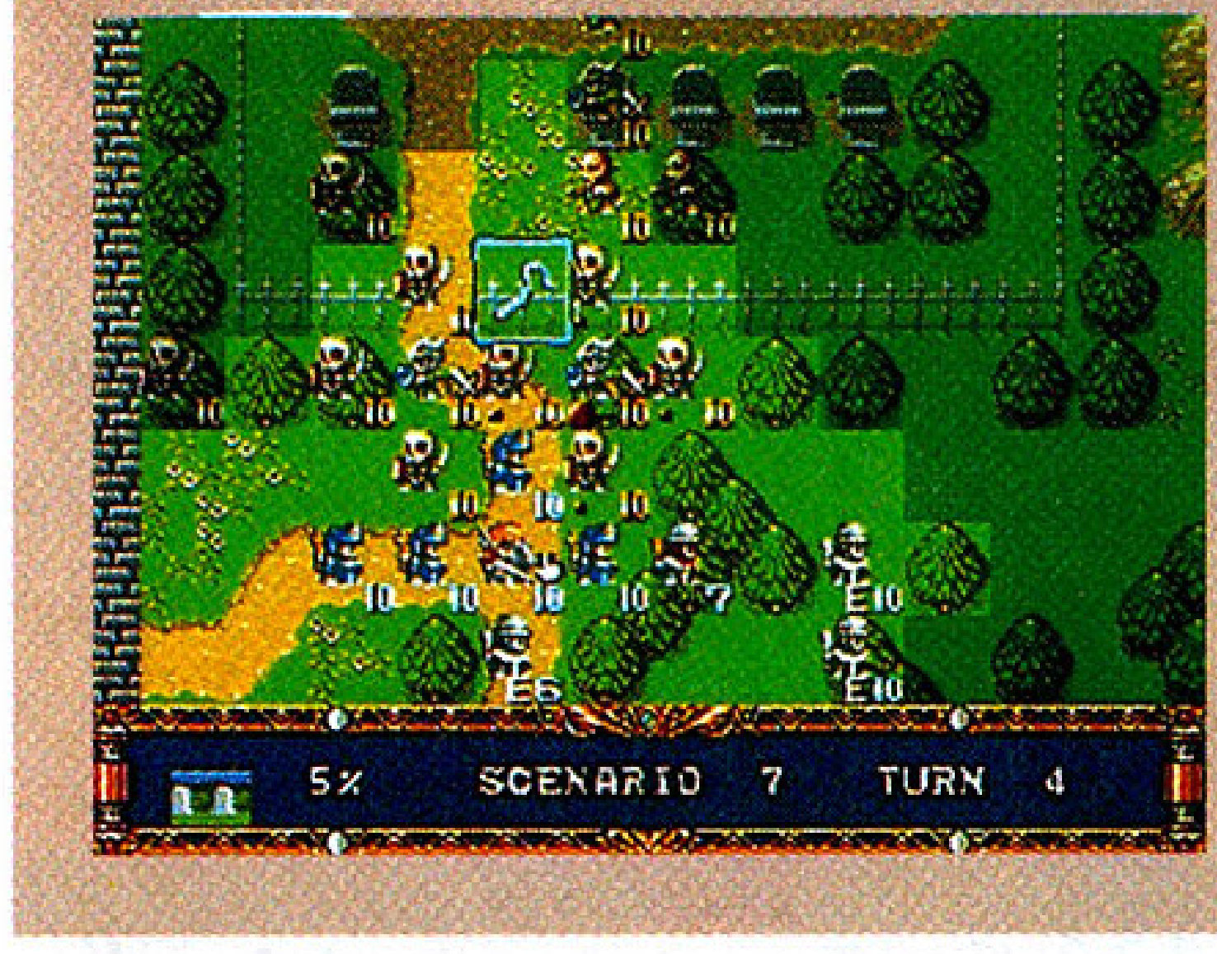


●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／＊村人（クレリックLv 2）×3

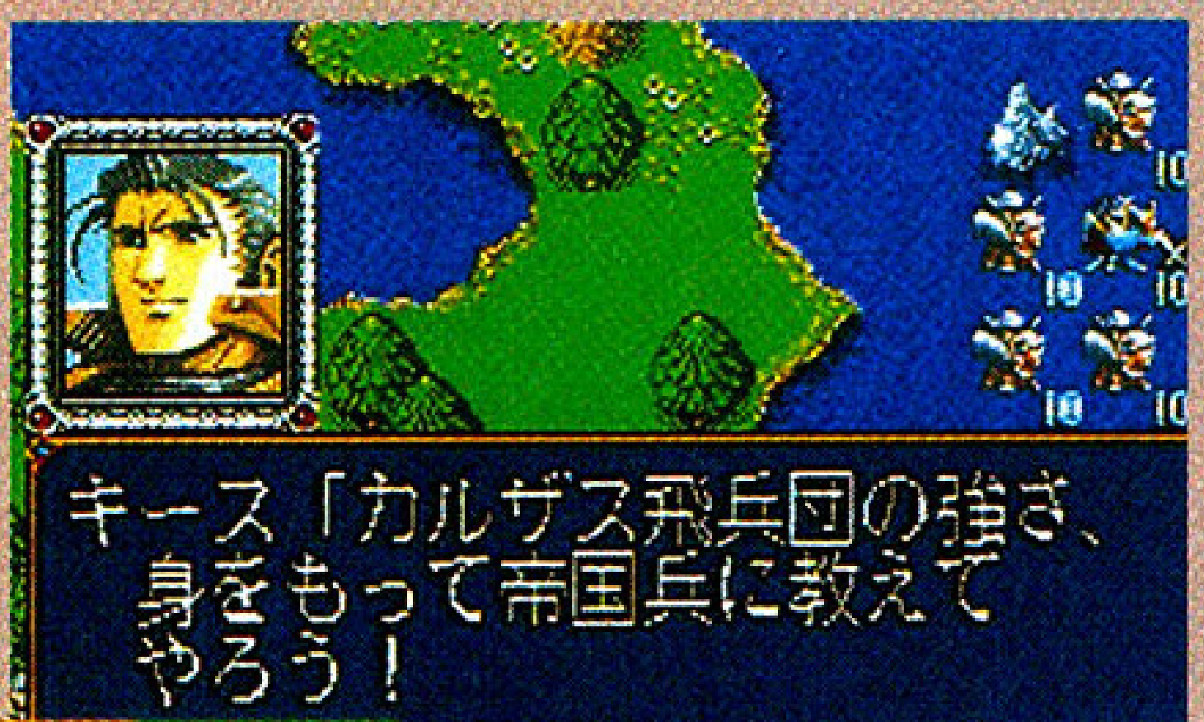
●敵……指揮官（ネクロマンサーLv 1）× 2／グレートスライムLv 4×2／指揮官（サーペンナイトLv 1）／指揮官（ホークナイトLv 3）／ギナム（ネクロマンサーLv 7）

スライムとアンデッド系のモンスターが多数現れるシナリオ。モンクやガードマンは選出しておきたい(特にモンク)。さらに、ターンアンデッドの魔法を使えるところまで成長していれば言うことなしだ。また、水兵系のリザードマンや飛兵系のグリフォンも現れるので、エルフも選んでおきたい。ただし、平均的なレベルアップを行っている場合、別々のキャラクターで 3 種類を独立させるのは難しいので、傭兵の構成をよく考えるべし。

6 ターン目になると、カルザスの飛兵騎士・キースが登場する。しかし、同じく 6 ターン目の敵ターンで、マップ右下より増援軍団が現れるので注意しよう。

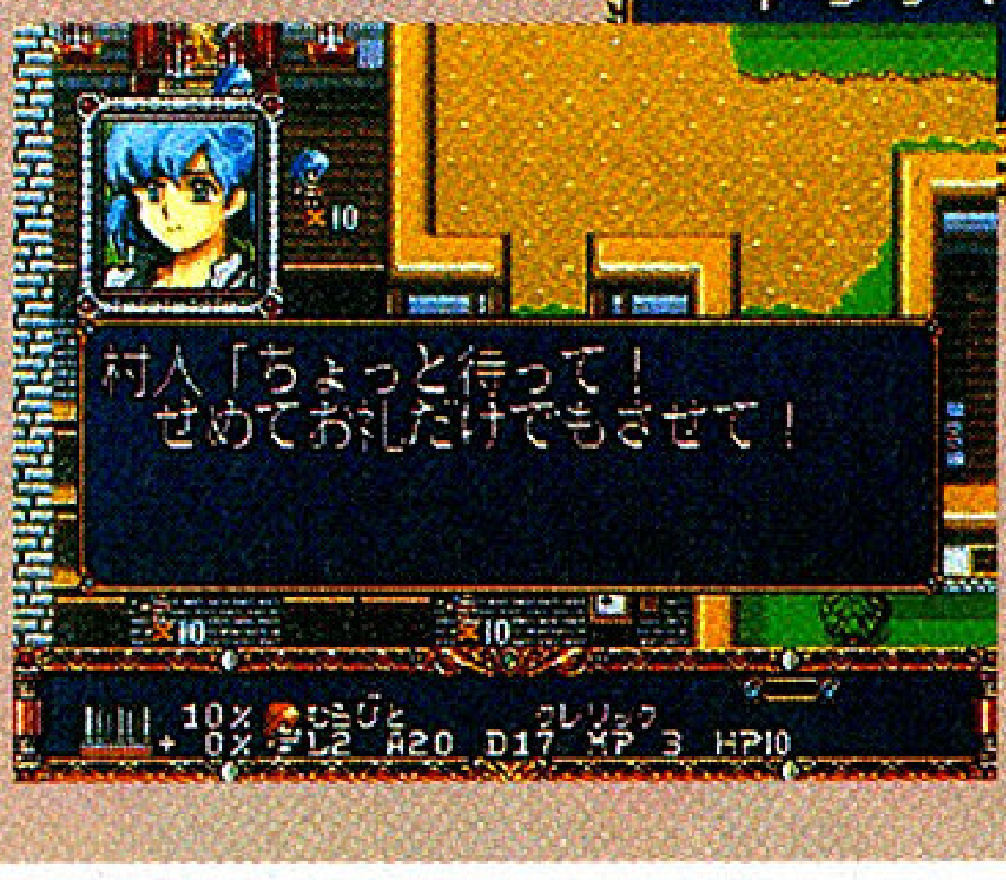


このシナリオで大活躍するのは、おそらくリアナであろう。ターンアンデッド（アンデッド系を消し去る）の魔法と、アンデッド軍団は強いが、モンクで対抗すればイチコロだ。



キース「カルザス飛兵団の強さ、身をもって帝国兵に教えてやろう！

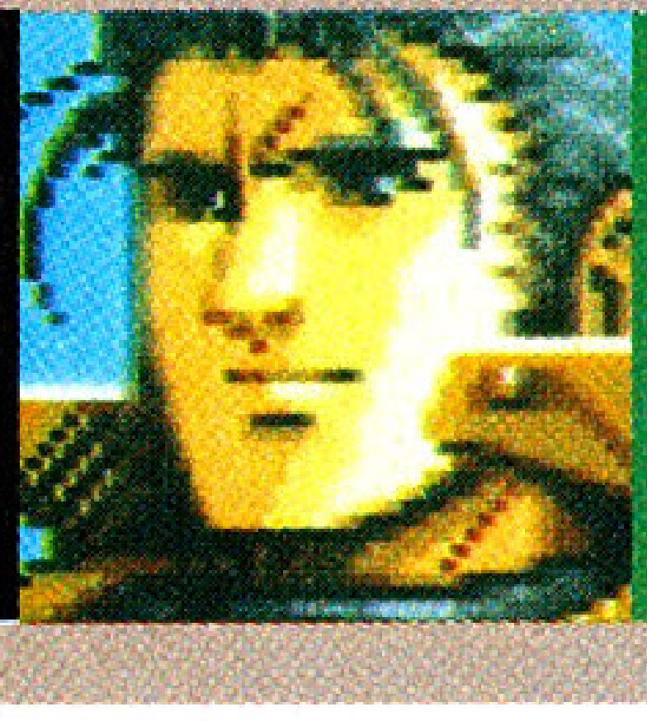
ホークナイトのキースはグリフォン軍団を率いて現れる。それに対し、敵増援部隊はアサシン率いるソルジャー軍団だ。



村人「ちょっと待って！ せめてお礼だけでもさせて！

村人を無傷状態でクリアすると、幻のアイテム、＊＊＊ストーンがもらえる。しかし、シビリアンてなんでみんな若い女の子なんだろう？

キース



カルザス城飛兵部隊の隊長。寡黙で、冷静沈着な軍人であり、シェリーの直属の部下でもある。よく城を抜け出すシェリーのために、常に悩みが絶えないらしい。

SCENARIO 8 空のかけ橋

完全武装したレイガルド帝国の青竜騎士団が、カルザス城へ向かっているという報告を受けたシェリーは、急ぎカルザス城へ向かうことにした。いかに鉄壁の守りを誇るカルザス城でも、手薄になっているところを狙われればひとたまりもないからだ。

カルザス城への近道をとったエルウィン達は、巨大なクレバスに差しかかった。しかしすでに敵は先回りしており、クレバスにかかっている吊り橋を落とそうとしていたのだ。別の道を取る時間もないエルウィン達は、強行突破を試みるのであった。

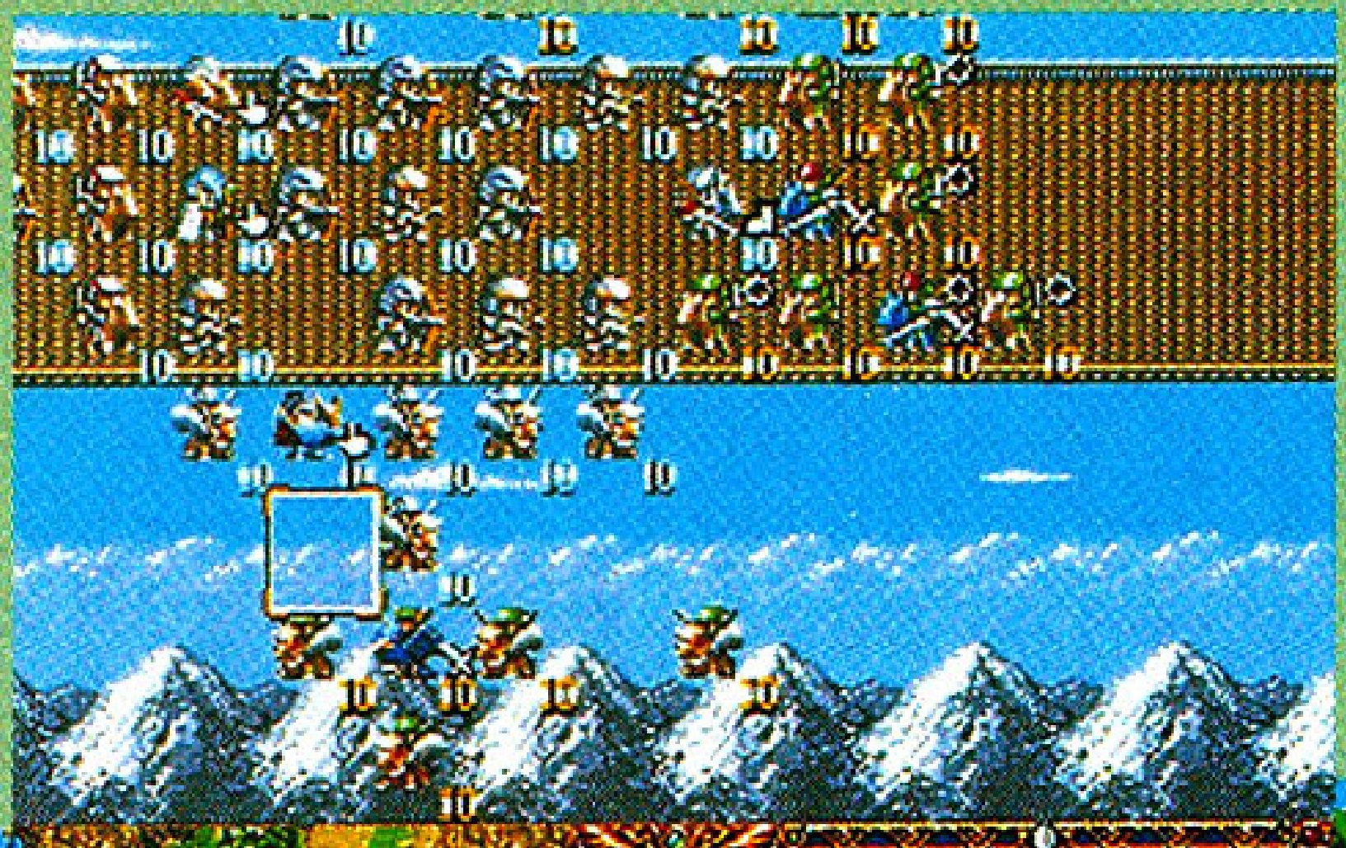
勝利条件
- ●23ターン内にクレイマーを撃破

敗北条件
- ●ターンオーバー
- ●エルウィンの死亡

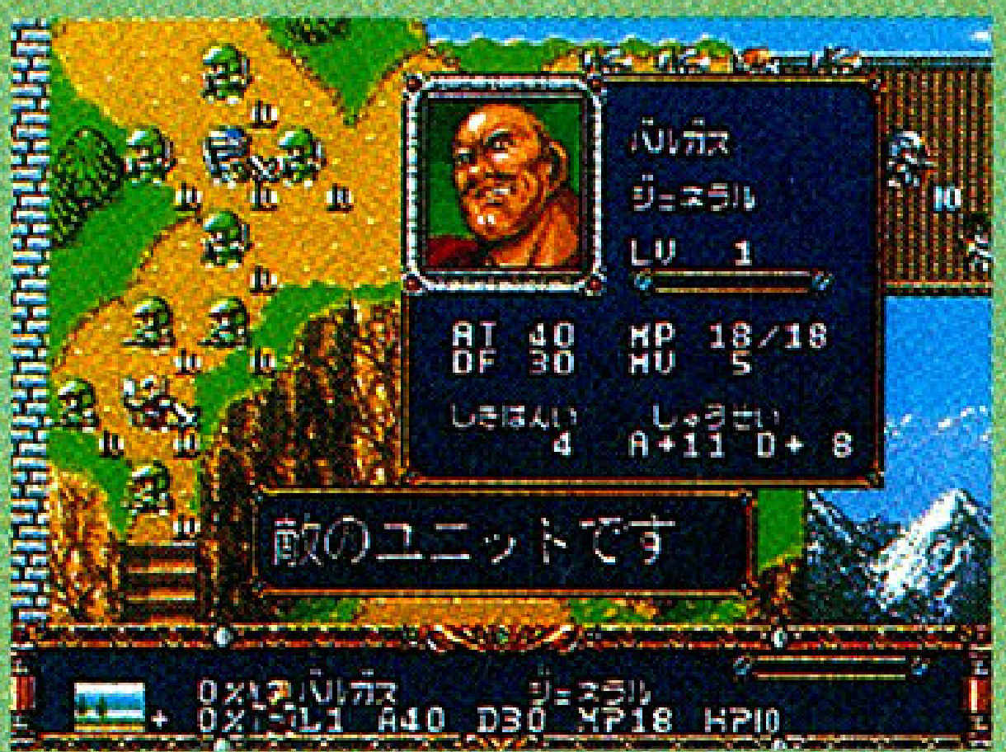
飛兵以外のキャラにとっては、かなり足場が少ないマップ。ここでは、自由に動き回れるグリフォンや、飛兵を一発で倒せるエルフなどはもちろんのこと、パイク（ファランクス）やソルジャー（グラディエーター）も出すのを忘れずに。

上下にいる飛兵 4 部隊が一気に襲いかかってくることはない。迎撃にあたるエルフはなるべく中央に位置させておき、 4 部隊を倒すまではなるべく温存を心がけよう。

クレイマーに攻撃をしかけると、マップ左よりバルカスとゾルムが現れる。ゾルムは倒せるが、バルカスは現時点では少々手ごわいのでムリに相手をする必要もない。

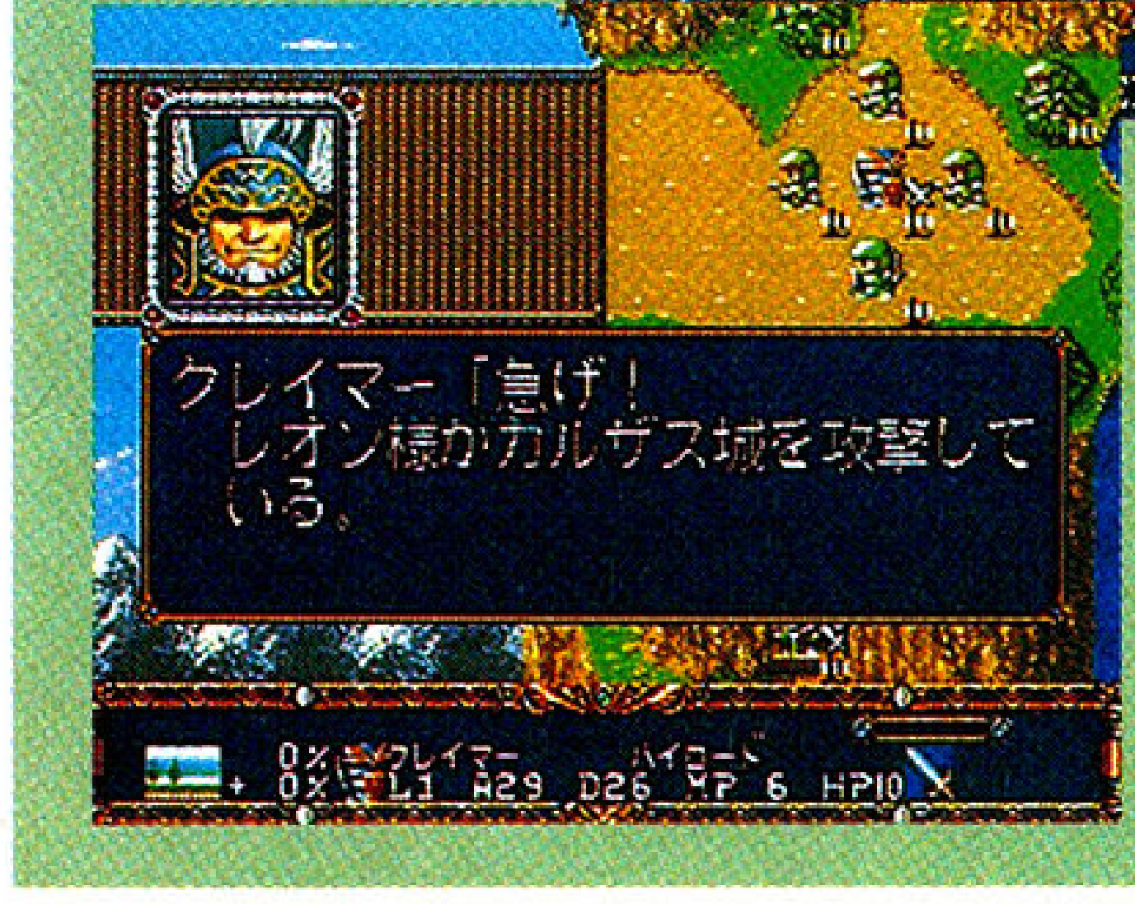


このシナリオでは、飛兵の使い方がポイント。倒しそこなった敵のとどめや、吊り橋の端に位置したエルフを楯代わりなどに使おう。



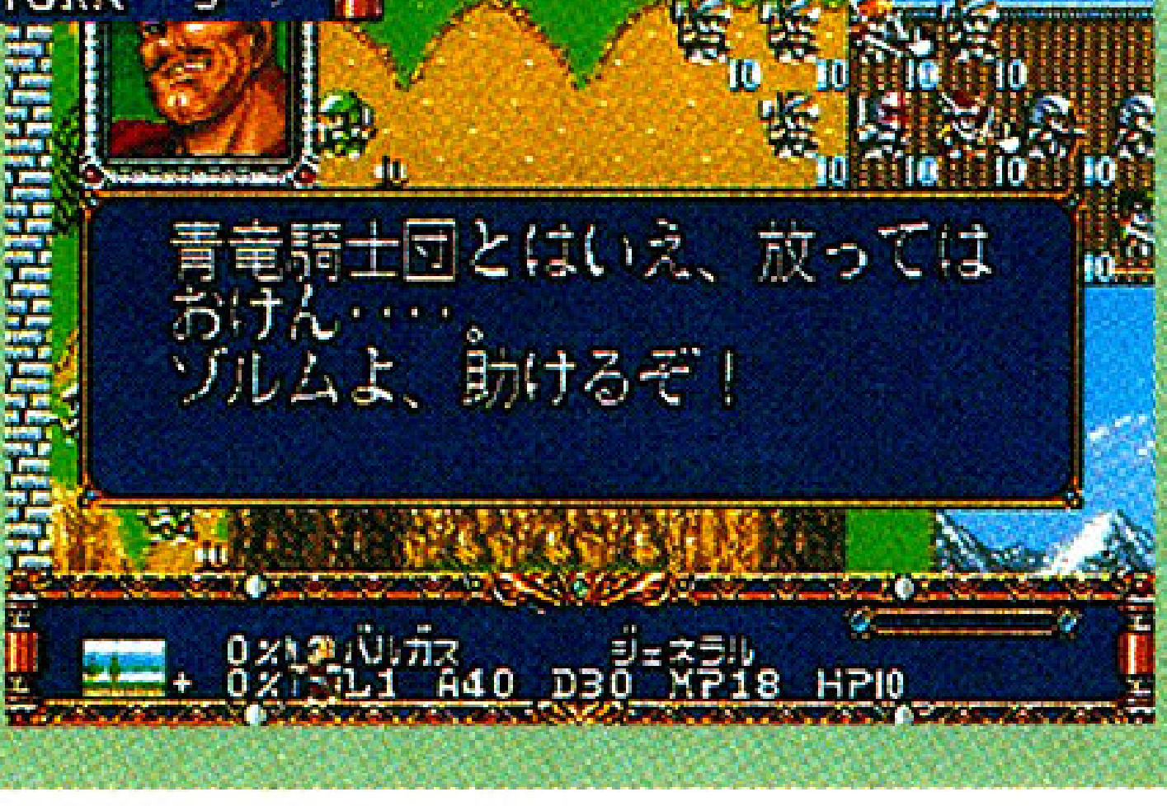
敵のユニットです

バルカスはパイク軍団、ゾルムはソルジャー軍団を引き連れて登場する。ムリに倒す必要はないが。



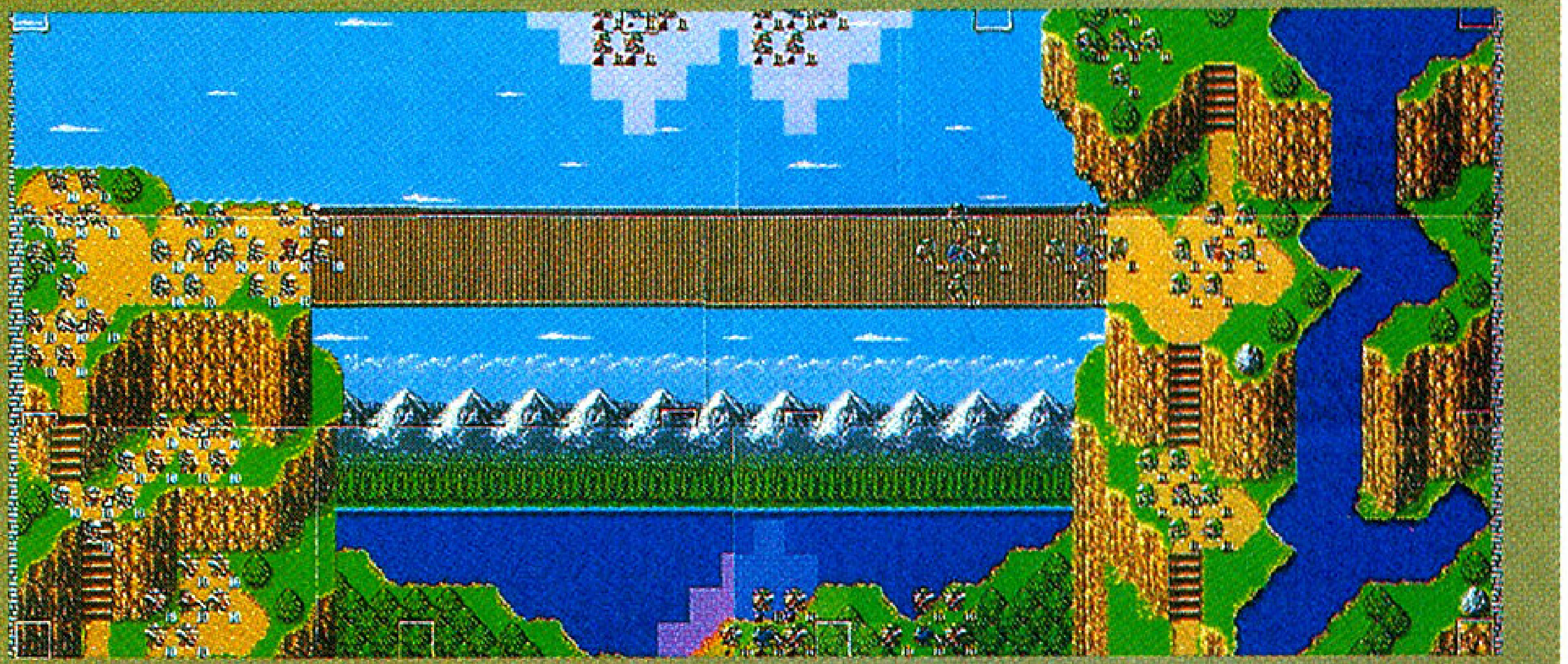
クレイマー「急げ！ レオン様がカルザス城を攻撃している。

カルザス城はすでにレオンの攻撃にあっている！ 急げ！



青竜騎士団とはいえ、放ってはおけん….
ゾルムよ、助けるぞ！

所属する部隊が違うといえども、仲間は仲間。助けなければ男がすたる、ってか？



●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／キース

●敵……指揮官（ホークナイトLV 1）×2／指揮官（ホークナイトLV 6）×2／指揮官（メイジLv 1）×2／指揮官（マジックナイトLv 1）×2／クレイマー（ハイロードLv 1）

SCENARIO 9 カルザス城の攻防

クレイマーを倒し、無事クレバスを渡りきったエルウィン達は、カルザス城へと急いだ。「この森を抜ければ、カルザス城まであと少し……」。一行ははやる気持ちを押さえ、足早に駒を進めた。
「カルザス城が/」。森を抜け、広大な土地に出た瞬間、誰ともなく叫んだ。そして城の周りを取り囲んでいたのは、まぎれもなく青竜騎士団であった。

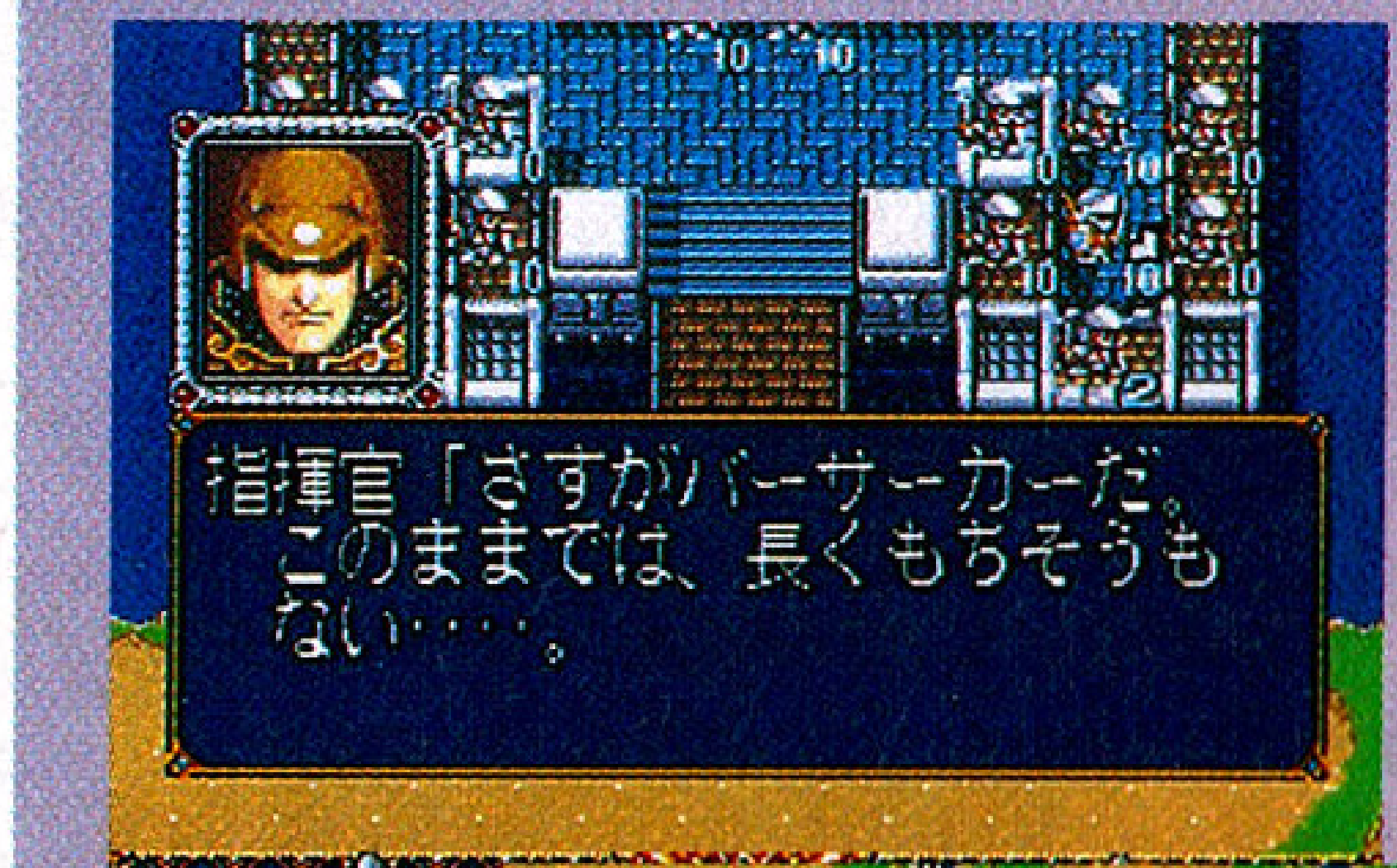
いかにカルザス城とはいえ、レオン率いる精鋭部隊が相手ではそう長くもつはずがない。エルウィン達は今、カルザス城をめぐり激しい戦いを繰り広げようとしていた。

勝利条件
●レアードの撃破
敗北条件
●NPCの全滅
●エルウィンの死亡

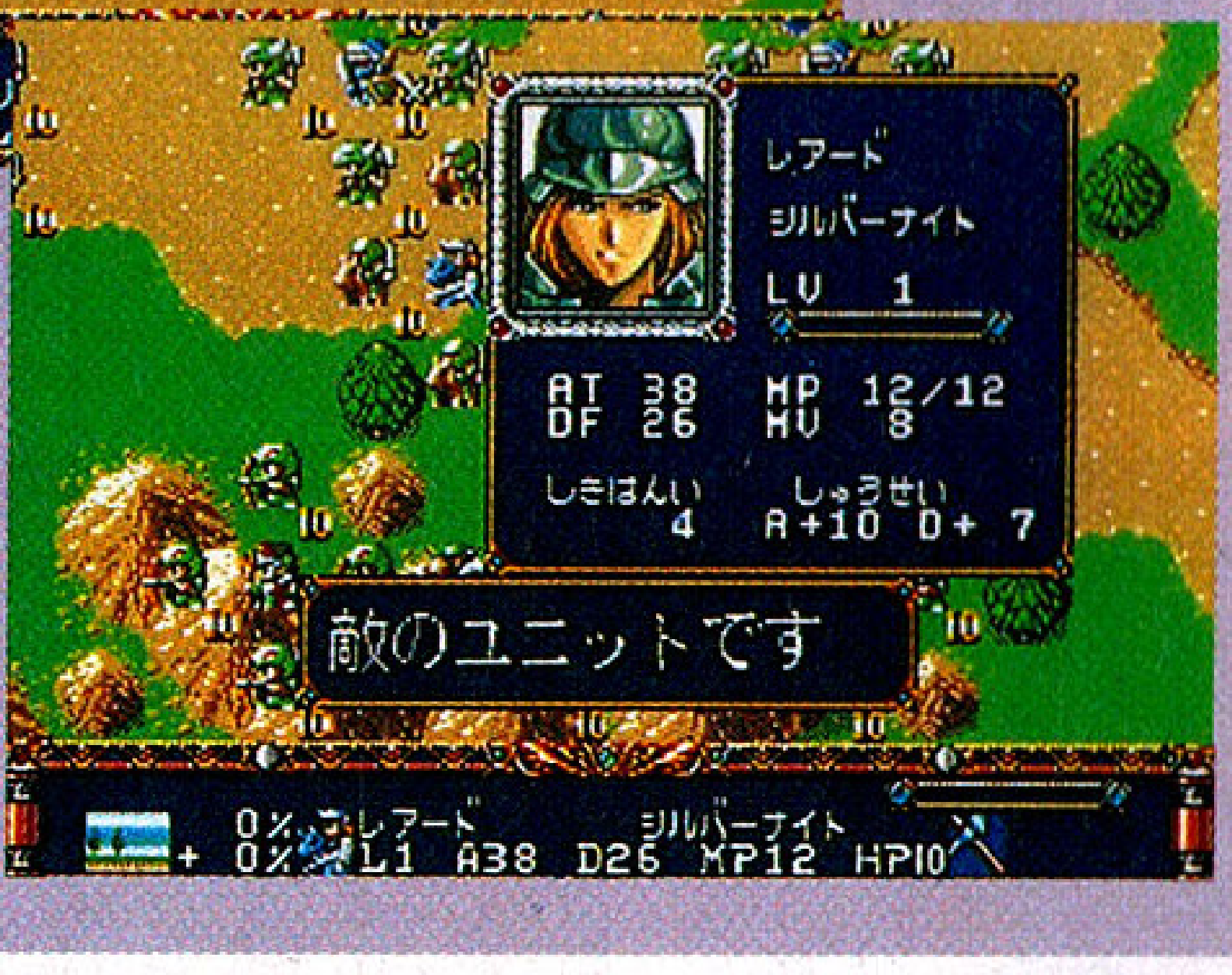
強敵・レオンといざ対決/　と思いきや、レオンはゲームが始まる前にいなくなってしまう。しかし、レアードがまだ残っているので当然安心はできない。このシナリオで選出する傭兵は、ファランクス系、ヘビーホースマン系、エルフ、グリフォンなど。現在のレベルで最高の兵力を整えておこう。特にファランクスは、対レアード戦で必要になるぞ。

マップ中央にはダークエルフが控えているので、飛兵は彼らの攻撃範囲に入らないように注意。山岳地帯を中心に、左右より駒を進めながら戦おう。

なおリアナとスコットは、このシナリオをもって、いったん仲間からはずれる。次にまた会えるのはいつであろうか……。


指揮官「さすがバーサーカーだ。
このままでは、長くもちそうもない……。

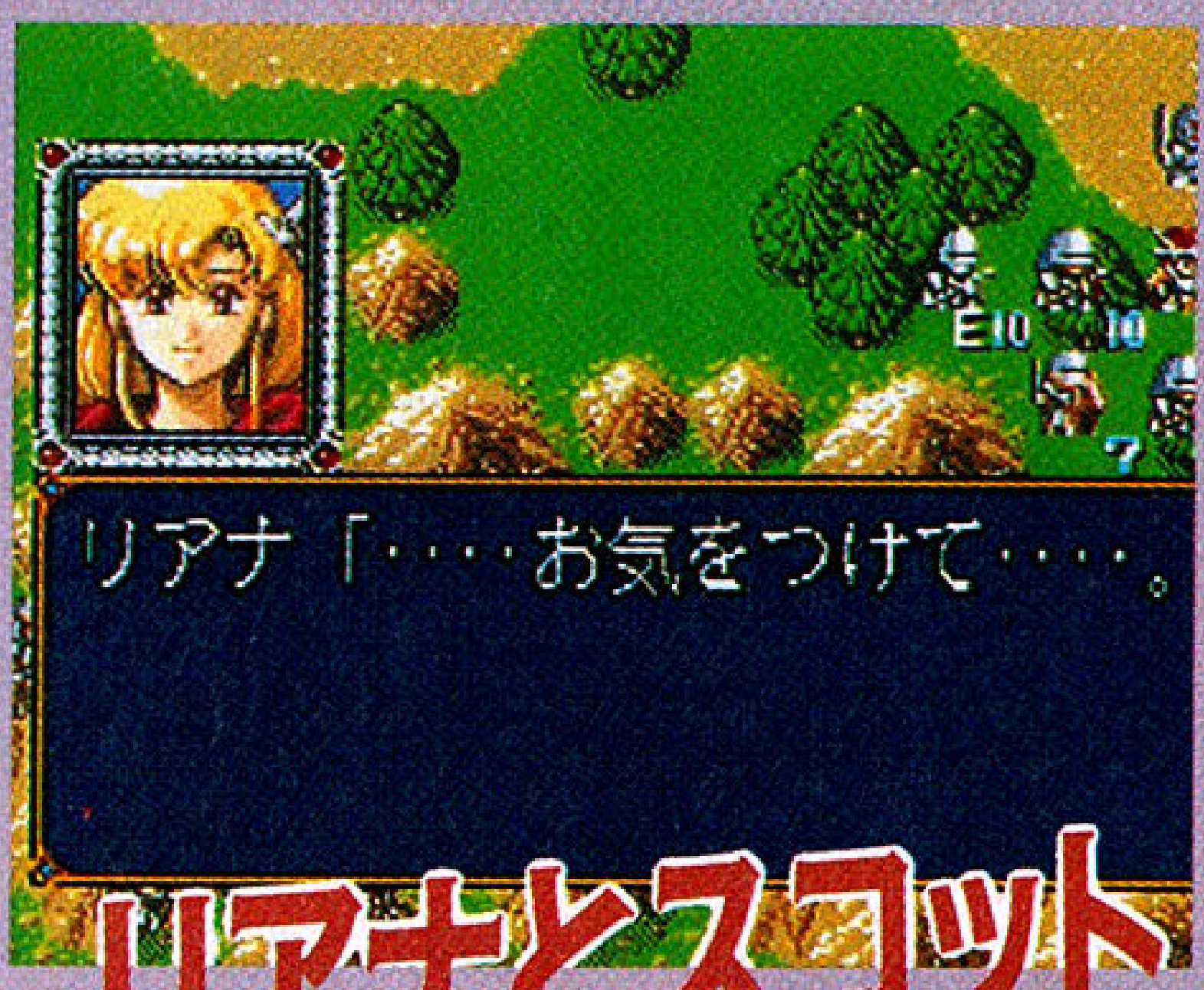
城を攻撃するバーサーカー。一気に攻めてはこないけど、守備兵が頼りないので、一刻も早く救援に向かいたい。



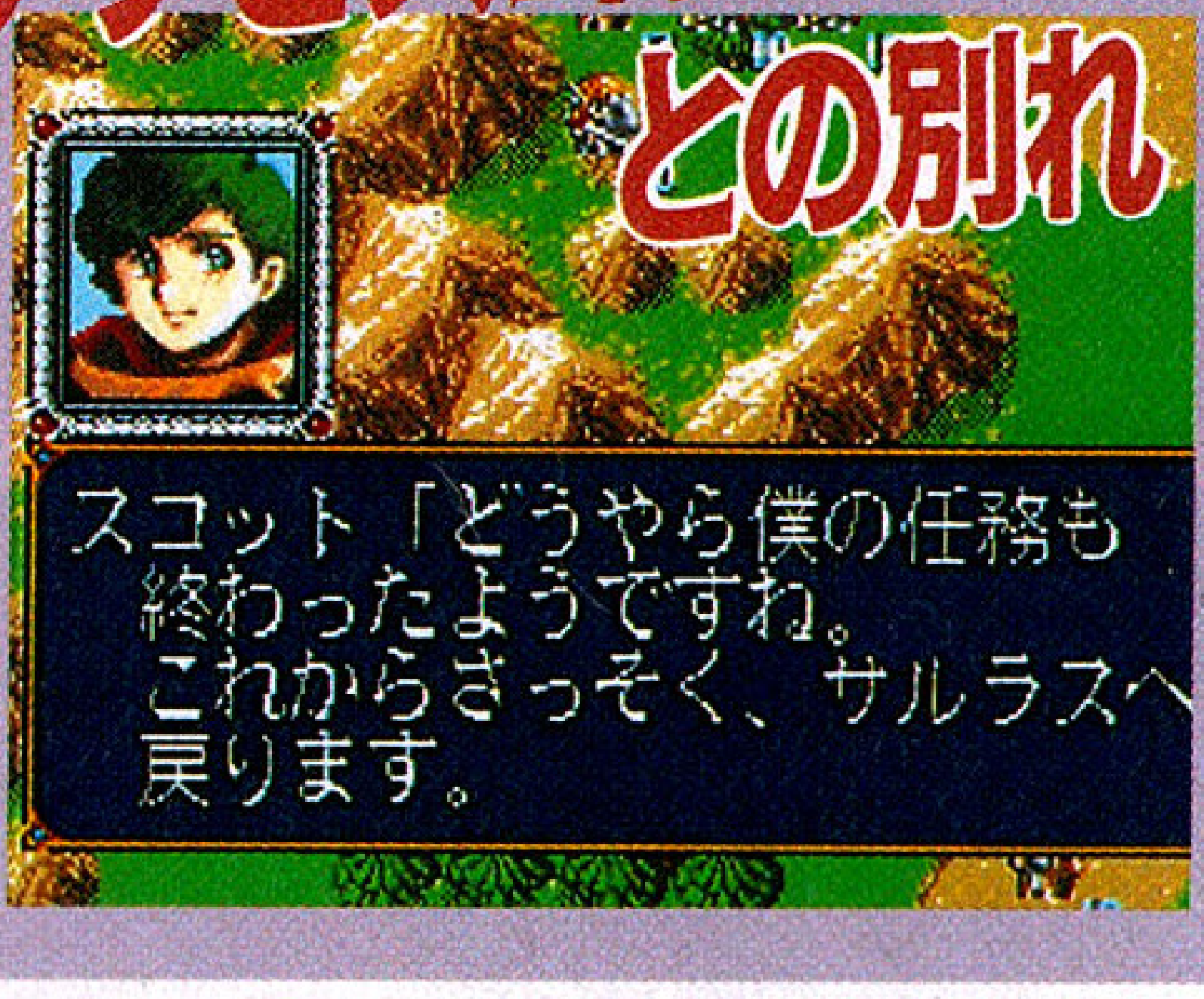
敵のユニットです

レアードはかなりの強敵。しかし、アタックの魔法をかけたファランクスなら、労せず倒せる。

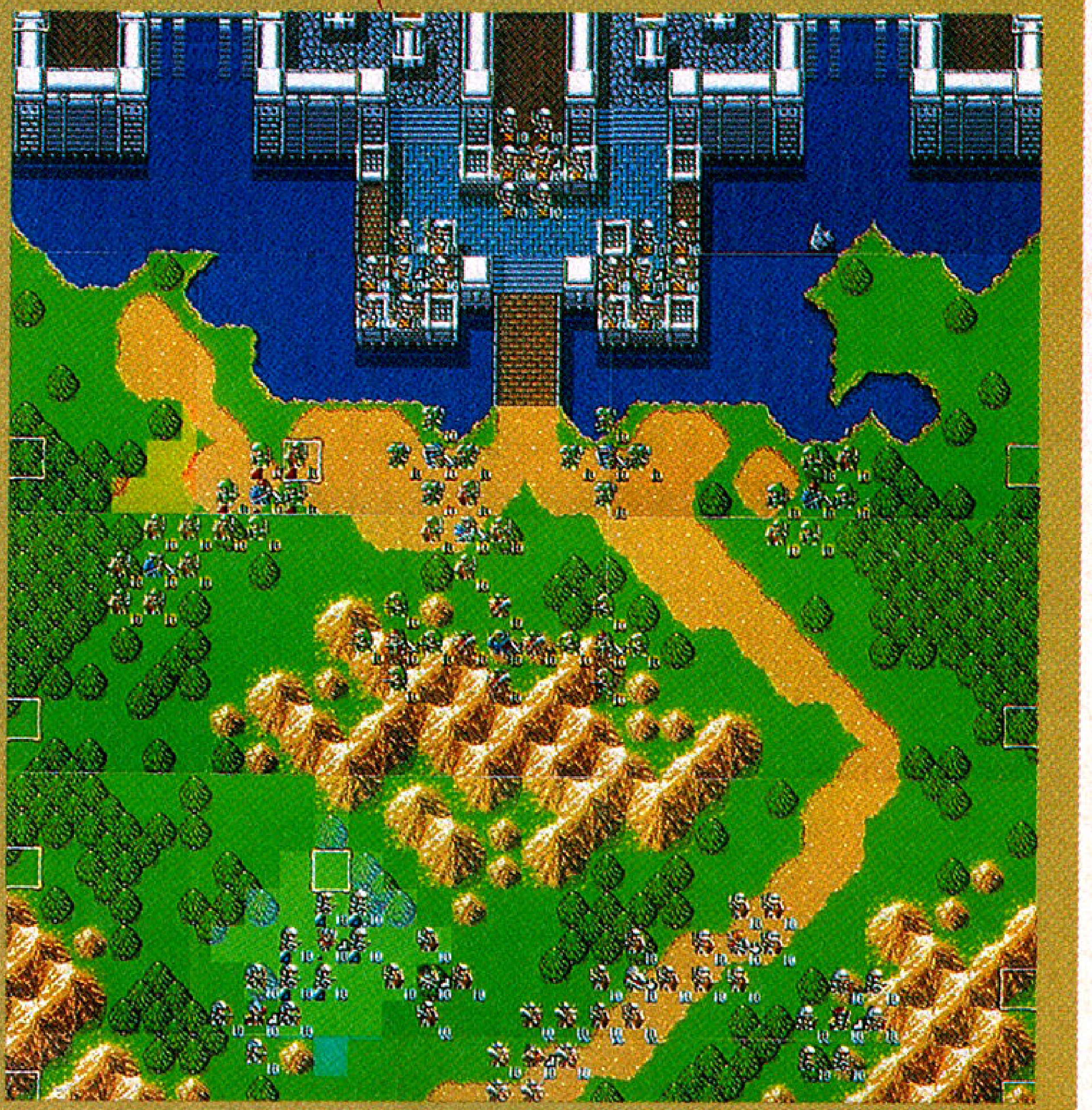
リアナとスコットとの別れ


リアナ「・・・・お気をつけて・・・・。

カルザス城にリアナを送り届けたエルウィン。彼女と再会できるのはいつの日か？


スコット「どうやら僕の任務も
終わったようですね。
これからさっそく、サルラスへ
戻ります。

同じく、リアナを送り届ける役目が終わったスコット。彼もサルラスへ戻ってしまう。



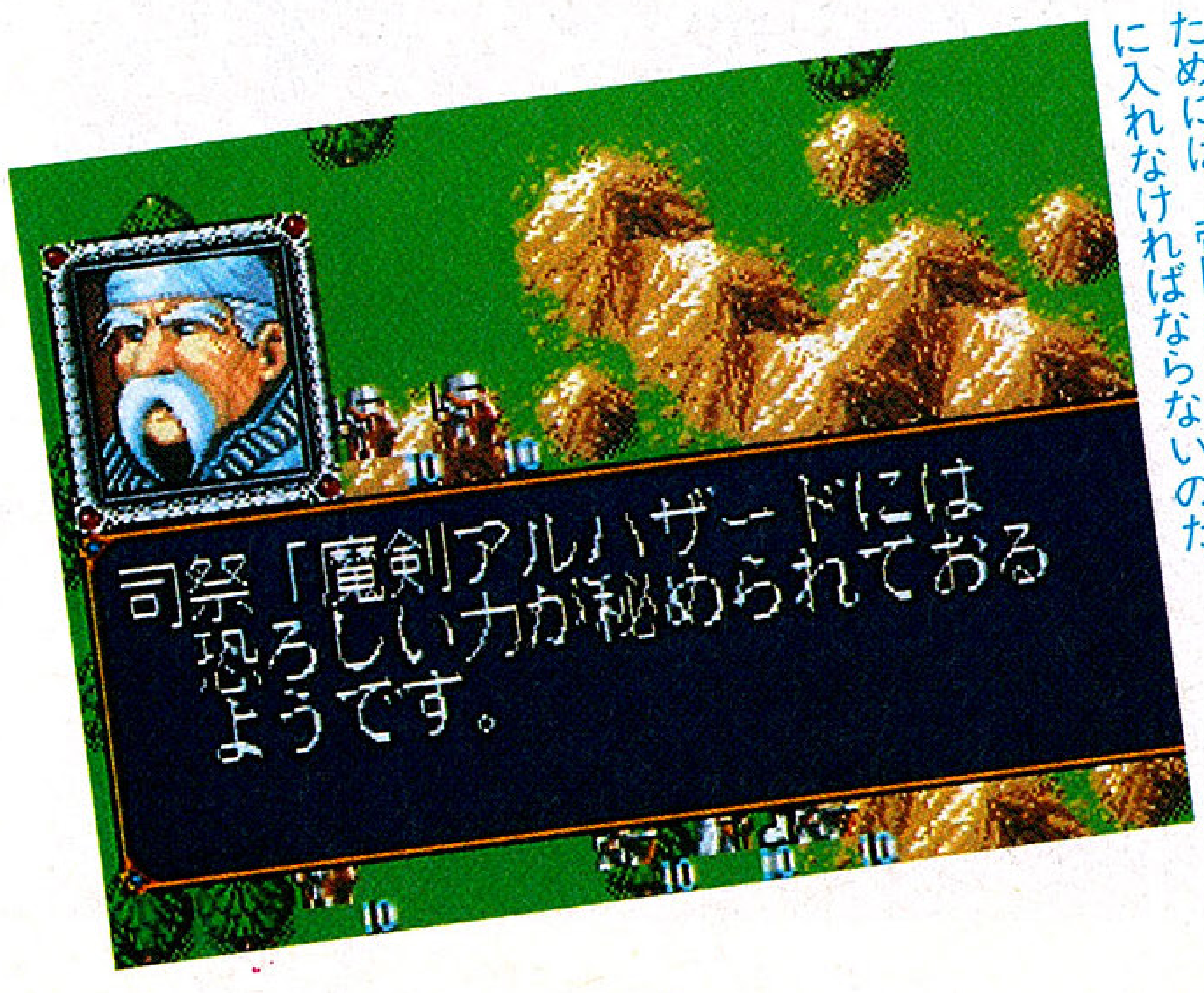
●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／キース／＊指揮官（ファイターLv7）×2／＊指揮官（ロードLv1）

●敵……指揮官（ナイトLv10）／指揮官（ロードLv6）×2／指揮官（マジックナイトLv6）×／指揮官（メイジLv4）×2／指揮官（ドラゴンナイトLv3）／レオン（ロイヤルガードLv1）／レアード（シルバーナイトLv1）

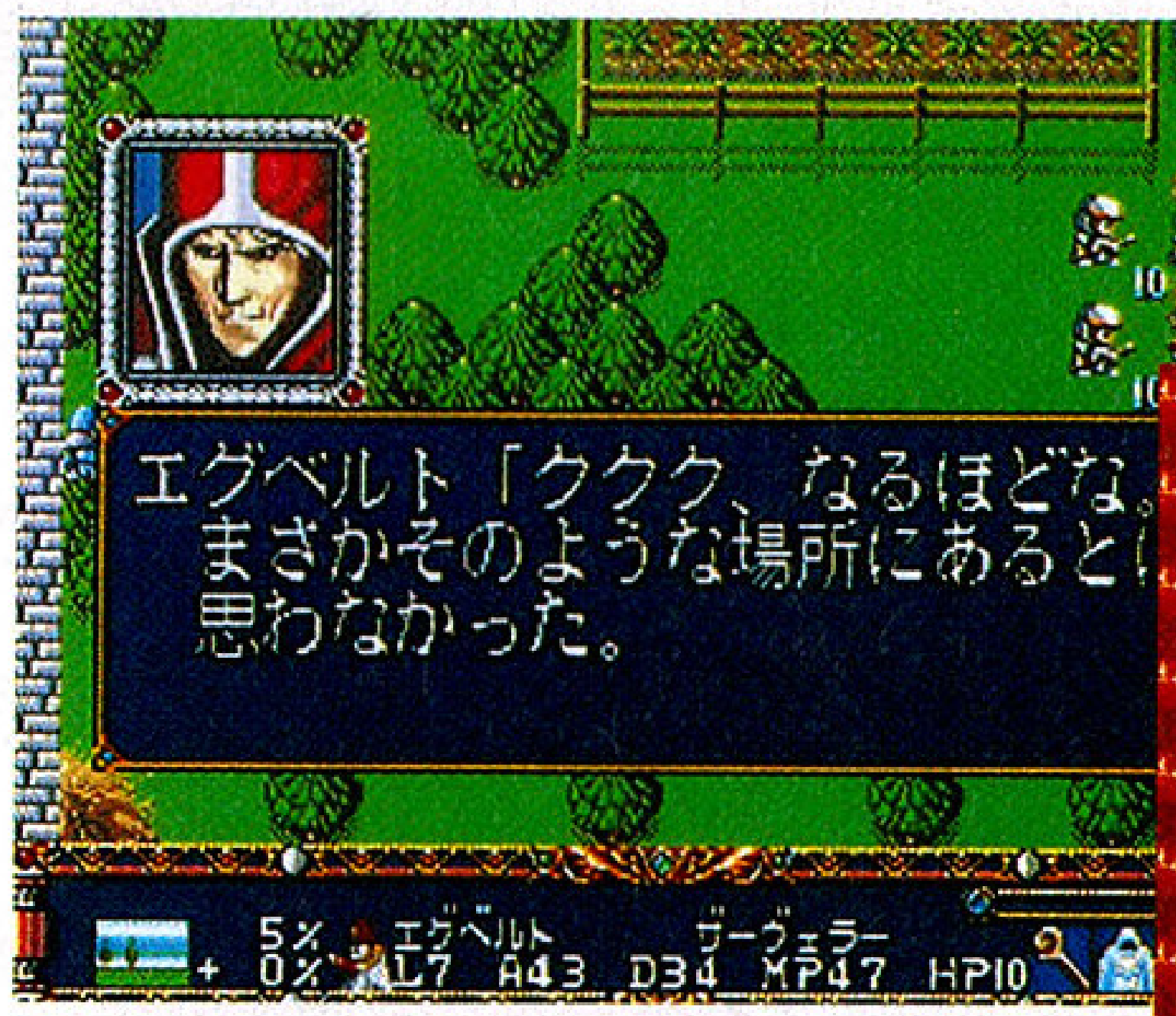
アルハザードの秘密を知る大魔導師とは…？

「アルハザードの復活には、ダークロッドが必要」。石版を解読していた光の大神殿の司祭が、エルウィン達にそう告げた。しかし、それがどこにあるかまではその石版にも書いておらず、場所を知る者も誰もいなかった。

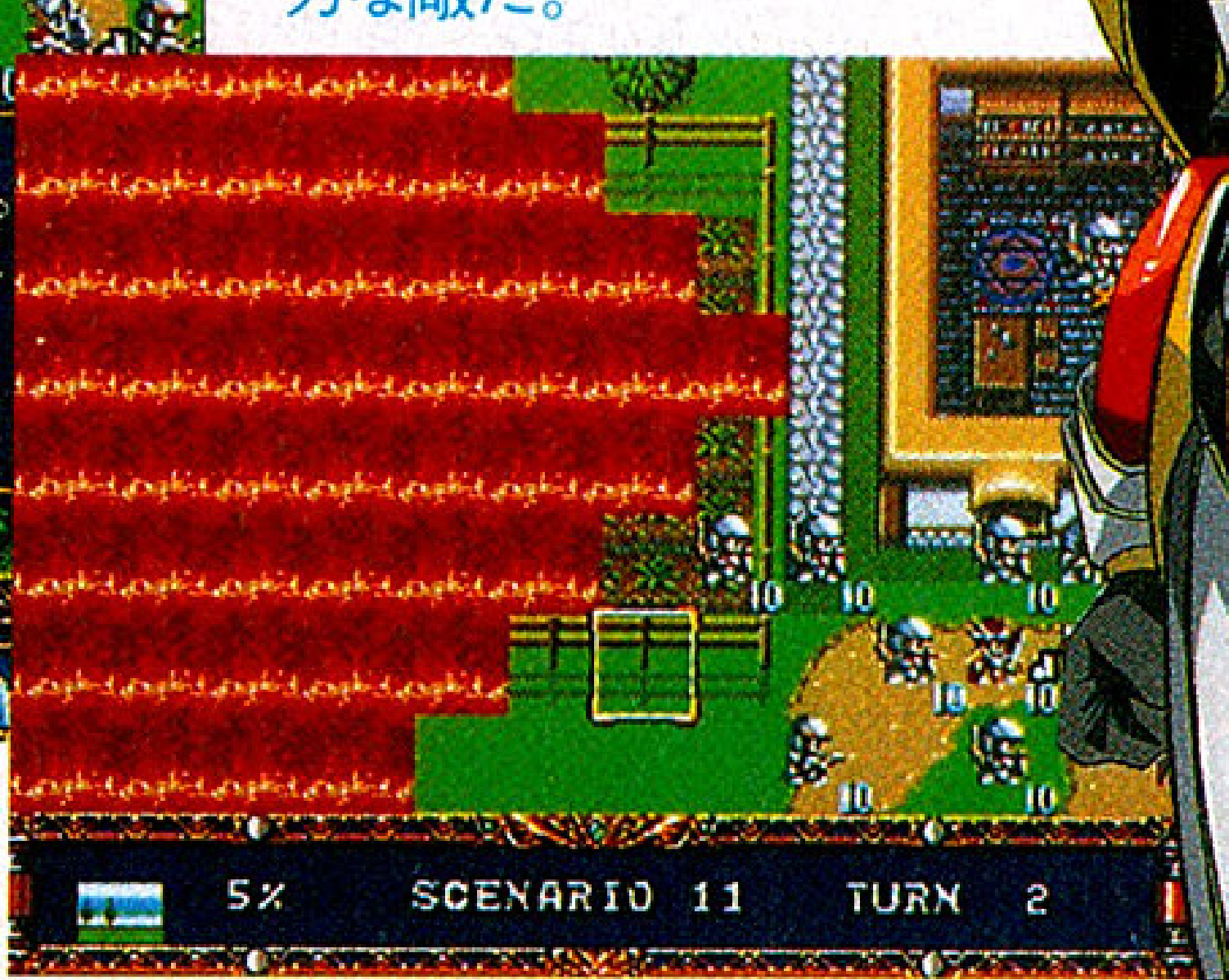
いや、1人いた。数百年生き続けているという伝説の大魔導師である。エルウィン達はスコットと別れ、リアナをカルザス城に残し、大魔導師に会いに行くのであった。


司祭「魔剣アルハザードには
恐ろしい力が秘められておる
ようです。

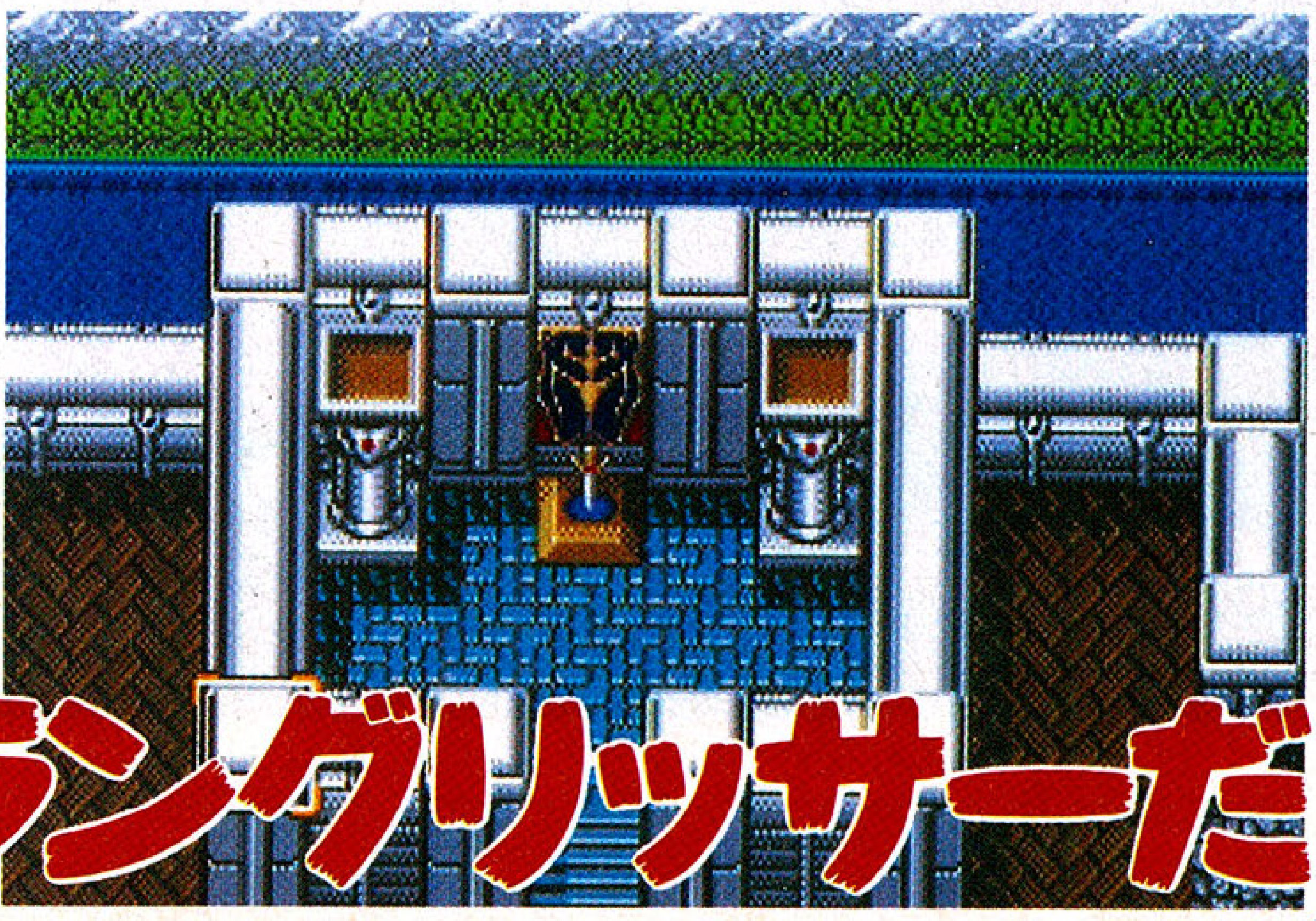
アルハザードの復活を阻止し、世界を守るためには、帝国より早くダークロッドを手に入れなければならないのだ。


エグベルト「ククク、なるほどな。
まさかそのような場所にあるとは
思わなかった。

黒竜魔導師団を従えるエグベルト登場/　いずれ戦わなければならぬ、強力な敵だ。

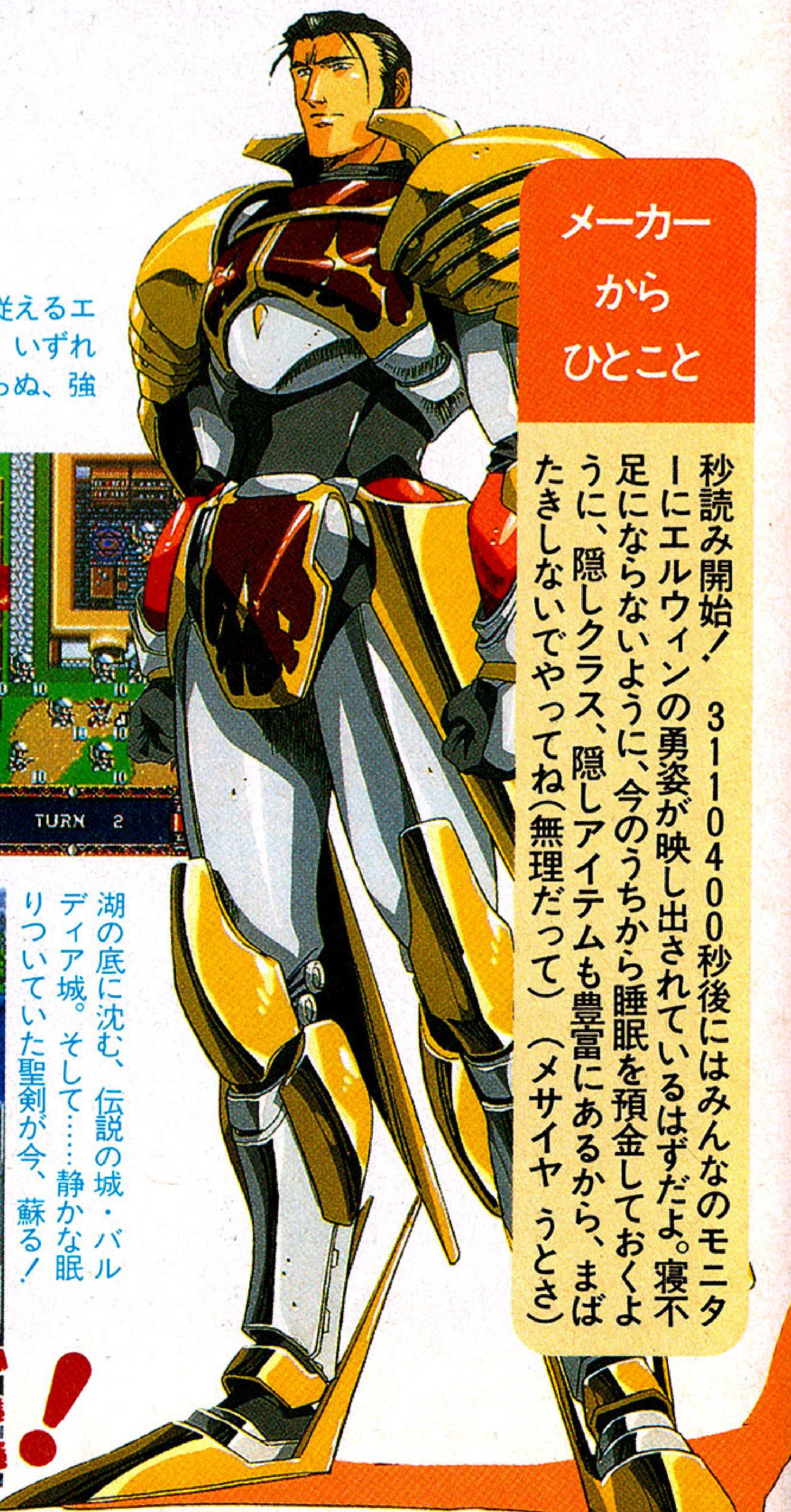


辺り一面が炎の海に/　どんな屈強な戦士でも、この業火に焼かれたら最後だ/



湖の底に沈む、伝説の城・バルディア城。そして……静かな眠りついていた聖剣が今、蘇る/

ラングリッサーだ！



メーカーからひとこと

秒読み開始/　3110400秒後にはみんなのモニターにエルウィンの勇姿が映し出されているはずだよ。寝不足にならないように、今のうちから睡眠を預金しておくように、隠しクラス、隠しアイテムも豊富にあるから、まばたきしないでやってね（無理だって）（メサイヤ　うとさ）

綴じ込み攻略スペシャル

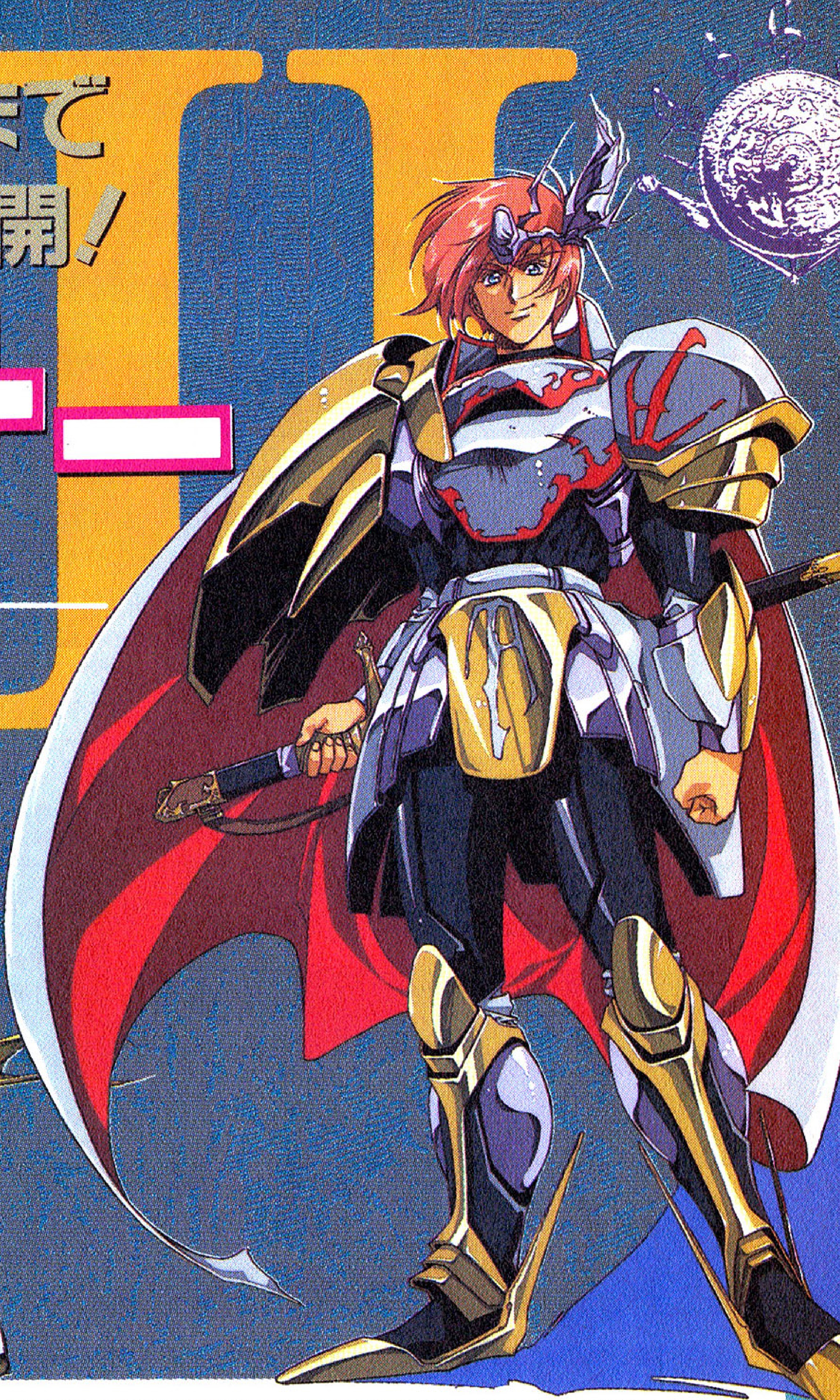
シナリオ1から20まで その全てを一挙公開！

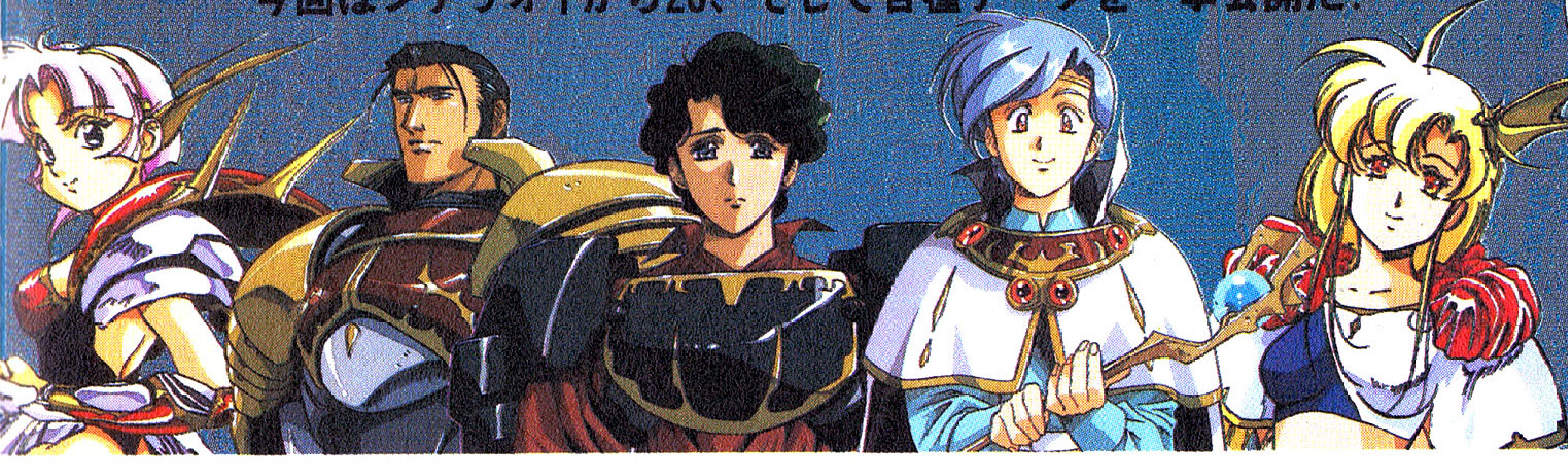
ラングリッサーII

メサイヤ／8月26日発売／9,800円／SLG／16M＋B.B

前作「ラングリッサー」より約3年……。ついに待望の続編、「ラングリッサーII」が発売される！　4Mから16Mと容量が大幅にアップされ、さらに全ての面において前作を越える作品に仕上がっている。ファンならずとも一度はプレイしたい逸品だ。

今回はシナリオ1から20、そして各種データを一挙公開だ！





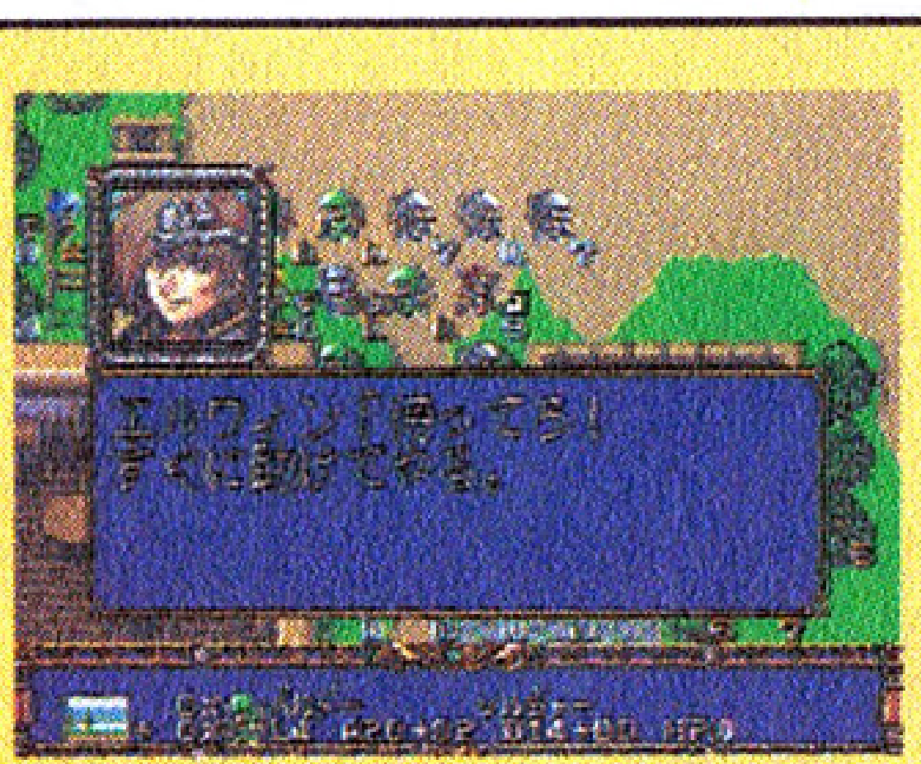
序盤～シナリオ1から10まで

シナリオ1～9まではリアナを守ることが目的のストーリー設定。そしてシナリオ10からは……。

とある村で、レイガルド帝国に狙われる少女、リアナを助けた旅の剣士・エルウィン。帝国が彼女を狙う理由はわからないが、彼女の身の安全を守るため、ヘイン、スコットらとともに光の大神殿へ向かうことになった。しかし光の大神殿は帝国によって打撃を被ったので、一行はカルザス城の姫君、シェリーの助言により、リアナをカルザス城まで送ることになった。

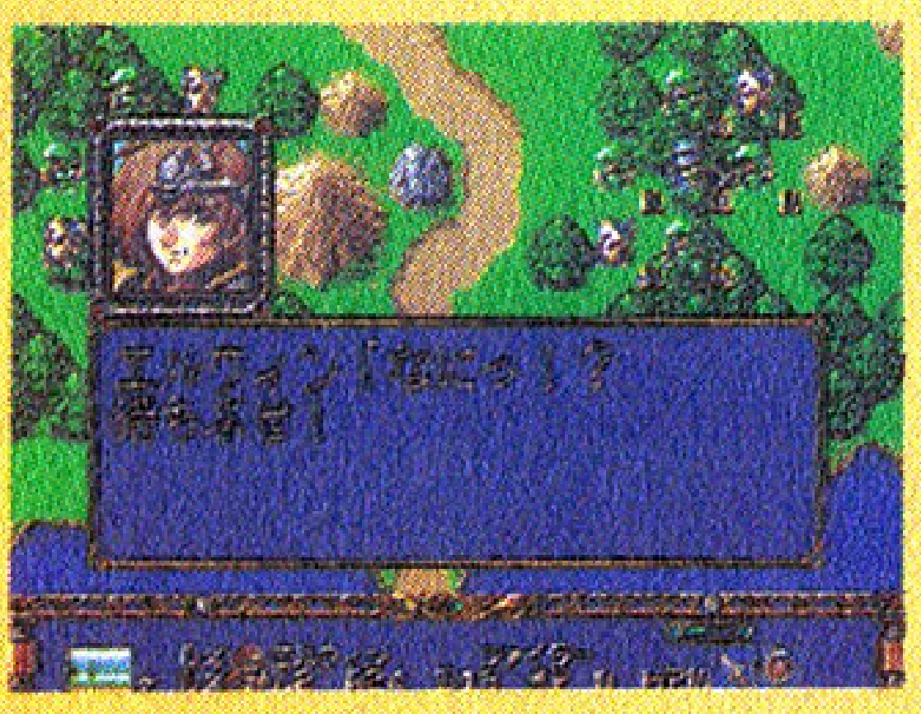
この一連の件には、闇の剣・アルハザードが絡んでいることを知った一行は、リアナをカルザスに送り届けた後、さらなる旅を続けるのであった。

SCENARIO 1 序章



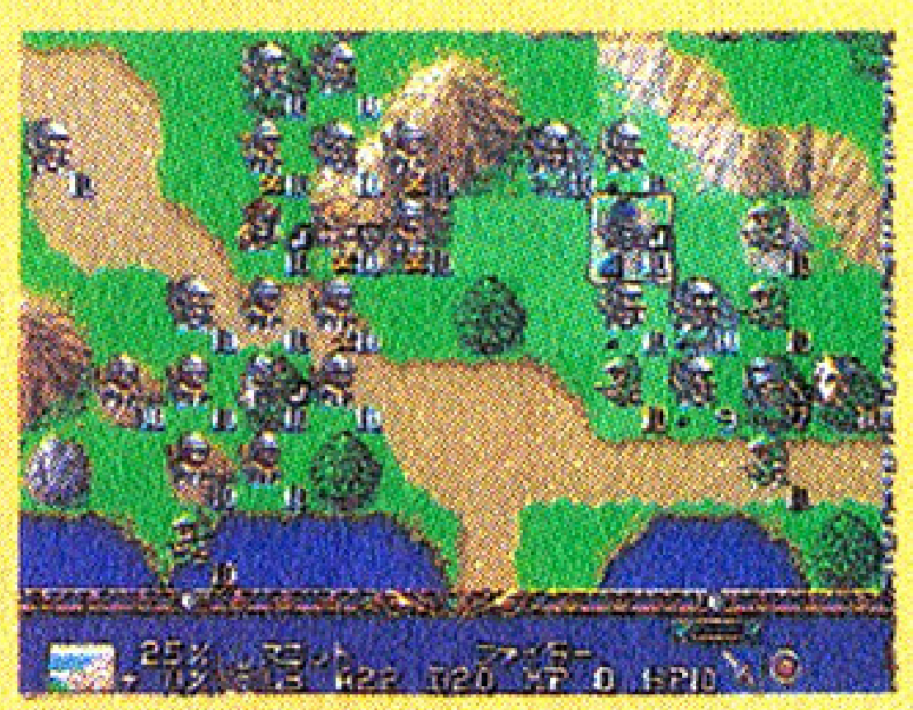
最初に仲間になるのは、ウォーロックのヘインのみ。リアナを連れ去る敵将・バルドーを倒せばクリアだ。

SCENARIO 2 旅立ち



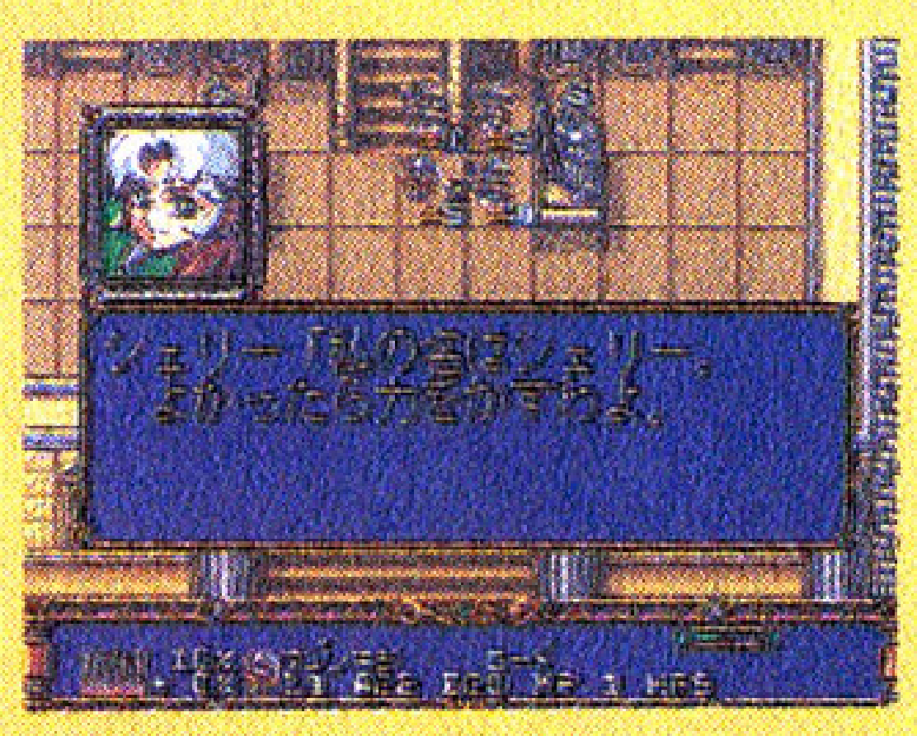
サルラス領主の息子・スコットが仲間になる。表からゾルム達が攻めてくるので、裏口から脱出しよう。伏兵は現れるけどね。

SCENARIO 3 ゾルム再び



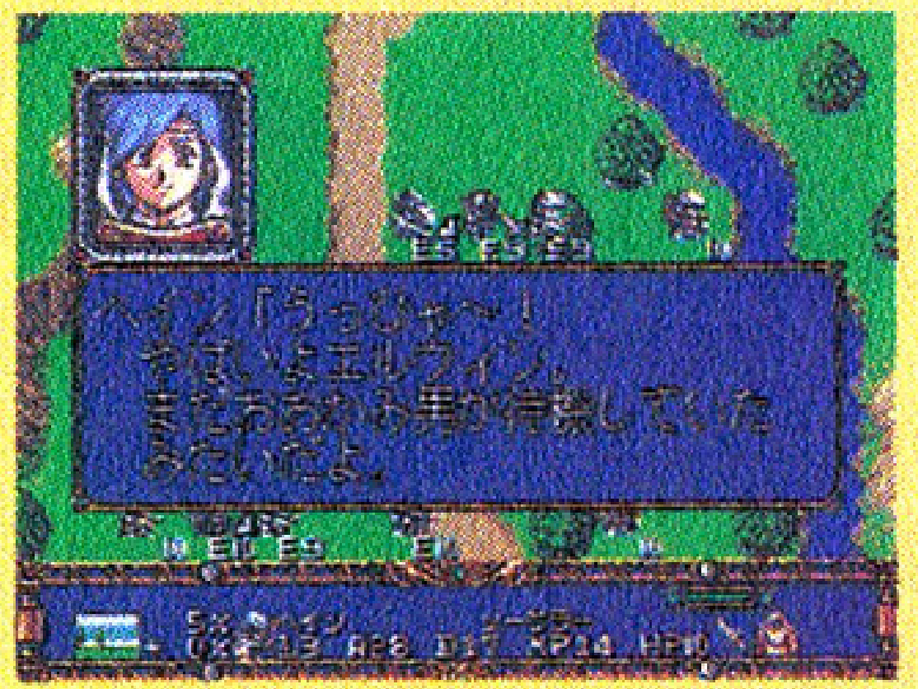
ゾルムと初のパイク軍団が登場。また、炎竜兵団将軍・バルガスや謎の騎士もこのシナリオで登場するぞ。

SCENARIO 4 光の大神殿



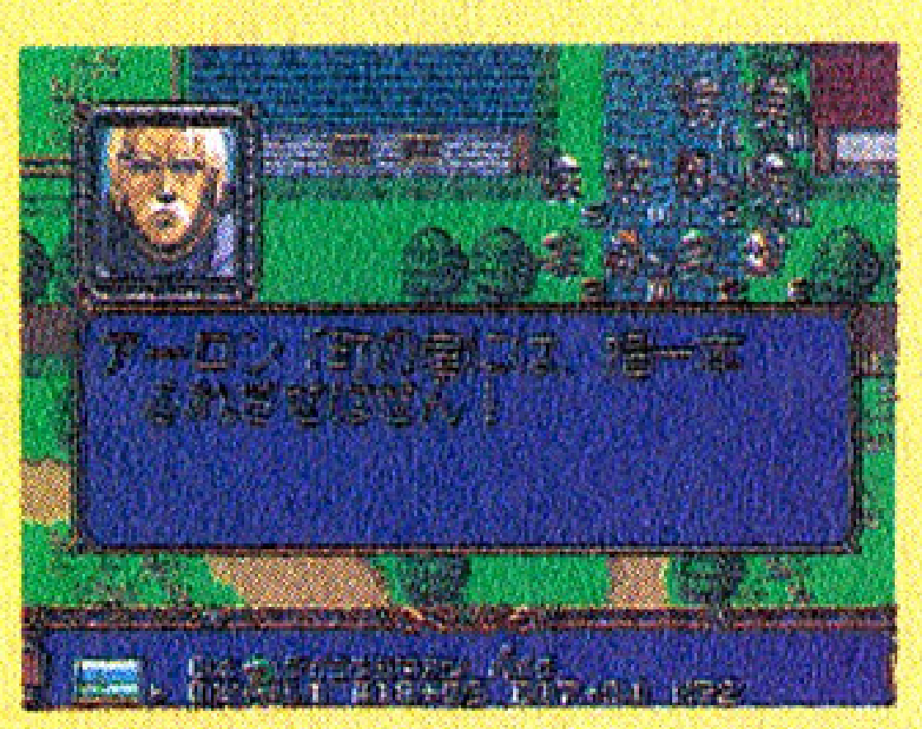
黒竜魔導師団・エグベルトの配下、モーガン登場。初登場のエルフには注意。また謎の騎士は、カルザス城の姫・シェリーとわかる。

SCENARIO 5 魔獣のおたけび



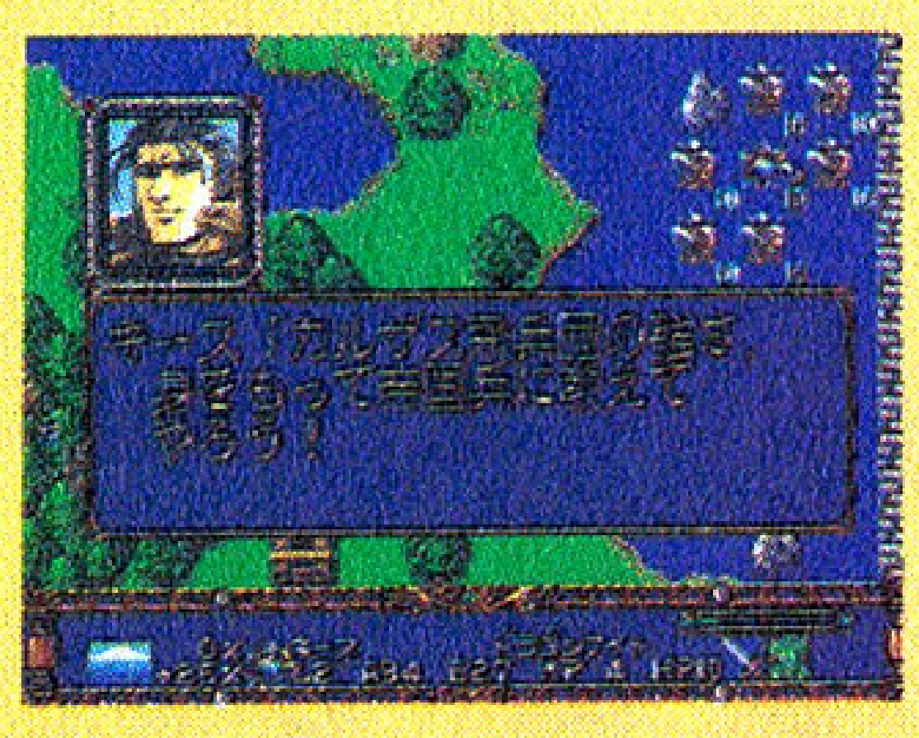
このシナリオからリアナとシェリーが仲間になる。また初の獣キャラ、ウェアウルフはパイクに弱い。ターンの制限があるので注意。

SCENARIO 6 老勇者アーロン



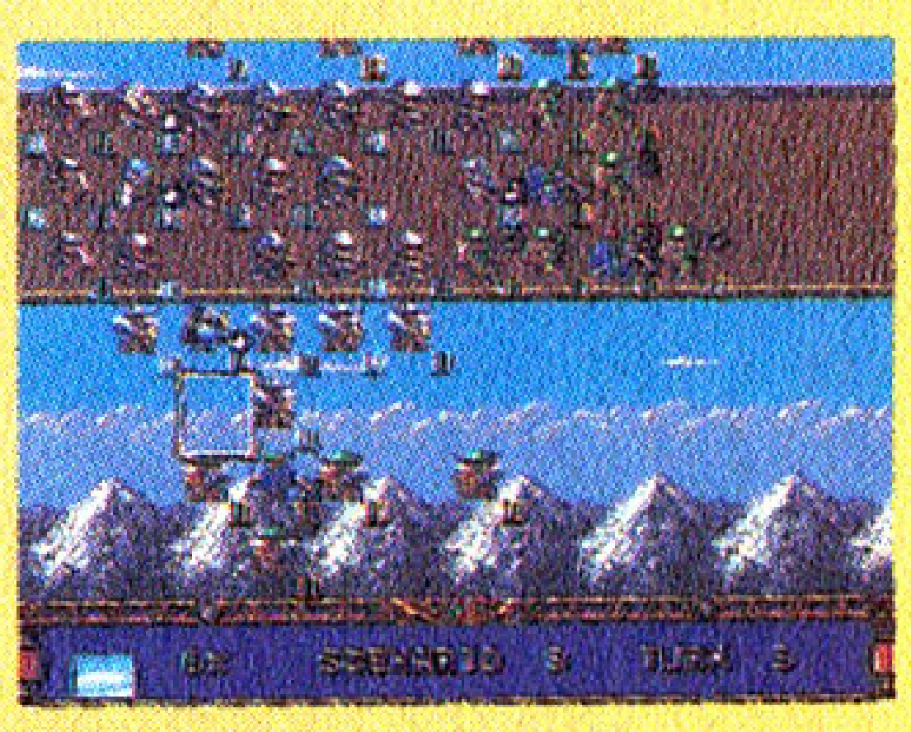
シェリーの剣の師であるアーロンが登場。モーガンとはここで決着をつけることになる。クリアするとアーロンが仲間になってくれる。

SCENARIO 7 死霊の復活



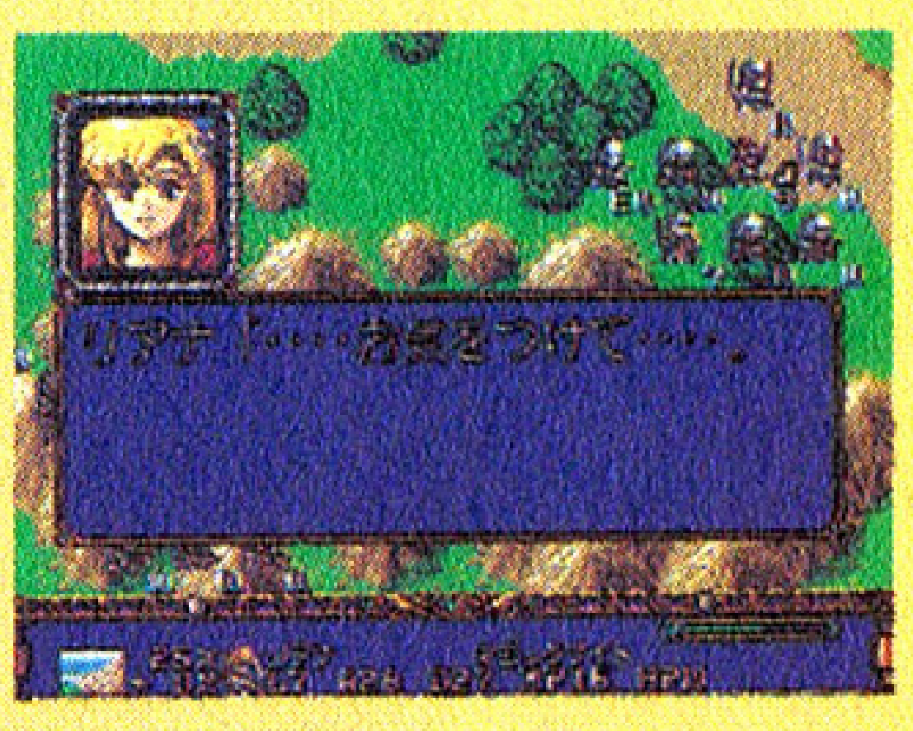
アンデッド系が多く登場するシナリオ。またスライムや飛兵や水兵も現れる。6ターン目には、カルザス飛兵隊長・キースが現れる。

SCENARIO 8 空のかけ橋



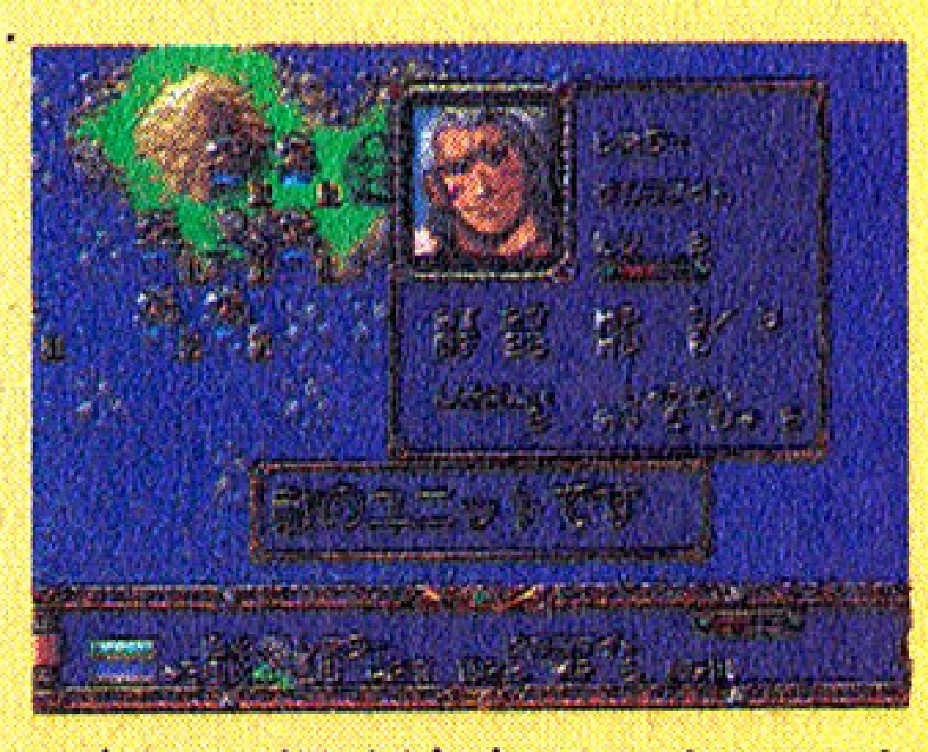
戦場となるのは橋の上。足場が少ないので、飛兵部隊でサポートしながら進もう。また、バルガス将軍やゾルムも現れる。

SCENARIO 9 カルザス城の攻防



レオンの片腕、レアードとの対決。ファランクスを必ず選んでおこう。なお、リアナとスコットはこのシナリオでいったん別れる。

SCENARIO 10 ラール河の護人



伝説の魔導師に会いに行く途中で、クロコナイトのレスターに出会う。最初は敵だが、クリアすると仲間になる。なお敵は水兵系。

キャラクターデザイン　うるし原智志

SCENARIO 11 炎の中で

レスターに案内され、エルウィン達一行は、数百年の時を生きてきたと言われる、大魔術師ジェシカを訪ねようとしていた。闇の剣・アルハザードの完全復活を阻止するため、帝国より先にダークロッドを手に入れなければならない。そしてそのありかを知っているのは彼女だけだったのだ。

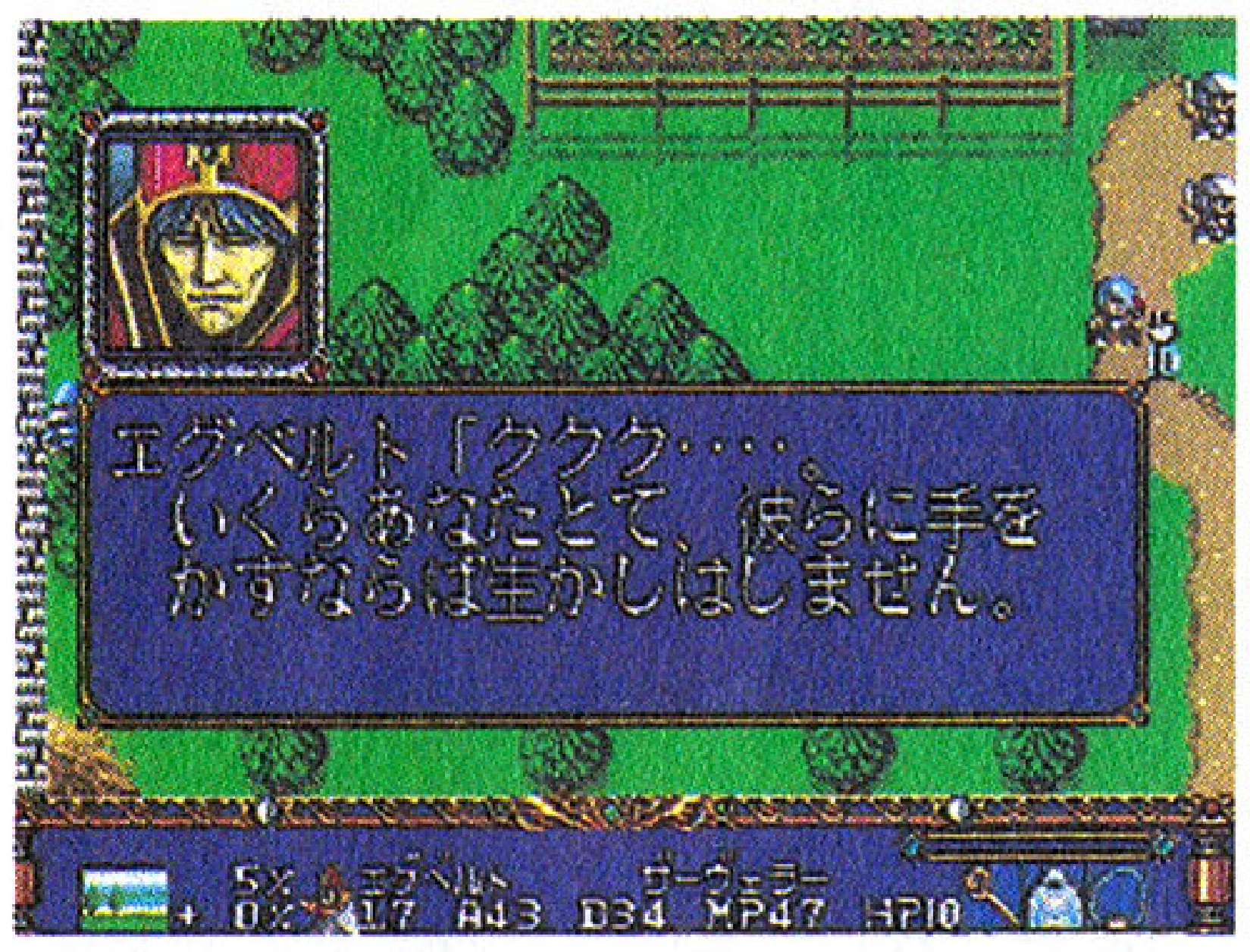
しかしレイガルド帝国の参謀であり、黒竜魔導師団を率いるエグベルトが、その時を狙ってひそかにワナを張り巡らせていたのであった……。

勝利条件
- ●敵の全滅

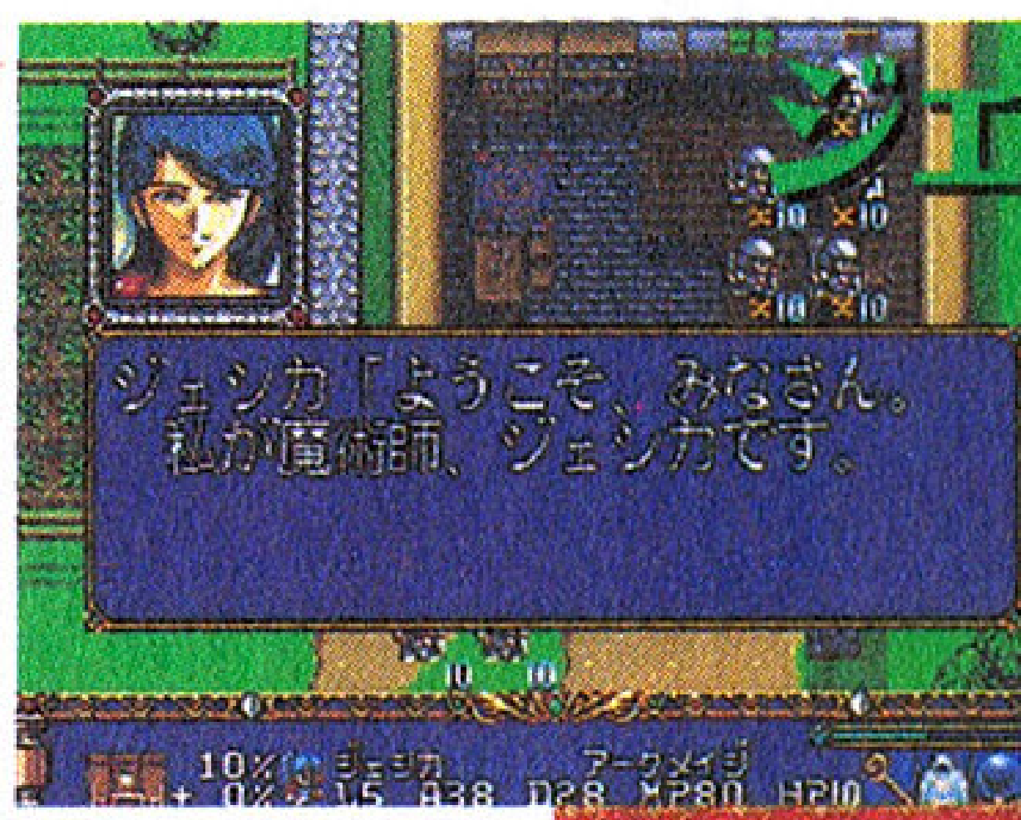
敗北条件
- ●エルウィンの死亡
- ●ジェシカの死亡

黒竜魔導師団・エグベルト登場！ といっても、彼は数ターンで退場するうえ、攻撃範囲に入らなければ戦うこともない。ここで注目したいのは、マップ上で燃え盛る炎だ。１ターンごとに進んでくるので、早めに南下しなければならない。最初に炎が上がる場所は、ジェシカの家の畑付近なので、１ターン目はこの付近にキャラを配置させないように。

なお、６ターン目もしくは全ての敵を倒した時に、敵援軍（飛兵）が現れるぞ。

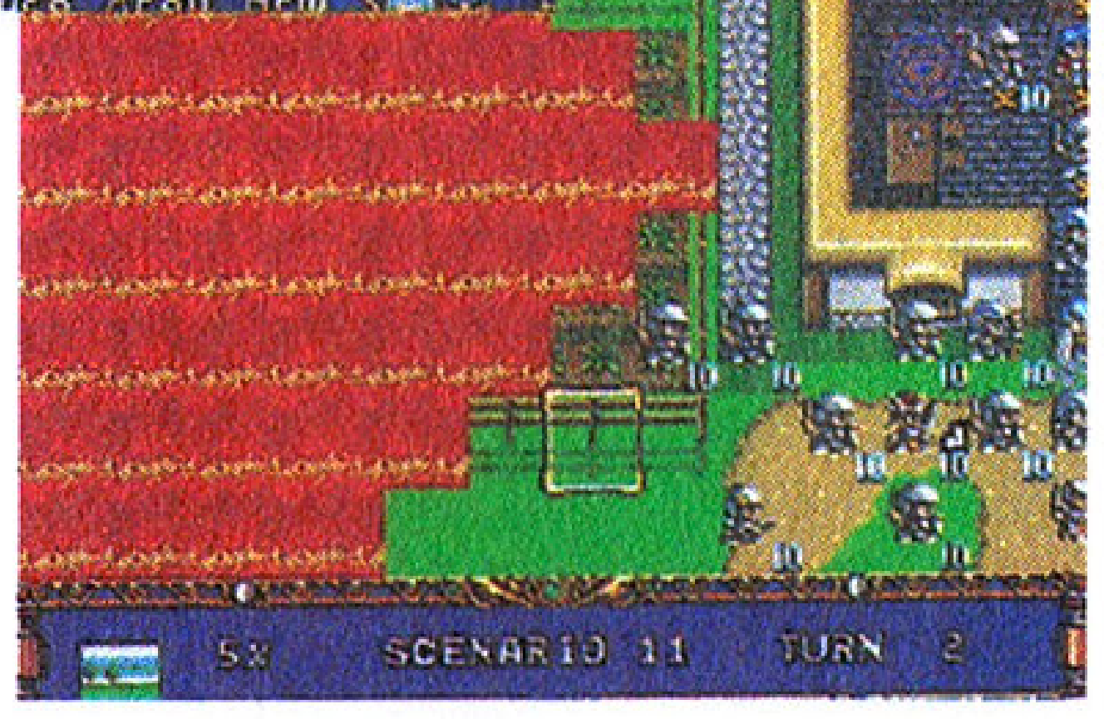

エグベルト「ククク…。
いくらあなたとて、彼らに手をかすならば生かしはしません。

エグベルト登場。ジェシカとは何やら因縁があるようだが……。

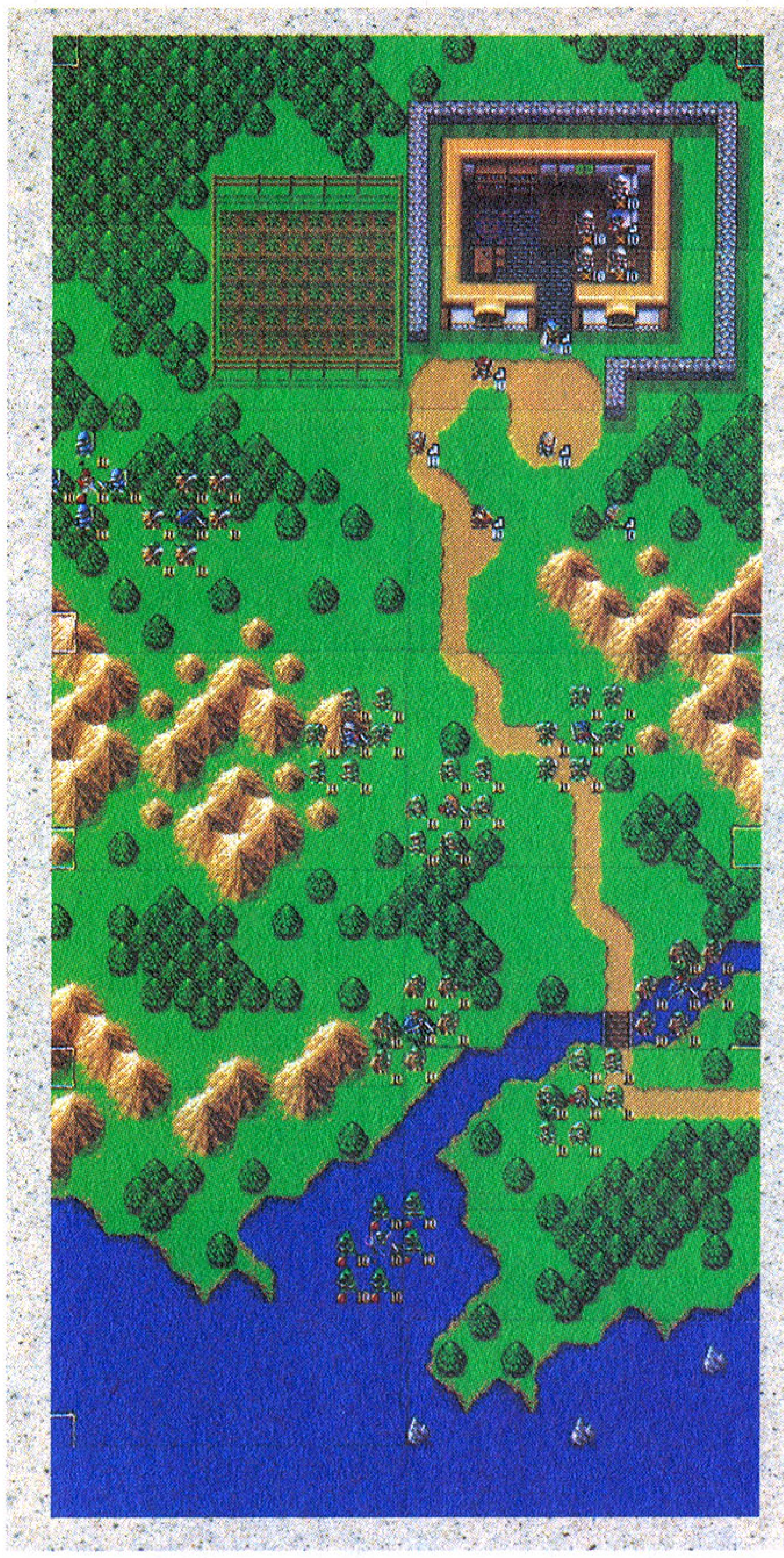

ジェシカ「ようこそ、みなさん。
私が魔術師、ジェシカです。

ジェシカだ!!

前作より少し色気はなくなった（?）が、より知的な雰囲気になっている（本当か？）。



この業火に焼かれたら最後だ！ 味方・敵各ーターンずつ広がっていくので気をつけろ。



味方
エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／＊ジェシカ（ソーサラーLv7）

敵
エグベルト（ザーヴェラーLv7）／ホークナイトLv5／アサシンLv3／メイジLv3・Lv5／ソードマンLv1／マジックナイトLv1×2／サーペンナイトLv1

■味方のキャラクターの＊印はNPC（自分で動かせないキャラ）です。また、キャラデータは全て初期配置で登場するキャラのみです。

SCENARIO 12 聖地レイテル

聖地レイテル。その岩山に囲まれた場所の一角に、それと知らなければ見落とすほど巧みに隠された洞窟の入口が見える。この場所こそ、ダークロッドを安置する神殿へと続く洞窟なのだ。

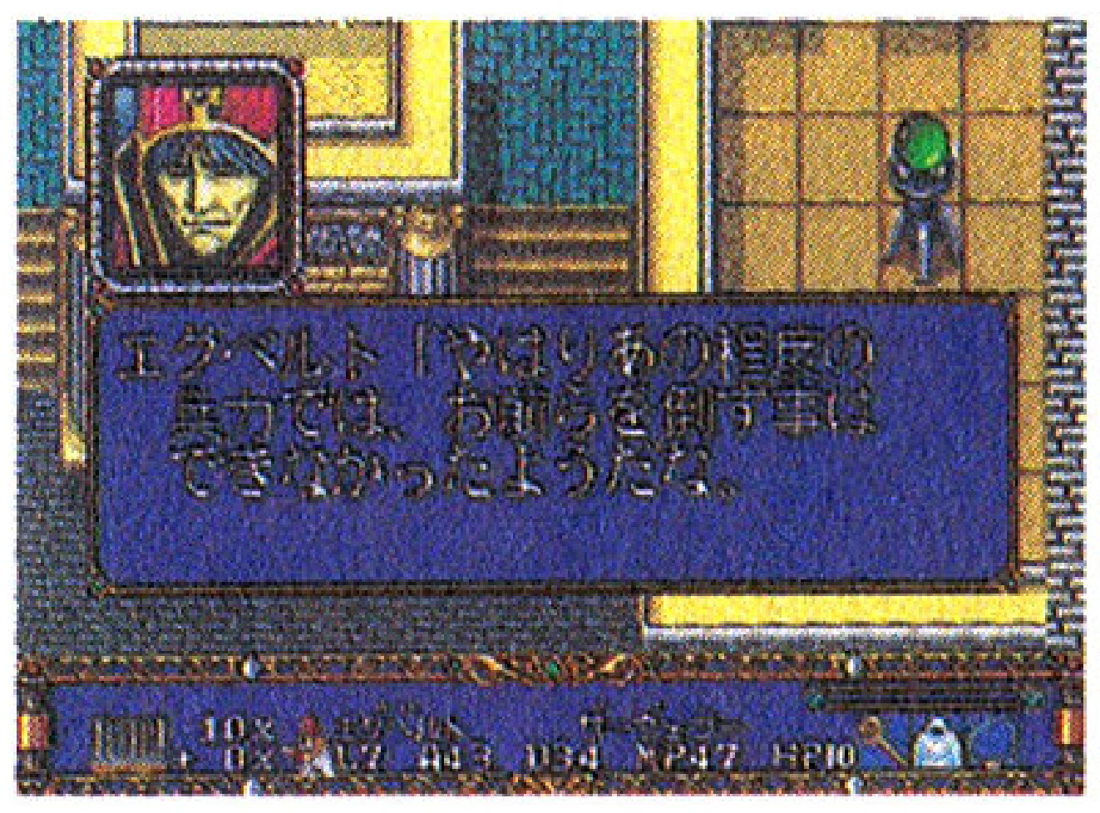
入口付近には人が訪れたような感じはなく、先に向かったエグベルトの姿はまだどこにも見えない。しかし洞窟の中には、ダークロッドを守るために置かれた古代のガーディアン達が、侵入者達を阻むため、密かに待ち受けていたのであった。

勝利条件
- ●敵の全滅
- ●ダークロッドを取る

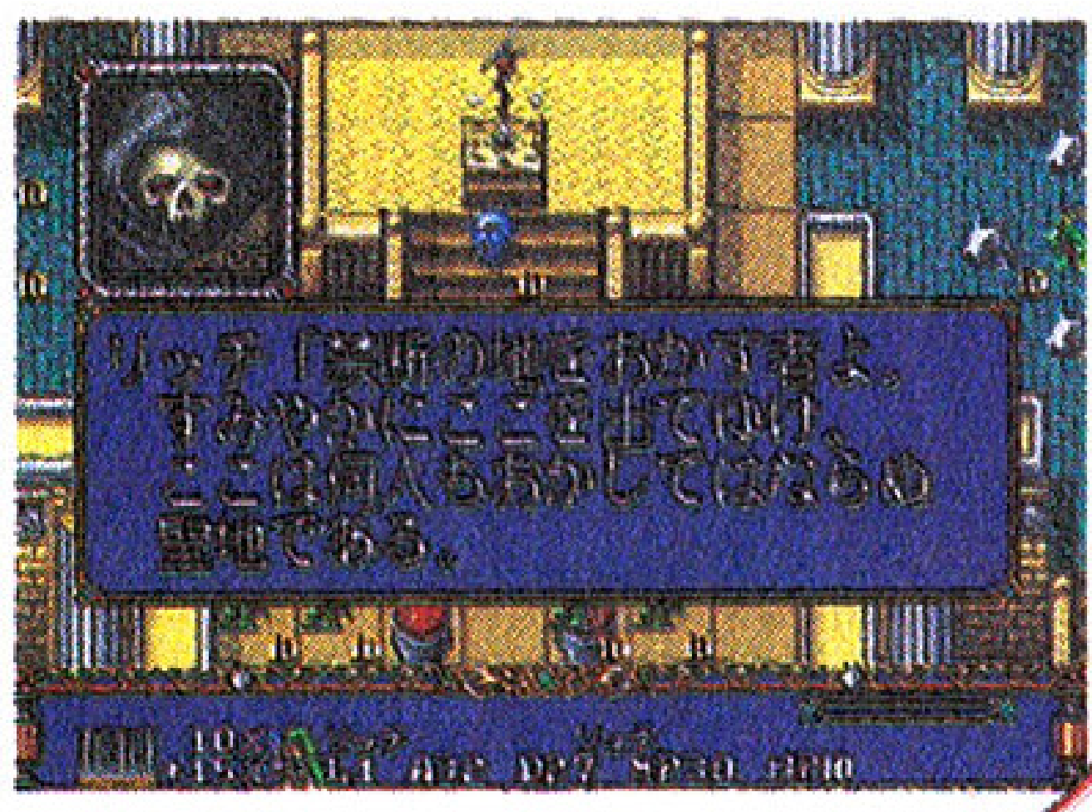
敗北条件
- ●エルウィンの死亡

リッチなどを始め、古代の魔法生物達が、登場するシナリオ。リッチ、レイスなどにはモンク、ボーンディーノなどはファランクスで応戦しよう。

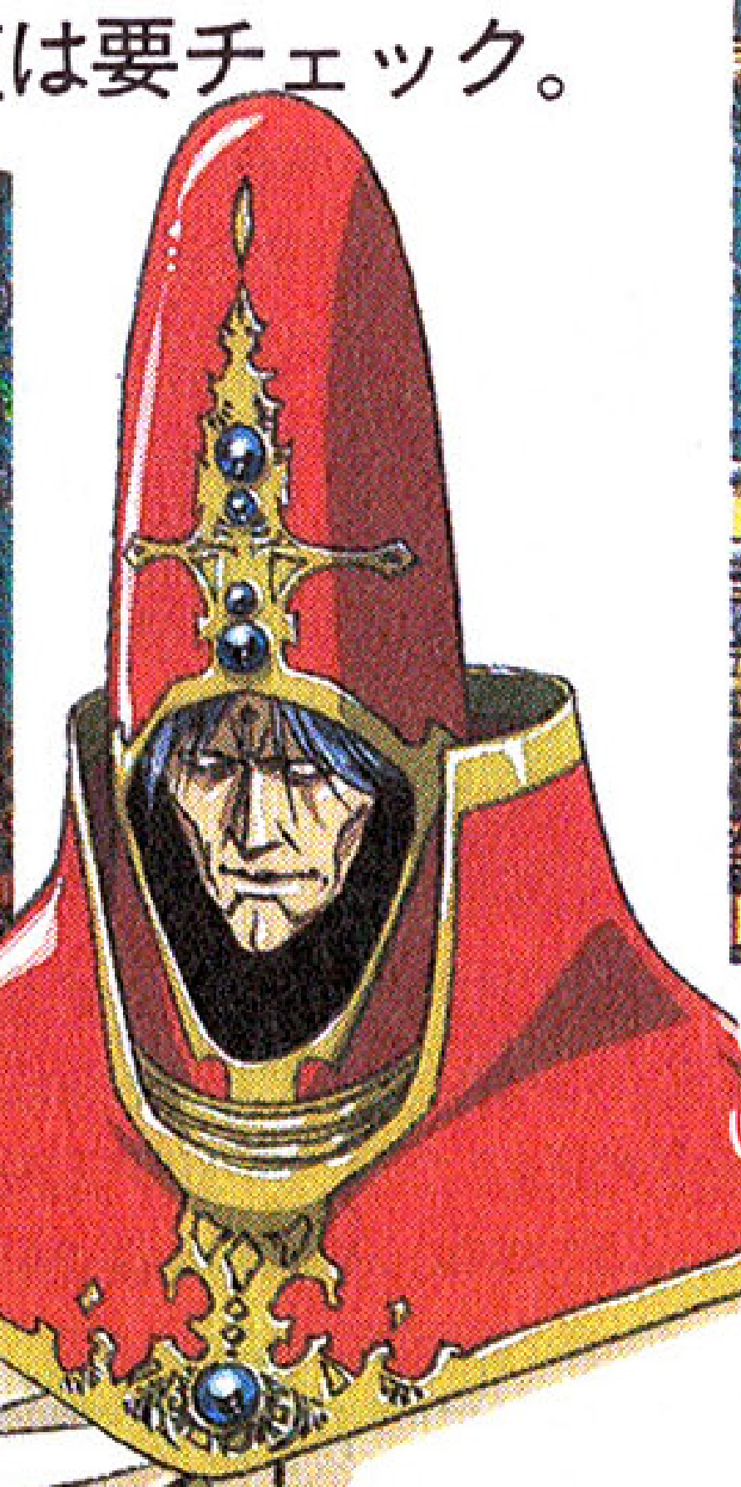
マップ上部に味方キャラが侵入すると、エグベルトが現れ、ダークロッドを持ち去ってしまう。なお、祭壇は要チェック。

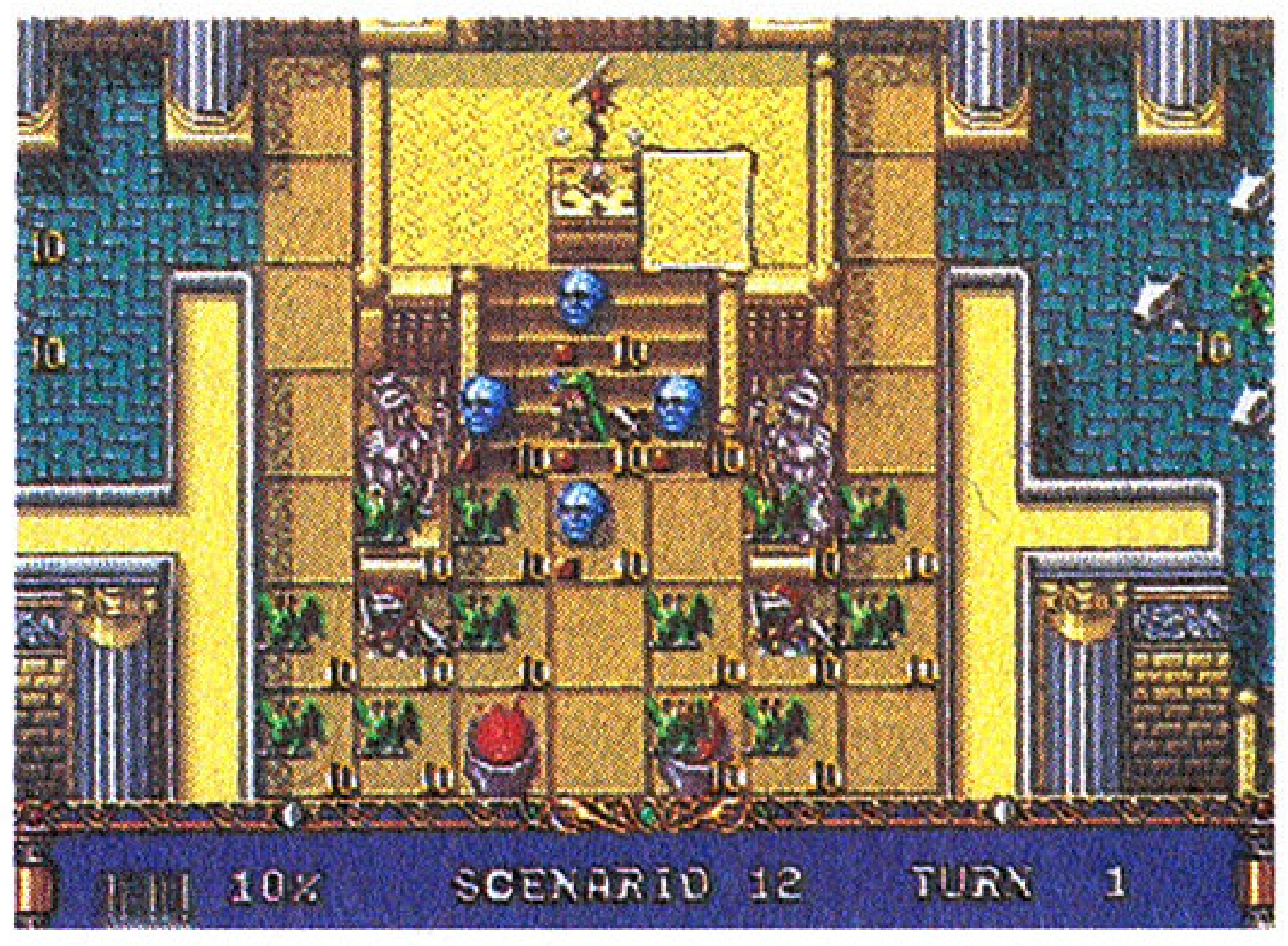

エグベルト「やはりあの程度の魔力では、お前らを倒す事はできなかったようだな。

マップ上部に侵入すると、エグベルトが現れる。テレポートの術を使い、ダークロッドを奪って去ってしまうので、現状では倒すのは不可能。悔しいけどね。


リッチ「禁断の地をおかす者よ。すみやかにここを出てゆけ。ここは何人もおかしてはならぬ聖地である。

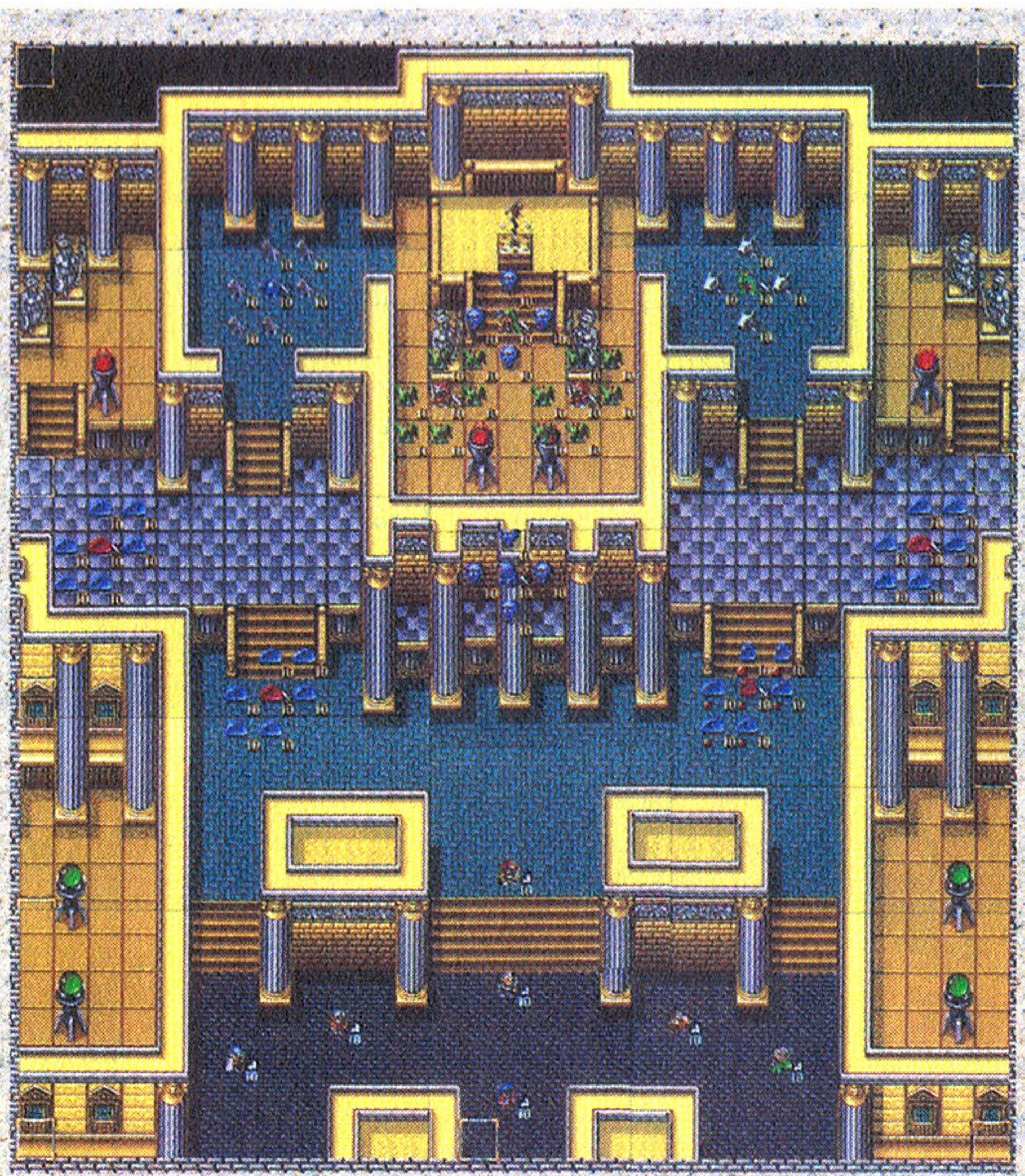
リッチは、メテオなどの強力な魔法を使うのだ。





不気味な守護者達

リッチ、レイス、リビングアーマーはモンクに弱い。ちなみにレイスは壁を通り抜けることが可能。



味方
エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ

敵
リッチLv1／リビングアーマーLv1×2／ケルベロスLv3／グレートスライムLv10×2・Lv8×2／ゴーストLv5／マスターディーノLv1

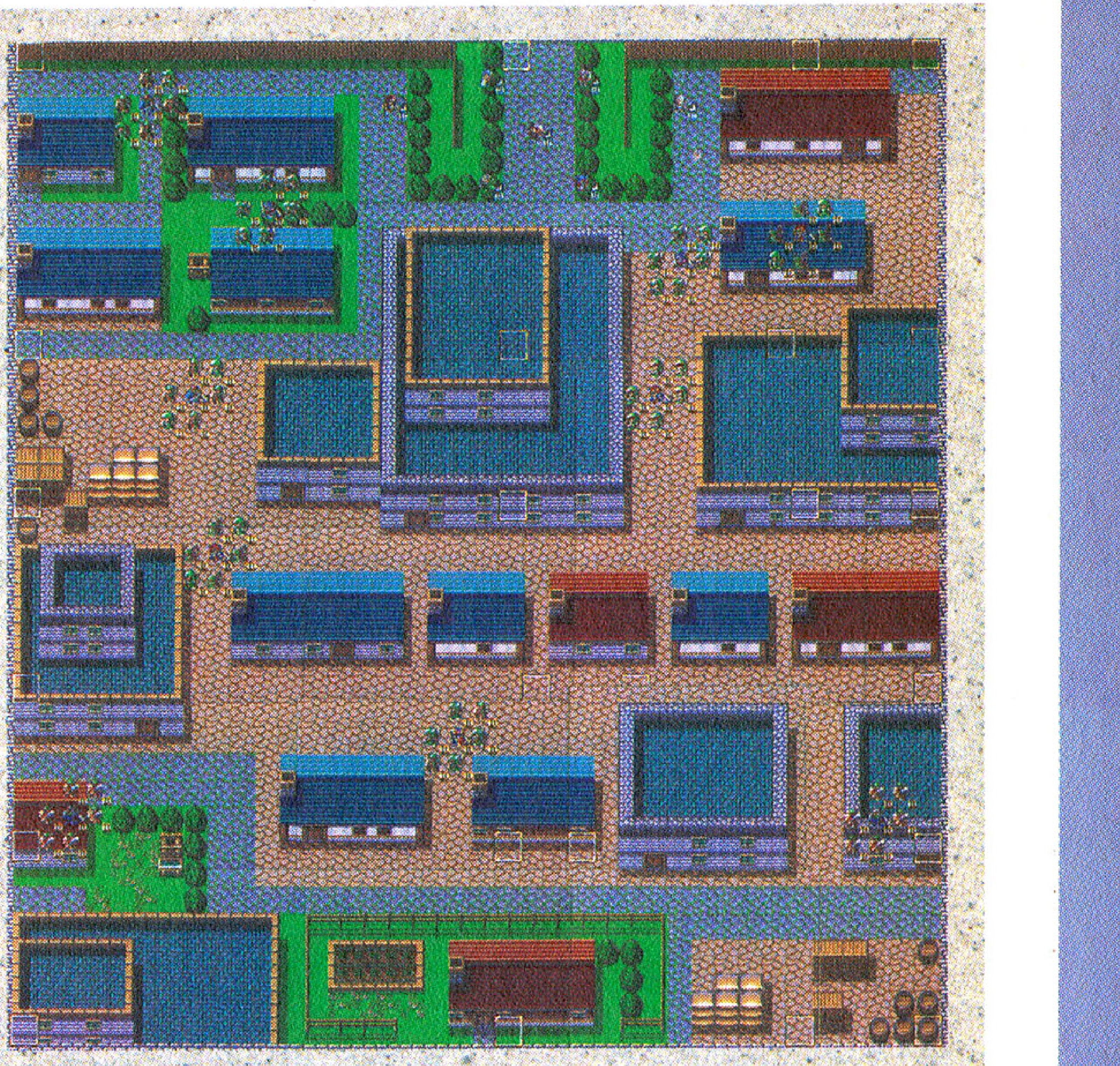
SCENARIO 13 炎竜兵団との決戦

ガーディアンを倒しながら、ダークロッドのある祭壇まで近づいたエルウィン達の前に、突如エグベルトが現れた。疾風のごとくダークロッドを奪ったエグベルトは、カルザス城にいるリアナをさらうため、テレポートの魔法を唱え姿を消してしまった。

リアナの身を案じたエルウィン達は、急ぎカルザス城へ戻ろうとするが、その行く手を阻むように猛将バルガスの配下・ゾルムが、炎竜兵団を率いて待ちかまえていた。

勝利条件
- ●バルガス将軍の撃破

敗北条件
- ●エルウィンの死亡



ゾルム「バルガス様がいなくとも
この俺様がいる限り、炎竜兵団は
負けはせん！

これで4度目の登場になるゾルム。何となく憎めないオッサンだけど。

バルガス「わしは死なぬ！
勝ってエリザと我が子の元へ
戻らねばならぬのだ！

子を思い、最後まで懸命に戦い抜く、誇り高き武人のバルガス将軍。

バルガス将軍との最後の戦い。最初は姿が見えないが、味方キャラがマップ下部（ゾルムのいる位置より上）に侵入すると現れる。

また、初のバリスタが登場。移動は遅いが攻撃範囲のリーチ（6マス）が長いので、飛兵は特に注意しよう。

このシナリオでは、敵軍の人間臭いやり取りが楽しめる。

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ
敵	ゾルム（ハイロードLv９）／マジックナイトLv１×２／ソードマンLv４×２／ビショップLv５×３／ドラゴンナイトLv４×２／援軍：バルガス（ジェネラルLv８）

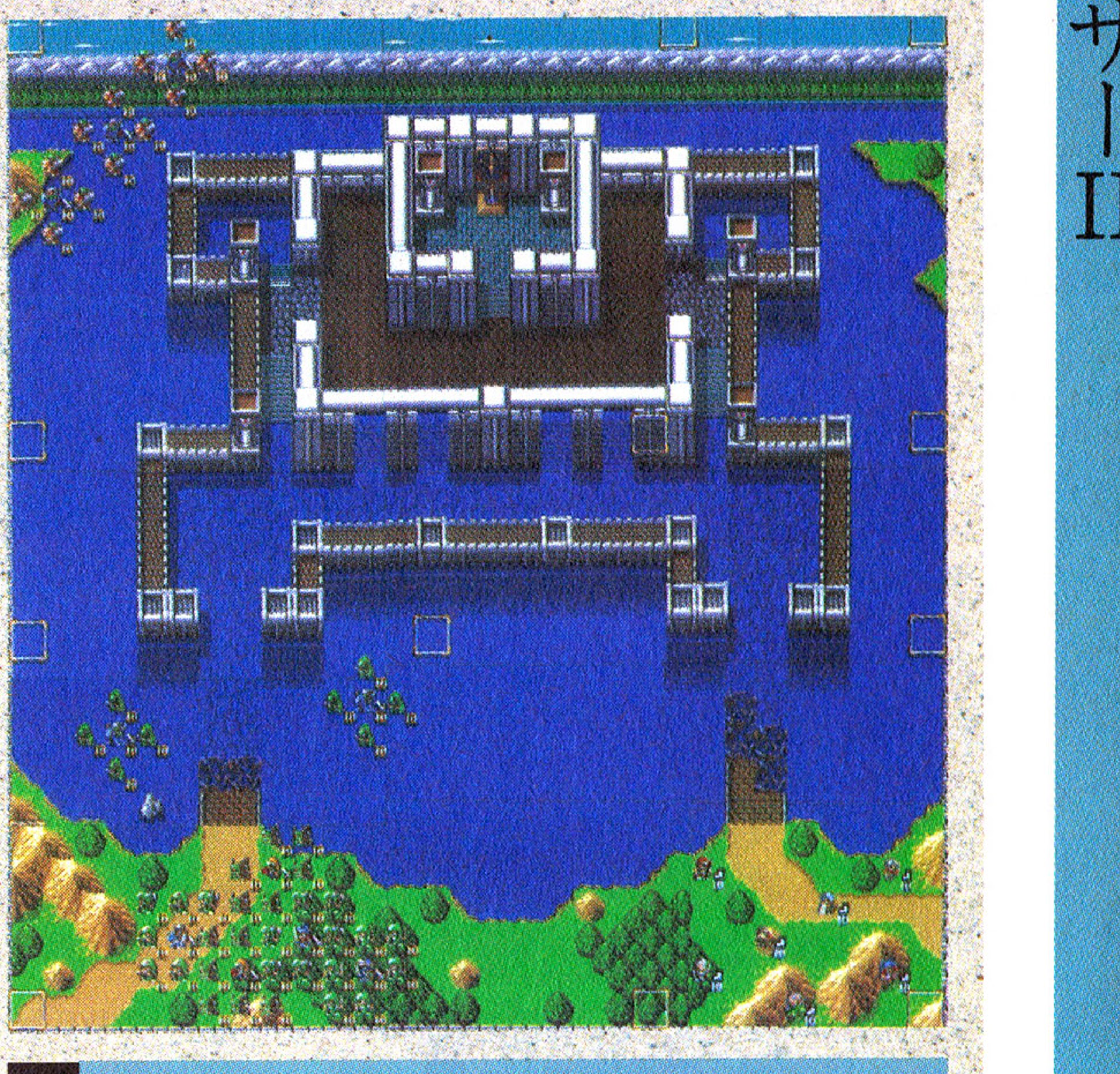
SCENARIO 14 聖剣ラングリッサー

数百年の昔、光輝（ひかり）の末裔達が治めていたといわれるバルディア。もはや伝説と化した古えの城は、今や深き湖底で静かに眠りについていた。封印を解かれ、姿を現したバルディア城の奥には、伝説の聖剣ラングリッサーが納められていた。

だがそこには、目的を同じくした青竜騎士団の姿があった。そして今再び、聖剣ラングリッサーを巡る戦いの幕が開けた。

勝利条件
- ●エルウィン、ジェシカ、シェリーのいずれかがラングリッサーにたどり着くか、レオンの撃破

敗北条件
- ●レオンがラングリッサーに到達
- ●エルウィンの死亡



ラングリッサーを取りに行く部隊と、その他の敵を相手にする部隊の２つに分けるとスムーズ。ラングリッサーを取りに行く部隊の中には、エルウィン、シェリー、ジェシカの３人のうち、２人はそのメンバーに加えておくのがよい。あとはエルフを扱えるキャラも忘れずに。

このシナリオでは、バリスタが多く現れるので、防御力の弱い傭兵は近づかぬように。ヘビーホースマンやアーマーソルジャーなら問題はないぞ。

私はこのもとバルディア城に
ラングリッサーを隠した後、
城ごと湖の底にしずめたのです。

ラングリッサーをバルディア城ごと湖に沈めたジェシカ。城の奥にある台座に、深々と刺さっている。

レオン「エグベルトの話だと
あの剣は私にしか抜けないという
事だったな・・・。

レオンは３ターン目に登場する。しかし、なぜレオンはラングリッサーを抜くことができるのだろう？

ラングリッサーだ

エルウィン「これが伝説の秘剣ラン
グリッサーか・・・。
なぜかなつかしい気がする。

光輝の末裔のみ扱うことができるラングリッサーを手に入れたぞ！

味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ
敵	レアード（シルバーナイトLv５）／ドラゴンナイトLv４×２・Lv６／サーペンナイトLv７×２／メイジLv５×２／ソードマンLv４／ロードLv１／援軍：レオン（ロイヤルガードLv２）

SCENARIO 15

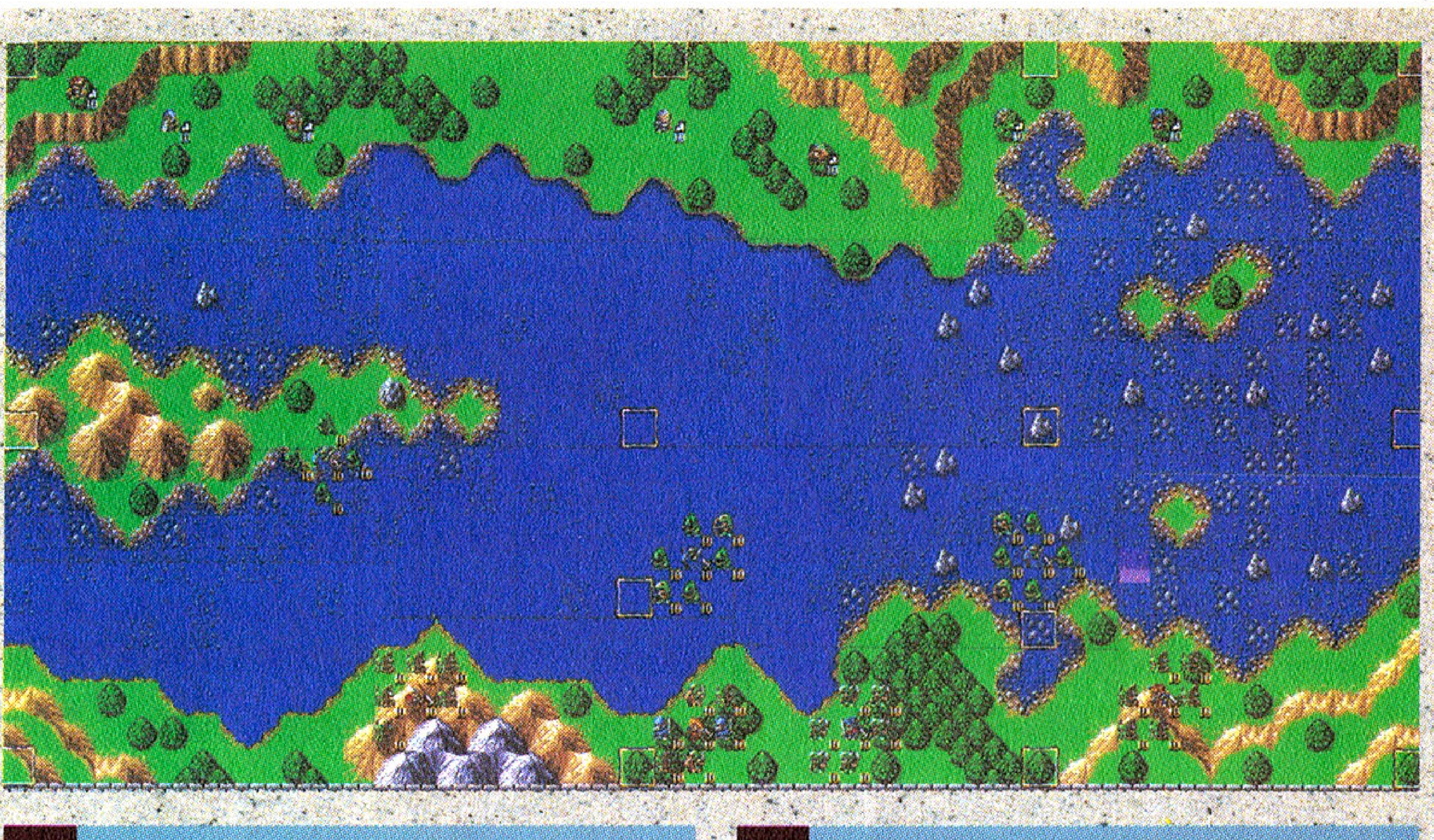
氷竜兵団将軍イメルダ

聖剣ラングリッサーを手にしたエルウィン達は、さらわれたリアナを救出するためにレイガルド帝国へと向かった。残された時間はあとわずか。帝国までの最短距離を移動するには、ローレック河を渡らねばならない。

だが対岸には、女将軍イメルダが軍勢を引き連れ、エルウィン達を待ち受けていた。彼らがここを通過するのを予測していたようだった。明らかに不利な戦況だが、他の場所を探すほど余裕もないエルウィン達は、リアナの身を案じながらも剣に手をかけるのであった。

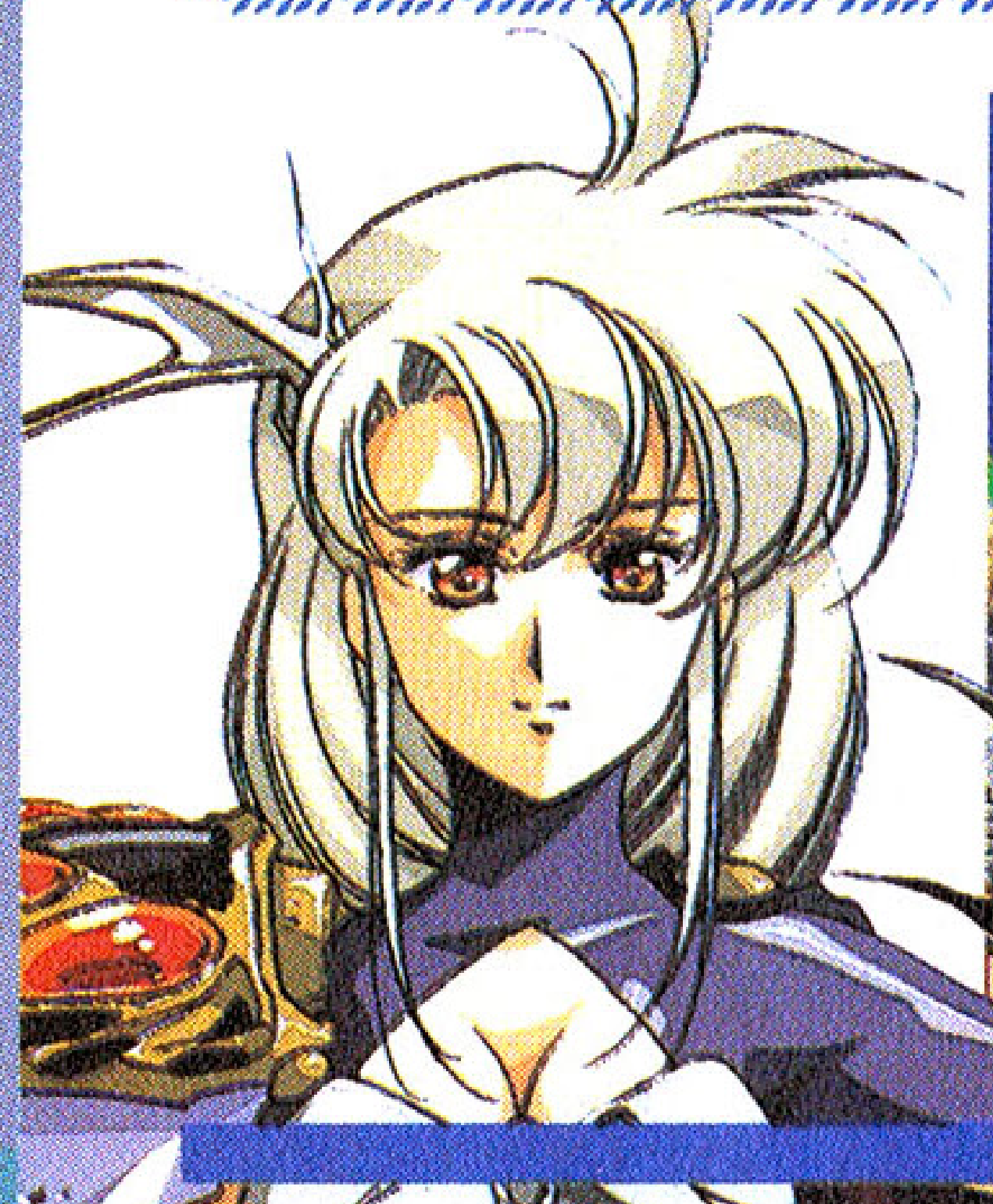
勝利条件
- ●イメルダ将軍の撃破
- ●エルウィンがマップ下に到達

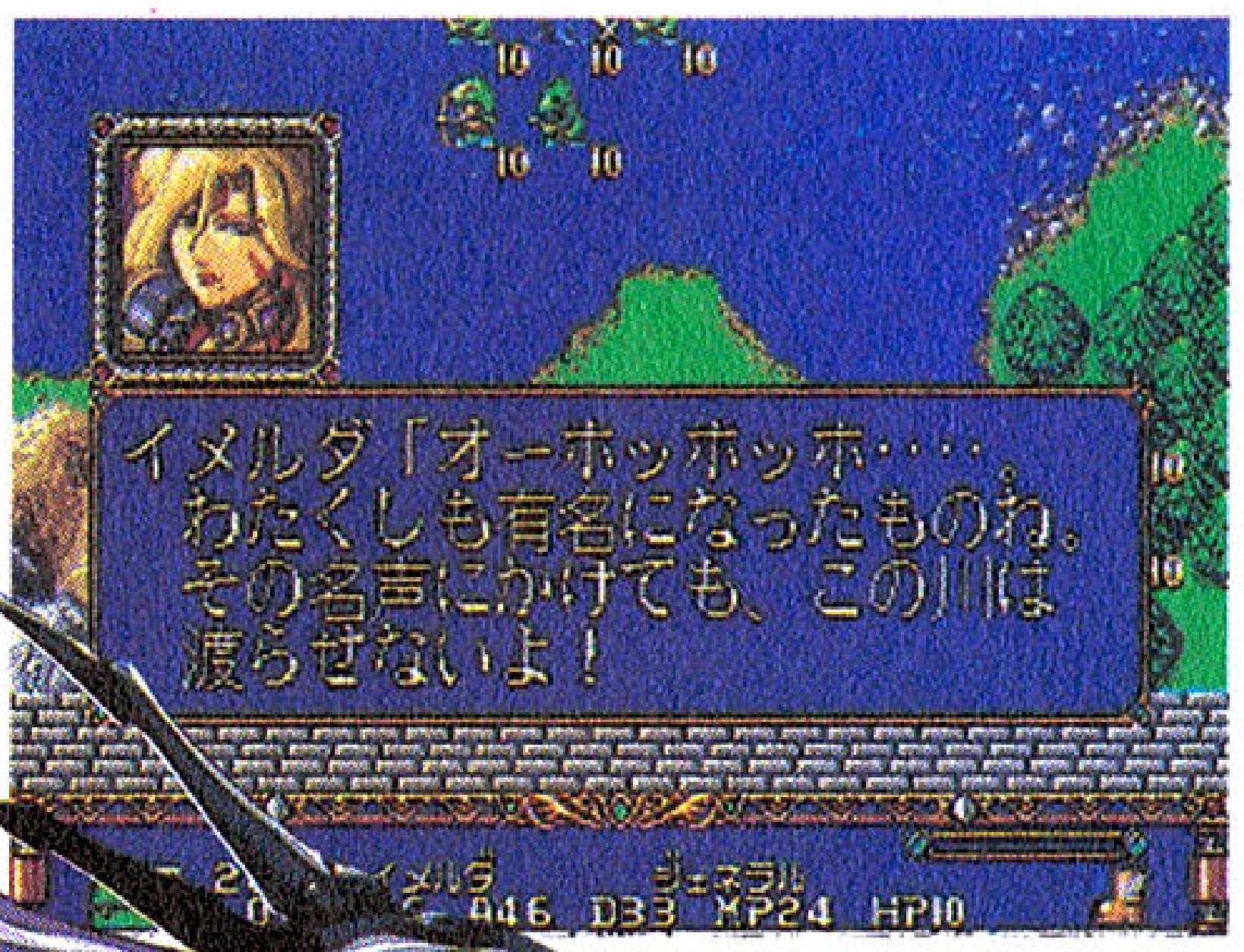
敗北条件
- ●エルウィンの死亡



味方　エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／援軍：スコット

敵　イメルダ（ジェネラルLv 6）／サーペンナイトLv 1・Lv 7×2／メイジLv 3／ソードマンLv 4／ビショップLv 5／援軍：ダークプリンセスLv 1他





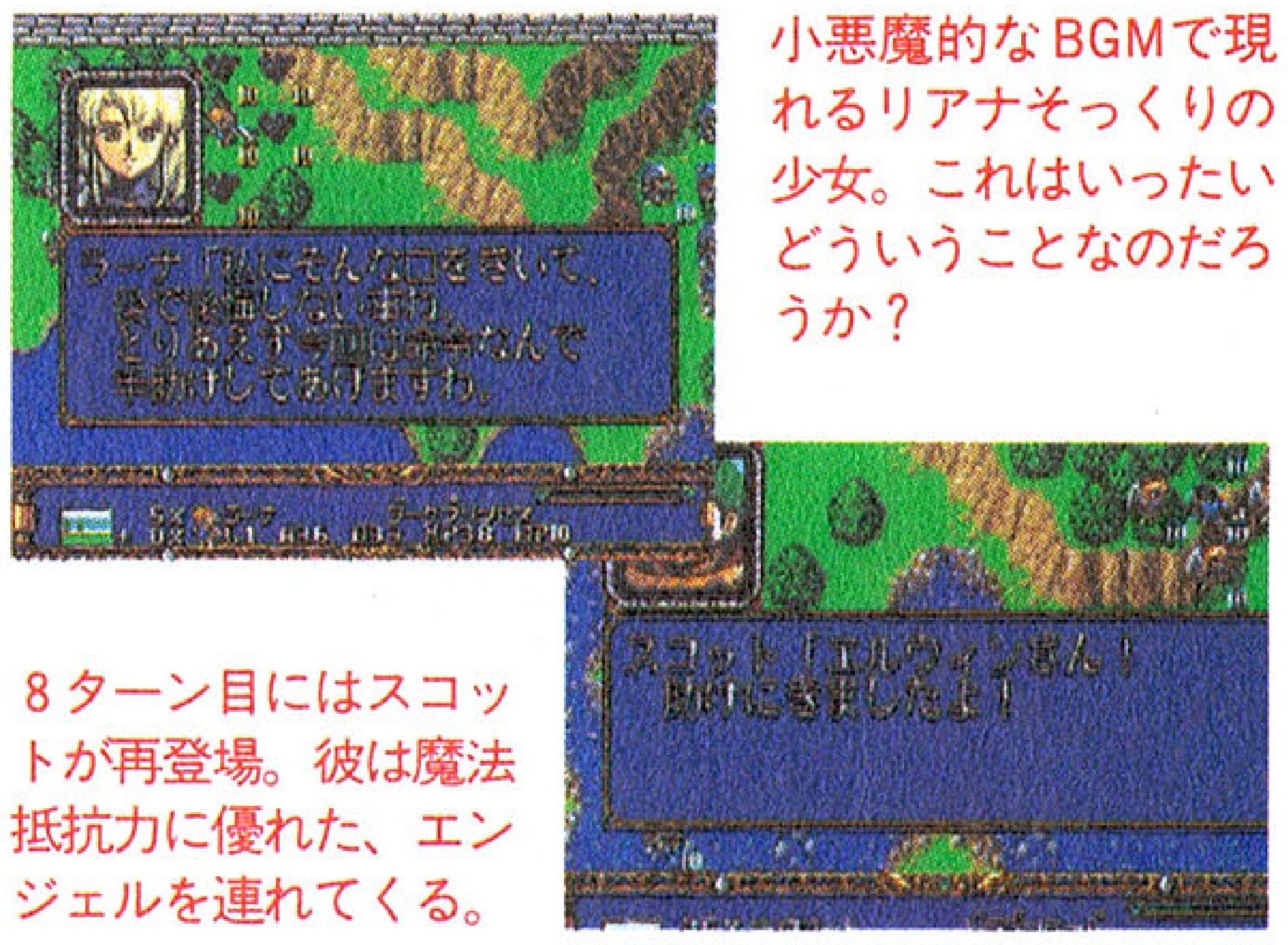
イメルダ「オーホッホッホ‥‥
わたくしも有名になったものね。
その名声にかけても、この川は
渡らせないよ！

イメルダ
ジェネラル
A46 D33 MP24 HP10

ジュリアナ調のBGMで現れるイメルダ将軍。まさに女王様状態。

氷竜兵団・イメルダ将軍が登場。バルガス将軍と同じジェネラルでも、彼女はわりと強力な魔法を扱うタイプだ。

6ターン目か対岸に近づくと、マップ上部よりダークプリンセスと援軍が登場。できれば、飛兵や水兵で対岸に近寄って援軍を登場させ、その他のキャラで攻撃したほうが、被害が少なくてすむぞ。



ラーナ「私にそんな口をきいて、
後で後悔しないわね。
とりあえず今回は命令なんで
手助けしてあげますわ。

スコット「エルウィンさん！
助けにきましたよ！

小悪魔的なBGMで現れるリアナそっくりの少女。これはいったいどういうことなのだろうか？

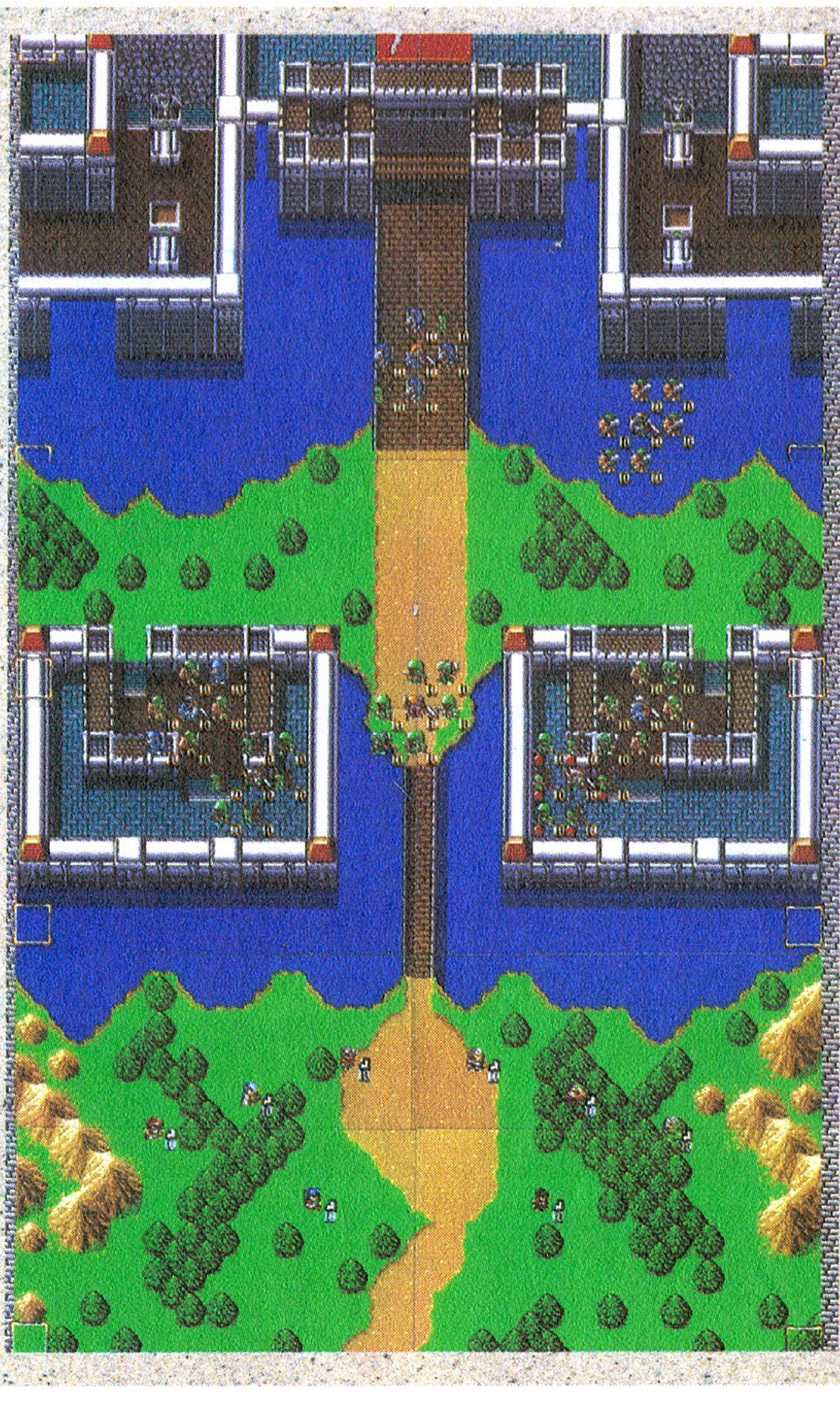
8ターン目にはスコットが再登場。彼は魔法抵抗力に優れた、エンジェルを連れてくる。

SCENARIO16 レイガルド帝都

変わり果てたリアナの姿に、愕然（がくぜん）とする気持ちを押さえられないまま、エルウィン達はついにレイガルト城に到達した。威風堂々とそびえ立つその姿は、攻城側に大いなる威圧を与えた。「アルハザードの復活を阻止しろ！」皆の身体に新たな闘志がわいてくる。だが城門の前では、宿敵レオンがエルウィン達を待ち受けていた。

勝利条件
- ●青竜騎士レオンの撃破
- ●エルウィンが城門へ到達

敗北条件
- ●エルウィンの死亡

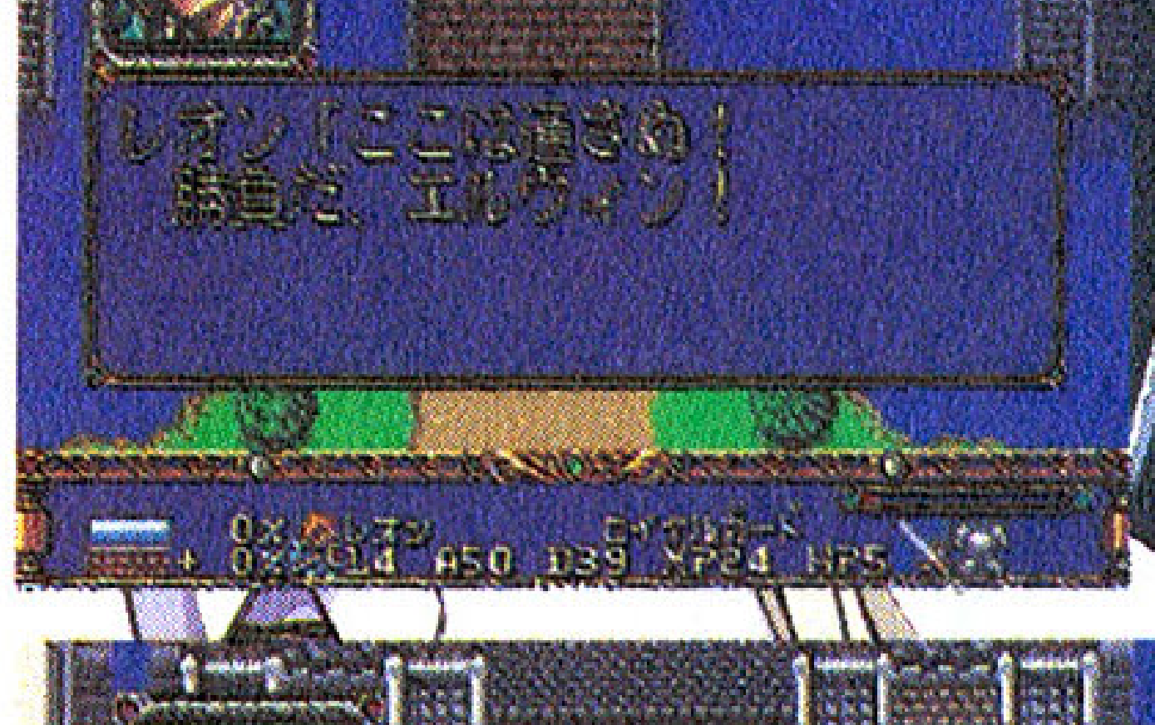


味方　エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット

敵　レオン（ロイヤルガードLv4）、レアード（シルバーナイトLv6）、ドラゴンロードLv1／ナイトマスターLv1／アークメイジLv1×2／セイントLv3／援軍：ダークプリンセスLv1

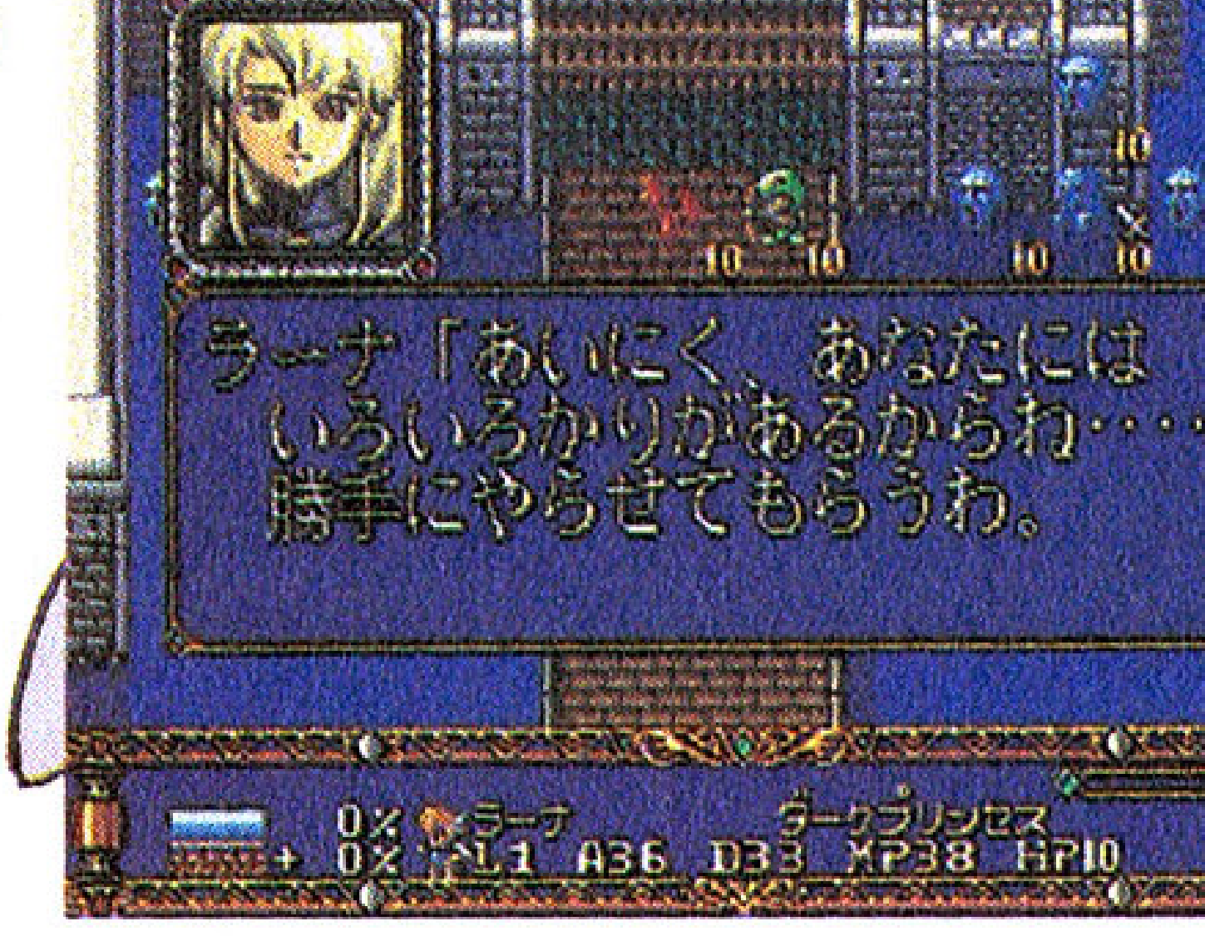
ついに青竜騎士団隊長・レオンとの対決。彼を倒すには、ファランクスが一番である。

8ターン目に、ダークプリンセスと他2部隊が城門付近より現れる。対レイス要員は、モンクが適任だ。なおダークプリンセス部隊には、魔法が効かないので注意。



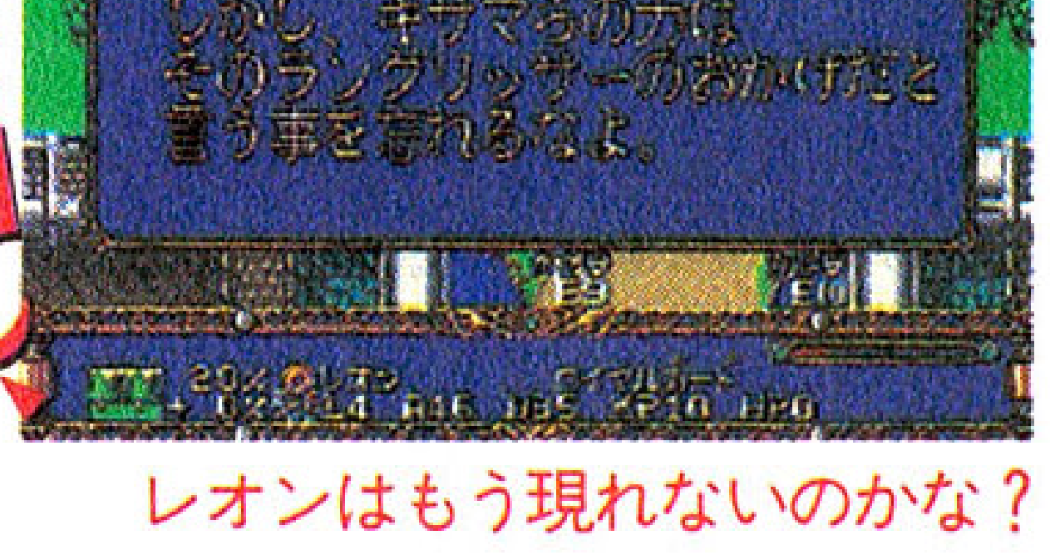
レオン「ここは通さぬ！
勝負だ、エルウィン！

強敵レオンがエルウィン達の行く手をさえぎる。



ラーナ「あいにく、あなたには
いろいろかりがあるからね‥‥。
勝手にやらせてもらうわ。

またもやダークプリンセス・ラーナが登場。彼女はレオンに恩があるらしいが……。



しかし、キサマらの力は
そのラングリッサーのおかげだと
言う事を忘れるなよ。

レオンを倒し、ついに城内へ！

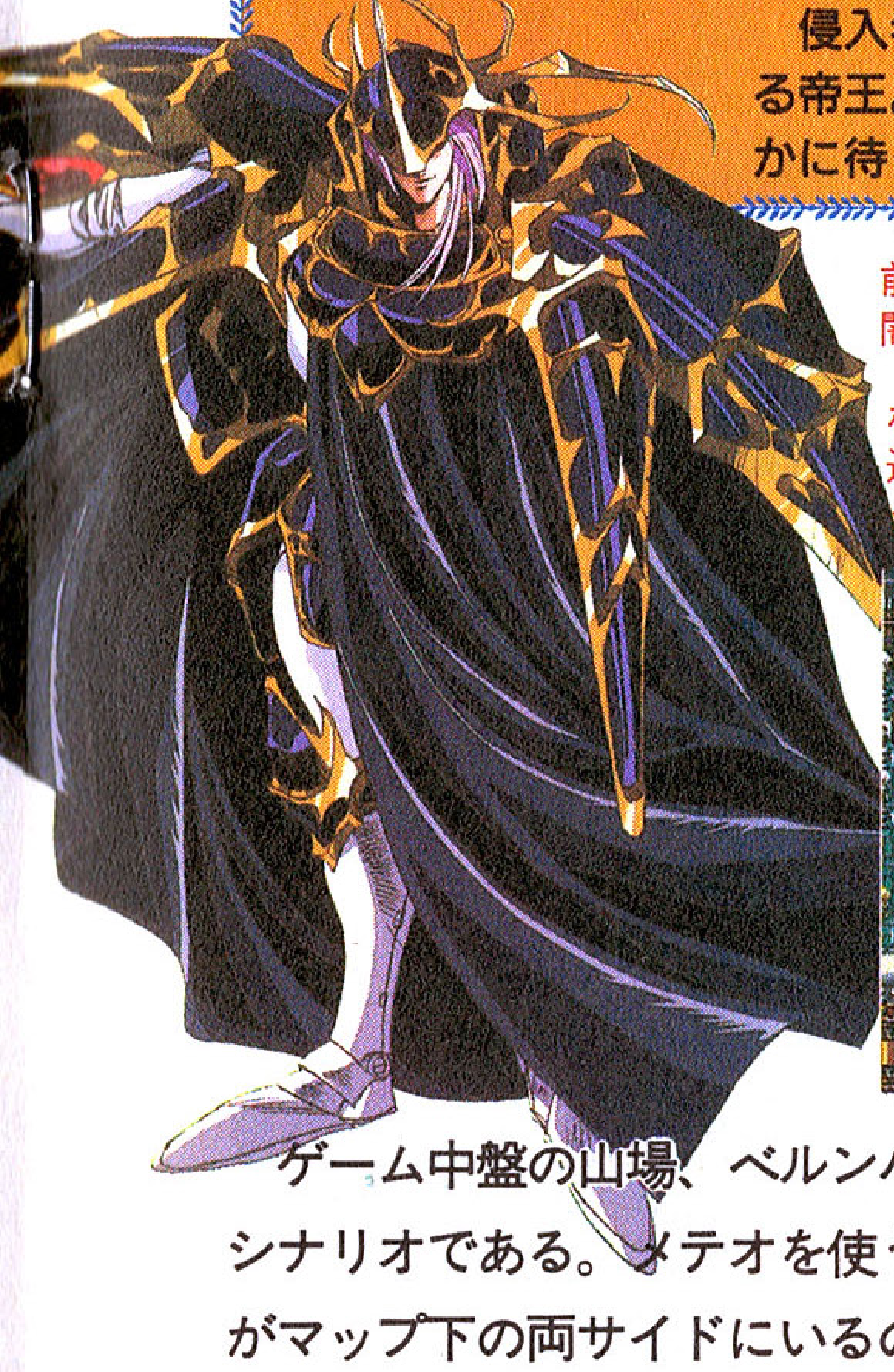
レオンはもう現れないのかな？

SCENARIO 17　帝王と闇の王子

青竜騎士団レオンを倒し、城内に侵入したエルウィン達。王座には眼光の鋭い、たくましい体つきの男が腰をおろしていた。その男こそ帝王ベルンハルトであり、威厳に満ちた風貌は、帝王としての器を物語っていた。そしてその側には、邪悪な笑みをうかべた男が控えており、興味深げにエルウィン達の様子をうかがっていた。

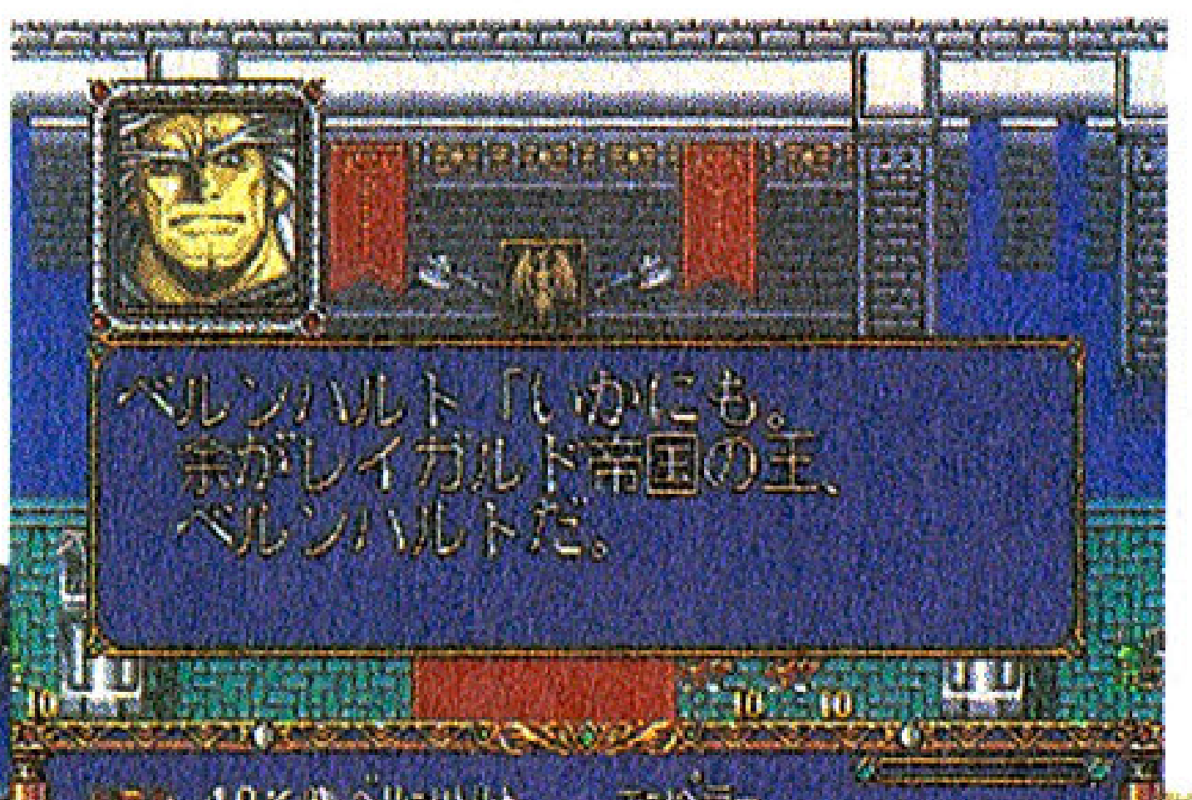
侵入者達を前に、悠然と玉座に座る帝王。まるで、この決戦の時を密かに待っていたかのように……。

勝利条件
●帝王ベルンハルトの撃破
敗北条件
●エルウィンの死亡

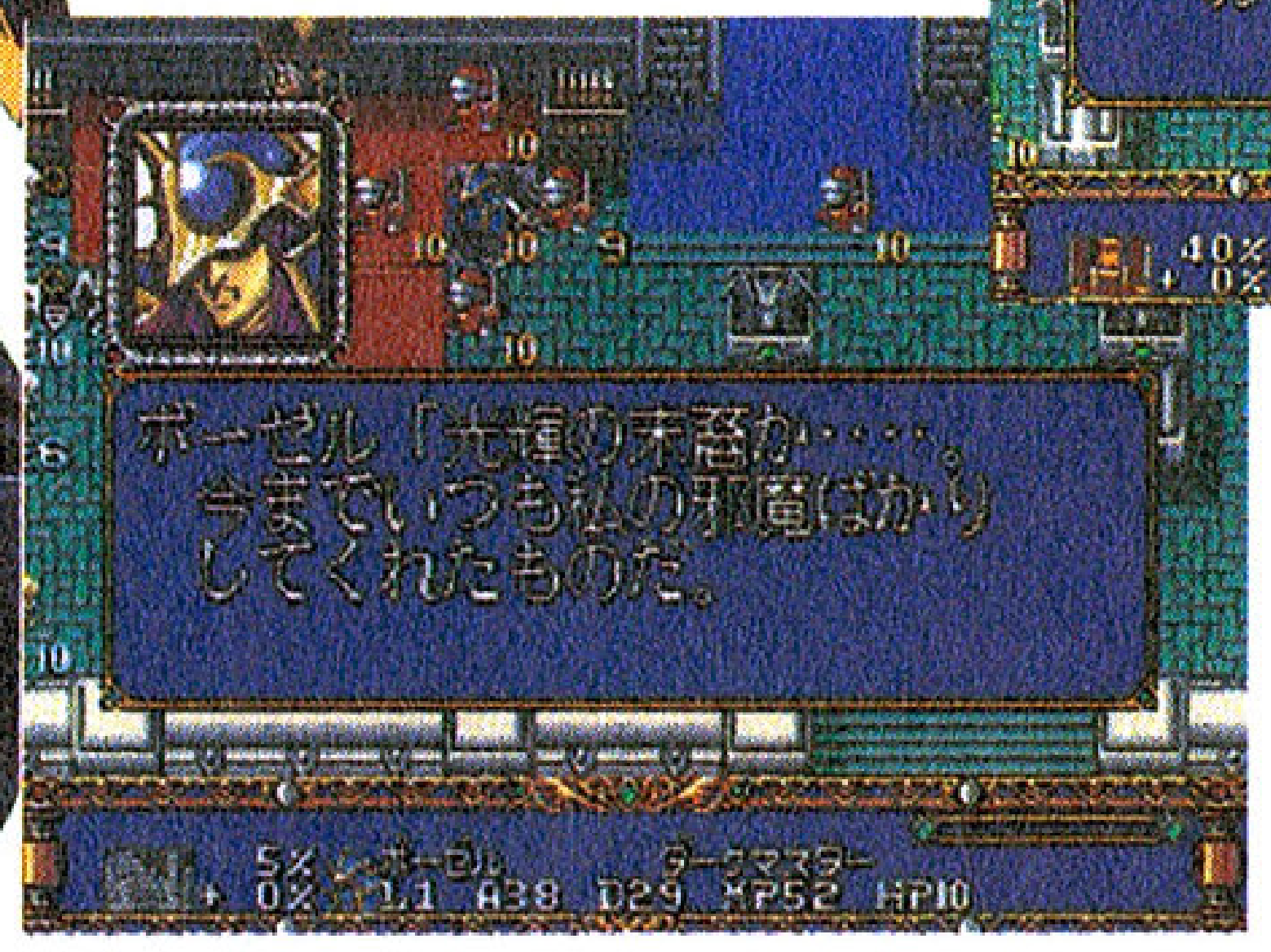


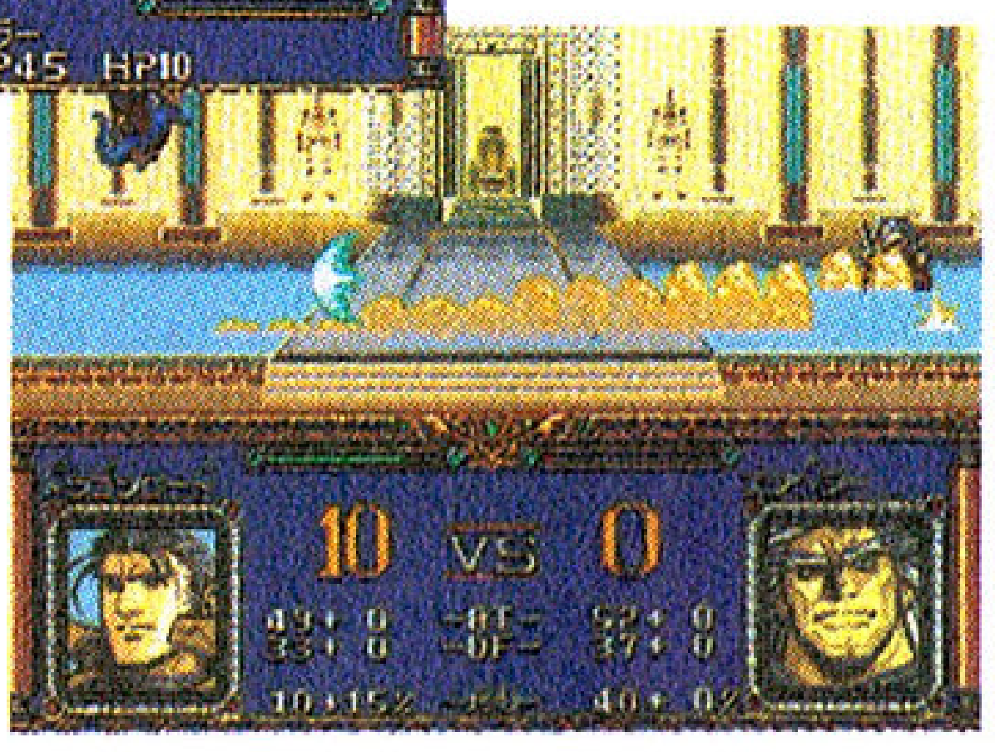
前作に引き続き登場する、闇の王子・ボーゼル。

ボーゼルには魔法はいっさい通じない。倒すにはラングリッサーで封印するしかない。


ベルンハルト「いかにも。
余がレイガルド帝国の王、
ベルンハルトだ。

ついに帝王ベルンハルトとの対決。アルハザードを復活させないためにも、ここで彼を倒さねばならない。

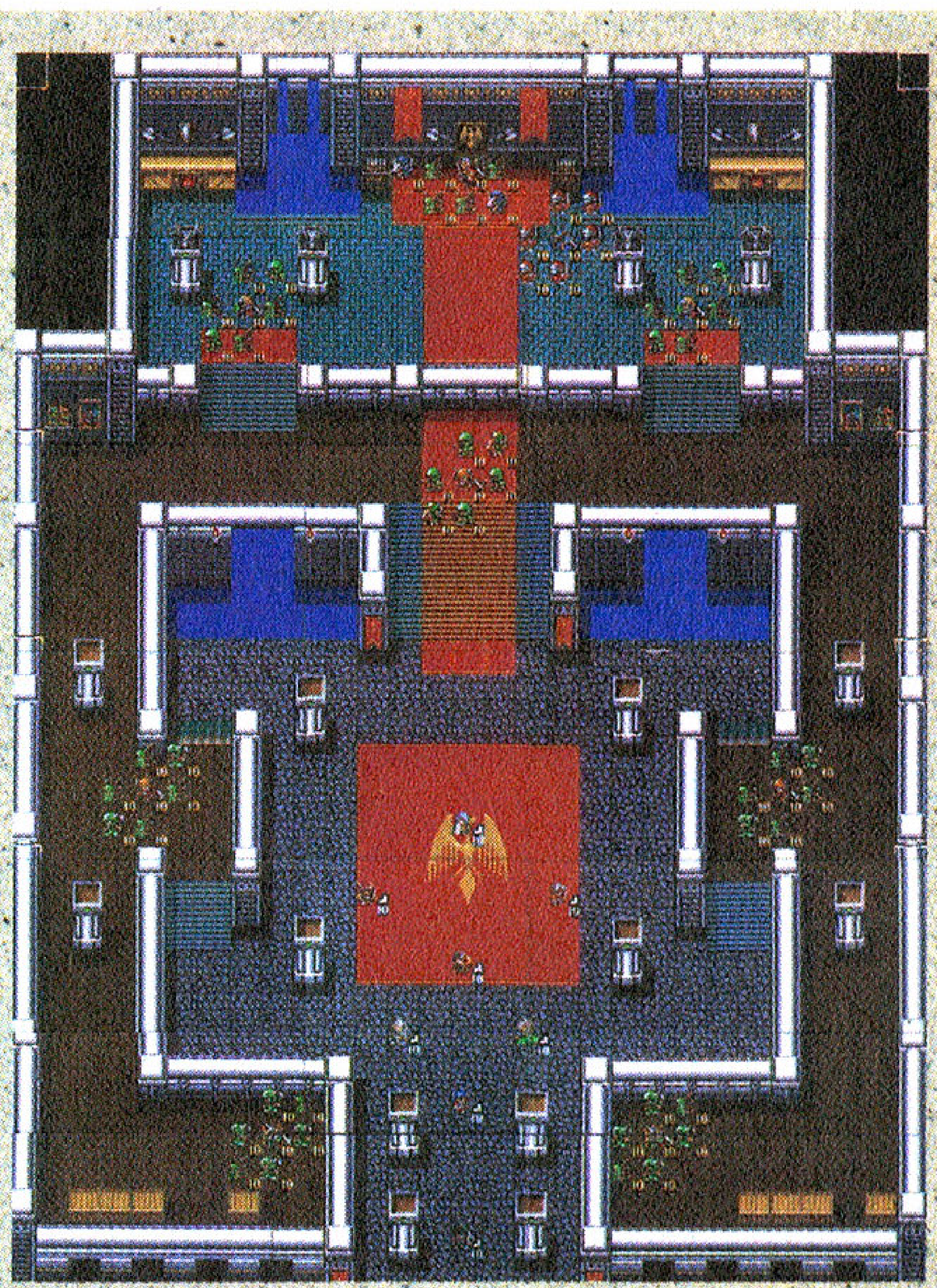

ボーゼル「光輝の末裔か……。
今までいつも私の邪魔ばかり
してくれたものだ。



傭兵ではとても歯が立たないので、強いリーダー数人がかりで戦おう。

ゲーム中盤の山場、ベルンハルトとの対決シナリオである。メテオを使うアークメイジがマップ下の両サイドにいるので、まずコイツらを片づけよう。また、移動力があり魔法が効かないエンジェルなどを出しておく（特に飛兵系リーダーは）と何かと便利だ。

5ターン目には、マップ下の入口付近より援軍が2部隊現れる。全て騎馬系キャラだ。



味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット
敵	ベルンハルト（エンペラーLv１）/ボーゼル（ダークマスターLv１）/ウィザードLv３×２／セイントLv６・Lv３×２／アークメイジLv４×２

SCENARIO 18　ダークプリンセス

闇の王子ボーゼルを追ってヴェルゼリアへ向かう途中、エルウィン達は魔物に襲われている村を発見した。

魔物に追われて逃げ惑う人々の姿を見て、１人の娘が楽しげに笑っている。エルウィン達は彼女を目のあたりにして愕然とする。魔物を操る娘の姿は、なんとリアナだったのだ。

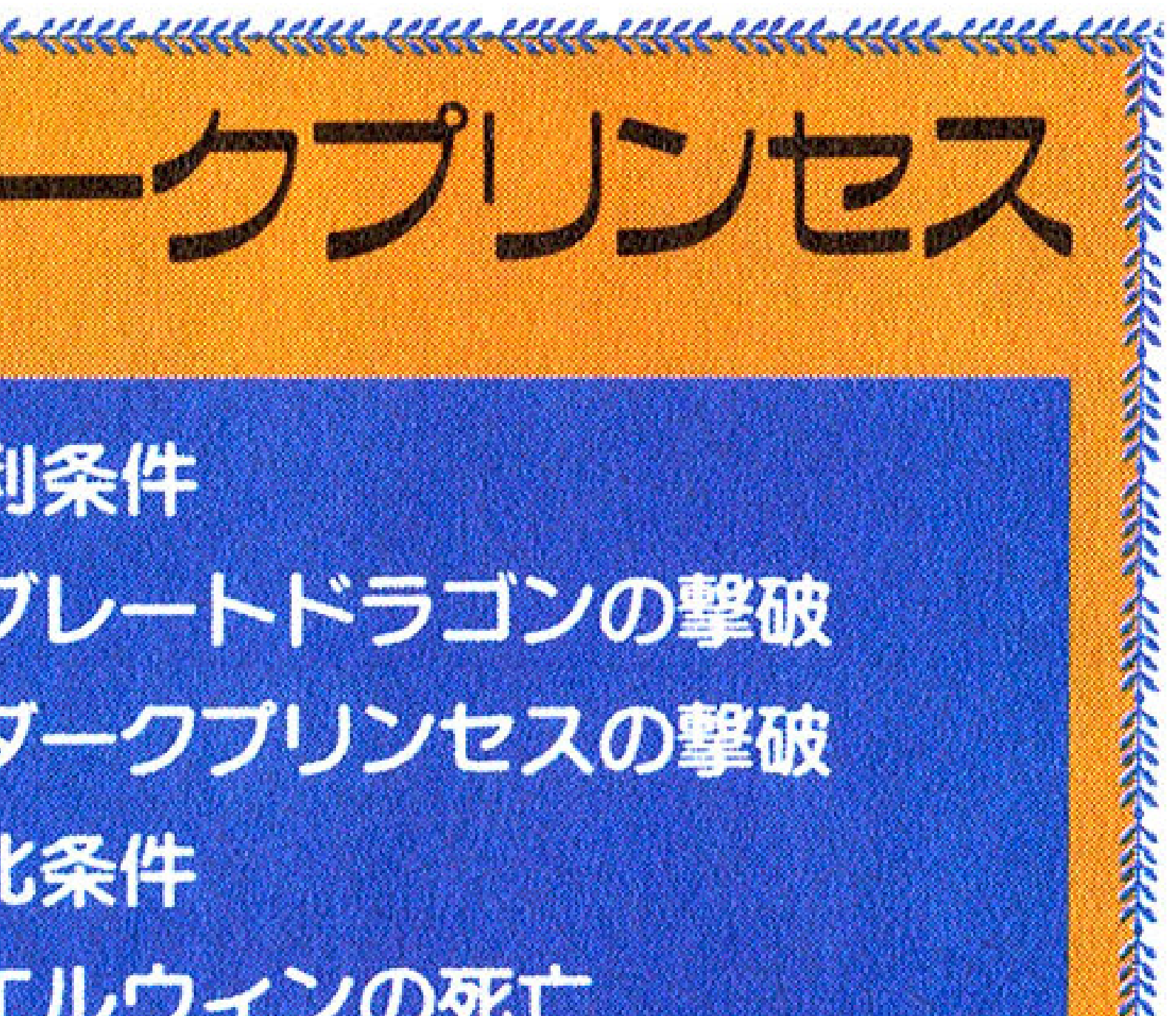
エルウィンは困惑しながらも、リアナを止めるために走り出したのであった。

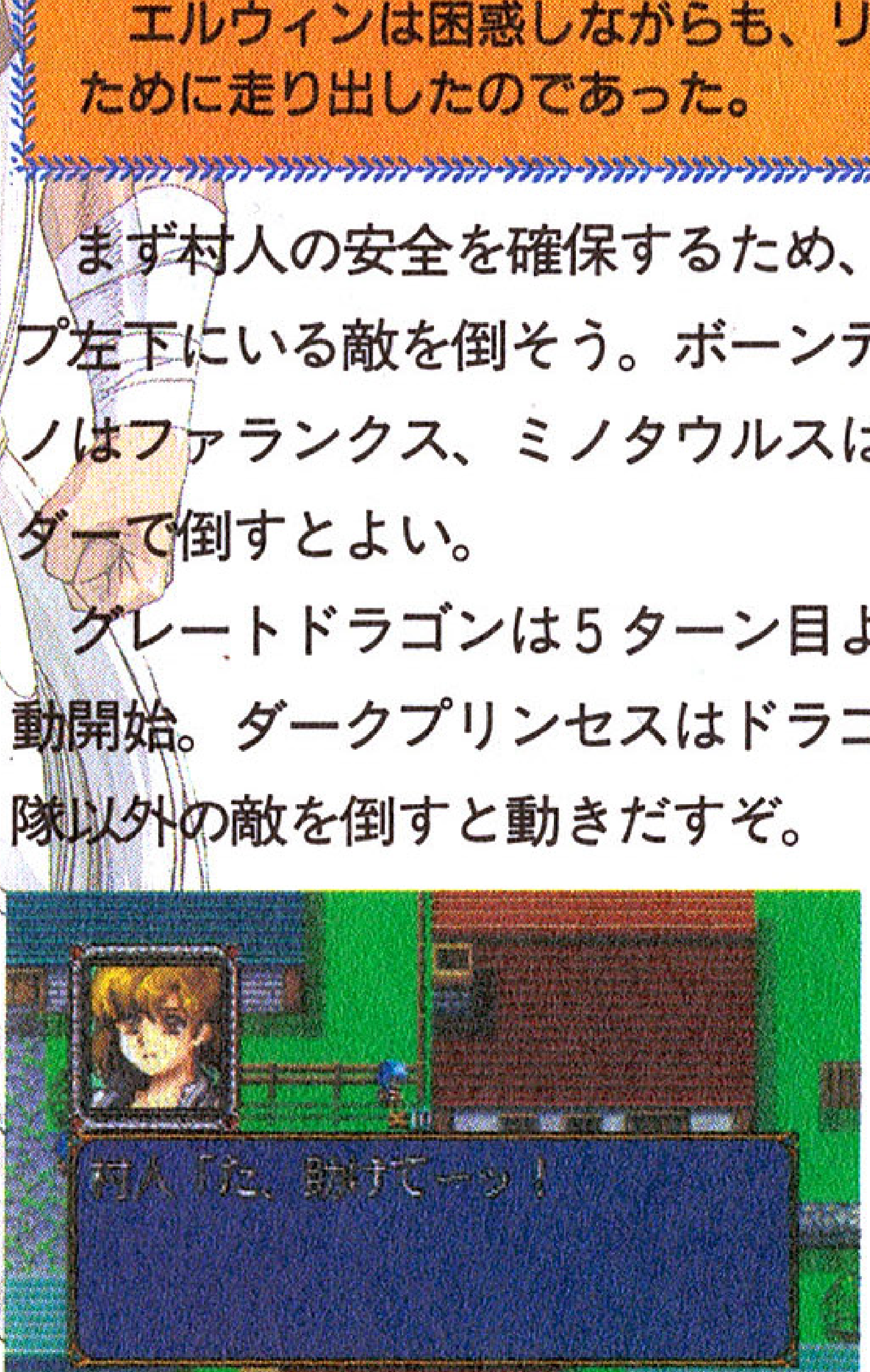
勝利条件
●グレートドラゴンの撃破
●ダークプリンセスの撃破
敗北条件
●エルウィンの死亡
●村人の全滅

まず村人の安全を確保するため、マップ左下にいる敵を倒そう。ボーンディーノはファランクス、ミノタウルスはリーダーで倒すとよい。

グレートドラゴンは５ターン目より行動開始。ダークプリンセスはドラゴン部隊以外の敵を倒すと動きだすぞ。

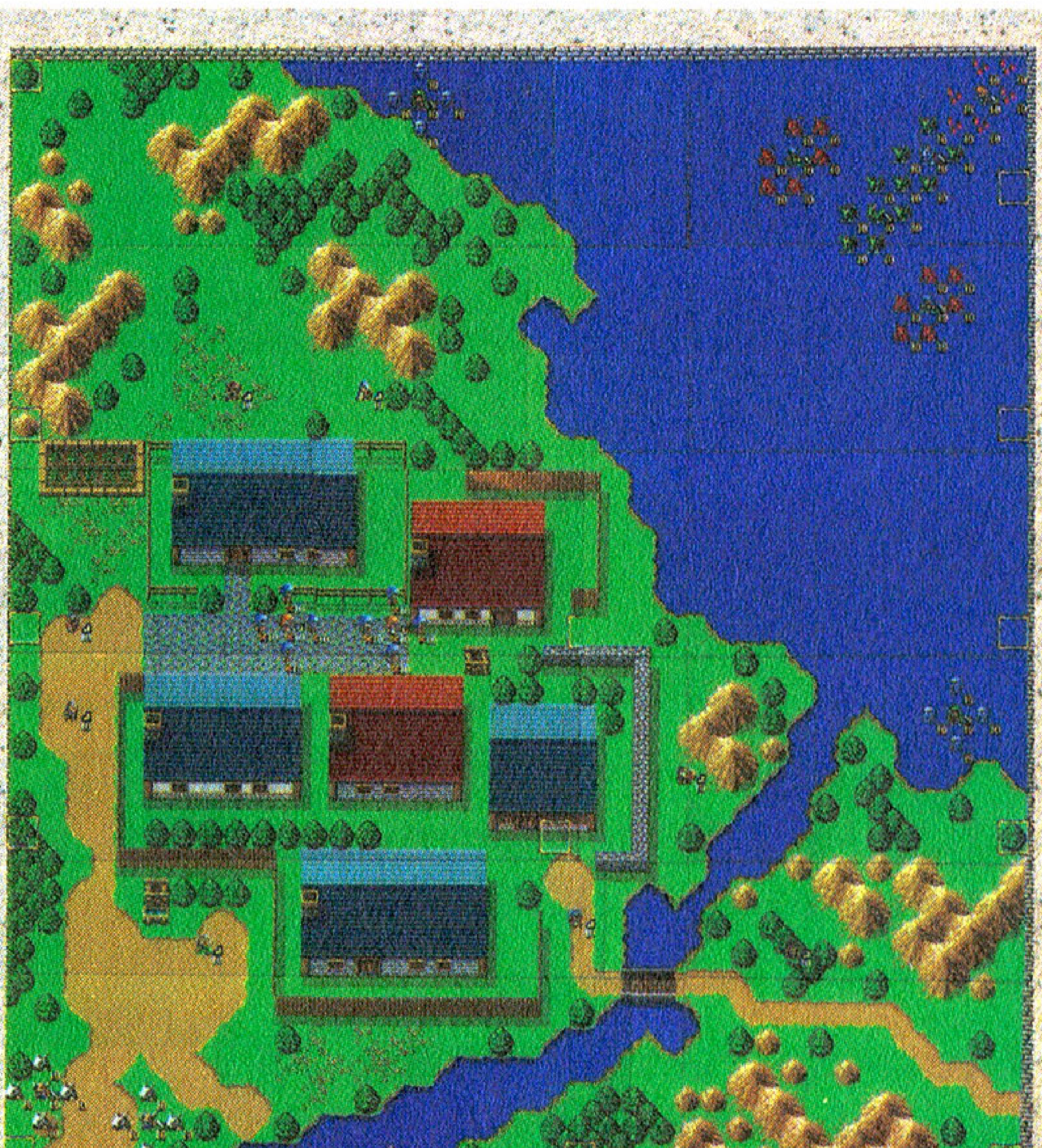
ボーゼルによって操られるダークプリンセス。彼女を正気に戻すには術者を倒すしか手はないのだろうか？　愛の力（？）ではダメ？


ラーナ「偉そうに正義ぶって！
人間は魔物のエサだって、
ボーゼル様が言ってたわ。


村人「た、助けてーッ！

基本的に、村人の犠牲者を出さずにクリアするといいことがある。

グレートドラゴンは、ベルンハルトよりも弱いので、さして労せず倒せる。メテオを使うけどね。



味方	エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット／＊村人（クレリックLv２）
敵	ラーナ（ダークプリンセスLv３）/グレートドラゴンLv１リッチLv１×２／スキュラLv10×２／ワイバーンLv６／ミノタウルスLv１×２

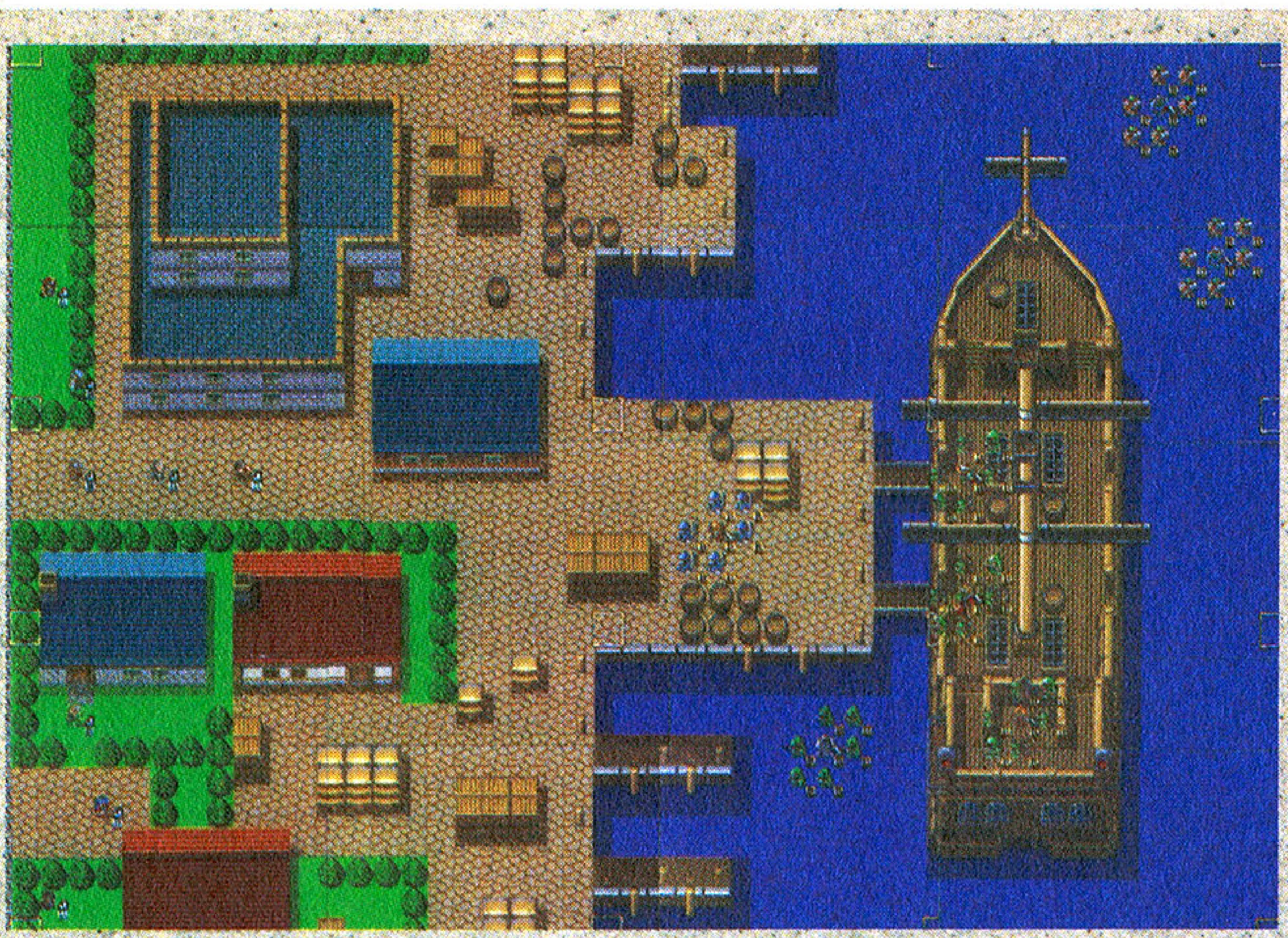
SCENARIO19 ミレールの港で

ダークプリンセスから村を救ったエルウィンは、ミレールの港で帝国軍が船の準備をしていることを知った。その船さえ奪えば、ディレス海峡を渡って一気にヴェルゼリアへ向かうことができるのだ。

港では、帝国兵が大型船に積み込み作業を行っていた。出航に間に合ったエルウィン達は、船を奪うため、帝国軍に戦いを挑んだのであった。

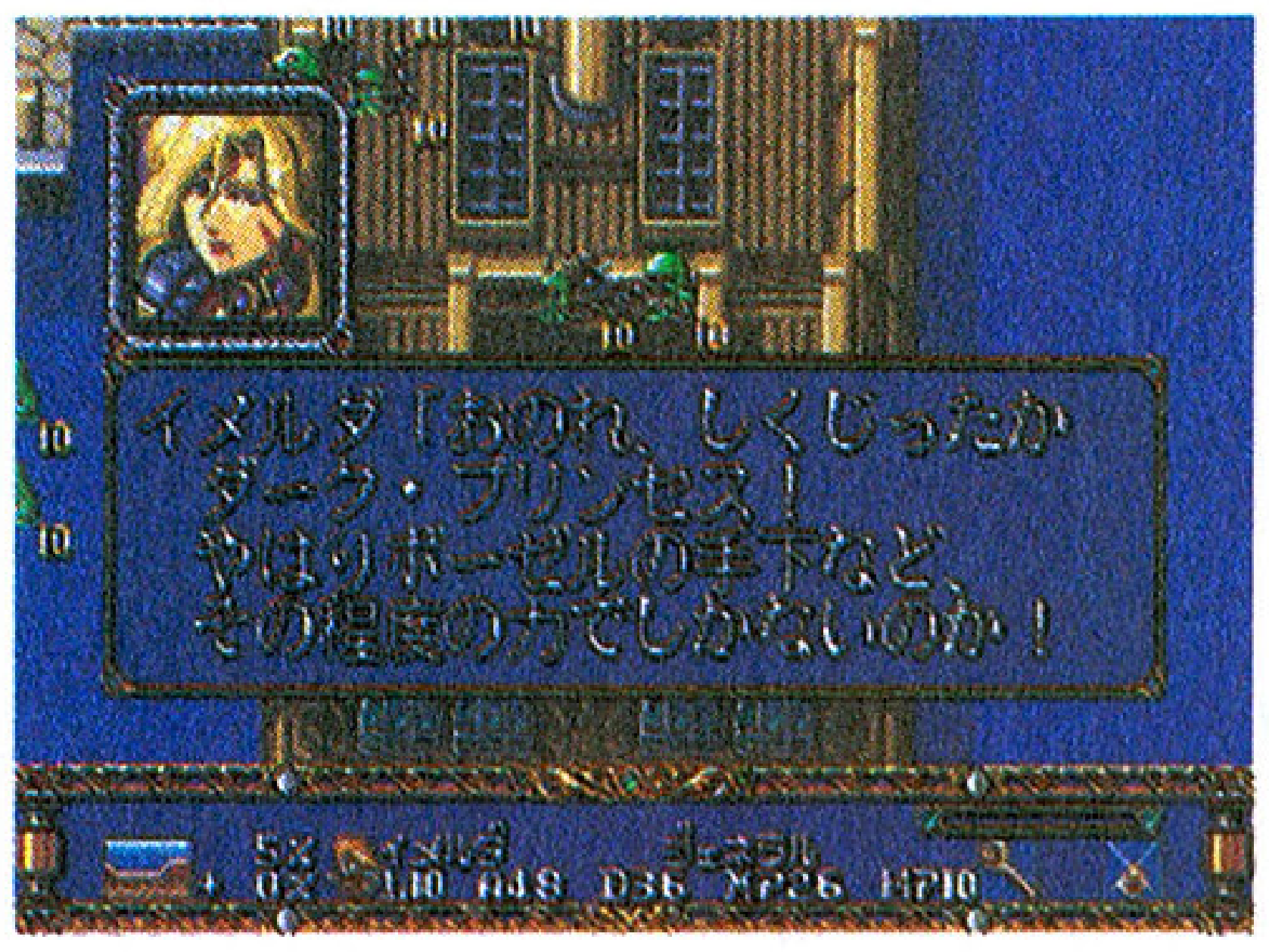
勝利条件
●23ターン内にイメルダ将軍を撃破

敗北条件
●ターンオーバー
●エルウィンの死亡



味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット

敵 イメルダ(ジェネラルLv10)／セイントLv5／サーペンロードLv4／ウィザードLv3／アークメイジLv4／ドラゴンナイトLv8×2／援軍：レアード



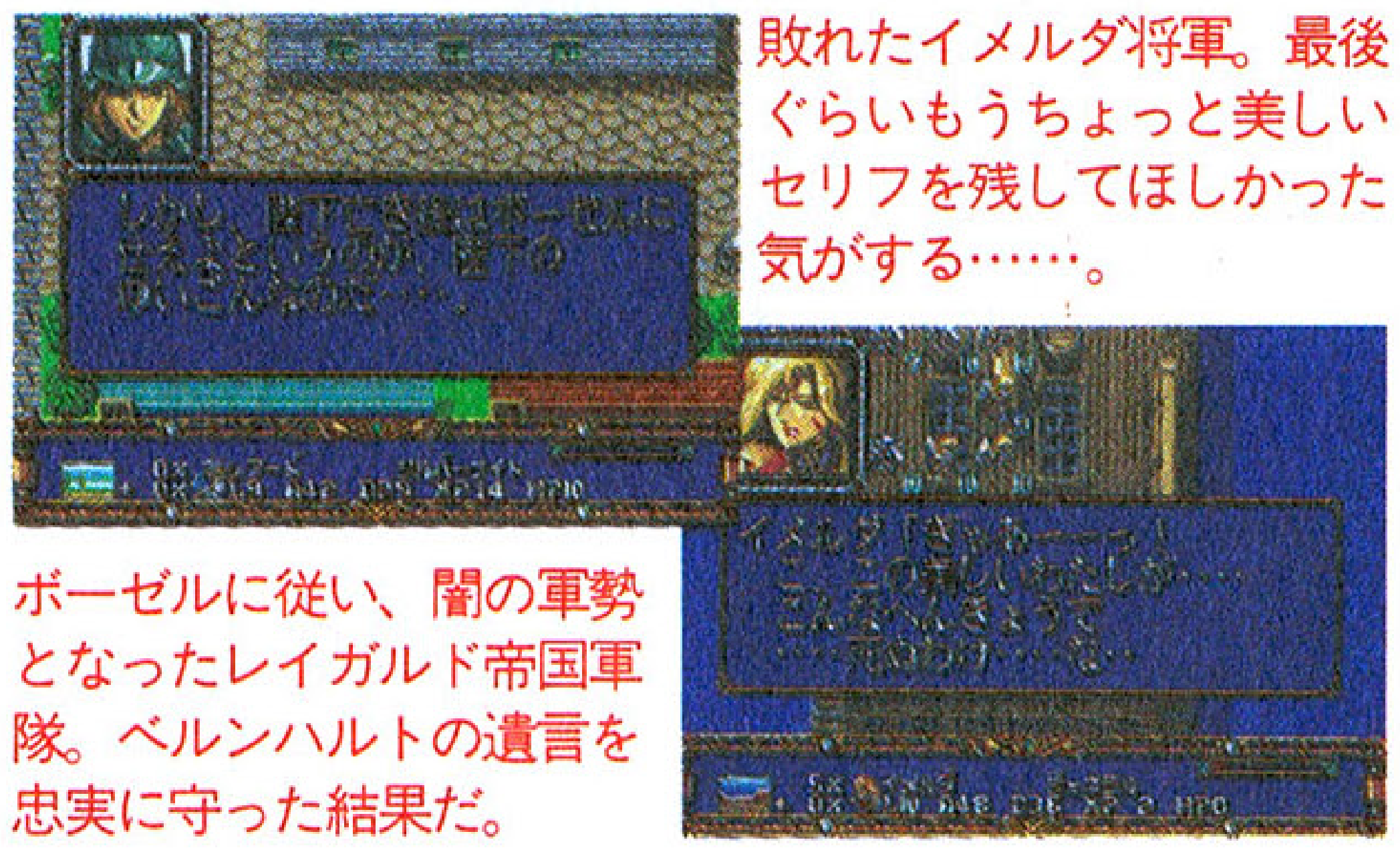
イメルダ「おのれ、しくじったか
ダーク・プリンセス！
やはりボーゼルの手下など、
その程度の力でしかないのか！

イメルダとダークプリンセスは仲が悪いらしい。わかる気がする。

イメルダやアークメイジの唱えるブラストの魔法は強烈（HPが半分以下になる）なうえ、そばにはバリスタが控えているので、魔法範囲内に入る前にはなるべく多くのバリスタをメテオなどの魔法で倒しておこう。

船に乗り込むとマップ左上よりレアード達が現れる。ファランクスやエルフを援軍迎撃用としてあらかじめ細い道などに配置させておくと便利だ。

イメルダを倒す時には、攻防に優れた傭兵かリーダーを使おう。



敗れたイメルダ将軍。最後ぐらいもうちょっと美しいセリフを残してほしかった気がする……。

ボーゼルに従い、闇の軍勢となったレイガルド帝国軍隊。ベルンハルトの遺言を忠実に守った結果だ。

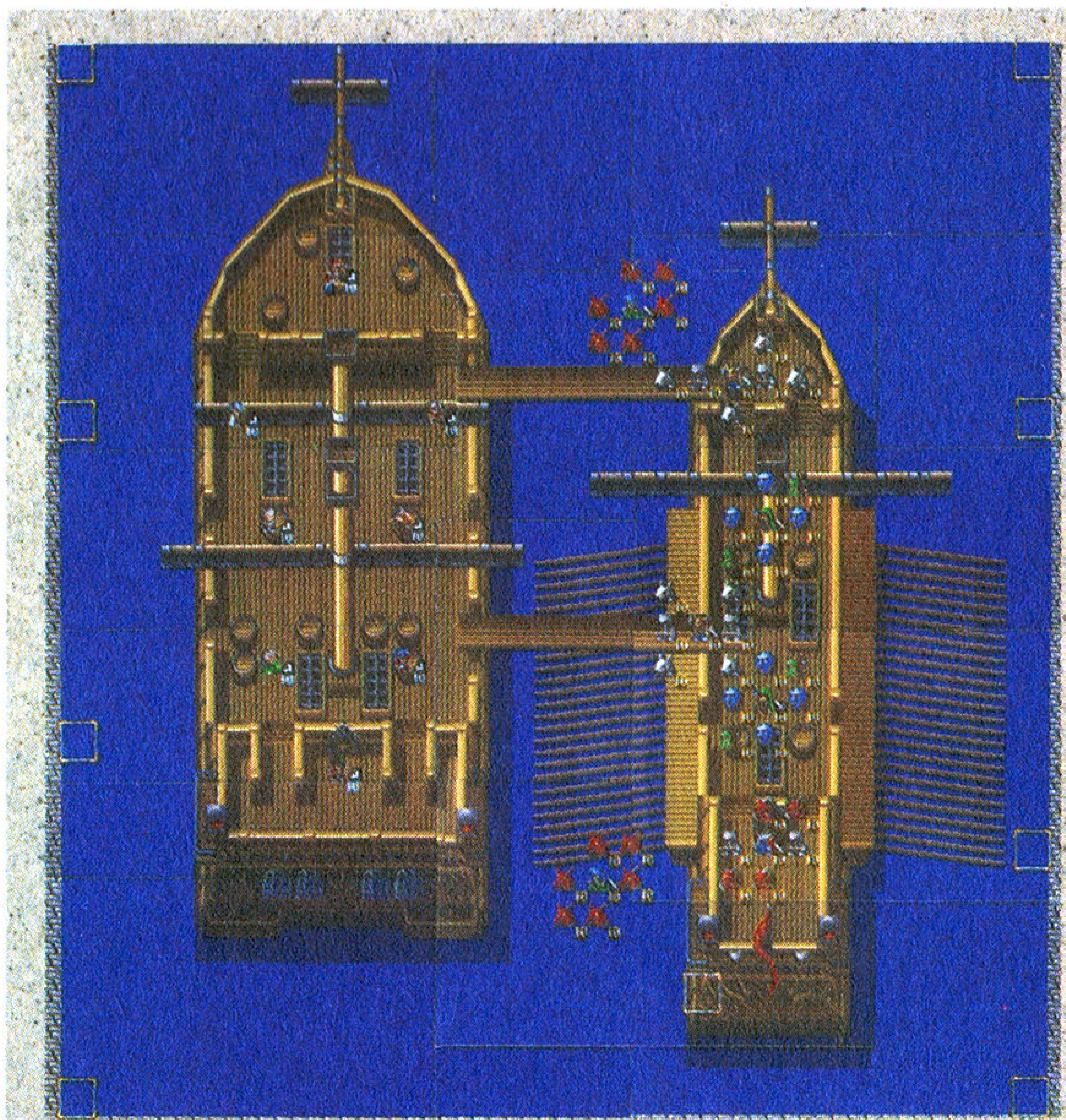
SCENARIO 20 赤く染まる海

イメルダを倒し、船の奪取に成功したエルウィンは、リアナを救出するため禁断の地・ヴェルゼリアへと向かった。

穏やかな天候の中、航海は順調な様子を見せるが、一隻の大型船がヴェルゼリアから近づいてきた。それはボーゼルの魔力によって操られたモンスター達の姿であった。迎撃部隊とエルウィン達の戦いが、今、船上で行われようとしていた。

勝利条件
●敵の全滅

敗北条件
●エルウィンの死亡

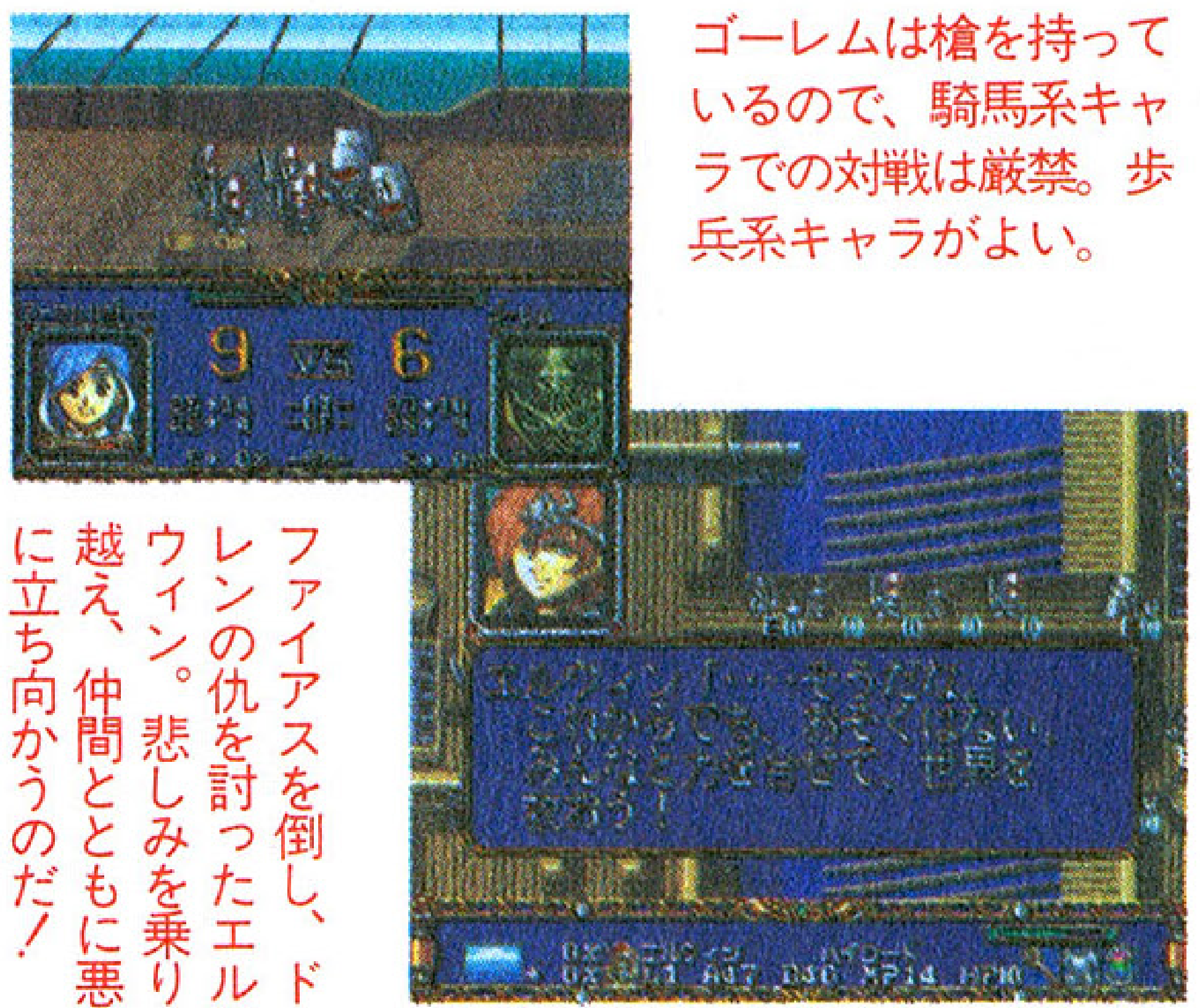


味方 エルウィン／ヘイン／シェリー／アーロン／キース／レスター／ジェシカ／スコット

敵 ファイアス（デーモンロードLv1）／スキュラLv10×2／ミノタウルスLv3×2／リッチLv3×2

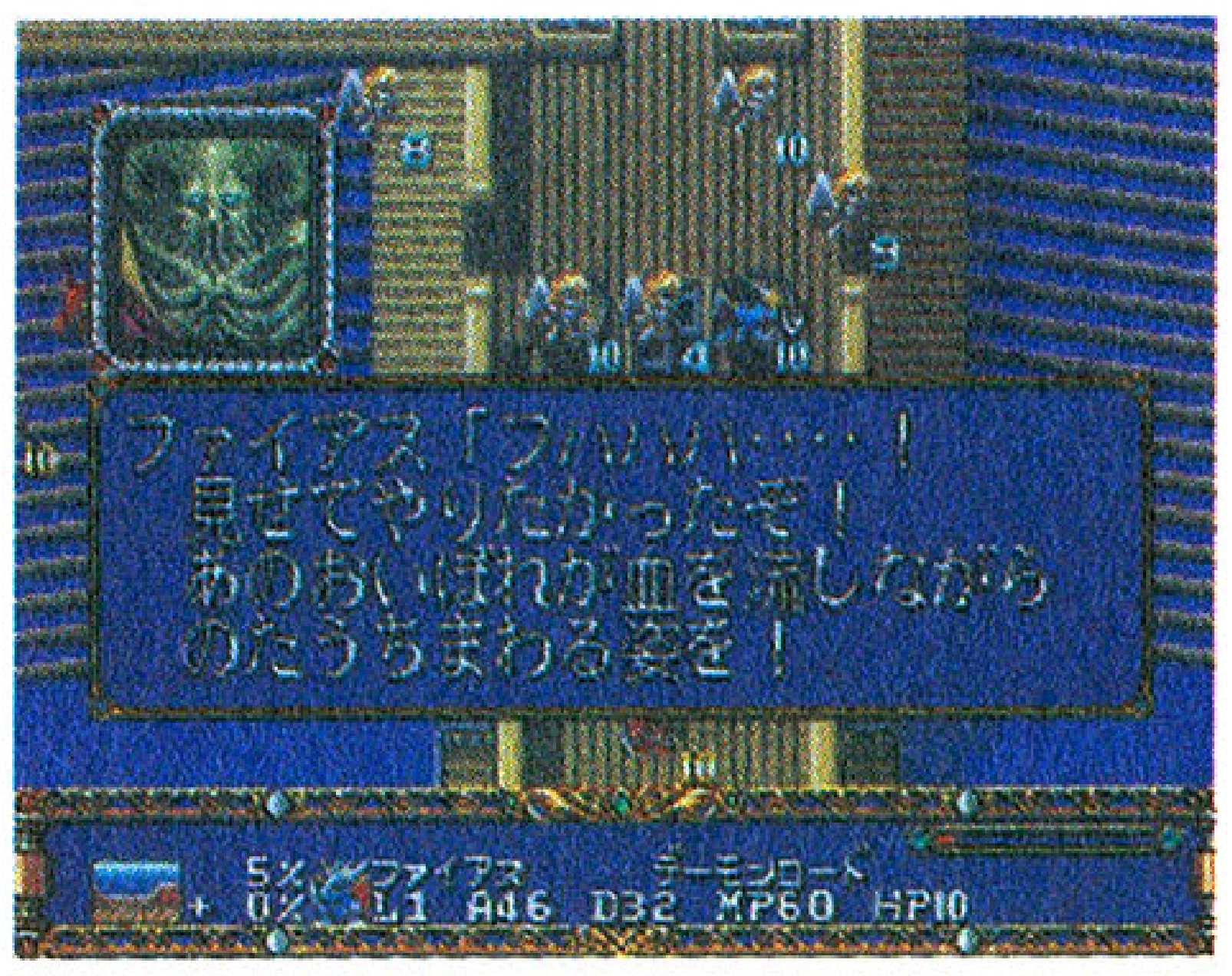
デーモンロードのファイアス登場。コイツには一切魔法が効かないので、直接攻撃で倒すしかない。

9ターン目よりマップ左中央より、クラーケンやワイバーンなどの援軍が現れる。クラーケンと戦う場合は、船上におびきだして叩こう。



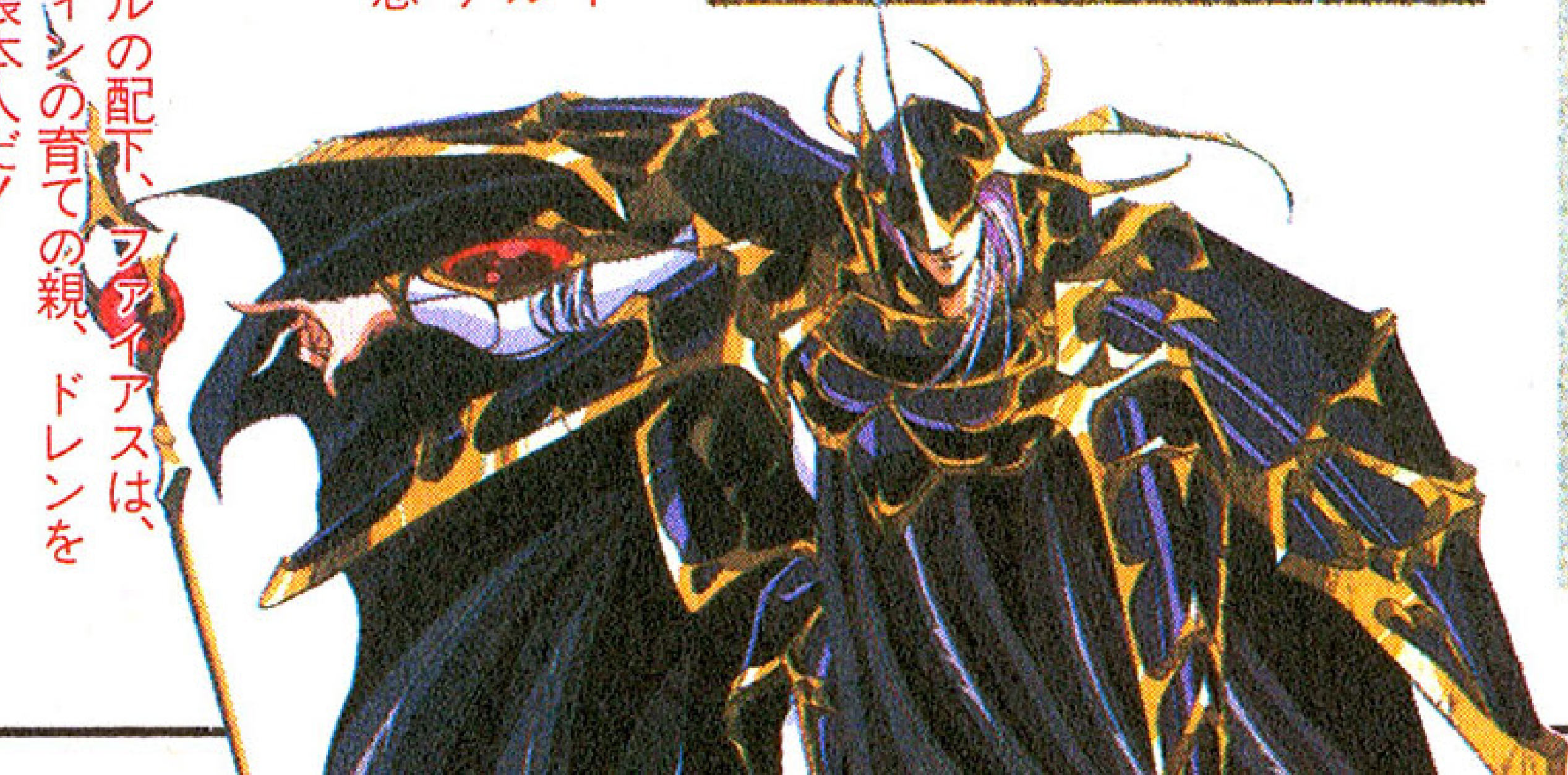
ゴーレムは槍を持っているので、騎馬系キャラでの対戦は厳禁。歩兵系キャラがよい。

ファイアスを倒し、ドレンの仇を討ったエルウィン。悲しみを乗り越え、仲間とともに悪に立ち向かうのだ！



ファイアス「フハハハ……！
見せてやりたかったぞ！
あのおいぼれが血を流しながら
のたうちまわる姿を！

ボーゼルの配下、ファイアスは、エルウィンの育ての親、ドレンを殺した張本人だ！



指揮官・傭兵・魔法・アイテム一覧表

様々なデータの一覧表を、載せられるだけ載せてみた。これさえあればもう鬼に金棒！（だと思う）

プレイヤーキャラ指揮官ユニット一覧

ユニット名称	AT	DF	MV	CA	A+	D+	MP	MR	EX	No
ファイター	1	2	5	2	0	2	1	50	8	2
クレリック	2	1	5	2	0	4	3	70	8	2
ウォーロック	3	2	5	2	4	2	4	60	8	1
ロード	3	6	5	3	2	4	3	60	12	3
ナイト	6	3	8	3	6	2	2	50	12	4
ホークナイト	7	2	8	3	2	4	3	60	13	4
クロコナイト	6	3	6	3	5	3	2	55	12	3
ヒーラー	2	6	5	2	3	5	6	75	10	2
ソーサラー	4	4	5	2	5	4	8	70	10	3
シャーマン	3	5	5	2	4	4	7	70	10	3
ハイロード	4	6	5	3	3	4	5	75	16	5
ハイランダー	9	4	11	4	5	3	4	60	16	6
マジックナイト	7	4	10	4	6	3	8	70	16	6
ユニコーンナイト	6	5	10	4	6	2	8	90	17	6
ドラゴンナイト	6	6	9	4	4	3	4	70	17	6
サーペンナイト	4	7	7	3	5	4	4	70	16	4
プリースト	3	6	5	3	4	5	10	90	14	4
ビショップ	4	5	5	3	5	4	12	85	14	4
メイジ	5	4	5	3	6	4	14	80	14	5
アークメイジ	7	4	5	4	7	5	14	90	18	7
ウィザード	6	5	5	4	6	6	14	90	18	7
ハイプリースト	4	7	5	3	6	7	12	95	18	6
セイント	6	7	5	3	8	8	6	85	20	7
セージ	4	7	5	3	7	5	8	85	20	7
パラディン	7	5	10	4	9	6	6	85	20	7
ソードマスター	6	7	5	3	8	7	9	60	19	7
ナイトマスター	8	4	11	4	10	5	4	80	20	7
グランナイト	8	9	8	4	8	8	0	75	20	7
シルバーナイト	7	8	8	4	10	6	2	90	20	7
ドラゴンロード	10	4	10	4	9	6	4	75	21	7
サーペンロード	5	9	8	4	10	6	4	80	20	6
キング	8	7	5	4	8	8	8	85	20	7
レンジャー	9	6	7	0	7	5	12	90	21	4

味方傭兵一覧

ユニット名称	AT	DF	MV	MR	属性	価格
パイク	18	15	5	50	長槍	50
ファランクス	22	22	5	70	長槍	100
ソルジャー	20	14	5	50	歩	40
グラディエーター	23	19	5	65	歩	70
アーマソルジャー	25	22	5	75	歩	140
ホースマン	24	15	10	50	馬	60
ドラクーン	27	21	8	70	馬	180
ヘビーホースマン	26	19	9	70	馬	110
エルフ	19	8	6	65	弓	100
バリスタ	22	10	3	30	弓	250
モンク	21	19	6	85	僧歩	100
ガードマン	18	12	5	40	歩	20
マーマン	25	13	8	60	水	70
グリフォン	26	13	10	50	飛	70
エンジェル	24	19	12	100	飛	200
シビリアン	0	6	5	30		——

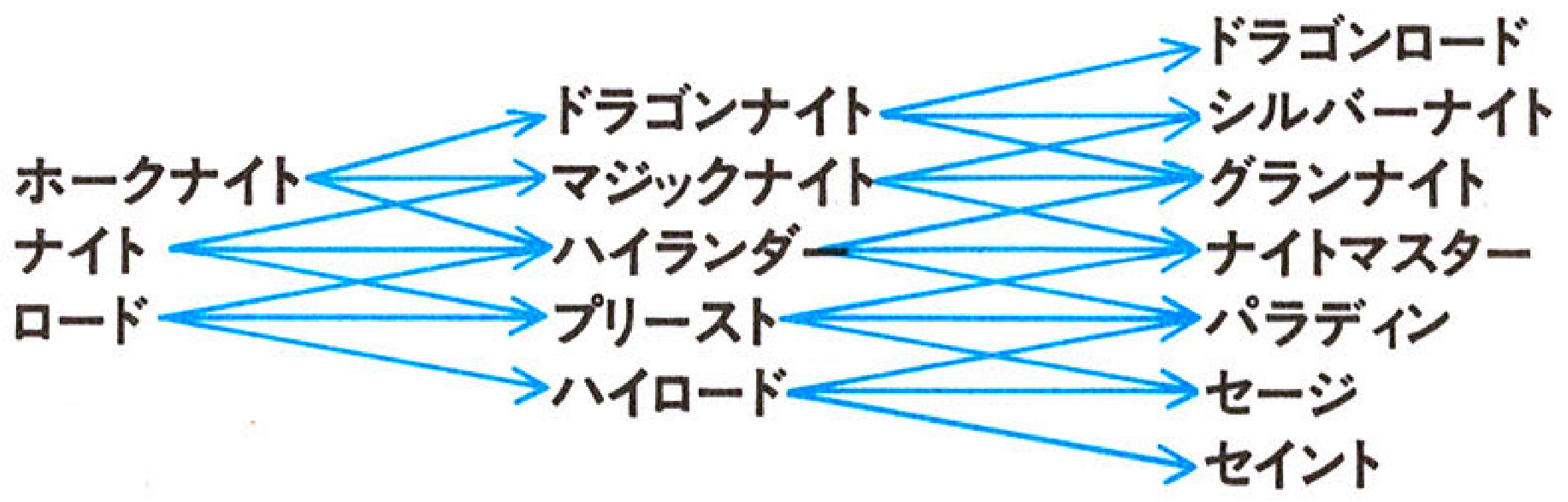
※表の見方……AT：攻撃力、DF：防御力、MV：移動力、CA：指揮範囲、A+：傭兵攻撃修正値、D+：傭兵防御修正、MP：マジックポイント、MR：魔法耐性値、EX：経験値、No：数字×８でレベルが上がる

主要キャラクターチェンジ一覧

クラスチェンジ後でも、前のクラスで使えた魔法や雇える傭兵の種類はそのまま継続されるもシステムになっている。また、この下に掲載されている以外にも、隠しクラスが存在する。がんばって見つけよう。

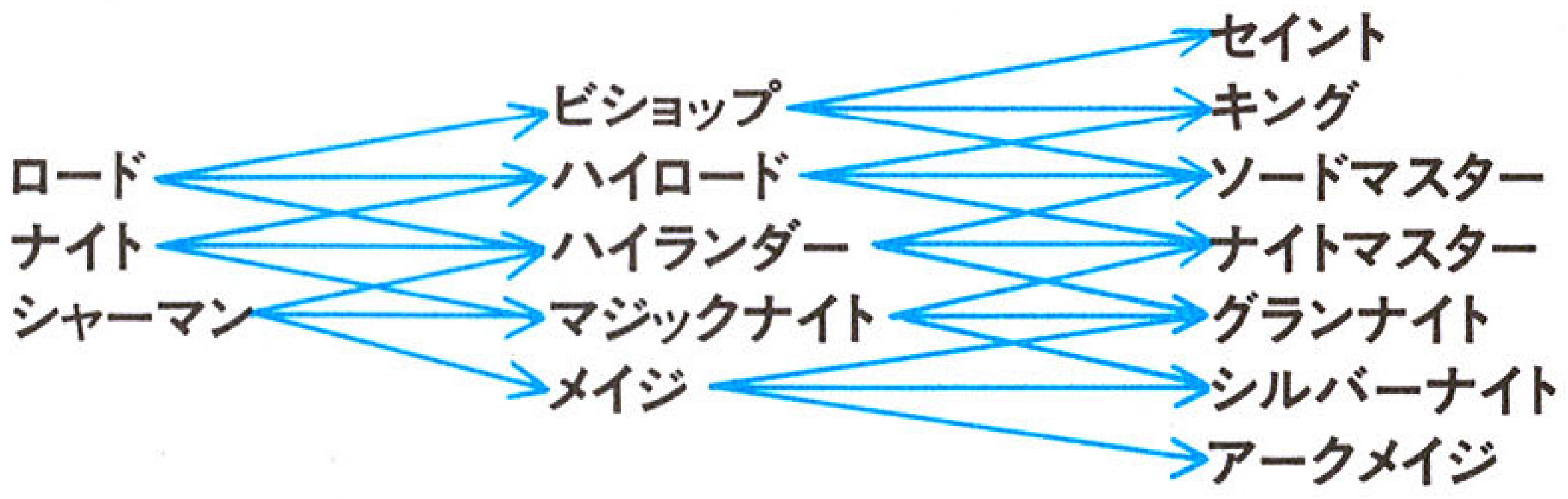
スコット

ファイター


ホークナイト
ナイト
ロード
ドラゴンナイト
マジックナイト
ハイランダー
プリースト
ハイロード
ドラゴンロード
シルバーナイト
グランナイト
ナイトマスター
パラディン
セージ
セイント

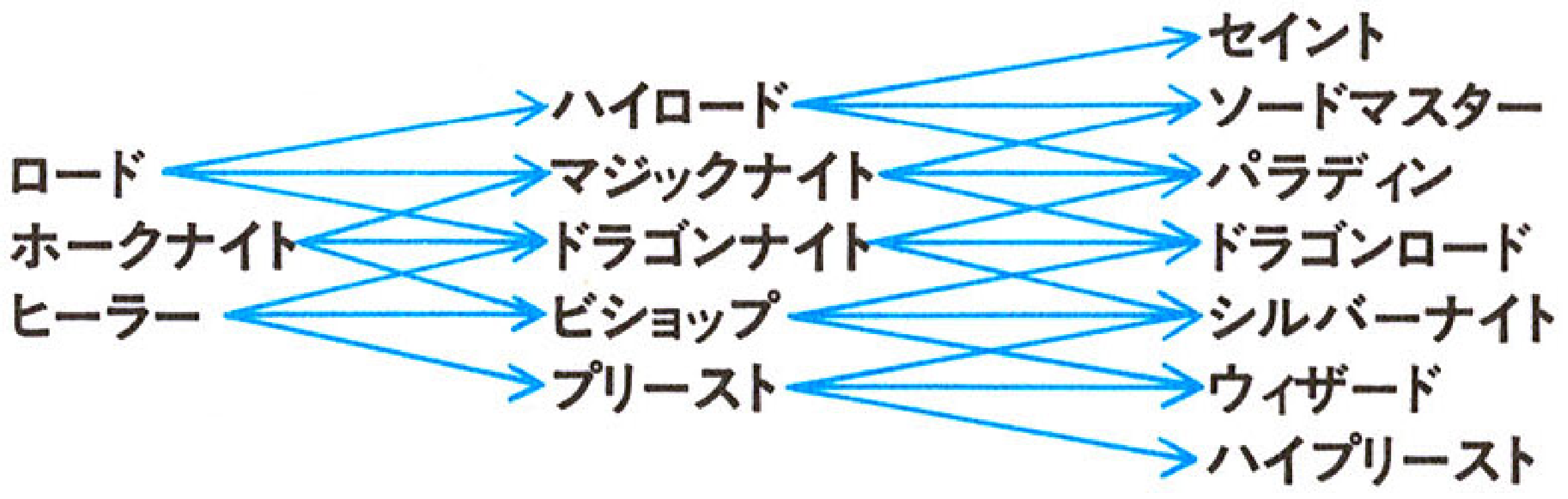
エルウィン

ファイター


ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ

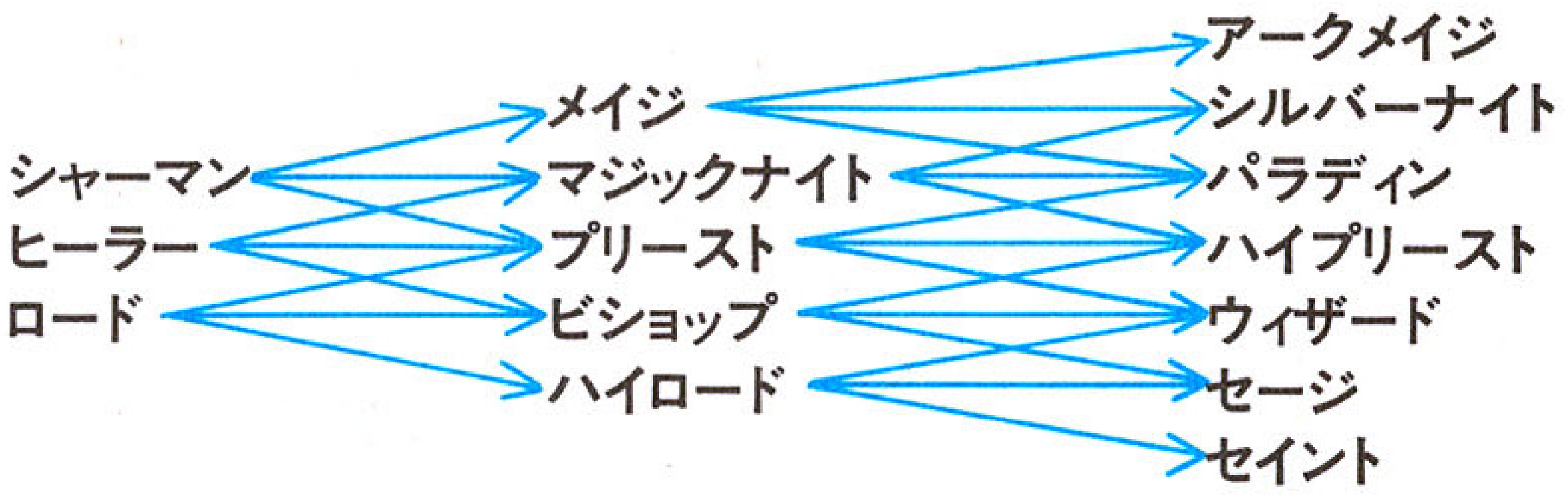
キース

ファイター


ロード
ホークナイト
ヒーラー
ハイロード
マジックナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
プリースト
セイント
ソードマスター
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
ハイプリースト

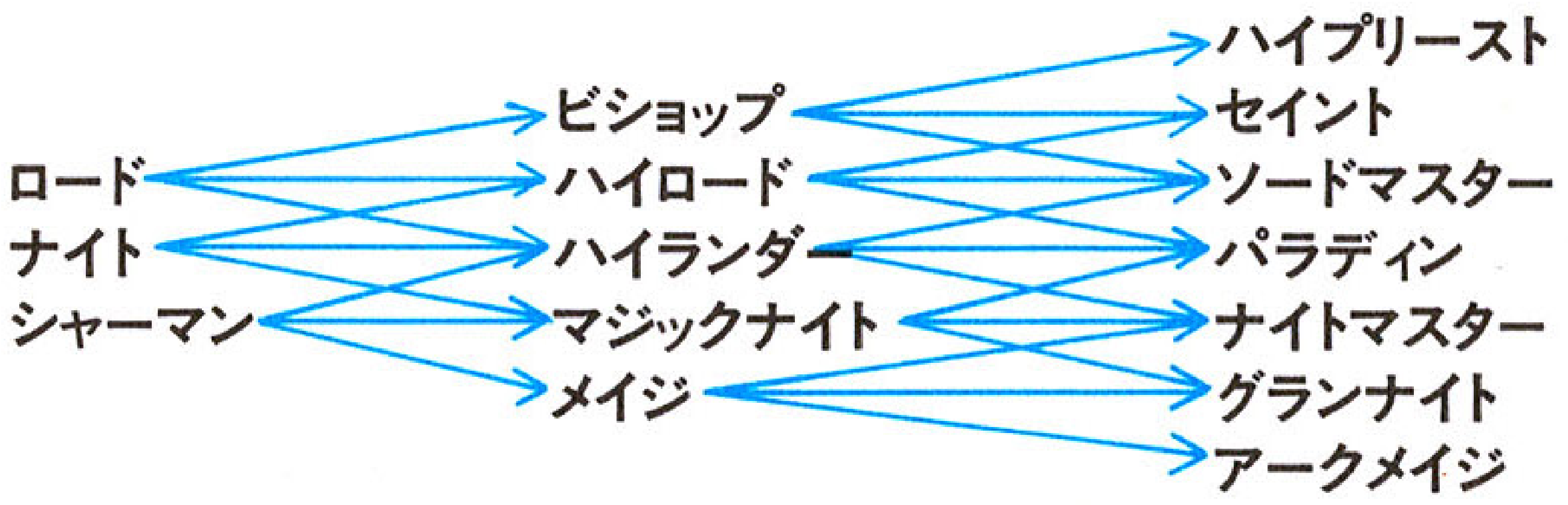
リアナ

クレリック


シャーマン
ヒーラー
ロード
メイジ
マジックナイト
プリースト
ビショップ
ハイロード
アークメイジ
シルバーナイト
パラディン
ハイプリースト
ウィザード
セージ
セイント

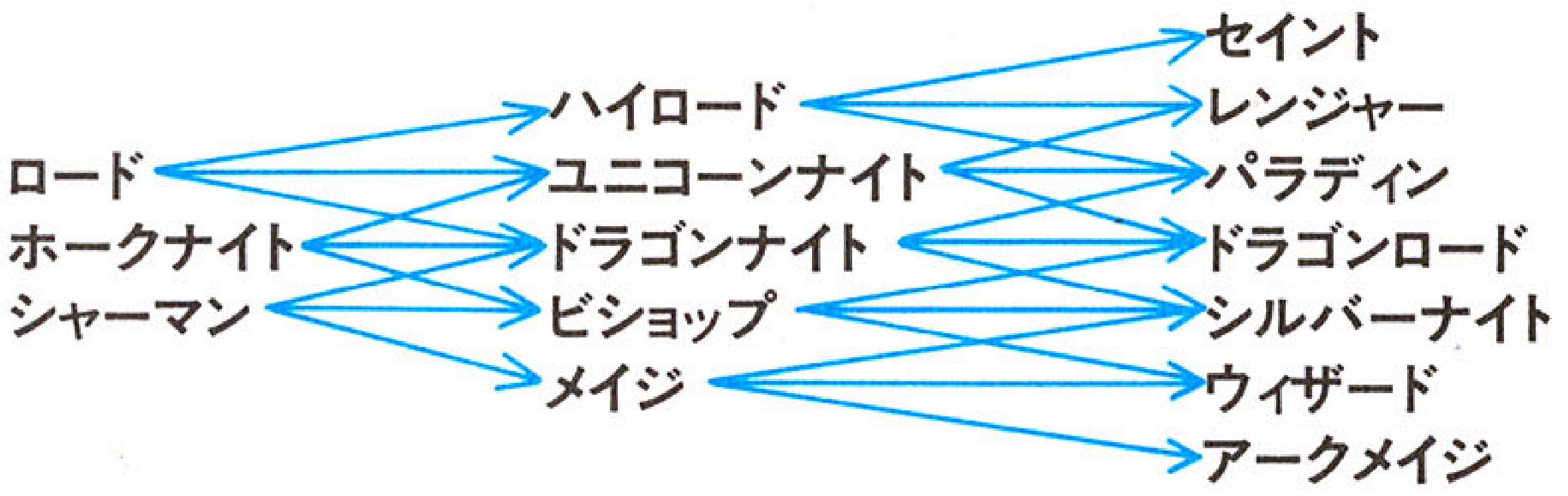
アーロン

ファイター


ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
ハイプリースト
セイント
ソードマスター
パラディン
ナイトマスター
グランナイト
アークメイジ

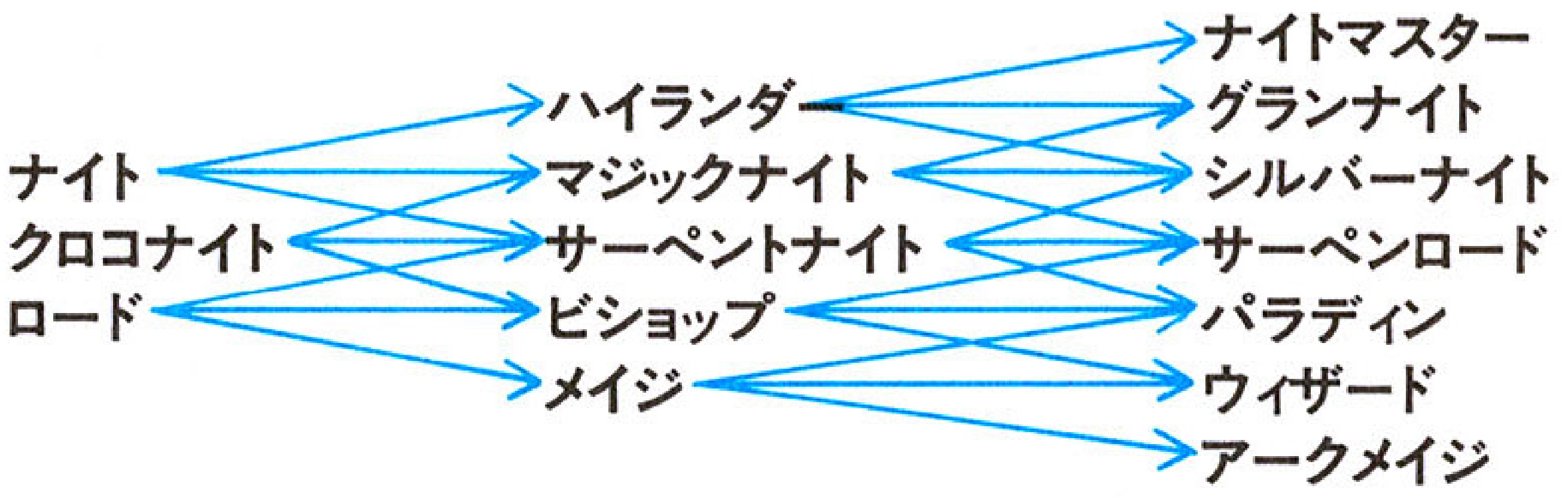
シェリー

ファイター


ロード
ホークナイト
シャーマン
ハイロード
ユニコーンナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
メイジ
セイント
レンジャー
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
アークメイジ

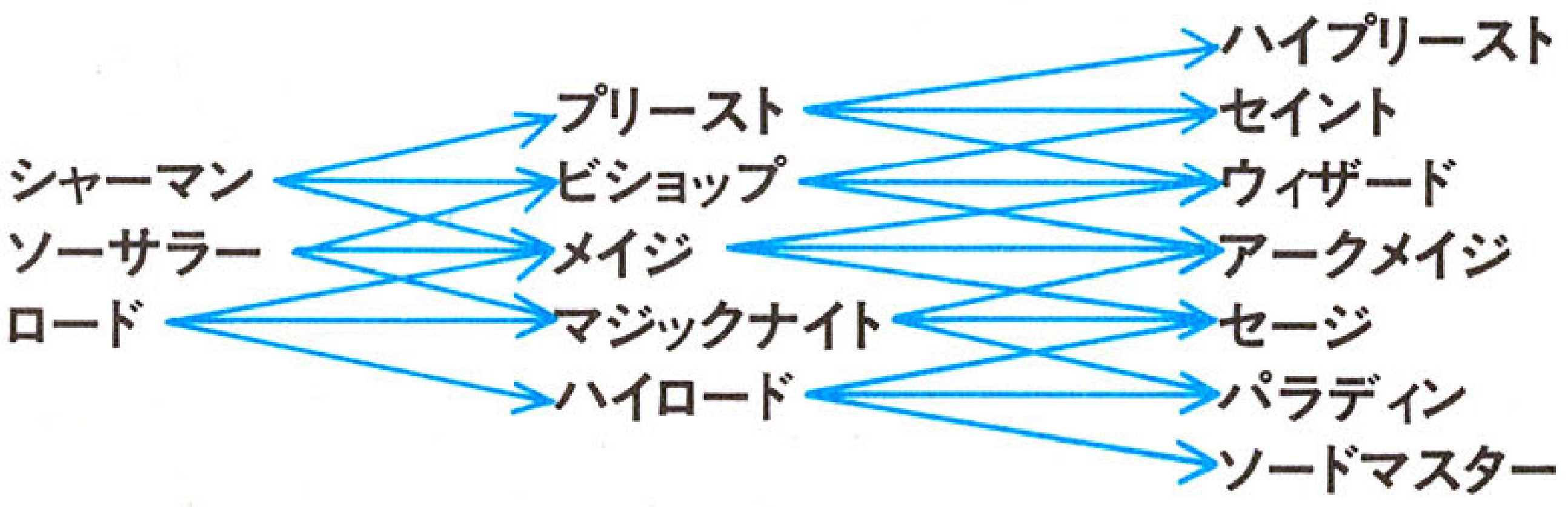
レスター

ファイター

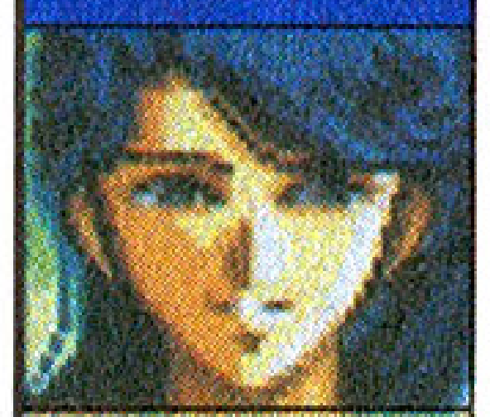

ナイト
クロコナイト
ロード
ハイランダー
マジックナイト
サーペントナイト
ビショップ
メイジ
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
サーペンロード
パラディン
ウィザード
アークメイジ

ヘイン

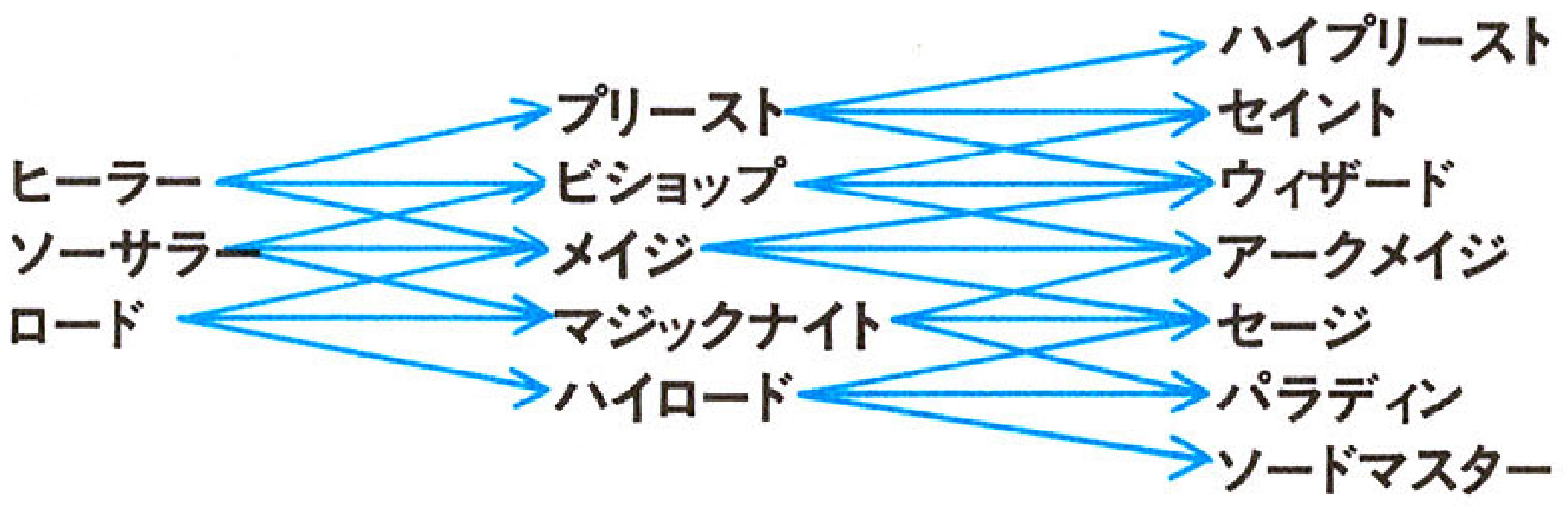
ウォーロック


シャーマン
ソーサラー
ロード
プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード
ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター

ジェシカ



ウォーロック


ヒーラー
ソーサラー
ロード
プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード
ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター

魔法一覧

	魔法名称	属性	対象	射程	範囲	MP	LV	効果
攻撃魔法	マジックアロー		敵直	5	単体	1	1	炎の弾。ウォーロックの初級魔法。
	ブラスト		敵直	2	単体	10	6	多量の魔力を使う強力なエネルギー弾。
	サンダー	雷	敵直	7	部隊	4	5	雷雲を呼び寄せ、１部隊を攻撃する。
	ファイアーボール		敵	4	3	2	3	大気中に大爆発を起こす全体魔法。
	メテオ		敵	10	2	8	2	中心の地形を壊す、隕石の強力な魔法。
	ブリザード		敵	0	4	3	3	急激に大気を冷却し、氷の嵐を起こす。
	トルネード	風	敵	0	3	2	2	風を操り、巨大な竜巻を発生させる。
	ターンアンデッド	聖	敵	0	4	5	2	アンデッドに対しては一撃必殺の魔法。
	アースクエイク	地	敵	0	5	12	3	所々地形を壊す、強力な地震の魔法。
回復魔法	ヒール１		味	6	1	2	2	範囲内の仲間のHPを３ポイント回復。
	ヒール２		味	6	1	4	4	範囲内にいる仲間のHPを全回復。
	フォースヒール１		味直	6	部隊	3	3	１部隊のHPを３ポイント回復。
	フォースヒール２		味直	6	部隊	6	5	１部隊の全ユニットのHPを全回復。
補助魔法	スリープ	精	敵	4	1	2	2	眠りの魔法。寝ている敵は攻撃不能。
	ミュート		敵直	5	単体	3	4	しばらくの間、相手の魔法を封じる。
	プロテクション		味直	5	部隊	2	6	１ターンの間、防御力修正が＋４。
	アタック		味直	5	部隊	2	5	１ターンの間、攻撃力修正が＋４。
	ゾーン		敵直	6	単体	6	7	一時的に、敵の指揮範囲を０にする。
	テレポート		味直	16	部隊	5	4	味方１部隊を好きな所へ瞬間移動。
	イリュージョン		自分	?	?	2	2	傭兵を含め最大６体まで分身を増やす。
	レジスト		味直	8	部隊	2	4	傭兵の魔法抵抗値を20%UP(１T)。
	チャーム	精	敵直	4	部隊	6	3	一時的に敵を味方につける。

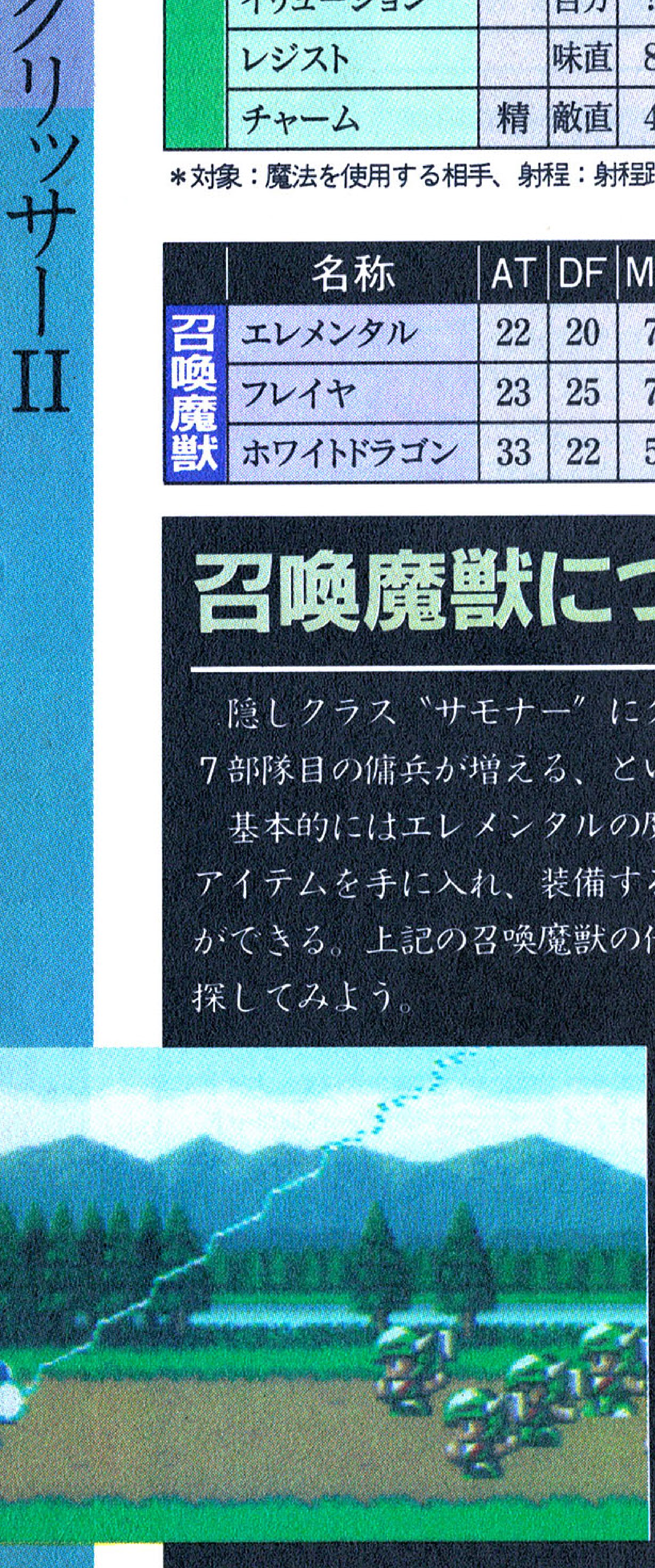
＊対象：魔法を使用する相手、射程：射程距離。０は術者中心、範囲：魔法の効果範囲

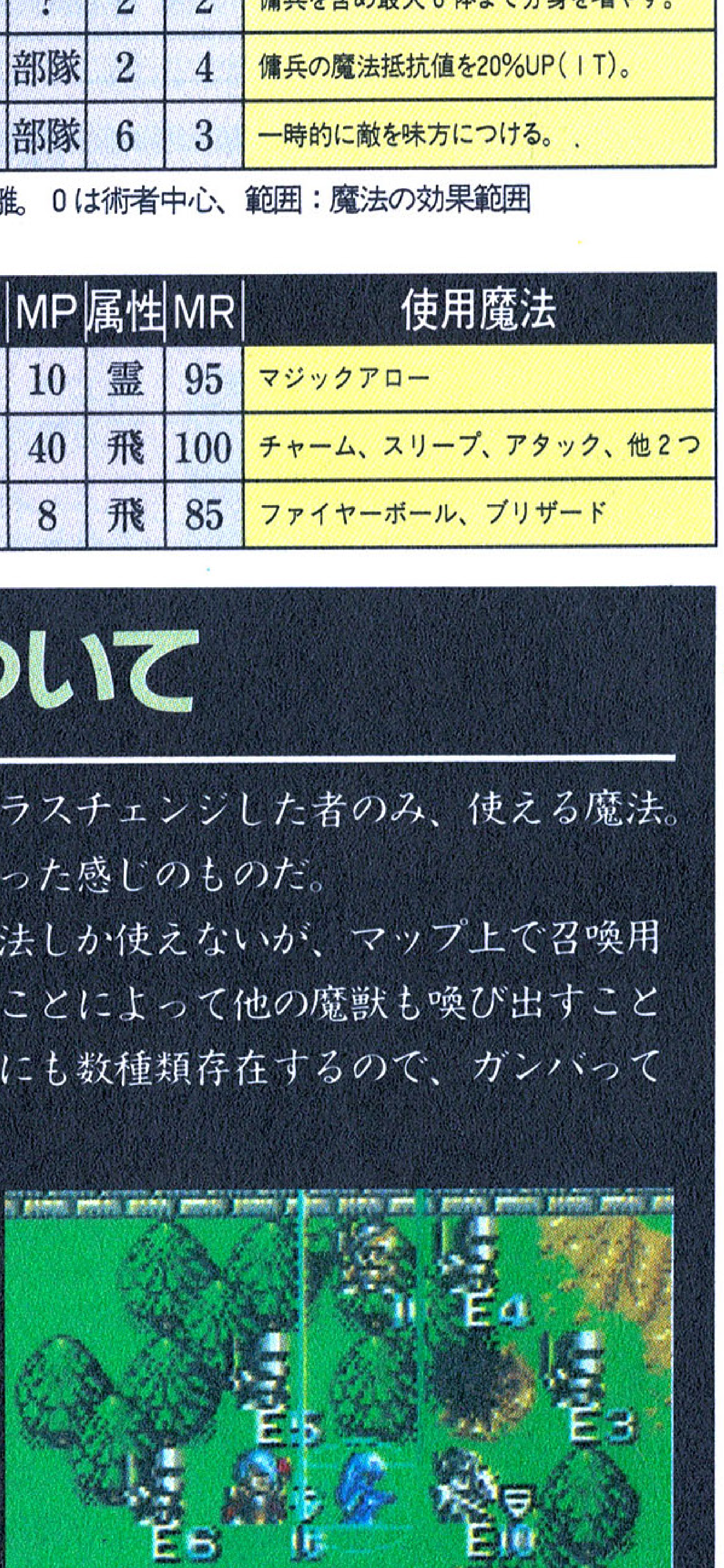
	名称	AT	DF	MV	MP	属性	MR	使用魔法
召喚魔獣	エレメンタル	22	20	7	10	霊	95	マジックアロー
	フレイヤ	23	25	7	40	飛	100	チャーム、スリープ、アタック、他２つ
	ホワイトドラゴン	33	22	5	8	飛	85	ファイヤーボール、ブリザード

召喚魔獣について

隠しクラス〝サモナー〟にクラスチェンジした者のみ、使える魔法。７部隊目の傭兵が増える、といった感じのものだ。

基本的にはエレメンタルの魔法しか使えないが、マップ上で召喚用アイテムを手に入れ、装備することによって他の魔獣も喚び出すことができる。上記の召喚魔獣の他にも数種類存在するので、ガンバって探してみよう。





サモナーか最初に召喚できるエレメンタル MPかある限り何度でも召喚できる強力な味方た

アイテム一覧

■ 武器 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	AT＋１
ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	AT＋２
グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	AT＋４
ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	射程＋２、魔法ダメージ(D)＋１
デビルアックス	2,500	○	×	×	○	○	○	×	AT＋８、DF－３
メサイヤンソード	600	○	○	○	○	○	○	○	AT－４、DF－３、攻撃修正－２
ホーリーロッド	4,000	○	○	○	○	○	○	○	射程＋２、D＋１、耐性＋30%
ダークロッド	4,000	○	○	○	○	○	○	○	射程＋２、D＋２、耐性＋10%
ロングボウ	250	×	×	×	×	×	×	○	AT－２、MV－２、射程１～３
アーバレスト	1,250	×	×	×	×	×	×	○	AT－４、MV－２、射程１～６
アルハザード	——								下記キャプション参照

■ 防具 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	DF＋１
L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	DF＋２
チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	DF＋３
プレートアーマー	600	○	×	×	×	×	○	×	DF＋４
ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	DF＋１、魔法耐性＋10

■ その他 ■

名称	値段	歩	魔	僧	水	飛	馬	盗	効果
クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	防御修正＋２、魔法耐性＋20
ネックレス	900	○	○	○	○	○	○	○	指揮範囲＋２、防御修正＋３
オーブ	1,000	×	○	○	×	×	×	×	MP×２、魔法射程＋３
スピードブーツ	600	○	○	○	×	×	×	○	MV＋２（部下も含む）
アミュレット	1,000	○	○	○	○	○	○	○	魔法耐性＋15（部下も含む）

＊アルハザード：AT＋12、DF＋１、攻撃修正＋３、防御修正＋１

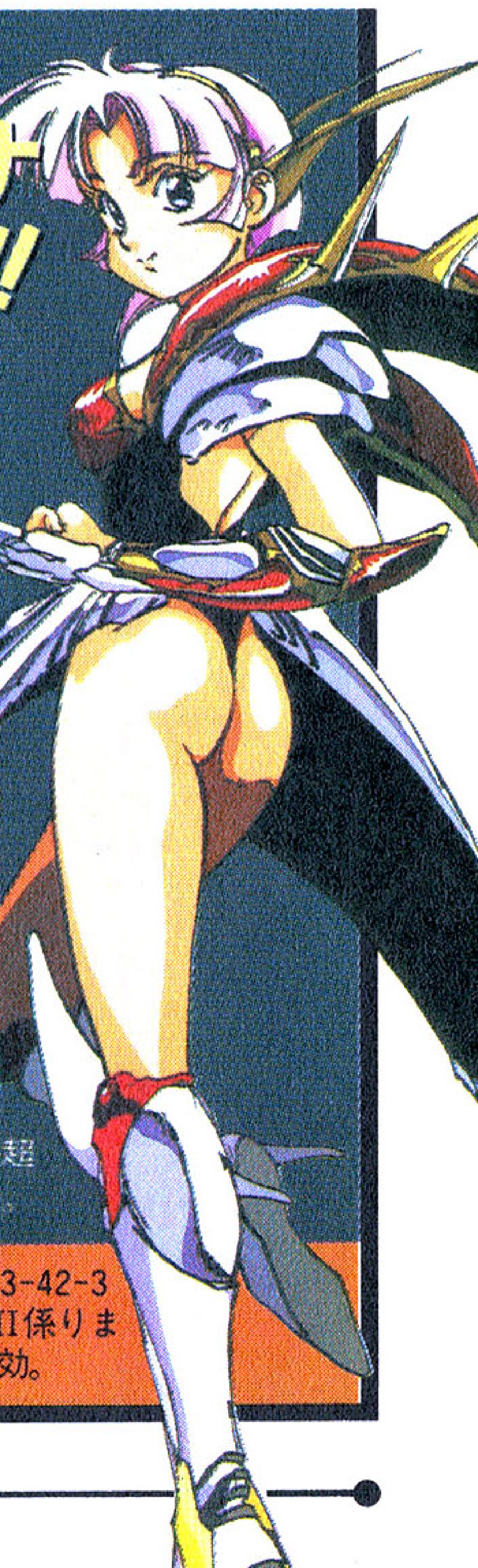
メサイヤからの
Big Presents

シェリー＆リアナ衣装（コスプレ）争奪ウルトラクイズ!!

「ラングリッサーII」の発売を記念してメサイヤさんからビッグなプレゼントだ。な、なんと東京おもちゃショーのメサイヤ・ブースでコンパニオンのお姉さんが、着ていたシェリーとリアナの衣装（もちろん現物、しかも未洗濯品だ!）を読者にプレゼント。

ただし、P70に載せた主要キャラ９人の隠しクラスを発見して送ってほしい。隠しクラスは、各キャラ１つ以上３つまで存在する。各キャラ名と隠しクラスになる前のクラス、そして隠しクラスを箇条書きにしてわかりやすく書いてほしい。正解者の中から抽選で発送いたします。

正真正銘、世界に１つしかない超貴重なアイテム。悪用するなよ。



あて先
〒103 東京都中央区日本橋3-42-3
BE メガ ラングリッサーII係りまで。締切は10月７日消印有効。

1軍

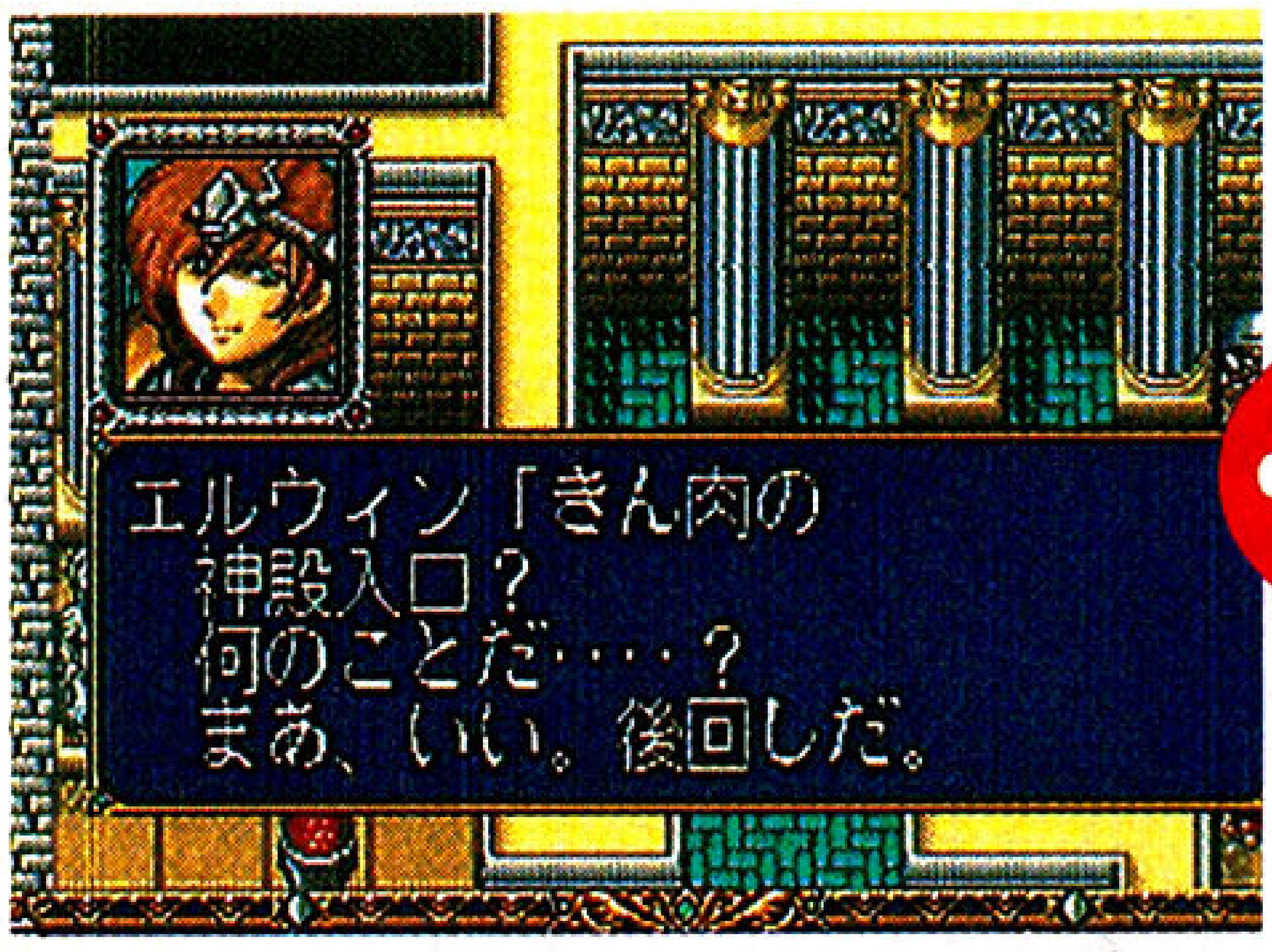
ラングリッサーⅡ

隠しシナリオ「筋肉の神殿」

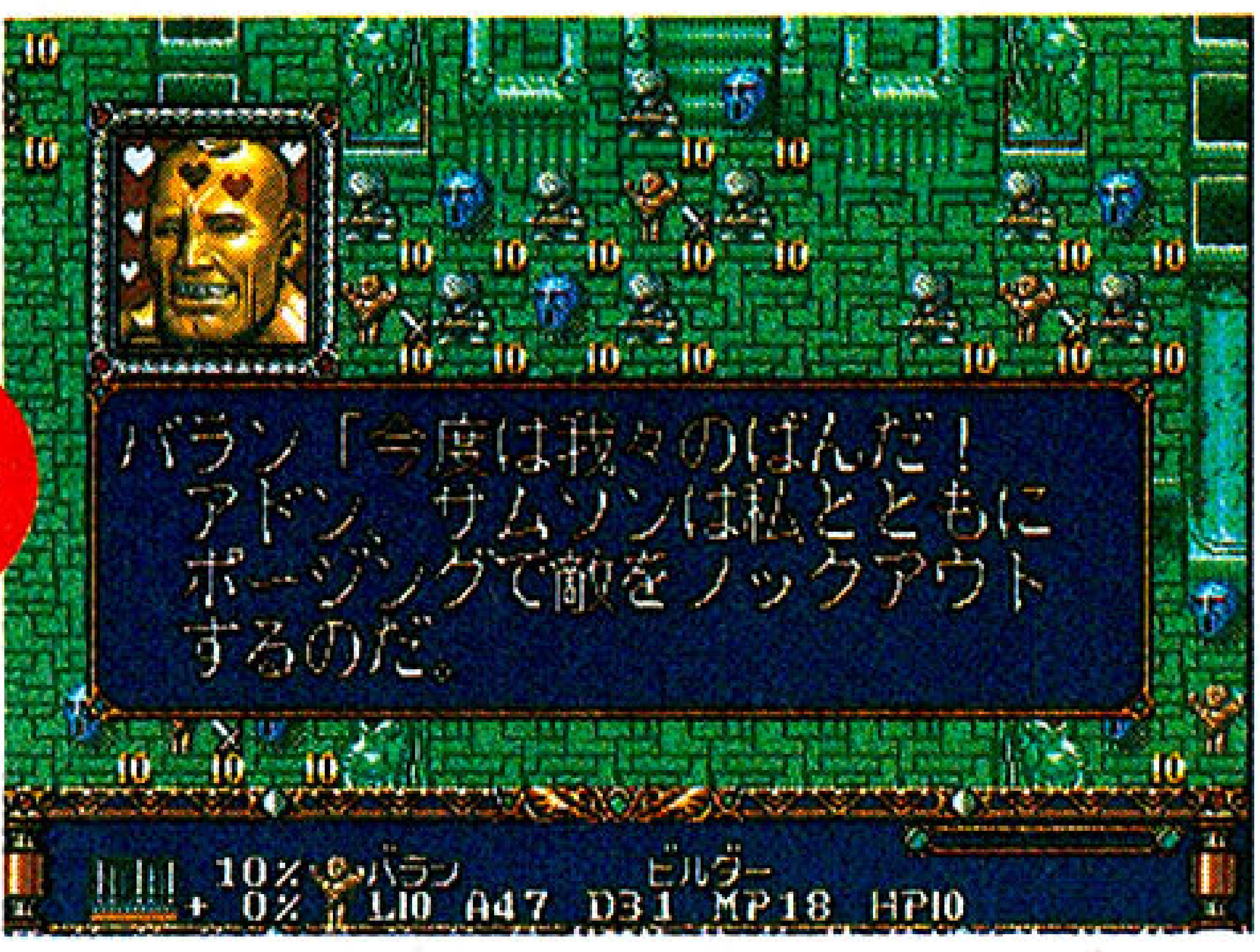
シナリオを12まで進めたら、マップの上から６マス目、左から４マス目にエルウィンを移動させよう。

すると、隠しシナリオの「筋肉の神殿」の入口が見つかり、シナリオ12をクリアした後にここへ入ることができるぞ。

（東京都・鞍馬の友・19歳）


エルウィン「きん肉の
神殿入口？
何のことだ・・・？
まあ、いい。後回しだ。

シナリオ12の上から６、左から４マス目にエルウィンを移動させると、このように神殿入口が見つかる。後はクリアするだけ。


バラン「今度は我々のばんだ！
アドン、サムソンは私とともに
ポージングで敵をノックアウト
するのだ。

10% バラン ビルダー
+ 0% L10 A47 D31 MP18 HP10

本来のストーリーとはおそらく無関係であろう、筋肉質の男たちが登場する。しかもアドン、サムソン、バランのクラスはビルダー…

2軍

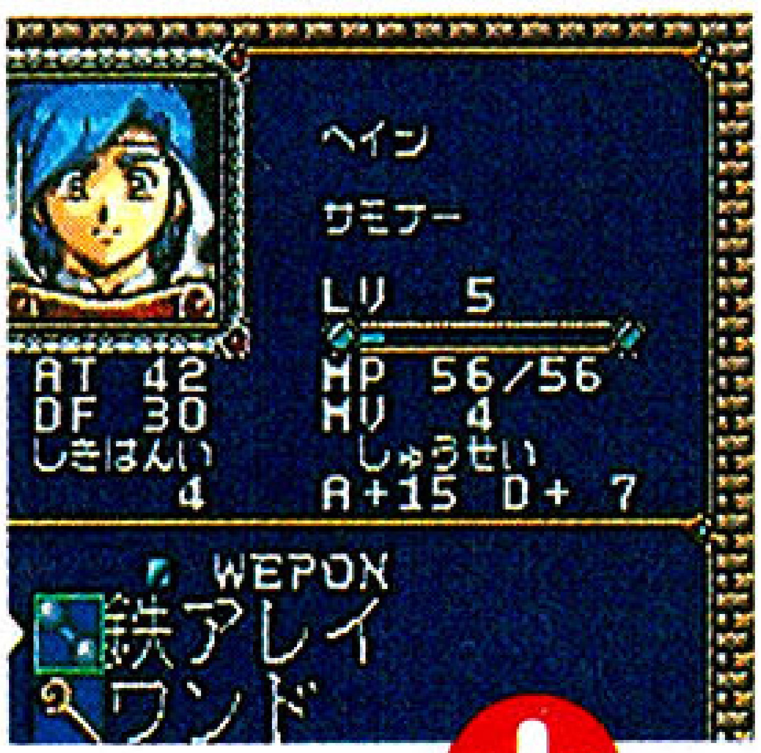
ラングリッサーⅡ

頼れる「あにき」を召喚

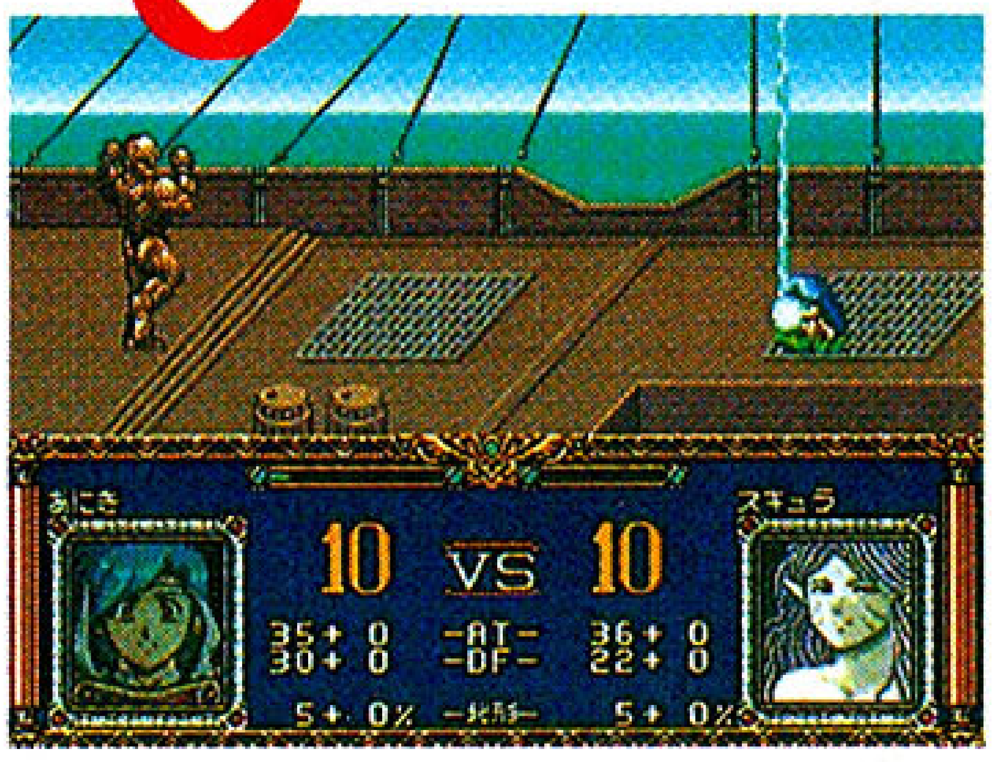
キャラクターの誰かを隠しクラスのサモナーにして、とりあえずレベル２以上まで上げる（召喚魔法を使えるようにするため）。

そして、そのキャラクターに「鉄アレイ」のアイテム（あるショップで買える）を装備させたら、戦闘中に召喚コマンドを使おう。すると、メチャクチャに強い「あにき」を召喚できるぞ！

（埼玉県・北中広志・21歳）


ヘイン
サモナー
LV 5
AT 42
DF 30
しきはんい 4
MP 56/56
MV 4
しゅうせい
A+15 D+ 7
WEPON
鉄アレイ
ワンド

誰かをサモナーにして、なおかつ鉄アレイを装備する。そしてレベル２以上になってから召喚コマンドを使うと……。


あにき
10 VS 10
スキュラ
35+ 0 -AT- 36+ 0
30+ 0 -DF- 22+ 0
5+ 0% 5+ 0%

なんと「あにき」が召喚可能。しかも攻撃はポージング。どうかしてる。

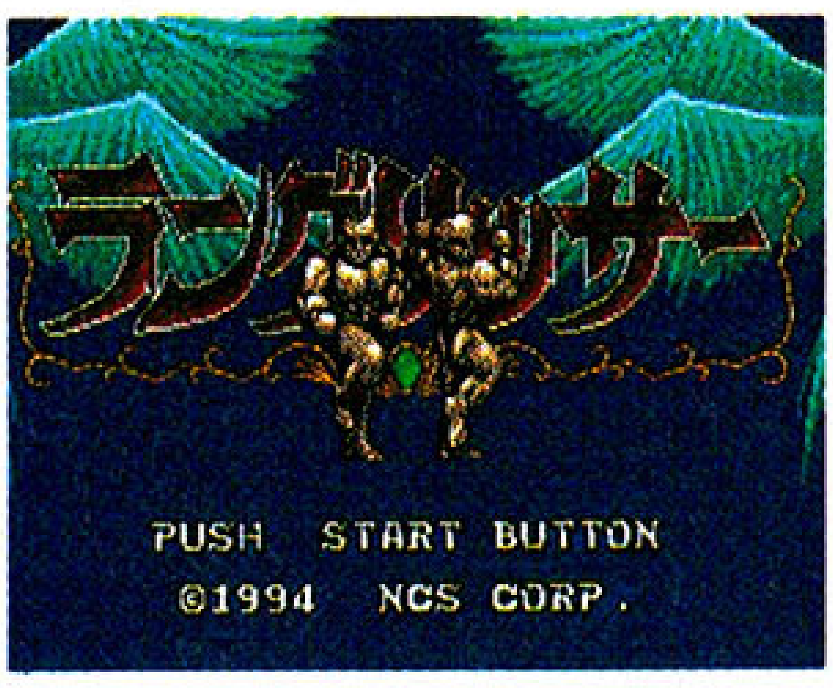
草野球

ラングリッサーⅡ

タイトルにアドン＆サムソンが登場

電源を入れた時に、方向ボタンの右下とBボタンを押したまま待っていると、タイトル画面にアドンとサムソンが現れるぞ。

（宮城県・前田武司）


ラングリッサー
PUSH START BUTTON
©1994 NCS CORP.

某PCエンジンの「超兄貴」で有名なアドンとサムソンが登場。イッっちゃってるなあ。

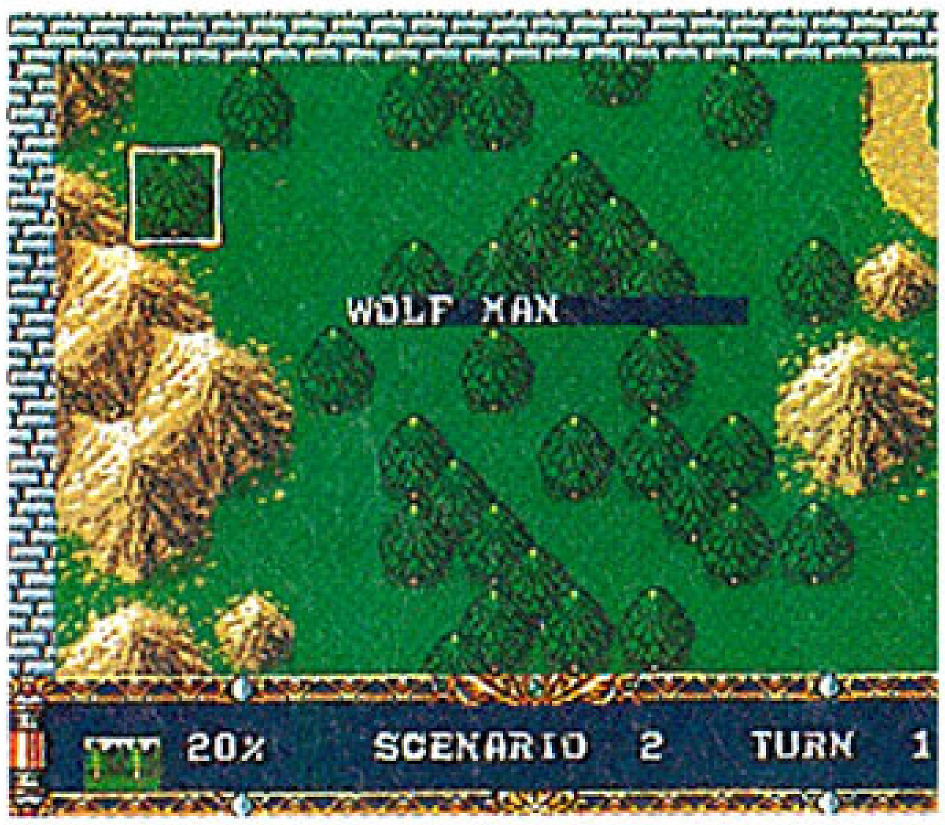
補欠

ラングリッサーⅡ

サウンドテスト

どのシナリオでもいいから、プレイ中にカーソルを上から２マス目、左から２マス目に合わせる。その後Bボタンを押さえたまま待っていると、サウンドテストに入れるぞ。

（兵庫県・迂妻赴・16歳）



上と左から2マス目でBボタンを押しっぱなしにすると、サウンドテストに。

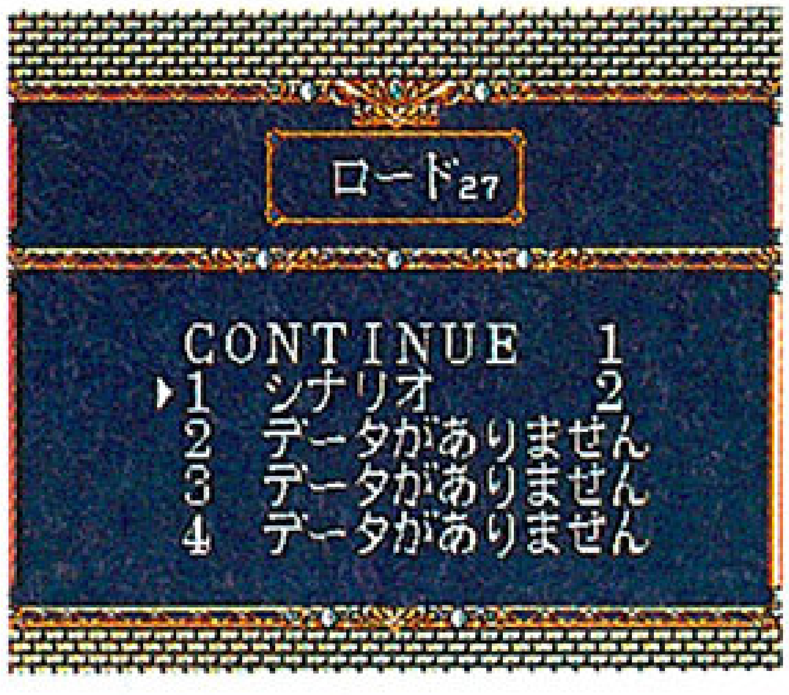
1軍

ラングリッサーⅡ

シナリオセレクト

まず、タイトル画面でロードを選んでデータの画面を表示させる。そして１〜４のどれか（データが入っているもの）にカーソルを合わせたら、ボタンを「左、右、スタート、C」の順に押すと、「ロード」の文字の横に数字が現れて、好きなシナリオが選べるようになる。

（東京都・修羅の群れ・22歳）



ロード27

CONTINUE 1
▸1 シナリオ 2
2 データがありません
3 データがありません
4 データがありません

シナリオセレクトをした場合、キャラクターのレベルは最初に選んだデータに準ずる。うまく利用すれば……。

2軍

ラングリッサーII

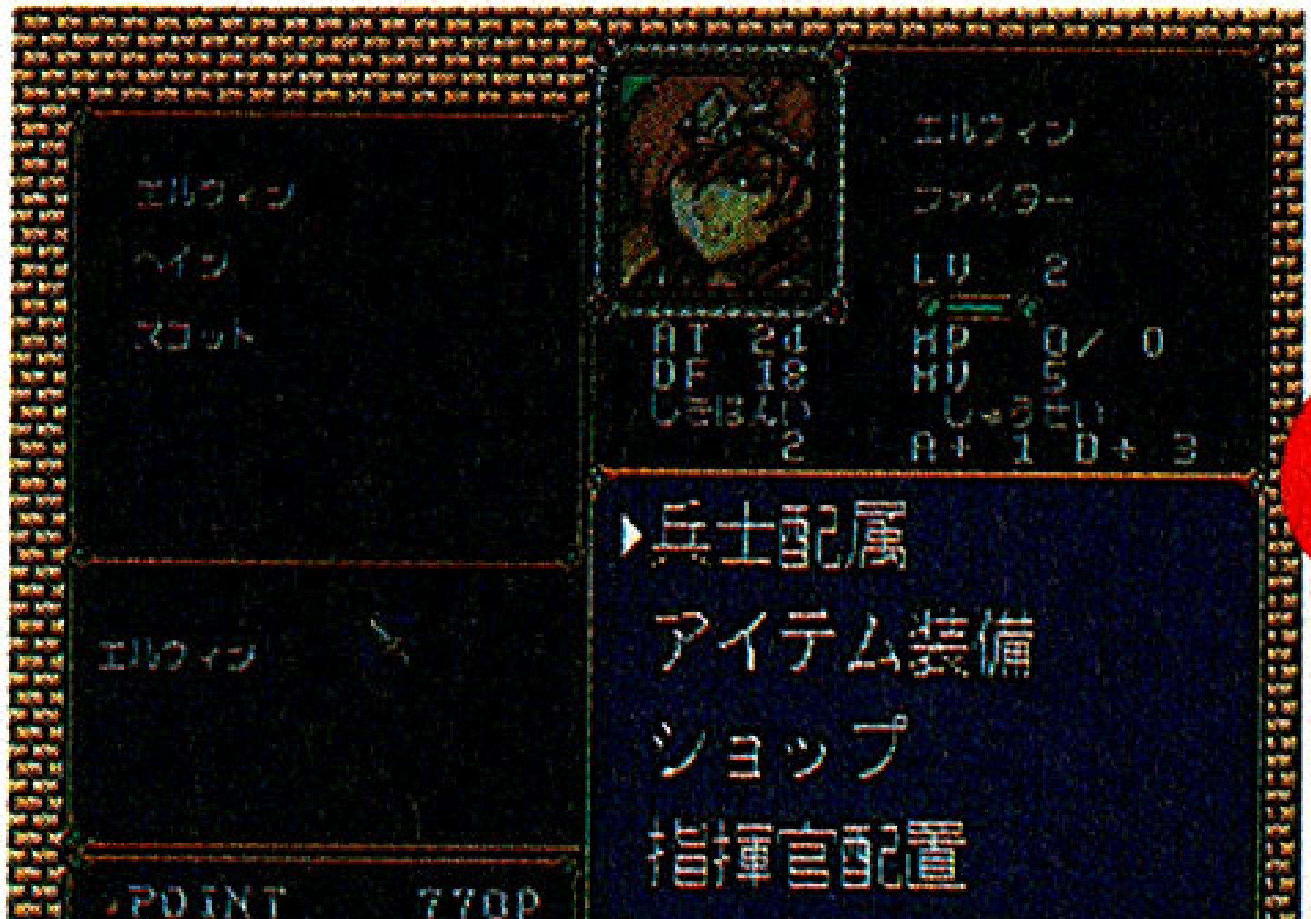
何でも買えるショップ

いずれかのシナリオ（どこでもいい）を始めたら、いったん兵士配属画面まで進めよう。

そしてカーソルを動かす前に、ボタンを「A、B、A、B、上、下、左、右、スタートボタン、B」の順に押す。後は普通にショップに入ってから「買う」を選択してみよう。

すると、本来なら特定のシナリオでしか入手できない武器や、メサイヤンソードなどの隠しアイテムなど、召喚魔法用のアイテム以外なら何でも買えるようになっているぞ。

（愛知県・坂上泰悟・17歳）



エルウィン
ヘイン
スコット

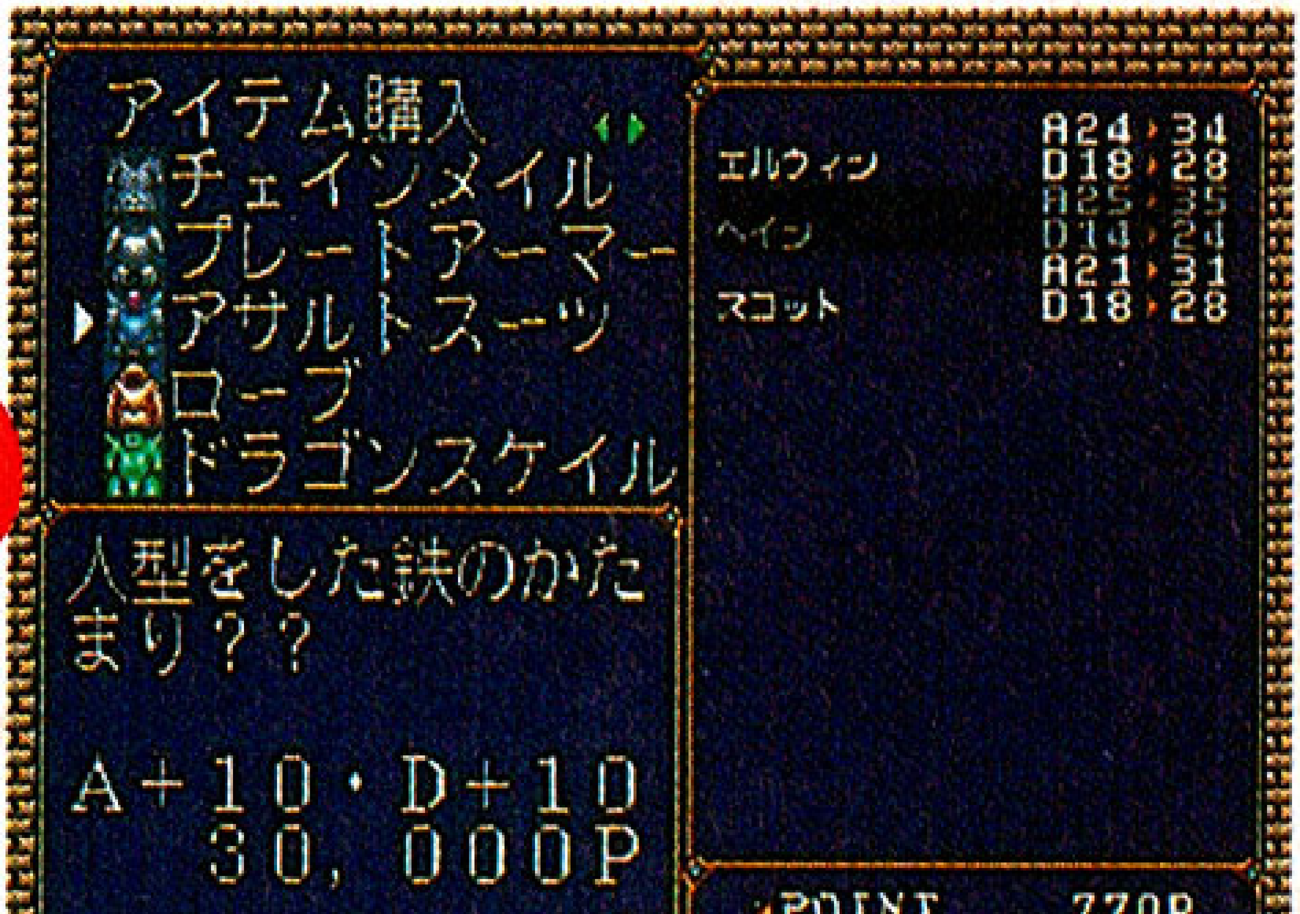
エルウィン
ファイター
LV 2
AT 24　MP 0/ 0
DF 18　MV 5
しきはんい　しゅうせい
2　A+ 1 D+ 3

▸兵士配属
アイテム装備
ショップ
指揮官配置

エルウィン

POINT 770P

この画面になったら、兵士配属をする前にコマンド入力。それからショップへ入る。



アイテム購入
チェインメイル
プレートアーマー
▸アサルトスーツ
ローブ
ドラゴンスケイル

人型をした鉄のかたまり？？

A+10・D+10
30，000P

エルウィン　A24 34　D18 28
ヘイン　A25 35　D14 24
スコット　A21 31　D18 28

POINT 770P

すると、召喚魔法用アイテム以外は何でも買える。でも、強力なものは金額も高いぞ。

ラングリッサーⅡ

質問1 「ラングリッサーⅡ」の各シナリオで入手できる隠しアイテムの位置を、できれば全部教えてください。

あと、それぞれの指揮官の隠しクラスも教えていただけるとありがたいのですが……。

（東京都・遠藤瑛）

回答1 このゲームに関して今まで来ていた質問は、その大部分が隠しクラス、隠しアイテム、隠しシナリオ関連で、いずれも公開を強く要望しているものばかりだった。そこで、今回はそろそろ機も熟したことだし、まとめて掲載することにした。

いずれも「ラングリッサーⅡ」をすみずみまで楽しむために役立つと思うので、存分に利用してくれ。なお、裏技の類はバックナンバーを参考にしてほしい。

隠しアイテム シナリオ別一覧表

以下に公開するのがすべての隠しアイテムである（これ以外のシナリオにはない）。なお、座標はマップの左上を基点とする。たとえば座標（15：11）の場合、左上のマスから右に15、下に11と数える。

シナリオ2

【スピードブーツ】指揮官の誰かを座標（12：21）に移動させる。

【グレートソード】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ4

【天使の羽】指揮官の誰かを、座標（12：5）に移動させる。

【クロス】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ6

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（5：4）に移動させる。

【アミュレット】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ7

【ミラージュローブ】指揮官の誰かを座標（23：22）に移動させる。

【ルーンストーン】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ9

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（24：7）に移動させる。

【ドラゴンスケイル】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ10

【ネックレス】クリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ11

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（14：6）に移動させる。

シナリオ12

【カーバンクル】指揮官の誰かを座標（15：6）に移動させる。

シナリオ14

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（5：24）に移動させる。

【ラングリッサー】エルウィン、シェリー、ジェシカのうち誰かを、座標（16：6）に移動させる。すでに持っている時はメサイヤンソード（装備すると経験値が2倍）になる。

シナリオ16

【グレイプニール】指揮官の誰かを座標（16：3）に移動させる。

シナリオ17

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（6：4）に移動させる。

【メサイヤンソード】指揮官の誰かを座標（24：4）に移動させる。

シナリオ18

【クラウン】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ19

【ギャラルのホルン】指揮官の誰かを座標（36：9）に移動させる。

【アウローラ】指揮官の誰かを座標（12：30）に移動させる。

シナリオ22

【オーディンの槆】指揮官の誰かを座標（15：3）に移動させる。

シナリオ23

【ホーリーロッド】プレイするたびに所在位置が変わるので、自力で探すか、シナリオをクリアする。

シナリオ26

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（15：9）に移動させる。

隠しシナリオ1

【鉄アレイ】指揮官の誰かを、座標（16：4）に移動させる。

隠しシナリオ3

【ドラゴンスレイヤー】指揮官の誰かを座標（29：19）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（2：10）に移動させる。

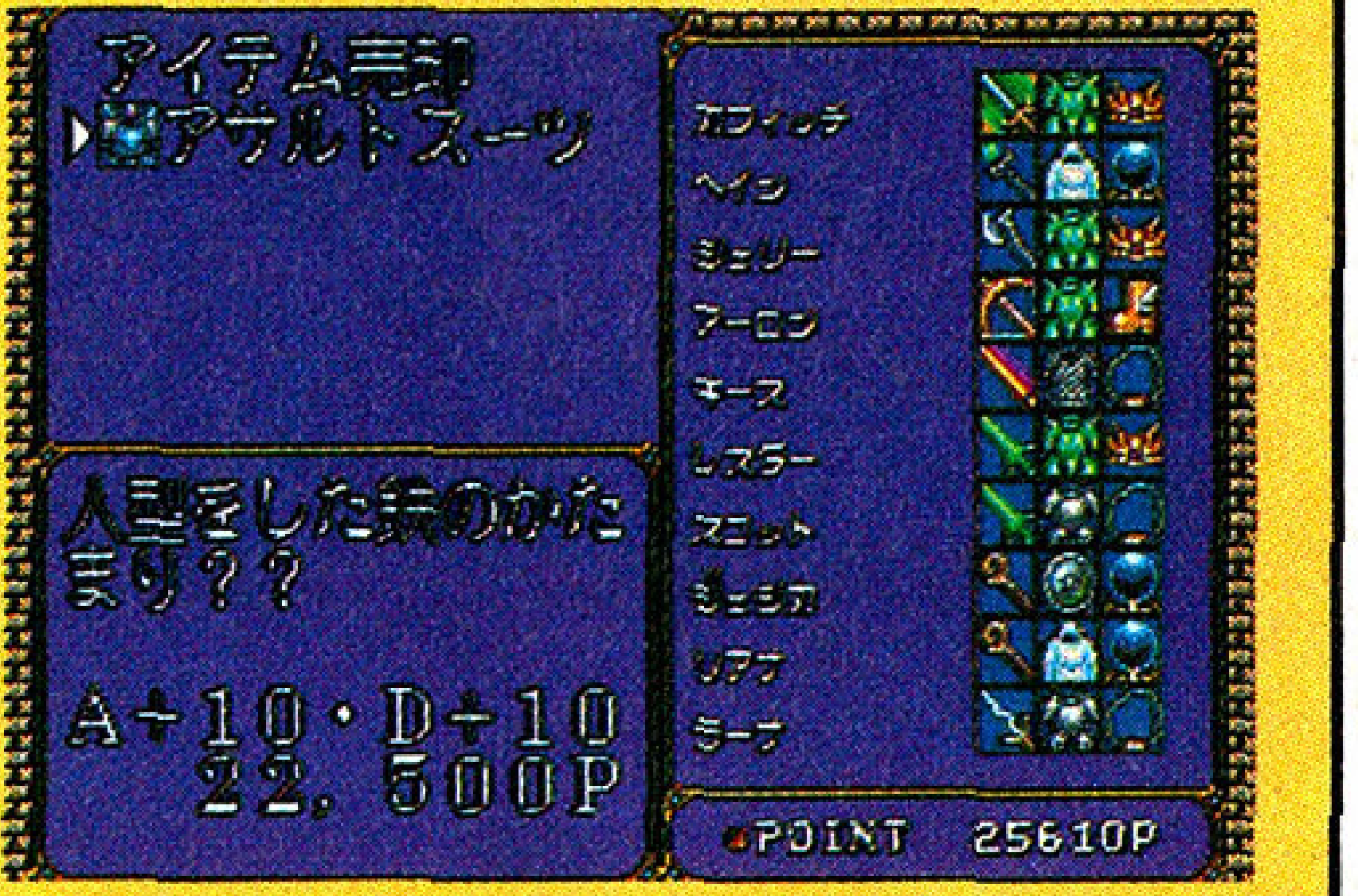
隠しシナリオ4

【アサルトスーツ】指揮官の誰かを座標（15：3）から座標（15：4）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（6：4）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（15：17）に移動させる。

【フレイムランス】指揮官の誰かを座標（24：4）に移動させる。



アイテム売却
▶アサルトスーツ

人型をした鉄のかたまり？？

A+10・D+10
22，500P

このシナリオは、裏技などで指揮官を強くしておかないとたいへんだが、隠しアイテムはそのぶん強力だ。

全指揮官 隠しクラス一覧表

以下は全指揮官ごとの隠しクラスである。見方は、左がクラスチェンジ前、右がその後の隠しクラスとなっている。これより以前のクラス分岐は説明書を参照すること。

エルウィン

ソードマスター→ヒーロー
ナイトマスター→ロイヤルナイト

スコット

ナイトマスター→ロイヤルナイト

ヘイン

ウィザード→サモナー
アークメイジ→ザーヴェラー

キース

ドラゴンロード→ドラゴンマスター

ジェシカ

アークメイジ→ザーヴェラー
セージ→サモナー

シェリー

レンジャー→ハイマスター
ドラゴンロード→ドラゴンマスター
シルバーナイト→プリンセス

アーロン

ソードマスター→ハイマスター

レスター

サーペンロード→サーペンマスター
アークメイジ→ザーヴェラー

リアナ

パラディン→サモナー
ハイプリースト→エージェント
ウィザード→ザーヴェラー

ラーナ

隠しクラスはすべてリアナと同じ

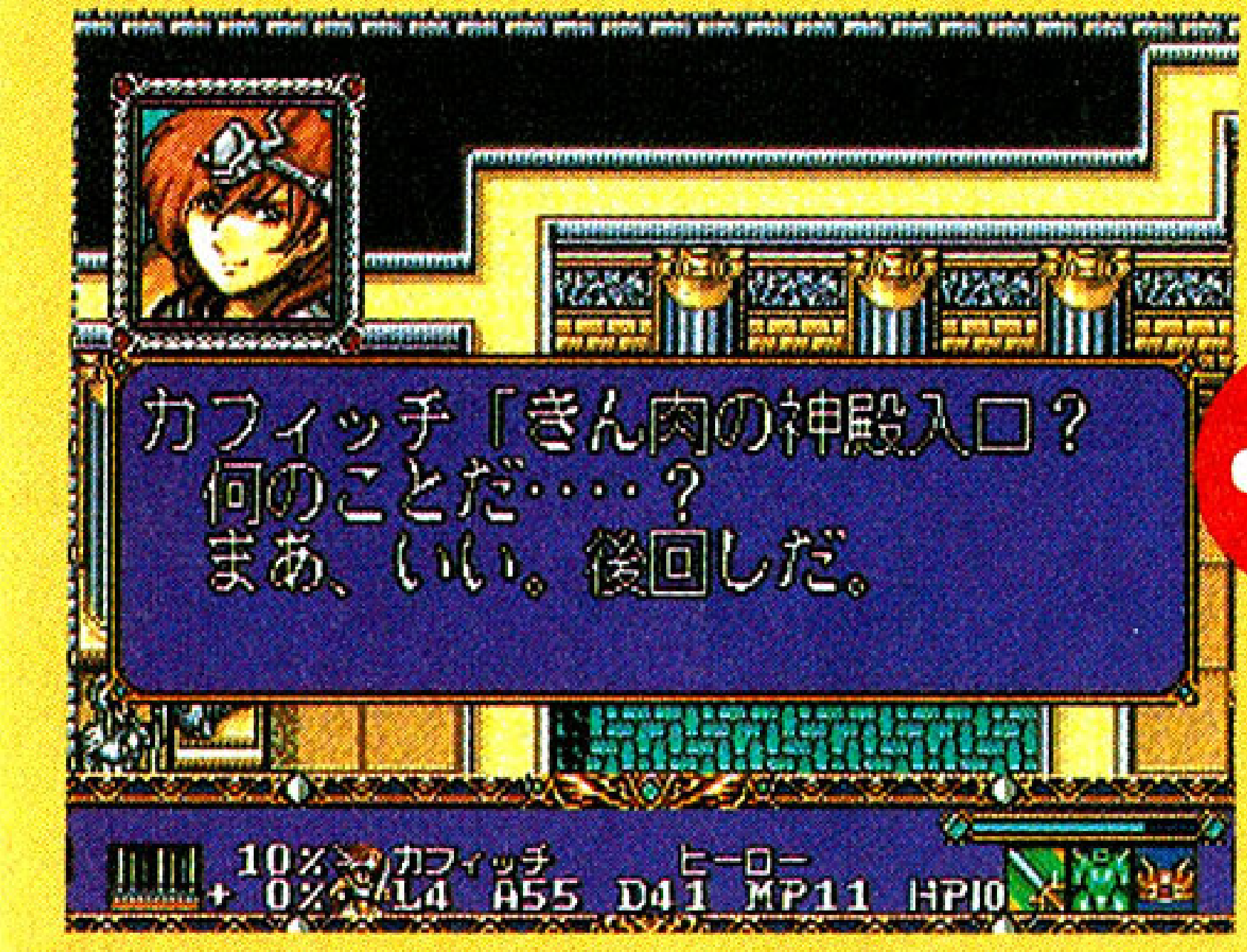
隠しシナリオへの進行条件

これらは「ラングリッサーⅡ」の隠しシナリオ（全４種類）への行き方である。条件を満たすのが面倒な人はシナリオセレクトの裏技で直接プレイしてもいいだろう。

隠しシナリオ１「筋肉の神殿」

まず、シナリオ12でエルウィンを座標（4：6）に移動させたら、とりあえず敵を倒してシナリオをクリアしよう。すると、この神殿の内部を調べるかどうかの質問が表示されるので、イエスを選択して隠しシナリオ１に進もう。

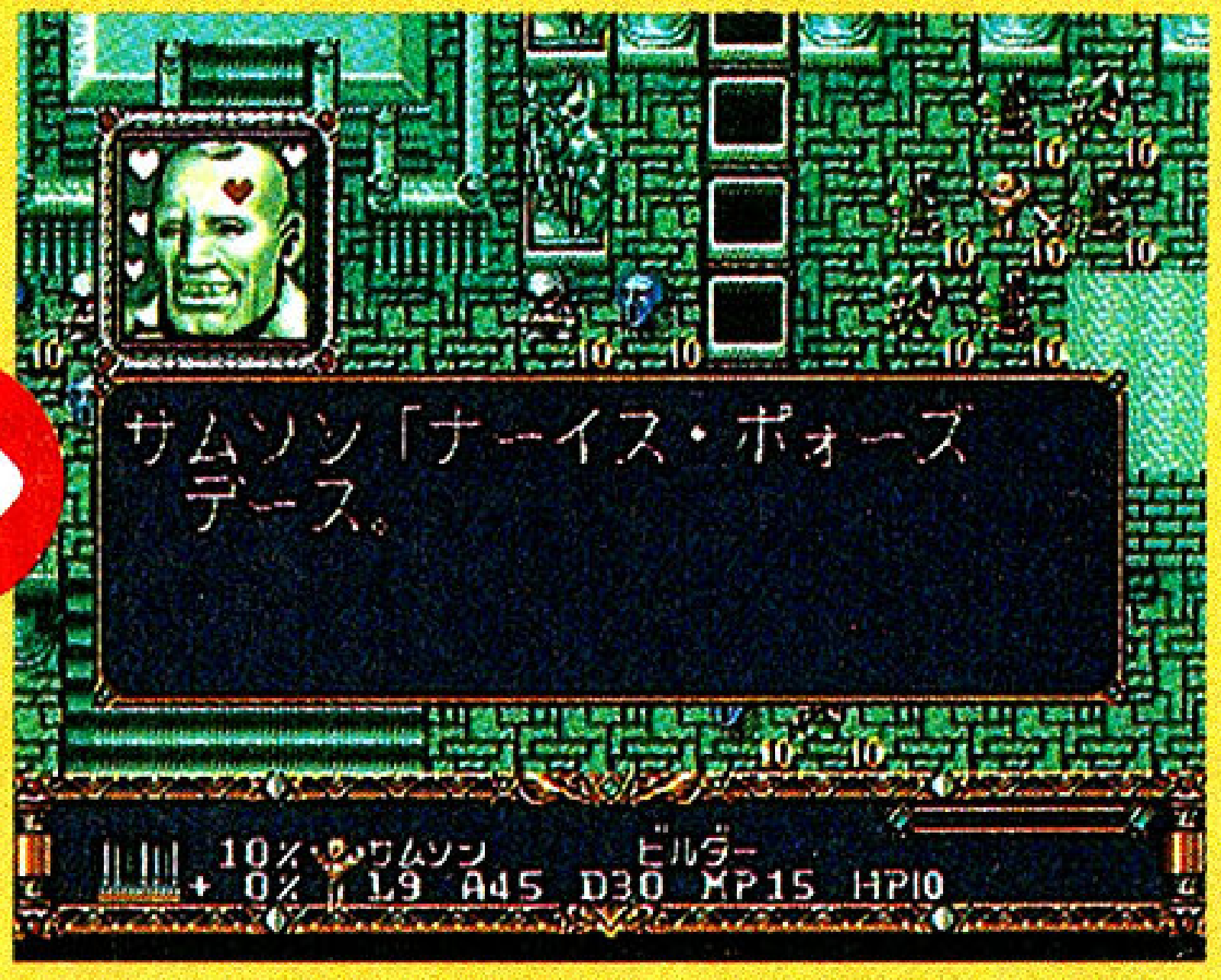
ちなみにこのシナリオは別名「あにきステージ」と呼ばれる（？）イロモノな内容だ。



カフィッチ「きん肉の神殿入口？
何のことだ・・・？
まあ、いい。後回しだ。

10% カフィッチ ヒーロー
+ 0% L4 A55 D41 MP11 HP10

主人公をここに位置させると入口を発見するので、ひとまずクリアする。



サムソン「ナーイス・ポォーズ
デース。

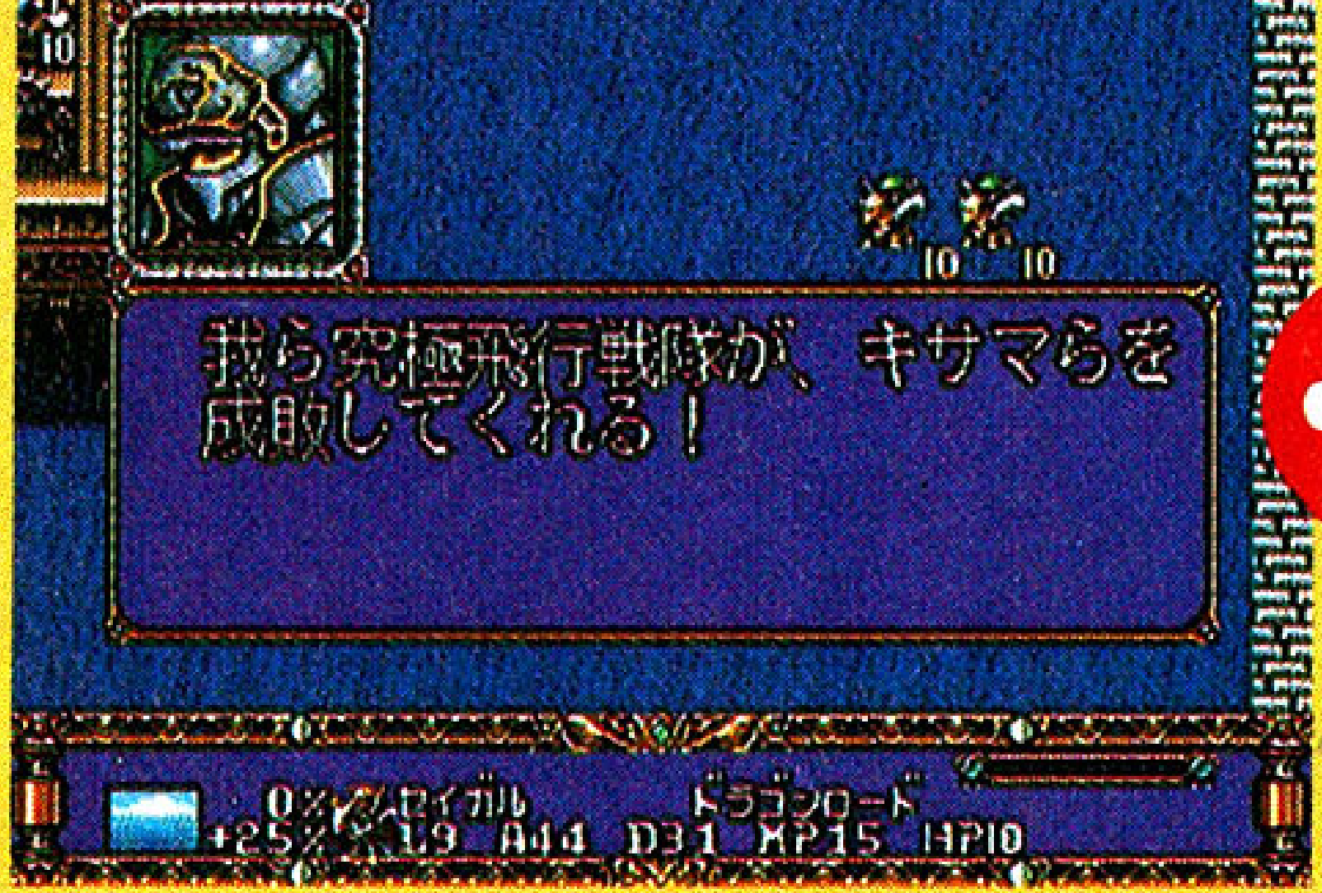
10% サムソン ビルダー
+ 0% L9 A45 D30 MP15 HP10

するとこんなシナリオが始まる。早い話が某機種のアレですな。

隠しシナリオ２「ディレスの激戦」

シナリオ19でエルウィンを戦線から離脱させて、座標（46：1）まで進ませよう（いちばん右上）。

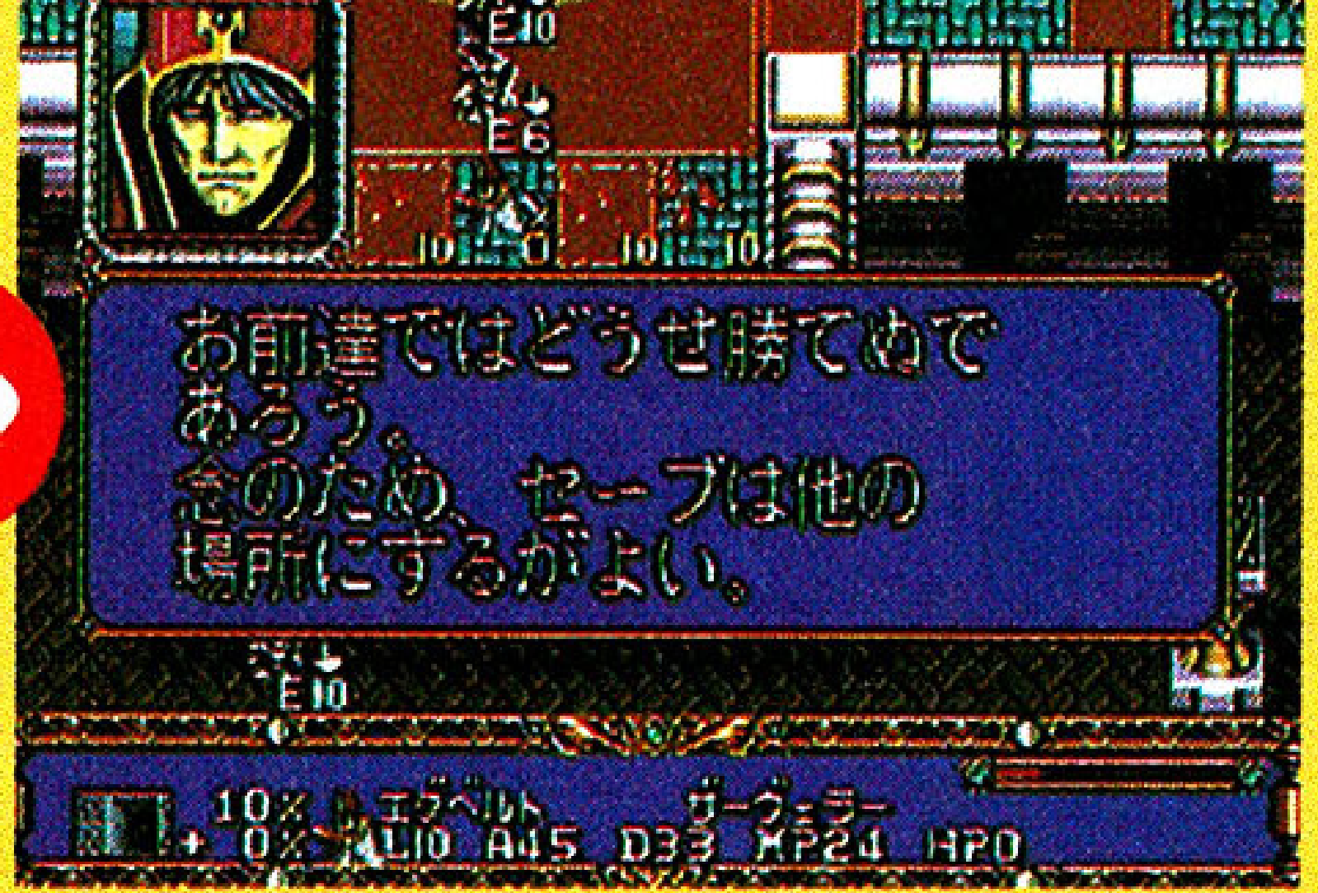
この時、海上を渡るのに時間がかかるので、スピードブーツを装備させておくといいだろう。そして、敵の増援部隊発見のメッセージが表示されたら、イメルダを倒してクリアしよう。後は自動的に隠しシナリオ２が始まるぞ。



我ら究極飛行戦隊が、キサマらを
成敗してくれる！

0% ロイガル ドラゴンロード
+25% L9 A44 D31 MP15 HP10

結果的に戦闘に参加できなくなるが、海を渡ってここまで進もう。



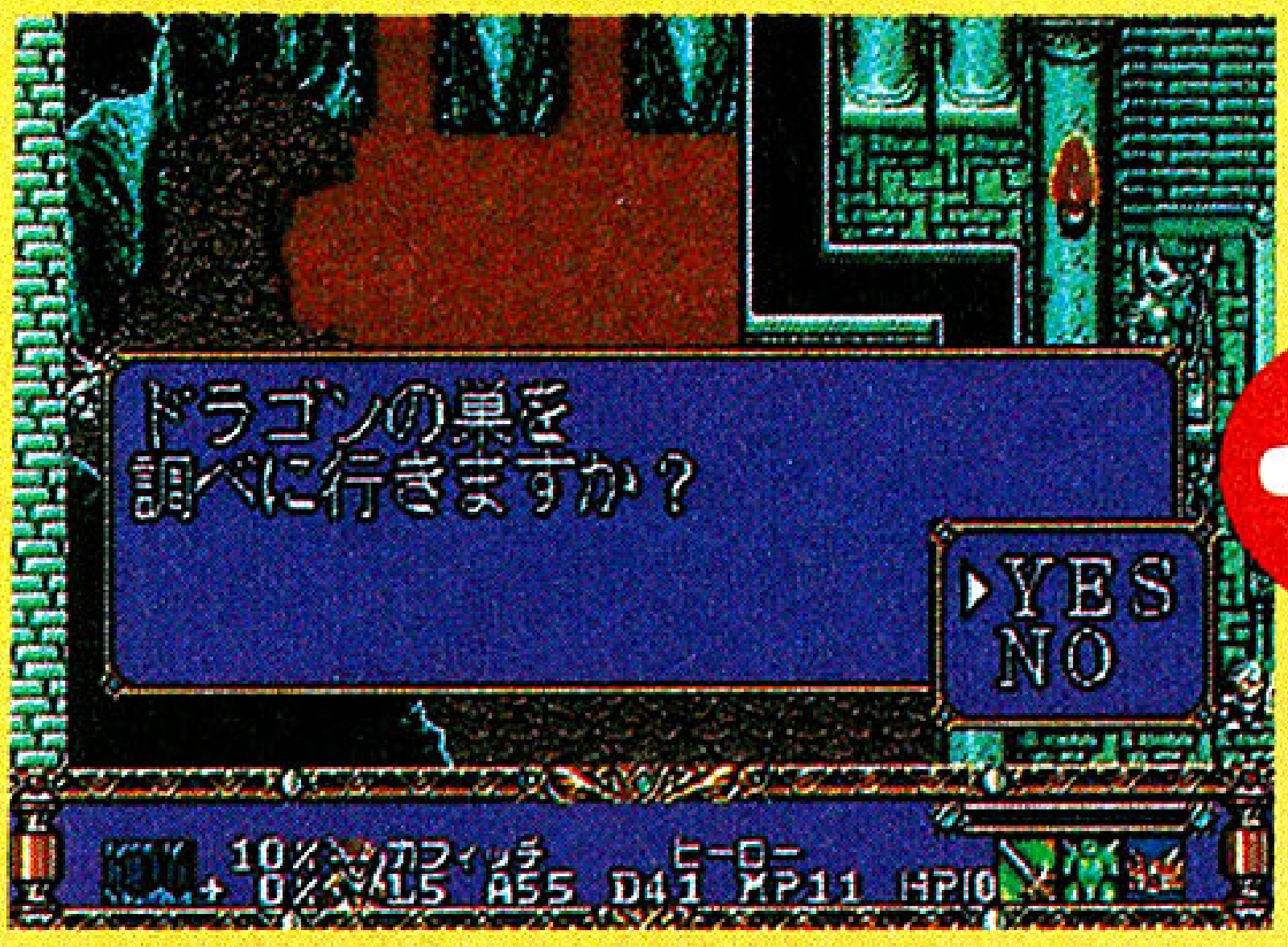
お前達ではどうせ勝てぬで
あろう。
念のため、セーブは他の
場所にするがよい。

10% エグベルト ザーヴェラー
+ 0% L10 A45 D33 MP24 HP0

このシナリオは飛行部隊以外はほとんど動けないので、けっこう苦戦する。

隠しシナリオ３「魔竜の巣」

シナリオ22で、エルウィンを座標（20：6）に移動させ、スイッチを押す。次に座標（1：5）に移動させるとドラゴンの巣が見つかるので、ひとまずクリアしてしまおう。なお、座標（1：5）へはメテオの魔法で柱の一部を破壊する（通れるようになる）か、テレポートで直接送り込むしかないので、いずれかの指揮官に必ず覚えさせておくこと。

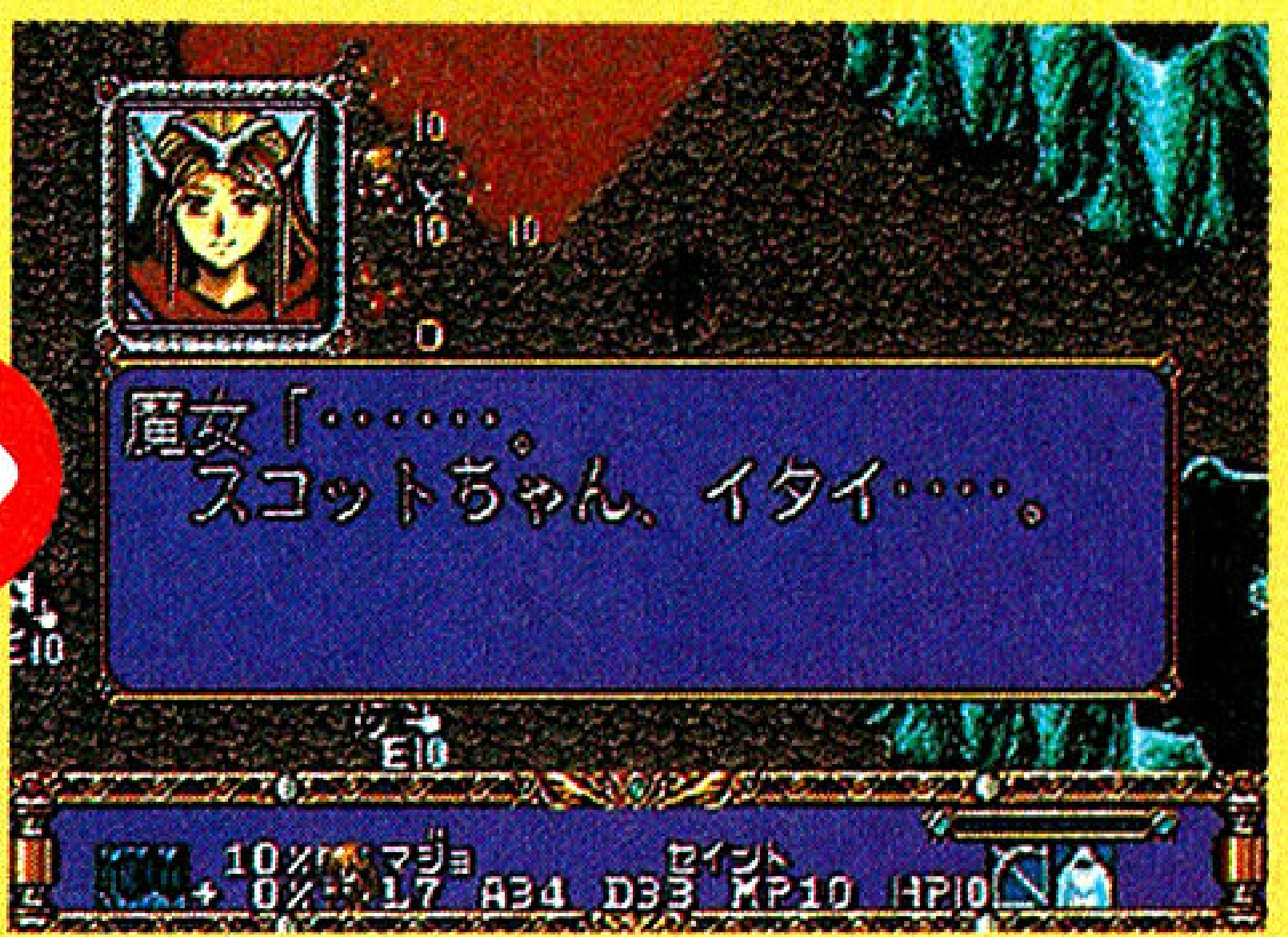


ドラゴンの巣を
調べに行きますか？

▶YES
NO

10% カフィッチ ヒーロー
+ 0% L5 A55 D41 MP11 HP10

このシナリオも、最後にイエスを選択すると入れる。しかし……。



魔女「……。
スコットちゃん、イタイ…。

10% マジョ セイント
+ 0% L7 A34 D33 MP10 HP10

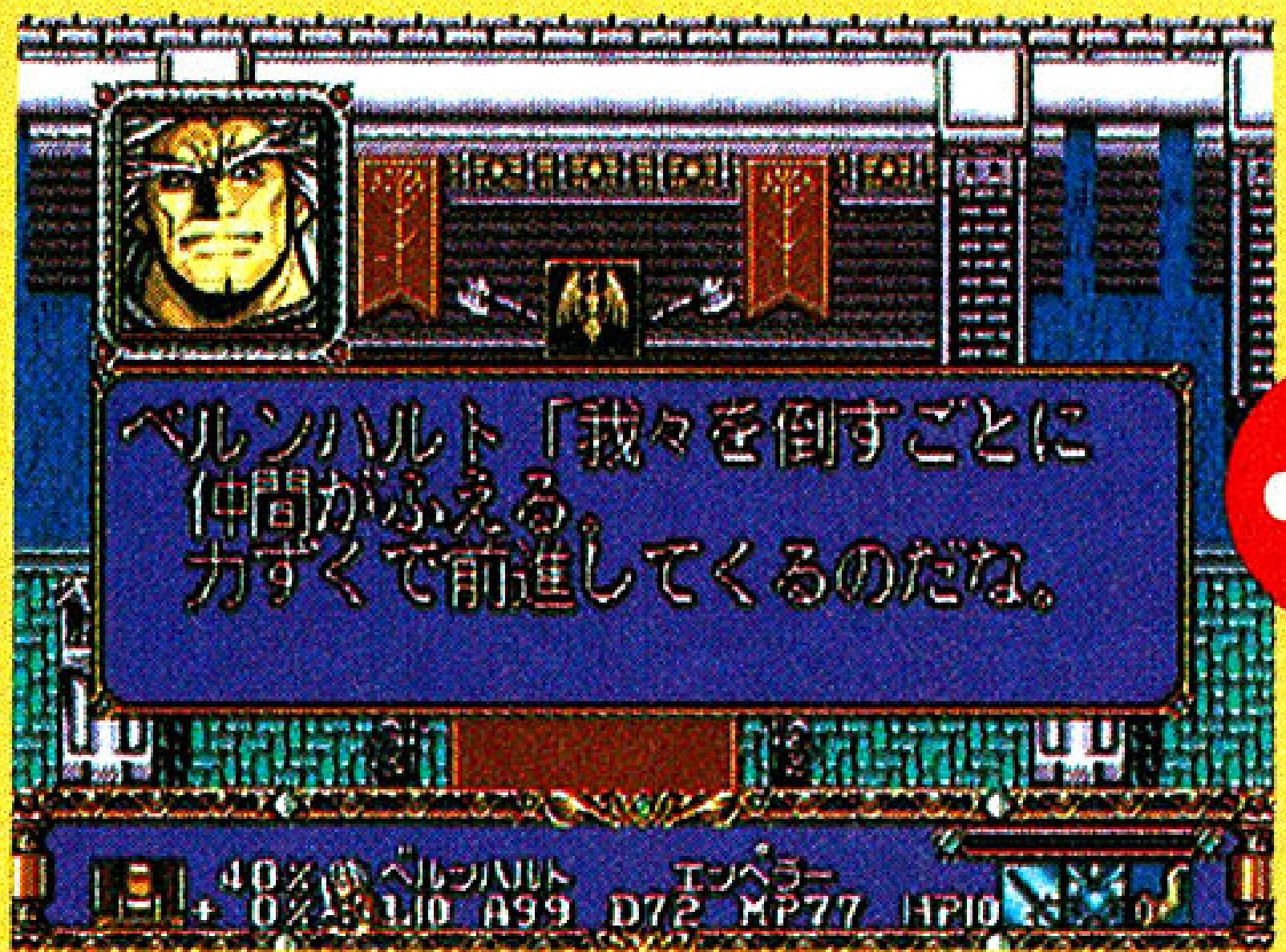
ある意味では「筋肉の神殿」よりバ◎っぽいシナリオだったりする……。

隠しシナリオ４「デス・タワー」

シナリオ１～27と、隠しシナリオ１～３をすべてクリアして、なおかつ指揮官の撤退回数を０（１度も倒されていない）に抑えることができたら、ひとまずエンディングが終わるまで待つ。

そしてエンディングの表示が消えたらデータロード画面まで進めて、シナリオセレクトの裏技（カーソルをコンティニュー以外に合わせて、左、右、スタート、Cの順にボタンを押す）を使おう。

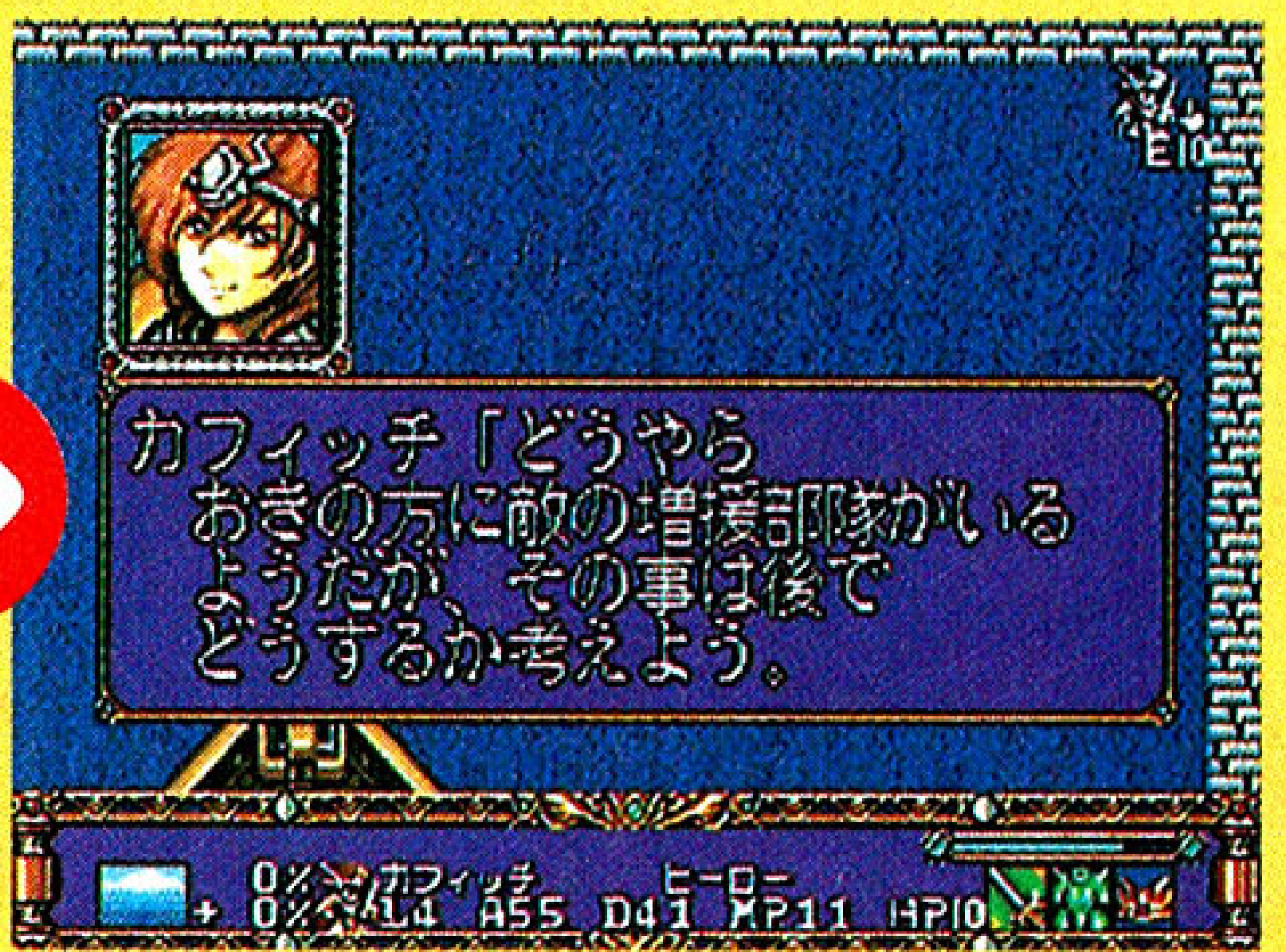
その後、シナリオ26を選択してもう１回クリアすると、エグベルトが再挑戦を持ちかけてくるので、これにイエスと答えると、隠しシナリオ４が始まるのだ。ただし難易度は異様に高いので覚悟すること。



ベルンハルト「我々を倒すごとに
仲間がふえる。
力ずくで前進してくるのだな。

40% ベルンハルト エンペラー
+ 0% L10 A99 D72 MP77 HP10

通常のシナリオすべてと、隠しシナリオ３つを無敗でクリアして、エンディングの後に裏技でシナリオ26を再クリア。すると意表をつく展開とともに……。



カフィッチ「どうやら
おきの方に敵の増援部隊がいる
ようだが、その事は後で
どうするか考えよう。

0% カフィッチ ヒーロー
+ 0% L4 A55 D41 MP11 HP10

最後の隠しシナリオが始まるのだ。全指揮官が総登場という派手なシナリオだけに、難易度も異様に高い。シナリオセレクトとルーンストーンで強化しないとクリアできないかも。

『II』の画面写真を初公開!!

ラングリッサーII（仮称）

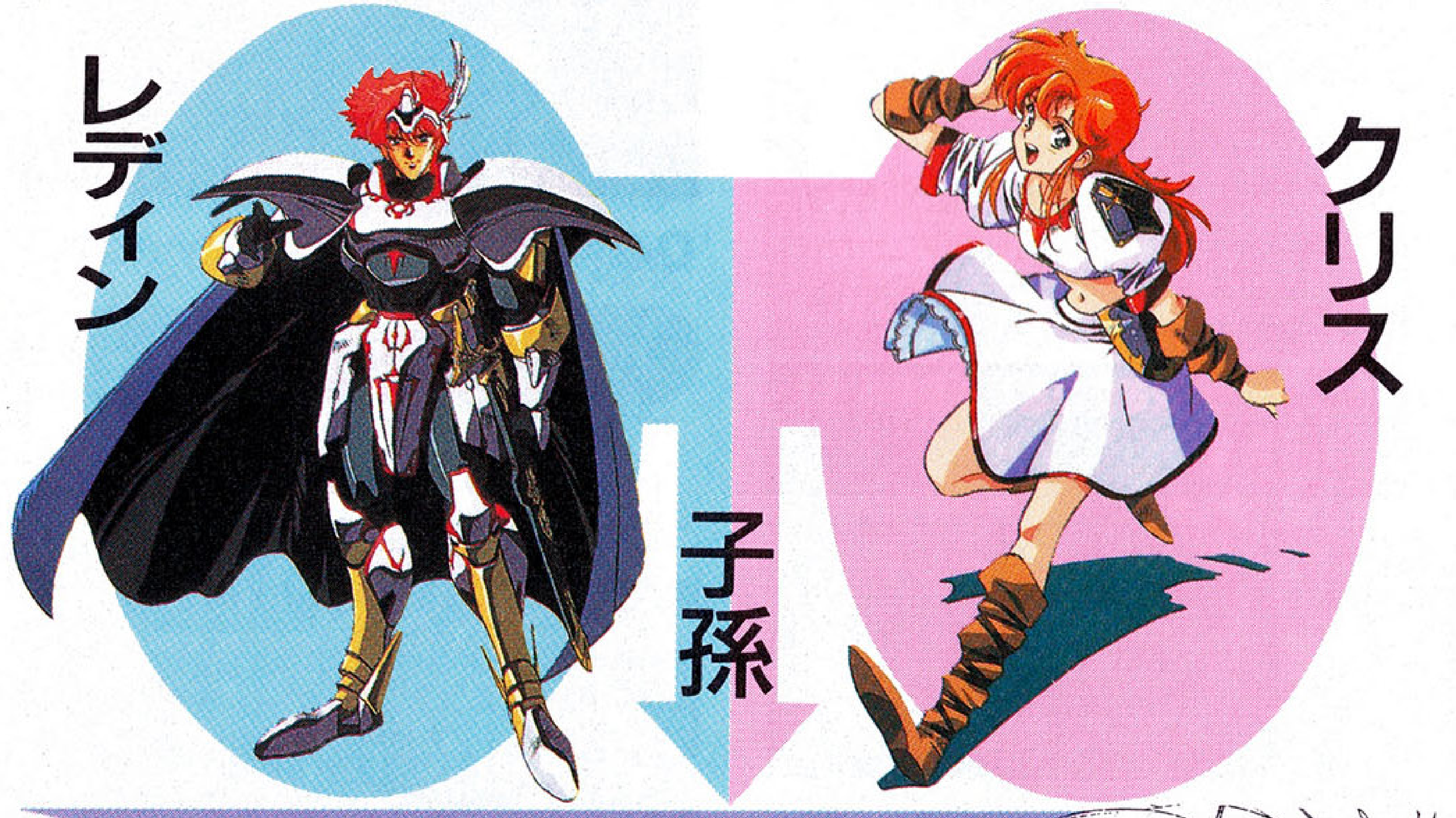
スペシャル

発売予定日	未定	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	日本コンピュータシステム	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM(16 Mbit)	現在の開発状況	60%(10月28日現在)

タイトルは発表されていたが、今まで『II』の画面写真やゲームストーリが公開されていなかった。ここでは、日本コンピュータシステムに取材して、どんなゲームになるか、ストーリーはどのようなものになり、前作とどのような関わりがあるのかを聞いてみた。

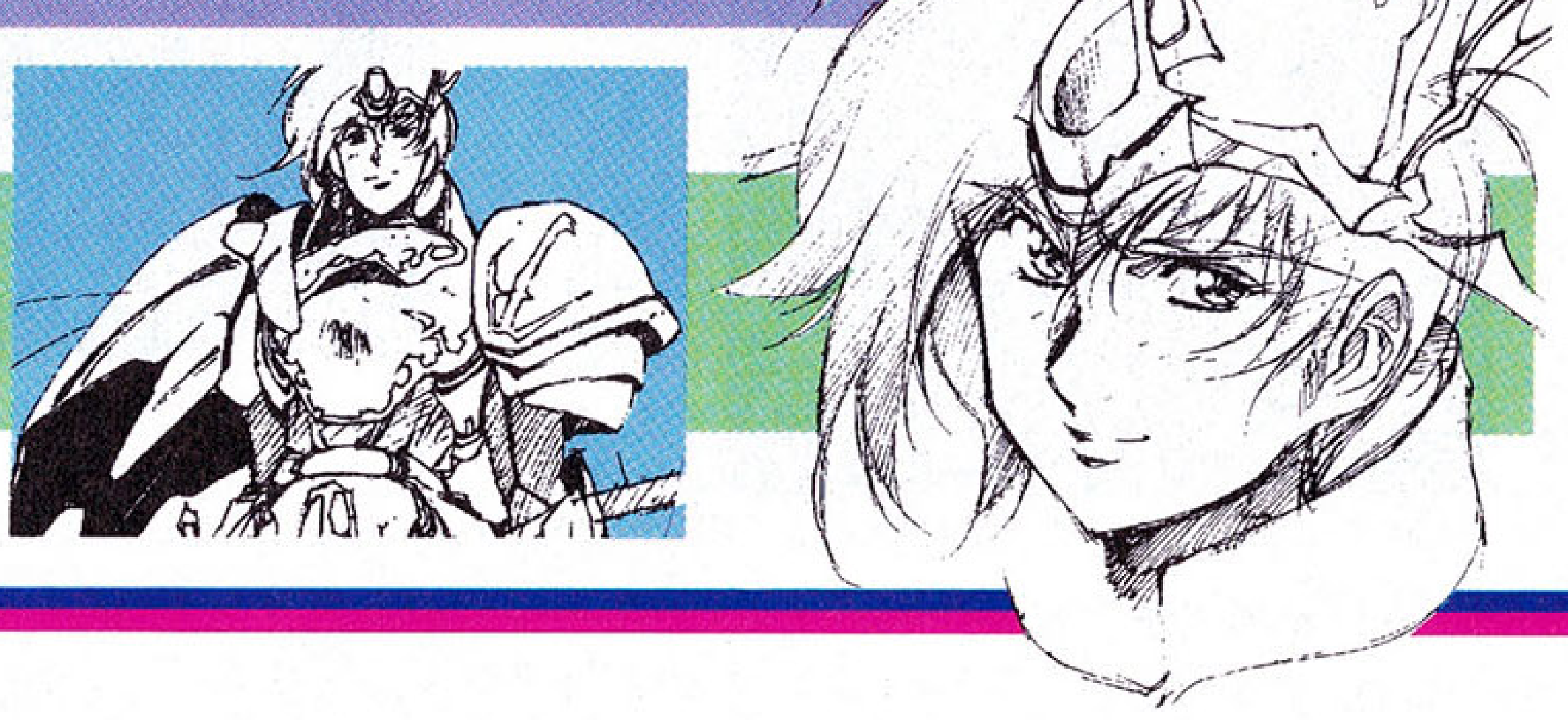
主人公はレディンとクリスの子孫

今回の物語の主人公は「エルウィン」。年齢は20歳前後で幼少の頃に両親を亡くし、冒険家として旅をしている。熱血的な面はあまりないが、正義感が強い。前作のレディンとクリスの子孫にあたる。



主人公・エルウィン

幼少の頃に両親を亡くし、気ままな冒険者として旅を続けている。正義感が強く、周囲を引きつける魅力をもっている



ストーリーは前作から数百年後の世界

前作から数百年後の世界。この時代にはレディンの祖国バルバディア王国はすでに滅び、レイガルド帝国が大陸各地へ軍事侵攻を開始していた。帝国に追われていた光の神殿の巫女「リアナ」を主人公が助けたことから、今回の戦いは始まっていくのだ。

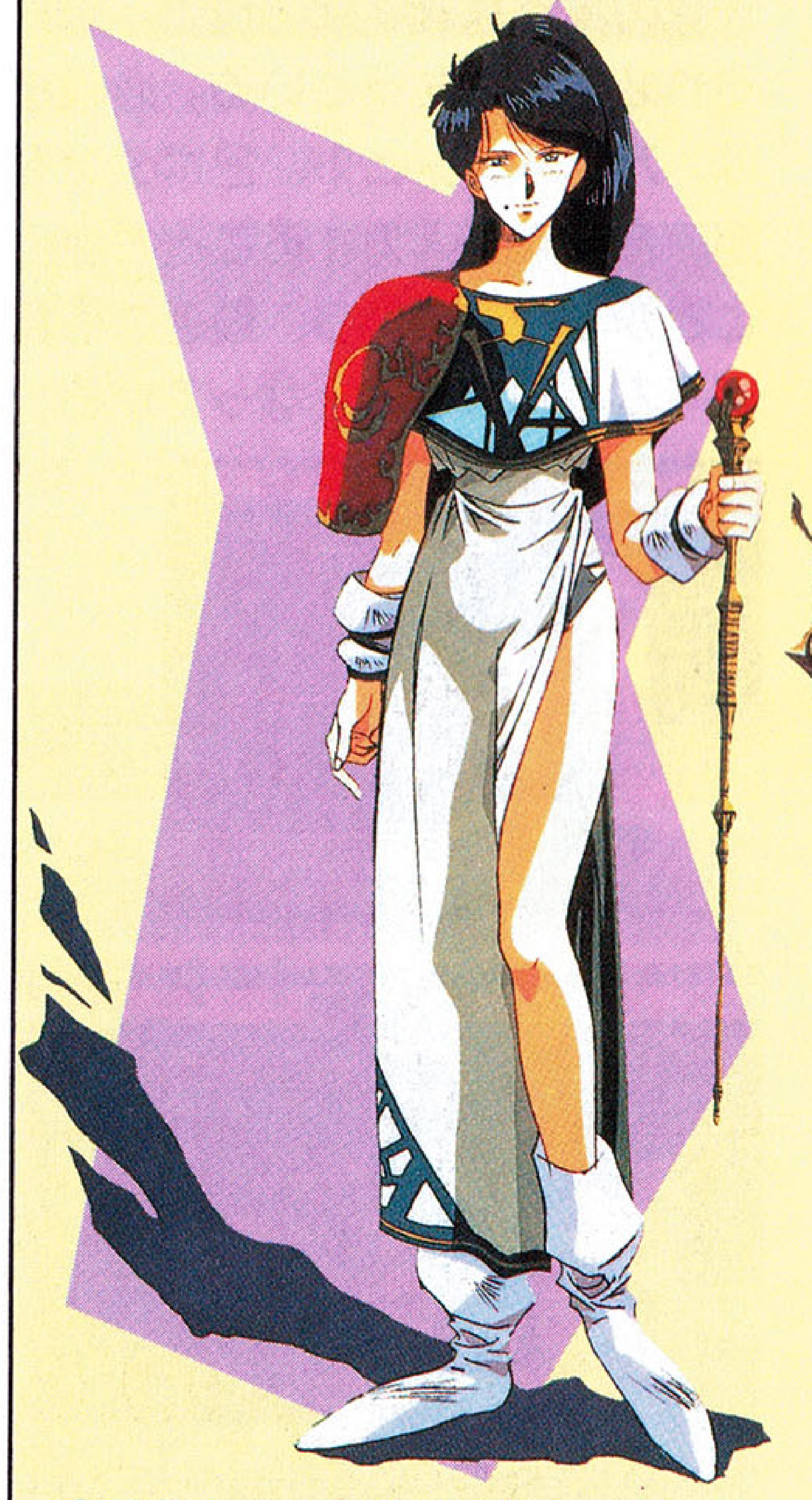
重要な役割をもっている前作からの登場キャラ

前作から登場するキャラクタは、聖剣「ラングリッサー」の秘密を知っている唯一の人物「ジェシカ」。前作で敵ボスだった「ボーゼル」。この2人がゲーム中に登場してくる。そのほかの人物は名前で何回かでてくるとのことだ。

ジェシカはこの数百年後の世界まで、剣のために再び戦争が起こらないようにと、ラングリッサーを封印し、再生の魔法によって生き続けていた。

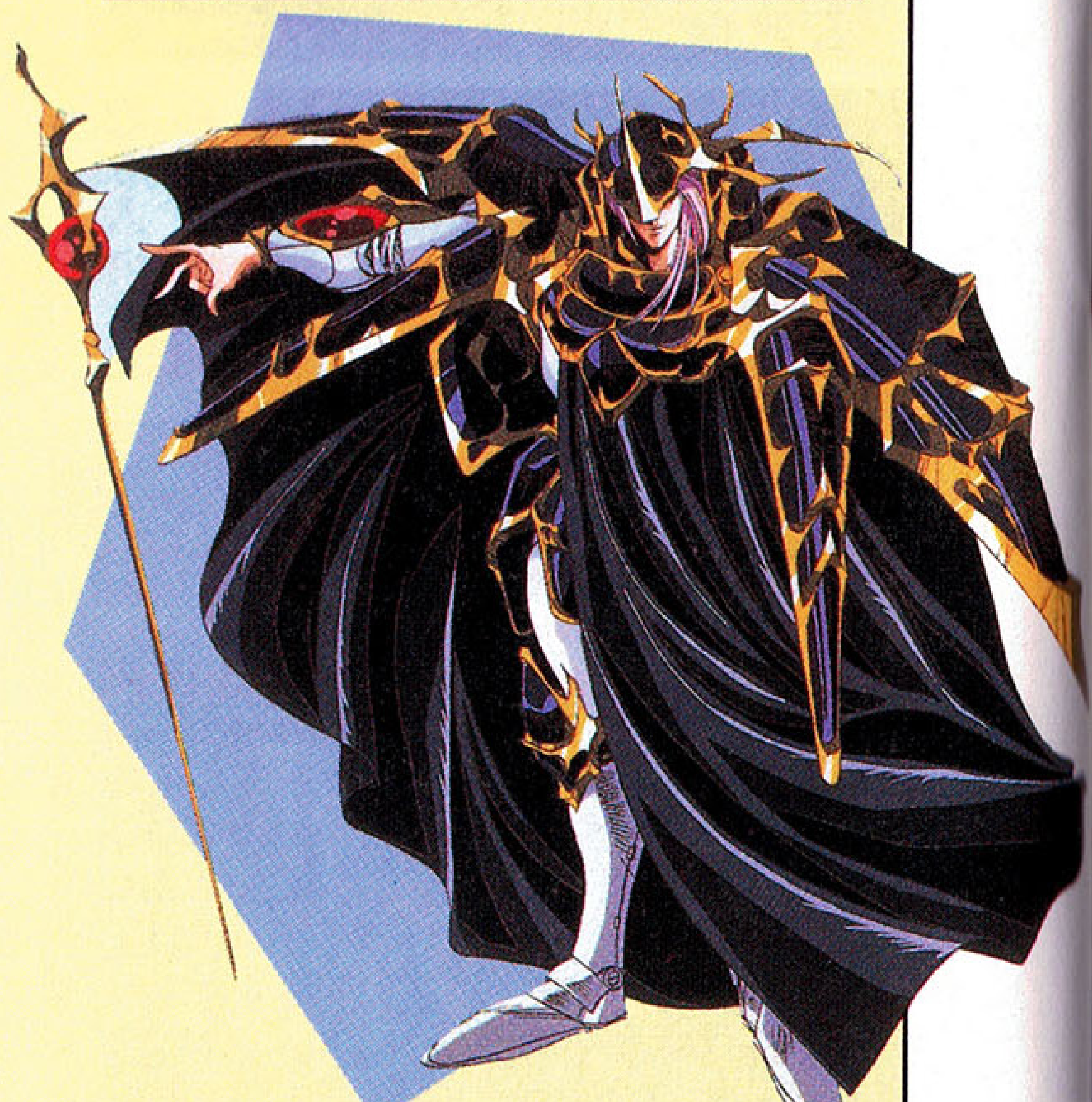
しかし相対する闇の剣「アルハザード」の封印が帝国を影で操っているボーゼルに解かれ、それを再び封印するために主人公達と一緒に戦うことになる。

ジェシカ



⬆前作から引き続き登場。ラングリッサーを持って主人公に出会う

ボーゼル



⬆ラングリッサーと相対する剣アルハザードを持って登場

イラスト／うるし原智志

人気キャラの続編登場

ラングリッサーII（仮称）

発売日未定／日本コンピュータシステム
価格未定／ROM（8Mbit）

人気のファンタジーシミュレーション『ラングリッサー』の続編が、いよいよ動きだした。イラストや画面写真などはまだないが、現在進行中の企画を紹介しよう。

前作の20年後が舞台、主人公はレディンとクリスの間に生まれた息子。前作に続いてジェシカやテイラーなどが再登場する。キャラクタデザインは、前作と同じくアニメーターのうるし原智志が担当。

前作を継承、パワーアップ

基本的ゲームシステムや画面構成などは大きな変更はない。システムに関してはクラスチェンジや傭兵システム、操作性などを改良し、より良いものにする予定。また、マップをより描きこむなどのグラフィック面でもグレードアップを予定しているのだ。

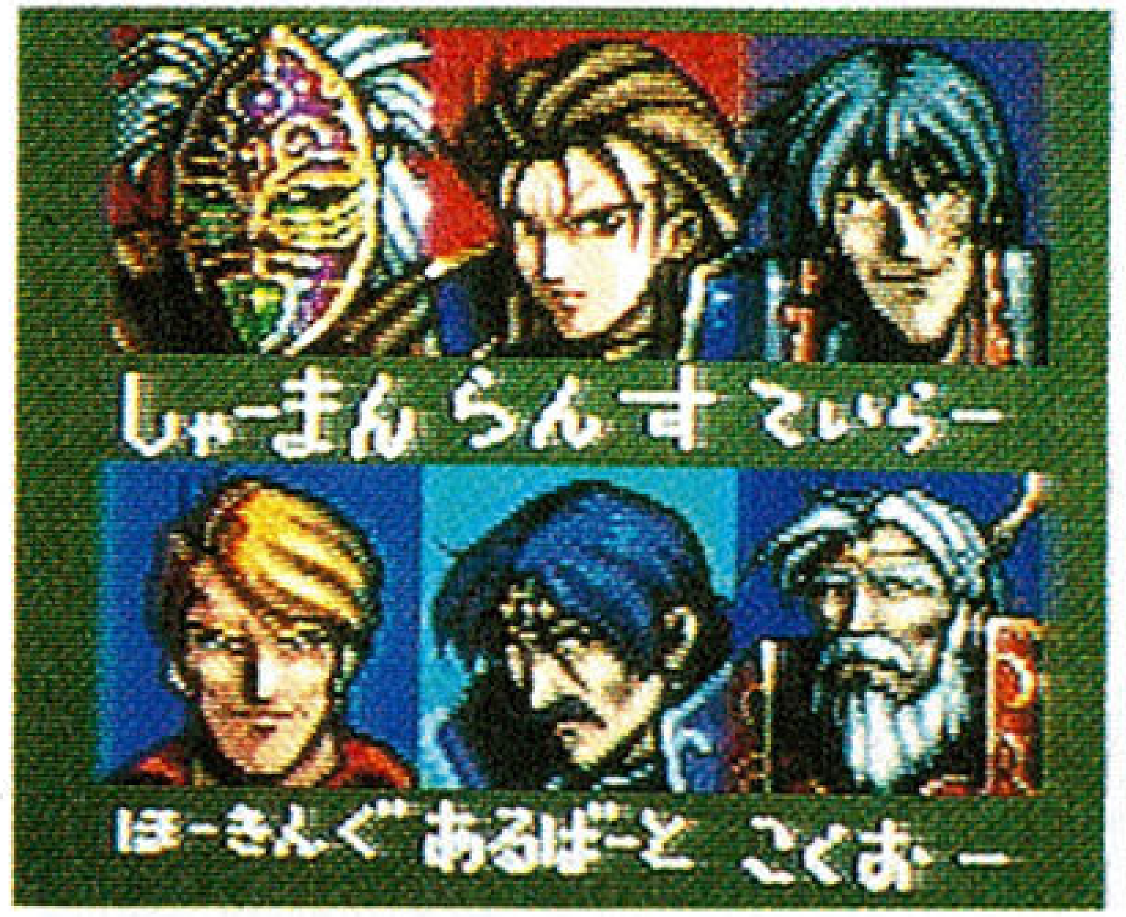
キャラクタのクラスチェンジは4段階に増え、枝分かれした過程がキャラクタの能力に影響する。

傭兵はシナリオ間の持ち越しができる。種類も増え、レベルもあり、クラスチェンジが可能なやつもいるぞ。複数種類の傭兵を雇うこともできる。

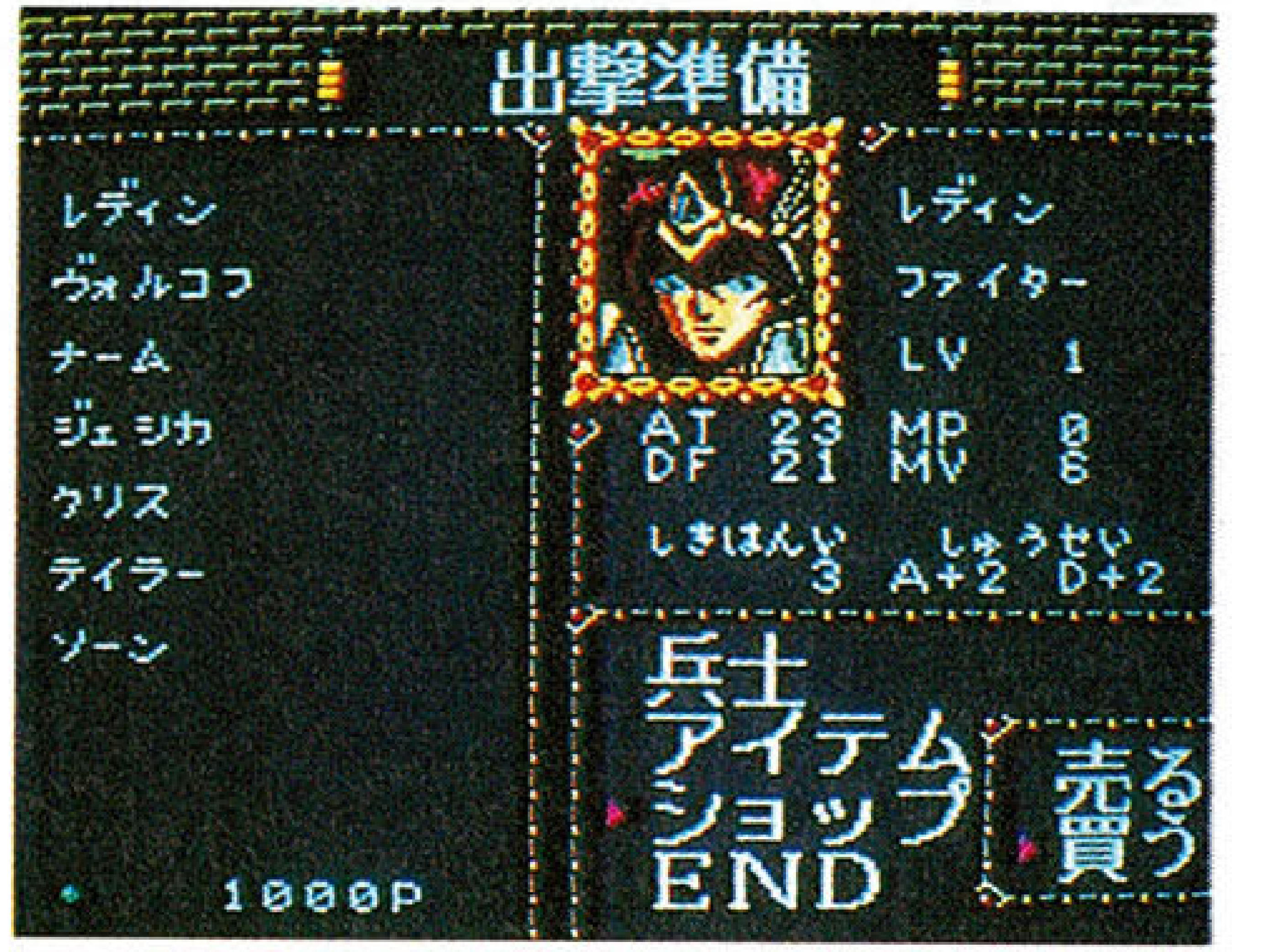
戦闘シーンは、攻撃を途中で止めて手加減できるようになる。ユニットに関した変更点だが、3すくみはなくなったが、ユニットの相性や、地形による強さの変化という風になる。

また、昼と夜とがあり、夜はモンスターが強くなるぞ。

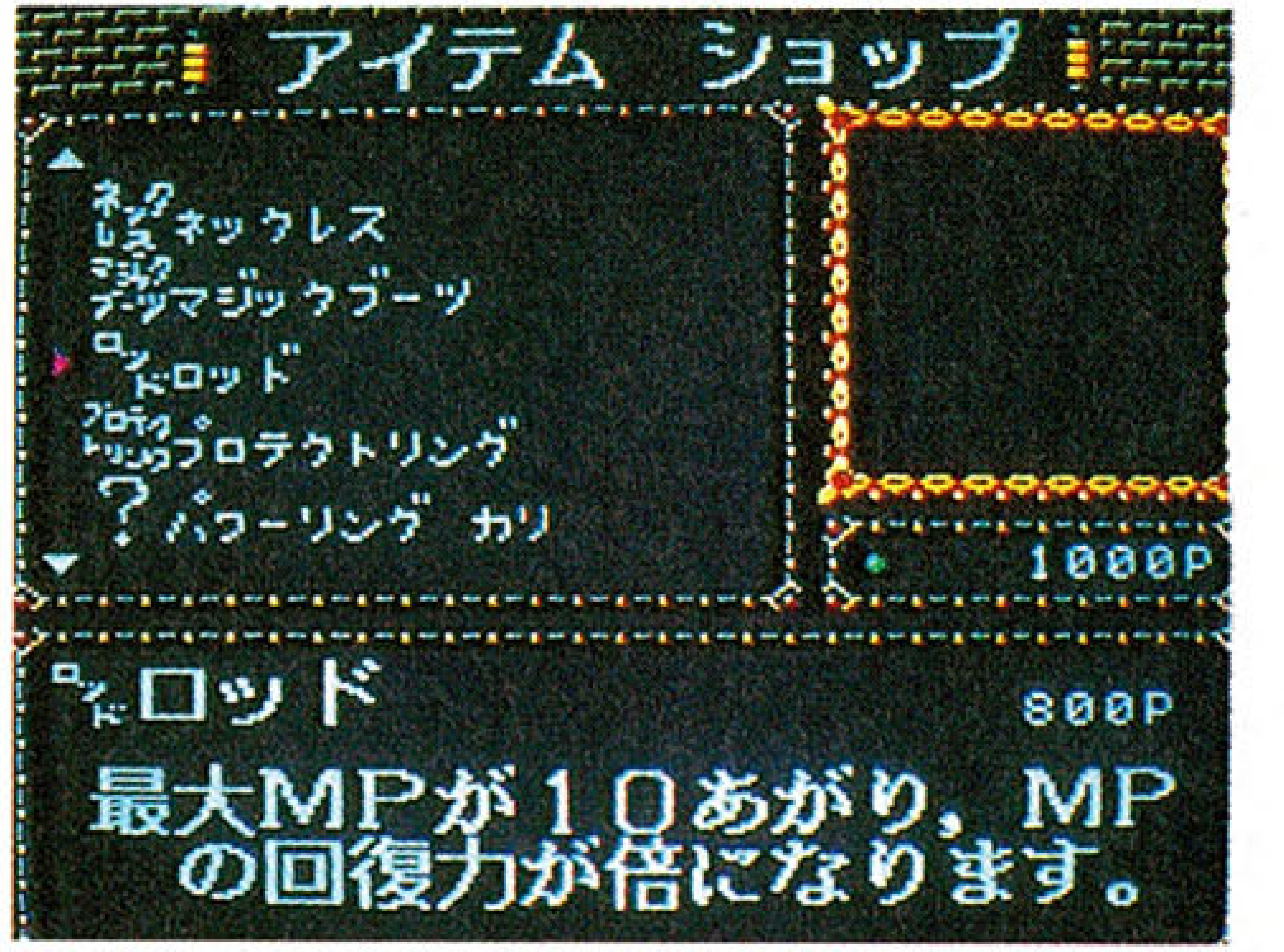
アイテムに関しての変更も大きい。傭兵を雇い入れるときのメニューにアイテムショップもあり、アイテムをどう買うかという判断が重要になる。


しゃーまん らんす てぃらー
ほーきんぐ あるばーと こくおー

開発機上でのキャラクタ。名前がおちゃめ


出撃準備
レディン
ヴォルコフ
ナーム
ジェシカ
クリス
テイラー
ソーン
1000P
レディン
ファイター
LV 1
AT 23 MP 0
DF 21 MV 6
しきはんい 3
しゅうせい A+2 D+2
兵士
アイテムショップ
END
売る
買う

アイテムを買うためにショップへ。どんなアイテムかがわかるぞ


アイテム ショップ
ネックレス
マジックブーツ
ロッド
プロテクトリング
パワーリング カリ
1000P
ロッド
800P

最大MPが10あがり，MPの回復力が倍になります。

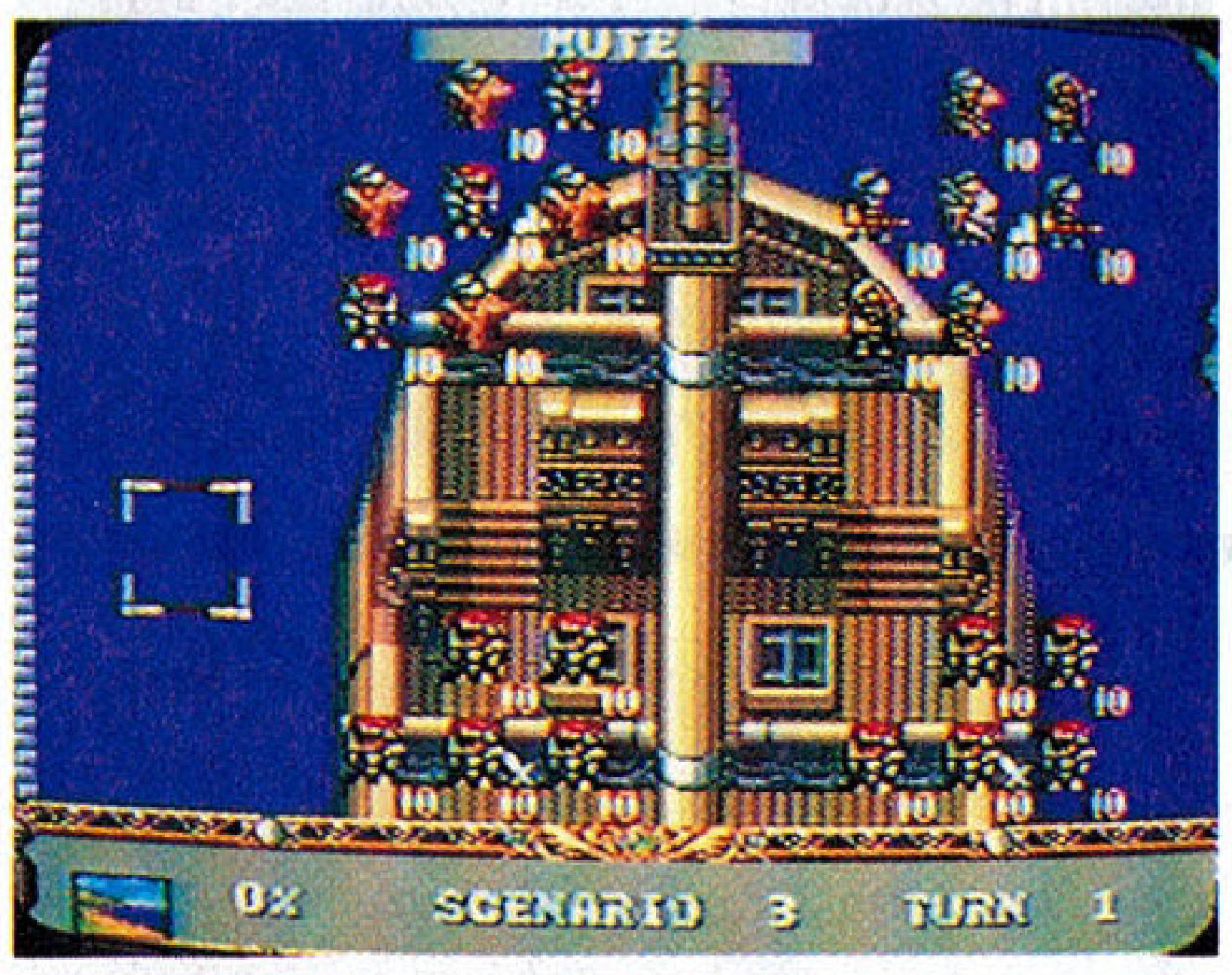
なお、この3枚は参考用の画面で『II』のものではないのでご注意

『II』はこんなシステムになる

気になるゲームシステムだが、基本的にはキャラクタを大きく、見やすくしたPCエンジン版をもとに制作され、改良を加えている。ここでは取材で得た情報をもとに、通常画面やシステムなどを解説していこう。

基本画面、傭兵

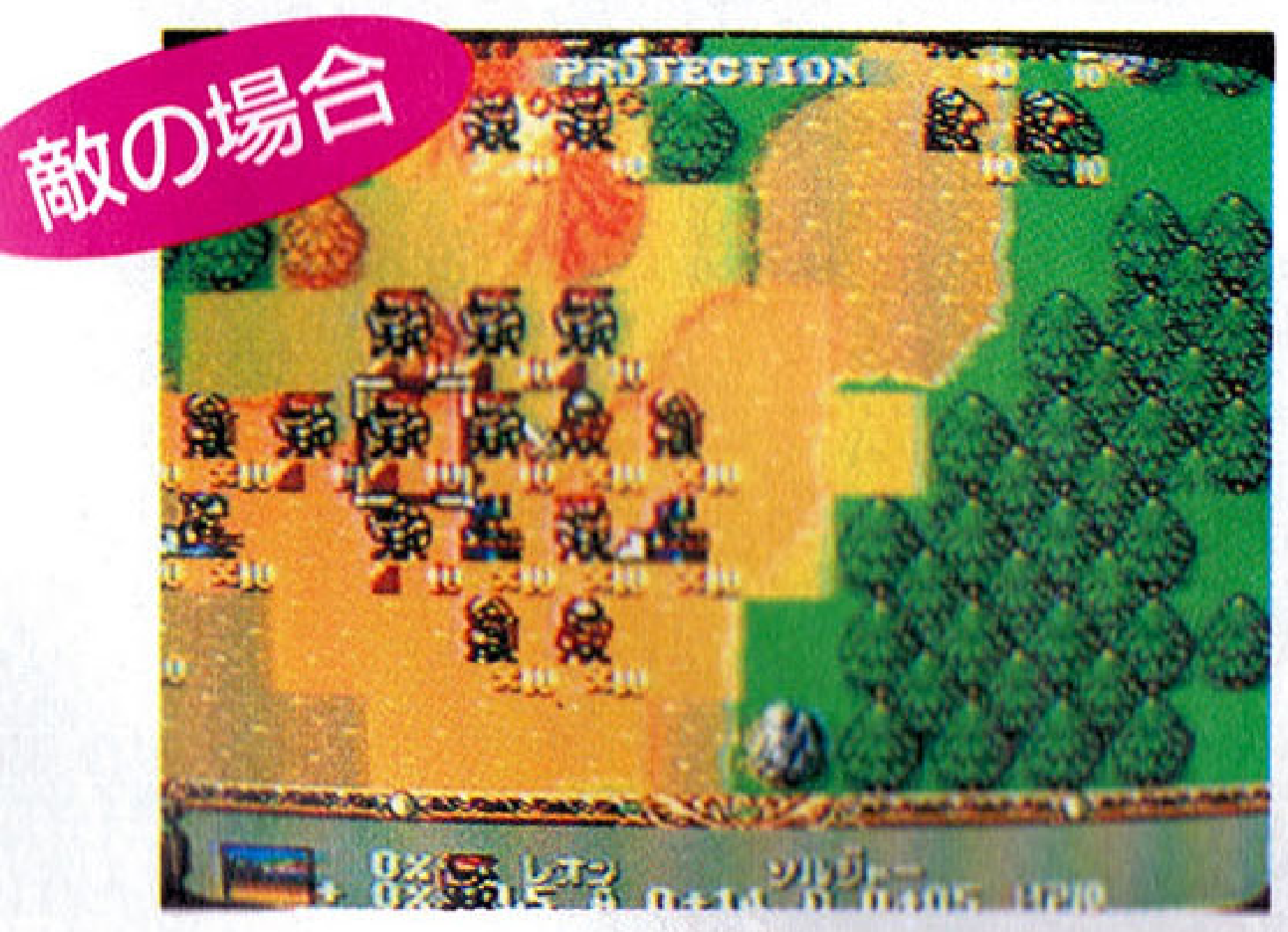
基本画面は前作とほぼ同じで、キャラクタがより大きく、見やすくなっている。プレイヤーが操作する指揮官は全部で10人で、冒険中に仲間になる。傭兵の数は、前作では指揮官1人につき8人だったが、今回は6人で戦っていく。


MUTE
0%
SCENARIO 3
TURN 1

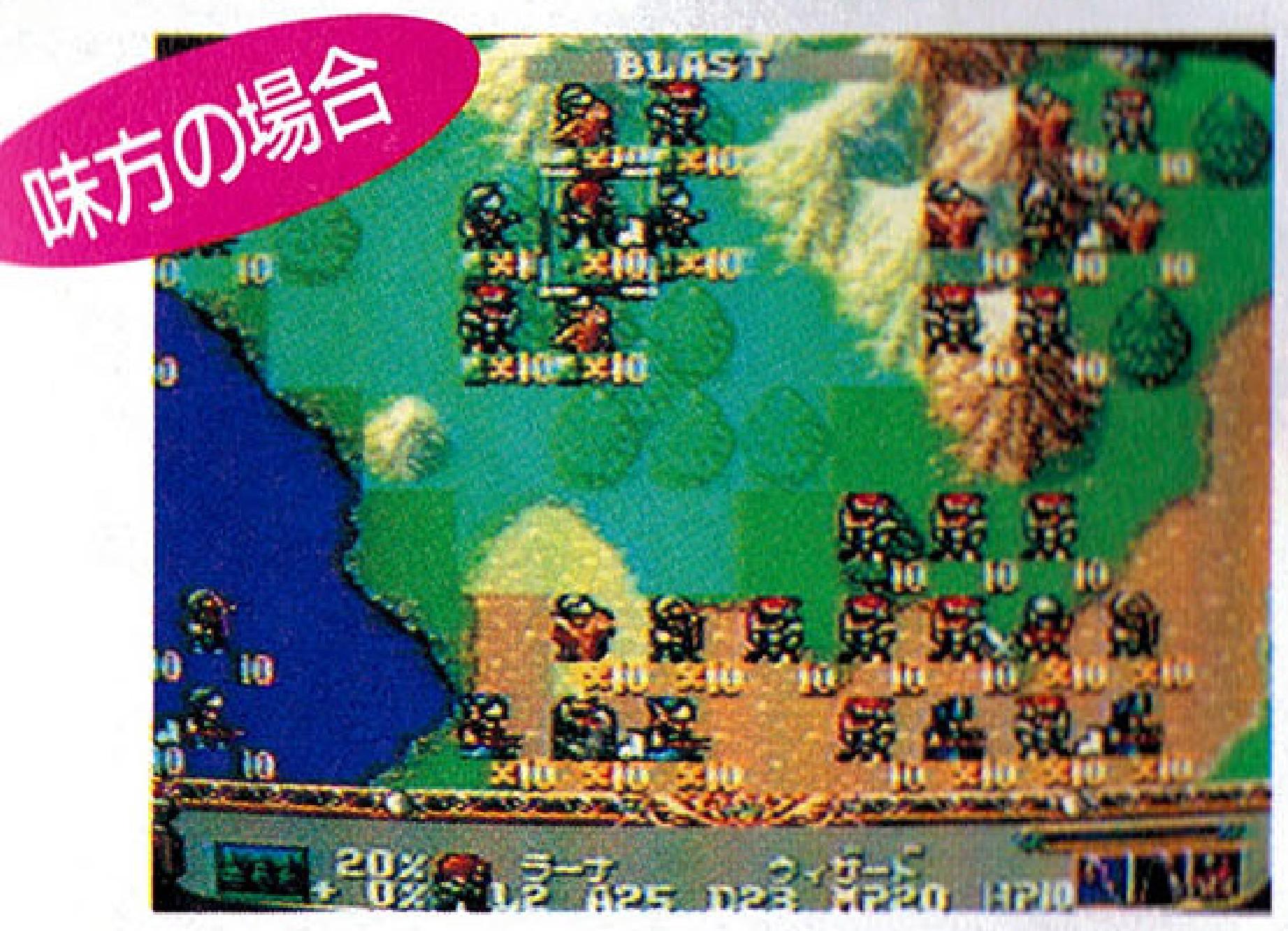
初登場となる『II』の基本画面

敵、味方の判別

前作は敵と味方の判別がしにくかったが、『II』では敵の指揮範囲を赤、味方が青、味方をコンピュータが操作するものを緑で表示。


敵の場合
PROTECTION

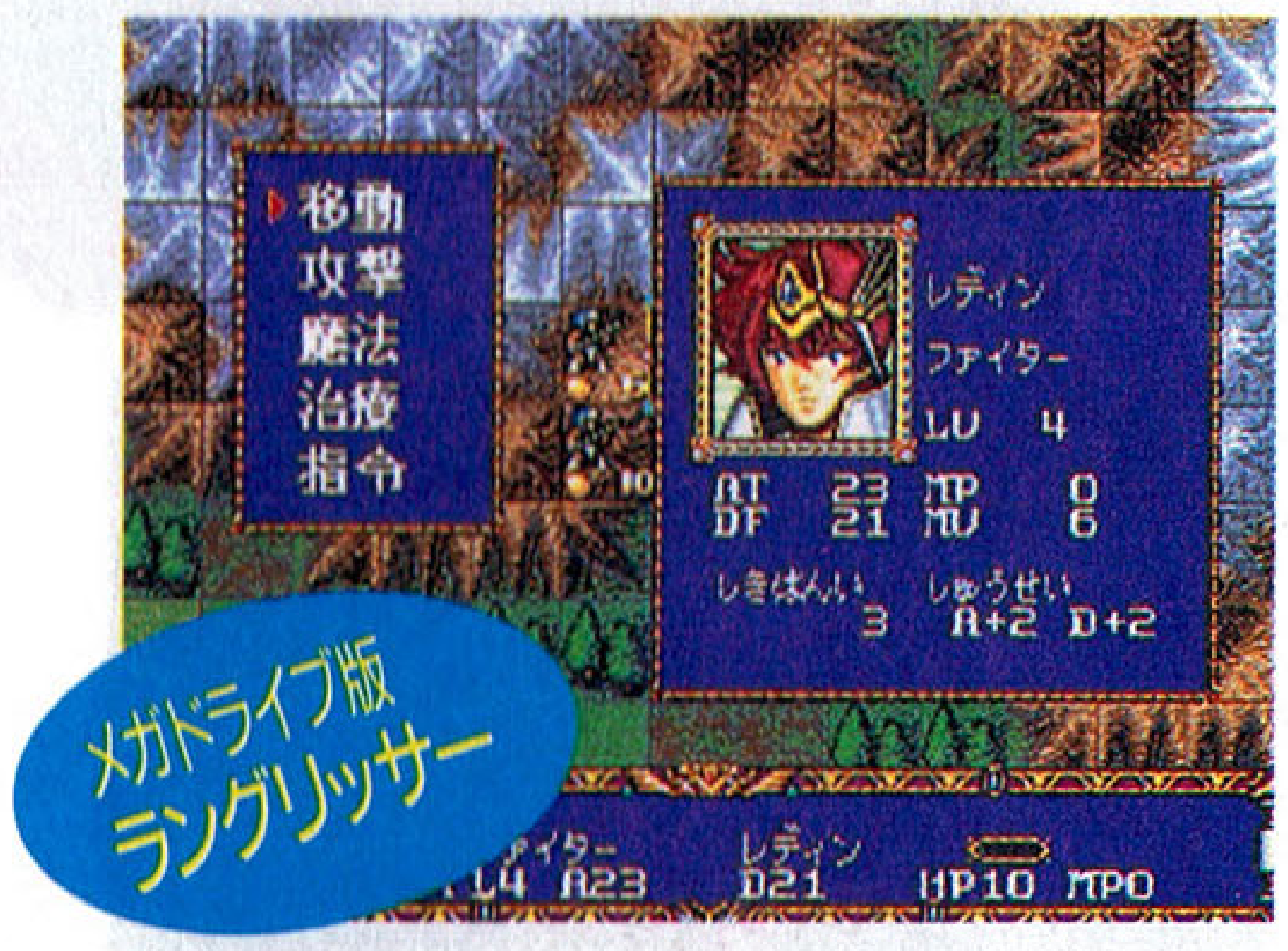
敵のユニットの指揮範囲は赤い


味方の場合
BLAST

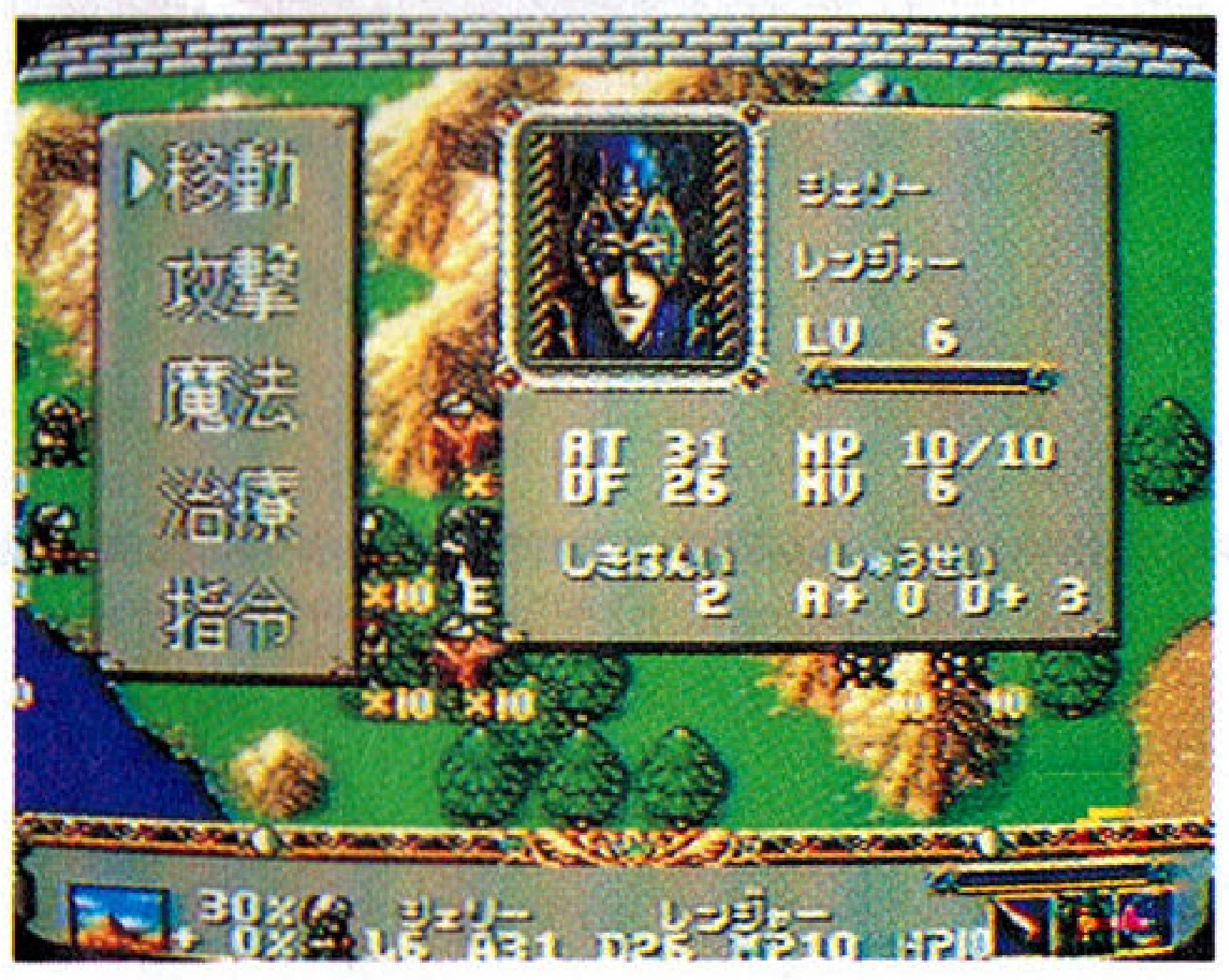
味方は青く表示。コンピュータの操作する味方ユニットは緑で表示

コマンド

コマンド類の表示は文字が大きく、見やすくなっている。コマンドの種類は今までと変わりない。『II』では新しく「召還」コマンドが入っているが、詳細は不明。


メガドライブ版ラングリッサー
移動
攻撃
魔法
治療
指令
レディン
ファイター
LV 4
AT 23 MP 0
DF 21 MV 6
しきはんい 3
しゅうせい A+2 D+2
ファイター L4 A23
レディン D21
HP10 MP0

前作は文字が小さく見にくかった


移動
攻撃
魔法
治療
指令
シェリー
レンジャー
LV 6
AT 31 MP 10/10
DF 26 MV 6
しきはんい 2
しゅうせい A+0 D+3

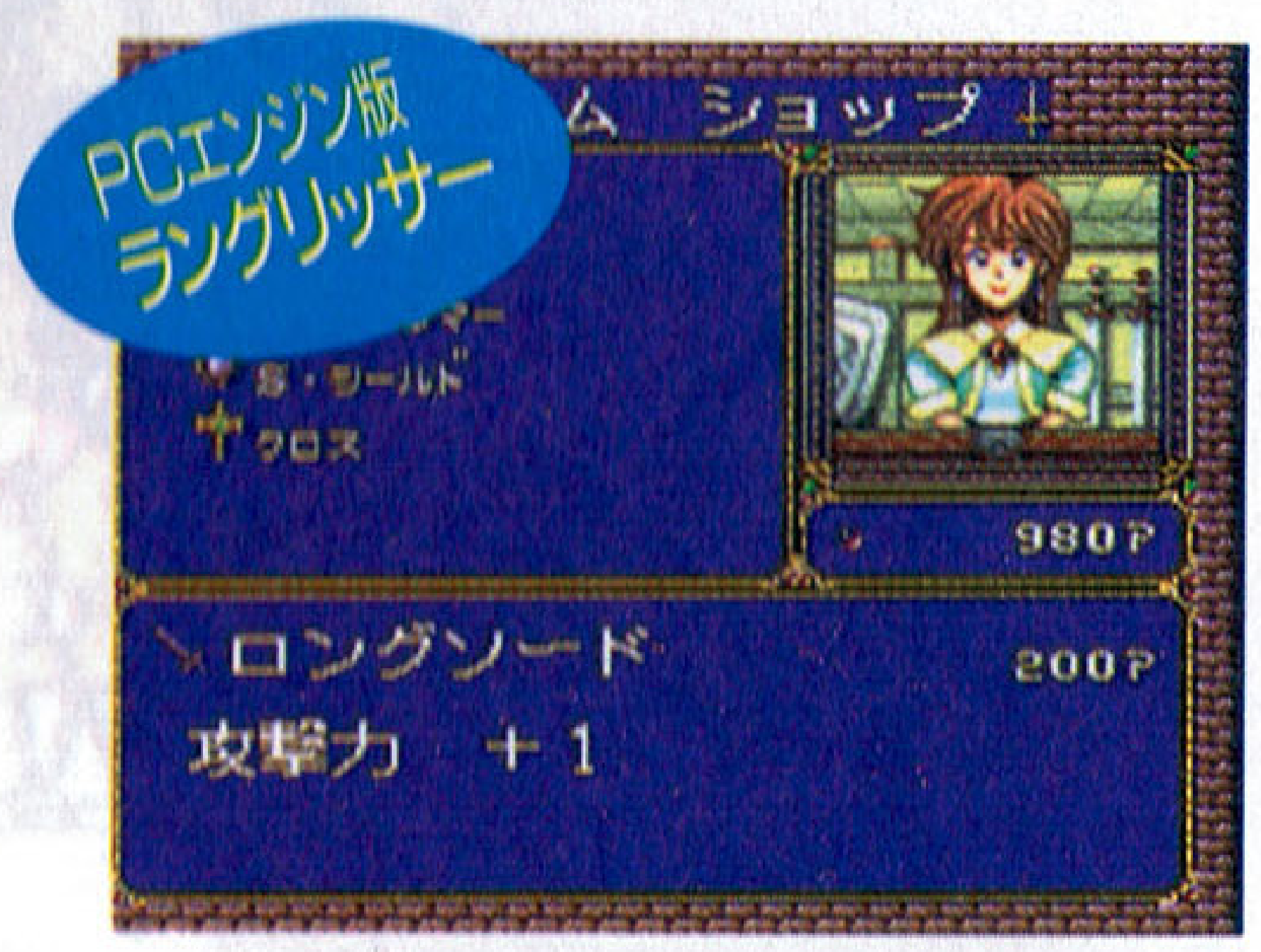
『II』は文字が大きくなり、キャラクタのパラメータ表示も変更

クラスチェンジ

『II』でのクラスの種類は40種類以上、4段階+隠しクラス（前作は3段階）に分岐。さらにクラスチェンジをしても魔法を忘れなかったり、パラメータもアップする予定だ。

アイテム類

用意しているアイテム数はキャラクタの人数以上に用意され、入手法はマップ上で発見、敵を倒して入手するほかPCエンジン版のように店で売買することができる。


PCエンジン版ラングリッサー
ショップ
S・シールド
クロス
980P
ロングソード
200P
攻撃力 +1

『II』も店で売買することが可能

気になる戦闘システム

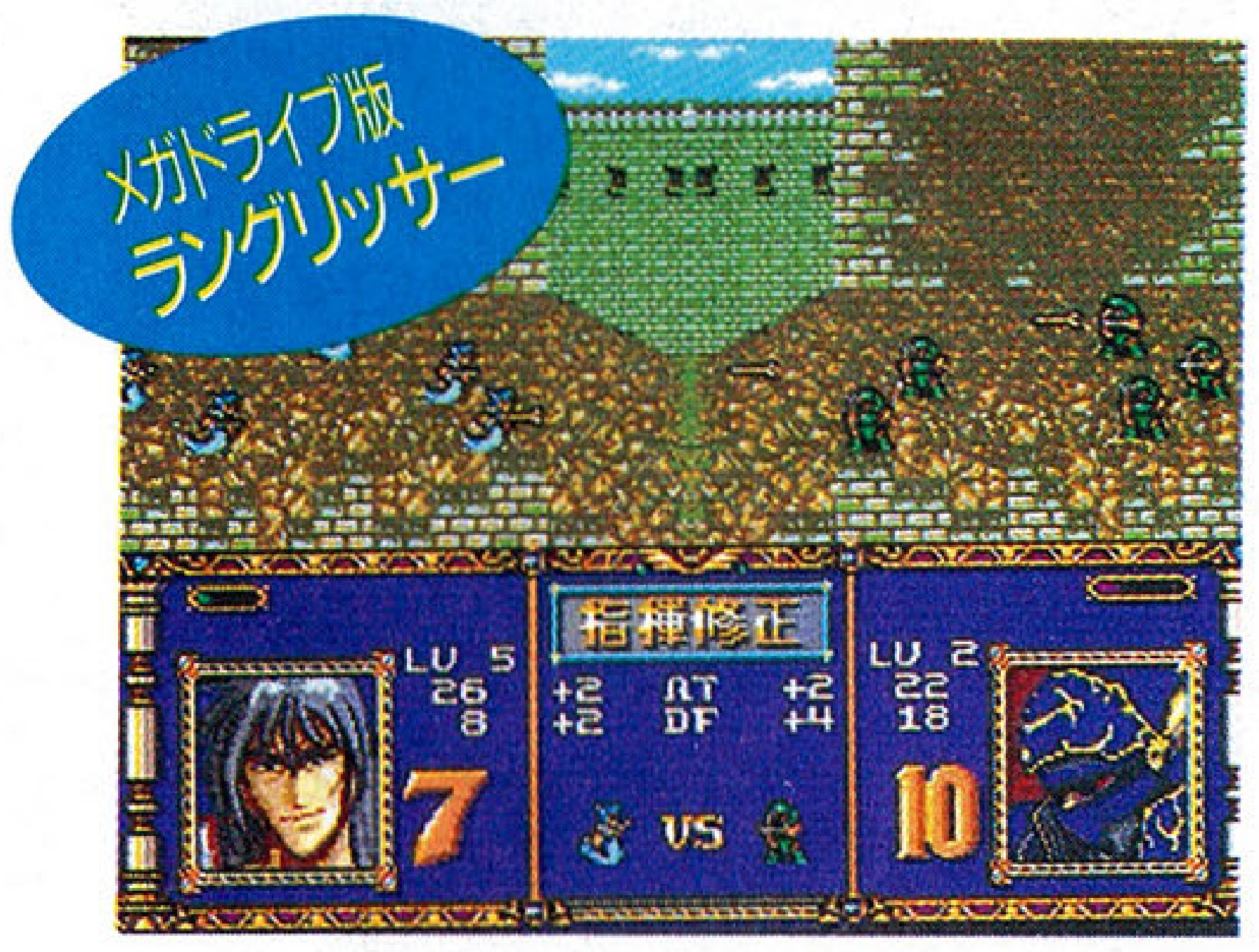
戦闘システムは前作と比べるとかなり変更点が加えられる予定とのこと。その中でも指揮官がそのステージで倒されても死なずに次のステージで復活する。そのほか弓などの間接攻撃が可能になった。

攻撃方法

魔法による攻撃のほかに、弓や槍兵などによる間接攻撃が可能となった。これにより前作にあった3すくみ攻撃相関表がなくなるとのことだ。また地形によってその傭兵が得意とする場所が存在する予定になっている。

戦闘シーン

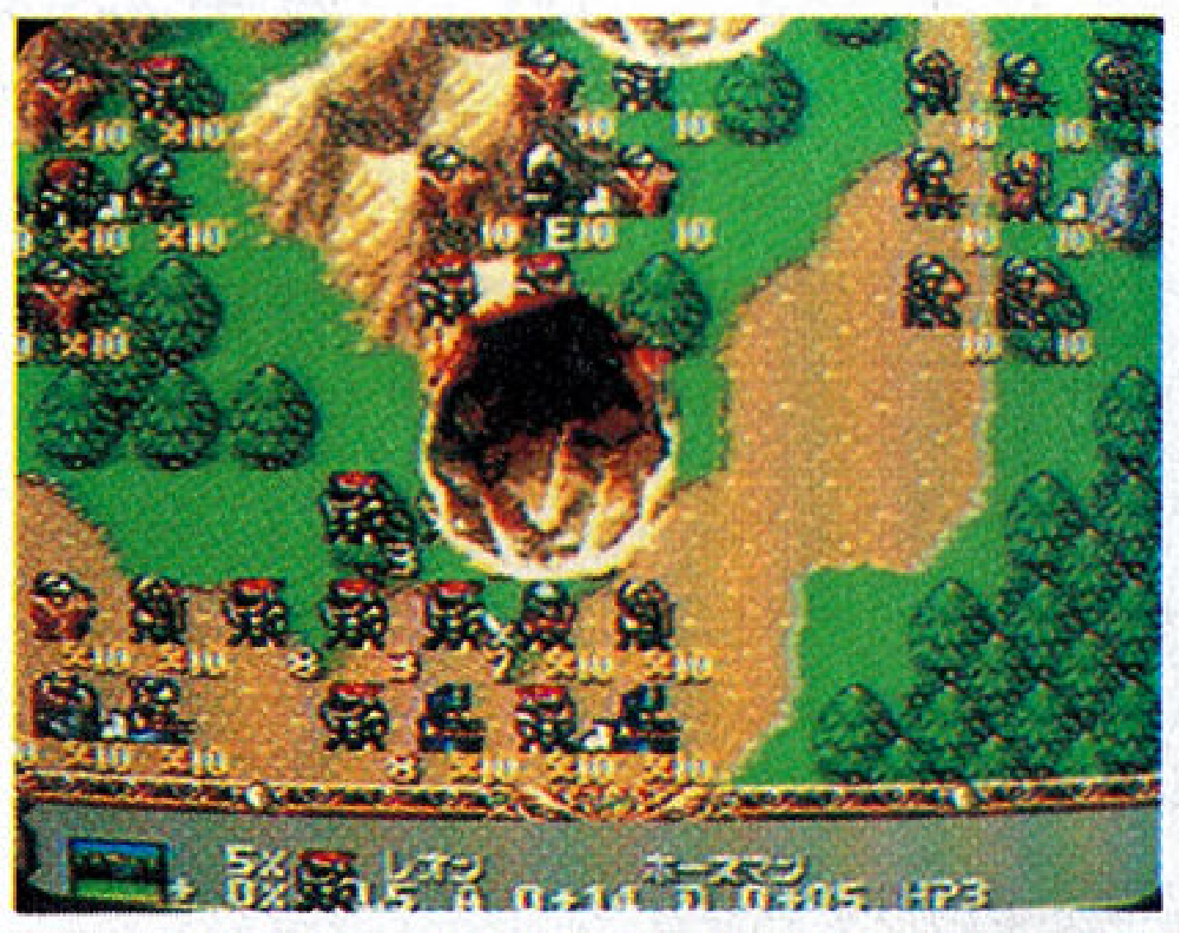
戦闘シーンはまだ制作を始めていないので細かいところは未定とのことだが、今の段階では、前作と同様の横から見たパターンとなり、キャラクタが前作のものより大きく描かれるそうだ。


メガドライブ版ラングリッサー
指揮修正
VS
7
10

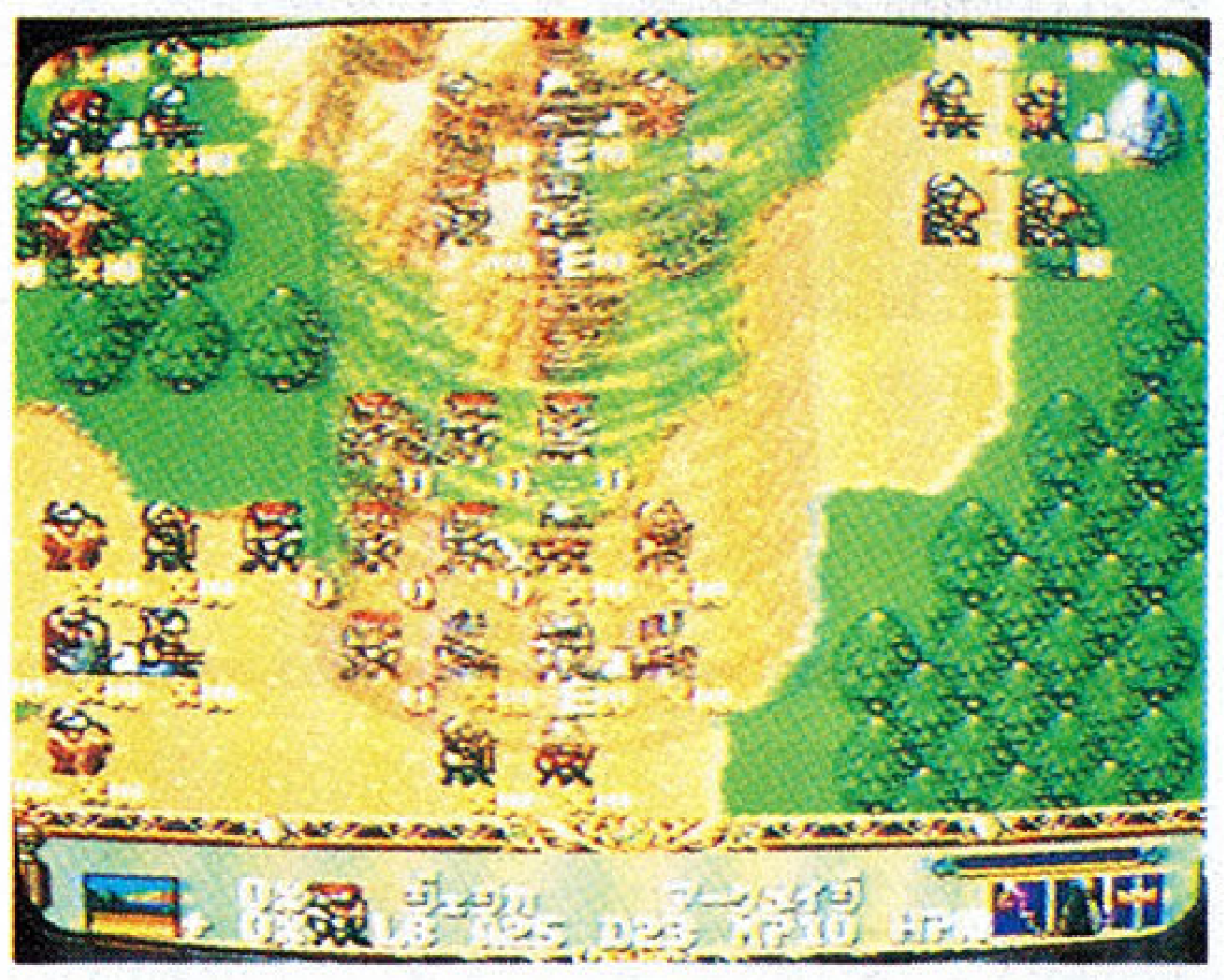
戦闘シーンはキャラクタが細々としていて分かりにくかった

魔法

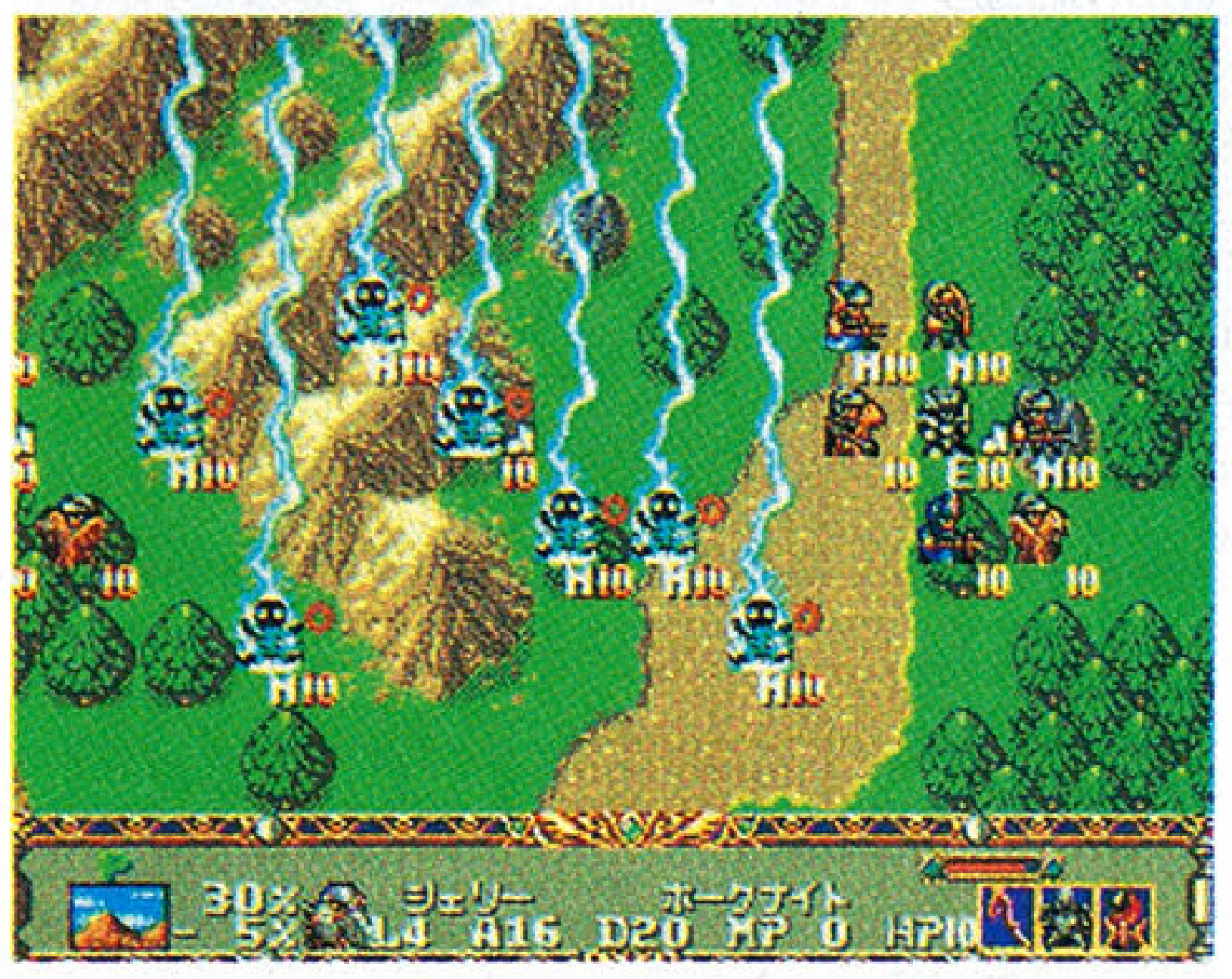
現在『II』の開発が一番進んでいるのがこの魔法。前作のメガドライブ版にはなかったが、PCエンジン版で取り入れられた攻撃補助系をそのまま採用。また魔法の演出が全体的に派手となっている。



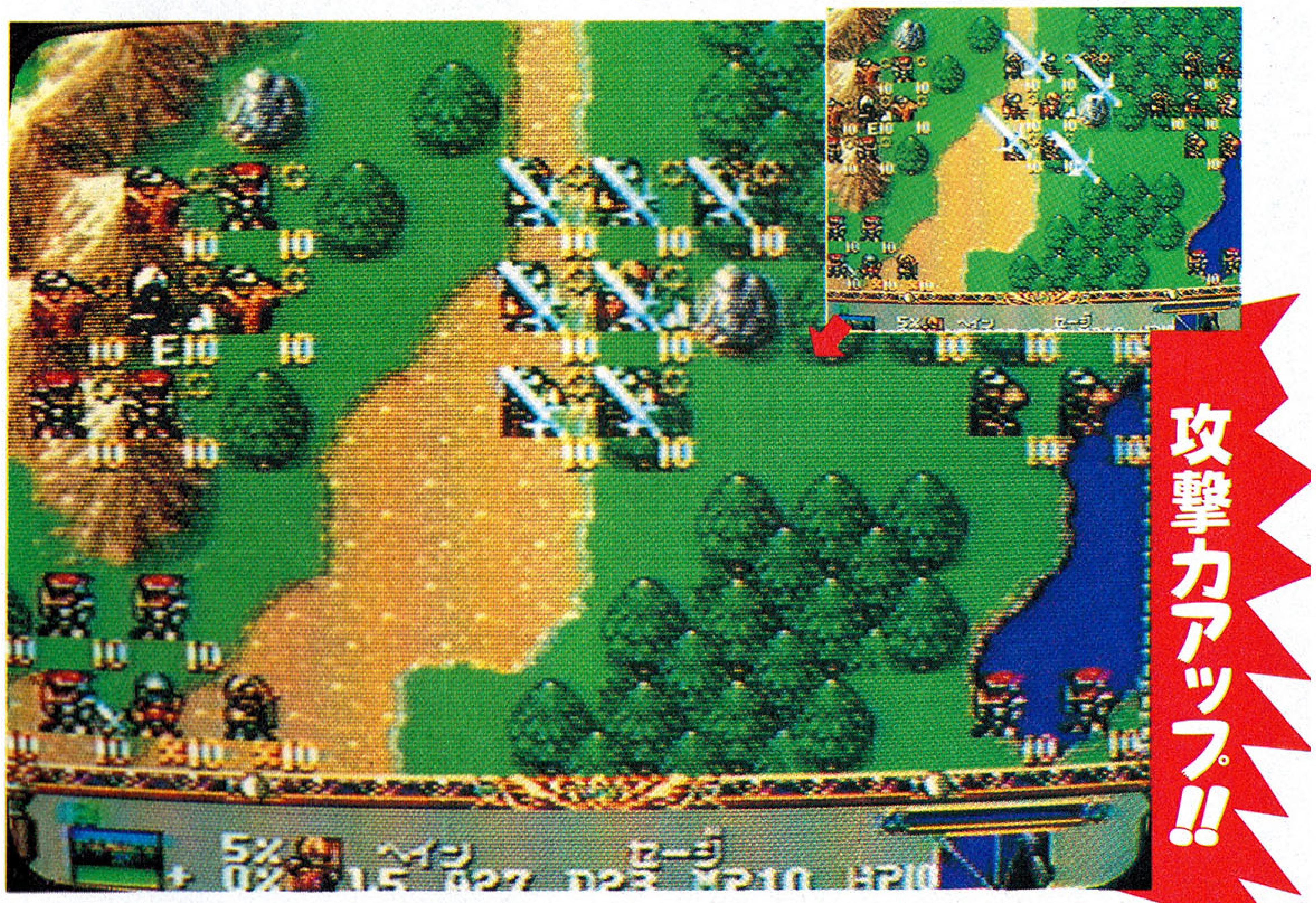
新しい魔法「メテオ」



トルネードは前作より派手



サンダーは1体ずつ攻撃する



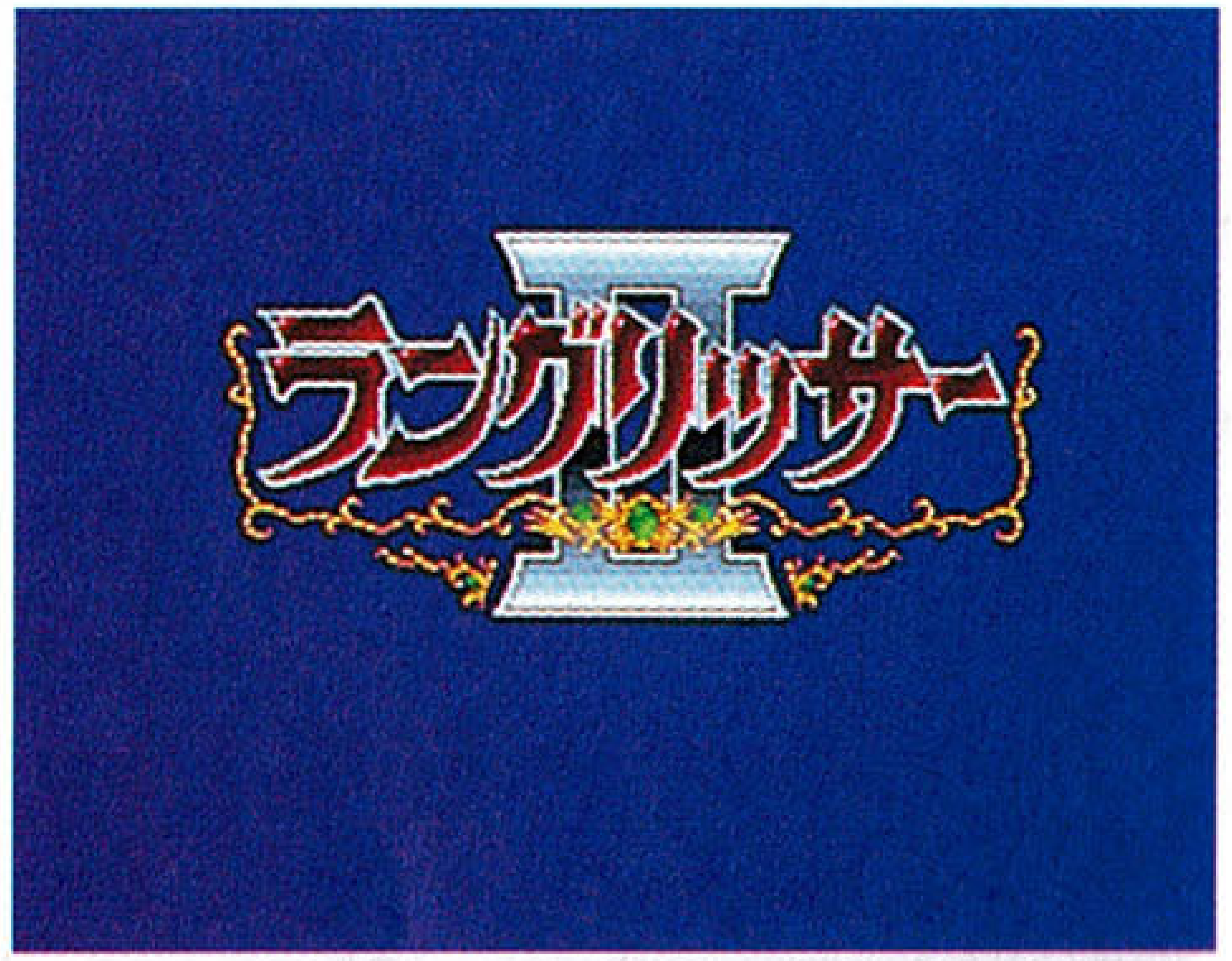
攻撃補助系の魔法。この魔法は味方1グループの攻撃力を上げる

※特に表記の無いものは『ラングリッサーII（仮称）』の画面です。

ラングリッサーII

メーカー名	日本コンピュータシステム		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	ROM（16Mbit+B.B.）		
ジャンル	シミュレーション		

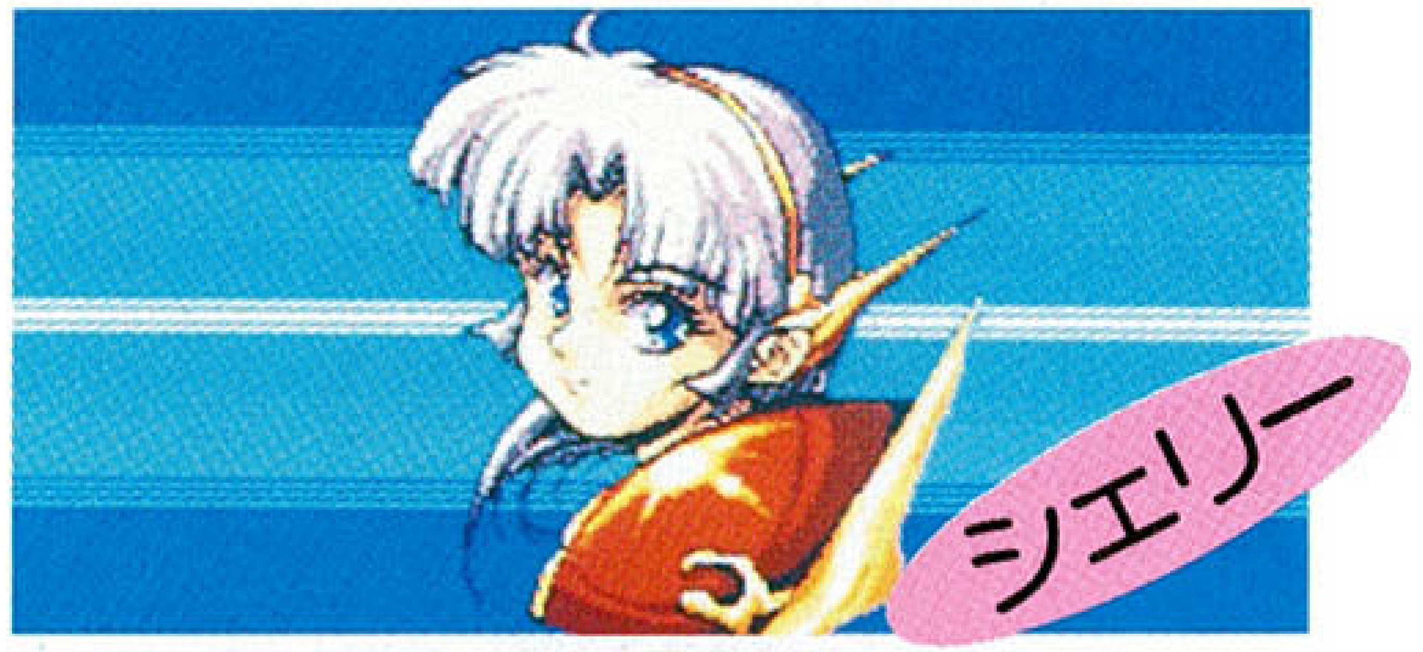
今年の夏に発売を予定し、開発が進められているこのゲーム。しだいに内容が公開されてきているが、今回はタイトルパターン、オープニングの一部、システム画面などが公開された。戦闘シーンはまだできあがってなく、もう少し先になるとのことだ。



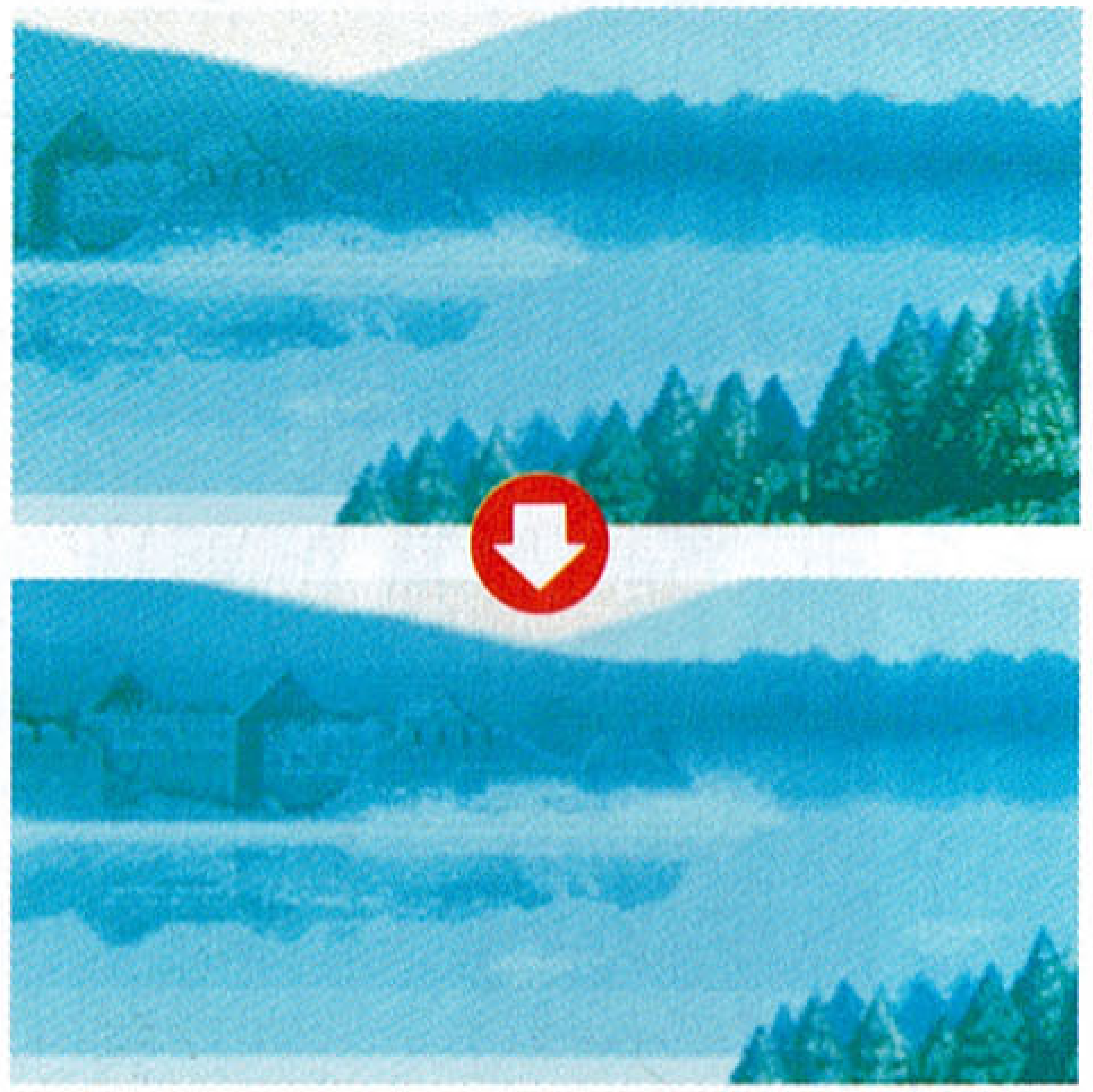
『II』のタイトル画面。『I』のイメージをそのまま残している

ビジュアルシーンも続々完成

初公開となるビジュアルシーンは、主人公エルウィンを助ける騎士として登場するシェリーと、オープニングビジュアルの一部として使われる城。ゲーム中で、どのように表現されるのか楽しみだ。



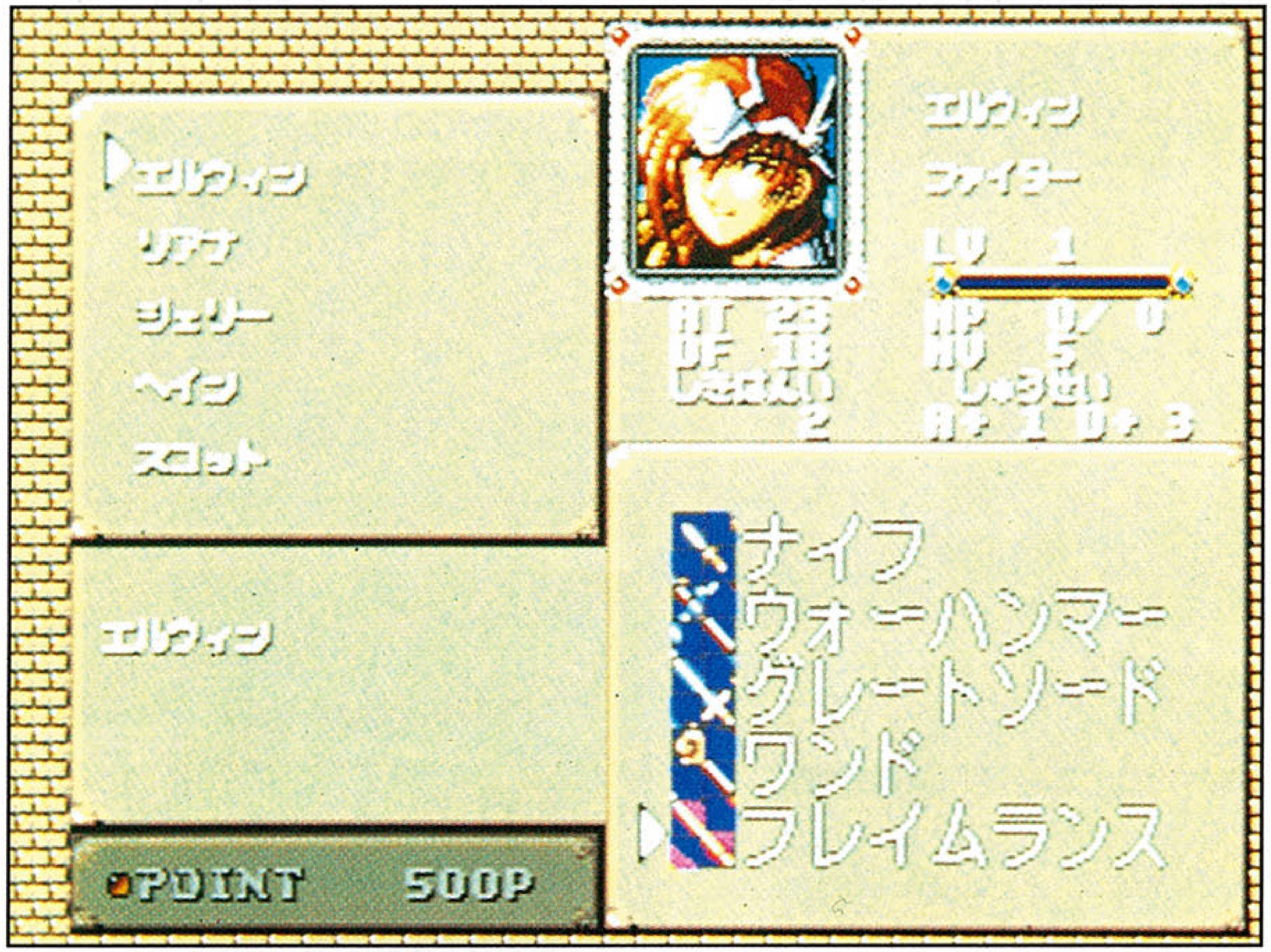
シェリーのビジュアル画面



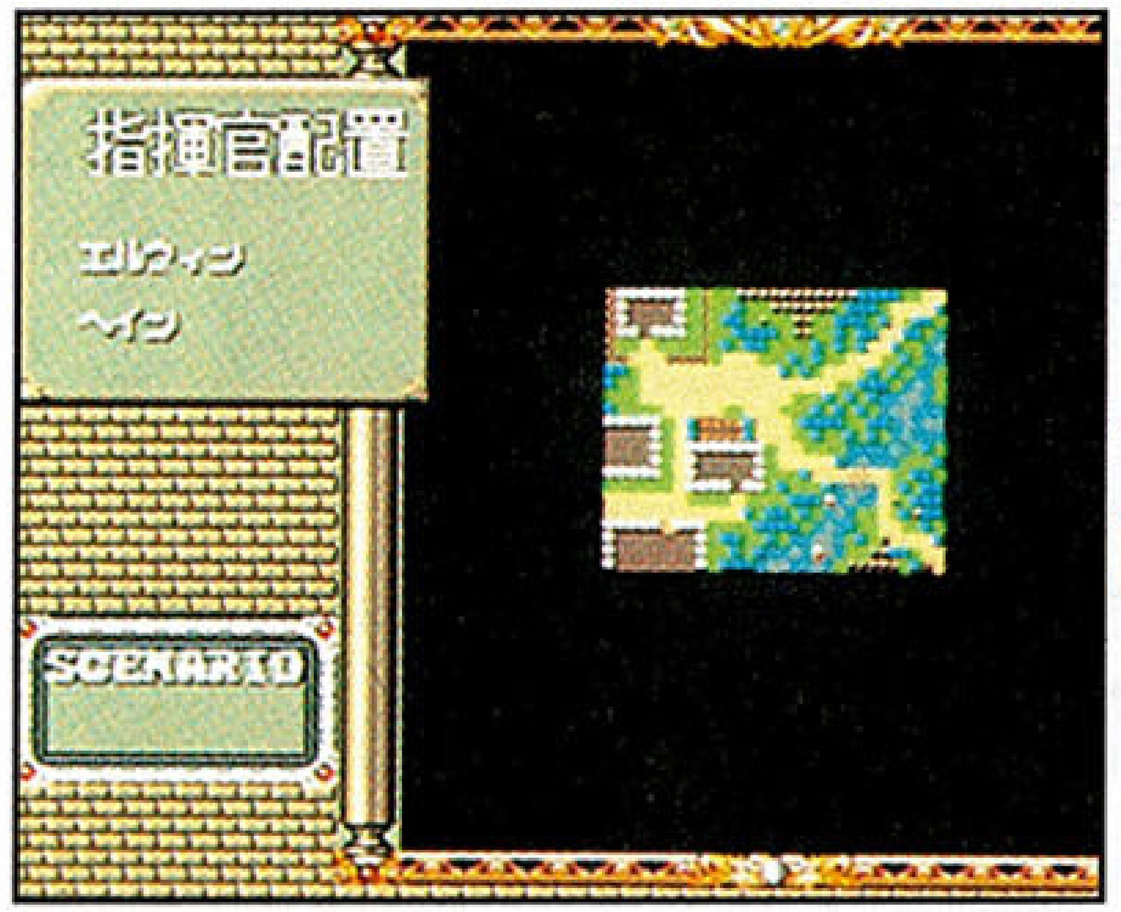
オープニングの1場面。森の中から城へとズームアップしていく

『II』のシステム画面

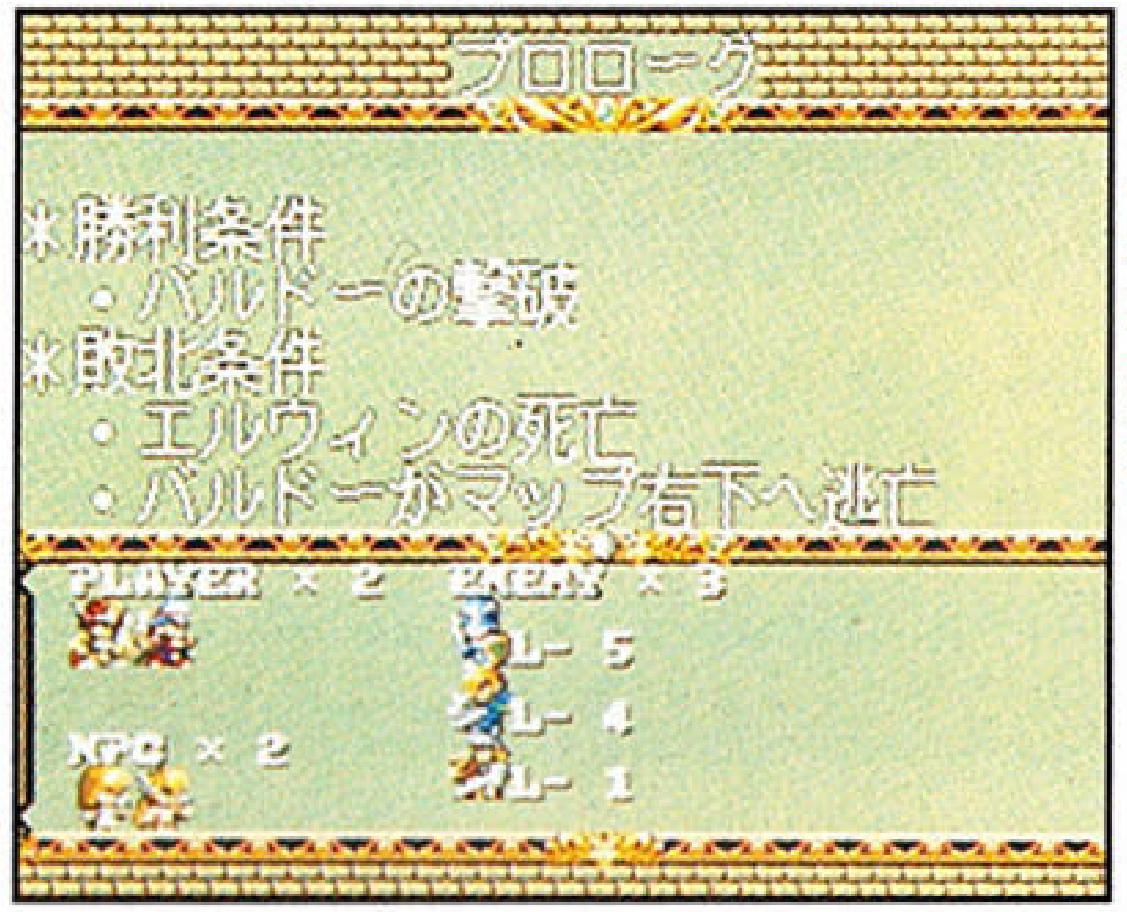
今回紹介するシステム画面はシナリオ開始時、仲間に装備させるアイテムのセレクト画面とマップ上での指揮官の配置画面。また、ゲームシステムでは『I』のときと同様に勝利条件が設定されており、条件をクリアしないと次のシナリオへ進めないことも判明した。


エルウィン
リアナ
シェリー
ヘイン
スコット
エルウィン
POINT 500P
エルウィン
ファイター
LV 1
AT 23
DF 18
MP 0/ 0
MV 5
ナイフ
ウォーハンマー
グレートソード
ワンド
フレイムランス

これが『II』でのアイテム装備を決定する画面。『I』のときにはディフォルメされた主人公たちにアイテムをそれぞれ装備させていた


指揮官配置
エルウィン
ヘイン
SCENARIO

シナリオ1での指揮官を配置する画面


プロローグ
PLAYER × 2
ENEMY × 3
L- 5
L- 4
L- 1
NPC × 2

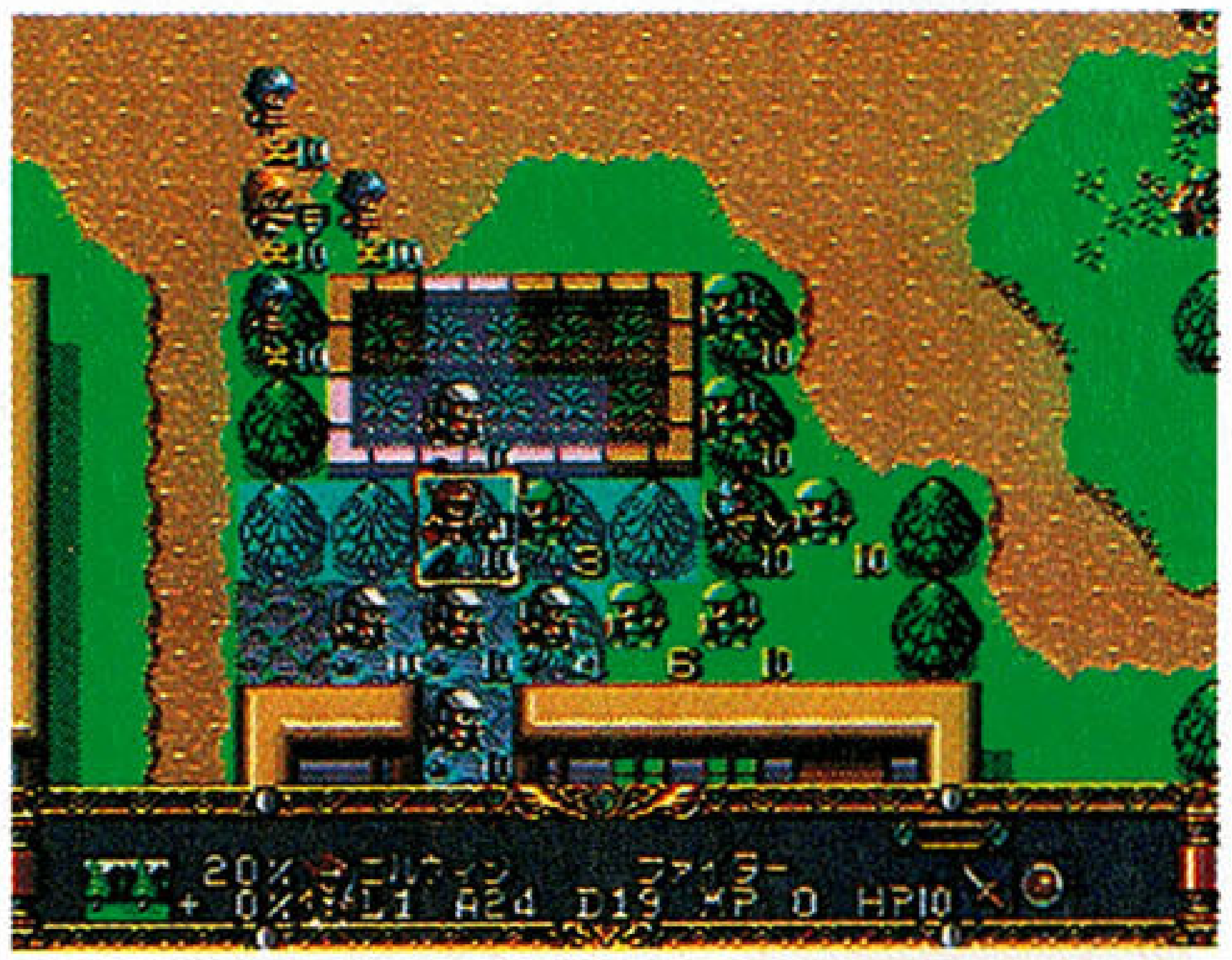
＊勝利条件
・バルドーの撃破
＊敗北条件
・エルウィンの死亡
・バルドーがマップ右下へ逃亡

同じくシナリオ1の勝利、敗北条件

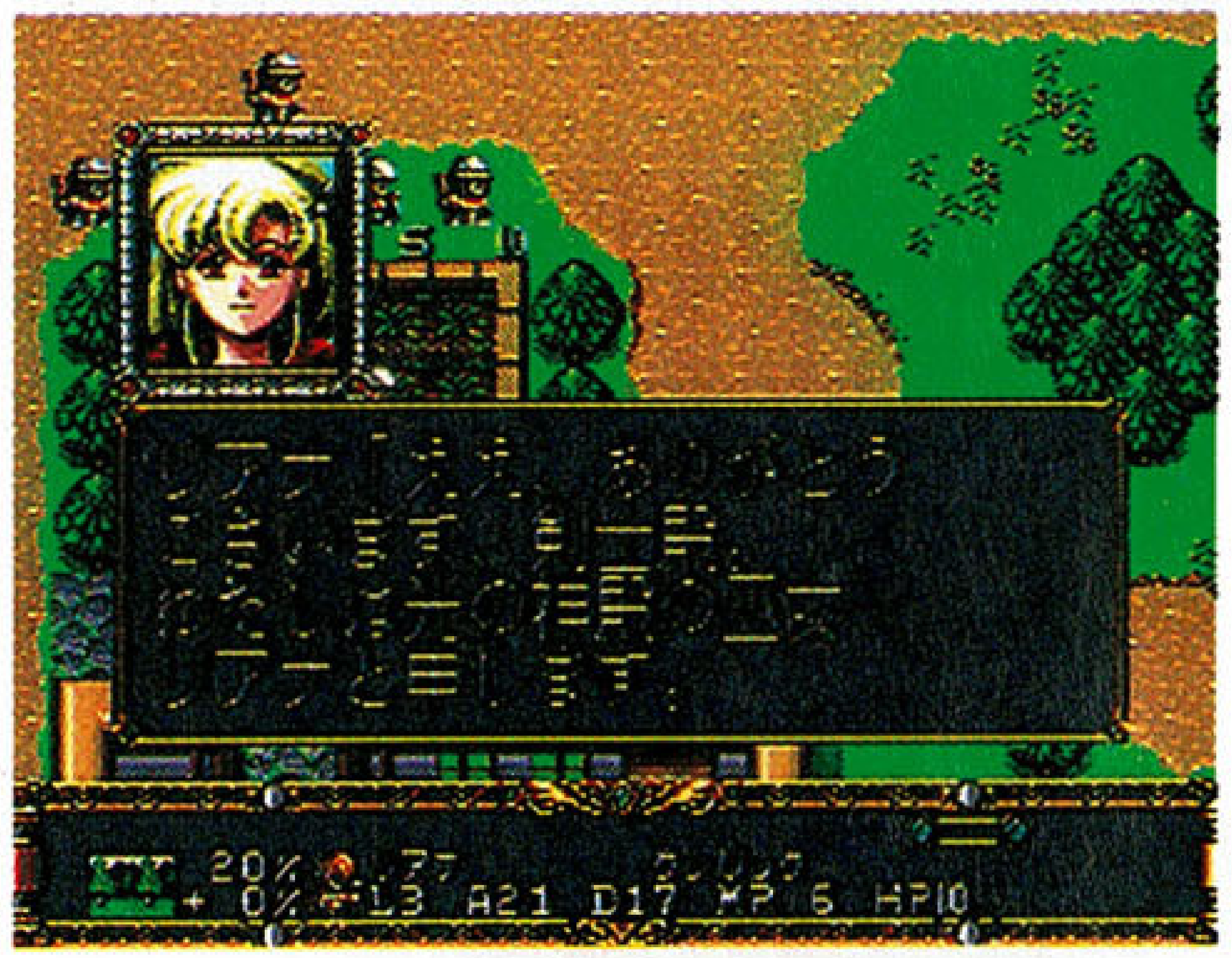
ラングリッサーII

メーカー名	日本コンピュータシステム		
発売予定日	8月上旬	予定価格	9800円(税別)
メディア（容量）	ROM(16Mbit+B.B.)		
ジャンル	シミュレーション		

発売が8月上旬に決まり、ゲーム内容もすこしずつ明らかになってきた、シミュレーションゲームの最新情報だ。今回は前作とPCエンジン版を基本に改良された『II』のゲームシステム、ビジュアルシーン、初公開となる戦闘シーンを紹介していく。


AT20 DF14 MV5
20%
L1 A24 D19 MP 0 HP10

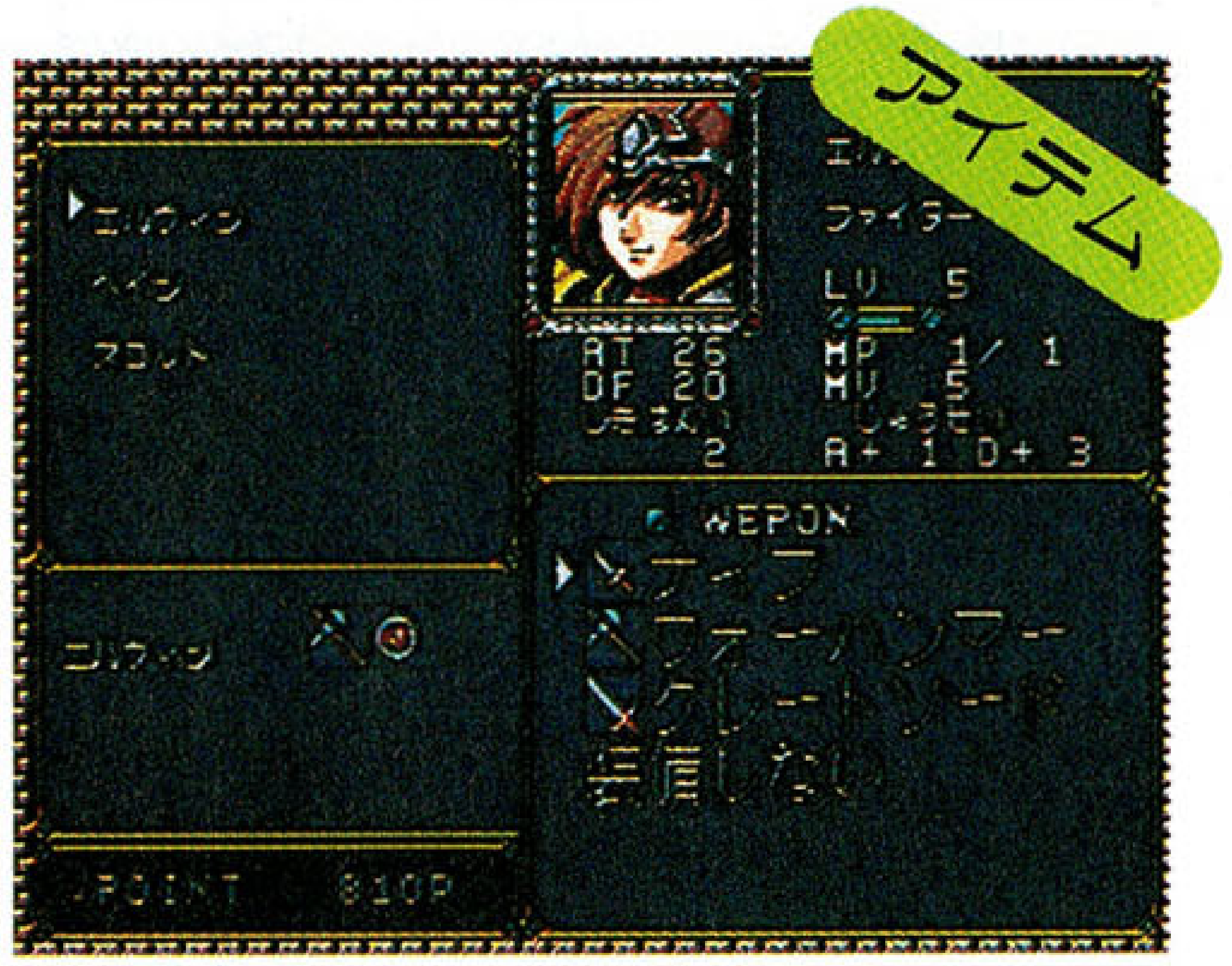
通常画面はこのような感じになる


L3 A21 D17 MP 6 HP10

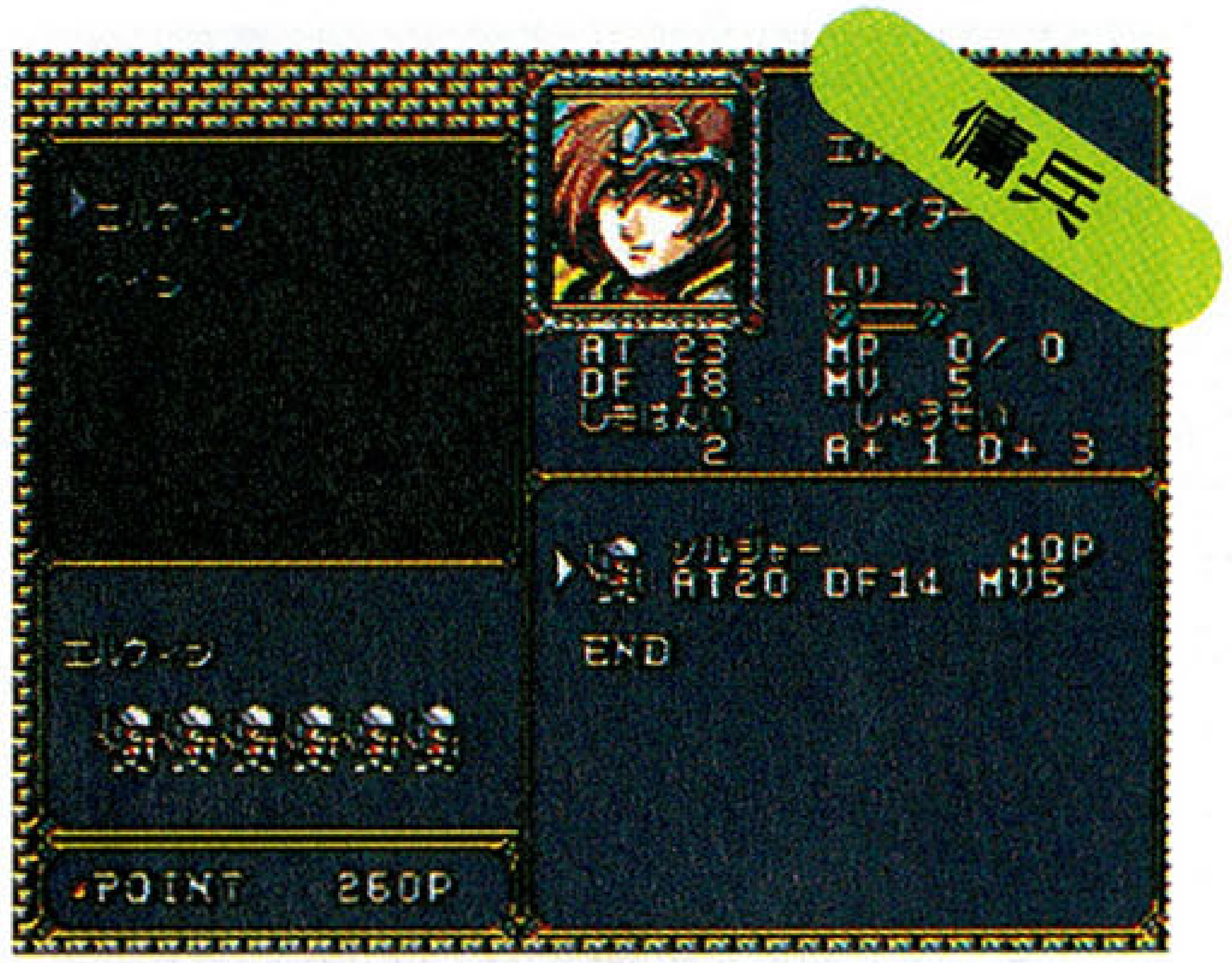
戦闘中も途中でメッセージが入る

前作のシステムを改良

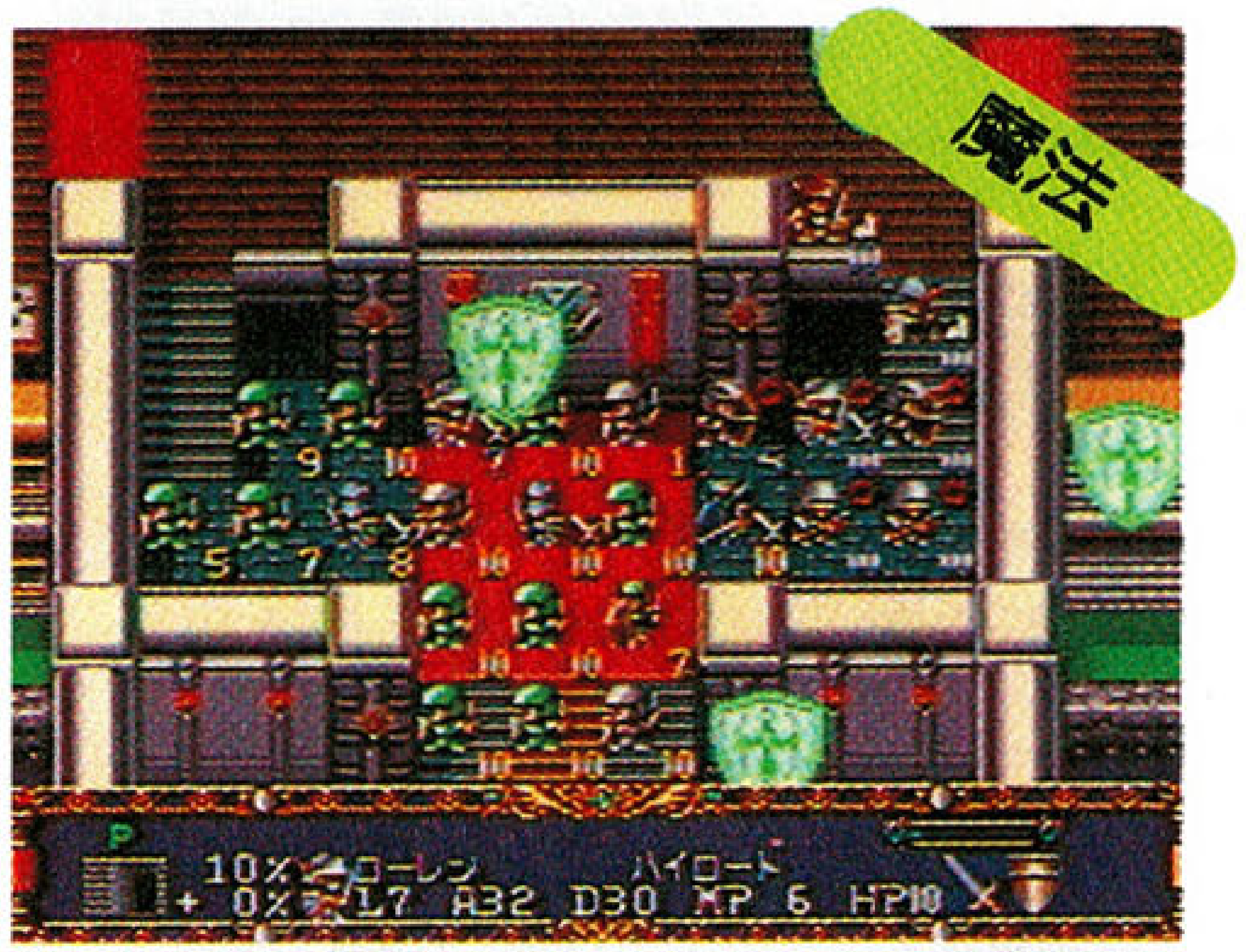
『II』での大きな変更点は、アイテムが店で買える。傭兵が6人まで雇え、シナリオクリア時に残った人数で経験値が加減する。攻撃補助魔法が追加されたなどだ。


アイテム
エルウィン
ファイター
LV 5
AT 26
DF 20
MP 1/ 1
MV 5
WEPON
POINT 810P

武器、防具と3つまで装備可能


傭兵
エルウィン
ファイター
LV 1
AT 23
DF 18
MP 0/ 0
MV 5
AT20 DF14 MV5
40P
END
POINT 260P

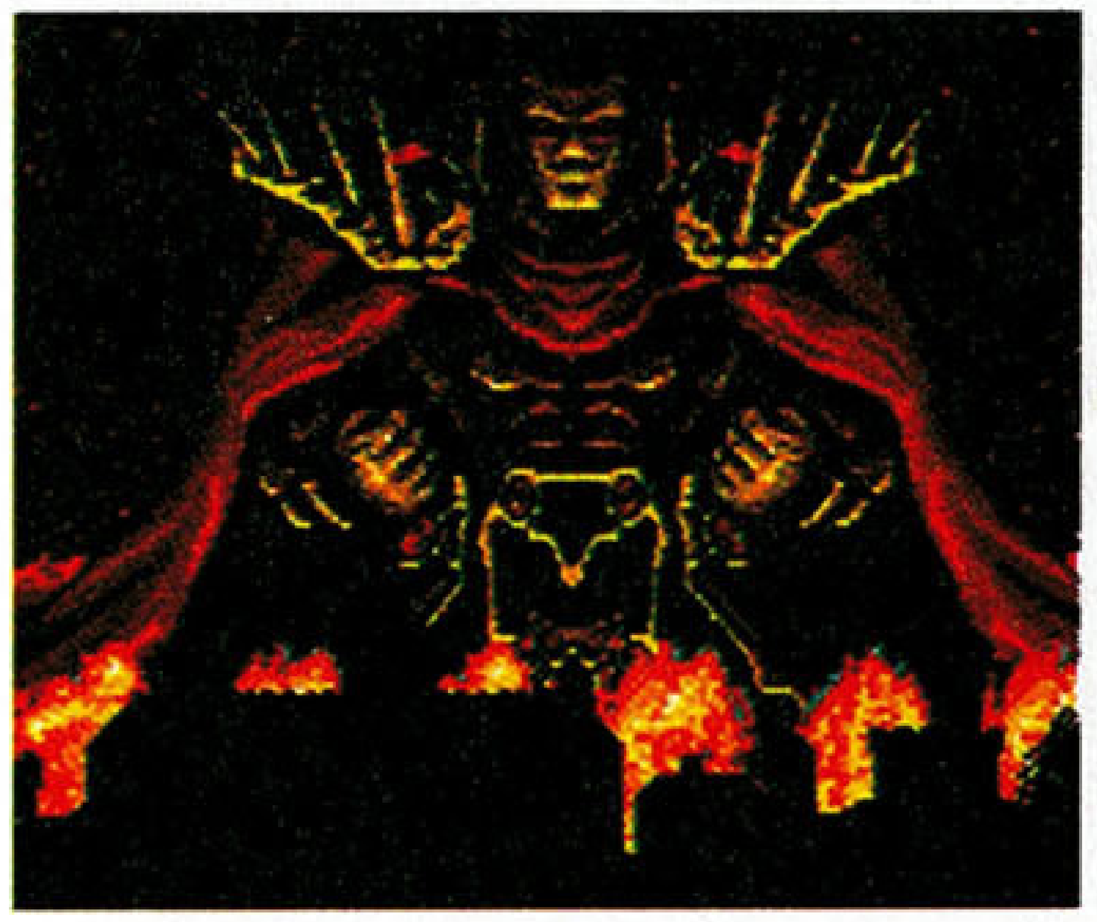
雇える人数が10人から6人に


魔法
L7 A32 D30 MP 6 HP10

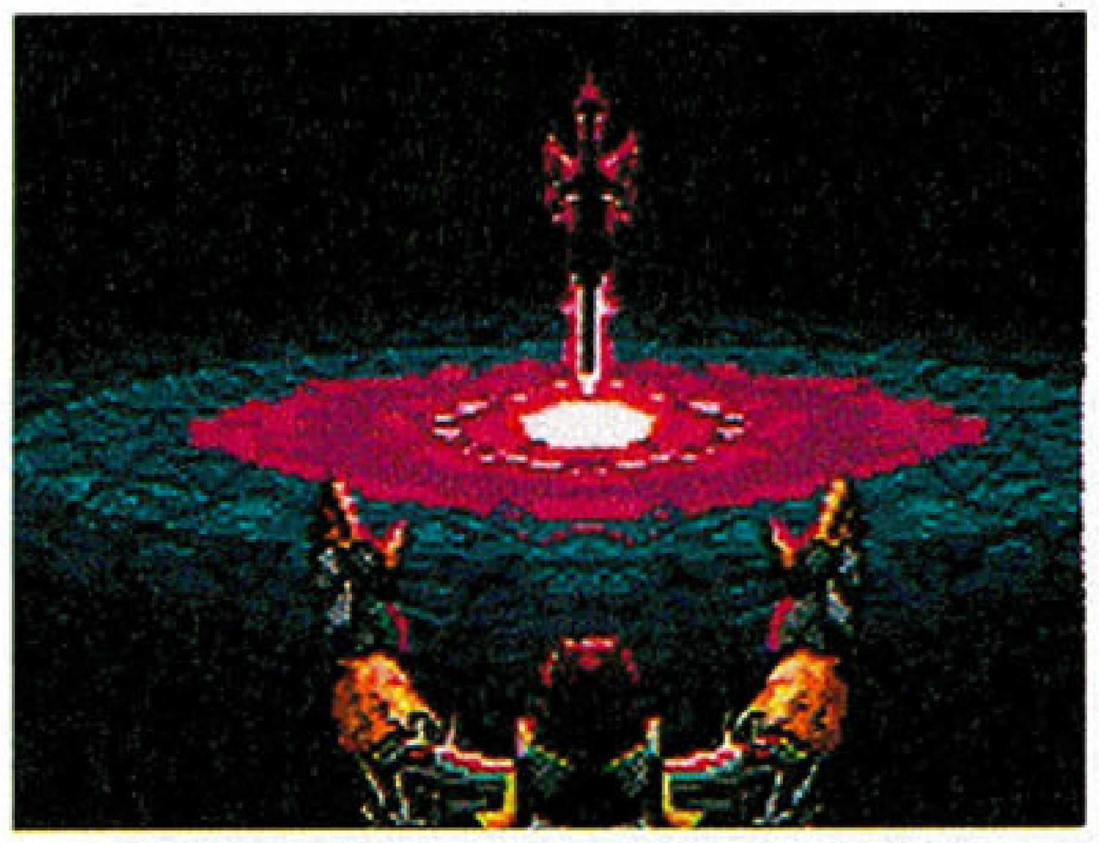
新たに攻撃補助魔法が登場

オープニングビジュアル一部紹介

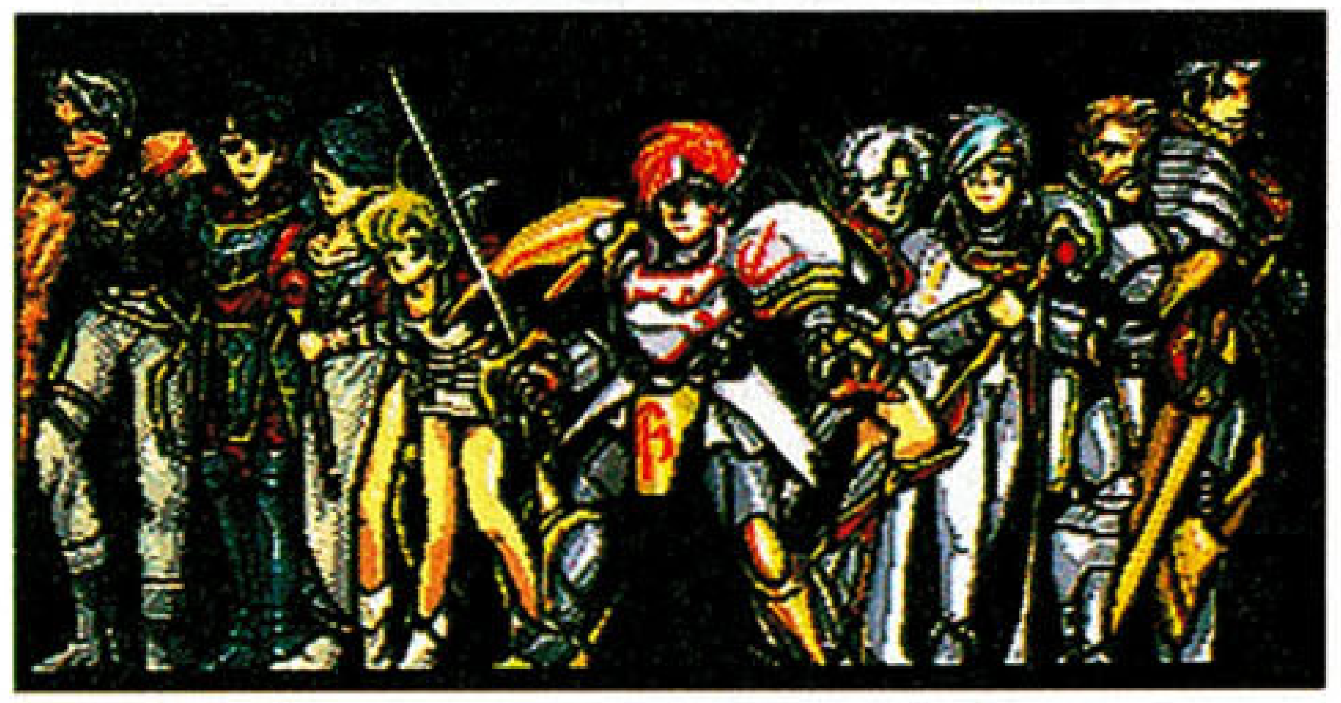
今回紹介するビジュアルは、主人公エルウィンの敵となるレイガルド帝国の王、ベルンハルトの侵略で街が焼かれている場面、剣を呼び出しているところだ。



己の野望のため、侵略の限りを尽くす



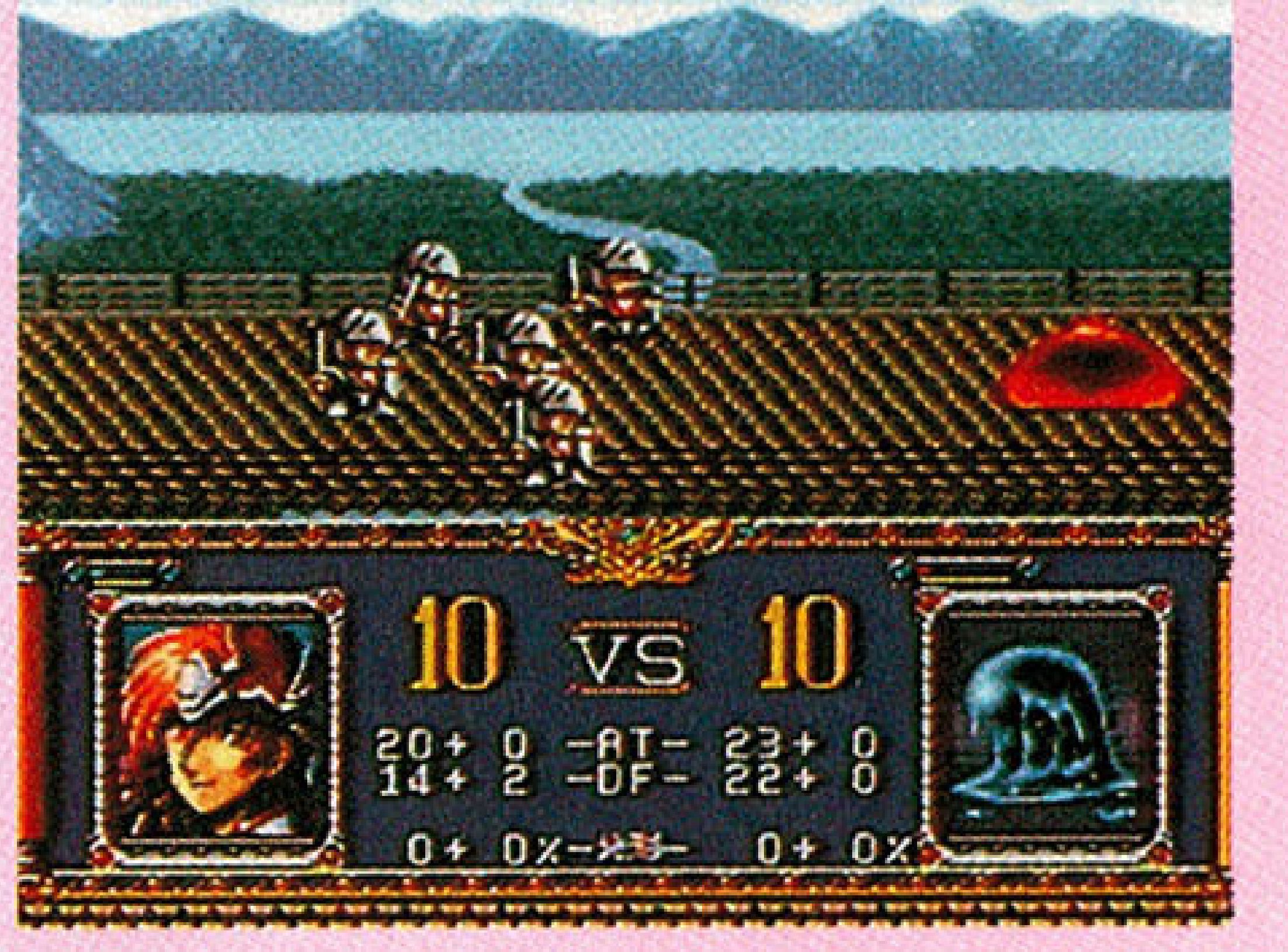
剣を呼び出しているシーンなのだ



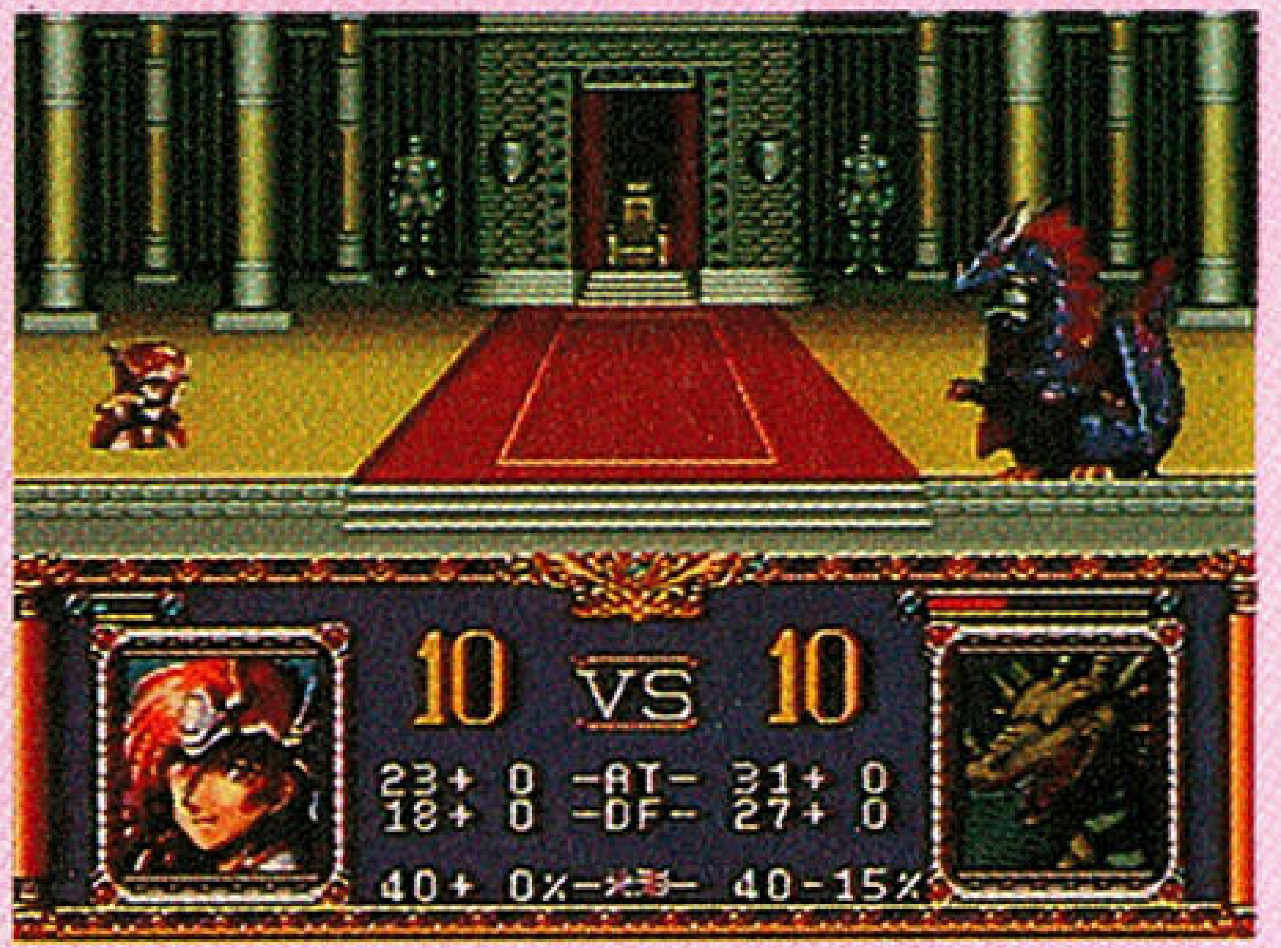
エルウィンとその仲間たち

戦闘シーンはよりパワーアップ!

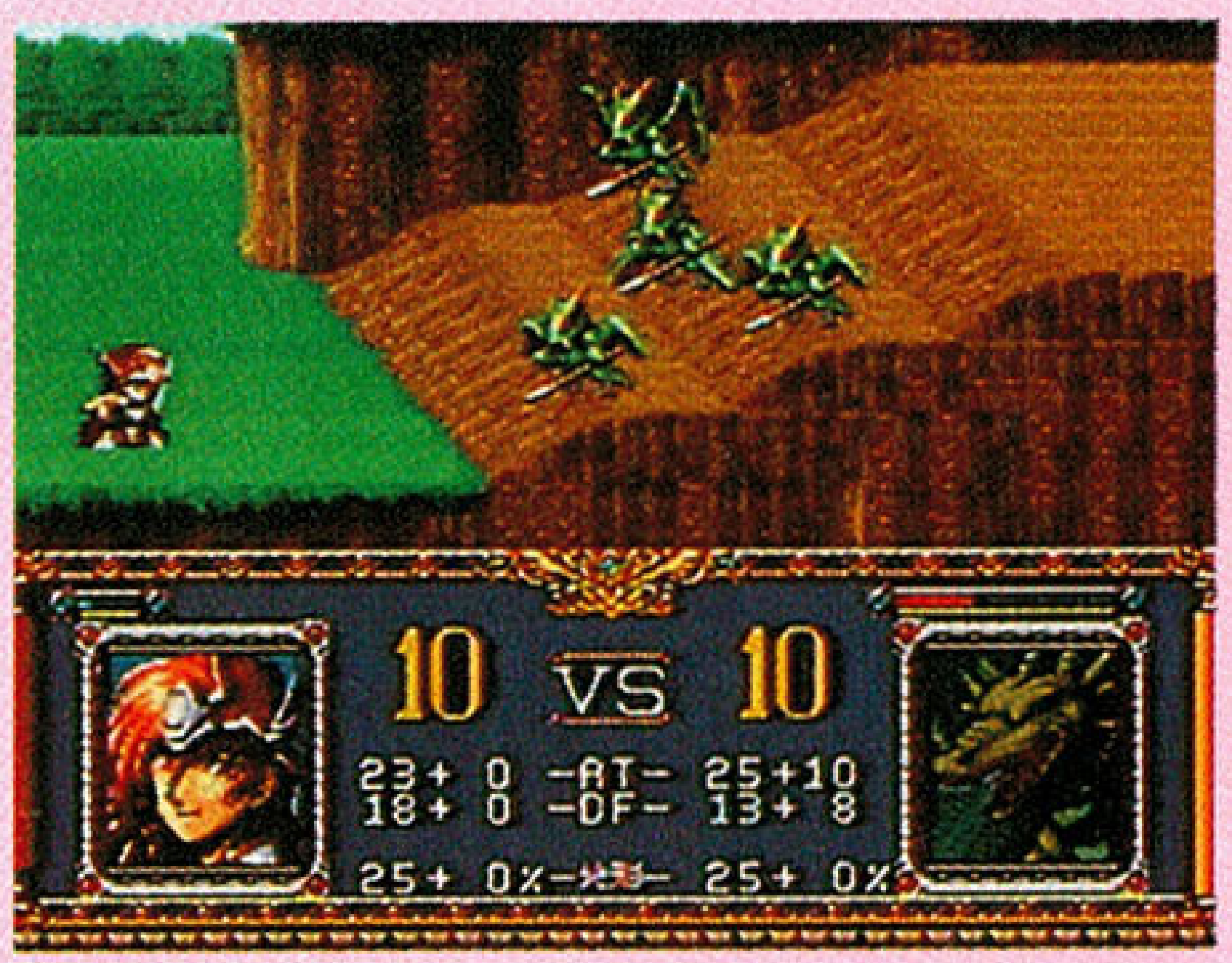
今回紹介する戦闘シーンの画面写真は『II』のものだが、まだ、攻撃パターンは入っていない。どのような攻撃方法になるのかは、現在未定とのこと。前作に比べると、1人1人のキャラクタが大きく描かれ、細々した戦闘ではなくなっている。また、傭兵をよく見ると口を開けて敵に襲いかかっているのが分かる。


10 VS 10
20+ 0 -AT- 23+ 0
14+ 2 -DF- 22+ 0

各キャラクタの攻め込んでいく表情が細かく描かれている


10 VS 10
23+ 0 -AT- 31+ 0
18+ 0 -DF- 27+ 0
40+ 0% 40-15%

1人のキャラクタが大きくなり、見やすくなった

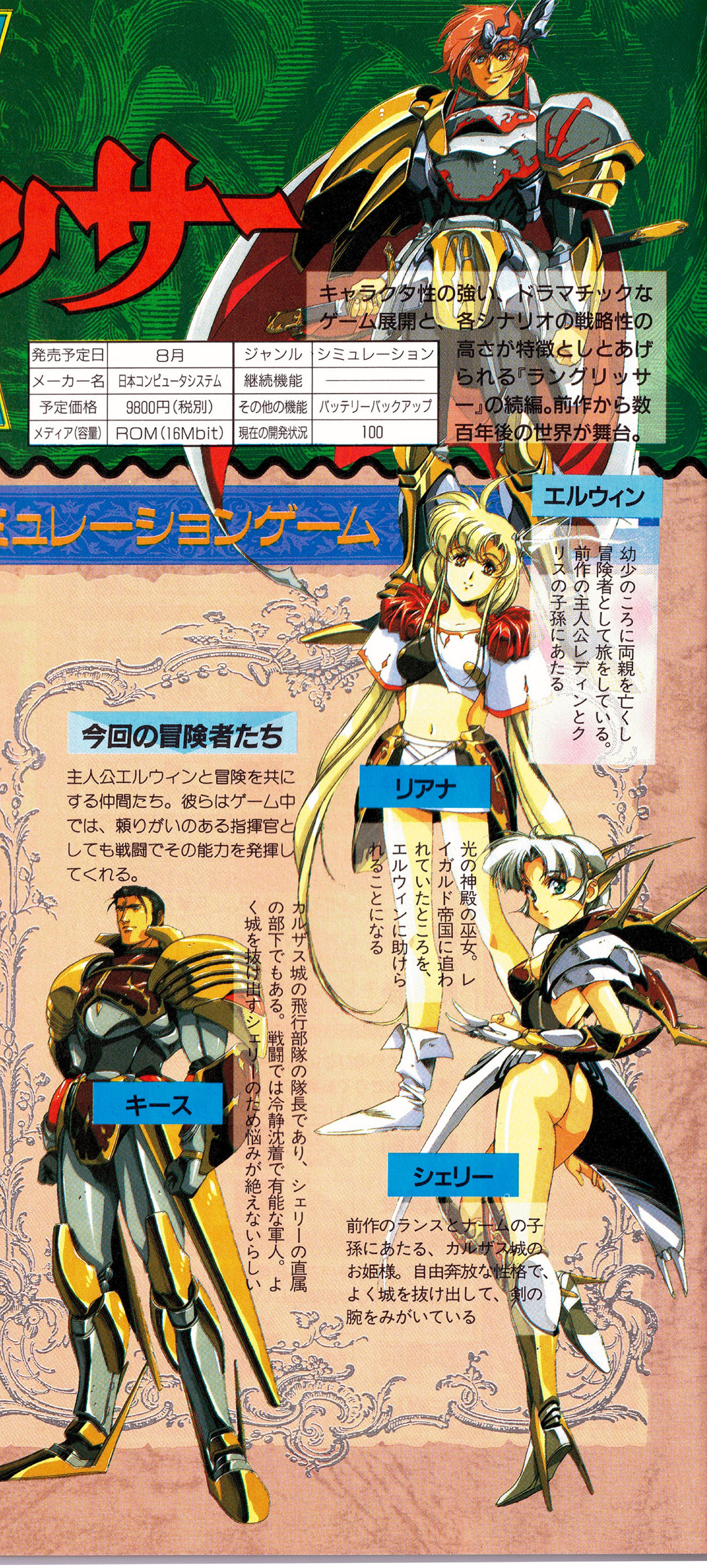

10 VS 10
23+ 0 -AT- 25+10
18+ 0 -DF- 13+ 8
25+ 0% 25+ 0%

今回も地形効果を設定している

話題作2大攻略2

伝説の秘剣をめぐり再び争いが始まる…

ラングリッサーII

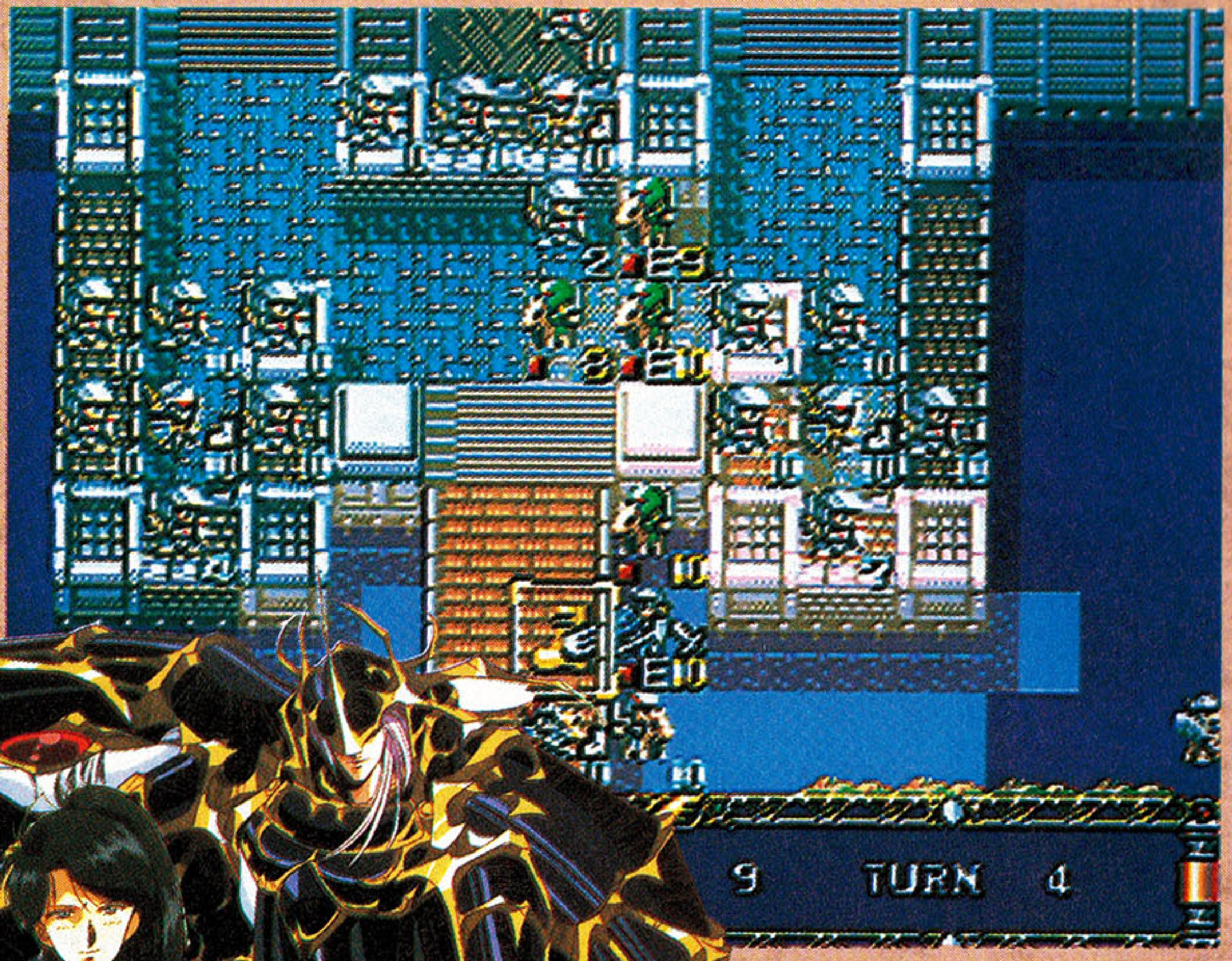


キャラクタ性の強い、ドラマチックなゲーム展開と、各シナリオの戦略性の高さが特徴としとあげられる『ラングリッサー』の続編。前作から数百年後の世界が舞台。

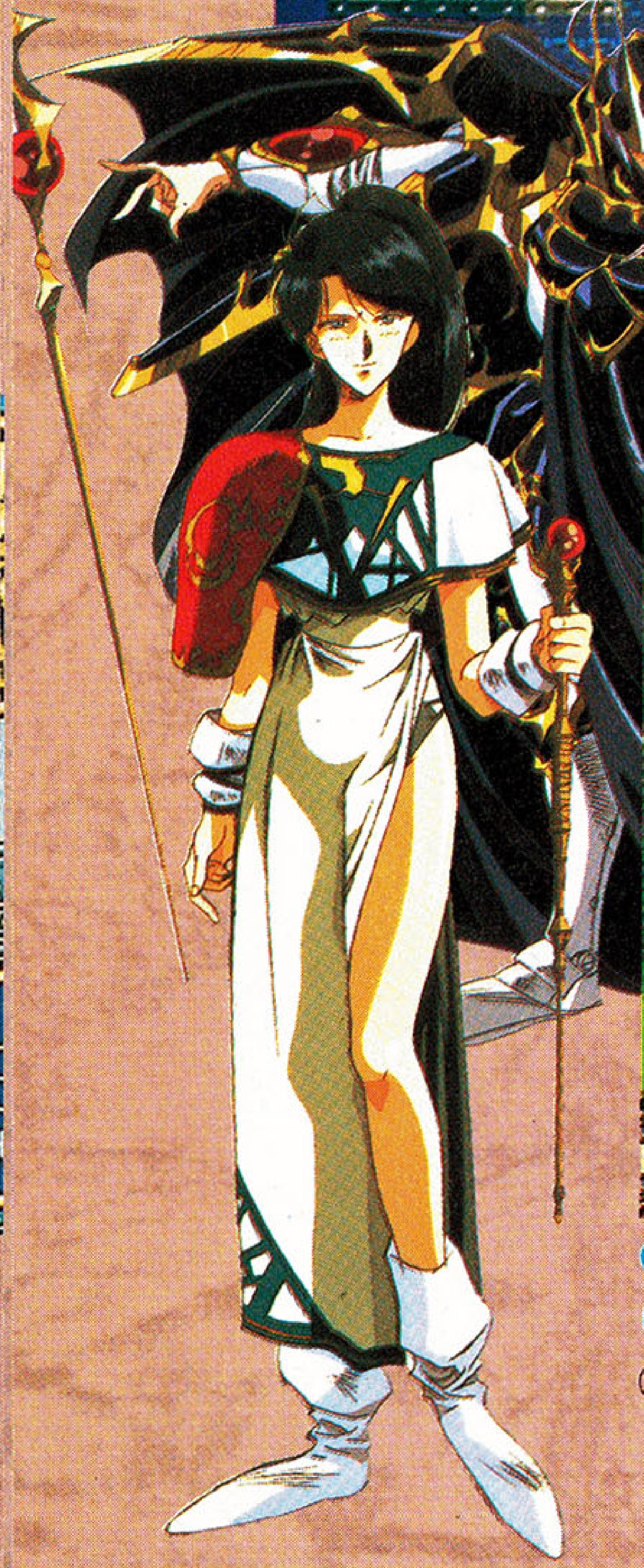
発売予定日	8月	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	日本コンピュータシステム	継続機能	――――――
予定価格	9800円（税別）	その他の機能	バッテリーバックアップ
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100

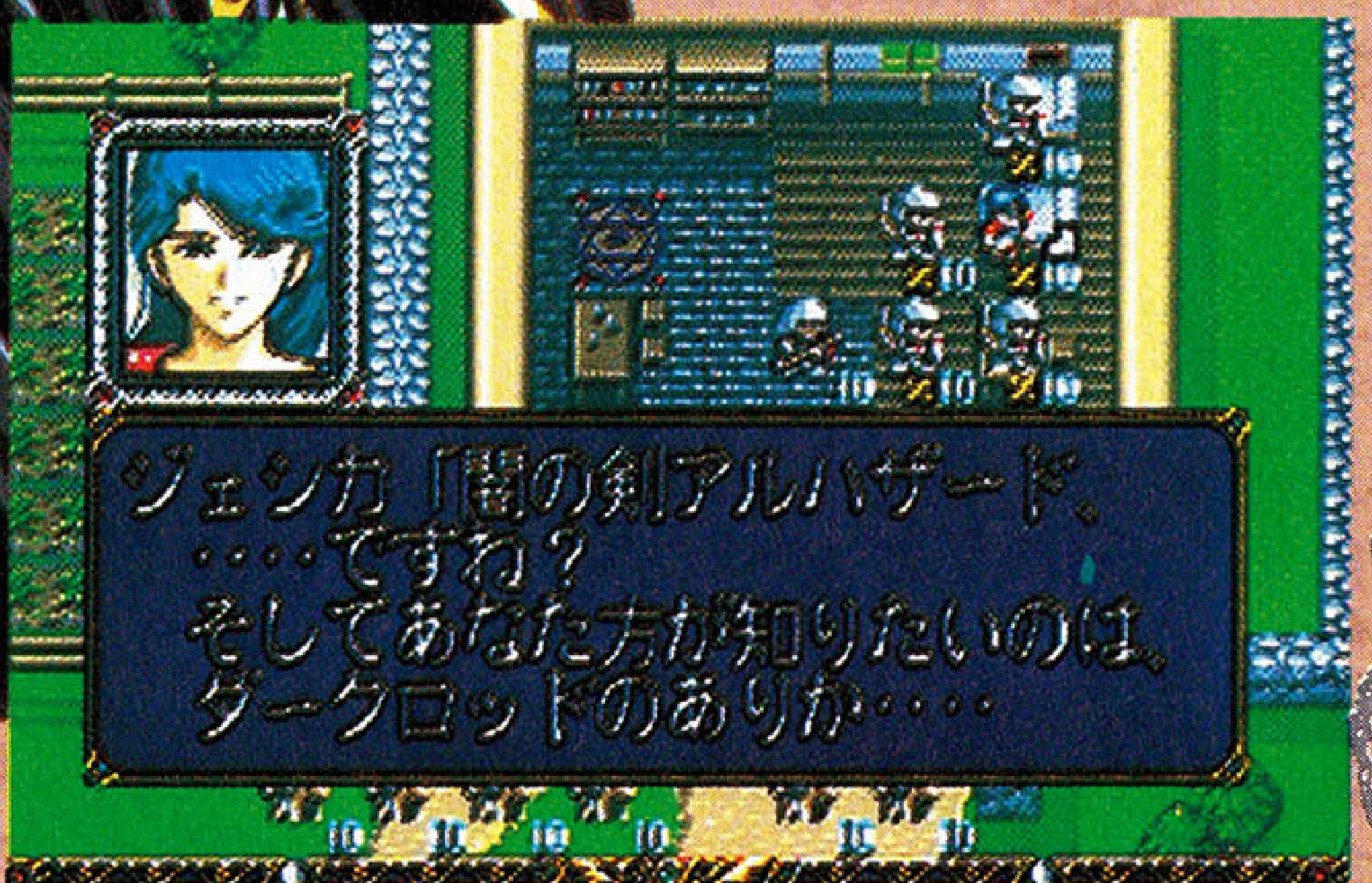
ストーリー重視型のシミュレーションゲーム

今回の戦いはレイガルド帝国が、闇の剣アルハザードを手にいれたことから始まる。帝国は大陸統一の野望を抱き、各地に軍事侵攻を始める。そして主人公が立ち寄った村でも、ある娘をさらうために軍隊がおしよせてきたのだった。



⬆キャラクタ性も強いが、戦略性もかなり高い





ジェシカ「闇の剣アルハザード、
‥‥ですね？
そしてあなた方が知りたいのは、
ダークロッドのありか‥‥

⬅⬆前作に登場したジェシカとボーゼルも再登場。ほかのキャラクタも名前のみだが登場するようだ

©NCS

今回の冒険者たち

主人公エルウィンと冒険を共にする仲間たち。彼らはゲーム中では、頼りがいのある指揮官としても戦闘でその能力を発揮してくれる。

エルウィン

幼少のころに両親を亡くし冒険者として旅をしている。前作の主人公レディンとクリスの子孫にあたる

リアナ

光の神殿の巫女。レイガルド帝国に追われていたところを、エルウィンに助けられることになる

キース

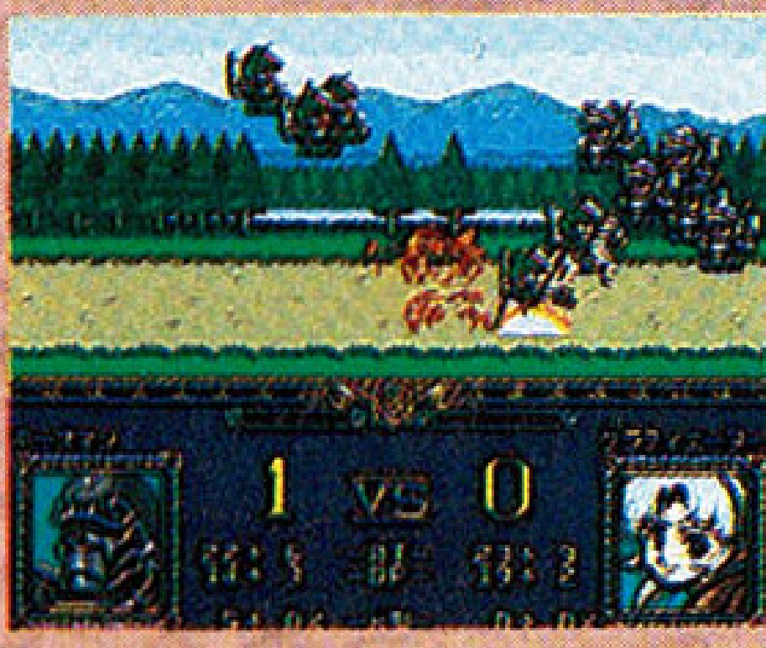
カルザス城の飛行部隊の隊長であり、シェリーの直属の部下でもある。戦闘では冷静沈着で有能な軍人。よく城を抜け出すシェリーのため悩みが絶えないらしい

シェリー

前作のランスとナームの子孫にあたる、カルザス城のお姫様。自由奔放な性格で、よく城を抜け出して、剣の腕をみがいている

傭兵をうまく操り自軍を勝利へ導く

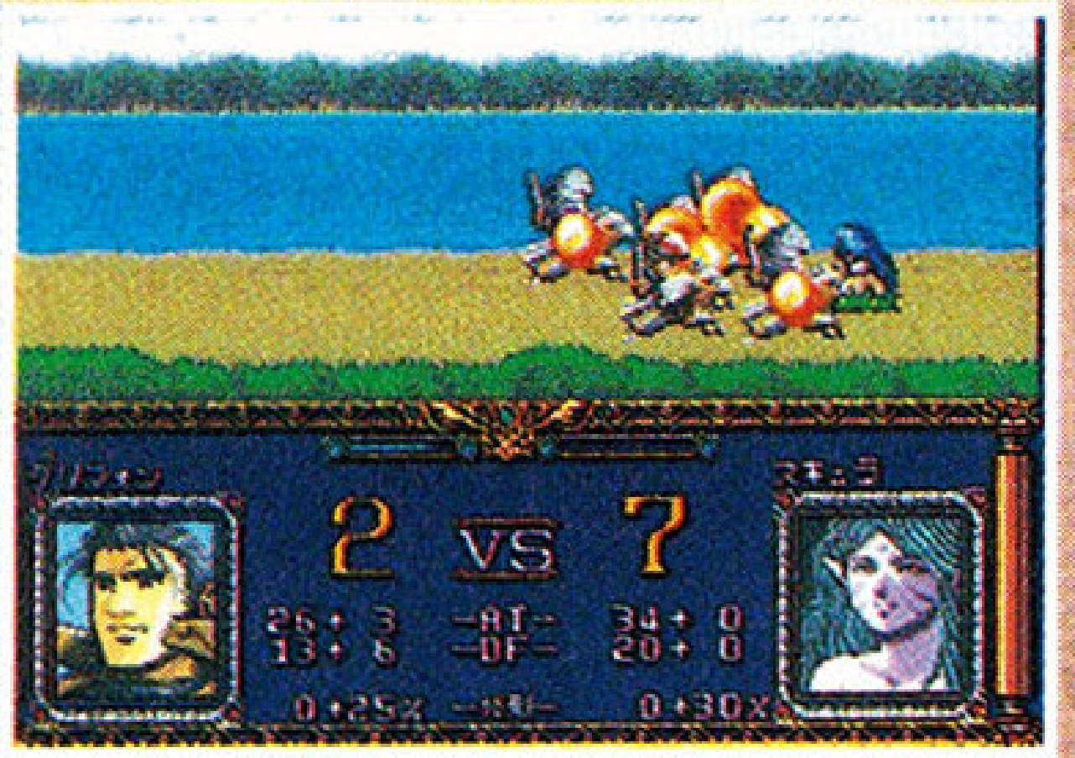
20以上ある各シナリオには、勝利条件と敗北条件が存在する。勝利条件を満たすとシナリオクリアとなり、敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーになる。



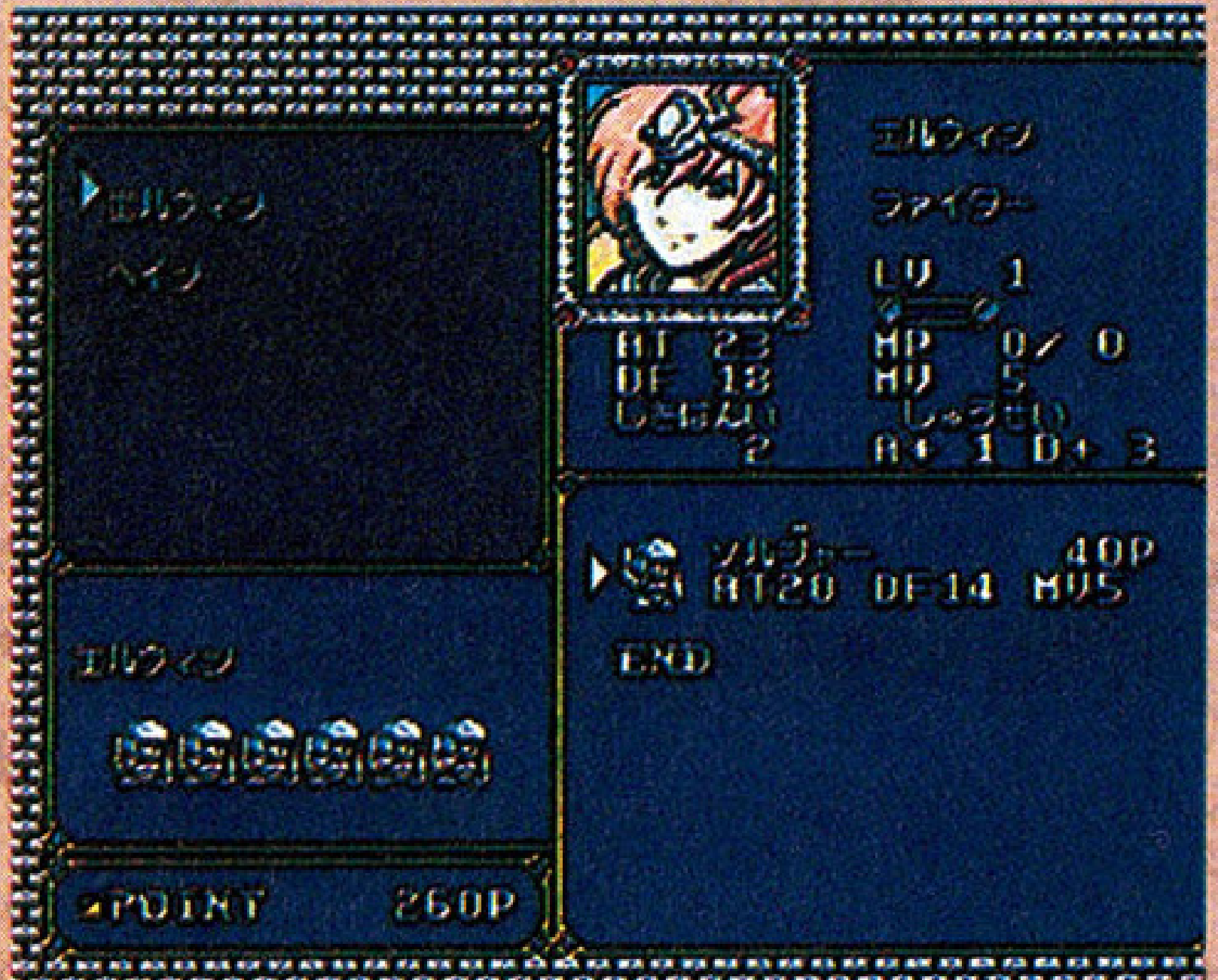
相手との相性を考えて戦闘をするのが基本中の基本。考えないと、とんでもない目に遭う

出撃準備はぬかりなく

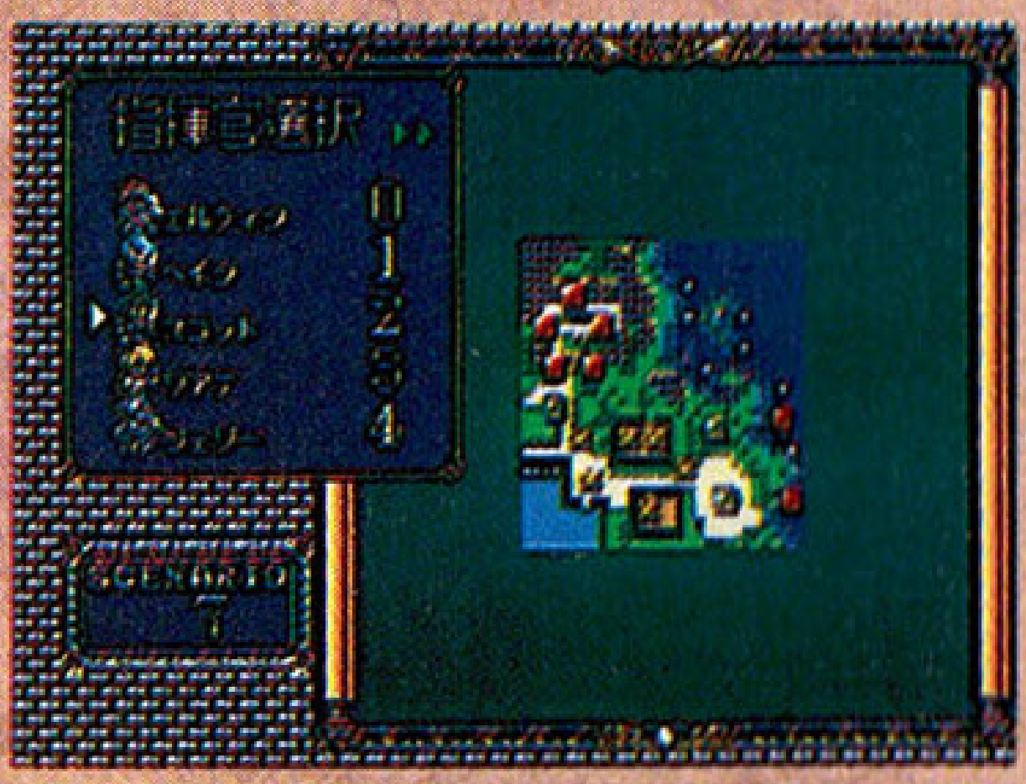
戦いの前には出撃準備というものがあり、傭兵を雇ったり、ショップでアイテムを購入して装備を整えることができる。傭兵は1人の指揮官につき最大6人まで雇うことができ、指揮官のクラスによって雇える傭兵の種類も異なってくる。すべての準備が整い、MAP上に指揮官の初期配置を決めたら、いよいよ敵との戦いだ。



いろいろなクラスの傭兵が登場する



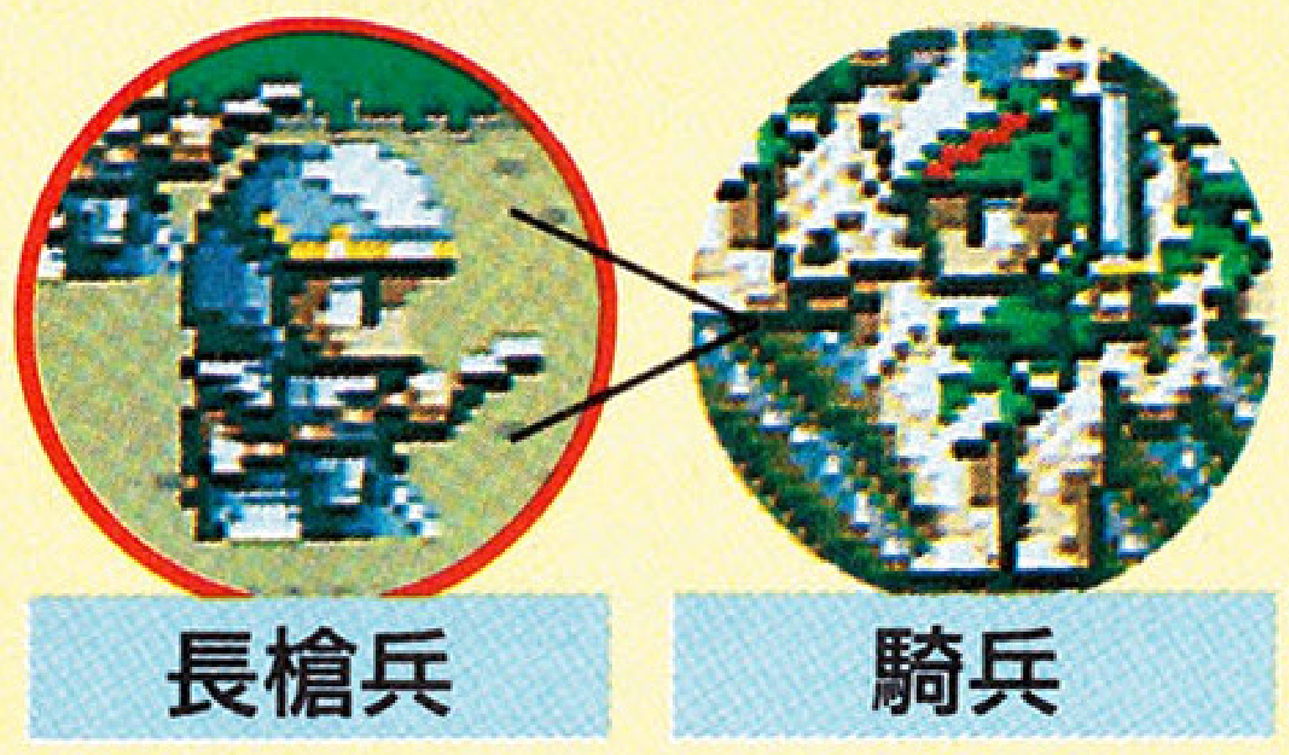
傭兵によっては、かなりの額を払わないと雇えないものもある



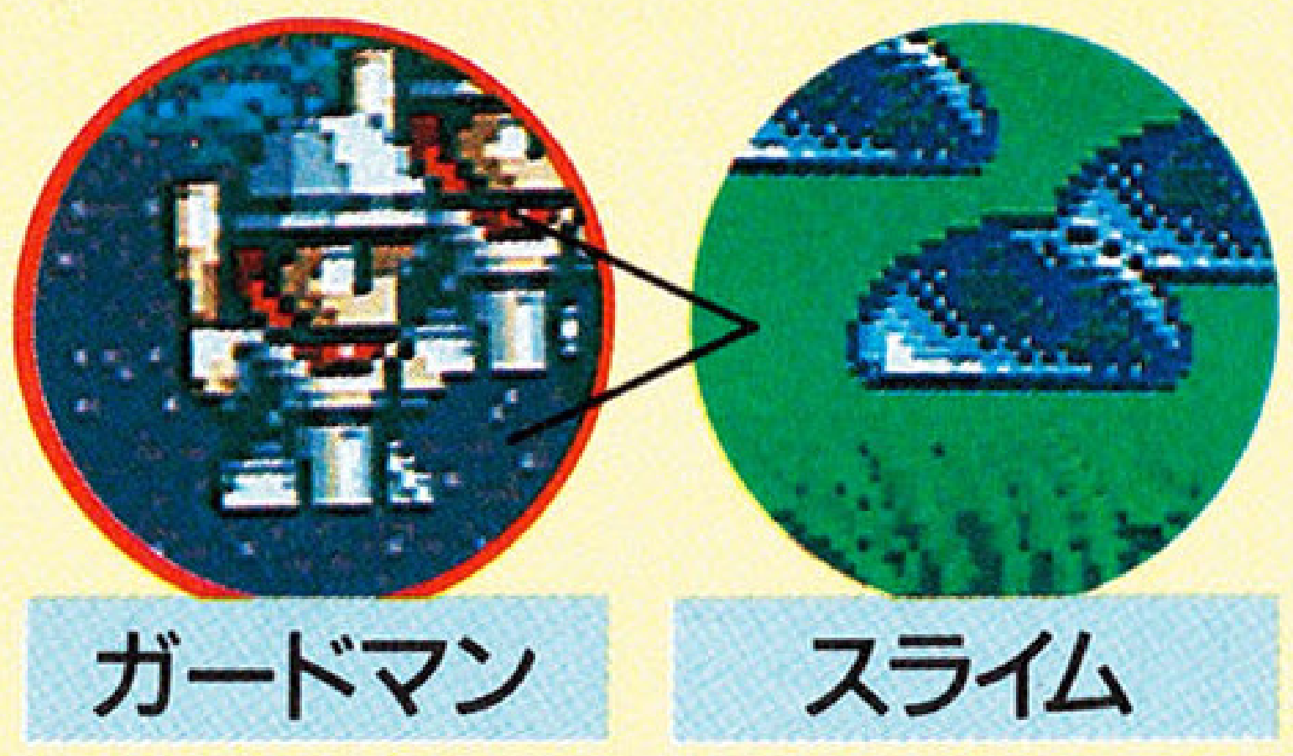
部隊表で相手の強さを確認してから配置するのも良い

傭兵のもつ属性に注意

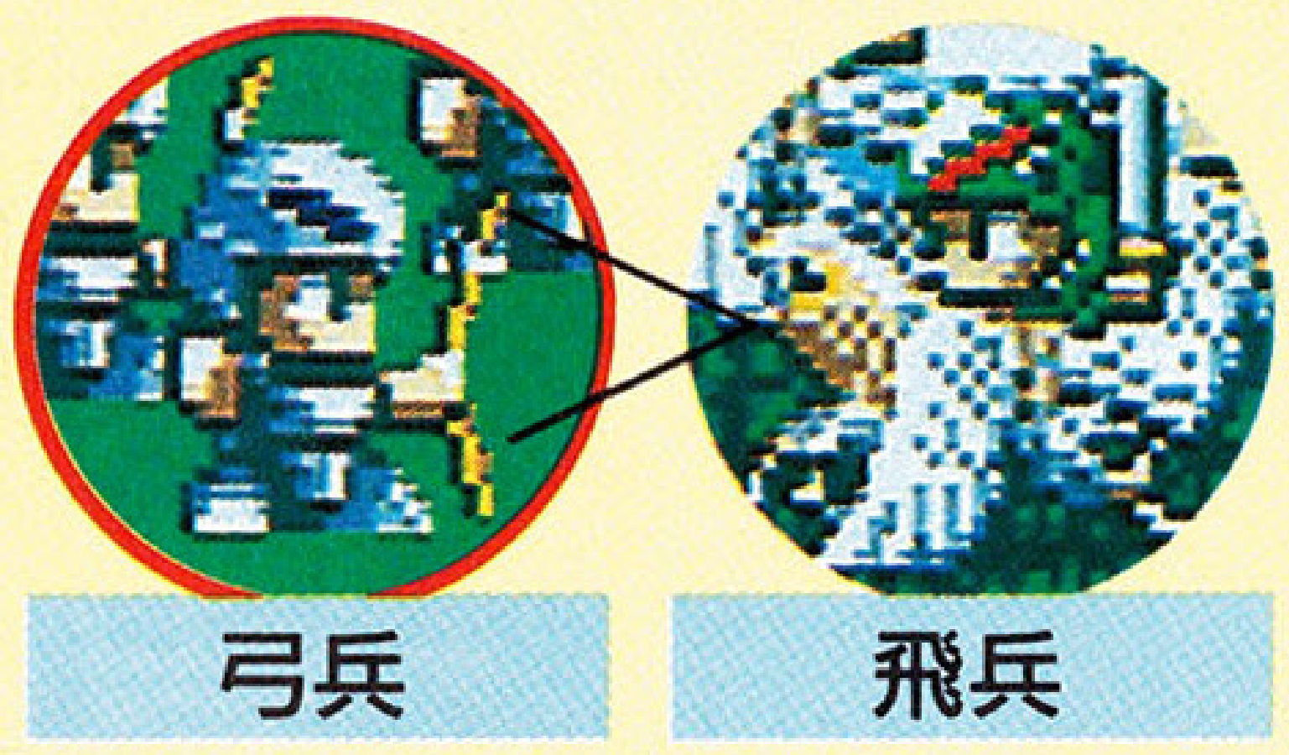
傭兵には戦い合う双方のユニットに、相性のようなものが存在する。そのため、いかに強いユニットでも、相性が悪ければ惨劇は目に見えている。たとえば、歩兵に対しては絶対的な強さを誇る騎兵も、長槍兵にはまるで歯が立たない。しかし、その長槍兵も歩兵にはボロ負けしてしまうなど、力関係はかなり明確にあらわれる。指揮官の配置時には、どこにどんな部隊がいるか考えて配置しよう。



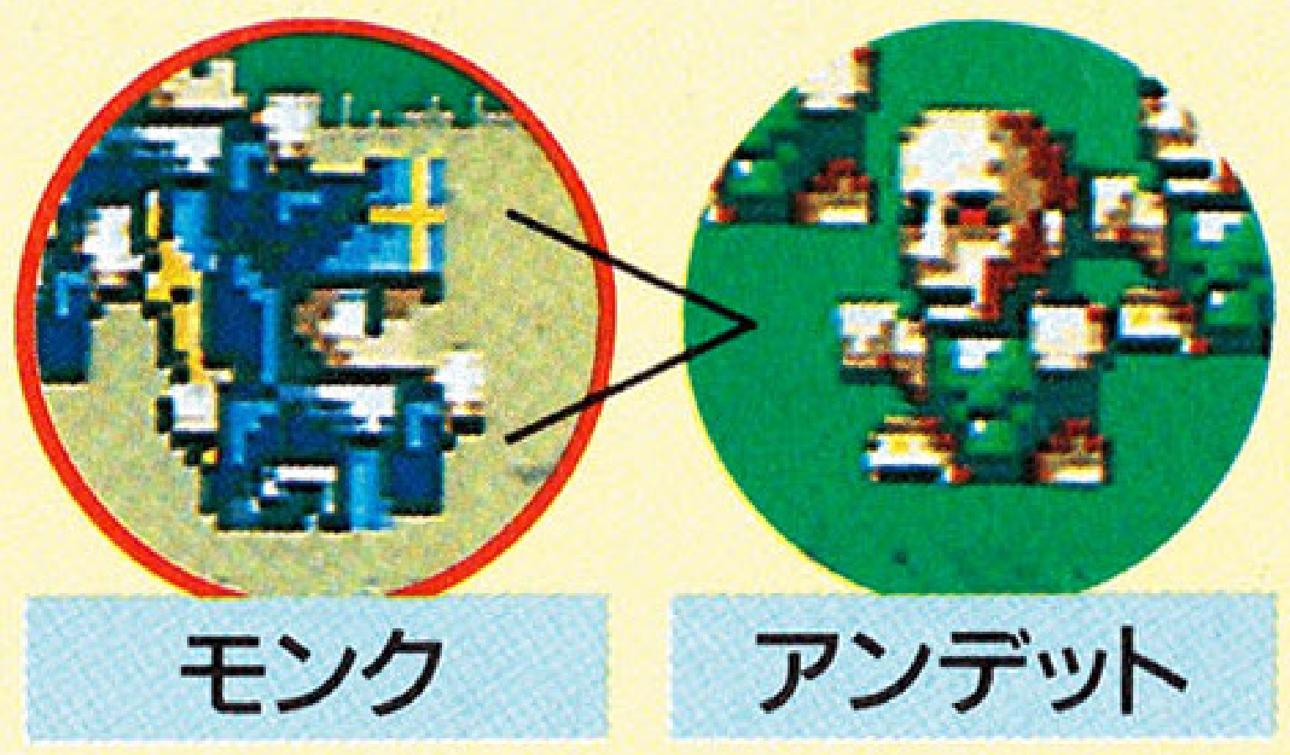
長槍兵（パイク兵など）は騎馬兵（ホースマンなど）に強い



ガードマンはスライムにのみ、一方的に強い



弓兵（エルフなど）は飛兵（グリフォンなど）に強い



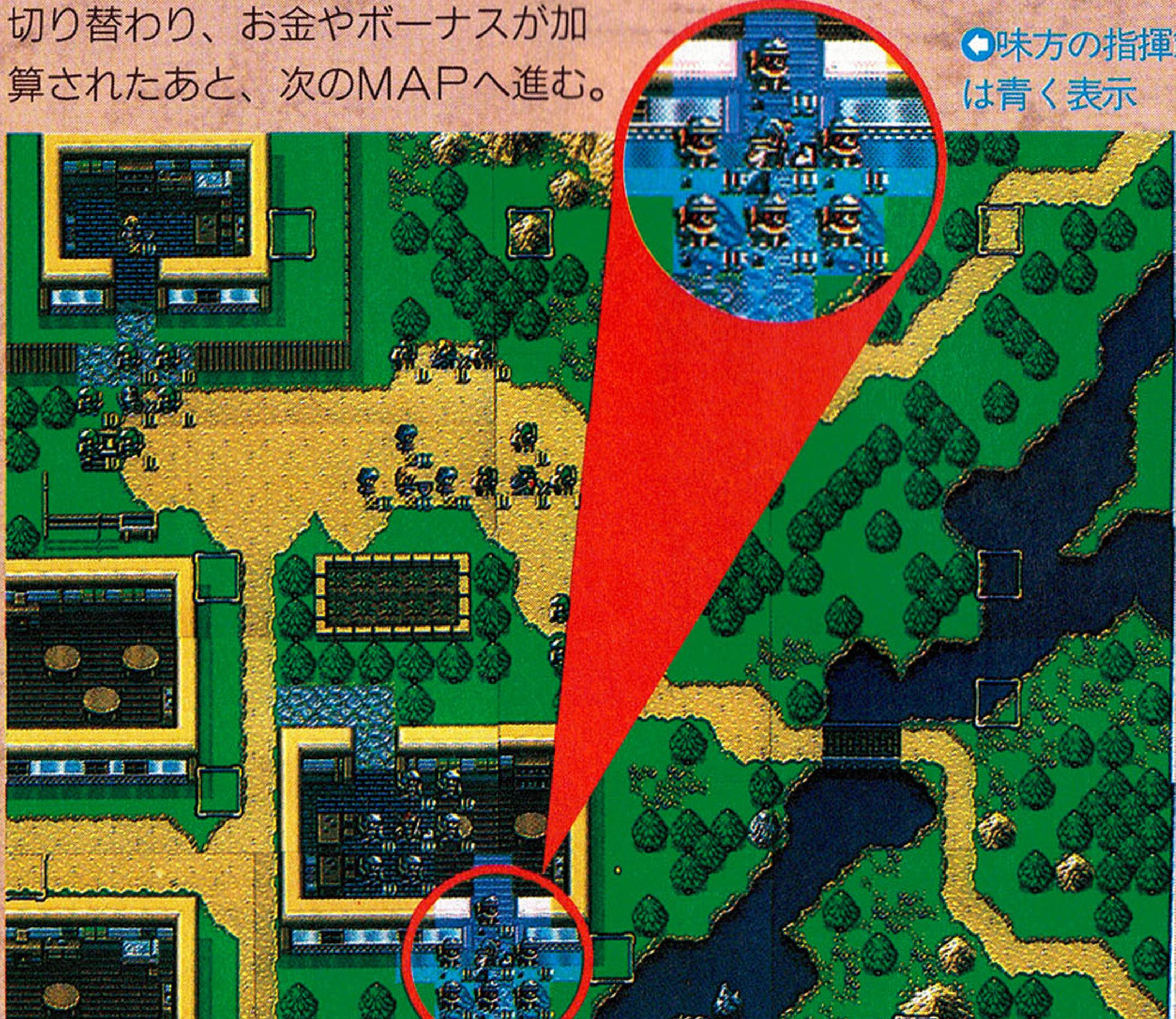
僧兵（モンクなど）はアンデット（魔物も含む）に強い

勝利の鍵を握るは傭兵

戦闘では自軍の指揮官と、その部下の傭兵に命令をくだし、作戦を実行する。敵と味方のターンを交互にくり返し、勝利条件を満たせば、シナリオクリアとなる。戦闘に勝利すると戦果報告の画面に切り替わり、お金やボーナスが加算されたあと、次のMAPへ進む。

部下の指揮範囲

指揮官には傭兵を指揮する範囲が定められている。MAP上で青く点滅しているのが指揮範囲で、その中では指揮官の部下である傭兵の攻撃力と防御力がアップする（指揮修正が加わる）。つまり指揮範囲内で傭兵が戦えば、その分有利に戦闘をすすめるコトができるわけだ。指揮範囲はクラスによって異なる。

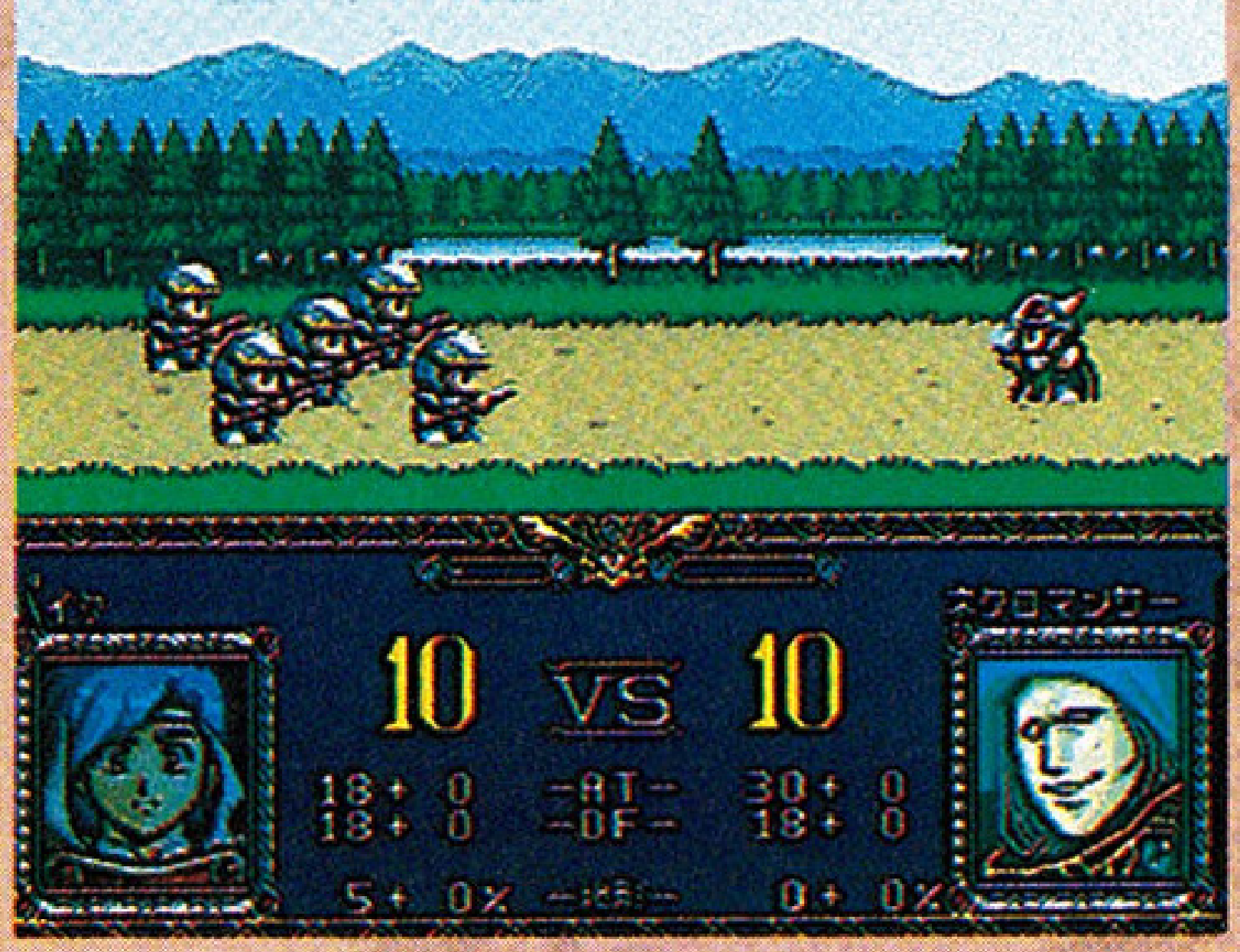


味方の指揮範囲は青く表示

まずはMAPをよく見て、自分なりの戦略を立てよう

指揮官をうまく利用

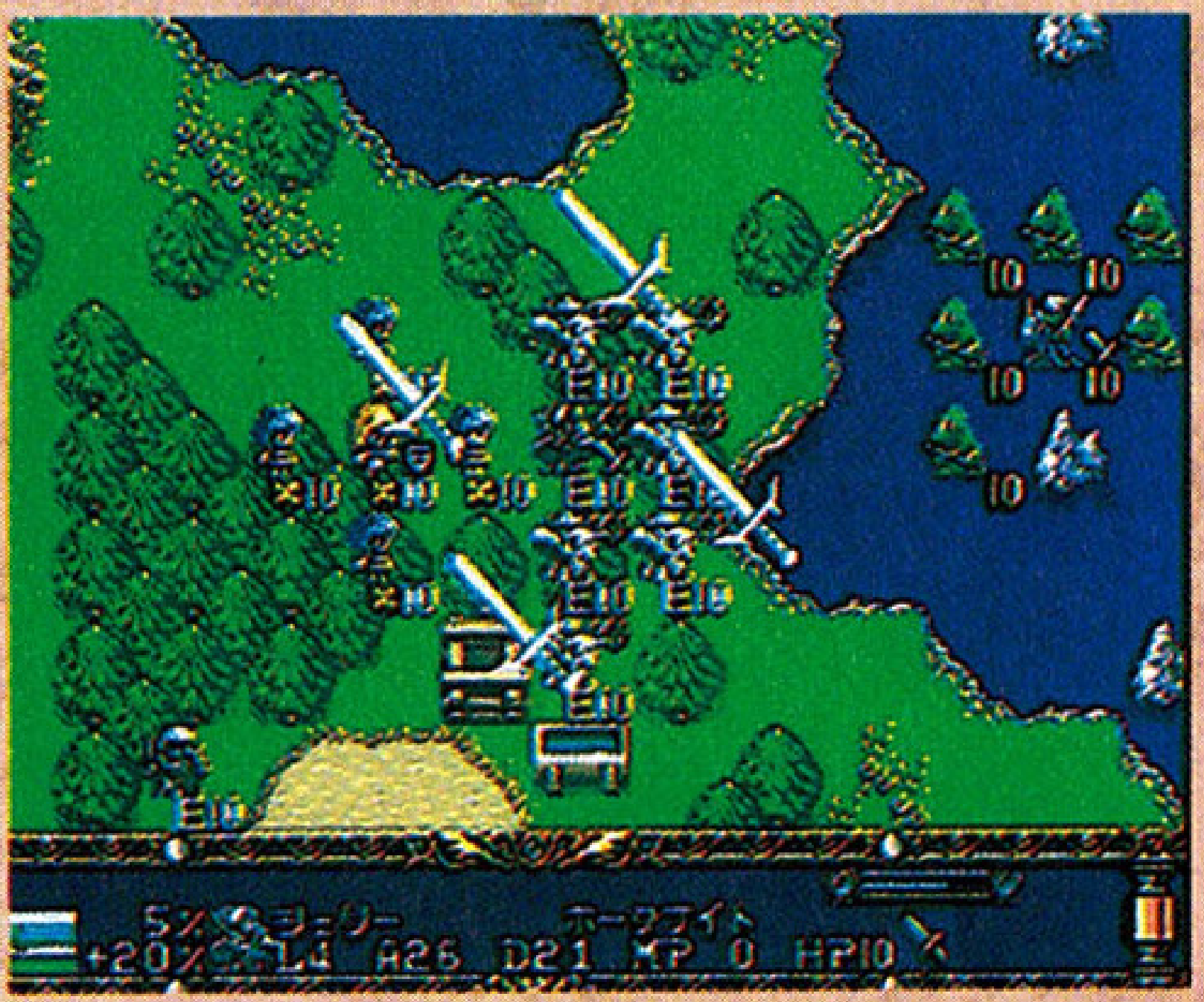
指揮官は「治療」というコマンドを使うとHPが3、MPが2ポイント回復する。部下は自軍のターン開始時に、指揮官に隣接（上下左右の4カ所）していればHPが3ポイント回復できる。また、指揮官がやられれば、部隊は全滅してしまうので、注意しよう。



指揮範囲外で部下が戦うと、指揮官の顔が暗く表示される

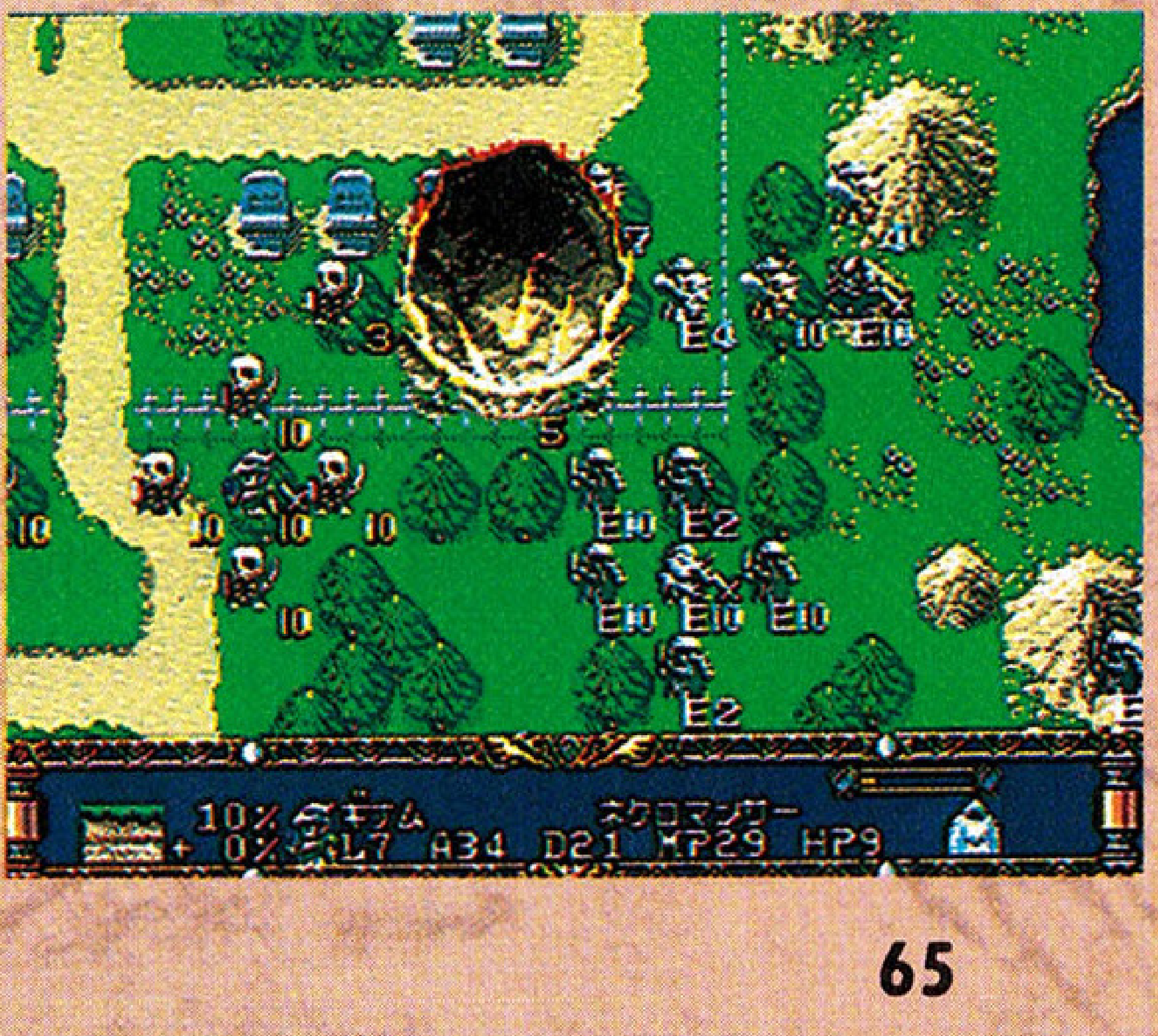
補助魔法も使える

前作には存在しなかった「補助魔法」が今回は登場。味方の攻撃力を高めたり、敵を眠らせることができるなど、戦闘もかなり有利に。



味方の攻撃力を上げる「アタック」の魔法。剣が味方を取り巻く

敵部隊に大きなダメージをあたえる「メテオ」のグラフィックは派手



シナリオクリアへの役立ちデータを総まとめ

ここでは戦闘に大きな影響を与える魔法、地形効果、そしてクラスチェンジのデータを紹介する。この3つをおろそかにしては、前半ステージすらも苦労するコトは確実。しっかりチェックしてね。

魔法効果一覧表

魔法には攻撃魔法、回復魔法、そして初登場の補助魔法の3種類がある。魔法は指揮官のクラスによって、覚えられる魔法が決まっているので、クラスチェンジをくり返して覚えていくことになる。

魔法の属性について

魔法のもつ属性を利用すれば、戦闘でかなり優位にたつことができる。たとえば、水上で圧倒的に強い水兵にも、サンダーを使えば、かなりのダメージを与えるコトができ、同等に戦うこともできる。

雷の属性…水上ユニットに追加ダメージ
風の属性…飛行ユニットに追加ダメージ
聖の属性…アンデットを一撃で倒せる
地の属性…飛行ユニットには無効
精の属性…アンデットには無効

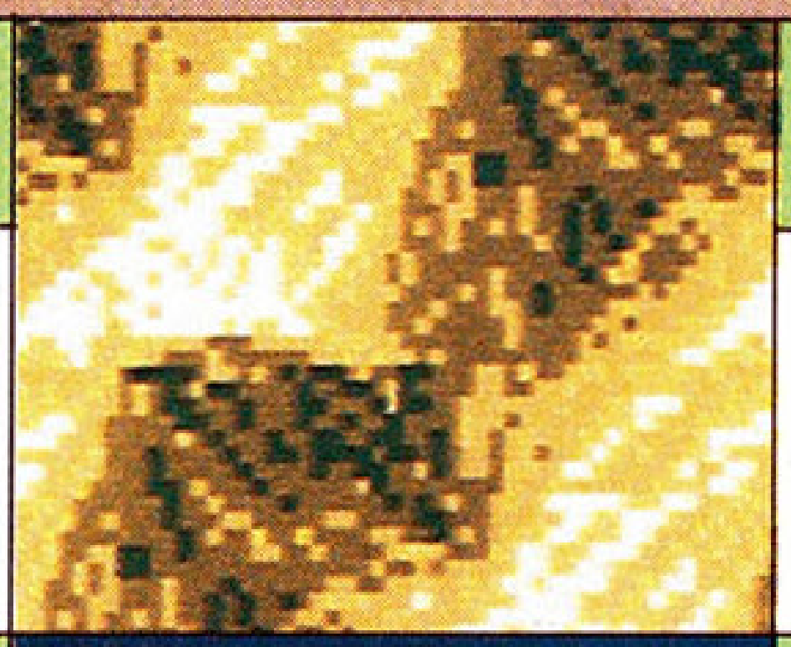
	魔法名称	属性	対象	射程	範囲	MP	使用効果
攻撃魔法	マジックアロー	—	敵単	5	単体	1	炎の弾が、敵を目がけて飛んでいく
	ブラスト	—	敵単	2	単体	10	強力なエネルギー弾を敵にぶつけて攻撃する、非常に破壊力のある魔法
	サンダー	雷	敵単	8	部隊	3	敵1部隊の頭上に雷雲を呼び寄せ、落雷させる
	ファイヤーボール	—	敵	4	3	2	大気中で大爆発を起こし、敵にダメージをあたえる
	メテオ	—	敵	10	2	6	いくつものいん石を召還し、敵目がけて落下させる。場所によっては中心部分の地形を壊すほどの威力
	ブリザード	—	敵	0	3	3	急激に大気を冷却させて、局地的にヒョウの嵐を起こす
	トルネード	風	敵	0	2	4	巨大な竜巻を発生させて、敵を攻撃する
	ターンアンデット	聖	敵	0	1	3	範囲内にいる、指揮官以外のアンデットを消滅させる
	アースクエイク	地	敵	0	4	12	大地を揺るがし、敵に大ダメージをあたえる。地形のいたるところが壊れるほど強力で、効果範囲が広い
回復魔法	ヒール1	—	味方	6	1	2	範囲内にいる仲間のHPを3ポイント回復する
	ヒール2	—	味方	6	1	4	範囲内にいる仲間のHPを全回復する
	フォースヒール1	—	味単	6	部隊	4	1部隊の全ユニットのHPを3ポイント回復する
	フォースヒール2	—	味単	6	部隊	6	1部隊の全ユニットのHPを全回復する
補助魔法	スリープ	精	敵	4	1	2	敵を眠らせることができる
	ミュート	—	敵単	5	単体	3	敵周辺の空気の振動を停止させて、しばらくの間魔法を封じる
	プロテクション	—	味単	5	部隊	2	1ターンの間防御力修正が＋4ポイント上昇する
	アタック	—	味単	5	部隊	2	1ターンの間攻撃力修正が＋4ポイント上昇する
	ゾーン	—	敵単	6	単体	6	一時的に敵の指揮範囲を0にする
	テレポート	—	味単	10	部隊	5	味方1部隊を範囲内の好きなところへ、瞬時に移動させる
	イリュージョン	—	自分	?	?	2	傭兵を含め最大6体として、足りない人数分だけ自分の分身を作りだす。分身は一度攻撃を受けると消滅
	レジスト	—	味単	8	部隊	2	1ターンの間傭兵1部隊の魔法抵抗力を50%上昇させる
	チャーム	精	敵単	4	部隊	6	魔法で魅了することにより、一時的に敵を味方につける

MAP上の地形効果

地形効果とは、地形がユニットに与える効果のこと。たとえば山岳にいるユニットと平地にいるユニットが戦えば、山岳地帯のユニットには地形効果が30%あるため、防御力が高いというわけだ。

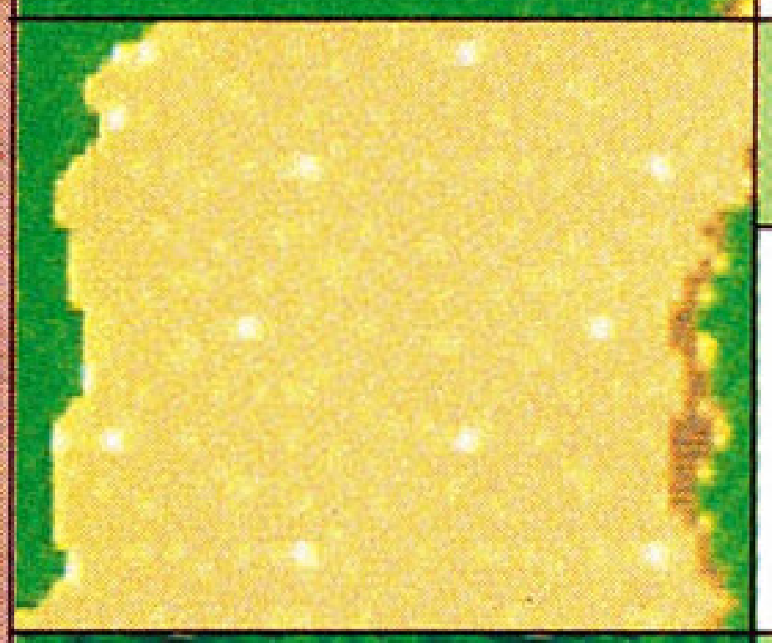
平地

地形効果5%。わずかに地形効果があるのだ



山岳

地形効果なんと30%。山で敵を迎え撃つが利口

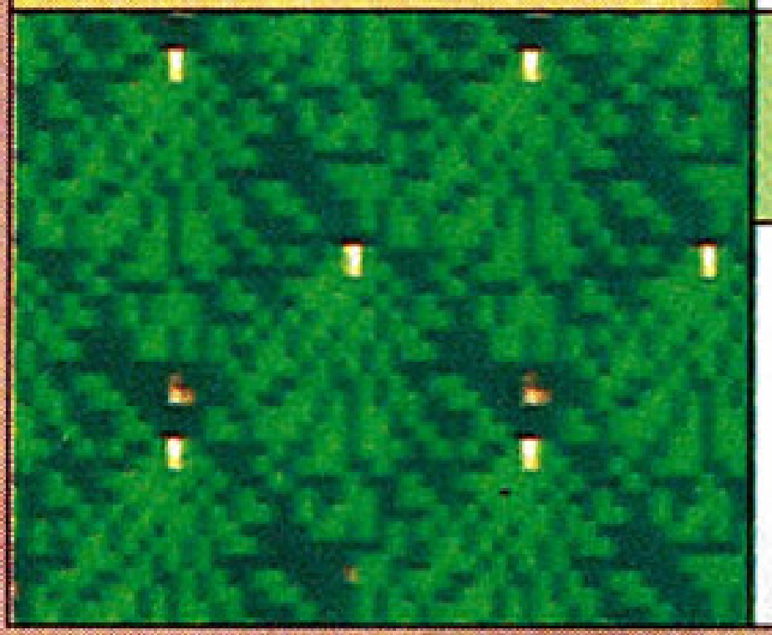


道路

地形効果0%。はっきりいって戦闘に向かない

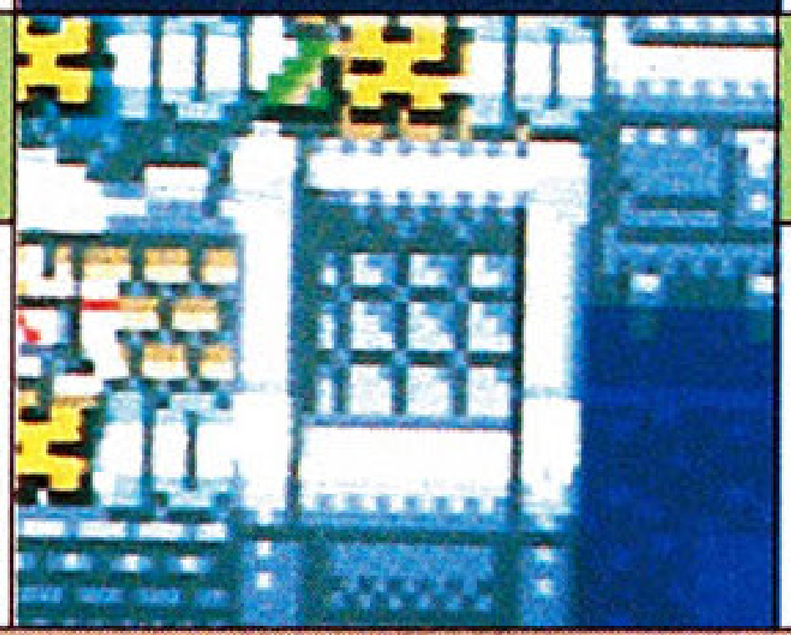
水上

これまた地形効果0%。水上で戦うは不利



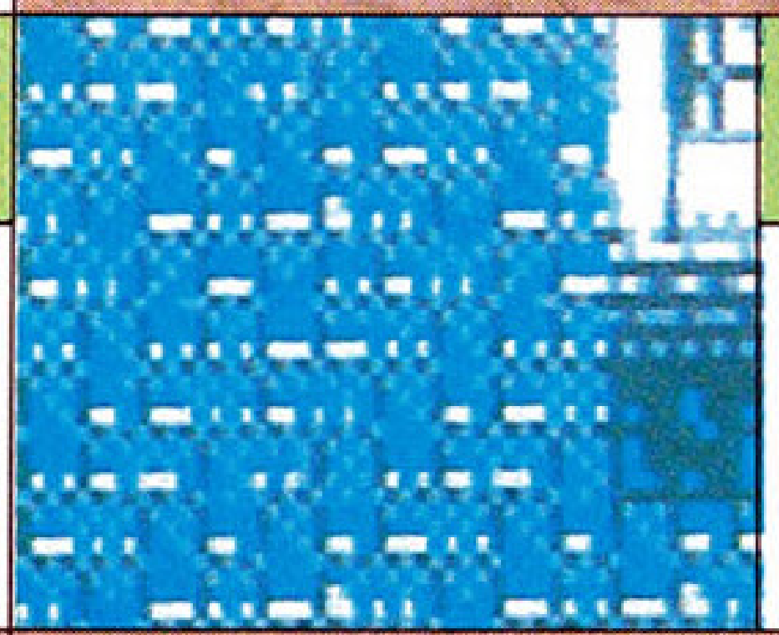
森林

地形効果20%。意外と利用価値の高い地形



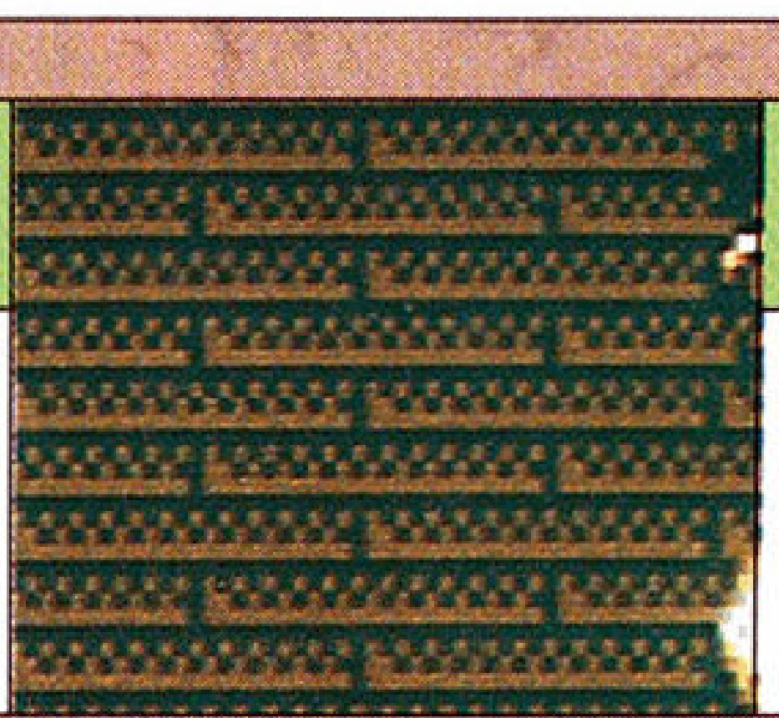
城壁

地形効果40%。陸上ではトップクラスの地形



城内

地形効果10%。平地よりはましかもしれない

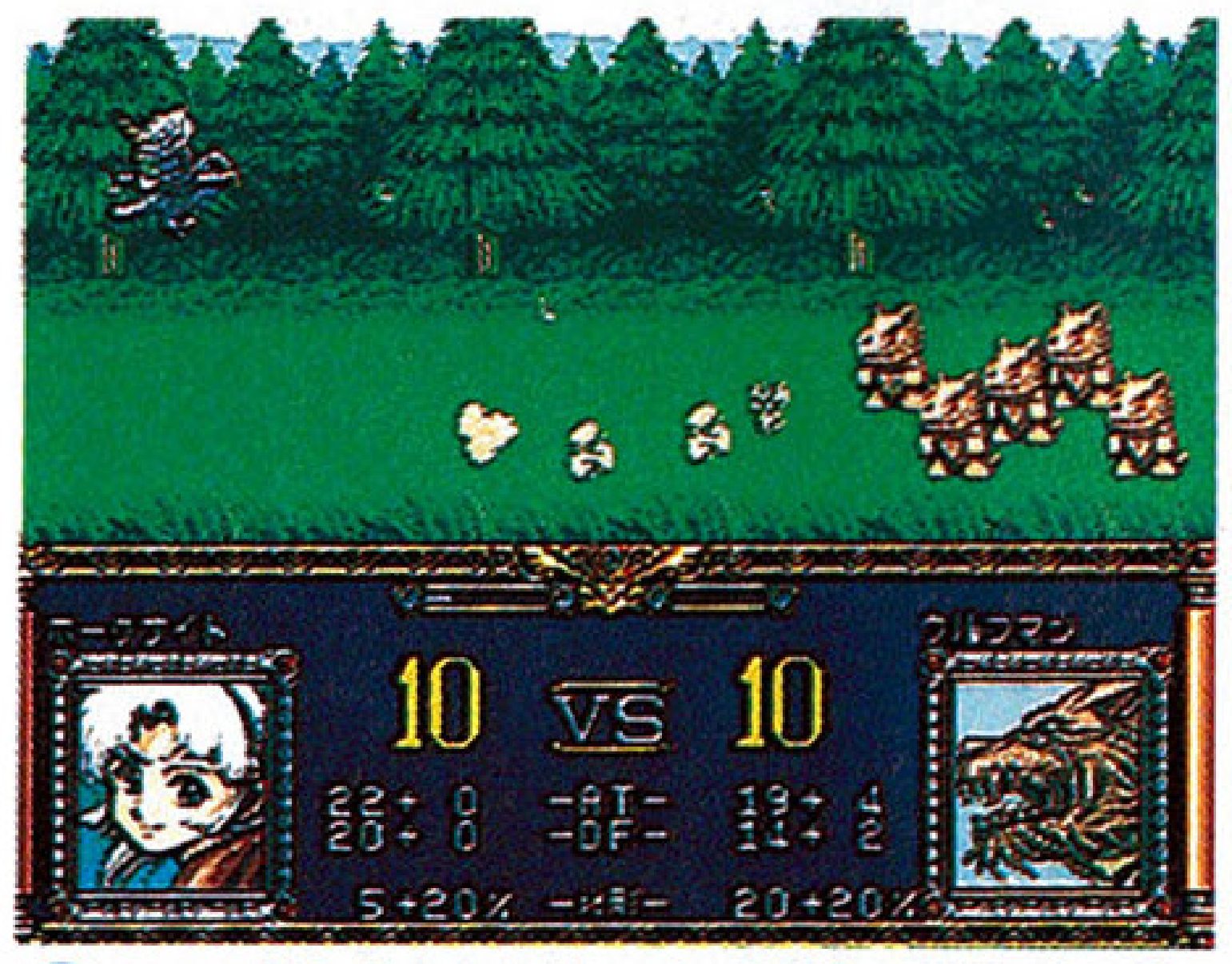


屋内

これまた地形効果10%。少しは有利かな？

地形効果の特例

地形効果にはユニットのもつ属性によって、特例が存在する。わかりやすいところで水兵が水上で戦えば、どう考えても圧倒的に有利。そんな彼らには、水上で50%の地形効果があるのだ。また、飛行兵は飛行ユニットなので、どんな地形効果もうけつけない。



⇧この場合はどちらが有利かな？

ユニコーン、弓兵、シルバーナイト	森＋20%
水兵	水＋50%
飛行兵、霊	どの地形でも25%
盗賊	建物10%、屋内10%、洞くつ10%
水棲モンスター	地上での地形効果は全て0
狼	森＋20%、山＋20%

前半キャラクタのクラスチェンジ

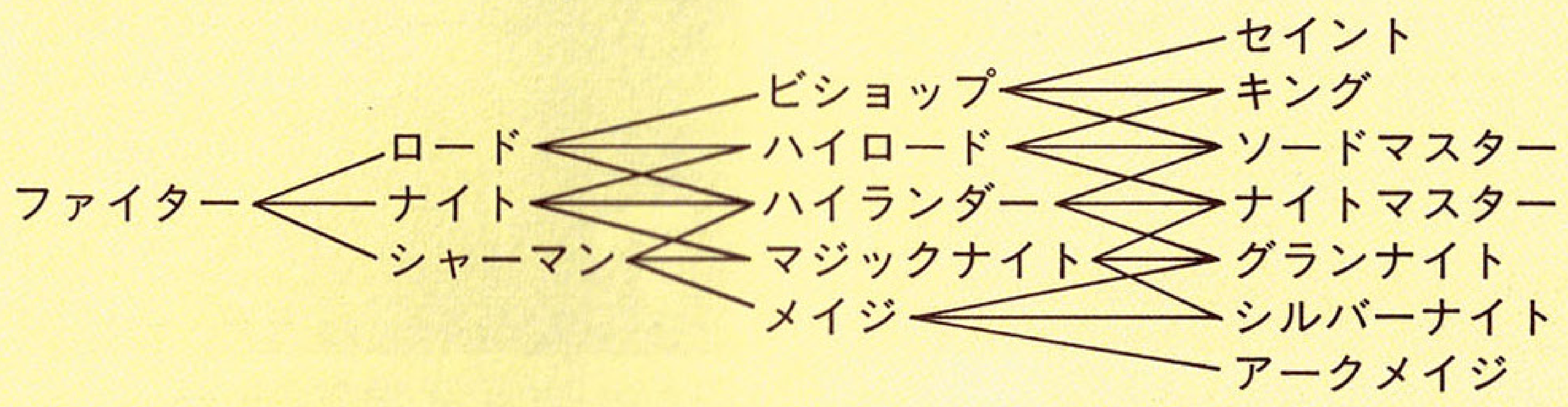
戦闘を重ねて指揮官のレベルが10になると、クラスチェンジを行うことができる。クラスチェンジは4段階に分けられ(+隠しクラスも登場)、各キャラクタによって戦士向き、魔法使い向きなど、その系統は異なる。前のクラスで覚えた魔法を忘れずに済む、雇える傭兵の種類はどんどん加算されていく、などの前回からの変更点もある。クラスによって覚える魔法も異なるので、クラスチェンジのしかたによっては、覚えられない魔法もでてくる。

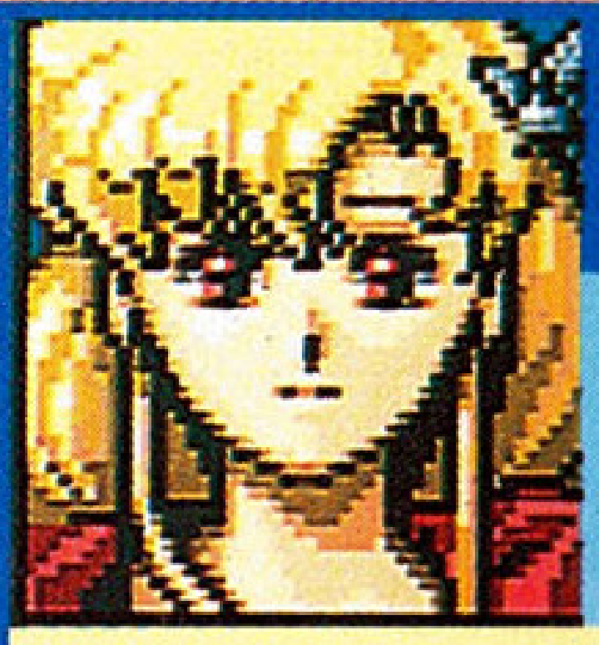
うまくレベルアップするには

経験値をかせぐのと、シナリオを簡単にクリアするのでは、ある意味でまったく正反対の意味をもつ。なぜなら敵の指揮官を殺してしまえば、その部下の傭兵もまとめて消滅するが、それではその部下の分の経験値は入らないのだ。そのため経験値をかせぐには、部下を倒してから、指揮官を倒すことが求められる。だが、そのとき自分の傭兵を倒されてはいけない。なぜならシナリオクリア時に生き残った傭兵の人数に応じて、攻撃力のポイントが上昇するからだ。しかもこのポイントは、これ以外の方法では上昇しないのだ。

エルウィン　攻撃修正+2　移動力+1

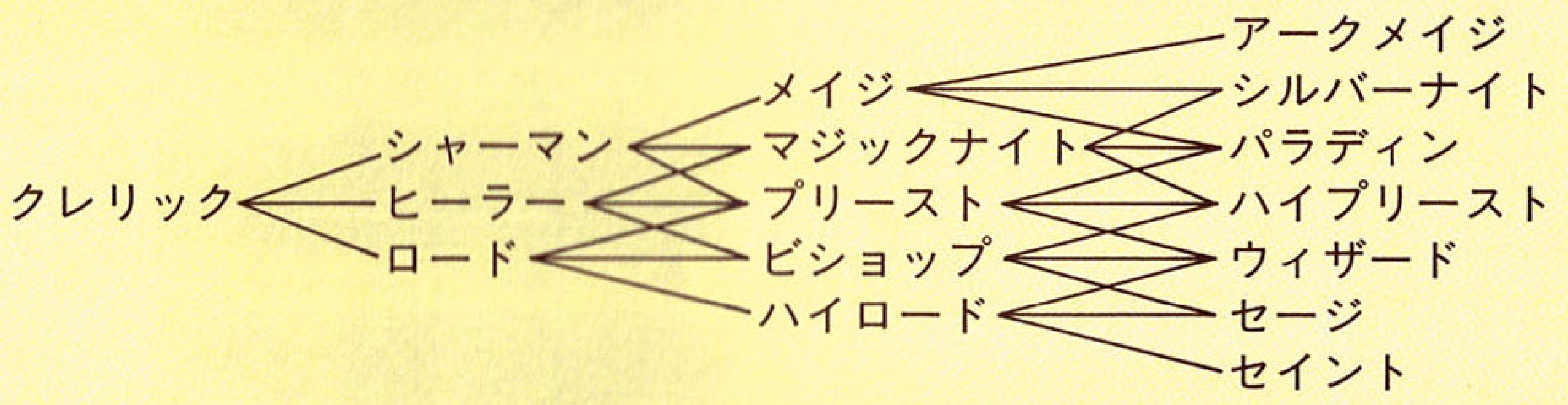
戦士タイプのエルウィンは、グランナイトやソードマスターなどの攻撃型のクラスになることができる。


ファイター
ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ



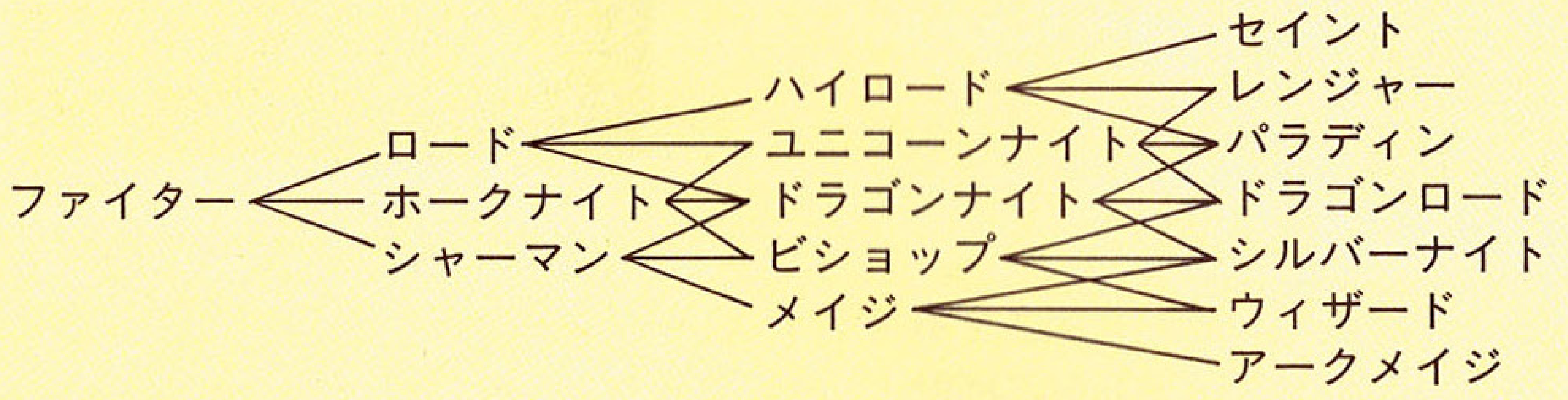
リアナ　防御修正+2

僧侶系のリアナはハイプリーストやセージなど、強力な魔法を使えるクラスへなることができる。


クレリック
シャーマン
ヒーラー
ロード
メイジ
マジックナイト
プリースト
ビショップ
ハイロード
アークメイジ
シルバーナイト
パラディン
ハイプリースト
ウィザード
セージ
セイント

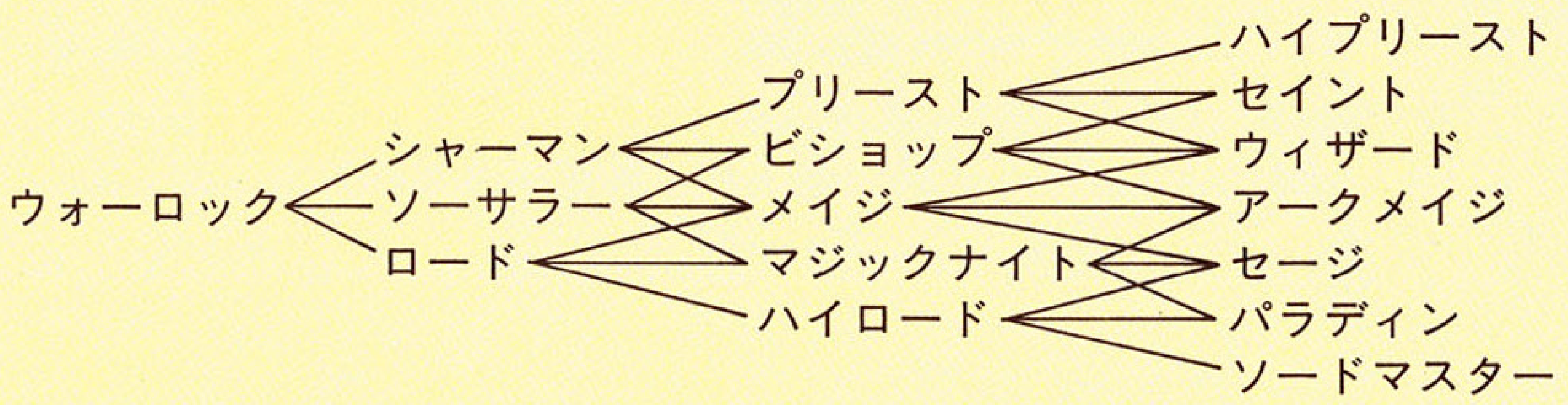
シェリー　攻撃修正+2　移動力+1

シェリーはドラゴンロードなど強力な飛行系のクラスになれる。盗賊系のレンジャーになれるところにも注目。


ファイター
ロード
ホークナイト
シャーマン
ハイロード
ユニコーンナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
メイジ
セイント
レンジャー
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
アークメイジ

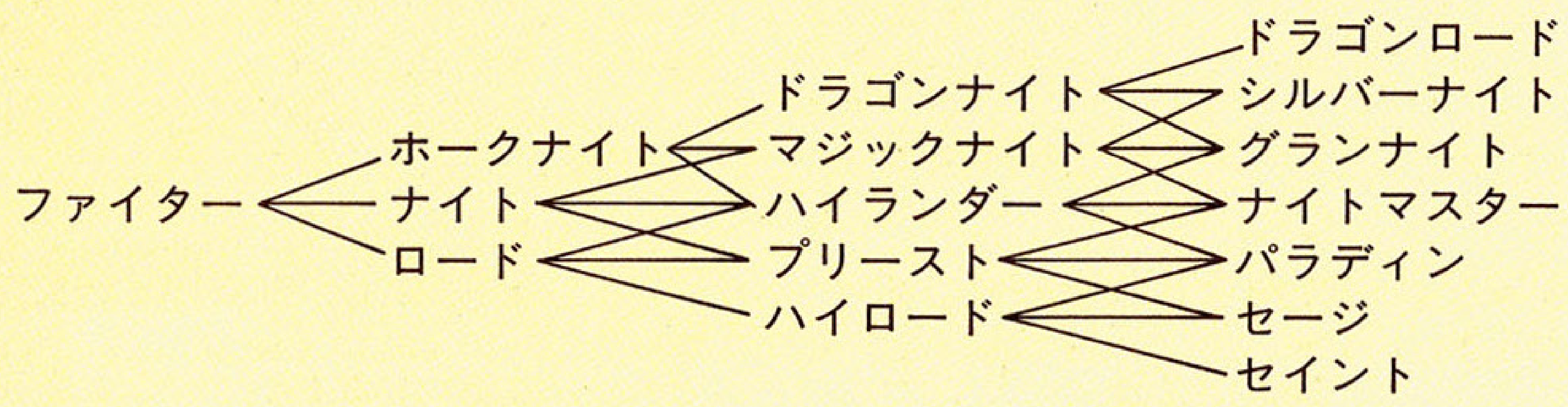
ヘイン　MP+6

ヘインの場合僧侶系、魔法使い系などのクラスになれるほか、ソードマスターなどの戦士系のクラスにもなれる。


ウォーロック
シャーマン
ソーサラー
ロード
プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード
ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター

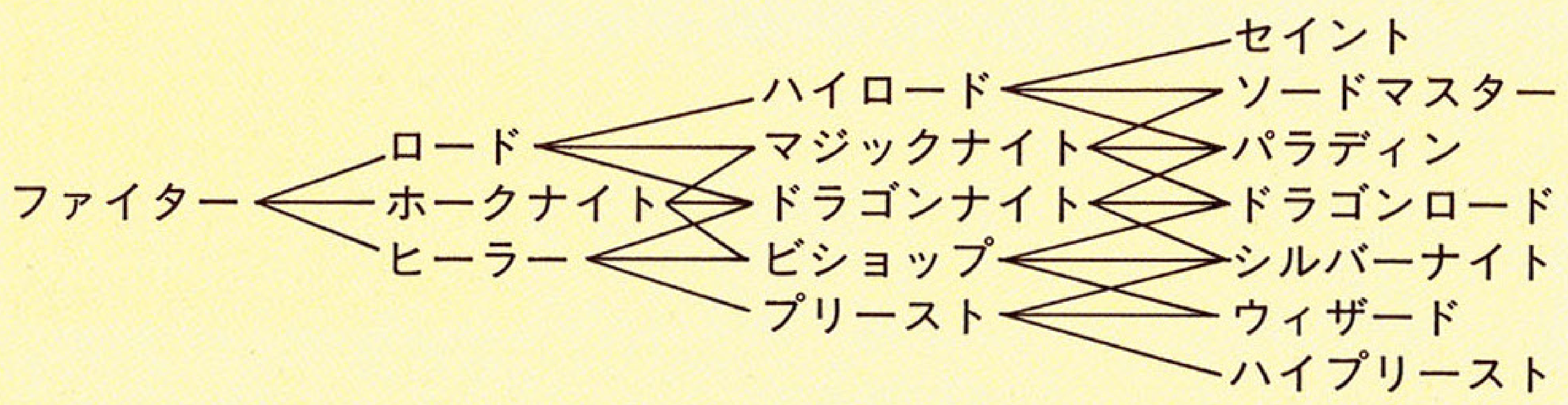
スコット　攻撃修正+2

スコットもエルウィン同様に、かなり強力な戦士系のクラスになることができる。


ファイター
ホークナイト
ナイト
ロード
ドラゴンナイト
マジックナイト
ハイランダー
プリースト
ハイロード
ドラゴンロード
シルバーナイト
グランナイト
ナイトマスター
パラディン
セージ
セイント

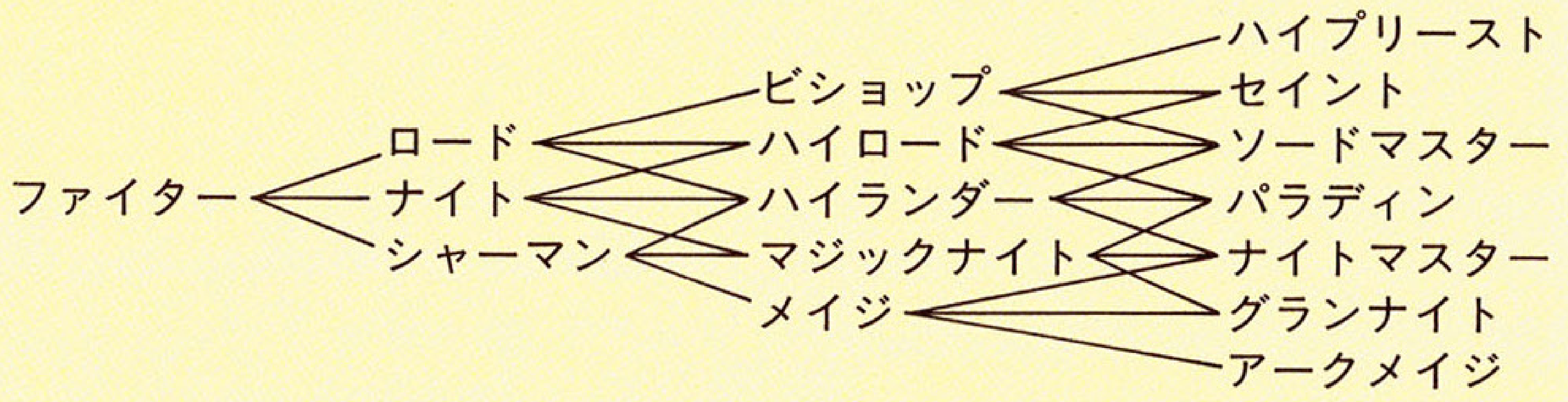
キース　防御修正+2

キースは順当に行けば、ドラゴンロードなどの飛行系クラスになれるほか、戦士系、魔法使い系のクラスになれる。


ファイター
ロード
ホークナイト
ヒーラー
ハイロード
マジックナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
プリースト
セイント
ソードマスター
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
ハイプリースト

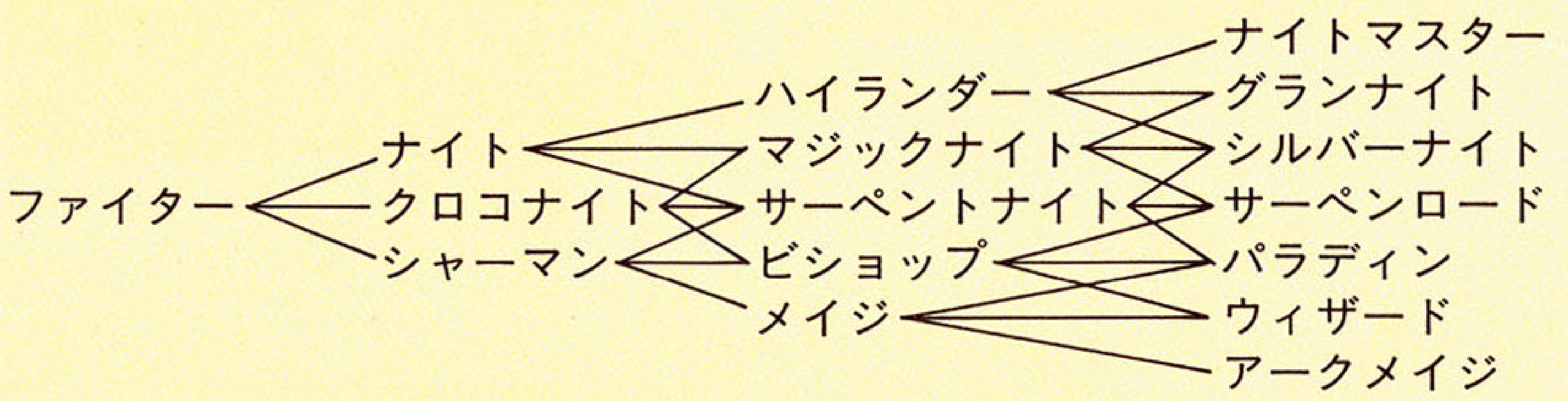
アーロン　攻撃力+1　攻撃修正+1

アーロンは戦士系のクラスになるのが妥当なところ。ナイトマスターなどの強力なクラスになることができる。


ファイター
ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
ハイプリースト
セイント
ソードマスター
パラディン
ナイトマスター
グランナイト
アークメイジ

レスター　防御修正+2

レスターは一風変わったところで、水兵系のクラスのサーペンロードになることができる。


ファイター
ナイト
クロコナイト
シャーマン
ハイランダー
マジックナイト
サーペントナイト
ビショップ
メイジ
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
サーペンロード
パラディン
ウィザード
アークメイジ

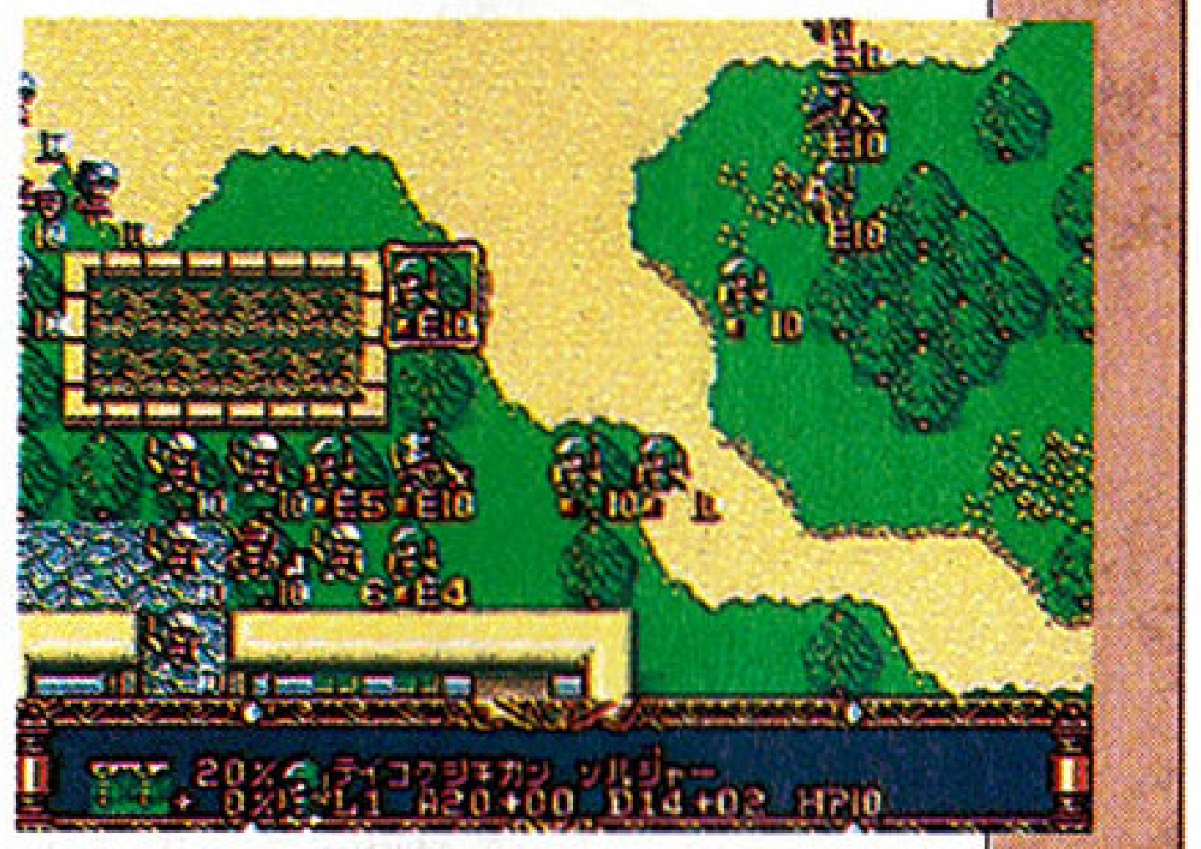
※キャラクタ名の横にある数値は、そのキャラクタのステータスに追加される数値(個人修正値)を表しています。この数値はキャラクタがレベルアップ、クラスチェンジしてステータスが変化しても、変わらず追加される数値です。

シナリオ10までを一挙にワンポイント攻略

シナリオの特徴や敵キャラクタの紹介、解説をかねて、前半10ステージまでの各シナリオをポイント的に攻略していく。特に7〜10ステージは、かなりの戦略性を要求されるので、MAPを使って、細かくチェックしていく。前ページの各データと照らし合わせながら読んでいけば、おのずと勝利への道も開けてくるだろう。また、参考までに各シナリオの勝利条件と敗北条件、そして7〜10ステージにいたっては、初期配置での登場ユニットも紹介する。

SCENARIO 1 序章

MAP上には、わらわらと敵が存在するが、とりあえずプレイヤーが戦うのは、帝国指揮官とバルドーのみ。中央にいる部隊は右上方から現れる自警団の部隊が相手をするので無視しよう。バルドー部隊の撃滅に専念すれば楽勝。

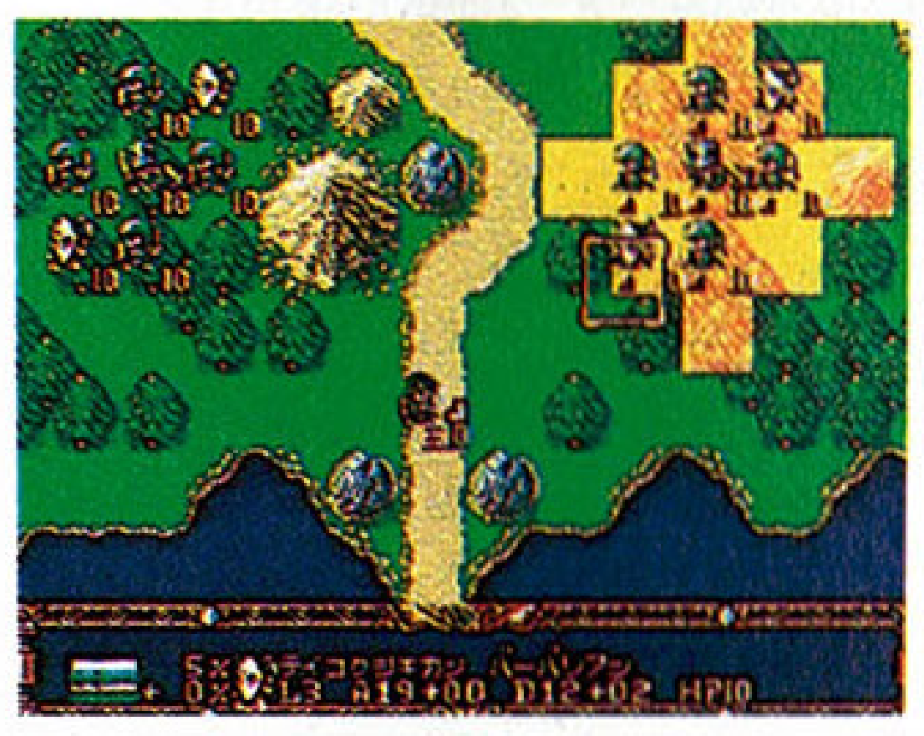


→敵はあまり攻撃をしかけてこないので、落ち着いて戦おう

勝利条件	敗北条件
バルドーの撃破	エルウィンの死亡 バルドーがＭＡＰ右下へ逃亡

SCENARIO 2 旅立ち

ゾルム率いる敵部隊はローレンに任せ、裏口から逃げ出そう。MAP上部へさしかかると伏兵が現れるが、3人でかかれば、ほぼ問題なく倒せる。指揮官が2人生き残ればグレートソードが手に入る。

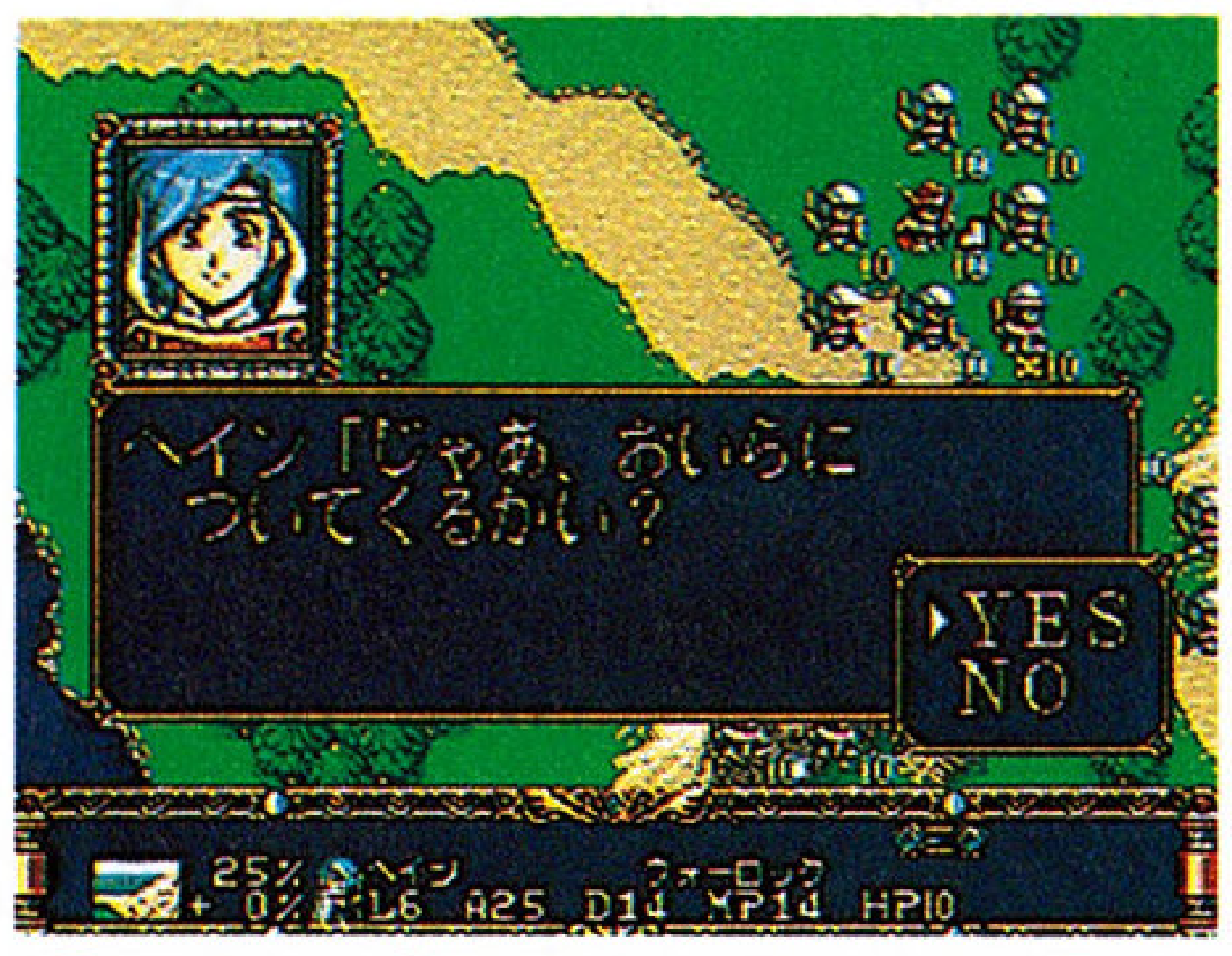


→左右に敵が登場。地形効果0％の道では戦いたくない

勝利条件	敗北条件
リアナがＭＡＰ上方へ到達 敵の全滅	リアナの死亡 エルウィンの死亡

SCENARIO 3 ゾルム再び

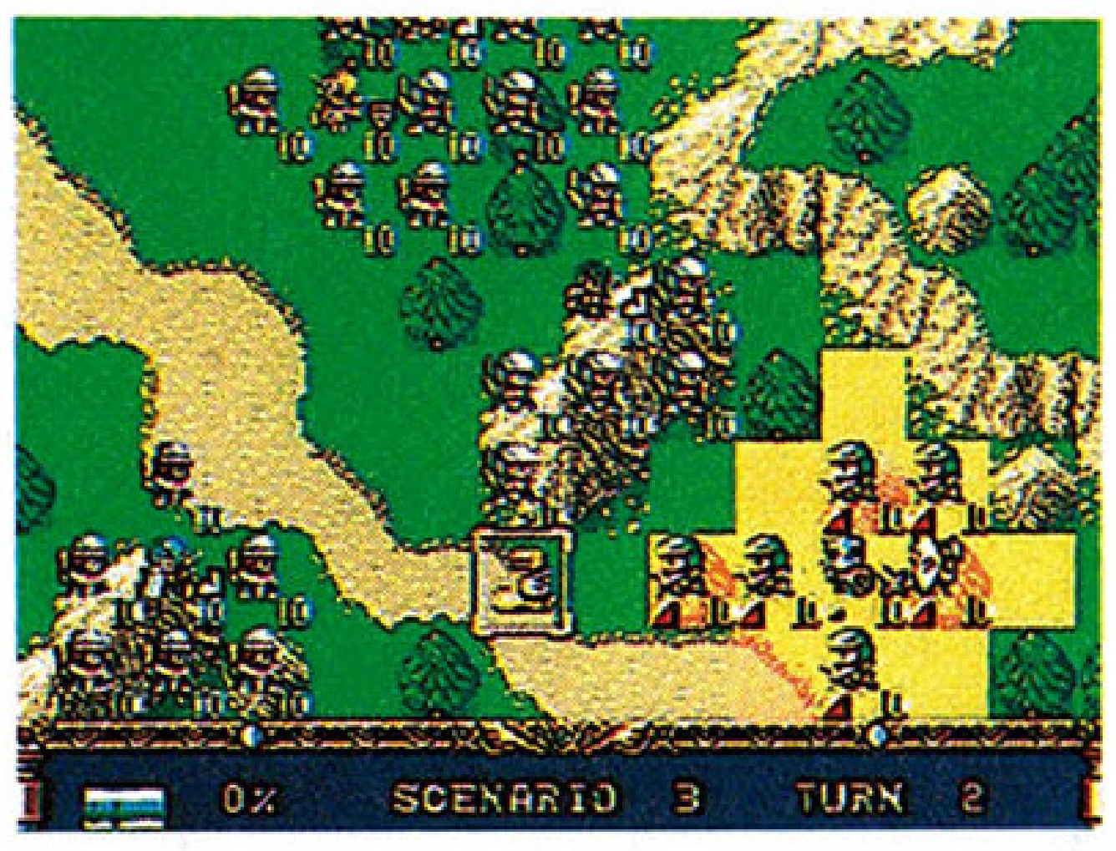
シナリオ2で登場したゾルムが再登場。このMAPではリアナが3人のうちのだれかについて、行動することになる。リアナがついてくることを考えて行動しないと、彼女はすぐに狙われるぞ。敵の数がけっこう多いが、部隊を構成しているのは主にパイク兵とバーバリアンなので、ファイターをぶつければ楽勝。ゾルム以外の部隊を倒すと増援部隊が3つ現れるが、補助魔法などを利用すれば倒せるであろう。敵を全滅させるとバルガス将軍が登場するが、謎の騎士が現れて、追い払ってくれる。



ヘイン「じゃあ、おいらに ついてくるかい？

▸YES
NO

↑できれば頼りになるキャラクタについていきたいかも…

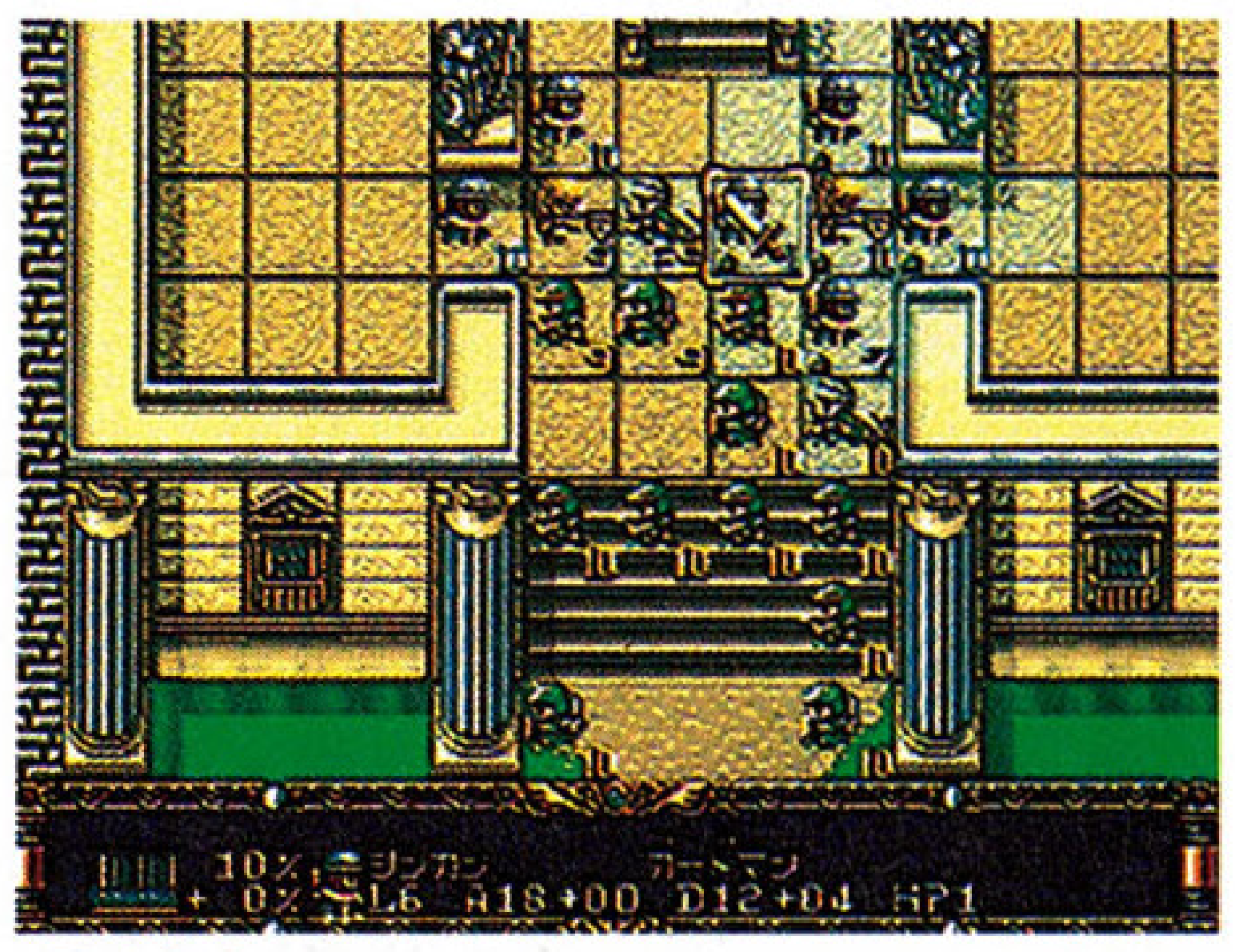


→山はいいぞ、山は

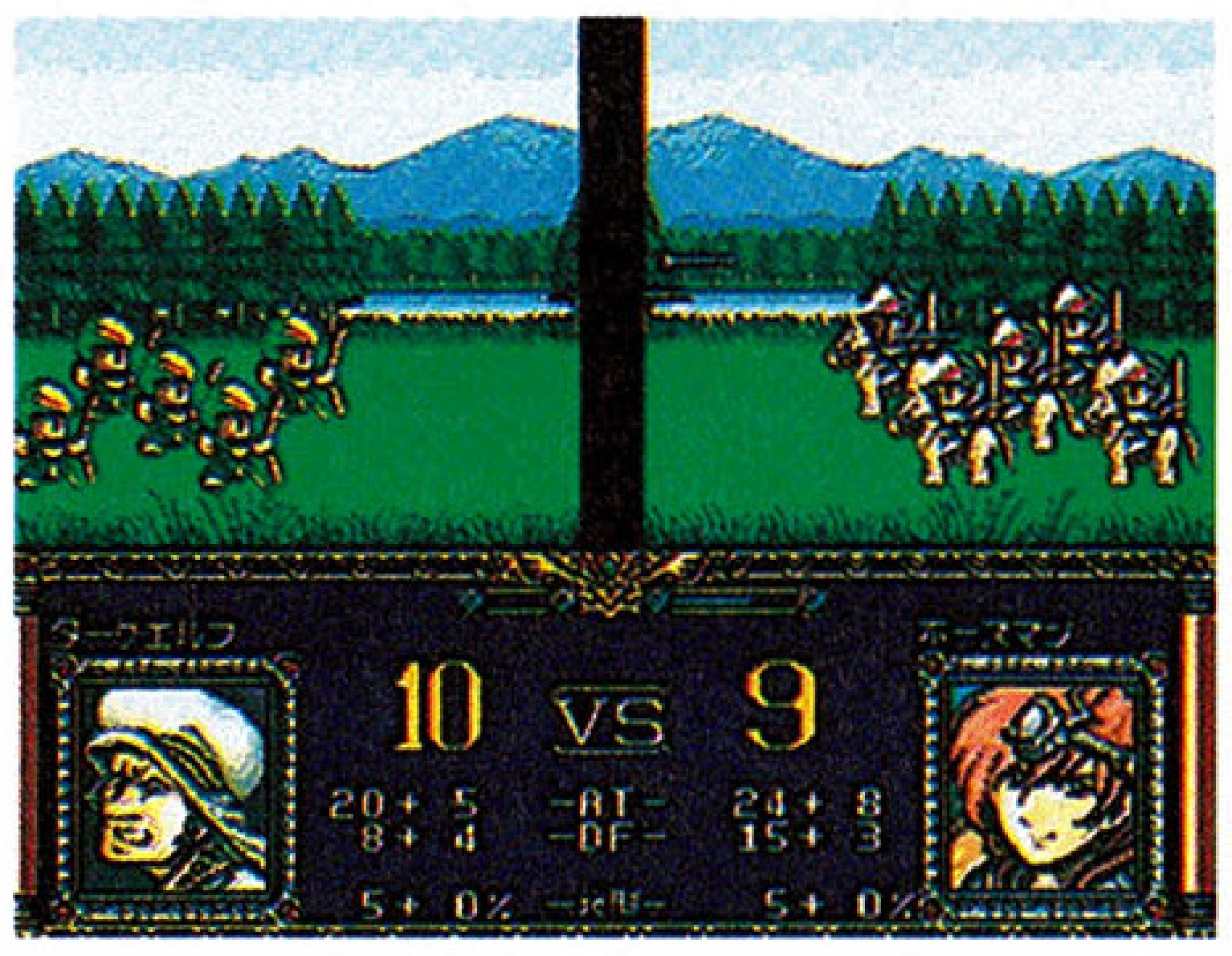
勝利条件	敗北条件
敵の全滅	リアナの死亡 エルウィンの死亡

SCENARIO 4 光の大神殿

前のシナリオまでに、だれか1人をナイトにクラスチェンジしておくと戦闘が楽になる。神殿内の部隊は6〜7ターンならなんとか攻撃に耐えてくれるので、それまでにモーガンを倒そう。敵のダークエルフの防御力はたいしたことがないので、弓の射程距離さえ考えていれば、けっして怖い相手ではない。サイドが森なので地形効果もうまく利用しよう。あまり戦闘が長びくと、モーガンがリアナにチャームの魔法をかけ、同士討ちになる可能性もあるので注意。



↑神官たちははっきりいって弱い。全滅する前に敵部隊を撃破しよう

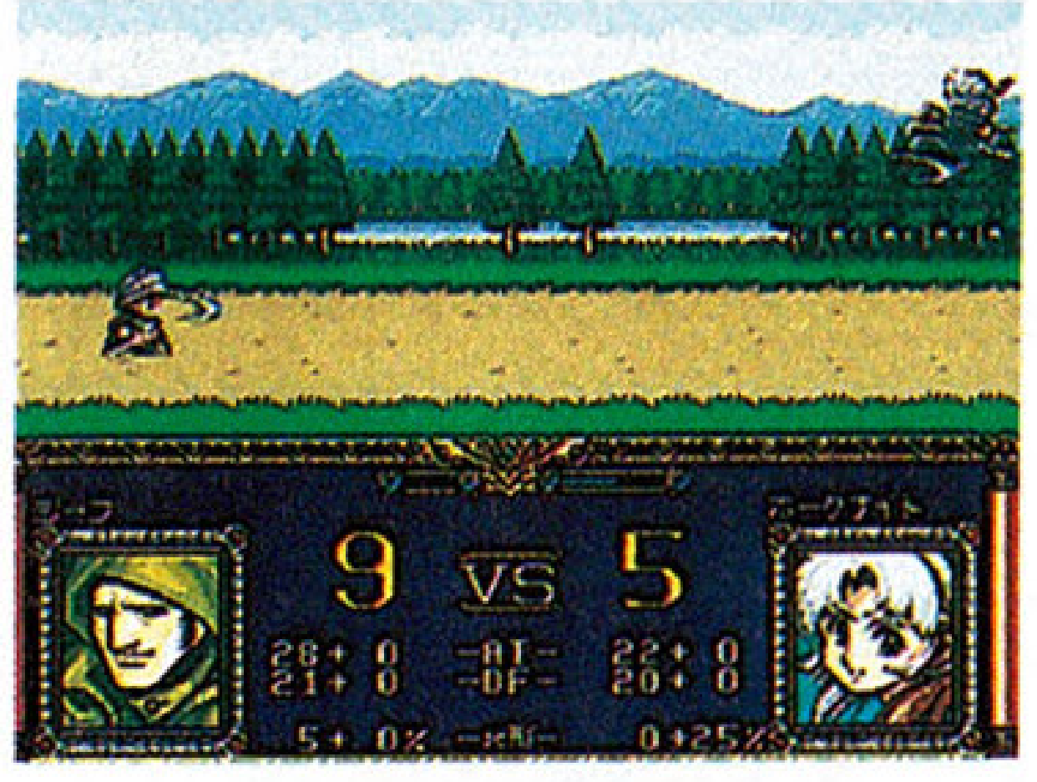


↑たいしたことはないといっても、攻撃されるのはやっぱりいや…

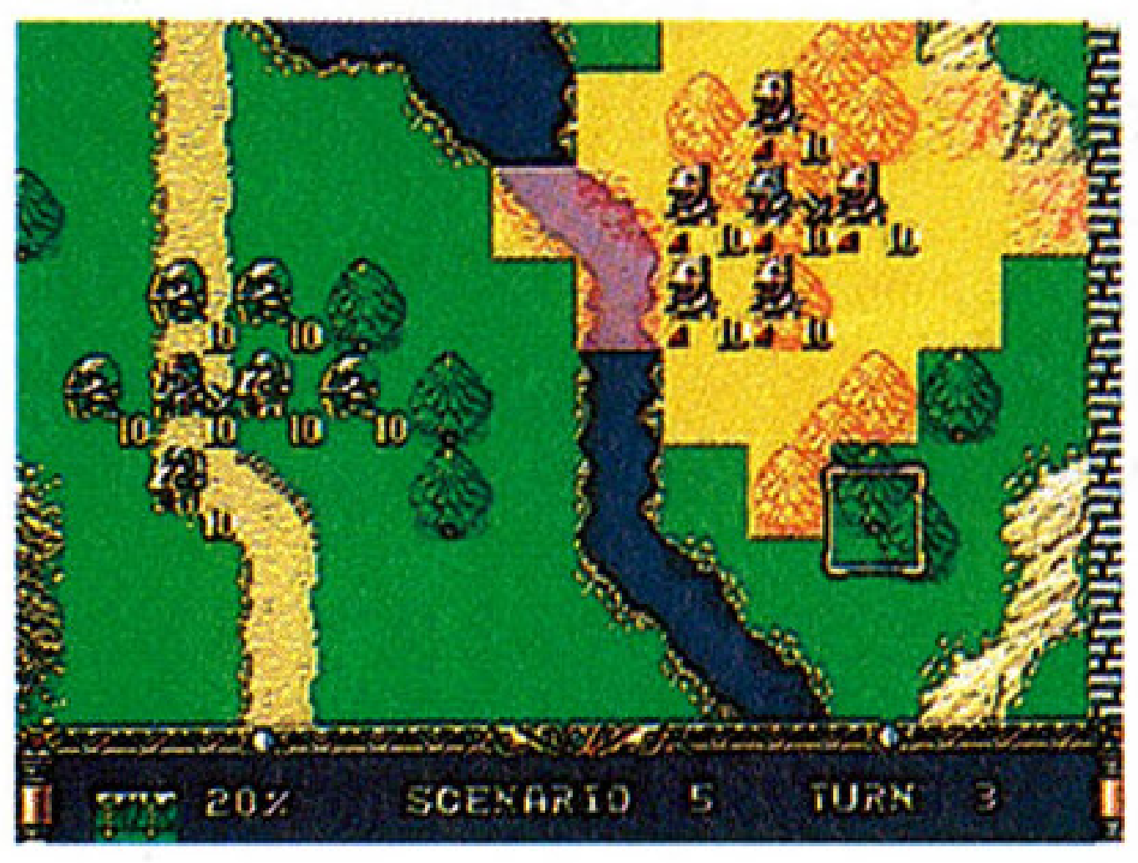
勝利条件	敗北条件
魔術師モーガンの撃破	司祭、神官の全滅 リアナ、エルウィンの死亡

SCENARIO 5 魔獣のおたけび

逃げたモーガンをひたすら追いかけるステージだが、追いつくことはほぼ不可能。当面の敵は初登場のウェアウルフになる。パイク兵がいれば比較的有利に戦うことができるが、いない場合は地形効果を考え、1体ずつ確実に倒していこう。このシナリオから戦闘に参加するリアナの部隊に敵のとどめを任せ、経験値をあげておくのもいい。ある程度敵を倒すとウェアウルフが6体も登場。全部倒せそうにない場合は、エルウィンだけでもMAP上方に逃げてしまえ。



→シーフの攻撃力はなかなかのもの

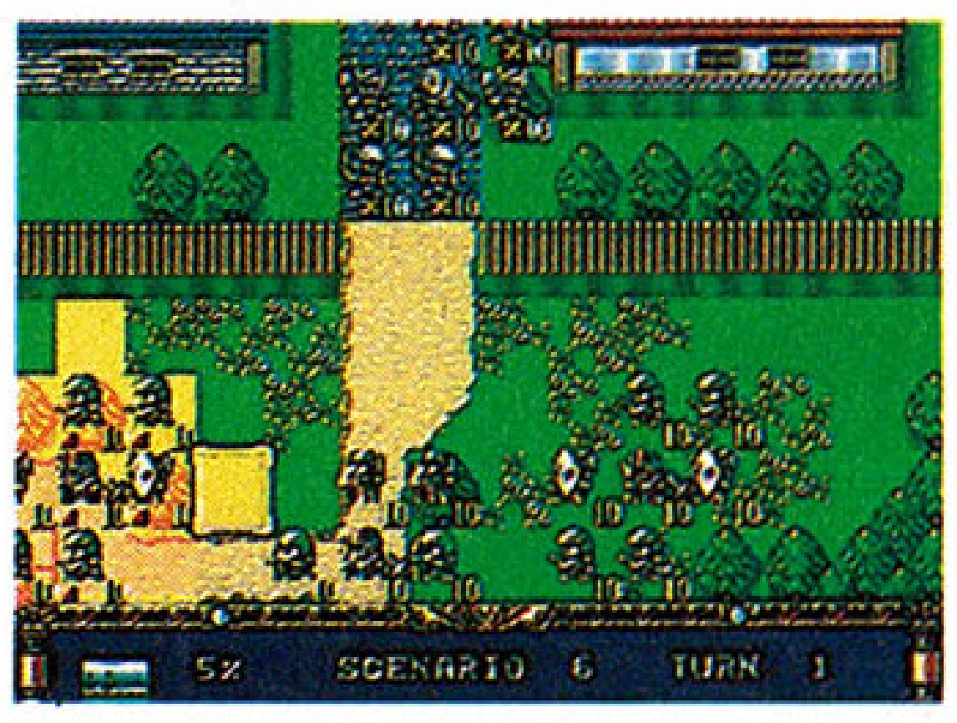


→わらわらと狼が登場

勝利条件	敗北条件
22ターン以内に敵を全滅させる エルウィンがマップ上方に移動	ターンオーバー エルウィンの死亡

SCENARIO 6 老勇者アーロン

市民が全滅する前に、モーガンを撃破しなくてはならない。橋を隔てた向こうにモーガンがいるが、ヘタに近づくと弓兵の攻撃を受けるので、仕掛けるなら一気に行ってしまおう。



→シナリオ終了後、果敢なる老勇者アーロンが仲間に

勝利条件	敗北条件
魔術師モーガンの撃破	市民の全滅 エルウィンの死亡

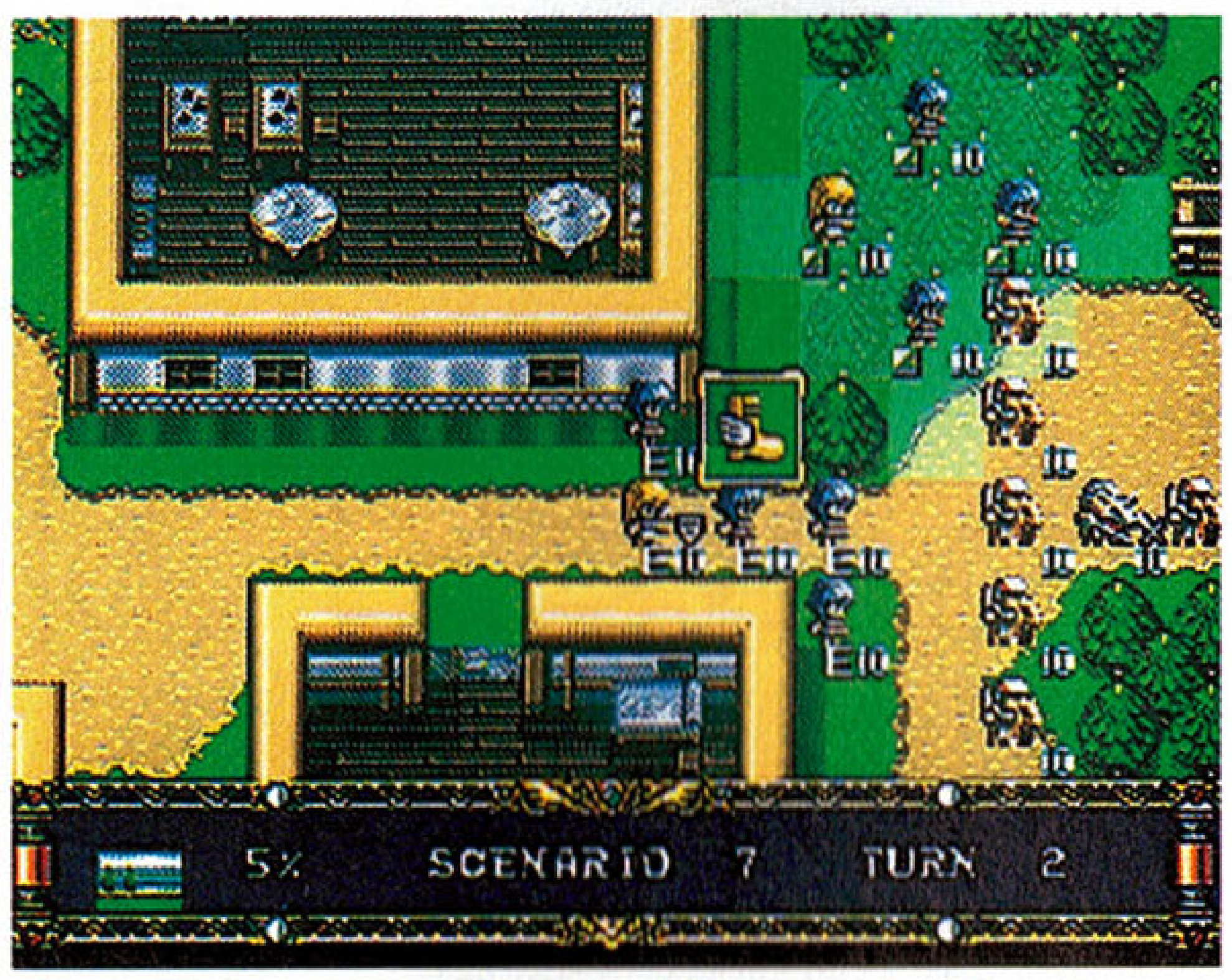
SCENARIO 7

死霊の復活

キャラクタの相関関係が、かなりシビアに反映されるMAP。スライムとアンデットが初登場するが、ガードマンとモンク兵がいれば、かなり楽にシナリオをクリアすることができるはずだ。あとはシビリアンをうまく教会まで逃がしてあげればOK。

シビリアンを教会へ逃がせ

シビリアンとはいわゆる一般人。その攻撃力も防御力も皆無に等しい。まずは、彼女たちを教会まで逃がすのだが、戦闘中は彼女たちの退路を塞ぐような味方の配置は、絶対にしないように。特に右側の部隊は、屋内にはさまれた一本の通路のみが逃げ道なので注意。



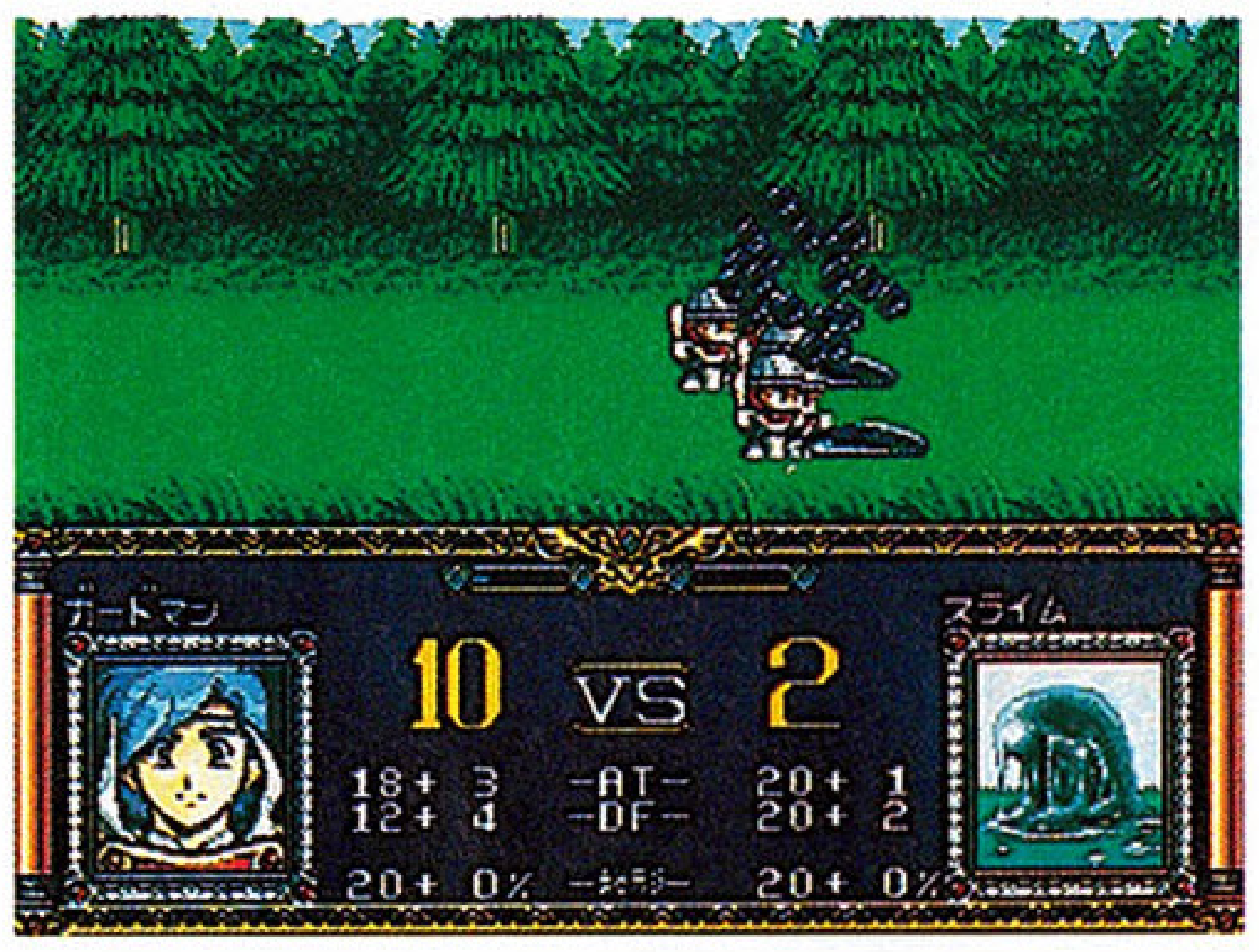
シビリアンの退路を確保してあげよう

ワンポイントレクチャー

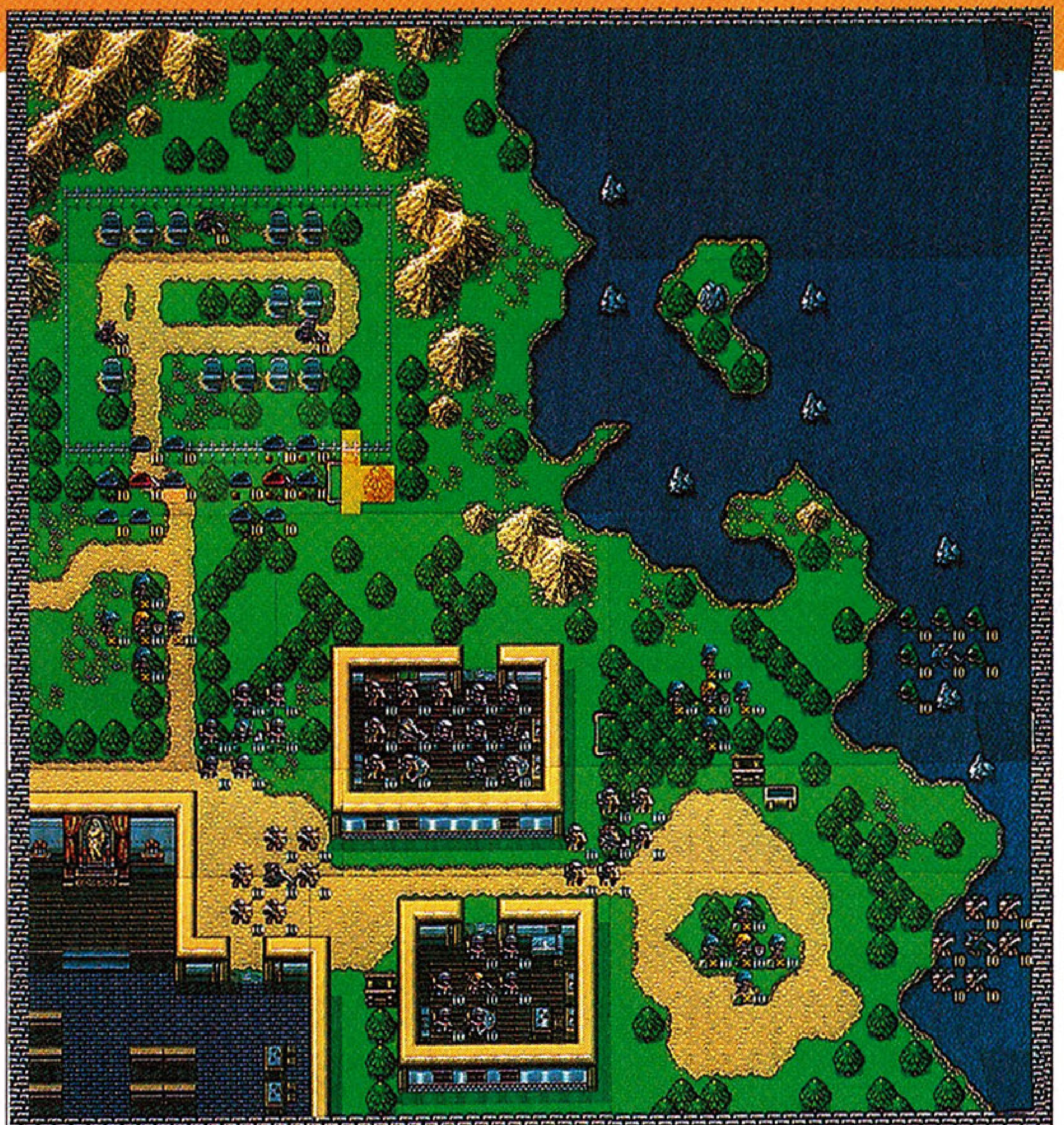
スライムの相手をガードマンのみにさせていると、ネクロマンサーのアンデット部隊に囲まれてしまうことがある。スライムは倒せても部隊は全滅…なんてことも、ないとはいえない。近くにモンク兵を待機させ、アンデットが出てきたら相手をさせよう。

スライムにはガードマンを

このMAPには、左上の墓場にスライムとアンデットの部隊が登場する。先程説明した相性に合わせてみると、スライムにはガードマンを、アンデッドにはモンク兵をぶつければ超楽勝なのだ。残る部隊は右側の部隊の撃破に向かおう。



スライムなんか（だけなら）楽勝さっ



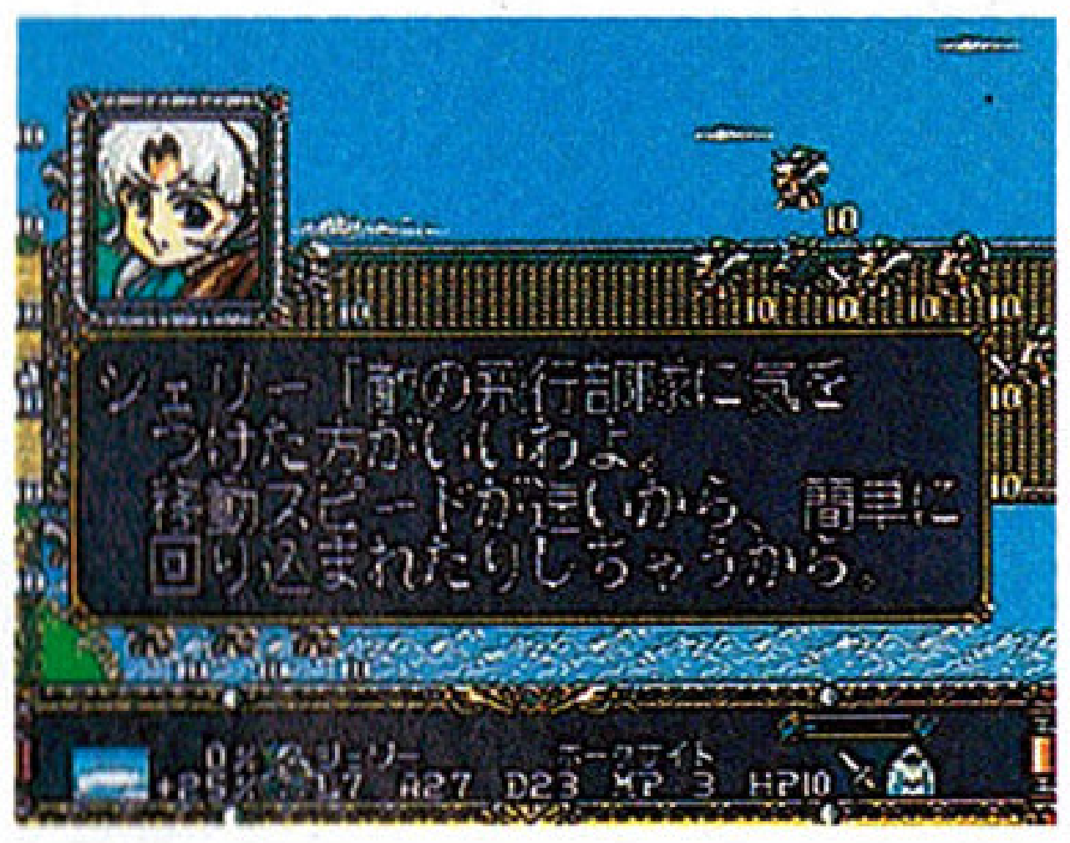
勝利条件	敗北条件
ネクロマンサーギナムの撃破	シビリアンの全滅 エルウィンの死亡

初期配置	PLAYER	ENEMY
	エルウィン、ヘイン、スコット、リアナ、シェリー、アーロン	グレートスライム×2、ネクロマンサー×2、ホークナイト、サーペントナイト、ギナム

SCENARIO 8

空のかけ橋

縦3列しかユニットを置けないつり橋が、無茶苦茶やっかいなMAP。しかもMAPの上下には機動力の高い飛行兵がいるので、うかつに出ていけばあっという間に囲まれてしまう。さらに橋を渡ったところには弓兵が待ち構えているので、味方が飛行部隊で飛び込んでいくのも危険だ。

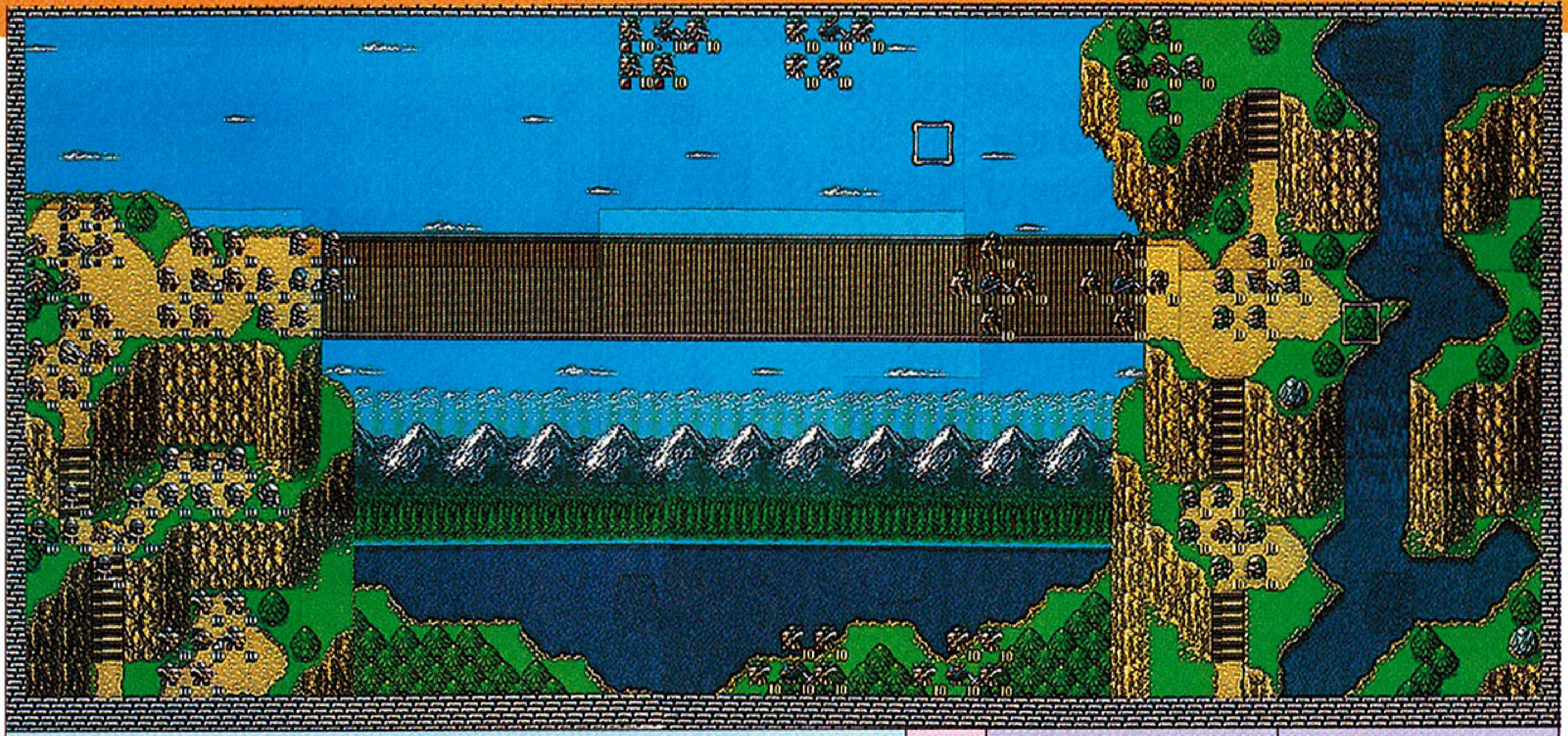


シェリー「敵の飛行部隊に気をつけた方がいいわよ。移動スピードが速いから、簡単に回り込まれたりしちゃうから。

戦闘中にはこのように、シナリオクリアのポイントを会話で教えてくれることも…

グリフォン部隊をエルフで迎撃

飛行部隊は機動力も高ければ、攻撃力もけっこうある。これにまともに対抗できるのは弓兵のみ。前半のクラスチェンジでは、ヘインがソーサラーになることで、弓兵を雇うこができる。しかし弓兵は接近戦にはめっぽう弱いので、この部隊が裸になる戦い方はおすすめできない。ほかの部隊をおとりにして、相手の部隊の出かたをさぐりながら、弓兵をしかけるのがいいだろう。飛行兵が片づけば、あとは橋の上の敵をけちらし、橋のたもとにいるクレイマーの部隊を撃破するのみ。かと思いきや、上下のガケにはメイジの部隊が控えている。メイジの部隊はダークエルフで構成されているので、飛行ユニットは注意が必要。上下のガケをきれいに掃除したら残すはボスのクライマーのみ。こいつは防御力が高いうえに、魔法まで使ってくるかなり嫌なやつ。対抗して魔法を使い、HPを減らしたところに、バイクなどで攻撃をしかけるのがベターだろう。



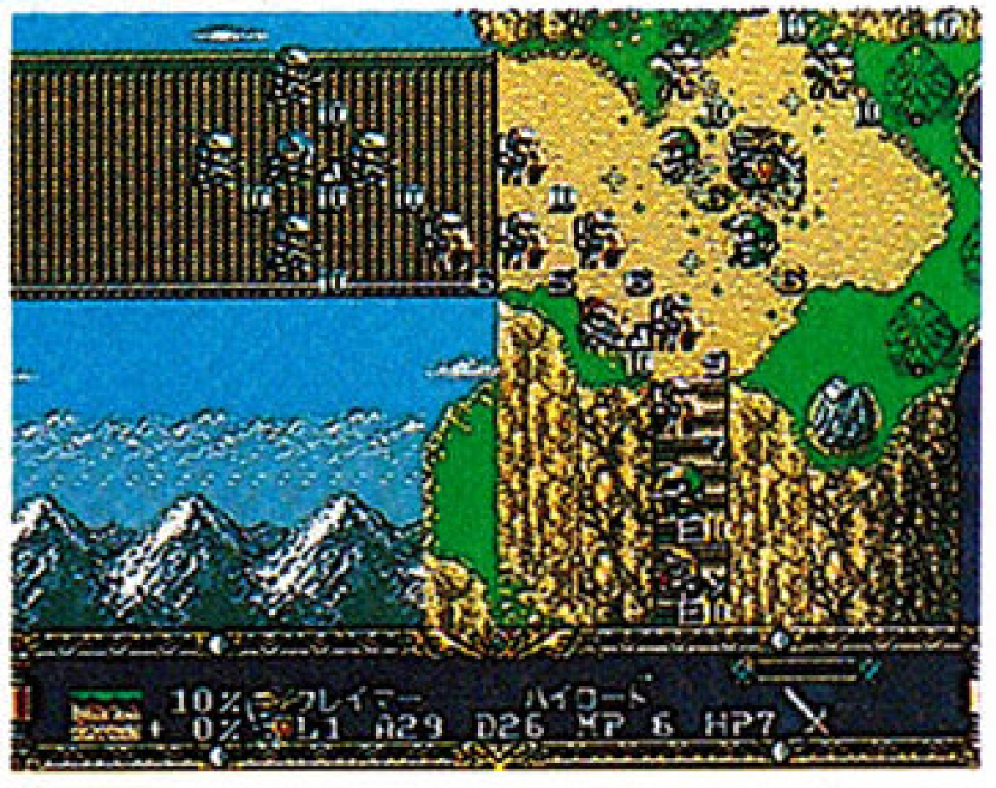
勝利条件
22ターン以内にクレイマーを撃破

敗北条件
ターンオーバー エルウィンの死亡

初期配置	PLAYER	ENEMY
	エルウィン、ヘイン、スコット、シェリー、アーロン、リアナ	ホークナイト×4、メイジ×2、マジックナイト×2、クレイマー

0% SCENARIO 8

飛行兵の動きには、常に気を配れ



クレイマーは補助魔法を使うぞ

ワンポイントレクチャー

クレイマーの作戦は、騎馬隊の動きに合わせて正面突破をはかるもの。ヘタに動くよりは、相手の出方に合わせて動いたほうがいいが、飛行兵の機動力はかなりのもの。弱いキャラクタが、囲まれるのは避けたい。

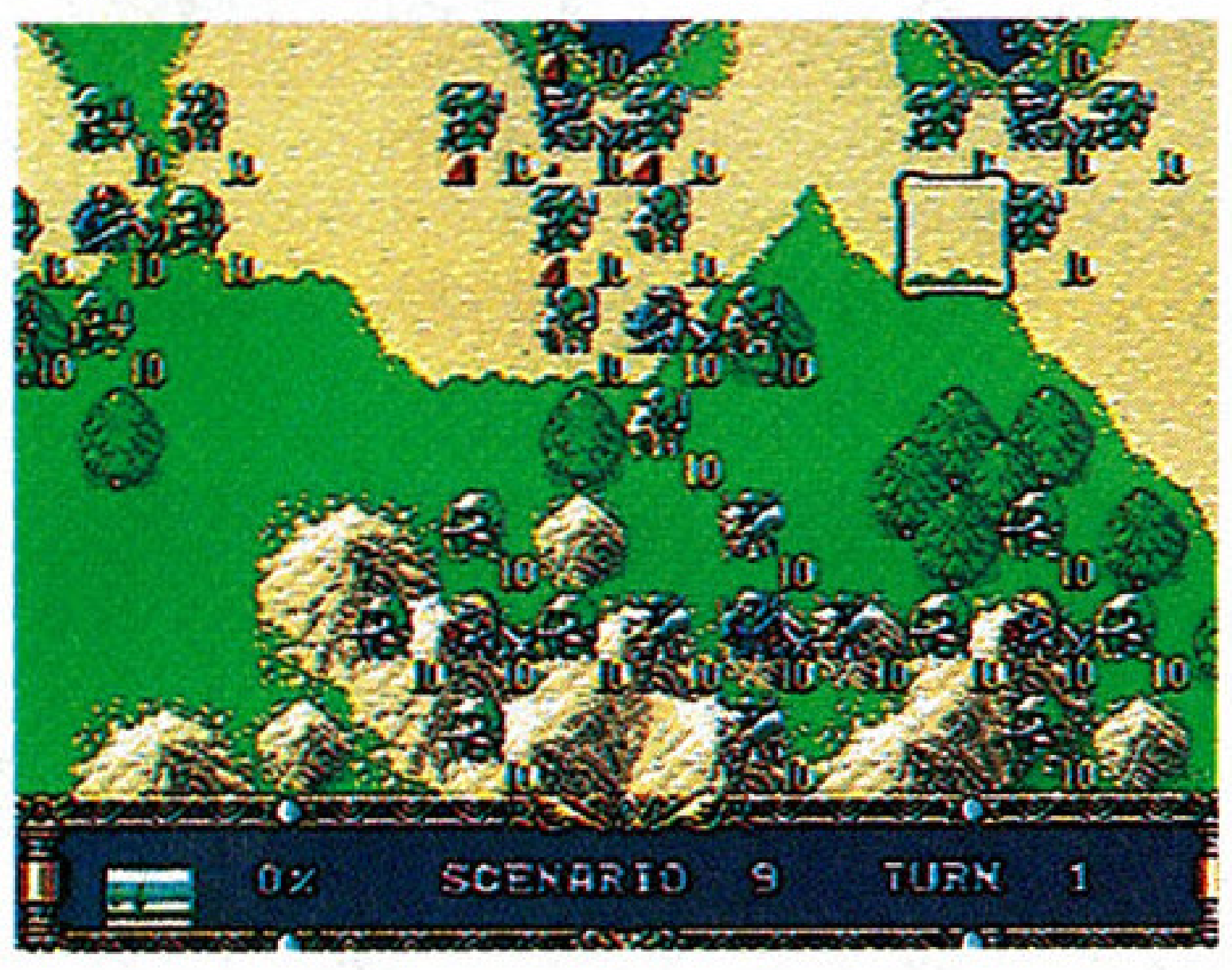
SCENARIO
9

カルザス城の攻防

城が落ちる前にレアード率いる部隊を撃破しないと、ゲームオーバーになってしまう。MAP中央の山が、かなり敵に有利な状況を作り出している。こちらはこの山を回避しながら、敵に攻め込んでいかなければならない。ボスのレアードの部隊はかなり強力。

中央の山に要注意

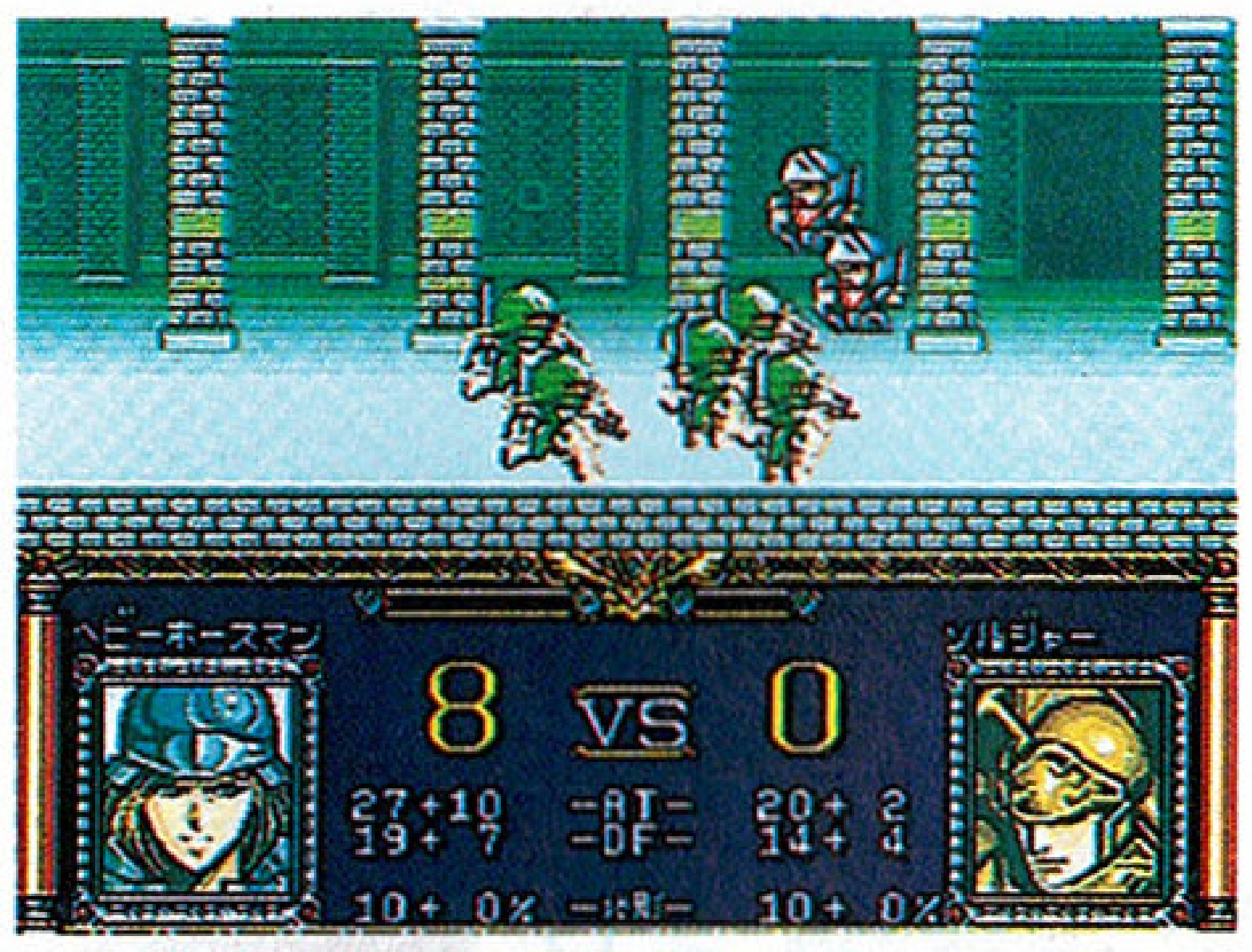
この中央の山の存在にどう対処するかが、このMAPを制するポイントになる。まかりまちがっても騎馬、飛行兵などで中央突破をしかけてはいけない。山岳地帯に控えたメイジの弓矢、魔法攻撃の雨あられに遭うこと間違いなし。ここは左右に分かれて、確実に敵を倒していったほうがいいだろう。もちろん左右からも強力なグリフォン、マジックナイトなどの部隊が攻めてくる。しかし、ここで兵を失うとレアードとの戦いが厳しくなるぞ。



◀山岳地帯に待ち構える敵の部隊。中央下の飛行部隊は一気に下降してくる

レアードはめちゃ強い！

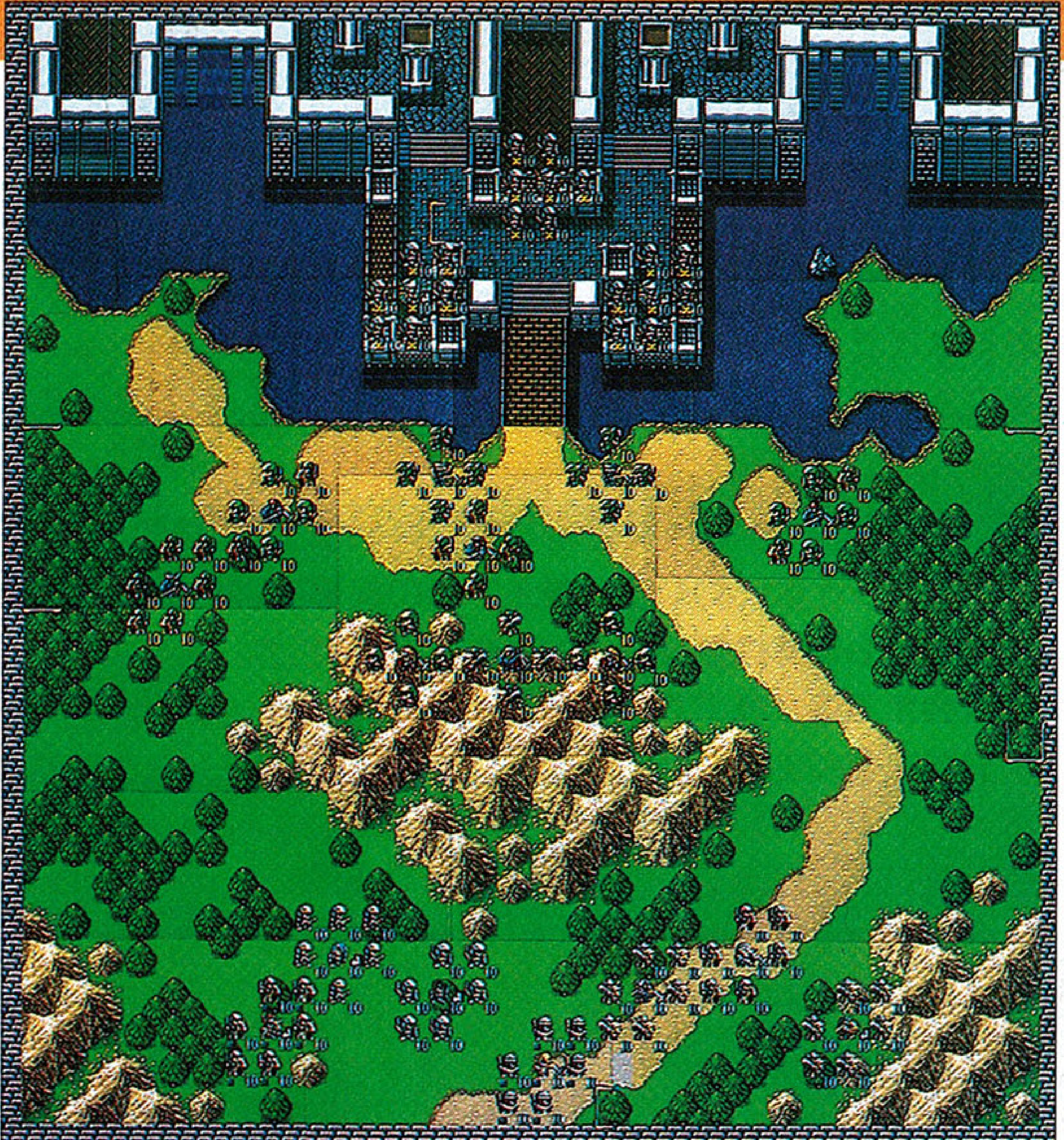
レオンに部隊を任されているだけあって、レアードの強さはハンパじゃない。彼はただでさえ攻撃力、防御力共に高いのに、補助魔法を使ってさらにそれらを強力にする。地形効果や魔法を利用して、正攻法で倒そう。戦闘が長引くと、レアードは城の中に攻め込んでしまう。城の中は狭く身動きも取りにくいので、この状況だけは回避しよう。



◀レアードの部隊には歩兵なんかじゃ話にならない。とにかく、やたらに強いぞ

ワンポイントレクチャー

敵の飛行部隊は一気にこちらの陣営に飛び込んでくる。こちらはそれらを迎え撃ちつつ、左右に分かれて進んでいかなければならない。補助魔法を有効に使おう。



勝利条件	敗北条件
レアードの撃破	ＮＰＣの死亡 エルウィンの死亡

初期配置	PLAYER	ENEMY
	エルウィン、ヘイン、スコット、リアナ、シェリー、アーロン、キース、	レオン、レアード、メイジ×2、ドラゴンナイト、ロード×2、マジックナイト、ナイト

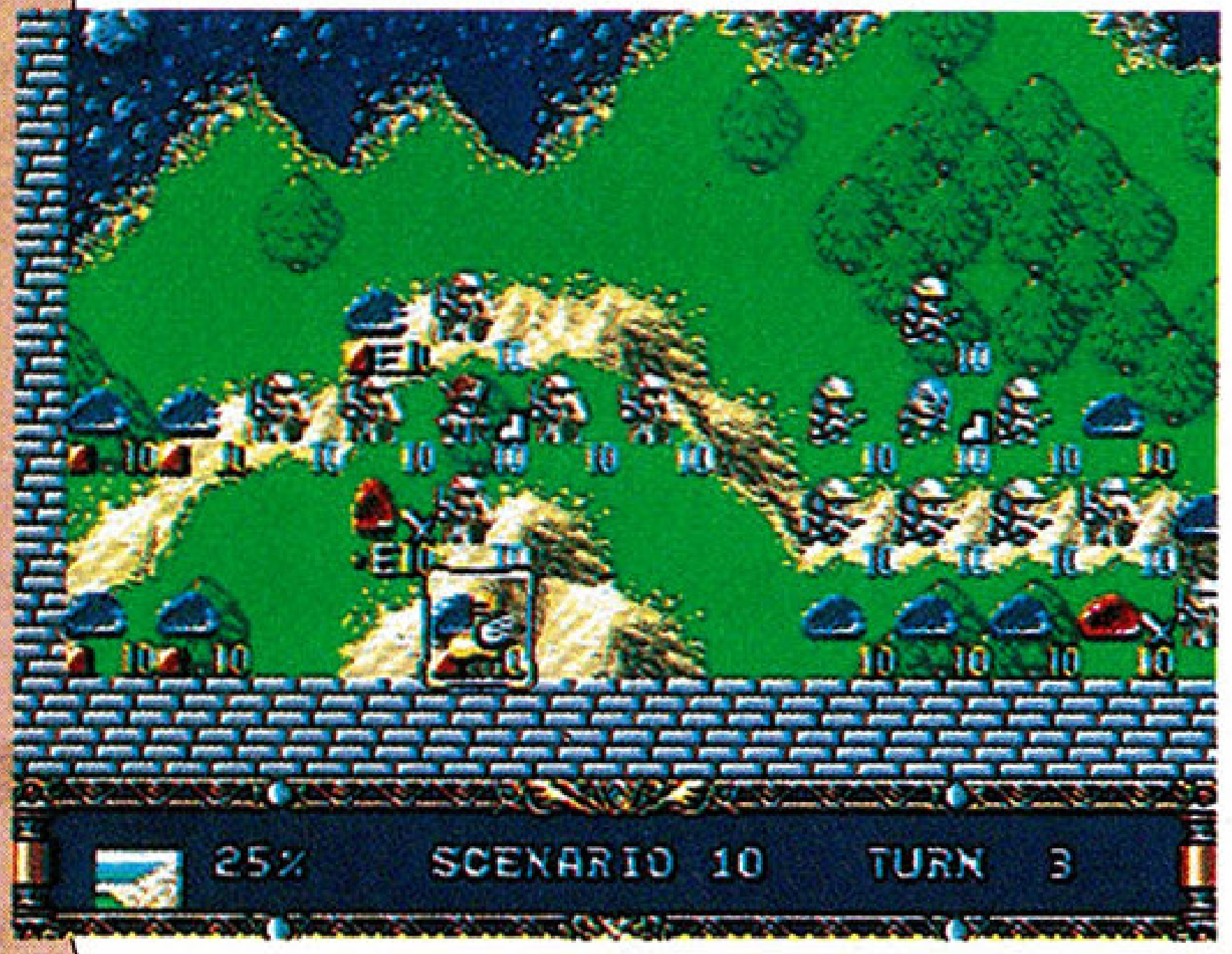
SCENARIO
10

ラール川の護人

MAPの大半を川が占める。しかも初登場の水棲モンスター、スキュラが相手というのだから、あまりにも分が悪い。わずかな陸地に敵をおびきだして、自分に有利に戦闘を進めよう。スキュラの攻撃は確かに強力だが、水上での戦いに有利という相手の属性を逆手にとって戦うのだ。

スキュラは陸で迎え撃て

当初の敵はレスター率いるマーマン部隊だが、スキュラなどのモンスターの出現により、一時休戦ということになる。まずはウエアウルフやスライムなどの陸地のモンスターを全滅させ、スキュラたちが陸に攻めてくるのを待とう。スキュラは水棲モンスターのため、水上では50%もの地形効果がある。しかし、陸地での地形効果は0%。まないたの上の鯉、陸地のスキュラとはまさにこのこと。



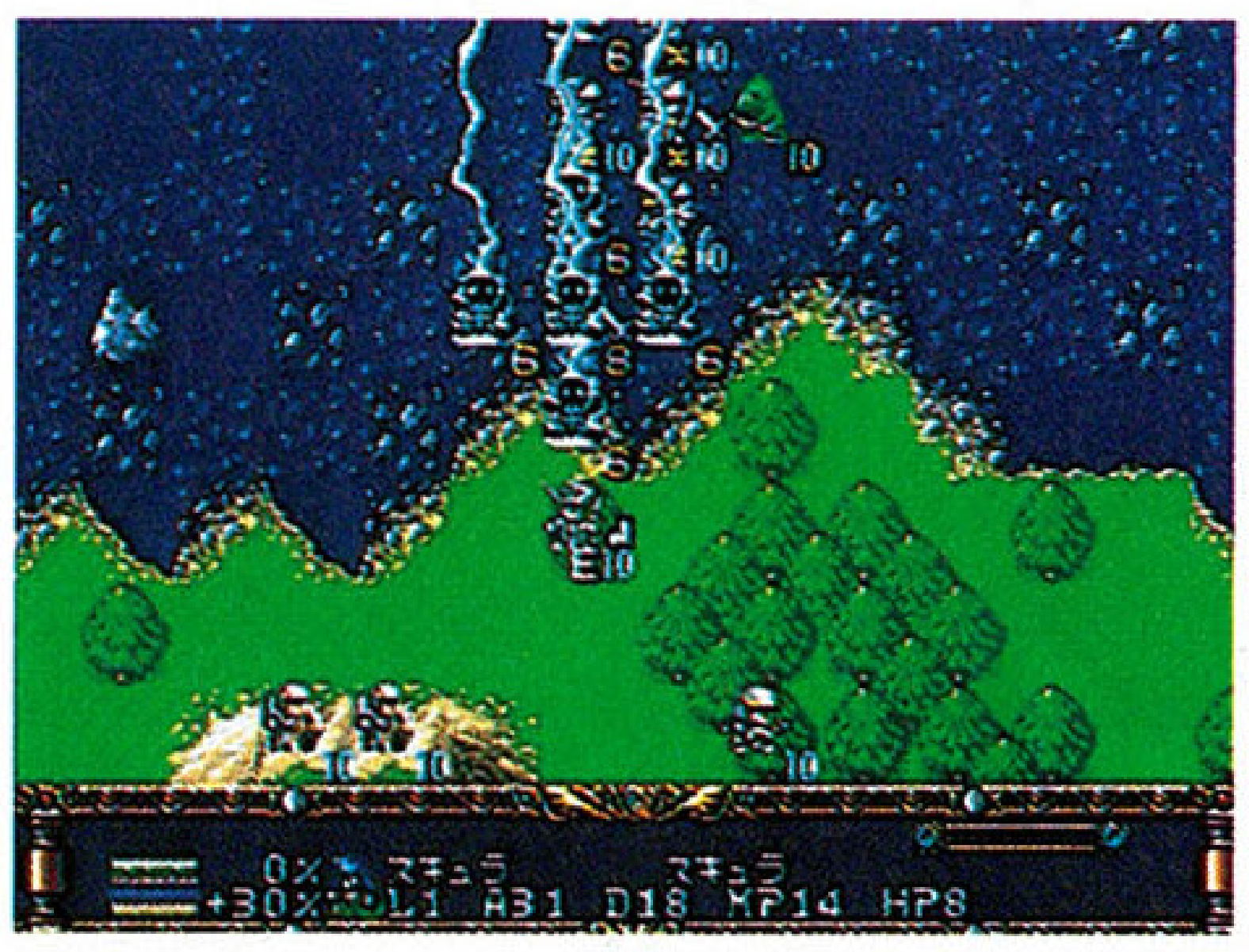
◀わらわらと現れたモンスターたちを撃破し、当面の足場を確保しよう

ワンポイントレクチャー

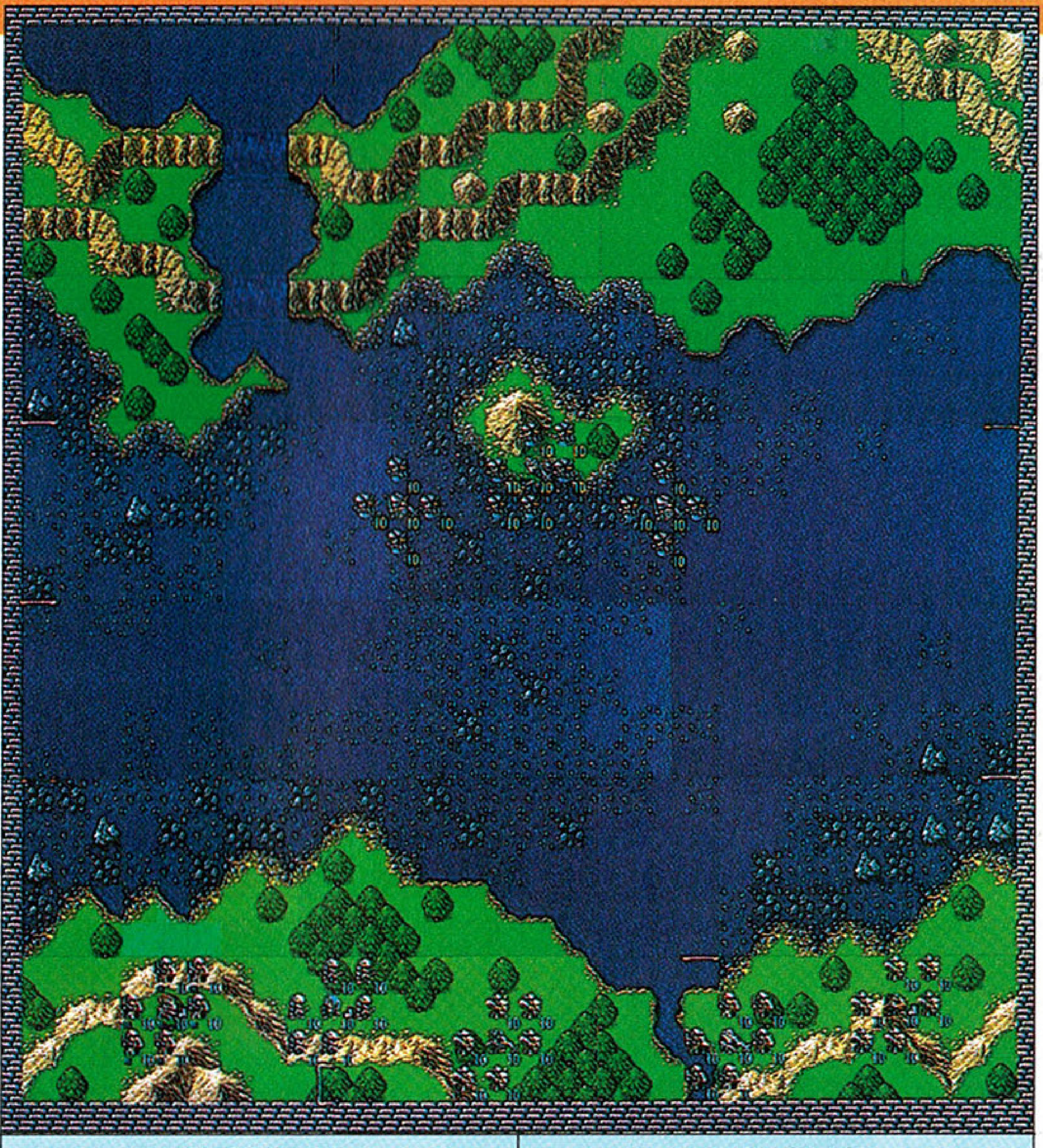
当初の勝利条件はレスターの撃破だが、モンスターたちの登場によりスキュラを倒すことが勝利条件になる。また、スキュラはチャームの魔法を使ってくる。味方同士の戦いは悲しいので注意しよう。おおかたのスキュラは陸まで兵を追ってくるが、ボスはMAP上方の岩場で待機している。

水上ではサンダーが有効

ボス格のスキュラは上方の岩場から動かないため、だいたいの敵を倒すと自ら撃って出なければならない状況に…。だがスキュラと水上でまともに戦うのは、あまりにも無謀。そこで水上の敵に追加ダメージを与える雷の属性をもつ魔法サンダーを利用しよう。



◀水上にいるキャラクタに有効な魔法となる「サンダー」。誰か覚えていると楽



勝利条件	敗北条件
レスターの撃破	エルウィンの死亡

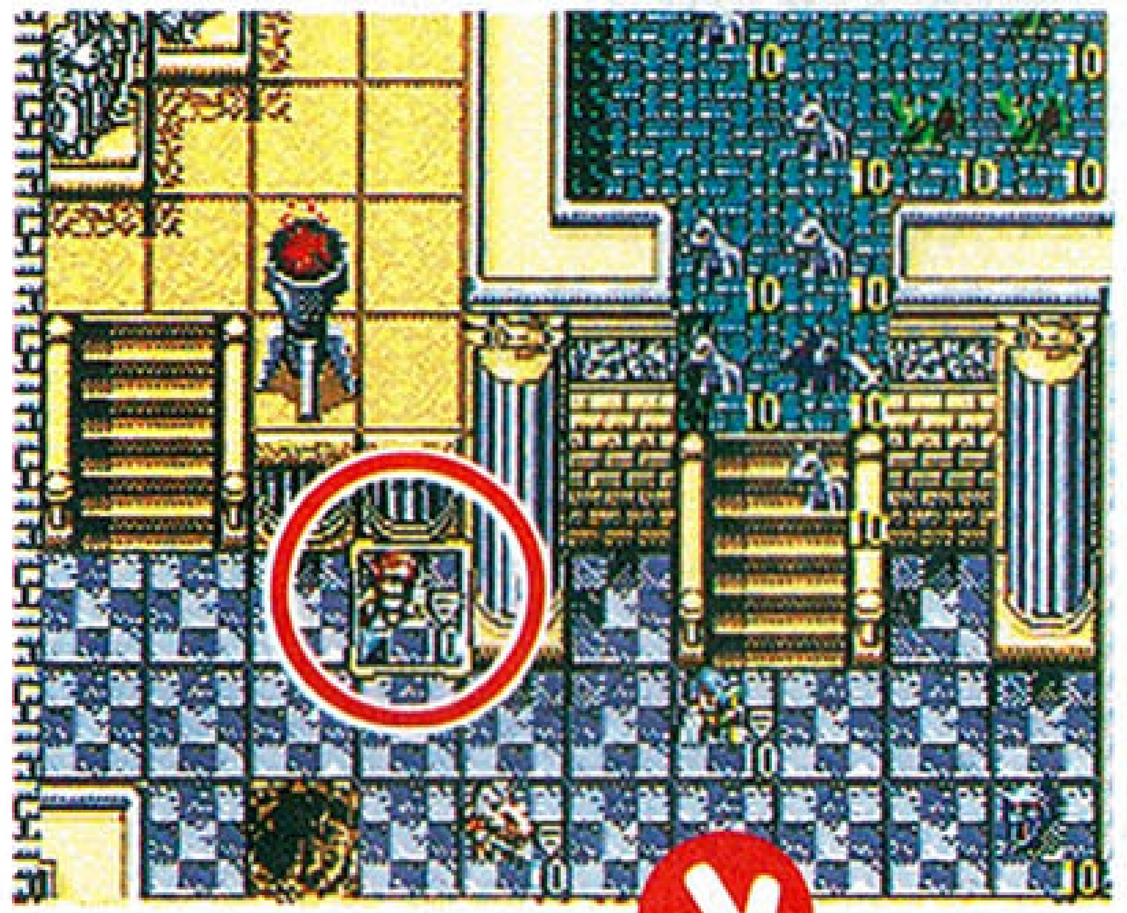
初期配置	PLAYER	ENEMY
	エルウィン、ヘイン、シェリー、キース、アーロン	レスター、海賊×2

MD ラングリッサーII ★★★★☆

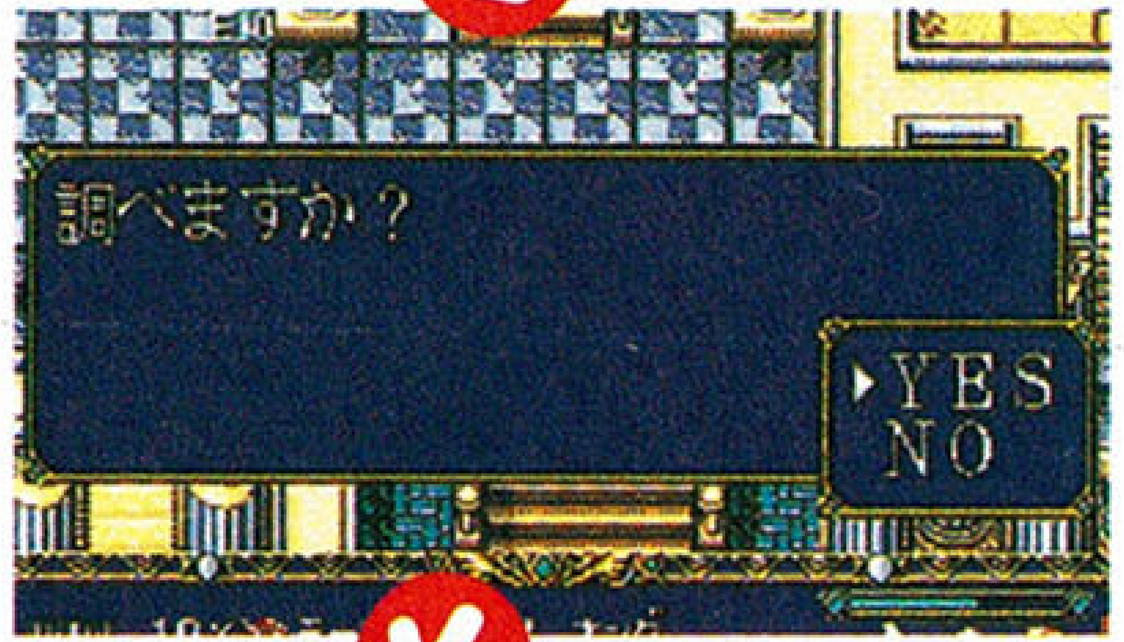
アニキな隠し面

大阪府
いそこ

12面をプレイするとき、主人公キャラを右側の一番上にある写真の位置に立たせてクリアすると、クリアしたあと「調べますか？」とメッセージが出るので「YES」を選ぶ。すると、主人公キャラが隠し通路を発見して、隠し面「きん肉の神殿」が追加される。この面は、敵の指揮官がすべて筋肉ムキムキのアニキなのだ。セリフや戦闘シーンがとにかく怪しいぞ。



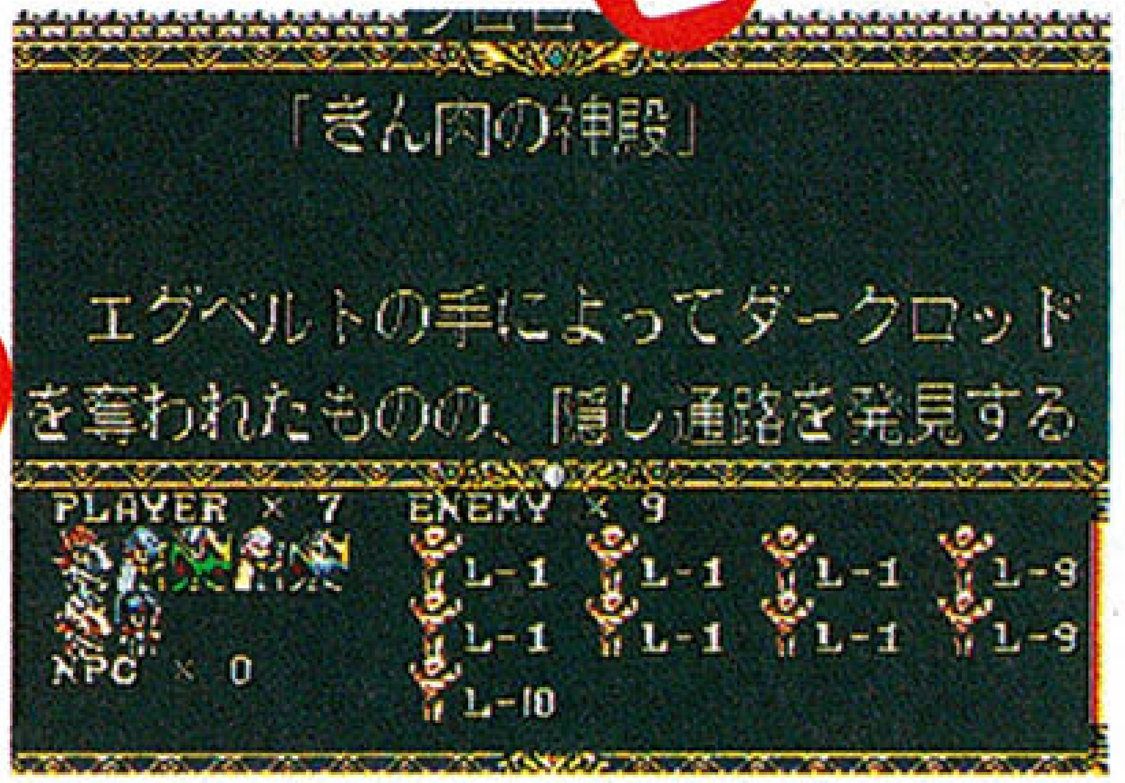
⇧画面左上の端から、右に4コマ、下に6コマ目



調べますか？

▸YES
NO

⇧ここを調べるとどうなるの？

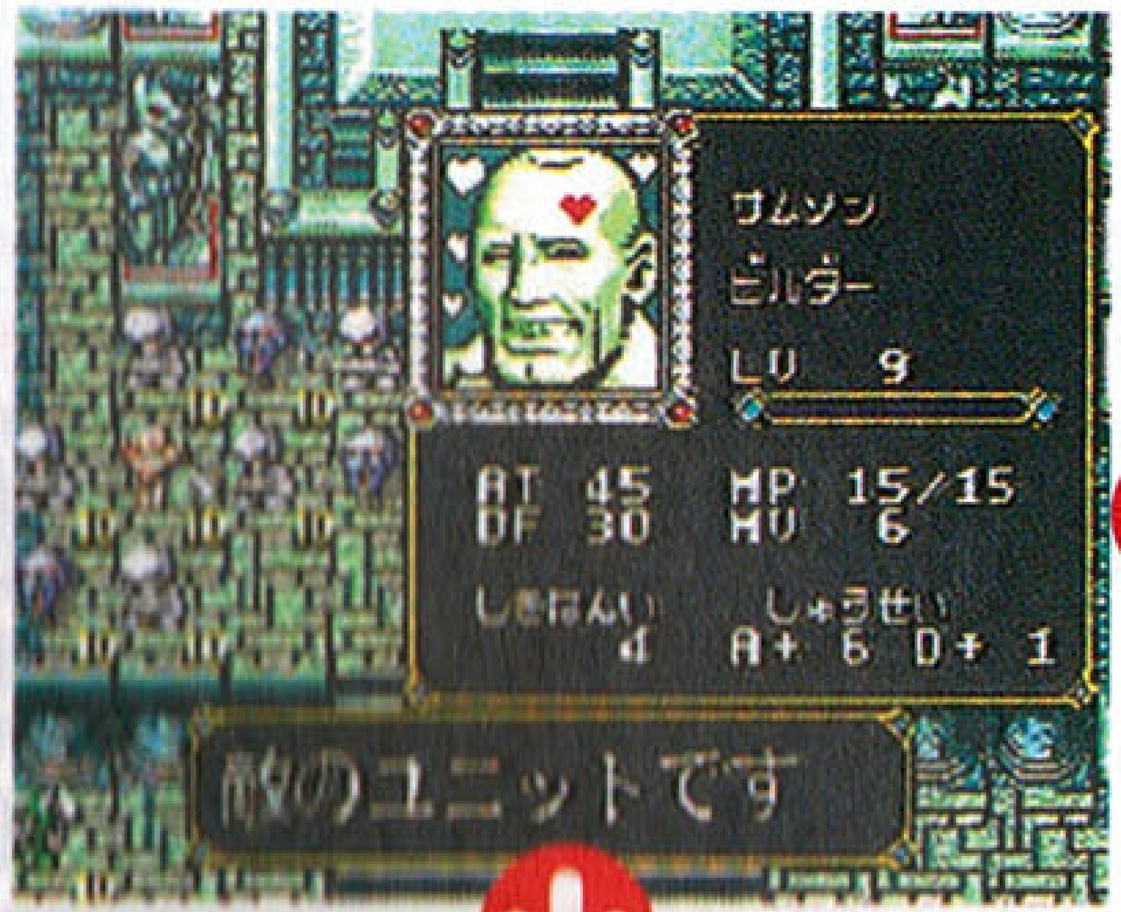


「きん肉の神殿」

エグベルトの手によってダークロッドを奪われたものの、隠し通路を発見する

PLAYER × 7
ENEMY × 9
NPC × 0
L-1
L-1
L-1
L-9
L-1
L-1
L-1
L-9
L-10

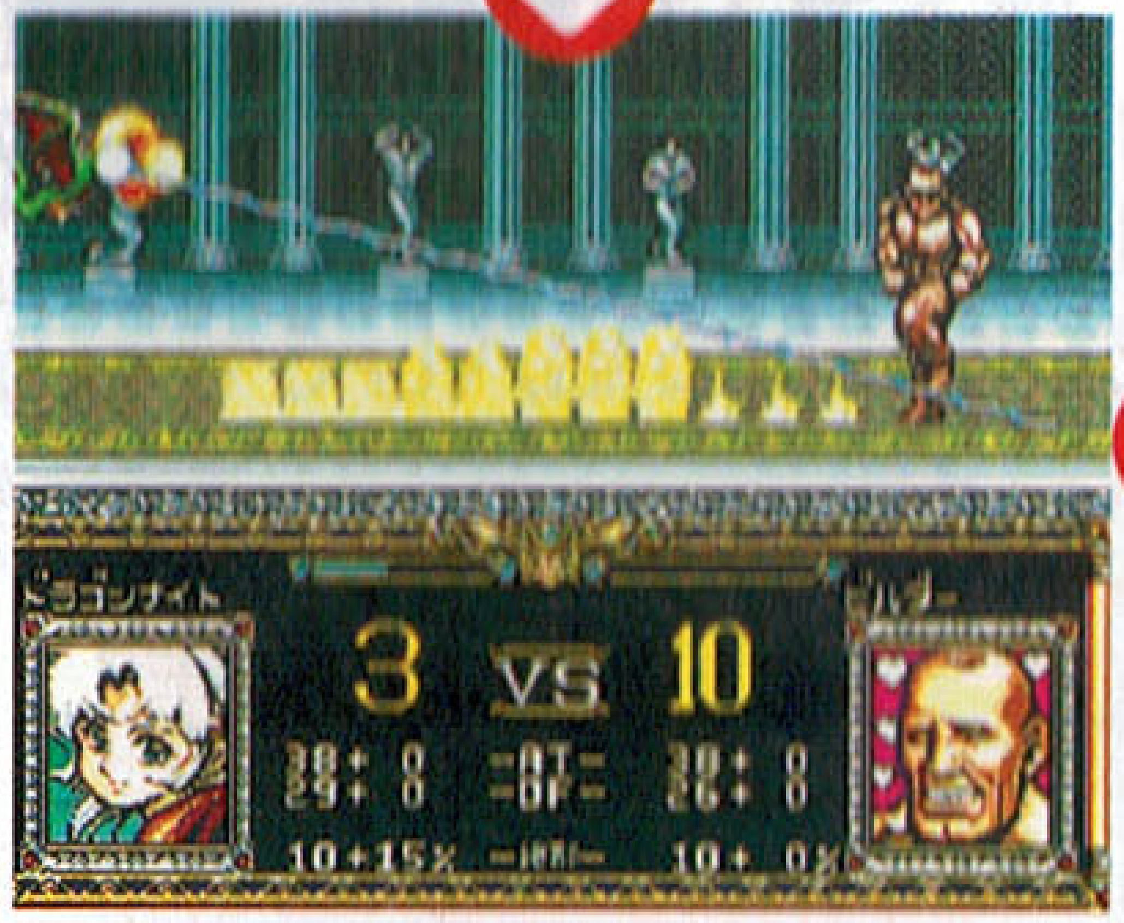
⇧きん肉？ なんだかイヤな予感がする



サムソン
ビルダー
LV 9
AT 45
DF 30
MP 15/15
MV 6
しきはんい 4
しゅうせい A+ 6 D+ 1

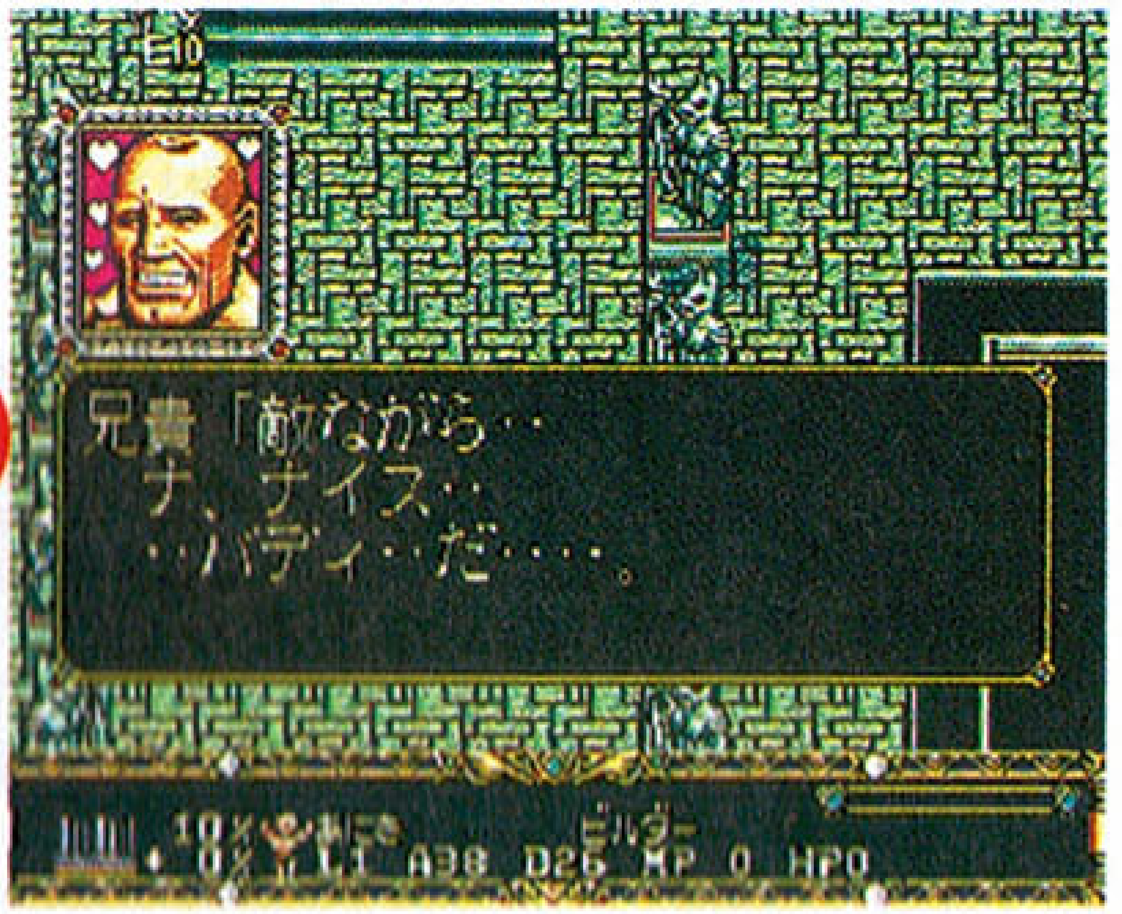
敵のユニットです

⇧アニキー。こんな敵ばかりの面。うなされそう



ドラゴンナイト
ビルダー
3
VS
10

⇧戦うときは、自慢のポーズで悩殺してくるぞ



兄貴「敵ながら‥
ナ、ナイス‥
‥バディ‥だ‥‥。」

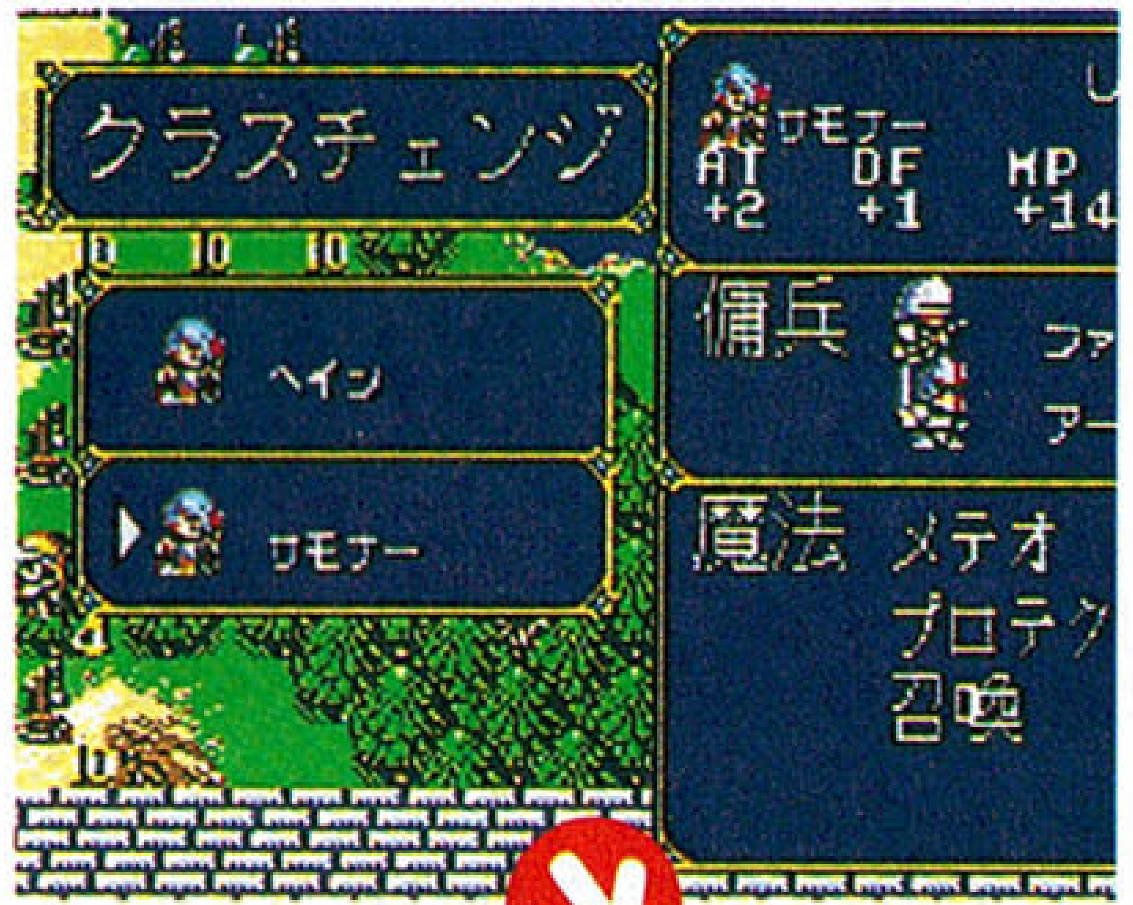
⇧やられたときのセリフも怪しさいっぱいなのだ

MD ラングリッサーII ★★☆☆☆

アニキな隠し召喚魔獣

秋田県
種ちゃん

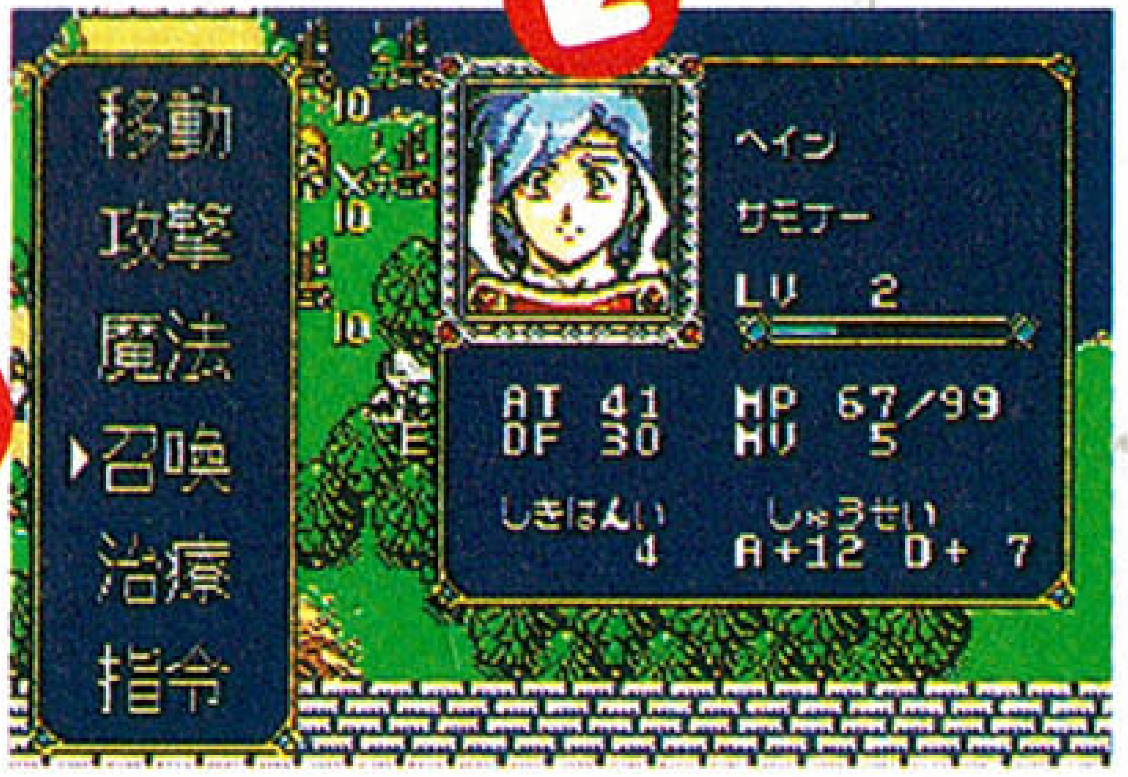
まず「きん肉の神殿」で、鉄アレイを買っておく。次にヘインを隠しクラスの「サモナー」にし、レベル2にあげたら鉄アレイを装備させよう。そして「召喚」を選ぶと、魔獣リストに「あにき」があるのだ。これを召喚すると、傭兵と同じように戦ってくれるぞ。呼び出すときMPを15消費するが、攻撃力はかなり高く、役にたつ。



クラスチェンジ
ヘイン
▸サモナー
サモナー
AT +2
DF +1
MP +14
傭兵
ファ
アー
魔法
メテオ
プロテク
召喚

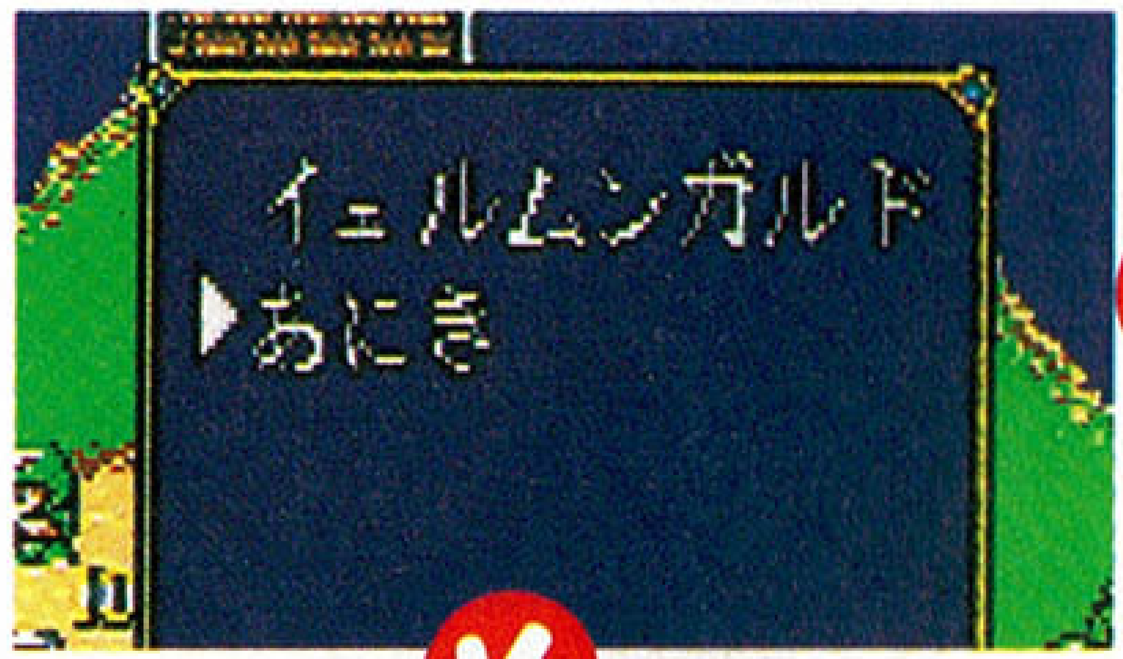
⇧ヘインが「サモナー」という隠しクラスに

レベル2にする



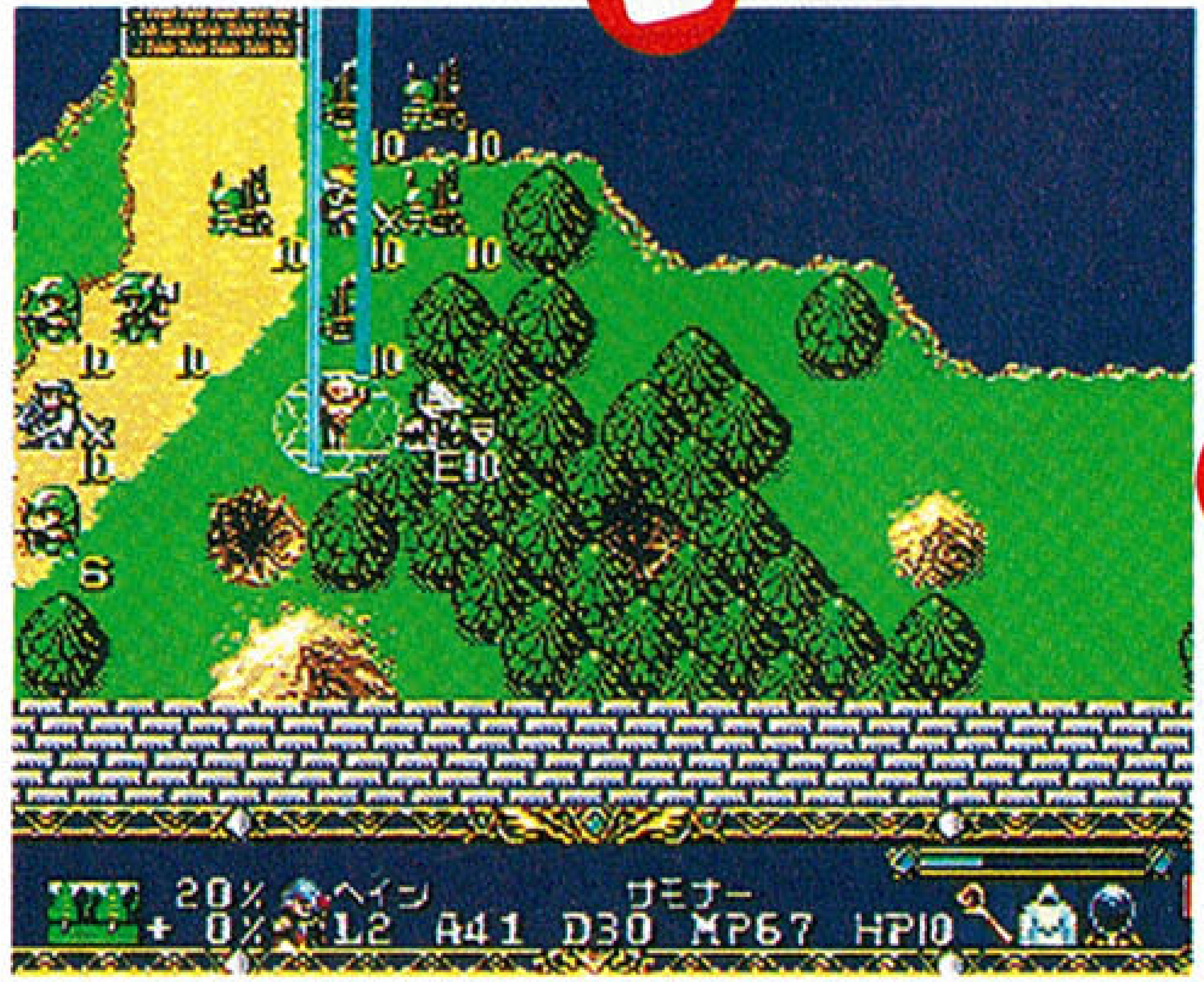
移動
攻撃
魔法
▸召喚
治療
指令
ヘイン
サモナー
LV 2
AT 41
DF 30
MP 67/99
MV 5
しきはんい 4
しゅうせい A+12 D+ 7

⇧鉄アレイを装備して、召喚魔法を使う



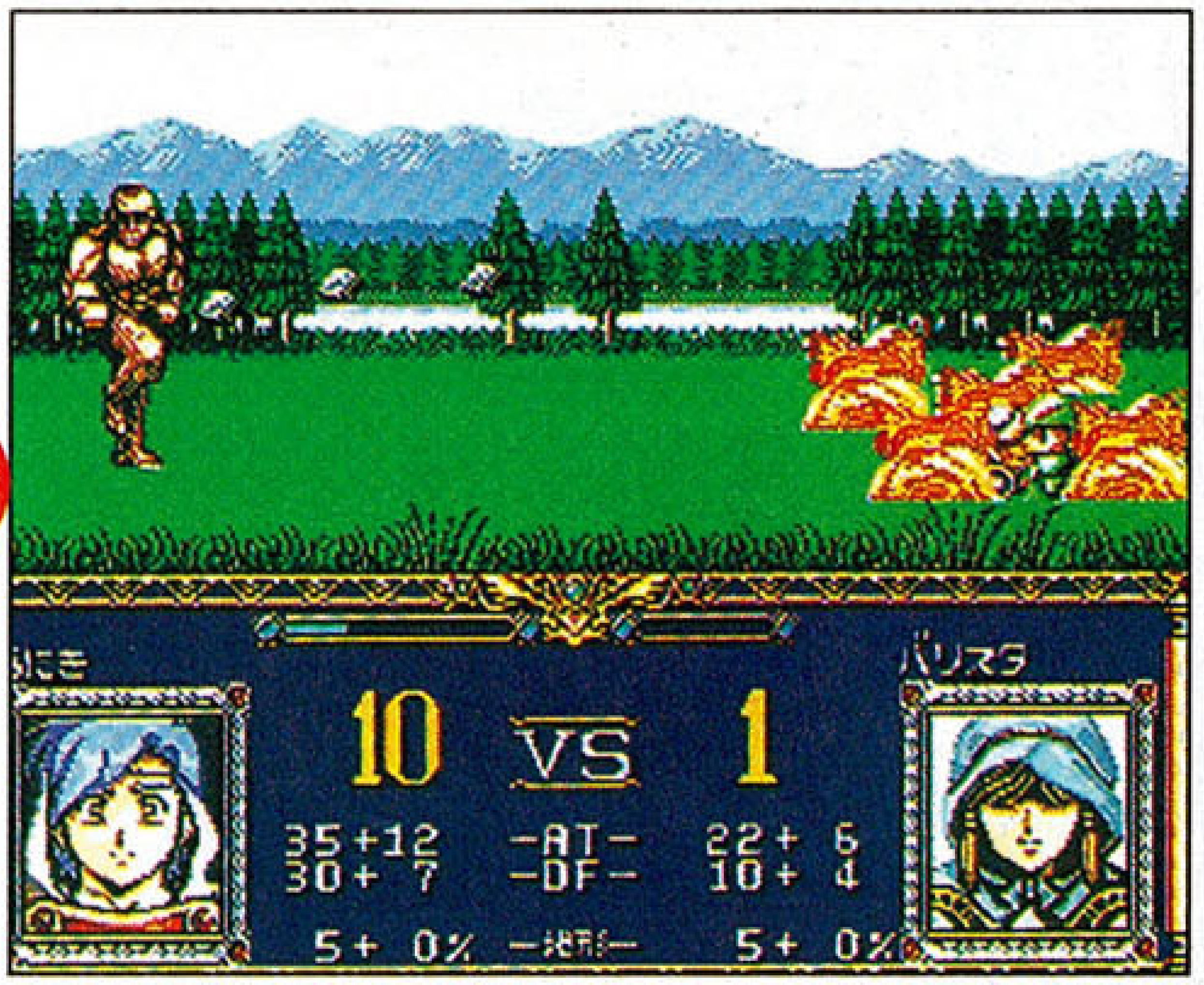
イェルムンガルド
▸あにき

⇧魔獣のリストに「あにき」が



20%
+0%
ヘイン
L2
A41
D30
サモナー
MP67
HP10

⇧召喚してみると、魔方陣の中央から、悩殺ポーズの「あにき」が登場



あにき
バリスタ
10
VS
1
35+12
30+ 7
-AT-
-DF-
22+ 6
10+ 4
5+ 0%
-地形-
5+ 0%

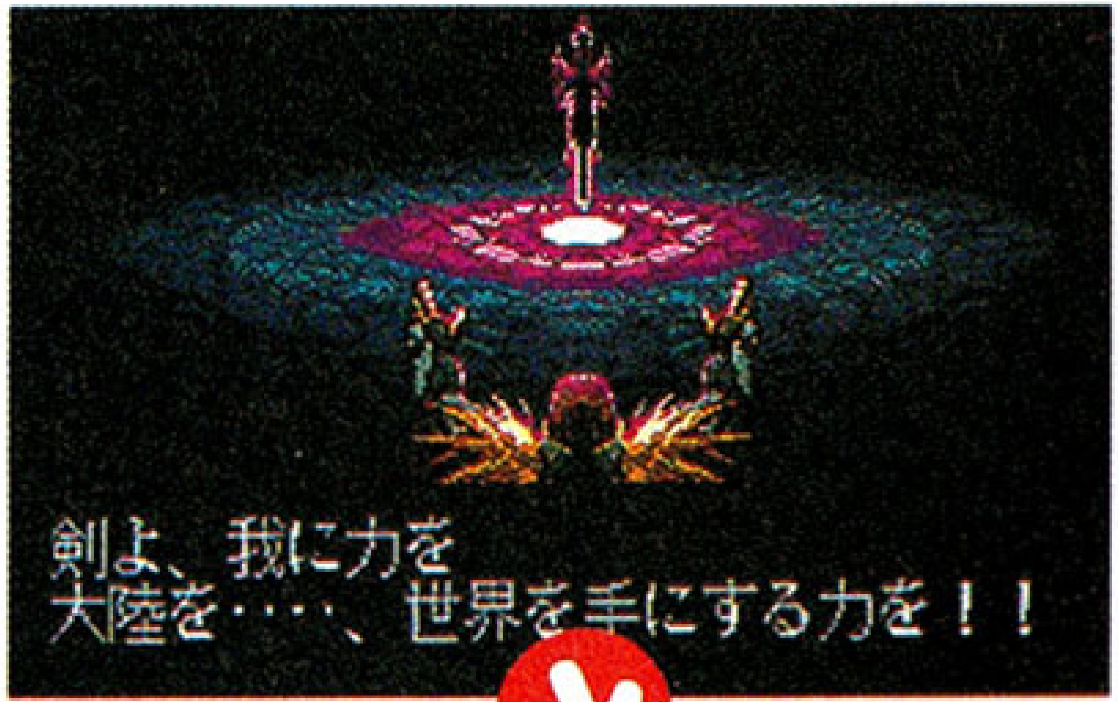
⇧これが強いのなんのって、ザコなら一気にやっつけちゃうのだ！

MD ラングリッサーⅡ ★☆☆☆☆

アニキな隠しグラフィック

宮崎県
萱野広海

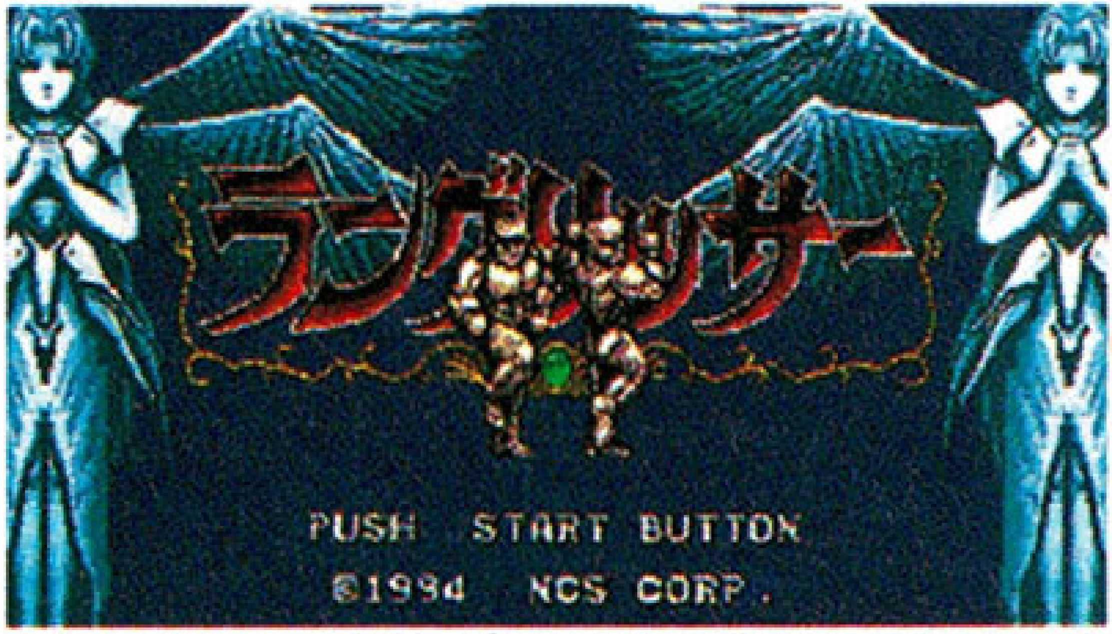
オープニングからタイトル画面に移るまっ白な画面で、右下とBを押し続けよう。すると、タイトル画面に2人のアニキが出現する。



剣よ、我に力を
大陸を・・・、世界を手にする力を！！

このシーンの直後に下の操作

右下とBを押し続ける


ラングリッサー
PUSH START BUTTON
©1994 NCS CORP.

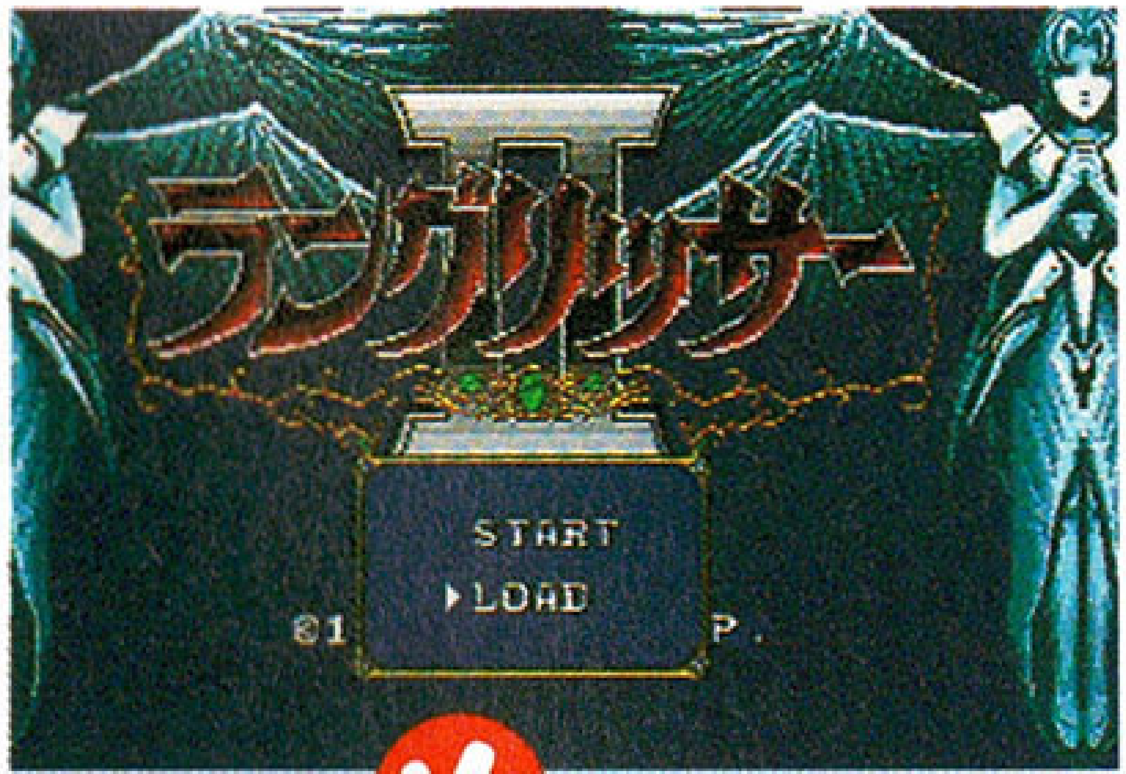
中央にアドンとサムソンが…

MD ラングリッサーⅡ ★★★★☆

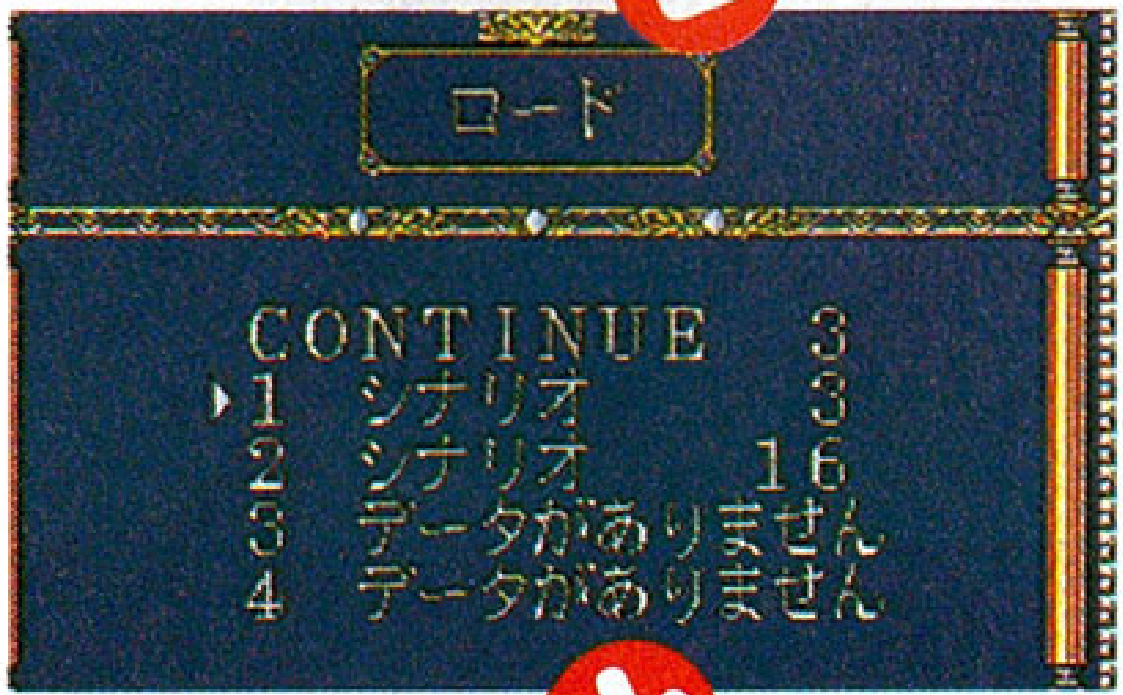
ステージセレクト

神奈川県
太宰悠

まず１面以上クリアしたらセーブする。そのあとロード画面にして、シナリオがセーブされている場所にカーソルをあわせ、左、右、スタート、Cの順に押す。すると「ロード」の横に、ステージセレクトの数字が出る。上下でやりたいステージを選び、Cでスタート。



まず「LOAD」のほうを選ぶのだ

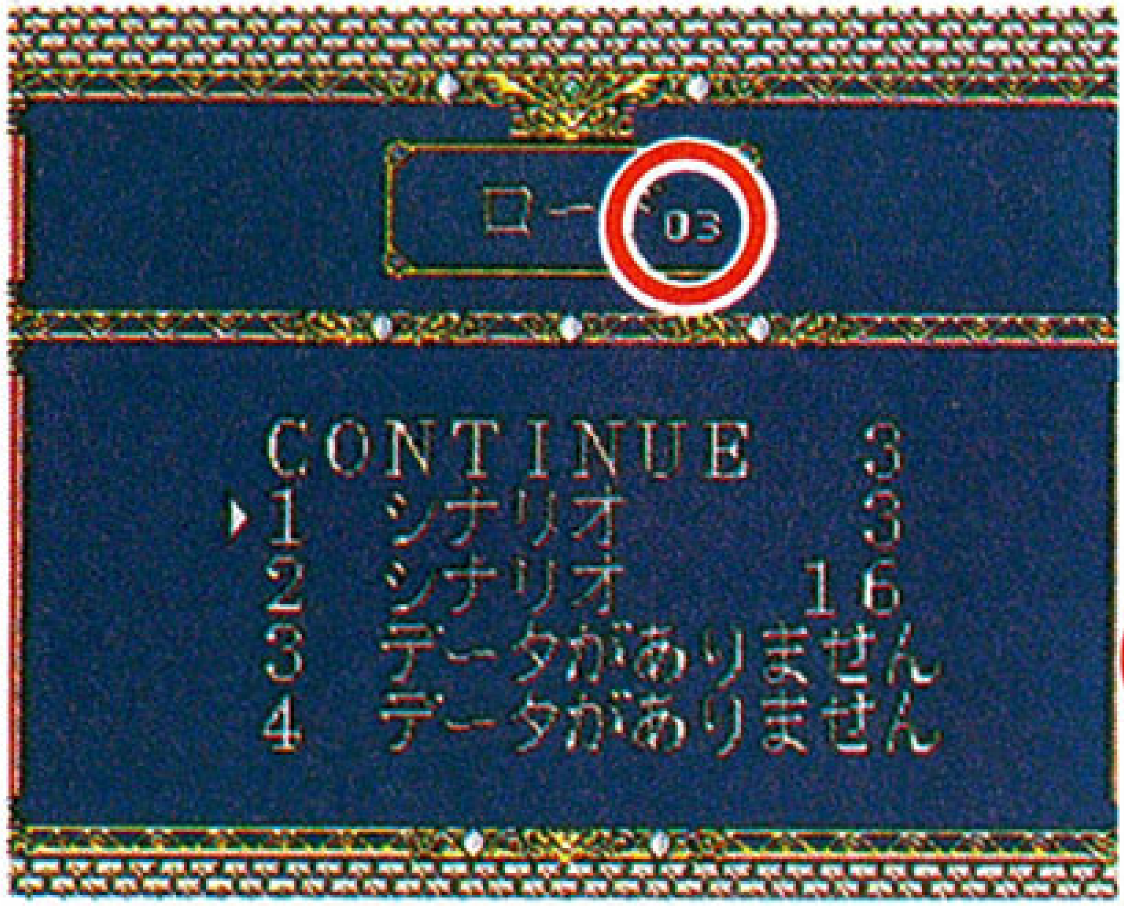


ロード

```
CONTINUE   3
▸1 シナリオ  3
 2 シナリオ  16
 3 データがありません
 4 データがありません
```

シナリオがある欄にカーソルを

左、右、スタート、Cの順に押す



ロード 03

```
CONTINUE   3
▸1 シナリオ  3
 2 シナリオ  16
 3 データがありません
 4 データがありません
```

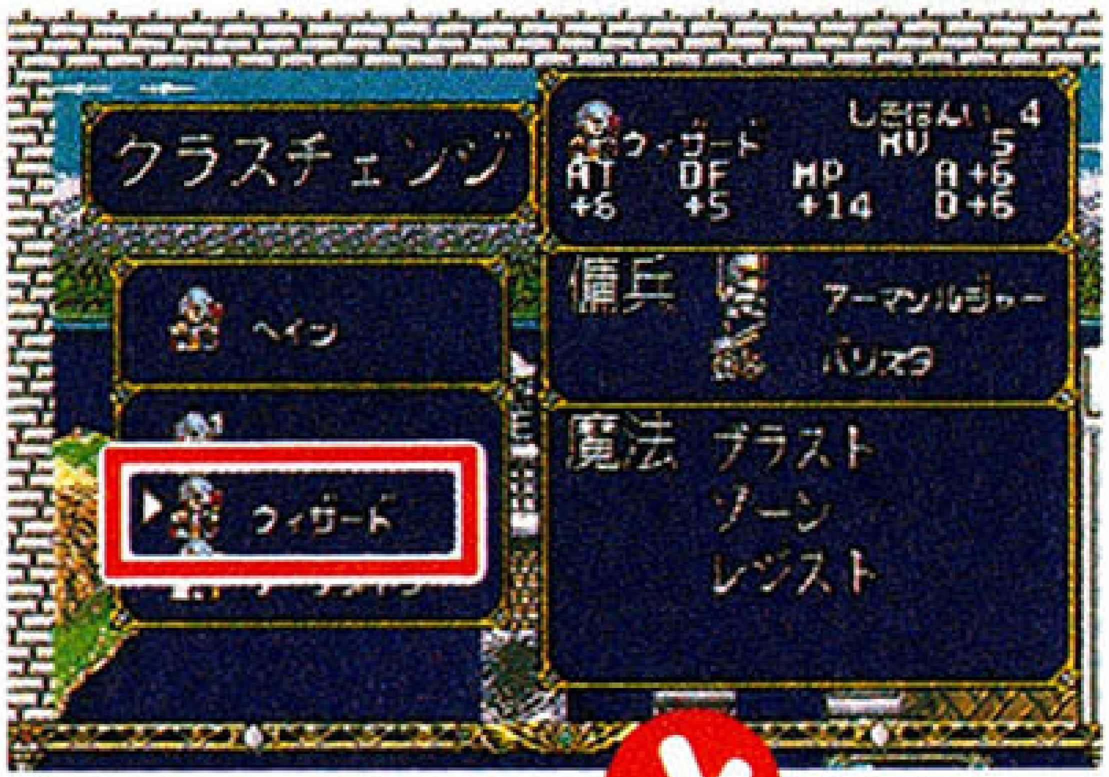
◯印のなかの数字が、ステージの番号になるぞ

MD ラングリッサーⅡ ★★★★☆

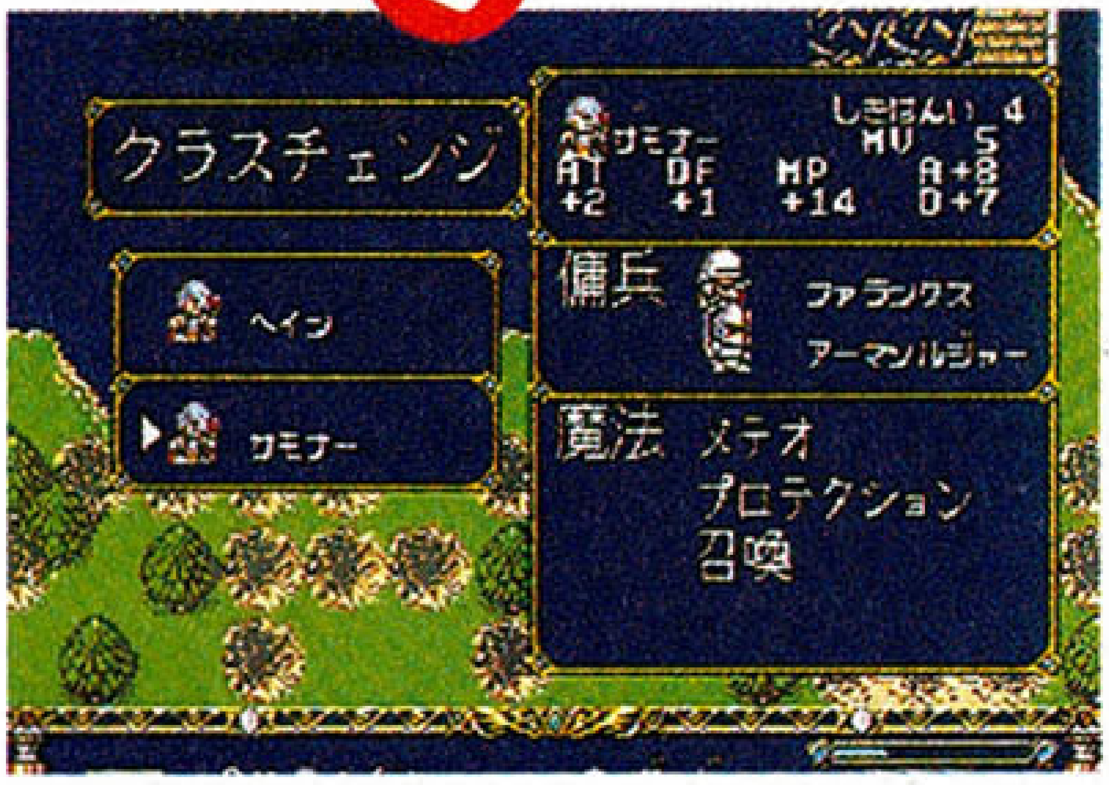
隠しクラス公開

山口県
みかりん

10人のキャラに用意されている、隠しクラスをすべて公開しよう。キャラによって、下の表の「育てるクラス」を参照してクラスチェンジさせたら、レベル10まで上げる。すると、隠しクラスにチェンジするぞ。例えば、エルウィンをソードマスターにクラスチェンジさせて、レベルを上げるとヒーローになるのだ。隠しクラスになると、能力値が上がったり、特殊能力が使えるようになったりする。


クラスチェンジ
ウィザード
しきはんい 4
MV 5
AT +6
DF +5
MP +14
A+6
D+6
傭兵
アーマンルジャー
バリスタ
魔法
ブラスト
ゾーン
レジスト
ヘイン
ウィザード

◆まずはヘインをウィザードにして…


クラスチェンジ
サモナー
しきはんい 4
MV 5
AT +2
DF +1
MP +14
A+8
D+7
傭兵
ファランクス
アーマンルジャー
魔法
メテオ
プロテクション
召喚
ヘイン
サモナー

◆レベルを上げたらサモナーになったぞ

隠しクラス一覧表

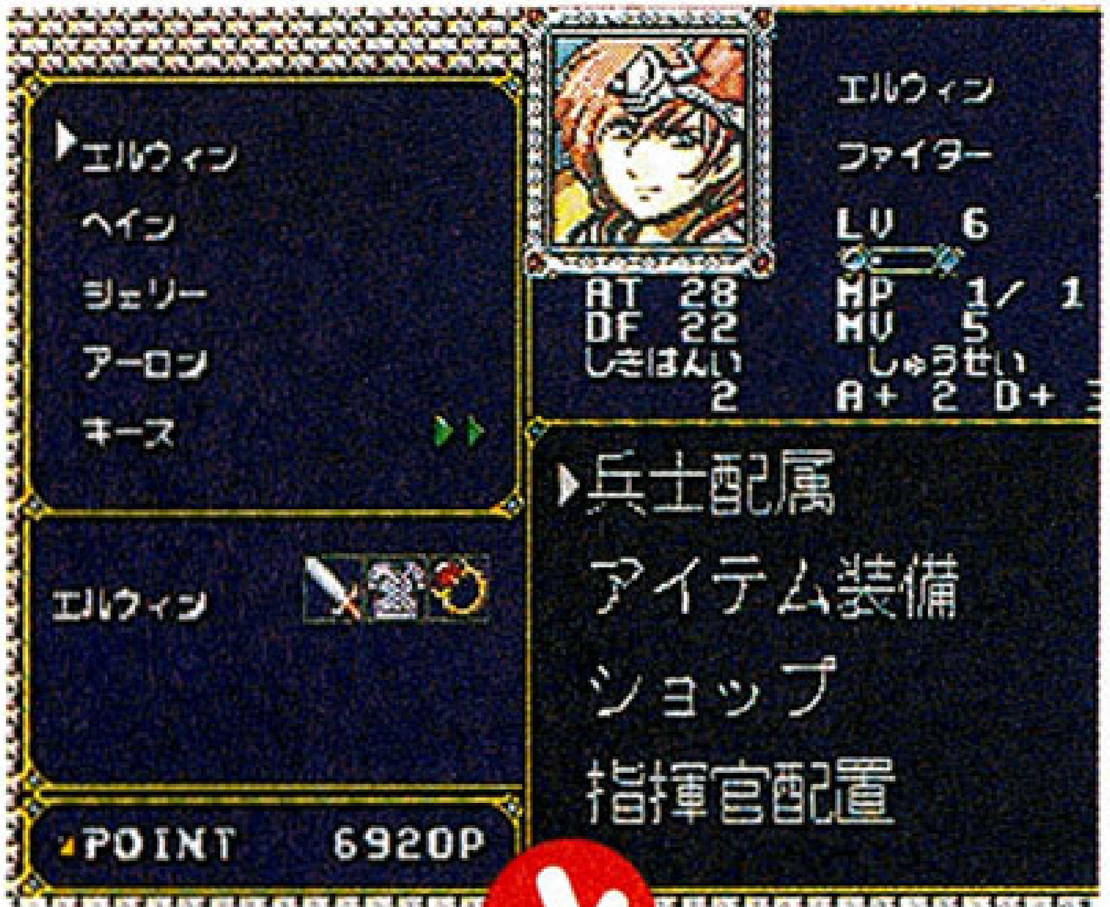
キャラ名	育てるクラス	隠しクラス	キャラ名	育てるクラス	隠しクラス
エルウィン	ソードマスター	ヒーロー	リアナ	パラディン	サモナー
	ナイトマスター	ロイヤルナイト		ハイプリースト	エージェント
シェリー	レンジャー	ハイマスター		ウィザード	ザーヴェラー
	ドラゴンロード	ドラゴンマスター	ヘイン	ウィザード	サモナー
	シルバーナイト	プリンセス		アークメイジ	ザーヴェラー
レスター	サーペンロード	サーペンマスター	ジェシカ	アークメイジ	ザーヴェラー
	アークメイジ	ザーヴェラー		セージ	サモナー
スコット	ナイトマスター	ロイヤルナイト	ラーナ	パラディン	サモナー
キース	ドラゴンロード	ドラゴンマスター		ハイプリースト	エージェント
アーロン	ソードマスター	ハイマスター		ウィザード	ザーヴェラー

MD ラングリッサーⅡ ★★★★☆

隠しショップ

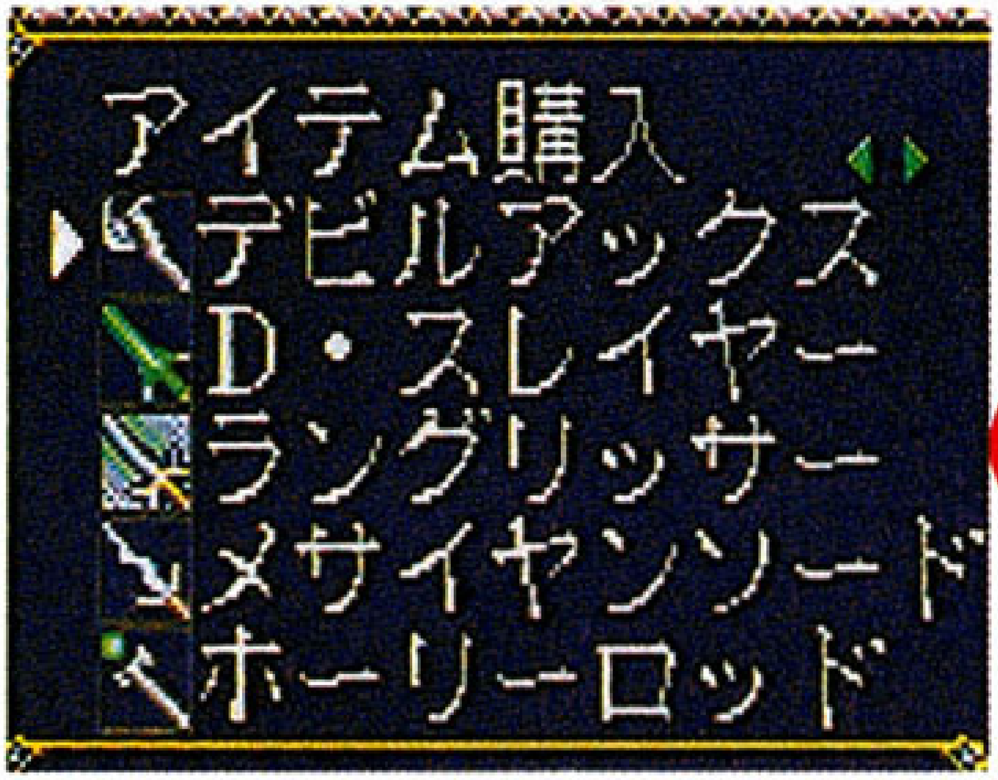
福岡県
パジャマ

兵士配属画面で、A、B、A、B、上、下、左、右、スタート、Bの順に押す。そのあと「ショップ」を選ぶと、いきなり最強武器や、隠しアイテムが買える隠しショップに入ることができる。


エルウィン
ヘイン
シェリー
アーロン
キース
エルウィン
エルウィン
ファイター
LV 6
AT 28
DF 22
しきはんい 2
MP 1/ 1
MV 5
しゅうせい
A+ 2 D+
兵士配属
アイテム装備
ショップ
指揮官配置
POINT 6920P

⇦まず兵士配属を選んで下のコマンドを入力だ

A、B、A、B、上、下、左、右、スタート、Bの順に押す


アイテム購入
デビルアックス
D・スレイヤー
ラングリッサー
メサイヤンソード
ホーリーロッド

⇨「ショップ」にすると、ラングリッサーなどが表示される

ATTACK SPECIAL

LANDSTALKER

ランドストーカー

〜皇帝の財宝〜

攻略ガイドブック

旅立ちからグリンメイズまで、
1つ1つのダンジョンを
細部まで詳しく解説する!!

ATTACK SPECIAL

LANDSTALKER

ランドストーカー

～皇帝の財宝～

攻略ガイドブック

CONTENTS

～基礎知識編～　冒険の主人公とその舞台 ―― 3

ライルとフライデーの能力は… ―― 3

メルカトル島の地理とイベントの数々 ―― 4

～完全攻略編～　旅立ちからグリンメイズまで ―― 6

滝つぼのほこらで賢者アスラルに会う ―― 6

沼地の神殿からファラを救出せよ ―― 8

港町リュマの町長失踪事件を解決せよ ―― 12

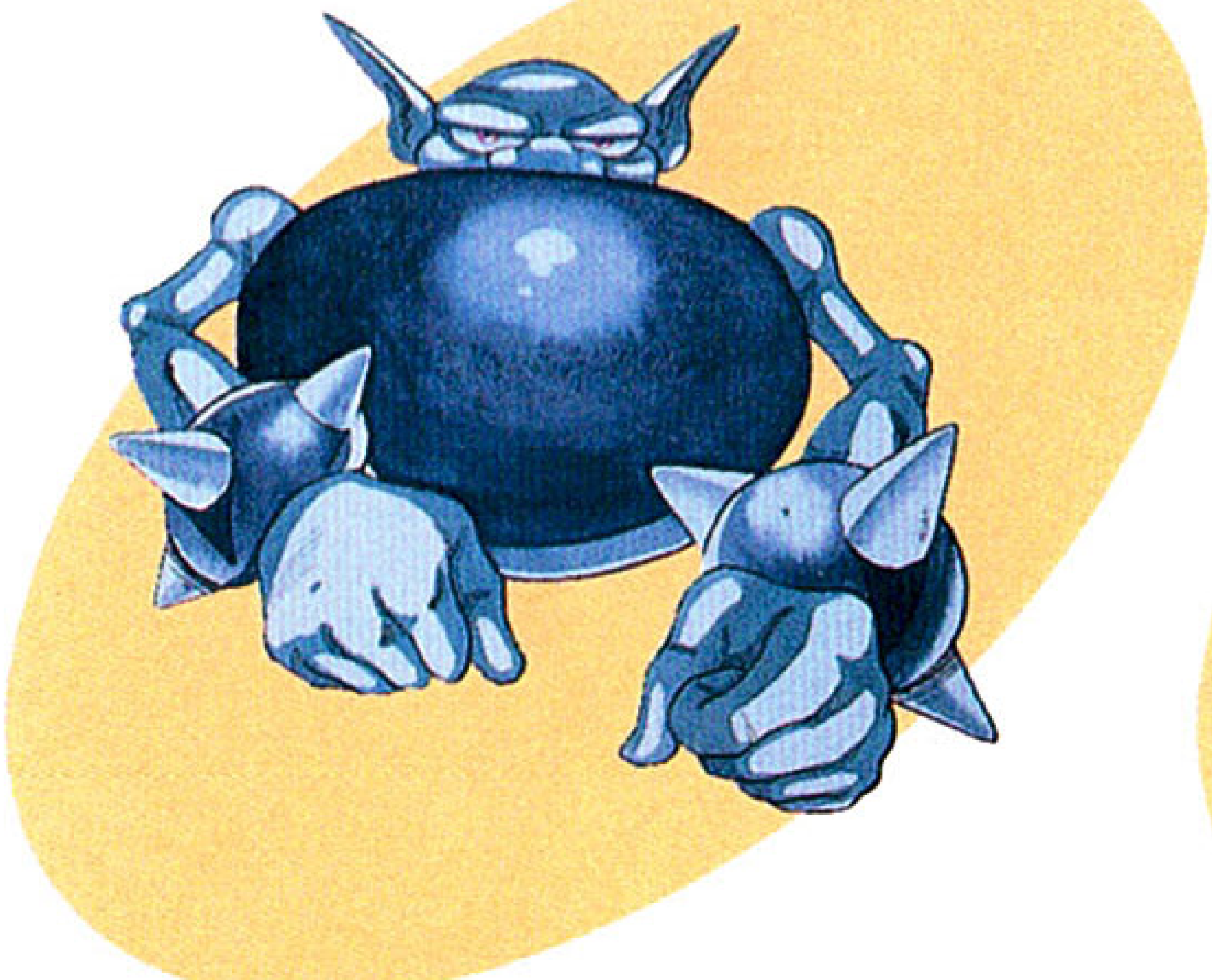
メルカトルでうわさの公爵に会う ―― 16

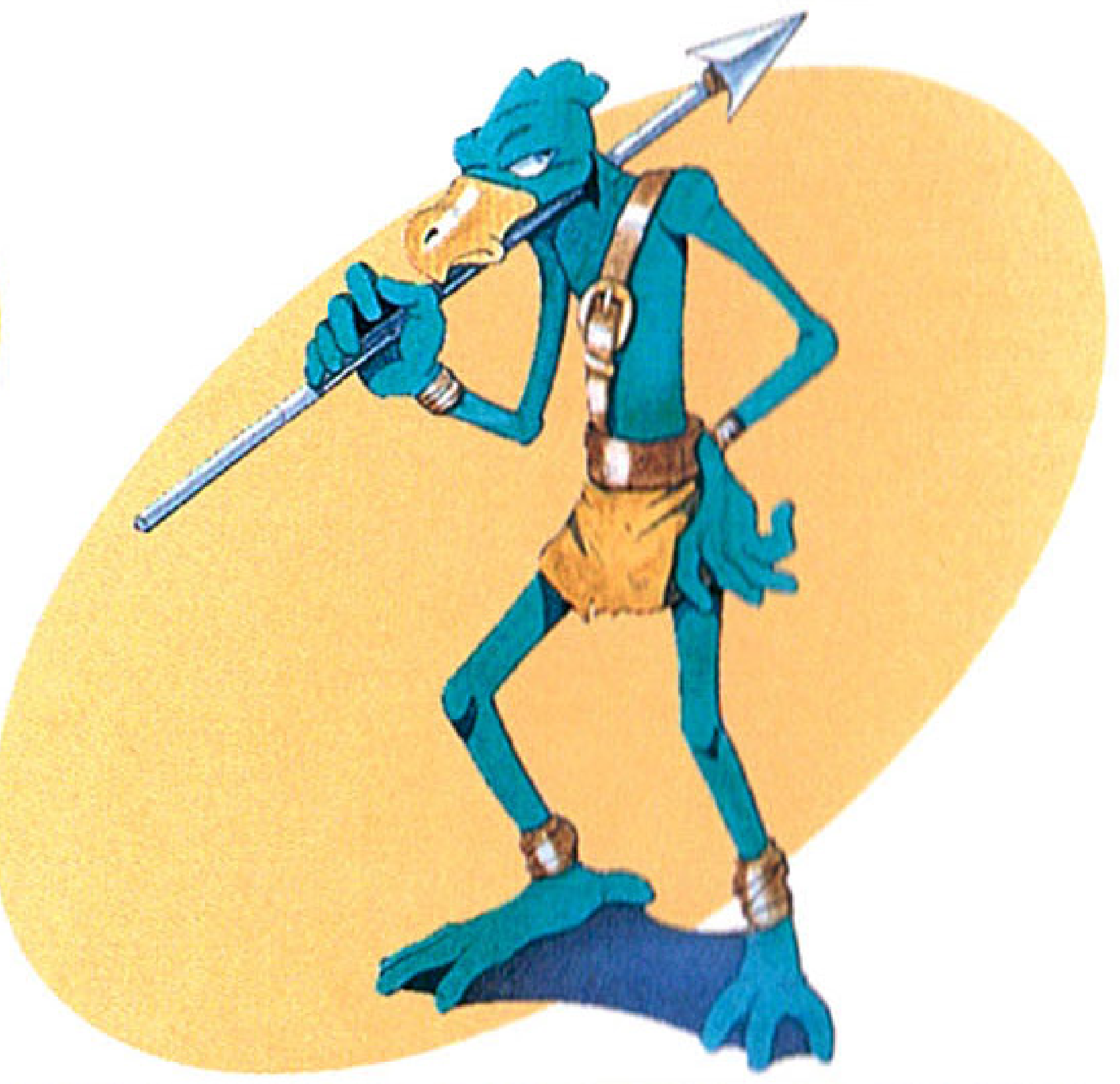
地下墓地に眠るアミュレットを入手せよ ―― 18

ミルの塔の魔導師ミルを倒せ ―― 20

地下牢を脱出し、メルカトル公爵を追え ―― 24

太陽石を求めてグリンメイズへ ―― 26

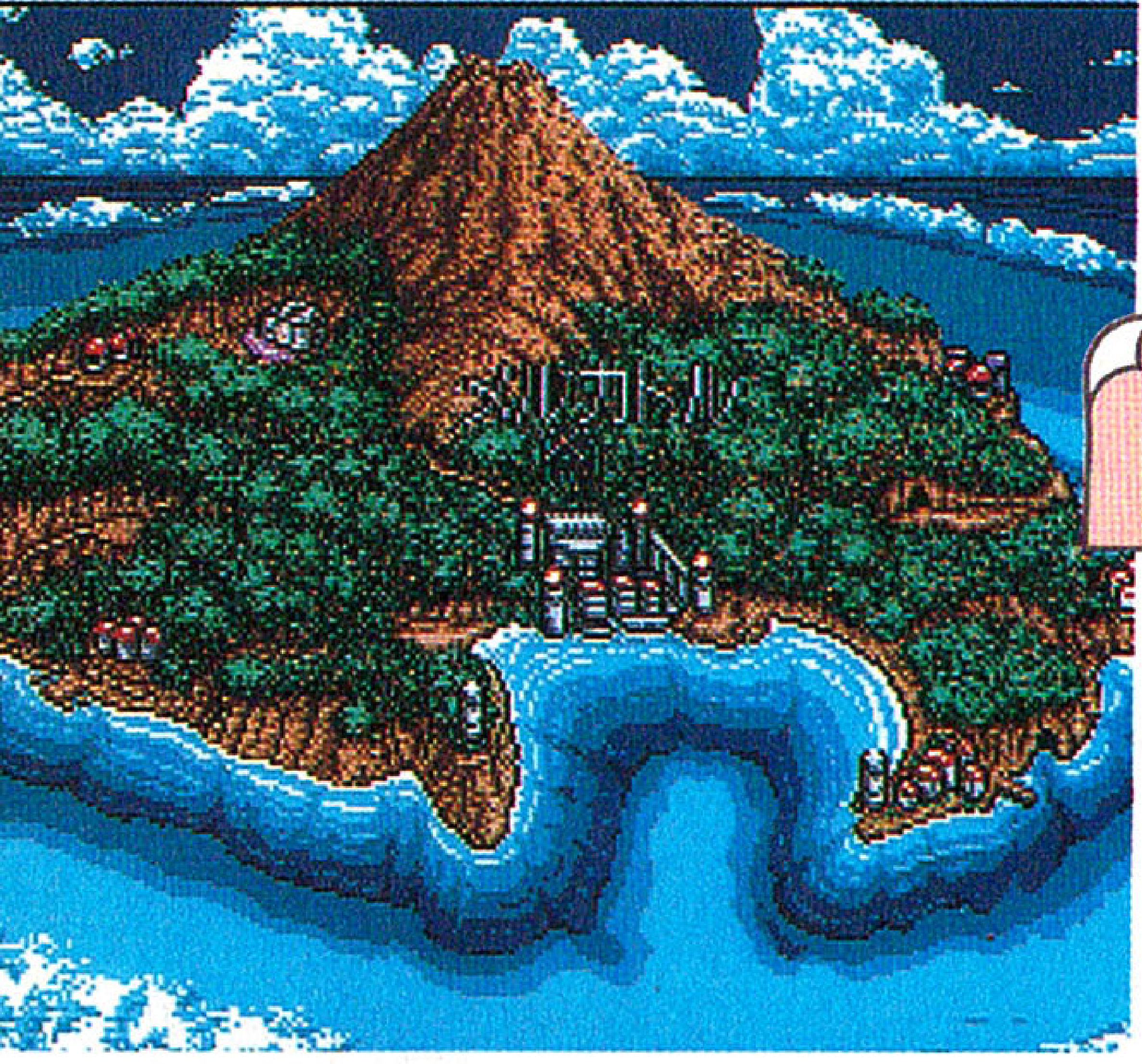




本書の使い方

本書は『ランドストーカー』の、スタート地点からグリンメイズまで、ダンジョンを中心に攻略している。各ダンジョンマップには丸囲み数字が付属していて、ダンジョンの見取り図、最短ルート、見出し、文章と対応している。実際のゲームと本書を照らし合わせれば、ルートの割り出しなどが容易に行える。

©SEGA



世界観をしっかりつかもう!!

基礎知識編

冒険の主人公とその舞台

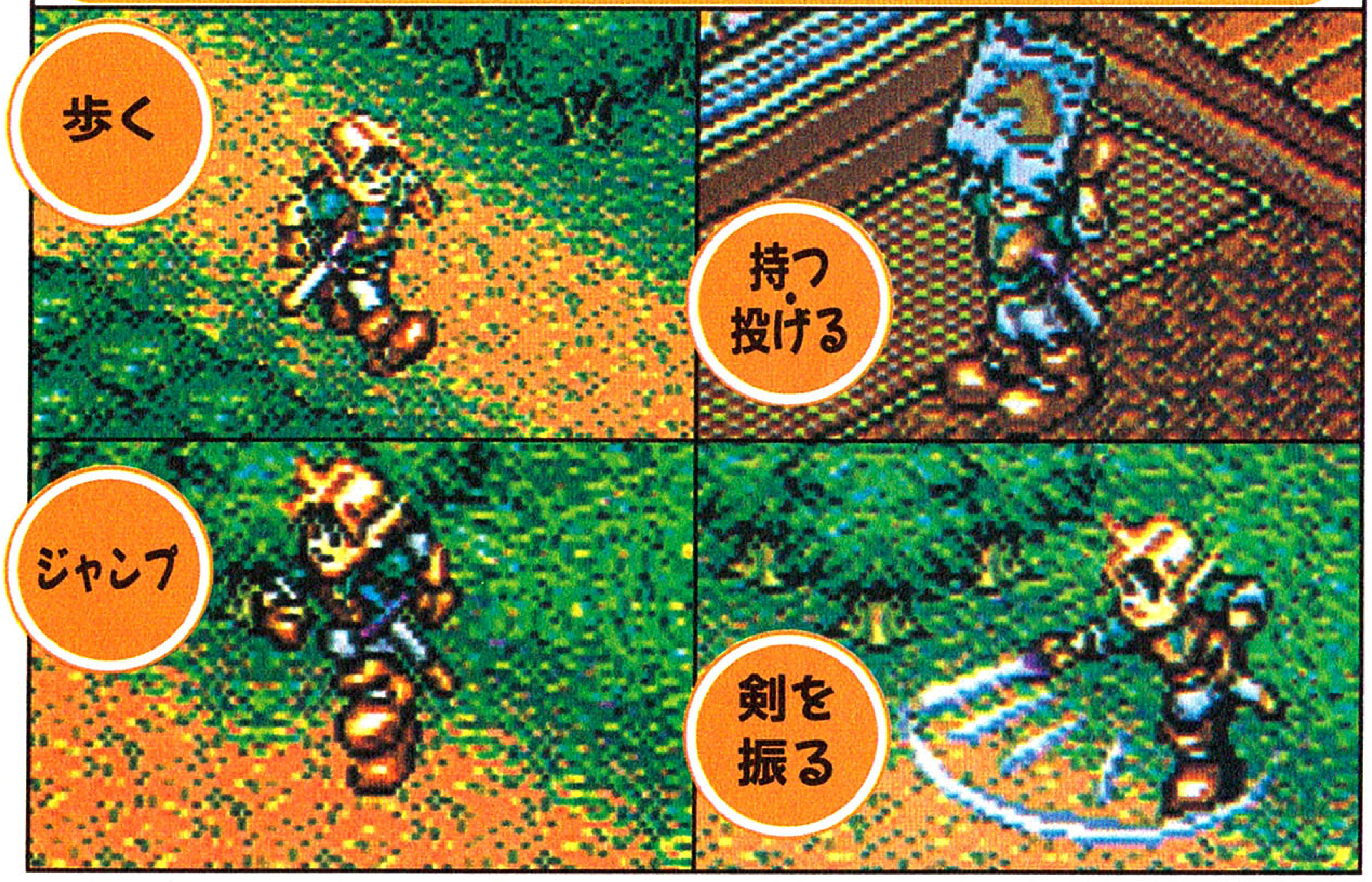
ライルとフライデーの能力は…

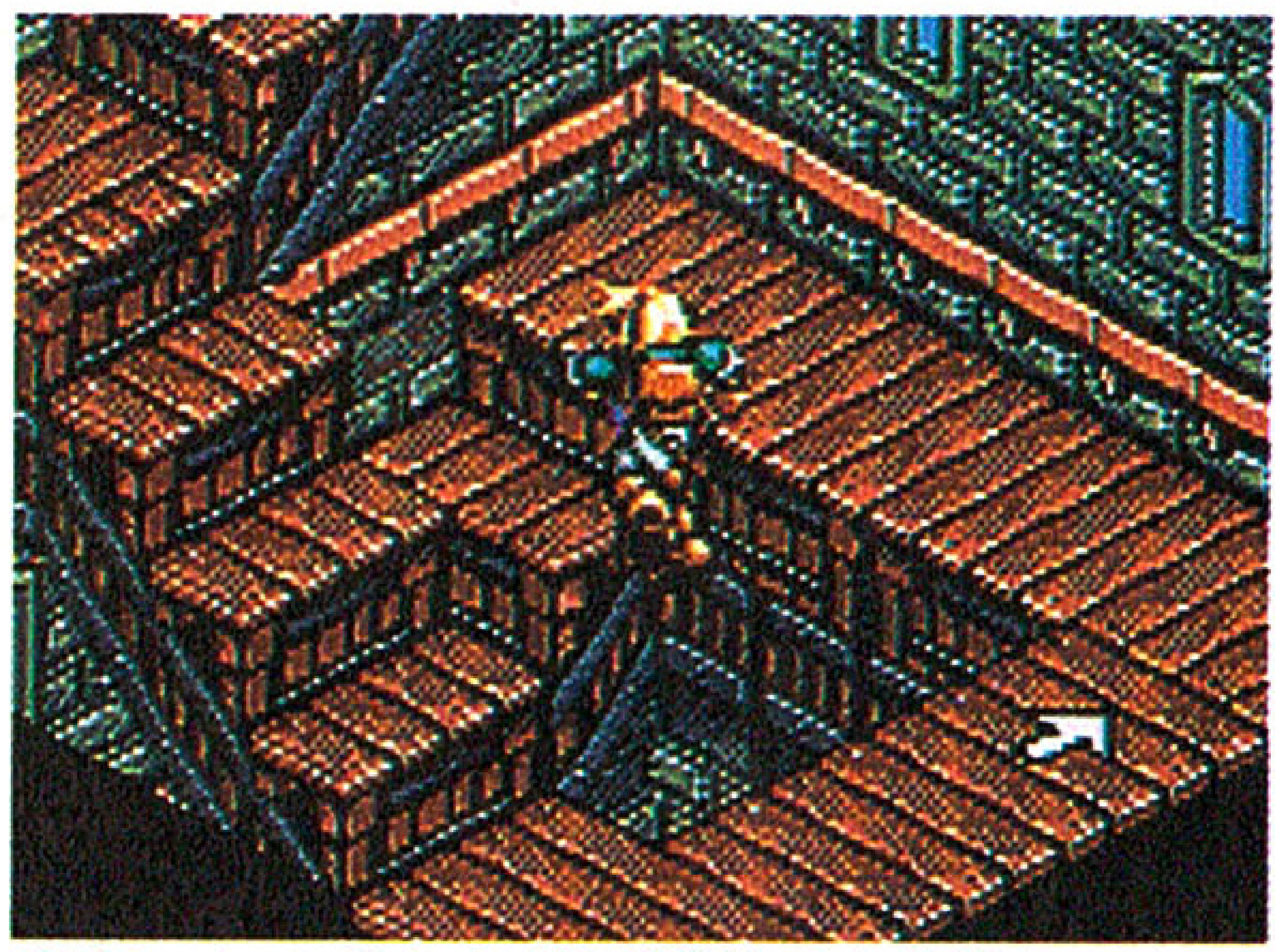
1つ1つのダンジョンを解説していく前に、主人公のライルと、彼とともに冒険するフライデーの能力をここで検証してみよう。

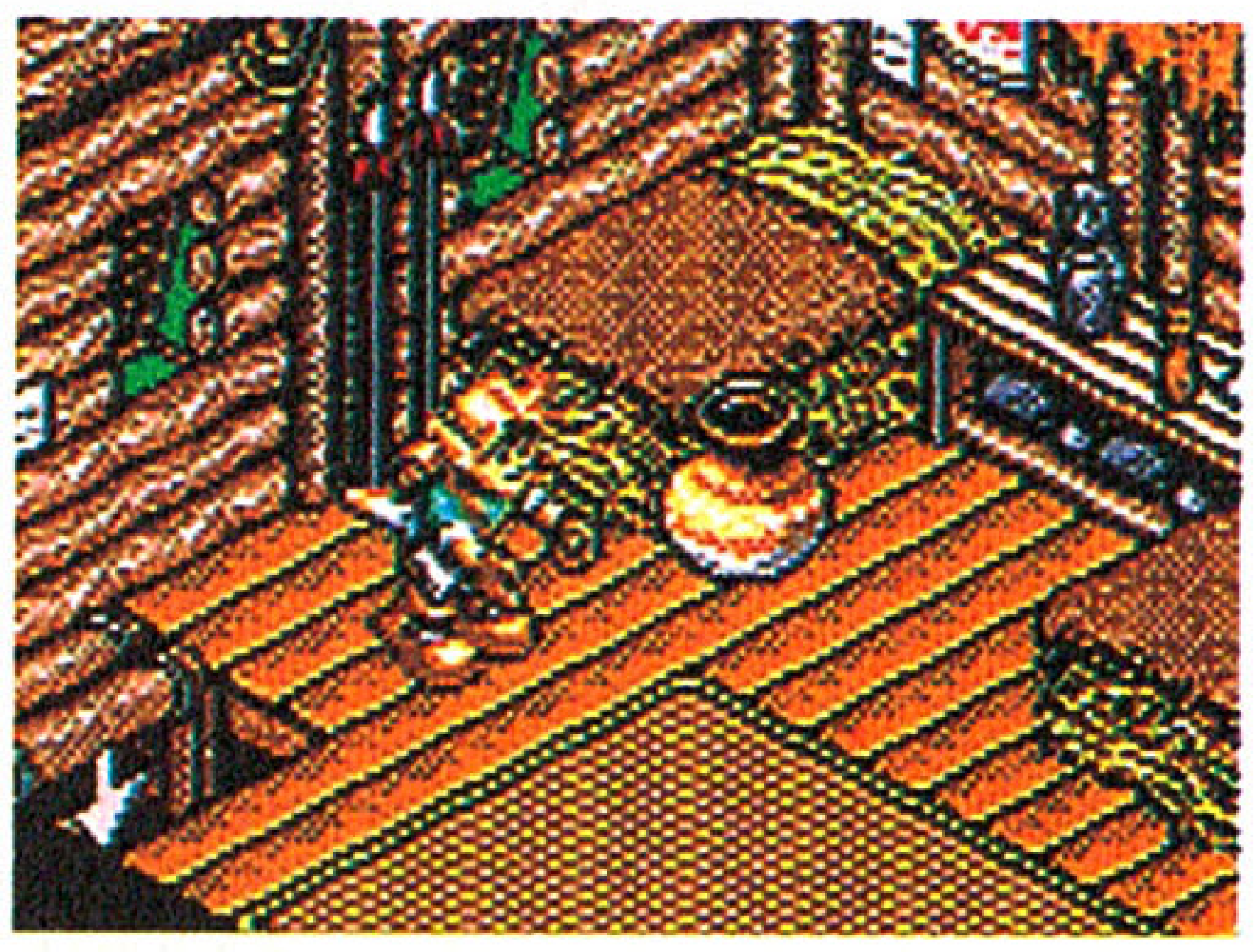
ライルのアクション

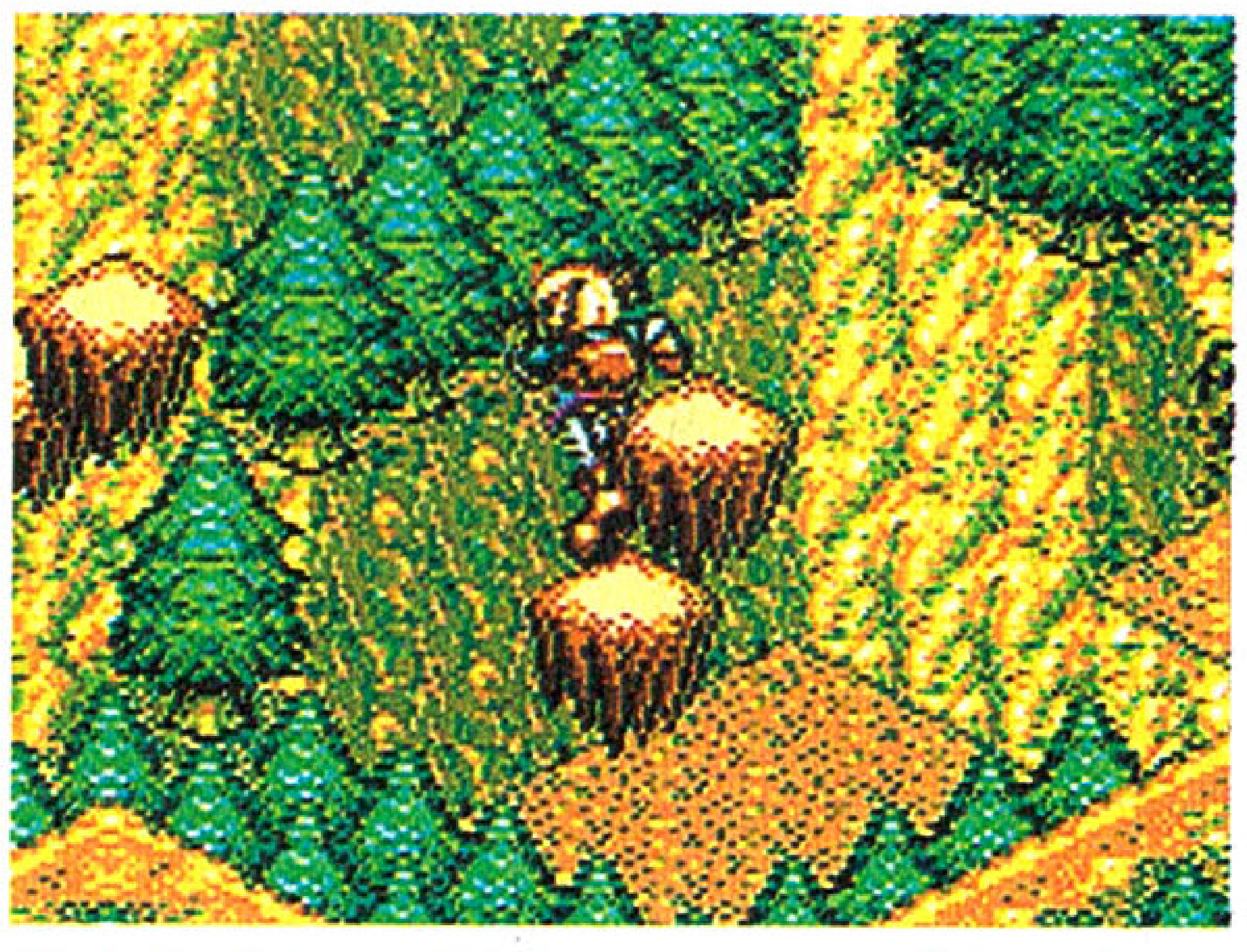
主人公ライルの基本的なアクションは、歩く、ジャンプ、持つ・投げる、剣を振るの4つ。このうち、持つ・投げると剣を振るアクションはジャンプ中にも可能で、実際のゲームでもジャンプ中にものを投げる場合もある。

ライルのアクション4態



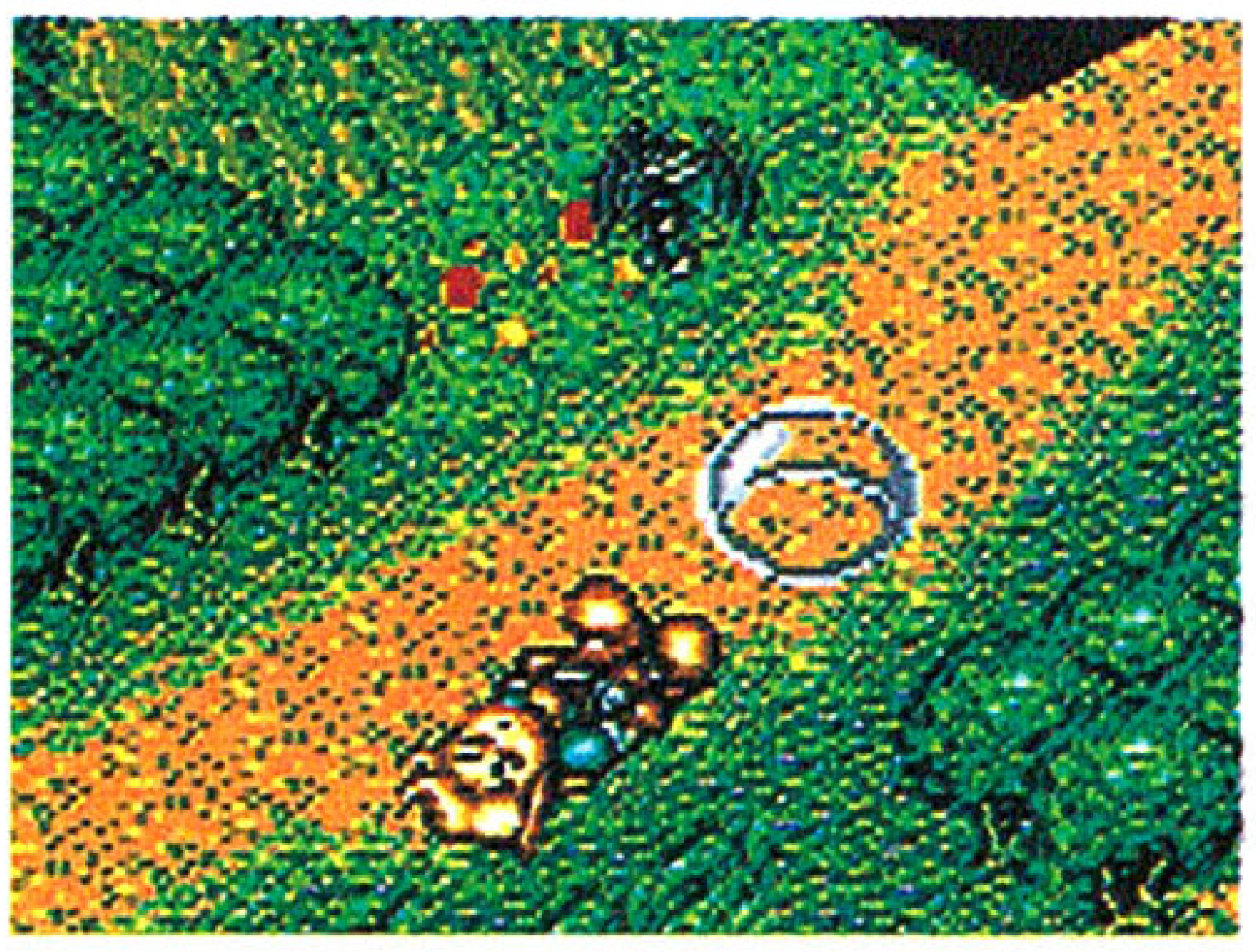

⬆高いところから飛び降りても平気

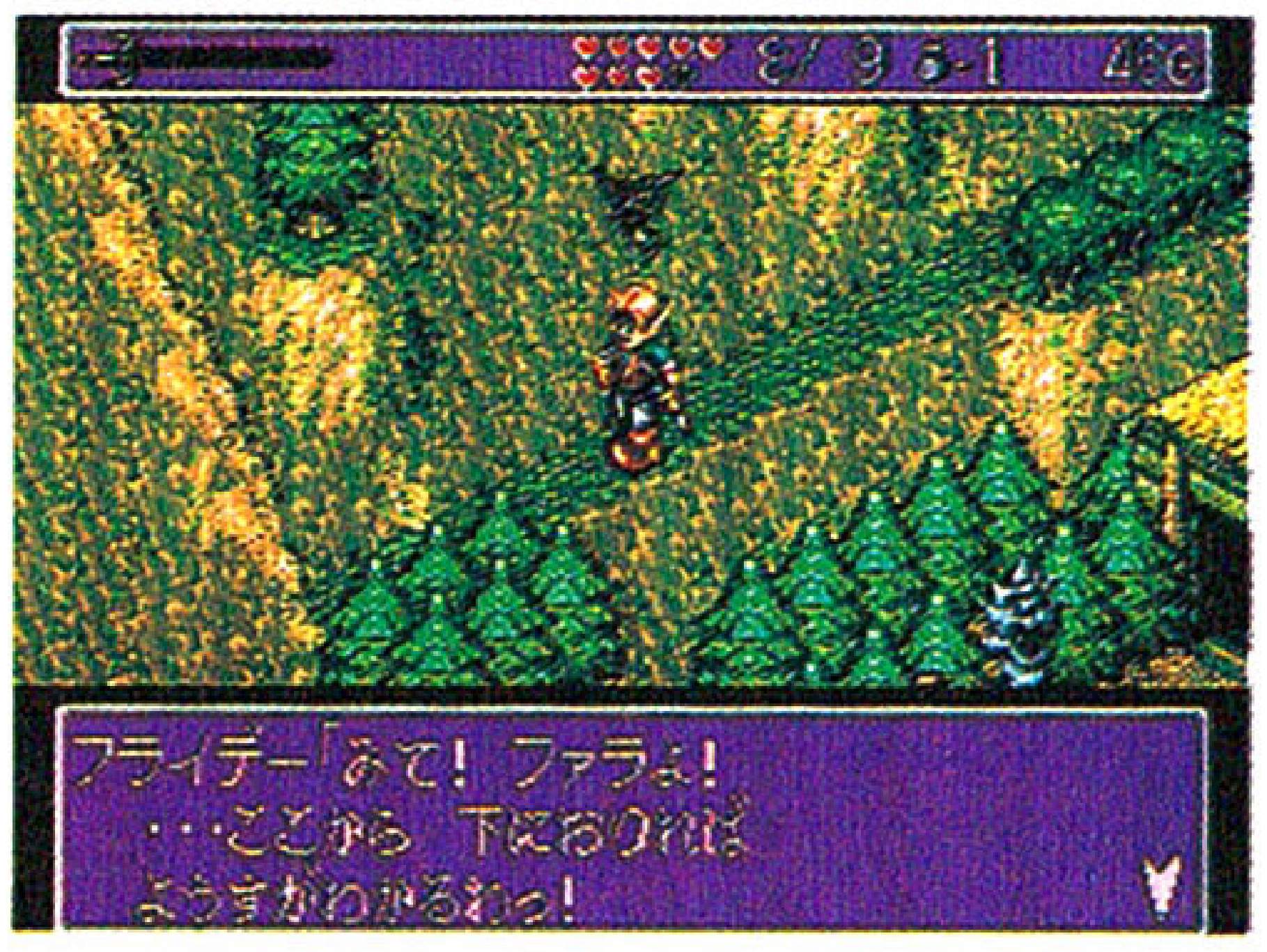

➡ジャンプしながらだと、ものを遠くに投げられる


⬆方向ボタンの操作で、ジャンプ中に移動方向を変えることもできる

フライデーの効果

フライデーはライルのHPが0になったとき、エケエケの実を使って回復魔法をかけてくれる。また、ゲームのポイントになる地点では、さまざまな形でヒントをくれるのだ。


➡ライルのHPが0のとき、回復してくれる

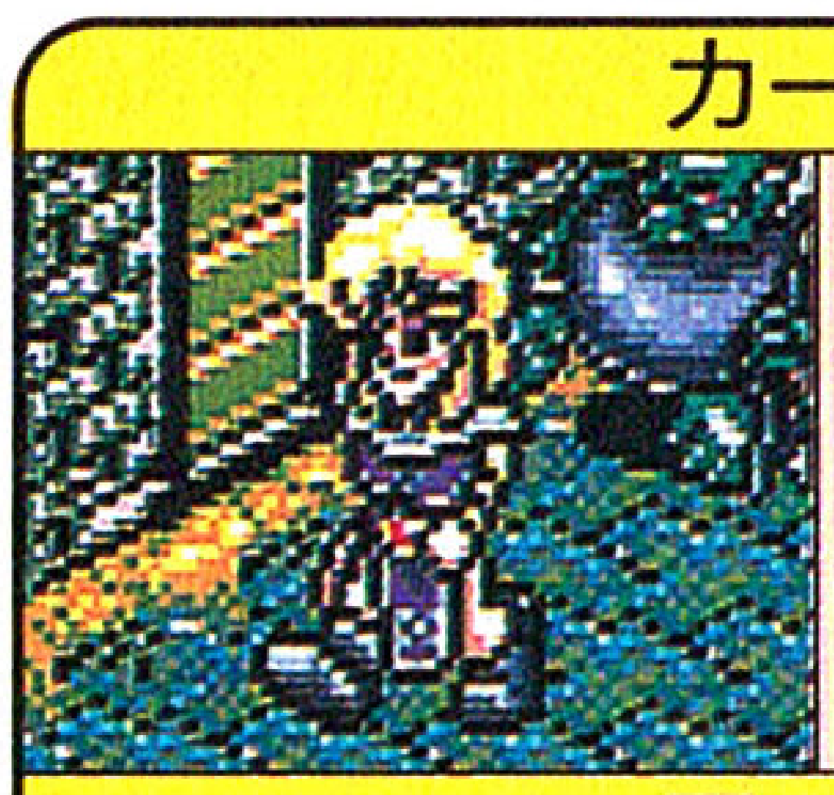

フライデー「みて！ ファラよ！
・・・ここから 下におりれば
ようすがわかるわっ！

➡ヒントになる情報を与えてくれることも…

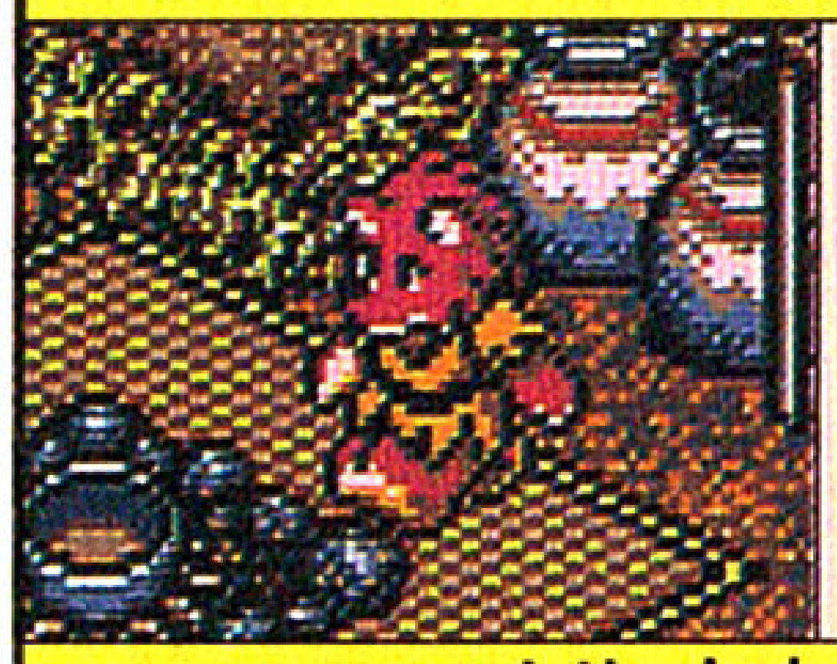
ライルに関わるキャラクタ

『ランドストーカー』の世界で、ライルが出会うさまざまなキャラ。ここに挙げる3人は、それぞれ重要な役目を持っている。彼らの話は聞き逃さないように。

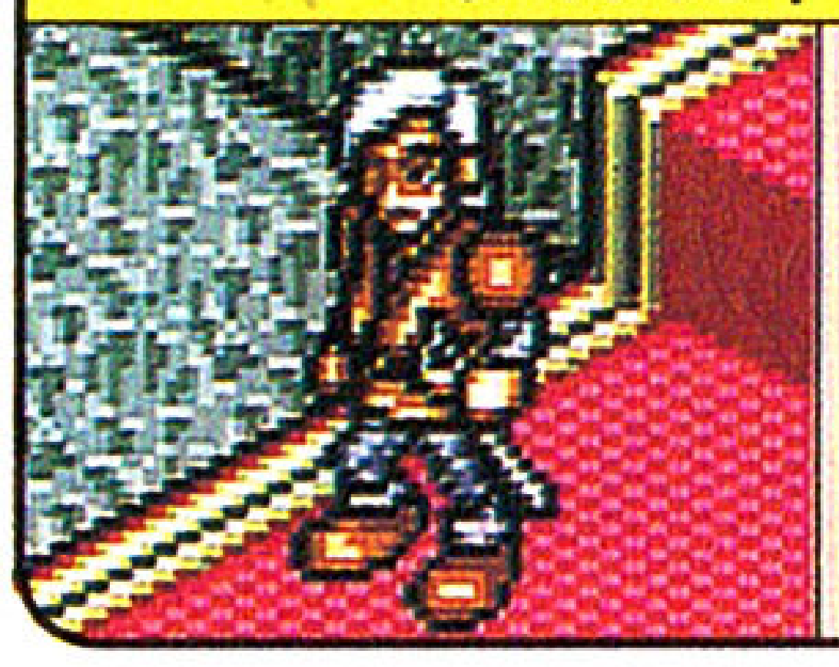
カーラ


ノール王の財宝を狙い、ライルたちにつきまとう。常に2人のモンスターを連れている

ファラ

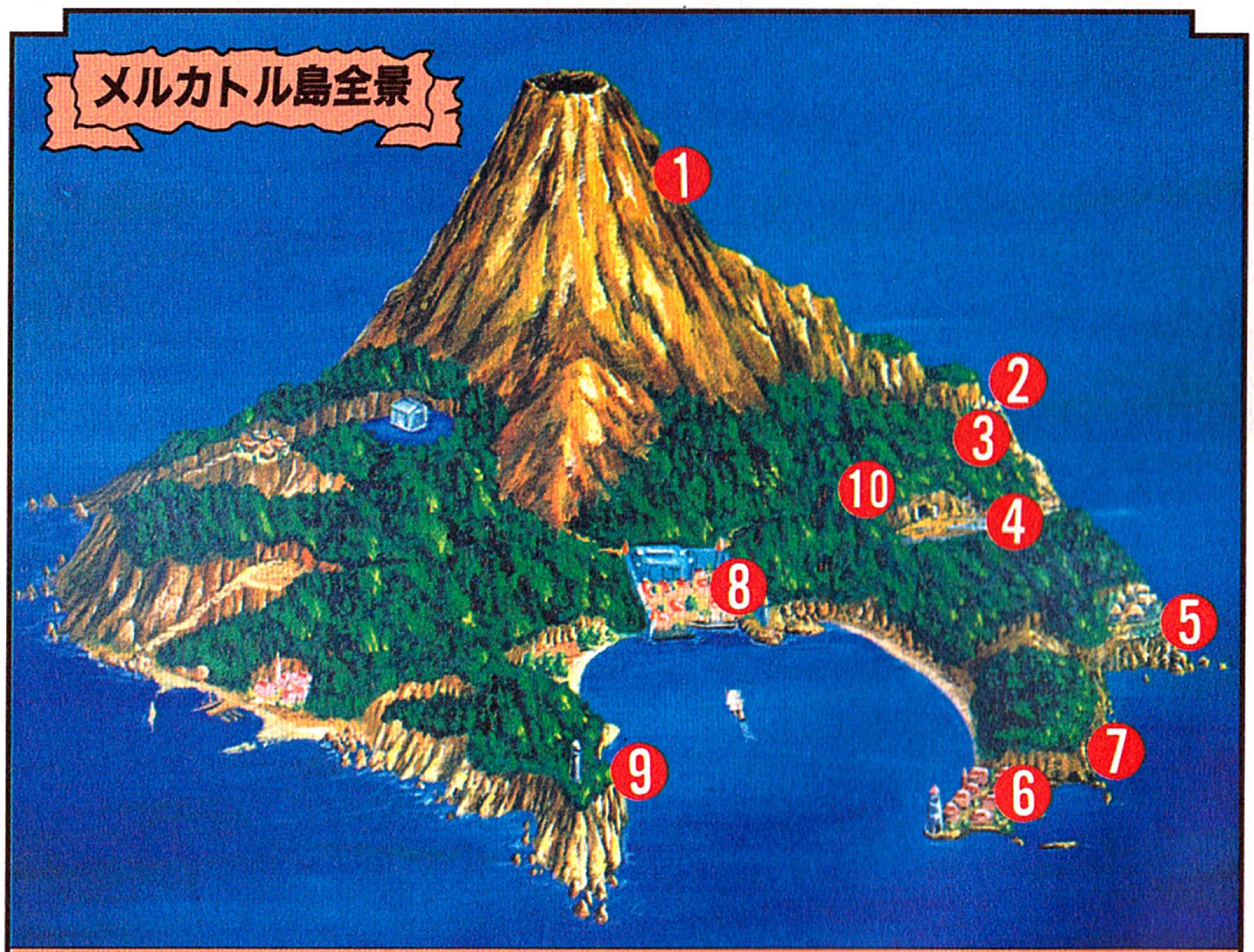

マサンの村の村長の娘で、いき倒れになっていたライルを助けてくれるのだが…

メルカトル公爵


皇帝から島に派遣されている貴族。領民の信頼は厚いが、何か秘密がありそう

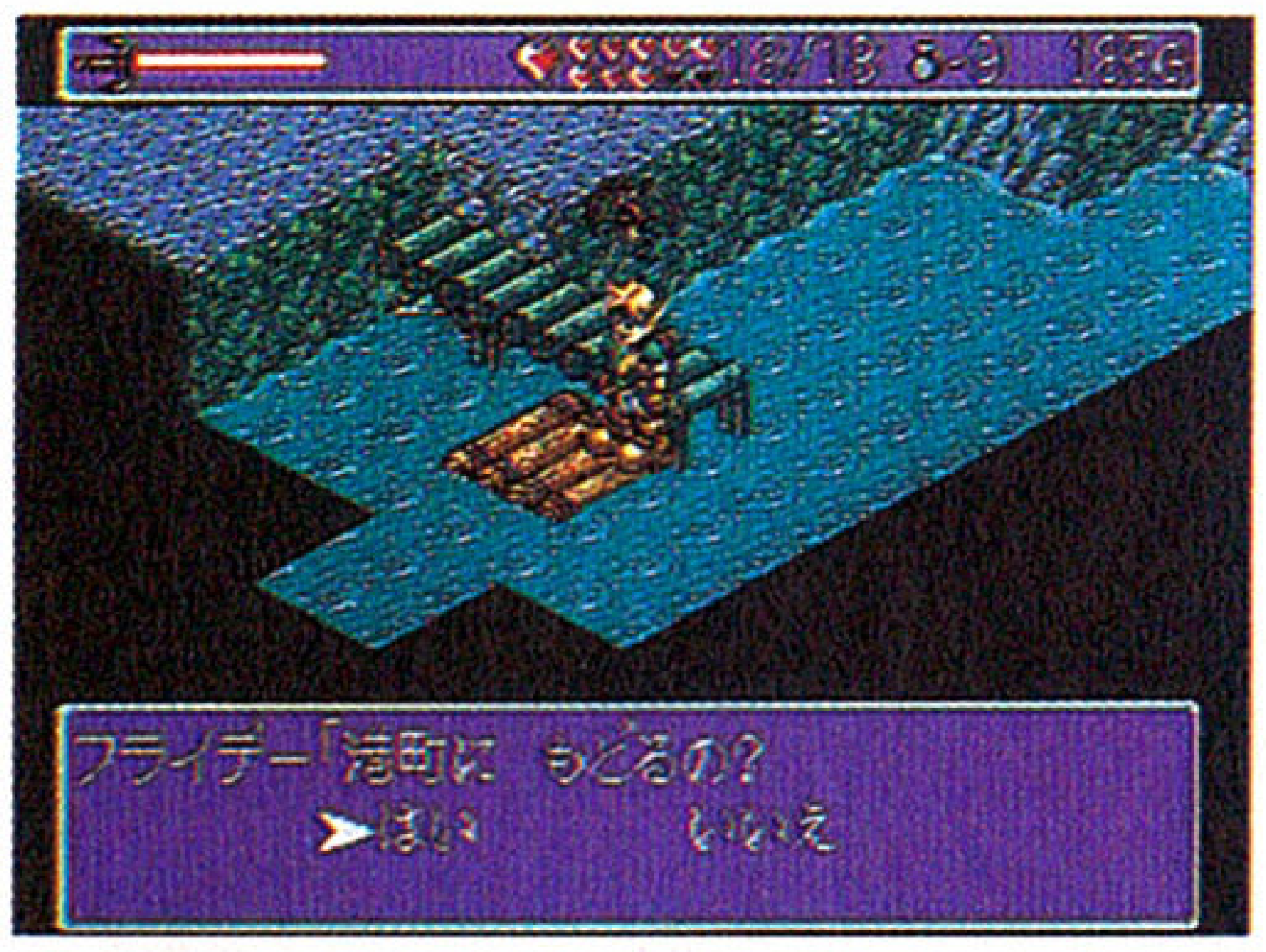
メルカトル島の地理とイベントの数々

このゲームの舞台になるのは、メルカトル島。その全景は右のイラストマップを見てほしい。マップ上にはこの付録で扱っている町や村、ダンジョンしか載せていないが、島の反対側にも町やダンジョンは存在する。なおメルカトル島全景、メルカトル島接続図にある丸囲み数字と5Pのイベントフローチャートに付属する数字は、それぞれ対応している。



- ❶火口の洞くつ
- ❷マサンの村
- ❸滝つぼのほこら
- ❹沼地の神殿
- ❺グミの村
- ❻港町リュマ
- ❼盗賊団のアジト
- ❽メルカトルの町
  - （メルカトルの城）
  - （地下墓地）
  - （地下牢）
  - （メルカトルの港）
- ❾ミルの塔
- ❿グリンメイズ

※（　）内はメルカトルの町の中にある地名。

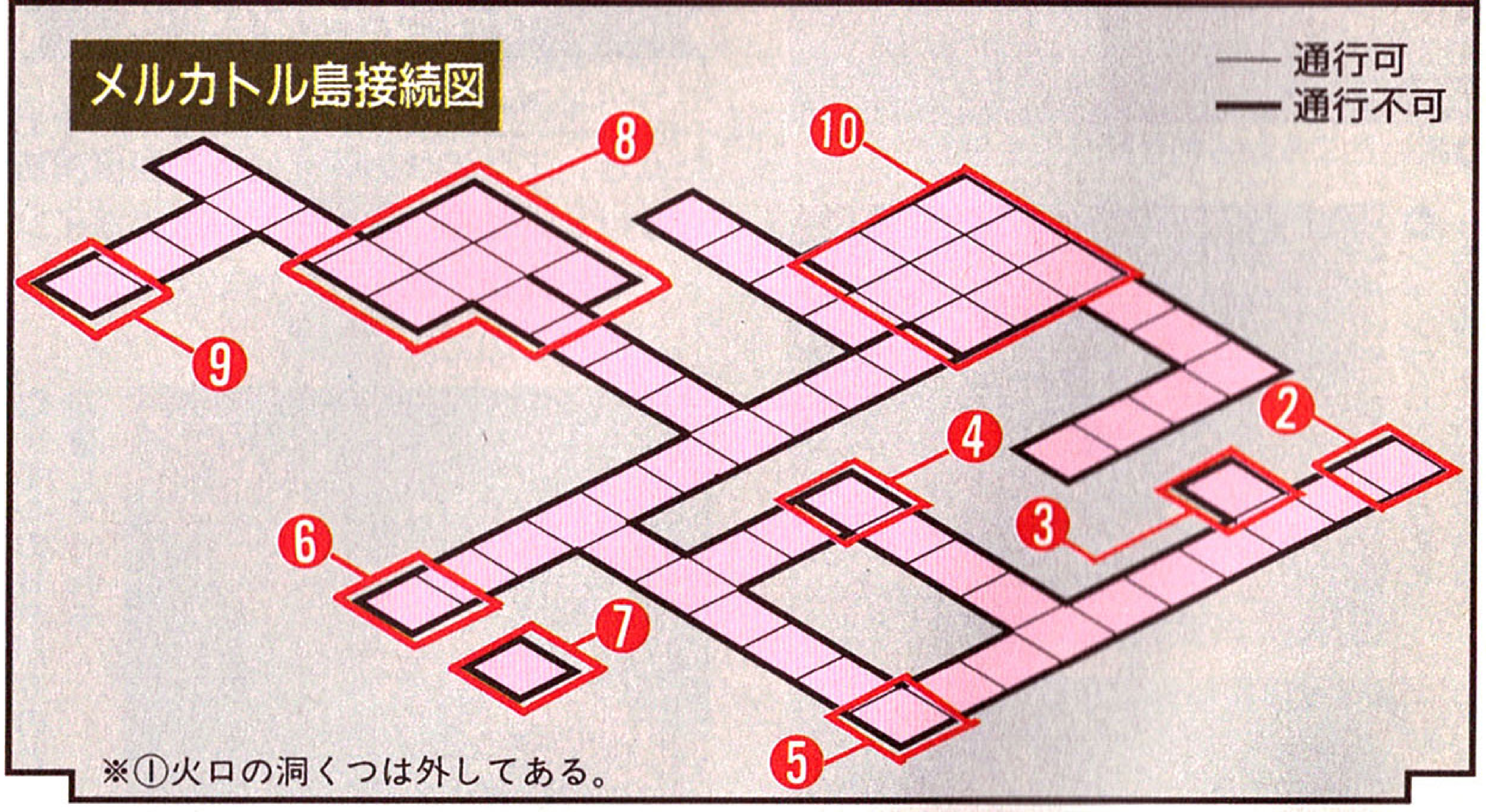


フライデー「港町に　もどるの？
➤はい　　　いいえ

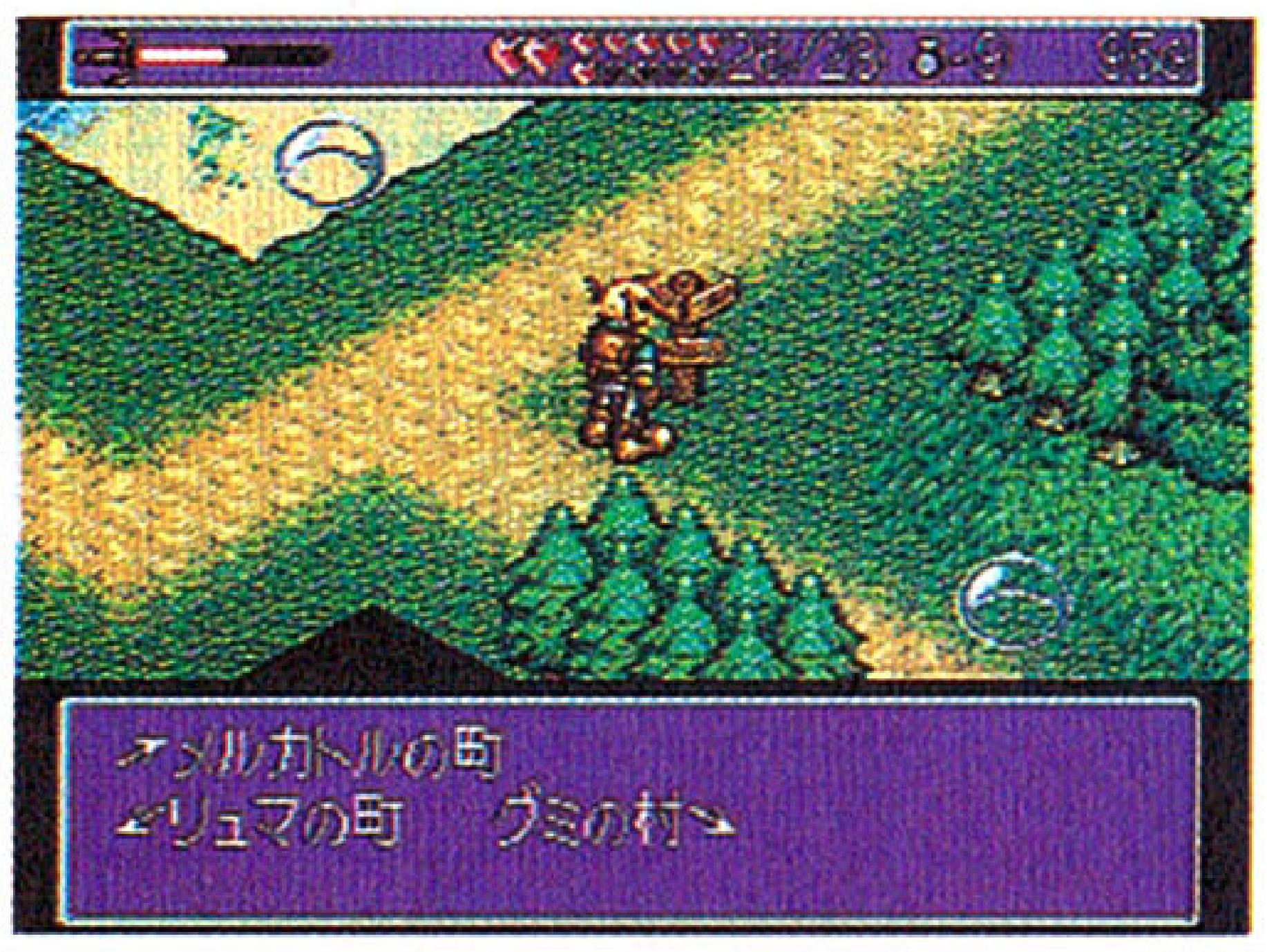
イカダに乗って移動する場所もある

村や町の位置関係

それぞれの村や町などの位置関係は、メルカトル島接続図を見てもらいたい。この図は実際のゲーム画面が切り替わる地点を、ひとつのブロックとしている。また、太線で区切られたブロックどうしは、たとえ隣接していても移動することができないのだ。



※①火口の洞くつは外してある。

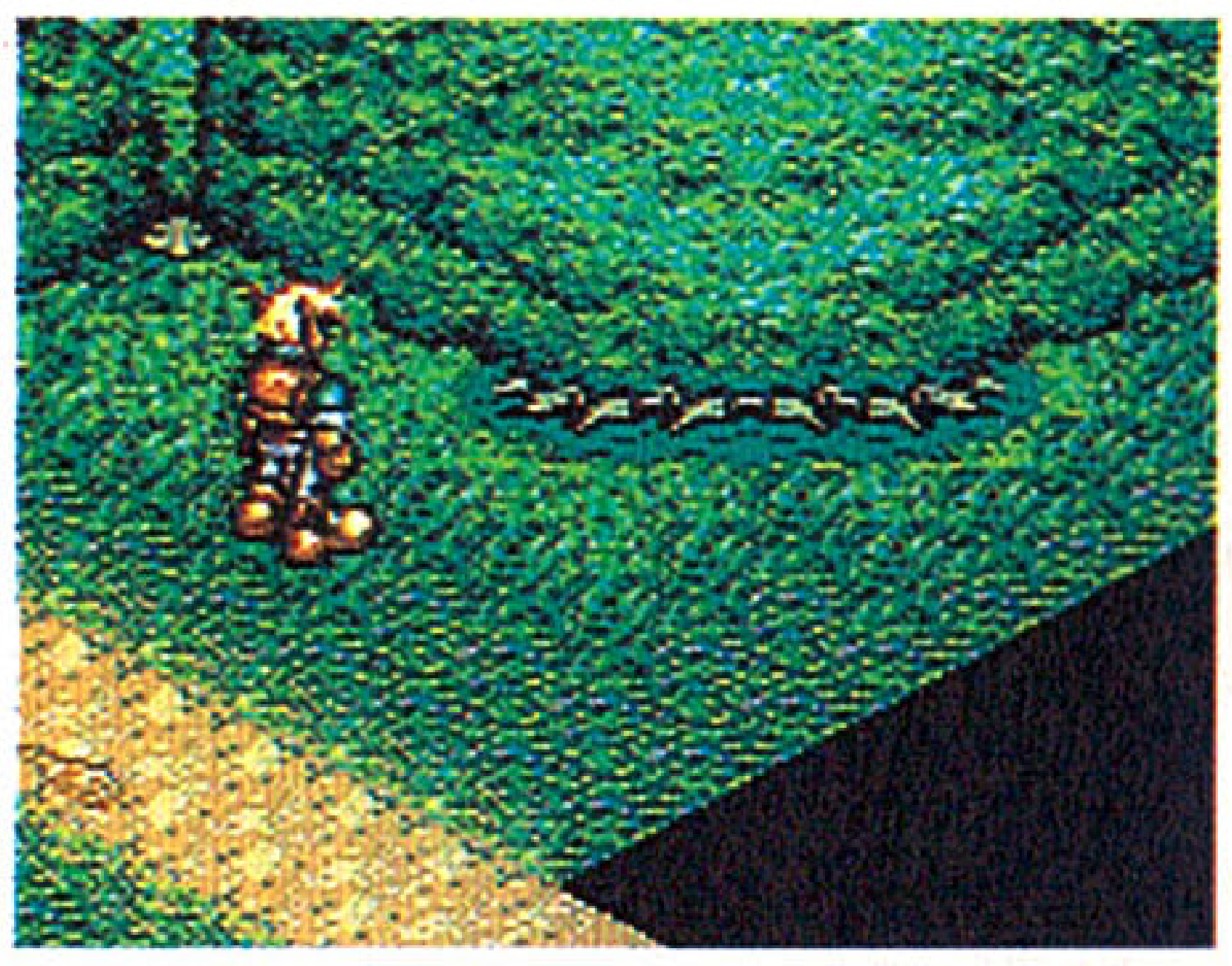


↗メルカトルの町
↙リュマの町　グミの村↘

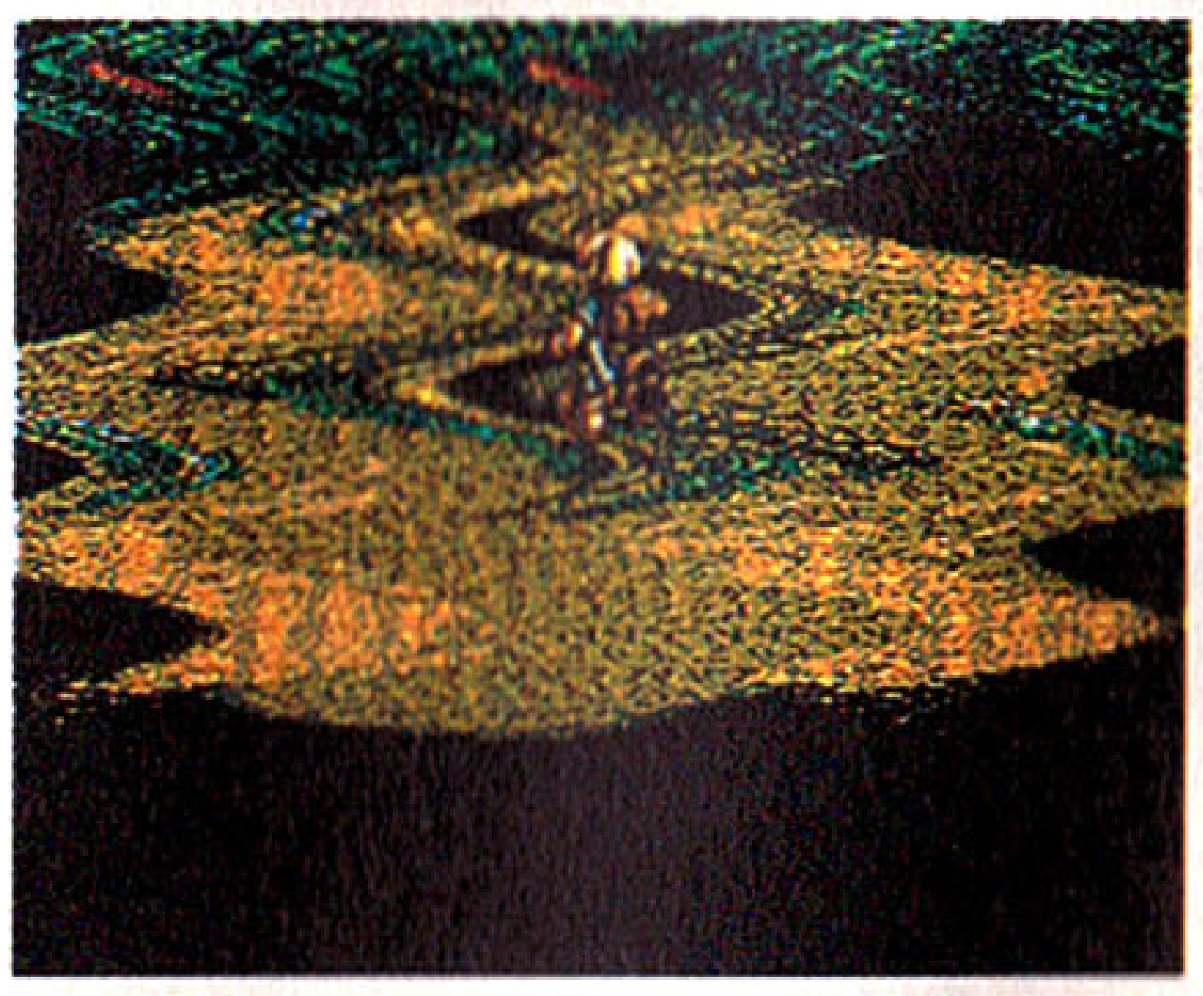
道路上には、町の方向を示す標識もある

トレントの木

マサンの村の出入口を始めとして、メルカトル島の各地には、立ち寄ると画面が切り替わる巨木がある。これはトレントの木といい、それぞれ対になった木と木の間をワープできるのだ。ゲーム開始直後は使えないが、港町リュマで盗賊団を倒したら、グミの村、港町リュマ、メルカトルの町をつなぐ三叉路に行ってみよう。ここの道のわきに、ひときわ大きなトレントの木がある。この木に話しかけると、ある頼みごとをしてくる。ここで依頼に答えると、トレントの木の間でワープができるようになる。ただし、通路になる木の両方に立ち寄らなければ、入口は開かないのだ。



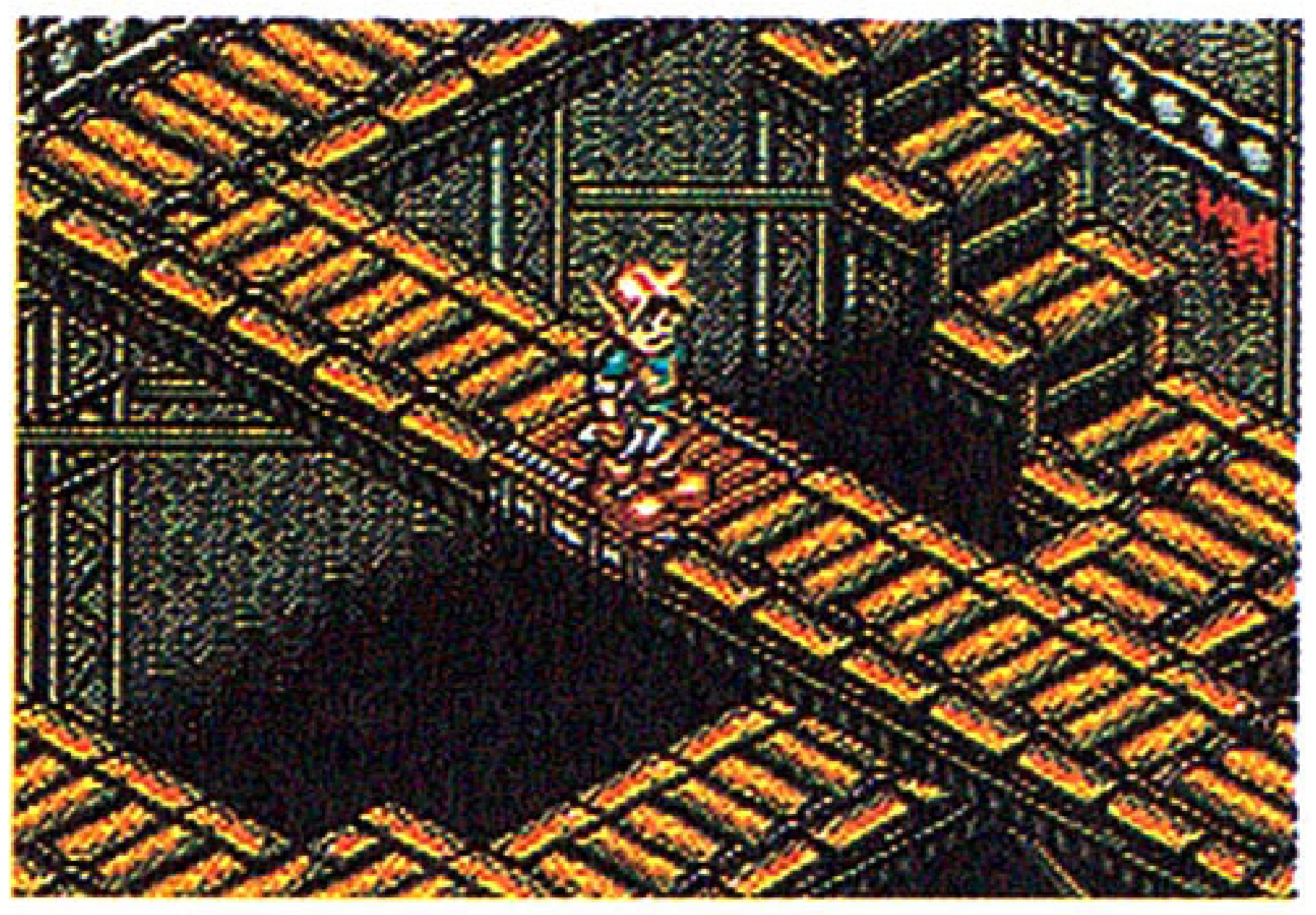
ひときわ大きなトレントの木。三叉路のややグミの村よりにある



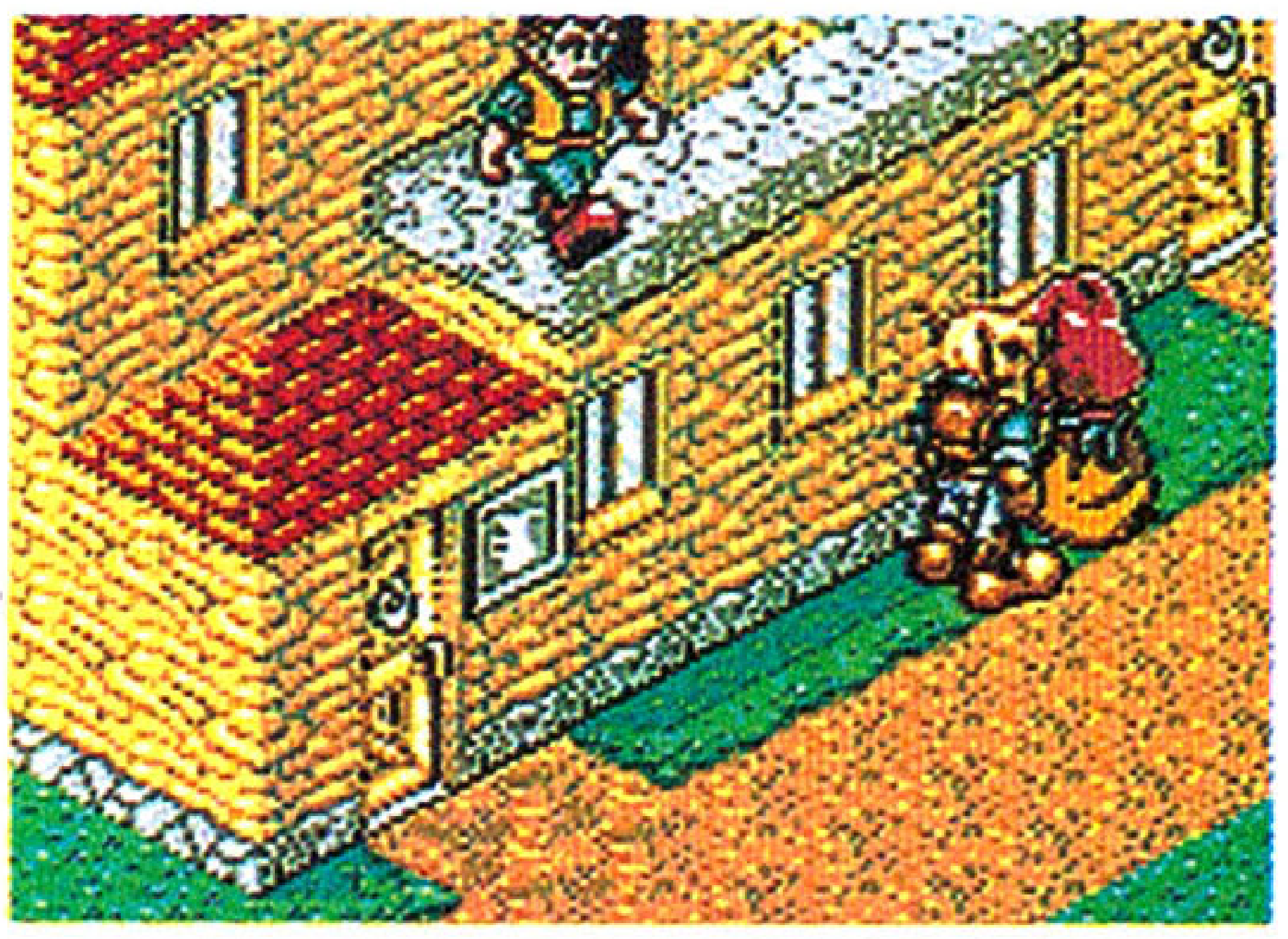
イベントを終えると、あちこちの木の間をワープできるようになる

イベントフローチャート

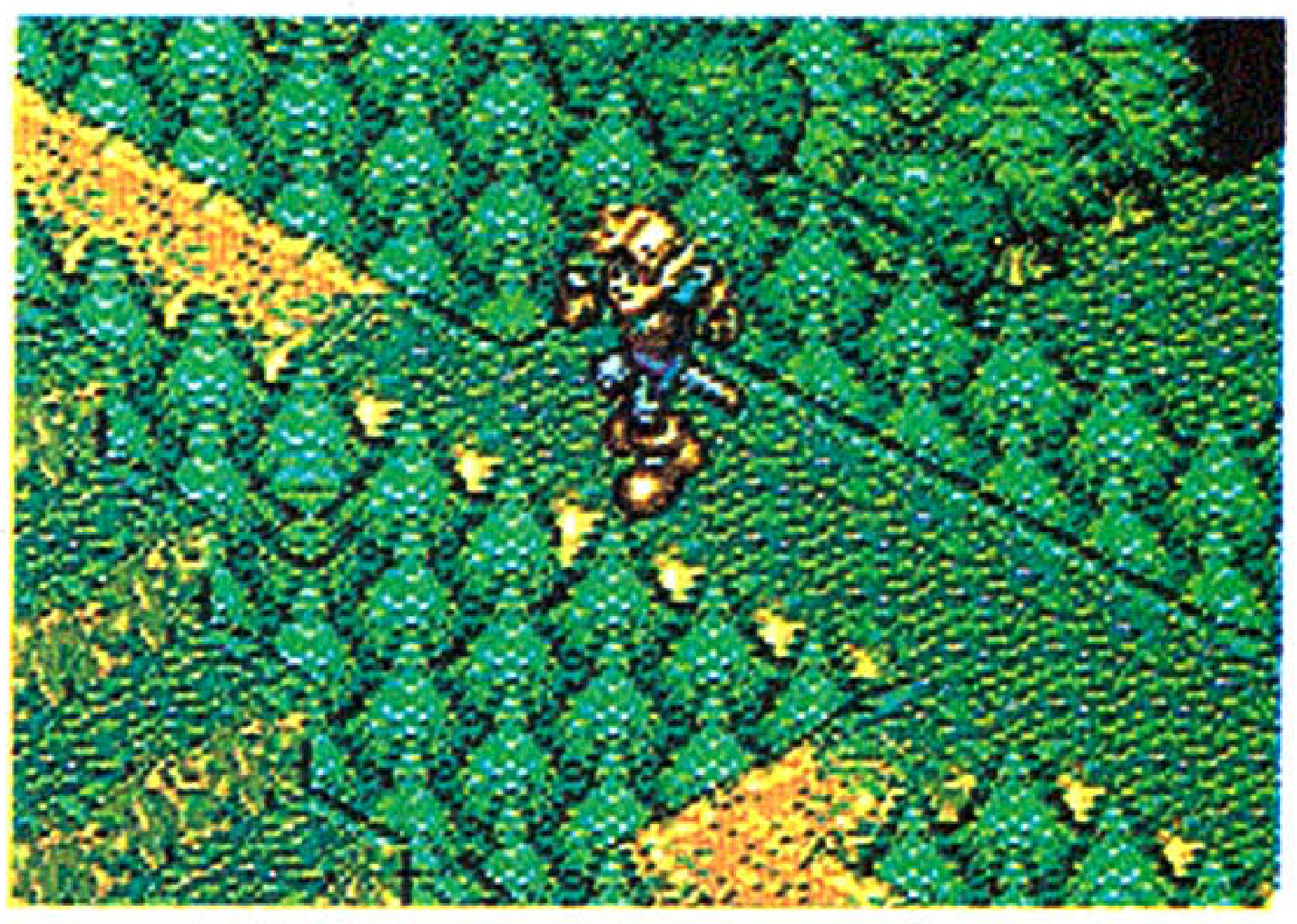
ここでは、冒険が始まる火口の洞くつから、メルカトル公爵を追って出航するまでのフローチャートをまとめた。フローチャートの見出しは、そのイベントが行われる場所を示している。また文末のカッコは、この付録での掲載ページを示している。冒険に行き詰まったら、これを見て次のルートを確認しよう。



○ファラを追いかけて、沼地の神殿へ



○広大なメルカトルの町



○巨大な迷路のグリンメイズ

冒険の始まり

①火口の洞くつ

ワナにかかって放り出され、ファラに助けられる。(6P)

②マサンの村

滝つぼのほこらにいる、滝つぼ老人のうわさを聞く。(6P)

③滝つぼのほこら

滝つぼのほこらに行き、賢者アスラルに会う。(6P)

②マサンの村

村に帰ると、ファラがグミ族に誘拐されている。(6P)

⑤グミの村

グミ族の村で邪神の像を入手する。(7P)

④沼地の神殿

ファラを追って沼地の神殿へ行き、邪神の石で扉を開ける。(8P)

神殿のボスを倒して、ファラを救出する。(8P)

②マサンの村

村長に話しかけ、赤のジュエルを入手する。(9P)

⑥港町リュマ

町議会で話を聞き、町長失踪事件を知る。(12P)

町議会の代表に、盗賊団の洞くつ調査を依頼される。(12P)

町はずれからイカダに乗って、盗賊団の洞くつに渡る。(12P)

A へ

A

⑦盗賊団のアジト

盗賊団のボスを倒して、町長たちを救出する。(15P)

宝箱の中から、ゴラの石版を発見する。(15P)

⑥港町リュマ

事件解決後町長に話しかけ、通行証をもらう。(15P)

⑧メルカトルの城

メルカトル公爵に魔導師ミルの退治を依頼される。(16P)

ミルの塔に入るには、アミュレットが必要とわかる。(16P)

⑧地下墓地

10の謎を解いてボスを倒し、アミュレットを入手する。(18P)

⑨ミルの塔

アミュレットで入口の結界を破り、塔に入る。(20P)

ミルを倒して、メルカトル公爵の陰謀を知る。(23P)

塔の内部で、紫のジュエルを入手する。(23P)

⑧メルカトルの城

メルカトル公爵に会う。しかし、2つのジュエルを奪われ、ワナにかかって城の地下牢に落とされる。(24P)

⑧地下牢

地下牢から脱出し、城の西の塔でロリア姫に会う。(25P)

B へ

B

⑧メルカトルの城

西の塔でロリア姫がゼッドにさらわれるのを目撃する。(25P)

⑧メルカトルの港

ゼッドと公爵を追って港へ向かう。しかし灯台が破壊され、船が出せなくなっている。(25P)

⑥港町リュマ

灯台修理のため、太陽石の捜索を依頼される。(25P)

⑧メルカトルの城

ドンメル将軍にカギをもらい、グリンメイズに向かう。(25P)

⑩グリンメイズ

太陽石を入手する。(26P)

⑥港町リュマ

灯台の老人に太陽石を渡し、灯台を修理してもらう。(26P)

⑧メルカトルの港

バーラの町に向かって、船で出航する。(26P)

さらに冒険は続く！

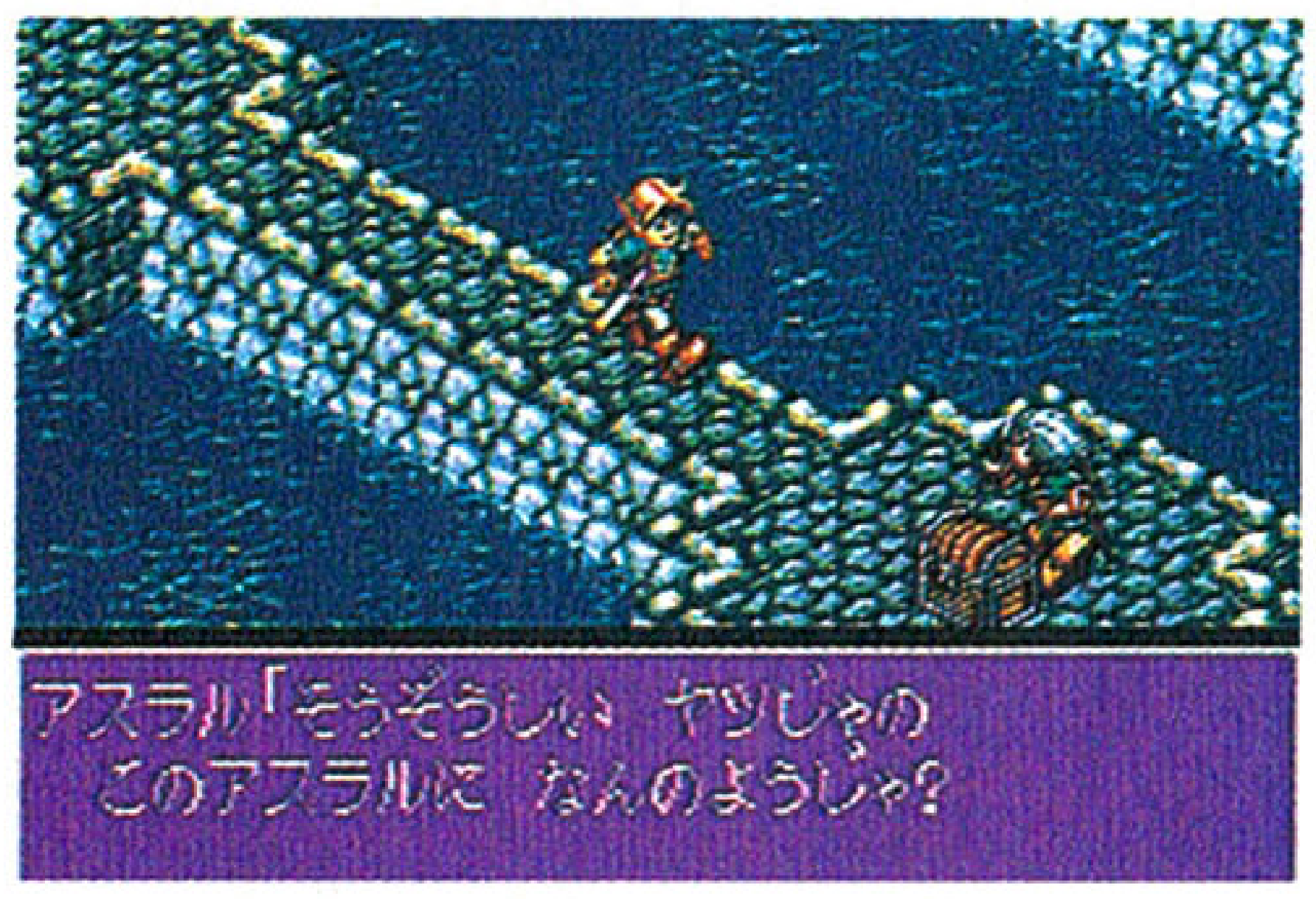
ダンジョンのつながりを解き明かす

完全攻略編

旅立ちからグリンメイズまで

滝つぼのほこらで賢者アスラルに会う

ここでは滝つぼのほこらのダンジョンマップを中心に、火口の洞くつ、マサンの村、グミの村などのイベントを順を追って解説していく。

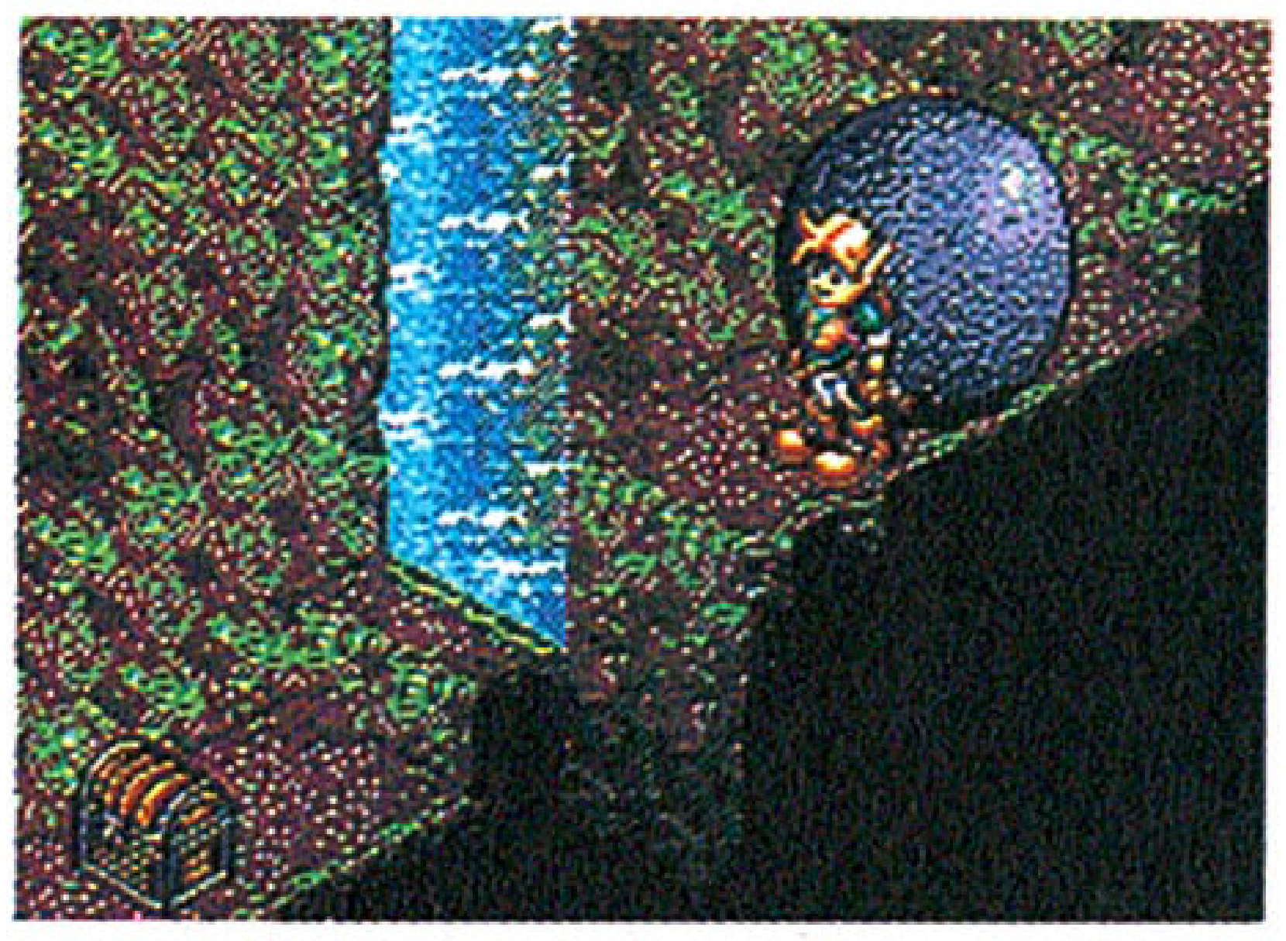


アスラル「そうぞうしい　ヤツじゃの
　このアスラルに　なんのようじゃ?

滝つぼのほこらに住む賢者アスラル

火口の洞くつ

このダンジョンは一本道で、難しいしかけもない。宝箱を見逃さず、写真Aの場所まで進むだけである。



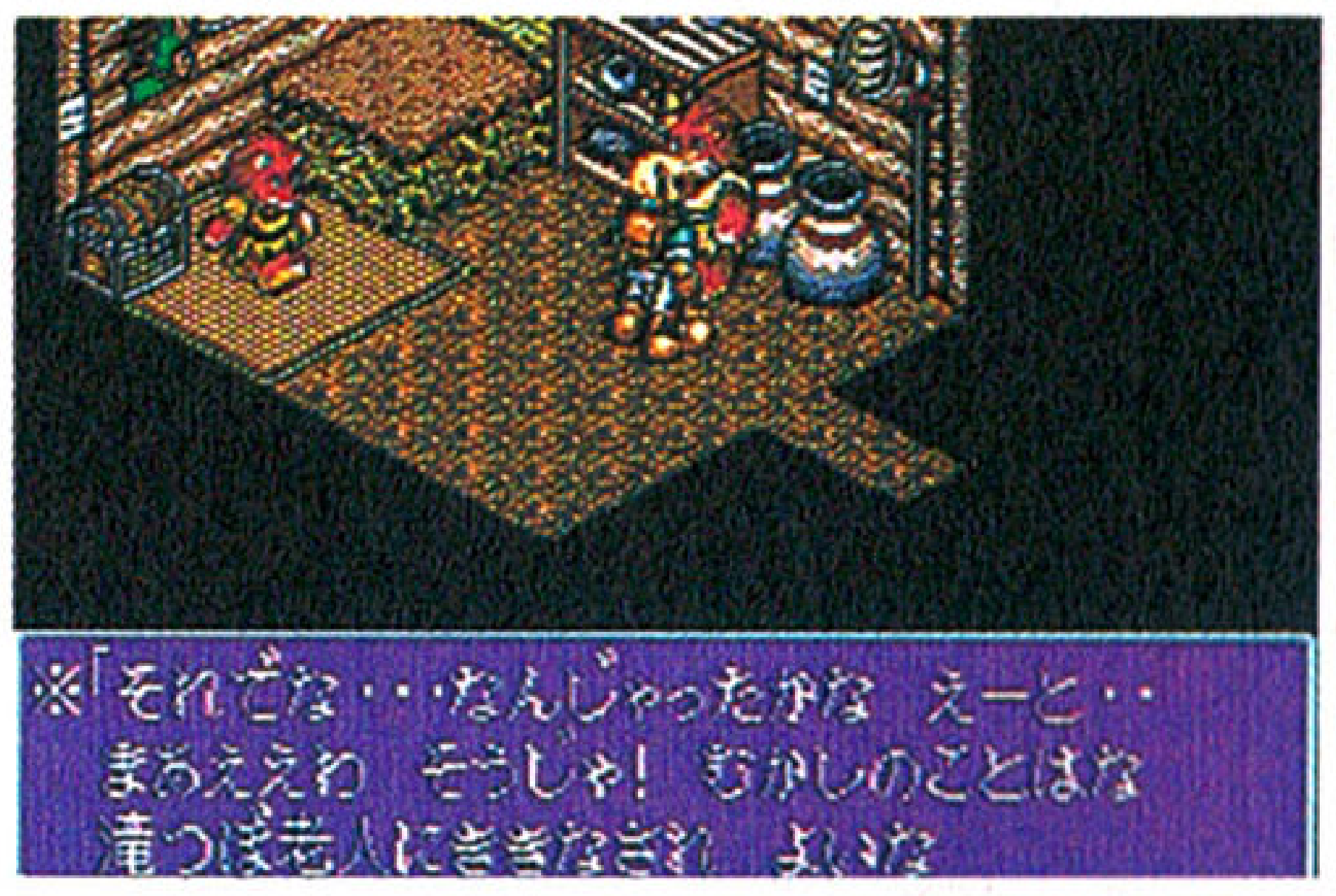
写真A。ここまで進めば、イベントが自動発生するのだ

マサンの村から出発

火口の洞くつから放り出されたライルの再スタート地点が、マサンの村。村の中には道具屋や教会、宿屋などがある。村人はグミ族や、エケエケの実の話をしてくれるが、宿屋の2階にいるモリオから話を聞いておくこと。滝つぼのほこらに住む、老人のことを教えてくれる。

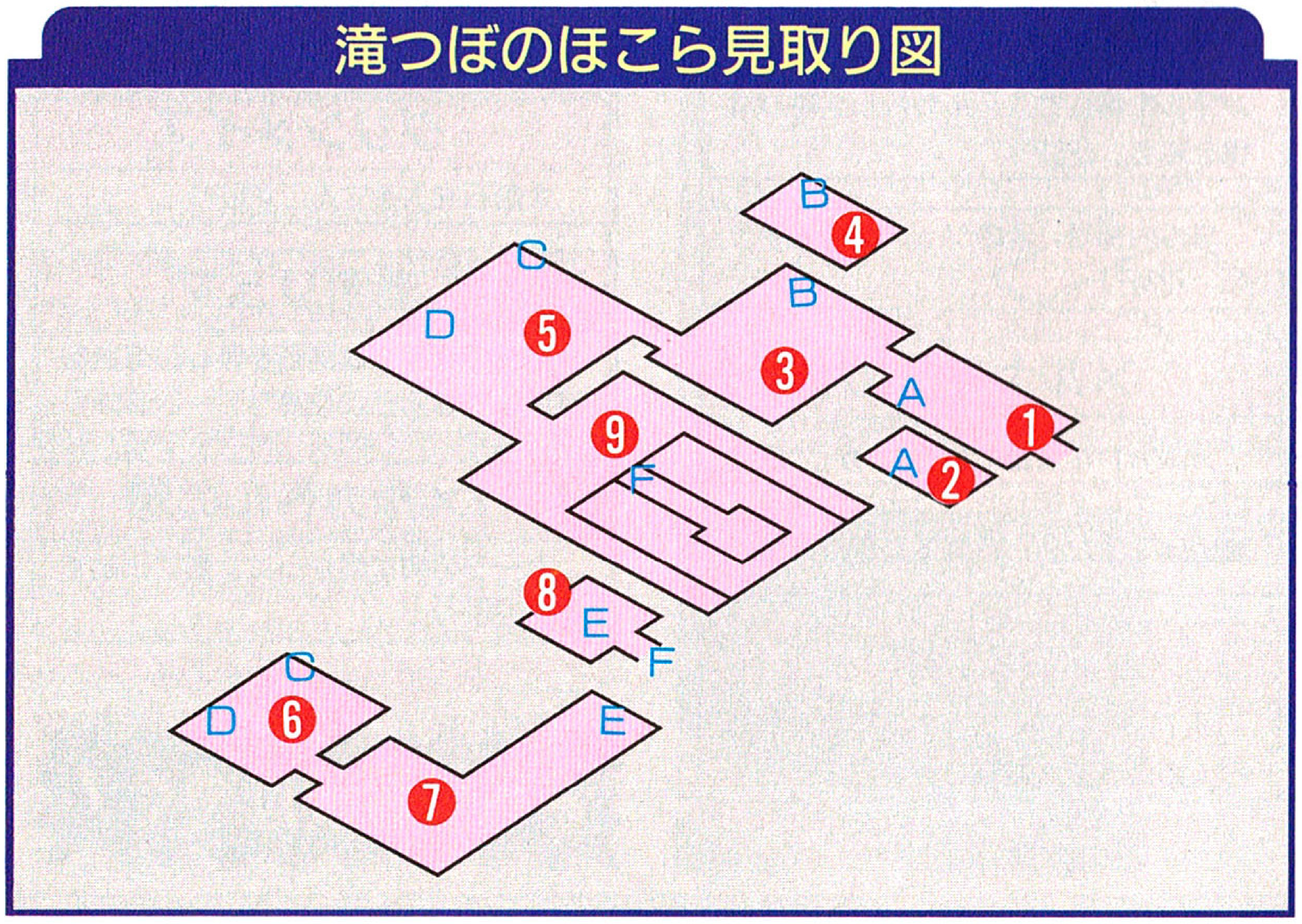
滝つぼ老人とは

滝つぼのほこらは、マサンの村の南西にある。そこには、滝つぼ老人と呼ばれている賢者アスラルがいる。彼はこの島の歴史に詳しいらしいが、この時点ではあまり大した情報は得られない。



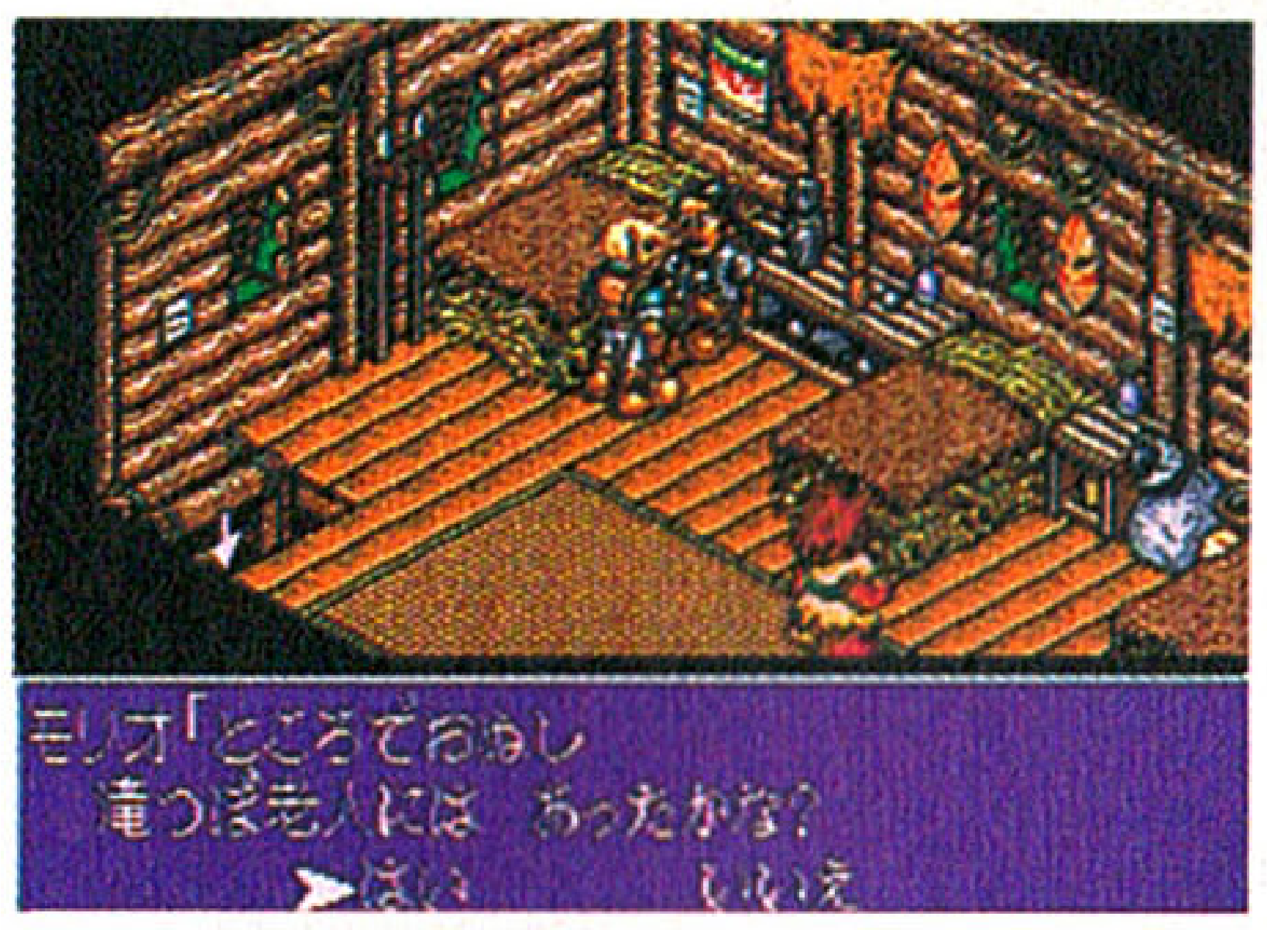
※「それでな・・なんじゃったかな　えーと・・
　まあええわ　そうじゃ！　むかしのことはな
　滝つぼ老人にききなされ　よいな

村人のうわさにもなる滝つぼ老人



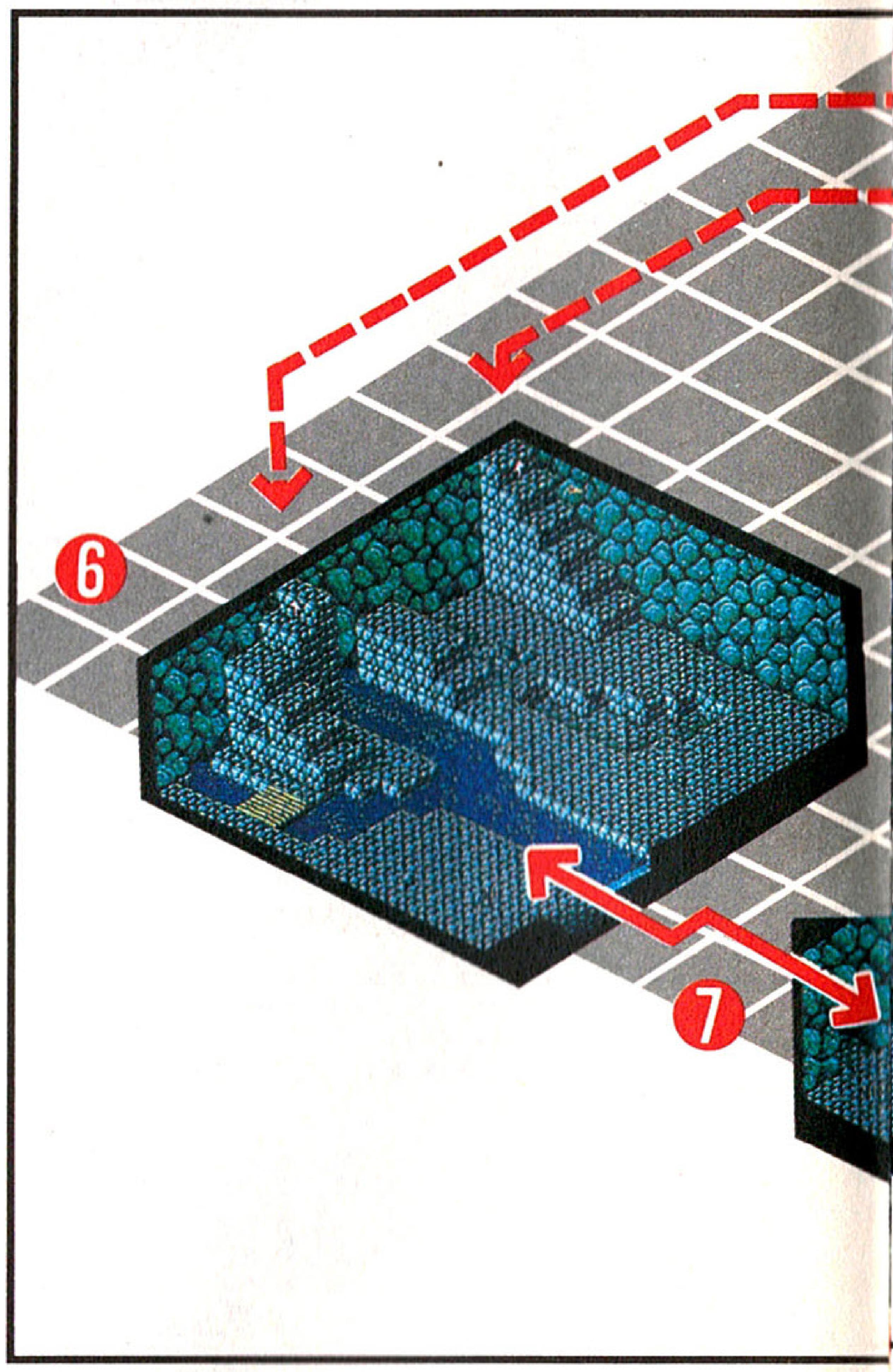
滝つぼのほこら見取り図

※見取り図内のアルファベットは部屋のつながりを示す。



モリオ「ところでおぬし
　滝つぼ老人には　あったかな?
　▶はい　　　いいえ

宿屋の2階にいるモリオは、滝つぼ老人の話をしてくれる

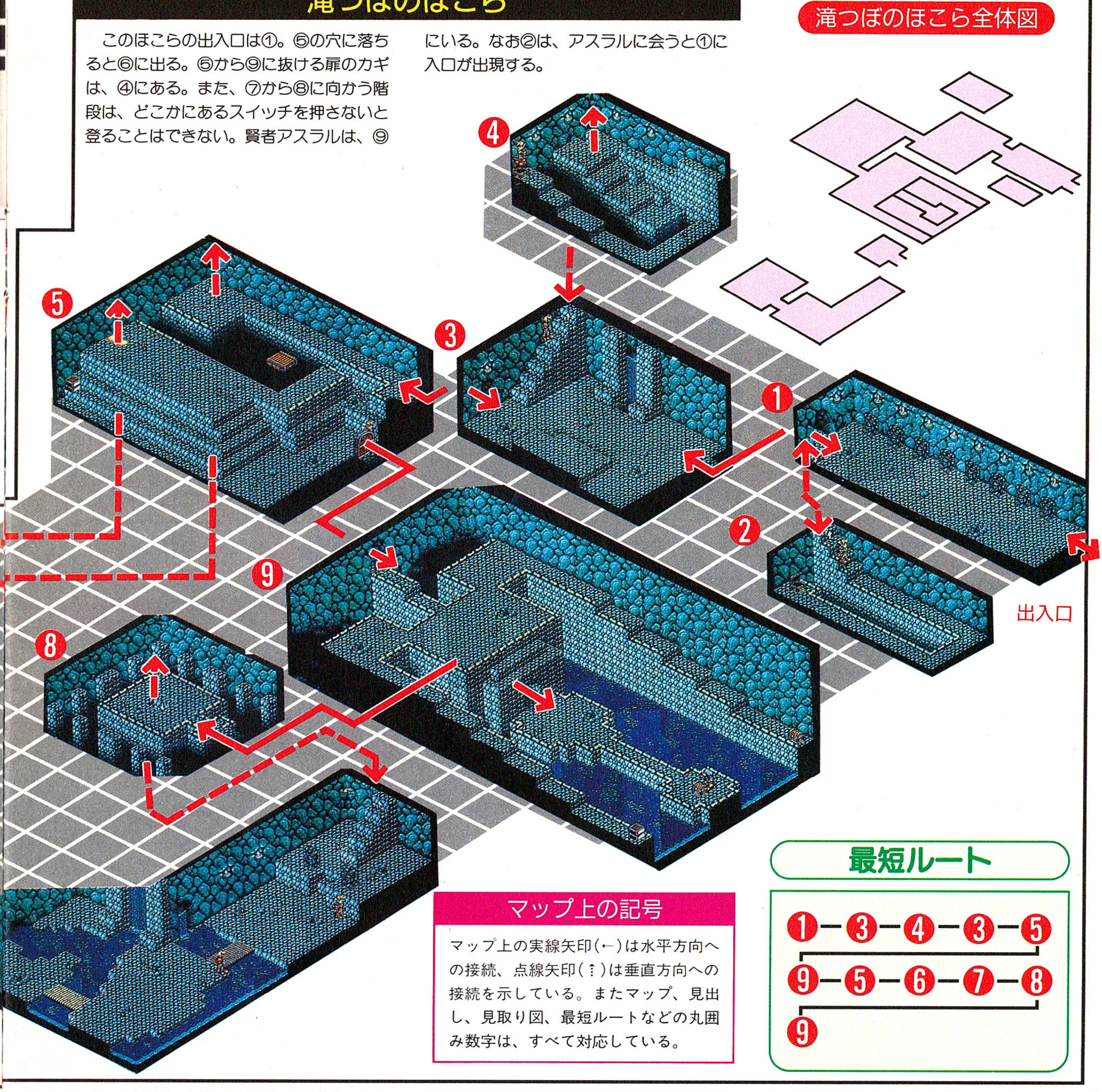


マサンの村に戻る

滝つぼの洞くつからマサンの村に帰ってくると、村はグミ族に襲撃されたあと。そのうえ村長の娘ファラがさらわれてしまったという。ここで村長と話をしてファラの救出を依頼されてから村を出れば、壊されていたグミの村への橋の修理が終わる。グミの村はマサンの村から壊れていた橋を渡り、南に真っすぐ進んだ所にある。グミの村に向かい、ファラを救出するのだ。

滝つぼのほこら

このほこらの出入口は①。⑥の穴に落ちると⑥に出る。⑤から⑨に抜ける扉のカギは、④にある。また、⑦から⑧に向かう階段は、どこかにあるスイッチを押さないと登ることはできない。賢者アスラルは、⑨にいる。なお②は、アスラルに会うと①に入口が出現する。

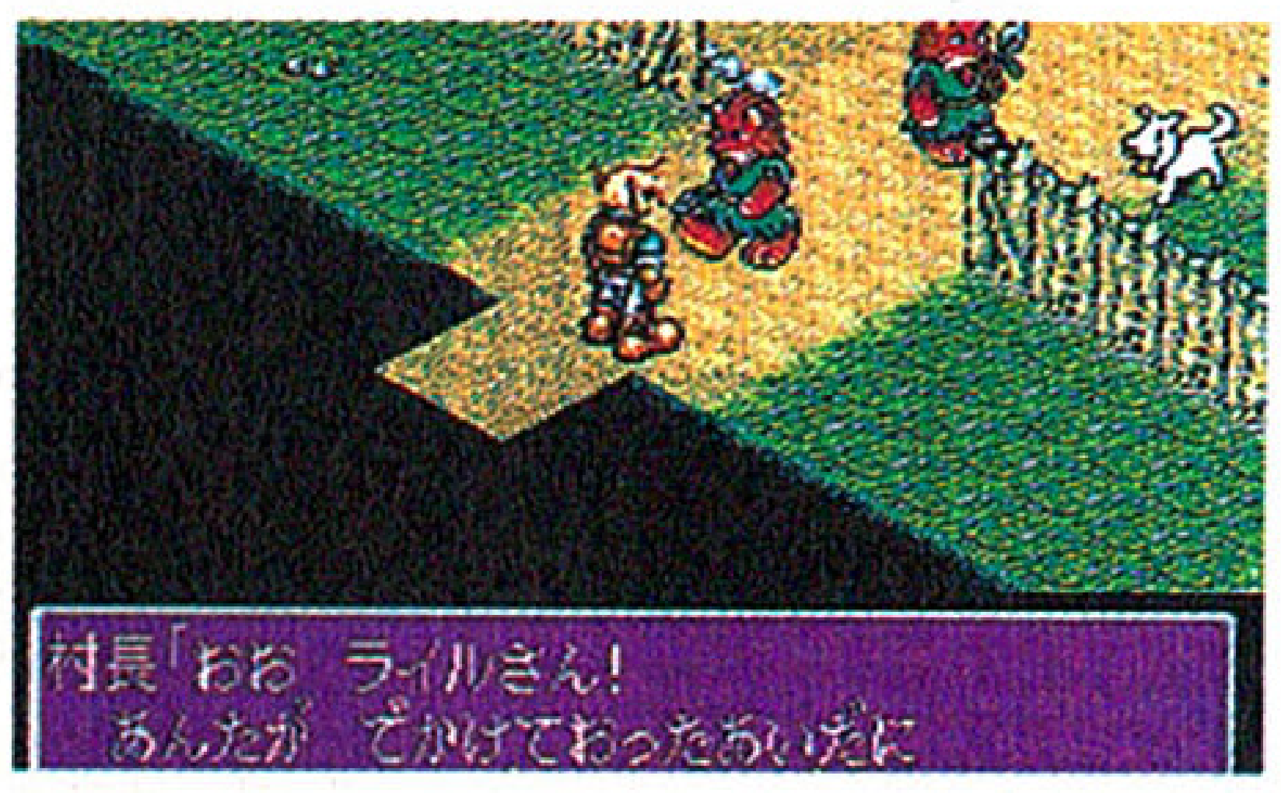


マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⋮)は垂直方向への接続を示している。またマップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

最短ルート

❶−❸−❹−❸−❺
❾−❺−❻−❼−❽
❾

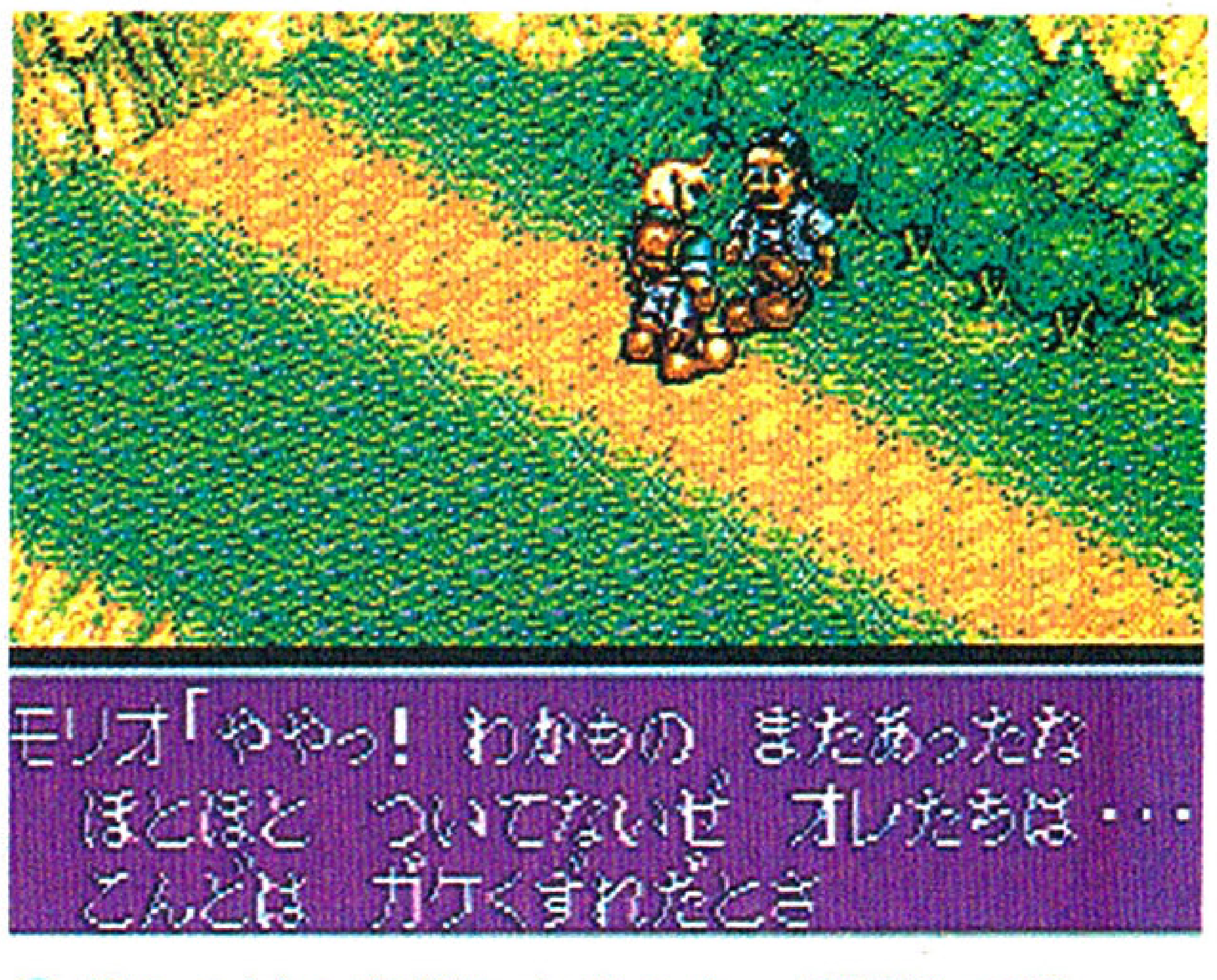

村長「おお ライルさん!
あんたが でかけておったあいだに

⇨ライルの留守中、村がグミ族に襲われファラがさらわれた

⇦壊れていた橋も直っている。グミの村へ直行だ

グミの村へ

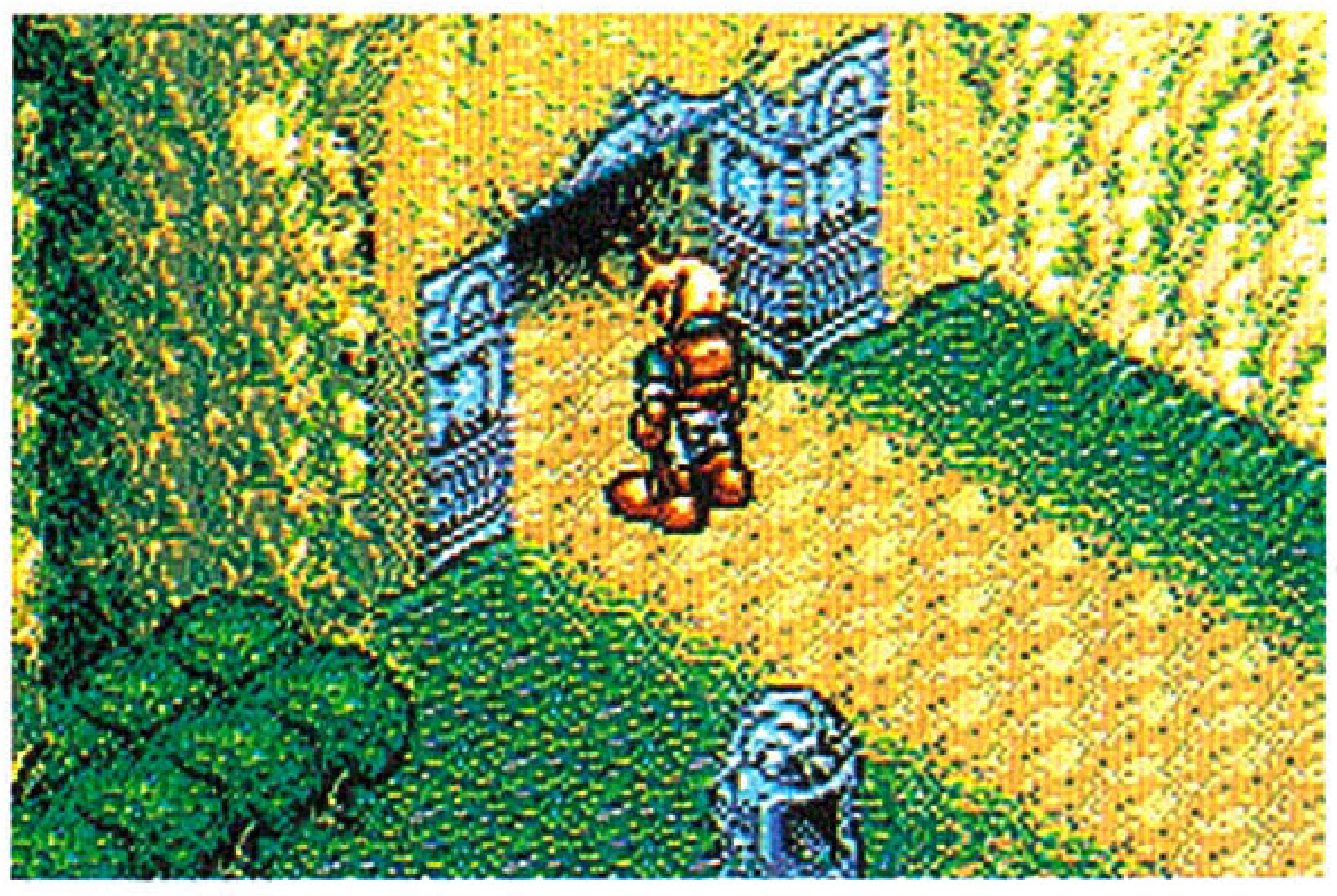
グミの村は、入口に番人がいるため中に入れない。ここは村の入口のすぐ横にある崖を登り、村の裏側に出るのだ。裏側に回り込むと、怪しい儀式が始まる。どうやらファラを沼地の神殿で、いけにえにするらしい。この儀式が終われば、グミの村に入れるようになる。なお、村の南側の出口から先の道は、崖崩れで通れなくなっている。だが、そこにいる人物が、ある重要な情報を持っている。


モリオ「ややっ! わかもの またあったな
ほとほと ついてないぜ オレたちは・・・
こんどは ガケくずれだとさ

⇧グミの村の南側から出ると、崖崩れで進めない。ここにいる人に話しかけると…

沼地の神殿からファラを救出せよ

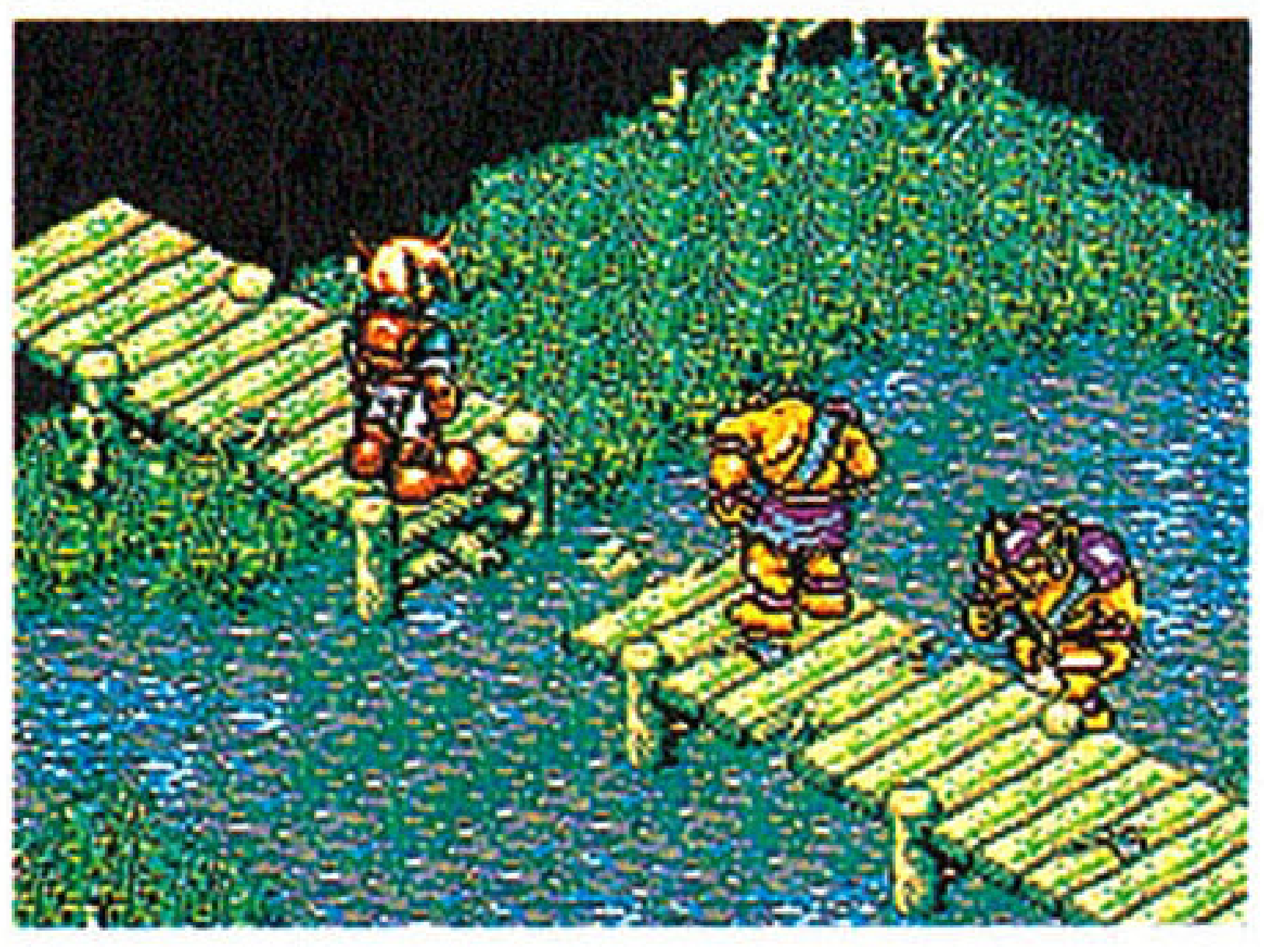
グミ族によって、邪神のいけにえにされようとするファラを救うため、沼地の神殿に向かう。ここでは神殿内部を中心に解説していく。



⇧神殿の入口。ファラを救出するのだ

沼地の神殿へ

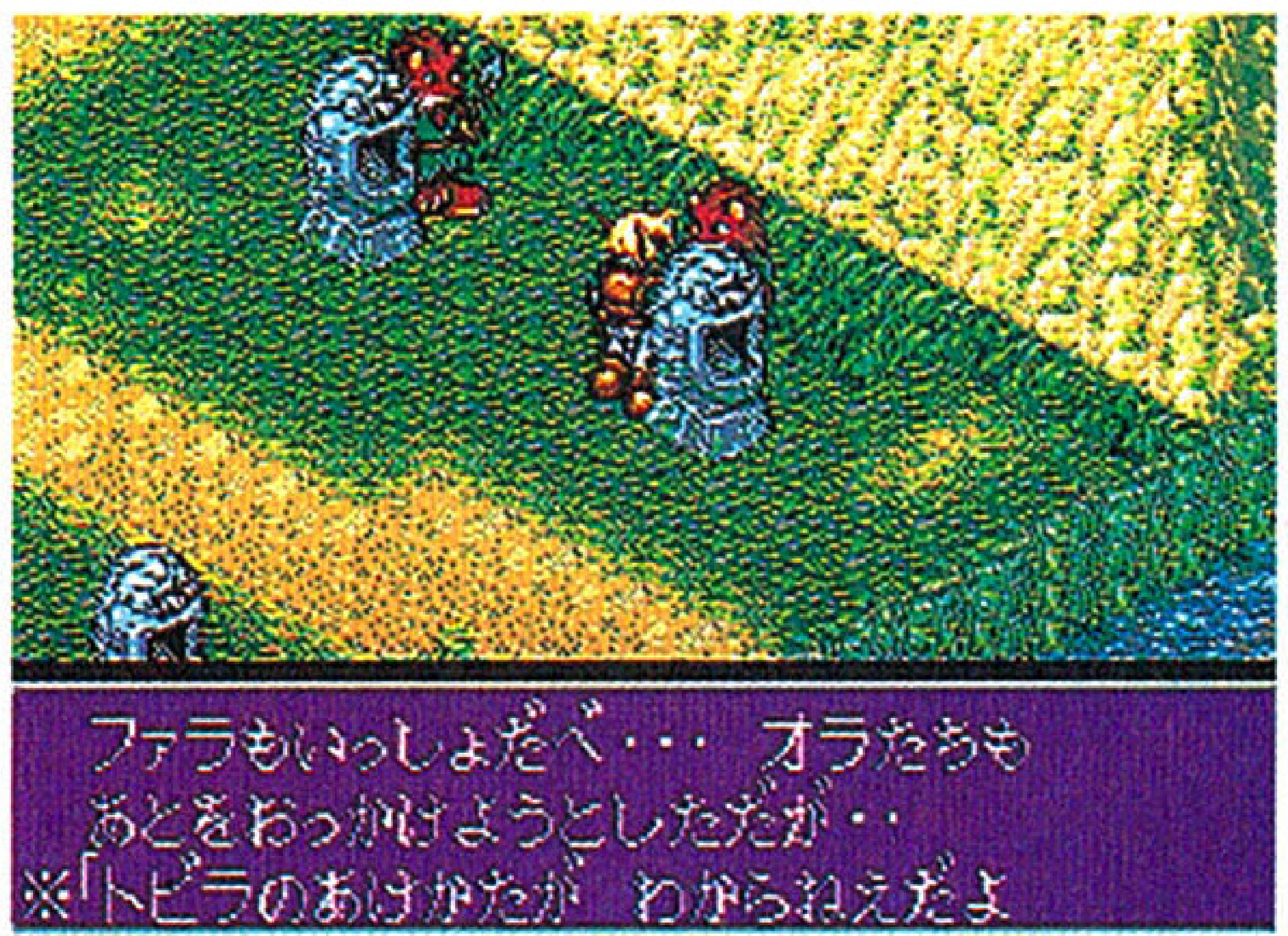
沼地の神殿は、標識のある三叉路を西に進んだ所にある。途中にある沼地はモンスターの巣窟で、橋から落ちるとダメージを受けてしまうのだ。



⇨この橋から落ちただけで、ダメージを受ける。慎重に行こう

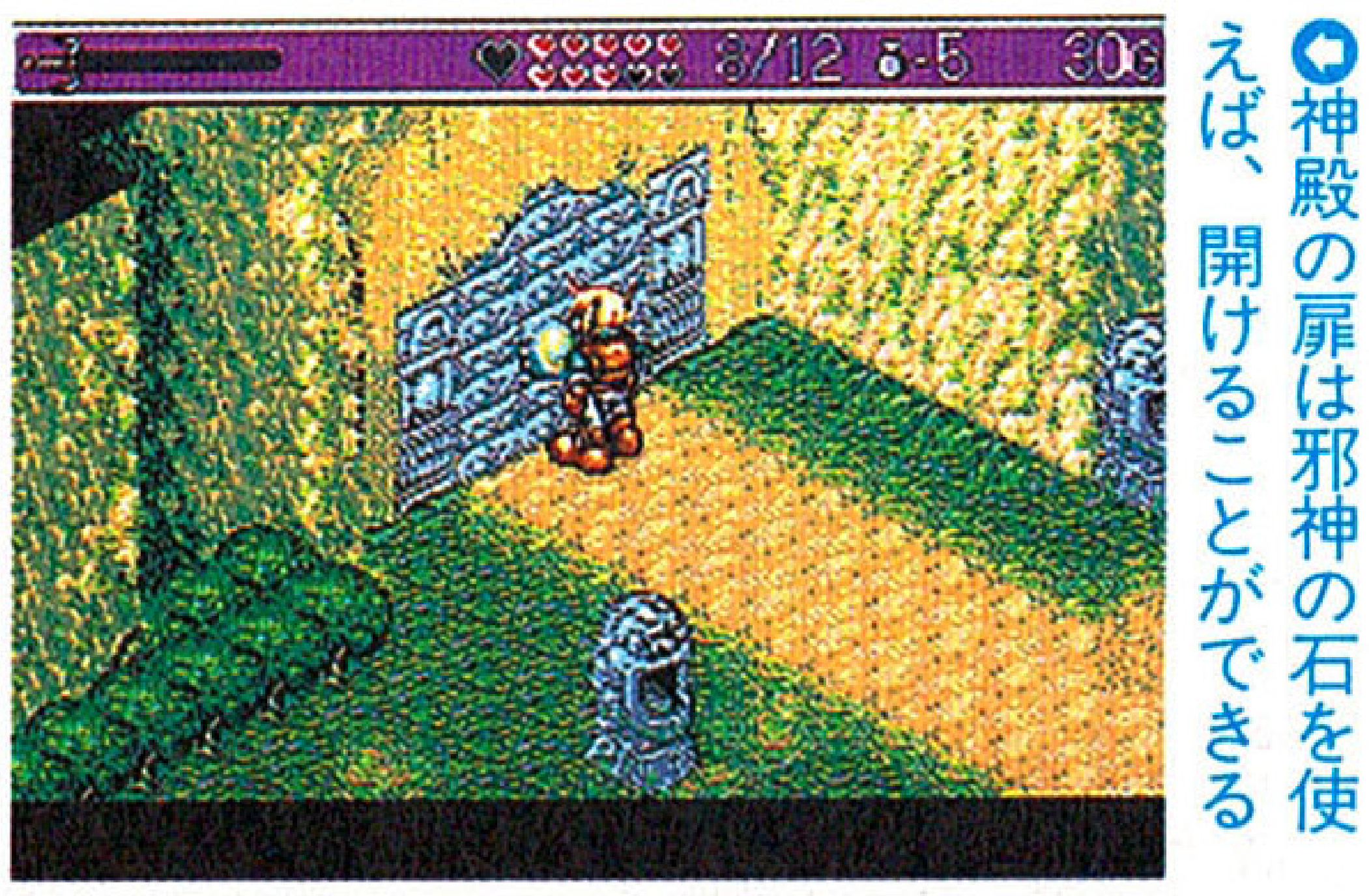
邪神の石は…

沼地の神殿の入口で張り込みをしていたマサン族の人たちが、グミの連中がファラと共に神殿に入ったのを目撃している。グミの村で邪神の石を手に入れていれば、神殿の扉を開くことができる。



ファラもいっしょだべ・・・ オラたちも
あとをおっかけようとしただが・・
※「トビラのあけかたが わからねえだよ

⇧ファラを追ってここまでやってきたマサン族の人々。神殿の扉が開かないらしい



⇦神殿の扉は邪神の石を使えば、開けることができる

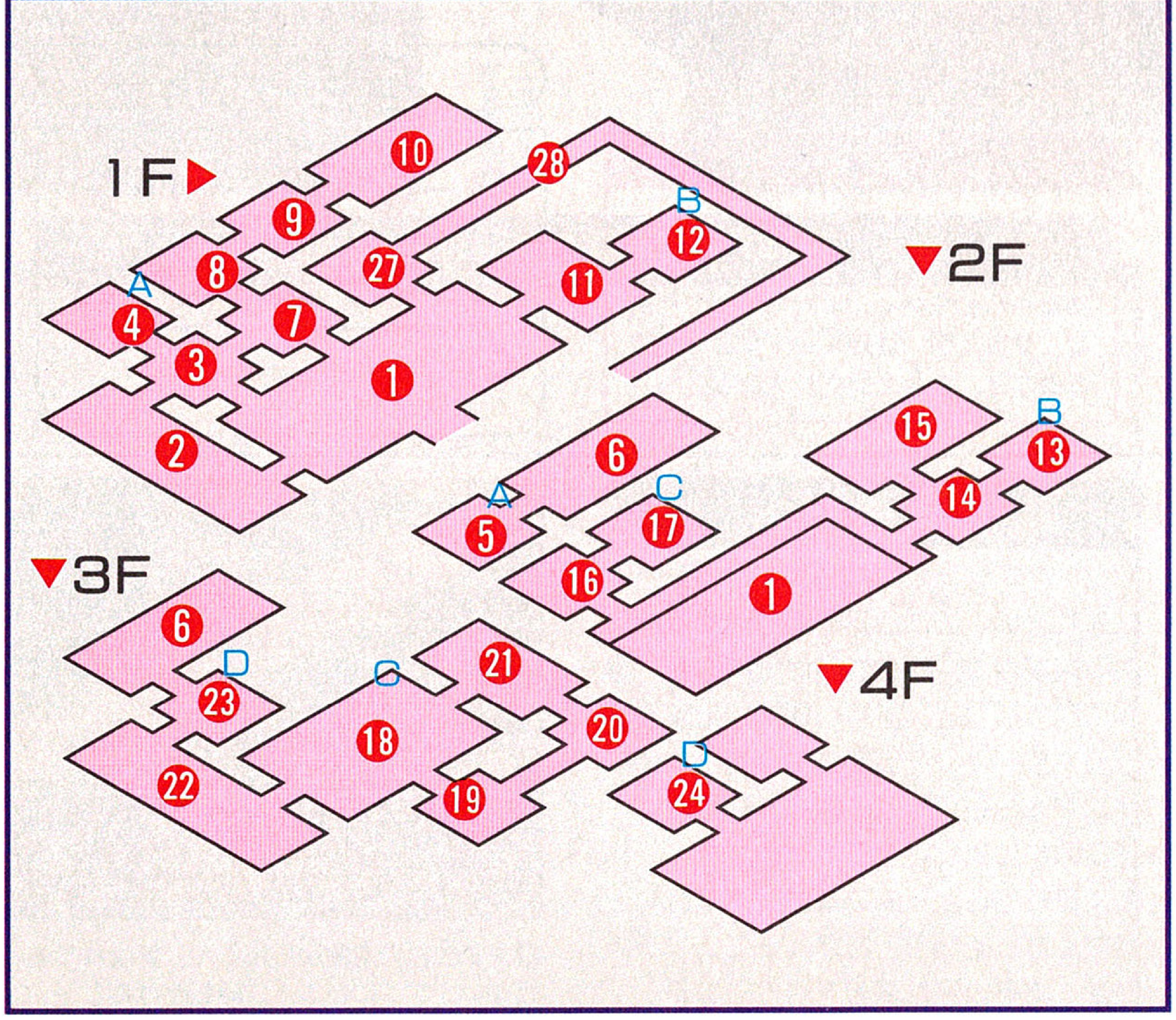
最短ルート

①—②—③—④—⑤
⑥—⑤—④—③—⑦
⑧—⑨—⑩—⑨—⑧
⑦—③—①—⑪—⑫
⑬—⑭—⑮—⑭—①
⑯—⑰—⑱—⑲—⑳
㉑—⑱—㉒—㉓—⑥
㉓—㉔

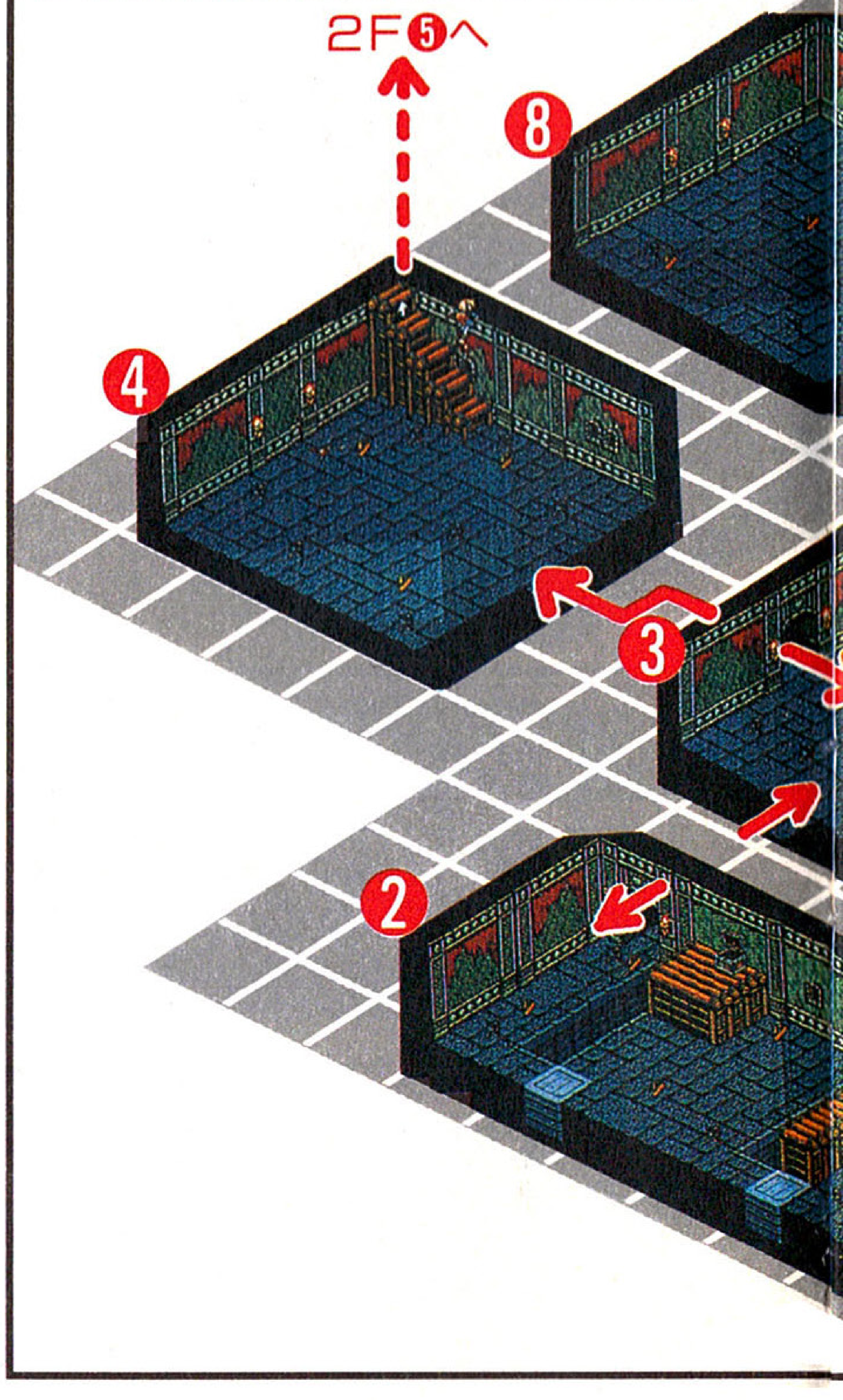
マップ上の記号

マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⇡）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

沼地の神殿見取り図

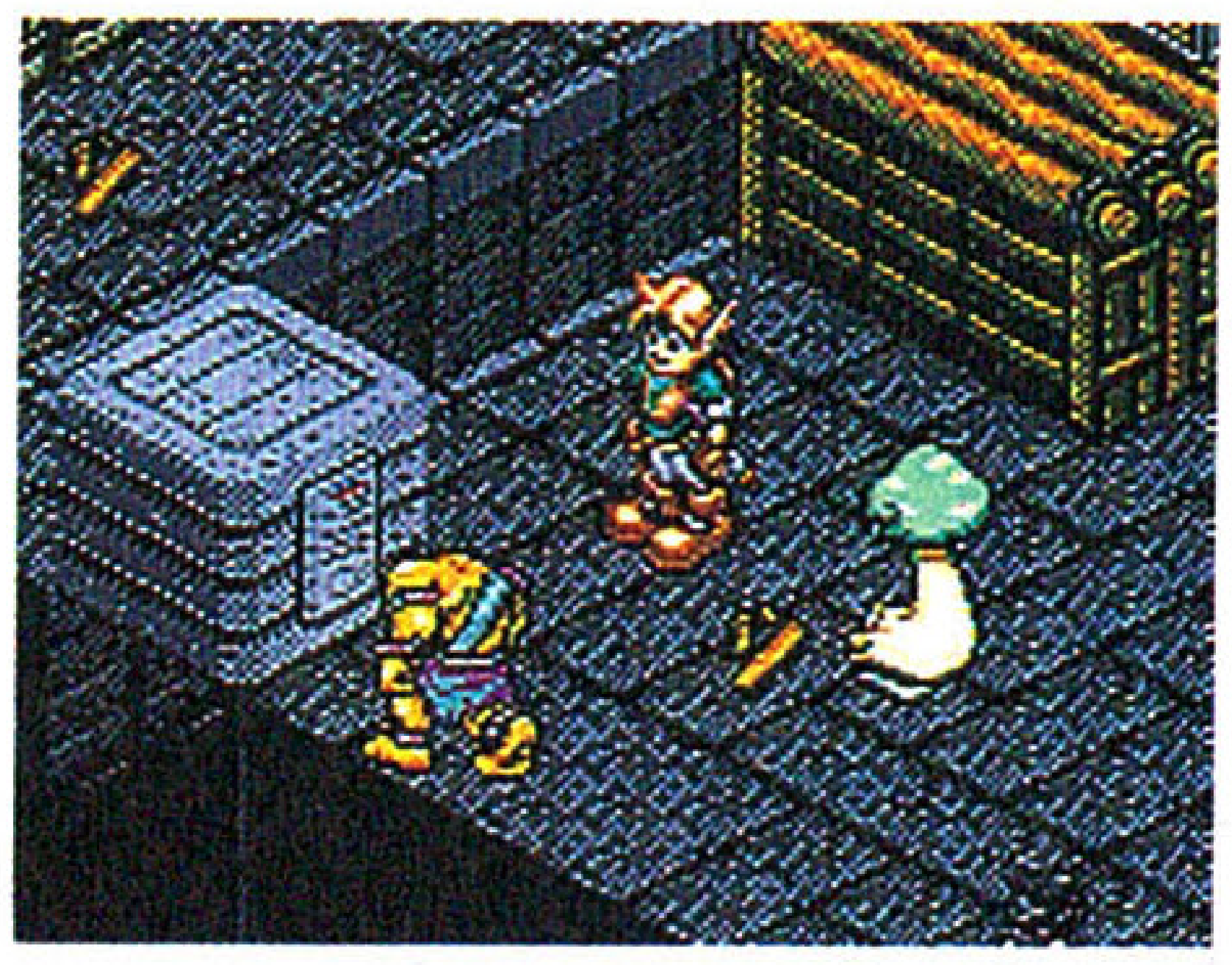


※見取り図上のアルファベットは、そのつながりを示す。

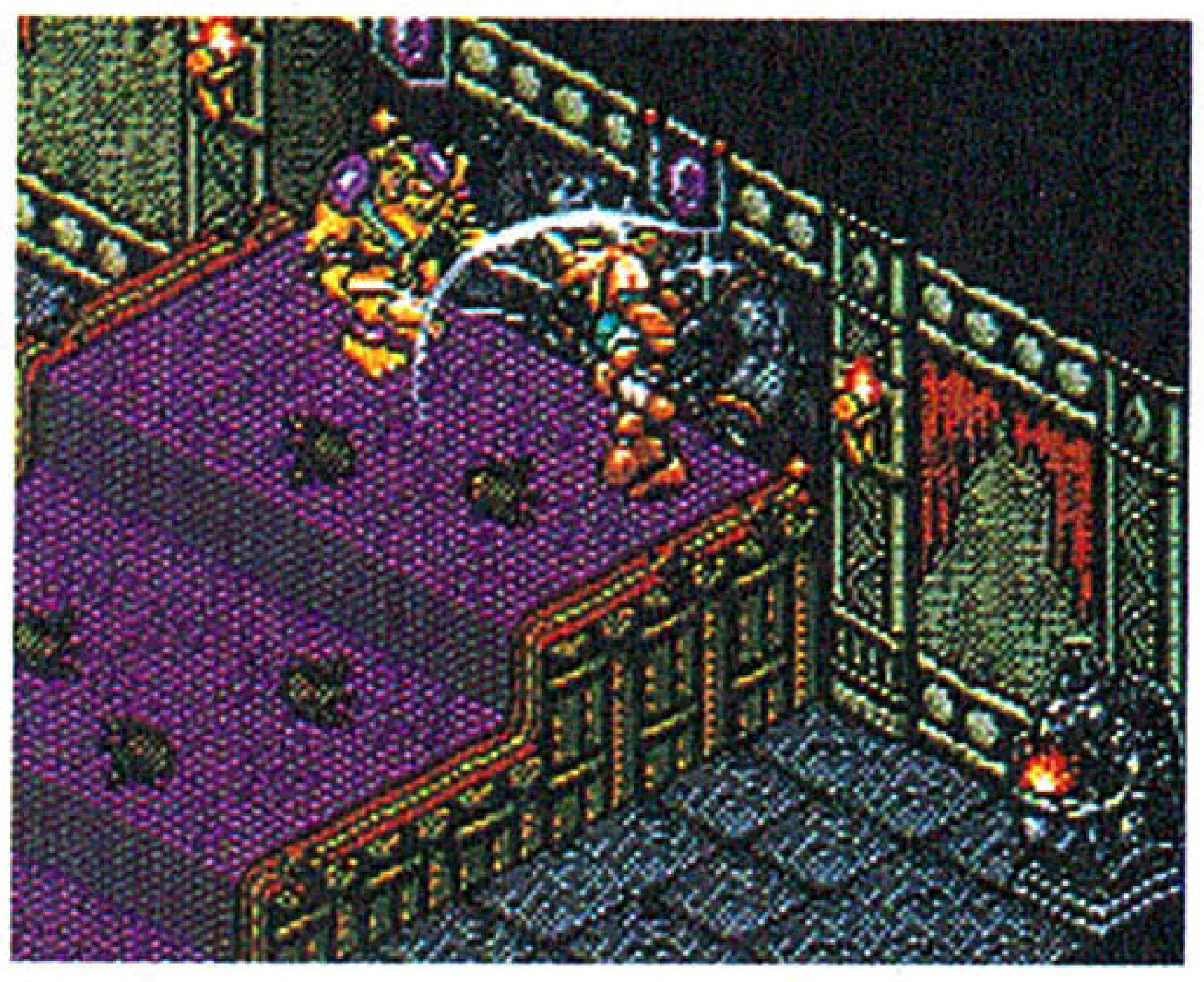


沼地の神殿１F

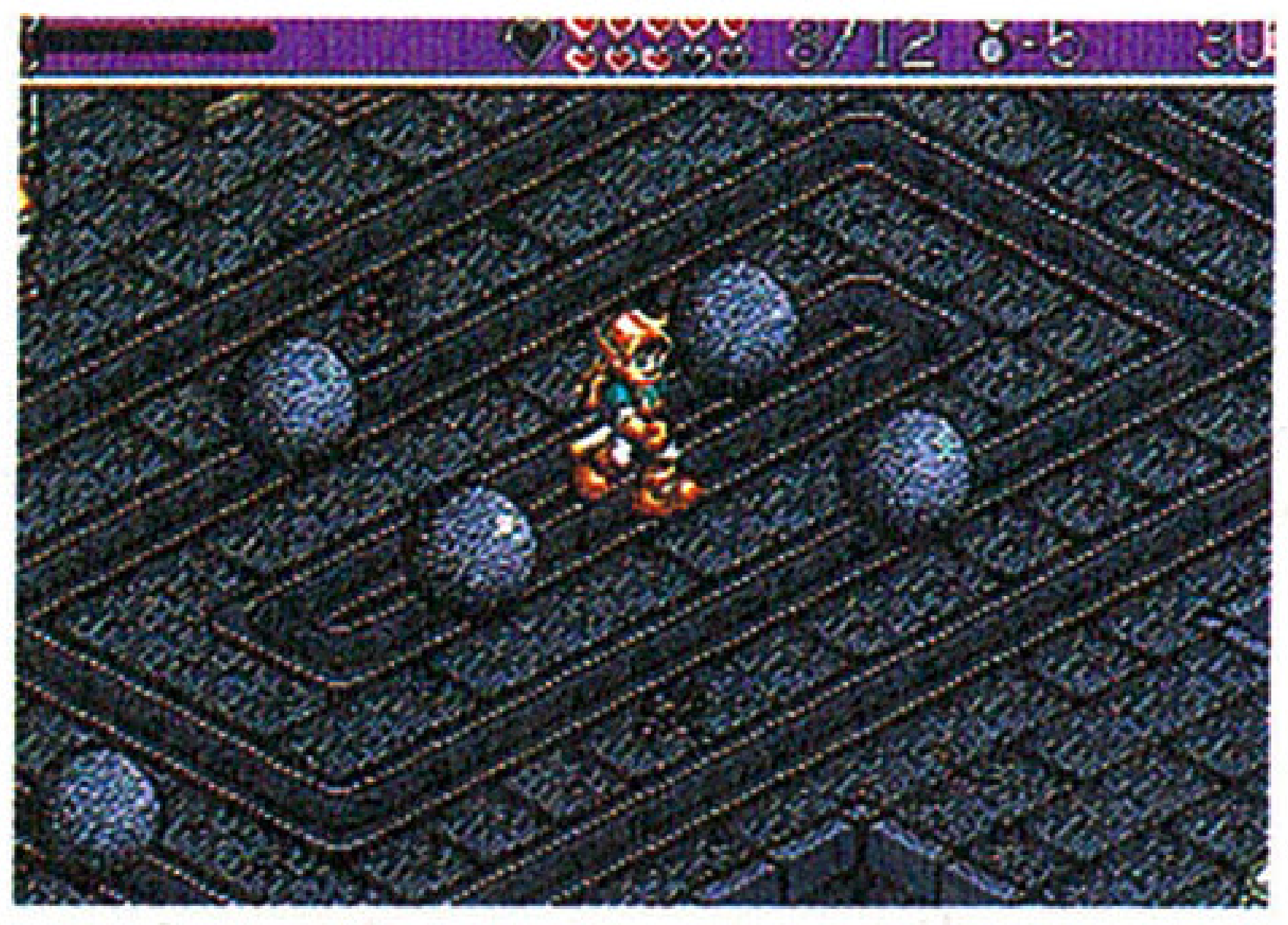
まず、最短ルートに示したように①からスタートして、左側の部屋②に進んでいき迷宮のカギを2つ手に入れる。それから神殿の右側の部屋⑪を通って2階へと進んでいく。ここのエリアはトラップなどは少ないが、石球でのダメージは意外と大きいのでなるべく避けること。またエケエケの実をあまり持って来なかった場合は、入る前に、買いに戻ることをお勧めする。なめてかかると痛い目を見ることになる。



⬅出現するモンスターをすべて倒さないと、進めない場所もある



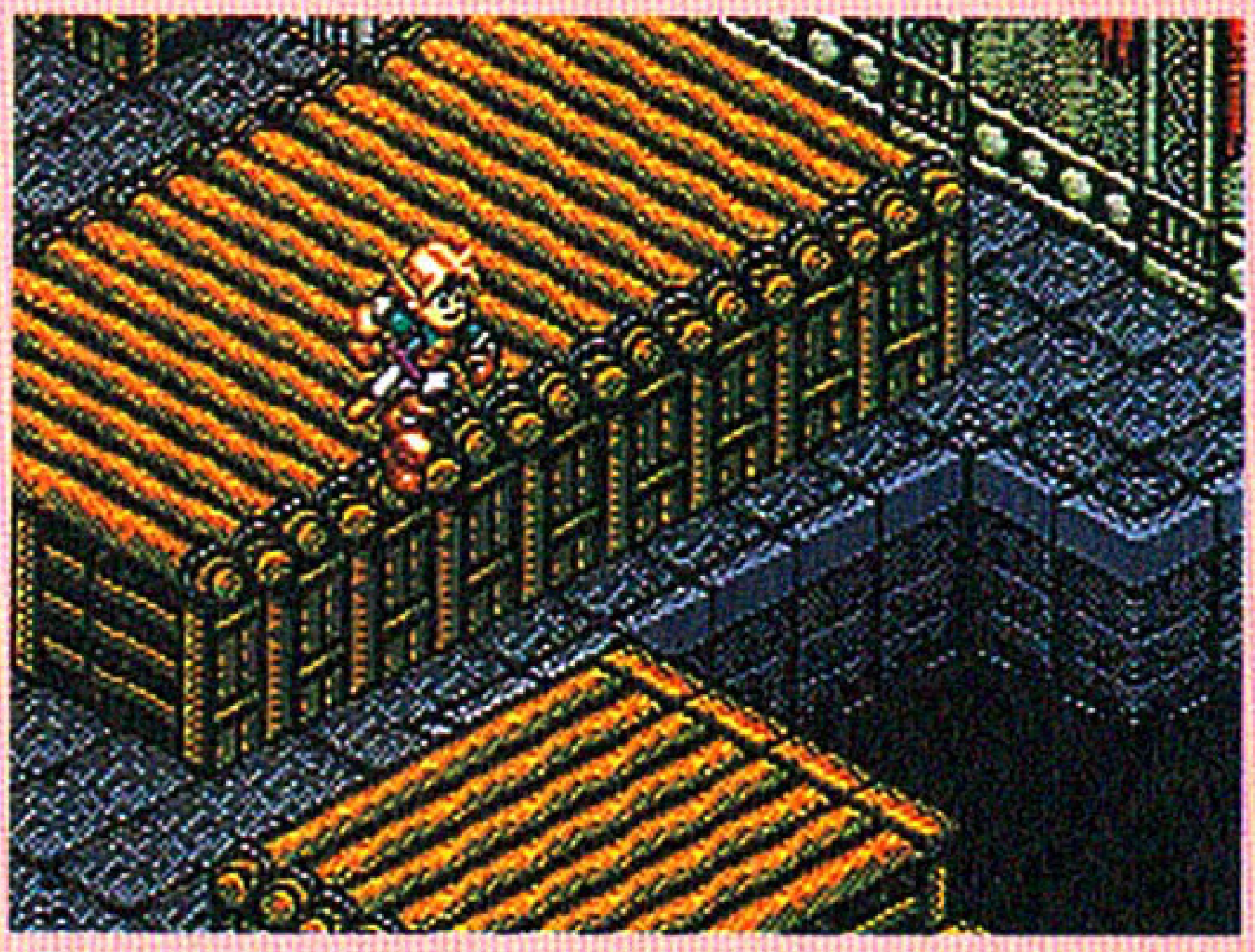
➡マップ⑩のモンスターをすべて倒して迷宮のカギを入手



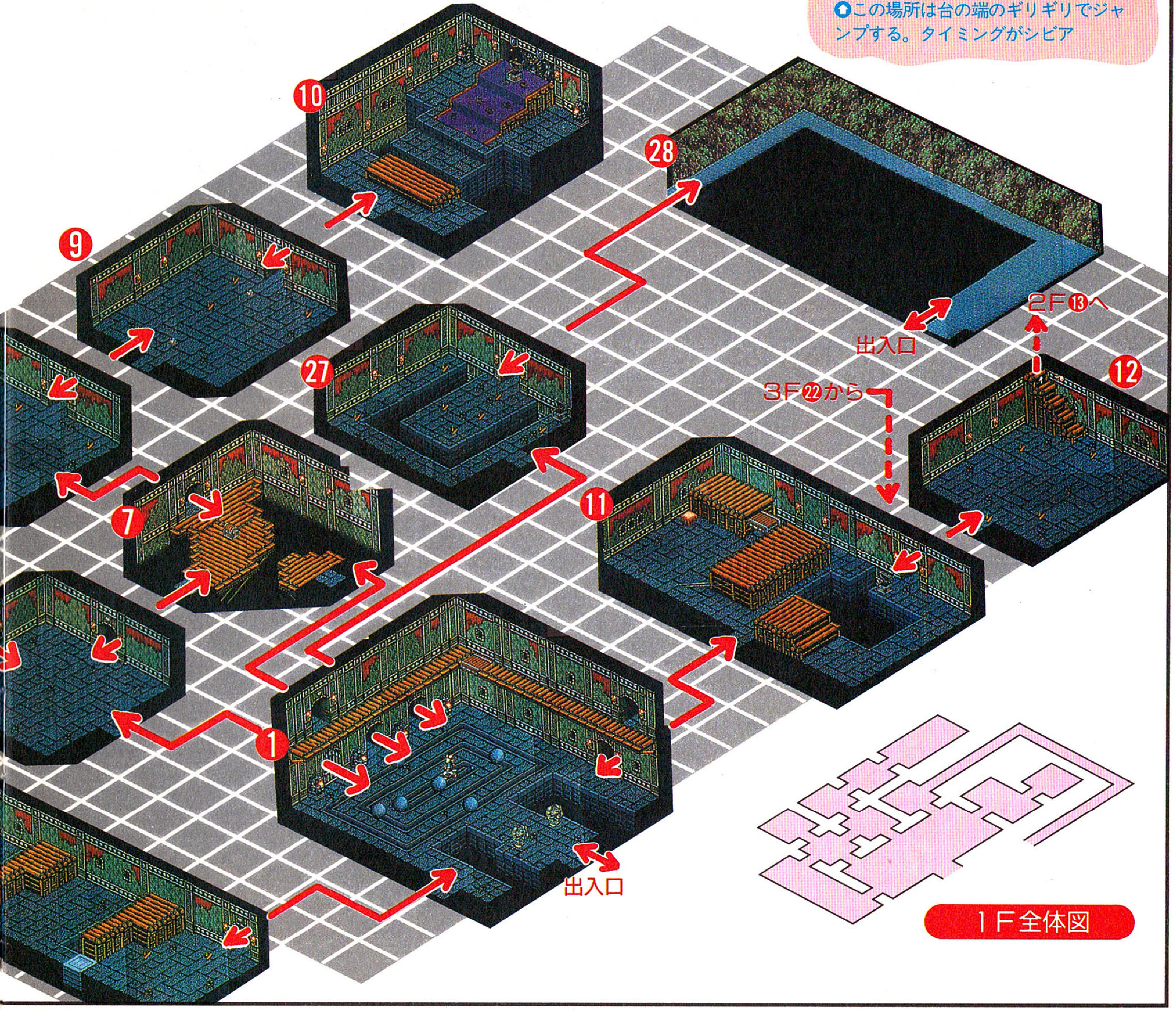
➡タイミングを見計らって、すばやく抜けよう

⑪ジャンプがポイント

⑪の部屋は、扉まで行く方法を思い付き難い場所。実はこの部屋の敵をすべて倒すと、踏み台が降りてきて、大きな台の上に登れるようになる。そこから右下の方向に橋がかかるので、橋を渡って先の台に進み、さらにそこからジャンプで右下の台に飛び移れる。これで扉の前に行くことができる。

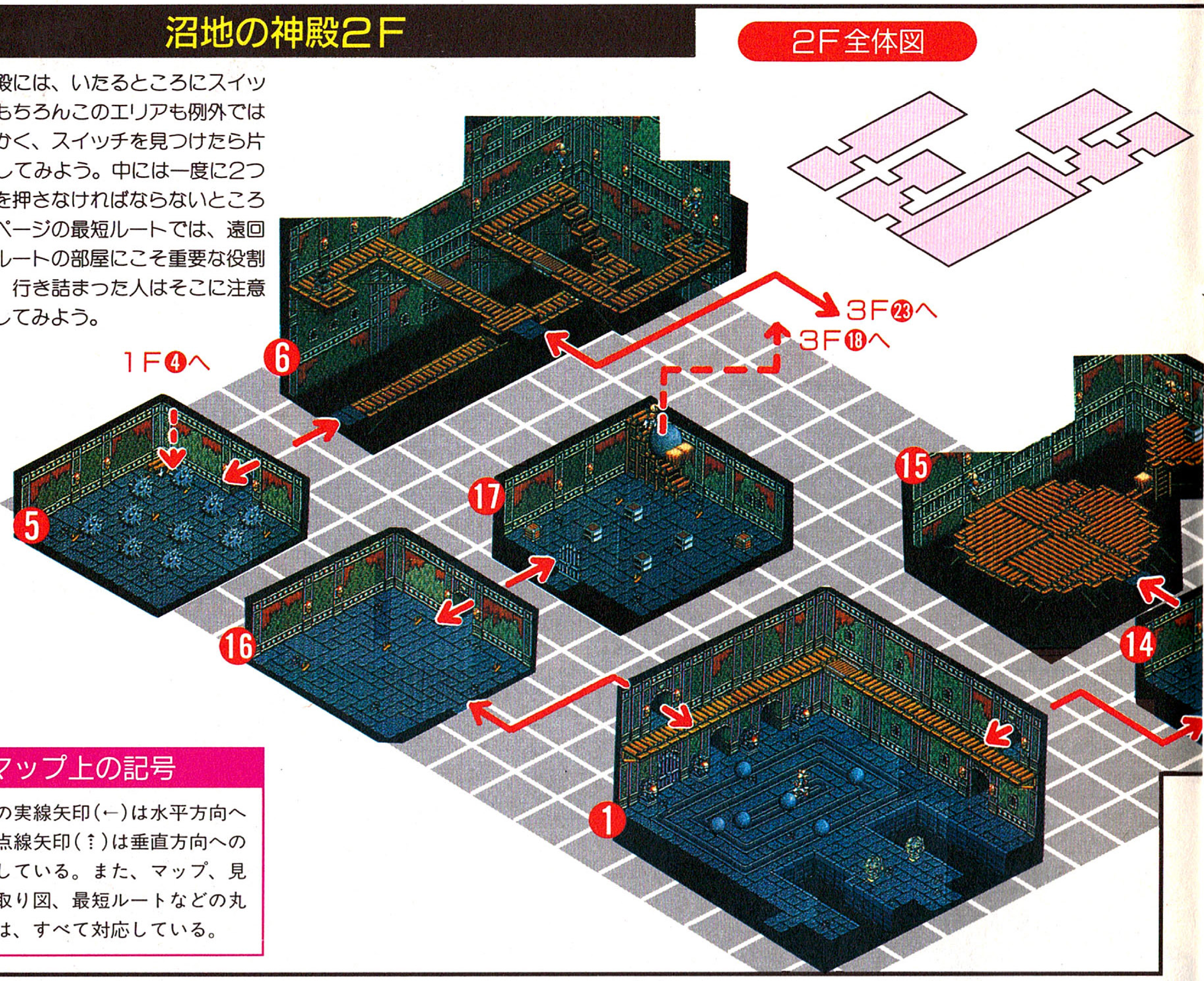


⬆この場所は台の端のギリギリでジャンプする。タイミングがシビア



沼地の神殿2F

沼地の神殿には、いたるところにスイッチがある。もちろんこのエリアも例外ではない。とにかく、スイッチを見つけたら片っ端から押してみよう。中には一度に2つのスイッチを押さなければならないところもある。6ページの最短ルートでは、遠回りに見えるルートの部屋にこそ重要な役割があるので、行き詰まった人はそこに注意してやり直してみよう。

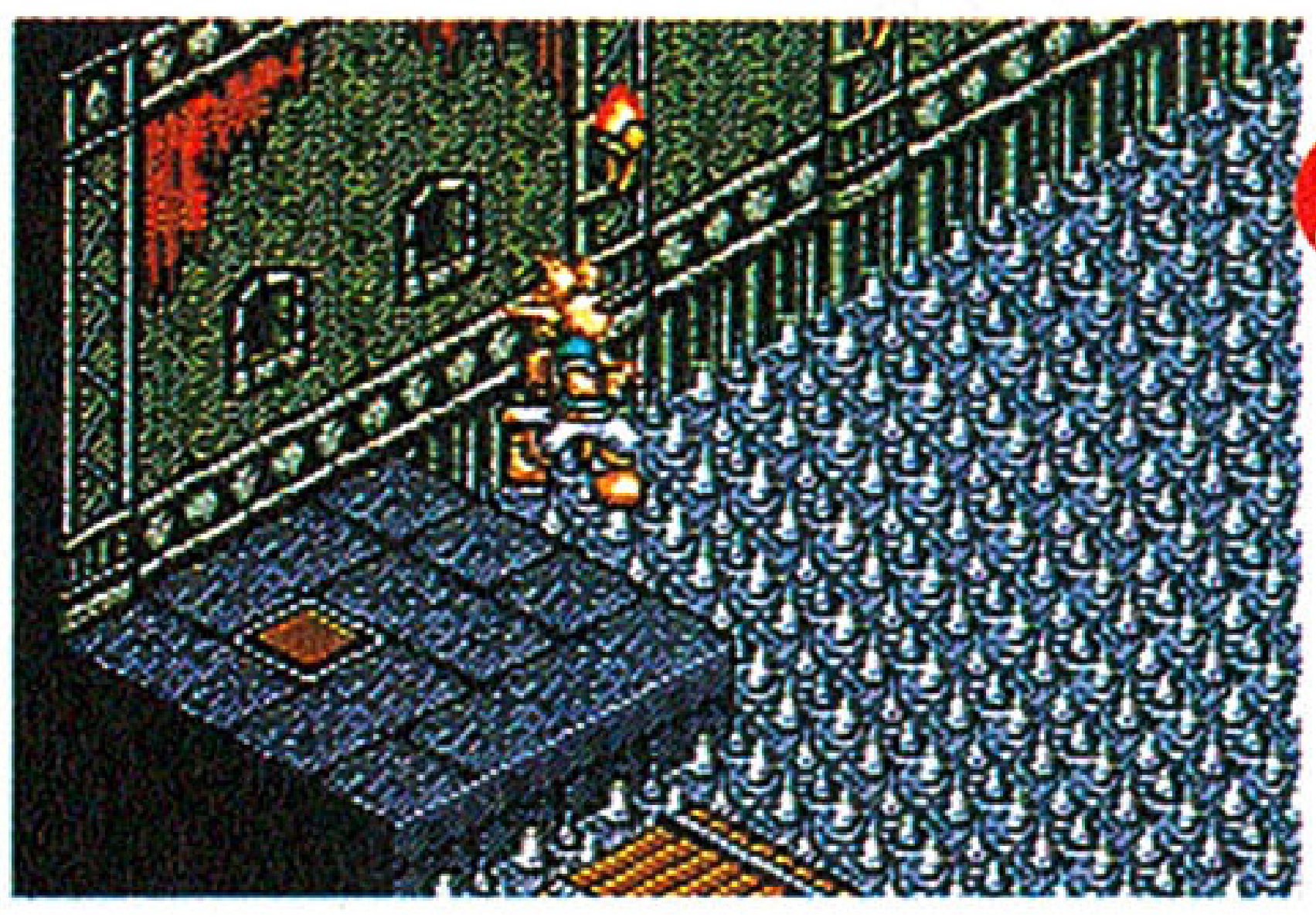


マップ上の記号

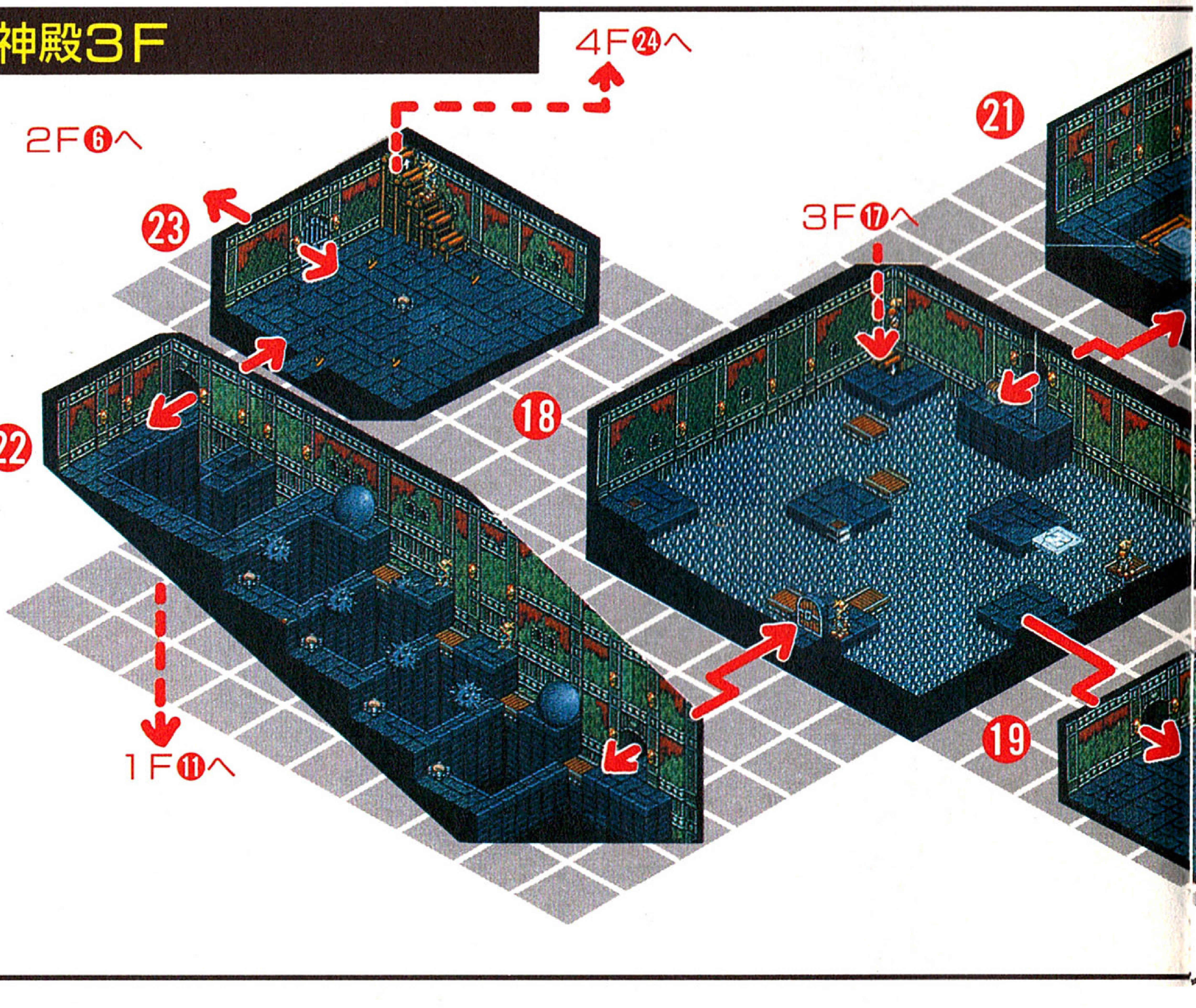
マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⇣）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

沼地の神殿3F

ここのエリアは、ほとんどの部屋にスイッチが配置されている。今までにあったスイッチのしかけの応用編だ。ここまで進めた人なら難なくクリアできる。ただ、ジャンプなどのタイミングがシビアに要求される場所が多いので、エケエケの実に余裕のない人は、さらに慎重に進んでいかなければならない。



➡足場は一定時間で消えてしまう。タイミング命



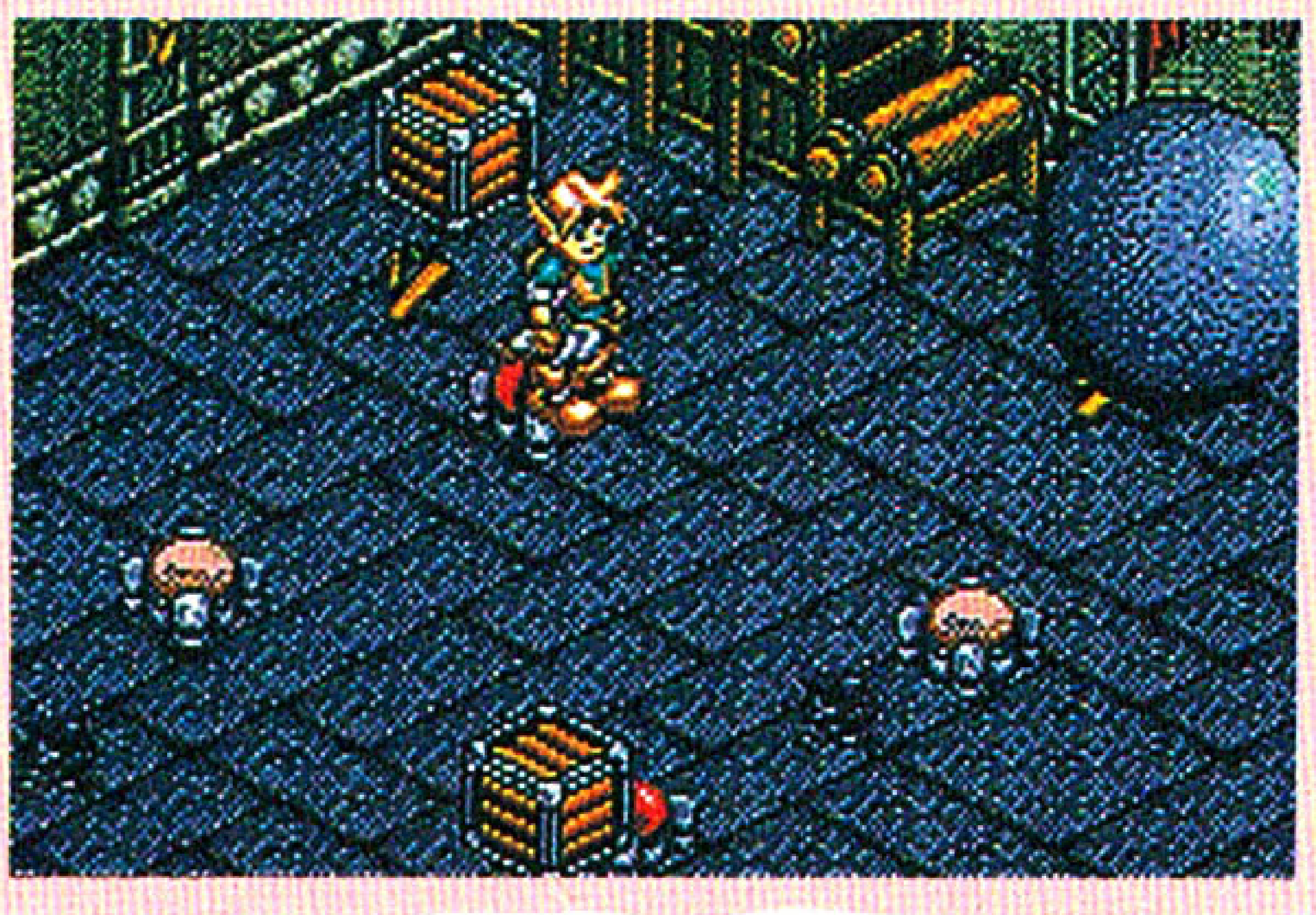
マップ上の記号

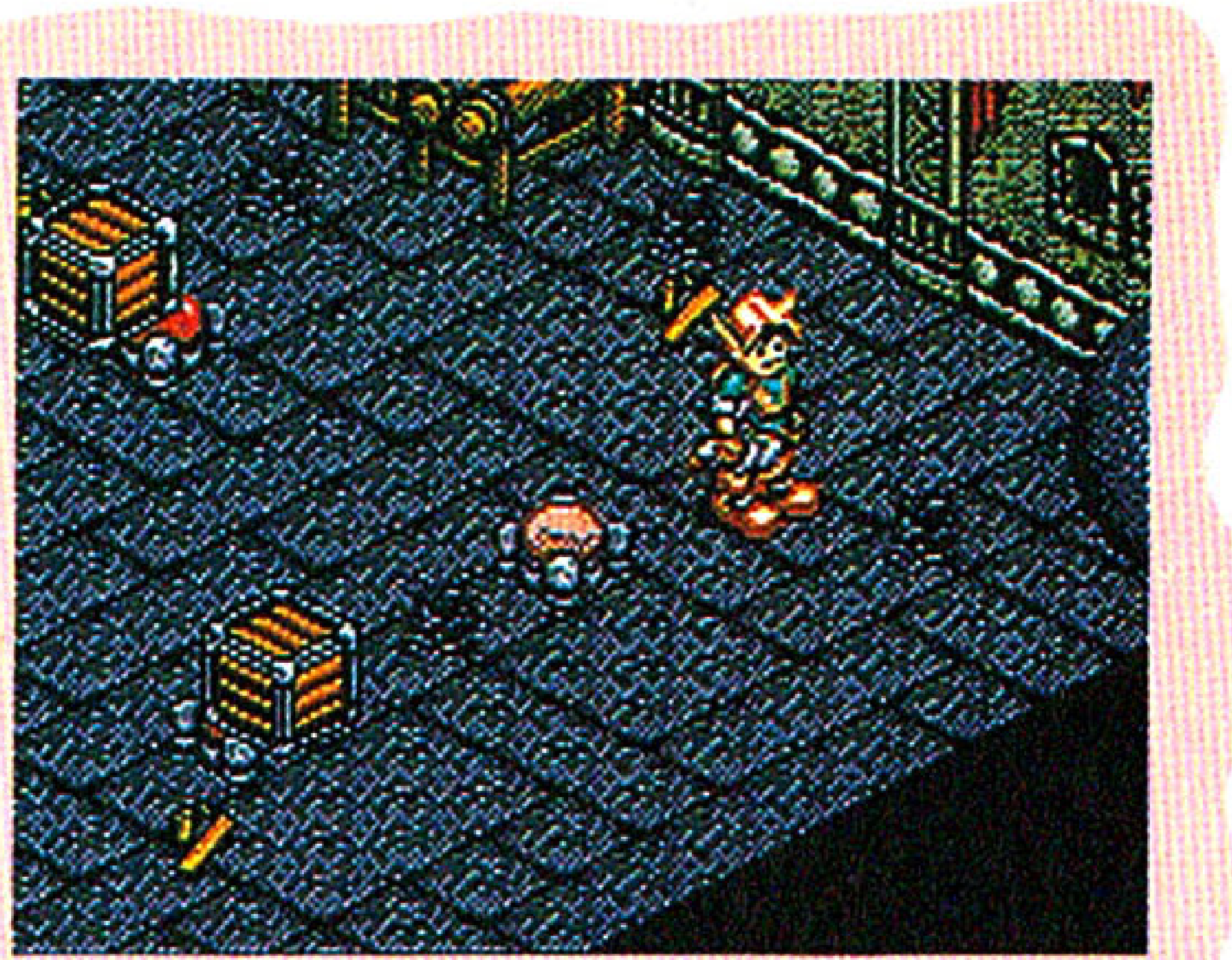
マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⇣）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

⑰2つのスイッチ

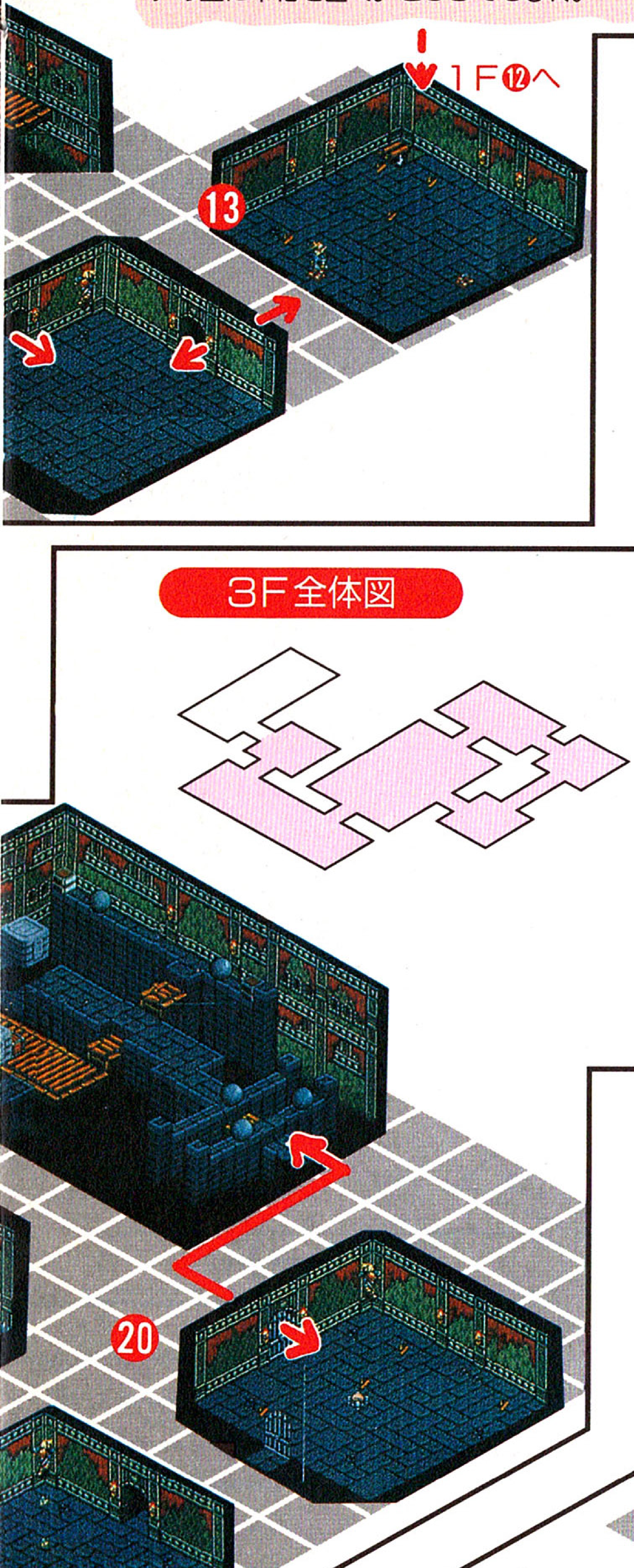
階段をふさぐ大きな石球を外すために、4つのスイッチが配置されている。この内2つは本物で、2つはダミー。本物の2つを見極めて、同時にスイッチを押すと石球が外れる仕掛けになっている。石球を外す方法は2つある。本物のスイッチの上に木箱を置いて、もう一方にライル自身が乗る。2つ目は、両方のスイッチの上に木箱を置く。どちらでもOK。

⬇向かって上と下のスイッチを、両方押しっぱなしにすれば石球を撤去できる





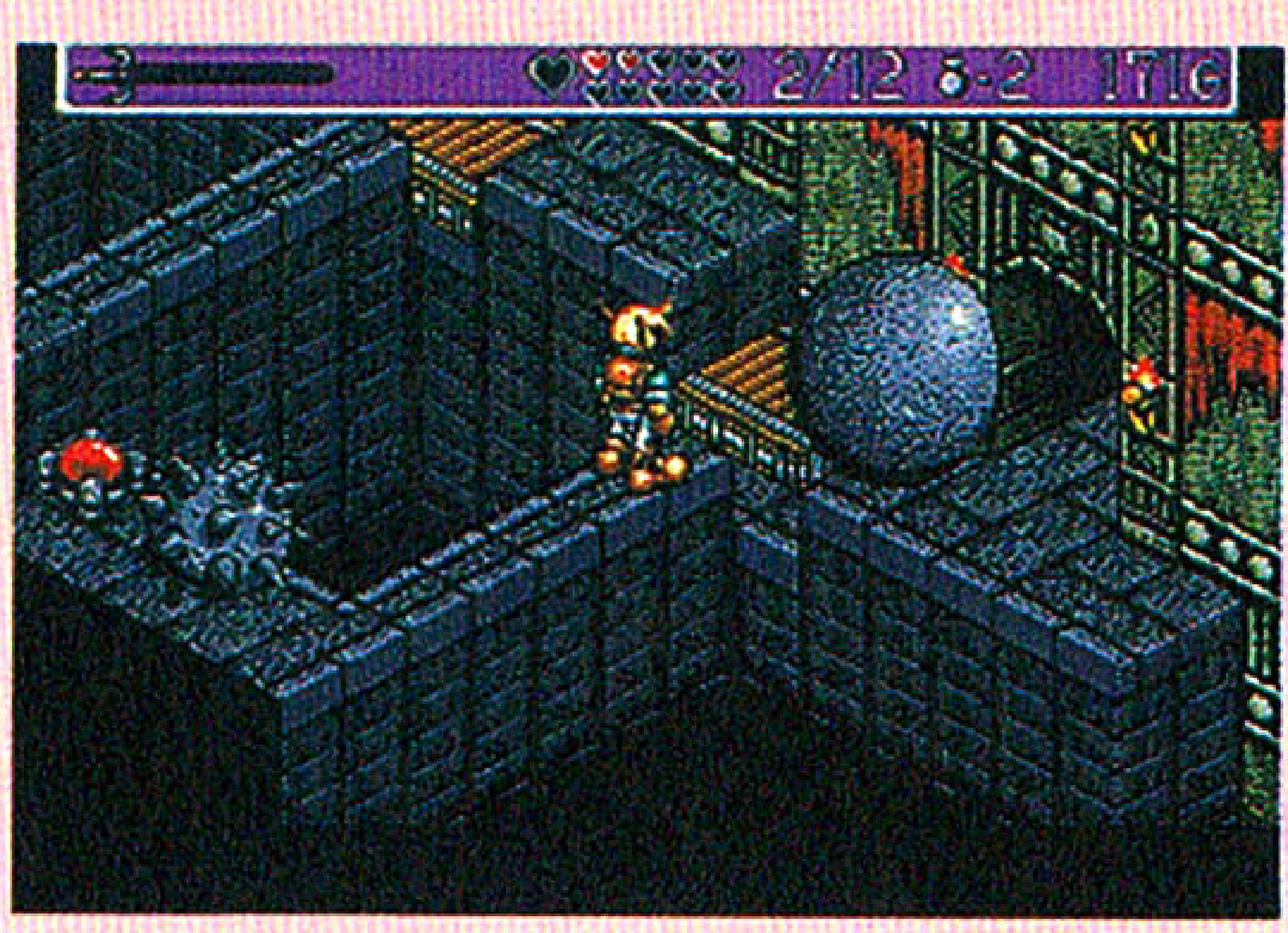
⬆マップ上に設置されている、2つの箱をうまく利用しよう



3F全体図

㉒石球はやり過ごす

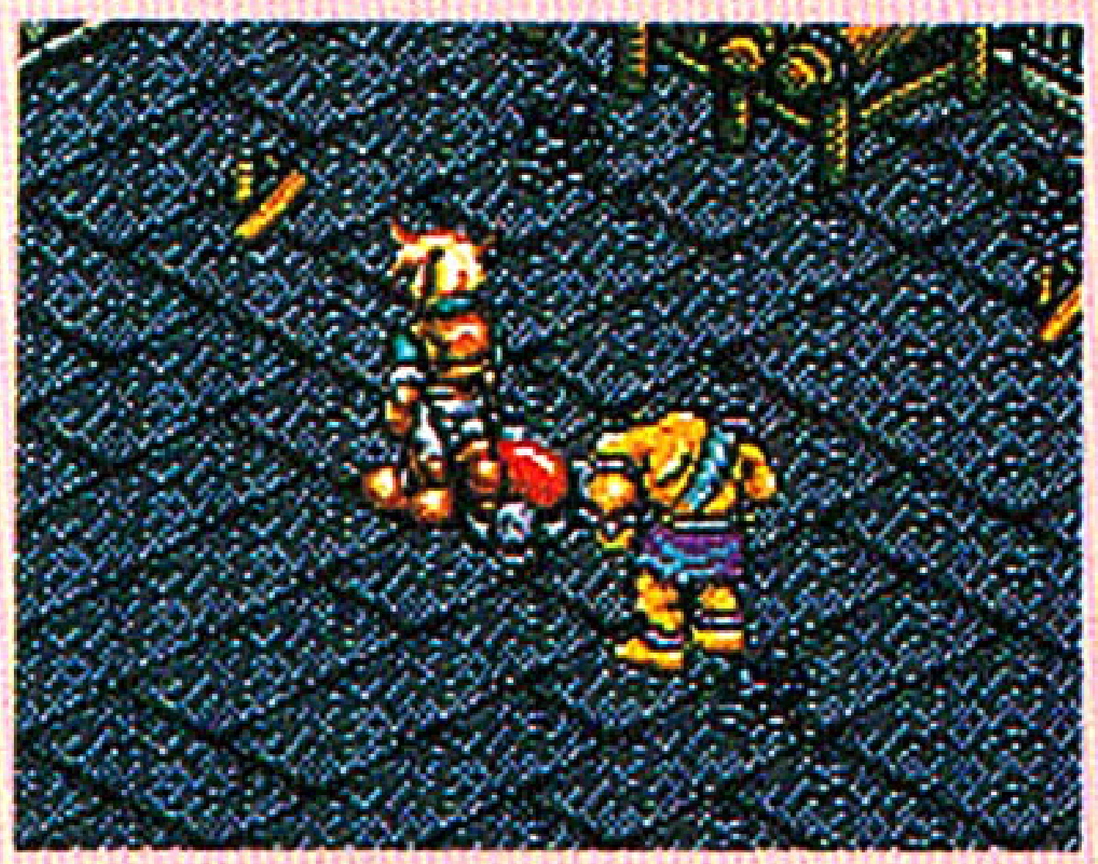
上から転がり落ちてくる巨大石球と、スイッチをさえぎるように上下する鉄球、どちらもミスすると受けるダメージは大きい。スイッチを押して橋を浮かせたあと、画面内に巨大石球が見えないからといって飛び出してはダメ。目の前に巨大石球をやり過ごしてから1段ずつ上がっていくこと。また、登り切った先にある穴の中に落ちると意外な場所にでる。体力と気力に余裕のある場合は思い切って飛び降りても損はない。余裕のない場合は、クリアしてからでも遅くはない。



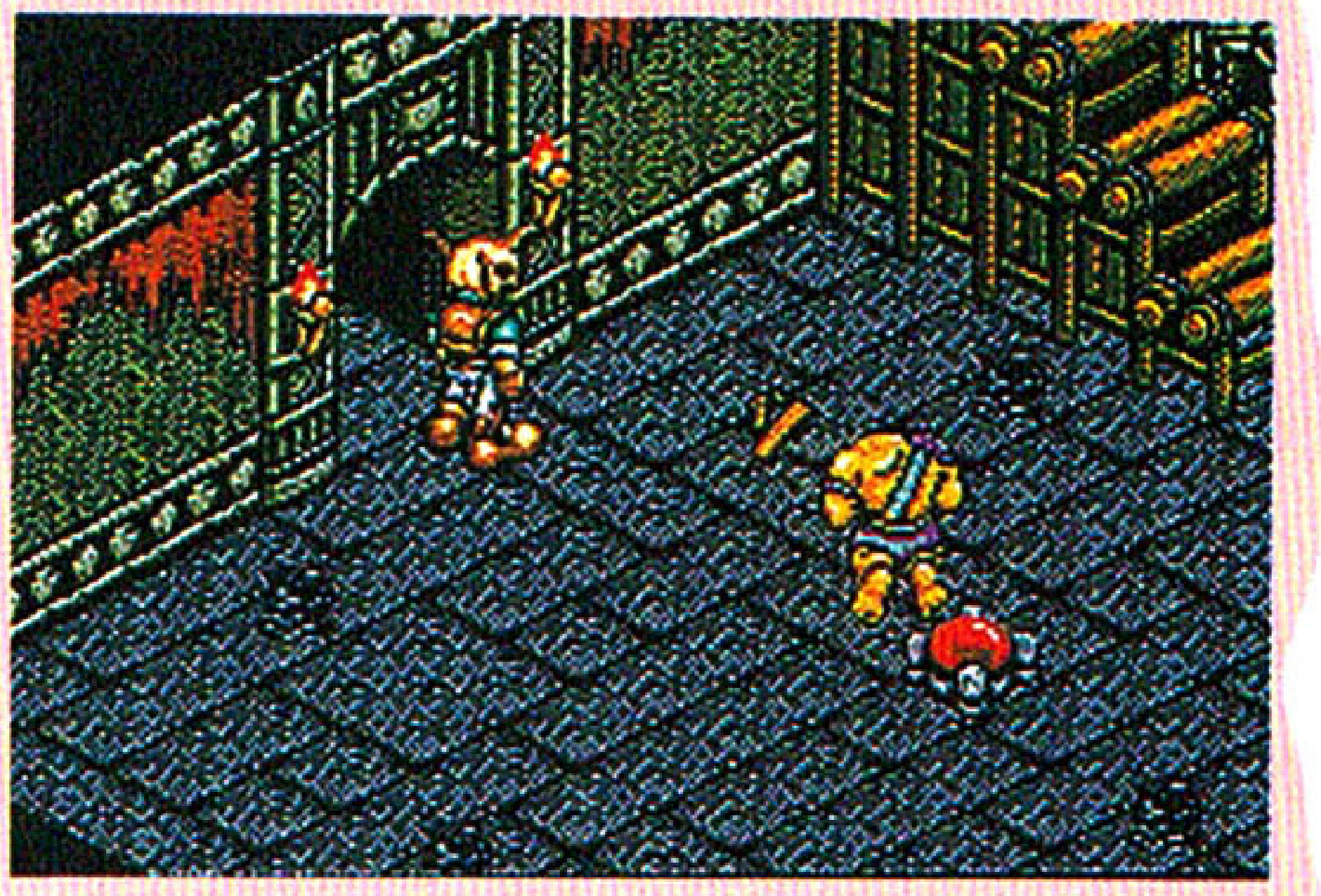
⬆スイッチを押して、石球が通過したのを確認してから登る

㉓スイッチは敵に

この部屋の扉はスイッチで開くが、押しっぱなしにはならないタイプのスイッチ。それなのに、いつもの木箱が見当たらない。残された手段は、ライルを追いかけ回している敵を上手く誘導して…。



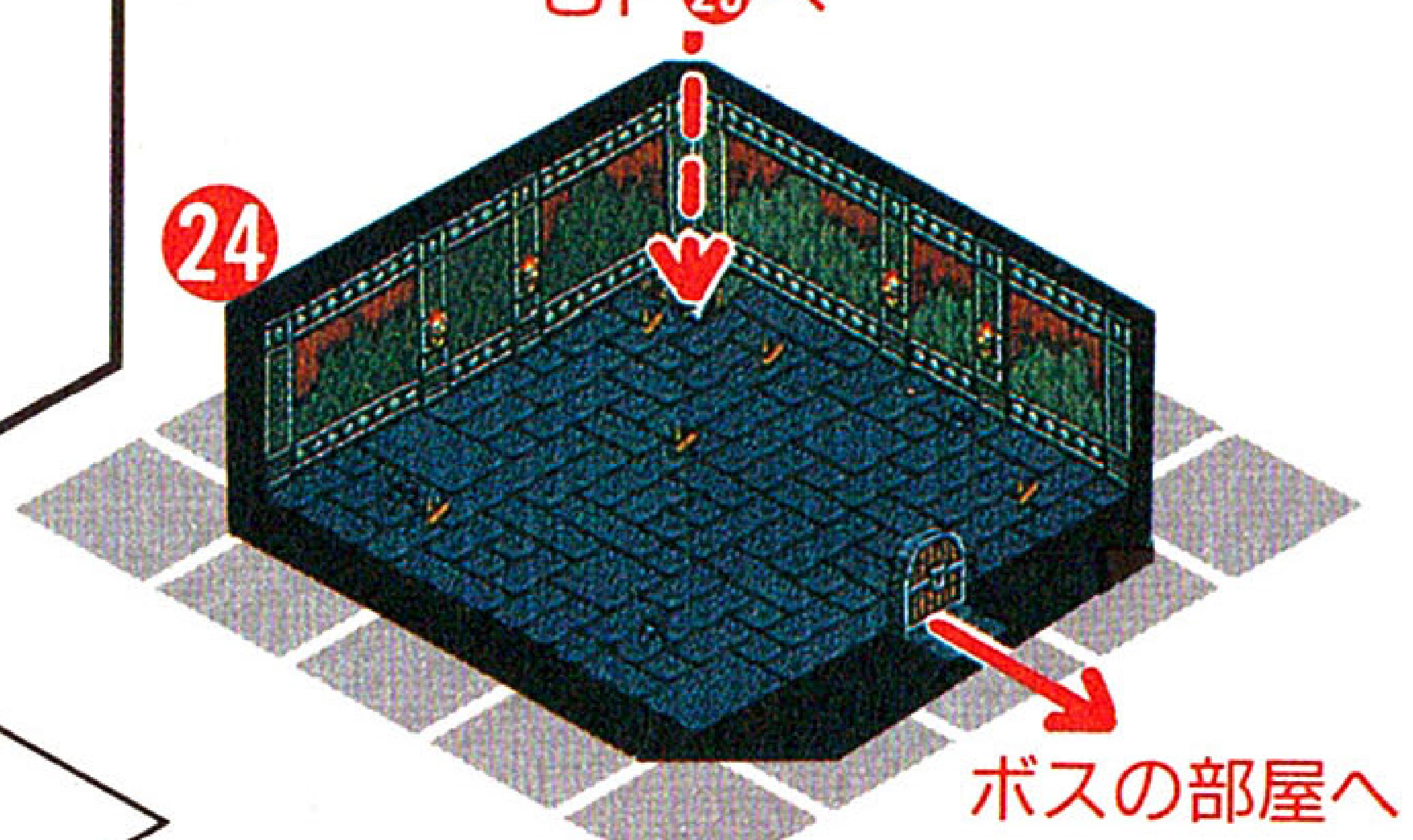
⬅敵がスイッチの上を通過するように、うまく誘導してやる

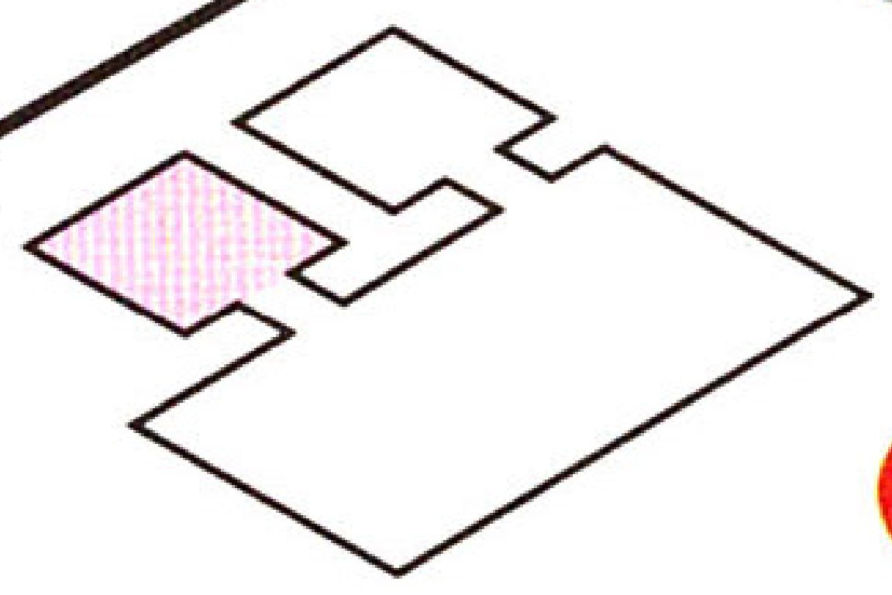


⬆敵がスイッチを押して、扉が開いてる間にすかさず移動

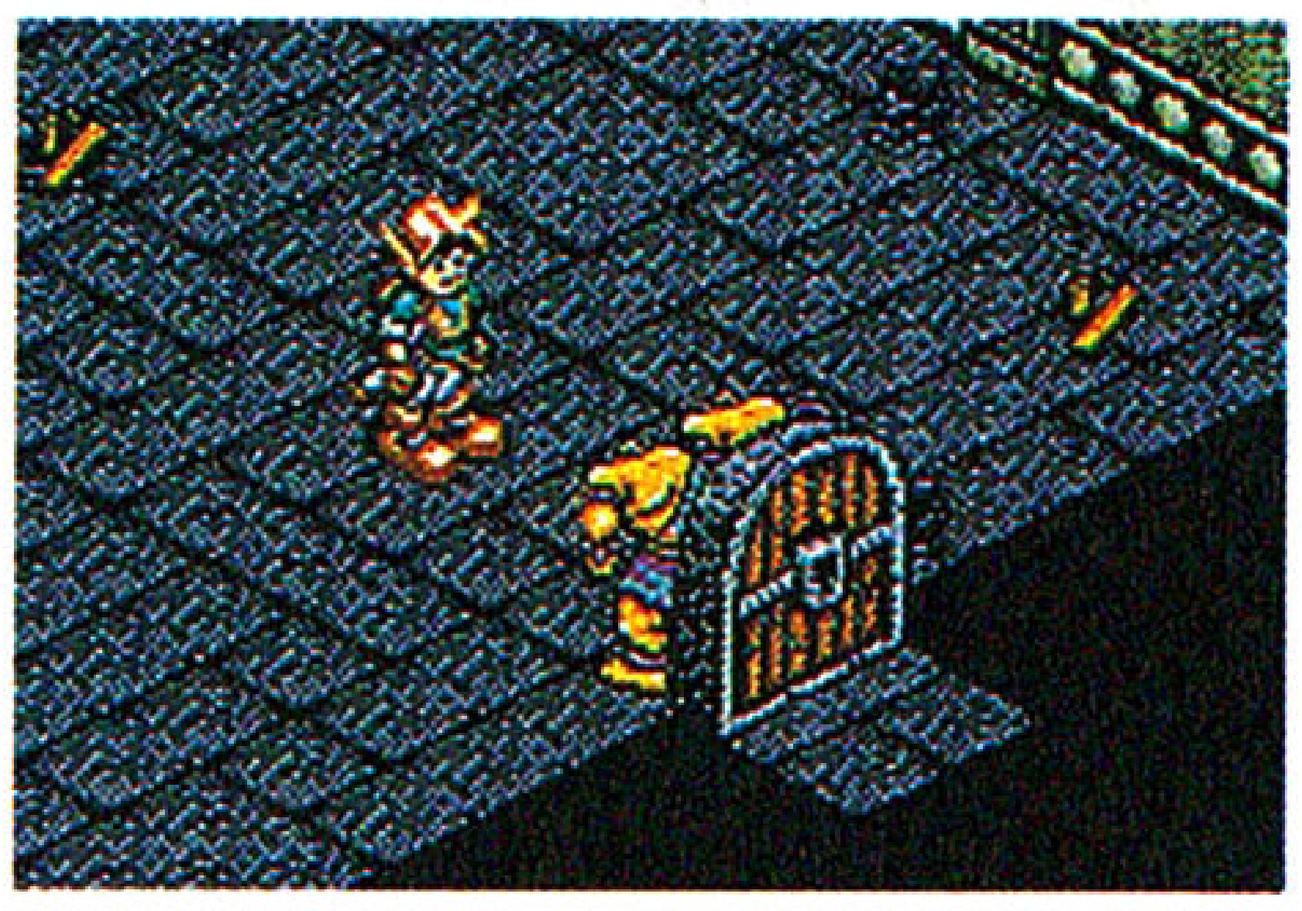
沼地の神殿4F

ここを突破すれば、ファラが捕らわれている部屋に行ける。ここの扉を開くには迷宮のカギが必要。





4F全体図



⬅門番を倒して迷宮のカギを使おう

マップ上の記号

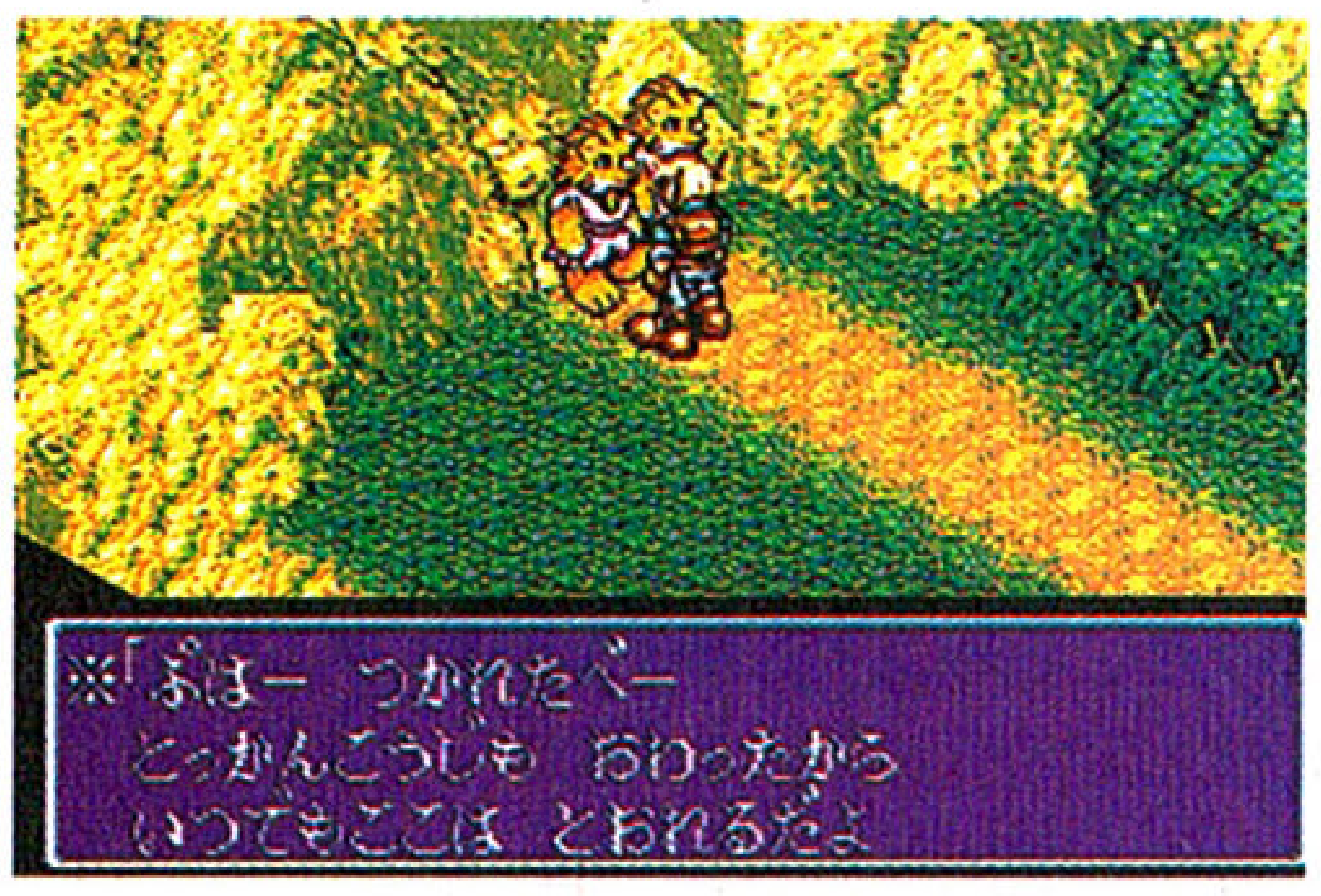
マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⇡）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

港町リュマの町長失踪事件を解決せよ

港町リュマで発生した町長失踪事件を解決するため、岬の洞くつにある盗賊団のアジトに向かうライル。ここではしかけだらけの盗賊団のアジト内部をマップと最短ルートで解説する。事件解決後には、また新たな事件が…。

港町リュマへ

ファラ救出後、マサンの村で赤のジュエルが手に入る。また、グミの村の崖崩れも解消され、リュマへの道が開ける。

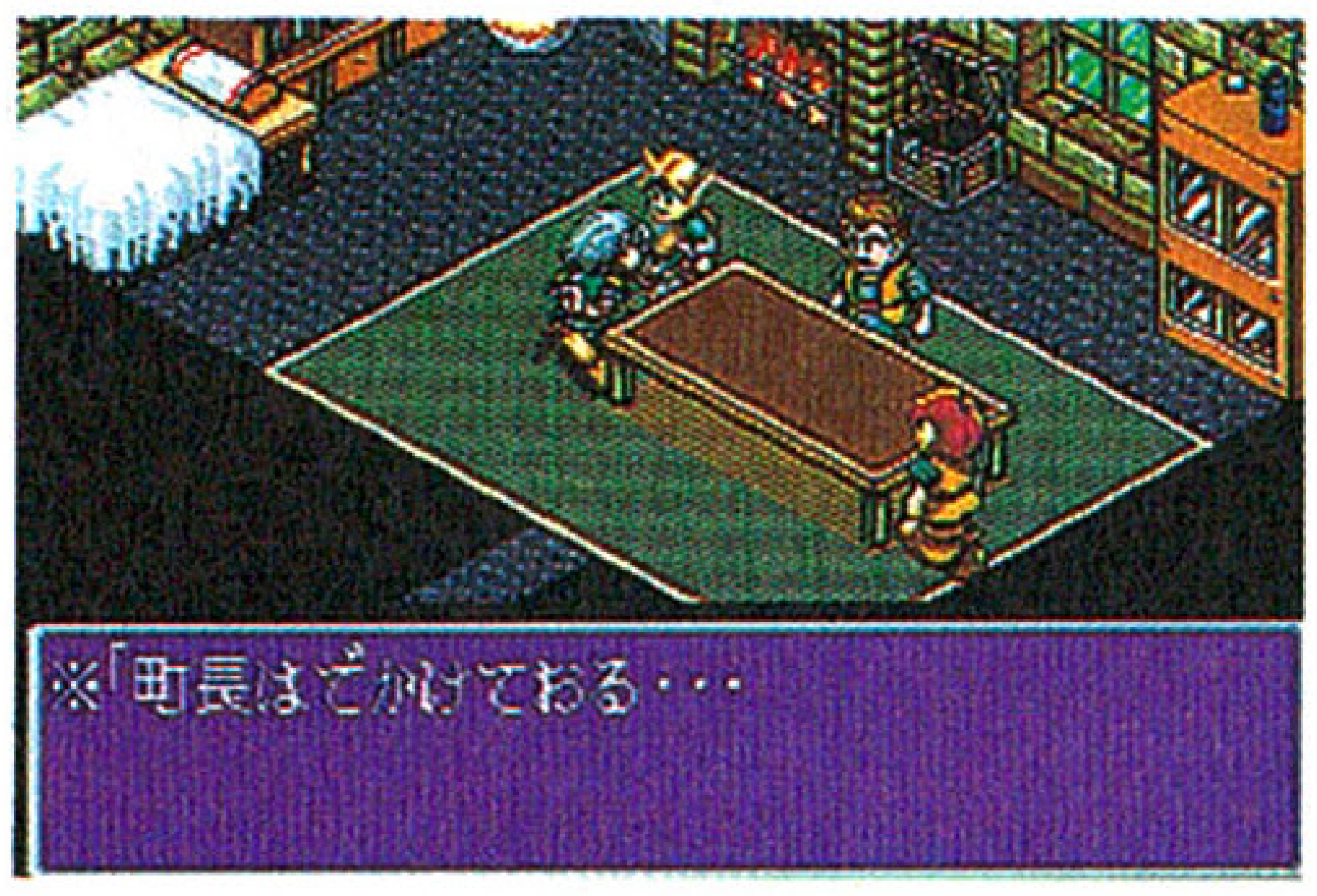


※「ぶはー　つかれたべー
とっかんこうじも　おわったから
いつでもここは　とおれるだよ

ここから、港町リュマに行くことができる

町の議会

港町リュマは、盗賊団に狙われているという。さらに町長が失踪し、対策会議が開かれている。町の人の口は重いが、ある人に話しかけると急展開を見せる。

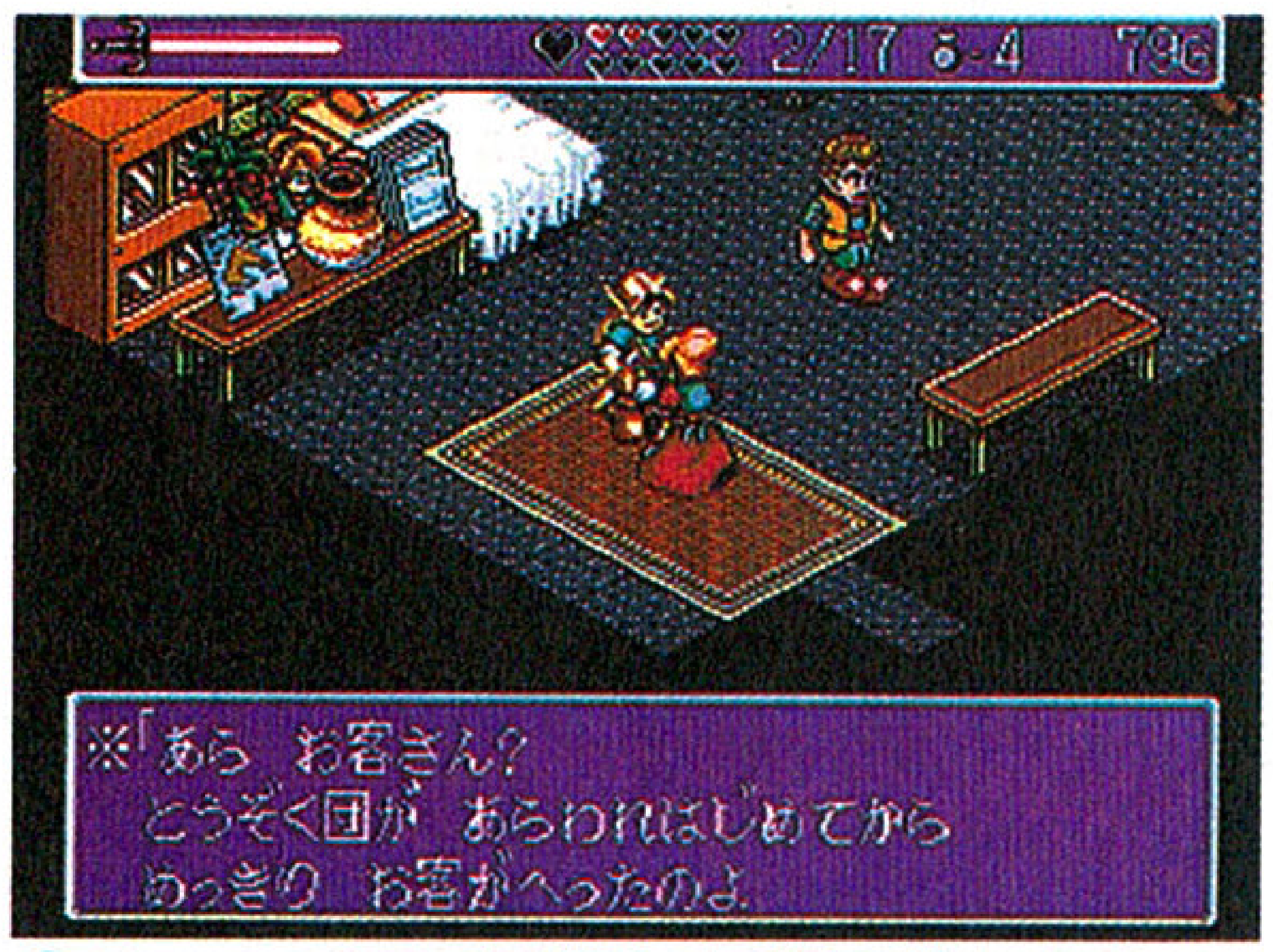


※「町長はでかけておる・・・

一通り話を聞いたら取りあえず外へ

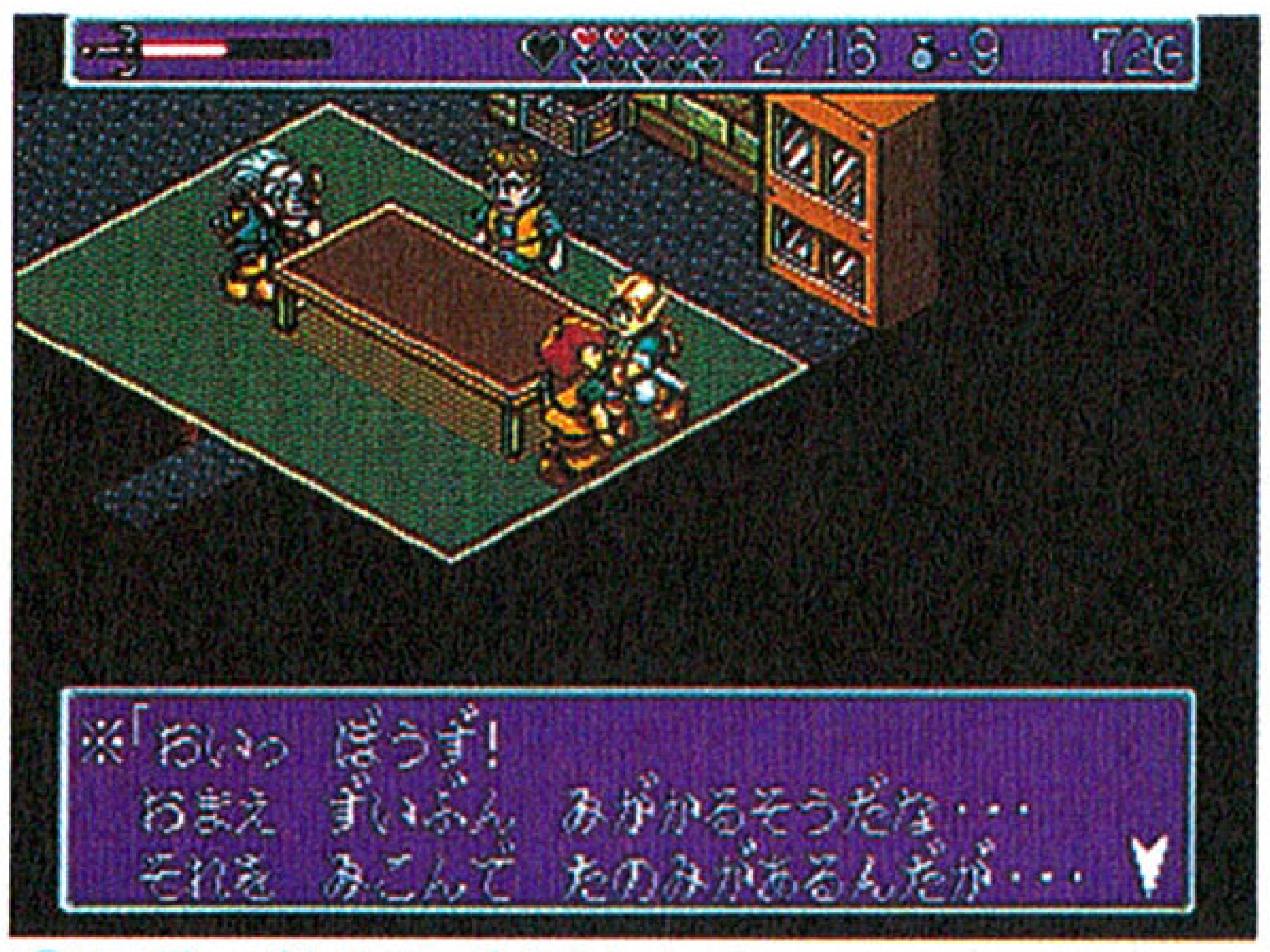
イカダに乗って洞くつへ

町長の家から北の方向に進むと岬に抜ける。ここからイカダに乗って盗賊団のアジトに行くことができる。



※「あら　お客さん？
とうぞく団が　あらわれはじめてから
めっきり　お客がへったのよ。

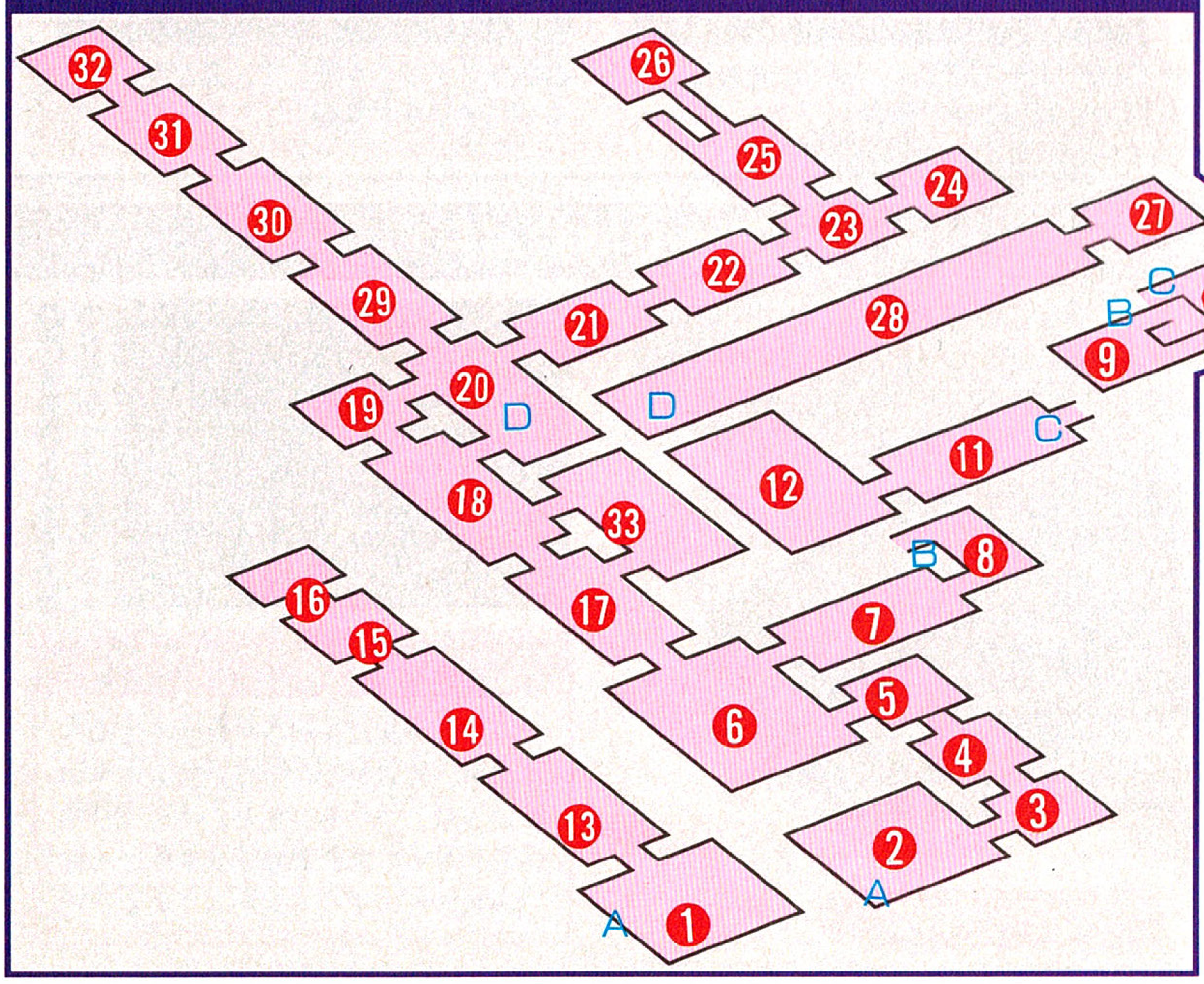
リュマの町は盗賊団の話題で持ちきり



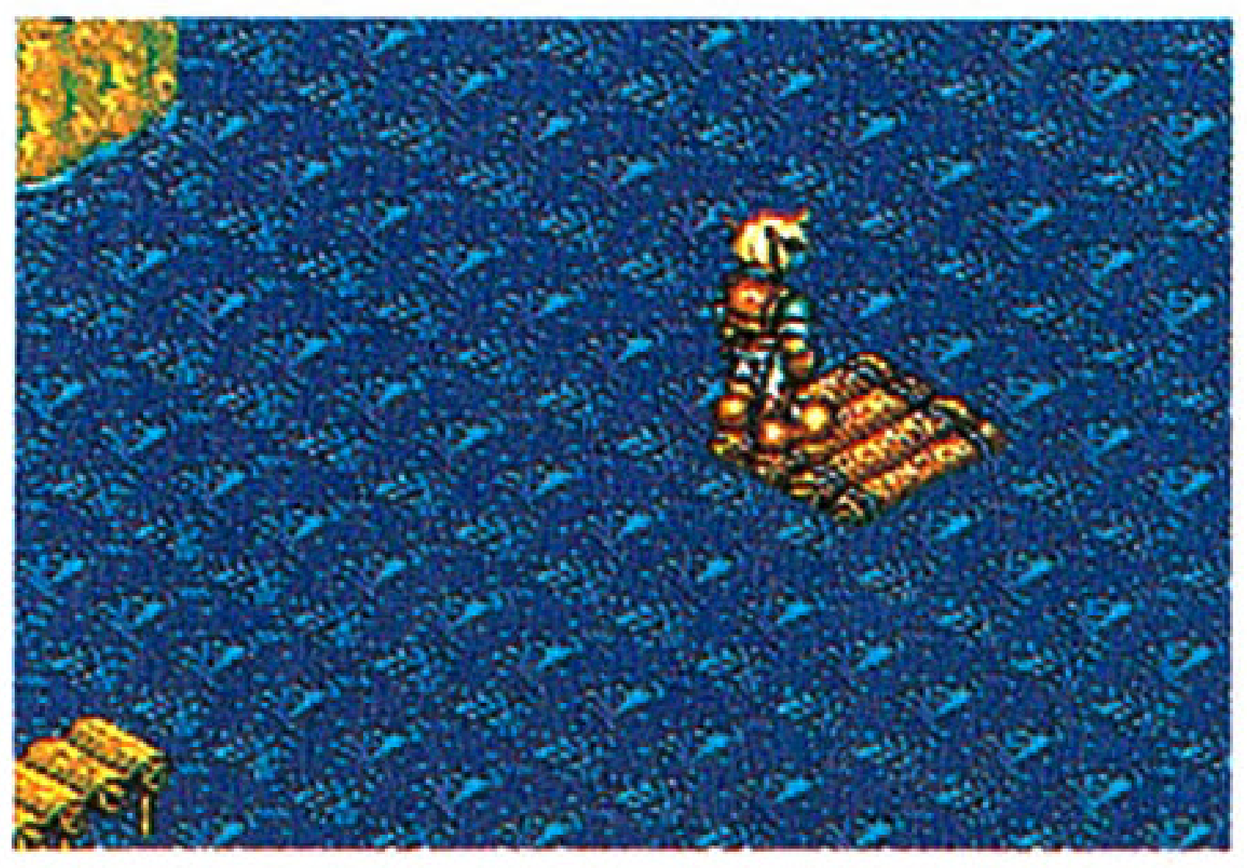
※「おいっ　ぼうず！
おまえ　ずいぶん　あがかるそうだな・・・
それを　みこんで　たのみがあるんだが・・・

町長の救出を依頼される

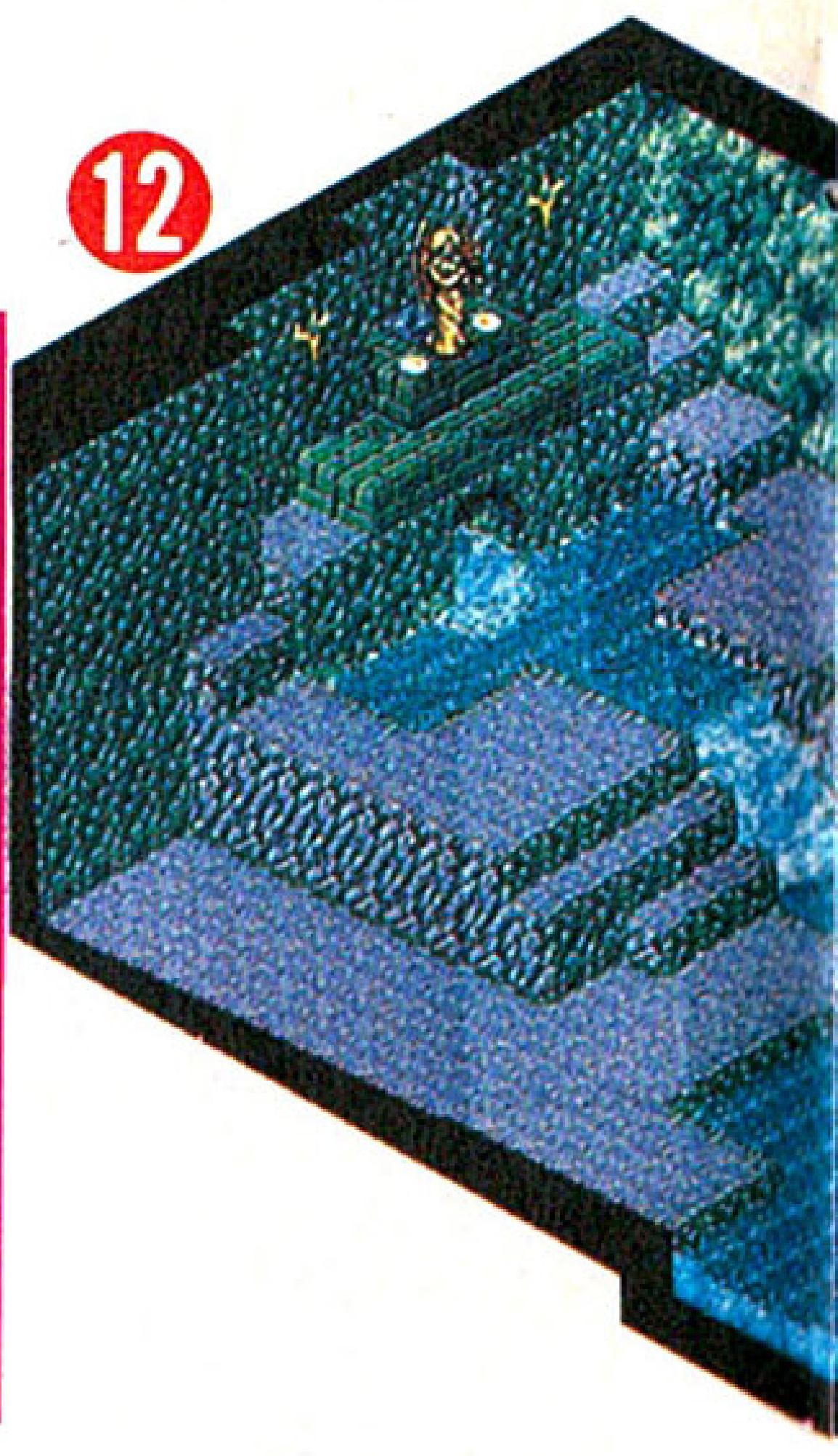
盗賊団の洞くつ見取り図



※見取り図上のアルファベットは、そのつながりを示す。



盗賊団のアジトはリュマの目と鼻の先。イカダで渡るのだ

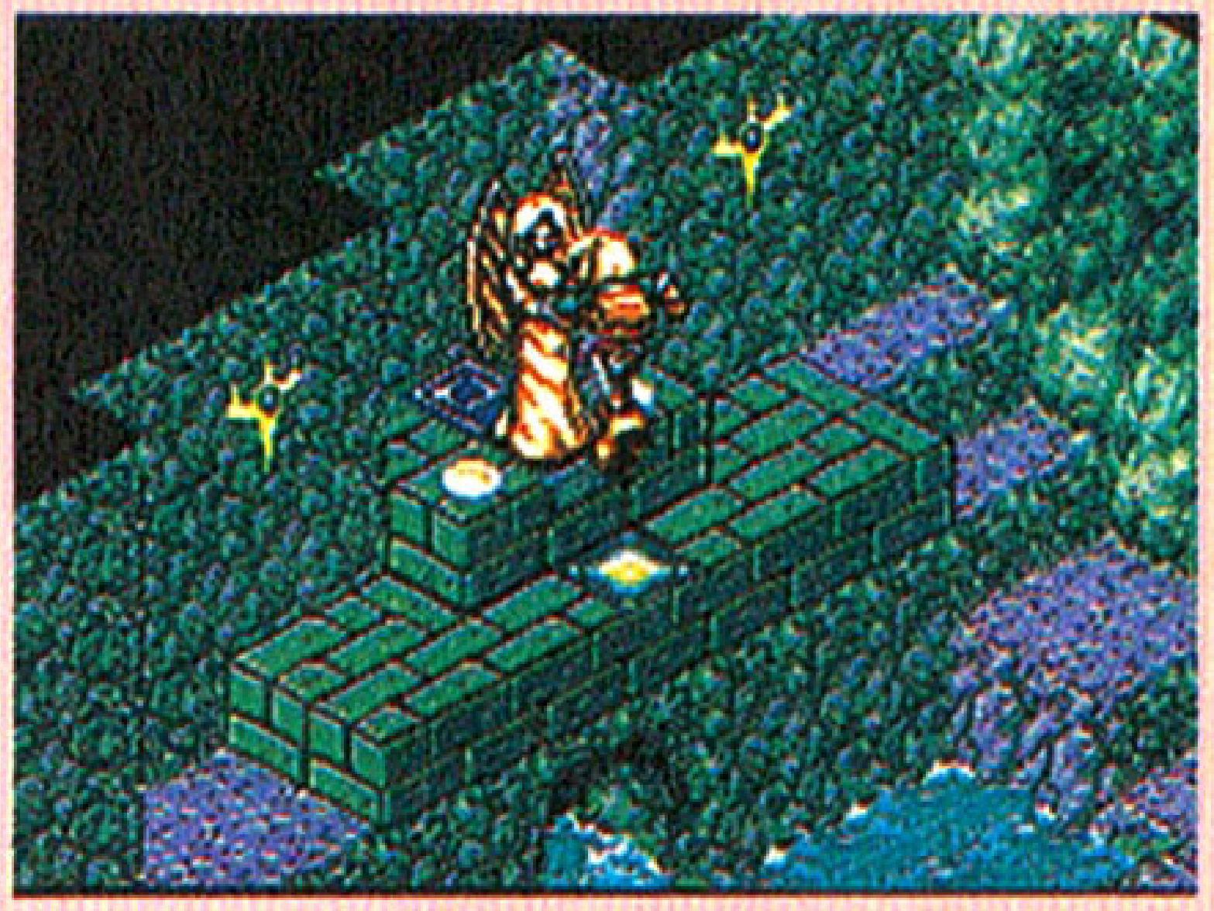


マップ上の記号

マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⋮）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

⑫女神像を調べる

女神像を正面から動かすと、水の流れが止まり、①と⑥の部屋に隠し通路の入口が出現する。まず①から進み、迷宮のカギを手に入れること。



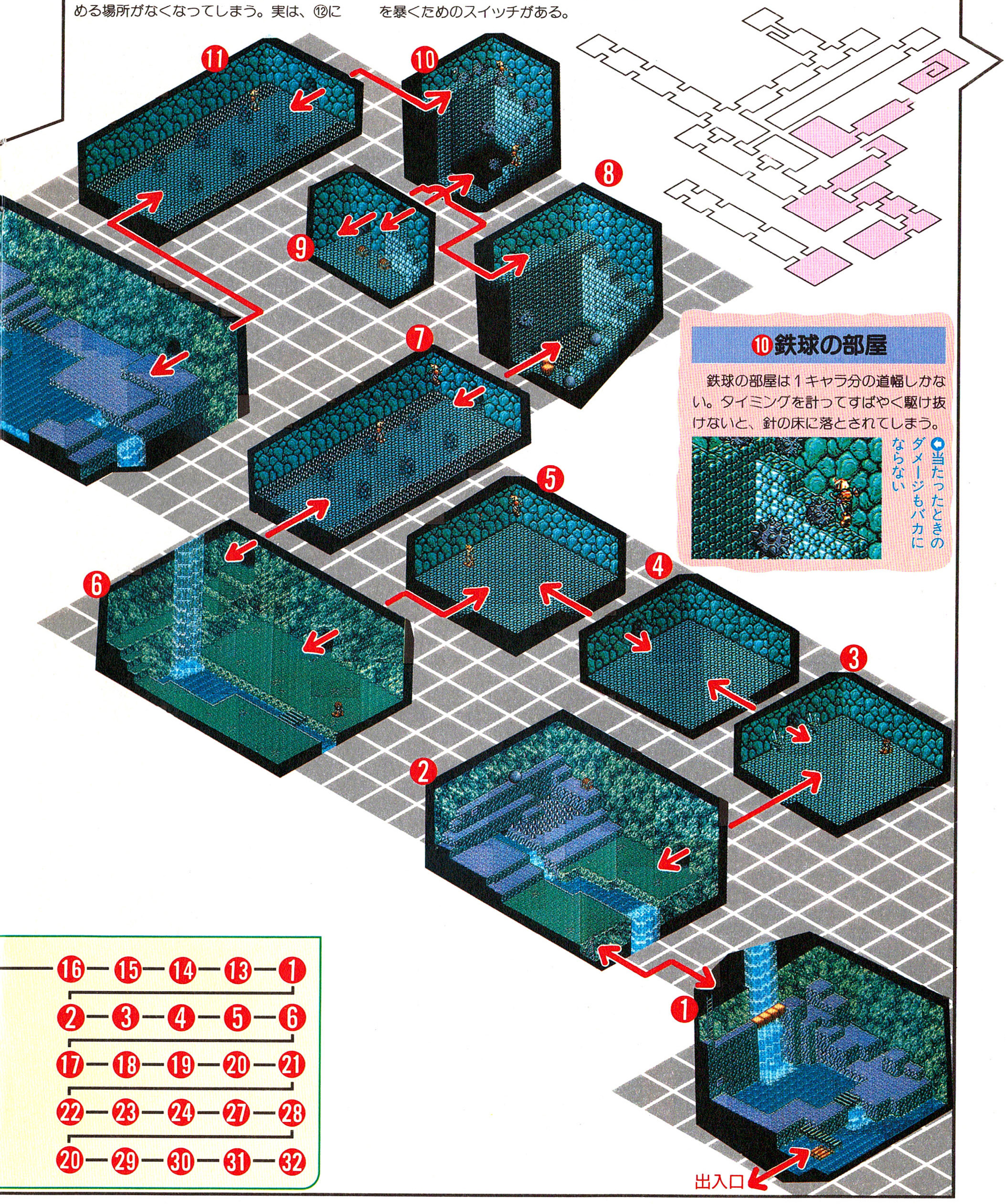
こんな場所に女神像。怪しすぎる

最短ルート

①—②—③—④—⑤
⑥—⑦—⑧—⑨—⑩
⑪—⑫—⑪—⑩—⑧
⑦—⑥—⑤—④—③
②—①—⑬—⑭—⑮

盗賊団の洞くつ　その1

この洞くつは、奥に進んでいくと⑫で進める場所がなくなってしまう。実は、⑫には洞くつ内の水の流れを止め、隠れた入口を暴くためのスイッチがある。



盗賊団の洞くつ全体図

⑩鉄球の部屋

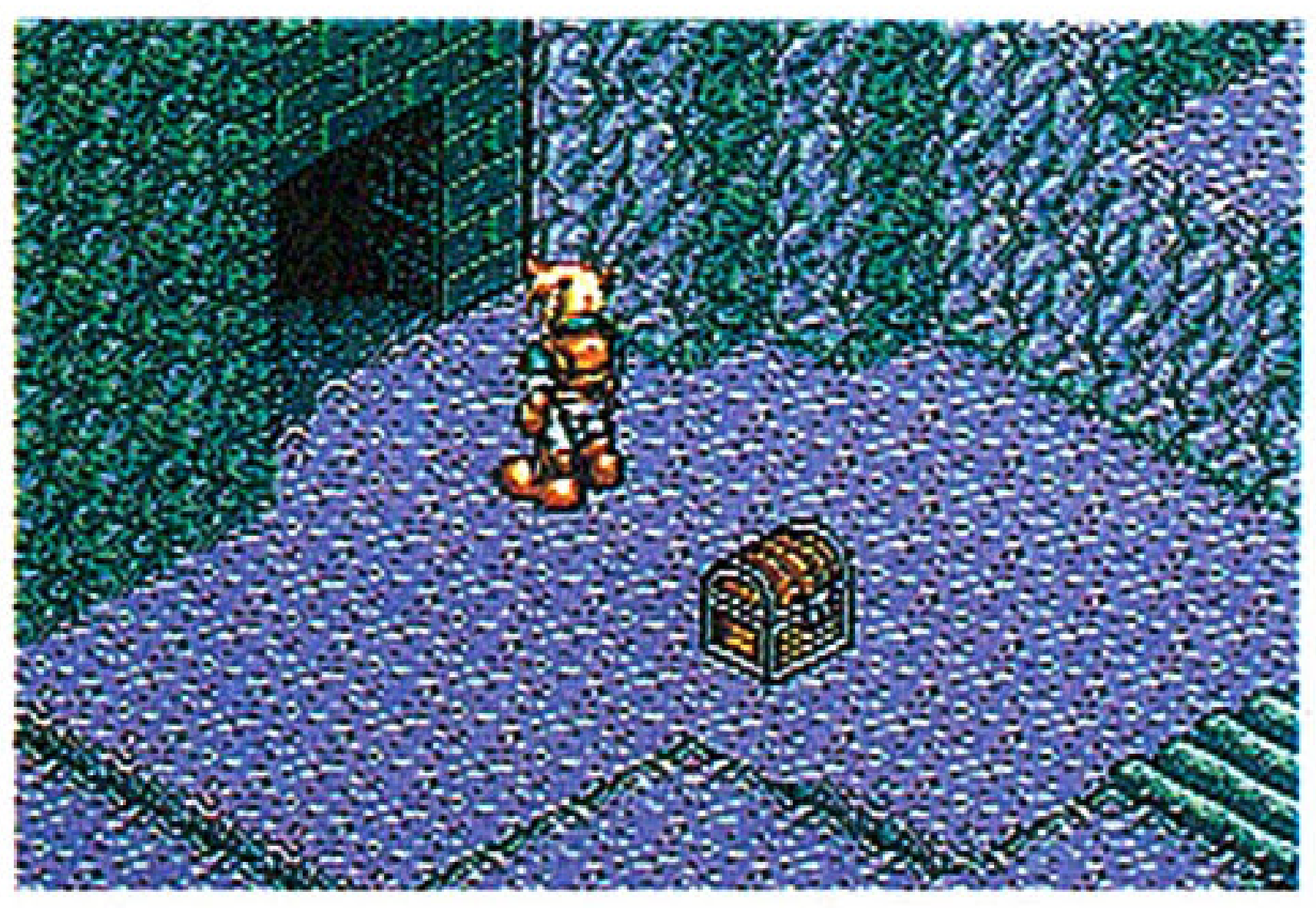
鉄球の部屋は1キャラ分の道幅しかない。タイミングを計ってすばやく駆け抜けないと、針の床に落とされてしまう。

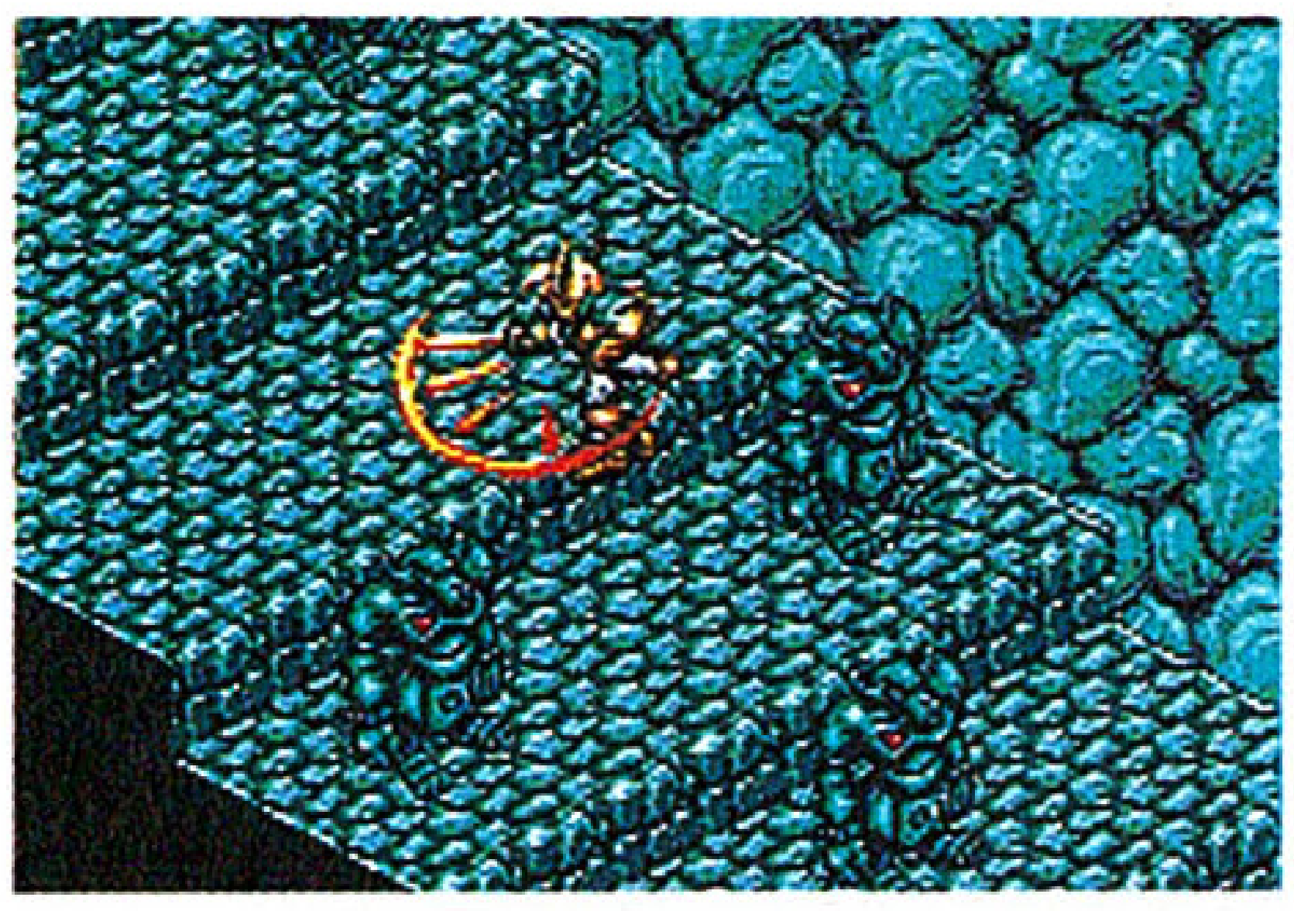
当たったときのダメージもバカにならない

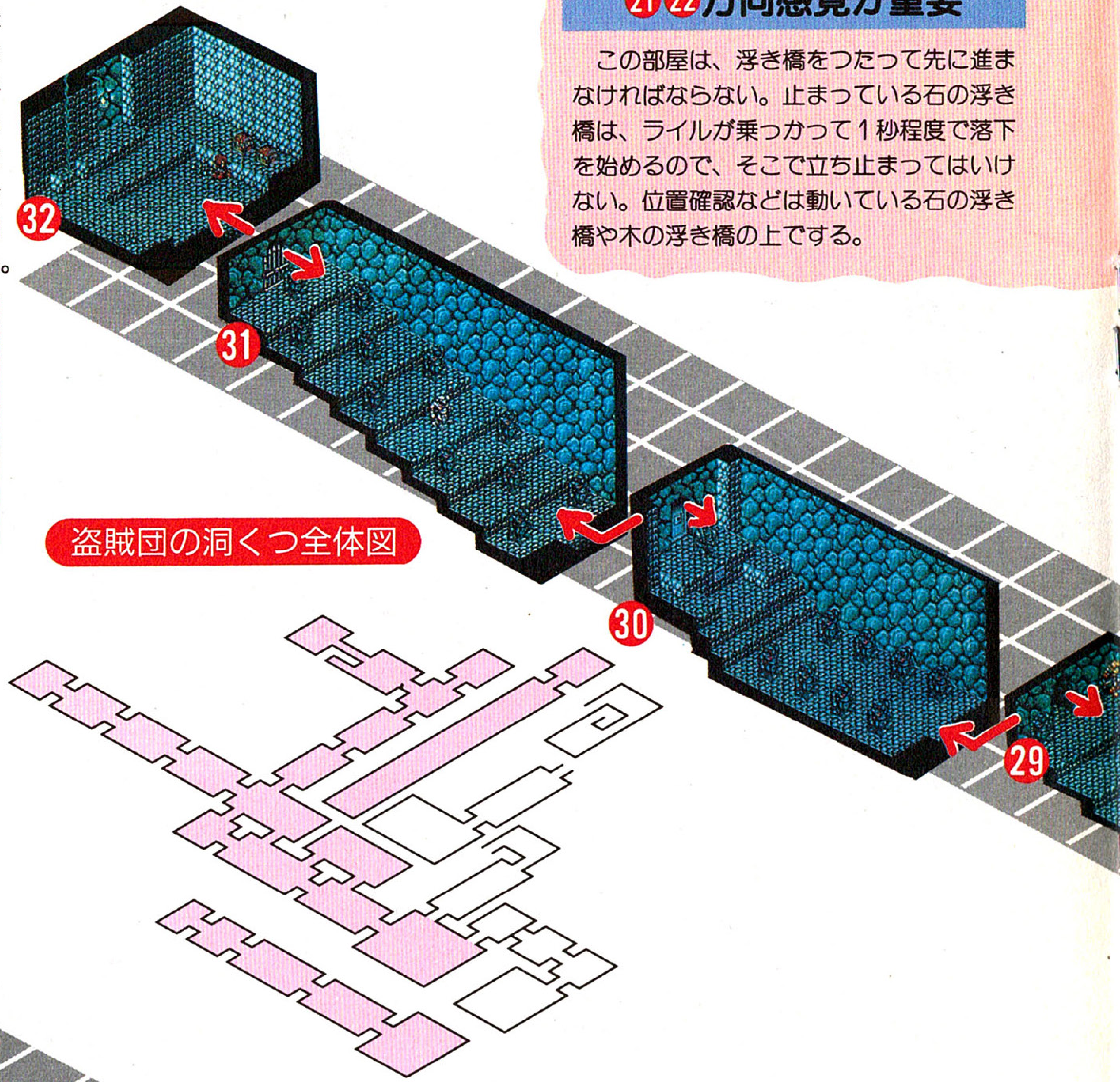
—⑯—⑮—⑭—⑬—①
②—③—④—⑤—⑥
⑰—⑱—⑲—⑳—㉑
㉒—㉓—㉔—㉗—㉘
⑳—㉙—㉚—㉛—㉜

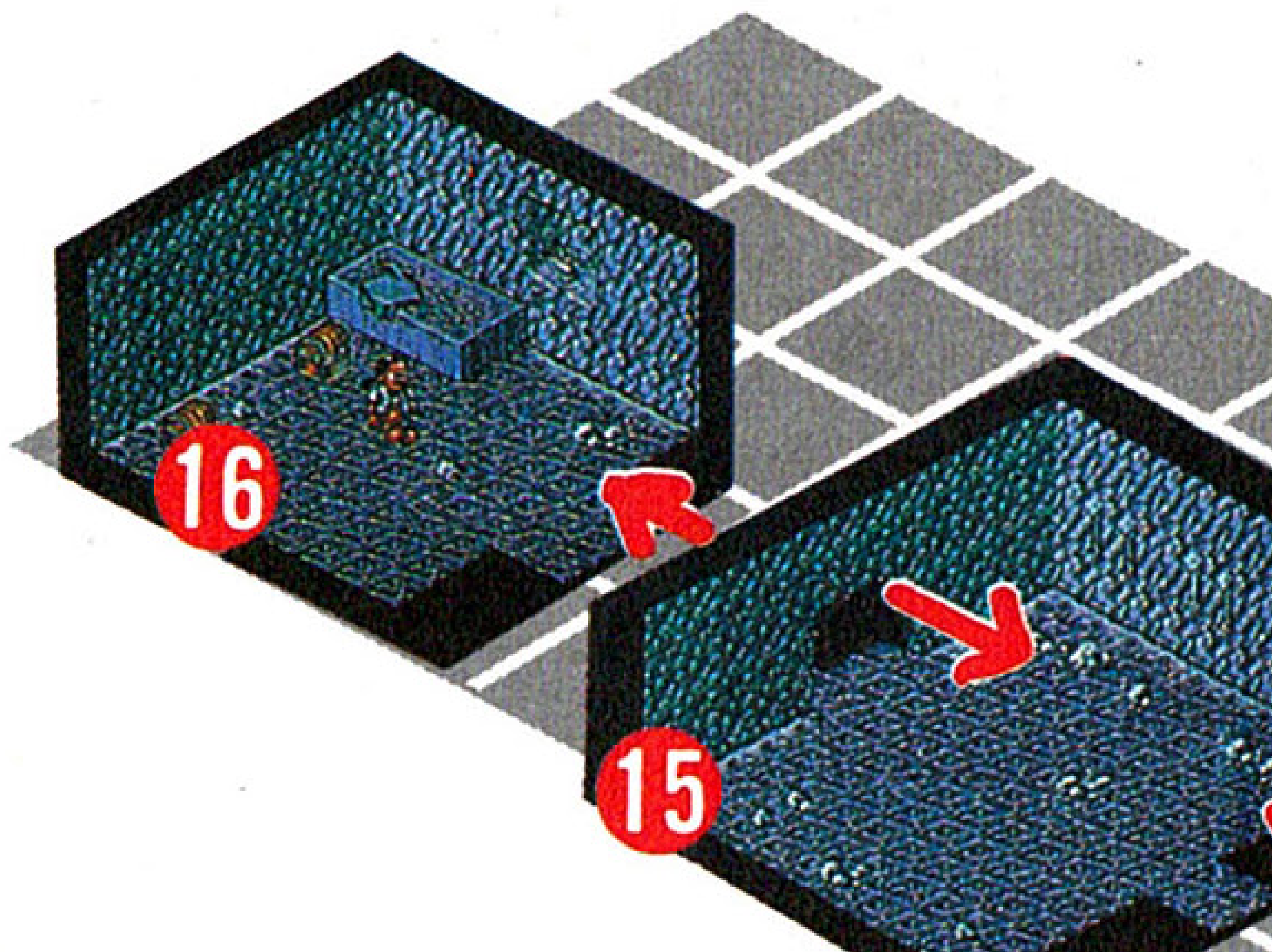
盗賊団の洞くつ その2

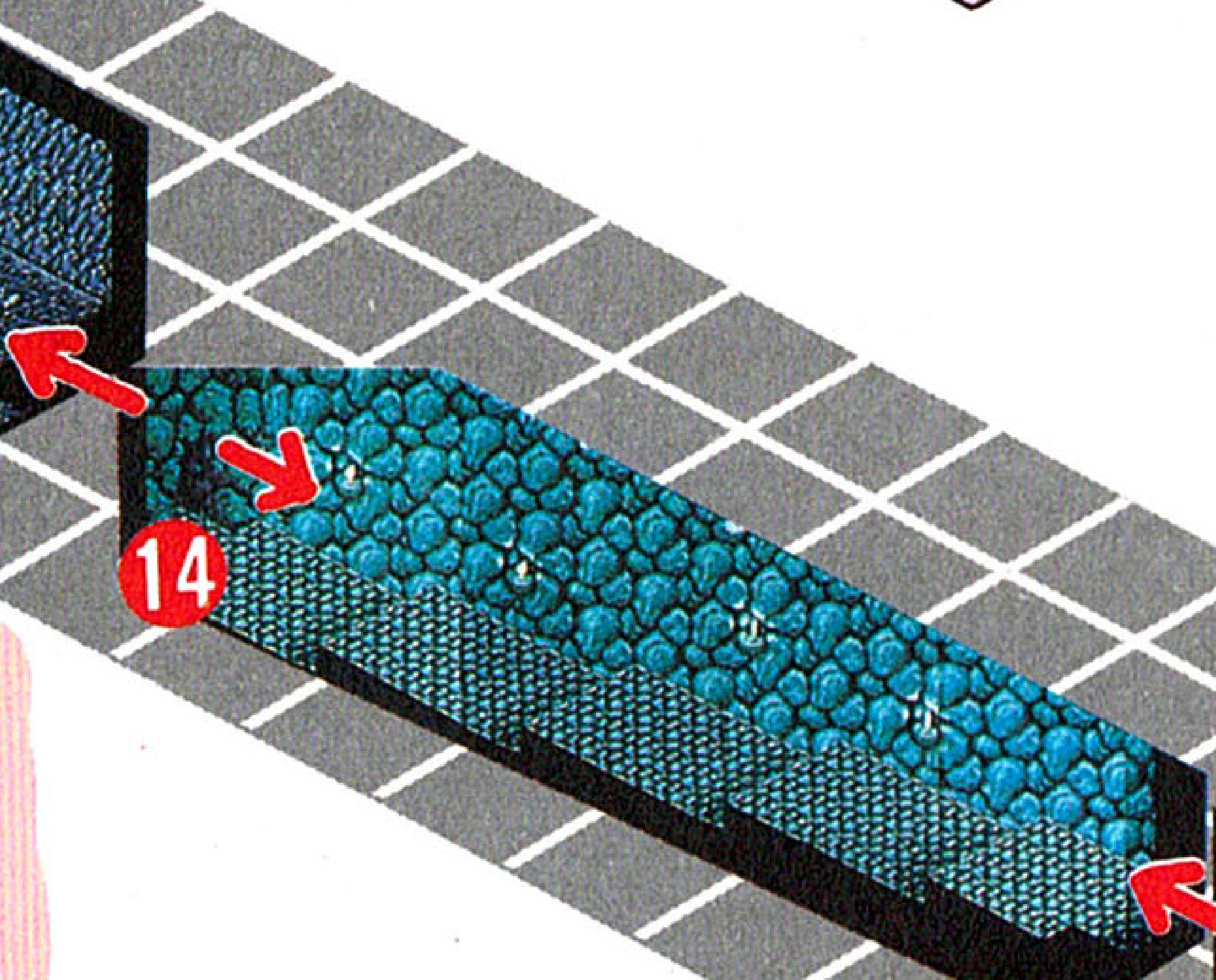
いよいよランドストーカーの醍醐味が味わえるしかけが、数多く出てくる。まずは再び①からスタートして迷宮のカギを入手する。次に⑥から、さらに奥へと進んでいく。鉄格子の扉は、必ずその部屋内に扉を開くしかけがあるので、開けられない場合は根気よく探すこと。また、クリアには関係しない、アイテム入手だけの部屋もある。

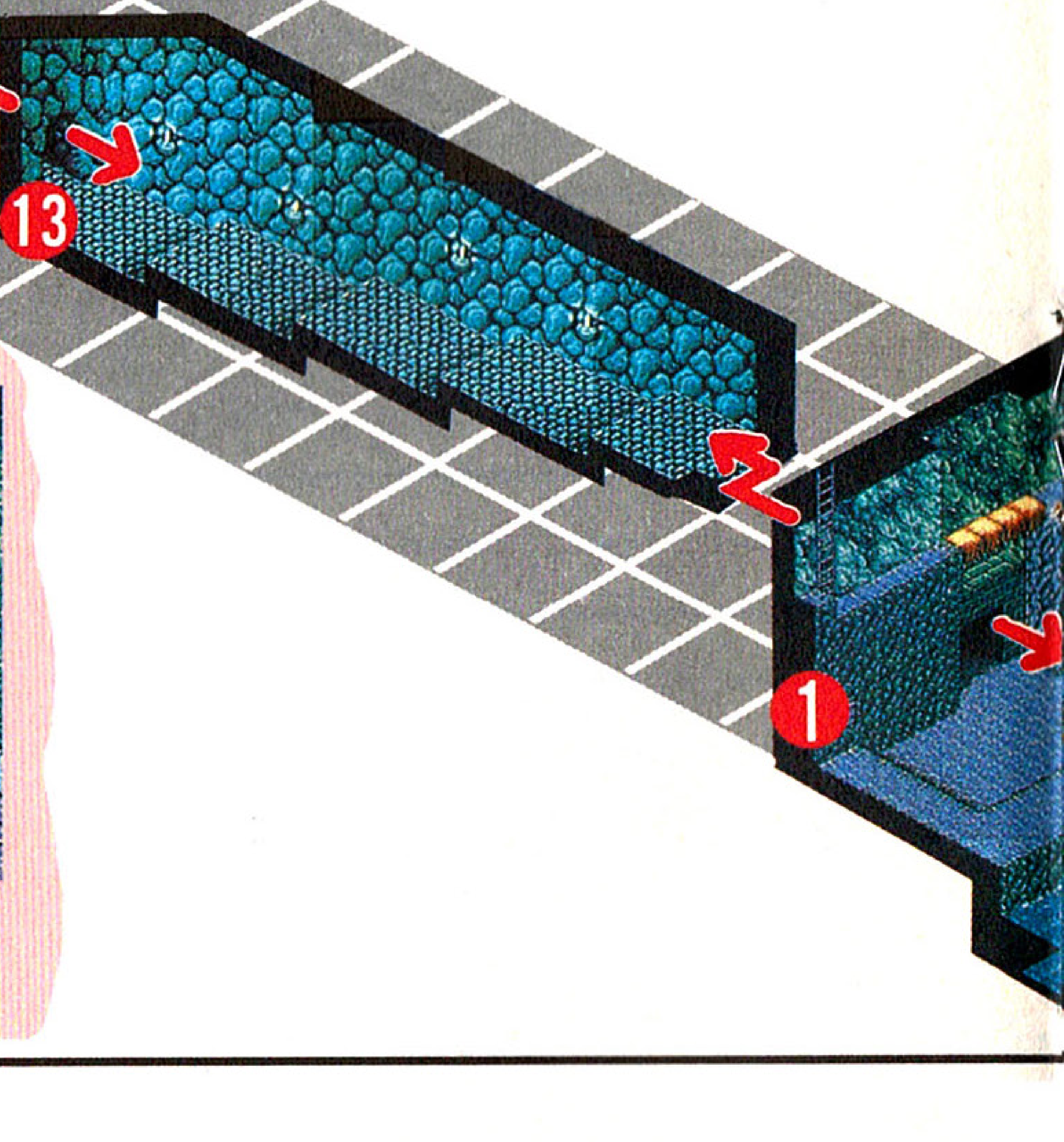

➡あるスイッチを押すと水が止まり入口が…


➡なにげない像が重要なカギとなる場合も…







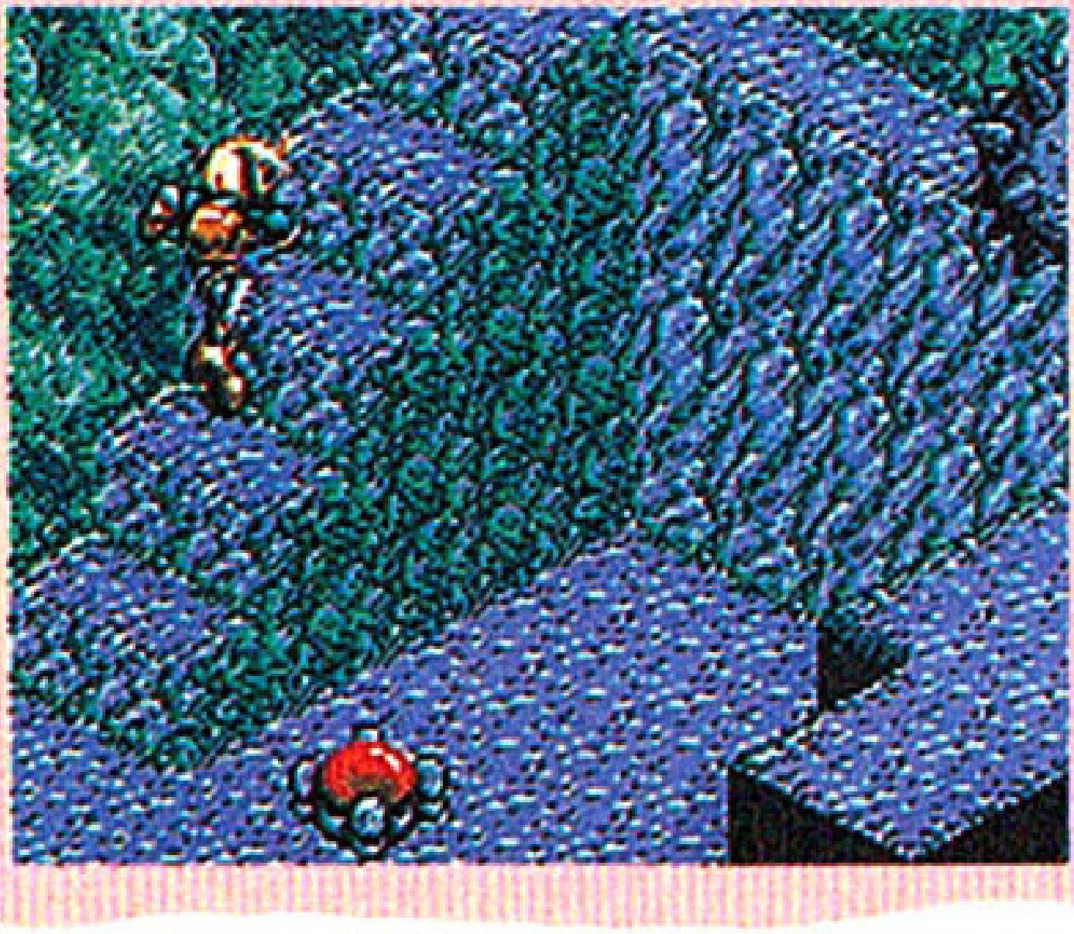


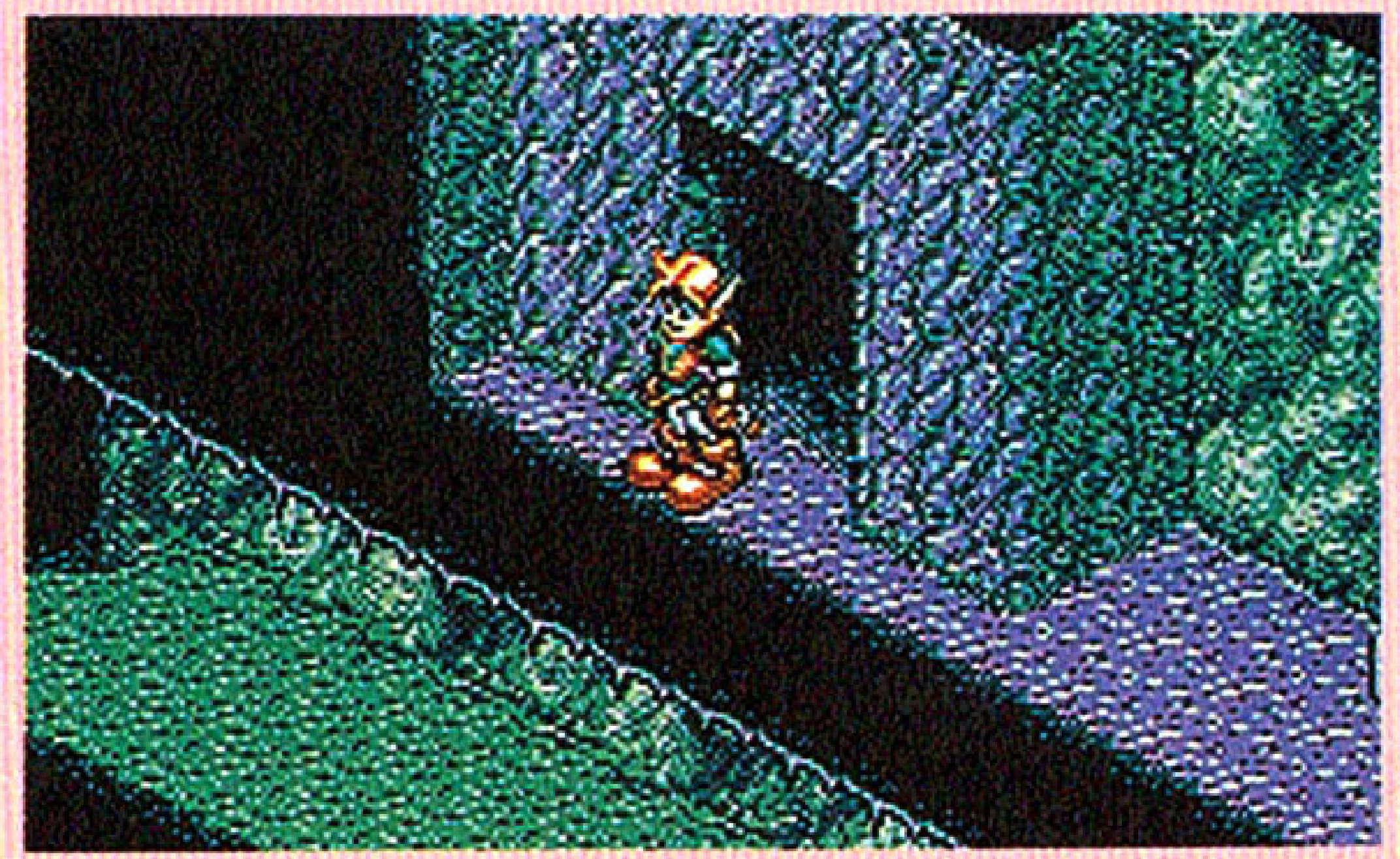
㉑㉒方向感覚が重要

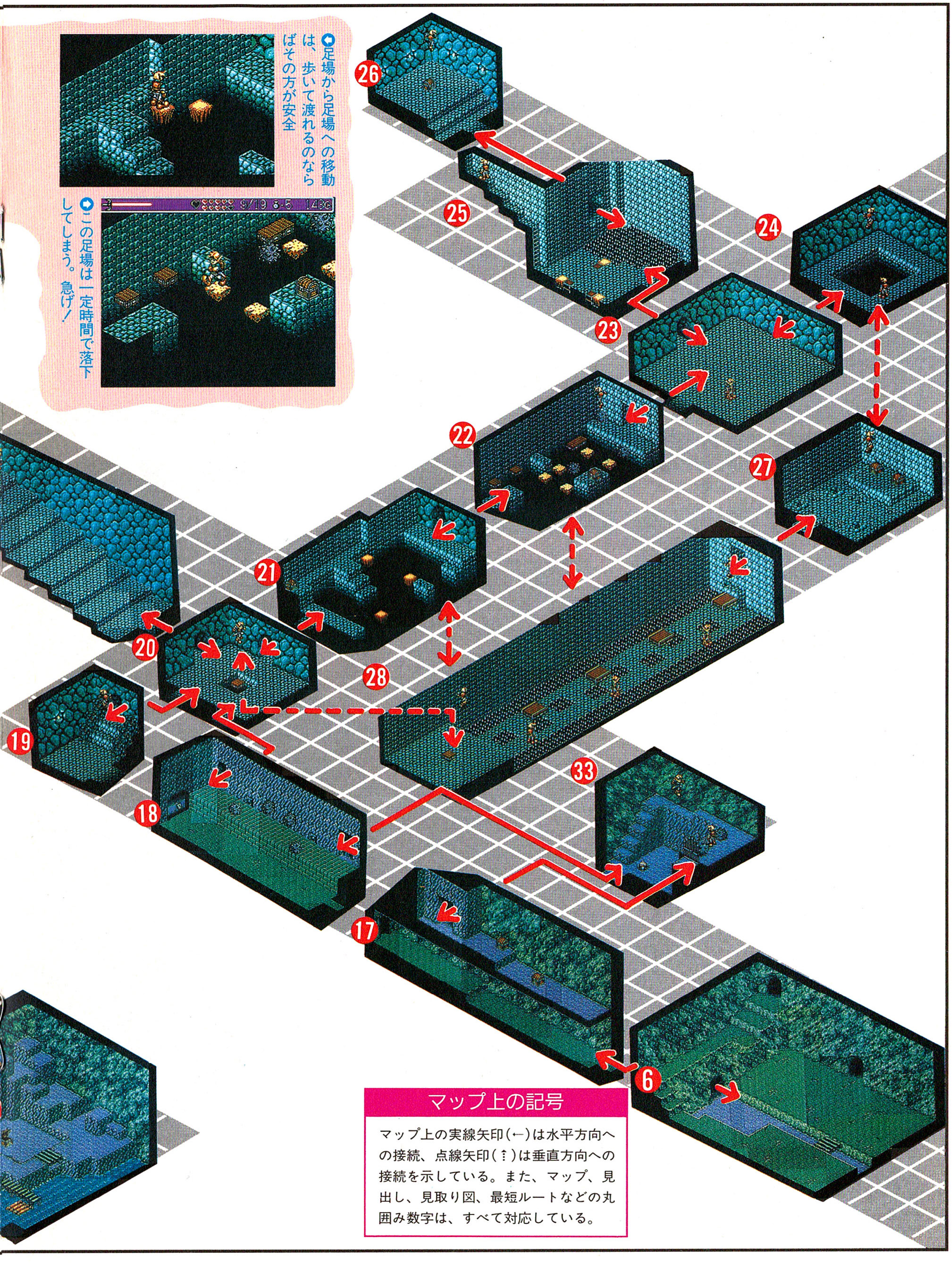
この部屋は、浮き橋をつたって先に進まなければならない。止まっている石の浮き橋は、ライルが乗っかって1秒程度で落下を始めるので、そこで立ち止まってはいけない。位置確認などは動いている石の浮き橋や木の浮き橋の上でする。

㉝スイッチでジャンプ

スイッチを押すと、一定時間上の扉が開くのでその間に通過すること。タイミングがとてもシビアなので、一回ミスしただけでタイムオーバーになってしまう。この扉を通過するには、左右に移動している鉄球を見極めて進んでいくこと。ただ、上から落ちてくる鉄球にぶつかって無敵状態になったとき、すり抜けられることがある。


➡スイッチを押したら、そのままこの場所にジャンプする


⬆うまく扉を抜けることができれば、この場所に行くことができる


26
25
24
23
22
27
21
20
28
19
33
18
17
6

●足場から足場への移動は、歩いて渡れるのならばその方が安全

●この足場は一定時間で落下してしまう。急げ！

マップ上の記号

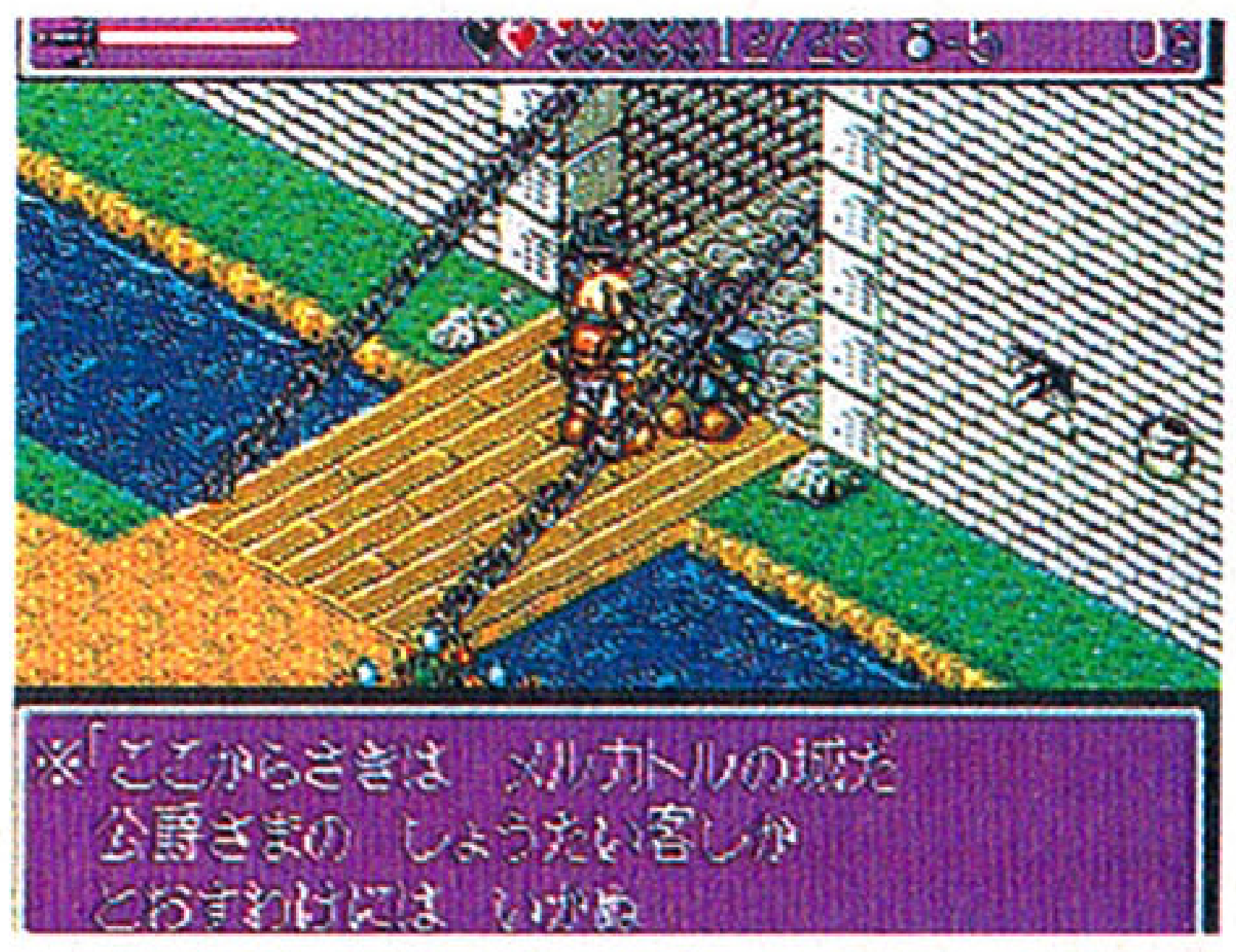
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇡)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

メルカトルでうわさの公爵に会う

この町での目的は公爵に会い、魔道師ミルの討伐を依頼されること。しかし、公爵のいるメルカトル城に入るには、ドンメル将軍という人の招待が必要だ。とりあえずは、町の人々から情報を集めることに専念しよう。そうすれば、自然と道が開けてくる。

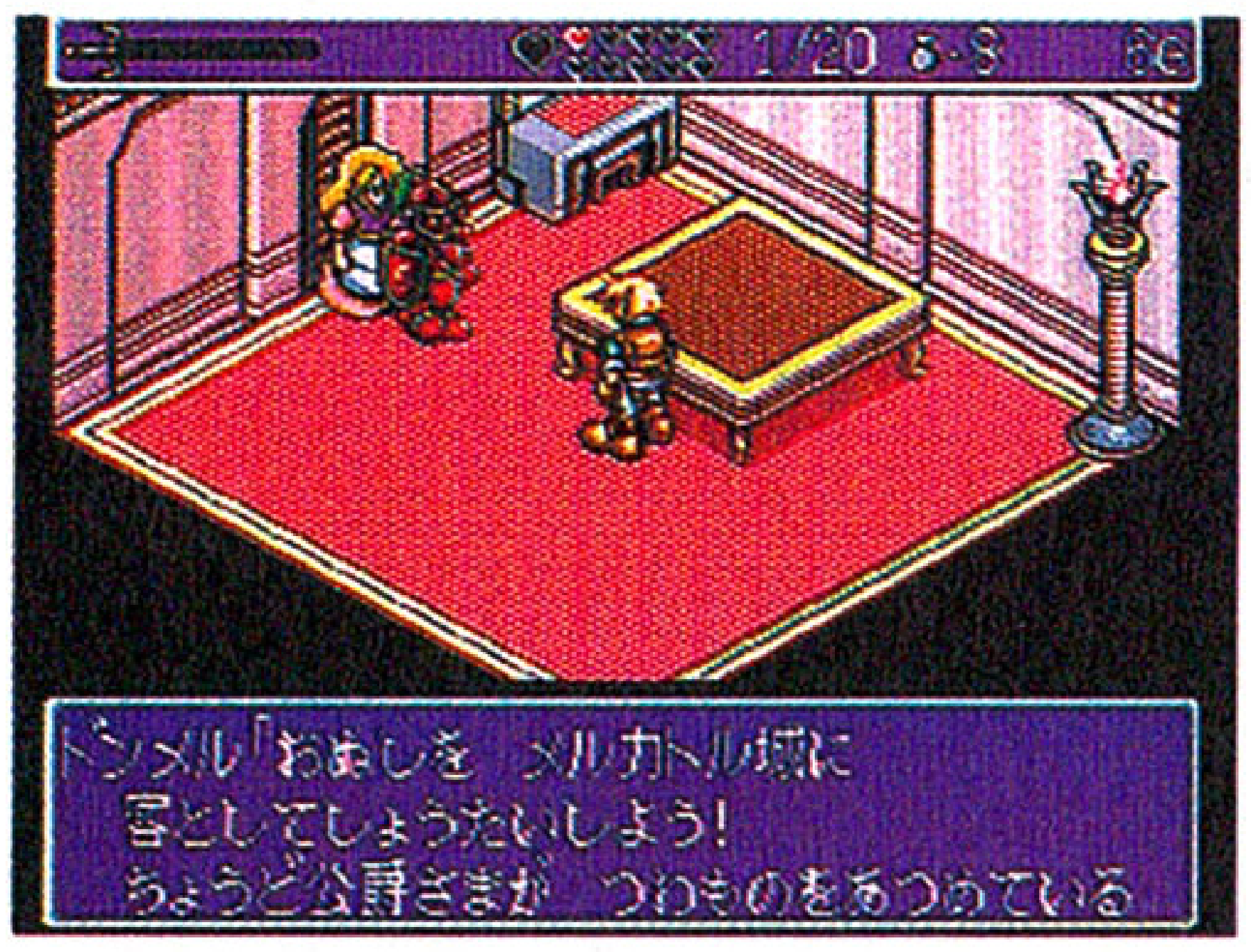
町中の情報を集める

ドンメル将軍に会うには、町のある人物と会話をしなければならない。その人物と会話した後、城の裏口に行くと女の子が立っているので会話してみよう。すると、裏口からドンメル将軍が現れる。



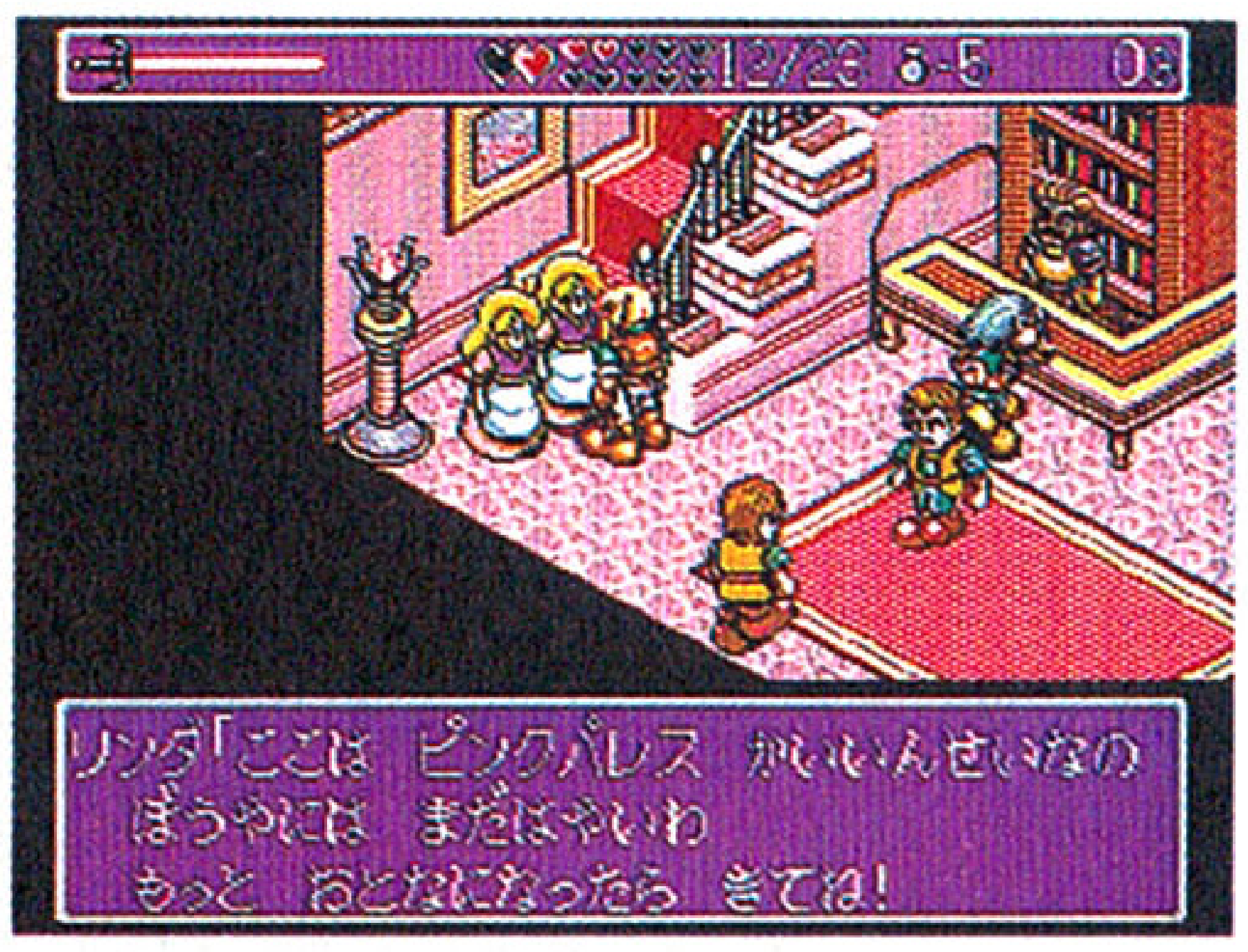
※「ここからさきは　メルカトルの城だ
公爵さまの　しょうたい客しか
とおすわけには　いかぬ

公爵の招待がなければ城には入れない。ドンメル将軍を探そう



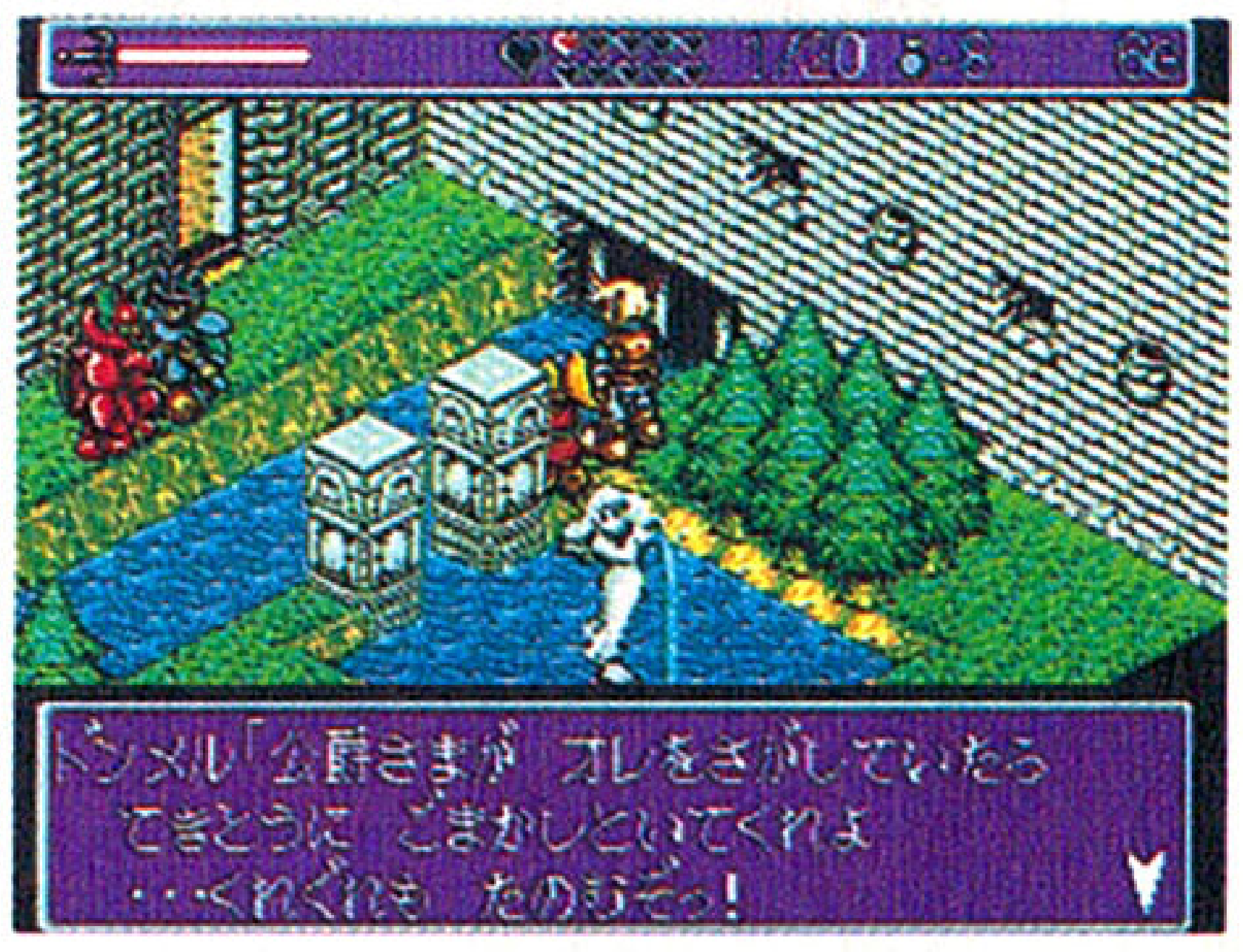
ドンメル「おぬしを　メルカトル城に
客としてしょうたいしよう！
ちょうど公爵さまが　つわものをあつめている

城に入るにはドンメル将軍の招待が必要だ



リンダ「ここは　ピンクパレス　かいいんせいなの
ぼうやには　まだはやいわ
もっと　おとなになったら　きてね！

最初はピンクパレスに入ることはできない。残念



ドンメル「公爵さまが　オレをさがしていたら
てきとうに　ごまかしといてくれよ
・・くれぐれも　たのむぞっ！

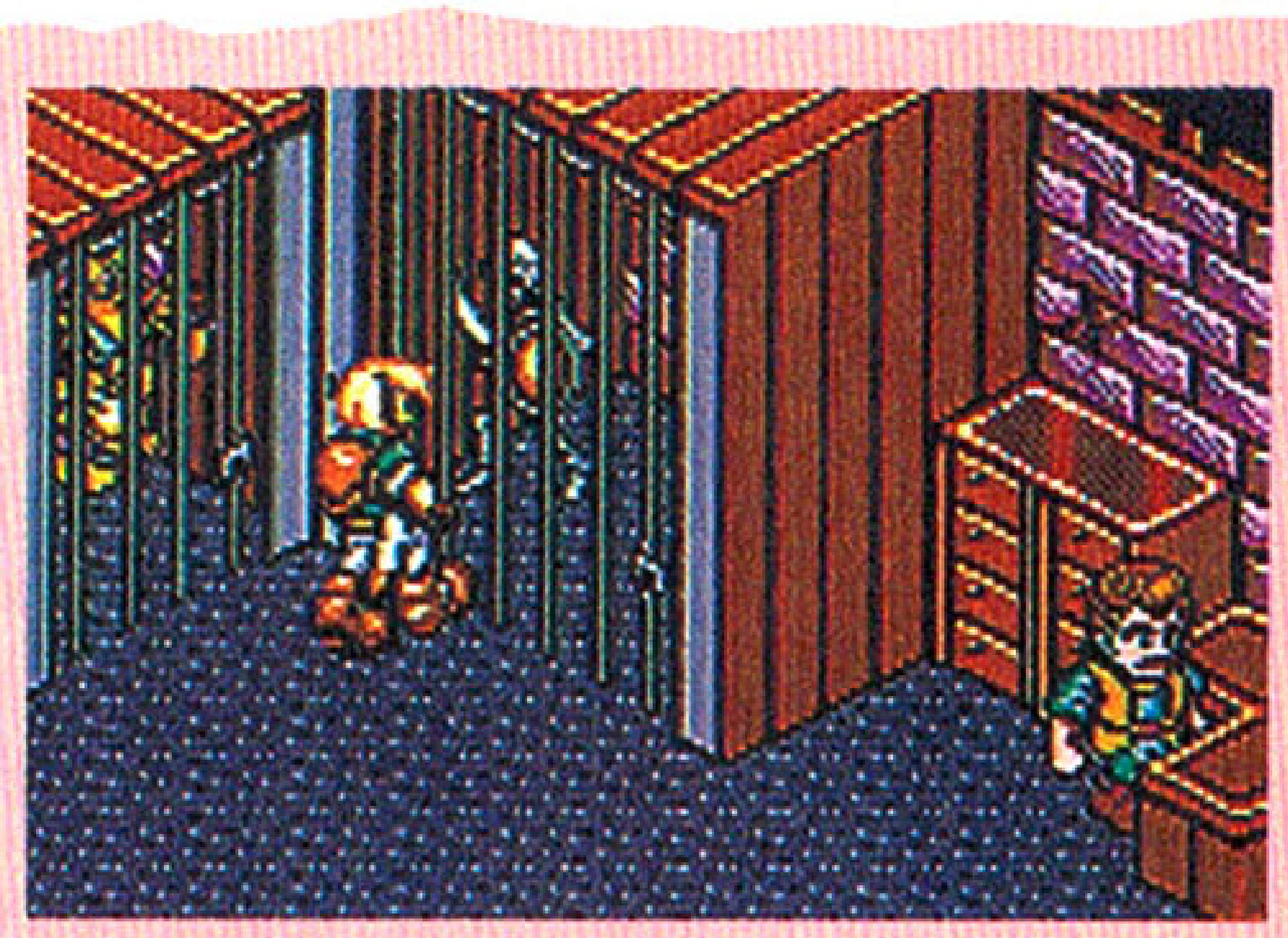
町の住人と一通り会話したらこの場所に来よう。ドンメル将軍めっけ！

メルカトルの町マップ

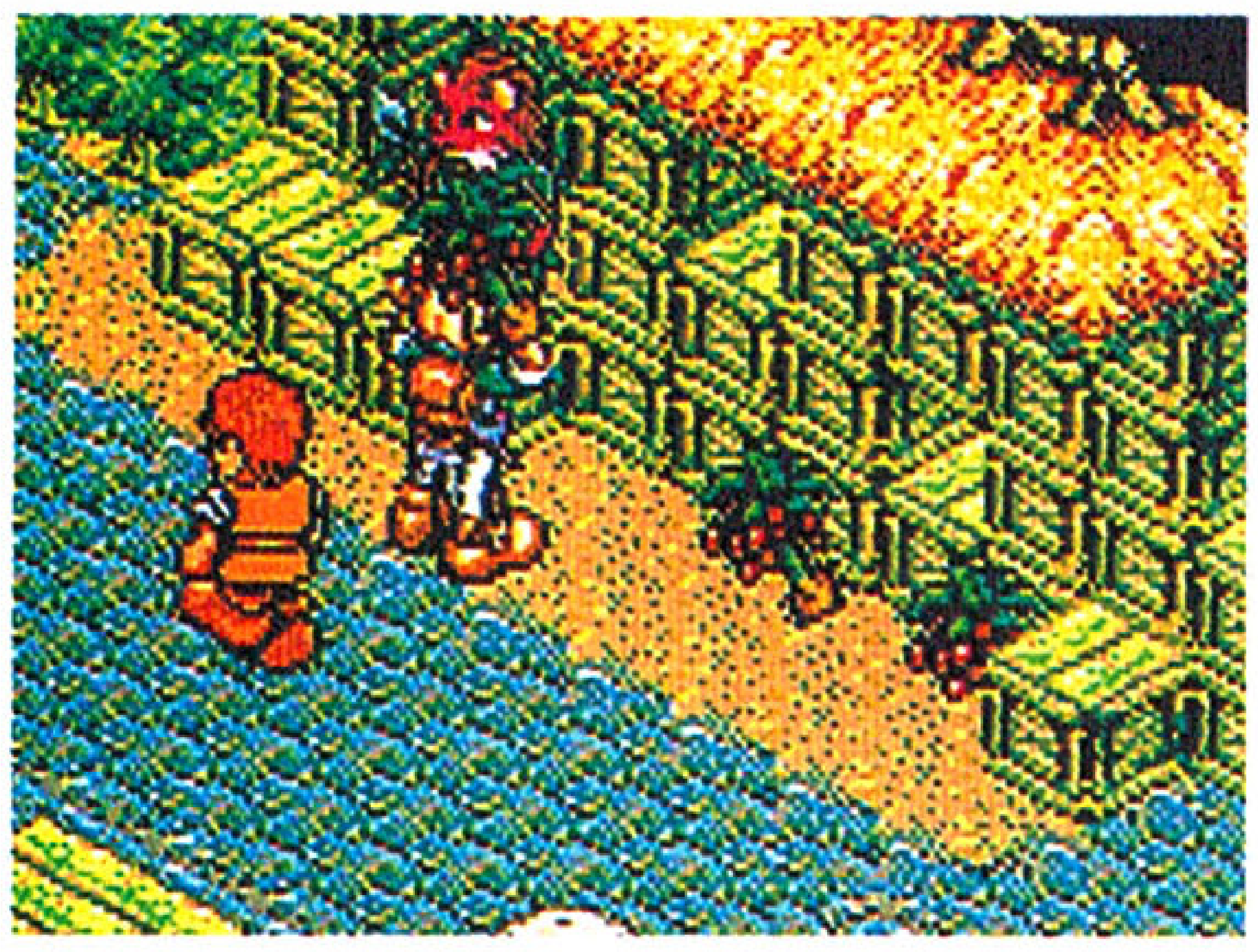
この町は広いので町の人々に話を聞くだけでも一苦労。このマップを利用して位置を確認しながら歩き回ろう。イベントが進むと港でもエケエケの実を買うことができるようになる。道具屋よりもこちらの方が安く買える。また、ミルの塔に行く前に閉店中の道具屋に行くと面白いイベントが…。

モンスター館

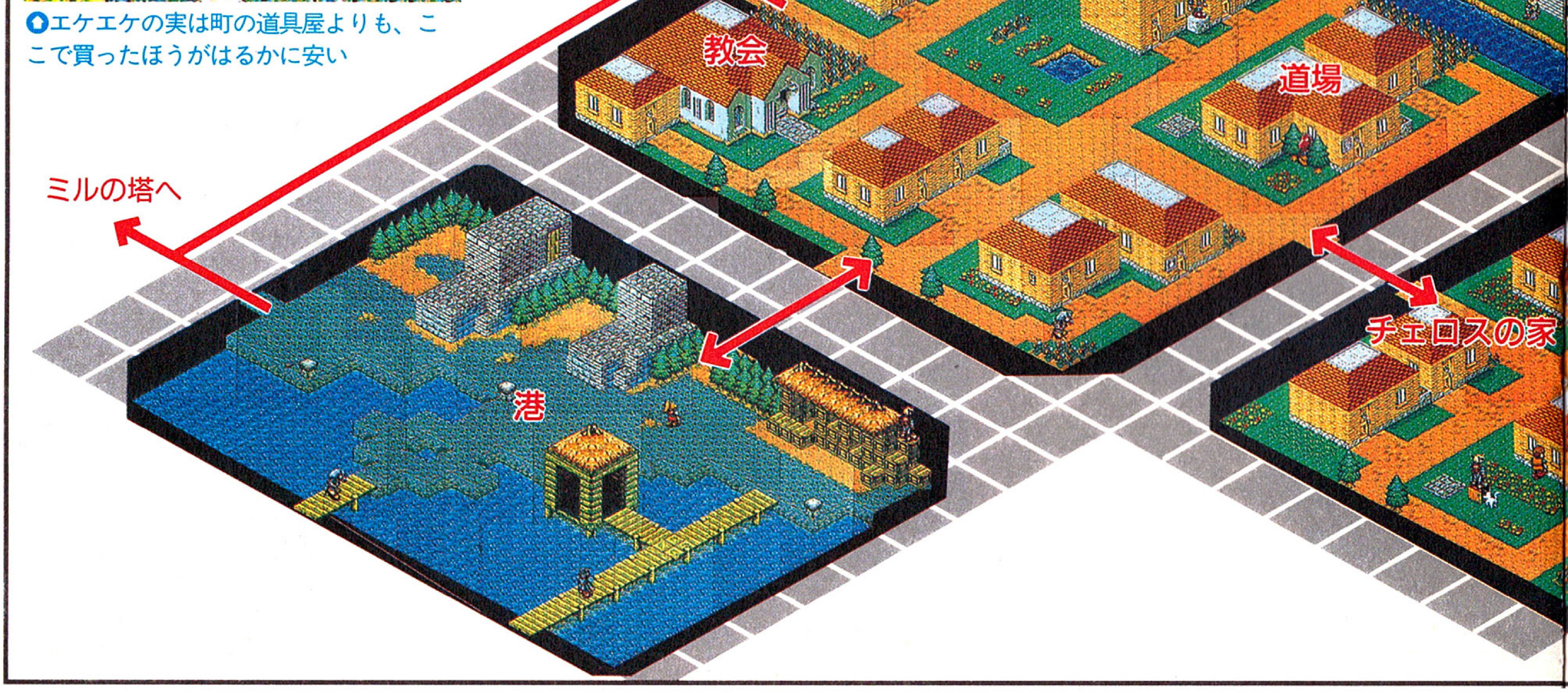
ここには、スケルトンやオークなどの各種モンスターが生け捕りになっており、大陸に送られるのを待っている。主人の話によると、大陸ではモンスターが珍しいので、高い値段で売れるのだそうだ。直接イベントには関係はないので、モンスターに興味のある人だけどうぞ。



檻の中にはモンスターが入っている

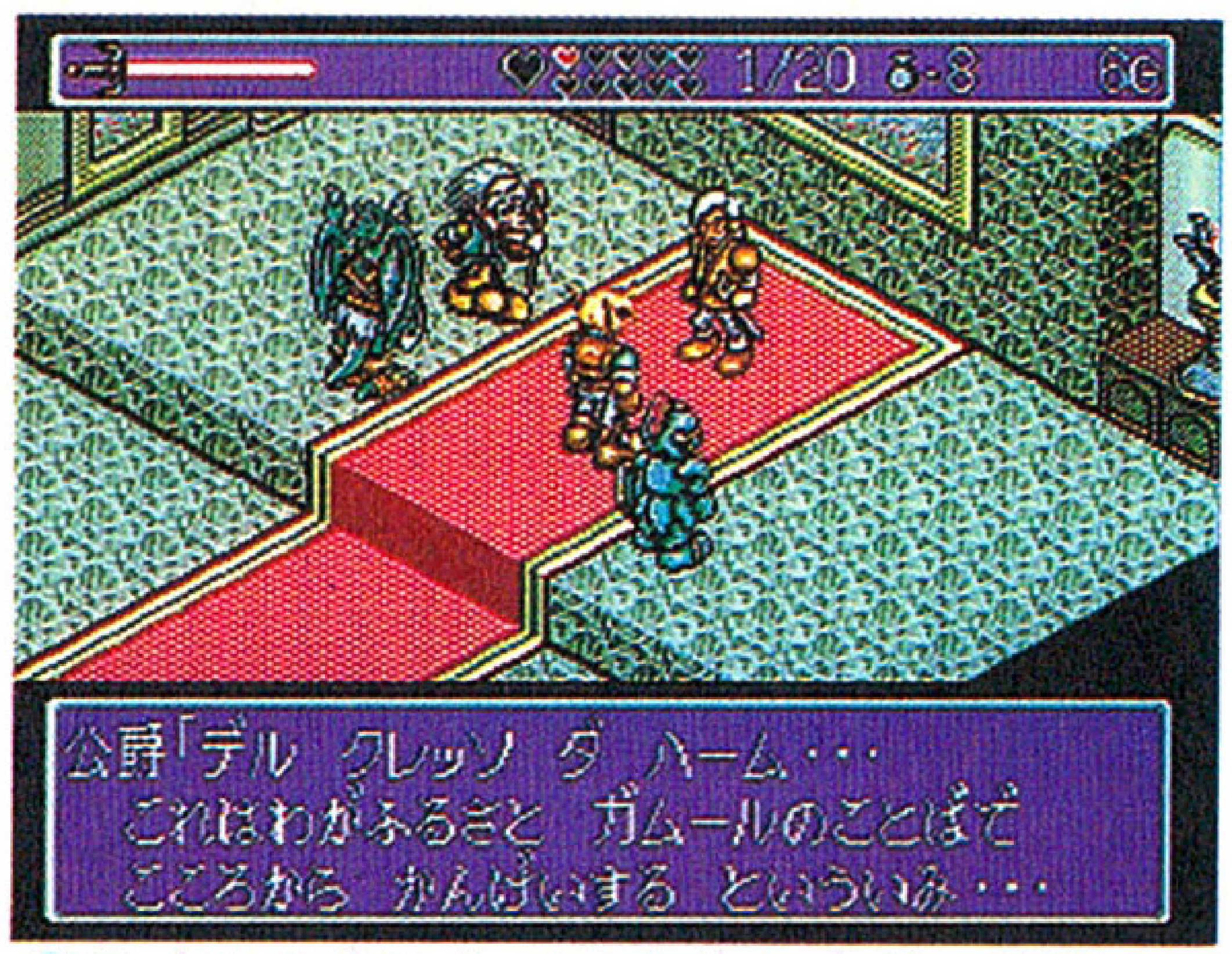


エケエケの実は町の道具屋よりも、ここで買ったほうがはるかに安い



公爵の客人となる

将軍の後を追ってピンクパレスに入るが、入場を断られてしまう。中に入るには魔法占いおばばの家で、姿を変える必要がある。中に入れば自然と将軍に会うことができ、城に客人として招待される。

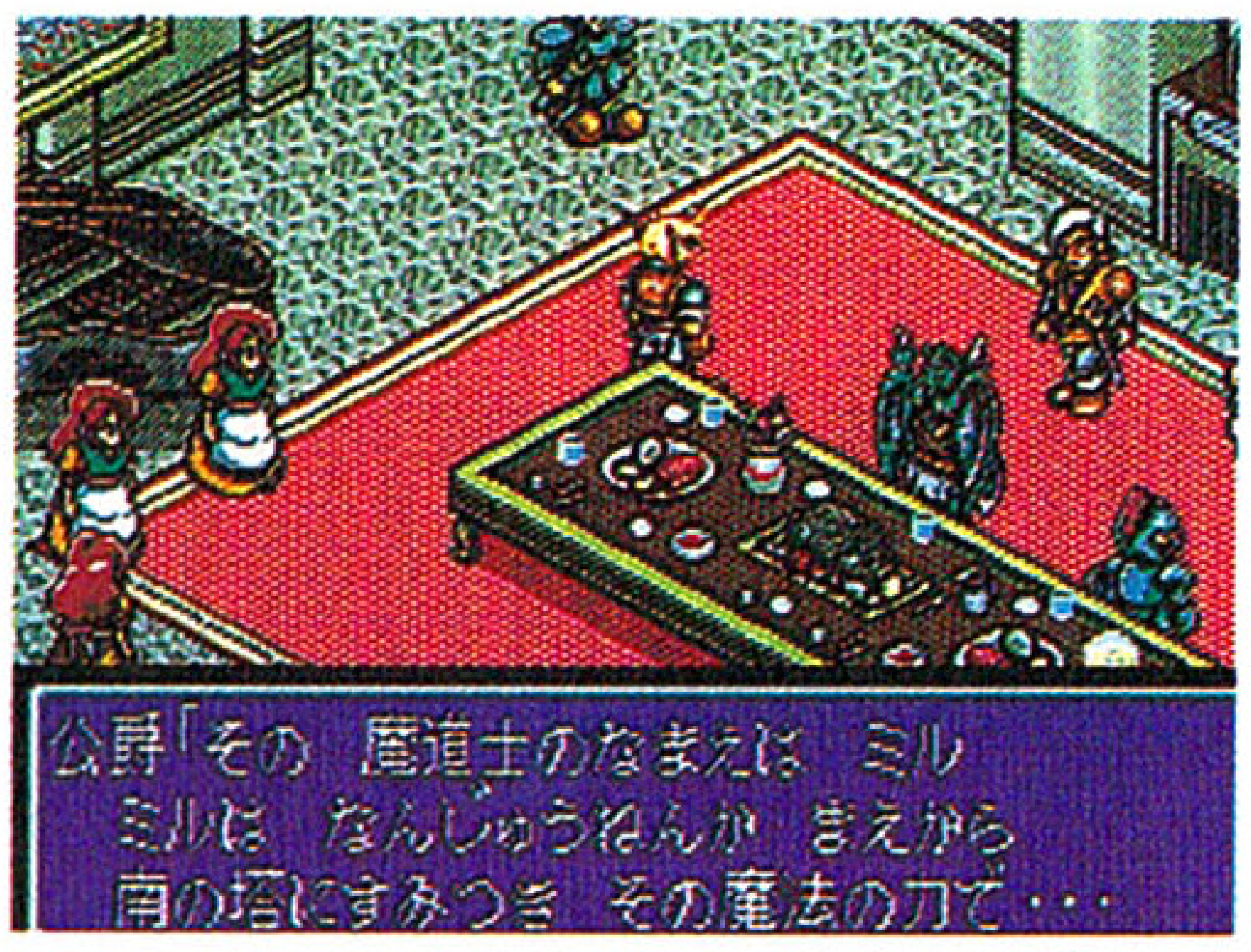


公爵「デル クレッソ ダ ハーム・・・
これはわがふるさと ガムールのことばで
こころから かんげいする といういみ・・・

⬆ライルの他にもメルカトル公爵に招待されていたようだ

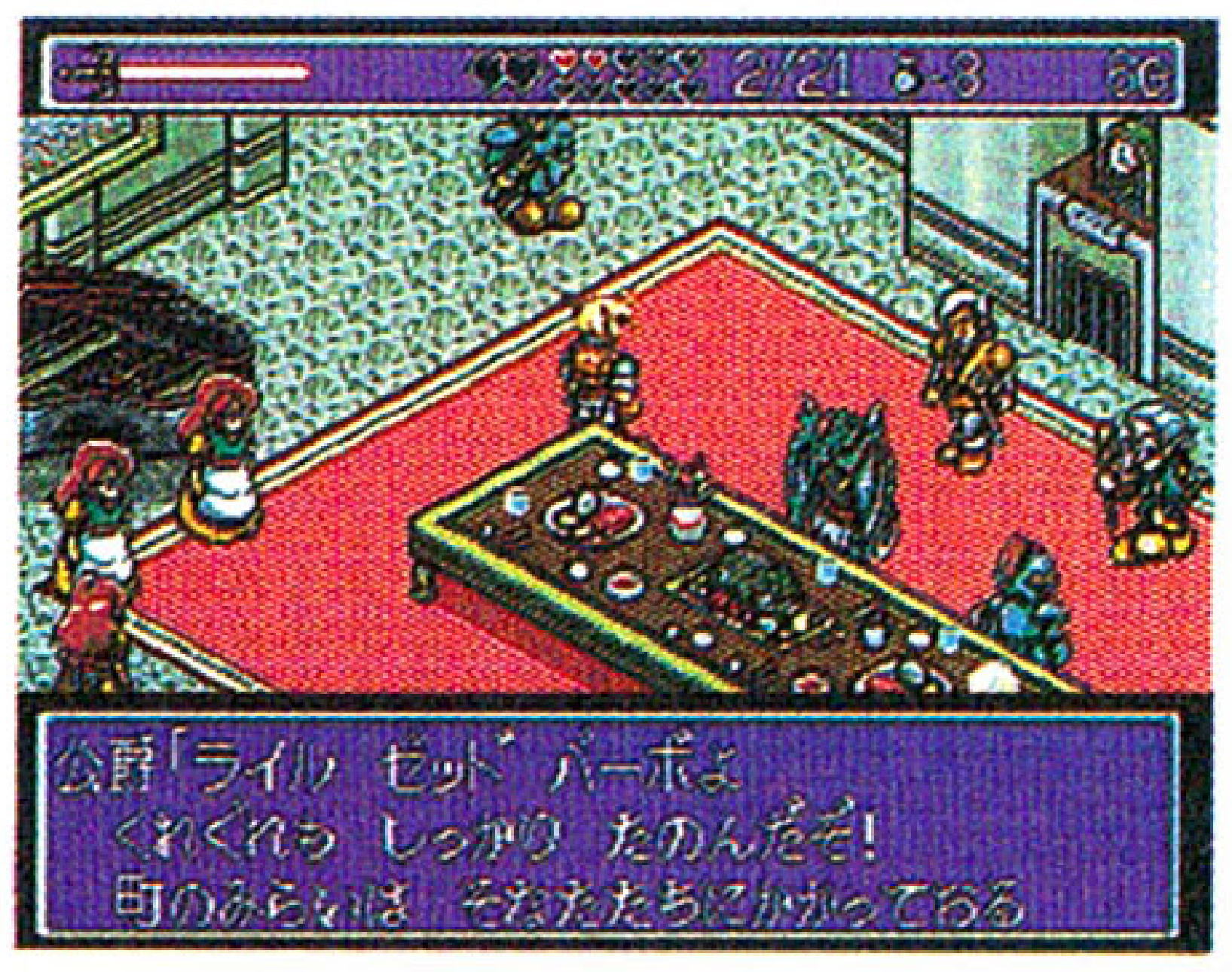
晩餐会に招待される

客人となったライルは晩餐会に招待され、公爵に魔術師ミルの討伐を依頼される。司祭の話によれば、ミルの住んでいる南の塔の入口には、結界が張ってあり入ることができないそうだ。結界を破る方法はドンメル将軍が知っているらしい。城中のどこかにいるドンメル将軍から、結界を破る方法を聞こう。



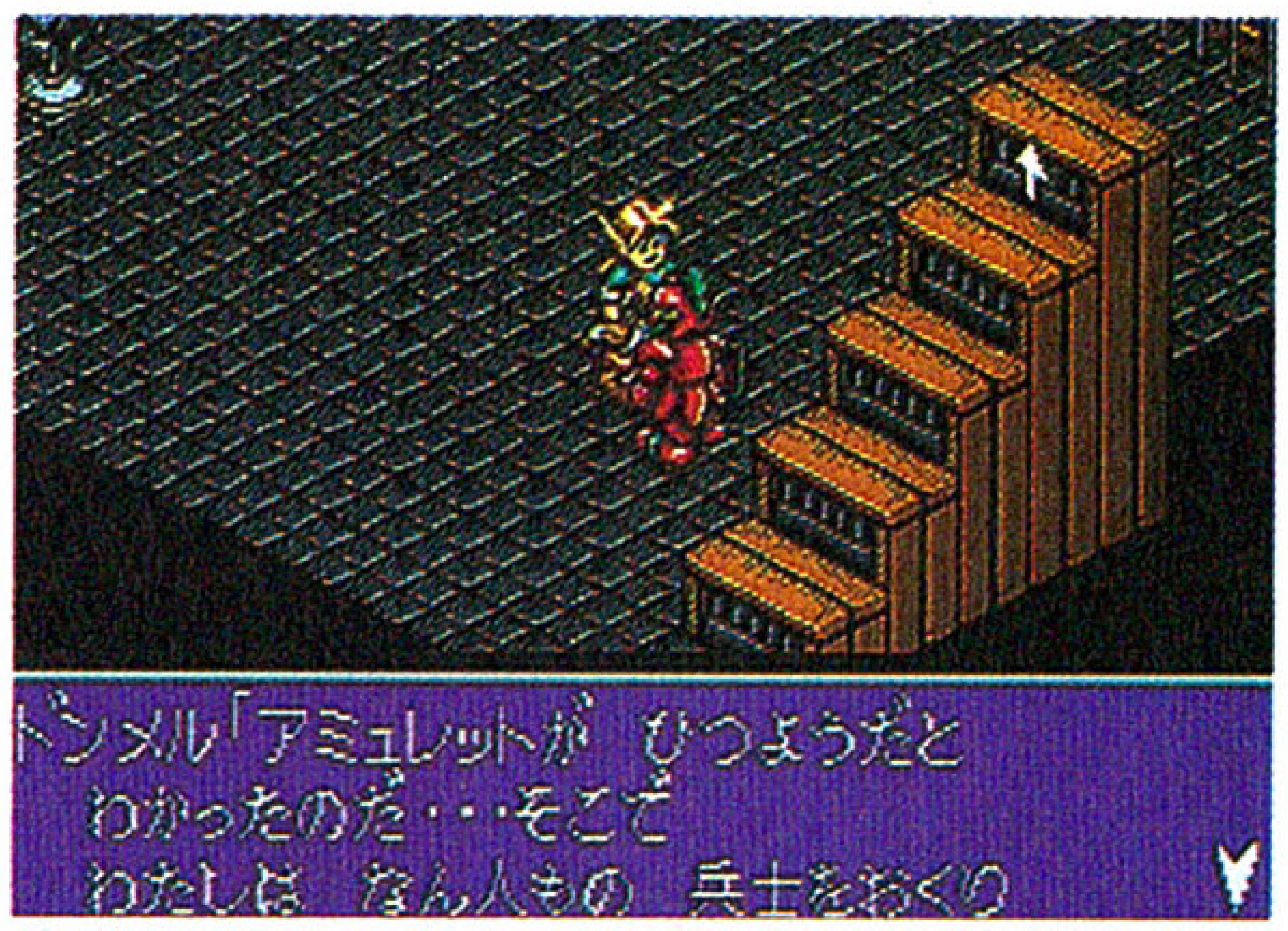
公爵「その 魔道士のなまえは ミル
ミルは なんじゅうねんか まえから
南の塔にすみつき その魔法の力で・・・

➡魔道師ミルは町の南にある塔に住んでいる



公爵「ライル ゼット バーボよ
くれぐれも しっかり たのんだぞ!
町のみらいは そなたたちにかかっておる

⬅ミルの討伐を依頼されたのはライル・バーボ・ゼットの3人



ドンメル「アミュレットが ひつようだと
わかったのだ・・・そこで
わたしは なん人もの 兵士をおくり

⬆晩餐会後、寝室に戻るまえにドンメル将軍を探して話を聞いておこう

ピンクパレス

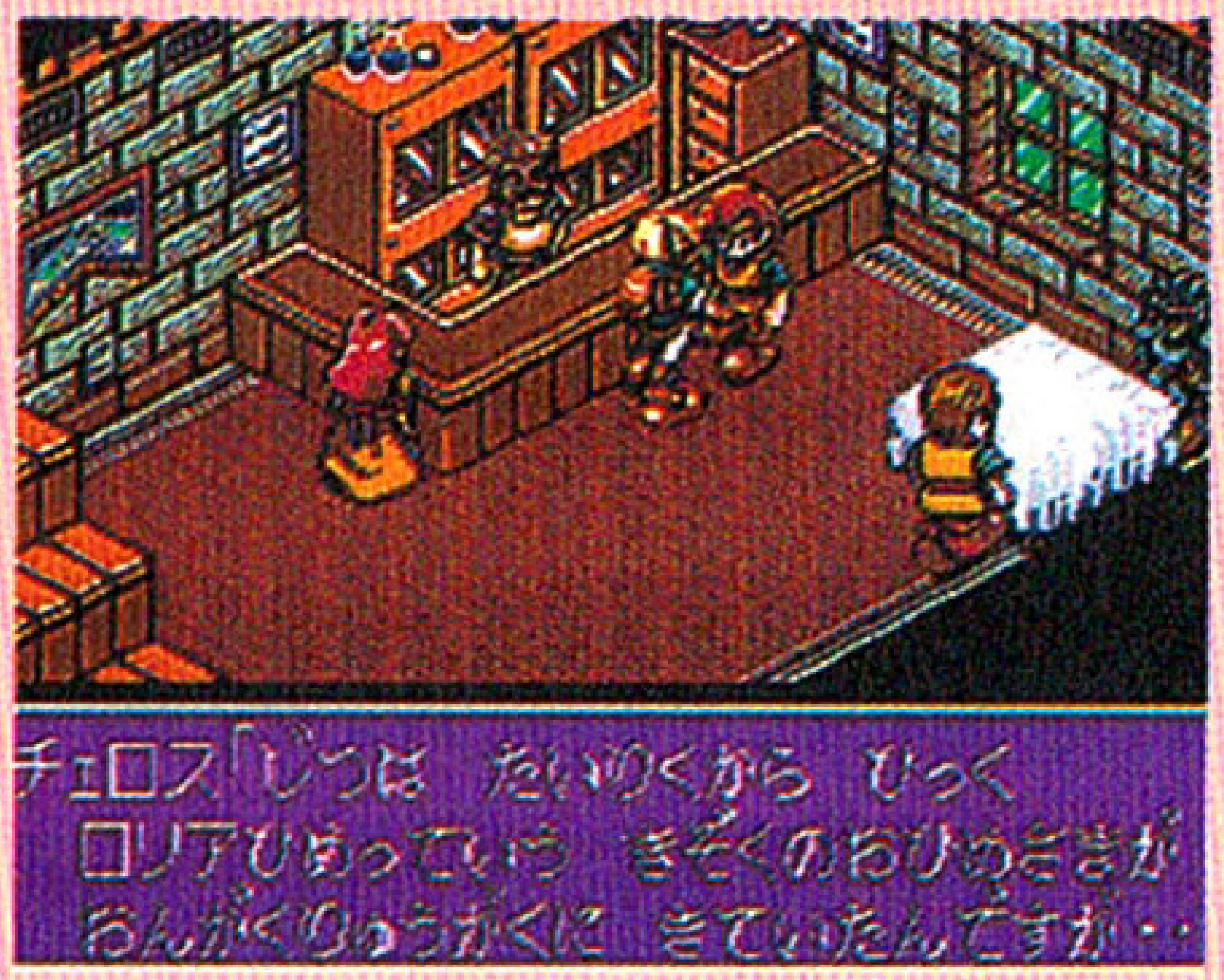
町の中心にそびえ立つ怪しい店。メルカトル城に勤める偉い人から町民まで、さまざま男性が利用するという。なにをする所かは自分で確かめてみよう。

「たかい金を はらうだけあって
スカッと するぜっ ここはっ!

⬅ピンクパレスとはスカッとする場所らしい

酒　場

旅人や町民の憩いの場。いろいろな情報を聞くことができる。

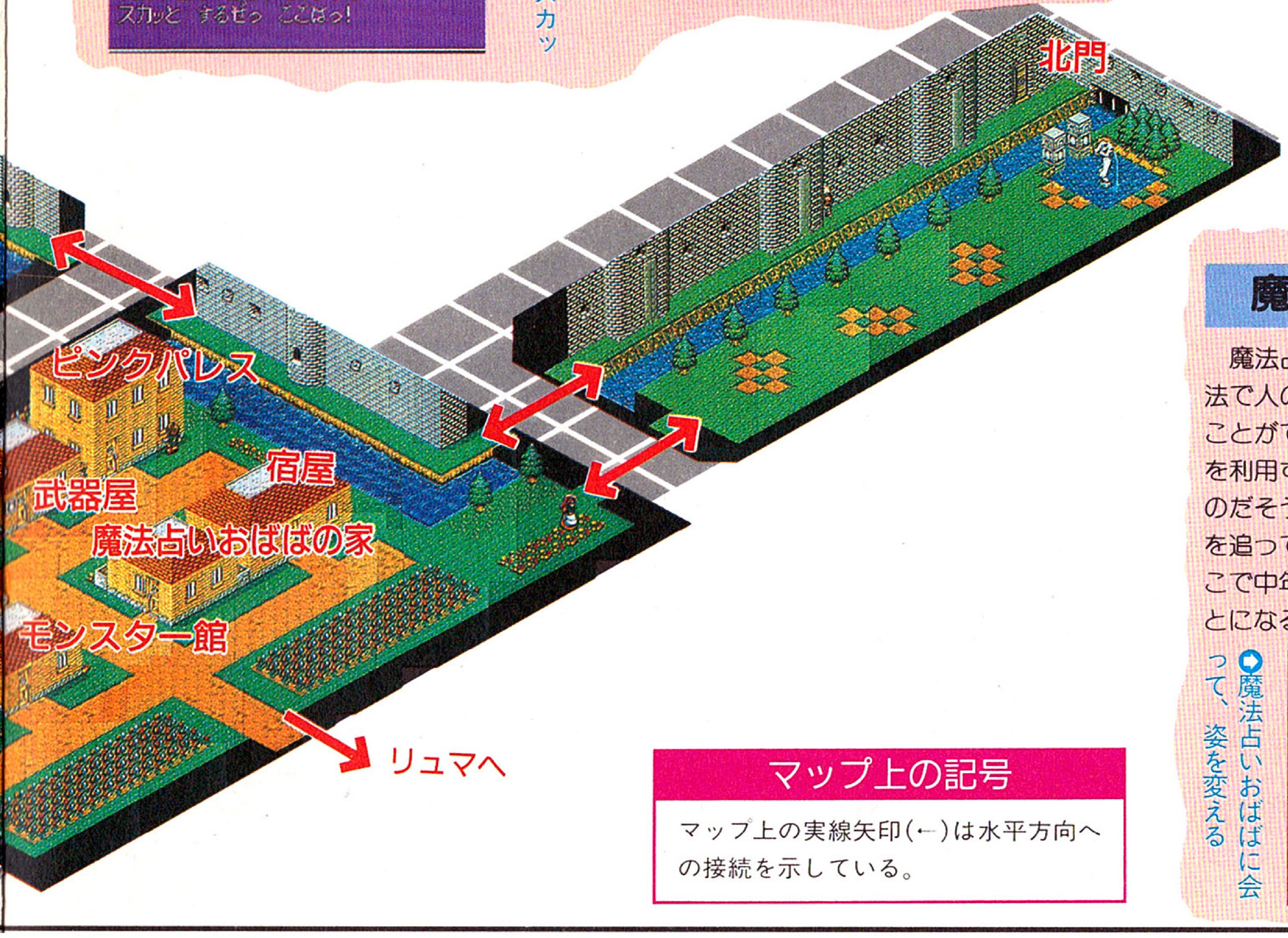


チェロス「じつは たいりくから ひっく
ロリアひめっていう きぞくのおひめさまが
おんがくりゅうがくに きていたんですか・・

➡この人は音楽家のチェロス。ロリア姫とは何者?

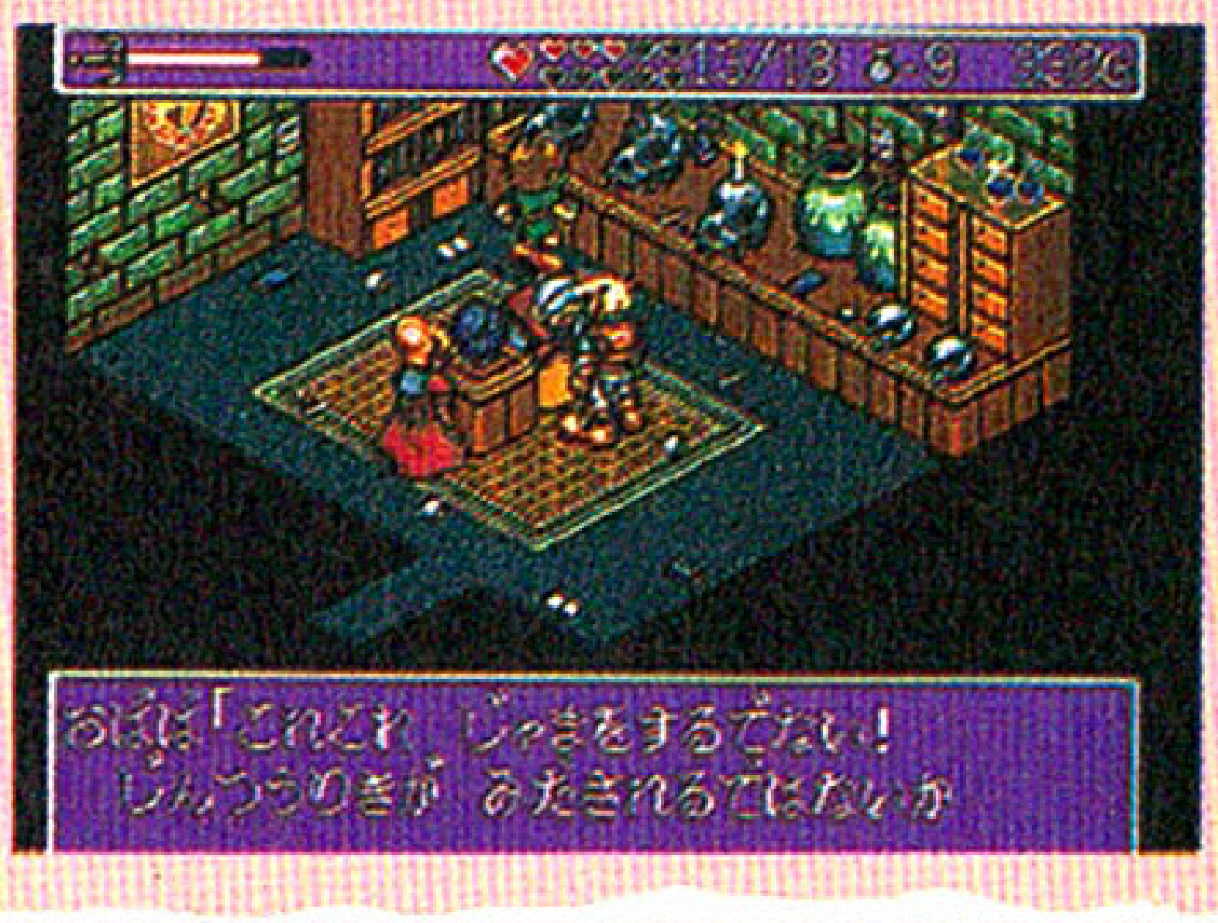
⬇魔道師のミルは、町の人に相当憎まれているようだ

※「くかー! さけはうまいぞ!
くかー! ぜい金は たかいぞー!
うぃー! 塔の魔道士を やっつけろー!



魔法占いおばばの家

魔法占いおばばは占いだけでなく、魔法で人の姿を変えたり若返らせたりすることができる。町の若者がピンクパレスを利用するときに、ここをよく利用するのだそうだ。ライルもドンメル将軍の後を追ってピンクパレスに行くときに、ここで中年男性の姿に変身させてもらうことになる。



おばば「これこれ じゃまをするでない!
じんつうりきが みだされるではないか

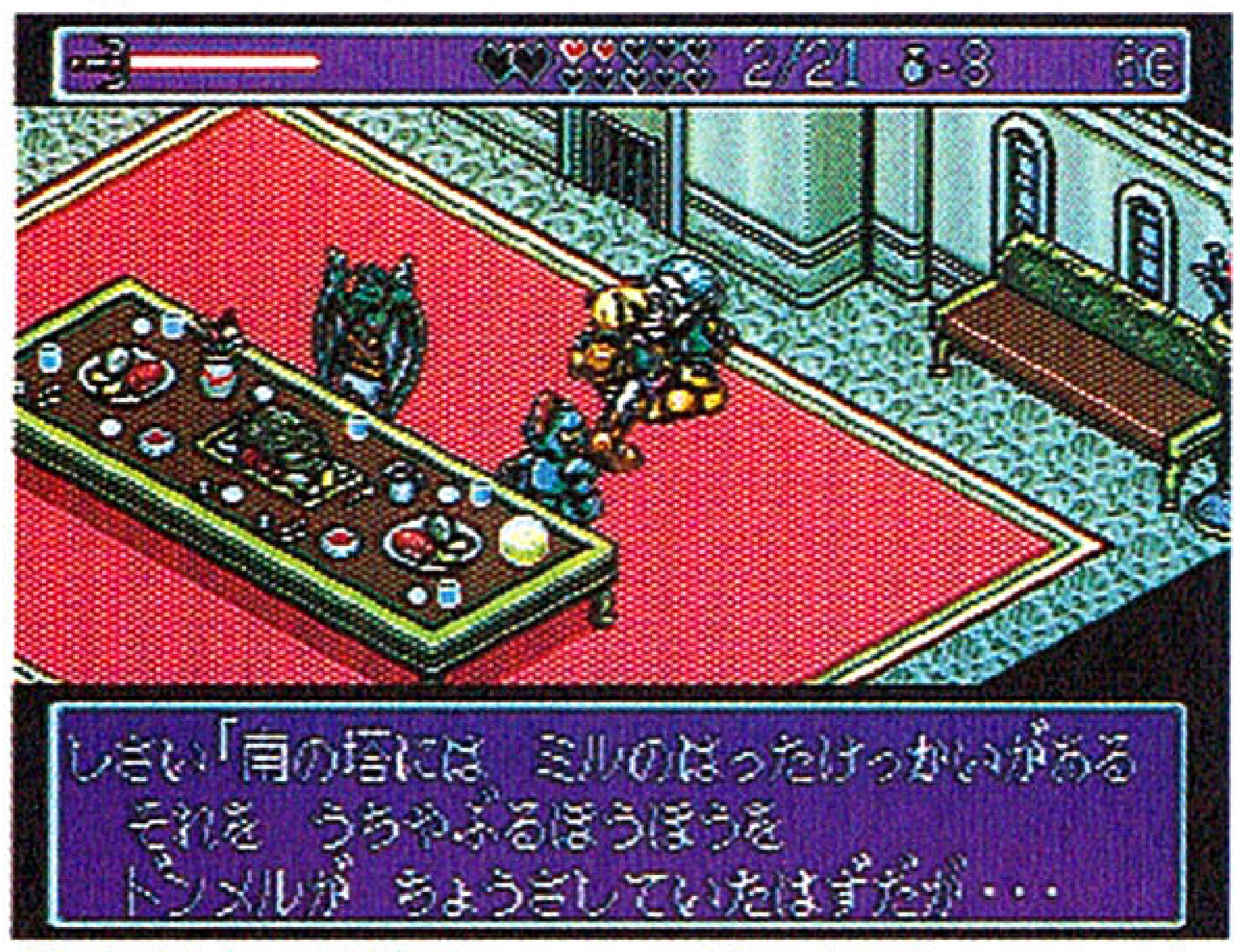
➡魔法占いおばばに会って、姿を変える

マップ上の記号

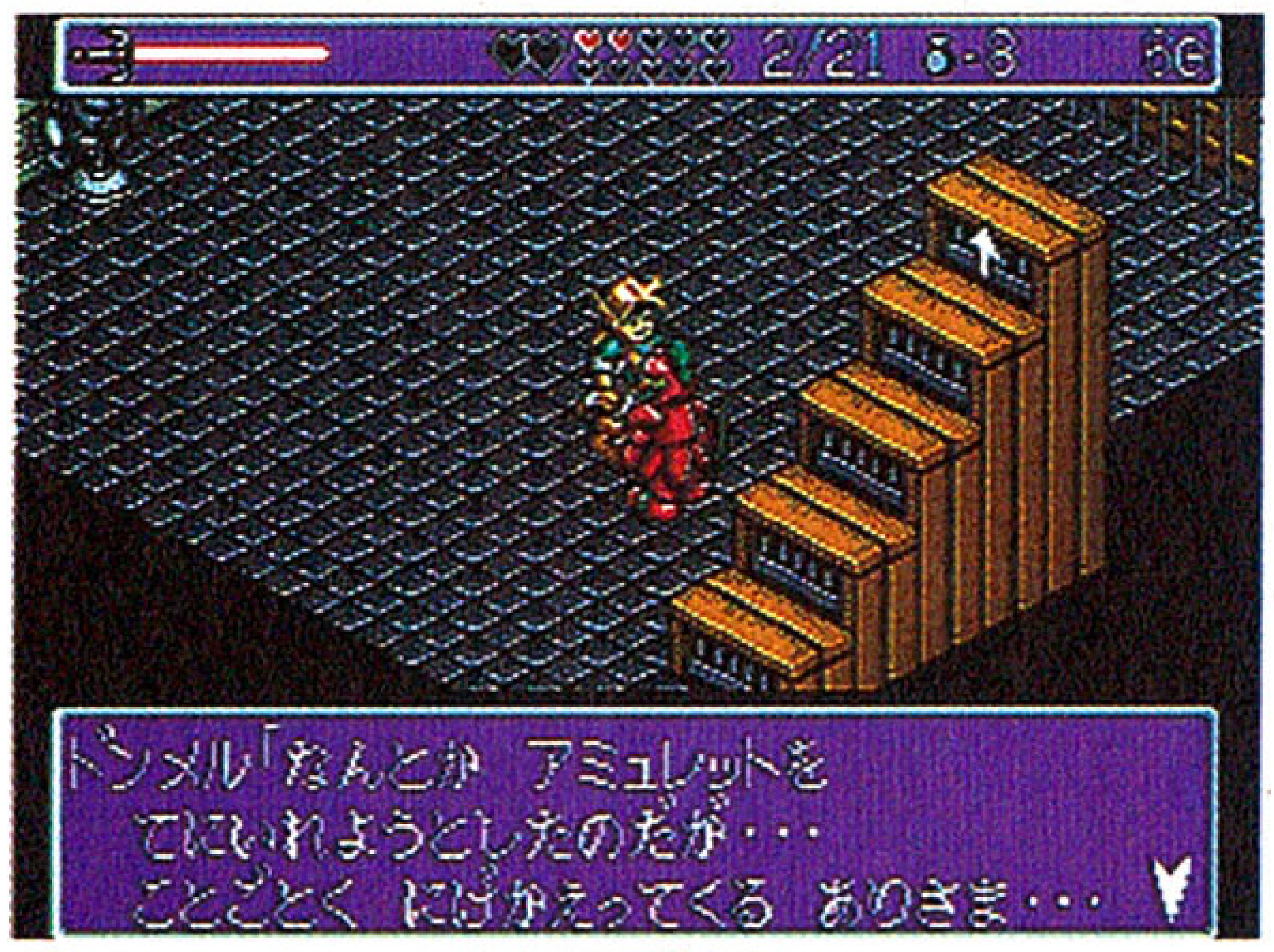
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続を示している。

地下墓地に眠るアミュレットを入手せよ

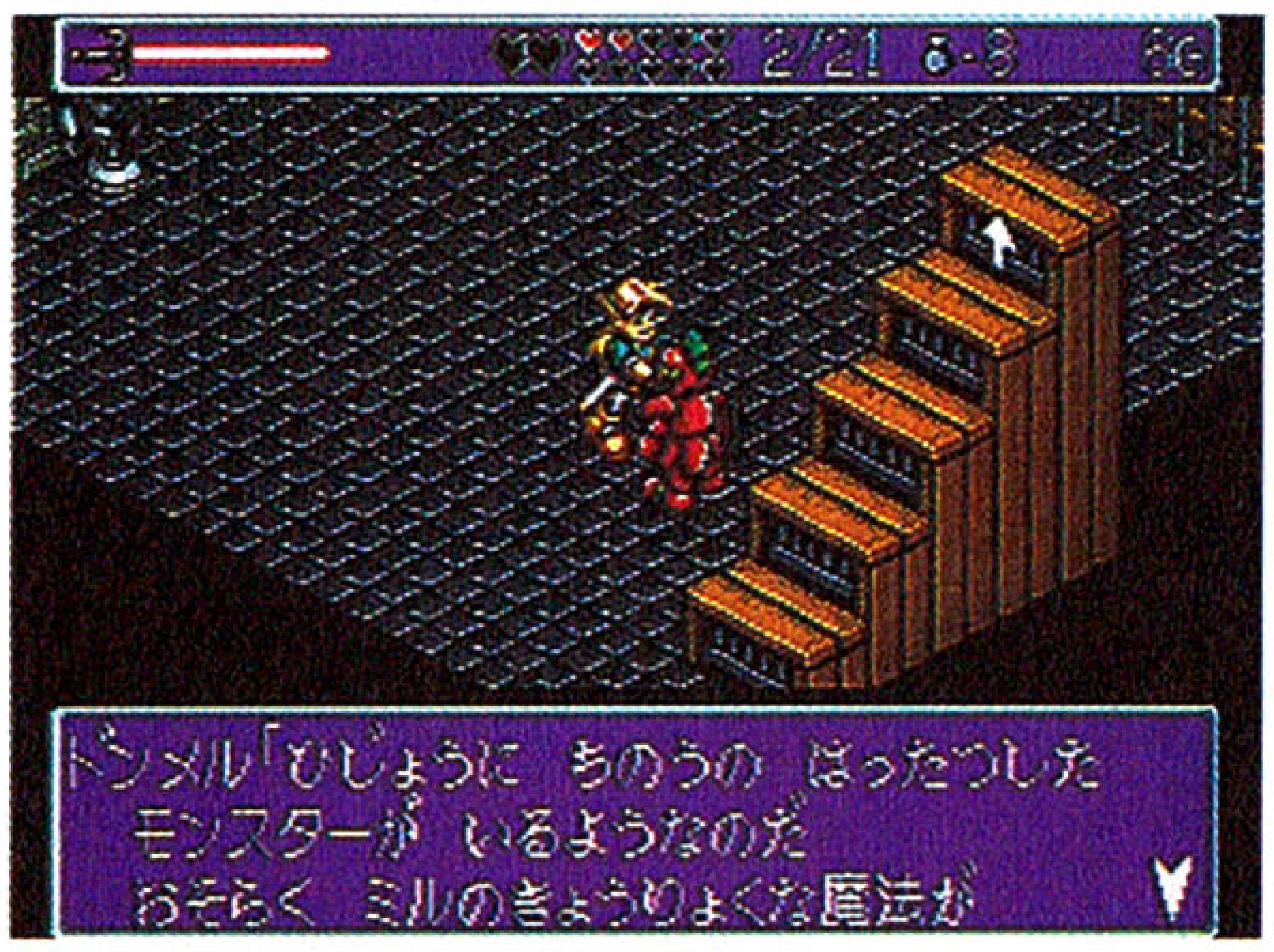
晩餐会の後、ドンメル将軍に話を聞くと、アミュレットに関する情報を得ることができる。アミュレットはメルカトルの町の地下墓地にあり、これを手に入れるためには、地下墓地の石碑に刻まれた10の謎を、すべて解かなくてはならない。地下墓地の入口は教会に隣接している小屋の中にある。


しさい「南の塔には　ミルのはったけっかいがある
それを　うちやぶるほうほうを
ドンメルが　ちょうさしていたはずだが・・・

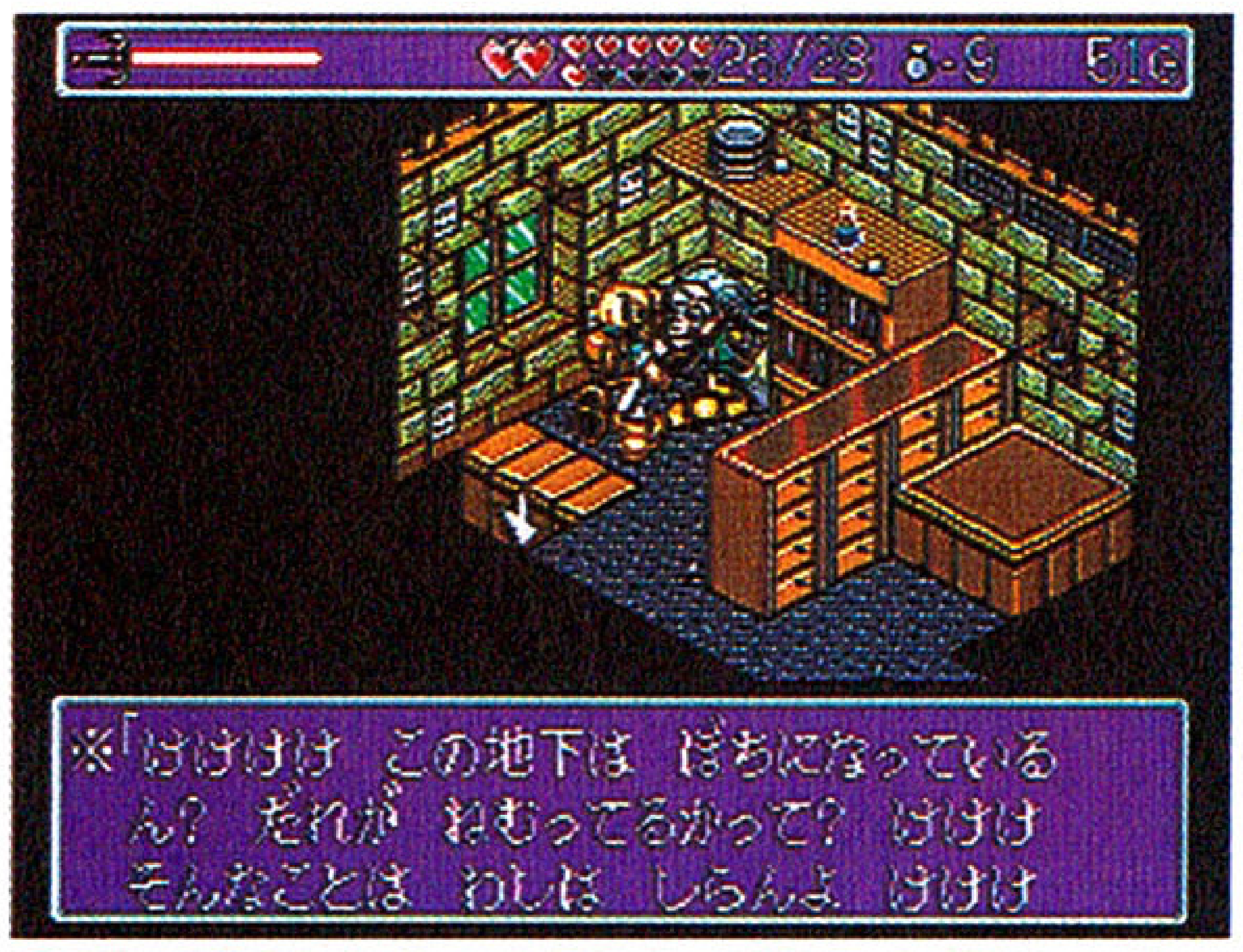
晩餐会で司祭にミルの塔の結界のことが話される。この後ドンメル将軍の所へ


ドンメル「なんとか　アミュレットを
てにいれようとしたのだが・・・
ことごとく　にげかえってくる　ありさま・・・

アミュレットは地下墓地に


ドンメル「ひじょうに　ちのうの　はったつした
モンスターが　いるようなのだ
おそらく　ミルのきょうりょくな魔法が

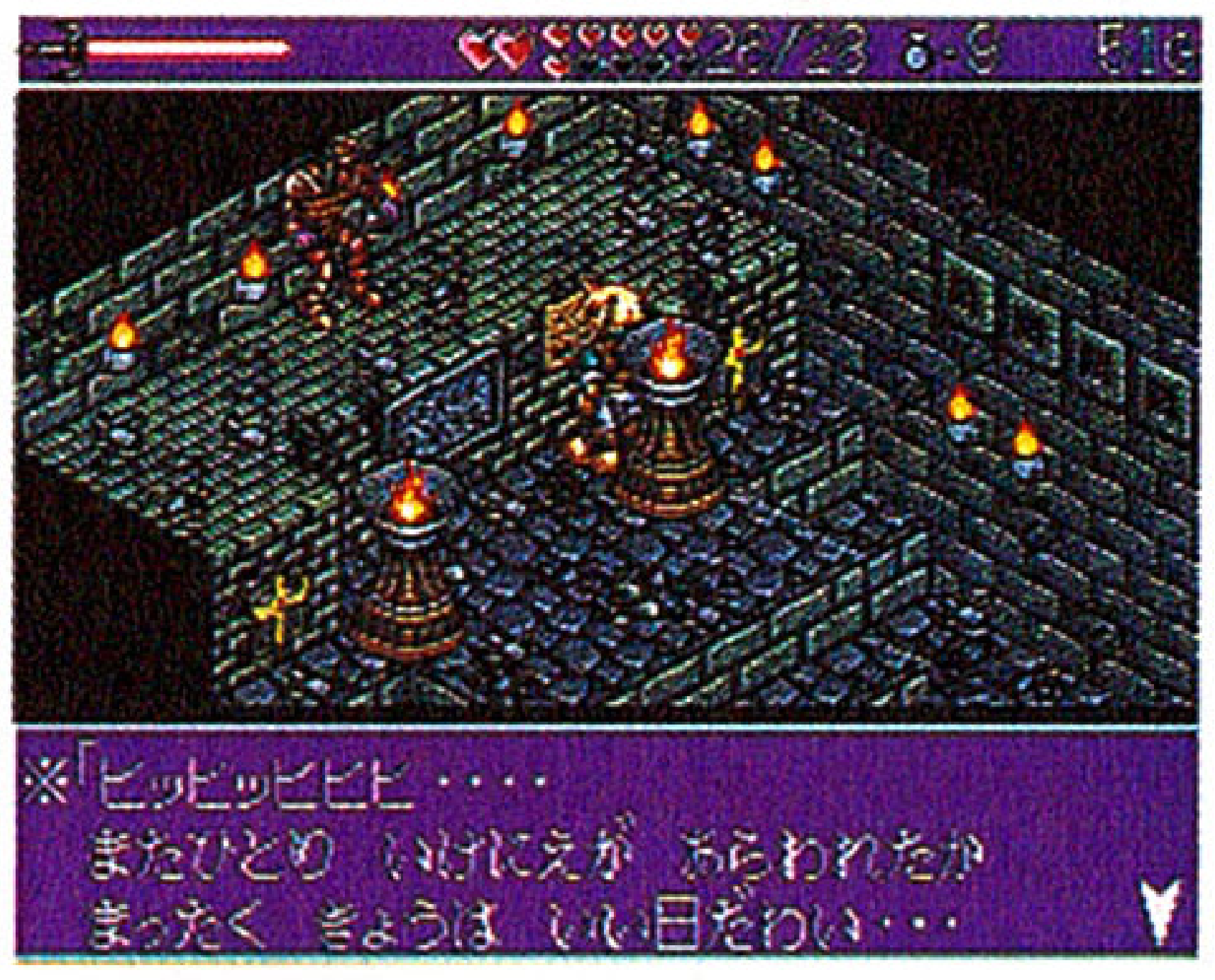
晩餐会の翌日も話を聞いておこう


※「けけけけ　この地下は　ぼちになっている
ん？　だれが　ねむってるかって？　けけけ
そんなことは　わしは　しらんよ　けけけ

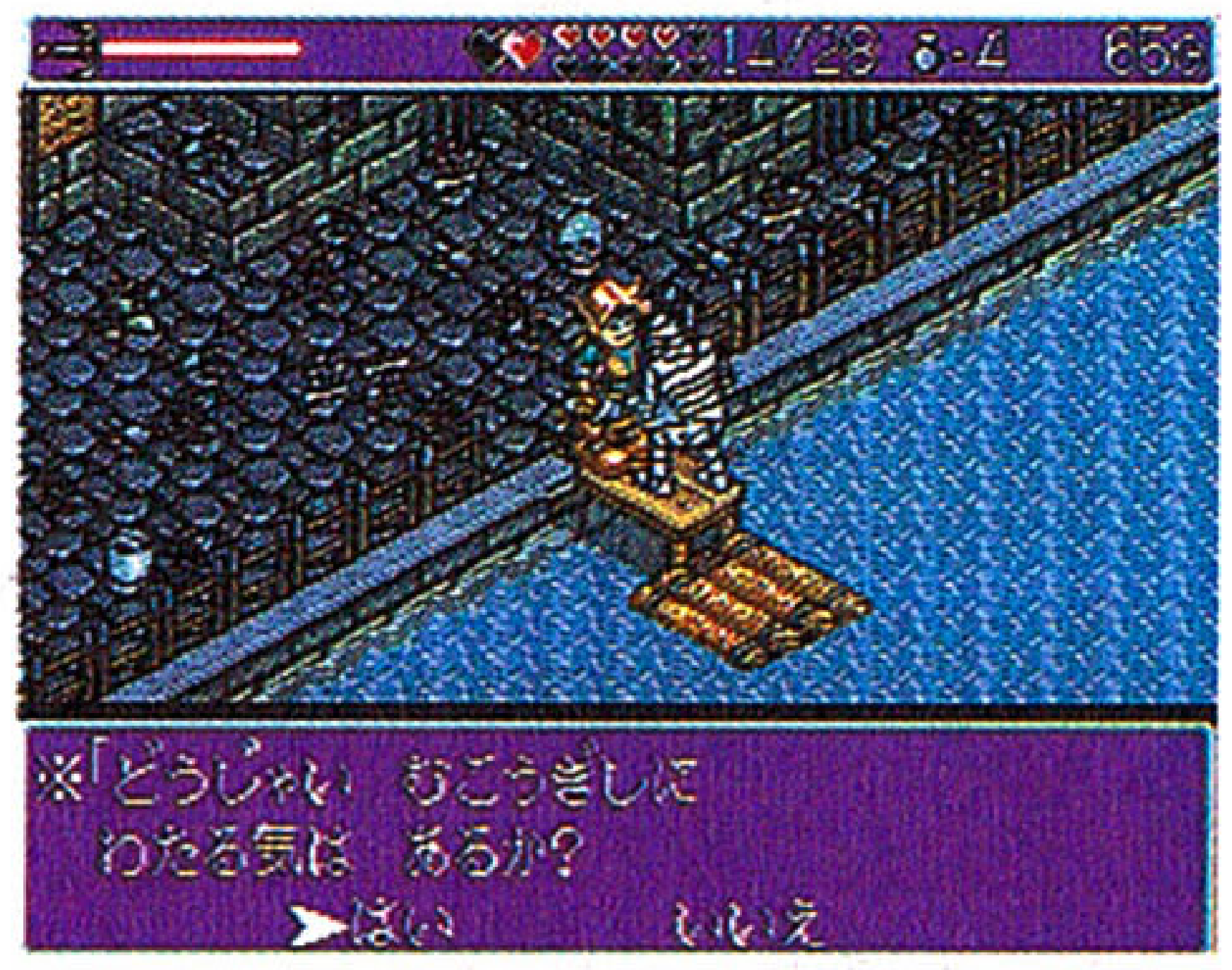
地下墓地の入口は教会の隣の小屋に。入る前にはセーブを忘れずに

地下墓地の謎に対するヒント集

ここでは地下墓地に用意されている、10の謎を解くためのヒントを教える。「ピロリロ」と音がして、たいまつの炎が消えたら謎を解いた証拠。もし失敗してしまったら部屋を出てもう一度チャレンジしよう。再チャレンジは何回でも可能だ。最初の8つの謎を解くとイカダが出現して水路の向こう岸に行けるようになり、最後の2つの謎に挑戦することができる。


※「ヒッヒッヒヒヒ・・・・
またひとり　いけにえが　あらわれたか
まったく　きょうは　いい日だわい・・・

最初の部屋には謎のミイラ男が出現

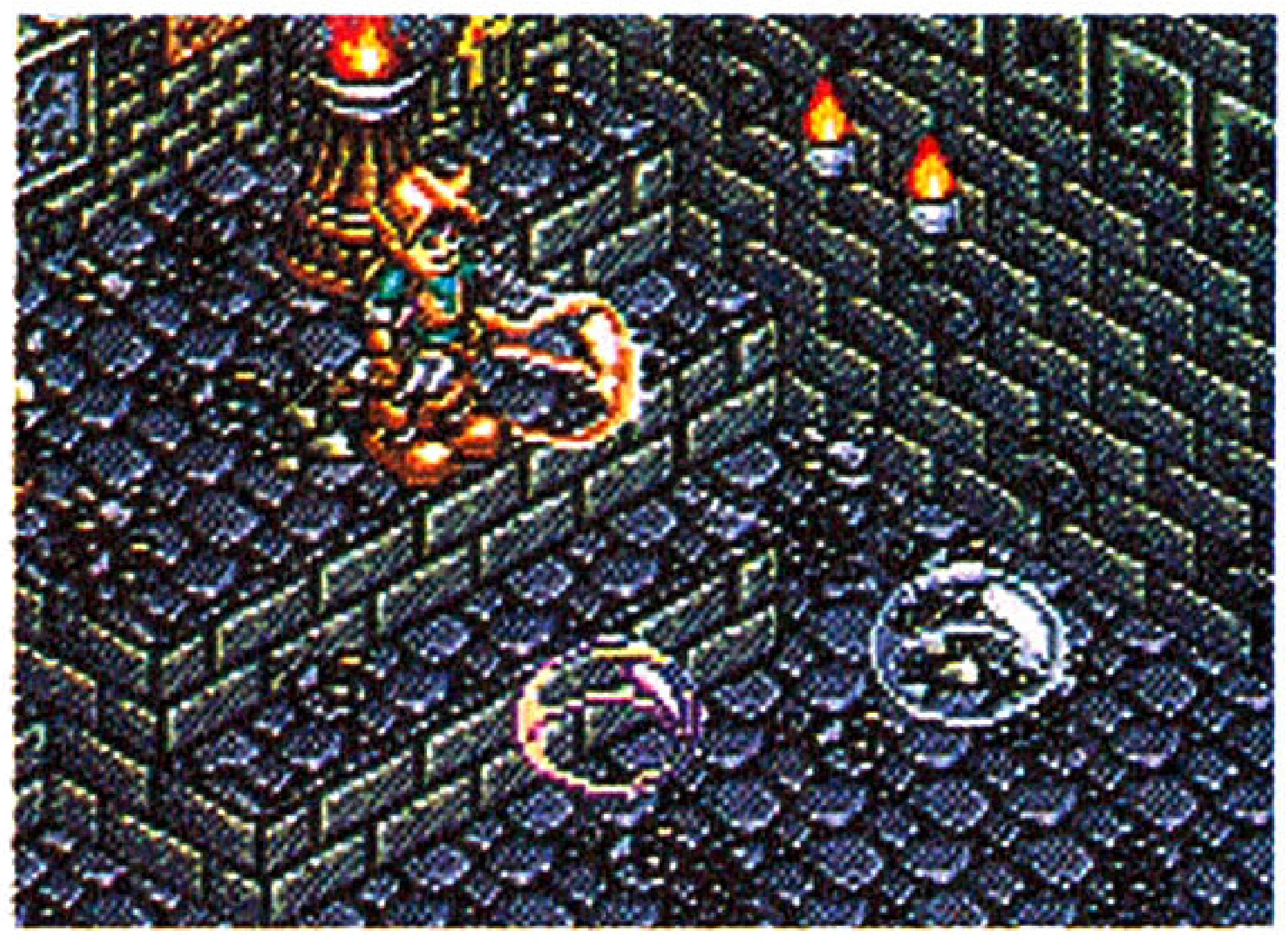

※「どうじゃい　むこうぎしに
わたる気は　あるか？
▶はい　　いいえ

最初の8問を解くとイカダで水路を渡れる

1号室 ダリル・ニュートン

謎 黄色は赤の次、赤は白の次、彼は落ちてくるものに意味があることに気づいた

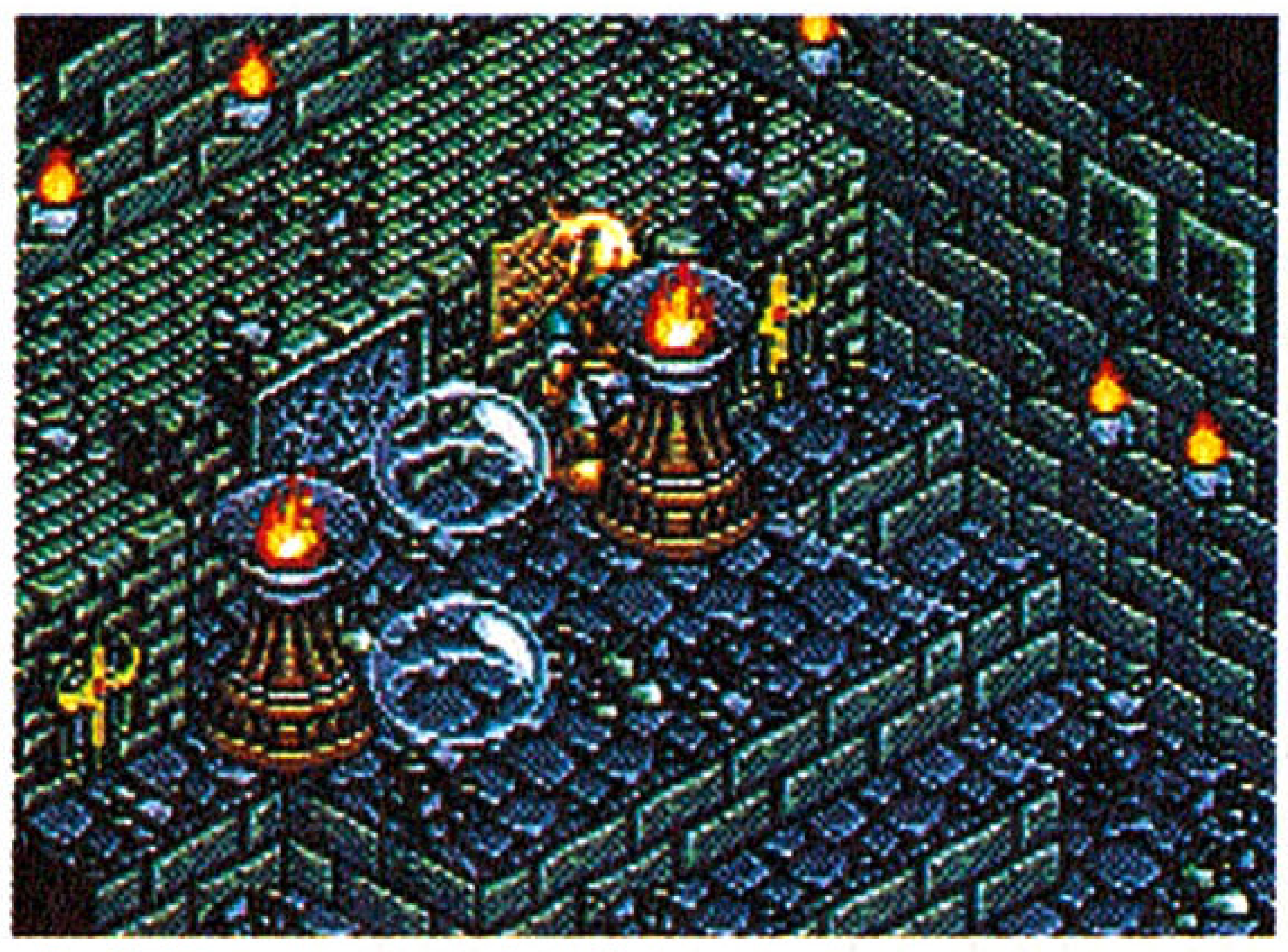
ヒント 「黄色は赤の次、赤は白の次」はある行動の順番を示す。「落ちてくるもの」とは、メッセージを読んだ後に出現する3匹のスライムのことだろう。スライムはそれぞれ色が違うことに注目！


色違いのスライムが3匹。このスライムをどう倒すかが問題

2号室 ルビー・サイレント

謎 彼は願いが叶うまで、まったく音を立てなかった

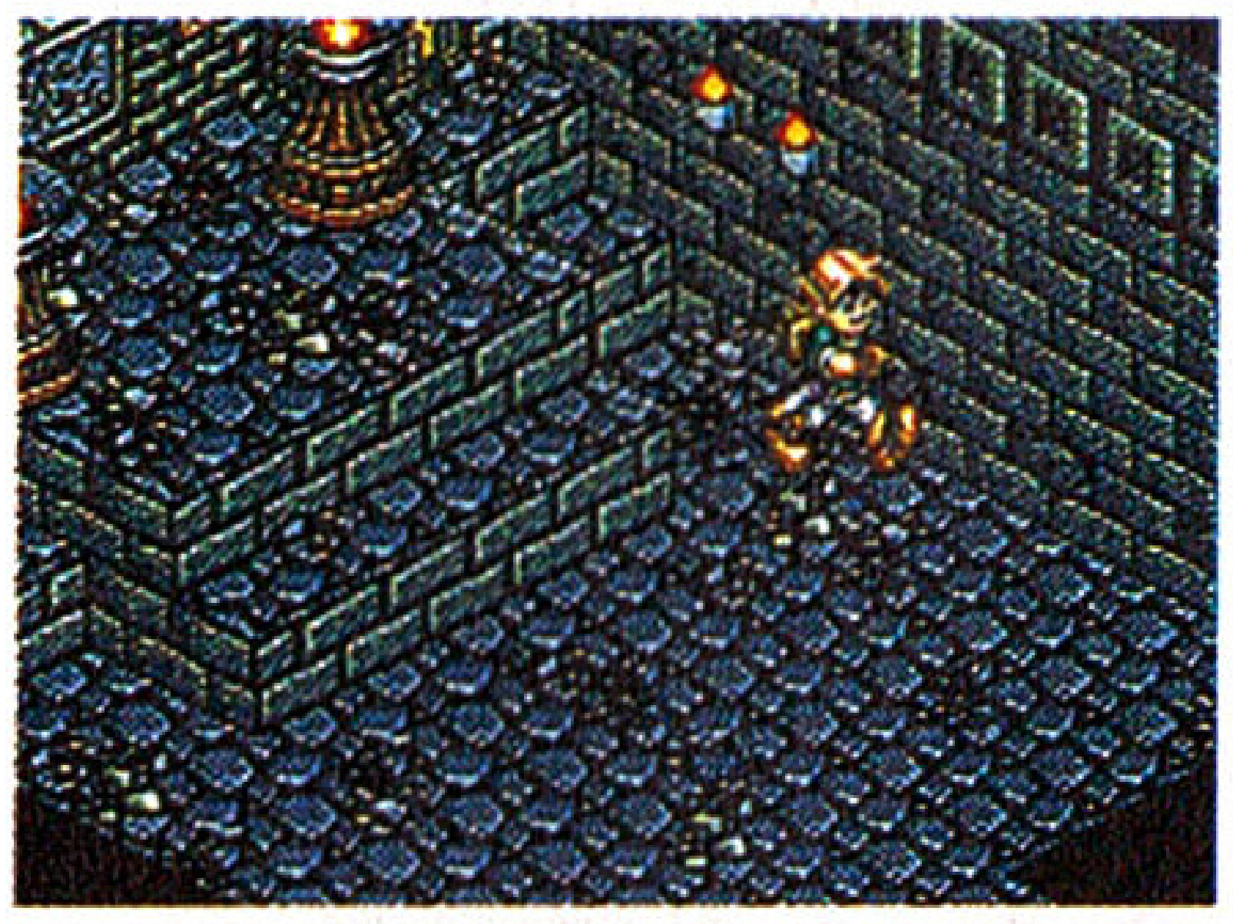
ヒント 「彼」というのはライルのこと。「願い」はライルの目的である謎の解明。「音を立てなかった」というのは、この部屋に出現する2匹のスライムの対処の仕方だ。絶対に音を立てるな！

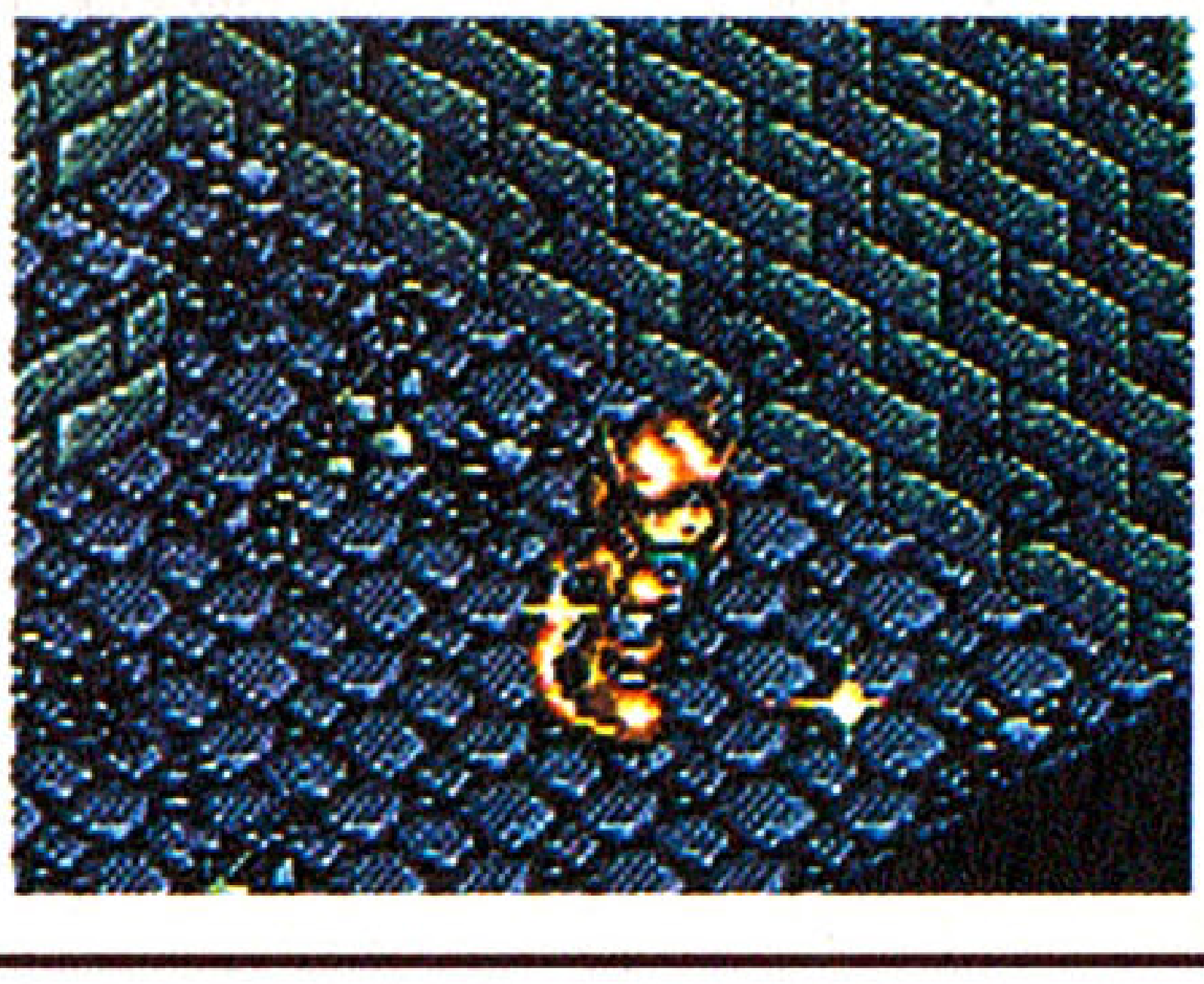

攻撃をしても音がするしなあ〜

3号室 ジャック・スカイウォーカー

謎 空の戦士ジャックは空の散歩がとても好きだった

ヒント 空の散歩をすればいいのだ。散歩というくらいだからライルがジャンプして、ちょっと空中にいたくらいでは散歩とはいわない。もっと長い間、空を歩かなければならないのだ。とにかく部屋の中を隅から隅まで歩き回ろう。

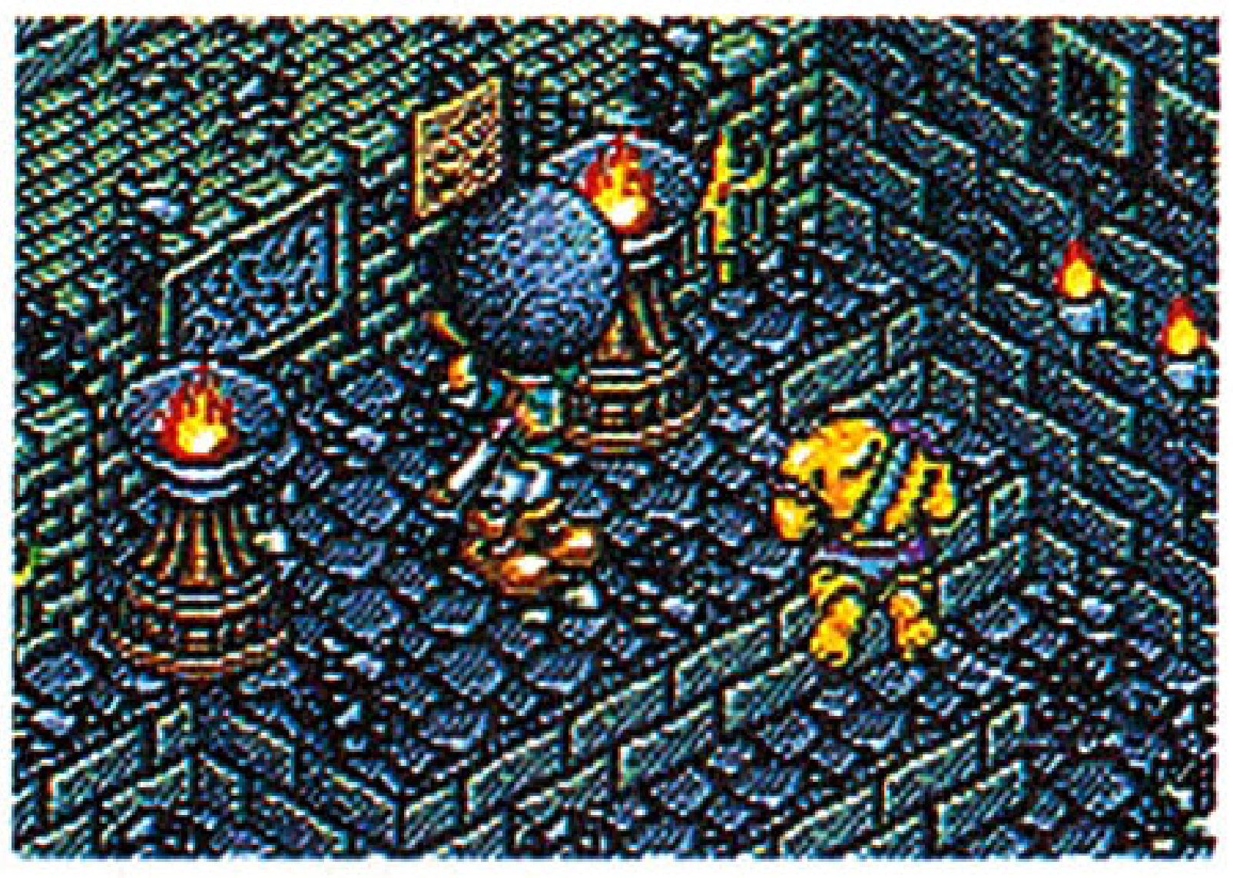

部屋を隅々まで調べよう。そうすれば意外と簡単に謎は解ける


剣を振り回してみるのもいい。何かに当たればそこに何かがある証拠

4号室 マリー・ヒステリカ

謎 やきもち焼きのマリーは、天国に行っても亭主にモノをぶつけているだろうか…？

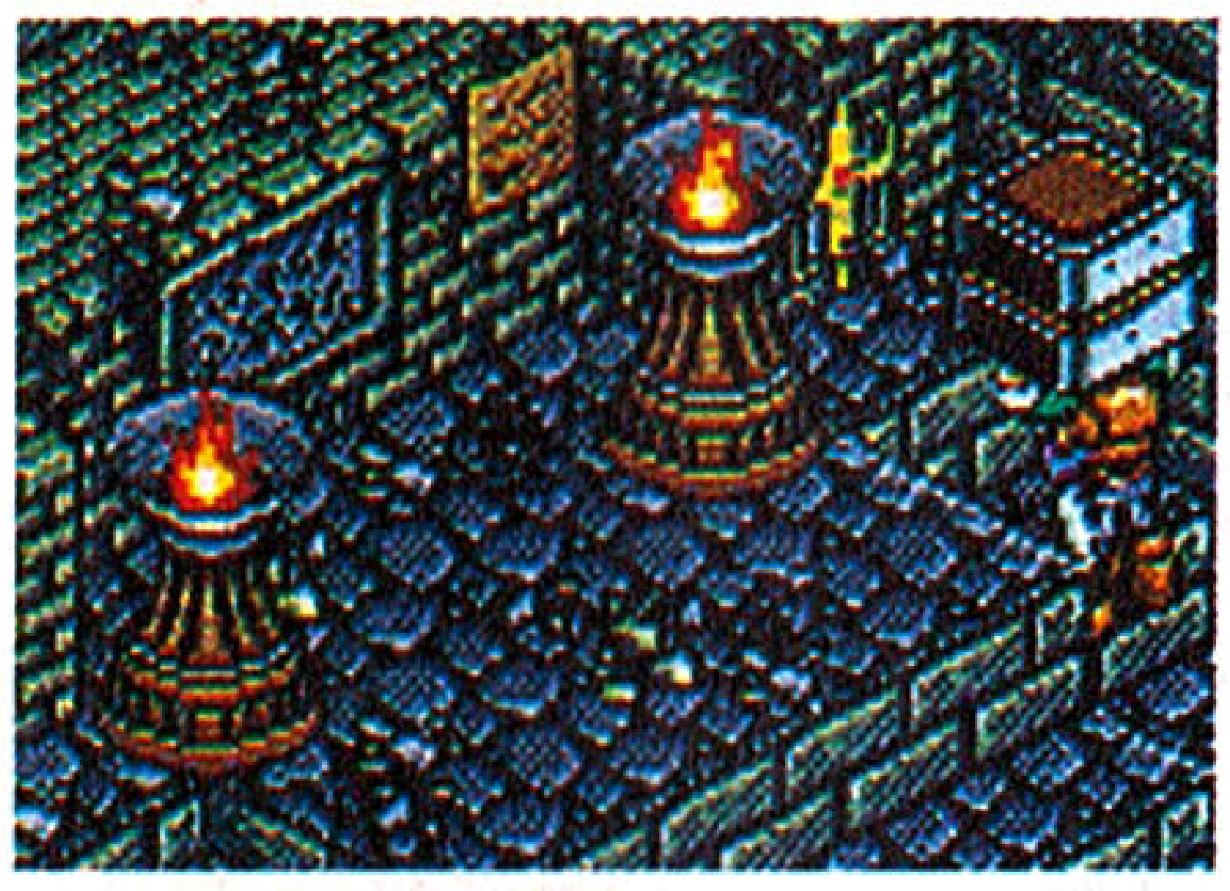
ヒント 「モノ」とは部屋に落ちている石球のこと。出現するモンスターをどうやって倒すかが問題だ。


出現したモンスター。剣で倒したら謎は解けないのだ

5号室 ジム・ライト

謎 彼は明かりの横で、いつも本を読むのが好きだった

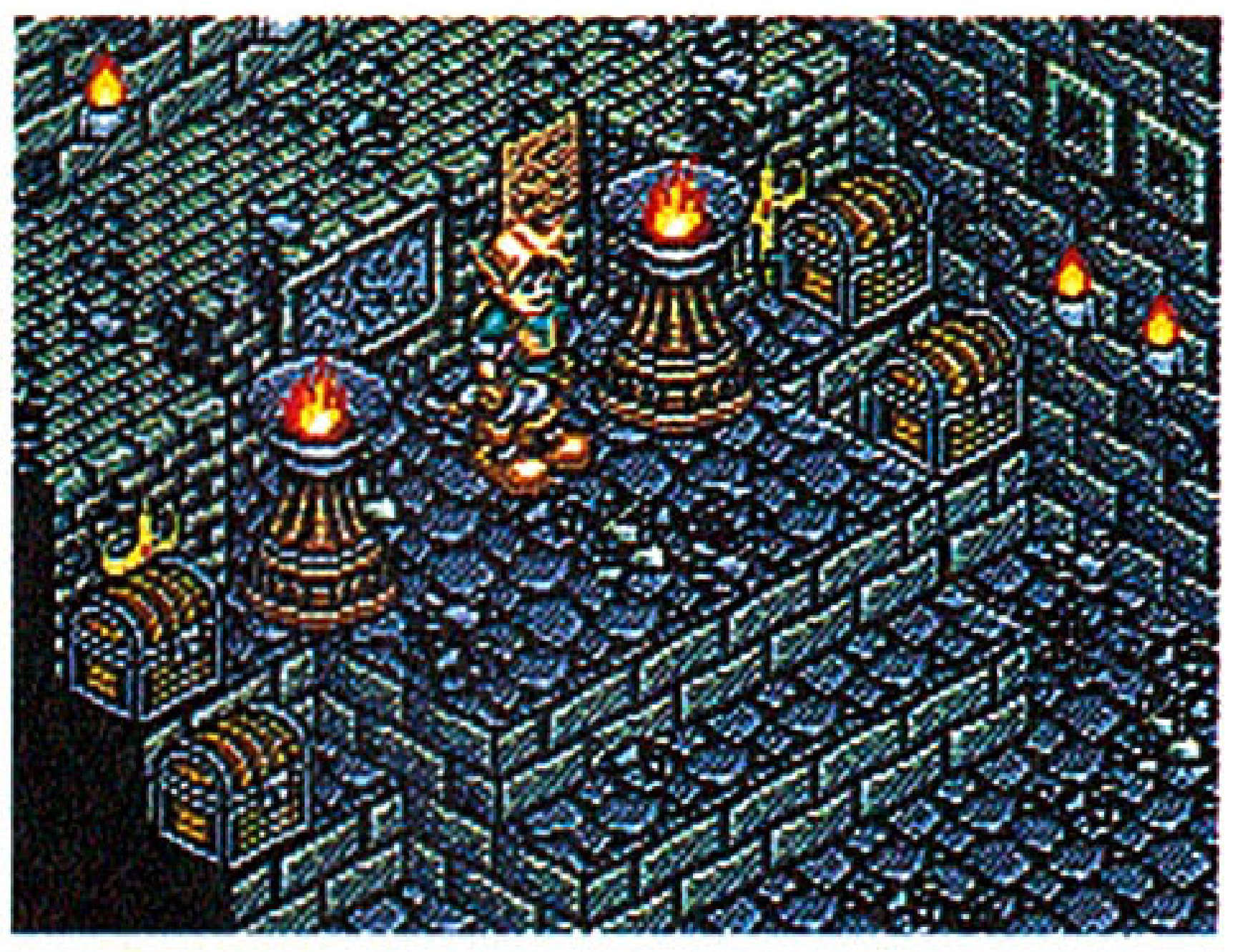
ヒント 明かりとは2つのたいまつのこと。部屋に落ちているスイッチをどの場所で押せばいいかが問題。


このスイッチをどこで押すかが問題。明かりはたいまつだから…

6号室 ダーティ・モル

謎 天下の大泥棒ここに眠る。数々の盗みをはたらき天罰を受ける

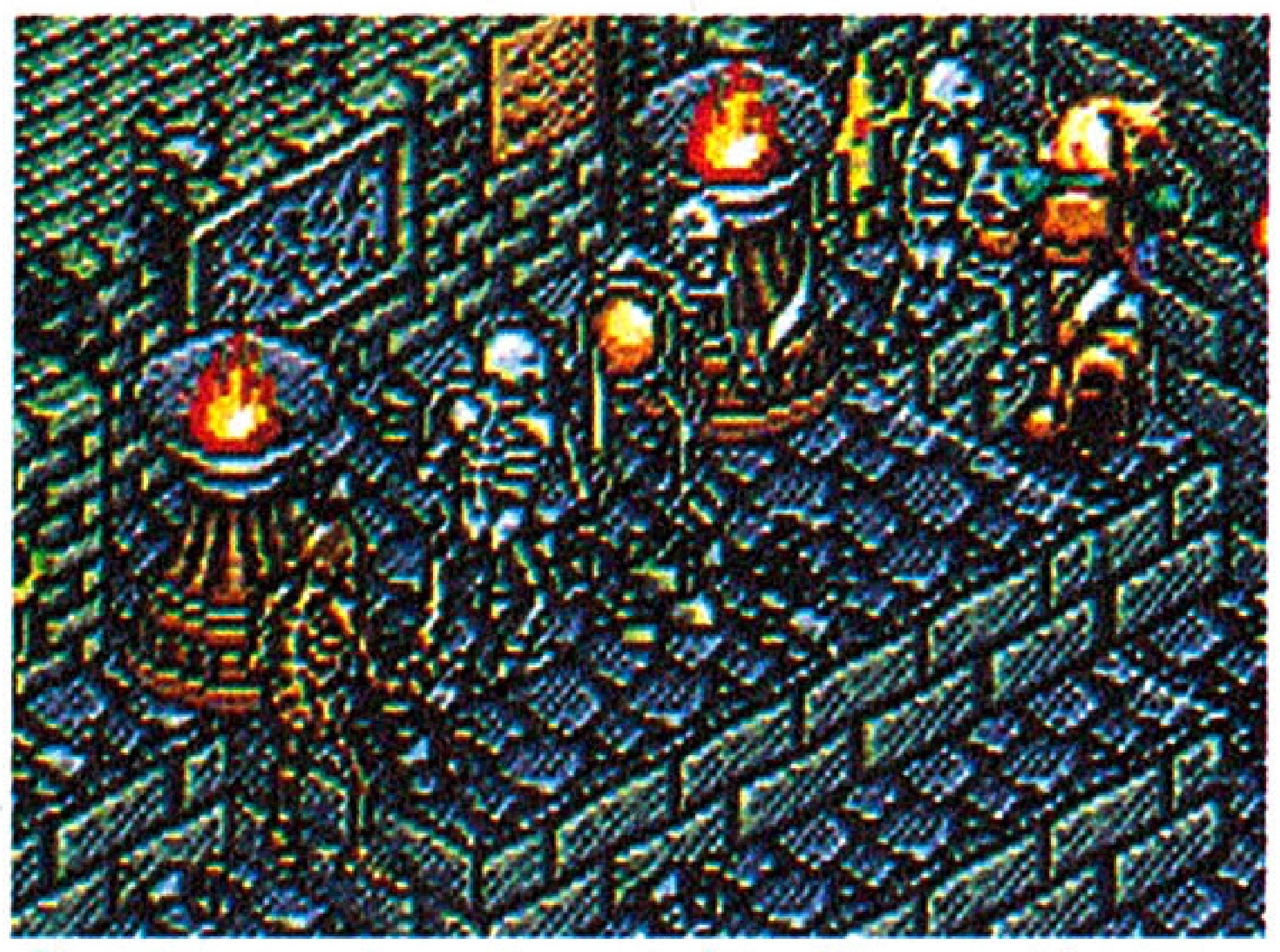
ヒント 4つの宝箱の対処の仕方が問題。謎の文書の雰囲気からすると、宝箱を開けてもあまりいいことはなさそう。


4つの宝箱。開けると天罰が下るのか？

7号室 キラー・ザ・ブラック

謎 殺人鬼ブラックここに眠る。多くの人を殺したため、恨みを持つ人に何度も復讐される

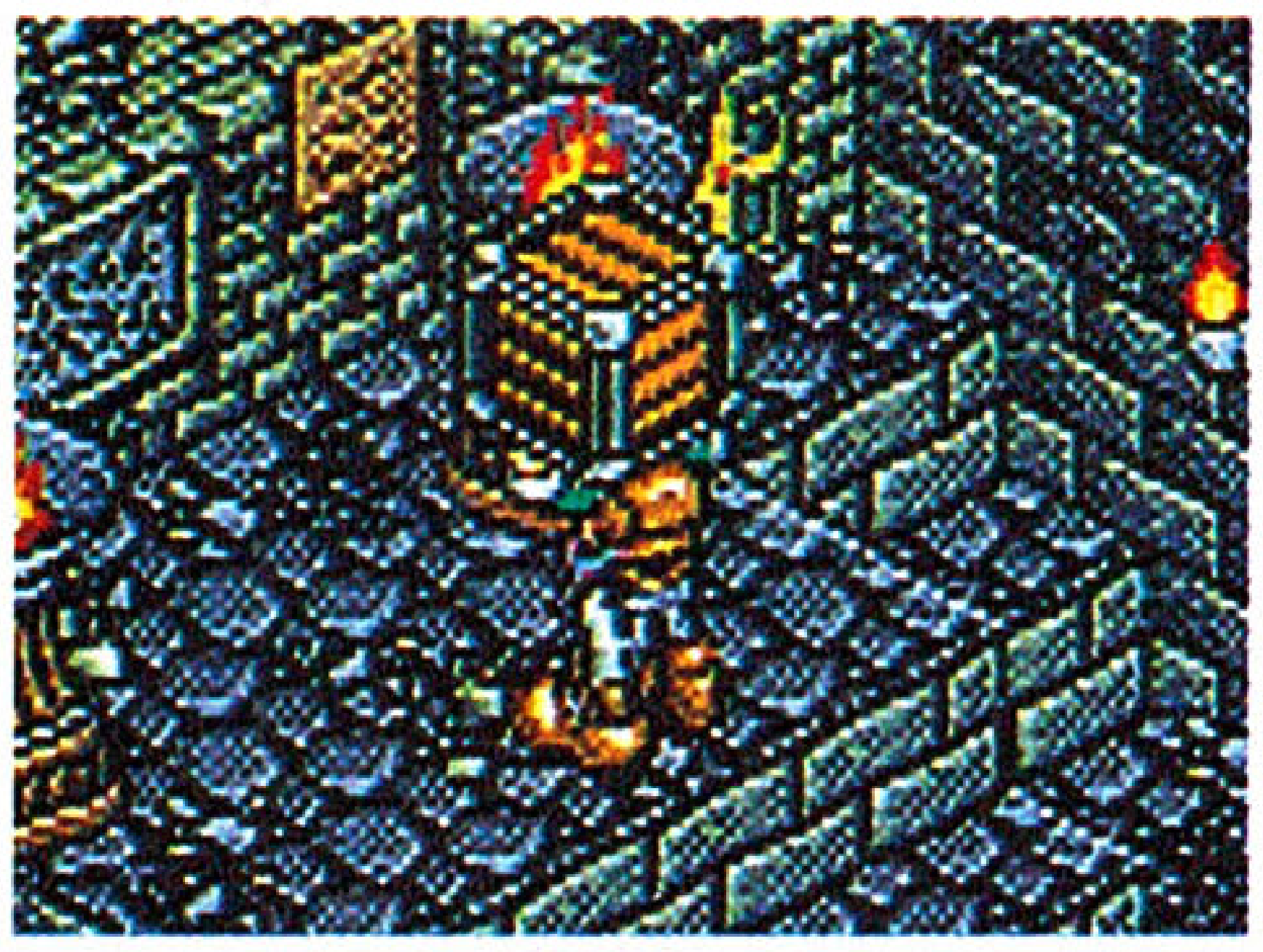
ヒント 4匹のスケルトンの中に1匹だけ黒いスケルトンがいるのに注目。このスケルトンをどうすればいいか。謎の文書の「殺人鬼ブラック」と黒いスケルトンに関係がありそうだ。

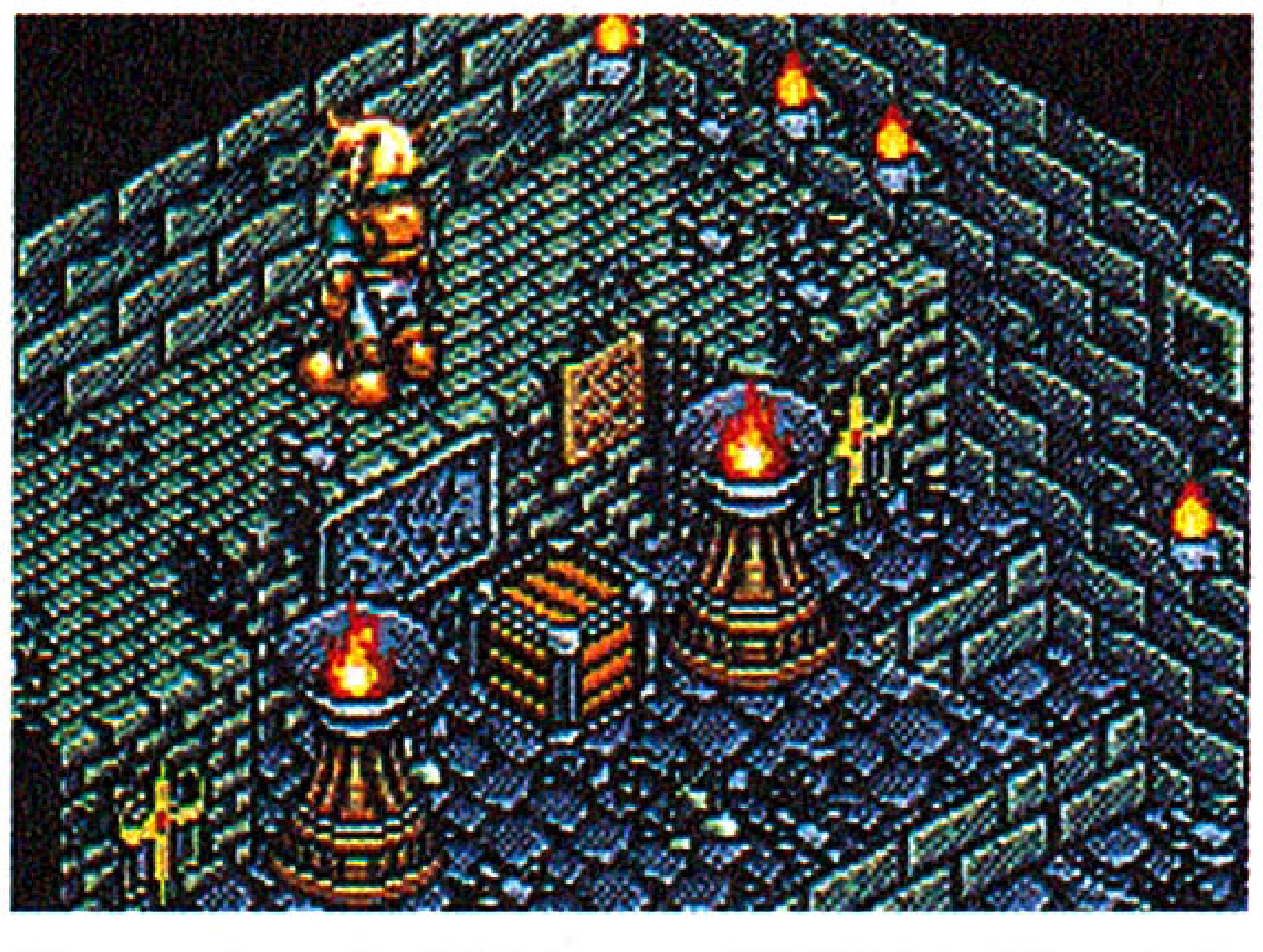

4匹のスケルトンの中に黒いのが1匹

8号室 カン・ナイト

謎 汝の目に映るものが、すべて真実とは限らぬなり

ヒント この部屋のある場所に何かが隠されている。箱が用意されているということは、この箱を利用しなければ行けない場所が怪しい。よく見るとほかの部屋と微妙に違う所があるので、その場所を重点的に調べてみよう。明かりの数に注目。

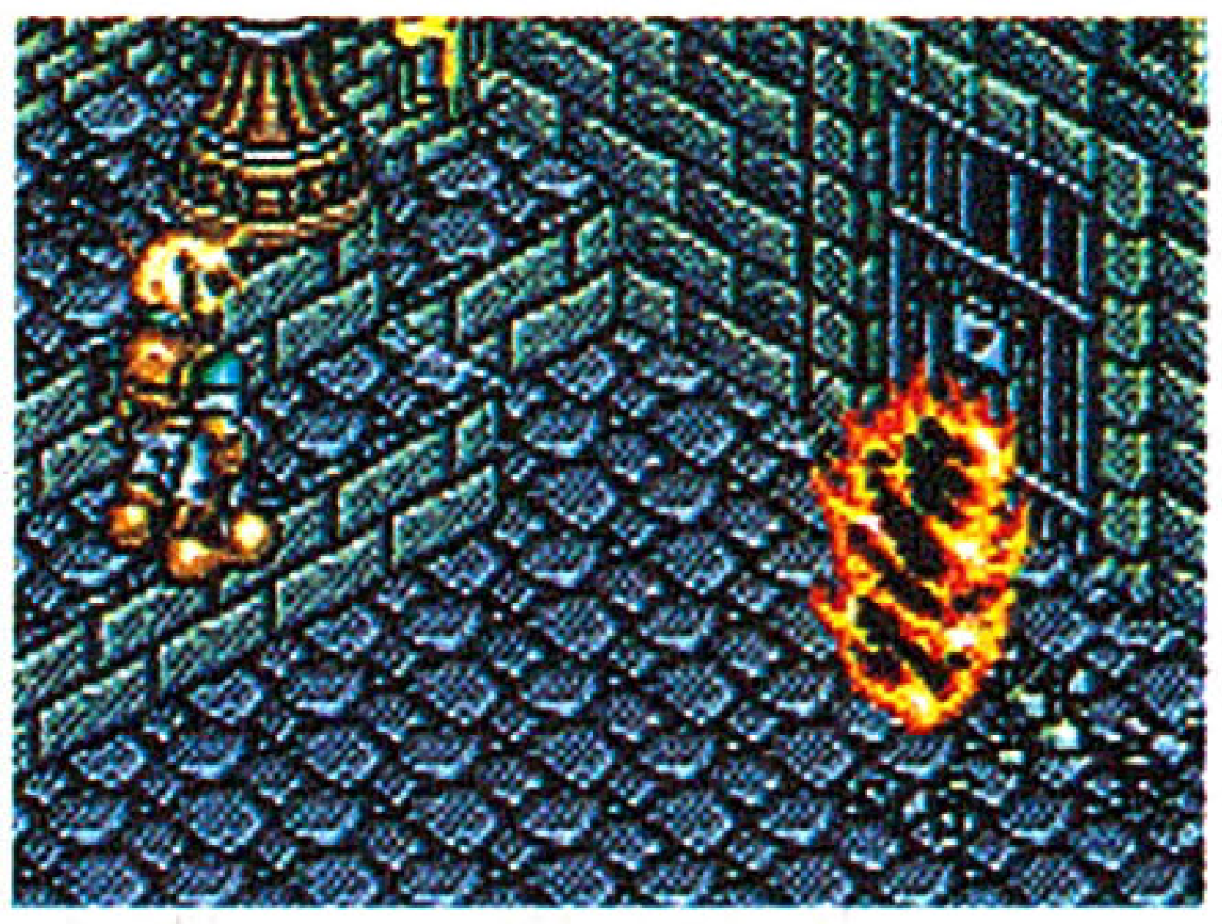

この箱を使わないと行けない場所というと…

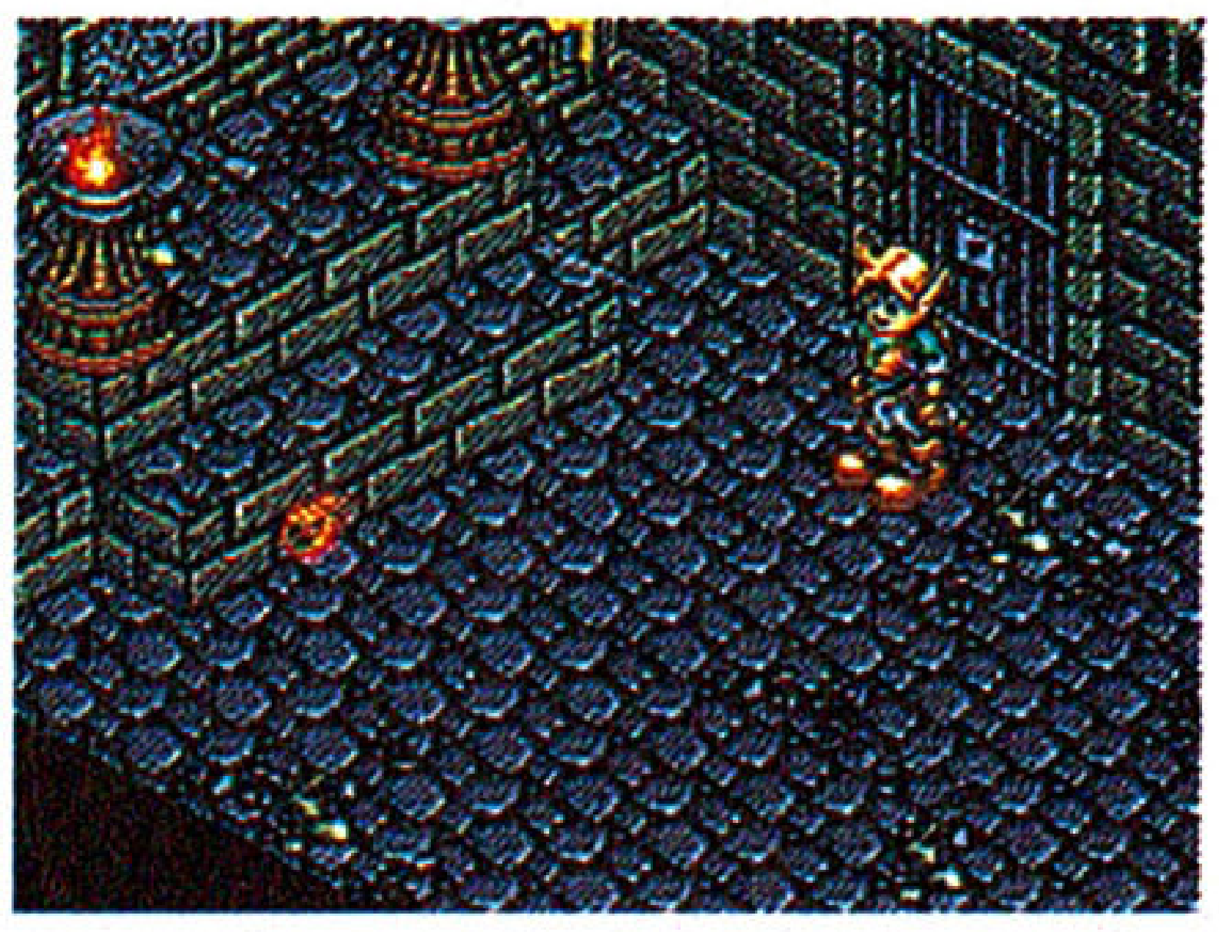

この台の上が怪しい。徹底的に調べよう

9号室 デッド・アンド・エンド

謎 火の玉の意思に身をまかせよ

ヒント 謎の文を読んでから扉の前に移動すると、火の玉が出現する。ここではとにかく火の玉に当たらないようにしよう。そうすれば自然と扉は開く。火の玉に当たって燃えても火はすぐに消える。

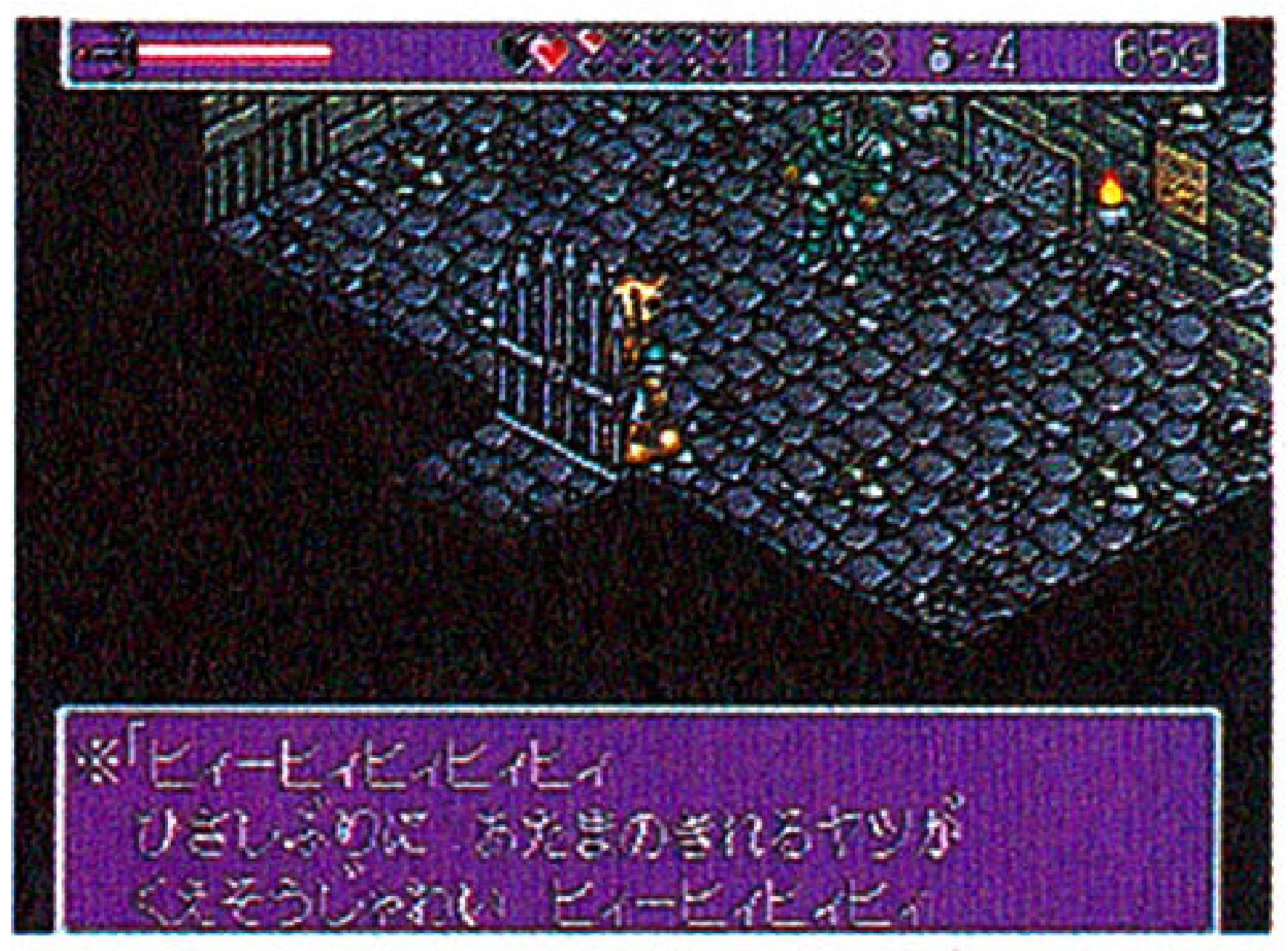

ひとあし先に来ていたバーボは、炎に包まれて息絶える


扉の前に立つ。火の玉が出たら、何もしないのが一番

10号室 アサイド・ザ・シャドウ

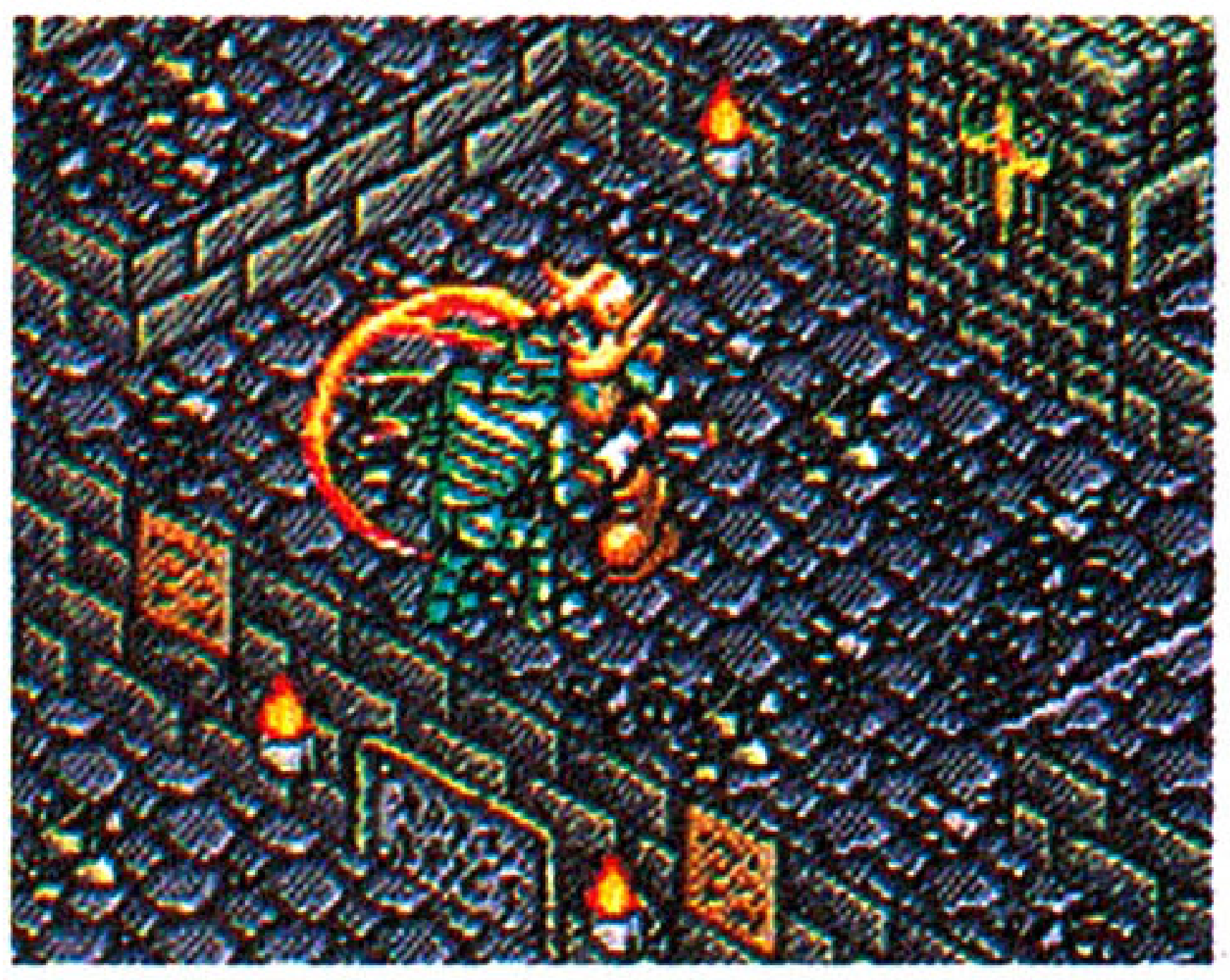
謎 見えるのはまぼろし、そのかたわらに真実は痛みを伴う

ヒント ミイラ男は本体を攻撃しても倒すことはできない。どこを攻撃すればいいのかは謎の文書を良く読めばわかるはず。弱点を見つけたら壁際に追い詰めて集中攻撃しよう。コイツを倒すとアミュレットの入った宝箱が出現する。


11/23 6-4 65G

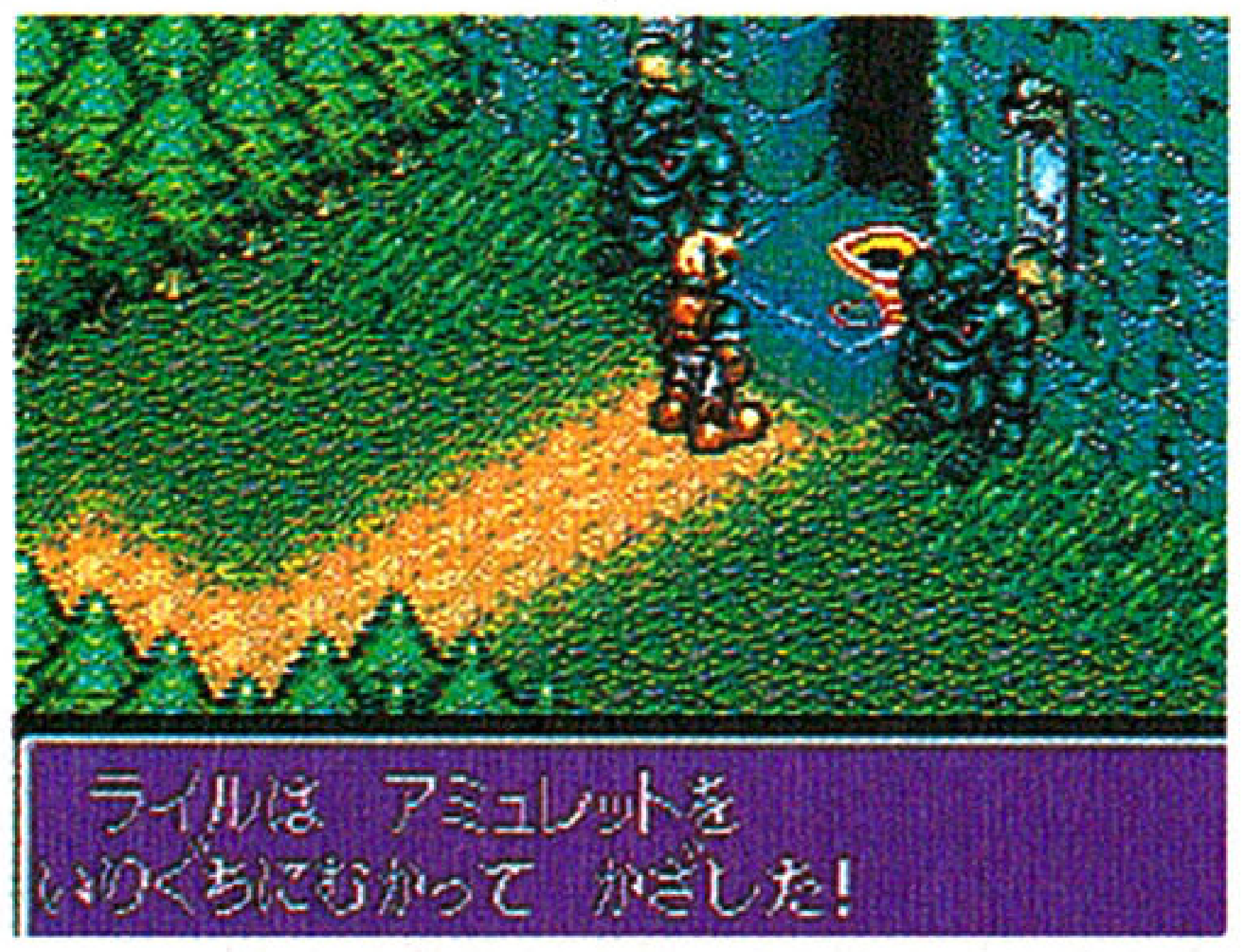
※「ヒィーヒィヒィヒィヒィ
ひさしぶりに あたまのきれるヤツが
くえそうじゃわい ヒィーヒィヒィヒィ

お前なんかに喰われてたまるか！

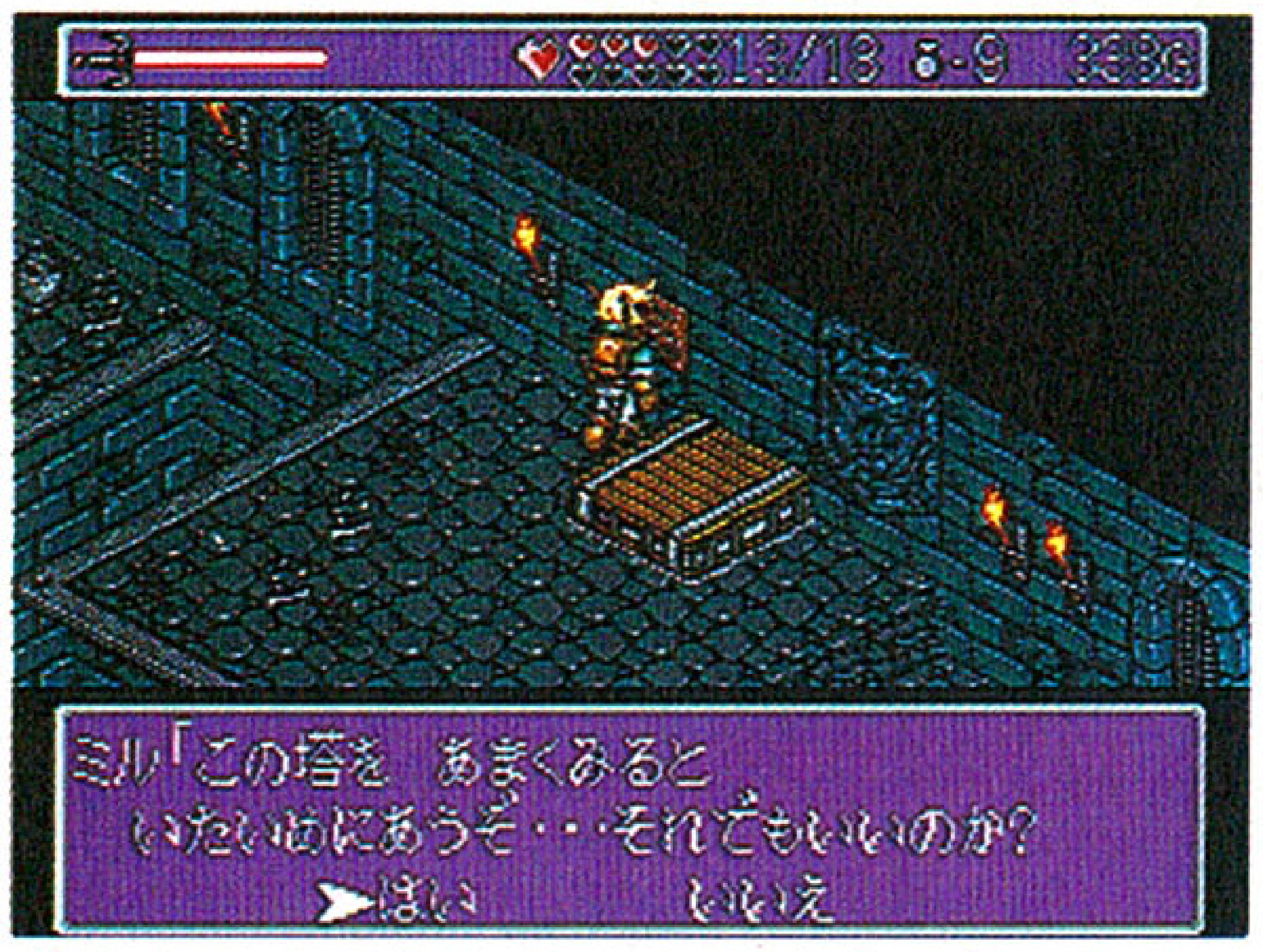

本体を攻撃してもダメージは与えられない

ミルの塔の魔道師ミルを倒せ

アミュレットを持っていれば、それだけでミルの塔の結界を破ることができる。中に入ると掲示板がいくつかあって、ライルを不安にさせる文句が書かれているが、臆することはない。「打倒／　悪の魔導師ミル」を胸の内に秘めて突き進め。それぐらいの意気込みがないと、この迷宮をくぐり抜けるのは難しい。


ライルは　アミュレットを
いりぐちにむかって　かざした！

◯アミュレットを持っていれば結界は消える

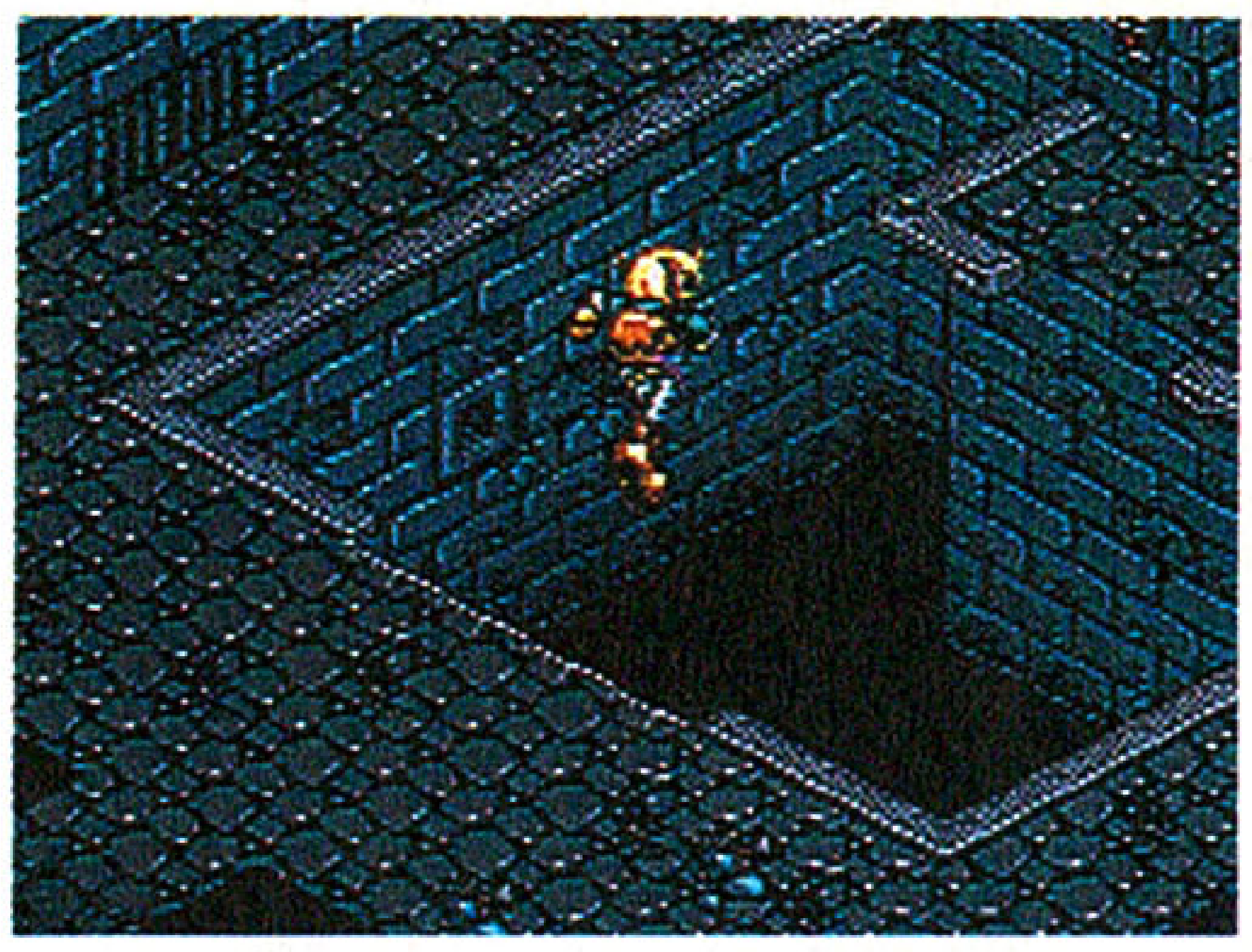


ミル「この塔を　あまくみると
いたいめにあうぞ・・それでもいいのか？
➤はい　　いいえ

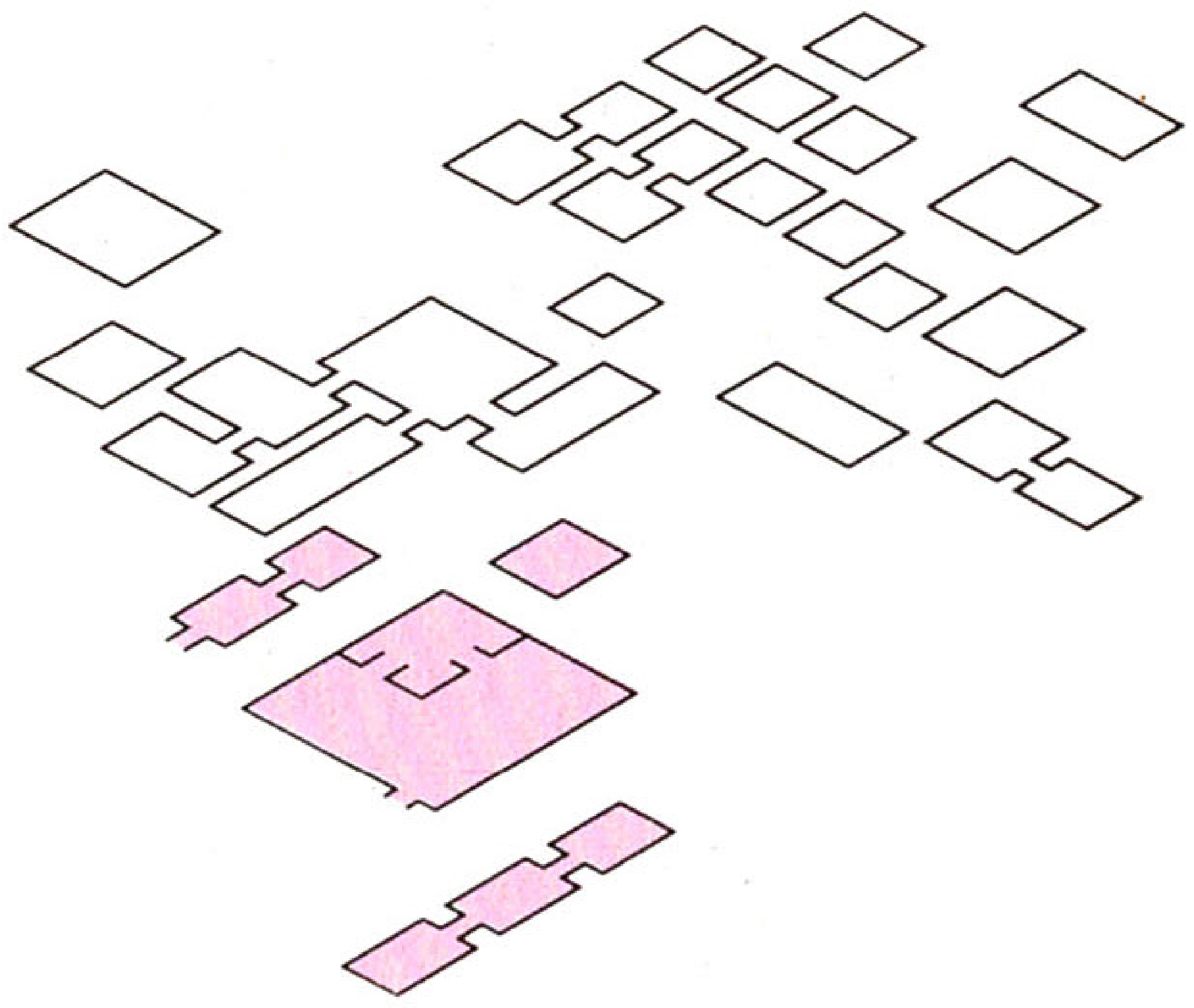
◯ただのおどかしだから大丈夫。気にしないで先に進んでいこう

ミルの塔　その1

①にある壁は、壁の掲示板を読んで、進む意志を示すと消えていく。このエリアはそれほど複雑なしかけはない。④の掲示板で、このまま帰るならいい物をあげようという誘いには乗っても構わない。もらえる物はもらって魔導師ミルを倒しにいこう。ライルはトレジャーハンターだから、これくらいの駆け引きに心は傷めないはずだ。また、塔内にはワープポイントが数多く存在する。自分の位置を見失わないように。

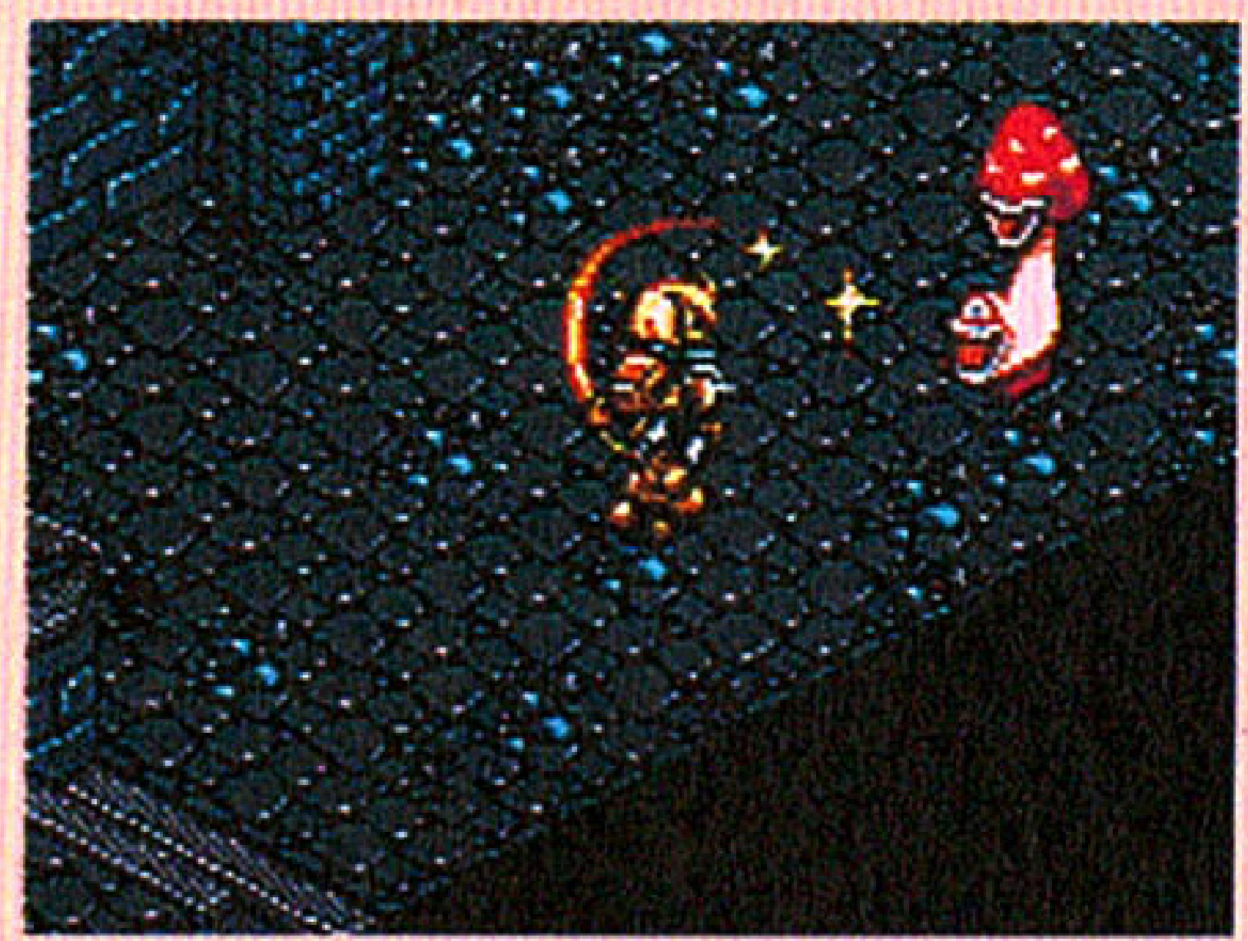

◯勇気を持って飛び降りなければならないところもある

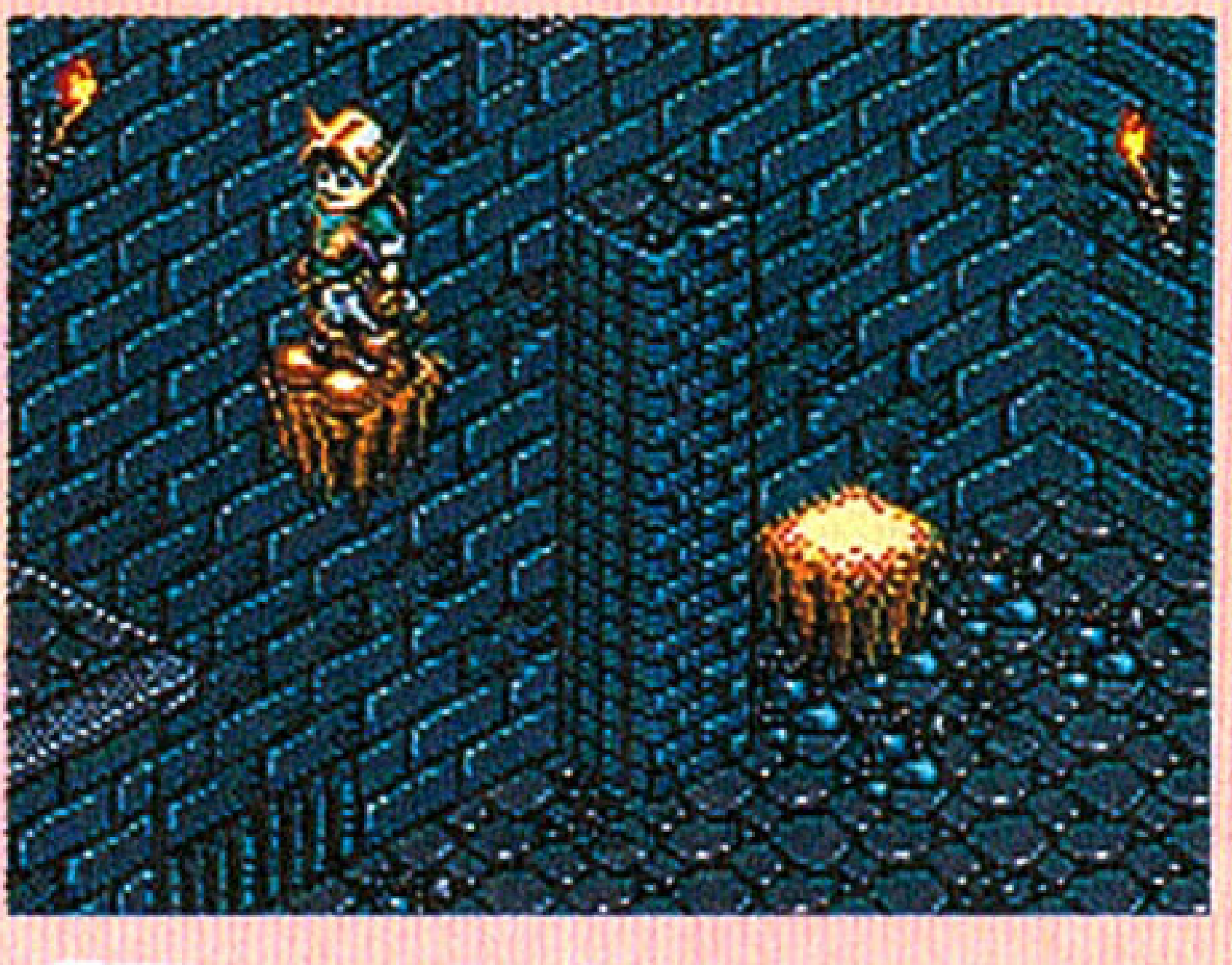
ミルの塔　全体図



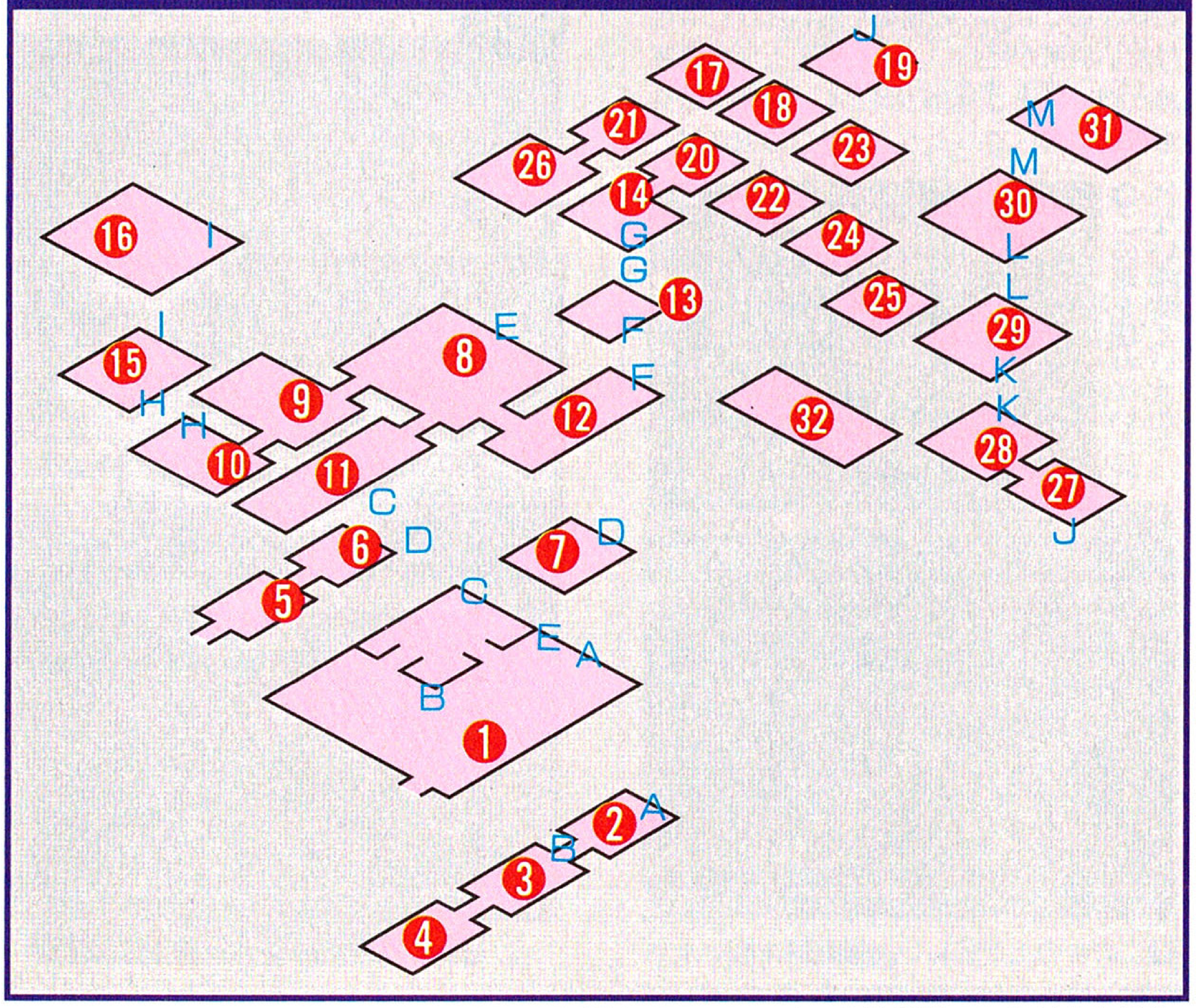
❷敵を倒して進む

この部屋ではまず、下にいるモンスターを倒さないと、扉のしかけが外れなくて③には行けない。また、手前の浮き橋は、一度乗ると落ちてしまうので、移動に失敗したら①の部屋に戻ってやり直さなければならない。


◯モンスターをすべて倒すと扉は開く


◯手前の浮き橋は一度乗ると落ちてしまう

ミルの塔見取り図



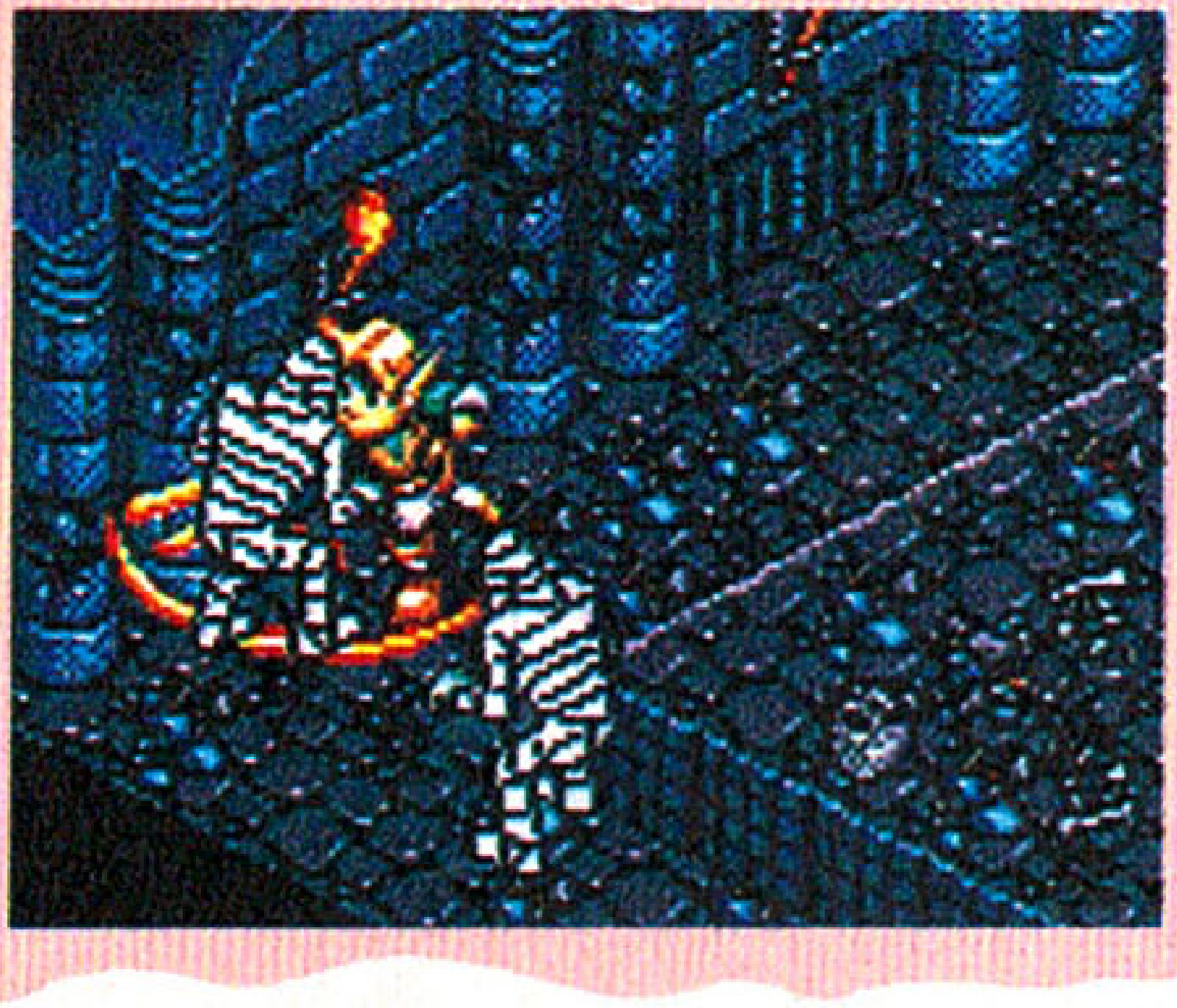
※見取り図上のアルファベットは部屋のつながりを示す。

最短ルート

①—②—③—①—⑤
③—①—⑤—⑥—⑦
⑥—⑧—⑨—⑩—⑨
⑪—⑩—⑮—⑯—⑰
⑱—⑲—⑳—㉑—㉖
㉑—⑳—⑲—㉗—㉘
㉙—㉚—㉛

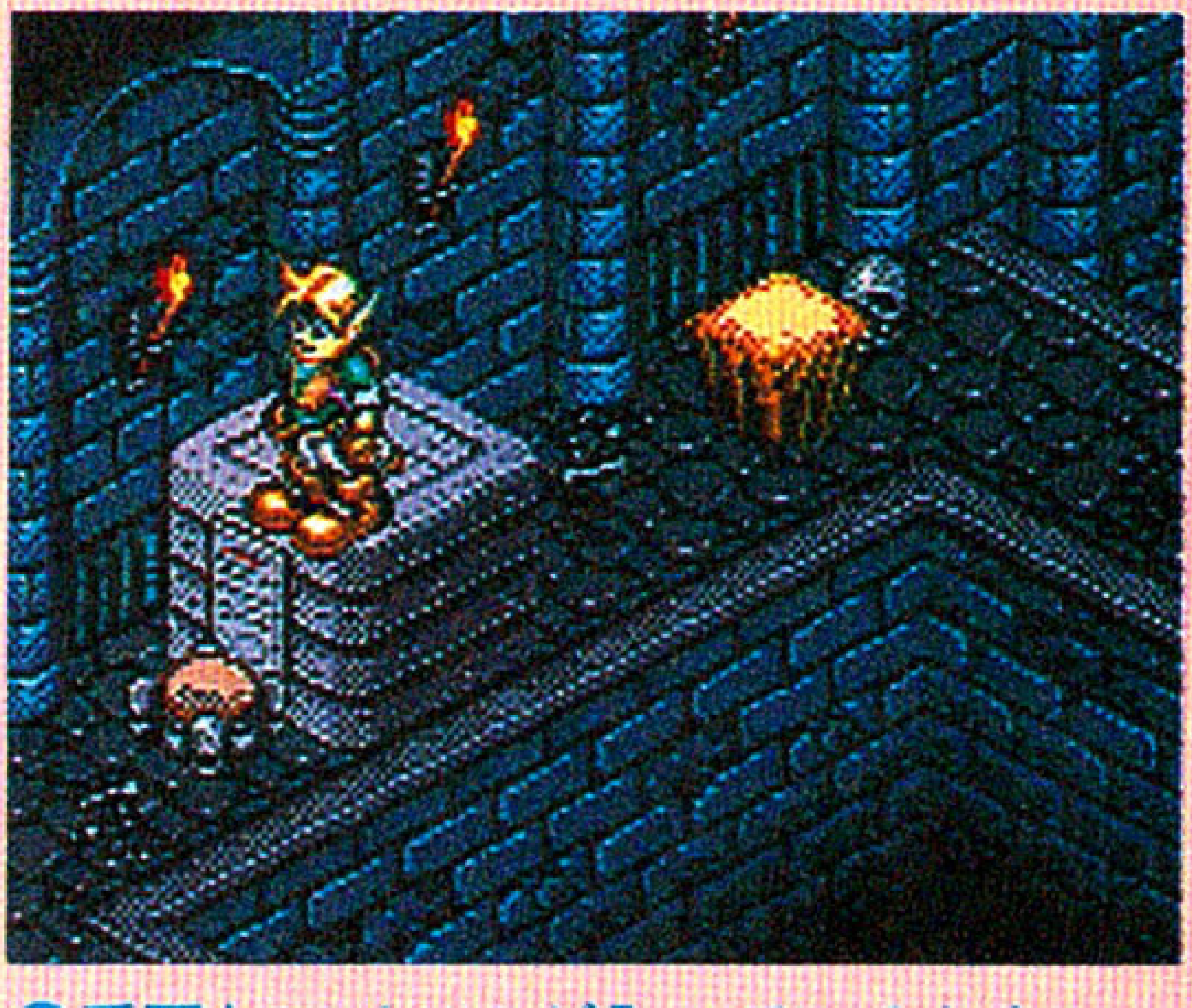
②進むために落ちる

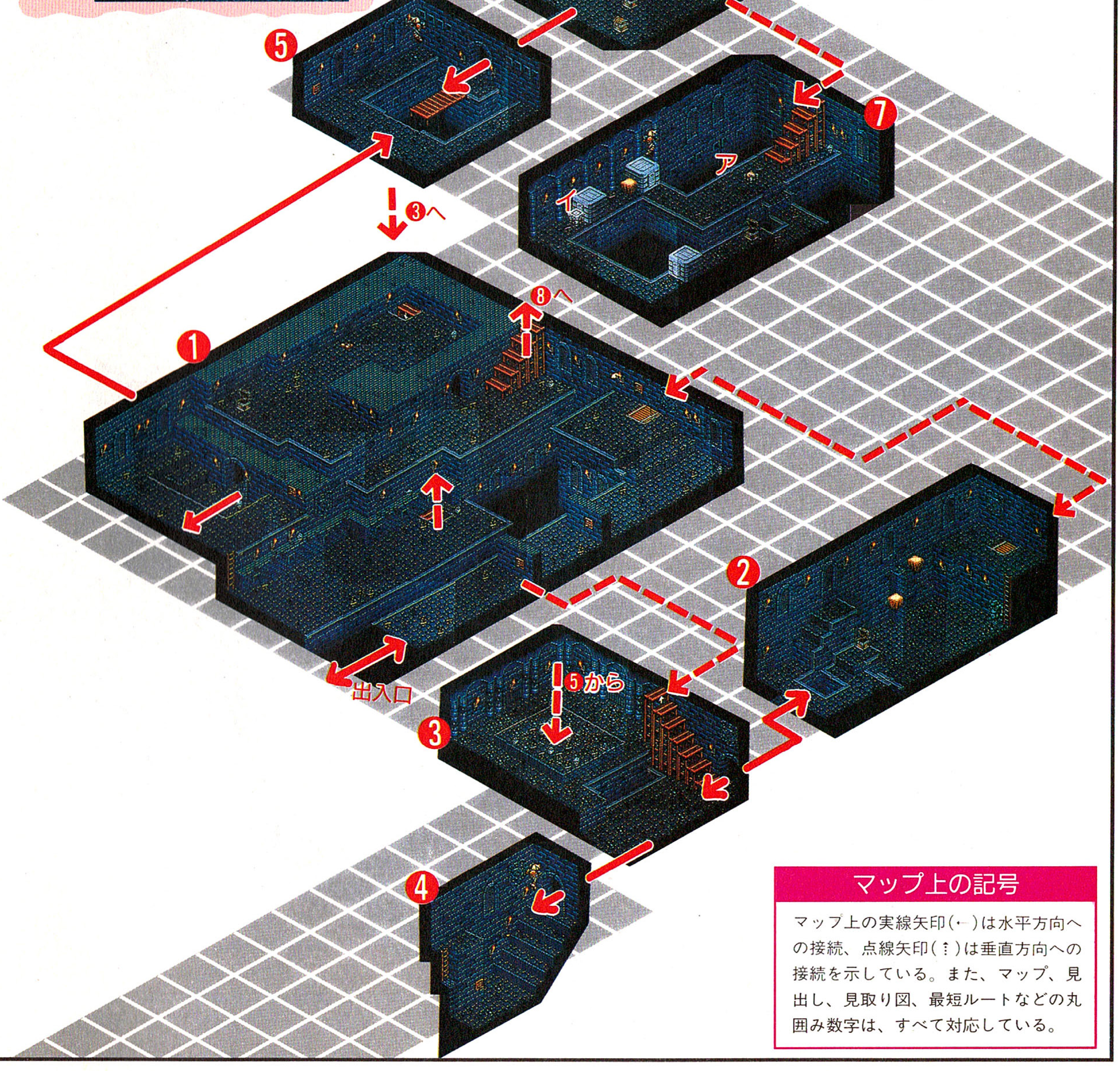
⑥に行くには⑤の穴を飛び越えなければならないが、ライルのジャンプ力では不可能だ。実は⑤の穴に飛び込むと③の上部に降りられるので、そこにいるミイラをすべて倒すとスイッチが出現する。これを押してから⑥に戻ると、橋がかけられていて⑥に進めるようになっている。


➡モンスターをすべて倒すとスイッチが出現する

⑦ギリギリで飛ぶ

宝箱まで行くには、アのスイッチを押し手前の石柱を外して木の浮き橋に乗り、それを踏み台にして奥の石柱に飛び移りイのスイッチを押すこと。そうすると宝箱の前にある石柱が消えて宝箱まで行けるようになる。ただし、木の浮き橋をギリギリまで前進してからでないと石柱まで飛び移れない。きっと、苦労に見合うだけのアイテムがあるに違いない。


⬆重要なアイテムが入っているかも…

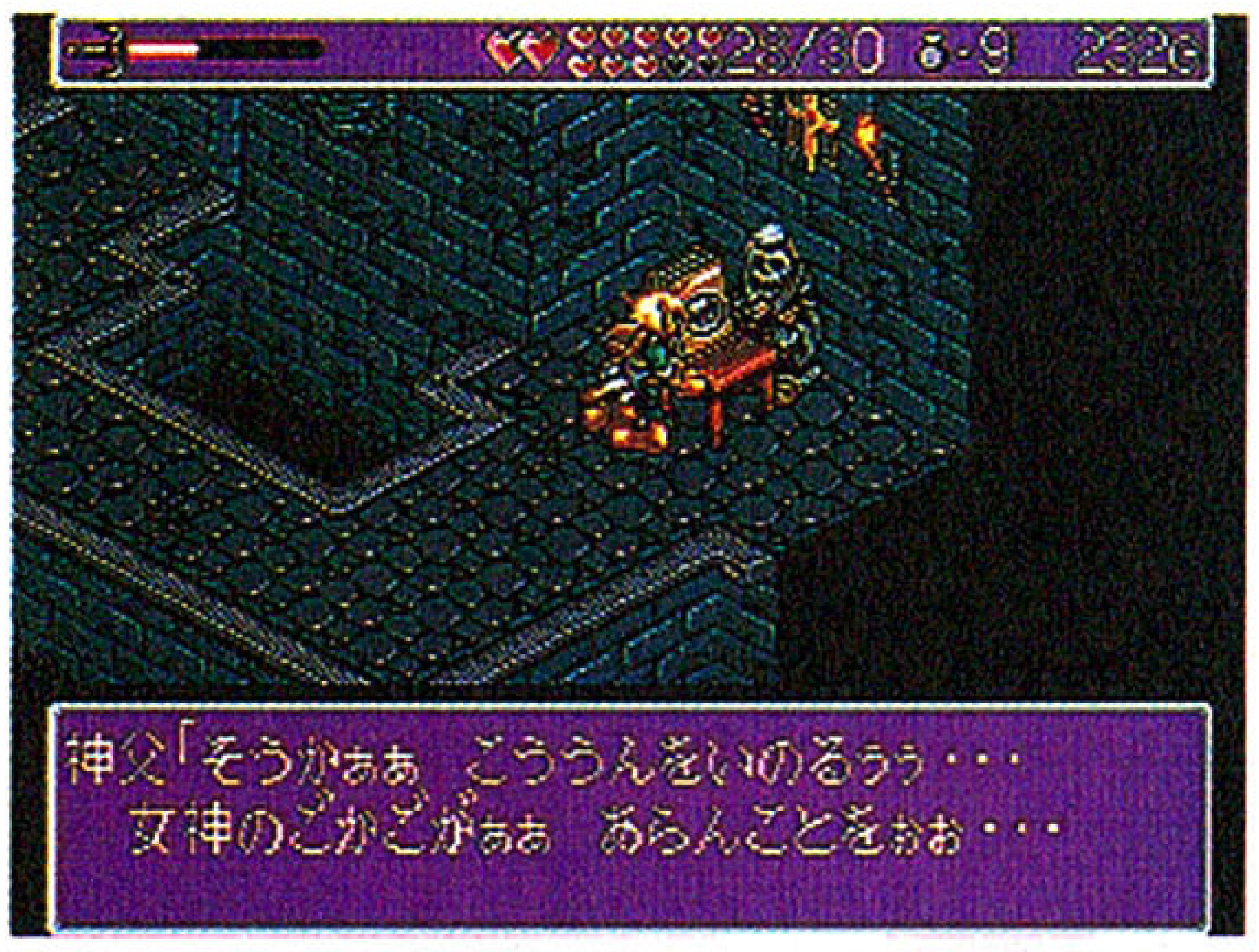


マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇡)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

ミルの塔 その2

ミルの塔マップその１の⑦の階段を登ると、⑧に到達する。ここで、いきなりダークエルフという難関がライルの前に立ちはだかる。こいつを何とかしないことには先に進めない。ダークエルフを撃退したら、この辺りの部屋を調べ回ってみよう。何か新しい情報が入手できるかもしれない。このあとも隠し通路、仕掛け部屋、ワープゾーン、強力モンスターが待ちかまえている。さらに数々の難関を乗り越えたライルを待つものはダークエルフとの決闘、魔導師ミルとの決闘と、息をする暇もない。



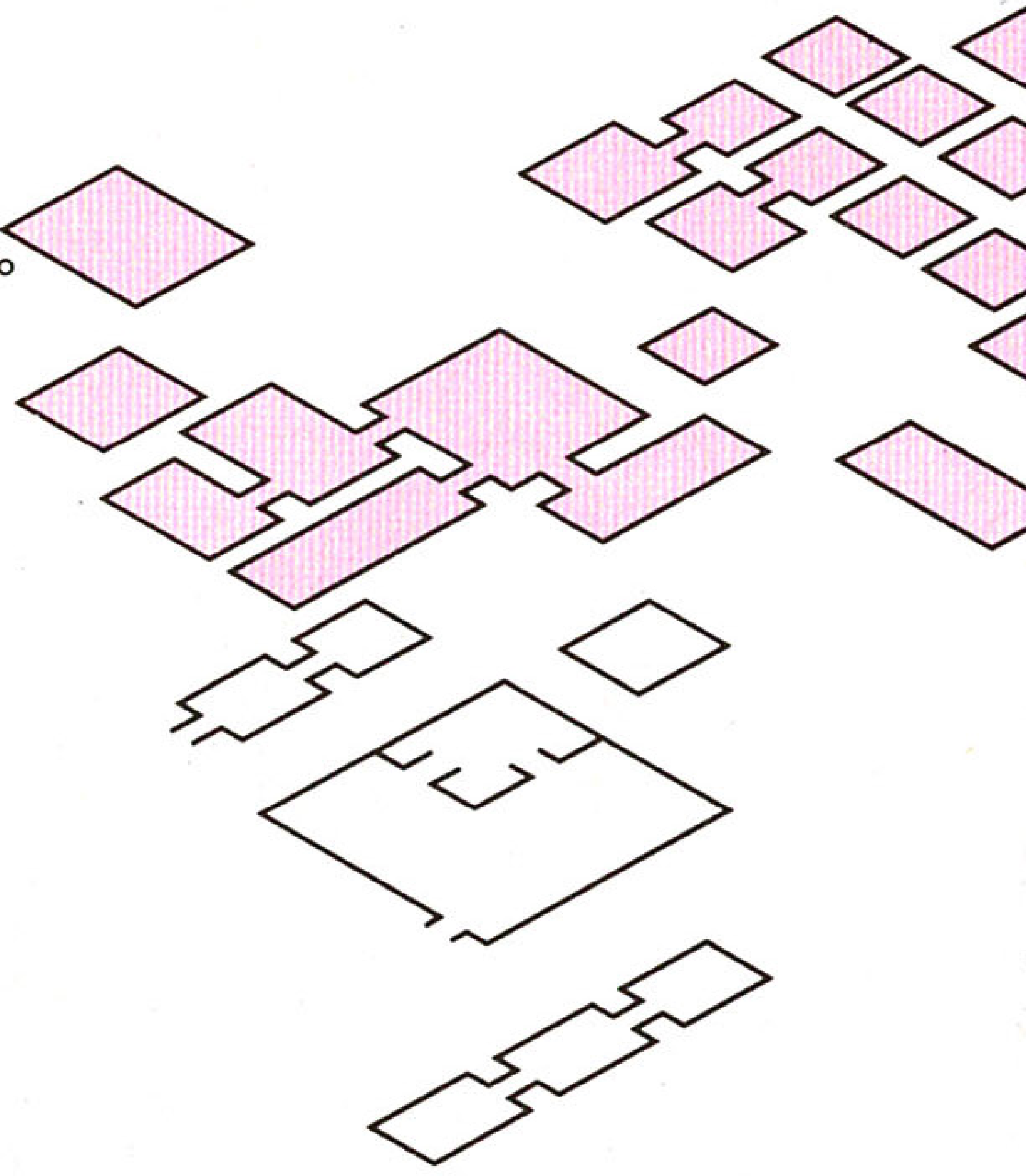
神父「そうかぁぁ ごううんをいのるぅぅ・・・
女神のごかごがぁぁ あらんことをぉぉ・・・

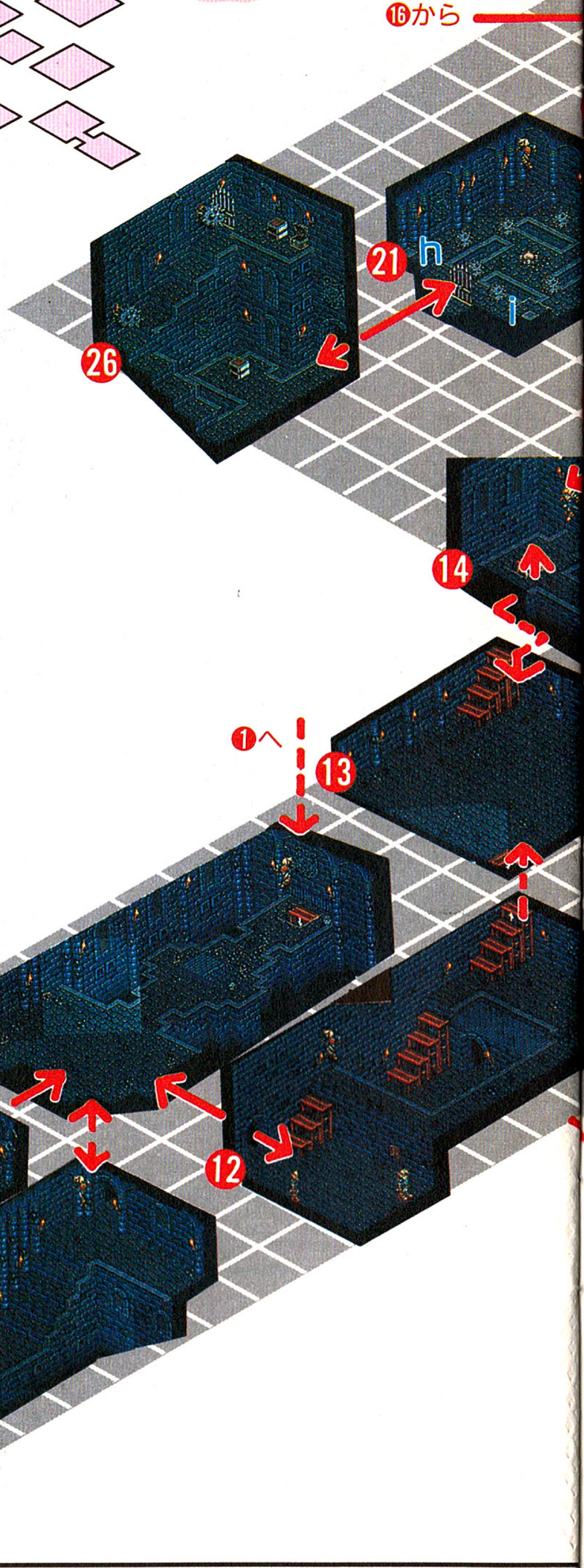
⇧チョット不気味だが、このミイラ神官の部屋を拠点にしよう

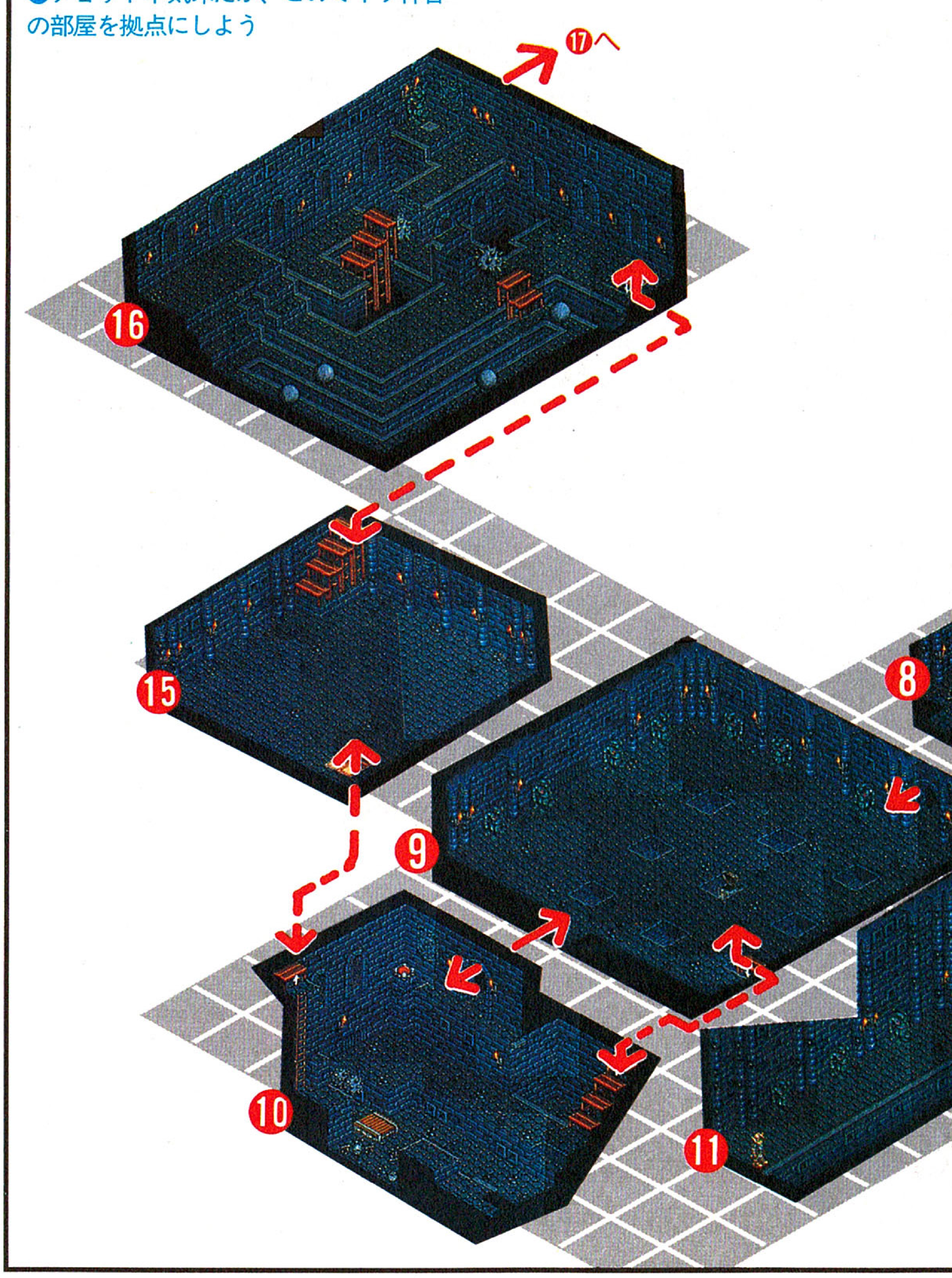
⑧ダークエルフの弱点は!?

先に進もうとするライルに襲いかかるダークエルフ。こいつを撃退するには、ある特別なアイテムが必要。そのアイテムは塔内のどこかに必ずあるはずなので、まだ手に入れていない人は探しにいくこと。意外と近くにあるかも。

ミルの塔全体図



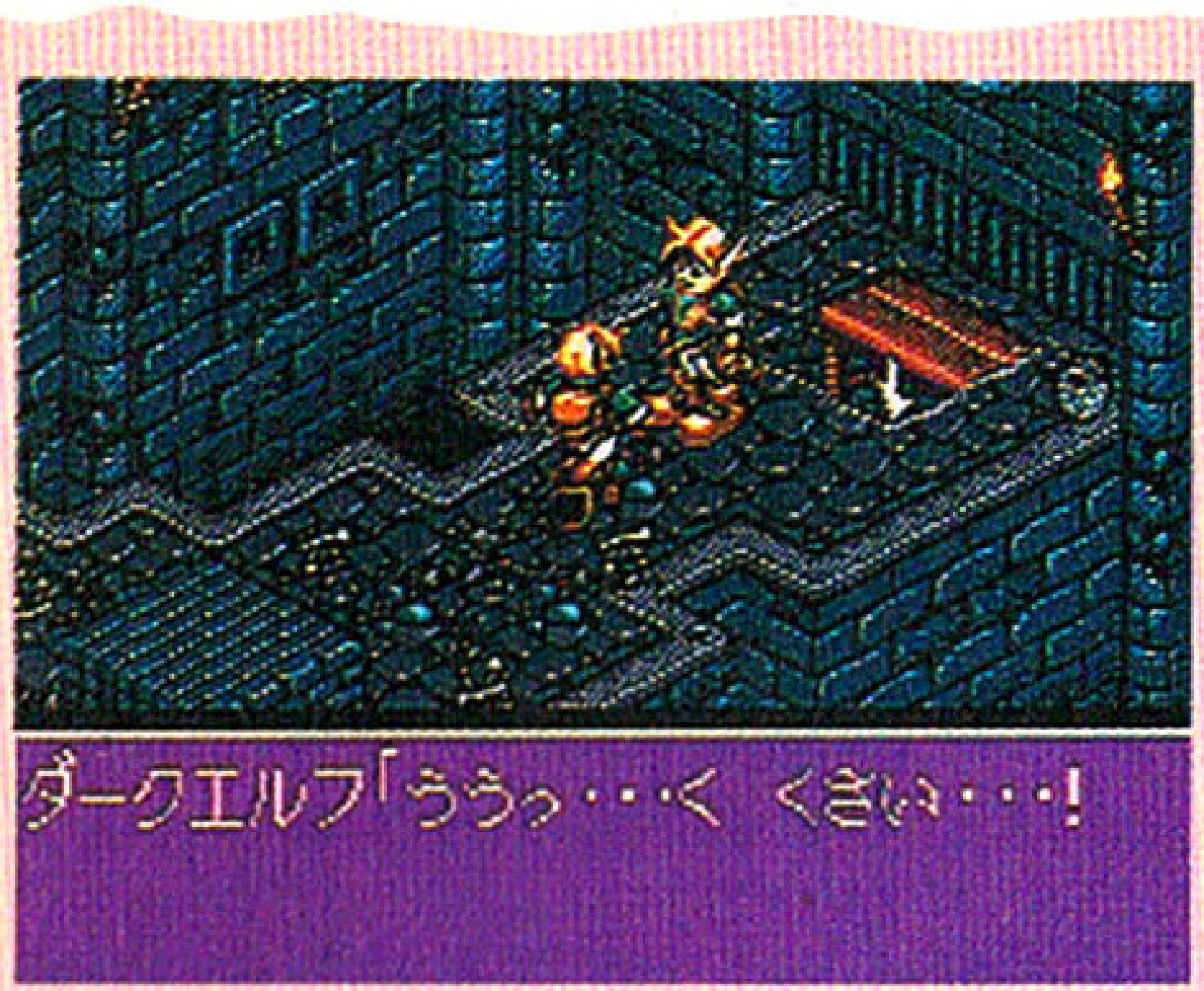




※マップ上のアルファベットはワープゾーンのつながりを示す。

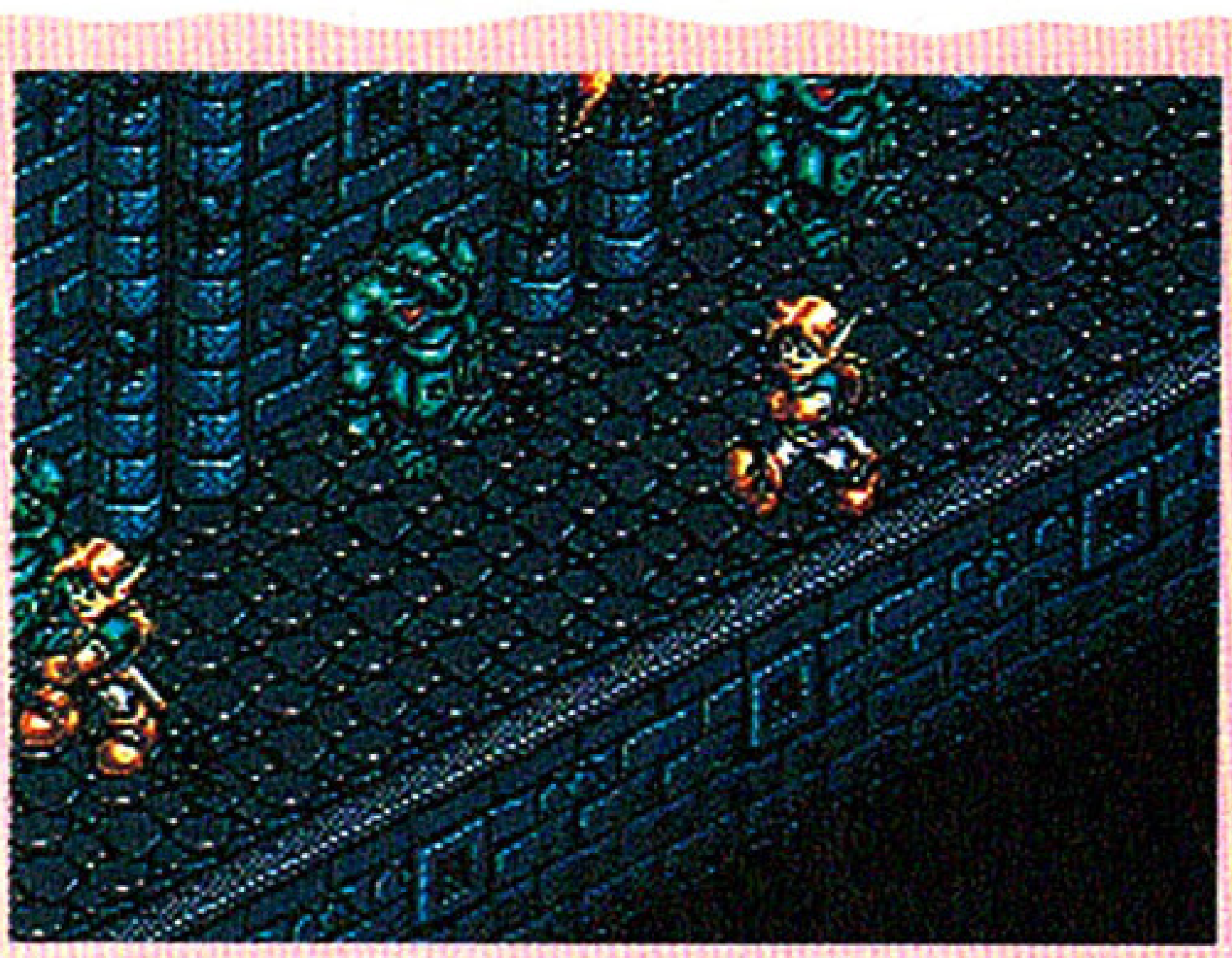
⑪ダークエルフの後を追え

ダークエルフの逃げる先に、魔導師ミルの部屋があるはず。ヤツの後を追いかけると、突然姿が見えなくる。周囲の部屋を探しても見つからないとすれば、隠し通路を使った可能性がある。ヤツが消えたあたりを調べてみよう。

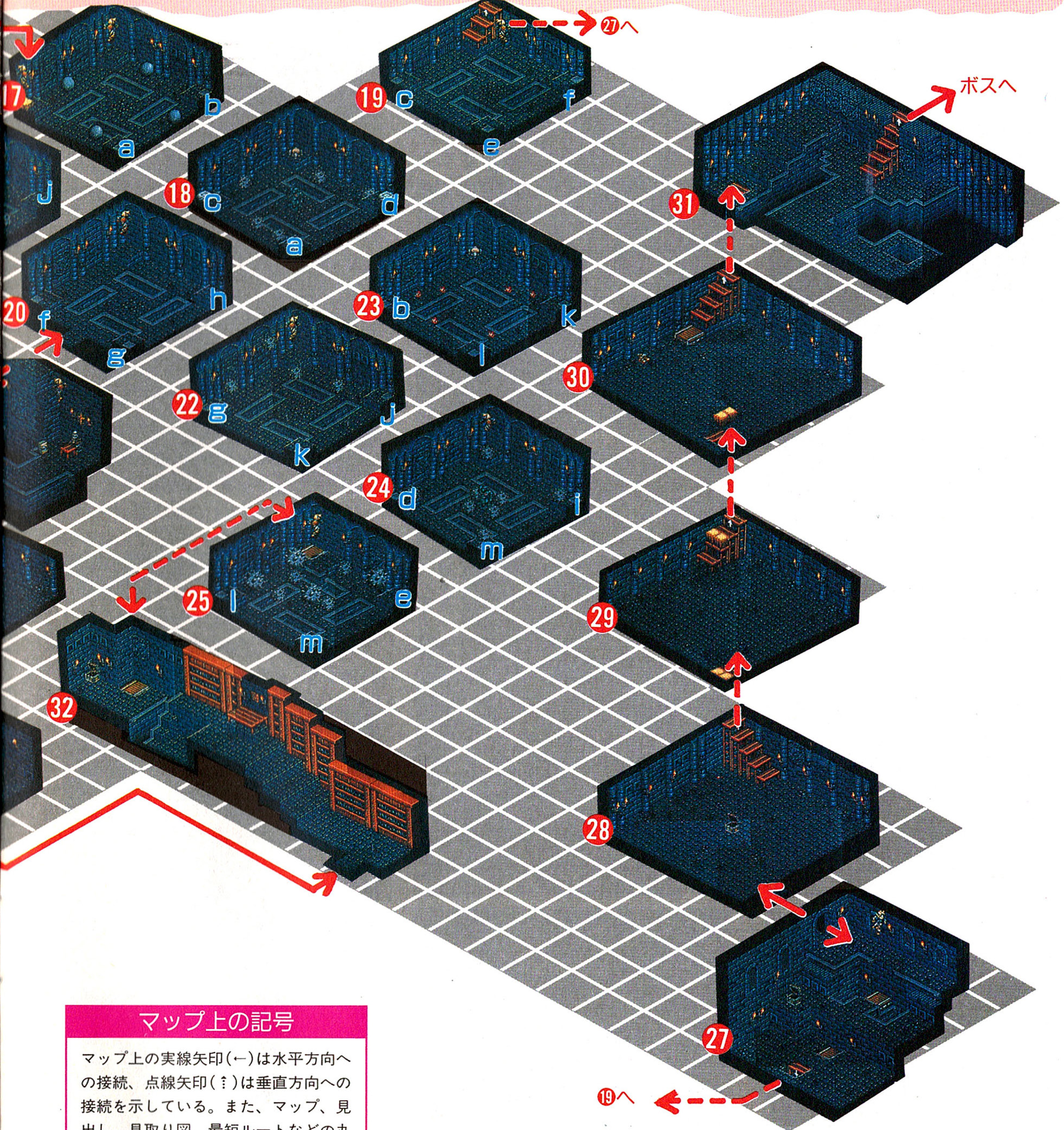


ダークエルフ「ううっ・・・く くさい・・・!

◀あるアイテムを使うと、この通りダークエルフを撃退できる



◀ダークエルフの後を追いかけて、足取りをつかめ

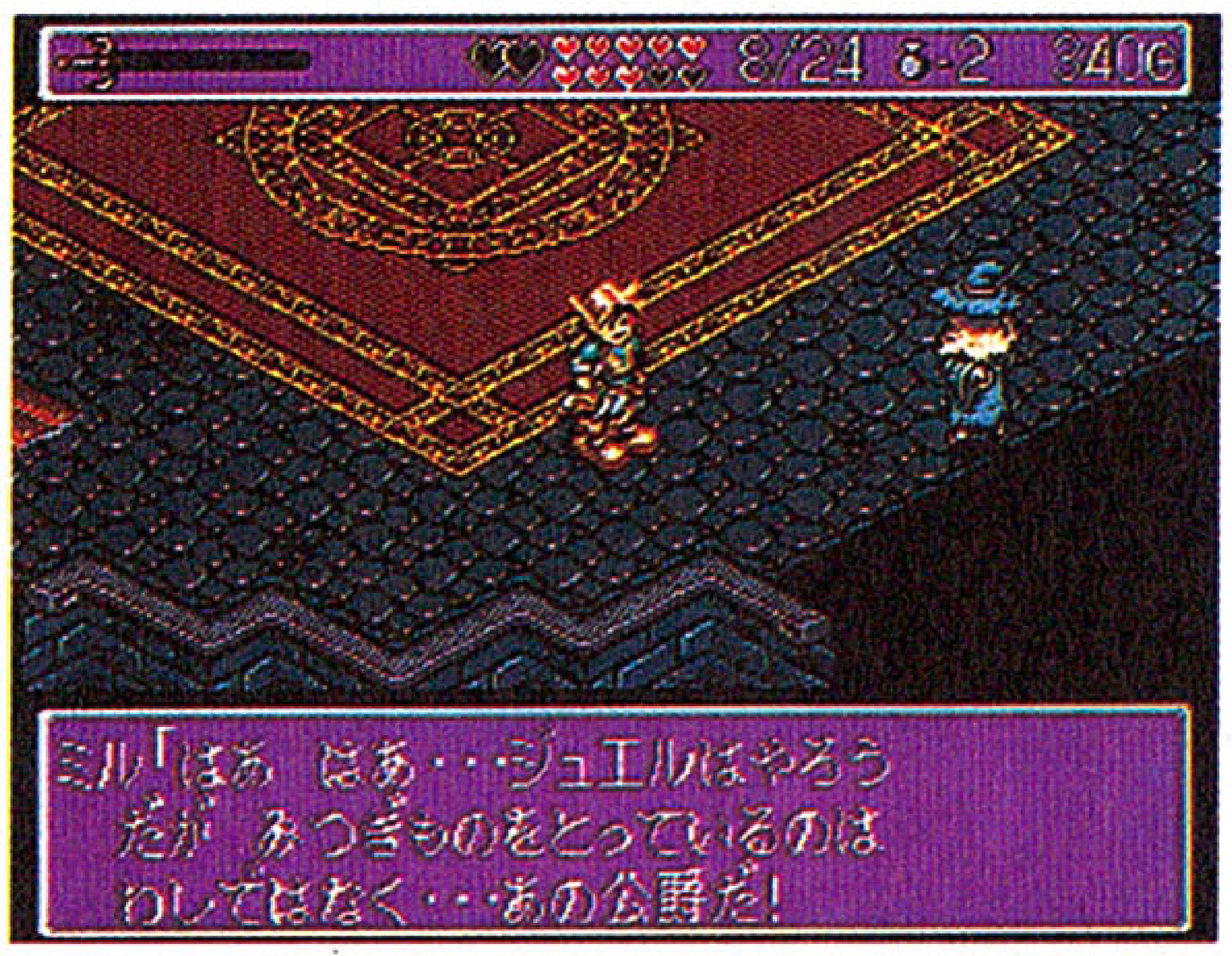

27へ
ボスへ
17
a
b
19
c
e
f
18
c
d
a
j
31
20
f
g
h
23
b
k
l
30
22
g
j
k
24
d
i
m
25
l
e
m
29
32
28
27
19へ

マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⋮)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

地下牢を脱出し、メルカトル公爵を追え

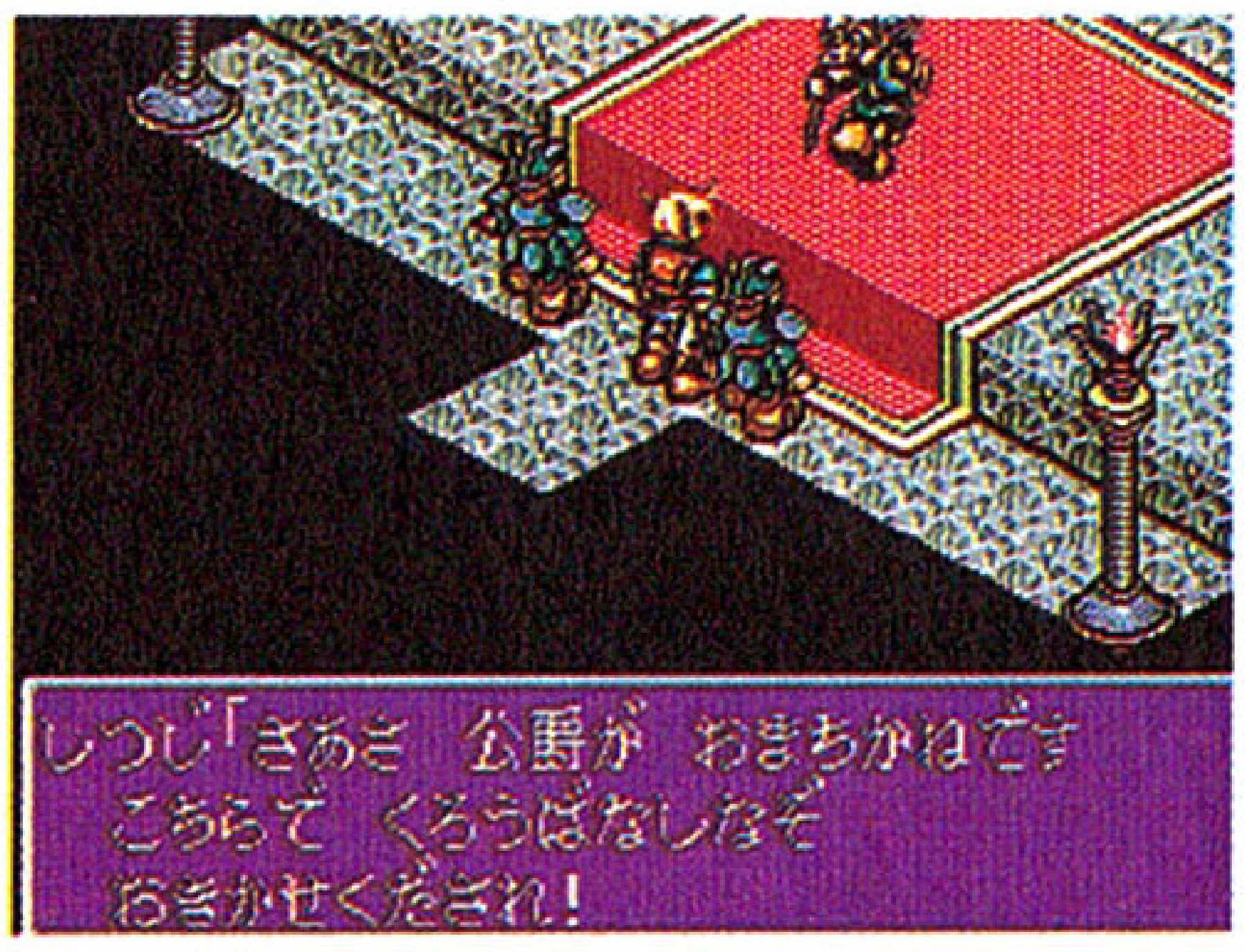
魔導師ミルを倒したあとミル本人から、高い税金を巻き上げ、領民を苦しめているのはメルカトル公爵であることを知らされる。ここは、もう一度メルカトル公爵に会いに行くしかなさそうだ。ここではメルカトル公爵に会うところから、ライルが太陽石を求めてグリンメイズに向かうところまでを解説する。まずは、ミルの塔から戻ったら、教会でセーブしておくことをお勧めする。


ミル「はあ はあ・・ジュエルはやろう
だが みつぎものをとっているのは
わしではなく・・あの公爵だ!

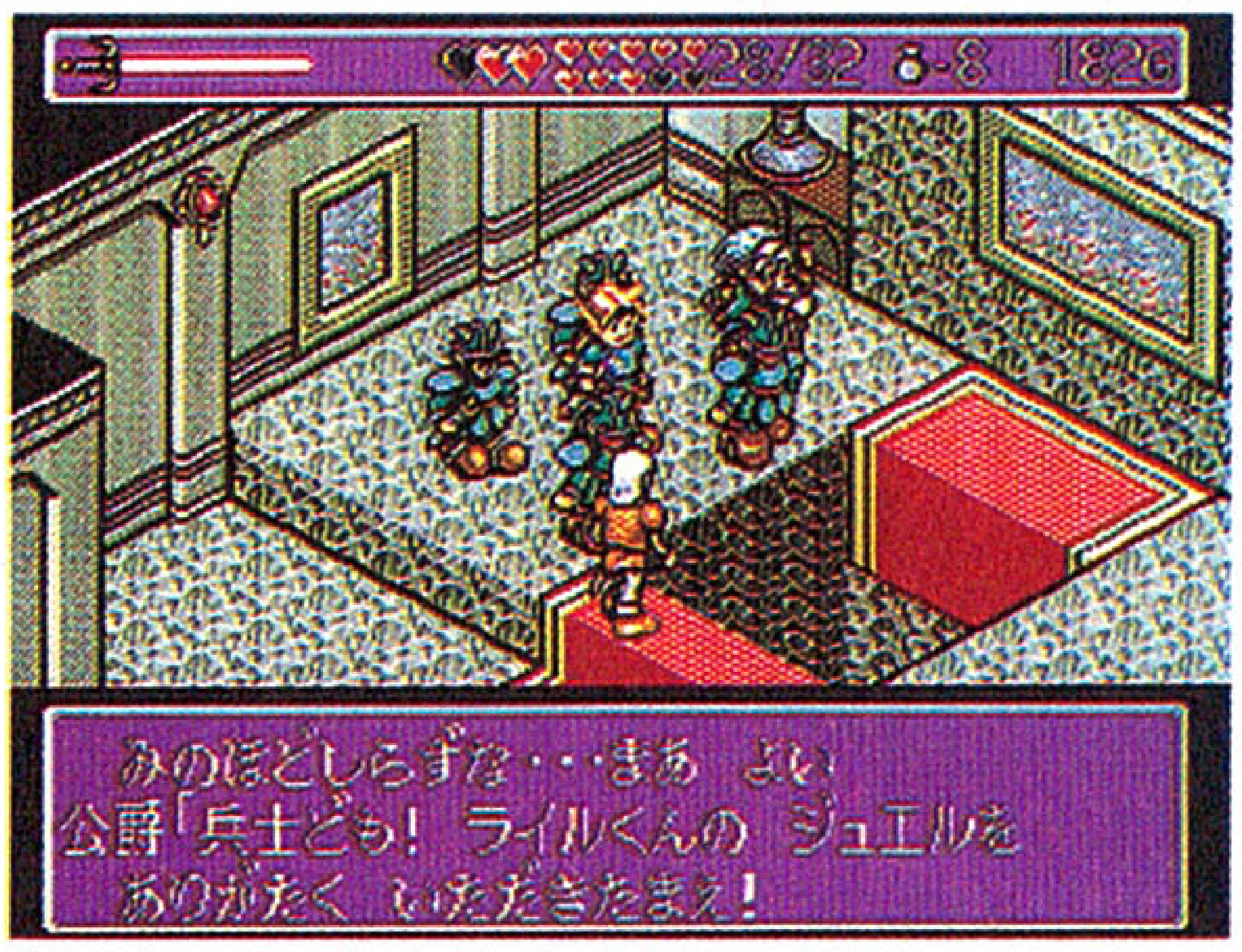
🡅にわかに信じがたいが、ウソをいっている様子もない。公爵に確かめるしかない

真実を確かめろ

ミルがいったことを確かめるには、メルカトル公爵に会うしかない。門番の兵士に話しかけてから、城内へ入っていこう。執事とメルカトル公爵は、前と変わらない友好的な出迎えをしてくれるが、その直後態度を一変させる。やはり、ミルのいうとおり諸悪の根源はメルカトル公爵だったことがわかる。


しつじ「さあさ 公爵が おまちかねです
こちらで くろうばなしなぞ
おきかせくだされ!

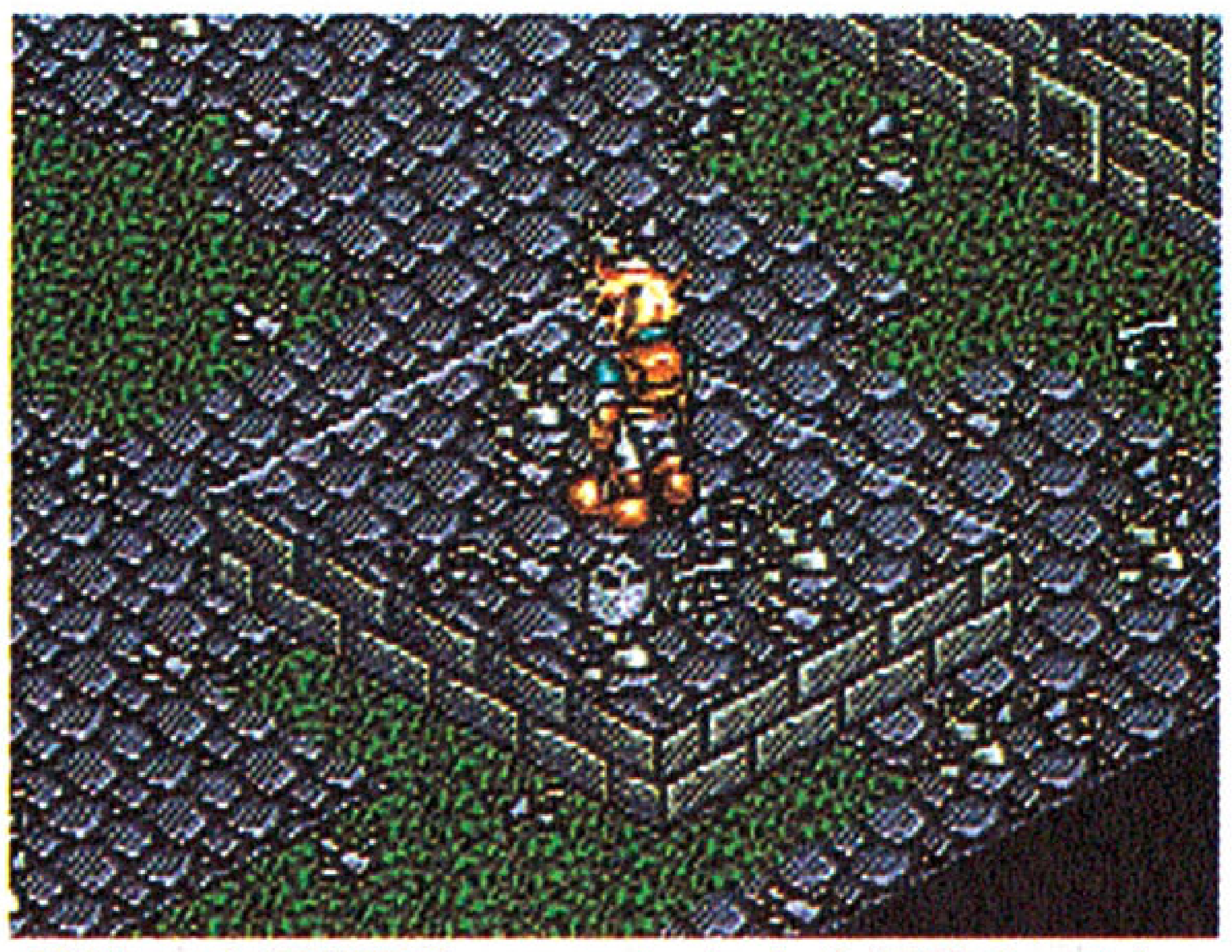
🡆番兵や執事はライルを暖かく迎えてくれたが…

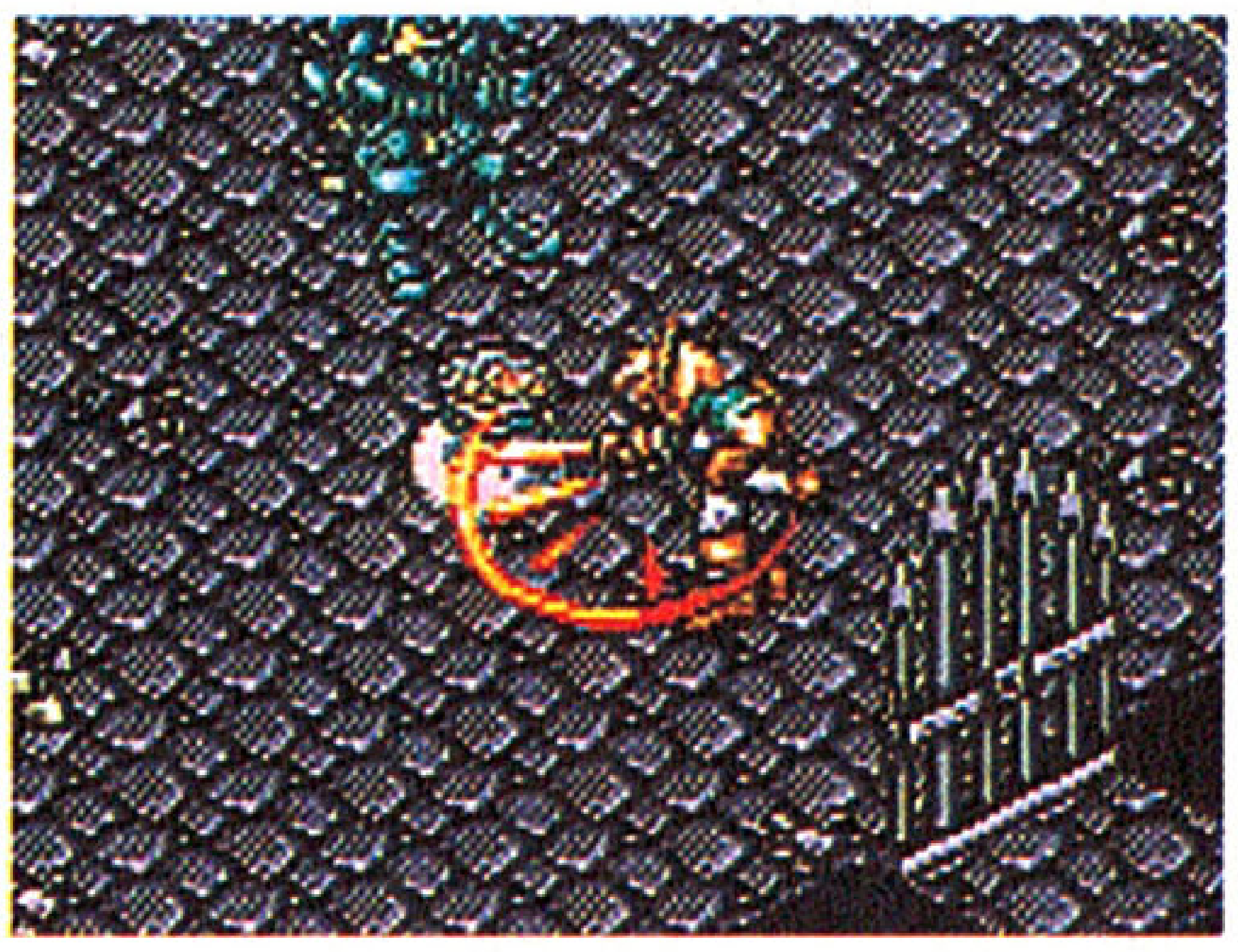

みのほどしらずな・・まあ よい
公爵「兵士ども! ライルくんの ジュエルを
ありがたく いただきたまえ!

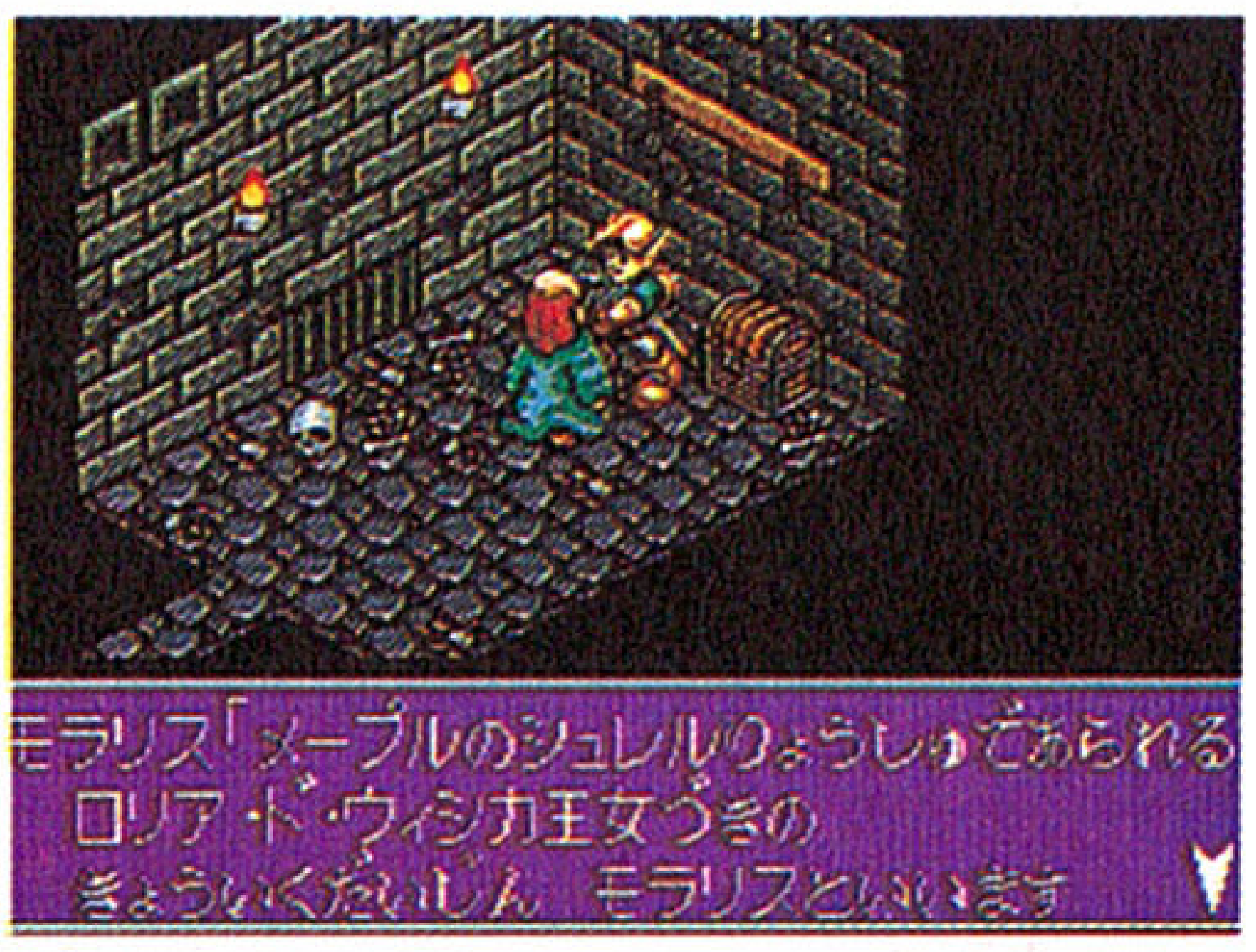
🡅やはりメルカトル公爵は、極悪人だった。ジュエルを奪われ、地下牢に落とされる

地下牢から脱出

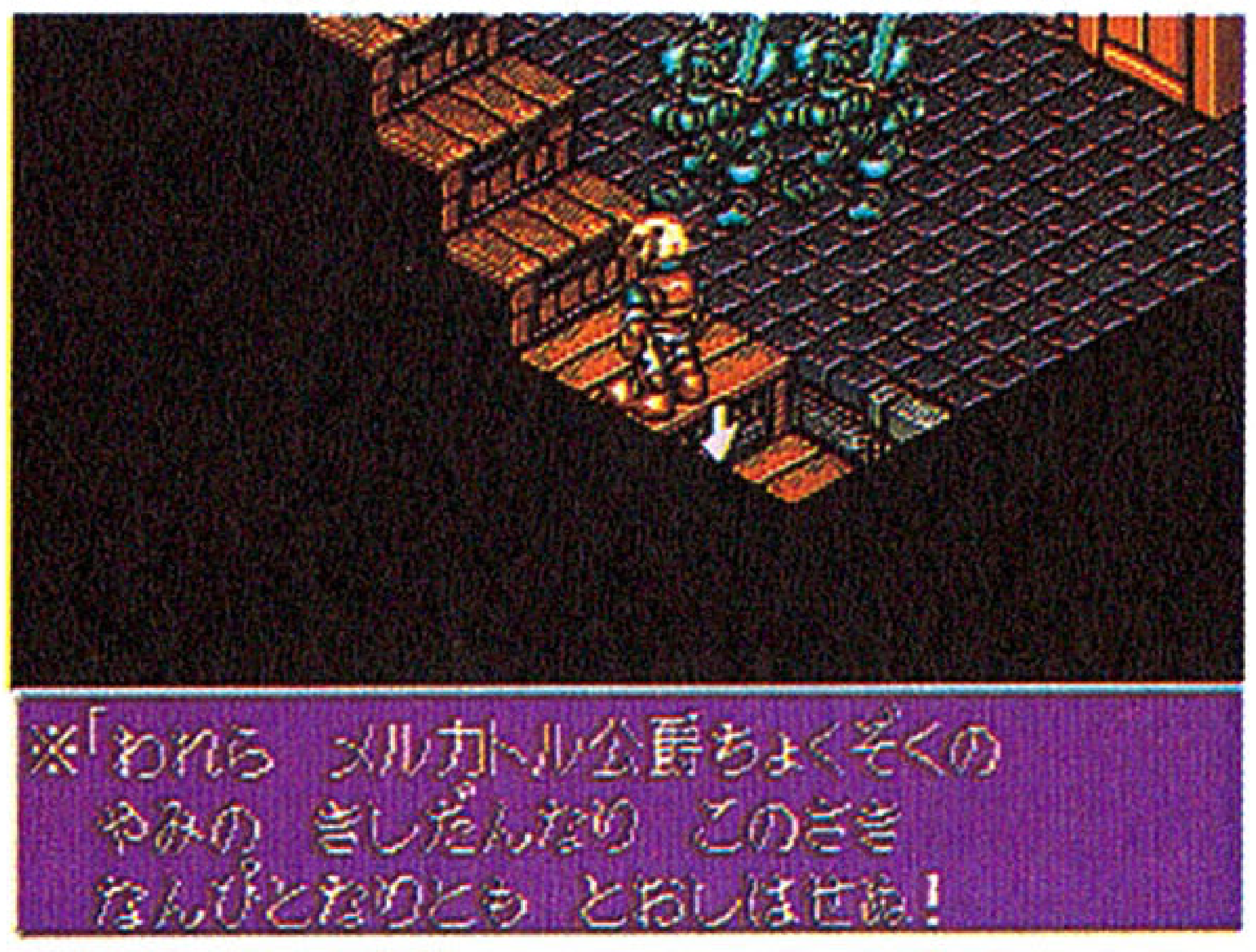
メルカトル公爵に赤のジュエルと紫のジュエルを奪われて地下牢の最下部まで落とされてしまう。上を目指して進んでいけば、メルカトル城の西の塔に出ることができる。途中、牢獄の中でロリア姫の教育大臣モラリスに会うことができ、姫が城のどこかに捕らわれていることを知る。さらに上へと進んでいくと、城兵がしつこく襲いかかってくるのでひるまず切り倒していくこと。


🡅地下牢最深部。ここから上を目指して上っていけば、脱出できる


🡄敵を倒して一刻も早く、ここを抜け出そう


モラリス「メープルのジュエルりょうしゅであられる
ロリア・ド・ウィシカ王女づきの
きょういくだいじん モラリスといいます

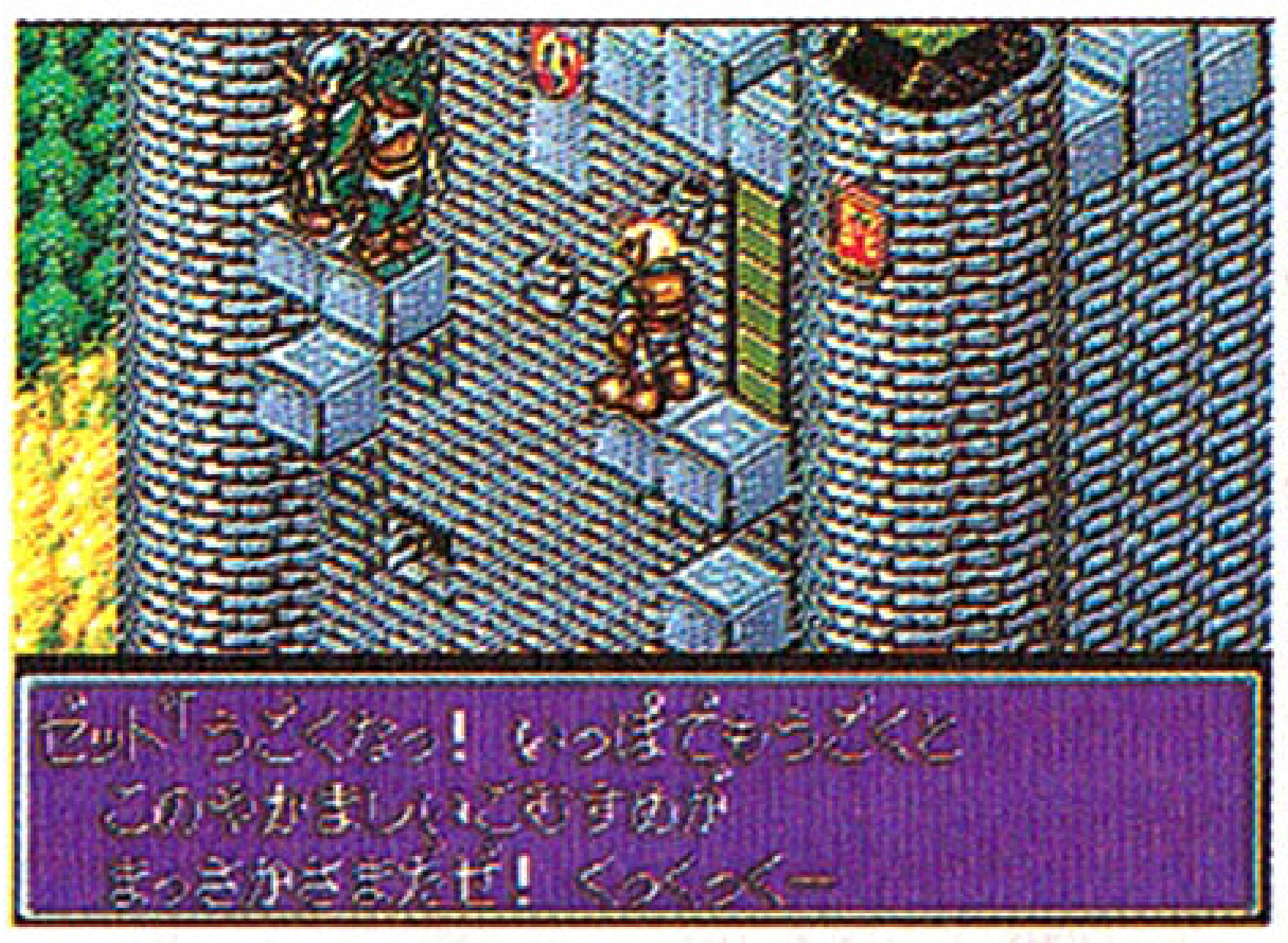
🡆途中の牢獄に、姫の教育大臣が監禁されていた


※「われら メルカトル公爵ちょくぞくの
やみの きしだんなり このさきを
なんぴとなりとも とおしはせぬ!

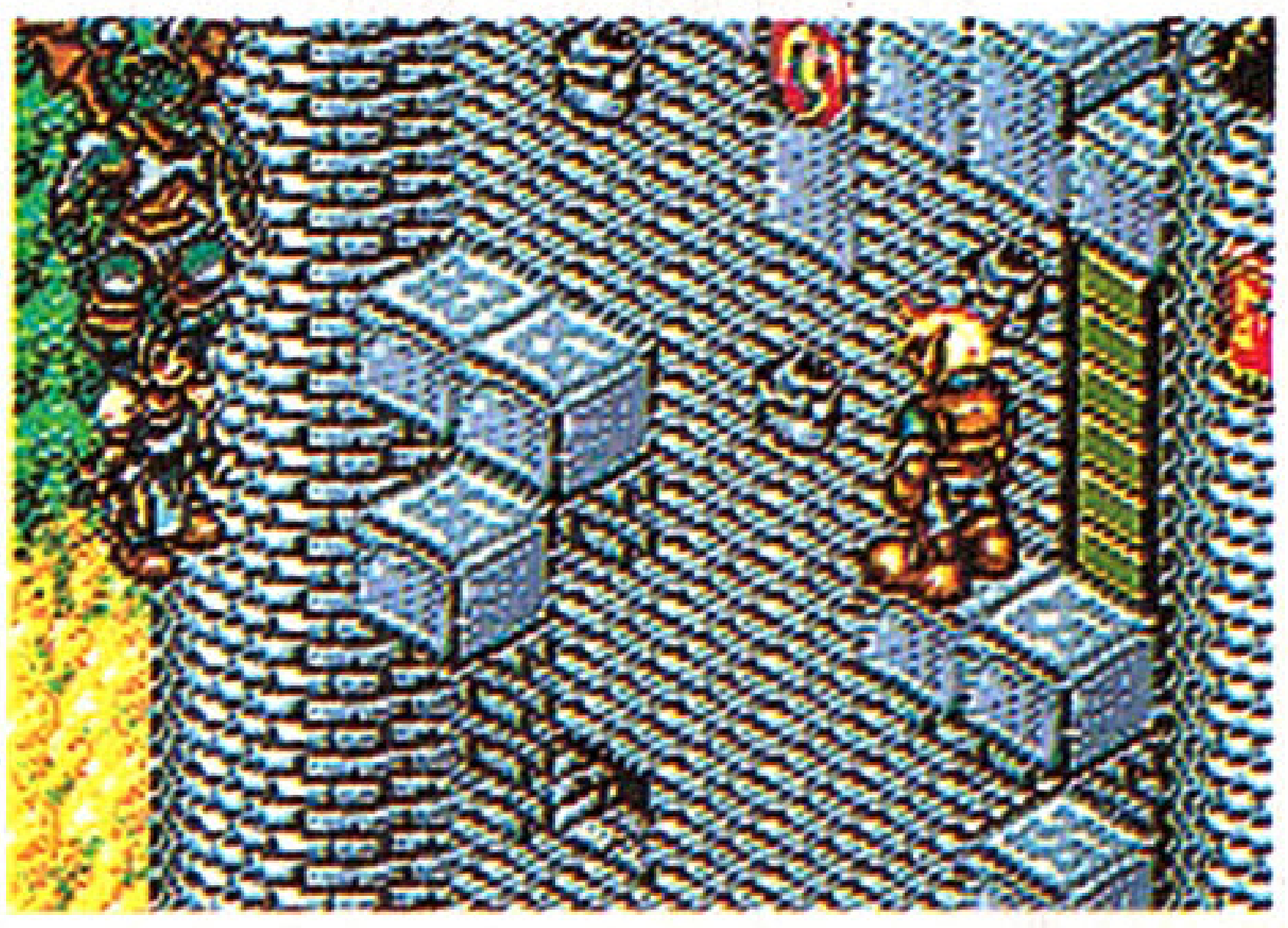
🡅闇の騎士団!? メルカトル公爵はこんなものまで作っていた

ロリア姫さらわる

地下牢を脱出して、西の塔の最上階の部屋でゼッドを発見する。ヤツは公爵に新しい依頼をうけ、ロリア姫を監禁していたらしい。ゼッドは姫を連れ、空を飛んで逃げてしまう。

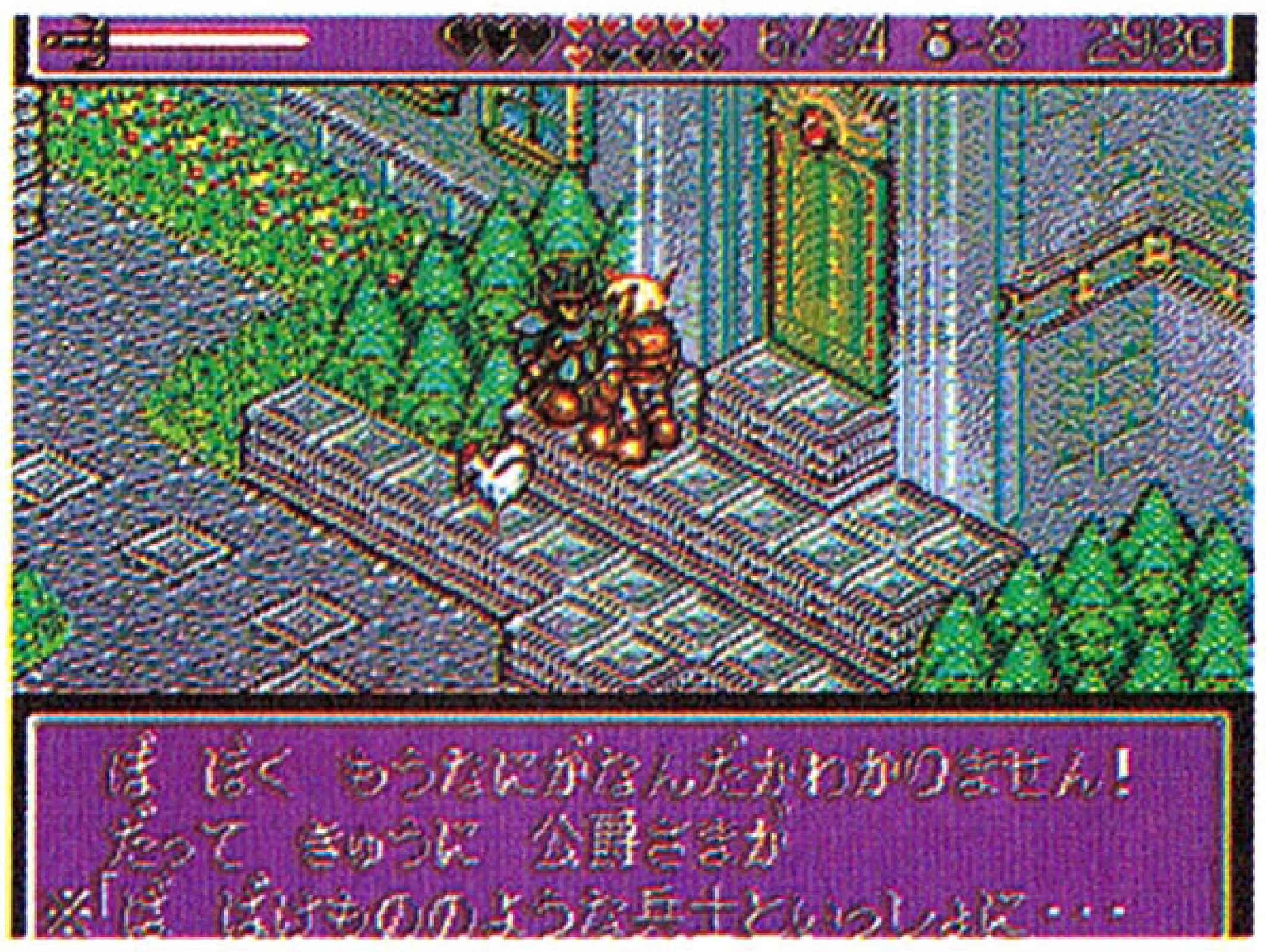

ゼッド「うごくなっ! いっぽでもうごくと
このやかましいこむすめが
まっさかさまだぜ! くっくっくー

🡄見かけないと思ったら公爵の手先となって姫を監禁していたらしい

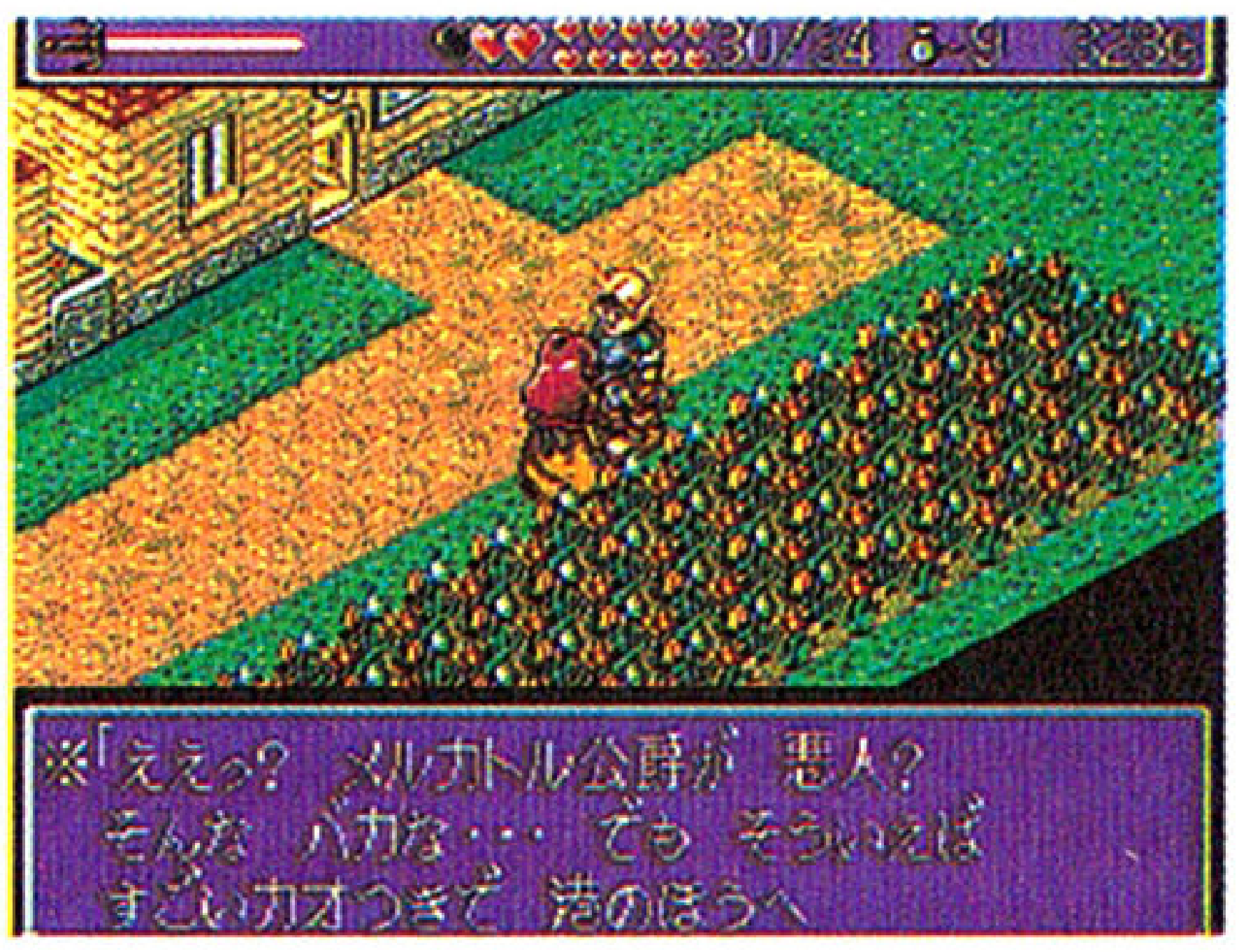

🡆ドラゴニュートのゼッドは空を飛んで、姫をさらっていった

公爵はどこへ?

西の塔から飛び降り、城内から脱出しよう。その後番兵などの話を聞いてみると、公爵はライルの持つジュエルを奪ってすぐに、誰も見たこともない兵士を従えて逃走していることがわかる。メルカトル城内にも見知らぬ兵士が侵入していったらしいが、まずは憎き公爵の足取りを確かめてみよう。


ぼ ぼく もうなにがなんだかわかりません!
だって きゅうに 公爵さまが
※「ば ばけもののような兵士といっしょに・・・

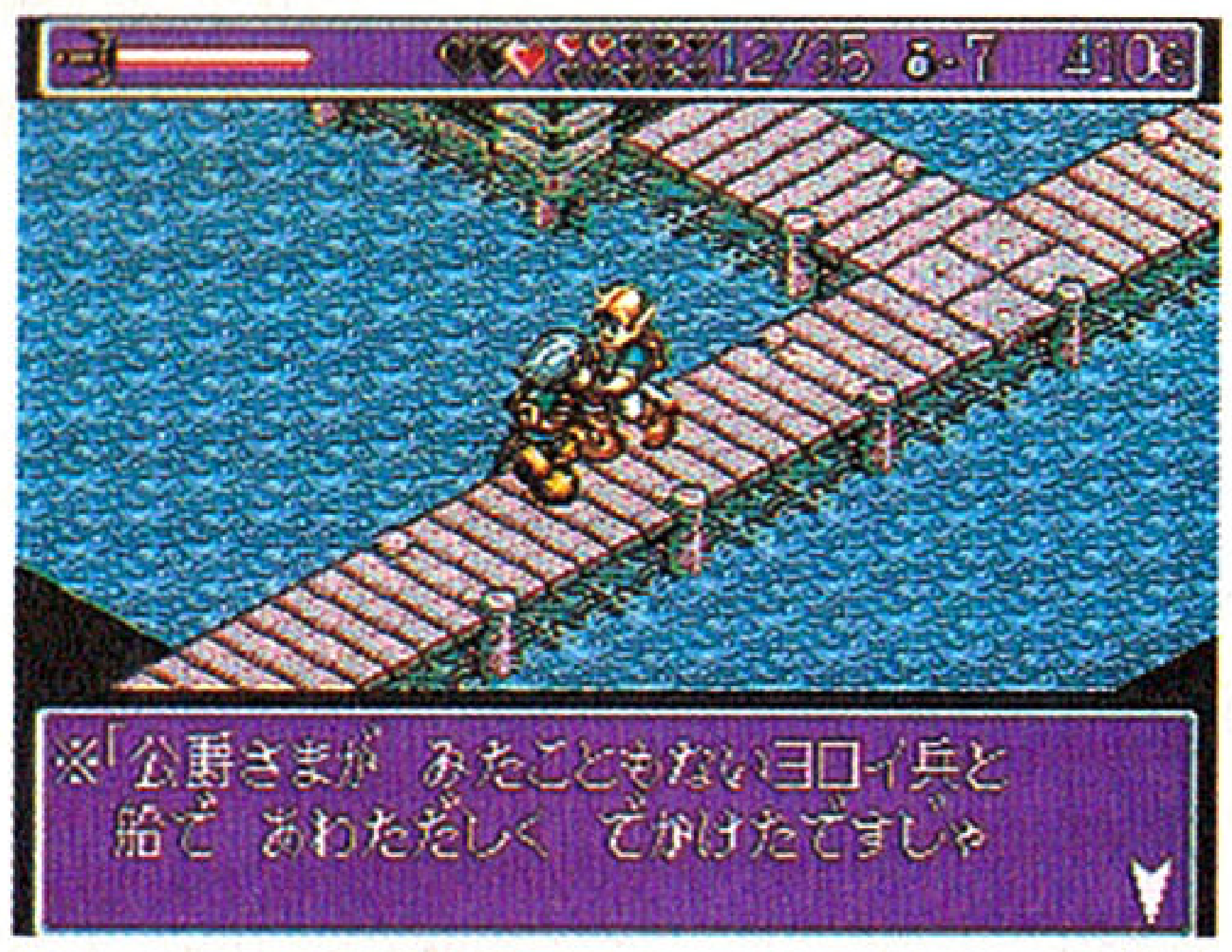
🡅自分の部下までだましていたとは、どこまで根性が腐っているんだろう


※「ええっ? メルカトル公爵が 悪人?
そんな バカな・・ でも そういえば
すごいカオつきで 港のほうへ

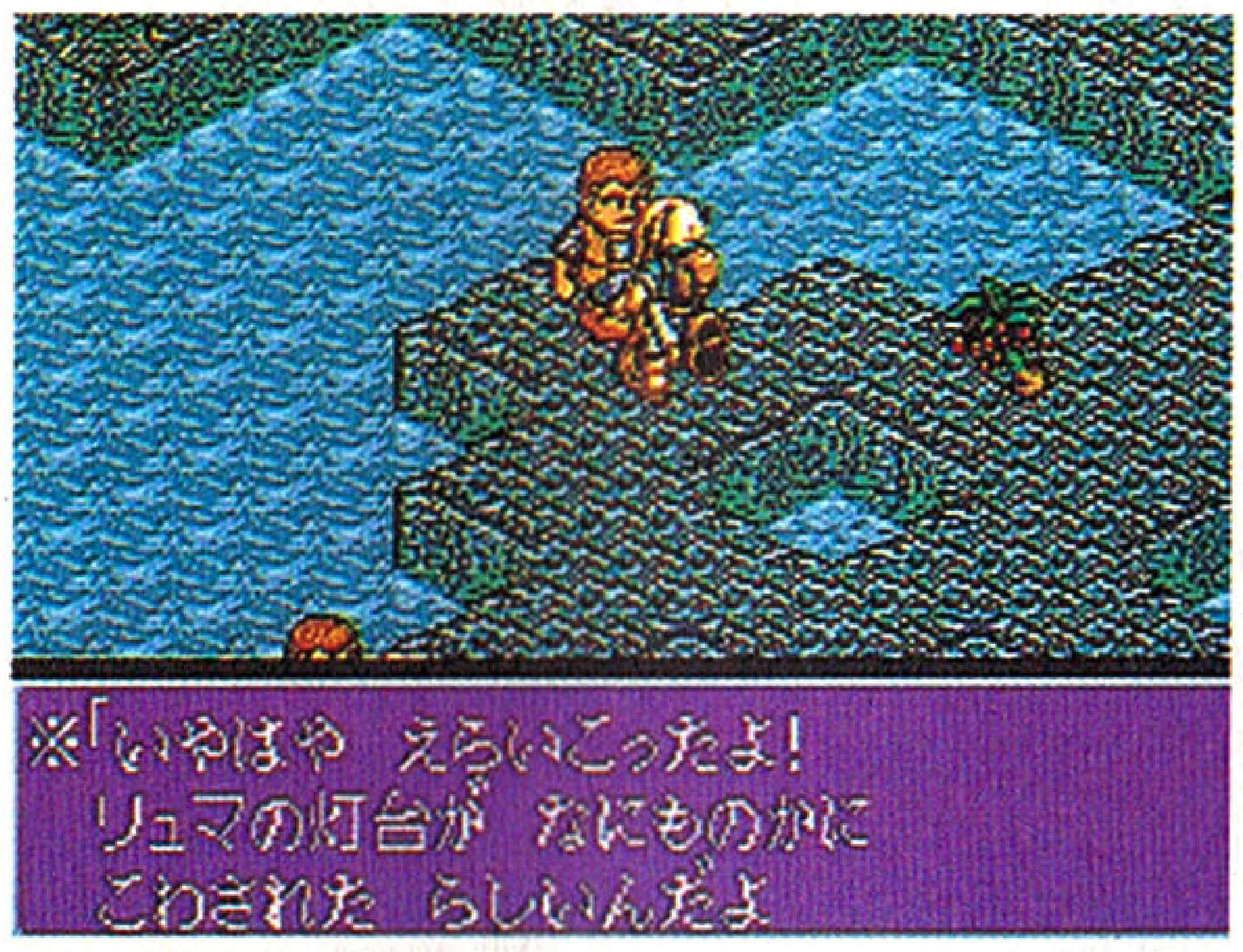
🡄どうやら港の方角へ逃走したらしい

灯台が破壊される

公爵を追いかけて、メルカトルの港に足を運んでみると以前より暗くなっていることがわかる。港にいる人に話しを聞くと、公爵がリュマの灯台を壊してしまったらしい。公爵は船で逃走したが、追いかけようにも灯台の明かりがなければ、船を出せないという。リュマに行って解決策がないか調べてみること。


※「公爵さまが　みたこともない ヨロイ兵と
船で　あわただしく　でかけたですじゃ

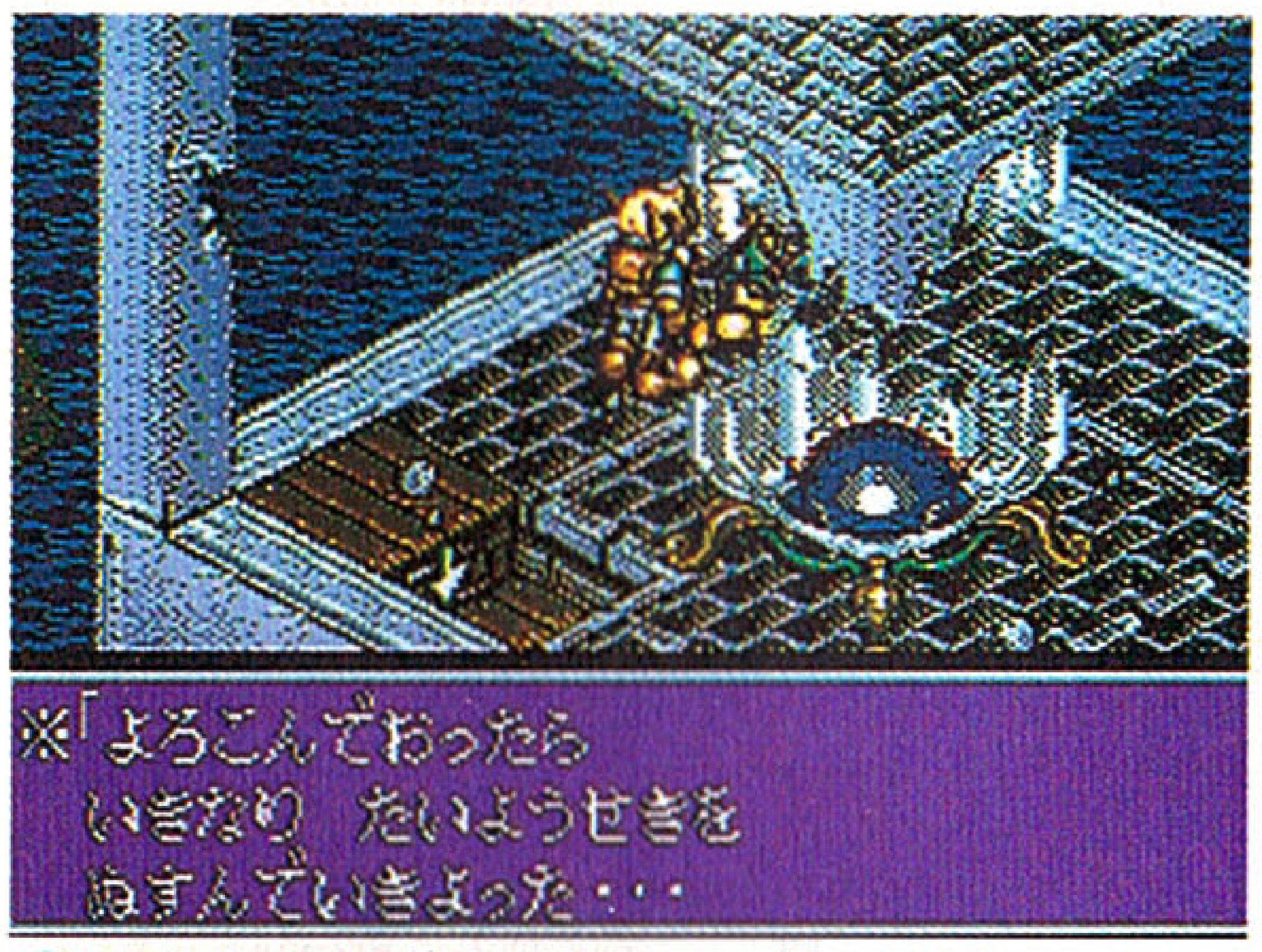
リュマの灯台が壊されて港全体が暗くなっている


※「いやはや　えらいこったよ!
リュマの灯台が　なにものかに
こわされた　らしいんだよ

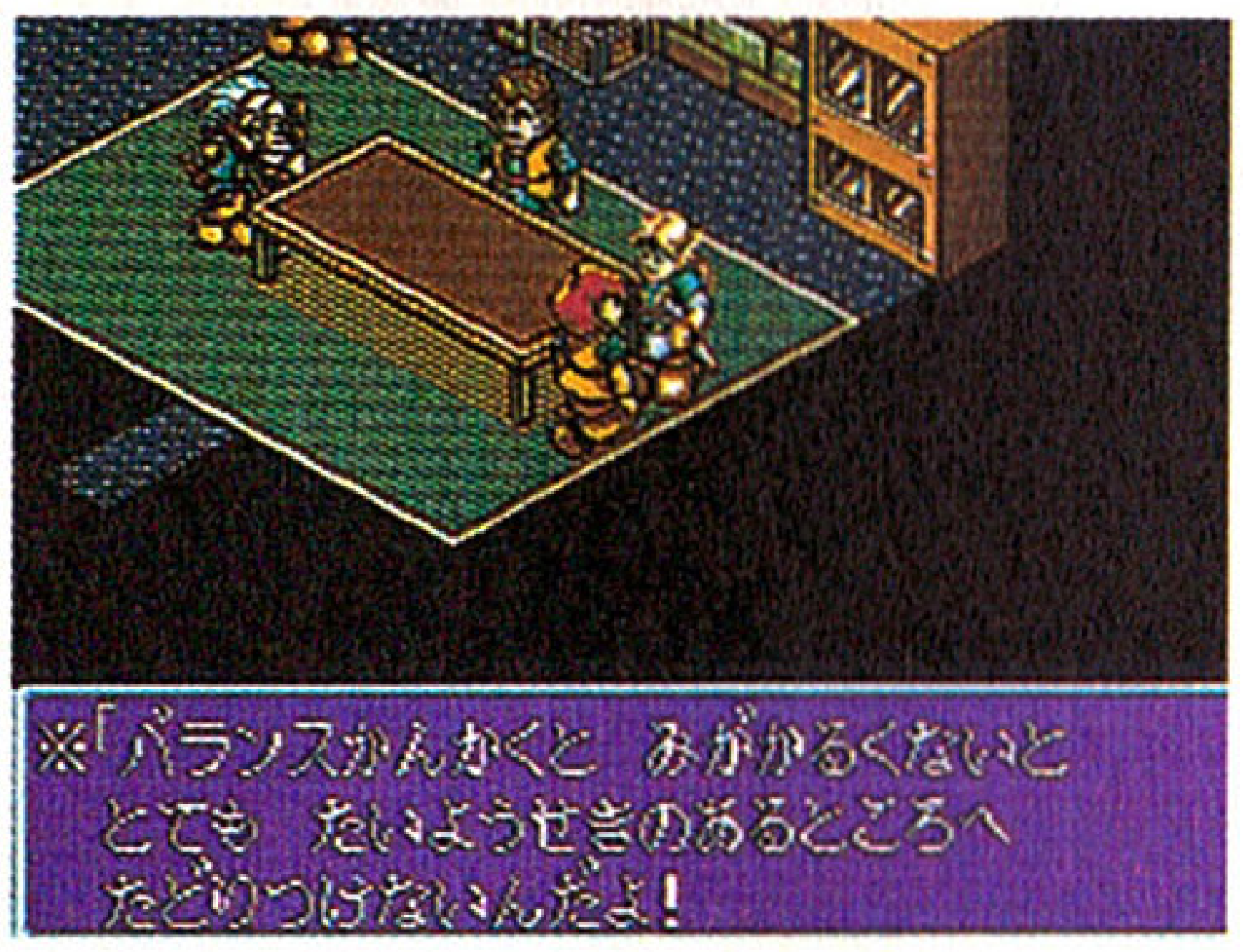
公爵は船で逃走して、しかも後を追われないように灯台まで破壊したらしい

灯台の修理

リュマの灯台もりから、太陽石があれば灯台が直ることを聞き出す。さらに町長の家に行くと、グリンメイズにある太陽石を持ってきて欲しいと依頼される。


※「ようこんでおったら
いきなり　たいようせきを
ぬすんでいきよった・・・

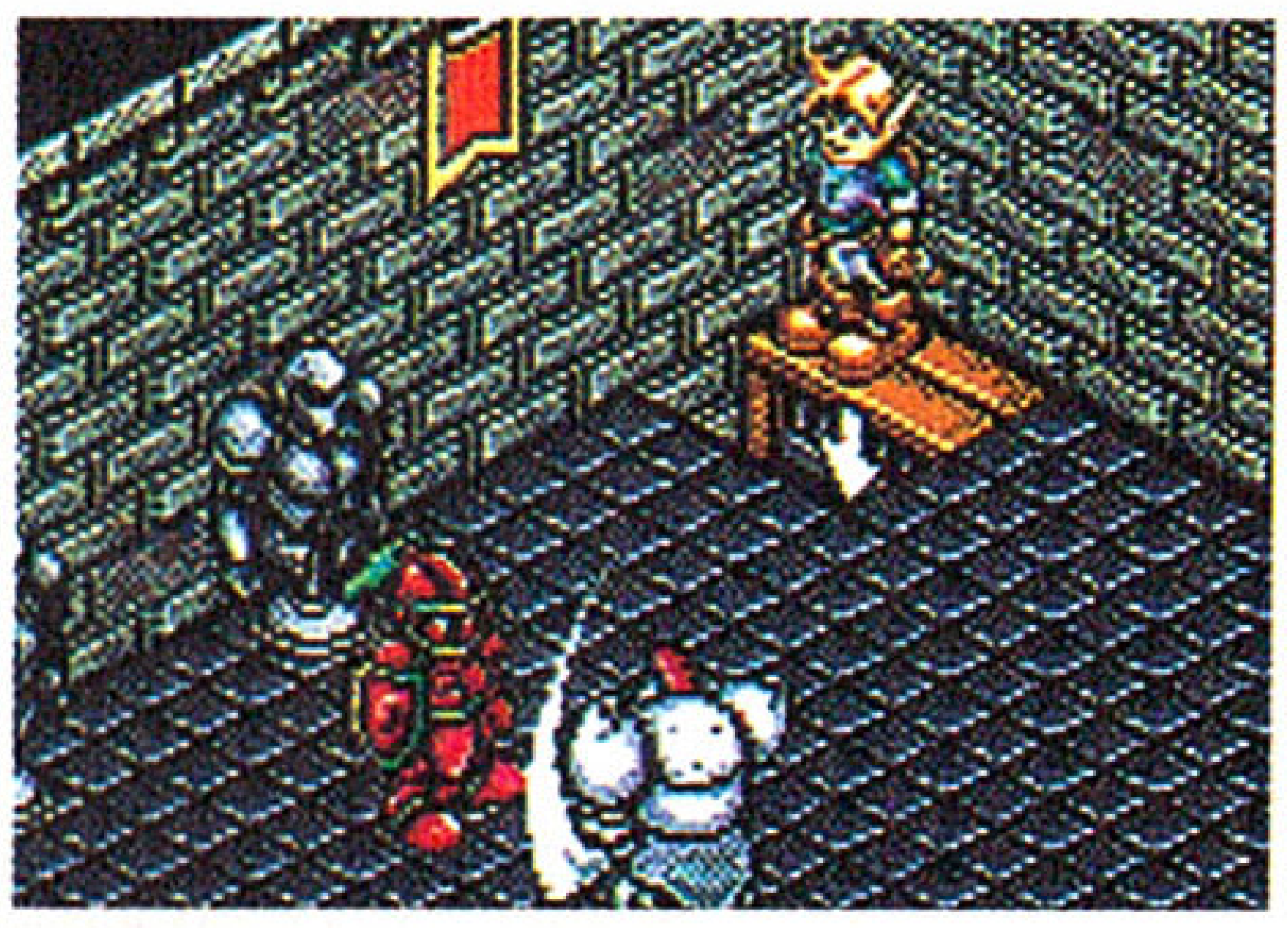
灯台もりは落ち込んで口数が少ない

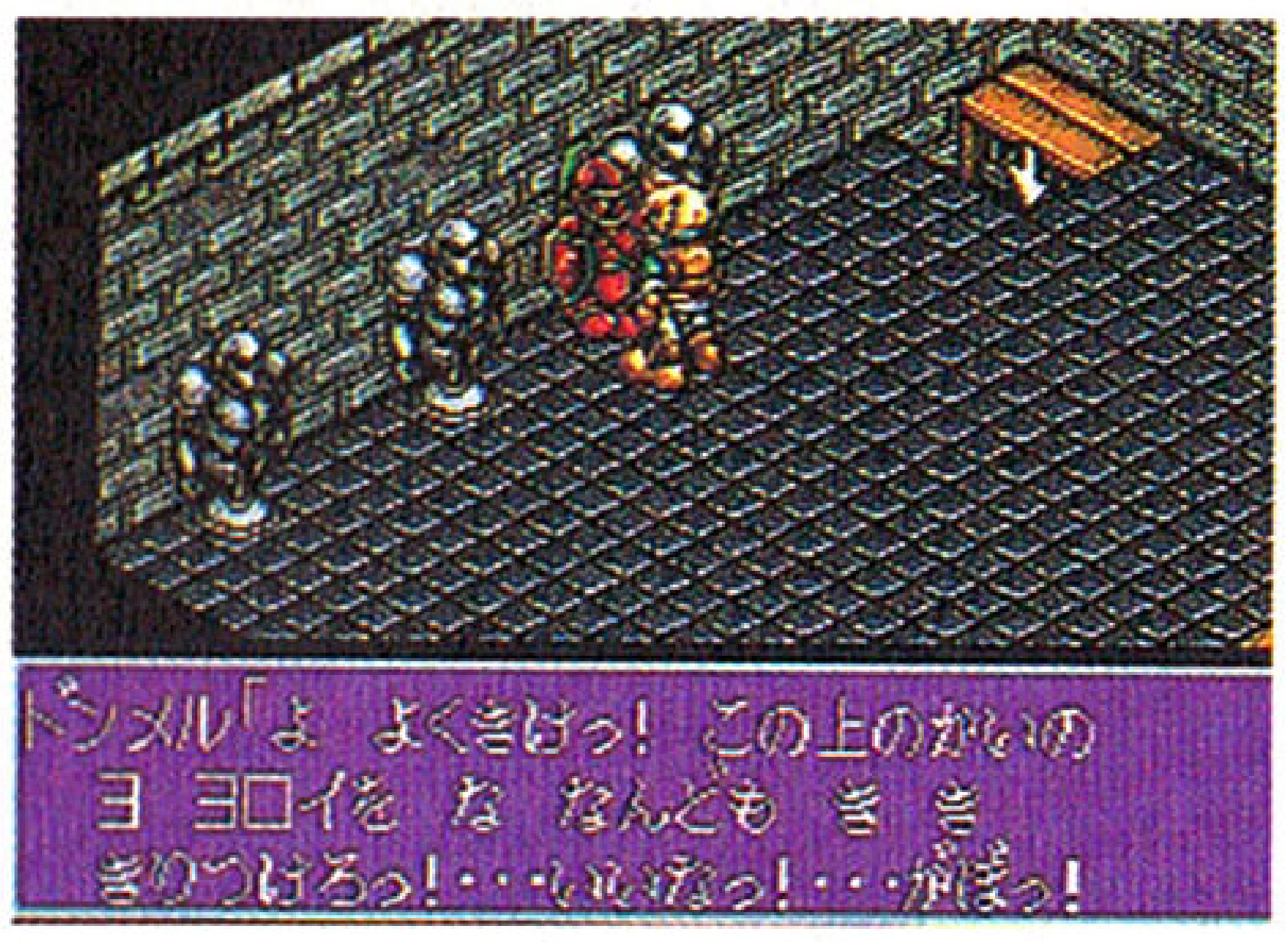

※「バランスかんかくと　みがかるくないと
とても　たいようせきのあるところへ
たどりつけないんだよ!

リュマの町議会に灯台修理の依頼をされる

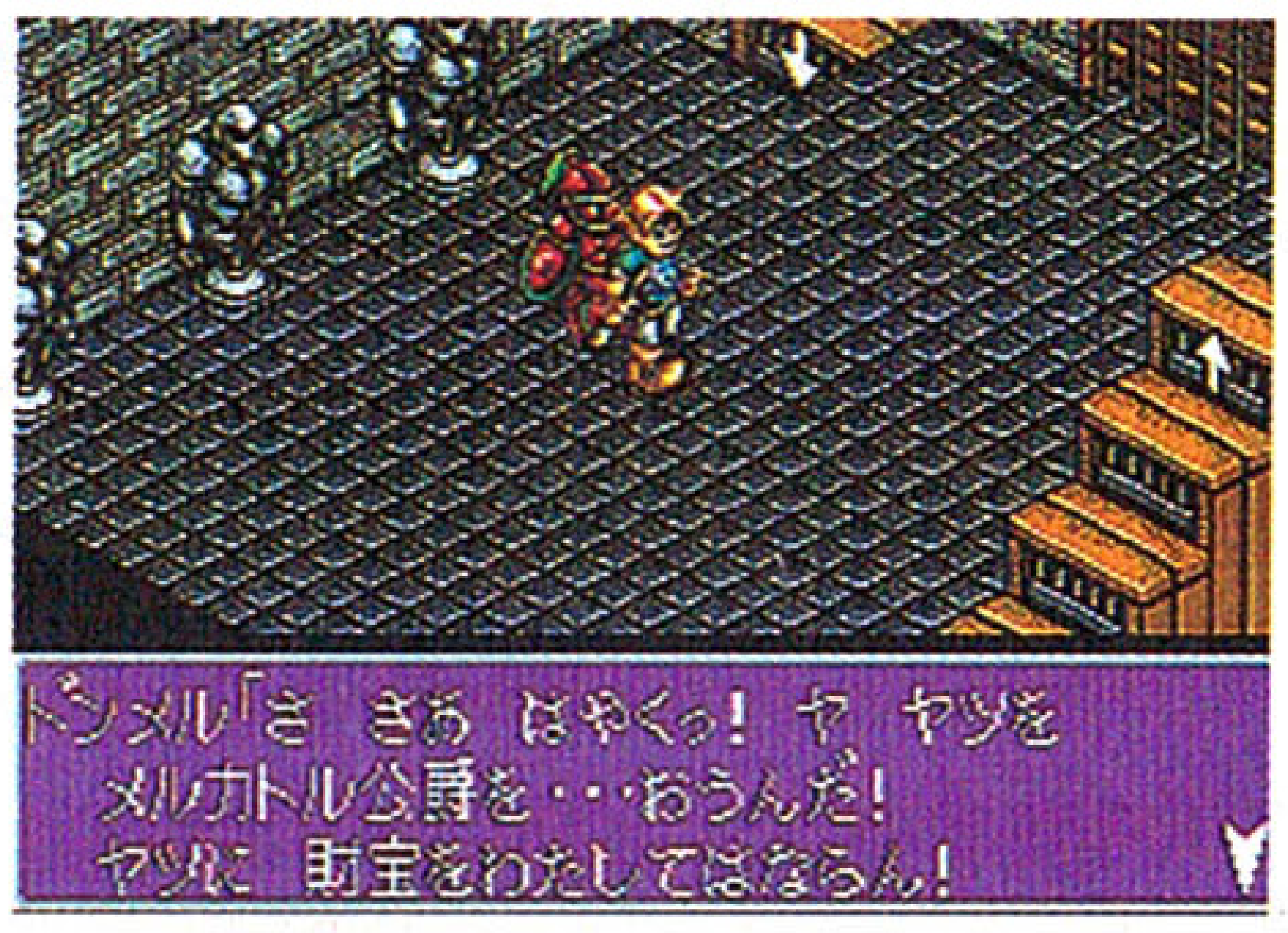
ドンメルを探す

グリンメイズへの道は、城兵が訓練にいくときしか使われていなかったという情報を、港町リュマの灯台もりから入手できる。メルカルト城のドンメル将軍に会いにいくと、侵入してきた敵と戦っているので、そいつを倒したあと彼の話を聞くこと。彼は扉を開けるためのカギのありかと、グリンメイズへの行き方を教えてくれる。まずはカギを入手すること。

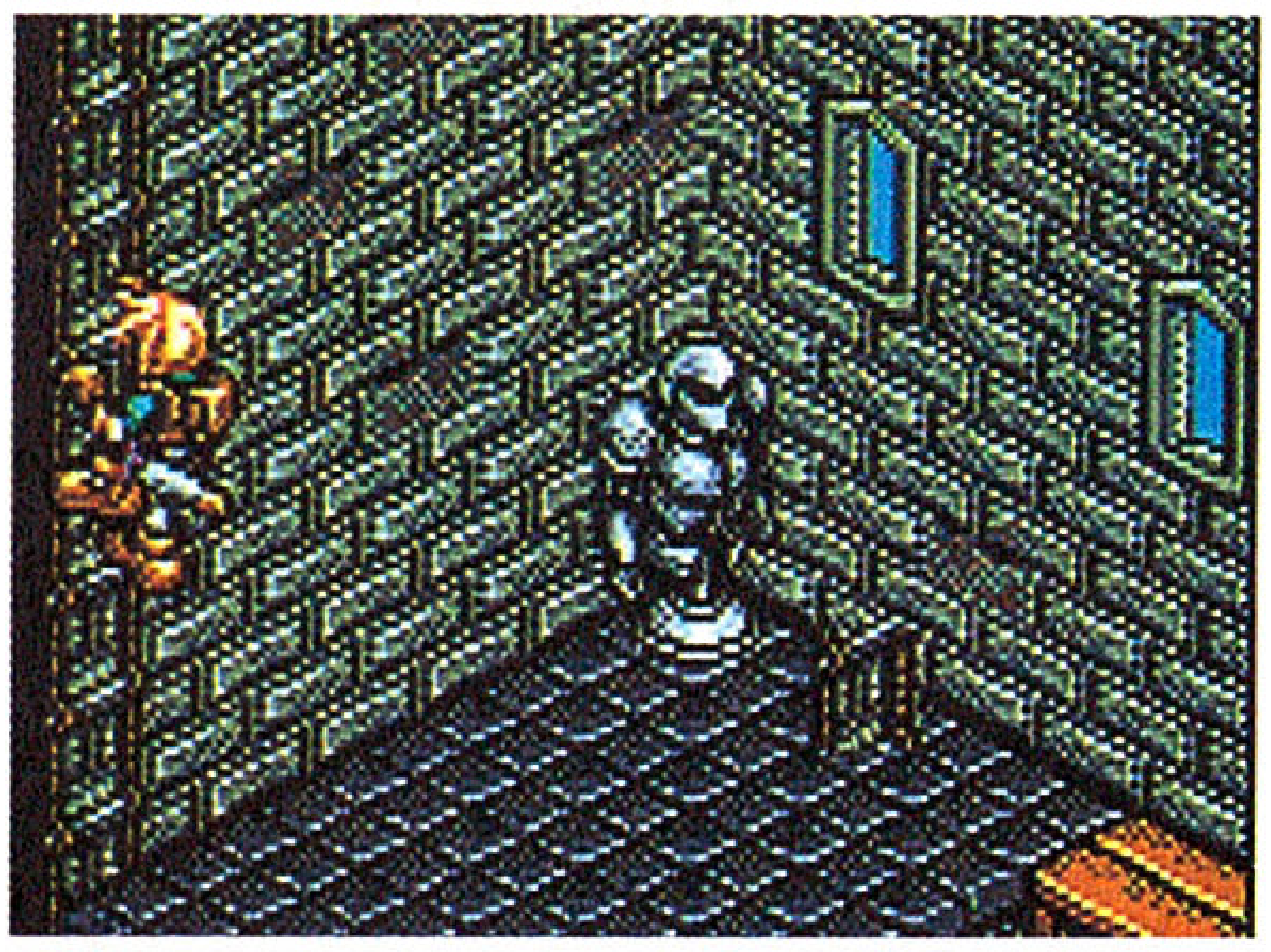

ドンメルに会いにいくと、戦闘中だった。ドンメルに加勢しろ

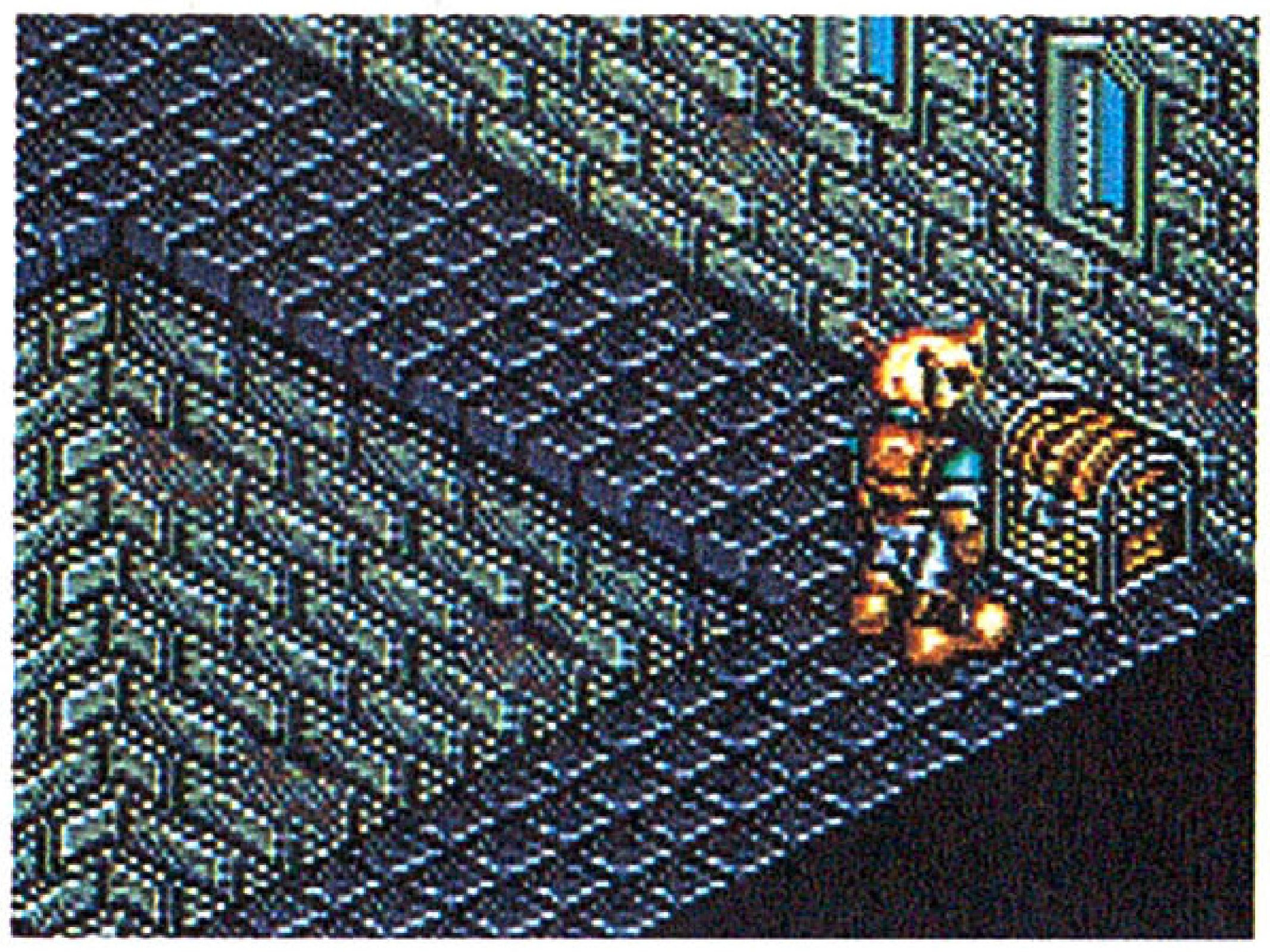

ドンメル「よ　よくきけっ!　この上のかいの
ヨ　ヨロイを　な　なんども　き　き
きりつけろっ!・・・いいなっ!・・・がはっ!

城の北口の扉を開けるためのカギのありかを、教えてくれる


ドンメル「さ　さあ　はやくっ!　ヤ　ヤツを
メルカトル公爵を・・・おうんだ!
ヤツに　財宝をわたしてはならん!

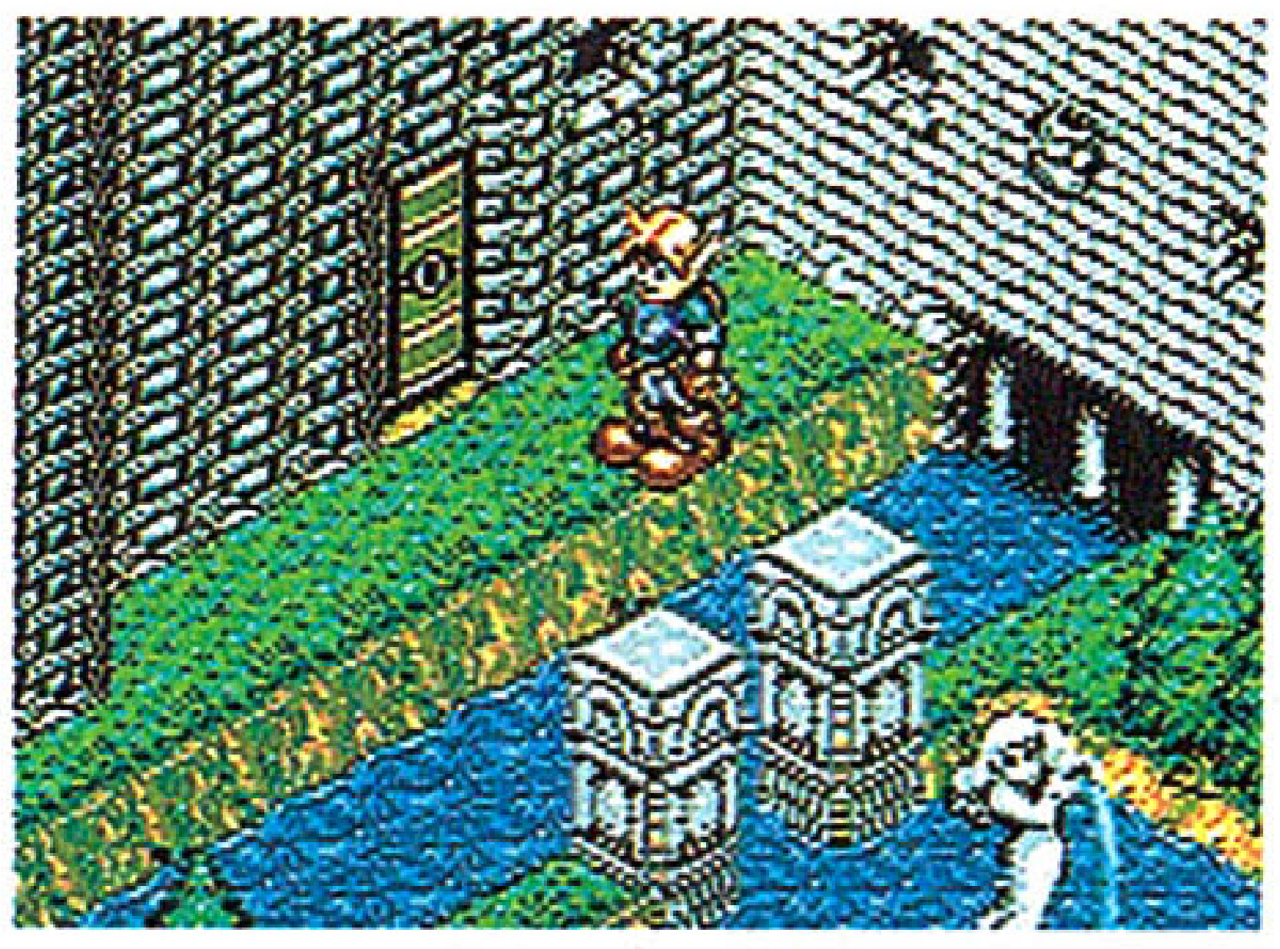
ドンメルは、メルカトル公爵に財宝を渡してはいけないという

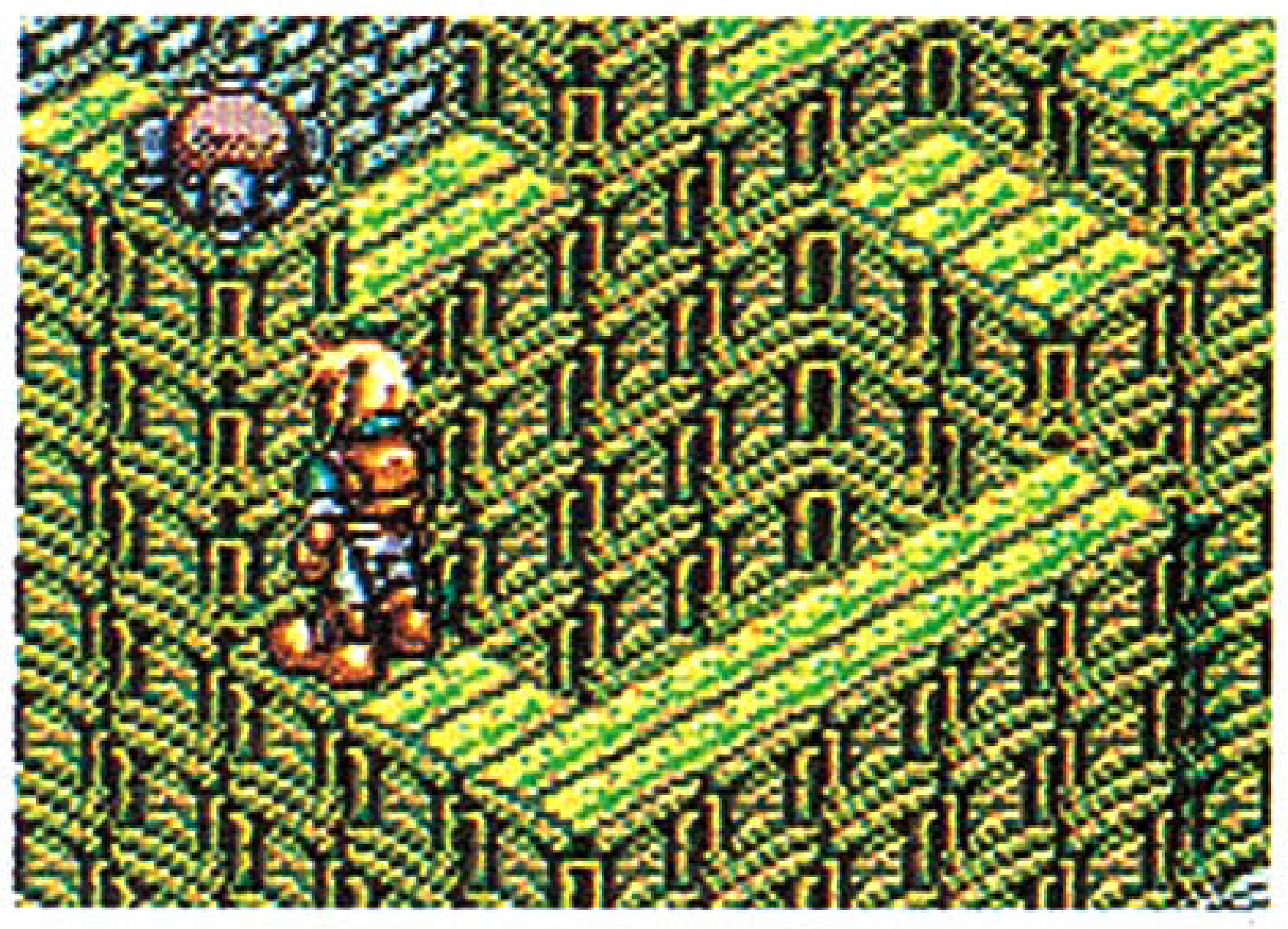

鎧を切りつけると、はしごが出てくる

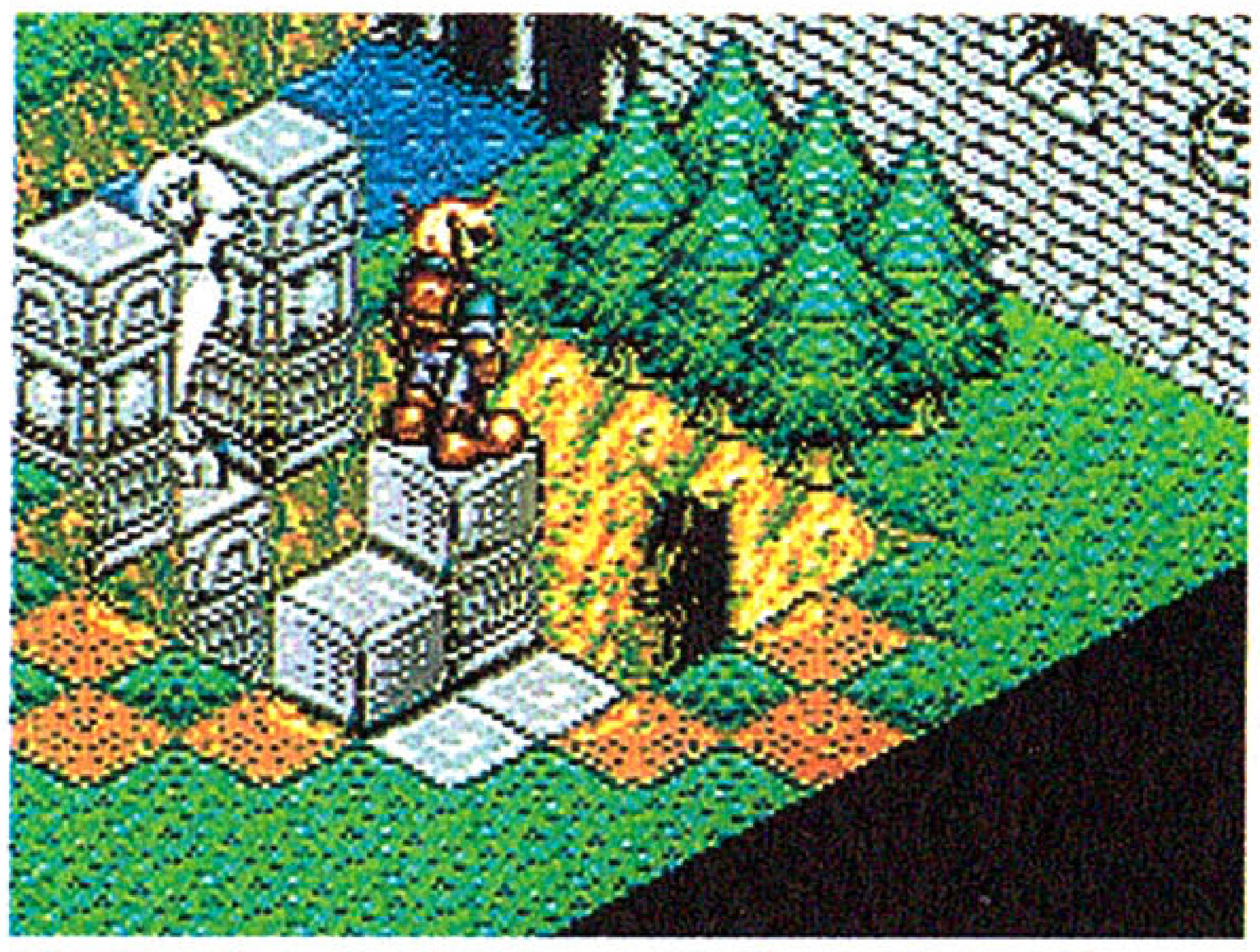

はしごを上っていくと、宝箱が…。中には城の北口の扉を開くカギが入っている

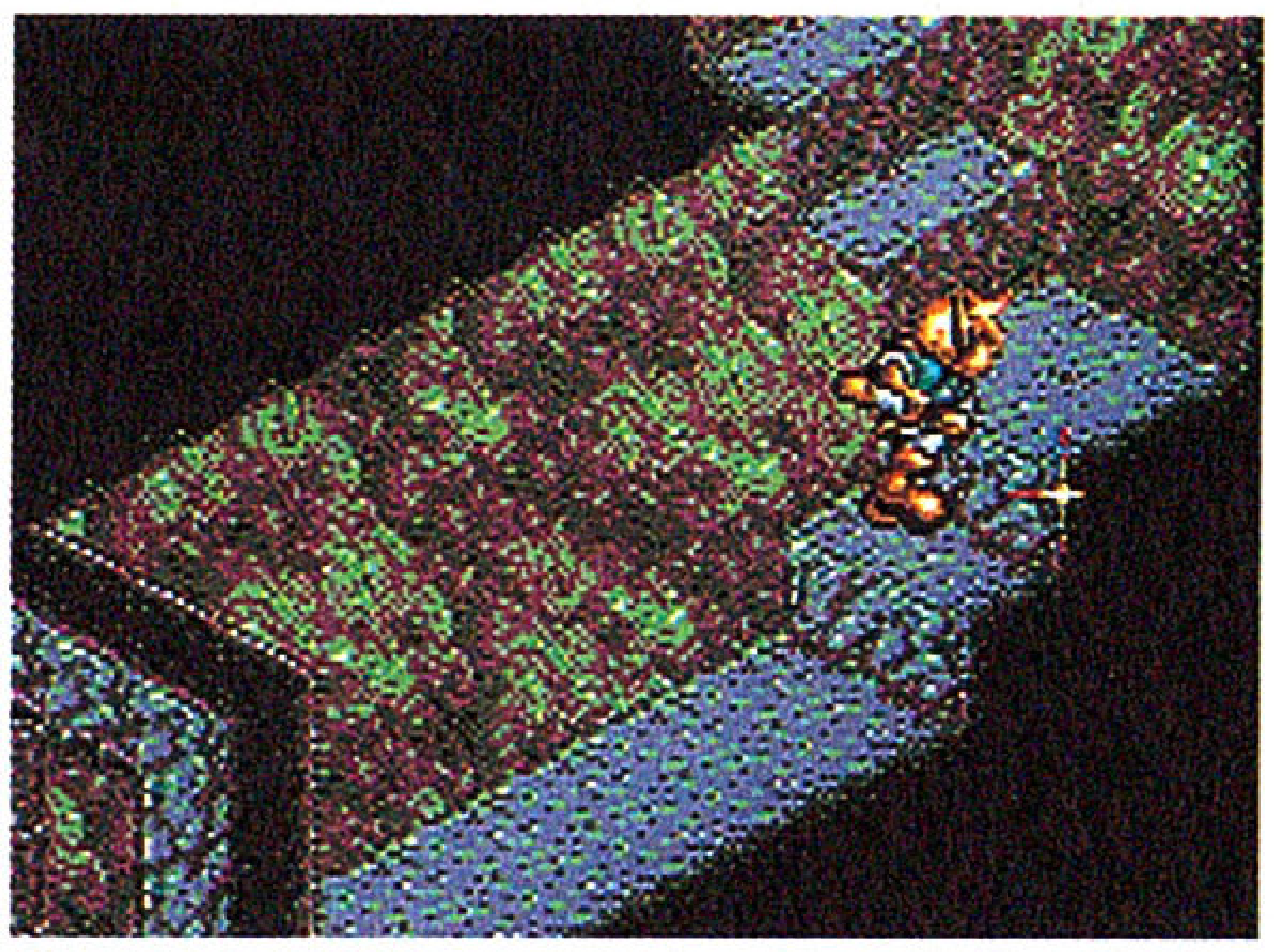
グリンメイズへ

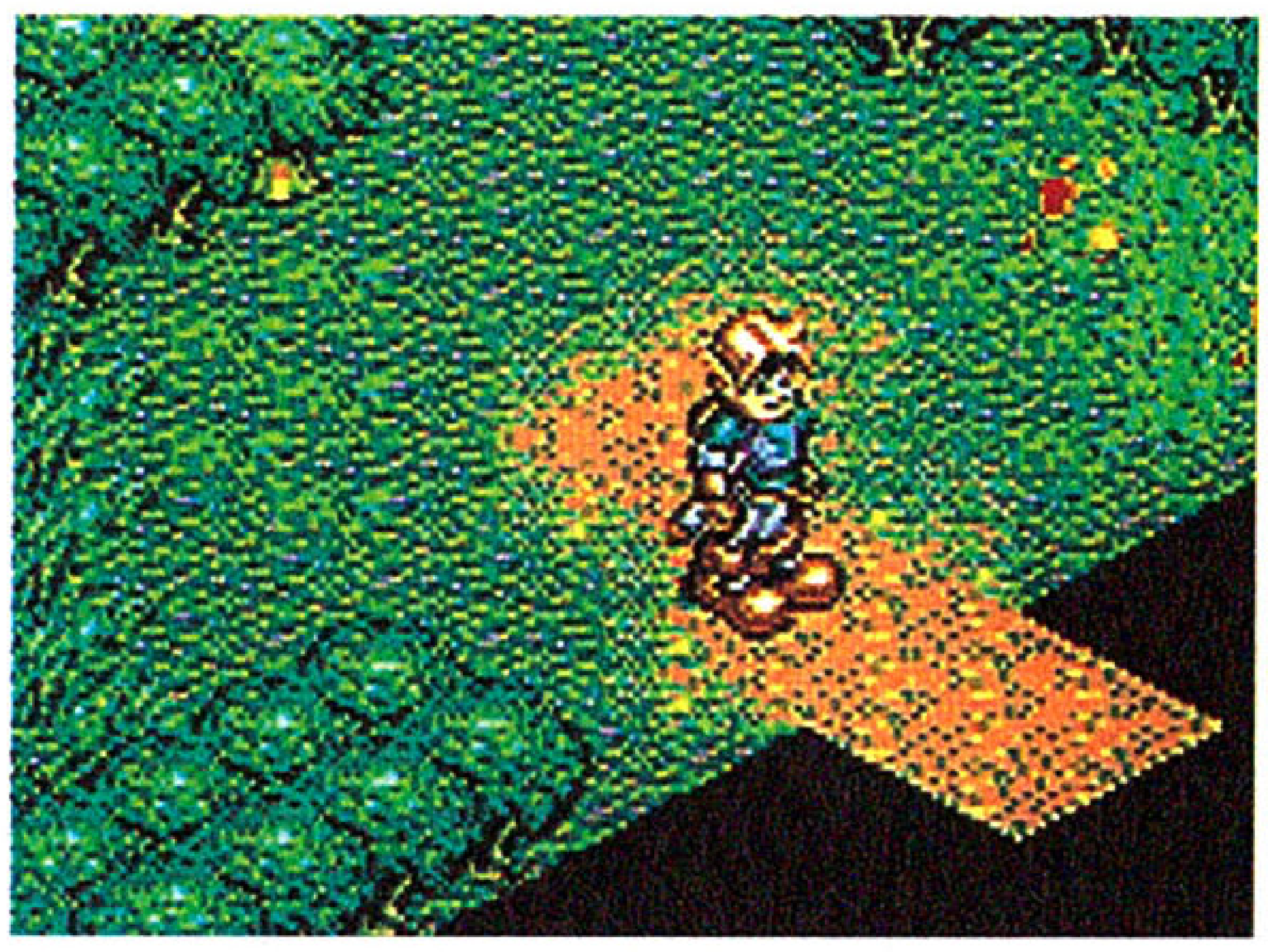
城の北口を、入手したカギであけ、奥にあるスイッチを押そう。スイッチは部屋の高い場所に設置されているが、壁の裏側の階段を使うと行ける。スイッチを押して外に出ると、池の水が引いてグリンメイズへの道が開かれている。


さっき入手したカギを使ってこの扉を開き、奥の部屋に行く


このスイッチを押せばグリンメイズへ行けるようになる


池の底からグリンメイズへの入口が…


ここを抜けてメルカトル城の北側へ出る


この先に「迷いの森」と呼ばれる、グリンメイズがある

太陽石を求めてグリンメイズへ

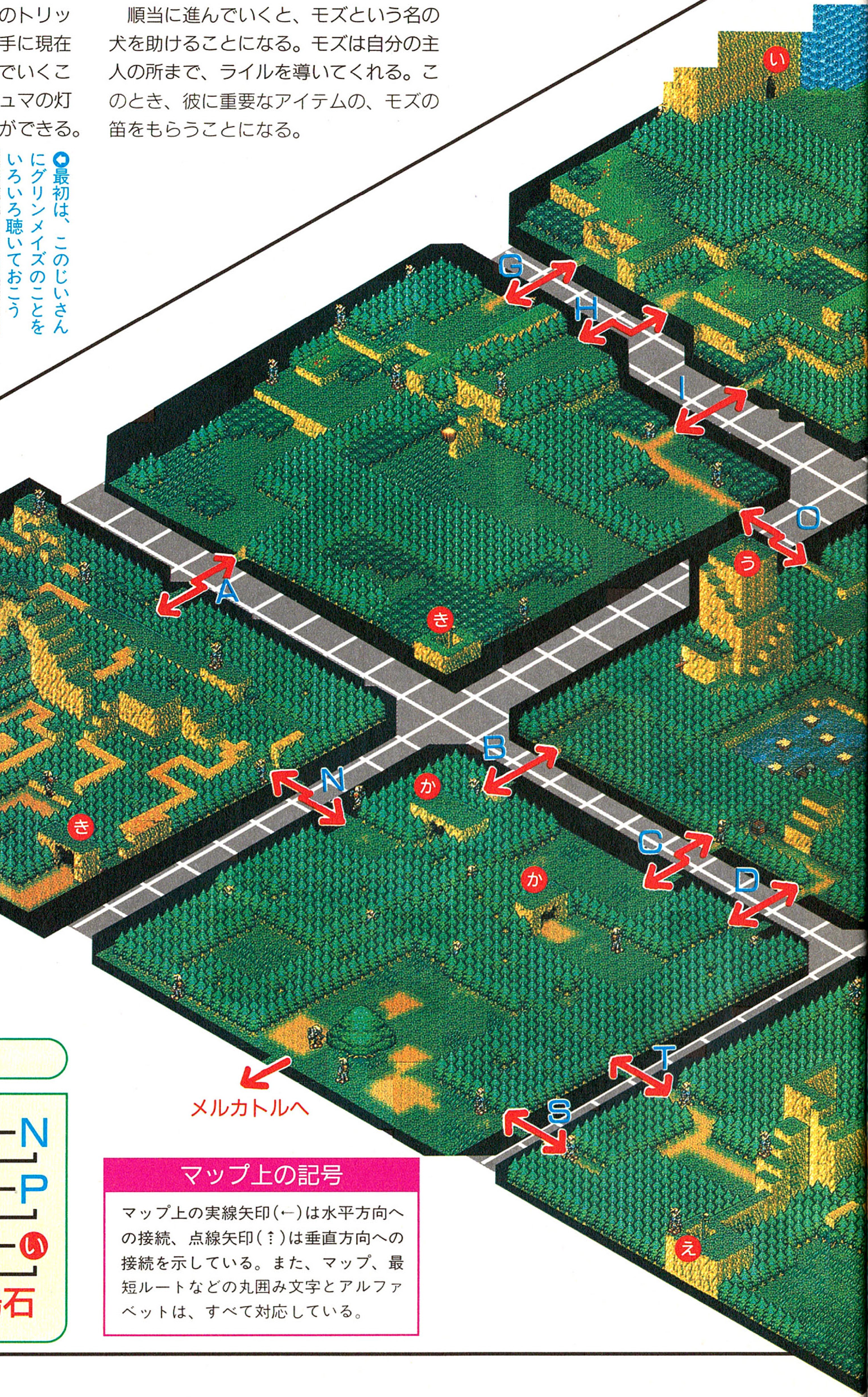
太陽石を求めて、グリンメイズに足を踏み入れたライル。ここはフィールド上ではあるが、ダンジョン顔負けのトリックがいっぱい。このマップを片手に現在地を確認しながら、慎重に進んでいくこと。ここで太陽石を入手し、リュマの灯台を修理すれば、船を出すことができる。

ゴルじい「それから この森には なん本もの
地下道があるんじゃが
[illegible] ひきかえしちょる

◆最初は、このじいさんにグリンメイズのことをいろいろ聴いておこう

カギを握る名犬モズ

順当に進んでいくと、モズという名の犬を助けることになる。モズは自分の主人の所まで、ライルを導いてくれる。このとき、彼に重要なアイテムの、モズの笛をもらうことになる。



最短ルート

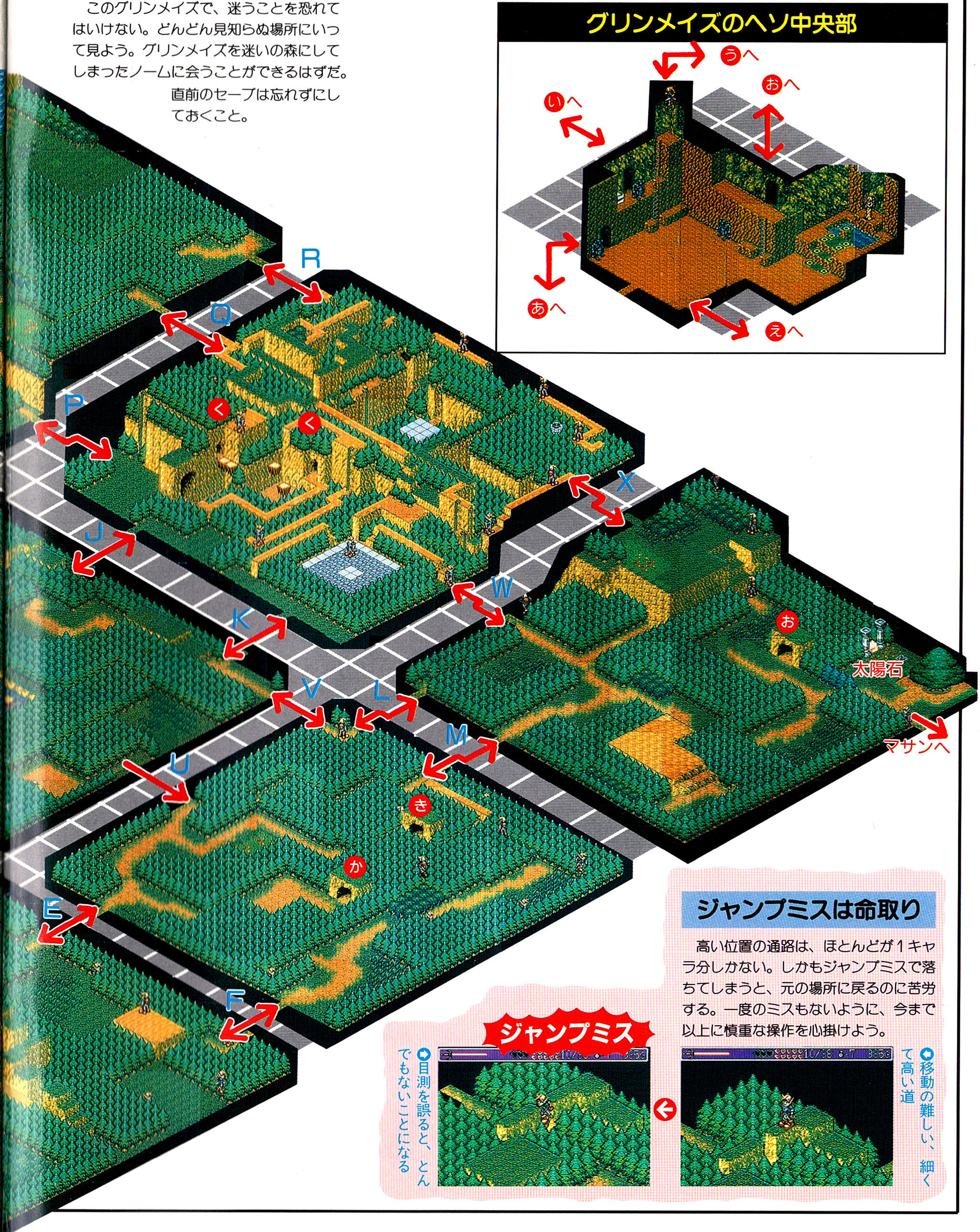
C—D—か—N
き—H—I—P
く—J—う—い
R—X—太陽石

マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(↕)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、最短ルートなどの丸囲み文字とアルファベットは、すべて対応している。

グリンメイズ全体マップ

このグリンメイズで、迷うことを恐れてはいけない。どんどん見知らぬ場所にいって見よう。グリンメイズを迷いの森にしてしまったノームに会うことができるはずだ。直前のセーブは忘れずにしておくこと。


R
Q
P
く
く
X
J
W
K
お
太陽石
V
L
M
マサンへ
U
き
か
E
F

グリンメイズのヘソ中央部

うへ
いへ
おへ
あへ
えへ

ジャンプミスは命取り

高い位置の通路は、ほとんどが１キャラ分しかない。しかもジャンプミスで落ちてしまうと、元の場所に戻るのに苦労する。一度のミスもないように、今まで以上に慎重な操作を心掛けよう。

ジャンプミス

移動の難しい、細くて高い道

目測を誤ると、とんでもないことになる

平成4年11月15日発行（毎月1回15日発行）第4巻第11号（通巻33号）

ATTACK SPECIAL
LANDSTALKER
ランドストーカー
～皇帝の財宝～

攻略ガイドブック

メガドライブFAN
11月号特別付録①

ATTACK SPECIAL

LANDSTALKER

ランドストーカー
～皇帝の財宝～

攻略ガイドブック

Vol.2

タテ穴洞くつ、古代洞くつ、
湖の神殿、山岳地帯、火口の洞くつ、
5つのダンジョンを完全解説!!

ATTACK SPECIAL

LANDSTALKER

ランドストーカー

～皇帝の財宝～

攻略ガイドブック

Vol.2

CONTENTS

～基礎知識編～　イベントの進行と予備知識 — 3

これからの展開をフローチャートで解説 — 3

各マップの位置関係とトレントの木のつながり — 4

ゲームクリアには直接関係ないサブ・イベント集 — 5

アイテム・武器・防具リスト — 6

～完全攻略編～　バーラから火口の洞くつまで — 7

公爵を追いかけてタテ穴洞くつへ — 7

古代洞くつを抜けて湖の神殿へ向かう — 14

複雑な仕掛けを乗り越えて公爵を追い詰めろ！ — 18

山岳地帯でゼッドを倒し、ゴラの目を入手する — 24

公爵を追って火口の洞くつへ — 26

本書の使い方

本書は前回の付録に引き続き、『ランドストーカー』のバーラの町から火口の洞くつまでを、ダンジョンを中心に攻略している。ダンジョンマップに付属している丸囲み数字は、ダンジョンの見取図、最短ルート、見出し、文章と対応しているので、ルートの割り出しなどを容易に行うことができる。

©SEGA

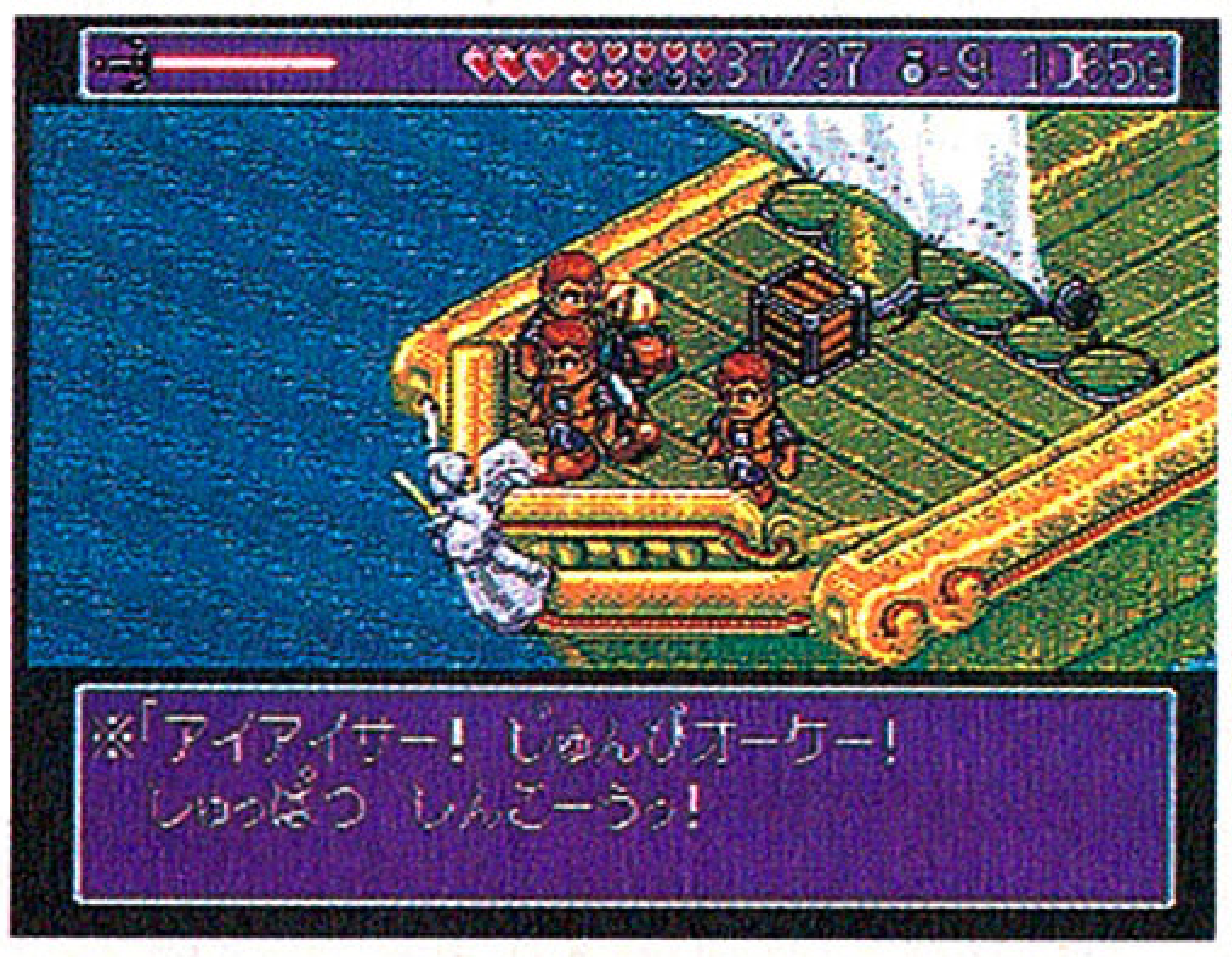
ストーリーの流れをしっかり把握！

基礎知識編

イベントの進行と予備知識

これからの展開をフローチャートで解説

ここではフローチャートを使ってストーリーの流れを追ってみる。冒険に行き詰まったらこのフローチャートを見て、次は何をすればいいのかを確認してゲームを進めよう。なお、フローチャートとメルカトル島全景、メルカトル島接続図に付属する丸囲み数字はそれぞれに対応している。



※「アイアイサー！ じゅんびオーケー！
しゅっぱつ しんこーうっ！

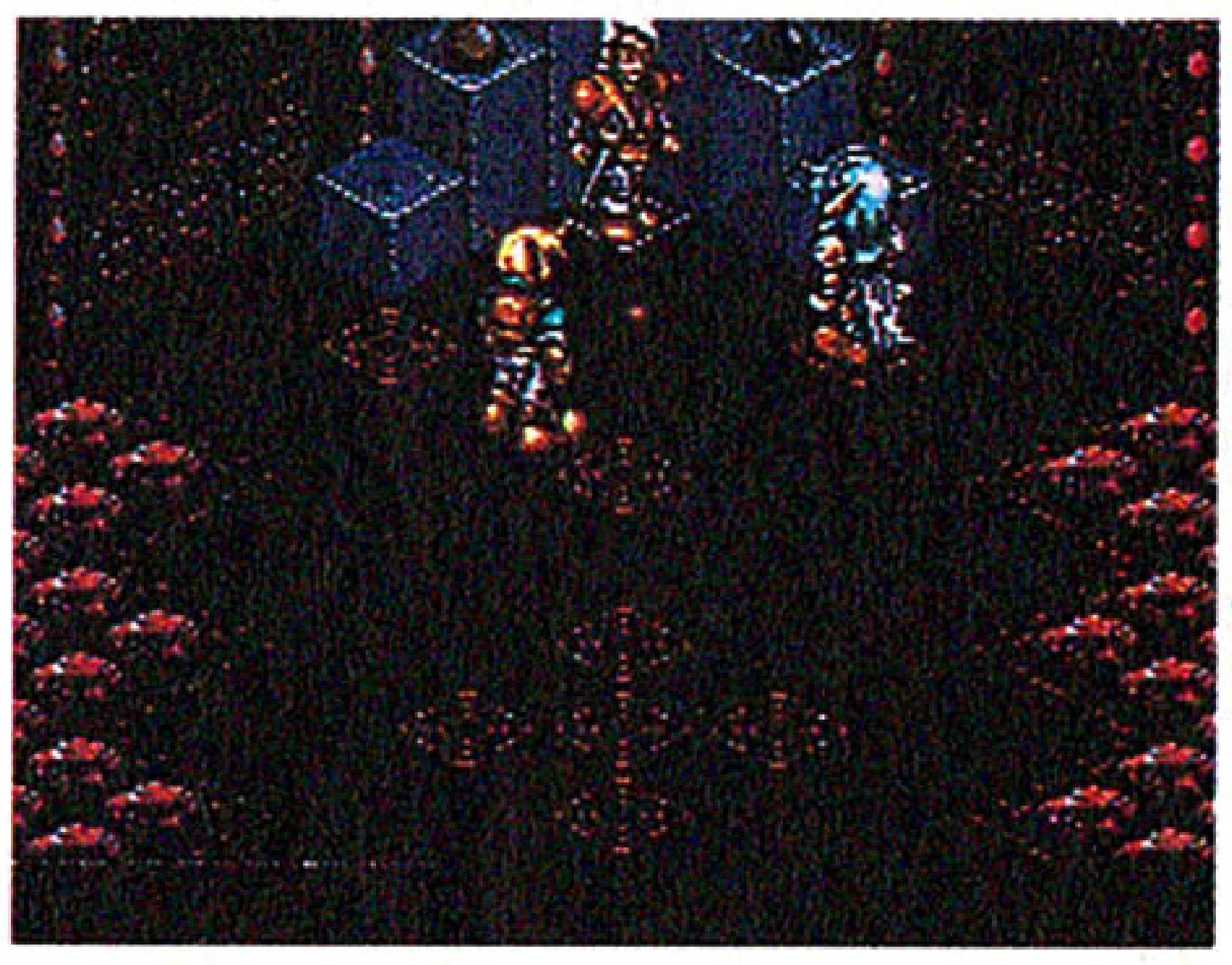
○リュマの灯台を復活させ、メルカトルから船で出発

○船はメルカトルからバーラの町へ向かう

イベントフローチャート

ここでは、前回に引き続きバーラの町から火口の洞くつまでを、フローチャートにまとめてみた。フローチャートの見出しは、そのイベントが行われる場所を示している。また、文末に付いているカッコは、この付録での掲載ページを示している。

○湖の神殿。部屋数と仕掛けの多さに圧倒される



○火口の洞くつから地下大洞くつへ向かう公爵

メルカトルの町から

⑪バーラの町

村人から公爵の情報を聞いたら、タテ穴洞くつへ行く。(7P)

⑫タテ穴洞くつ

洞くつ内の3人の用心棒を倒して村人を救出する。(8P)

デステルの村への道が開通。デステルの村へ。(13P)

⑬デステルの村

公爵の情報を聞く。公爵の後を追って神殿に向かう。(14P)

⑭神殿付近

神殿に向かう公爵を発見。イカダがなくデステルの村に戻る。(14P)

A へ

A

⑬デステルの村

古代洞くつの入口が開通。古代洞くつに入る。(14P)

⑬古代洞くつ

洞くつを通過して湖の神殿の北側入口に出る。(14P)

⑭湖の神殿（入口）

女神像の前でガイアの像を使い、溶岩で湖の神殿内部に進入。(18P)

⑭湖の神殿（内部）

公爵との一騎討ち。その後ミルの塔へワープ。(23P)

⑨ミルの塔

ミルからアックスマジックを入手し、公爵の目的を知る。(24P)

B へ

B

⑧山岳地帯入口

メルカトル北側から山岳地帯入口へ。入口の木を切って進入。(24P)

⑮山岳地帯

ゼッドとの対決。ゼッドを倒してゴラの目を入手。(24P)

女神像の前でゴラの目を使い、火口の洞くつにワープ。(24P)

①火口の洞くつ

地下大洞くつへの入口の前で公爵とロリア姫に再会。(25P)

公爵は先に地下大洞くつへ。ロリア姫を見送りライルも地下へ。(25P)

さらに冒険は続く！

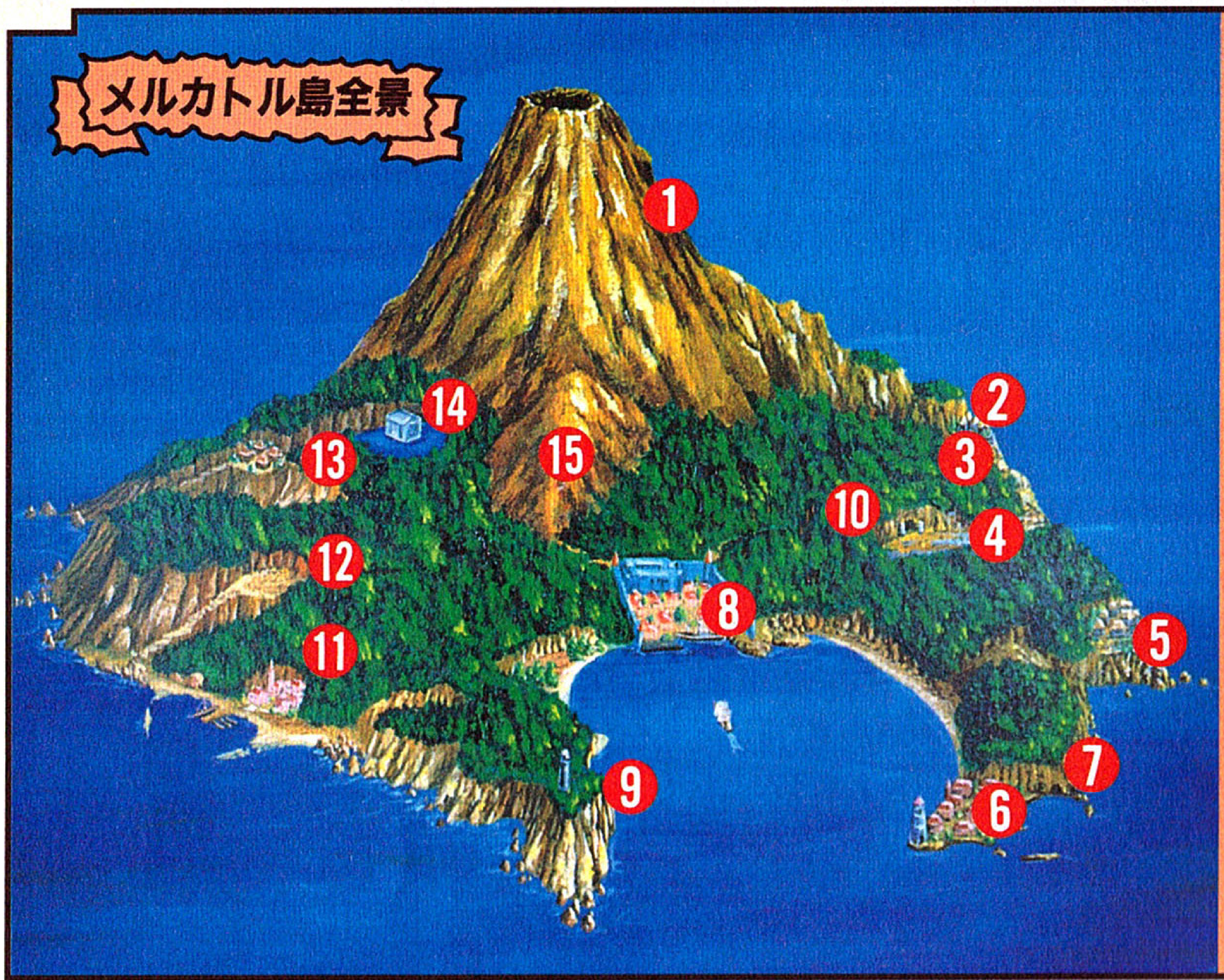
各マップの位置関係とトレントの木のつながり

ゲームは後半を迎えて、ライルの冒険範囲はメルカトル島全域に及んでくる。下に、メルカトル島の全景と接続図を掲載してあるので、冒険の参考にしてほしい。またメルカトル島接続図には、ワープゾーンとして使えるトレントの木の接続を、A～Eの記号で示してある。

宿屋「それはしまのちずですよ
ごらんになるなら カウンターへどうぞ

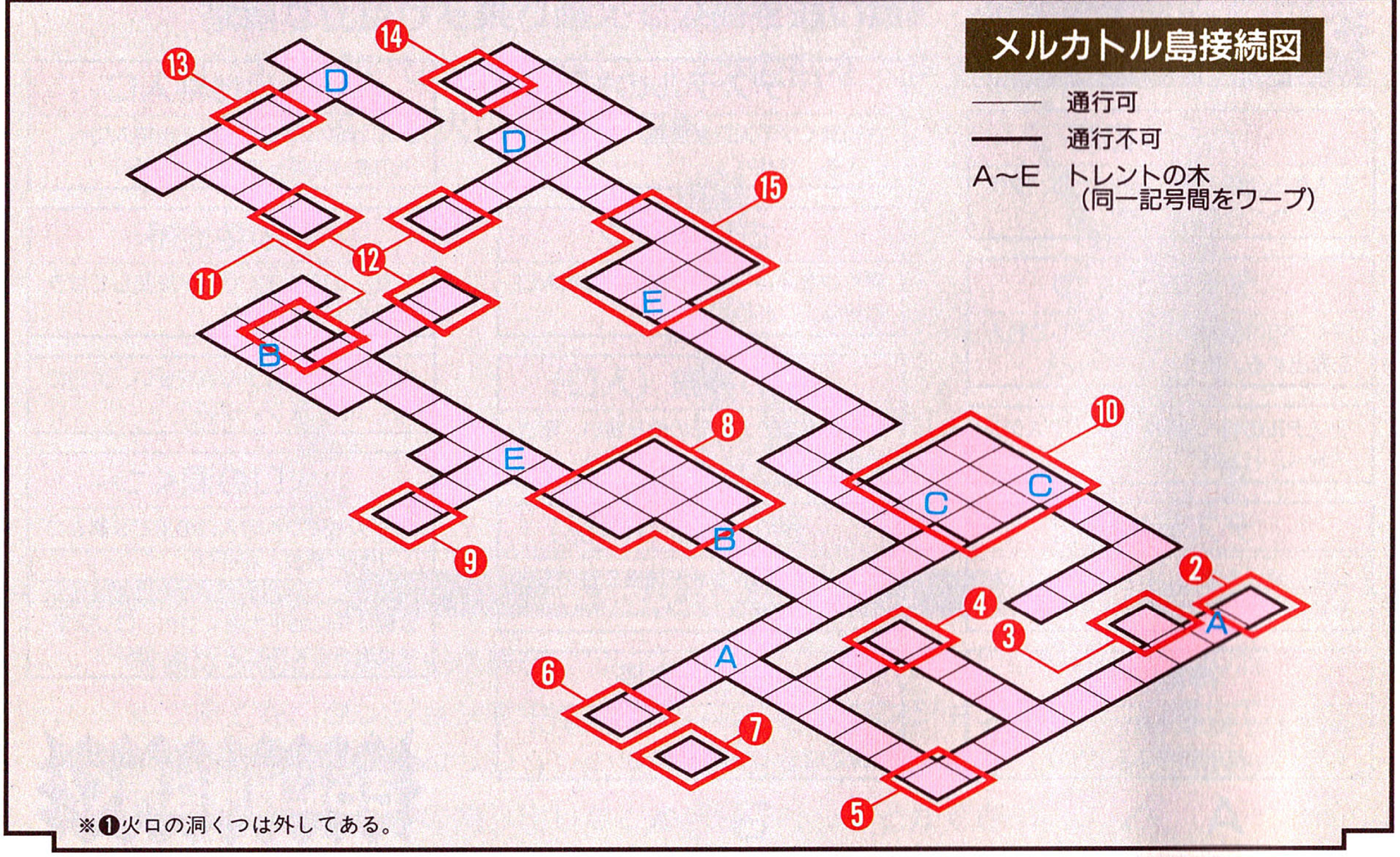
◆宿屋などの地図でも現在位置の確認ができる

◆ワープできるトレントの木は全部で5対ある


メルカトル島全景
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

❶火口の洞くつ
❷マサンの村
❸滝つぼのほこら
❹沼地の神殿
❺グミの村
❻港町リュマ
❼盗賊団のアジト
❽メルカトルの町
（メルカトルの城）
（山岳地帯入口）
（メルカトルの港）
❾ミルの塔
❿グリンメイズ
⓫バーラの町
⓬タテ穴洞くつ
⓭デステルの村
（古代洞くつ）
⓮湖の神殿
⓯山岳地帯

※（　）内は町や村の中にある地名。


メルカトル島接続図
通行可
通行不可
A～E　トレントの木
（同一記号間をワープ）
13
14
D
D
15
12
11
E
B
8
10
E
C
C
9
B
2
4
3
A
A
6
7
5

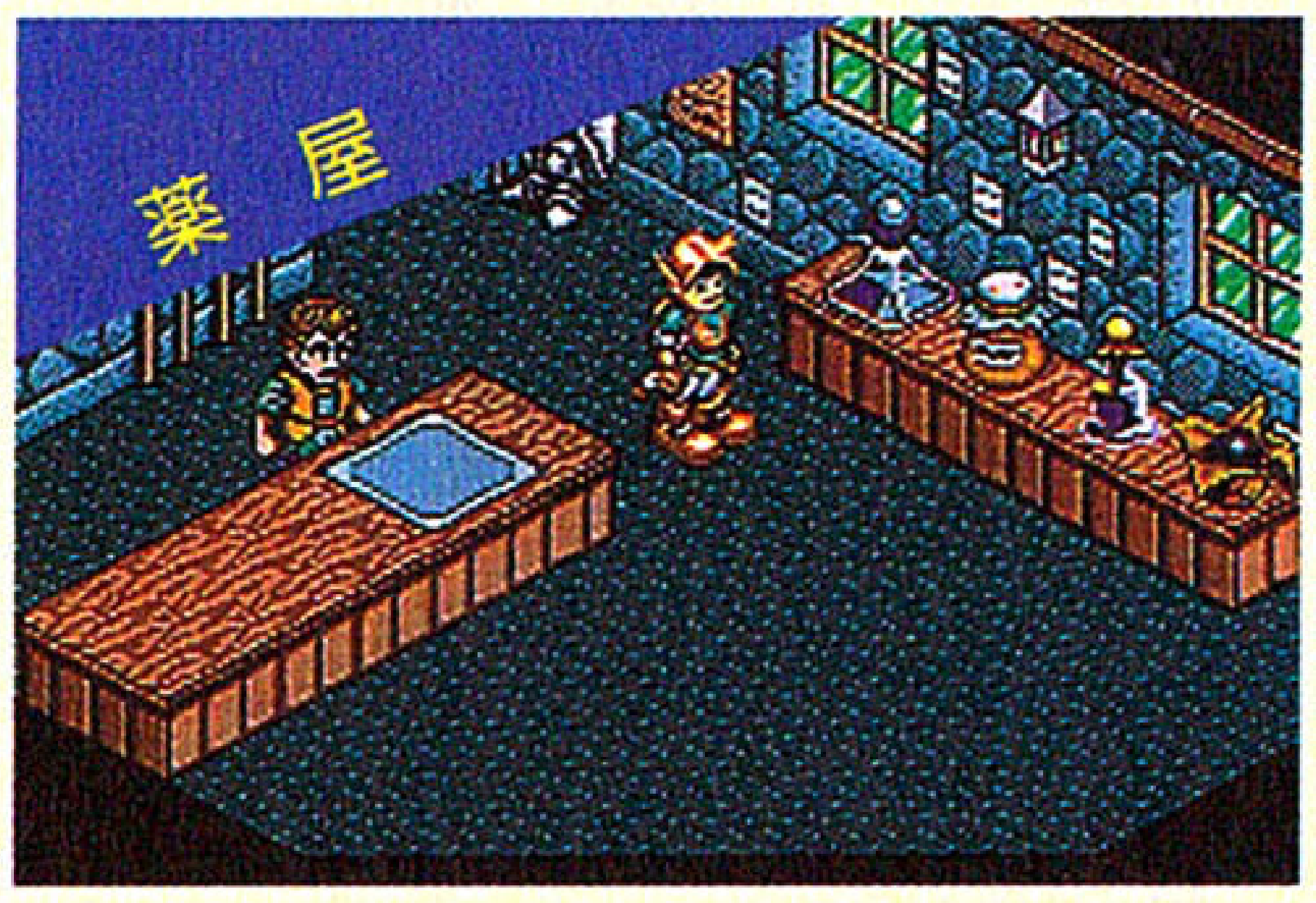
※❶火口の洞くつは外してある。

ゲームクリアには直接関係ないサブ・イベント集

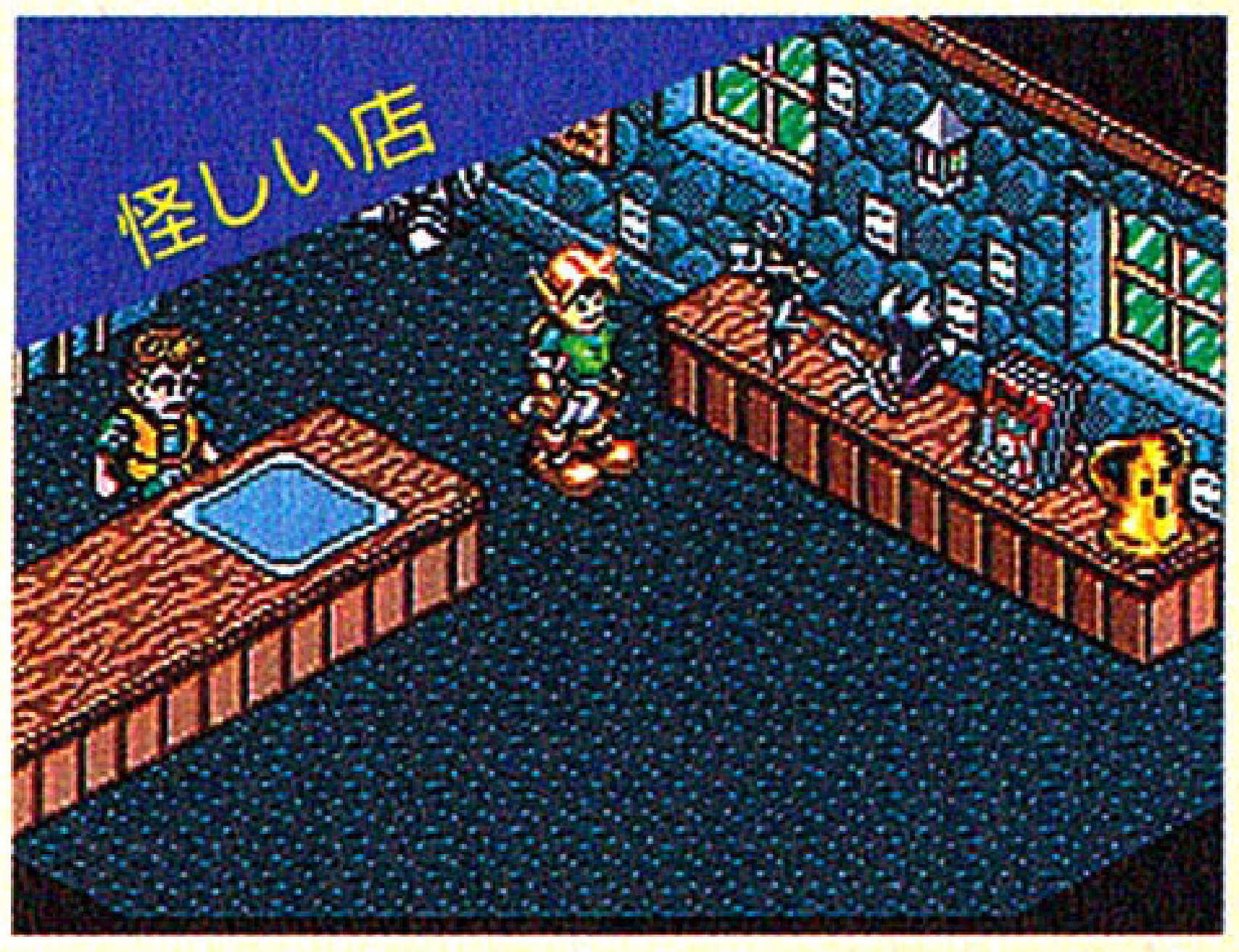
『ランドストーカー』の中には、ゲームクリアに直接関わってこない、サブ・イベントがいくつか楽しめるようになっている。中には、ある一定の期間内に遭遇しないとプレイできないものもあるので、その辺のタイミングも解説する。イベントによっては、一度始まってしまうと解決するまで先に進めないものもある。こまめにセーブすることを忘れずに。

道具屋の危機を救出

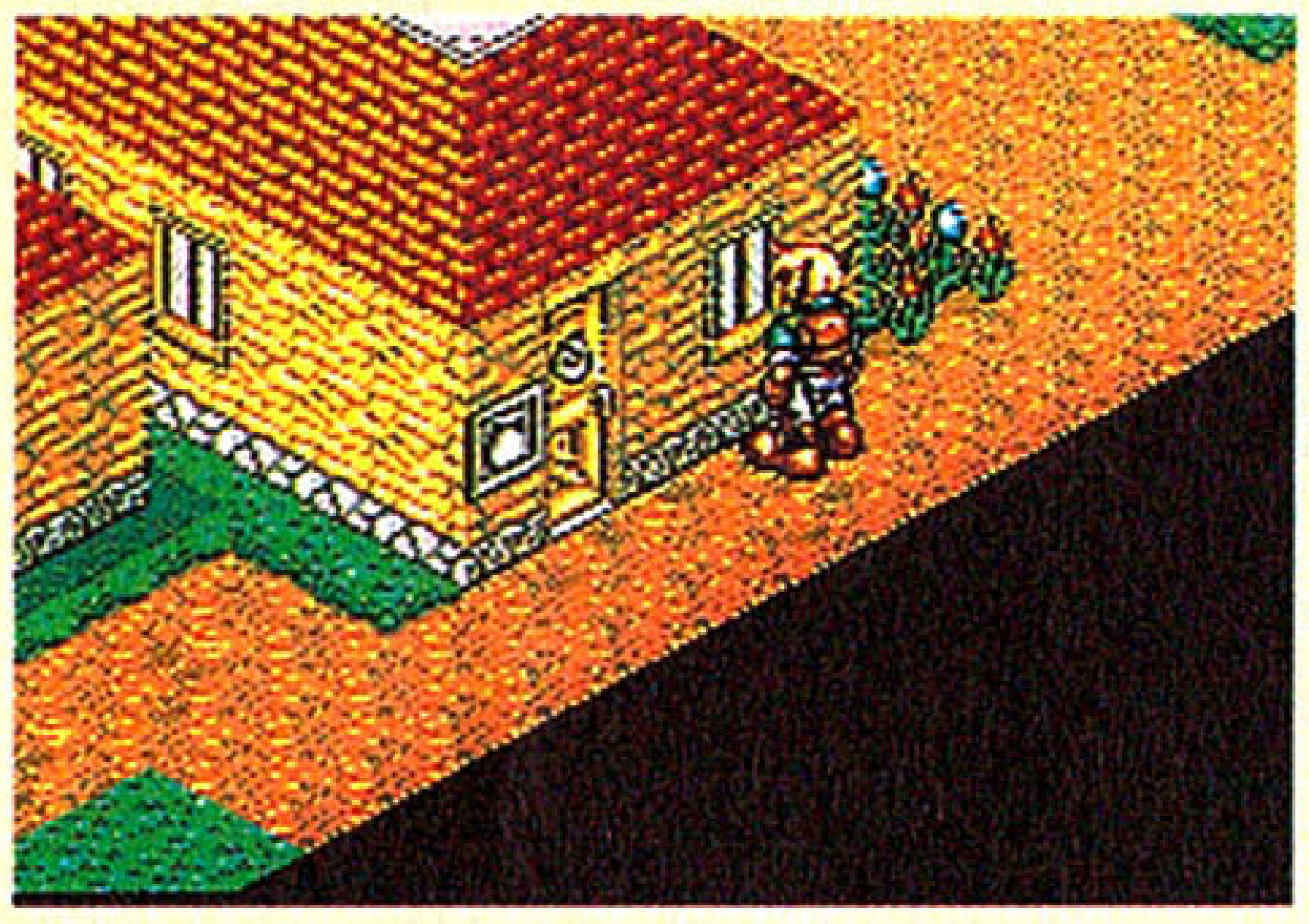
ここは経営に失敗した店主が寝込んでいる店。新しい店を何にするかで相談を持ちかけられる。開店する店を決定したら、港で品物を仕入れてあげる。このイベントはライルがミル討伐を依頼されてから、ミルを倒す間に解決してあげないと、店主は一生寝込んだままになる。



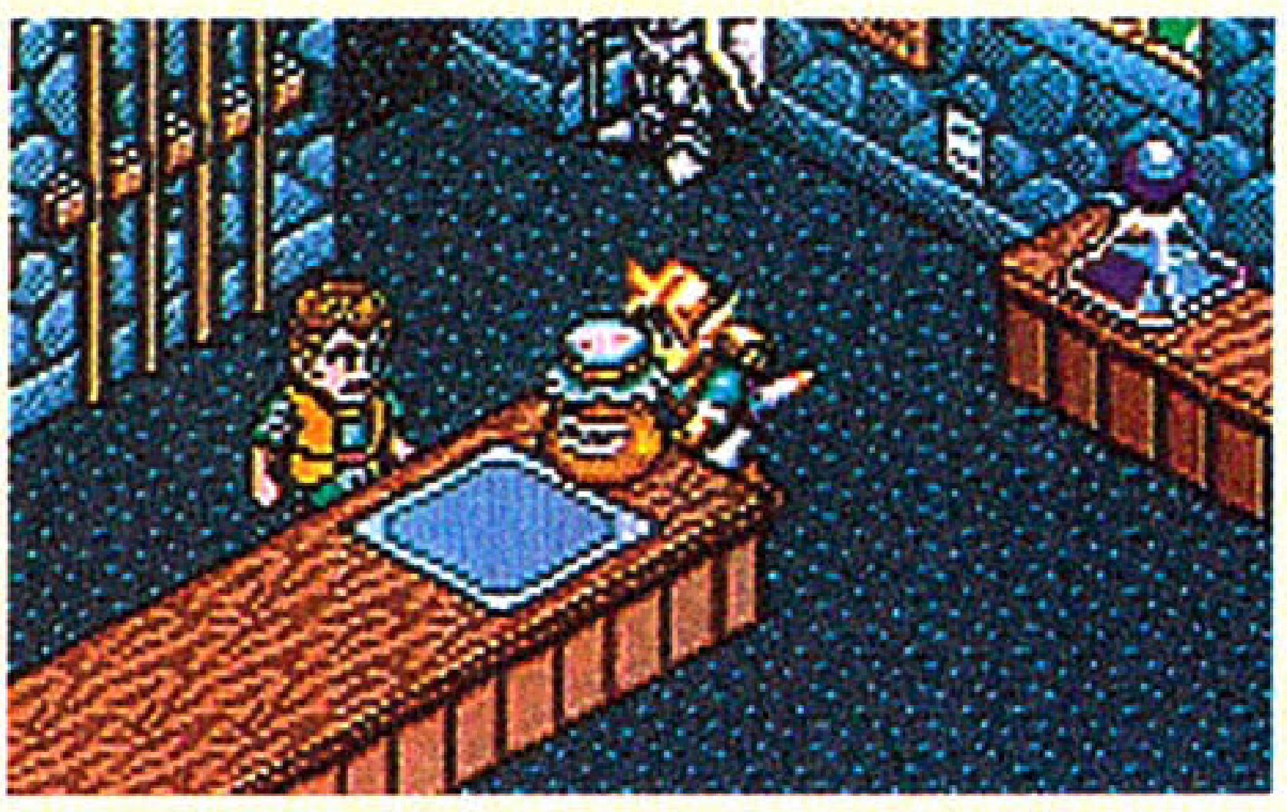
冒険の後半には役に立つものばかり



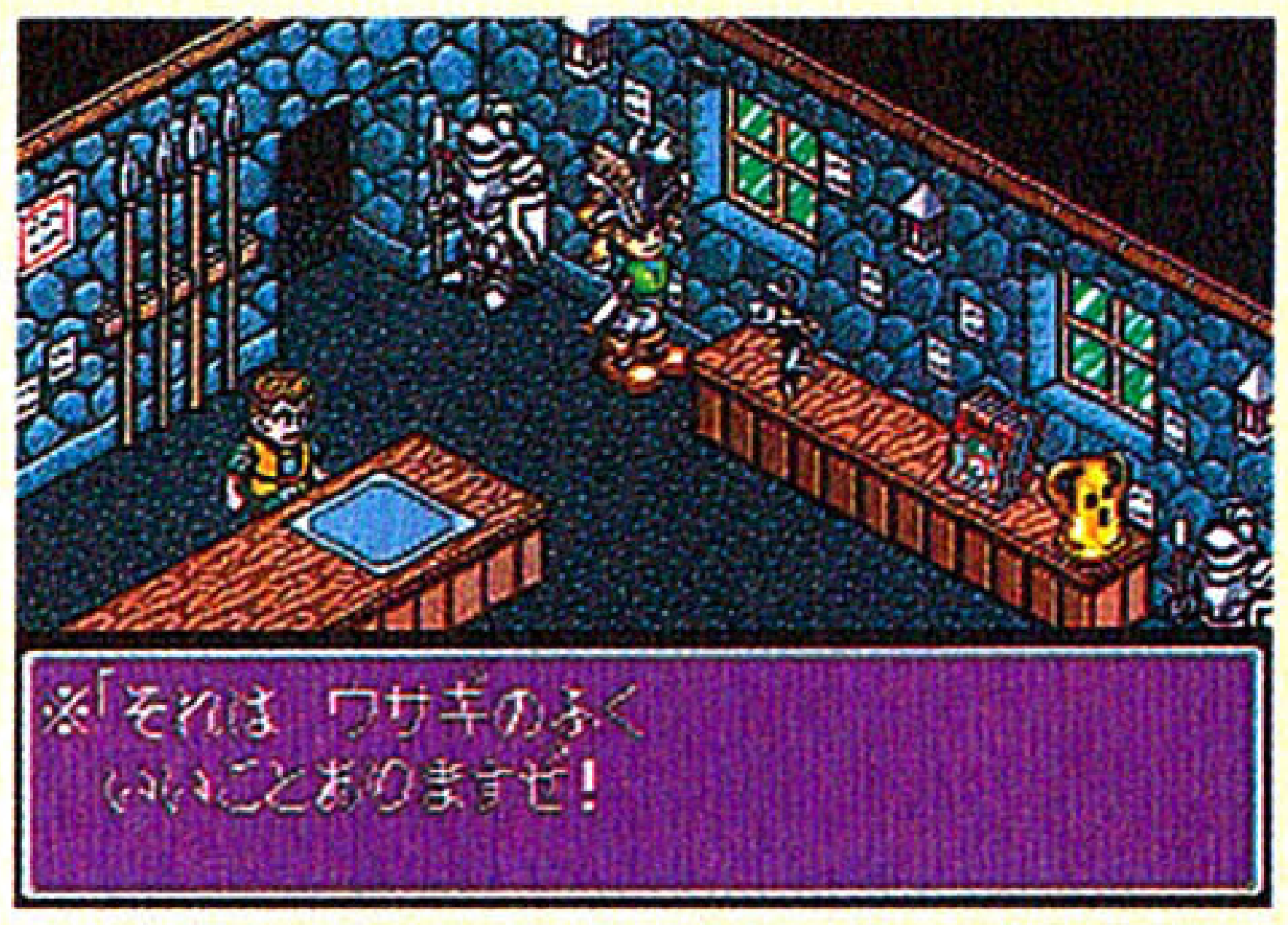
見よ！ この怪しい品物の数々を…



休業中だったこの店をライルが再開させる



アンチパラライズは、ここにしか売っていない

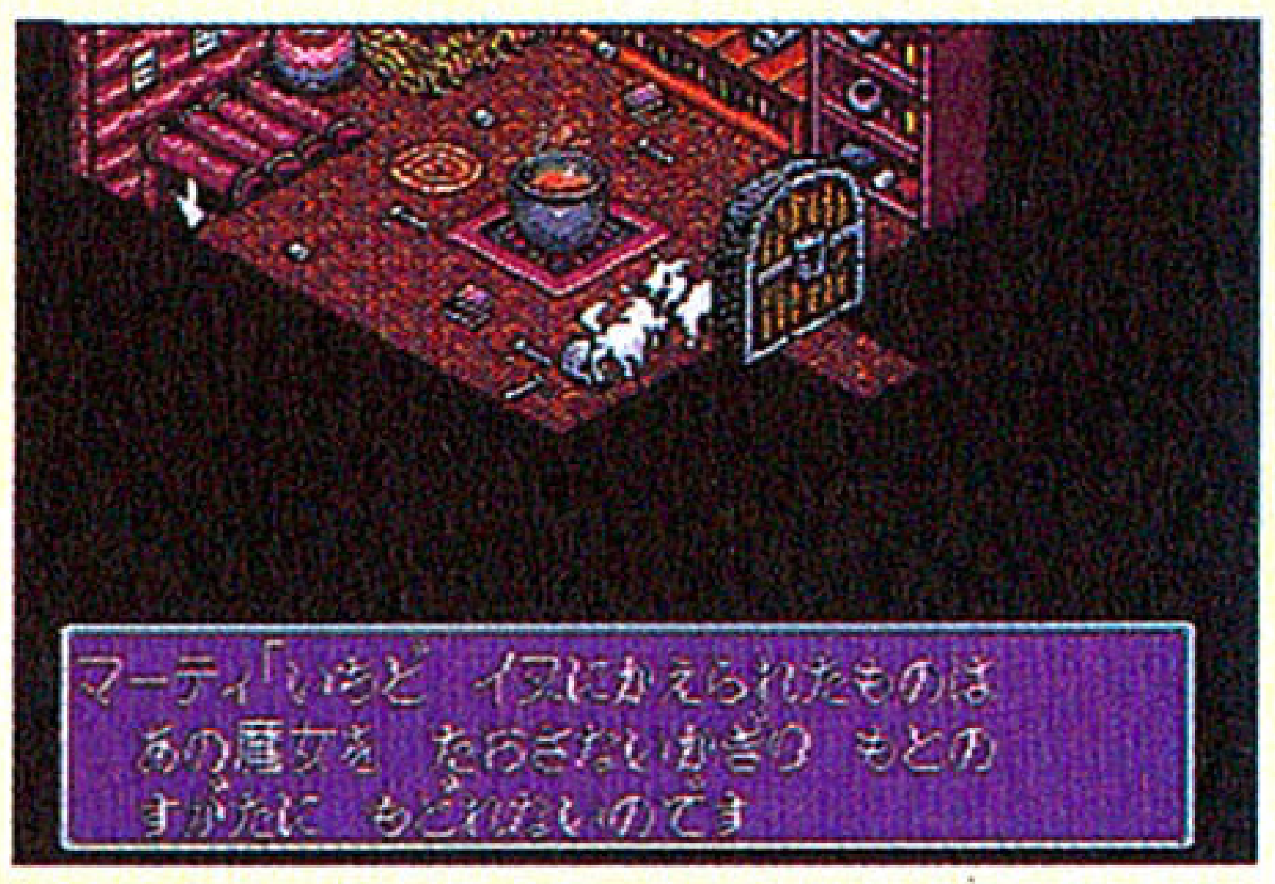


※「それは ワサギのふく
いいことありますぜ！

ウサギの服？ フライデーに似合いそうだ

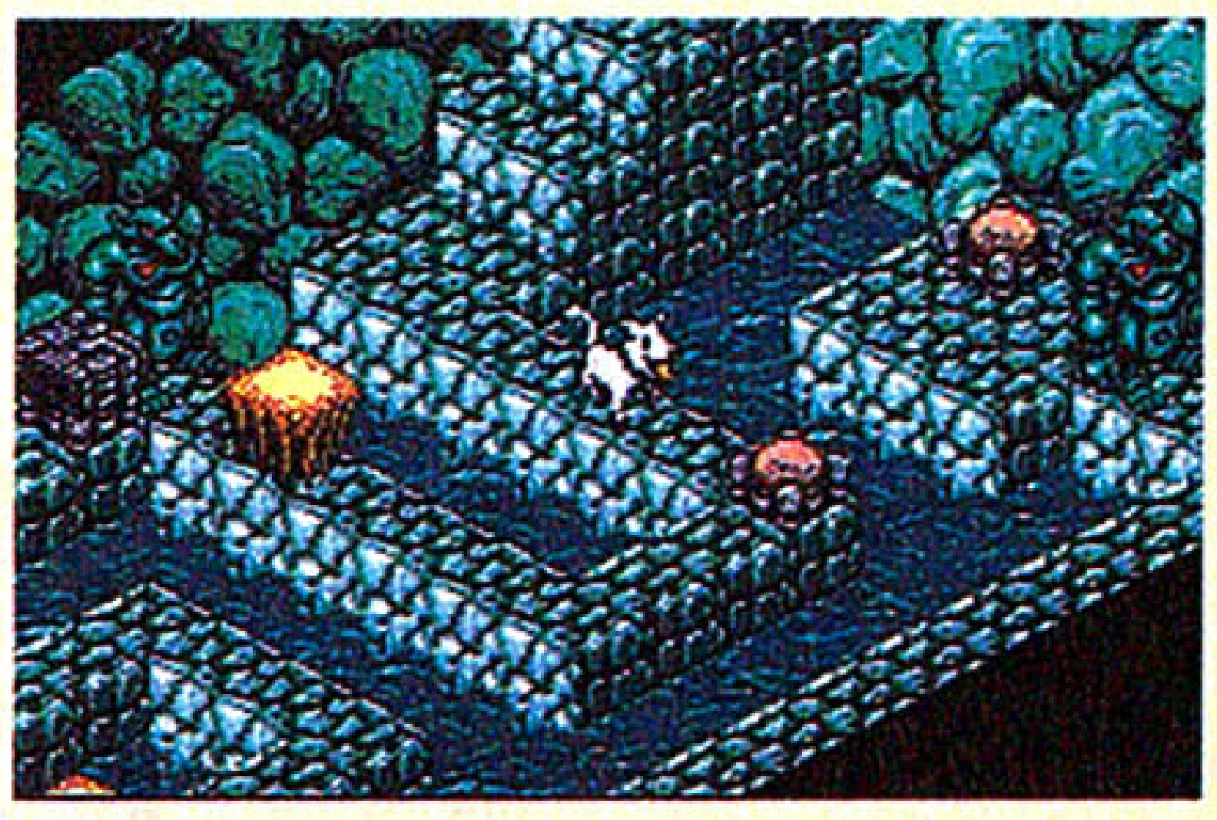
犬魔法使い退治

グリンメイズでモズの笛を入手すると、各地にいる犬と話ができるようになる。マサンの犬に話しかけると、犬魔法使いに魔法で犬にされたことが分かる。もちろん、魔法使いを倒すかどうかは自由だ。クリアすると、サターンストーンが手に入る。

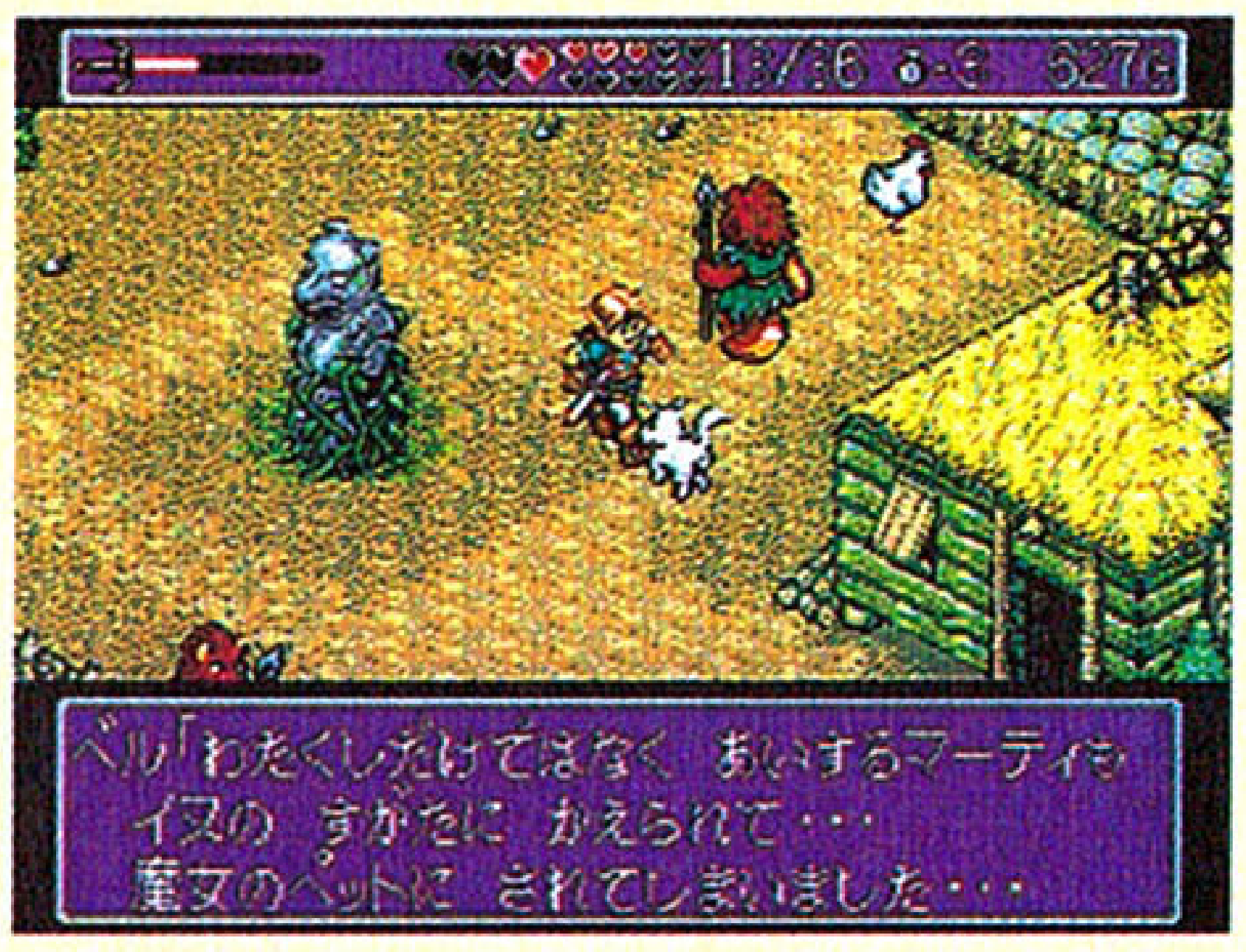


マーティ「いちど イヌにかえられたものは
あの魔女を たおさないかぎり もとの
すがたに もどれないのです

不覚!! ライルまでが犬魔法使いに魔法をかけられてしまう

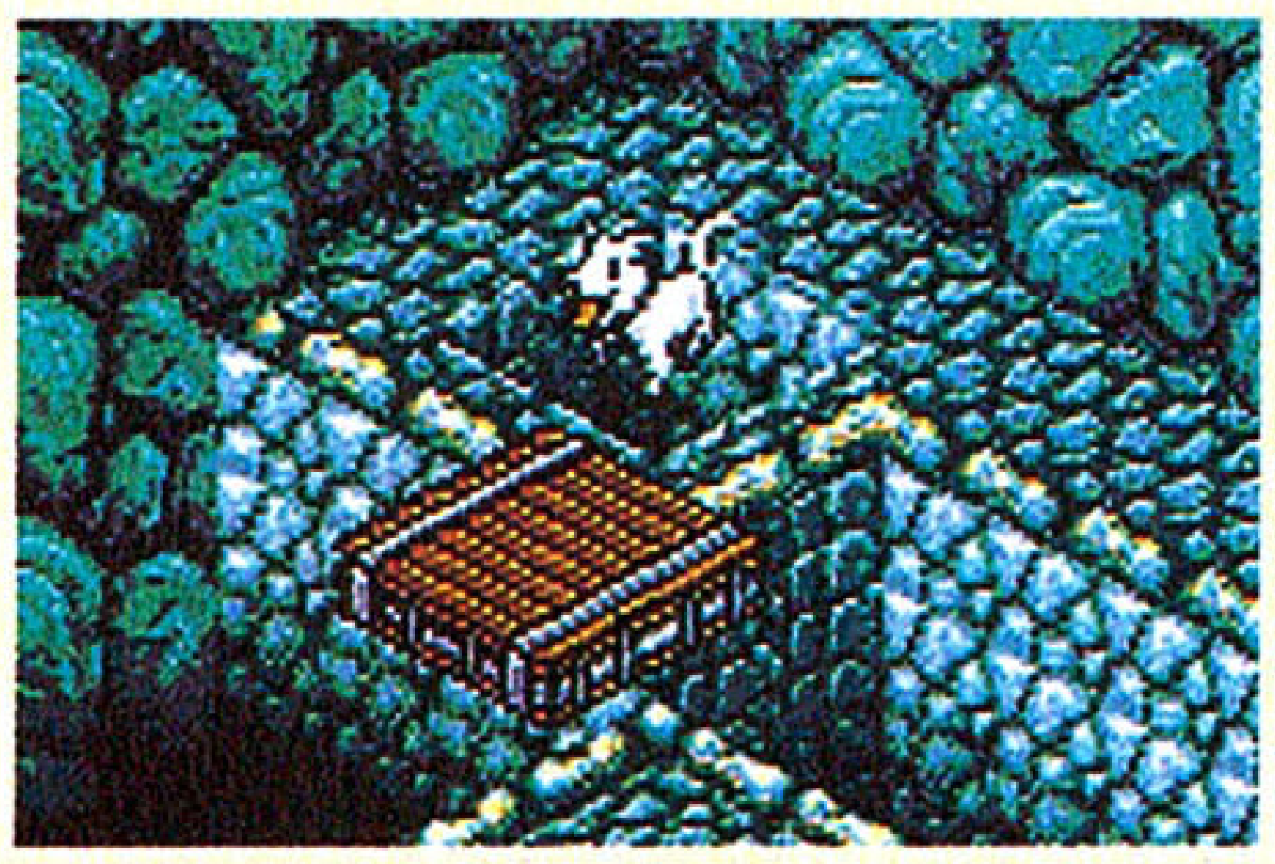


ハードな仕掛けの連続。ミスにはならないのでガンバレ

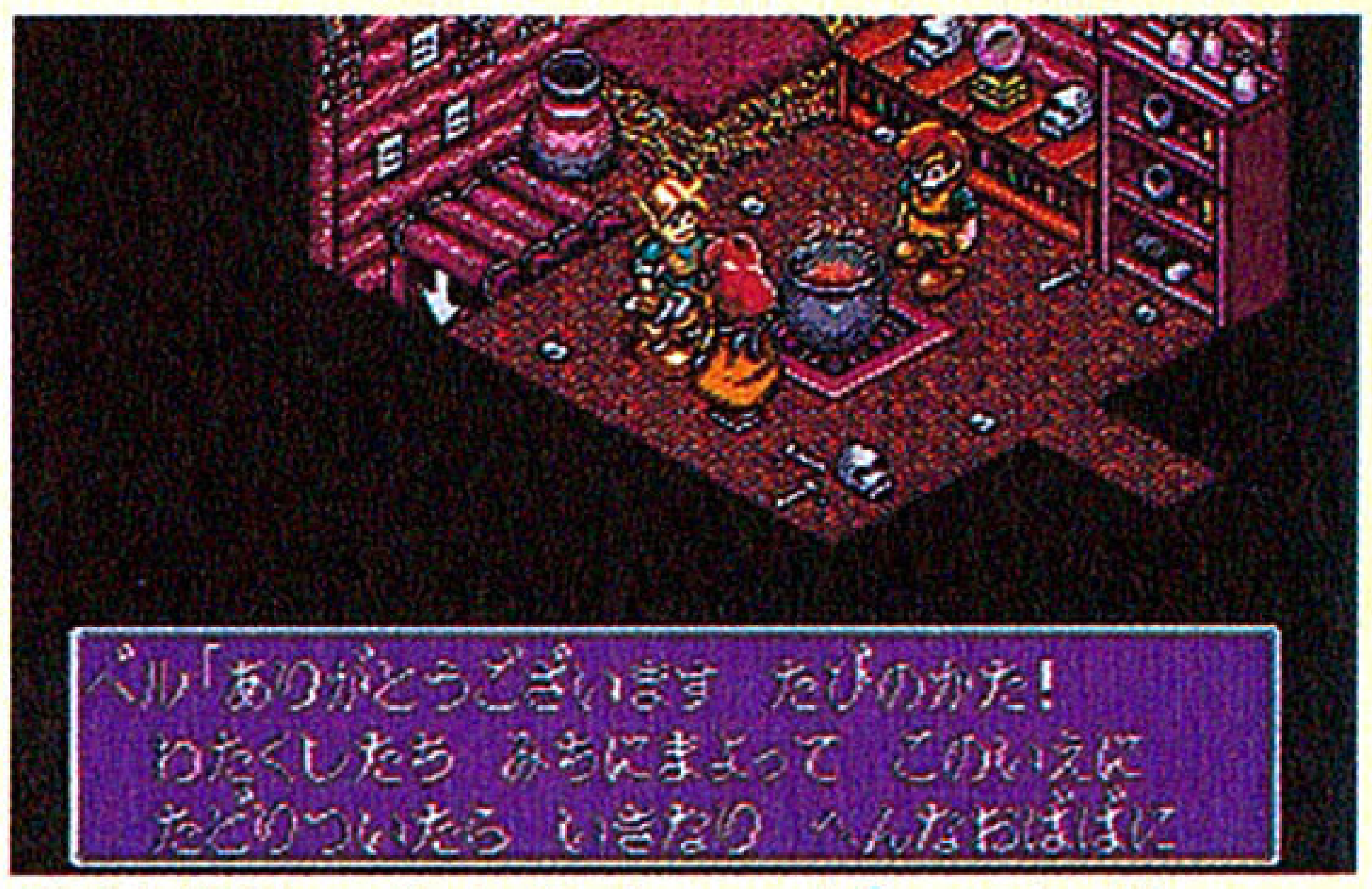


ベル「わたくしだけではなく あいするマーティも
イヌの すがたに かえられて・・・
魔女のペットに されてしまいました・・・

マサンの村の犬に話しかけてみよう



犬魔法使いを倒さないと元に戻れない。財宝どころじゃない

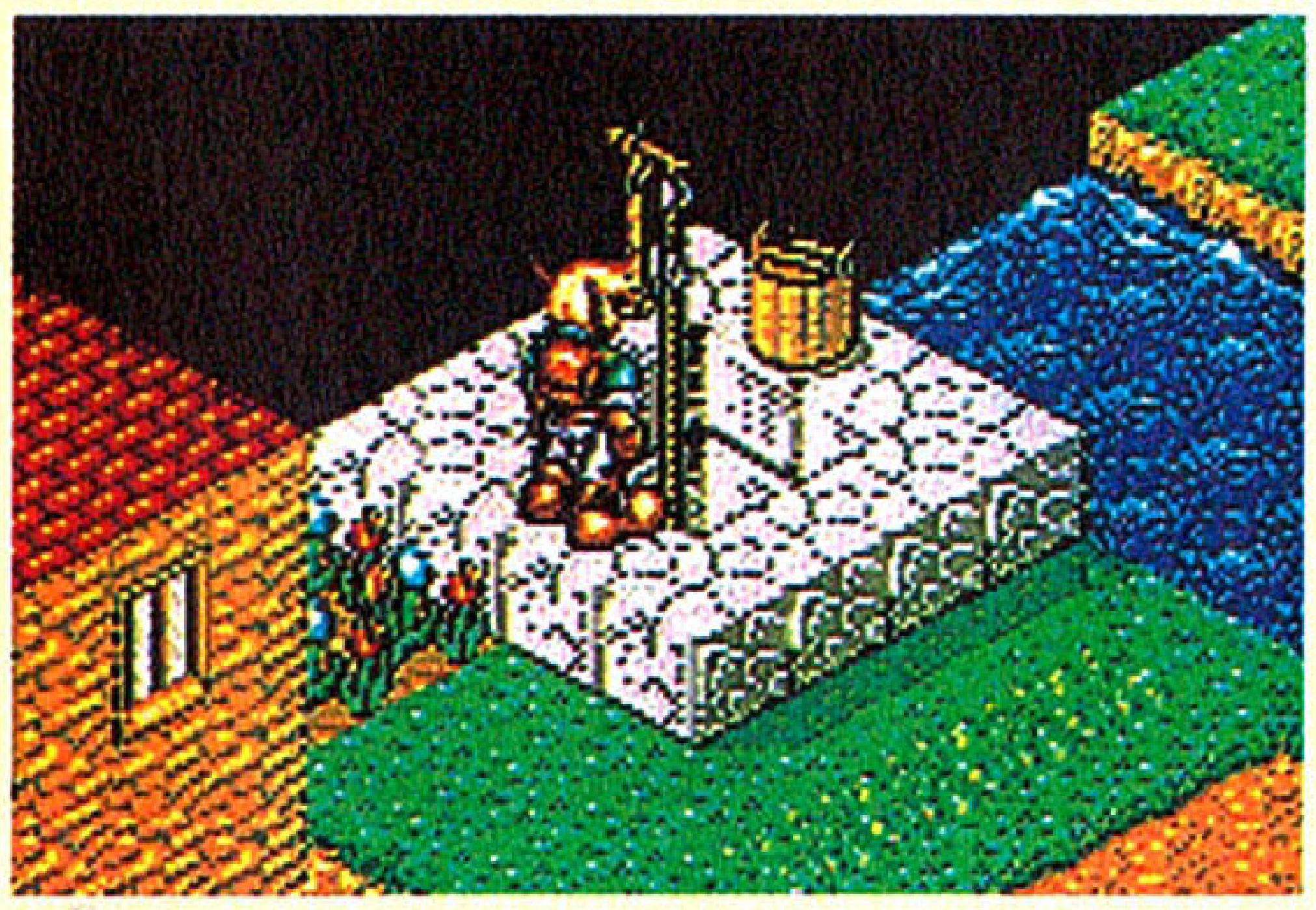


ベル「ありがとうございます たびのかた！
わたくしたち みちにまよって このいえに
たどりついたら いきなり へんなおばばに

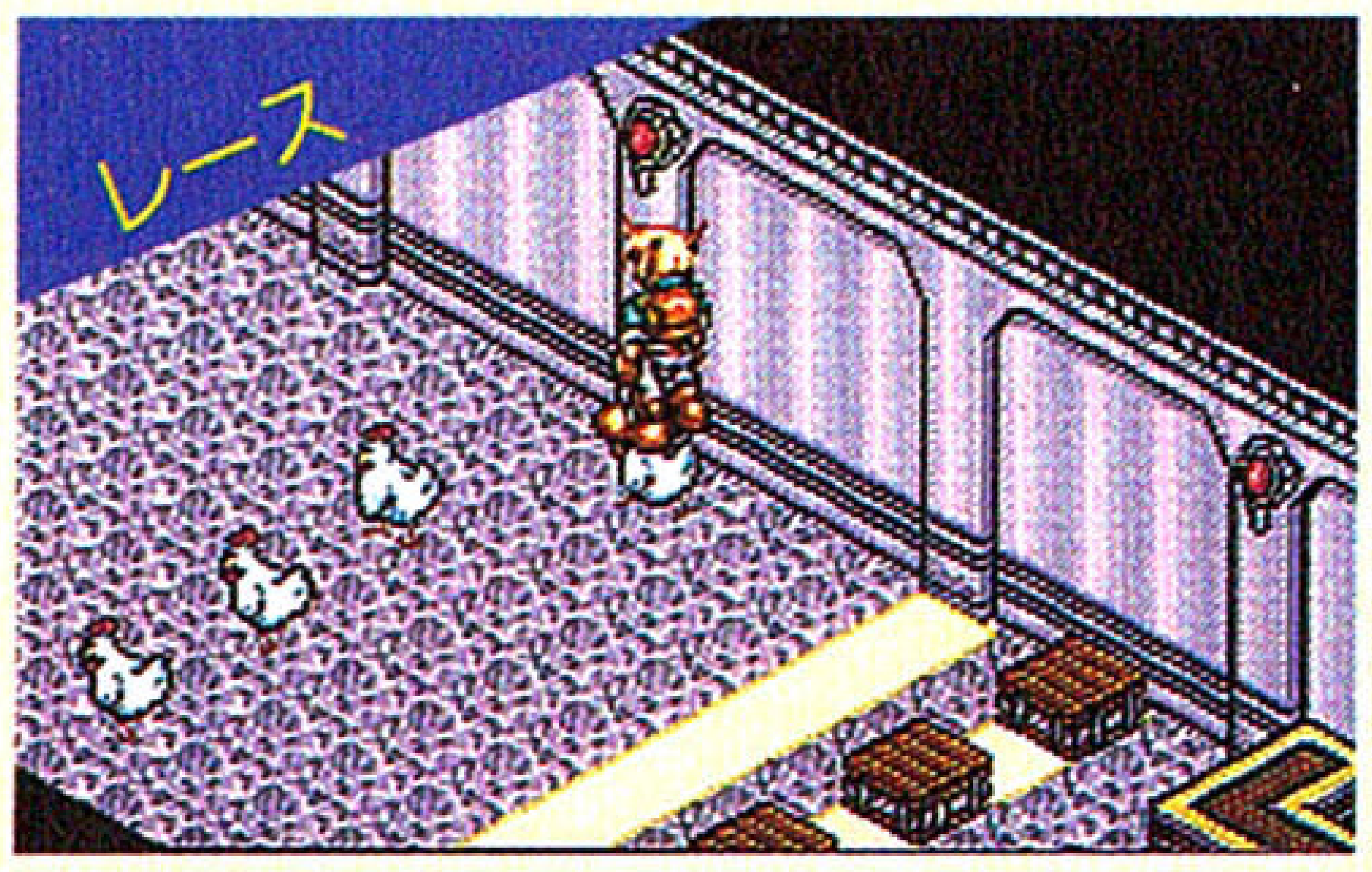
最後は、もちろんハッピーエンド

ギャンブラーに転職!?

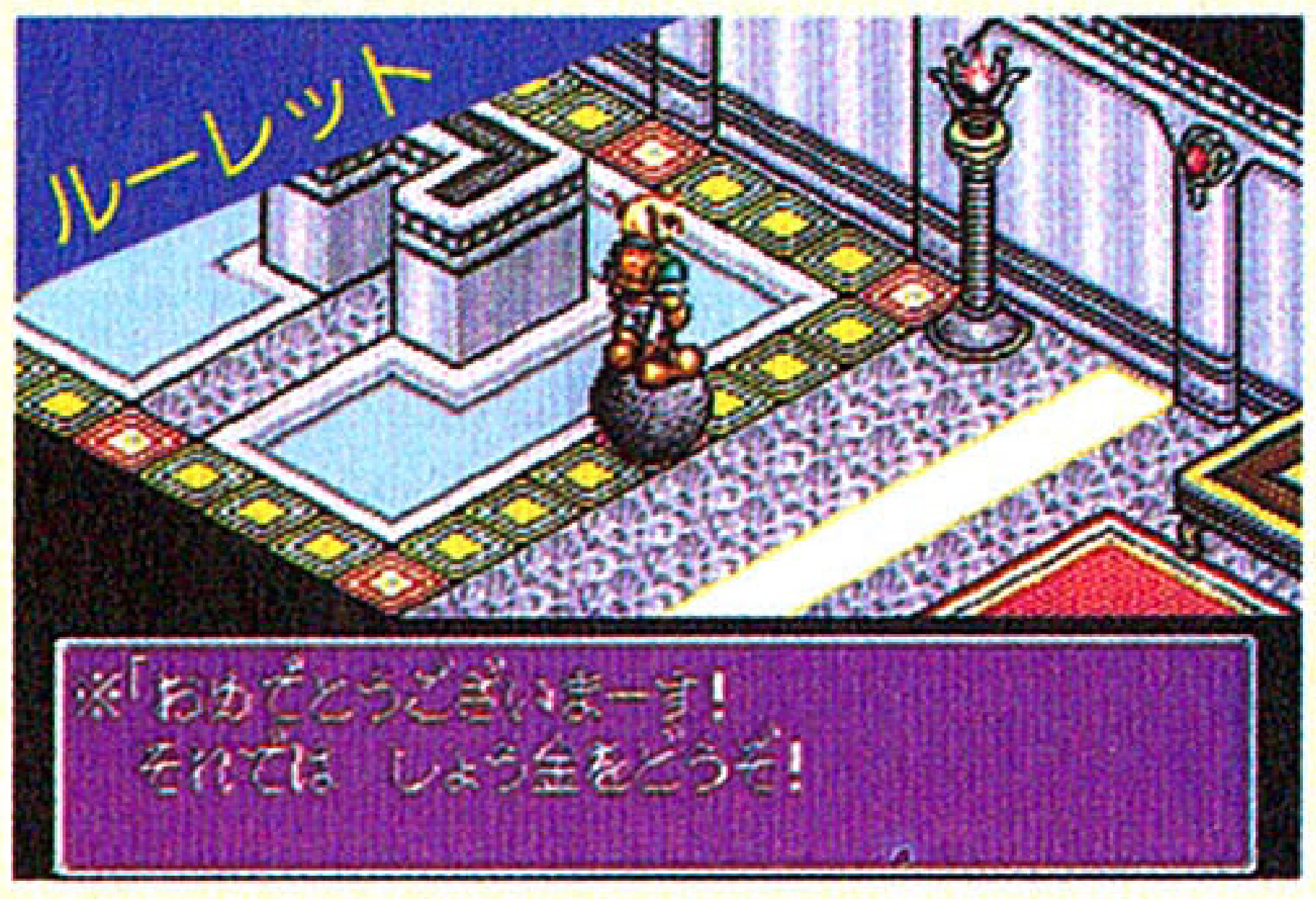
山頂の洞くつで、ロリア姫を救出してからドンメル将軍に会いにいくと遊戯券がもらえる。これで、遊戯場のギャンブルを楽しむことができる。遊戯場は、メルカトルの町の井戸の底にある。



遊戯券をもらって、ここから入る

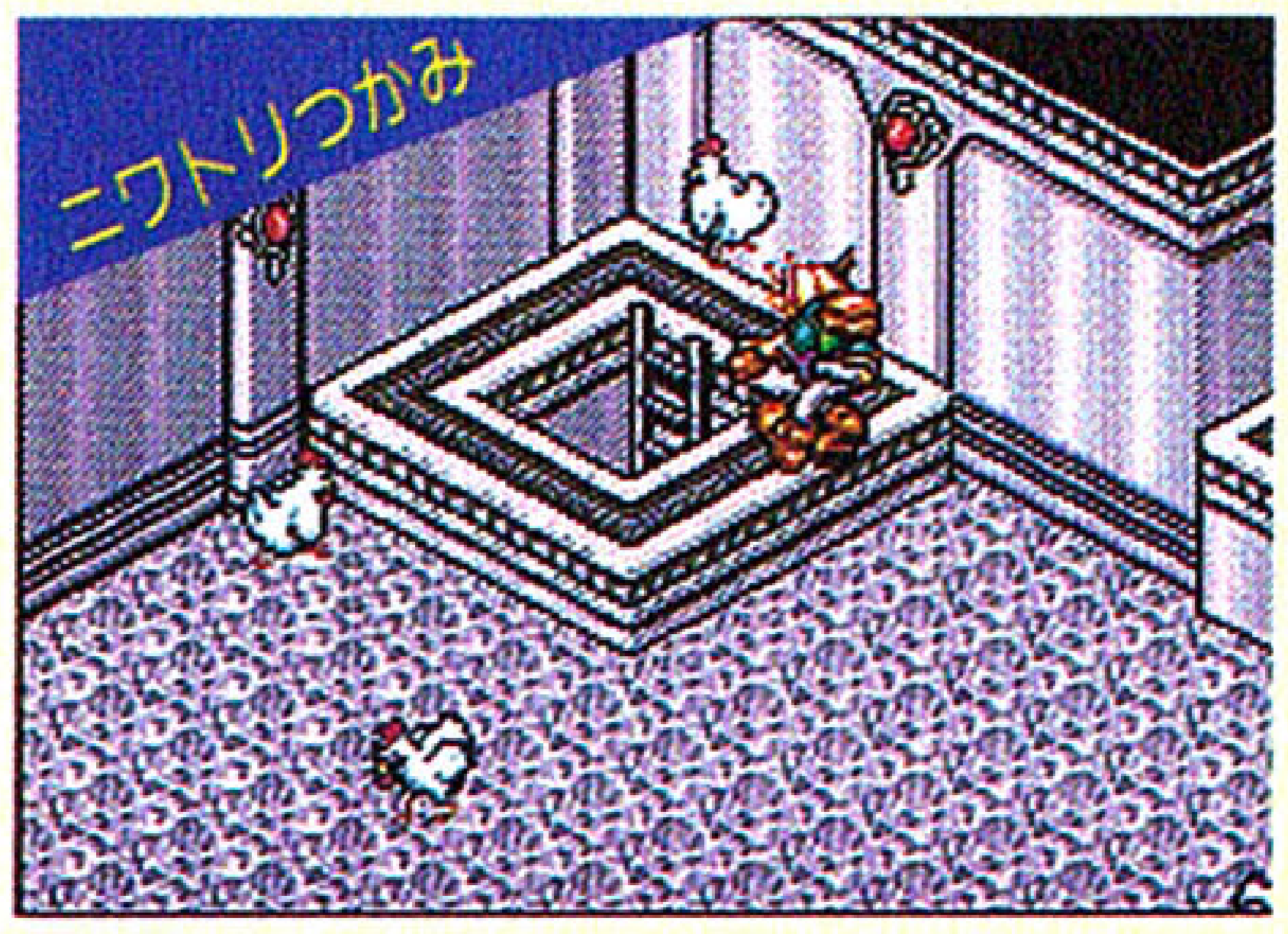


コレっと思ったニワトリの背中に乗る

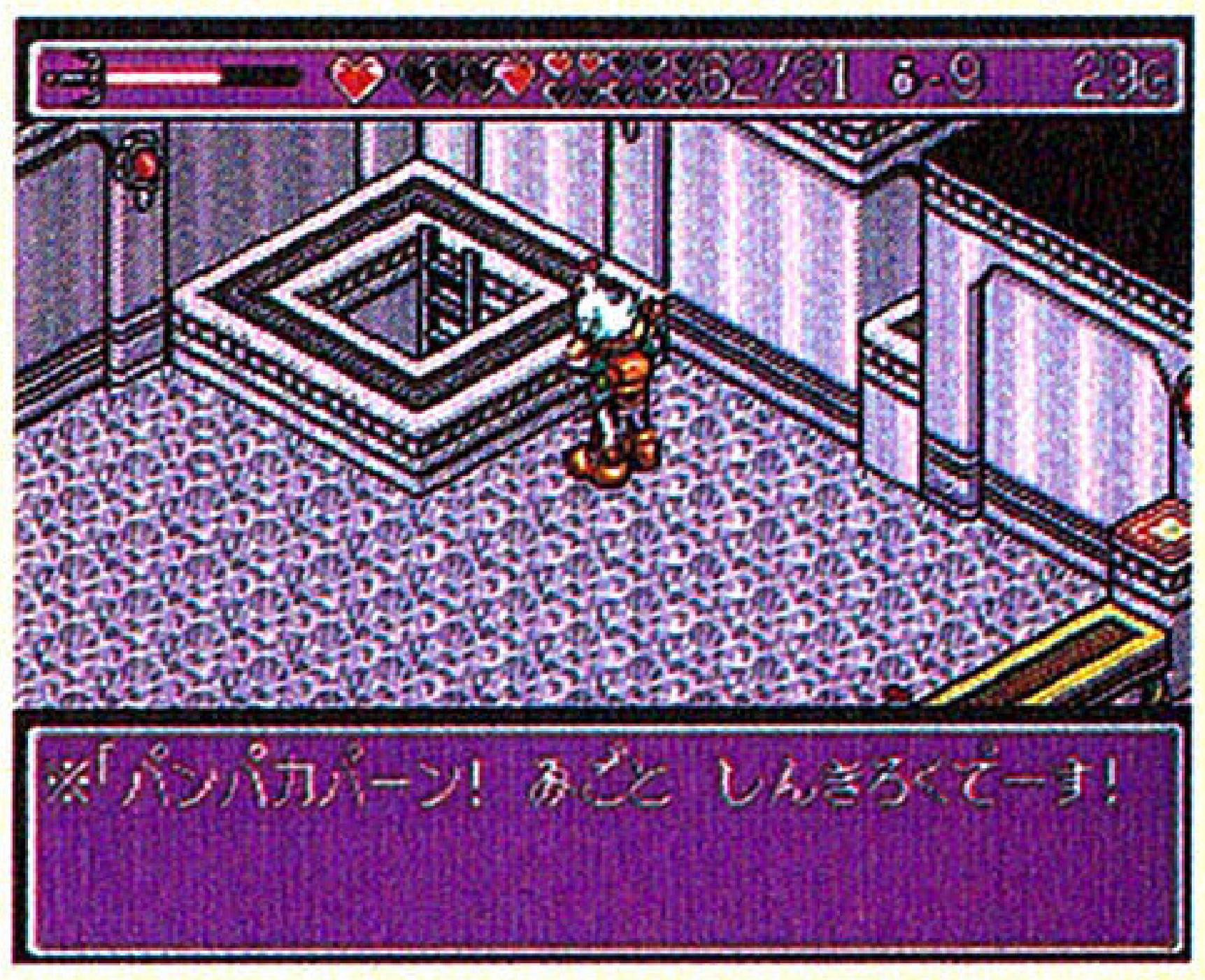


※「おめでとうございまーす！
それでは しょう金をどうぞ！

はっきりいって運まかせ。祈るしかない



ニワトリを捕まえて、穴の中に入れる

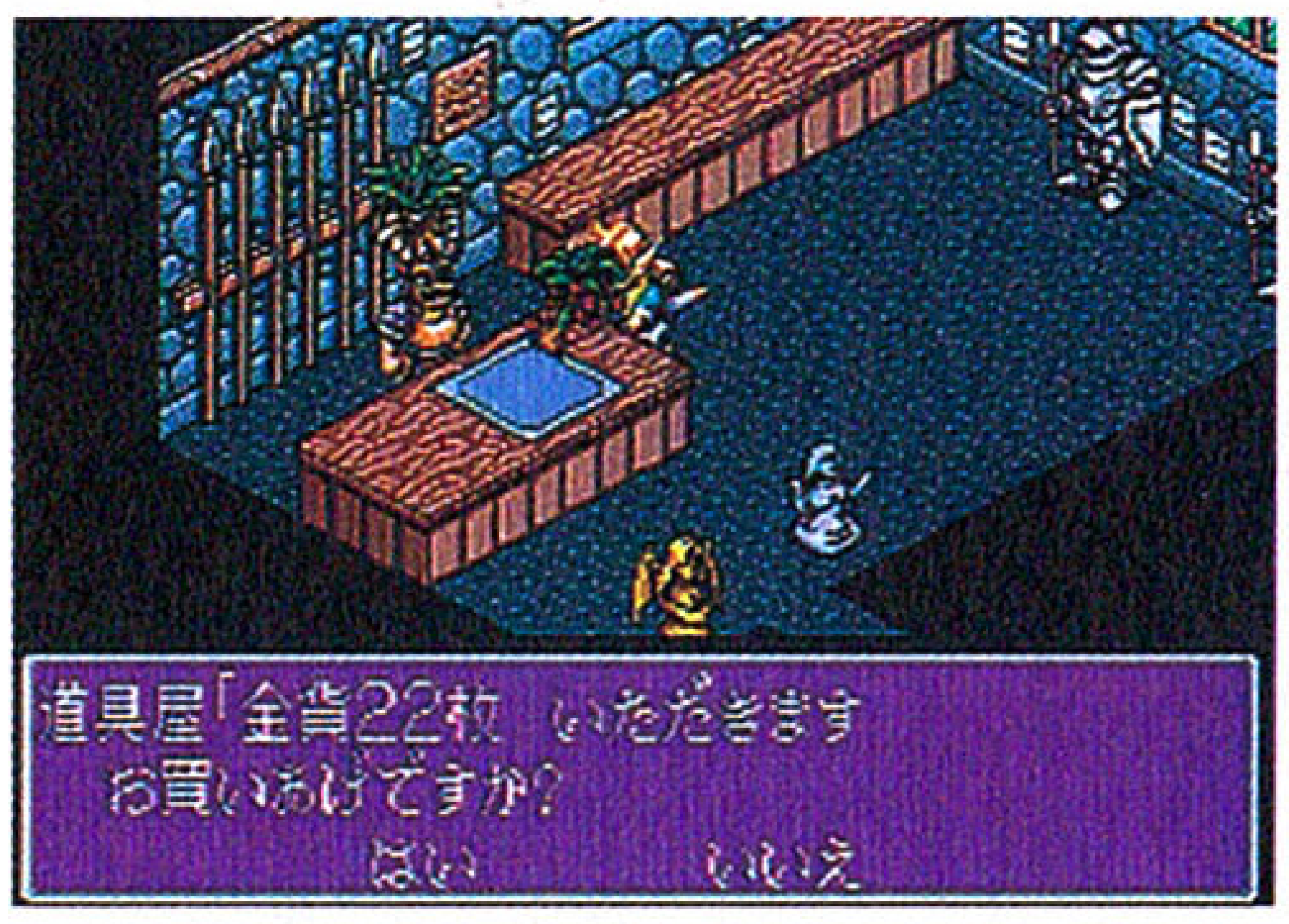


※「パンパカパーン！ みごと しんきろくでーす！

一番熱くなるのは、間違いなくニワトリつかみ

アイテム・武器・防具リスト

前半での冒険は、エケエケの実さえあれば何とかなった。しかし後半は、特殊攻撃をするモンスターが増えているためそうもいかなくなっている。町を出る直前に、自分の持っているアイテムを下の表を使ってチェックしよう。残数にも余裕を持っておきたいところだ。


道具屋「金貨22枚　いただきます
お買いあげですか?

⬅アイテムは店によって値段が違っている

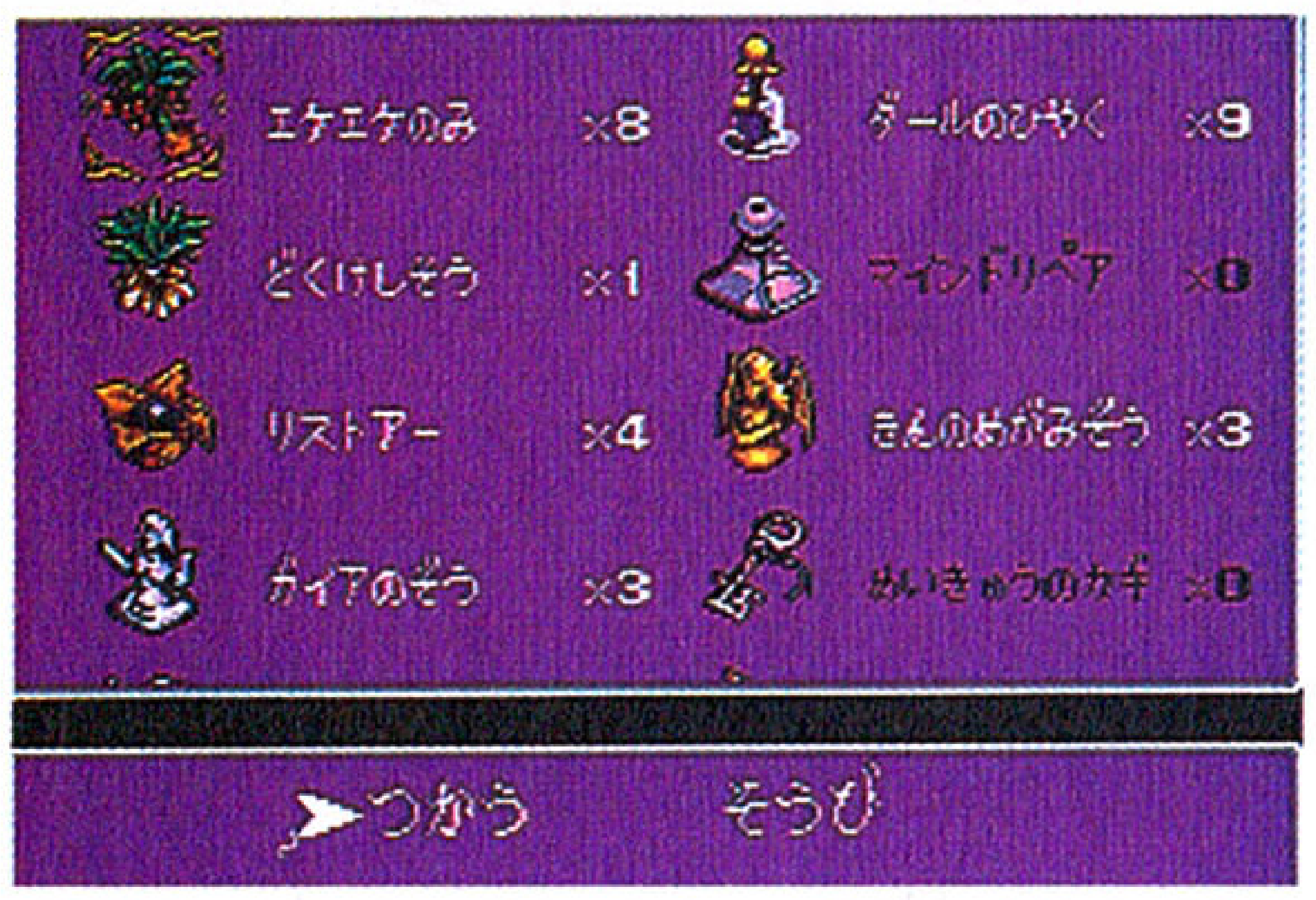
宿屋「むう
お金がたりないべか　ざんねんだべ

⬅所持金が足りないと、気まずい思いをする

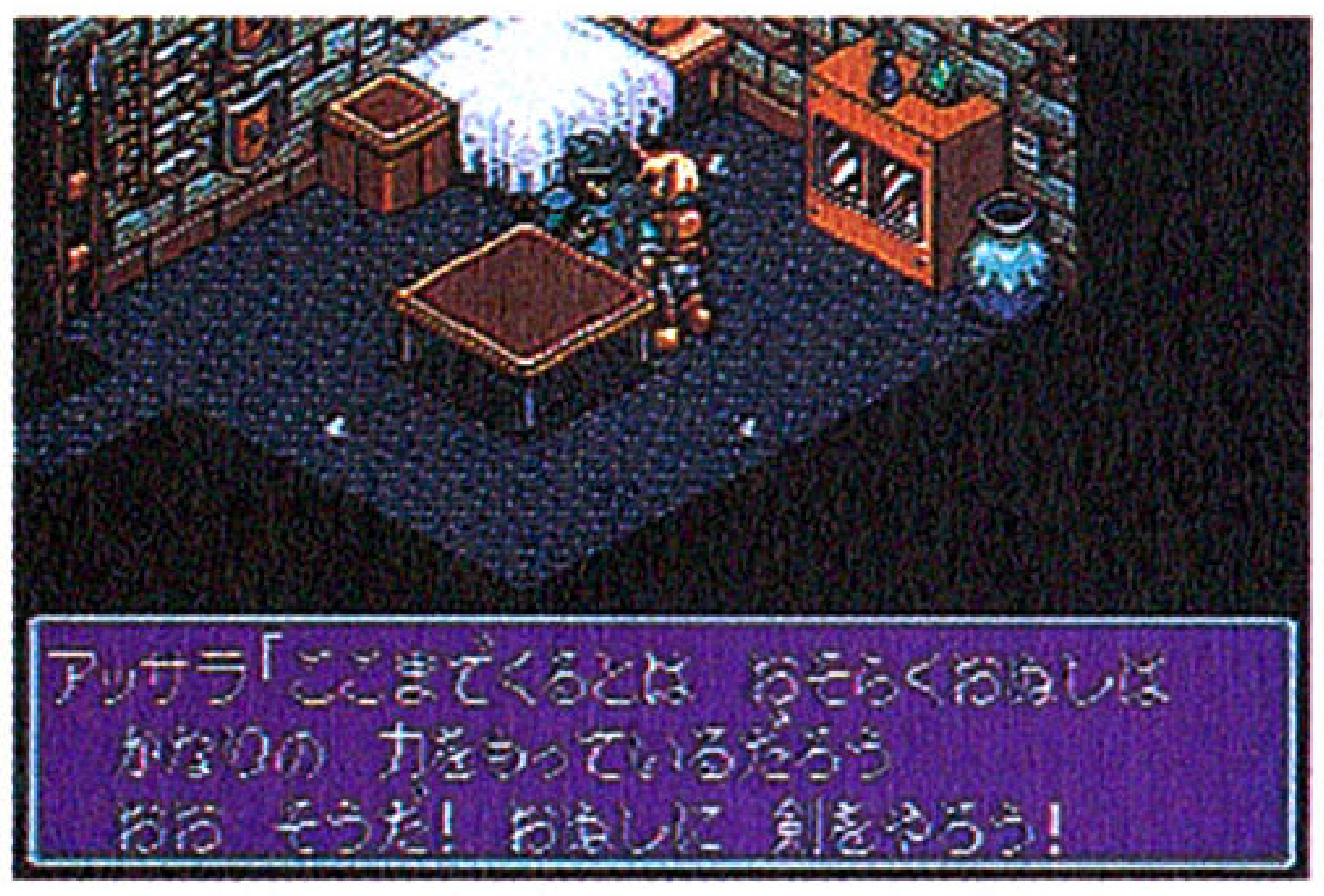
効果と入手場所をチェック

ここでは、イベントアイテムを除いたすべてのアイテムと、ライルが装備できる武器・防具の使用効果と入手場所を、それぞれ表を使って解説している。中には使用効果が謎のものがあるが、それは実際にプレイして確かめてほしい。

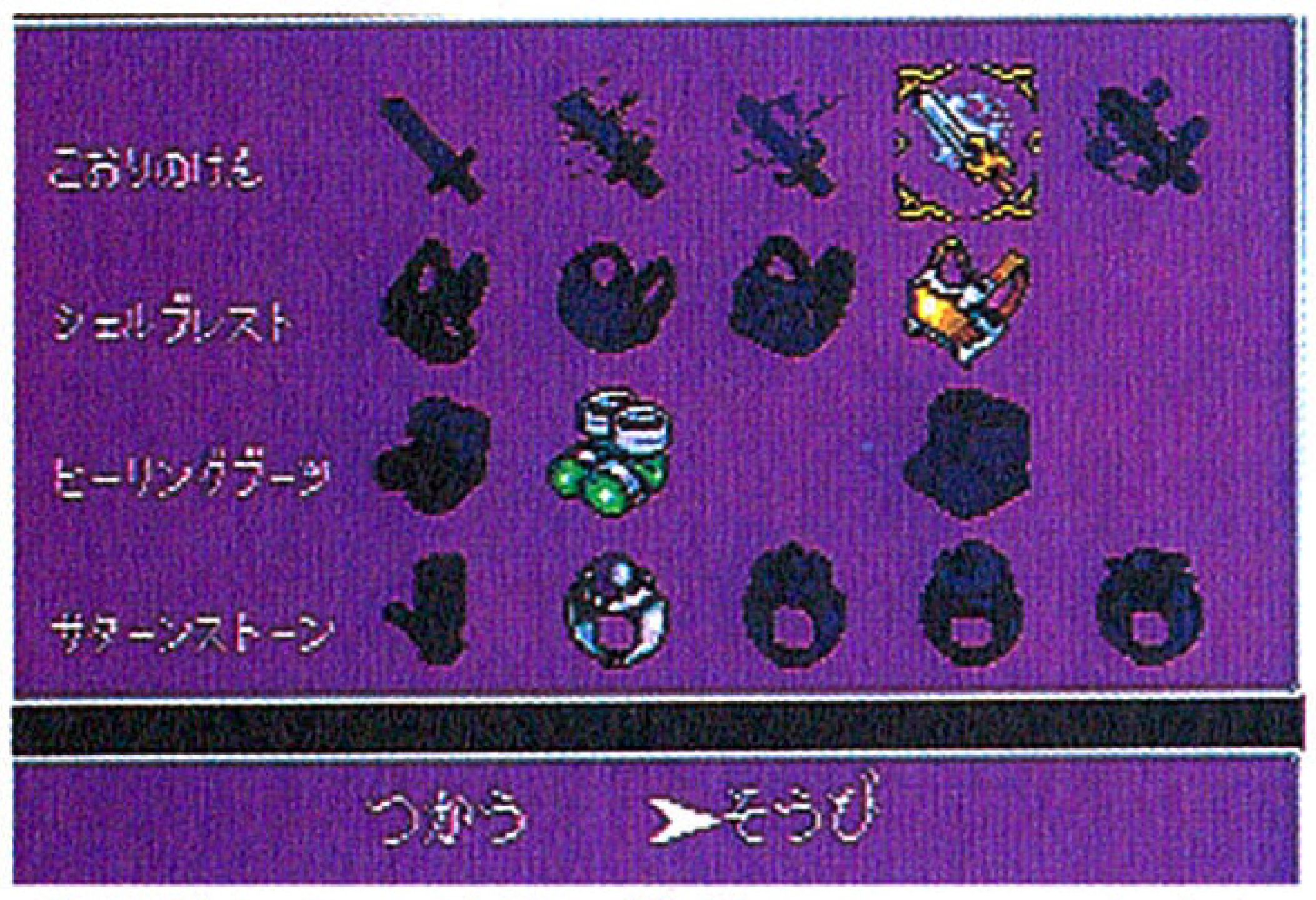
⬅モンスターがアイテムを落とす場合もある



⬆使いたいアイテムにカーソルを合わせて決定する。同じアイテムは最大９個まで


アッサラ「ここまでくるとは　おそらくおぬしは
かなりの　力をもっているだろう
おお　そうだ！　おぬしに　剣をやろう！

➡アッサラに会うとイフリートソードがもらえる



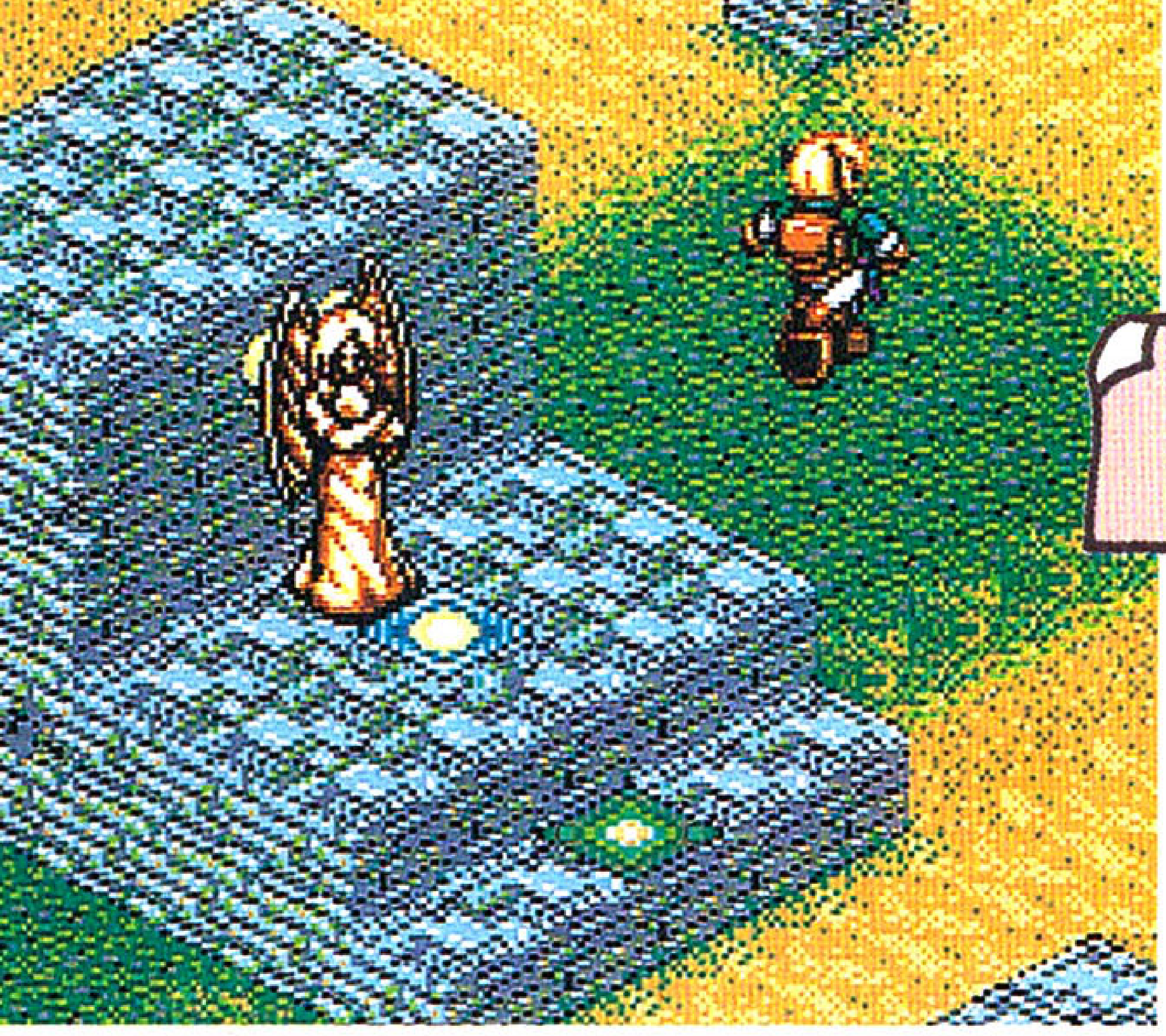
⬆装備したい武器・防具にカーソルを合わせて決定する

武器・防具リスト

名　称	使用効果	入手場所
ブロードソード	特になし	最初から装備
イフリートソード	MP最大で敵に炎のダメージ	剣士アッサラの家
雷神の剣	MP最大で敵に雷のダメージ	バーラの町の井戸の中
氷の剣	MP最大でフリーズの魔法発射	湖の神殿
ガイアの剣	MP最大で地震をおこす	地下大洞くつ
レザーブーツ	特になし	最初から装備
ヒーリングブーツ	歩き回ることでHP回復	古代洞くつ
フレイムガード	溶岩の上を歩ける	マサンの村の洞くつ
アイアンソール	トゲの上を歩ける	地下大洞くつ
スノウスパイク	氷の上を歩ける	地下大洞くつ
レザーブレスト	特になし	最初から装備
スチールブレスト	防御力＋１	メルカトル道具屋
クロムブレスト	防御力＋２	タテ穴洞くつ
シェルブレスト	防御力＋３	湖の神殿
イージスブレスト	防御力＋４	地下大洞くつ
サターンストーン	MP蓄積速度＋１	魔法使い洞くつ
マースストーン	毒・麻痺の防御	デステルの村と湖の間
ムーンストーン	幻覚・呪いの防御	山岳地帯
ビーナスストーン	MP蓄積速度＋２	地下大洞くつ

アイテムリスト

名　称	使用効果	入手場所
命のもと	HPの上限を上げる	店・宝箱
エケエケの実	HP回復（MAX　HPの半分）	店・宝箱・モンスター
毒消し草	毒の治療	店・宝箱・モンスター
アンチパラライズ	麻痺の治療	メルカトルの薬屋
リストアー	毒・麻痺・狂いの治療	店・宝箱・モンスター
ダールの秘薬	HP全回復	店・宝箱
ガイアの像	地震を起こす	店・宝箱・モンスター
金の女神像	魔法蓄積最大（一定時間）	店・宝箱・モンスター
マインドリペア	幻覚の治療	店・宝箱・モンスター
チャイム	命のもとの位置を知らせる	メルカトルの道具屋
バニーちゃん	??	メルカトルの怪しい店
ウサギの服	??	メルカトルの怪しい店
魔神の像	??	メルカトルの怪しい店
ピンクの本	??	メルカトルの怪しい店
ティーバック	??	メルカトルのホーリー道場



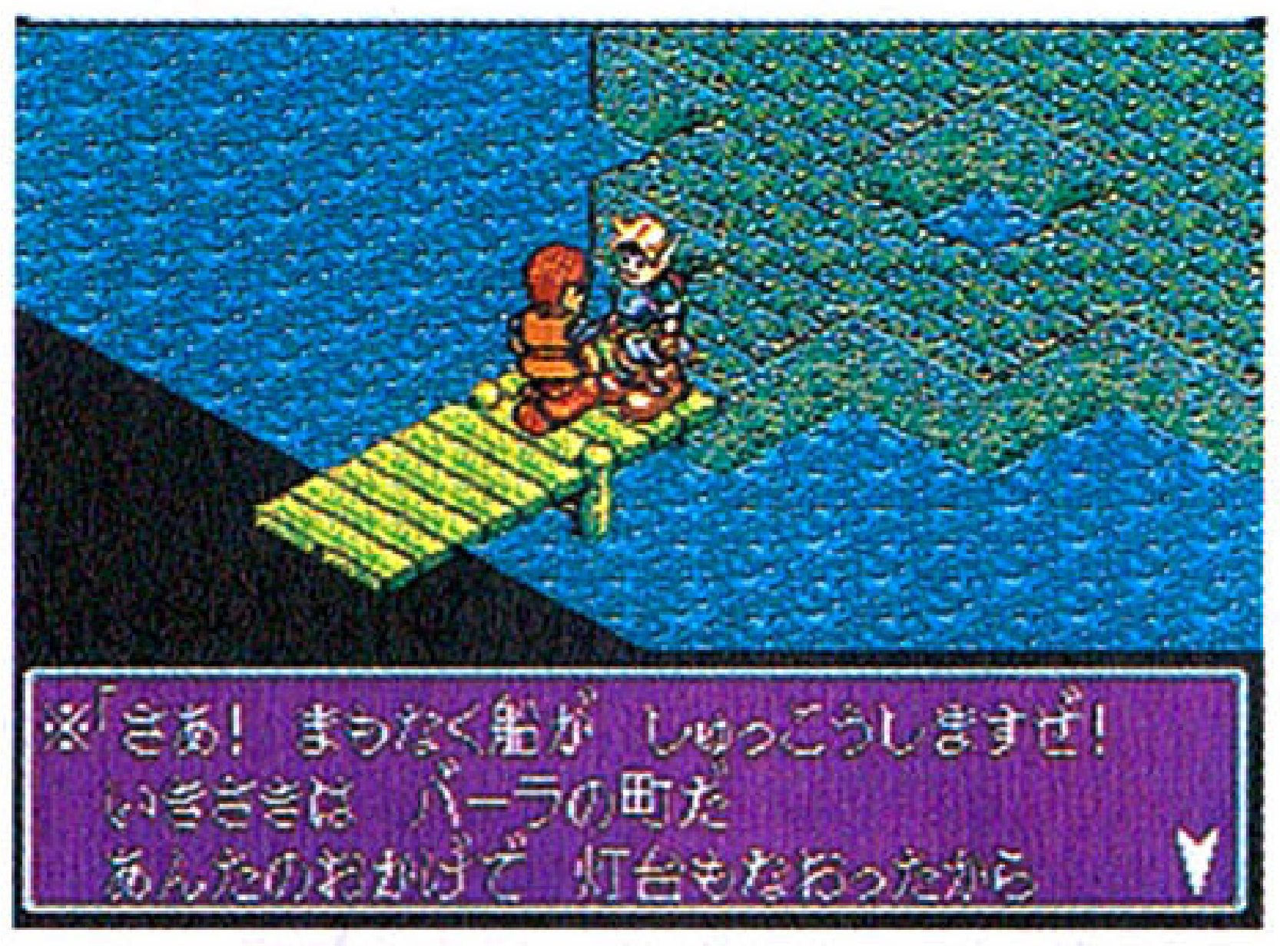
ダンジョンのつながりを解き明かす

完全攻略編

バーラから火口の洞くつまで

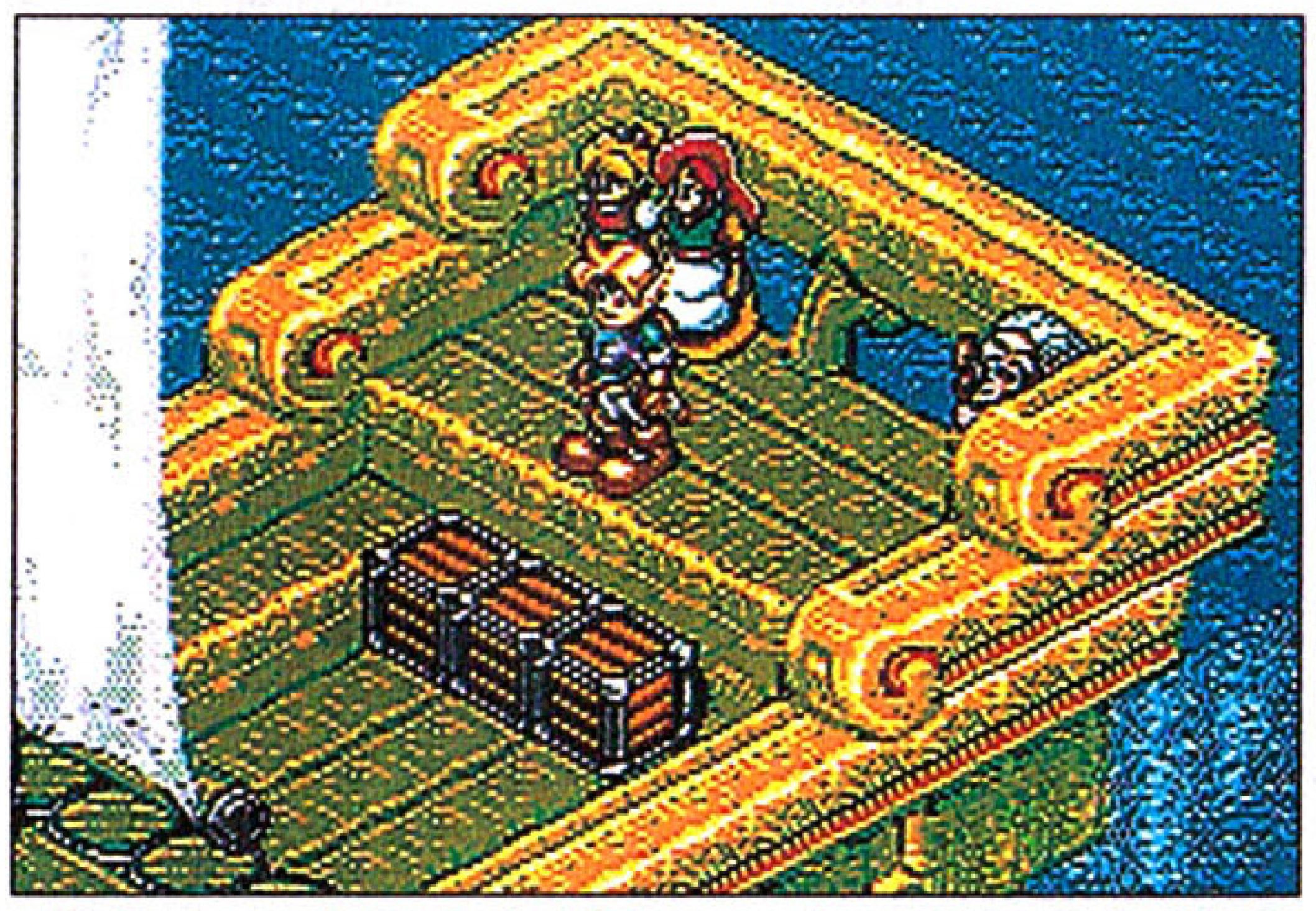
公爵を追いかけてタテ穴洞くつへ

太陽石を使ってリュマの灯台を直したライル。公爵を追いかけるためメルカトルの港から船でバーラに向かう。ここではバーラの町とタテ穴洞くつをマップを使って解説する。



※「さあ！　まもなく船が　しゅっこうしますぜ！
いきさきは　バーラの町だ
あんたのおかげで　灯台もなおったから

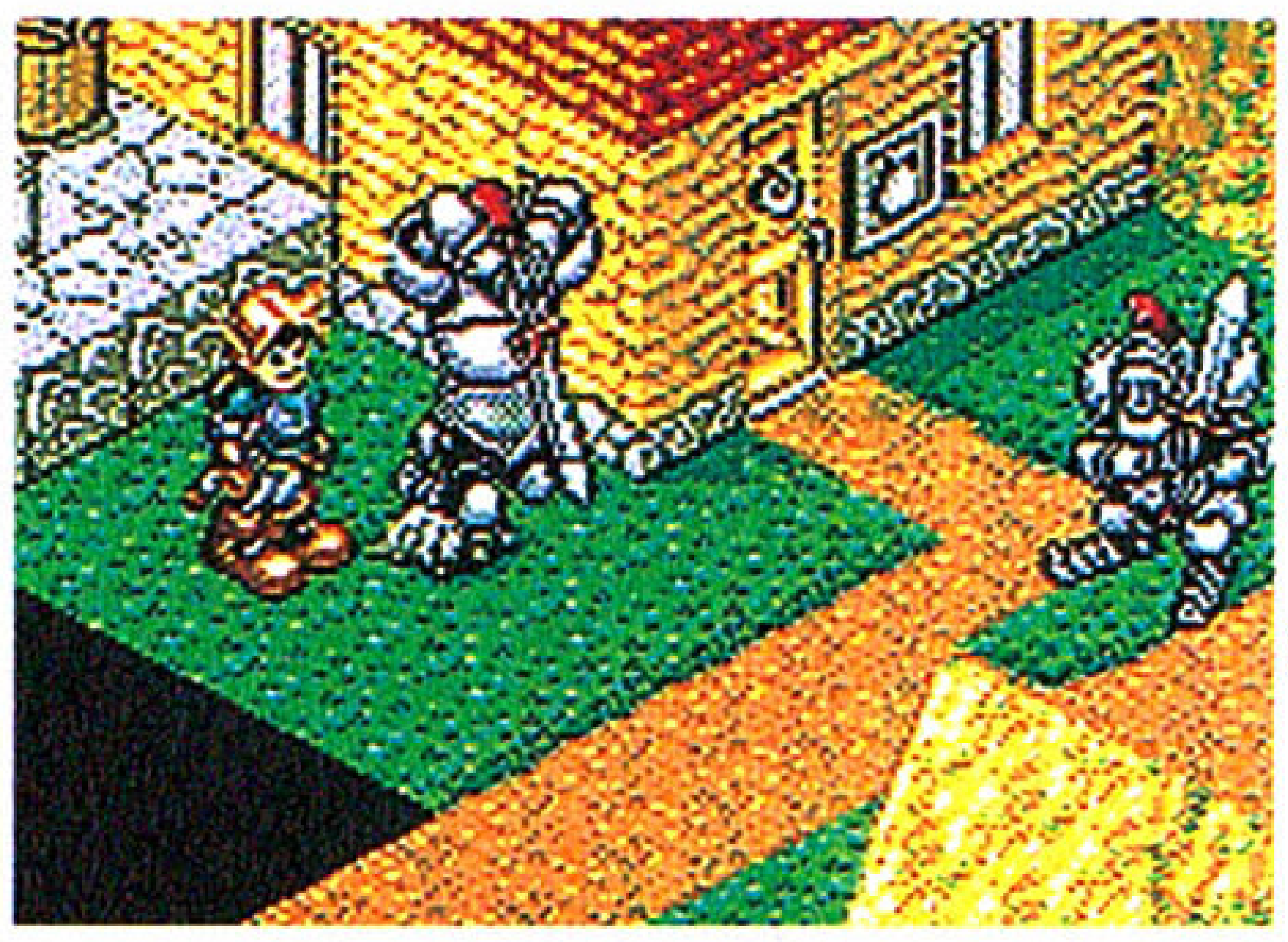
⬅リュマの灯台が直って、港が明るくなった。これで公爵を追跡できる



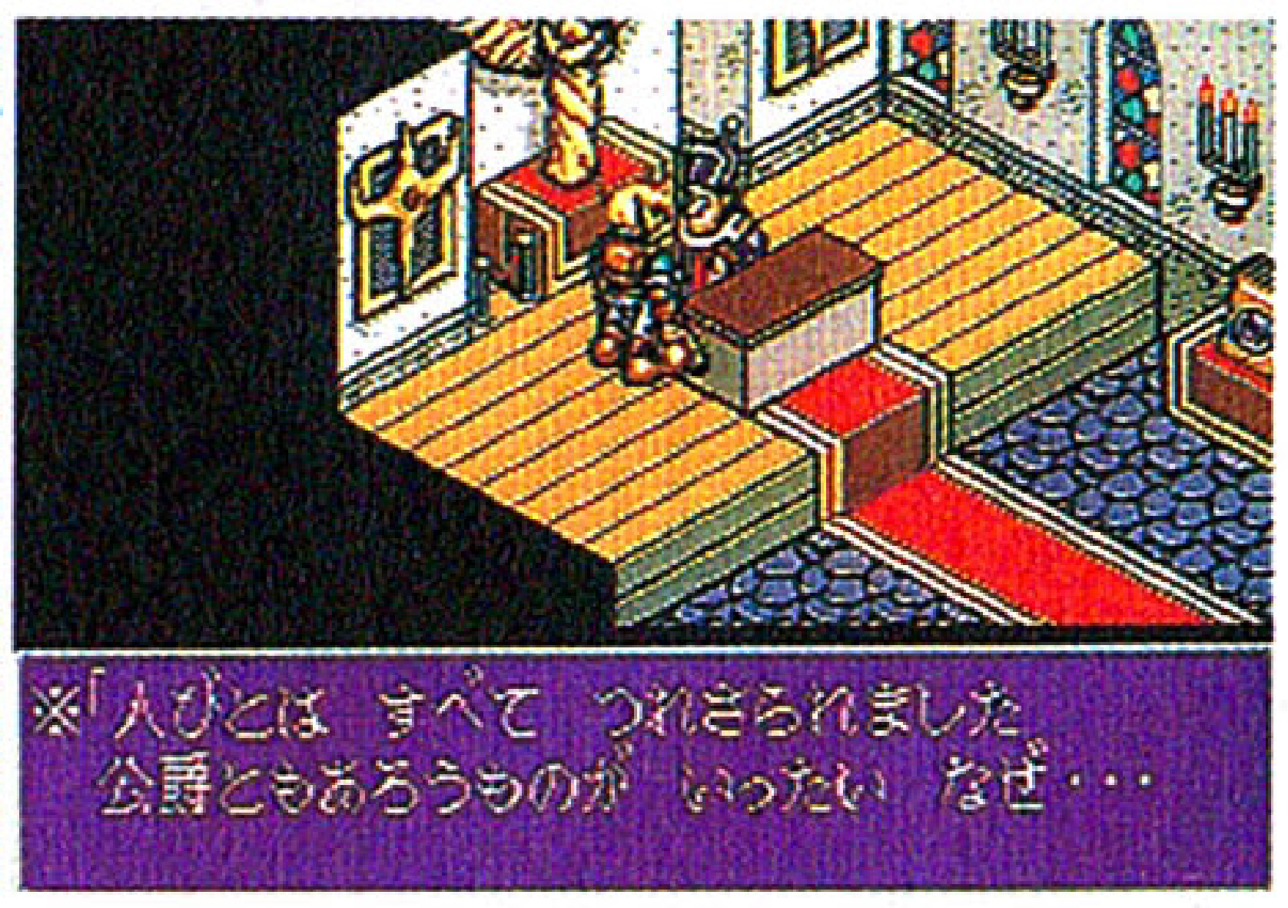
⬆灯台を直したお礼に、バーラまでタダで船に乗せてもらえる

閑散とした町の中

町の中に入ると、モンスターがいきなりライルを襲ってくる。町の中に残っている人は、道具屋のおじいさんと教会の神父さんだけ。神父さんの情報によると町の人たちは、タテ穴洞くつと呼ばれている炭鉱跡に連れ去られたらしい。



⬅町に入ると、いきなりモンスターに襲われる。なぜモンスターが…

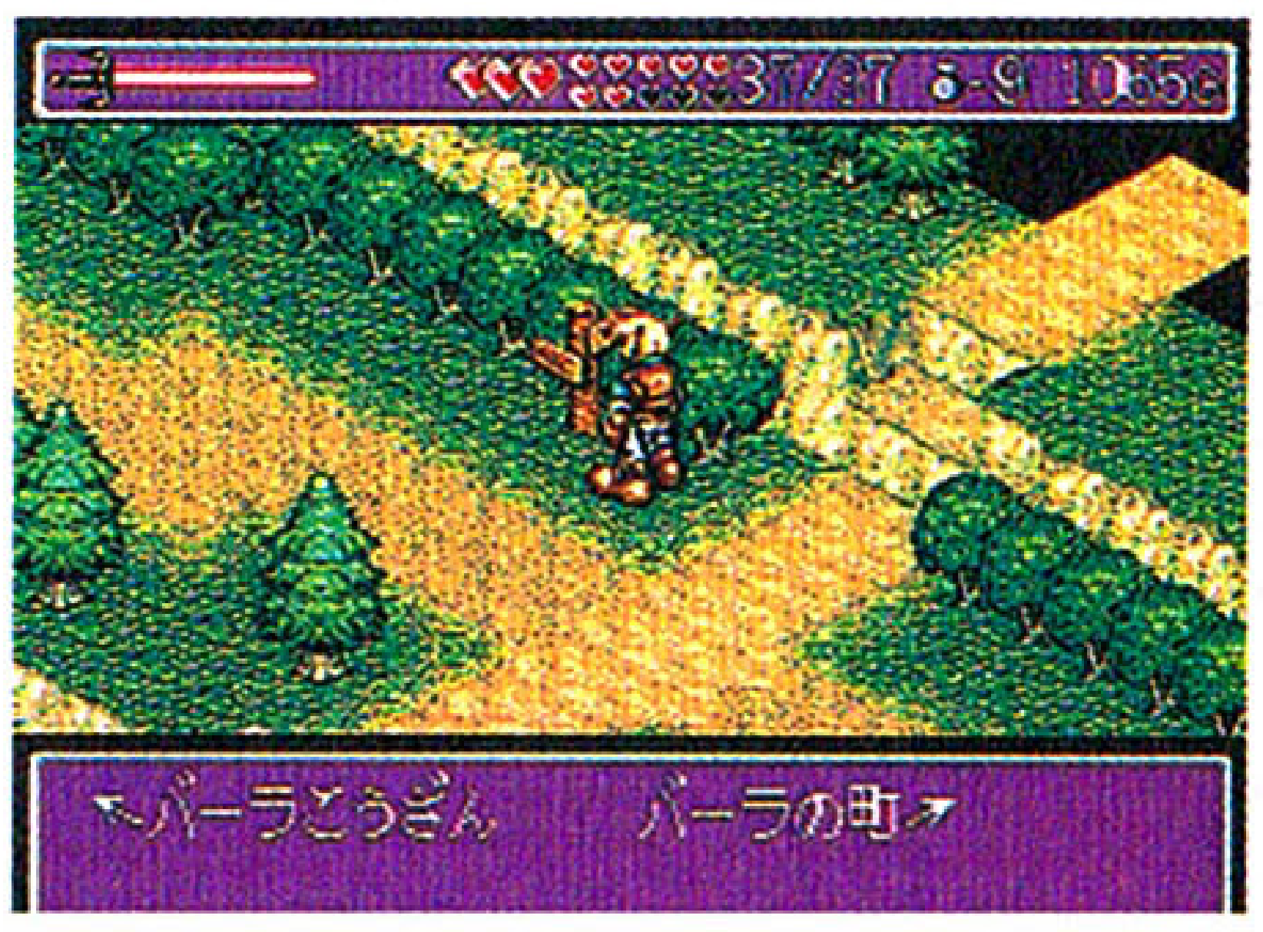


※「人びとは　すべて　つれさられました
公爵ともあろうものが　いったい　なぜ・・・

➡町の人間は、炭鉱跡のタテ穴洞くつに連れ去られたらしい

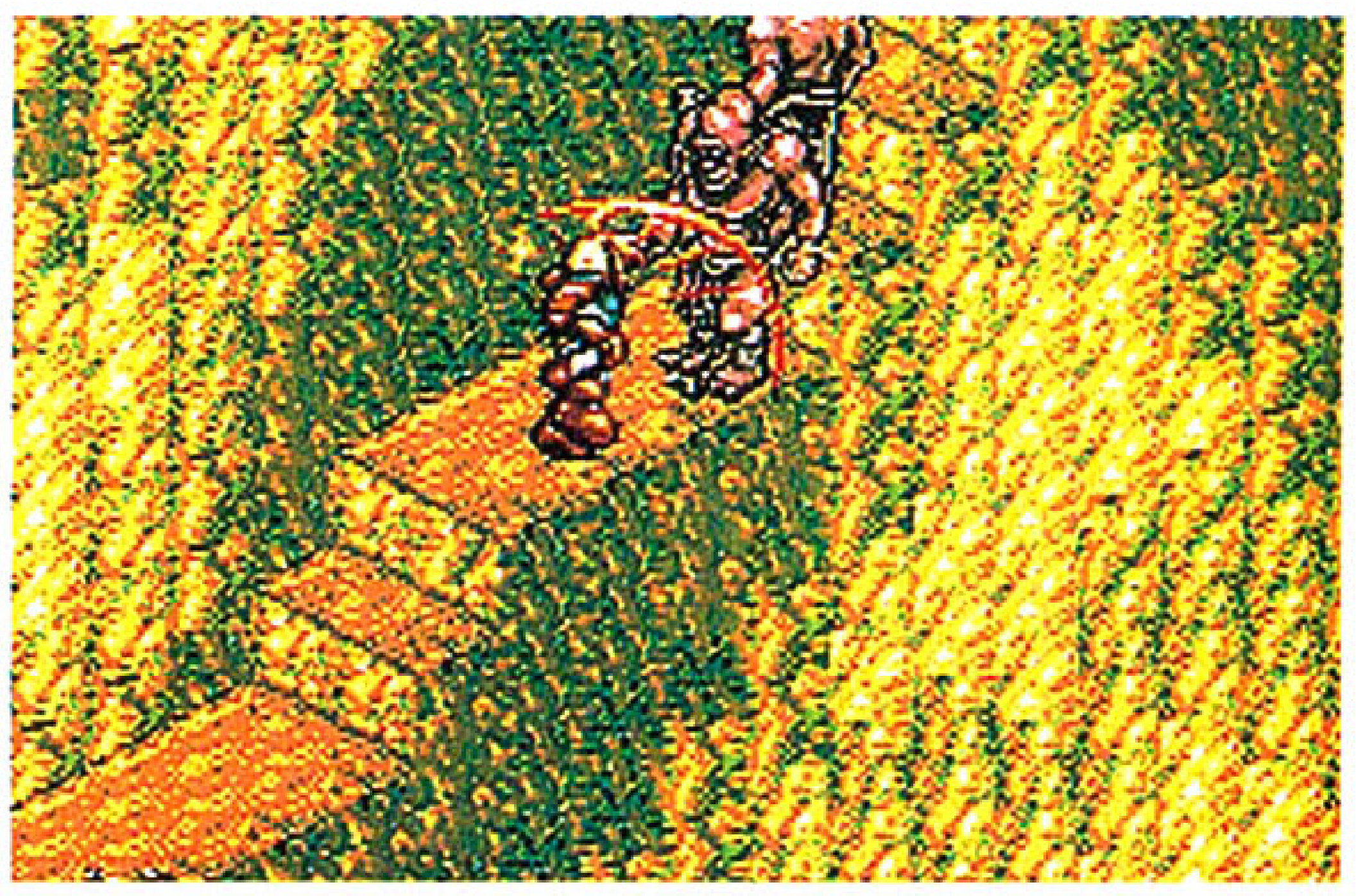
タテ穴洞くつへ向かう

タテ穴洞くつの入口は、バーラの南西に位置している。途中にはモンスターが出現するうえ、足場が階段になっているので戦いにくい。

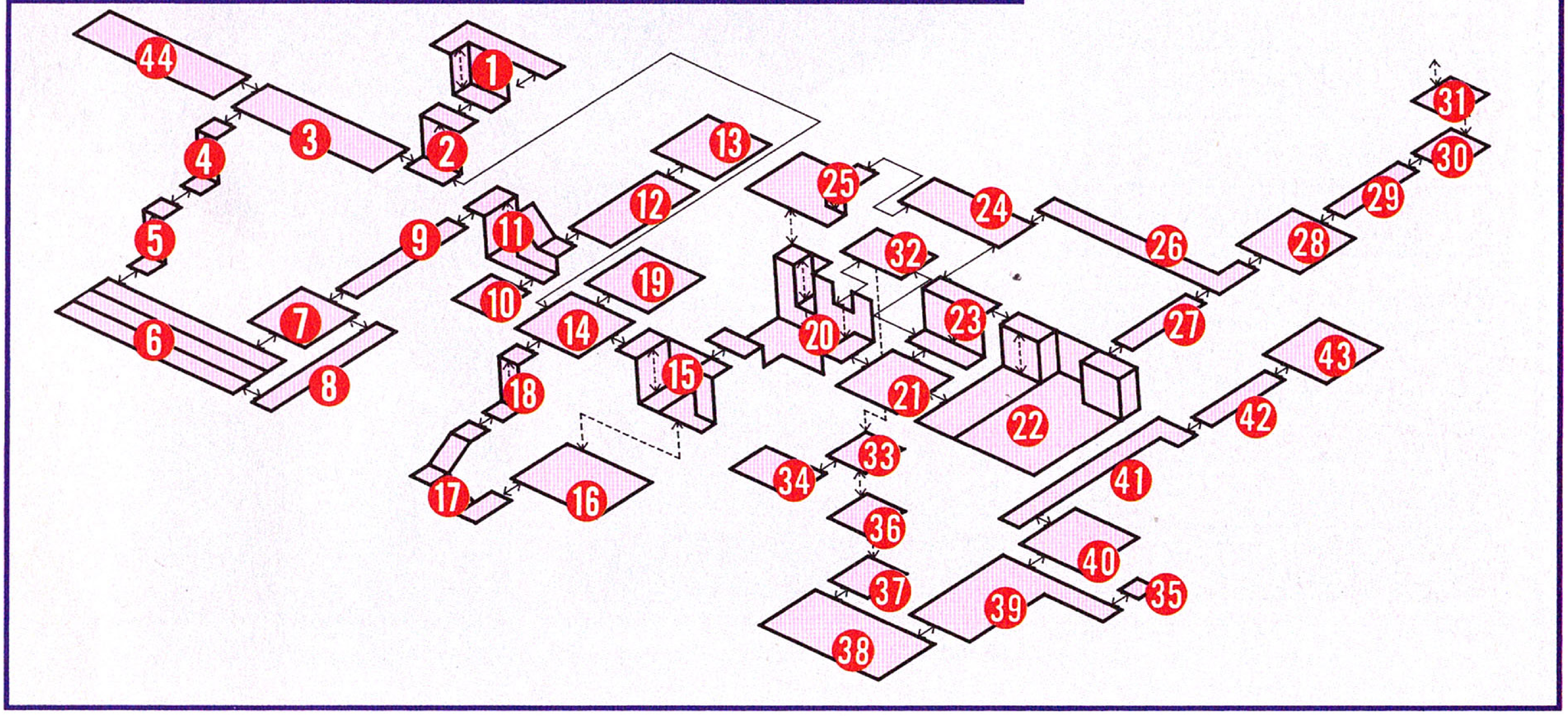

37/37　5-9　1065G
←バーラこうざん
バーラの町→

➡標識で方角を確かめよう。エケエケの実は絶対満タンにしておくこと

⬇モンスターのせいで、中々先に進めない

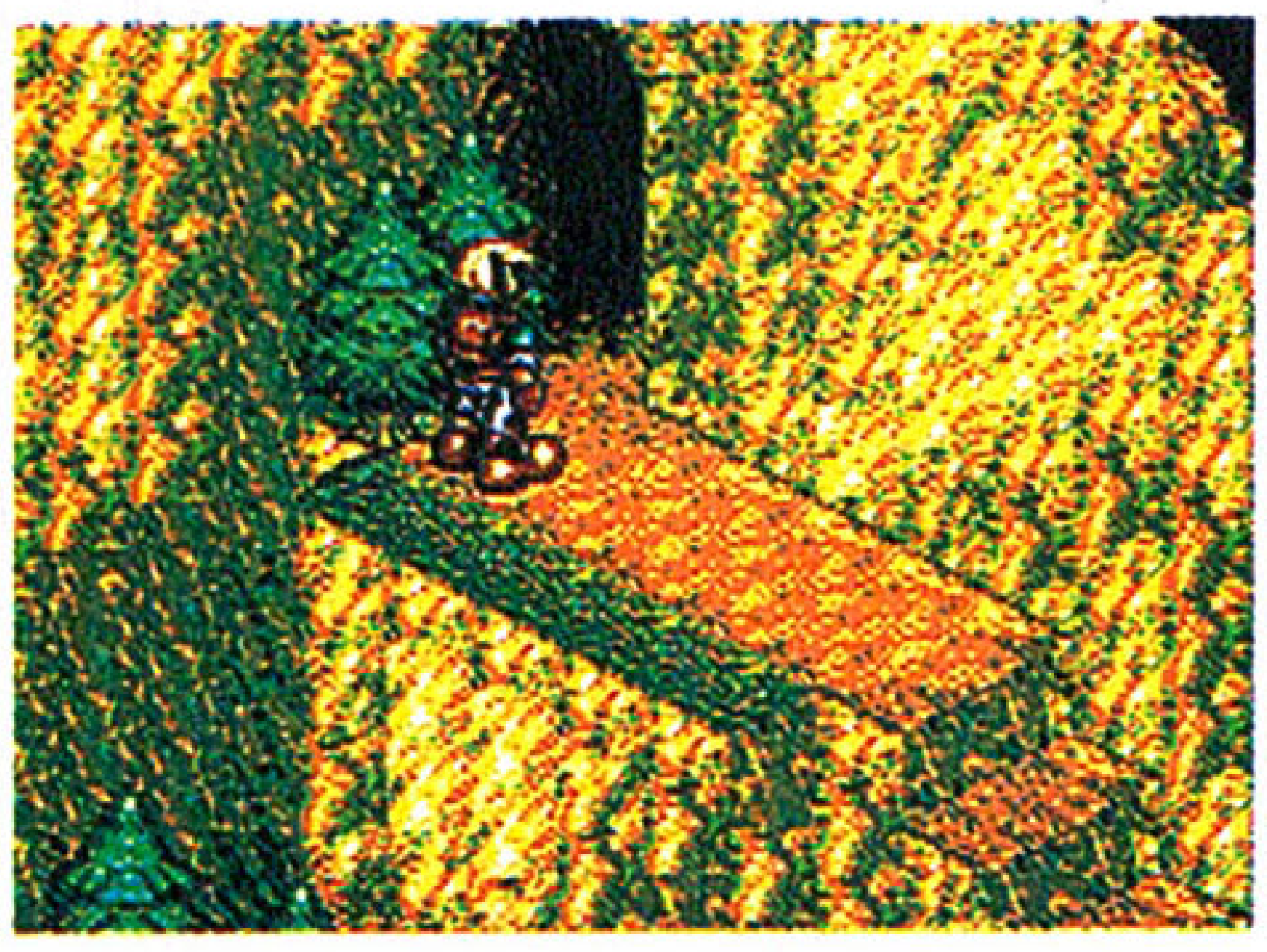


タテ穴洞くつ見取り図

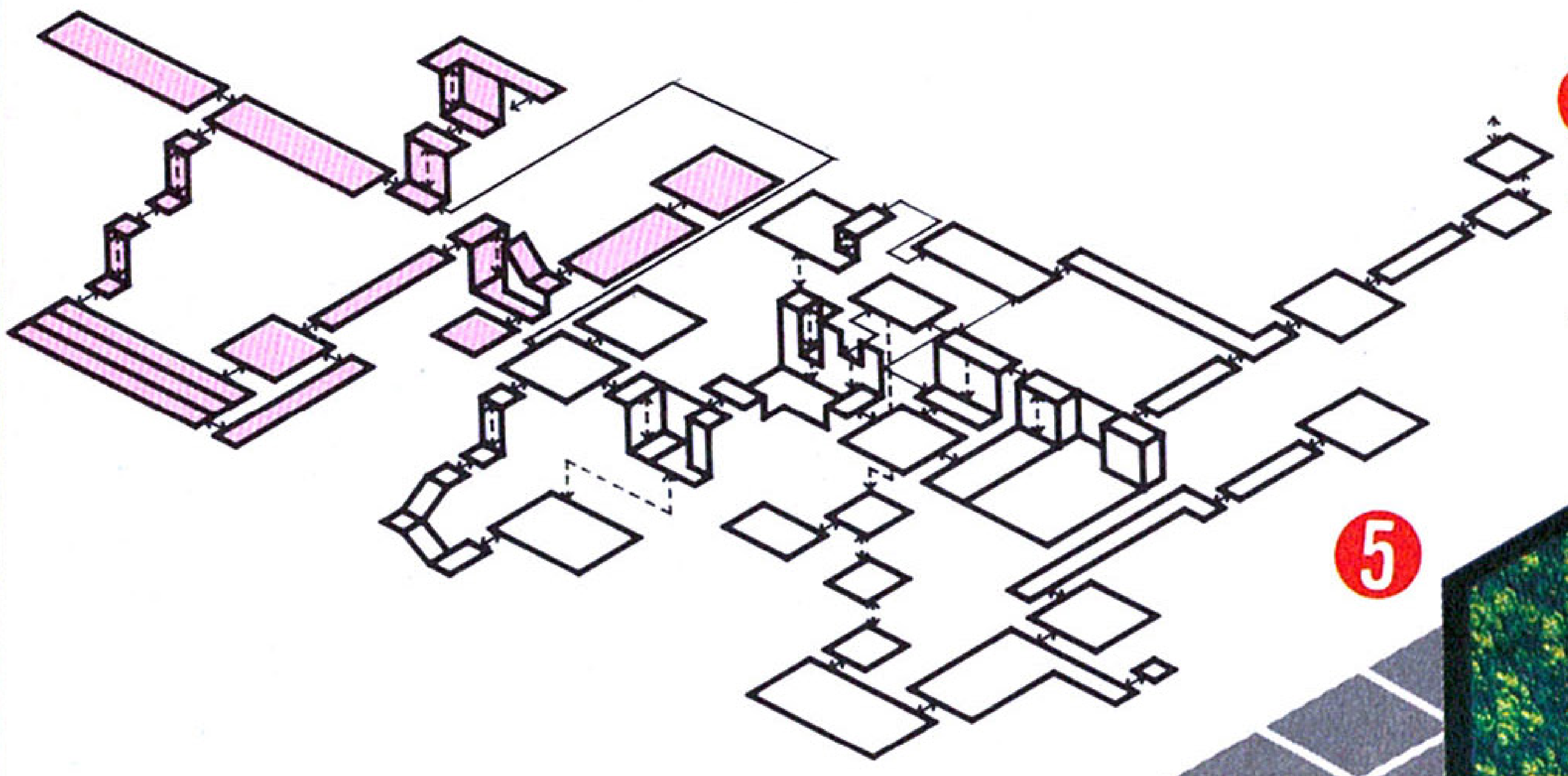

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44

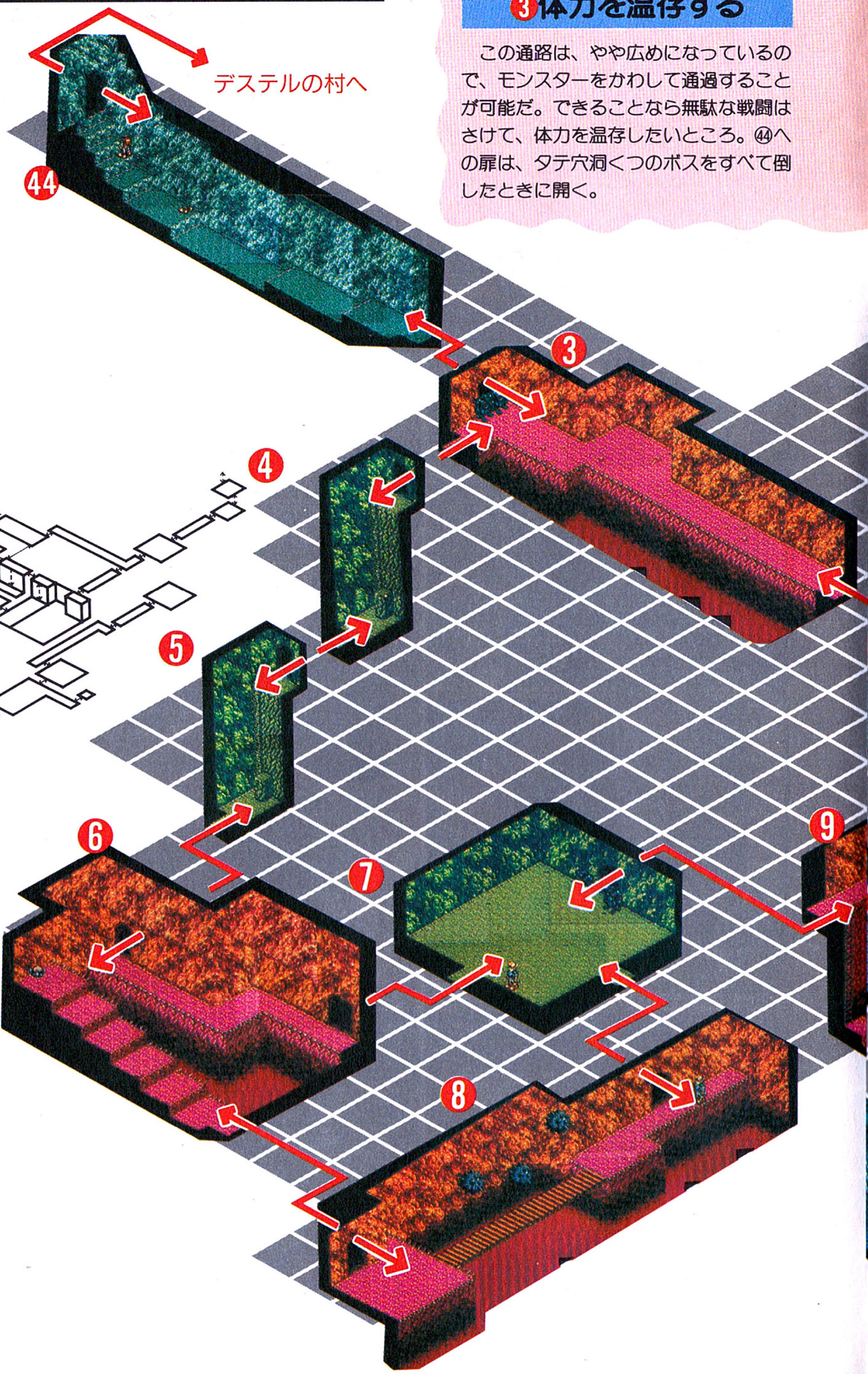
タテ穴洞くつ その１

ここの洞くつでは３人のボスを倒して、バーラの町の人を助けるのが目的。このエリアでは⑬に最初のボスがいる。エケエケの実の残り数には、気をつけること。


◐ここがタテ穴洞くつの入口になっている

タテ穴洞くつ全体図





③体力を温存する

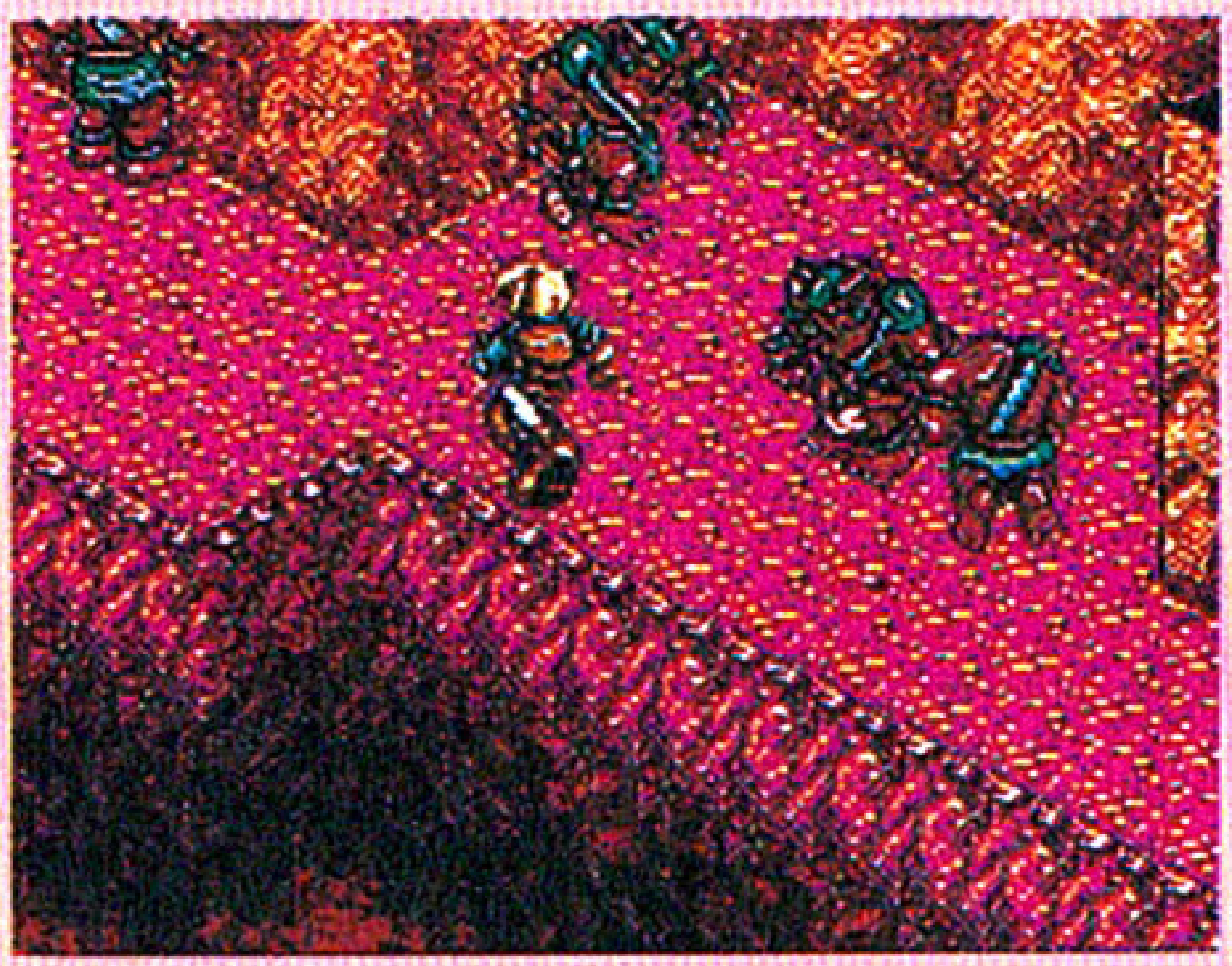
この通路は、やや広めになっているので、モンスターをかわして通過することが可能だ。できることなら無駄な戦闘はさけて、体力を温存したいところ。㊹への扉は、タテ穴洞くつのボスをすべて倒したときに開く。

最短ルート

①－②－③－④－⑤
⑥－⑦－⑧－⑥－⑧
⑦－⑨－⑪－⑫－⑬
⑫－⑪－⑨－⑦－⑥
⑤－④－③－②－⑭
⑮－⑳－㉑－㉒－㉓
㉔－㉕－⑳－㉕－㉔
㉖－㉘－㉖－㉔－㉓
㉜－㉝－㉞－㉝－㊱
㊲－㊳－㊴－㊵－㊶
㊷－㊸

マップ上の記号

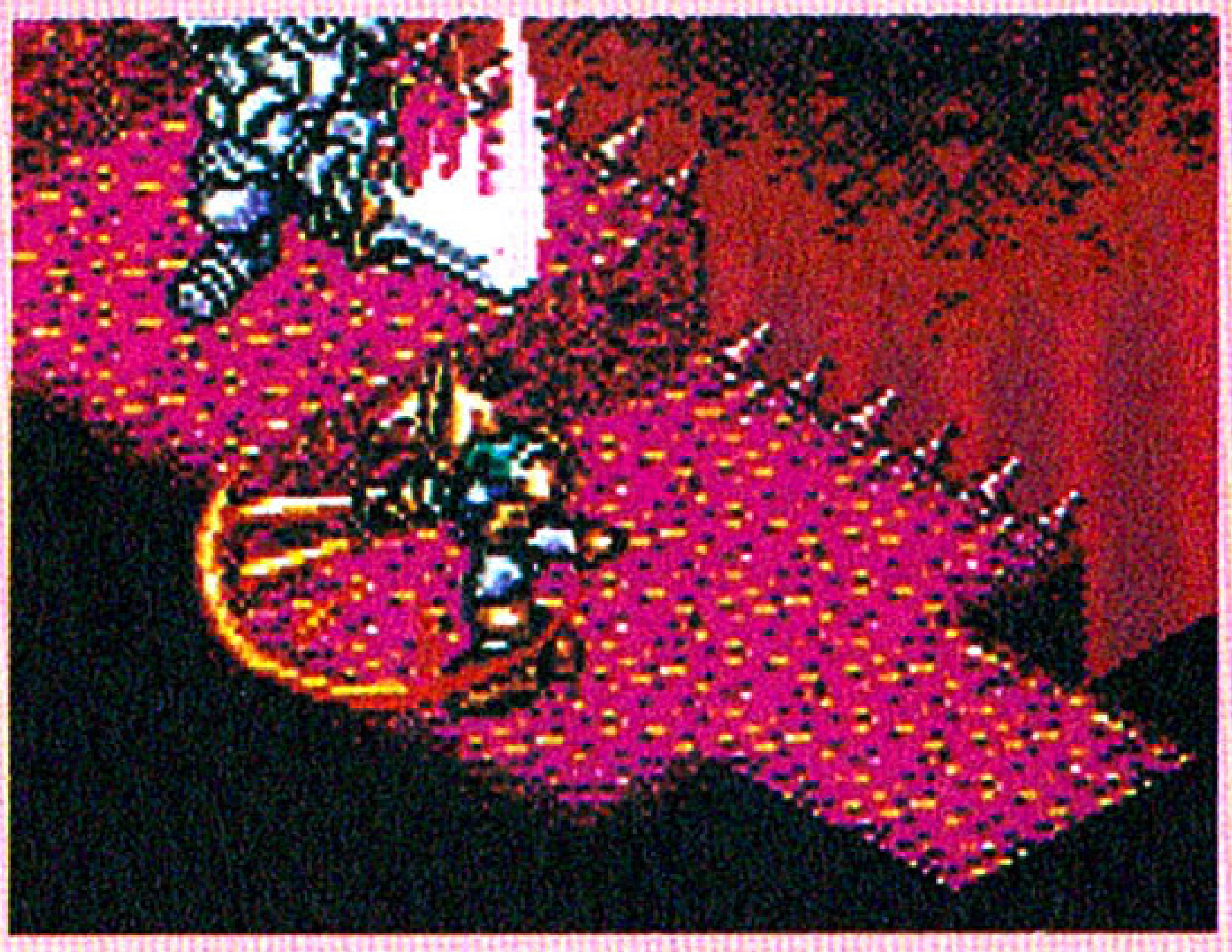
マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（↕）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。



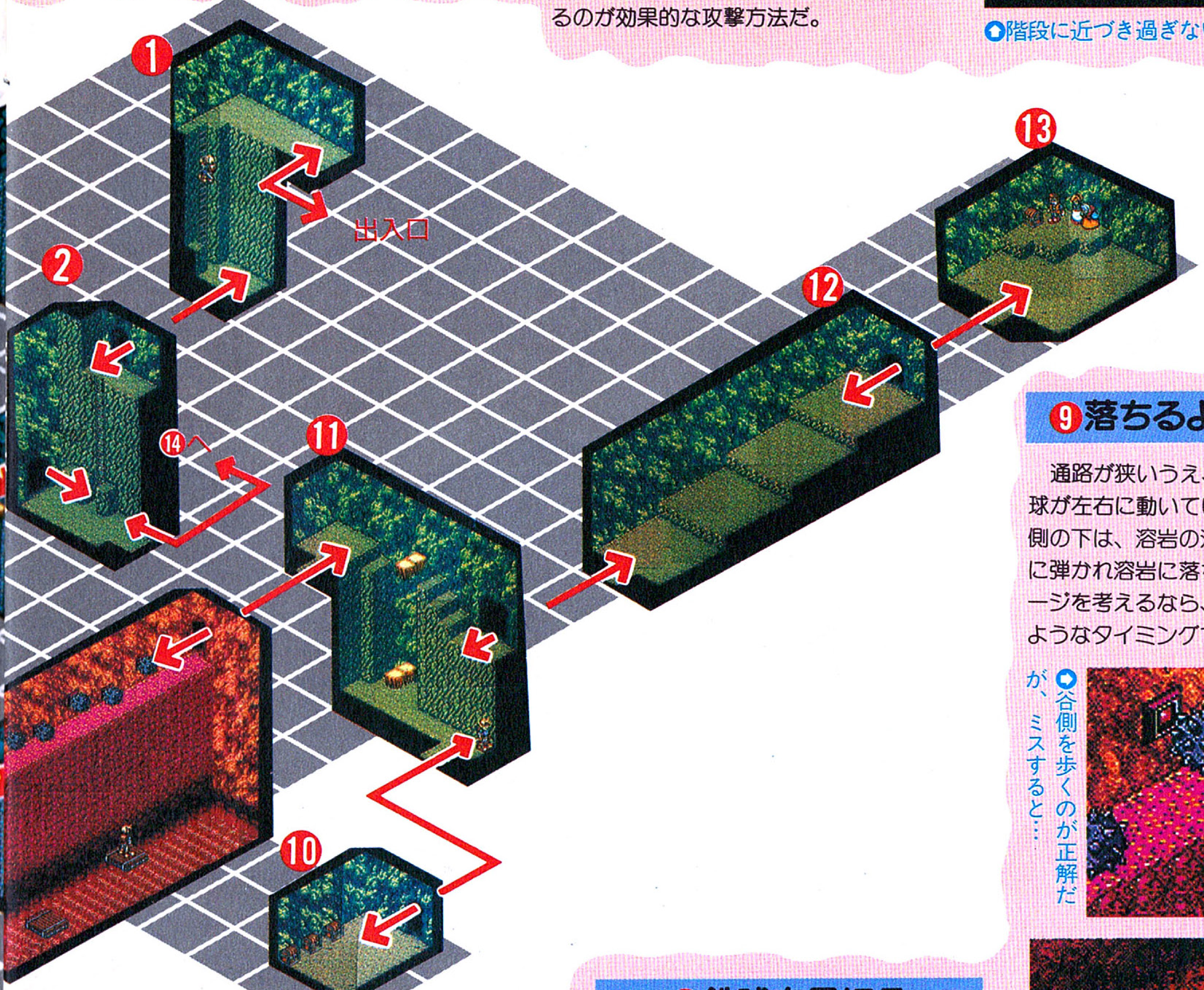
⬆通路が広くなっているので、モンスターをよけて通りやすい

⑥足元を狙って切る

モンスターが、階段の上からライルの頭を狙って剣を振り下ろしてくる。さらにモンスターは、正面からの攻撃を防御することがあるので不用意に近づけないし、階段に近すぎると剣が階段に当たって振り抜くことができない。ここは階段の段差を利用して、敵の足元を切り付けるのが効果的な攻撃方法だ。

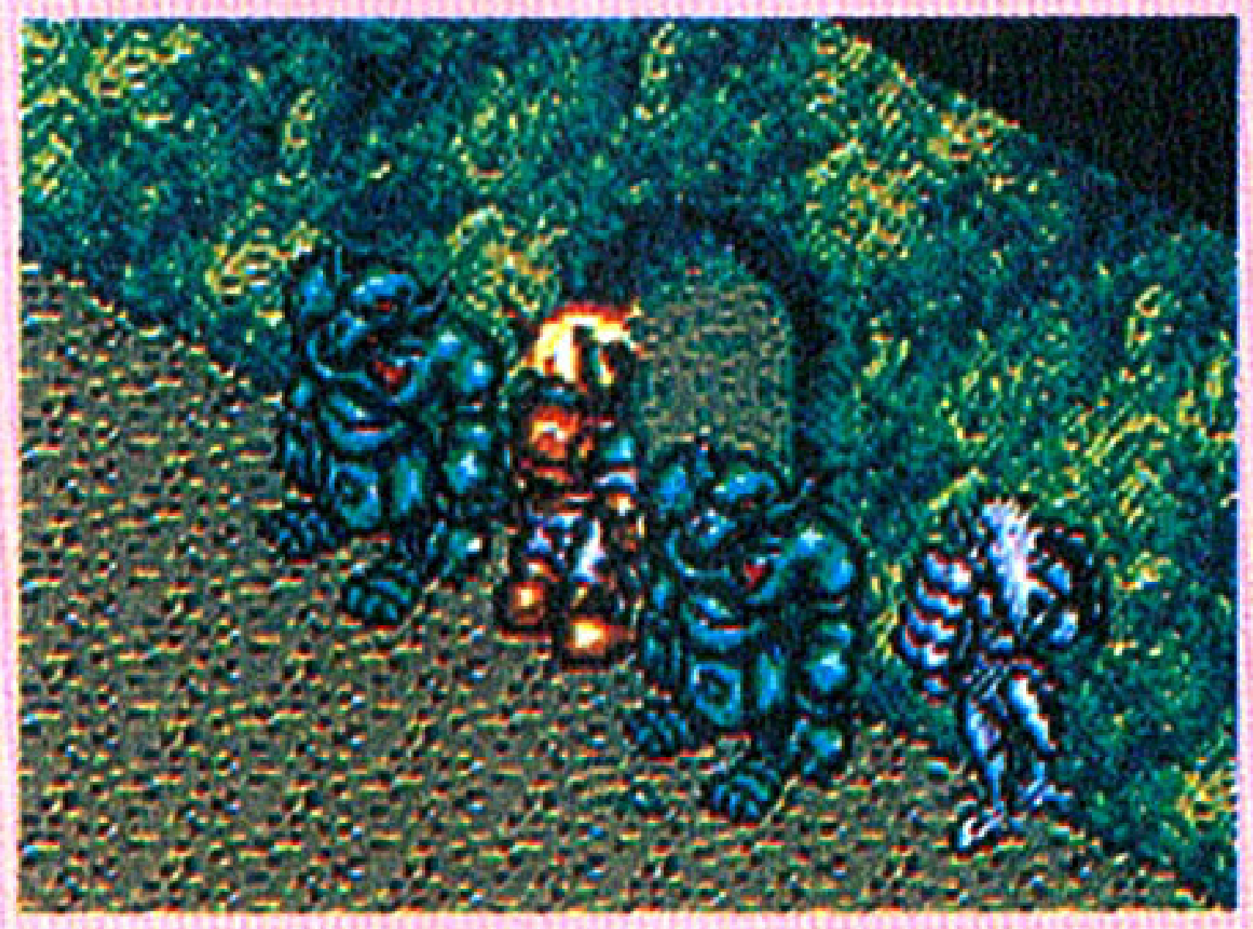


⬆階段に近づき過ぎないように剣を振る



⑦スイッチを押して扉を開く

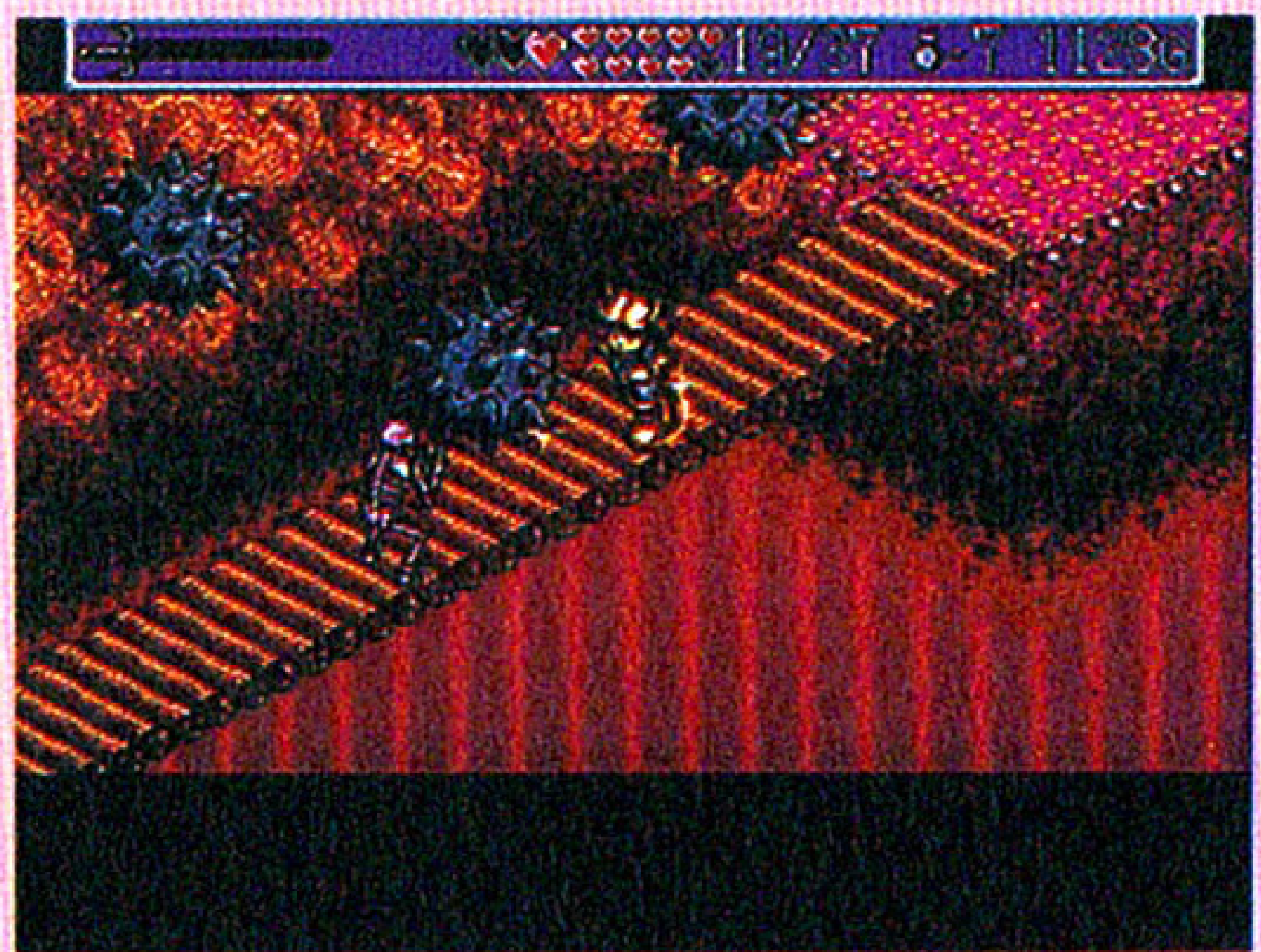
⑥のスイッチを押すと、通路をふさいでいたブロンズ像が横に動いて、⑨へ進めるようになる。この部屋に出現するモンスターは、一度倒してしまうと復活しないようになっているので、先に倒しておけば帰り道が楽になる。



⬆⑥のスイッチを押すと扉が開くのだ

⑧鉄球を見切る

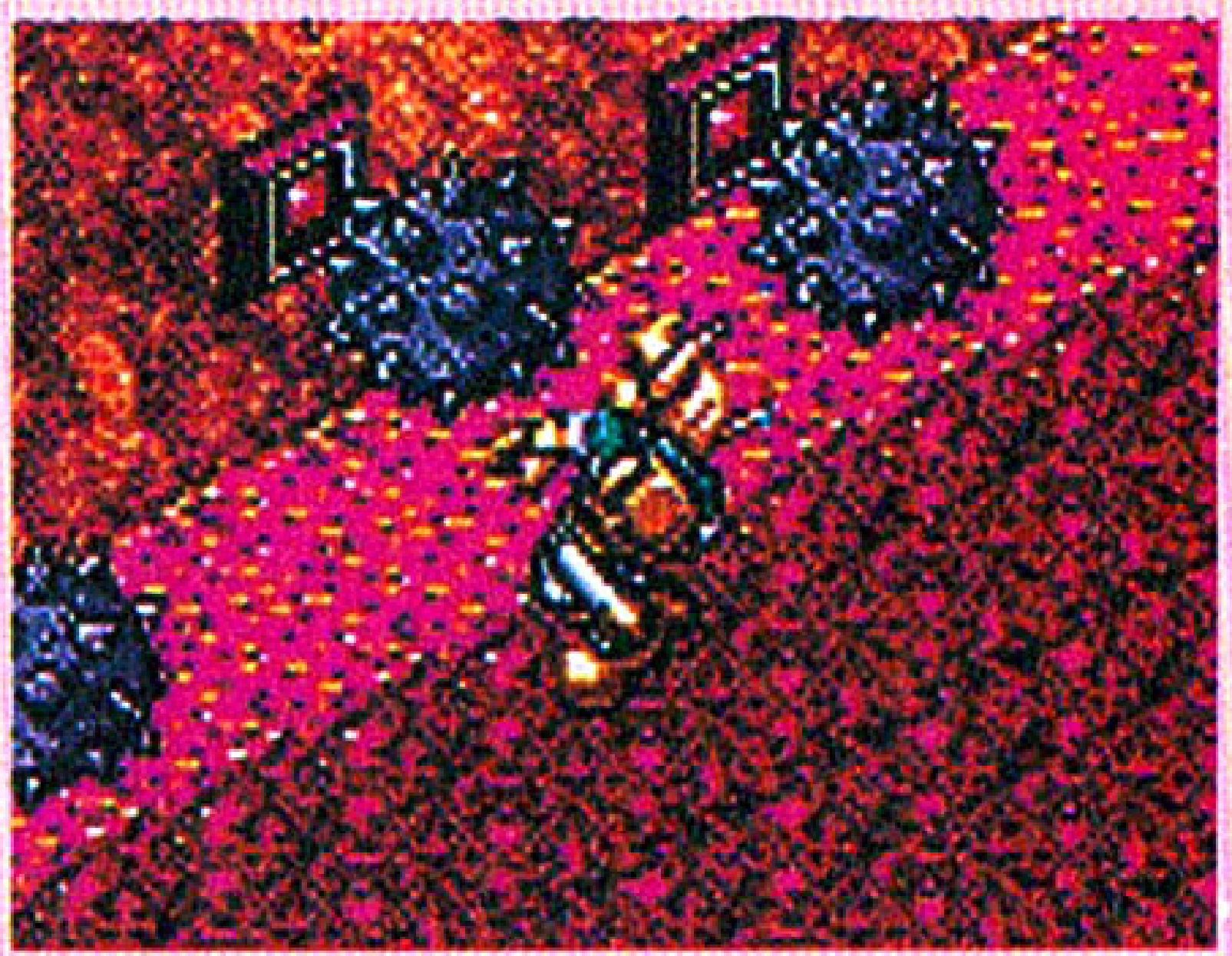
通路が狭くなる橋の上で、巨大な鉄球が上下している。そこで、盾と剣を装備したスケルトンが待ちかまえている。鉄球は一定のタイミングで動いているので、その動きを見切ってから進むこと。



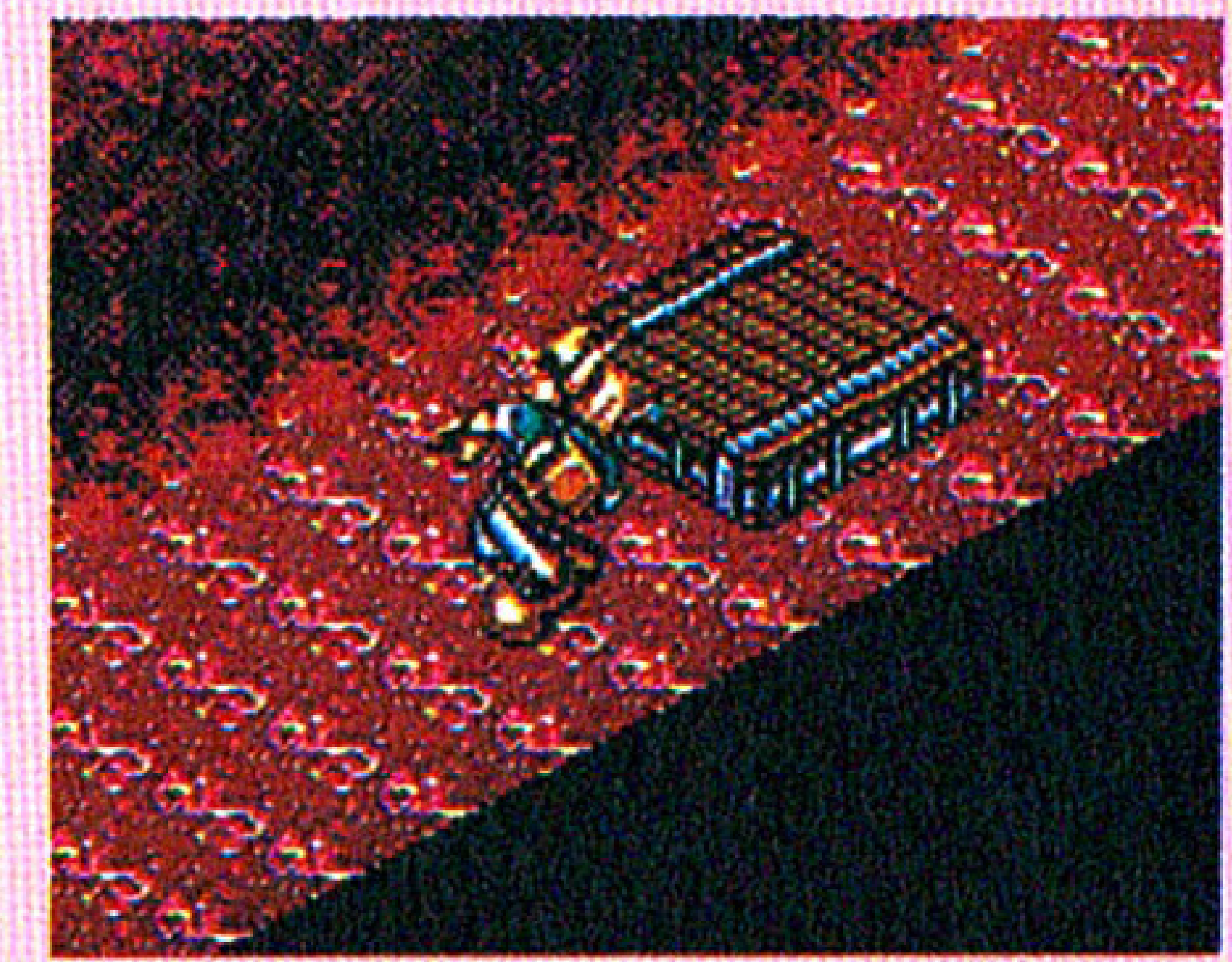
⬆スケルトンが攻めてくる。タイミングよく倒そう

⑨落ちるより挟まれる

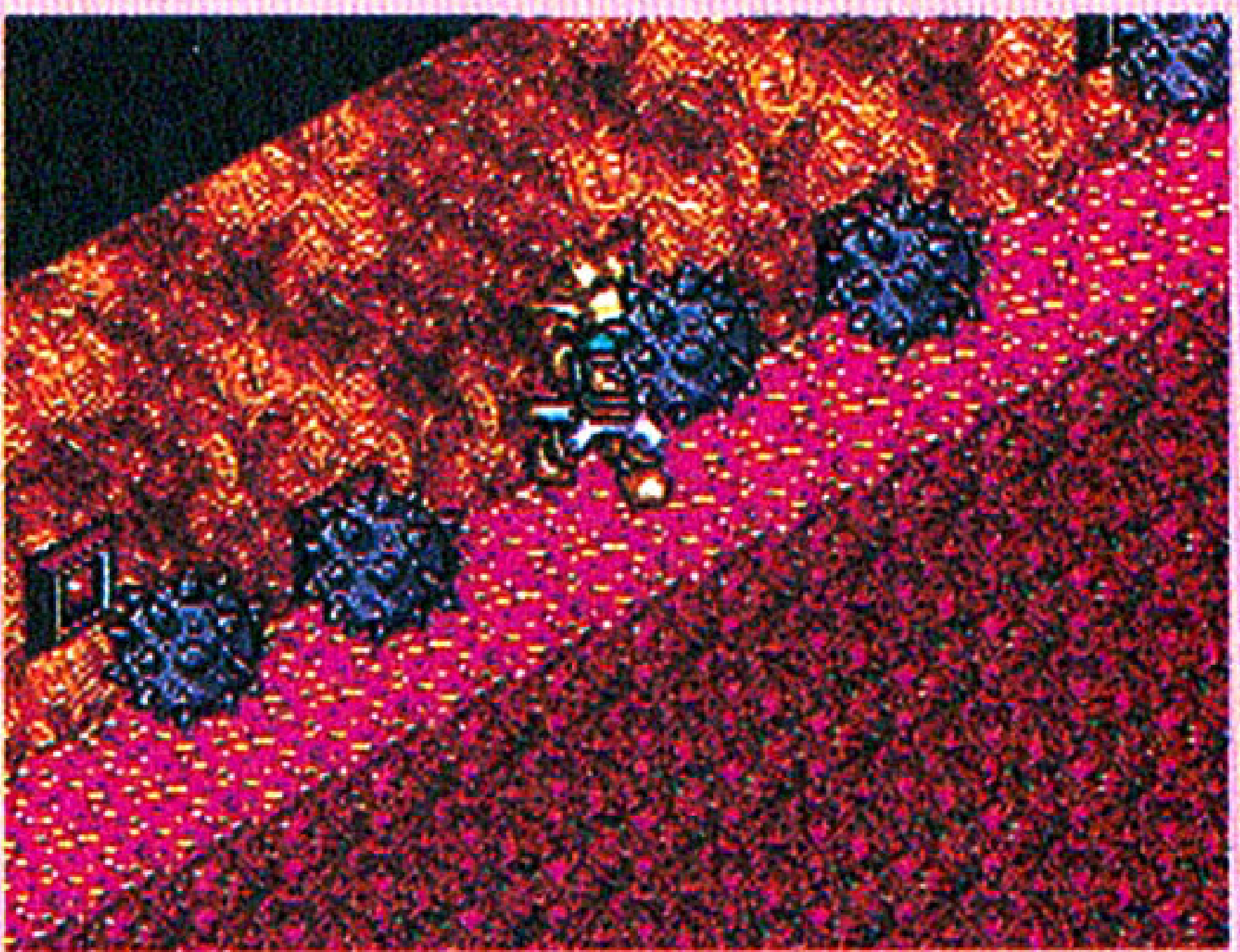
通路が狭いうえ、その狭い通路上を鉄球が左右に動いている。しかも、画面右側の下は、溶岩の池になっている。鉄球に弾かれ溶岩に落ちるという二重のダメージを考えるなら、鉄球と壁に挟まれるようなタイミングで進んだ方がいい。



⬆谷側を歩くのが正解だが、ミスすると…



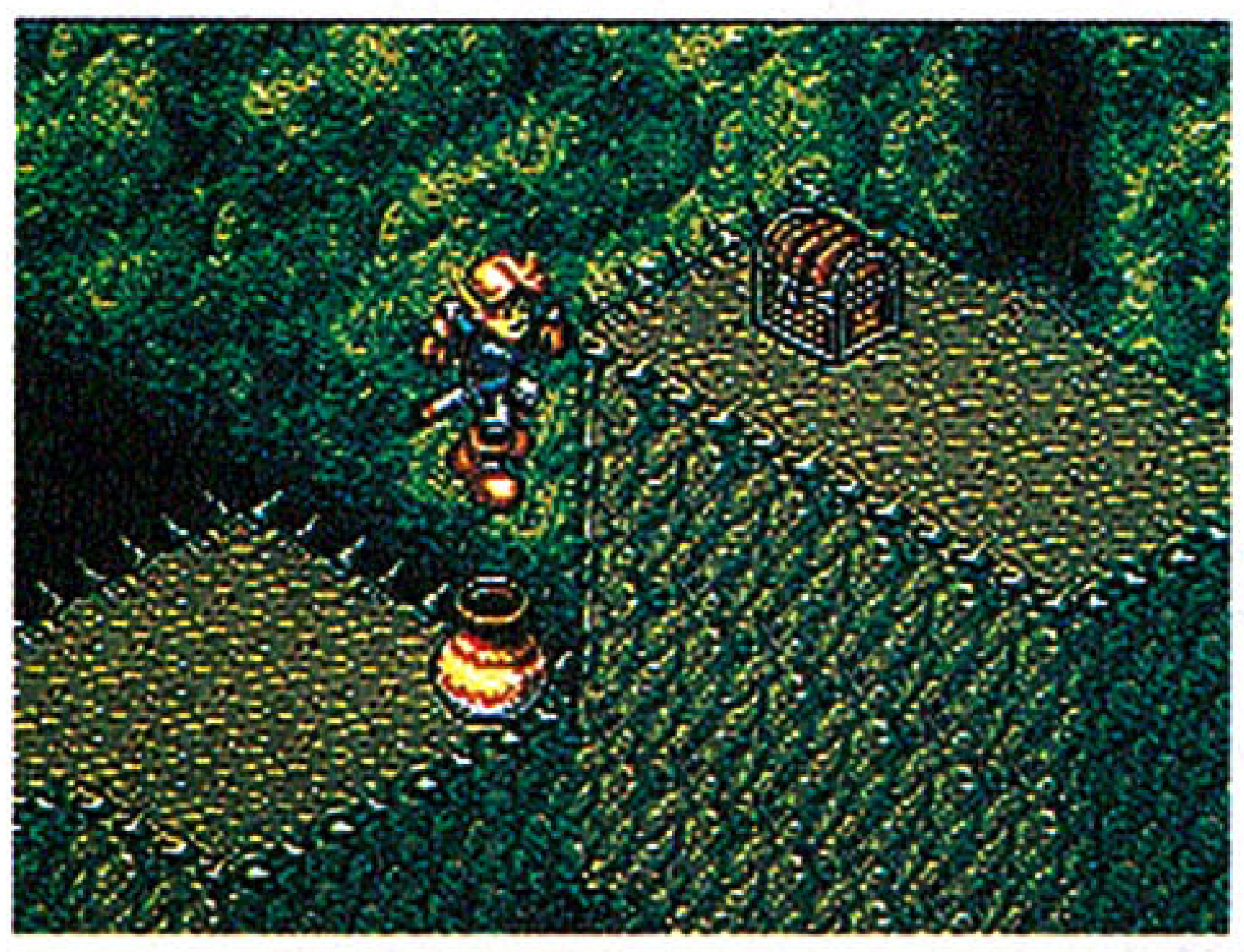
⬆溶岩に落とされるので、ダメージが倍増してしまう



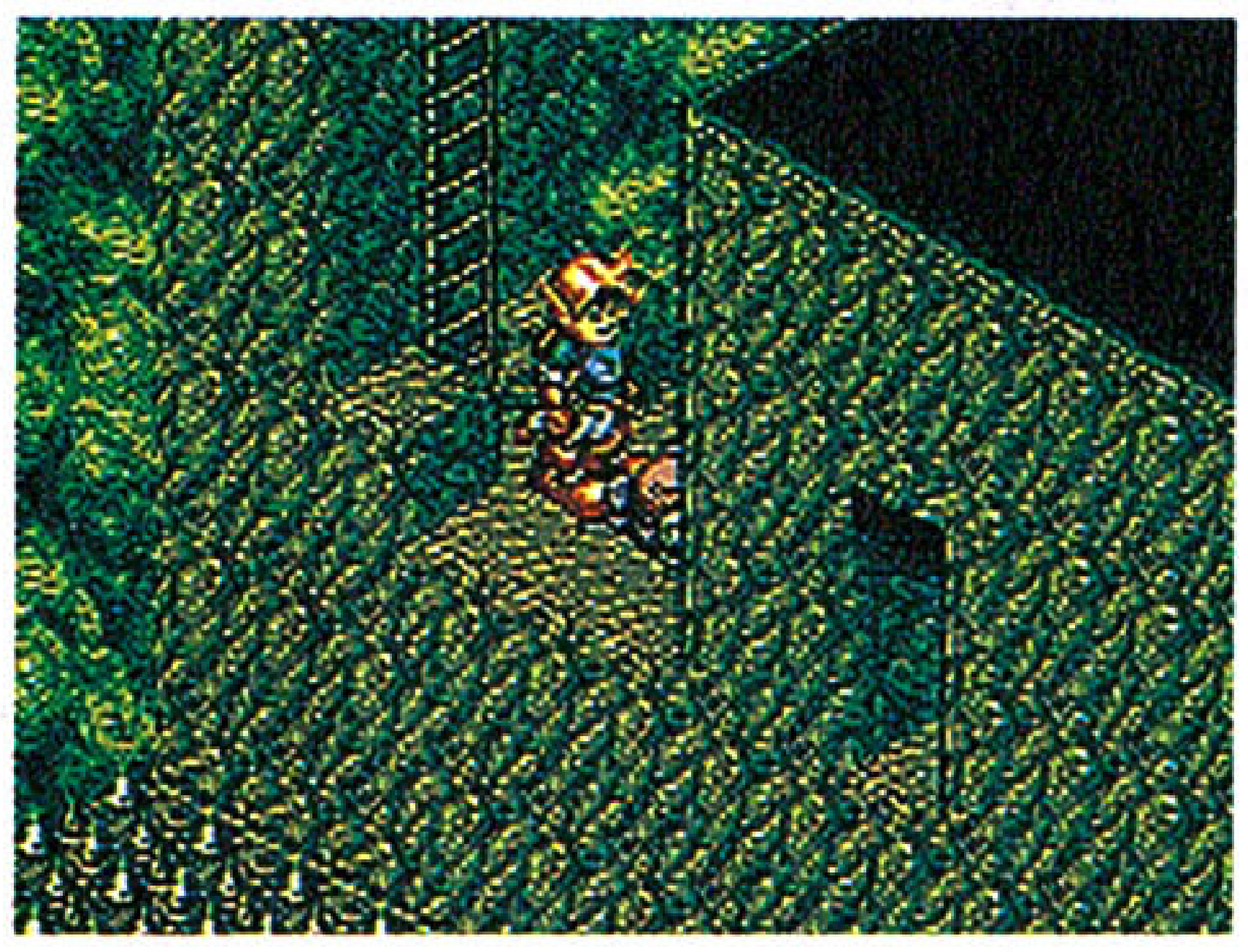
⬆壁と鉄球に挟まれるとダメージは受けるが、溶岩に落とされることはない

タテ穴洞くつ その2

このエリアは部屋の分岐が多いが、最終的に進める場所は決まっている。前エリアの㊹と同様、㉙以降の部屋はタテ穴洞くつのボスをすべて倒したあとで行けるようになる。また、このエリアの特徴としては、ツボや箱を使った仕掛けが多いこと。㉕の仕掛けは、後述する㉒の応用で大丈夫。ただ、足場になる箱は、部屋にいるすべてのモンスターを倒さなければ出現しない。



●この宝箱は、反対側に回り込まなければ取れない

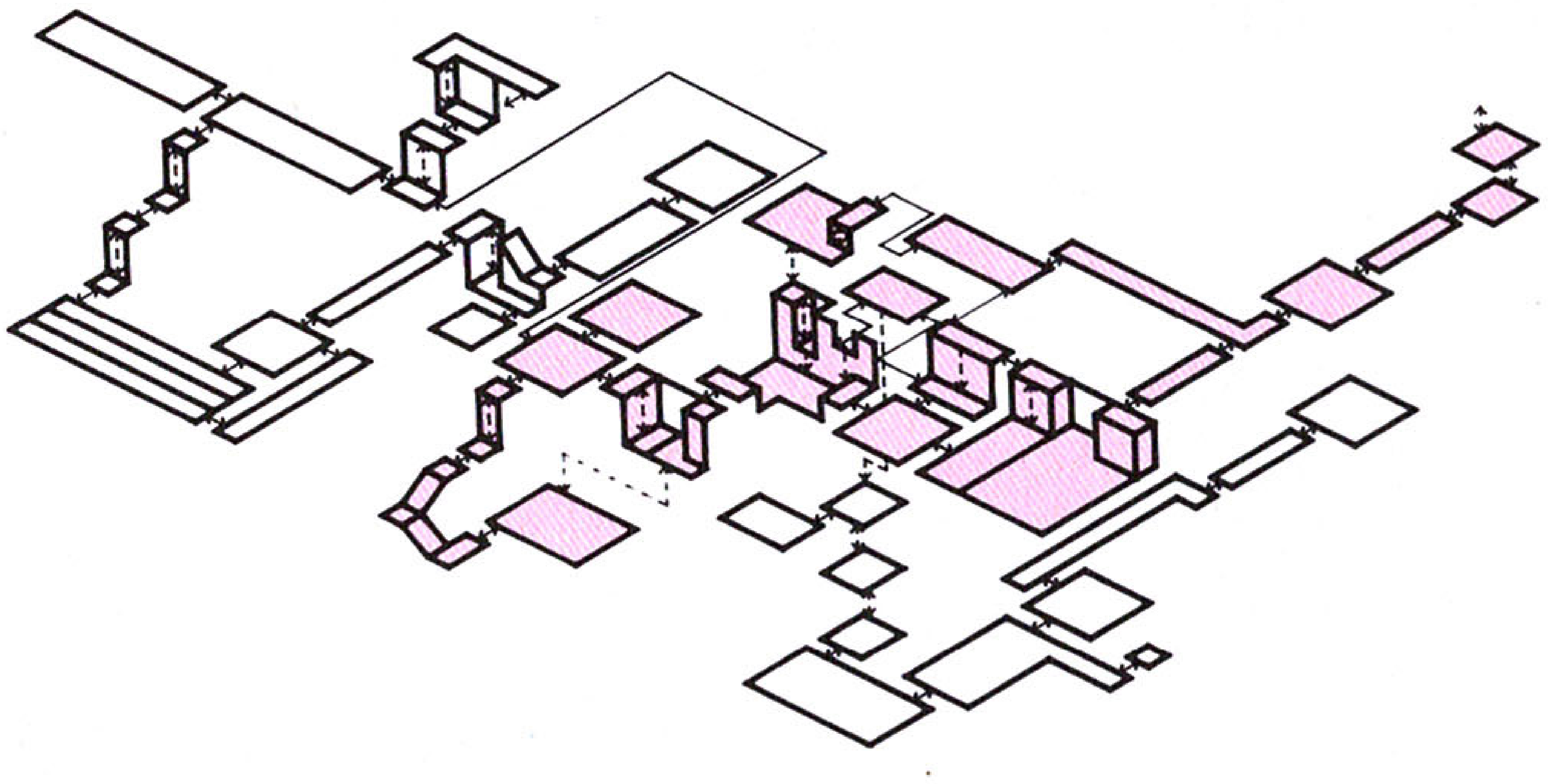


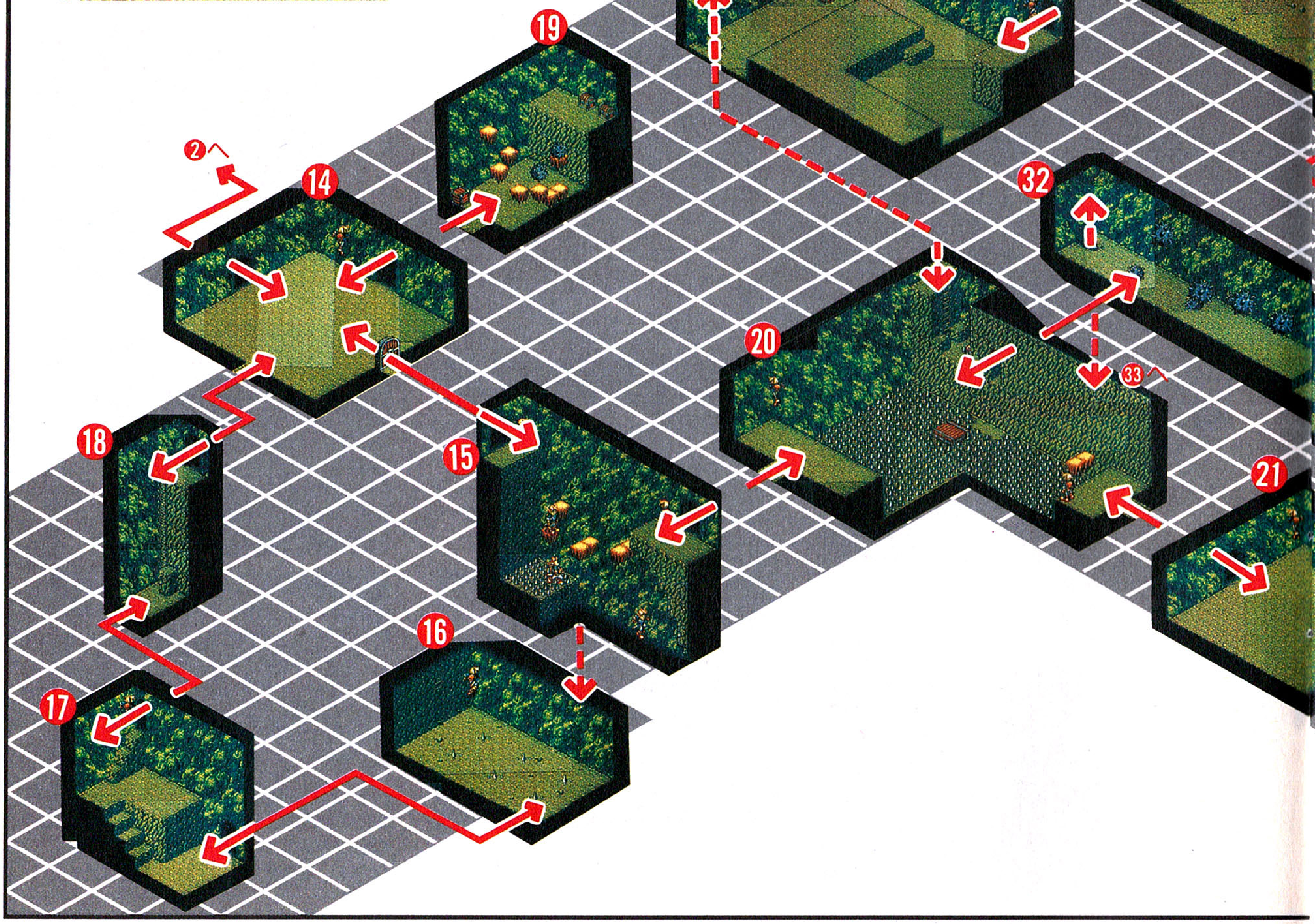
●⑳にあるこのスイッチを押すと、㉔の扉が開く

マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(↕)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

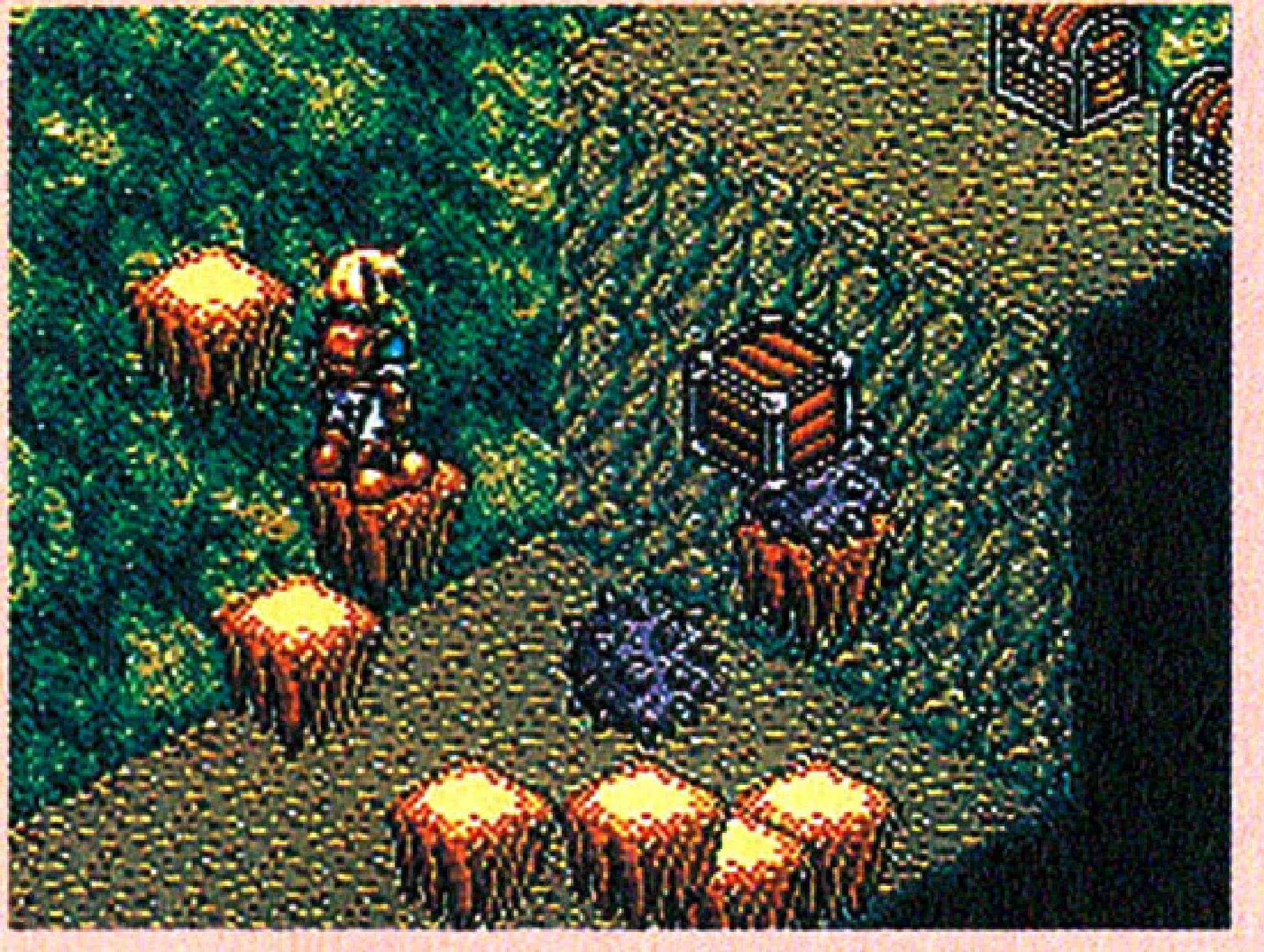
タテ穴洞くつ全体図





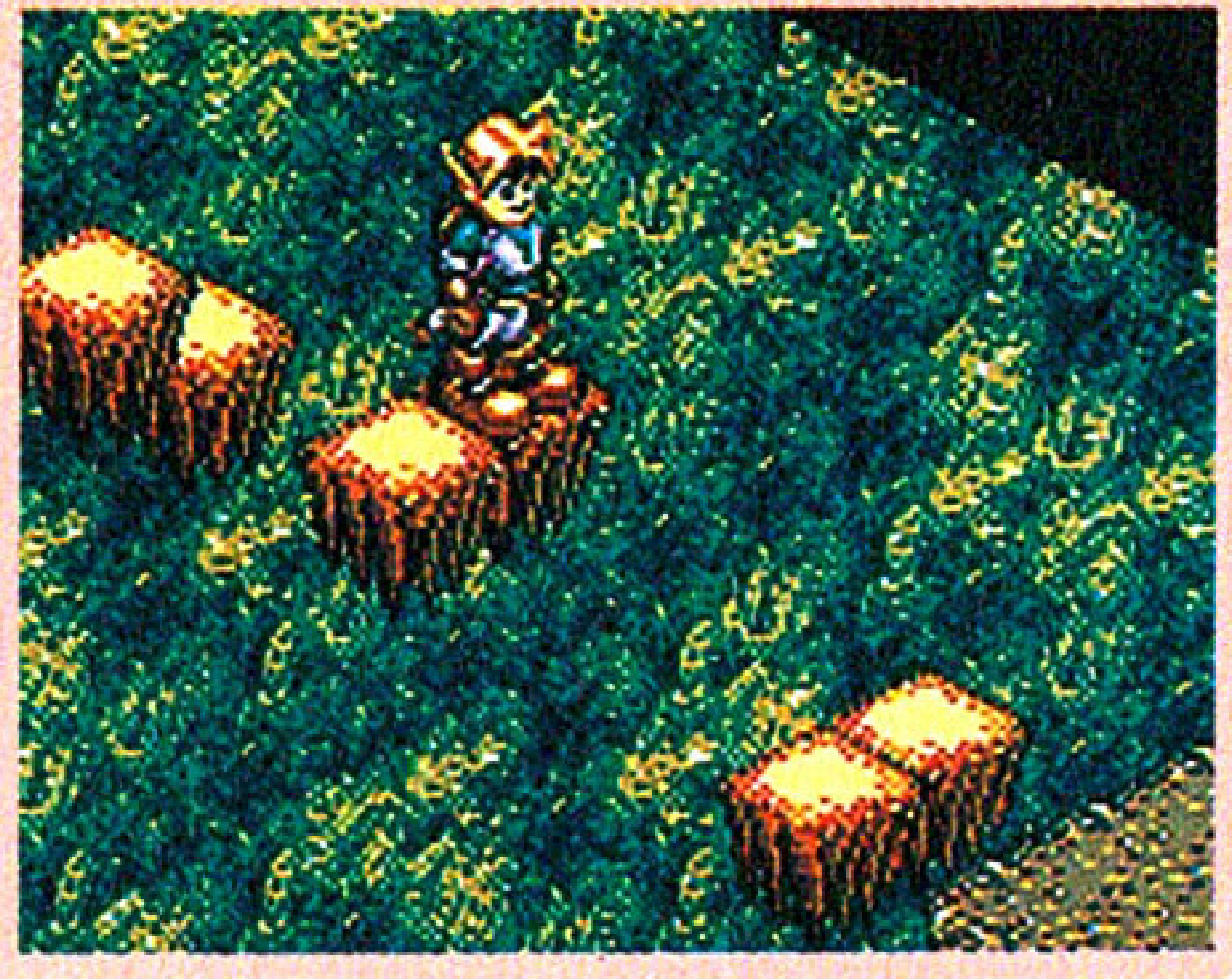
⑲箱を鉄球の上に置く

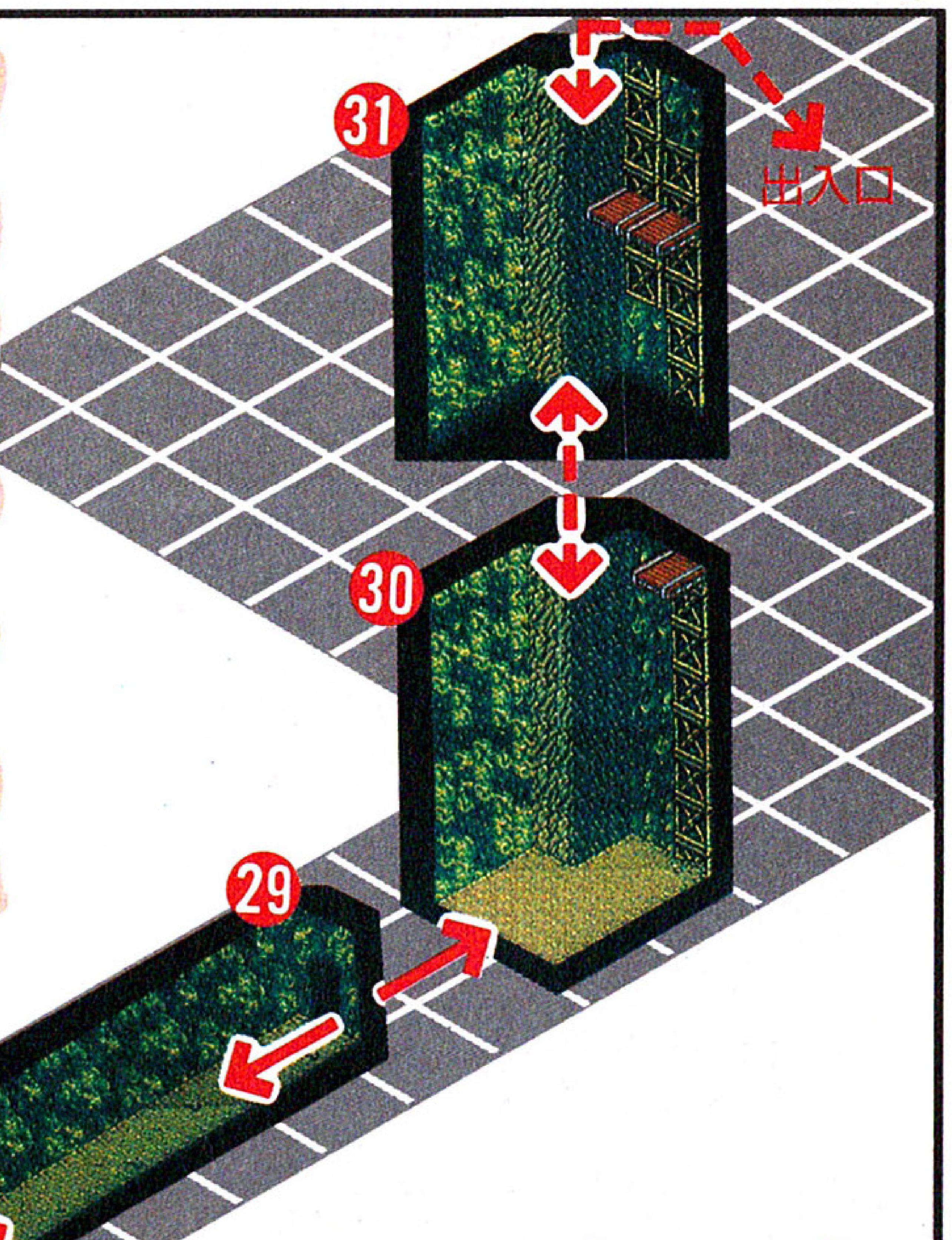
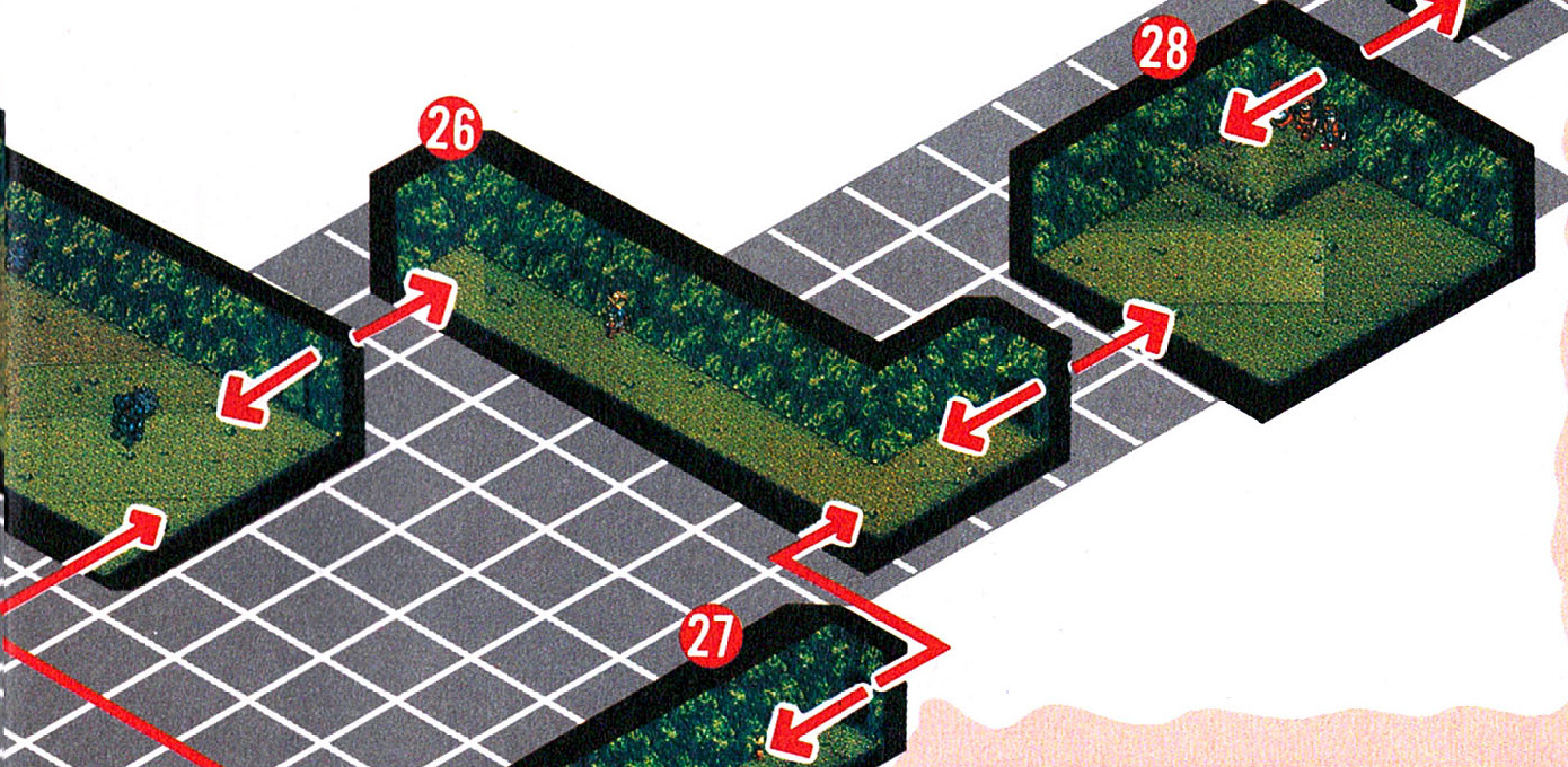
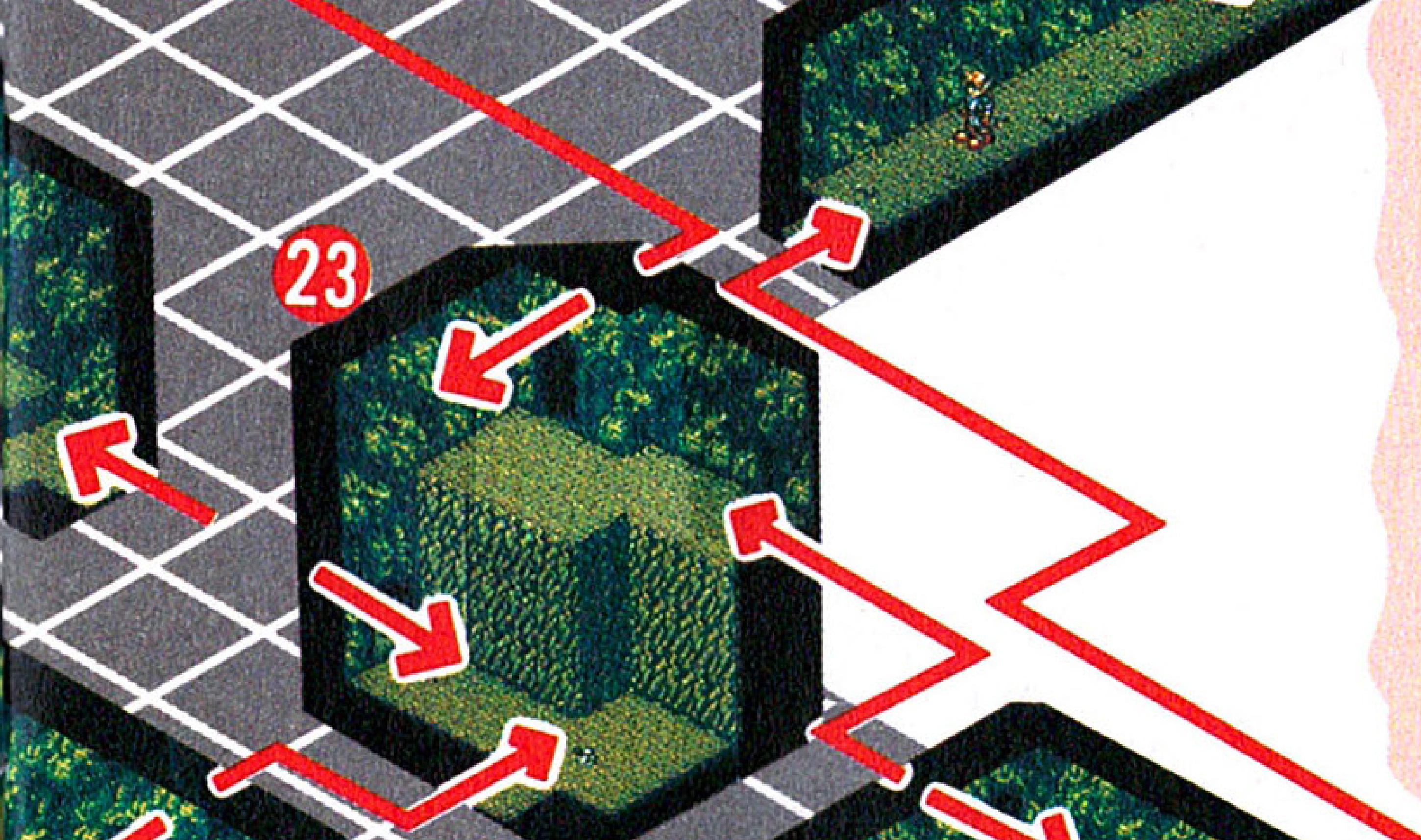
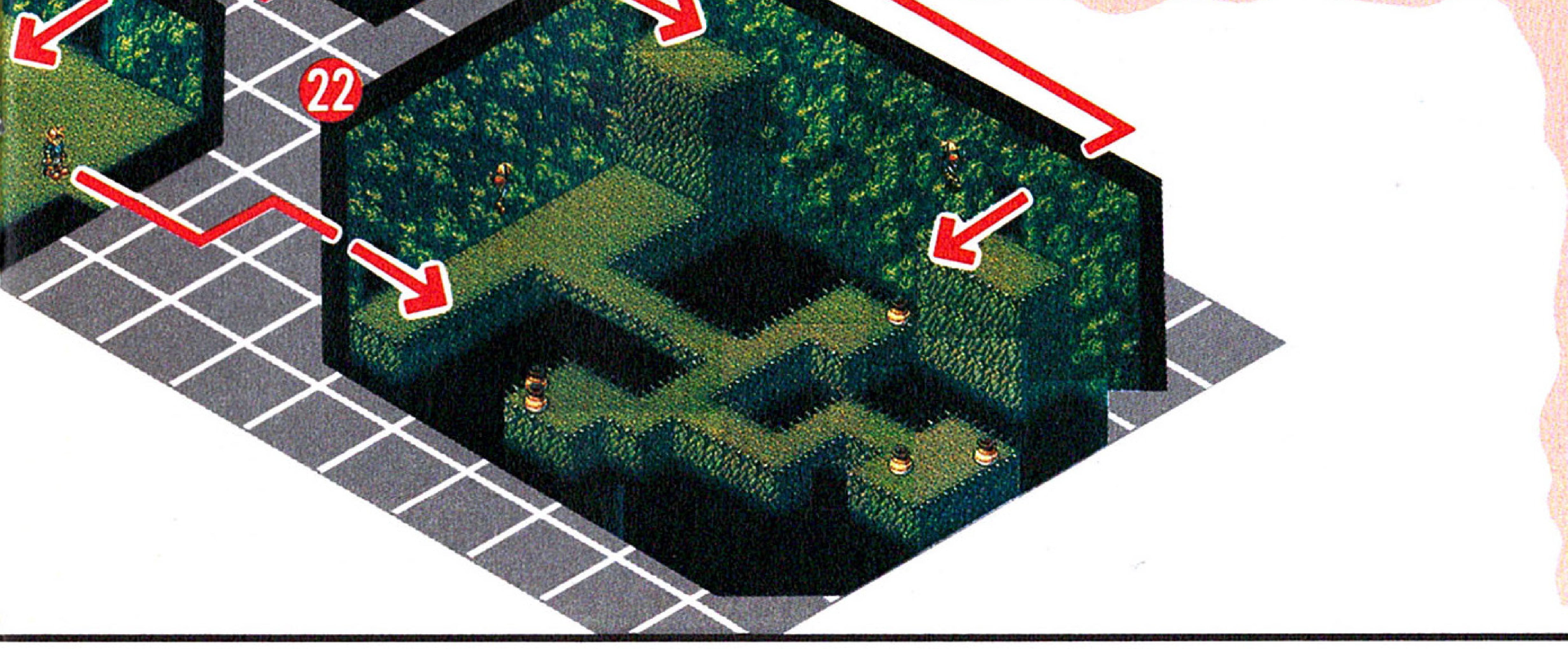
足場の一番上からジャンプしても、宝箱のある台までは届かない。ここは、落ちている箱を鉄球の上に乗せて、新しい足場を作るのが正解。ただ、解かっていても実際やってみると難しい。


⇧箱はこの鉄球に乗せる。箱に飛び移るのが結構難しい

⑮足場から飛ぶタイミング

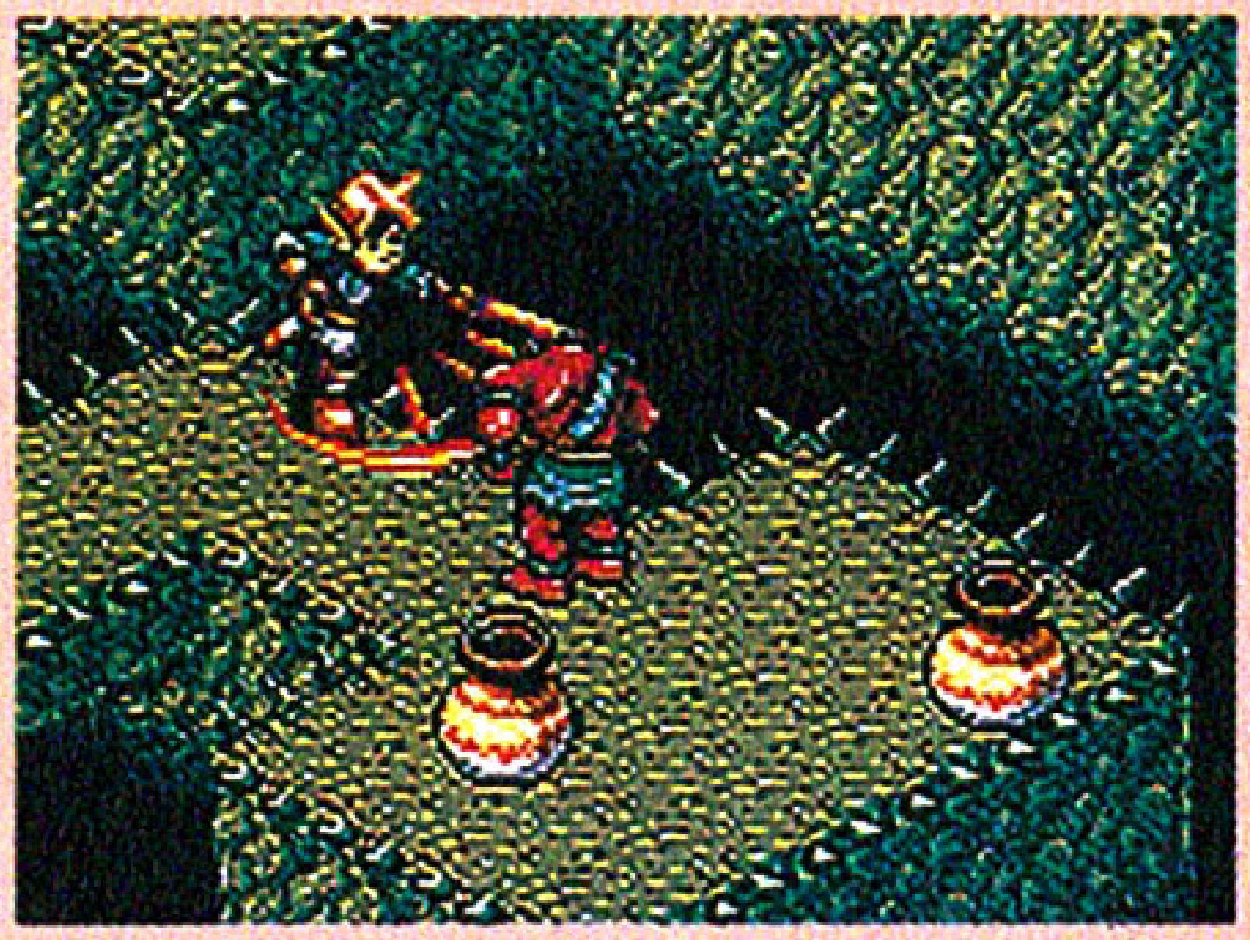
ここの足場は上下に移動していて、自分の足場がかなり高くなってからでないと、先に飛び移るのは難しい。下に落ちてしまうと、戻るのはかなり面倒だ。

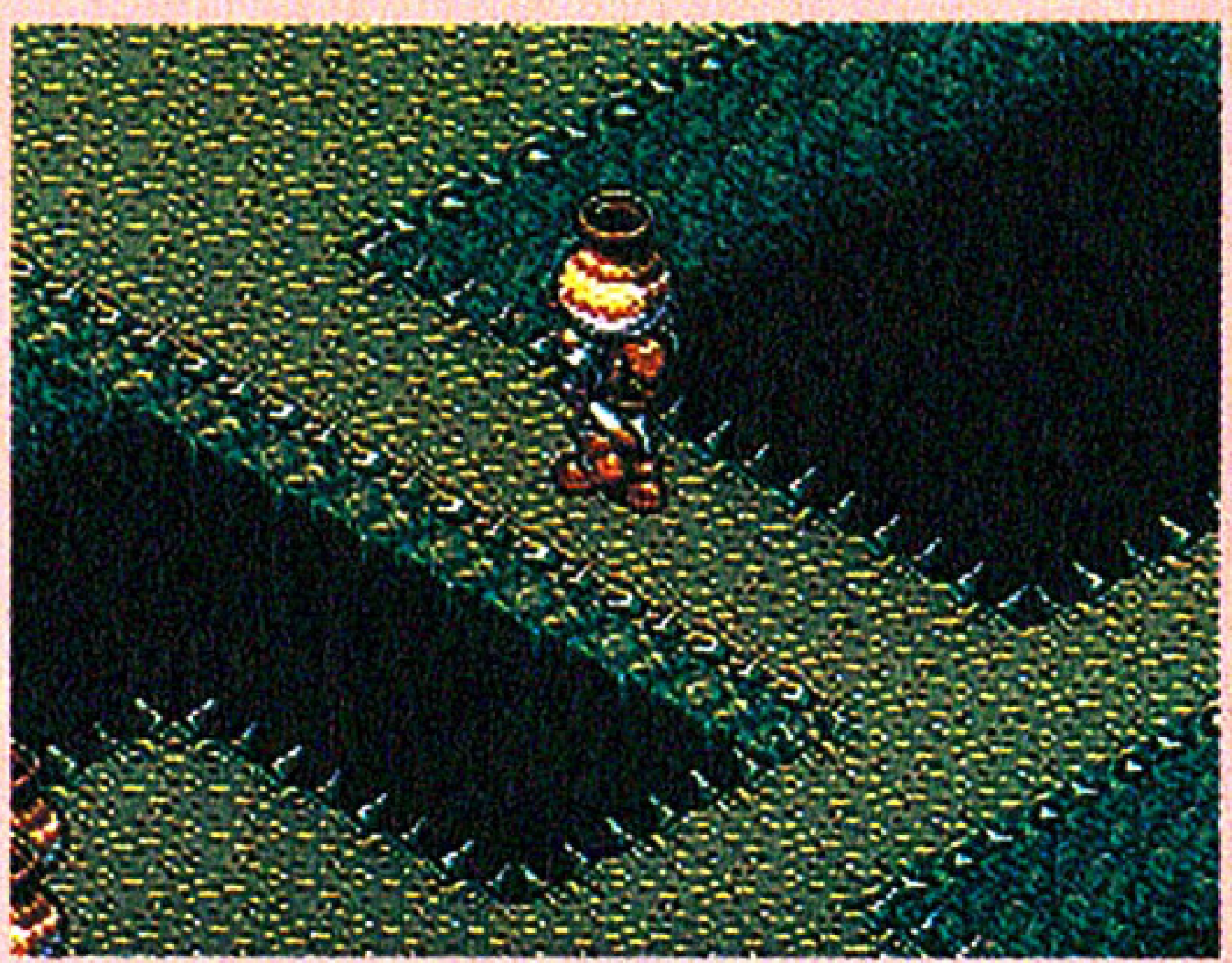

⇨移動先の足場との高低差が最大のときに飛べ

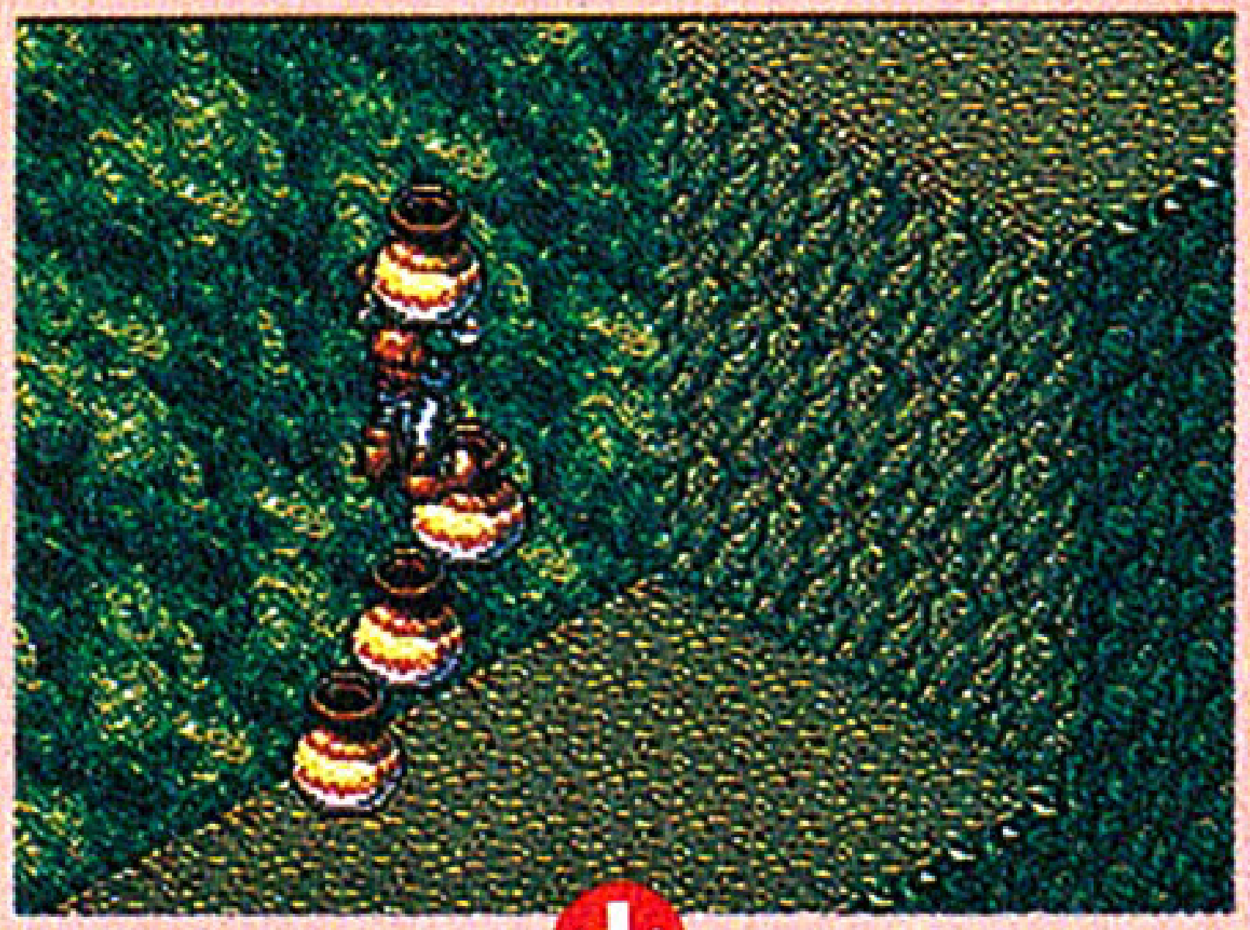





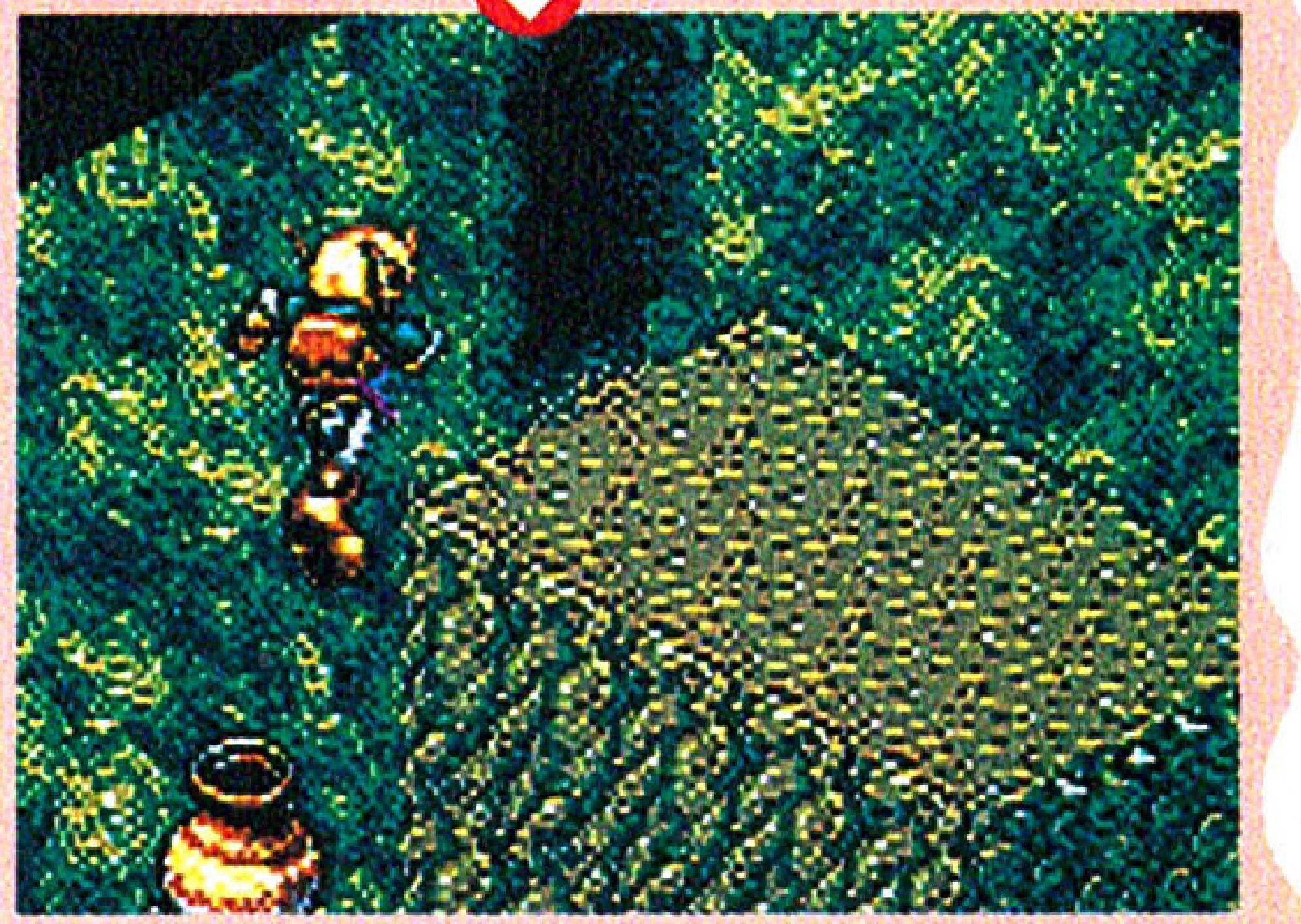
㉒ツボを使って階段を造る

全部で5つあるツボを使って階段を造り、入って左側の段を越えていく。まずは、モンスターをすべて倒し、階段造りに専念できるようにする。そして、ツボは少しずつずらして置くのがポイント。ツボを割ってしまったら、一度部屋を出てやり直すしかない。


⇧まず、作業のジャマになるモンスターを倒す

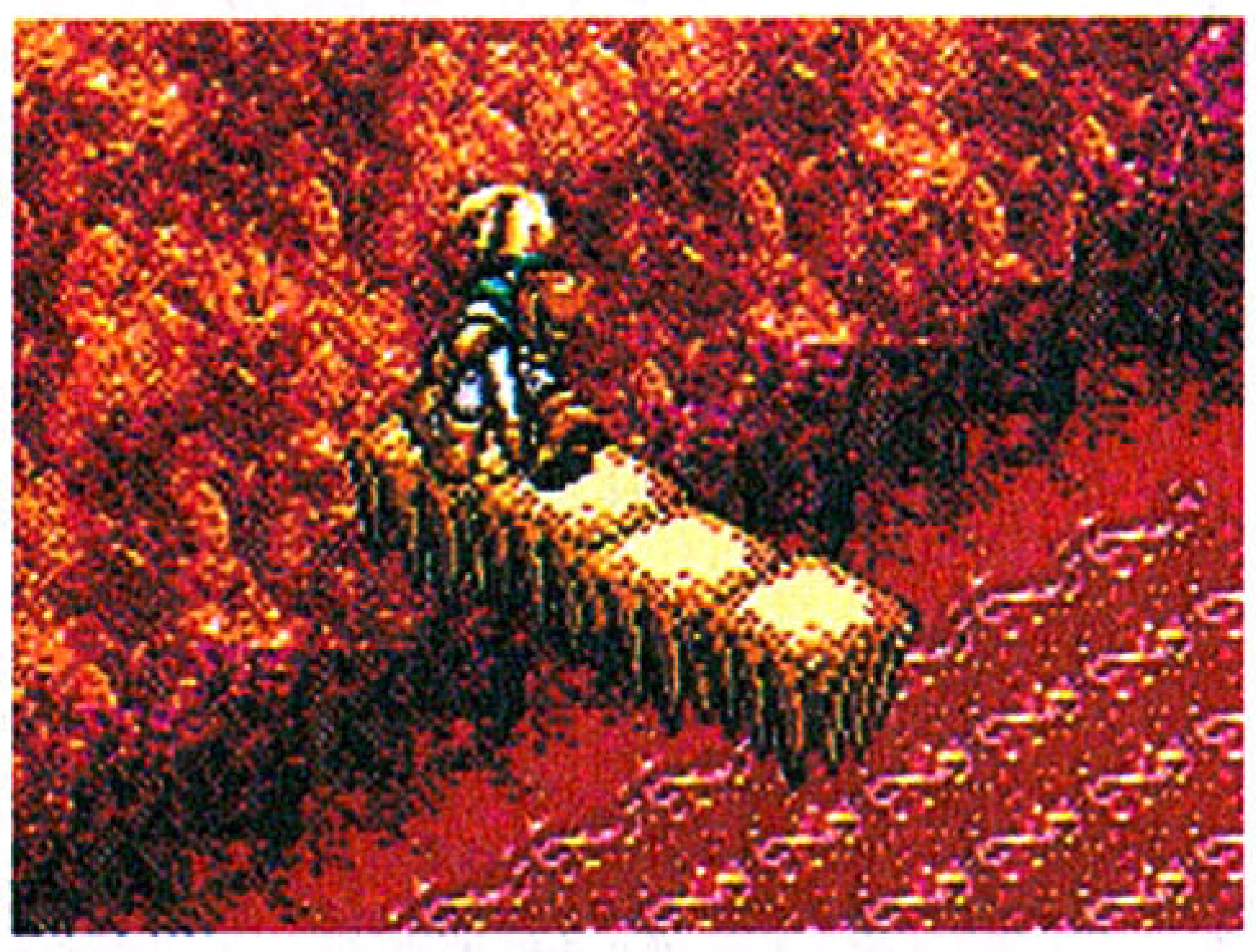

⇧次に、ツボを階段の建築現場に運ぶ


⇧ツボは少しずつ、ずらして置いていく

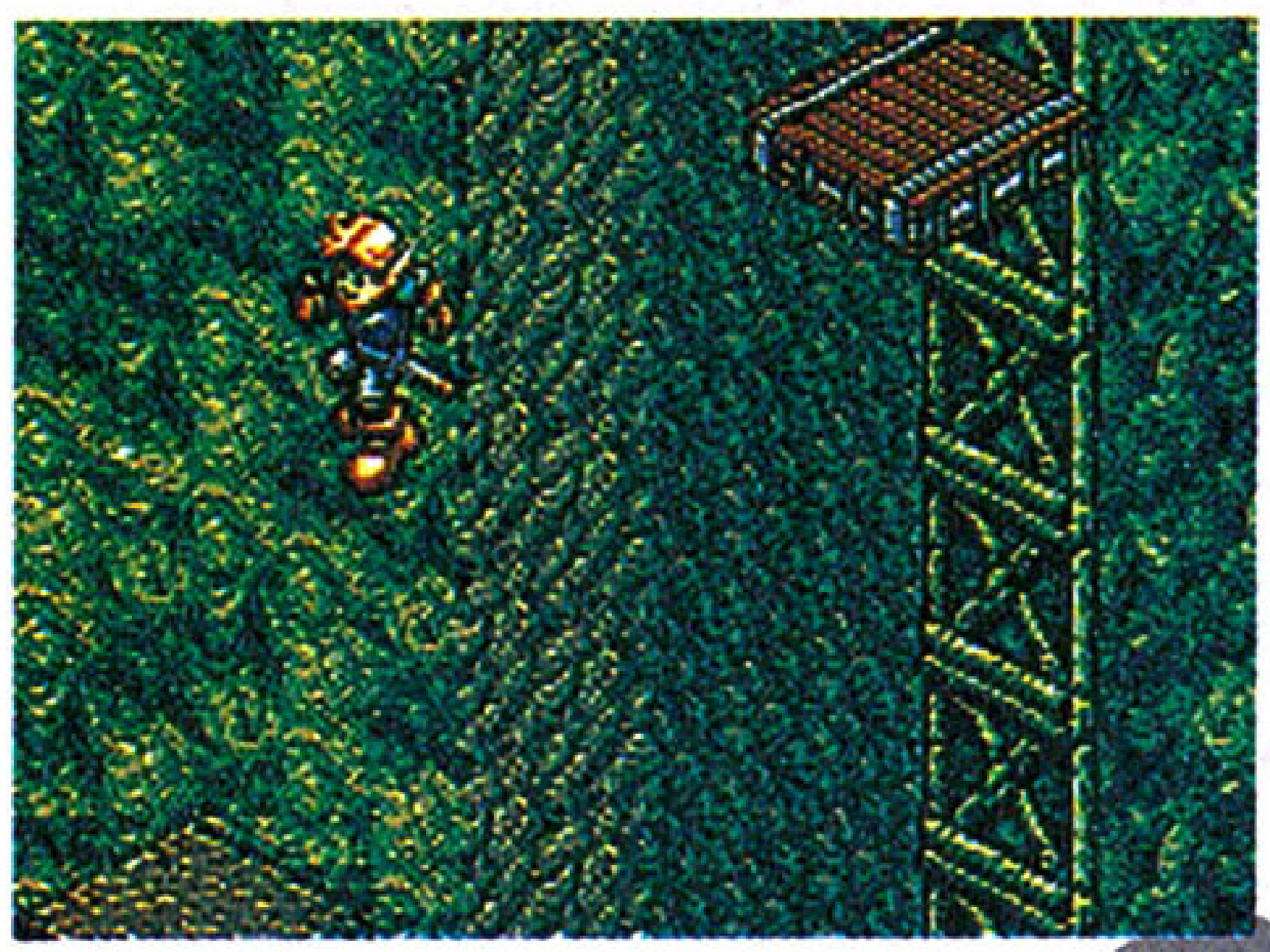

⇧ツボを５つ重ねると、段の上の出入口まで登ることができる

タテ穴洞くつ その3

ここのエリアは、エレベーターで降りていく㉝から始まるが、㉞でスイッチを押しておかないと、㊵の扉が閉じているので、途中で引き返すハメになる。この奥にタテ穴洞くつ最後のボスがいるので、気を引き締めていこう。

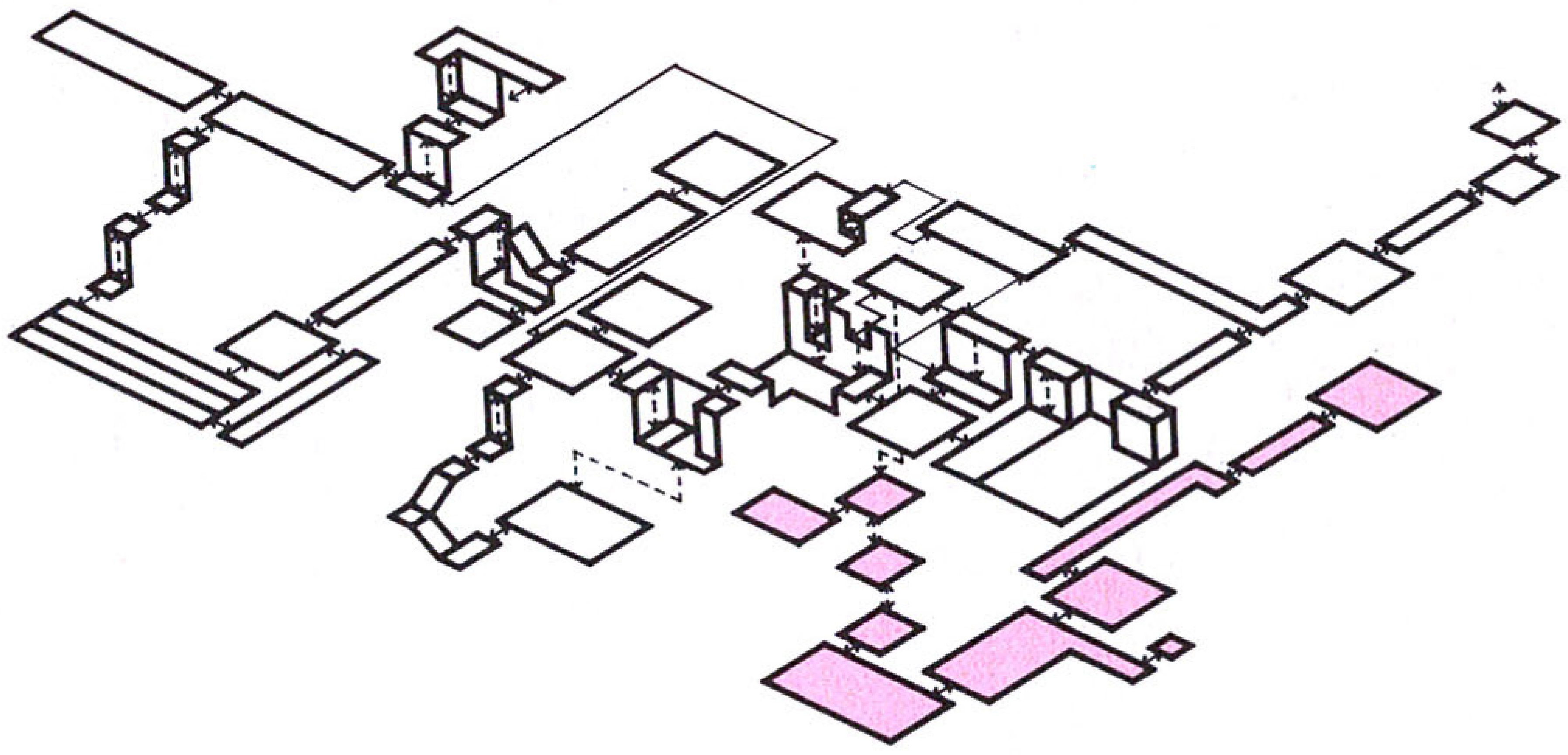


◆㊴では足場がすれ違う瞬間に渡るのが正解



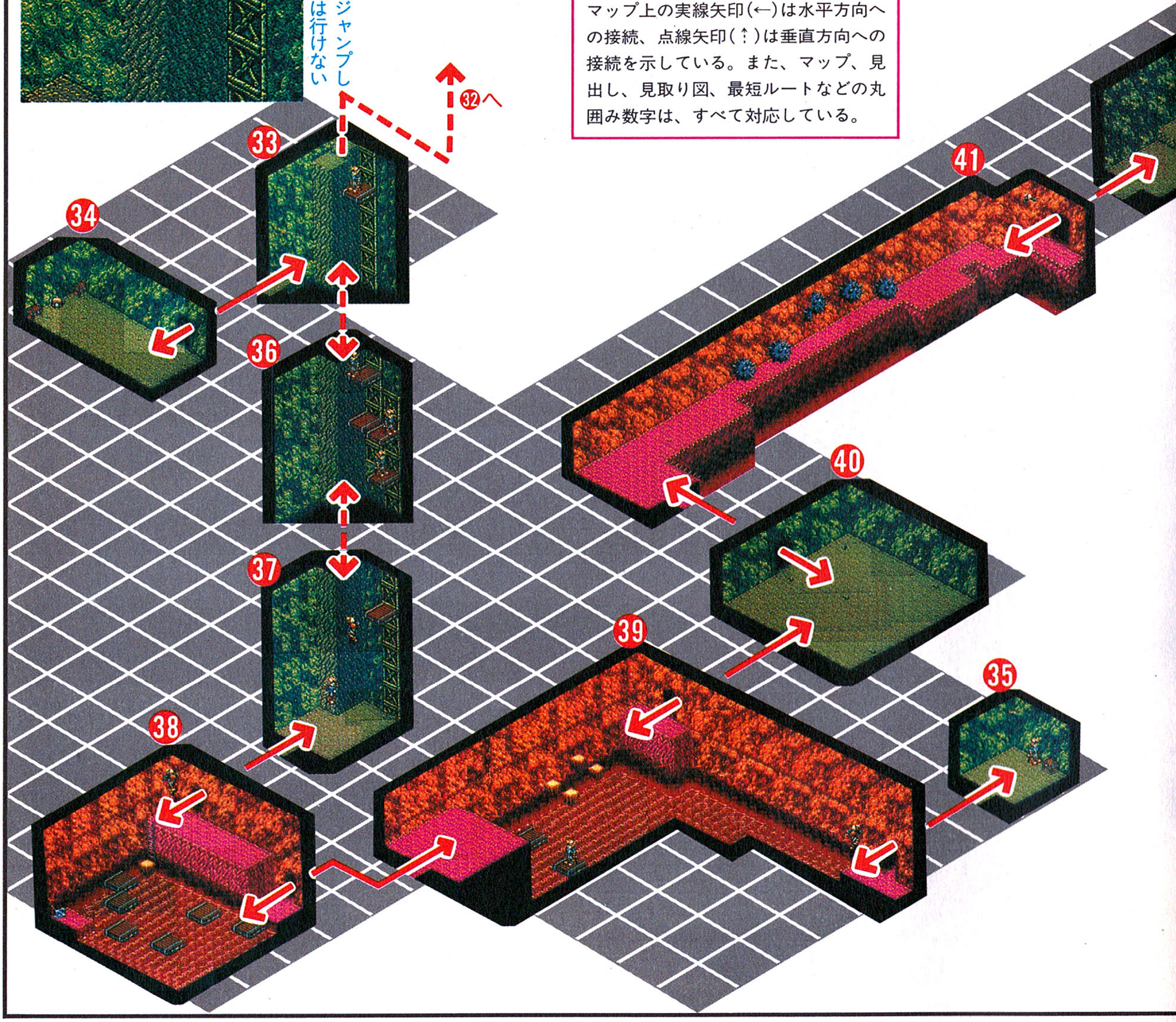
◆最上段からジャンプしないと、㉞へは行けない

タテ穴洞くつ全体図



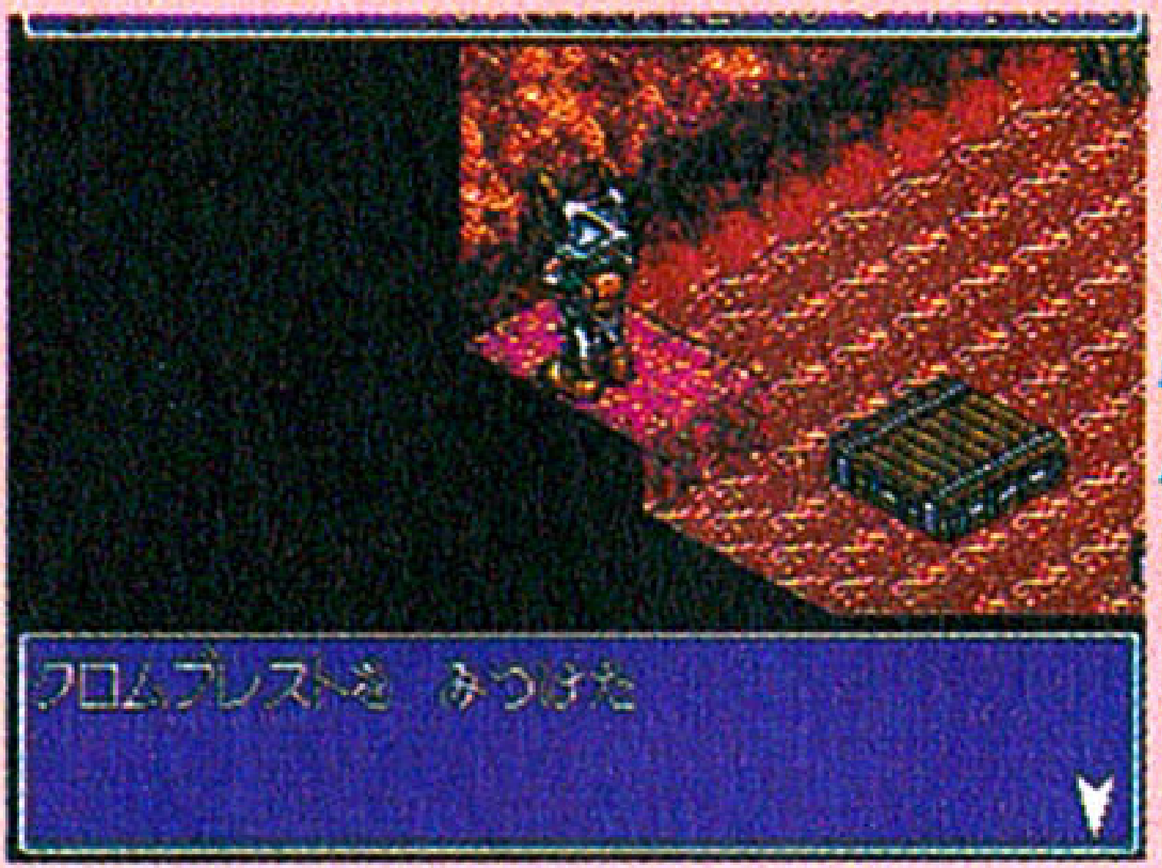
マップ上の記号

マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⇡）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

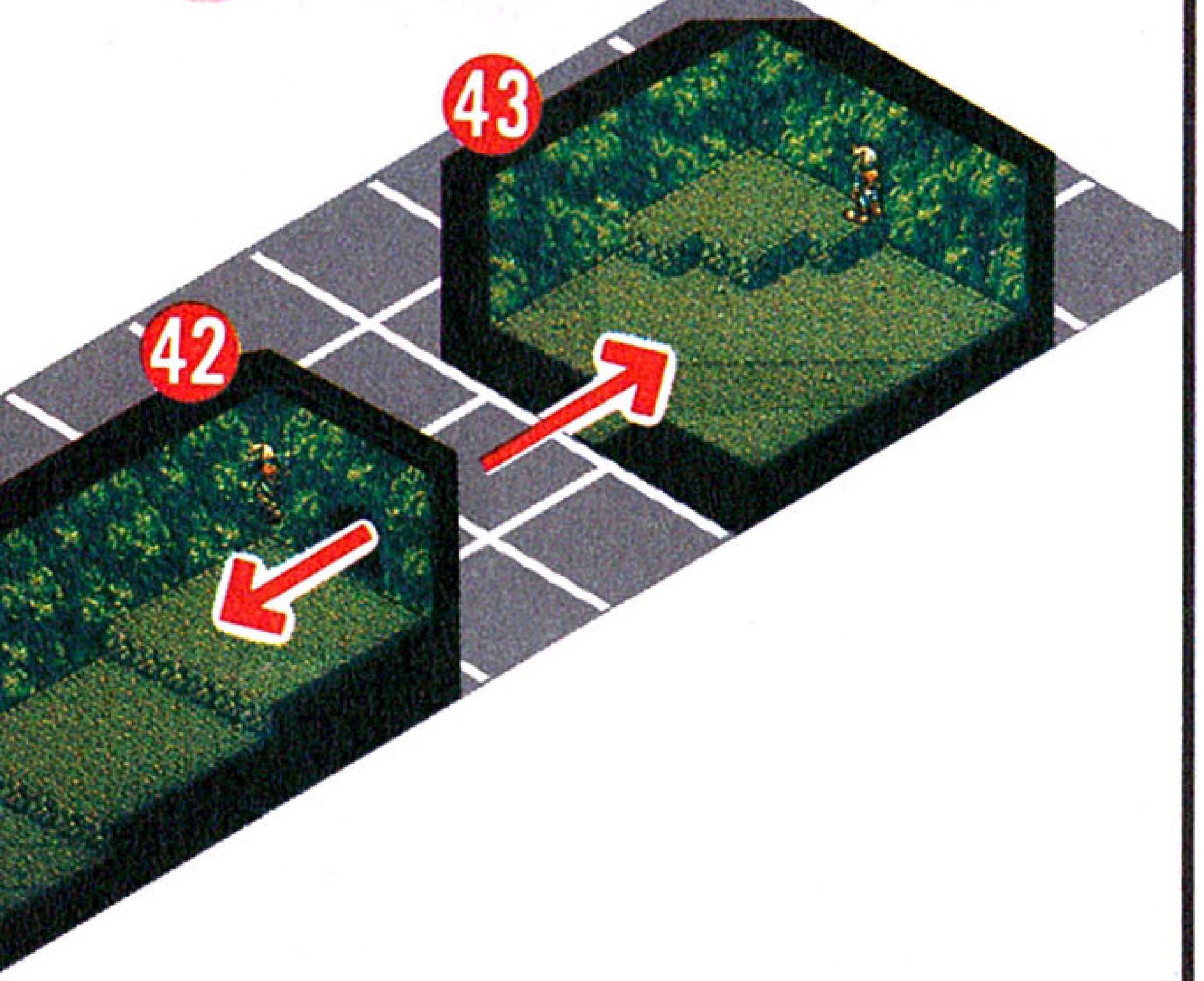


㊳クロムブレスト入手

部屋に入ってすぐ左に降りると、先に進むことができる。ただ、浮き橋を渡っていくと、クロムブレストを入手できるので、最初は真っすぐ進むこと。

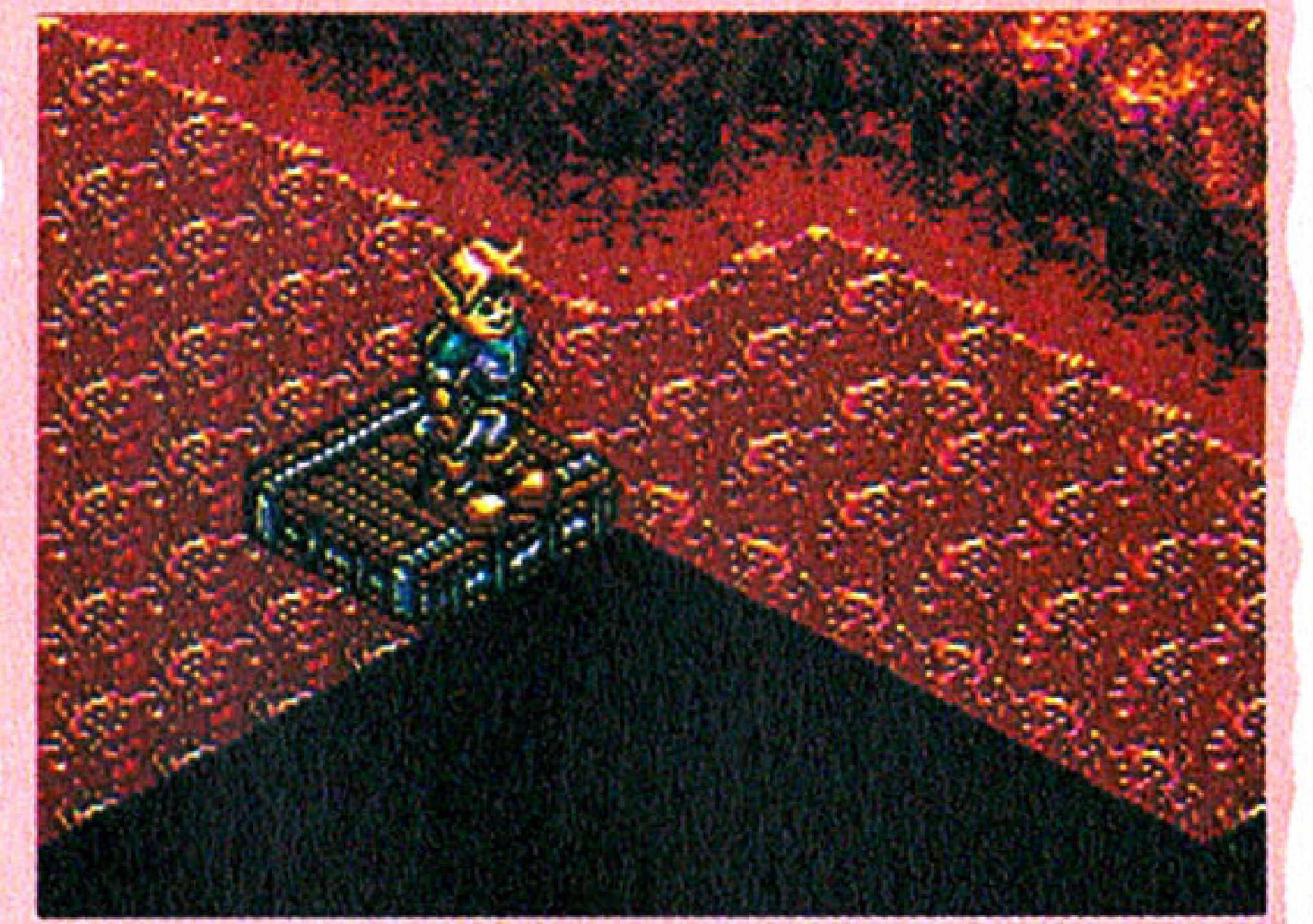

クロムブレストを　みつけた

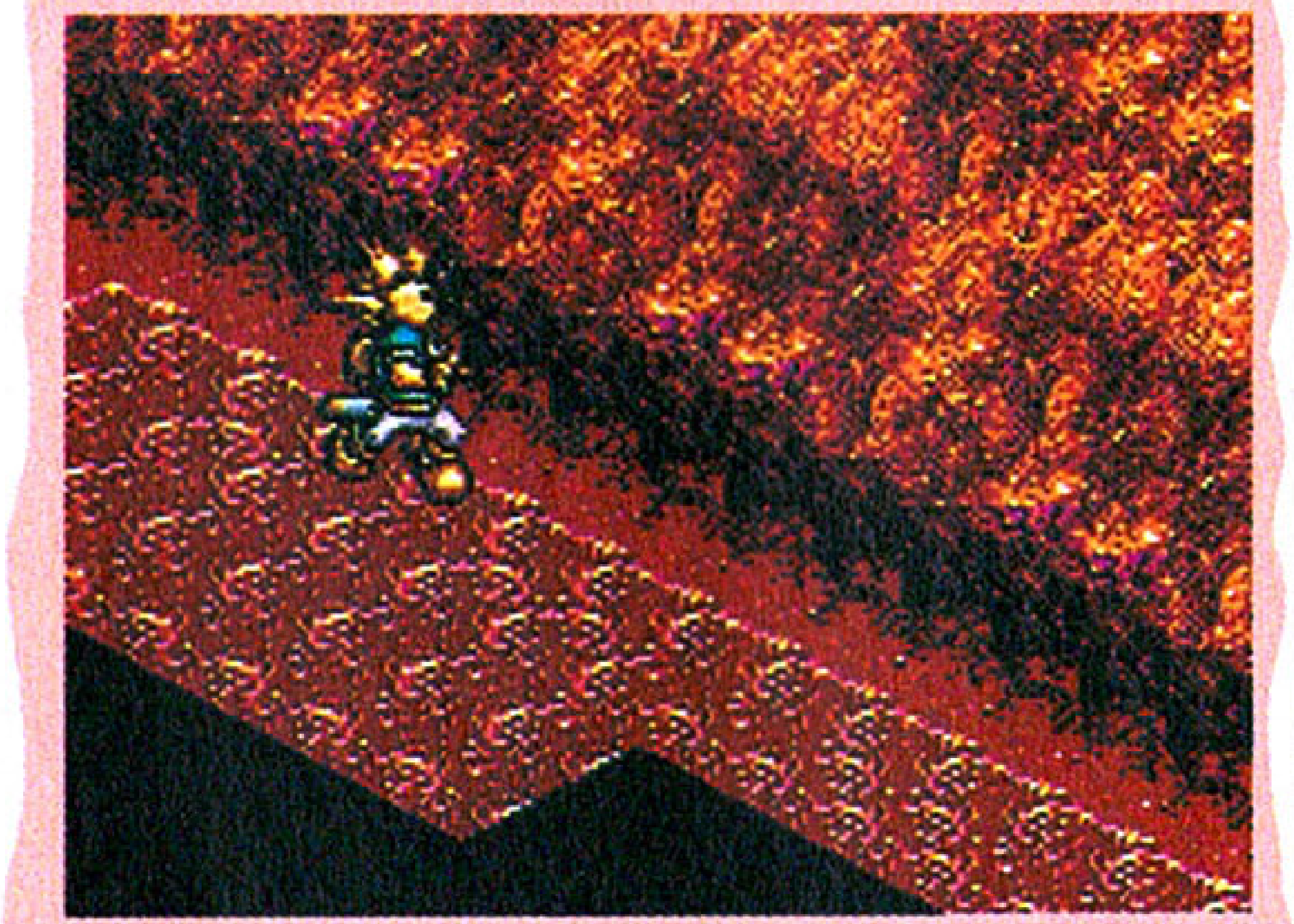
これを装備すると、防御力が上がる。チョットだけ安心できる



㊴炎の上を歩いていこう

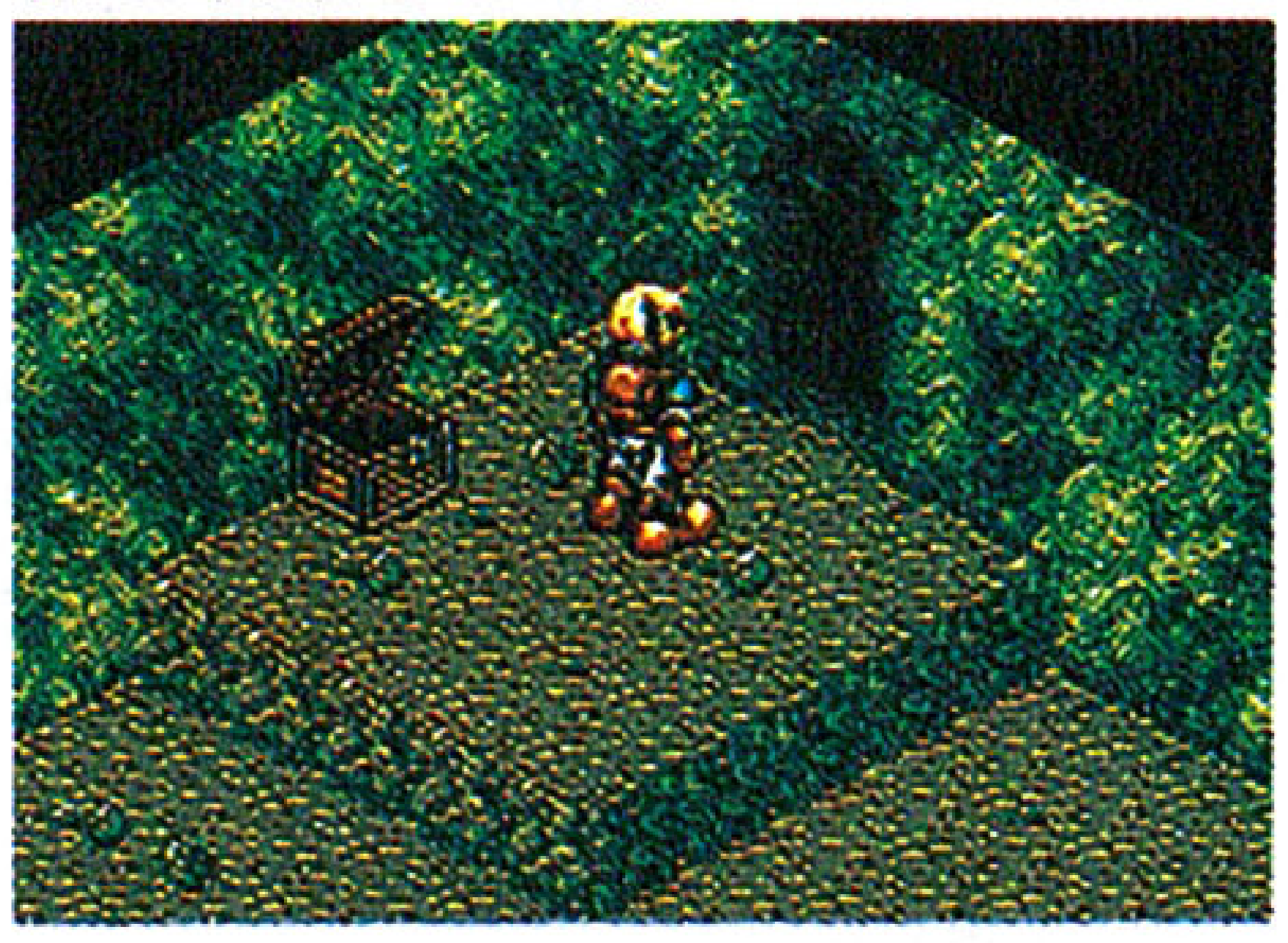
ここは、浮き橋に乗って正面の部屋に進んでいくのが最短ルート。しかし、足場はないが、画面右側に、奥へと続く溶岩の通路がある。実は、この先は宝箱のある隠し部屋になっている。

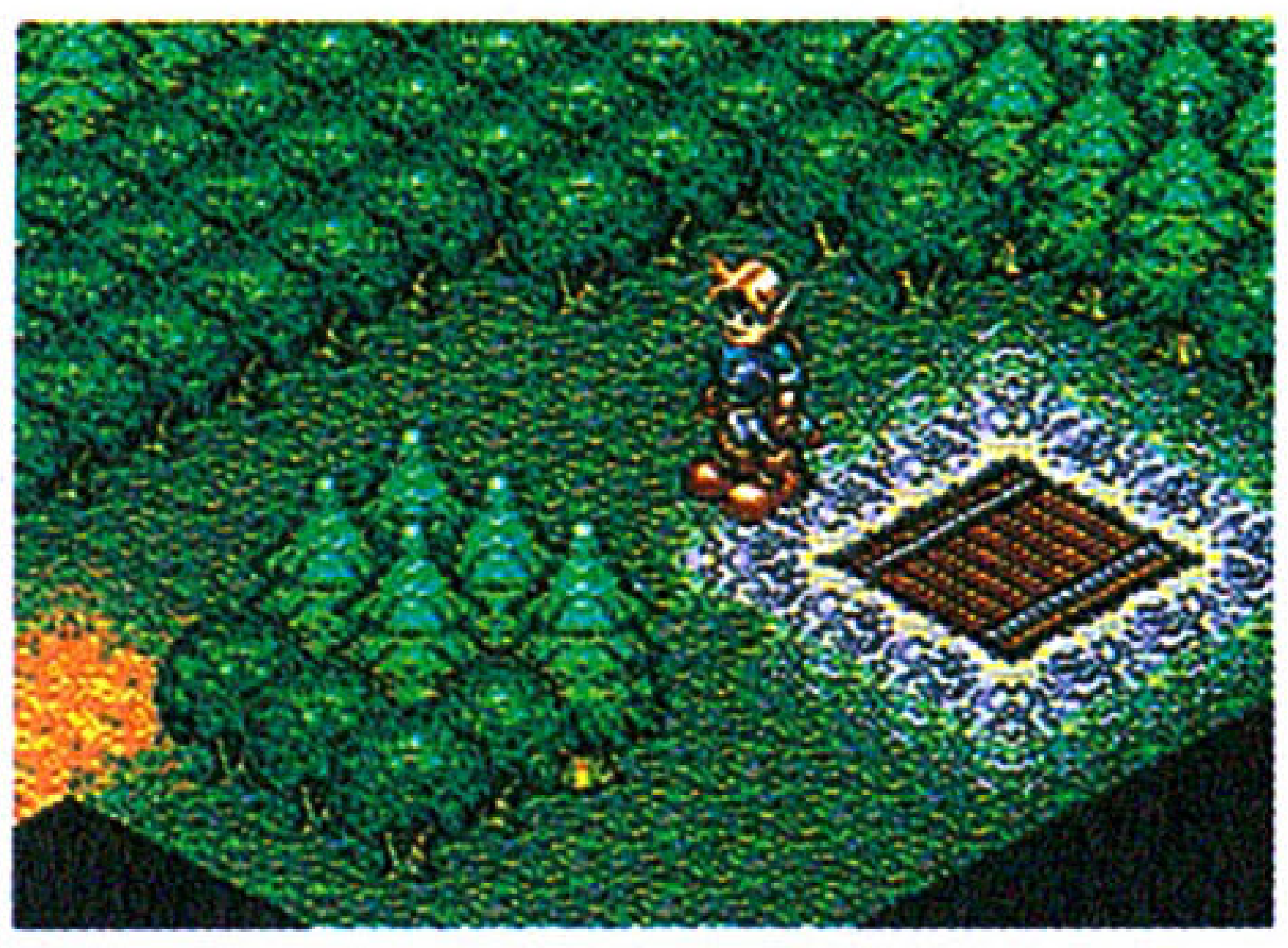

浮き橋が移動してくるのは、ここまで。覚悟を決めて行くしかない


クロムブレストを入手して、装備していれば少しはダメージが和らぐ

バーラの町に戻ろう

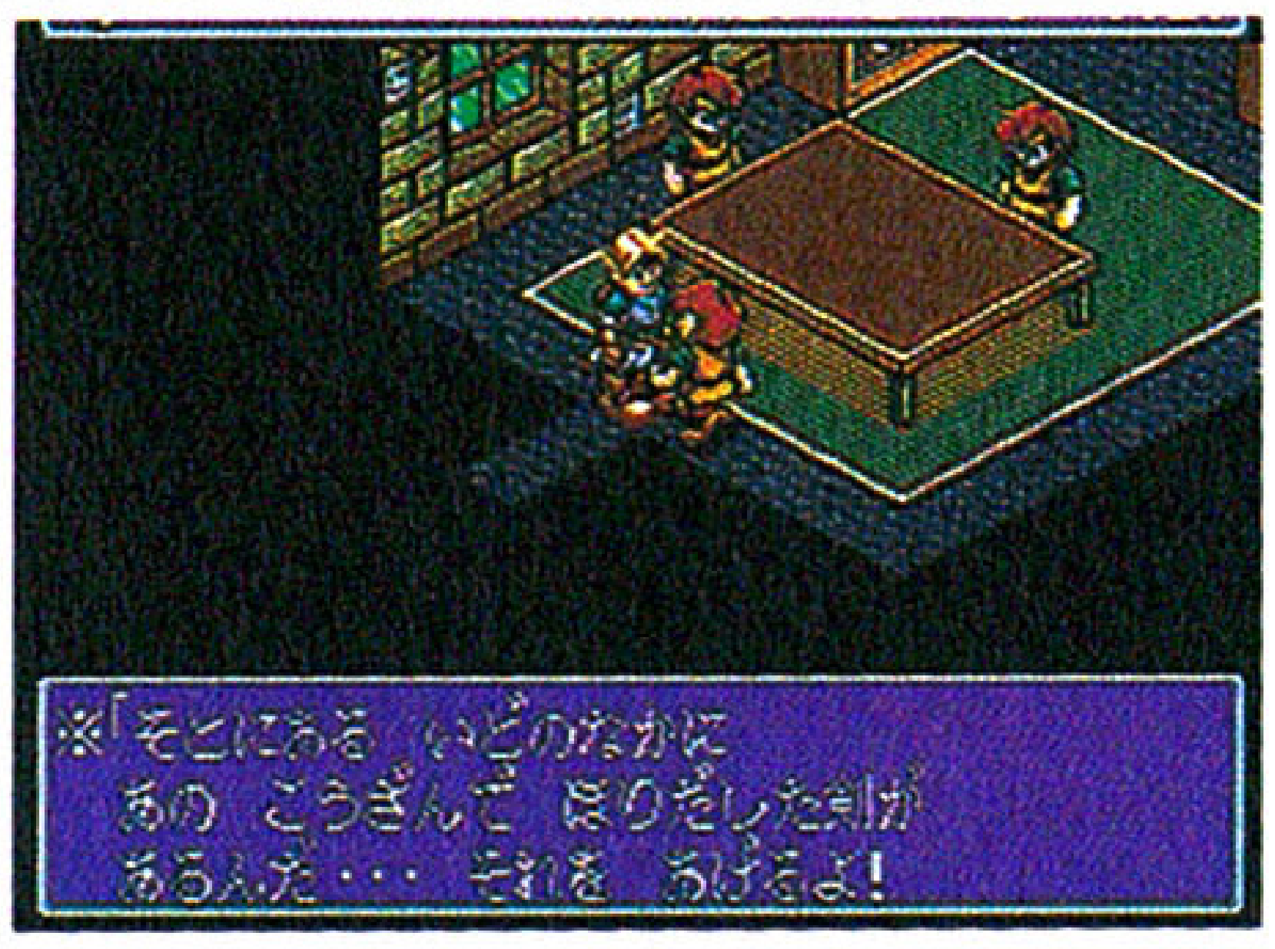
タテ穴洞くつをクリアすると、㉙と㊹の2つの通路が開通することになる。㉙はバーラに、㊹はデステルに通じている。ひとまず、㉙からバーラの町に戻って情報を収集しよう。


2番目のボスの部屋㉘の、脱出用トンネルから戻ってみる

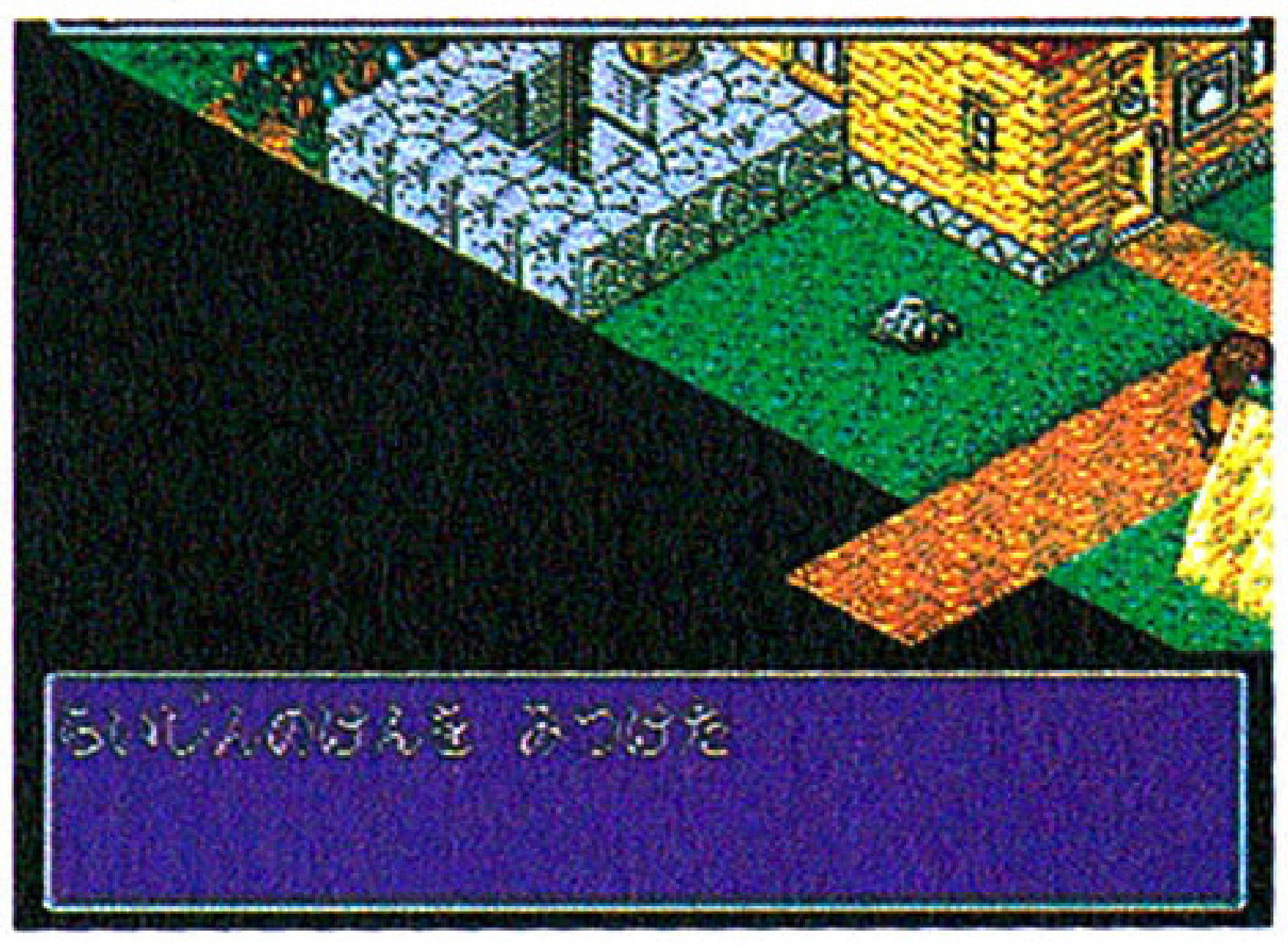

地上に出ることができる。先には、命のもとが入った宝箱がある

雷神の剣入手

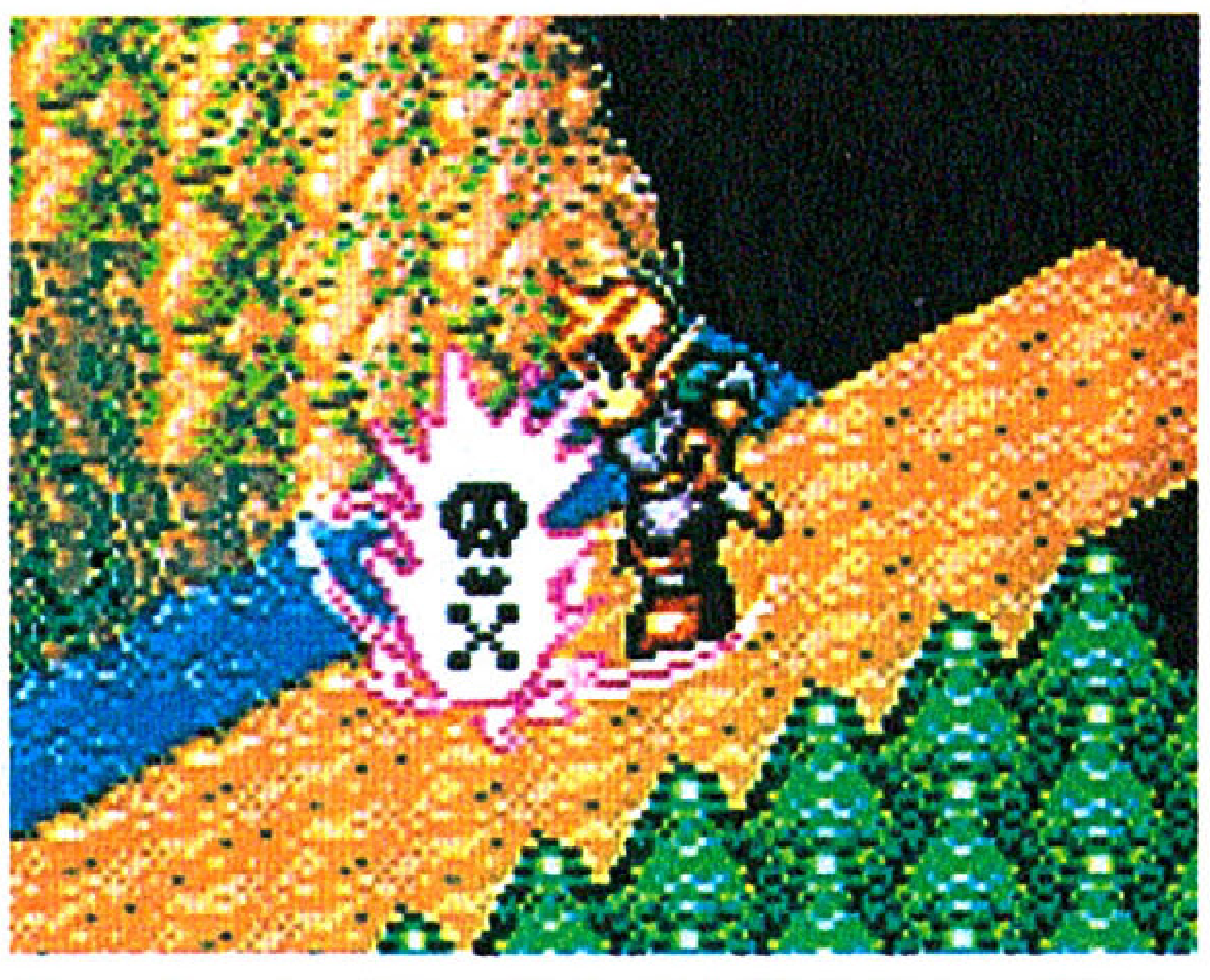
バーラの町に戻って、町の人と話をしていくと、助けてもらったお礼だといって、雷神の剣がもらえる。雷神の剣は、マジックパワー全開のときに、電撃のダメージを敵に与えられる。


※「そとにある　いどのなかに
　あの　こうざんで　ほりだした剣が
　あるんだ・・・　それを　あげるよ！

助けたお礼に、雷神の剣がもらえる。剣は町の入口付近の井戸の中

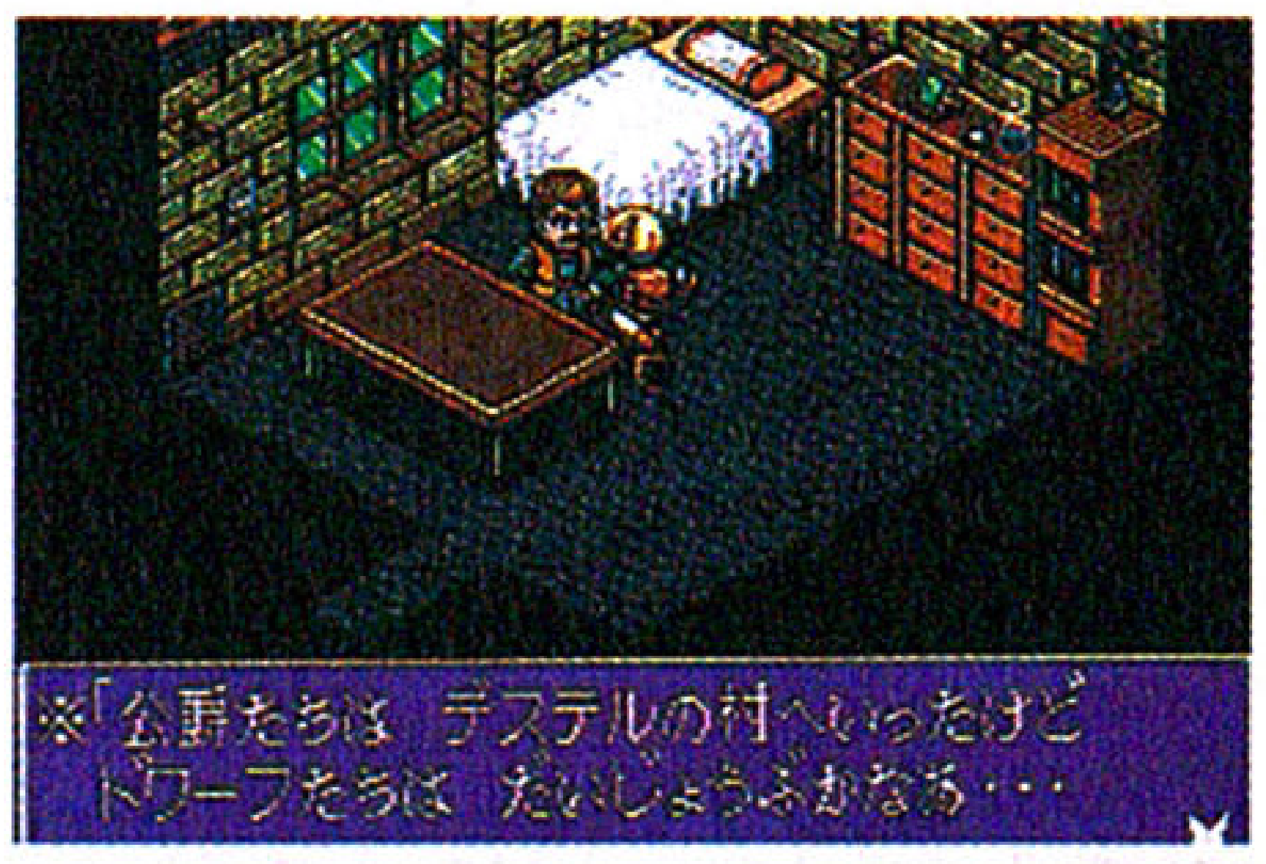

らいじんのけんを　みつけた

井戸の中で雷神の剣が見つかったら、さっそく装備させよう

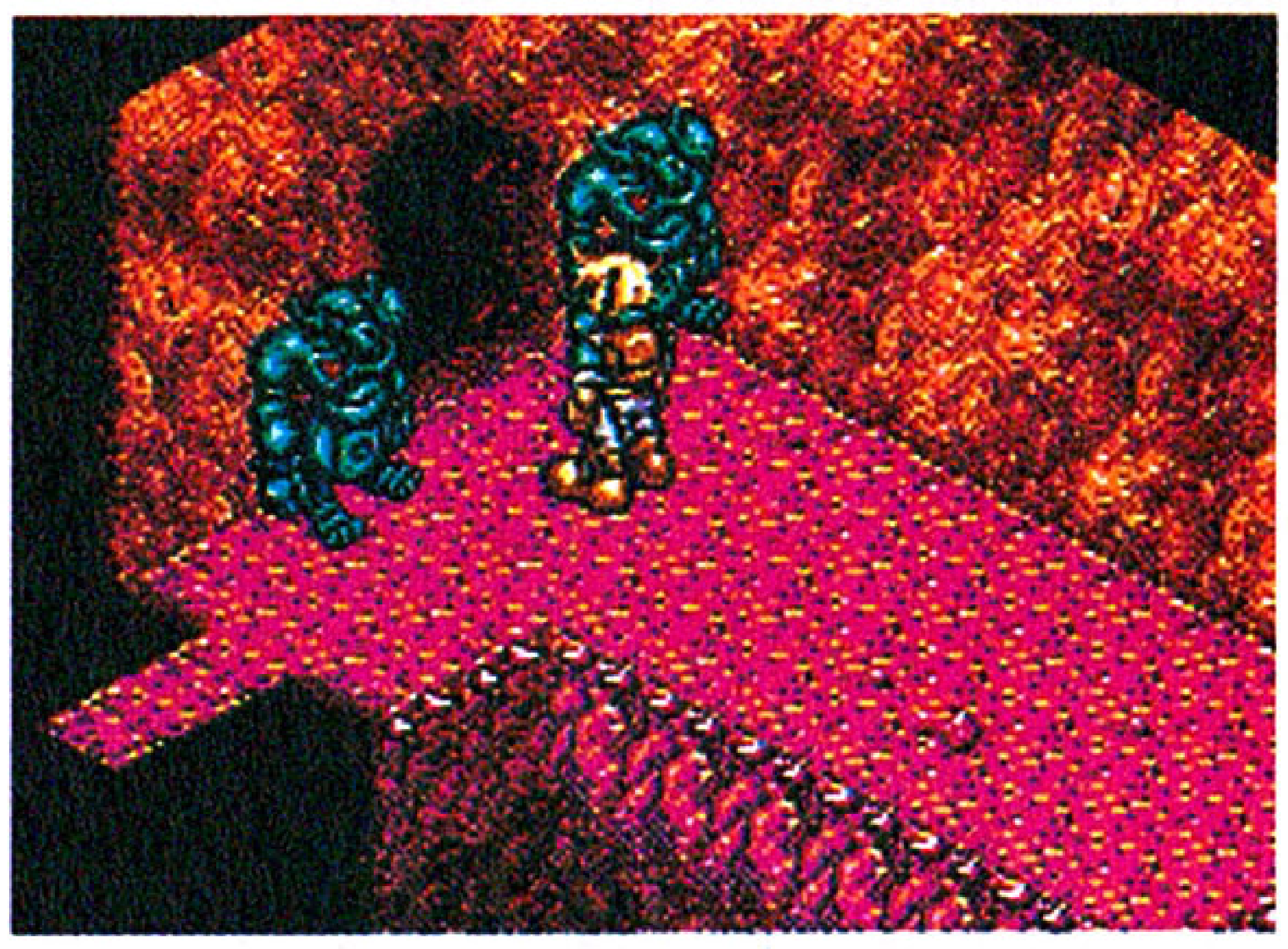

マジックパワー最大で攻撃すると、敵に電撃のダメージが与えられる

いざ、デステルの村へ

雷神の剣を手に入れたら、いよいよデステルの村へ向かおう。タテ穴洞くつの㊹から、デステルへ行くことができる。途中、強力な敵も出現するのでエケエケの実や毒消し草を忘れずに持つこと。

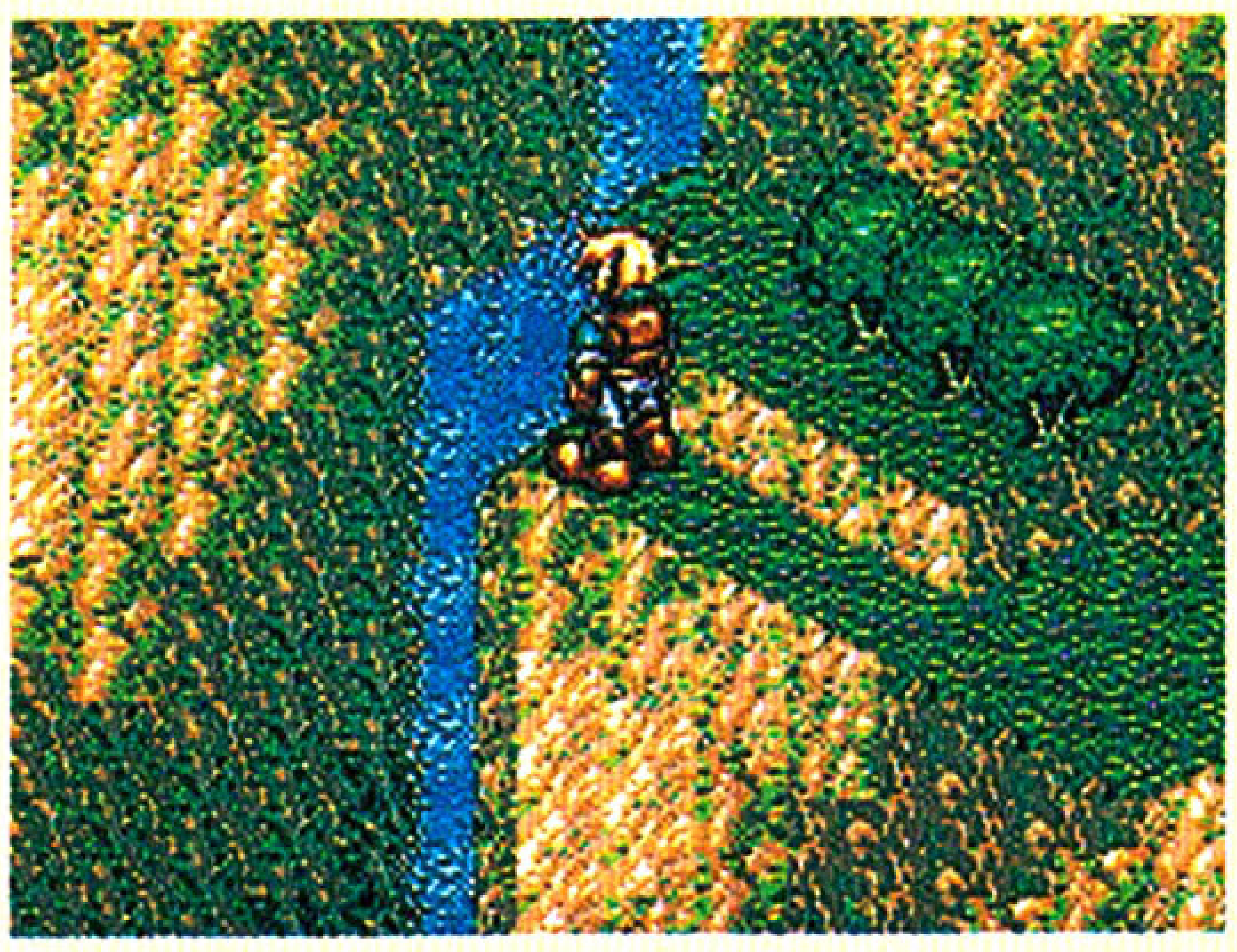

※「公爵たちは　デステルの村へいったけど
　ドワーフたちは　だいじょうぶかなあ・・・

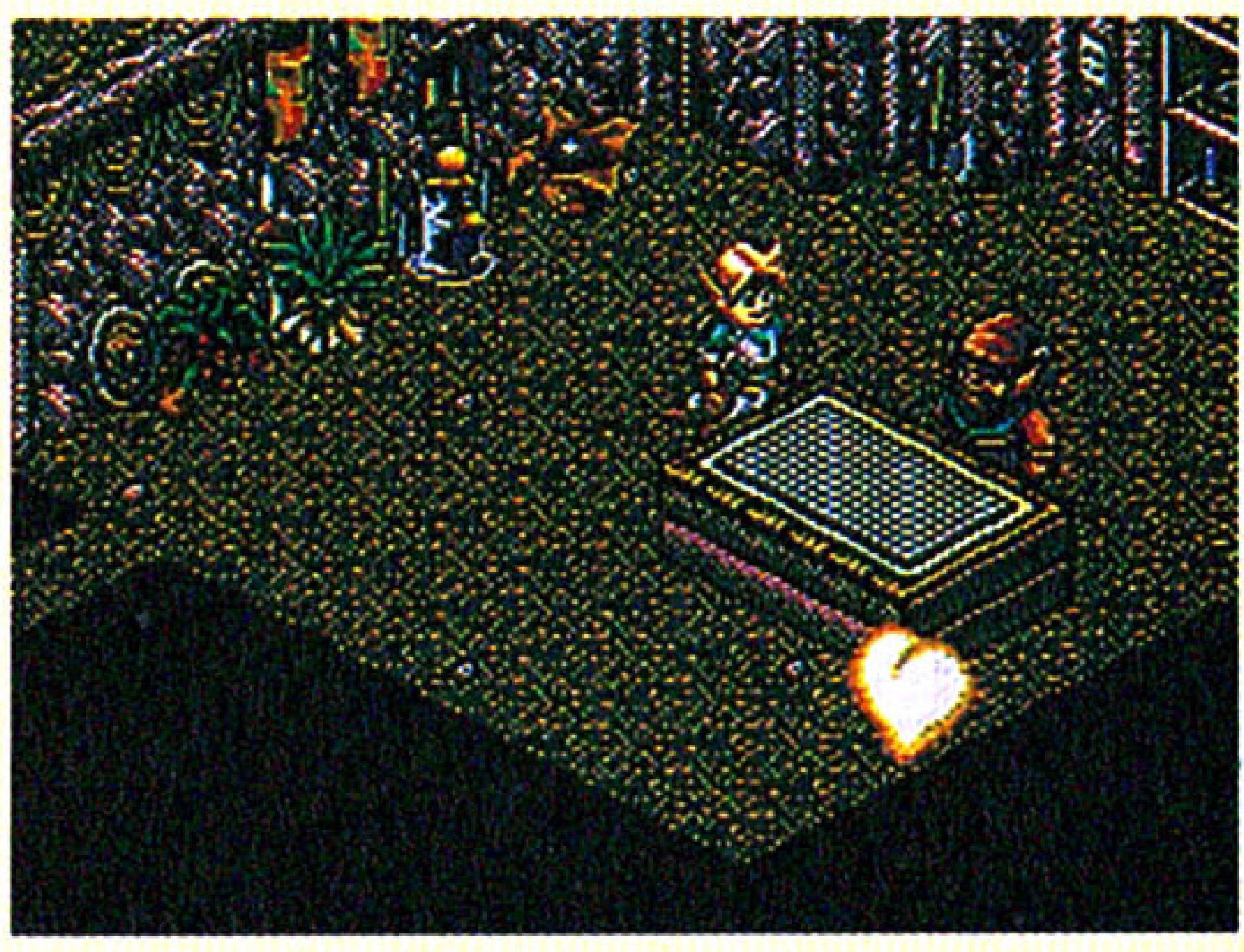
町の人から、公爵の足取りについての情報が聴ける


タテ穴洞くつ③の扉が開いて、デステルの村へ行くことができる

ケルケトの滝の道具屋

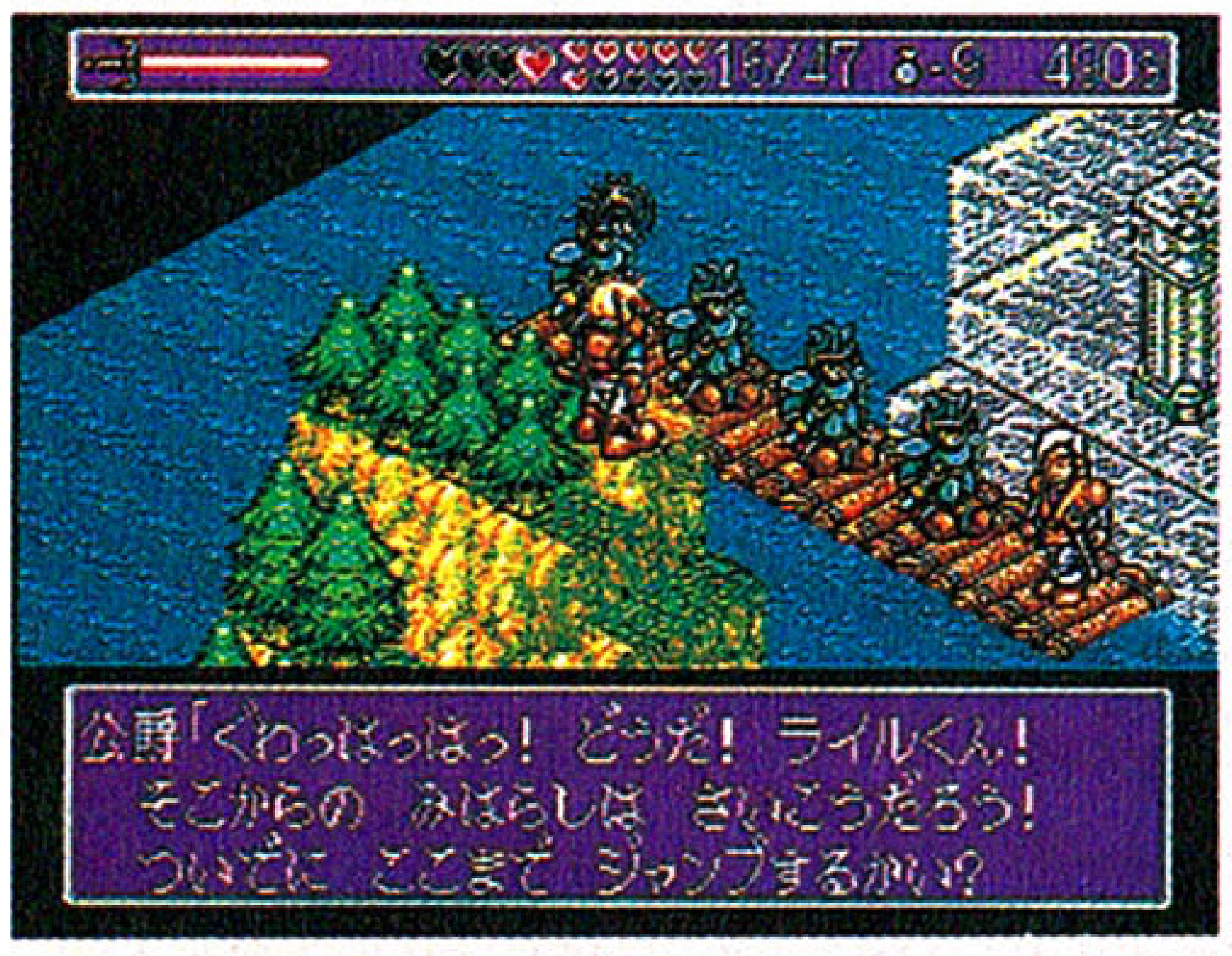
バーラの町から、デステルに向かって進んでいくと、T字路にぶつかる。右に行くとデステル村だが、左に行くとケルケトの滝の道具屋がある。エケエケの実や毒消し草、命のもとまで売っている。メルカトル島の名所のようだが、体力回復に利用させてもらおう。


ここがケルケトの滝。メルカトル島の観光名所らしい

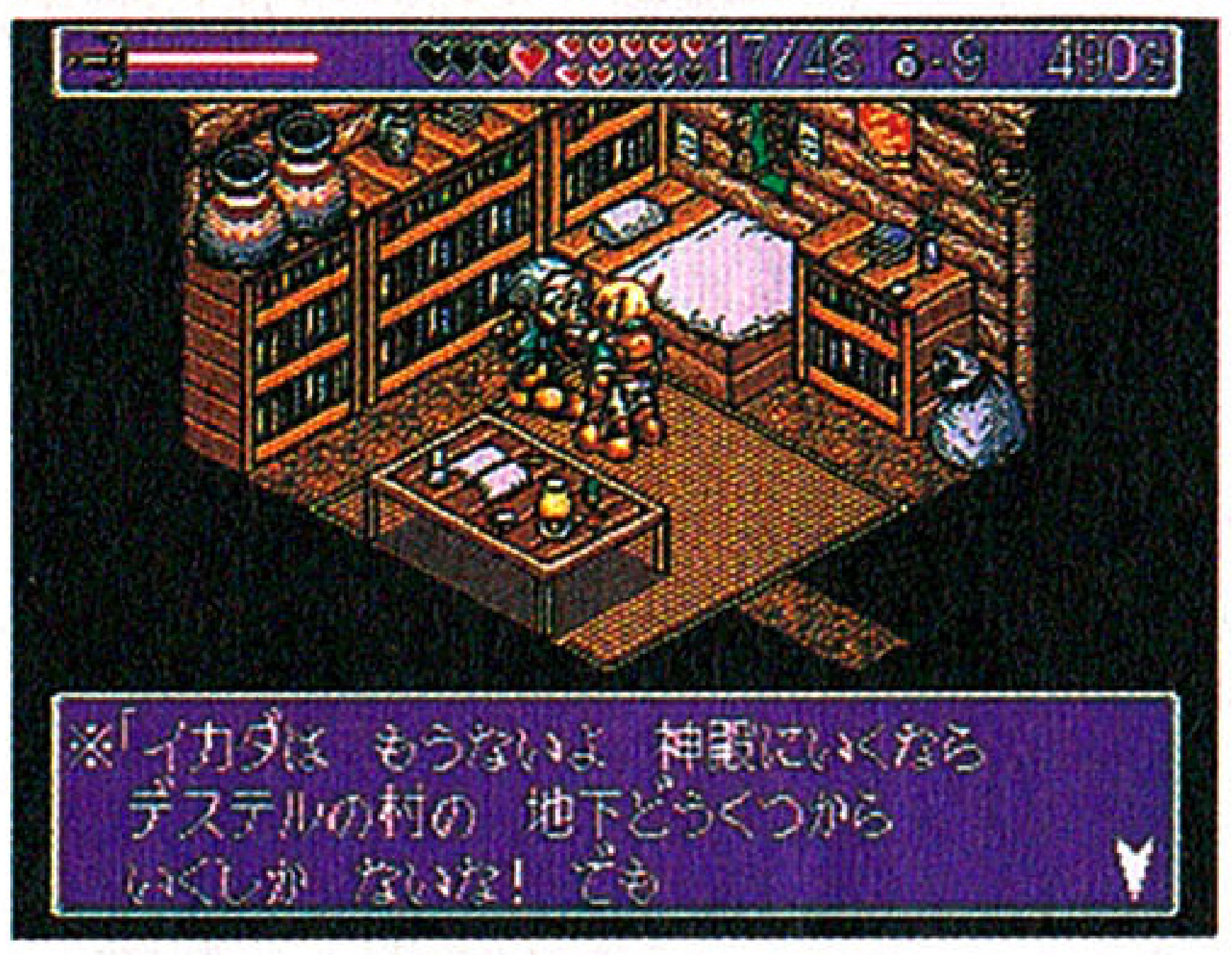

エケエケの実をはじめとして、町の道具屋の品ぞろえと変わりはない

古代洞くつを抜けて湖の神殿へ向かう

この町でも、公爵に追いつくことはできない。とりあえず、町の中で情報収集を一通り済ませる。そのあとに、村長の家の北側からフィールドに抜けて進んでいくと、公爵が湖の神殿に入るところを目撃することになる。ここでは、湖の神殿に行くために、通らなければならない古代洞くつを、マップと最短ルートで解説していく。


公爵「ぐわっはっはっ！ どうだ！ ライルくん！
そこからの みはらしは さいこうだろう！
ついでに ここまで ジャンプするかい？

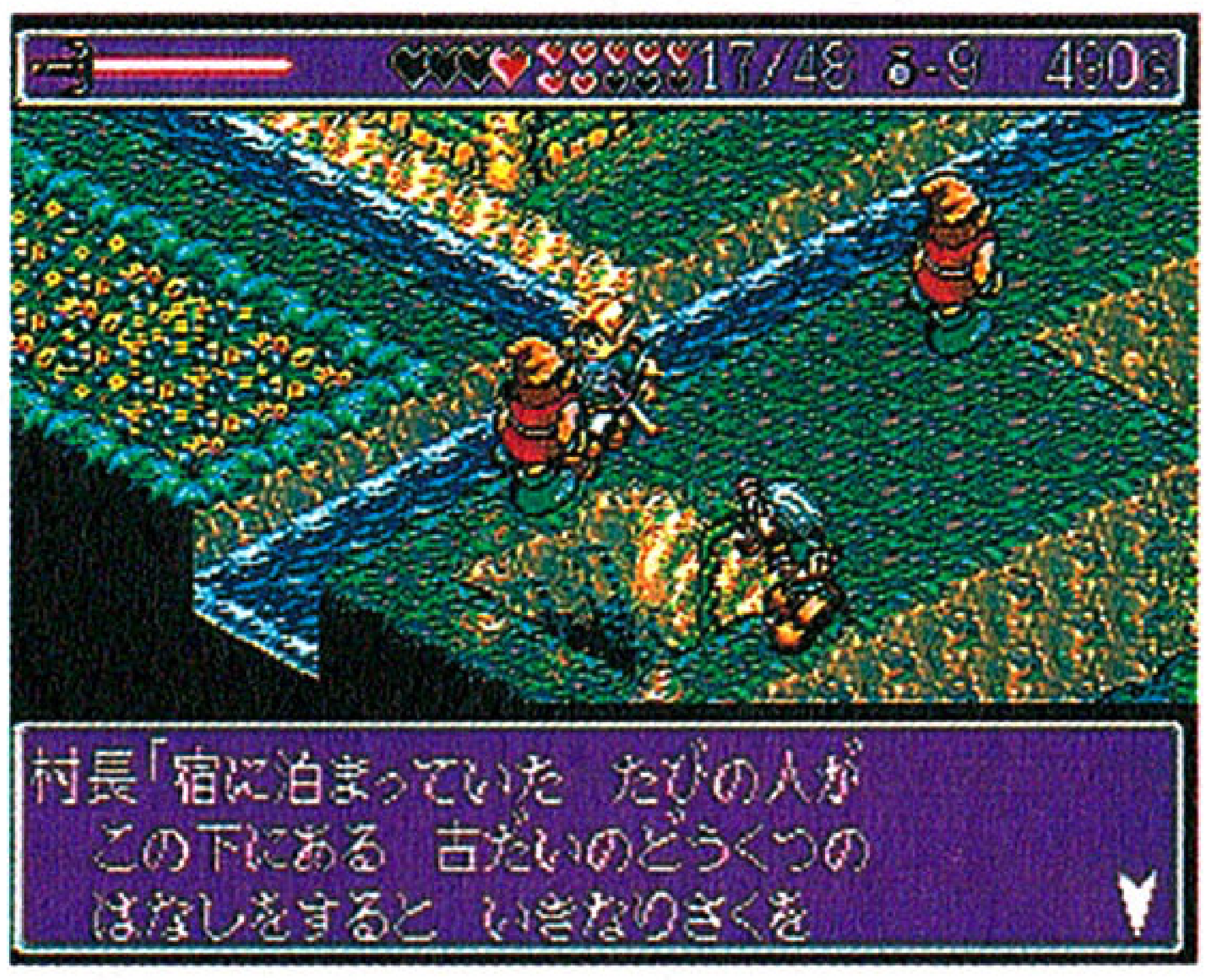
➡デステルの村の先で、湖の神殿に向かう公爵を発見


※「イカダは もうないよ 神殿にいくなら
デステルの村の 地下どうくつから
いくしか ないな！ でも

➡湖の神殿に行くには、古代洞くつを通過するしかない

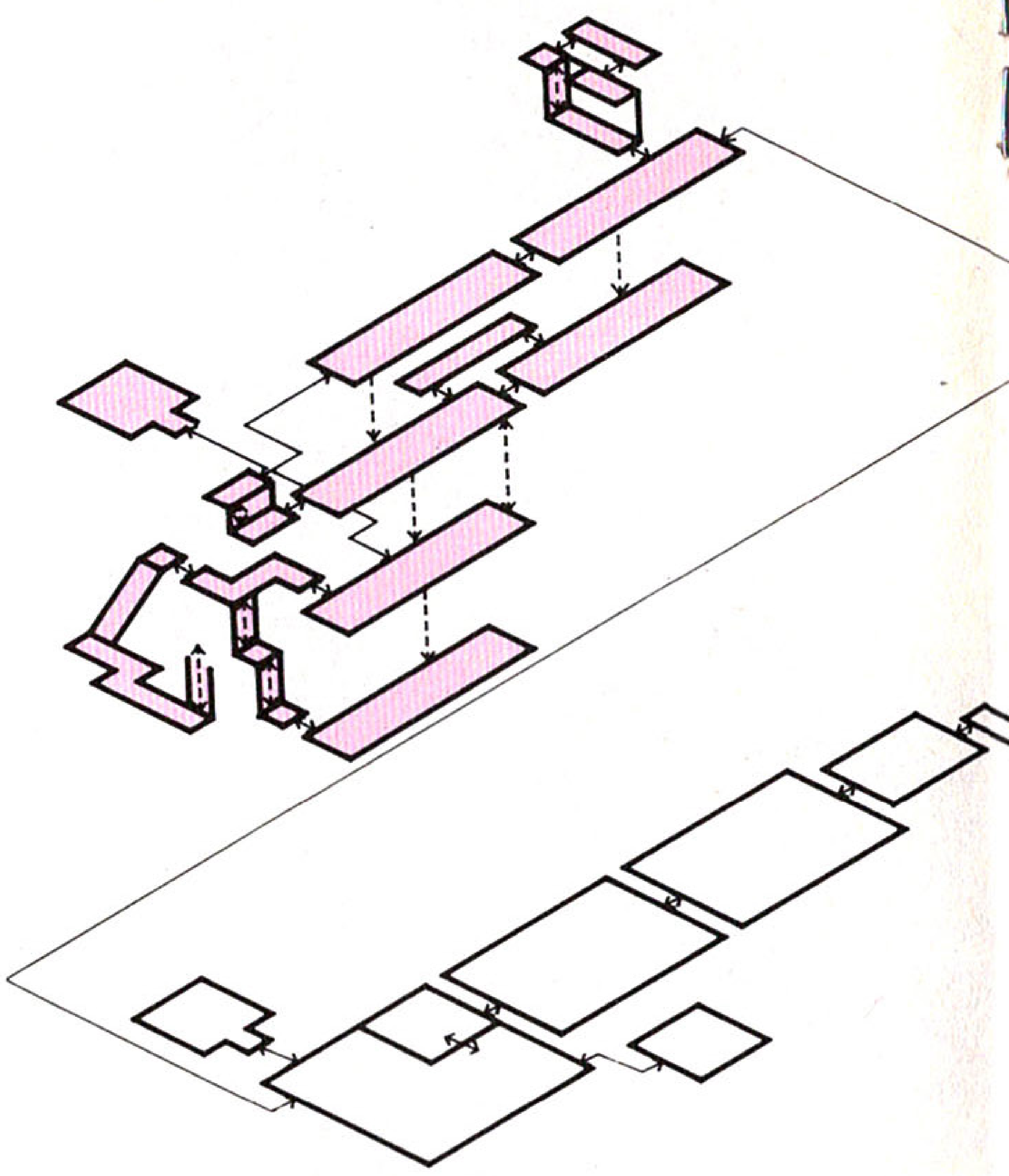
古代洞くつ その1

このエリアの特徴は、足場の不安定な通路が多く、踏み外すとかなり下まで落とされることである。このエリアを突破するコツは、まず動いている浮き橋でも、歩いて移動できるところは歩いて移動すること。次に、ジャンプする場合は思いっきりジャンプすること。このとき、飛び移る先の足場の位置は、プレイヤーの視覚とずれていることがあるので、失敗した場合は、別の見方ができないかどうか、頭を切り換えてみること。一つの見方にとらわれていると、一生このダンジョンをさまようことになってしまう。

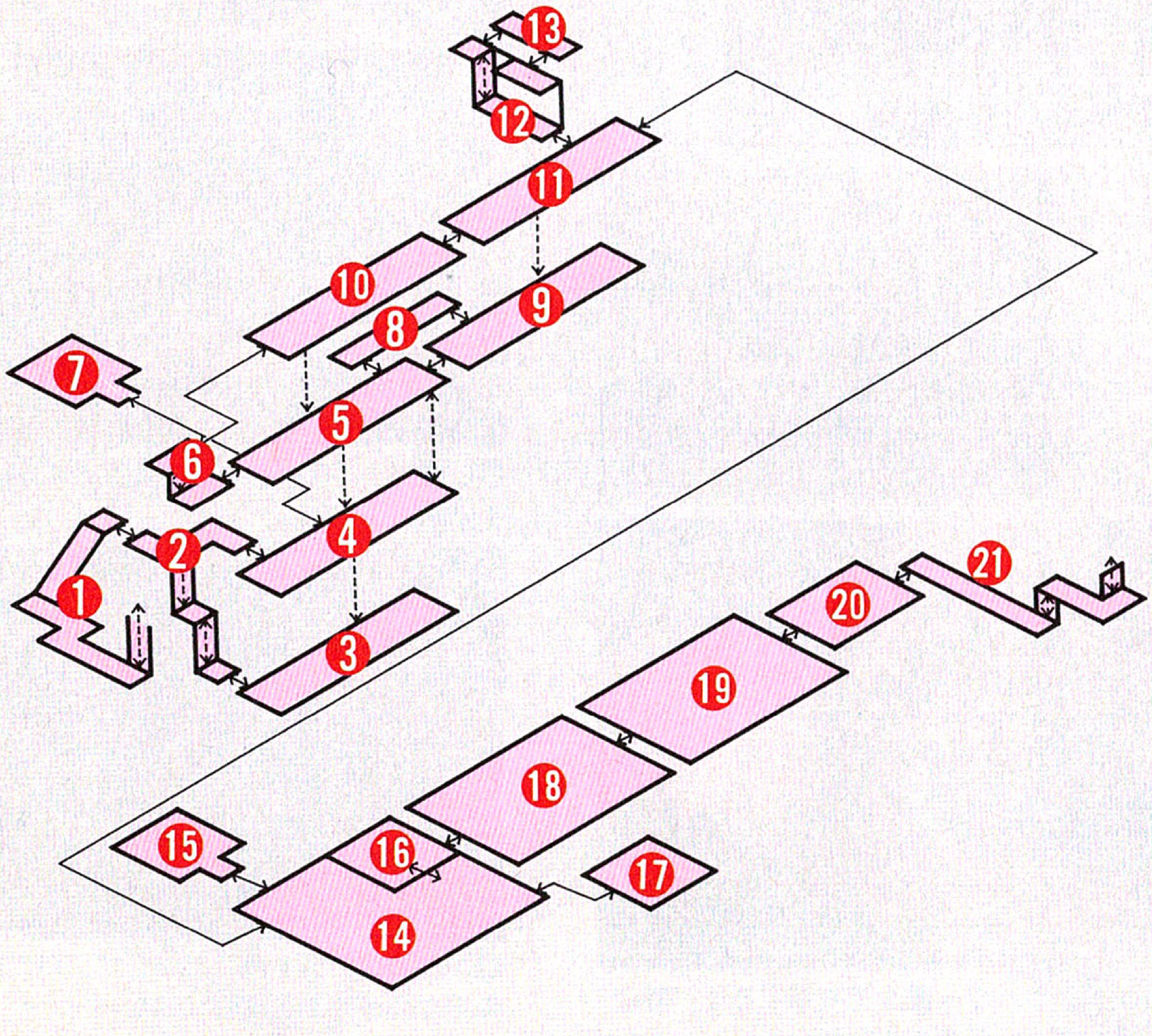

村長「宿に泊まっていた たびの人が
この下にある 古だいのどうくつの
はなしをすると いきなりさくを

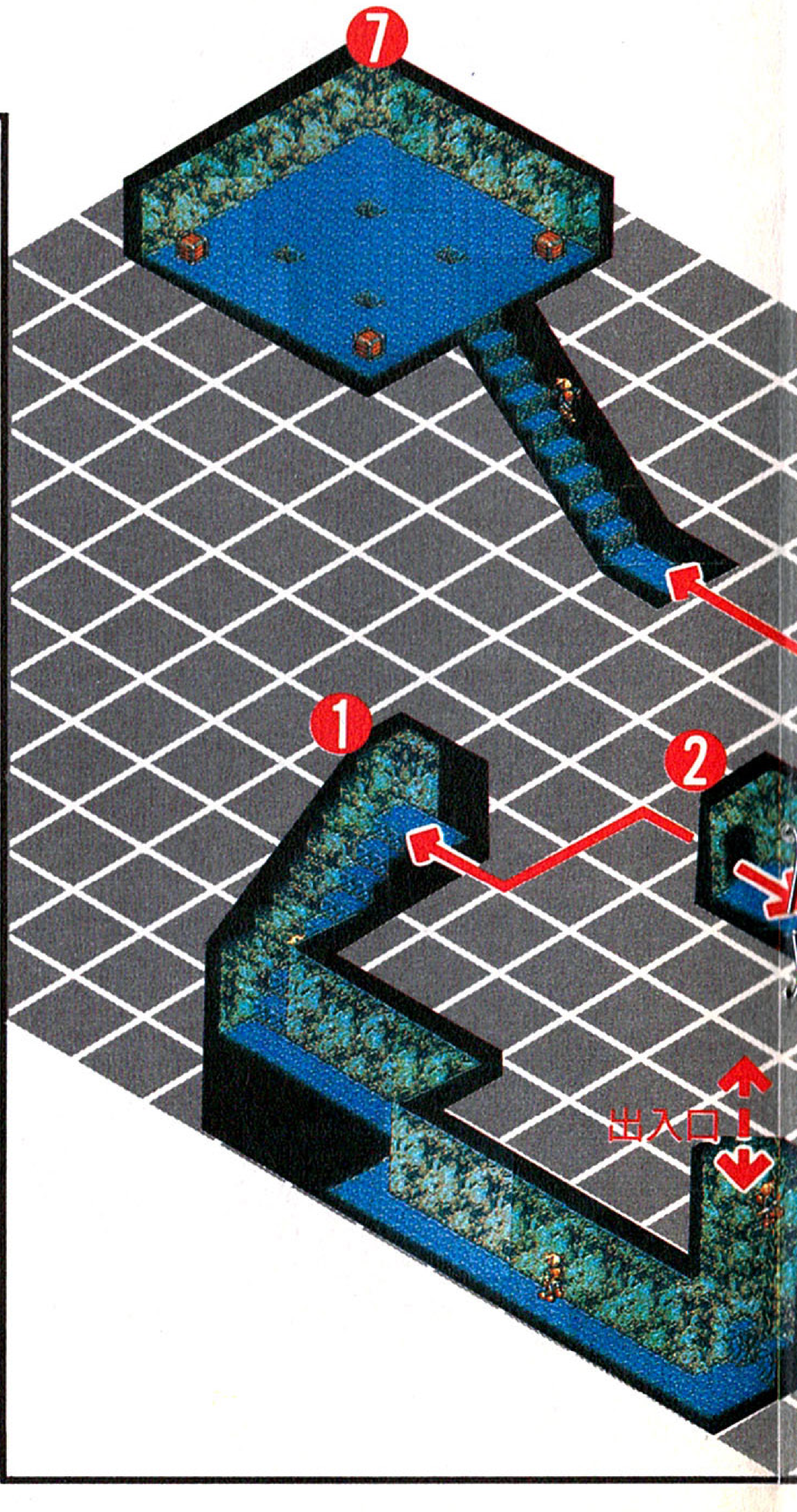
⬆宿屋にいたモリオが、古代洞くつへの入口をふさいでいた柵を壊している

古代洞くつ全体図



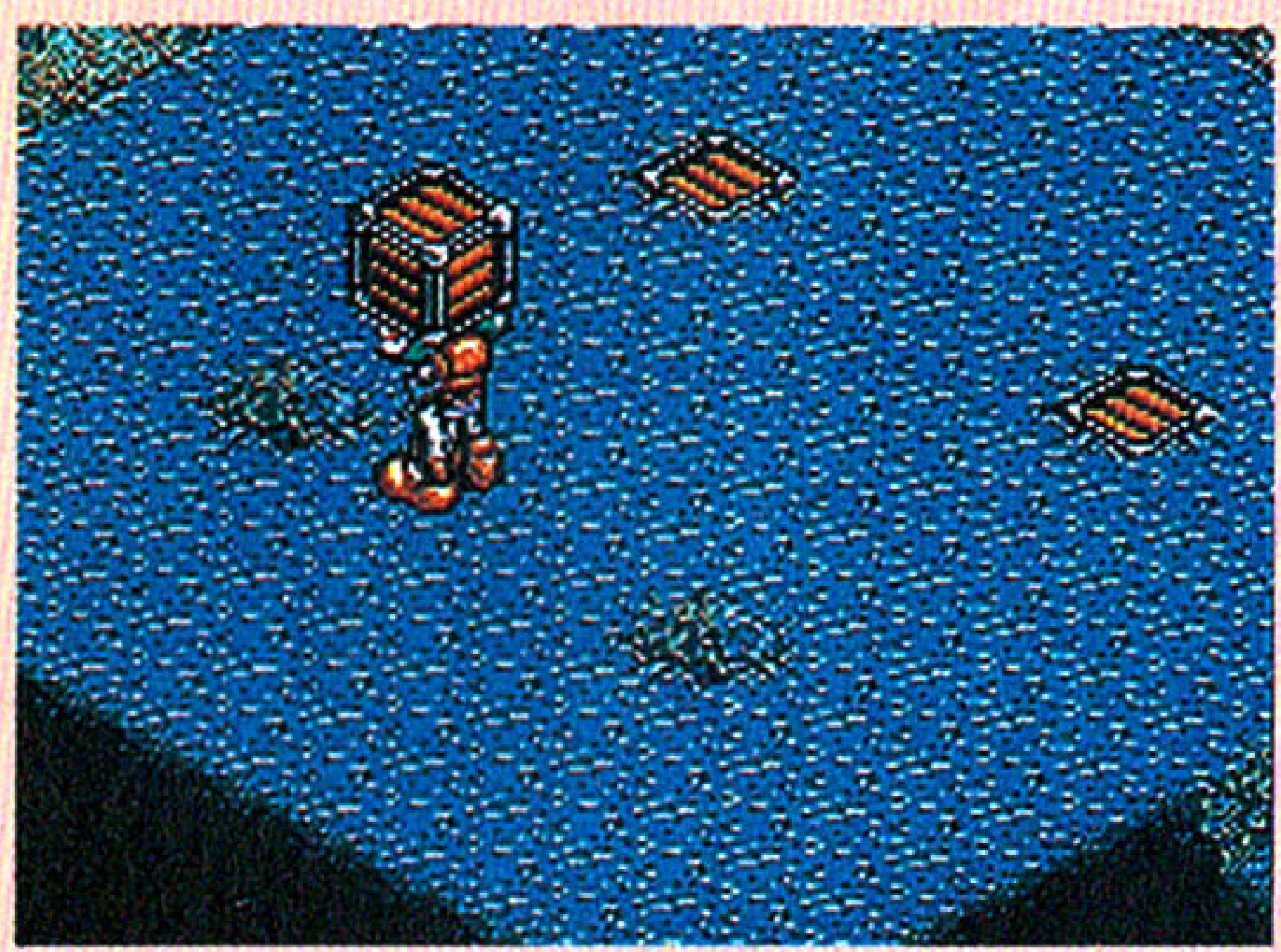
古代洞くつ見取り図



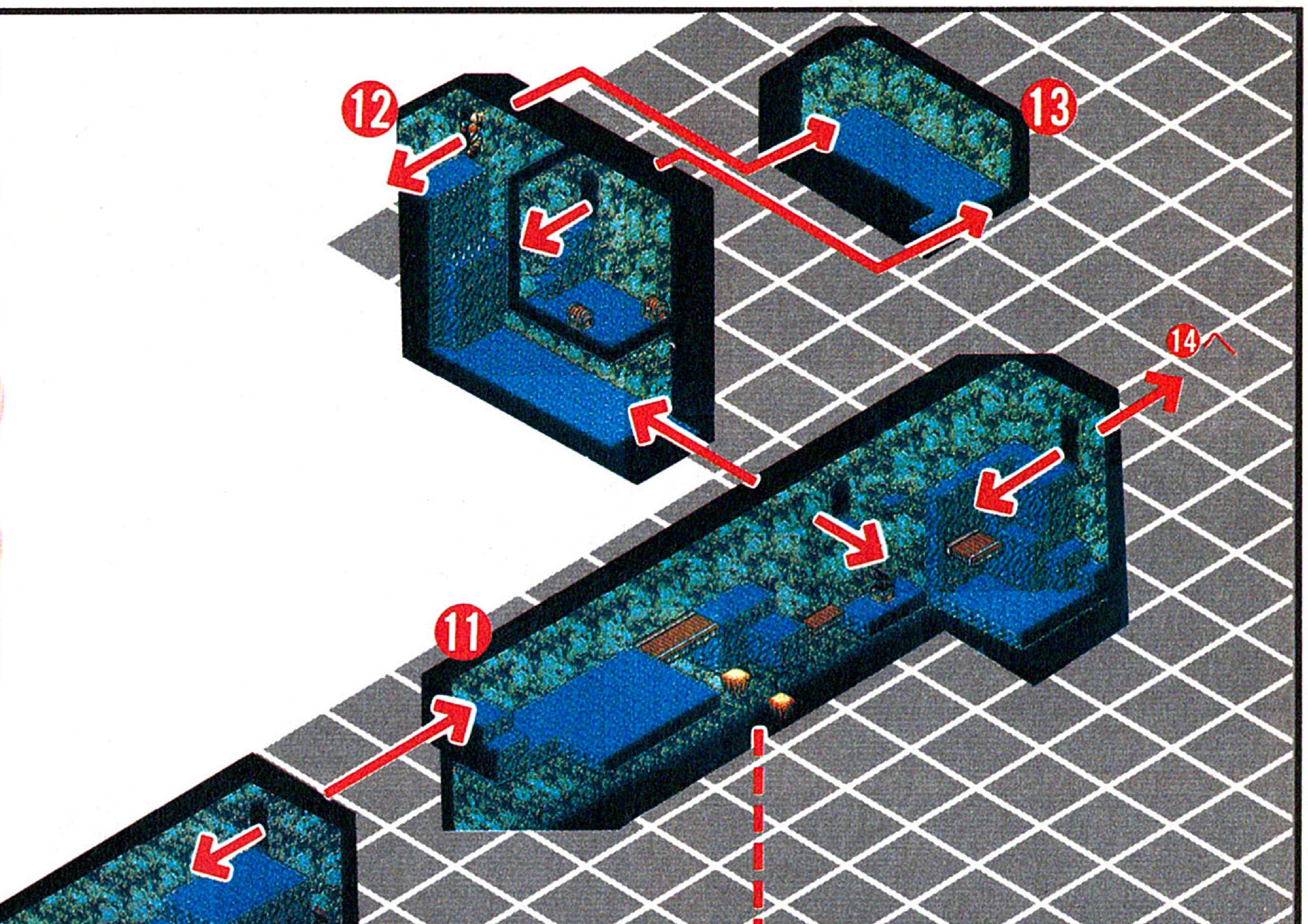


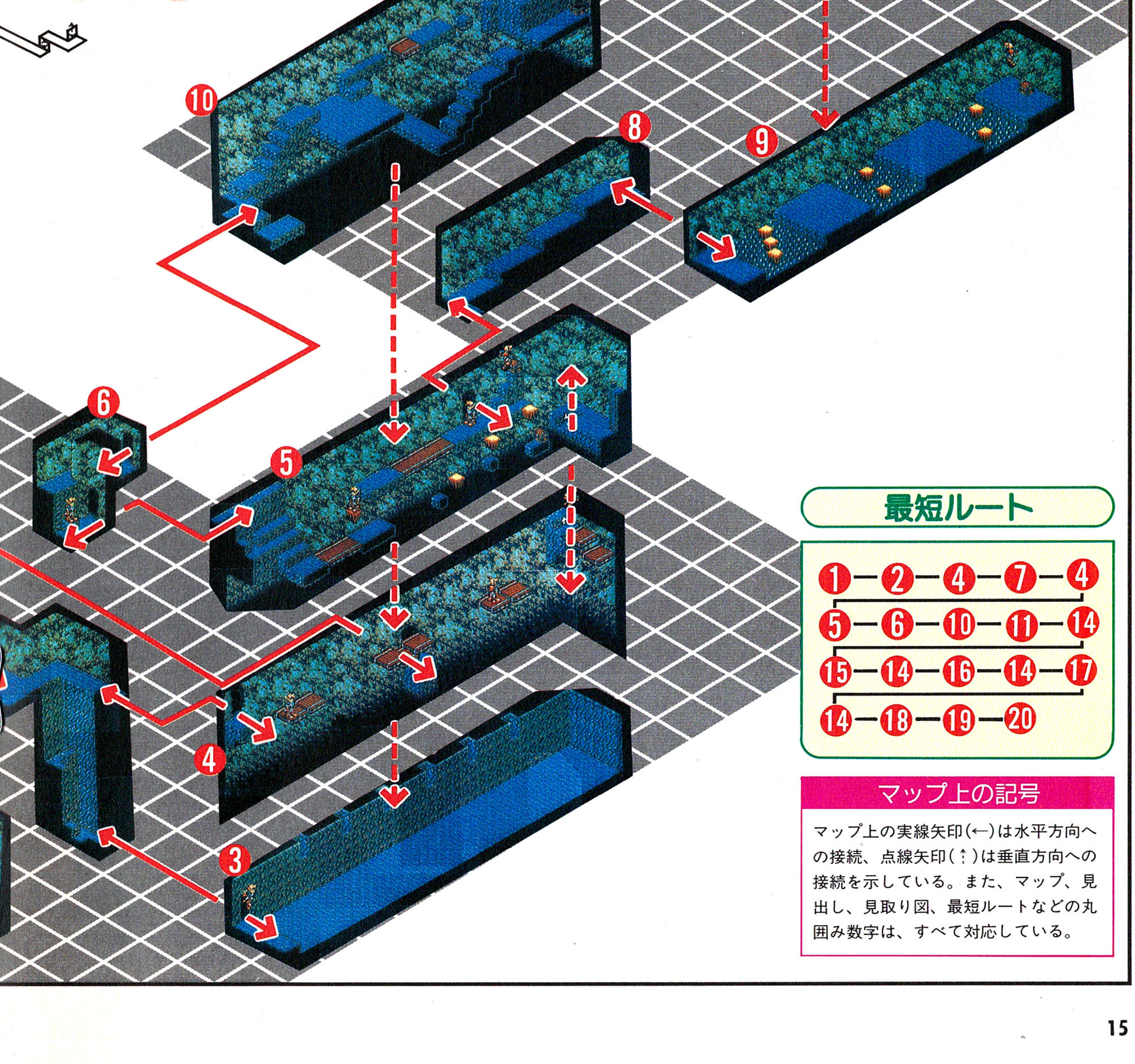
⑦4つの穴を埋める

この部屋にある4つの穴、すべてをふさぐと、迷宮のカギが入った宝箱が出現する。しかし、穴を埋めるために用意された箱は、3つしかない。とりあえず、箱で穴を3つ埋めてから、何が部屋に残っているのかを考えてみること。



⬆まずは、穴に箱を埋めていこう





最短ルート

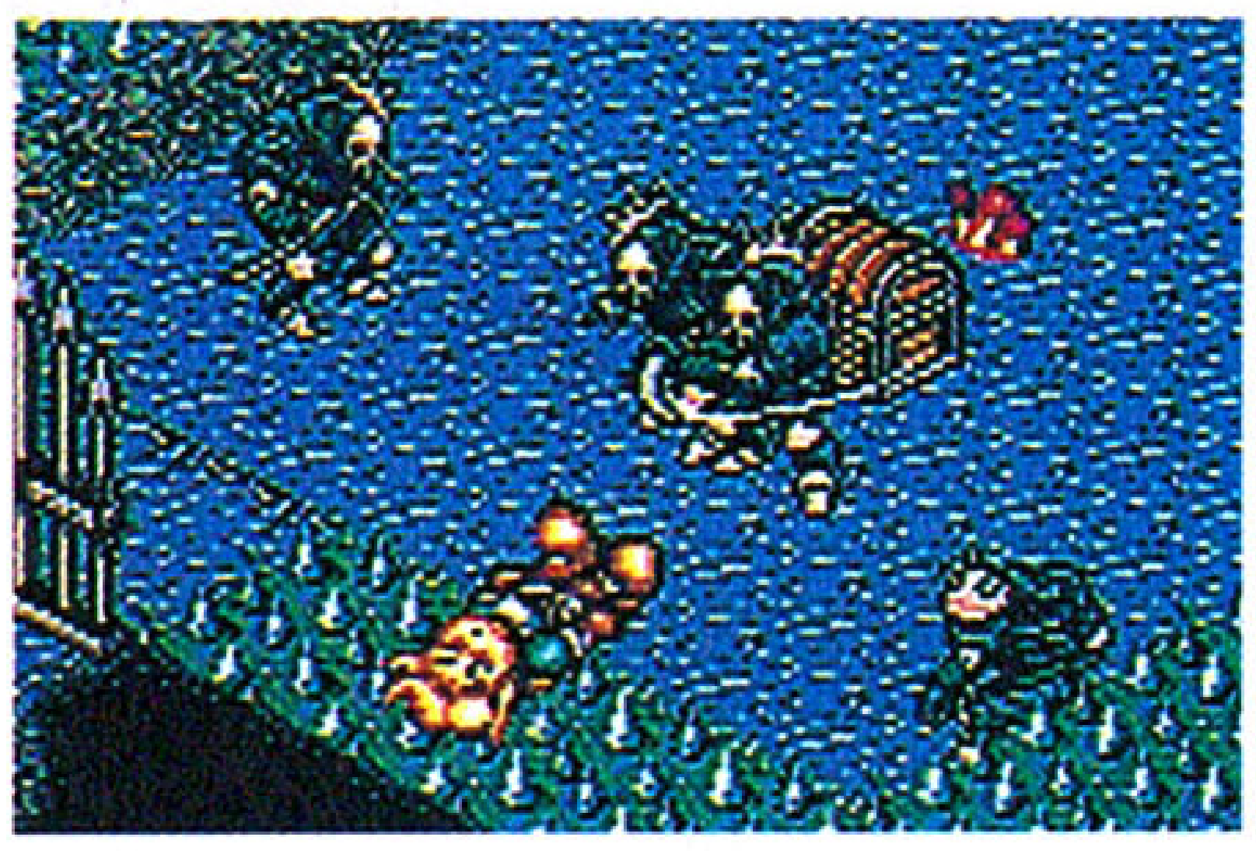
①—②—④—⑦—④
⑤—⑥—⑩—⑪—⑭
⑮—⑭—⑯—⑭—⑰
⑭—⑱—⑲—⑳

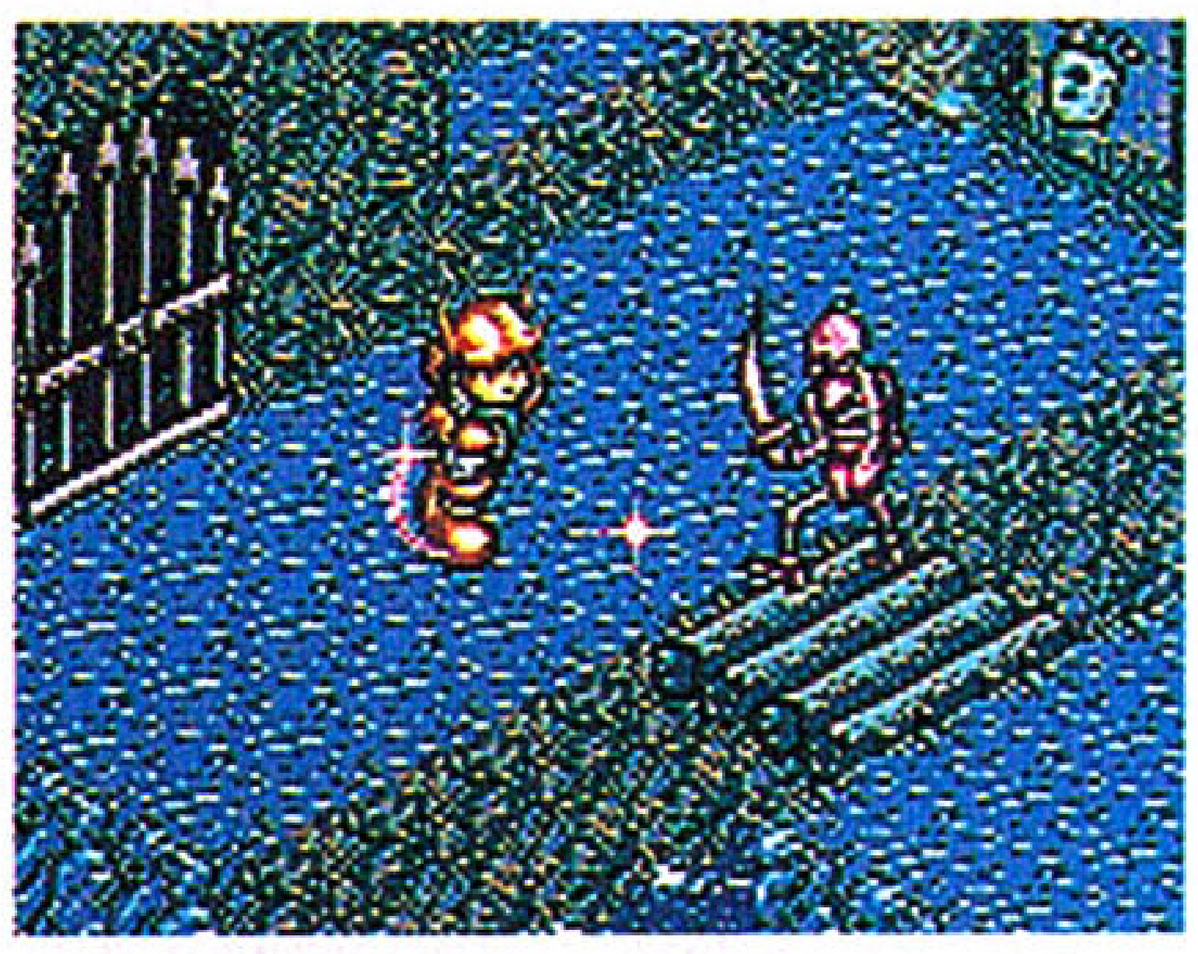
マップ上の記号

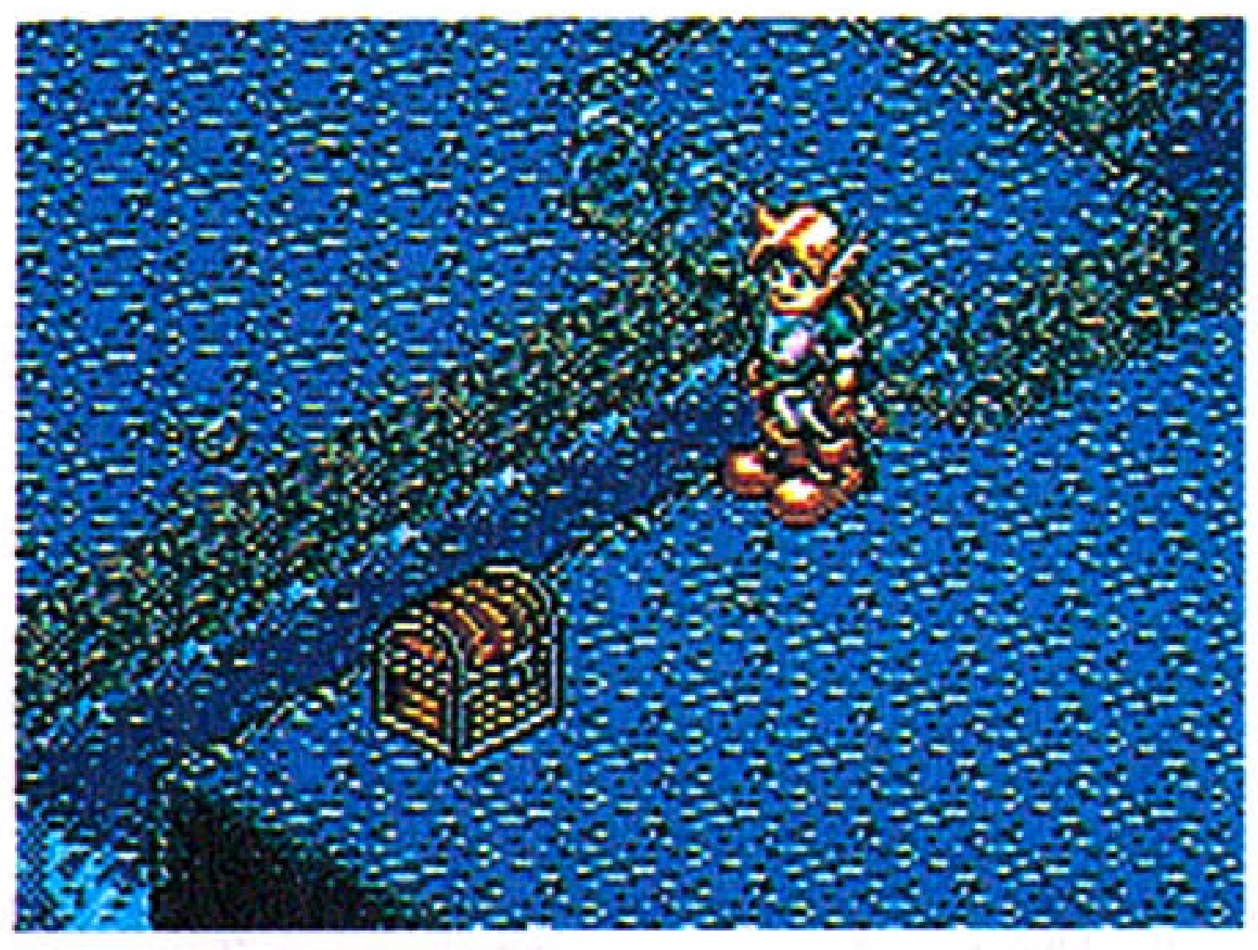
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇡)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

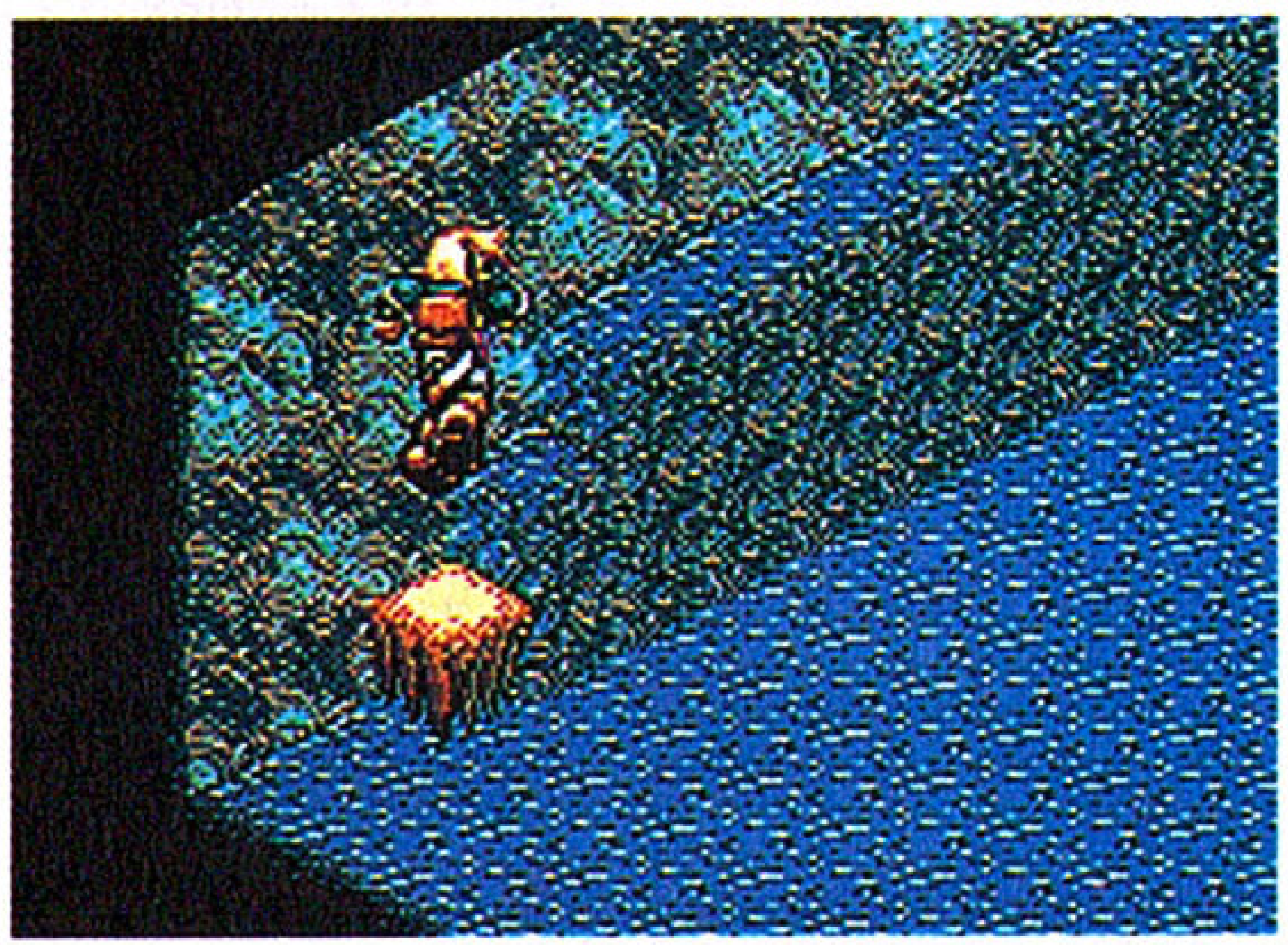
古代洞くつ その2

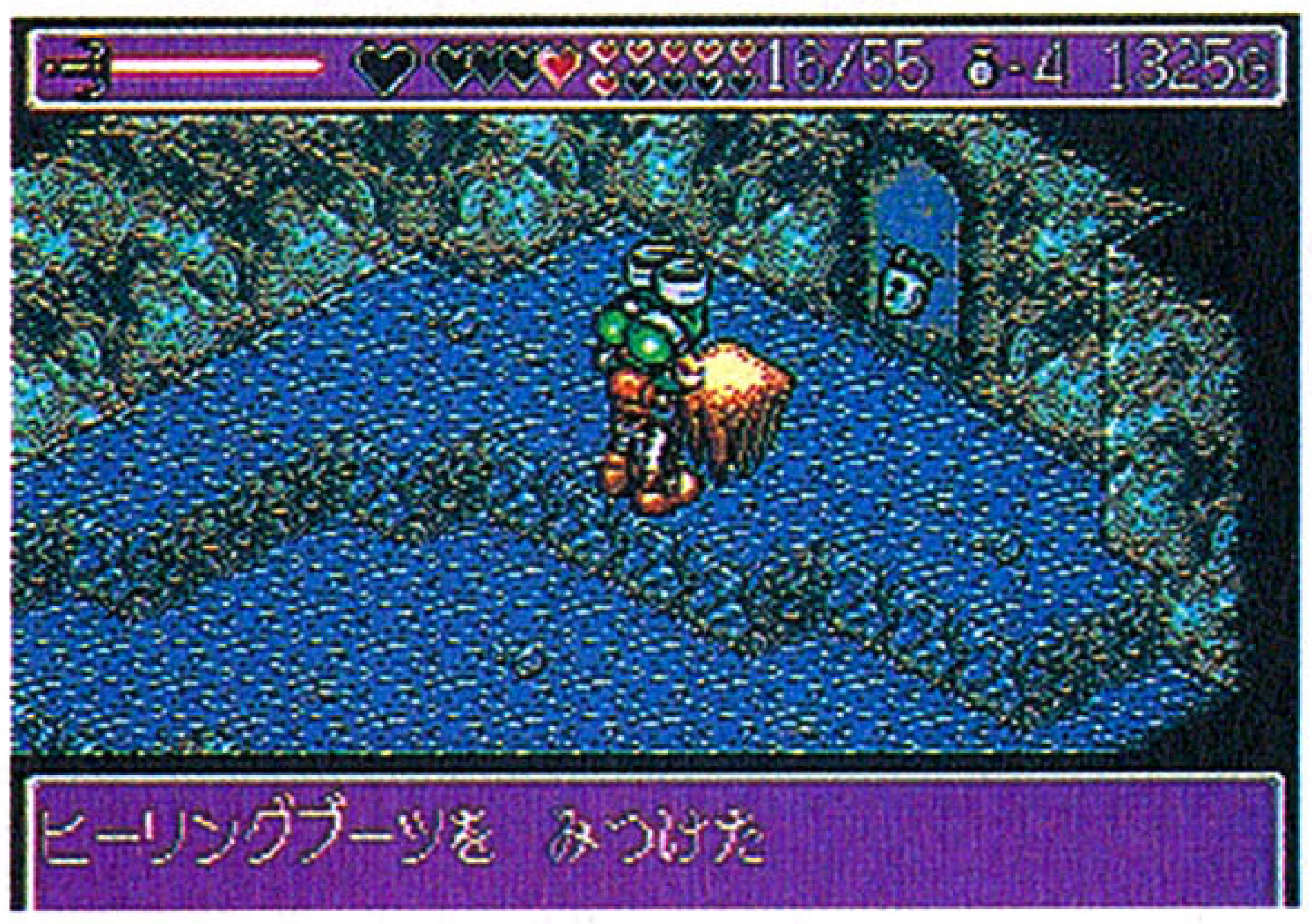
⑭の部屋には5つの出入口がある。そのうちの1つは、湖の神殿に抜ける⑱に通じている。また、3つはカギを入手するための部屋⑮、⑯、⑰に通じていて、残る1つがデステルに戻るための⑪に通じている。まず⑮、⑯、⑰の部屋でカギを全部入手すれば、何回も往復する必要がなくなる。


➡カギのある部屋には、新手の手強いモンスターがいる


⬅⑭では、モンスターを倒して扉を開き、カギを入手する


⬅⑲には宝箱が全部で4つも置かれている。中にはダールの秘薬も…

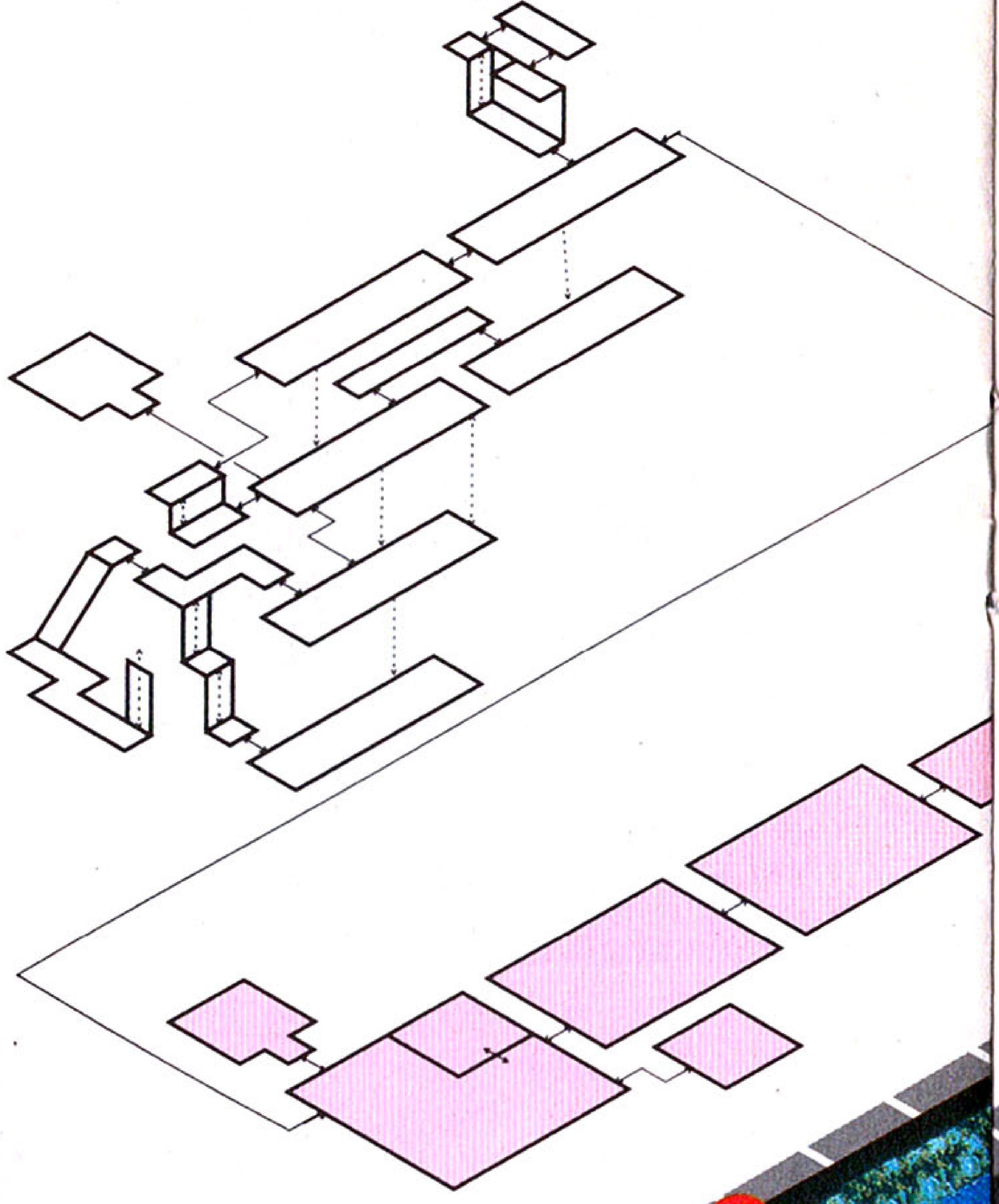

⬆部屋⑯。モンスターをすべて倒すと足場が現れて、カギを入手できる

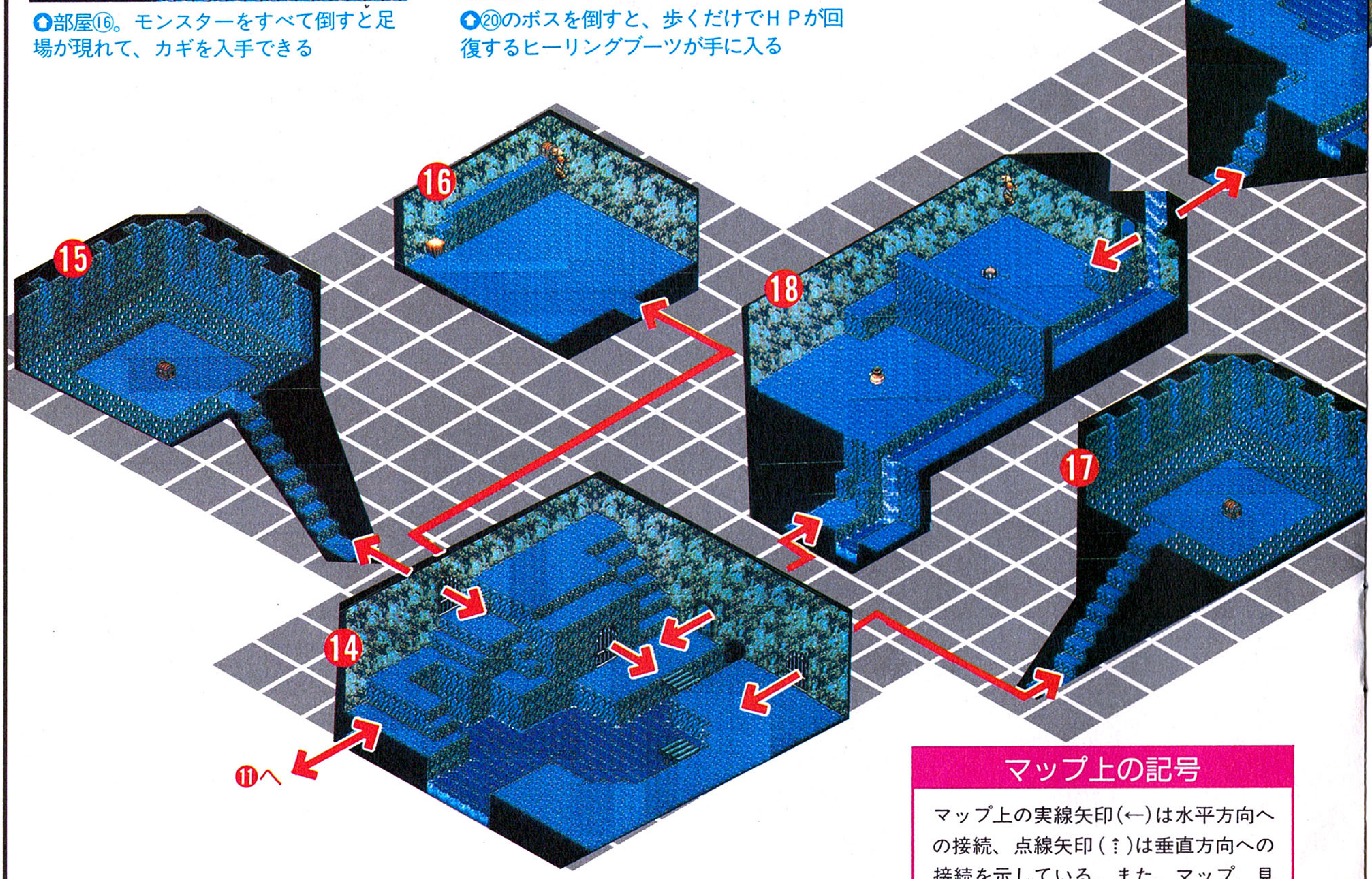

16/55 δ-4 1325G

ヒーリングブーツを　みつけた

⬆⑳のボスを倒すと、歩くだけでＨＰが回復するヒーリングブーツが手に入る

古代洞くつ全体図



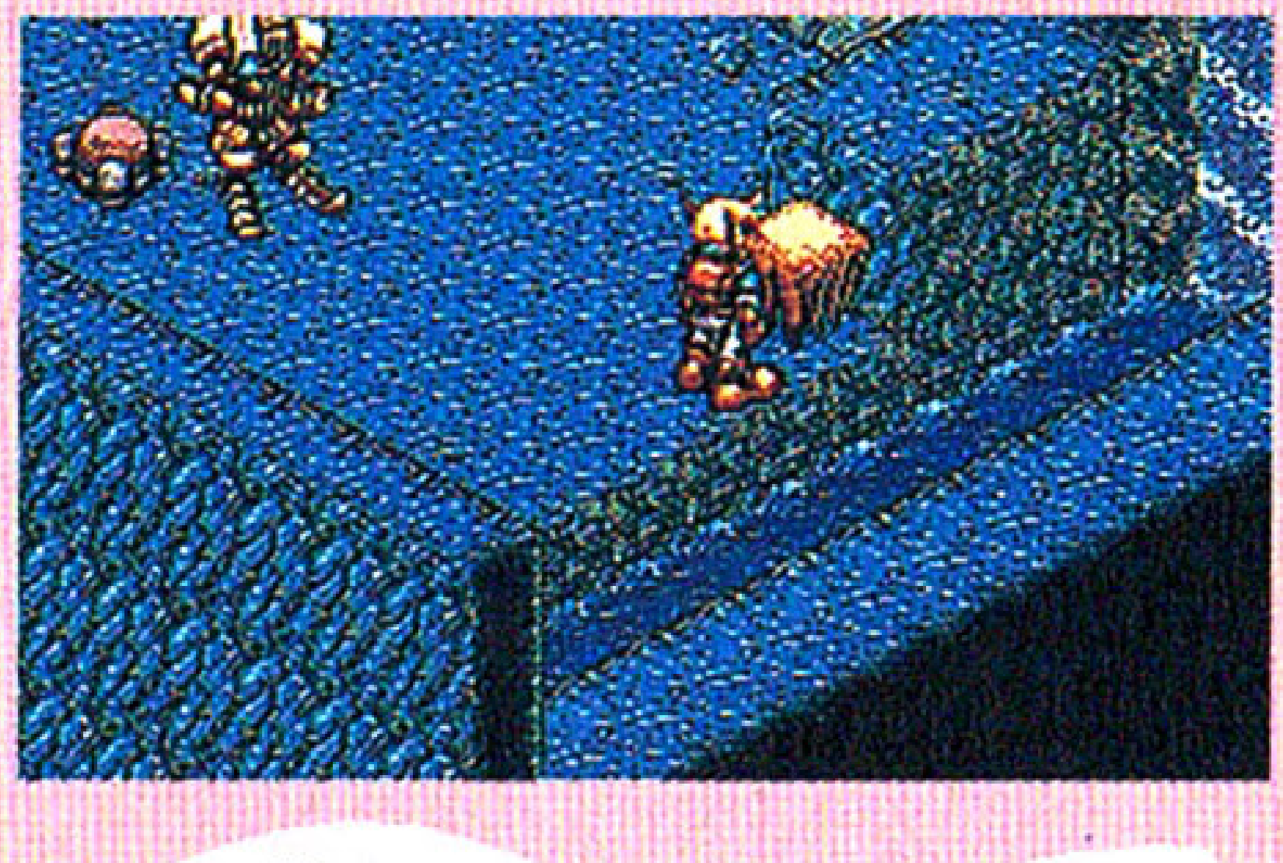


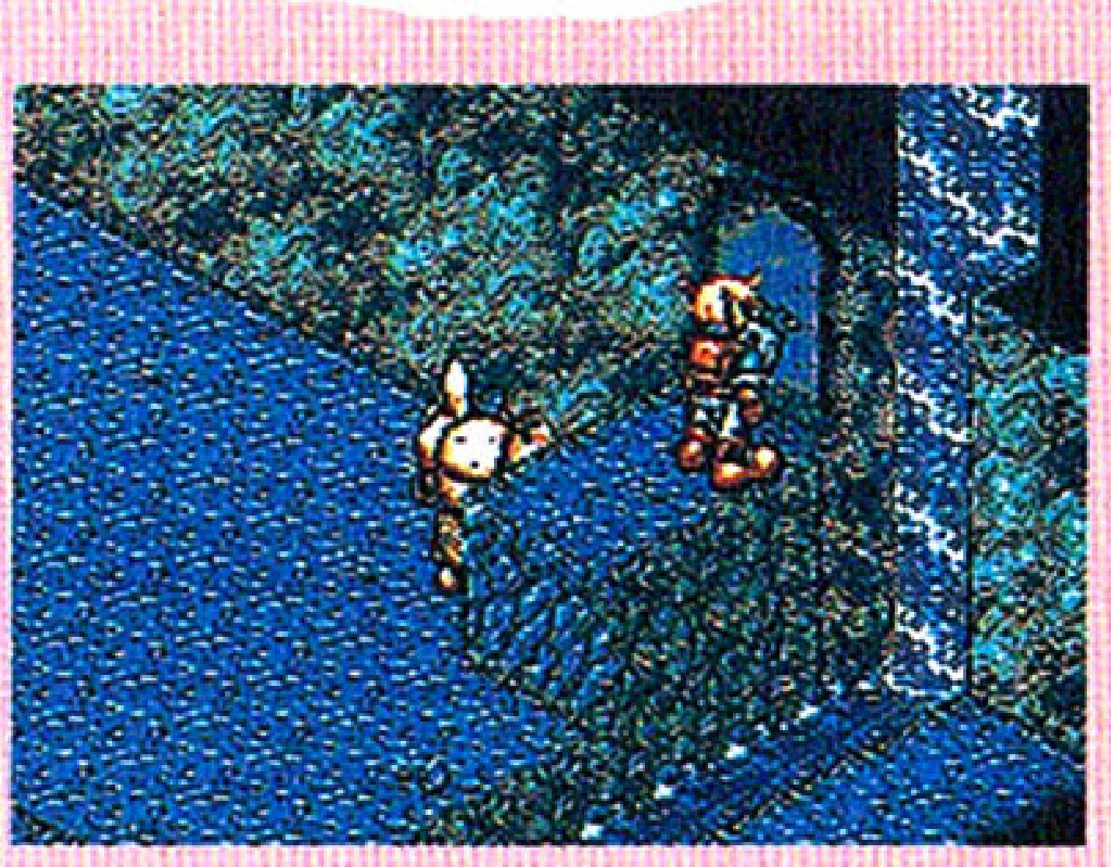
マップ上の記号

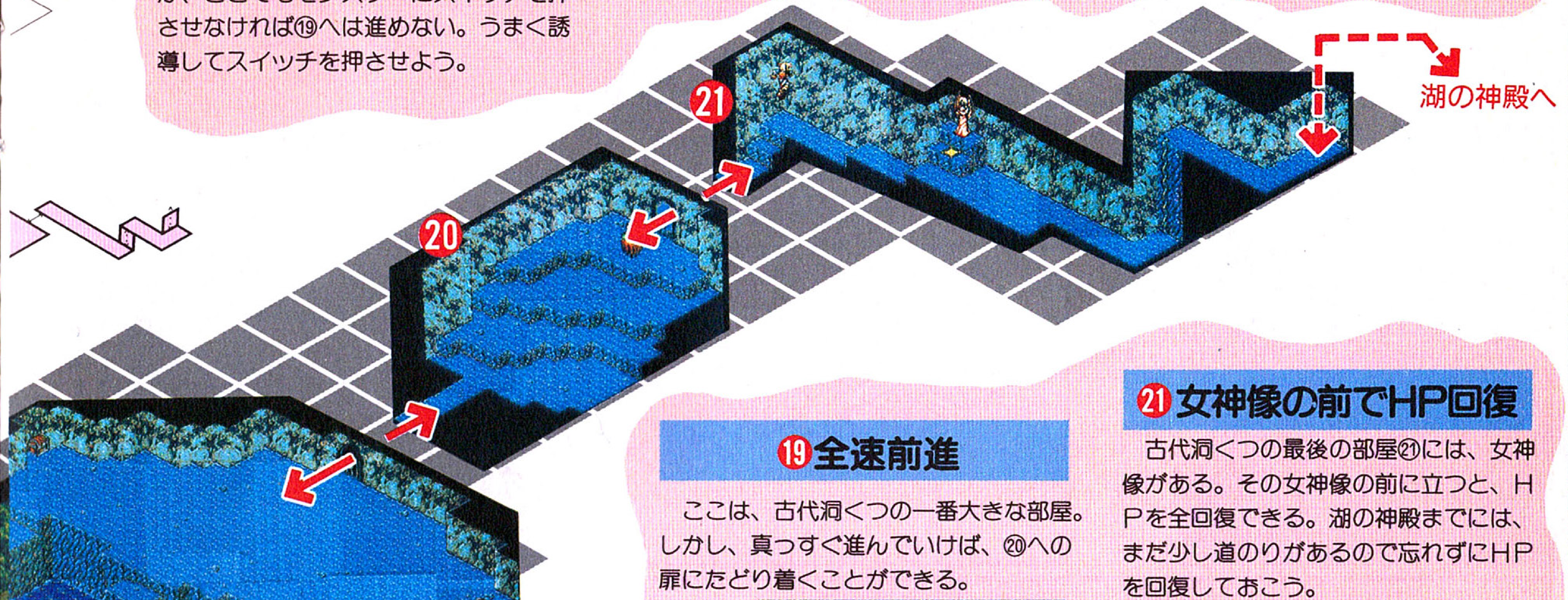
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇡)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

⑱敵を誘導する

この部屋は、中央の壁で2つに区切られている。ここで手前の部屋にいるモンスターを、すべて倒してはいけない。沼地の神殿にも同じような仕掛けがあったが、ここでもモンスターにスイッチを押させなければ⑲へは進めない。うまく誘導してスイッチを押させよう。


モンスターをスイッチのところに誘導。そして、ここで待機


足場に乗ってジャンプすれば、この通り登れる



⑲全速前進

ここは、古代洞くつの一番大きな部屋。しかし、真っすぐ進んでいけば、⑳への扉にたどり着くことができる。

入口から真っすぐ前進したところに、次の部屋への扉がある

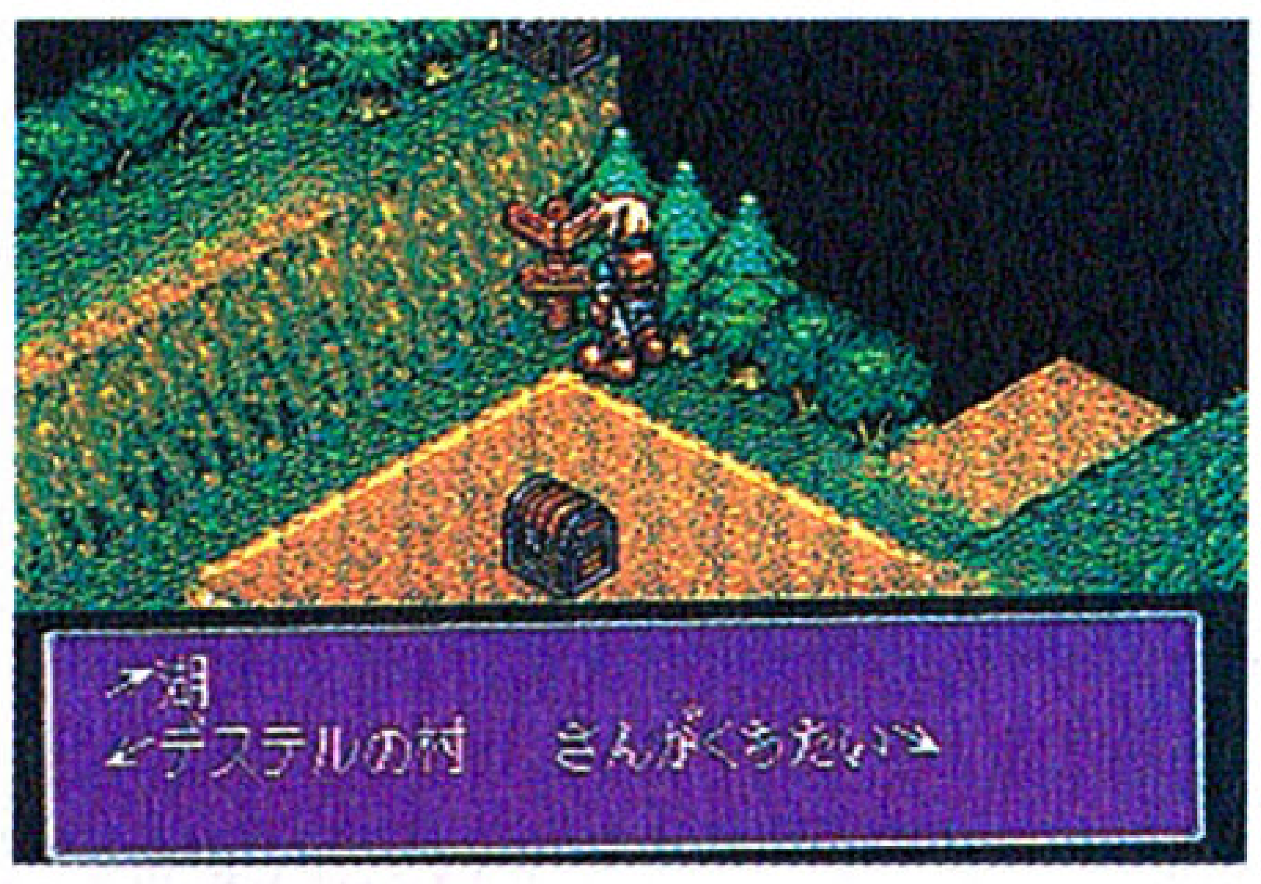
㉑女神像の前でHP回復

古代洞くつの最後の部屋㉑には、女神像がある。その女神像の前に立つと、HPを全回復できる。湖の神殿までには、まだ少し道のりがあるので忘れずにHPを回復しておこう。

女神像の前に立つと画面が光って、HPが満タンになる

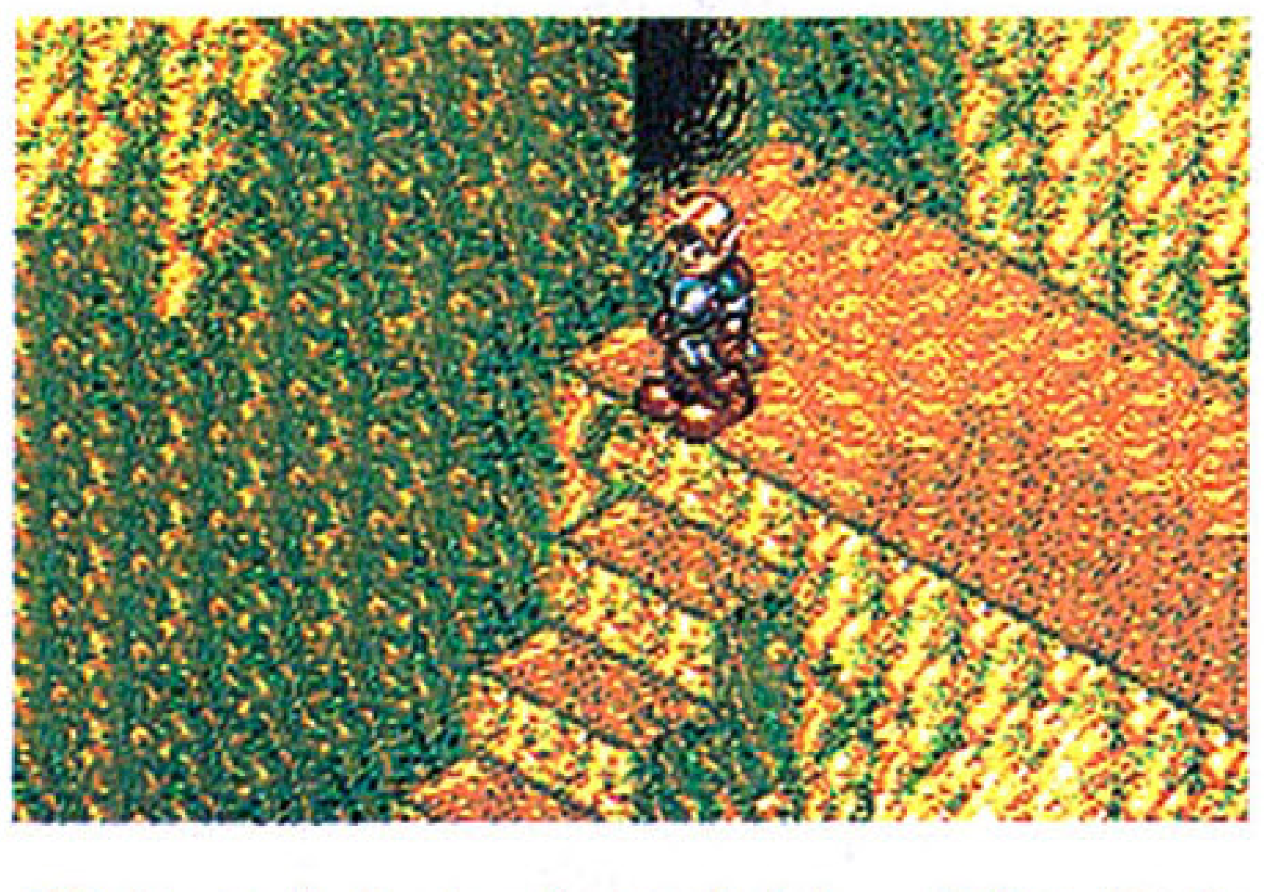
湖の神殿に向かって進め

湖の神殿に行く途中、デステルに通じるトレントの木や、ドワーフの道具屋に行ける脇道がある。エケエケの実やダールの秘薬を補充したい場合は、この道を利用しよう。


↗湖
↙デステルの村　さんがくちたい↘

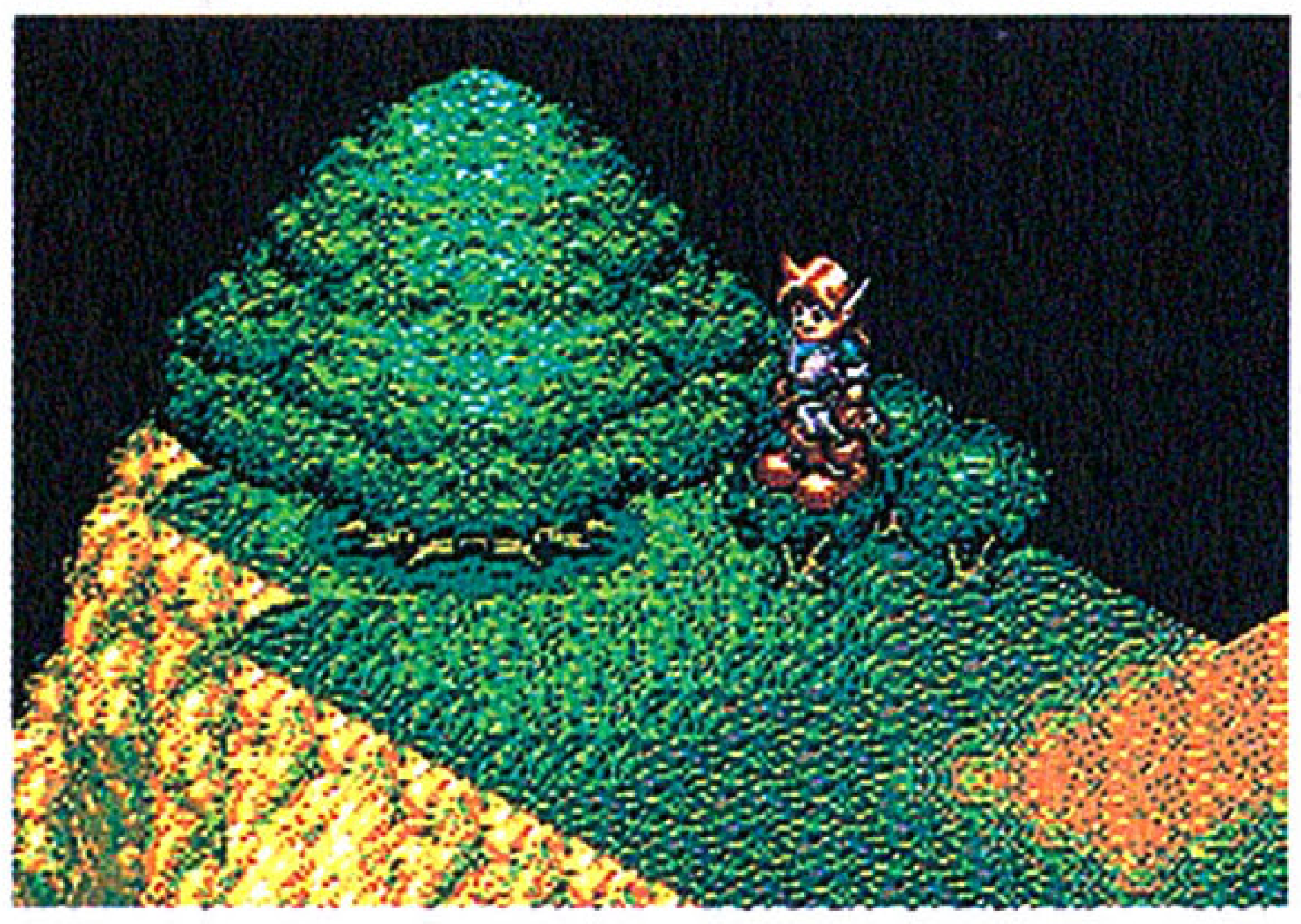
湖、デステルの村、山岳地帯の三叉路。山岳地帯はまだ行けない

古代洞くつから出たところ。湖の神殿はこの先にある


ここを降りると、トレントの木や道具屋に行ける

モンスターの種類も新しくなって、手強くなっている

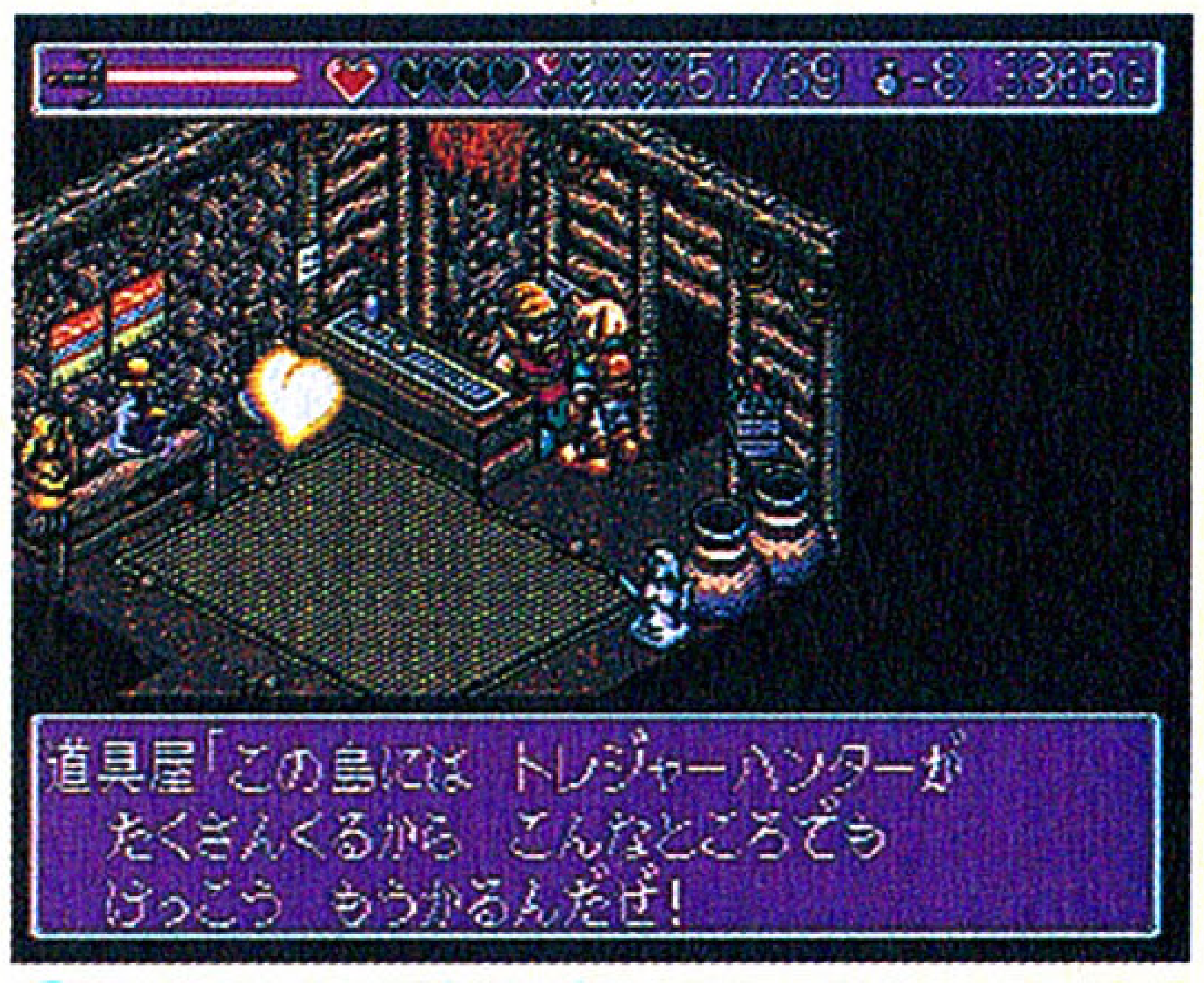
このトレントの木は、デステルの村の近くのトレントの木に通じている



ドワーフの道具屋

湖の神殿に入る前に、ここでエケエケの実などを補充していこう。この店は、デステル村の親切ドワーフの店の弟、欲張りドワーフが経営している。

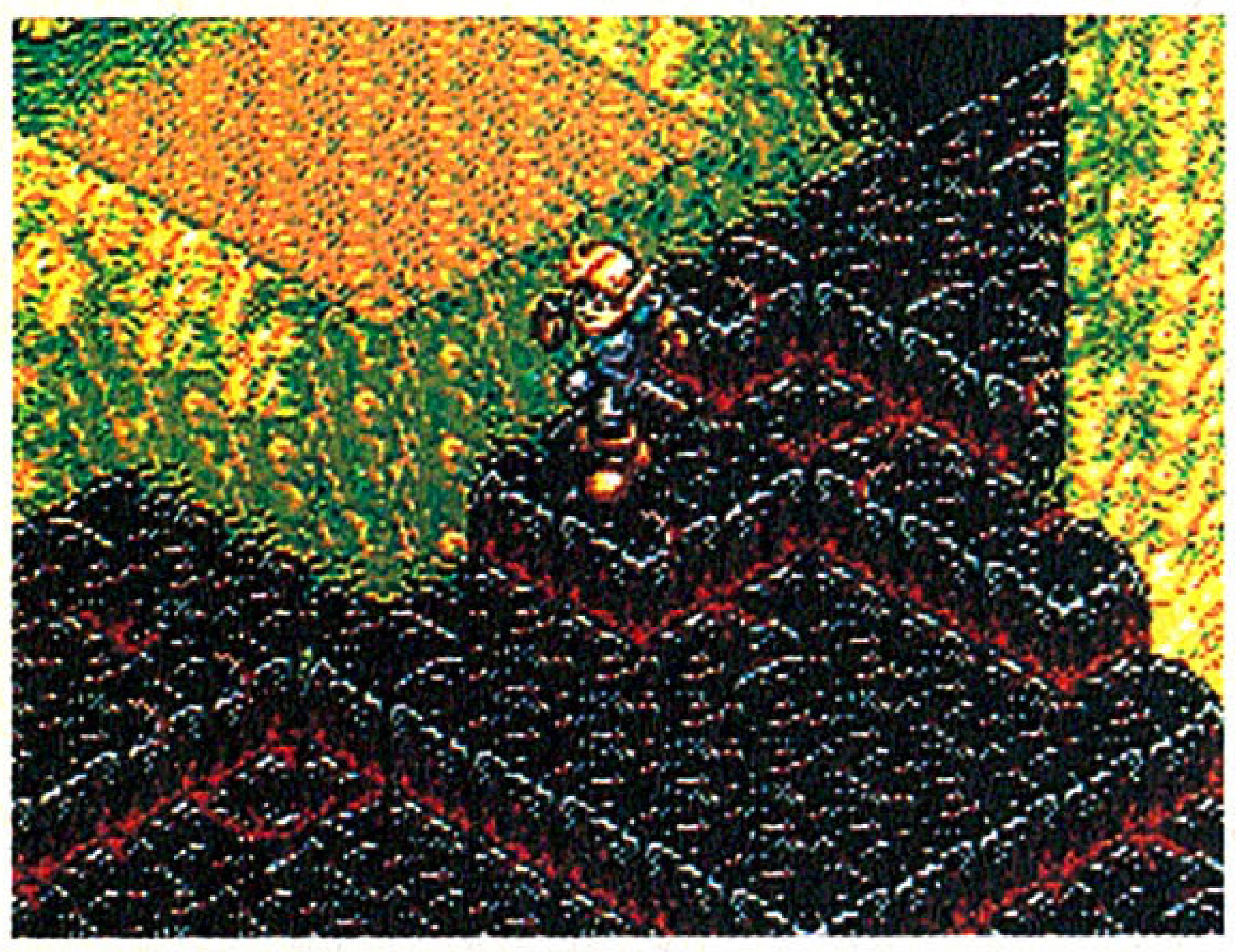
ここがドワーフの道具屋の入口。上から飛び降りても行ける


道具屋「この島には　トレジャーハンターが
たくさんくるから　こんなところでも
けっこう　もうかるんだぜ!

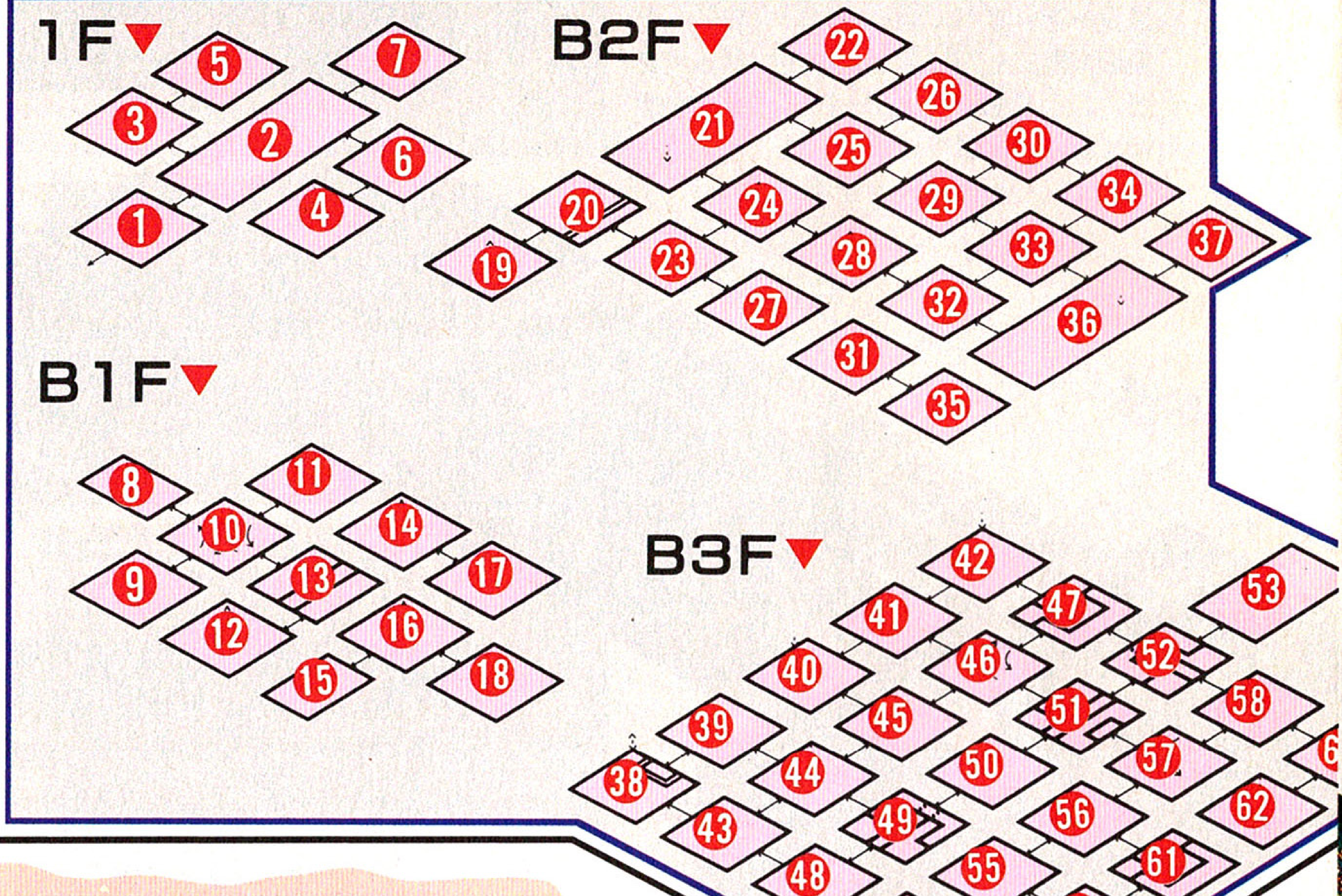
エケエケの実は売っていない。それにしても値段が高い

複雑な仕掛けを乗り越えて公爵を追い詰めろ!

ここでの目的は先に神殿に進入した公爵の後を追い、5つ目のジュエル入手を阻止すること。この湖の神殿はとても広大で、最短ルートを通っても百近くの工程を踏まなければ、公爵のいる神殿最深部にはたどり着くことはできない。この神殿の内部に入るには入口のほこらにある女神像の前で、ガイアの像を使って仕掛けを作動させる必要がある。すると溶岩が流れ、湖を渡れるようになるのだ。


◎女神像の前でガイアの像を使うと神殿への道ができる

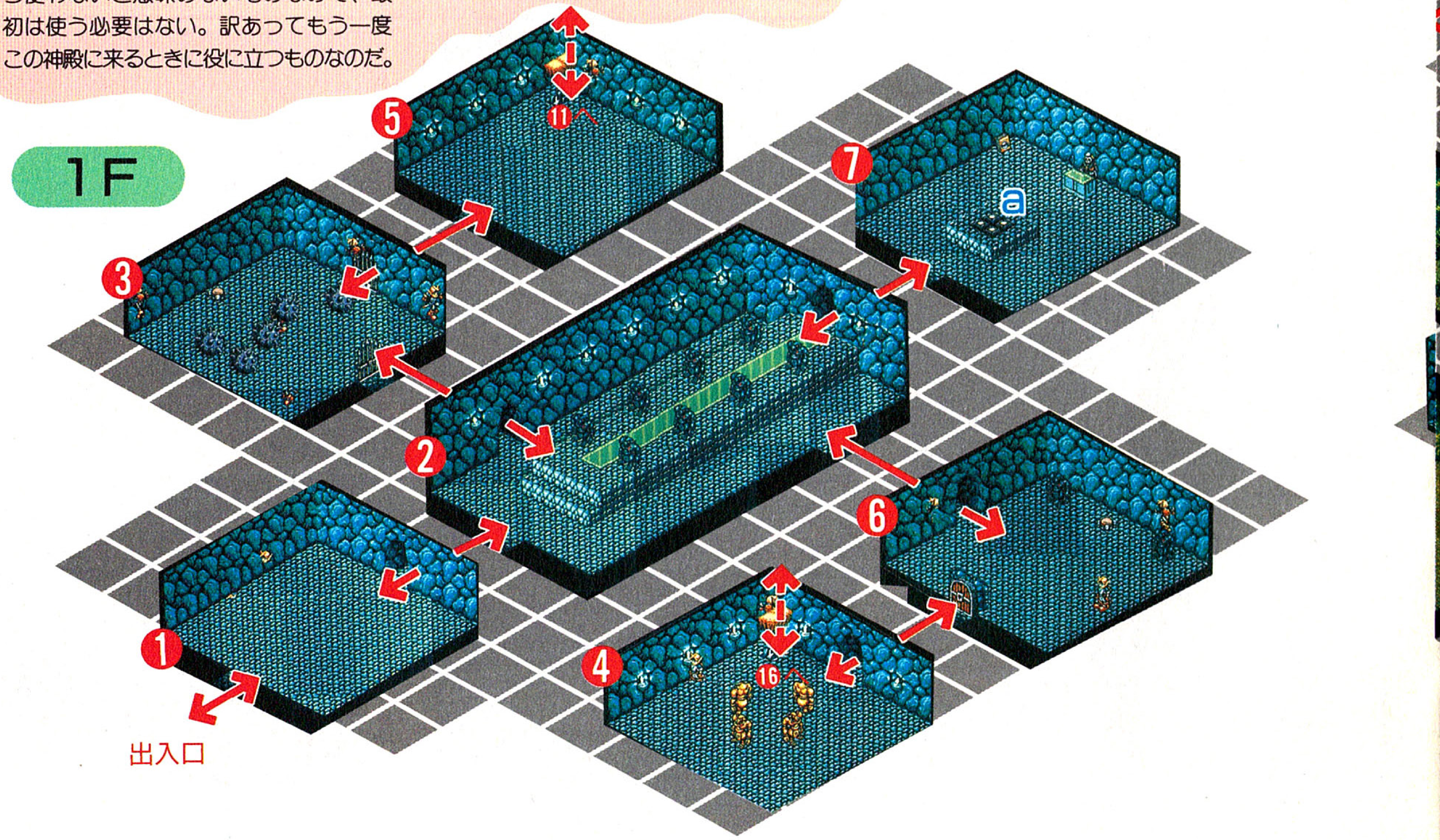
湖の神殿全体図


1F▼
⑤
⑦
③
②
⑥
①
④
B2F▼
㉒
㉖
㉑
㉕
㉚
⑳
㉔
㉙
㉞
⑲
㉓
㉘
㉝
㊲
㉗
㉜
㊱
㉛
㉟
B1F▼
⑧
⑪
⑩
⑭
⑨
⑬
⑰
⑫
⑯
⑮
⑱
B3F▼
㊷
(53)
㊶
㊼
㊵
㊻
(52)
(58)
㊴
㊺
(51)
(57)
㊳
㊹
㊿
(56)
(62)
㊸
㊾
(55)
(61)
㊽
(54)
(60)
(59)

⑦ここでセーブしておこう

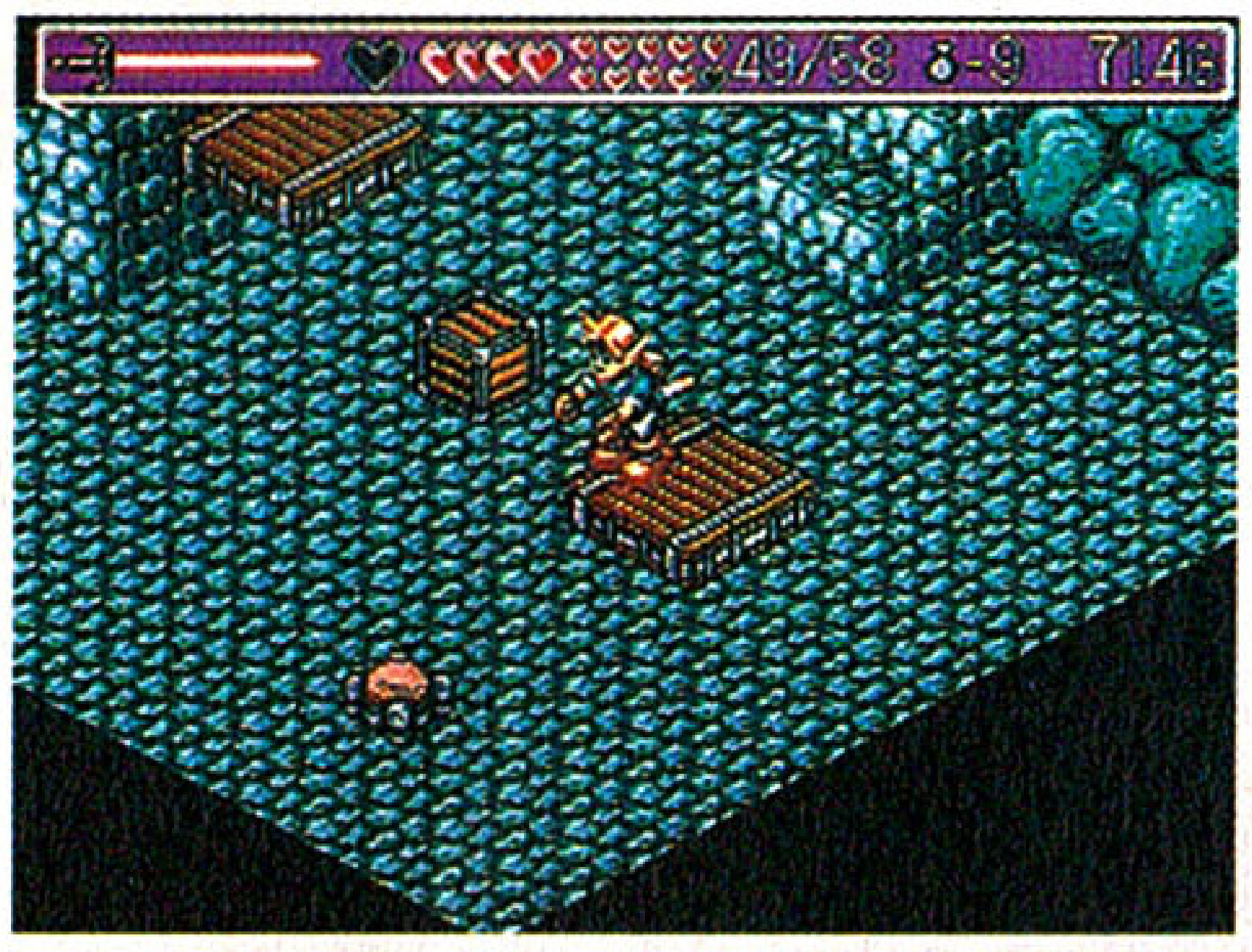
ここにはミイラ神父がいてセーブができる。さらにワープ地点があり、B3Fの(62)まで一瞬にして行くことができる。しかし、これはちゃんと手順を踏んでから使わないと意味のないものなので、最初は使う必要はない。訳あってもう一度この神殿に来るときに役に立つものなのだ。

◎神殿に入ったらとりあえず、ここでセーブしておこう

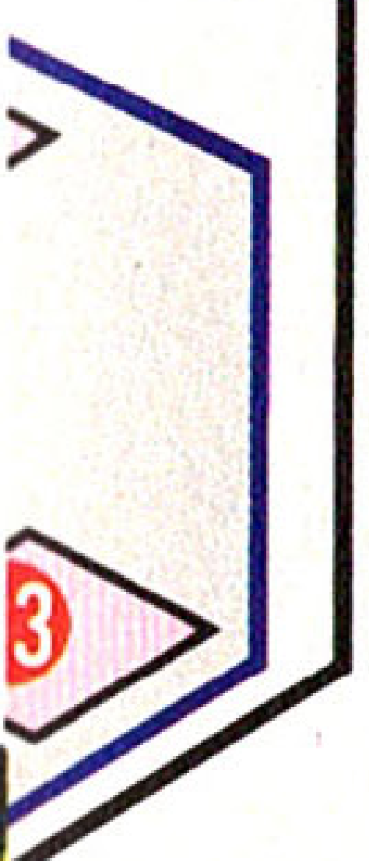

1F
⑤
⑪へ
⑦
a
③
②
⑥
①
④
⑯へ
出入口

湖の神殿　1F　B1F

この2つの階層での難関は⑨の仕掛け。この部屋には高い場所に宝箱が設置してあり、階段状の3つの足場を利用しなければ上がることはできない。しかし、2つ目の足場は離れた場所に設置してあるスイッチを押すことにより、一瞬だけ出現するようになっているので、自分で押したのでは絶対に間に合わない。1つ目の足場から部屋に用意されている箱を投げてスイッチを押し、足場を出現させたらすかさずジャンプして渡ろう。この宝箱の中身は迷宮のカギなので、ここで入手しておかないと途中で先に進めなくなる。



⇦この場所から箱を投げてスイッチを押す



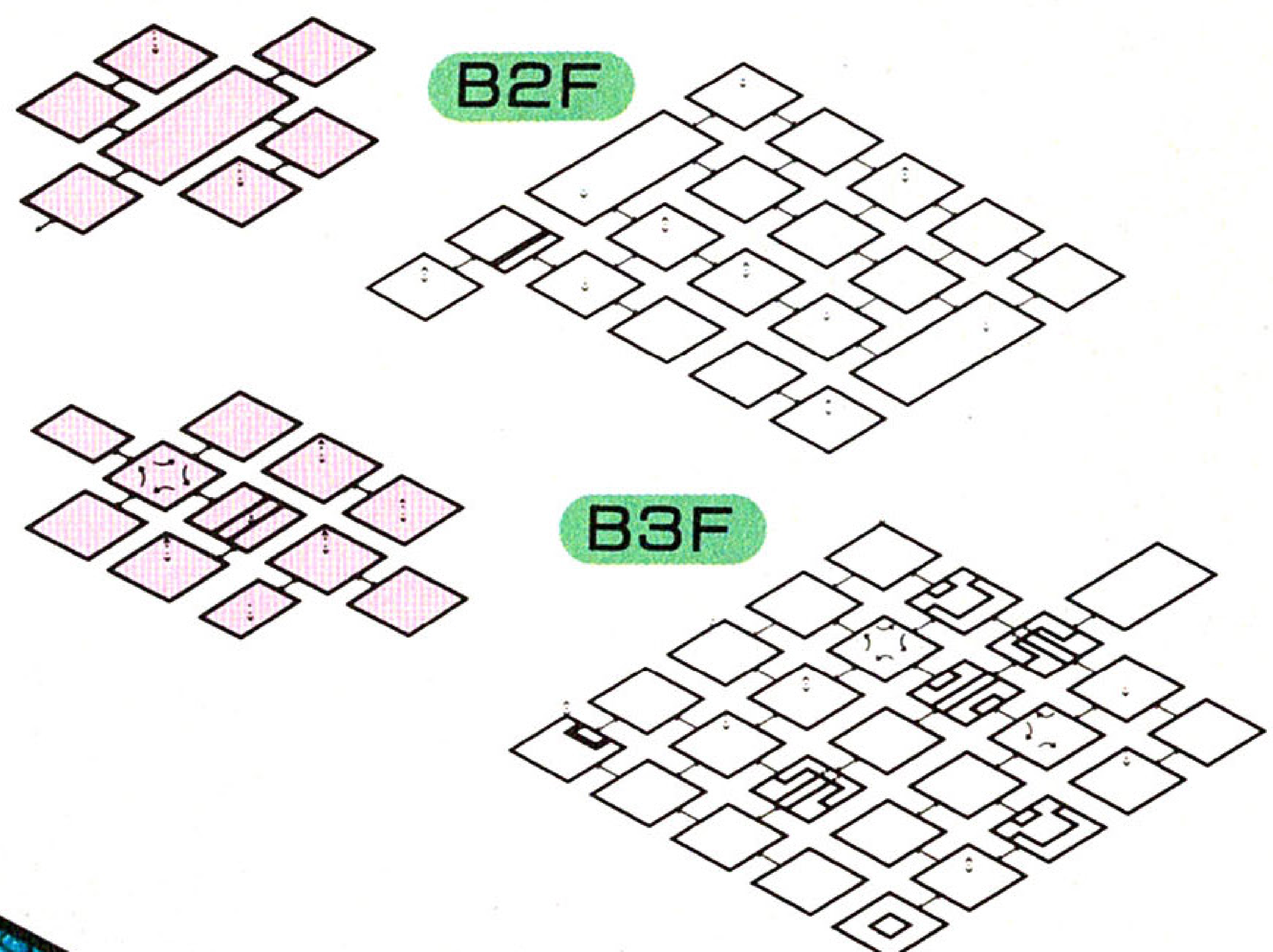
マップ上の記号

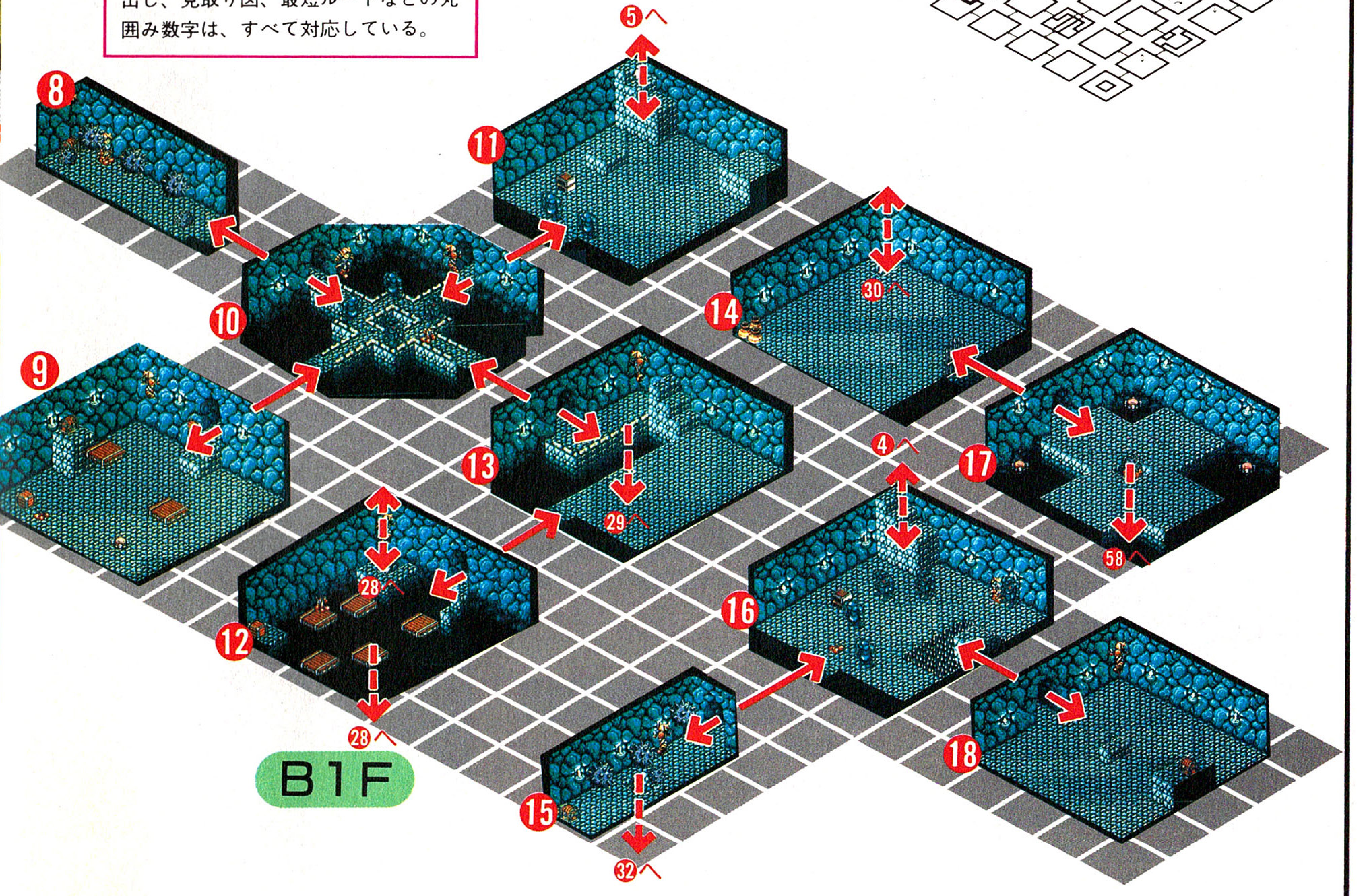
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇣)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

最短ルート

①-②-③-⑤-⑪-⑩-⑬-⑩-⑨-⑩-⑧-⑩-⑪-⑤-③-②-⑥-④-⑯-⑮-㉜-㉘-⑫-⑬-㉙-㉝-㊱-㊲-㉞-㉚-⑭-⑰-(58)-(63)-(58)-(57)-(51)-(57)-(56)-(55)-(60)-㉟-㉛-㉟-(60)-(59)-(60)-(61)-(60)-(55)-(56)-(57)-(62)-(63)-(58)-(52)-㊼-㊻-(51)-㊻-㊺-㉔-㉑-㉕-㉖-㉒-㊷-㊼-㊷-㊶-㊵-㊺-㉔-㉓-㉗-㉓-㊹-㊴-㊳-㊴-㊹-㊸-㊳-⑲-⑳-⑲-㊳-㊸-㊽-㊾-㊿-(51)-(52)-(53)

湖の神殿全体図

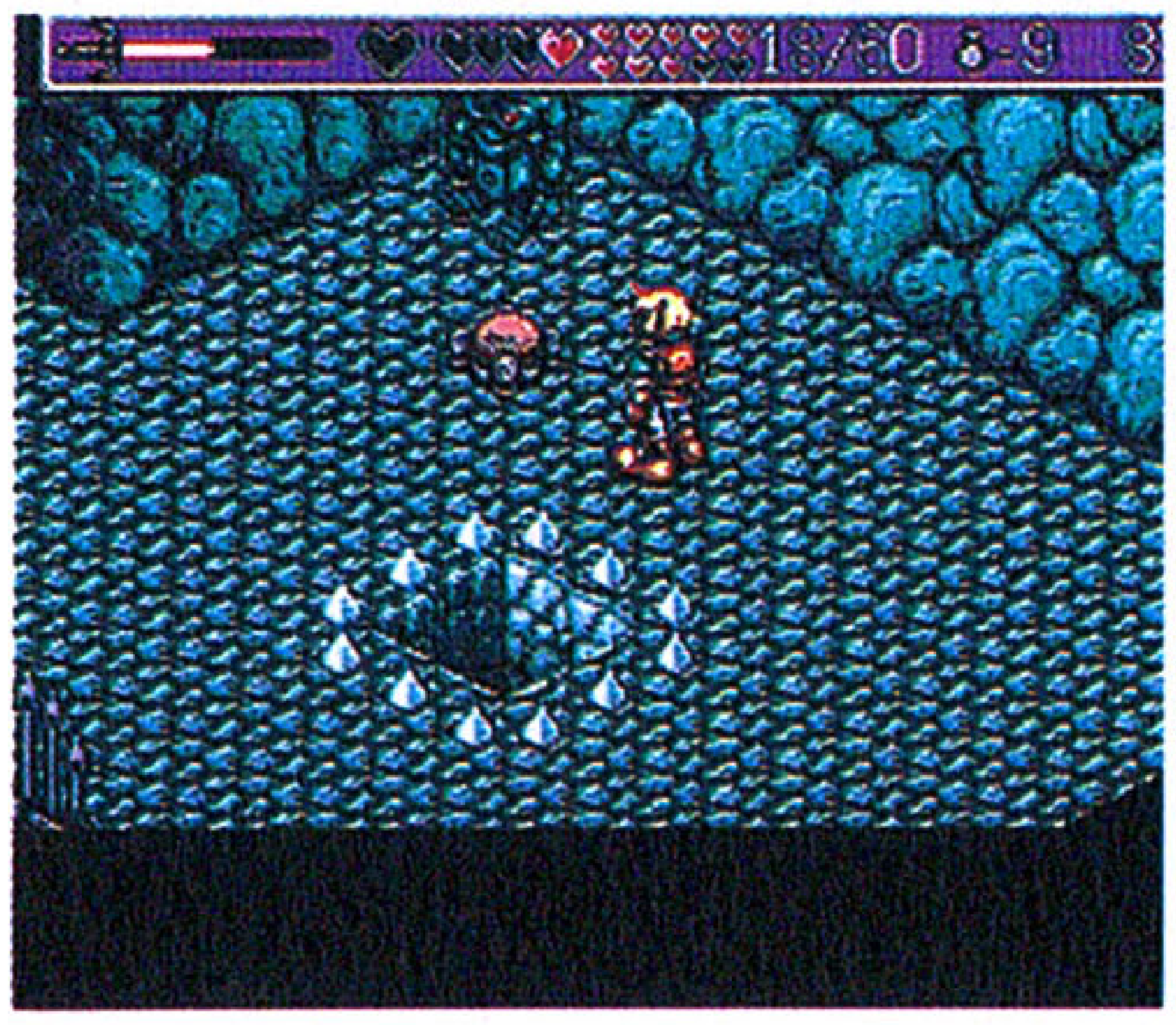




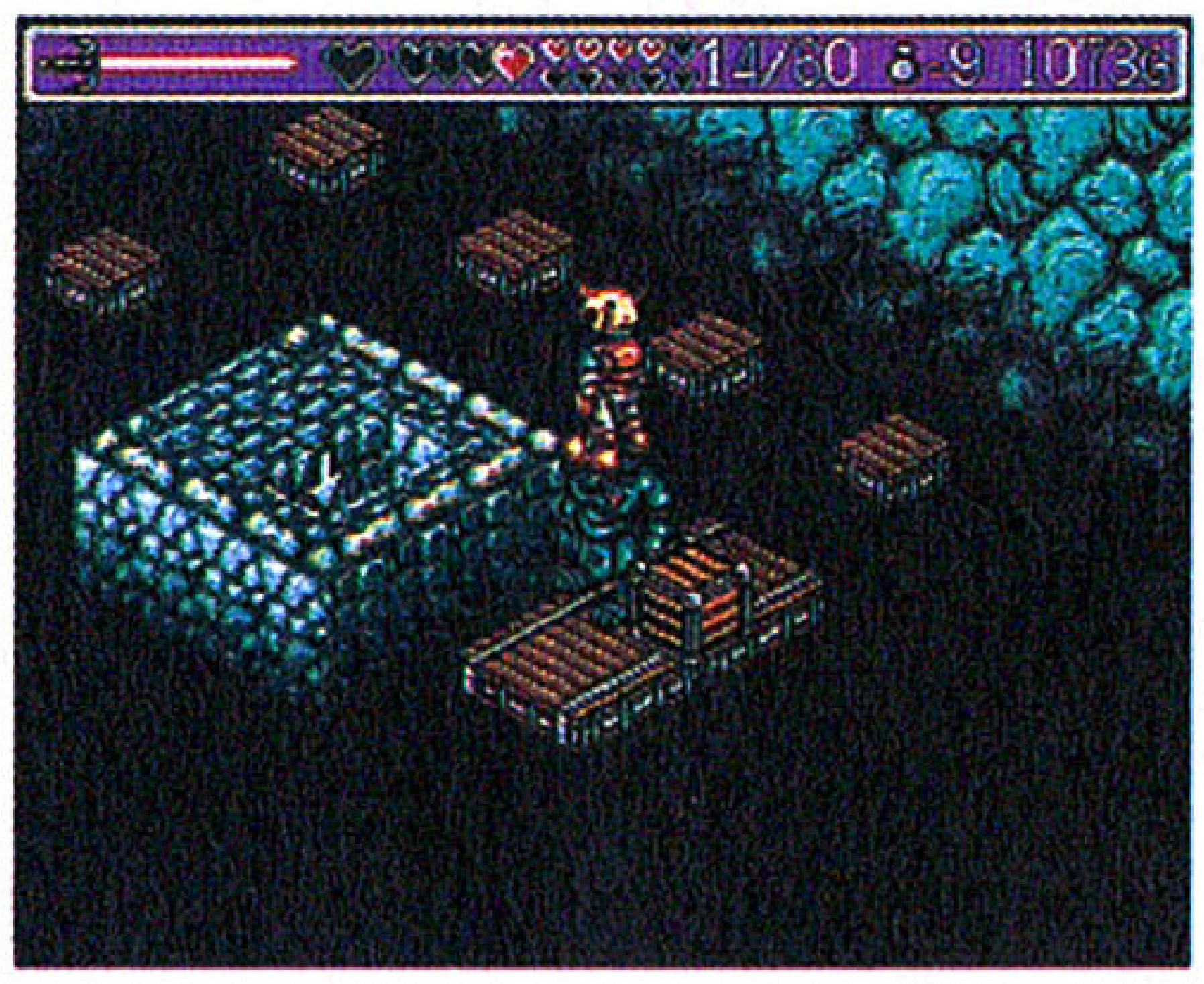
※マップ上のアルファベットはワープゾーンのつながりを示す。

湖の神殿 B2F

この階には重要なスイッチが数多く設置してあるので、押していないスイッチがないか確認しながら進むようにしよう。㉗のように、どこにでも設置してあるような像がスイッチの役割を果たしている部屋も多数ある。この部屋の場合は像を攻撃するとスイッチが作動するようになっているが、通常の剣攻撃では届かない場所にあるので、魔法の剣やガイアの像などで、攻撃しなければならない。

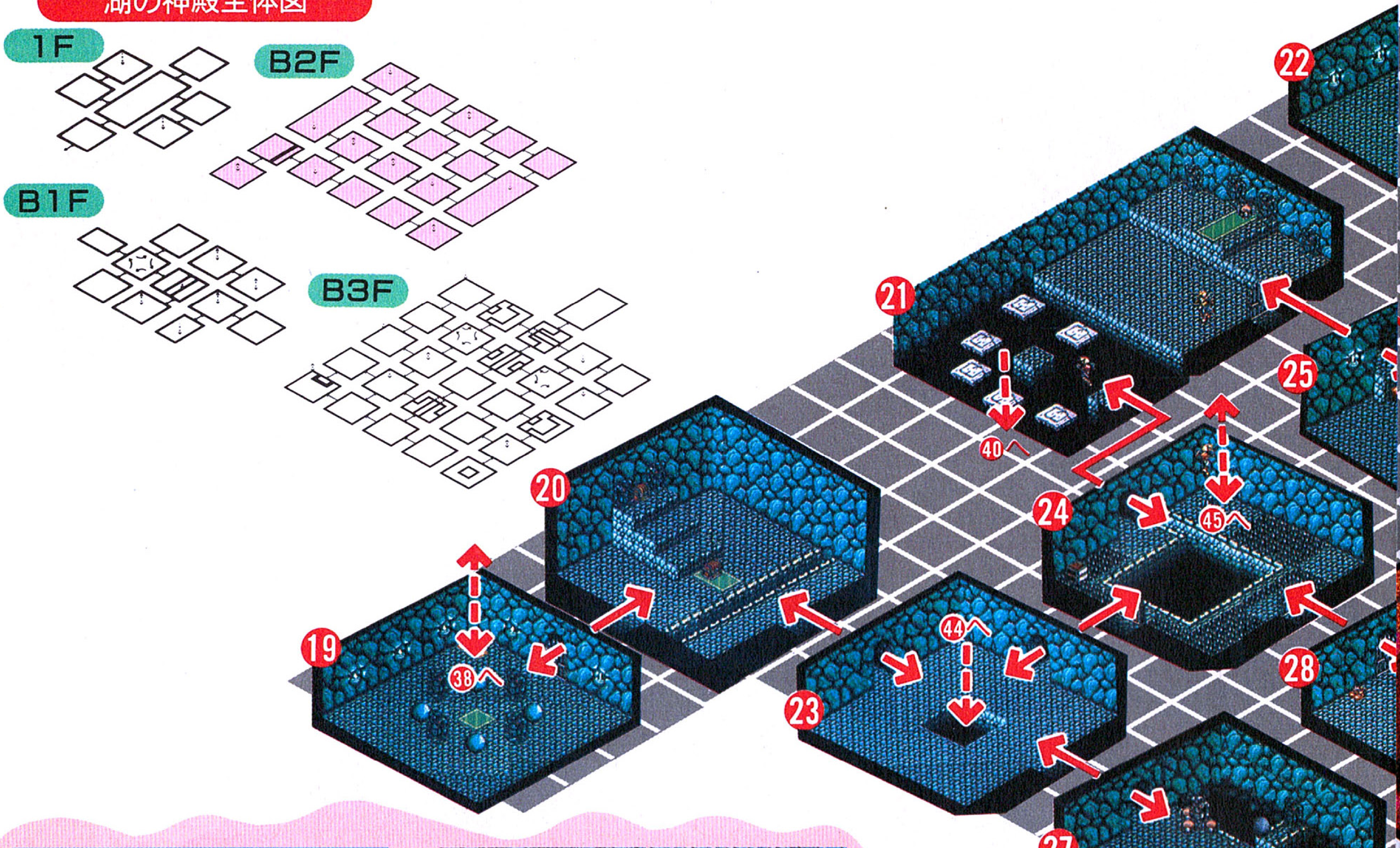


⬅㉞の部屋の像を斬ると、スイッチが出現する



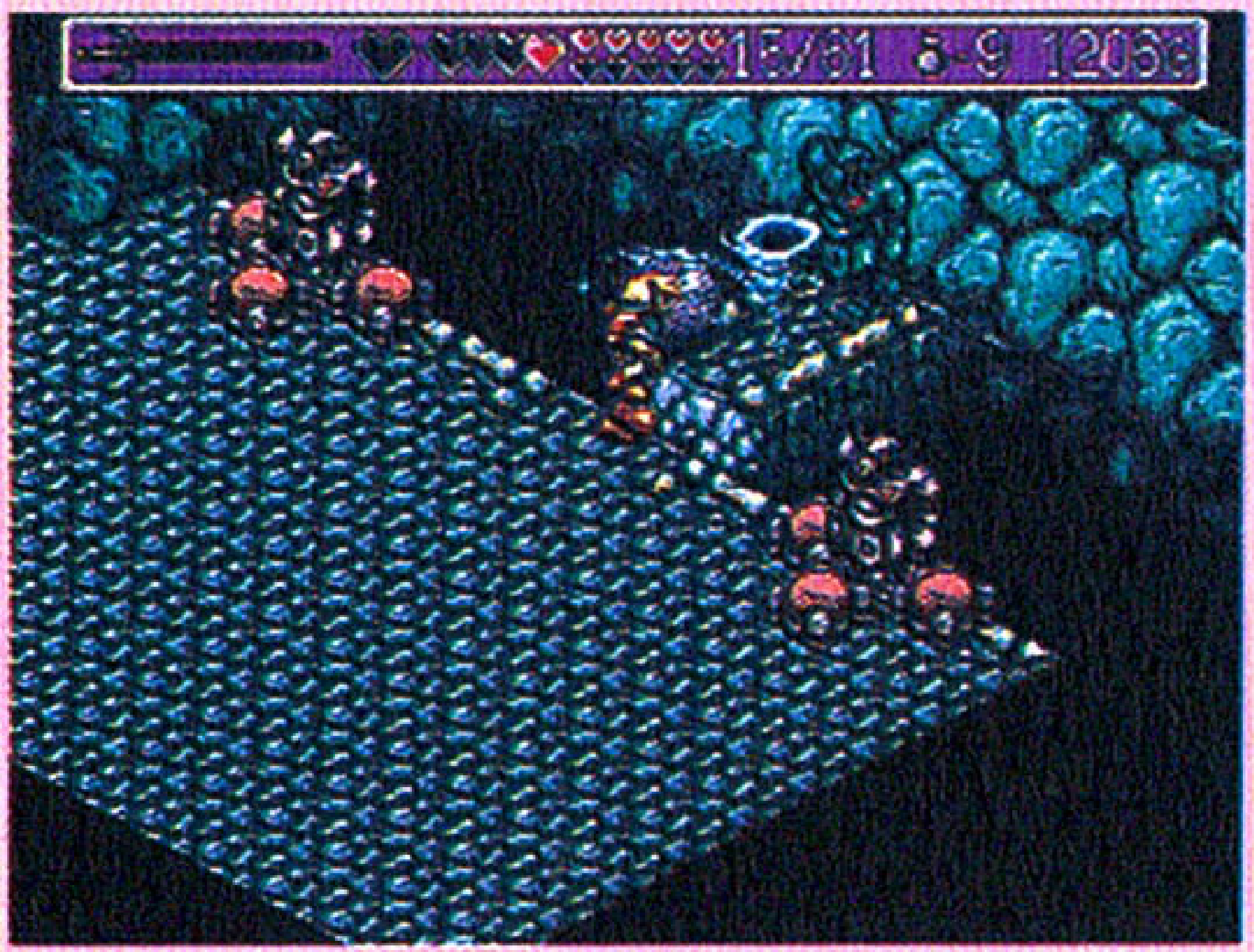
⬅㉟の像は頭の上がスイッチになっている。箱を使おう

湖の神殿全体図

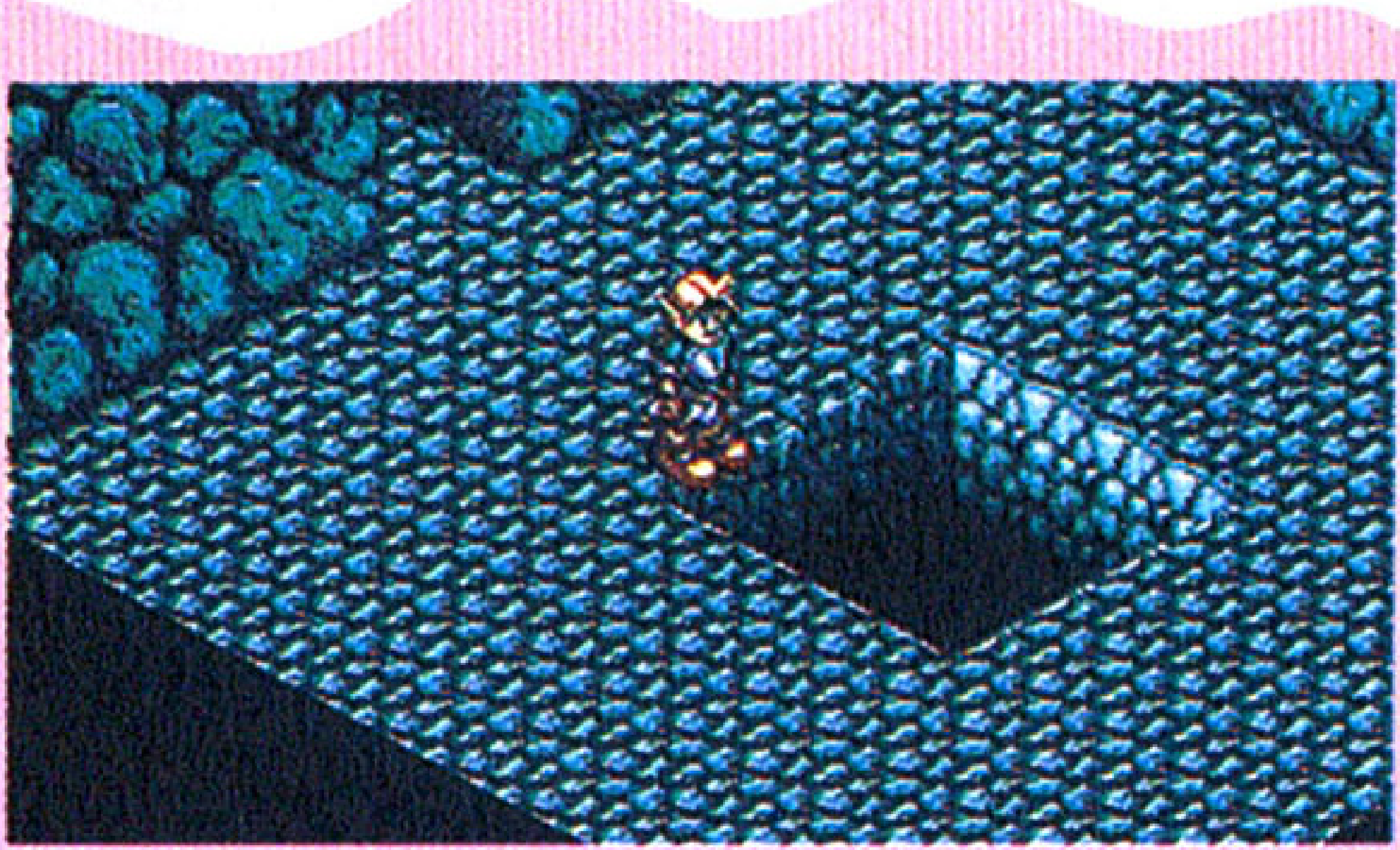


㉓㉗スイッチを押して穴へ

㉗にある像を攻撃してスイッチを作動させると、B3Fにある㊹に足場が出現。その隣の㊴と㊸の部屋に、行くことができるようになる。穴から落ちるときは穴の左端から落ちるようにしよう。



⬆㉗この像を剣の魔法かガイアの像で攻撃。倒すとスイッチが出現



⬆㉓の穴から㊹へ。穴の左端から落ちるようにしよう

㉜エケエケの実取り放題

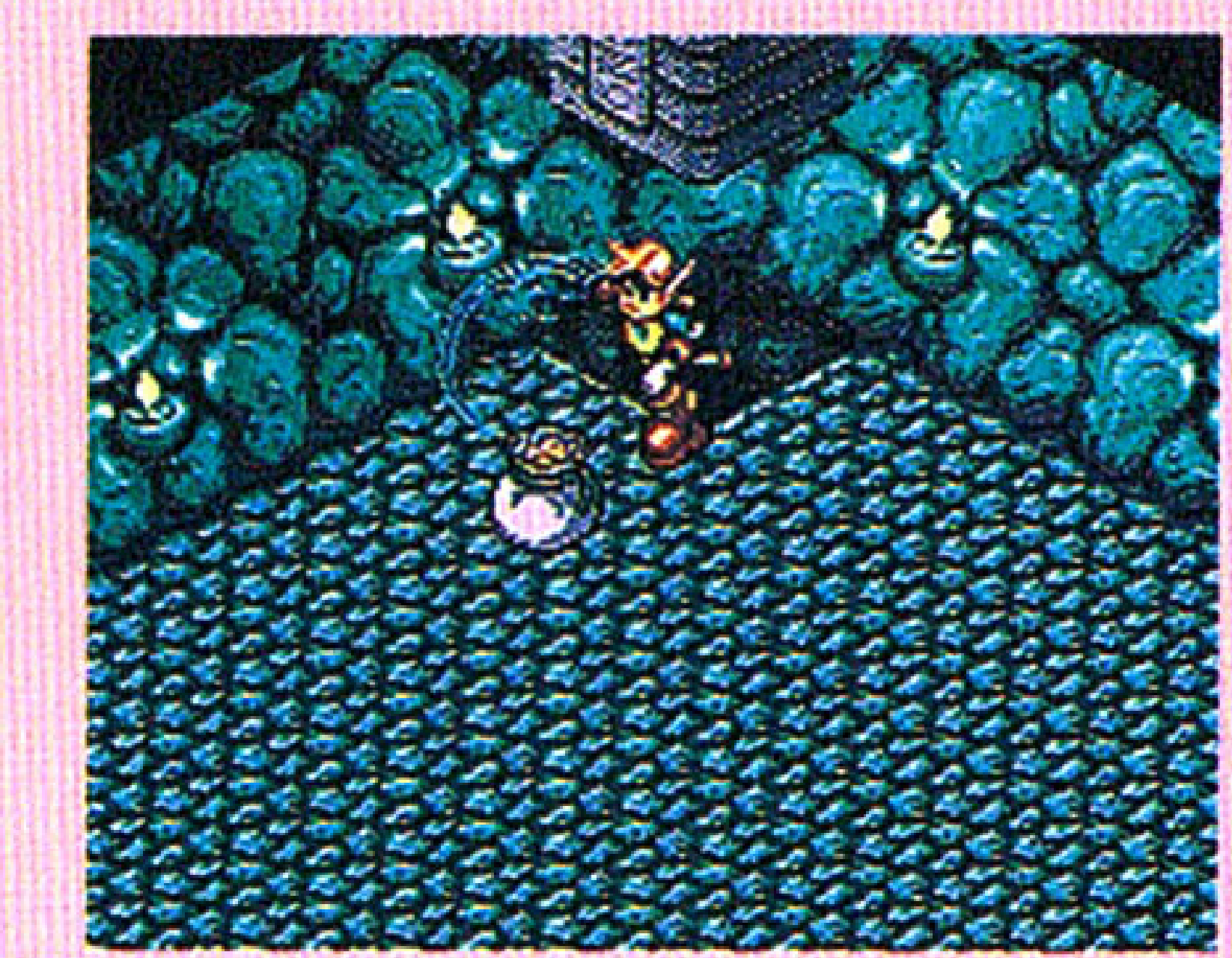
この部屋にはエケエケの実が設置してある。一度部屋を出れば何度でも出現するので、ピンチになったらこの部屋に行って補充しよう。しかし、エケエケの実を9個持っているときは出現しない。

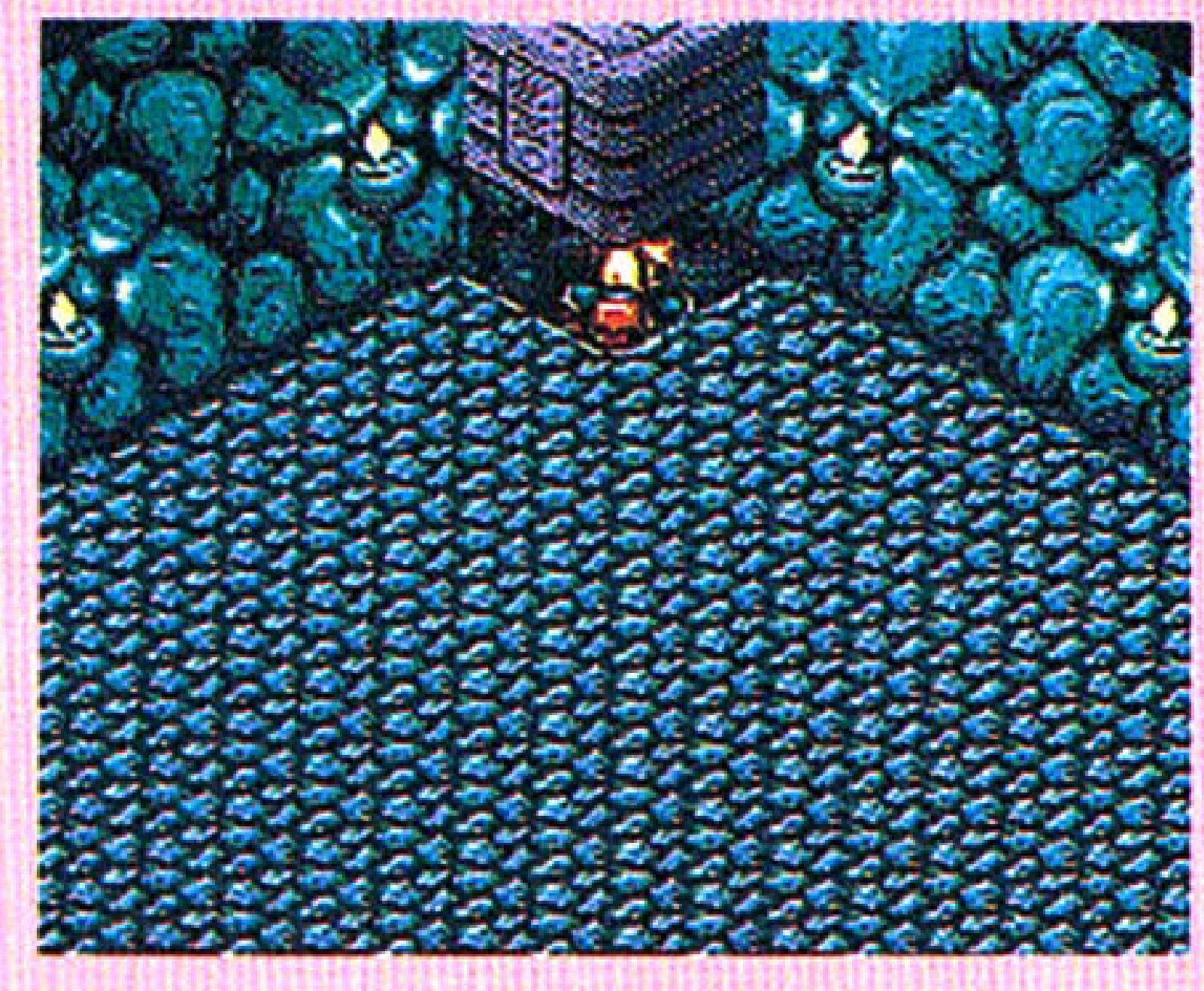
エクエケのみを　みつけた

⬅何回でも出現するエケエケの実。取り放題

㉒敵を倒すと同時に穴へ

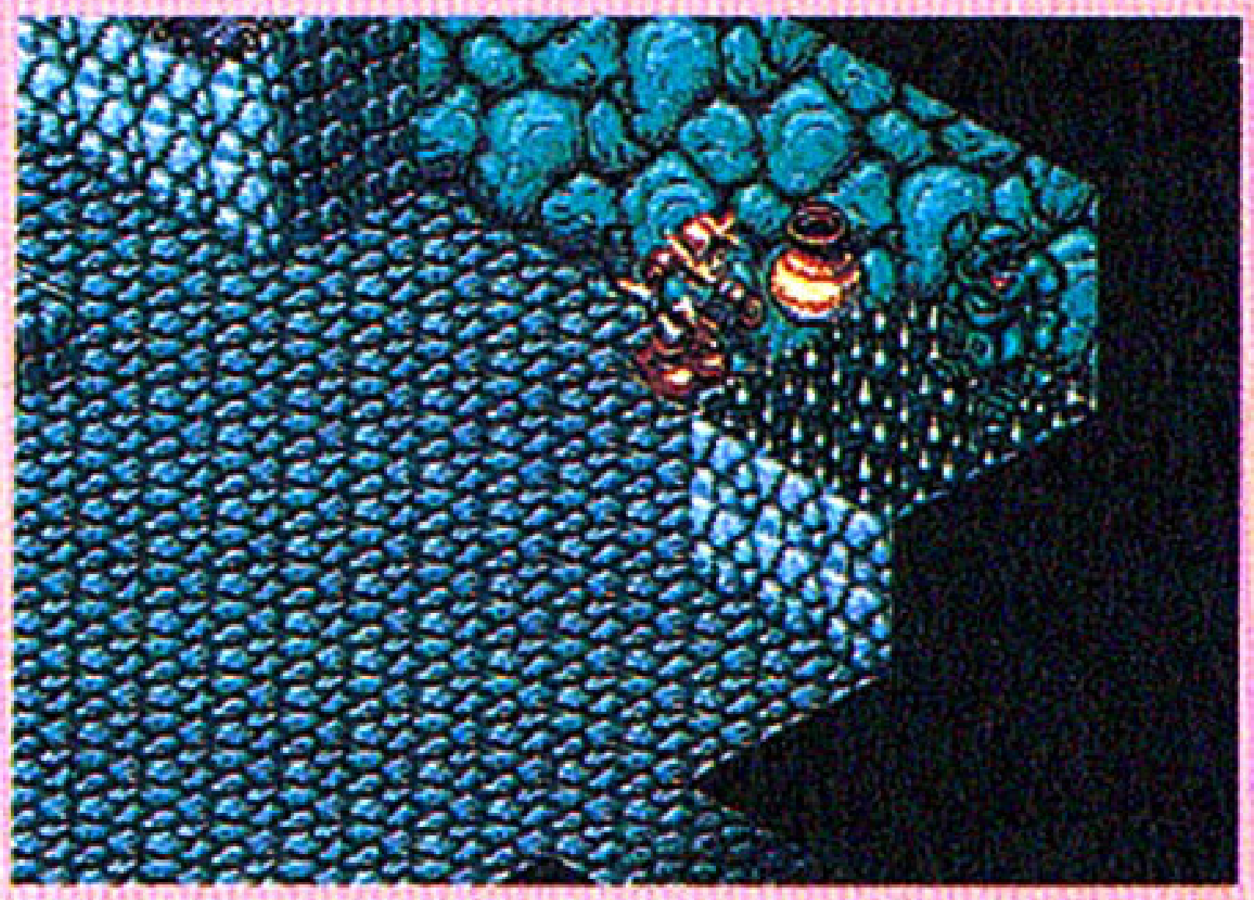
この部屋からB３Fの㊷へ行かなければならない。B３Fへ行くための穴は２体の像でふさがれていて、この部屋に出現するモンスターをすべて倒さなければ、消えないようになっている。しかし、像が消えると同時に上にある蓋が穴をふさいでしまうので、最後のモンスターを倒すと同時に穴に落ちるようにしよう。

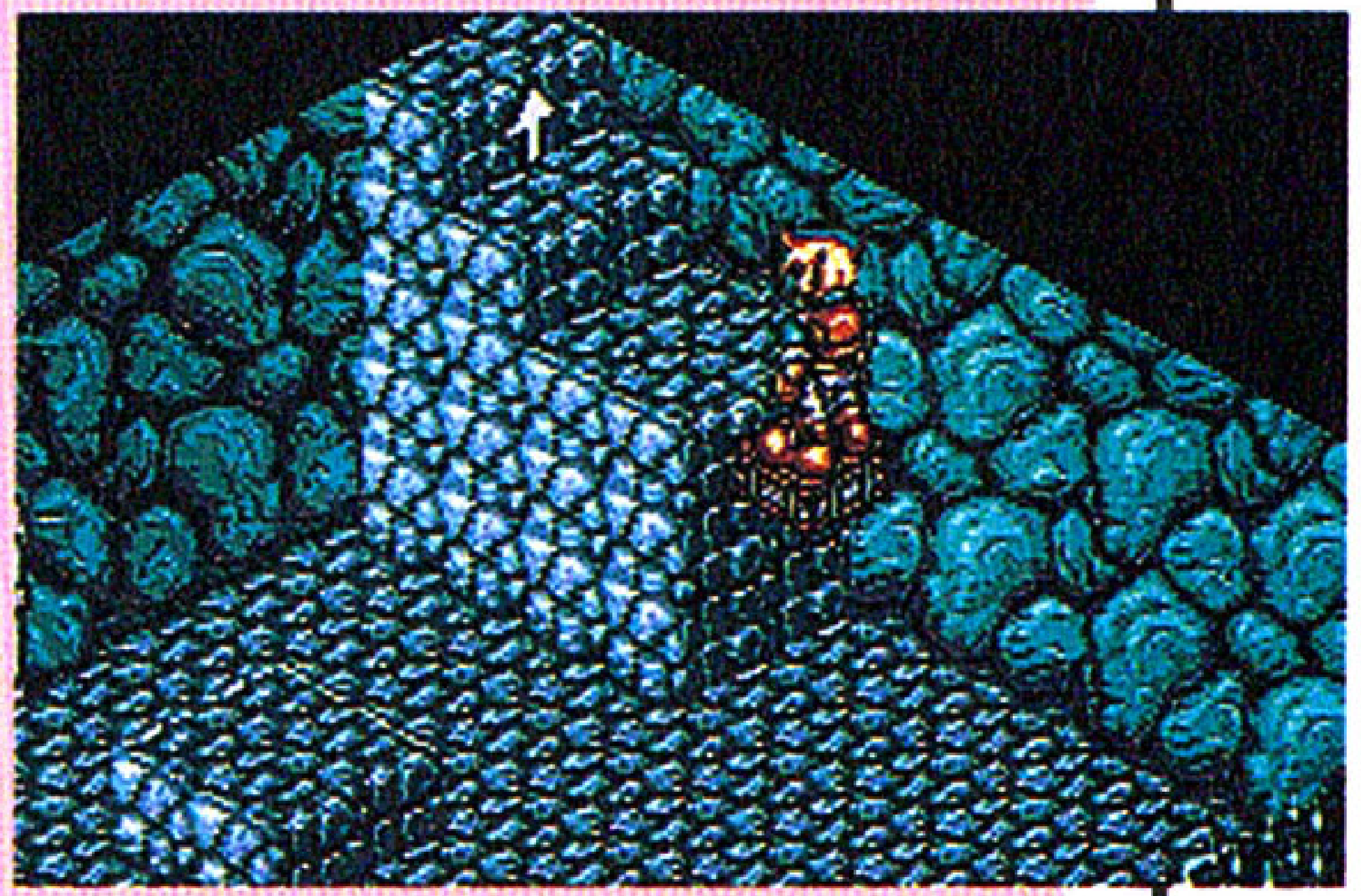

⇨この場所で最後の一匹を倒し像を消す

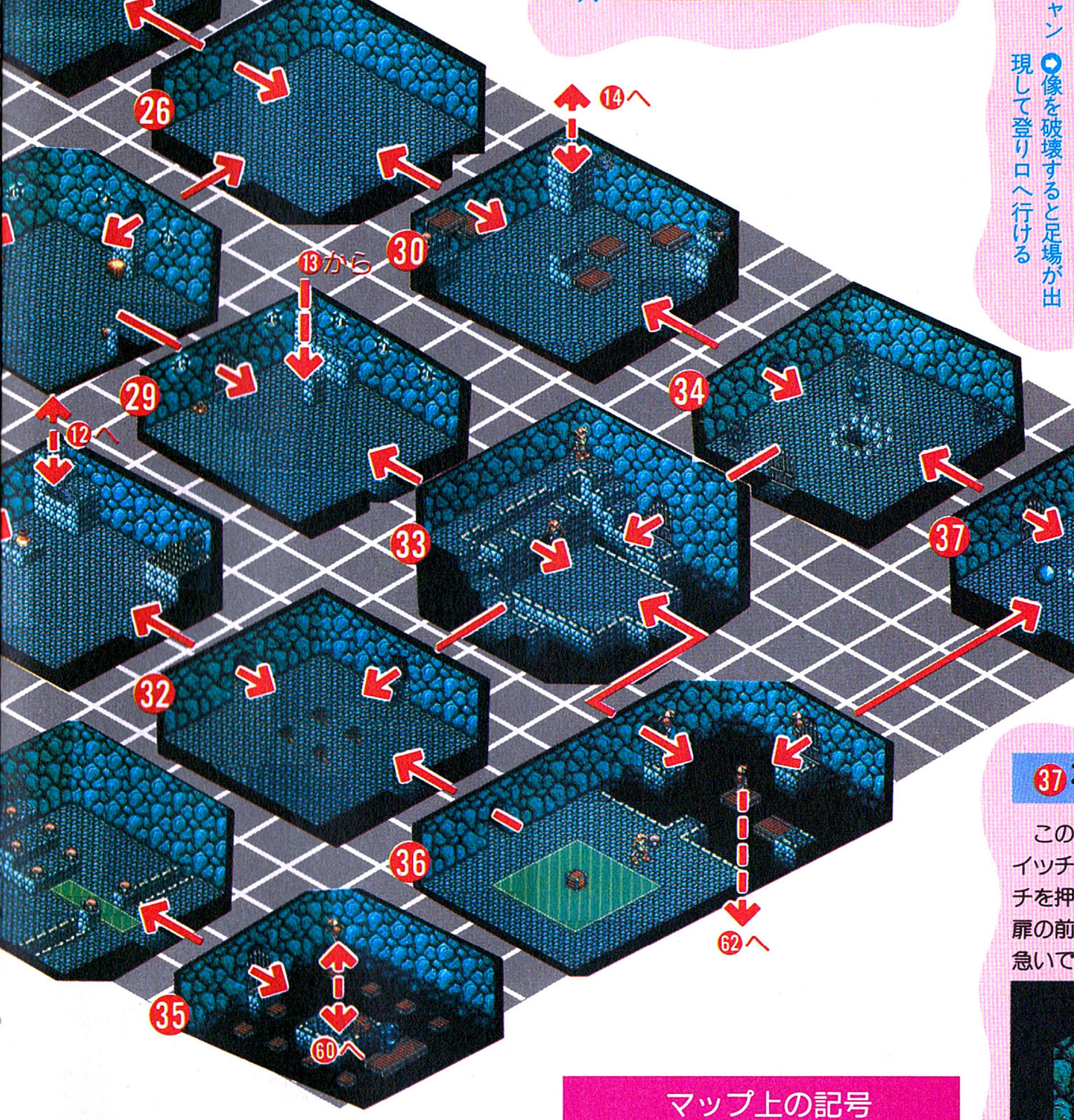

⇨像が消えたらすかさず穴に落ちよう

㉘ツボを投げて像を攻撃

この部屋も像がスイッチの役割をしている。しかし、像は高い場所にあり、ジャンプしても攻撃できない。ここでは、設置してあるツボを利用して像を攻撃しよう。ツボをぶつけて像を倒す方法と、ツボを台にして剣で攻撃する方法がある。像に攻撃を加えると足場が出てきて、上の階へ行けるようになる。

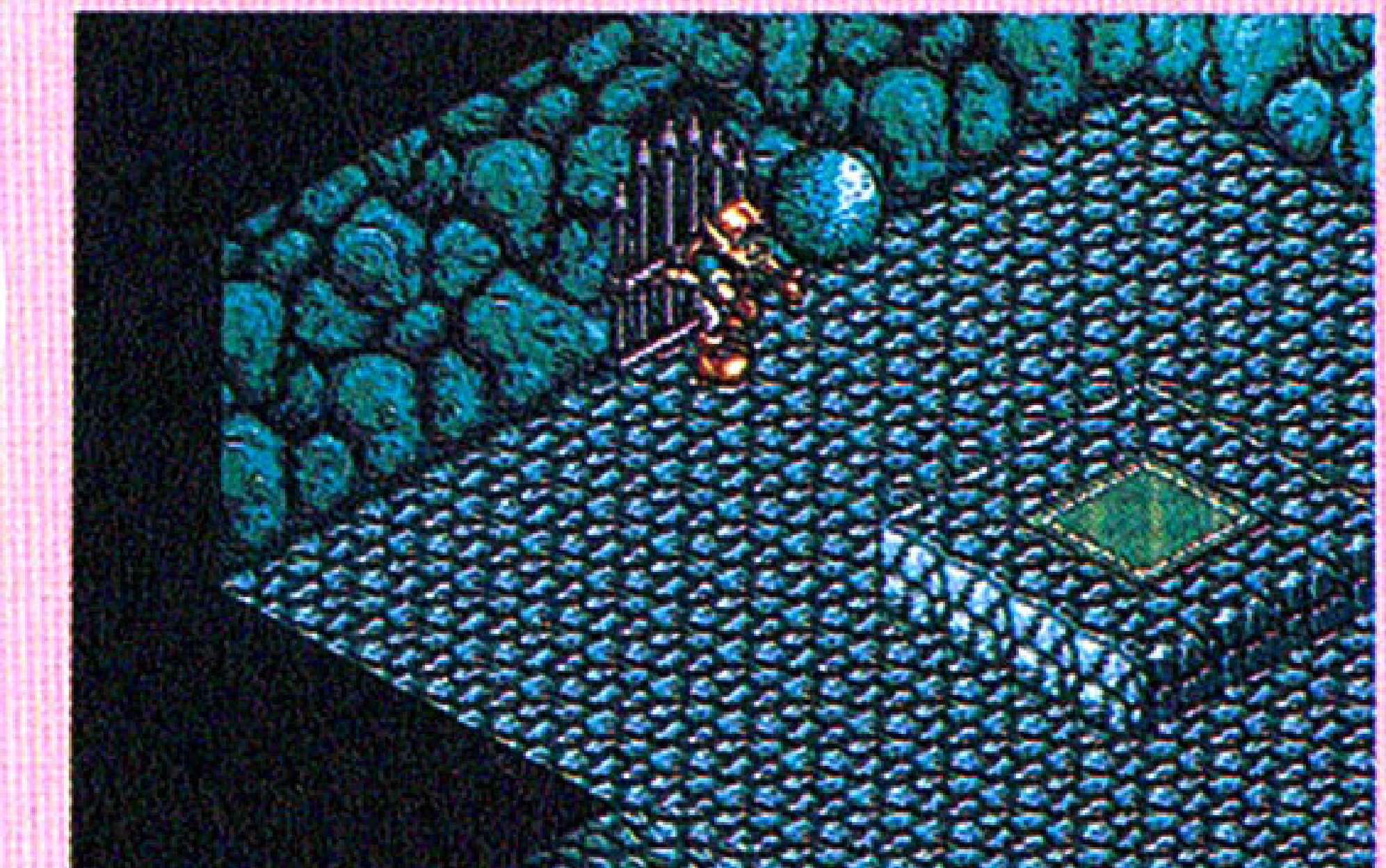

⇨ここからツボをジャンプ投げでポイッ！


⇨像を破壊すると足場が出現して登り口へ行ける



㊲石球でスイッチON

この部屋の扉が開くのは部屋中央のスイッチを押した一瞬だけ。自分でスイッチを押したのでは絶対に間に合わない。扉の前から石球を投げてスイッチを押し、急いで出口に滑り込もう。

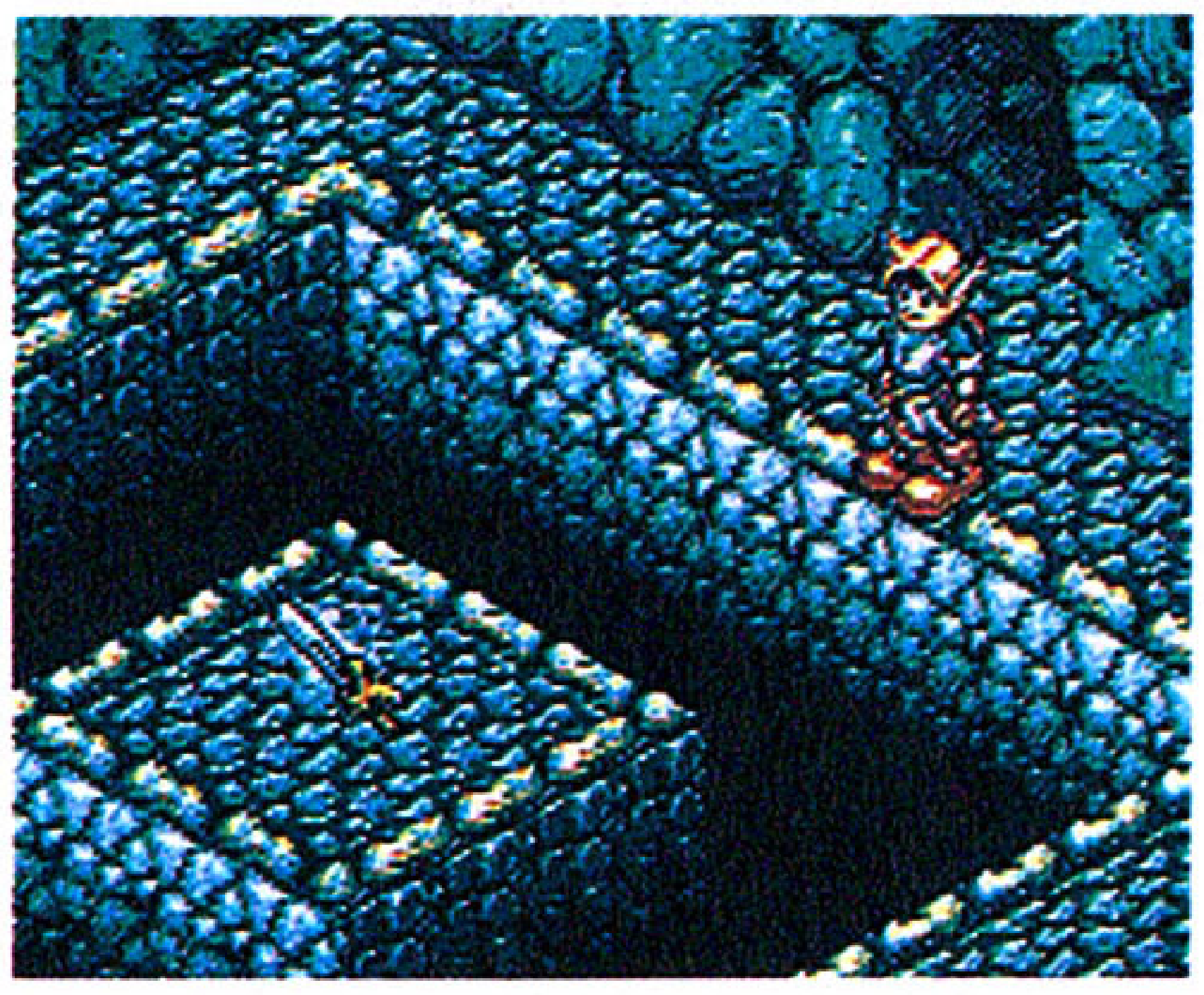

⇧ここから石球をジャンプ投げで投げてスイッチを押す

マップ上の記号

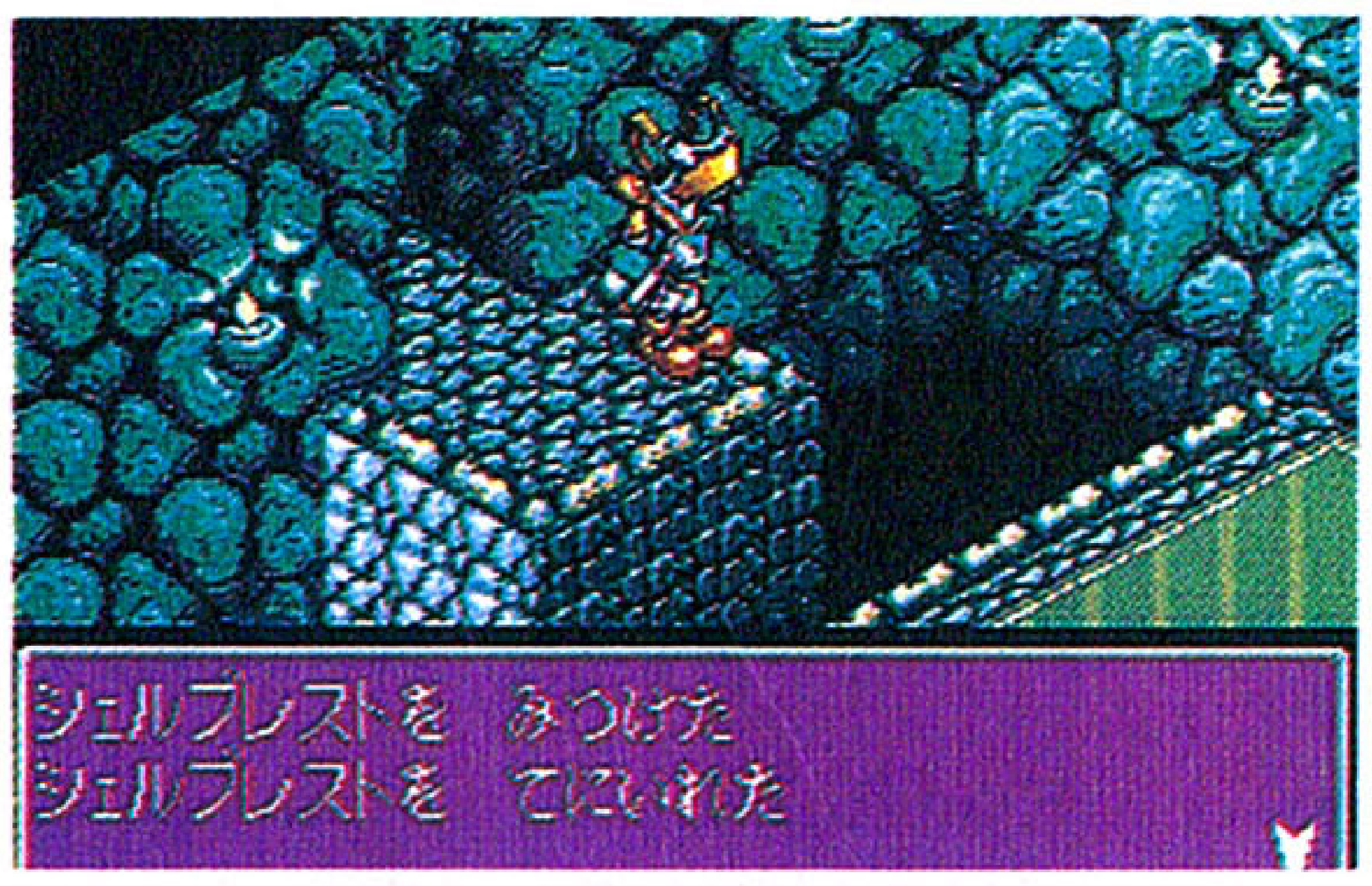
マップ上の実線矢印（←）は水平方向への接続、点線矢印（⋮）は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

湖の神殿　B3F

この階層には取っておきたいアイテムが2つある。ひとつは(51)にあるシェルブレスト。もうひとつは(59)にある氷の剣。どちらもクリアに絶対必要というものではないが、取っておいた方がゲームを楽に進めることができる。シェルブレストはその場所に行っただけで簡単に入手できるが、氷の剣はB2Fの㉛のスイッチを押していないと取ることができない。



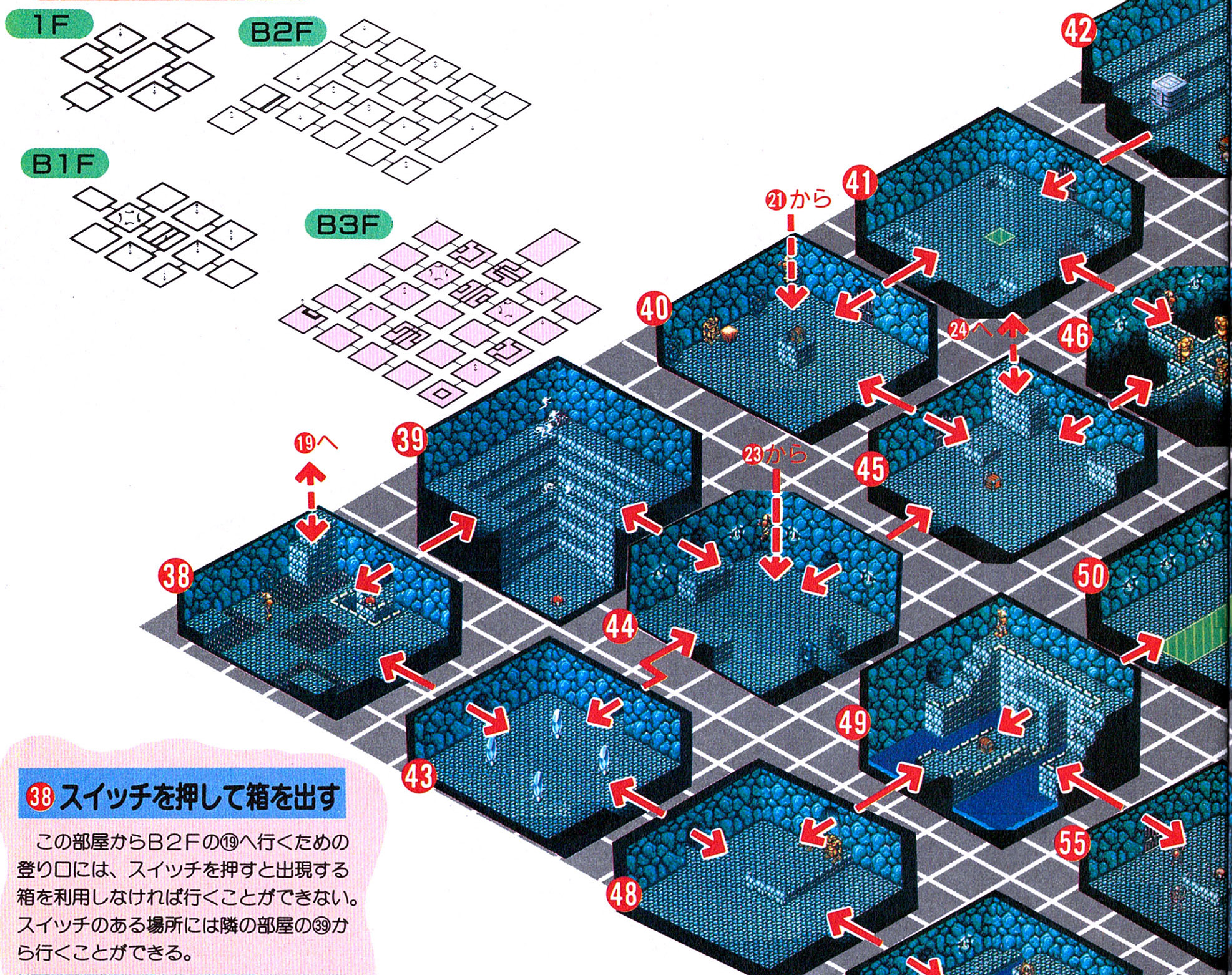
↑堀に囲まれた氷の剣。なかなか強力な武器だ



シェルブレストを　みつけた
シェルブレストを　てにいれた

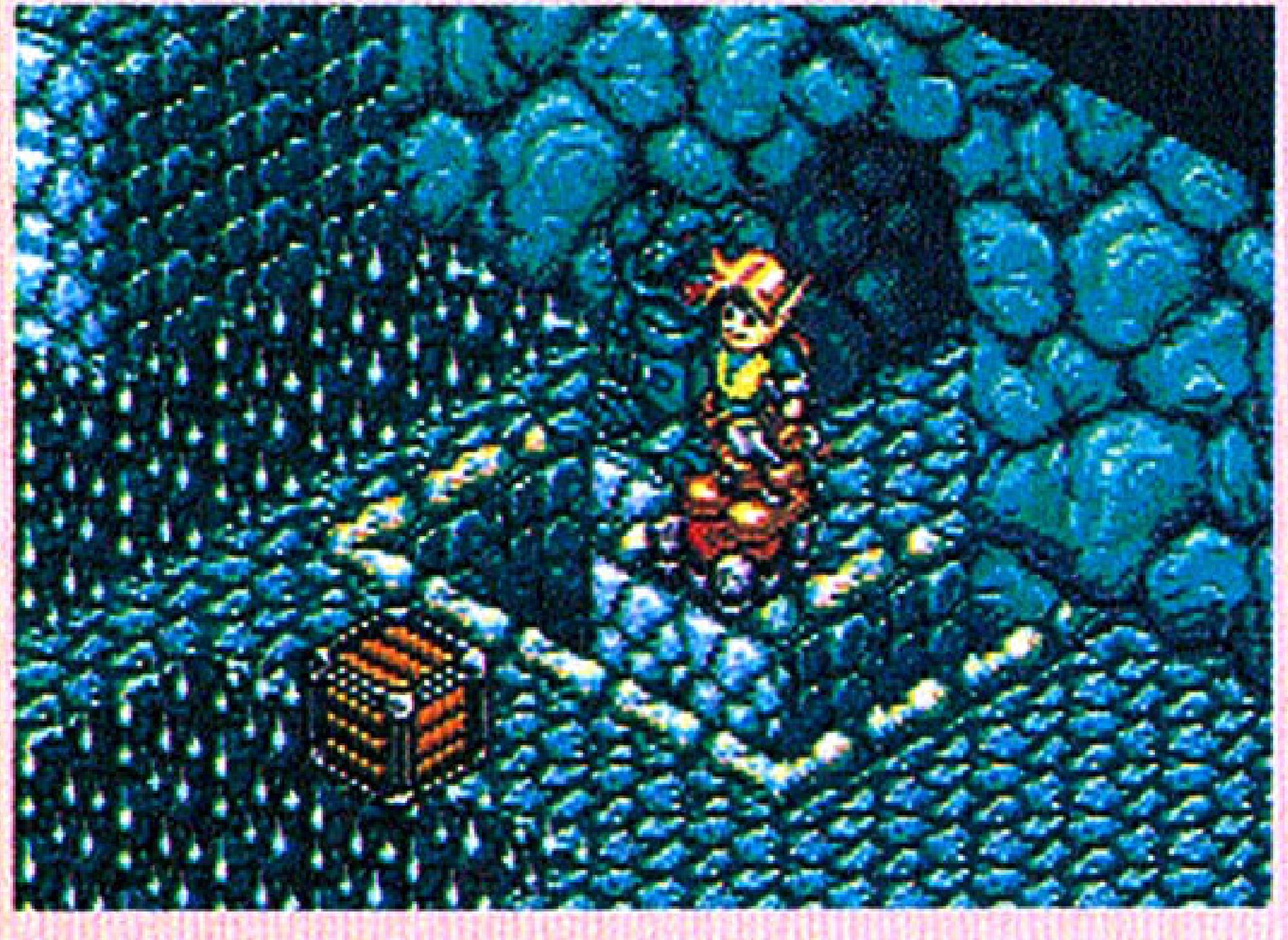
↑(51)の部屋にはシェルブレストがある。この湖の神殿で、公爵と最初に接触することになる部屋だ

湖の神殿全体図


1F
B2F
B1F
B3F
42
41
㉑から
40
㉔へ
46
39
⑲へ
㉓から
45
38
44
50
49
43
55
48
54
59

㊳スイッチを押して箱を出す

この部屋からB2Fの⑲へ行くための登り口には、スイッチを押すと出現する箱を利用しなければ行くことができない。スイッチのある場所には隣の部屋の㊴から行くことができる。



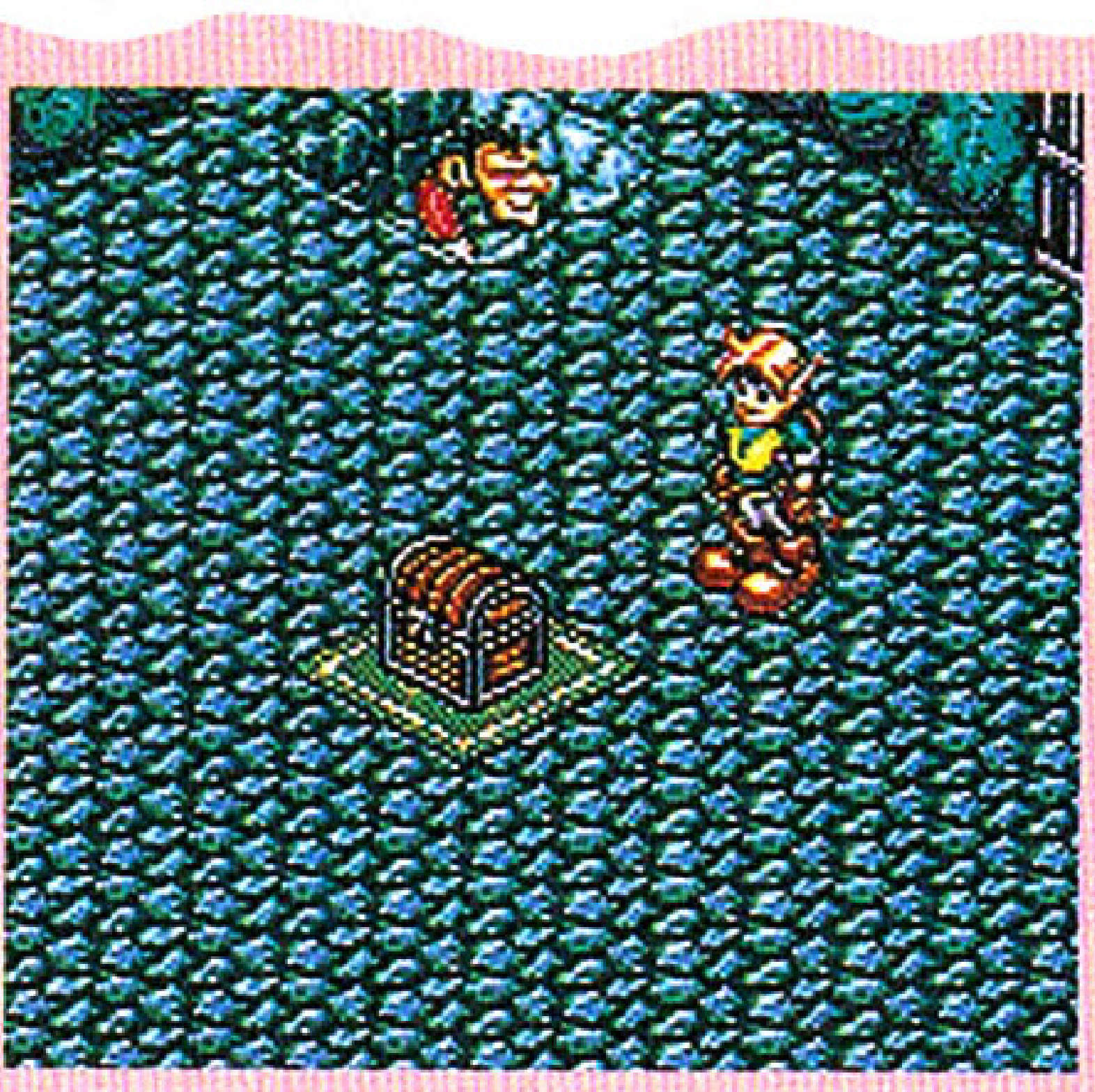
↑このスイッチを押すと箱が出現。この箱を台にして登り口へ

マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⇕)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

㊶モンスターを穴に落とす

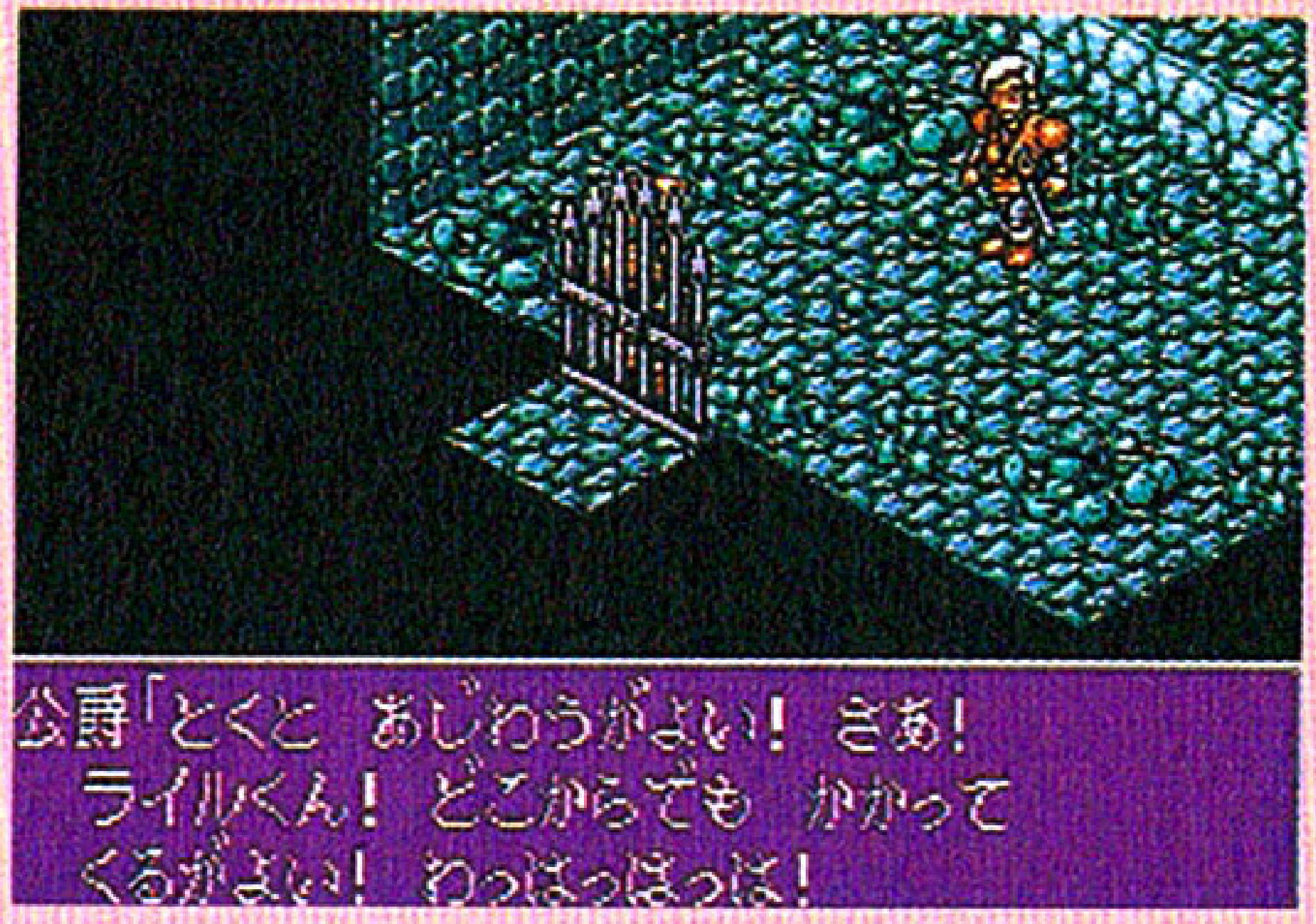
この部屋の四隅の穴には、スイッチがそれぞれ設置されていて、この4つのスイッチを同時に押すことにより、部屋の中央に宝箱が出現する。3匹出現するモンスターを誘導して穴に落とし3つのスイッチを押させて、4つ目のスイッチを自分で押すようにすればOK。



⇦4つの穴のスイッチを全部押すと宝箱が出現

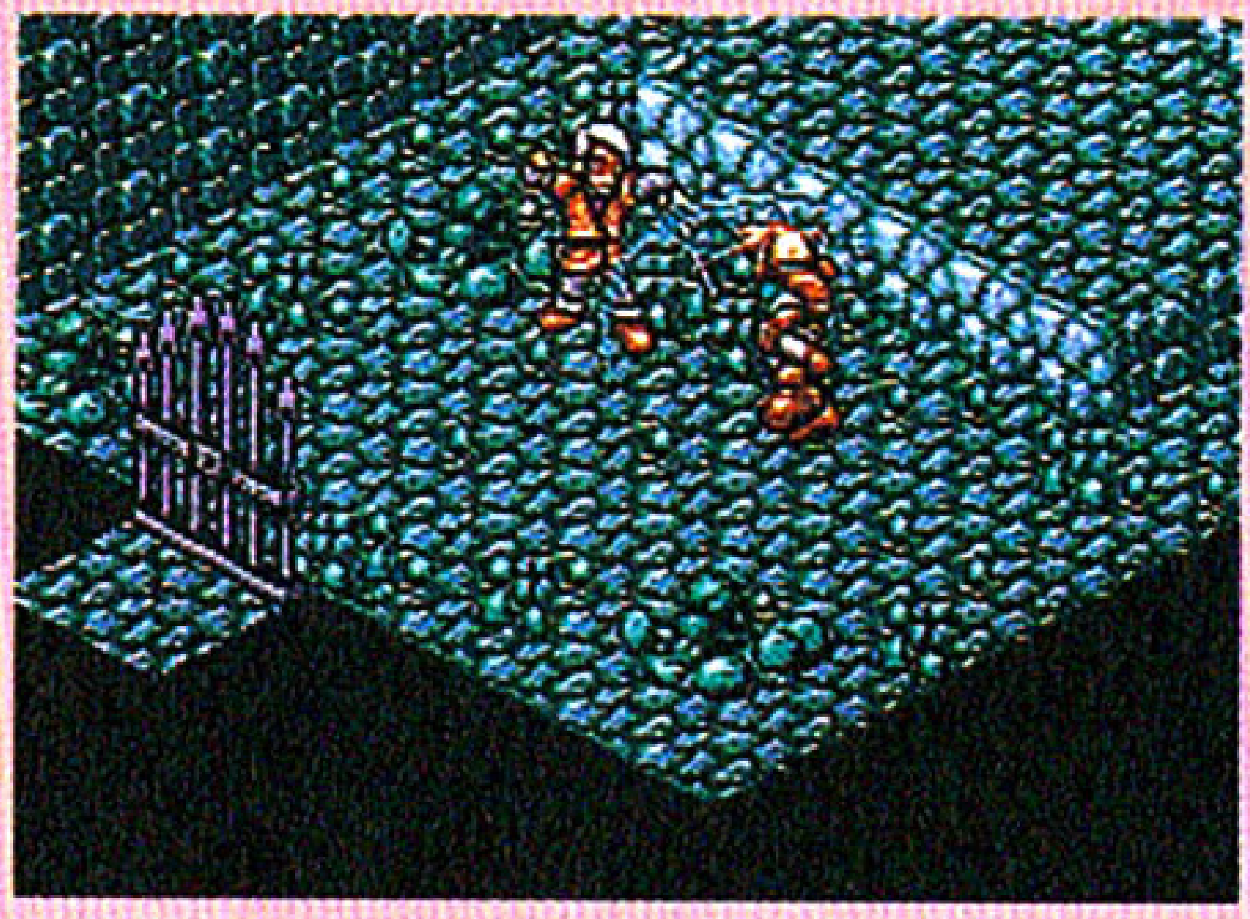
(53)公爵発見！

とうとう公爵を追い詰めた。すると、公爵は主人公に決闘を挑んでくる。大陸でも有名な剣の使い手だけあってなかなか鋭い突きで攻撃してくるのだ。公爵を倒した後はあるイベントがあり、魔道士ミルのところへワープしてしまう。

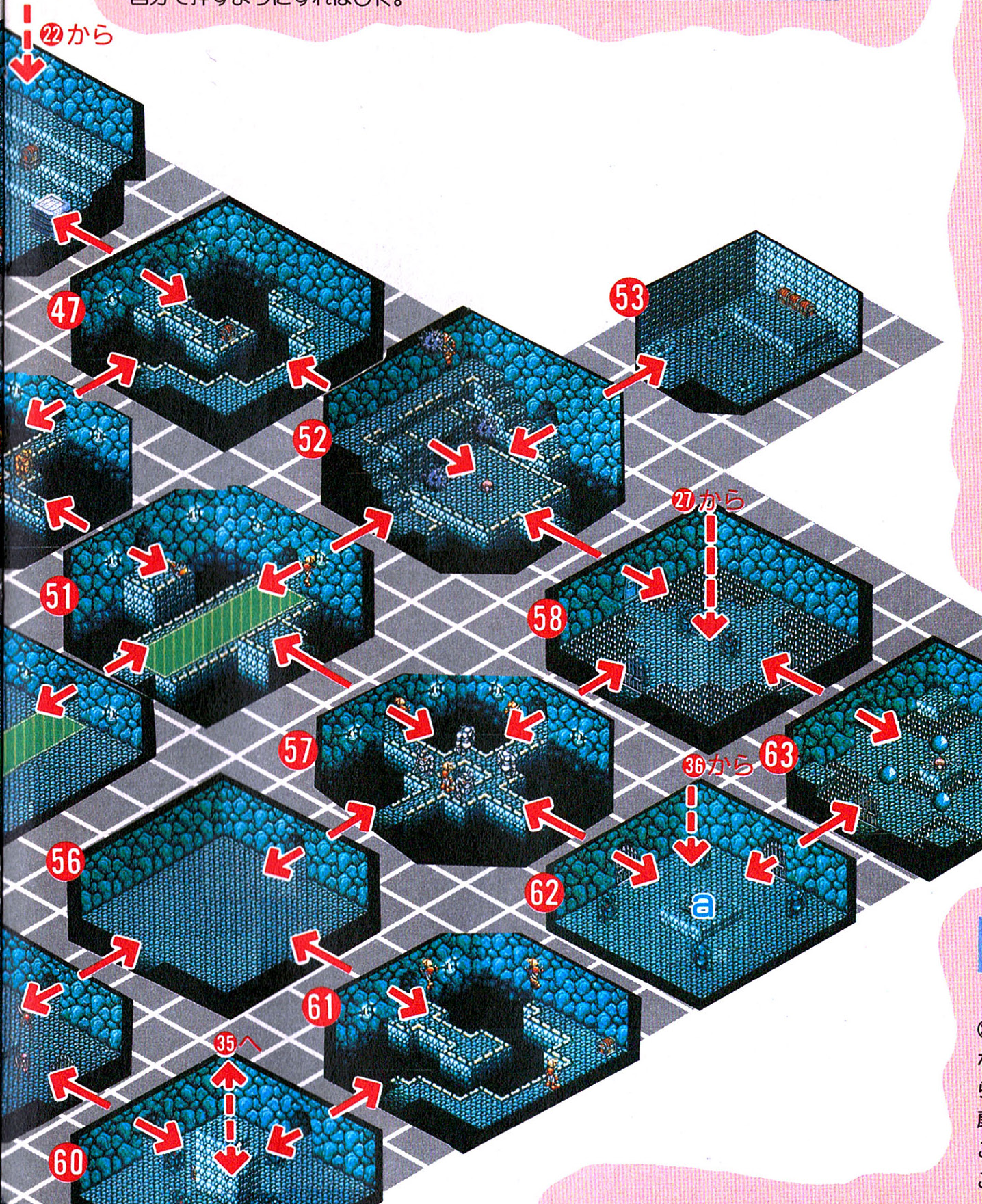


公爵「とくと　あじわうがよい！　さあ！
　ライルくん！　どこからでも　かかって
　くるがよい！　わっはっはっは！

⇧ついに公爵を追い詰めた。自信満々の公爵。なんか怪しい



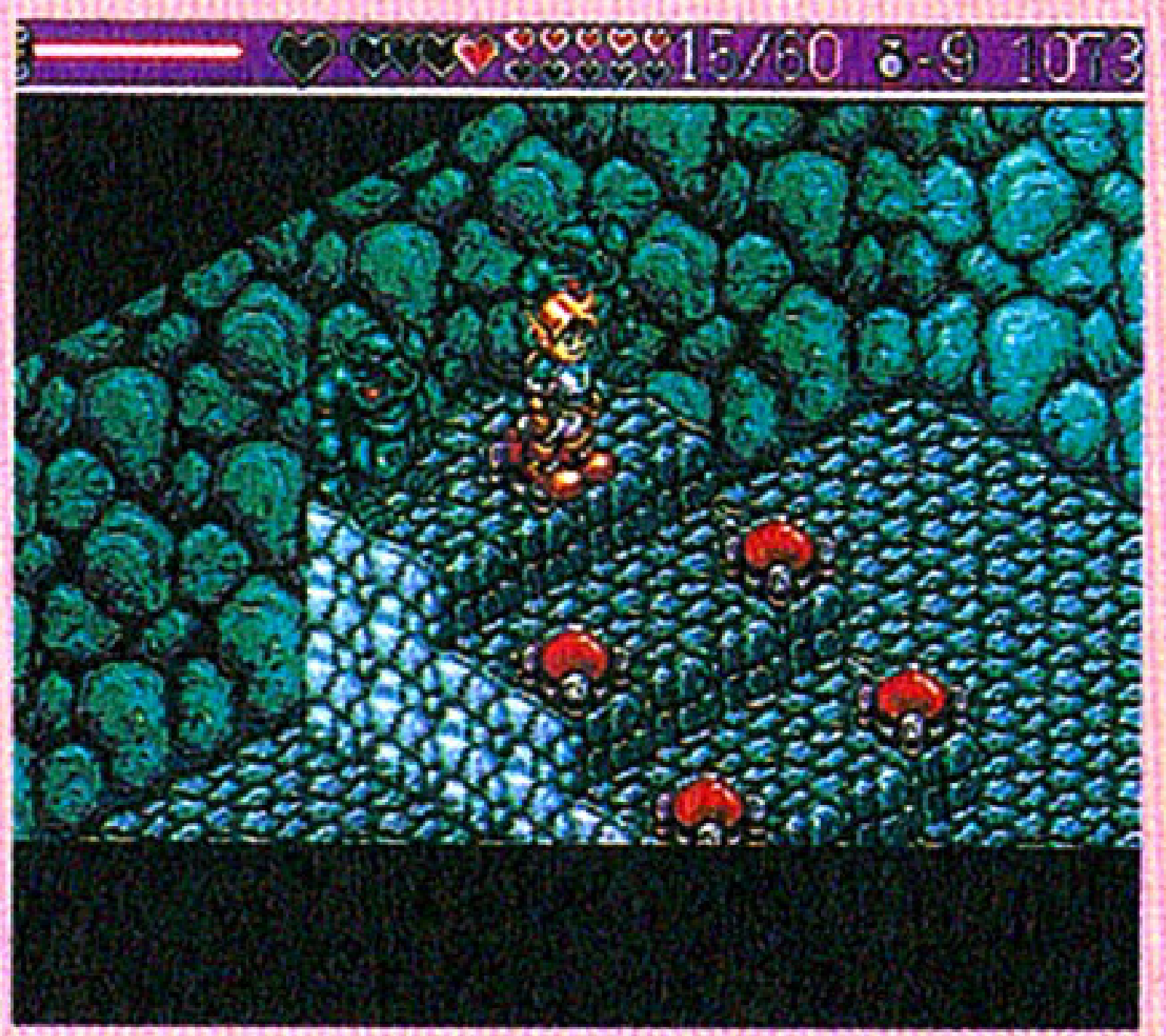
⇦剣で戦いを挑んでくる公爵。なかなかの腕前だ



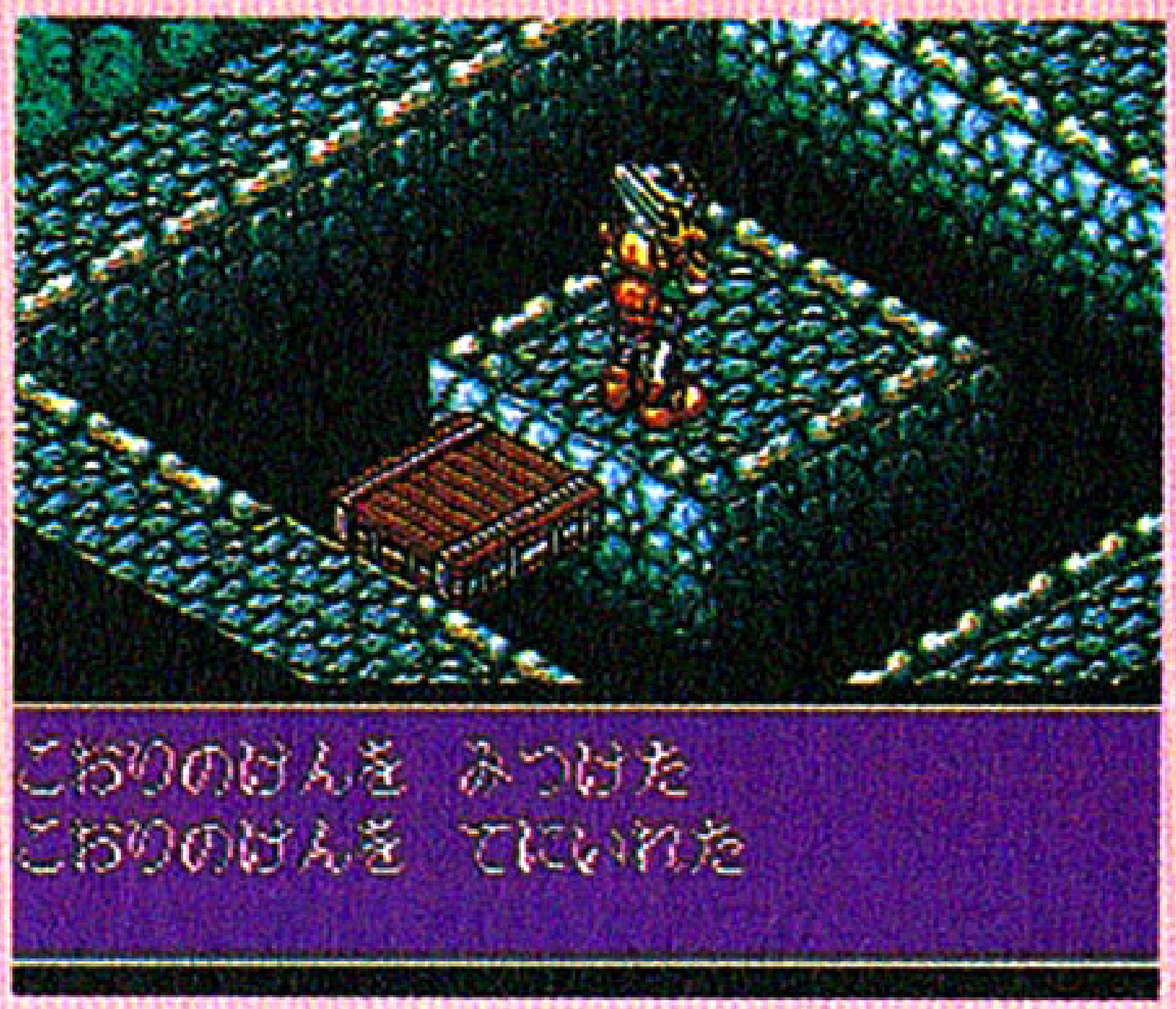
(59)橋を出して氷の剣を入手

この氷の剣を入手するには、B2Fの㉛にあるスイッチを押して橋を出さなければならない。㉛に行くためには㉟を通らなければならないが、この㉟の部屋の扉を開けるスイッチは像の頭の上の部分。このスイッチは、箱を利用しないと押すことができない。

⇨B3F㉛のスイッチを押すと(59)に橋が出現



⇨橋を渡って氷の剣を入手。さっそく装備しておこう

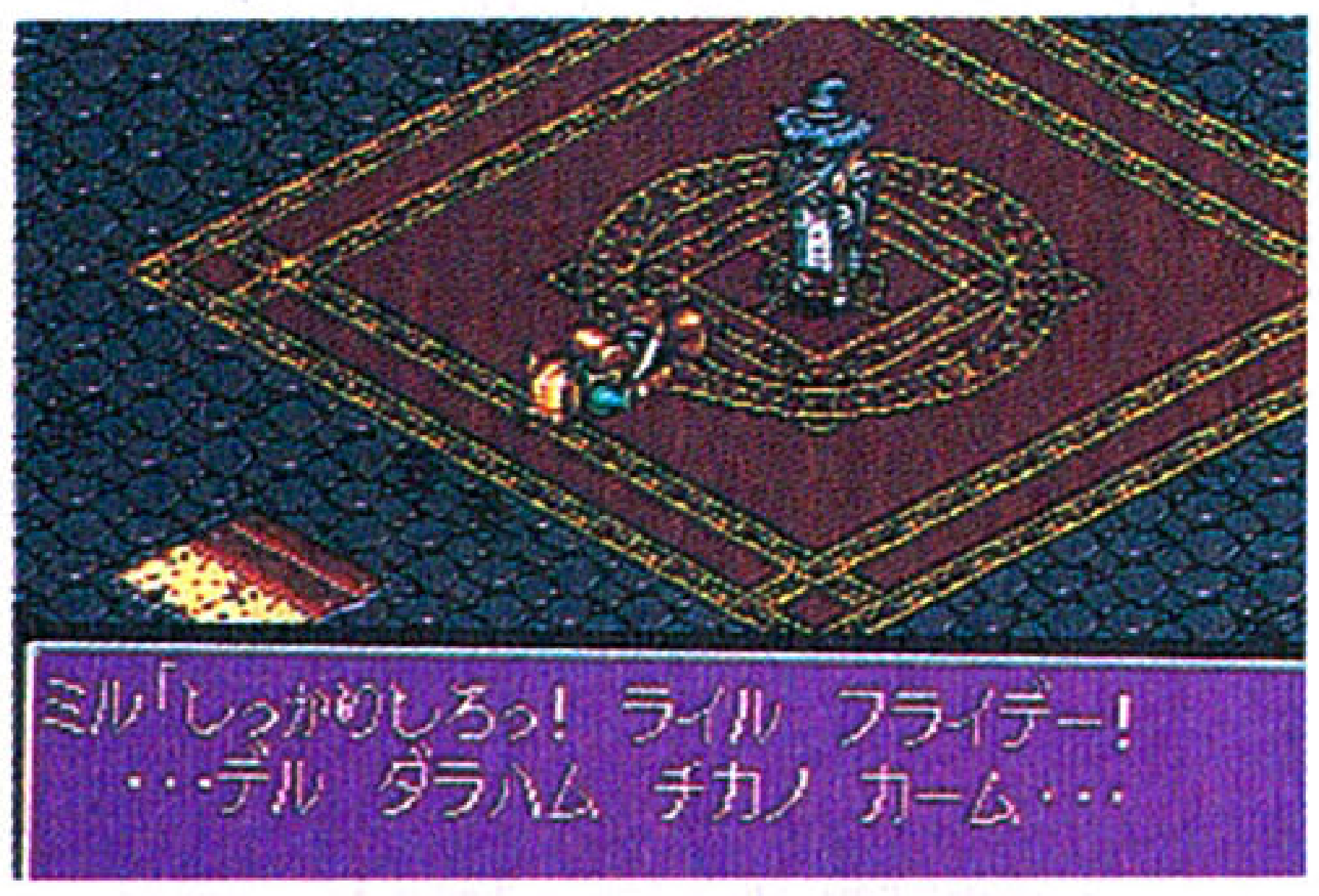


こおりのけんを　みつけた
こおりのけんを　てにいれた

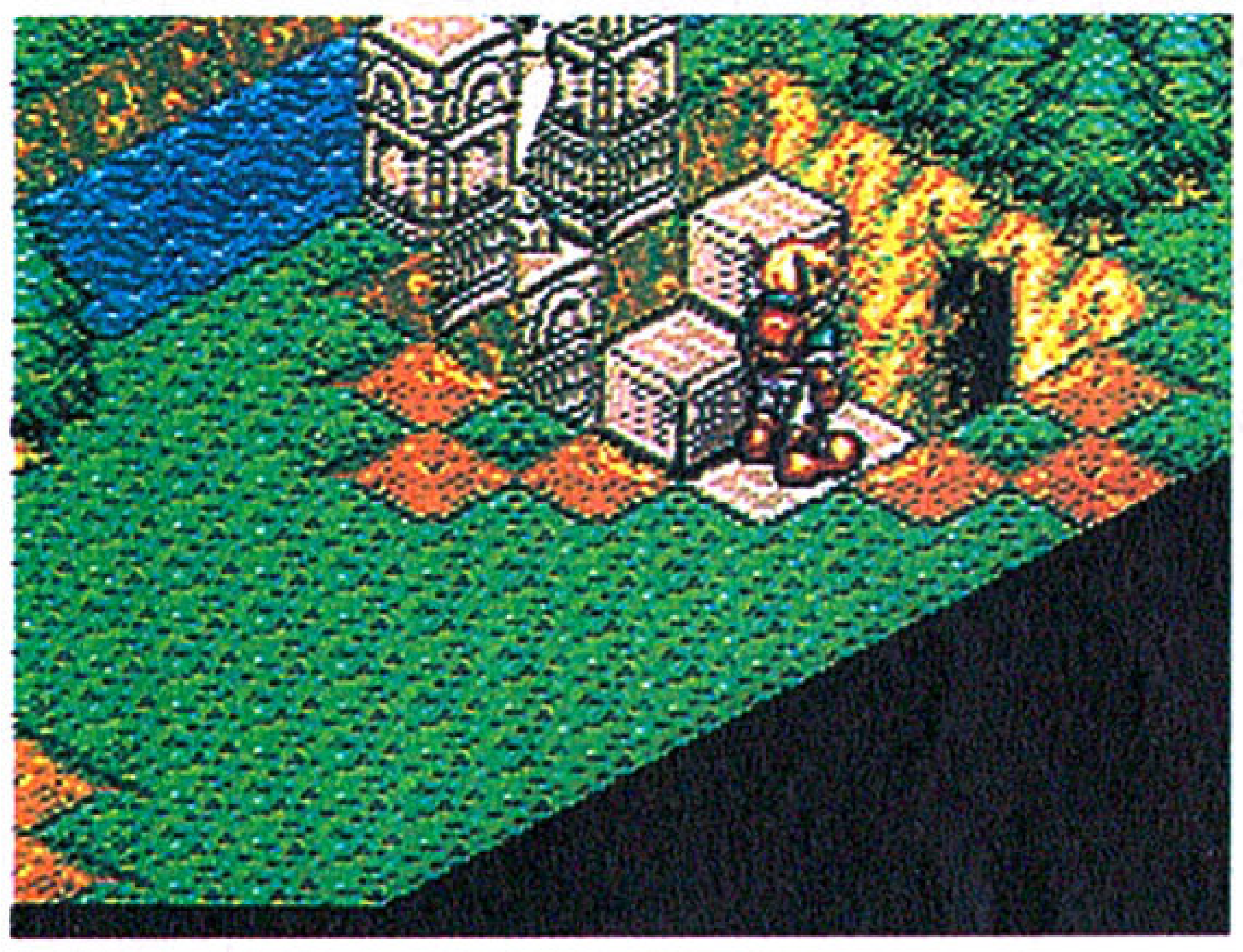
※マップ上のアルファベットはワープゾーンのつながりを示す。

山岳地帯でゼットを倒し、ゴラの目を入手する

魔道士ミルの力により、湖の神殿からミルの塔までワープしたライルは、ミルから公爵の新たな情報と、特定の木を切ることのできるアックスマジックを入手する。公爵の向かった地下大洞くつの入口である火口の洞くつへは、山岳地帯から行かなければならない。山岳地帯はグリンメイズに行くときに使った、メルカトルの北門の隠し通路から行く。

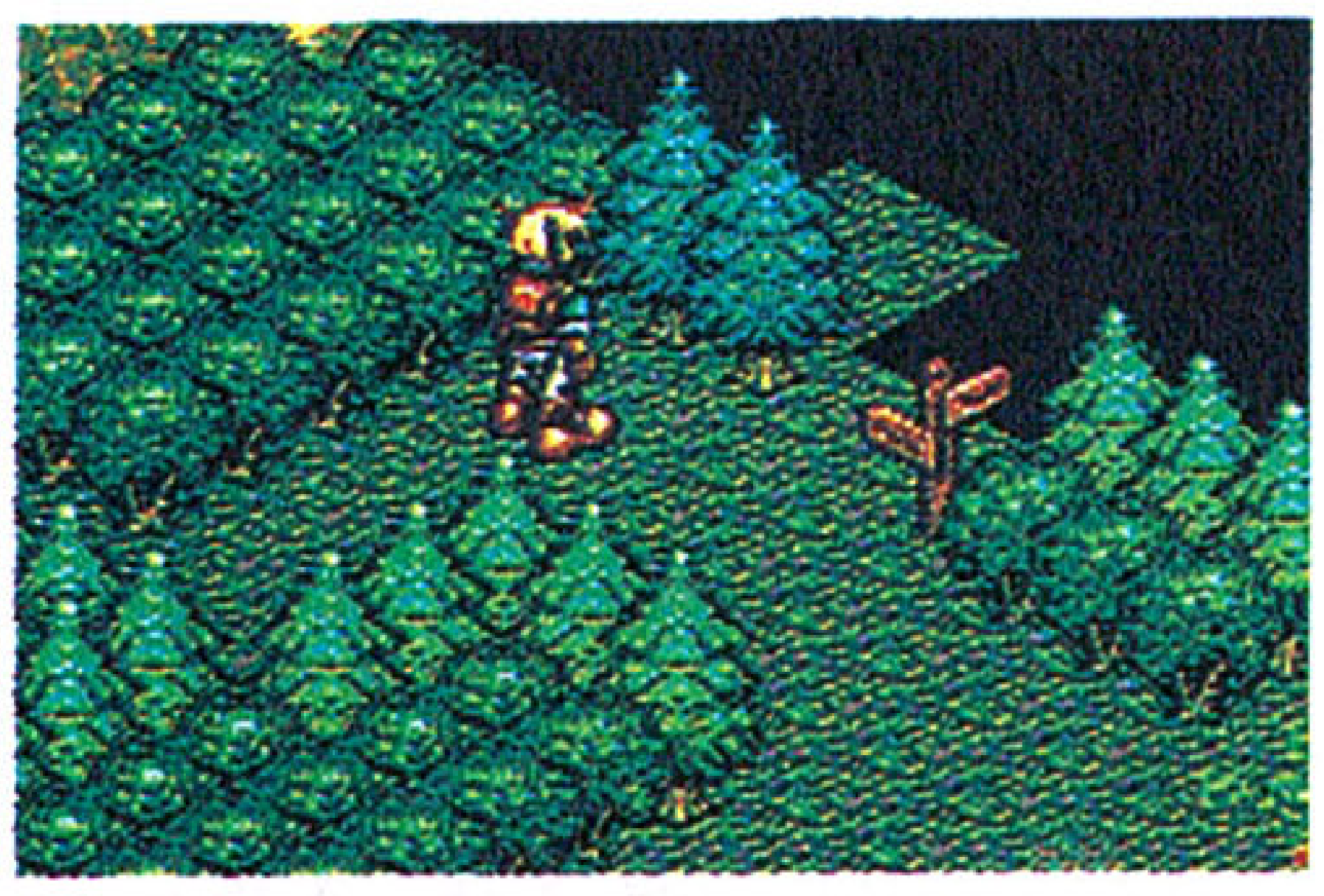

ミル「しっかりしろっ！ ライル フライデー！
・・・デル ダラハム チカノ カーム・・・

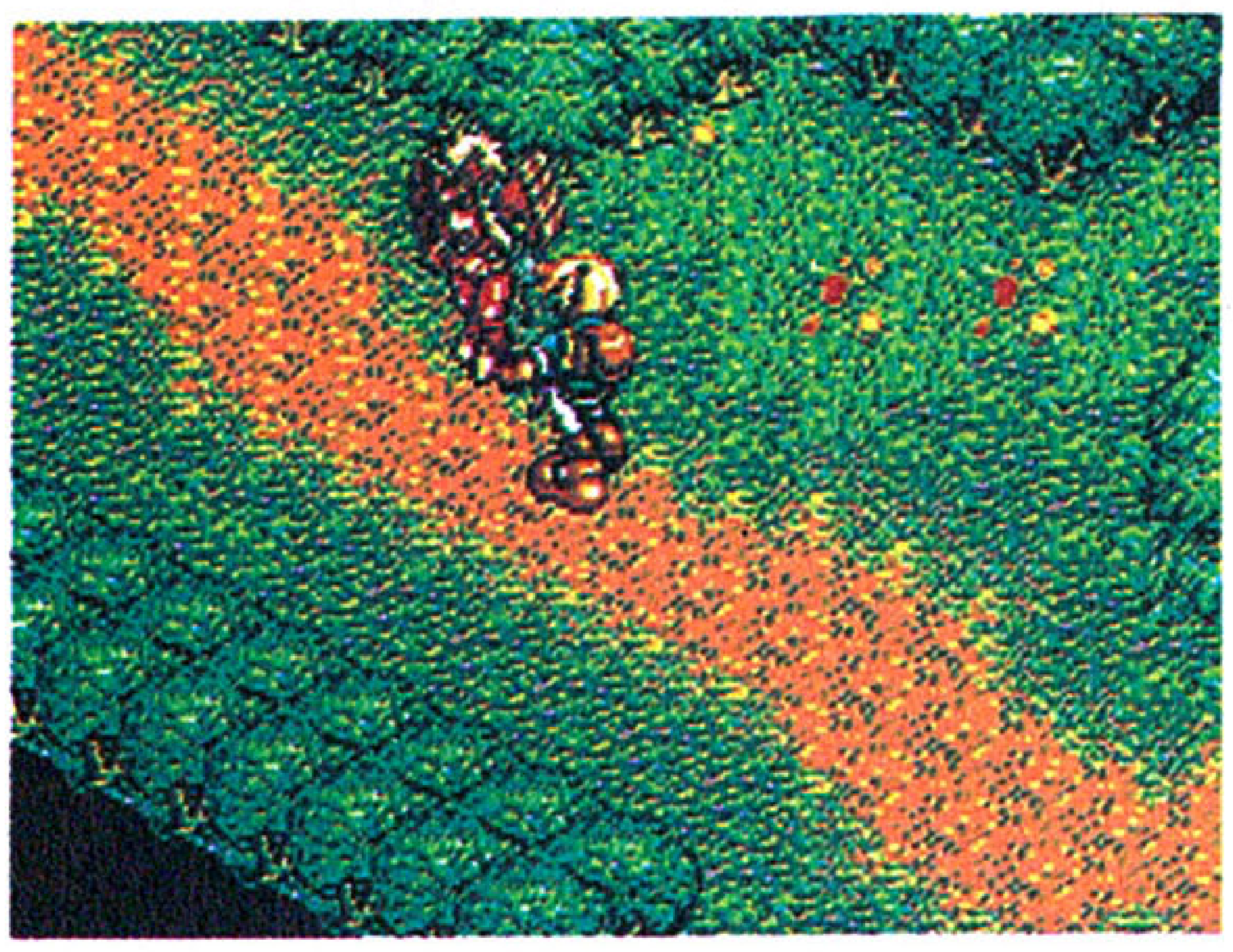
ピンチに陥ったライルを魔道士ミルが救った


メルカトルの北門の隠し通路から山岳地帯へ

木を切って山岳地帯へ

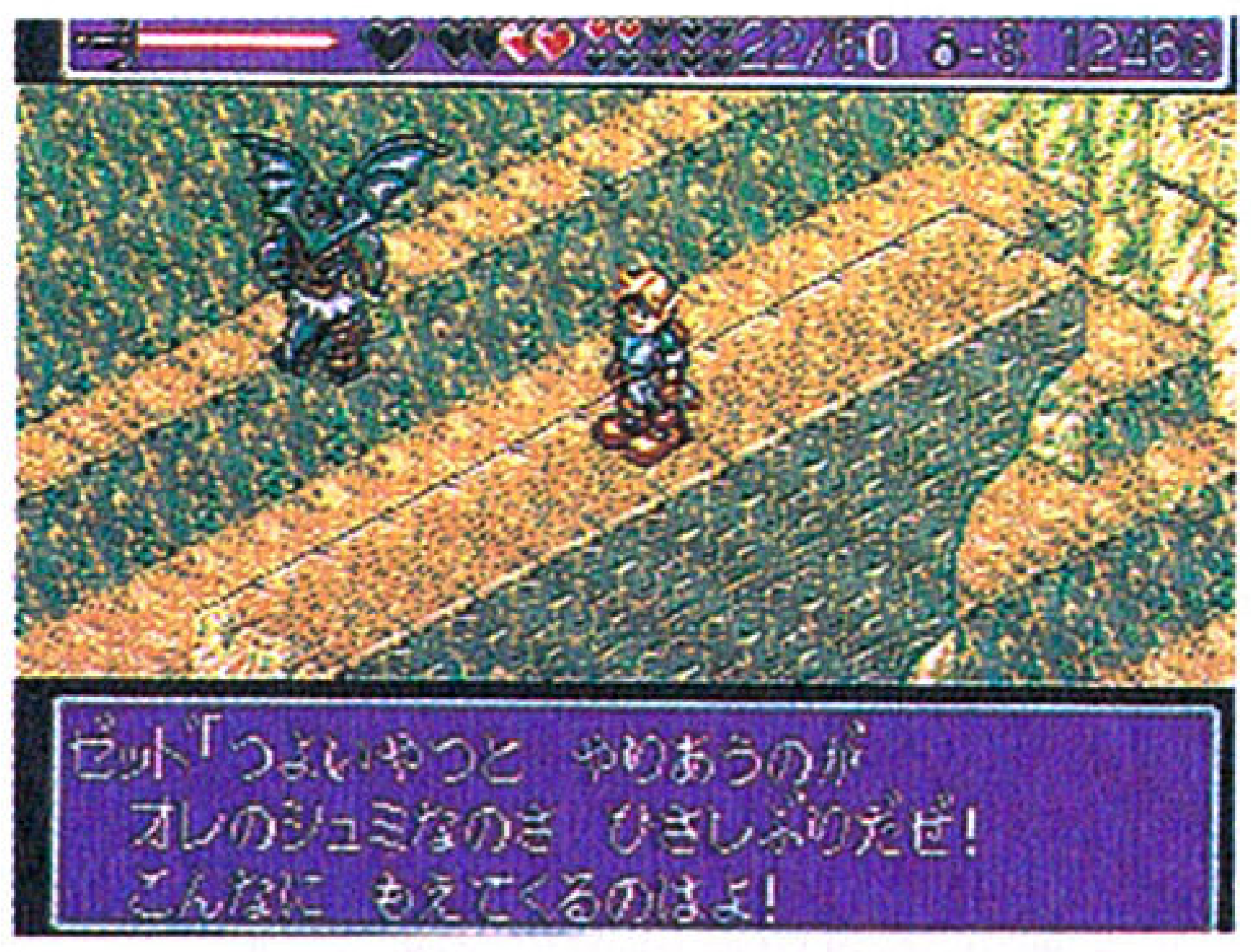
メルカトルの北門の隠し通路から、山岳地帯とグリンメイズへの分岐点へ向かう。山岳地帯への道が木でふさがれているが、アックスマジックの力により剣で切れるようになっている。


道をふさぐ木を切って山岳地帯へ行こう

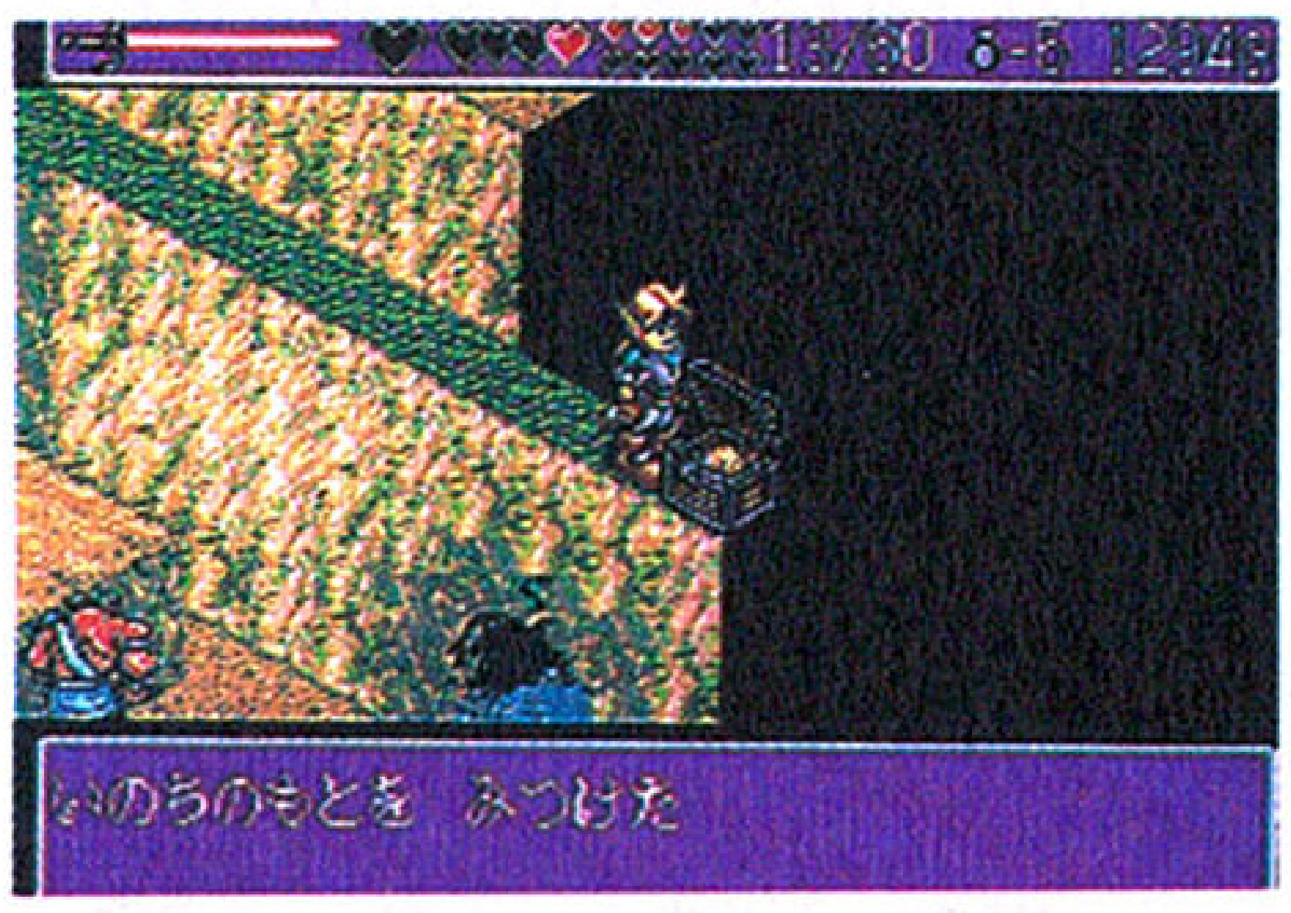

分岐点から山岳地帯までは一本道。出現するモンスターはどれも強力

山岳地帯

ここでの目的は、ゴラの目を入手し女神像から火口の洞くつへ向かうこと。ゴラの目は対決を挑んでくるゼットを倒すと入手することができる。フィールド上には多くの宝箱が設置してあり、高価なものが入っているものもあるので、いろいろ探してみるのもいいだろう。地下通路の中にも宝箱は設置してある。


ゼット「つよいやつと やりあうのが
オレのシュミなのさ ひさしぶりだぜ！
こんなに もえてくるのはよ！

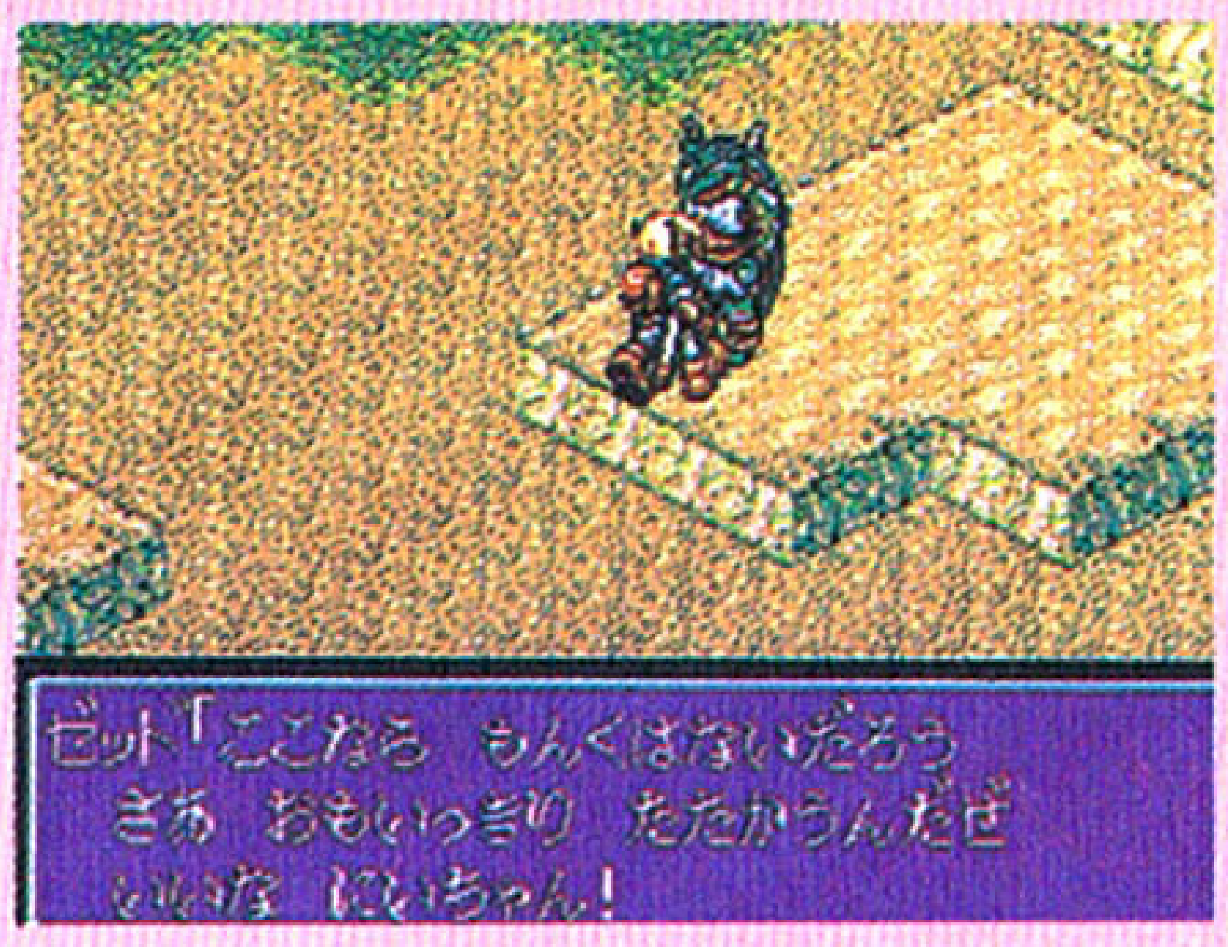
この場所に行くとゼットが出現。決闘を挑んでくる


いのちのもとを みつけた

ここには、さまざまなアイテムが設置してある

ゼットとの対決

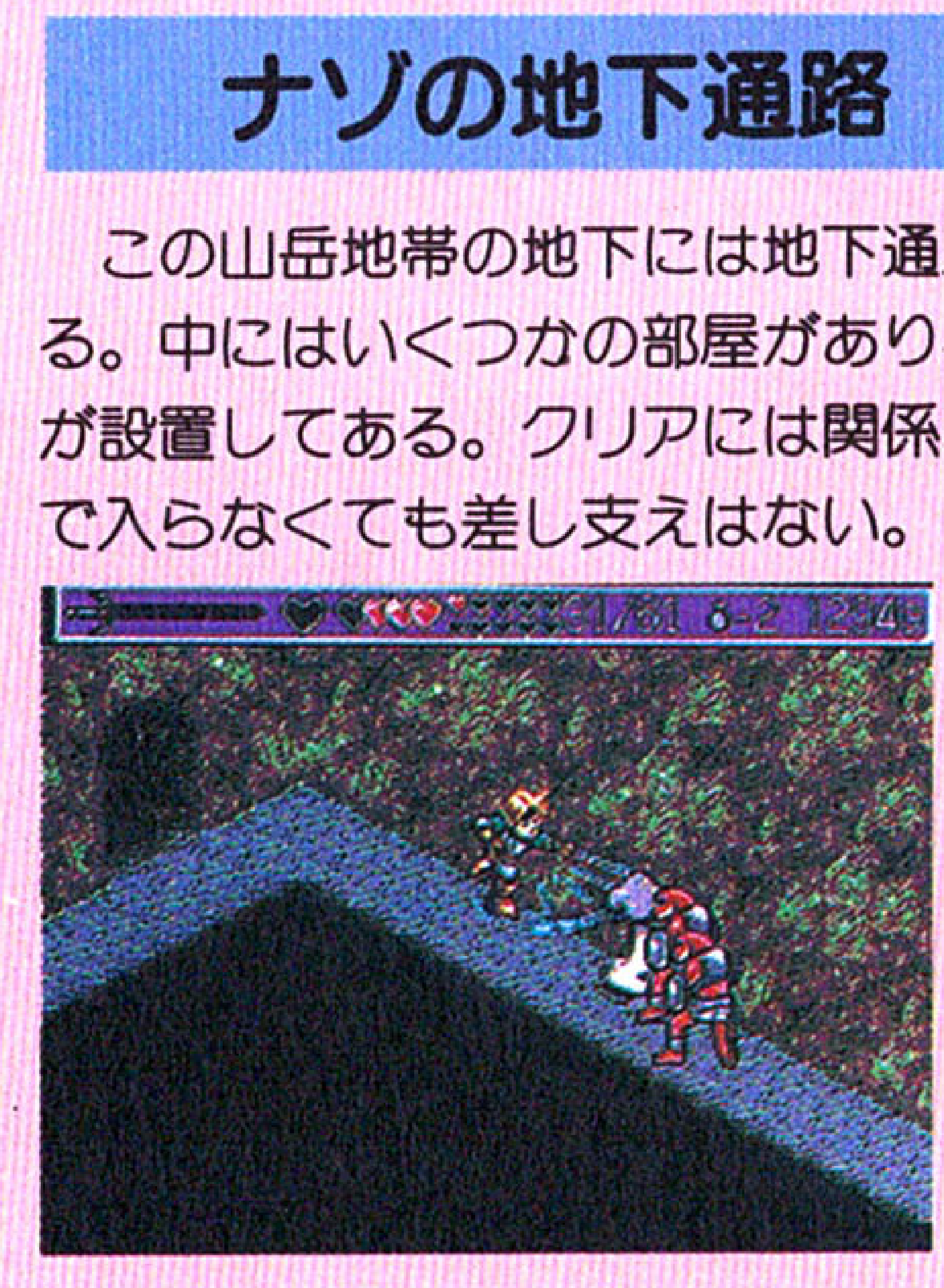
山岳地帯の中央に位置する橋の上を通過すると、突然ゼットが襲ってくる。そして、橋の先にある広場で対決することになる。倒すとゴラの目を入手できる。


ゼット「ここなら もんくはないだろう
さあ おもいっきり たたかうんだぜ
といれな にいちゃん！

橋でゼットに遭ったあと、この広場に行こう

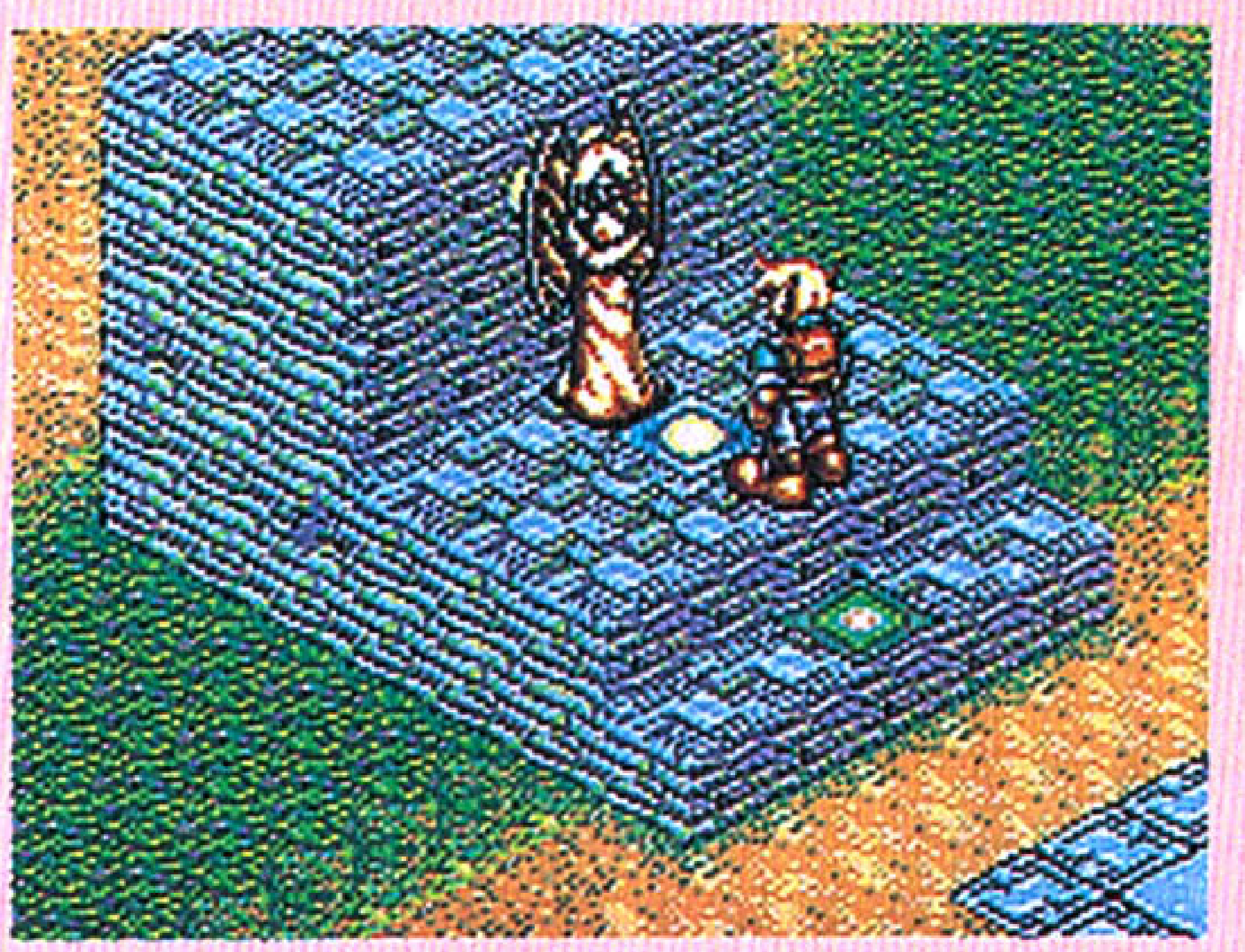
ナゾの地下通路

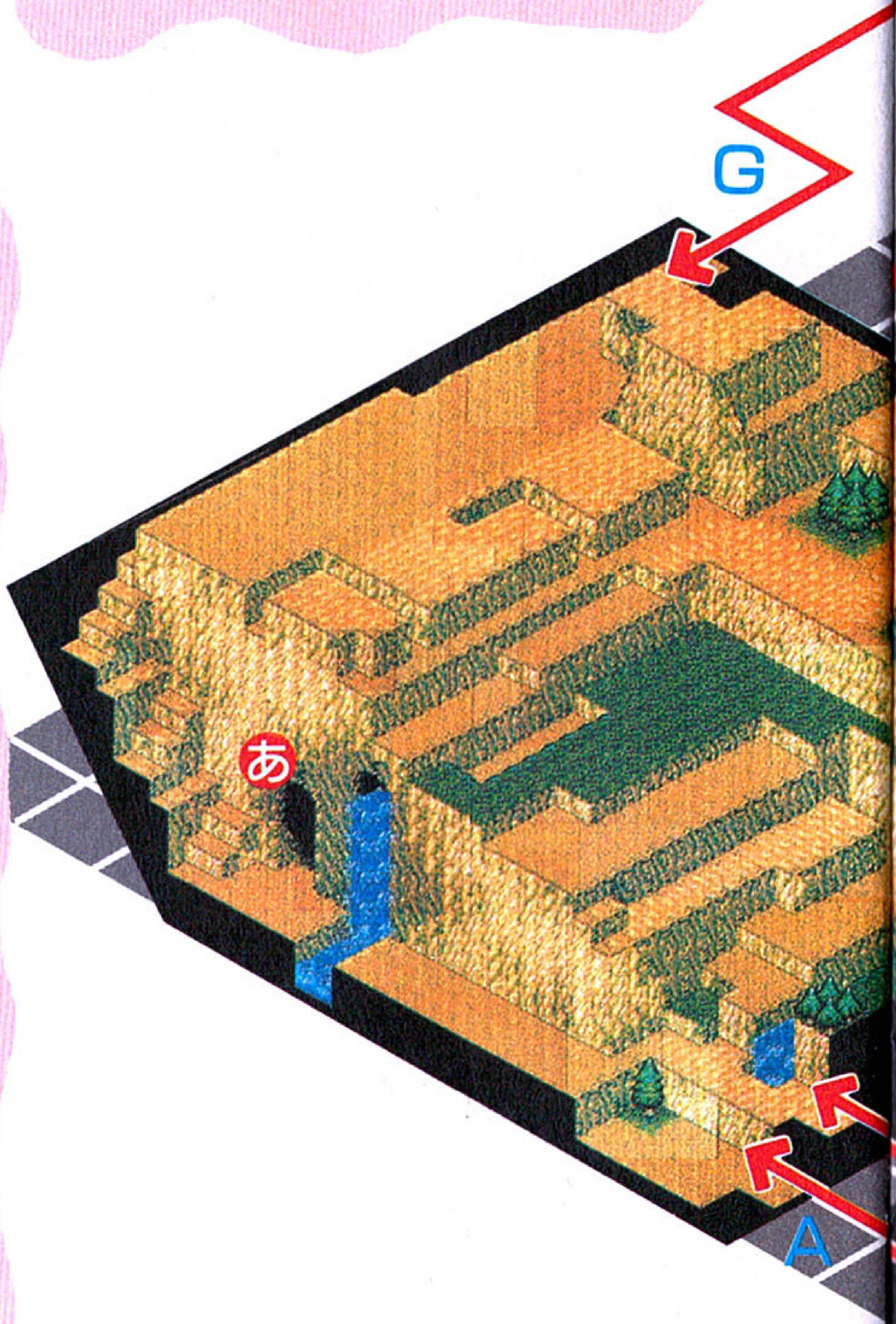
この山岳地帯の地下には地下通路がある。中にはいくつかの部屋があり、宝箱が設置してある。クリアには関係ないので入らなくても差し支えはない。


地下通路にはモンスターも出現する

女神像から火口へワープ

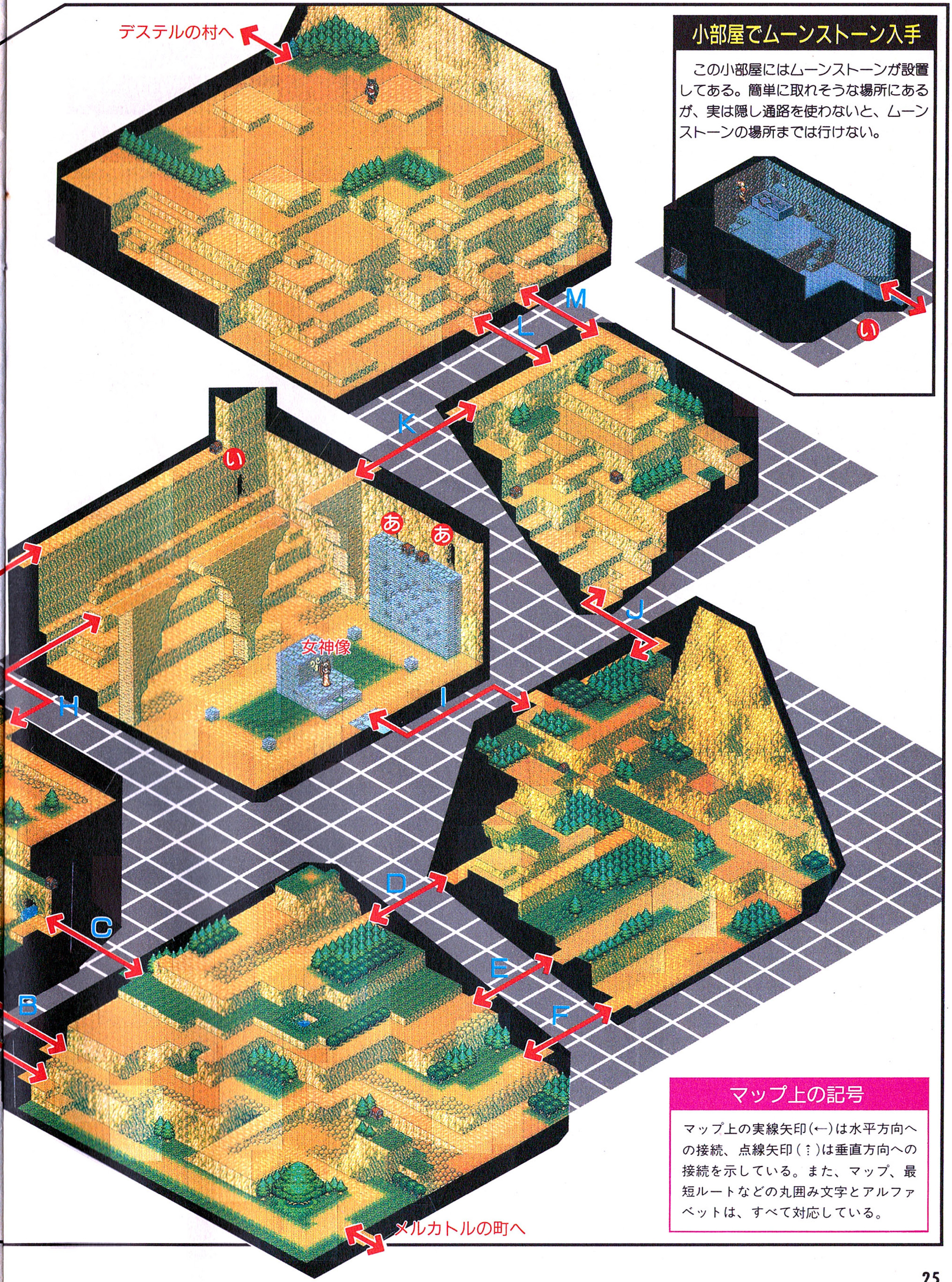
ゼットを倒してゴラの目を入手したら、山岳地帯の中央にある女神像のところへ行こう。女神像の前でゴラの目を使うと像が移動して、火口の洞くつへ行くためのワープゾーンが出現する。このワープゾーンに乗れば、一瞬にして火口の洞くつへ行くことができる。


女神像の前でゴラの目を使おう。像の下からワープゾーンが出現



最短ルート

B—H—K—L


デステルの村へ
M
L
K
い
あ
あ
女神像
J
H
I
D
C
E
B
F
メルカトルの町へ
い

小部屋でムーンストーン入手

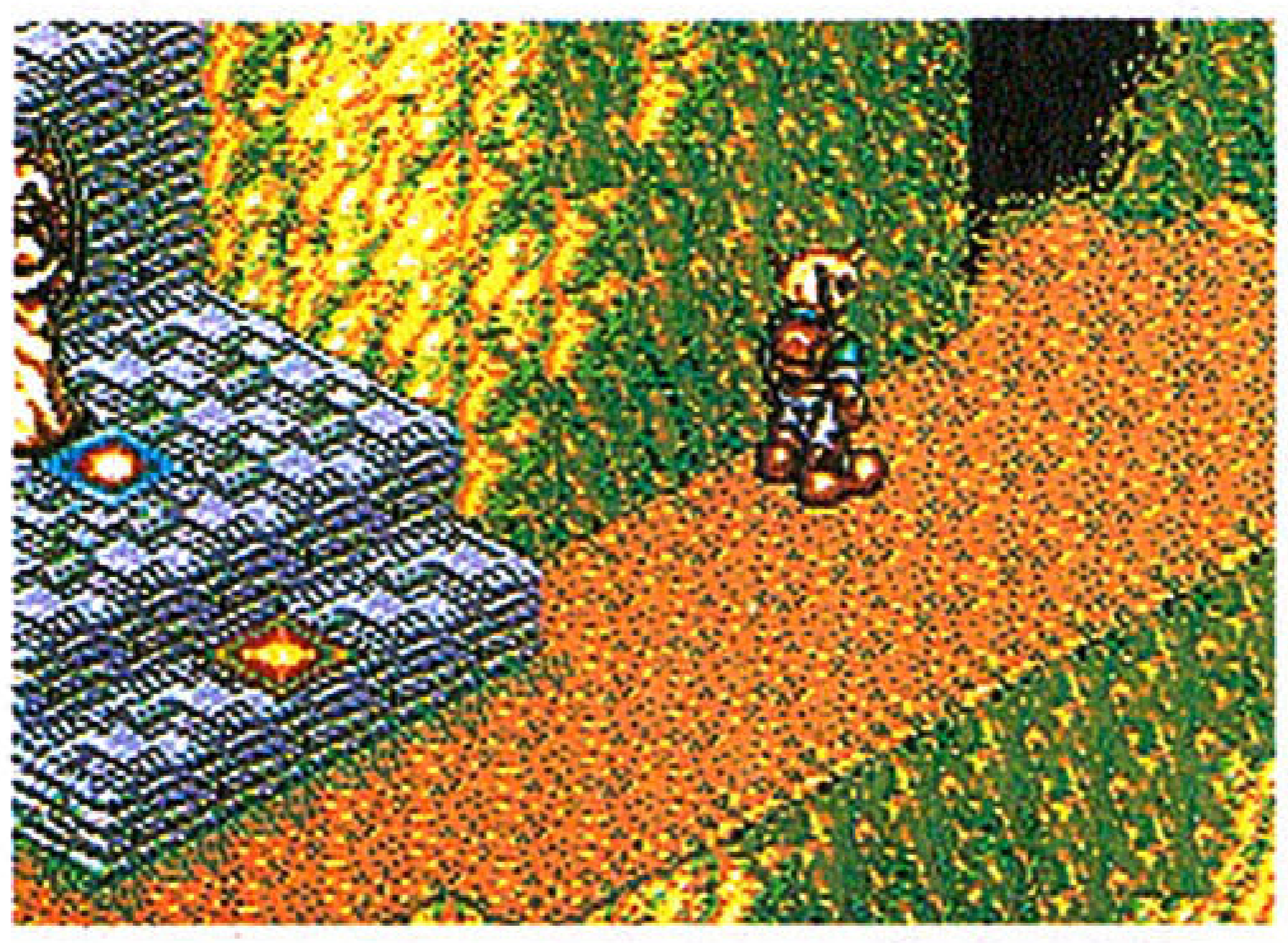
この小部屋にはムーンストーンが設置してある。簡単に取れそうな場所にあるが、実は隠し通路を使わないと、ムーンストーンの場所までは行けない。

マップ上の記号

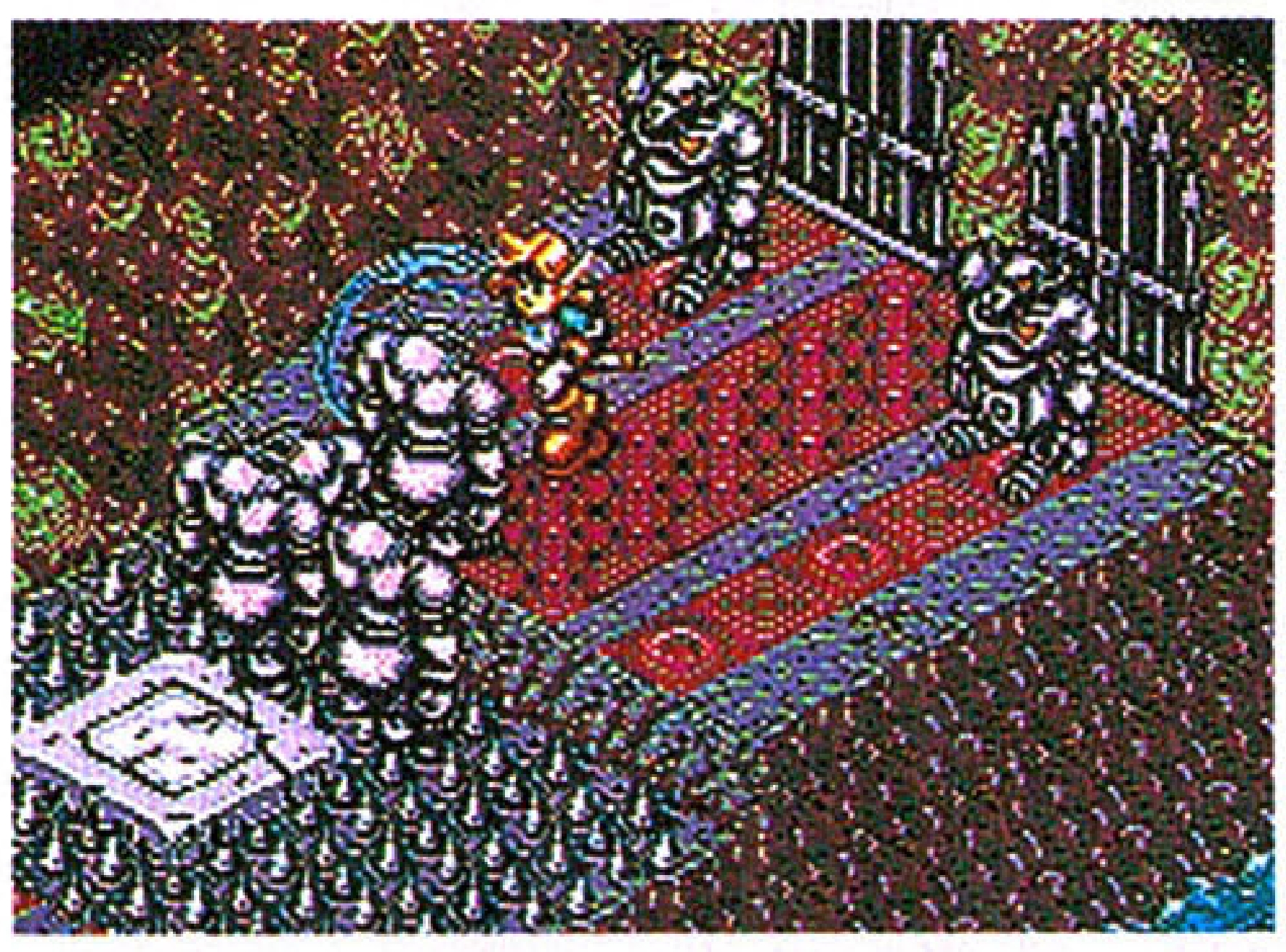
マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⋮)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、最短ルートなどの丸囲み文字とアルファベットは、すべて対応している。

公爵を追って火口の洞くつへ

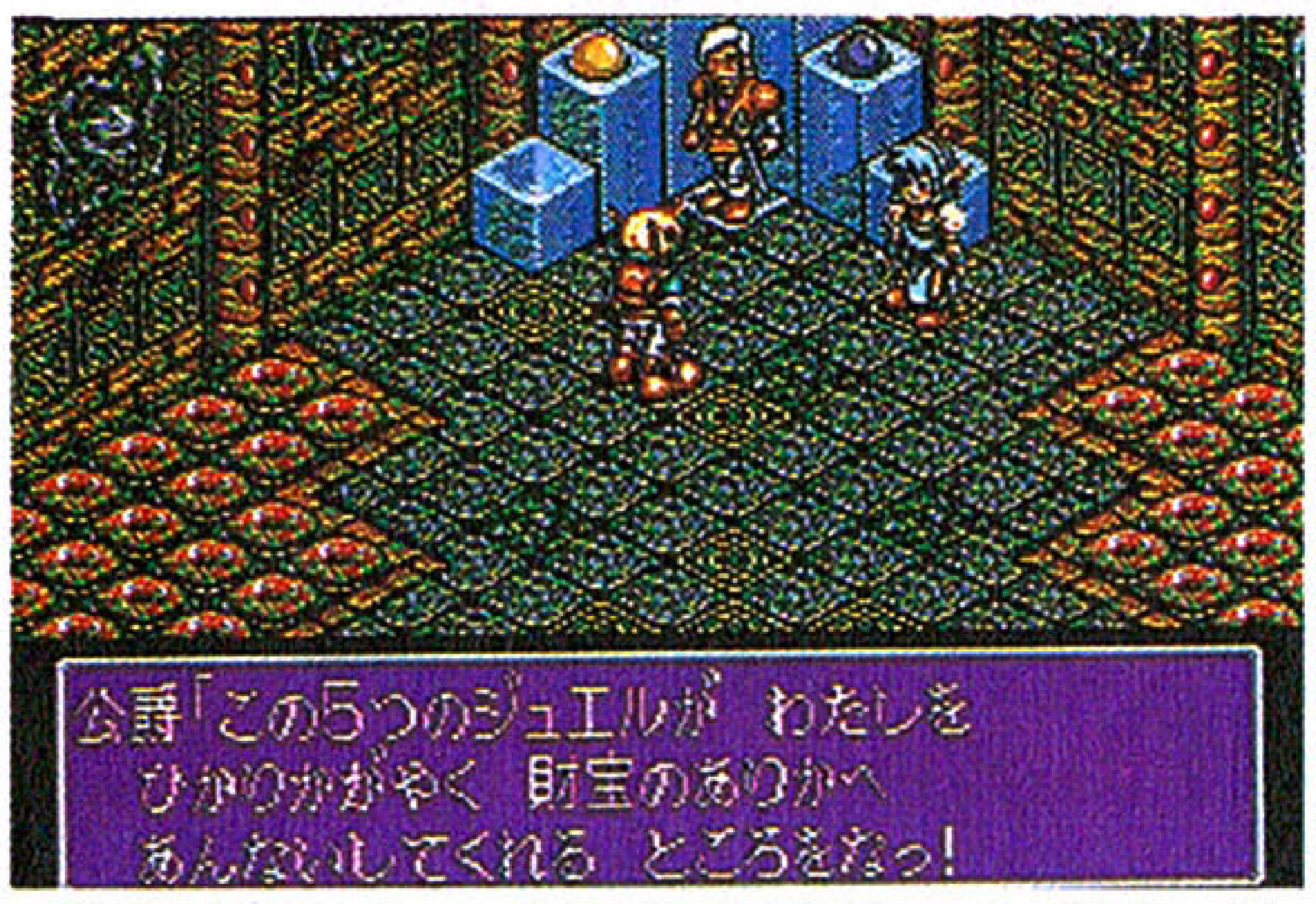
山岳地帯の女神像からワープした先は、物語の冒頭にライルが潜入した火口の洞くつ。この洞くつの奥に地下大洞くつへ通じる唯一の入口があるのだ。そして今、公爵が5つのジュエルを使い、その入口を開放しようとしている。ここでの目的は、各部屋の強敵を倒して最後の部屋にいる公爵に追いつくこと。



➡山岳地帯の女神像からワープするとこの場所に



➡ライルに襲いかかる像の群れ。すべて倒せ！

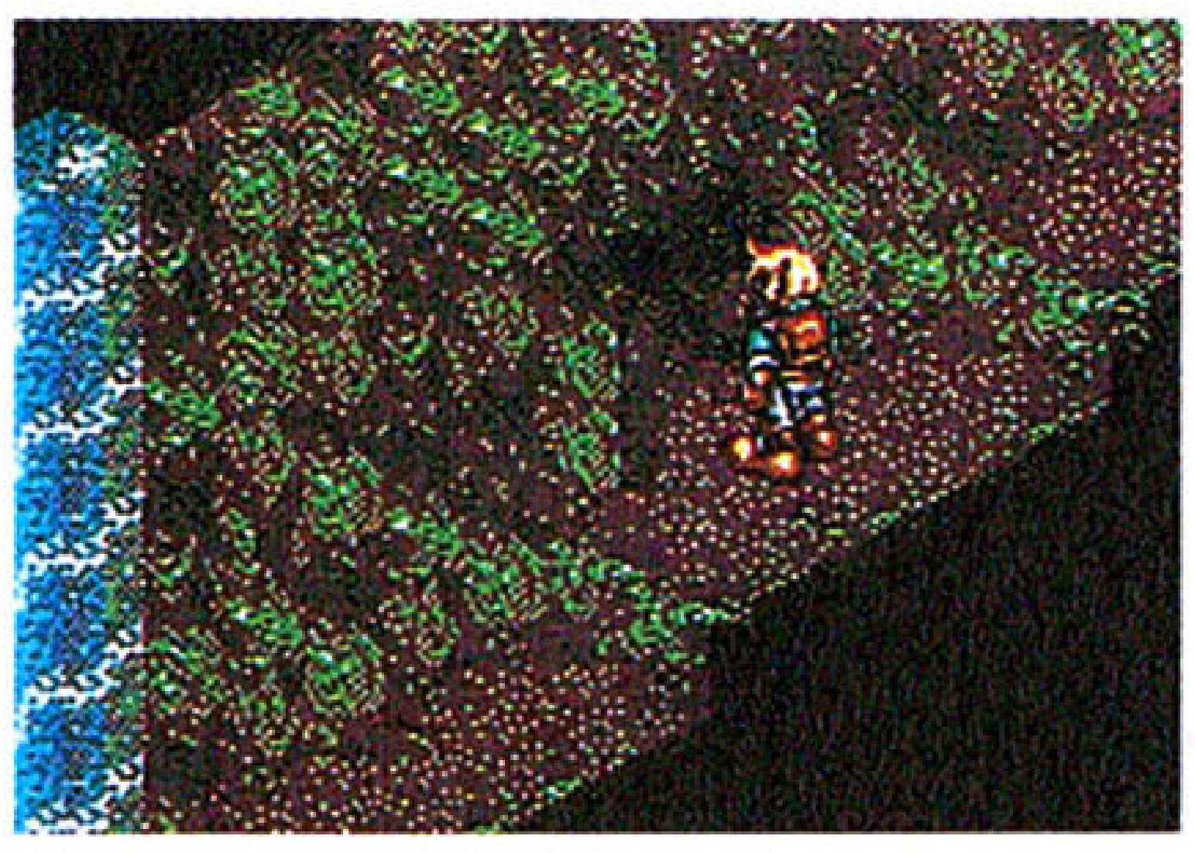


公爵「この5つのジュエルが　わたしを
ひかりかがやく　財宝のありかへ
あんないしてくれる　ところをなっ！

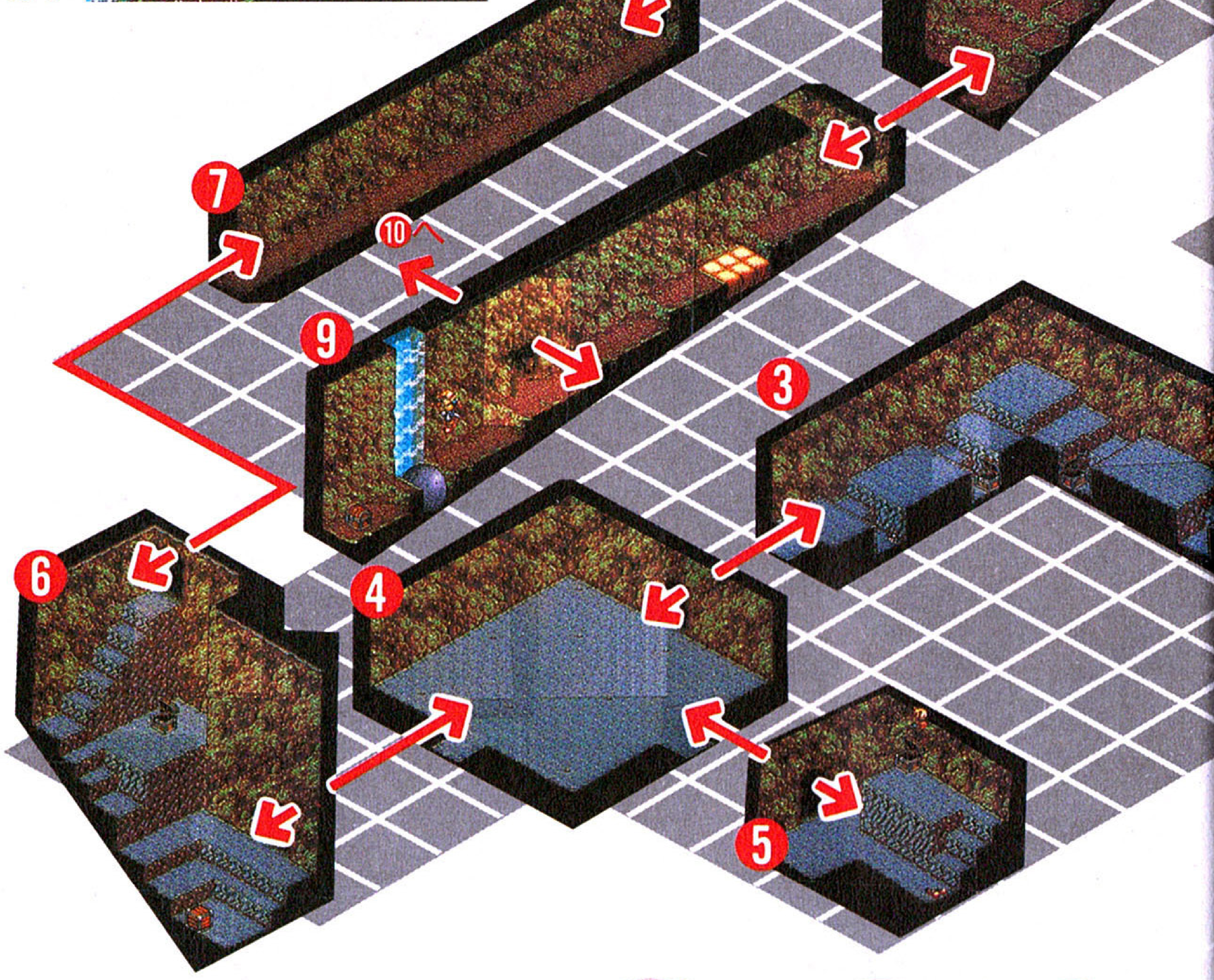
⬆⑭で公爵とロリア姫を発見。公爵は一足先に地下大洞くつへ行ってしまう

火口の洞くつ

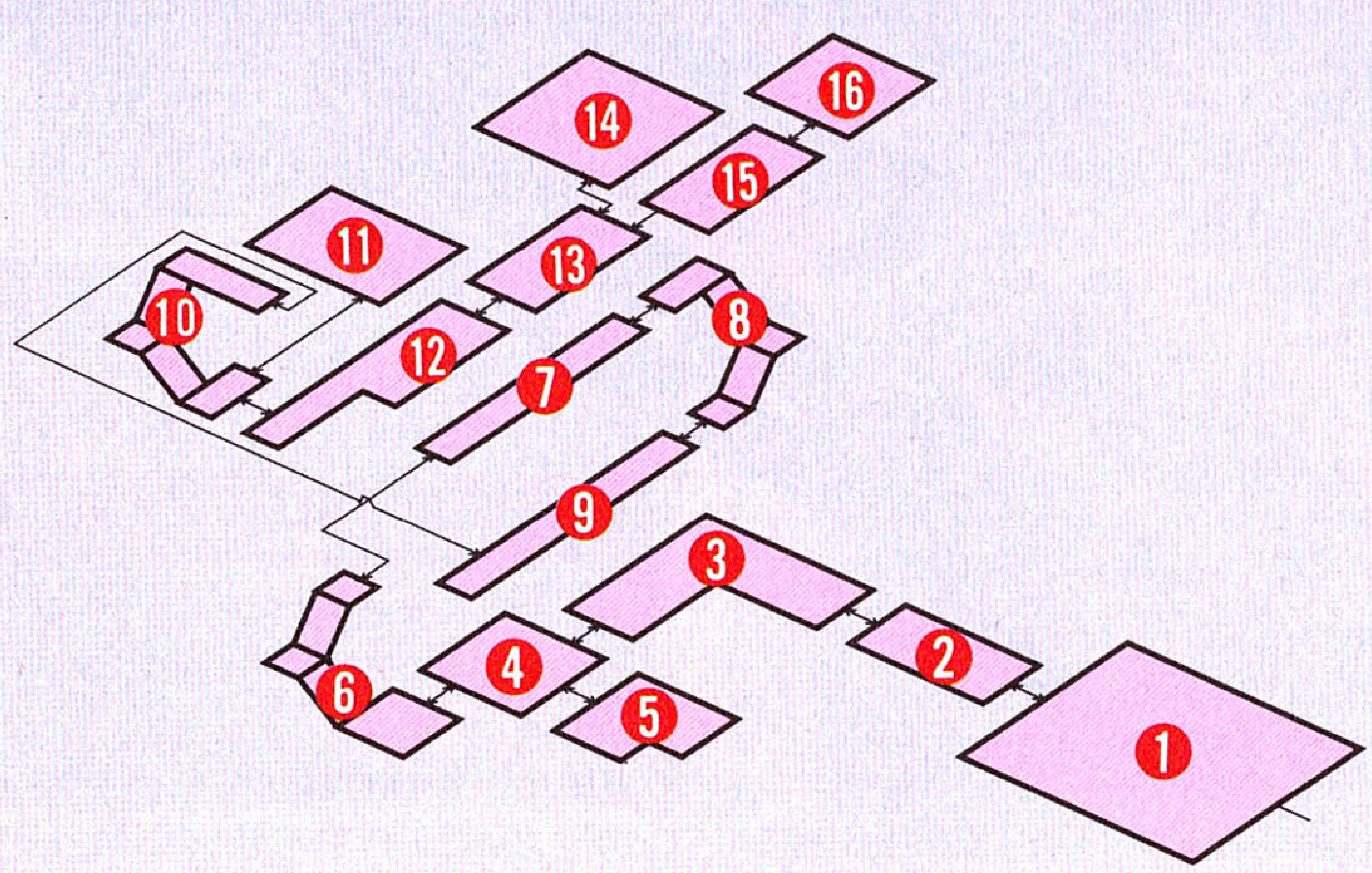
この洞くつは物語の最初にライルが潜入した洞くつだ。そのときには閉まっていた⑨の部屋の扉が今回は開いているので、ここから奥に進んでいこう。モンスターをすべて倒さないと先に進めない部屋が多いので、閉まっている扉があったらモンスターをすべて倒してみよう。⑭の部屋に入ると自動的にイベントが始まる。



➡⑨の入口が開いている。ここから洞くつの奥に進もう

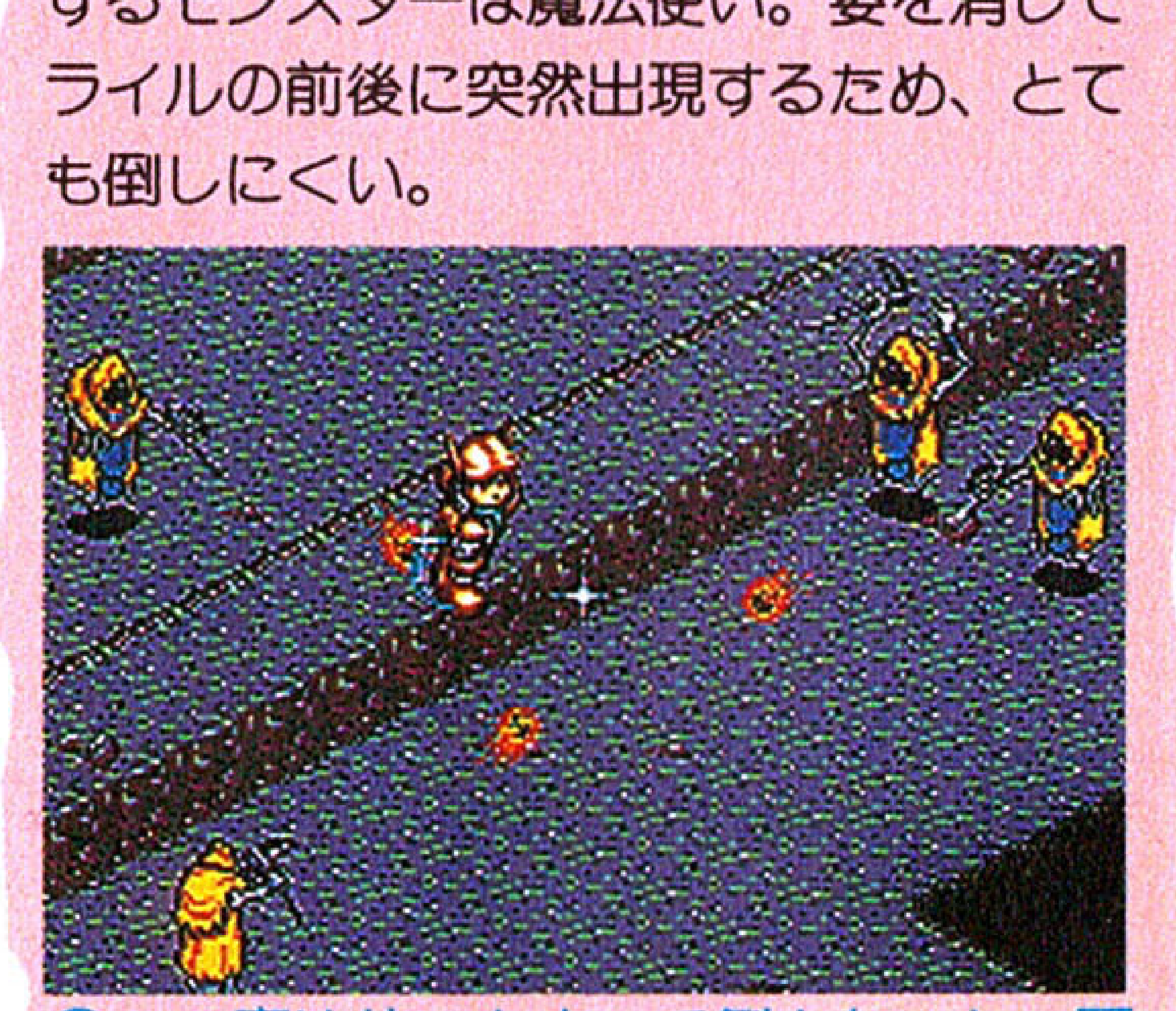


火口の洞くつ見取図



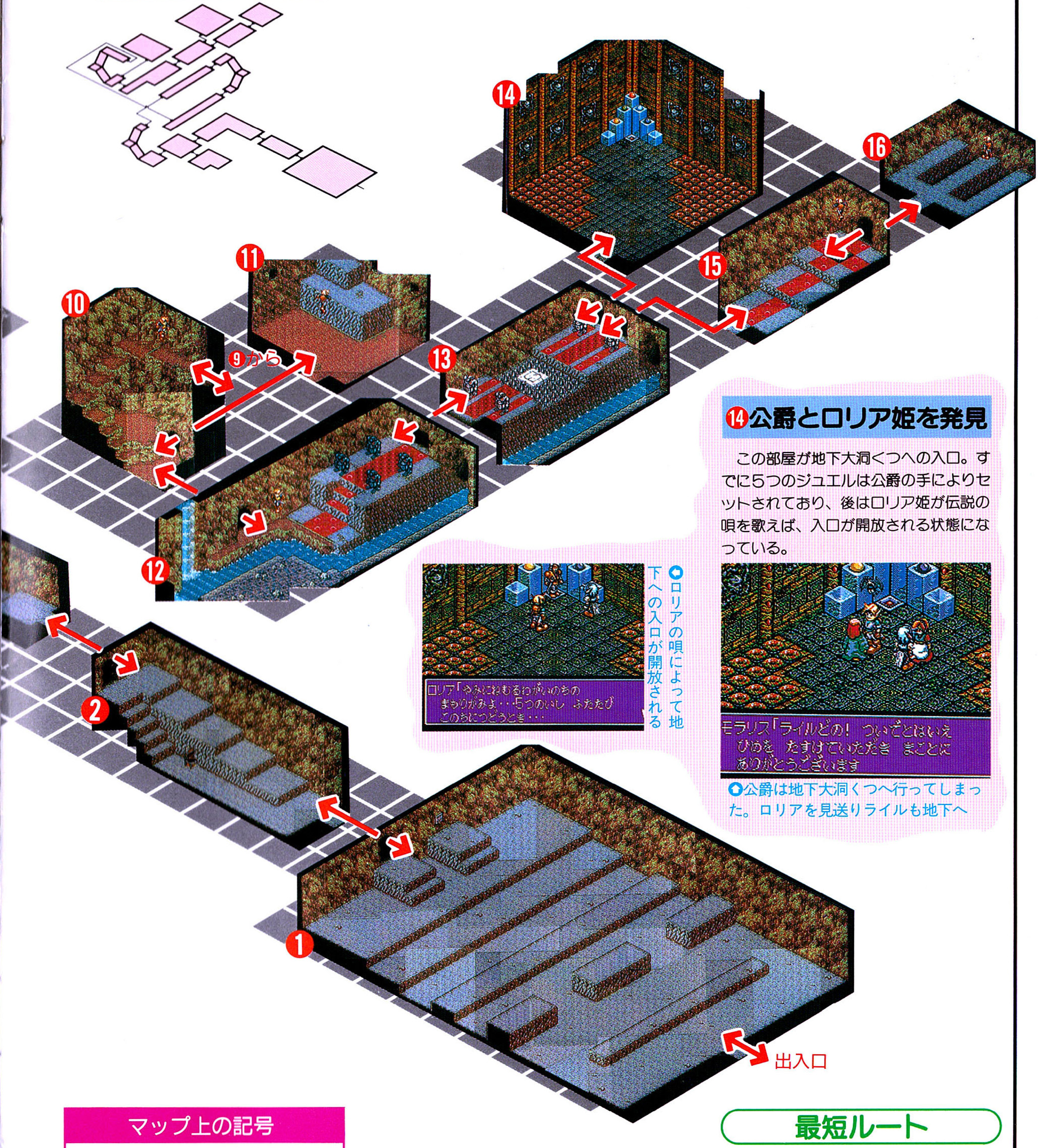
❶敵を倒して扉を開ける

この部屋の扉は、出現したモンスターをすべて倒さないと開かない。①に出現するモンスターは魔法使い。姿を消してライルの前後に突然出現するため、とても倒しにくい。



⬆この魔法使いをすべて倒さないと、扉は開かないようになっている

火口の洞くつ全体図



⑭公爵とロリア姫を発見

この部屋が地下大洞くつへの入口。すでに5つのジュエルは公爵の手によりセットされており、後はロリア姫が伝説の唄を歌えば、入口が開放される状態になっている。

ロリア「やみにねむるわがいのちの
　まもりがみよ・・・5つのいし　ふたたび
　このちにつどうとき・・・

⇦ロリアの唄によって地下への入口が開放される

モラリス「ライルどの！　ついでとはいえ
　ひめを　たすけていただき　まことに
　ありがとうございます

⇧公爵は地下大洞くつへ行ってしまった。ロリアを見送りライルも地下へ

マップ上の記号

マップ上の実線矢印(←)は水平方向への接続、点線矢印(⋮)は垂直方向への接続を示している。また、マップ、見出し、見取り図、最短ルートなどの丸囲み数字は、すべて対応している。

最短ルート

①−②−③−④−⑥−⑦
⑧−⑨−⑩−⑫−⑬−⑭

平成４年12月15日発行、(毎月１回15日発行) 第４巻第12号 (通巻34号)

ATTACK SPECIAL

LANDSTALKER

ランドストーカー

〜皇帝の財宝〜

攻略ガイドブック

Vol.2

メガドライブFAN
12月号特別付録①

BEメガホットメニュー

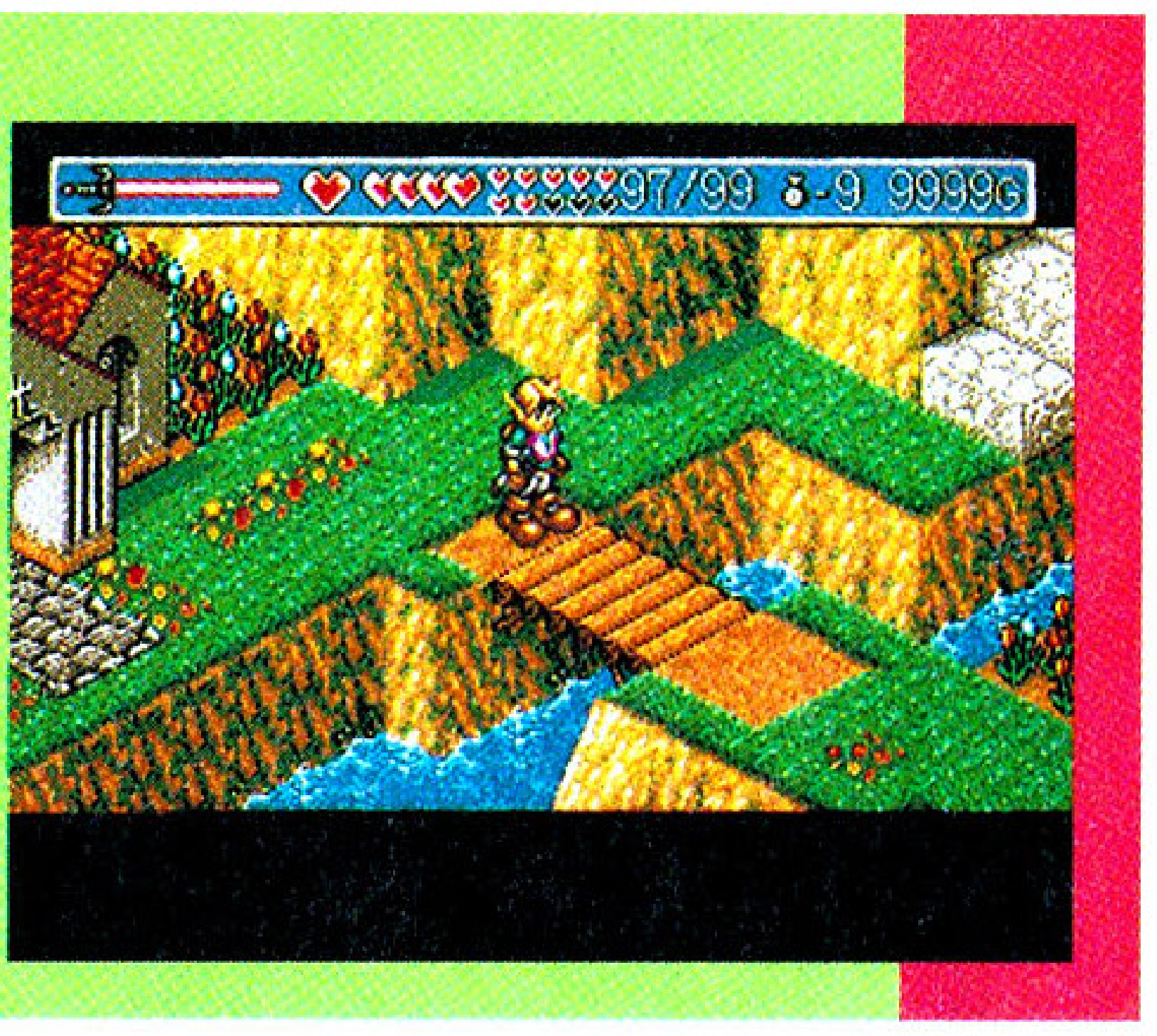
BE-MEGA HOT MENU

PART 2

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／9月発売予定／価格未定／RPG／16M+B.B

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ



壮大な箱庭で新しいヒーローが誕生する

6月11日東京プリンスホテルで発表会が！

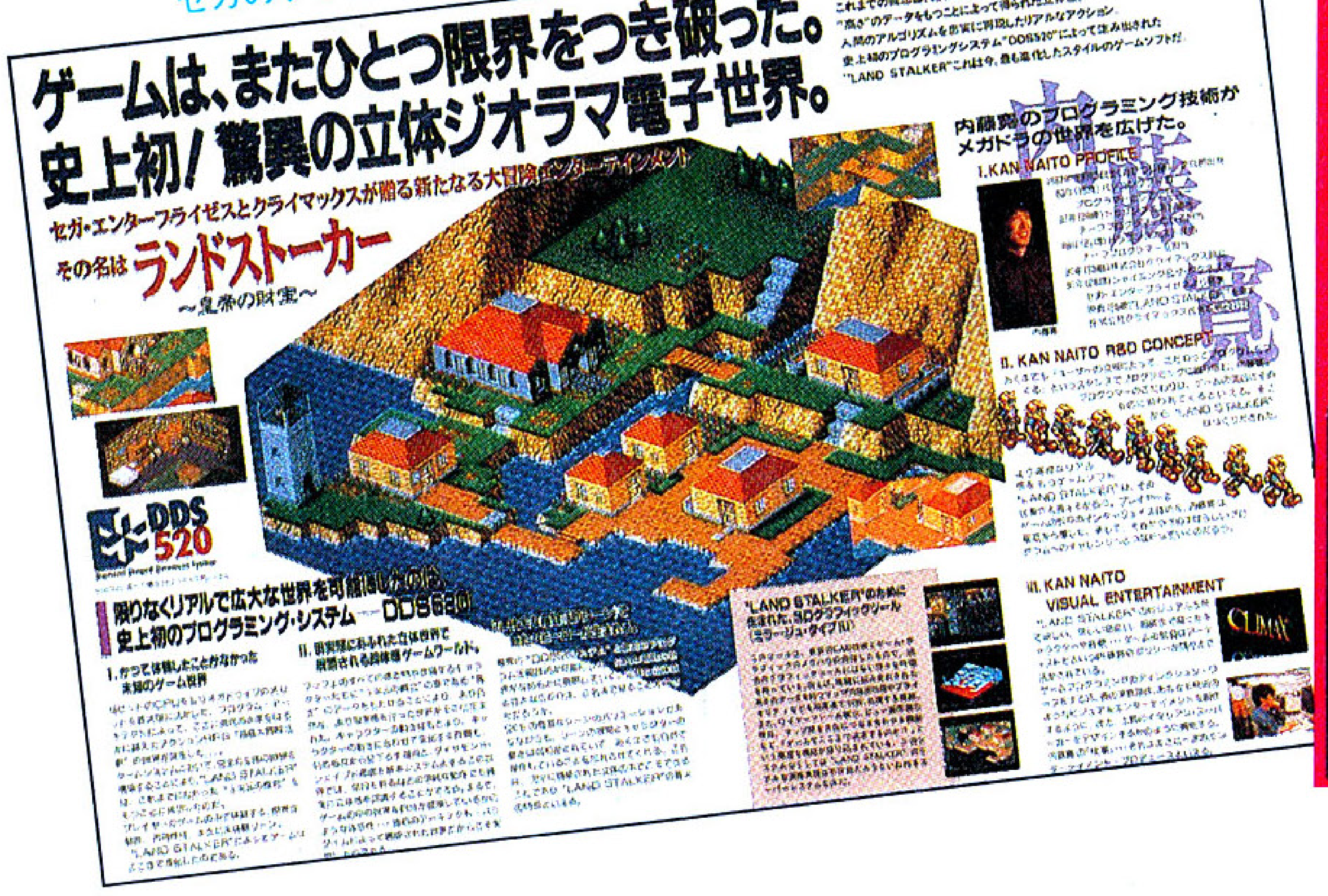
発表会については翌6月12日付の新聞で大きく扱われていた。それだけ期待が集まっているということだね。

本誌でも細々と情報が流れていたが、とうとうクライマックス制作の16メガのゲームの発表会が行われた。時は6月11日、場所は東京プリンスホテル3階のゴールデンカップという大層（たいそう）な広間にたくさんの取材陣が集まった。発表されたゲームは「シャイニング」シリーズではない。「ランドストーカー」、クォータービューのアクションRPGだ。クォータービューといっても従来のゲームとはまったく違い、〝DDS520〟というプログラミングシステムを採用し、広大な世界を箱庭（はこにわ）のように再現している。発表会ではビデオやスライドを交えて、新しい試みについて詳しく紹介。とくに内藤社長からの説明は30分以上にもおよび、このゲームに対する強烈な思い入れがヒシヒシと感じられた。ゲームの発売は今年の秋。もうそろそろ完成へ追いこみの時期だが、早くゲームの全貌（ぜんぼう）を知りたいものだ。

㈱クライマックス社長 **内藤 寛**

1967年3月23日生。15歳のときにパソコンソフトのプログラマーとしてデビュー。「ドラゴンクエストIII」、「IV」のチーフプログラマーを担当した後クライマックスを設立。現在25歳。

取材用に配られたリリースは、なんとカラー。今までのセガのソフト発表会では絶対になかったことだ。やるね。



ゲームは、またひとつ限界をつき破った。

史上初！驚異の立体ジオラマ電子世界。

セガ・エンタープライゼスとクライマックスが贈る新たなる大冒険エンターテインメント

その名はランドストーカー ～皇帝の財宝～

これまでの概念は、完全に覆された。

〝高さ〟のデータをもつことによって得られた立体感。

人間のアルゴリズムを忠実に再現したリアルなアクション。

史上初のプログラミングシステム〝DDS520〟によって生み出された

〝LAND STALKER〟これは今、最も進化したスタイルのゲームソフトだ。

内藤寛のプログラミング技術がメガドラの世界を広げた。

I. KAN NAITO PROFILE

II. KAN NAITO R&D CONCEPT

III. KAN NAITO VISUAL ENTERTAINMENT

DDS 520

限りなくリアルで広大な世界を可能にしたのは、史上初のプログラミング・システム――DDS520

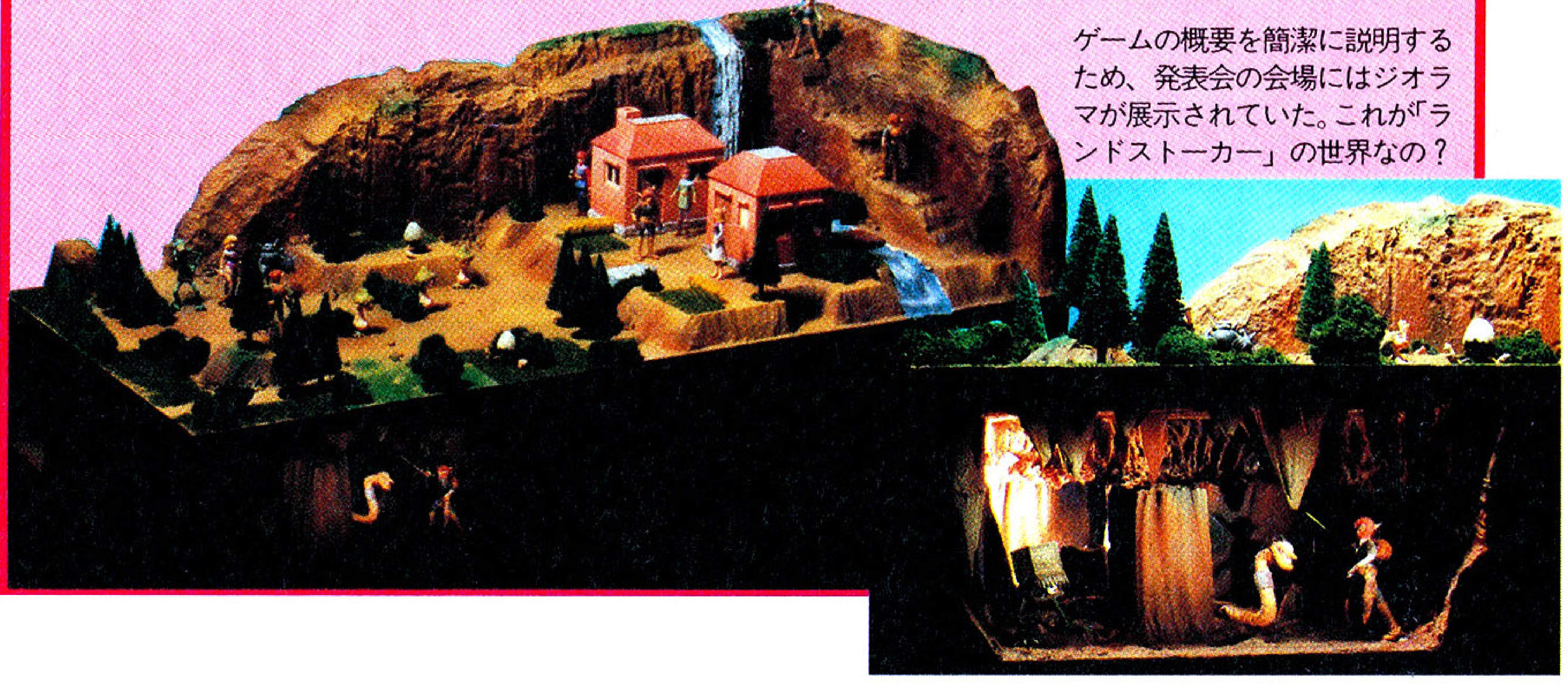
I. かつて体験したことがなかった未知のゲーム世界

II. 現実感にあふれた立体世界で展開される冒険ゲームワールド。

〝LAND STALKER〟のために作成された、3Dグラフィックツール（ミラージュ・タイプII）

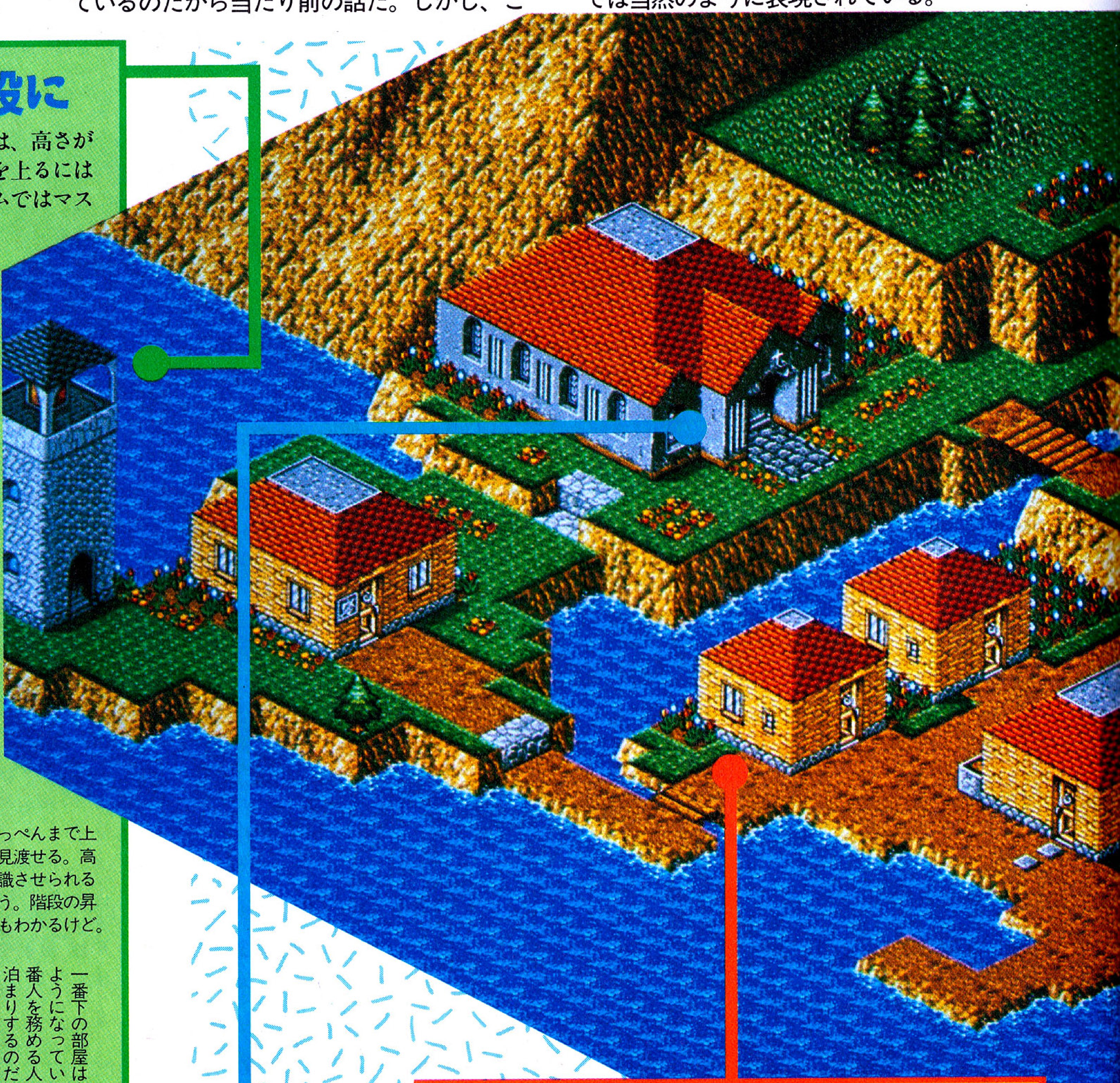
ゲームをイメージさせるジオラマも展示

ゲームの概要を簡潔に説明するため、発表会の会場にはジオラマが展示されていた。これが「ランドストーカー」の世界なの？



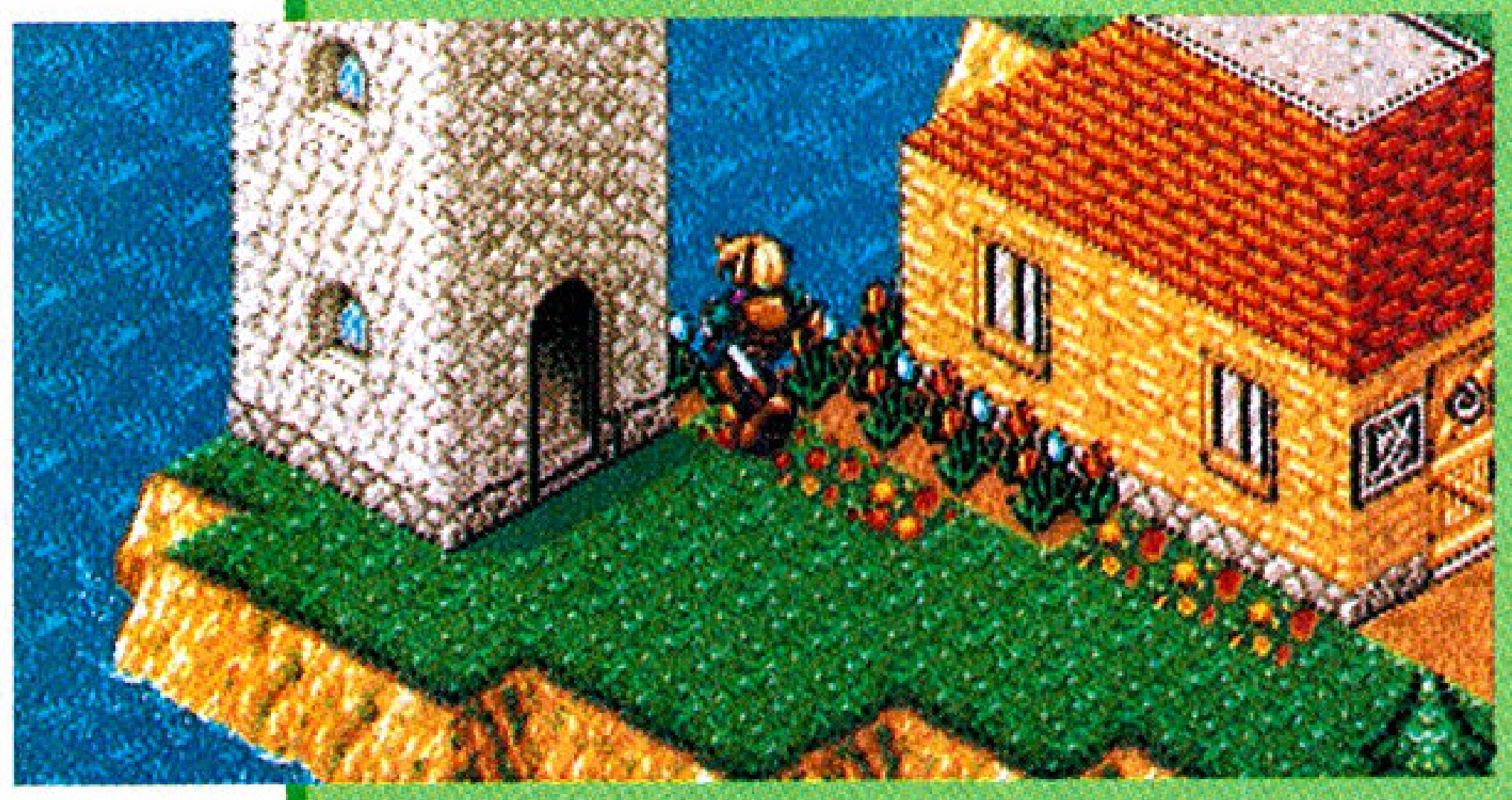
“バーチャリティRPG”すなわち“電子ジオラマ世界”である

「ランドストーカー」の世界を一言で表すならば、“箱庭世界”という言葉が一番ピッタリくるだろう。下のマップを見てほしい。ここがどんな町でどんな重要性をもっているかはわからない。それよりも、感じとってほしいのはこの実際にありそうな町の雰囲気が自分の目で見ているように伝わってくることだ。今までのRPG にあった町の風景というのは、実際の視点で眺めるということはできなかった。もちろん自分の視点でゲームが展開される３Ｄのゲームもできないことはないが、前方を見ることはできても周囲を一度に見ることはできない。主人公の視点でゲームを進めているのだから当たり前の話だ。しかし、この「ランドストーカー」の視点は遠くの建物の上から世界を眺めたようなものになっている。対象が障害物の裏にあれば死角に入り見ることはできないし、対象が障害物の前にあれば今度は障害物のほうが隠れてしまう。現実の世界と同様のことが「ランドストーカー」では当然のように表現されている。

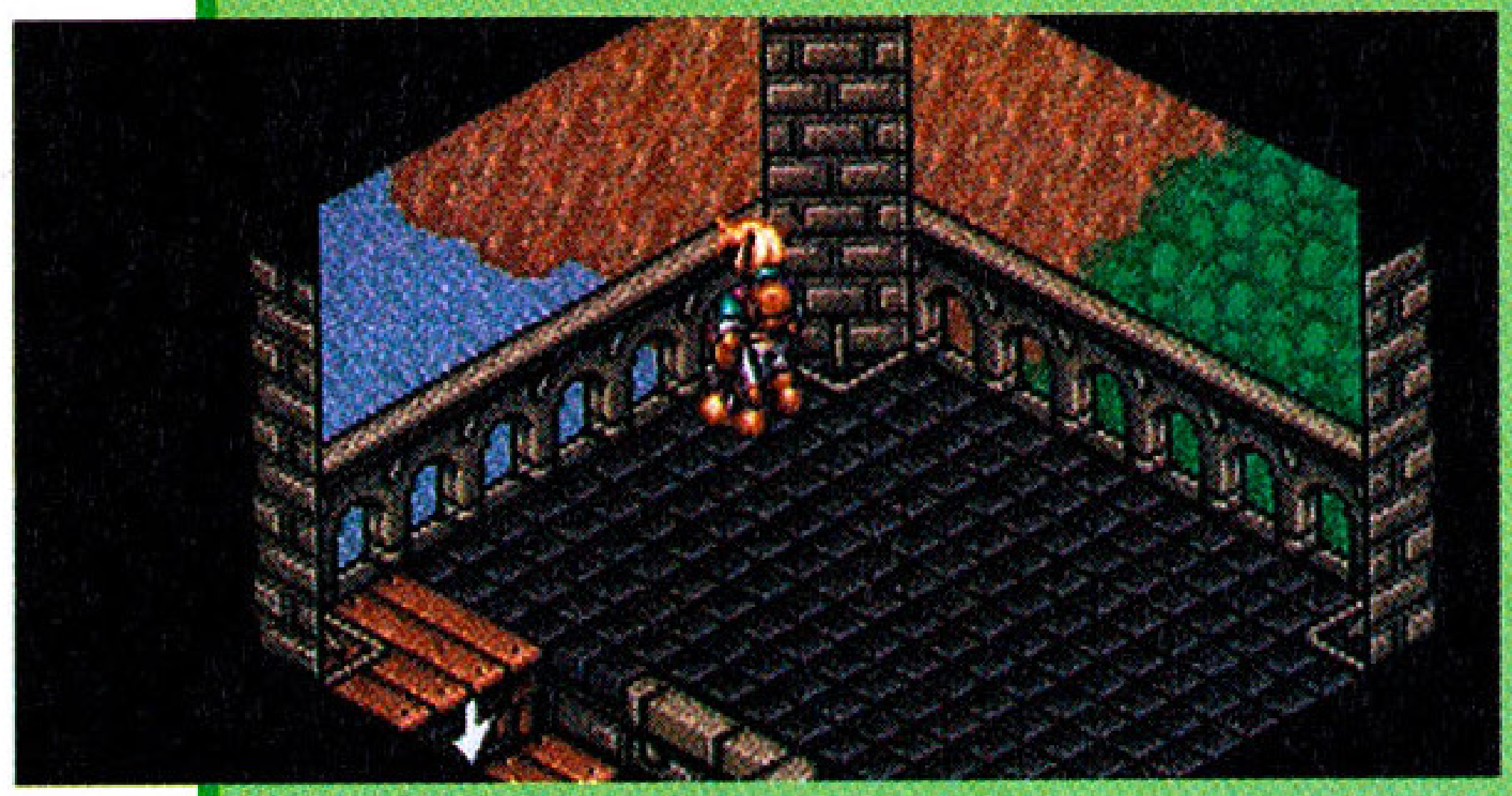


灯台の中は螺旋階段に

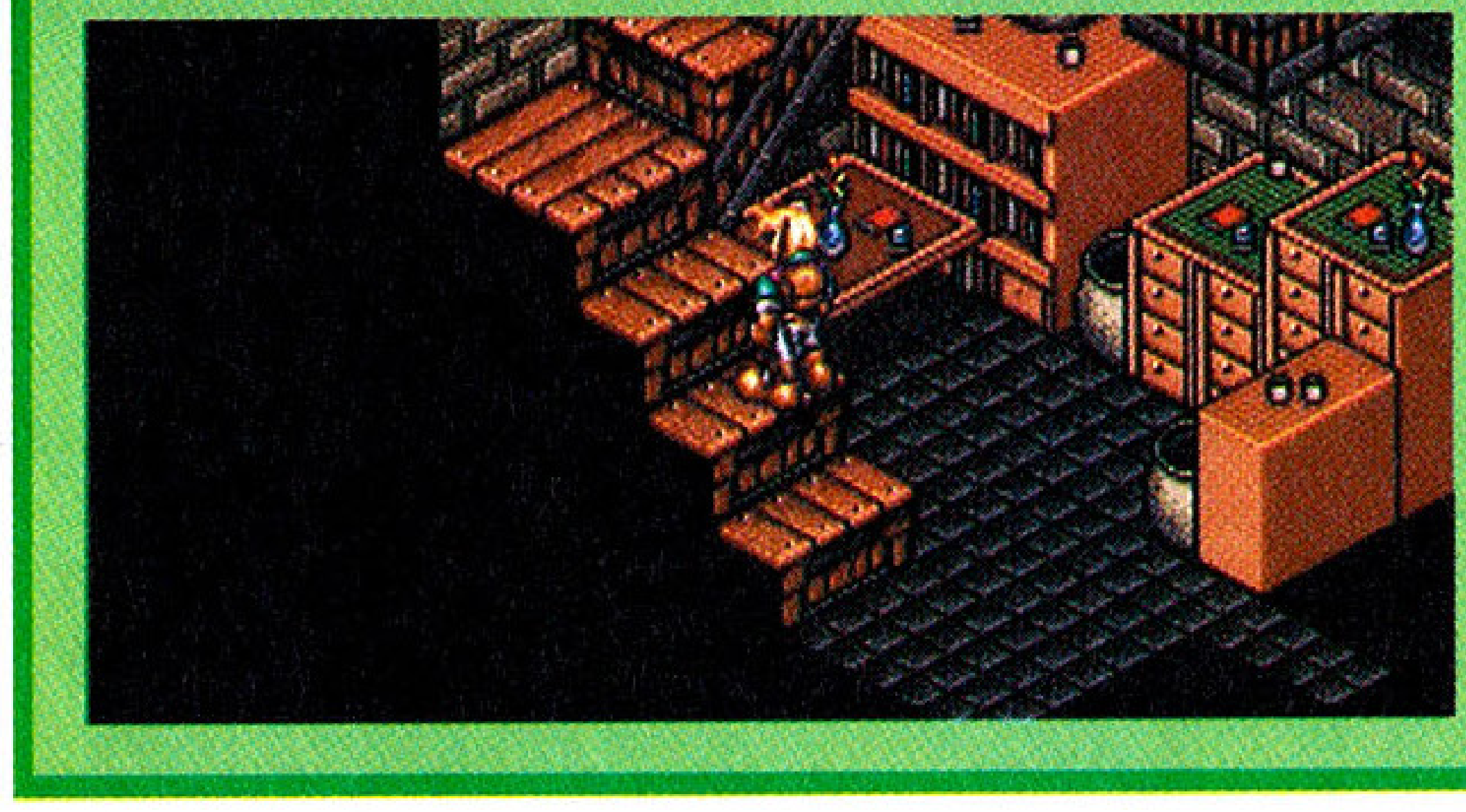
「ランドストーカー」で重要視されているのは、高さが表現されたことだ。そのため、狭い建物の中を上るには螺旋階段が必要になってくる。今までのゲームではマス目１つで表示されていた階段も立派な建造物になっているのだ。実際にありそうな光景は、実際にありえる光景で表現される。これが「ランドストーカー」の世界での掟なのだ。この螺旋階段も現実世界と同じように一歩一歩階段をふみしめるように上り、降りるときは重力加速度を味方につけて駆け降りよう。



ドアのサイズも人間よりやや大きめに作られている。サイズの合わないドアにはどうやっても入れないしね。



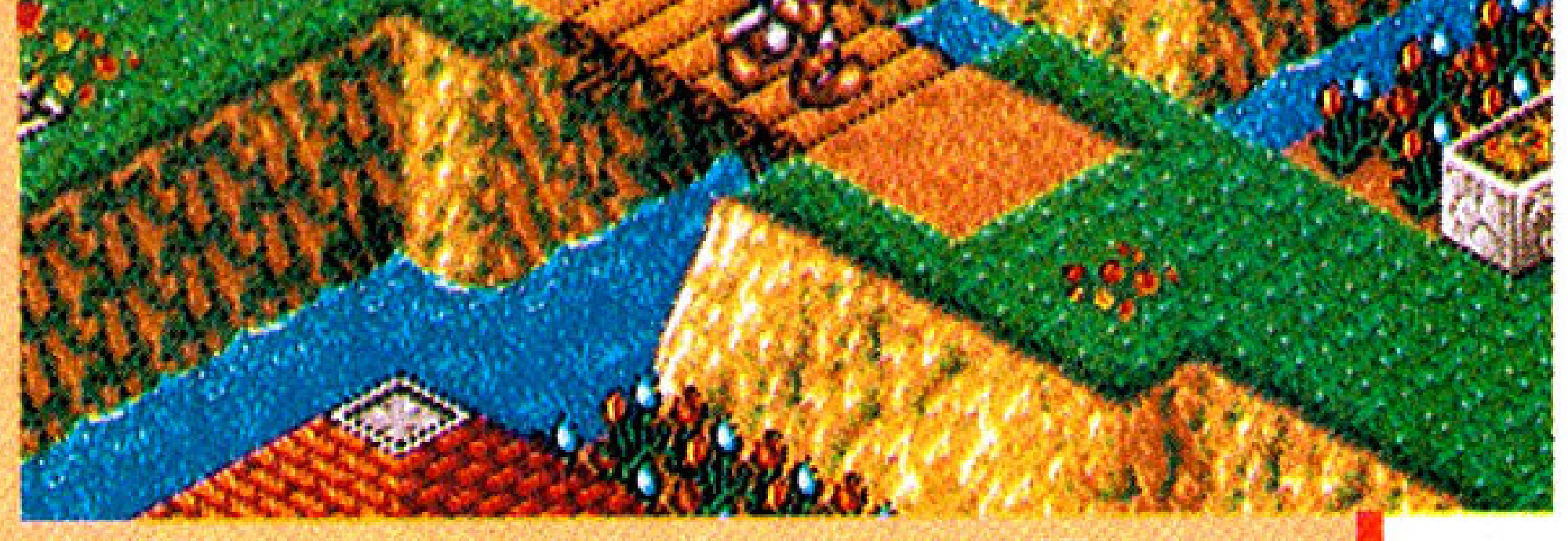
灯台のてっぺんまで上ると下が見渡せる。高さを再認識させられる場所だろう。階段の昇り降りでもわかるけど。



一番下の部屋は人が住めるようになっている。灯台の番人を務める人はここで寝泊まりするのだろうか？

橋を渡って高さを知ろう

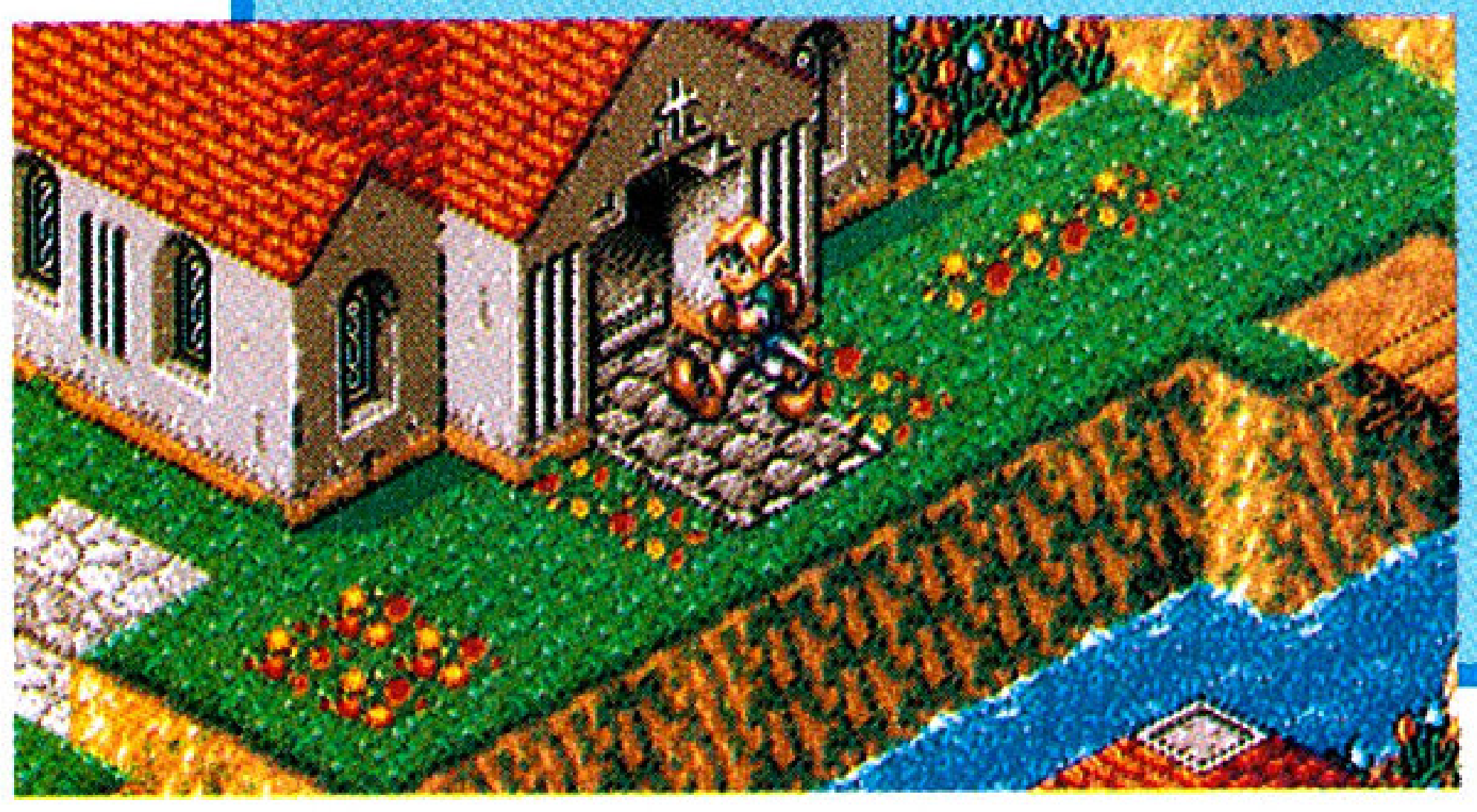
クォータービューで表現されていても、高さをきちんと表現しているゲームはほとんどない。橋を渡るにしても橋の真下に隙間なく川が流れている、そんなありえないことが多々見られた。もちろん現実世界ではそんな不思議な状態を見ることはできない。現実に見えることは実際に見えるように表現する。細かい場所まで気を使われているのだ。



橋の上から飛び降りてみたい衝動に駆られる。高さはいいよな。

教会があったり小屋があったり

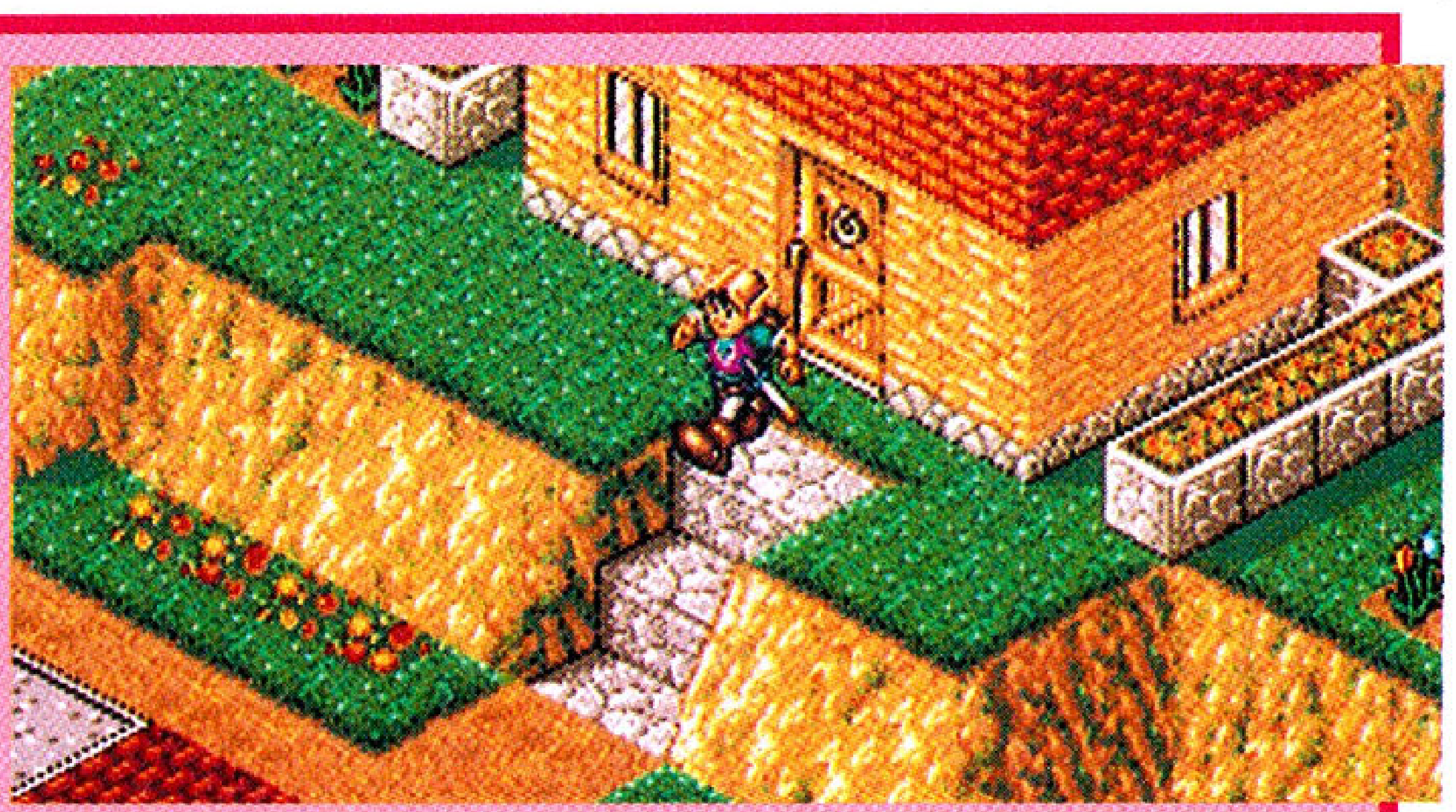
多様な建物が建ち並び、住みやすい町並みを感じさせられる。



１つの町にはいろいろな建物が並んでいる。民家があったり、教会があったり、小屋が建っていたり……。民家の中も同じ家ばかりではない。外見が同じように作られても、住む人によって中身は変わってくる。この当たり前のことが従来のゲームでは省略されていた。しかし「ランドストーカー」では当然のように民家の中身が違うぞ。

階段の上り降りは？

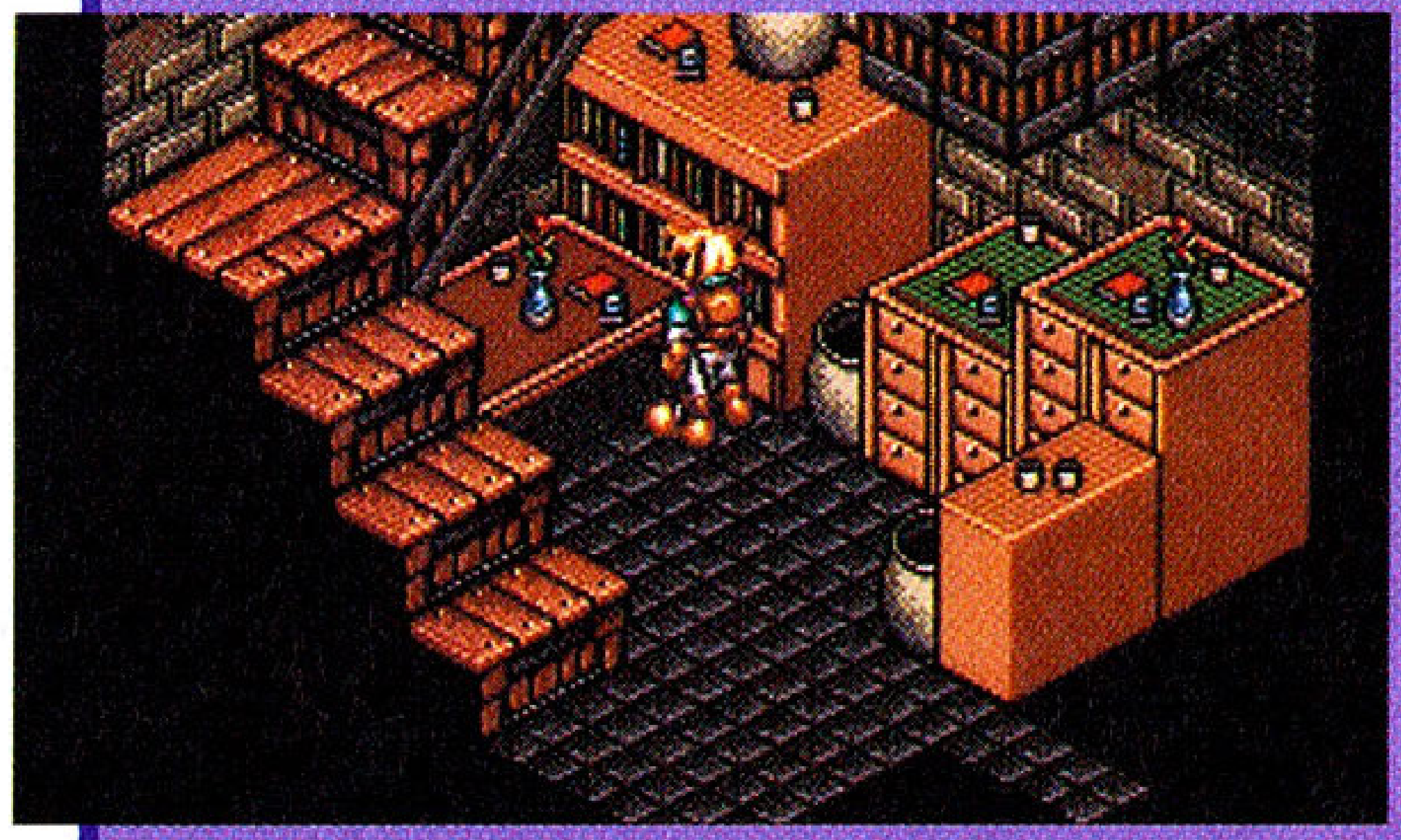
階段を上るときそのまま歩いていたのでは、階段にぶつかって足を痛めてしまう。よそ見をしていて階段に気づかずに痛い思いをしたことのある人もいるハズだ。そんな思いはこの世界でも体験できる。階段を上るときはボタンを入れっぱなしにしていても足ぶみするだけで、階段は上れない。ジャンプして階段を上るのだ。降りるときは落ちるだけだから問題ないけどね。



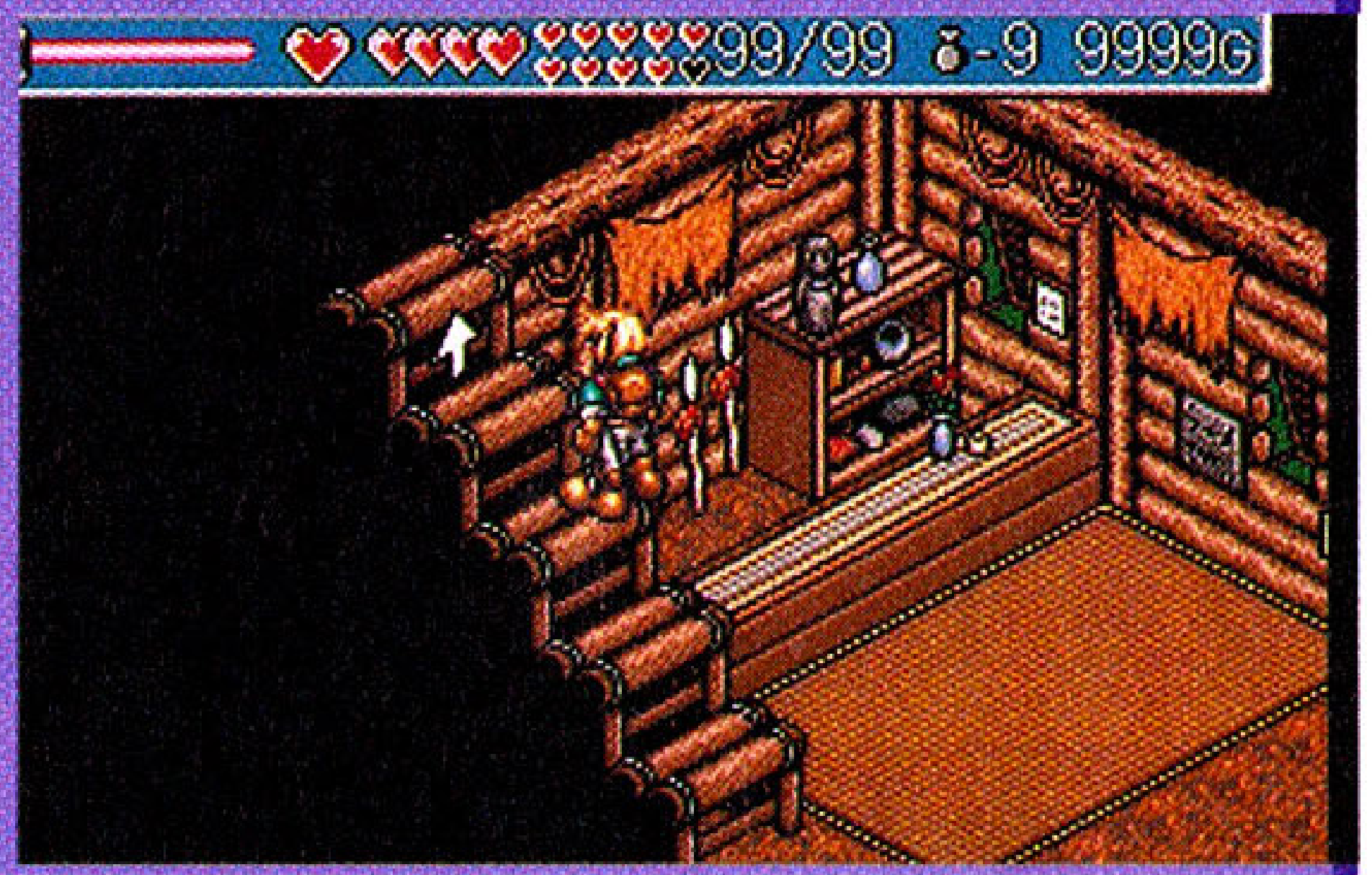
階段にぶつかろうが、階段から飛び降りようが足を痛めることはない。ガンガン階段と格闘せよ。意味はないが。

ヘーベルハウスもびっくりの建造物

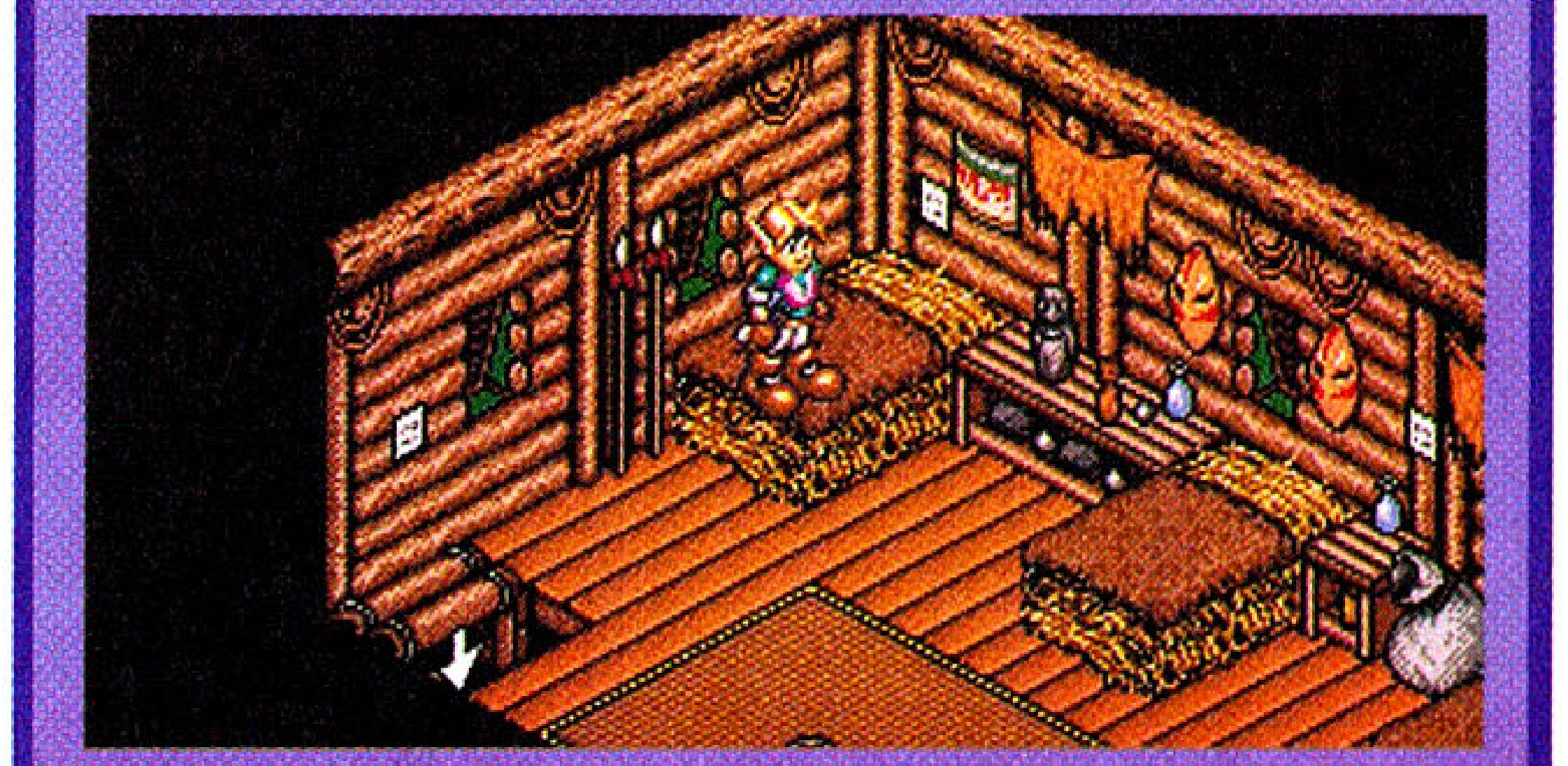
テレビで宣伝されている3階建て住宅を元にしているのかはわからないけど、狭い地形を有効に住宅として使っている。ゲームの世界でこんなにリアルに表現できるのも、やはり高さがきちんと表現されているからだろう。もちろん家の中身は生活色がとても強く、いかにも〝人家〟っていう臭いが感じられる。



狭いスペースの住宅はたいてい螺旋階段になっている。



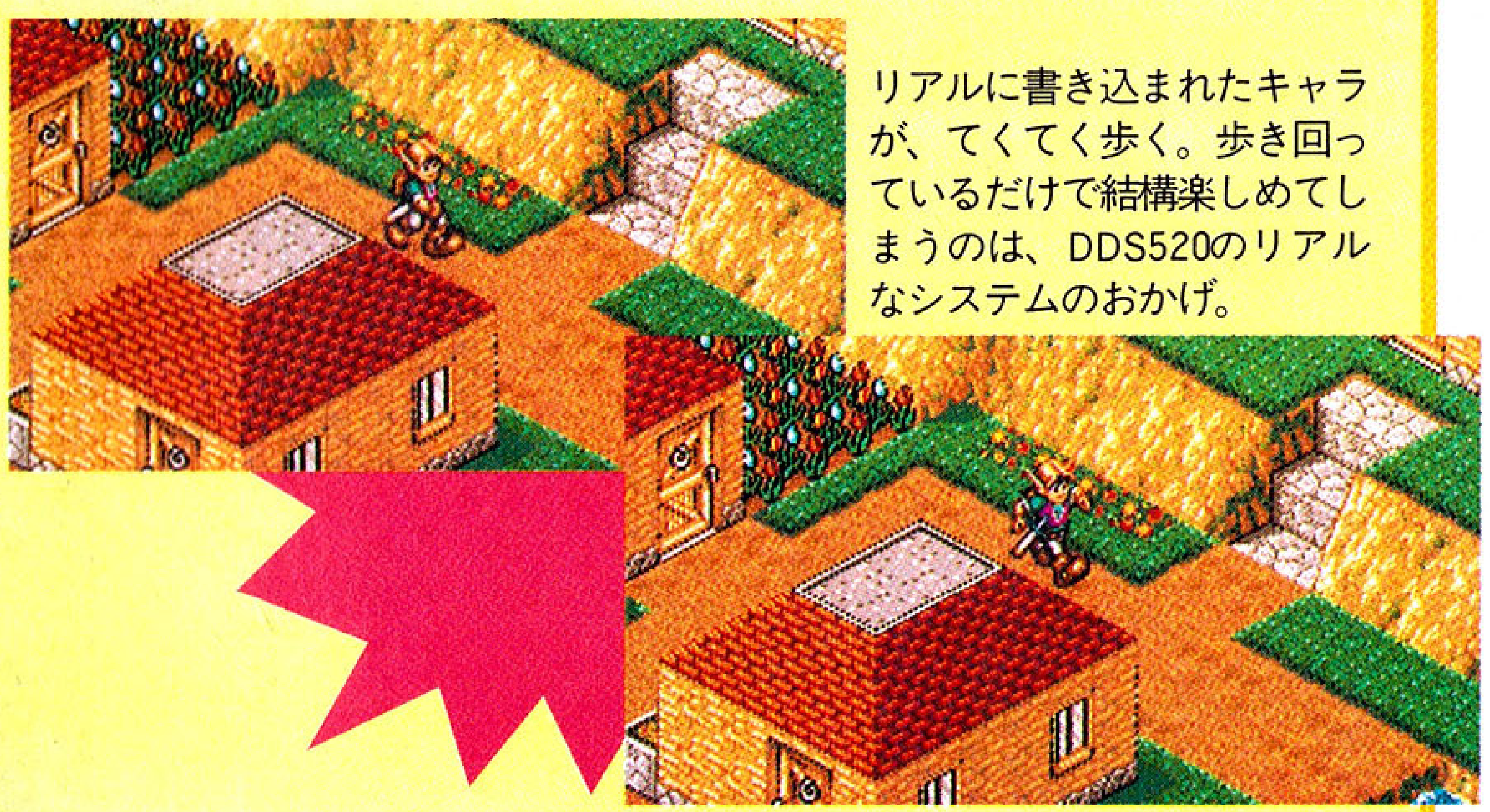
実際に建てられた家と同じ作りだ。大工さんも参考にせよ。



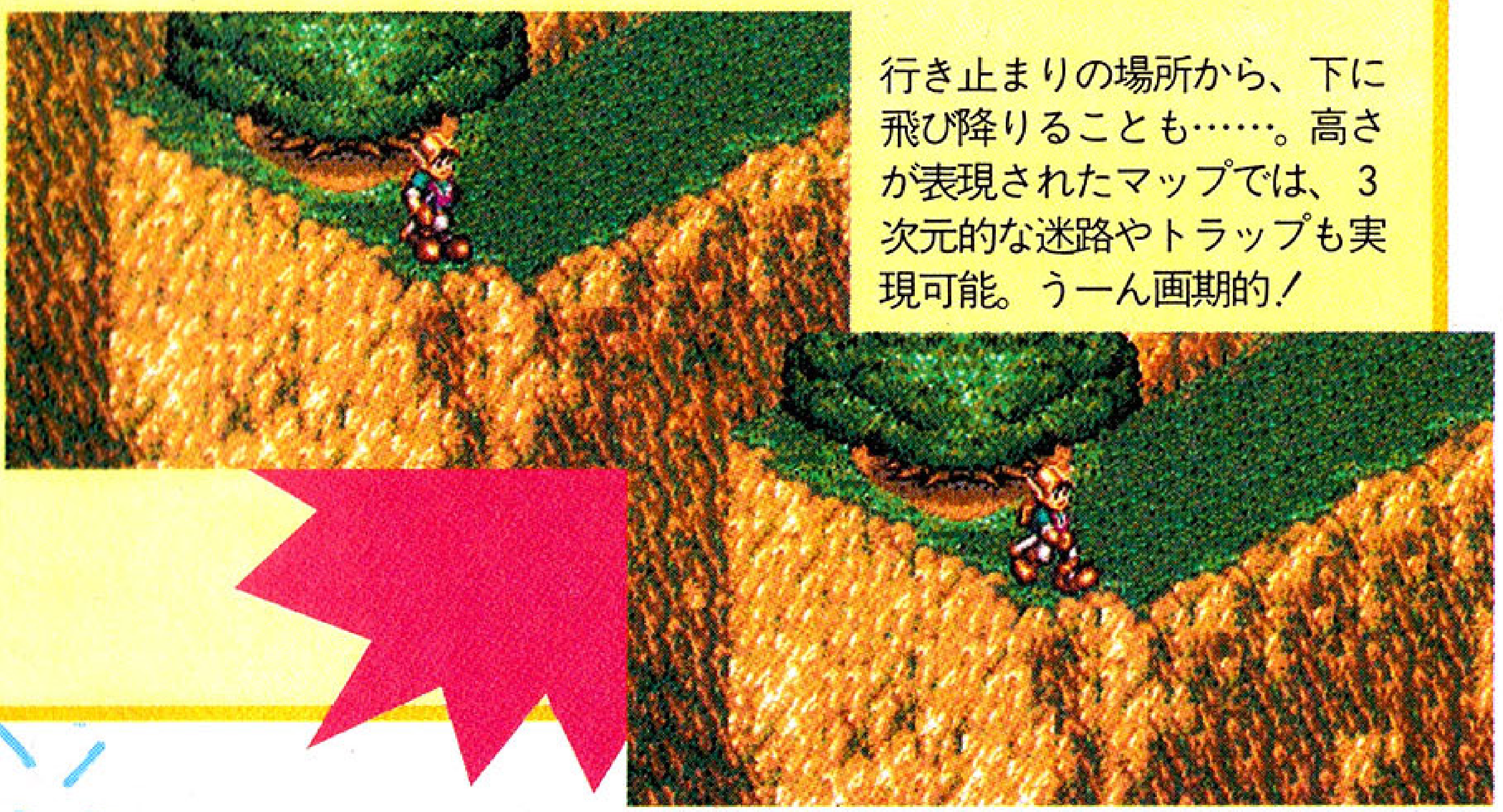
家の中の装飾品1つでも凝っている。ここまで凝る？

バーチャルな箱庭を散策

斜め45度から、見降ろした「ランドストーカー」の世界は、モニターの中での日常生活そのもの。RPGのクエストといえば、普通、ストーリー上の謎解きや敵との戦闘などを思い起こすけれど、リアルな「ランドストーカー」の世界では、様々な地形や建物を歩き回ること自体がクエストとさえ思えてくる。



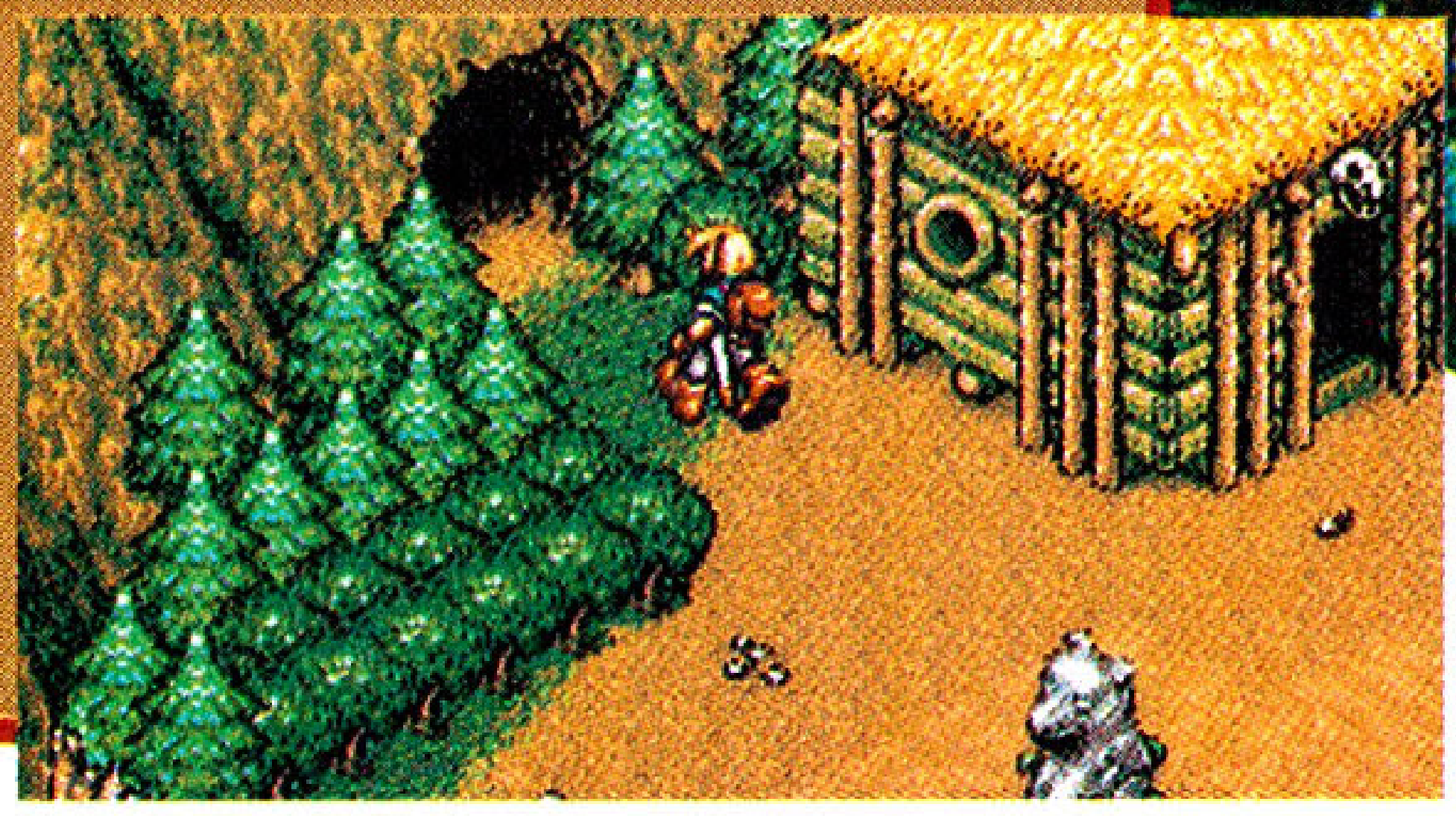
リアルに書き込まれたキャラが、てくてく歩く。歩き回っているだけで結構楽しめてしまうのは、DDS520のリアルなシステムのおかげ。



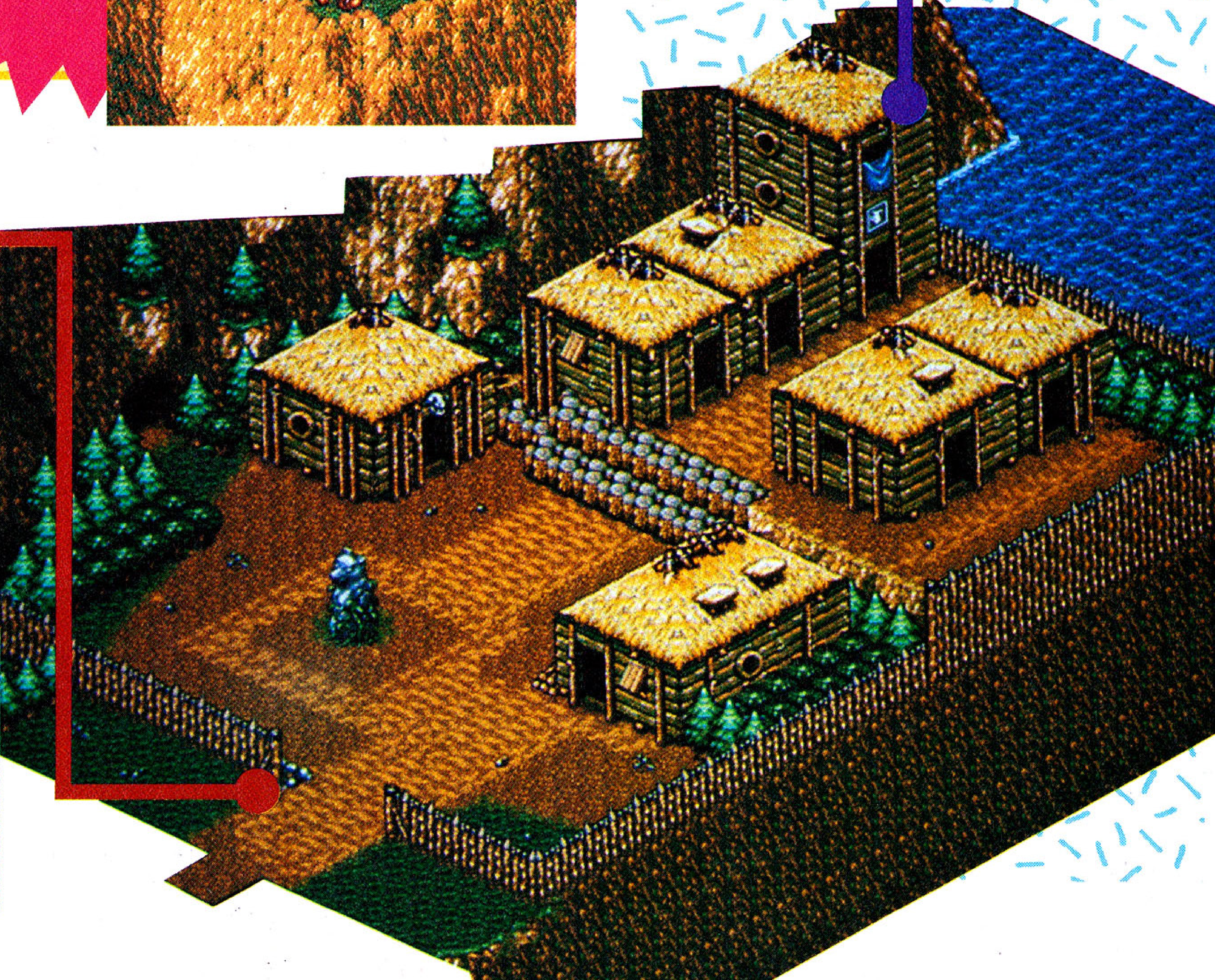
行き止まりの場所から、下に飛び降りることも……。高さが表現されたマップでは、3次元的な迷路やトラップも実現可能。うーん画期的！

新しい展開へGO！

マップはすべて同じ縮尺で作られている。町の外に出たからといって、町が縮小されることはない。すべて地続きになっているのだ。周囲は暗闇になっているけど、通路を通れば次のマップに行くことができる。この町と同じようなマップはたくさんあって、それぞれ違う出会いが待っているぞ。町でやり残したことがなければ、次の展開を求めて突き進め。



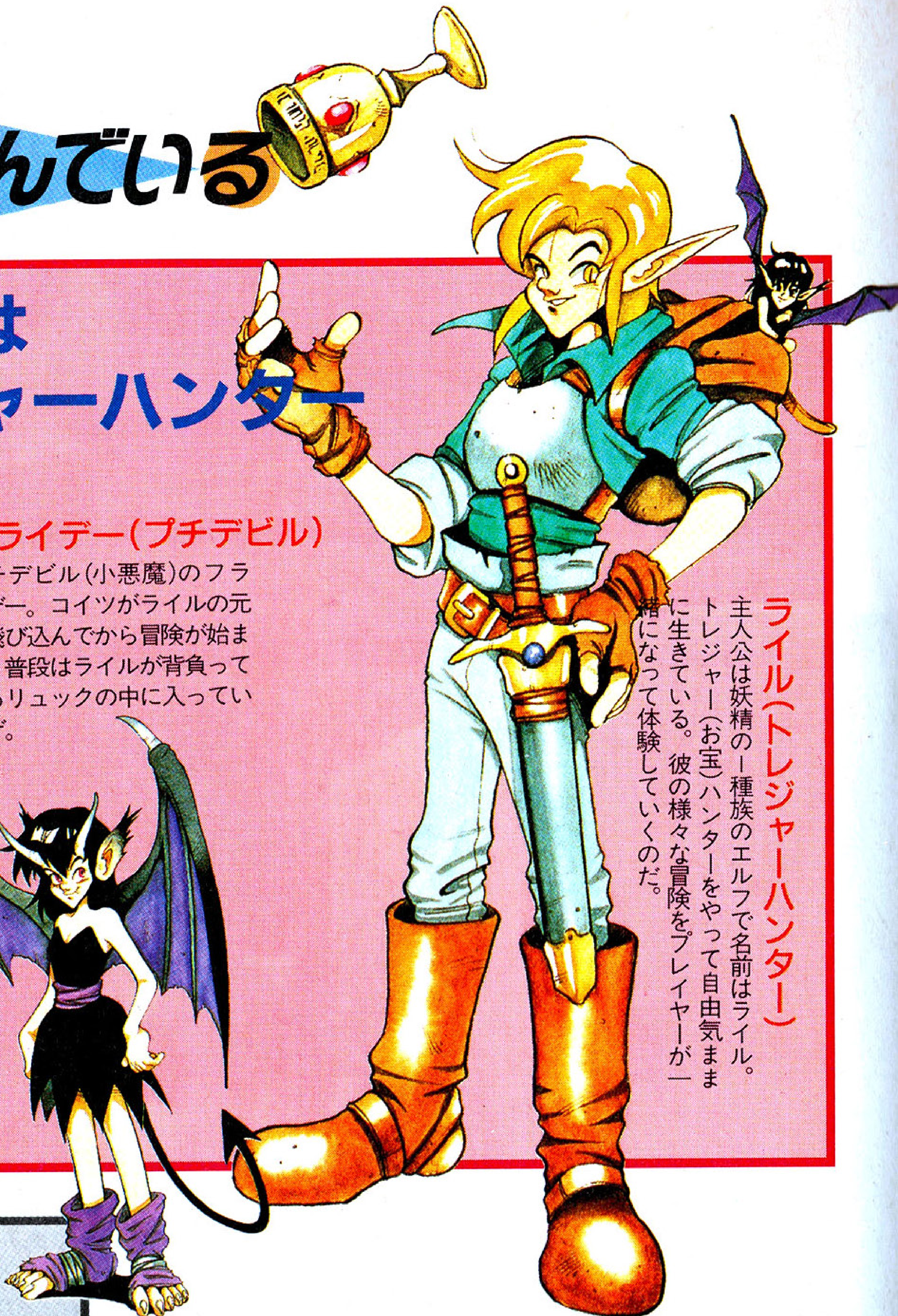
この穴を抜けるか、違う道を通るか。どちらにしろ新しい展開が待っている。迷わず、思い切って突入しよう。



箱庭の中の冒険はバラエティーに富んでいる

電子ジオラマ世界の冒険は、ゲーム上の冒険というより、箱庭の中のキャラクターを外部から遠隔（えんかく）操作しているものに近い。そのため、今までのゲームの世界ではできなかったことや、できても実際の感覚とは別物になってしまったことが体験できるようになっている。この世界をゲームを遊ぶ自分の代わりに体験してくれる主人公は、トレジャーハンターのライルと相棒であるプチデビルのフライデー。どんな冒険になるかはこの２人の双肩（そうけん）にかかっているのだ。

主人公はトレジャーハンター



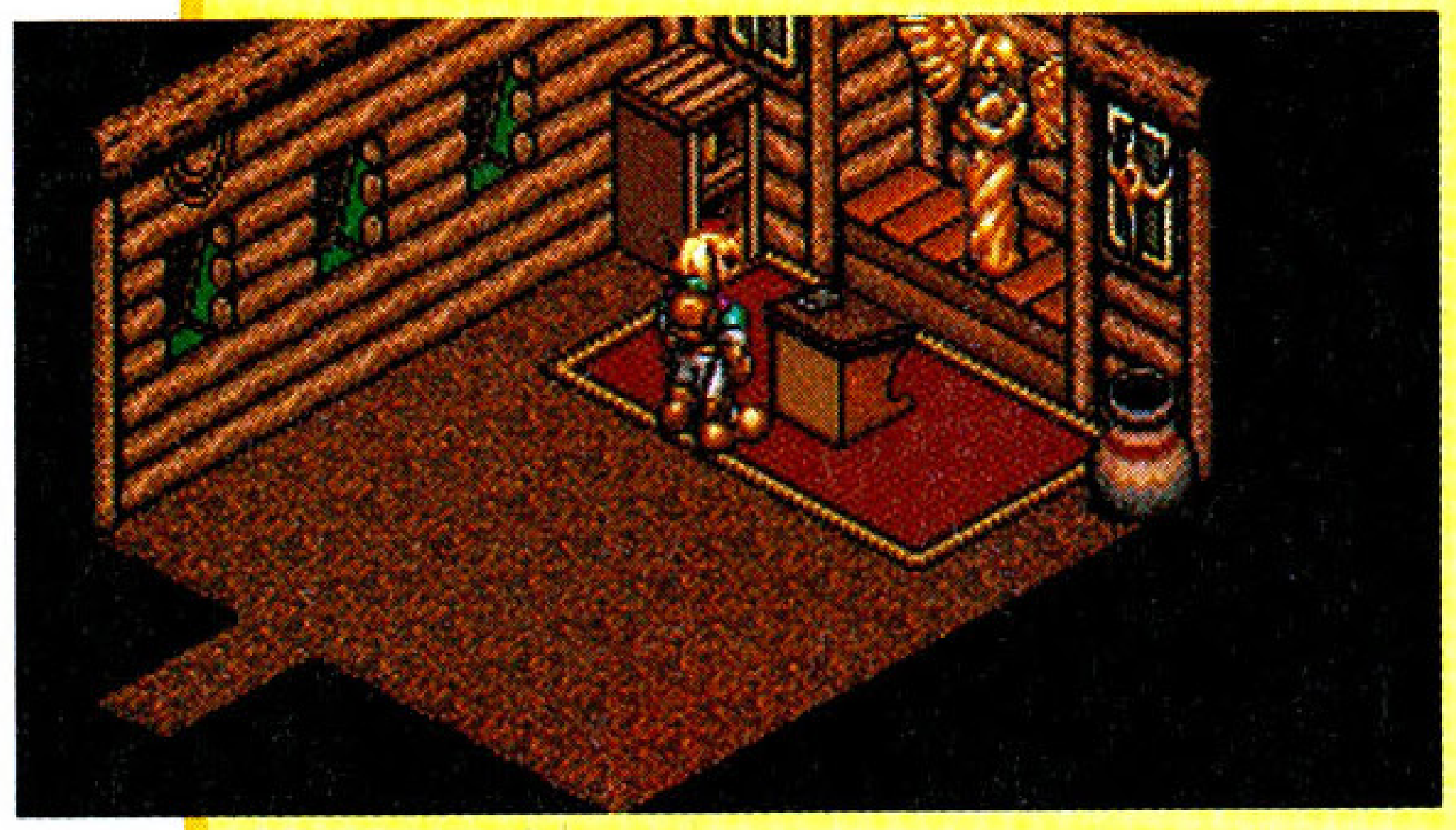
ライル（トレジャーハンター）

主人公は妖精の一種族のエルフで名前はライル。トレジャー（お宝）ハンターをやって自由気ままに生きている。彼の様々な冒険をプレイヤーが一緒になって体験していくのだ。

フライデー（プチデビル）

プチデビル（小悪魔）のフライデー。コイツがライルの元に飛び込んでから冒険が始まる。普段はライルが背負っているリュックの中に入っているぞ。

マップは続くよどこまでも

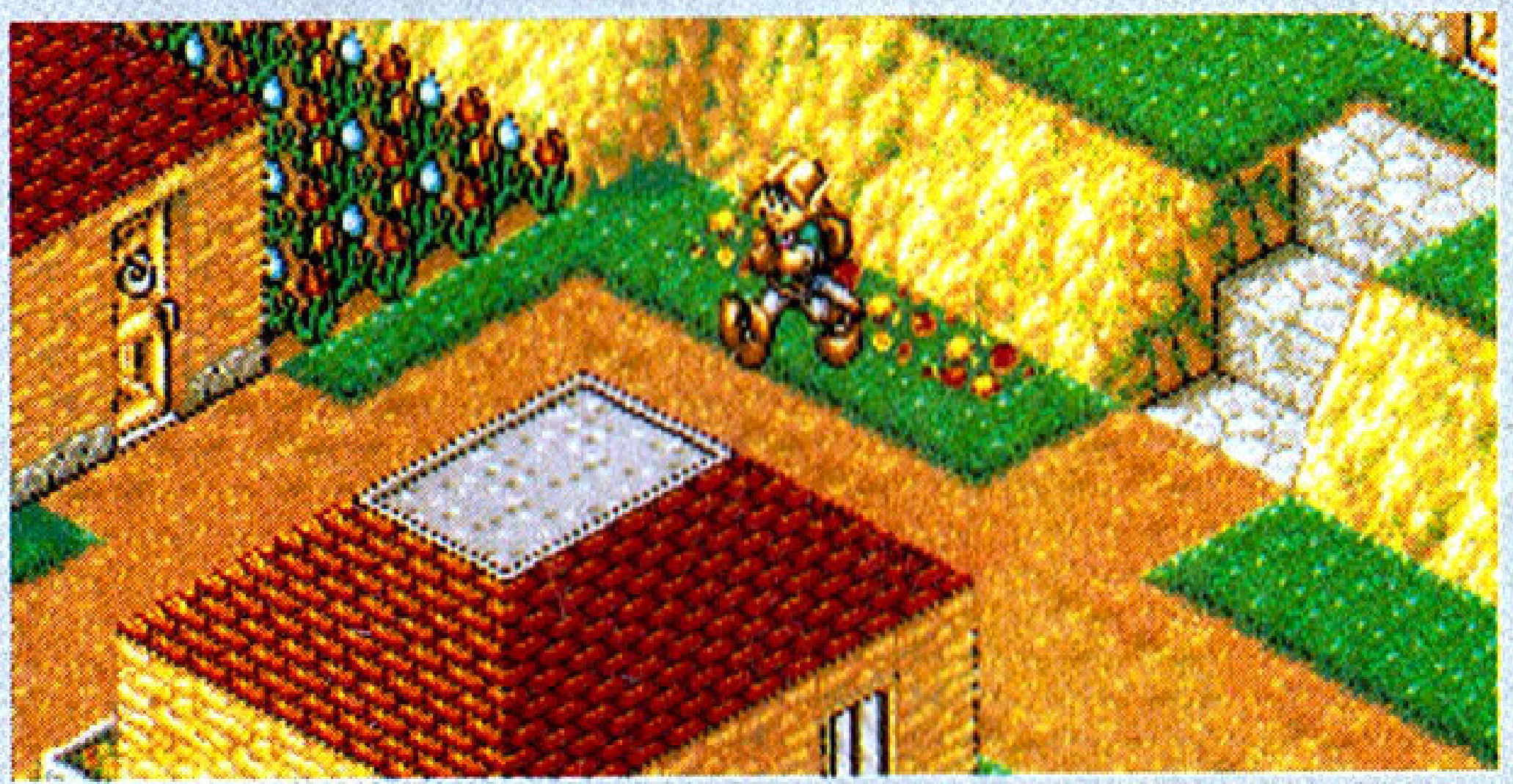


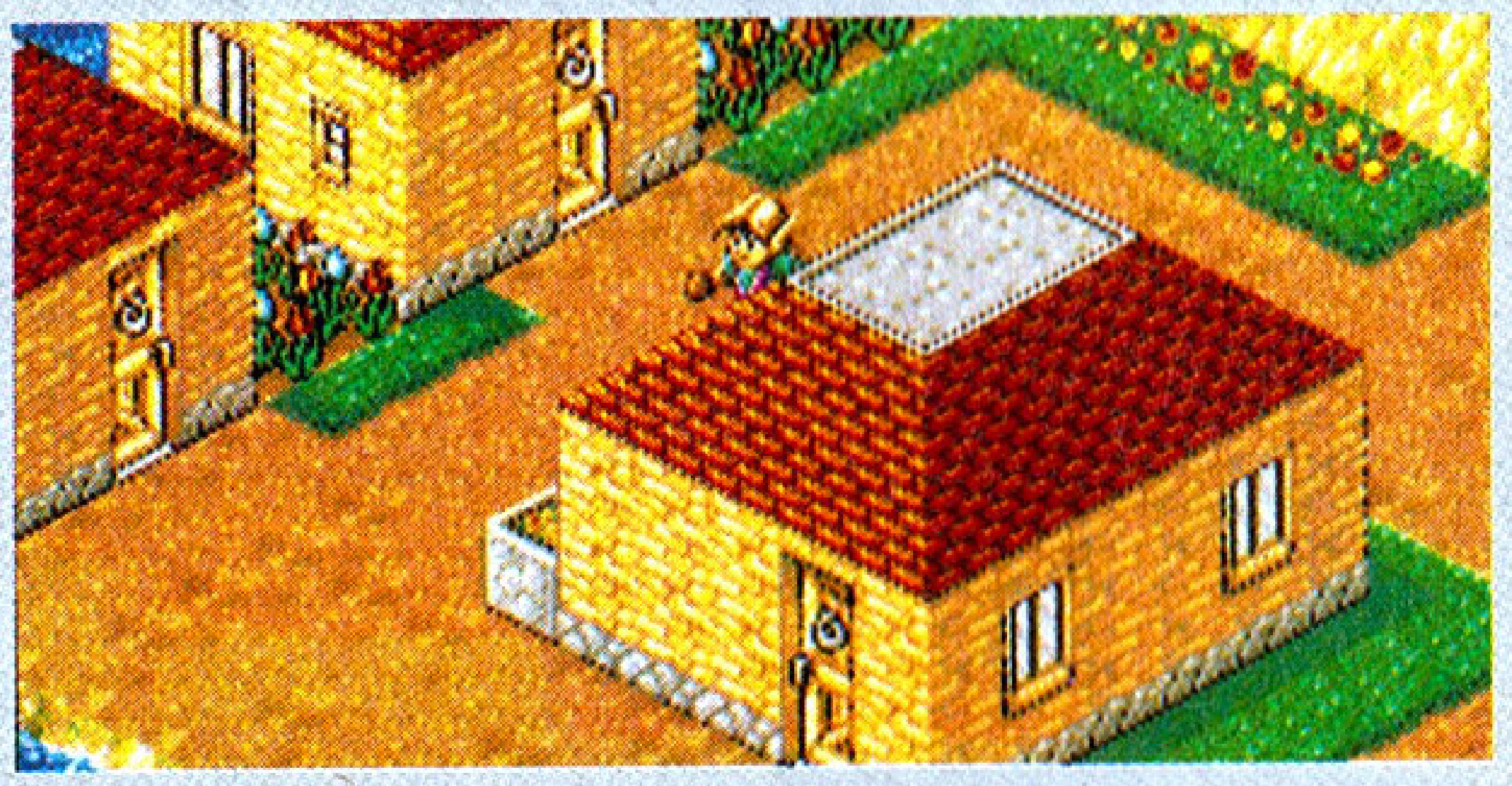
家の中から外へ出るときは、この出っぱりへ進む。これがマップ切り替えの目印だ。

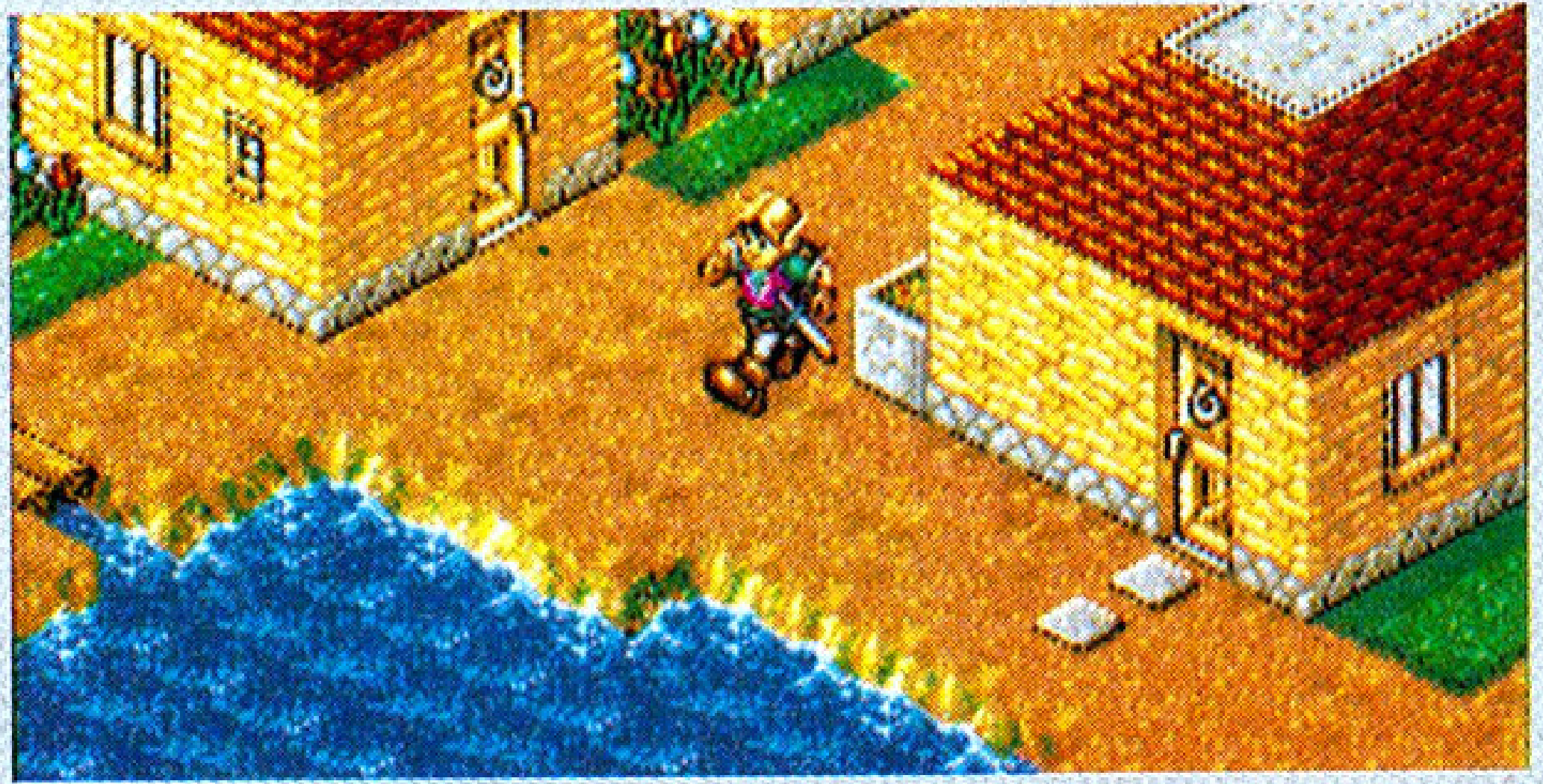
前のページにマップが２つあったが、あれで全部というわけではない。あのようなマップがいくつもあって、それが全部地続きでつながっている。つなぎ目はマップの端にある出っぱり（通称ベロとよばれている）と出っぱりでつながっている。この出っぱりのところにキャラクターを移動させ、暗闇に向かって突き進ませると違うマップに切り替わってキャラクターが移動するというワケだ。

建物の裏側を通ったら？

先にも触れたがプレイヤーの視点は高い建物から遠くを眺めているような状態だ。だから視点とその対象になっているキャラクターとの間に障害物があれば、キャラクターは隠れてしまう。もちろん隠れて見えなくなった状態でもキャラクターはいろいろ行動できる。隠れた場所に宝箱があったりもするわけだ。しかし、隠れた場所で戦闘は起こらないらしい。一安心だな。

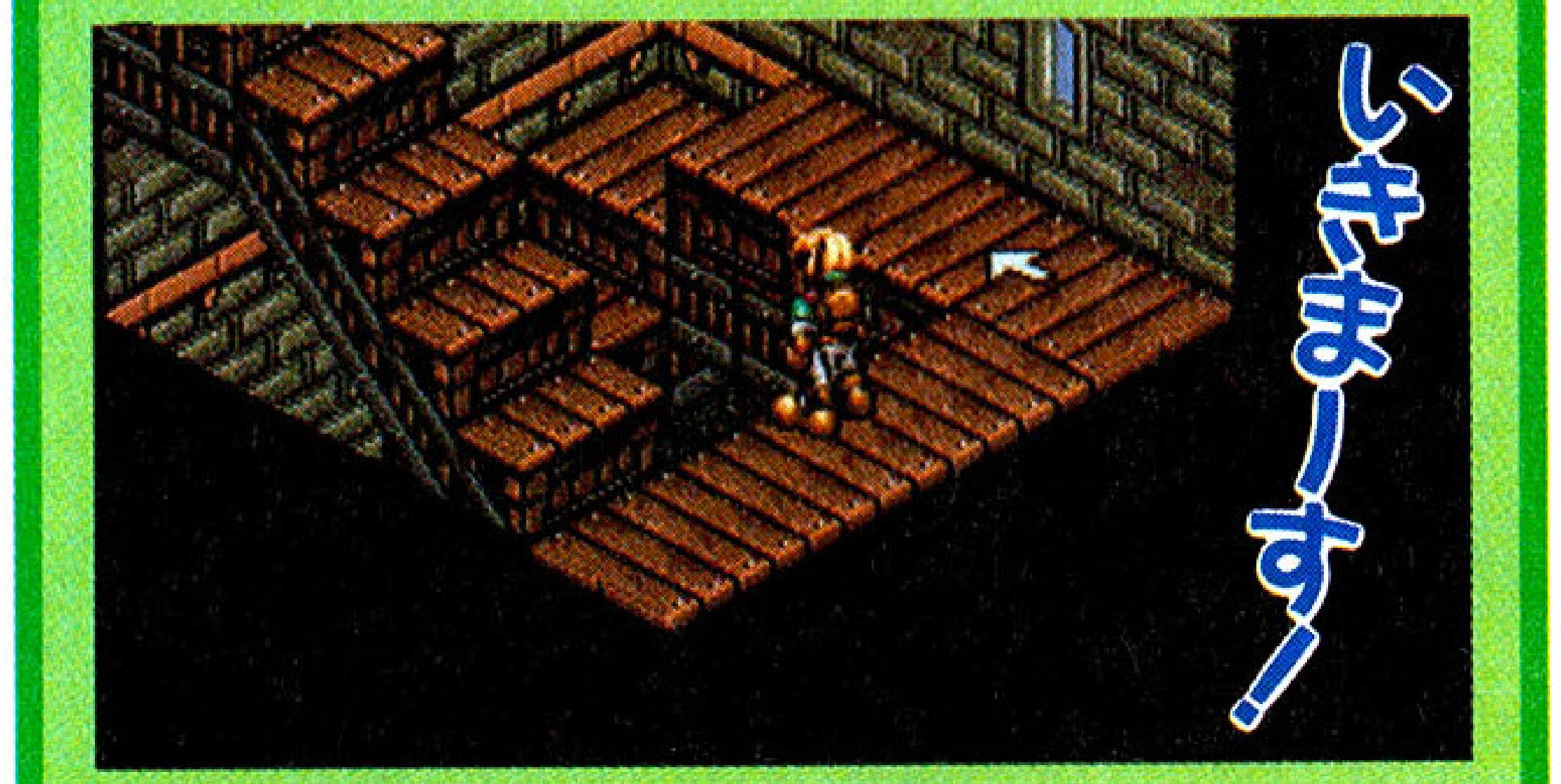


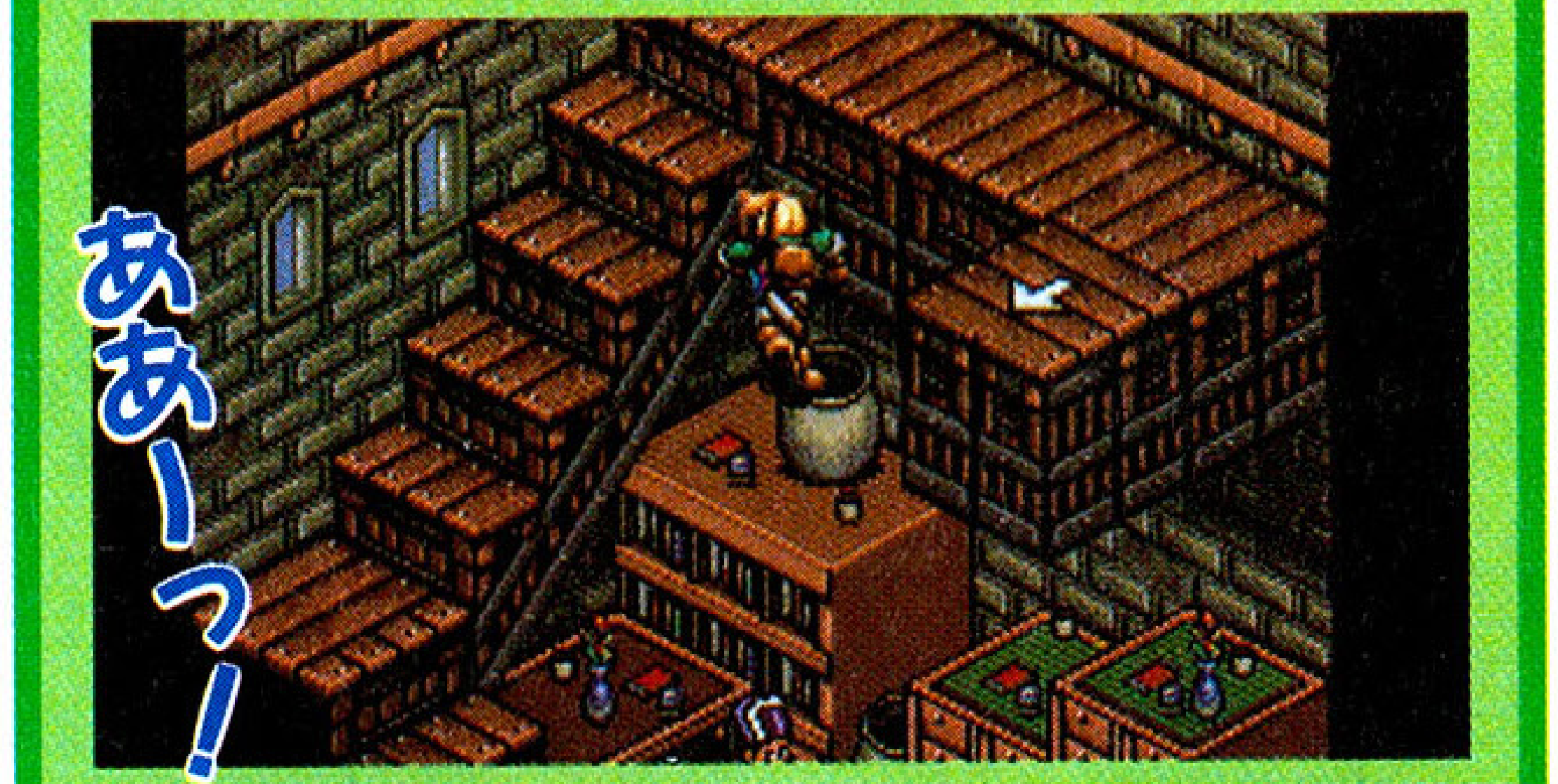


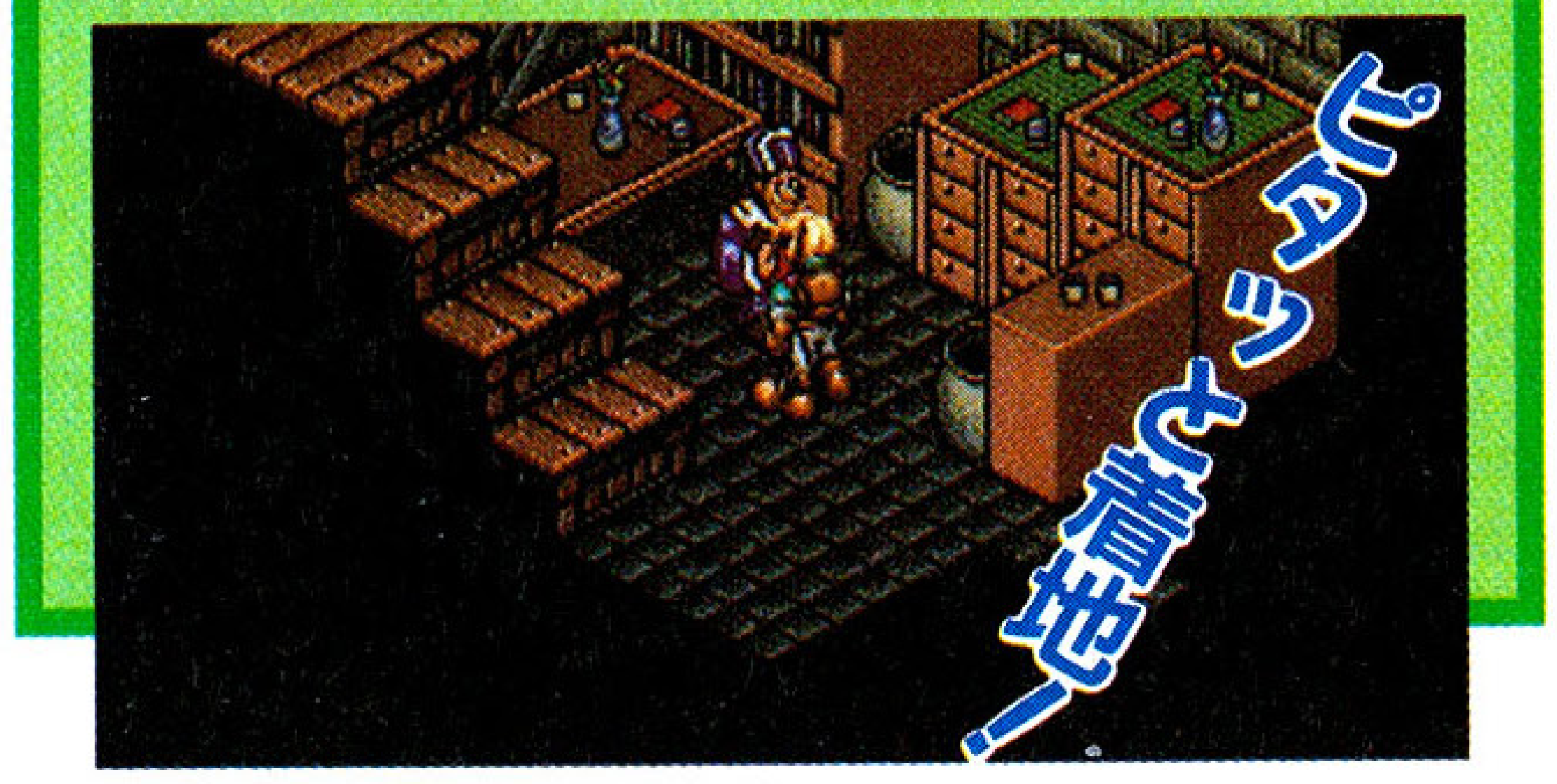


決死のダイビング！

この世界では高さが見たままの状態で表現されている。だから高い場所に上るには低い場所に上るより時間がかかるし、高い場所から飛び降りるときは、低い場所から飛び降りるときより時間がかかる。また上の階から飛び降りるとき、そのまま飛び降りれば一番下まで落ちていくわけだが、落ちている最中空中でキャラを動かすこともできるので途中の階に飛び移るなんて芸当もできるってワケ。

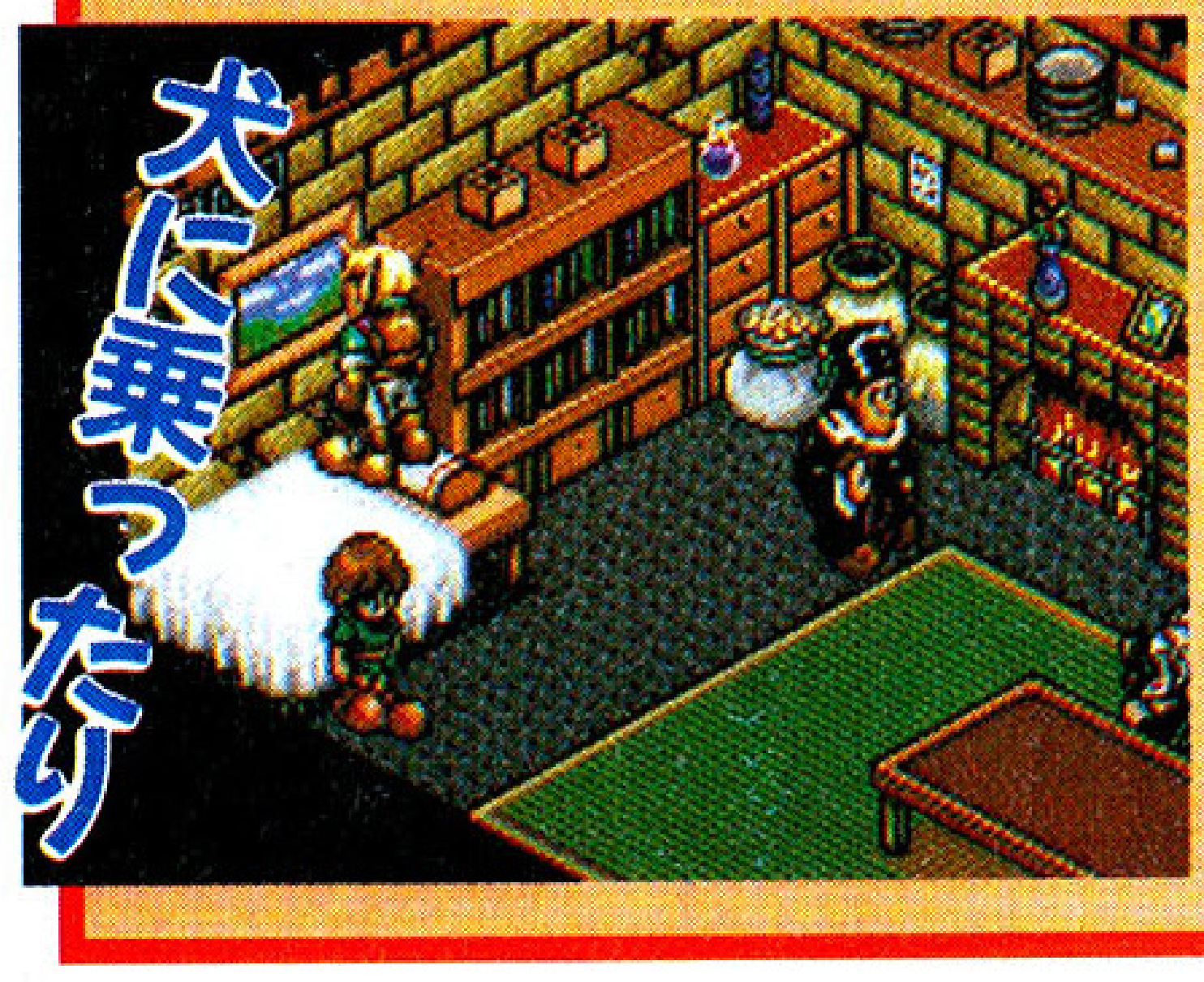


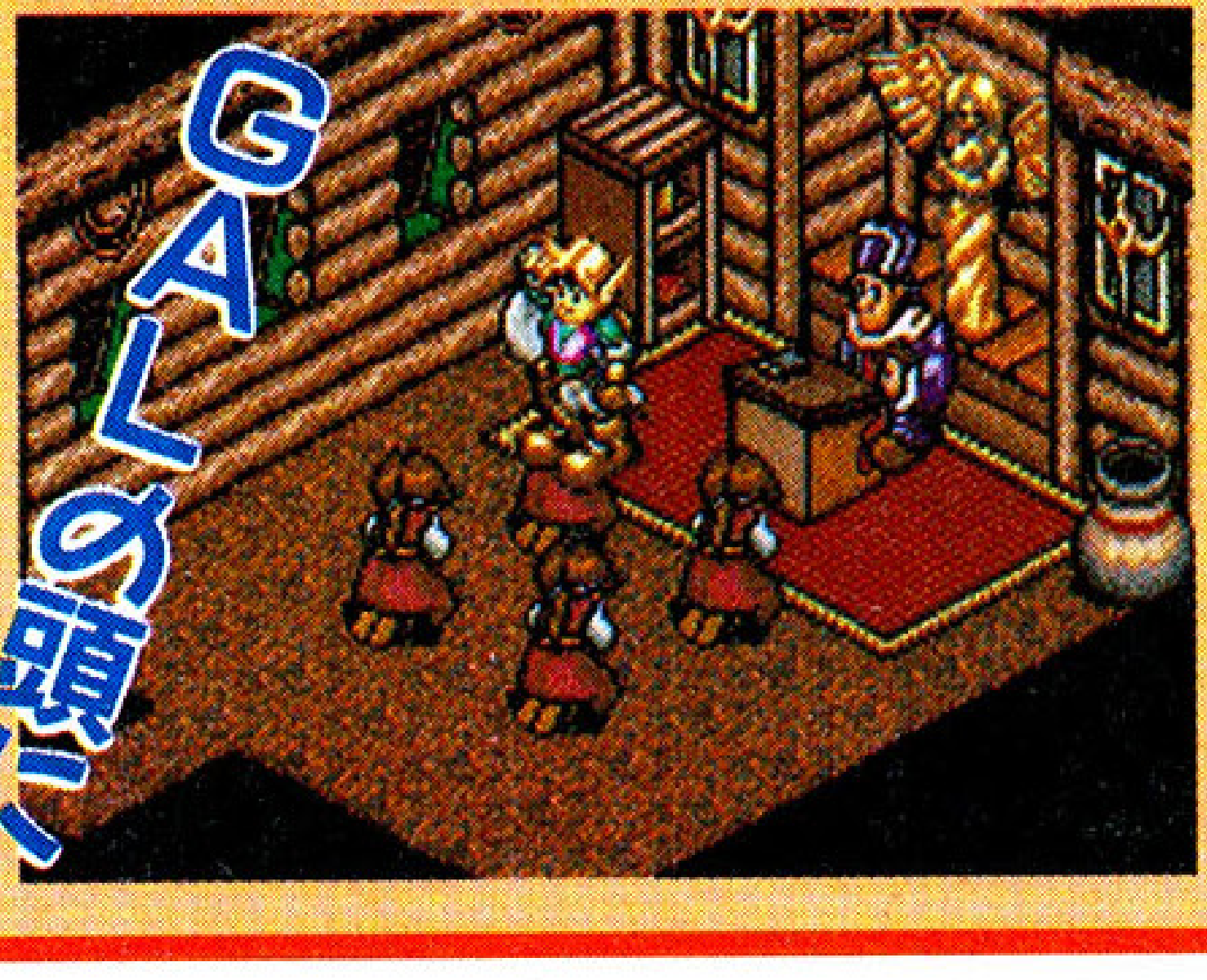


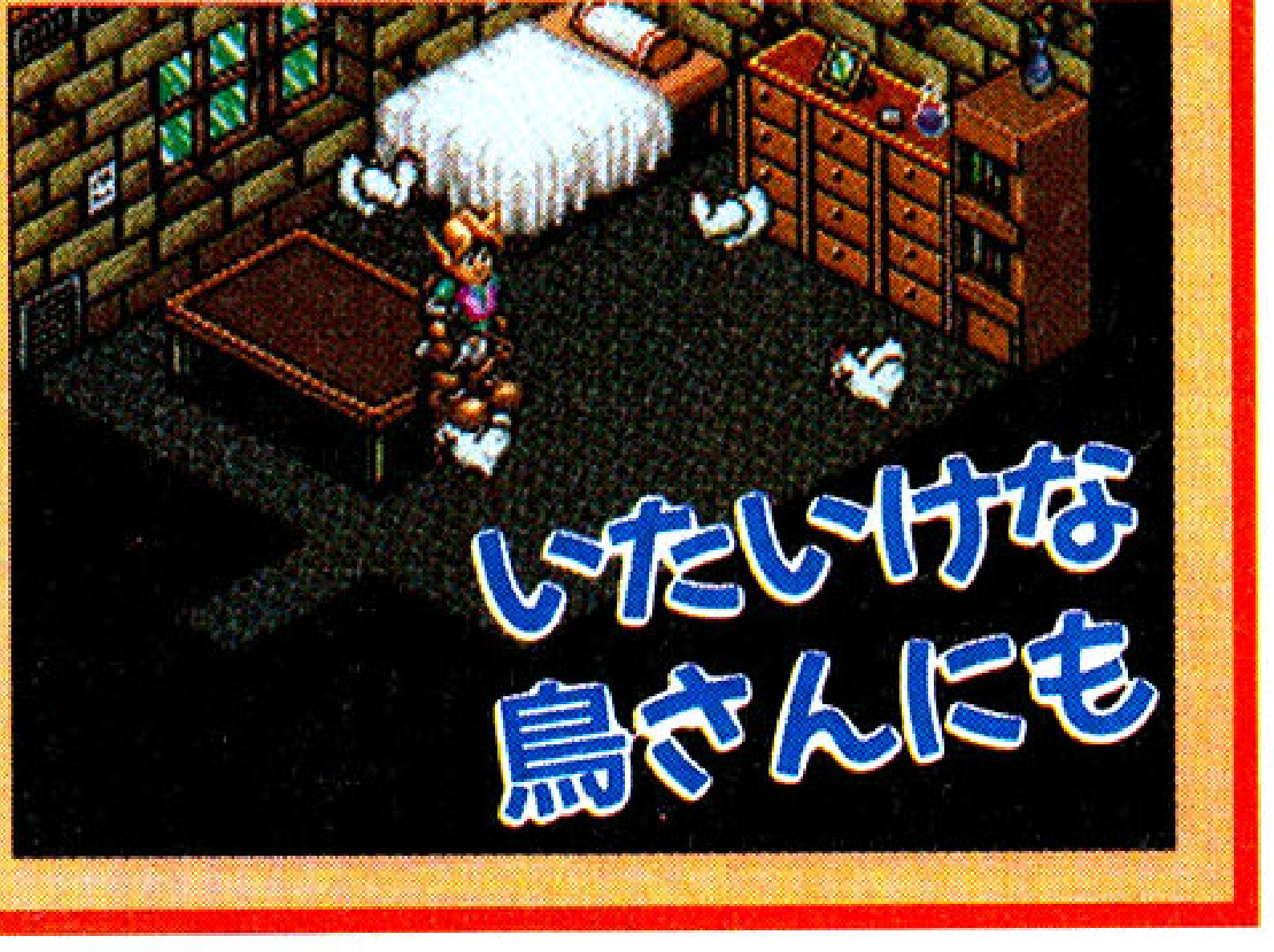


傍若無人（ぼうじゃくぶじん）な振舞（ふるま）いだってOKさっ！

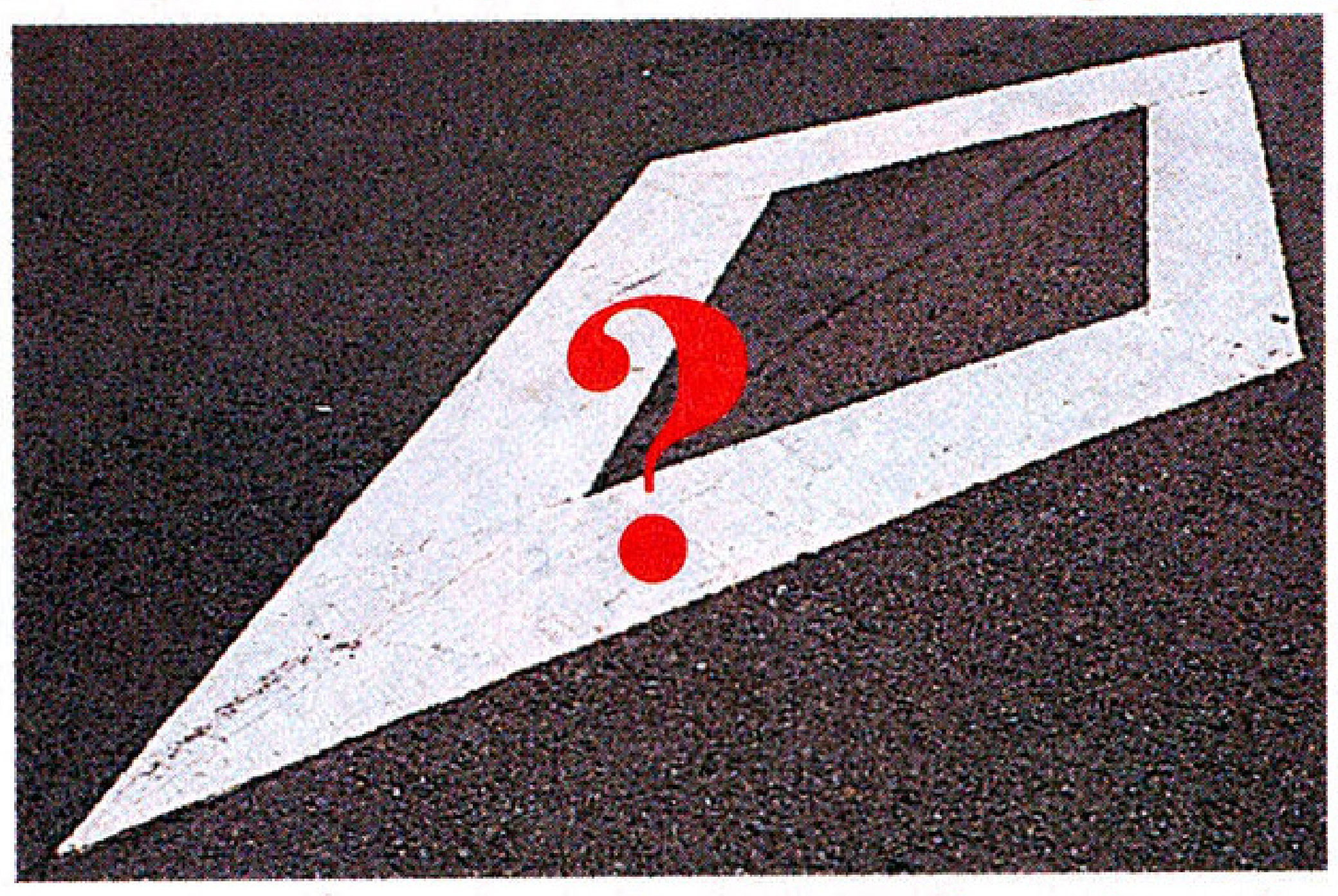
人の上に飛び乗る。実際に知らない人に向かってそんなことをしたら、ケンカになってしまうだろう。しかし、この世界の人々は心が広いというか怒りの感情を知らないというか……。ジャンプして頭の上に乗ることができるのだ。それが犬でも神父さんでも大丈夫。もちろん敵に乗ることもできるぞ。敵に乗らないと進めない場所なんかもあるかもね。







驚異の立体ジオラマ電子世界へようこそ「ランドストーカー」完成直前ばなし



「ランドストーカー」の発表会が終わった翌日にクライマックスを訪ねた。発表会では長時間にわたりいろいろな話を聞かせてもらったが、今回の訪問では発表会では聞けなかった話を中心にうかがった。はたしてどんな話が！

東京ドーム内の箱庭でキャラを遠隔操作したようなゲーム

── さっそく〝DDS520〞についてお聞きしたいんですが。

西垣 520というネーミングですが、もうマップ数が600越えちゃってますね（笑）。

──マップが増えても名前は変わらないと？

内藤 まあ、ロゴを変更するのは面倒なのでそのままってことで（笑）。

折茂 「ランドストーカー」では、いままでにない新しいシステムを使っています。だから、そのへんをアピールしたいですね。名前を考えている頃はマップの総数が520ぐらいになるだろうということだったんです。まさか、その後また増えるとは（笑）。

ようするに最大64×64個の小さな菱形が集まってできたマップが、520個以上あるわけです。

西垣 なかには、64×64より小さいサイズのマップもありますけど。

内藤 そう。実際にはフルサイズのものばかりじゃありません。画面のサイズではなく、マップの枚数で520以上ということです。

折茂 家一軒のなかのマップも１枚として数えています。町のマップは大きいほうですね。

内藤 今回、紹介した町のマップは64×64にちょっと足りませんが、この程度のサイズのマップだけで数十枚。ダンジョンなどはマップがいくつも通路でつながれています。

西垣 16メガですし、かなり広いですよ。

内藤 なにしろ、モニターの画面サイズで、全部のマップをつなぎ合わせると東京ドームぐらいの大きさになっちゃう。とにかく、一言でいうと東京ドームの中に箱庭を作り、それを高いところからラジコンのように操作するといった感じですね。

内藤 寛

またしても画期的なゲームシステムを構築してしまったメガドラ界のスーパースター。「ランドストーカー」発表を機に、クライマックス社長に就任。おめでとさん！

高さを生かしたバーチャルなトラップも満載!?

──DDS520の一番の眼目は、高さを表現することだと思うんですが。

内藤 そうですね、昨日の発表会でも話しましたが高さを表現することに一番悩みました。高さ表現するために菱形のパネルをいかに小型化するかですね。なるべく小さくしてディティールを細かくしたかったのです。そして、マップのグラフィックとその上に動かすキャラクター、オブジェクトとの融合、そのあたりが最大の難関でした。

──最初に「ランドストーカー」を作ろうと思ったときどんなイメージがあったのですか。

内藤 一番最初は映画のようなゲームを作ろうというところから入っていきました。既存のゲームシステムではインディー・ジョーンズシリーズなどのルーカスやスピルバーグの映画のような臨場感は得られない。そうなったら新しいシステムを作るしかないと思いました。はたしてそのシステムが、全然完成できるかどうかもわからない状態から作業を始めたんです。

──最初にイメージしたものと、でき上がったDDS520と比べるとどんな印象ですか？

内藤 イメージしていた以上のものができてよかったなと、思っています。

西垣 一時はダメかと思わせることもあったんですけどね。追い求めていくうちにわからなくなって……。そのうち、すっと数式が閃いたらしくて、あの数式のおかげでプロジェ

折茂賢司

「シャイニング・フォース」に引続き、今回も制作進行の大役を担う、クライマックスの制作部長さん。内藤社長と息のあったコンビで、ゲーム開発の修羅場を駆け抜ける。

西垣伸哉

BEメガ初登場の西垣さんは、㈱クライマックスの広報その他もろもろの責任者だ。今回の「ランドストーク」のゼネラルマネージャーといった役どころだね。

クトが復活できたという感じです。

——ところで、ストーリーに関してなんですが、システムできてから作り始めたんですか。

内藤　わりと同時進行で進めてましたね。

折茂　お話のほうもシステムができないとどうしようもないこともがあります。だから両方の作業を一緒に進めていきました。

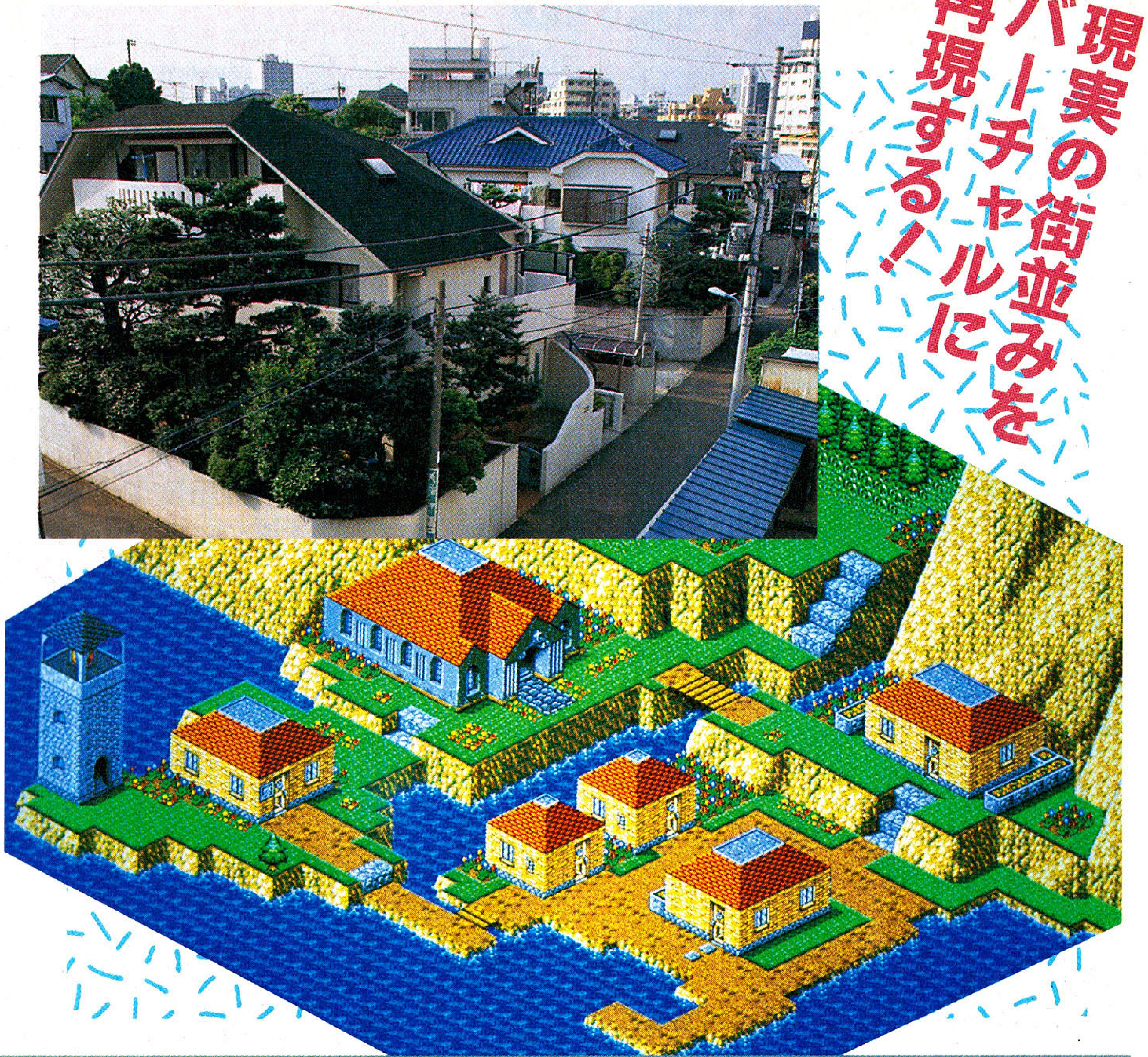
西垣　既存のシステムだったらああいうことはできて、こういうことはできないということがわかるんですが、今回は未知の世界なもので手探り状態といった感じでした。

内藤　実際にマップを作ってから方向性もあるんだなとか、今までに考えもよらなかった仕掛けとかが、たくさん出てきましたね。

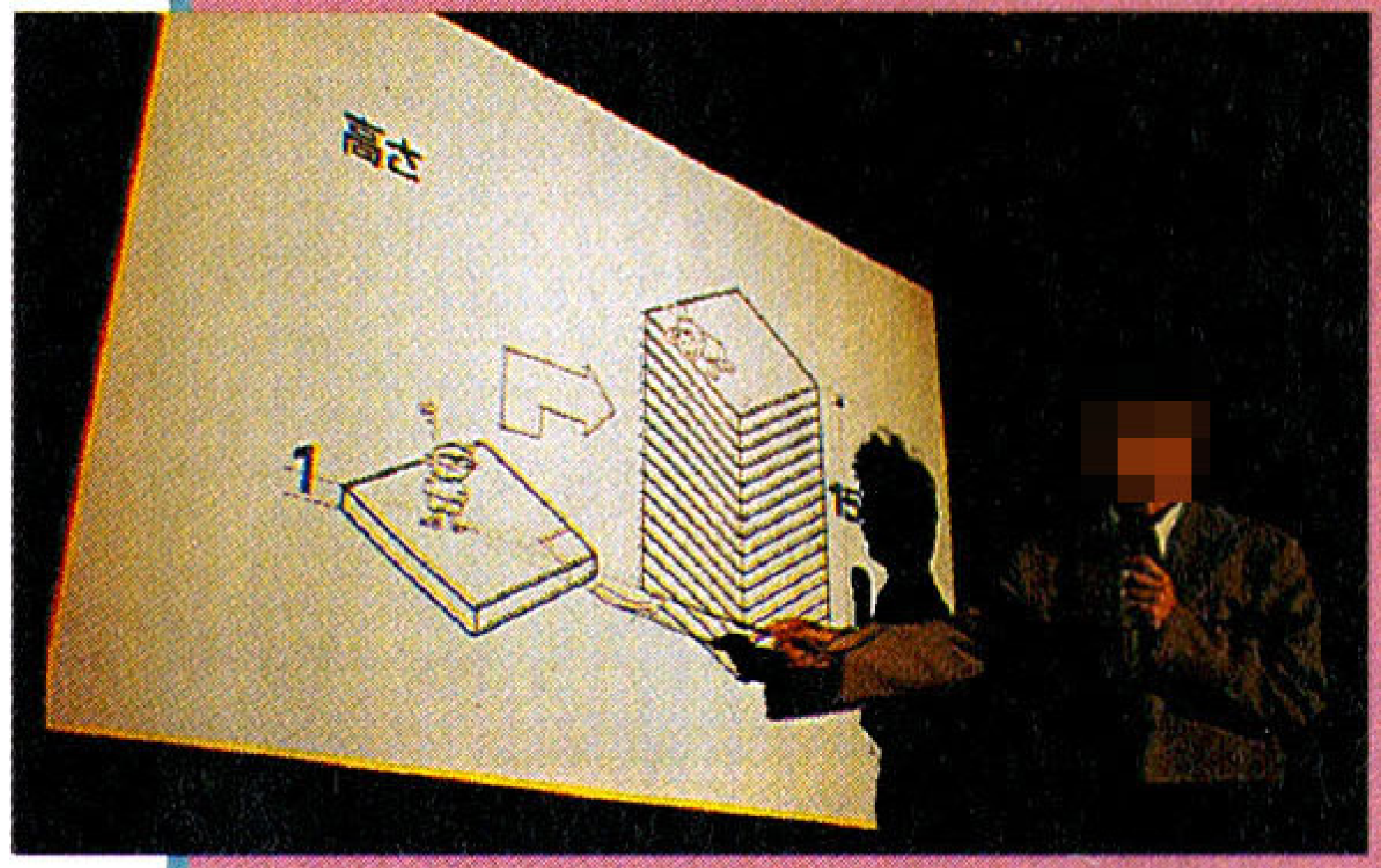
折茂　高さも表現できるので予期しないパズル的な仕掛けが、たくさんできてしまったという感じですかね。

西垣　あんまりパズルっぽくなるのもどうかと思うので、わりと冒険らしい味つけを今している最中といったところです。

内藤　そうなんです。もうすぐ完成するはずですから（笑）。楽しみに待っていてください。必ずあっといわせてみせますよ。



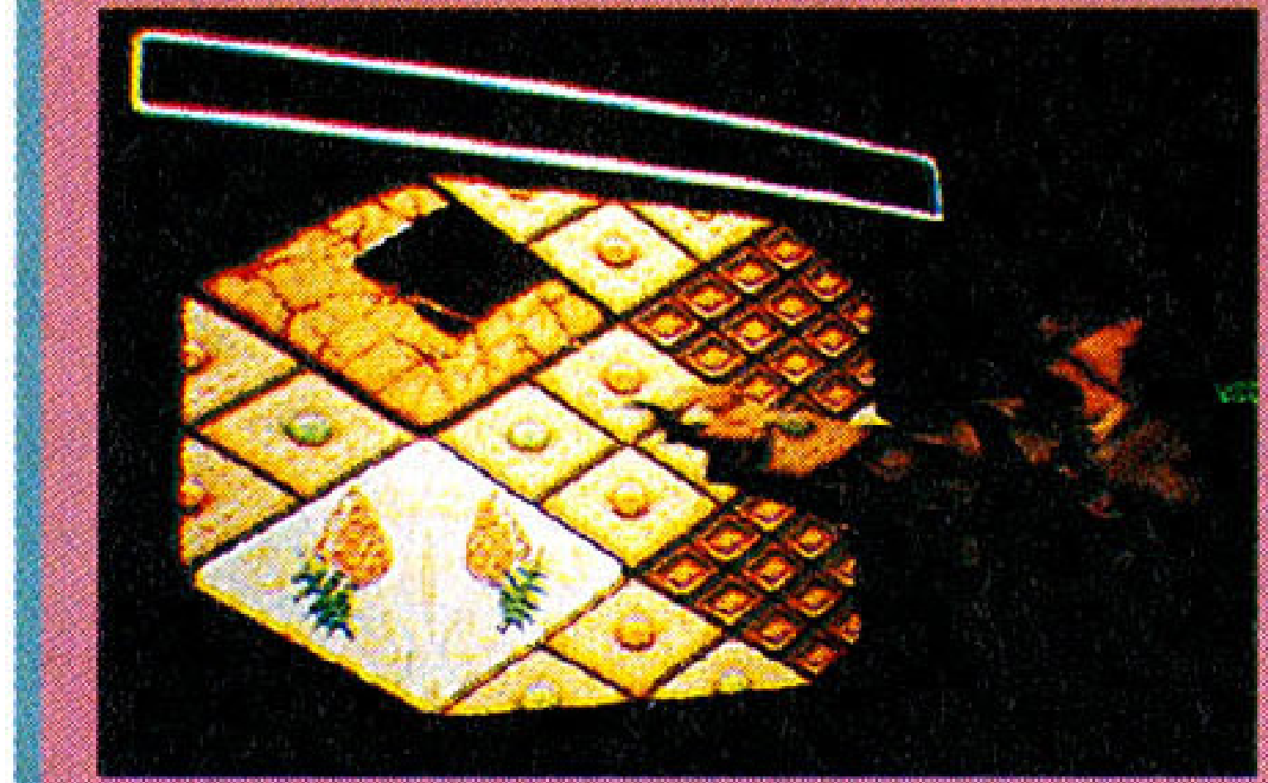
DDS520完成までの思考の流れを検証



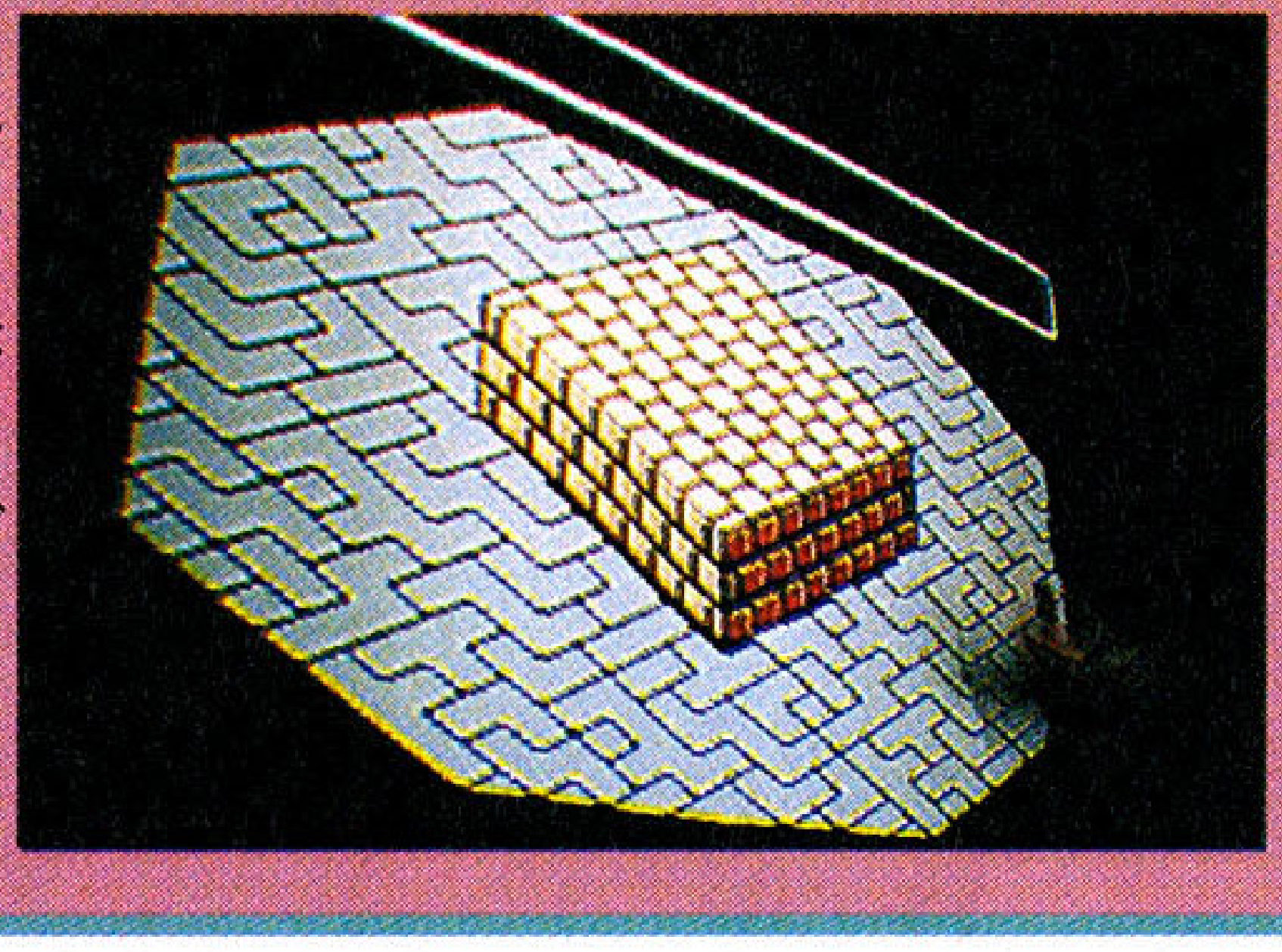
発表会でスライドを使い、出席者へわかりやすく説明する内藤社長。この説明は30分以上に及ぶ長いものであった。

〝DDS520〟システムが完成するまで内藤社長はいろいろ試行錯誤を繰り返した。現実に近い環境をゲーム上で作り出したい。そんなことを考えて作り出されたのが、3Dの「シャイニング&ザ・ダクネス」であり今回の「ランドストーカー」なのだ。しかも今回のテーマは、立体を表現すること。そのためにクォータービューが採用されたが、今までのクォータービューでは、高さや奥行きを厳密に再現できない。そこでマップを細かい菱形で構成することを考えた。だが、菱形のマップ構造は、ただでさえデータを食う。よりリアルに細かくしていけばデータ量は膨大になってしまう。そこで思いついたのが菱形を縦軸横軸のベクトルで表現させる新手の数式だ。この発想が〝DDS520〟の核となる部分だったのだ。

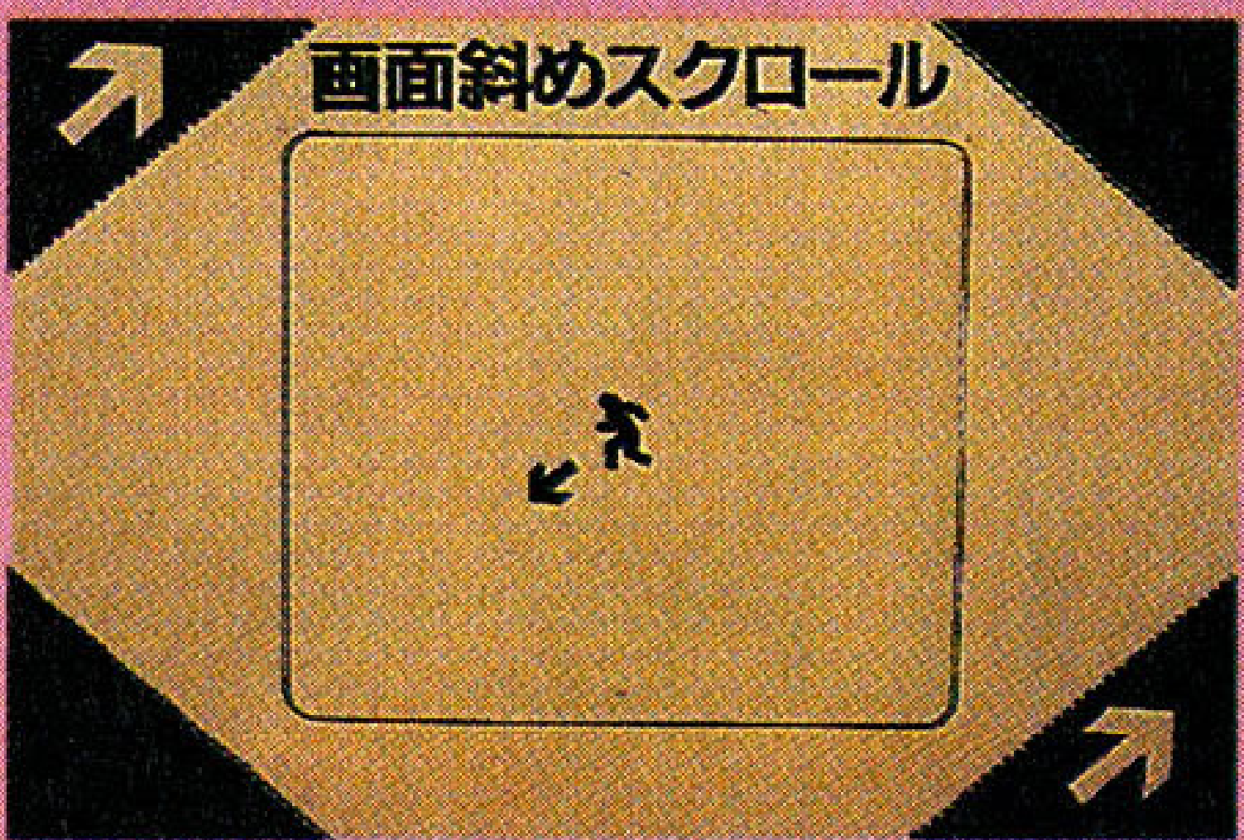
プロトタイプ

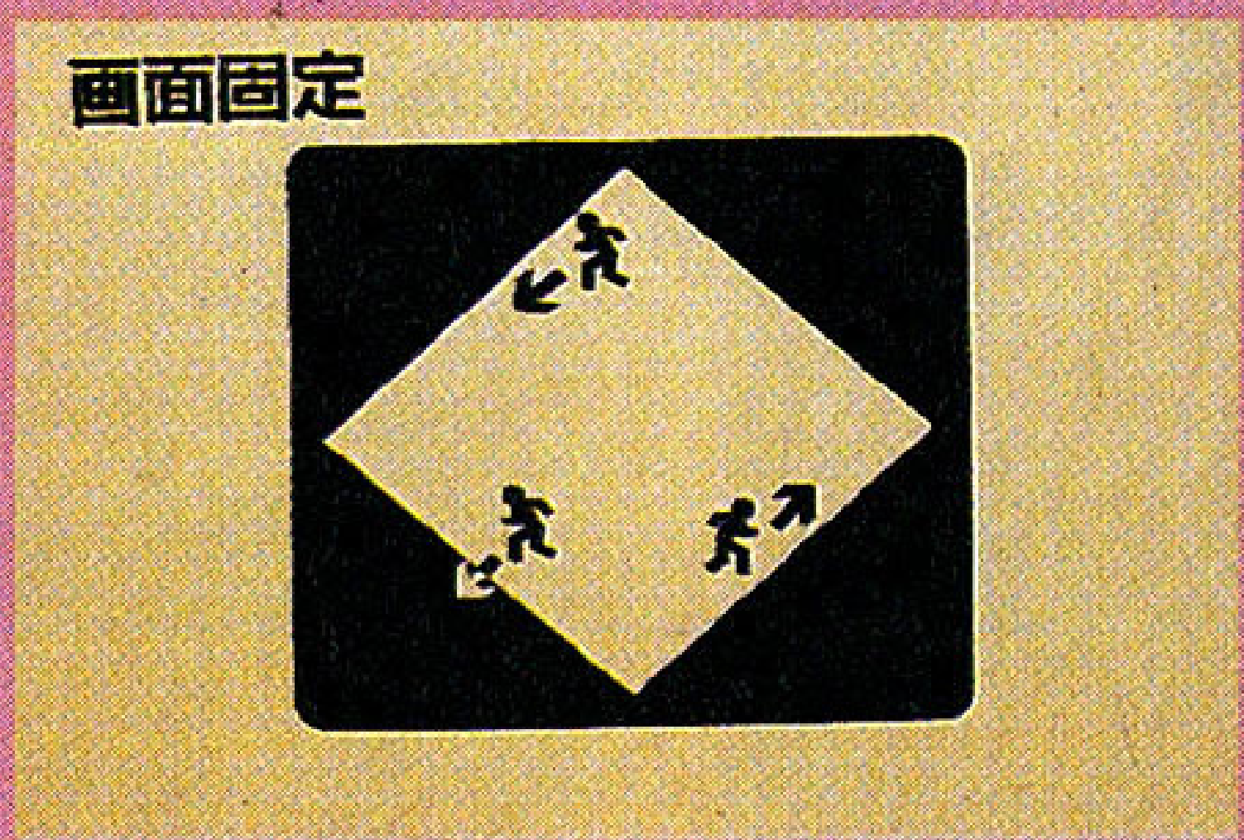


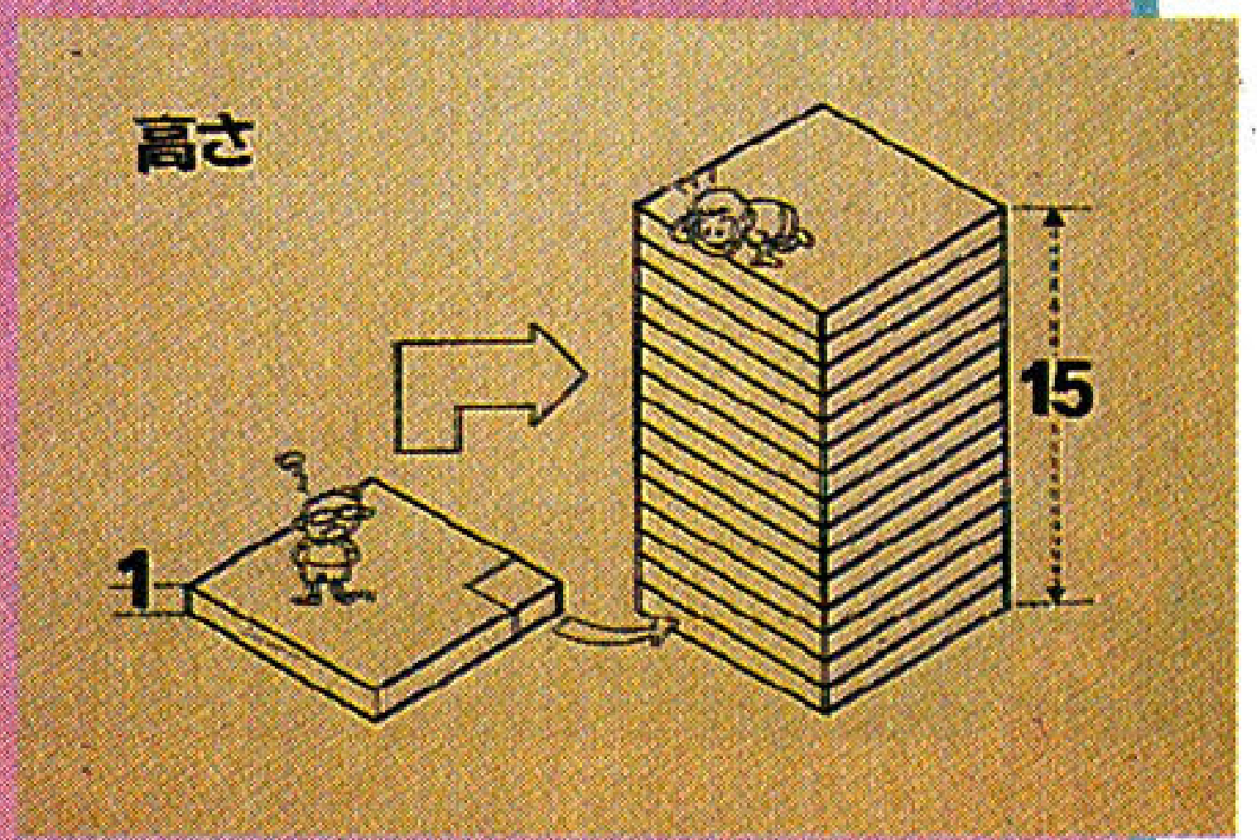
1ブロックが菓子1枚の状態。これではキャラクターがとんでもない大きさになってしまう。16分の1程度にしないとね。

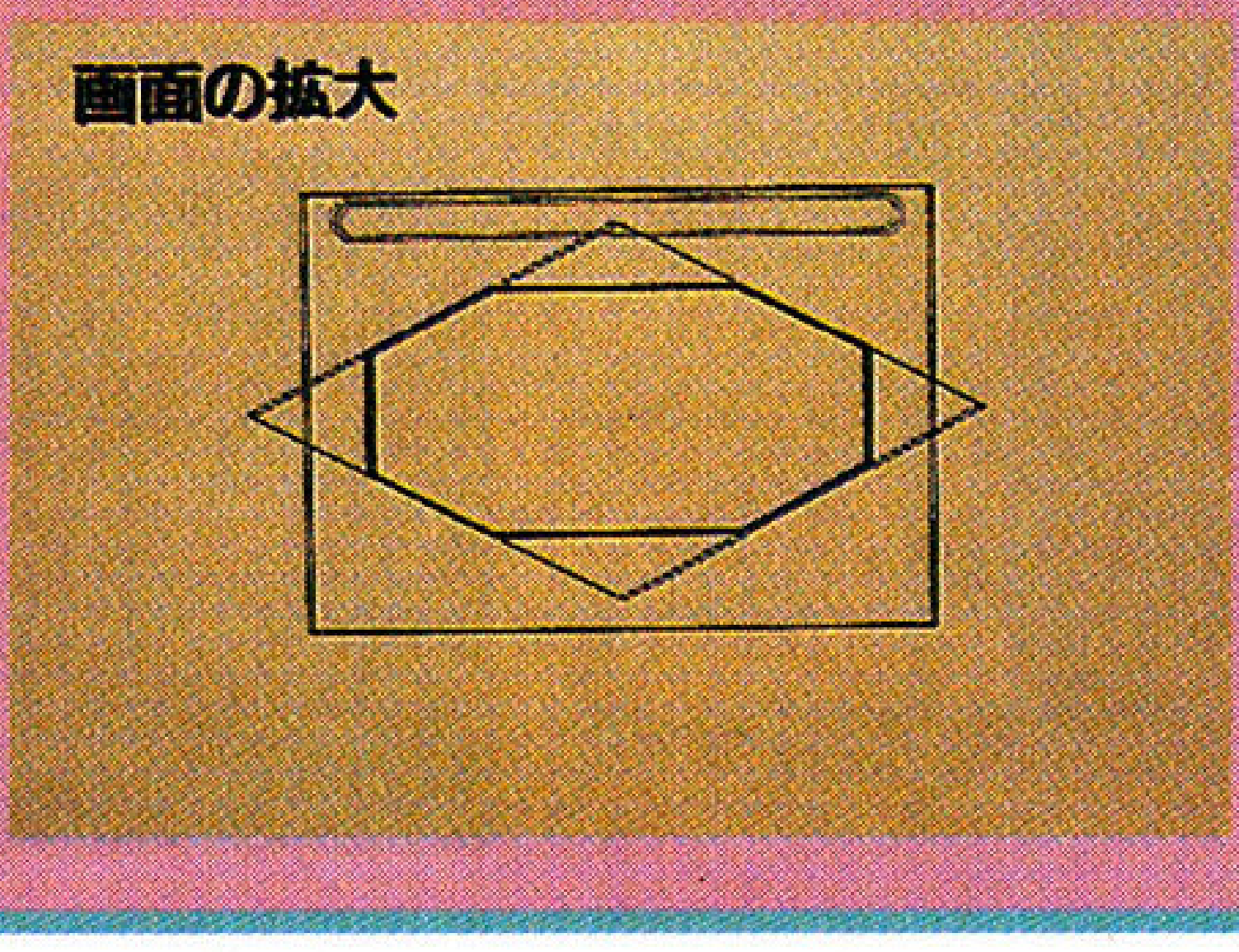


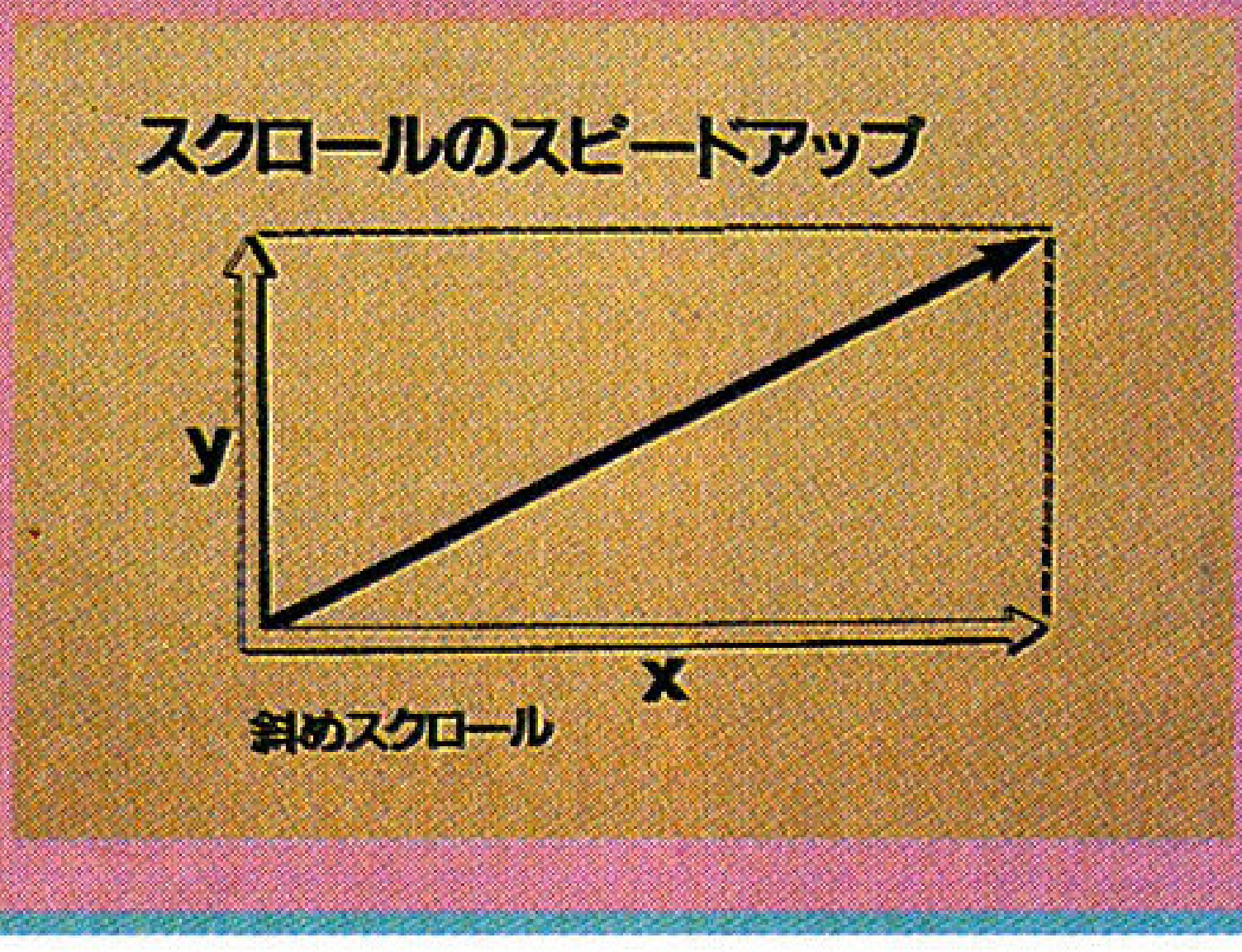
これは高さが1のデータを加えたところだ。これじゃ階段もたくさん作れない。もう少し1段を細かくしないと…。

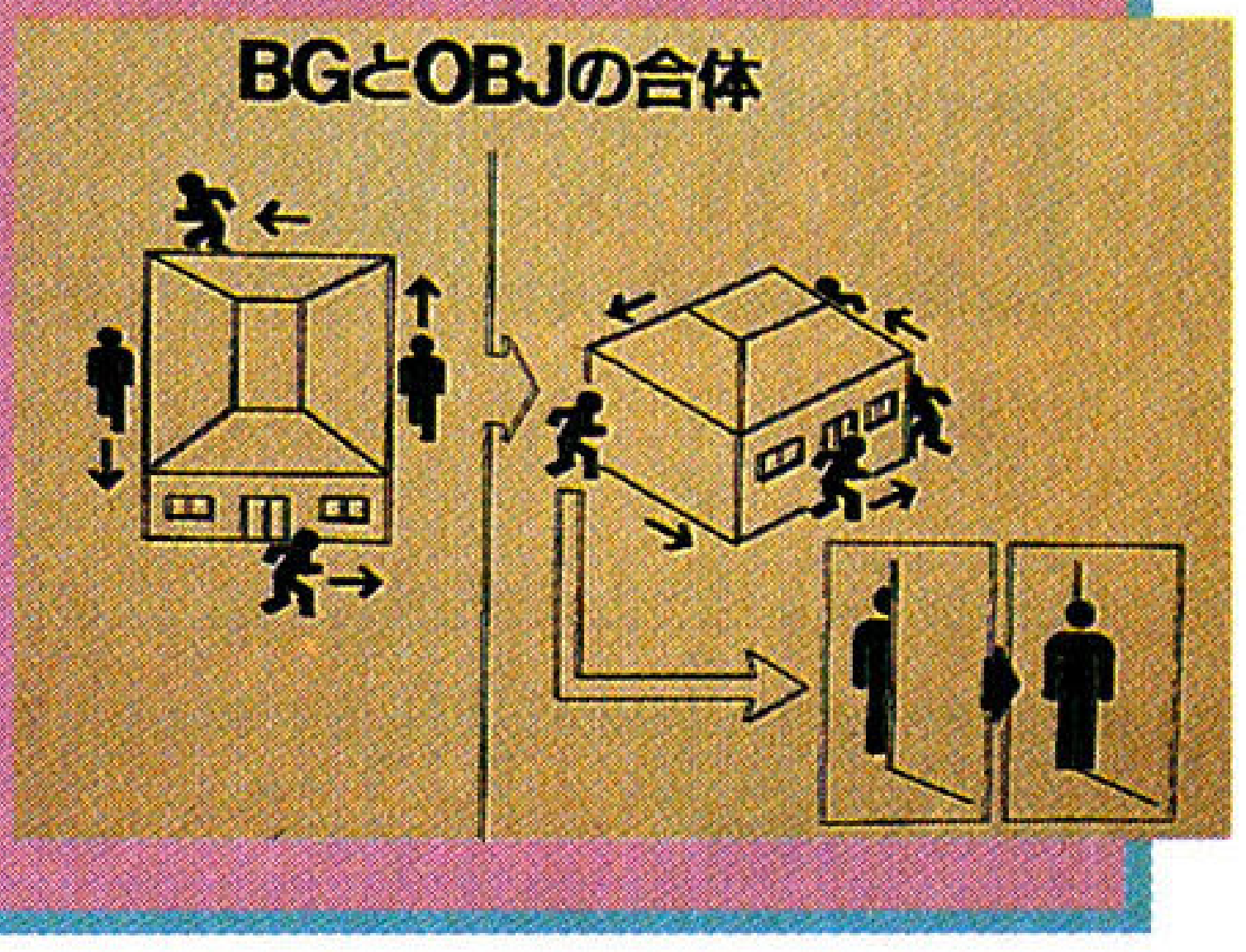












メーカーさんからひとこと

はっきりいって、このゲームの本当のスゴサは写真だけでは伝わらないんです。モニターの中に空間が存在するという不思議な感覚は、まさに〝トリップ〟感覚。その麻薬的興奮は、もしかしたら他のゲームを二度とできなくしてしまうかもしれません。マジで。担当（西）

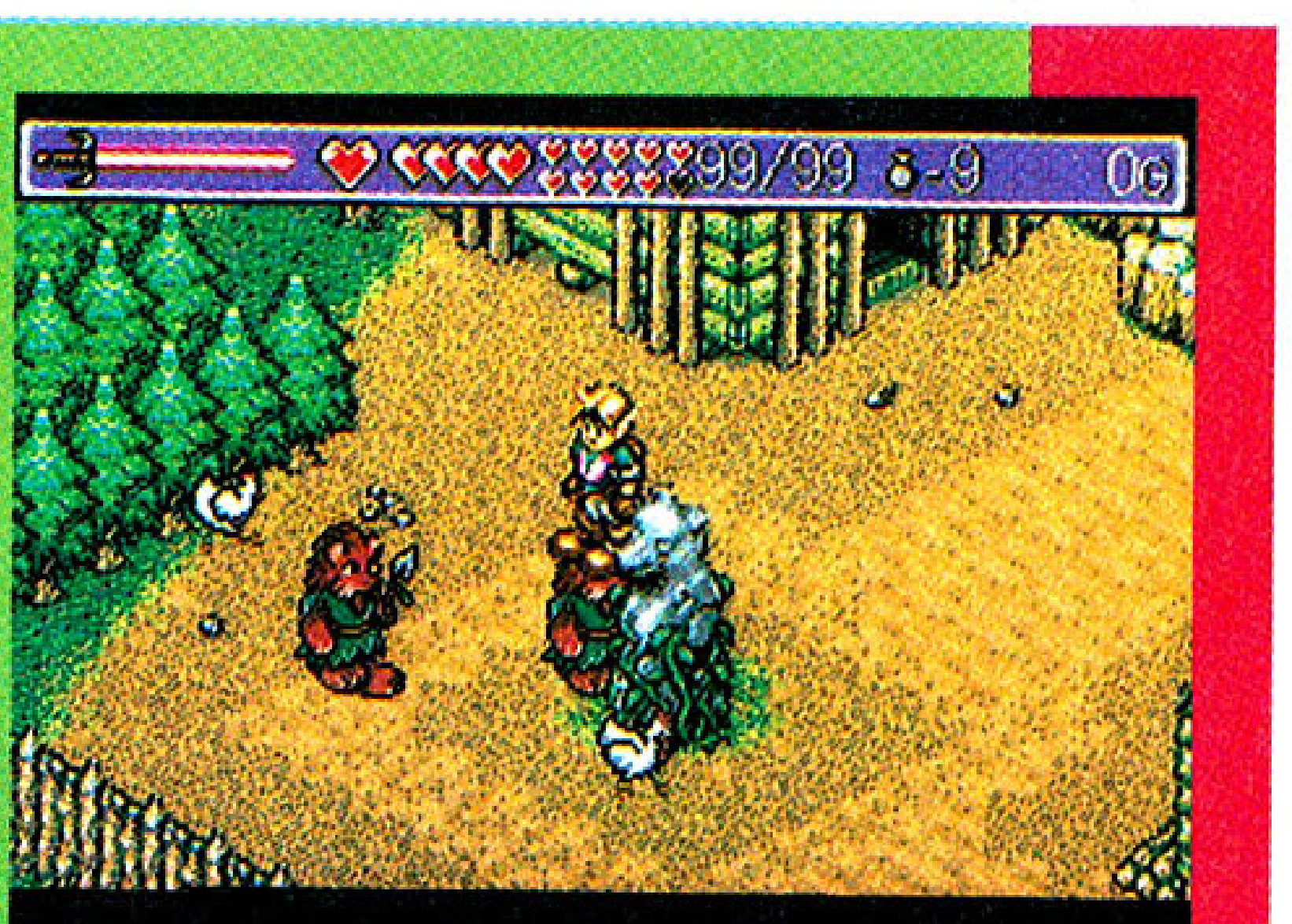
BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU PART 2

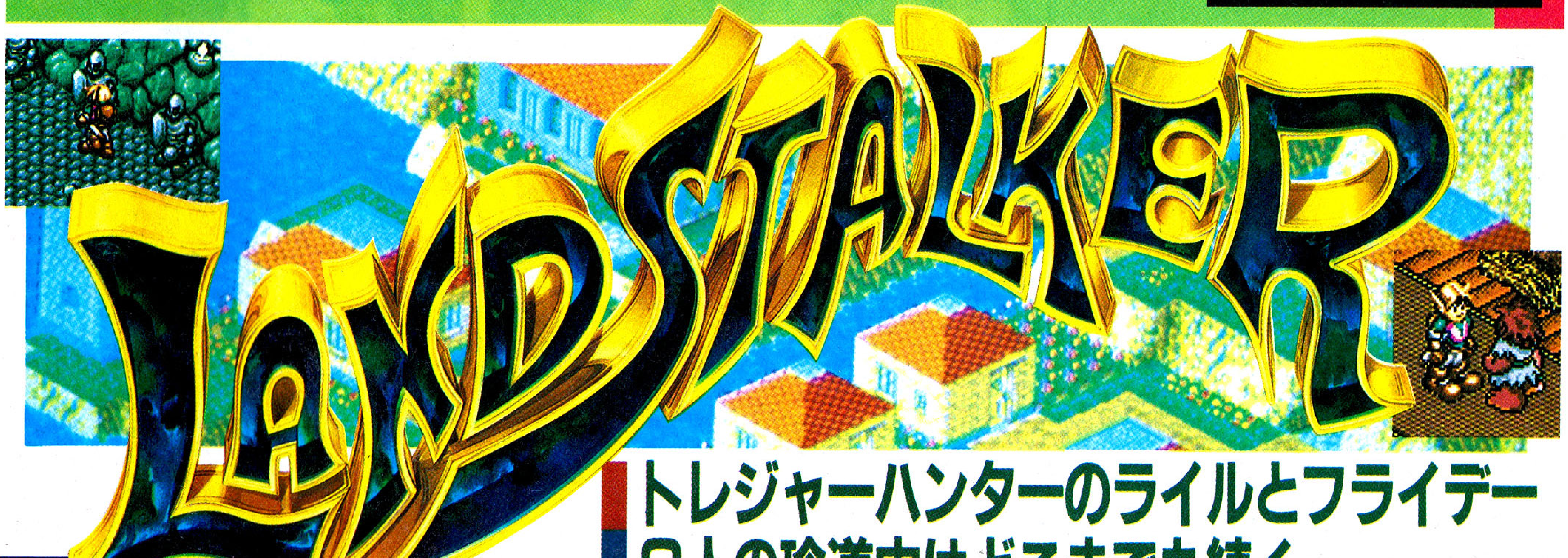
ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／9月発売予定／8,700円／A・RPG／16M+B.B

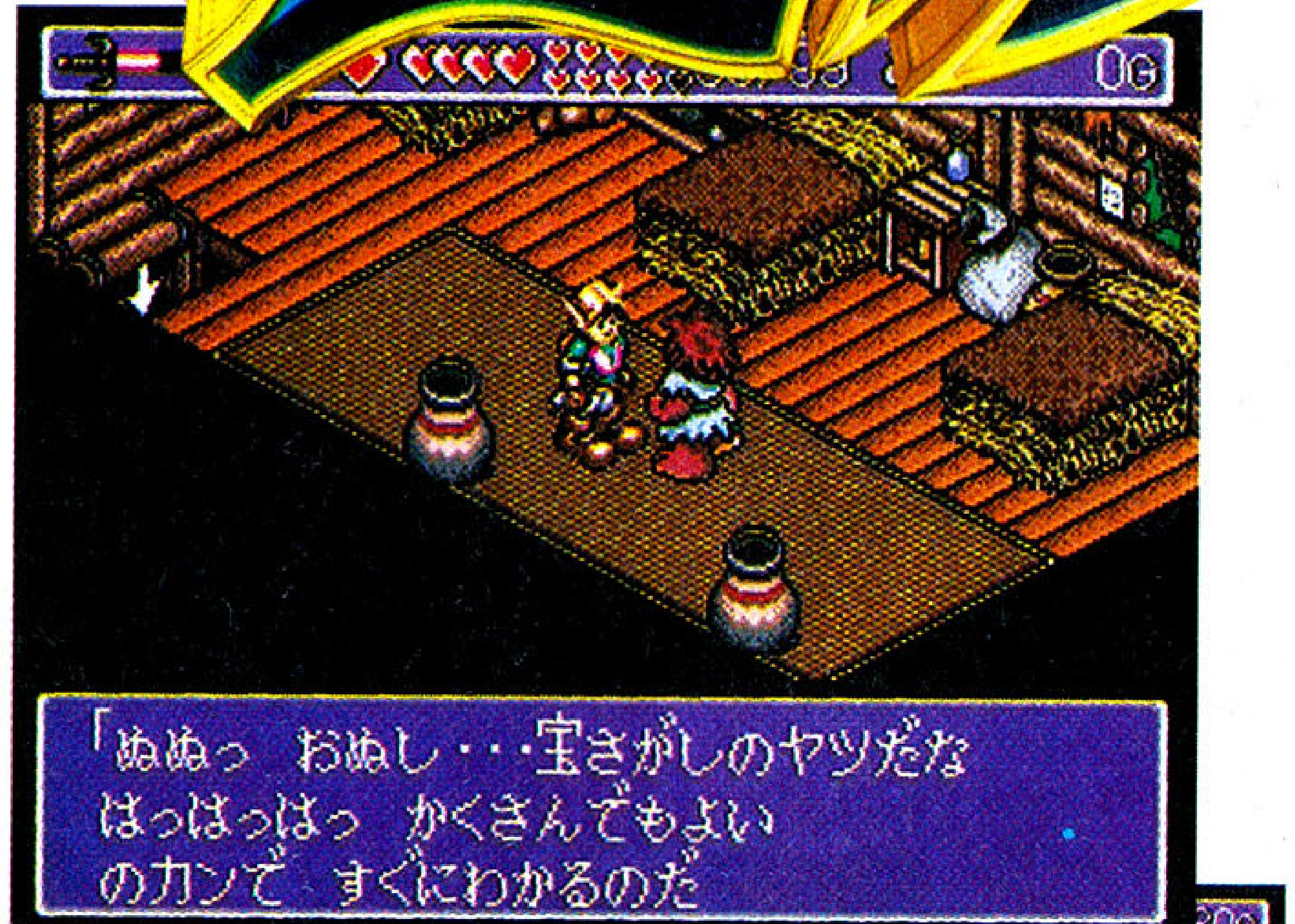
完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ



ただ剣を振り回すだけでなく駆け引きが重要だ

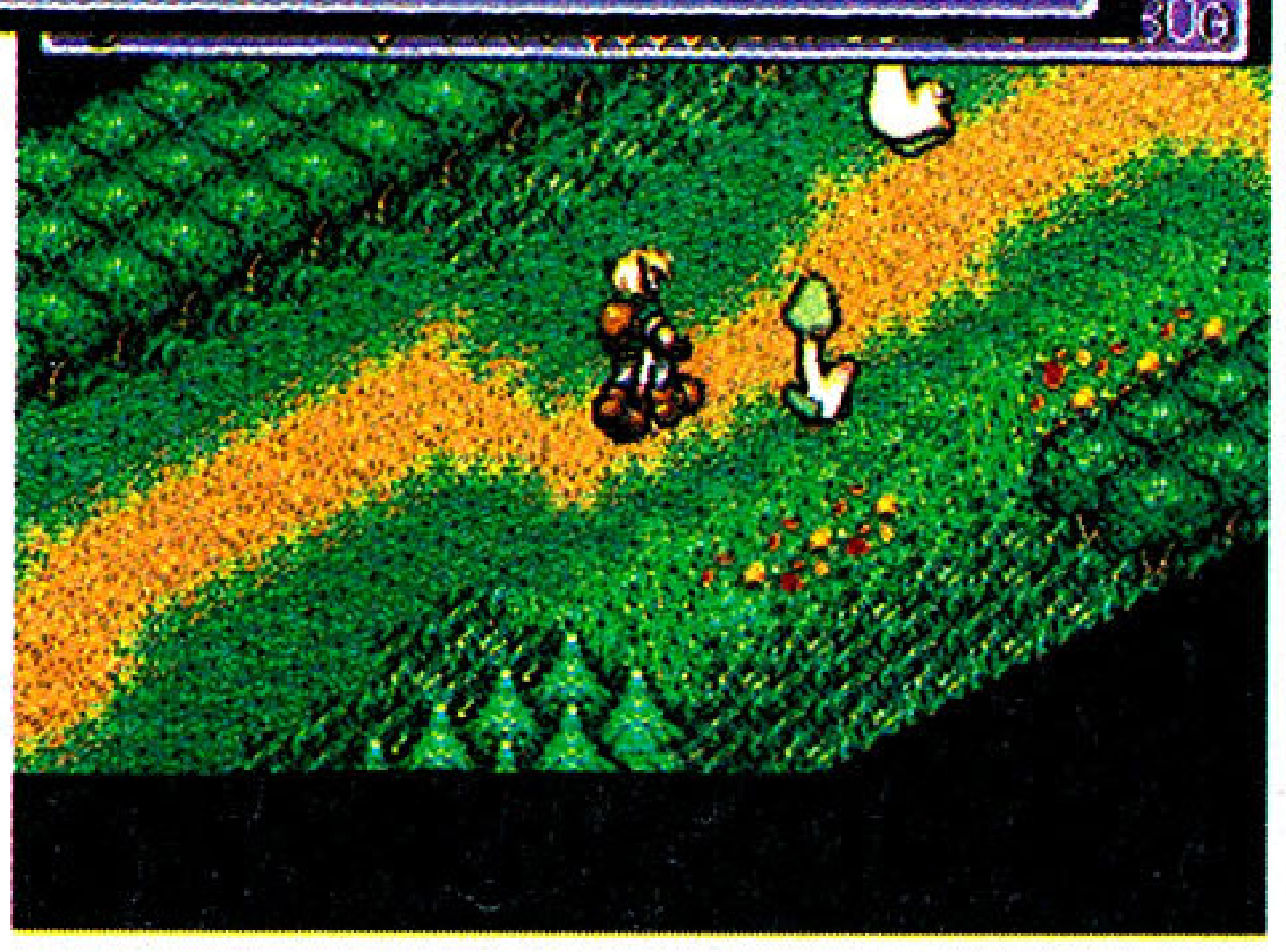


トレジャーハンターのライルとフライデー 2人の珍道中はどこまでも続く……



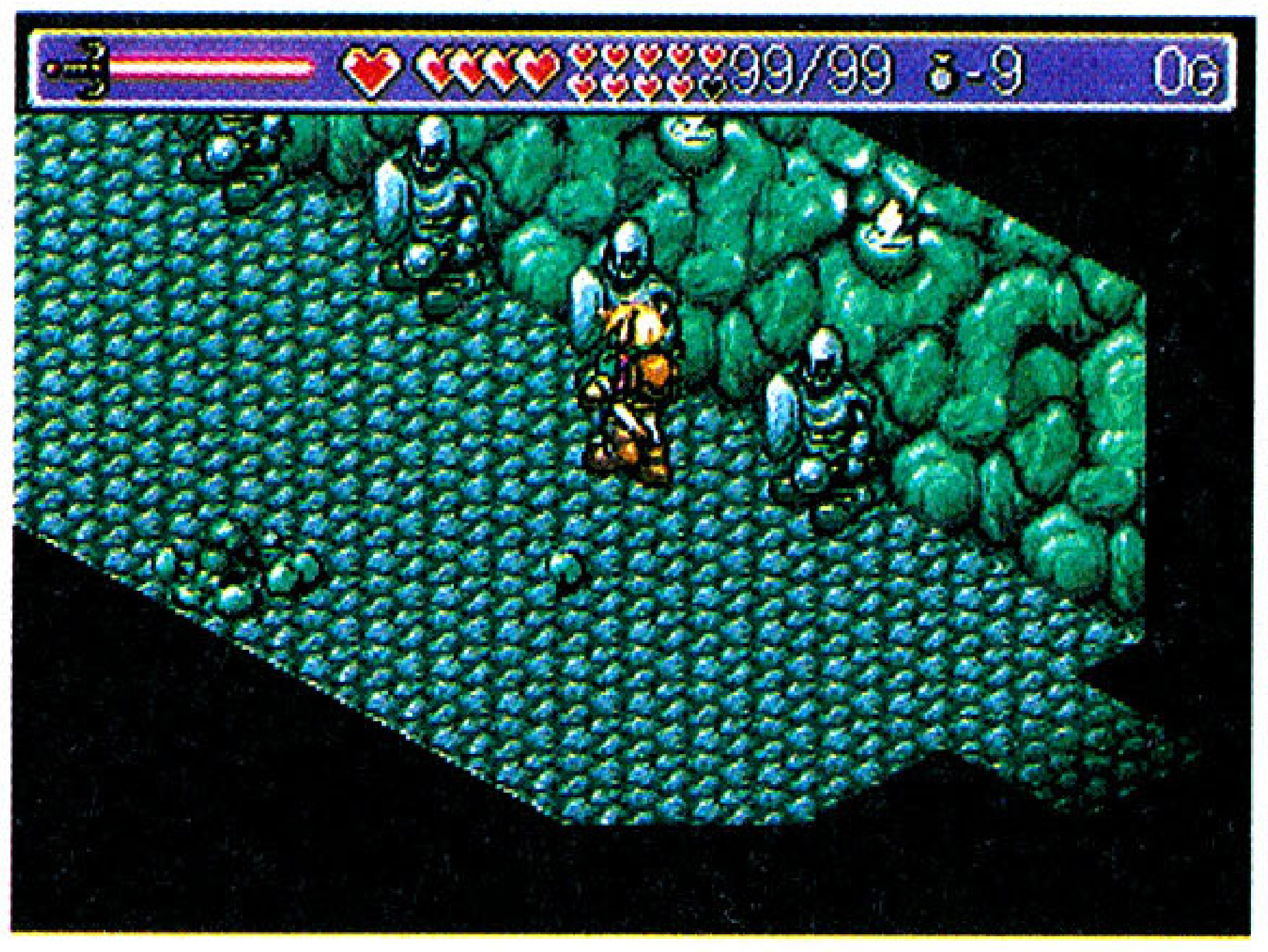
「ぬぬっ　おぬし・・・宝さがしのヤツだな
はっはっはっ　かくさんでもよい
のカンで　すぐにわかるのだ

会話はこのように行われる。まだメッセージ部分は完成してない。開発中なのだ。

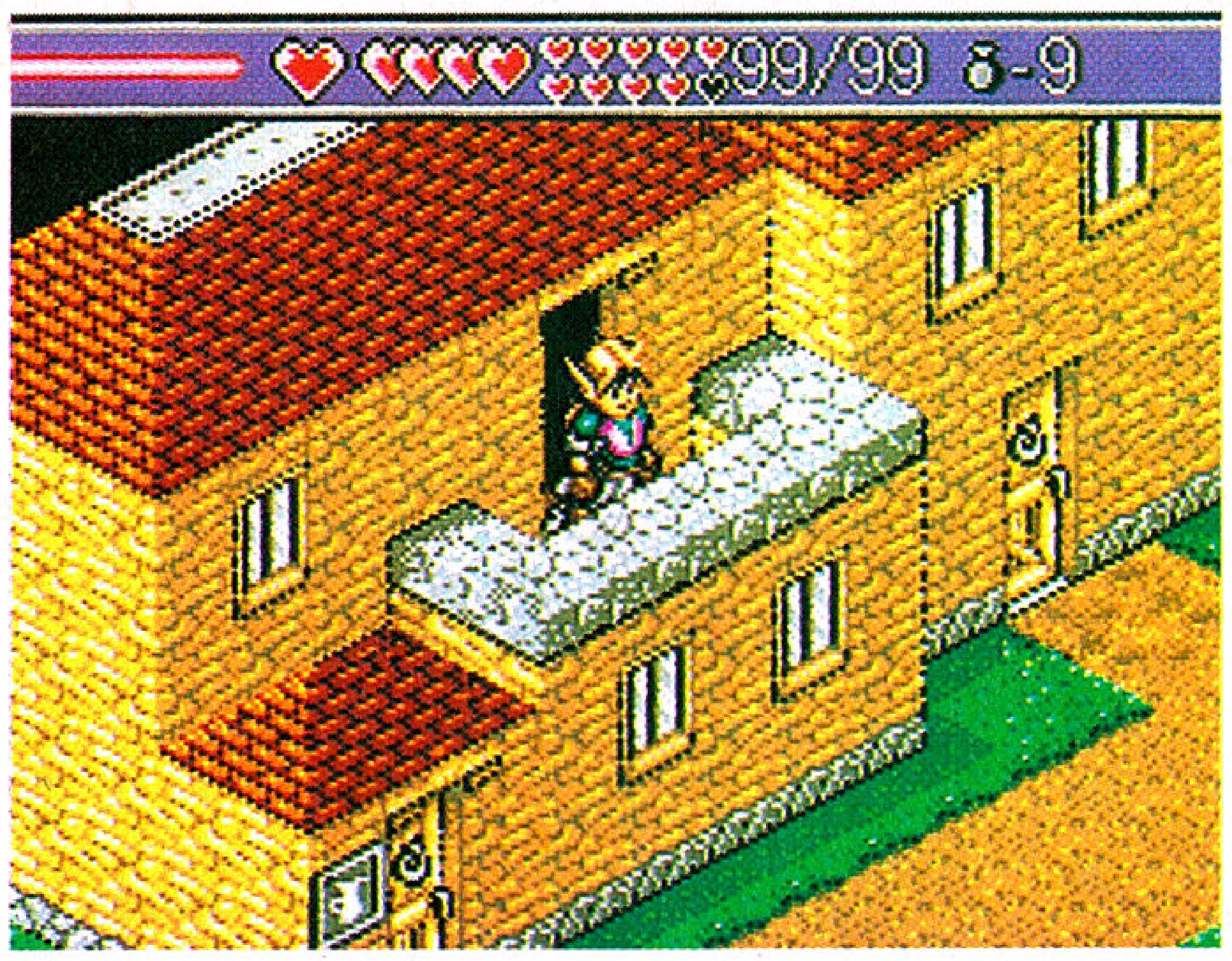


頭のいい敵キャラクターだとこちらの攻撃を避けたりする。こちらも頭を使おう。

　先月号でやっと発表になったクライマックスのアクションRPG「ランドストーカー」。メガドライブで初めての16メガソフトとあって期待している人も多いだろう。発売まで数カ月を数えるだけになっているが、そのわりには情報が明確になっていない。特にストーリーに関してはプロローグ部分の情報しか入っておらず、やきもきさせてくれる。今月は先月に引き続き「ランドストーカー」の世界ではどんなことができるのか。そして、地続きになっているマップはどういう構成になっているか。それにストーリーに関連する「ランドストーカー」の世界について紹介しよう。さらに出現する敵キャラクターとどのように戦うかも載せておくぞ。ちょっとは先月号で紹介したこととダブってしまうけど、その辺はご愛嬌（あいきょう）ということで許していただきたい。そうそう、主人公のライルとフライデーの出会いのエピソードにも触れておく。人間関係の予習として頭に入れておこう。



何やら怪しげな雰囲気のする場所だ。今にも壁際の彫像が襲ってきそうな……。

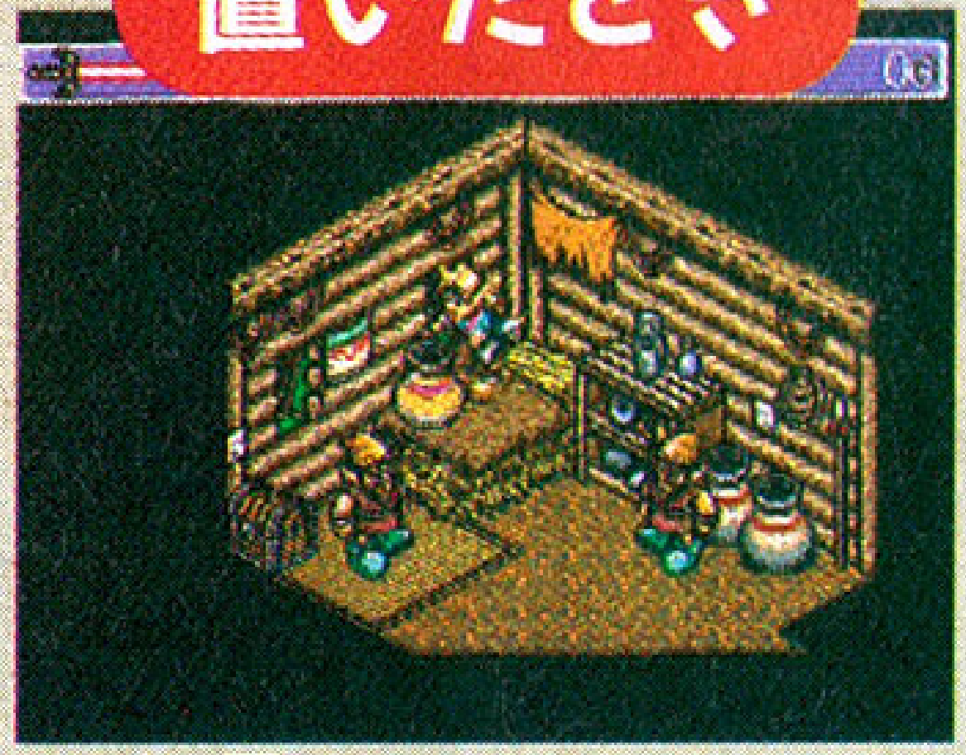


「ランドストーカー」の世界ではまだまだできることがたくさん用意されているぞ

建物の裏側で何かが起こったり、高いところから飛び降りたり、それに人の頭の上に乗っかってみたり……。これが先月号の記事で紹介した「ランドストーカー」の世界でできることの片鱗（へんりん）だった。こうしたことは従来のゲームでは絶対できないことだったり、うまく表現されていても現実の世界とは違い、あくまでもゲーム上での表現でしかなくて、見た目どおりに表現できているゲームはなかった。しかし、「ランドストーカー」ではこれらが当たり前のように表現されているだけに留まらず、さらにリアルな行動ができるようになっている。

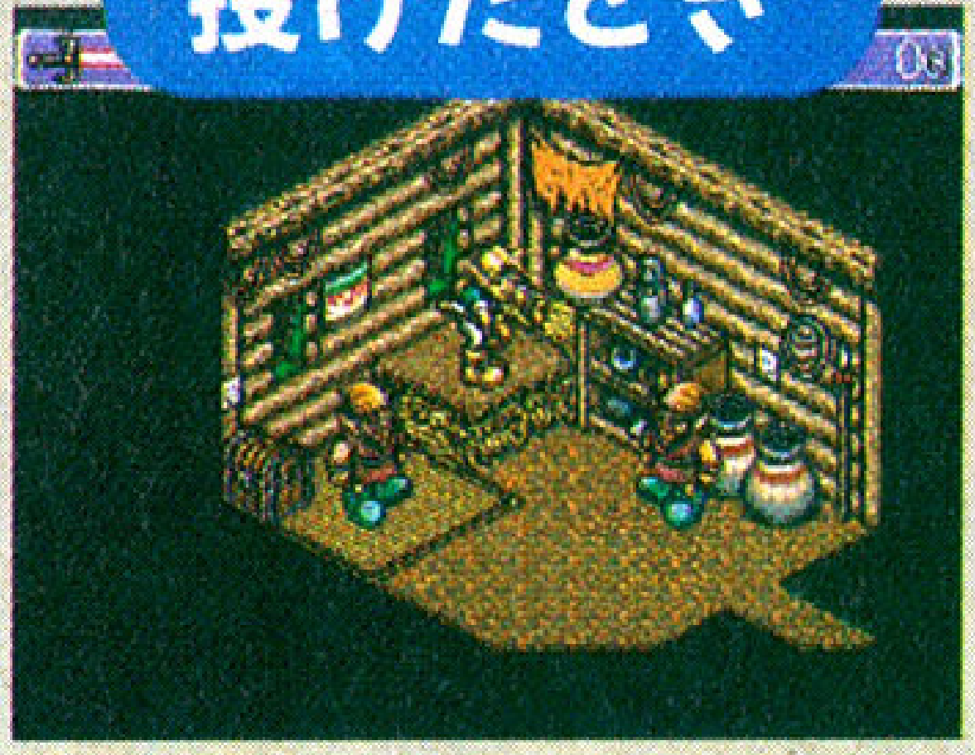
物を持ったり投げつけたり朝メシ前だ

家の中に漠然（ばくぜん）と置かれているツボ。このツボの中身はなんなのかは、わからない。ただ、1ついえることは、ライルは、このツボを使っていろいろな行動をすることができるってこと。ツボを頭の上にかかげたまま、歩いて移動したり、かかげた姿勢からツボを投げ飛ばしたりすることもできる。現時点でわかっているのはこのことだけだが、ツボを使って攻撃することもできそうだ。もちろん、ツボをもったまま移動することができるので、高いところへ行くときの足場としても使える。ツボを利用したパズルなどもゲーム中に登場しそうだぞ。また持ち運びできるのは、ツボだけではなさそうだ。他のアイテムも使い方によってツボに近い使い方ができるかもしれない。ただし、宝箱に関しては〝開ける〟というアクションがあるから無理そうだけどね。



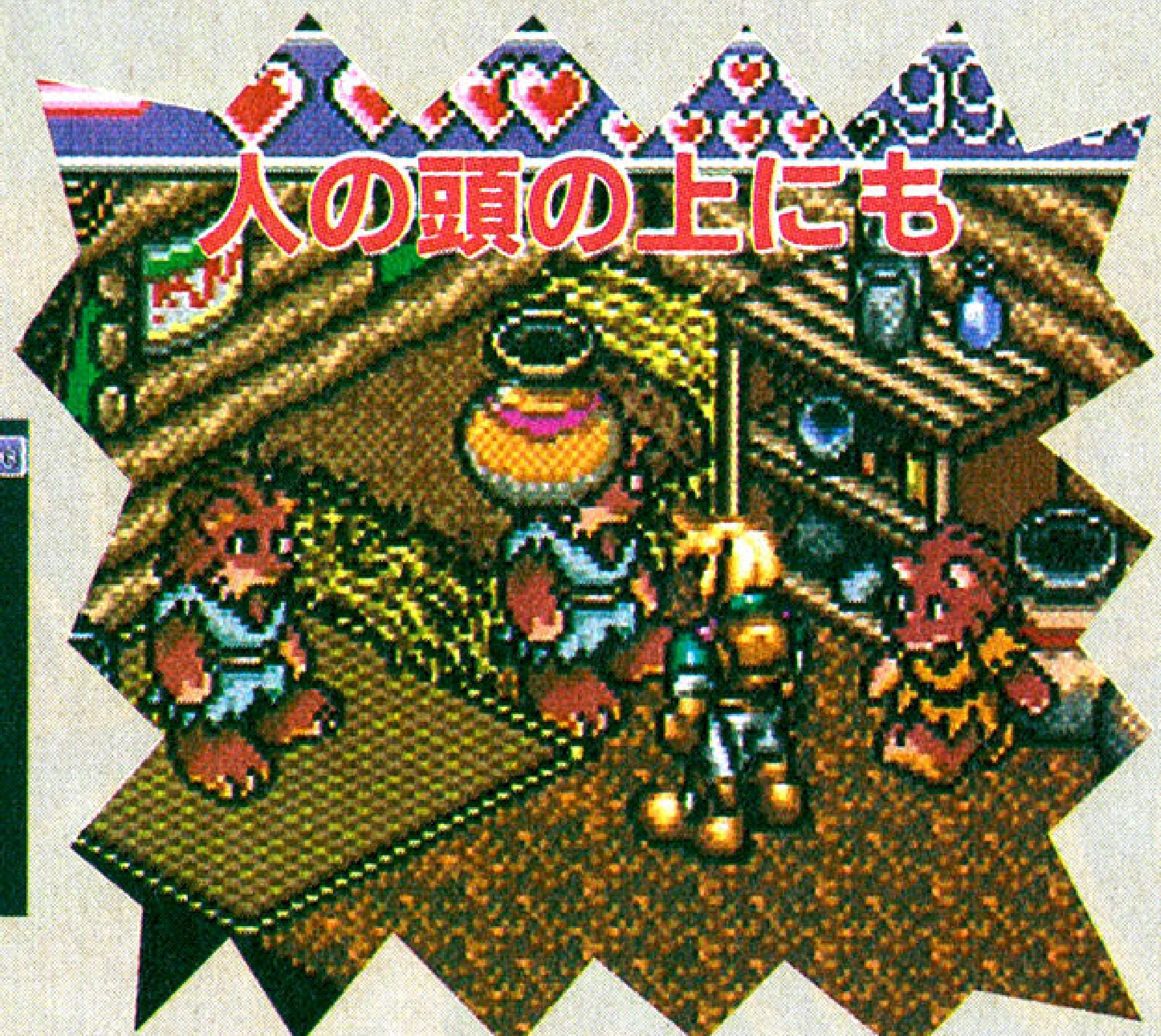
置いたとき

ツボを置いただけだと自分の目の前にツボが振り降ろされる。

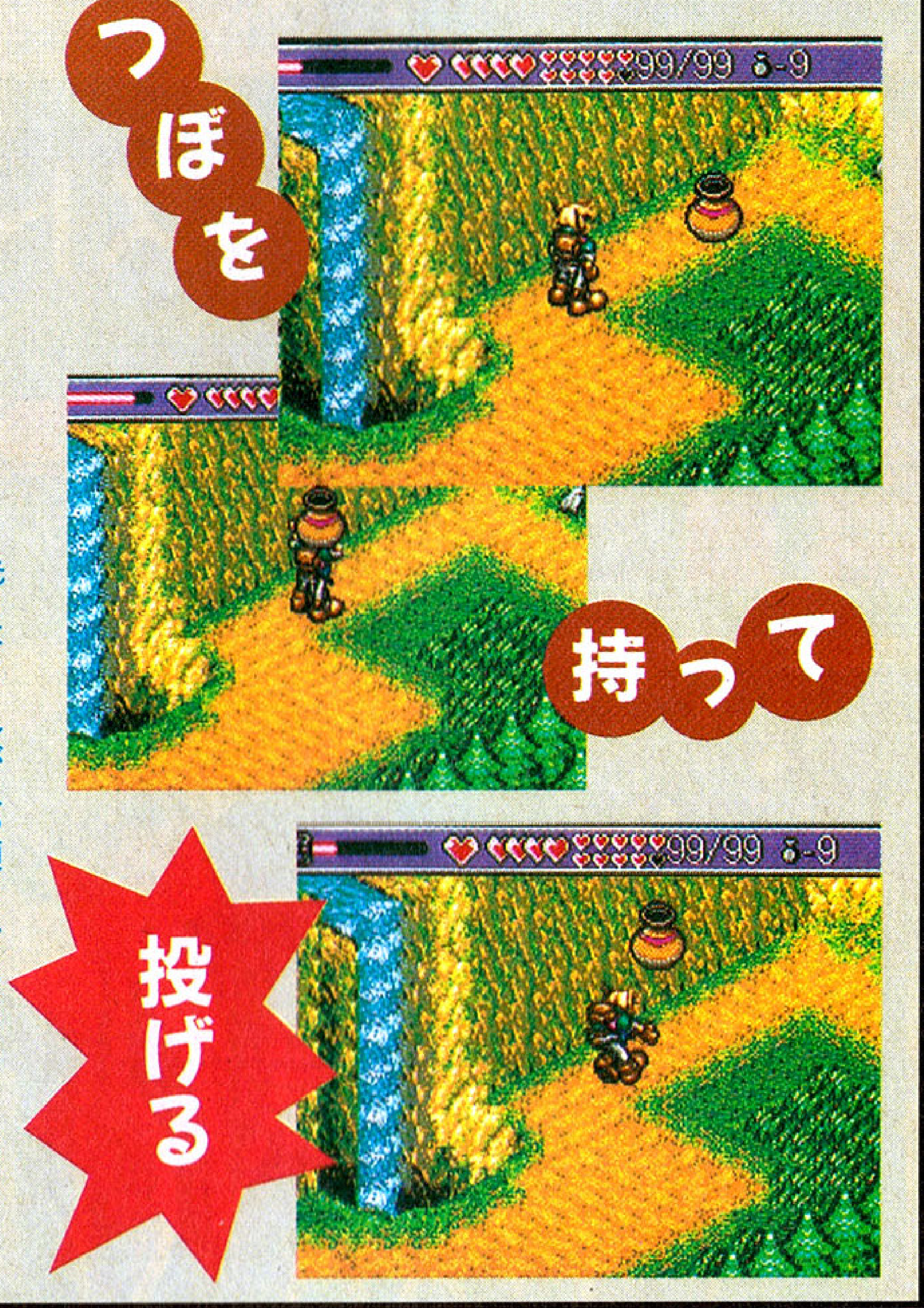


投げたとき

投げ飛ばすと遠い場所にツボを置くことができる。使い分けろ。

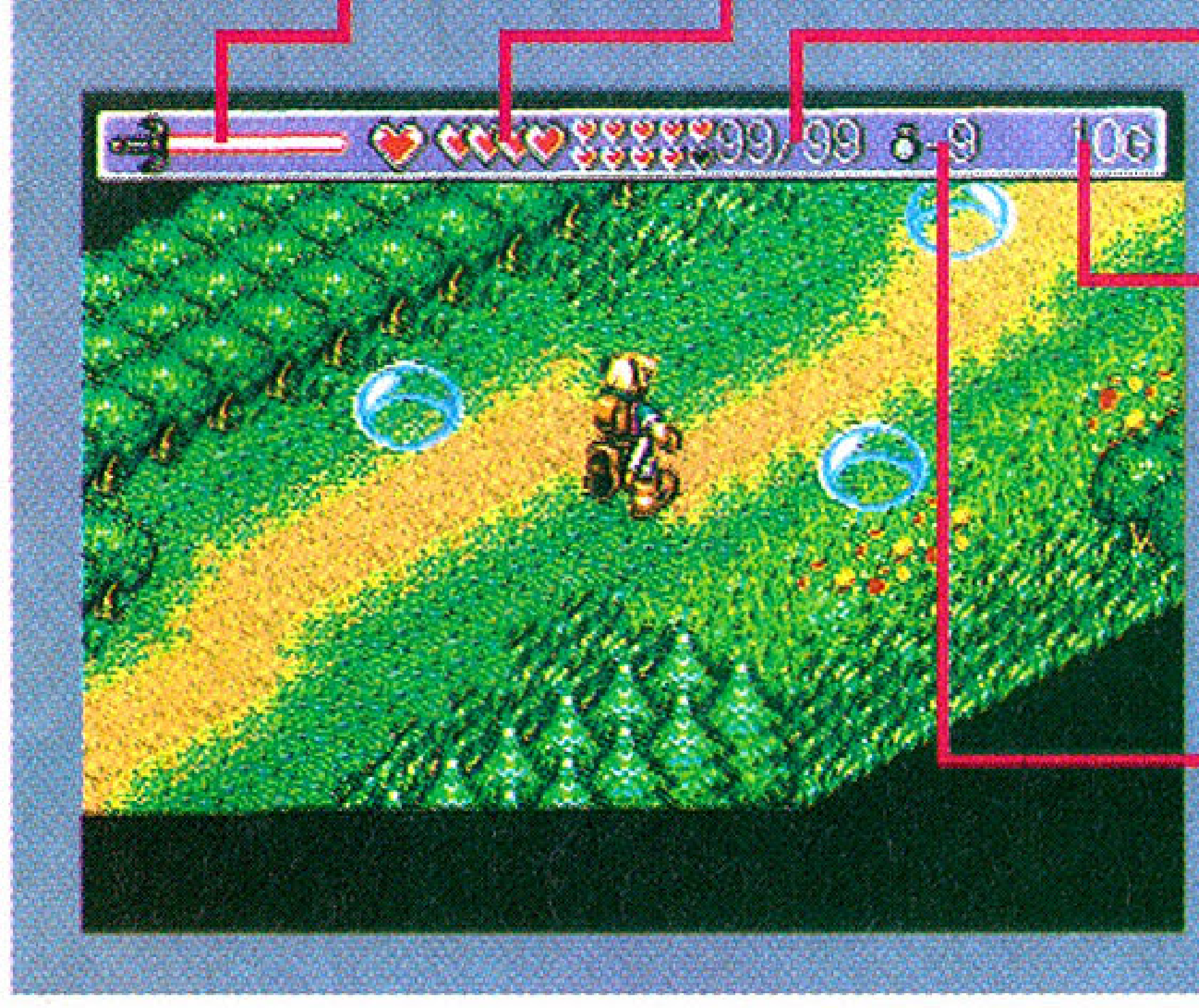


先月はライルが人の頭の上に乗れることを紹介したが、実は人の頭の上にモノを乗せることも可能だぞ。



画面内に表示されている情報は見た目以上にもりだくさん

ゲーム中にいつも表示されている情報は、画面上にあるウインドウ部分だけ。メッセージ関係の情報が画面下に表示される。画面上のウインドウにはいろいろな情報が並んでいるけど、大まかにいうと4種類に分けられる。左から魔法のエネルギーゲージ、体力のハート大中小とその現在の数値と上限、体力回復の薬（エケエケの実）の残り数、そして金貨の枚数だ。このように必要最小限の情報が表示されているわけだ。ハートは小さなハート10個分が中のハート1個分に、中のハート5個分が大きなハート1つ分に相当する。最初は小さなハートが4つしかないけど、イベントをクリアしたりアイテムを取ることによって増えていく。



このゲージが満タンになると魔法が使える。魔法は剣を振ることで放たれるぞ。

体力を表すハート。このハートが赤いときは体力がある証拠だ。逐一チェック。

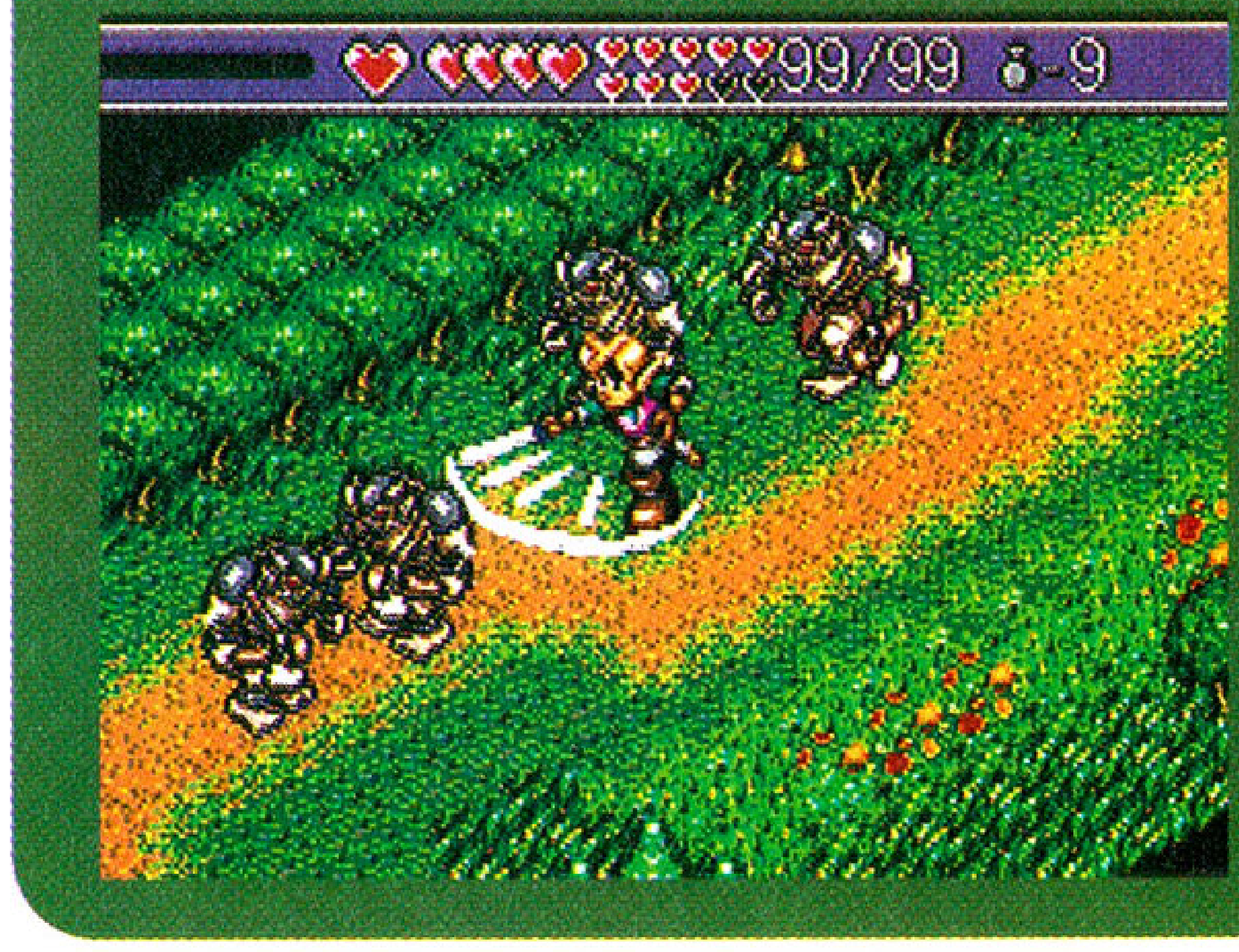
体力を数値で表示している。上限は99までだ。数字が少なくなったらすぐ回復を。

金貨の枚数。9999枚まで持つことができる。金貨は店やイベントで使用するのだ。貯めろ。

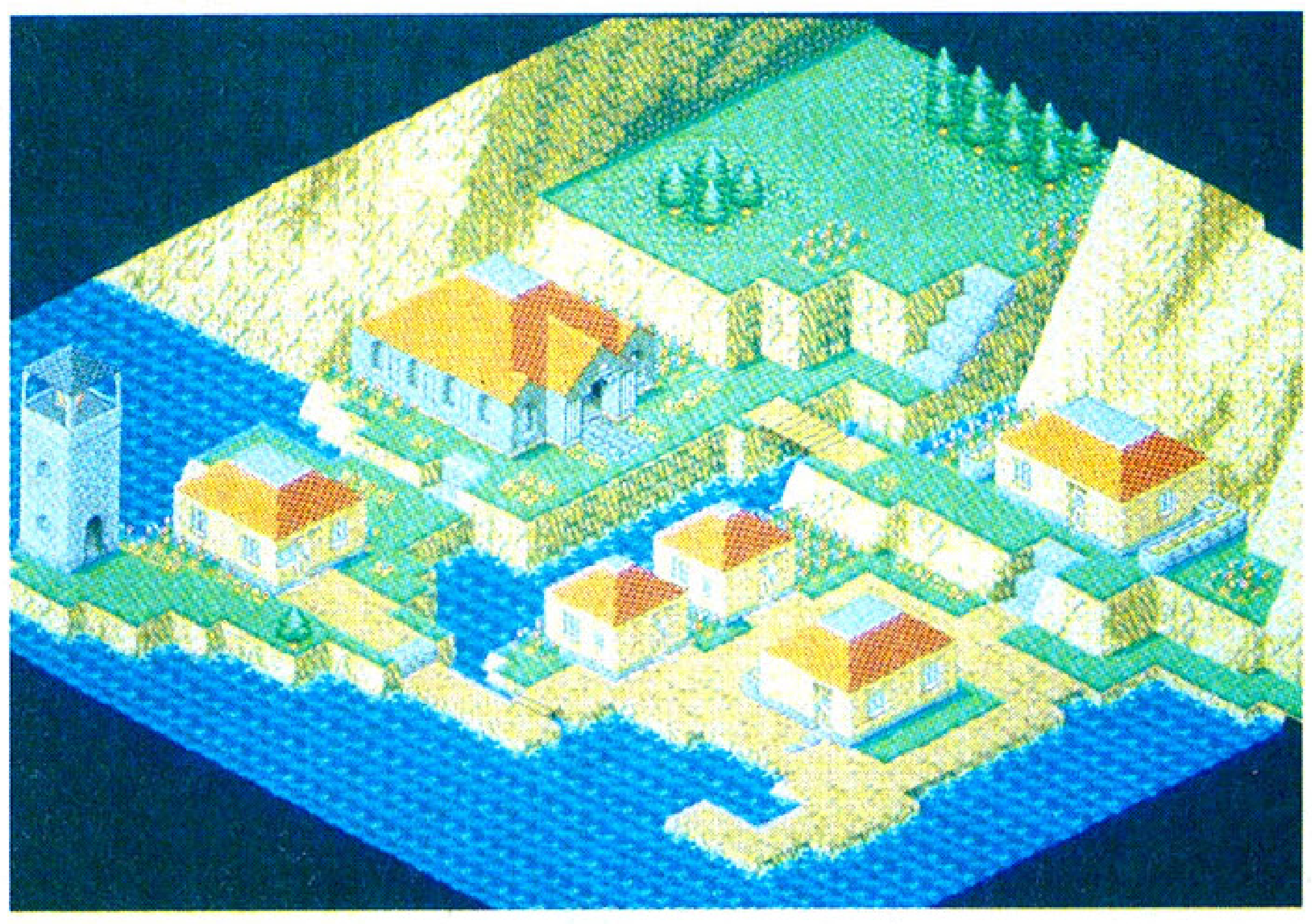
エケエケの実の残り数。この実を使うとフライデーがライルの体力を回復してくれるぞ。

操作方法はシンプル

これだけいろんなアクションを要求されるのだから、さぞかし操作は複雑なのかと思った人は自分の甘さを反省しよう。使うボタンはアクション用のA、Cボタンとジャンプやキャンセル用のBボタンだけ。サブ画面を呼び出すスタートボタンを入れても3つだ。AボタンとCボタンは同じ役割だ。これでややこしくなることもないでしょ。



基本はモノや人に近づいたらAボタン。これさえ覚えておけば苦労はしない？

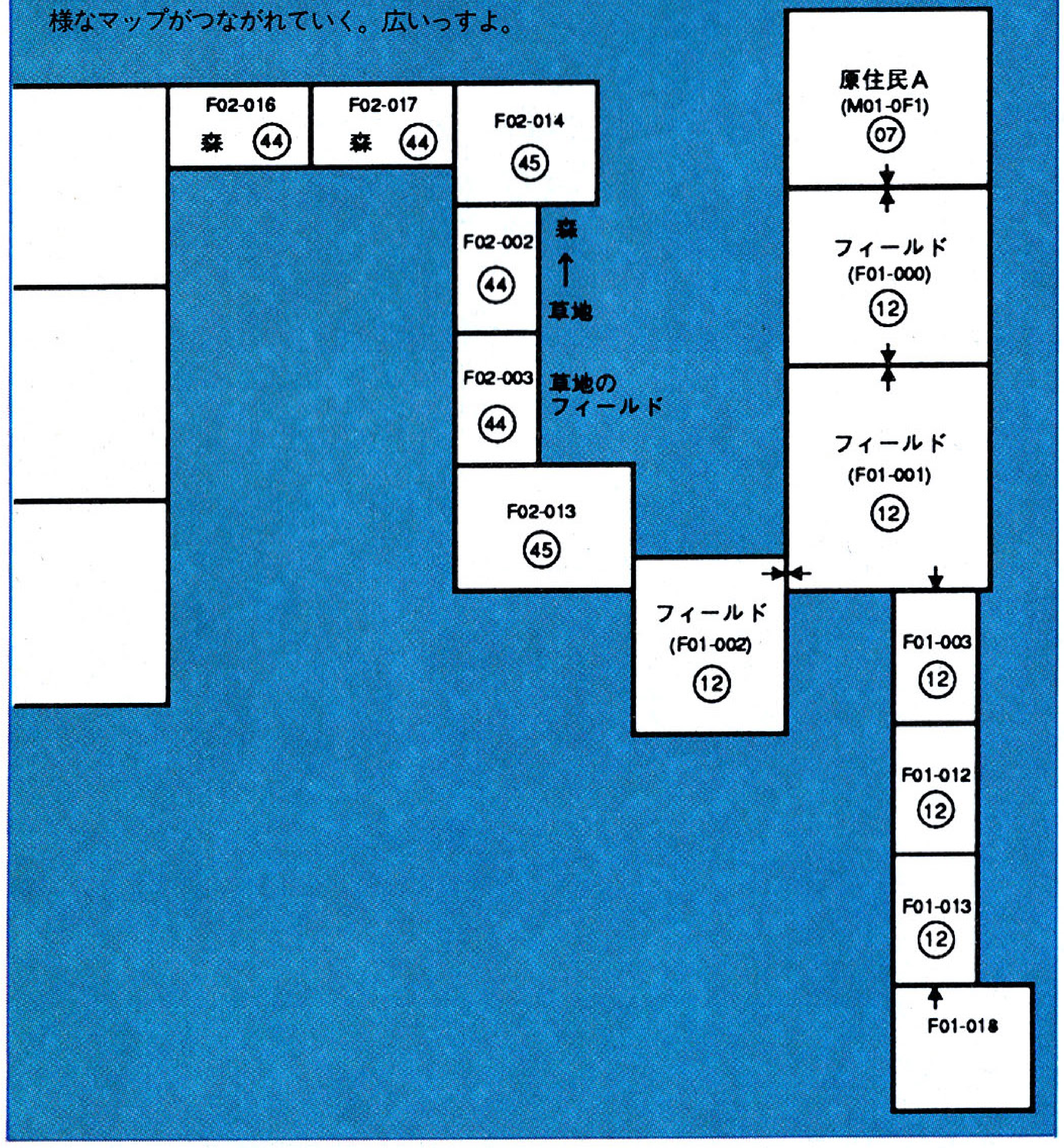


マップのつながりはこんな感じだ

マップはフィールド上でも町の中でも縮尺は同じ。すべて地続きになっている。だからといってどこまで進んでも行き止まりがないってわけでもない。マップは1つではなく、いろいろな部分が集まって全体の世界が構築されている。大きなマップもあれば小さなマップもあり、その数の総数は700近くにもなる。マップとマップのつながりは、同じ高さのものはベロとよばれる出っぱりどうしで接続されている。このベロの上に乗ることでその先にあるマップへ移動できるのだ。上下のつながりは、矢印の向きに進むことで先のマップへ進む。場所によってはワープポイントがあり、そのポイントから切り替わる場合もある。

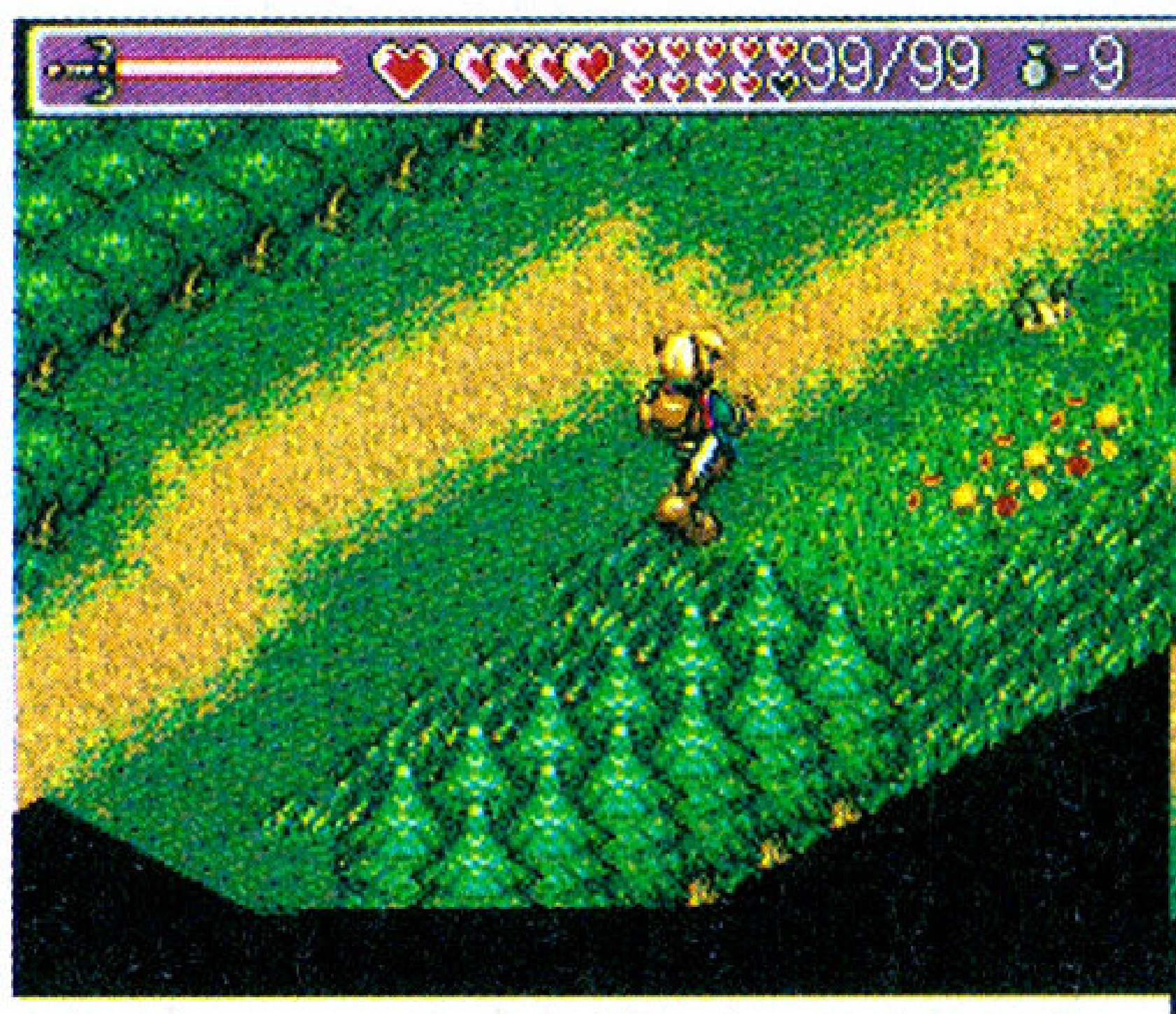
こんなぐあいに700近くのマップが……

マップのつながりを2Dの平面に直すとこのような図になる。結局は1つ1つのパーツでできたマップの集合体だ。この繰り返しで様様なマップがつながれていく。広いっすよ。

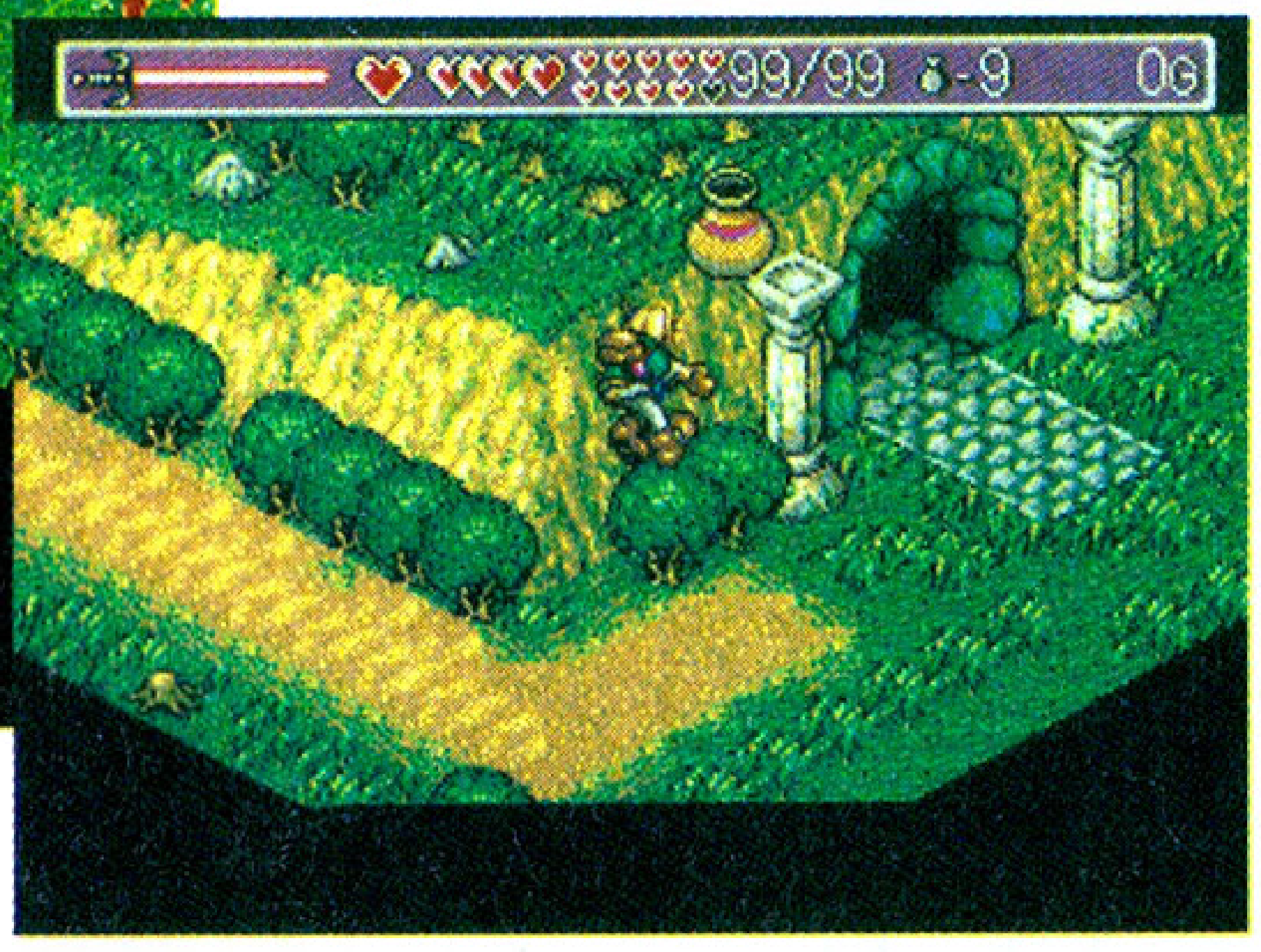

F02-016
森 (44)
F02-017
森 (44)
F02-014
(45)
F02-002
(44)
森
草地
F02-003
(44)
草地の
フィールド
F02-013
(45)
原住民A
(M01-0F1)
(07)
フィールド
(F01-000)
(12)
フィールド
(F01-001)
(12)
フィールド
(F01-002)
(12)
F01-003
(12)
F01-012
(12)
F01-013
(12)
F01-018

多彩なマップがライルを待っている

マップは広いフィールド用のものから家の中などの狭いものまで多種多彩だ。〝DDS520〞の名のとおりその数は520以上にもなるのだが、もちろん同じような形のマップはほとんど見られない。家の中の家具の配置さえ同じものがないのだ。ただでさえマップの原形がすべて違うのにその上に乗っかっている木や草、それに各キャラクターが様々な地形とマップを連発させる。冒険が進むたびに新しい感動が生まれることうけあいだ。先へ進む喜びってヤツですな。「ランドストーカー」のマップは、平原あるし森もある。町もあれば村もある。城もあれば洞窟もある。こう並べていくときりがないけど、とにかく量的にもたくさんあるし多種あることをわかっていただきたい。その種類についてはまだゲームが完成してないので全部を一度に見せることはちょっとムリ。次号での情報を待っててくだされ。

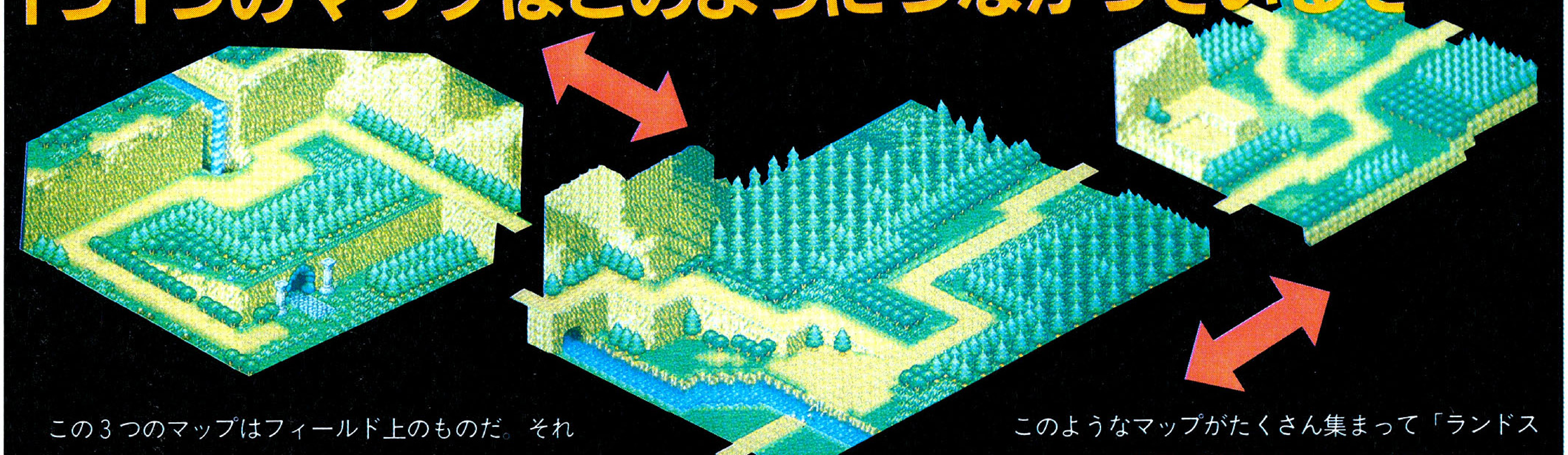


たかがフィールド。されどフィールドである。単調に見えるマップでも隠れた場所に何かが。



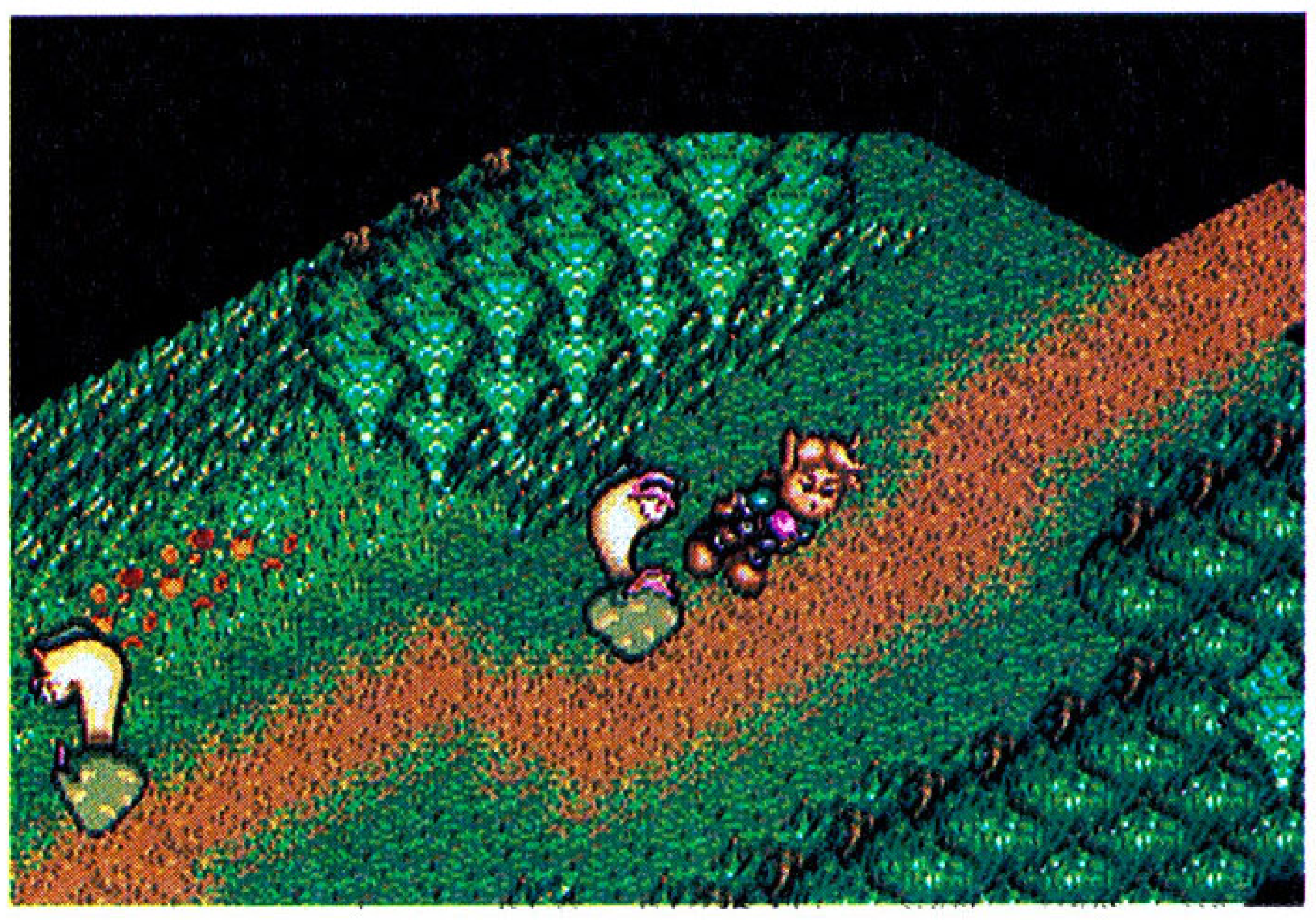
歩いていくとこのような場所に……。洞窟の入口かはよくわからないけど、新しい展開が待っているのは確かだ。

1つ1つのマップはこのようにつながっているぞ



この3つのマップはフィールド上のものだ。それぞれ別々に見るとそれだけで1フィールドを狙えるものと思えるが、これはただのパーツなのだ。マップの端のベロに乗ることで次のマップに切り替わる。

このようなマップがたくさん集まって「ランドストーカー」の世界が構築されている。菱形とはいえ2Dに直せば平面になるのだ。マップのつながりを考えるときは3Dだからって意識することはない。



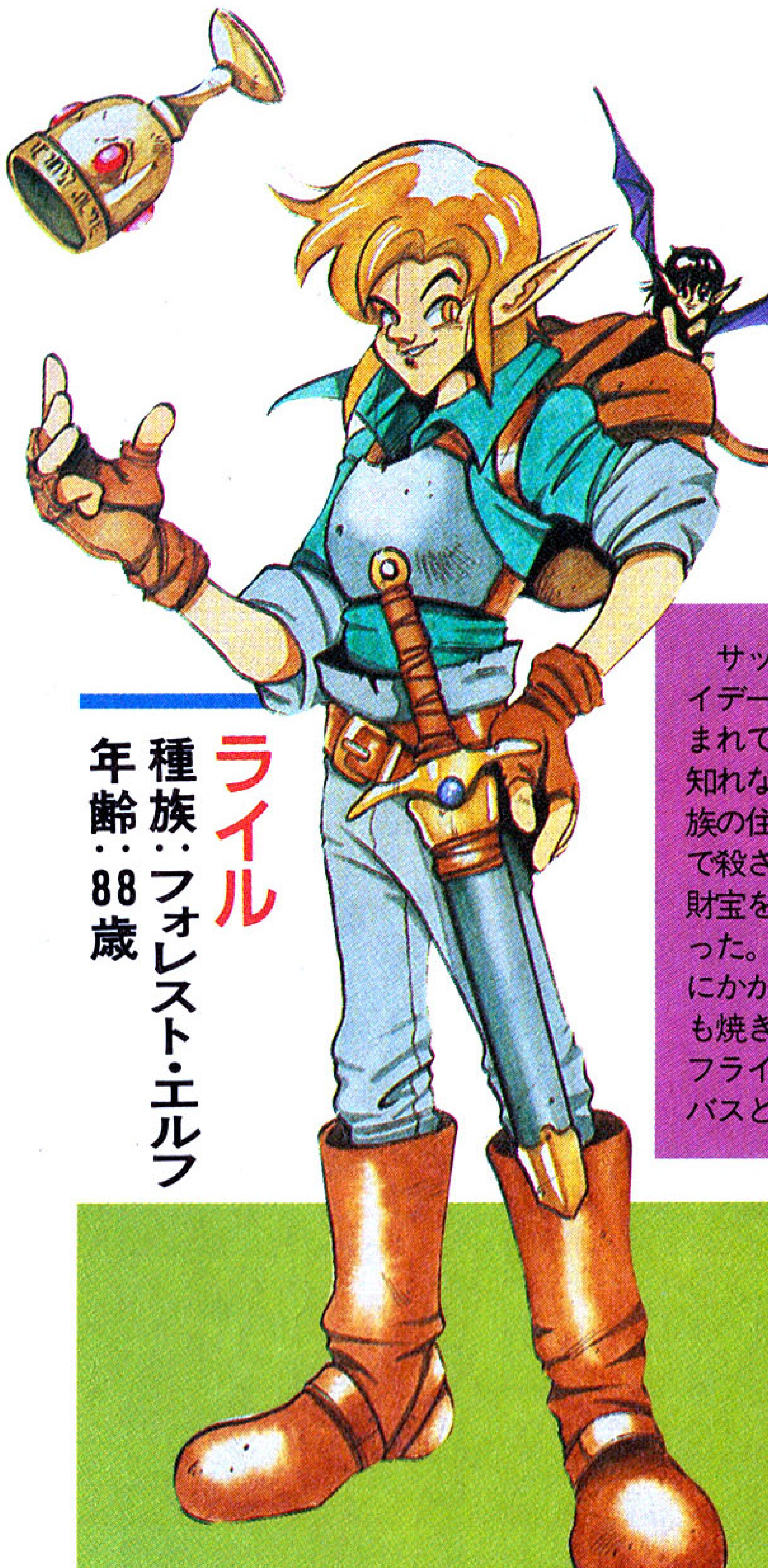
登場するキャラクターたちは魅力たっぷり

「ランドストーカー」での主人公は、ライルというフォレスト・エルフのトレジャーハンターだ。このライルという名前は最初から決まっているのでプレイヤーが自由に名前を変えることはできない。このライルと彼が背負っているリュックに忍びこんでいるサッキュバスのフライデーが、一緒に冒険をするわけだ。またこの2人にしつこいぐらいに関わってくるのが、同じトレジャーハンターのカーラとズワム、それにグースの3人組だ。狙っている獲物がライルと同じってことがよく出会う理由の1つだが、彼らの出会いについては後のページで紹介しているのでそちらを読んでほしい。メルカトル島に何があるのか……。

ゲームの目的は皇帝の財宝を探すこと

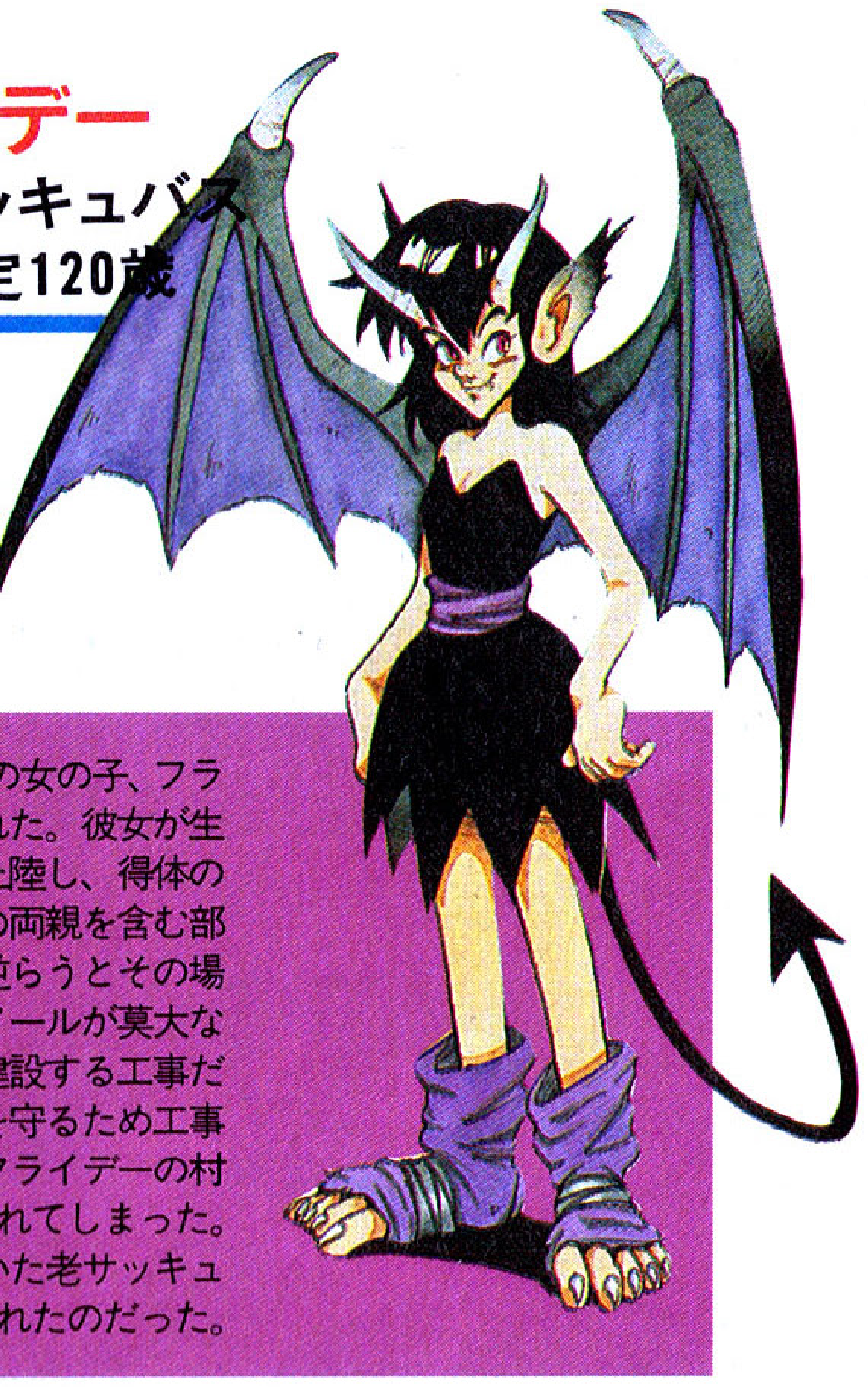
ライルの最終目的は、キング・ノールの財宝、すなわち皇帝の財宝を探すことにある。キング・ノールの財宝とは、ゲームの舞台となるメルカトル島を含む一帯を治めていたノール王の財宝のことだ。ノール王はかつてこの地を長い間統一して支配していた。そのため、故キング・ノールの名前は現在でも人々の間で伝え続けられている。しかし、それは歴史に名高い暴君としてのものだった。彼はぜいたくの限りをつくして宮殿を造り上げ、そこには世界中の宝が大量に運びこまれていた。そしてその専制政治は民衆に労働と収入を上回る重税を強要していた。そのため、民衆は3人のレジスタンスの指導者とともに立ち上がった。そして、長い戦いの結果キング・ノールを宮殿の奥まで追い詰めた。しかし、その奥には王と側近の大魔道士クフィルの姿はなかった。莫大（ばくだい）な財宝とともに……。

その後たくさんの人々が財宝の行方（ゆくえ）を調べたが発見できなった。一説によると破滅を予期した王が隠したというのだが……。



ライル
種族：フォレスト・エルフ
年齢：88歳

ライルが生まれたのは大陸の内陸部に位置する森の中にあるエルフの村だ。そこは絵に描いたような平和な村だった。自由気ままに育ったライルだったが、やがて大きく育つにつれ、退屈な村の生活に飽き、村を出たいと思うようになった。ある日、そんなライルの前にダインという1人の年老いたホビットが現れた。ダインは、世界中をさまよい歩いたという経験の持ち主で、ライルにたくさんの珍しい話を聞かせてくれた。当時まだ子供だったライルはダインの話に深い感銘を受け、自分も世界中を冒険してみたいと決意を抱くようになる。やがて、ライルは成人し、1人で旅立つことを両親に告げた。エルフとしては半人前のライルがそんな冒険の旅に出ることを、もちろん両親は反対した。だが、ライルの熱心さは人並外れていた。ライルの両親説得は3カ月間繰り返され、父もついに冒険を許さざるをえなかった。こうして旅に出たライルは後にトレジャーハンターとして名を馳せることになる。



フライデー
種族：サッキュバス
年齢：推定120歳

サッキュバス（小悪魔）という種族の女の子、フライデー。彼女はメルカトル島で生まれた。彼女が生まれて間もなく大陸から軍隊が島に上陸し、得体の知れない工事を始めた。フライデーの両親を含む部族の住民たちも工事に駆り出され、逆らうとその場で殺された。この工事こそ、キング・ノールが莫大な財宝を隠すため、島の地下に宮殿を建設する工事だった。そして工事終了と同時に秘密を守るため工事にかかわった者は全員殺害された。フライデーの村も焼き払われ、両親や村の人々も殺されてしまった。フライデーは当時彼女の面倒を見ていた老サッキュバスとともに逃げ、かろうじて難を逃れたのだった。

冒険の舞台となる国々の背景

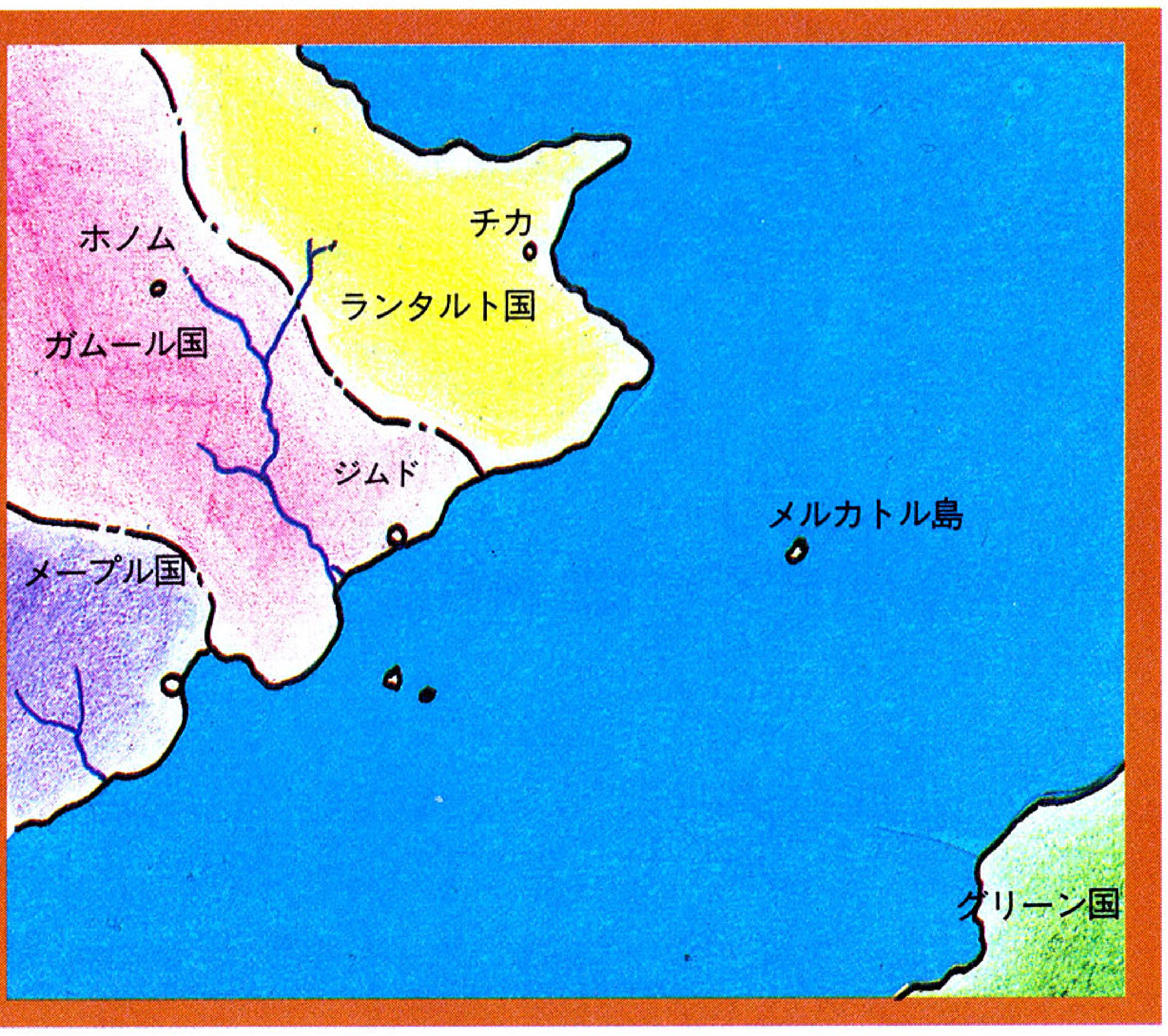
この時代、大陸は3つの国に分かれている。ノールを駆逐（くちく）した3人の指導者が領地を3分割したのがその起こりで、それがランタルト国、ガムール国、そしてメープル国である。

メープル国は、その肥沃（ひよく）な土地と温和な民族性がそうさせたのか、農業を主としている。人々は互いを尊び、すべての感謝を地上のすべてにささげていた。

ランタルト国では、学問を重んじ数多くの学者を輩出している。そして、商売上手な少数民族のために商業が盛んで、軍事面は専守防衛の立場をとっている。

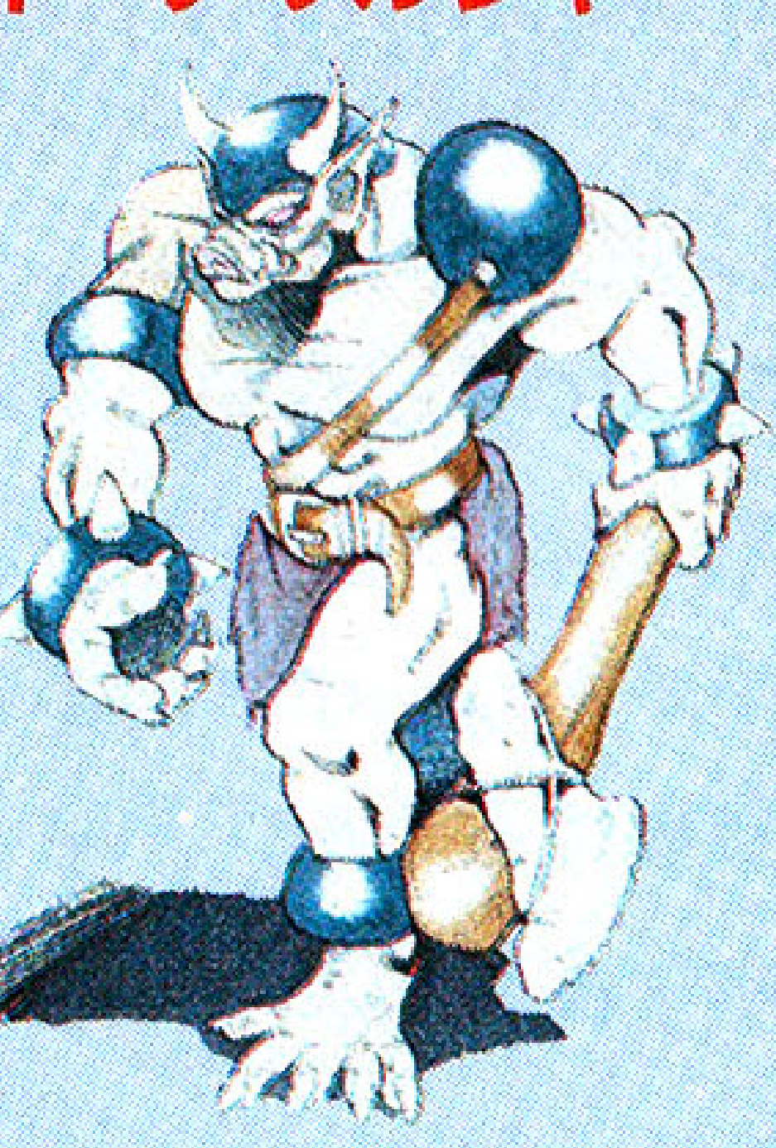
ガムール国は違っていた。皇帝と一部の高級官僚は大陸制覇の野望を抱き、軍備を充実させて周辺諸国を紛争に巻きこんでいた。ついには、メープルとランタルトまでを我が物にしようと決意していた。

抵抗を見せる2国に対して、ガムール皇帝はノールの財宝を探し始めた。さらなる軍事強化を企（たくら）んで……。



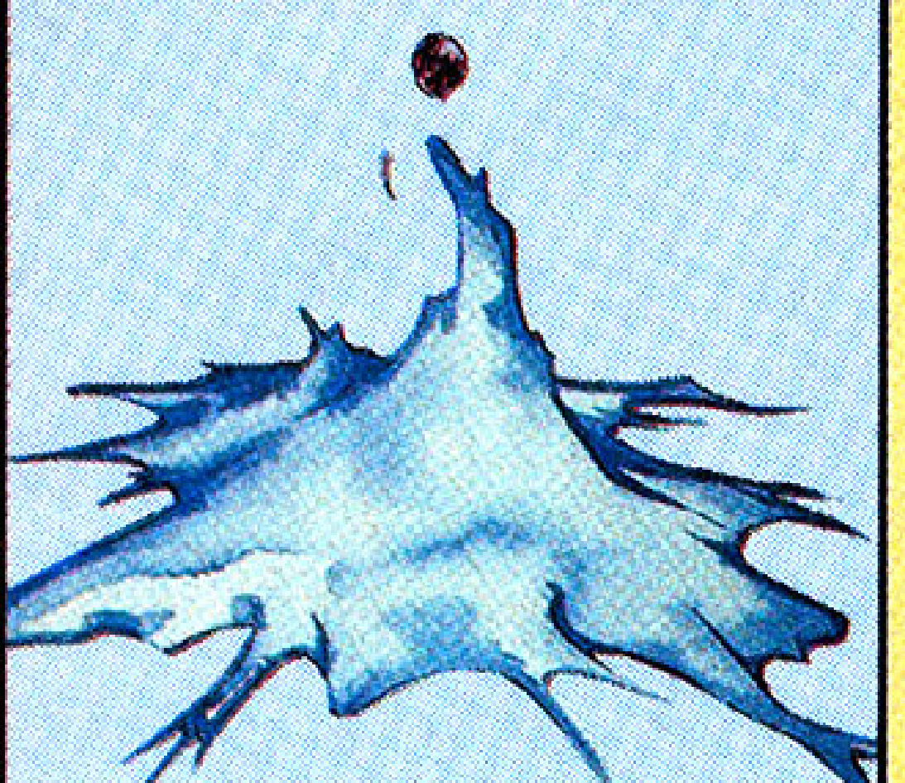
メルカトル島にお住いのモンスターの方々

オーク・ソルジャー



この世界、ほぼ全域にわたって生息する、鬼人族の一種。兵士として雇用されたオーク（鬼）族をこのようによんでいる。繁殖力が極めて強く、あらゆる気候に対して優れた順応力を見せる。相当な生命力をもち、動作は緩慢なものの、圧倒的な筋力を誇る。知的レベルは竜人族やエルフ族に比べると、かなり低い部類に入る。しかし、彼らの間での言語は存在するようで、同胞間で意志の疎通をはかりながら、集団行動をとっている。

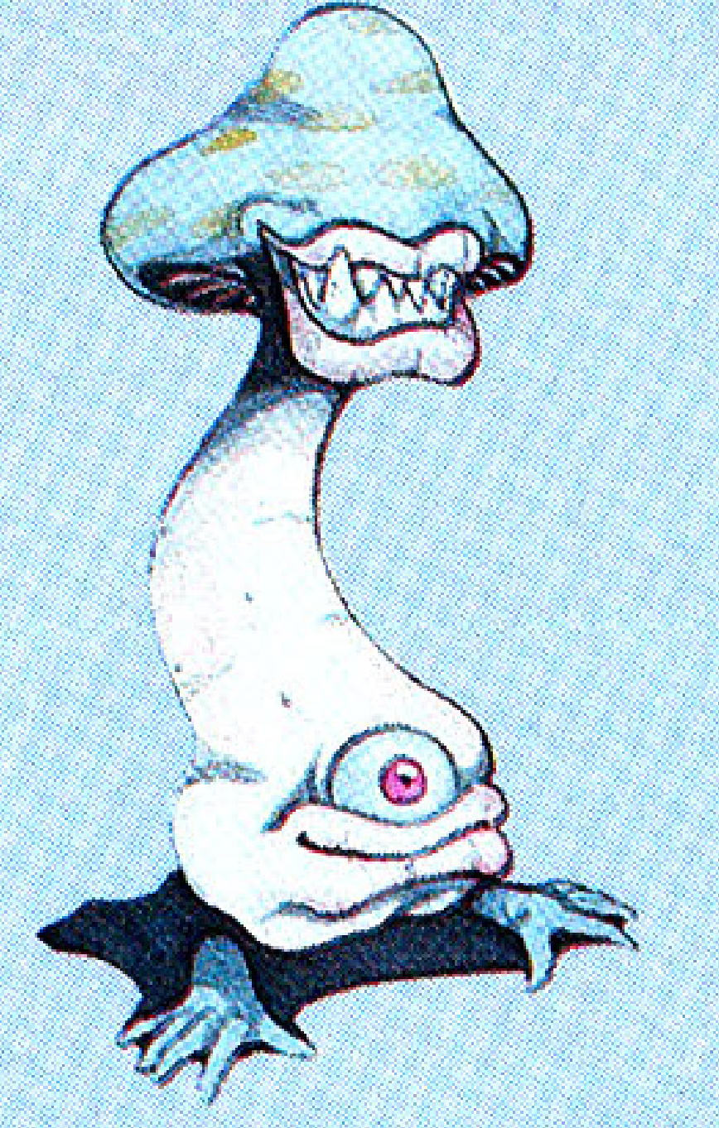
スライム



大気を漂う魔法元素の影響によって、自然発生した生物。有史以前からこの世界に存在している生物と伝えられ、古き時代からその名前が知られているにもかかわらず、くわしい生態などは未だに解明されていない。

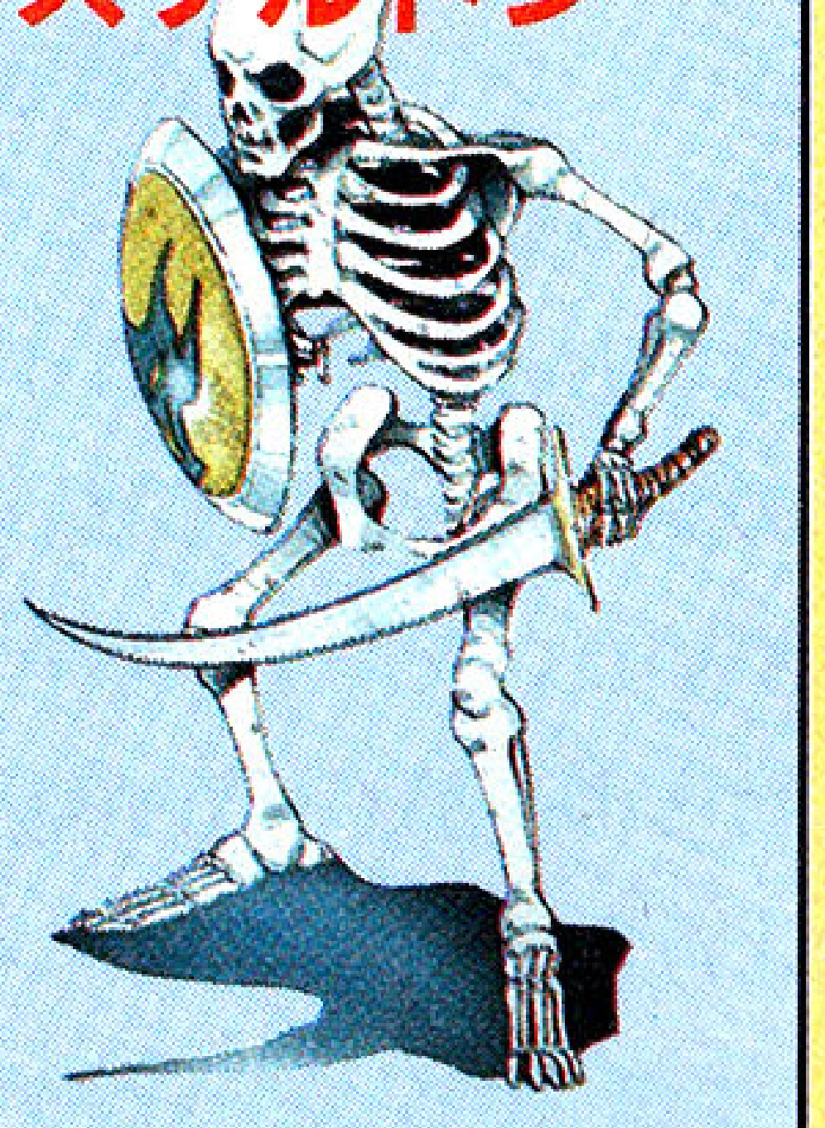
基本的に彼らは肉食（と思われる）で、その柔らかい身体で相手を包み込み消化する。身体のほとんどが水分で構成され、表面はゲル状の物質で覆われている。身体の中心部には消化用の強酸を持っていると伝えられる。

ラフリップス



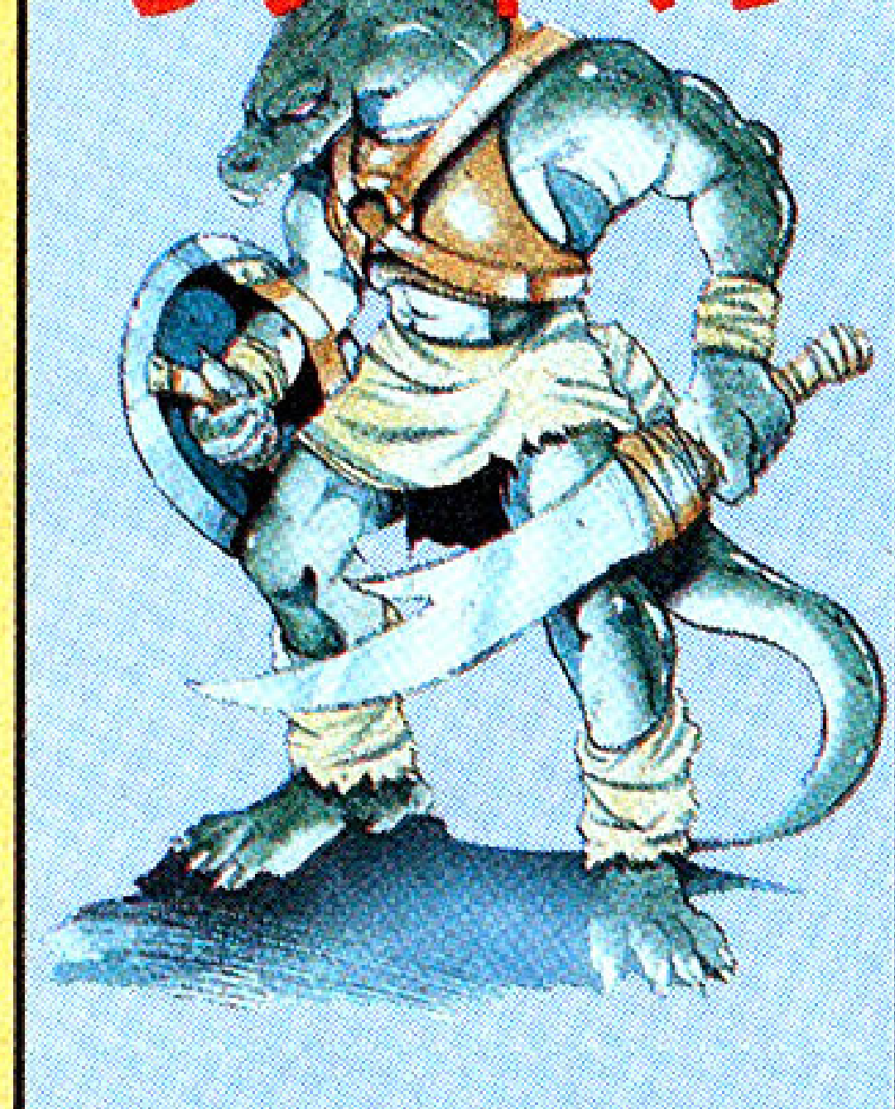
全高１メートルを越える巨大な食肉植物。いにしえの魔道士によって創造された生物と伝えられており、きのこを巨大化したような姿とカサの部分にある肉食獣のような顎、捕食者を認識することのできる眼球を有し、本来は根であろう部分は動物、特に２足歩行をする動物のように進化している。そして、わずかながらの知能に準じて捕食者を求めて行動することができる。基盤が植物であるものの、このモンスターは酸素呼吸をする。

スケルトン



バルハラ（黄泉の国）より、魔道士もしくはネクロマンサーの手によって召喚されたアンデッドモンスター。スケルトンの強さは、死霊ゆえに眠らず、疲れを知らず、死を恐れず、ひたすら召喚主の命ずるままに敵対する者へ死と破壊をもたらすため。多くの場合、骸を触媒として死霊の戦士……スケルトンを産み出す。だが高度な暗黒魔法を駆使するネクロマンサーともなれば、ドラゴンの牙などで無数の強力なスケルトンを産み出せる。

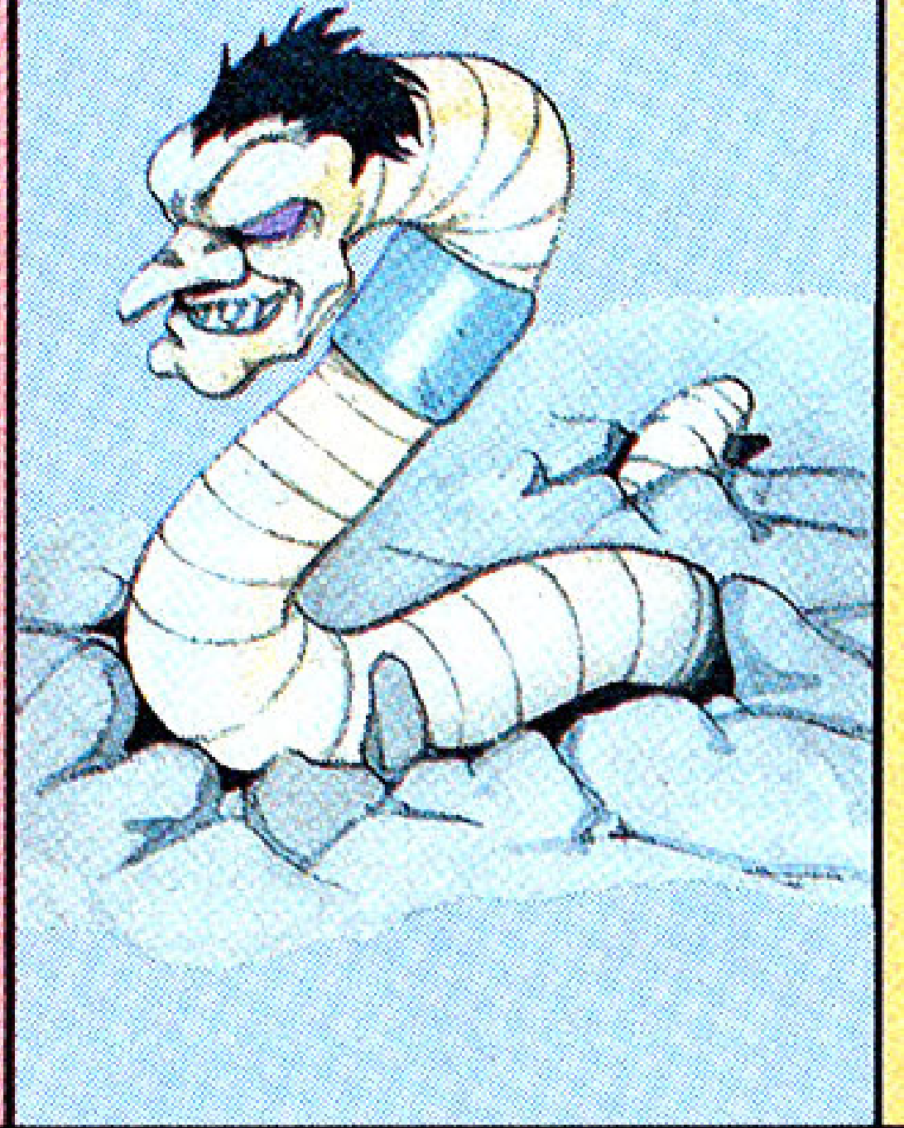
リザードマン



主に湿地帯などに生息する爬虫類的な亜人類。一見したところ竜人族（ドラゴンニュート）に似てはいるが、竜人族ほど知能は高くないし、言語も彼らの種族間で意志の疎通をする程度でしかない。

彼らの皮膚は非常に厚く、ショートソードやスピア程度では致命傷はおろか流血させることすらできない。また彼らの筋力はオーク族の筋力をはるかにしのぐ。武器は叩き軌ったり潰したりできる武器を好んで使う。

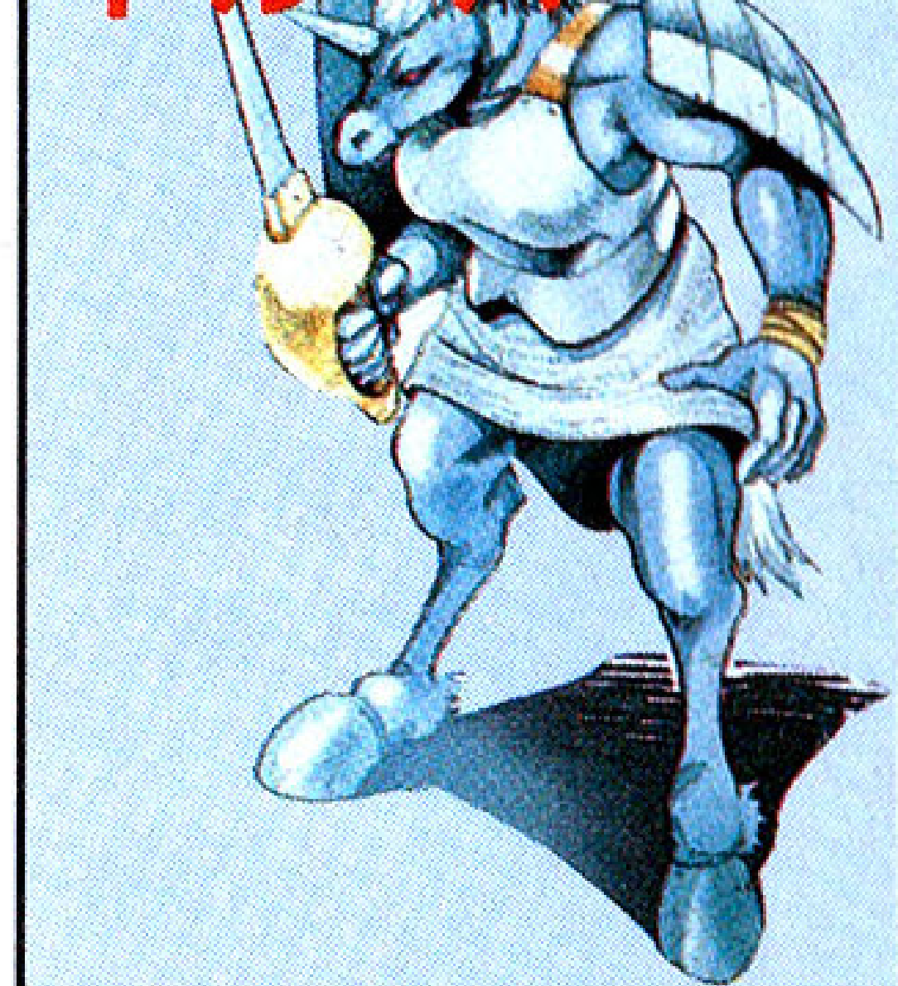
ラルバ



黄泉の住人といい伝えられている。人族の顔をもったミミズの化け物。ミミズとはいえ全長は２メートルにもおよび、地中を移動しながら死者の腐肉を食う。彼らはかなり貪欲で、目当ての腐肉が見つからなければ生きている者にも襲いかかり、その肉をも食べようとする。

ラルバの中も複数の種類がいることが確認されている。そのなかには襲いかかるときに毒霧を放ちながら突入してくるものもいるといわれている。

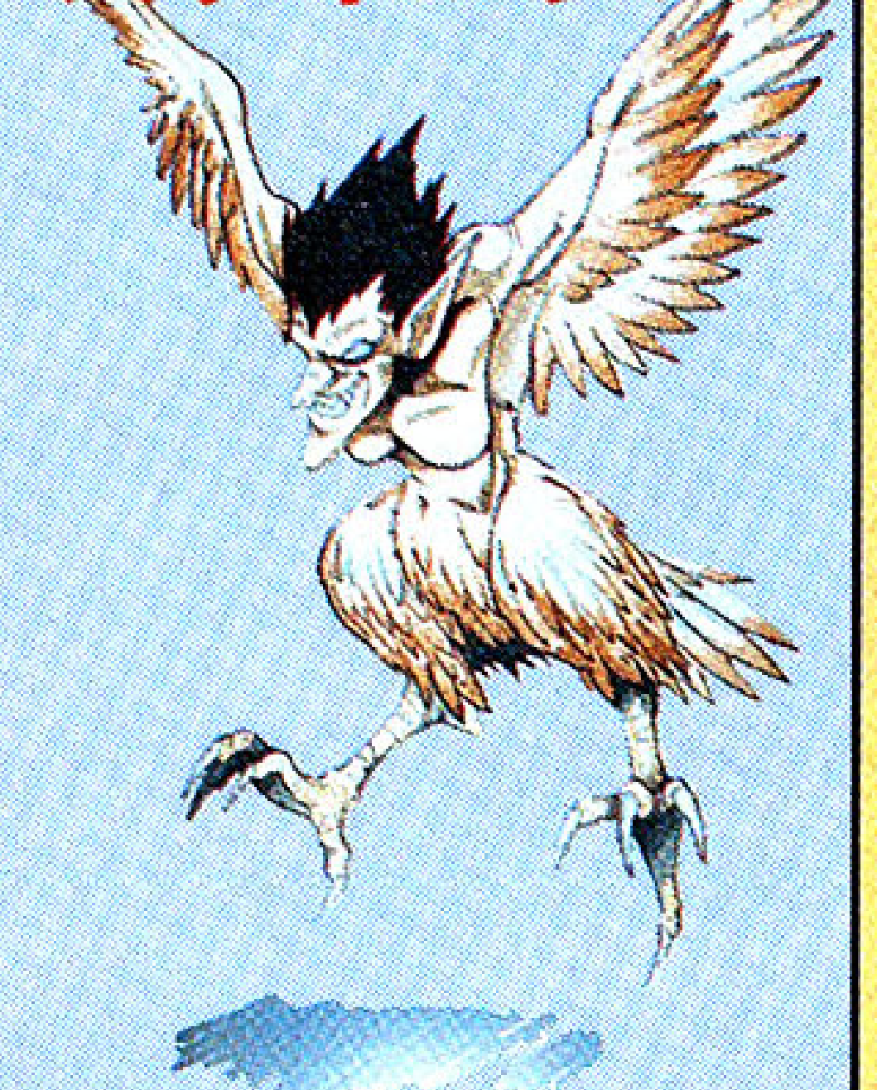
モノコーン トルーパー



主にガムール領の平野から山岳地帯に生息している。首から上が一角獣の亜人類だ。彼らは強力な戦闘種族として知られており、傭兵とよばれる連中のなかには必ずといっていいほど彼らの種族の名があげられる。

俊敏なフットワークと彼ら独特の格闘術は、他の種族の追随を許さない。リザードマンやウルフリングたちでさえ、モノコーントルーパーの存在には一目も二目も置いているといわれているほどである。

スティンクス

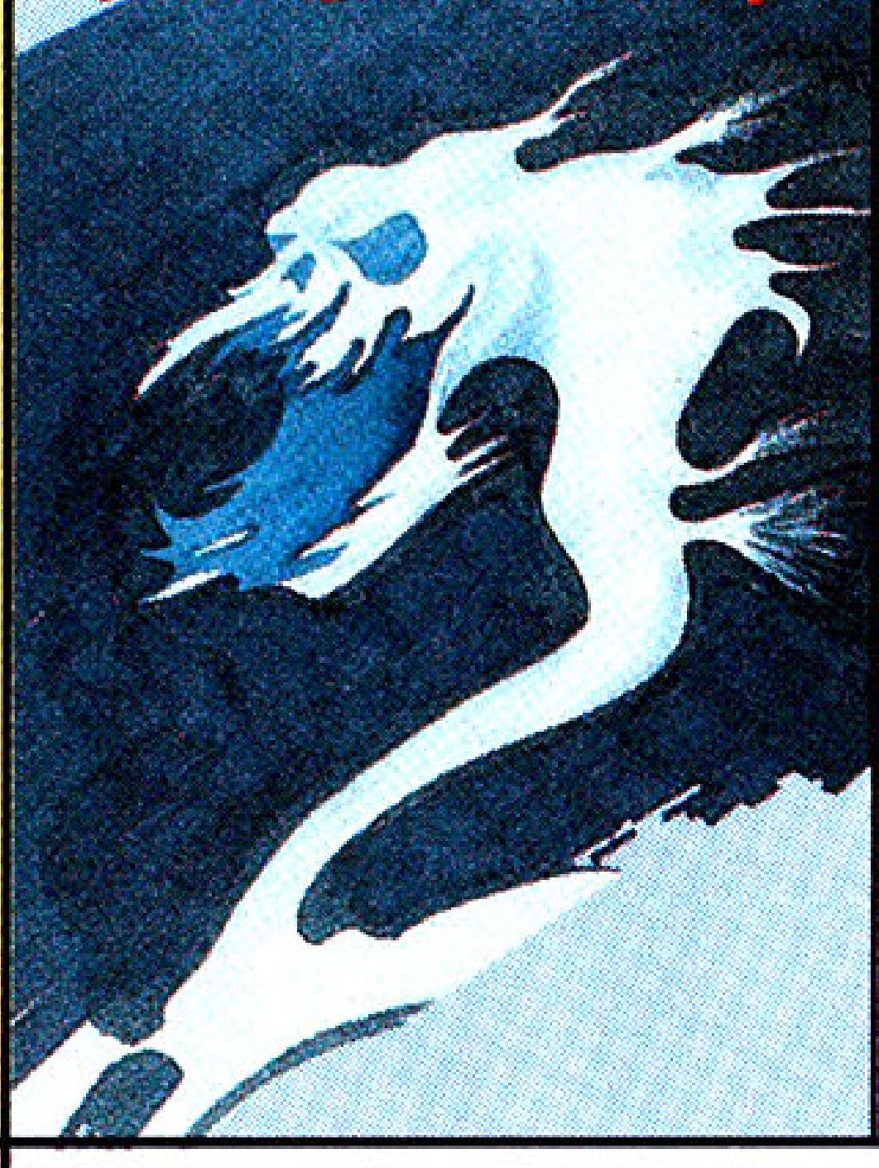


メルカトル島に古くから生息している人の顔をした鳥。俗にいう人面鳥だ。全高はだいたい1.5メートル程度で雑食性。木の実や小動物、その他にも大型動物の死肉など、なんでも食べる。

自分のテリトリーに関しては異常なほどに固執する生き物だ。そのため、自分のテリトリーに侵入した者は、たとえ自分の天敵であっても勇猛果敢に襲いかかっていく。

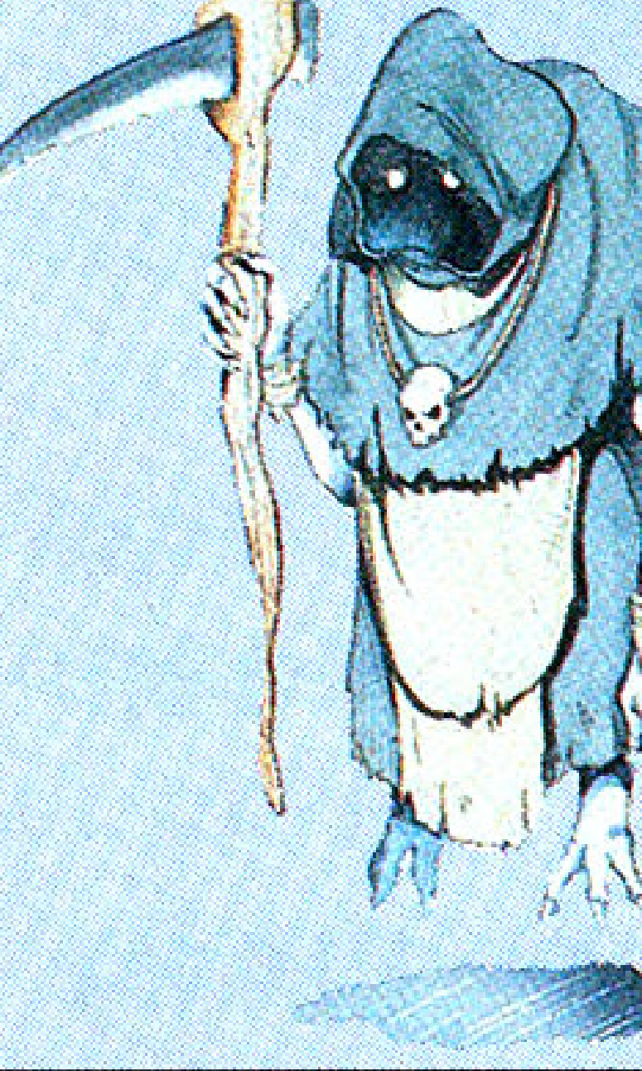
体全体から腐敗臭のような匂いをいつも漂わせている。

グロウゴースト



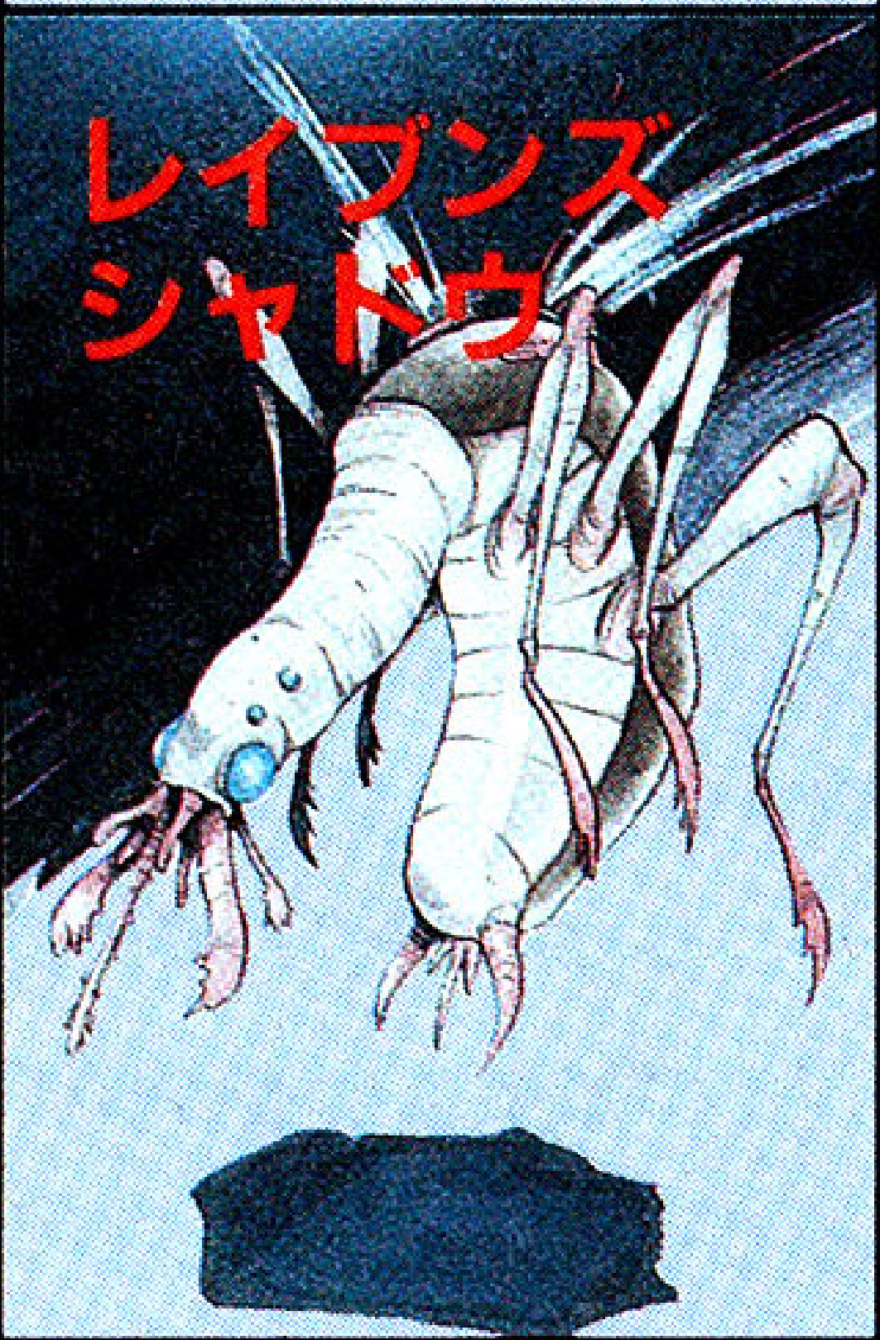
ノール王の魔法実験の副産物。死者の亡骸を集め、そこより抜け出てくる魂を実体化させることに成功したものがこのグロウゴーストだ。ノール王が当初から狙ったことかどうかは今となっては知るよしもないが、グロウコーストとよばれるこれらの霊魂たちは、生命をもつ者の精気を吸い取ろうとして群がってくる。命ある者への妬みや憎悪の念がある限り、彼らは無限に沸き出てくる。彼らを浄化するには亡骸の山を壊すしかない。

ハングマン



俗称で〝死をもたらす者〟ともいわれている不死身の化け物。ノール王の邪悪な暗黒魔法によってこの世に転生してきた。彼らは高度な殺戮呪文を自由自在に操ることができる。そして、ノール王の王座を侵そうとする者に確実な死をもたらす。いうなれば、ハングマンはノール王の財宝を守る番人的な存在なのだ。彼らと戦わなければ、ノール王の財宝を手に入れることができない。でも、どうやったら退治することができるのか……。

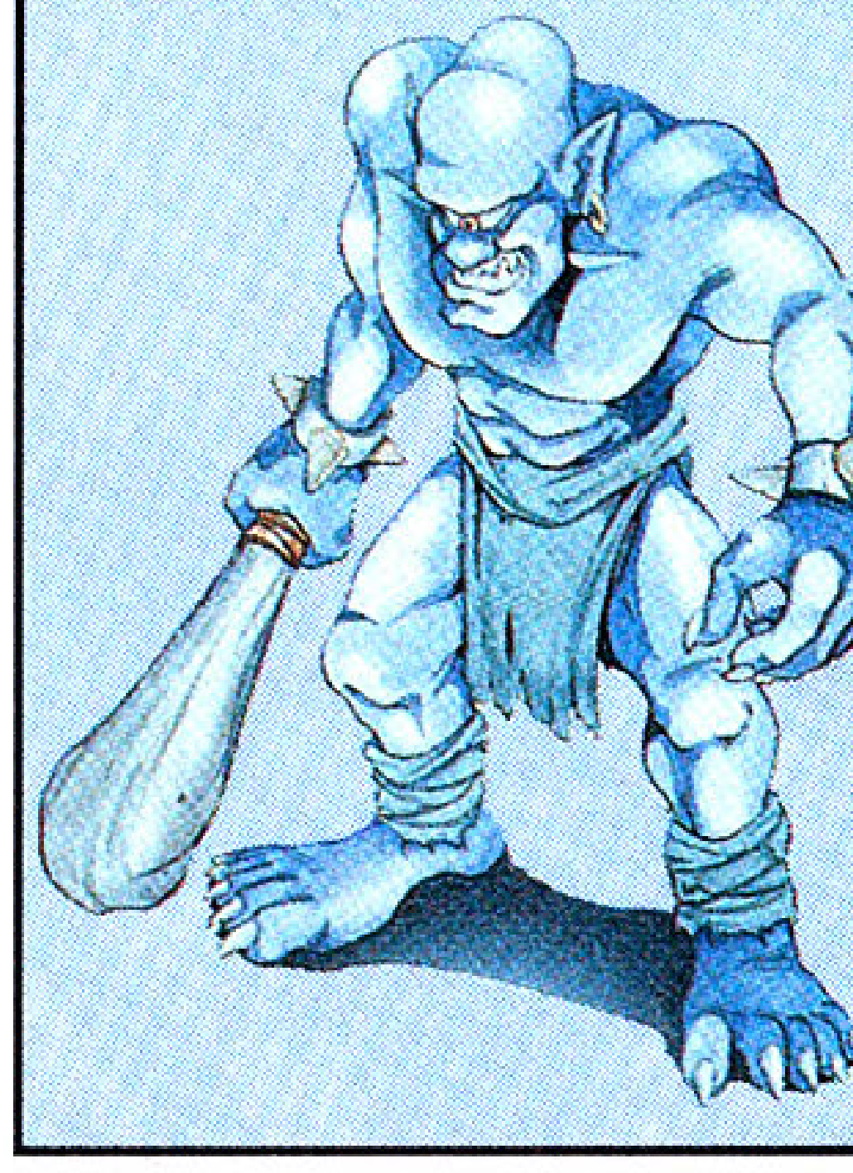
レイブンズ シャドウ



メルカトル島に生息する巨大な昆虫。「ランドストーカー」のゲーム中に登場する羽虫はレイブンズシャドウの雌で、雄は成虫になっても芋虫の姿のまま変わらない。ただし、脱皮を繰り返して巨大化していくが……。

他の生物の身体に産卵して、幼虫を寄生させる。幼虫は、宿虫となる生物の養分を吸い取って成長する。そして最後には宿虫を食い破って外に飛び出す。この飛び出した姿がゲーム中の羽虫ってわけだ。

モノアイ

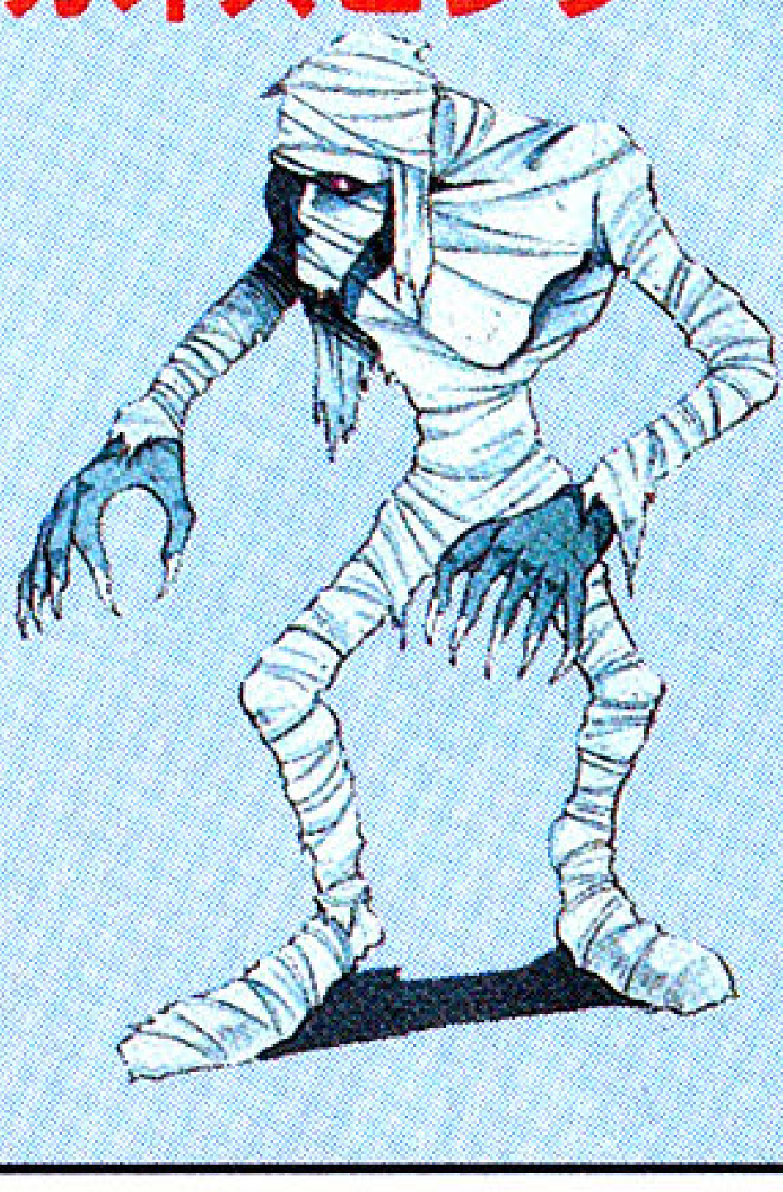


メルカトル島の先住民であった種族。他の原住民に比べると文化レベルはかなり低い。そして、狩猟民族のため数は意外に少ない。

他の大陸から様々な種族や文化が流入してきたとき、彼らはかなり迫害されたらしい。そのため、他の種族の姿を見ると有無を言わさず攻撃してくる。

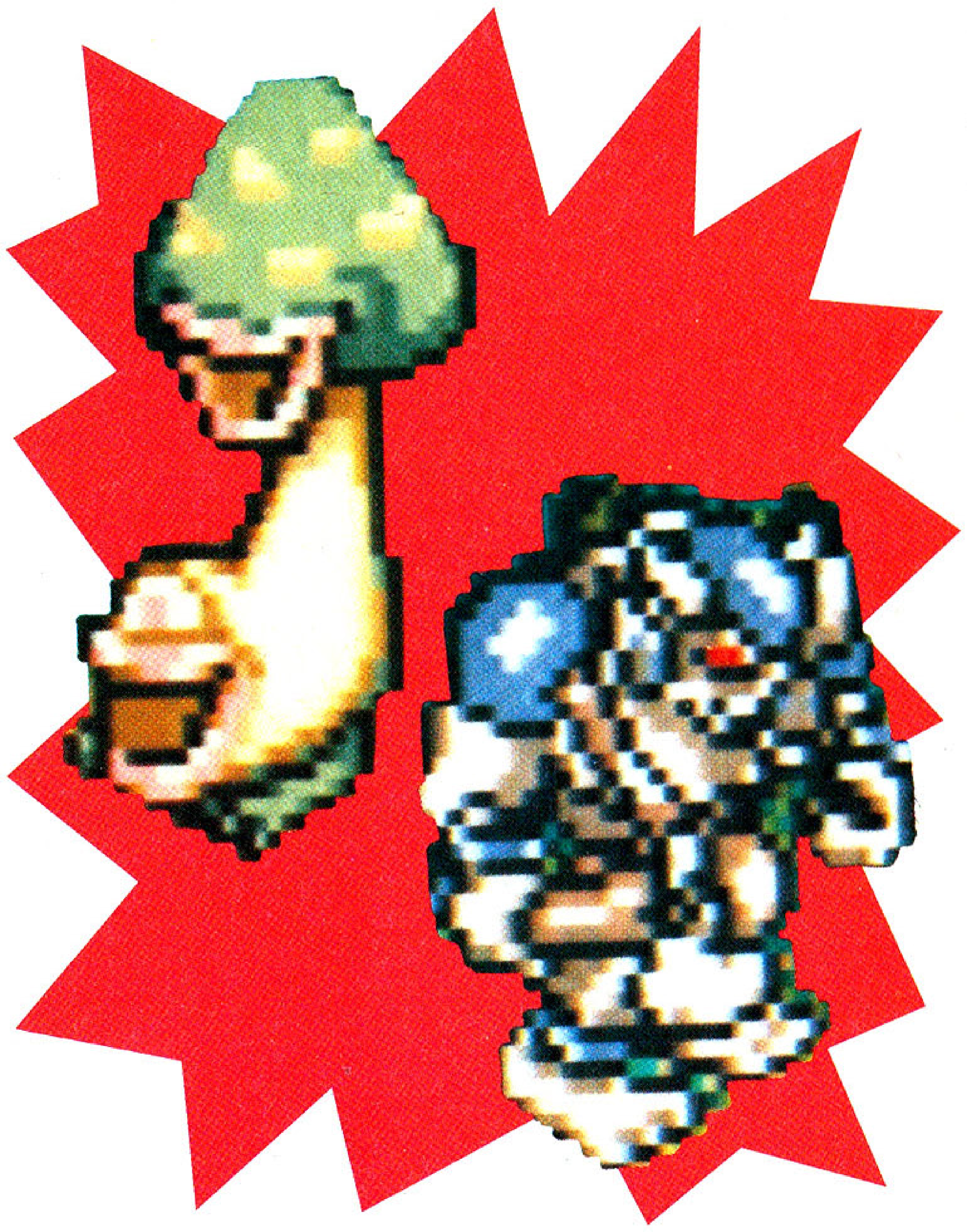
３メートルを越える背丈から繰り出されるこん棒の一撃は、彼らがこの島で最強の狩猟民族だったことを裏づける。

カオスビジター



その名の示すとおり〝混沌（黄泉の国）よりの来訪者〟。この世界にも伝わる伝承で、ノール王は財宝収集だけでなく、錬金術や死者の蘇生や転性魔法にも熱心だったといわれている。特に死者の蘇生や転生魔法に関しては世界中の文献や魔法、宗教や邪神伝承を調べるほどの入れ込みようで、一説によるとノール王は魔法を完成させたとも……。

カオスビジターも魔法実験によって偽りの生命を与えられたいにしえの死者といわれている。



開発者さんからひとこと

この本が出る頃には、全員雑巾の絞りかすのようになっているでしょう。「ランドストーカー」の大変さは、算数の面積と容積の計算の違いを思い出してもらえればわかります。次元が１つ増えるのが、いかにすごいことか。さて、次は何をつくろうかなーっと……！

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU PART 2

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／10月発売予定／8,700円／A・RPG／16M+B・4

完成度ゲージ	70%	1人プレイのみ

現実世界での買い物がゲーム上でも……

LANDSTALKER™
皇帝の財宝
© 1992 SEGA／CLIMAX

制作も順調！ あとは発売されるのを待つのみ

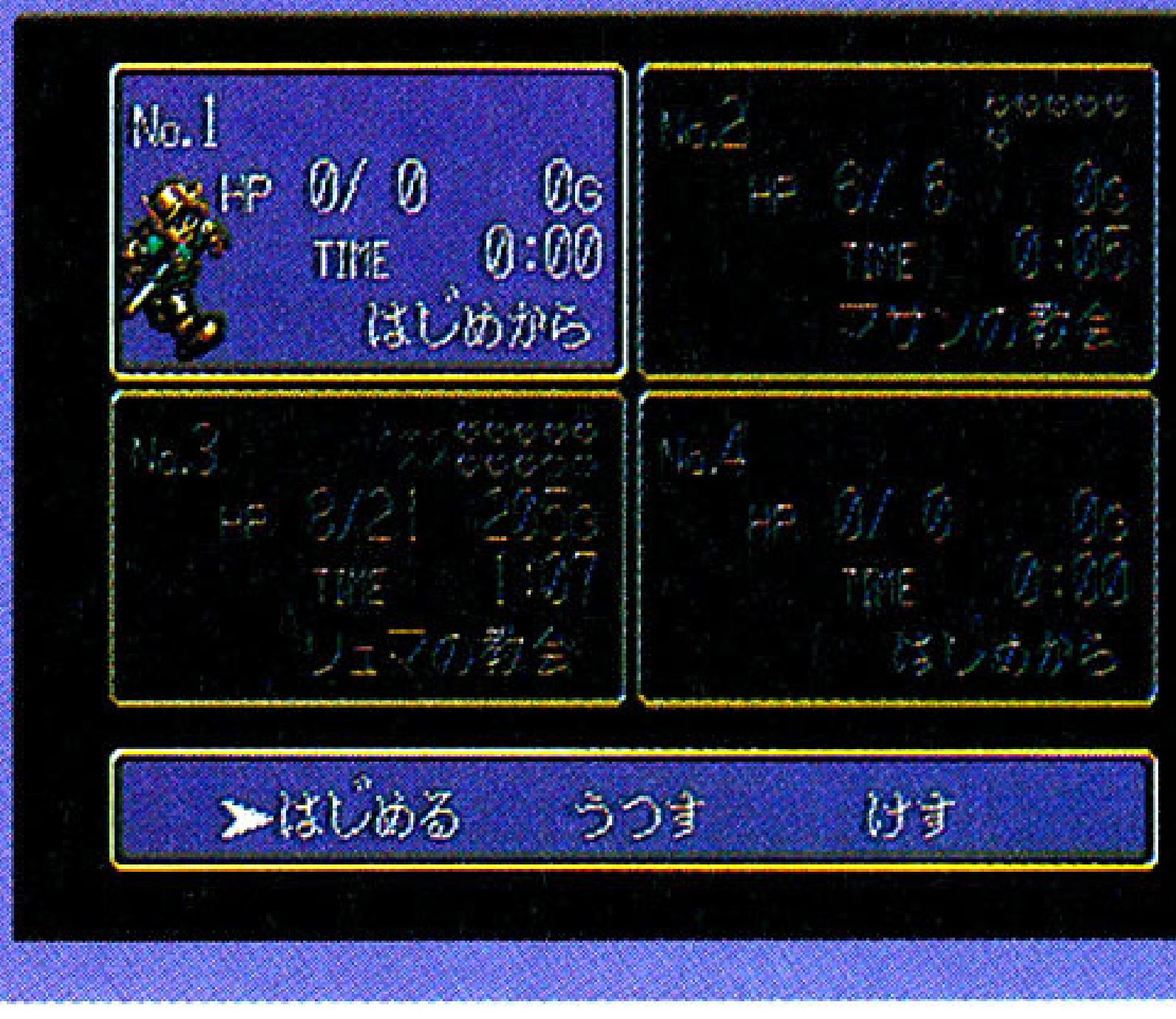
LANDSTALKER

毎月着々と情報が公開されていく「ランドストーカー」。これも開発が順調に進んでいる証拠だが、どうやら発売が10月下旬になりそうだ。秋真っ盛りの季節だね。秋の夜長に「ランドストーカー」をじっくり気長にやる。こんな過ごし方がトレンド（そんな言葉誰も使わないって）になるかも……。そして値段も決まったのだ。メガドライブ初の16メガソフトだから大台を越えるんじゃないかと思われたが(容量が少ないからって安いわけではないが)、なんと8,700円ポッキリ。もちろん消費税が3％つくけどね。どちらにしても「シャイニング・フォース」と同じ値段だ。4メガ増えているし、物価は上がっているし……。そんな状況のなかで8,700円という値段だ。秋葉原の店員風にいえば「勉強している」価格ってヤツだ。8,700円プラス消費税を握りしめて10月下旬を待とう。

肝心の開発状況だが、この雑誌が発売される頃にはもう完成しているハズだ。8月半ばの時点でゲームのバランスを調整する段階に入っているしね。このテンポでいけば予定どおり発売されるだろう。前回までに紹介したシステム以外の部分もすでに完成している。詳細は次のページを見ていただきたい。

「ランドストーカー」のセーブ箇所は全部で4つもあるぞ！

いままでのクライマックス開発のゲーム、いわゆる「シャイニング」シリーズだが、これらのゲームでデータを保存できるのは3つまでだった。少ないほうではないが、遊ぶ側としてはもっとたくさんあるにこしたことはない。この要望を反映したのか、「ランドストーカー」では4つのデータがセーブできるようになった。そのうえ、各データはレベルだけではなくどこでセーブしたか、ハートの状態がどうなっているか一目でわかるように表示されている。さらに、セーブ時には、どれだけゲームをプレイしたかがわかるようにプレイ時間が示される。まさにいたれりつくせりだ。

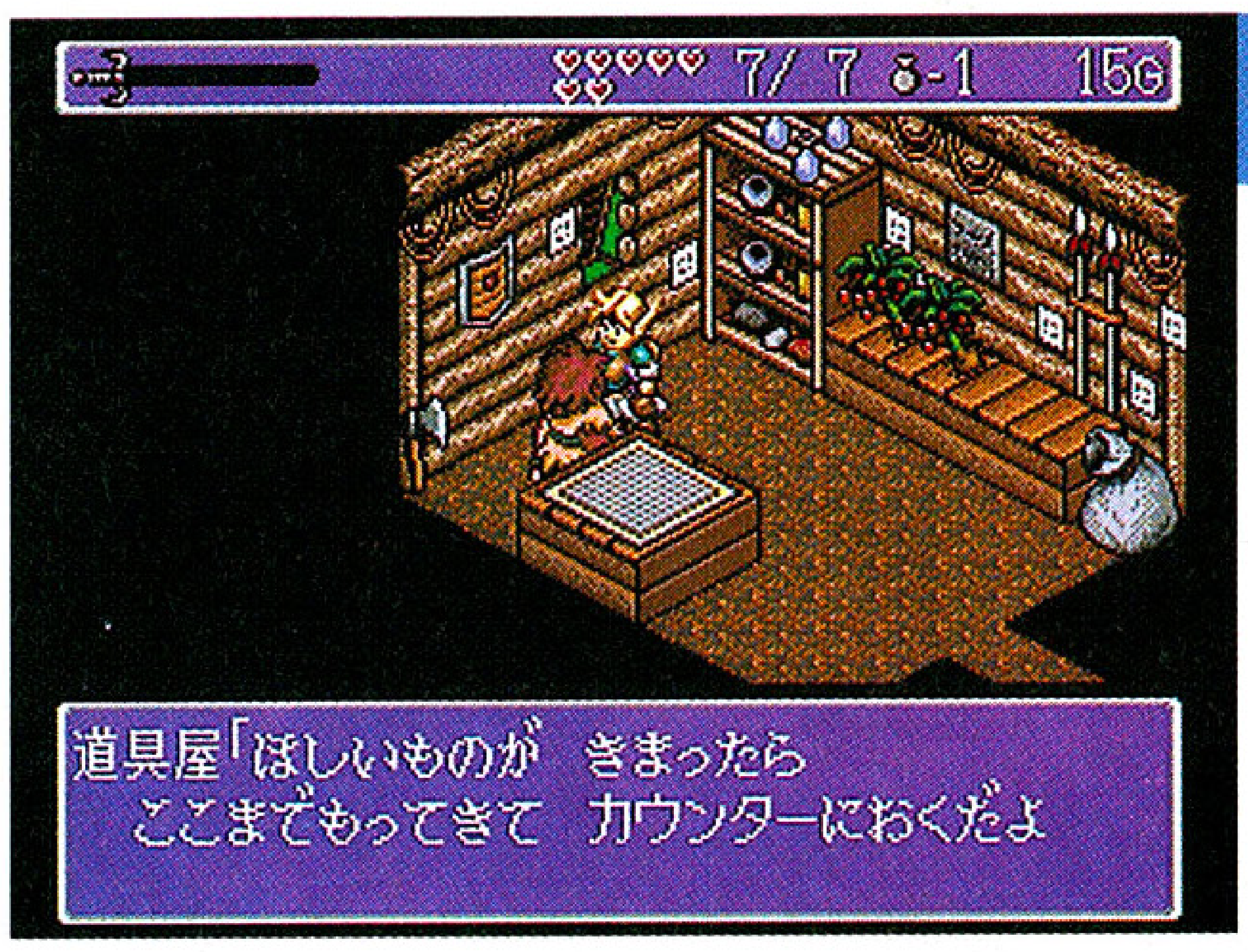

No.1 HP 0/ 0 0G TIME 0:00 はじめから

No.2 HP 6/ 6 0G TIME 0:05 マサンの教会

No.3 HP 8/21 295G TIME 1:07 リュマの教会

No.4 HP 0/ 0 0G TIME 0:00 はじめから

ハートの数やら、セーブした場所、はたまたプレイ時間まで表示される。こんな細かいところまで気をきかせて作ってるわけだね。


道具屋「ほしいものが　きまったら
　ここまでもってきて　カウンターにおくだよ

まだまだこんなシステムが隠されていた

先月までの記事で「ランドストーカー」の世界ではいろんなことができるようになったと紹介してきた。しかし、しかしである。あれだけでも十分新鮮味があるにもかかわらず、まだ斬新なシステムが隠されていたのだ。別に隠していたわけでもないのだが、いままでのゲームには見られなかっただけにさらに強烈な印象を受けることだろう。でも、基本システムはだいたいこれですべて触れたことになる。このシステムのうえでストーリーが進み、イベントも進行していくわけだ。こう聞くと、とっとと自分で遊んでみたい気もするが、いまは予習の時期である。この記事を読んで耐えていただきたい。我慢（がまん）よ。

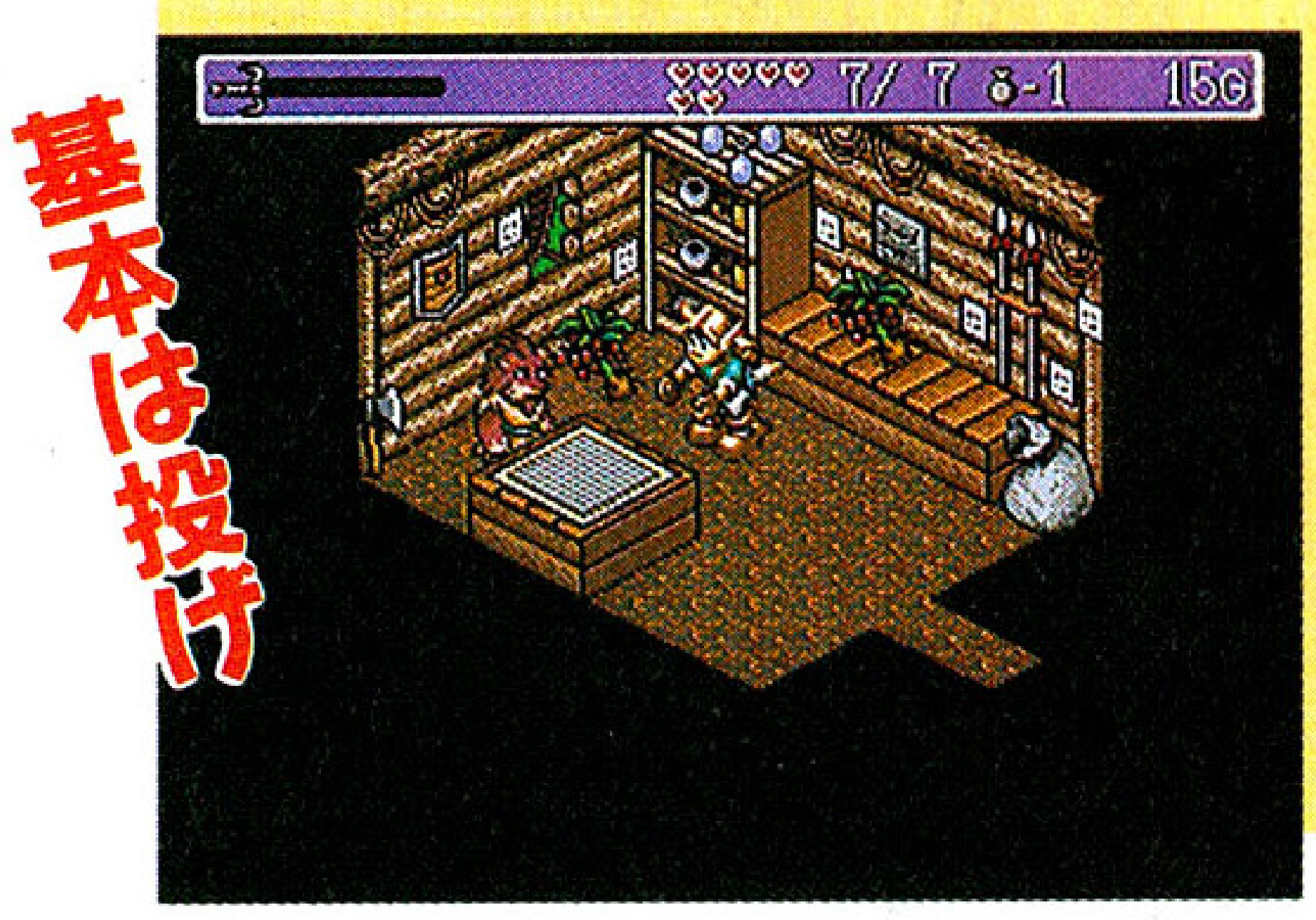
店ではほしい品物を自分でカウンターに持っていく

ゲーム上での物品売買はいままでどうやって行われていたか？　そういわれて考えてみると、物のやり取りというよりも言葉のやり取りしか思い出せない。でも、それはしかたのないことだ。武器屋に入れば、商品リストを見せられる。どんな物かはよくわからないけど値段が高いから強そうだ……というような感じの買い物ばかりをやっていたからだ。しかし、現実の世界を見てみよう。そんな無謀（むぼう）な買い物はほとんどしないだろう。手に取って形状を確認したり、店のオヤジに説明を聞いたりして、それからお金を払うのが当たり前だ。この当たり前の買い物方法が、「ランドストーカー」でも当たり前に行える。

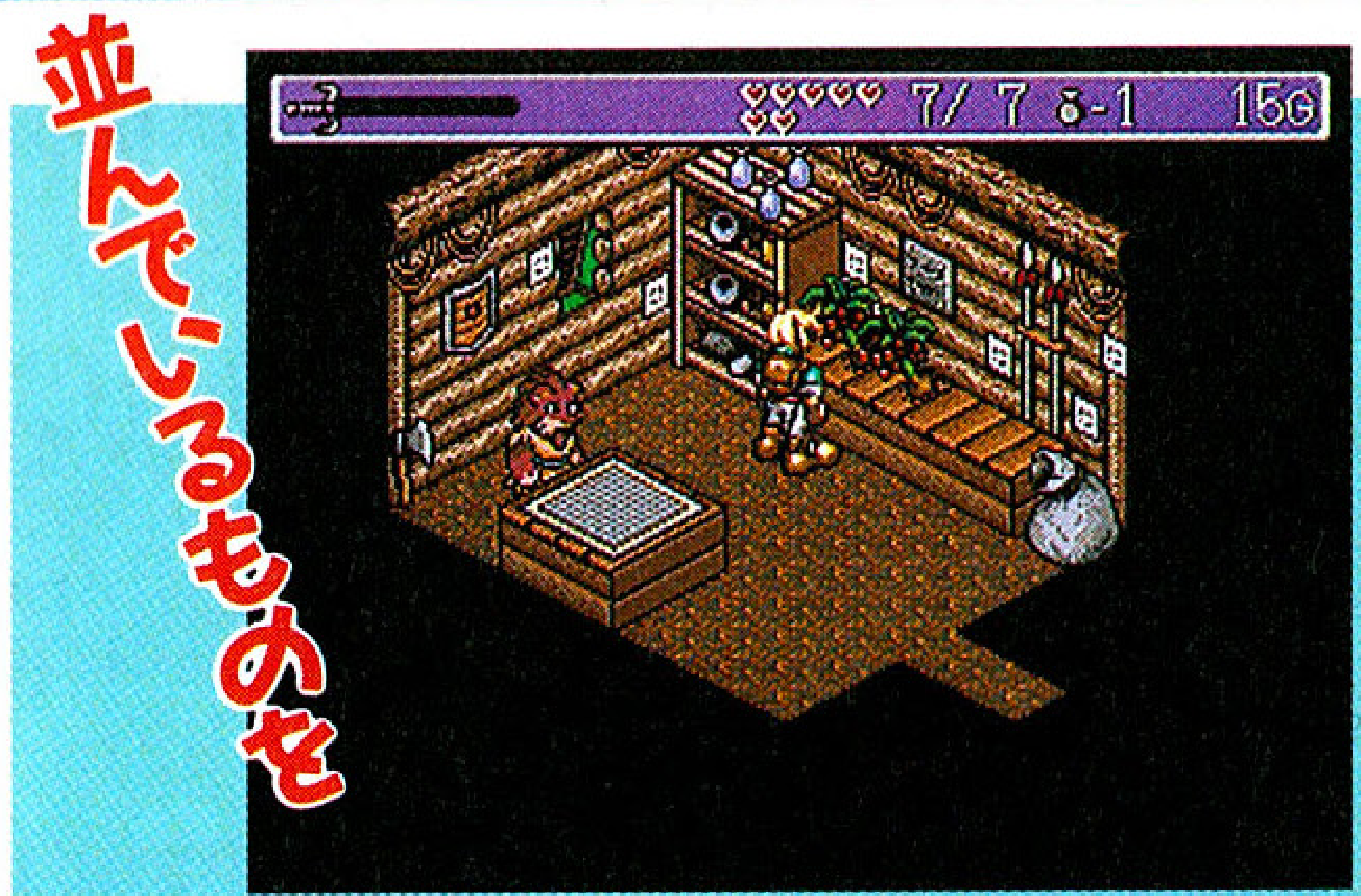
応用編

美しい買い物の方法

品物を手に取ったらカウンターに持っていく。これが礼儀というものだが、いかんせん手間がかかる。ここは一発カウンターにほうり投げてオヤジに渡してみよう。いつもの買い物より３秒ほど節約できるハズだ(当社比)。

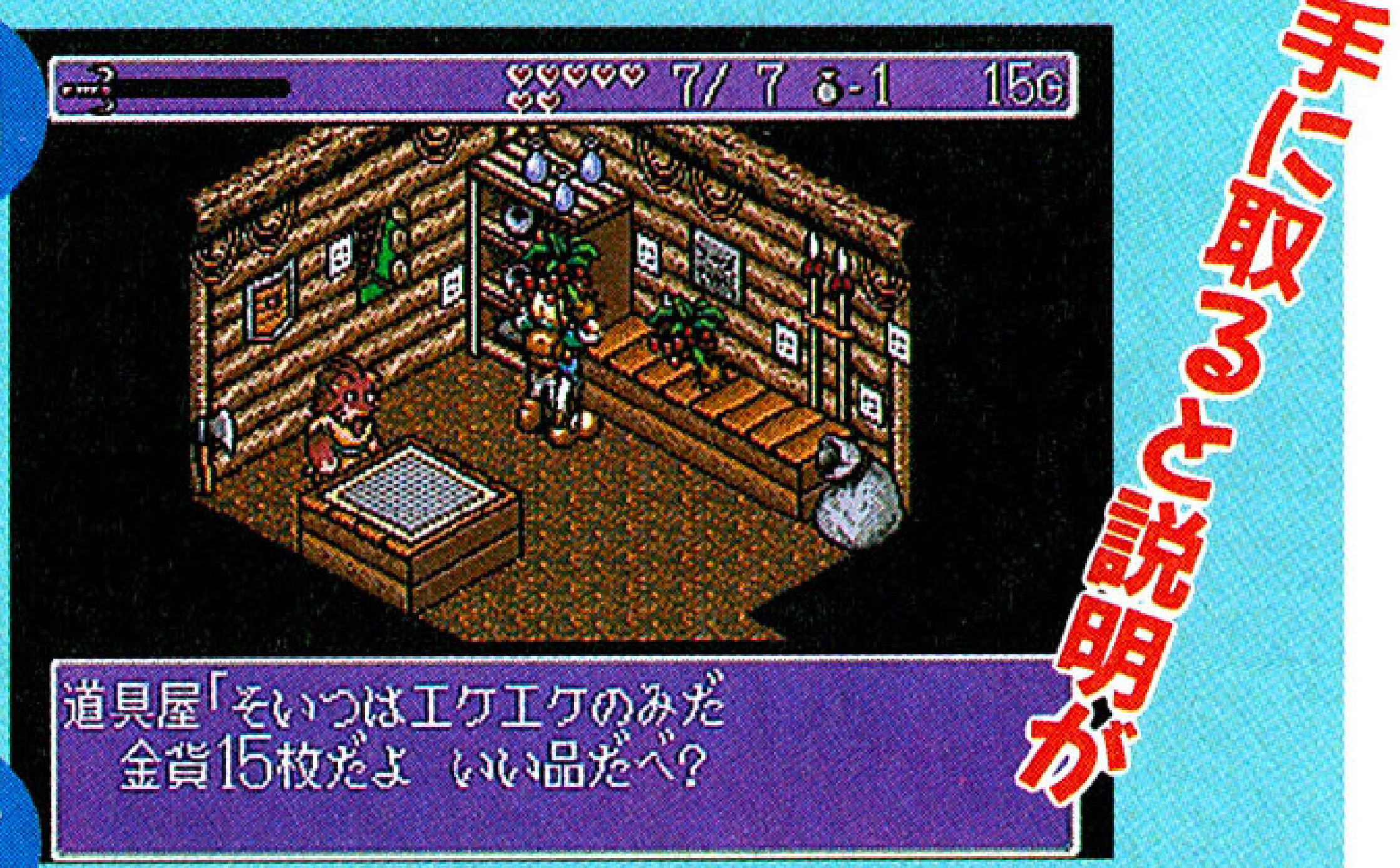


手に取ったら振り向きざまにカウンターめがけて投げる。カウンターに乗らないと恥ずかしい思いをするぞ。

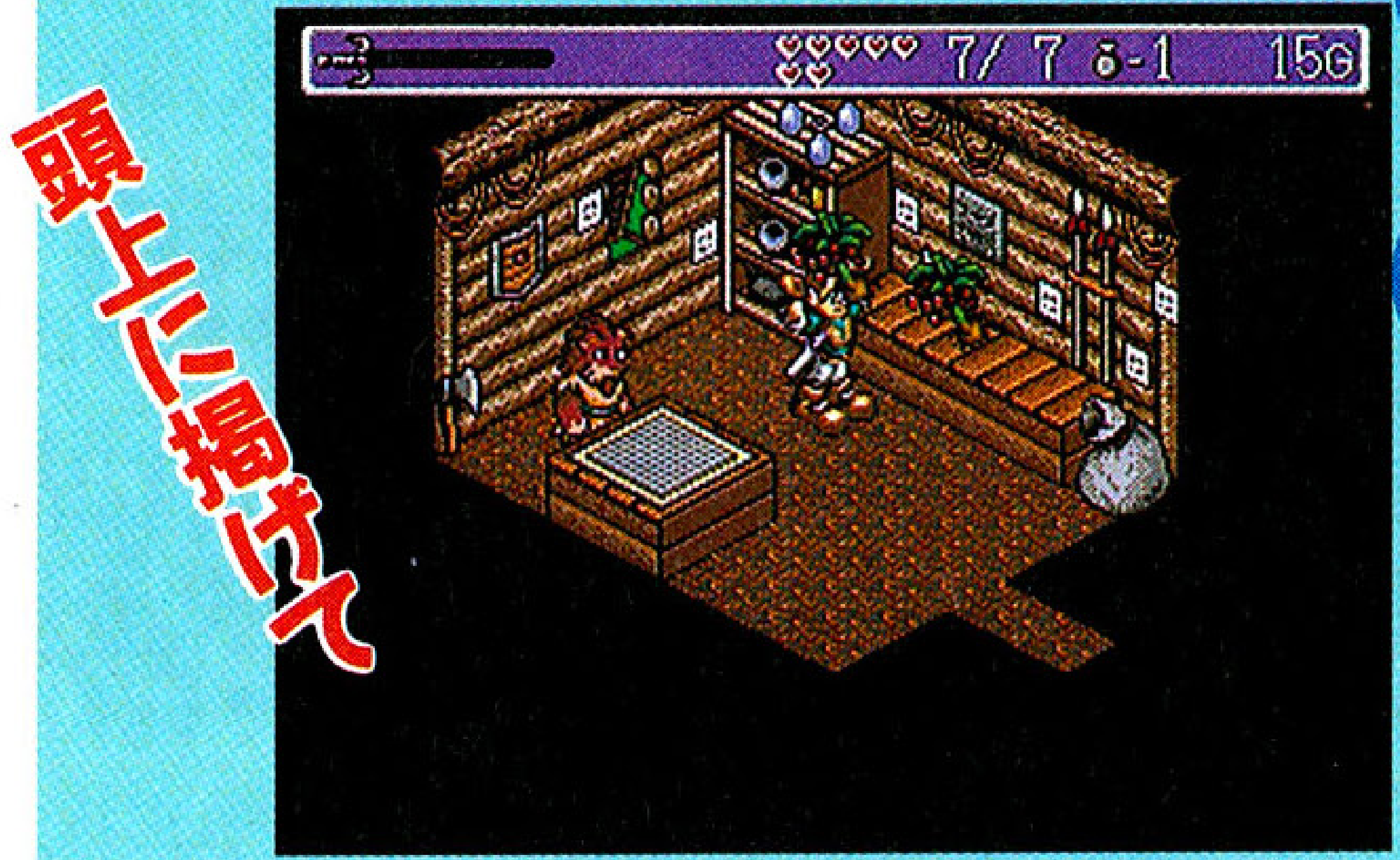


道具屋の片隅に置かれている陳列棚。この棚の上に置かれているものが商品だ。どれにしようかな。

エケエケの実を手に取ると、店のオヤジが説明してくれる。ほしければそこまで持っていくんだな。

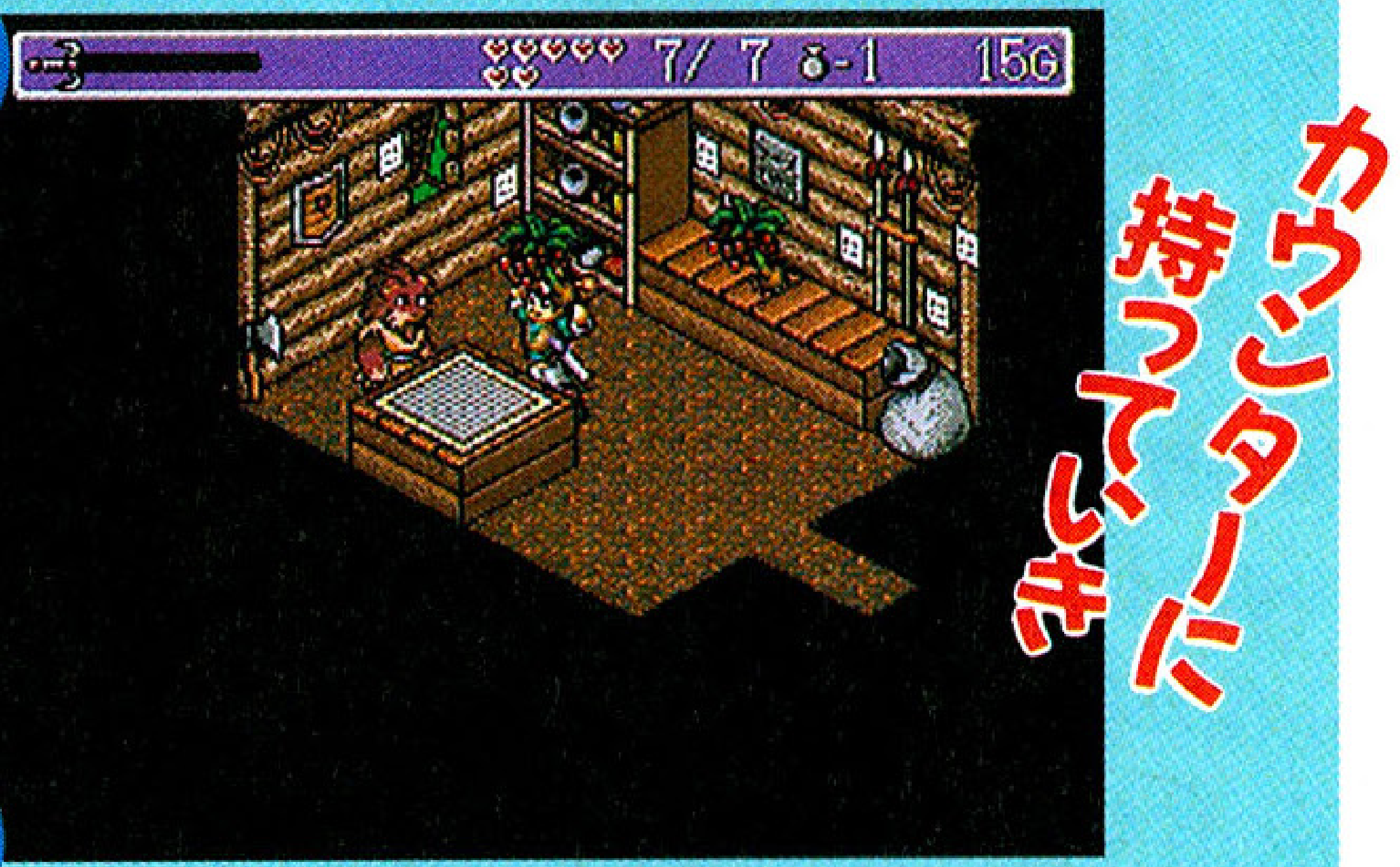


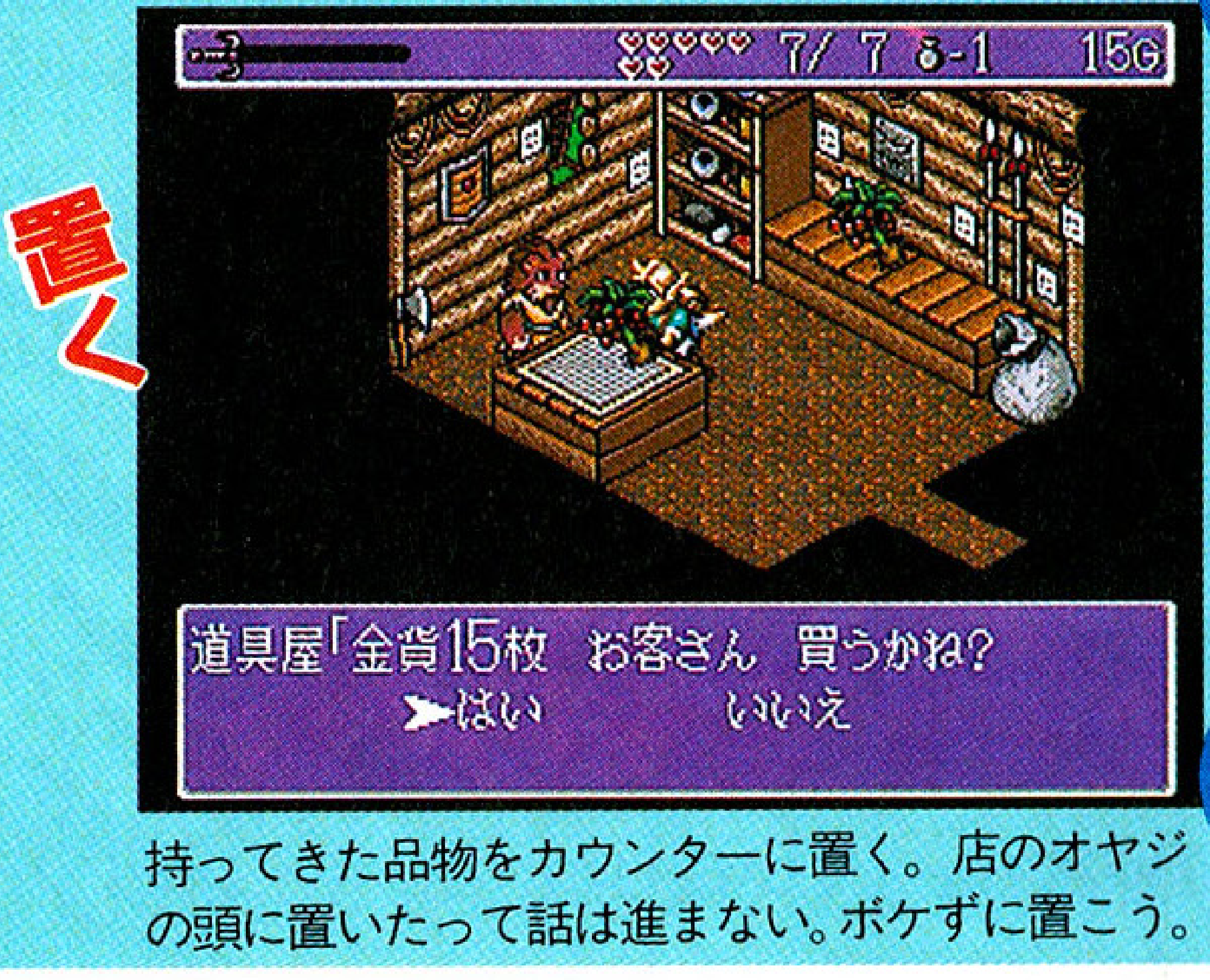
道具屋「そいつはエケエケのみだ
　金貨15枚だよ　いい品だべ？



とりあえず上げる。ライルの腕が短いのか品物が大きいのかわからぬが、抱えこむことは無理なの。

エケエケの実をカウンターまで持っていく。スーパーで品物をレジの場所に持って行くのと同じだ。

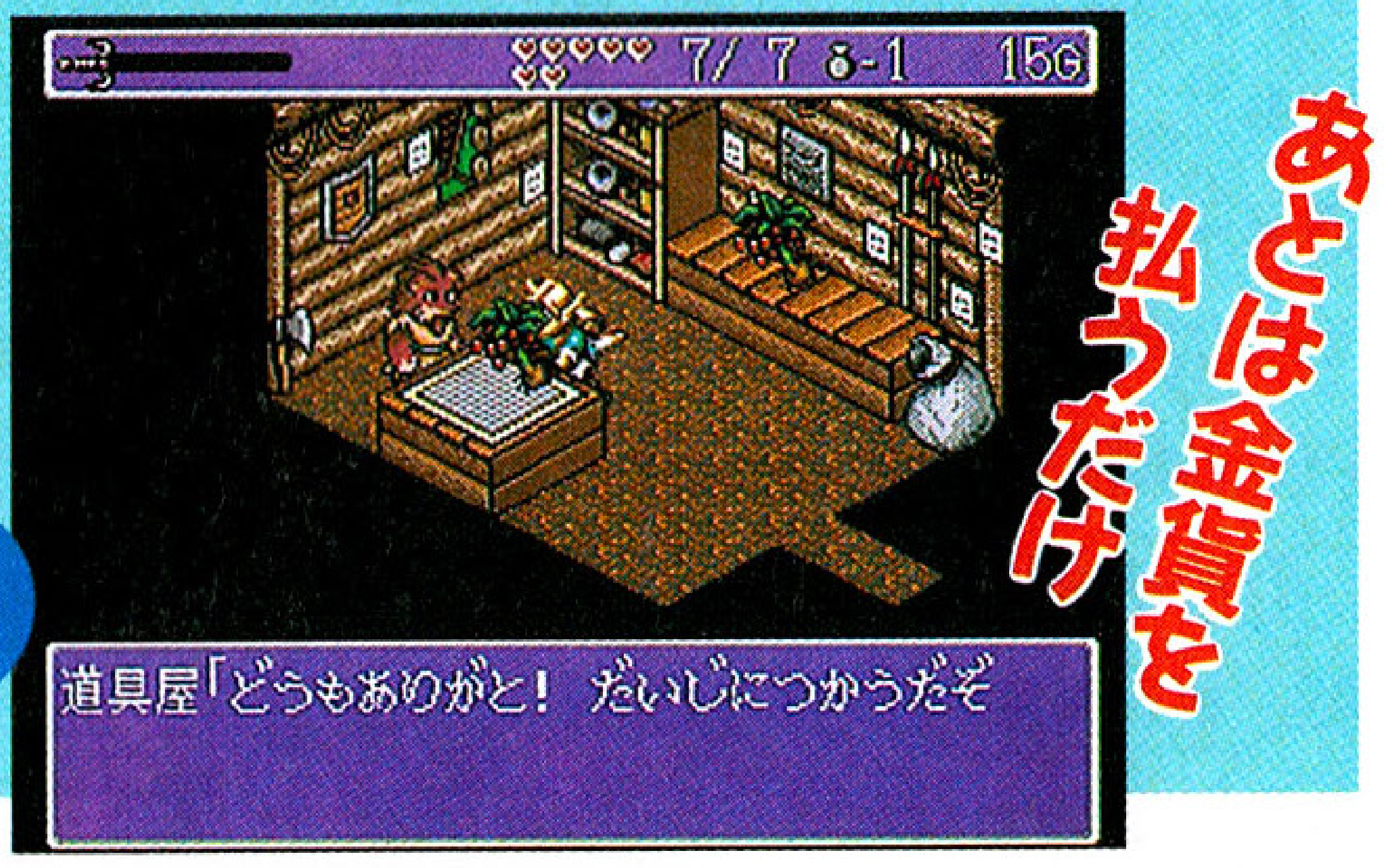




道具屋「金貨15枚　お客さん　買うかね？
　➤はい　　　いいえ

持ってきた品物をカウンターに置く。店のオヤジの頭に置いたって話は進まない。ボケずに置こう。

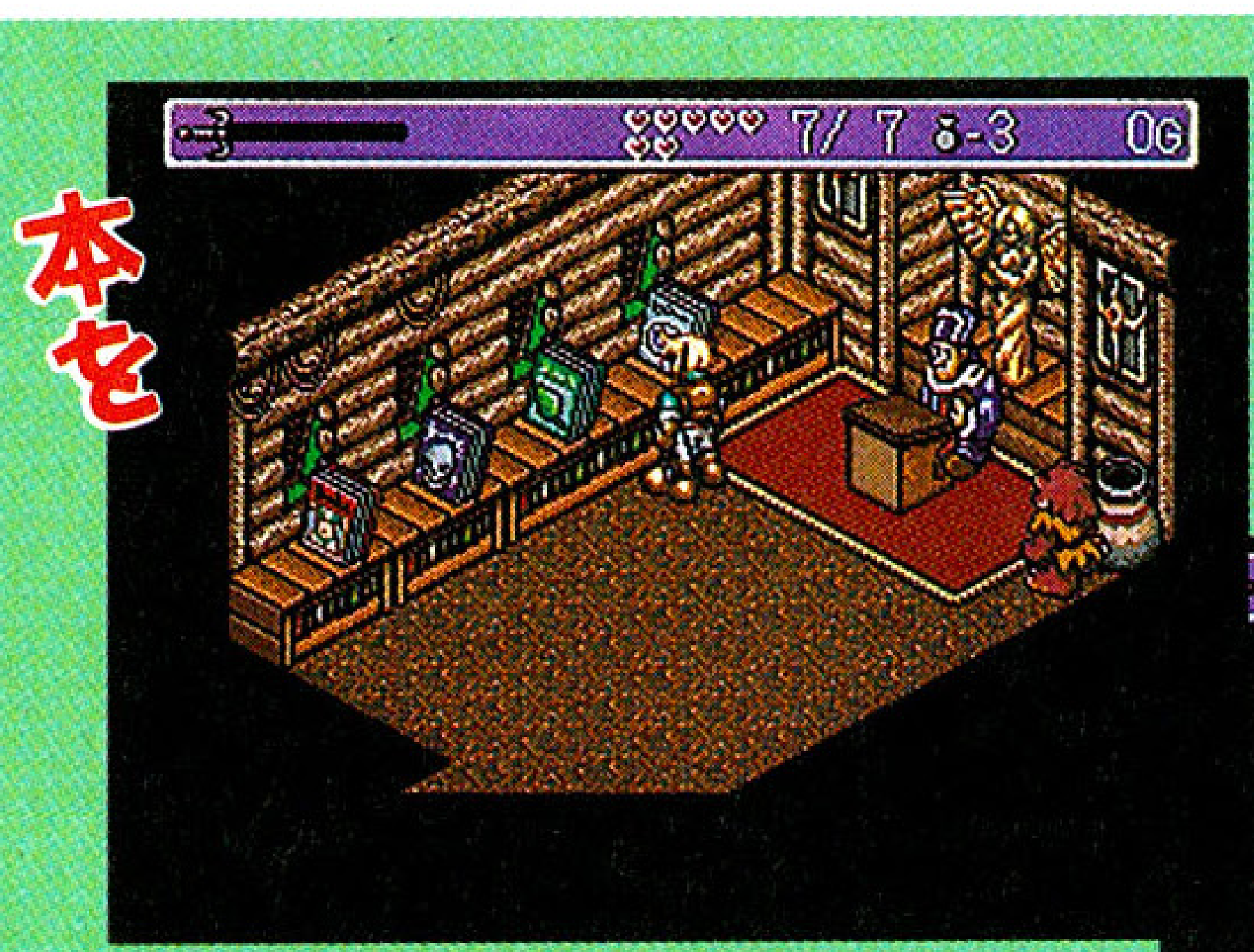
カウンターにきちんと置けば、金額を教えてくれる。まけてはくれないので、きっちり金貨を払え。



道具屋「どうもありがと！　だいじにつかうだぞ

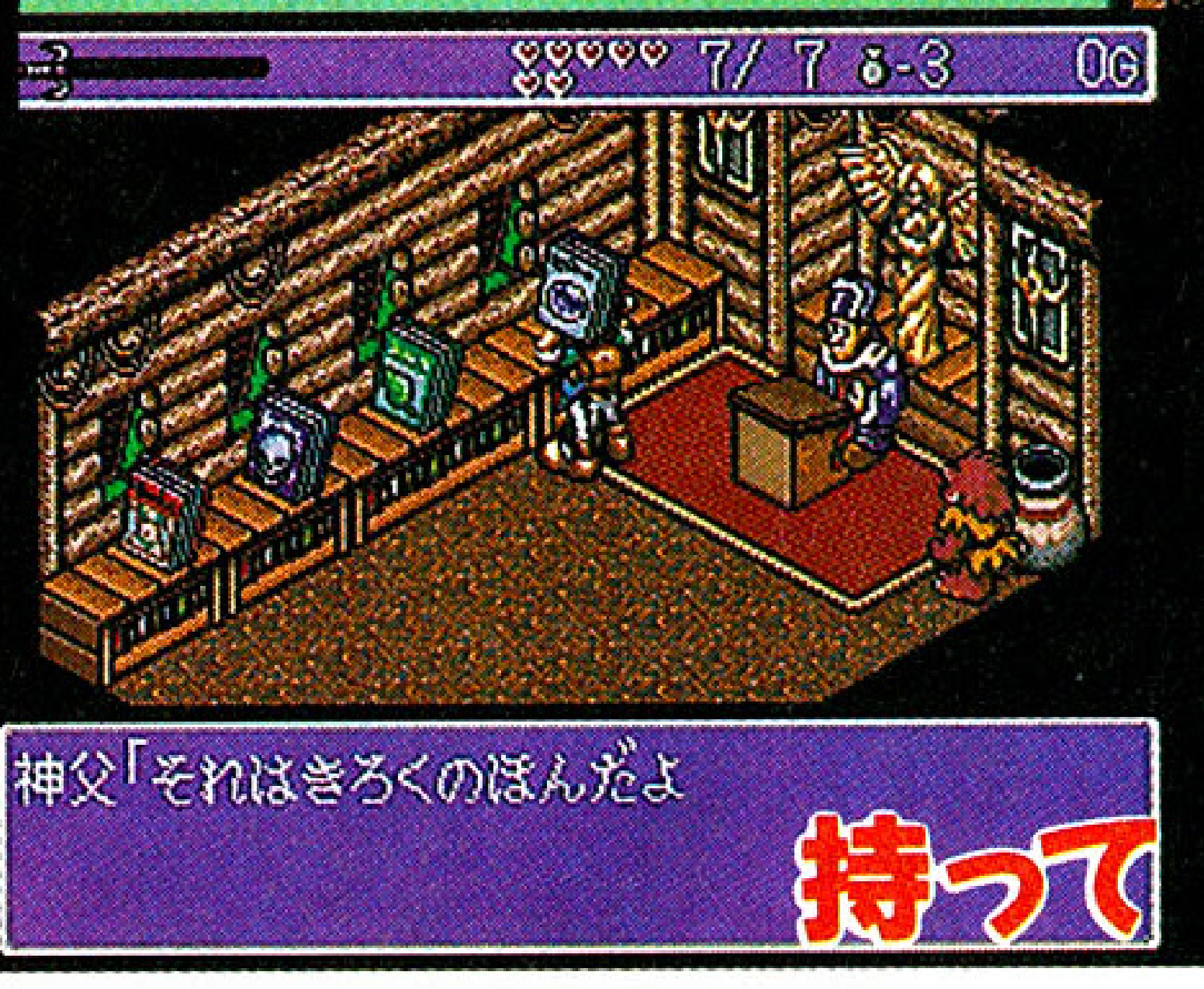
教会では？

神父さんが来る者は拒まず状態で相手をしてくれる教会。この教会でも従来のゲームのように文字項目を選んでセーブをしたり、呪いを解いたりするのではない。道具屋にあったような陳列棚が教会にも存在する。この棚の上に何冊も本が並んでいるのだ。この本を神父に渡すことでセーブなり、解毒なりが行われる。テーブルが小さいので投げつけるのはやめておこう。

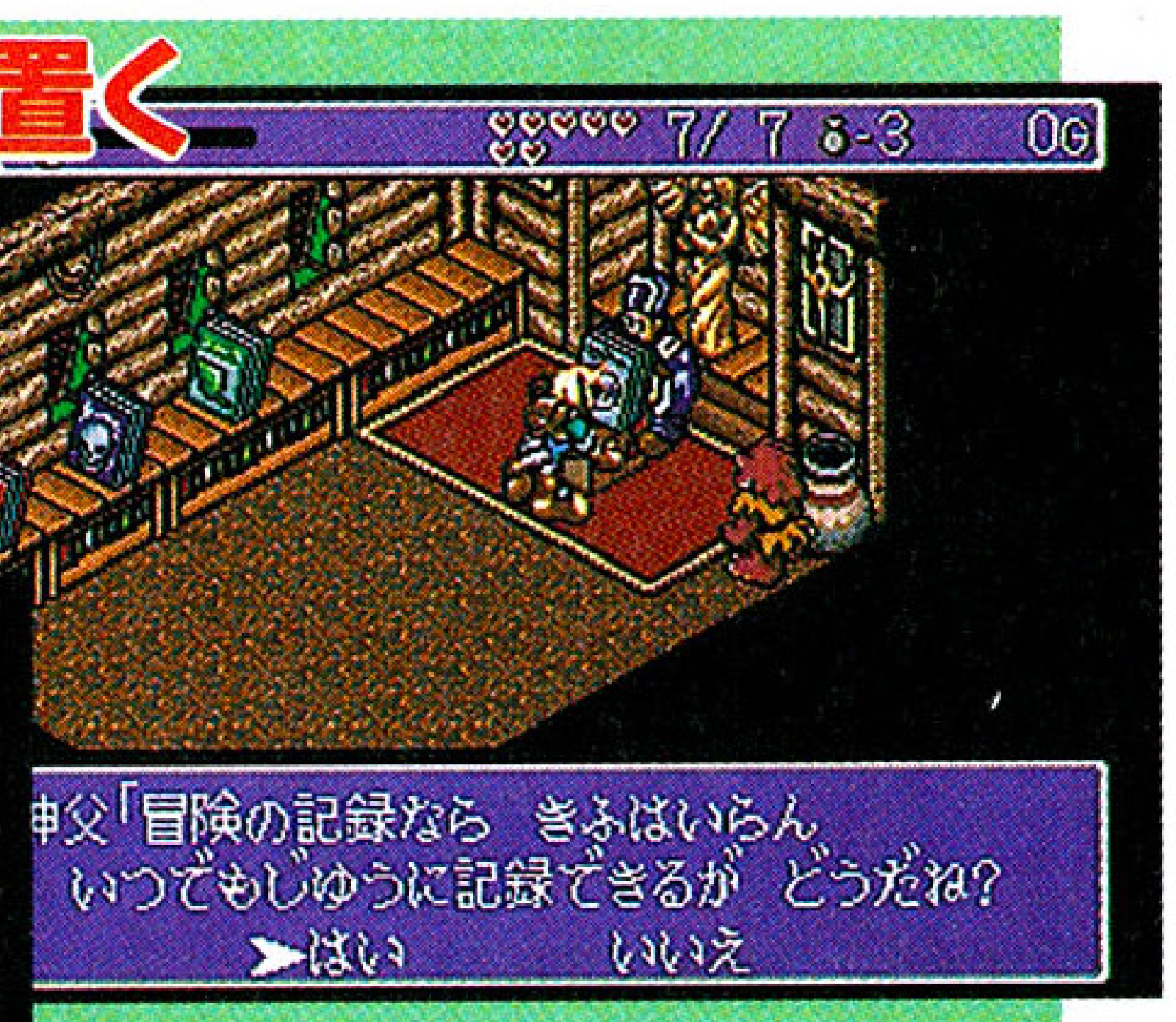


いろいろ本が並んでいる。この本を開きたい衝動にかられるが、ライルの力では無理みたい。神父ならできるのかなあ。

本を手に取ると神父さんが本の役割について教えてくれる。現在の状態を記録する本と解毒の本、それに解呪の本がそろっているぞ。どれがどれだかよくわからぬが……。



神父「それはきろくのほんだよ

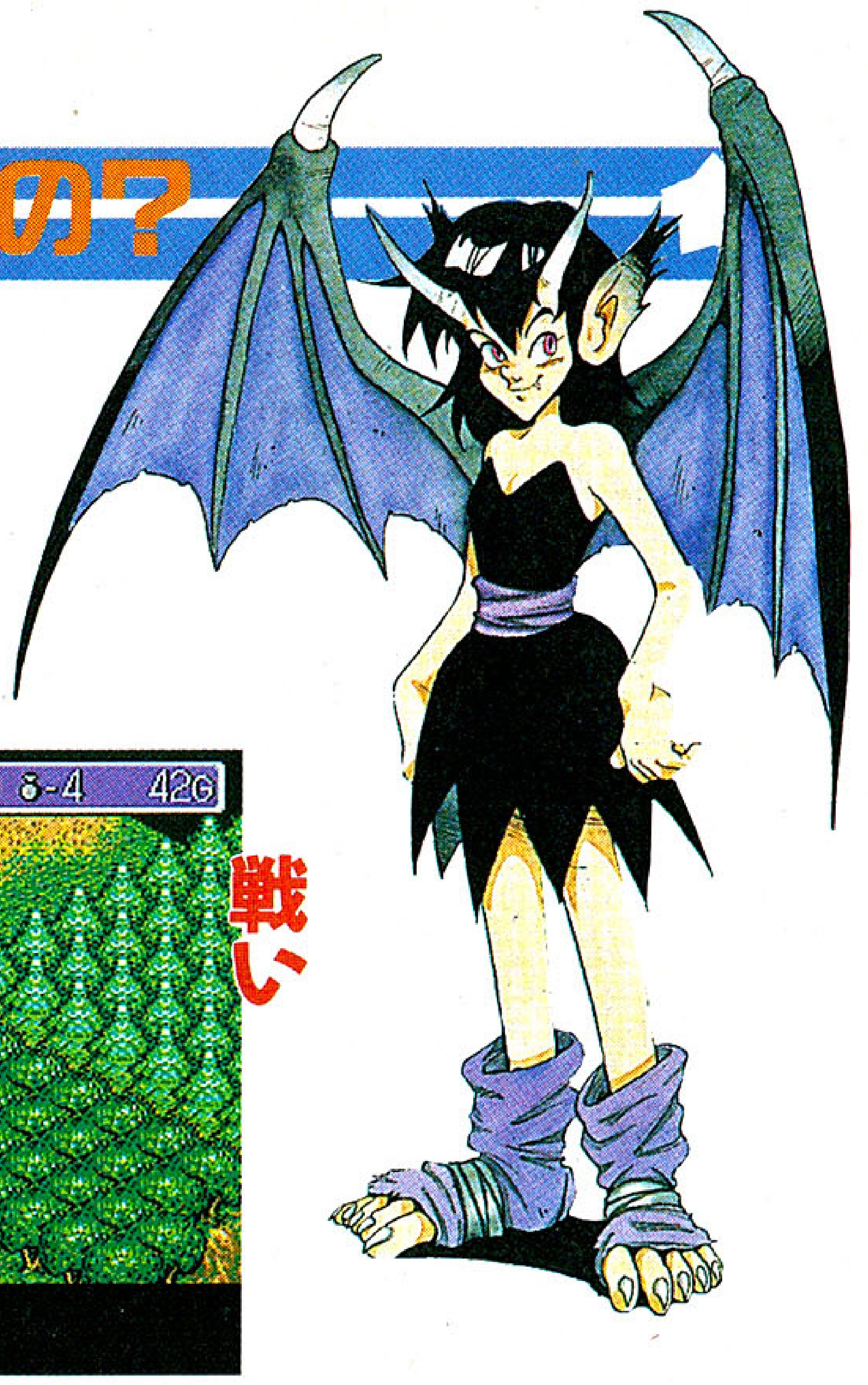


神父「冒険の記録なら　きふはいらん
　いつでもじゆうに記録できるが　どうだね？
　➤はい　　　いいえ

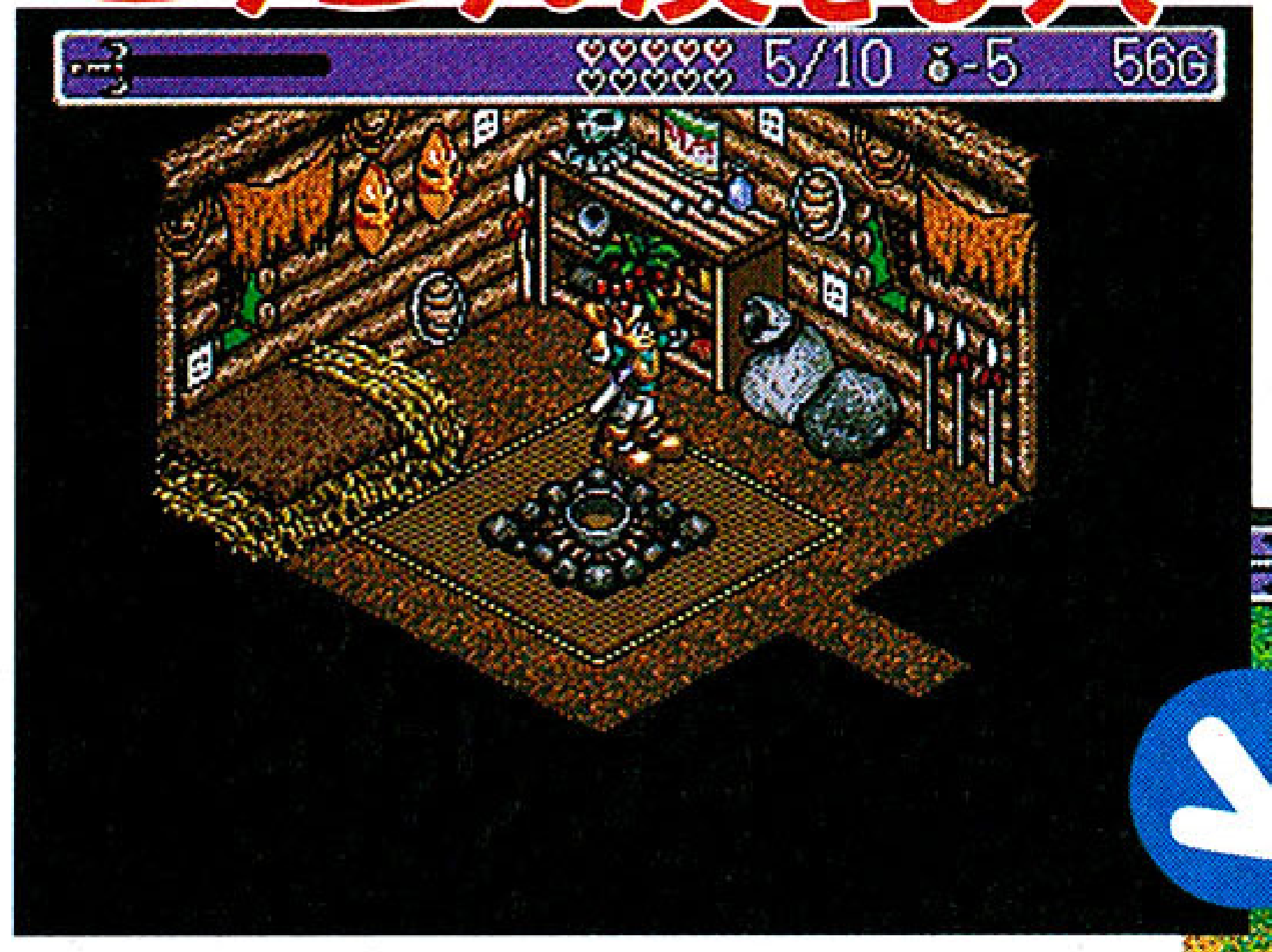
気に入った本や必要な本があれば、神父さんの元に持って行く。このときも神父さんの頭上に置かないこと。

フライデーのゲーム中における役割ってあるの？

普段はライルのリュックに隠れているフライデー。先月掲載したプロローグどおり、フライデーはキングノールの財宝を見つけるのに欠かせないキャラクターだ。だからといって冒険のお荷物的存在というわけでもない。ライルが傷つき倒れたときに体力を回復してくれる重要な役割をもっているのだ。しかし、いつでも回復してくれるわけではない。フライデーの好物、エケエケの実を持っている数が関係してくる。このエケエケの実を持っていれば、ＨＰがなくなったときにフライデーが体力を回復してくれるぞ。ちなみにエケエケの実を一度に所持できる数は９個まで。

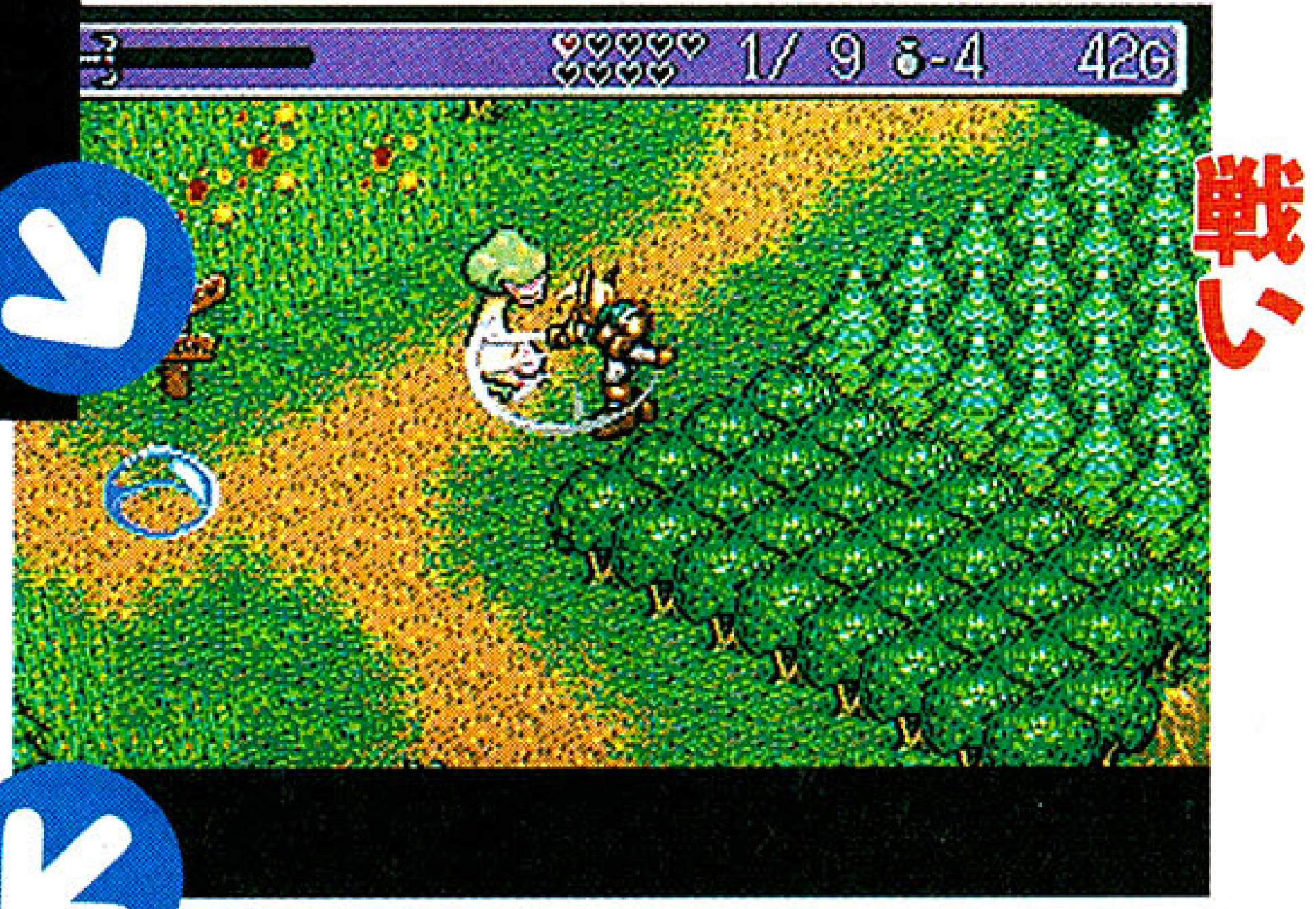


エケエケの実をもって



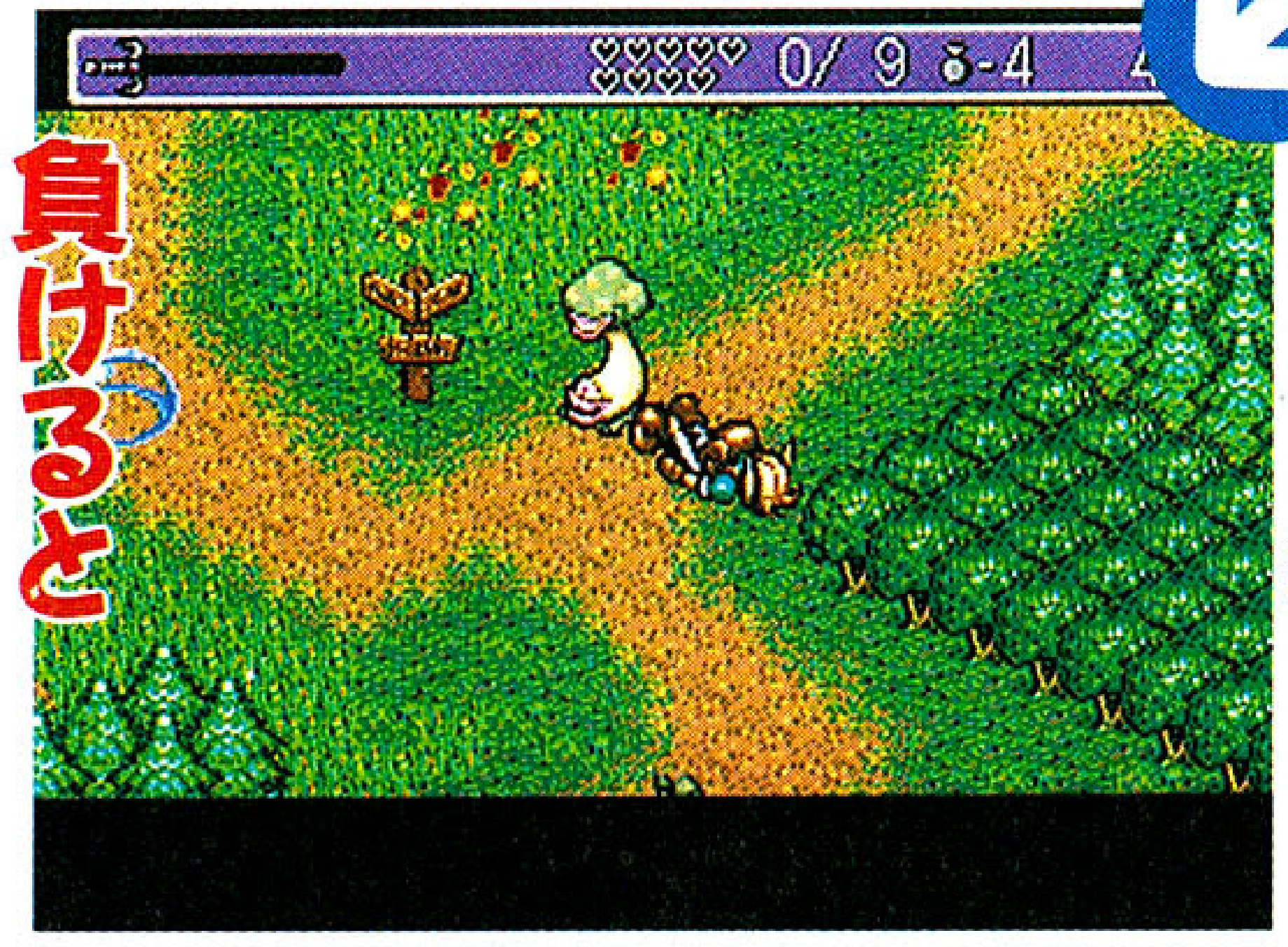
まずはエケエケの実がないと話にならない。道具屋もしくは宿屋で購入しよう。モンスターを倒して手に入れるって方法もあるけどね。

戦い



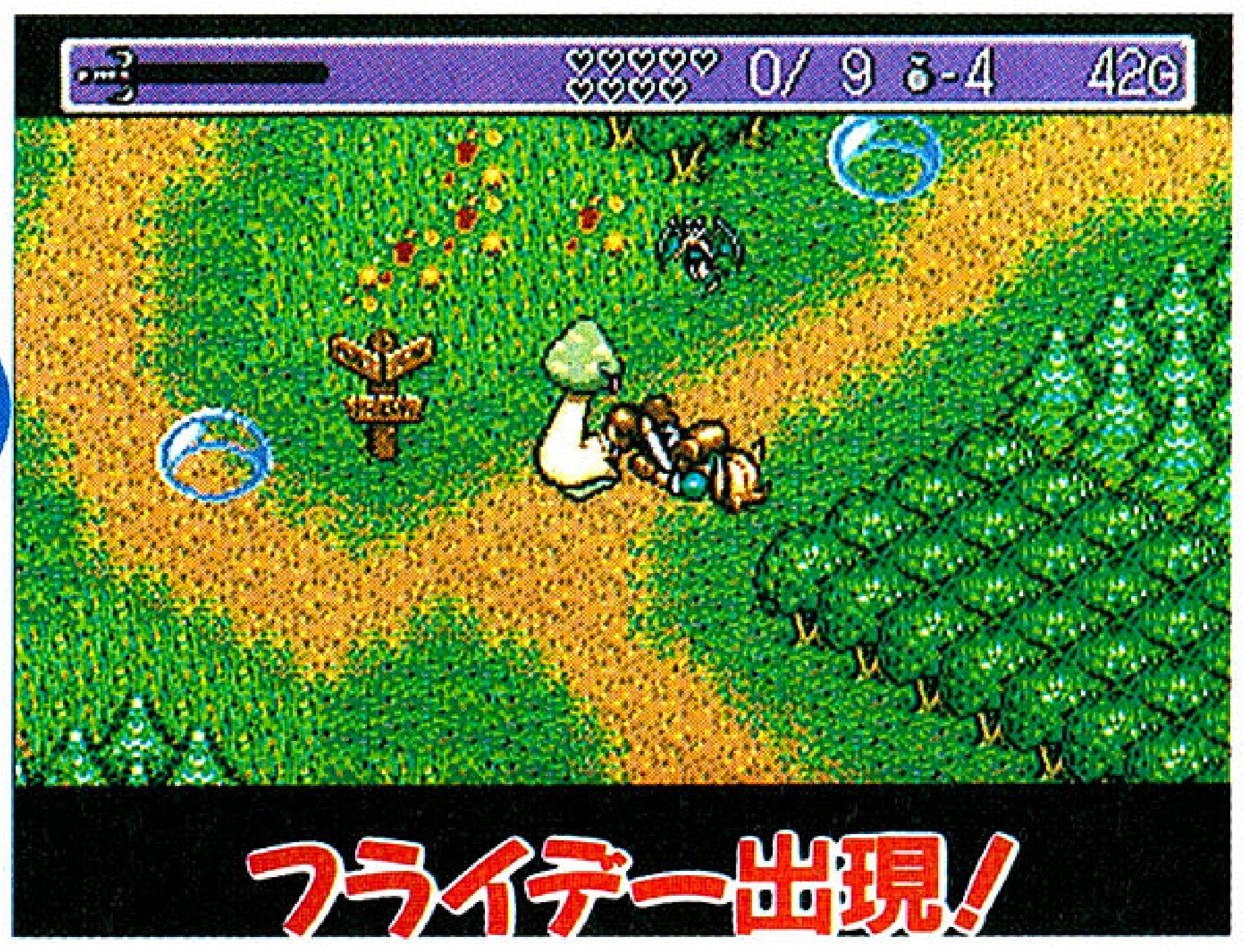
エケエケの実をたんまりと抱えたらモンスターたちの相手をしにいこう。体力がどうなっているかは気にせず、とりあえずジャマなヤツラと戦え。

負けると



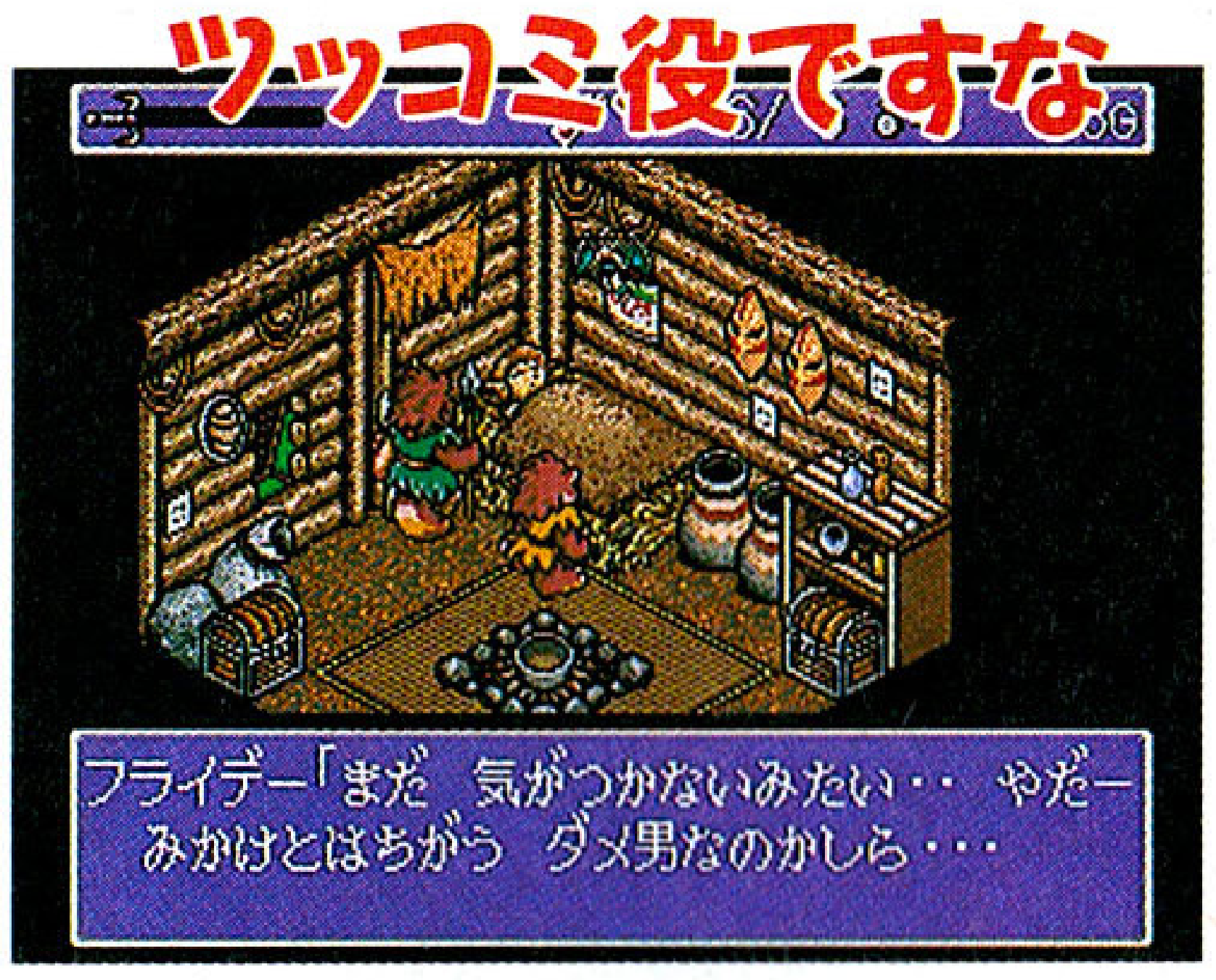
無鉄砲に戦っていると、やっぱりダメージを負ってしまう。気がついたときには体力がまるでなくなって地面につっぷしてしまうのだが……。

フライデー出現！



でも、エケエケの実を持っていれば大丈夫。ライルが倒れた瞬間にリュックから飛び出して体力を回復させてくれるぞ。１回につきエケエケ一つ必要だ。

ツッコミ役ですな



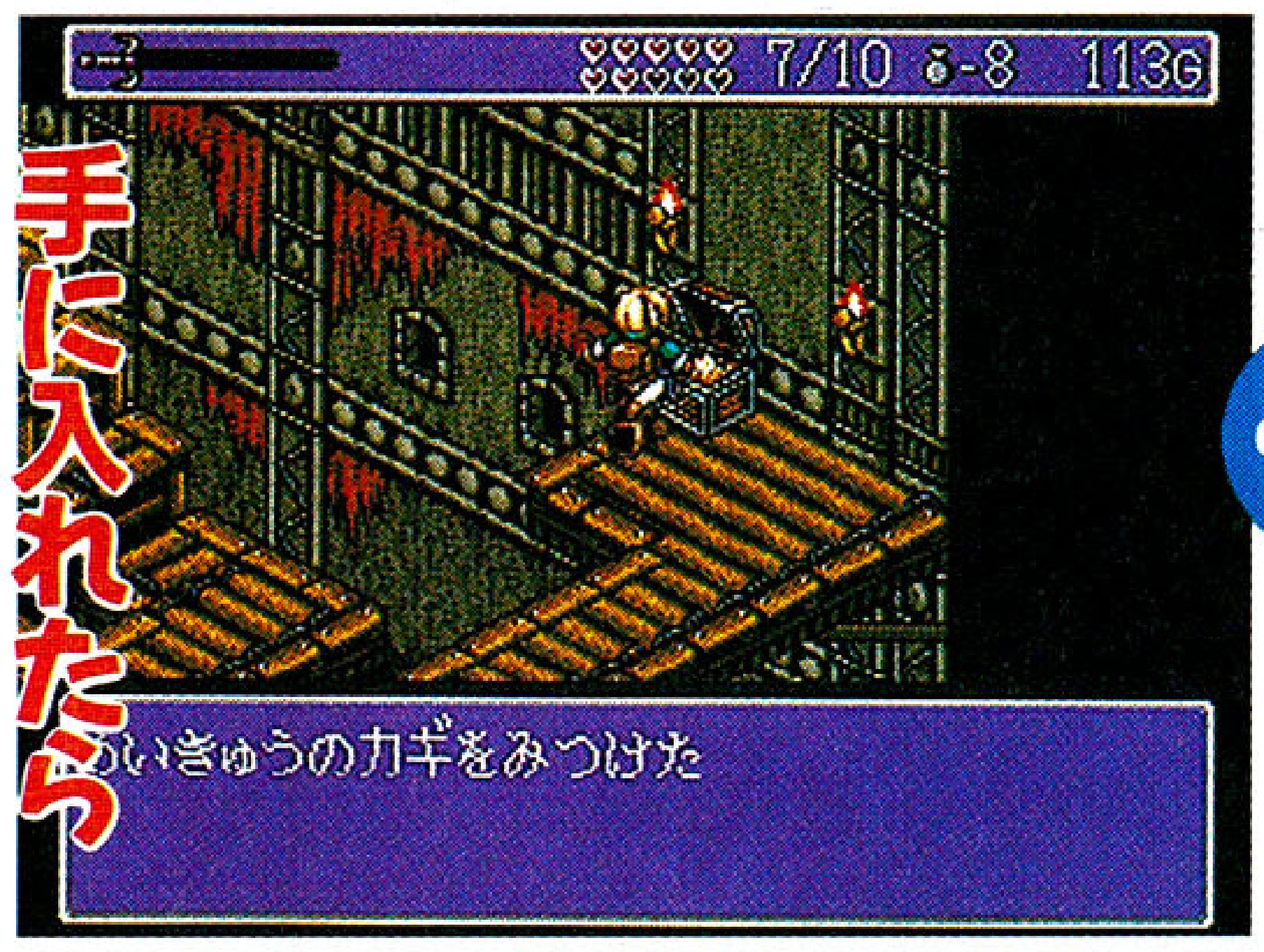
フライデー「まだ　気がつかないみたい‥　やだー
みかけとはちがう　ダメ男なのかしら･･･

イベントで出現するフライデーはキツイ言葉でライルを押していく。強烈なツッコミ役である。ライルがボケ役ってわけかな？

アイテムはこうやって使え！

エケエケの実はなにもフライデーだけが使えるのではない。体力がなくなる前に自分で使い、体力を回復させることだってできるのだ。使い方はとっても簡単。スタートボタンを押してアイテム選択画面を呼び出す。そして〝使う〟を選び、エケエケの実にカーソルを合わせる。あとは決定ボタンを押すだけ。この単純作業でエケエケの実の効果、体力回復作用が現れるという寸法だ。これはエケエケの実に限らず、どのアイテムについても使い方は同じ。アイテムを取得したらすべてアイテム表示画面に表示される。道具でも武器でもなんでも表示されるのだ。武器や防具だったら〝装備〟を選んで体に装備する。道具などのアイテムは使いたいときに〝使う〟を選んで使う。同じアイテムに関しては、１つ１つ並んで表示されるのではなく、１つだけ表示され、いくつあるかその個数が表示されるようになっている。そのため、アイテムが持ちきれなくなるなんてことはめったにないだろう。

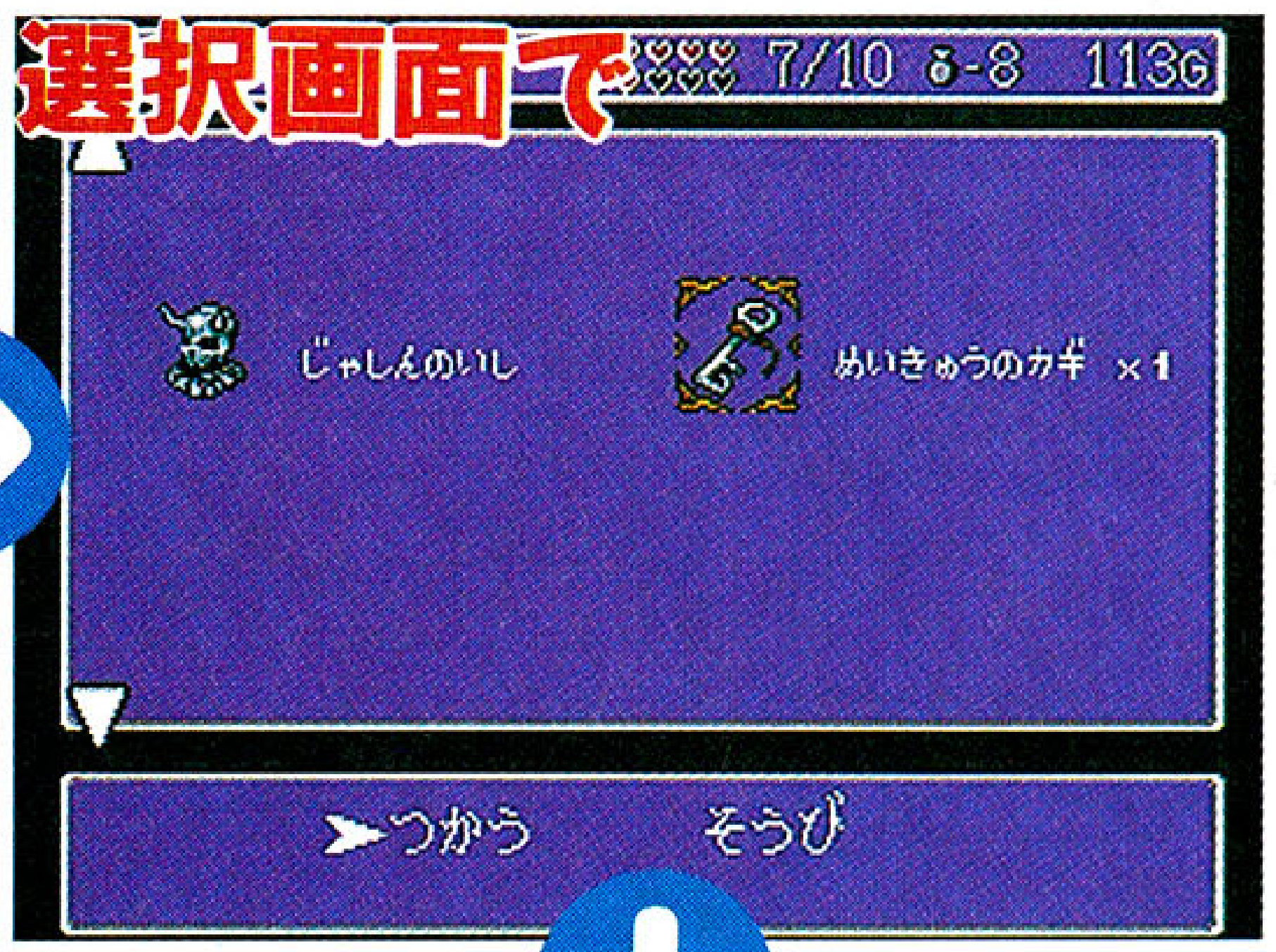
手に入れたら



めいきゅうのカギをみつけた

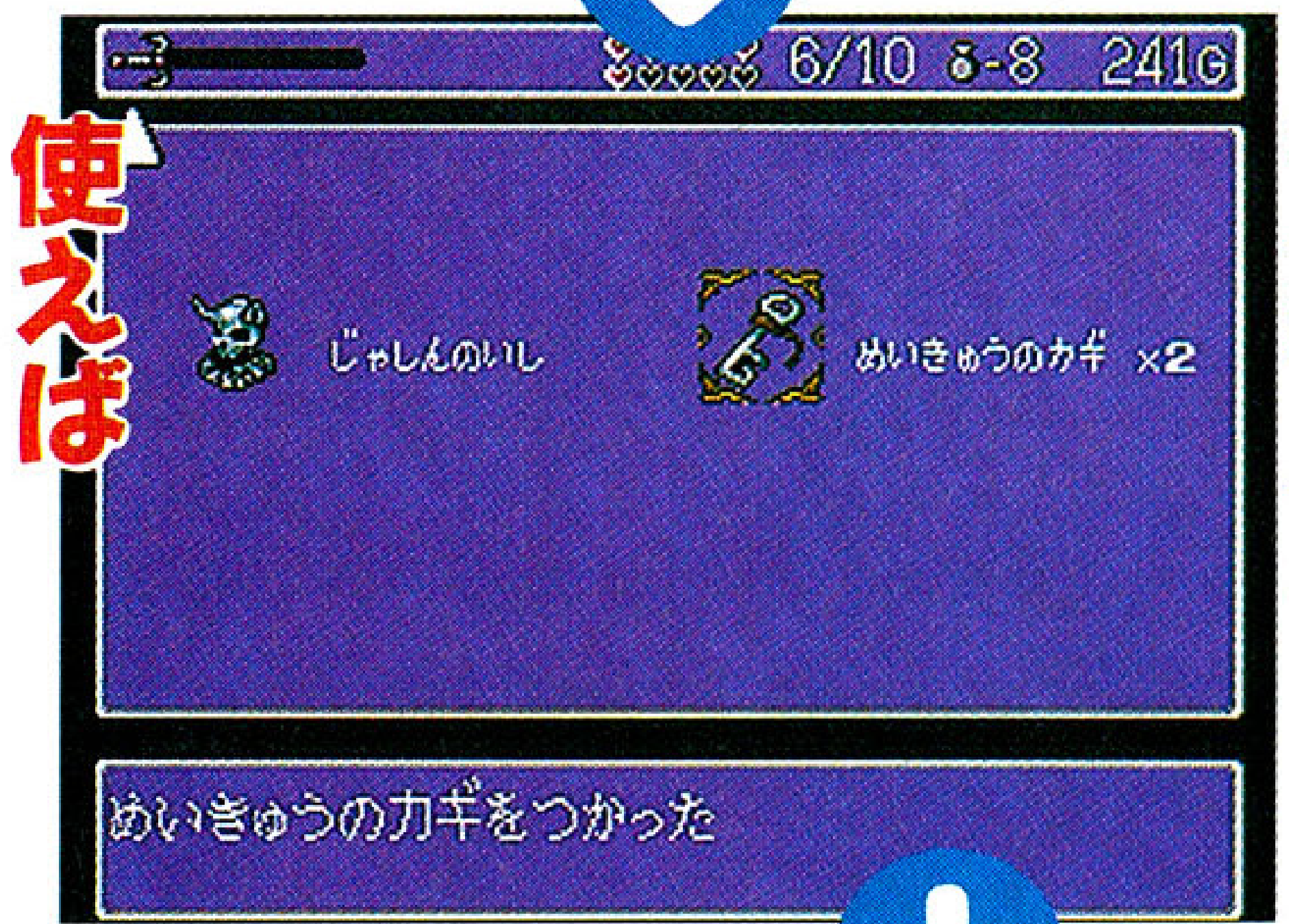
アイテムを手に入れる。タダで手に入ればうれしいが、買って手に入れる。世の中いつも自分の思いどおりにいくわけじゃないからね。

選択画面で


7/10 ♁-8 113G
じゃしんのいし
めいきゅうのカギ ×1
つかう
そうび

使いたくなったらアイテム選択画面を呼び出す。スタートボタンを１回押すだけですぐに出現する。速いよ。

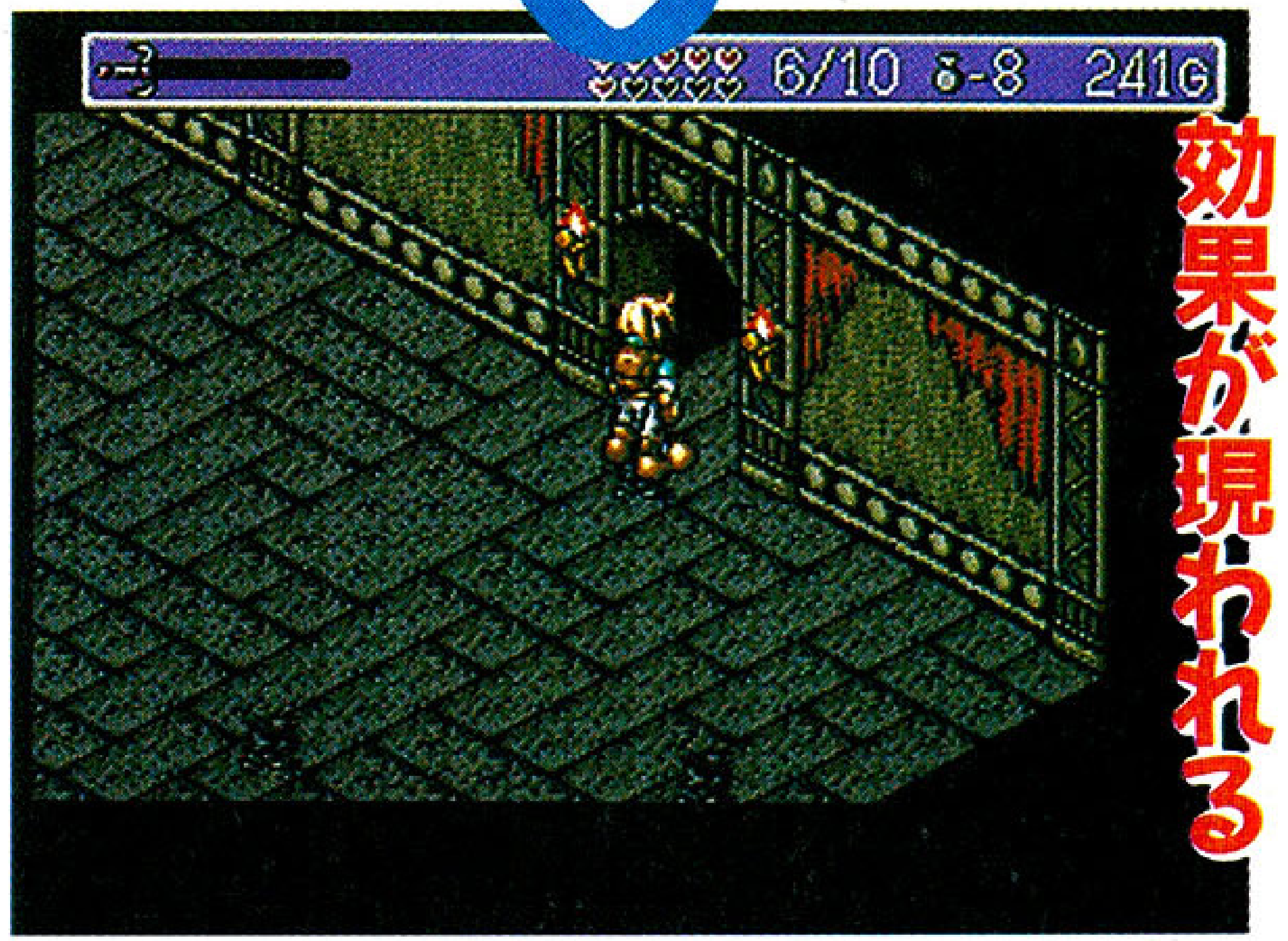
使えば


6/10 ♁-8 241G
じゃしんのいし
めいきゅうのカギ ×2

めいきゅうのカギをつかった

〝使う〟を選んだら使うアイテムにカーソルを合わせる。合わせるといったら合わせる。合わせればわかる。

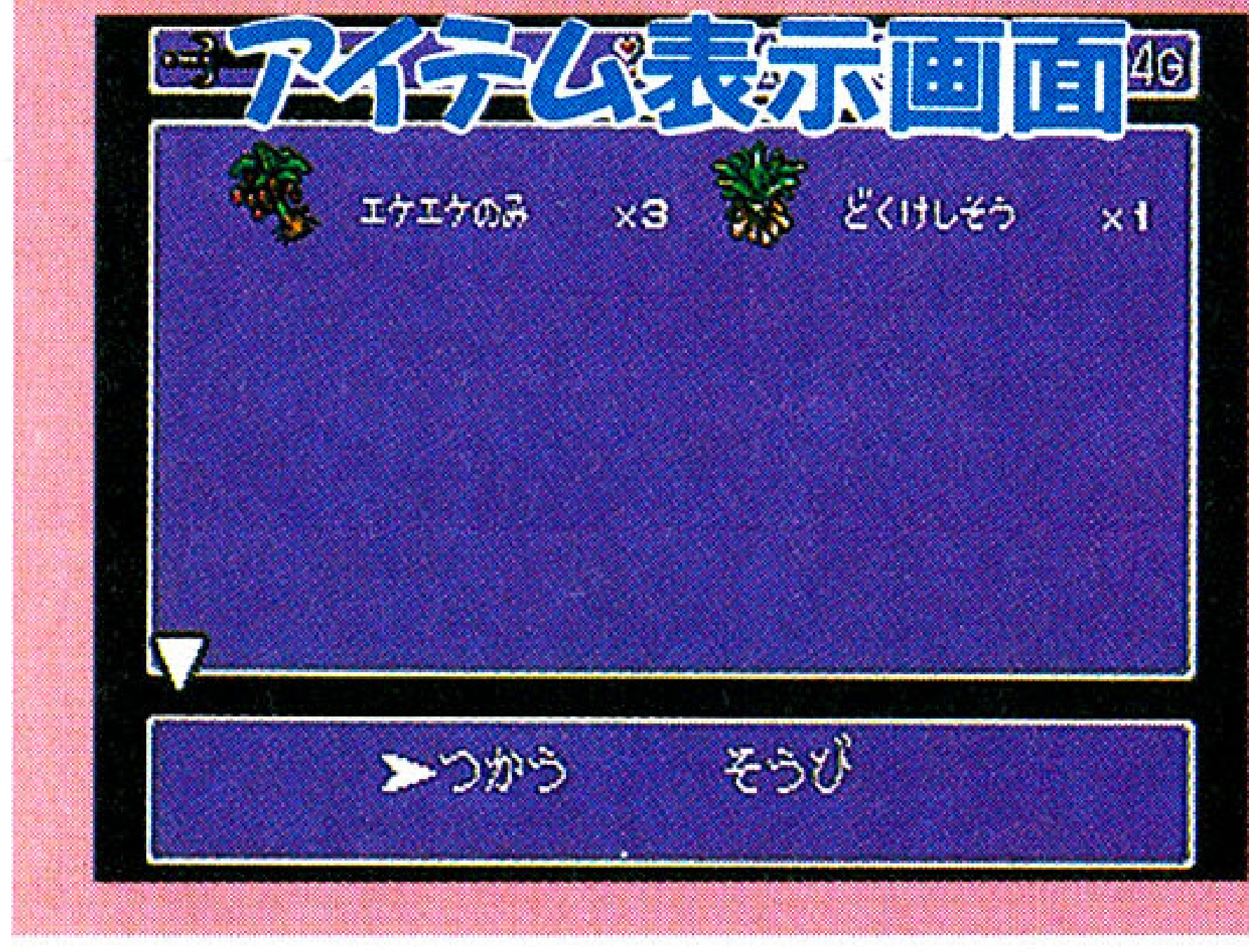
効果が現れる



あとは決定ボタンを押すだけ。Ａボタンでもいいし、Ｃボタンでもいい。とにかくとっととボタンを押そうぜ。

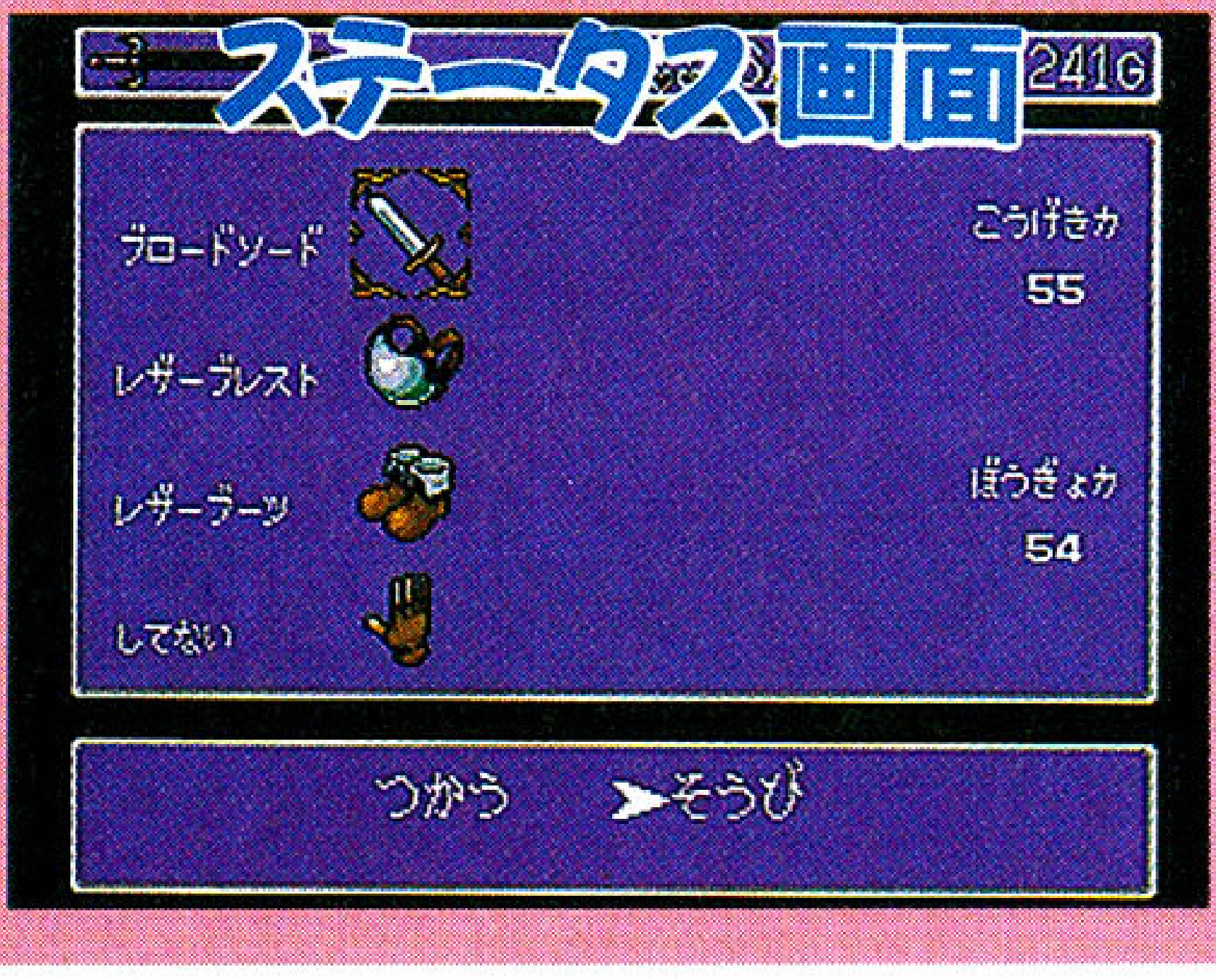
スタートボタンで呼び出せるもの

アイテム表示画面


4G
エケエケのみ ×3
どくけしそう ×1
つかう
そうび

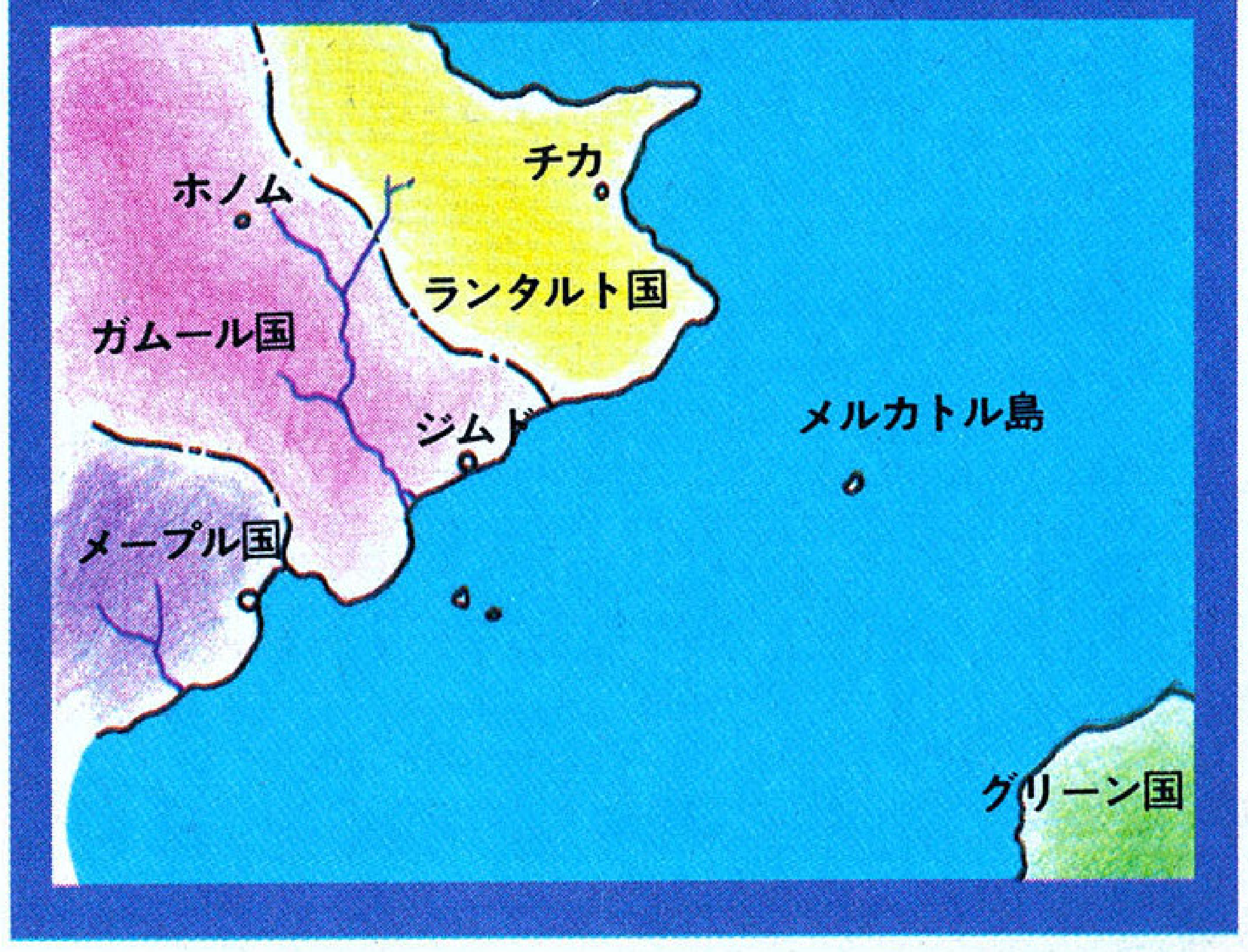
ここにアイテムがズラズラと並ぶ予定。たくさんアイテムを取らなければ、ちょっとしか並ばないぞ。ちぇ。

ステータス画面

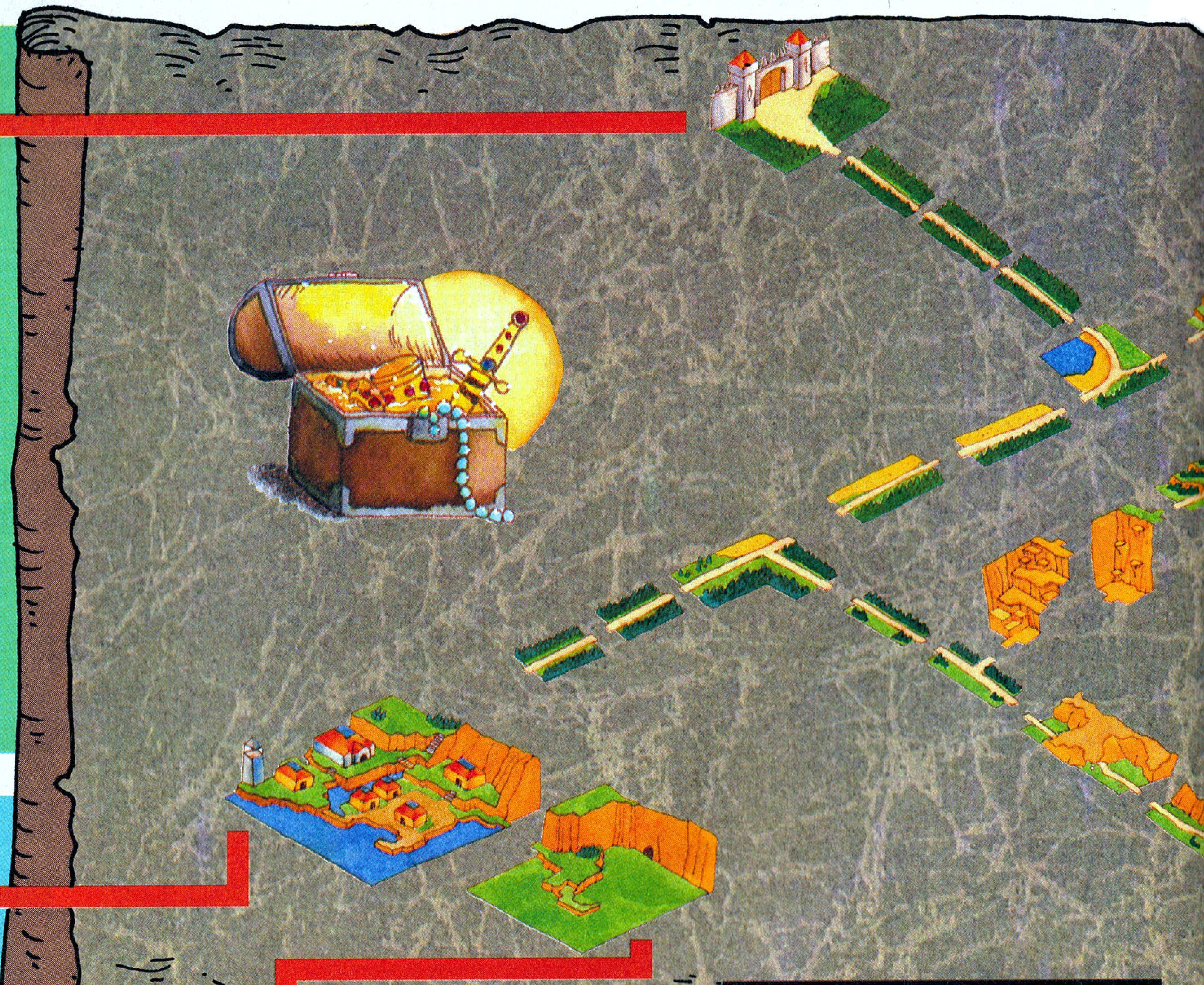

241G
ブロードソード
レザーブレスト
レザーブーツ
してない
こうげきカ
55
ぼうぎょカ
54
つかう
そうび

こっちは現在装備しているものが表示されるステータス画面。装備を交換するときはアイテム選択画面でね。

ランドストーカーの序盤はこんな感じになってます

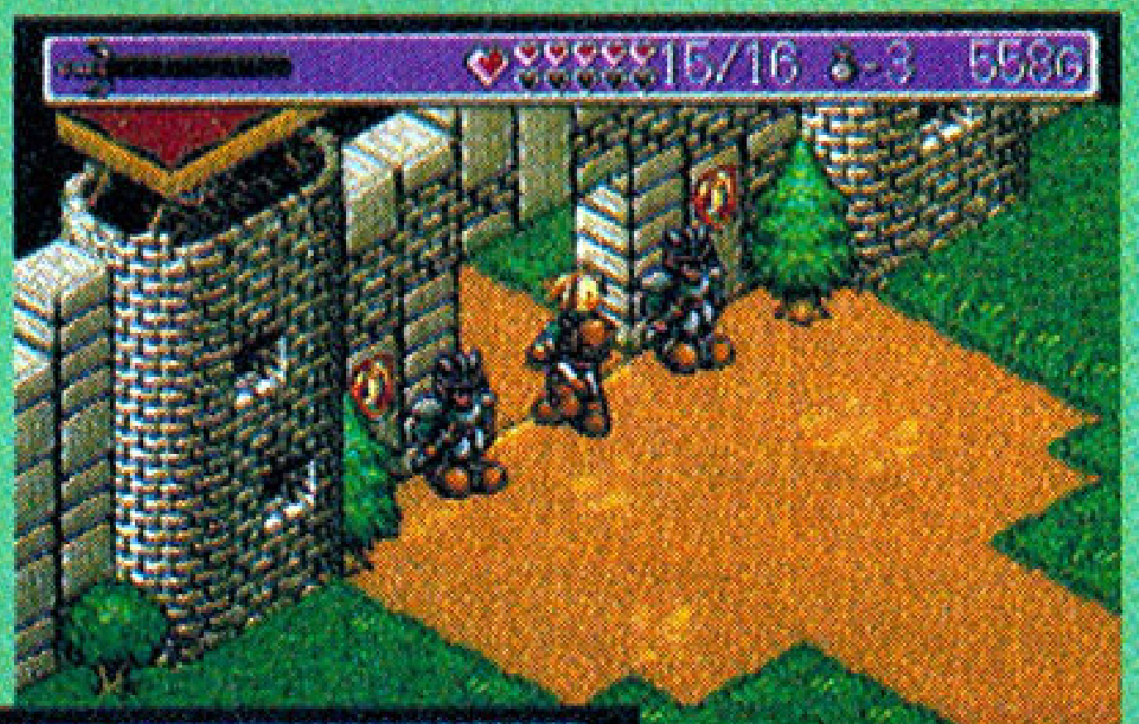

ホノム
チカ
ランタルト国
ガムール国
ジムド
メルカトル島
メープル国
グリーン国

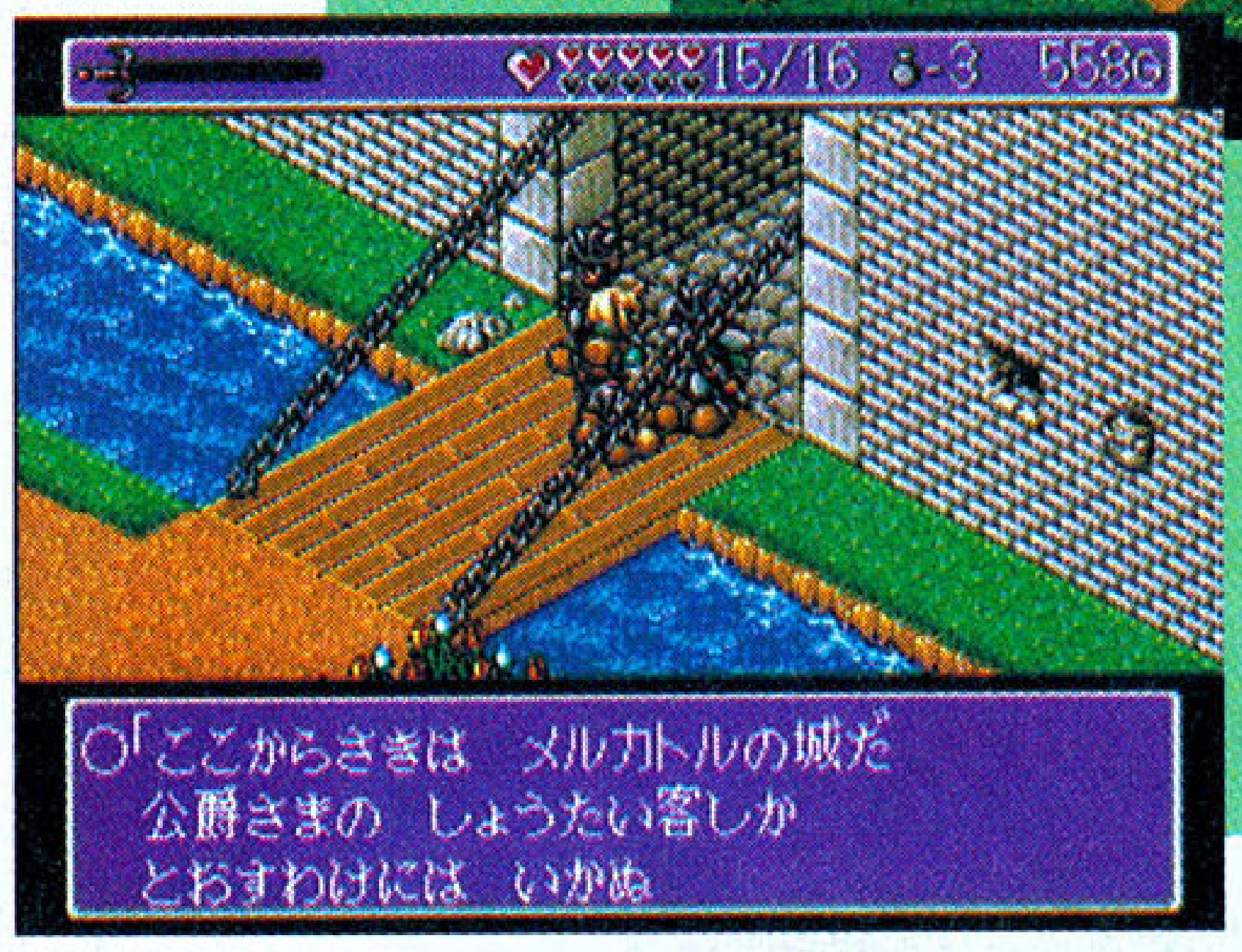
ライルの探しているキングノールの財宝。この財宝が隠されていると伝えられているのがメルカトル島だ。まるで世界地図の図法の名前みたいな島だが、世界地図ほどこの島は広くない。あくまで島なのだ。ここから大陸に渡ったりはしない（予定）ので、心配無用だぞ。ただ、離れ小島に寄り道するという噂が……。真相はちょっと不明。それに島といって地表だけじゃないかもしれないしね。建物もあれば、地下洞窟もあるかもしれないし……。見た目以上に、とてつもない広さということになる。まずは１つ１つのマップの大きさを確認してから、メルカトル島の大きさを考えていこう。ここに掲載しているマップのパーツはゲーム序盤に登場するものばかり。これでだいたい５分の１ぐらいだろうか。ゲーム進行については次のページで紹介しよう。



メルカトルの町

メルカトルの町に入るにはこの門を通らなければ入れない。しかし、門番がいるため簡単には入れてもらえない。メルカトル城には万人に好かれている(らしい)メルカトル公爵もいるのにね。

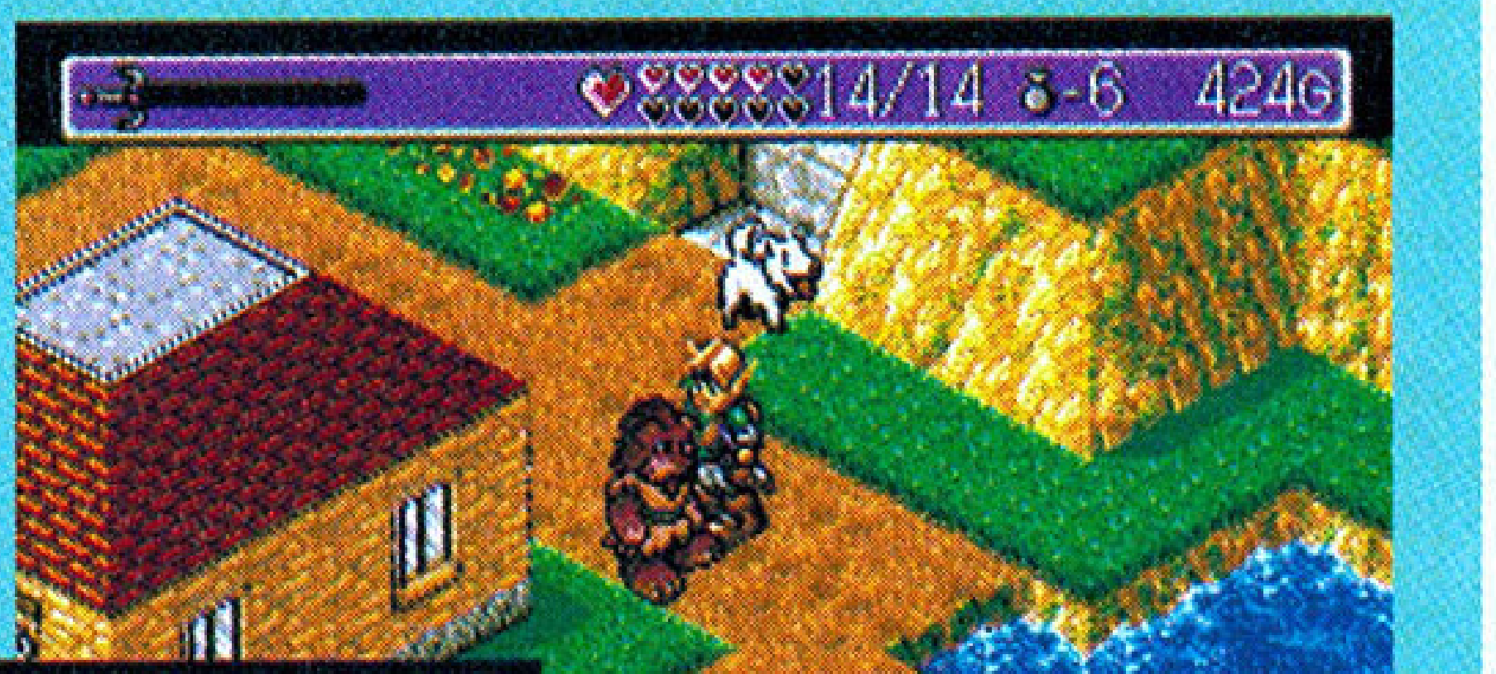


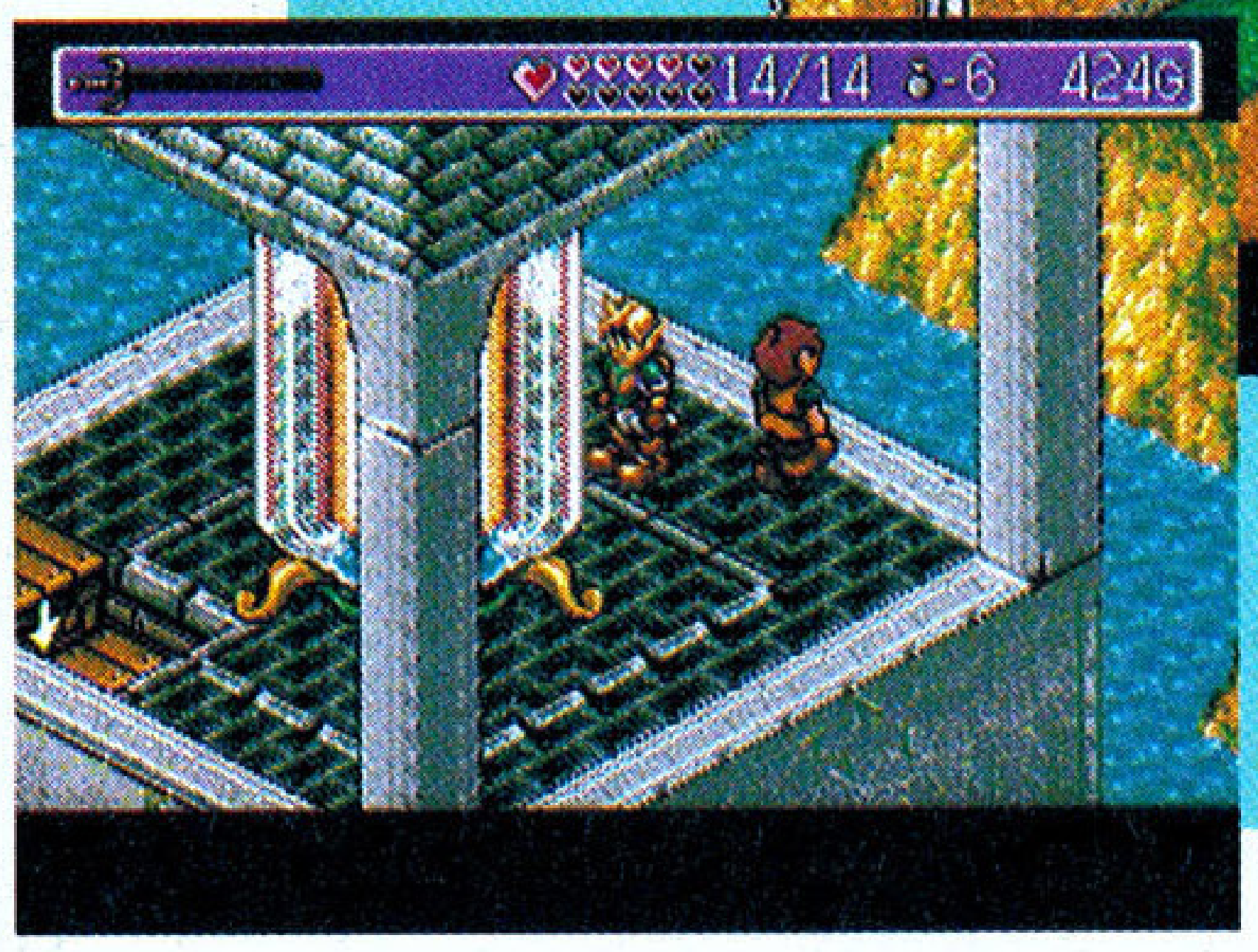


○「ここからさきは　メルカトルの城だ
公爵さまの　しょうたい客しか
とおすわけには　いかぬ

港町リュマ

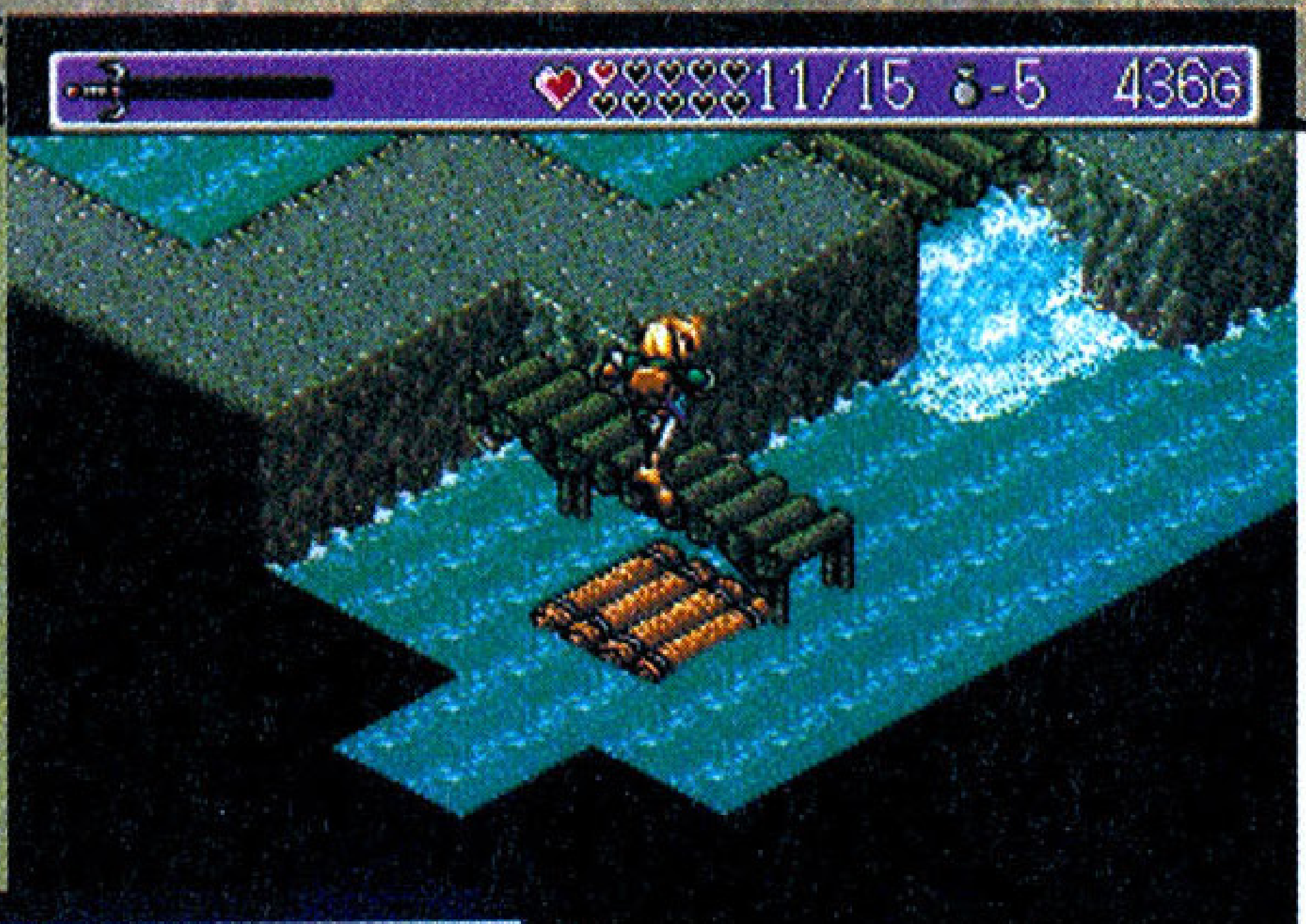
港町のリュマ。ここから大陸に船で渡り、本土との交易を行なっている。そびえ立つ灯台からの眺めは絶景だ。ここに訪れたときは必ず灯台の上まで登っておきたい。登るのは大変だけど。

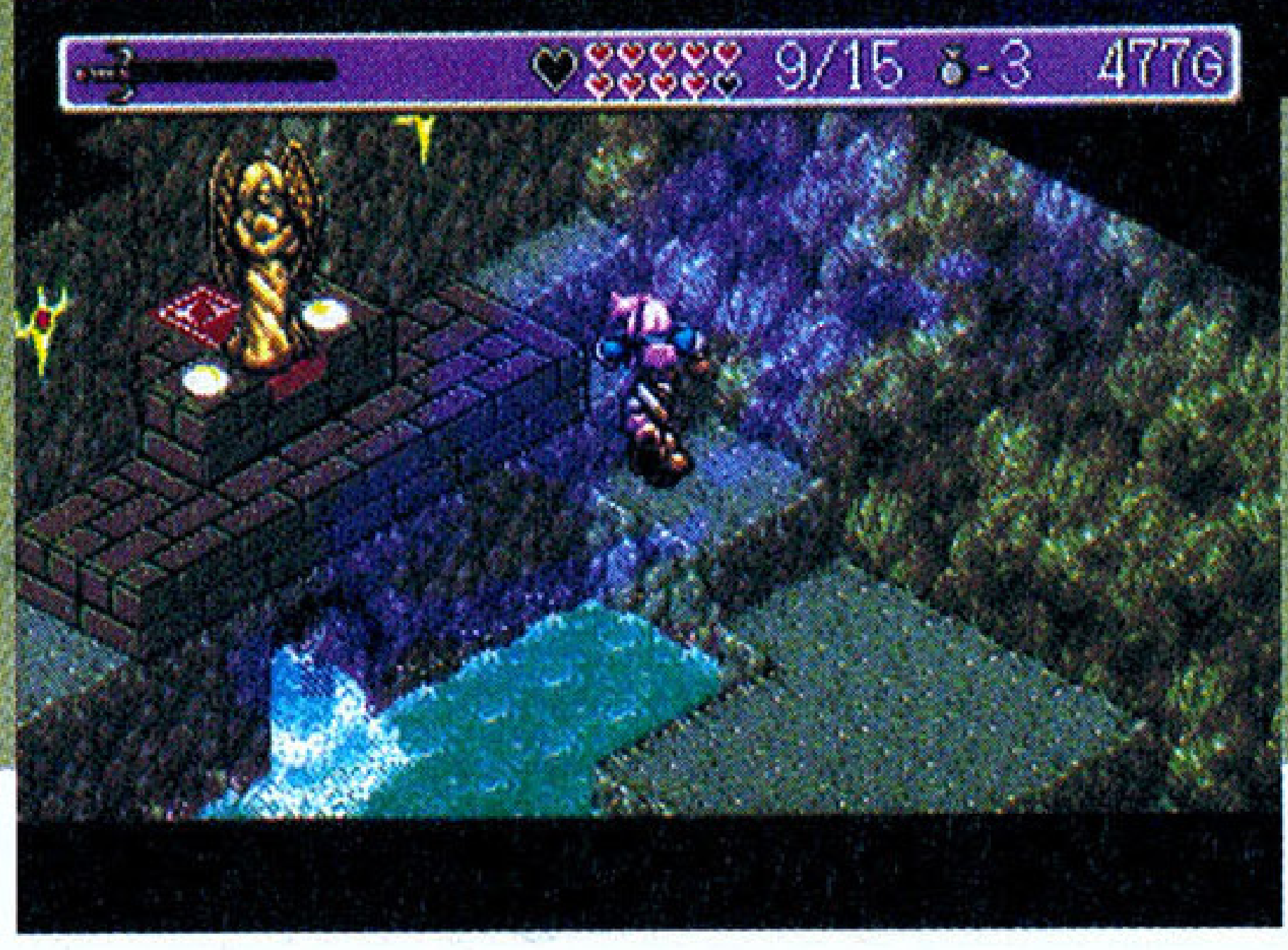




港町の洞窟

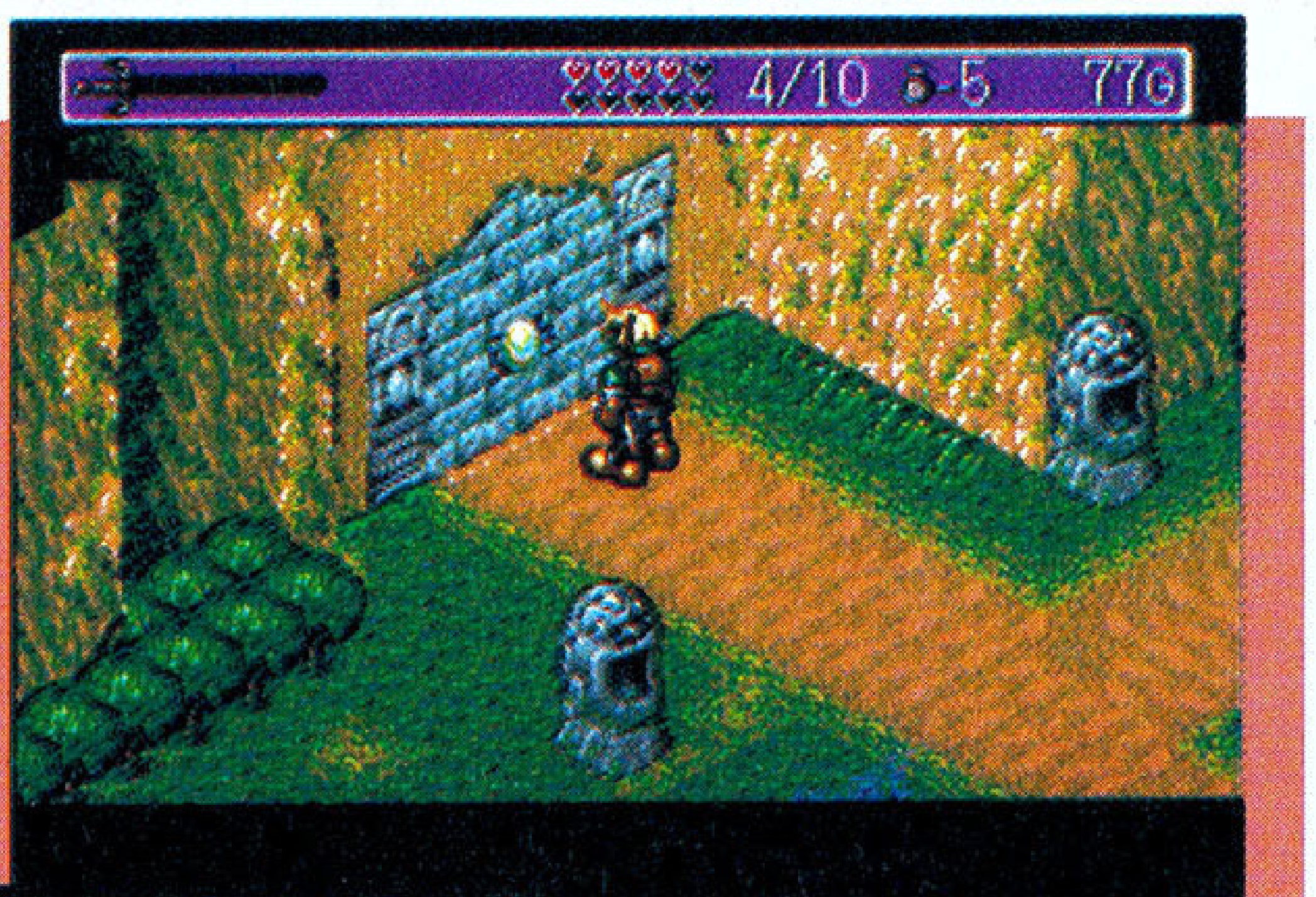
港町のリュマで事件が起こったとき、ライルとフライデーが行かなくてはならなくなるのがこの洞窟だ。ここに渡るには、リュマの町外れにある波止場からいかだに乗っていく。しかし、いつでもこの洞窟に渡れるってわけではない。このリュマでいろいろ頼みごとをされたあとに行けるようになる。イベントやアイテムがたんまり。

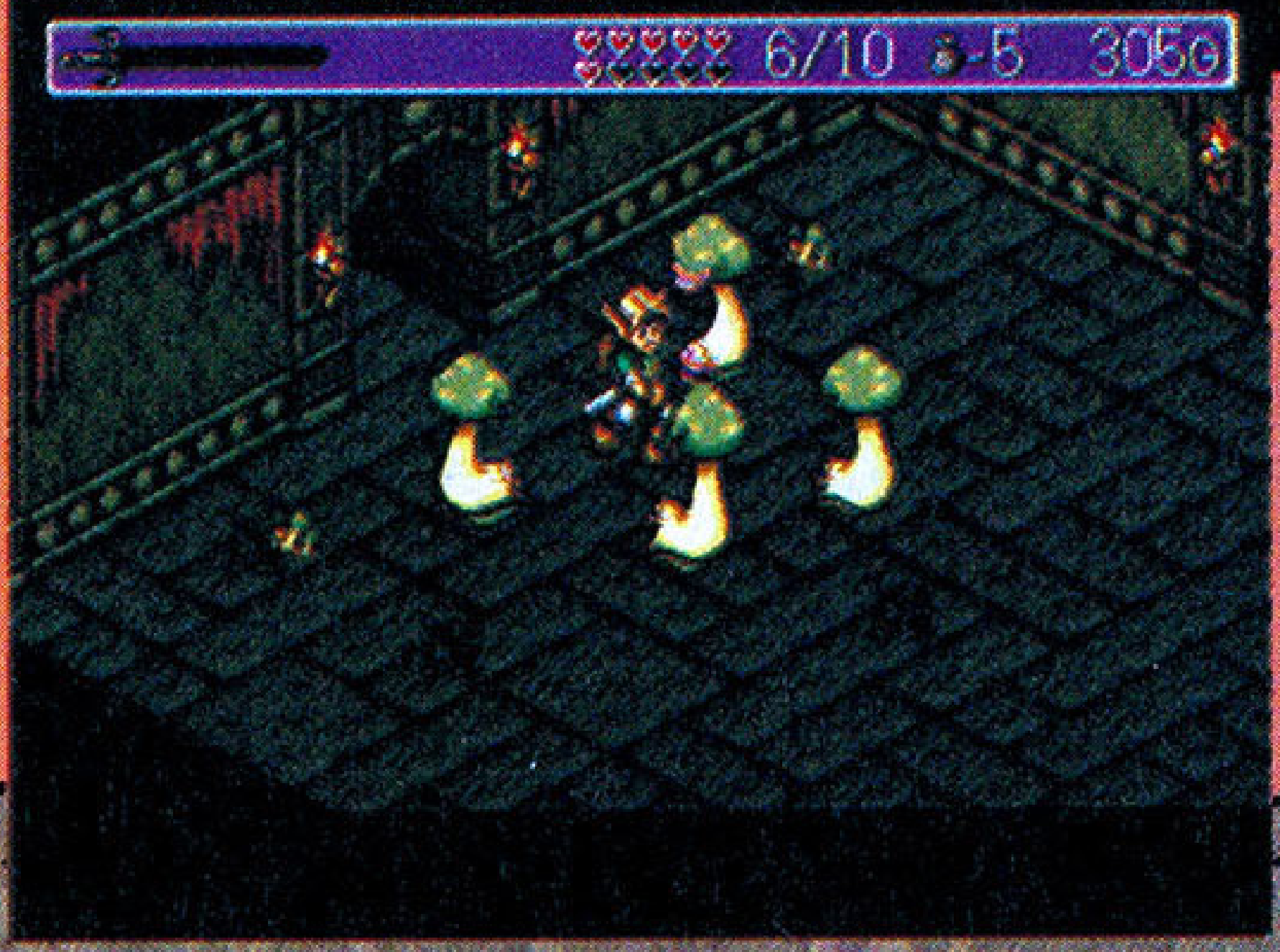




神殿

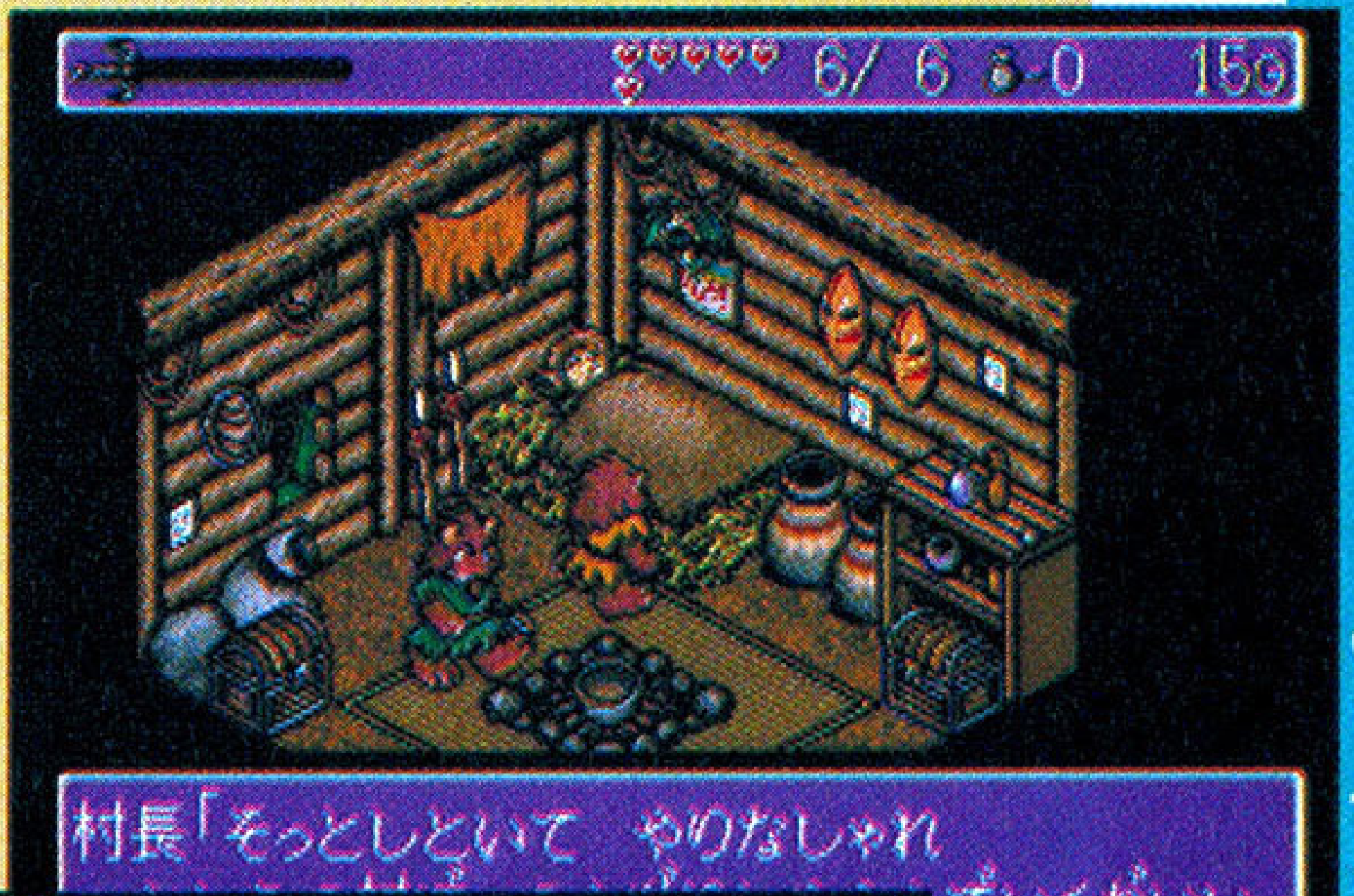
グミ族が崇拝していた神殿。どういう理由で建造されたのかわからないが、構造は複雑だ。モンスターはウロウロしているし、鉄球はゴロゴロしているし……。生半可な気持ちで侵入するとうちひしがれて戻ってくるハメになるぞ。入る前にはエケエケの実をたっぷり持ってからくること。



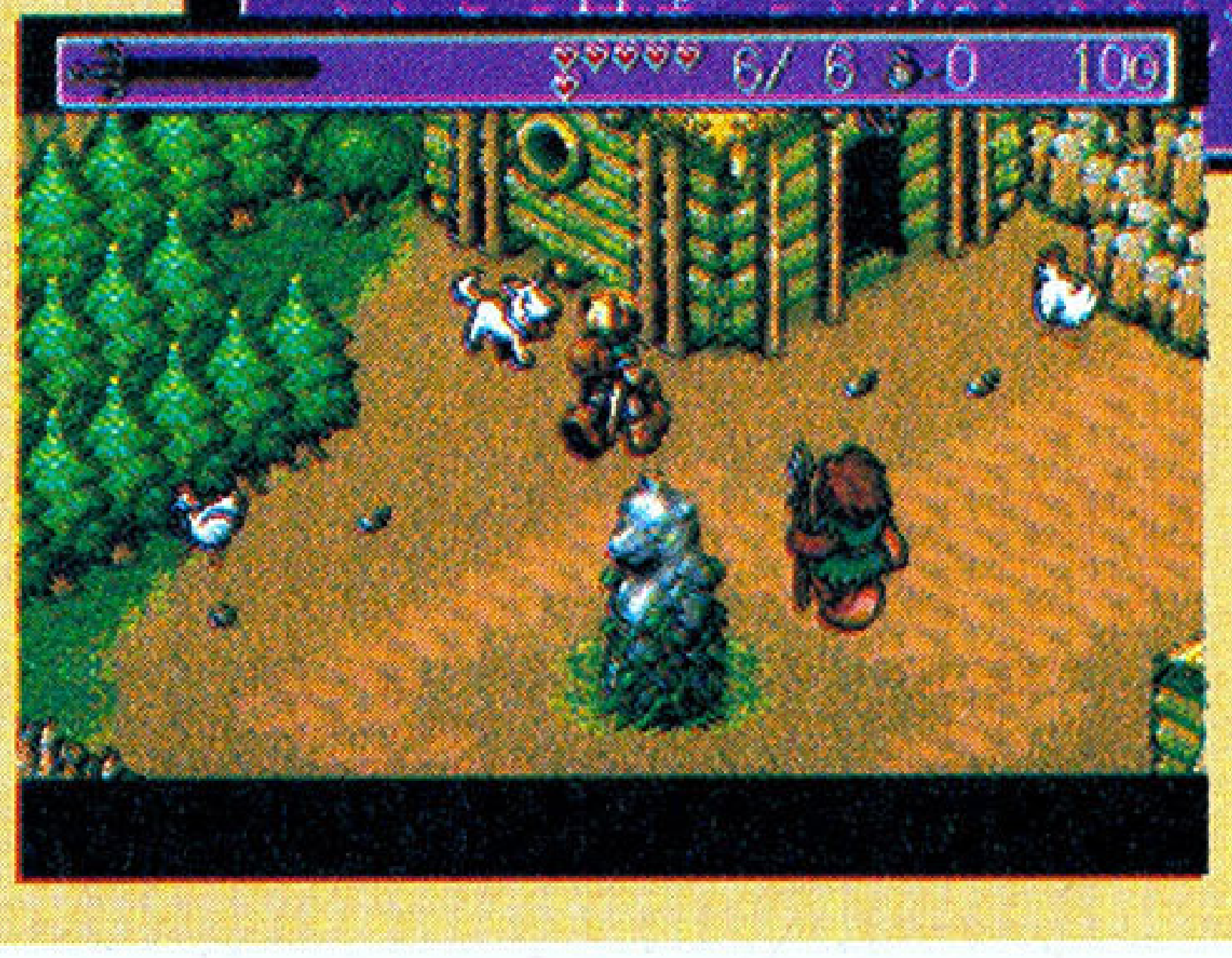


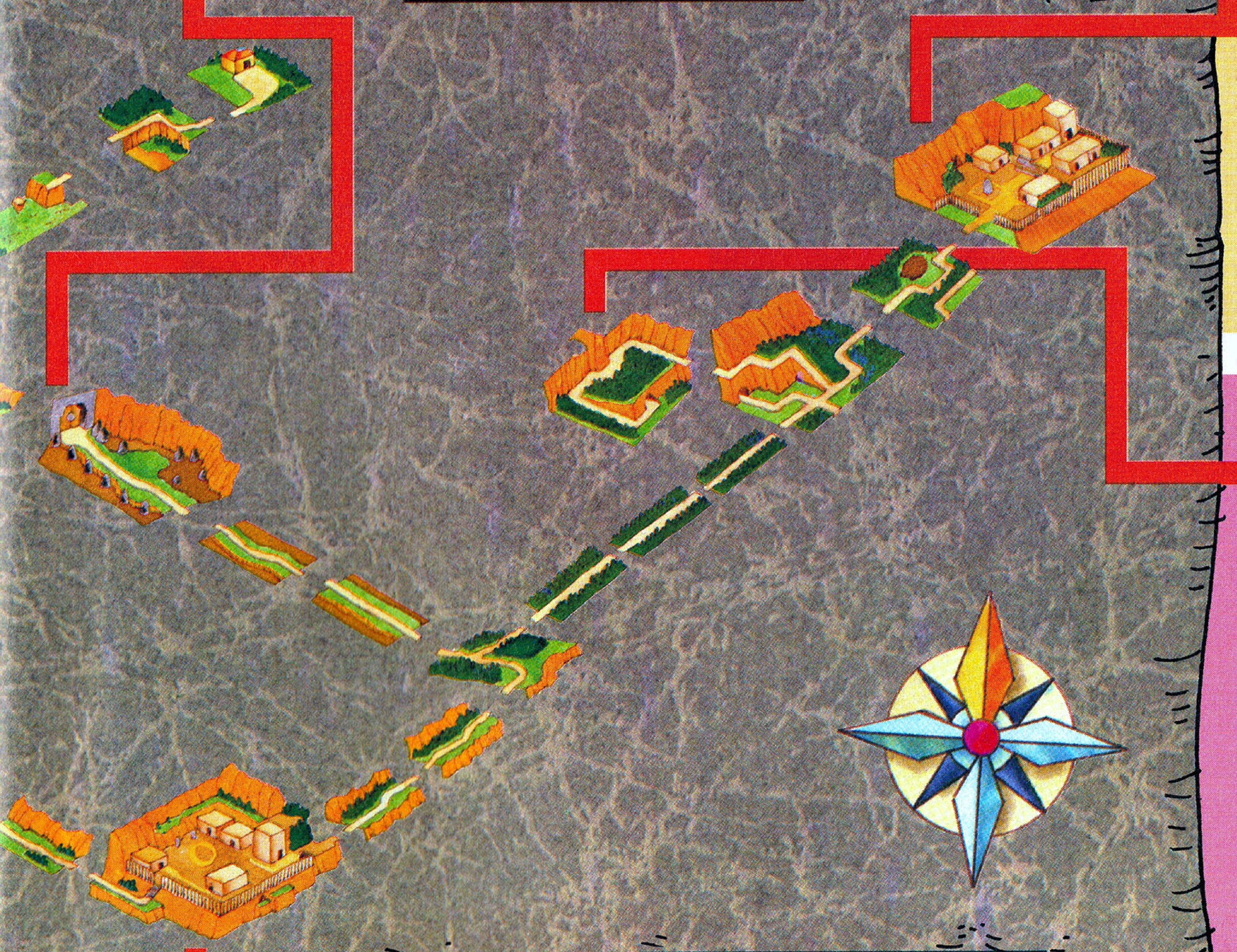
マサン族の村

ライルがゲーム開始直後に訪れるのが、このマサン族が寄りそって暮らしている村だ。まずはここを拠点にうろつくことになる。それに同じ原住民であるグミ族とのいさかいもいさめてやらなければならない。のっけからノルマが多いぞ。



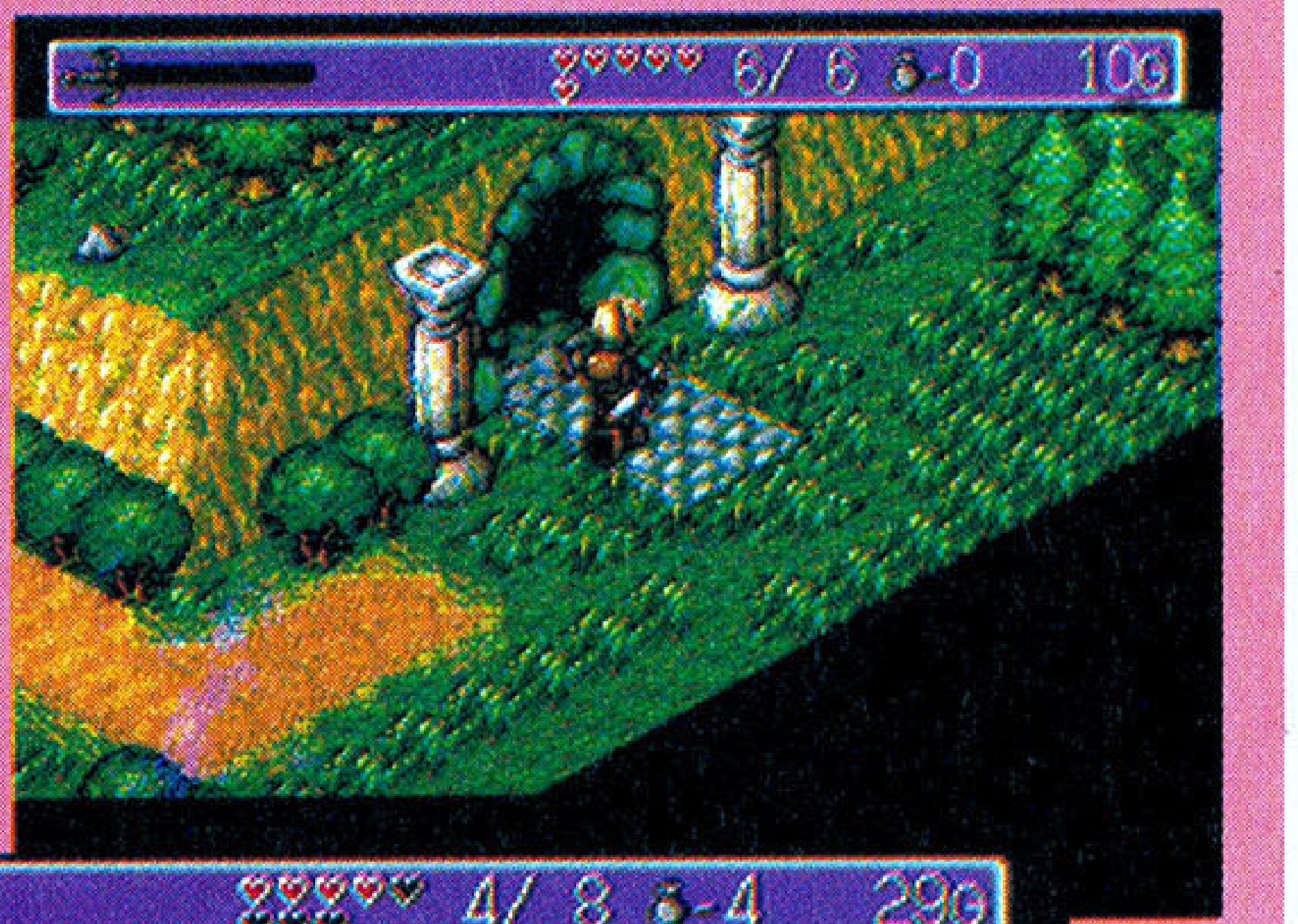
村長「そっとしといて　やりなしゃれ
……でいくがいい

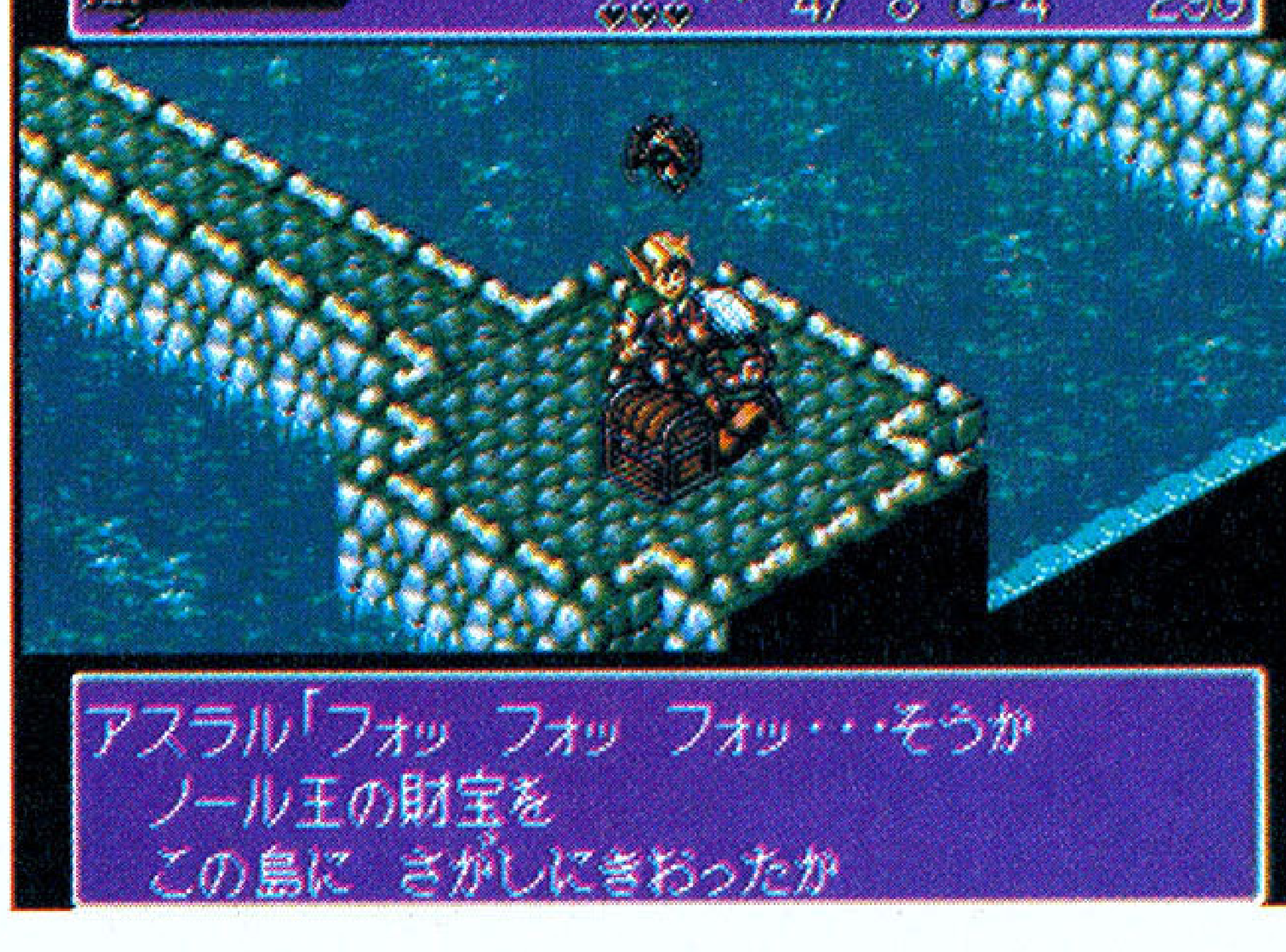




アスラルのほこら

進路が決まらずマサン族の村長の家にやっかいになっているとき村人に聞いて訪れるのがこの滝壺付近の洞窟だ。ここにはモンスターも徘徊してるわ、トラップもあるわ。でも、まだ序盤ということで練習用的存在になっている。一番奥には物知りの老人、アスラルが暮らしている。アスラルはライルたちに助言を与えてくれるぞ。冒険が行きづまったら会いにいってみよう。

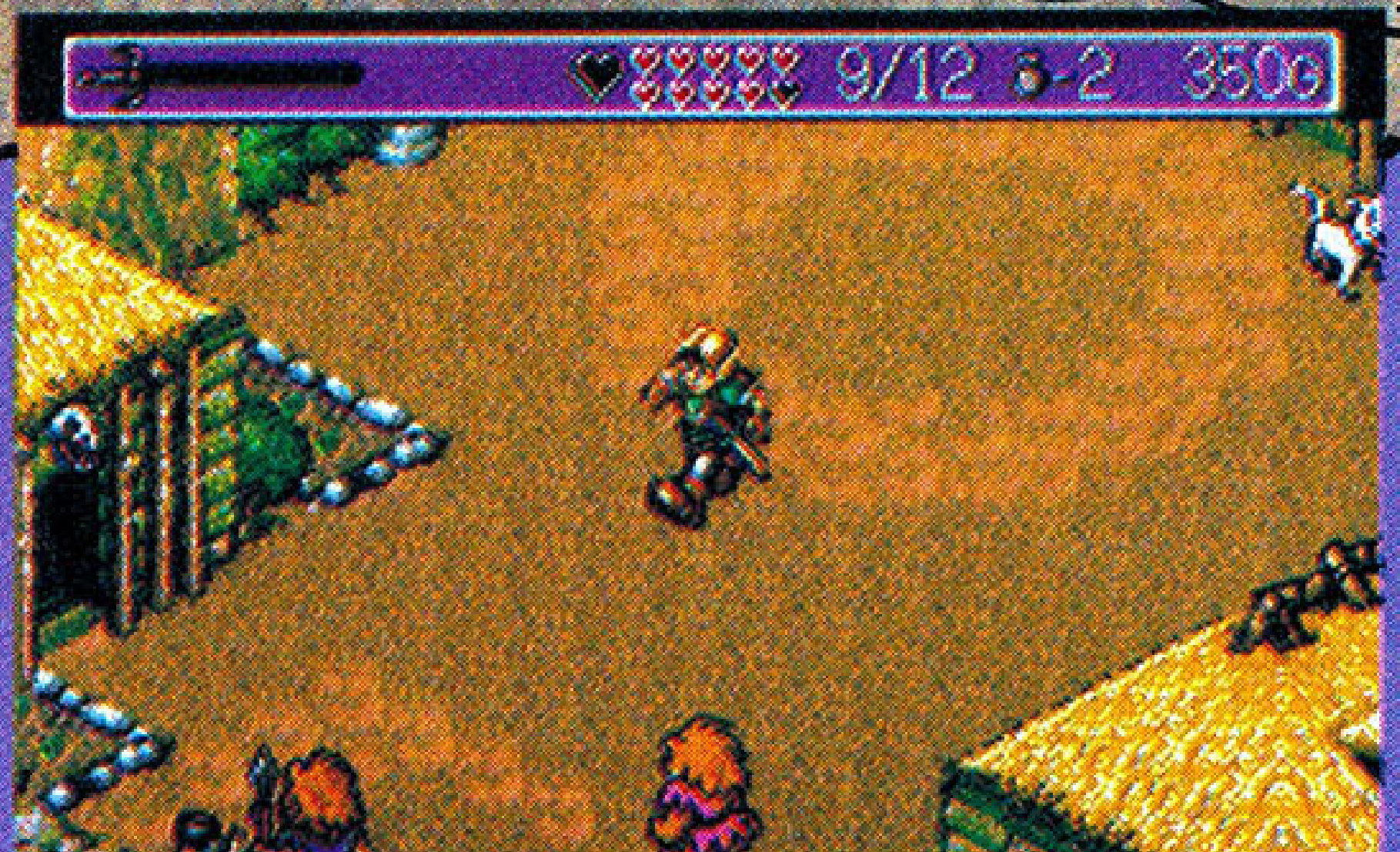


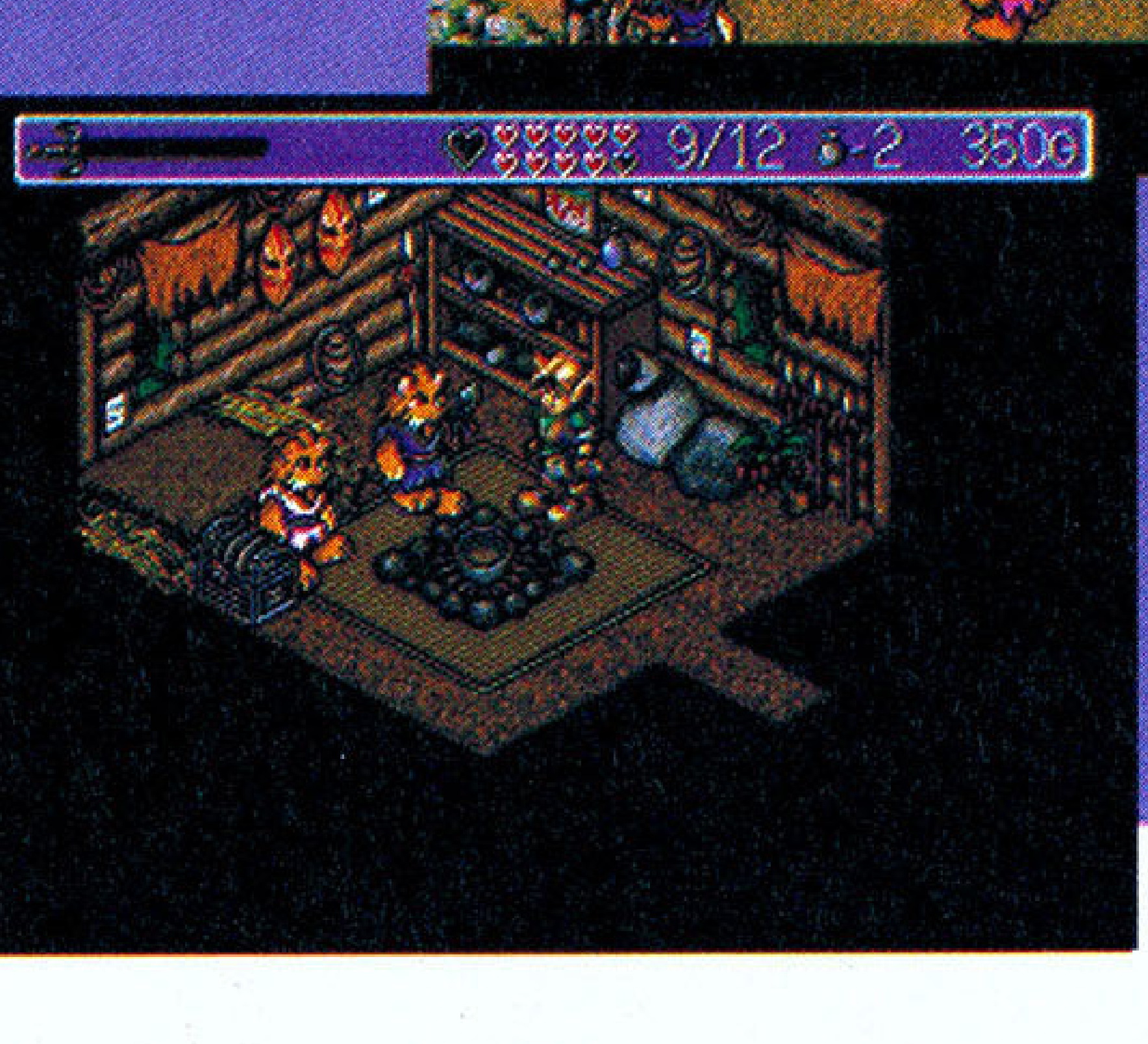


アスラル「フォッ フォッ フォッ・・・そうか
ノール王の財宝を
この島に さがしにきおったか

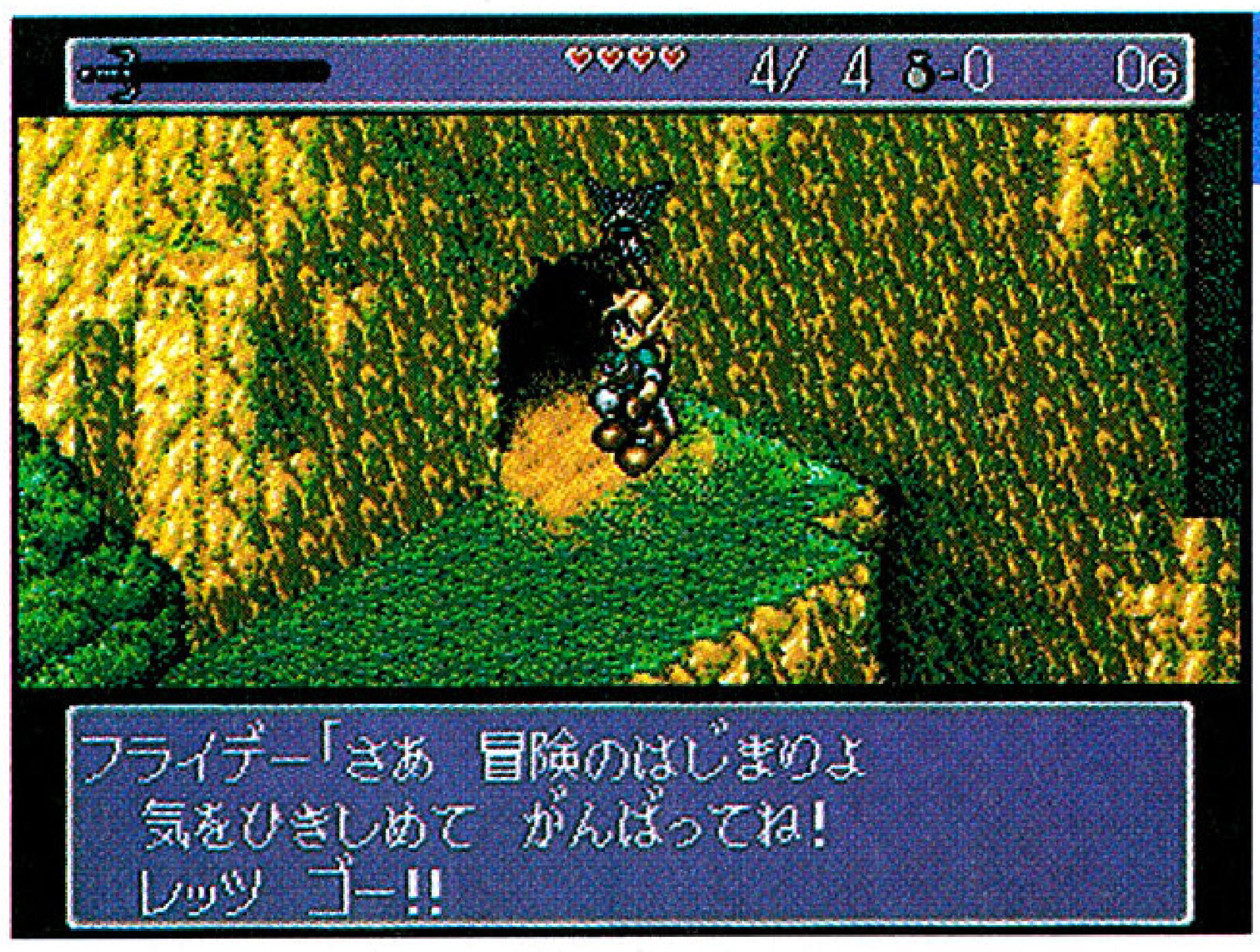
族の村

マサン族とのいさかいから村どうしを結んでいる橋を壊してしまうグミ族。彼らが暮らしているのがこっちの村だ。初めて訪れたときは村でイベントが行なわれているために広場に入ることができない。まずは様子を見るために木陰からのぞき見することになるだろう。宿屋と教会があるので生活に支障はない。





デルトリッヒⅢ世に乗って到着したところは？

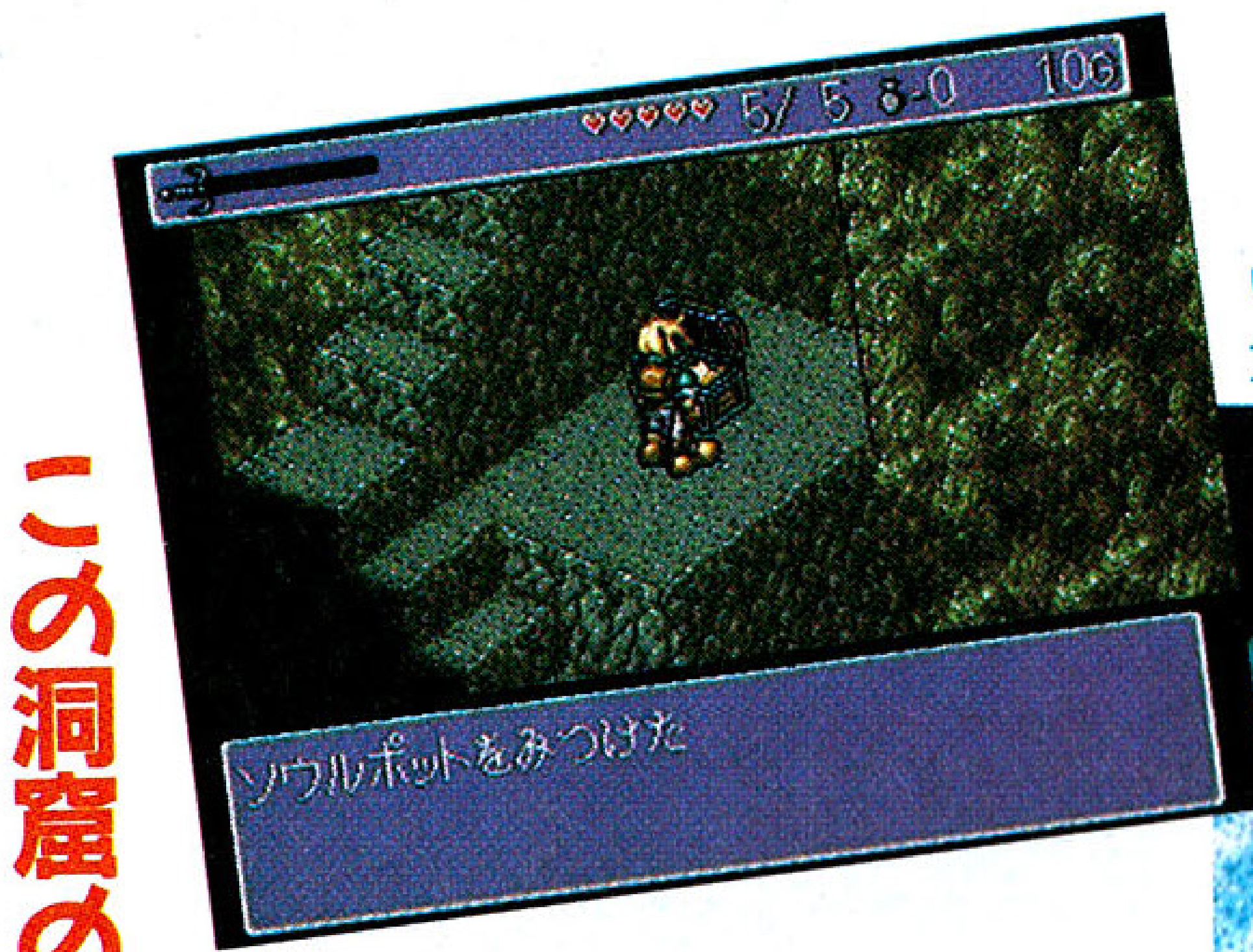

フライデー「さあ 冒険のはじまりよ
気をひきしめて がんばってね!
レッツ ゴー!!

ガムール国からデルトリッヒⅢ世の背中に乗ってメルカトル島にやってきたライルとフライデー。メルカトル島に足をつけたところからゲームが始まる。これ以前の話はちゃんとオープニングデモで説明が流れる（予定）ので、先月のプロローグ小説を読まなかった人も安心だ。すっきりした気持ちになってから冒険を始めよう。気分一新というヤツだ。

降り立ったところはどうやら洞窟のようだ。一本道だから迷うことはない。出口を目指してどんどん進め。途中にある宝箱には重要なものも入っている。モンスターはいないから家探し（やさが）する要領で片っぱしから調べつつ進もう。そして、ある通路を歩いていくと……。

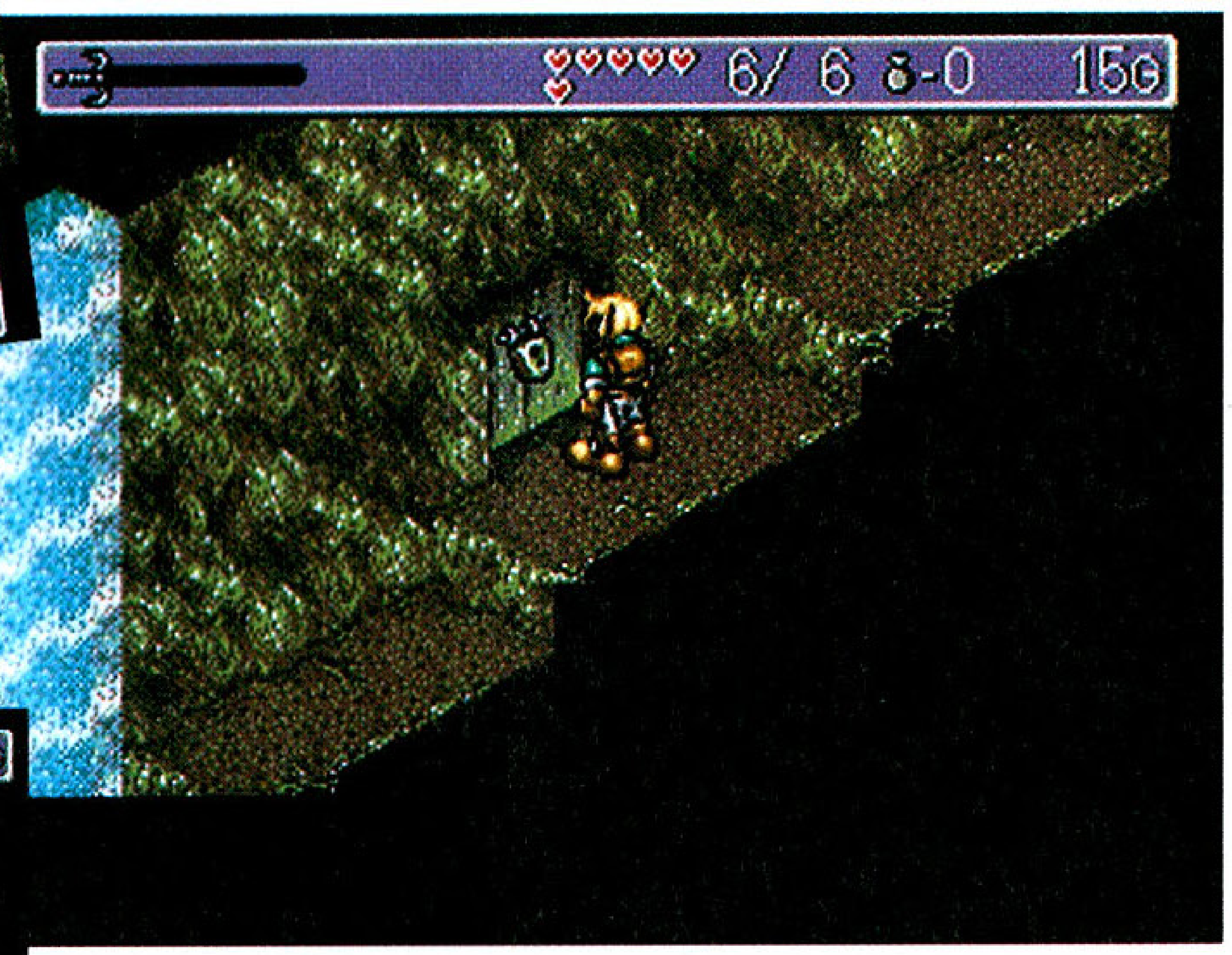
この洞窟の出口はどこなのか？

生命の重要物資もある

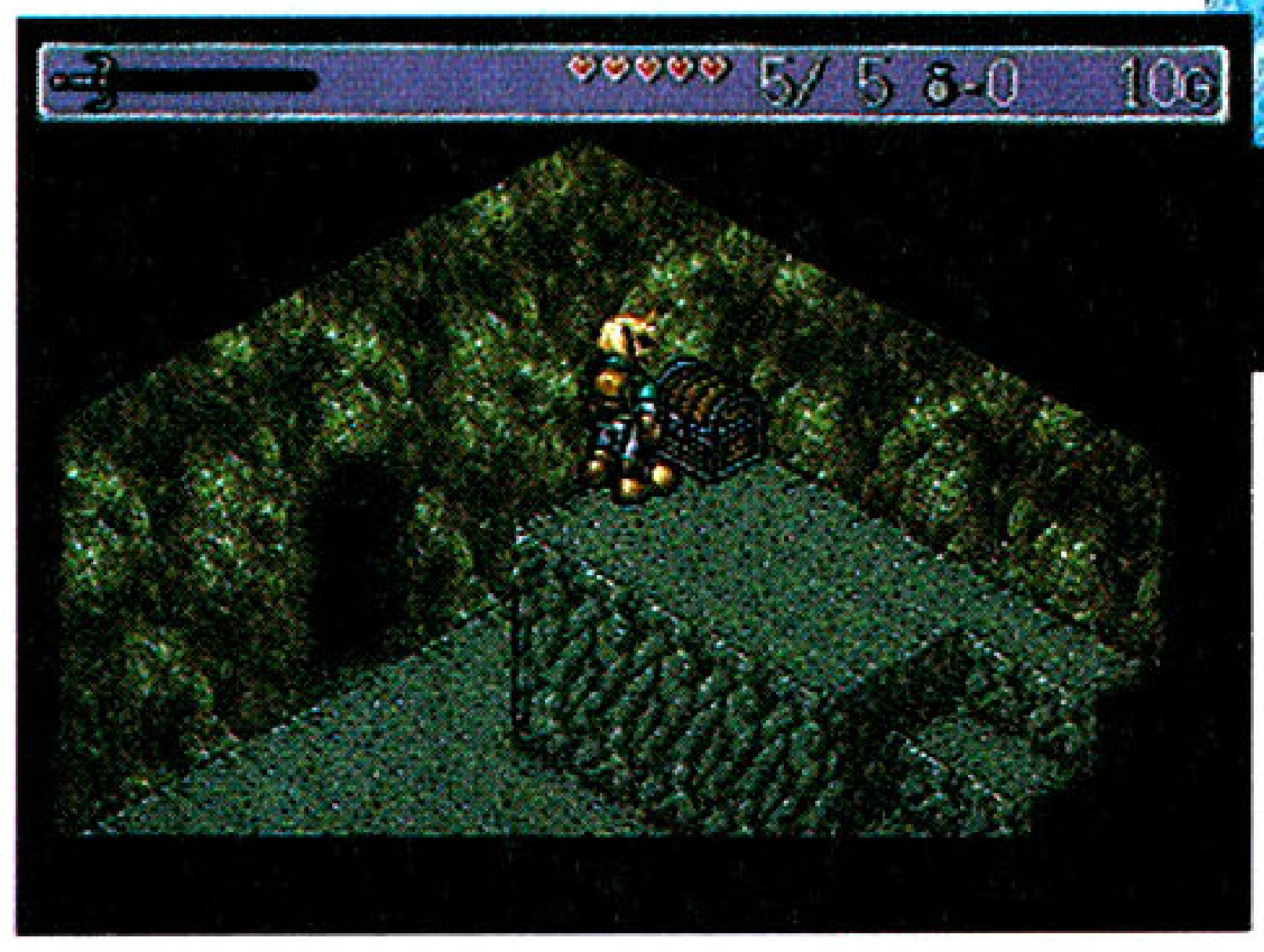

ソウルポットをみつけた

いのちのうつわを手に入れると、ハートが１つ増える。すなわち体力が１ポイントアップするということだ。攻撃力もちょっと上がる。

この箱の使い道は？



おもむろに放置してある謎の木箱は、ただの障害物ではない。コイツを利用してジャンプでは登れないところをクリアするのだ。

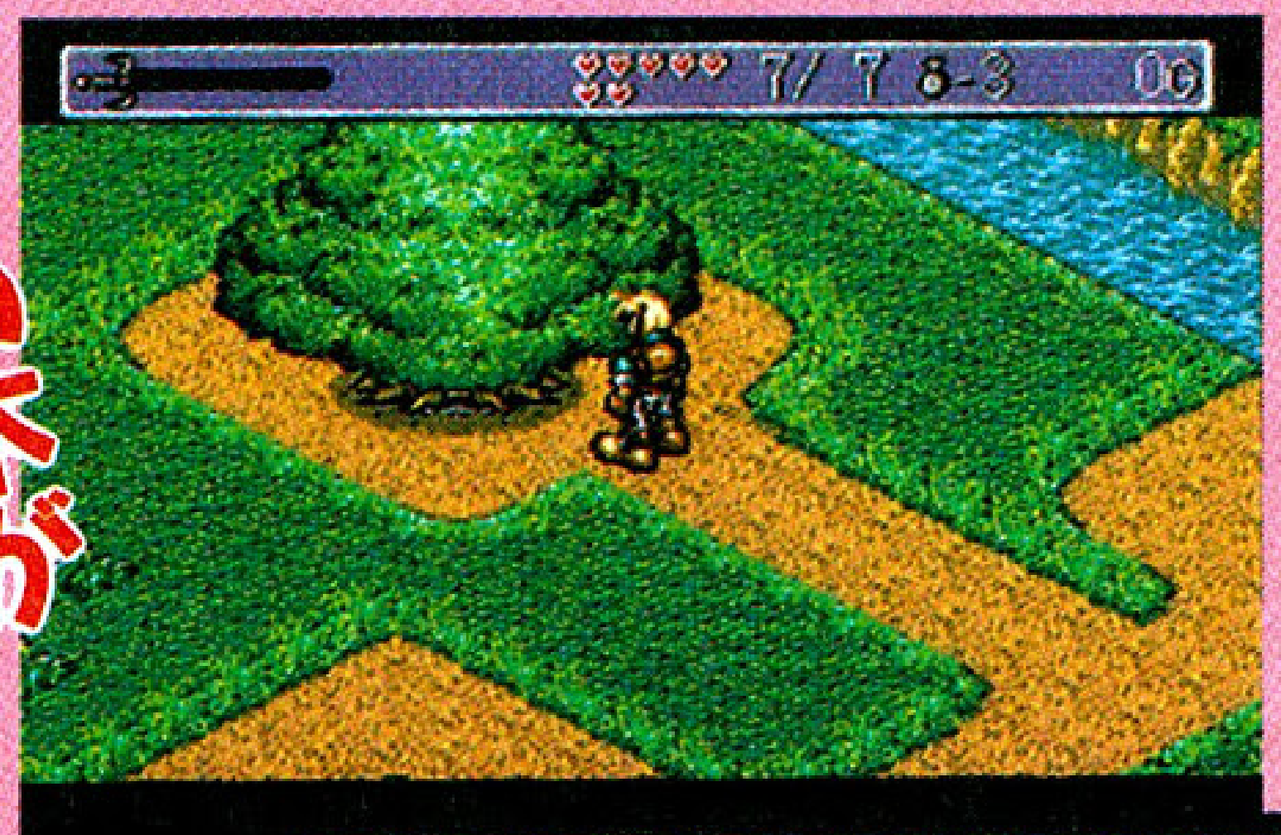


扉にカギがかかっていて奥に進めない場所もある。こんな場所があるってことは、カギが手に入ったらもう一度ここに来なければいけないってことだ。ふむふむ。

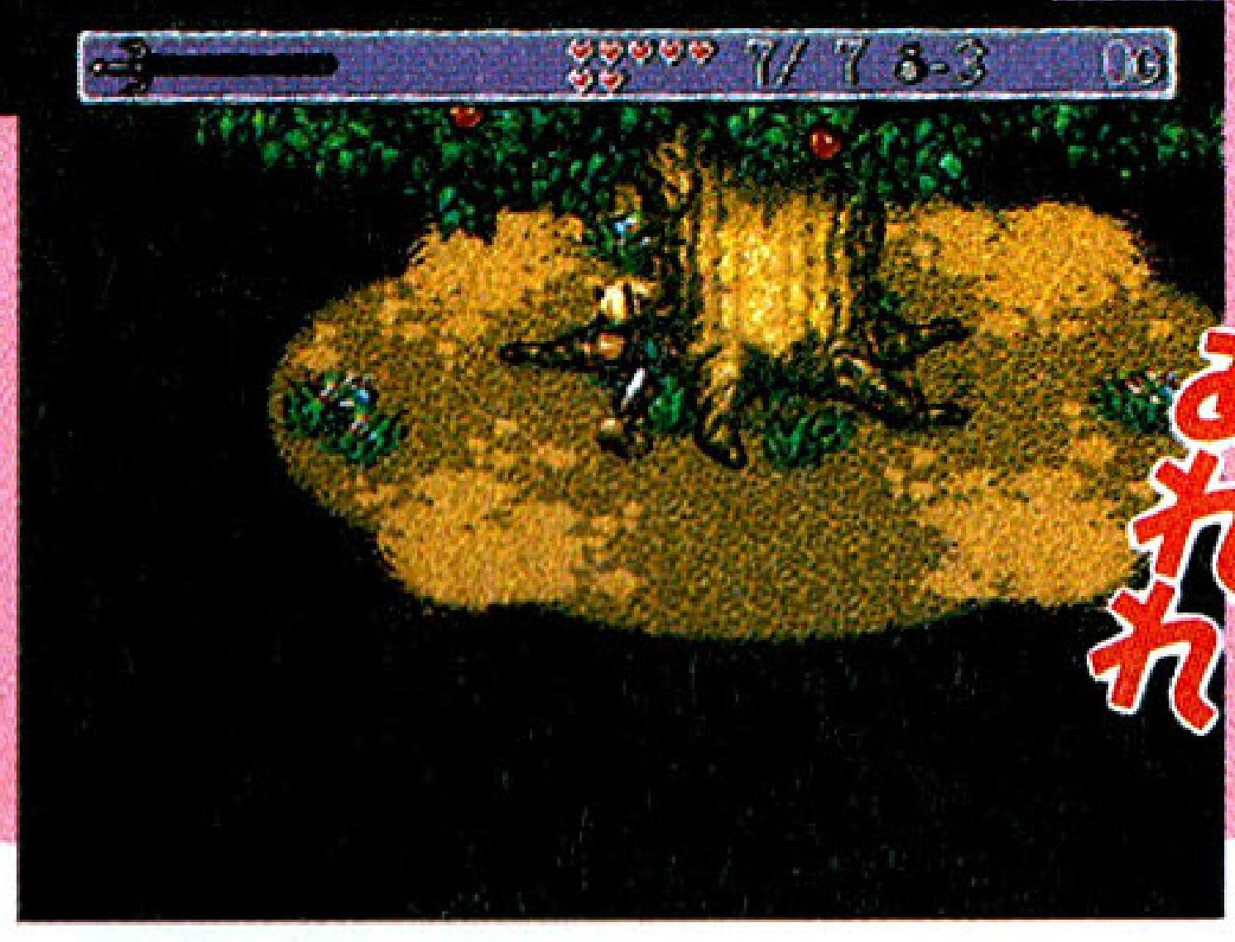
この先に行きたいっす

この木なんの木？

降り立った洞窟の入口に大きな木が立っている。この木に近づいてみると、いきなり画面が切り替わる。どうやら何かがあるらしい。ことの真相については自分の目で確認してね。



樹齢５万年（推定）の大きな木は、涼むのにちょうどよい場所に立っている。

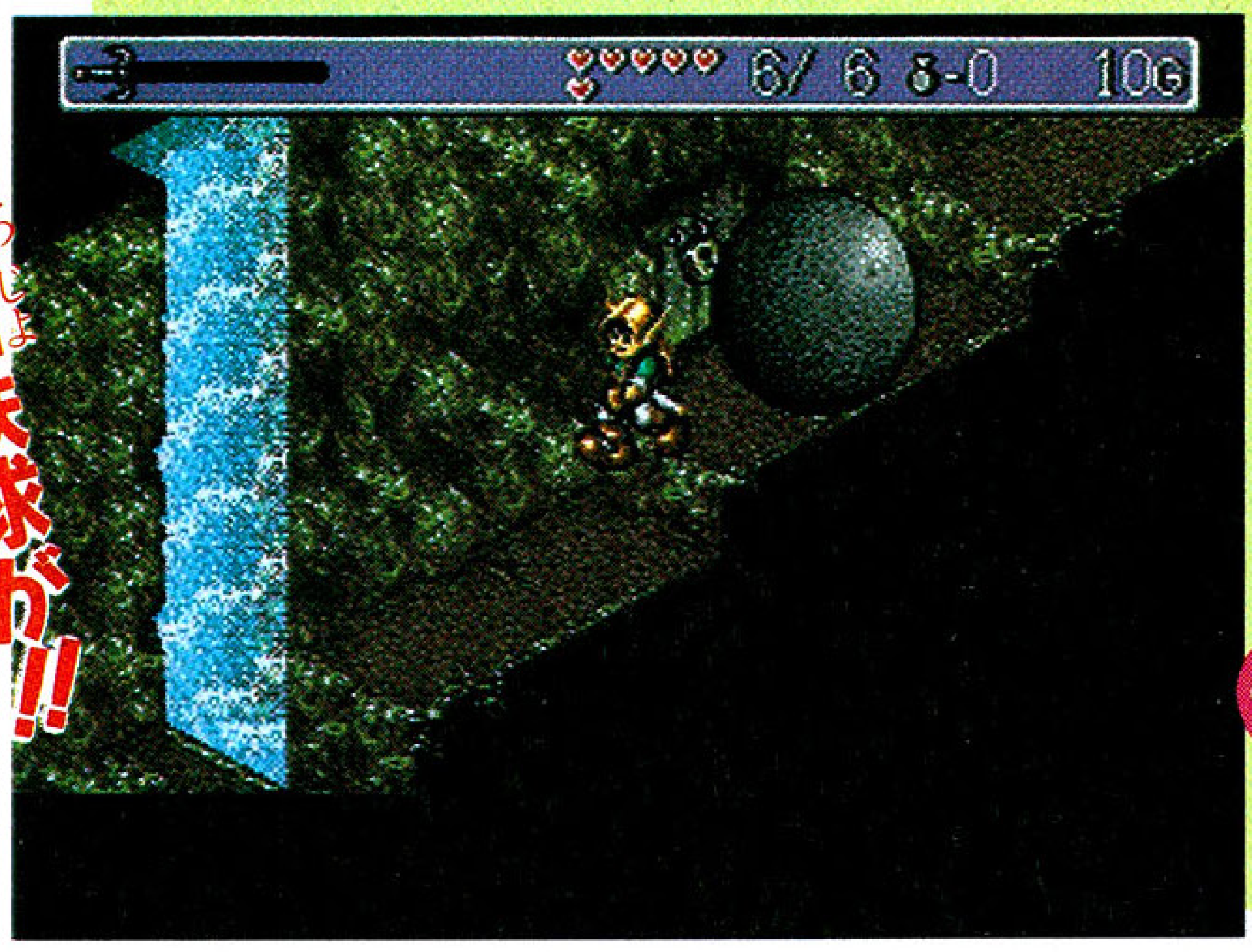


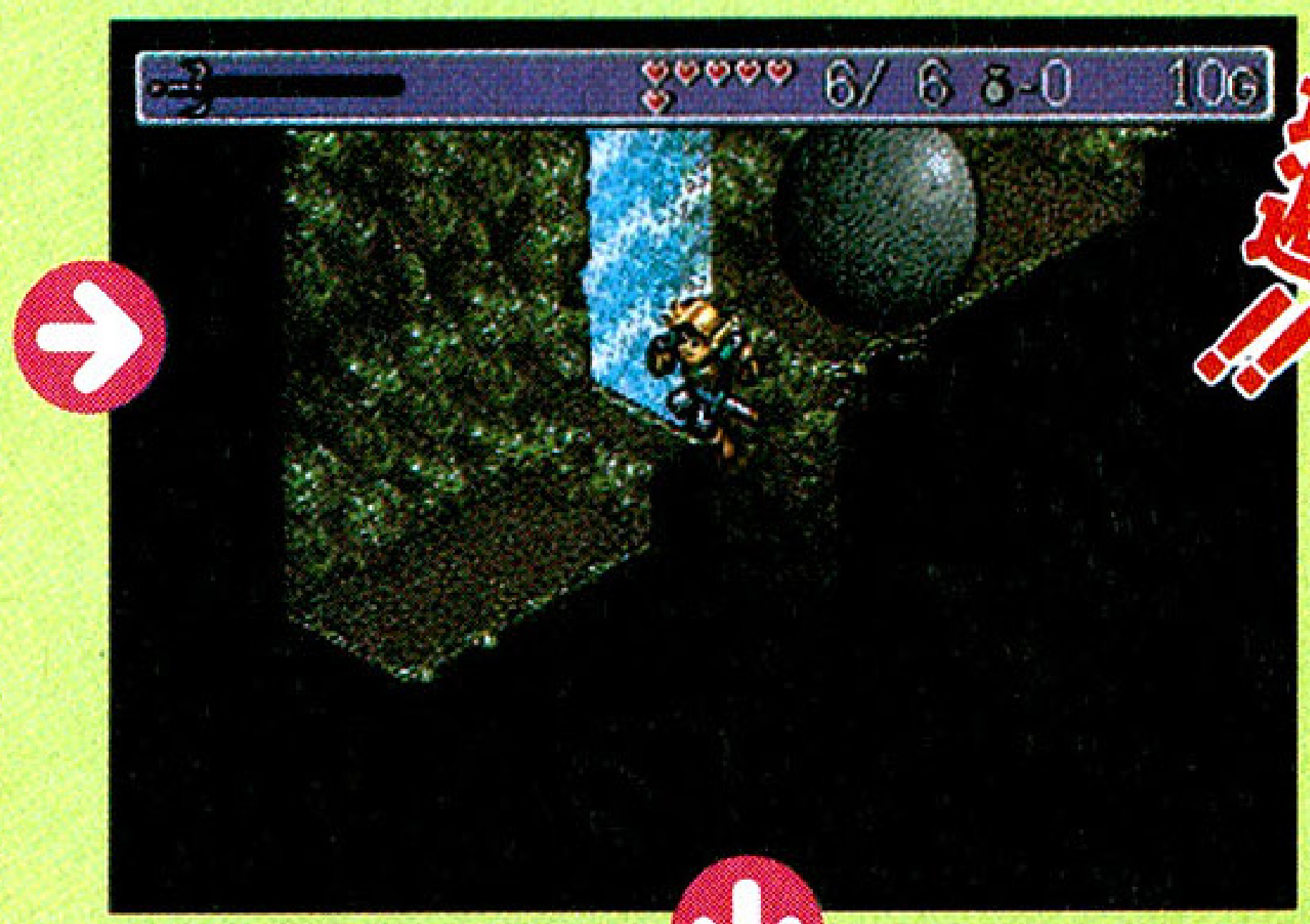
木陰で休もうとするとこんな風景に変わる。他にも同じ場所が？

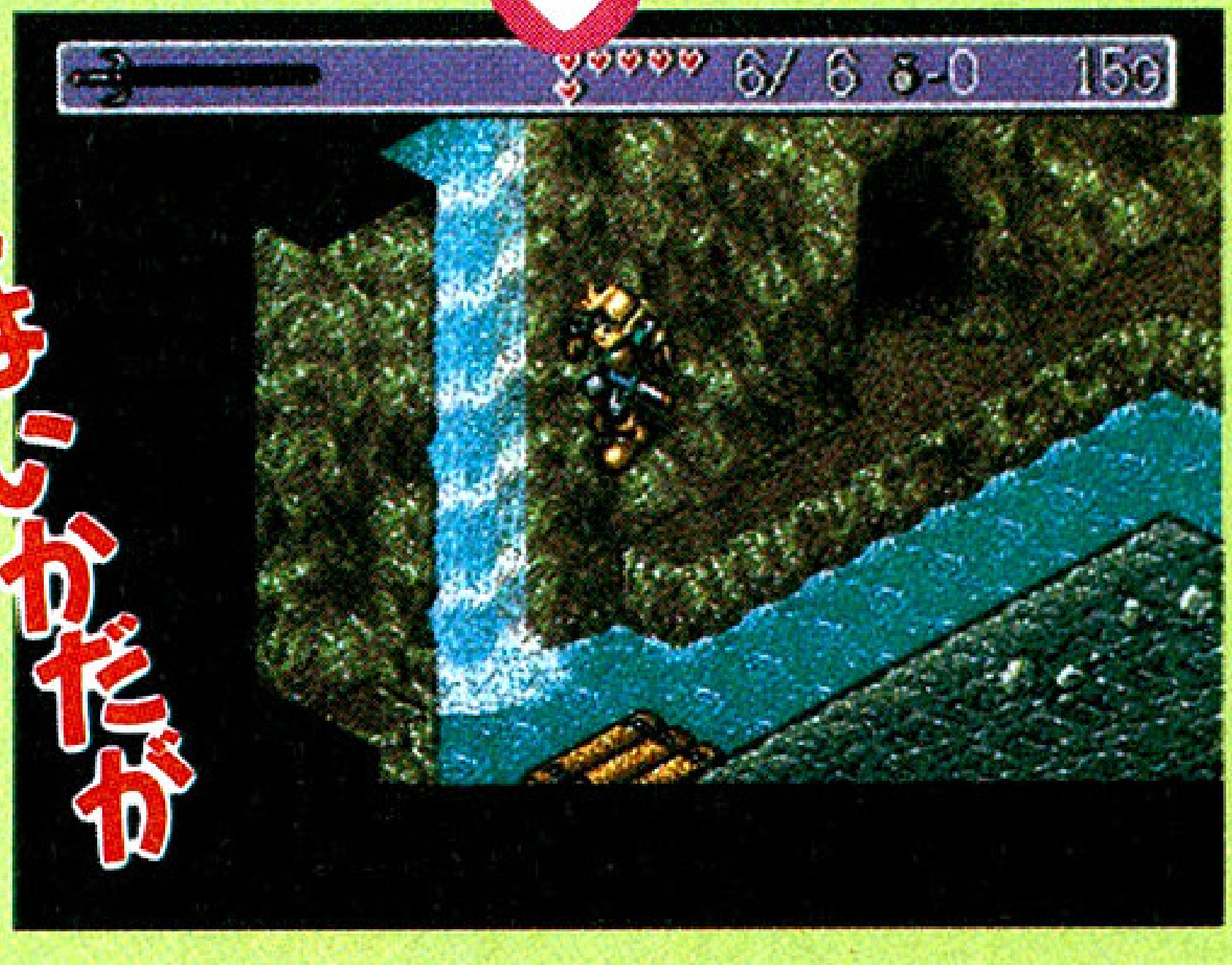
急展開していく

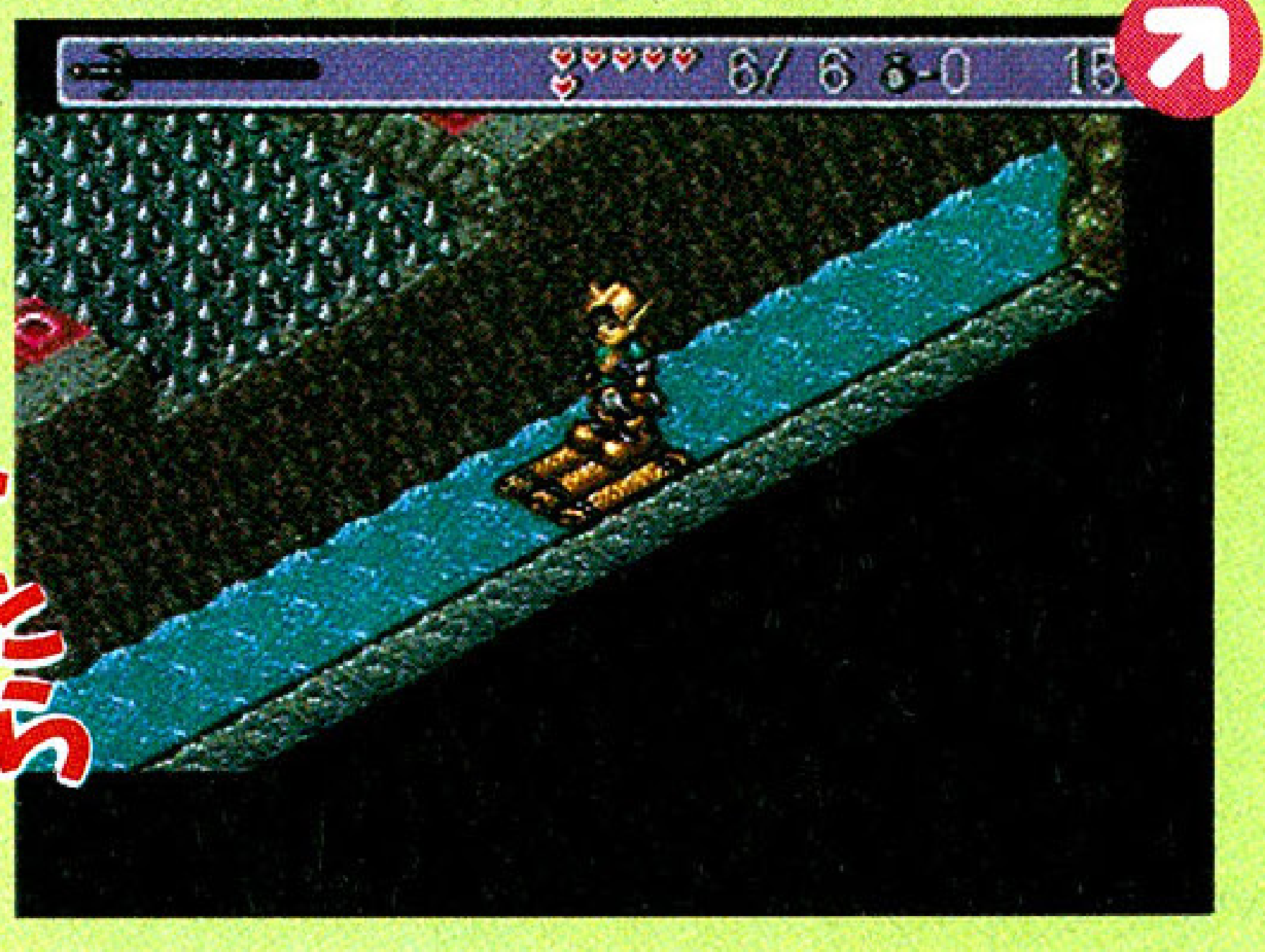
まだゲームは始まったばかり、ということで操作に慣れる練習用ステージの色が濃い洞窟だ。どのボタンを押すとライルがどんなアクションを起こすか確認しつつ、できることをやってみよう。いくらゆったり遊んでいてもモンスターが出てこないから傷つき倒れることはないぞ。

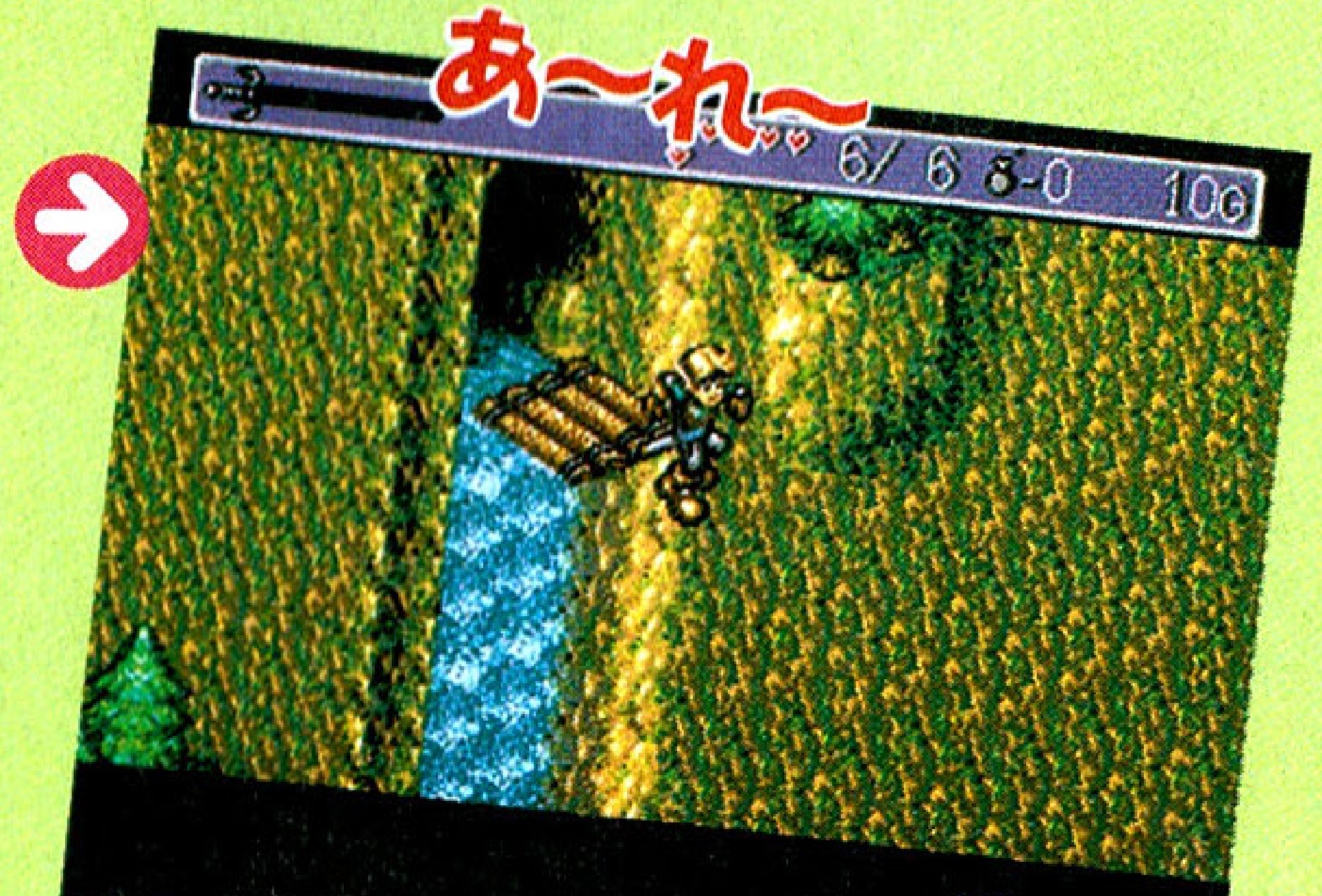
行き場所がなくなりひたすら出口を目指していると、突然踏みしめていた床が沈む。いったい何が起こったのか、と思う間もなく背後から巨大な鉄球が転がってくる。ノロノロしていたら潰されてしまう。幸い飛び降りる場所があるので、渡りに船とばかりに飛び降りると下にはいかだがある。いかだで流れついた先には……。

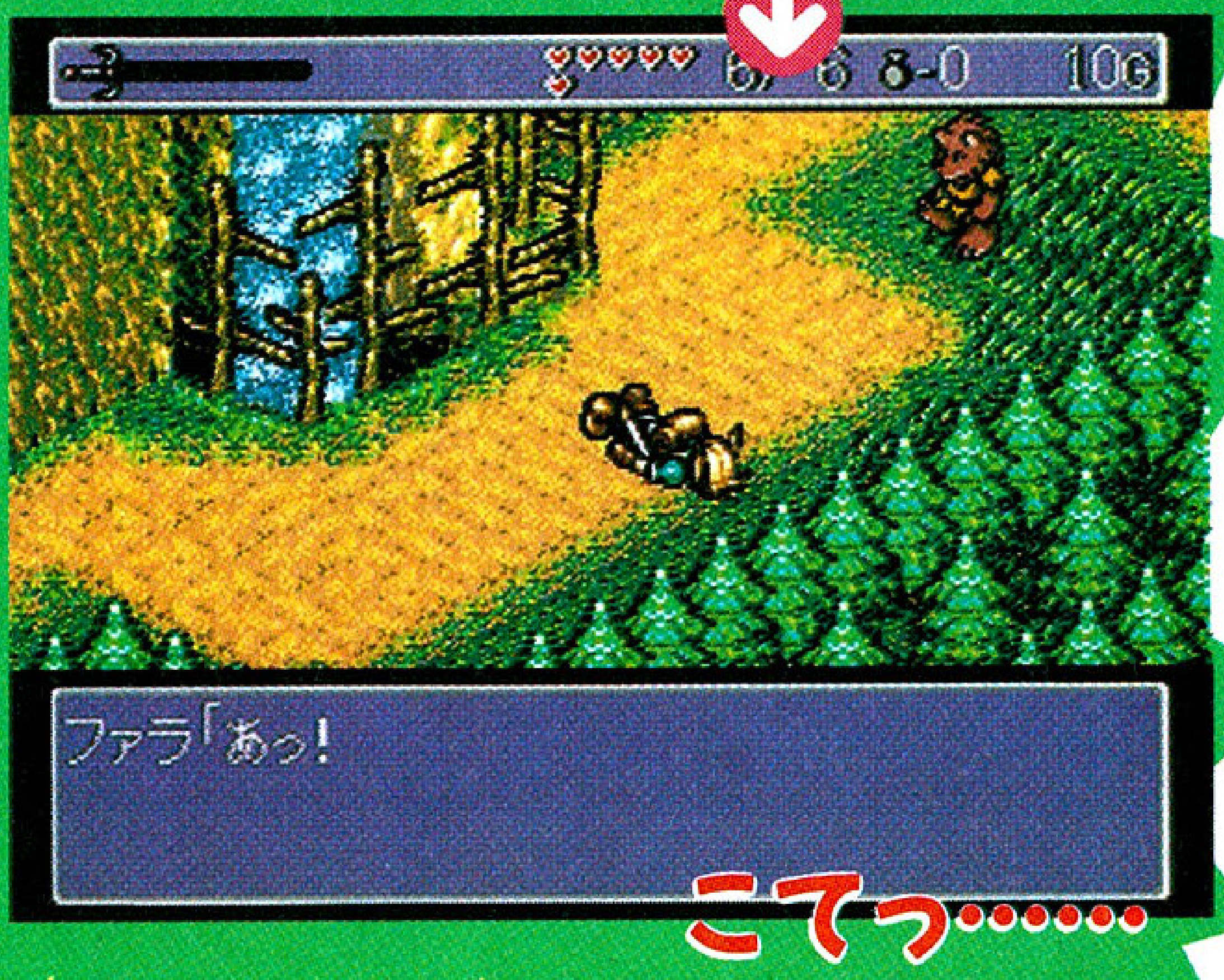










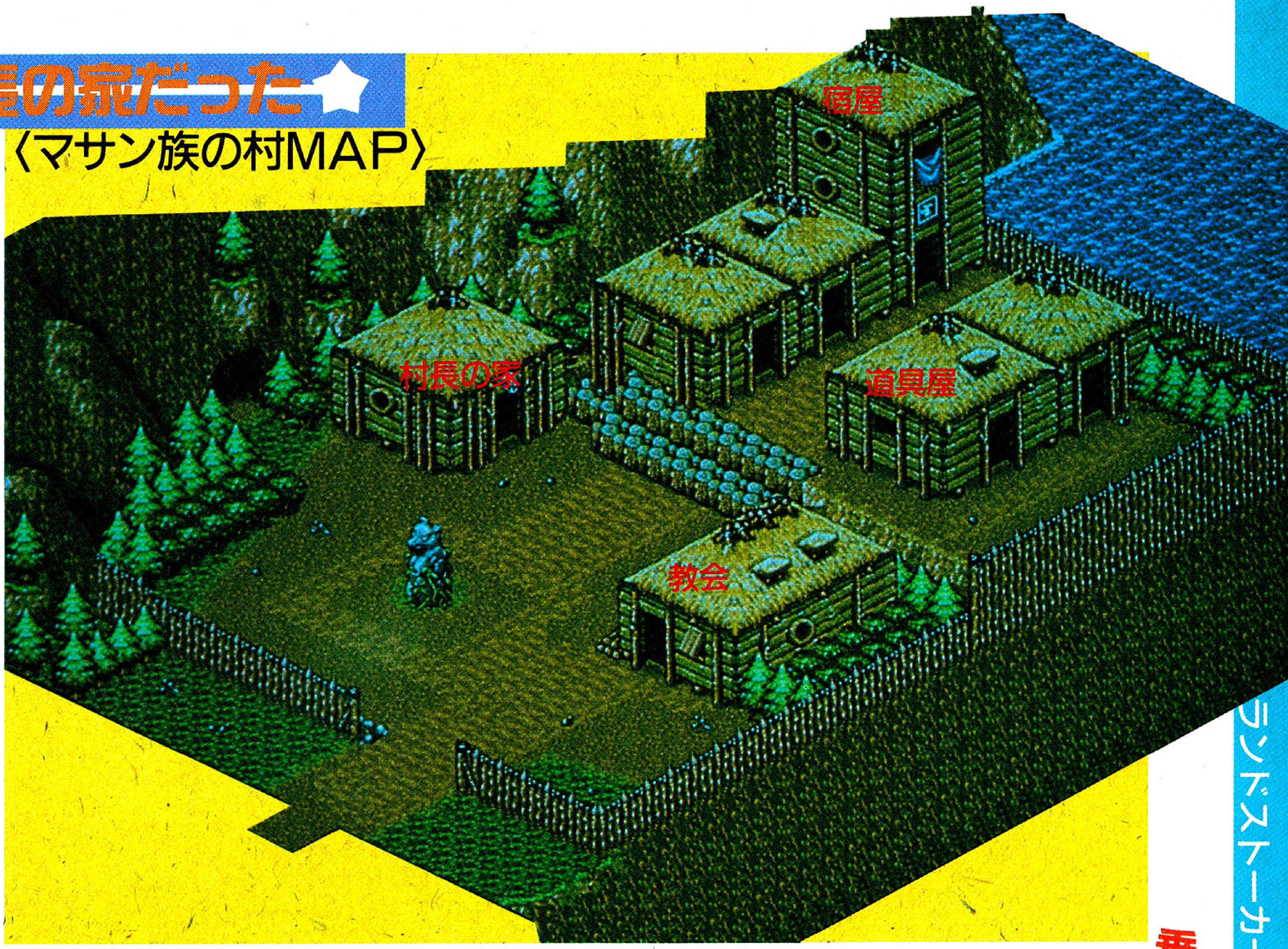

ファラ「あっ!

★気がつくとそこは村長の家だった★

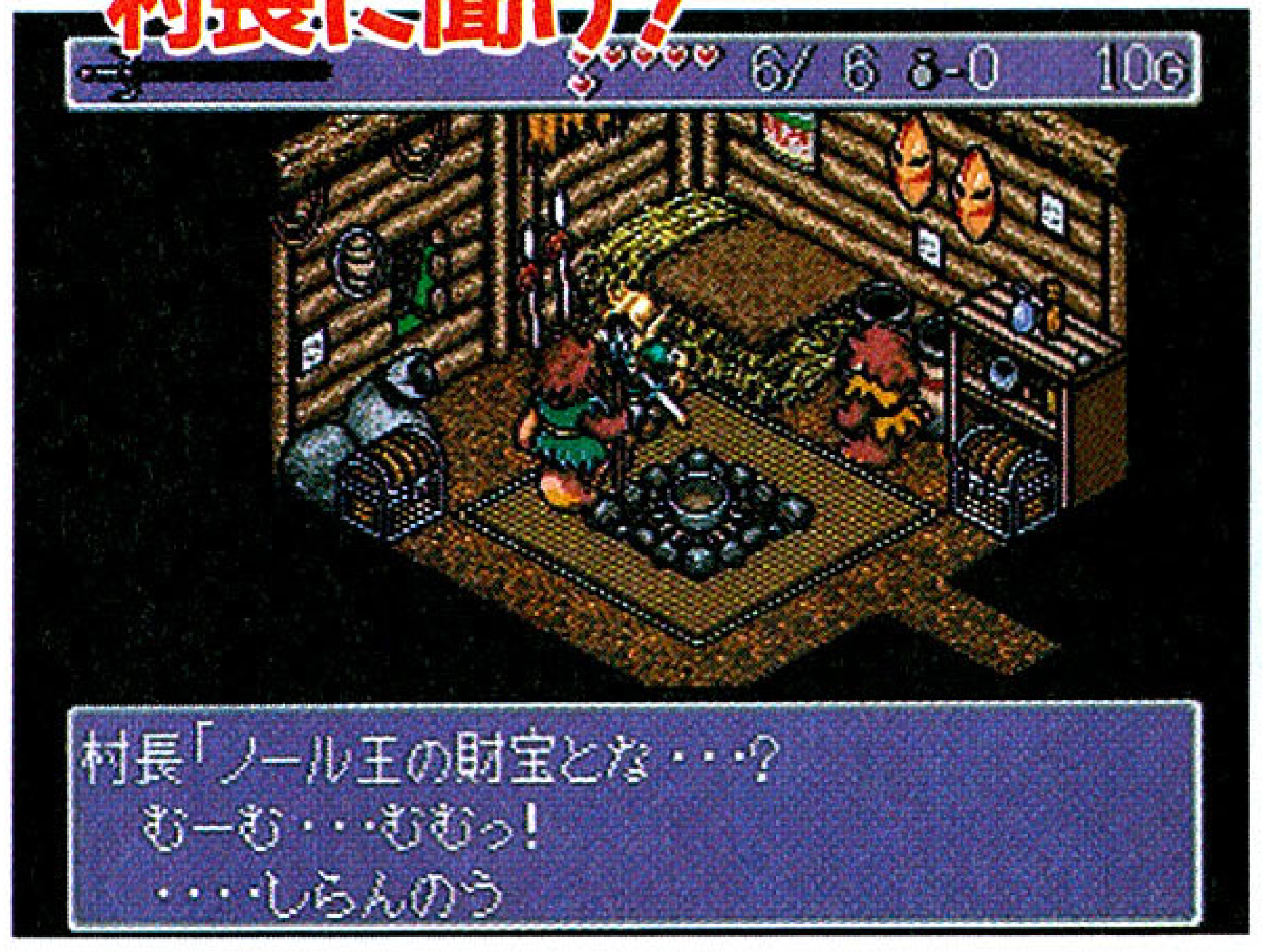
いかだで流れついて気を失って倒れているところを、マサン族のファラに発見される。心優しいファラはライルを自分の家まで運び、介抱してくれるのだ。そのかいあって、ライルは元気を取り戻す。気力さえ戻れば、冒険を続行だ。まずはマサン族の村で聞き込みをしよう。ちなみにファラはマサン族村長の孫娘だ。祖父にあたる村長からいろいろ話を聞いておけ。そして、1つ1つ家におじゃまして住人に挨拶がてら様子を聞きまくる。もちろん村だけに道具屋や宿屋など、旅の人がいつでも訪ねられるような設備は整っているぞ。これならいつ村長の家を追い出されても大丈夫だ。安心して冒険できる(と思う)。

人々の話から情報を整理してみると、村の南西にある滝壺のほこらにアスラルという老人がいること、マサン族とグミ族の間が険悪になっていること。この2つが重要みたい。

〈マサン族の村MAP〉



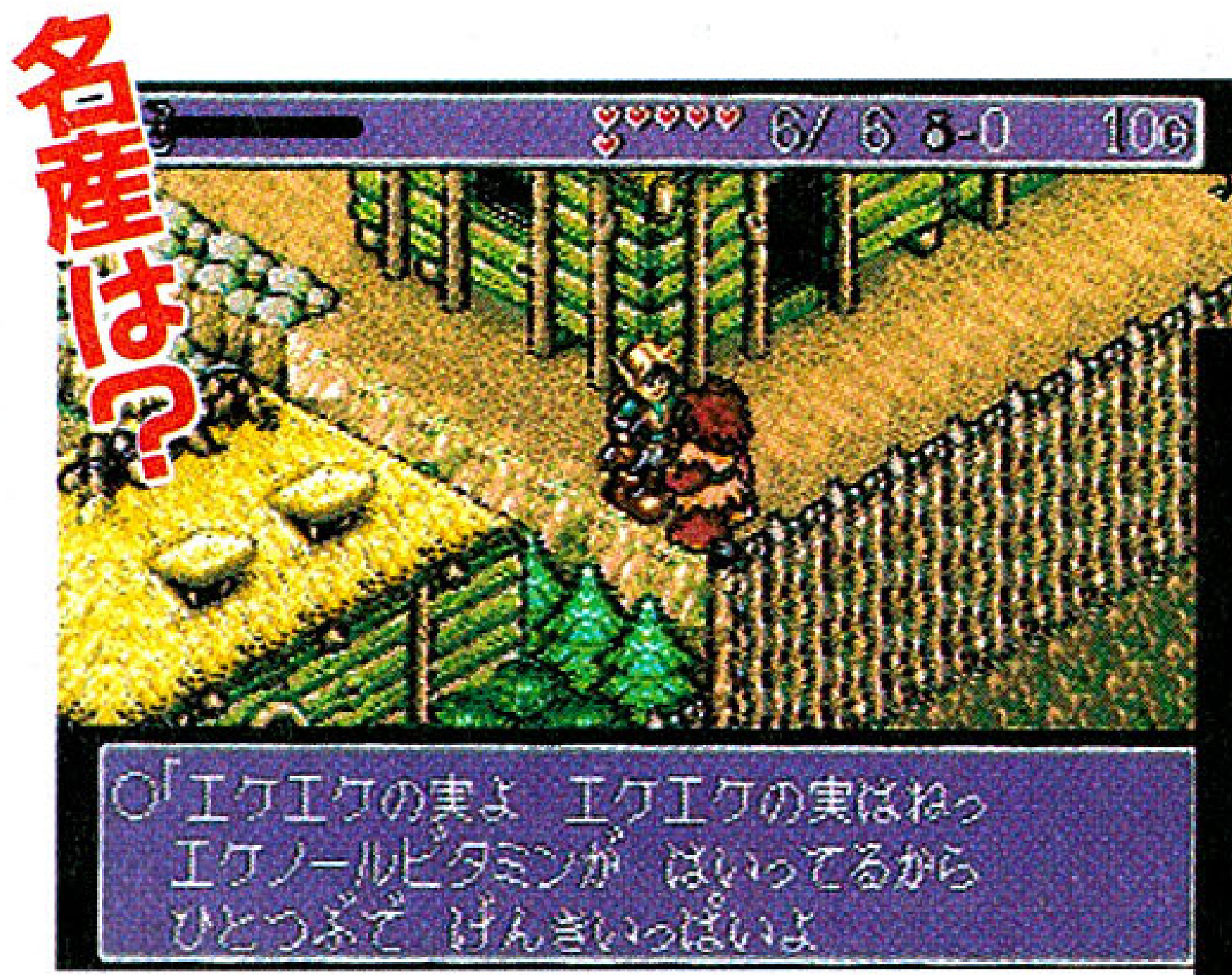
村長に聞け！



村長「ノール王の財宝とな・・・？
むーむ・・・むむっ！
・・・・しらんのう

起き上がったらまずは近くにいる人から情報を入手する。村長というからには村の代表だ。きっと何でも知っているはず。

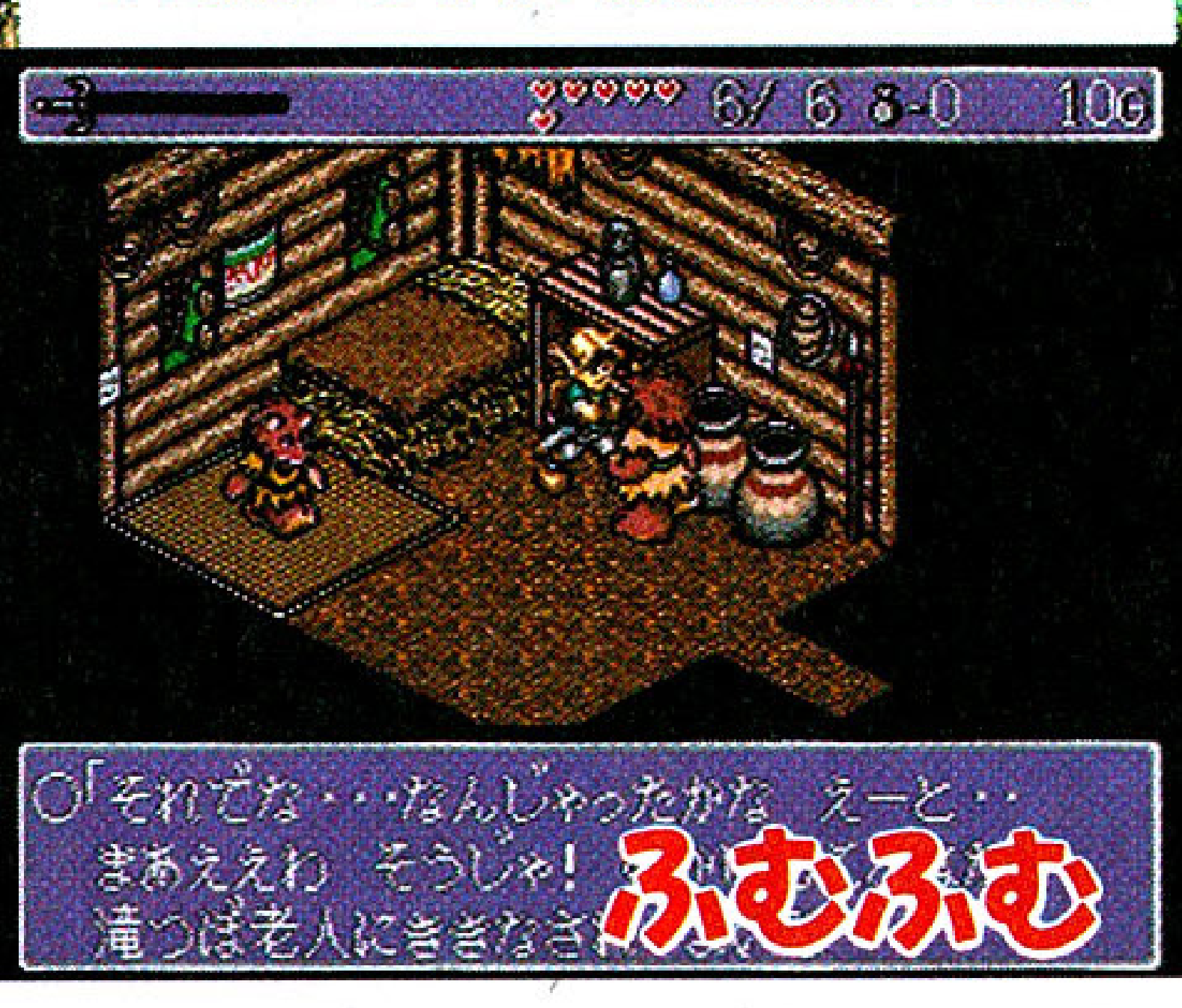
名産は？



○「エケエケの実よ エケエケの実はねっ
エケノールビタミンが はいってるから
ひとつぶで げんきいっぱいよ

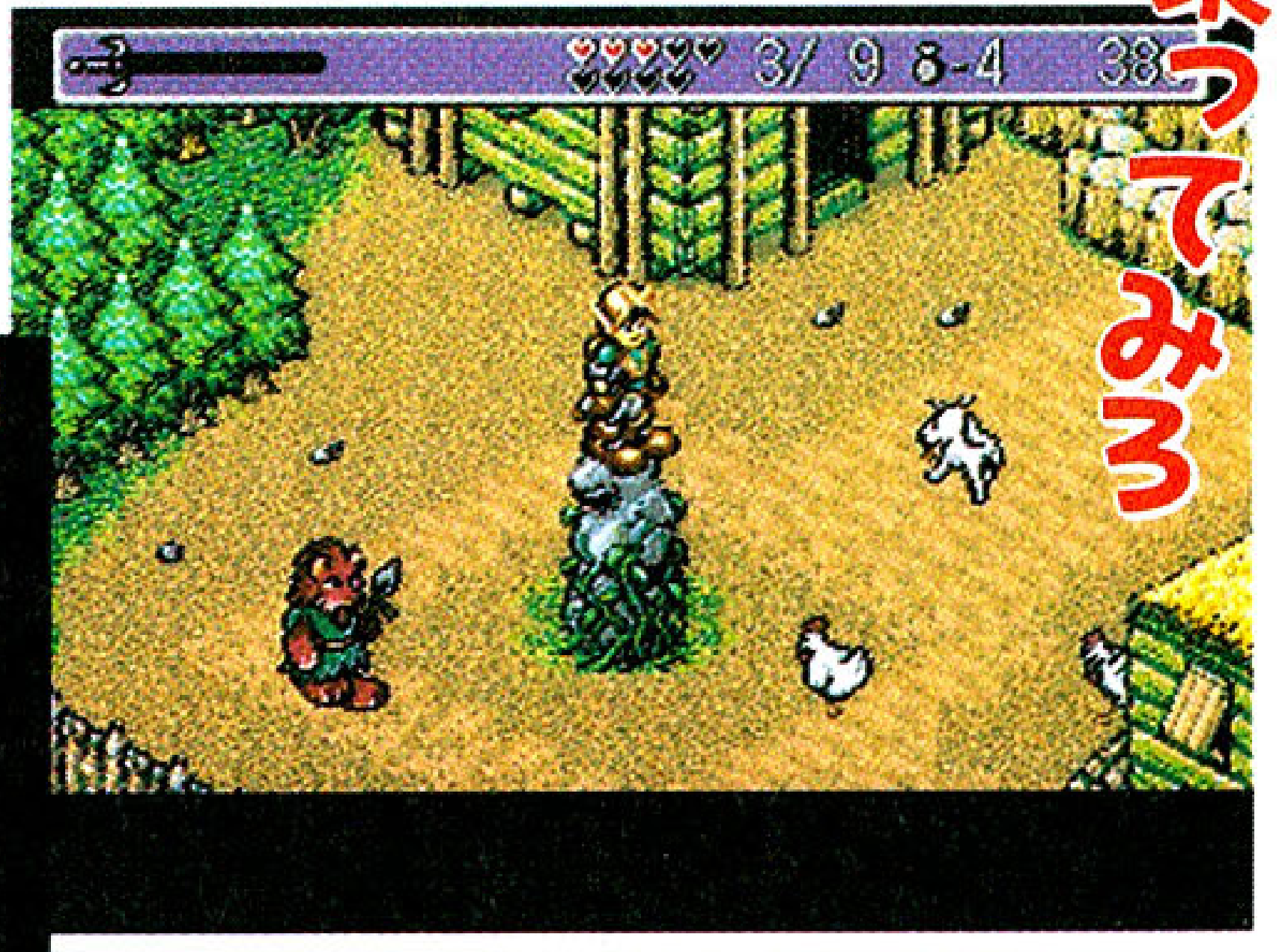
この村の名産品はエケエケの実だ。この人たちは何に使っているのか知らないが、ライルが使えば体力が回復する。

別に捜査をしているわけじゃないが、やっぱり基本は足を活用しての聞き込みだ。思いがけない展開も開けるしね。



○「それでな・・・なんじゃったかな えーと・・
まあええわ そうじゃ！
滝つぼ老人にききなさ

乗ってみろ



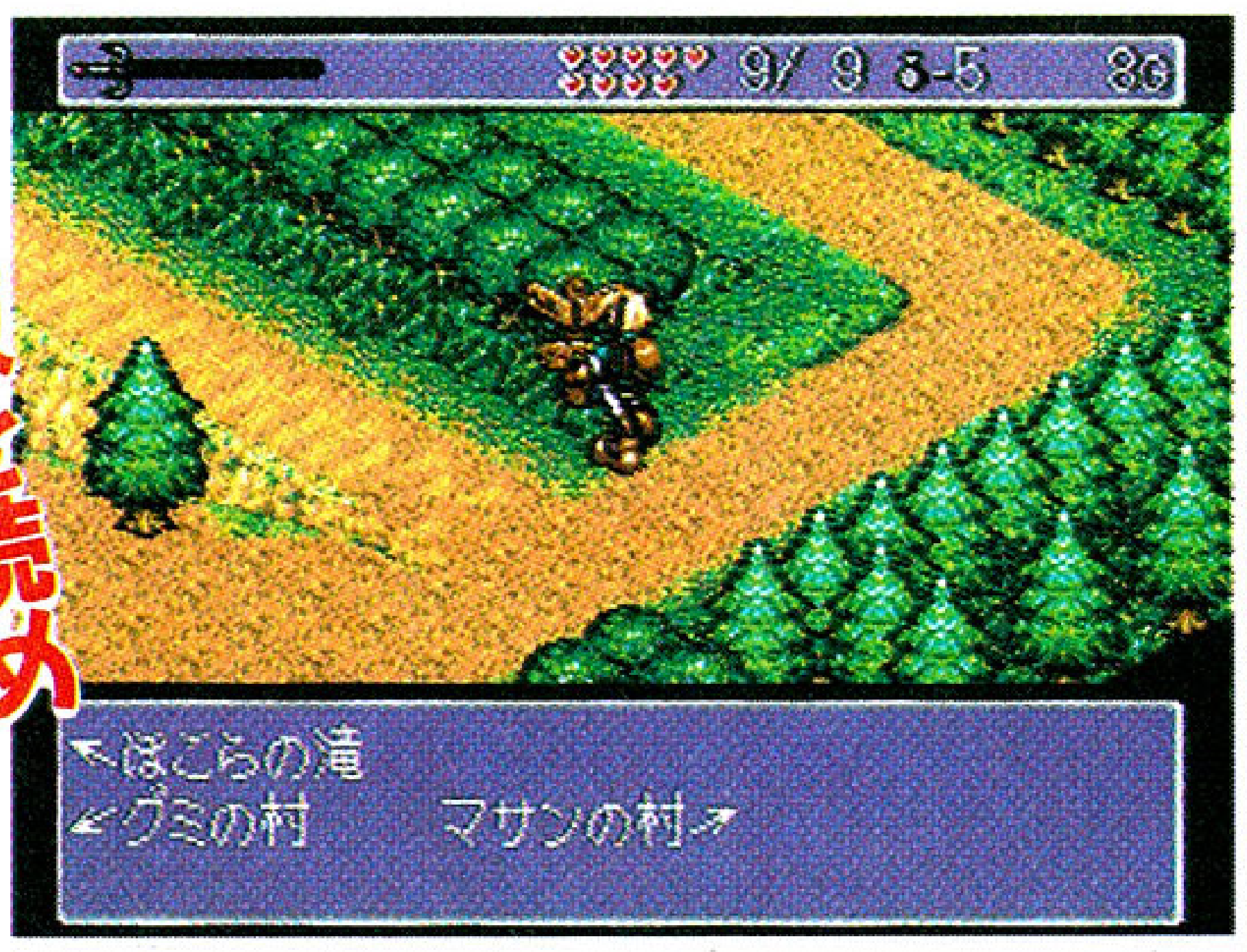
先月号でも紹介したが、村の中で遊ぶなら高さを生かした遊びをすること。一段ずつ違う高さを登っていけば……。

★滝壺のほこらにいるアスラルに会おう★

グミ族の村に行こうとしても両村を行き来するための橋が壊されているため通れない。ここはひとまずアスラルに会いにいってみよう。村の外はモンスターの姿も見られず静けさを漂わせている。まるで嵐の前の静けさみたいだ。ちょっと気になるけど、だからといって今すぐモンスターにバキバキ出現されても困る。おとなしく滝壺への道を急ごう。

ライルが倒れていた場所を通って、左にぐるっと迂回しよう。なんと、こんなところに入口があるぞ。迷わず侵入させてもらおう。中は薄暗く壁は岩で構成されている。奥に進むと何か動いている物が見える。下等動物のスライムだ。半透明のため、回り込んでもライルの姿が見えるぞ。そのように遊びながら剣を振り、スライムを倒せ。洞窟内は宝箱もあるし、動いているプレートもあるし、スイッチらしき物もある。すべて気楽にかわして奥深くに進むと、アスラルが待っているぞ。

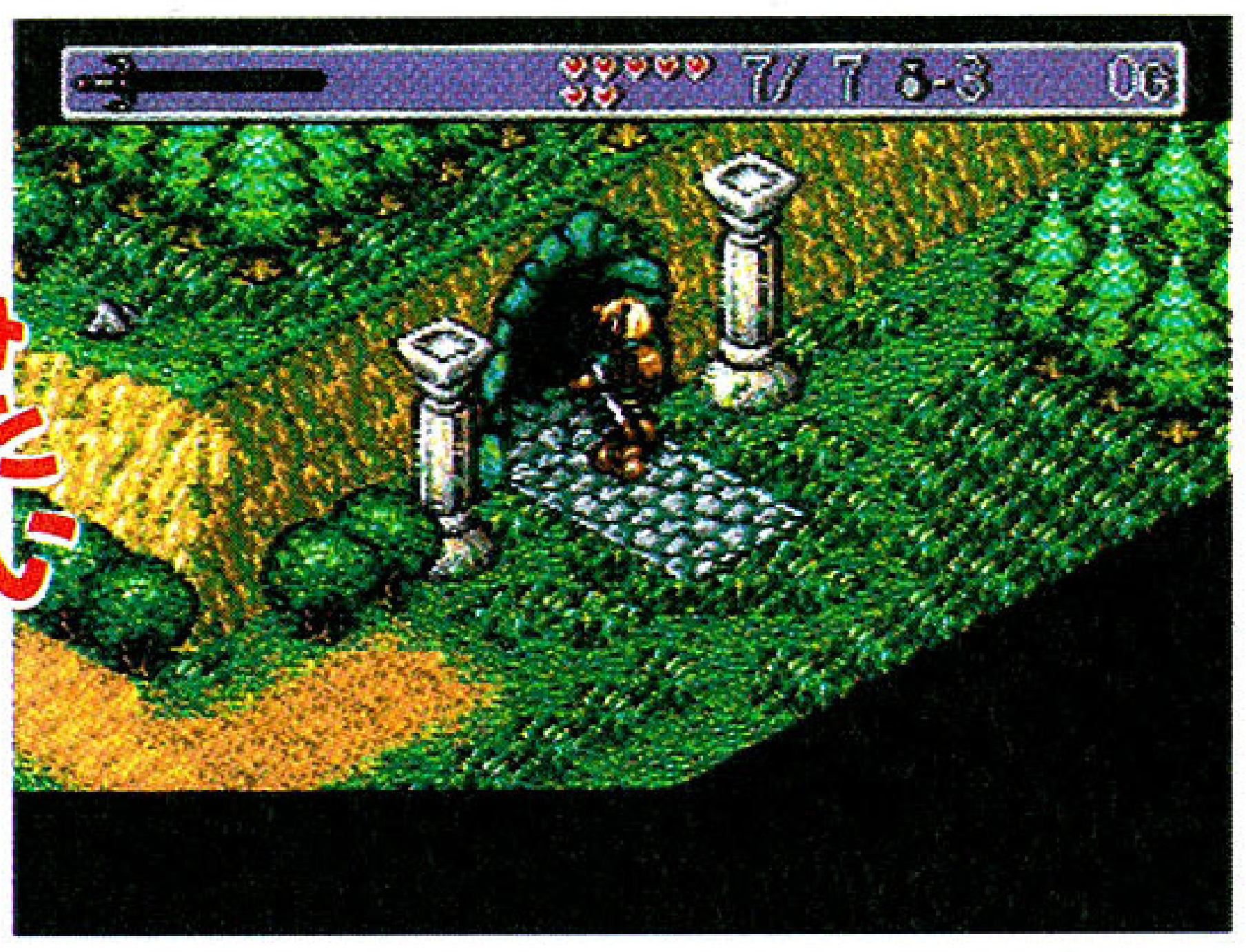
看板を読め



↖ほこらの滝
↙グミの村　　マサンの村↗

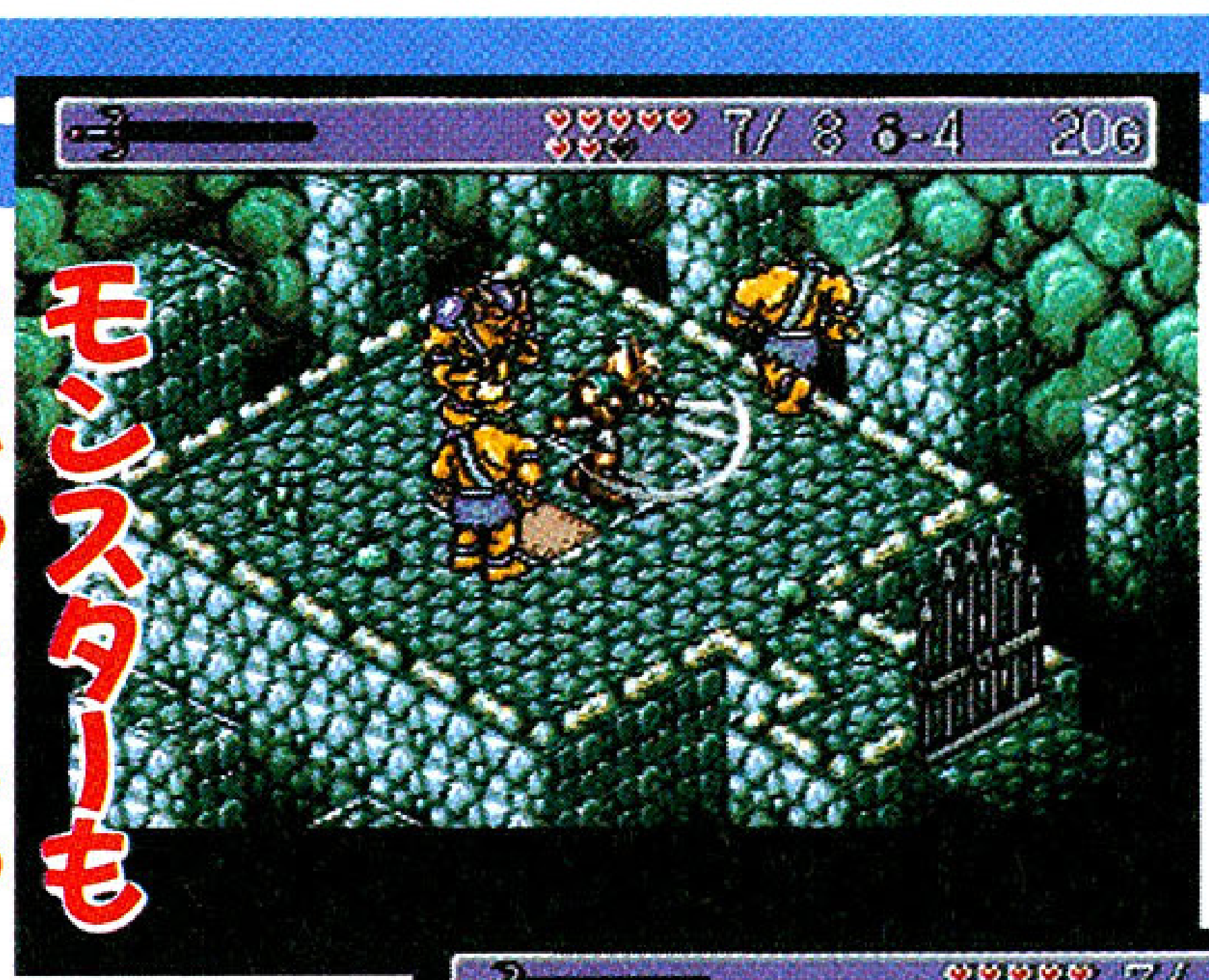
道がわからなくなったら看板を読む。親切にも矢印が斜めに入っている。これなら迷子になることもないだろう。

ここみたい



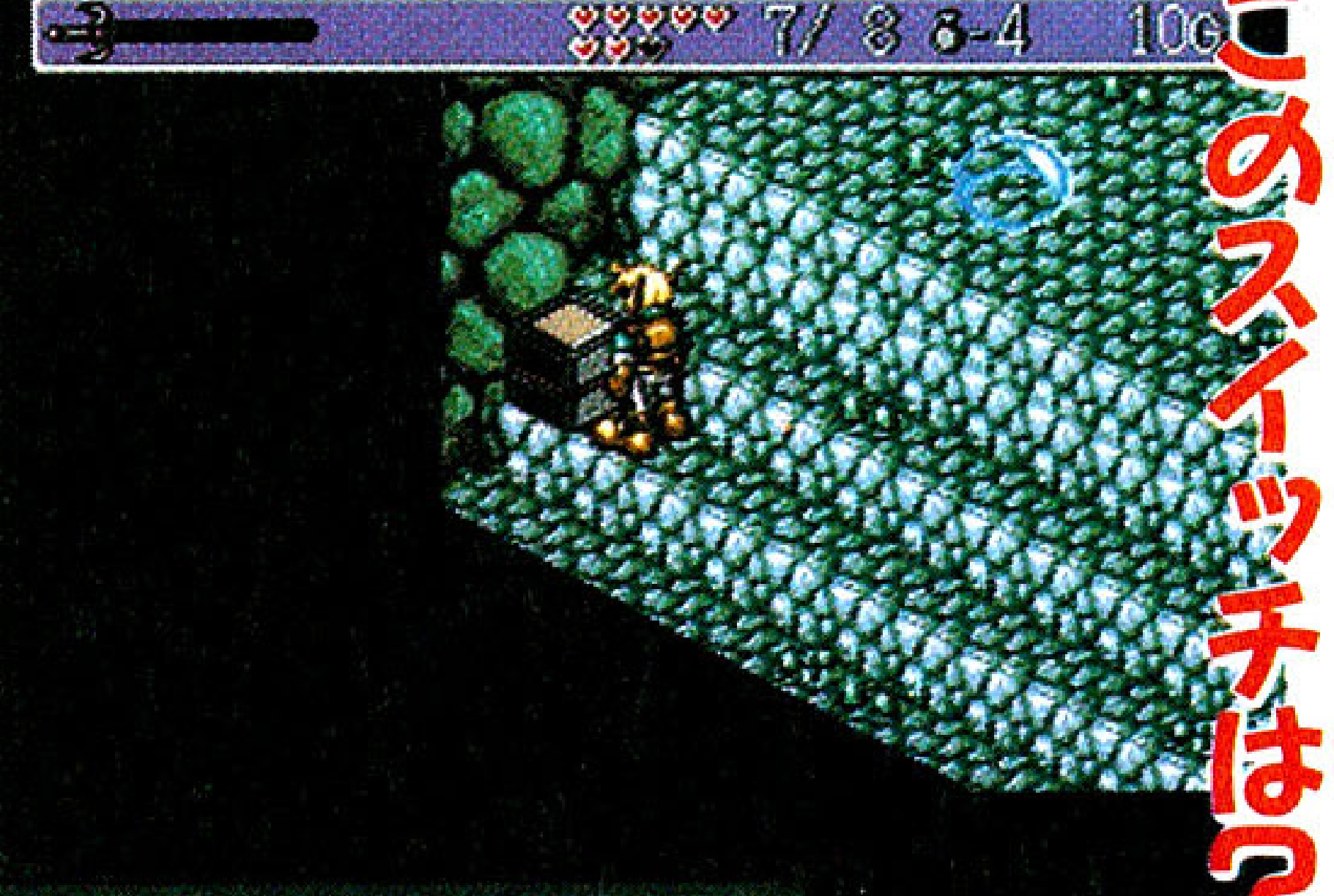
ぽっかり開いた入口。いかにも入ってくださいといっているようだ。入る前にエケエケを確認せよ。

モンスターもうじゃうじゃ



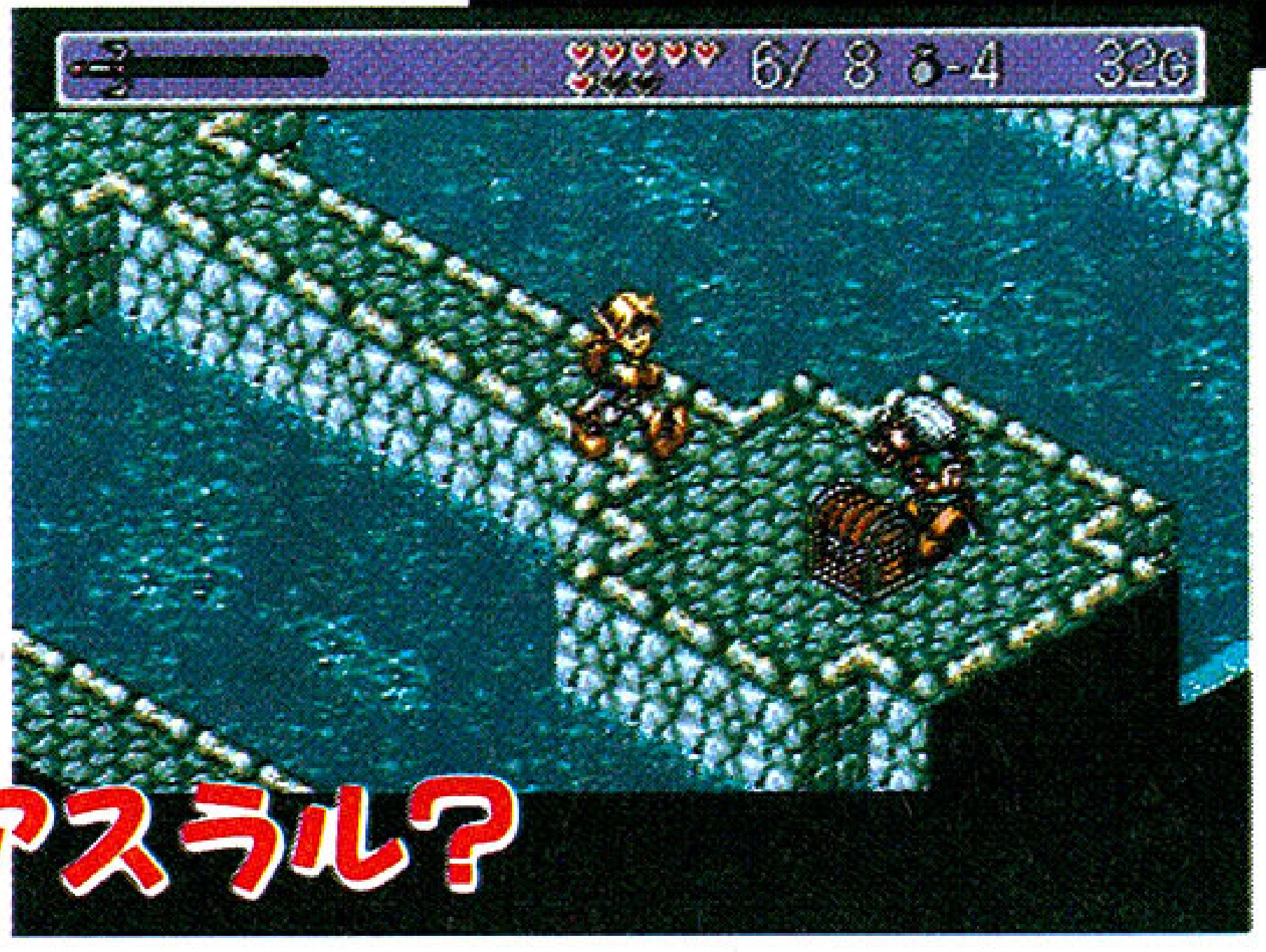
初めてモンスターと戦うのがこの場所だ。スライムは問題ないが、このオークは強いぞ。考えろ。

このスイッチは？



スイッチを踏むと邪魔なプレートが撤去される。この場所以外にもスイッチがあるぞ。まずは探さないとね。

あの人がアスラル？



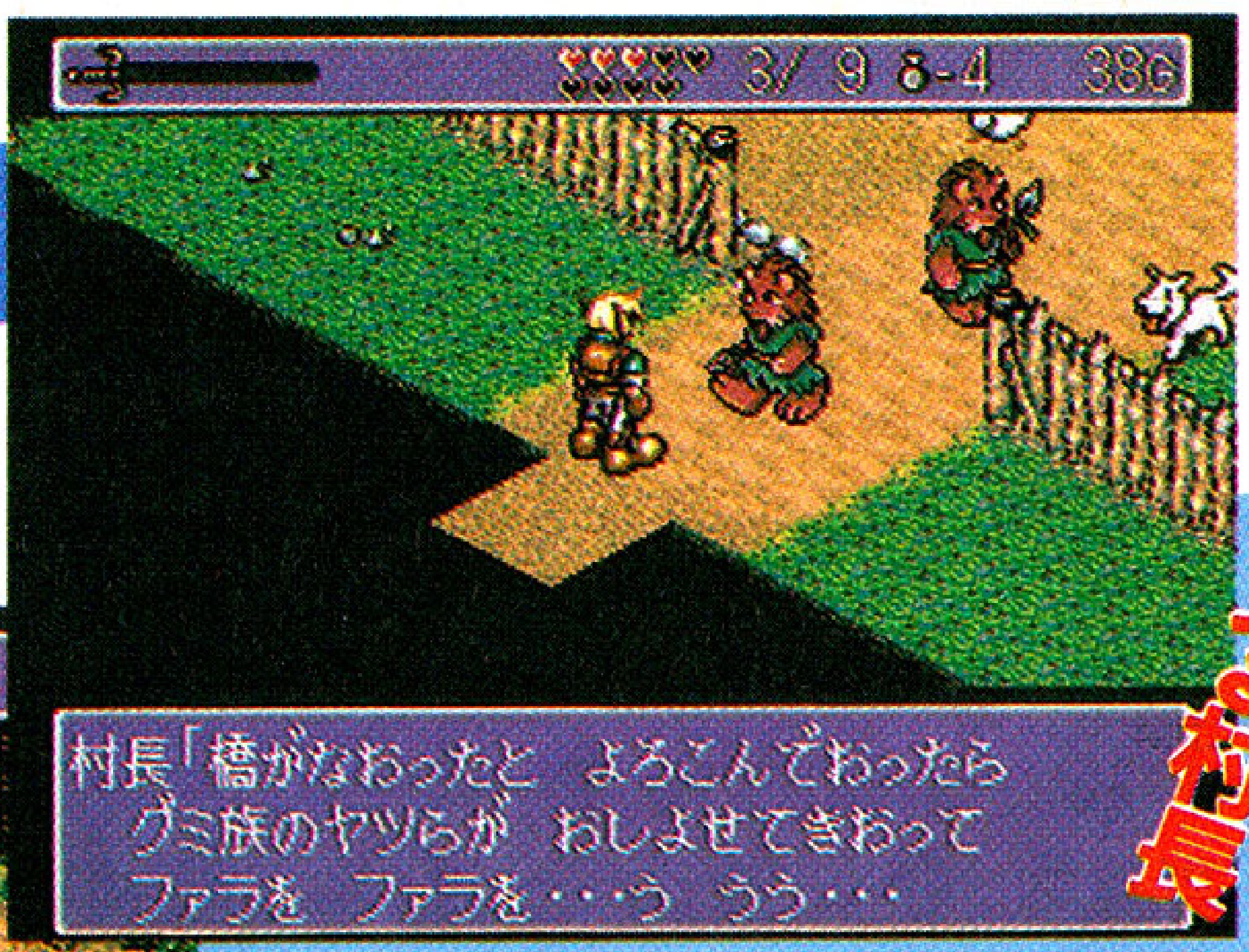
このアスラルから情報を聞き、冒険の道しるべを立ててもらおう。お宝も忘れずもらえよ。

村に戻ると一大事が待っていた

アスラルに会って気分も気持ちもすっきりしたら、マサン族の村に戻ってみよう。その途中、壊されていた橋に通りかかる。橋は修復されていたが、マサン族の男２人と子供１人がとおせんぼしている。話しかけても、要領を得ないことばかり。しかたがないので、ライルはマサン族の村へ戻ることにした。

しかし村に戻ったとたんに村長が駆け寄ってくる。なんとファラがさらわれてしまったらしい。橋が直った直後にグミ族が押し寄せてきたのだ。マサン族の一部には全面戦争を覚悟している人もいるみたい。そうならないよう、いち早くファラを救出しなければならない。単身グミ族の村に向かうライルだった。

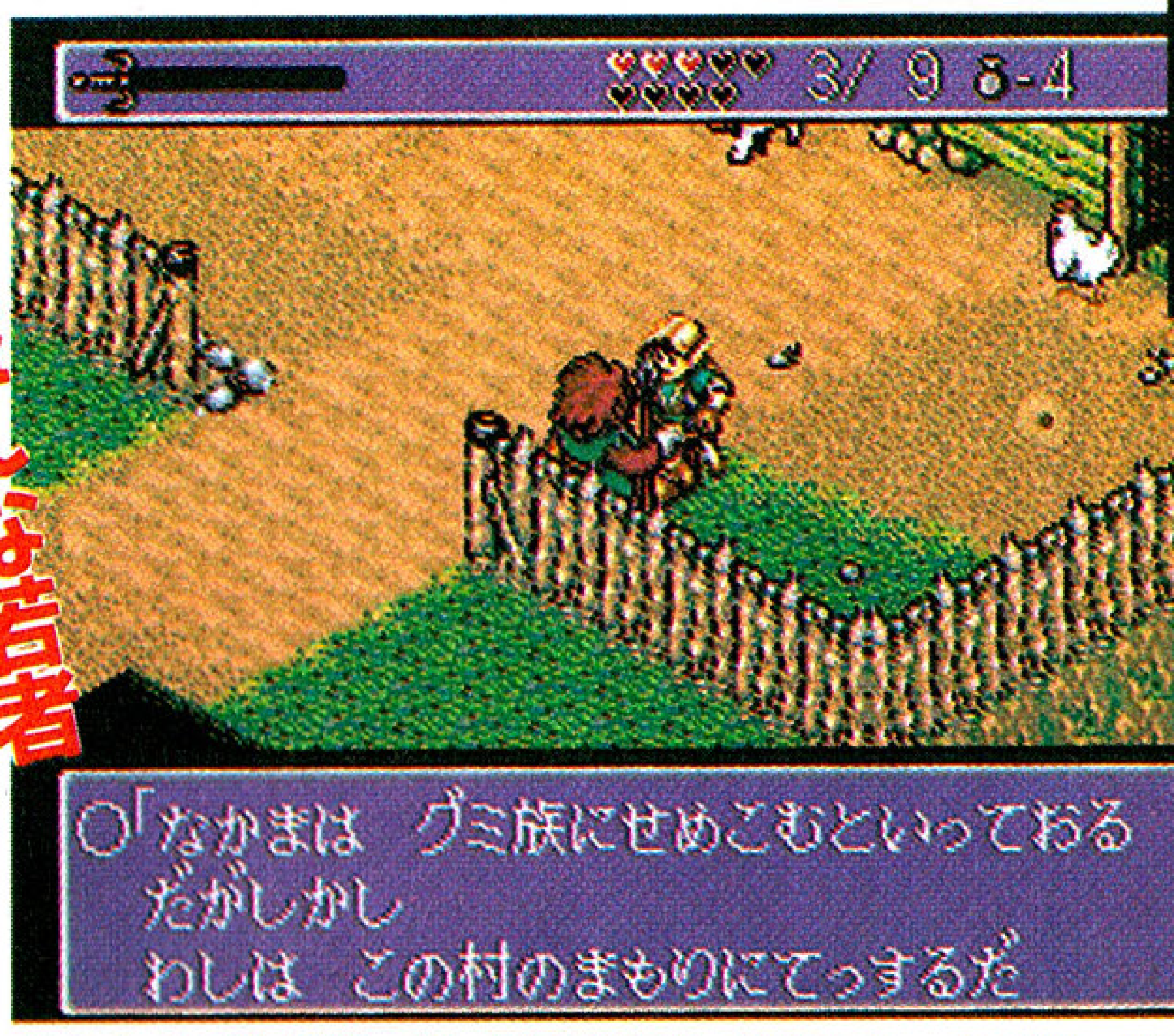
あたふたする村長



村長「橋がなおったと よろこんでおったら
グミ族のヤツらが おしよせてきおって
ファラを ファラを・・・う うう・・・

最愛の孫娘ファラがさらわれてしまい落ち着きを取り戻せない村長さん。落ち着けといっても無理な相談だよね。

血気盛んな若者



○「なかまは グミ族にせめこむといっておる
だがしかし
わしは この村のまもりにてっするだ

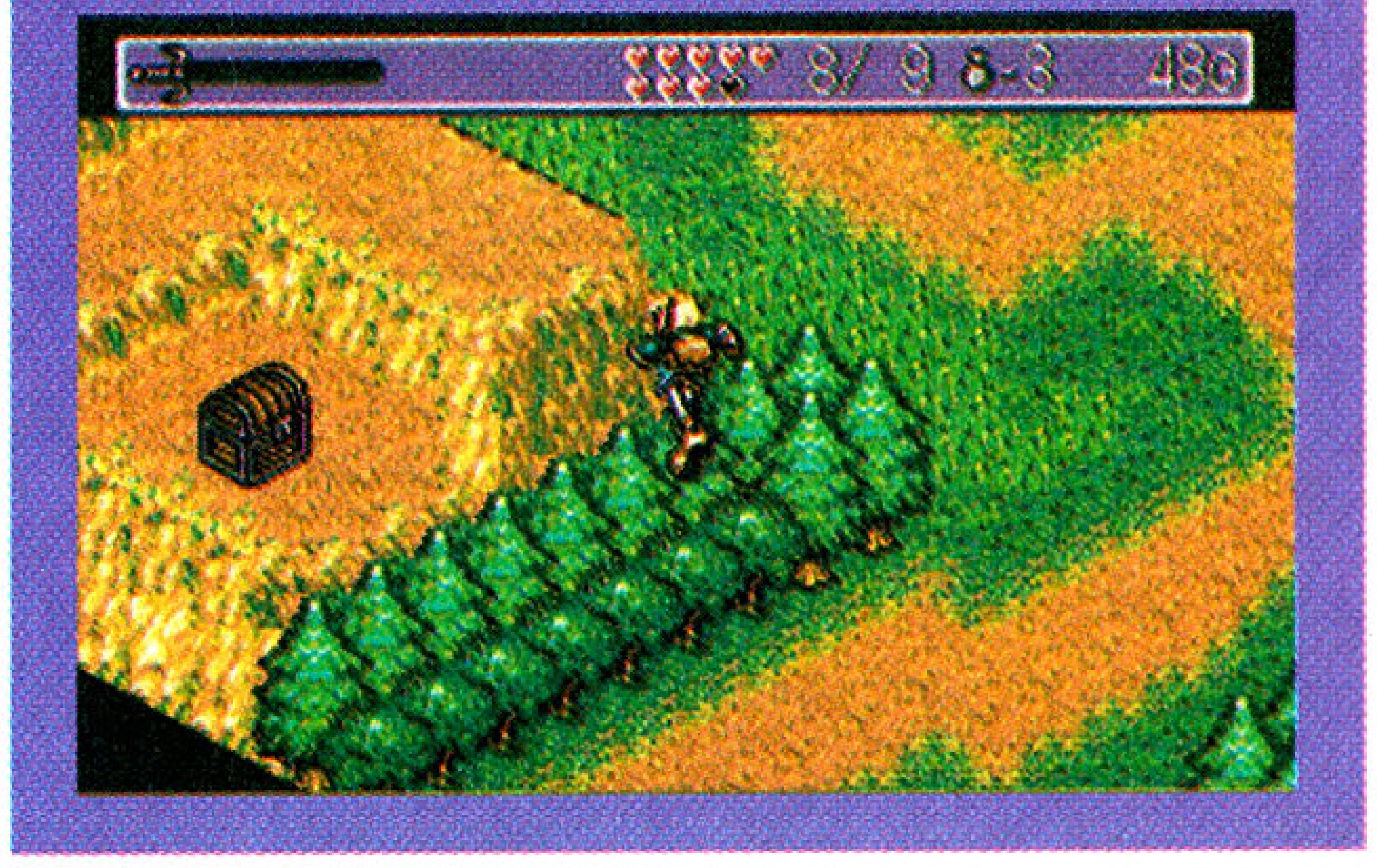
やられてばかりじゃ男（女でも可）がすたる。ここは一発逆に攻め込んでグミ族をこらしめよう。なんてね。

のどかに歩く犬の立場は

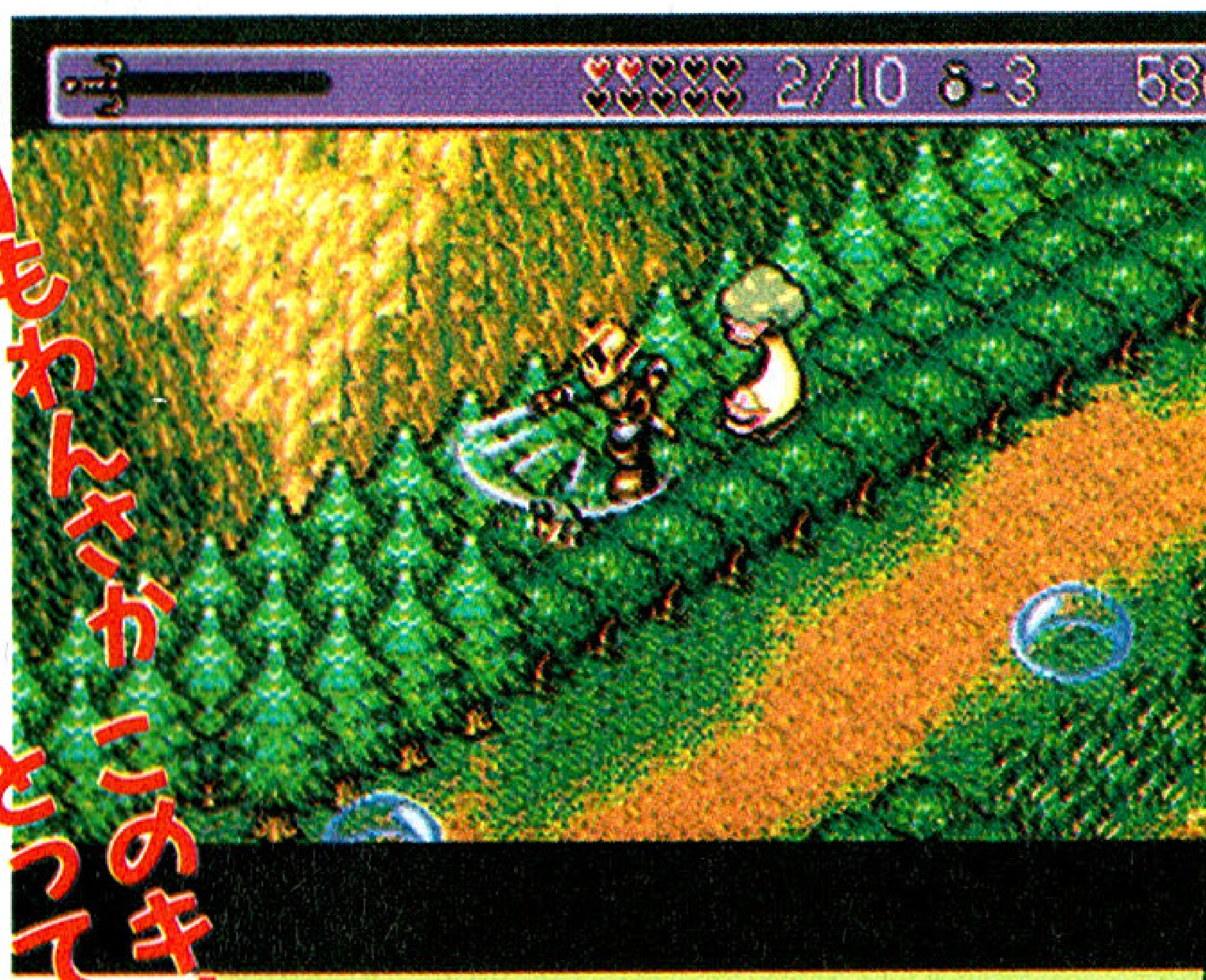
村全体が大騒ぎ状態になっているけど、動物だけはいつものペースを保っている。マイペースマイウェイだ。

この宝箱は？

マサン族とグミ族の村を結ぶ道の高台に宝箱が１つ置いてある。見たところ階段もないし、どうやって取ったらいいのか想像できない。しかし、「ランドストーカー」は見えない場所でも見える場所と同じように作られているのだ。高台の裏側にまわってみると……。



モンスターもわんさか

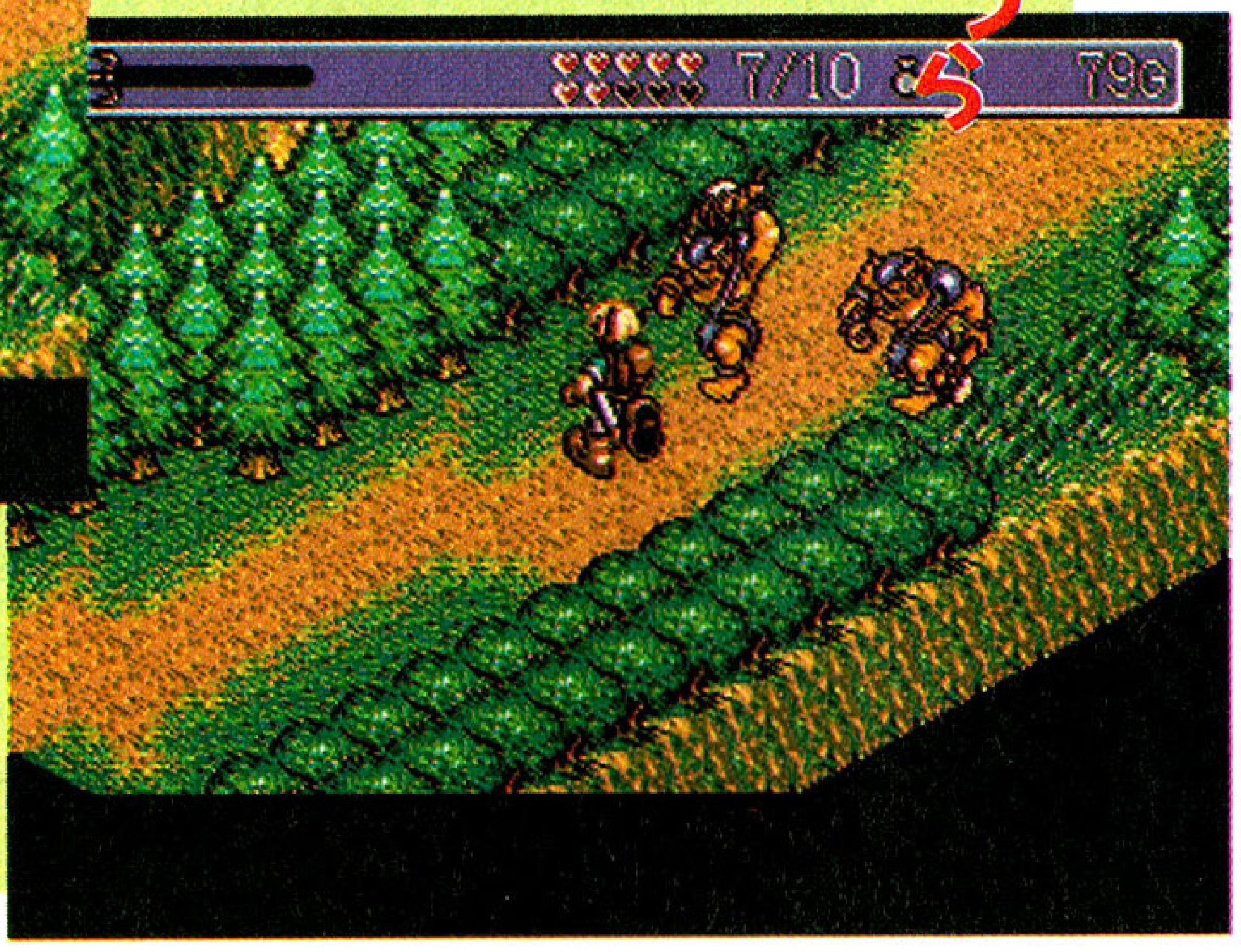


このキノコ野郎がとっても強いの

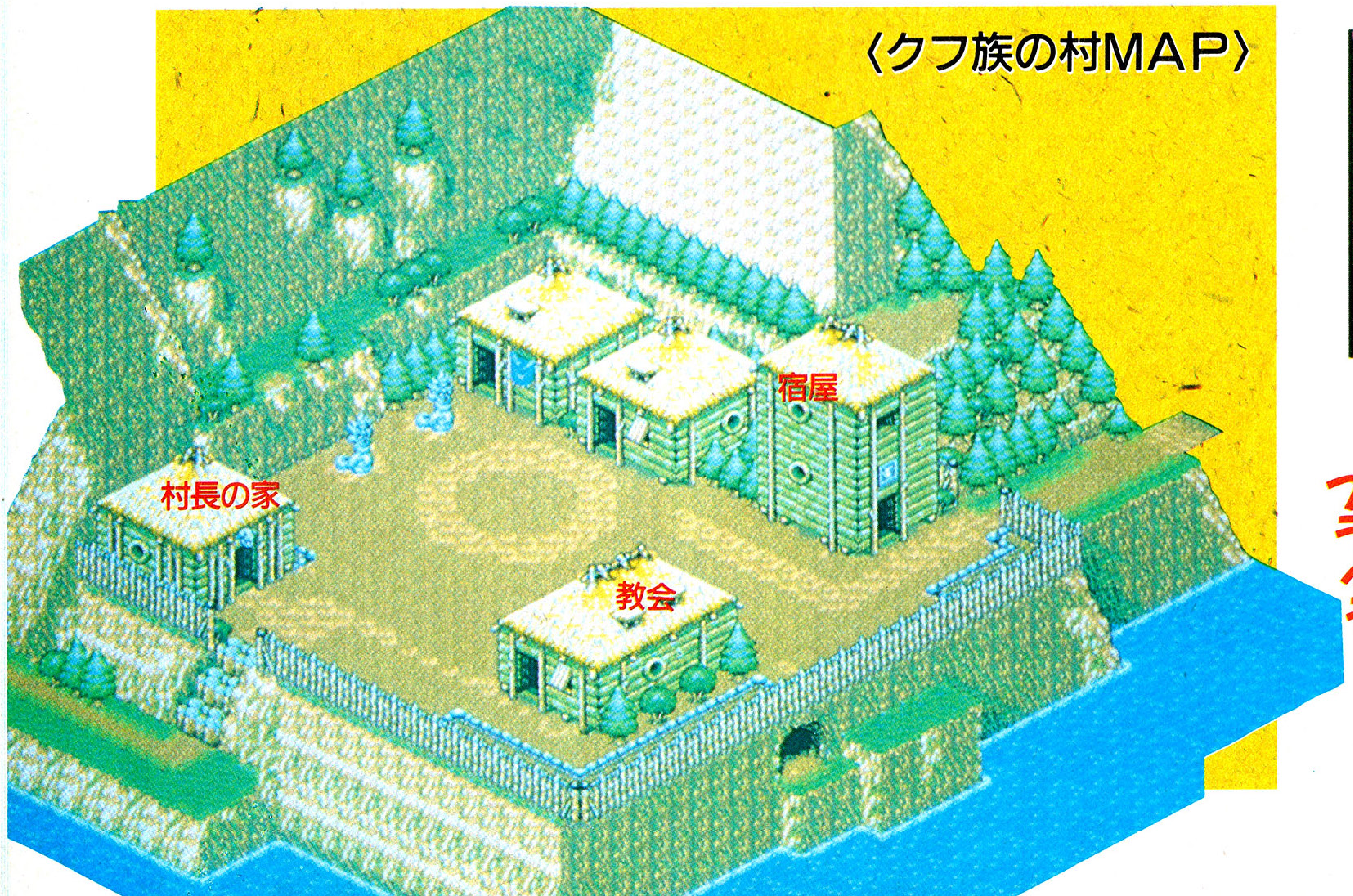
我が者顔でうろついているラフリップス。コイツがまた強いんだな。地面に潜って隠れたりするし、粉をまいたりするぞ。うかつに接近するな。

筋肉質なやつら

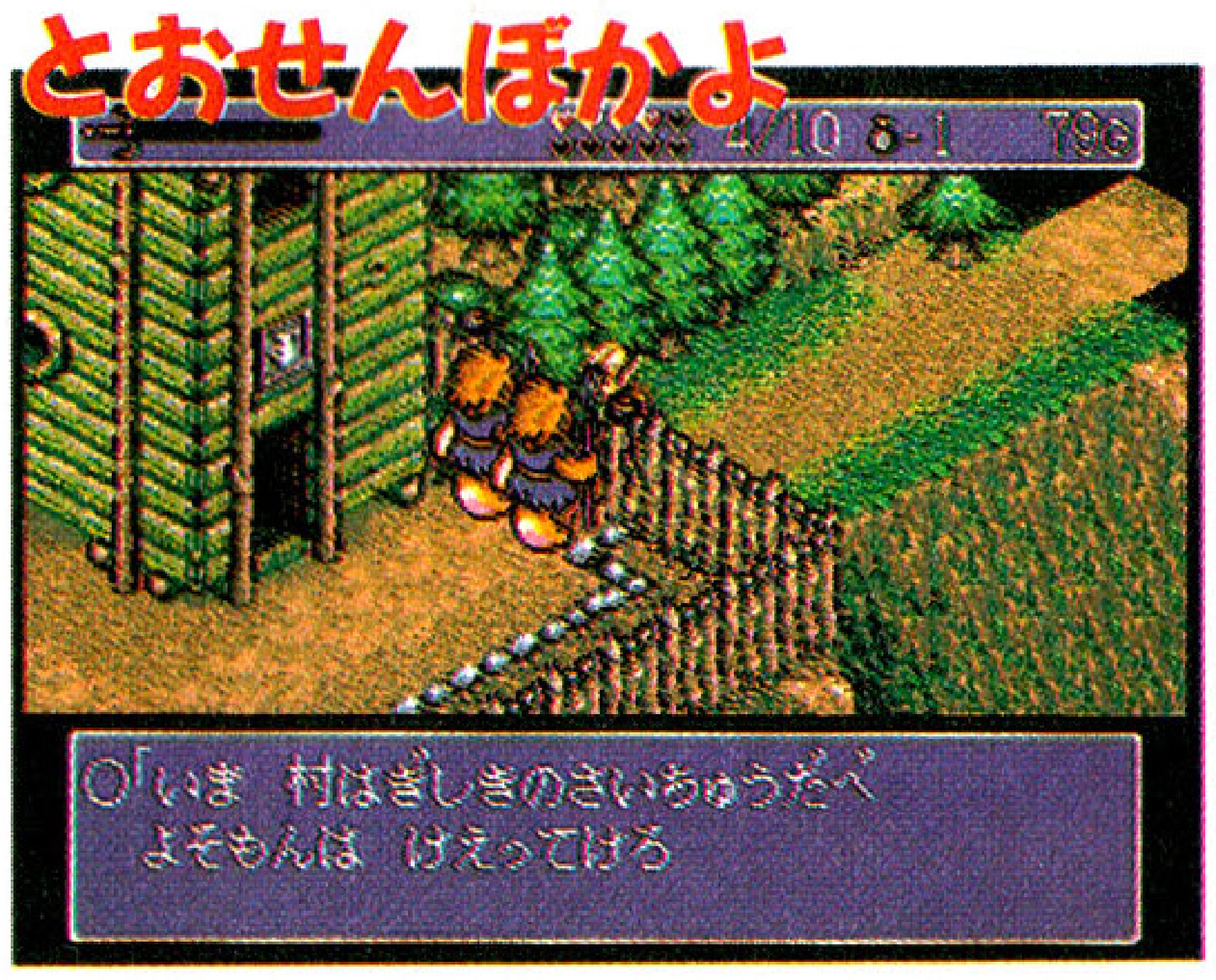
石斧を振り回すオークソルジャーはフットワークも軽やかだ。まともに戦いを挑んでも勝てるけど、初めて対戦したときは必ずといっていいほどダメージを受ける。勢いで倒そうとしないで自分もフットワークを使って倒そう。



〈クフ族の村MAP〉



とおせんぼかよ

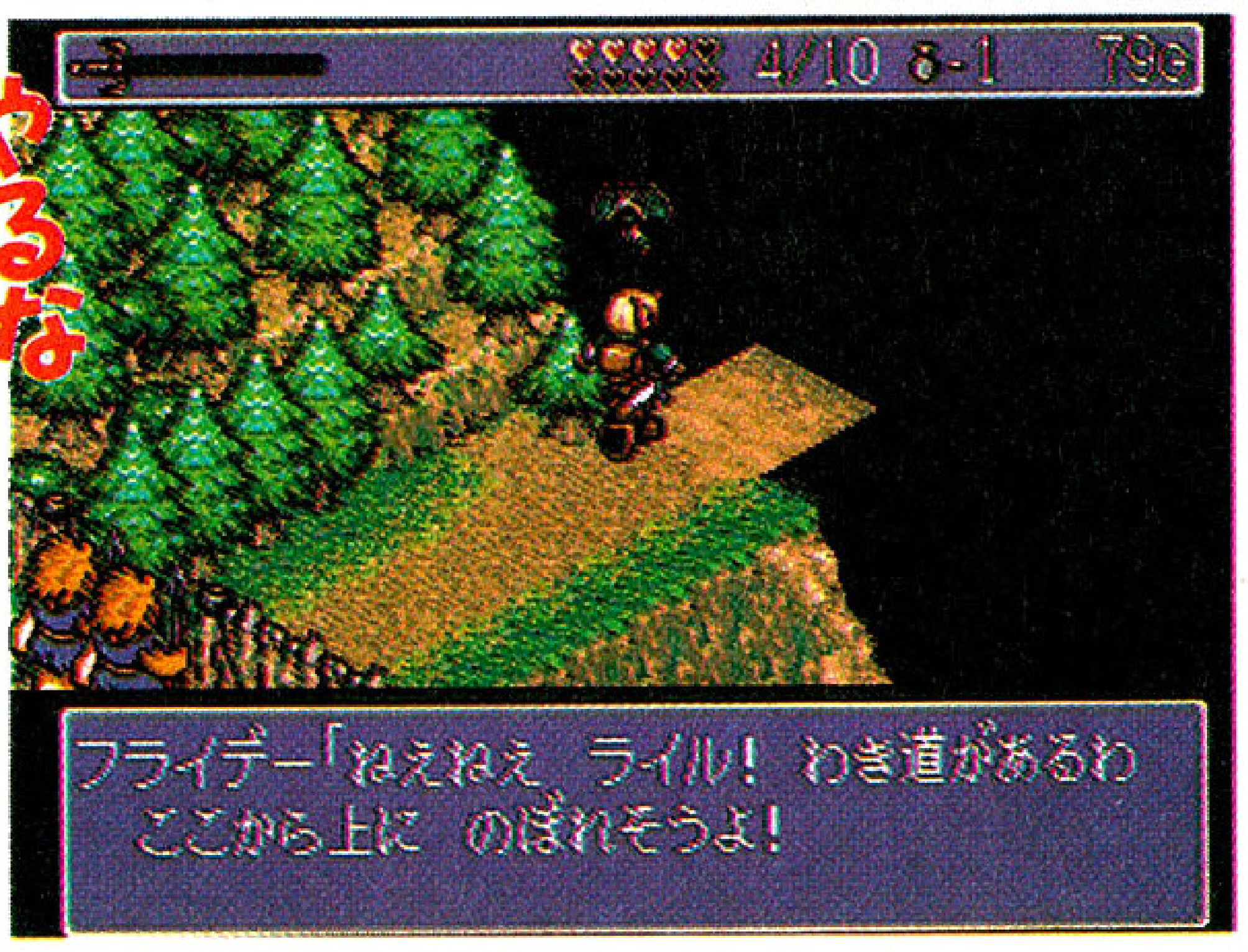


○「いま 村はぎしきのさいちゅうだべ
よそもんは けえってけろ

グミ族の村の前で２人立っている。いくら頼んでも村のなかには入れてもらえそうにない。他に道を探すか。

やるなフライデー

諦めて引き返そうとするとフライデーが通路を発見。この道を進めば村の様子がわかるかもしれない。行くぞ。

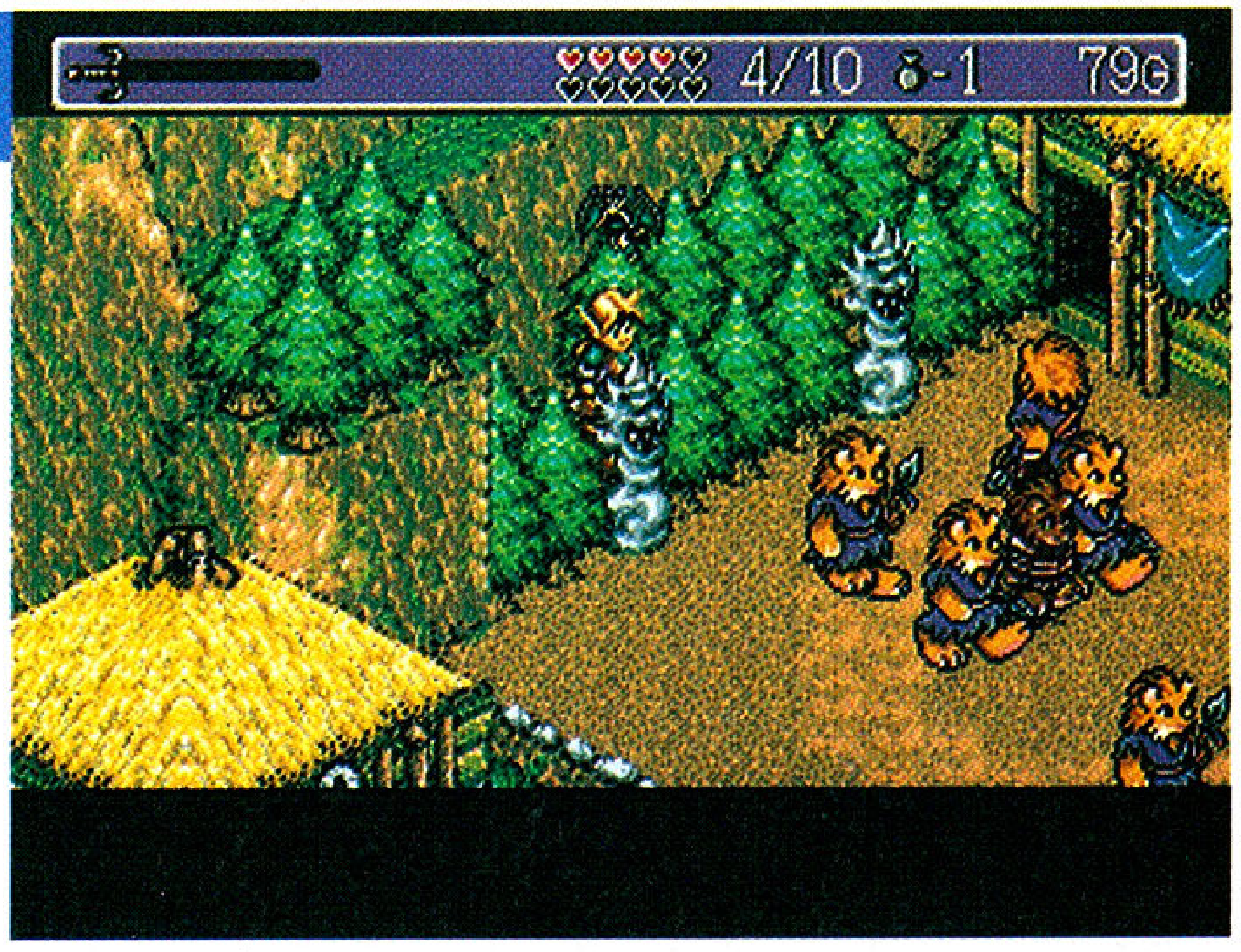


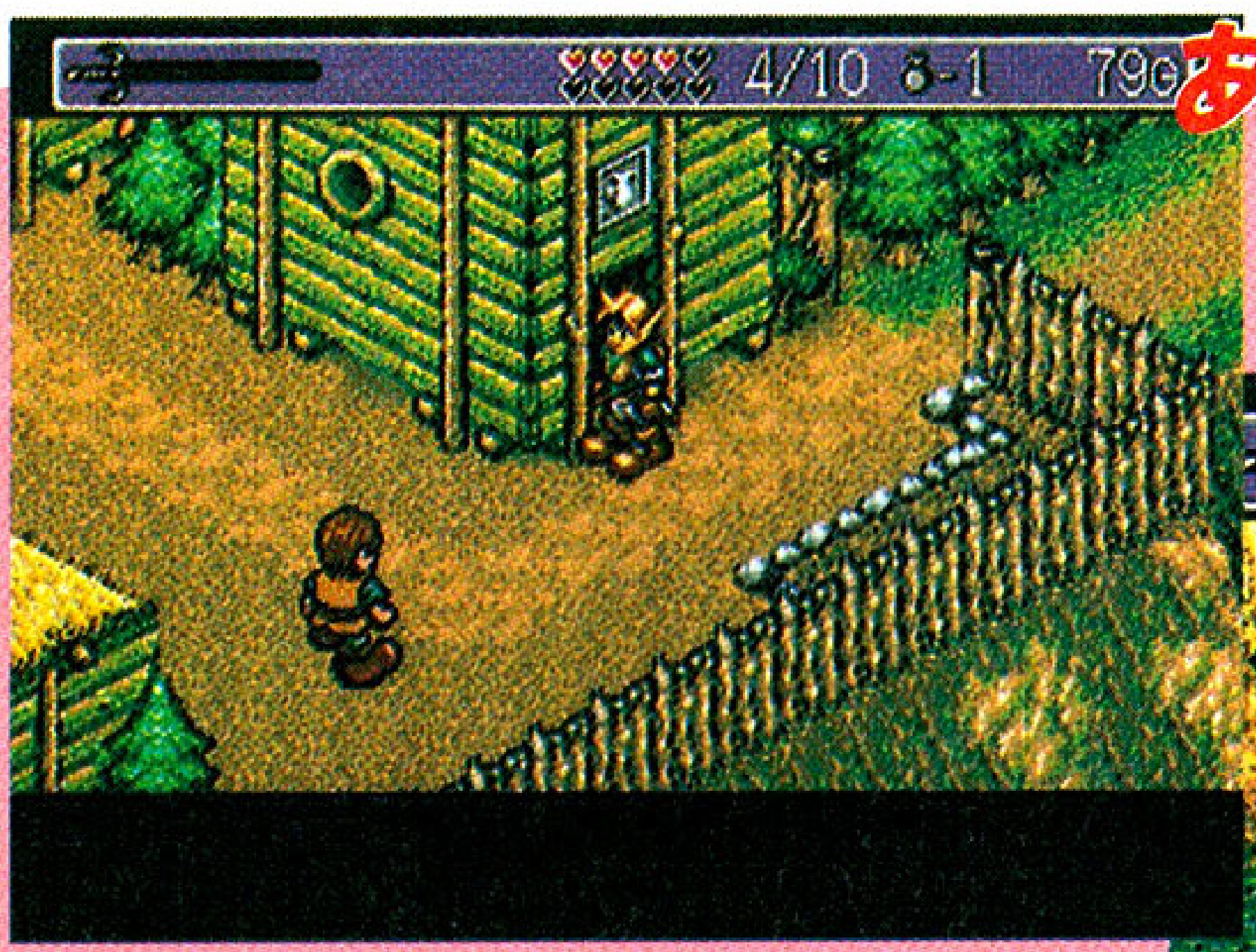
フライデー「ねえねえ ライル！ わき道があるわ
ここから上に のぼれそうよ！

ドンドコドンドコ、グミ族は何を企んでいる？

フライデーに教えてもらった道を進み、グミ族の村をのぞき見できる場所にきたライル。そこで見たものは、グミ族の人々が踊っている姿だった。ドンドコドンドコという太鼓の調べに合わせて、踊りまくる人々。まるでリオのカーニバル状態だ。雰囲気（ふんいき）に圧倒されて周囲を見渡すと、木に縛られたファラがおとなしくしているのが目に入る。助けなきゃ、と思う間もなくグミ族によってどこかに運ばれてしまう。しまった、一歩遅かったか……。

祭の後はひっそりとした村が残っているだけ。人影も見当たらない。しかし宿屋と教会は平常どおり営業（？）しているぞ。宿屋にはエケエケの実も置いてあるから、とりあえず買っておけ。残された人の話によると、人々は神殿に向かったらしい。すぐさま後を追え。

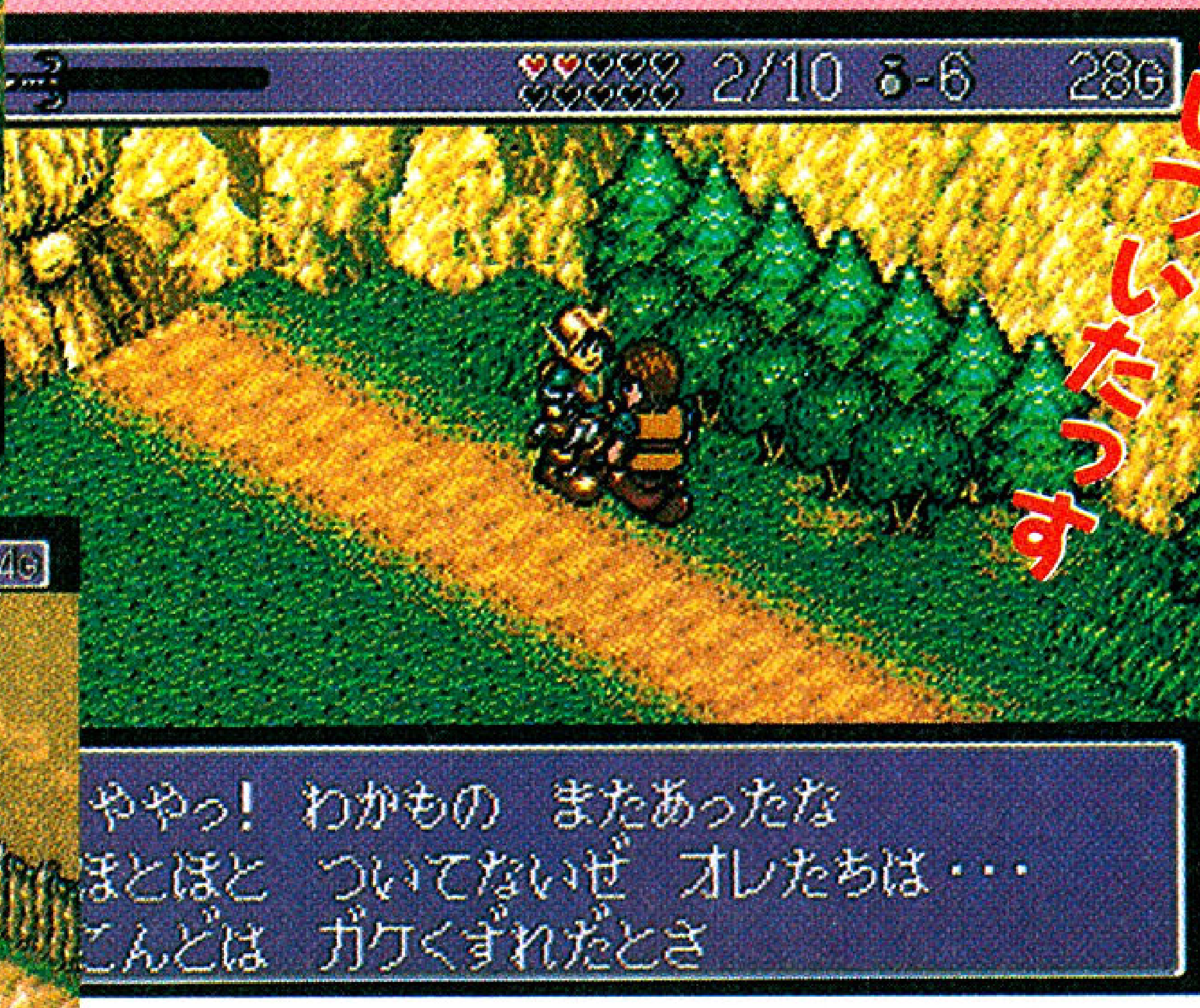




コイツは何者だ？

あっ目が合ってしまった

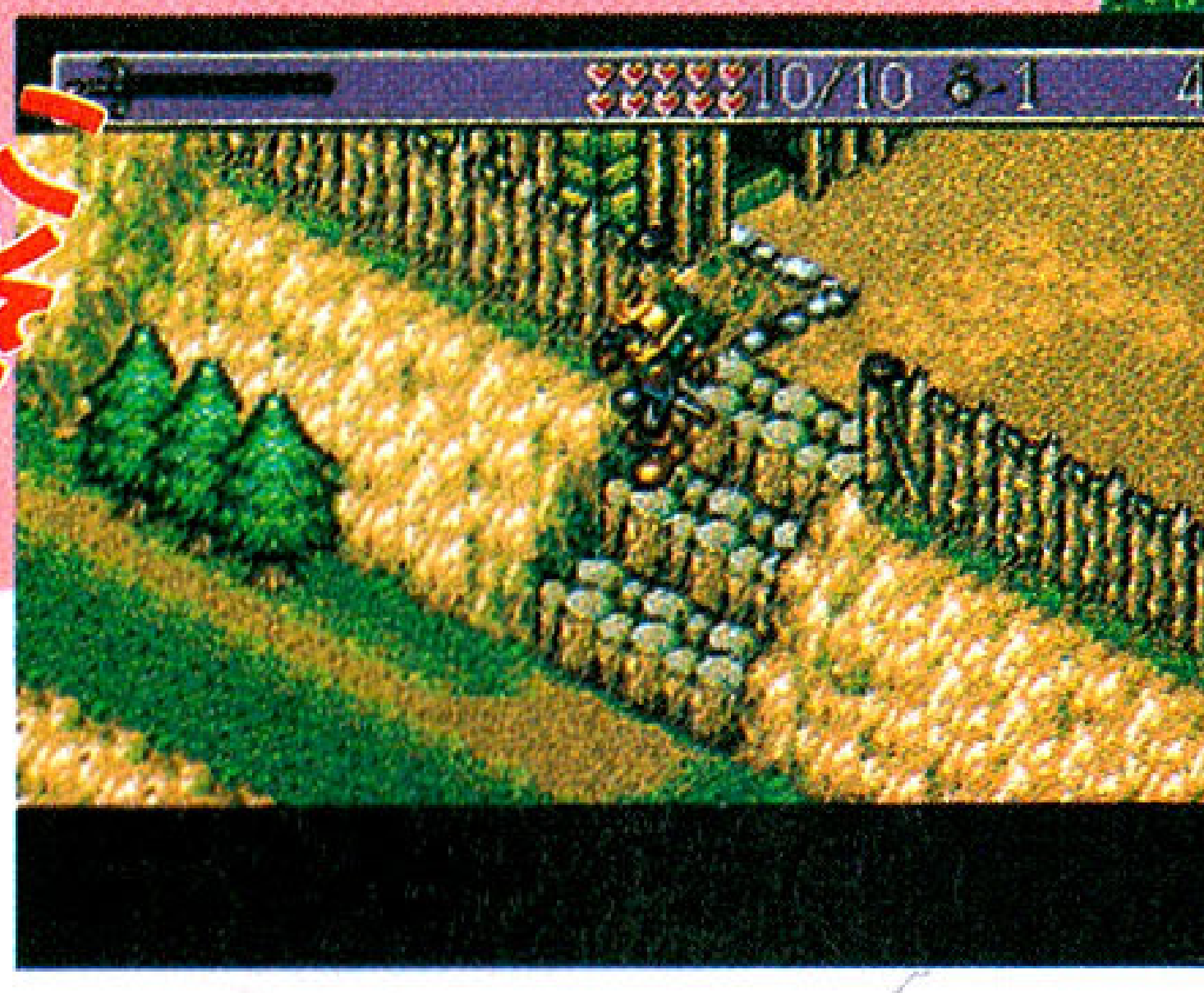
誰もいなくなったグミ族の村に入ると、１人の男に出会う。男はライルの姿を見つけると逃げてしまう。追うしかない。



ややっ！ わかもの またあったな
ほとほと ついてないぜ オレたちは・・・
こんどは ガケくずれだとき

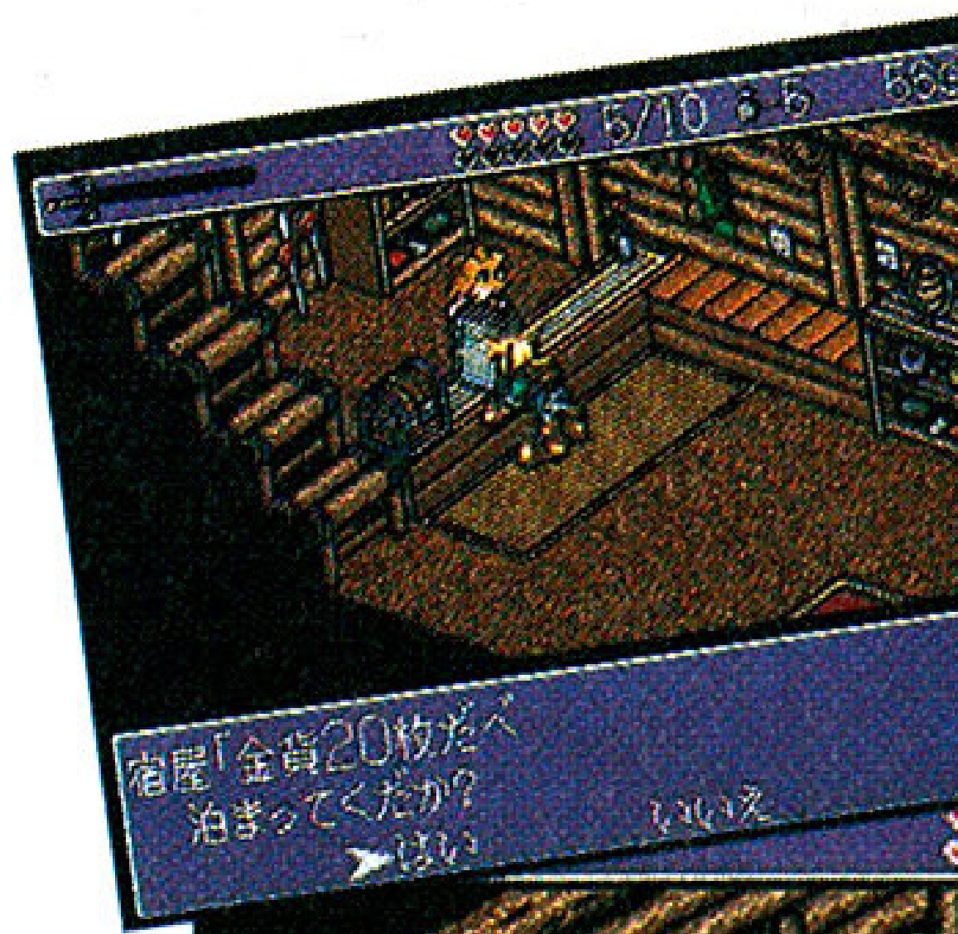
やっと追いついたっす

村の外に出るとモンスターが待っている。こんな危険地帯をすり抜けて男は逃げたのだ。意外とデキるヤツかもな。



ここぞ行動しスタコラ逃げる

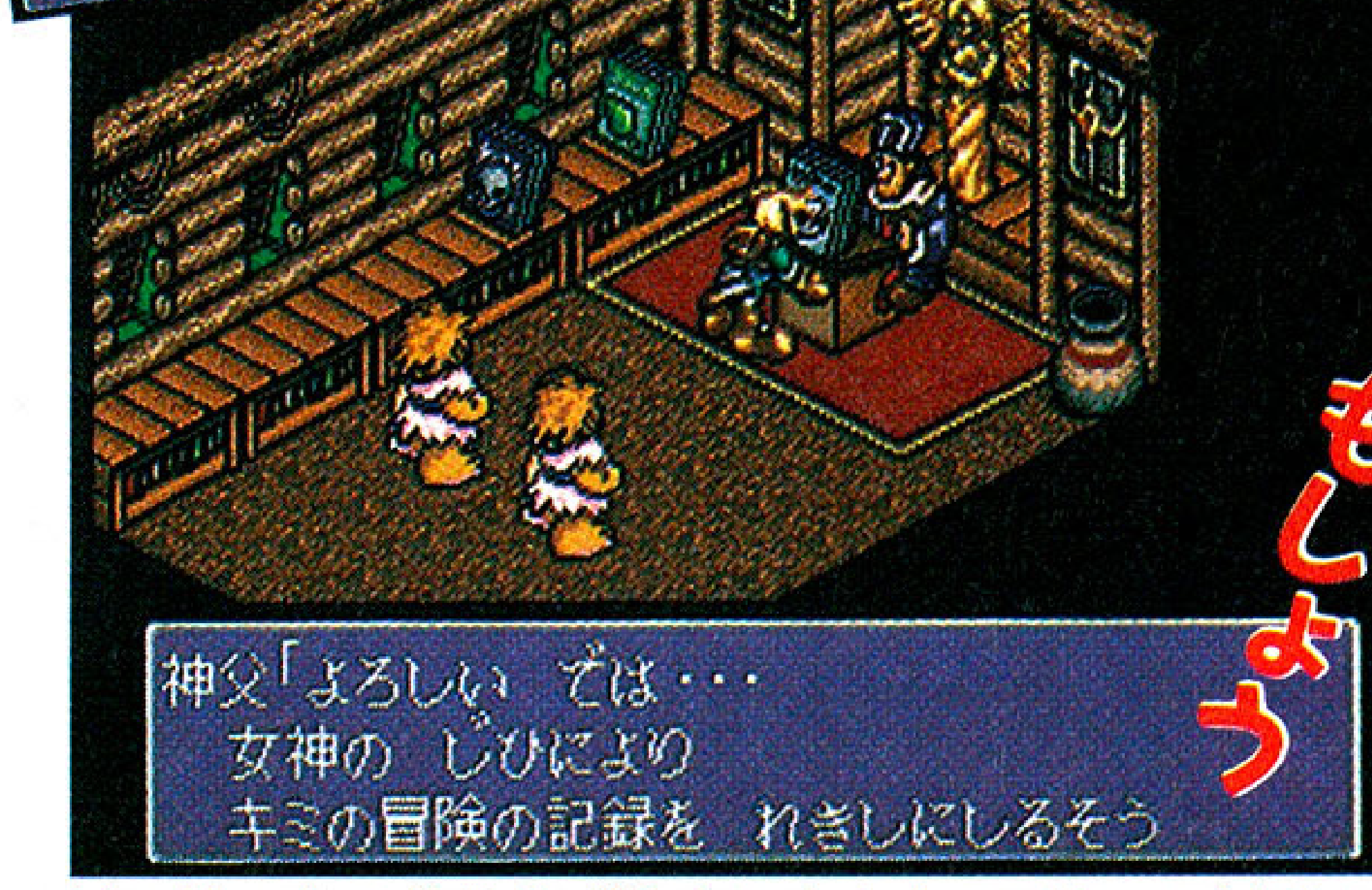
人の姿を見て逃げるなんて、どう考えても後ろ暗いところがあるに違いない。彼の人生についても興味があるよな。



宿屋「金貨20枚だべ
泊まってくだか？
➤はい　いいえ

鋭気を養い

宿屋は年中無休で営業している。でも、１泊するよりエケエケの実で体力を回復させたほうがちょっと得だぞ。



神父「よろしい では・・・
女神の じひにより
キミの冒険の記録を れきしにしるそう

セーブもしょう

村の外に出る前は必ず教会に立ちよってセーブすること。地道な作業が後でモノをいうだろう。必ずやれよ。

神殿にやってきたがここからがまた大変だぞ

神殿への道はとても険（けわ）しい。地形的な問題より道中のモンスターがやっかいなのだ。とくにキノコのラフリップス。ヤツへの対処方法を考えておかないと、神殿に着く前にクタクタになってしまう。逃げるなら逃げる。攻撃するなら攻撃する。しっかりした方針を立ててから、対策を考えよう。お金の問題さえクリアできれば、モンスターなど倒す必要はない。倒し方を練習するのは必要だけどね。

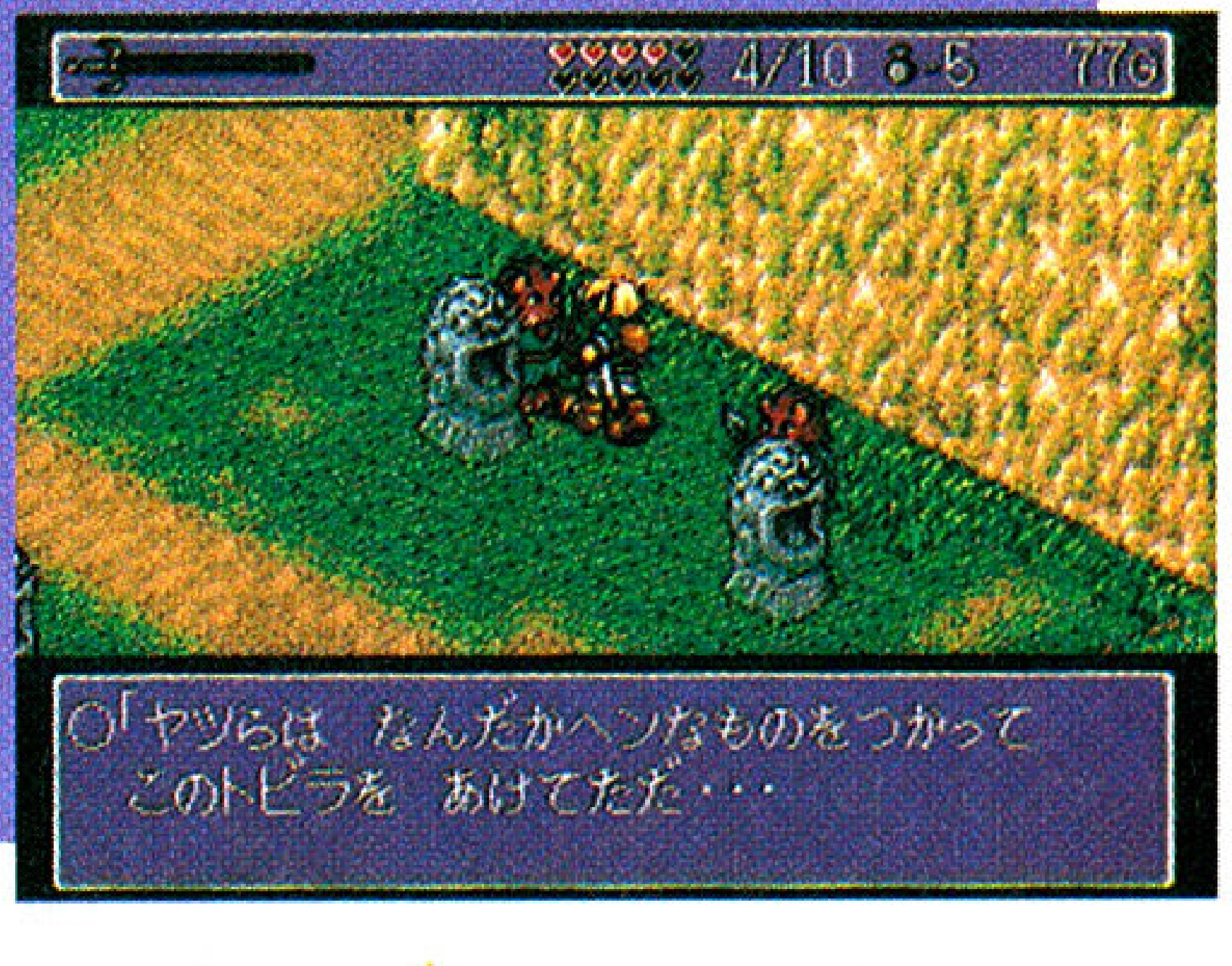
毒沼を抜けて神殿の入口に到着。神殿の前には、マサン族の若者が２人待機しているぞ。まずはこの２人に話を聞き、神殿の入り方を教えてもらえ。神殿のなかに入らないと話が進まないぞ。忘れ物があったら村に戻れ。

神殿のなかにはいろいろなトラップとモンスターが待っている。１つ扉を間違えるとまた最初からという場所もあるので部屋のつながりをチェックしながら進まねばならない。この神殿の一番奥の部屋にファラが捕らえられている。宝箱はファラを助けてから探そう。

ヒントを聞こう！

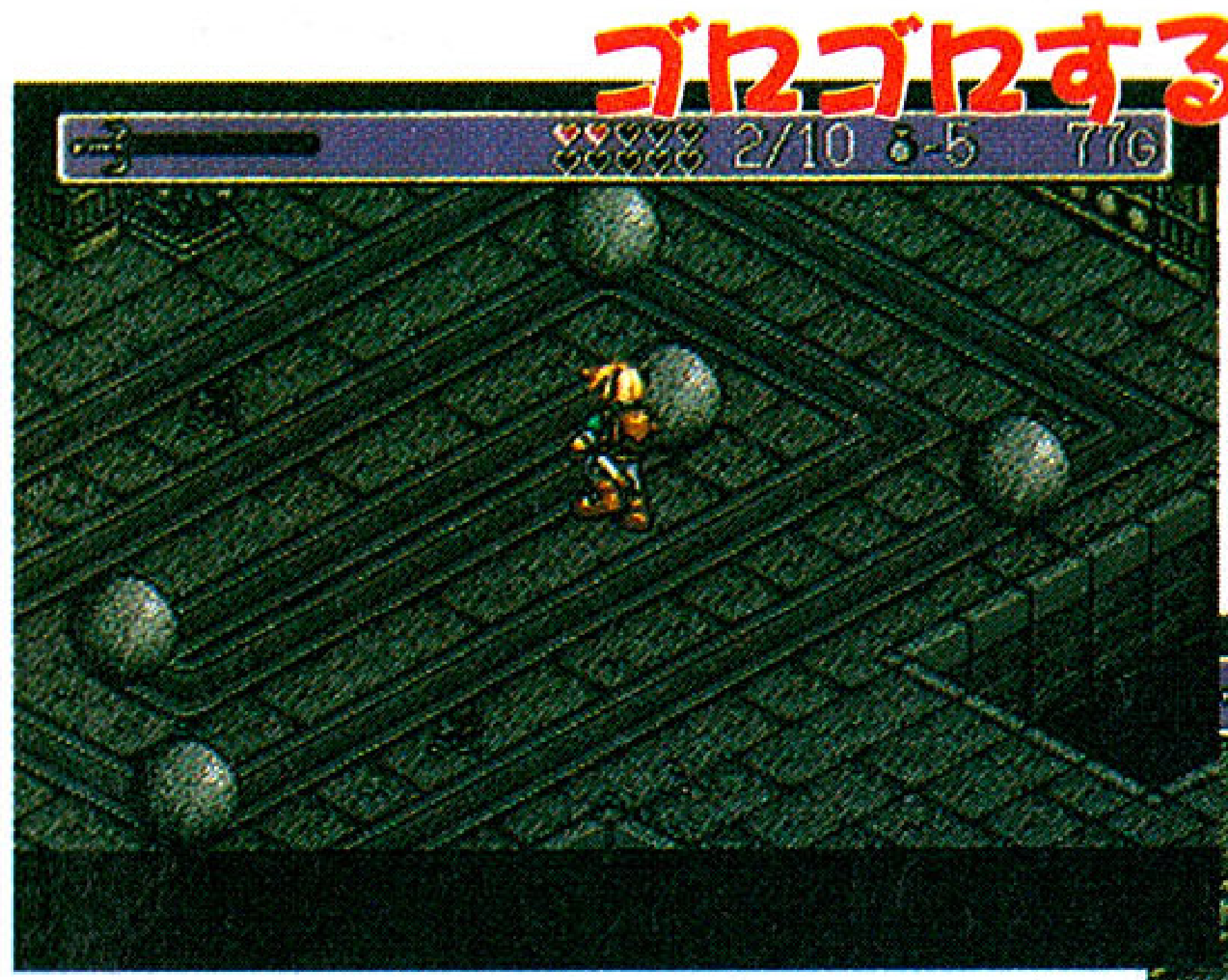
神殿に入るにはアイテムが必要。そのアイテムがどこにあるかは、ある人が知っている。そうそう、あのコソコソ逃げていった人だ。

若者の話によれば、グミ族は石像を使って神殿の扉を開けたそうだ。その石像はどこにあるんだろう？ 誰がもってるの？

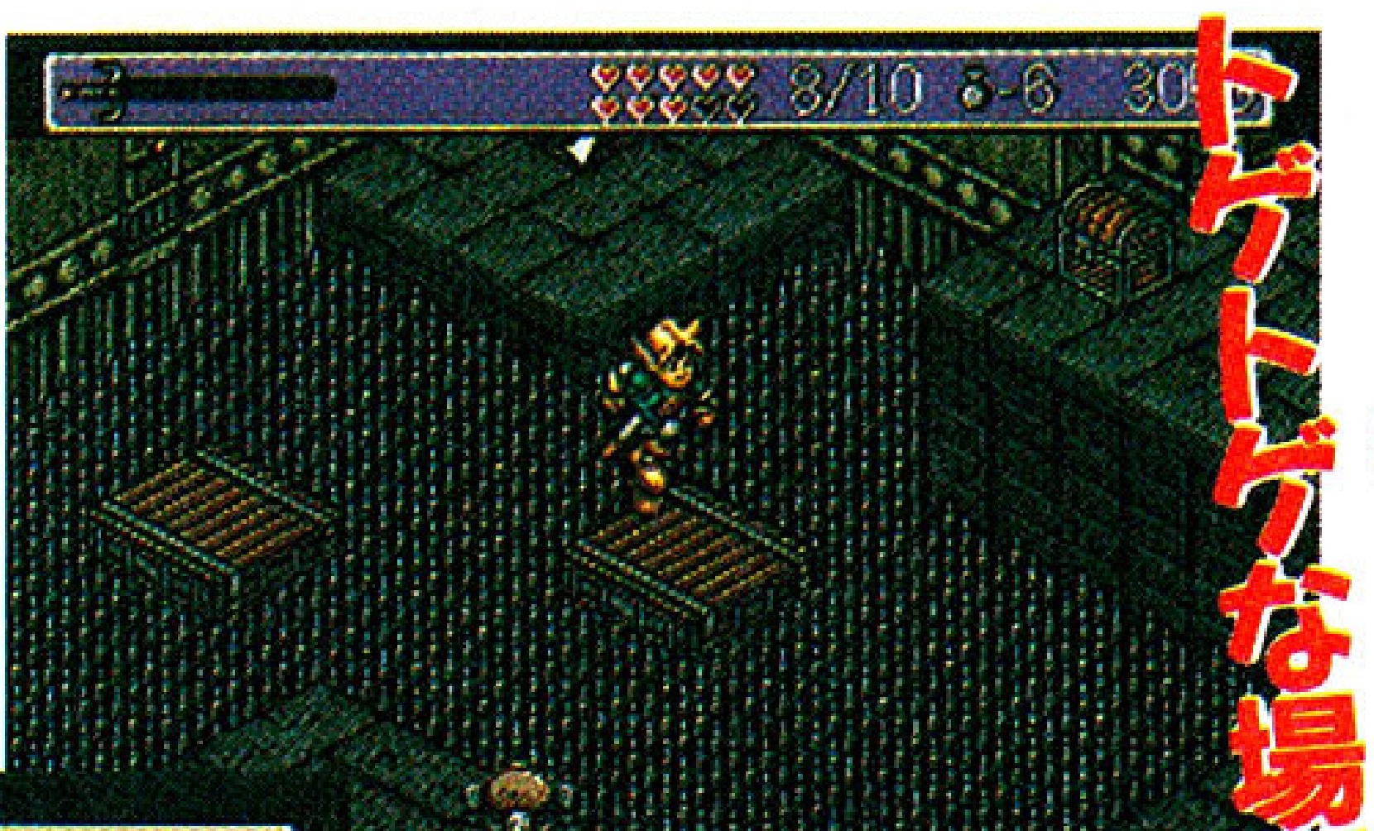


○「ヤツらは なんだかヘンなものをつかって
このトビラを あけてただ・・・

ゴロゴロする鉄球

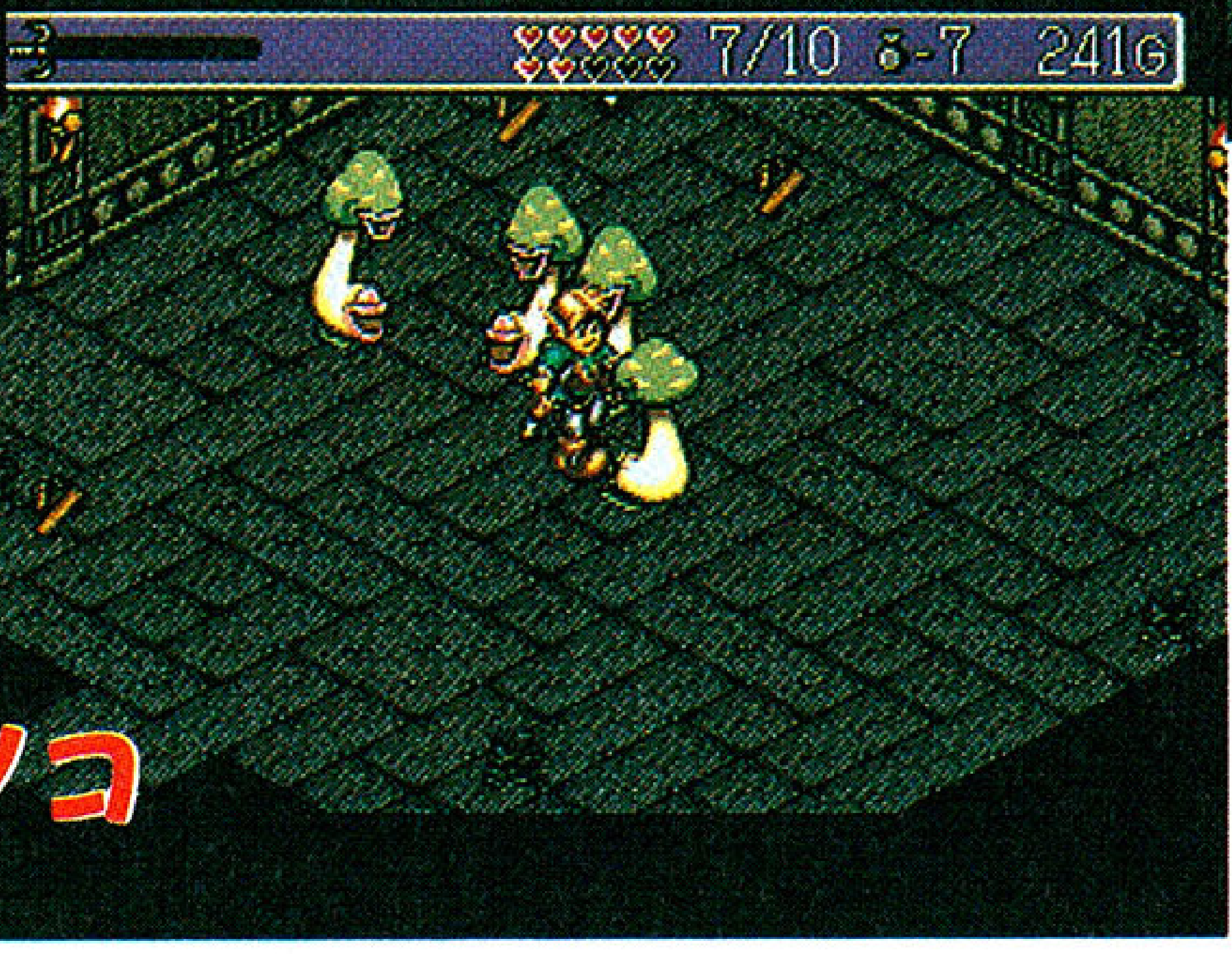


大広間では鉄球がいくつも転がっている。もちろん近づいたら痛い目にあってしまう。鉄球を避けつつ外周を進む。この繰り返しで切り抜けろ。



トゲトゲな場所

あたり一面針山で構成されている部屋。先端恐怖症の人には耐えられない場所だ。プレートもついたり消えたりするので、慎重に慎重を重ねて進まなければダメ。

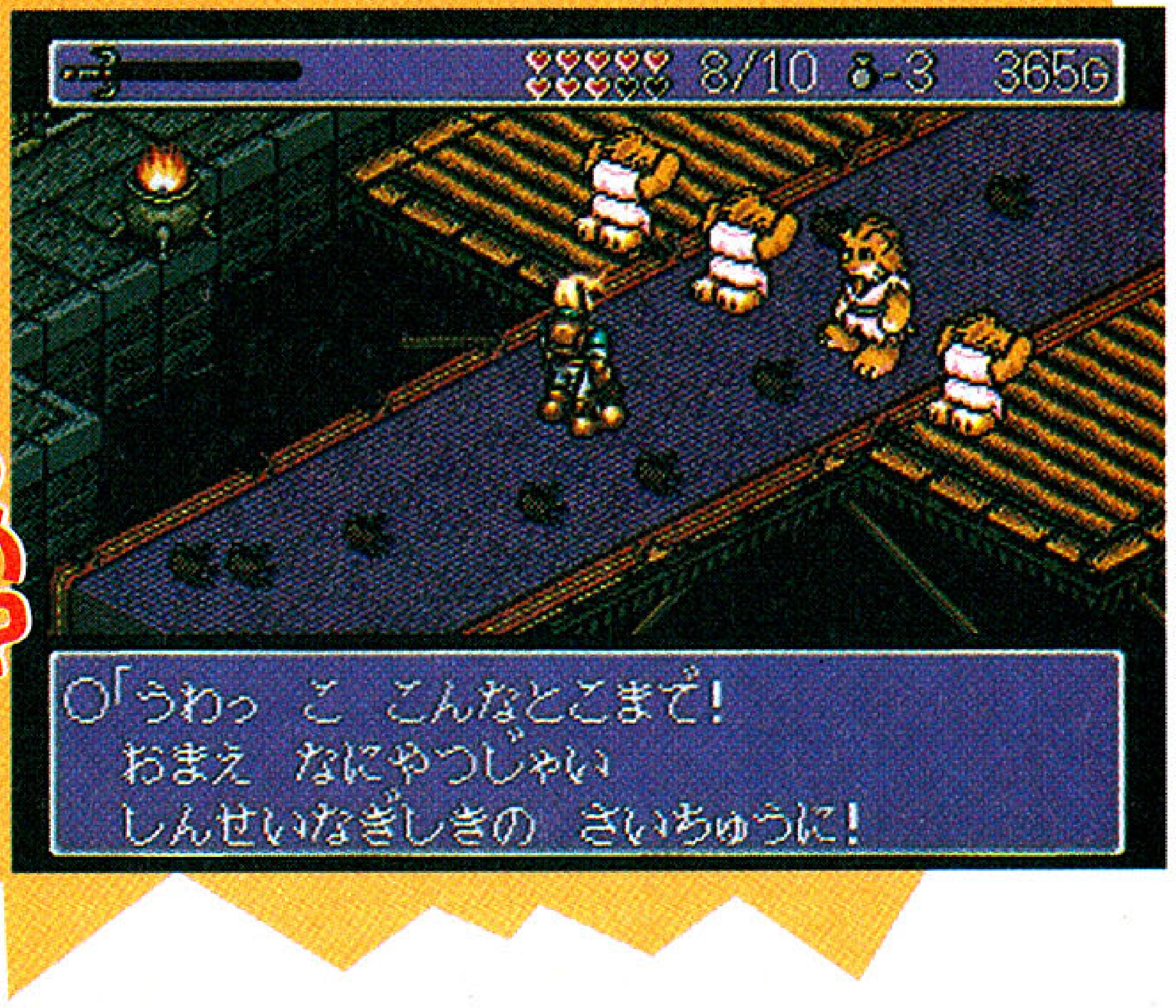


ここでもライルの行く手を遮るラフリップス。こんな石の床にも潜ってしまう元気なヤツだ。まとめて相手をせず、１匹ずつ壁際に追い詰めろ。

わらわら接近するキノコ

何をやっているの？

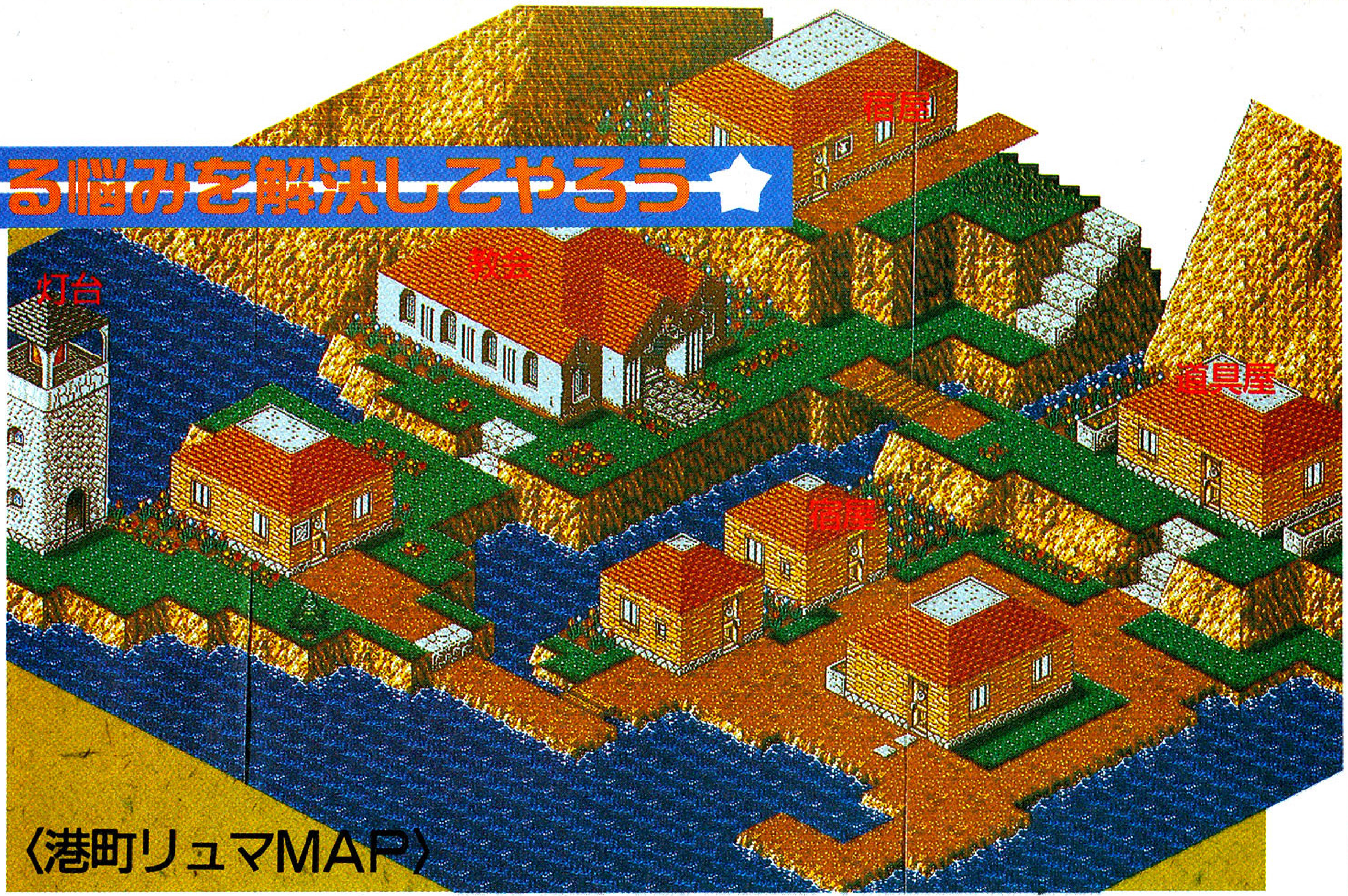
グミ族の人々は何を崇拝しているのだろう。ひょっとしてファラをいけにえにしようとしているのでは？ のんびり見ていないでその崇拝対象物を倒すべし。



○「うわっ こ こんなとこまで！
おまえ なにやつじゃい
しんせいなぎしきの さいちゅうに！

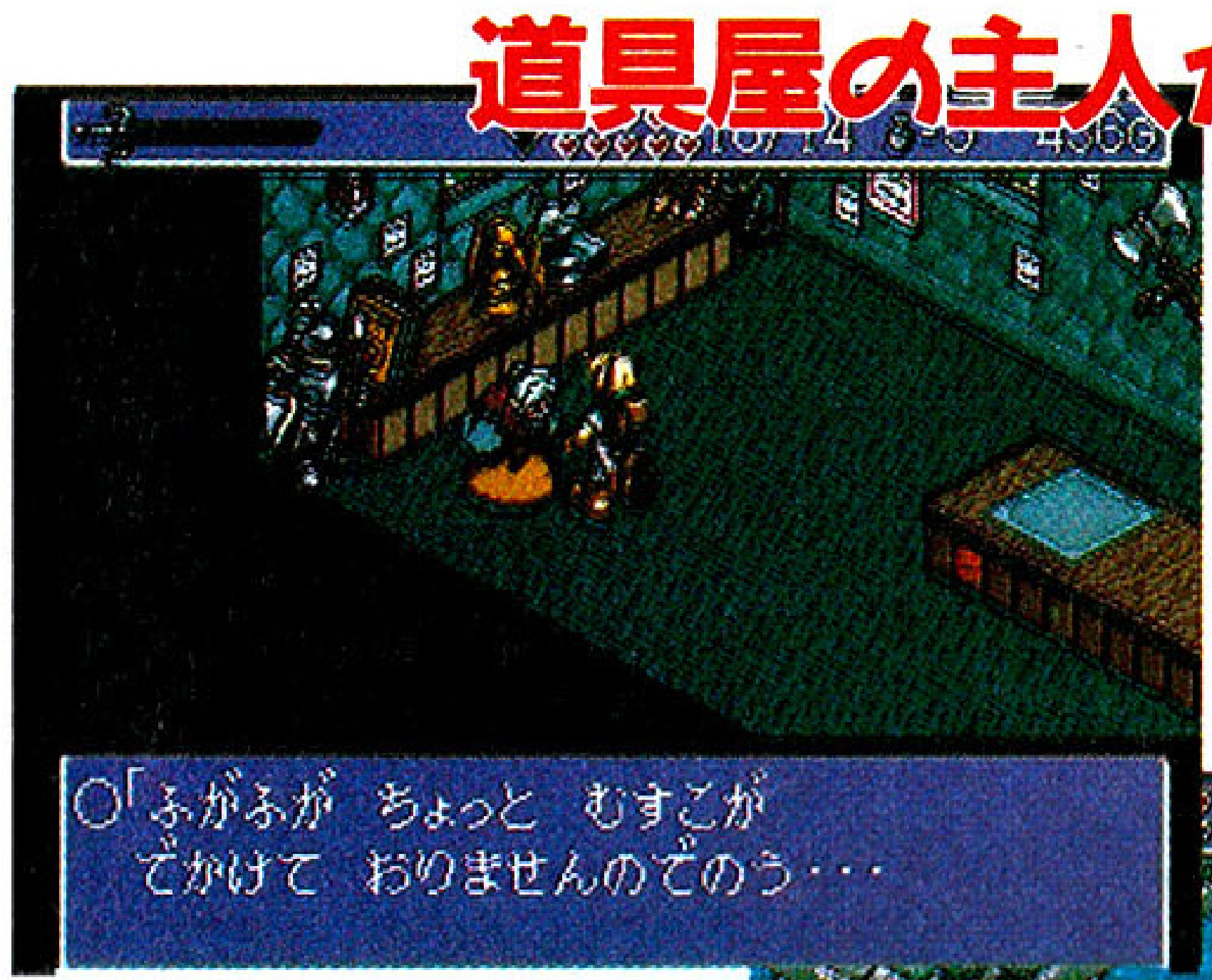
★港町リュマのかかえる悩みを解決してやろう★

いろいろ回り道をしながら港町のリュマに到着する。右のマップを見てほしい。一番最初に「ランドストーカー」の記事が掲載されたとき、大きく紹介されたのがこのリュマだったのだ。まあ、それはさておきこのリュマはいままで見てきたマサン族の村やグミ族の村とは比べものにならないほど広く、建物も近代建築になっている。教会でセーブをしてから人々に話しかけて情報を入手しよう。灯台に登ってみるのも楽しいぞ。町の東に行くといかだの発着所がある。どこに行くのかな。



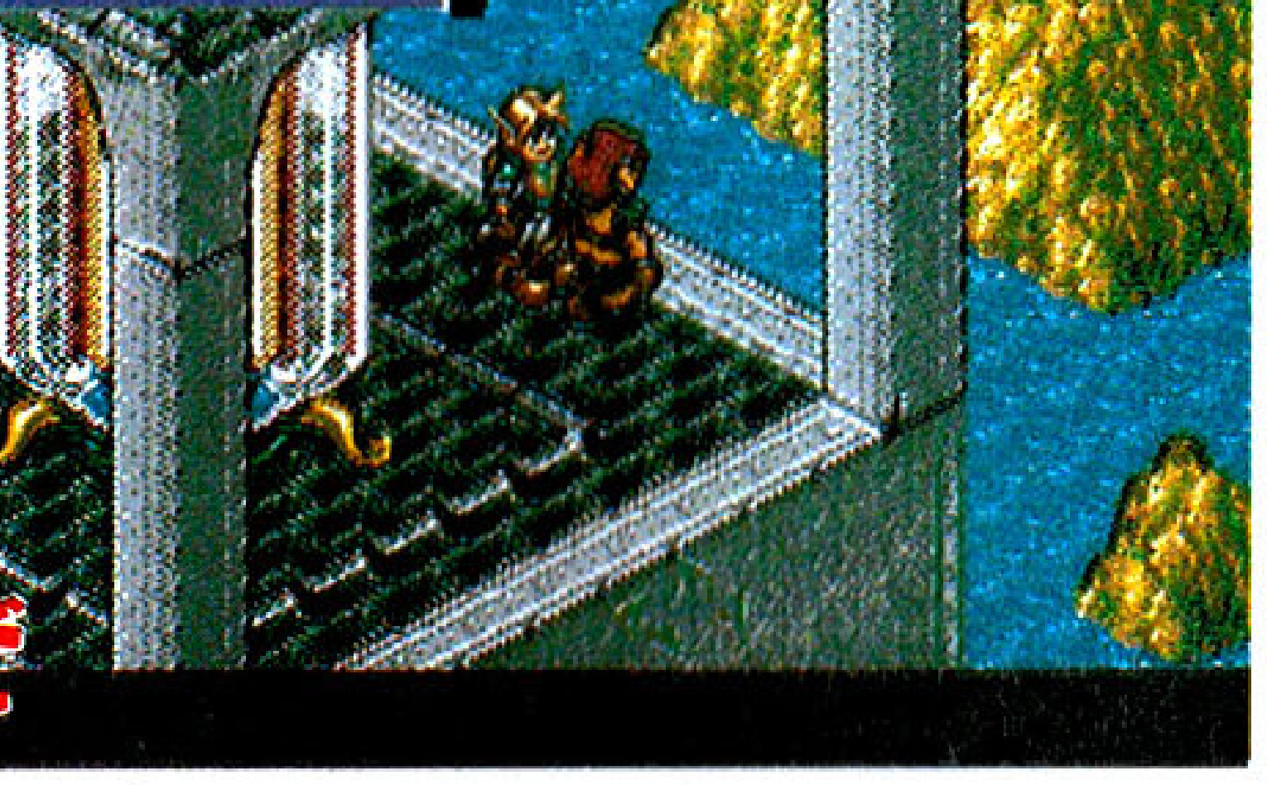
〈港町リュマMAP〉

道具屋の主人がいない



○「ふがふが ちょっと むすこが
でかけて おりませんのでのう・・・

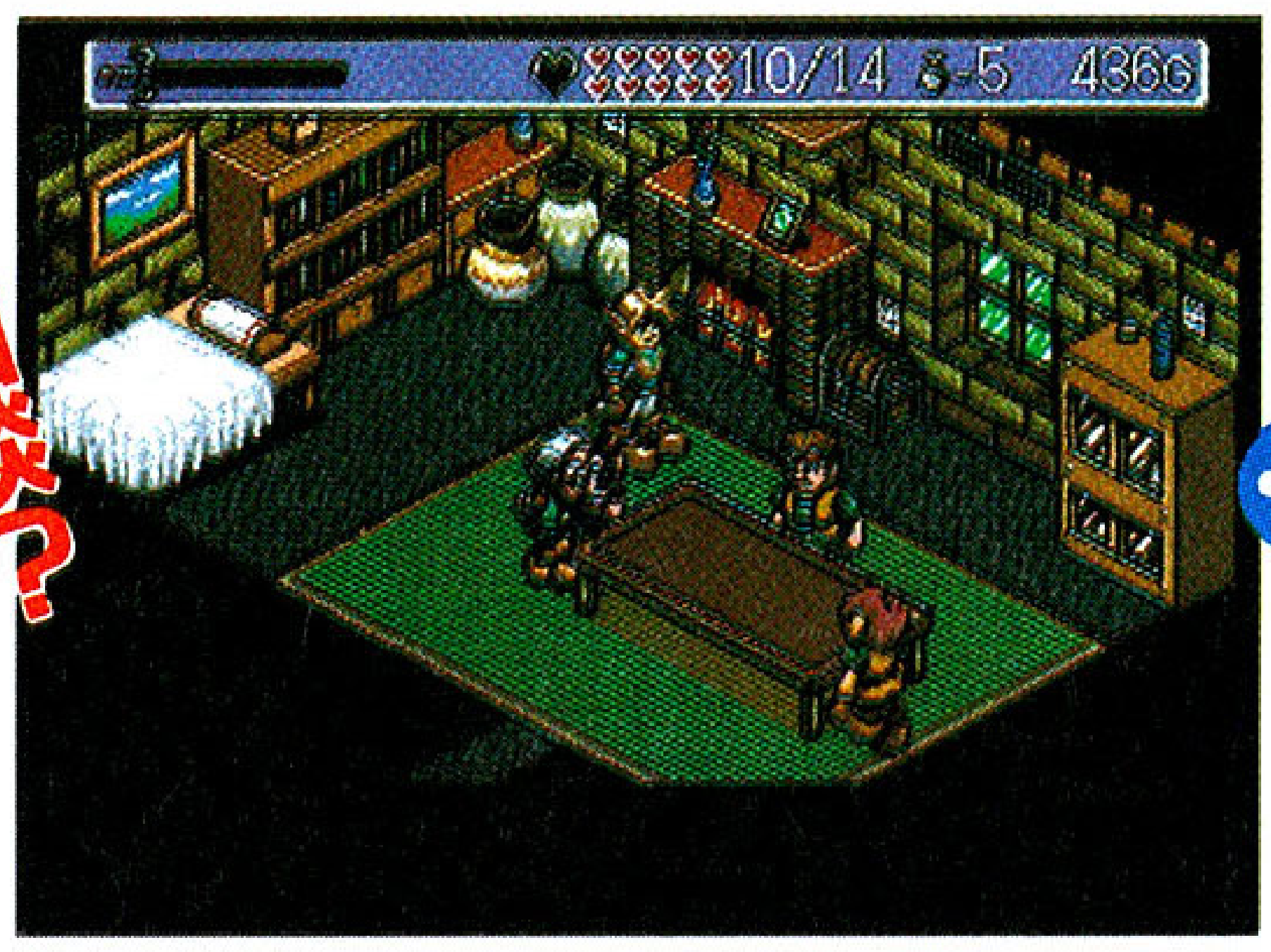
品物はあっても主人がいなければ買い物できない。タダでもらえるのだったらいいんだけど、そうは問屋がおろさないぞ。



初めて見る灯台の中は螺旋階段になっている。登るのは大変だけど、降りるときは飛び降りるだけで大丈夫だぞ。

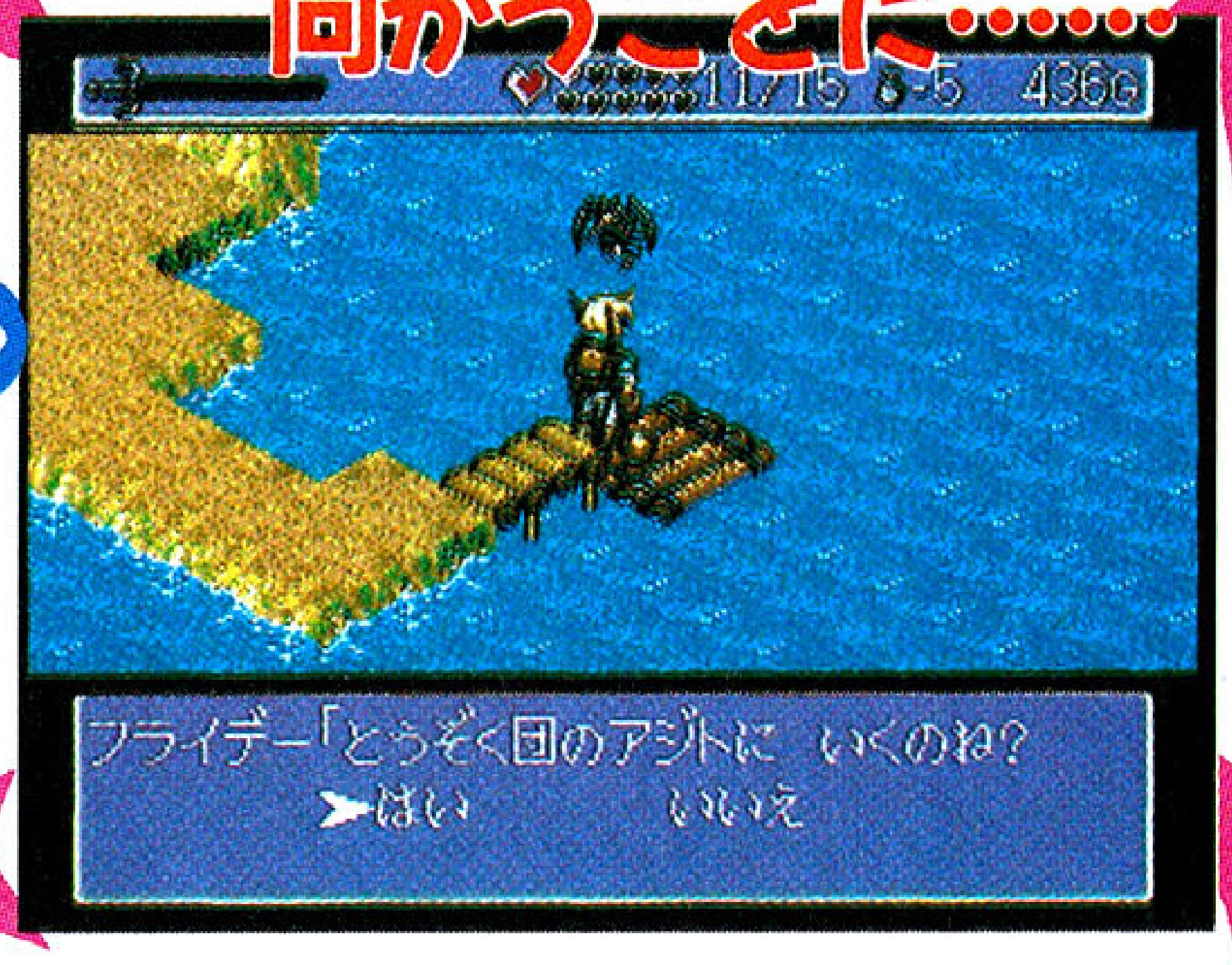
灯台だぜ

三者面談？



村長の家で何やら話している３人の男は、ライルに相談を持ちかけてくる。事情を聞いたら協力してやろう。困っている人がいたら助けてあげる。そうすればいいことがあるかもしれないしね。

結局は洞窟へ向かうことに……



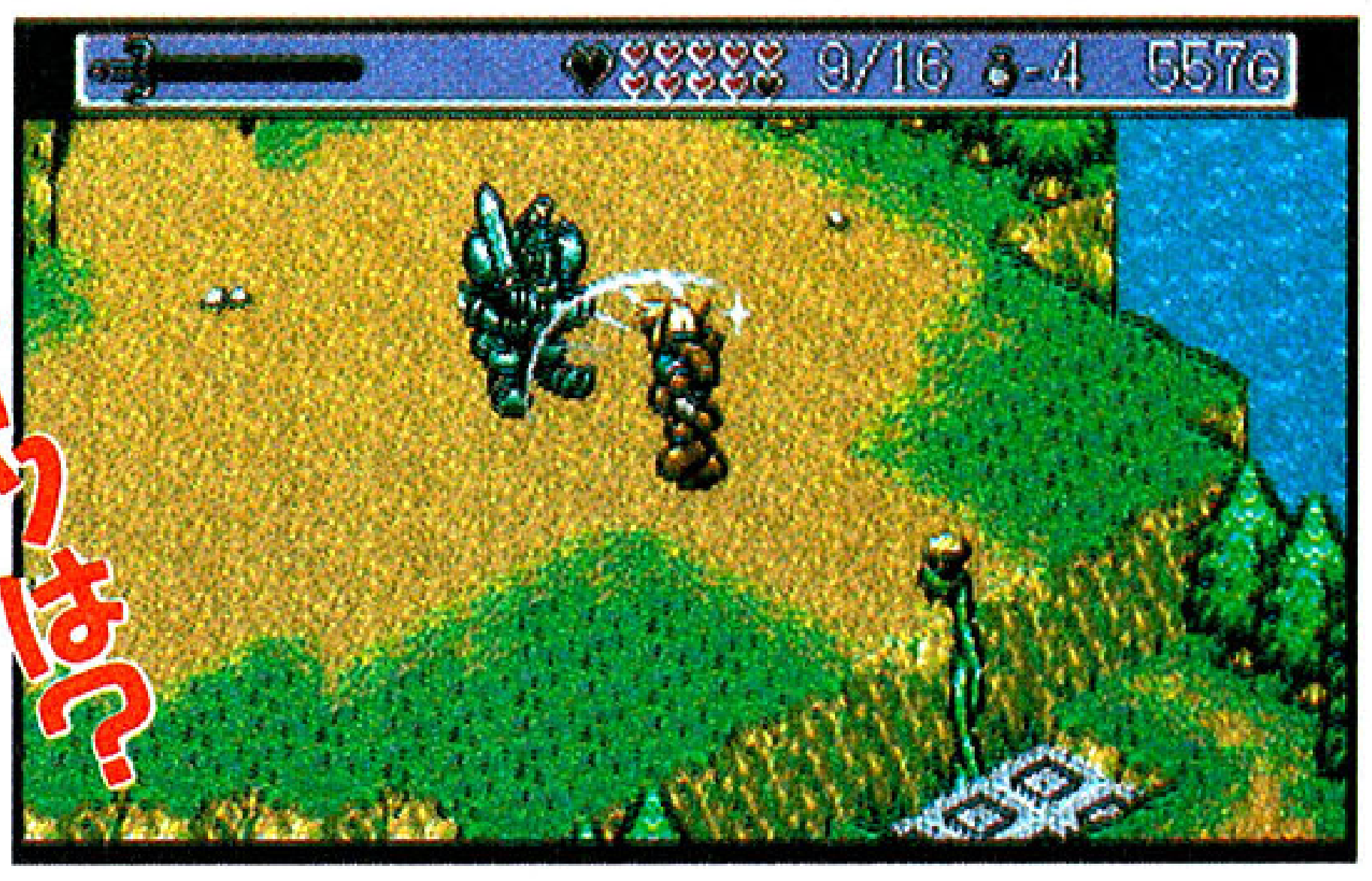
フライデー「とうぞく団のアジトに いくのね？
➤はい　　いいえ

★洞窟のトラップを回避して村長を助けましょう★

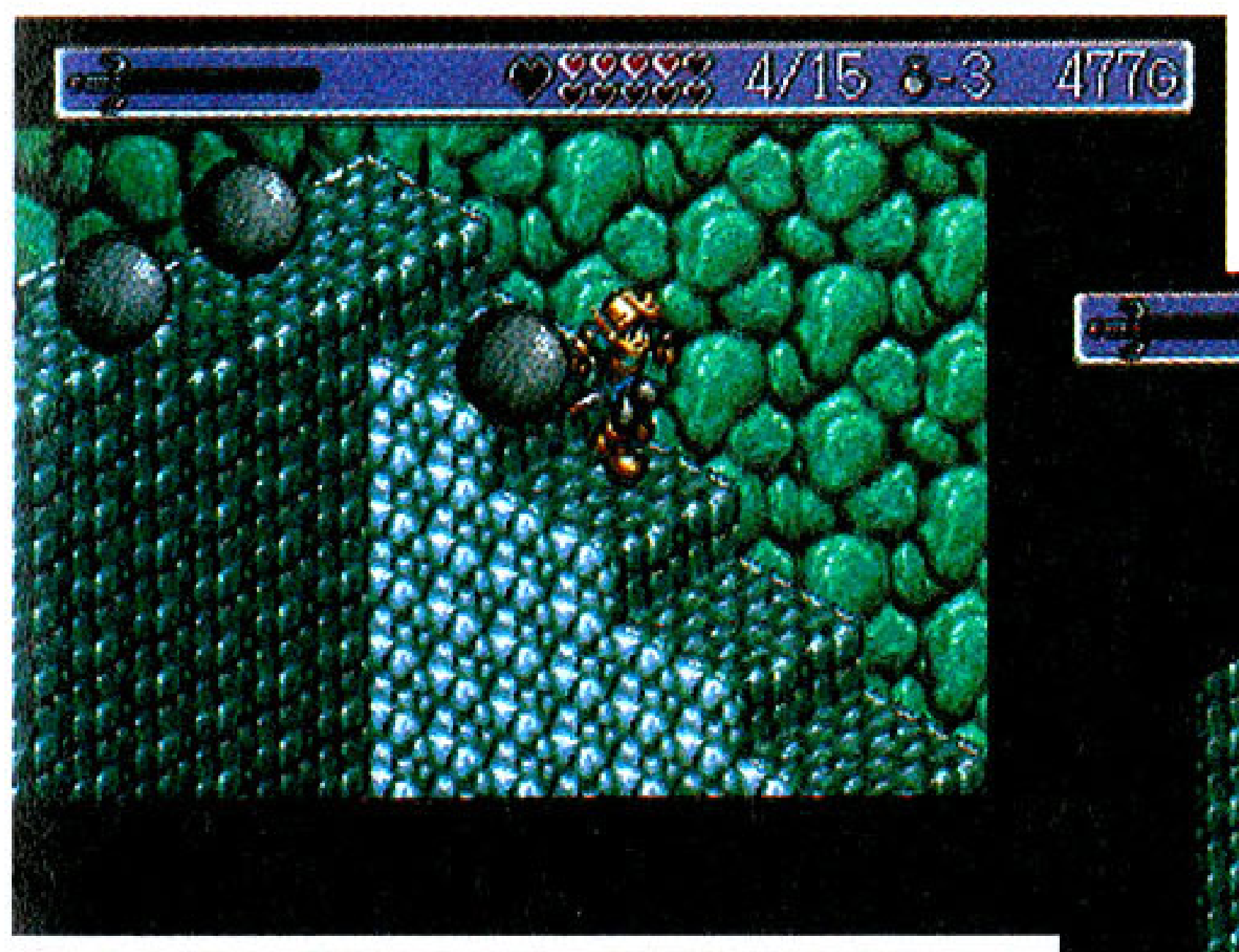
リュマの人々の悩みに応えるため、ライルはいかだに乗って村長を助けに行く。いかだには以前流されたことがあるだけに、いい思い出がない。しかし、今度のいかだは乗ってしまえばすぐに目的地の洞窟に到着する。怖かったら目をつぶっていればよい。すぐだよ。

洞窟の雰囲気は神殿や滝壺とも違い、ジメジメした気味の悪さを感じさせる。中身の入ってない宝箱や、力つきて死んでしまった人の亡骸（なきがら）がゴロゴロ転がっているぞ。いたたまれない気持ちになったところで、意地の悪いトラップのダブルパンチが飛んでくる。すべては大胆かつ細心に。この心構えで洞窟の奥に進め。村長の姿はすぐそこだ（ほんとか？）。

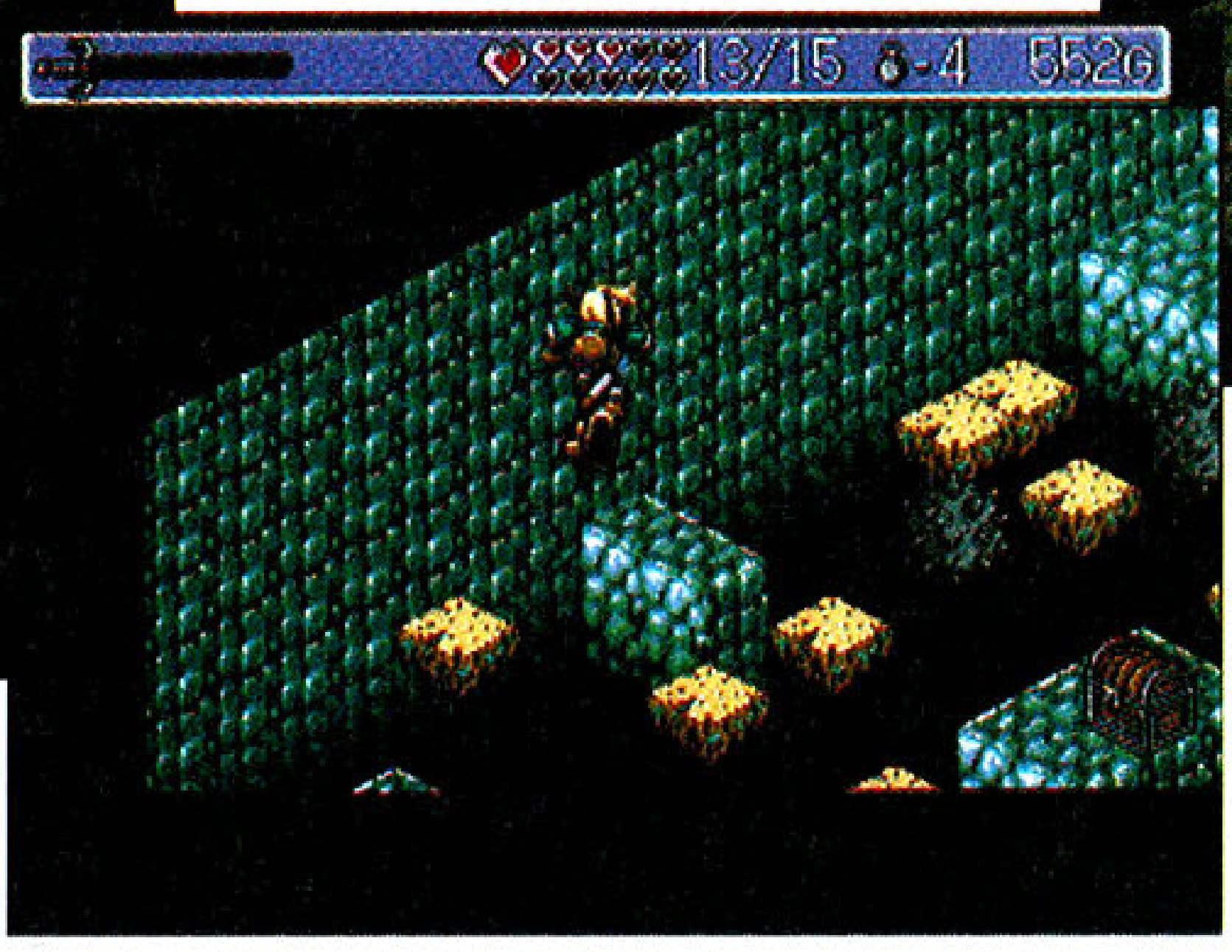
コイツは？



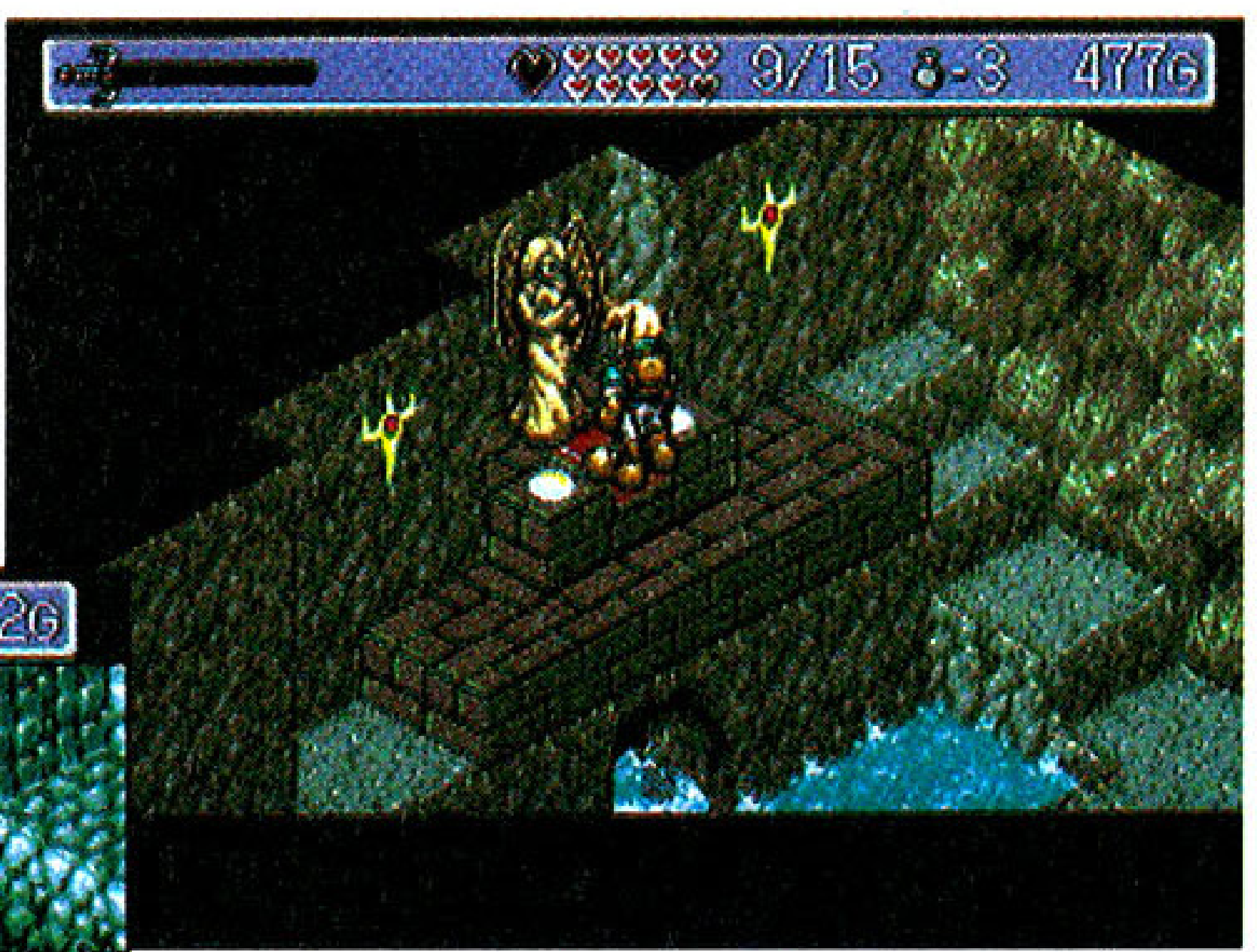
多彩なトラップさんいらっしゃい



こんな狭い階段なのに鉄球は容赦なく転がってくる。足を踏み外して落ちないように登らないとダメ。結構過酷だ。

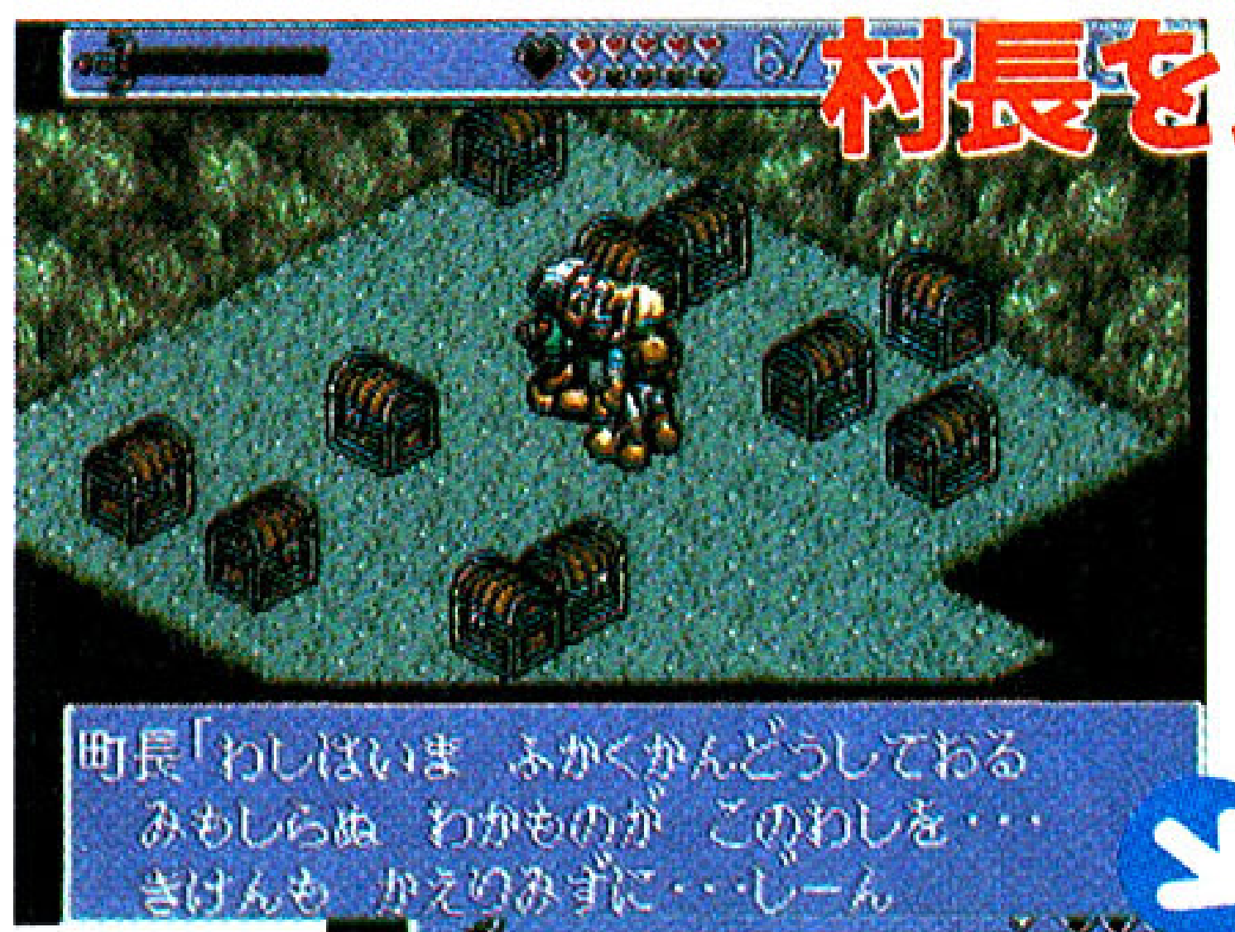


このような小さいプレートに飛び移らないと進めない。頭がクラクラしてくるが、これも人助けのためだ。



謎の女神像は、洞窟の深いところにある。この女神像に何かをすると洞窟内に変化が。すると……。

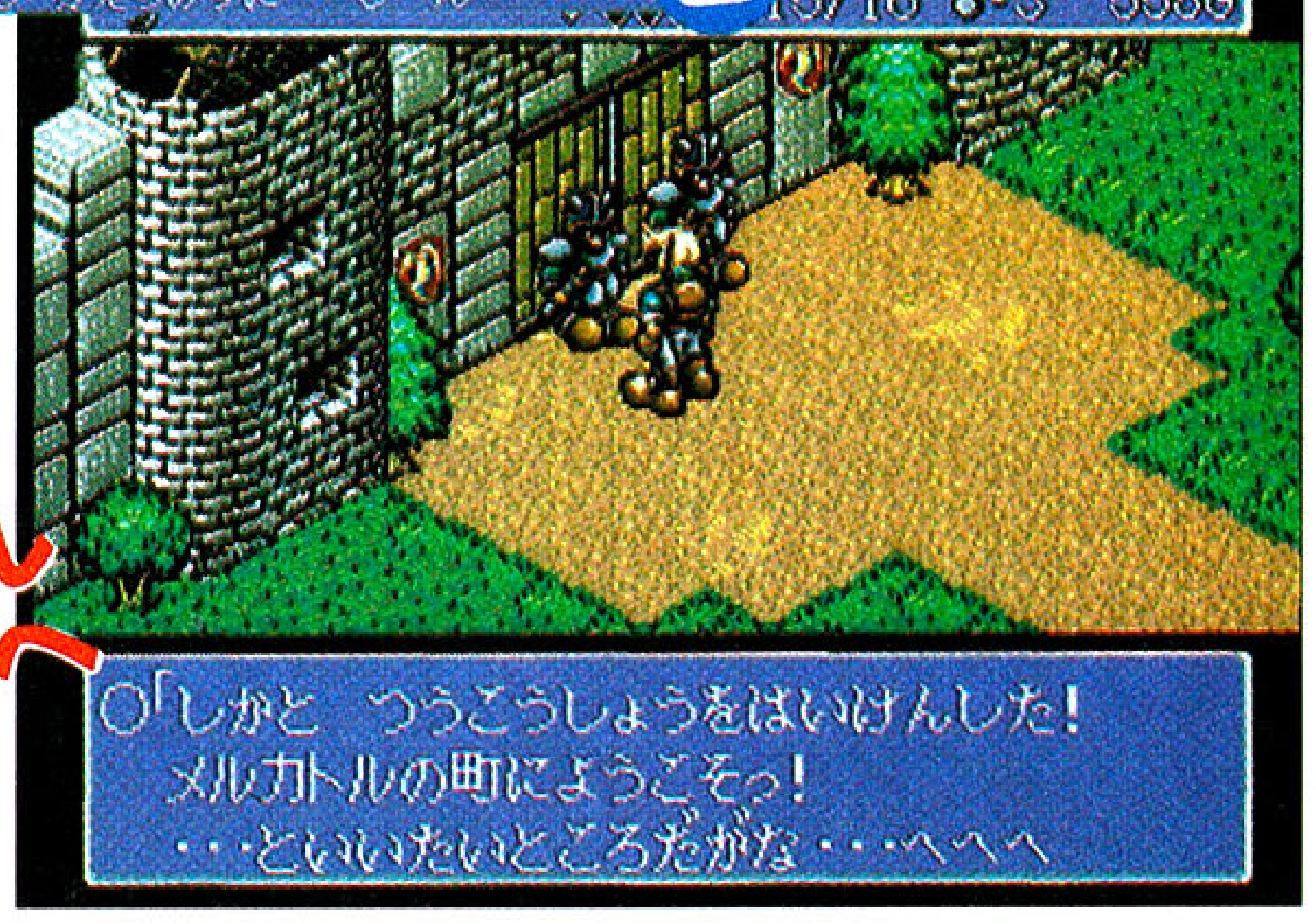
村長を助けたら



町長「わしはいま ふかくかんどうしておる
みもしらぬ わかものが このわしを・・・
きけんも かえりみずに・・・し～ん

村長を発見。それに宝の山まであるぞ。この中に目的の物が？

メルカトルへ



○「しかと つうこうしょうをはいけんした！
メルカトルの町にようこそっ！
・・・といいたいところだがな・・・へへへ

開発者さんからひとこと

実は、まだ完成していない「ランドストーカー」ですが、今回の特集で、どんなゲームかほぼわかっていただけたと思います。で、皆様にビッグ・ニュース！　「ランドストーカー」発売を記念して豪華絢爛大クイズ大会を開催します。次号の絶頂王国を見てね！

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 1

ランドストーカー～皇帝の財宝～

セガ／10月30日発売／8,700円／A・RPG／B・4

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

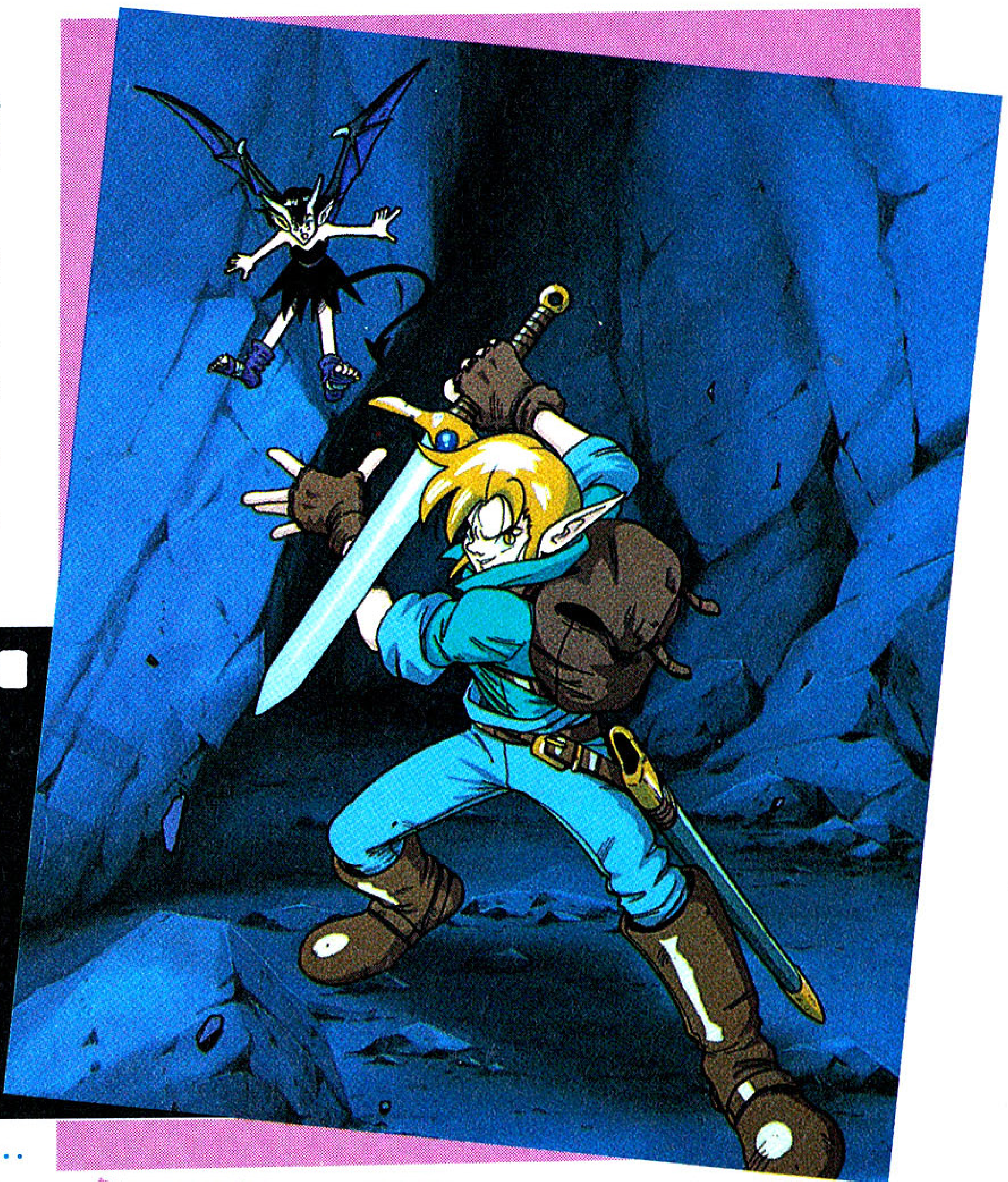
発売まであと22日、今のうち斜めに慣れる準備をせよ

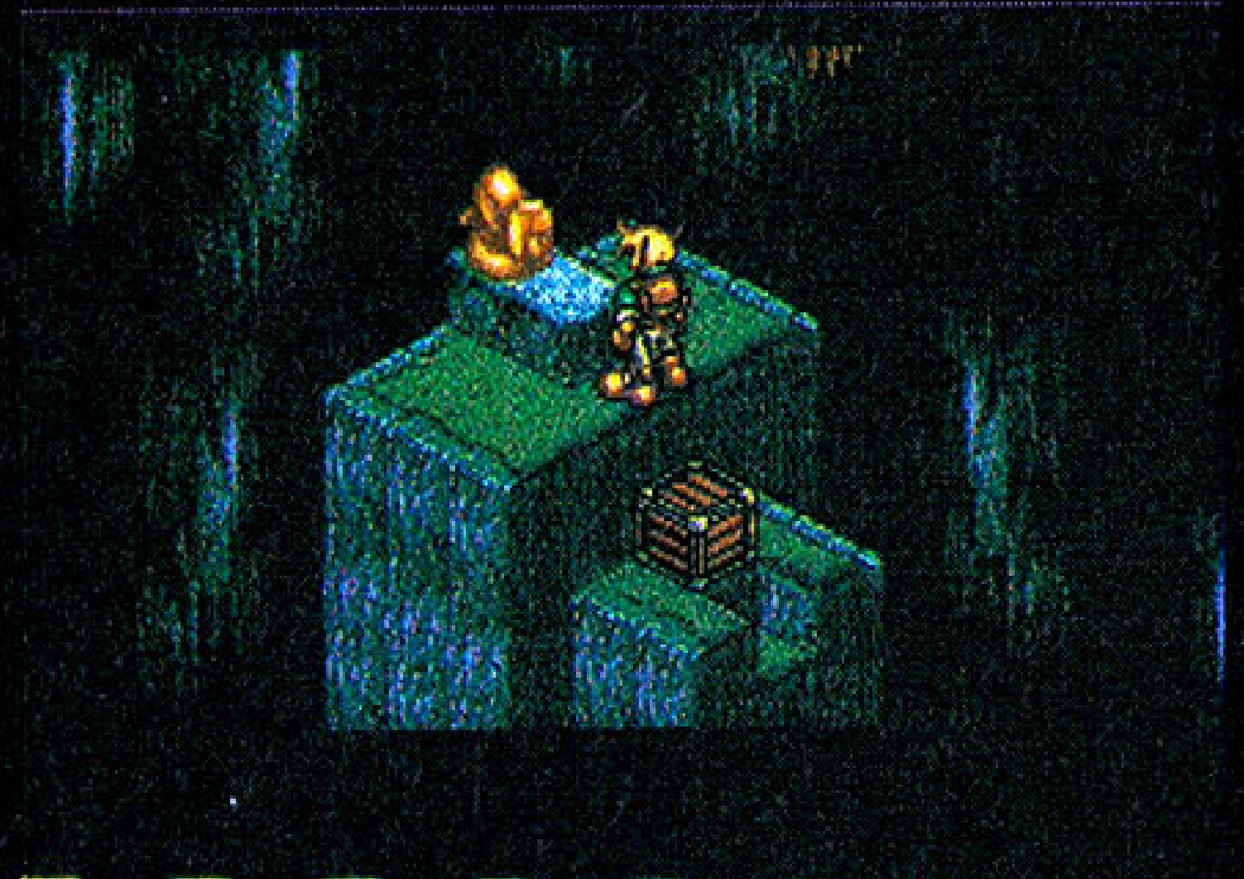
LANDSTALKER™
皇帝の財宝
© 1992 SEGA／CLIMAX

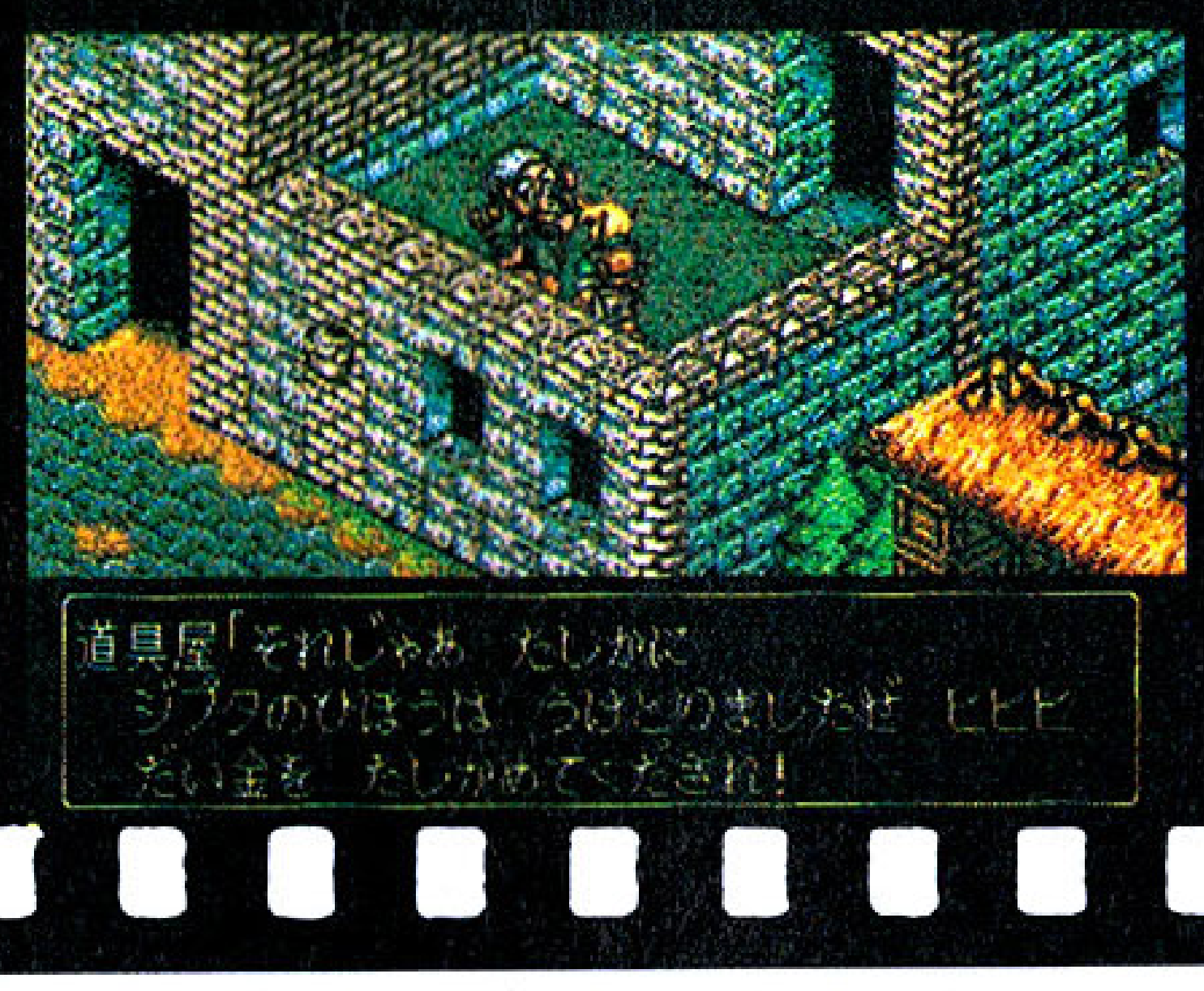
オープニングではフライデーとの出会いを紹介

一時はどうなることかと思われたが、開発者さまの苦労が結びゲームがやっと完成した。そして、発売日も10月30日と正式に発表された。あとは10月30日を待つだけだ。

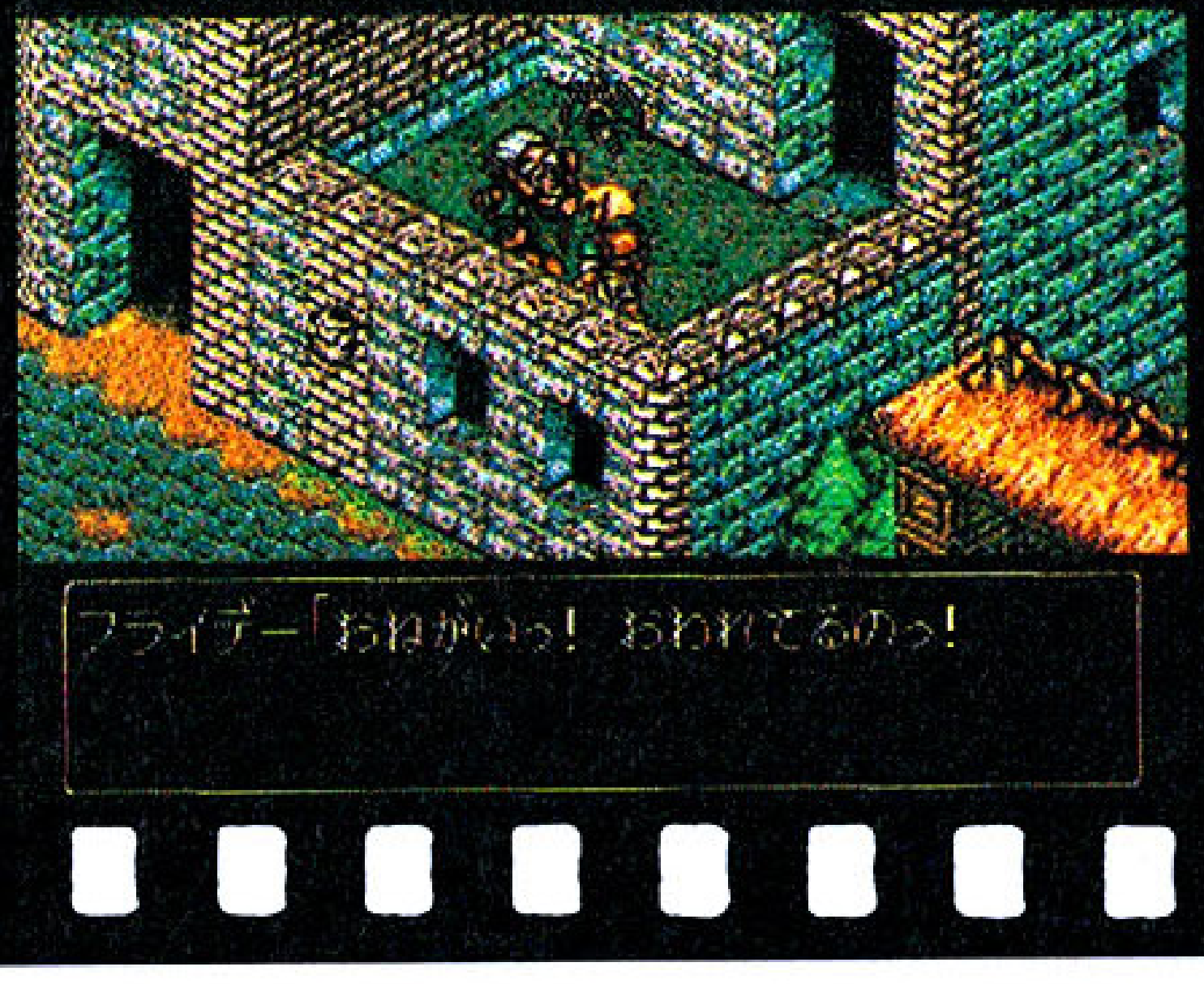
ゲーム内容については先月号でメルカトルの町に入るまでを紹介した。今月号は、メルカトルの町以降はどんな感じでゲームが進んでいくか説明しよう。もちろん、発売前号ということで前回のおさらいも若干しておく。ゲーム序盤で詰まってしまったら（大丈夫だとは思うが）参考にしてくだされ。そうそう、先月号でちょっと触れたオープニングデモの写真も入手したぞ。内容は以前掲載したプロローグ小説と同じものだが、言葉で説明するより発売後に自分の目で確認したほうがいいだろう。凄いよ。



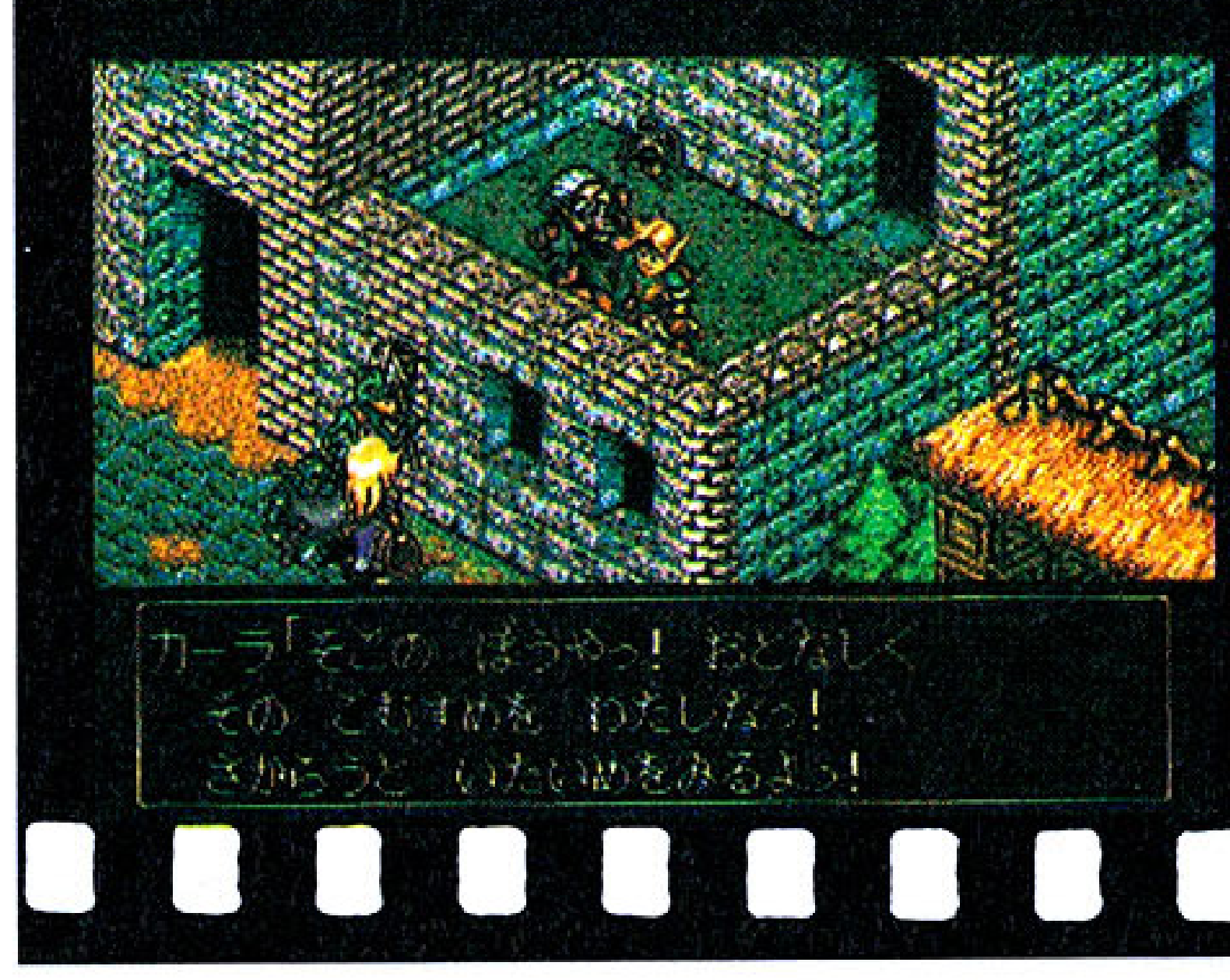

秘宝を発見


道具屋「それじゃあ　たしかに
ジブタのひほうは　うけとりましたぜ　ヒヒヒ
だい金を　たしかめてくだされ！

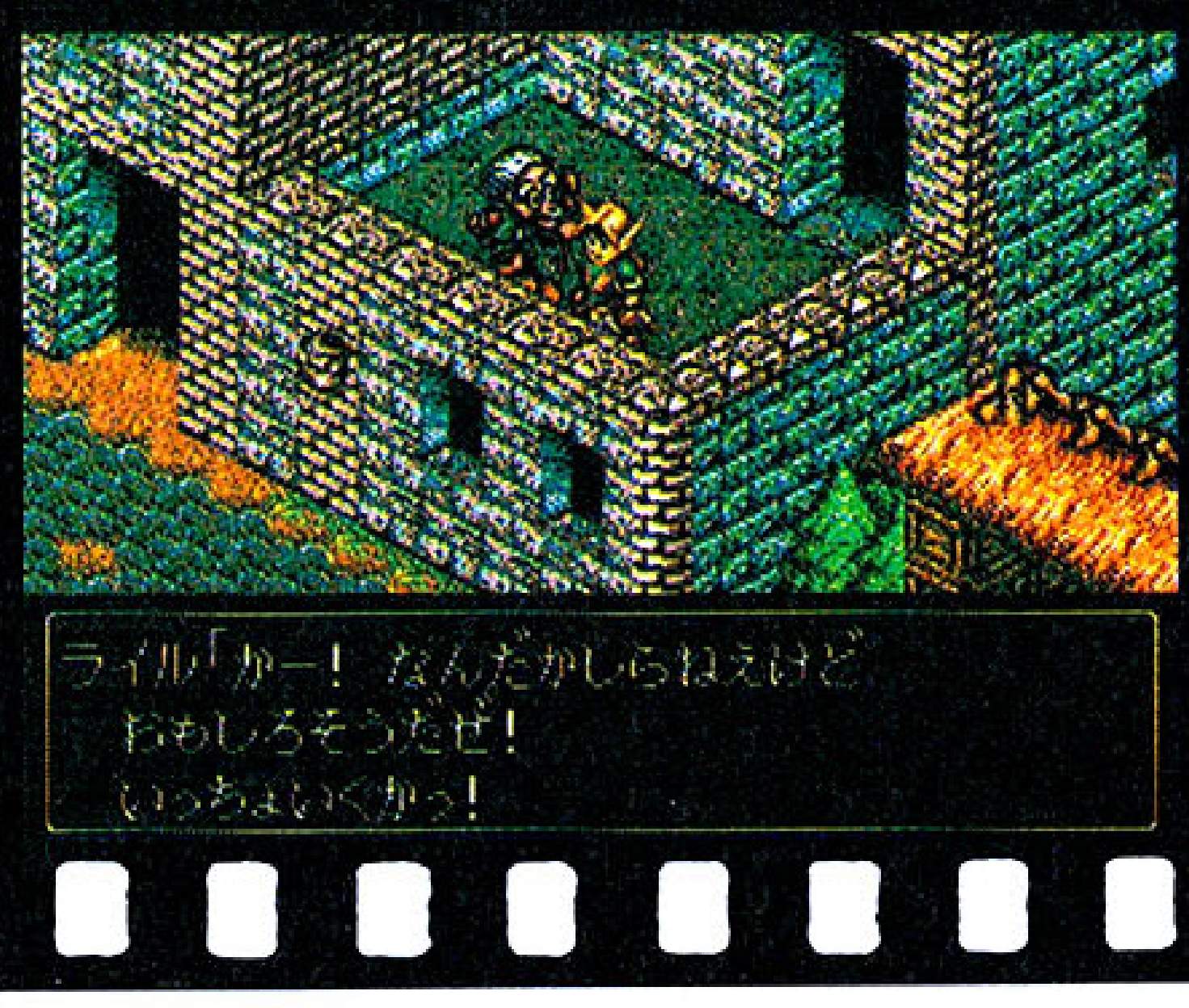
商談成立が決まったとき


フライデー「おねがいっ！　おわれてるのっ！

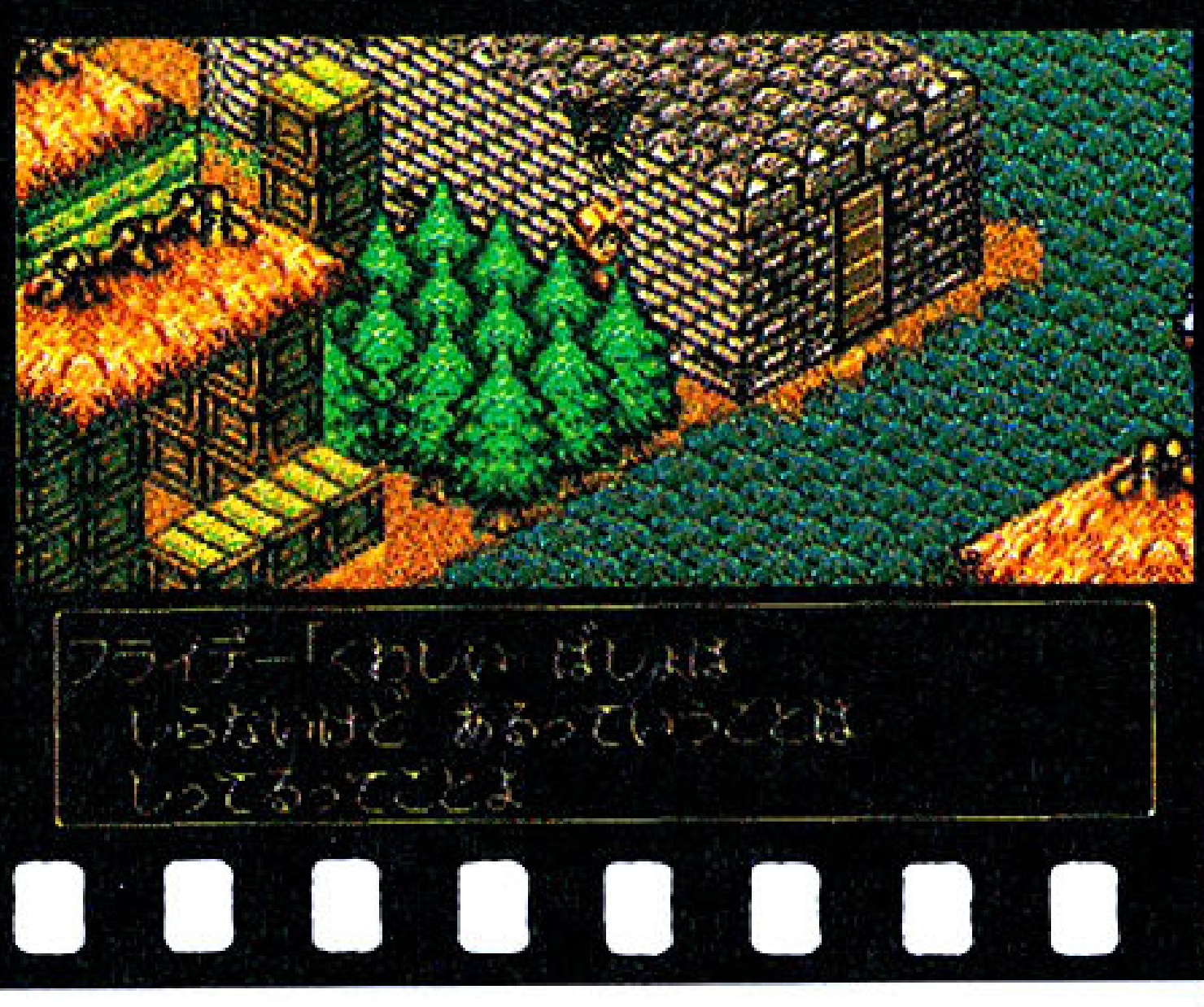
いきなり飛び込んできたのは……


カーラ「そこの　ぼうやっ！　おとなしく
その　こむすめを　わたしなっ！
さからうと　いたいめをみるよっ！

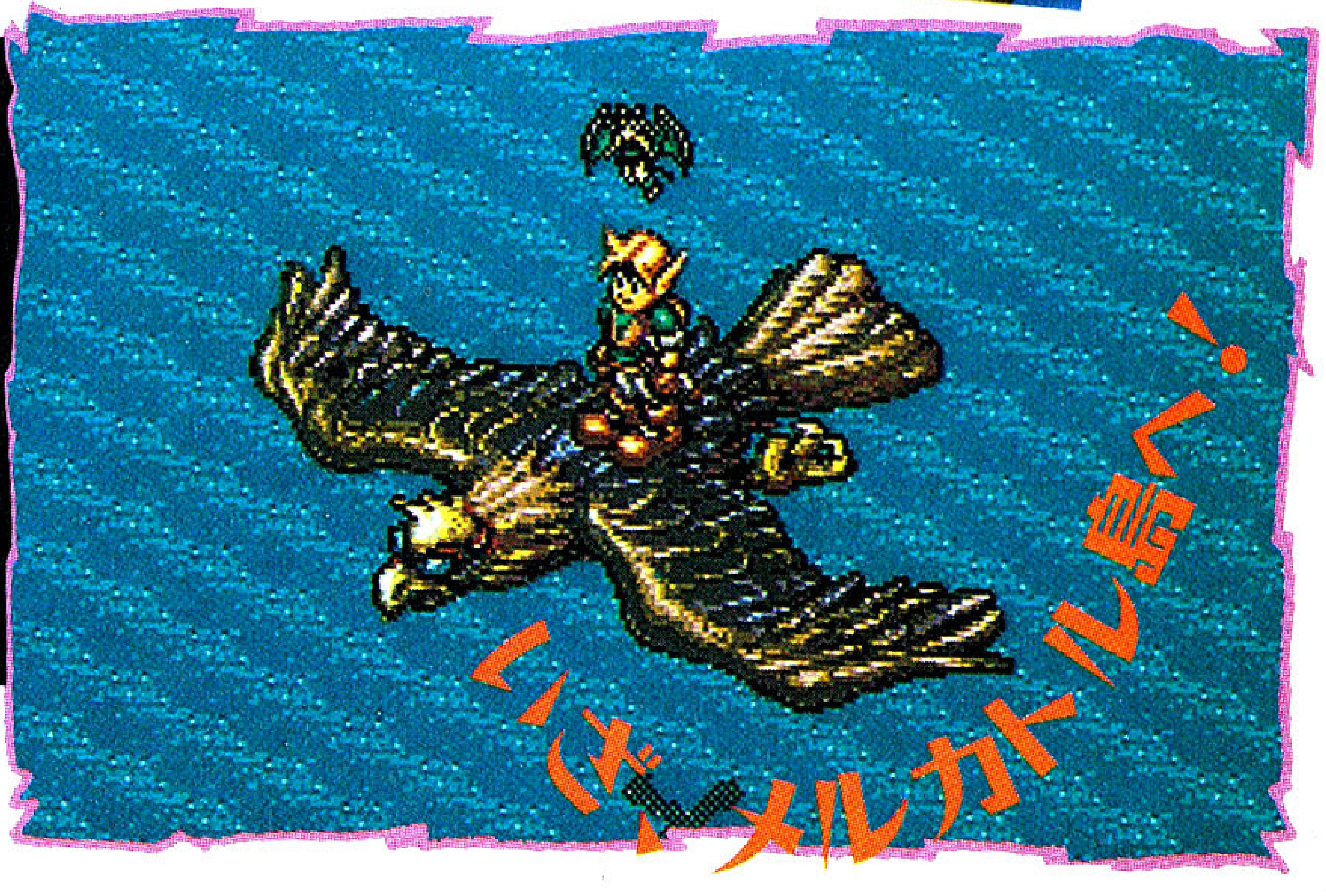
さっそうと3人組が登場


ライル「かー！　なんだかしらねえけど
おもしろそうだぜ！
いっちょいくかっ！

とにover く逃げるべし


フライデー「くわしい　ばしょは
しらないけど　あるっていうことは
しってるってことよ

なるほど

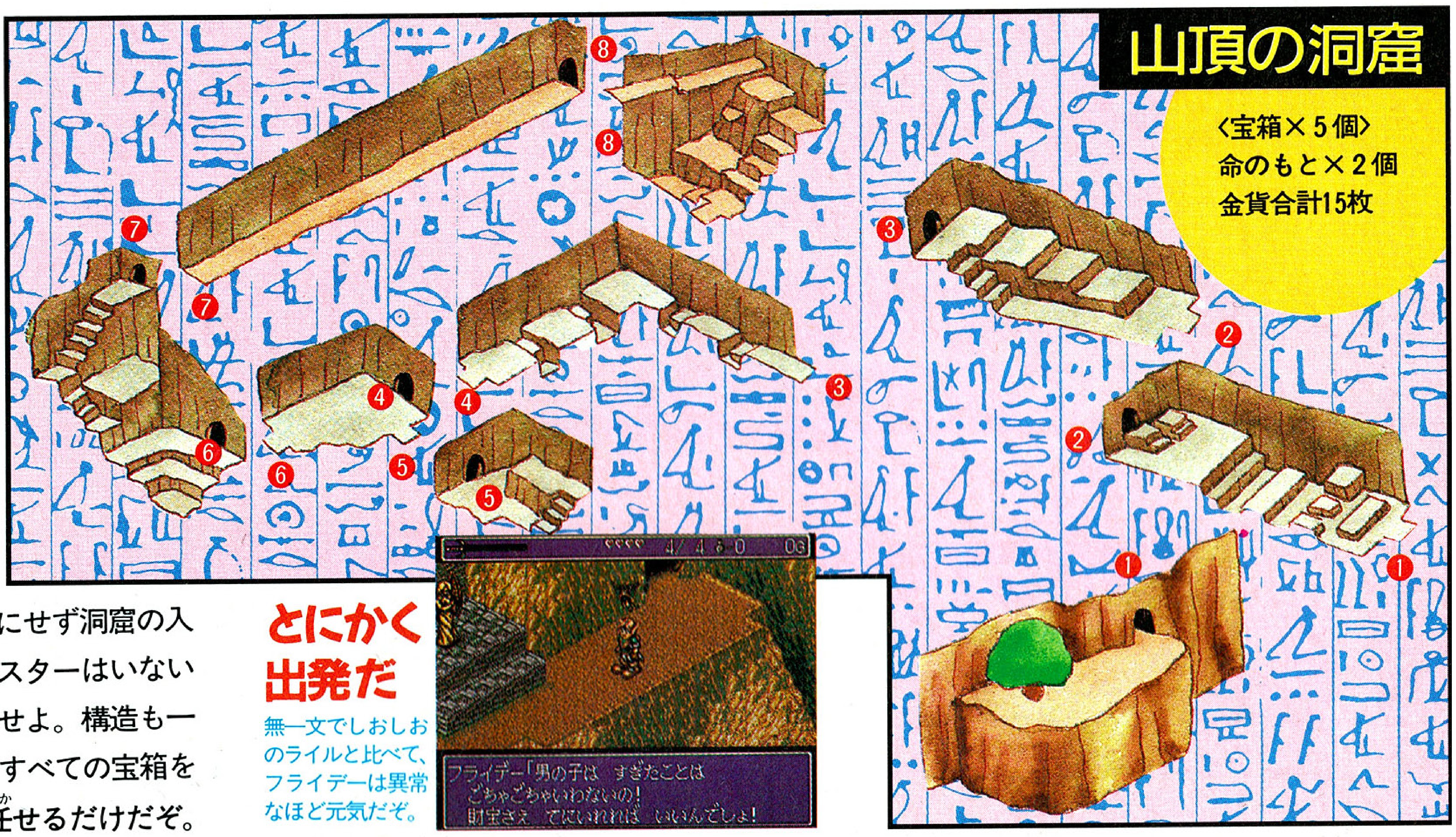


まずは前回までのおさらいから

（ゲーム開始直後から
メルカトルの門まで）

メルカトル島に降り立ってから山頂の洞窟を抜けるまで

手持ちの金貨を全部投げうってメルカトル島にやってきたライルとフライデー。冒険の始まりは、とある山頂の洞窟からだ。降り立った地点の近くに女神像があるけど、いくら調べても詳細（しょうさい）は不明。気にせず洞窟の入り口をくぐれ。洞窟内にモンスターはいないから、ゆっくりと操作を確認せよ。構造も一本道だから迷うことはない。すべての宝箱を取りながら進め。最後は身を任（まか）せるだけだぞ。



山頂の洞窟

〈宝箱×５個〉
命のもと×２個
金貨合計15枚

フライデー「男の子は　すぎたことは
　ごちゃごちゃいわないの！
　財宝さえ　てにいれれば　いいんでしょ！

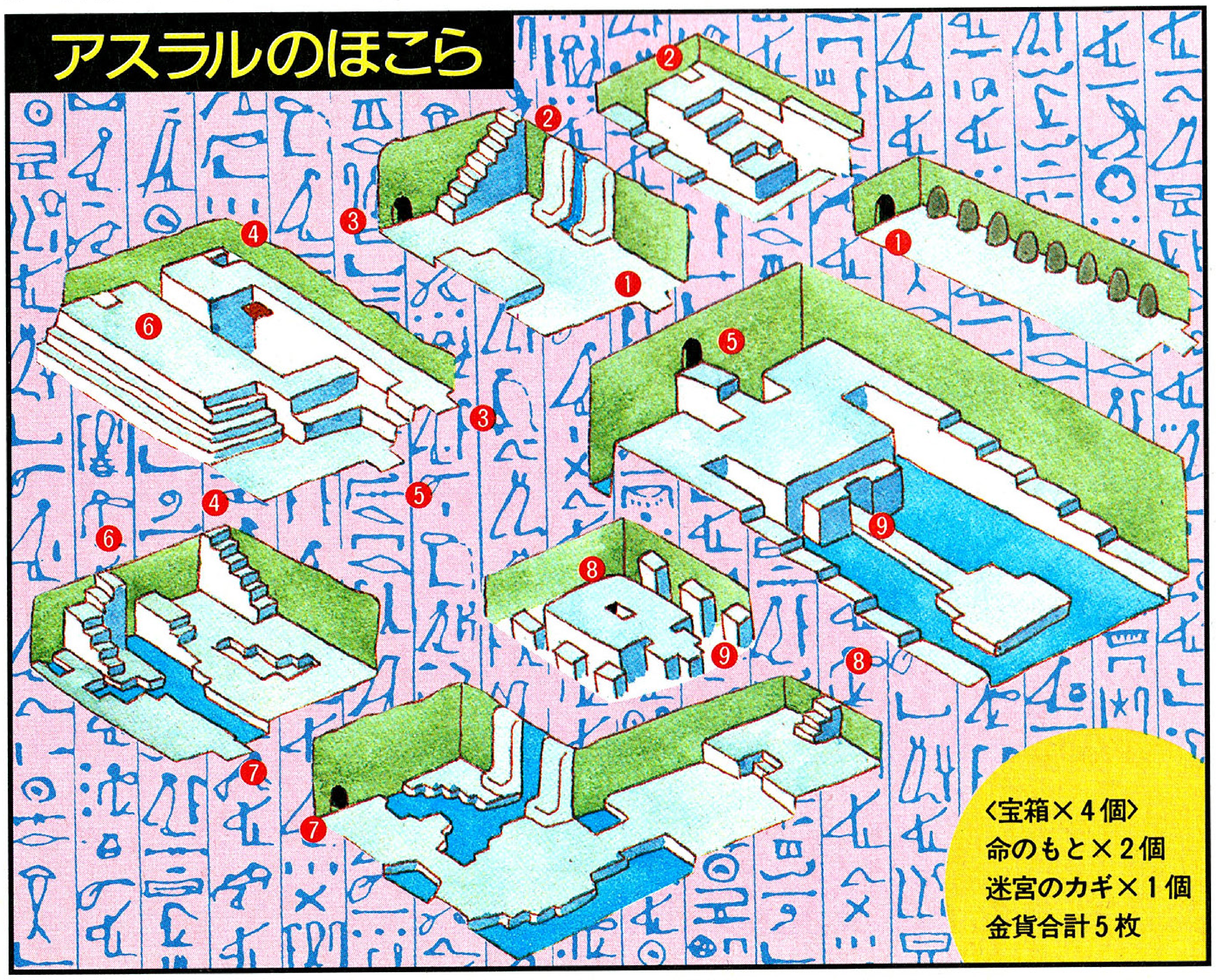
とにかく出発だ

無一文でしおしおのライルと比べて、フライデーは異常なほど元気だぞ。

〈QUEST 1〉賢者アスラルとの会見

ファラに助けられ、連れていかれるのがマサン族の村だ。最初はここを拠点として行動する。宿屋に道具屋、それに教会もそろっているので不自由な生活を強（し）いられることもない。もちろん、例によって、宿屋でマップをカウンターにもっていき、見せてもらえば自分の居場所を確認することもできるぞ。

手始めに村から聞いた話を頼りに、滝壺近くに住むアスラルを訪ねよう。アスラルは洞窟の奥に住んでいるため、そう簡単に会うことはできない。モンスターを倒し、トラップをクリアしながら進む。トラップも行ける場所から考えて進めば、悩むことはない。とっとと突き進んでアスラルに財宝の話を聞け。

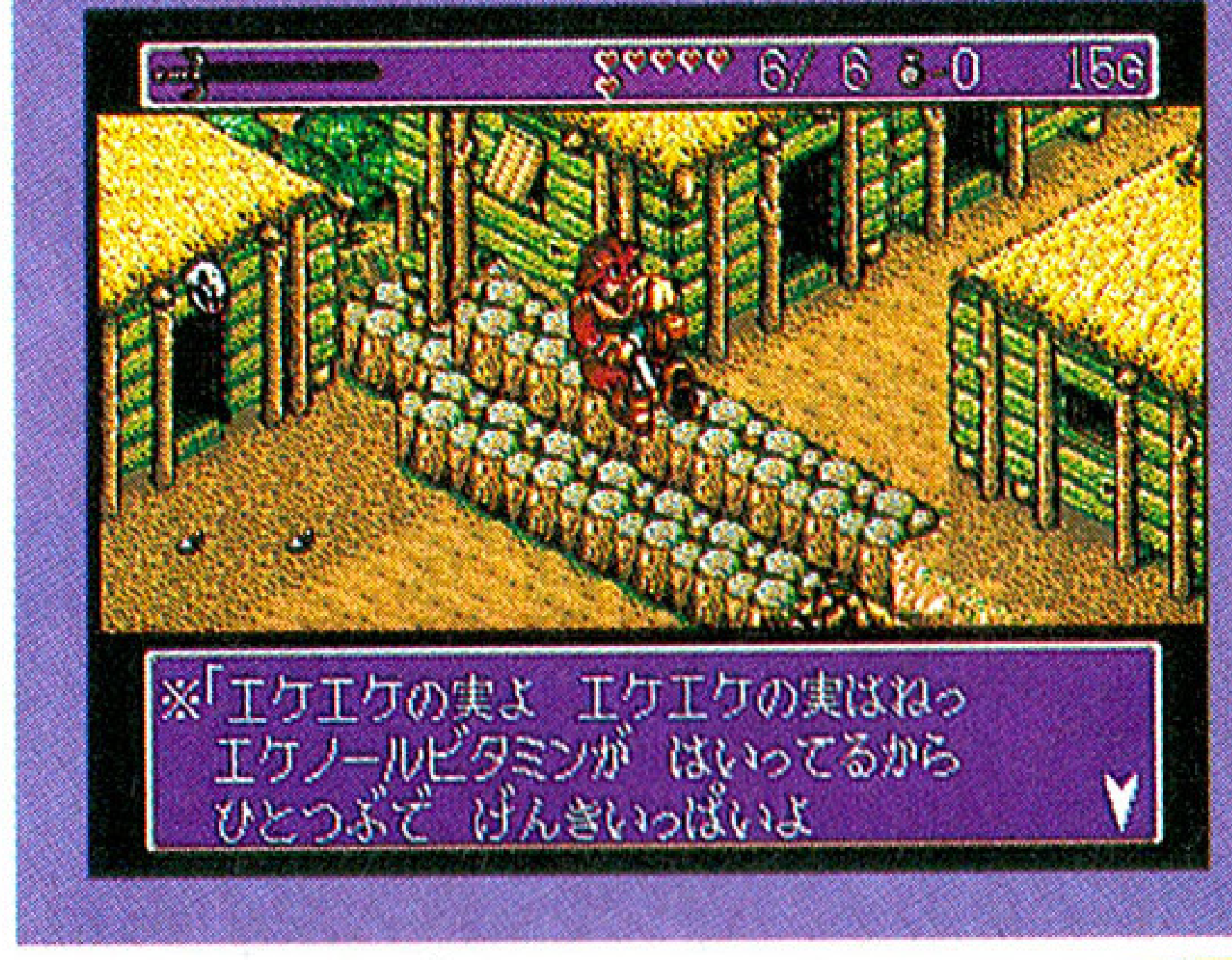


アスラルのほこら

〈宝箱×４個〉
命のもと×２個
迷宮のカギ×１個
金貨合計５枚

TOWN マサン族の村では…

村だから当たり前だが、人家が建ち並んでいる。家のなかには宝箱が置いてあるところもあるので、一軒ずつ訪問してもらえるモノはすべてもらっておこう。エケエケの実もタダですませられるなら、なるべく買わずに金貨で溜めておきたい。高いモノ買いたいしね。



※「エケエケの実よ　エケエケの実はねっ
　エケノールビタミンが　はいってるから
　ひとつぶで　げんきいっぱいよ

この村の名産品はエケエケの実。ライルは最後までお世話になる体力回復アイテムだ。重要なの。

ここでの戦闘ポインツ BATTLE

狭い場所での戦闘はどうしても敵に囲まれてしまうことが多々あるだろう。しかし、闇雲に剣を振っているだけでは自分のダメージのほうが大きい。そんなときは、落ち着いてすべての敵を自分の正面で戦えるように誘導する。路地に逃げ込んでしまうのもいいぞ。

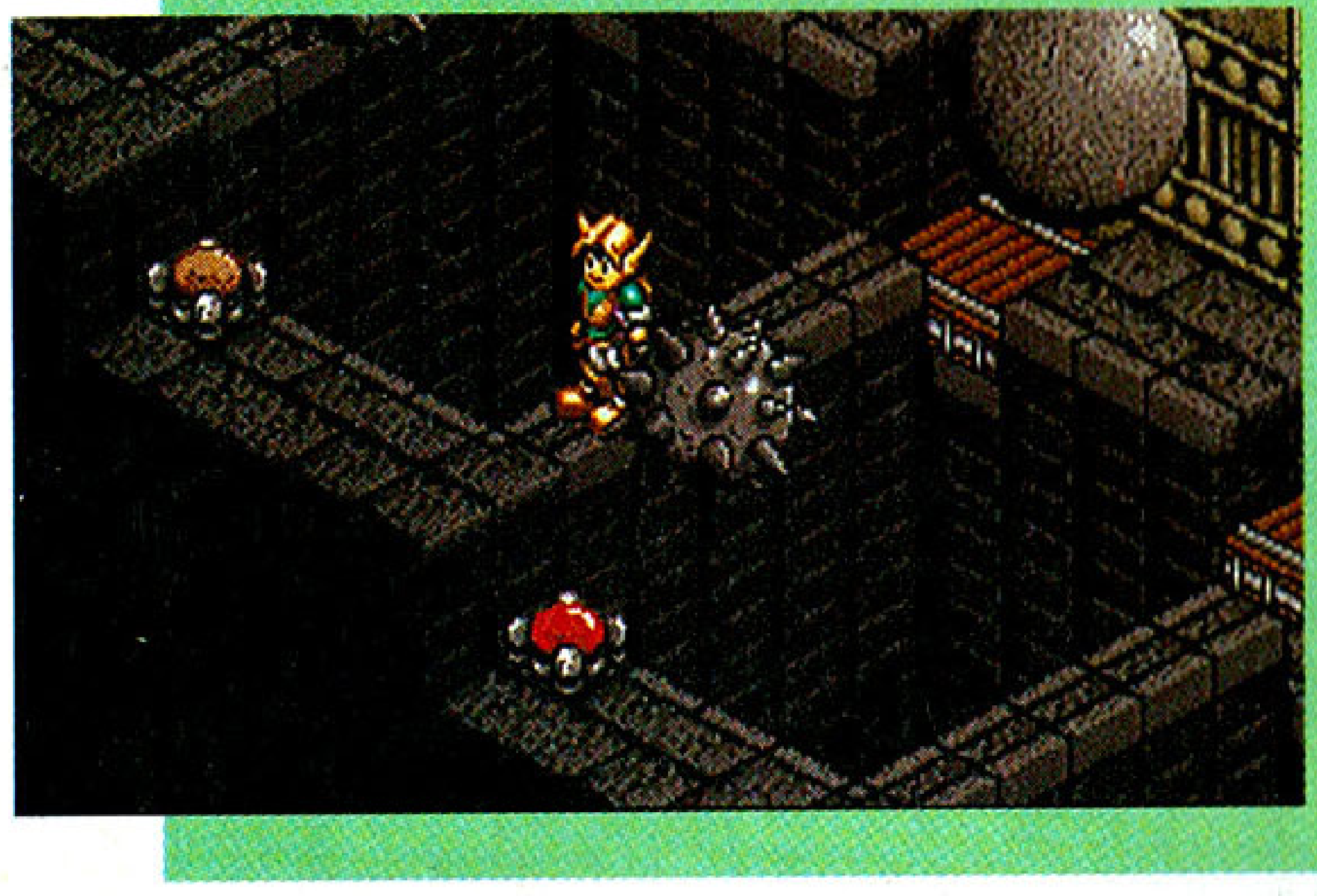
敵に囲まれないように戦うのが、戦闘の基本だ。敵に背中を見せるのは危険極まりない。

〈QUEST2〉
沼地の神殿事件

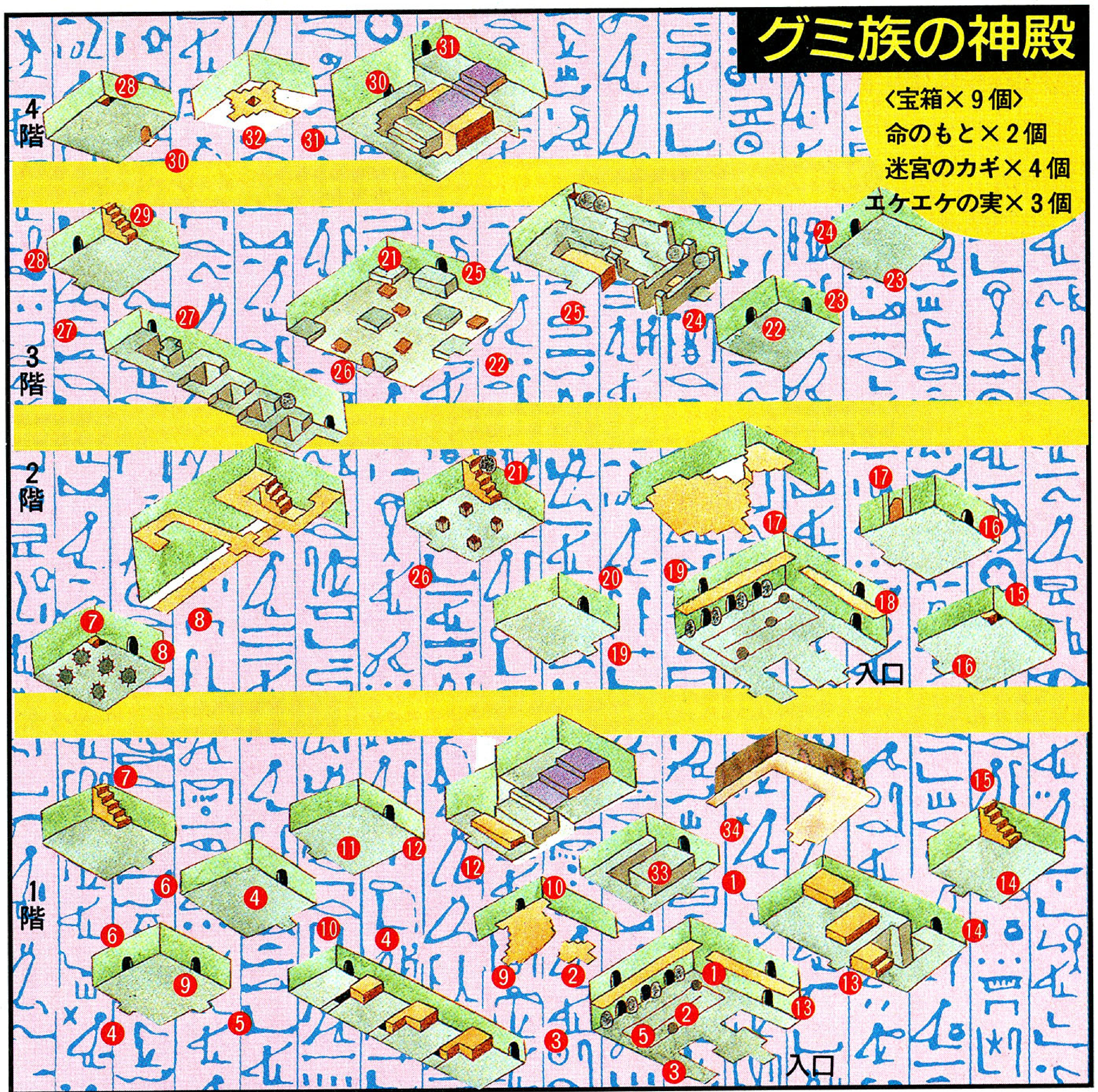
アスラルの話を聞いて村に戻ってくると、なんだか様子が変わっている。マサン族とグミ族の抗争が激化し、ファラがグミ族にさらわれてしまったのだ。グミ族の村で話を聞くと、ファラは神殿に連れていかれてしまったとのこと。神殿の扉を開けるためのヒントを聞き、急いで神殿に向かうライルだったが、すでに儀式の真っ最中。さて、どうなる？

TRAP 慎重をモットーに進め

神殿はカギのかかっている扉が多い。そのため、突進しすぎると扉にぶち当たって戻されることもしばしば。ここでは、進める部屋から攻略して入り残しの部屋を作らないこと。



臆病といわれようが、ジリジリ進む。突っ込んで鉄球の餌食になりたくないものね。



〈QUEST3〉港町の盗賊団事件

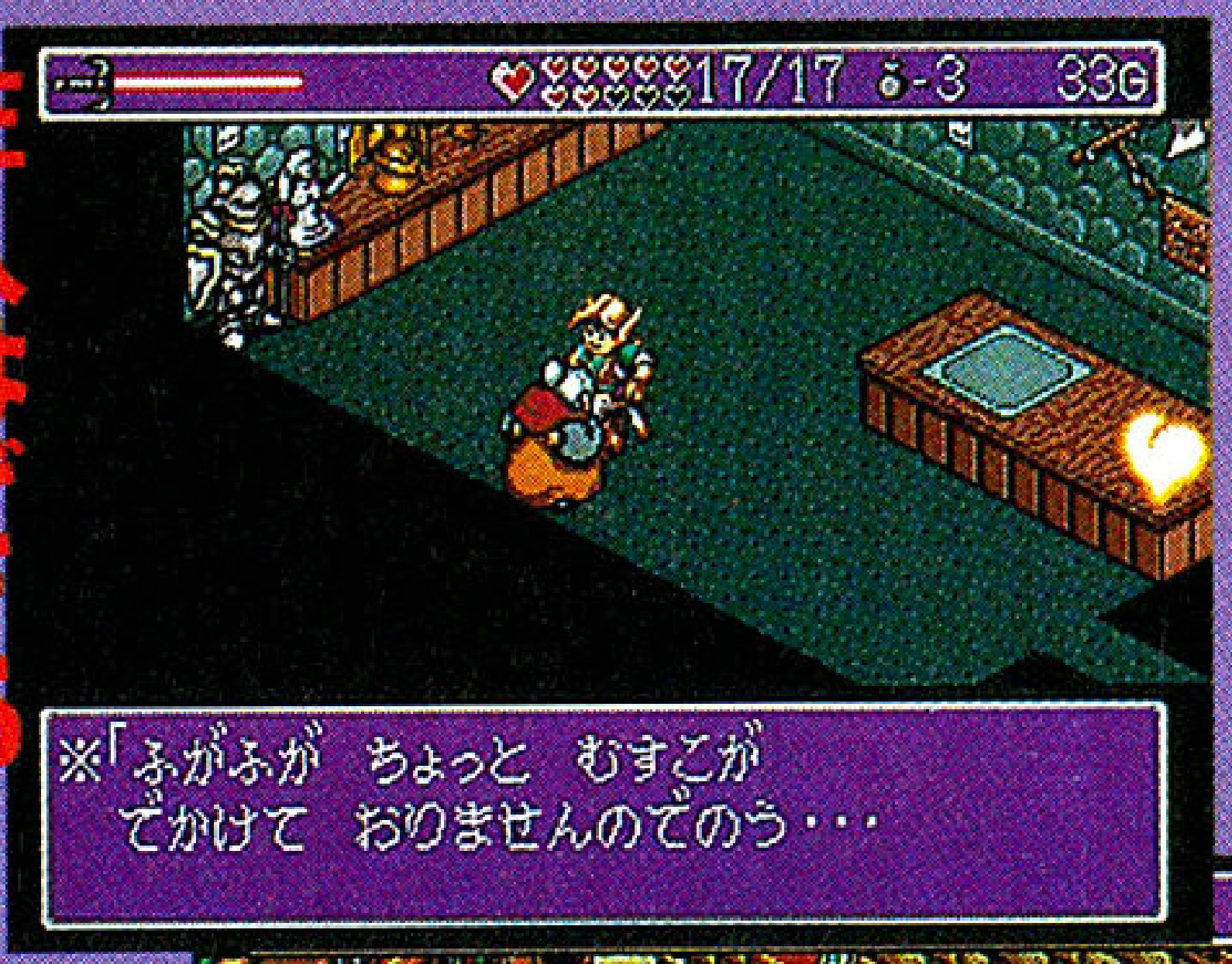
マサン族とグミ族の仲直りを見届けて、ライルは港町のリュマに向かう。途中で泣き言を漏らしている木や剣士アッサラの小屋などがあるが、さらっと聞いて港町への道を急ぐ。

リュマはいままで見てきた原住民の村とは違い、町らしい町だ。しかし、その町もどことなく雰囲気がおかしい。それはリュマの近くにアジトを構える盗賊団のせいだった。ライルは人々の期待を胸に1人盗賊団のアジトへと向かう。このアジトでのポイントは、やっぱり女神像の存在だ。まずは女神像を探せ。そして、女神像の御加護が得られたら、アジトの奥へ突き進もう。モンスターよりプレートの飛び移りが難しいので、冷静になろう。

TOWN 港町リュマに降りかかった不幸とは？

大きな灯台がシンボルの港町リュマ。一見すると平和そうに見えるのだが、話を聞いてみるとそれはとんでもない誤解ということがわかる。突如現れた盗賊団のため、人々は平穏な生活を営めなくなった。そして、盗賊団へ談判に行った町長や道具屋の主人も戻ってこなかった……。

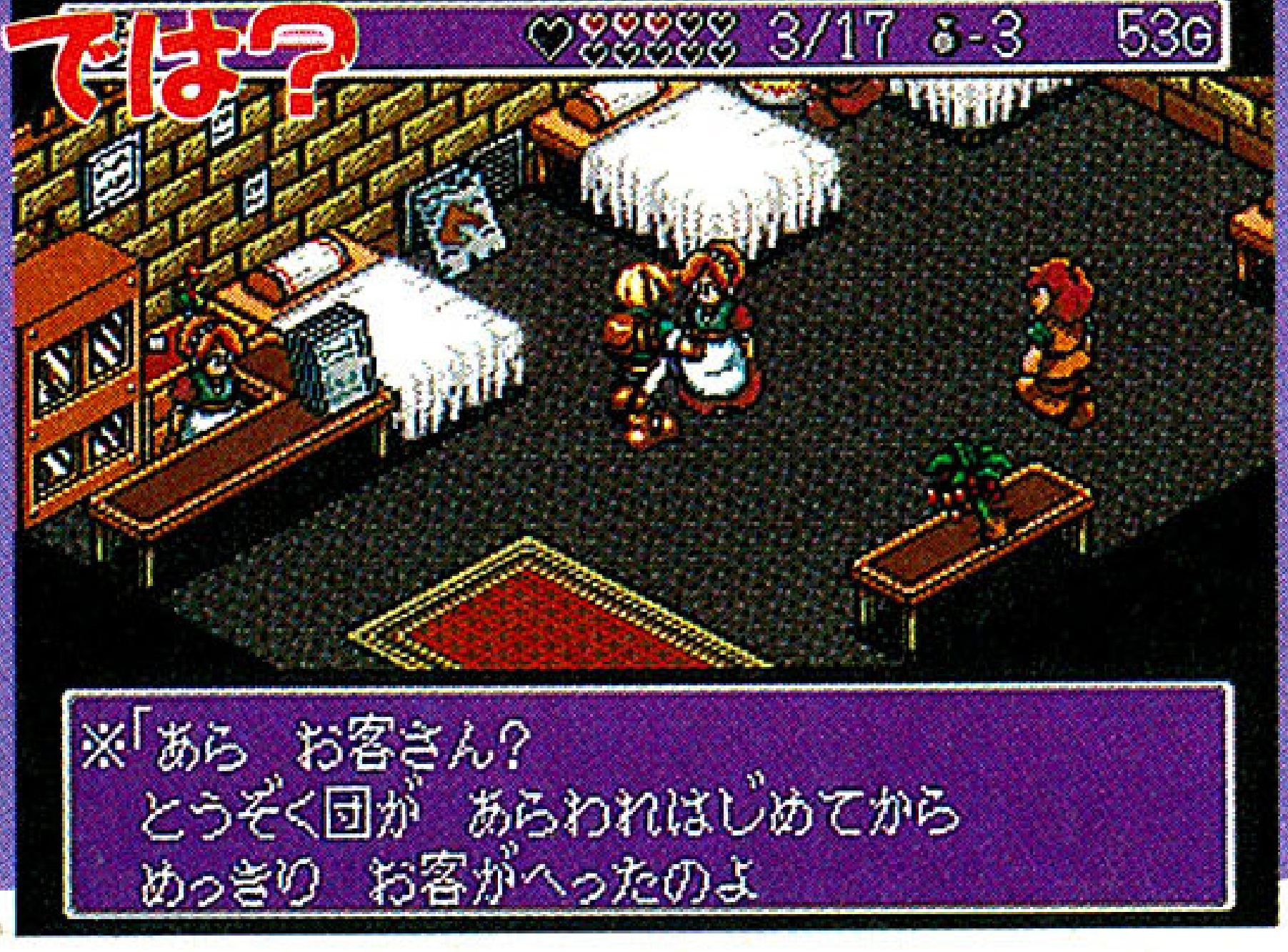
主人はどこ？



※「ふがふが ちょっと むすこが
でかけて おりませんのでのう・・・

商品は置いてあるけれど、もち逃げすることはできない。婆さん頼むっすよ。

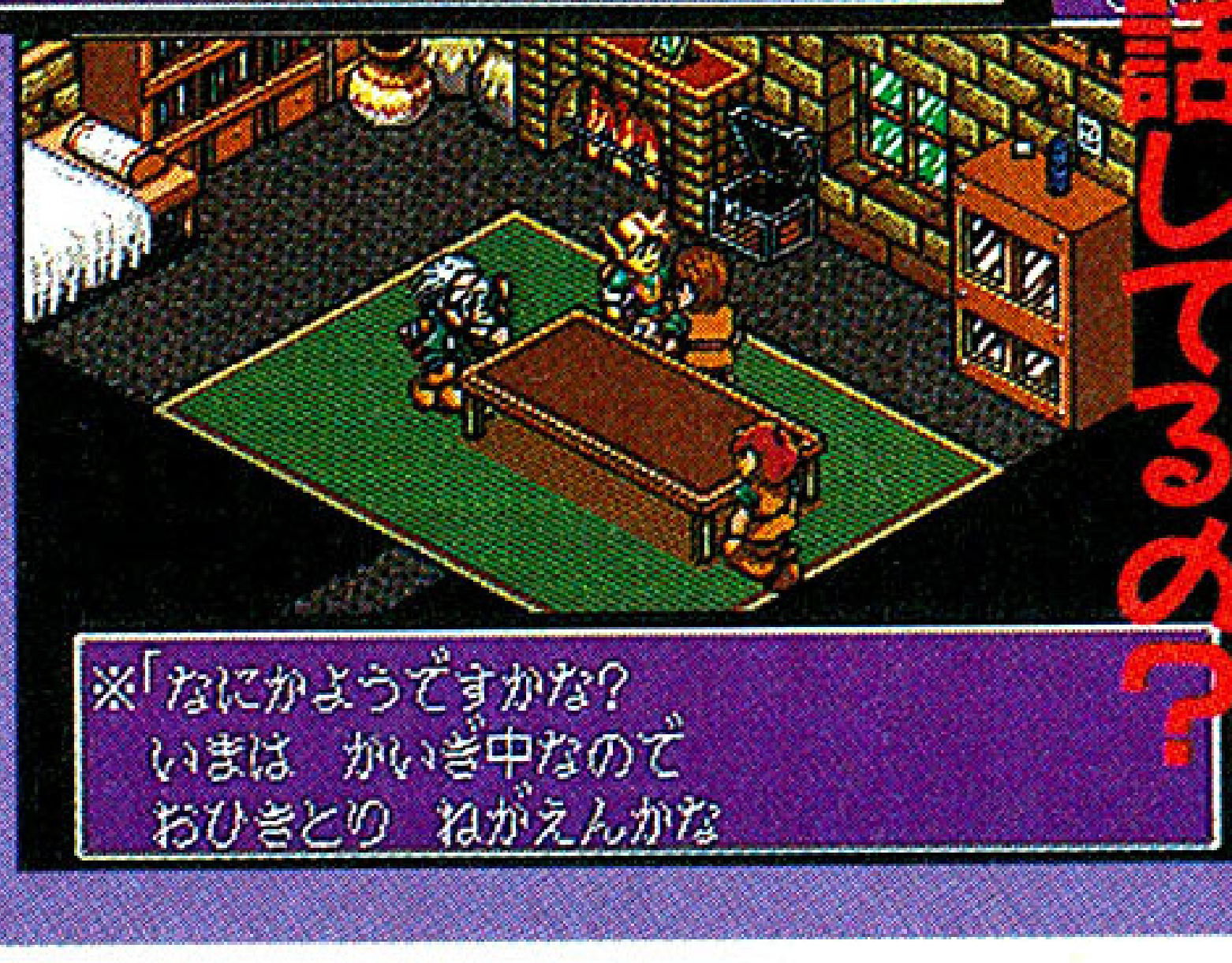
宿屋では？



※「あら お客さん？
とうぞく団が あらわれはじめてから
めっきり お客がへったのよ

宿屋は泊まるだけでなく情報収集の場所でもある。有効に活用しましょう。

何を話してるの？

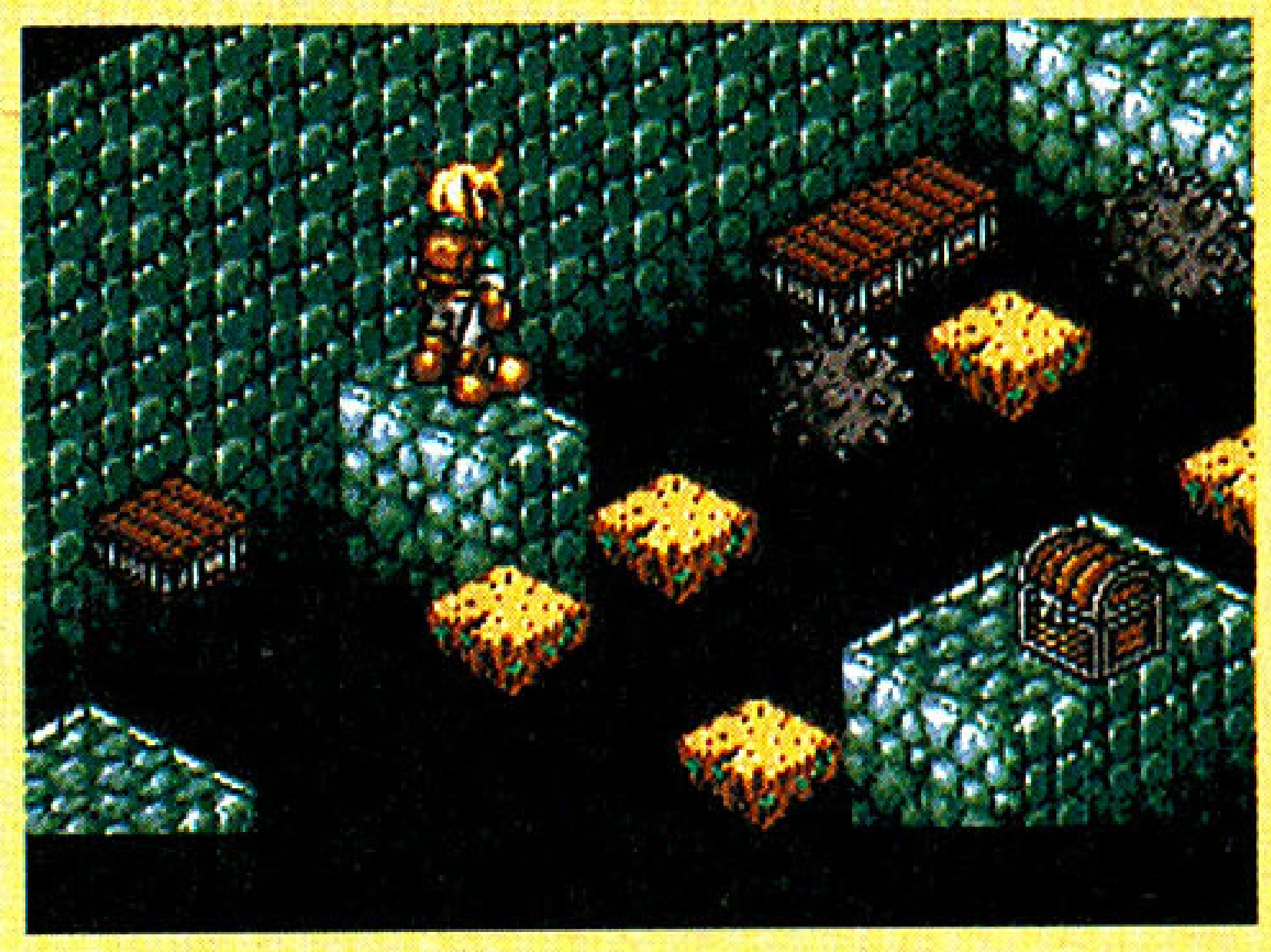


※「なにかようですかな？
いまは かいぎ中なので
おひきとり ねがえんかな

何やら重大な話をしているように見えるが、ホントに重大な話をしている。

TRAP 奥を目指せばいいのか？

ダンジョン攻略は、遠回りに進めば重要アイテムが手に入ることが多い。しかし、アジトではそれがあまり当てはまらない。命のもとが必要なければショートカットもいいけど。



心を無我の境地にもっていき、一度や二度の失敗もクヨクヨしない。セミナー野郎ですな。

ここでの戦闘ポインツ BATTLE

これはどの敵でも同じことだが、相手を壁際に追い詰めて反撃のヒマを与えずに斬りまくる。この方法でたいていの敵は無傷で倒せるだろう。卑怯だが、それが兵法ってものだ。

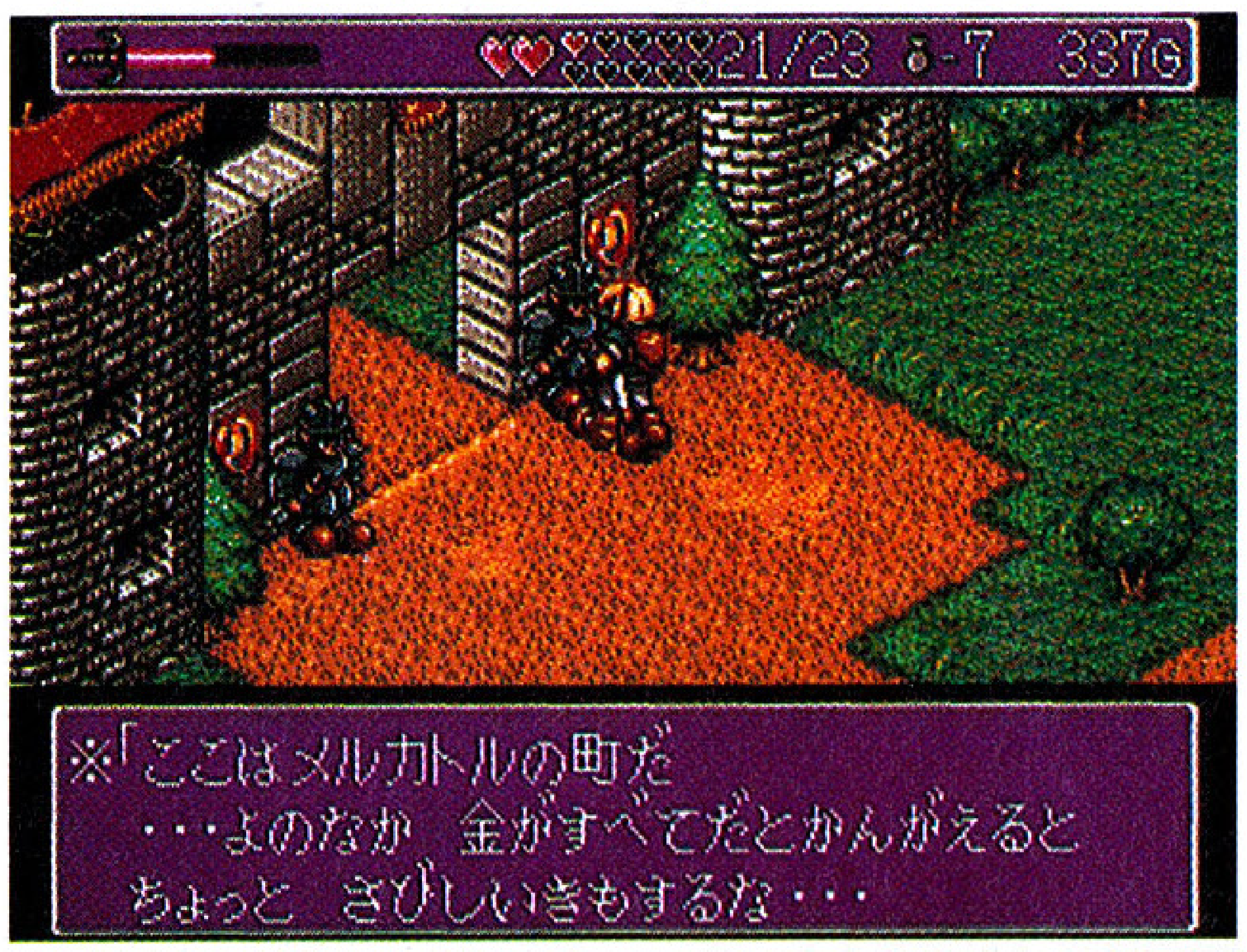
イフリートソードなら最初の一撃は威力満点なヤツをお見舞い可能。

とてつもなく広いメルカトルの町を散策しよう

門番に通せんぼされて入ることのできなかったメルカトルの町。しかし、今度は通行書をもっているのだ。印籠のように掲げて門を通過しよう。簡単には通過できないが……。

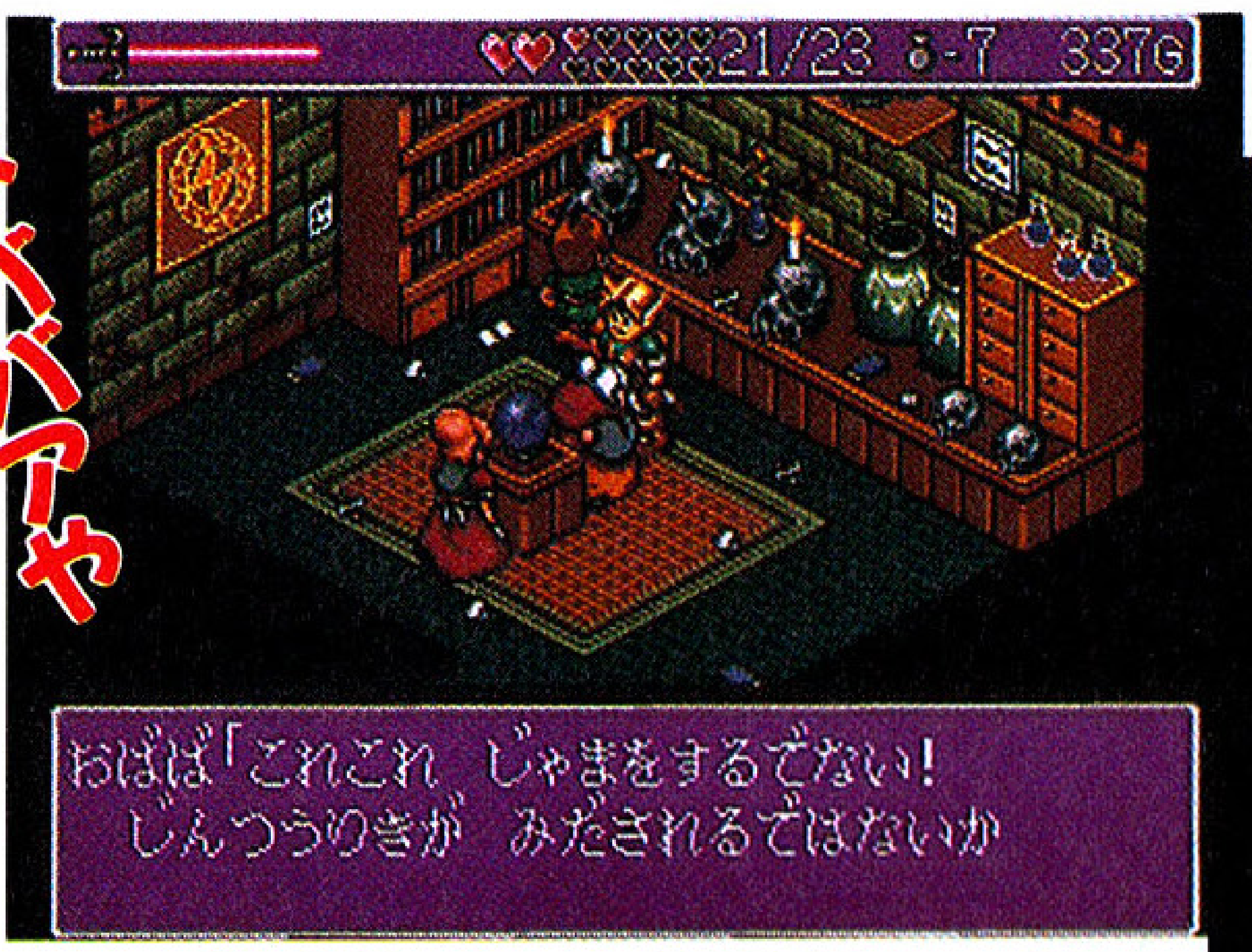
メルカトルの町は城下だけあってやたらと広く、人々も活気にあふれている。道具屋や宿屋などのほかにもいろいろ店が建ち並んでいるぞ。片っぱしから入って、どんな応対をされるか体験しよう。店によっては重要なできごとが待ちかまえているかもしれないしね。

世のなか金がすべてなの？


※「ここはメルカトルの町だ
・・・よのなか　金がすべてだとかんがえると
ちょっと　さびしいきもするな・・・

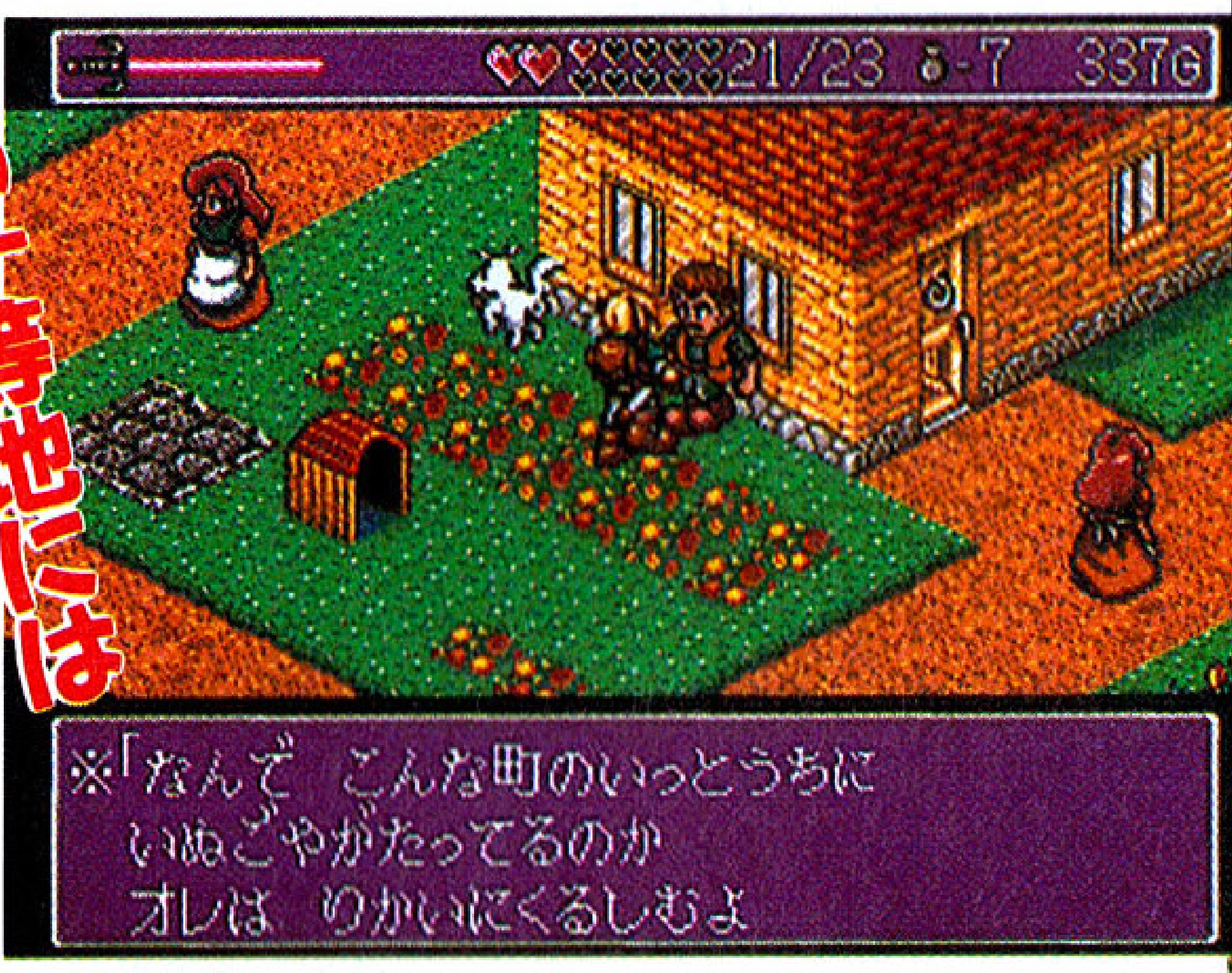
門番も生活が楽ではないらしい。身の上を聞かされると同情してしまうが、だからって金貨を要求するのはなぁ……。

占いババアや


おばば「これこれ　じゃまをするでない！
じんつうりきが　みだされるではないか

占い必須アイテムの水晶球がキラリと輝いている。といってもウサン臭いのは間違いない。

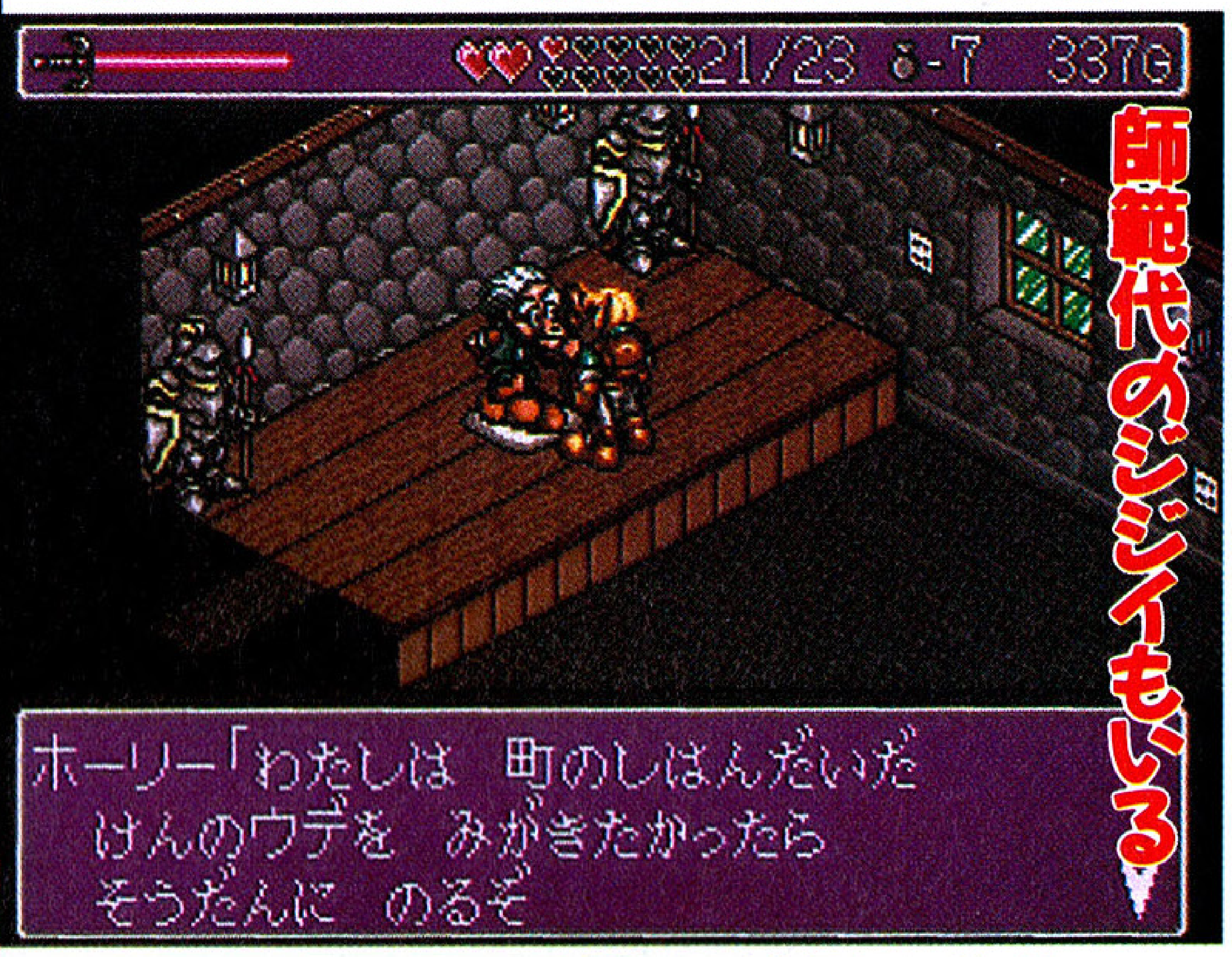
町の一等地には


※「なんで　こんな町のいっとうちに
いぬごやがたってるのか
オレは　りかいにくるしむよ

立地条件のいい場所には、なんと犬小屋が堂々と建っている。日向ぼっこは最適でしょ。

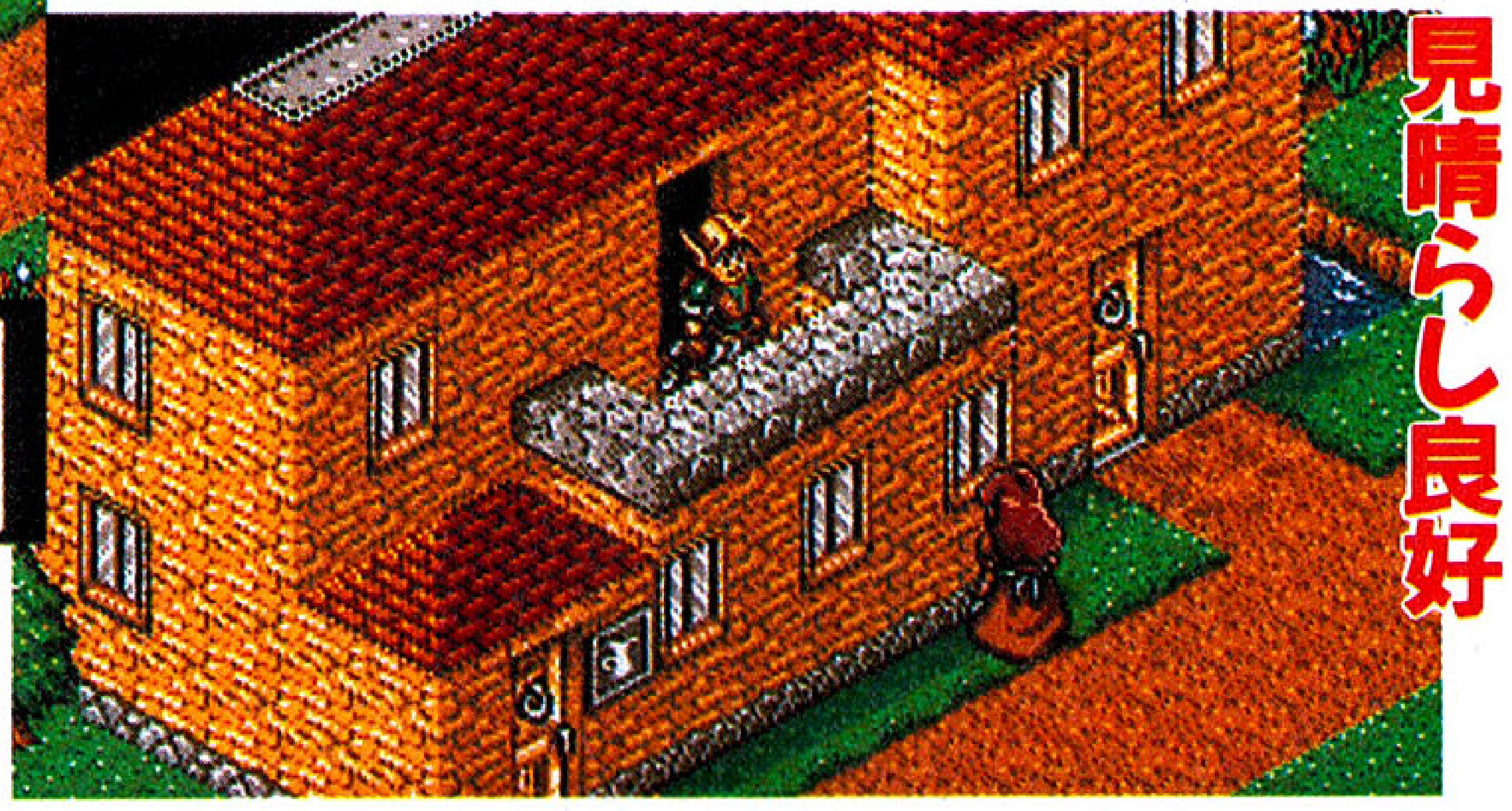
師範代のジジイもいる

ギャルにモテモテのホーリー師範代。なんでこんなジジイが大人気なのかまったくもって不明だ。世の中わからぬものだよなぁ。


ホーリー「わたしは　町のしはんだいだ
けんのウデを　みがきたかったら
そうだんに　のるぞ

まるでロミオとジュリエットを思わせるようなベランダ。思わず嘆いてみたくなるが、格好がつかないからやめておけ。

見晴らし良好

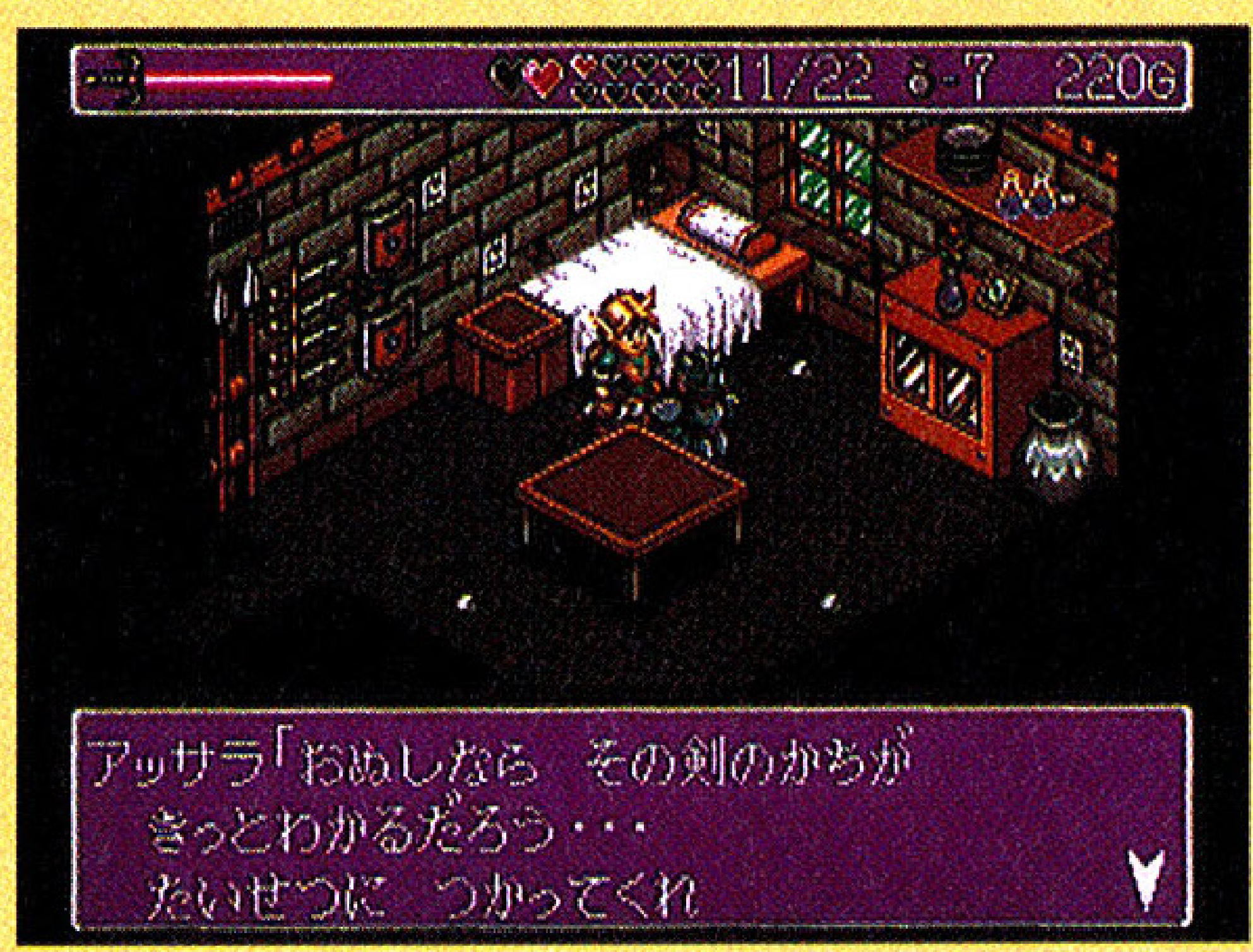


メルカトルへ着く前に行っておきたいところ

剣士アッサラの小屋

グミ族の村を出て道なりに進むと、分岐点に出くわす。ここでそのまま直進すればリュマ方面に行けるのだが、分かれ道が気になってしまう。ちょっとのぞいてみると……。

分かれ道の先でいきなりプレートやドゲトゲ鉄球の仕掛けにぶちあたる。ここでこの仕掛けをクリアしなければ先へは進めない。あきらめてもいいが、この先何度も同じトラップに出会うのだから練習もかねてやってみたほうがいいぞ。この仕掛けの先には剣士の家がある。話しかければいいモノがもらえるぞ。

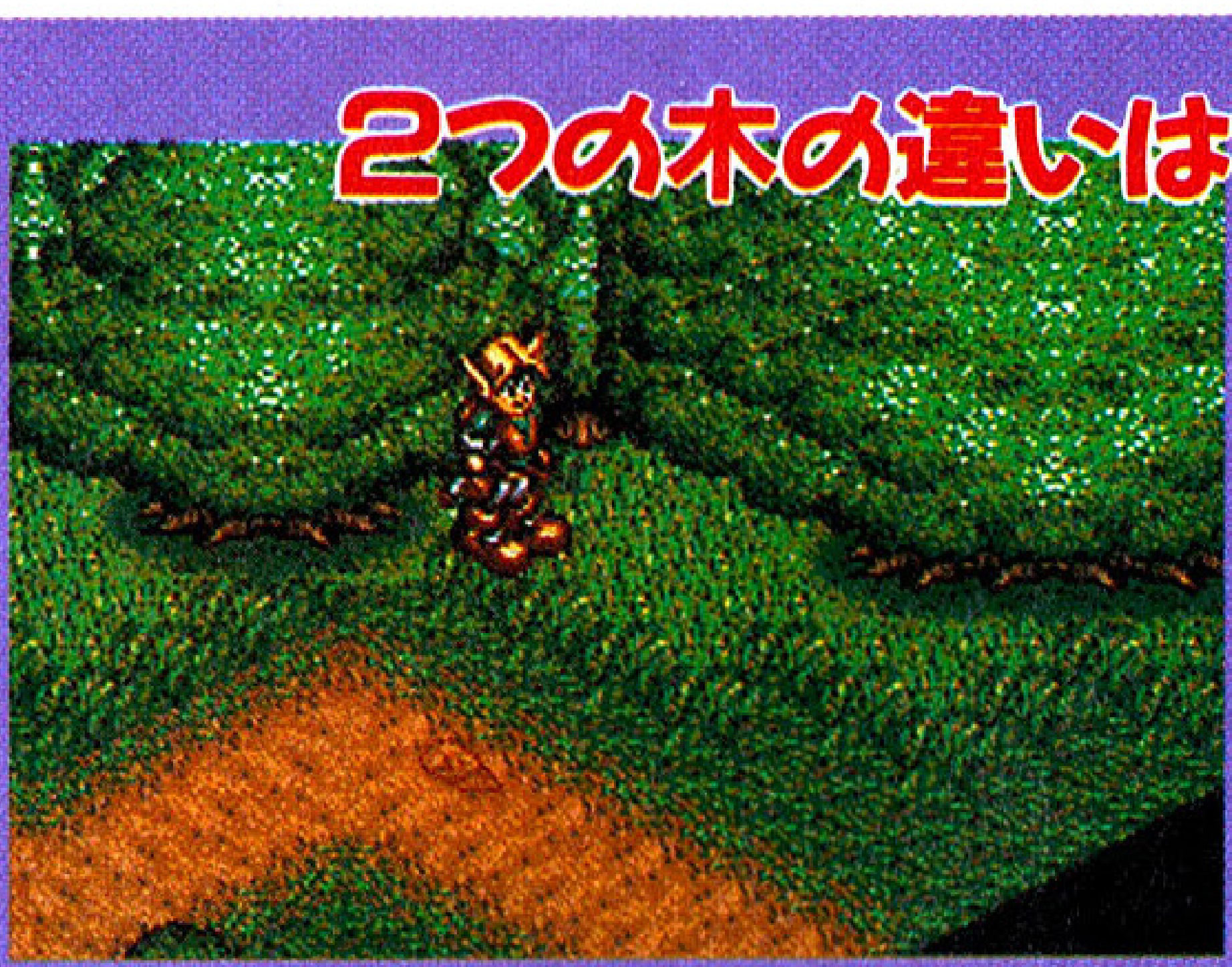

アッサラ「おぬしなら　その剣のかちが
きっとわかるだろう・・・
たいせつに　つかってくれ

剣については博学なアッサラ。剣で疑問があったらなんでも聞いてみよう。きっと快く答えてくれるぞ（たぶん）。

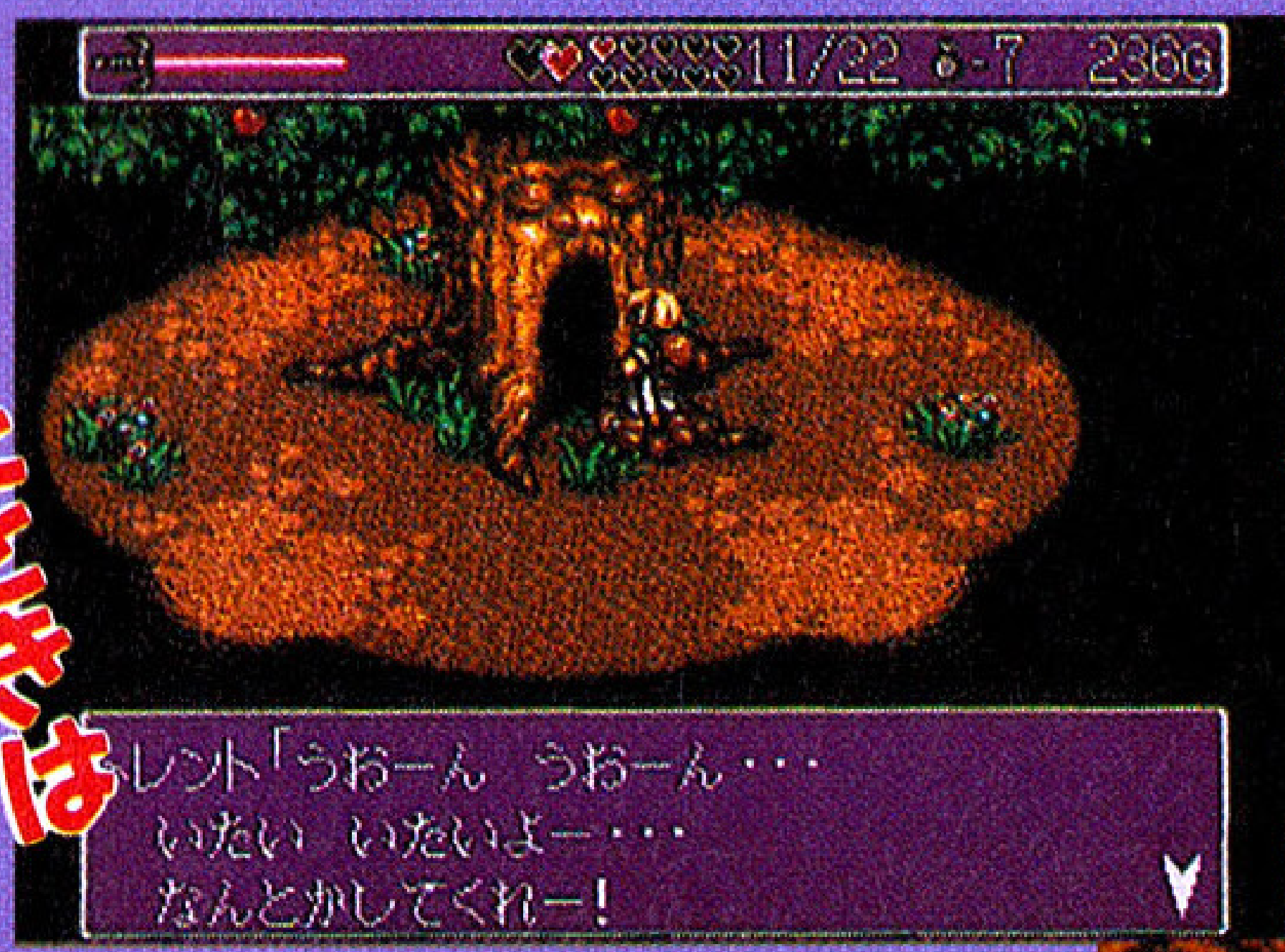
トレントの木

リュマ方面とメルカトル方面に分かれる分岐点の近くに悩める巨木が立っている。彼の悩みに応えられるのは、ライルがリュマで盗賊団を退治してからだ。リュマでひと回り成長してから訪ねてみよう。悩みを解消してやれば、今後の移動がとっても楽になるぞ。絶対助けてやれ。

2つの木の違いは？

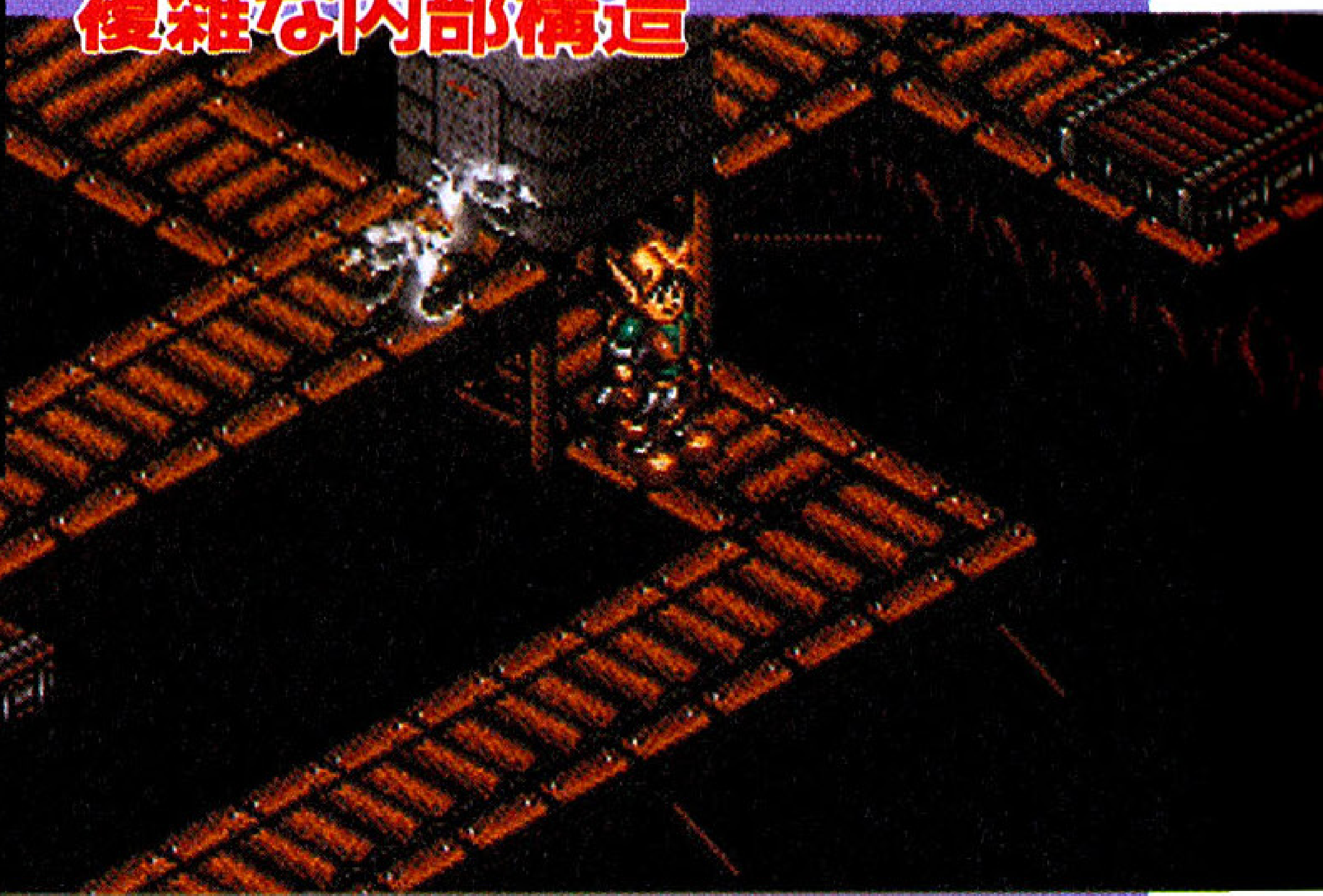

親の木と子供の木がある。子供の木はいたるところにある。

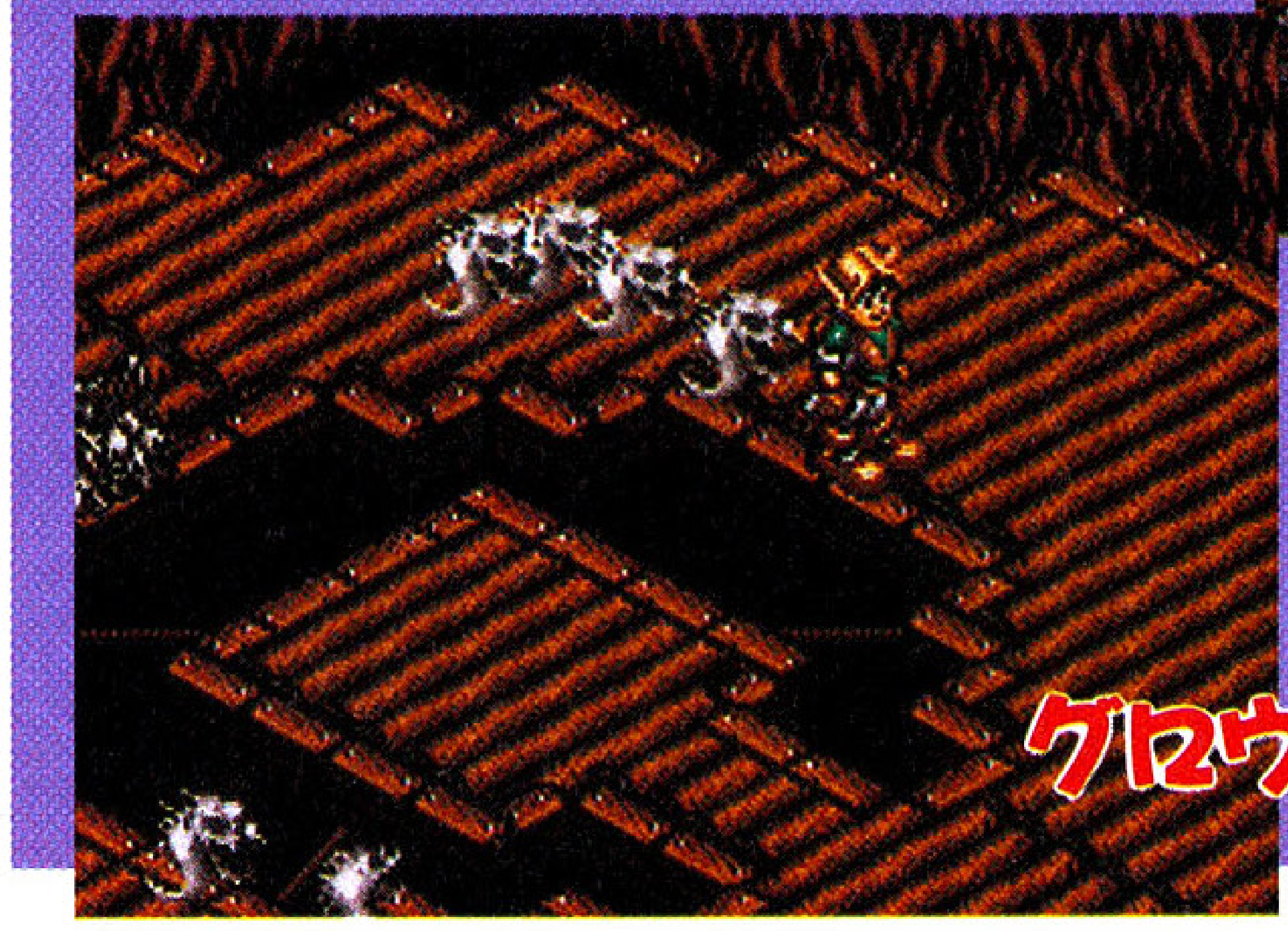
困ったときはお互いさまだ


トレント「うおーん　うおーん・・・
いたい　いたいよー・・・
なんとかしてくれー！

デカイ図体のわりには融通のきかないトレント。デカイからこその悩みという話もあるが……。

複雑な内部構造


木の中は複雑な立体交差で構成されている。ただ上をめざしているだけでは、すぐに行き詰まってしまうだろう。

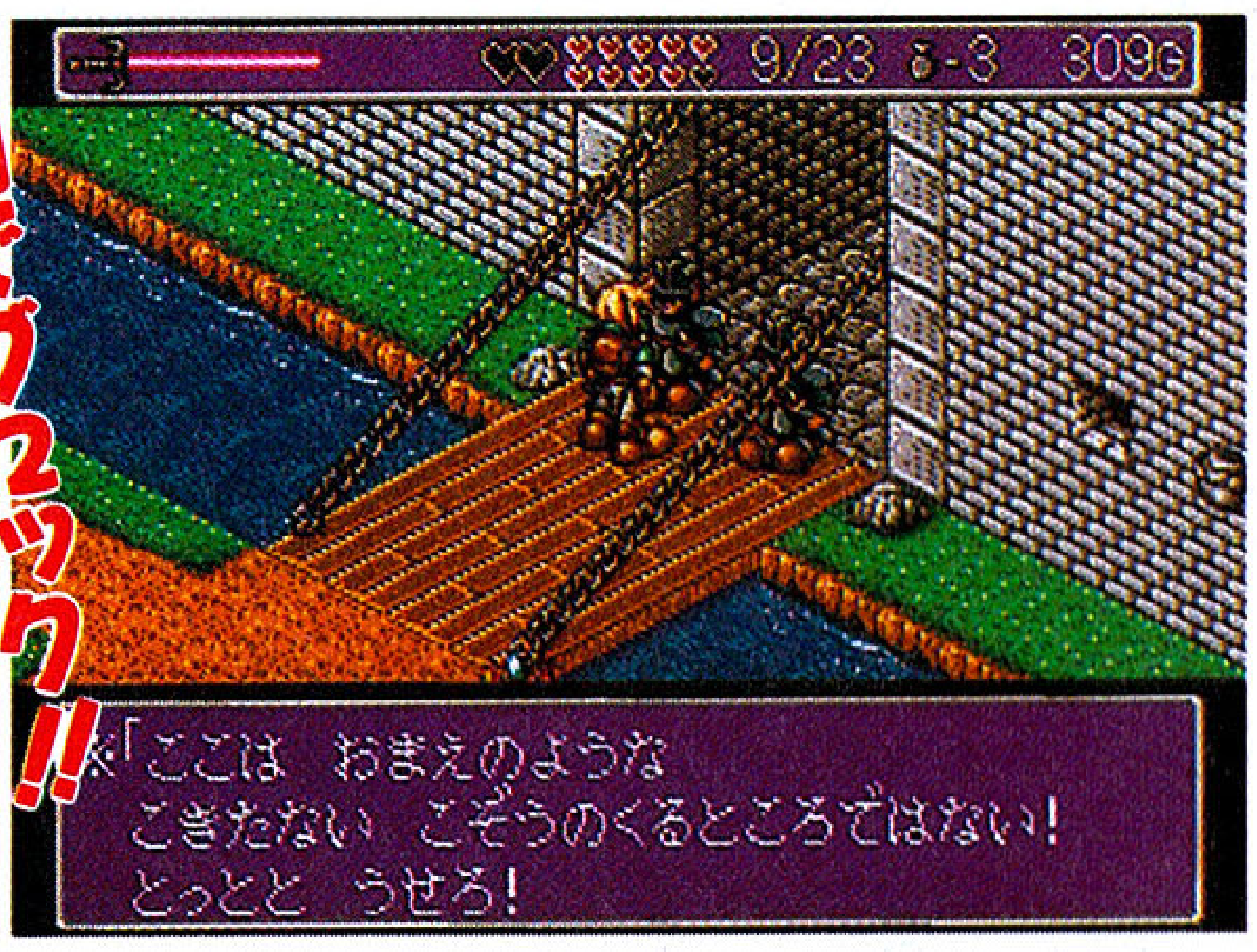

トレント内に巣食っているのはグロウゴーストだ。次から次へとひっきりなしに湧いてくる。元から絶たなきゃダメ。

グロウゴーストがうじゃうじゃ

メルカトルの城内に入るまでがひと苦労？

町内の見回りも終わっていよいよ城内に潜入、という算段を考えていたが、城門の番兵によって阻(はば)まれてしまう。城内にはメルカトル公爵(こうしゃく)の招待客しか入ることができないらしい。城には裏口もあるけれど、そこはカギがかかっていて入れない。しかし、ジタバタしても始まらない。まずは招待されないとね。

城門でブロック!!



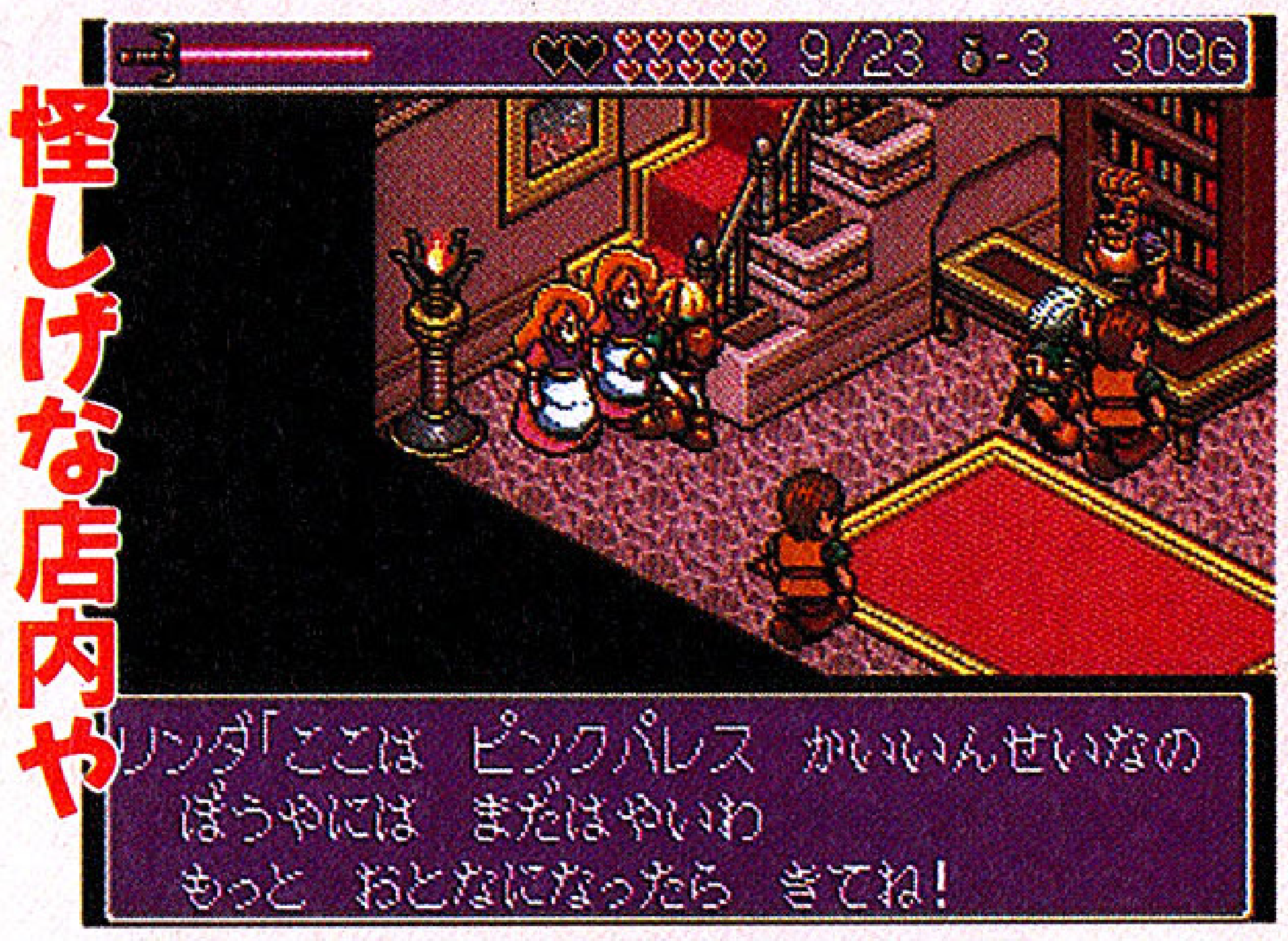
※「ここは おまえのような
こきたない こぞうのくるところではない!
とっとと うせろ!

小汚ない小僧はちょっとヒドイんじゃないかなぁ。でも、否定できないところがちょっと悲しいけどね。ちょっと。

町にも入れないところが…

城内に入れないばかりか、町のなかにもいくつか入れない場所がある。これは現時点で入ることができないだけで、時がたてばいずれ入れるようになるものばかりだ。入れないからって、すねたり気を悪くしたりしないようにね。

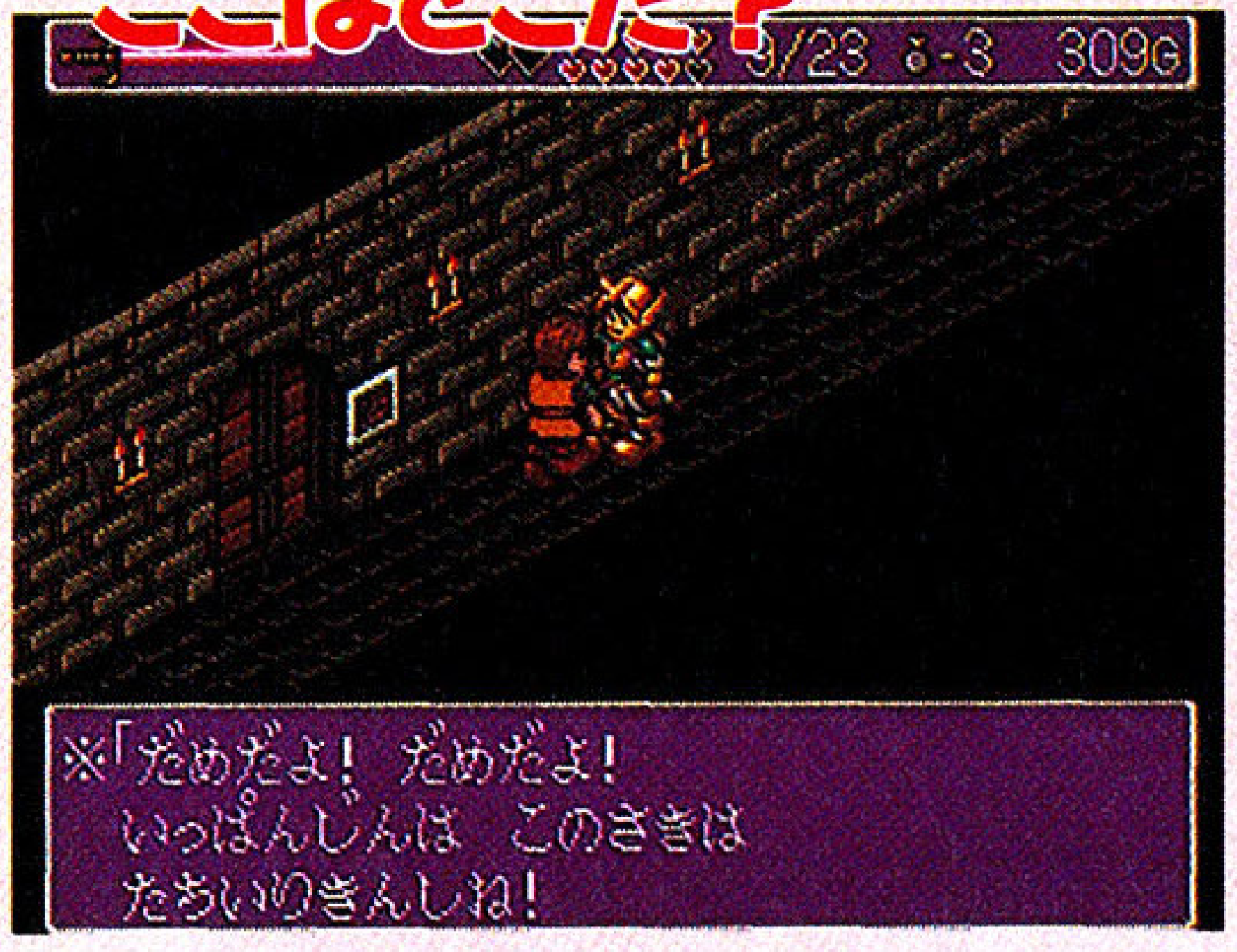
怪しげな店内や



リンダ「ここは ピンクパレス かいいんせいなの
ぼうやには まだはやいわ
もっと おとなになったら きてね!

ピンクパレスという店は未成年の出入りが禁止されている。でも、怪しい雰囲気が体験意欲をかきたてる？

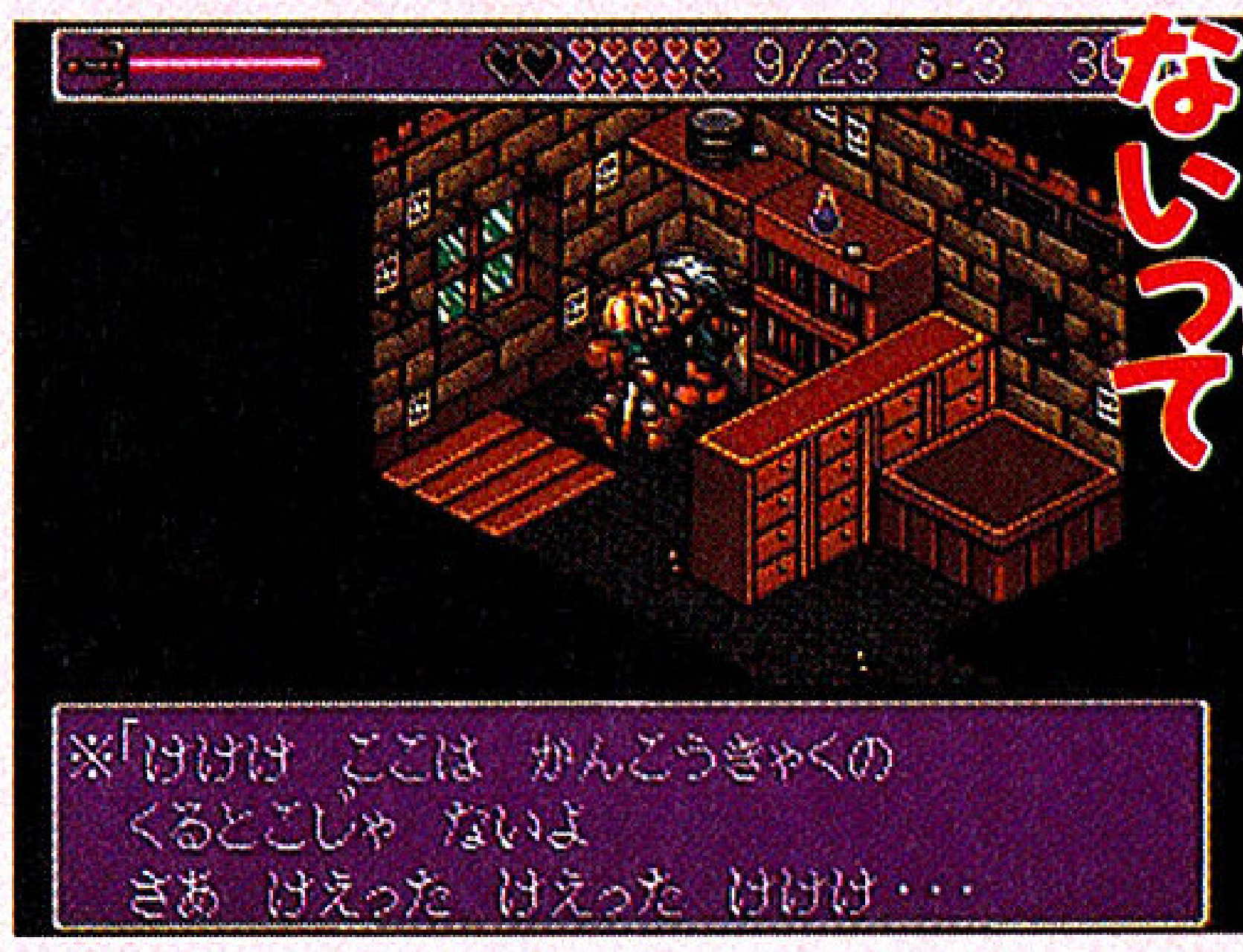
ここはどこだ？



※「だめだよ! だめだよ!
いっぱんじんは このさきは
たちいりきんしね!

なんと井戸の中にも得体の知れない場所があった。なんでしょう？

観光客じゃないって



※「けけけ ここは かんこうきゃくの
くるとこじゃ ないよ
さあ けえった けえった けけけ・・・

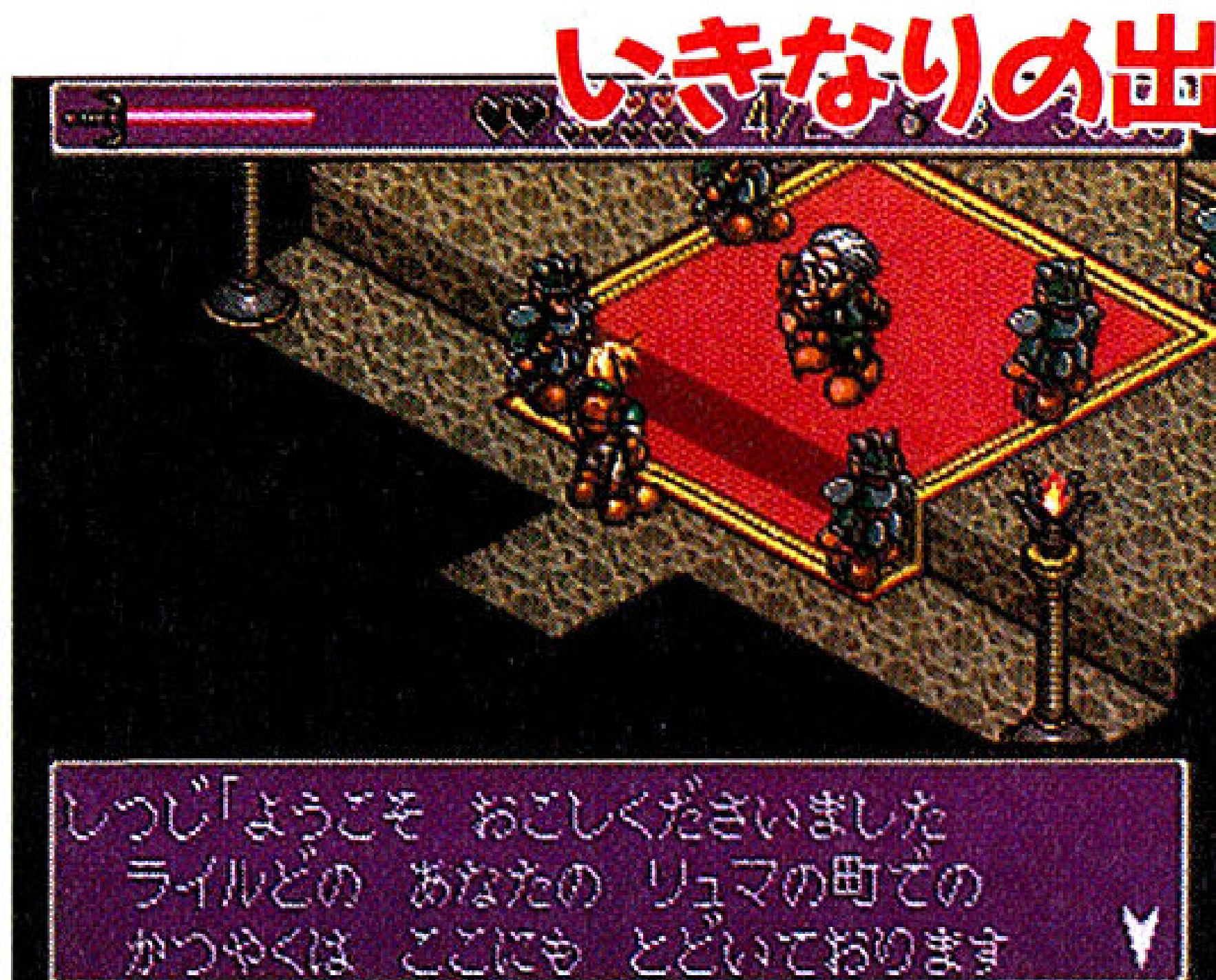
寒気がするといわれているけど、ジジイの服装は普通だ。皮膚が相当鍛えられているのだろう。

メルカトルの城内はどうなっているのか……

やっとの思いで招待客として城内に入ったライル。無愛想(ぶあいそう)だった番兵も、どうぞどうぞ状態で通してくれる。門をくぐって扉を抜けると、今度は執事(しつじ)が丁重(ていちょう)に案内してくれるぞ。そしてやっとメルカトル公爵との対面になるわけだ。ほかの招待されたヤツと一緒にありがたい話を聞かされる。その後、自由行動を許されるので城内散策と洒落(しゃれ)こもう。

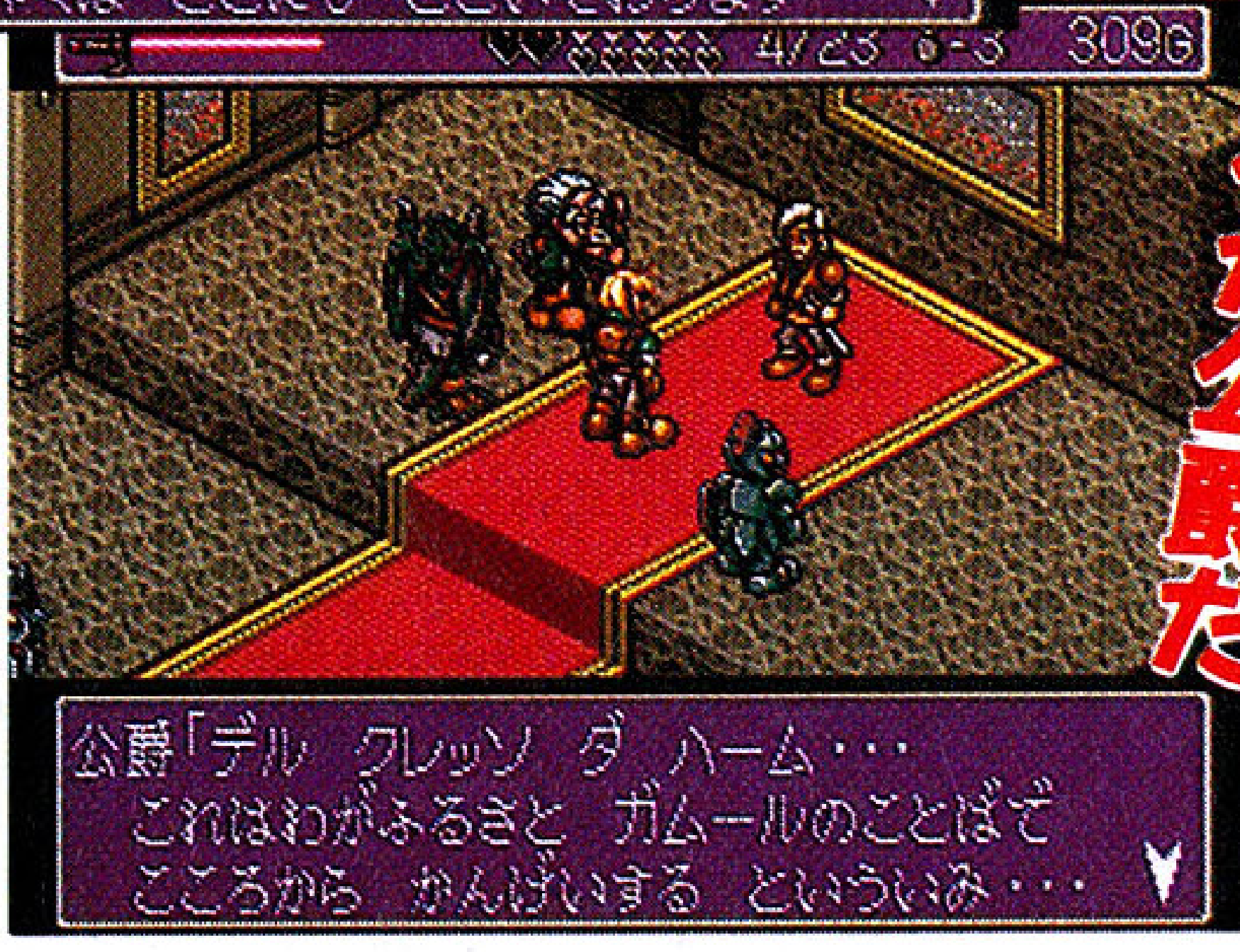
メルカトル城内は町同様とてつもなく広い。あまりウロウロしているとホントに迷ってしまう。いい気になってガンガン進まないこと。

いきなりの出迎え


しつじ「ようこそ おこしくださいました
ライルどの あなたの リュマの町での
かつやくは ここにも とどいております

入ると物腰のていねいな執事がお出迎え。やっぱり客は違うよな。

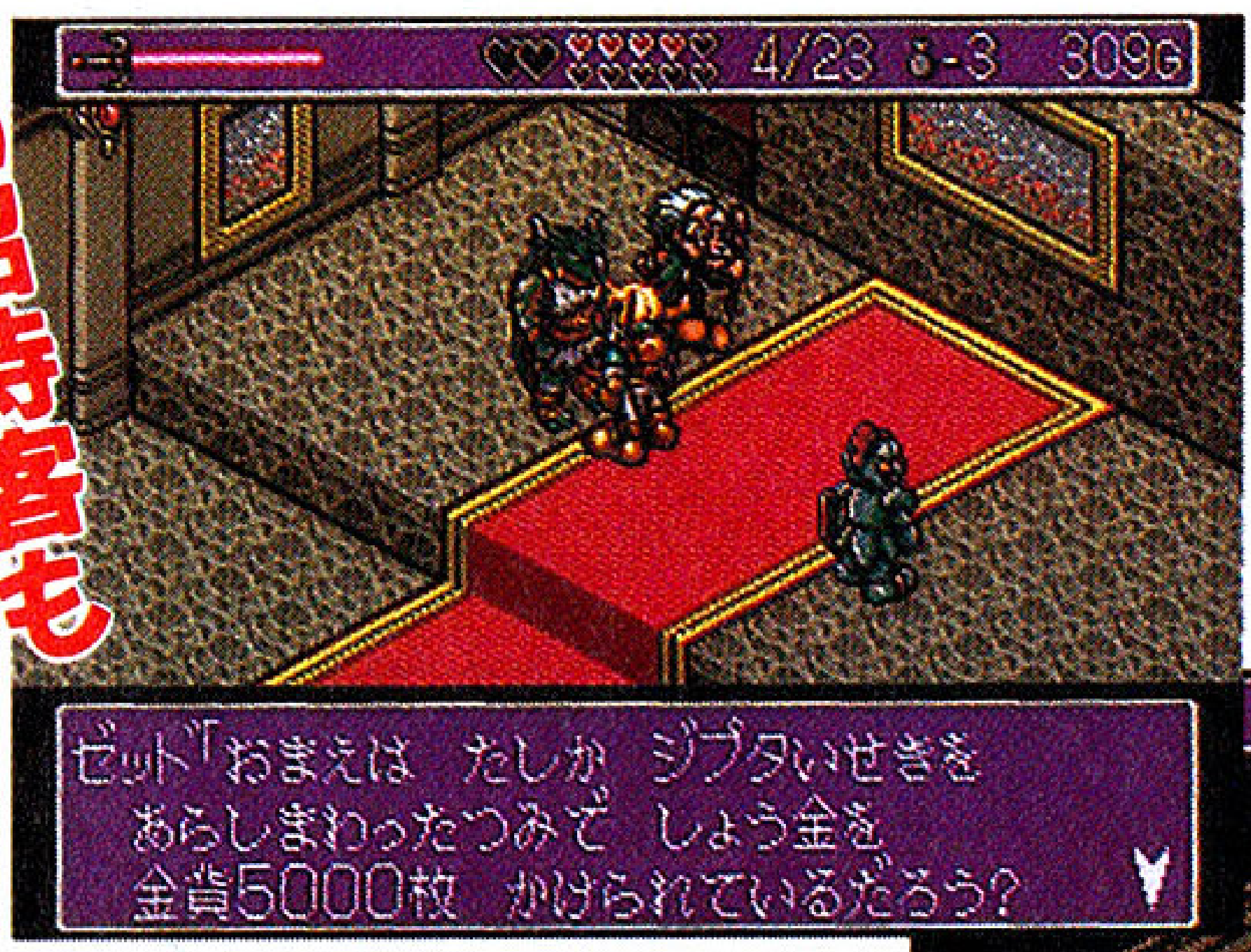
これが公爵だ



公爵「デル クレッソ ダ ハーム・・・
これはわがふるさと ガムールのことばで
こころから かんげいする といういみ・・・

このキリッとした人が評判の高いメルカトル公爵だ。かっこいい？

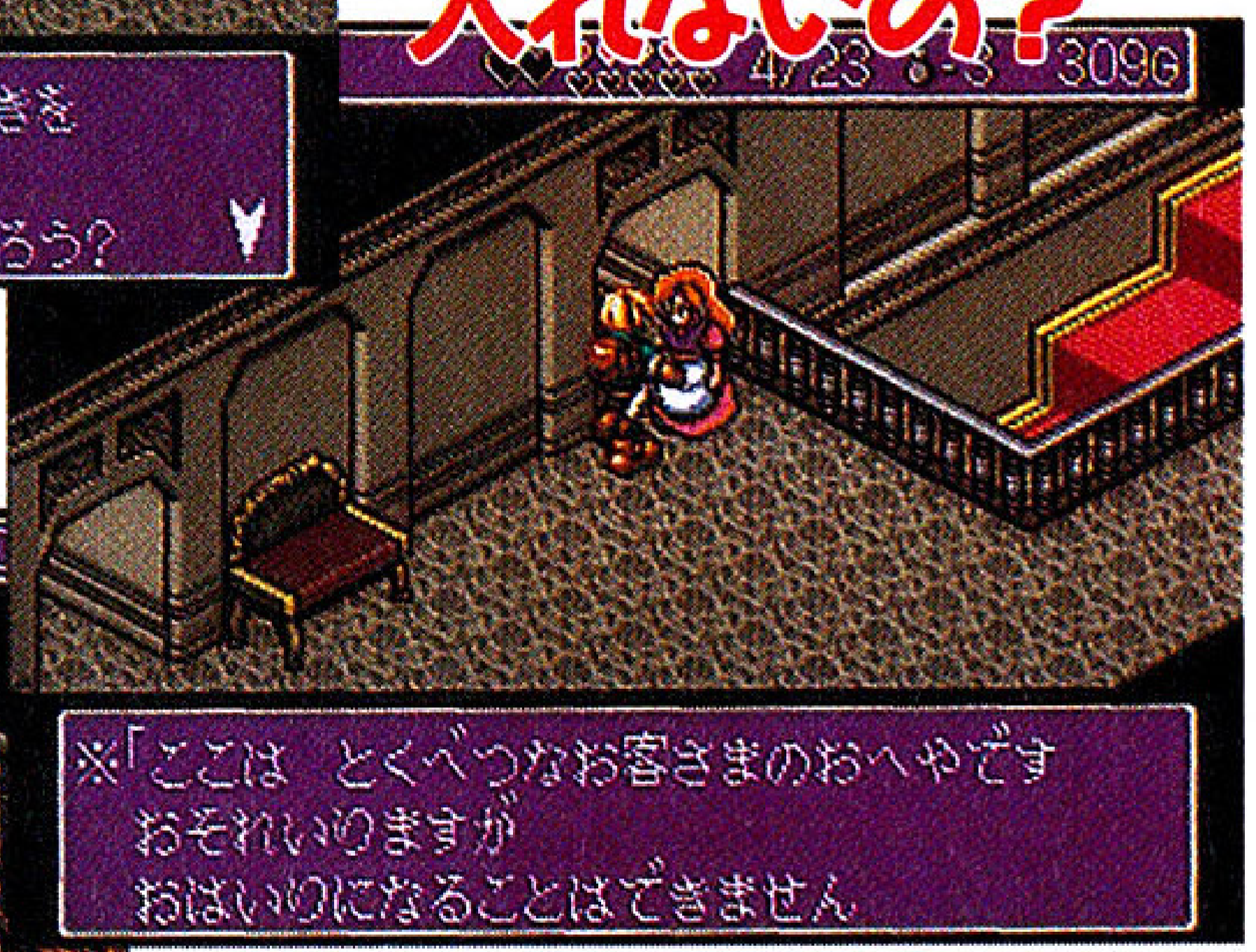
他の招待客も



ゼット「おまえは たしか ジブタいせきを
あらしまわったつみで しょう金を
金貨5000枚 かけられているだろう?

トカゲのようなヤツはドラゴンニュートのゼッドだ。ザコは相手にしない賞金稼ぎをしているらしい。

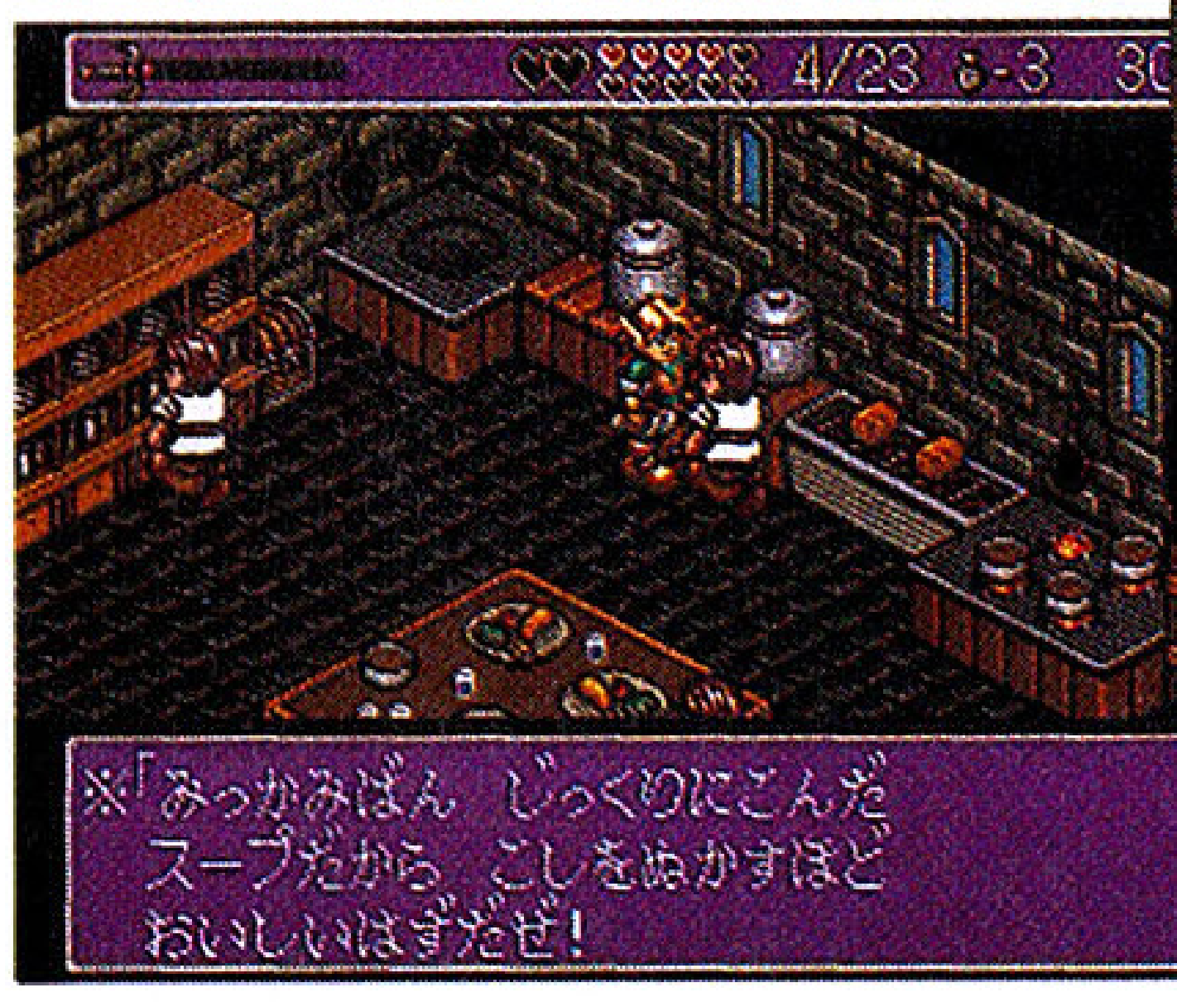
こっちには入れないの？



※「ここは とくべつなお客さまのおへやです
おそれいりますが
おはいりになることはできません

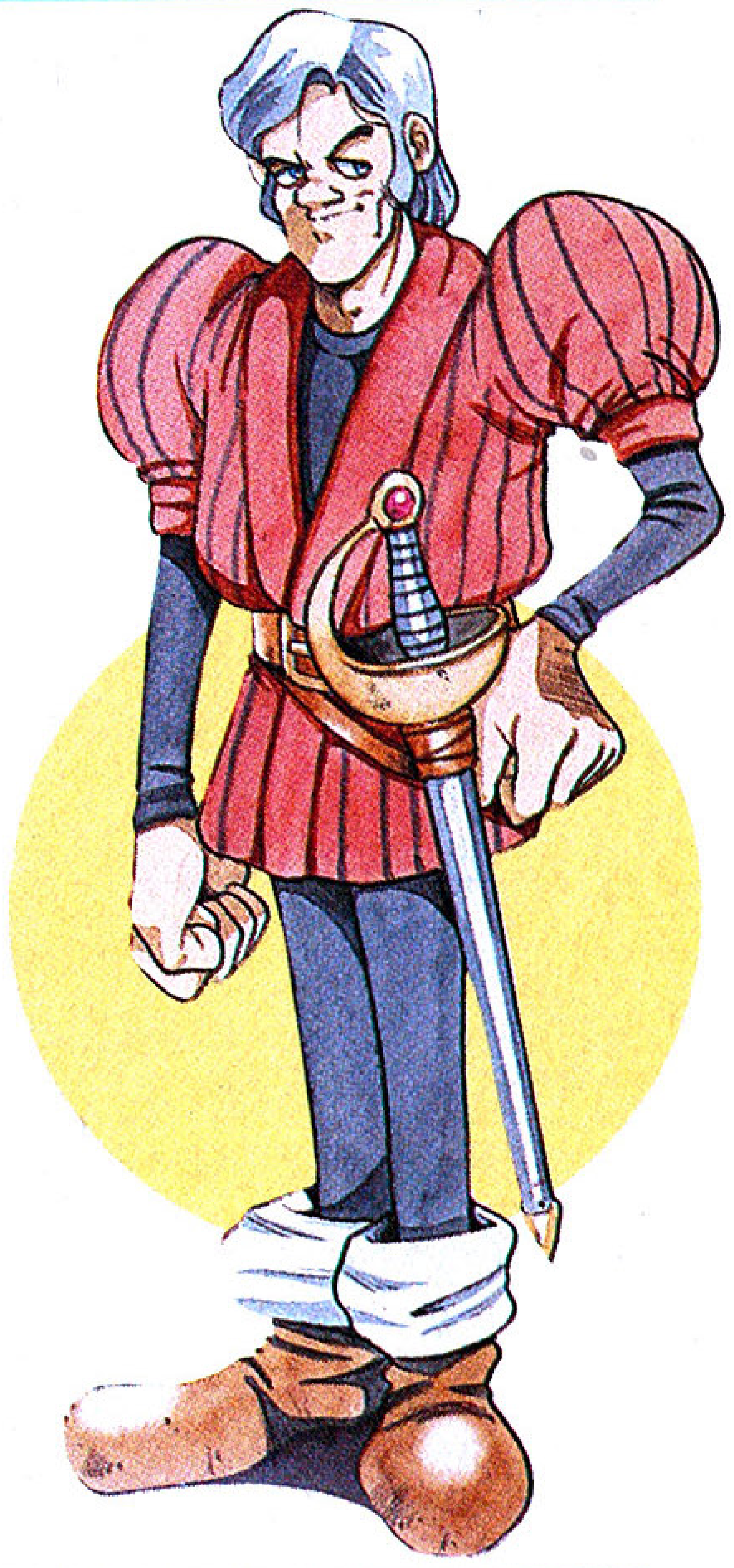
どうやら特別なお客様が奥にいるみたい。ちょっと面会してみたいけど……。

食事の準備が忙しい



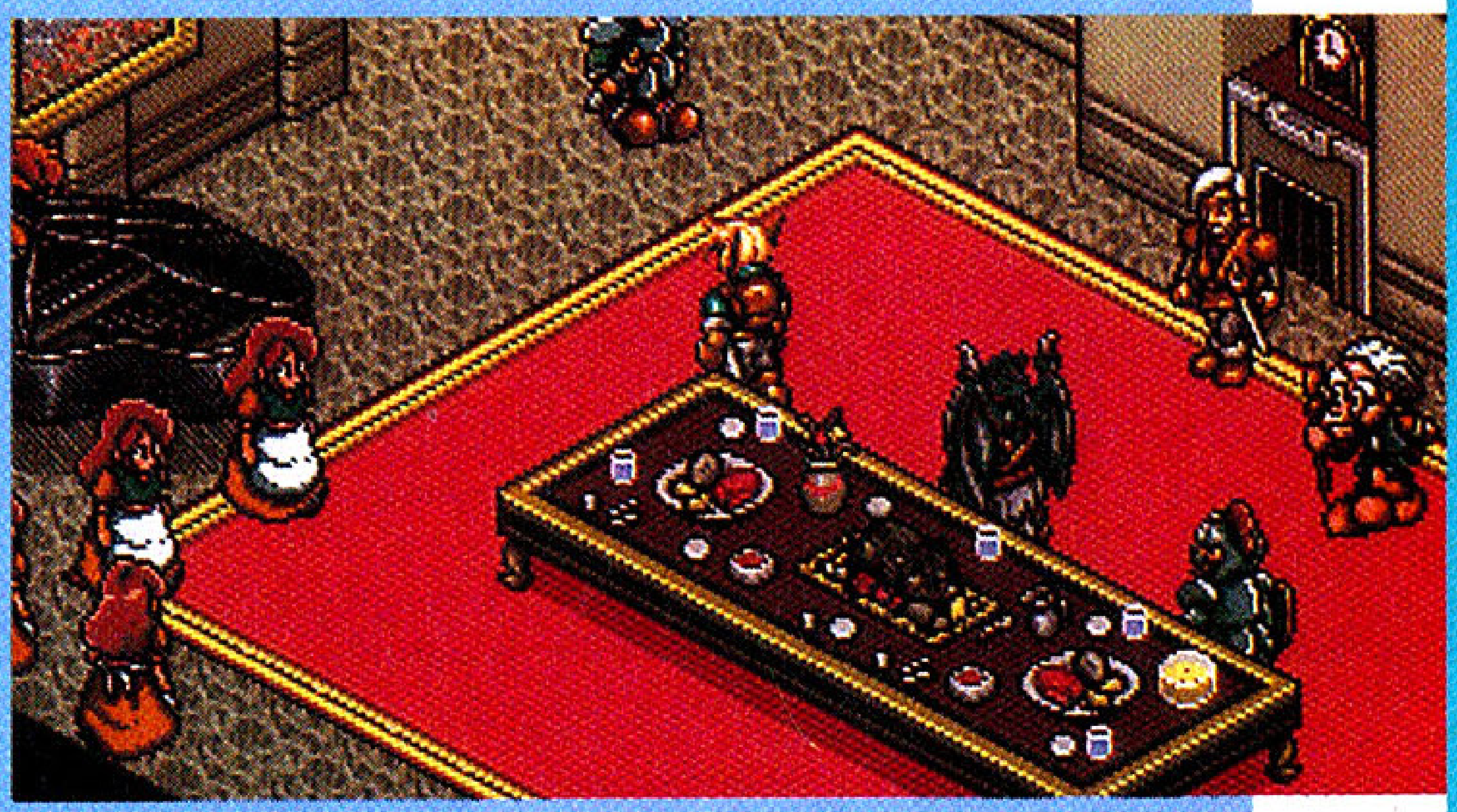
※「みっかみばん じっくりにこんだ
スープだから こしをぬかすほど
おいしいはずだぜ!

台所は晩餐会の準備でてんやわんや状態になっている。あ、腹減ってきたぞ。



宴の後で……

晩餐(ばんさん)会の席上でメルカトル公爵は、3人の招待客になぜ彼らを招待したか語ってくれる。どうやら、メルカトルの南に住む魔道士のために町民に負担をかけているらしい。そのため、その魔道士を退治してくれる人を探していたそうだ。それでライルにバーボ、そしてゼッド。この3人が選ばれたというワケだ。そんなことならお安い御用。サクッと魔道士退治に出発しよう。その前に晩餐会を十分楽しまないと……。



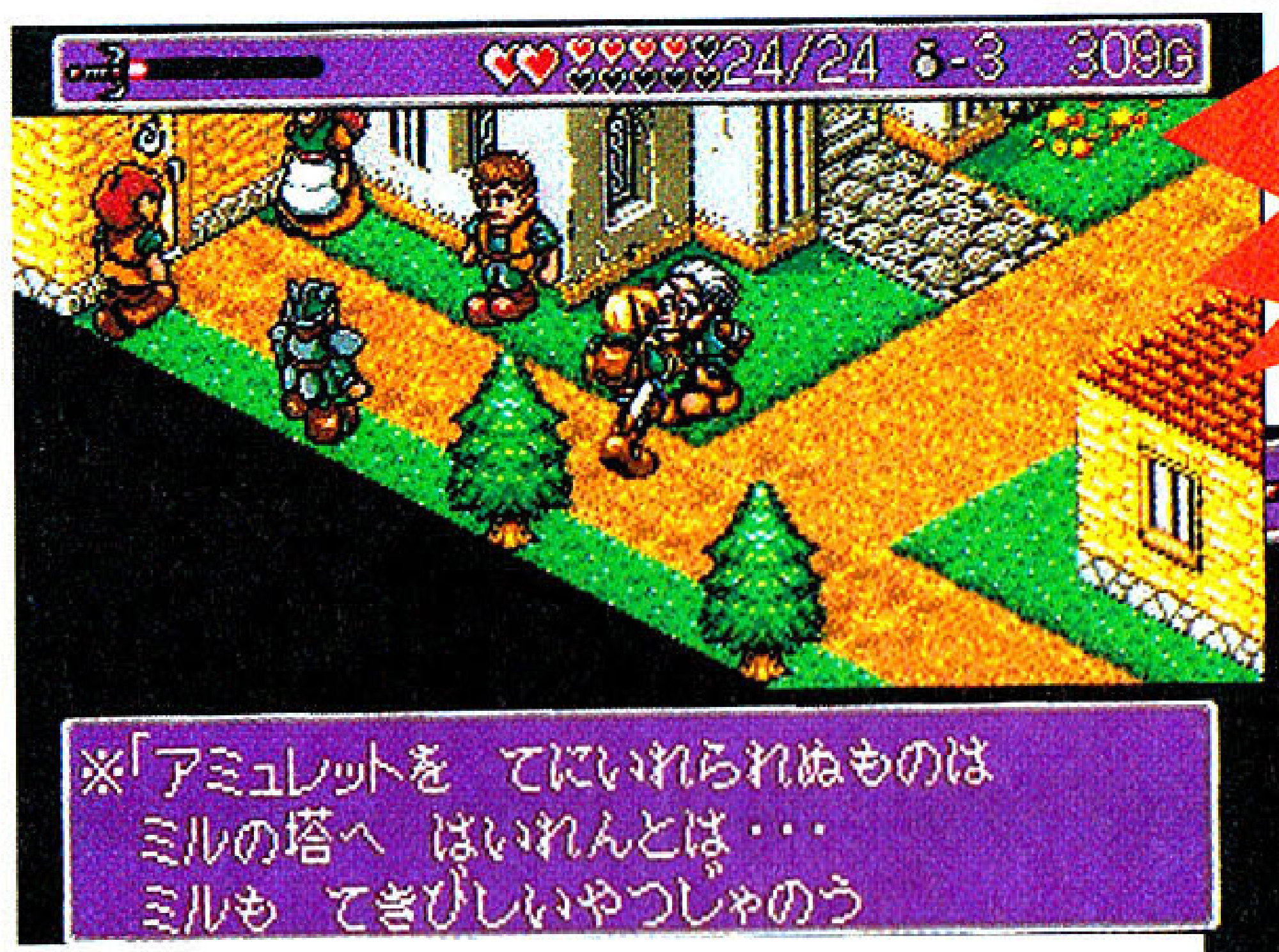
晩餐会のメインイベンツは有名な音楽家チェロス氏のピアノ演奏だ。チェロは弾いてくれないらしい。ちと残念だ。

ミルの塔へ行くには準備が必要だ

メルカトルの地下墓地へ

一晩ぐっすり眠って体力を完全に回復したライル。しかし、起きたときにはゼッドもバーボもすでに出発した後だった。遅れてはならぬと出発したが、教会の横にちょっとした人だかりが見える。興味津々（きょうみしんしん）状態で近づき話を聞くと、この奥の地下墓地にミルの塔へ入るための必須（ひっす）アイテムがあるとのこと。それにゼッドもバーボもすでに入った後だという。

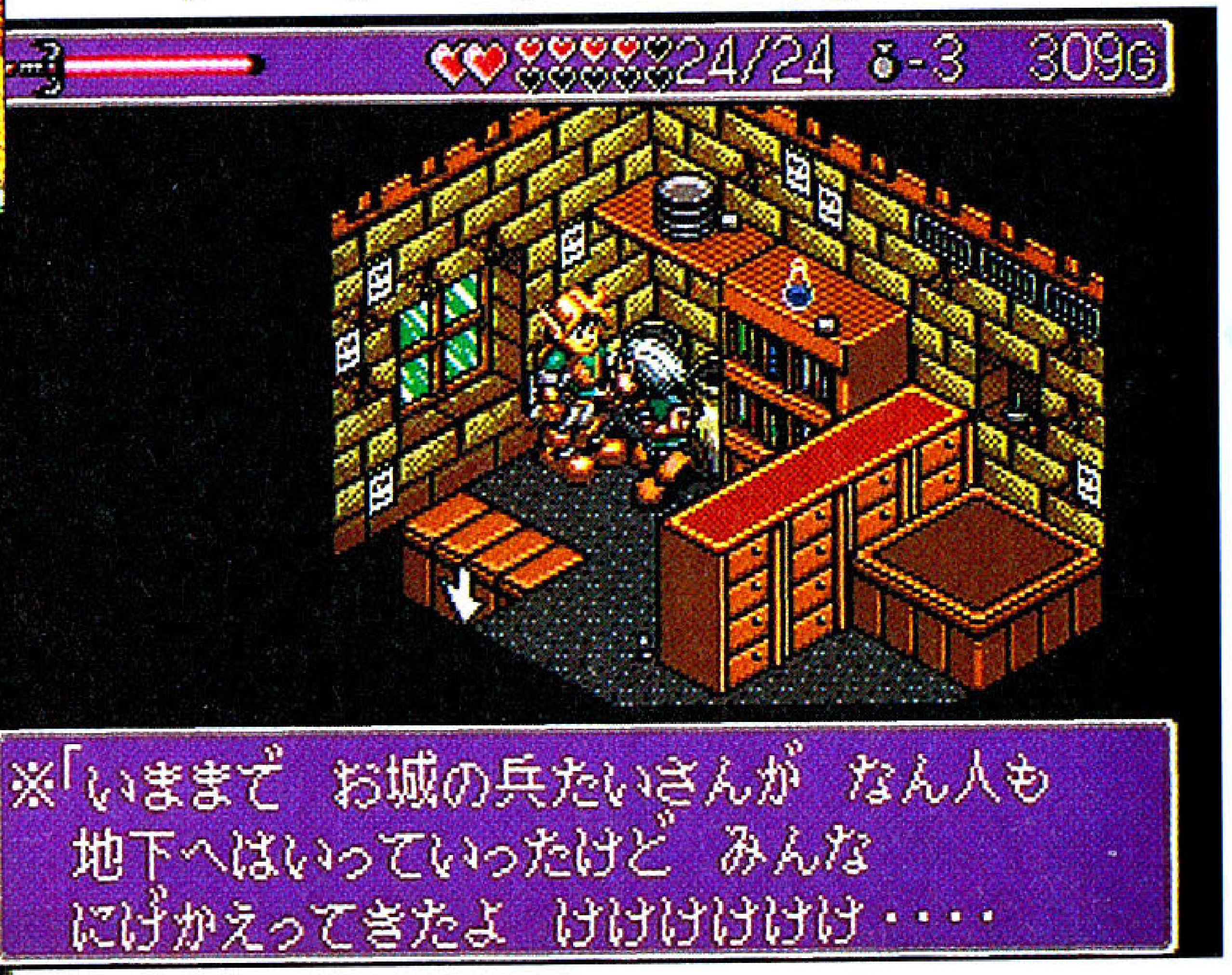
地下墓地は通常のダンジョンとちょっと毛色が違う。死者から謎を出されて、それに答えられなければ先へ進めない。もてる脳味噌のシワをフル稼働させて難問を解決していこう。最初に降りかかる問題は8つ。この8つすべてに正解をすればさらに奥へと進めるぞ。



※「アミュレットを　てにいれられぬものは
ミルの塔へ　はいれんとは・・・
ミルも　てきびしいやつじゃのう

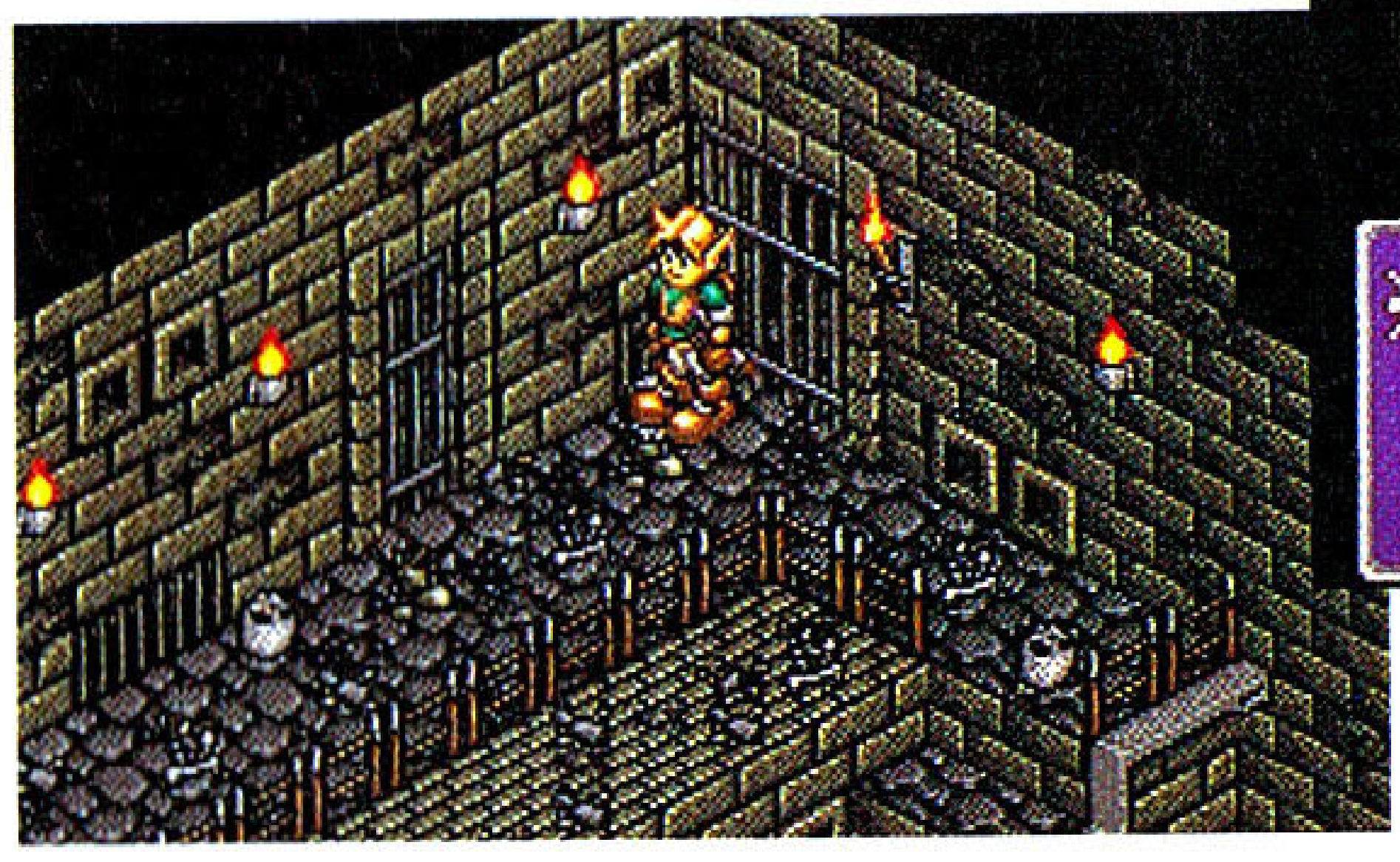
人々が集結するところにビッグイベンツあり。てなわけでこの奥にうさん臭いモノがあるらしい。とにかく行ってみよう。

ミルの塔へ入るには
アミュレットが必要らしい



※「いままで　お城の兵たいさんが　なん人も
地下へはいっていったけど　みんな
にげかえってきたよ　けけけけけけ・・・・

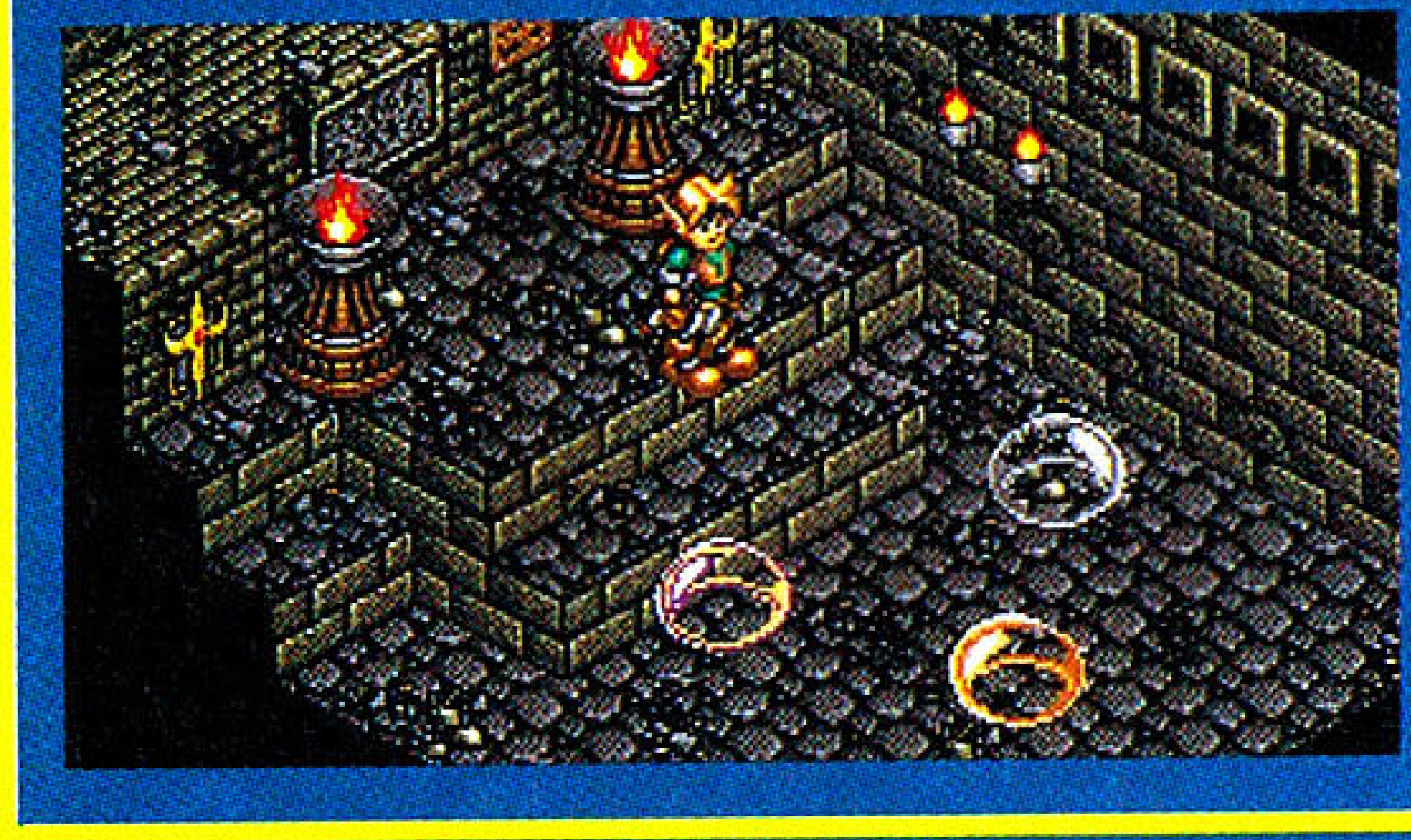
あいかわらず愛想のまったくないジジイ。彼が墓守りみたいだ。人の意見を聞く前にジャンジャン先を急ぎましょう。



地下だから薄暗いのは当たり前だが、それでも雰囲気が怪しい。何か出てきてもおかしくない？

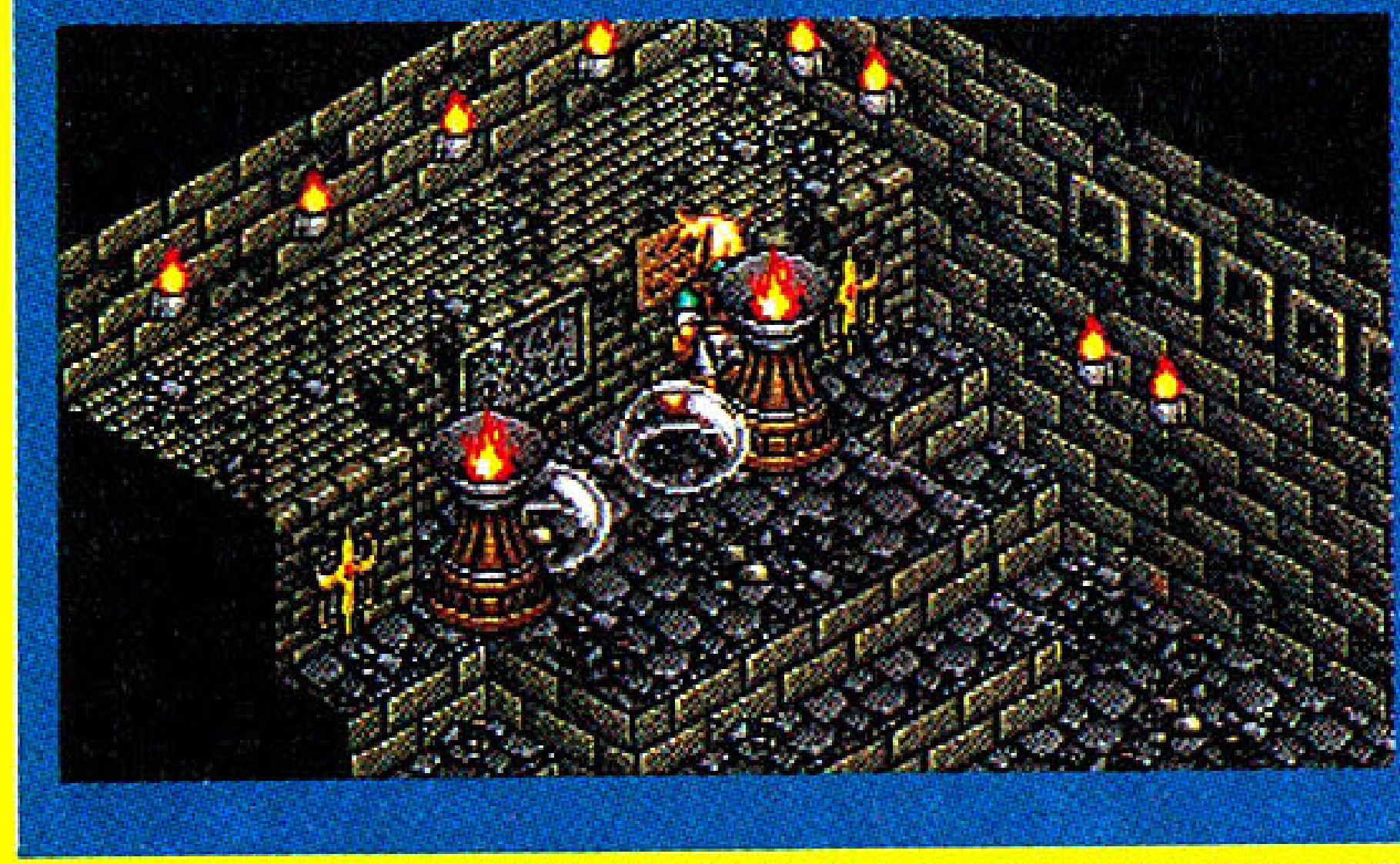
地下墓地は8つ並んでいる

1号室　ダリル・ニュートン（226-291）



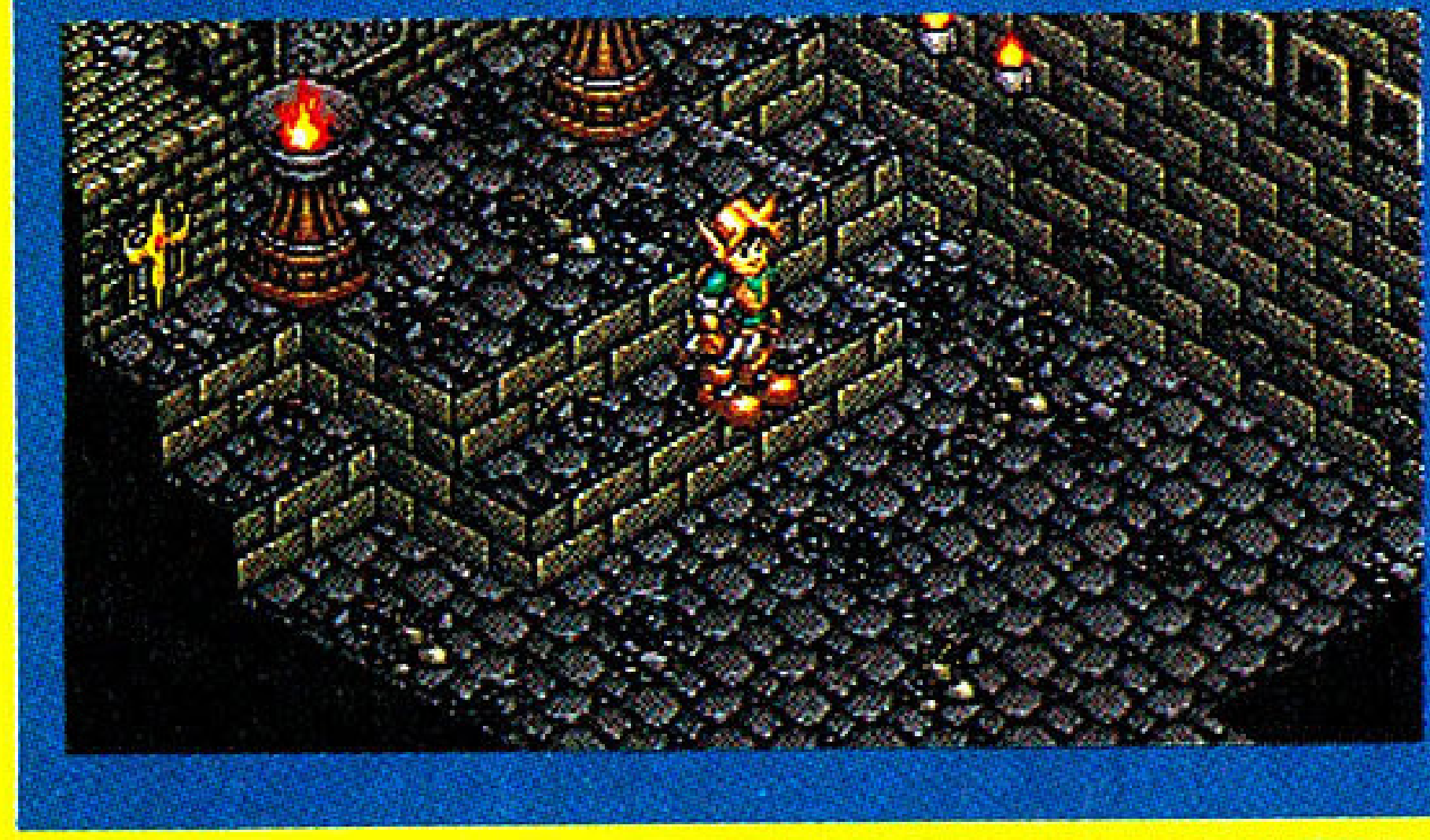
黄色は赤の次、赤は白の次
彼は落ちてくるものに
意味があることに気づいた

2号室　ルビー・サイレント（220-280）



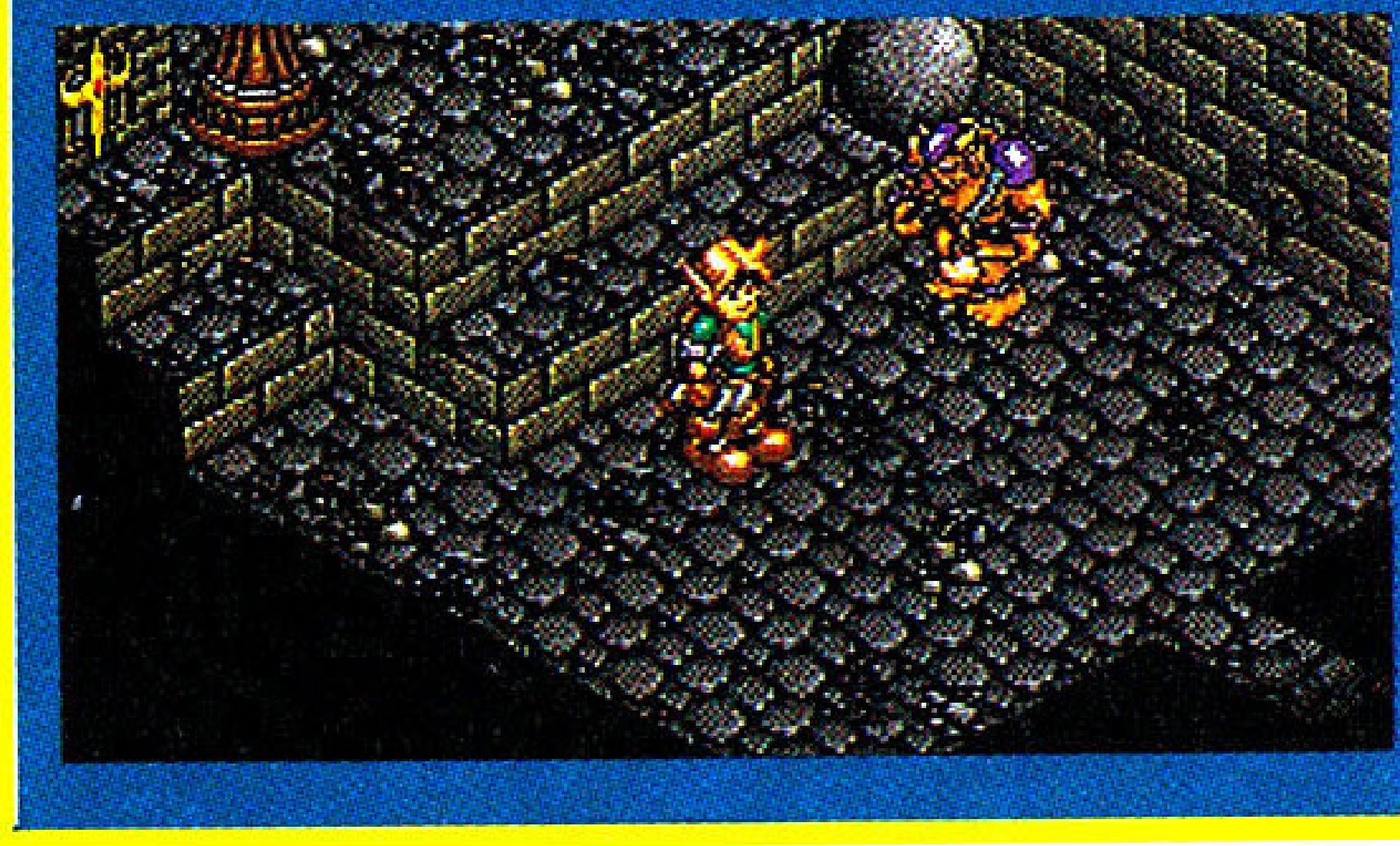
彼は願いが
叶う（かな）までまったく
音をたてなかった

3号室　ジャック・スカイウォーカー（199-266）



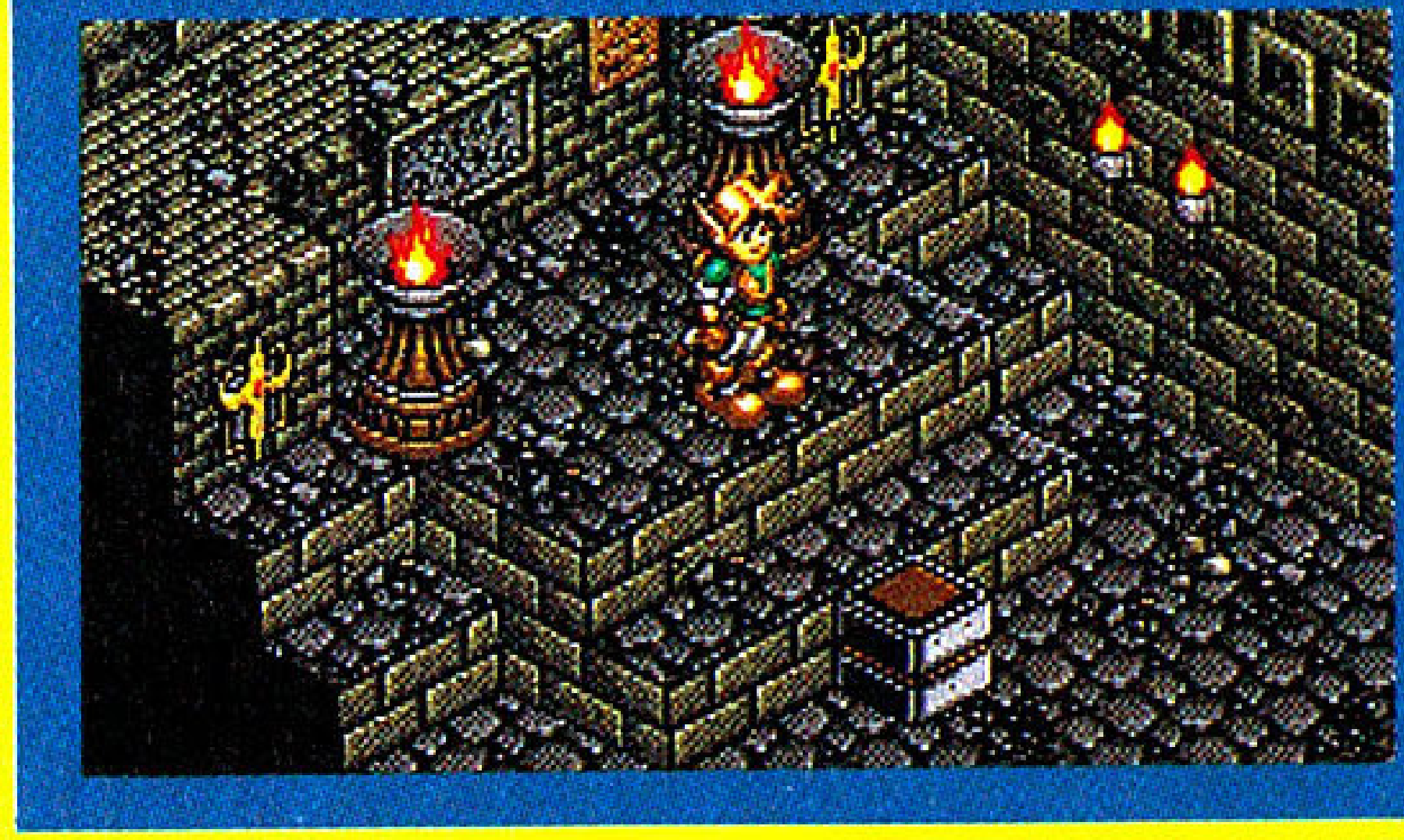
空の戦士ジャックは
空の散歩が
とても好きだった

4号室　マリー・ヒステリカ（202-276）



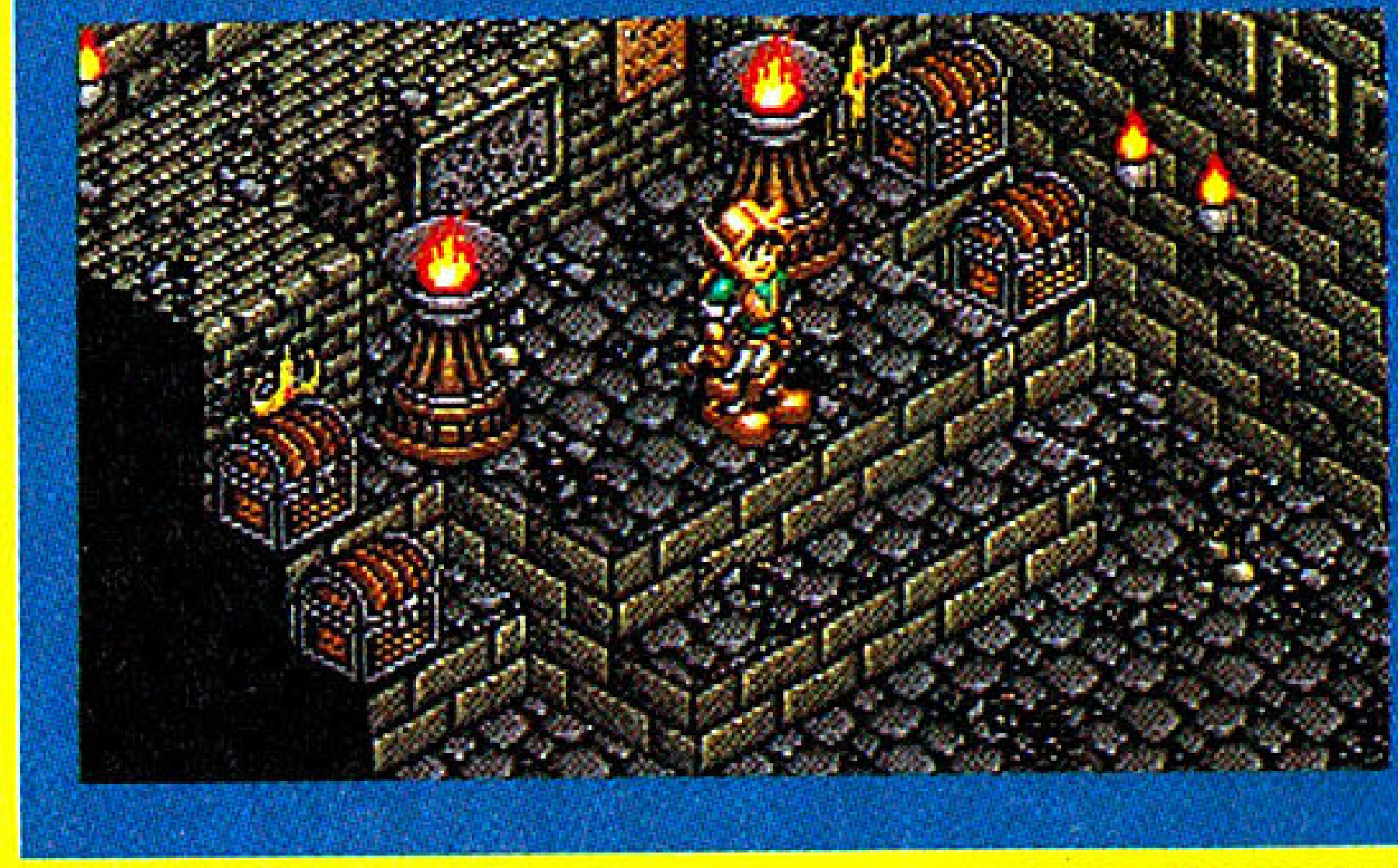
やきもちやきのマリーは
天国に行っても亭主に
モノをぶつけているだろうか…？

5号室　ジム・ライト（186-222）



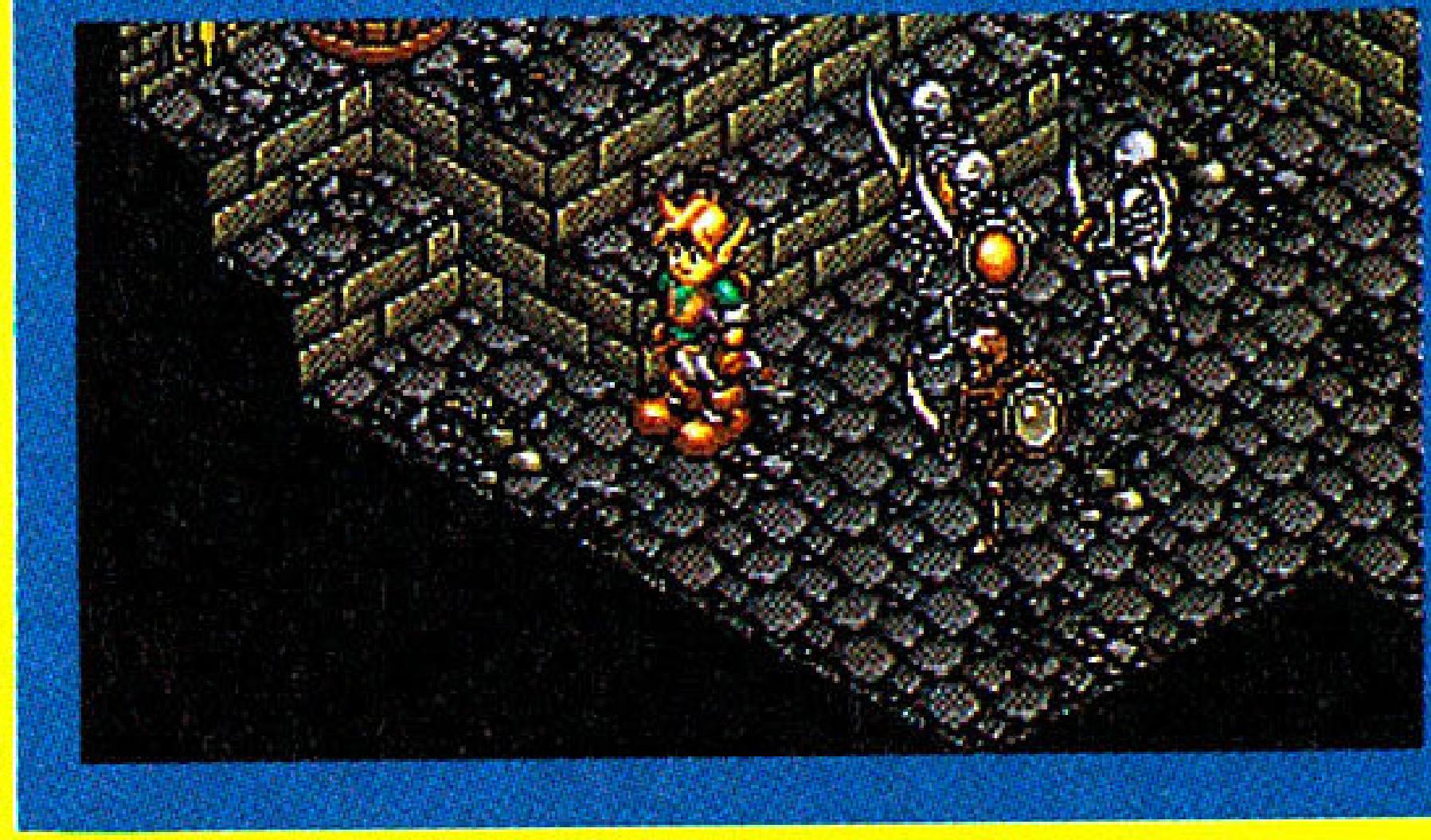
彼は明りの横で
本を読むのが
好きだった

6号室　ダーティ・モル（177-246）



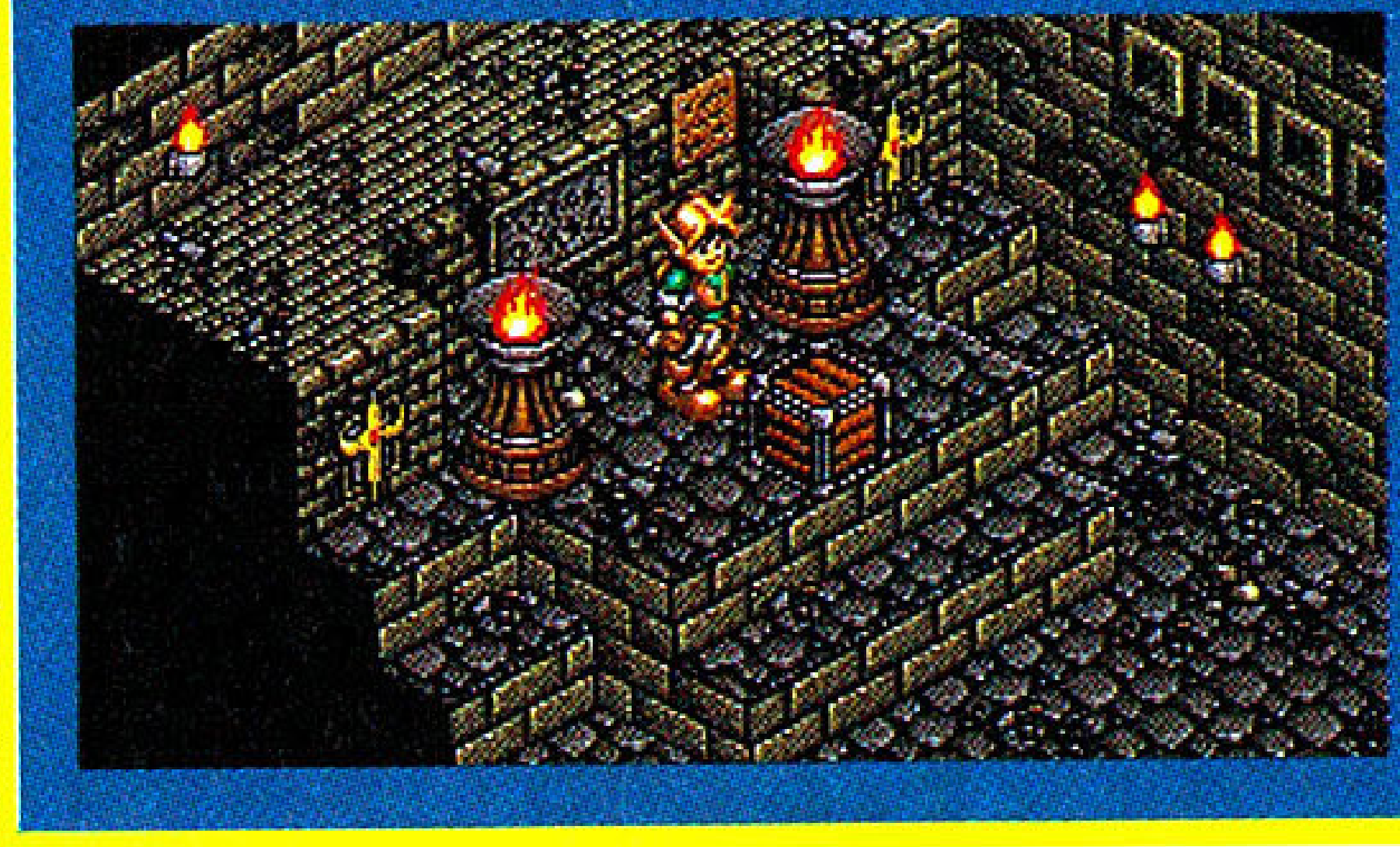
天下の大泥棒ここに眠る
数々の盗みを働き
天罰を受ける

7号室　キラー・ザ・ブラック（222-249）



殺人鬼ブラックここに眠る
多くの人を殺したため恨みを
もつ人に何度も復讐される

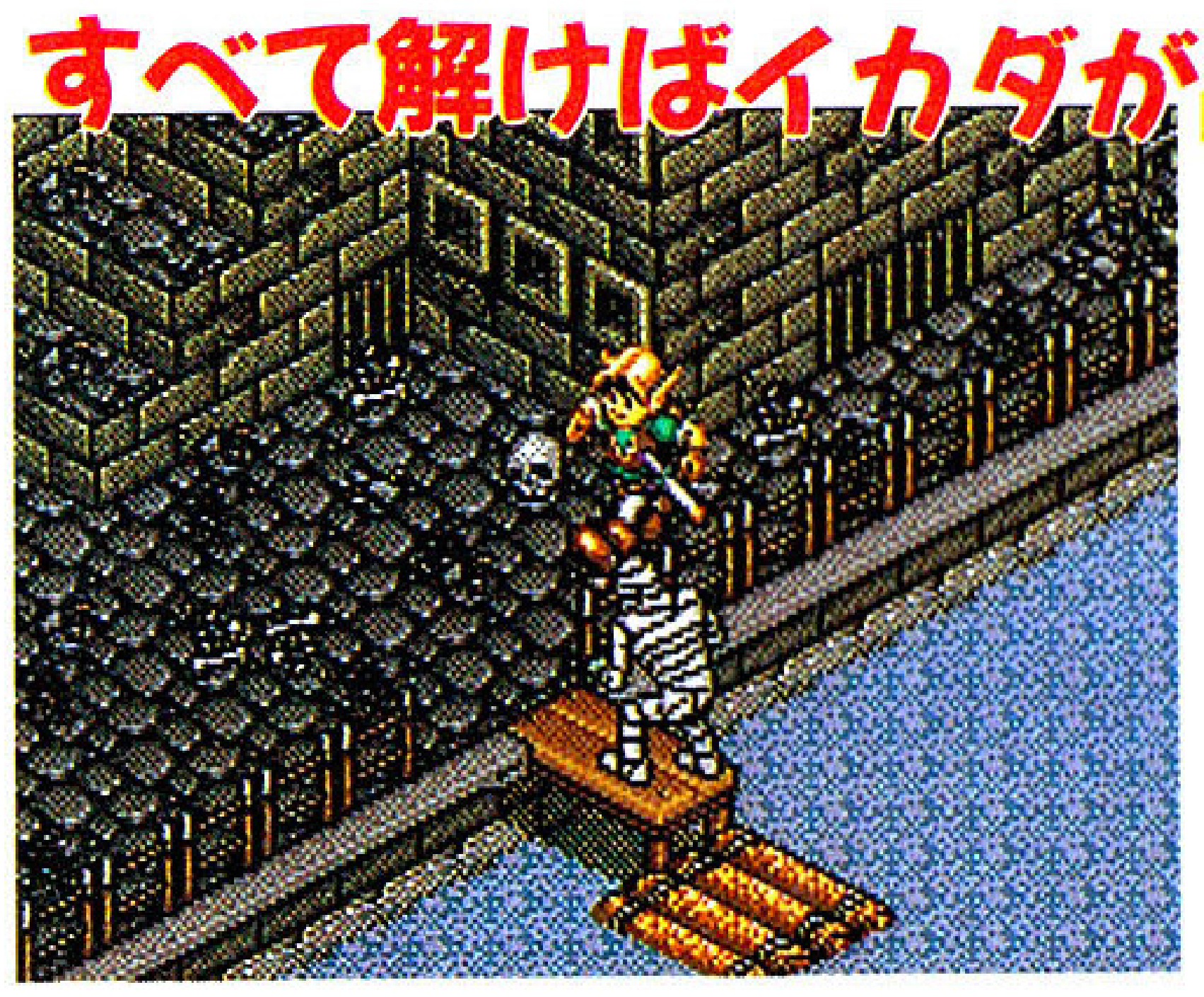
8号室　カン・ナイト（77-125）



汝の目に映るものが
すべて真実とは
限らない

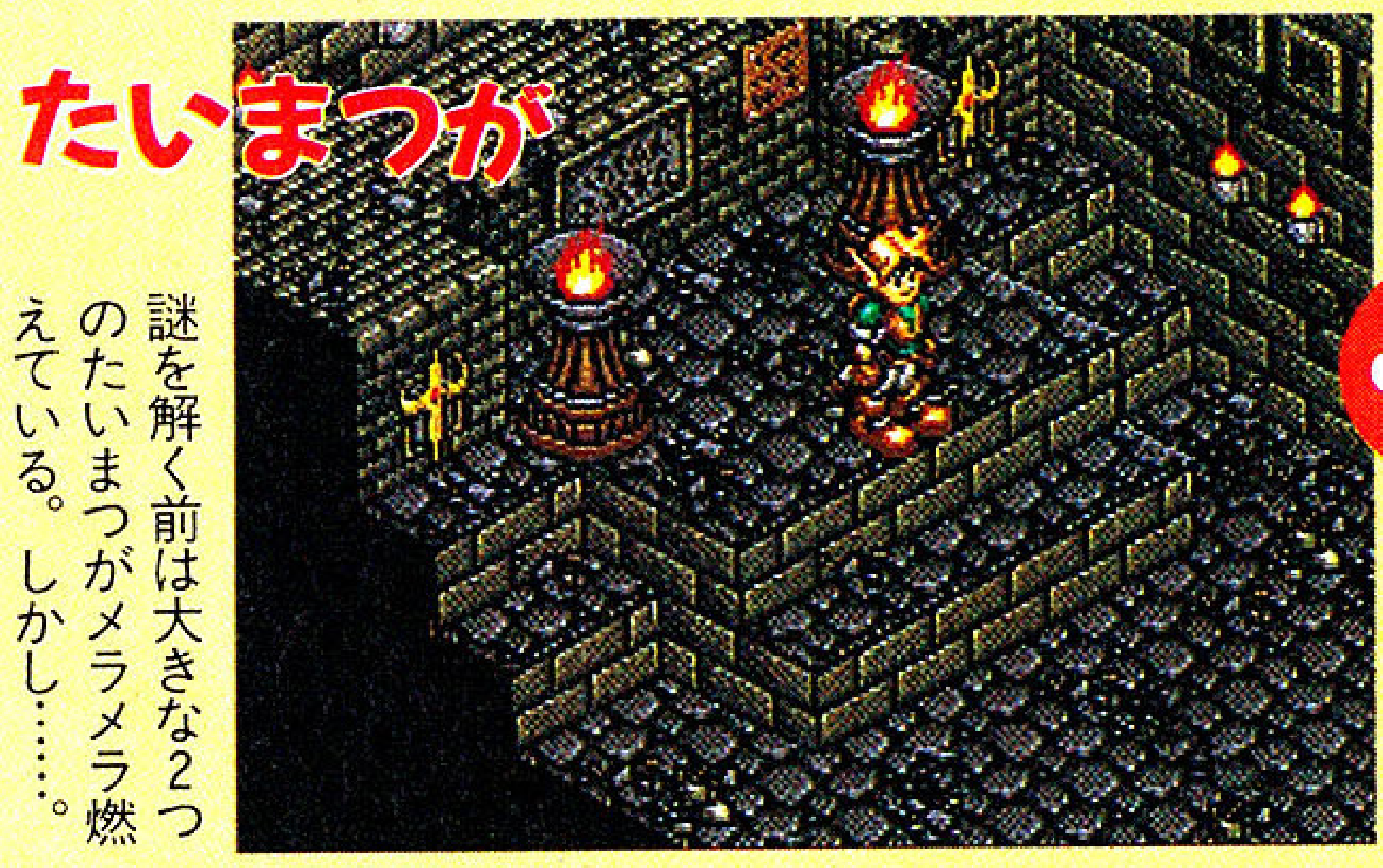
すべての謎を解けば先へ進めるってワケ

ヒントで簡単にひらめいたり、試行錯誤（しこうさくご）の末やっとクリアできたりと８つの謎をすべて解く。しかし、それで安心するのは全然早い。まだまだ先があるのだ。８つ謎を解いたことによって先に進めるようになる。そして、この奥にまだ新たな謎が待っているぞ。結局全部で10個の謎を解かなければならないのだ。

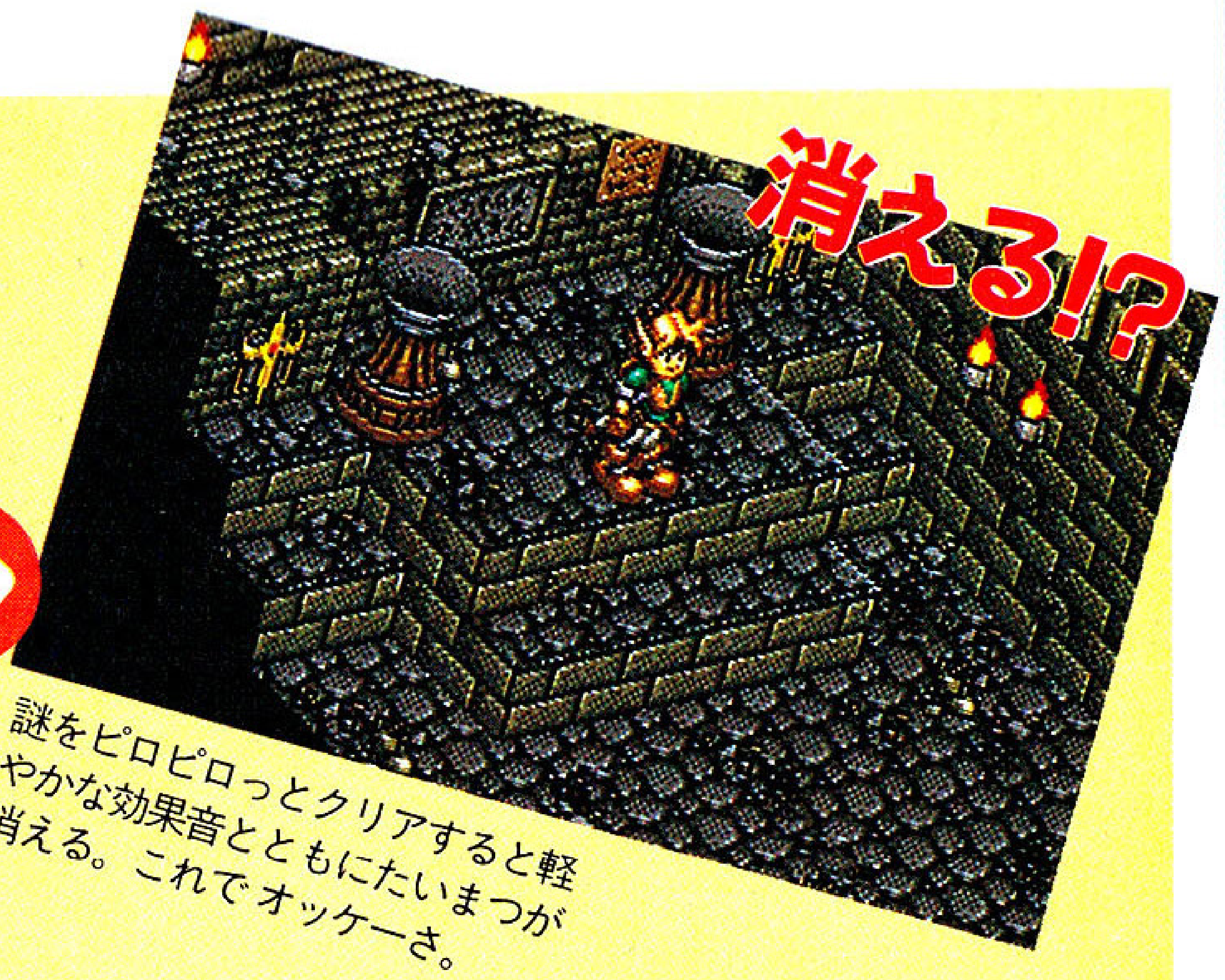


８つの謎を解くと、イカダと船頭のミイラが現れる。先へ進めるの？

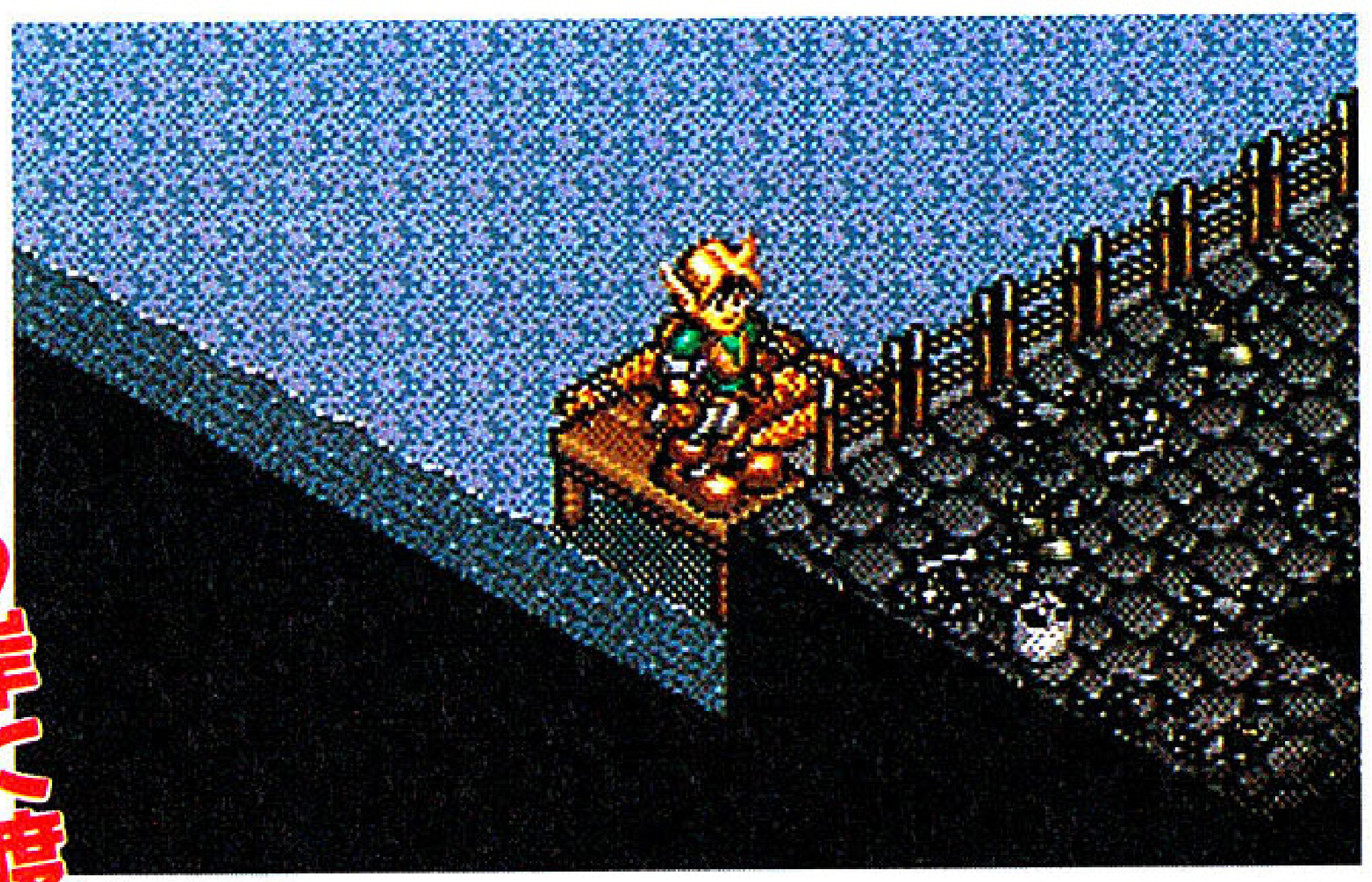
クリアするとどうなる？



謎を解く前は大きな２つのたいまつがメラメラ燃えている。しかし……。

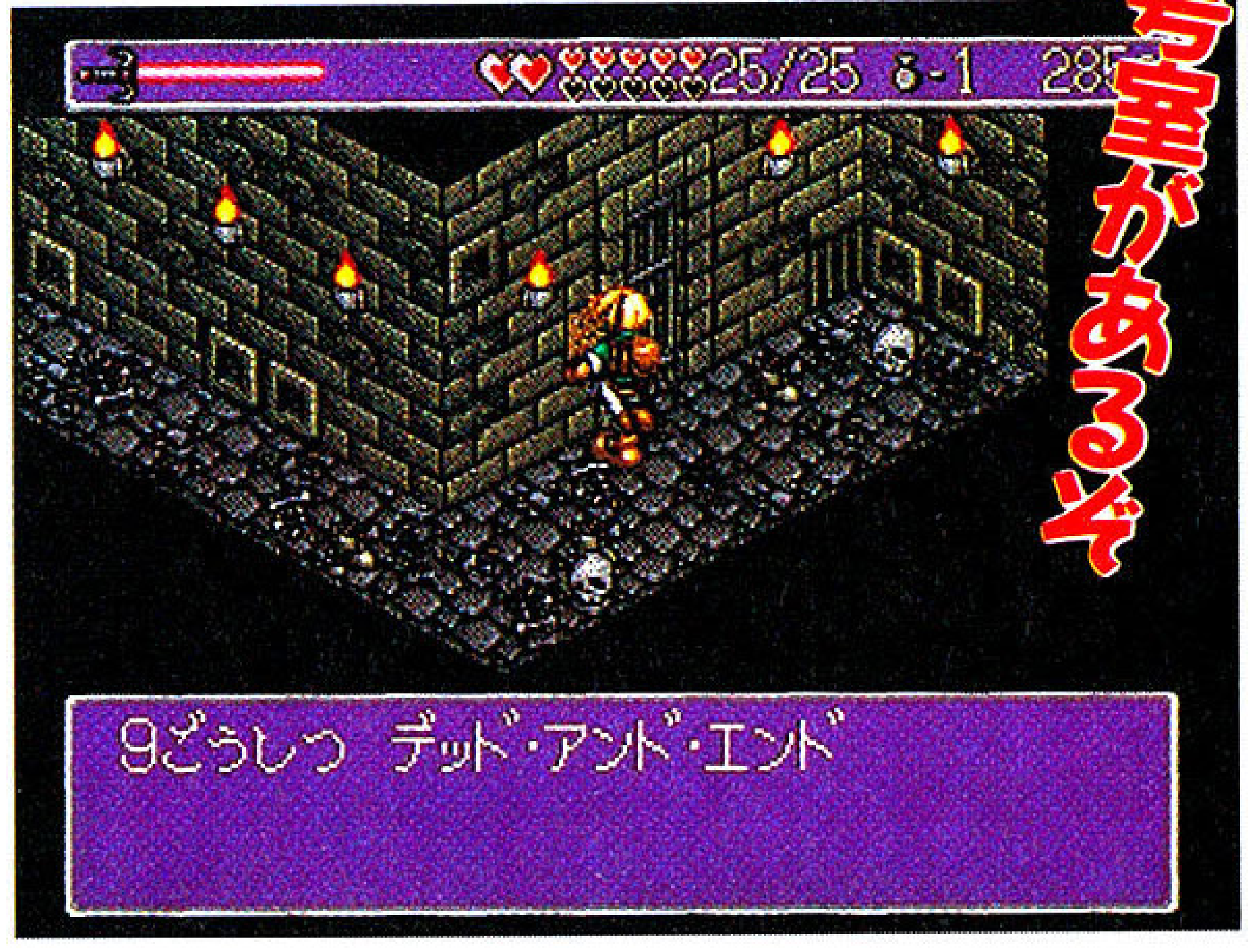


謎をピロピロっとクリアすると軽やかな効果音とともにたいまつが消える。これでオッケーさ。



イカダに乗って反対側に渡る。もう一度イカダに乗れば戻れるから、ビビらずに突き進め。行け。

奥へ進むと９号室と書かれた部屋が見える。なんと、まだ部屋があったらしい。うーむ。

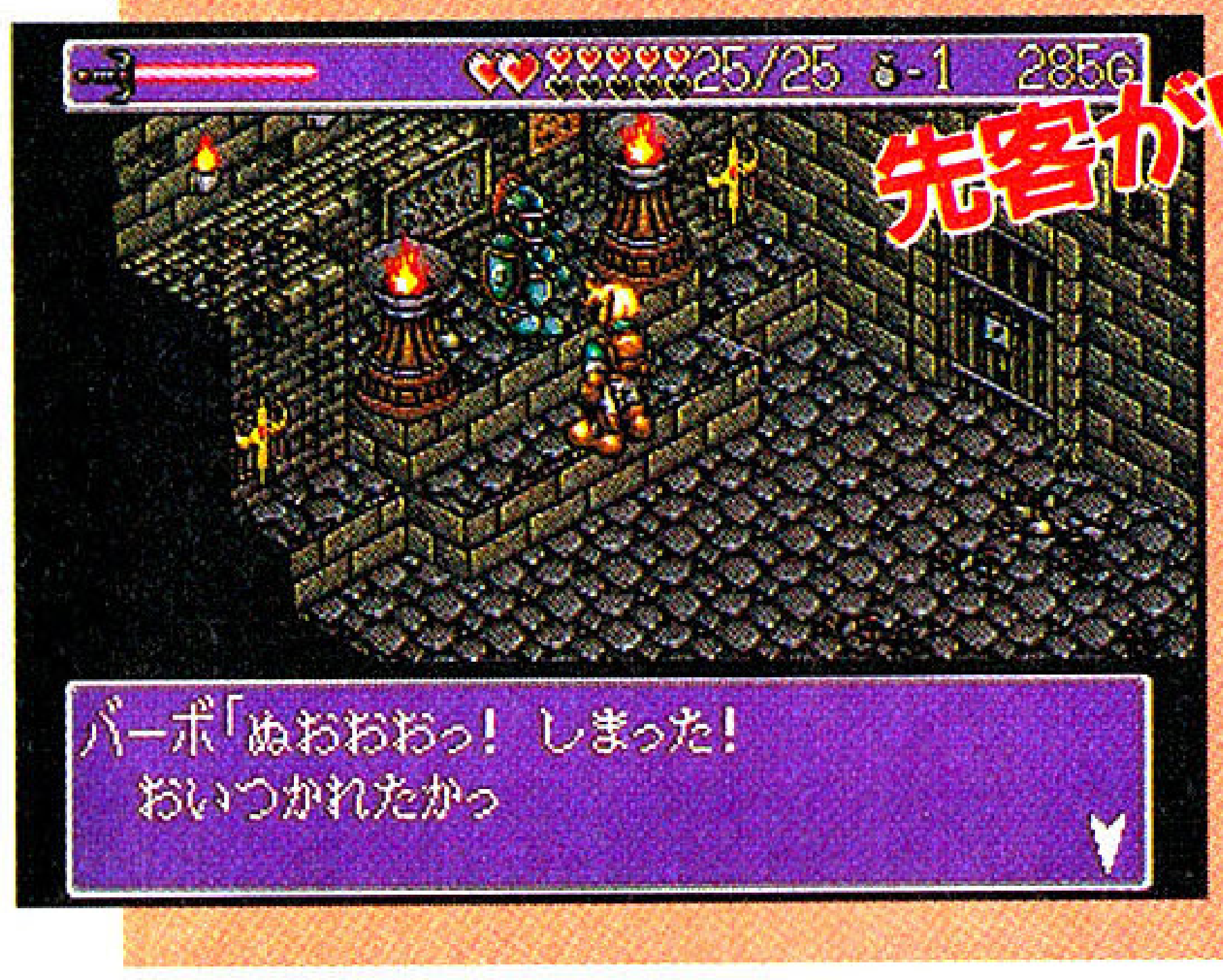


9ごうしつ　デッド・アンド・エンド

９号室も謎を解かねばいけなかったりする

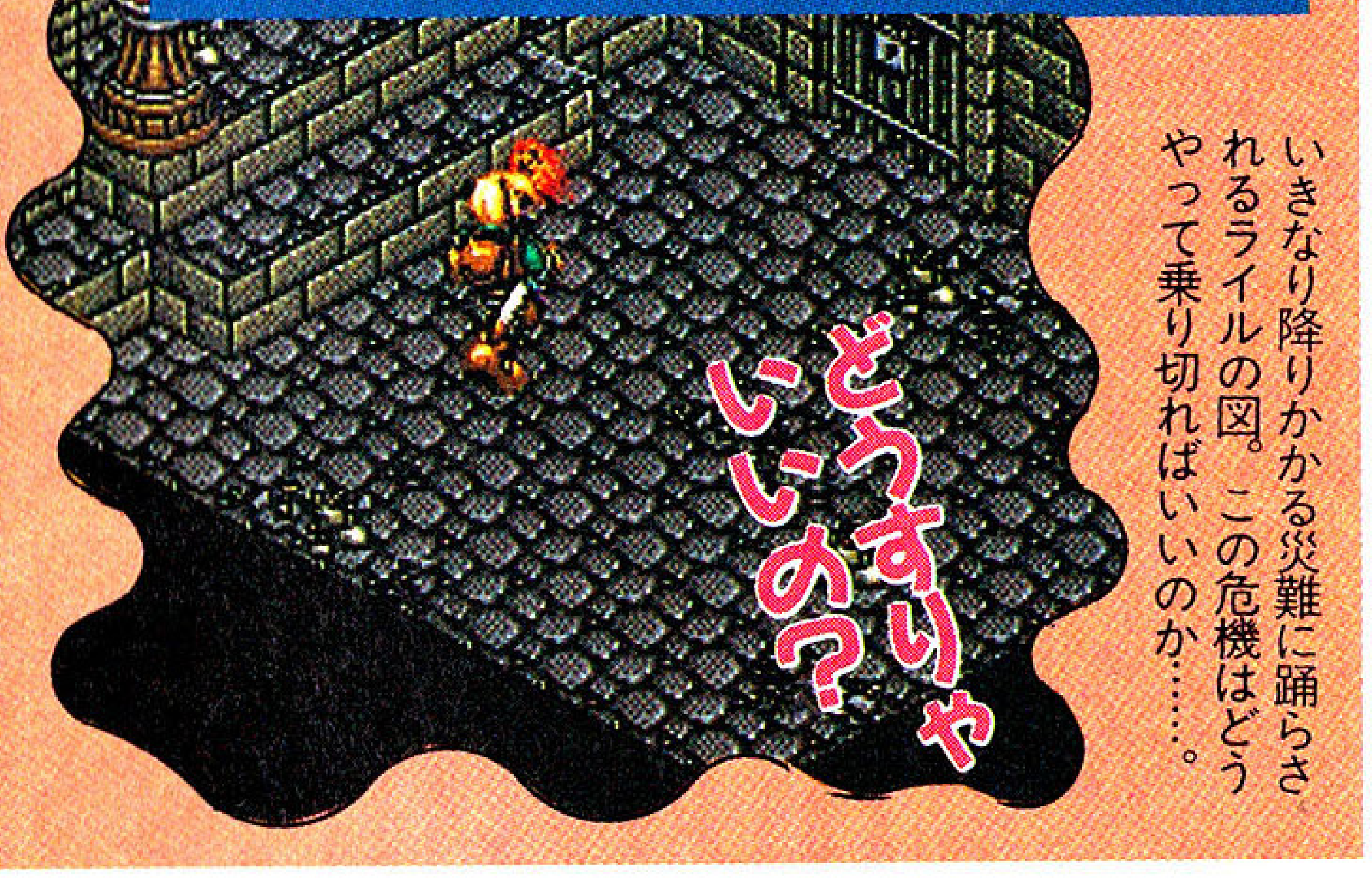
９個目の謎は、目前で犠牲者が出るだけに深く考えてしまう人もいるだろう。しかし、ノリとしては今まで体験してきた８つの謎解きと大差ない。落ち着いてヒントを読み、実行しよう。ちなみに体力は回復させておいたほうがいいぞ。

デッド・アンド・エンド
(199-276)
火の王の意志に身をまかせよ



バーボ「ぬおおおっ！ しまった！
おいつかれたかっ

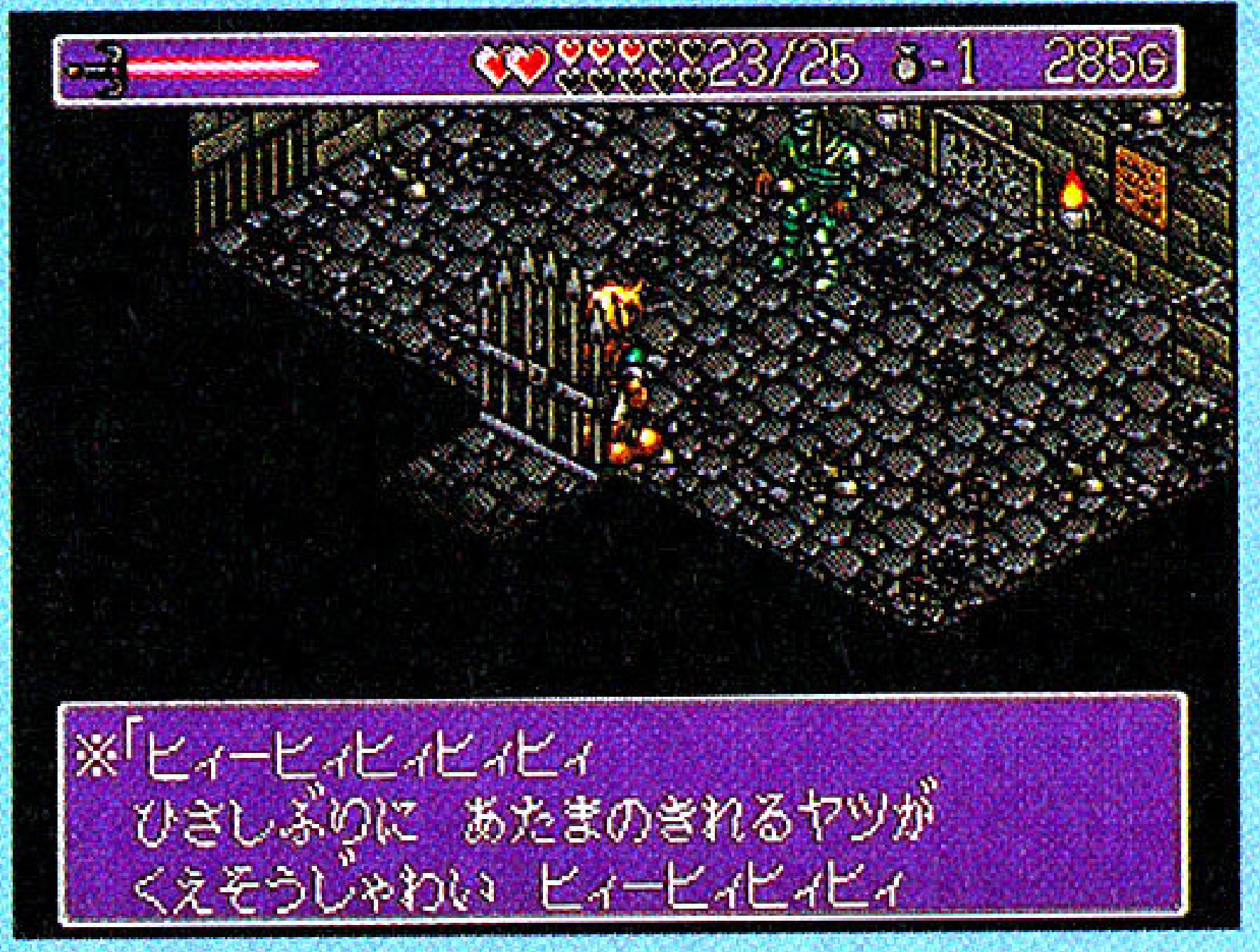
９号室には先に入ったハズのバーボが立っていた。どうやら追いついたみたい。



いきなり降りかかる災難に踊らされるライルの図。この危機はどうやって乗り切ればいいのか……。

さらに奥の部屋には

９号室の奥には強そうなモンスターが待機している。いつものように壁際に追い込んで倒そうとしても、あまりうまくいかない。それどころか知らない間にダメージを受けて、地面につっぷしていることも多々あるぞ。

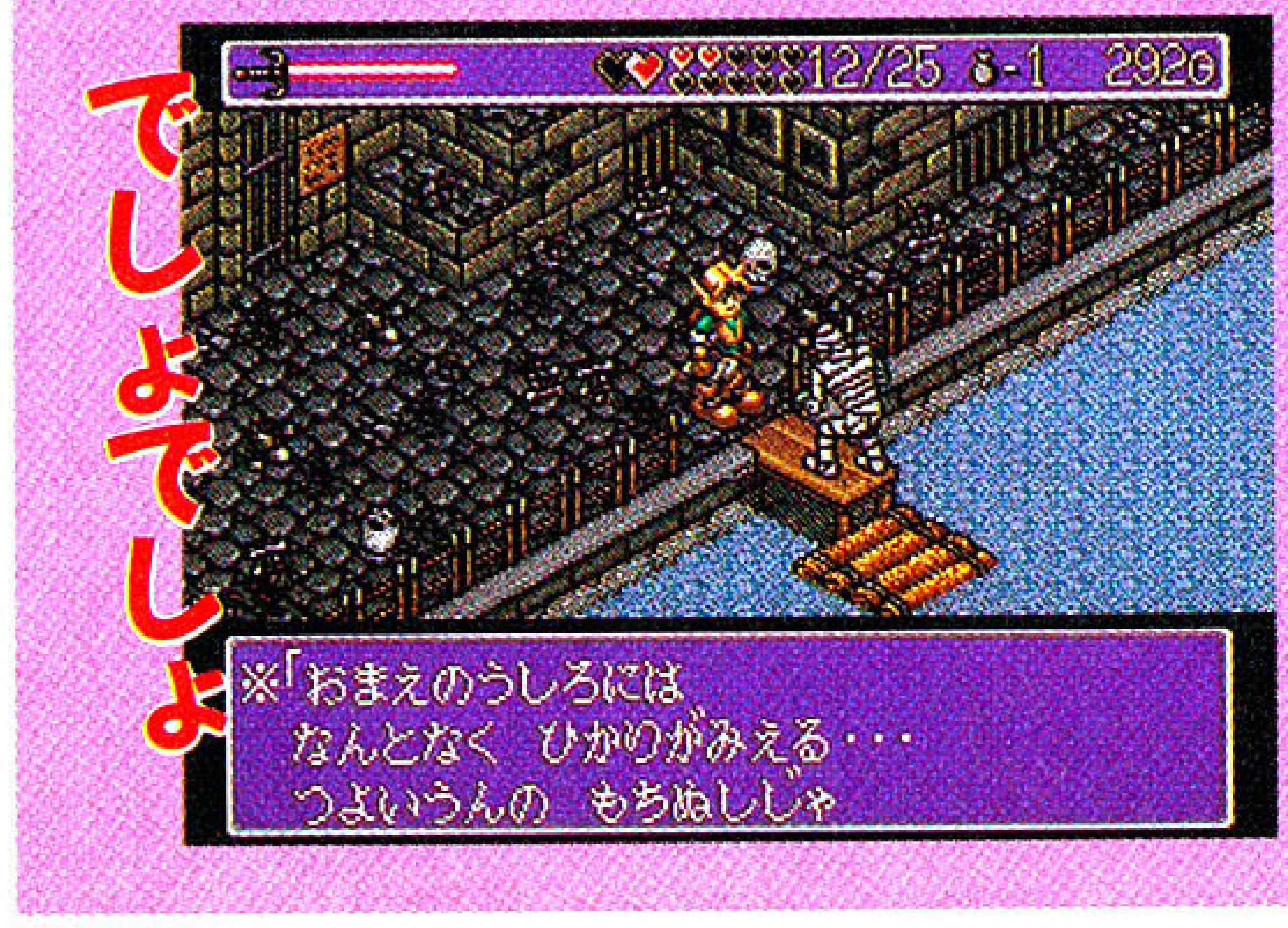


※「ヒィーヒィヒィヒィヒィ
ひさしぶりに　あたまのきれるヤツが
くえそうじゃわい　ヒィーヒィヒィヒィ

ここでもヒントを読む。ヒントがわからないと苦戦はまぬがれない。

アミュレットをもらっちゃったあとは？

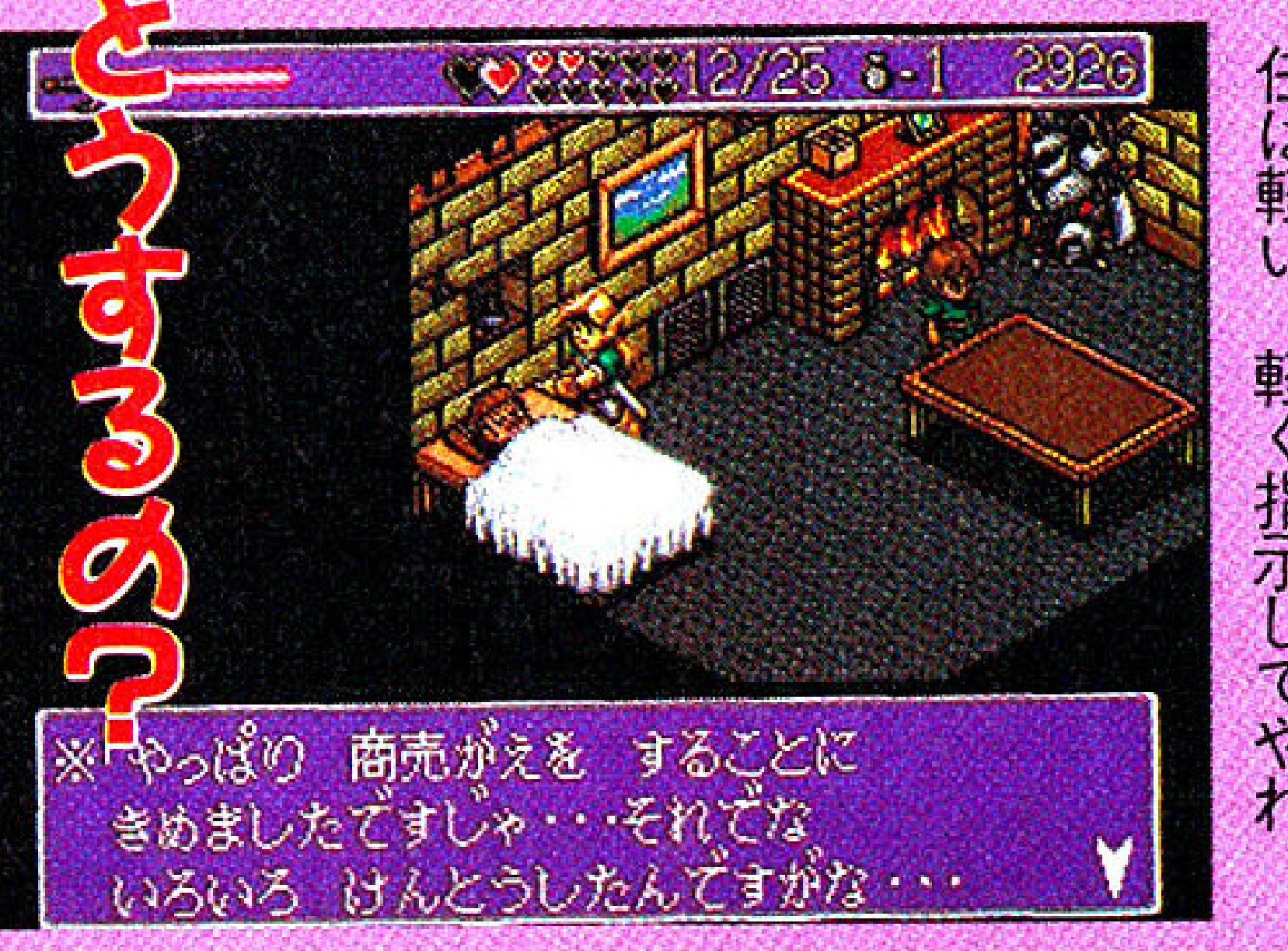
全部で10個の謎を解いたら、もう地下墓地に用はない。さっさと地上に出てひと休みしよう。地下に潜っている間にメルカトルの町もちょっとだけ様変わりしている。いままで行ったことのある場所ももう一度のぞいてみよう。とくに船着き場は必ず寄れ。立派なモノが見られるぞ。



※「おまえのうしろには
なんとなく　ひかりがみえる・・・
つよいうんの　もちぬしじゃ

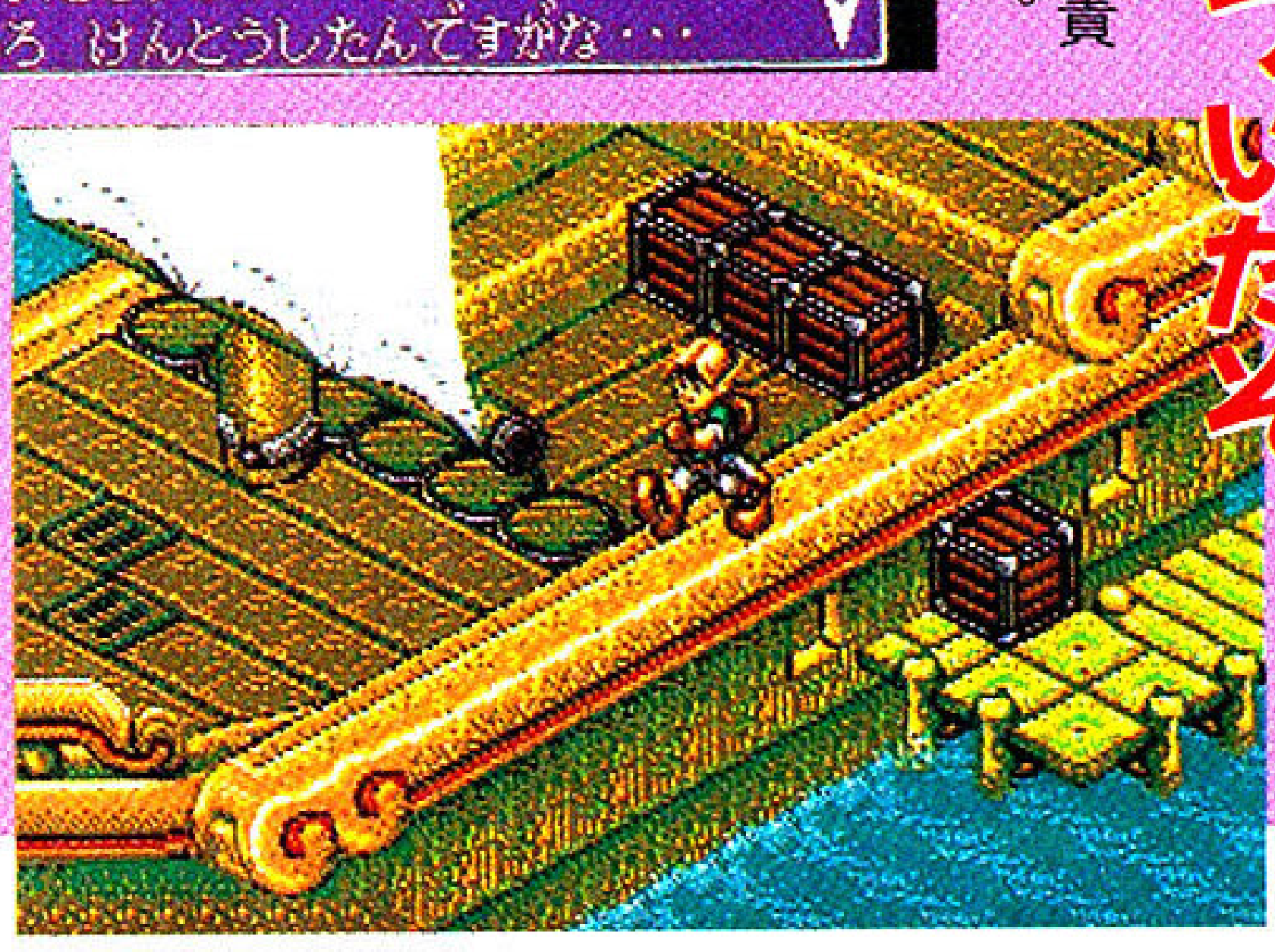
船頭のミイラにほめられる。そう、そうなんだよ。わかるヤツはわかるんだよね。うん。

町の様子も変わったぞ

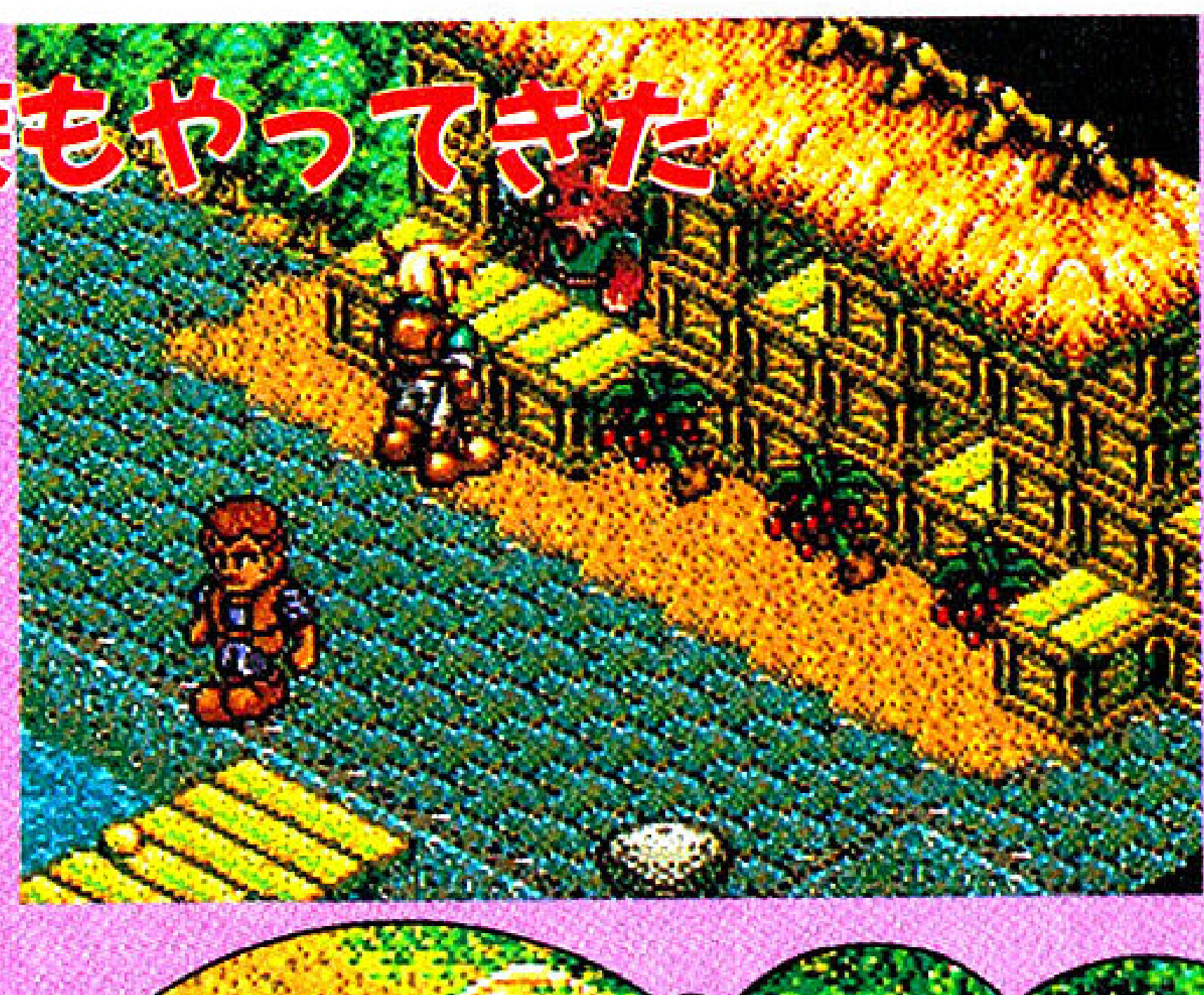


※「やっぱり　商売がえを　することに
きめましたですしゃ・・・それでな
いろいろ　けんとうしたんですがな・・・

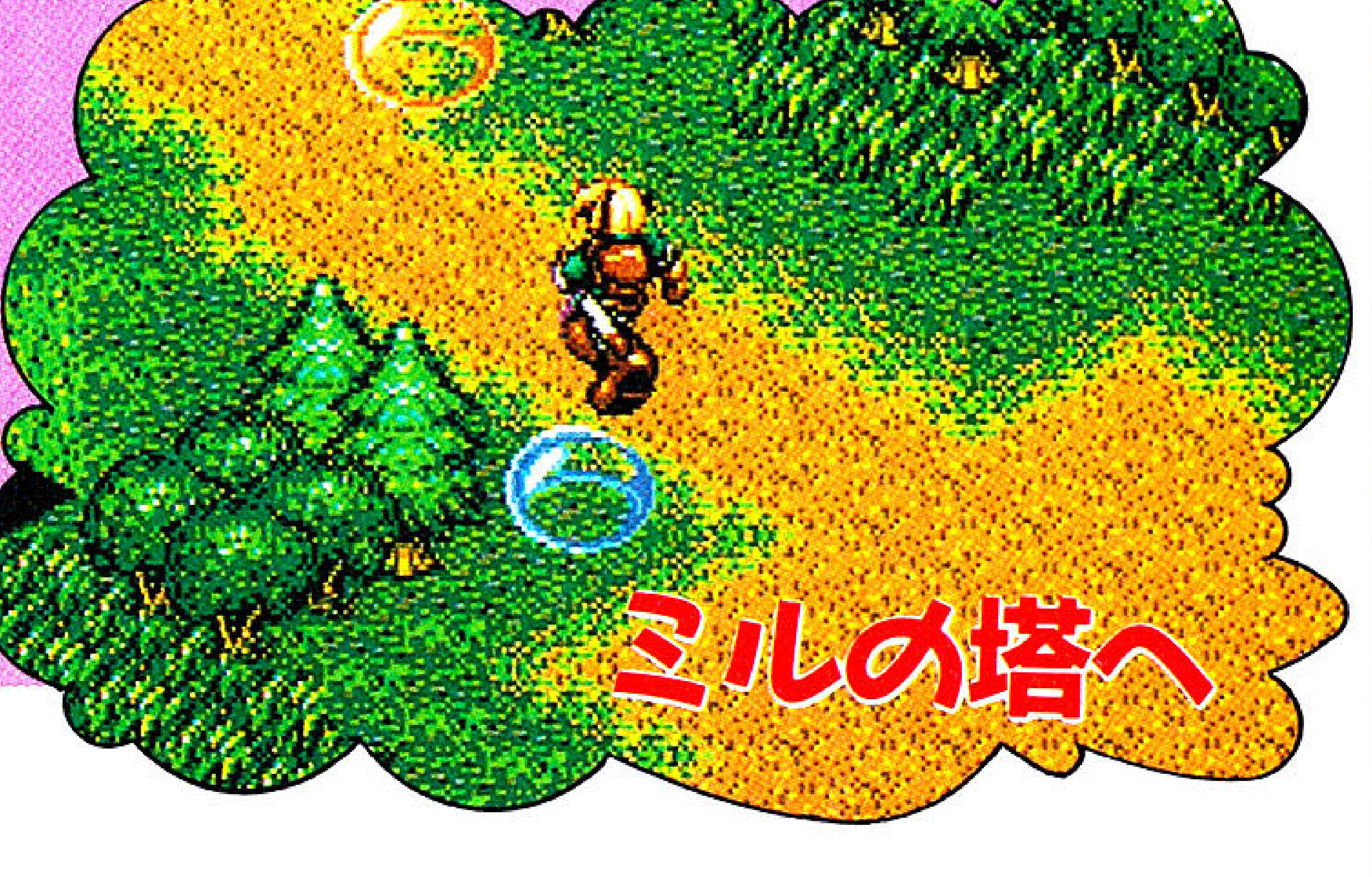
アドバイスするだけだったら責任は軽い。軽く指示してやれ。



なんと一カ月に一回しか運行されない船が到着した。どうする？



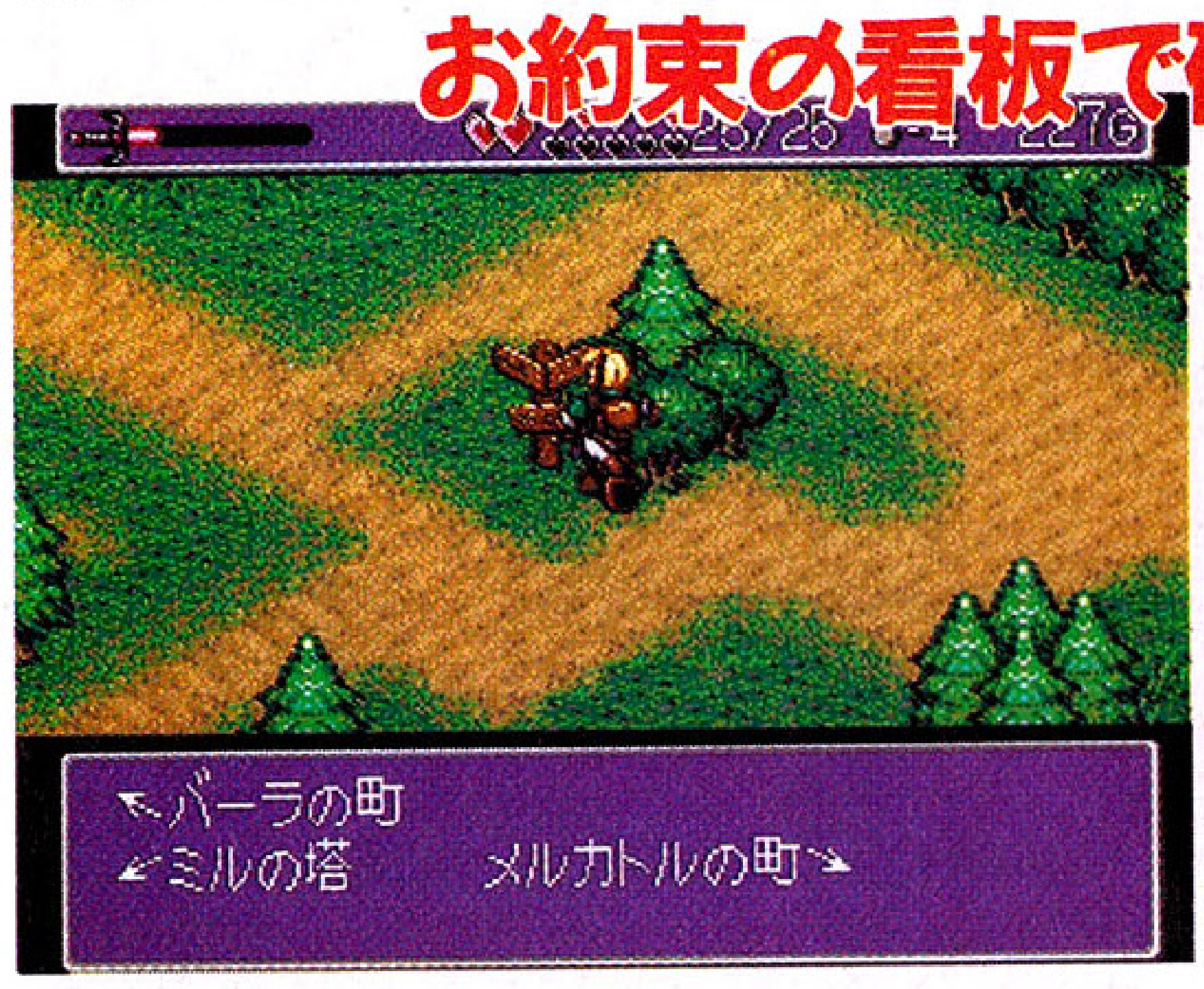
船に釣られてマサン族が名産品を売りにきた。この低価格はうれしすぎる。



アミュレットを片手にミルの塔を目指しましょう

地下墓地でもらうものをもらったら、わざわざ城に報告することはない。迷わずミルの塔をめざせ。ミルの塔はメルカトルの西から出発し、道なりに南へ進めばすぐに見つかるだろう。出発する前にエケエケの実を港の産地直送のエケエケ実売り場でたんまり買いこんでおいたほうがいいぞ。たいてい途中で進路を妨害するスケルトンに悩まされるからだ。無茶しなければ5個程度で大丈夫でしょう。

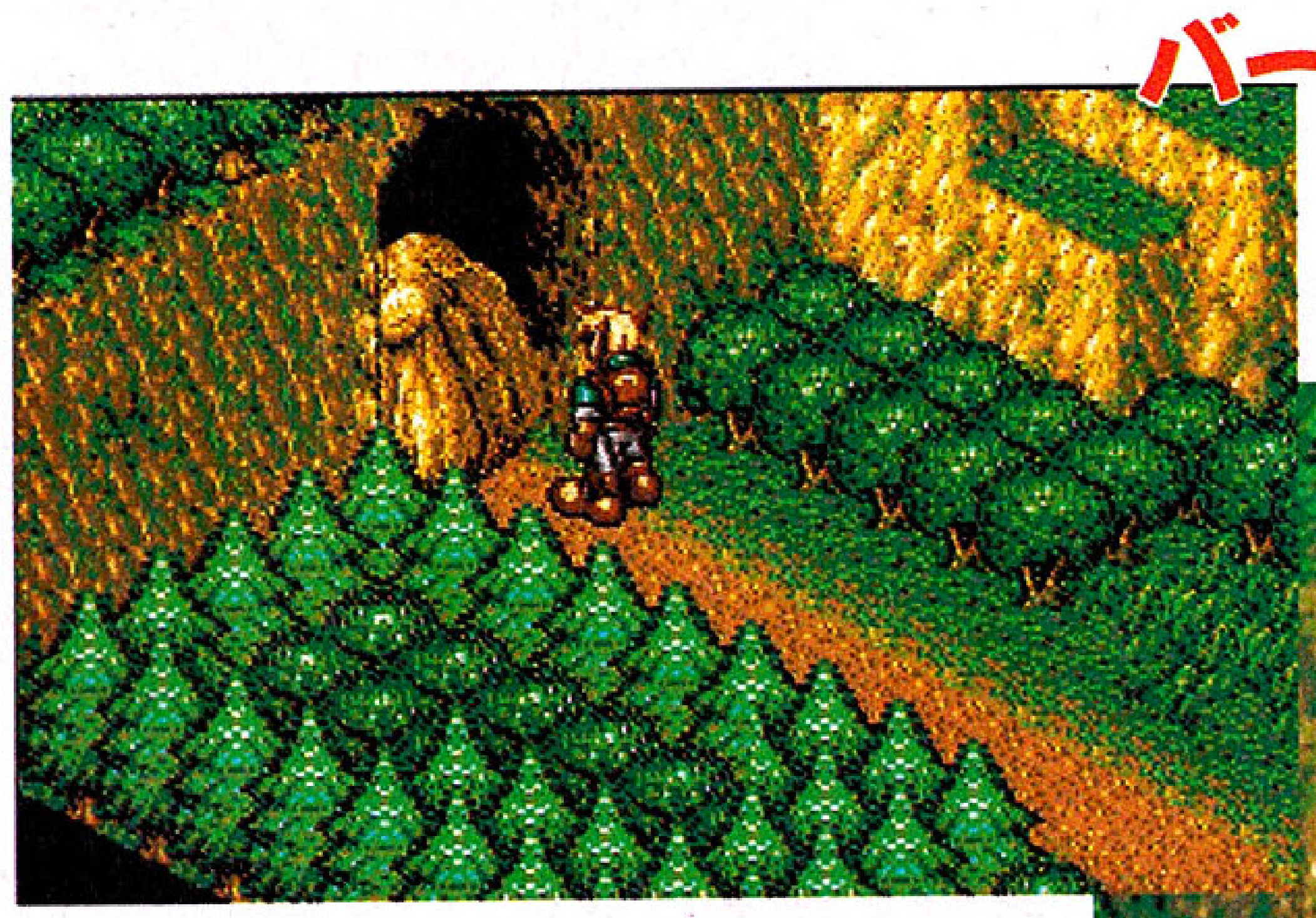
お約束の看板で確認



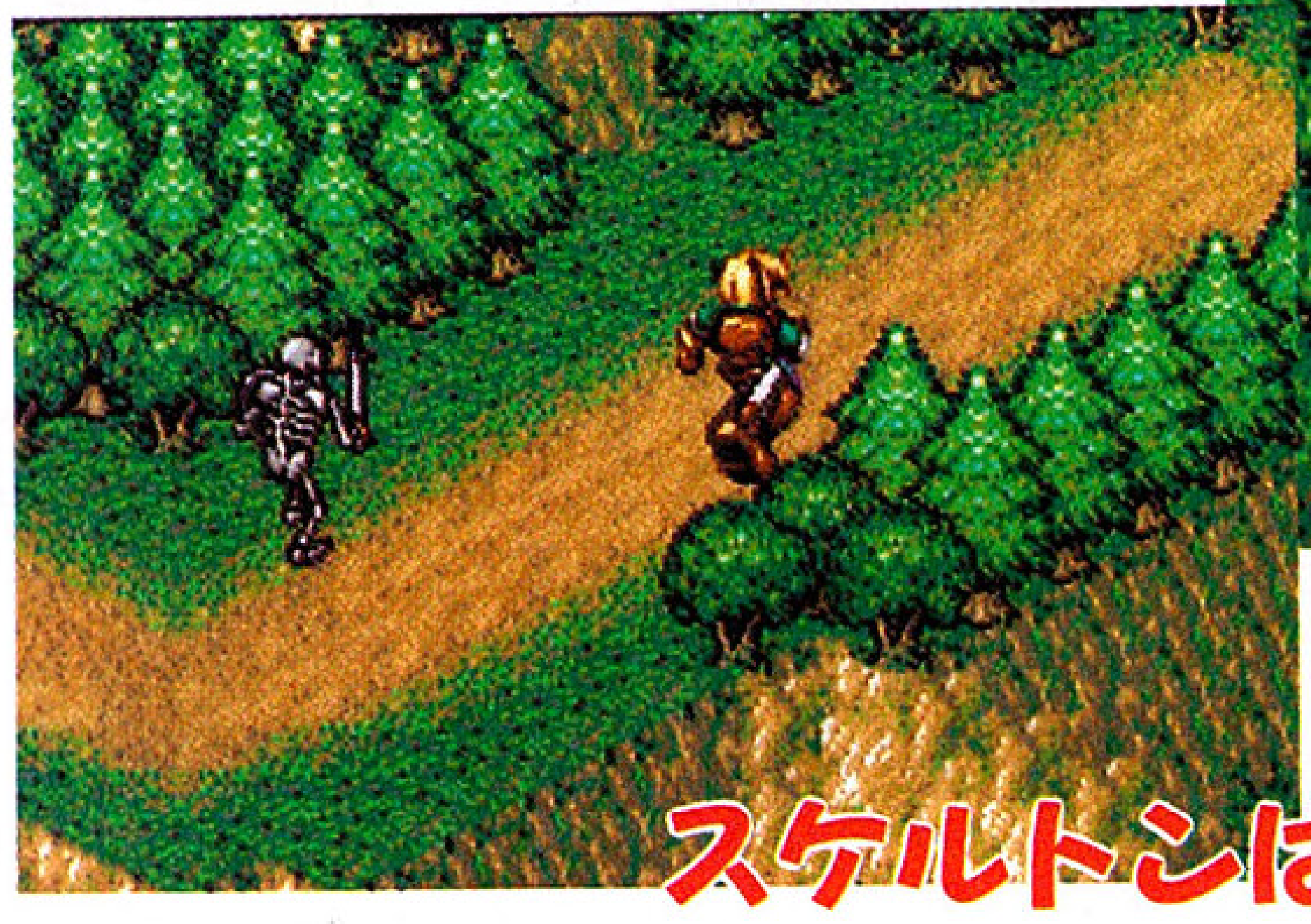
道がわからなくなったときに救世主のごとく登場する看板。これで迷子撲滅作戦は完璧だ。

塔に行くまでがひと苦労かも

バーラの町には行けません



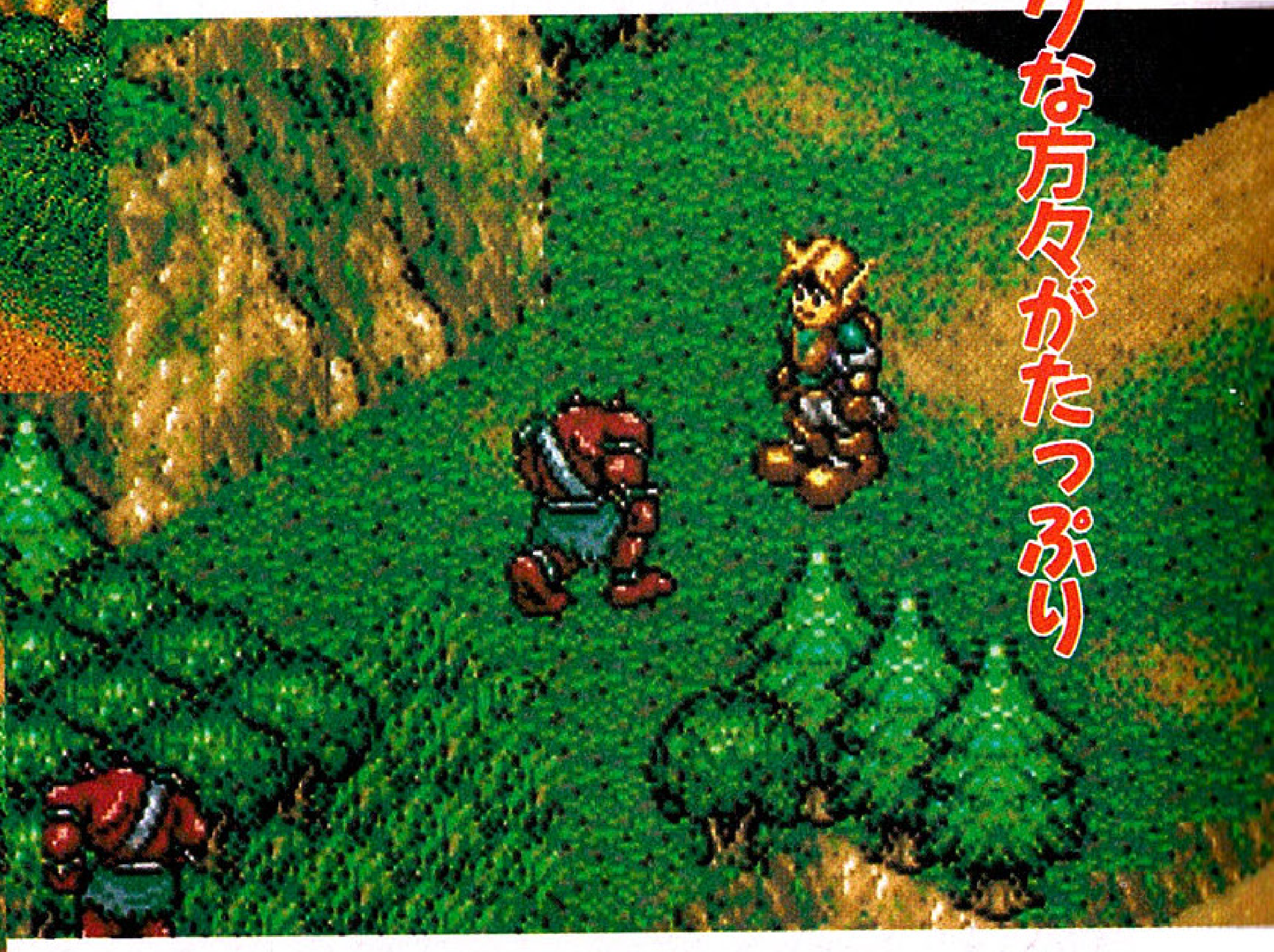
ミルの塔へ行く前にバーラへ向かおうとしてても、この岩がじゃまをしていて先に進めないぞ。



ミルの塔がもうすぐというときに現れるスケルトン。ヤツの繰り出す突きは天下逸品だ。

スケルトンはちと強いかも

オークな方々がたっぷり



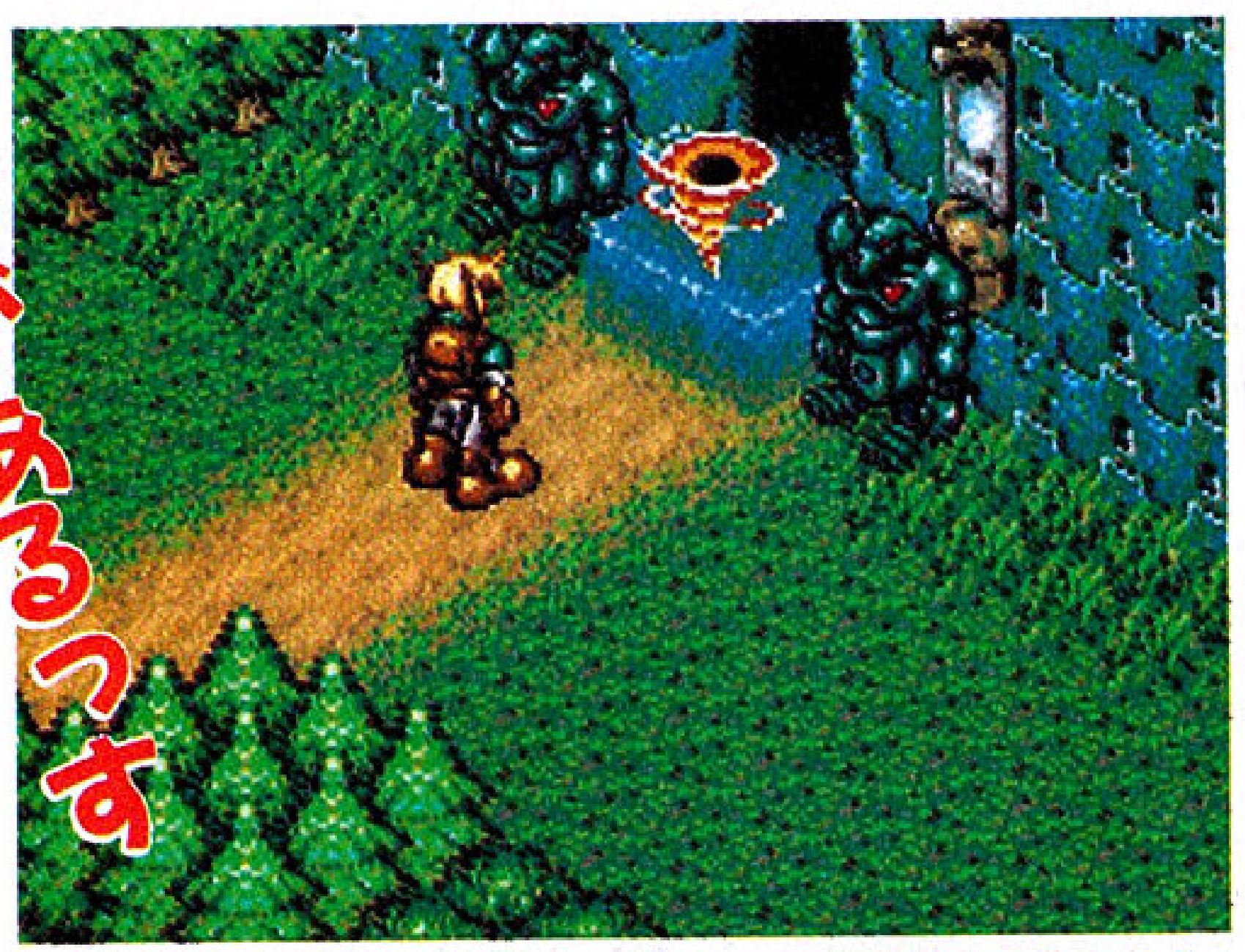
道中にはオークソルジャーの溜り場があり、ノコノコ近づくと囲まれて袋叩きにされる。

塔に着いてから奥へ入るのも大変だったりする

海を一望できる場所に立てられているミルの塔。立地条件はいいが、問題は内部構造だ。いきなり入口に結果が張られているため、手ぶらで近づくと痛い目にあってしまう。もちろん賢明（けんめい）な方々ならアミュレットを持参しているハズだ。これさえもっていれば結果に悩まされることはない。入口にかざして結界を消滅させよう。あとはなかに入るだけだ。

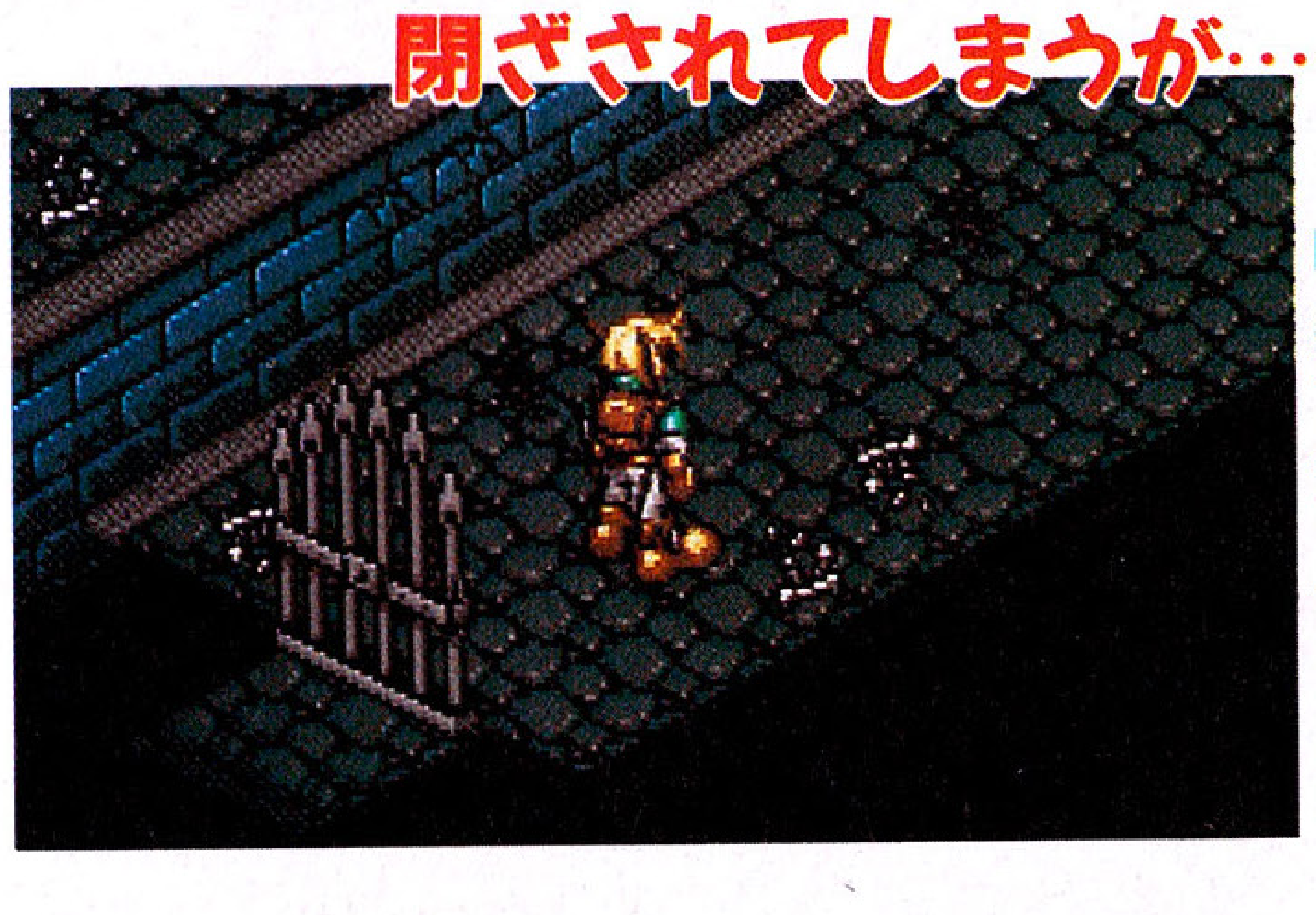
塔へ入るといきなり入口が閉ざされてしまう。入口がなくなるということは、出口がなくなるってことだ。このままでは塔内で余生をすごすジジイになってしまう。一刻も早くミルと戦って、障害を排除しなければならない。奥を目指してガンガン進め。ちなみに壁のヒントは鵜呑（うの）みにして大丈夫だぞ。

結界があるっす



アミュレットを持たずにこの結果を破ろうなんざ5億年早い。とっとと出直してこよう。

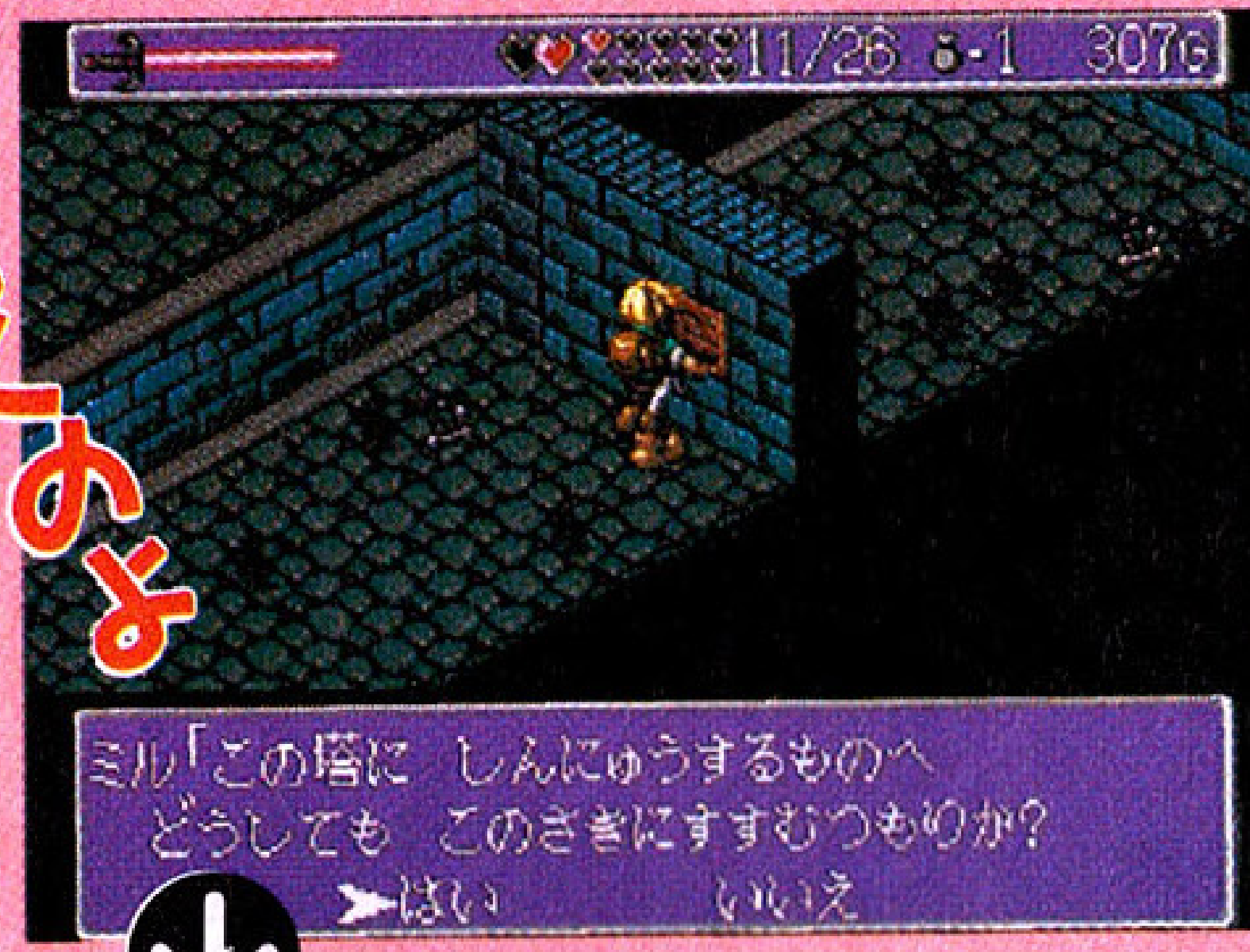
いきなり入り口が閉ざされてしまうが……



入った瞬間に出口を封鎖。別に閉じ込められたワケじゃないが。

何度聞かれても行くときは行くしかないってものよ

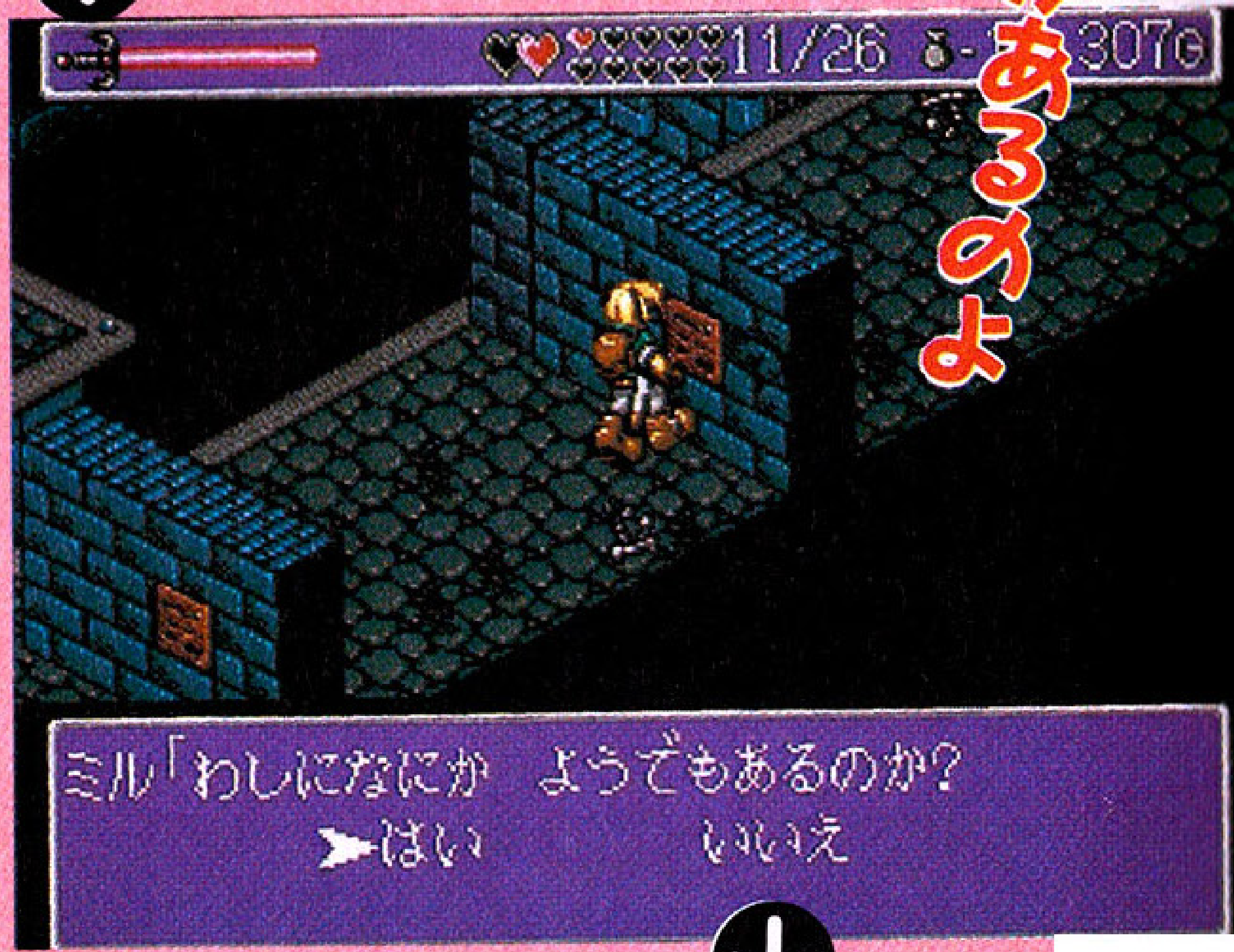
先に行くのよ



ミル「この塔に　しんにゅうするものへ
どうしても　このさきにすすむつもりか？
➤はい　　いいえ

ここで丁重にしりごみすれば、塔の外へ送り出してくれるぞ。

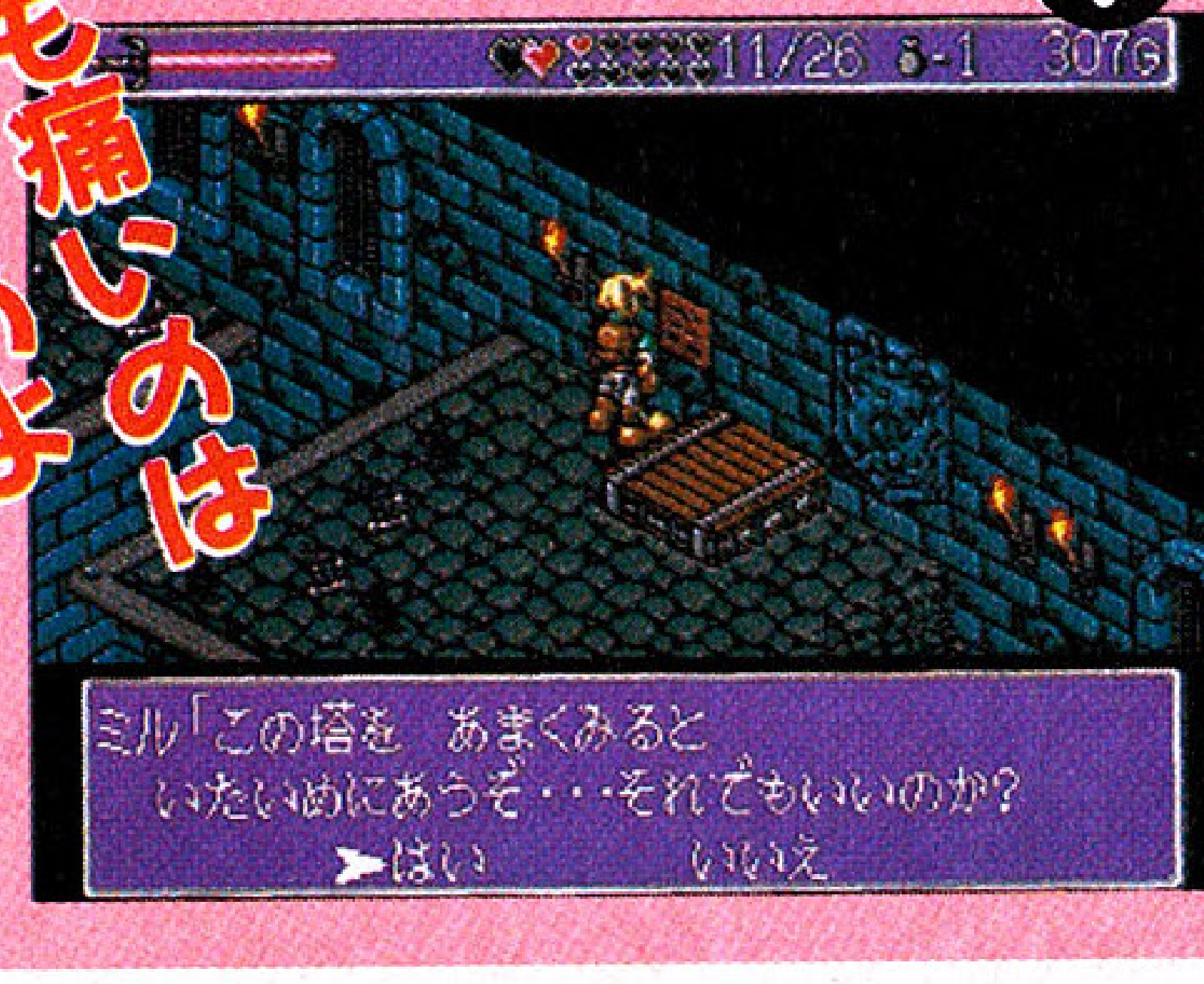
用があるのよ



ミル「わしになにか　ようでもあるのか？
➤はい　　いいえ

行くと決めたら、後戻りはしない。したくなってもしないったらしないのだ。

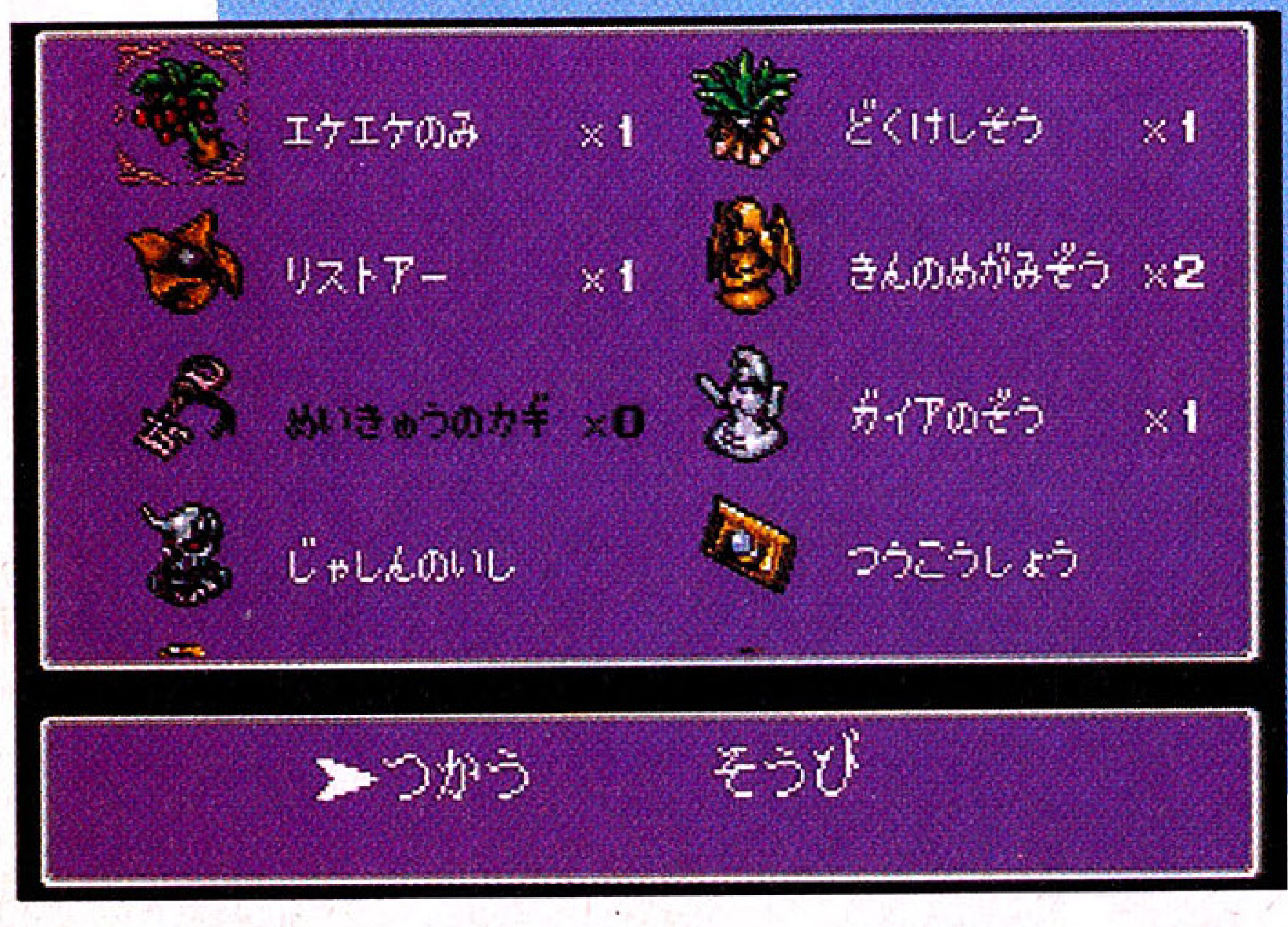
でも痛いのは嫌なのよ



ミル「この塔を　あまくみると
いたいめにあうぞ・・・それでもいいのか？
➤はい　　いいえ

最後通告のようなメッセージだが、ビビる前にクリアしよう。

ダンジョン攻略にはどのアイテムが必需品？



エケエケのみ	×1	どくけしそう	×1
リストアー	×1	きんのめがみぞう	×2
めいきゅうのカギ	×0	ガイアのぞう	×1
じゃしんのいし		つうこうしょう	

➤つかう　　そうび

アイテムは買うよりもらったモノで蓄えるように心がけたいものだ。

絶対必要なのは体力回復に欠かせないエケエケの実だ。完全回復とまではいかないが、不慮（ふりょ）の事故で地面をなめるようなことになっても、エケエケの実があればフライデーが復活させてくれる。女房を質に入れても買いだめしておきたい。ほかにも毒消し草などももっていたほうが安全だ。ラフリップスのなかには毒粉攻撃をしてくるヤツもいるからね。常時2個あればいいだろう。とにかくエケエケの実を忘れるな。

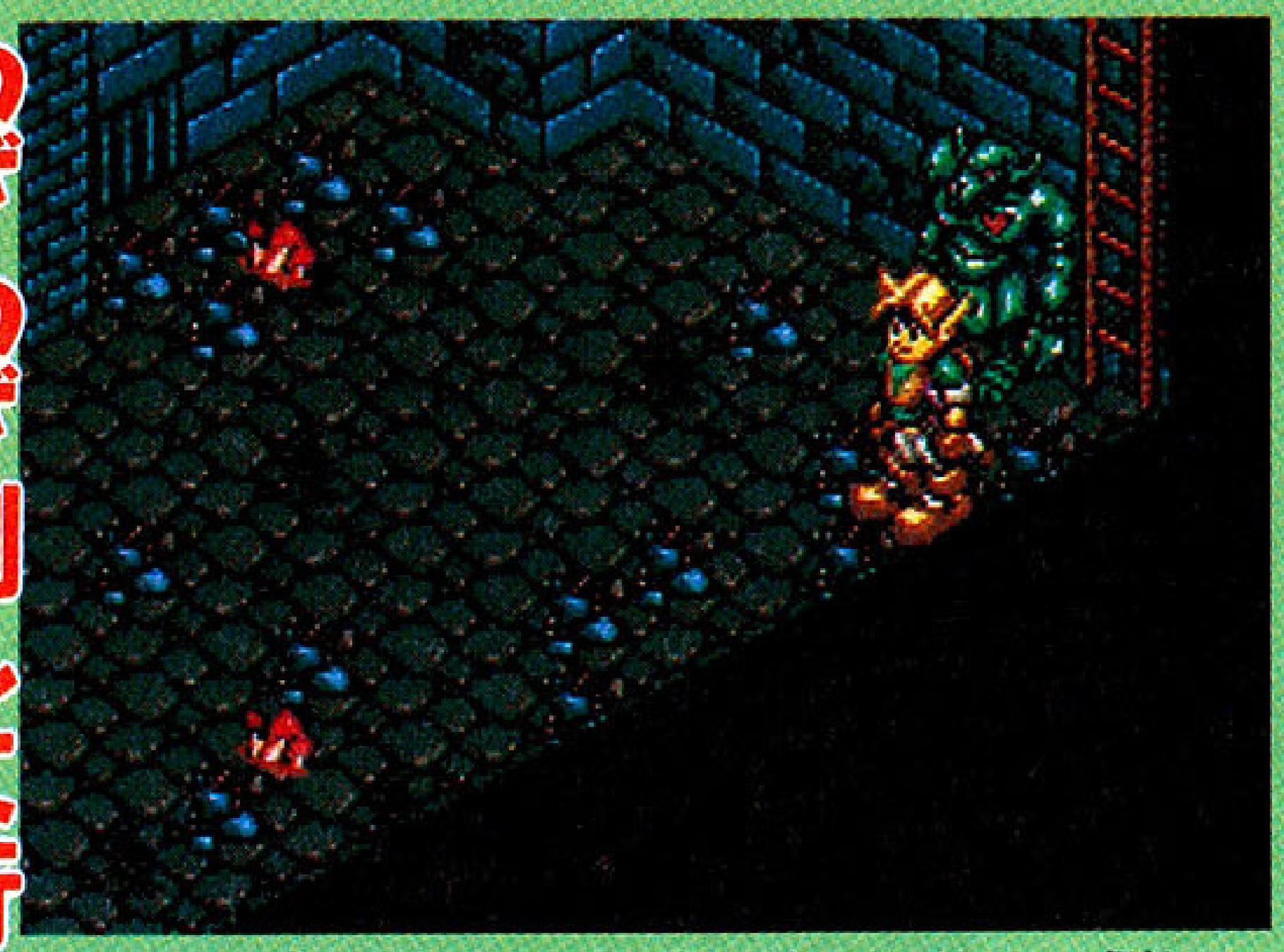
塔の内部は複雑怪奇
いつになったらミルに会える？

いままで神殿や盗賊団のアジトをくぐり抜けてきたが、このミルの塔は比較にならないほど複雑な構造をしている。実用性を一切排除し、ほとんど趣味の世界で作られたようだ。ある程度の回り道は覚悟して、じっくり１つ１つ部屋を攻略していこう。そして、構造がやっかいなだけでなく出現するモンスターもひとクセふたクセあるヤツばかりだ。魔導士の塔だけあって、魔法を使うワンダリングゴーストが初登場するぞ。ヤツの魔法には注意。

ミルの塔を攻略するポイントは敵を倒しながら進むことだ

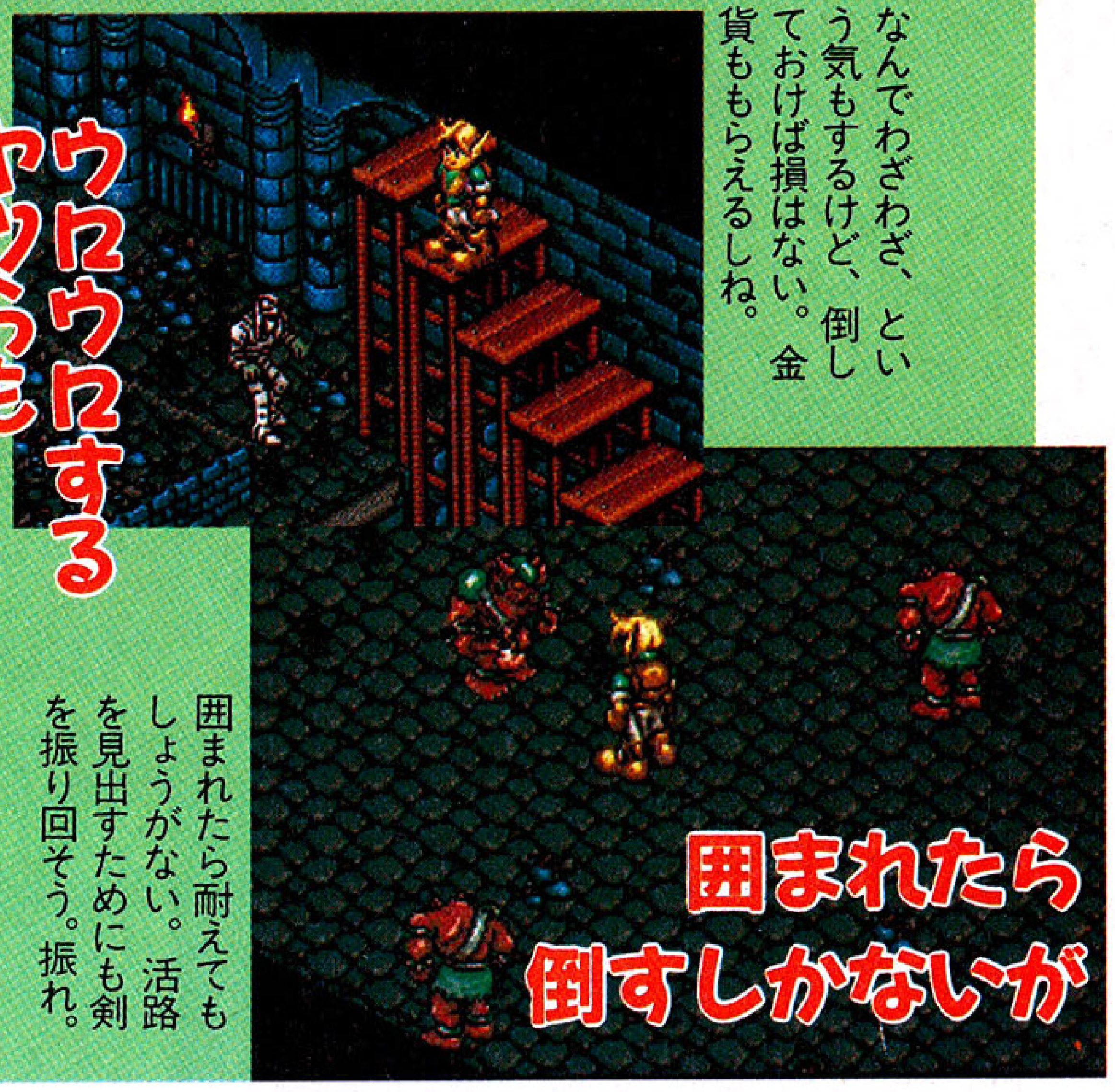
ミルの塔では数々のトラップが待ち受けている。ここで各部屋ごとの切り抜けかたを紹介するスペースはないので、ヒントだけ教えよう。敵を見たらすべて倒す。ただそれだけを守れ。

わざわざ倒しに行く



敵の姿を確認したら回り道してまで、倒しにいく。その苦労が次の瞬間にむくわれるぞ。

ウロウロするヤツらも

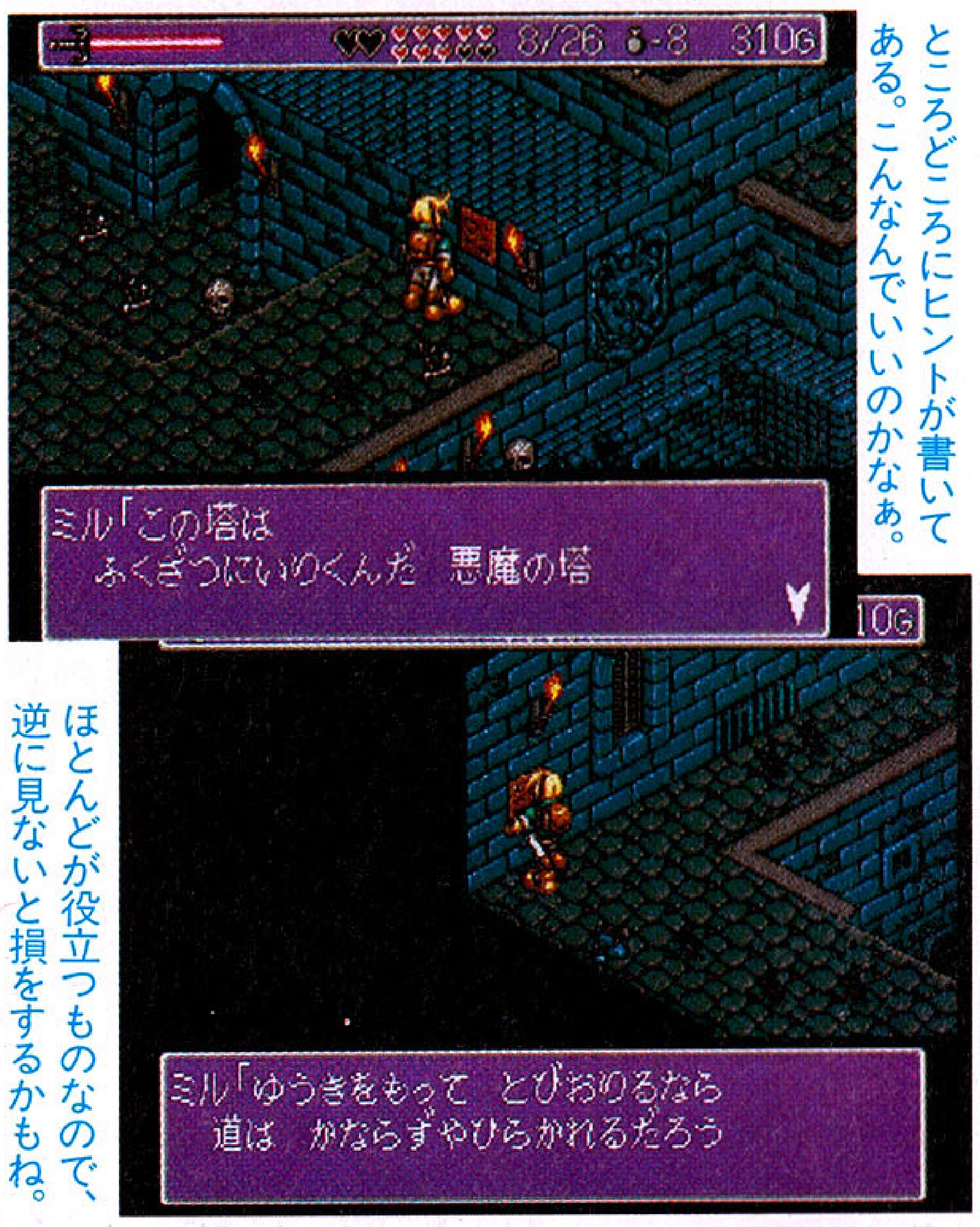


なんでわざわざ、という気もするけど、倒しておけば損はない。金貨ももらえるしね。

囲まれたら耐えてもしょうがない。活路を見出すためにも剣を振り回そう。振れ。

囲まれたら倒すしかないが

ミルもけっこうヒマなのかも



8/26　8-8　310G

ミル「この塔は
　ふくざつにいりくんだ　悪魔の塔

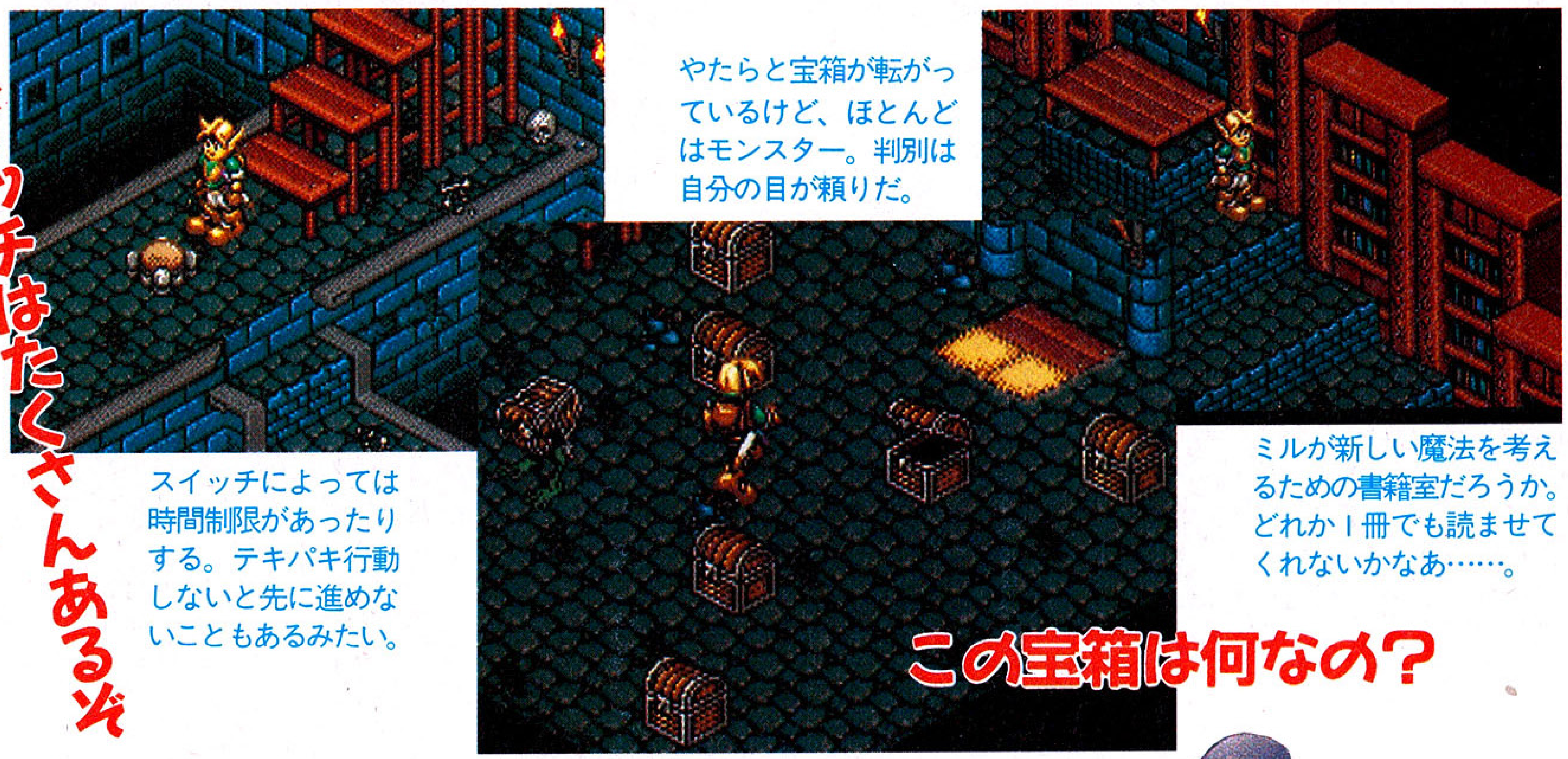
ミル「ゆうきをもって　とびおりるなら
　道は　かならずやひらかれるだろう

ところどころにヒントが書いてある。こんなんでいいのかなぁ。

ほとんどが役立つものなので、逆に見ないと損をするかもね。

得体の知れないモノばかり並んでます

スイッチはたくさんあるぞ



やたらと宝箱が転がっているけど、ほとんどはモンスター。判別は自分の目が頼りだ。

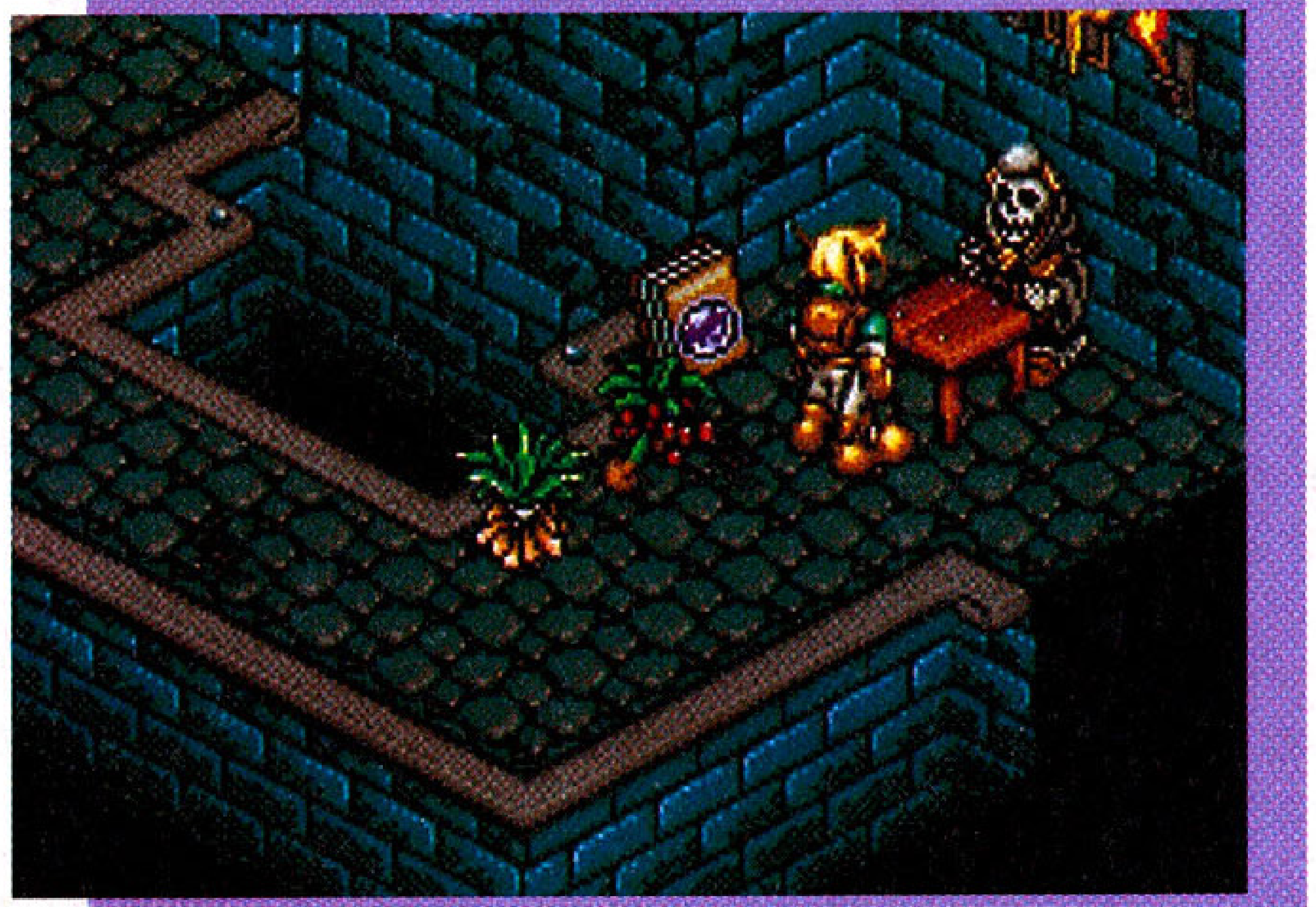
スイッチによっては時間制限があったりする。テキパキ行動しないと先に進めないこともあるみたい。

ミルが新しい魔法を考えるための書籍室だろうか。どれか１冊でも読ませてくれないかなあ……。

この宝箱は何なの？

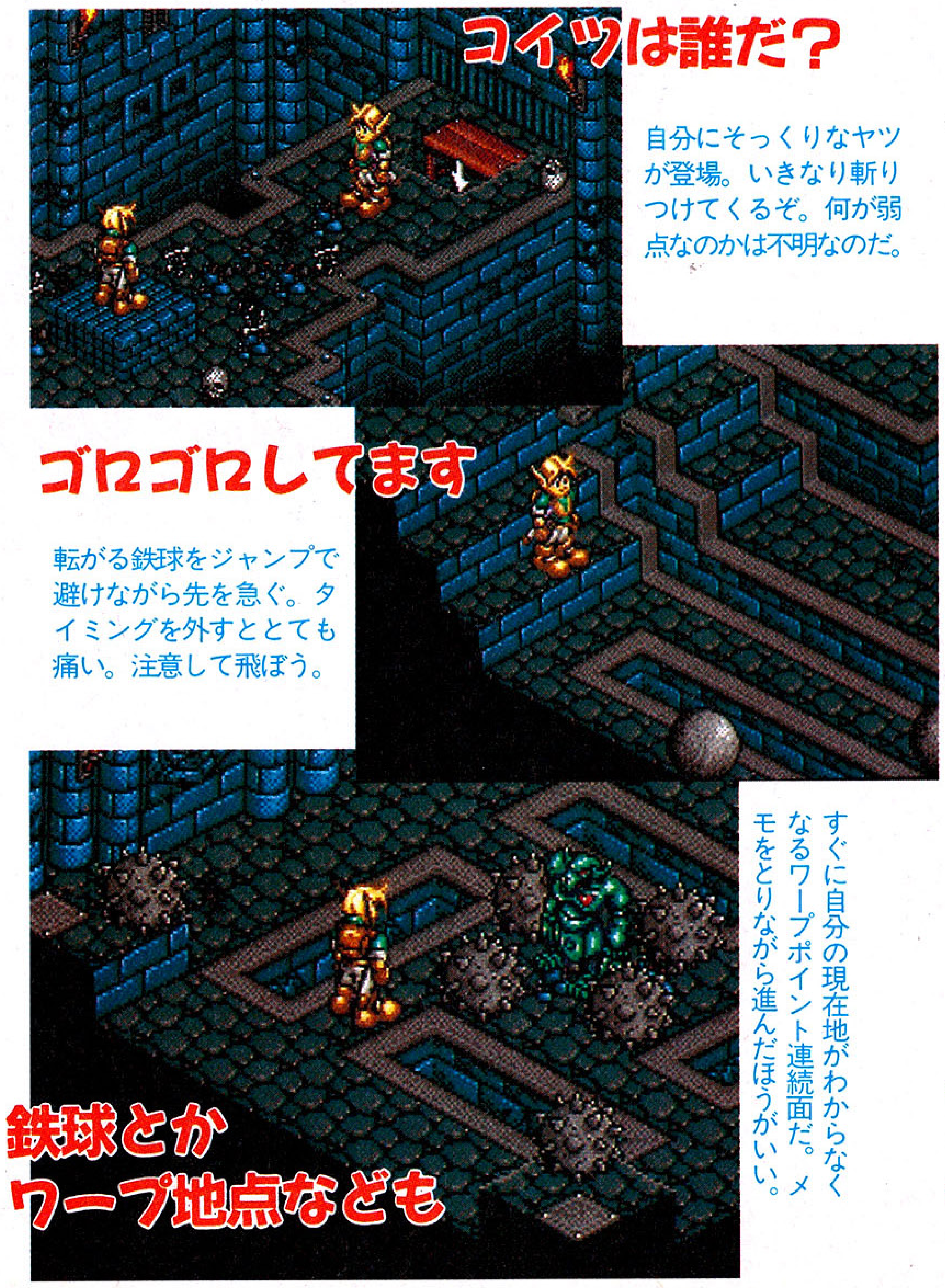
愛と勇気の記録場所

複雑な塔のなかにはいろいろ役立つアイテムも置いてある。しかし、力つきてしまったらまた最初からやり直し。それまでの苦労が水の泡になる。だからといって攻略半ばで塔を抜けるのは後味が悪い。そんなときのために作られたのかは不明だが、塔の中にも記録できる場所がある。区切りのいいときに利用しておくとどんな不慮の事故があっても犠牲は少ないぞ。使えるものは何でも使え。



エケエケの実と毒消し草がタダで手に入る。階段の登り降りだけですぐにストックが満タンになるぞ。

コイツは誰だ？



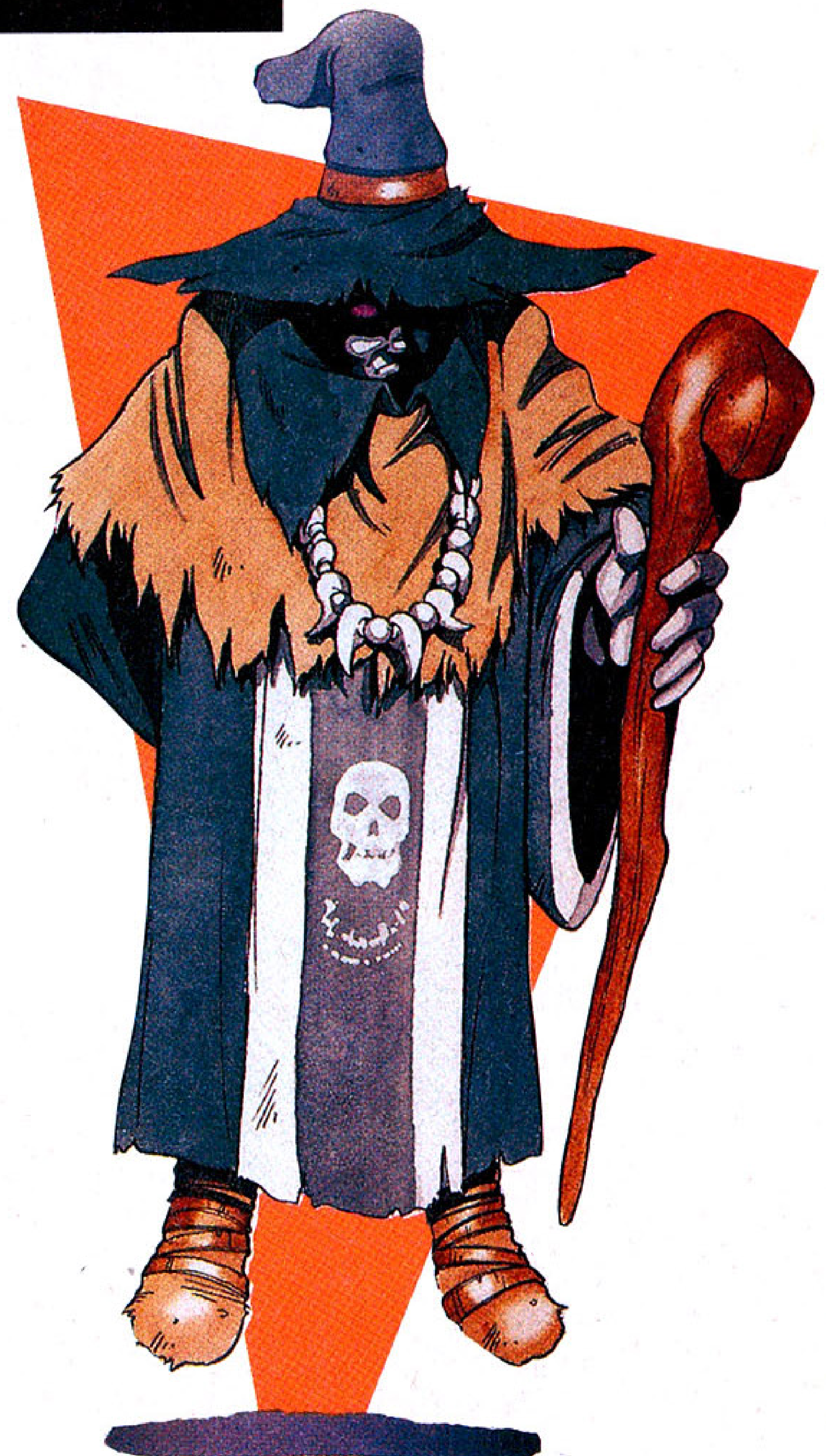
自分にそっくりなヤツが登場。いきなり斬りつけてくるぞ。何が弱点なのかは不明なのだ。

ゴロゴロしてます

転がる鉄球をジャンプで避けながら先を急ぐ。タイミングを外すととても痛い。注意して飛ぼう。

すぐに自分の現在地がわからなくなるワープポイント連続面だ。メモをとりながら進んだほうがいい。

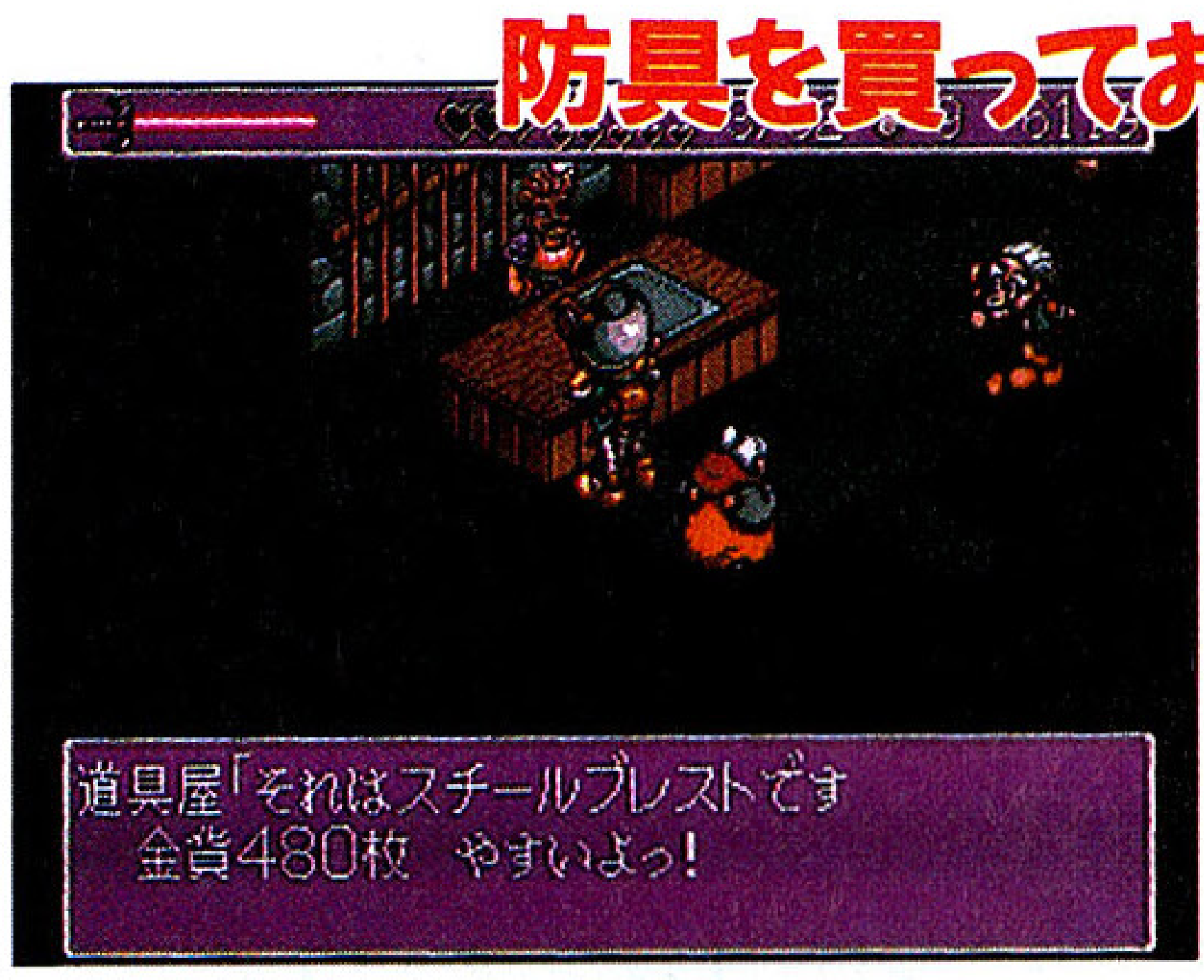
鉄球とかワープ地点なども



この塔の奥にミルがいるのか…

成果を収めてメルカトル城に戻ったのだが……

メルカトル公爵とミルのいっていることが違っているため、どっちを信用していいのかわからない。そんな心のモヤモヤを吹き飛ばすためにも、一刻も早く公爵に会ってみよう。もちろんその前に教会でセーブしておいたほうがいいぞ。それに金貨もたまったことだから、思い切って高額なグッズを買っておこう。

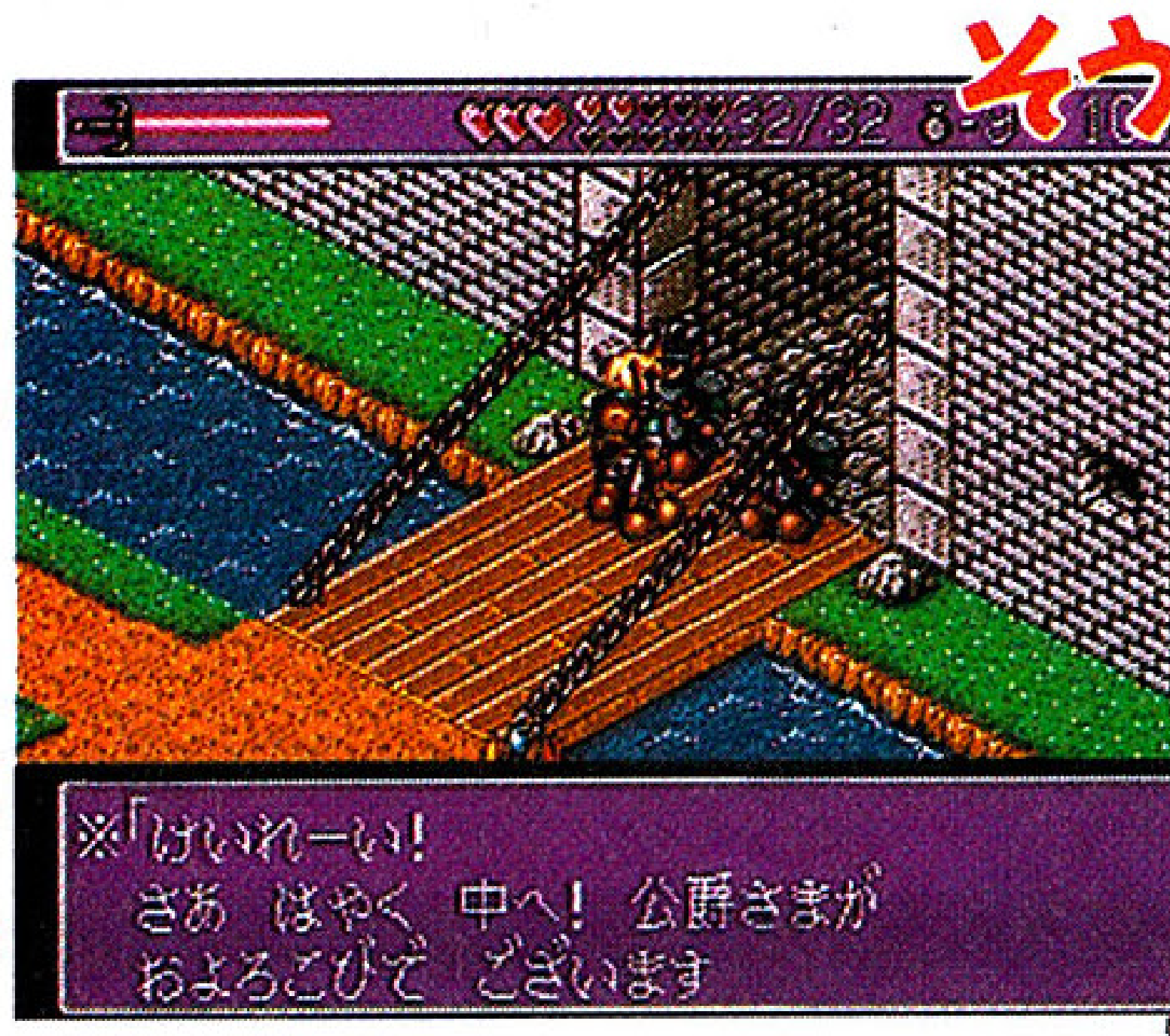


道具屋「それはスチールブレストです
金貨480枚　やすいよっ!

道具屋に売っているスチームブレストも早いうちに買っておけ。むだ使いはやめろよ。

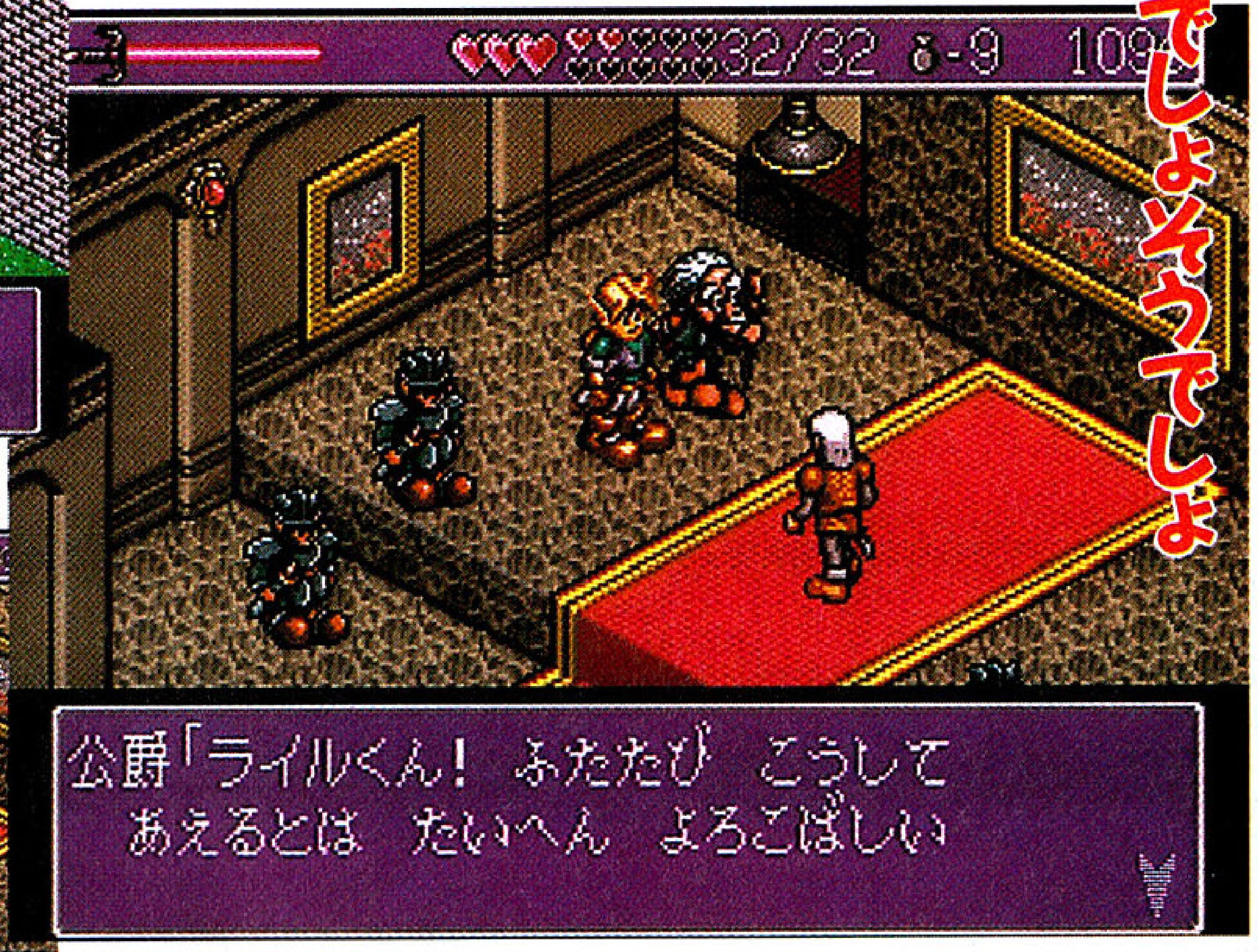
メルカトル城では残酷なコトが

あんまり対応のよくない兵士も任務を果たしたときだけは優しい。

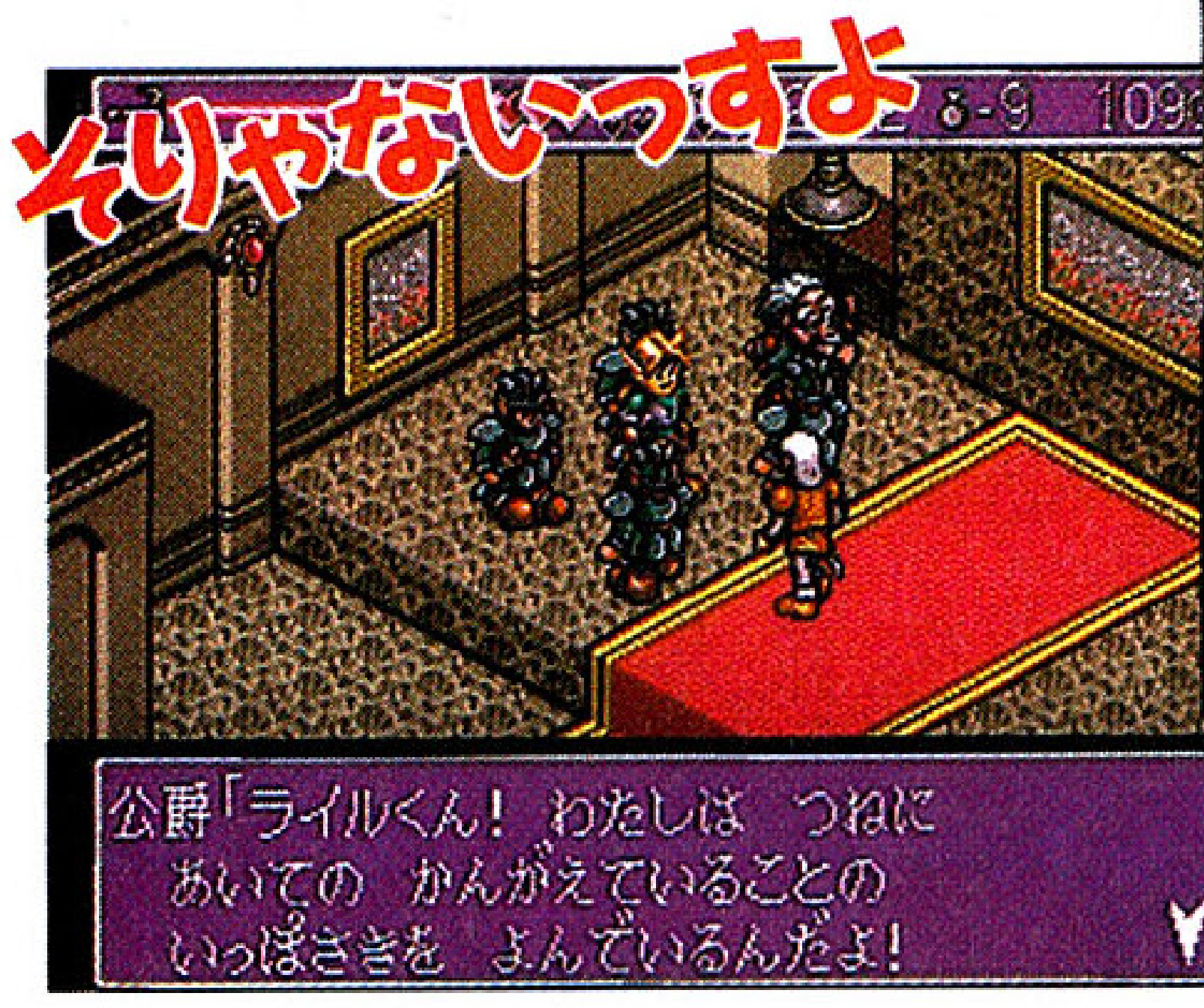


※「けいれーい!
さあ　はやく　中へ!　公爵さまが
およろこびで　ございます

とりあえずメルカトル公爵と再度対面する。積もる話はあるが、とりあえず確認しておきたいけど。

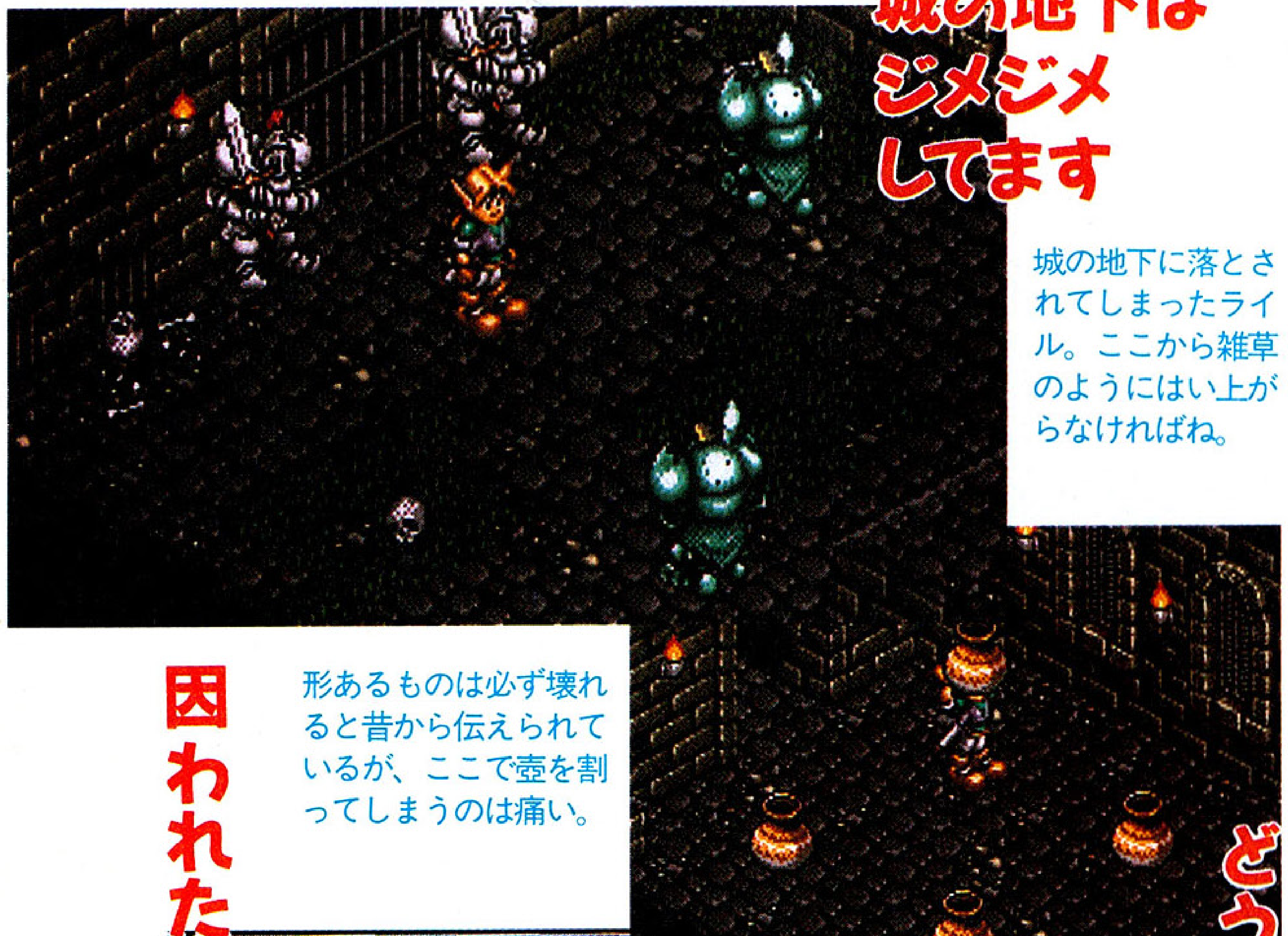


公爵「ライルくん!　ふたたび　こうして
あえるとは　たいへん　よろこばしい



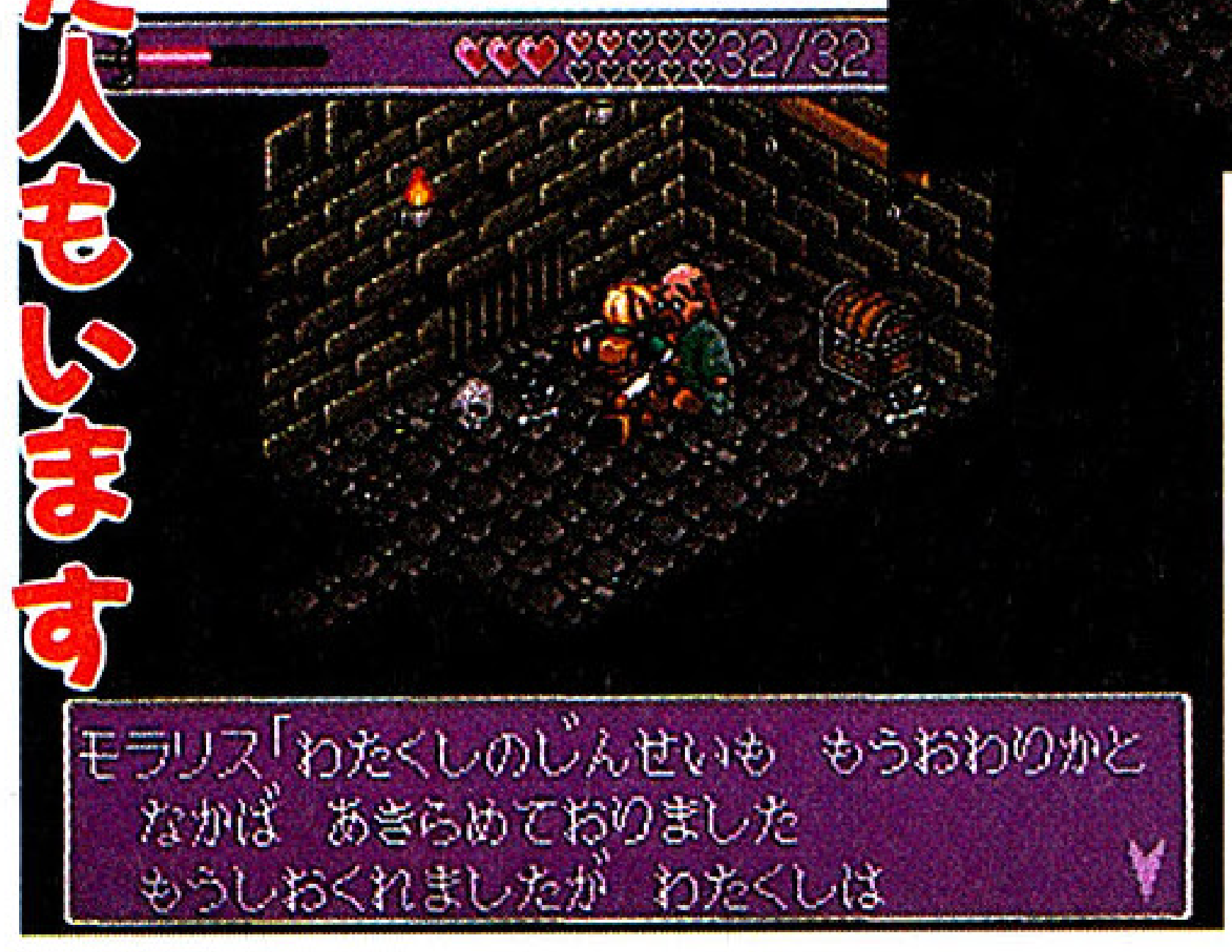
公爵「ライルくん!　わたしは　つねに
あいての　かんがえていることの
いっぽさきを　よんでいるんだよ!

え？　やっぱりミルのいっていることのほうが正しかったのか。時すでに遅しってヤツみたい。



城の地下に落とされてしまったライル。ここから雑草のようにはい上がらなければね。

形あるものは必ず壊れると昔から伝えられているが、ここで壺を割ってしまうのは痛い。

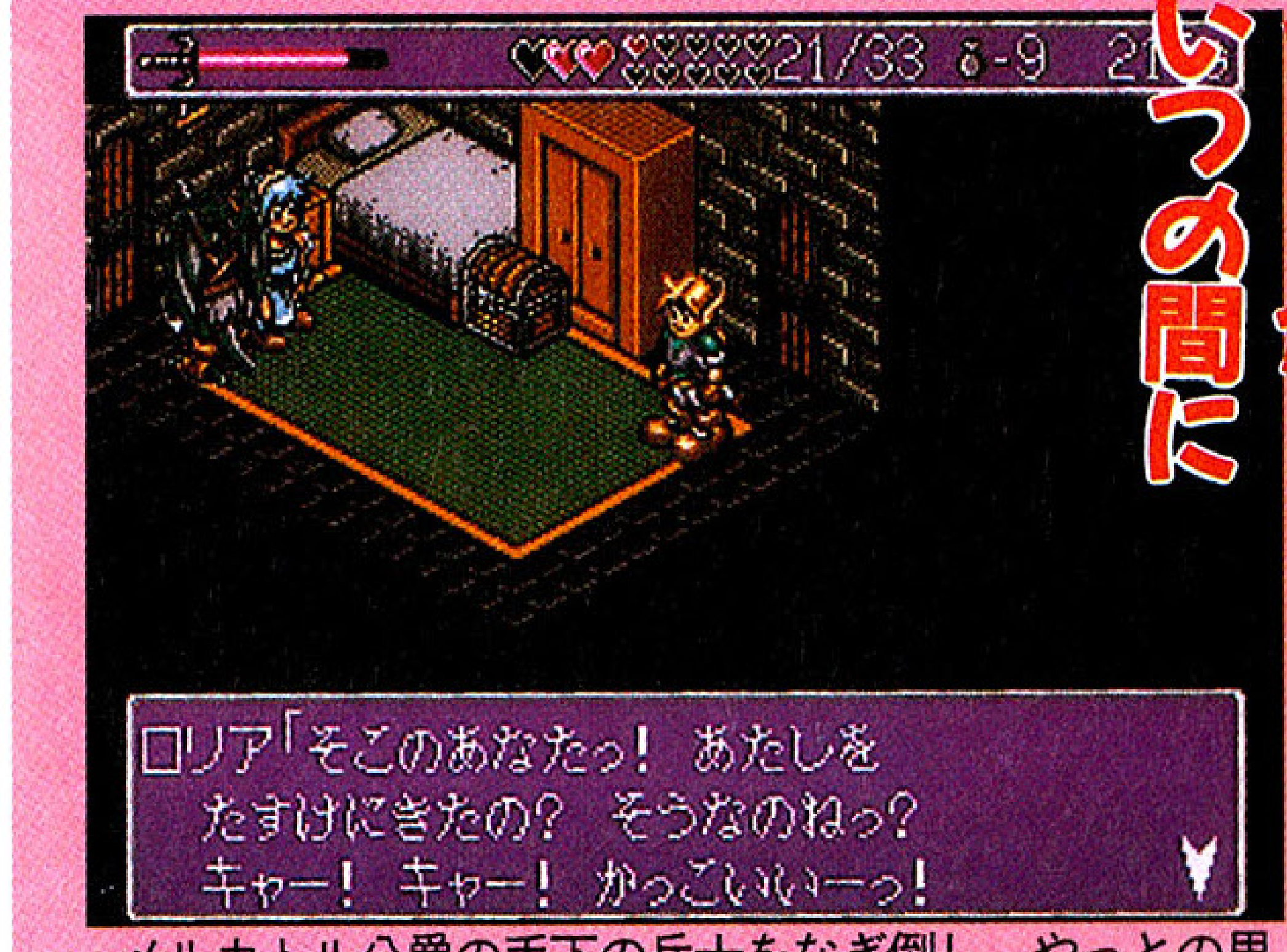


モラリス「わたくしのじんせいも　もうおわりかと
なかば　あきらめておりました
もうしおくれましたが　わたくしは

地下には牢屋があって人が囚われている。この人は姫のじいやだぞ。

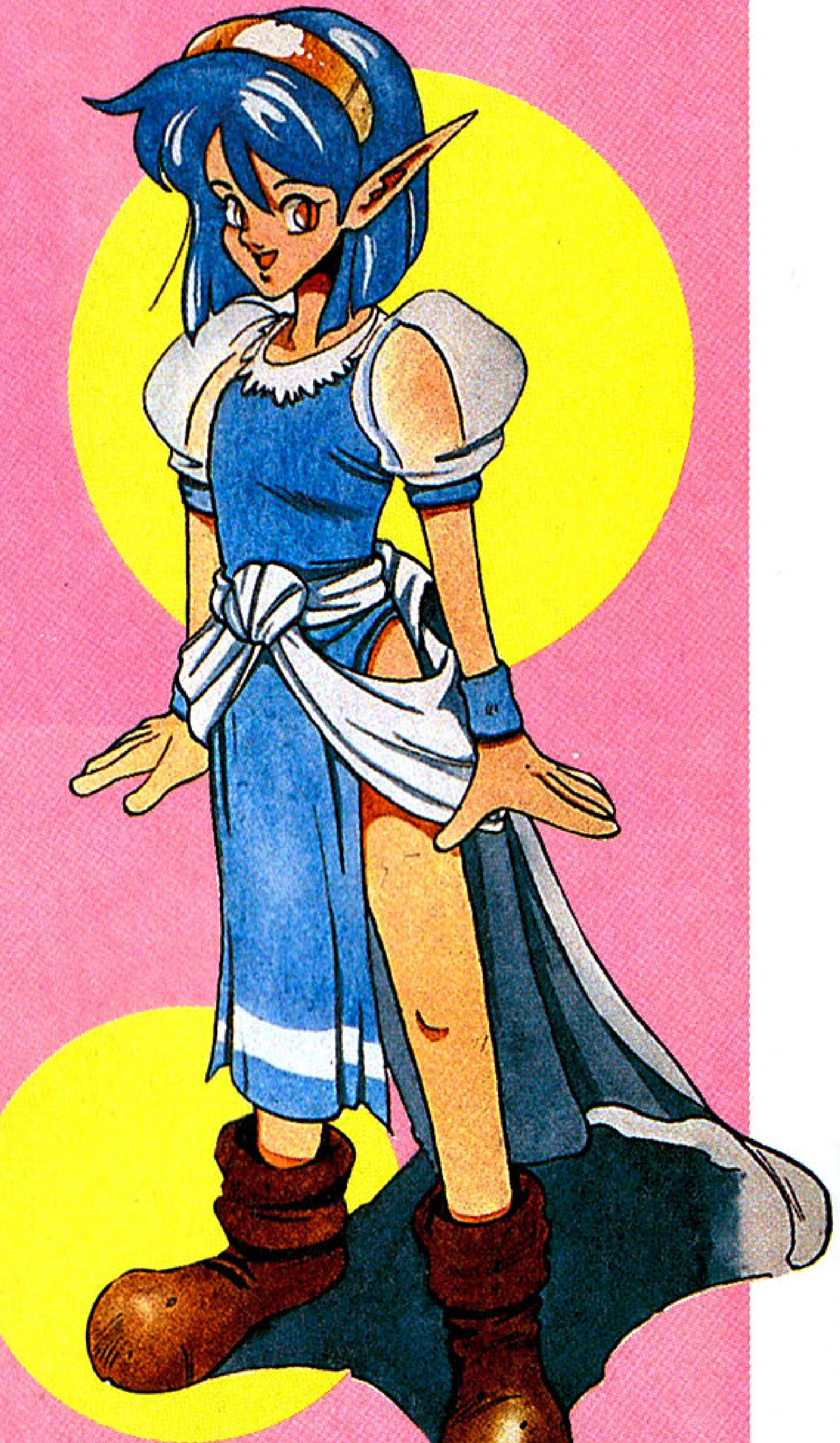
行方不明になったロリア姫を発見！

メープル国にあるシュエル領。そこで一番偉いのがロリア姫だ。メルカトル公爵からの招待でこの島を訪れていたのだが、途中で行方不明になっていた。しかし、城の中庭でロリア姫のものと思われるリボンが落ちていたり、音楽家のチェロスの話を聞いたりするとどうやらこの城に幽閉（ゆうへい）されている確率がとっても高い。その真偽（しんぎ）はライルが城の地下に落とされた後にはっきりするだろう。



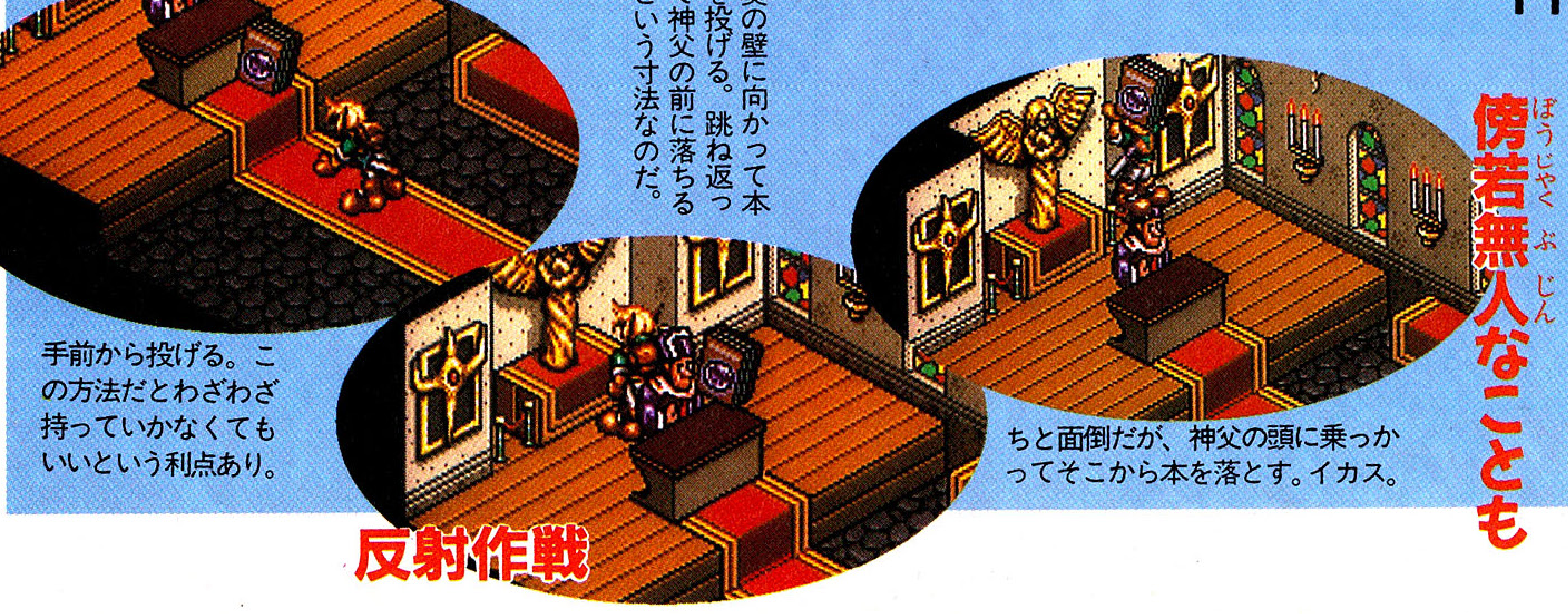
ロリア「そこのあなたっ!　あたしを
たすけにきたの?　そうなのねっ?
キャー!　キャー!　かっこいいーっ!

メルカトル公爵の手下の兵士をなぎ倒し、やっとの思いで登ってきたのだが……。ゼッドもグルなのか？



〈あまり意味のないコラム〉神父さんへ本を渡すとき

普段何気なく利用している教会。いつもていねいに本を神父さんの前の机に置いている人も多いだろう。しかし、それではあまりにも単調すぎないだろうか。日常生活にはちょっとした刺激や環境変化がなければマンネリ化によって飽きてしまうぞ。そこでオススメするのが本の渡し方に変化をつけることだ。簡単な例を左に示しておいたのでみんなもやってみよう。ほかにも自分でいろいろと渡し方を編み出してくれ。



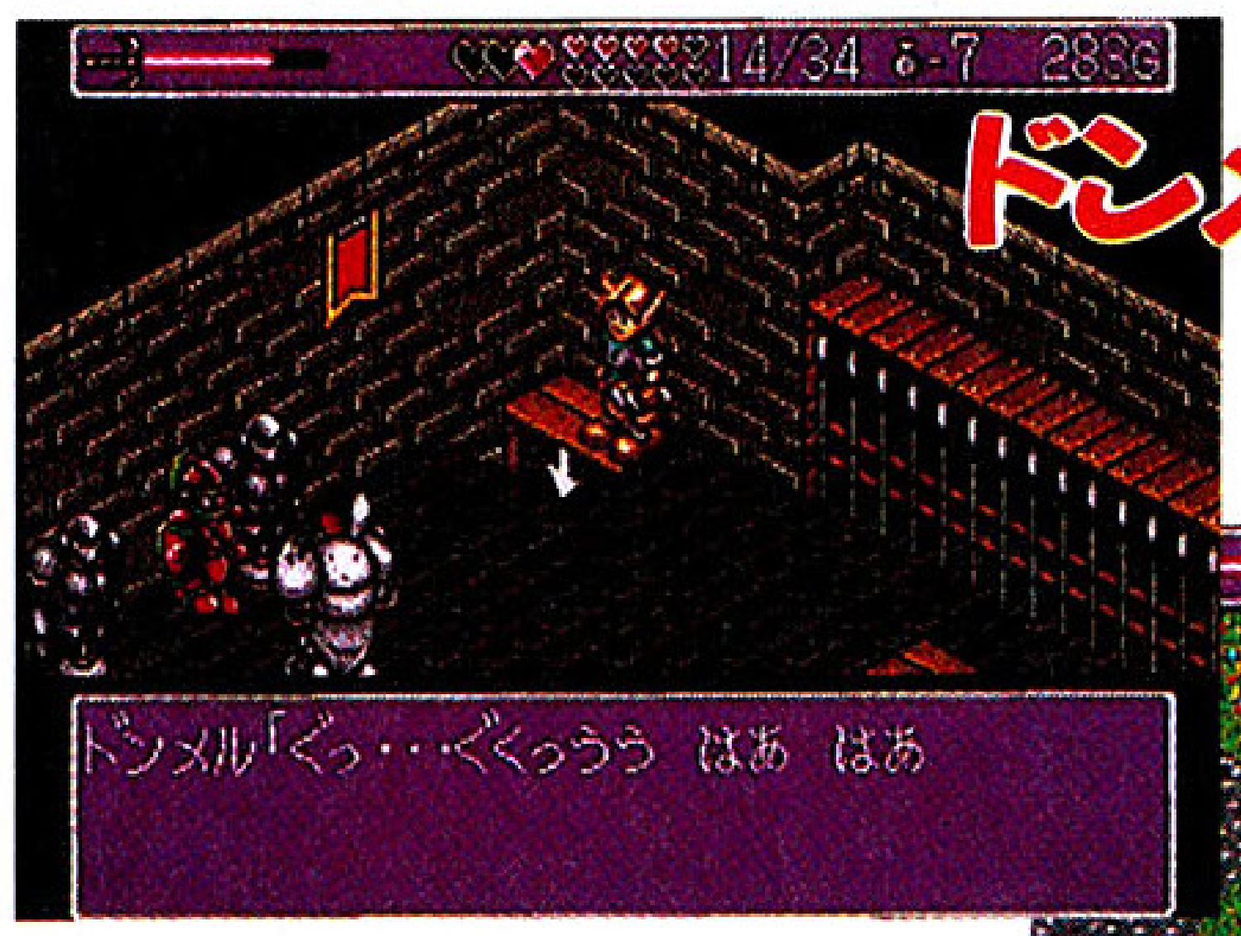
手前から投げる。この方法だとわざわざ持っていかなくてもいいという利点あり。

奥の壁に向かって本を投げる。跳ね返って神父の前に落ちるという寸法なのだ。

ちと面倒だが、神父の頭に乗っかってそこから本を落とす。イカス。

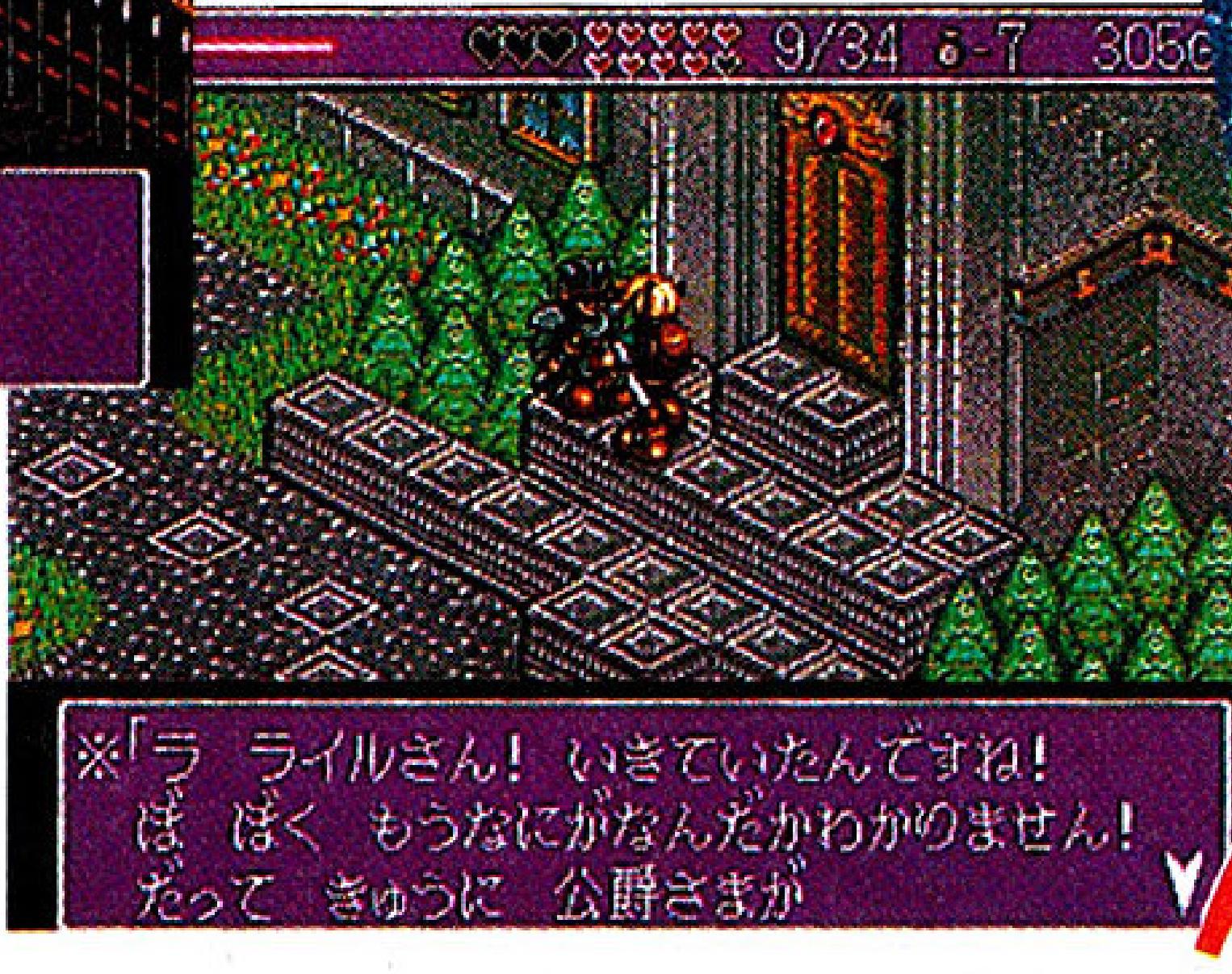
メルカトル公爵 とっても悪い人だったのか？

ロリア姫はゼッドに連れ去られてしまったが、どうにかメルカトル城から脱出したライル。町の人々の話によれば、すでに公爵は側近の兵士を連れて船で旅立ってしまった後らしい。こうなったらのんびりしていられない。すぐに後を追いかけないとね。しかし……。


ドンメル将軍奮闘

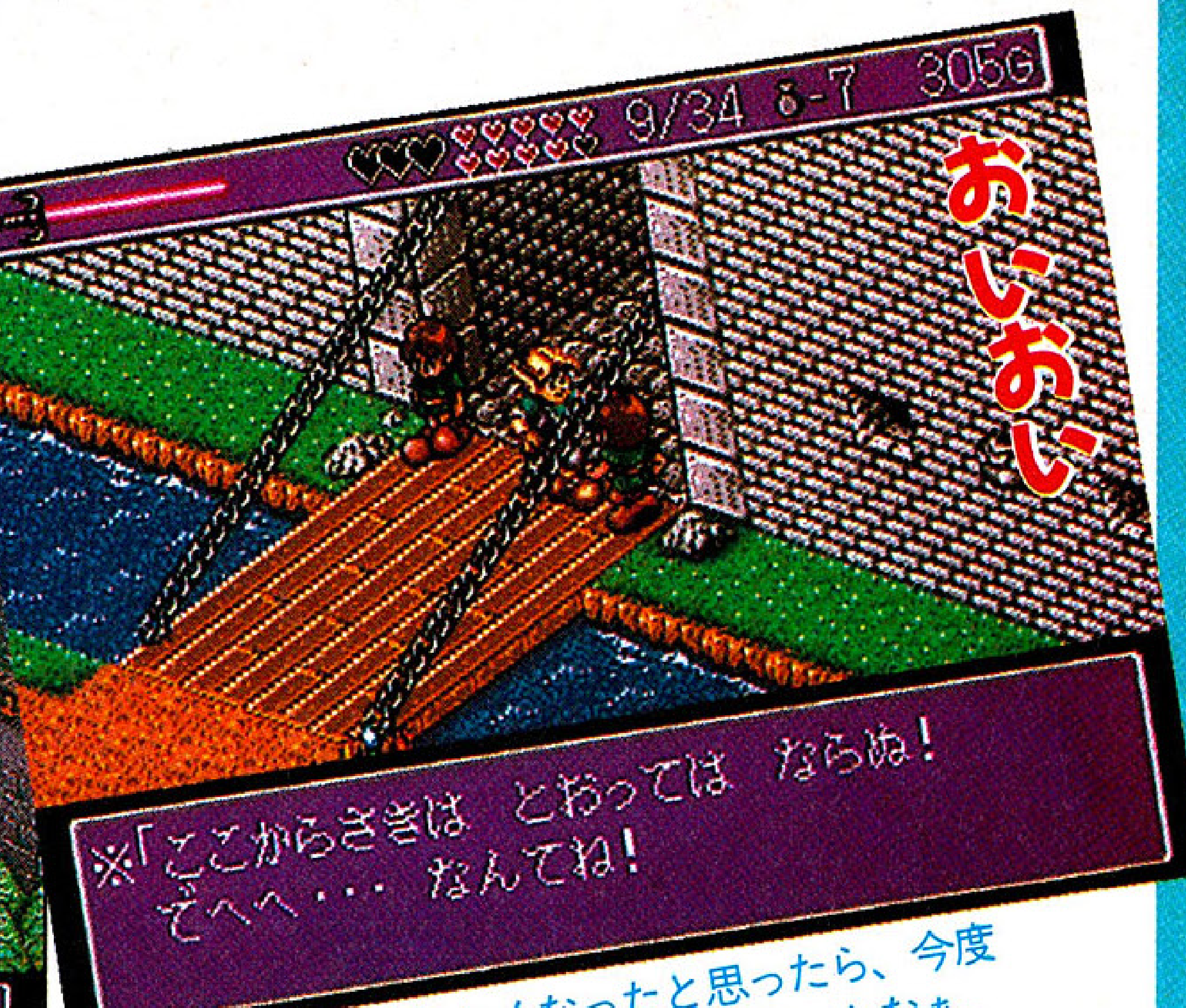
ドンメル「ぐっ・・・ぐくっうう　はあ　はあ

メルカトル城ではドンメル将軍がピンチ状態になっていた。助っ人をかって出ろ。


※「ラ　ライルさん！　いきていたんですね！
　ぼ　ぼく　もうなにがなんだかわかりません！
　だって　きゅうに　公爵さまが

ん？

この兵士だけ騒ぎに無頓着らしい。こののんびりさがこれからのポインツでしょ。


おいおい

※「ここからさきは　とおっては　ならぬ！
　でへへ・・・　なんてね！

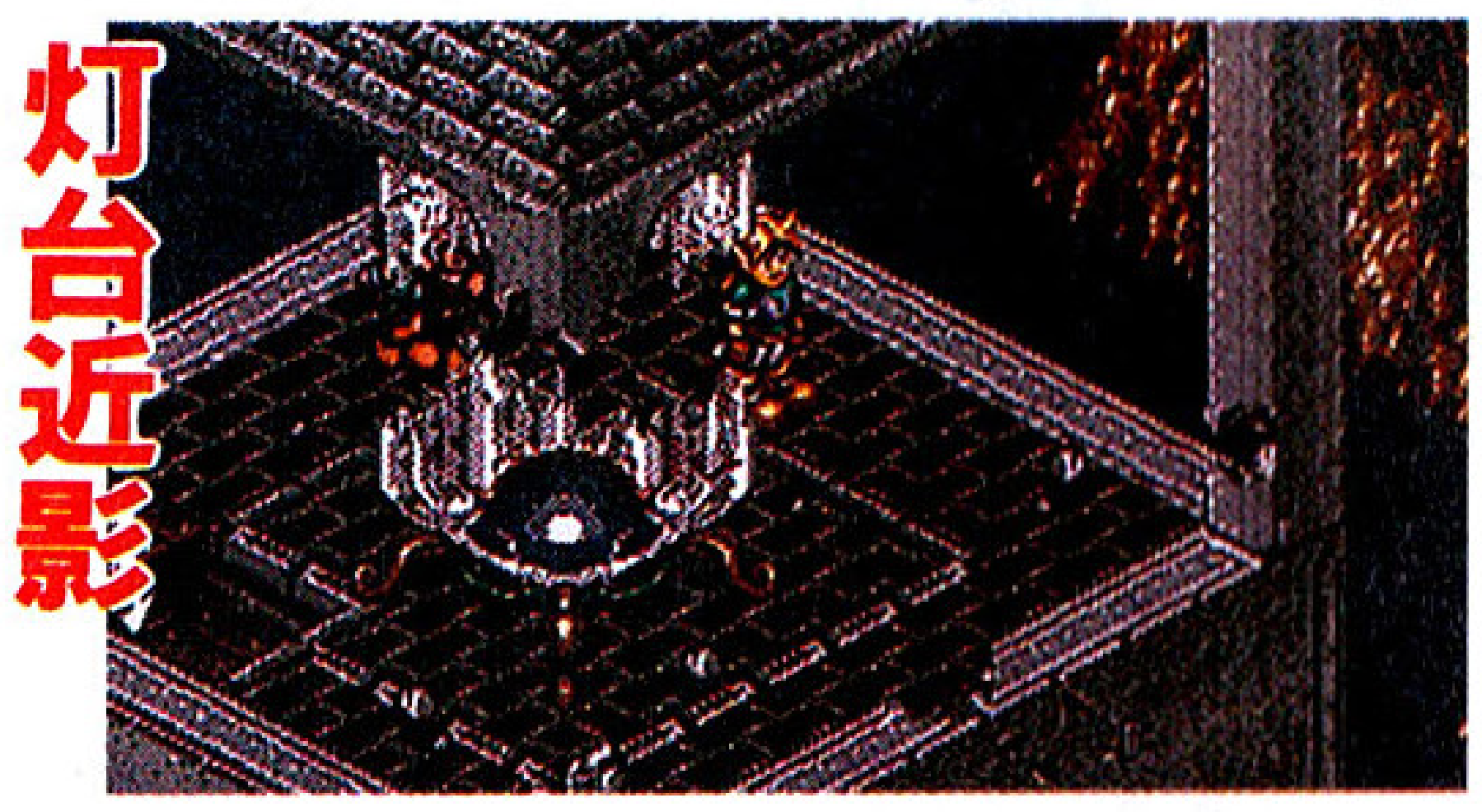
番兵がいなくなったと思ったら、今度は子供が立っている。なんだかなぁ。

リュマの灯台を修復するためにグリンメイズへ太陽石を取りに行け

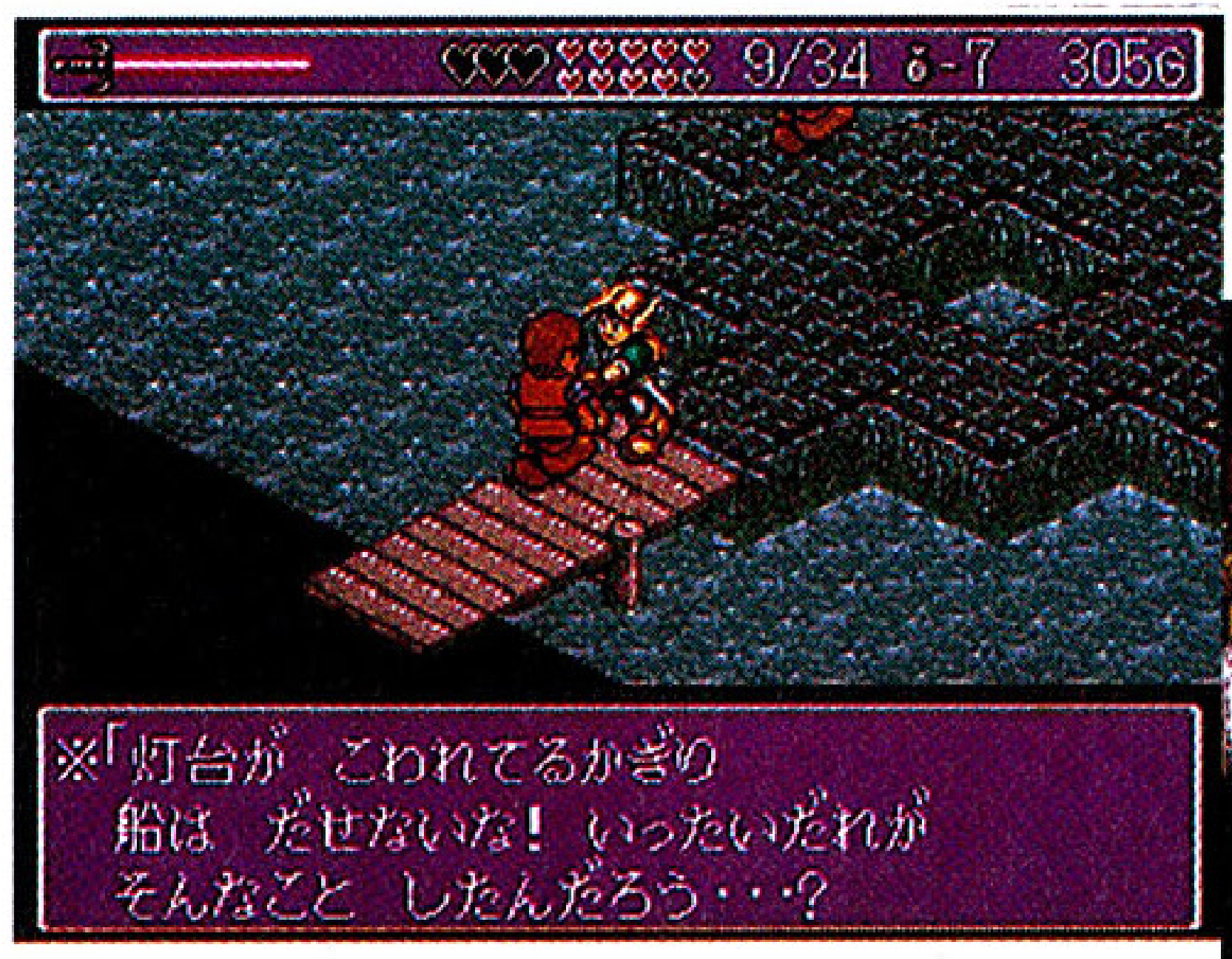
公爵は自分が船で出発した後、リュマの灯台を壊してしまった。このままでは、霧が深くて船を出すことができない。後を追うどころか大陸との往来も途絶えてしまう。

まずはリュマに行き、町長たちに話を聞こう。話によれば、灯台再建には太陽石が必要らしい。この太陽石を取りにグリンメイズの森に行かなければならないワケね。がんばれ。

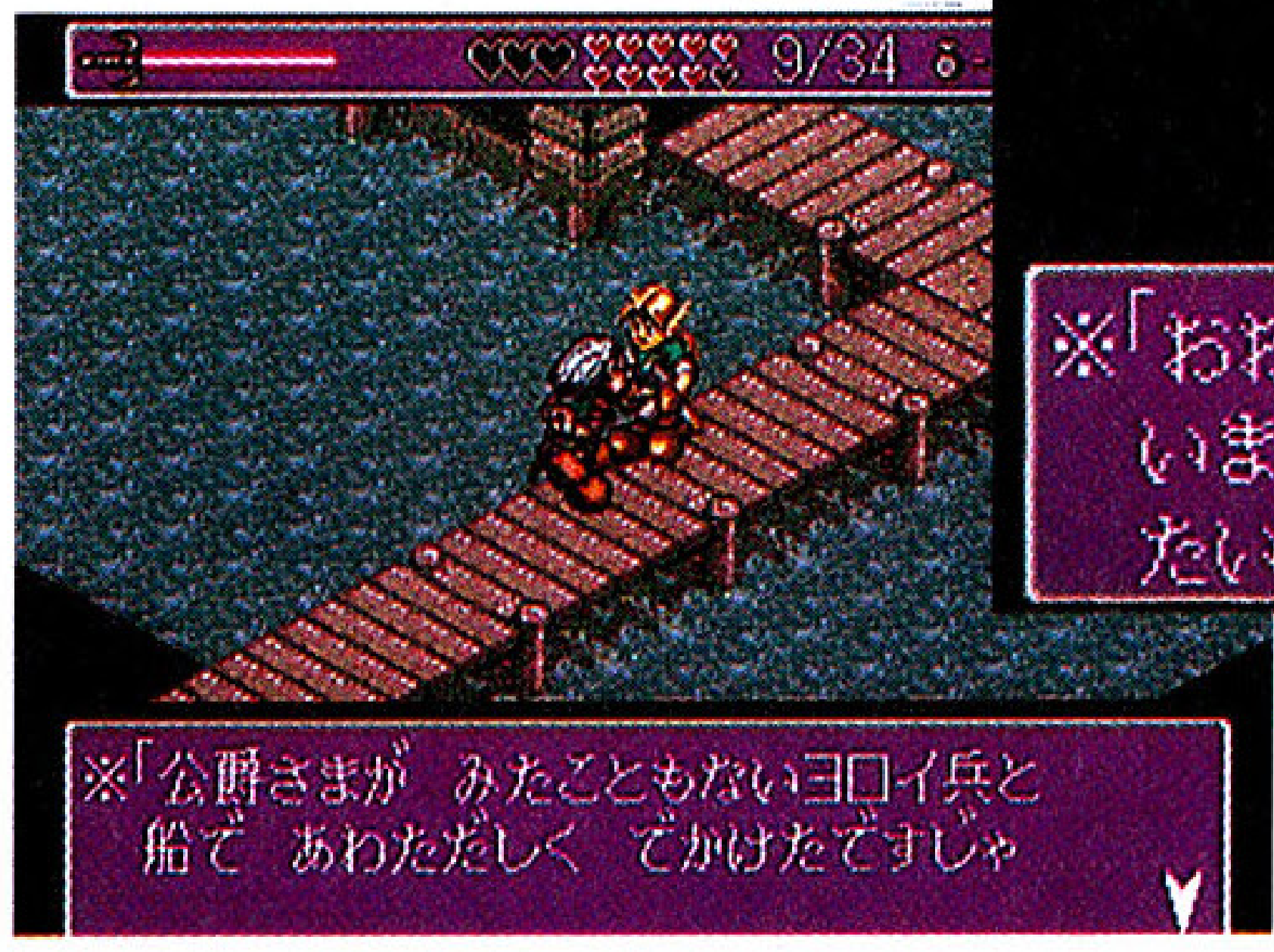
灯台近影


痛々しい灯台さま。灯台守のジジイも意気消沈している。励ませ。

港もリュマも大混乱

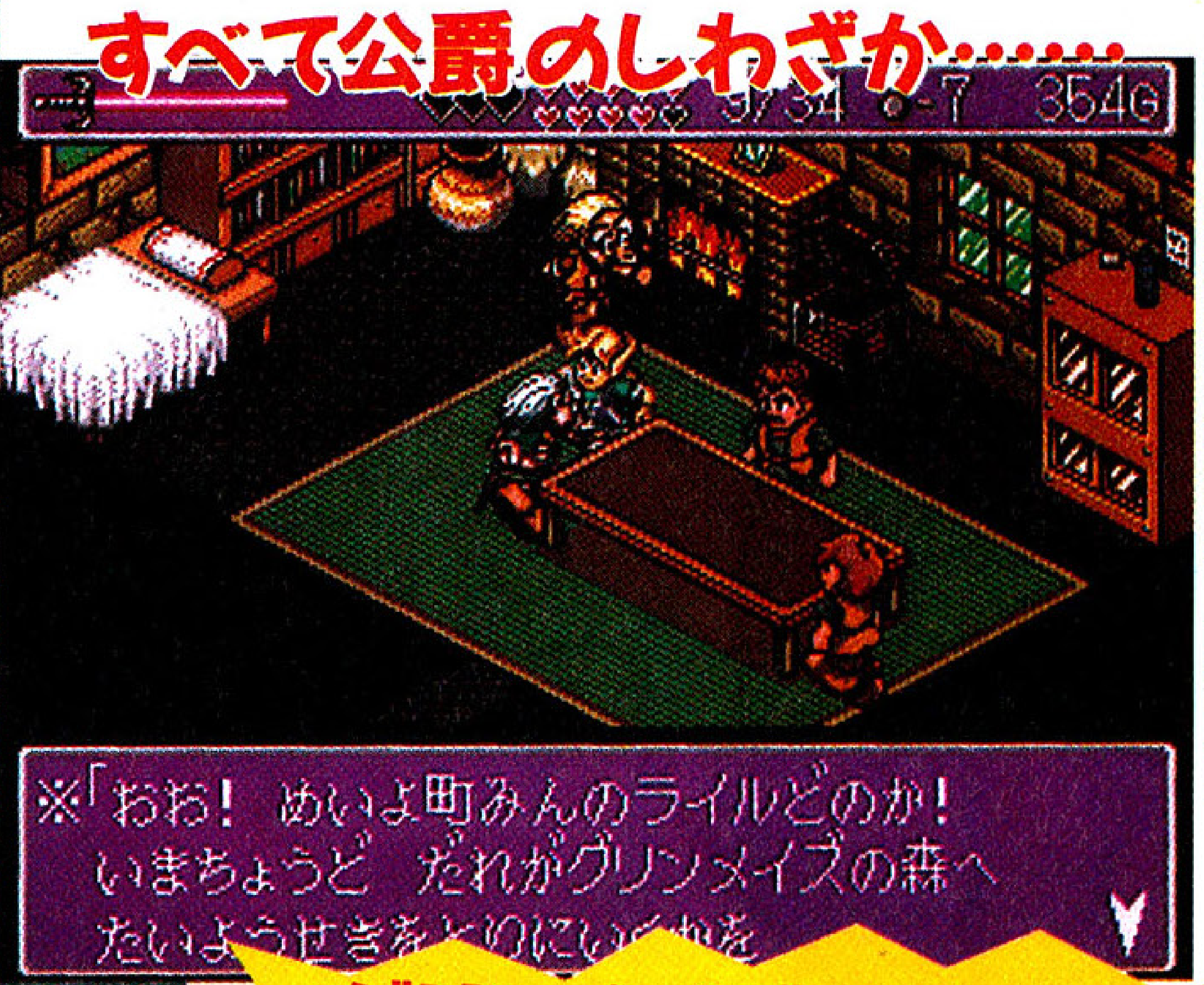

※「灯台が　こわれてるかぎり
　船は　だせないな！　いったいだれが
　そんなこと　したんだろう・・・？

大陸に戻ろうとしてたのに今回の事件で足止めを食らっているぞ。


※「公爵さまが　みたこともないヨロイ兵と
　船で　あわただしく　でかけたですじゃ

すべて公爵の仕組んだことだった。このままではニッチもサッチもいかない。灯台を直さないとね。

すべて公爵のしわざか……


※「おお！　めいよ町みんのライルどのか！
　いまちょうど　だれがグリンメイズの森へ
　たいようせきをとりにいくかを

リュマの町長の家では相変わらず三者面談中だ。この話に町長も加えてやってほしいぞ。

グリンメイズへ行くしかないでしょ

〈ちょっと意味のあるコラム〉
宿屋の地図を見よ

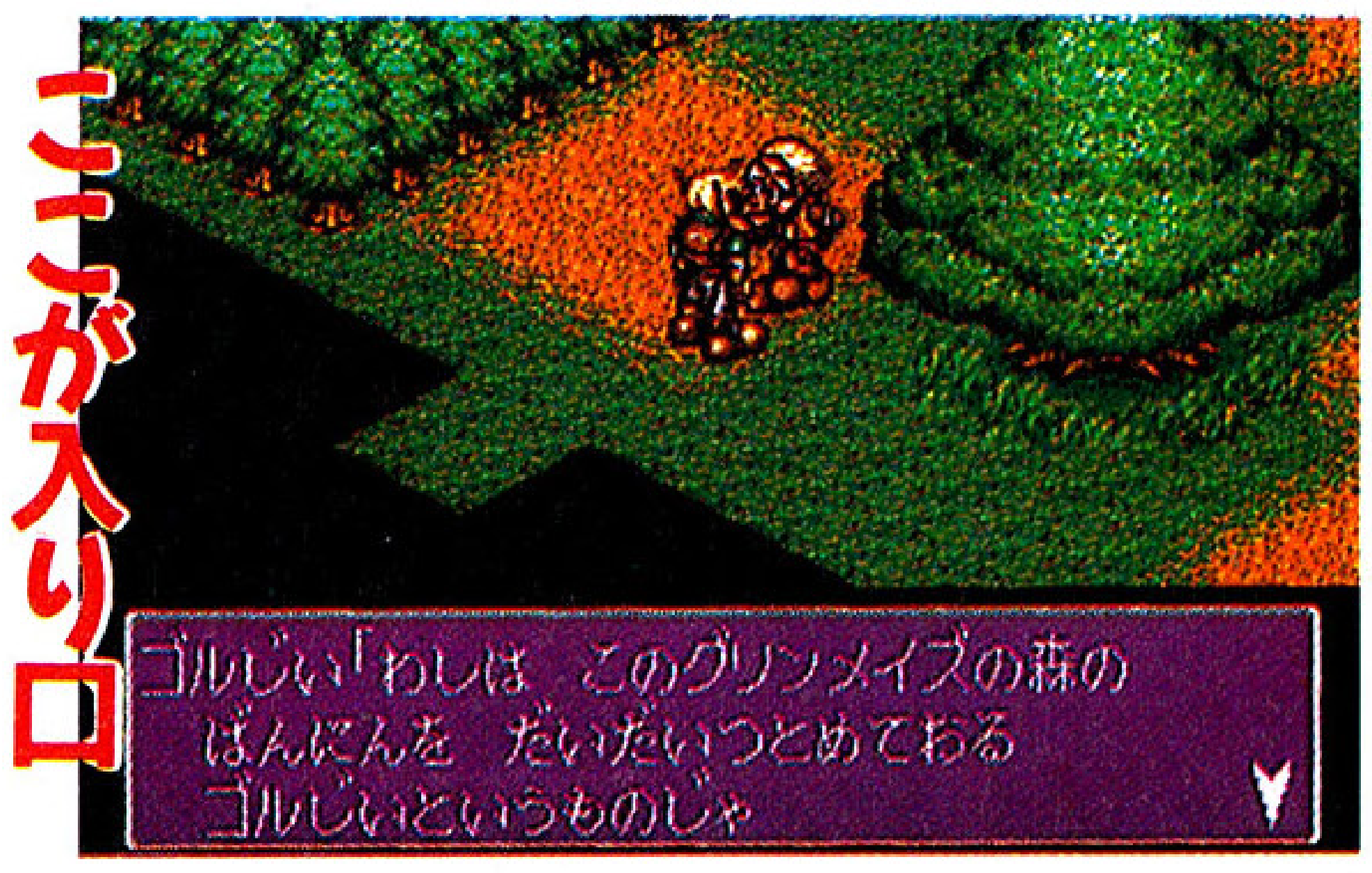
宿屋は寝泊まりすることしか利用していない人もいるらしいが、それはちょっともったいないぞ。宿屋にはメルカトル島の地図が置いてある。この地図をカウンターにもって行けば、メルカトル島の全体図と自分がいまどこにいるかを表示してくれるのだ。閲覧は無料。タダより高いモノはないといわれているが、これに関しては見ないと損。見ろよ。

ビューリフォーな地図だが、フィールドのみしか表示されない。迷宮内もほしい。

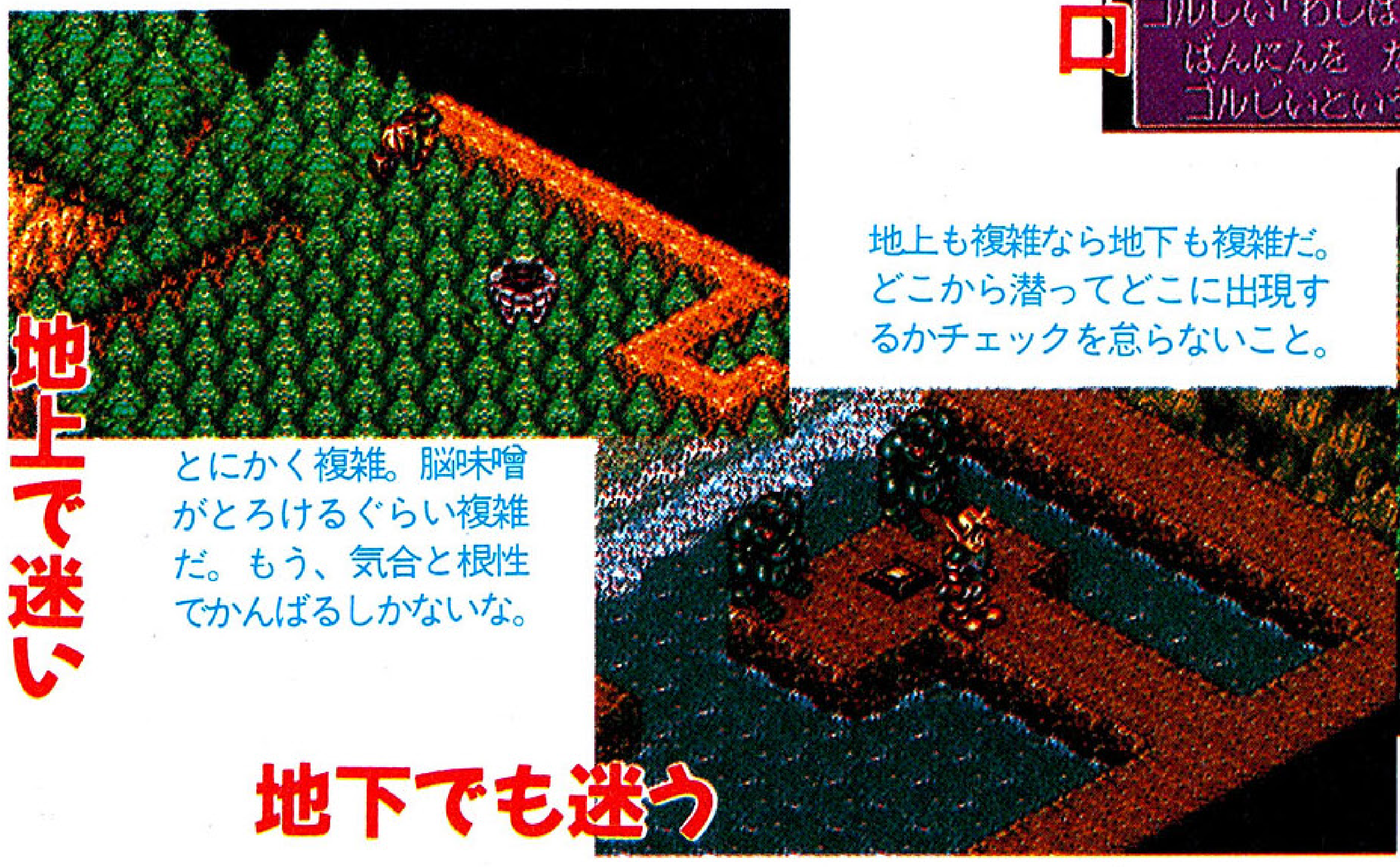
グリンメイズは別名"迷い子の森"という……

グリンメイズは、以前迷いの森として紹介されていた森だ。漫然と踏みこんだら最後、同じところグルグル回って出られなくなってしまう。常に違う道を進めるようにメモをとりながら進んだほうがいい。手間を惜しむな。

ここが入り口


ゴルじい「わしは　このグリンメイズの森の
　ばんにんを　だいだいつとめておる
　ゴルじいというものじゃ

ここがグリンメイズの入り口だ。この案内ジジイに再会しないようにしろ。

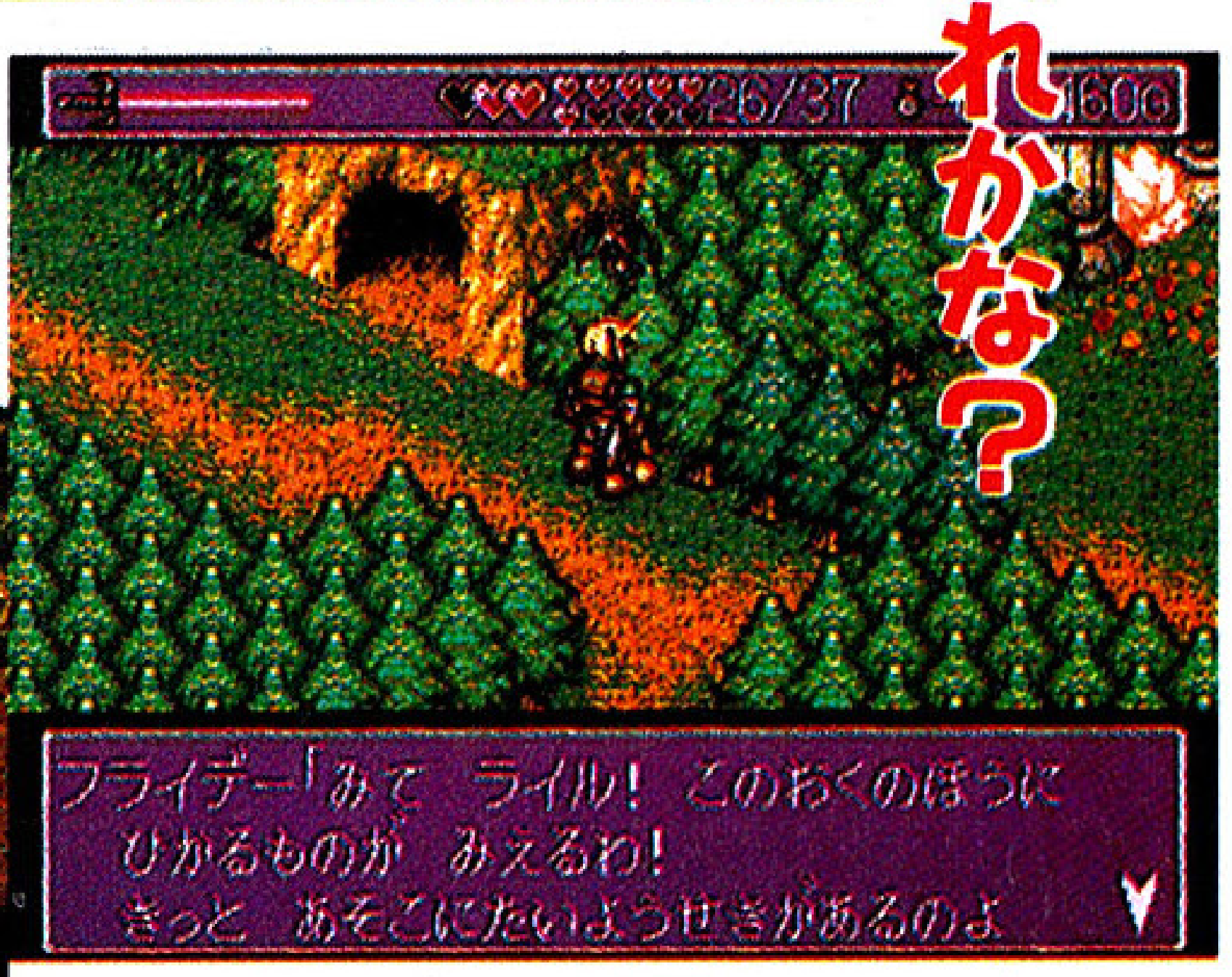

地上で迷い

とにかく複雑。脳味噌がとろけるぐらい複雑だ。もう、気合と根性でかんばるしかないな。

地下でも迷う

地上も複雑なら地下も複雑だ。どこから潜ってどこに出現するかチェックを怠らないこと。

あれかな？


フライデー「みて　ライル！　このおくのほうに
　ひかるものが　みえるわ！
　きっと　あそこにたいようせきがあるのよ

あれに見えるのが太陽石みたい。しかし目の前の木がじゃまだ。うーむ。

開発者さんからひとこと

長きに渡った２作品の開発がついに終了。さあ、次までにはちょっと間がある、たっぷり休もう……と思ったけど、内藤もボクも忙しいのに身体が慣れきってしまい、４時間で目が覚めてしまう体質になっていた。これはとっても悲しい事実。トホホ。(折茂)

BEEP! MEGADRIVE 12月号

綴じ込み付録SPECIAL

地下潜入までの簡単便利GUIDE

待つことしばし、やっと発売された「ランドストーカー」だがさっそく詰まっている人もいるのでは？　そんな人のためにリュマから地下潜入までをマップつきで紹介するぞ。読め!

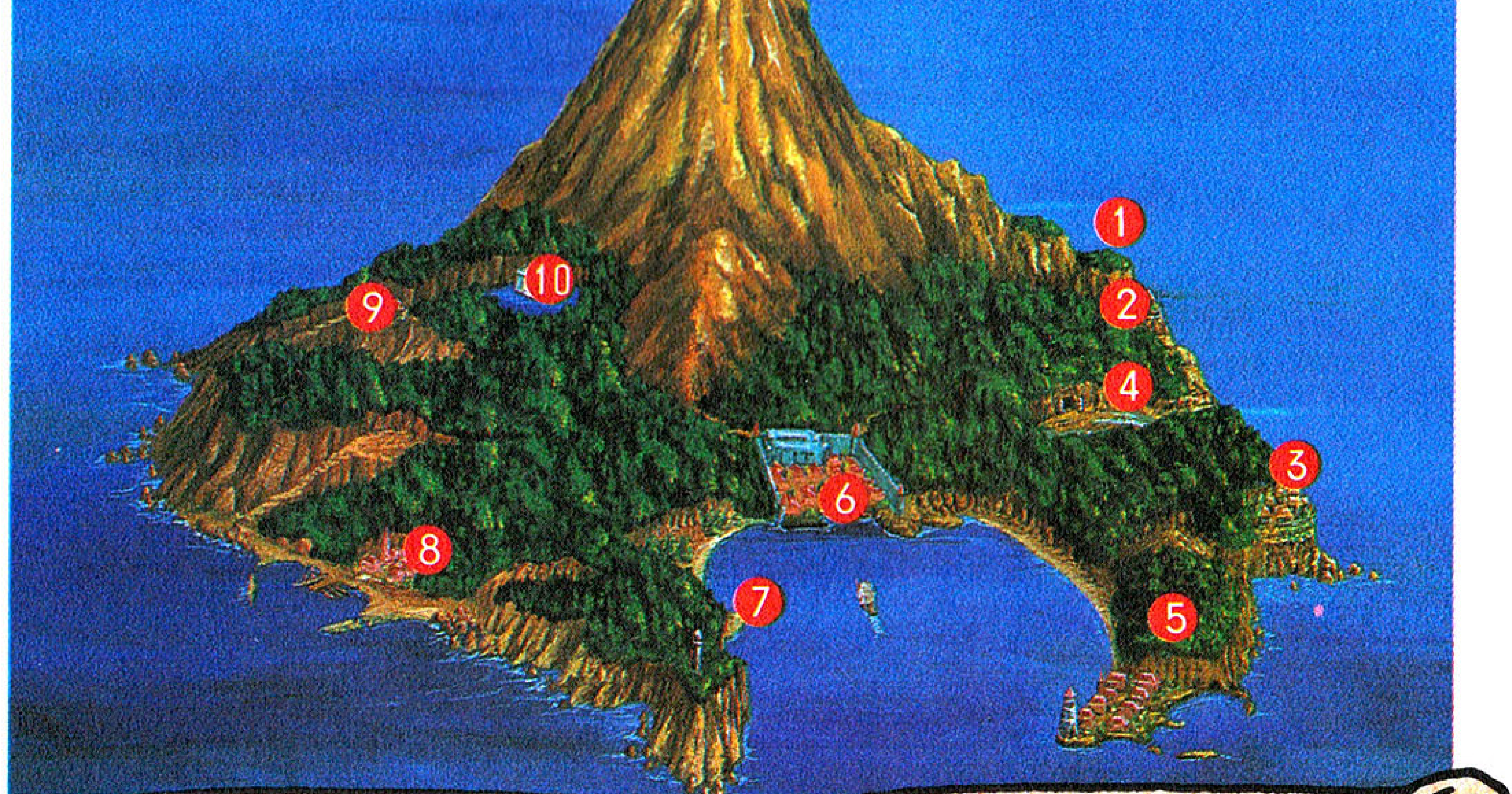
LANDSTALKER

ランドストーカー
～皇帝の財宝～

セガ／発売中／8,700円／A・RPG／16M＋B・4

小さく見えるメルカトル島も歩けば広いっす

〈メルカトル島全図〉



①マサン族の村
②アスラルのほこら
③グミ族の村
④沼地の神殿
⑤港町リュマ
⑥メルカトル城下町
⑦ミルの塔
⑧バーラの町
⑨デステル村
⑩湖の神殿

先月号は、グリンメイズで太陽石を手に入れたところで終わった。今月はなんと豪華絢爛綴じ込み付録。ガンガン進んでいきましょう。

太陽石を手にしてから、向かうはリュマの港町。まずは灯台を直さなくちゃね。修復がすめば船に乗れる。ここからバーラの町へは船旅だ。まあ、海でも眺めながら船員と話をしていれば、すぐ着いちゃうよ。バーラの町から縦穴を抜けてデステルの村へ。その後、ドワーフの洞窟、湖の神殿、山岳地帯、山頂の洞窟へと冒険は続く。はたしてライルは、ノール財宝を手に入れられるのだろうか？

〈バーラの縦穴〉バーラの住人を救い出せ

リュマの灯台を修復して バーラの町へ船で旅立つ

グリンメイズで太陽石を手に入れたら、すぐさまリュマの町へ戻ろう。灯台の親父に渡せば、またたくまに修復してしまう。これでメルカトルからバーラへの航路が開かれるのだ。あ、船に乗る前に灯台にある命のもとは必ずもらっておくべし。

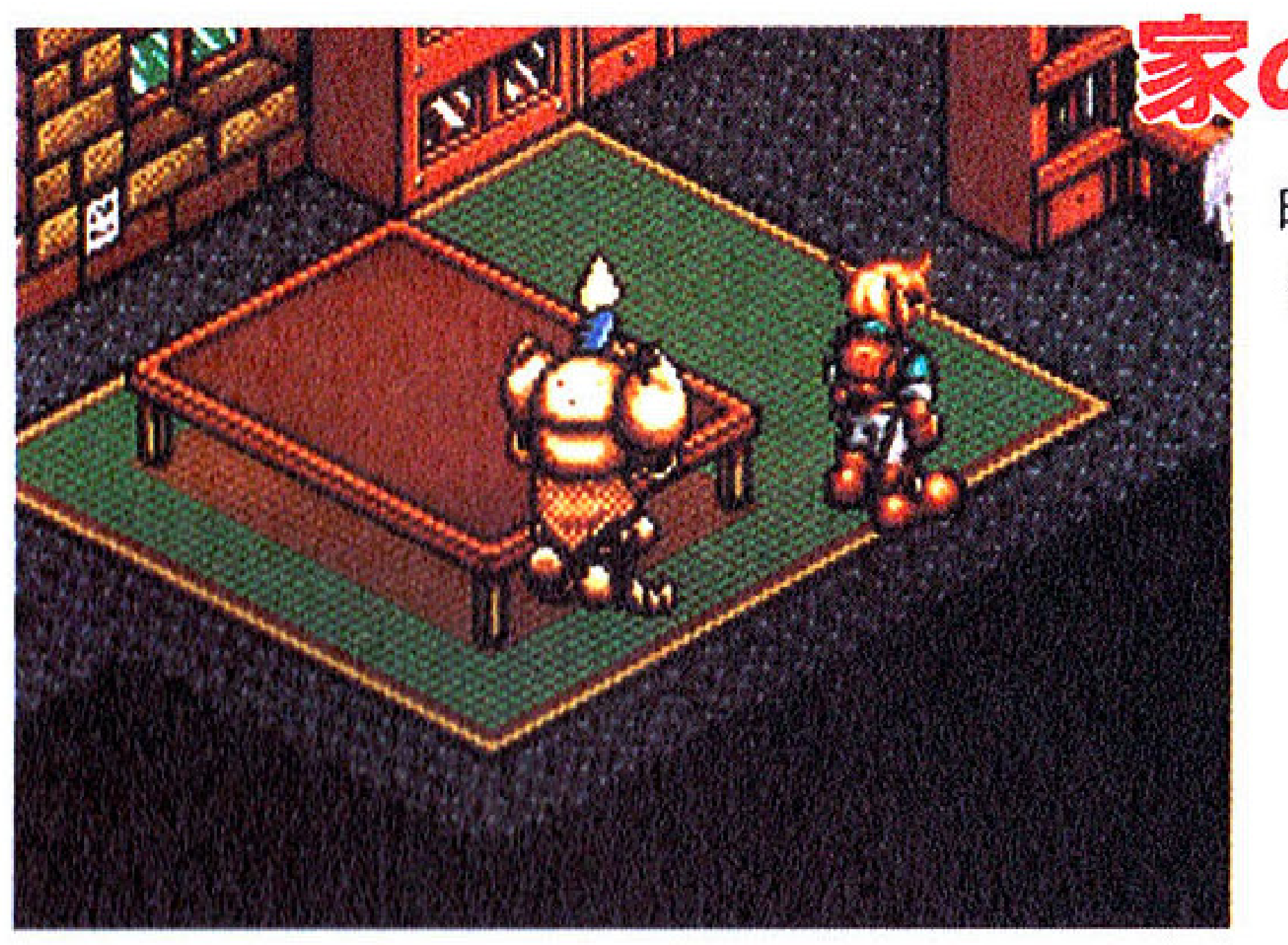
短い船旅を終え、バーラの町へ。なんだか閑散としていて、BGMまで淋しげである。一歩足を踏み入れると、家々からガードナイトが出現。片っぱしから倒してしまおう。どうやらこの町には、神父と老人しかいないようだ。他の村人たちはどうしたんだろう？

町の人々を助けるため バーラの縦穴へと出発

神父や老人、近所の漁師の話をまとめると、公爵が無理やり村人たちを連れ去ったらしい。彼らを助けるため、縦穴洞窟へ向かおう。

バーラの町を出て右の道を進めば、おのずと洞窟へ入れる。途中、ラフリップスやモノアイが待ち受けている。ここでダメージを与えられるのはツライ。慎重に倒して進め。

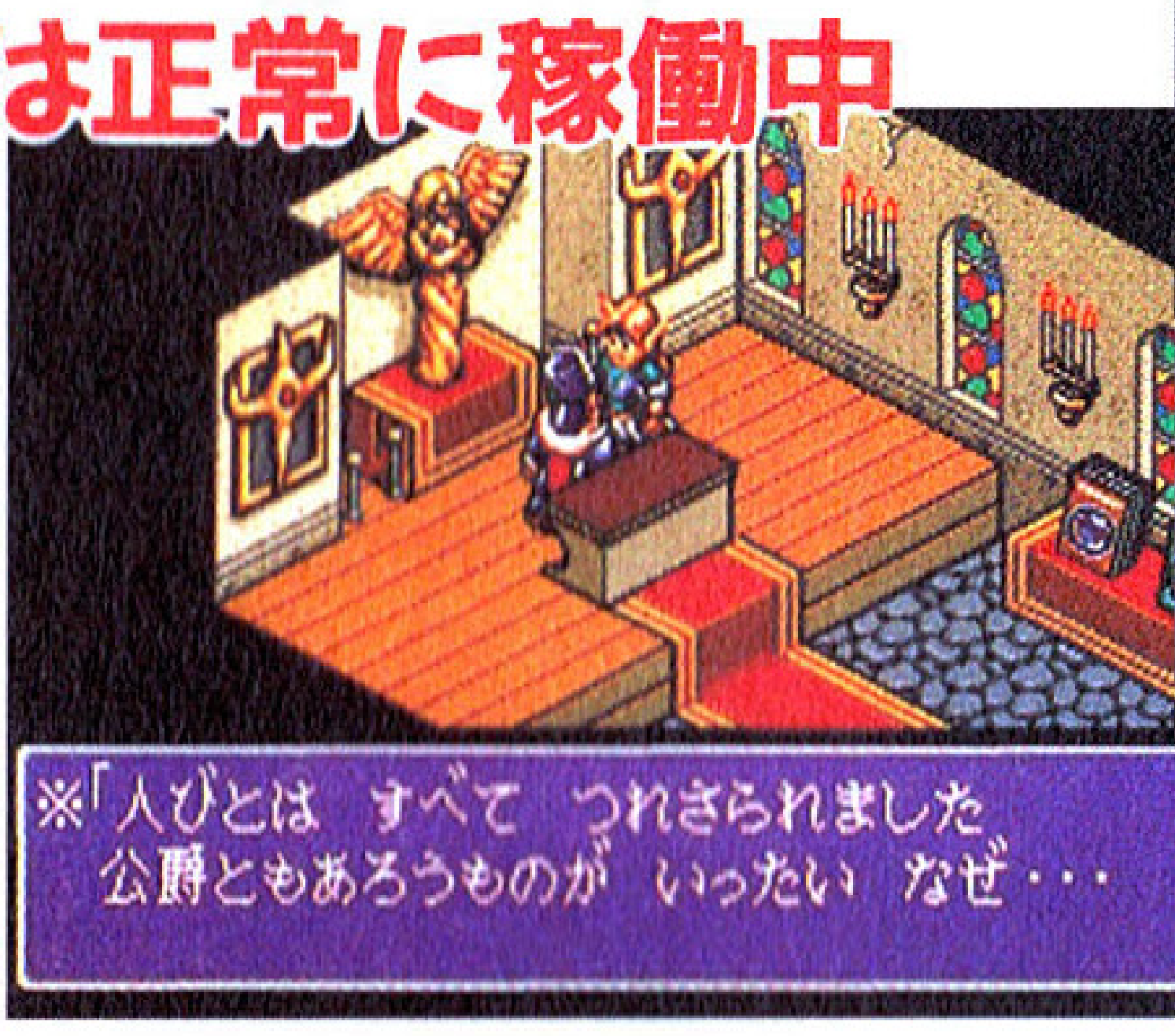
バーラの町には誰もいない？



家のなかからガードナイトが！

町にガードナイトがドカドカ出現するが、家の中にも潜んでいる。宣戦布告するので戦いやすいが。

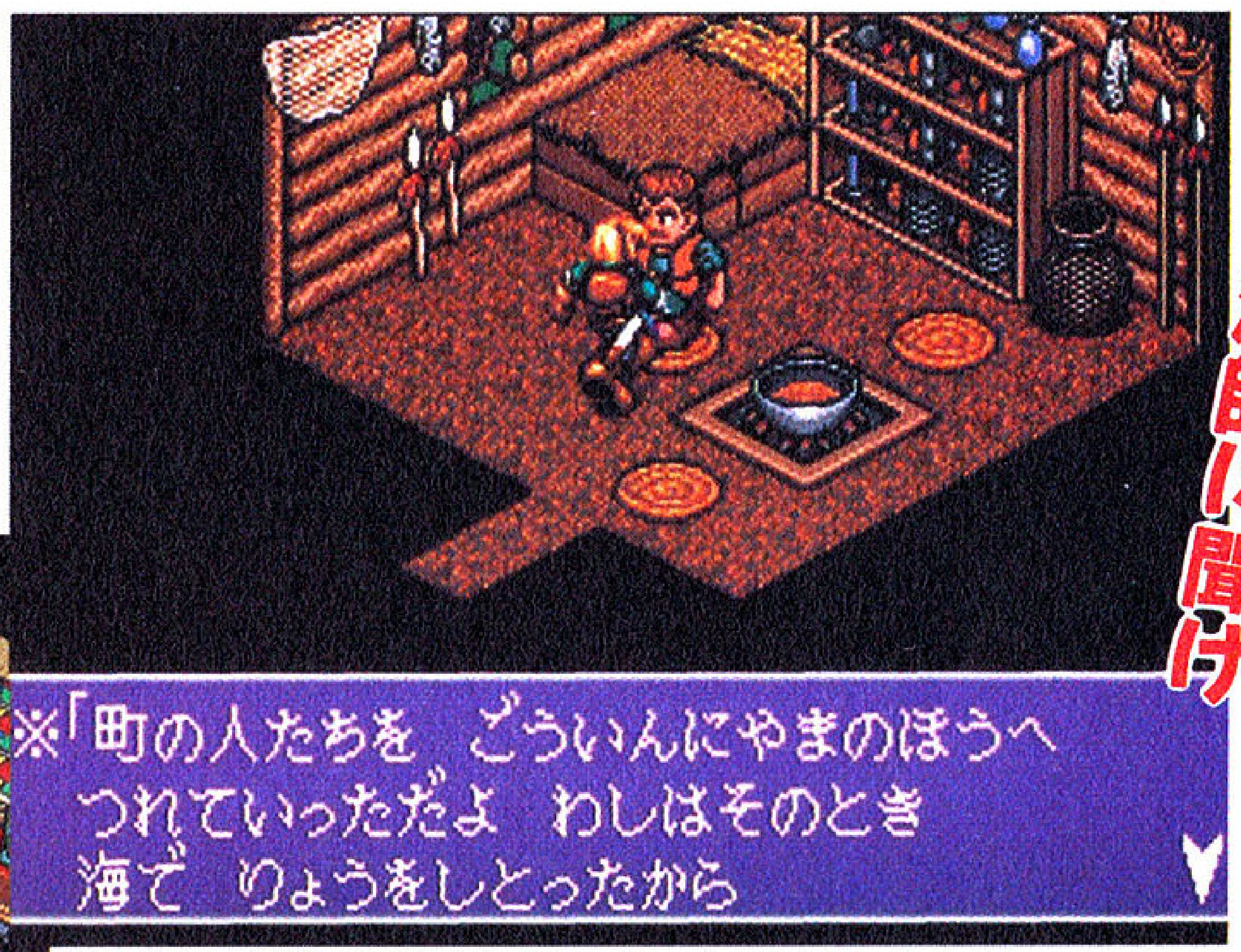
教会は正常に稼働中



※「人びとは　すべて　つれさられました
公爵ともあろうものが　いったい　なぜ・・・

教会はちゃんと動いているので、セーブすることはできる。まめにセーブしよう。

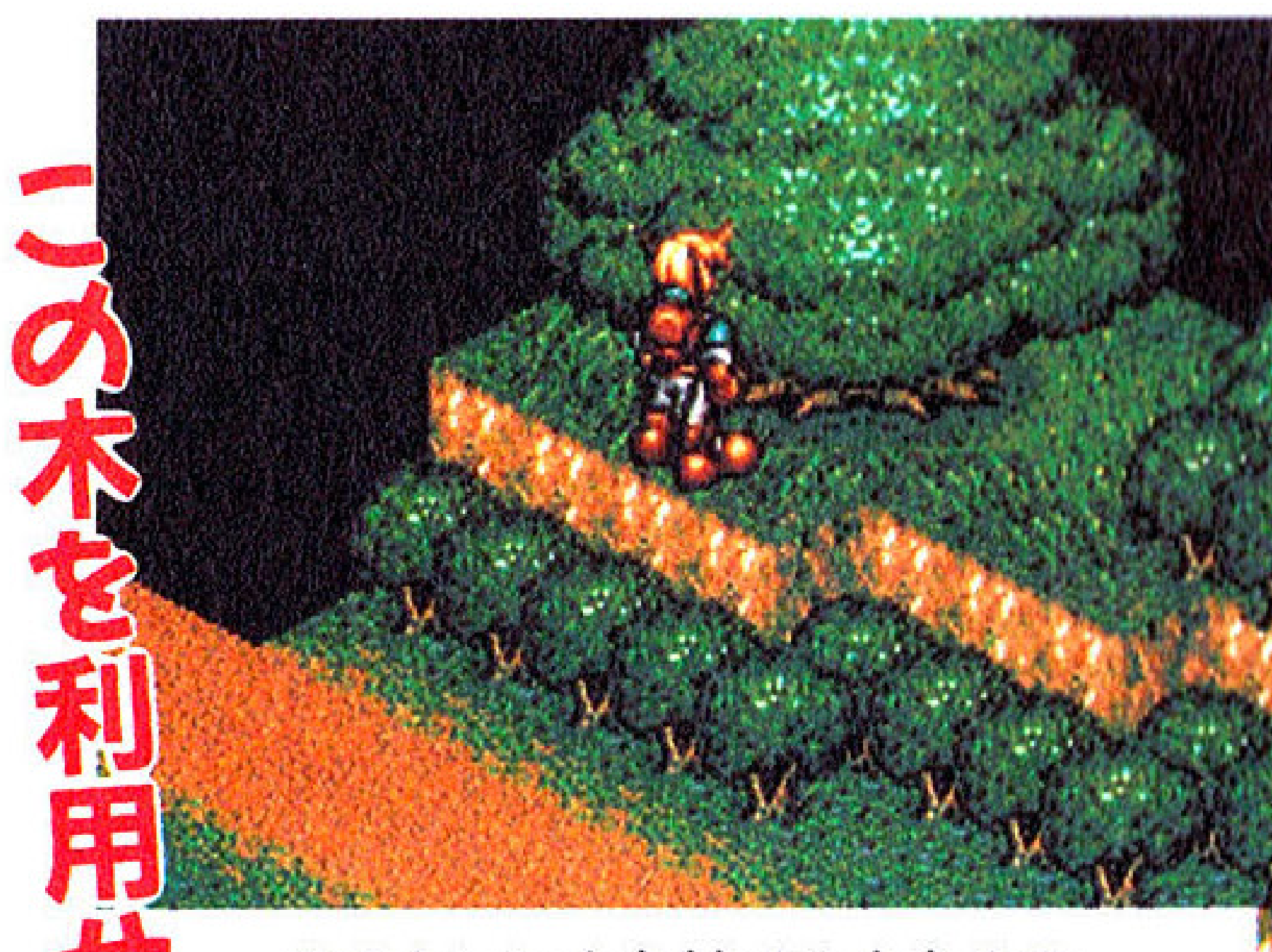
近辺の漁師に聞け



※「町の人たちを　ごういんにやまのほうへ
つれていっただよ　わしはそのとき
海で　りょうをしとったから

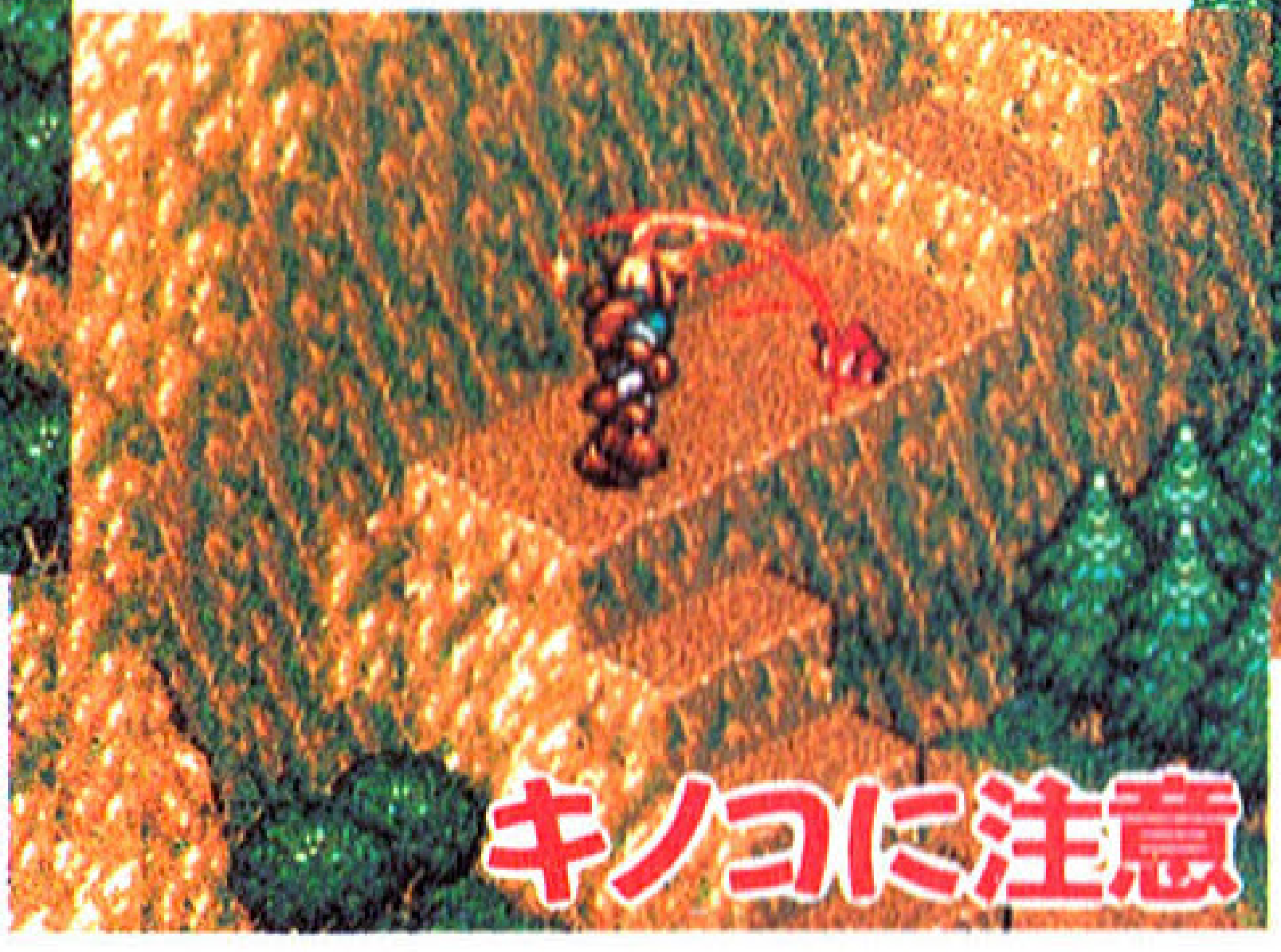
詳しい話はバーラの西に住む漁師から聞こう。とはいっても漁に出てたのでだいたいのことしかわからない。

この木を利用せよ



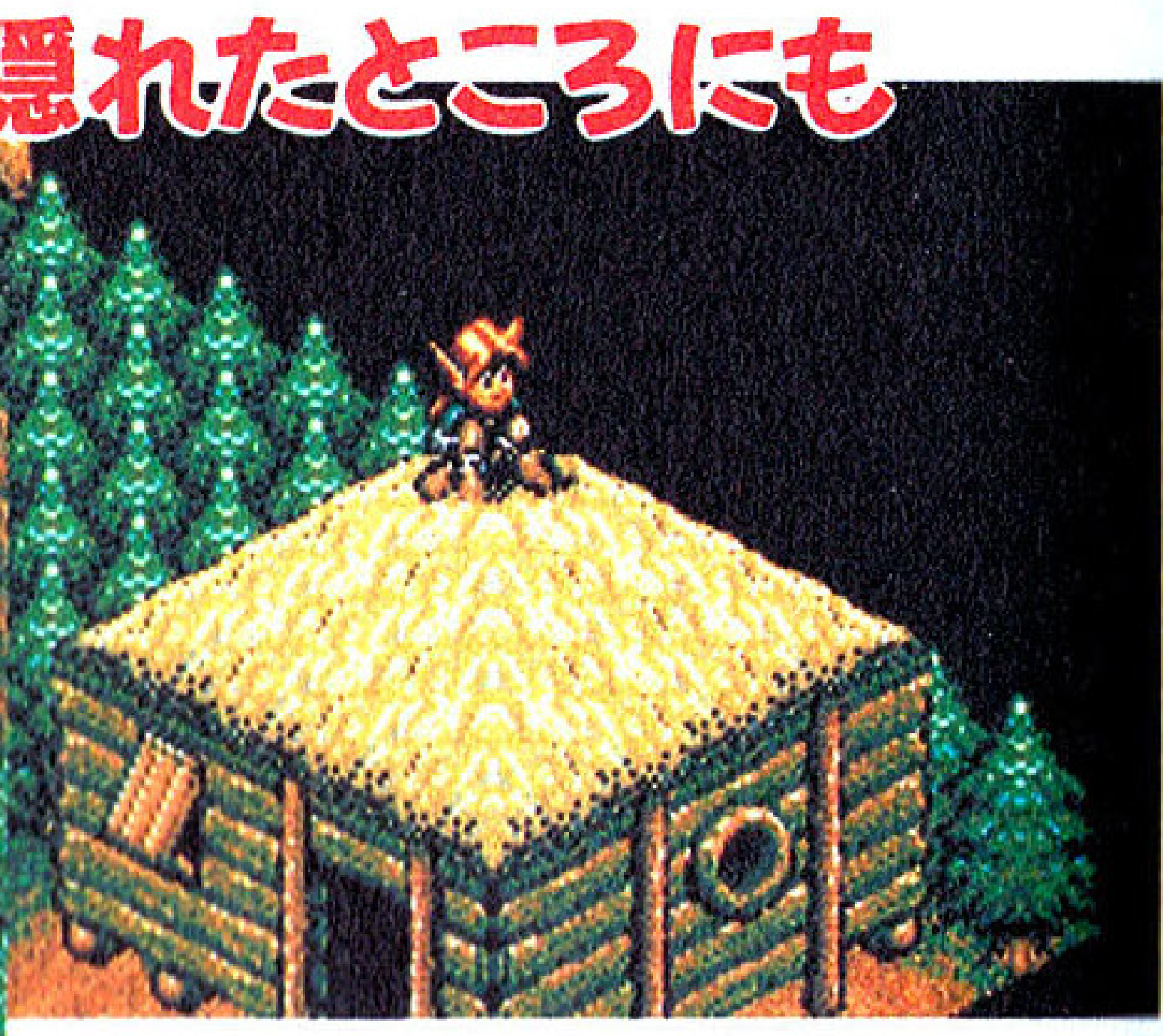
このトレントとはメルカトルの東門につながっている。ここからメルカトル方面に戻るわけね。

キノコに注意



ここでも注意するのはキノコ野郎だ。足場が狭いのでおびき出して攻撃するのがいいだろう。

隠れたところにも



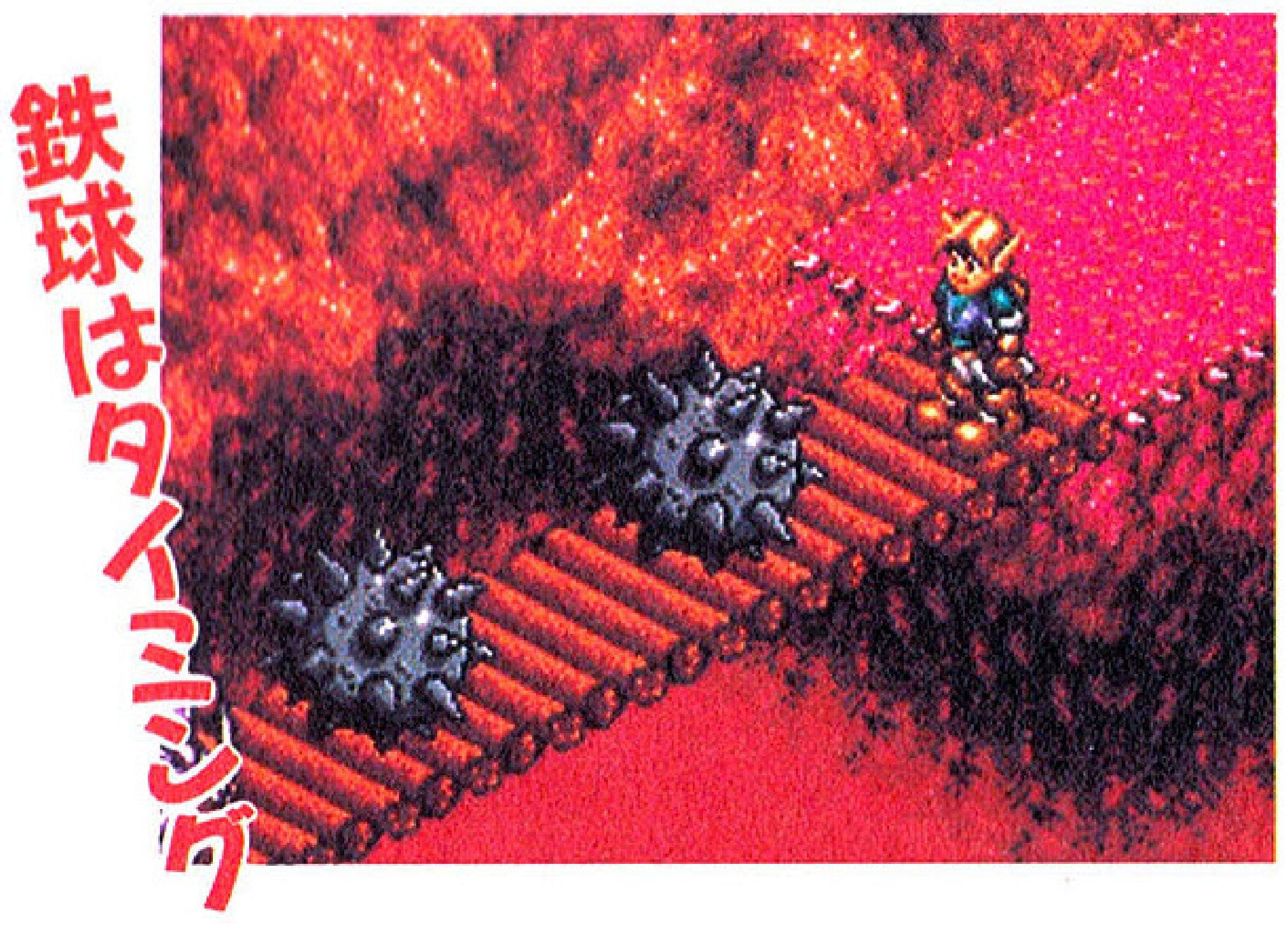
行ける場所はすべて行ってみる。見えない場所にも宝箱があったりするからね。注意。

バーラの縦穴は鉱山跡だけにとっても複雑だ

今までのダンジョンとは、ひと味もふた味も違う縦穴洞窟。もともとが鉱山だけあって、いわゆる〝造り〟が複雑になっているのだ。縦に深くて横にも広い。部屋の位置を確認しながら進むこと。攻略ポイントは以下の2つ。分岐の多いところは、チェックしておくと混乱せずにすむ。迷宮のカギを使って開ける扉が、どこにあるかを覚えておこう。

また、出現するモンスターの強さ、数がハンパじゃない。ダメージの受け方が並じゃない。仕掛けもツラくなっている。とてもじゃないけど、エケエケの実9個だけでは足りないぞ。というワケで、ダールの秘薬の出番だ。エケエケの実の残りが少なくなったら迷わず使え。ケチケチして惜しんでいると、悲惨なゲームオーバー状態になるぞ。やるときゃやろうぜ。

鉄球はタイミング

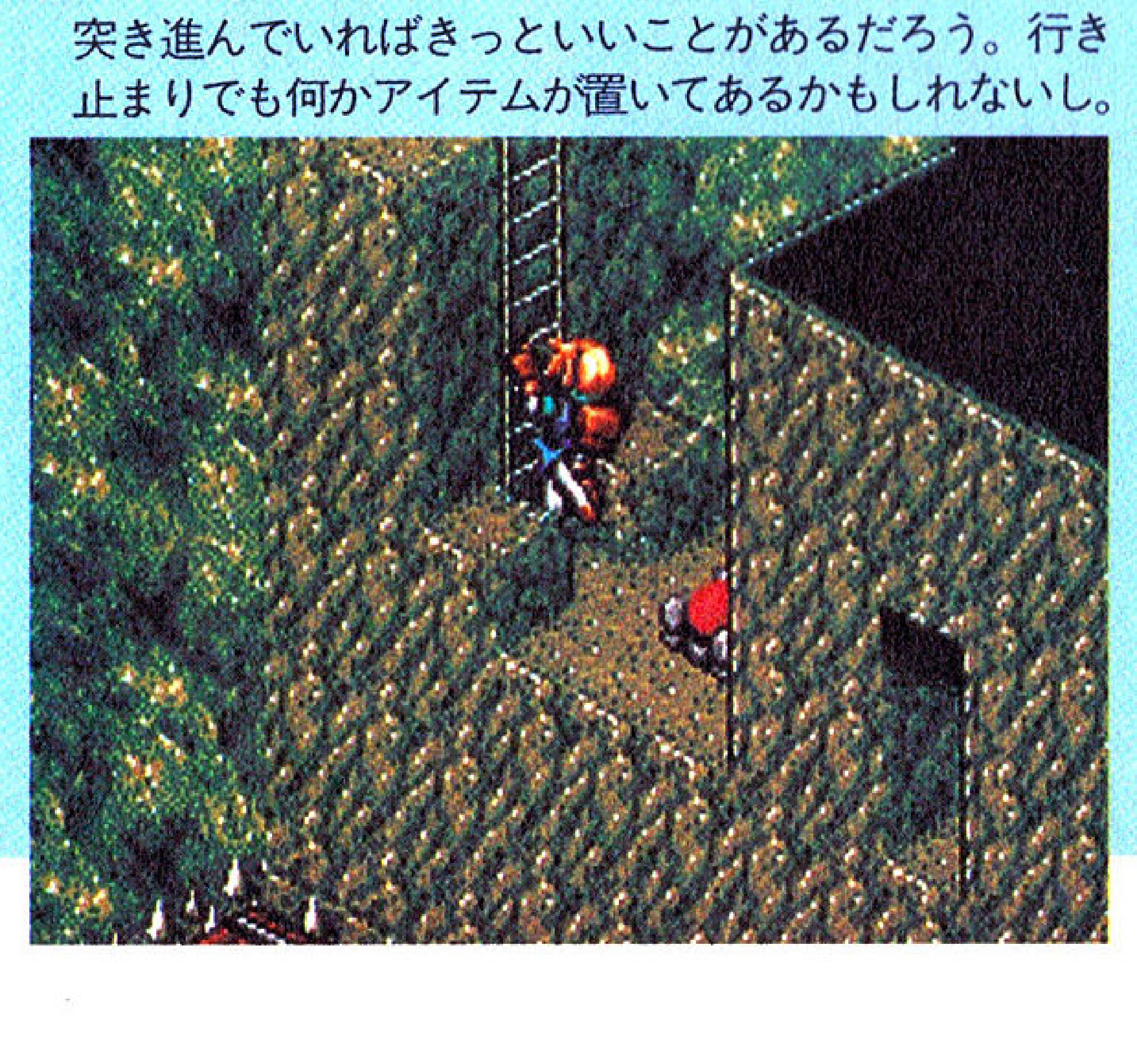


この洞窟には鉄球関係が多い。鉄球に対処するときは、あせらず騒がずあわてない。これ重要。

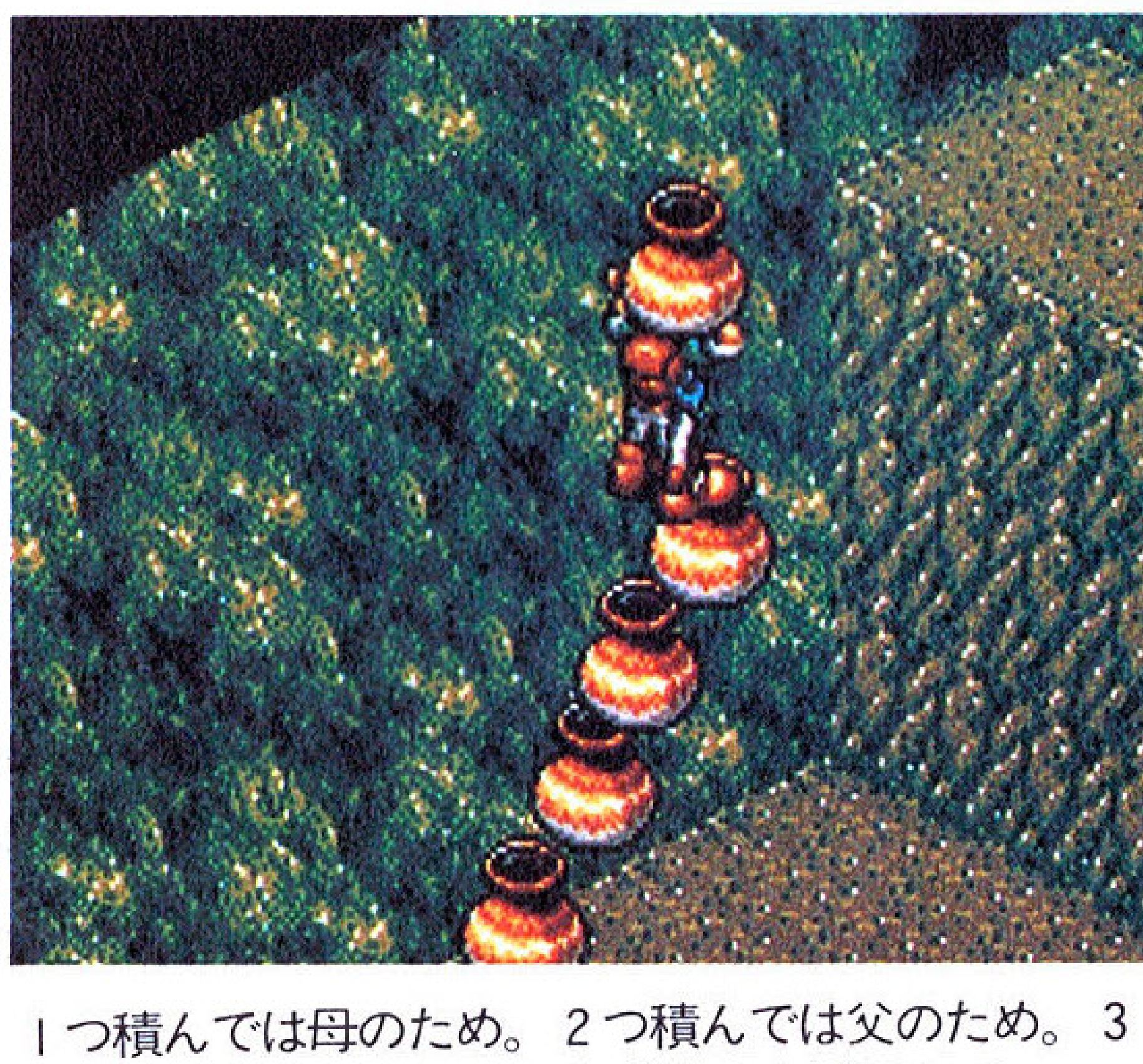
攻略のコツは遠回り？

縦穴洞窟は広い。とてつもなく広い。部屋の行き来が多い分、ものすごく大きく感じるのだ。こういったところでは、すべての部屋をきちんと回っておくのがベスト。多少遠回りになっても、かえってこのほうが楽にクリアできるというものだ。あとは、けっして せっかち野郎にならないこと。鉄球を避けないで突っ込むなんて、もってのほか。数少ないライルの命は大切にしないとね。

突き進んでいればきっといいことがあるだろう。行き止まりでも何かアイテムが置いてあるかもしれないし。

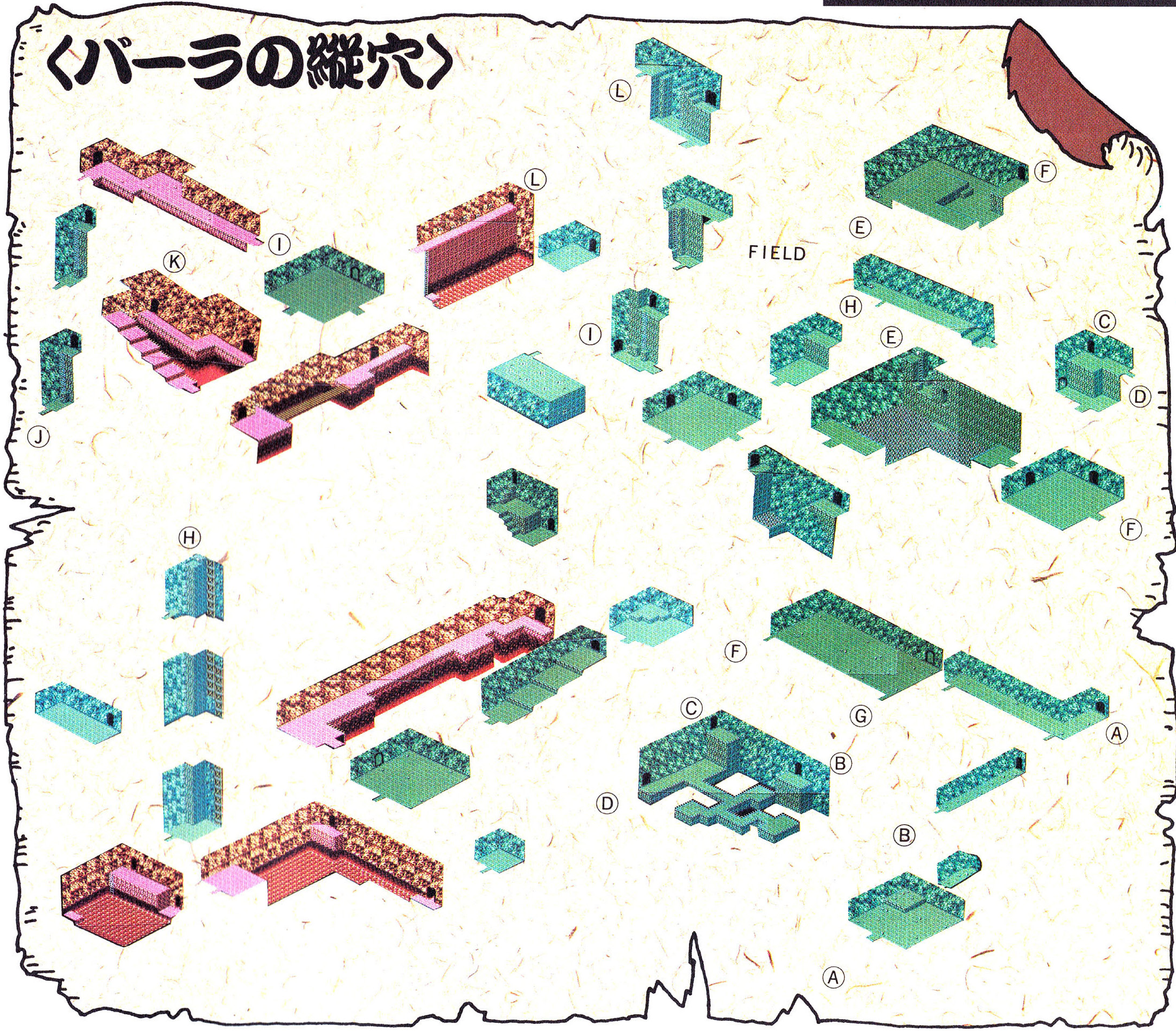


ツボを積み上げよう



1つ積んでは母のため。2つ積んでは父のため。3つ積んでは……。とりあえず積み上げて上へ。

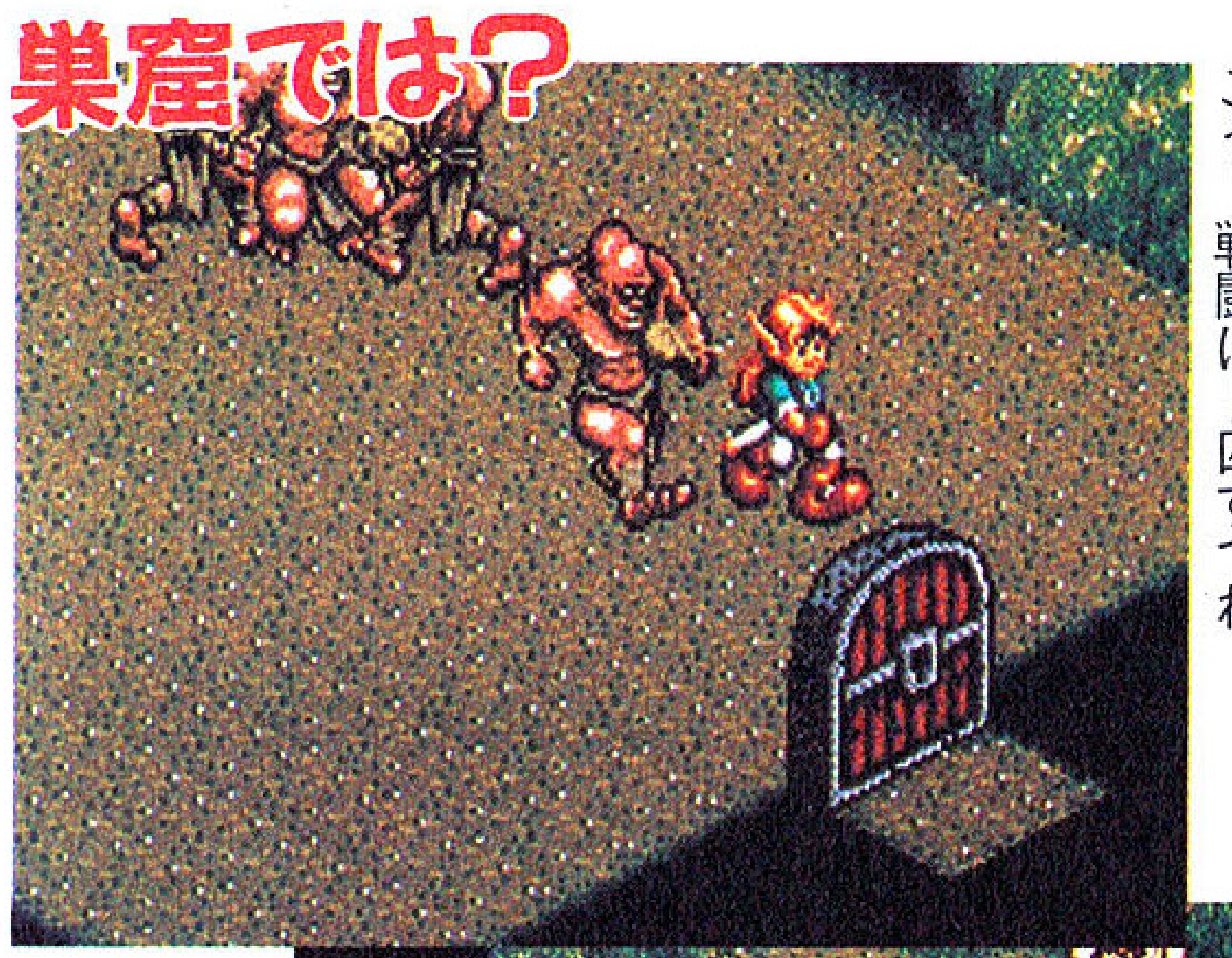
〈バーラの縦穴〉



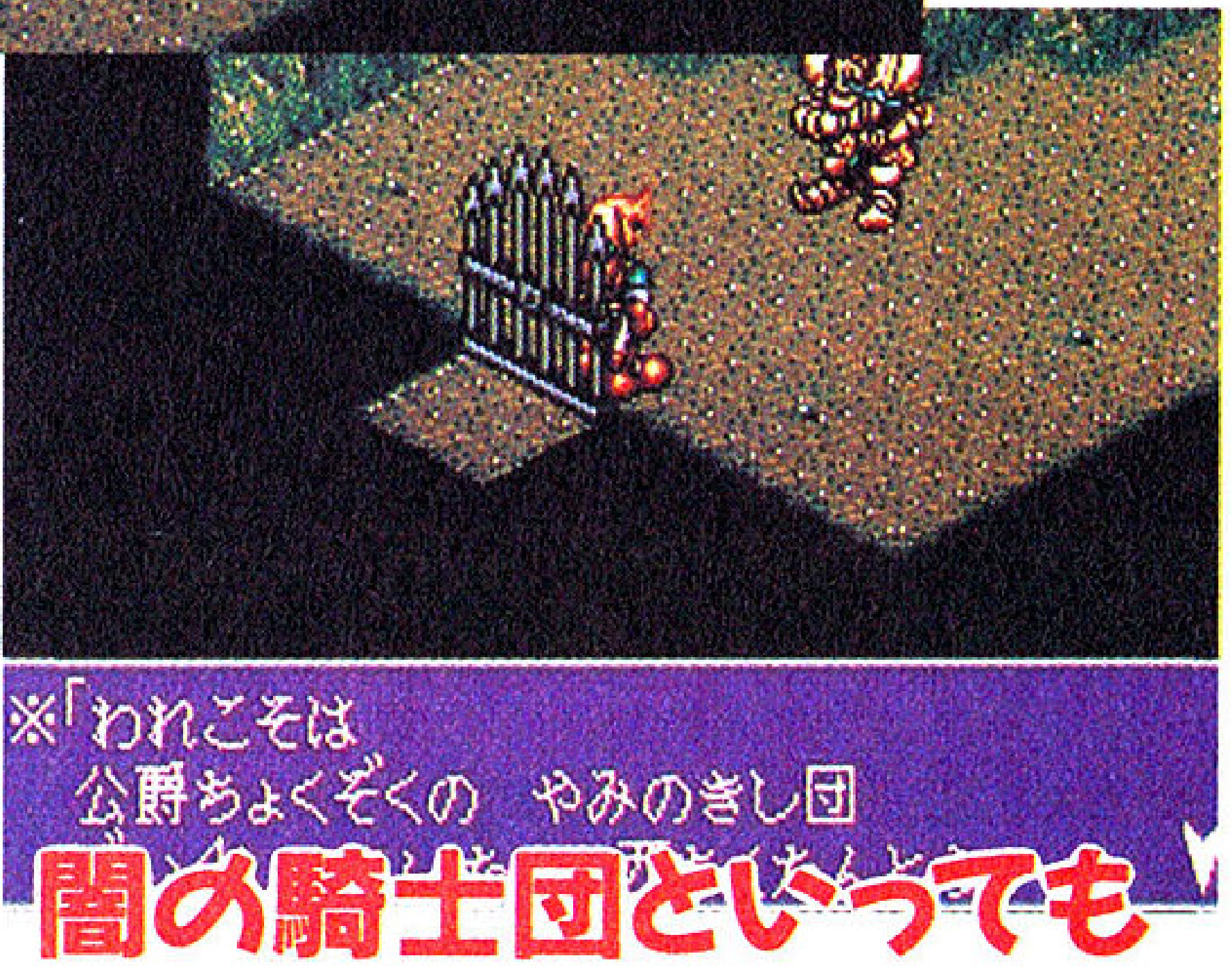
出現モンスターは正攻法じゃダメよ

しつこくいうが、ここに出現するモンスターの強さと数はハンパじゃない。今までのような戦い方では、あっというまにオダブツだ。1匹1匹、壁際に追いつめて倒そう。ていねいな戦闘が勝利を生むぞ。部屋によっては、無数のモンスターが巣食っている。ここでは、部屋に入った瞬間が勝負。とにかく剣を振って、突きを食らわないようにしよう。モンスターは強さに比例してお金を持っているので、稼ぐつもりならガンガン倒せ。ただし、普通にクリアするだけでも回復アイテムが足りないのだから、無理は絶対禁物。身分相応にね。

巣窟では?



狭い部屋にモンスターがうじゃうじゃいるときは外側を歩こう。戦闘は1匹ずつね。



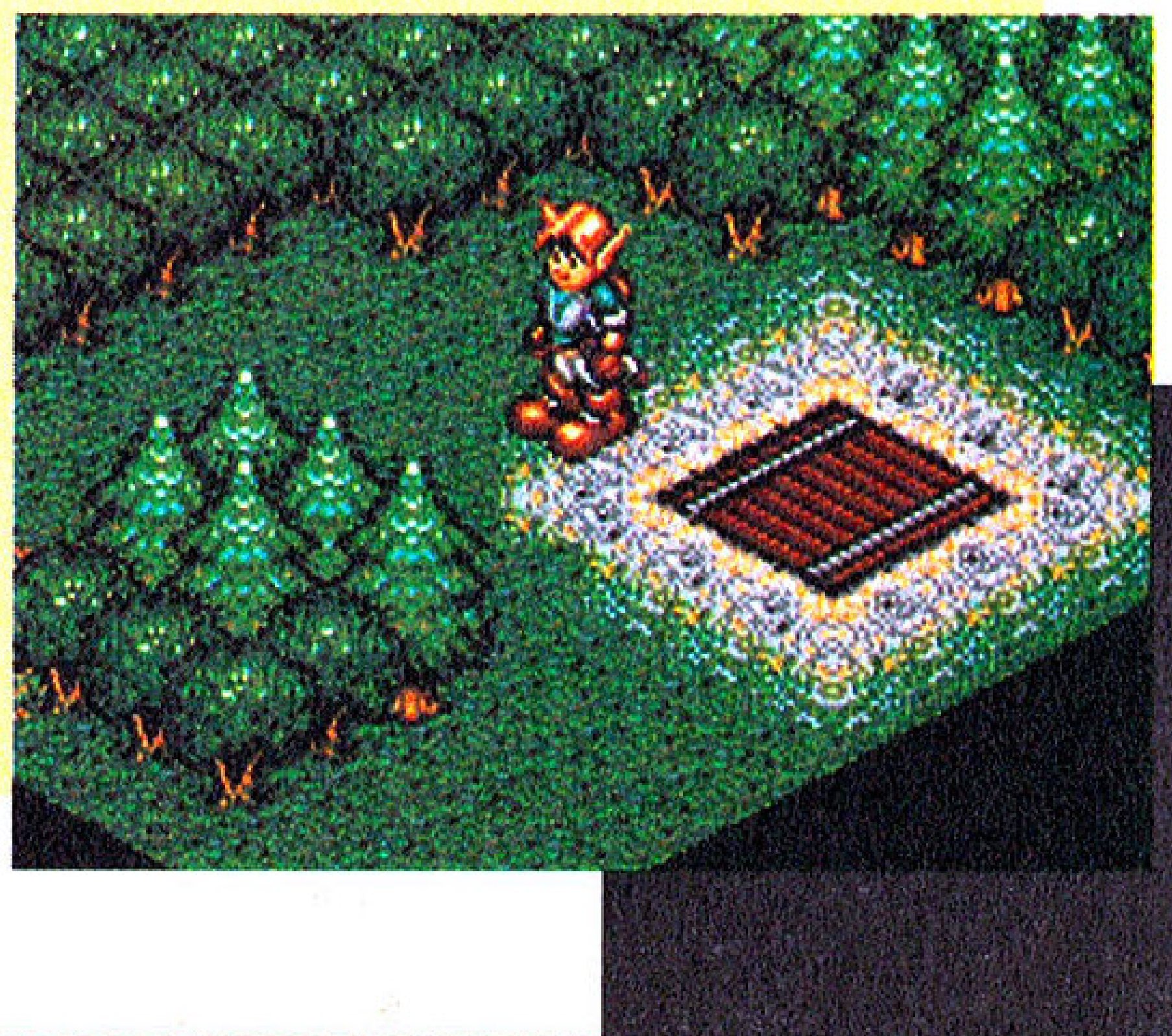
※「われこそは
公爵ちょくぞくの　やみのきし団

闇の騎士団といっても

ここでは全部で3人の騎士団長と戦うことになる。強さは皆同じなので、パターンも同じ。

出口の位置を覚えておけ

どのダンジョンにもいえることだが、出入口の位置は覚えておこう。ここ縦穴では、出口と入口が同じなので、位置がわからなくなると悲惨な結果に……。目印は左右の分岐と、上に登るハシゴがあることだ。回復アイテムの残りが少なくなったら、迷わず町へ戻ろう。そのためにも、必ず位置は覚えておけ。



デステル村への出口やバーラの東側への出口がある。ここは後者のほう。まずはこっちへ。

〈デステルの洞穴〉メルカトル公爵を追いかけて洞穴に潜入せよ

村人たちを助けたら、いったんバーラの町へ戻ろう。お礼に雷神の剣がもらえるぞ。もらうものをもらったら、今度は彼らの話を聞いてみよう。公爵はデステルの村へ向かったらしい。さっそく後を追え。縦穴洞窟に入ってすぐの分岐を右へ行こう。両側を石像に守られるようにして扉が開いているはずだ。ここからデステル村へは一本道。途中にあるケルケトの滝のおみやげ屋には寄っておけ。

デステル村に着いても、公爵の姿は見あたらない。すでに立ち去った後だった。

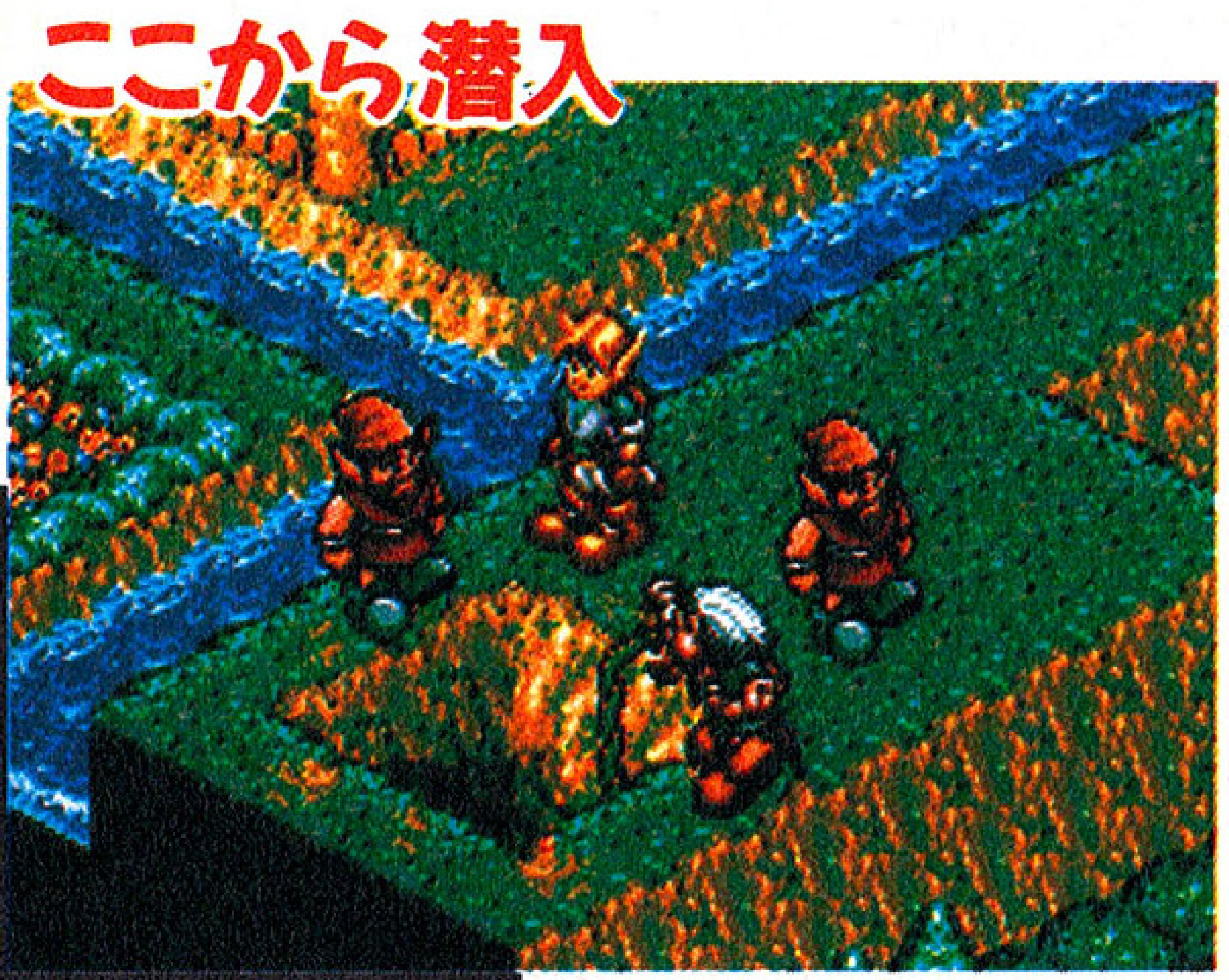
メルカトル公爵はどこへいったかというと

ジュエルを探してドワーフ村を荒した公爵。彼が次に行くのは？　村の奥にある出入口から、船着場まで行ってみると……いたいた。イカダに乗ってふんぞり返り、ライルが来るのを待ち受けている。よく見りゃ公爵のイカダは豪華イスつきだ。高笑いをして湖の神殿へと進んで行く。なんてこったい。出遅れた。さっそく後を追おう。でもどうやって？

デステルの洞穴はとりあえず広いぞ

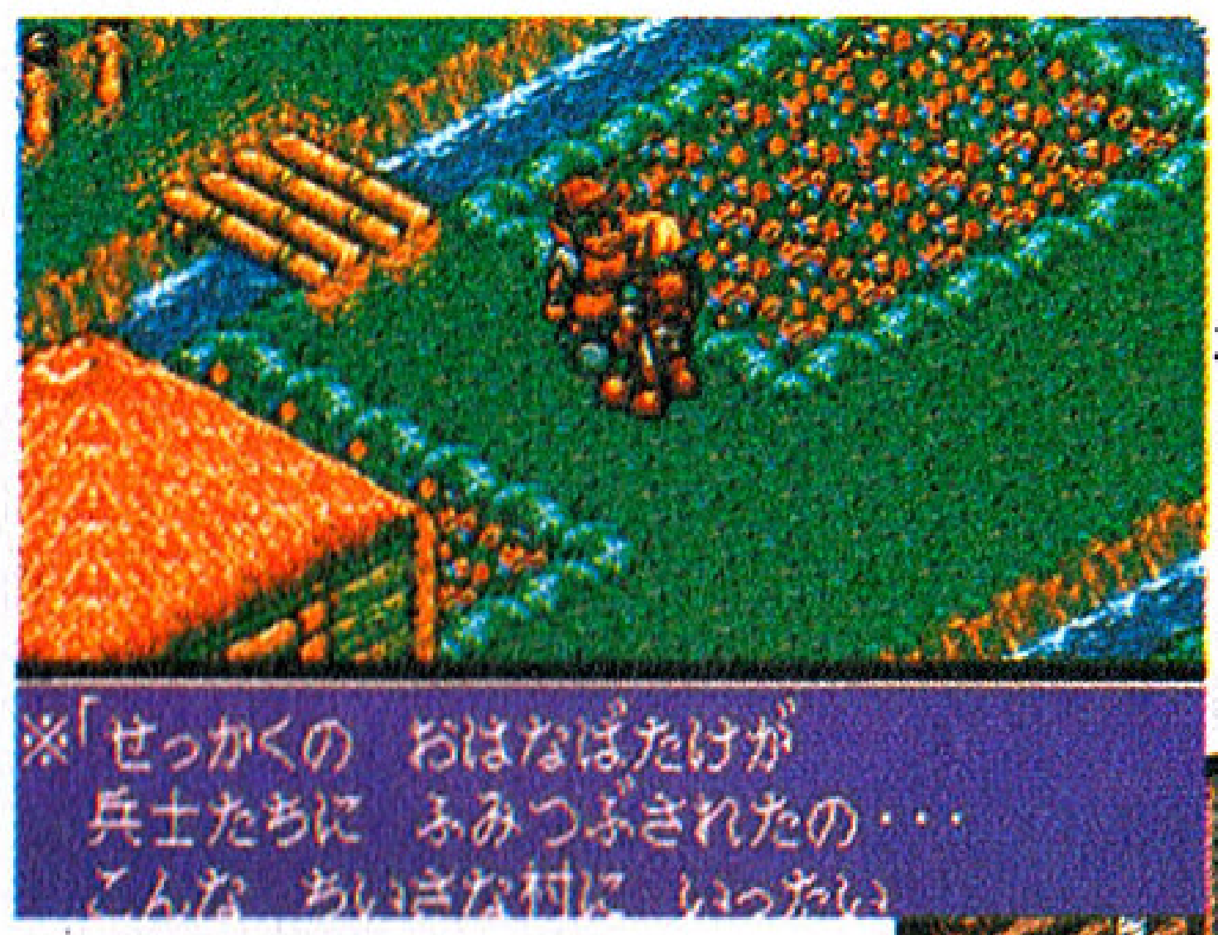
公爵に先を越されっぱなしのライル。ここであわてちゃダメ。湖の神殿へ行く前に、ドワーフの洞穴（ほらあな）を攻略しよう。入口はデステル村の中央にある封印された穴だ。公爵にからかわれた後なら入れるぞ。まずはここをクリアしよう。

ドワーフの洞穴はちょっと広い。でもそう複雑ではないから迷うことはないだろう。何よりもプレートの乗り移りがムズイのだ。ちょっとでもタイミングを間違うと、一気に奈落（ならく）の底へ。これがとにかく面倒くさい。何度もトライして、プレートの位置やタイミングをつかめ。ローマは一日にしてならず、だ。



ここから道が開けるかもしれない。男だったら突っ込むべし。後の心配は後々考えましょう。

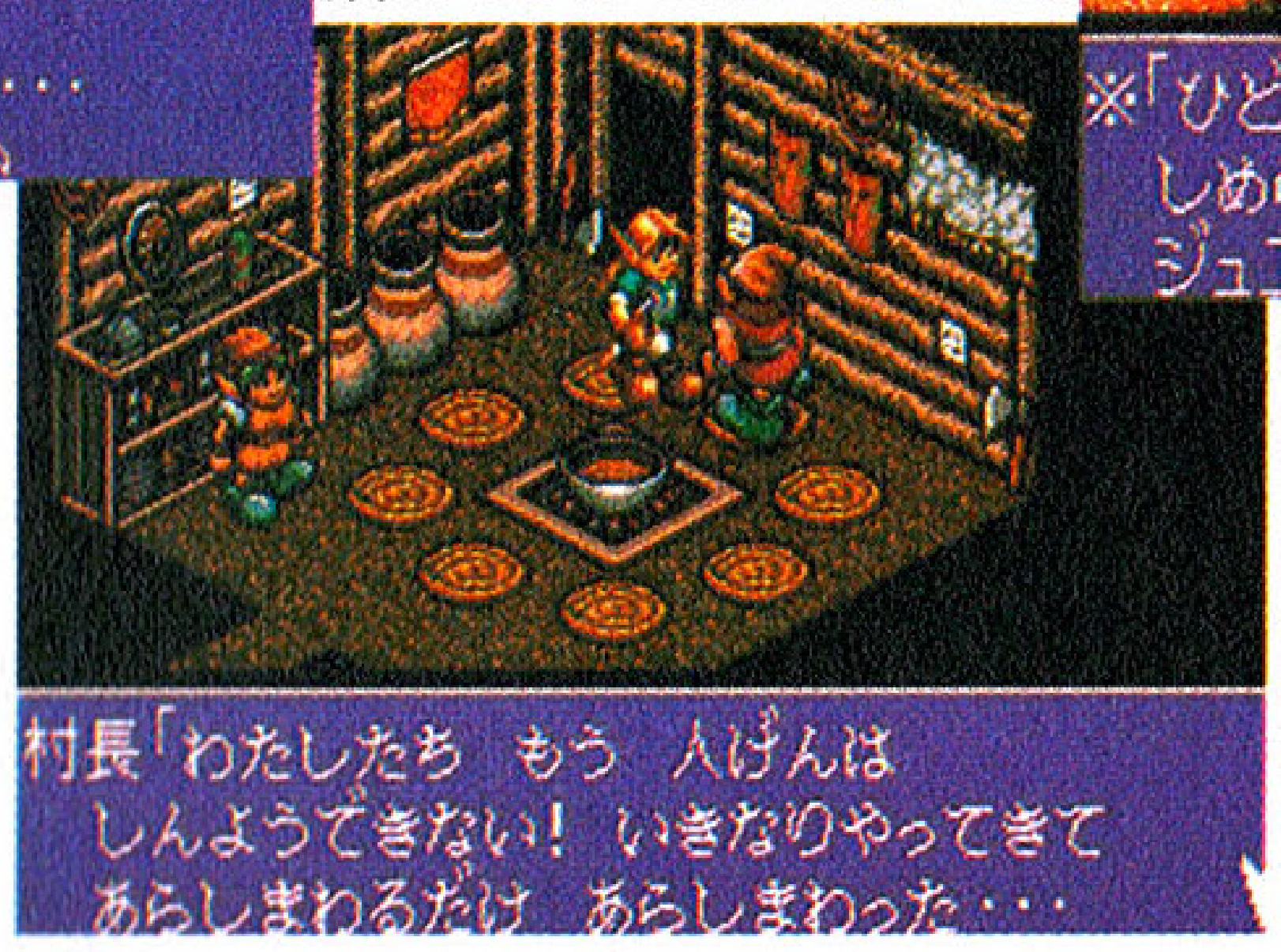
デステル村で聞け!!

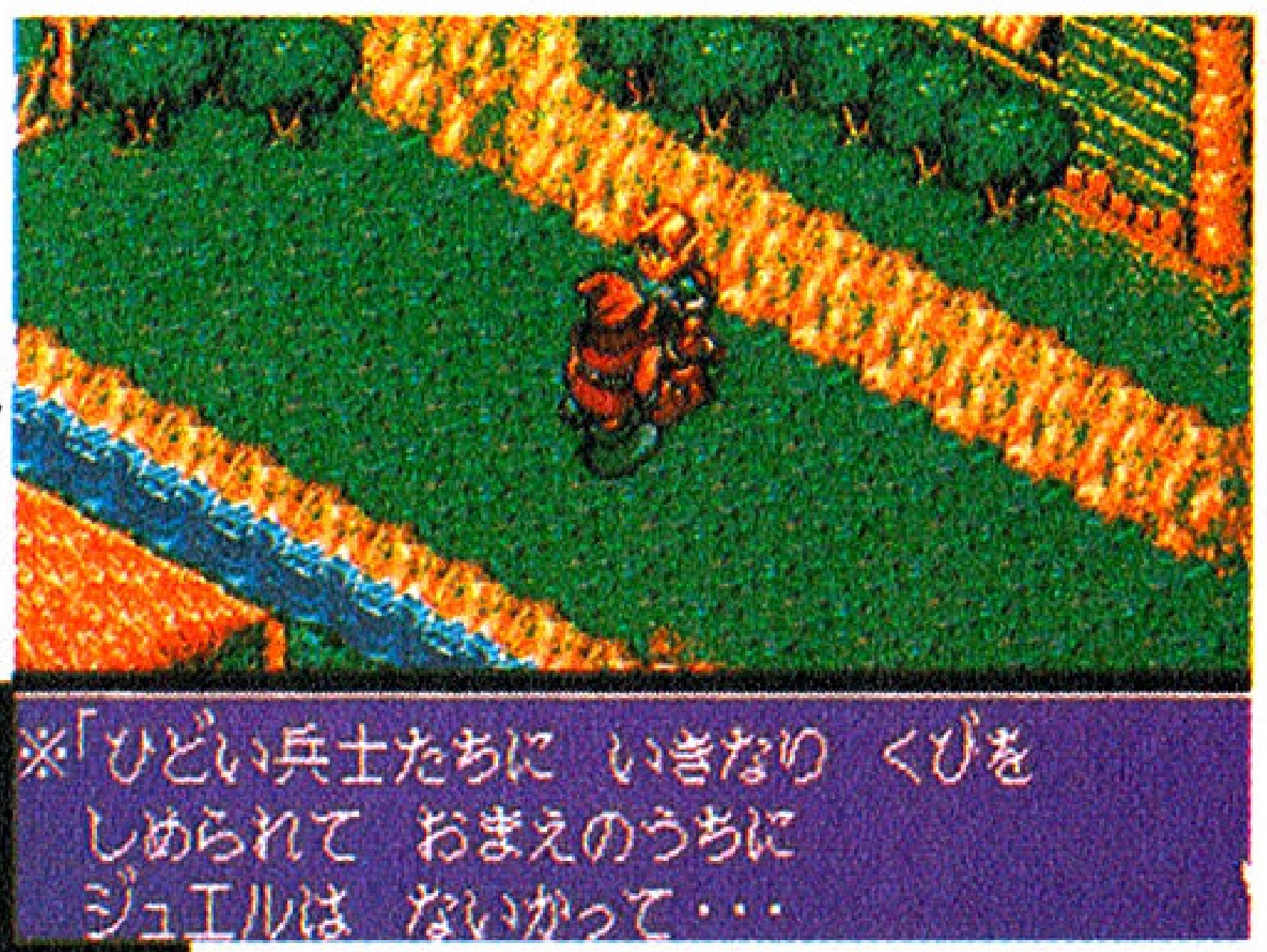

※「せっかくの　おはなばたけが
兵士たちに　ふみつぶされたの・・・
こんな　ちいさな村に　いったい

メルカトル公爵の一行はすでにデステル村を去っていたみたい。どこへ行ったのだろう。

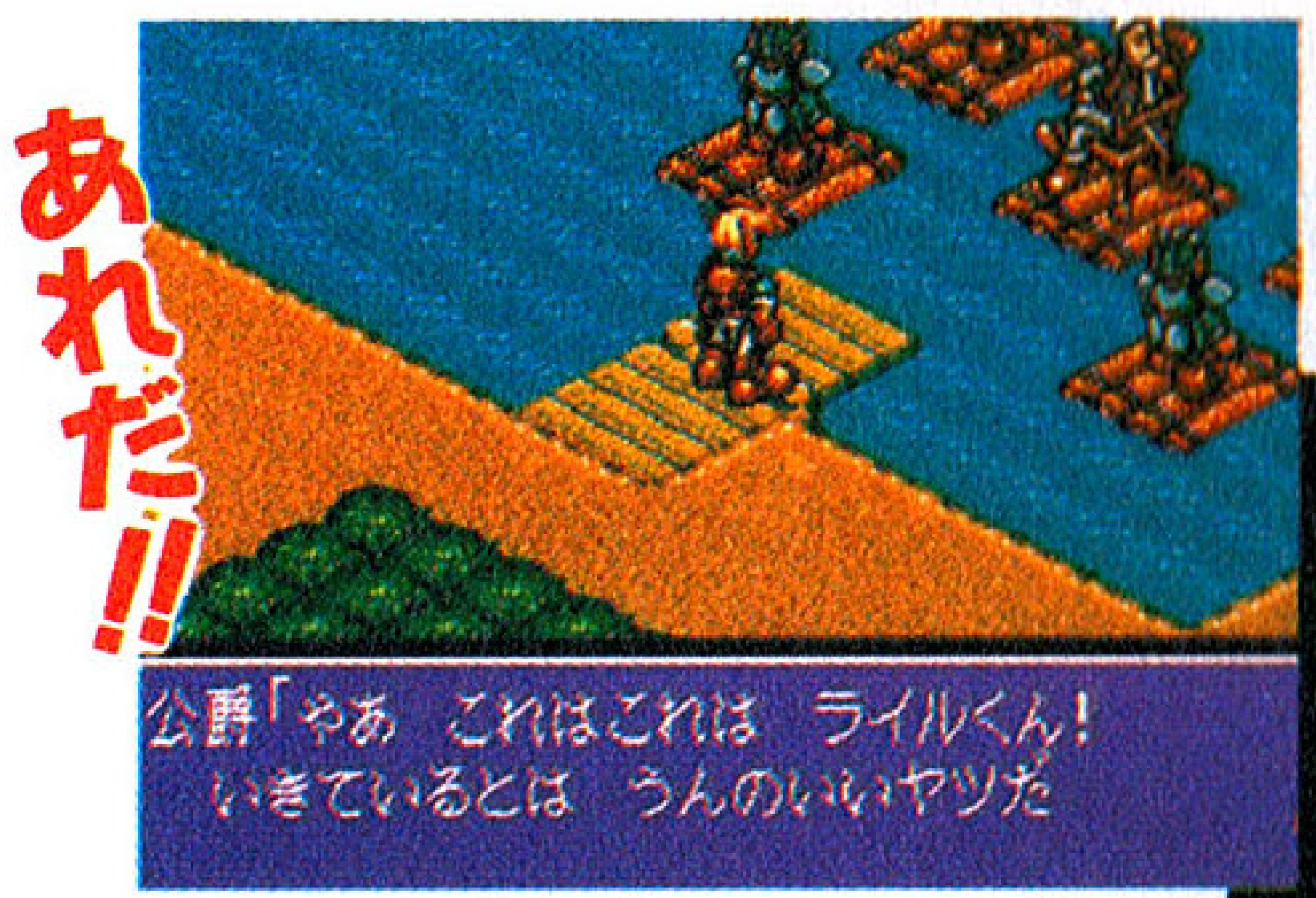
すでに踏み荒された後だった

村長の怒れる気持ちはよくわかるが、まずは状況を説明してちょうだいな。ふむふむ、やっぱりジュエルは渡してしまったのね。ちぇ。


村長「わたしたち　もう　人げんは
しんようできない！　いきなりやってきて
あらしまわるだけ　あらしまわった・・・


※「ひどい兵士たちに　いきなり　くびを
しめられて　おまえのうちに
ジュエルは　ないかって・・・

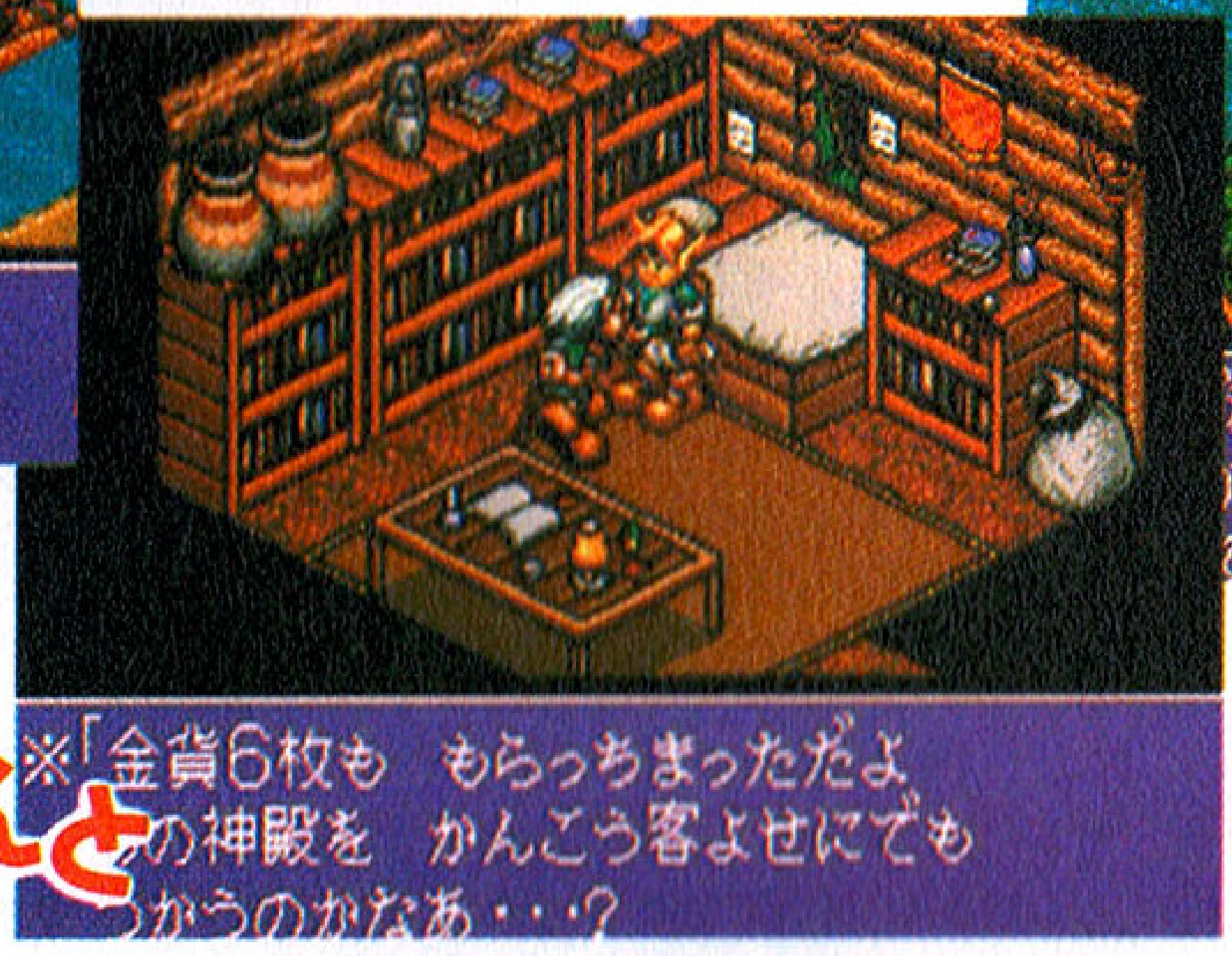
この村にもジュエルがあったらしい。ということは、公爵はもう４つまでジュエルを集めたのかも。



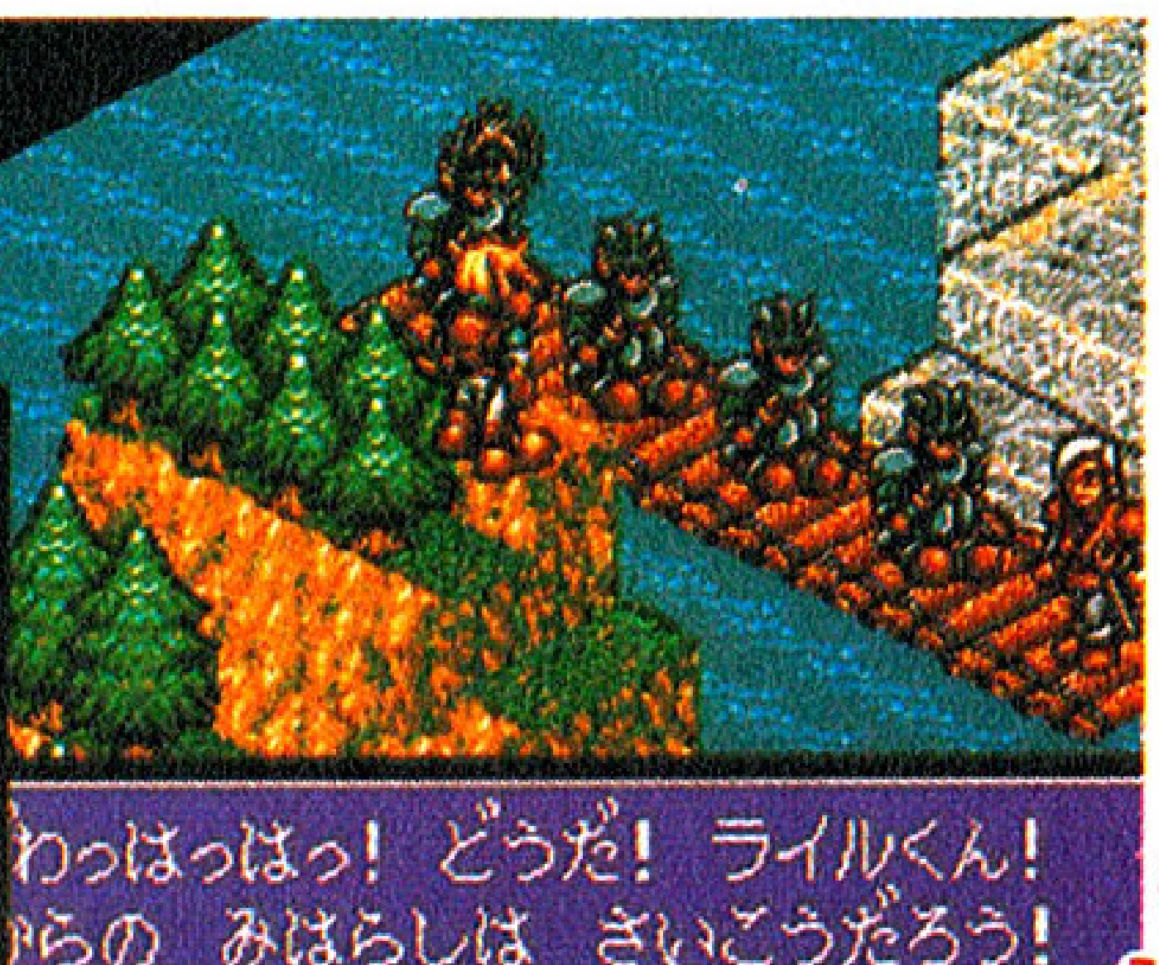
公爵「やあ　これはこれは　ライルくん！
いきているとは　うんのいいヤツだ

湖に公爵の姿を発見。リングを拾ってウキウキしていた気分をふっ飛ばされるほどバカにされるぞ。

残りのイカダはまるでなし。すべて公爵が買いしめてしまった。どこかにまだ道があるかも……。探すしか。



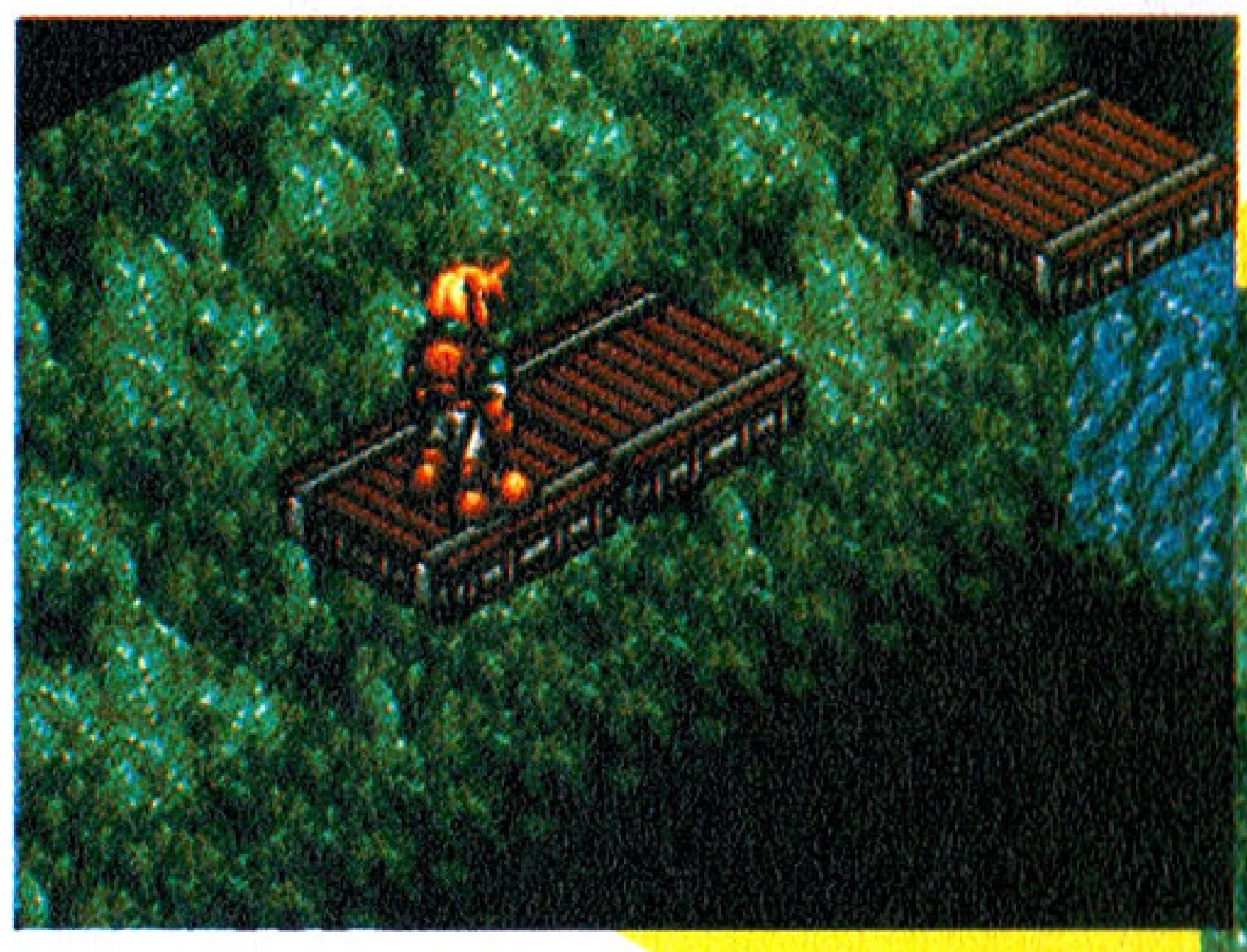
※「金貨６枚も　もらっちまっただよ
の神殿を　かんこう客よせにでも
かうのかなあ・・・？



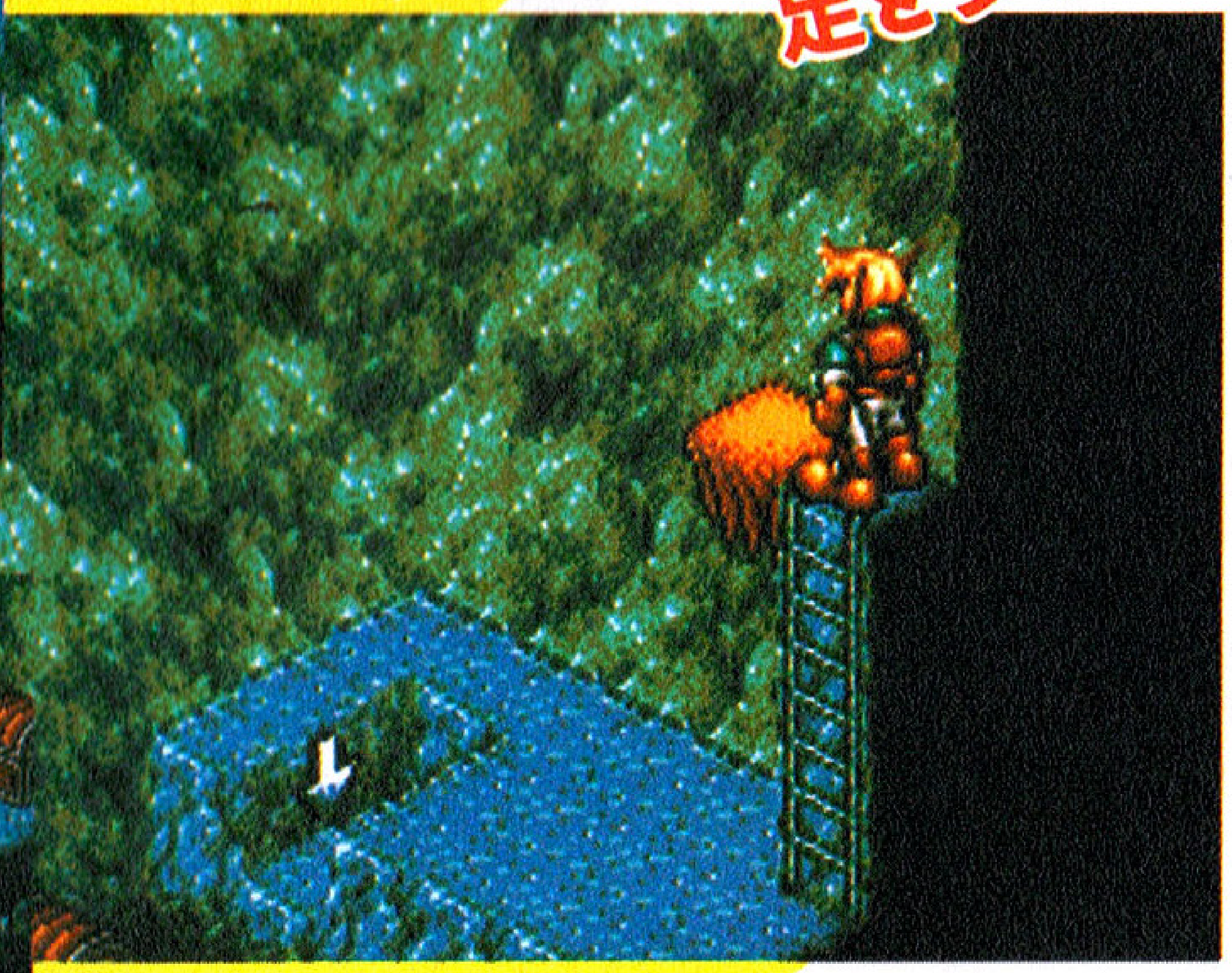
わっはっはっ！　どうだ！　ライルくん！
らの　みはらしは　さいこうだろう！
に　ここまで　ジャンプするかい？

またまた公爵にバカにされる。怒ってはみたがニッチもサッチもいかない。どうしよう？

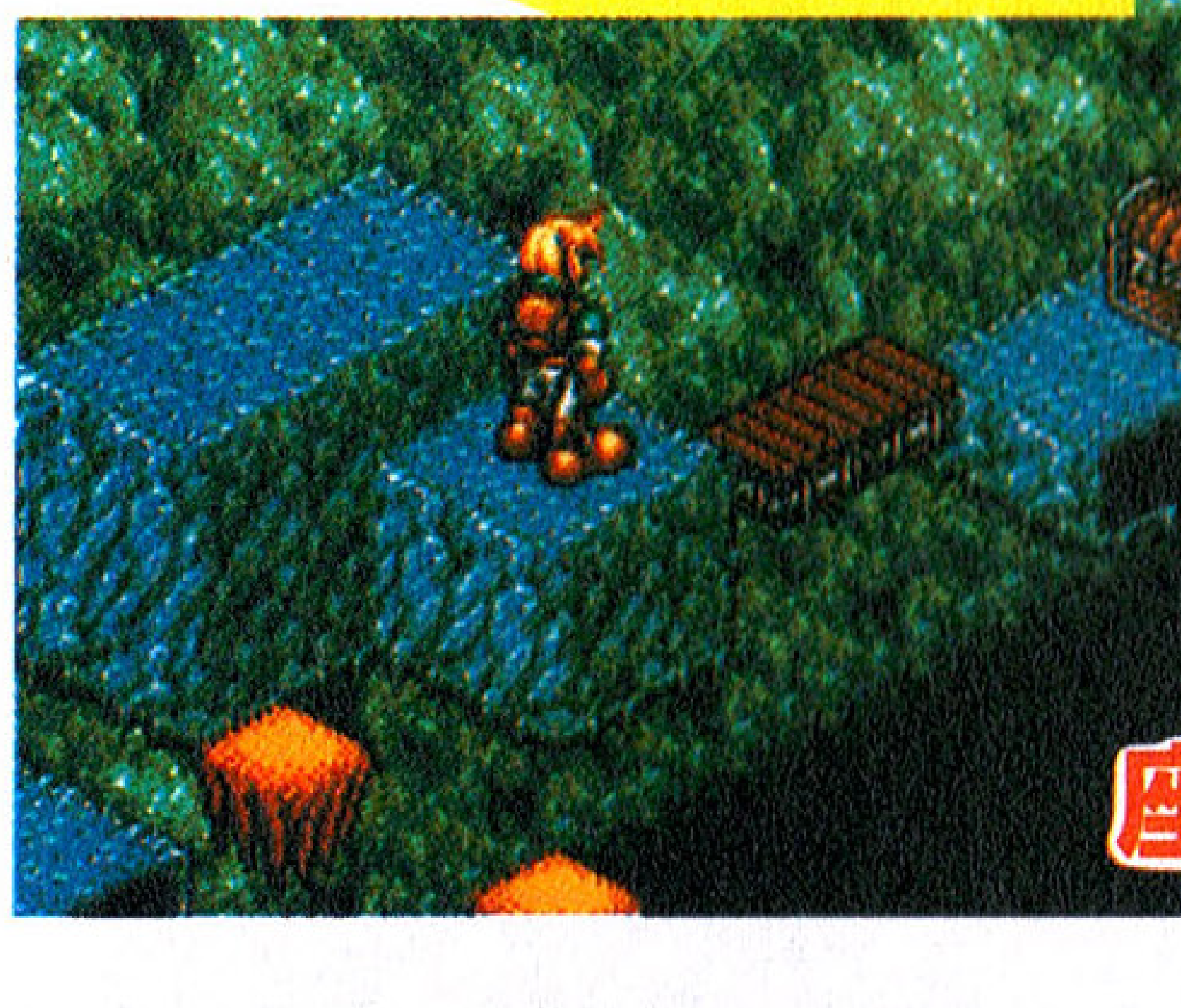
プレートの乗り移りに注意



いたるところにプレートが散らばっている。もちろん落ちてしまったら最初からやり直し。忍耐と広い心が必要だ。



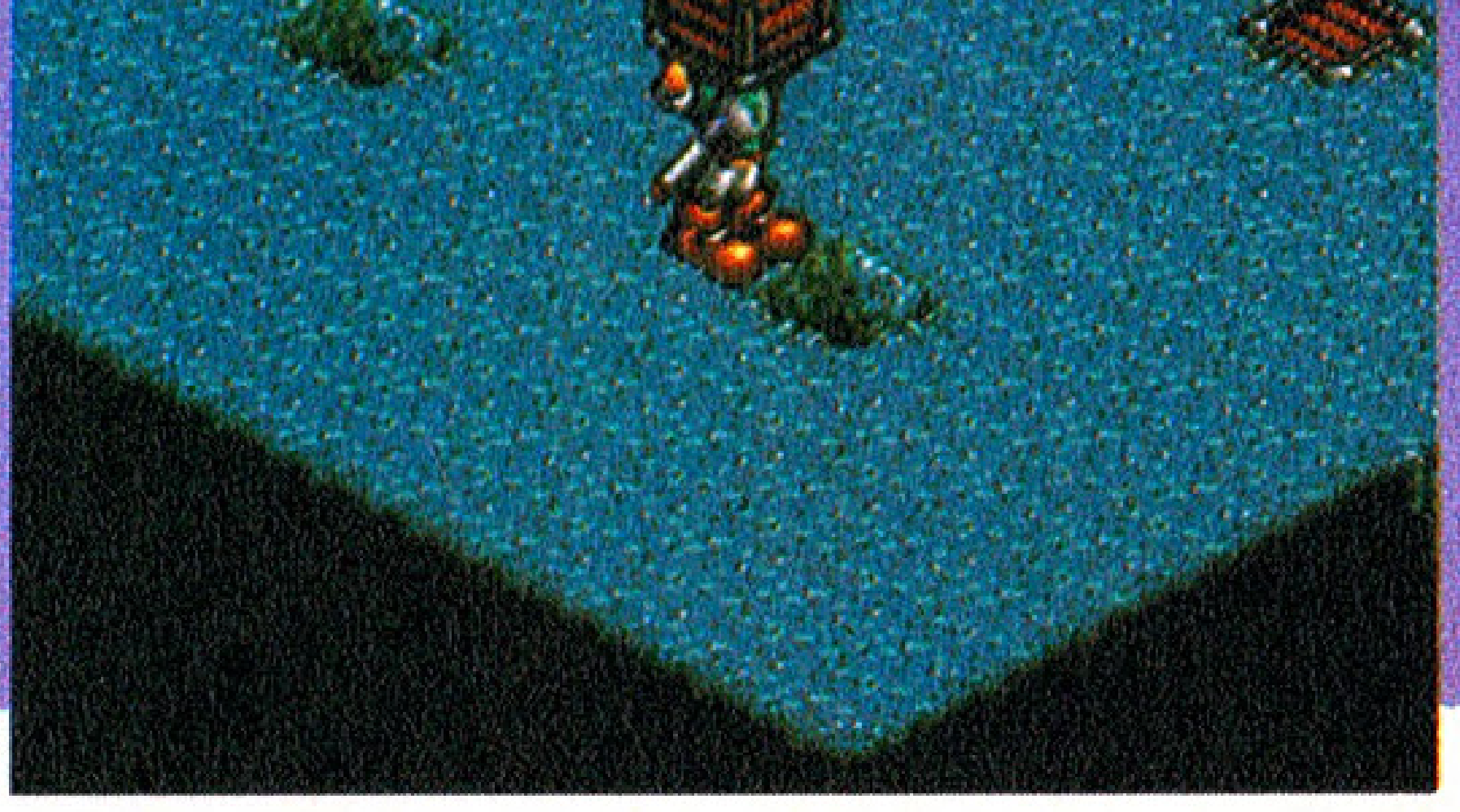
小さいプレートに移るときは、足をちょっとだけ出して乗るのがコツ。ジャンプは危険すぎるからね。



斜めに慣れておかないとこういうときに困る。ジャンプしたら足場にかすりもせず落ちてしまうからね。自分の物差しは把握しておけ。

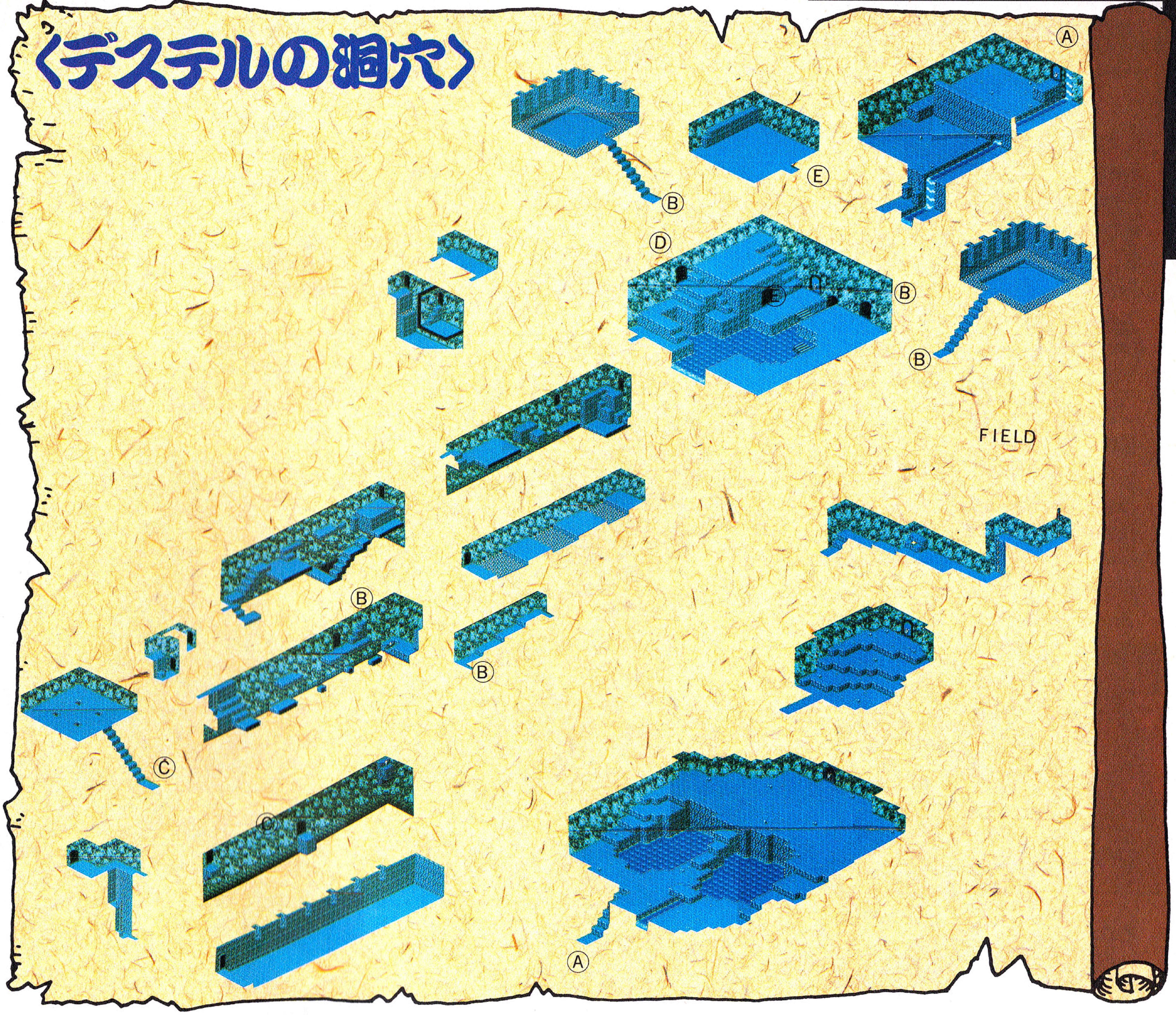
このトラップはこうしろ！

４つの穴と３つの箱。そしてスライムがいるのだが、とりあえずスライムは倒す。そして、穴のなかに入ってみよう。ちょっと変わった音がするハズだ。そう、ここにスイッチがあるのだ。３つの箱をどの穴でもいいからはめ込もう。そして残った穴にはライル自身が入ればいい。

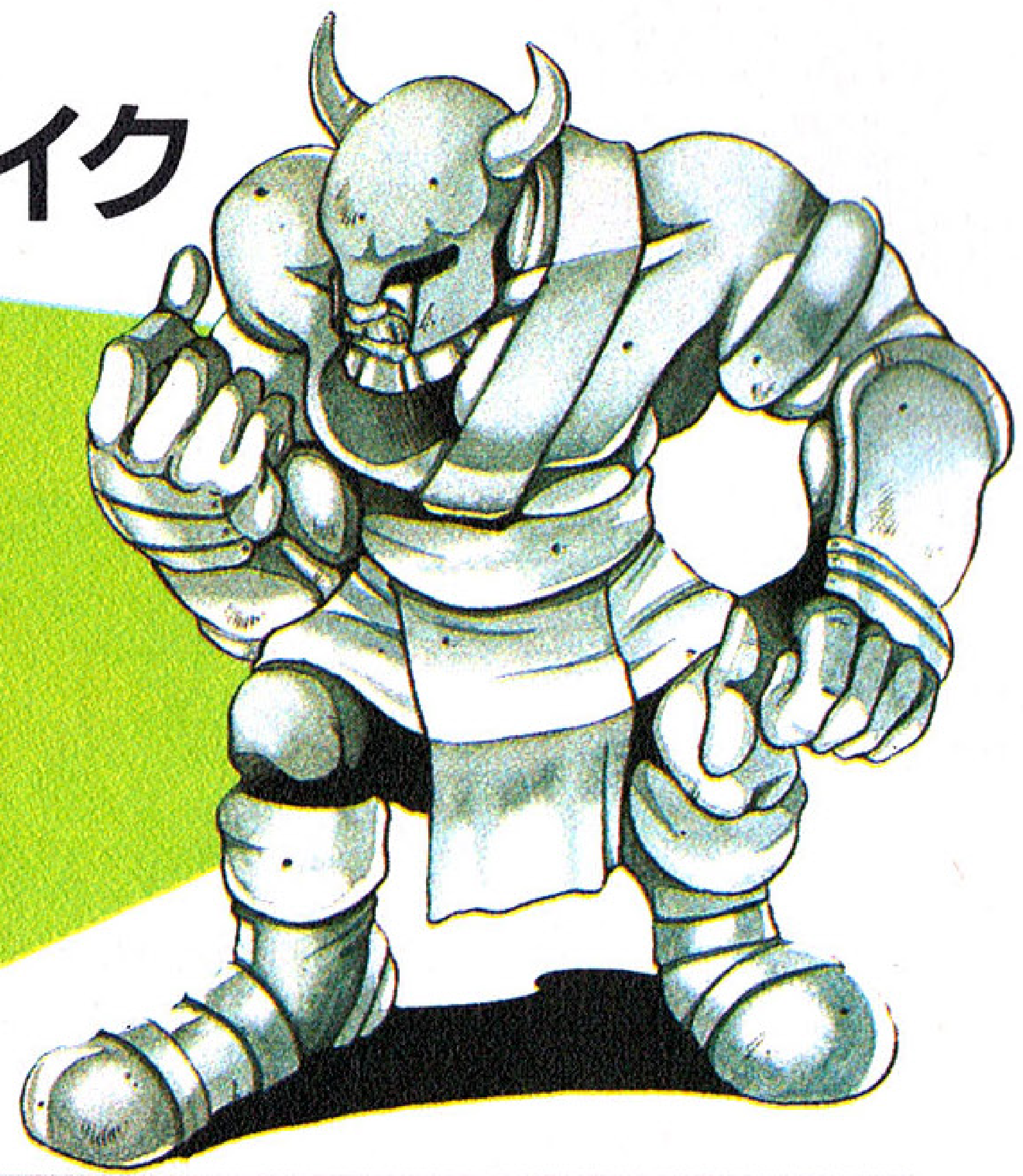


穴に箱を入れるには自分が一度穴に入って座標を合わせるのだ。そうすれば楽に入れられるぞ。

〈デステルの洞穴〉



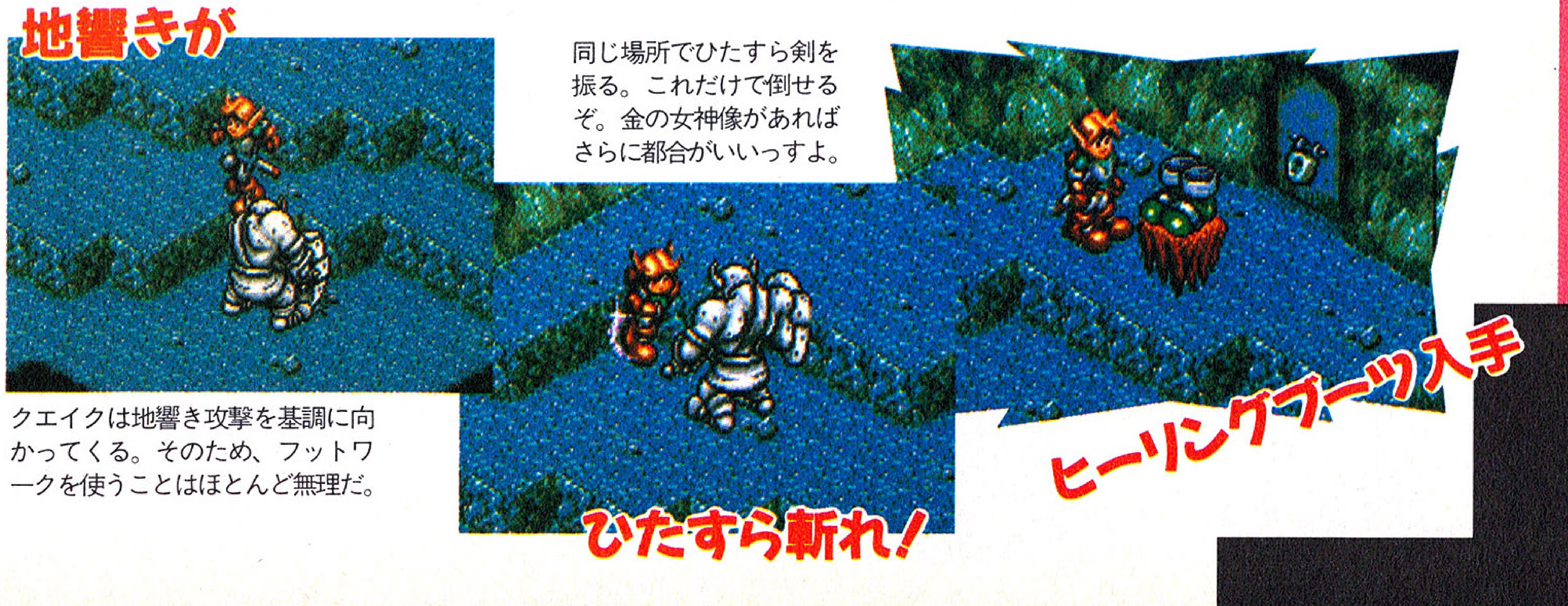
Boss
クエイク



ＨＰ	80	手に持った大かなづちで地震を起こし、相手を金縛りにしてしまう。それ以外はまったく特徴がない。倒せば金貨100枚までもらえる。
攻撃力	12	
防御力	15	

別に倒さなくても いいんだけどねぇ

洞穴の一番奥には、ボスらしきモンスターが待ち受ける。大きなハンマーを携(たずさ)えたドッスン野郎だ。実は、コイツを倒さなくてもカギさえあればクリアできてしまう。でもそれじゃあ、大切な装備が手に入らない。できれば倒しておきたい。段差を利用して追いつめ、反撃するスキを与えず攻撃しよう。コイツの攻撃はやっかい。地響きを立てられると動けなくなる。ひたすら剣を振って攻撃しよう。



クエイクは地響き攻撃を基調に向かってくる。そのため、フットワークを使うことはほとんど無理だ。

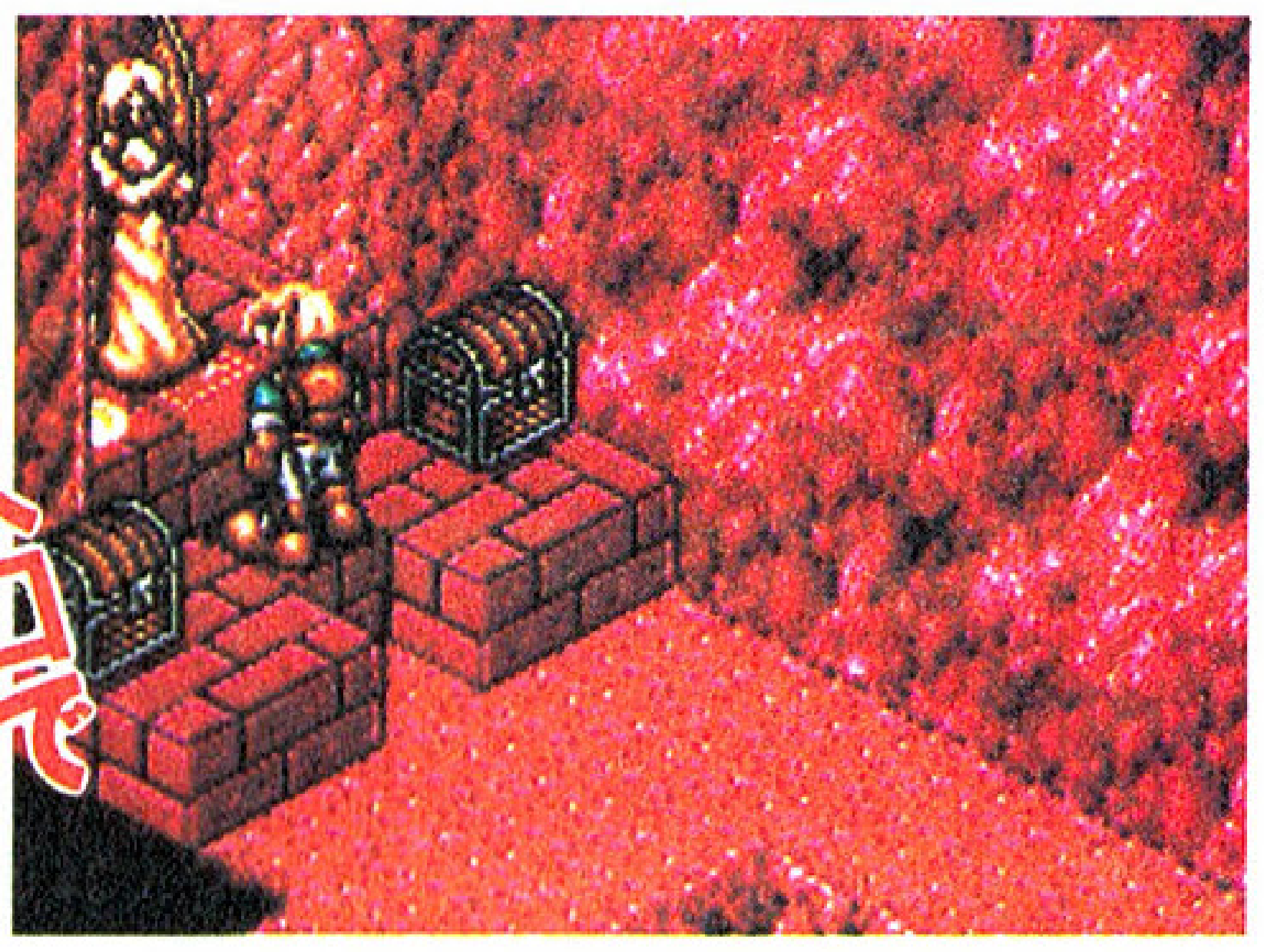
同じ場所でひたすら剣を振る。これだけで倒せるぞ。金の女神像があればさらに都合がいいっすよ。

《湖の神殿》デステルの洞穴を抜け湖の神殿に突入する

ドワーフの洞穴を抜け、フィールドを道なりに進めば湖の神殿だ。ここは今まで以上に複雑きわまりない。頭にくるようなトラップや強敵が続々登場する。心してかかろう。なかに入る前に、回復アイテムのストックを確認しておけ。フィールドの途中にある、いじわるドワーフの店を利用するといいぞ。

神殿のどこかに、にっくきメルカトル公爵がいる。ヤツとの対決が、このダンジョンの目的だ。ただし、そこへ行き着くまでが地獄。だからといって尻込みするなかれ。途中には開発者様の"愛"も落ちていることだし、のんびり行こう。右のマップを参照して、チェックしながら進むこと。

まずは入口で

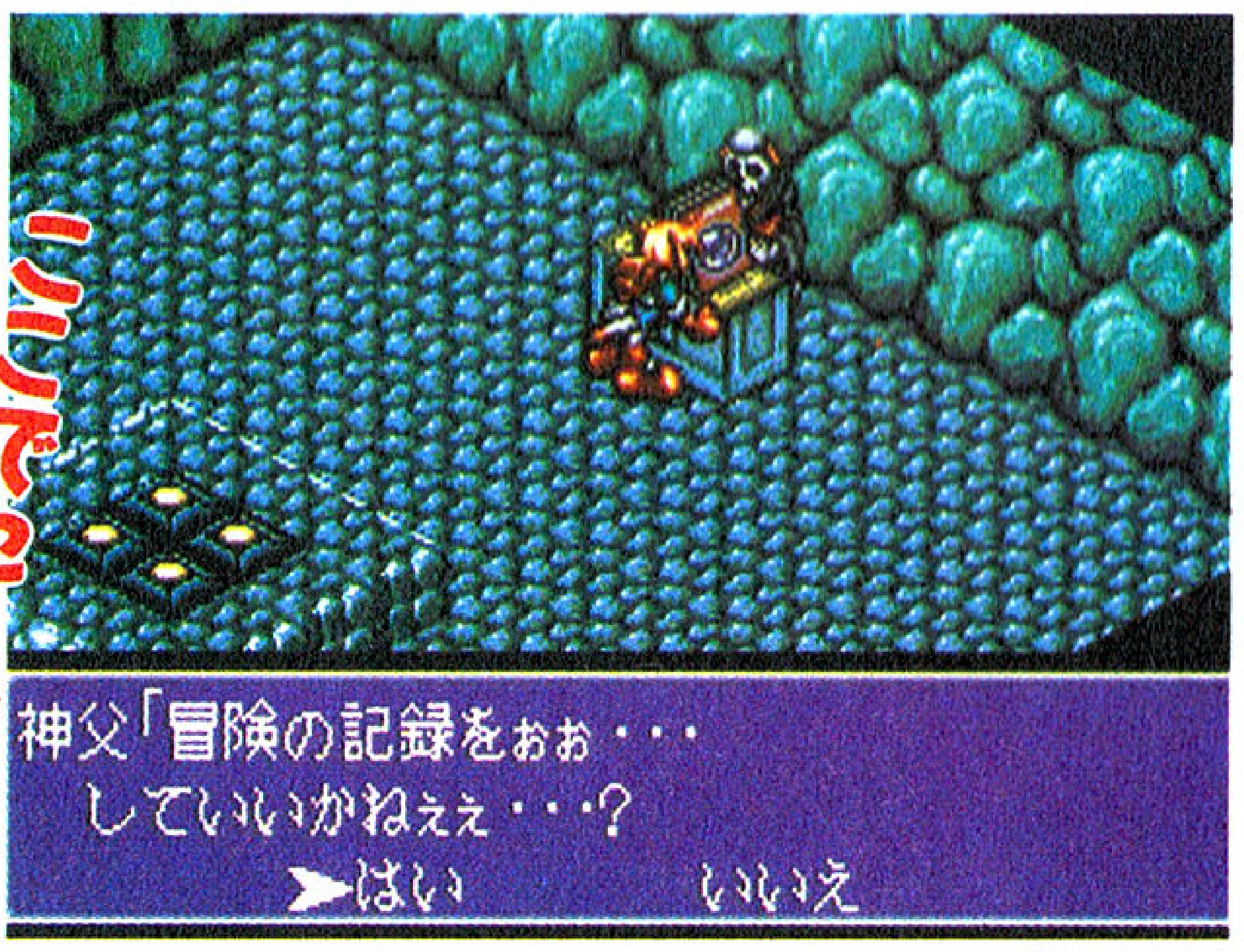


そのままでは湖の神殿に入れない。入口前にあるヒントをよく読んでアイテムを使おう。

短気を起こさず一部屋ずつクリアせよ

このダンジョンの特徴は、一部屋ごとに仕掛けのあることだ。なかには血管が切れそうなものもあるけど、それはひたすら耐える。あせったり怒ったり投げ出したりするのは、相手の（誰だよ!?）思うツボ。落ち着こう。

神殿内に入ったら、まずは臨時記録所でセーブしよう。ここを起点に冒険することを勧める。あとはキミの腕と忍耐と頭脳しだいだ。



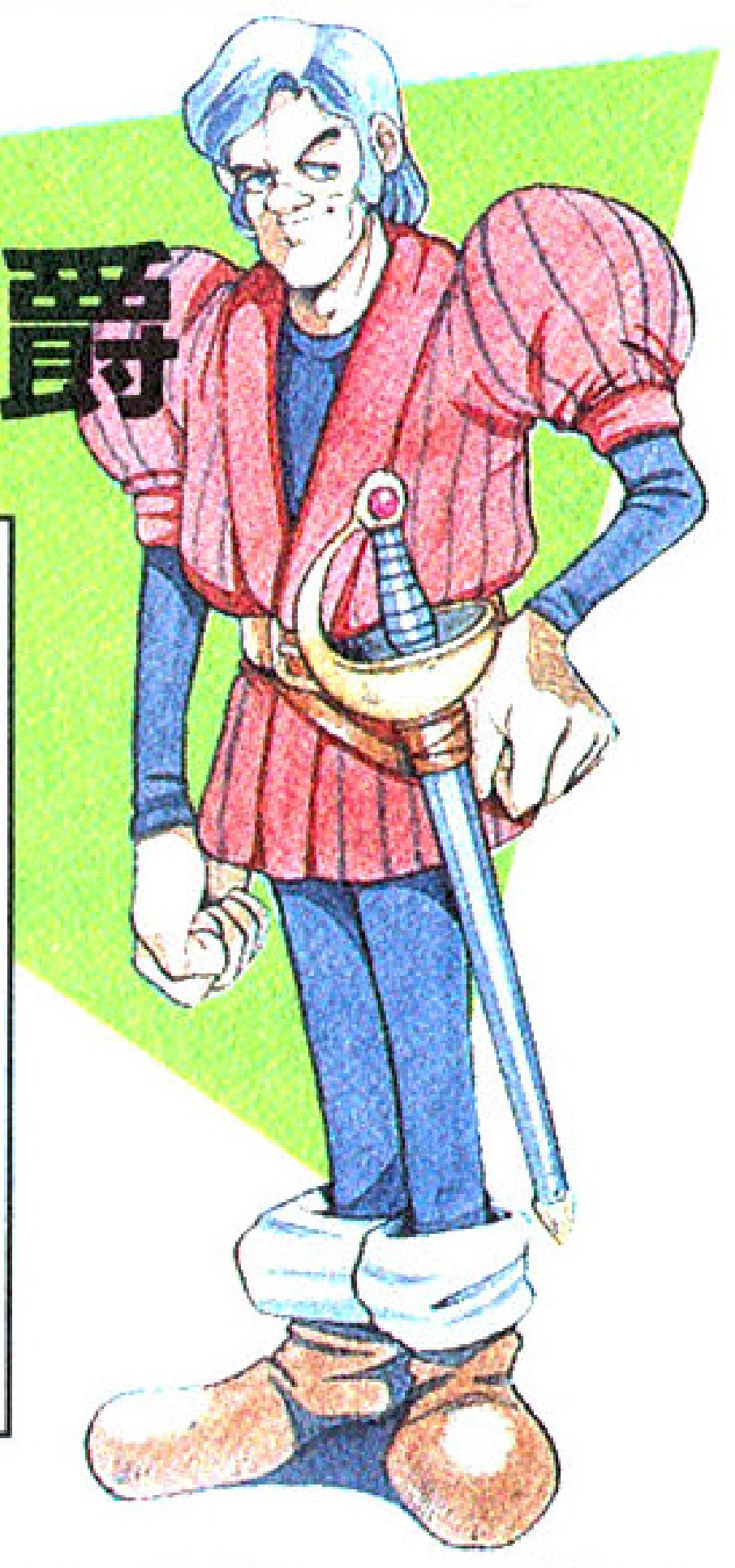
神父「冒険の記録をぉぉ・・・
していいかねぇぇ・・・？
➤はい　いいえ

ここでセーブだ

神殿内に記録場所が用意されている。ここでセーブし、女神像で体力を回復せよ。

BOSS

メルカトル公爵



ＨＰ	168
攻撃力	12
防御力	15

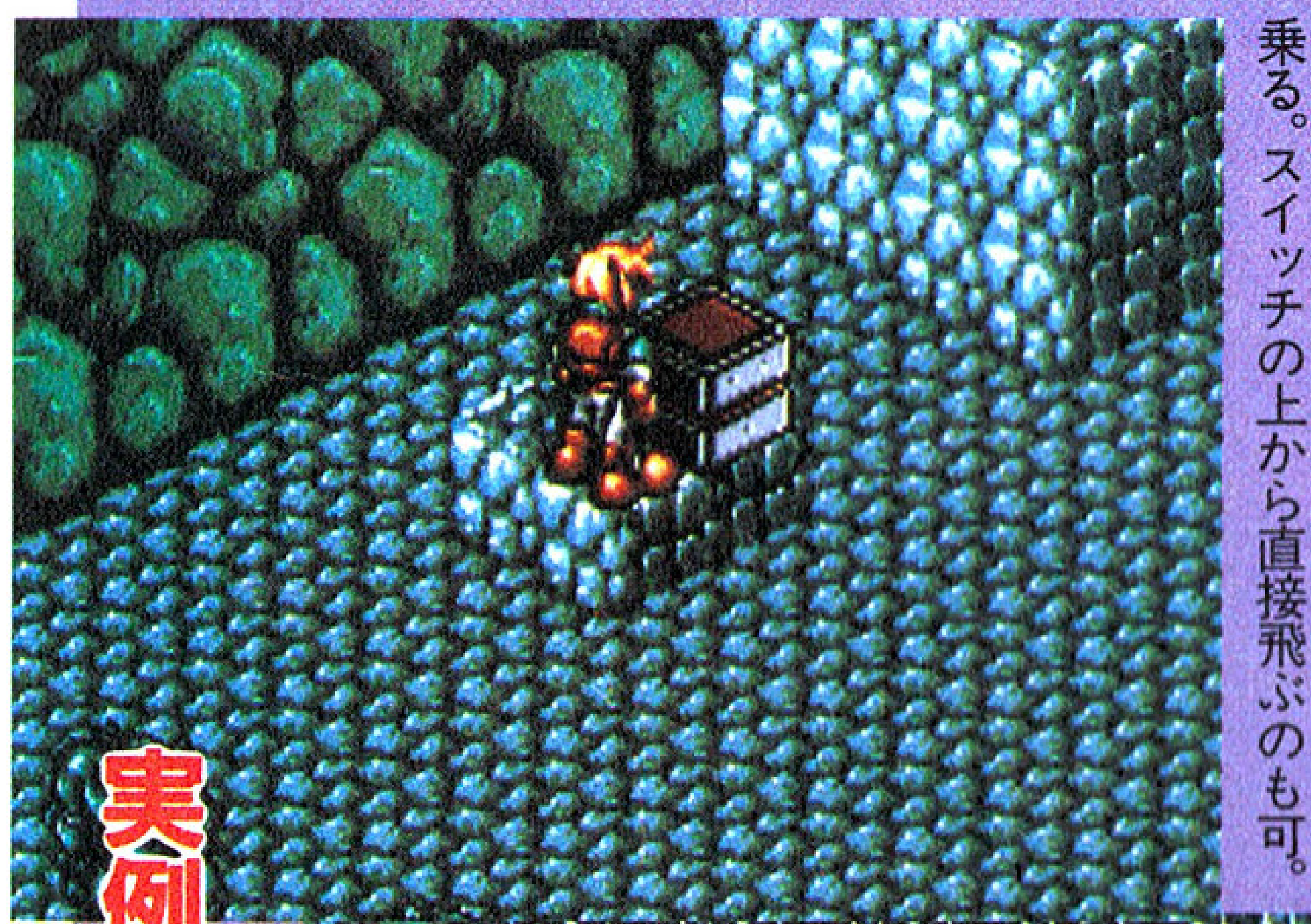
フェンシングのような突きを主に使ってくる。ライルの後を追ってくるような形になるため、誘導しやすい。突きを出してきたときに横から斬りつけてやるのが楽な倒しかただろう。悩まされるほどの強さではない。

対決後、どこからかゼッドが現れ、一撃でライルを失神させてしまう。あわや、の瞬間まばゆい光がライルの体を包み……。

公爵を倒すのは簡単だ。簡単なんだけど、その後の展開がとっても重要。どうなるかというと…。

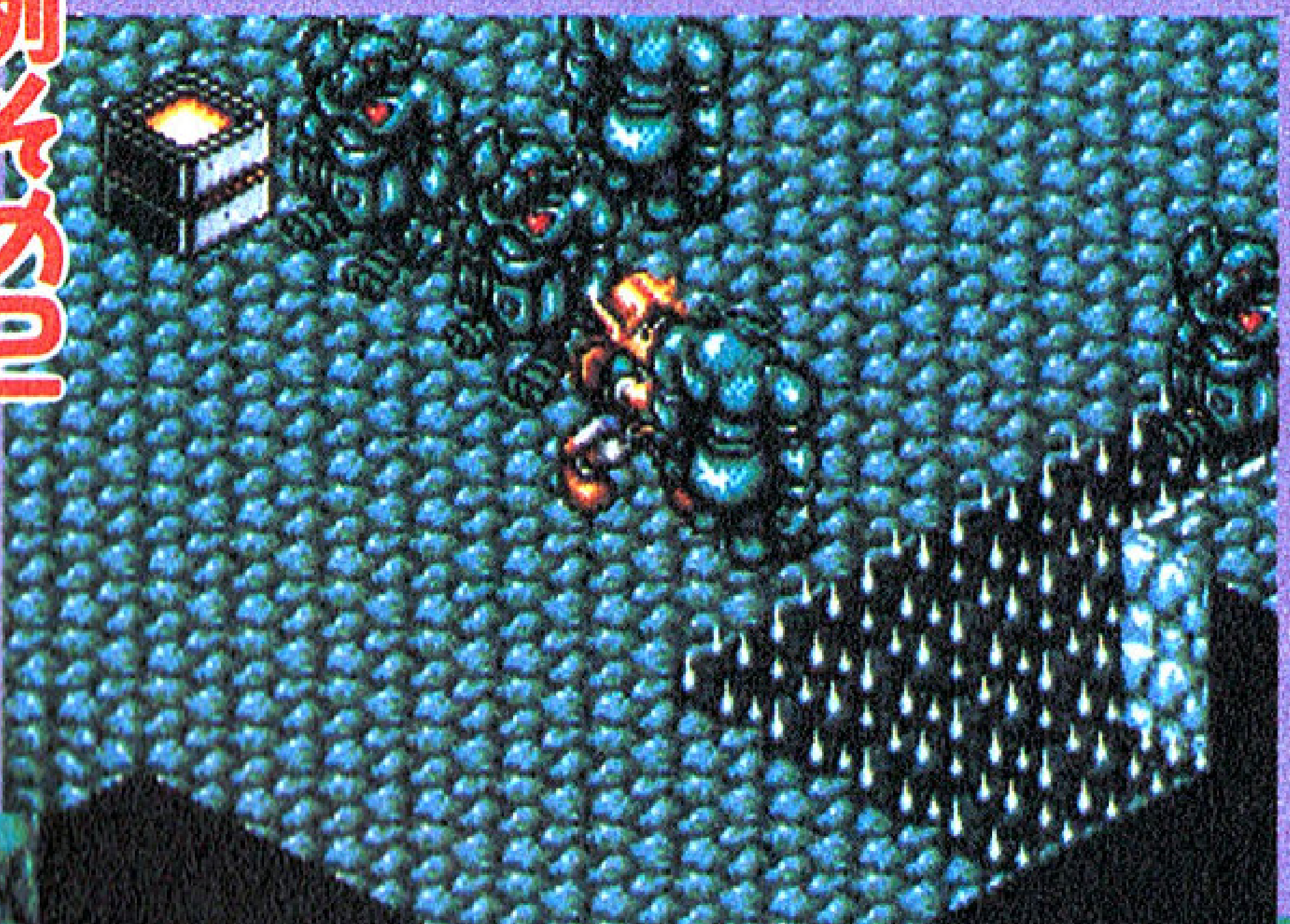
トラップをちょっとだけ紹介しよう

実例その1



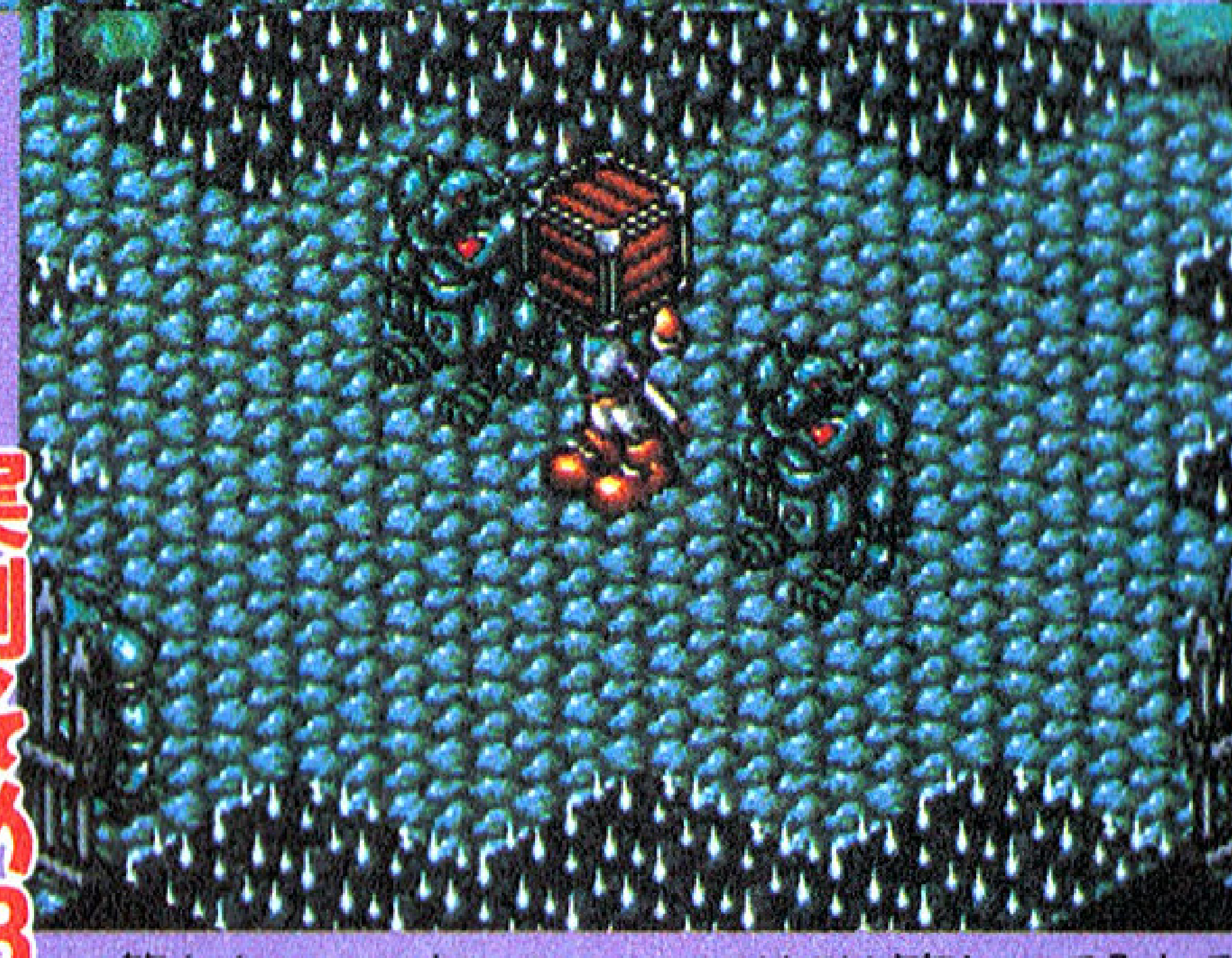
実例その2

スイッチを押すとタロスが動くので上に乗る。スイッチの上から直接飛ぶのも可。



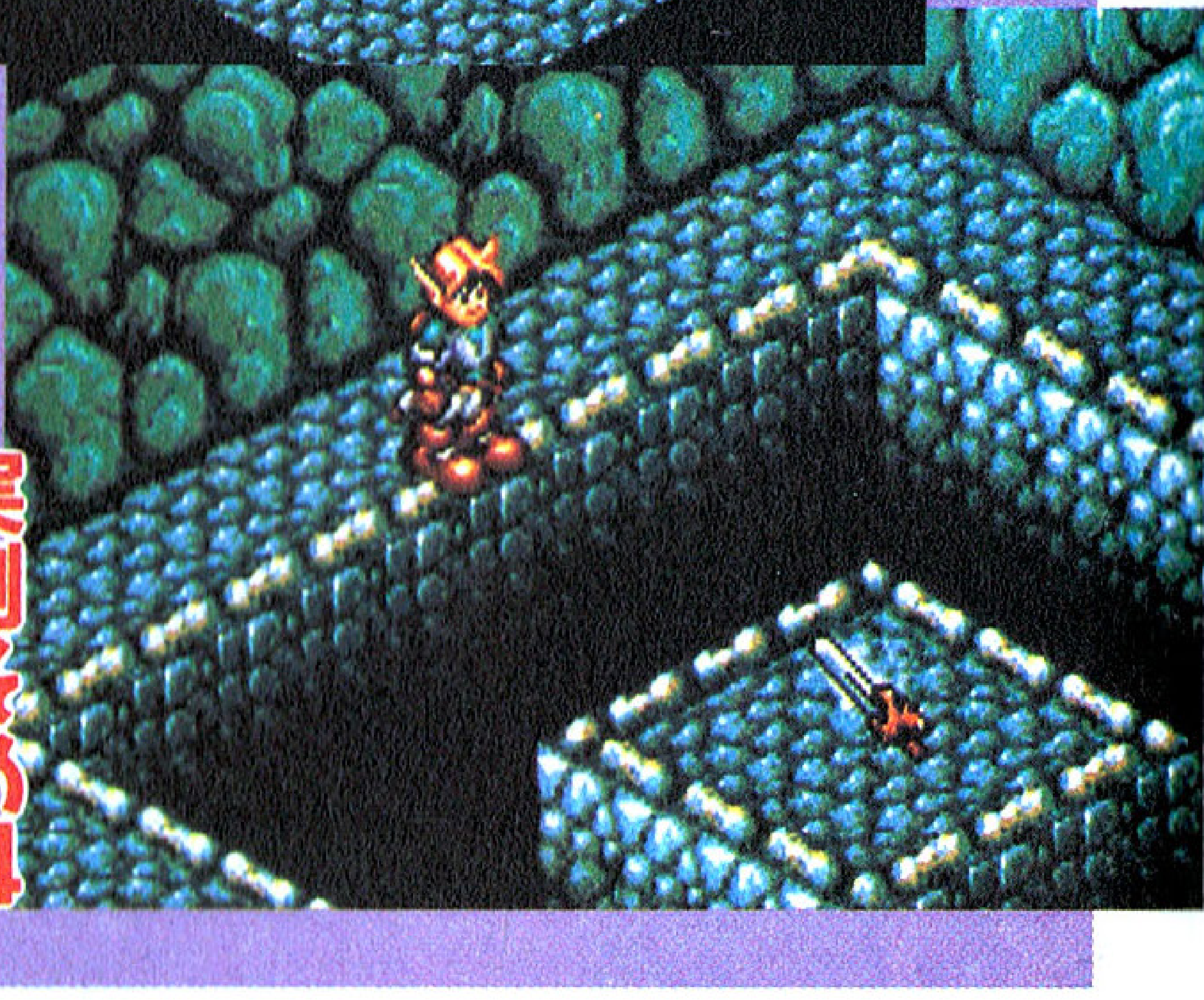
動き出したタロスの上を渡っていくというものだが、タロスを止めてから渡るほうが安全だぞ。

実例その3

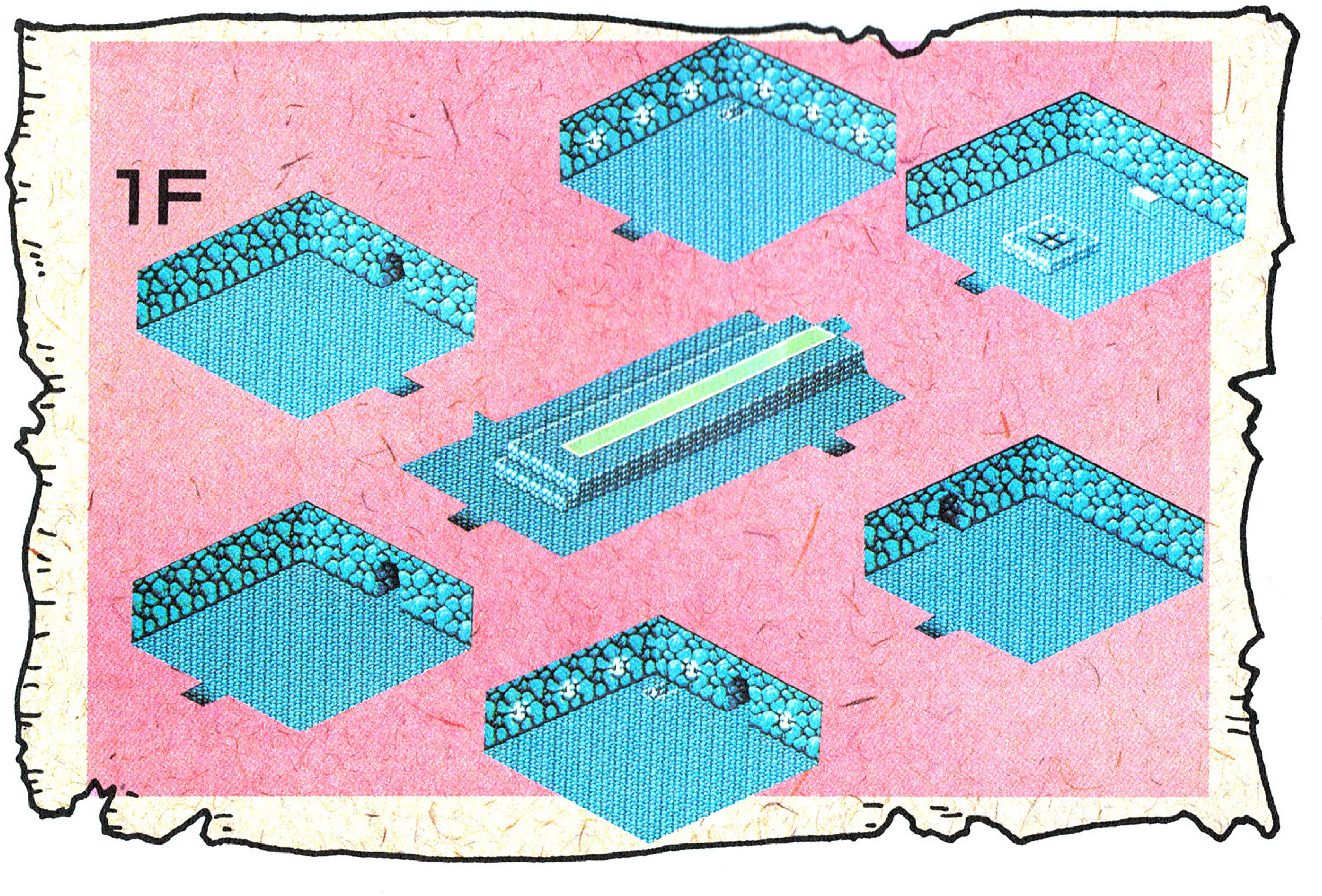


箱をタロスの上にぶつけると扉が開く。2つの扉がどちらのタロスかは自分で確認しよう。

実例その4

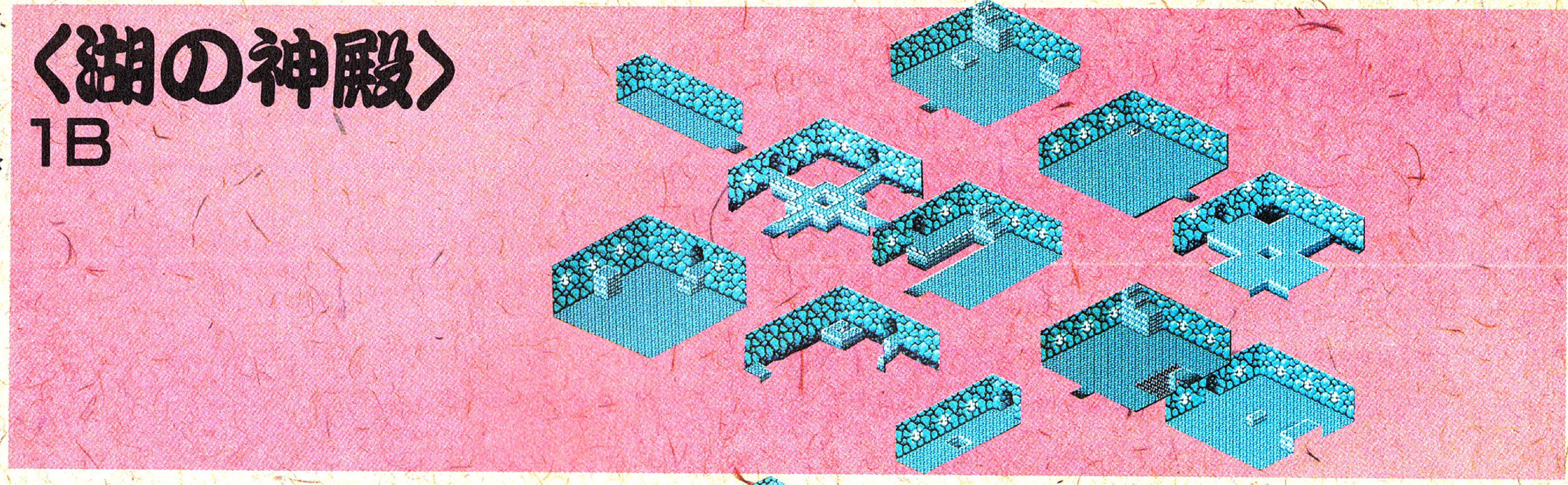


地形が変わって入れるようになる場所もある。この場合、たいてい近くにヒントがあるぞ。

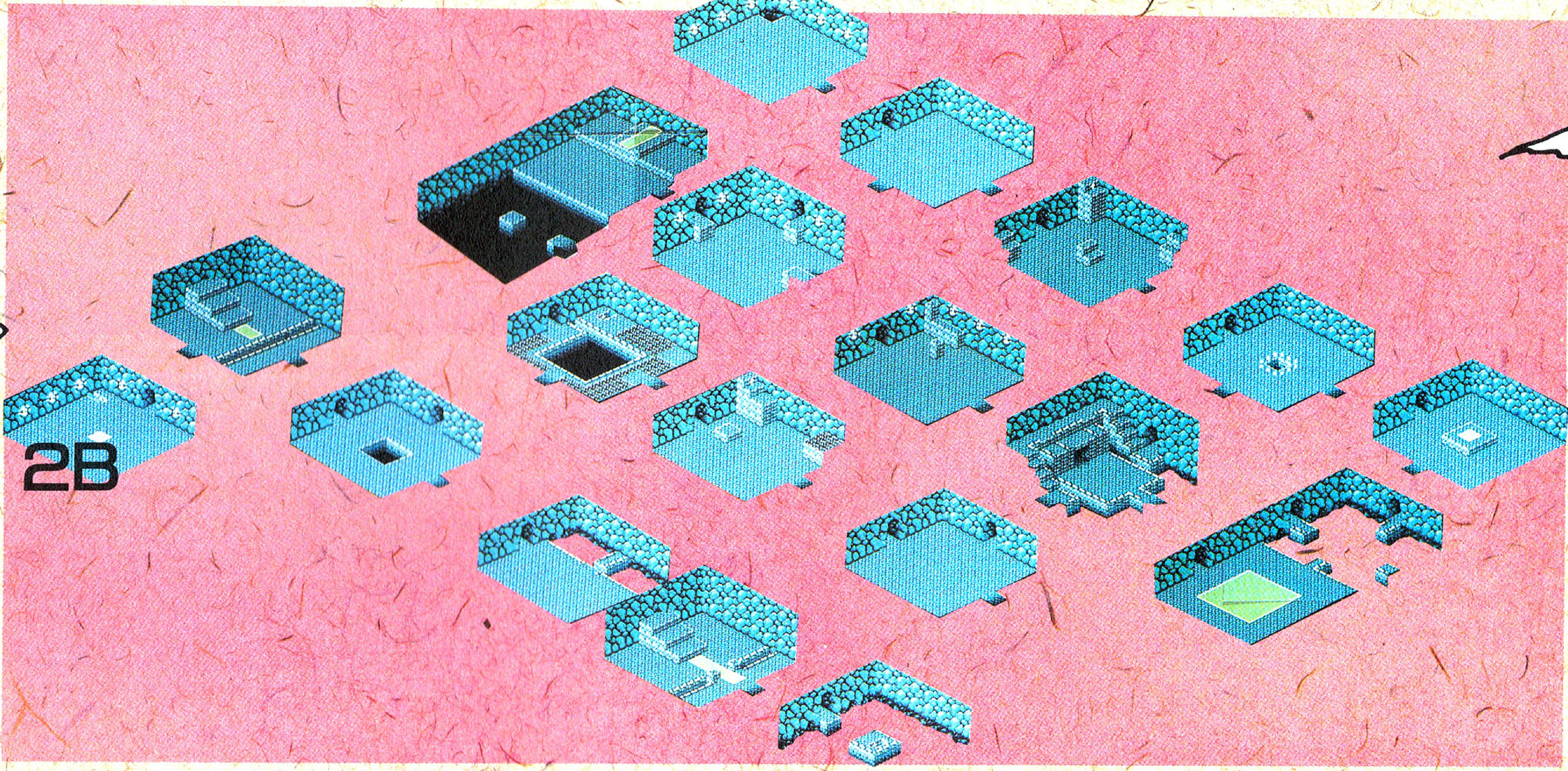


〈湖の神殿〉

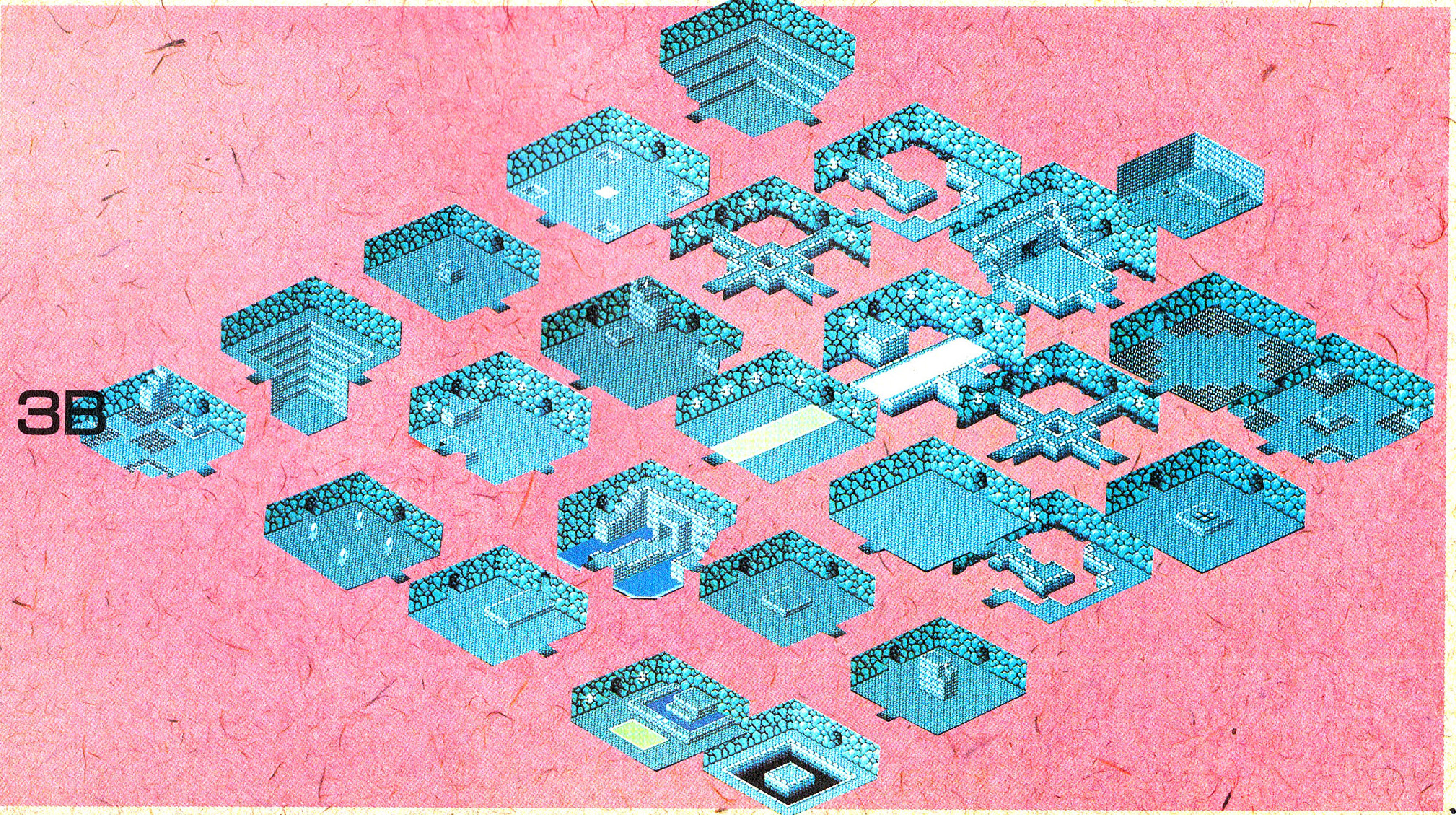
1B



2B

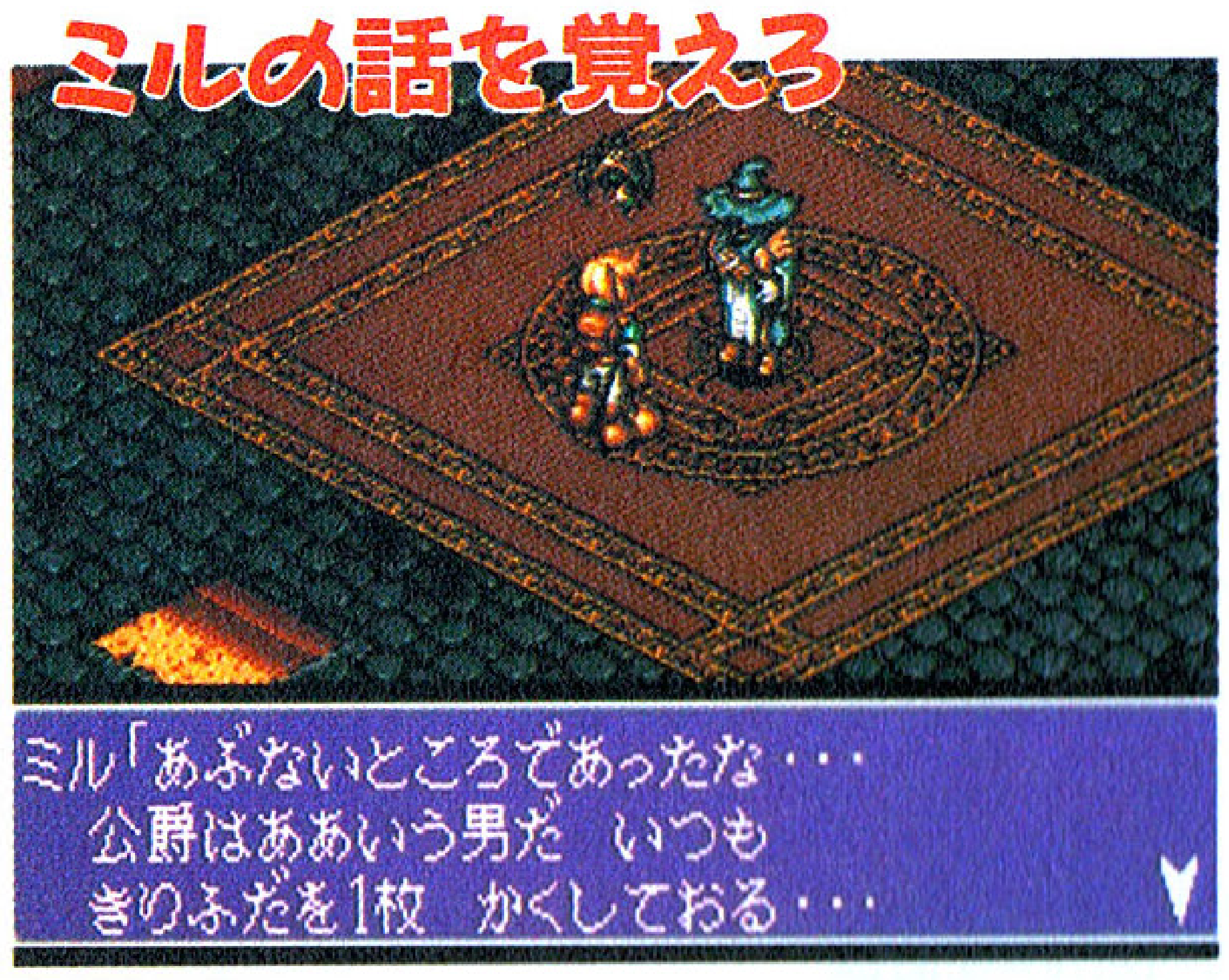


3B



《山岳地帯》ミルの助言を受けて山岳地帯へ行ってみよう

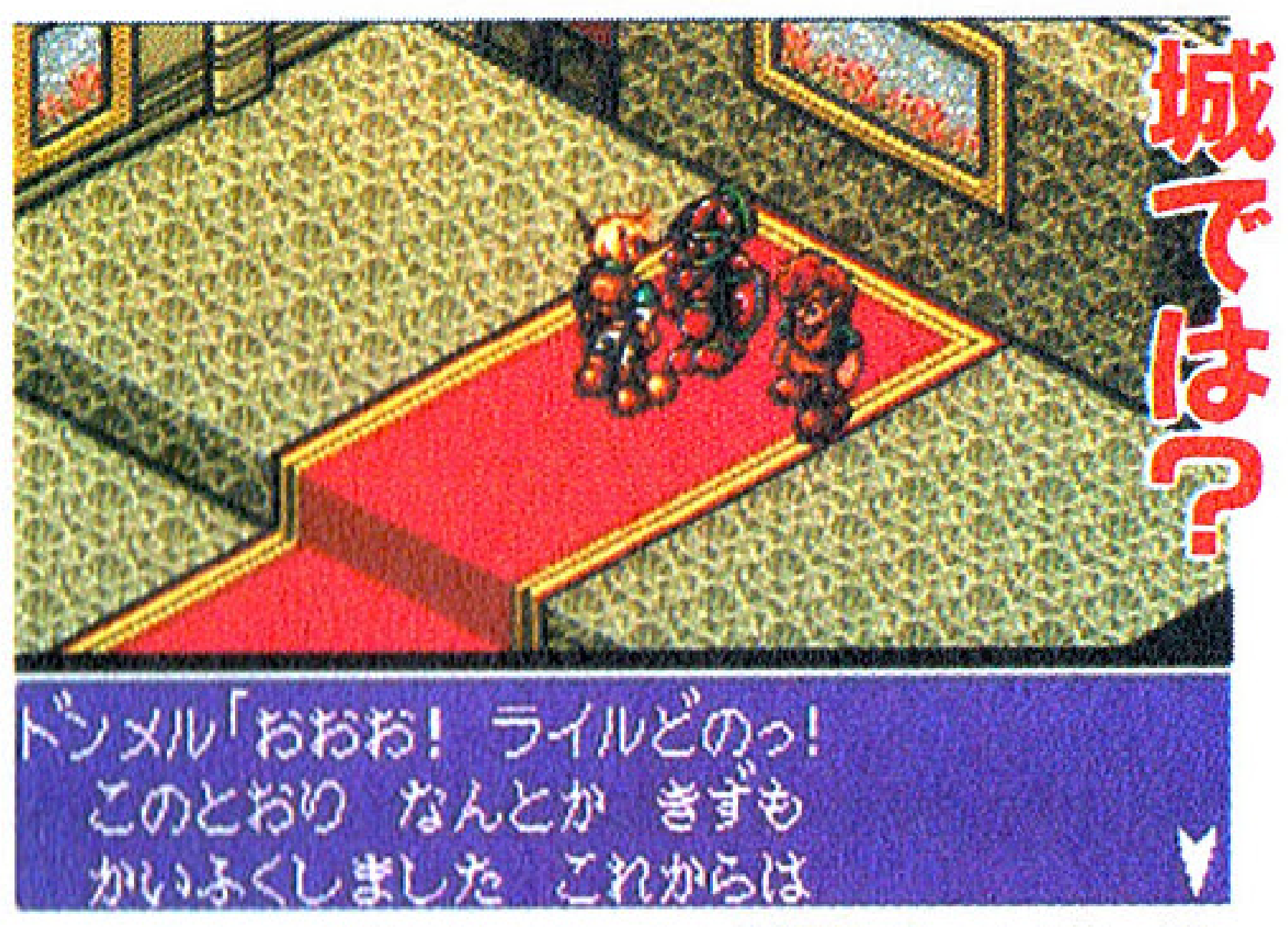
ライルを包んだ光は、ミルの魔法によるものだった。失神したライルを塔へ運んだミルは、体力を回復してくれる。そしてこれからずっと、ライルを見守っていくと誓（ちか）うのだ。その証拠に、アックスマジックの魔法をくれるぞ。これはフィールドにある幻の木（普通の木とは色が違う）を伐採（ばっさい）できるのだ。



ミル「あぶないところであったな・・・
公爵はああいう男だ　いつも
きりふだを1枚　かくしておる・・・

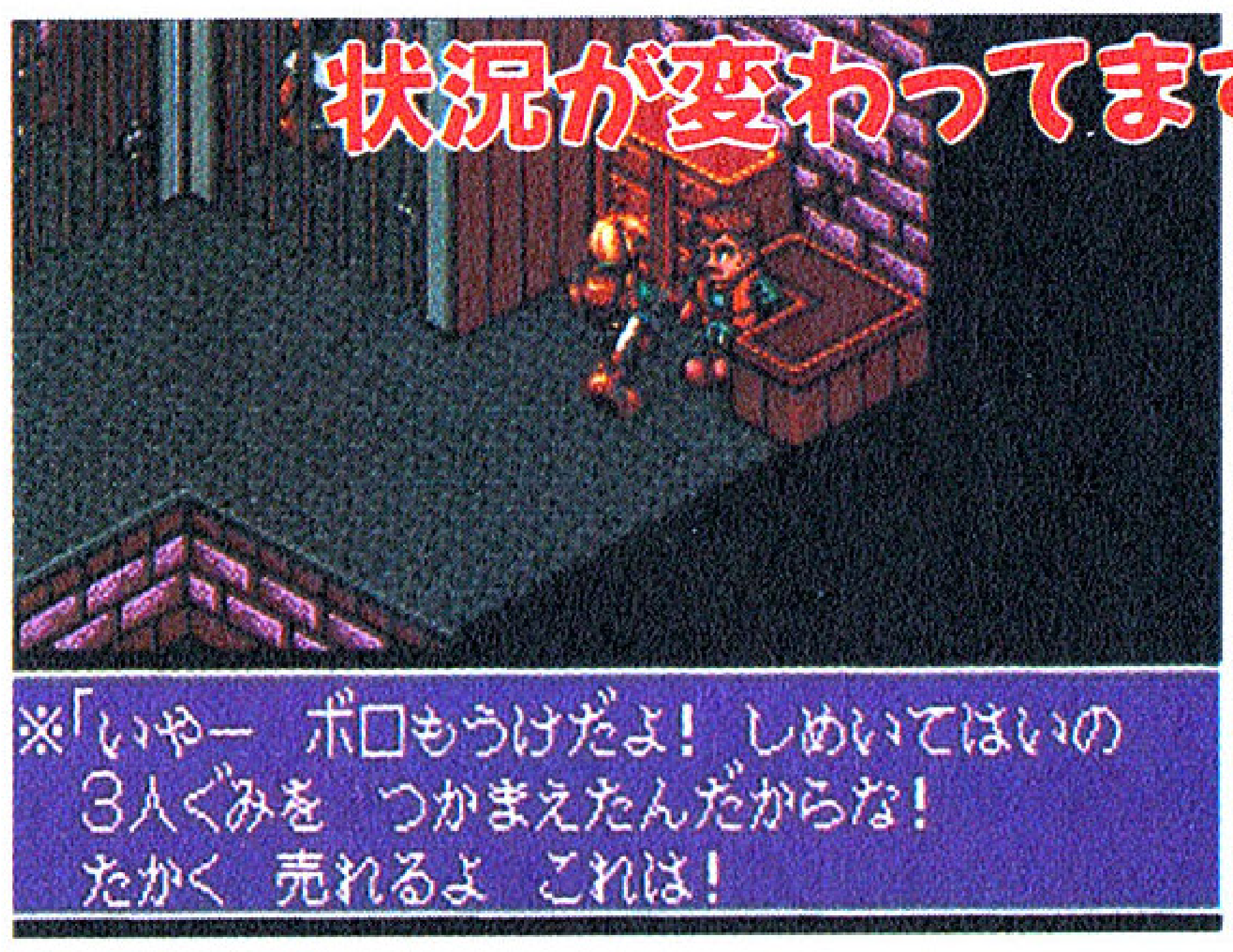
ミルは次の目的地を教えてくれるうえにアックスマジックまで渡してくれる。有効に活用するしかないぜ。

まずはメルカトルに戻ってみる



ドンメル「おおお！　ライルどのっ！
このとおり　なんとか　きずも
かいふくしました　これからは

メルカトル城にはドンメル将軍がいるぞ。彼が中心となって町を運営しているみたいだね。



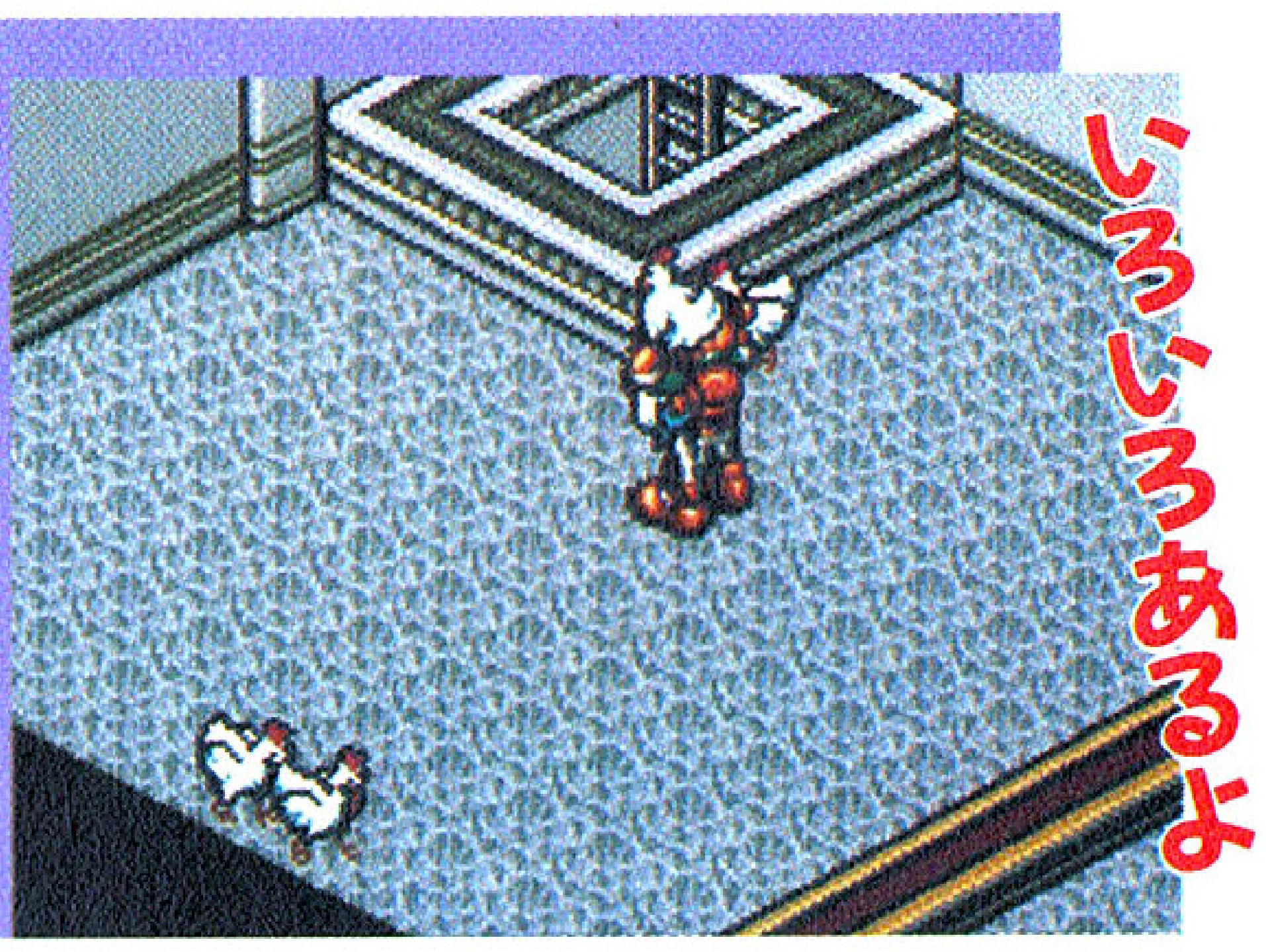
※「いやー　ボロもうけだよ！　しめいてはいの
3人ぐみを　つかまえたんだからな！
たかく　売れるよ　これは！

メルカトルの町はいろんなところがちょっとだけ変わっている。実際に自分で確認してみると楽しいだろう。

ドンメル遊戯場だぜ

ドンメルの作ったカジノで遊ぼう。３種類のゲームがあるぞ。玉が赤いプレートに止まると金貨200枚もらえるルーレット。４羽のニワトリのうちどれかに乗ってゴールを目指すニワトリレース。時間内にニワトリをつかまえて、奥の囲みに入れるトリつかみの３つだ。

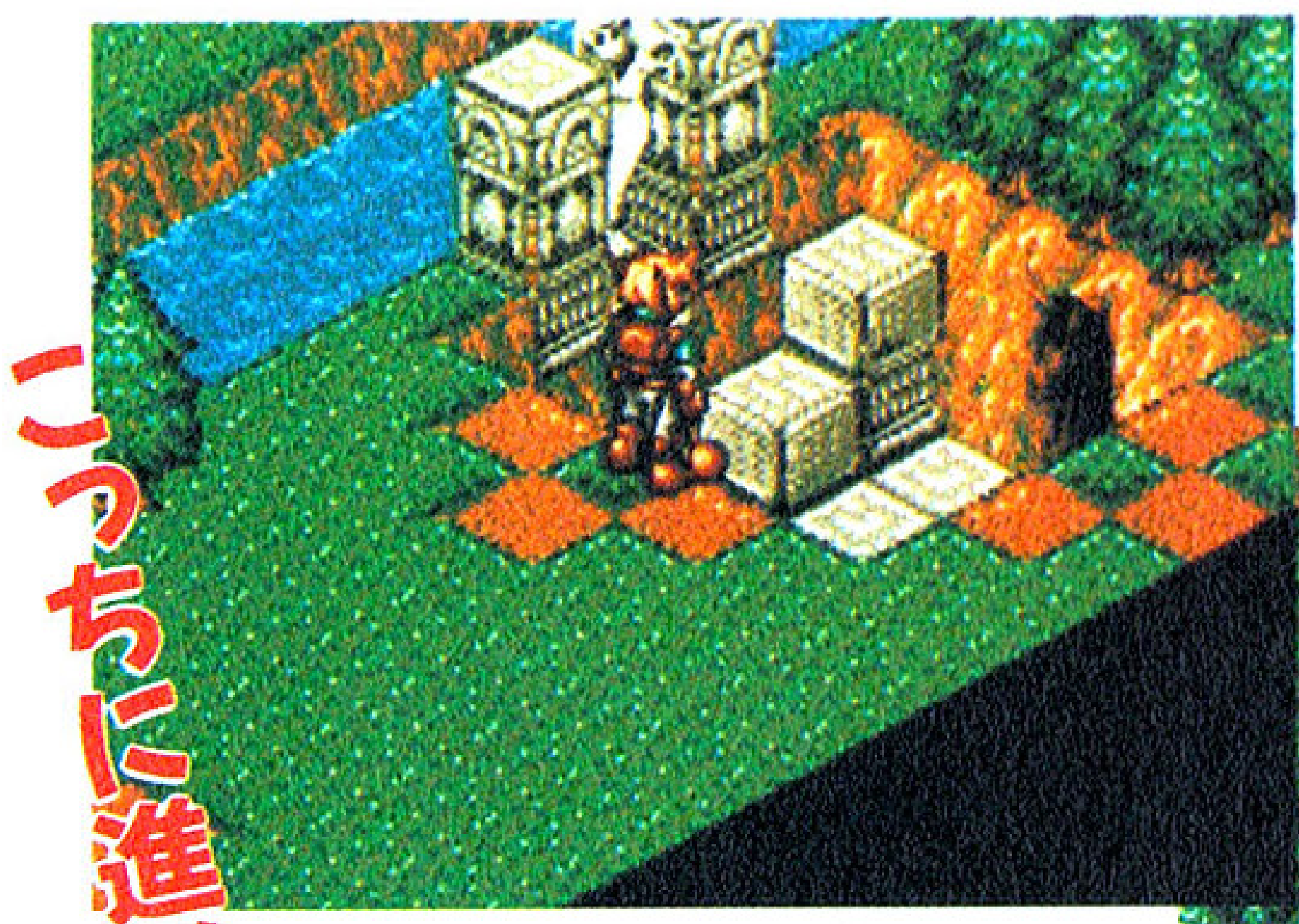
オススメはやっぱりニワトリつかみ競争だ。ここでの最高記録は後々まで残される。記録に挑戦せよ。



木を切り倒して山岳地帯を目指せ

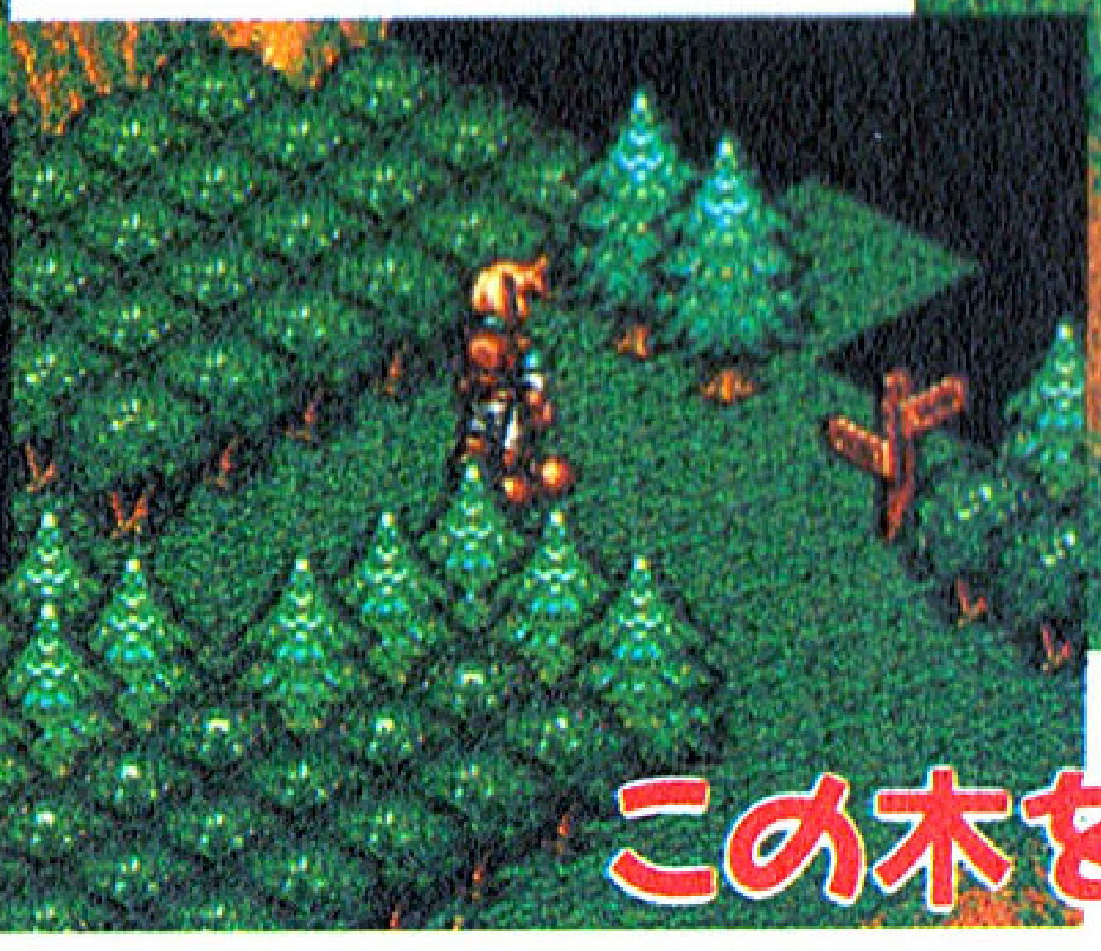
次に目指すは山岳地帯。グリンメイズへ行く途中に、アックスマジックで切れる木がある。これを伐採すると入口が開けるぞ。

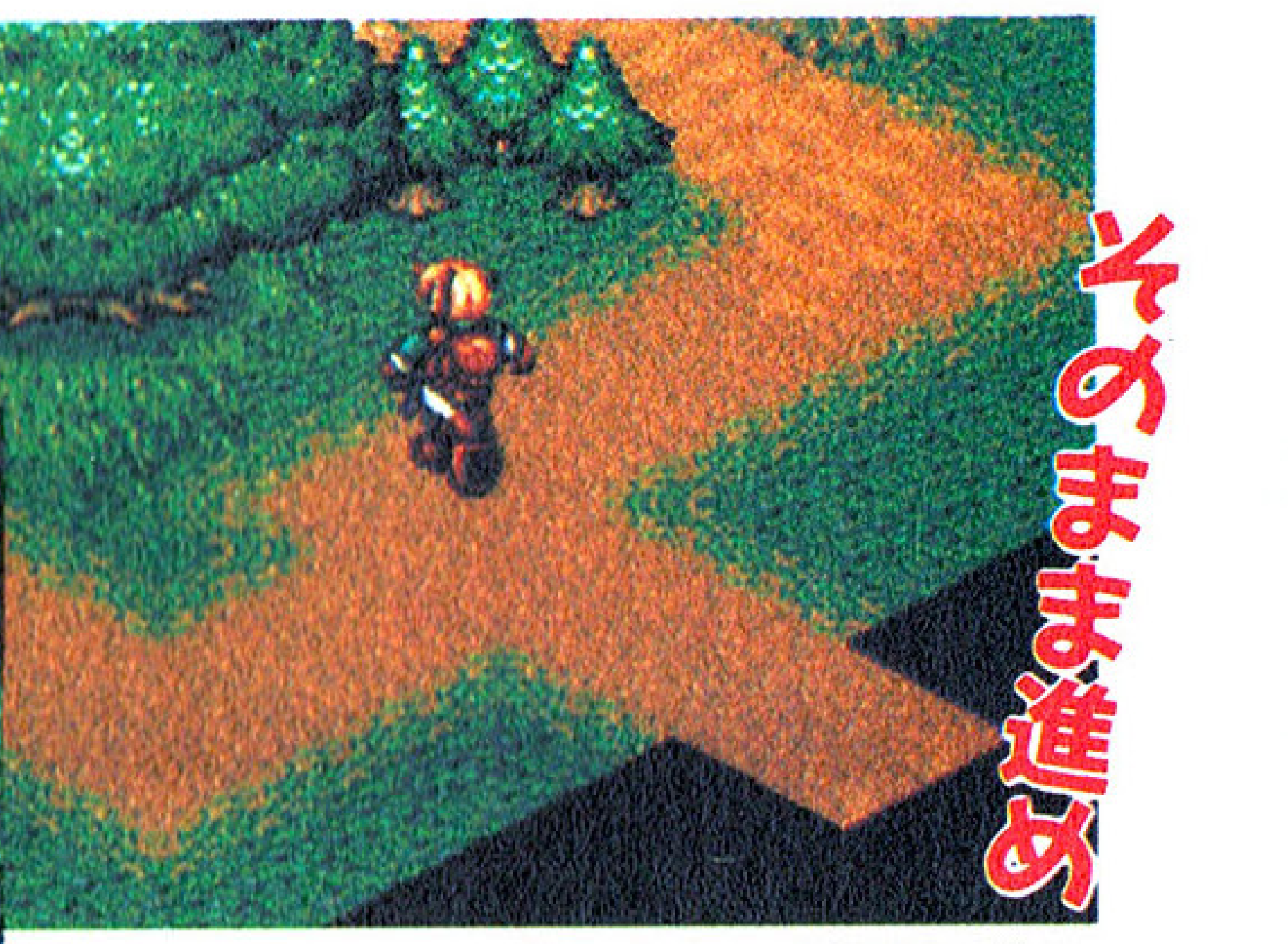
グリンメイズほどではないが、山岳地帯もそれなりに複雑、とりあえずは宝箱の収集に務（つと）めよう。出現モンスターも、ここまでくればお手のもの。ガンガン倒して稼げ。



メルカトル城の横手からグリンメイズへ進むようにまたまた潜入するのだ。

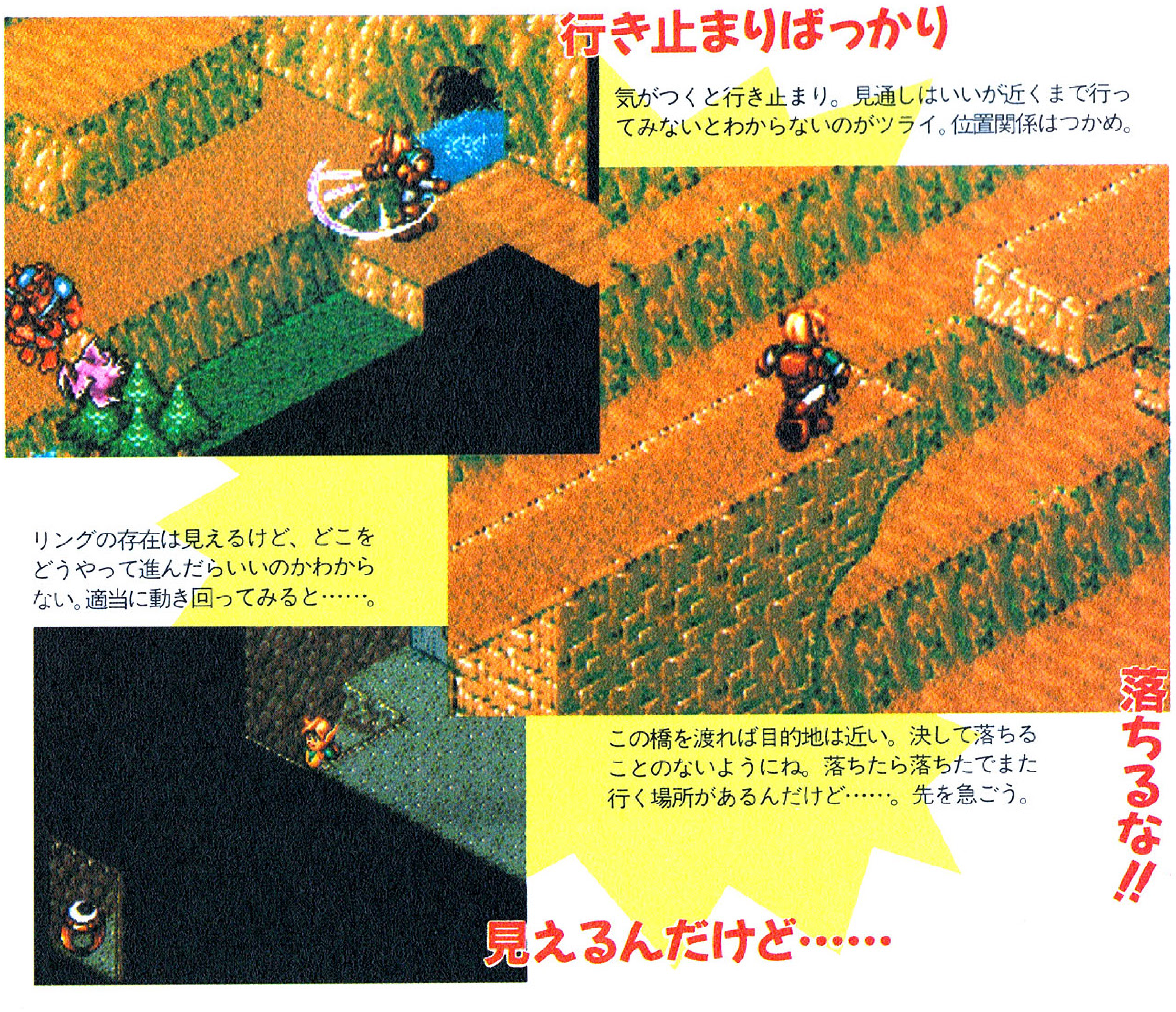
アックスマジックを持っていれば色違いの木を切ることができる。新たな展開の予感が。





そのまま一方通行で進めば、山岳地帯に到着する。戻りはトレントを利用。

山岳地帯も複雑だったりする



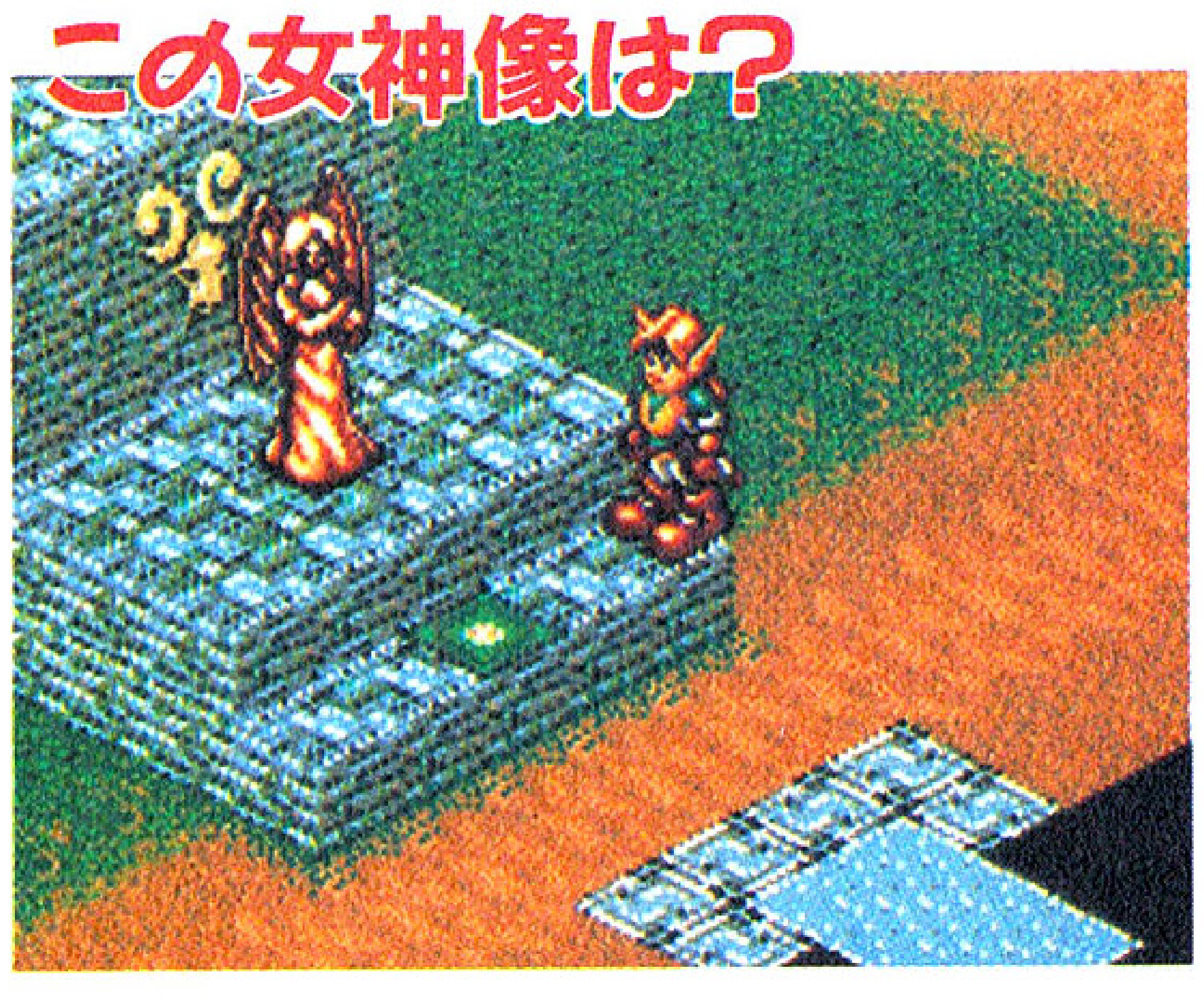
気がつくと行き止まり。見通しはいいが近くまで行ってみないとわからないのがツライ。位置関係はつかめ。

リングの存在は見えるけど、どこをどうやって進んだらいいのかわからない。適当に動き回ってみると……。

この橋を渡れば目的地は近い。決して落ちることのないようにね。落ちたら落ちたでまた行く場所があるんだけど……。先を急ごう。

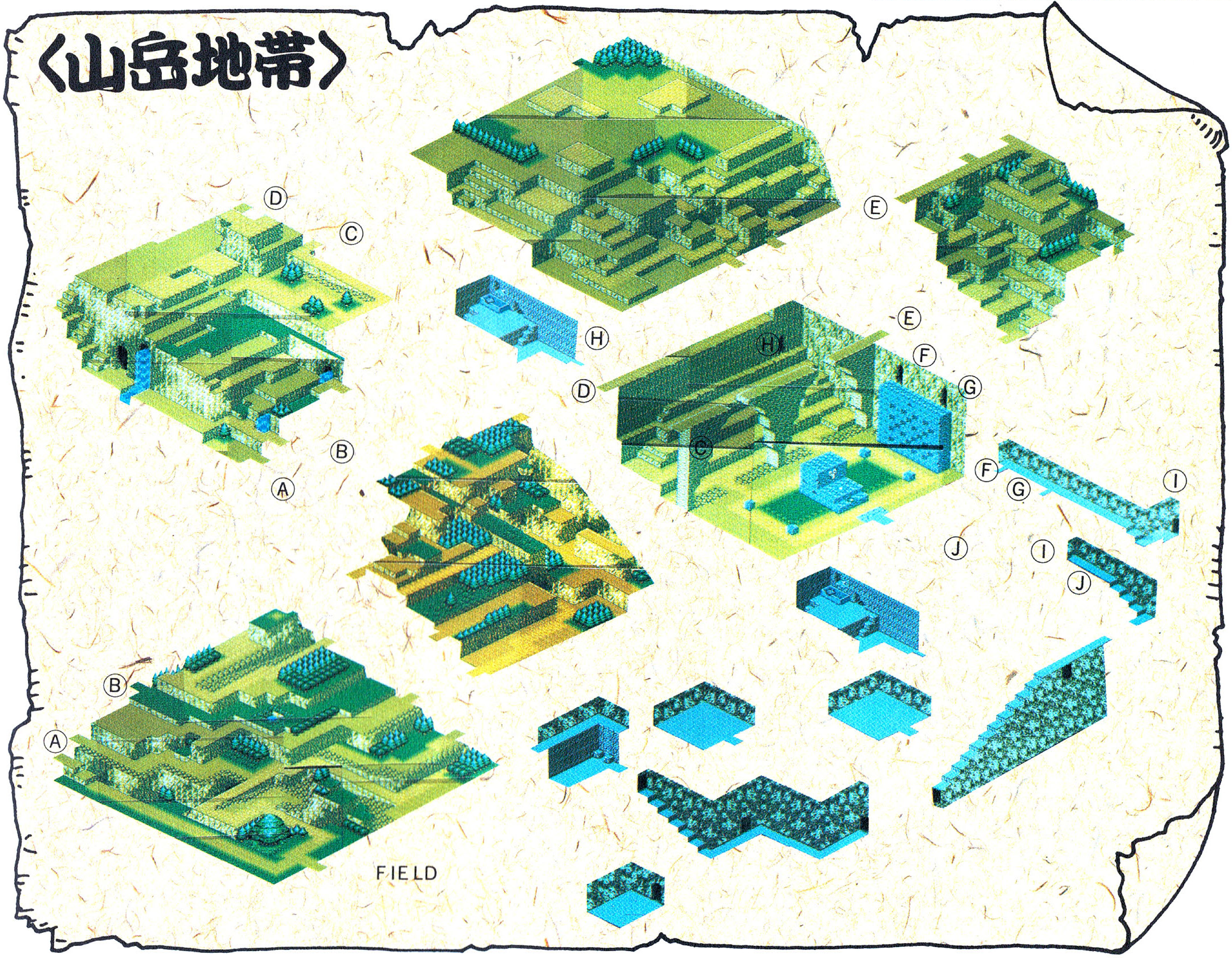
目的はゼッドとの対戦のみだぞ

山岳地帯の一番の目的は、国へ帰ったはずのゼッドとの対決だ。高台のようなところへ来ると、どこからか飛んでくる。正々堂々と勝負だ、なんていうけど、ライルにとっちゃ不利だよね。それを見越したフライデーが止めてくれて、勝負は延期になる。高台の先におあつらえむきの広場があるので、そこで待っているというのだ。こうなりゃ行くしかない。回復アイテムのストックは大丈夫（だいじょうぶ）か？

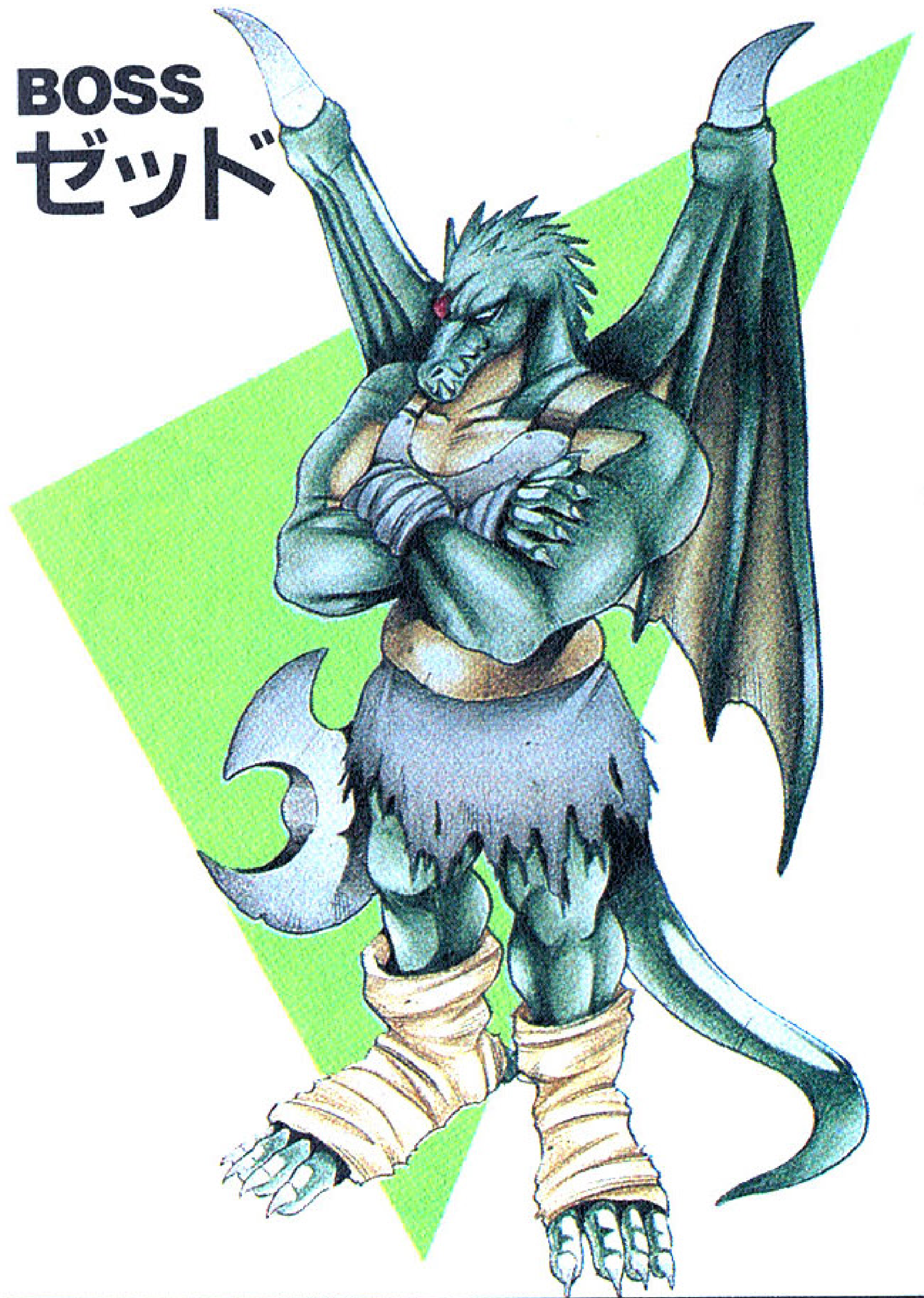


女神像の前には体力回復場所がある。ちょくちょく利用するけど、もう一つ重要な役割があるのだ。

〈山岳地帯〉



BOSS ゼッド



H P	220
攻撃力	15
防御力	13

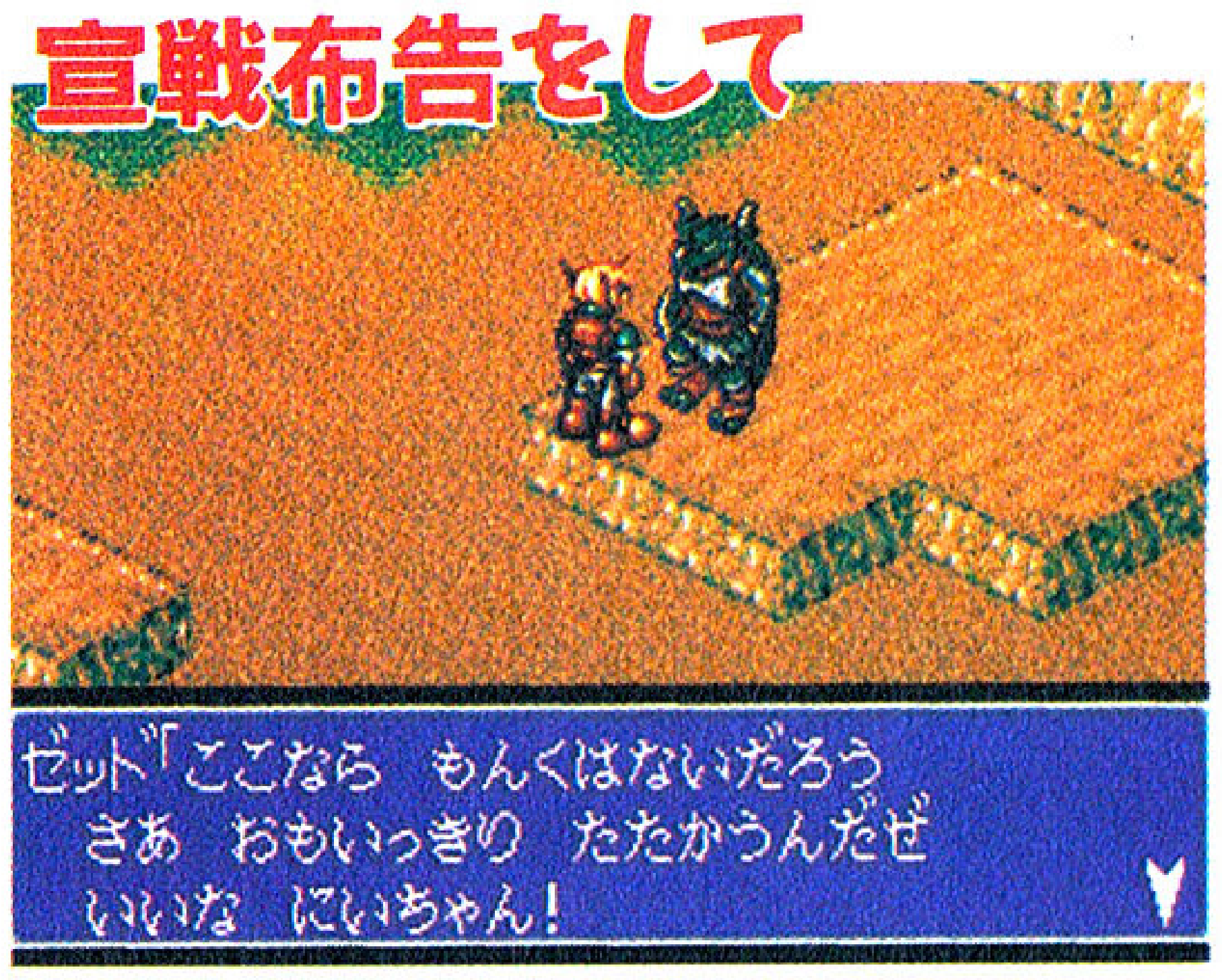
賞金稼ぎだが、金貨5000枚以下のザコは狙わないというポリシーをもっている。いままでいく度か会ったが、ここで最後の決戦をする。

プライドをかけて真っ向勝負しよう

戦いの場となる広場は、高台のすぐ先にある。見通しのいいところなので、行けばすぐわかるぞ。ボーッと立っているゼッドが見ものだ。彼に話しかけると、すぐさま戦いが始まる。きちんと準備を整えてからにしよう。

ゼッドの攻撃は空からのキックとパンチだ。ライルの頭を目がけてかましてくれる。軸をずらして避け、地上を歩いているうちに攻撃しよう。ここまでくれば、ライルもかなり強くなっているはず。多少のダメージはものともせず、ガンガン切りまくれ。危なくなったらアイテムに頼ってもよし。倒すとゴラの目が手に入る。これがあれば、公爵のいるところまで行けるのだ。アイテムをくれたあとの、ゼッドの言葉は感動モノ。彼も本当は悪いヤツじゃないんだよなあ。

宣戦布告をして

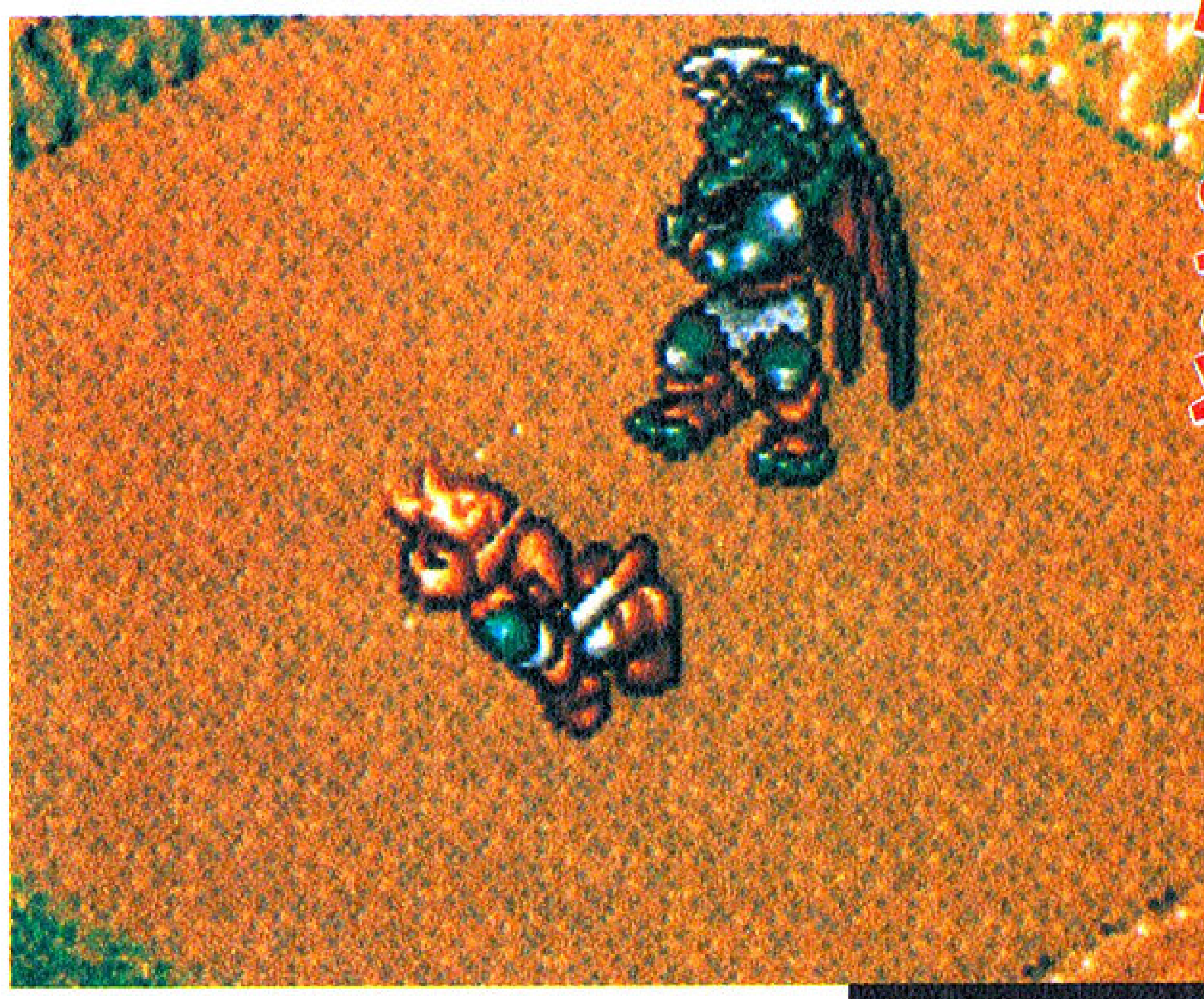


ゼット「ここなら　もんくはないだろう
　さあ　おもいっきり　たたかうんだぜ
　いいな　にいちゃん！

橋の上で会った後、この広い場所で再会。話しかければ戦闘が始まる。体力は全部回復させてから話そう。

上からくるぞ

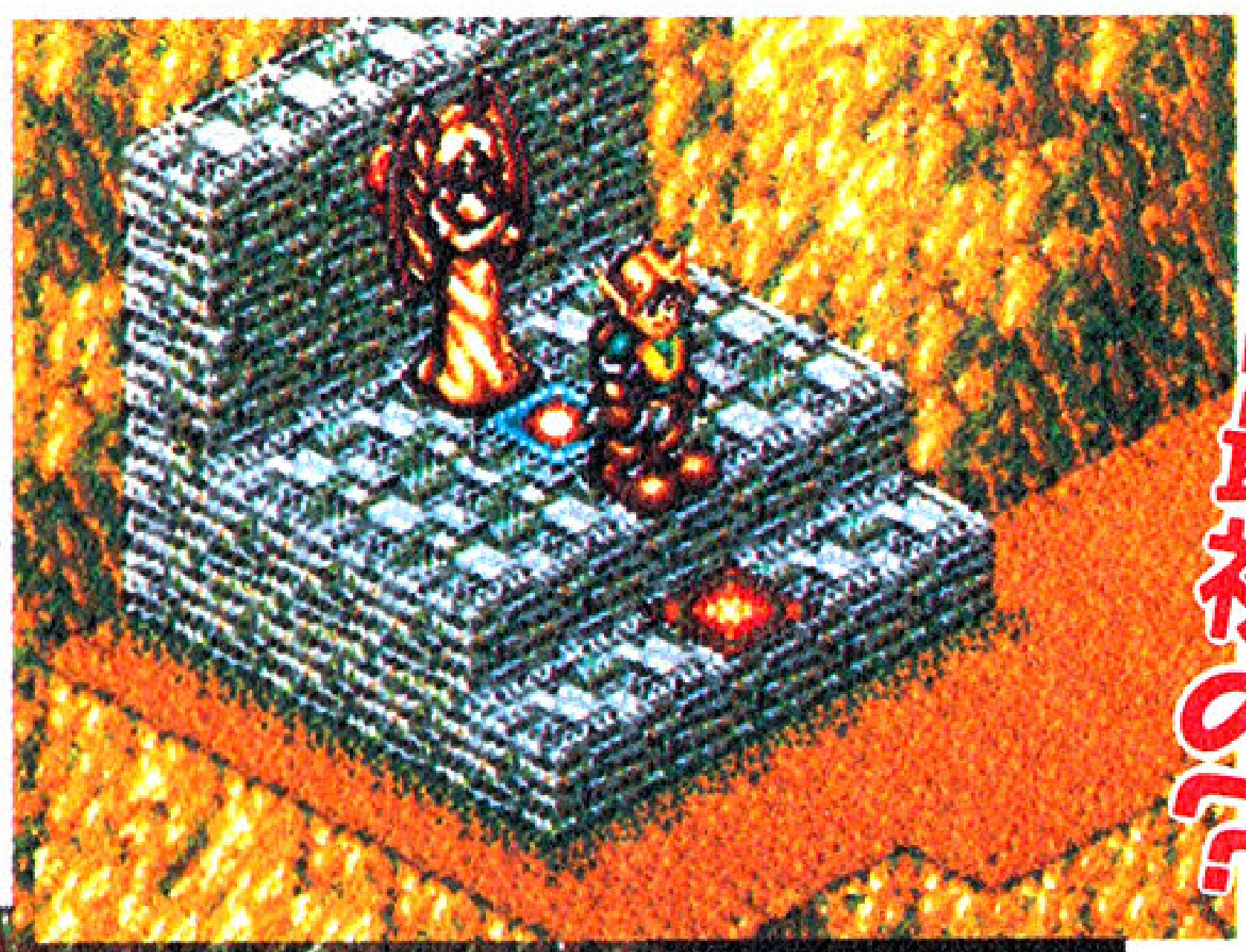
飛べることを生かしてライルの頭上に急降下してくる。ここでは立ち止まったらダメ。常に動いて直撃を受けないようにする。ブーメランにも注意。



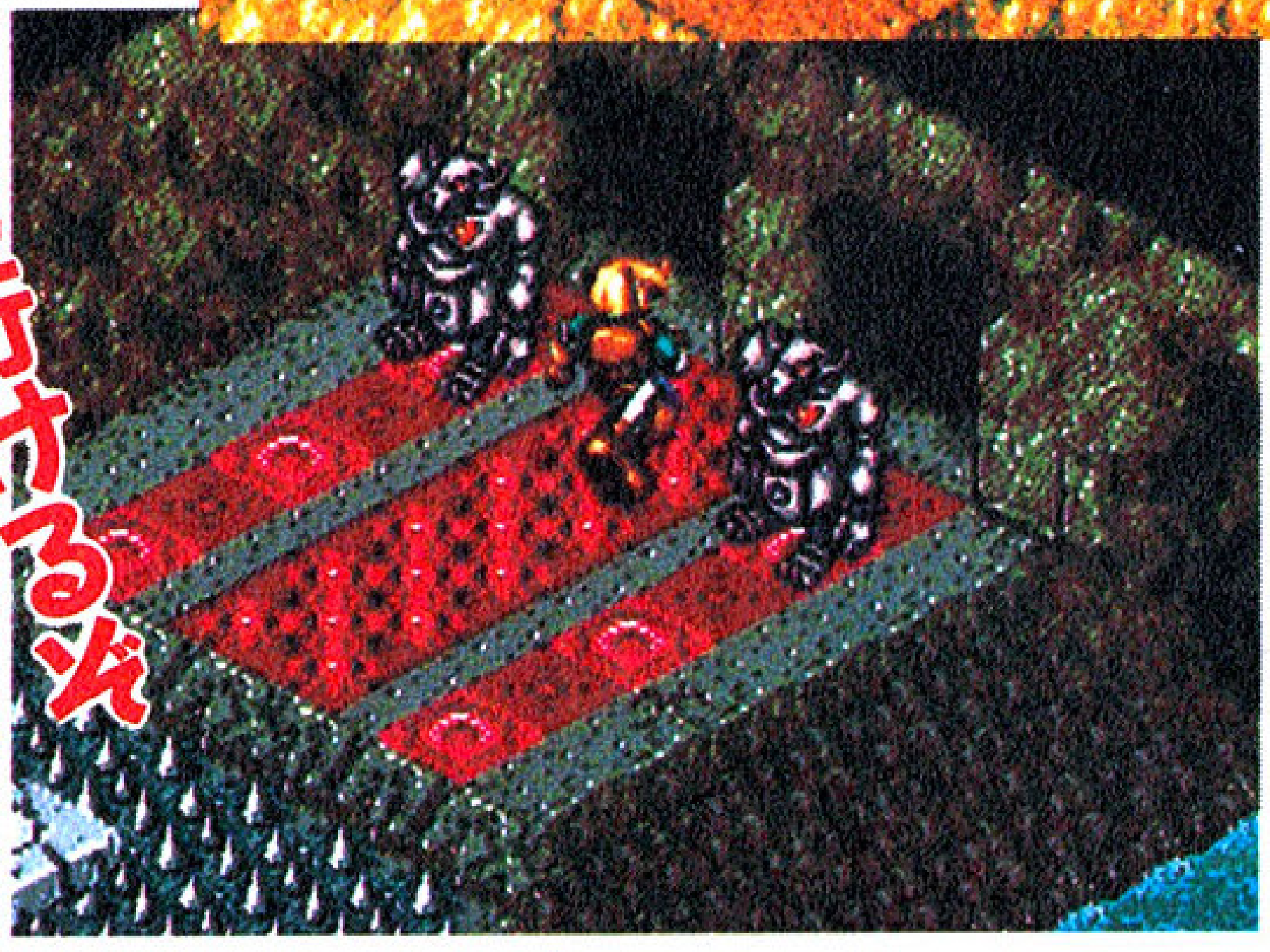
〈山頂の洞窟〉山岳地帯から飛ばされてきたのは出発地点

ゼッドにもらったゴラの目を、山岳地帯の女神像で使おう。すると山頂の洞窟の入口へとワープできるぞ。なかに入ると、どこかで見たことあるなと感じる。それもそのはず。ライルがメルカトル島に着いたとき、最初に通過したダンジョンなのだ。

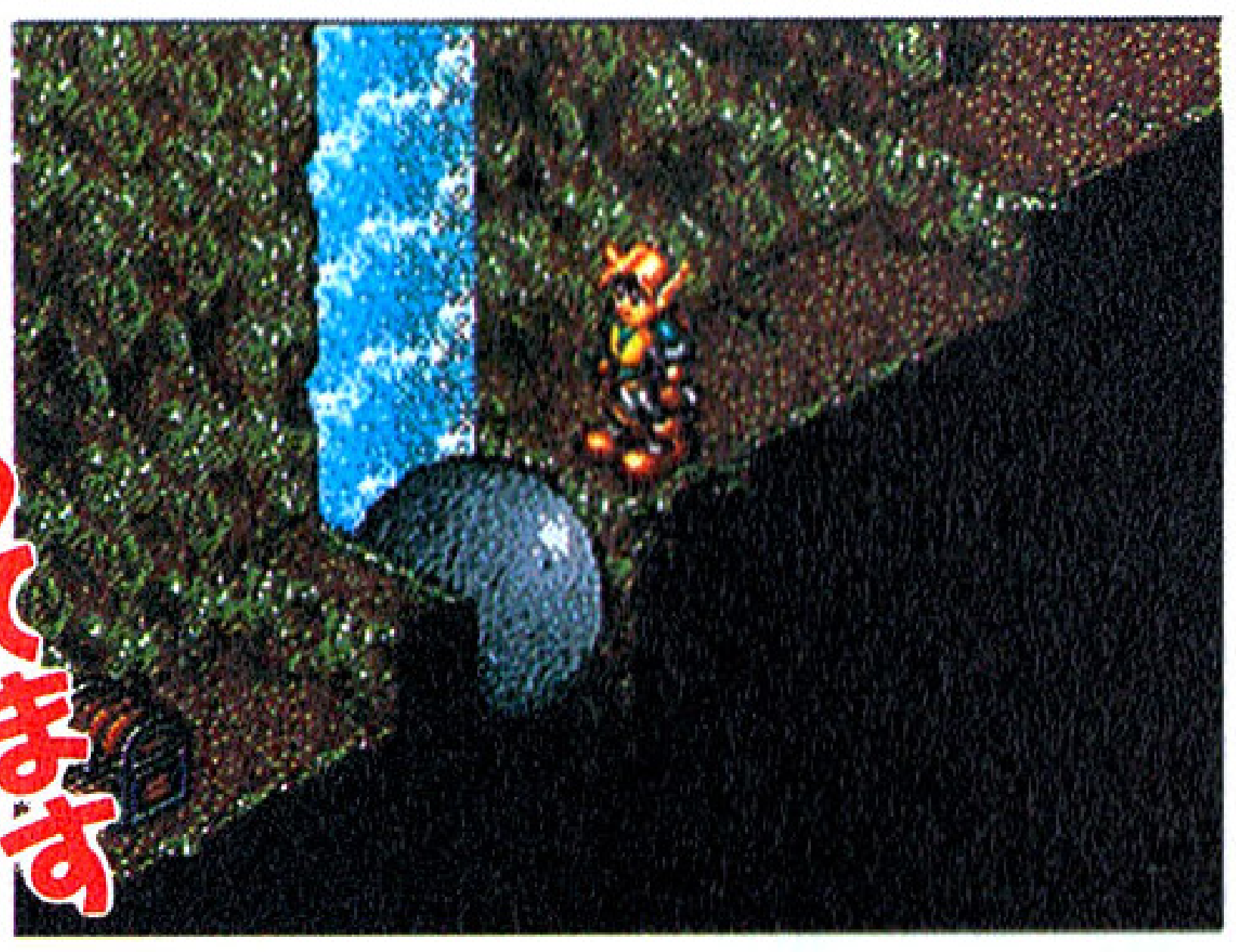
あのときはトラップに引っかかって玉に追われ、途中で落とされてしまった。敵もいなかったし、お宝をもらうだけですんだのに。ところがどっこい。今度はどこから現れたのか強敵がワンサカ。一様にライルに襲いかかってくる。カギがかかって開かなかった扉もなぜか開いていて、なかへ入れるようになっている。こりゃー、何か待ち受けている気配がするよね。敵を倒しつつ奥へ進むと……。


ここは最初の？

よくよく考えてみればここはデリドリッヒIII世で降り立った場所だ。懐かしいよなあ。

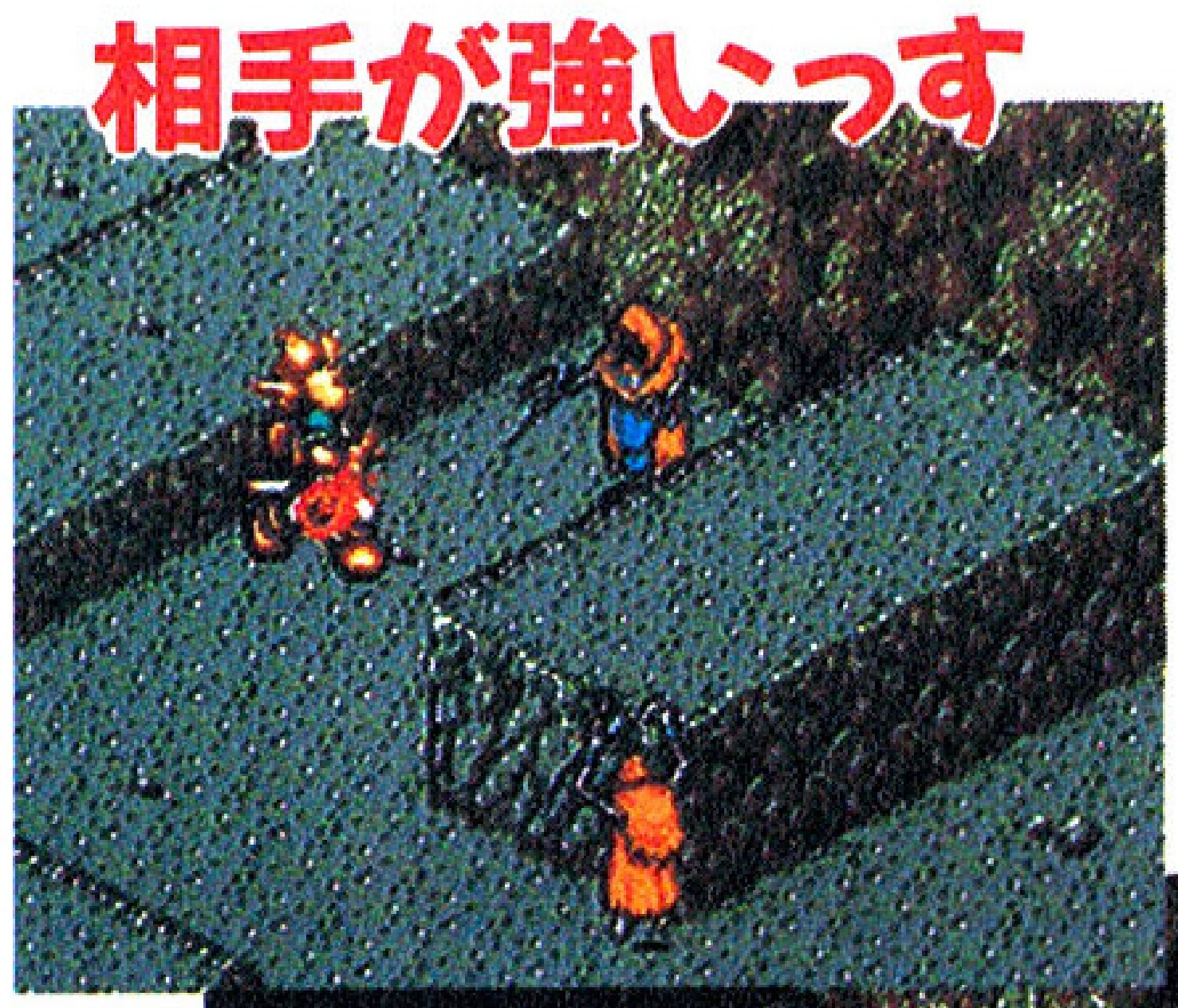

奥に行けるぞ

さらに奥へ進めるみたい。どういう展開になるのかはちょっと不安が大きい。でも行け。

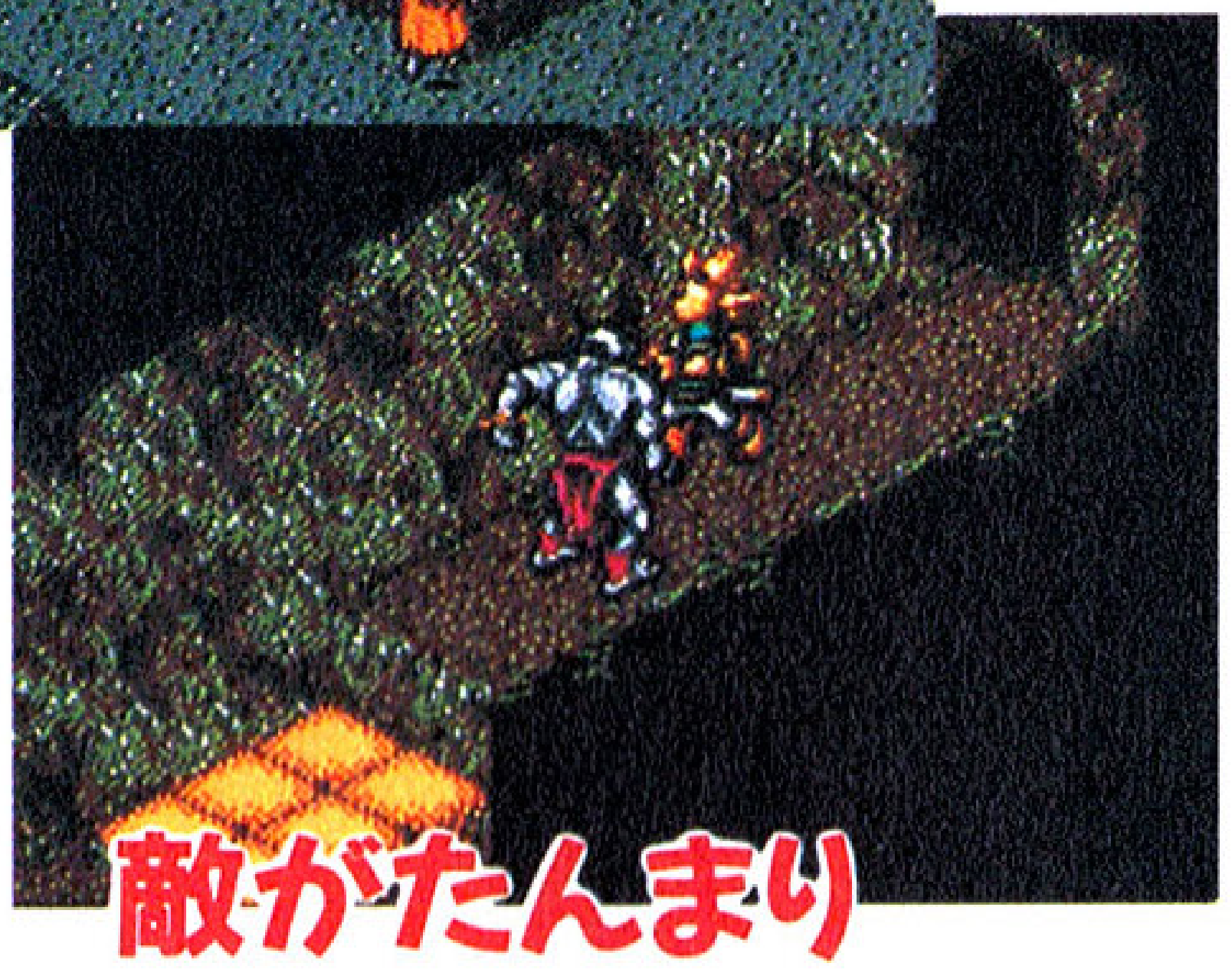

穴が埋まってます

追いかけられた大きな鉄球が穴に埋もれている。これで先の宝箱が手に入るってわけね。やり。

以前と様子が違うぞ


相手が強いっす

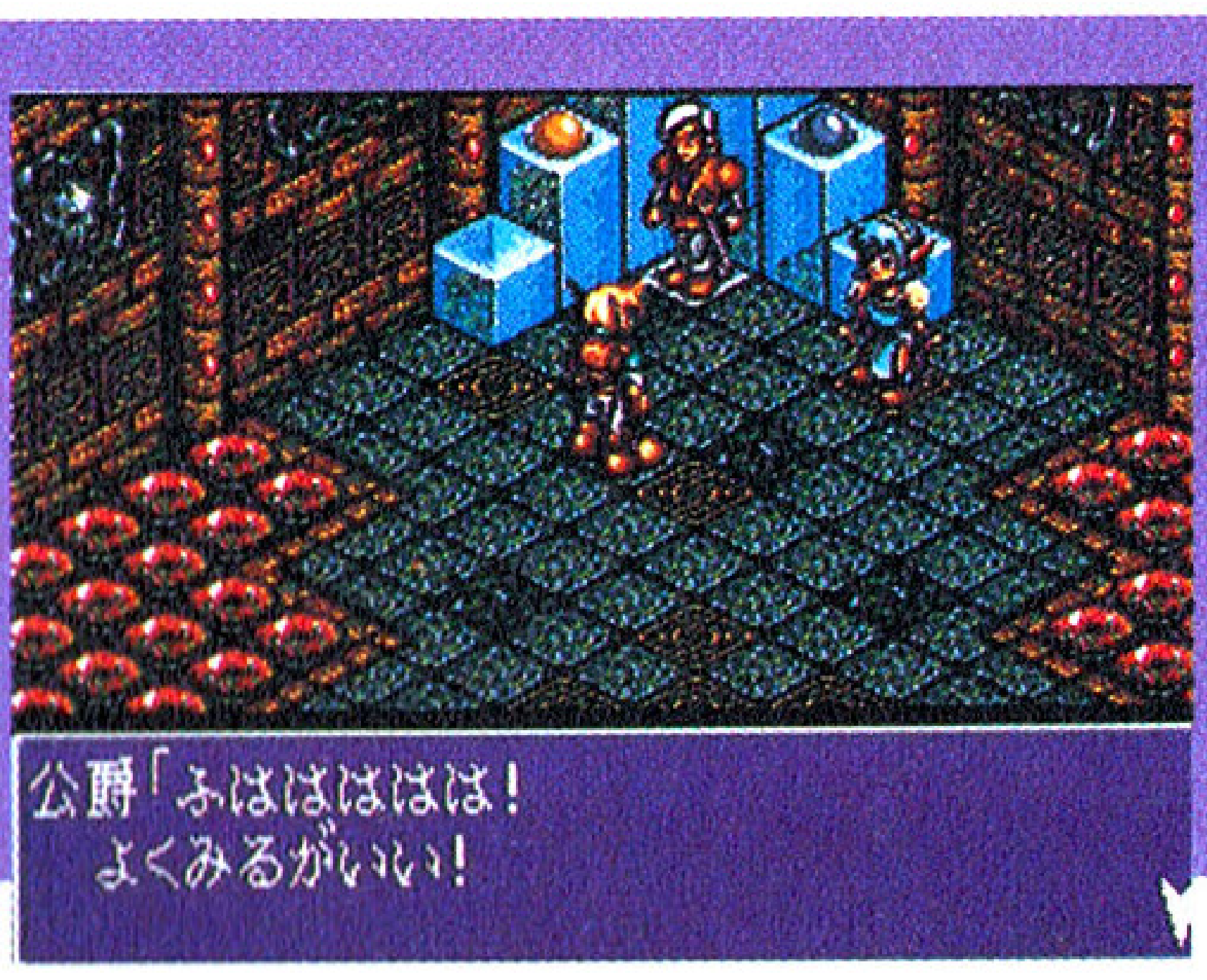
出てくる敵も強いヤツばかり。油断してると痛い目にあうぞ。


敵がたんまり

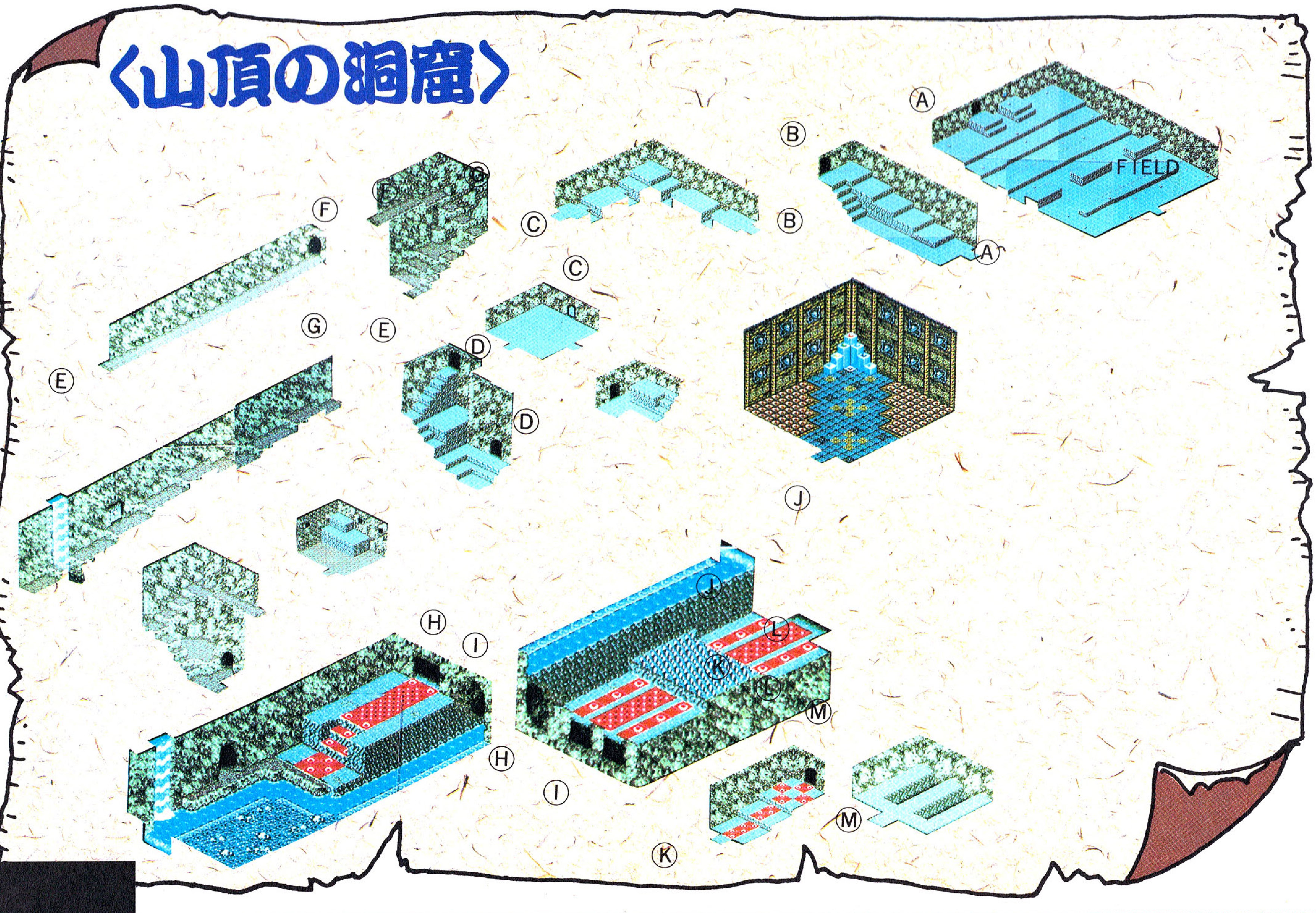
確か敵がいなかったハズなのだが、うじゃうじゃ出てくる。ちとびっくり。

この後の展開は？

入れなかった扉の先へ道なりに進むと、なんとそこにはメルカトル公爵が。連れ去られたロリア姫もいて、物語は一気に終盤へと展開する。ジュエルをすべて集めた公爵は、財宝への道を切り開いた。ライルの目の前で、彼はワープし……。


公爵「ふはははははは！
よくみるがいい！

5つのジュエルを集めた公爵とさらわれたロリア姫。これからどんな儀式が始まるの？

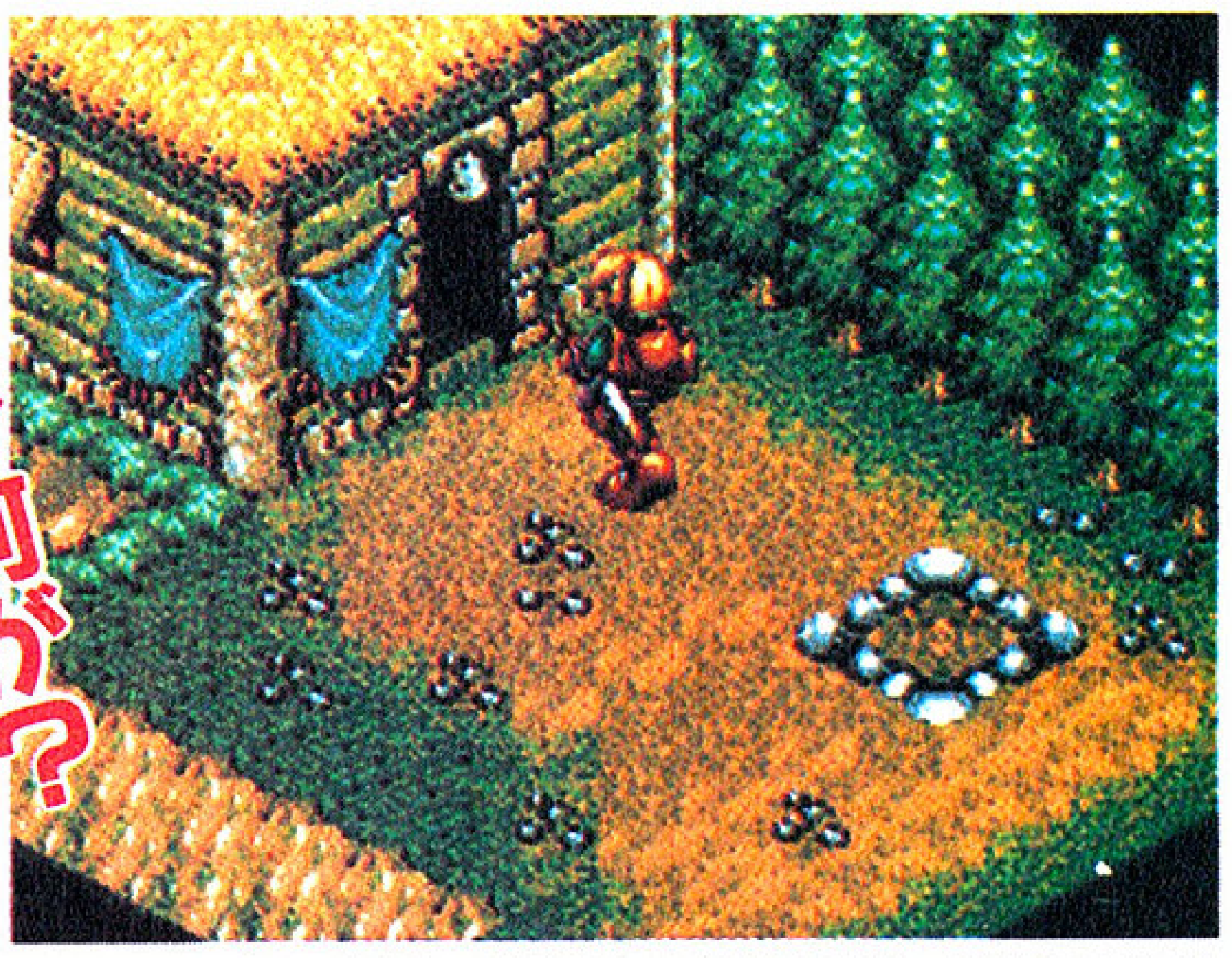

〈山頂の洞窟〉

SUB QUEST 魔女ミザリーの罠をバシッと打ち破れ

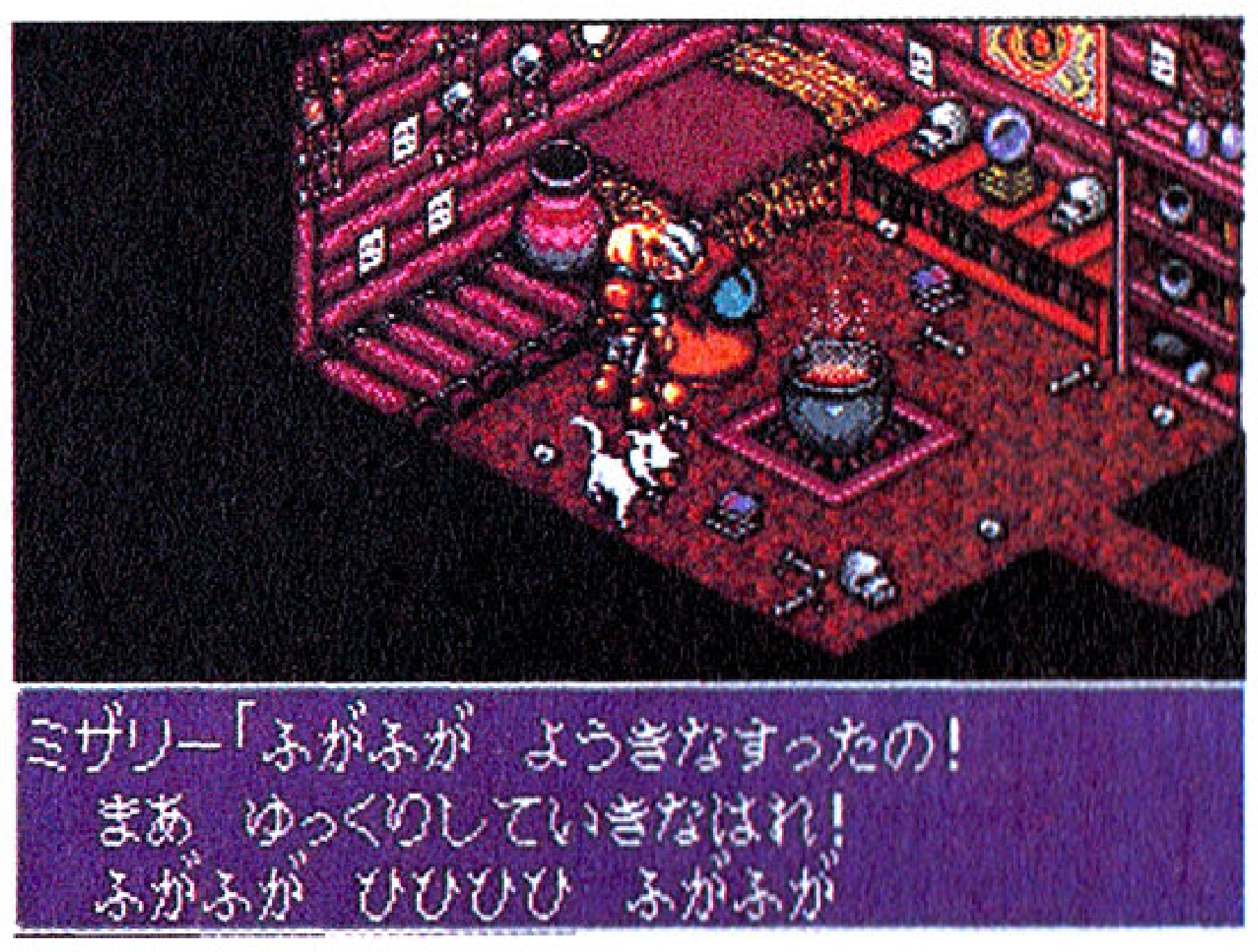
グリンメイズでモズの笛を手に入れると、町や村にいる犬と会話ができるようになる。そしてここで、サブクエストが発生するのだ。

マサン村の犬に話を聞いてみよう。どうやら彼女(.!!)はもともと人間だったらしい。メルカトルの東に住む魔女に呪いをかけられ、姿を変えられてしまったのだ。彼女だけでなく恋人も同じ仕打ちを受け、ペットとして手元に置かれているという。今すぐにでも会いたいが、このまま会ってしまうと２度と元に戻れない。魔女を倒すしか、呪いを解く方法はない……。

切々(せつせつ)と訴える彼女の気持ちに応え、魔女退治に出かけよう。それが男ってもんだ。

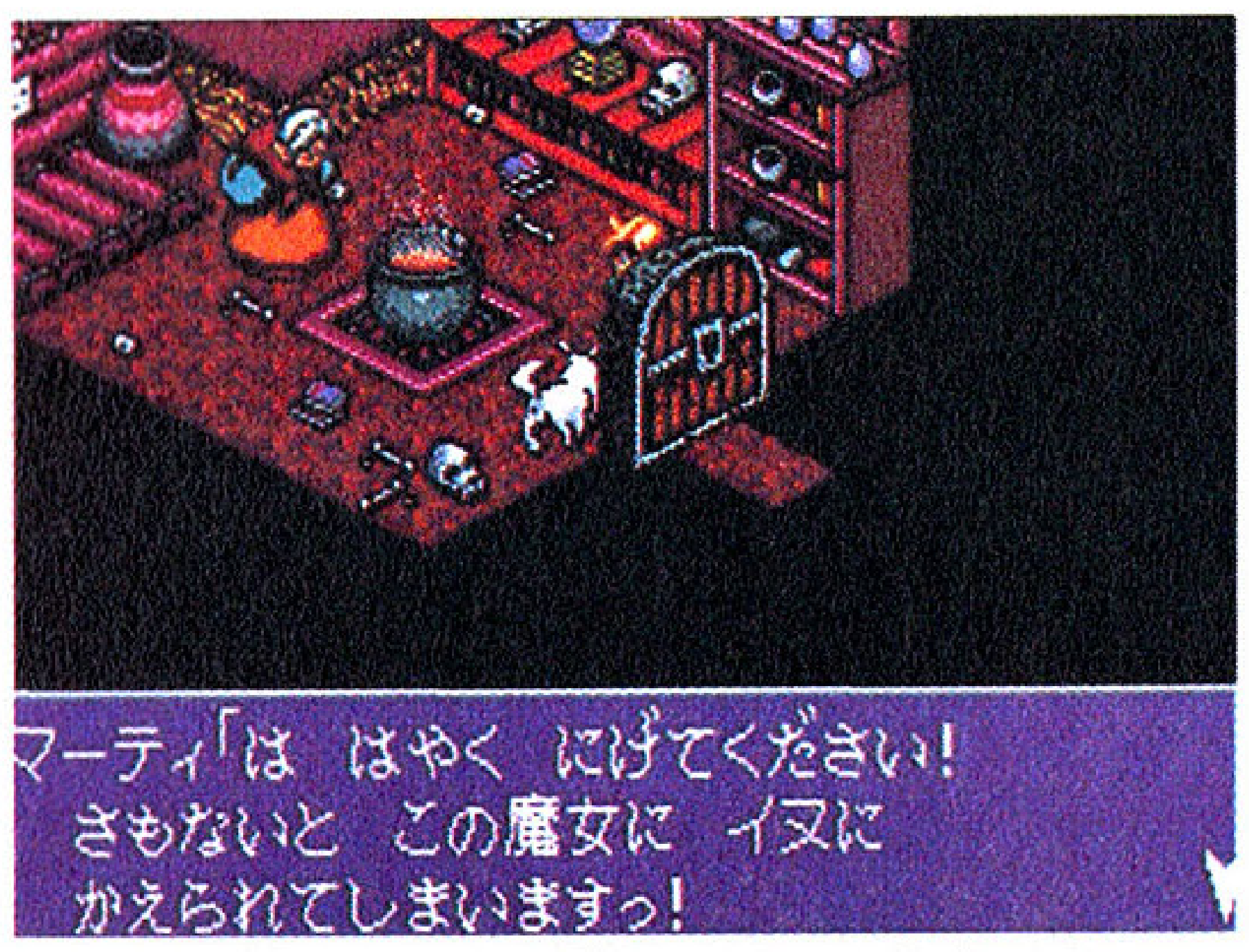


リュマに向かう頃には行ける場所だが、周囲の敵がちと強いので行きづらい。強くなってから行こう。



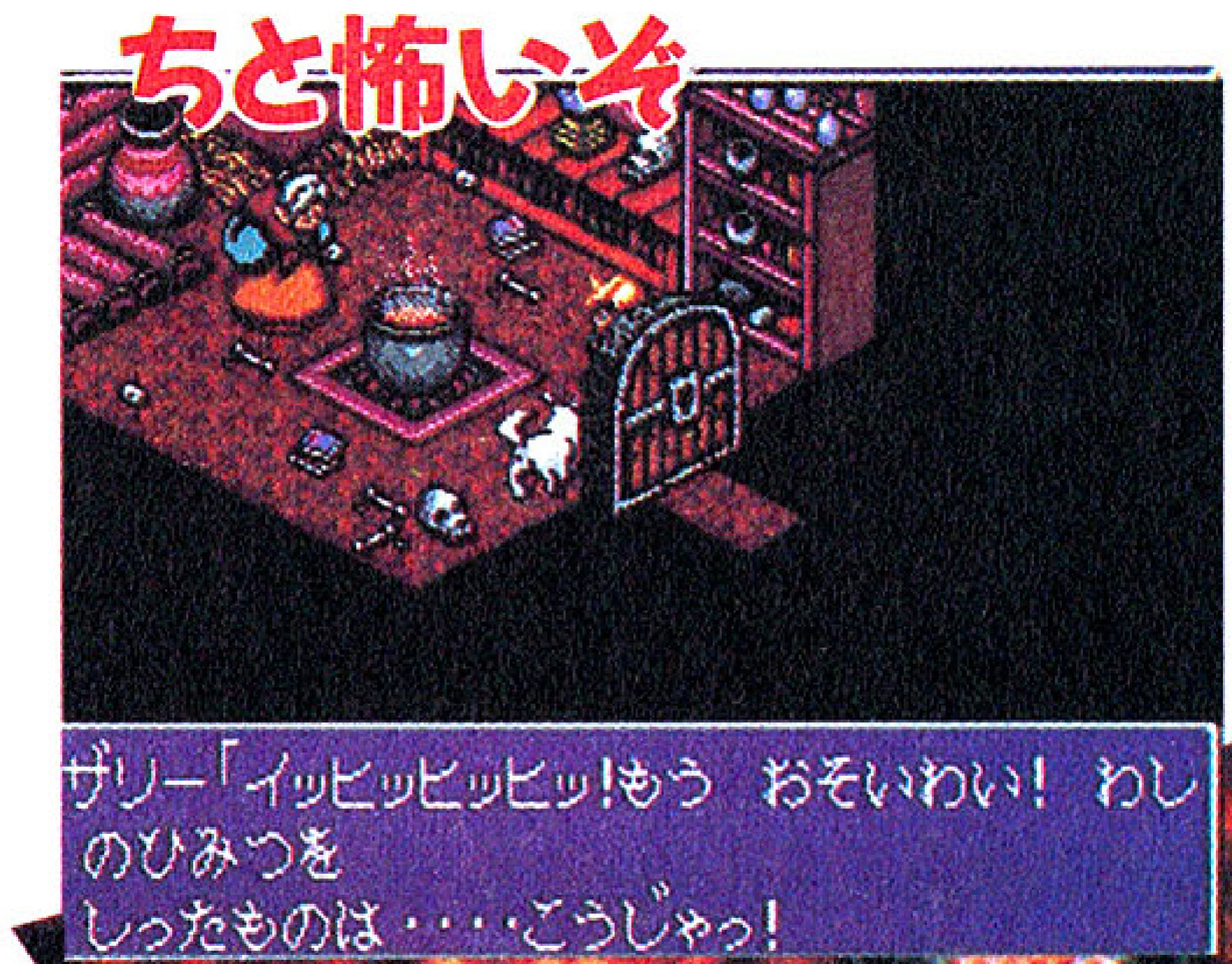
ミザリー「ふがふが　ようきなすったの！
まあ　ゆっくりしていきなはれ！
ふがふが　ひひひひ　ふがふが

自分が弱いときにやっとの思いで到着してもミザリーは世間話的なことしかしてくれない。近くにいる犬もただ鳴くだけ。むだ足みたい。



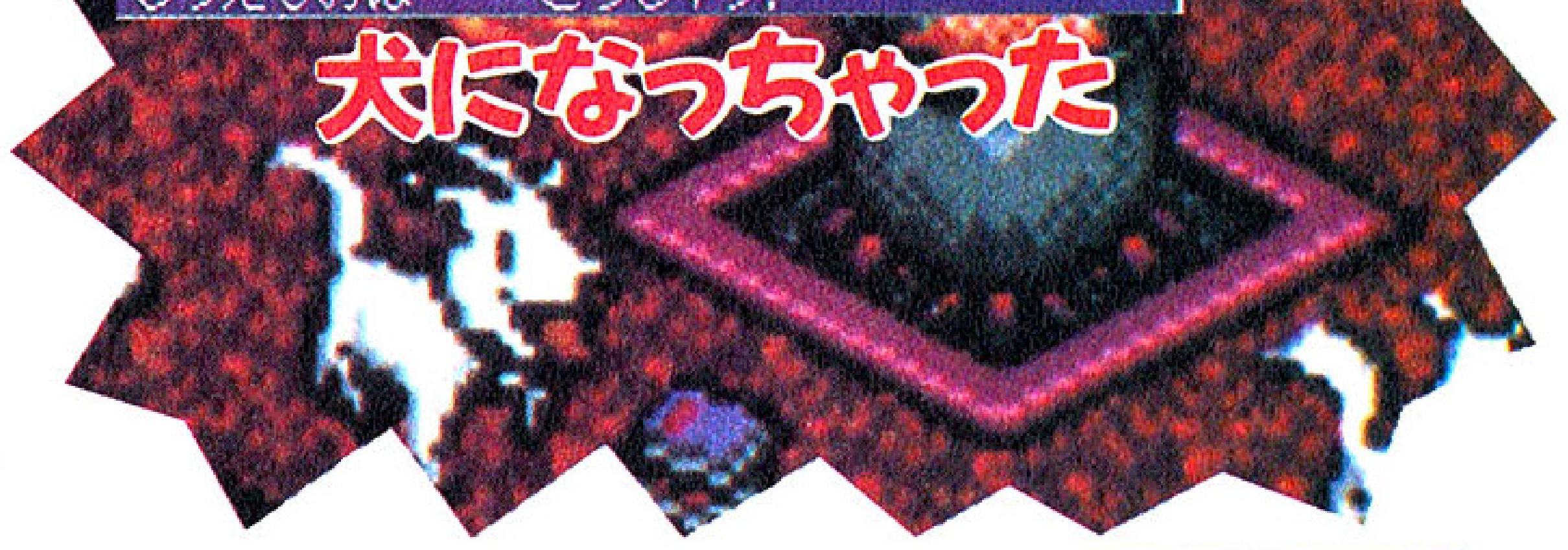
マーティ「は　はやく　にげてください！
さもないと　この魔女に　イヌに
かえられてしまいますっ！

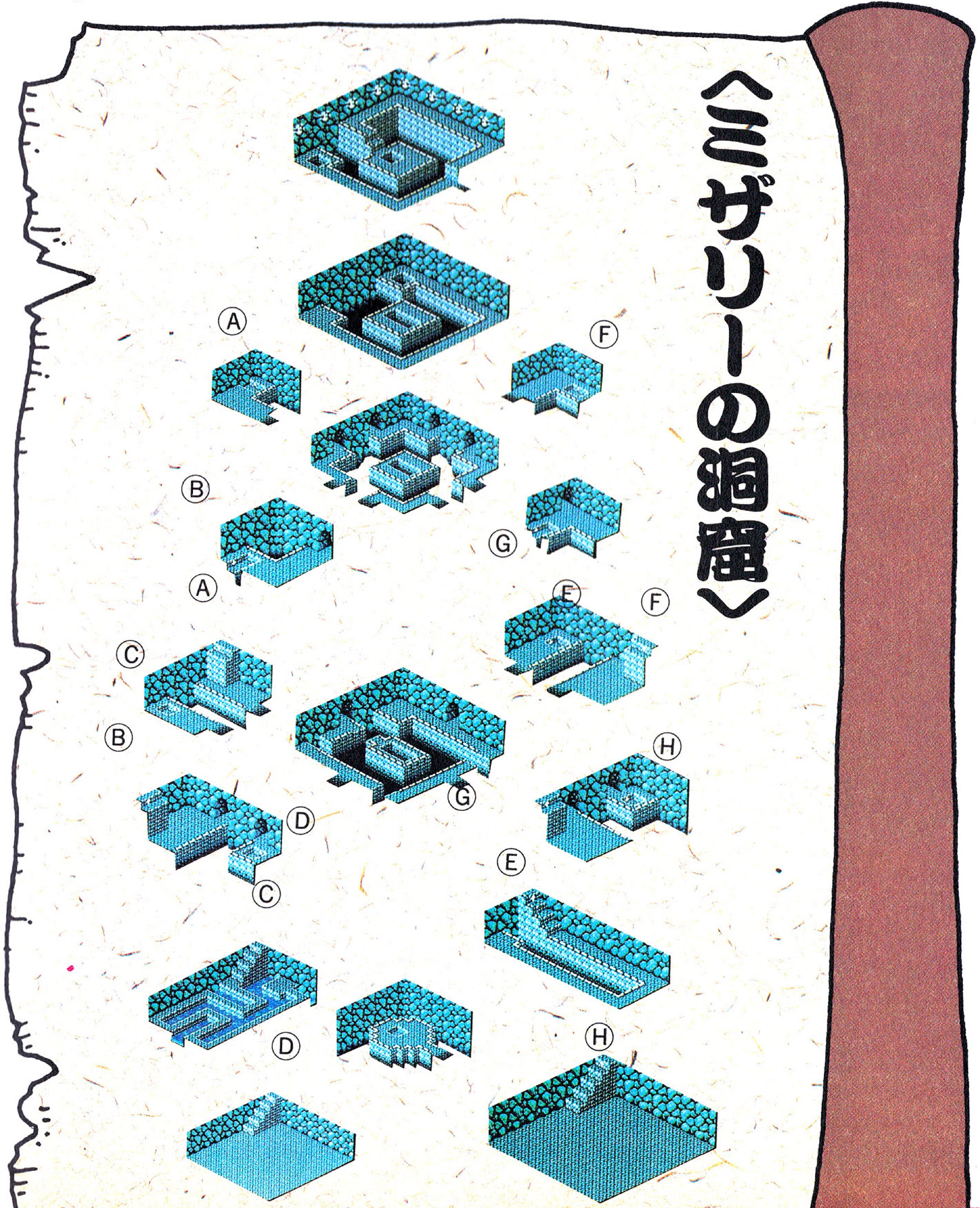
マサンの村にいる犬に話しかけてから来てみよう。すると犬が話しかけてくる。とはいってもその前に閉じ込められてしまうんだけど。



ザリー「イッヒッヒッヒッヒッ!もう　おそいわい！　わしのひみつを
しったものは・・・・こうじゃっ！

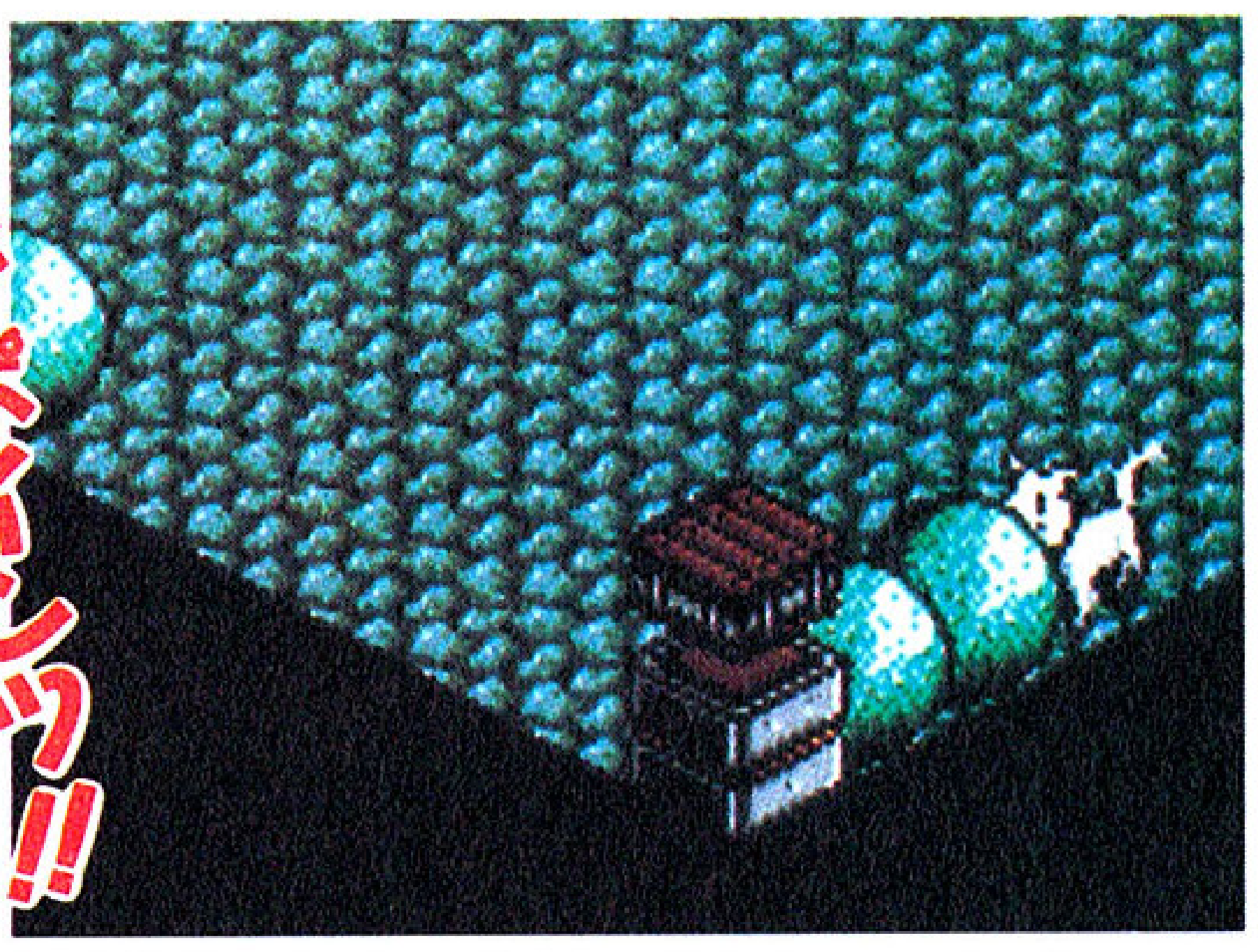
あっという間にミザリーによって犬に変えられてしまうライル。ミザリーの後を追おう。



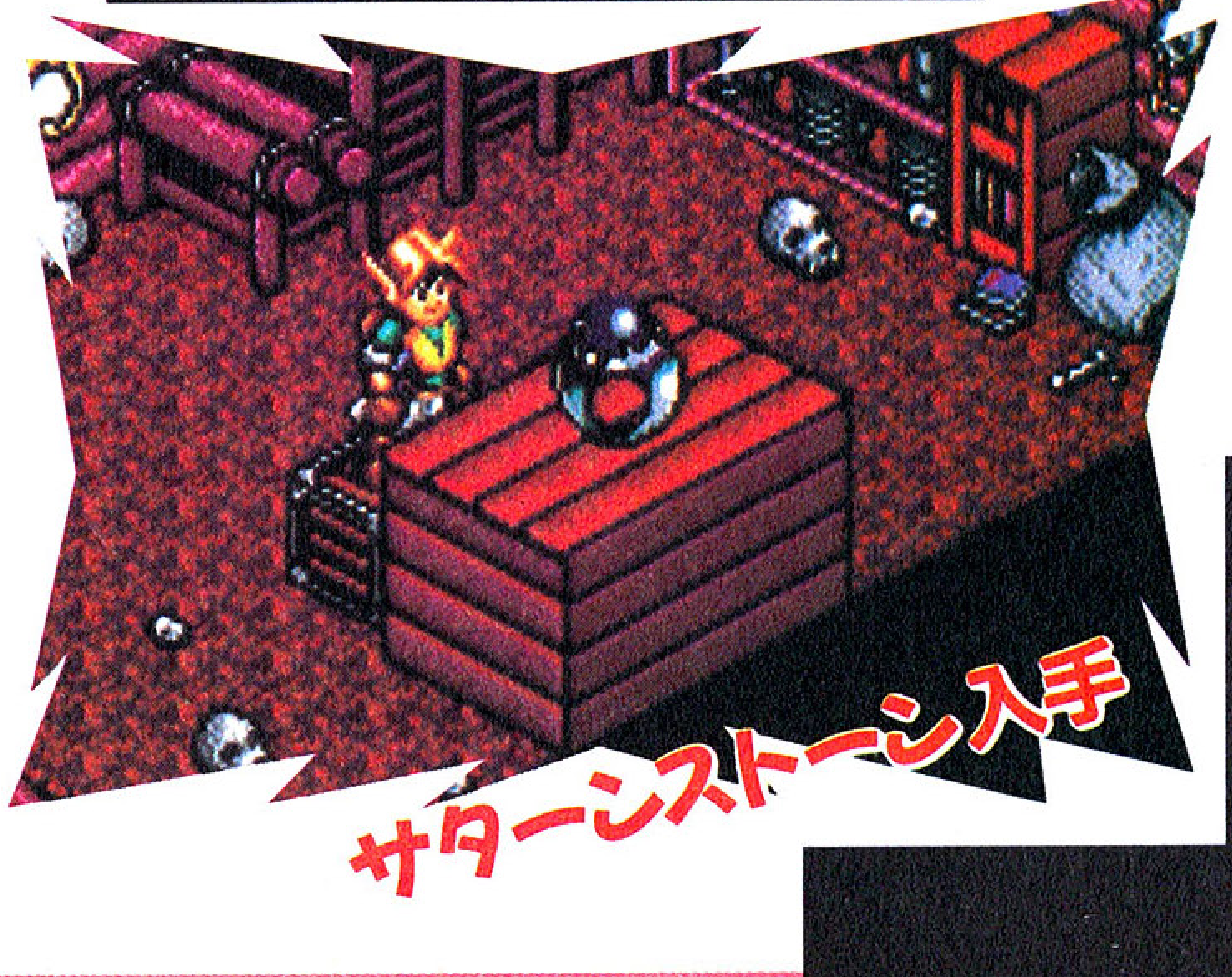


脱出できないので クリアするしかない？

魔女の家に入ったとたん、彼女はライルを犬に変え、地下へ逃げてしまう。ドアにはカギがかけられているので、後戻りはできないぞ。ここはひとつ、後を追ってトラップを乗り切り、魔女退治といこう。このままでは恋人たちはおろか、自分まで元に戻れないのだ。



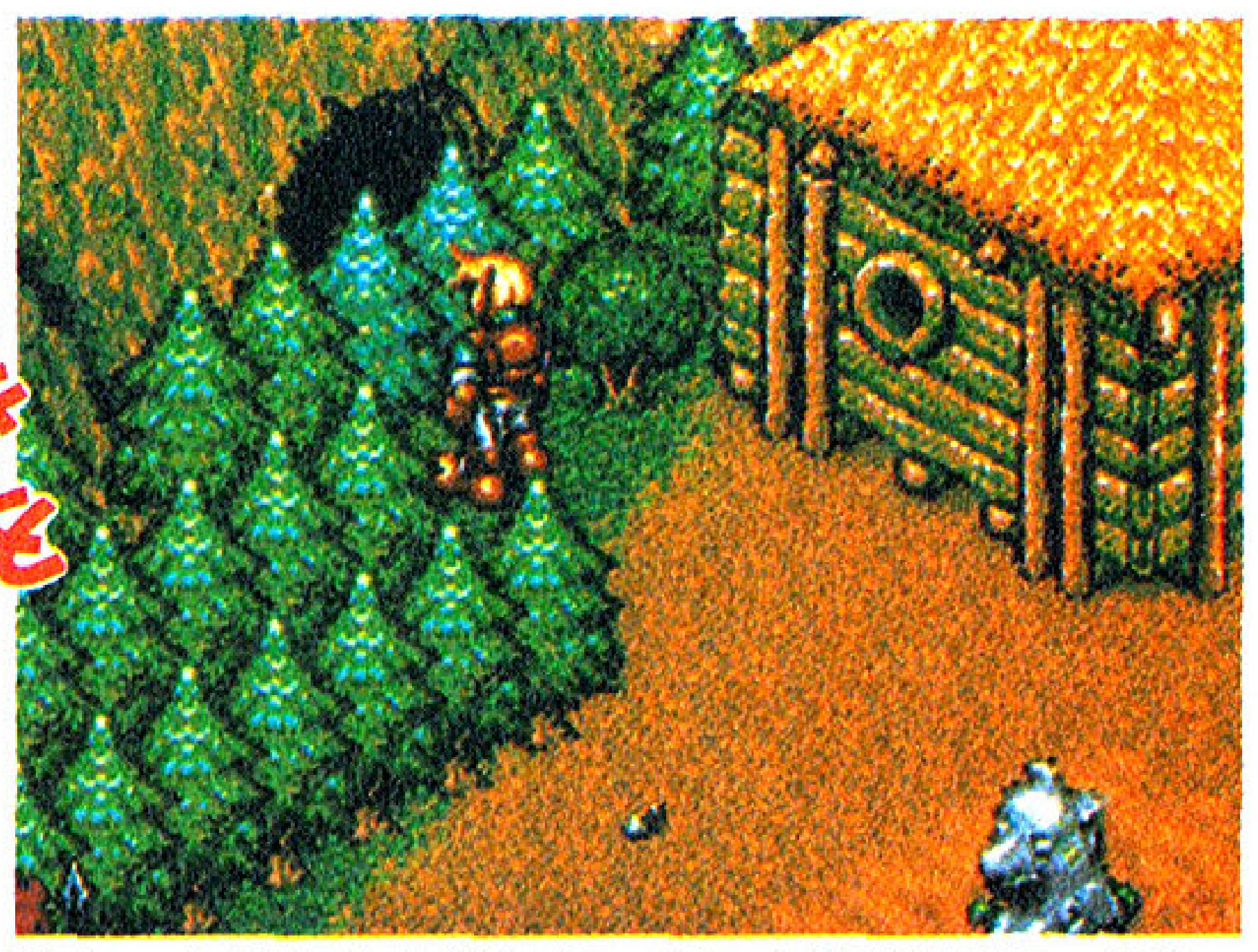
2つの玉をくっつければ渡りやすくなるぞ。スイッチは踏んでる間中有効なので安心だ。



SUB QUEST アックスマジックをもらったらマサン族の村へ行け

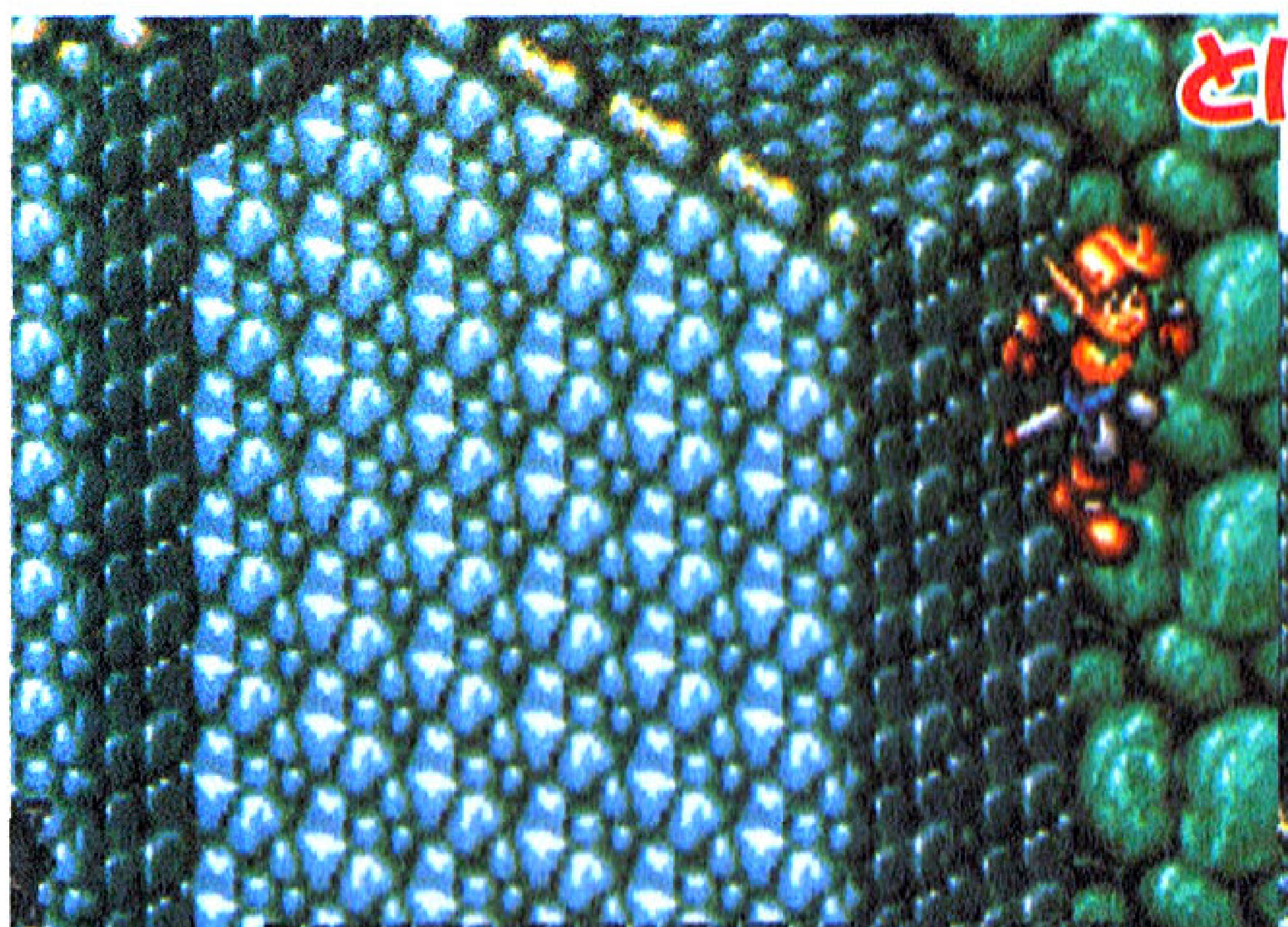
ミルにアックスマジックをもらうと、本来はすぐ山岳地帯へ向かう。が、もし余裕があったら、もう1つのサブクエストをこなしてみないか？

マサンの村に伐採できる木があったのを覚えているかな？　この先はダンジョンになっていて、奥に便利な装備と大切なアイテムが眠っているのだ。これを取るためにも行ってみよう。作りや広さ、仕掛けは他のダンジョンと比べると、そうたいしたことはない。単にフロアの上下がめんど臭いだけでわりと楽にクリアできるはずだ。必ず行けよ。

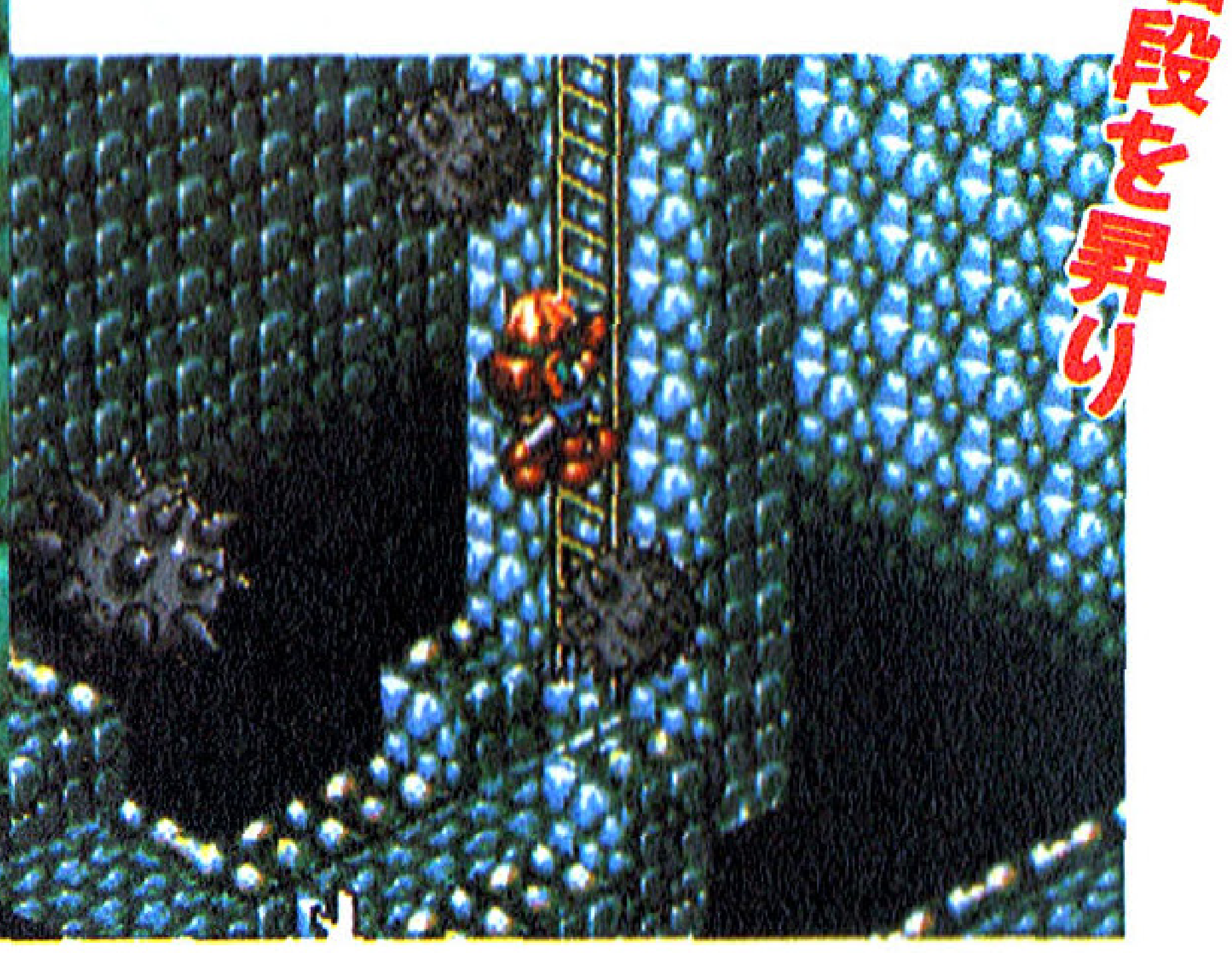


始まった当初から気になっていた洞窟にやっと入れるときがきた。ときは熟した。いざ、突入しよう。

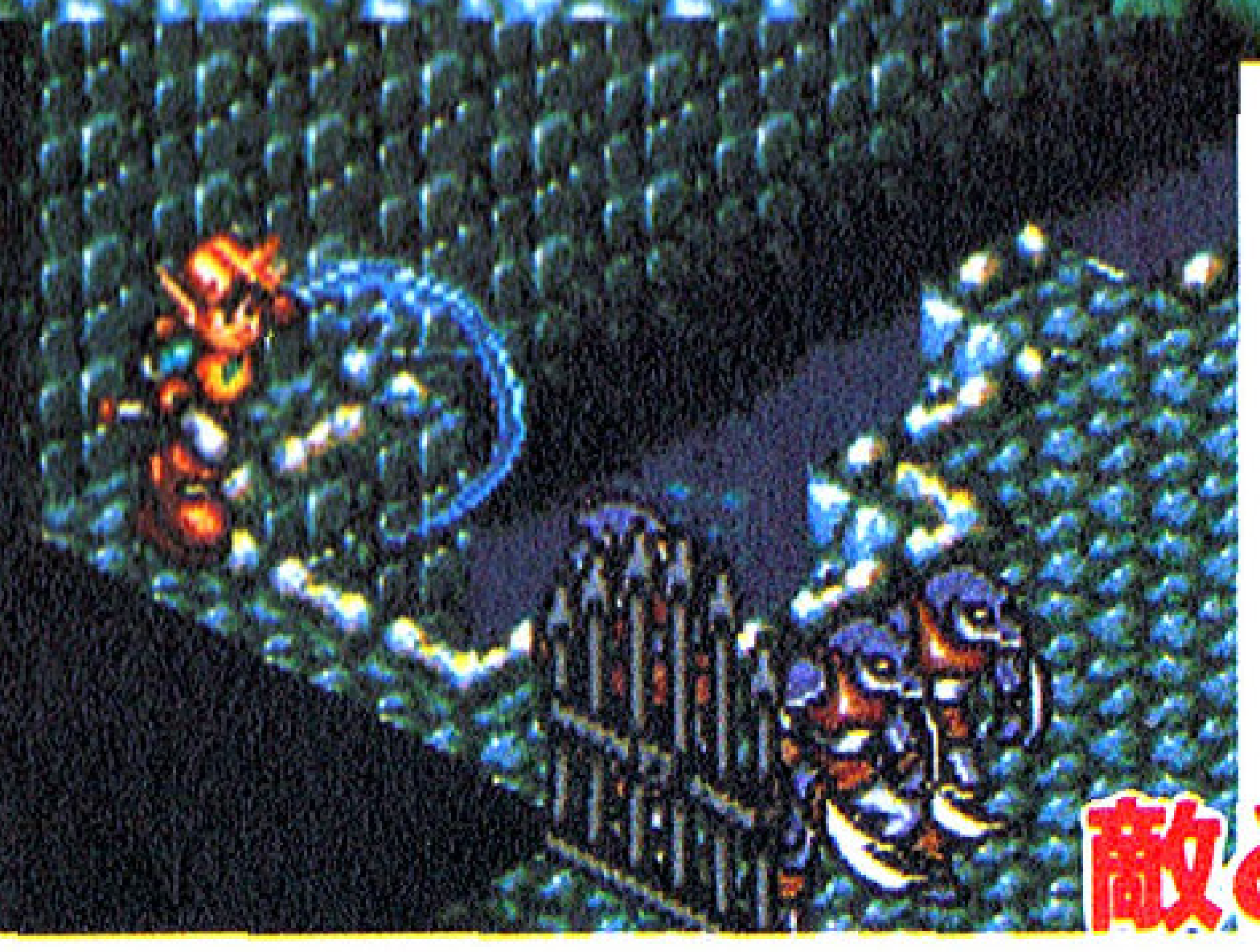
手間とヒマをおしむなよ



まずは進みようがないので落ちるだけ。あまり気乗りはしないが選択肢がないもんね。



落ちた後は、階段をひたすら昇る。ガンガン昇ってまた上から落ちてくるのだ。労力から考えるととってもムダなんだよね。

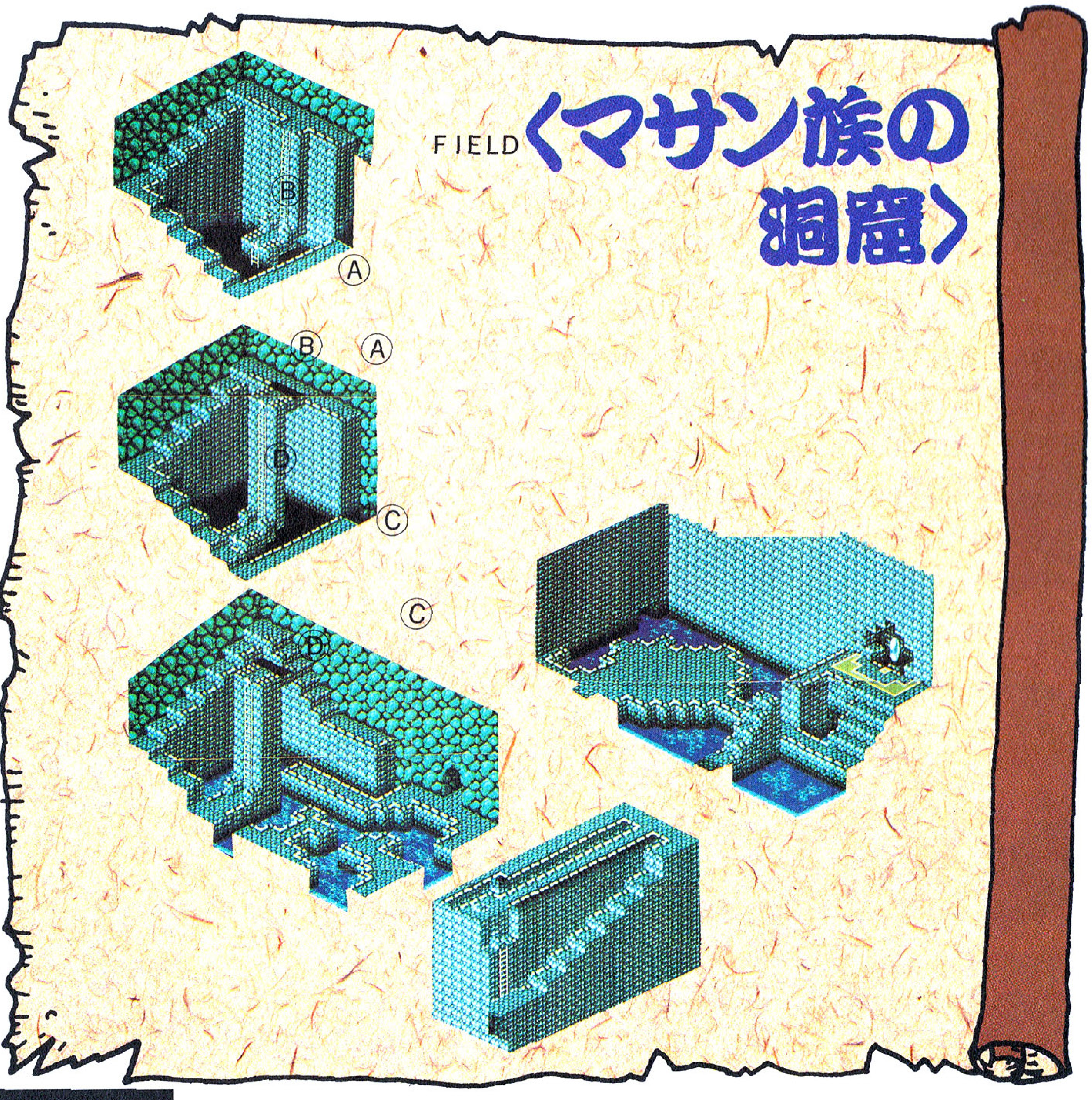


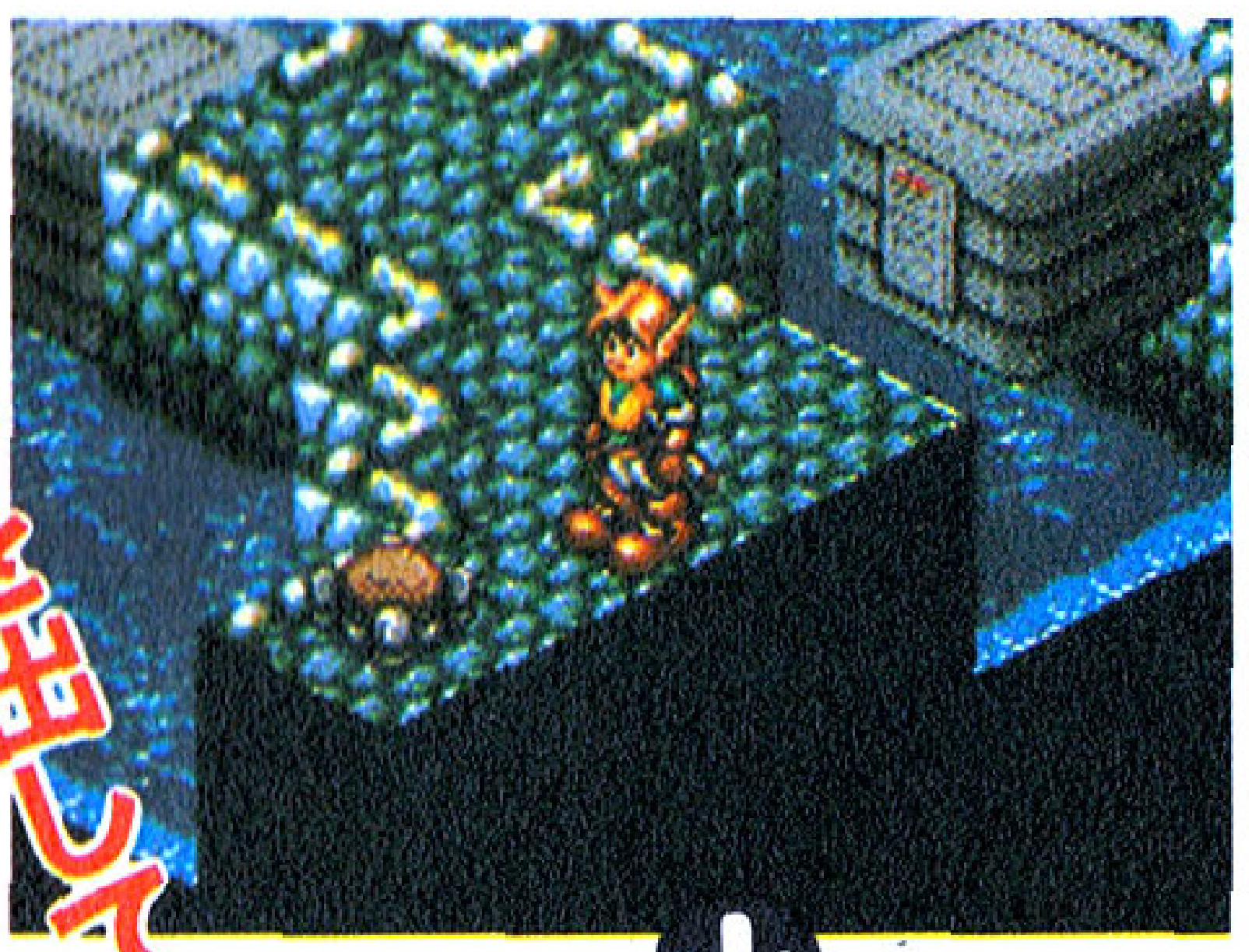
トラップと格闘した後はモンスターと格闘する。リザードマンの強いヤツなど手ごわいぞ。注意！

フロアは狭いが
下上の行きは激しいぞ

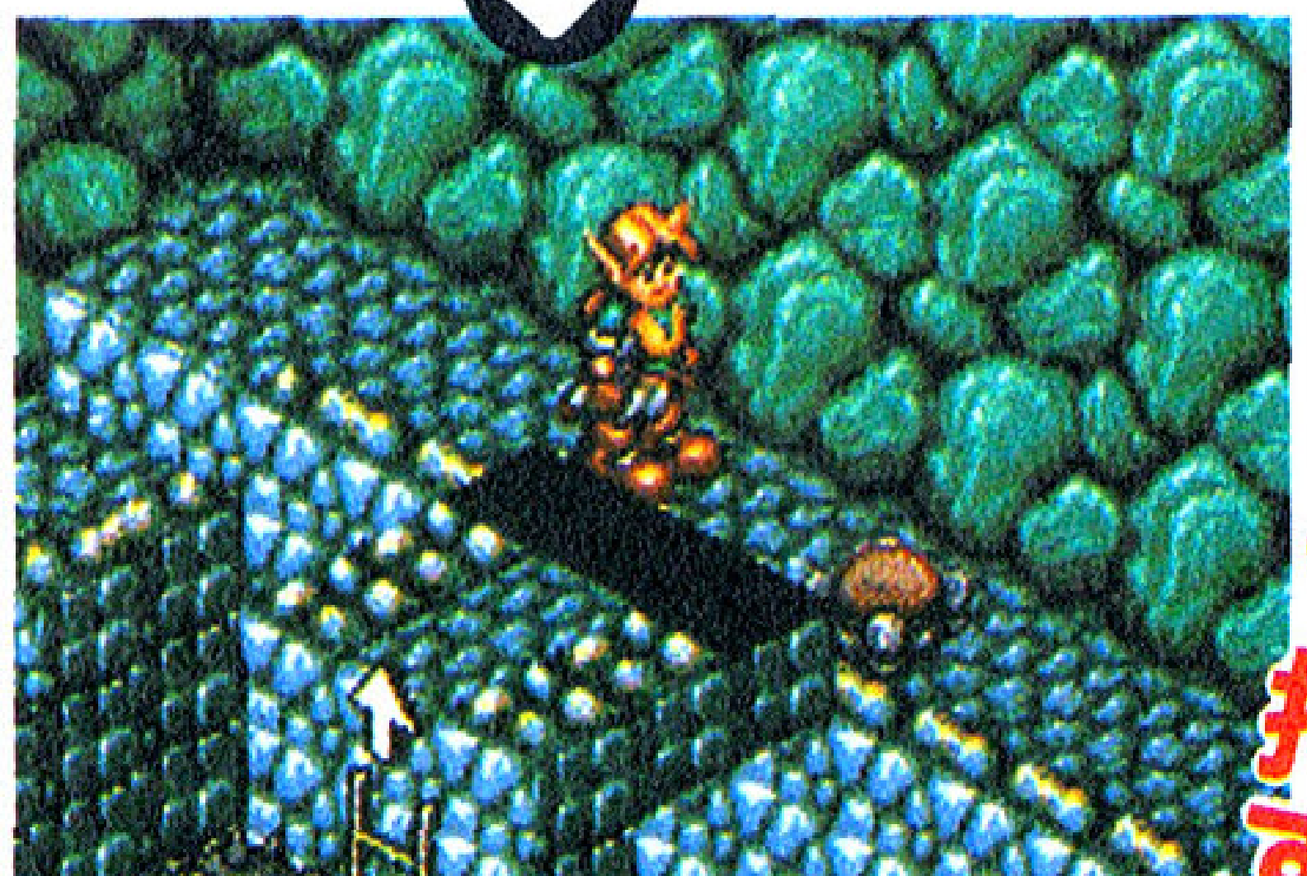
左下のマップを見てくれ。これが洞窟の全体図だ。たいした広さじゃないことは、一見してすぐわかるだろう。だから行っておけって。

各フロアは小さいし、仕掛けらしい仕掛けもない。強いていえば、スイッチを出すためにスイッチを押す程度。そのため何度もフロアを上下しなけりゃならないけどね。敵の数も少ないし、降ってくる鉄球もよく見ていれば楽にかわせる。息を抜くには、もってこいのダンジョンだろう。先へ先へと急がずあわてず、ときには遠回りもいいんじゃないか？

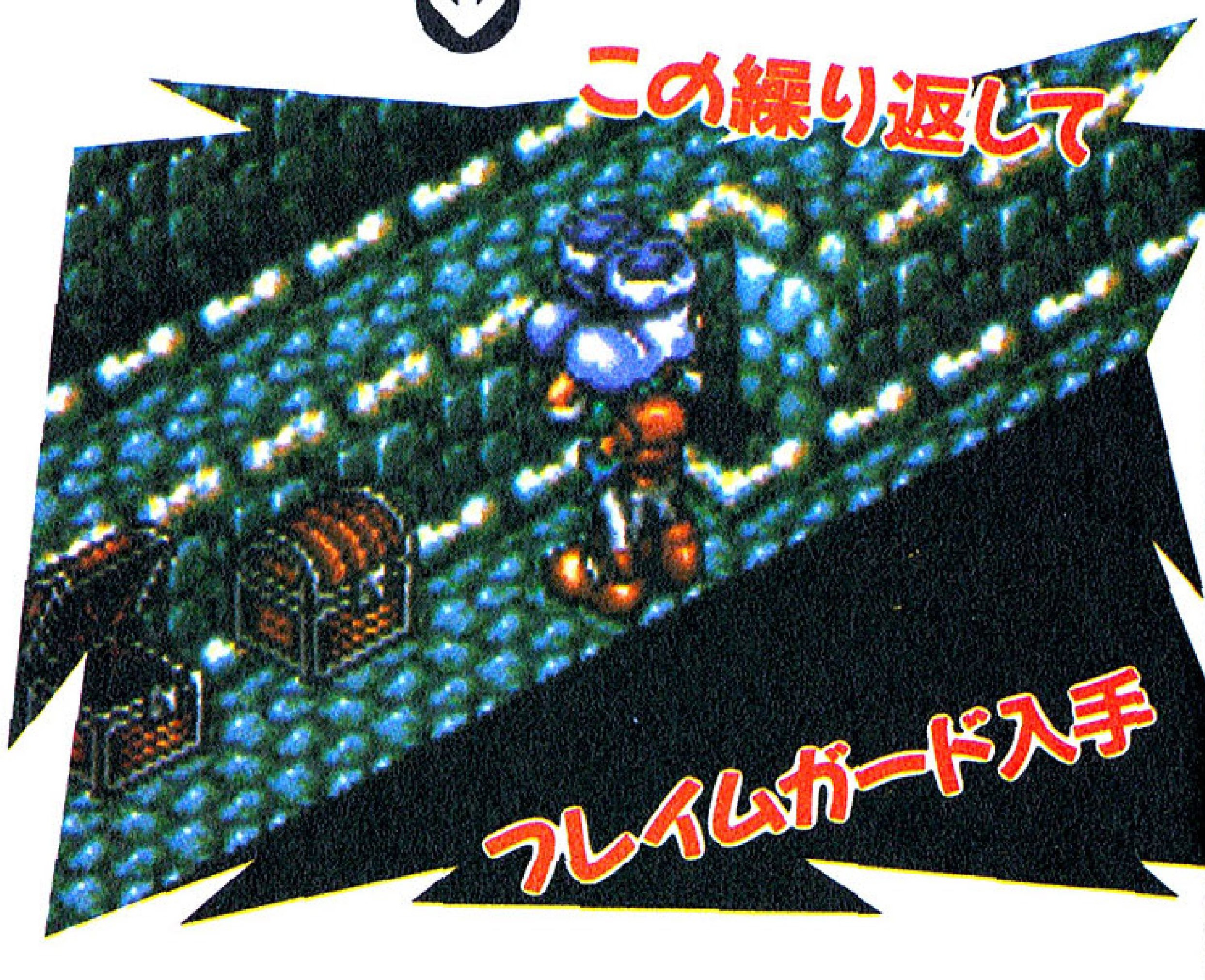




上下でスイッチの押しあいになってしまう。石を引っ込めてスイッチを出す。この繰り返しで序盤は進むぞ。

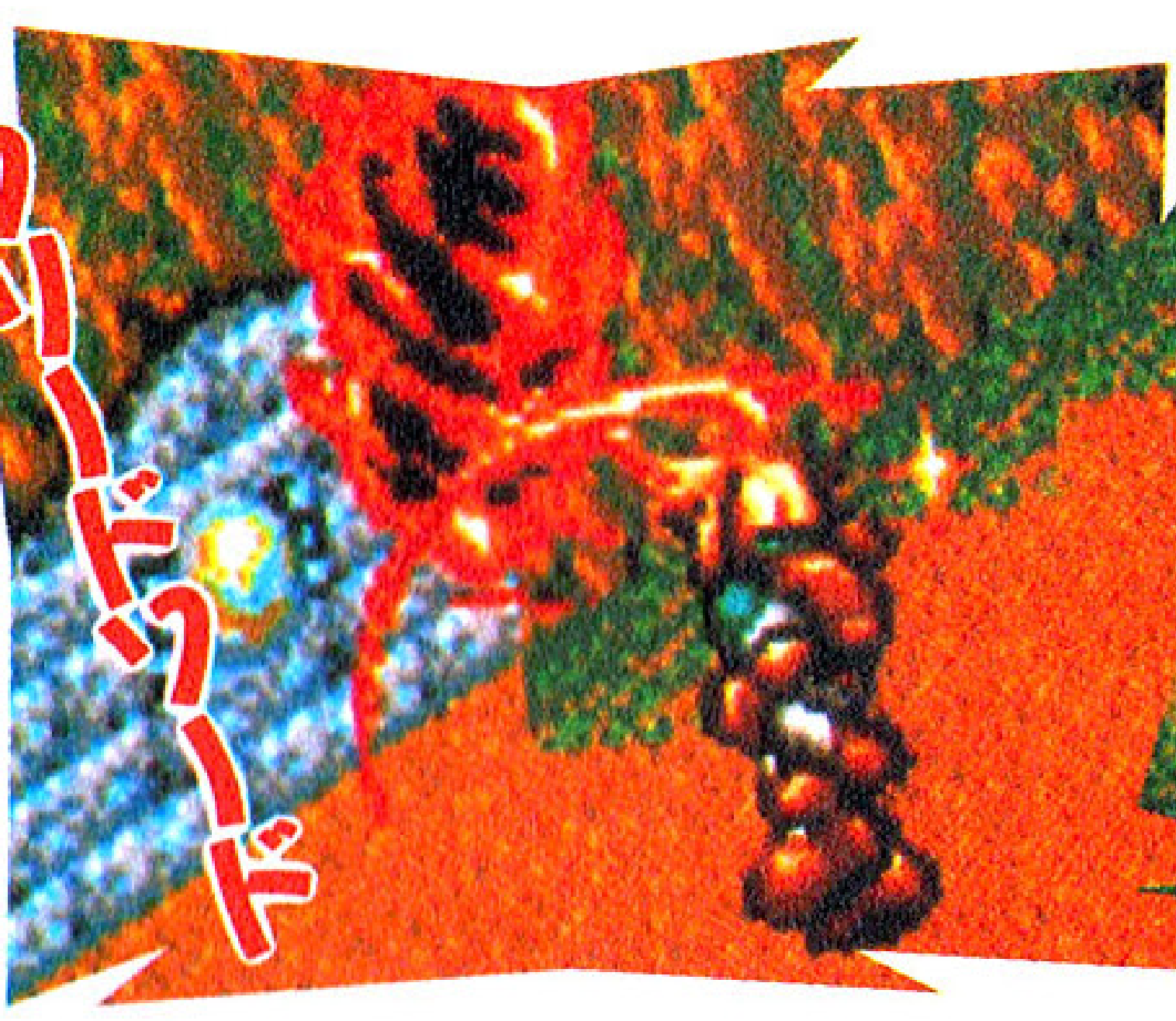


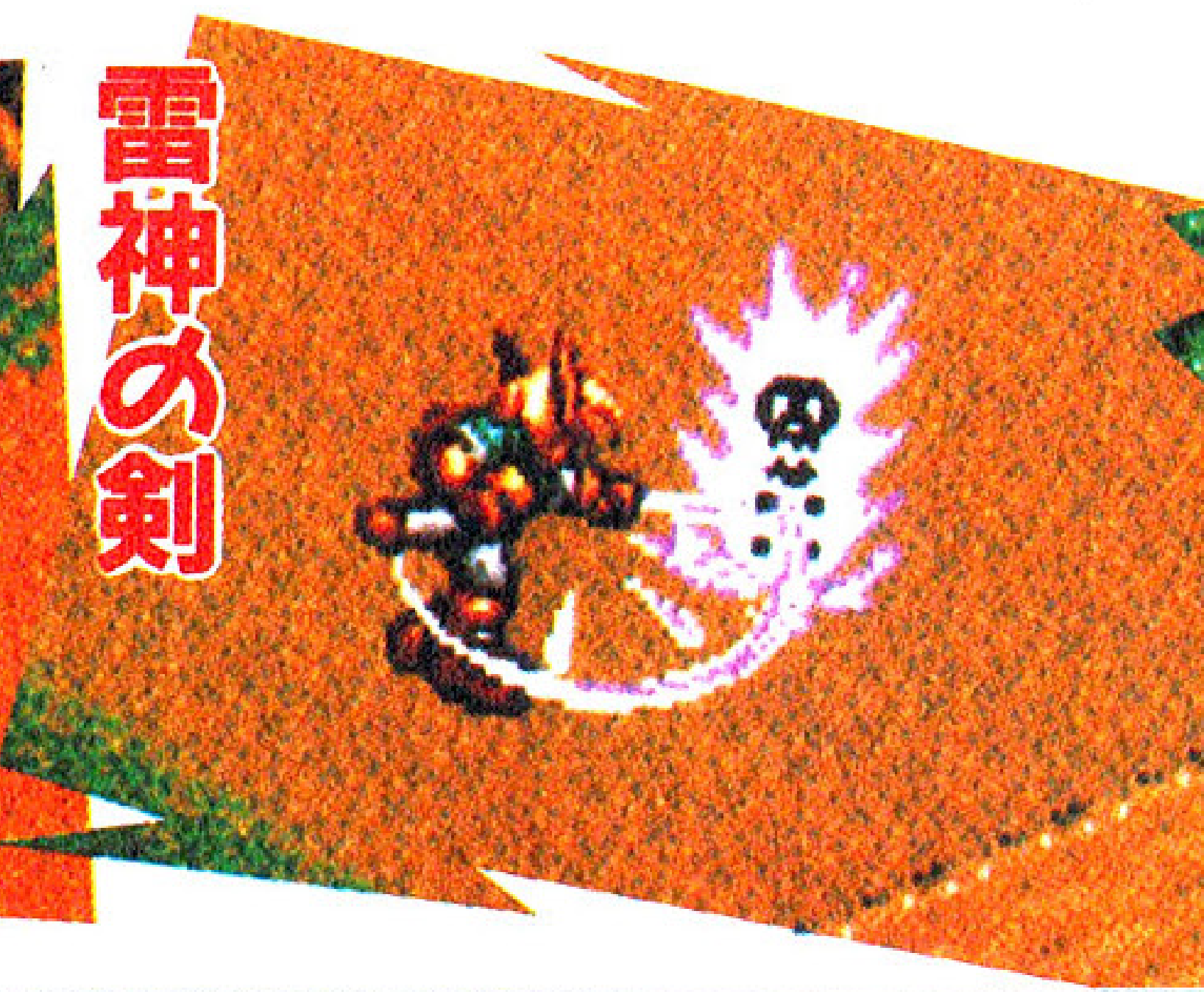
出現したスイッチを押す。この作業を3回ぐらい繰り返すと先に進めるみたい。手間のわりに実りが少ない。

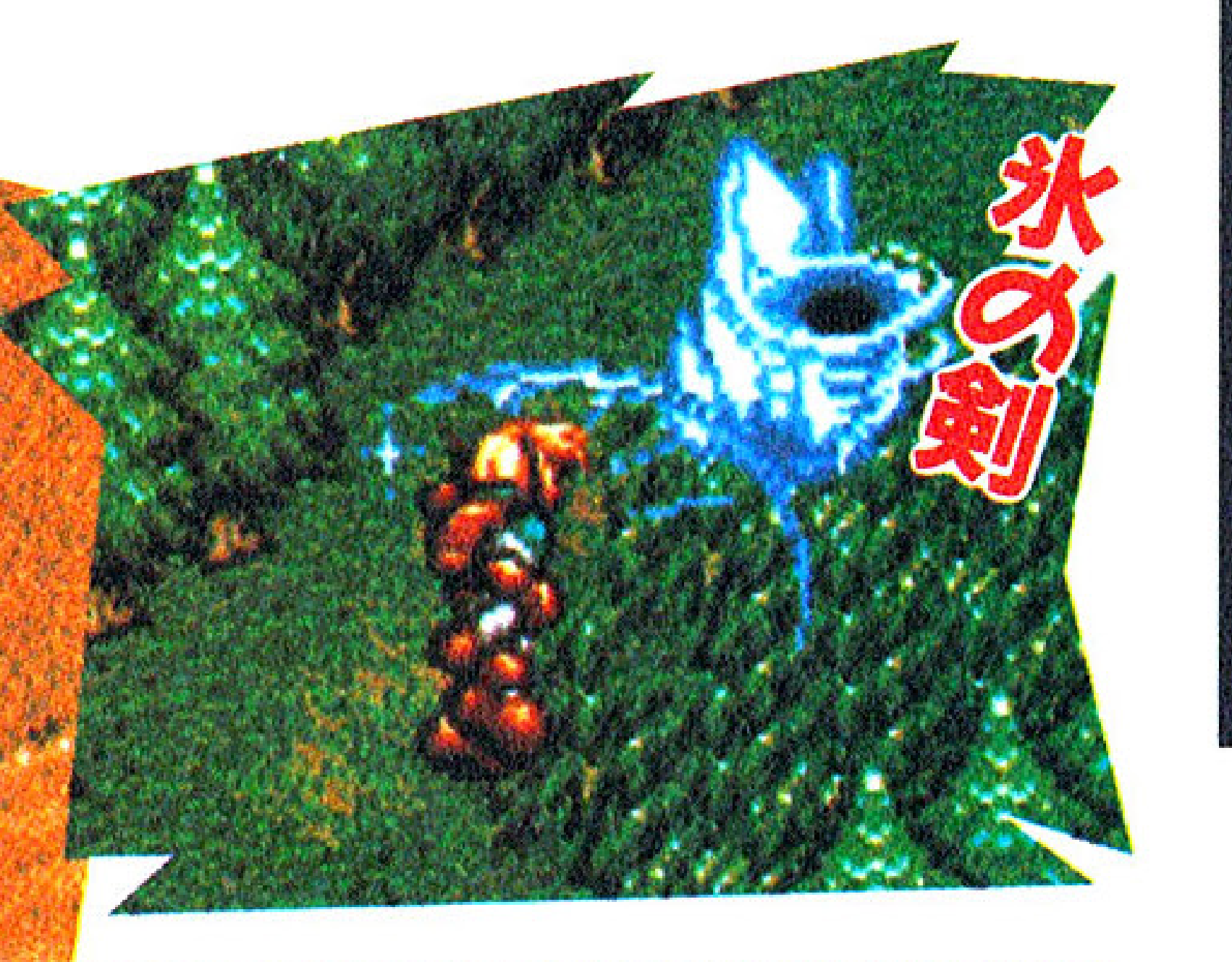


武器やアイテムもいろいろあるので紹介する

アイテムを買うばっかりで売ることのできない「ランドストーカー」だが、こうたくさんの種類があるとすべて覚えることはちょっとツライ。ここで一部のアイテムを紹介しよう。


イフリートソード

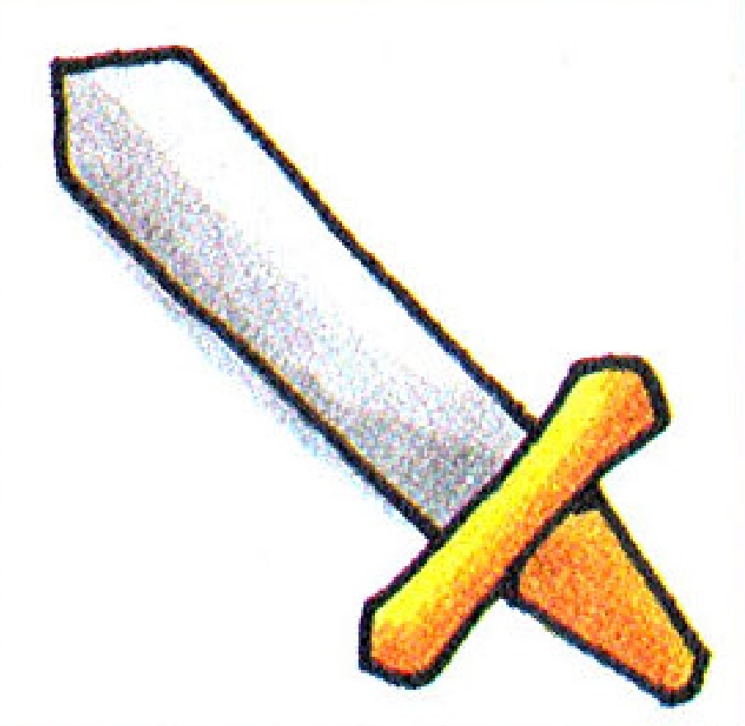

雷神の剣


氷の剣

装備品は状況に応じて使いわけるようにしろ

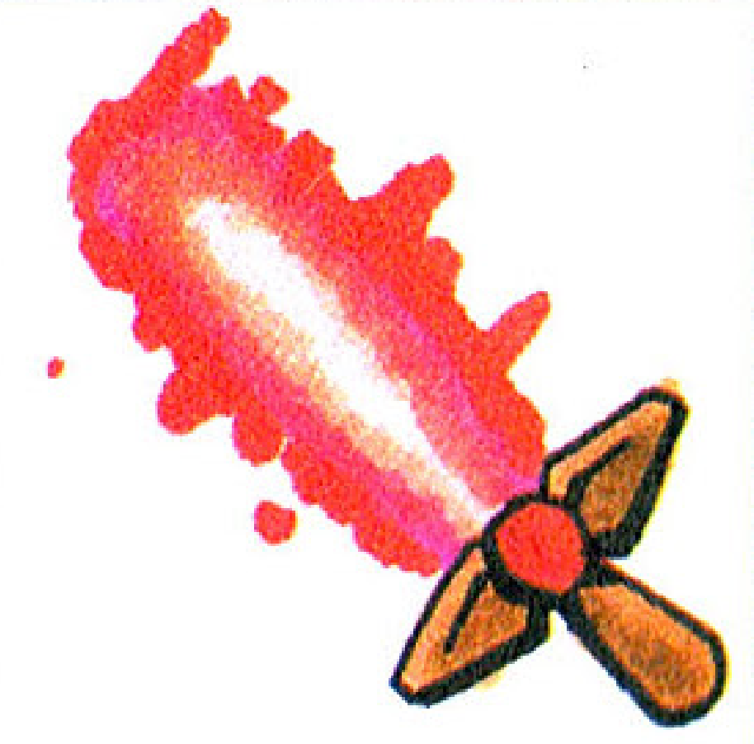
武器

ライルの武器は手に持った剣１本だけ。今回の冒険の途中で魔法の使える剣はいろいろ手に入るけど、使える魔法が違うだけで剣自体の威力は全部同じだぞ。だから最初に持っている剣だけで突き進んでも問題はほとんどない。やってみたらどうかな？



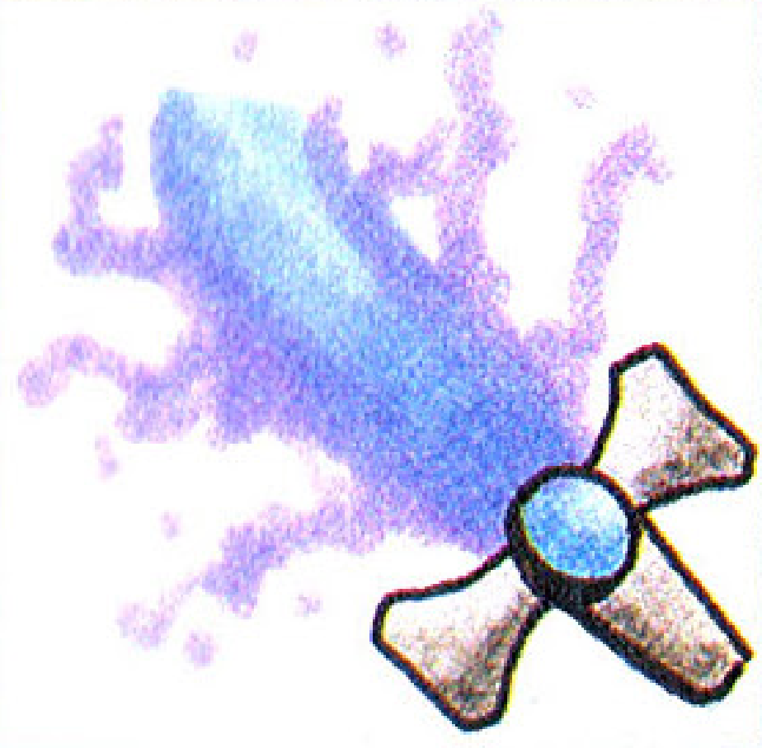
ブロードソード

ライルが最初から装備している剣。長年愛用しているもので、強さは自分しだいだ。
＊最初から装備している



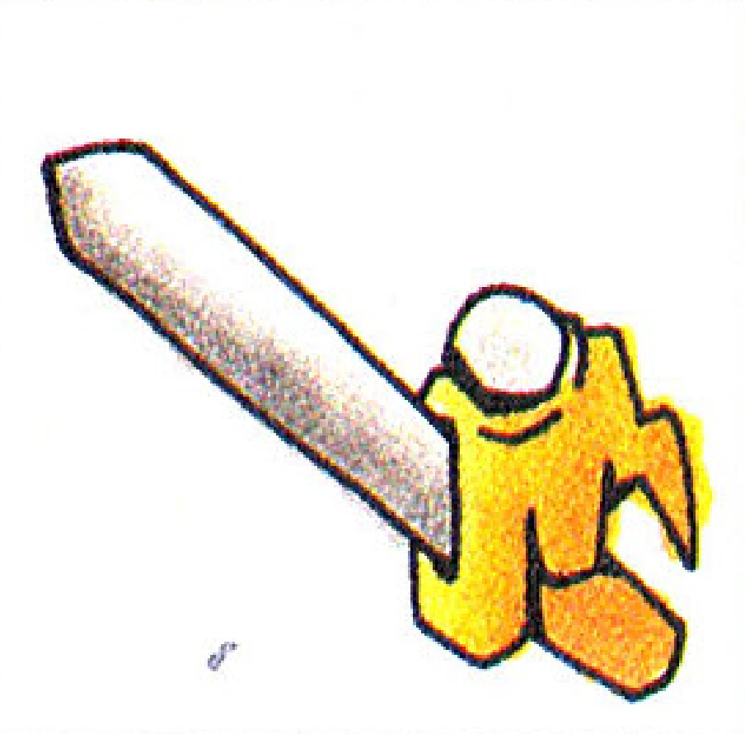
イフリートソード

剣に力を溜めて斬りつければ、相手を燃やしてしまうことが可能。接近して振れ。
＊剣士アッサラからもらう



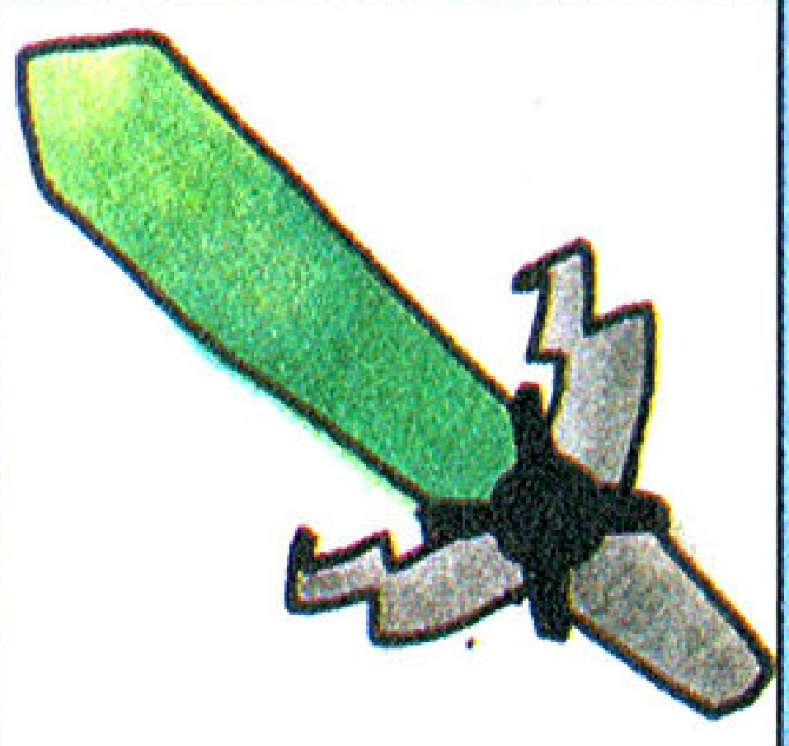
雷神の剣

敵に対して稲妻を落とすことができる。ただし、接近して斬りつけないとダメだが……。
＊バーラの町の井戸の中



氷の剣

剣先からフリーズの魔法を放つ。地形をはって進むため障害物のない場所で使え。
＊湖の神殿

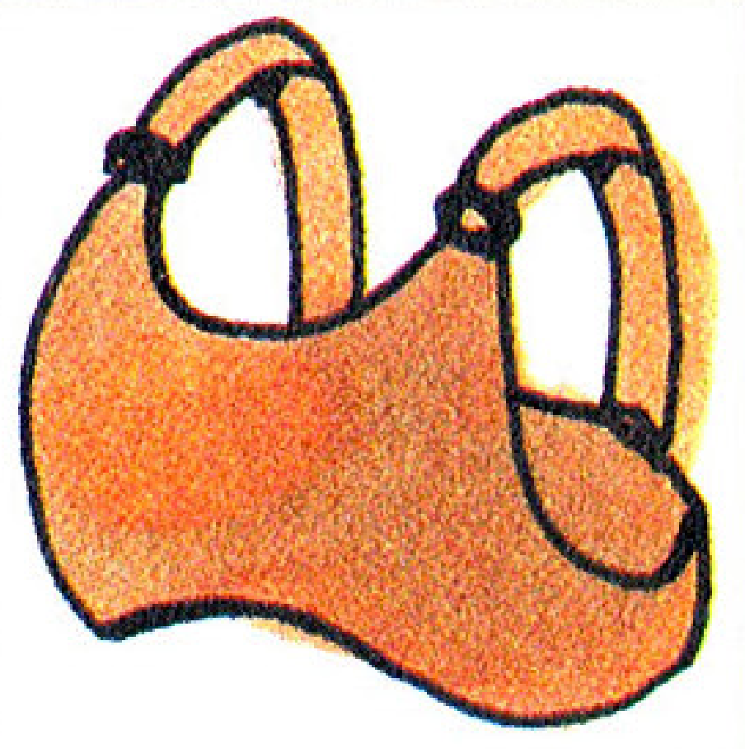


ガイアの剣

剣に力が溜ったときに振り降ろせば地震が起こる。画面上の敵に攻撃可能なわけ。
＊地下大洞窟

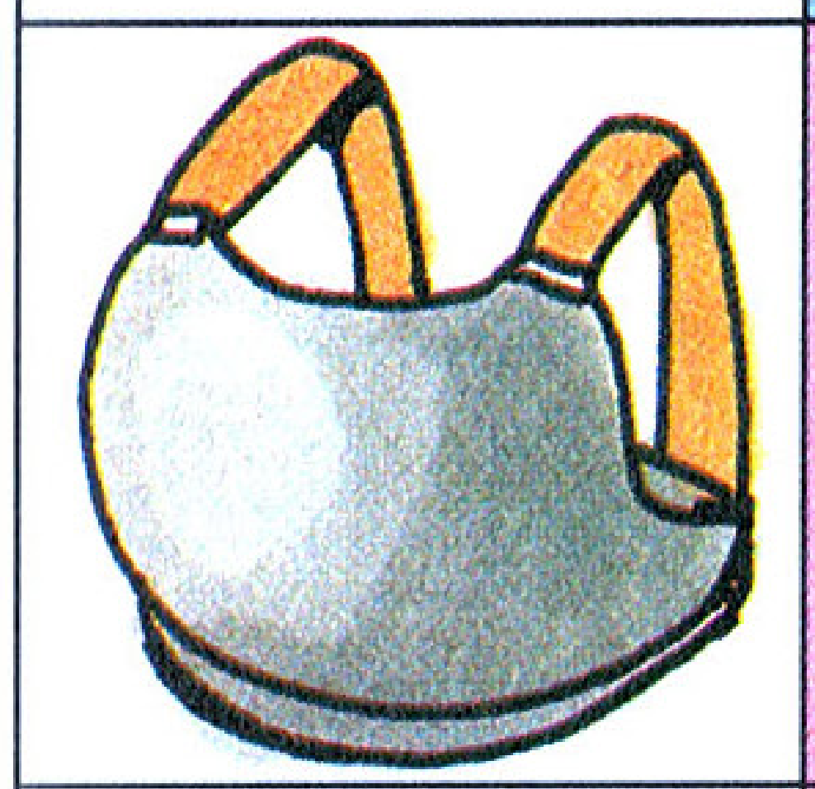
防具

ライルが着ることのできる防具は胸あてだけだ。頭や足、それに手なども危険にさらされそうなものだが、そこは持ち前の俊敏さでカバーしているようだ。そのために鎧などの防御力は高いが身動きのとれない防具を着ないという話もちらほらと聞かれる。



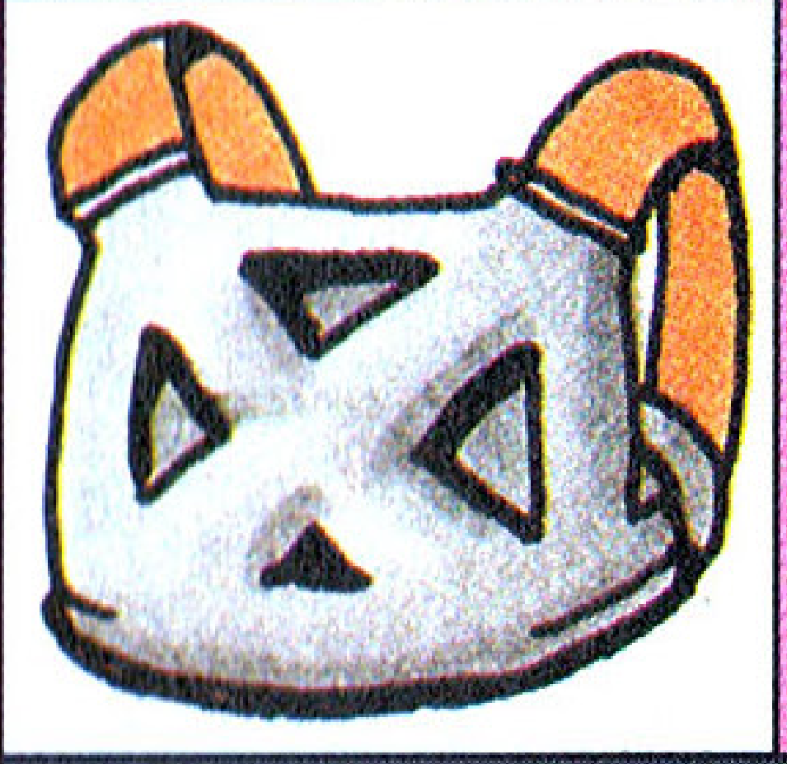
レザーブレスト

ライルが始めから装備している防具。革製で着心地は一番よいけど防御力がね。
＊最初から装備している



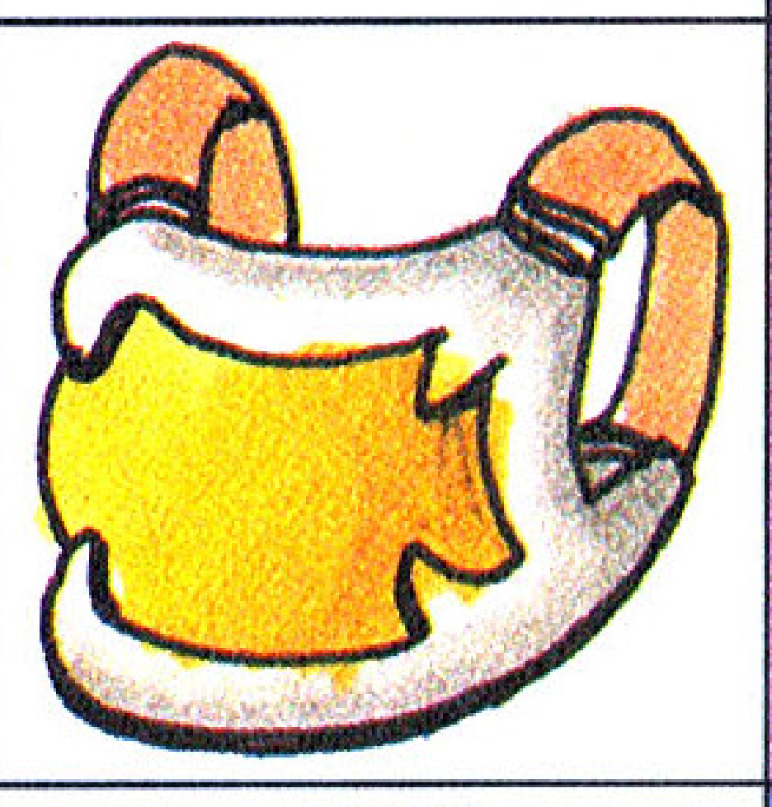
スチールブレスト

名前のままだが、スチールでできた胸あて。レザーブレストよりは防御力が高い。
＊メルカトルの道具屋①



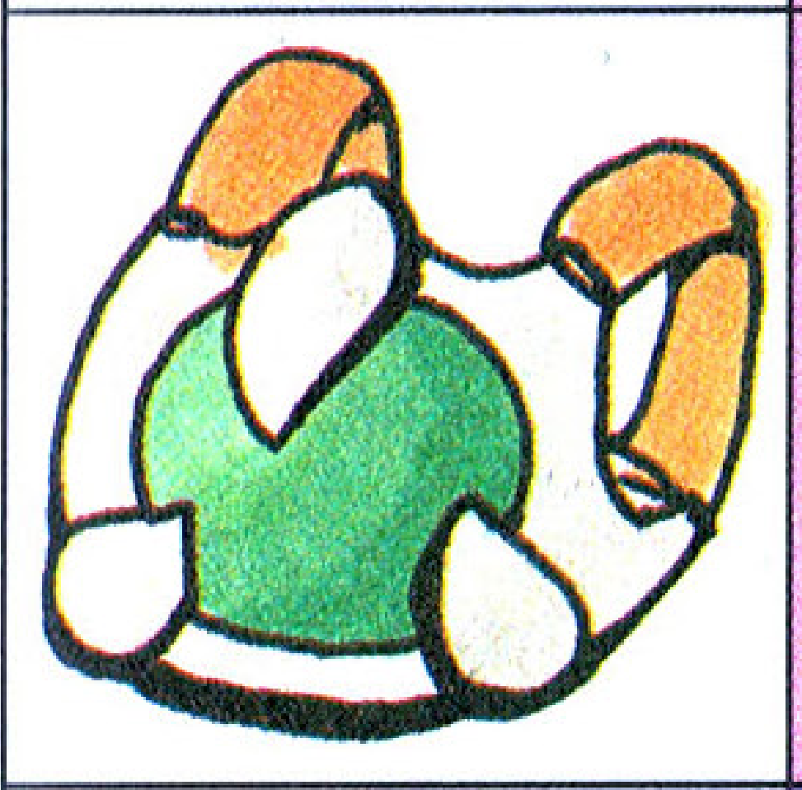
クロムブレスト

スチールブレストより防御力の高い防具。全般的に相手の攻撃を軽減してくれるだろう。
＊デステル村の古代洞穴



シェルブレスト

クロムブレストより１段階防御力が高い胸あて。新しい防具はすぐ装備すること。
＊湖の神殿

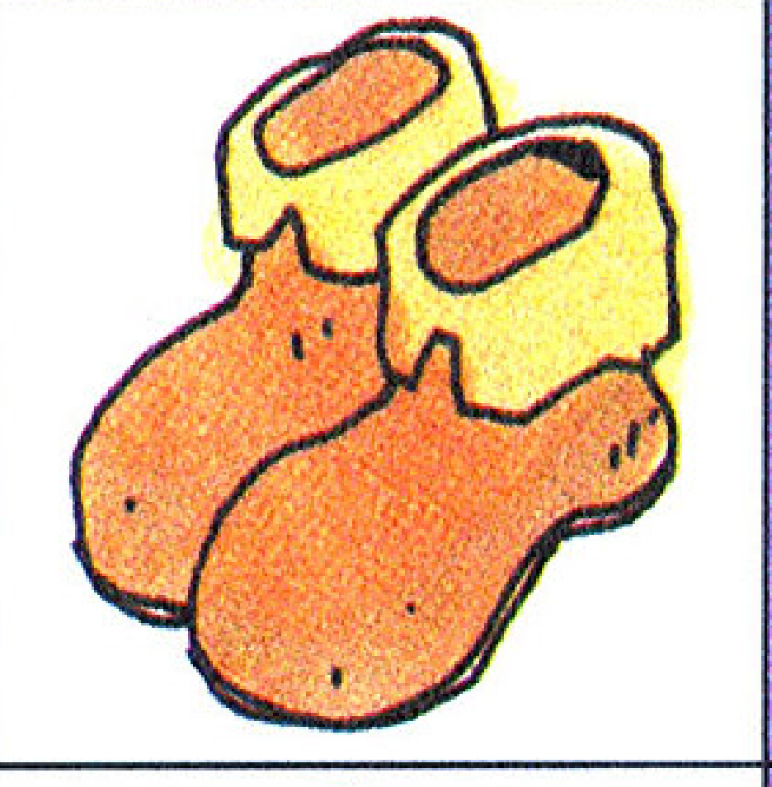


イージスブレスト

土壇場で入手できる最高級の防具。これ以上の防御力を誇る胸あては他にないぞ。
＊地下大洞窟

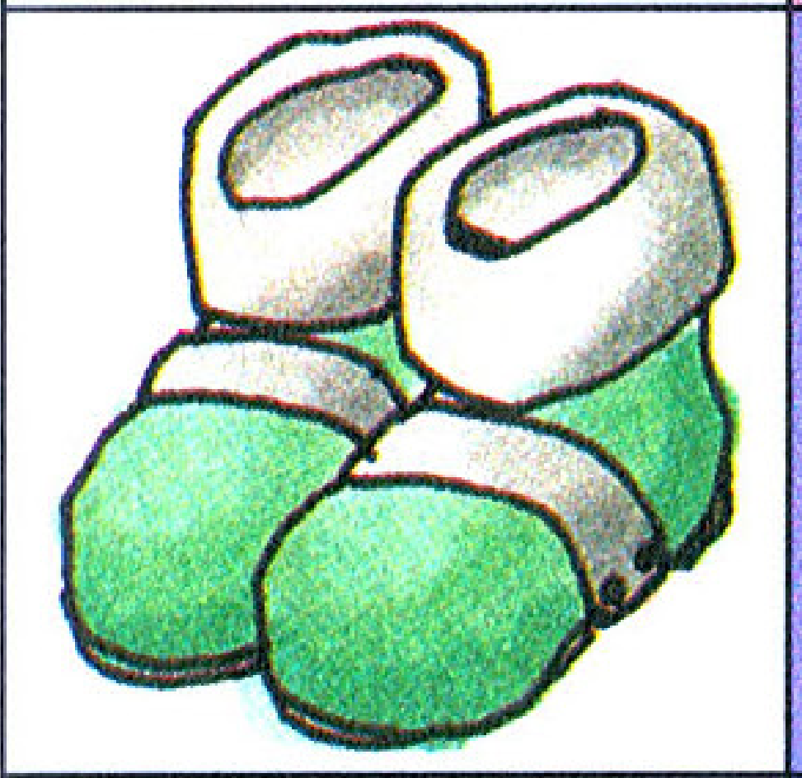
ブーツ

病は気から、健康は足から。そう誰がいったか知らないがそれだけ足元は重要な役目を担っている。その足を守ったり、快適にするのがブーツだ。ブーツにも５種類あるが、どれも個性的な役割をもっている。用途や状況に応じて使い分けるのが基本だな。



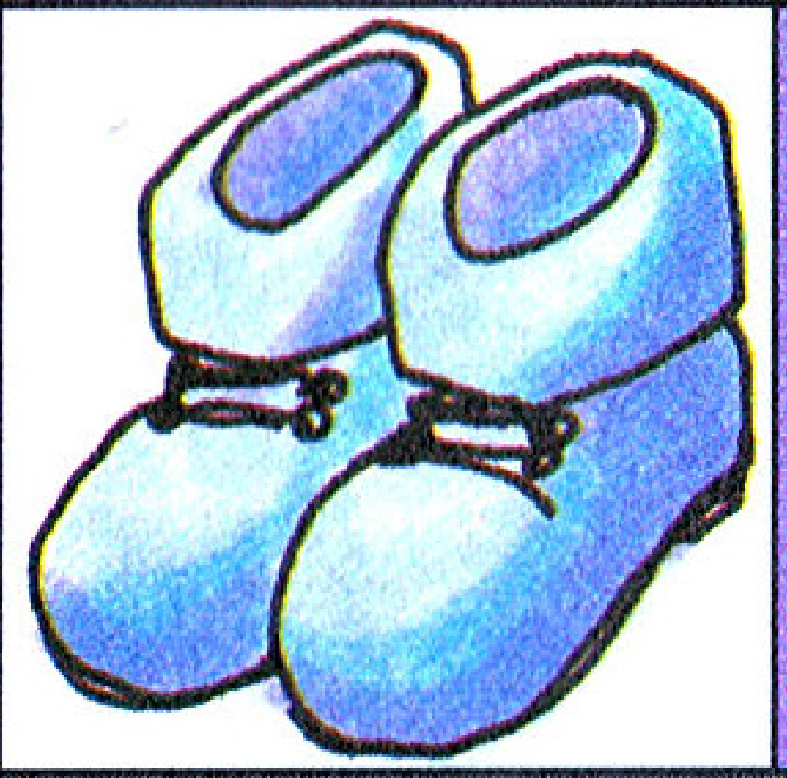
レザーブーツ

革で作られた靴。ライルがゲーム開始当初からはいているものだ。愛着がある？
＊最初から装備している



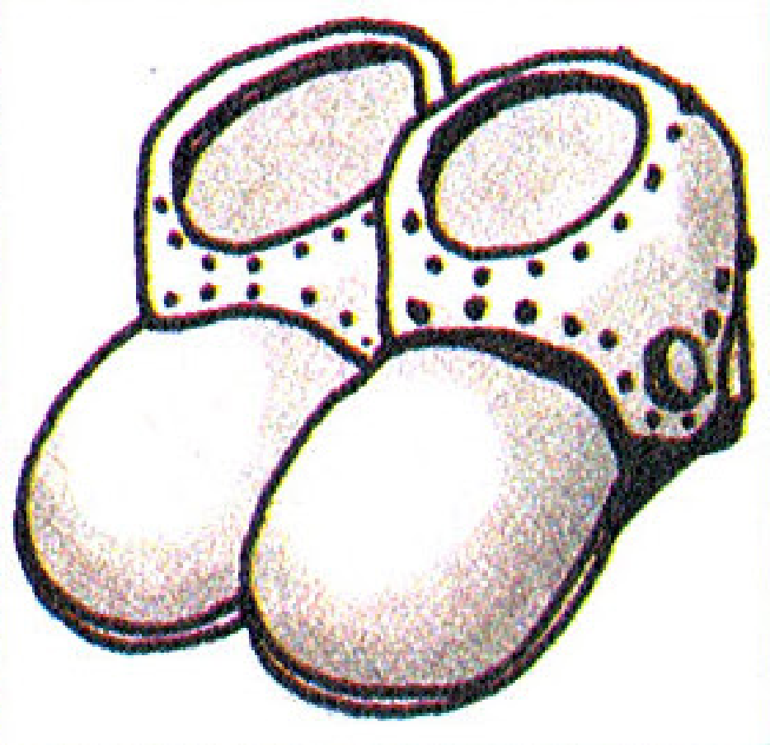
ヒーリングブーツ

歩いているだけで体力が回復してしまう不思議な靴。ガンガン歩いて幸せになれ。
＊デステル村の古代洞穴



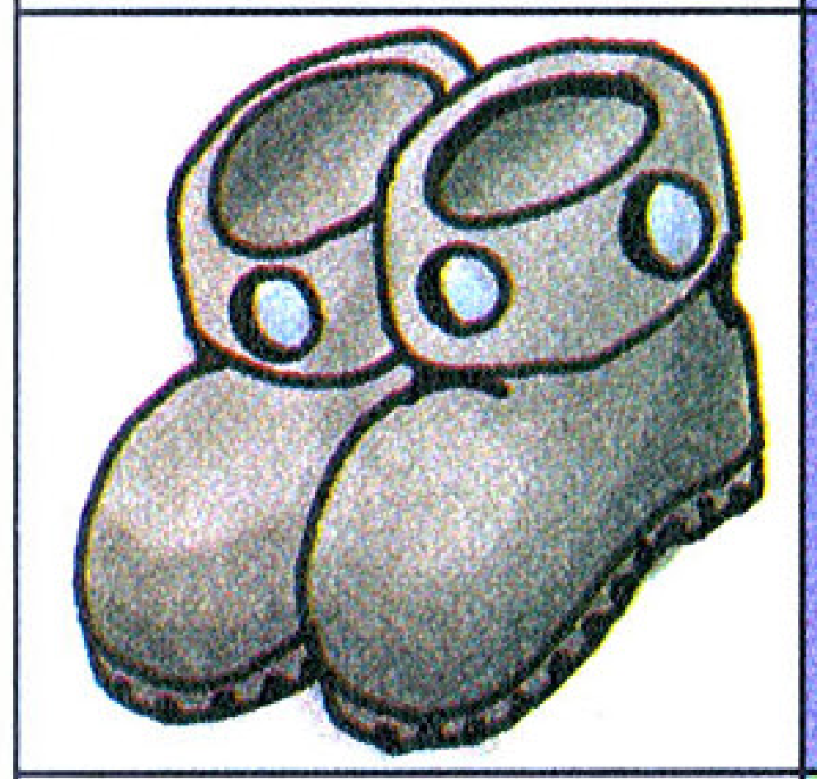
フレイムブーツ

マグマなどの熱い場所を温度を感じることなく歩けるという魔法の靴。ぜひほしいよね。
＊マサン族の村の洞窟



アイアンブーツ

床がトゲで占められている場所を普通に歩くことができる靴。底が丈夫みたい。
＊地下大洞窟

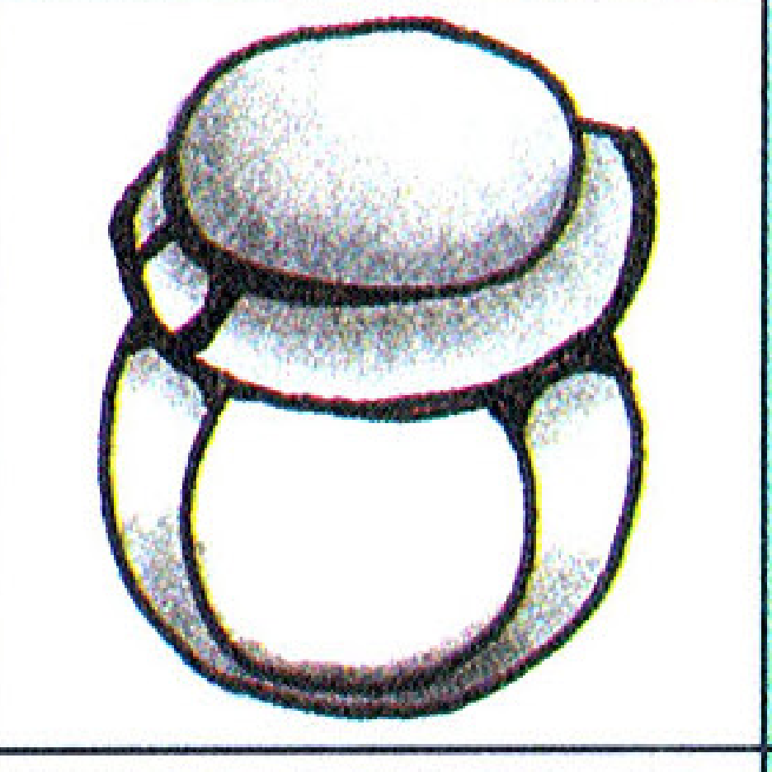


スノウブーツ

凍っている大地を歩くための必須アイテム。これがなかったら歩くことは不可能。
＊地下大洞窟

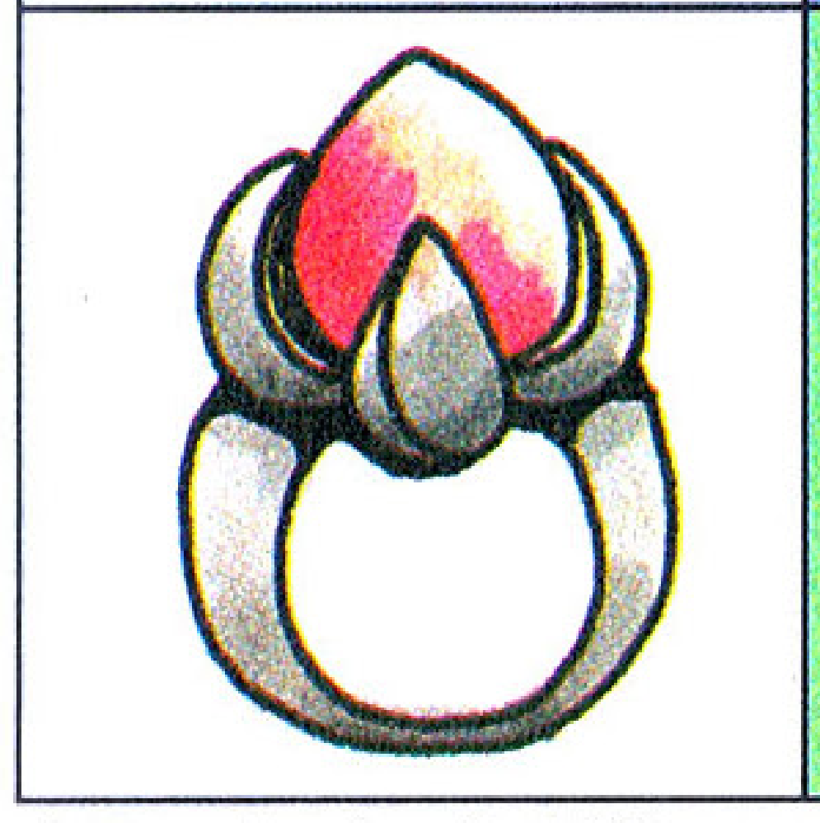
リング

手にはめるだけでいろいろと不思議な効果が現れるのがこのリング類だ。どれが一番いいというものはなく、これも用途によって装備するものが違ってくるだろう。攻撃時には魔法充塡速度が速くなるリングもいいが、防御も考えると回避用か……。



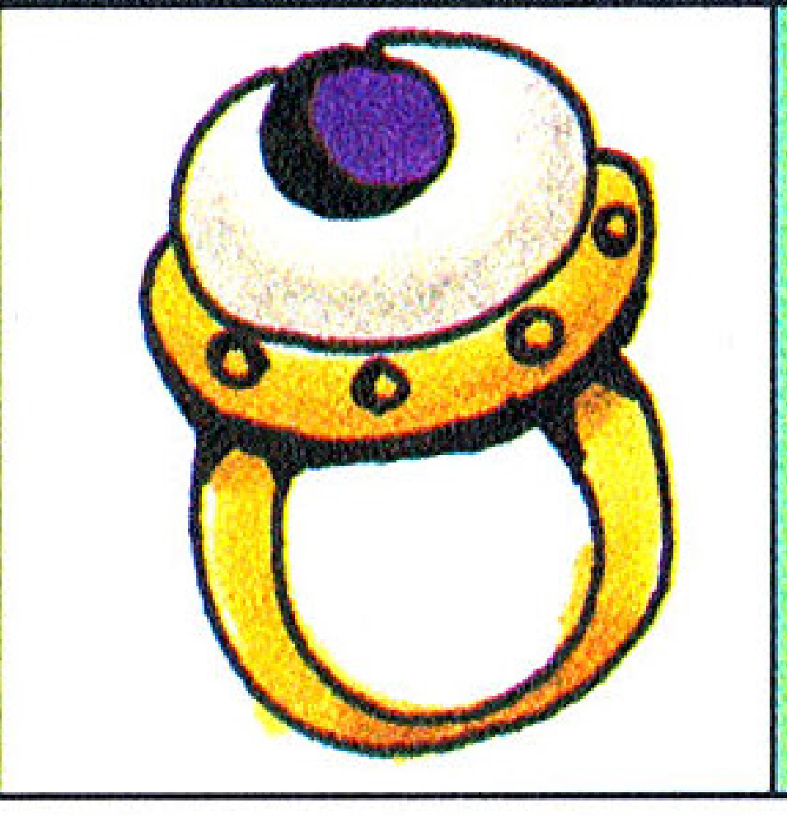
サターンストーン

通常より魔法充塡速度が早くなるというリング。早めに見つけて生かしたい。
＊魔女ミザリーの家



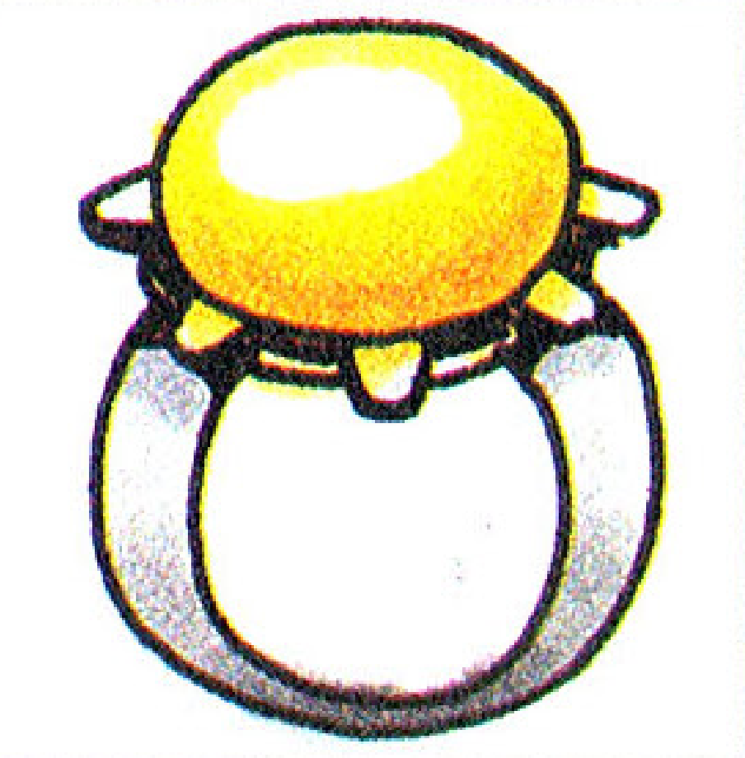
マースストーン

毒や麻痺から体を守ってくれる不思議なリング。キノコ相手には必須アイテムだ。
＊デステル村と湖の間



ムーンストーン

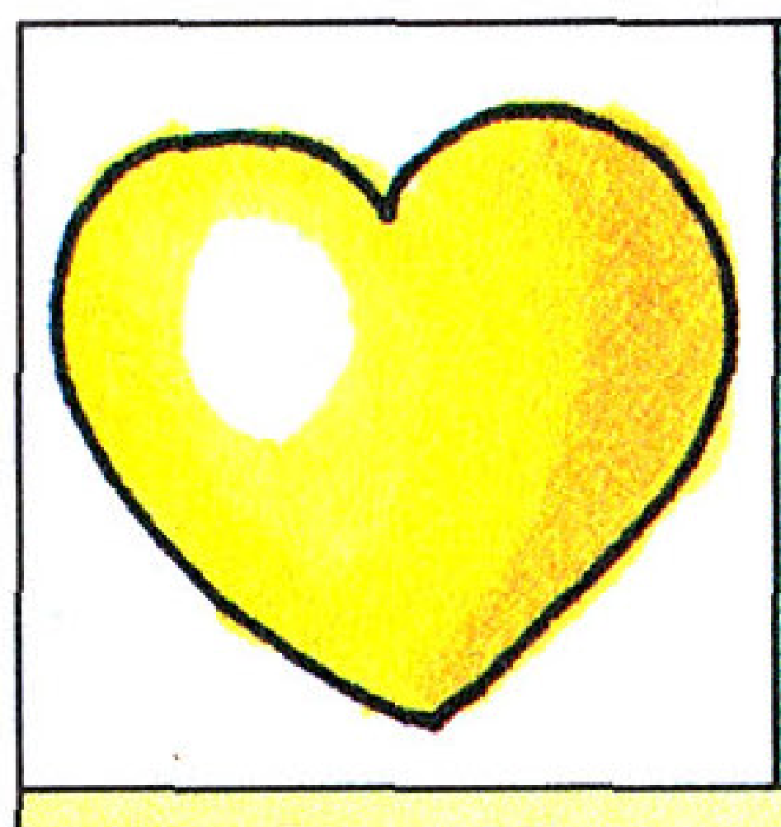
幻覚や呪いからライルを守ってくれるリング。あまり使い道はないだろう。たぶんね。
＊山岳地帯の地下



ビーナスストーン

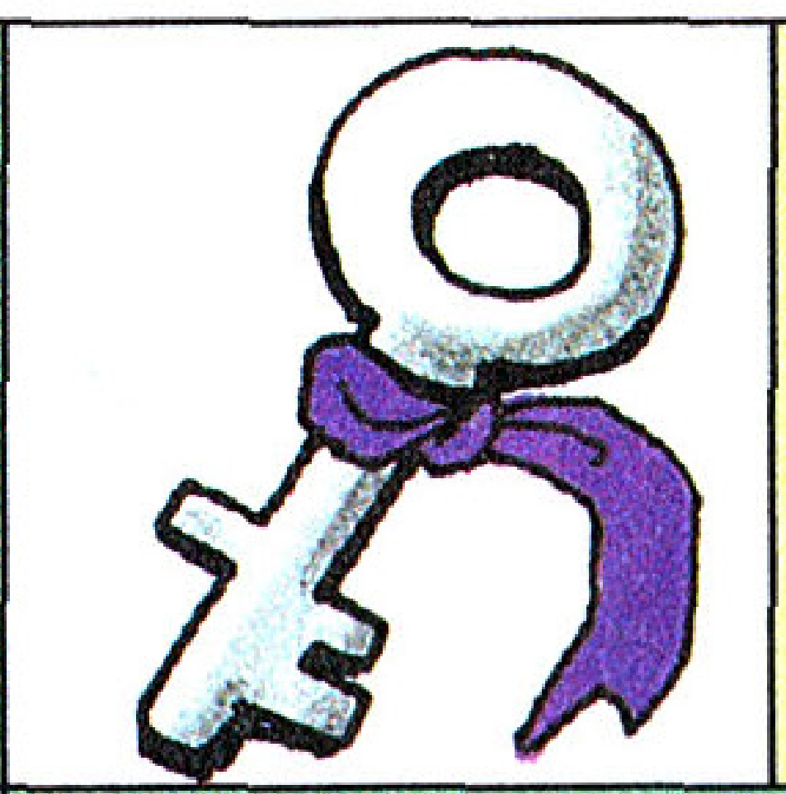
魔法蓄積速度がサターンストーンより速く溜まるリング。絶対最後には装備したい。
＊地下大洞窟

イラスト／二木志乃



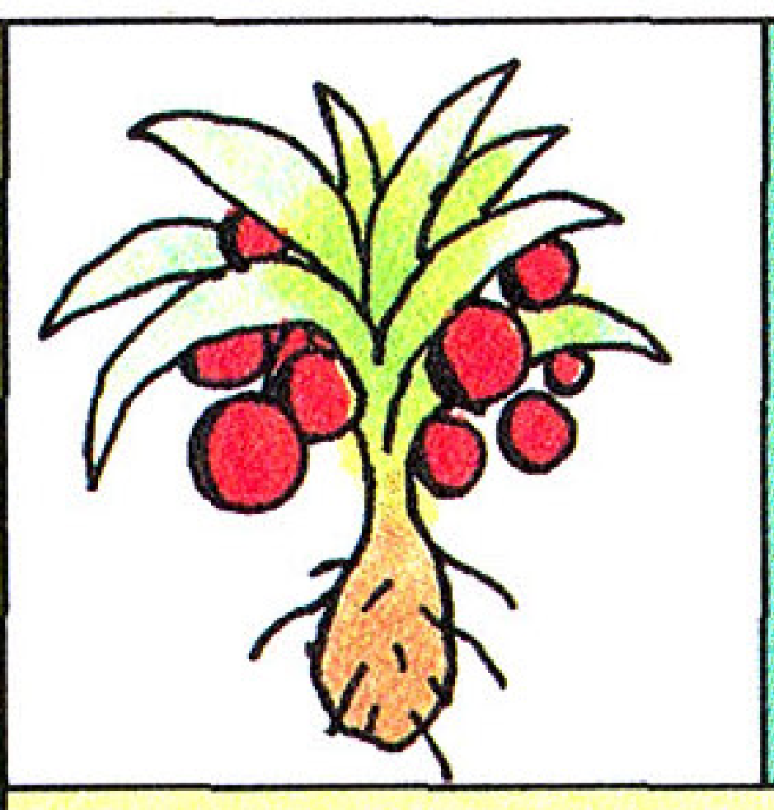
いのちのもと

ライルのハートの数が１つだけ増える。体力が増えるだけでなく攻撃力もアップ。
＊宝箱や町の道具屋



迷宮のカギ

ダンジョン内の閉ざされた扉を開けるためのカギ。どのダンジョンでも共通に使える。
＊各ダンジョン内の宝箱

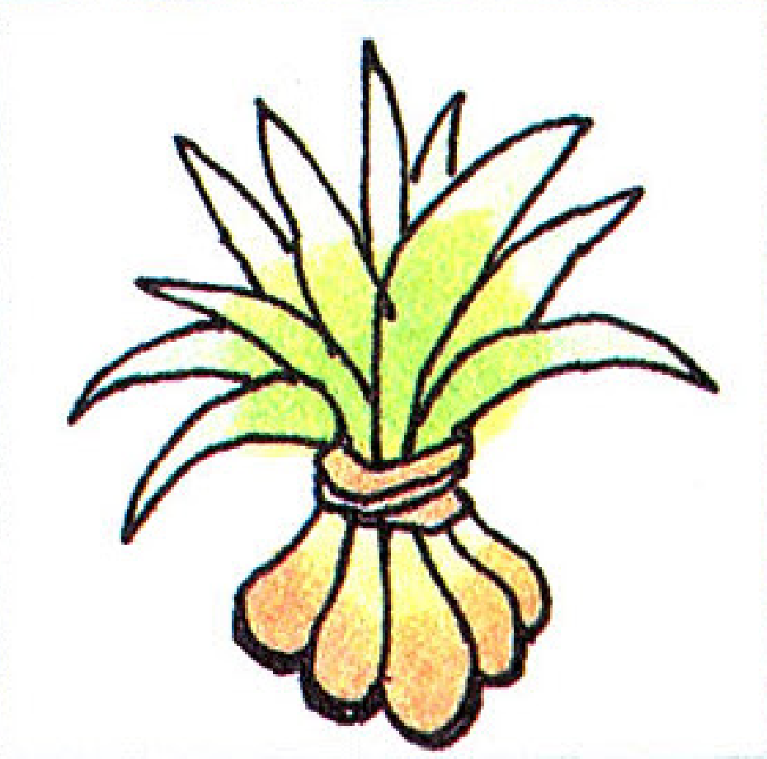


エケエケの実

使うと体力回復。持っていれば体力がゼロになったとき自動的に復活できるぞ。
＊宝箱や町の道具屋か宿屋

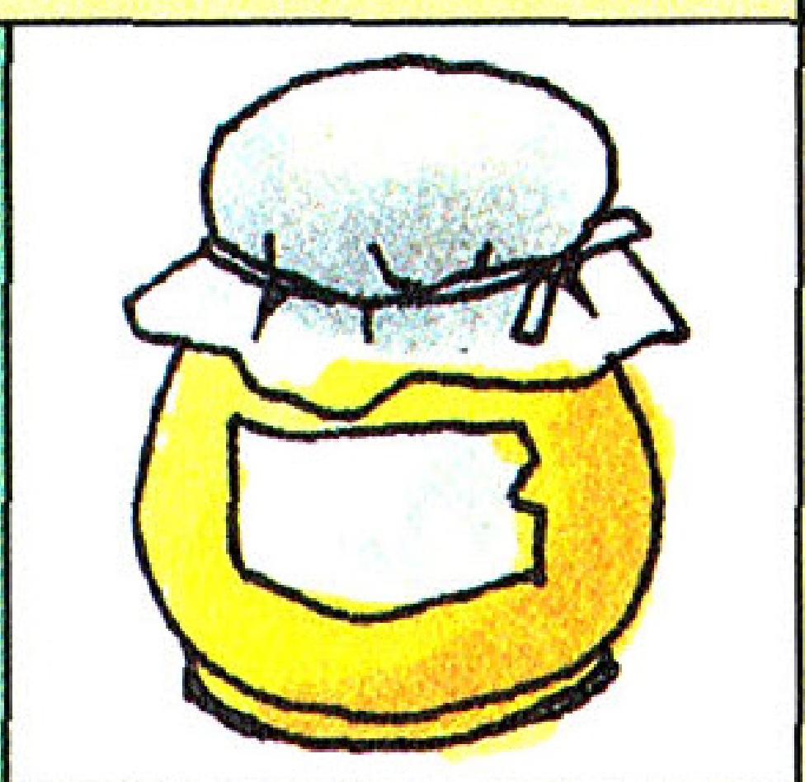
毒消し草

ライルの血液中に流入してしまった毒素を排除するための薬草。必ず１つは持て。
＊宝箱や町の道具屋



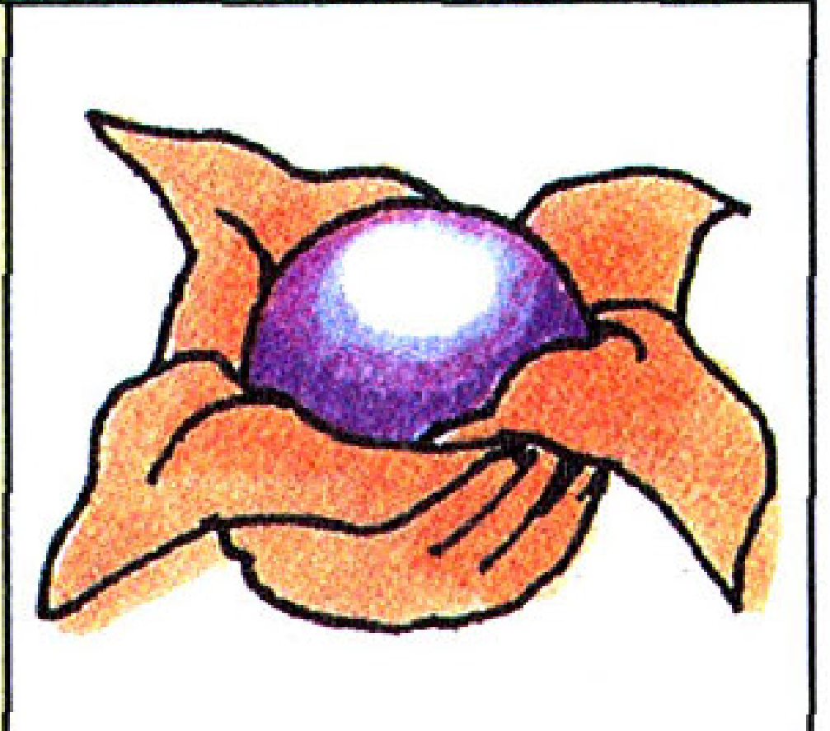
アンチパラライズ

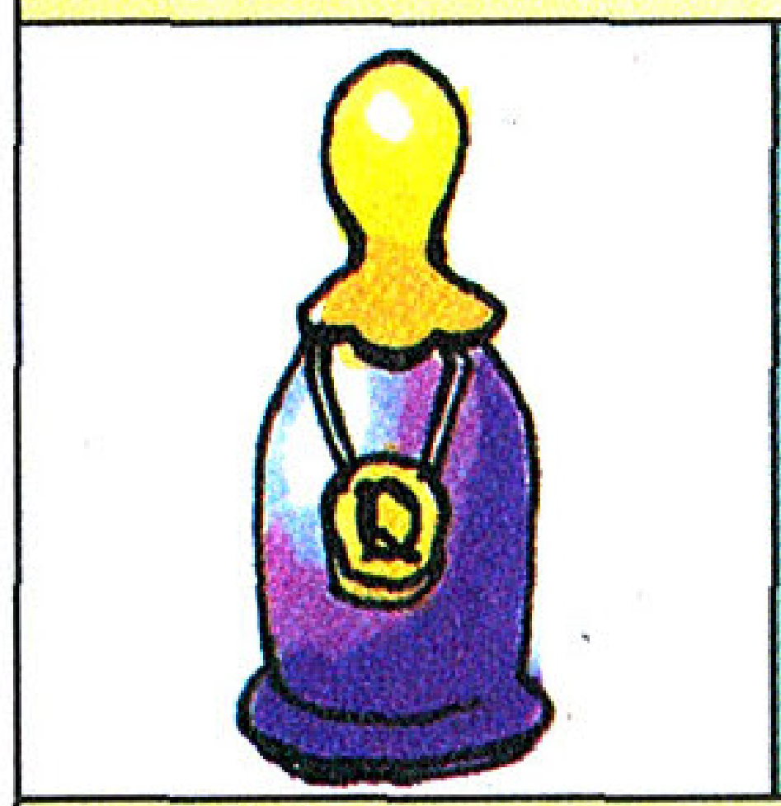
モンスターの麻痺攻撃によってしびれてしまった体を元に戻すための薬。高価な薬物だ。
＊メルカトルの道具屋２



リストアー

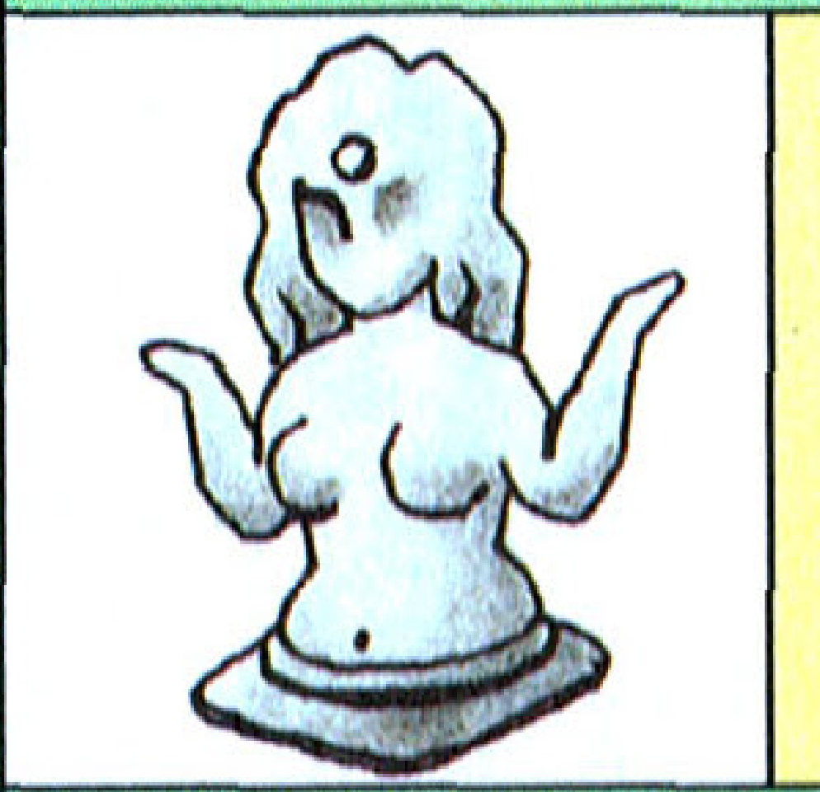
毒や麻痺、それに幻覚状態になったとき使う薬。俗にいう万能薬というヤツだ。
＊宝箱や町の道具屋





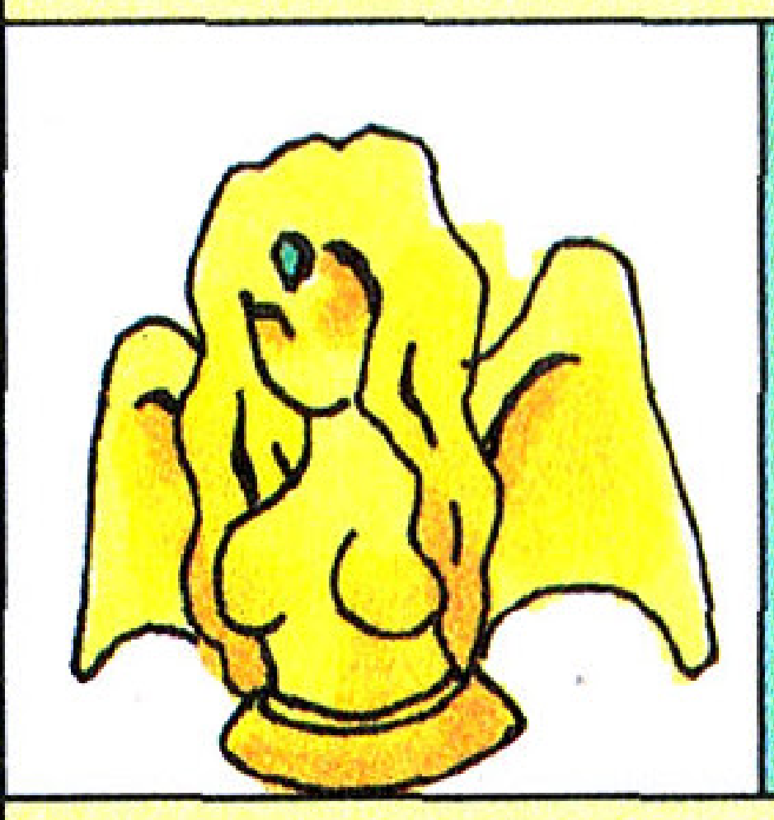
ダールの秘薬

使うだけで体力が全快してしまう優れた薬物だ。後半にありがたみがわかる？
＊宝箱や町の道具屋



ガイアの像

使うと地震が起こり、画面中の敵すべてにダメージを与えることができる。凄いぜ。
＊宝箱や町の道具屋

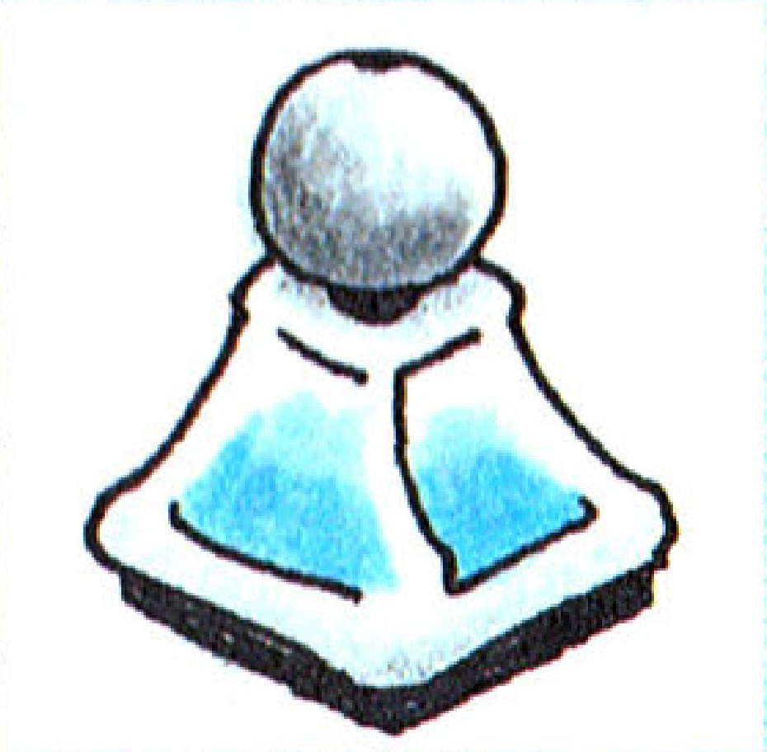


金の女神像

金の女神像を使うと魔法のゲージが常に満タンとなる。魔法が使い放題なのね。
＊宝箱や町の道具屋

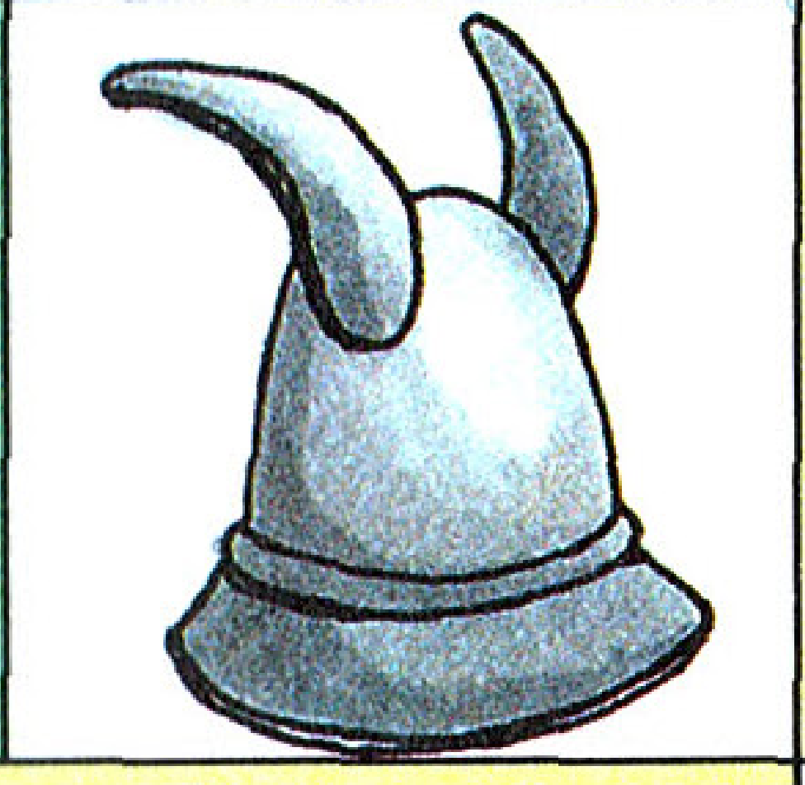
マインドリペア

幻覚を見るようになってヘロヘロになったライルを正常に戻すための薬なのだ。
＊宝箱や町の道具屋



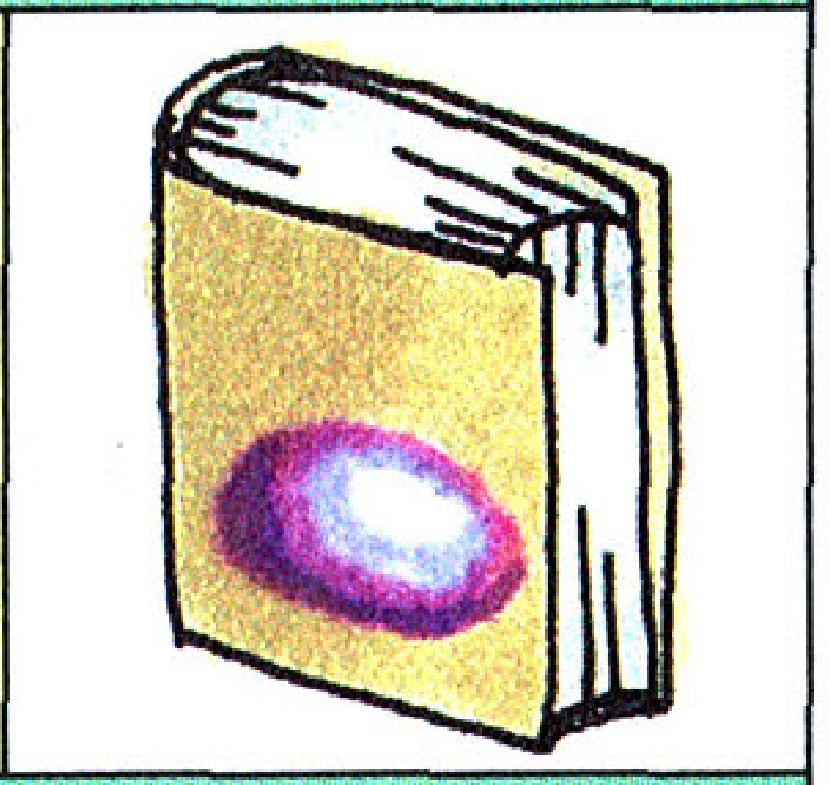
チャイム

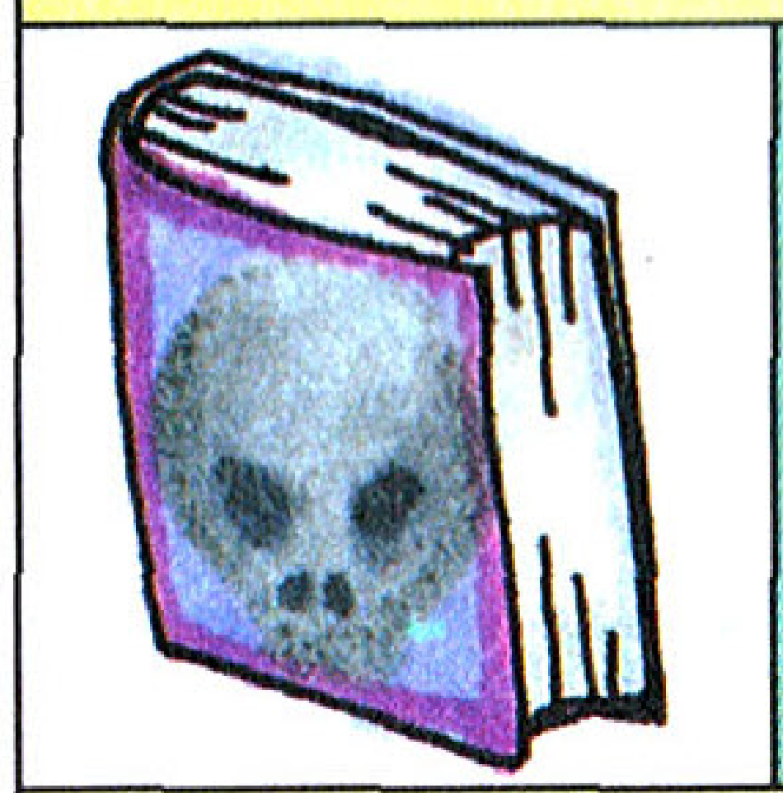
命のもとがあるマップに来たとき快い音色で知らせてくれるとっても便利なアイテムだ。
＊メルカトルの道具屋１



記録の本

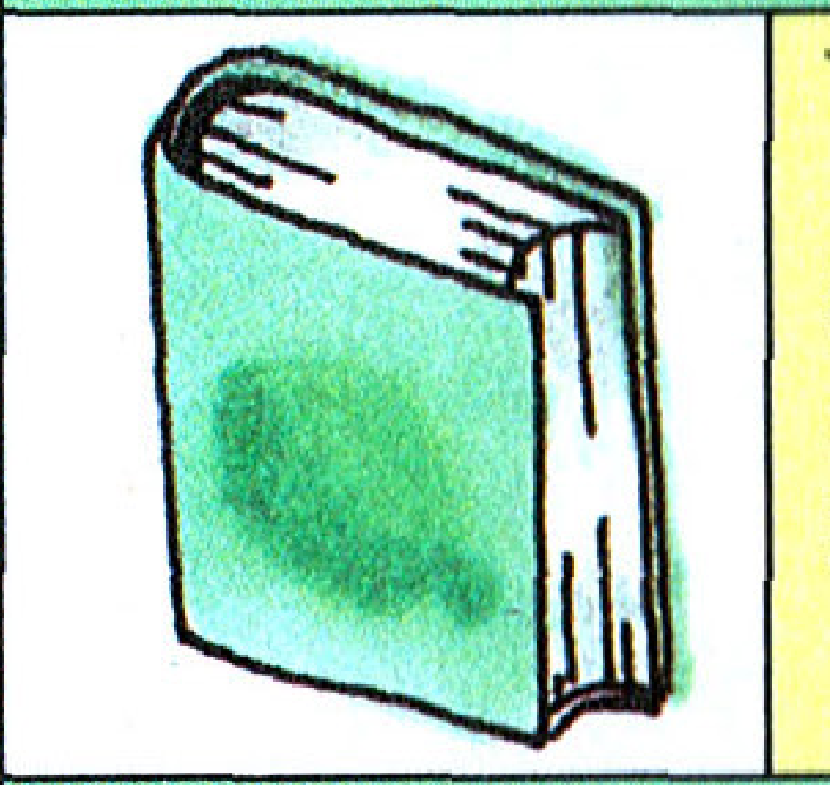
ライルの今現在の状態を記録し、次にプレイするときそこから始めるための本。
＊各町村の教会





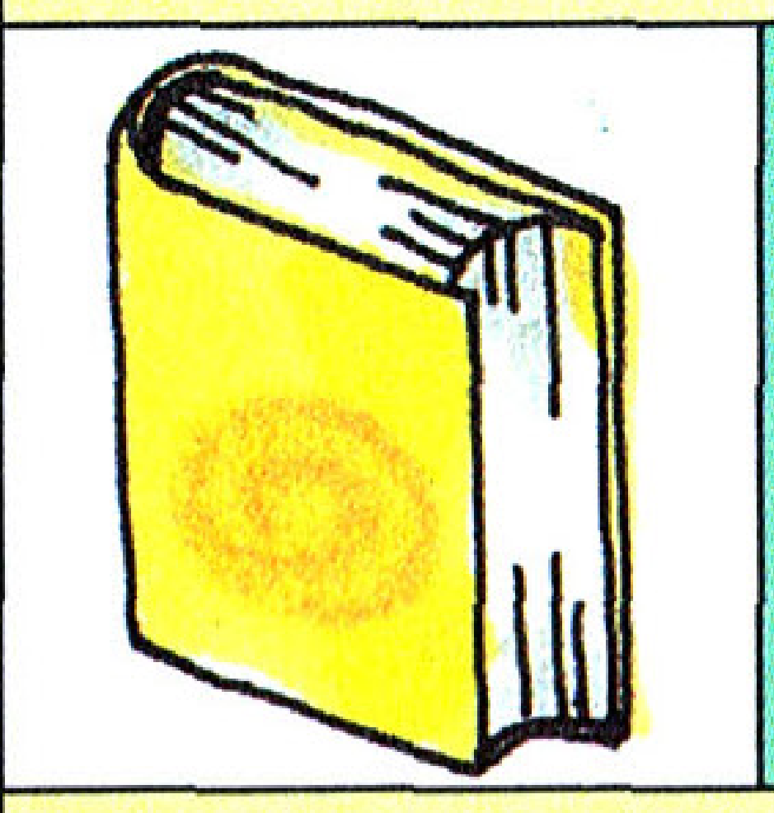
呪い解きの本

呪われた体を正常に戻すための本。呪われた場合は教会で治療するしかないぞ。
＊各町村の教会



毒消しの本

毒に犯されてしおしおになった体から毒素を抜くための本。毒消し草があれば必要ない？
＊各町村の教会

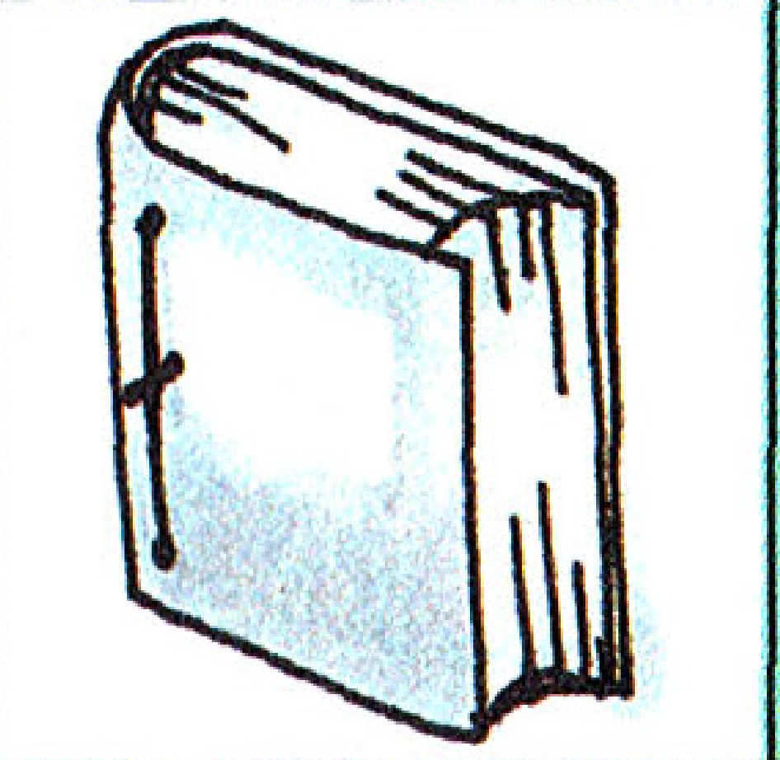


幻覚の本

幻覚に惑わされた意識を覚（かく）醒（せい）させるための本。教会で記録するついでに治療せよ。
＊各町村の教会

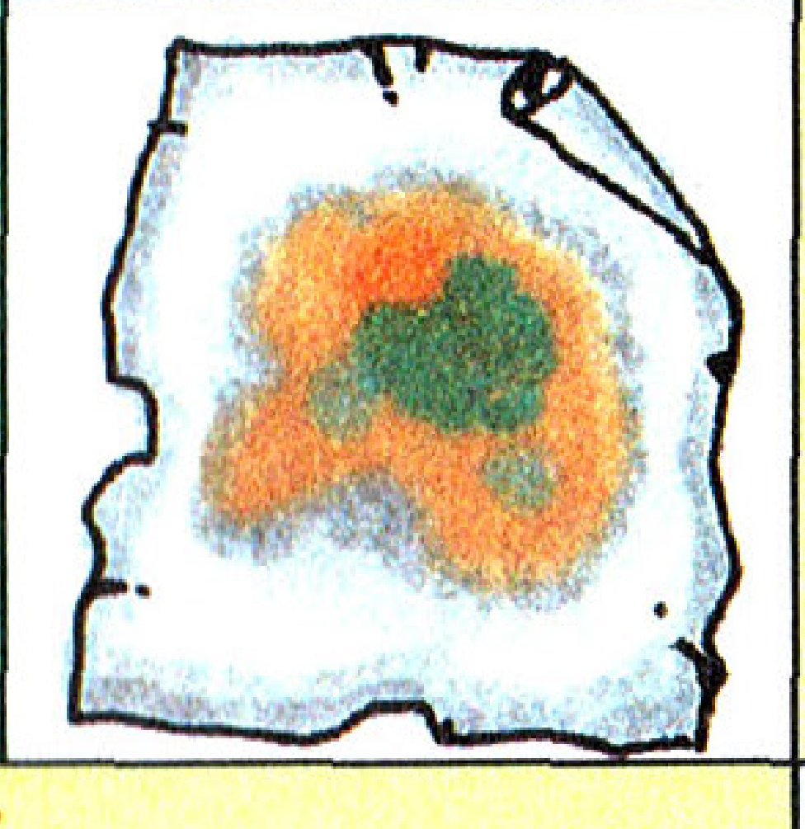
宿帳

宿屋に置いてある帳簿。これをカウンターに持って行くと宿泊することができる。
＊各町村の宿屋



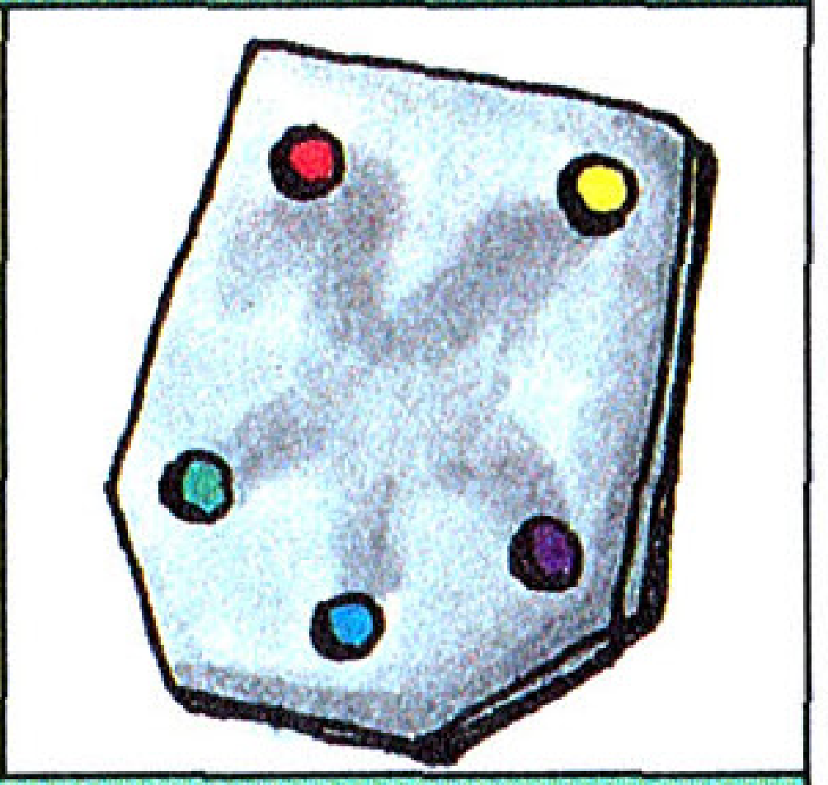
島の地図

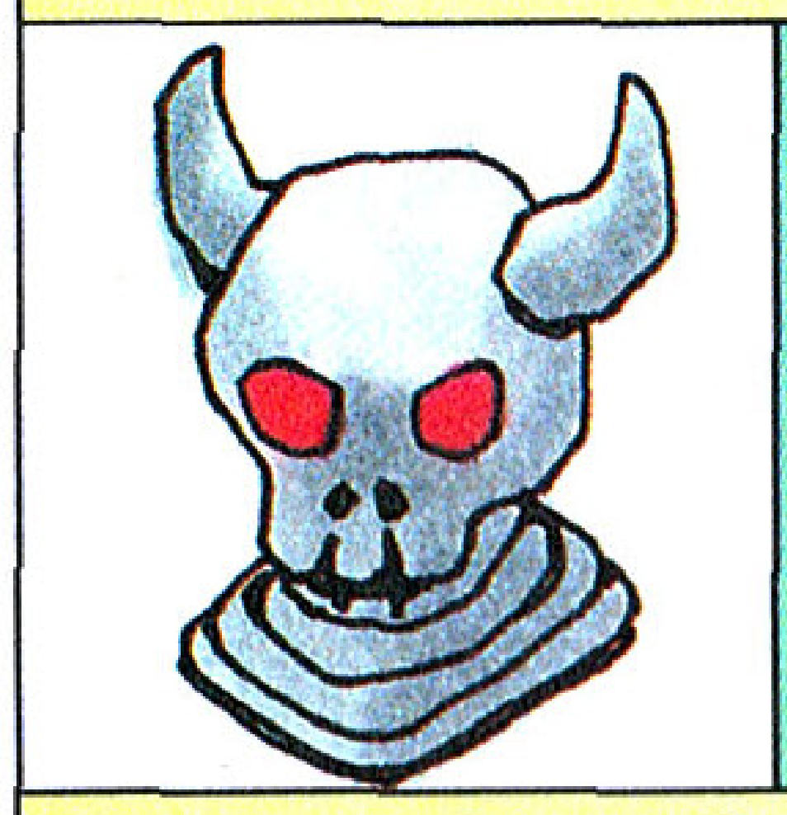
メルカトル島を見渡せる地図。全体図の他に地図を見ている場所（現在地）が表示される。
＊各町村の宿屋など



ゴラの石版

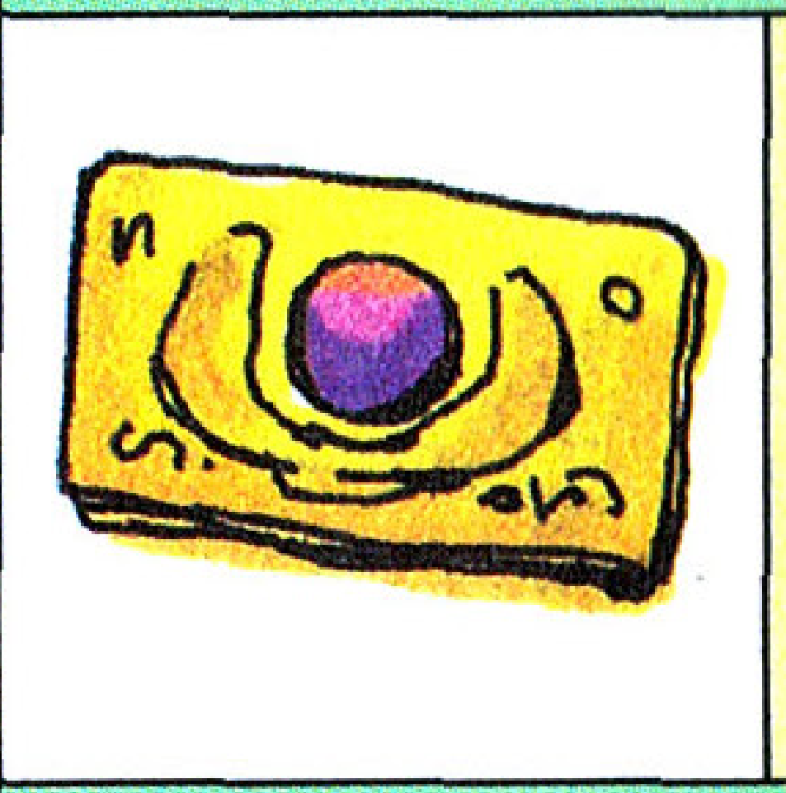
メルカトル島に存在する５つのジュエル。そのありかを示すのがこの石版なのだ。
＊盗賊団のアジト





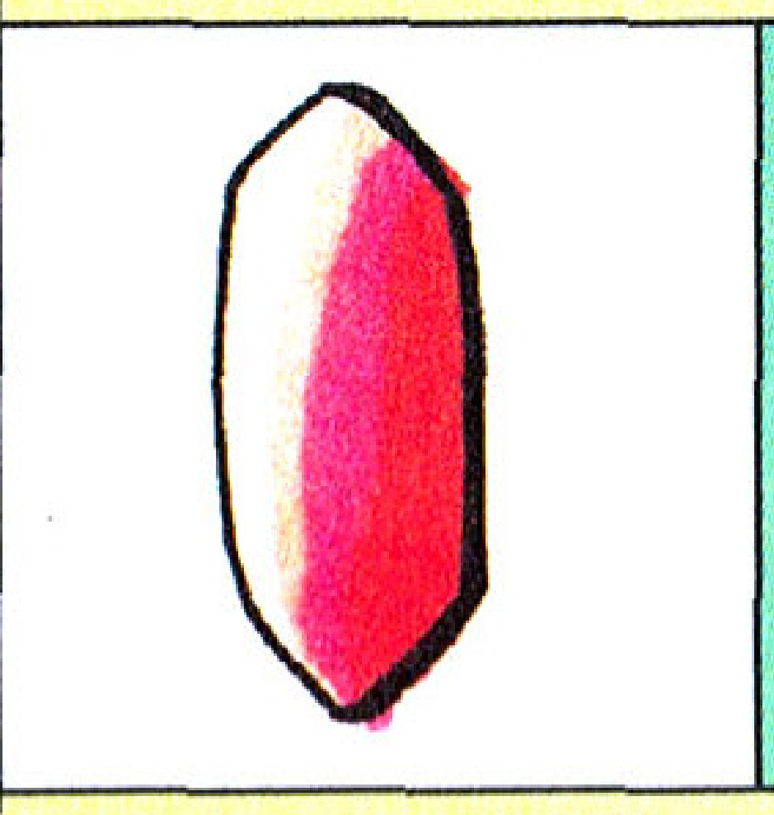
邪神の石

沼地の神殿の入口にある扉を開けるための石。これを使ってなかに侵入するわけ。
＊グミ族の村長の家



通行証

メルカトルの町に入るための身分証明書のようなもの。これがなくては絶対に入れない。
＊港町リュマの村長の家

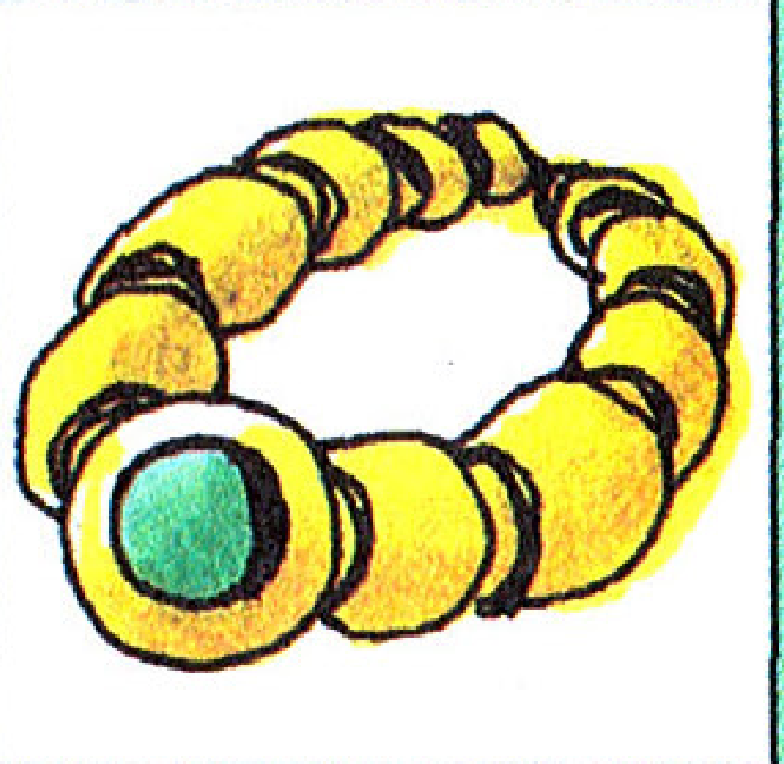


赤のジュエル

メルカトル島に存在する５つのジュエルのうちの１つ。ただ持っているだけみたい。
＊マサン族の村長の家

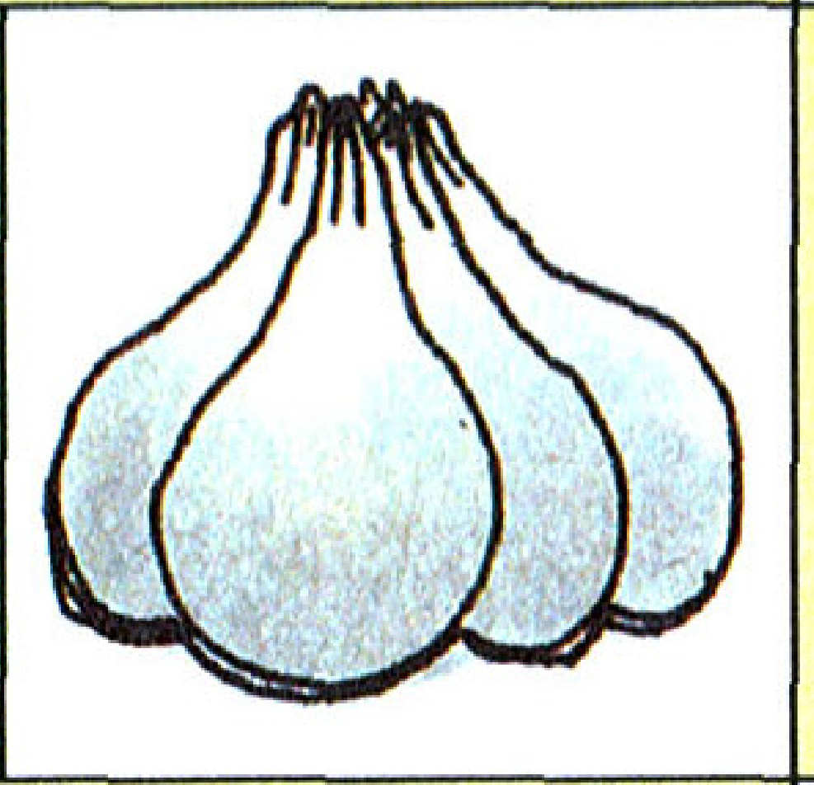
アミュレット

ミルの塔の入口に貼られている結界を消去するためのアイテム。これも重要だね。
＊メルカトル地下墓地



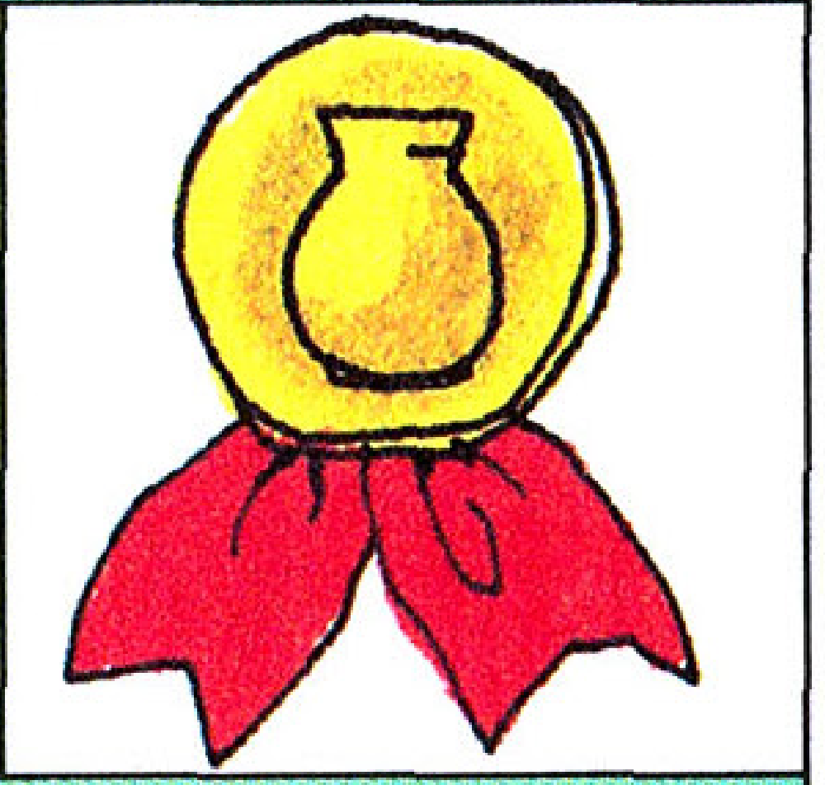
にんにく

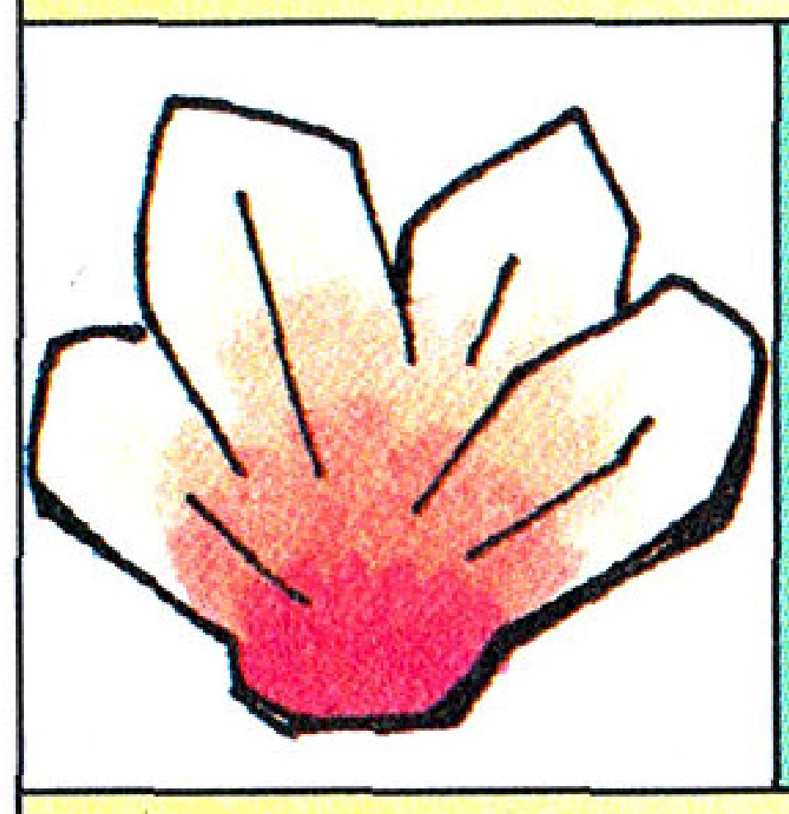
にんにくを嫌いなヤツがいる。彼を撃退するためのアイテムだ。ただし１回しか効かない。
＊ミルの塔



仕入れ免許

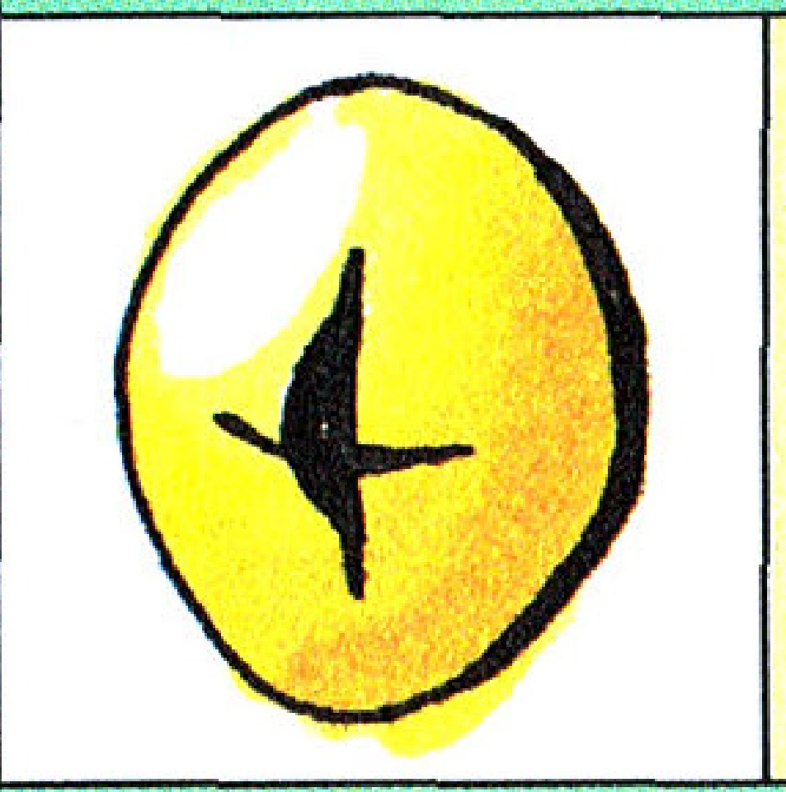
メルカトル港の仕入れ市場に入ることができる。アイテムを仕入れられるのだ。
＊メルカトルの道具屋２





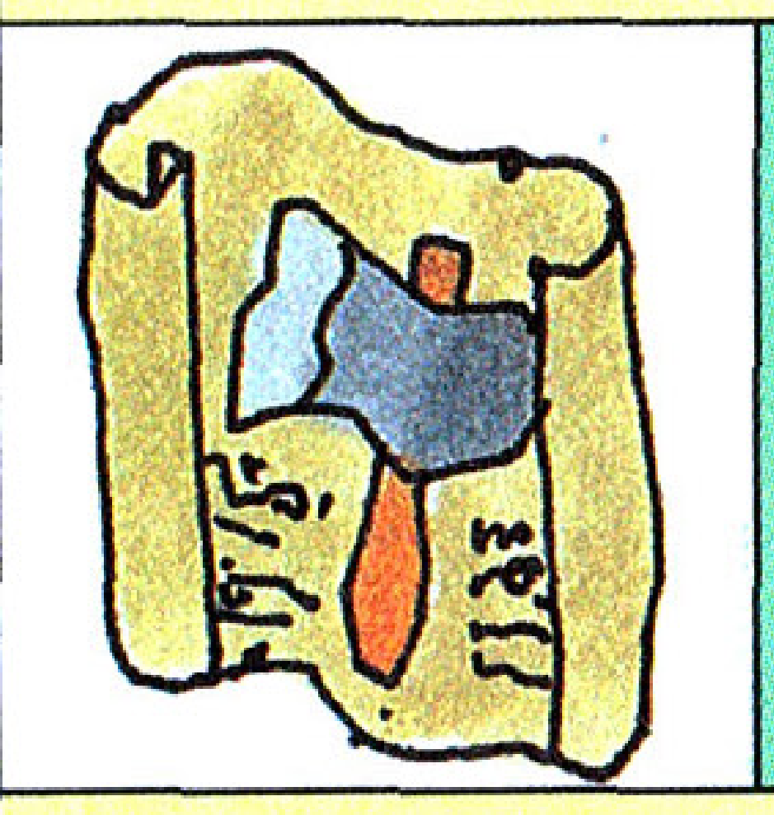
太陽石

リュマの灯台に使われている灯台の明かりの材料。灯台も石あってのものなのだ。
＊グリンメイズの森地上



ゴラの目

山岳地帯の女神像で使うと、新たな道が開ける。そこからワープすると山頂の洞窟に。
＊山岳地帯でゼッドから

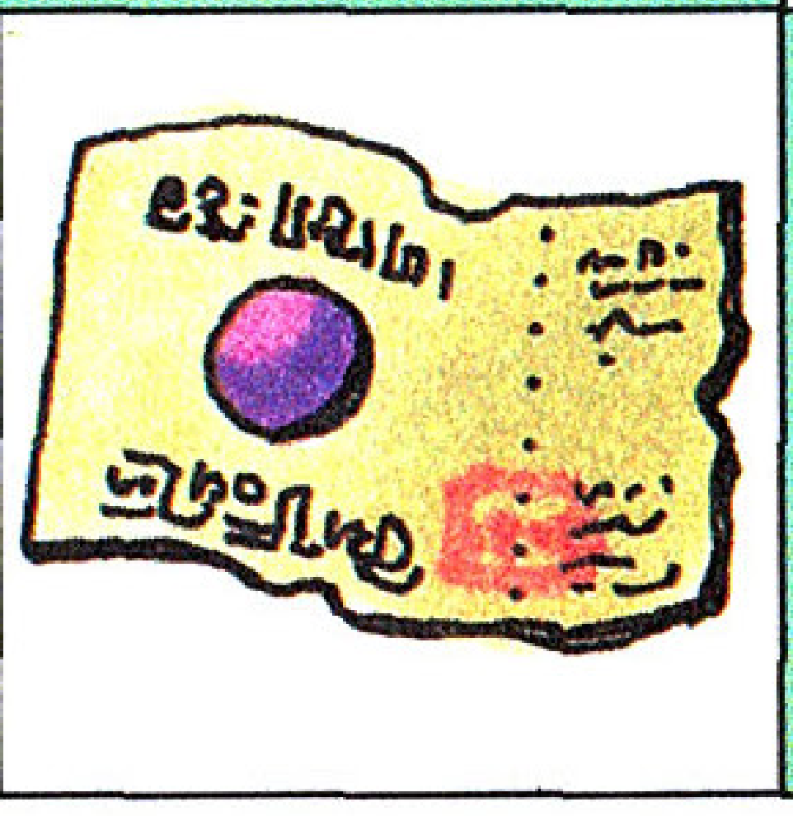


アックスマジック

特定の木を切り倒すことができる。今まで気になっていた場所へすべて行こう。
＊ミルの塔でミルから

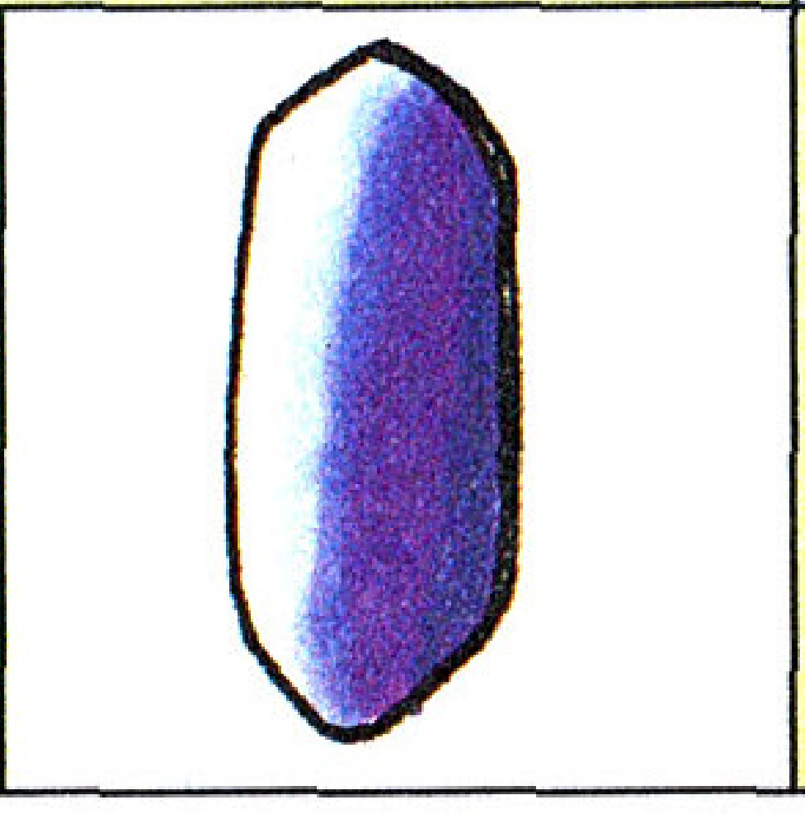
遊戯券

メルカトルの城下町にある遊戯場で遊ぶことのできる通行証のようなものだな。
＊メルカトル城のドンメル



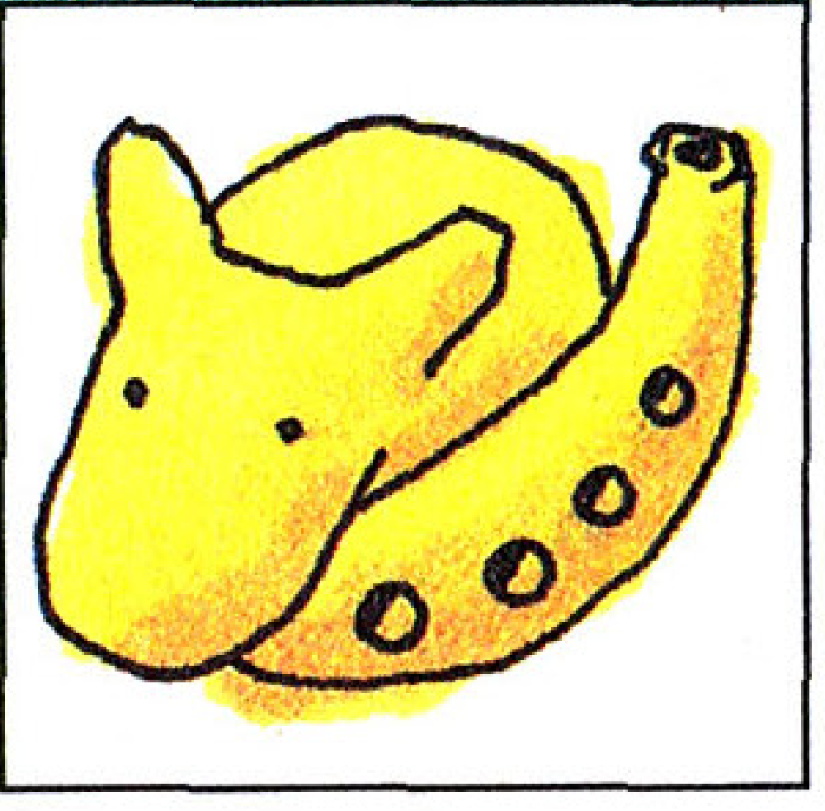
紫のジュエル

メルカトル島に散らばっているジュエルのうちの１つ。手に入るのは赤と紫だけだぞ。
＊ミルの塔



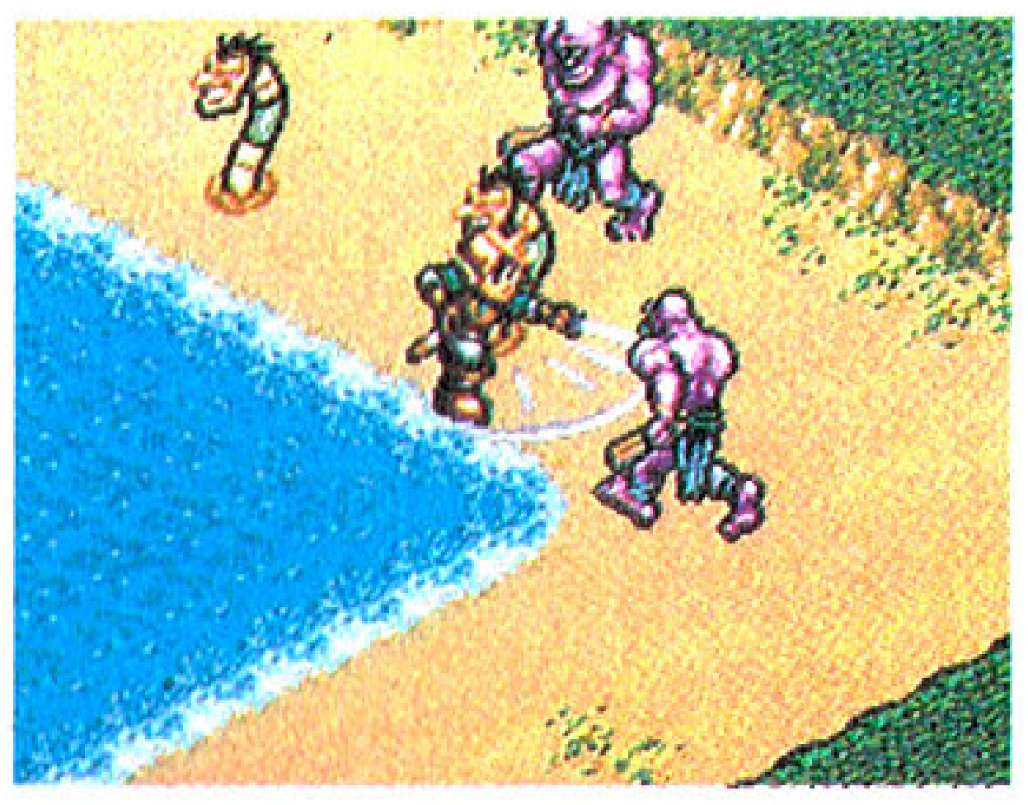
モズの笛

吹けば犬が呼べるし、持っていれば犬と会話することができる。わりと重要だぞ。
＊グリンメイズのモズから

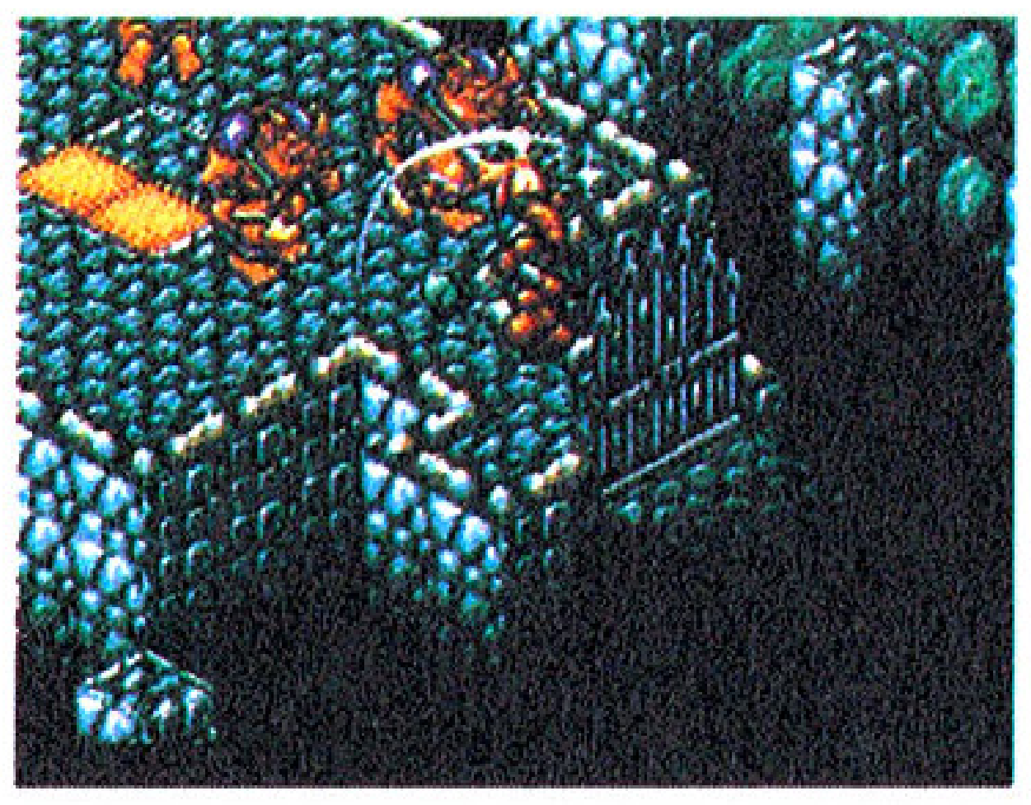


メルカトル島御生息のモンスター御一行様紹介!!

メルカトル島のいたる場所にモンスターは暮らしている。彼らは外部の者に対して心を許さず、姿を見かけた瞬間から襲ってくる。立場を説明するヒマはないから、すぐに応戦しろ。プロフィールはここでチェックだ。



フィールドでは広さを生かしてフットワークで対処しよう。逃げるのもいいぞ。



狭い場所では相手を壁際に追い詰めて攻撃する。剣を振るスピードは早くせよ。

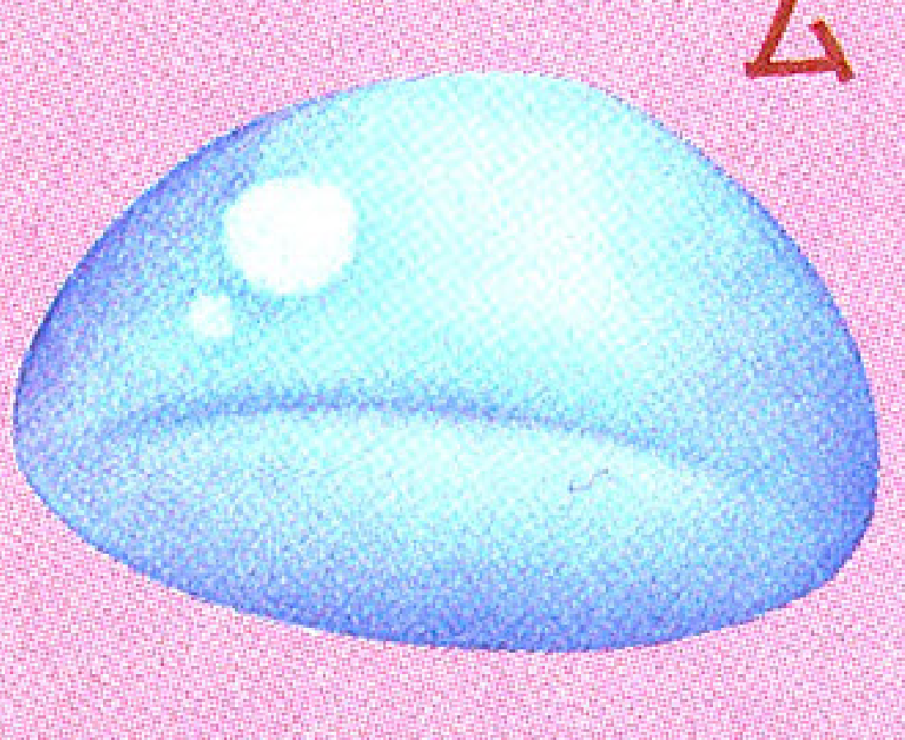
狭いところでも数が多いときはちょっとツライ。ある程度引きつけてから倒そう。

モンスター一覧表の見方

ここではメルカトル島に出現するすべてのモンスターを紹介する。ただし、ボス的なものは前ページでも触れているので割愛させてもらった。ちなみにアルファベットは色違いの敵であることを示す。強さで判断してくださいね。

AはBより弱い。BはCより弱い。すべてこの繰り返しだ。どの色かは自分で探すこと。

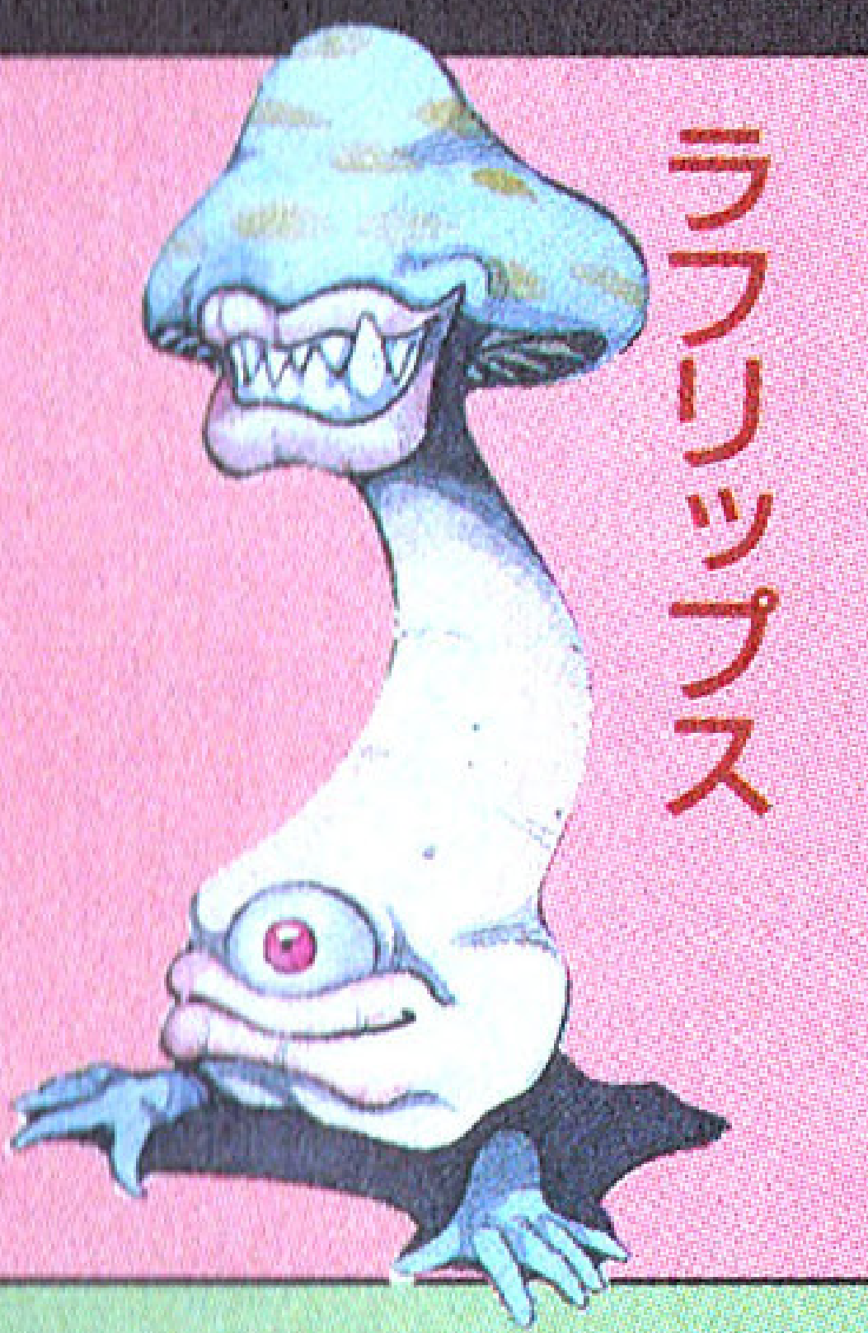
スライム



一番最初に出会う下級のモンスター。種類は多くレベルの高いものは追いかけてくるぞ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	2	1	3	1	エケエケの実
B	4	2	3	2	エケエケの実
C	6	3	7	3	リストアー
D	8	5	18	4	金の女神像
E	8	7	22	5	ダールの秘薬
F	7	9	30	6	遊戯券

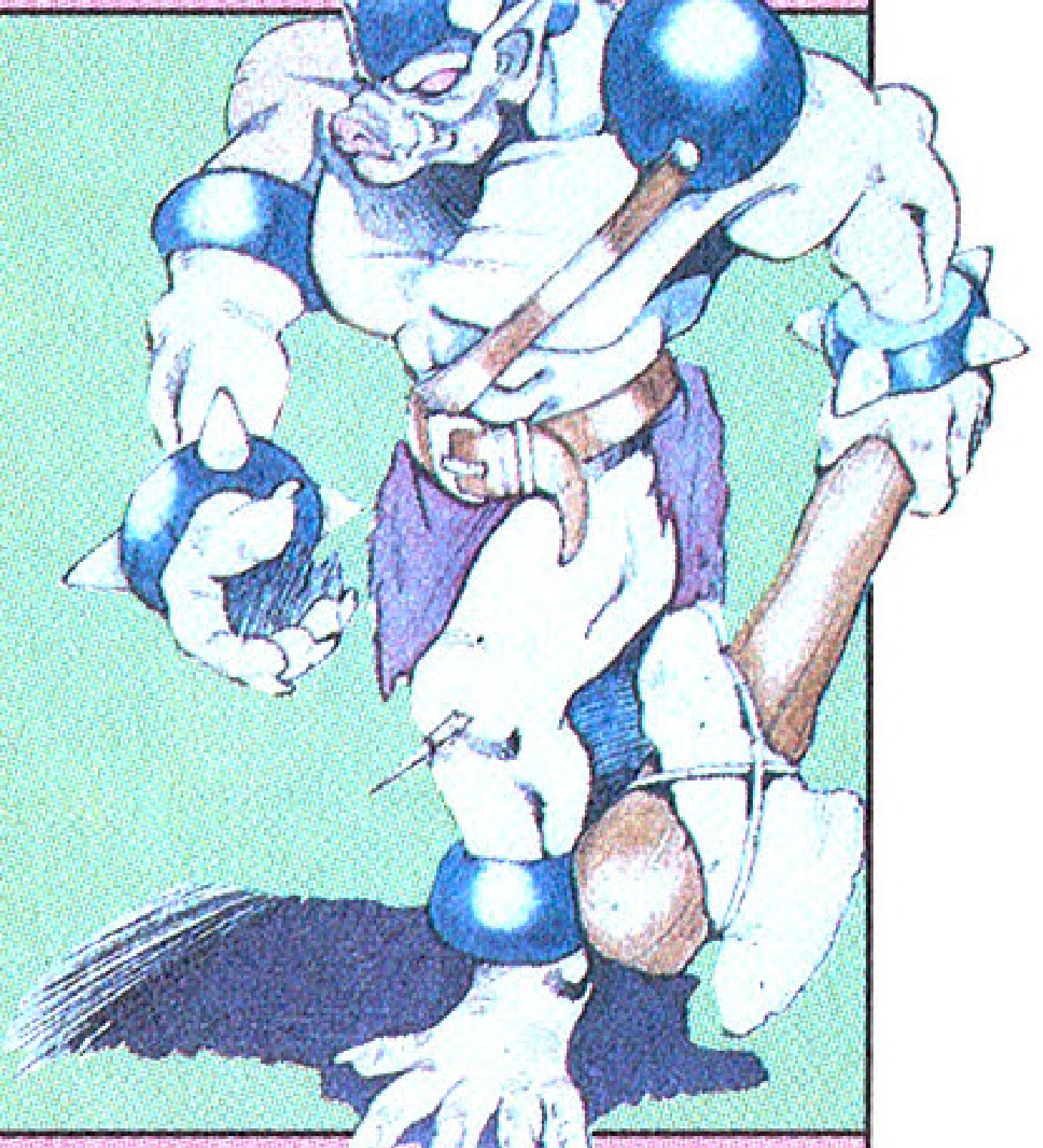
ラフリップス



モンスターのなかで地上最強に卑怯とされているキノコ野郎。毒粉は撒き散らすし、麻痺や呪いなどの攻撃までしてくる。接近するまで地面に潜っているのがこれまたズルイのよ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	3	2	7	2	エケエケの実
B	5	3	13	4	毒消し草
C	7	5	21	6	リストアー

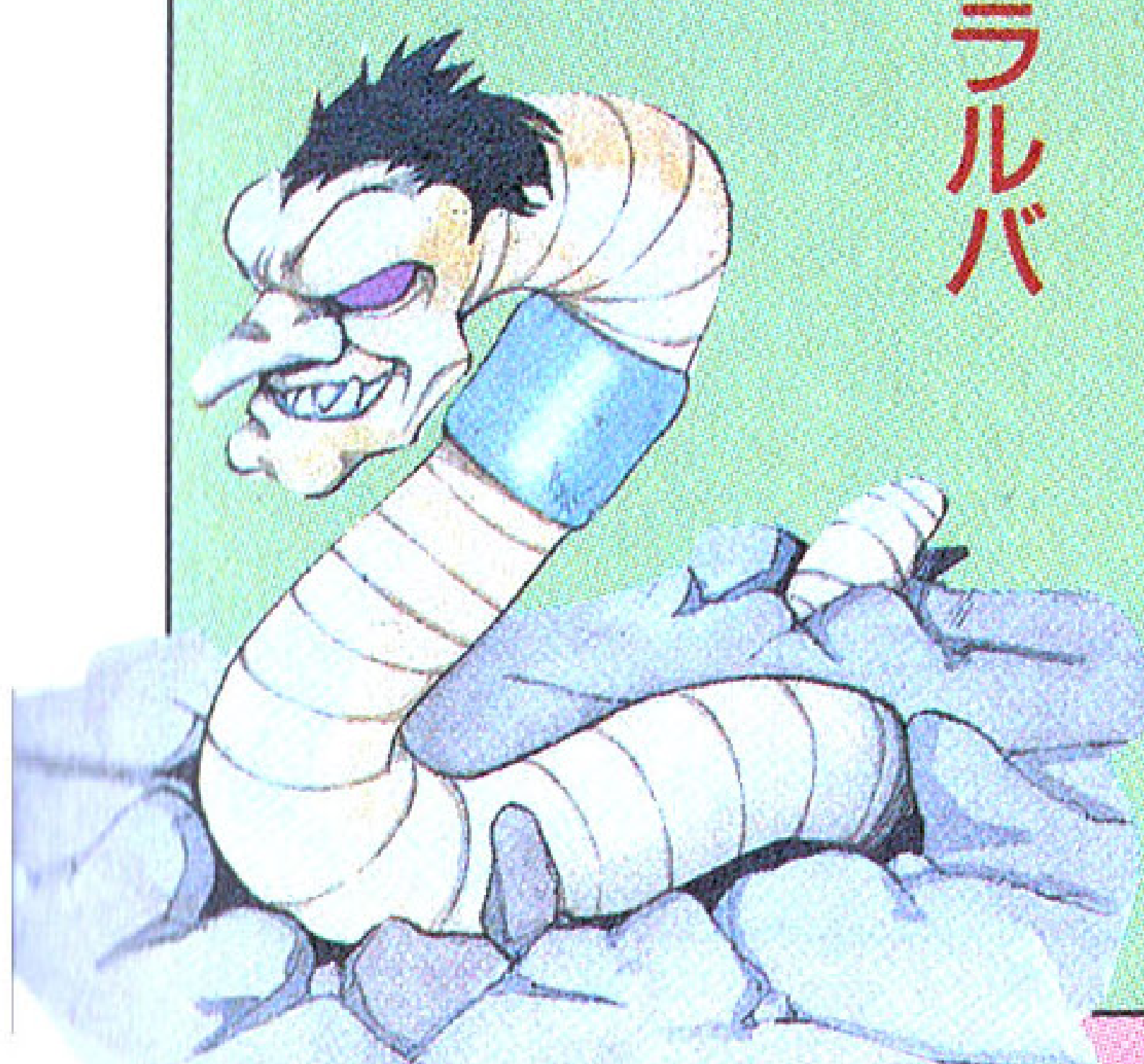
オークソルジャー



ブタ兵士。手に持った石の斧でライルの頭をかち割ろうとしてくる。ただ、フットワークがあまりないので、真正面から攻めずに回り込んで攻撃したほうが安全に倒せるだろう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	2	5	2	エケエケの実
B	5	4	14	4	エケエケの実
C	8	6	19	6	ガイアの像

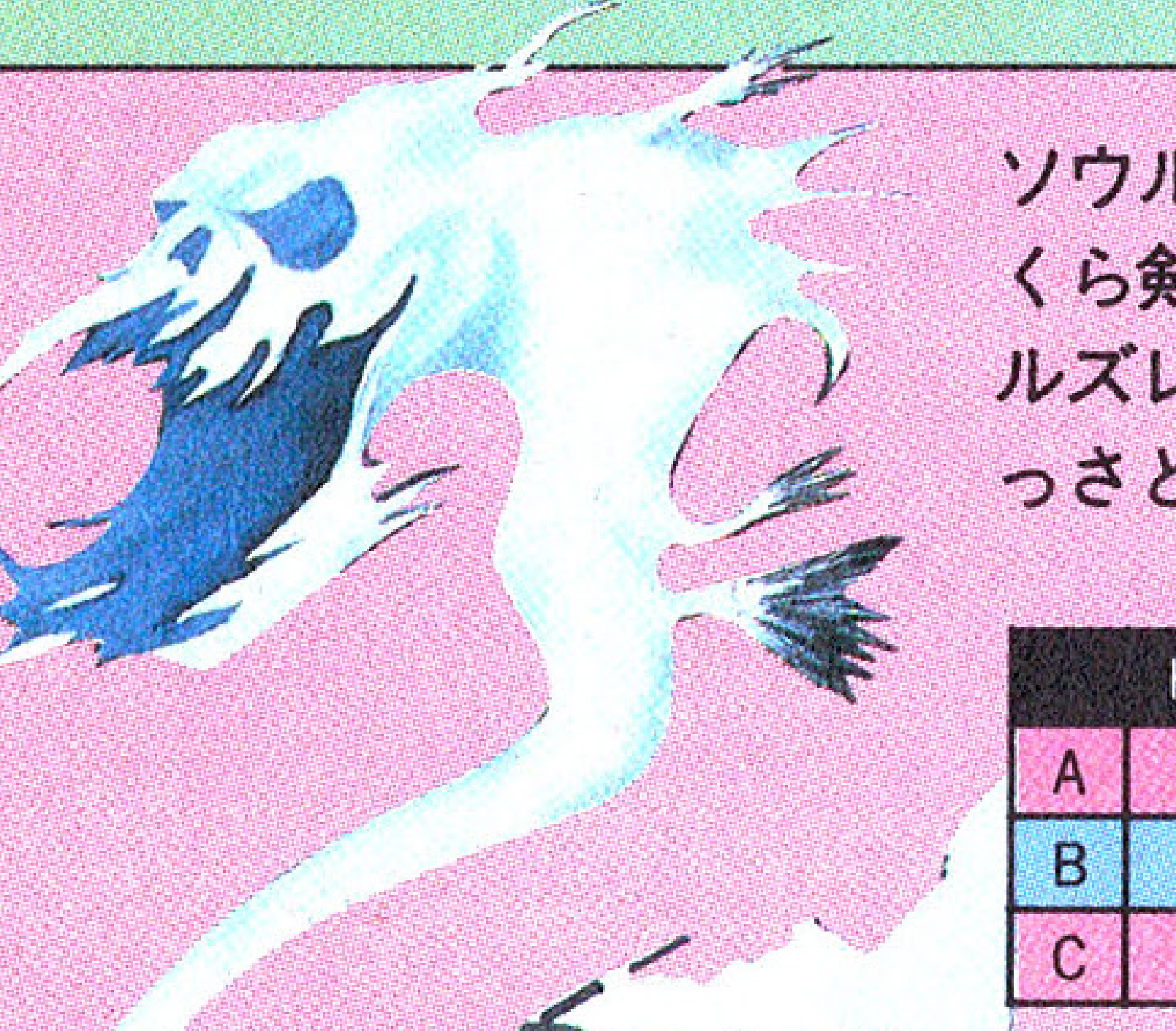
ラルバ



地面のなかを自由に動き回るミミズの大きな奴。勝手にライルに近づき、顔を出して攻撃を仕掛けてくるため、動き回らずに接近するのを待つのが得策。逃げちゃってもいいけどね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	3	9	3	――
B	8	4	22	4	毒消し草
C	8	5	25	6	リストアー

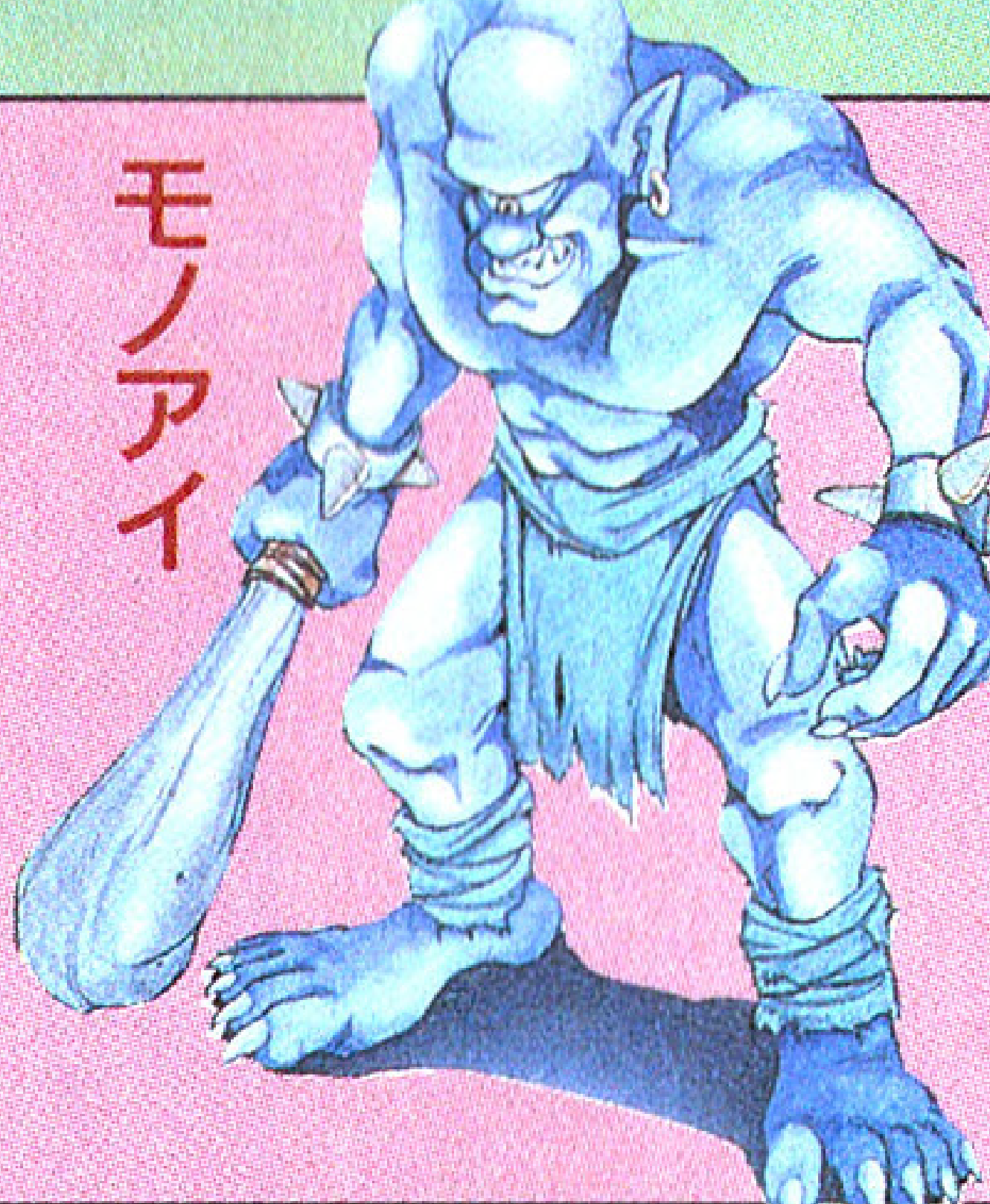
グロウゴースト



ソウルズレイクから続々と発生する生物。いくら剣を振り続けてもきりがない。元のソウルズレイクを退治するか、相手にしないでさっさと退散してしまおう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	1	1	0	――
B	7	3	3	0	――
C	10	5	5	0	――

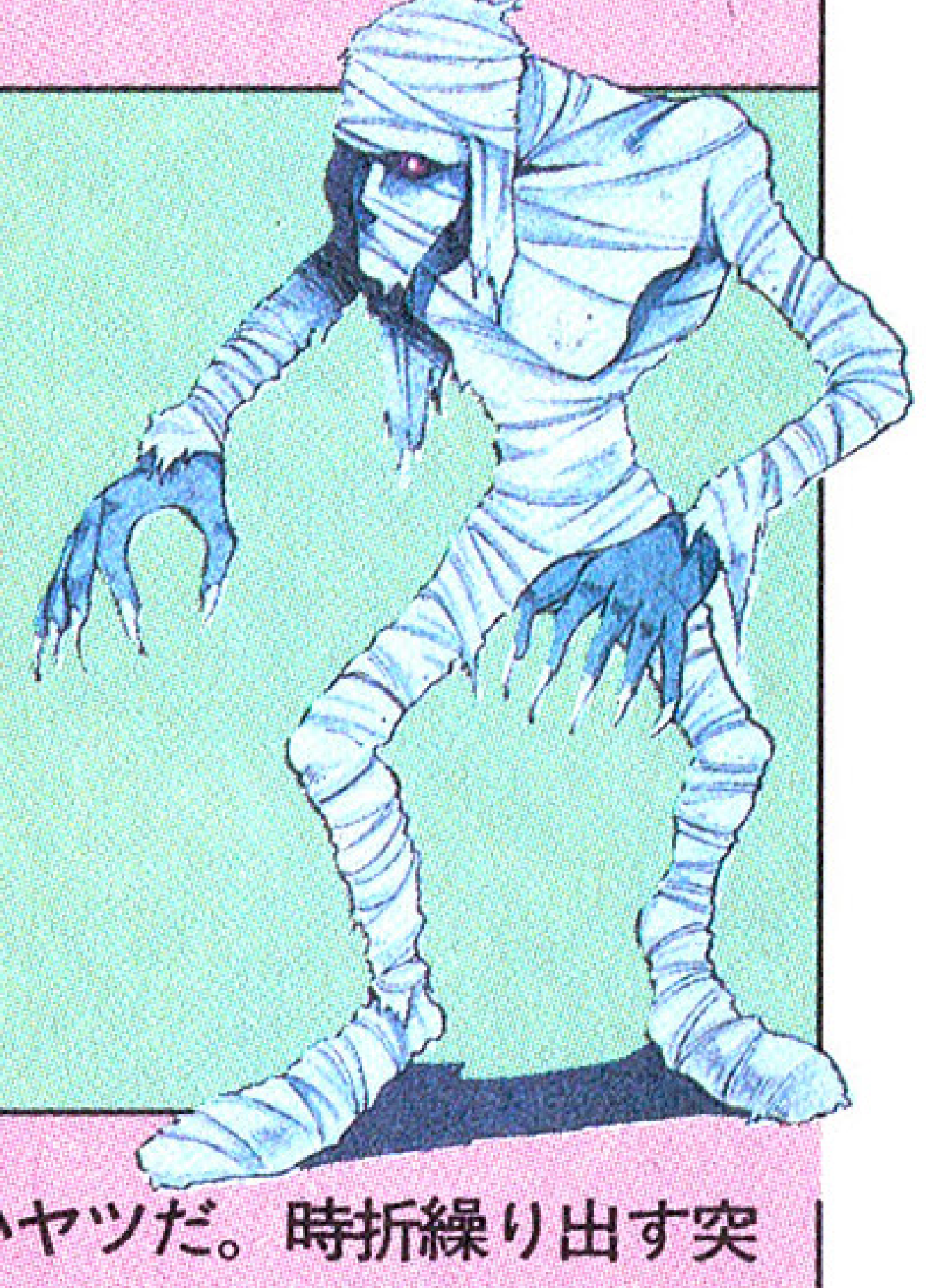
モノアイ



長身の体から手に持ったこんぼうを振り下ろす。その結果受けたダメージはとてつもないものに……。コイツもフットワークを用いて真正面から相手をしないように務めたいね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	4	9	4	――
B	8	6	19	6	――
C	9	8	25	8	――

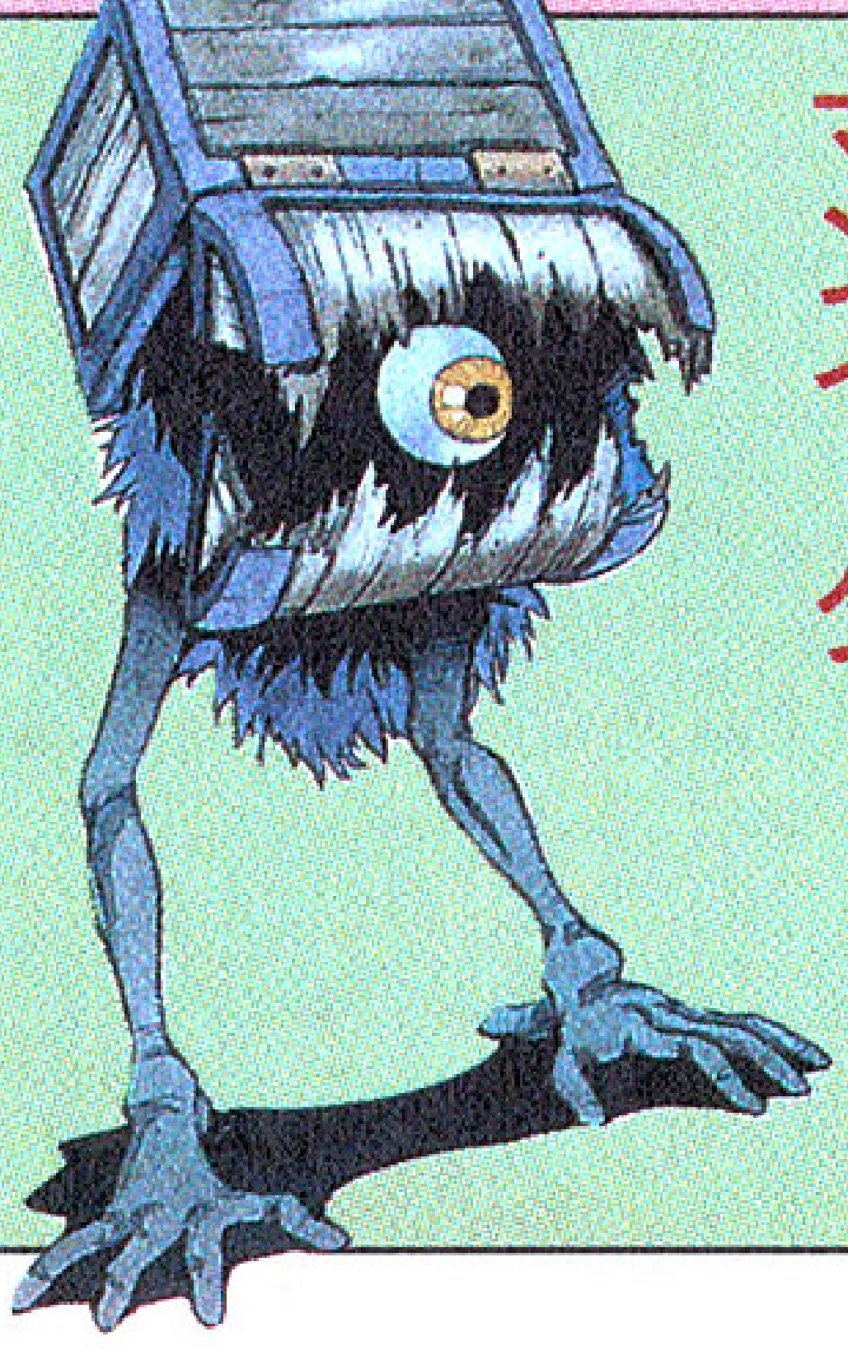
カオスビジター



いわゆる1つのミイラ男だ。包帯が地面にとぐろを巻いているときはダメージを与えられない。しかし、間隔を開けずにガンガン剣を振っていればあっという間に倒せるだろう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	5	3	25	7	――
B	7	5	30	5	――
C	10	7	35	9	リストアー

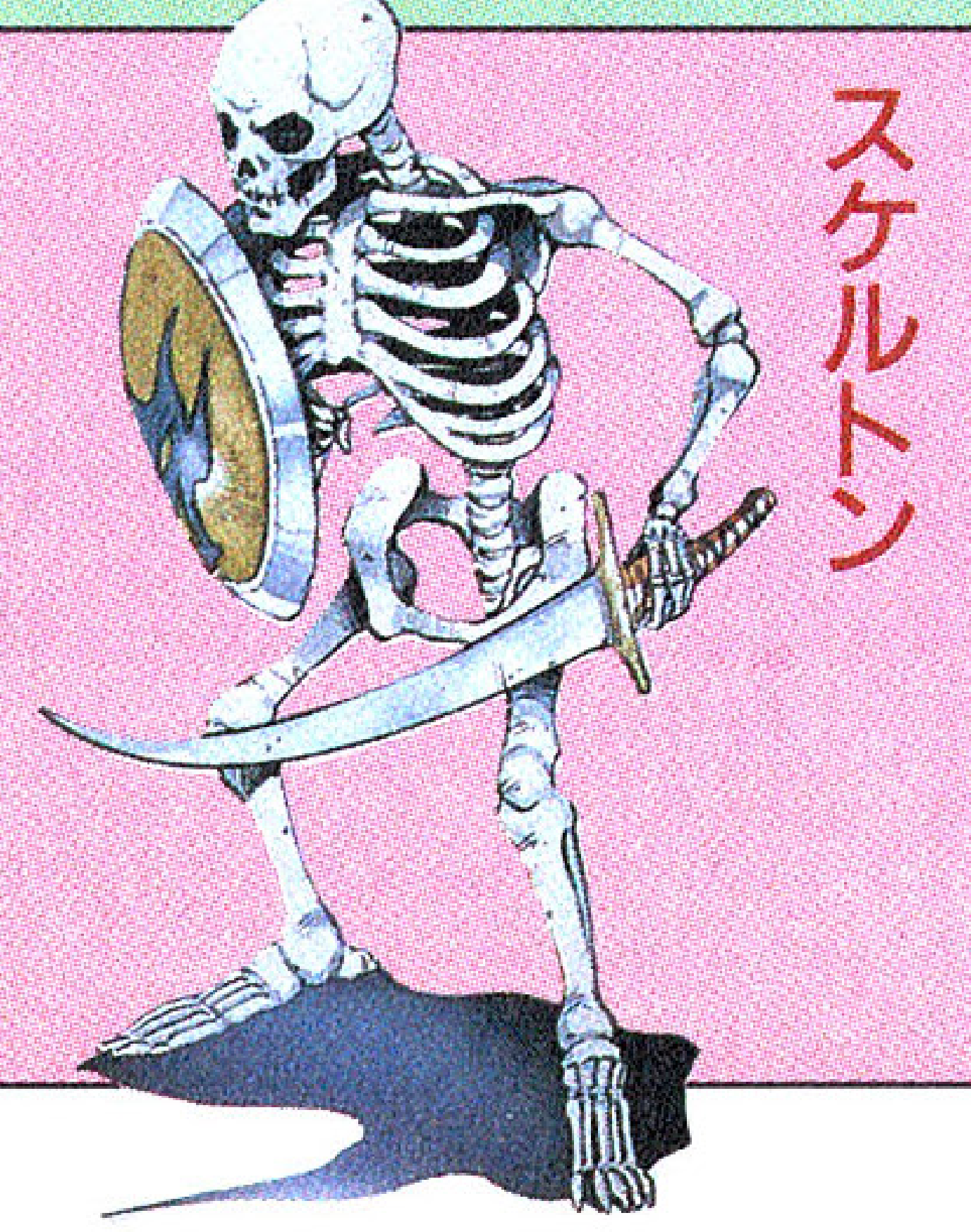
マンイーター



宝箱の格好をしてトレジャーハンターたちを幻惑させるモンスター。マンイーターの色と本当の宝箱の色は若干違う。置かれている位置も不自然な場合が多い。注意して判断せよ。

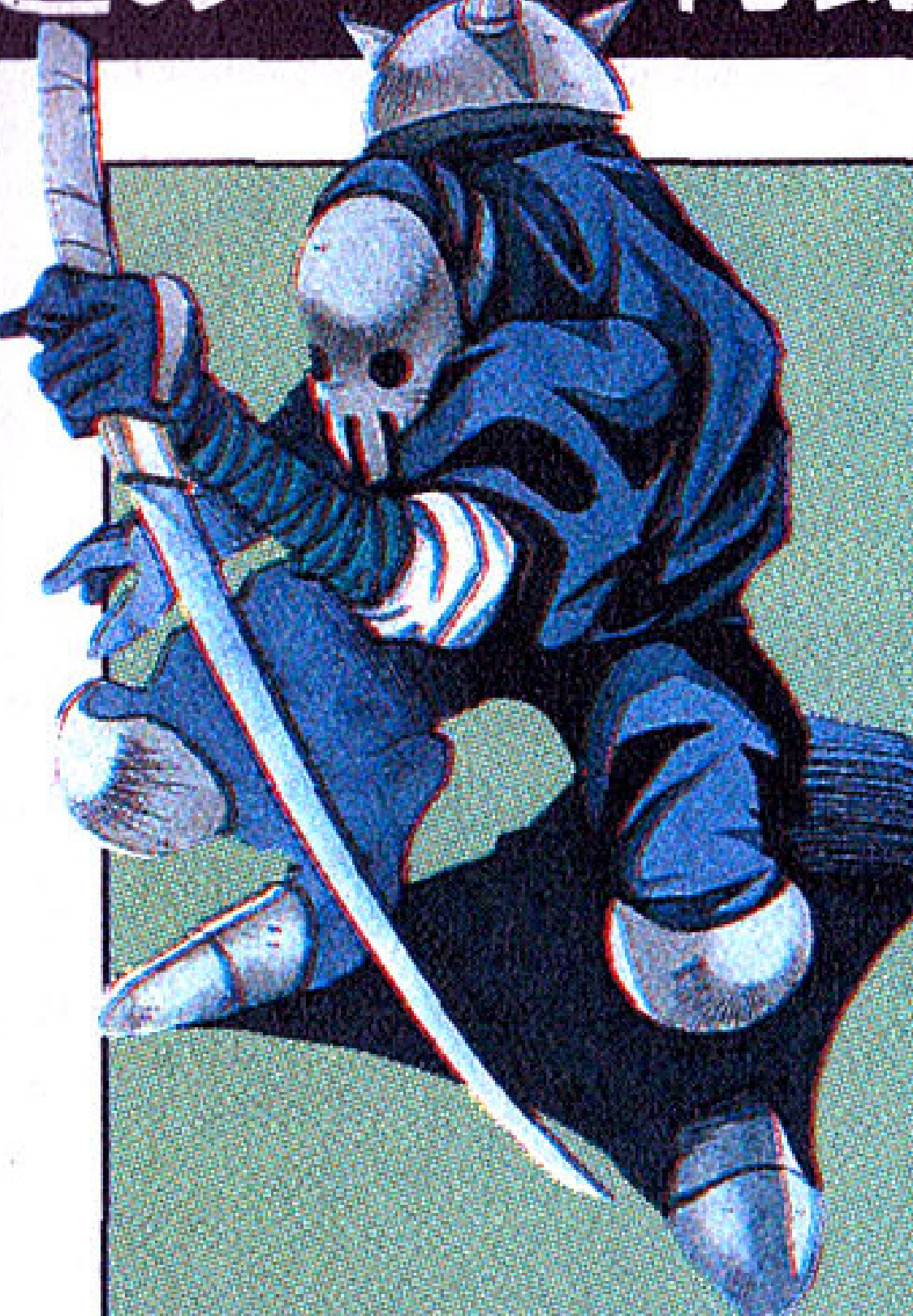
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	8	3	8	7	ガイアの像
B	10	5	16	10	ダールの秘薬
C	11	7	19	12	金の女神像

スケルトン



骸骨だけに骨っぽいヤツだ。時折繰り出す突きは防御不可能なので、立ち止まったら正面に回らないように気をつけよう。横から攻撃するにしても剣を持っている腕のほうを狙え。

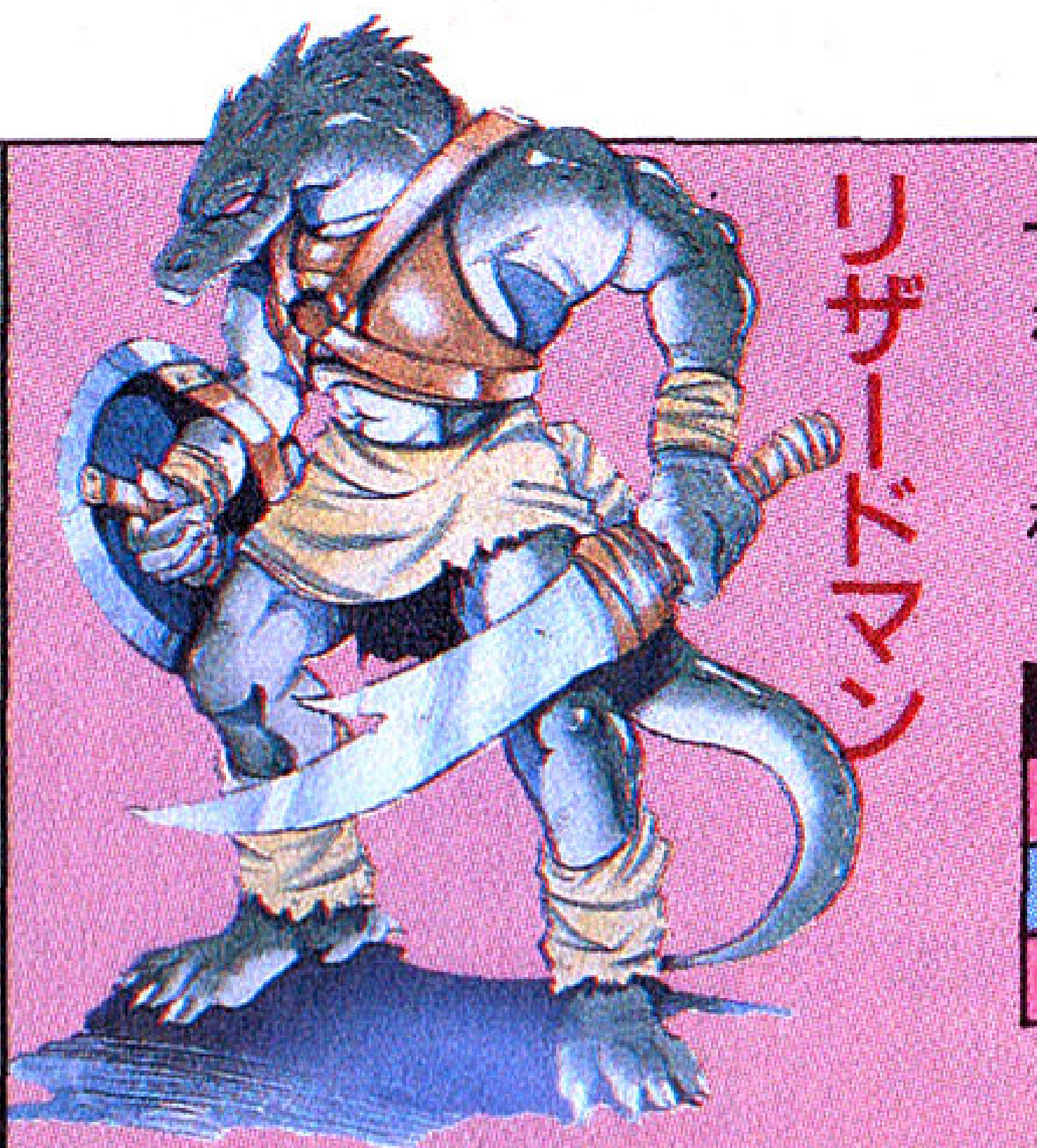
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	3	10	4	エケエケの実
B	8	4	17	6	エケエケの実
C	9	6	29	8	ダールの秘薬



サイレントコマンド

片足で飛び路ねながら接近し、攻撃する愛嬌の感じられるモンスター。動きが早いので、魔法の剣で一気にカタをつけてしまうのがいいだろう。複数の相手を一度にしないように。

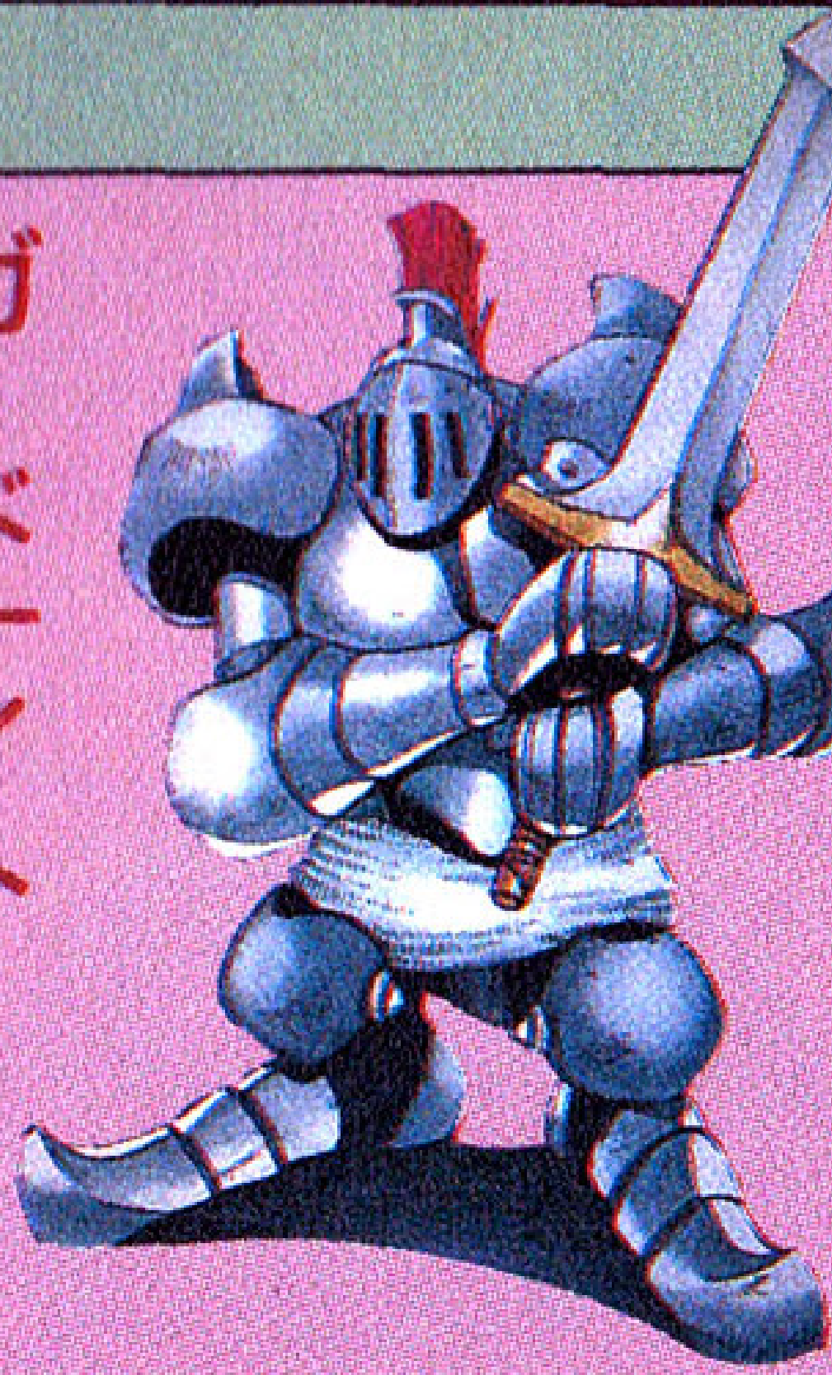
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	22	4	18	3	――
B	25	6	20	5	エケエケの実
C	26	8	23	7	ダールの秘薬



リザードマン

一撃の強いトカゲ男。スケルトンと同じような攻撃パターンで接近してくる。コイツに関しても真正面から戦いを挑むようなバカなまねはするな。横から横から攻撃するのだぞ。

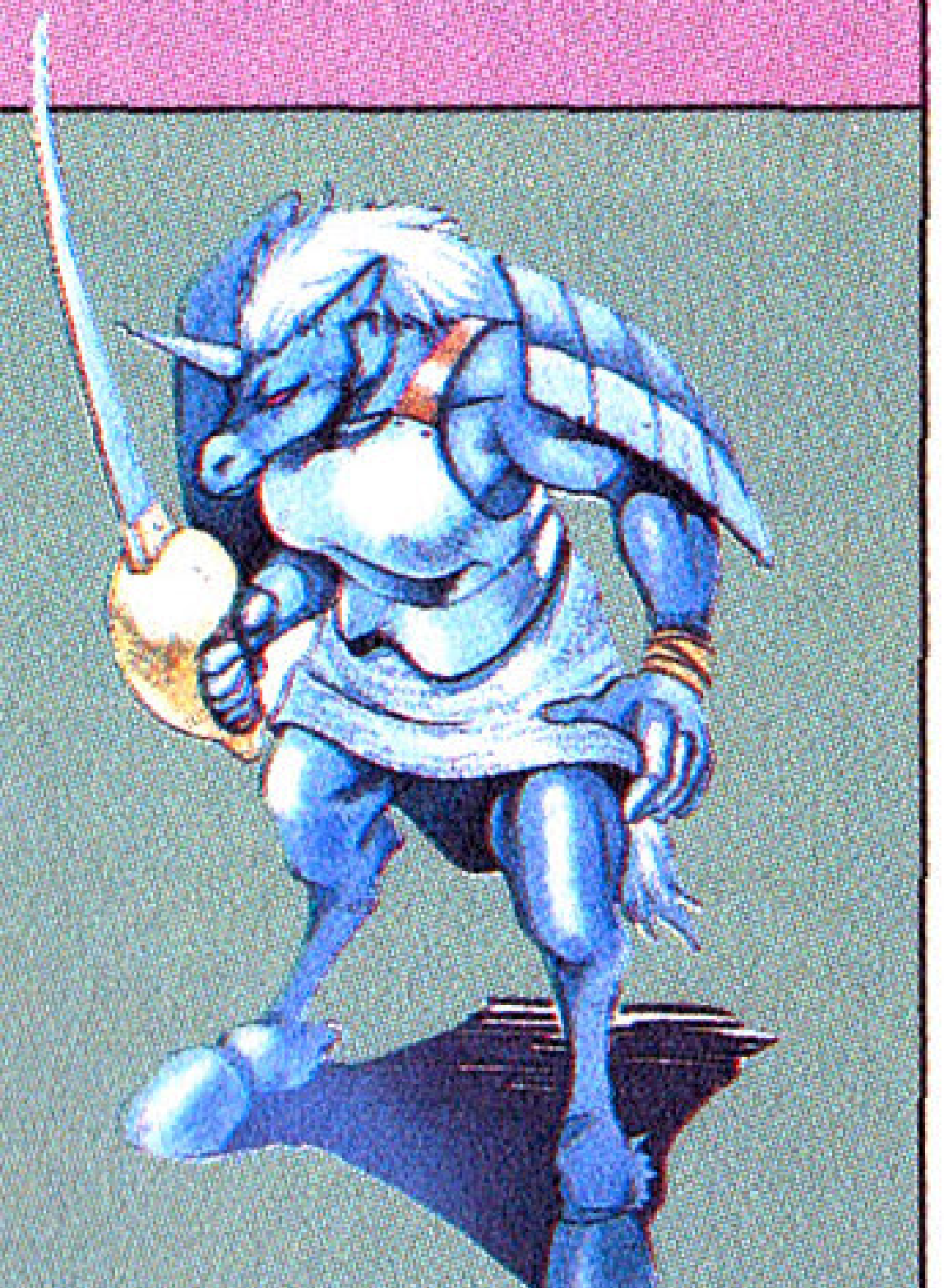
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	6	5	17	5	エケエケの実
B	7	6	29	6	金の女神像
C	12	7	33	8	ダールの秘薬



ガードナイト

鎧の中身はただのブタといわれている兵士。コイツも壁際に追いつめて休まず剣を振り続けば楽に倒せるだろう。追いつめられなかったらフットワークで対処するしかないね。

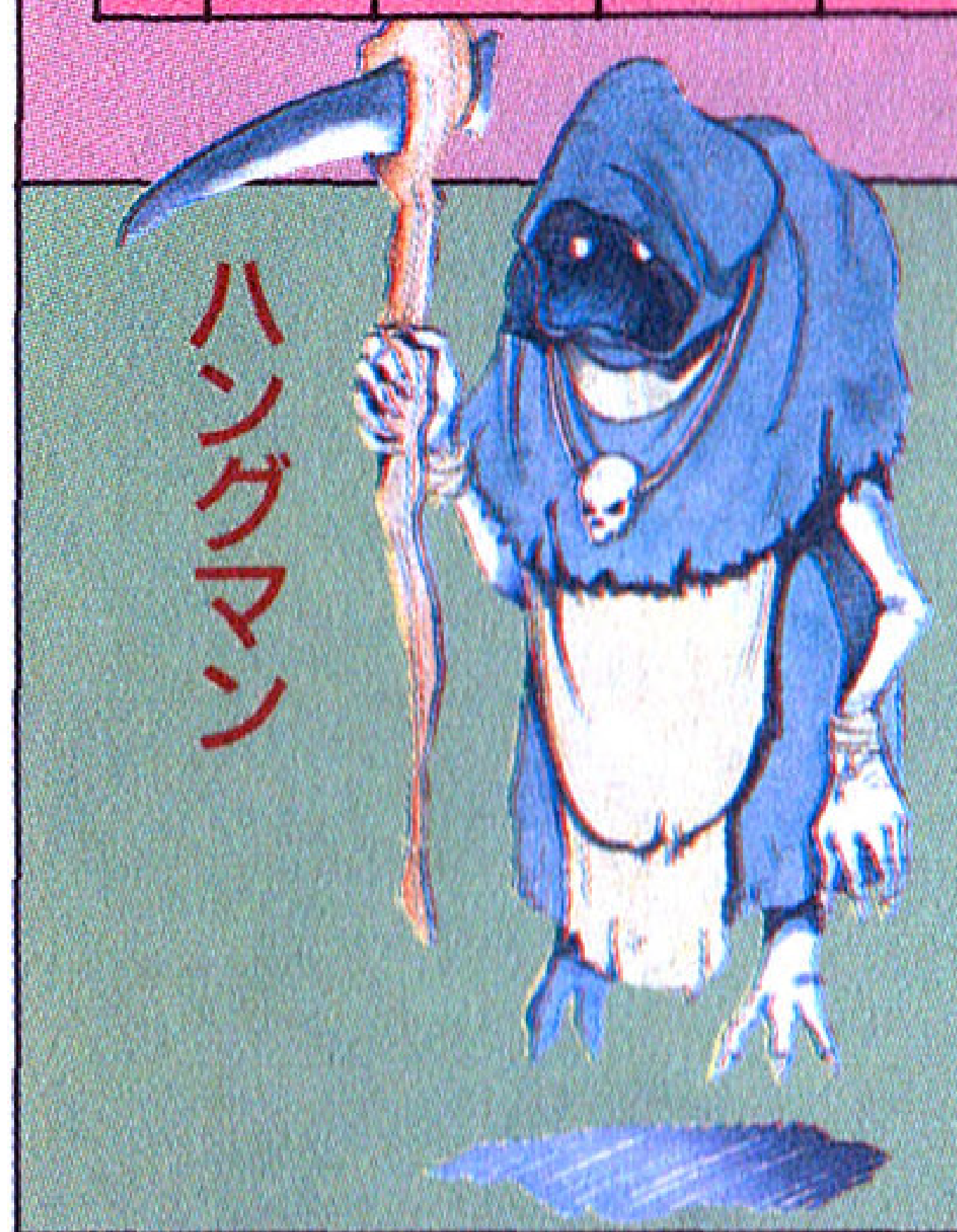
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	4	16	5	――
B	8	6	17	7	エケエケの実
C	9	7	26	9	ガイアの像



モノコーントルーパー

コイツも強烈な突きを繰り出してくる。ただ突きの前のリアクションがかわりづらいので、常に正面で対時しないように注意するしかない。攻撃はあくまでも横から，横だけにしろ。

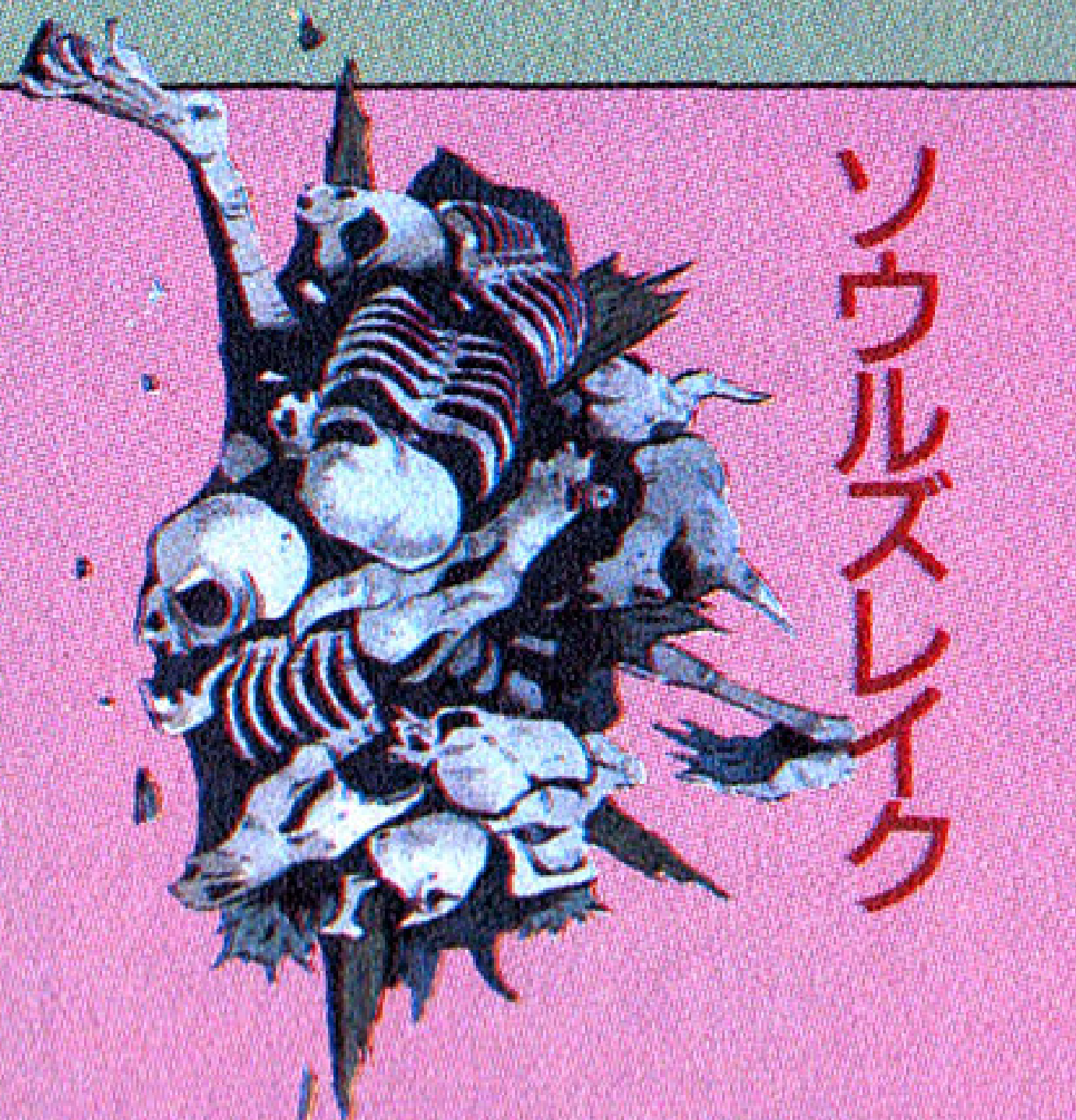
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	10	4	7	4	マインドリペア
B	13	6	14	5	――
C	23	7	17	7	エケエケの実



ハングマン

魔法を使ってくる。魔法を使った後すぐに姿を隠してしまうため退治するのが難しい。出現したとたんを狙うのがベストだが、ある程度うろつかないとなかなか出現してくれない。

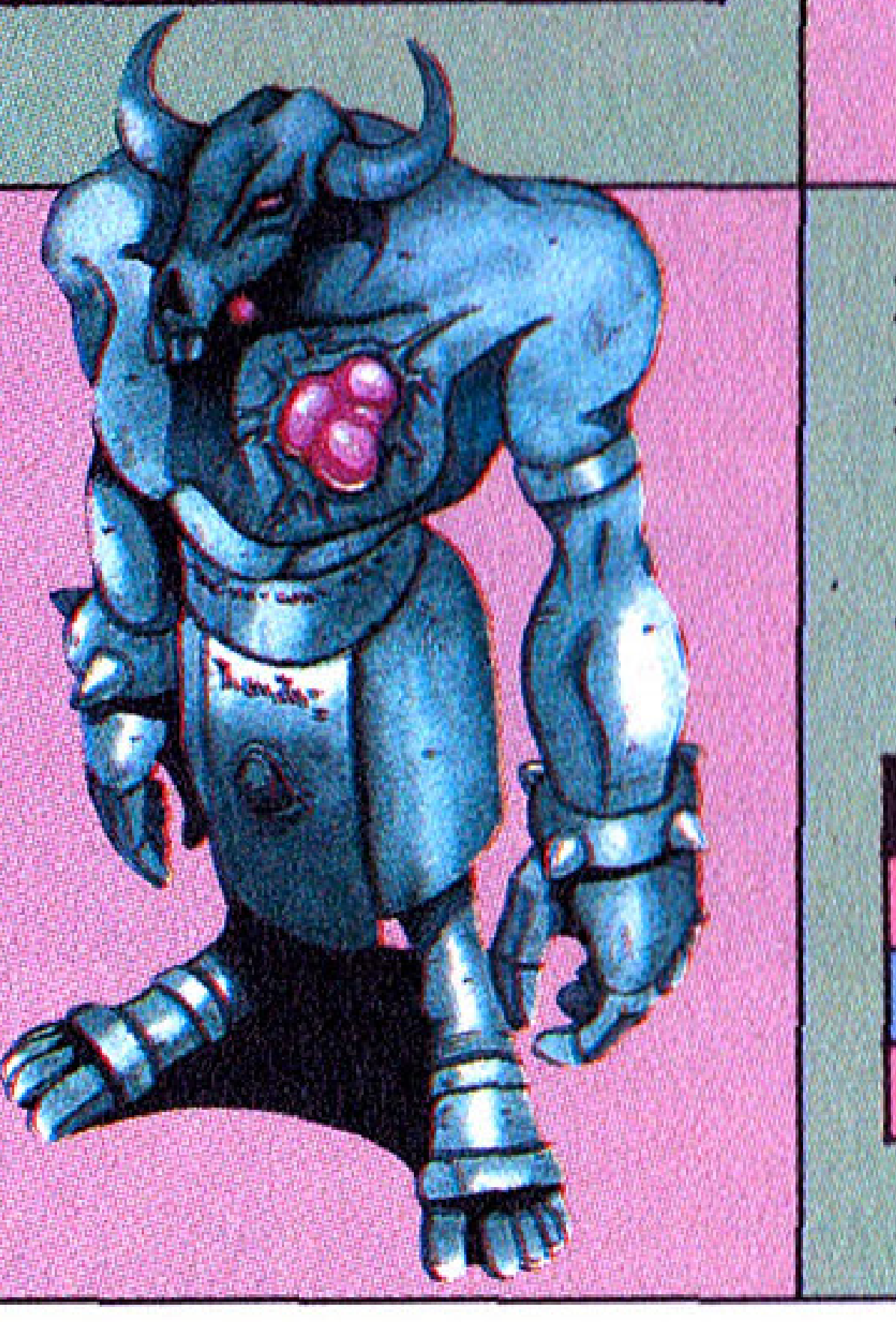
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	8	3	5	3	毒消し草
B	12	4	5	5	マインドリペア
C	17	5	5	7	エケエケの実



ソウルズレイク

グロウゴーストを続々と産み出す不思議なモンスター。グロウゴーストを排除するには、このソウルズレイクを先に倒さなければならない。無敵のヤツもいるので注意しろ。

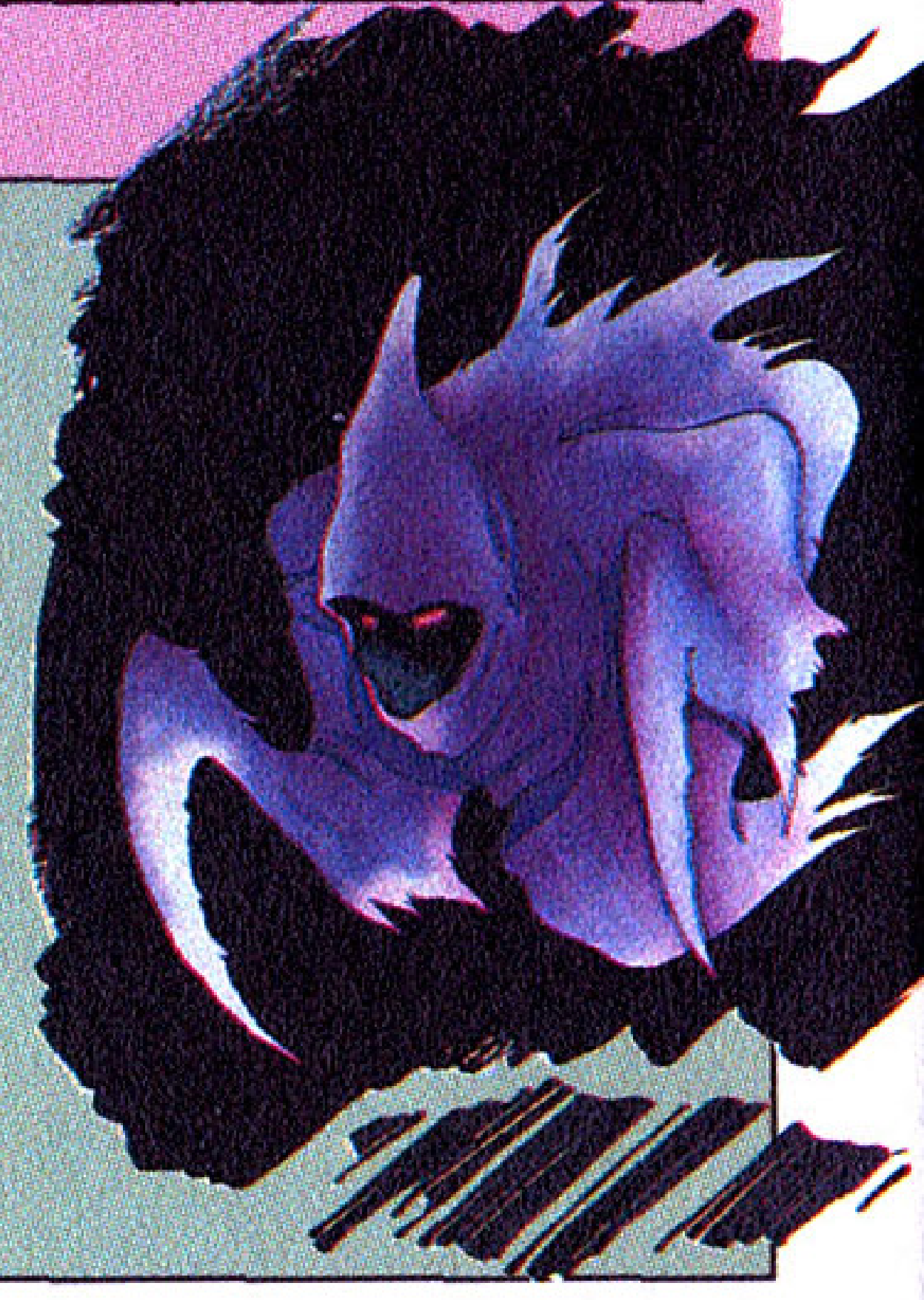
	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	1	50	10	――
B	15	2	50	20	――
C	――	3	――	――	――



タロス

序盤ではただの石像として出現するモンスター。後半に入るとちょこちょこ動き出すぞ。金色のタロスはいくら斬りつけても倒せないので、ひたすら逃げるしかない。逃げようね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	3	99	7	――
B	12	5	60	9	――
C	――	7	――	――	――



ワンダリングゴースト

コイツも魔法を使ってくるタチの悪いモンスター。そして、ちょくちょく姿を消してしまう。ただハングマンより射程圏内で出現することが多いので倒しやすいほうではあるな。

	HP	攻撃手	防御力	金貨	アイテム
A	5	3	6	3	――
B	7	5	12	4	エケエケの実
C	9	7	20	5	エケエケの実

オリジナルサウンドトラックCDも出るぞ！

Victor
LANDSTALKER

やっとこさゲームが発売されて一段落って感じのランストだけど、ビクター音楽産業よりゲームミュージックCD「ランドストーカー／皇帝の財宝』が出る。ゲーム中で使われている26曲を完全収録。しかも、実際にランストの音楽を担当した武内基郎（たけのうちもとあき）さんが自ら手掛けたグレードアップ・リミックスバージョンだ。武内さんは、今月の『ソニック通信』にも登場しているけど、すぎやまこういち氏に師事する新進気鋭のクリエーター。メガドラオリジナルのサウンドにシンセやギターなどを加え、最新のスタジオ技術を駆使（くし）した武内さんの快心作だ。文句なくイカスぞ！

武内基郎さん

「シャイニング・フォース」の音楽も手掛けた武内さん。パソコン版「46億年物語」のＣＤアレンジなども手掛けたゲーム業界では知る人ぞ知るお方。今回のアルバムでも凝りに凝った作りを披露している。

なお、発売は12月16日、2,500円(税込)。また、特典としてタイトルロゴのステッカーもついているぞ。

LANDSTALKER

発売記念座談会

DDS520の未来は輝いている!!

[redacted]

メガドライブでは初めての16メガソフト「ランドストーカー」が発売されてから２カ月ちょっとが経過した。クライマックスの人たちの近況は？

面白かったけど まだまだ足りないことも

——「ランドストーカー」は、３Ｄを意識した新しいシステムのゲームだったと思いますが、作り終えた感想を。

内藤　面白かったですよ（笑）。一部には難しいという意見もあるようですが、それはオジさんじゃないですかね。初めのうちは慣れるまで大変ですが、やって慣れるとそうでもないっていう意見も結構あったんで、ちょっと安心してます。あとやっぱりプレイしていくと、その本人がどんどんうまくなっていくという感じで、ＲＰＧでよくあるキャラクターが経験を積んで強くなるんじゃなくて、やってる本人そのものが経験を積んでうまくなっていく。そのへんが面白いＲＰＧだったんじゃないかな。

大堀　楽しく仕事に参加させていただきました。ただそれだけ（笑）。

吉田　やっぱりＤＤＳの仕様が決まってからグラフィックを描き始め、システムが決まってから出たアイデアがありまして……。それがアイデアだけで終ったものもあったんですよ。で、やりながら非常に「あっ、こういうこともできる。ああいうこともできる」っていうのが後半苦しい中で湧いてきた。それを次回でどうにか形にしたいです。

宮崎　僕もやり残したことがある。ちょっとしたことでもやれることはいっぱいあると思うんです。いろいろできるシステムですから。

西垣　空間把握の問題ですね。影をつければいいという話もありましたが、技術的なとこではなく、分からせてあげる何かを考えたい。

武内　僕は音楽ですから、ゲームが２Ｄから３Ｄになってもあんまり関係ないんですけど（笑）。普通にユーザーとして遊んでみて、凄く面白かったなあ、よかったな、そういう気がしてます。曲も結構気に入っていますし。

滝本　最初は始めたときに、いままでの代表的な作品のノウハウがあんまり通じてないんですよね。終わってみて、理解すれば次に同じシステム使うときかなり予測がつくと思うんですよ。今度は枝葉的な部分も派手にしたいですね。

玉木　今回、あんまり参加できなかったので、今度やるときがあればちゃんとじっくり時間をかけてやりたいと思います。あと、次はキャラのことを先に全部決めちゃってからのほうがいいかな……。ロリア姫だとか、ゼッドとか結構きてましたから（笑）。

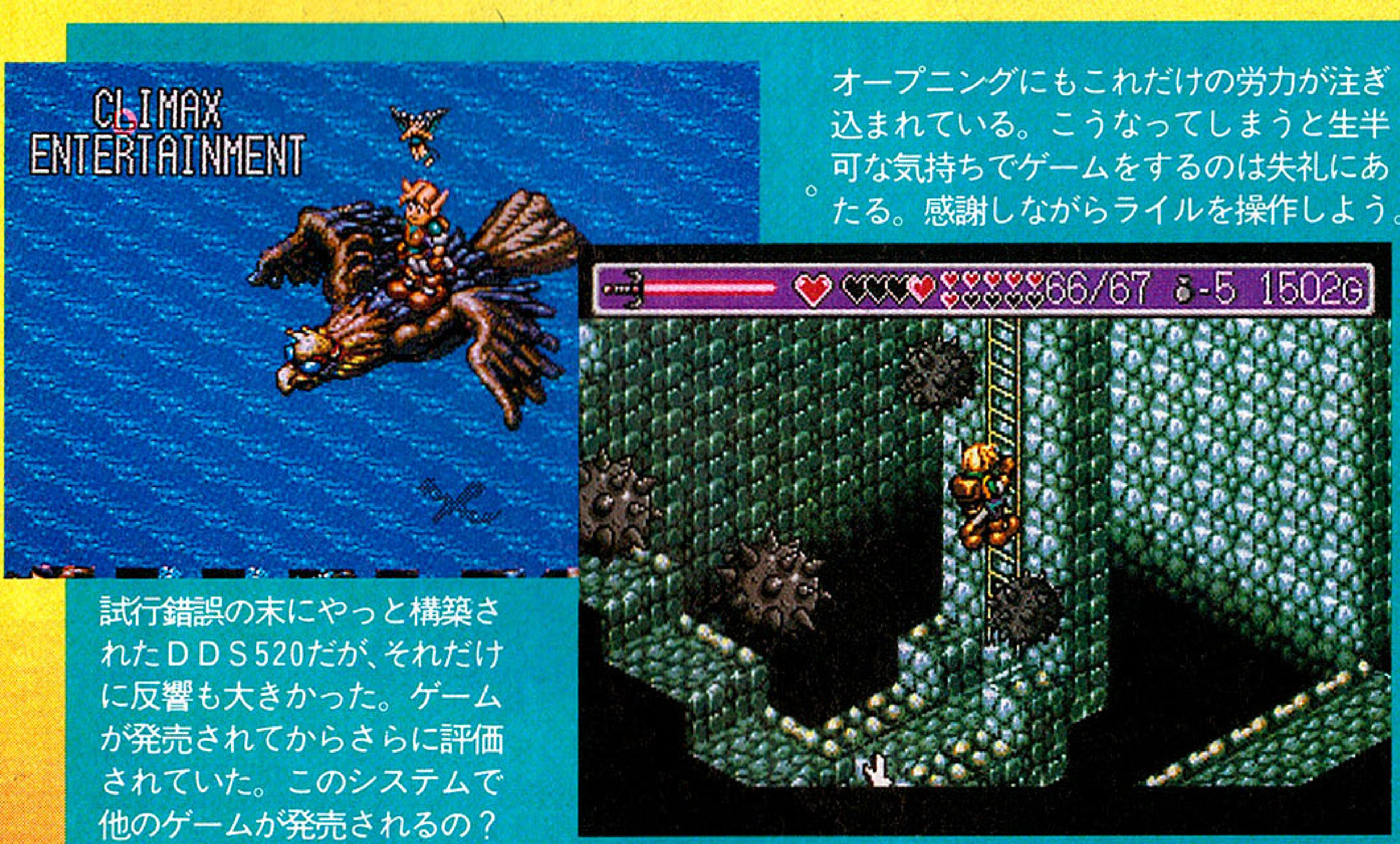
折茂　苦労は絶えなかったですよ。16メガもあっていっぱいあるなあと思ってたけど、結局全然足りないですから、最後は、このキャラを消してこいつを入れるといった人身売買みたいになっちゃって、いろいろ犠牲にしてしまいました。

——全部入れたら容量は？

滝本　プログラムで２メガ以上ね。

吉田「シャイニング・フォース」で圧縮前は30メガぐらいだけど、今回はマップなんか凄いから（笑）。

内藤　圧縮効率がいいから密度的にもフォースを上回ってるね。



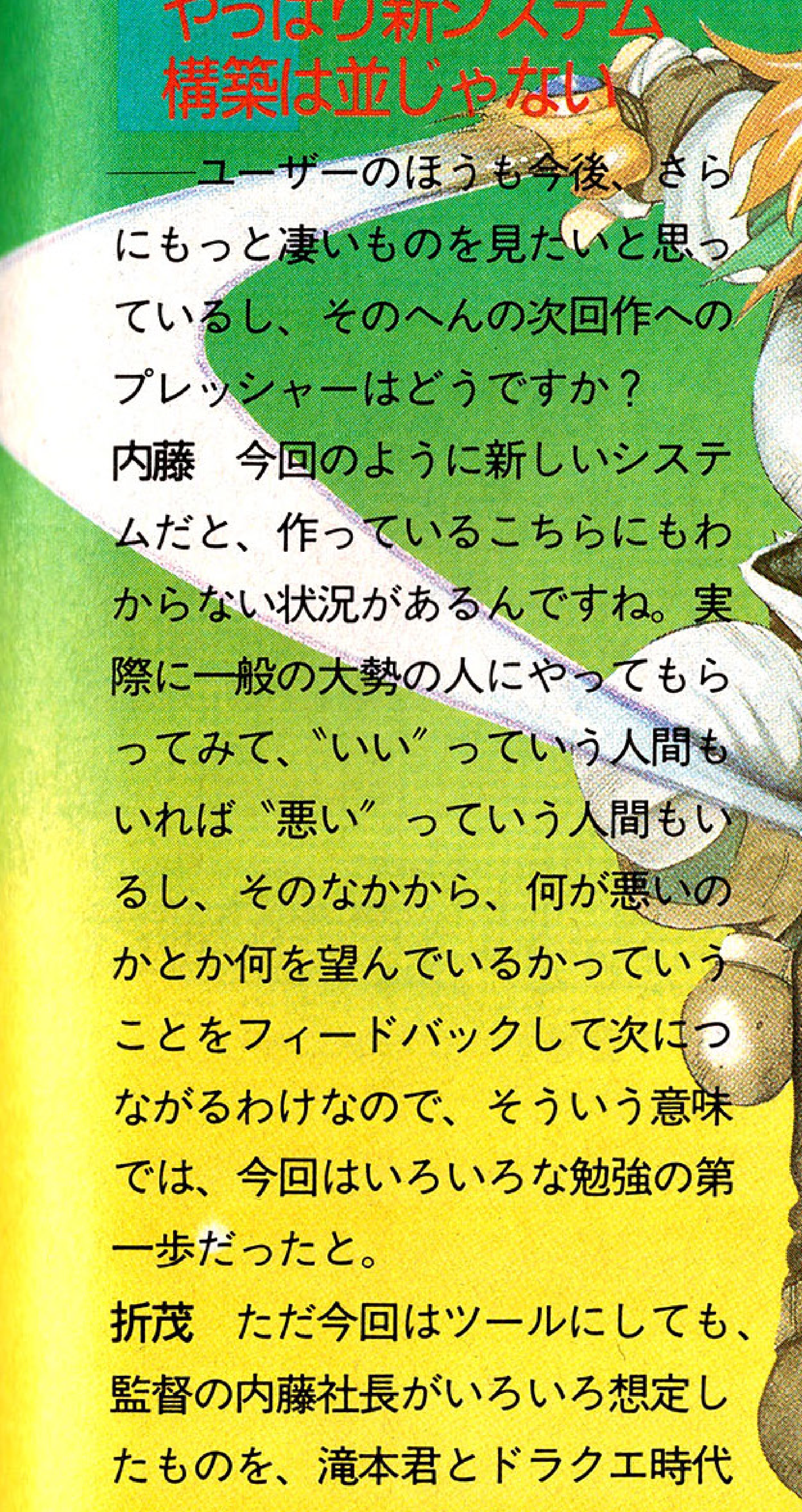
オープニングにもこれだけの労力が注ぎ込まれている。こうなってしまうと生半可な気持ちでゲームをするのは失礼にあたる。感謝しながらライルを操作しよう。

試行錯誤の末にやっと構築されたＤＤＳ520だが、それだけに反響も大きかった。ゲームが発売されてからさらに評価されていた。このシステムで他のゲームが発売されるの？

出席してくれた人々

[redacted]

名前	担当	コメント
内藤　寛	総監督	作業は結構面白かったですよ。また今度も立体をやりたいですね。
折茂賢司	進行、マップ担当	雑誌の人が紹介ページを組みやすいゲームを作るってのもいいですよね。
西垣伸哉	シナリオ担当	今度は扱いやすいコントロールパッドつきでゲームを出してみたい。
吉田英博	グラフィック担当	凄い見せ方ができるシステムなのでその可能性を追及したいですね。



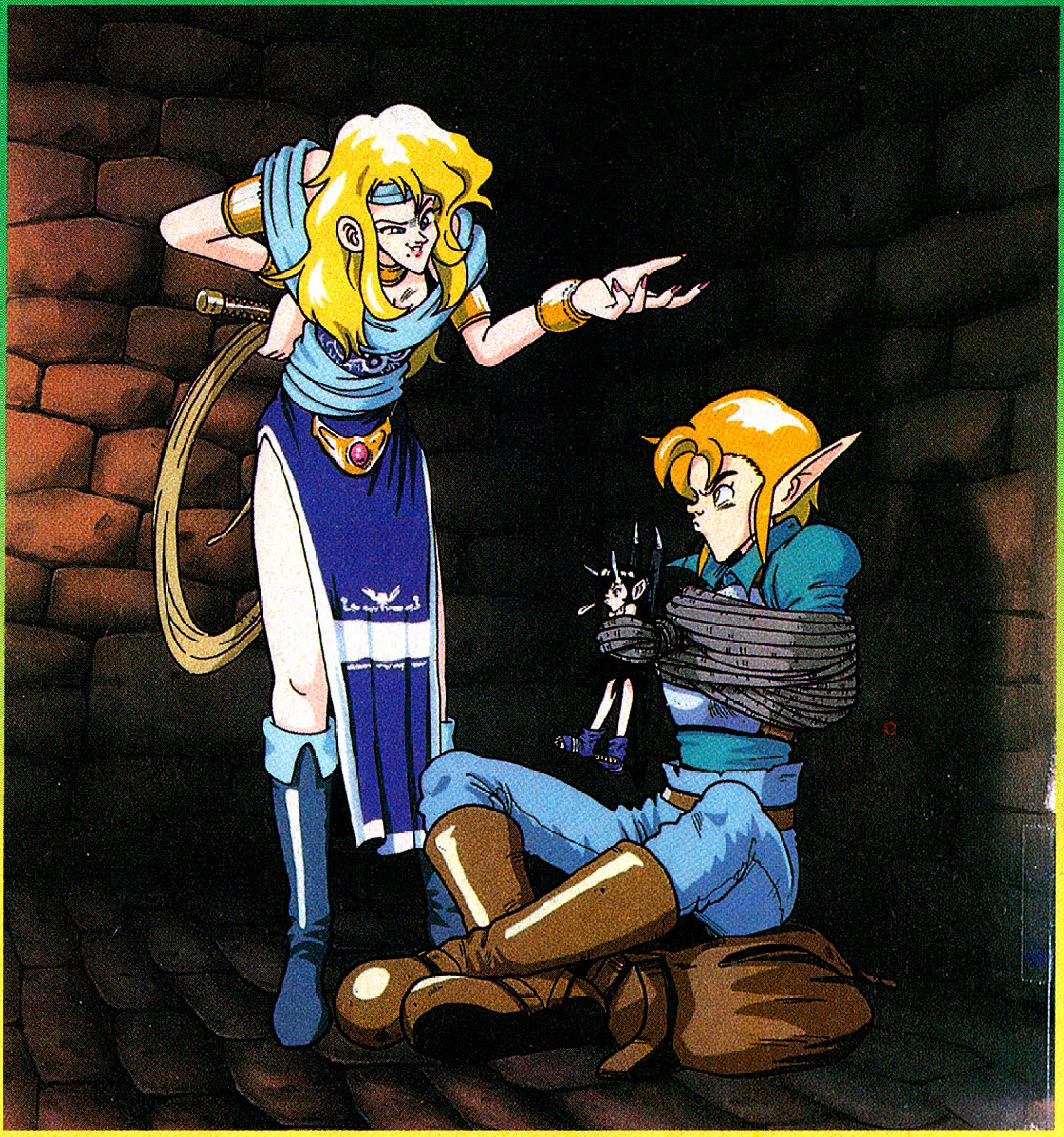
やっぱり新システム構築は並じゃない！

――ユーザーのほうも今後、さらにもっと凄いものを見たいと思っているし、そのへんの次回作へのプレッシャーはどうですか？

内藤　今回のように新しいシステムだと、作っているこちらにもわからない状況があるんですね。実際に一般の大勢の人にやってもらってみて、〝いい〟っていう人間もいれば〝悪い〟っていう人間もいるし、そのなかから、何が悪いのかとか何を望んでいるかっていうことをフィードバックして次につながるわけなので、そういう意味では、今回はいろいろな勉強の第一歩だったと。

折茂　ただ今回はツールにしても、監督の内藤社長がいろいろ想定したものを、滝本君とドラクエ時代からのコンビで動くようにしていき、それを使って大堀君が一個、一個、手作り職人のようにオブジェを置いていった。これは結構画期的だと思うんです。大堀君は特に本職のプログラマーというわけではないんですけれども実際に微調整まで含めてコンマ何秒のタイムトラップとか、動きが作れるんです。紙の上で指定できるレベルじゃないんですよね。それが結果的に難しいという人もいるけど絶妙なバランスでできた原因ですね。

内藤　３Ｄにかぎらず新しいシステムの環境作りっていうのは、最初の一歩っていうのは手探りだし、大変だからどこの会社もあまりやりたくないでしょうね（笑）。



次回作はどうなる？春に発表、年末発売か!!

――ところで次回作発表の話は？

内藤　次回作はパチンコのソフトを作ろうかな（笑）。パチンコの液晶の部分にちょっと魅力を感じているんですよ、最近。

――ほんとうですか（笑）。ＤＤＳを使う可能性は？

内藤　可能性は十分あるでしょう。ＤＤＳ1024になるか、何になるか……。

吉田　やめてくださいよ（笑）。

西垣　全部、小部屋にしましょうか。これ、小部屋システム。

大堀　それ中身考えるの大変だよ。

折茂　他の会社だったらともかくクライマックスで同じネタを二度やると、みんなに怒られるなあって感じもんだから、ＤＤＳ520を使っても「ランドストーカー」でやった手は使えないとなると……。

――単なる続編を作りたくないと。

内藤　そうですね。ただ、「ランドストーカー２」を作れっていう意見があるんで……。いつかは作りたいなと思っています。

――「シャイダク２」より？

内藤　それもいいかも知れない。意表をついて（笑）。とにかく今は何も決まってないですね。当分は地下に潜って、出てこない。生き埋めっていう感じで……。

――次回作の発表はいつ？

内藤　いつもうちのペースですからね。春とかじゃないかな。そして年末か来年の春にでも発売できるといいですね。

大堀康祐
バランス調整担当
終わったら、もうゲーム三昧。次のことなんて考えられないっす（笑）。

武内基朗
音楽担当
曲については満足してます。発売されているＣＤ聞いてください（笑）。

玉木美孝
キャラデザイン担当
諸般の事情で最初から参加できなかったので、今度は最初からやりたい。

滝本真澄
ツール担当
同じシステムでやるなら、もう少し呪文効果なども３Ｄっぽくしたい。

宮崎龍四郎
グラフィック担当
次回作ではどんどん新しいアイデアを加えたいと思っています。

巻頭総力

特報!!

クライマックスが放つ

ランドストーカー

～皇帝の財宝～

特徴1 シャイニングシリーズではないアクションRPG

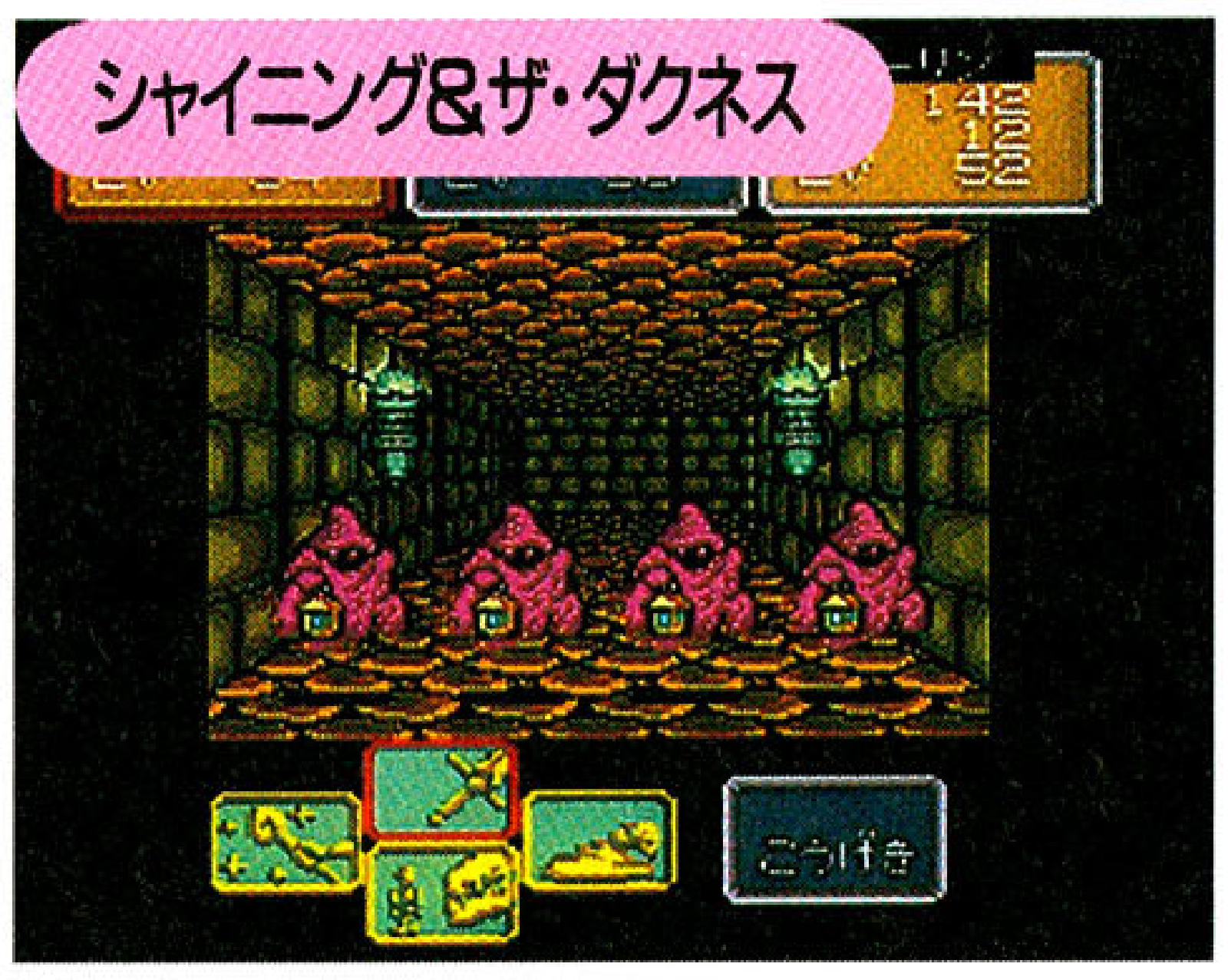
メガドライブで初の大容量16Mbitの作品として制作中の『ランドストーカー～皇帝の財宝～』に関する情報を入手／　この作品の5大特徴をスクープする。

第一の特徴は、『シャイニング&ザ・ダクネス』、『シャイニング・フォース～神々の遺産～』で有名なクライマックス制作であり、制作の指揮を内藤寛氏、キャラクタのデザインを玉木美孝氏が担当しているにもかかわらず、『シャイニング』シリーズではないこと。

システムは斜め上から見下ろしたタイプのアクションRPG。ファンタジー色の濃い作品で、剣や魔法で敵と戦っていく。

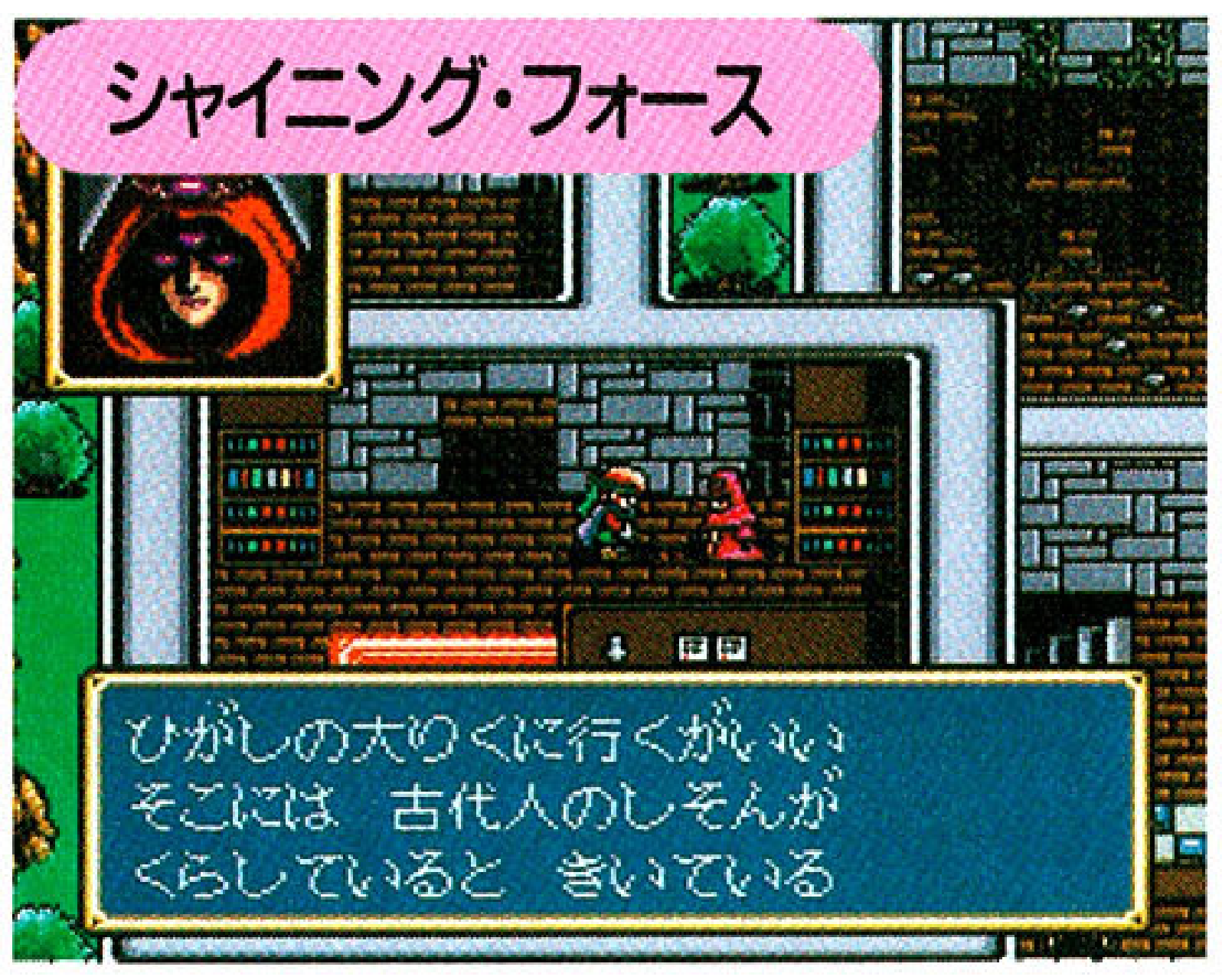
この『ランドストーカー』は開発当初、『シャイニング・ローグ』と名づけられていたが、途中でタイトルが変更。これに対し内藤氏は「『シャイニング』シリーズとはまったく別の作品である。システムも一線を画すもので、今後の広がりのためにも『シャイニング』シリーズの枠を越えたものでありたい」とコメント。また、今回の『ランドストーカー』の制作には、『シャイニング』シリーズで共に開発していた「ソニック」は携わっていない。あくまでクライマックスによるオリジナルの作品に仕上がっているのだ。

シャイニング&ザ・ダクネス



⇧3Dで立体にスクロールする。グラフィックも美しく描かれている

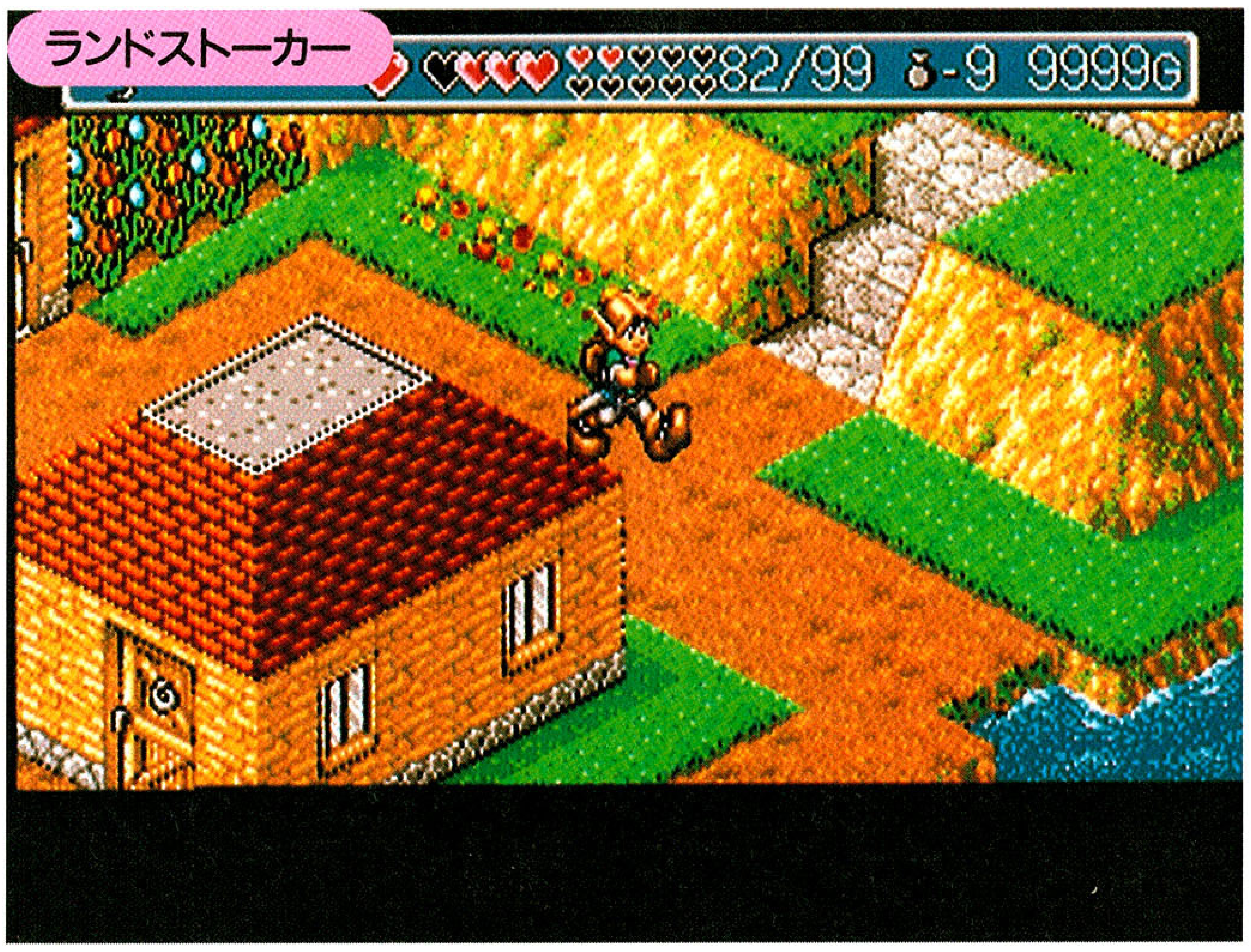
シャイニング・フォース



ひがしの大りくに行くがいい
そこには　古代人のしそんが
くらしていると　きいている

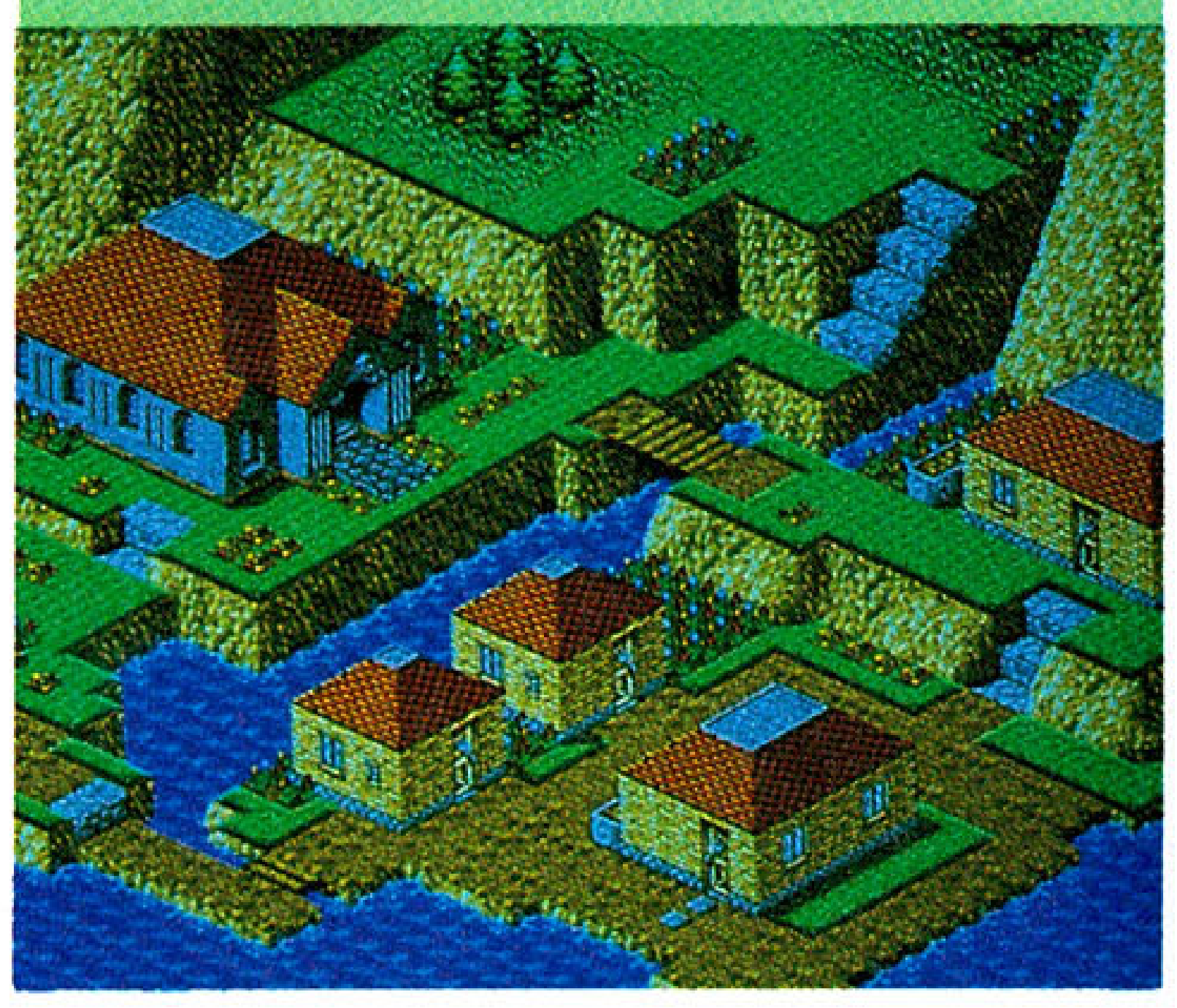
⇧シミュレーションゲームの要素を盛り込んだシステム。12メガの容量

ランドストーカー



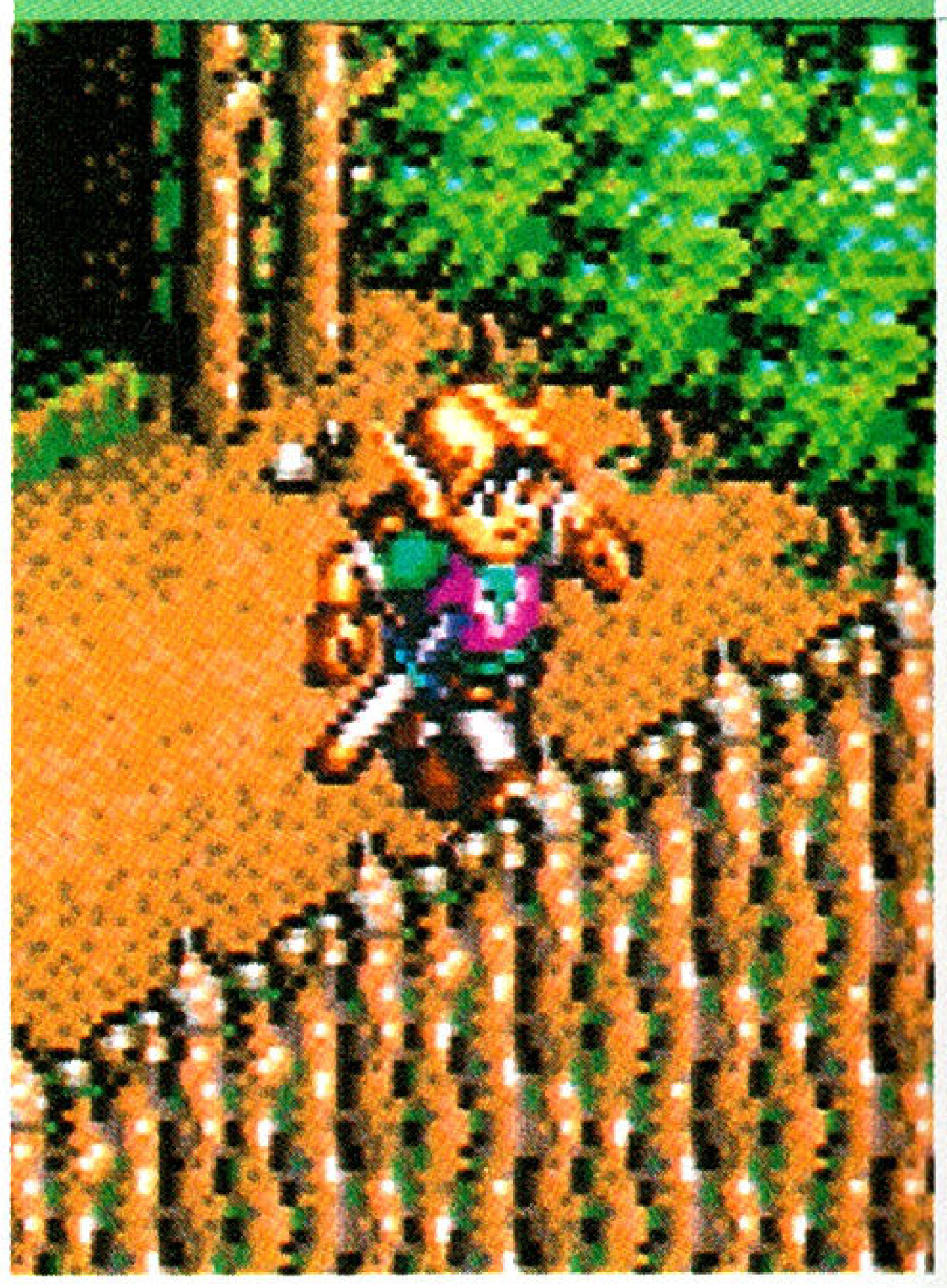
⇧立体のステージに展開するアクションが新たな感動を生みだすか？

3Dの立体世界



⇧単なる斜め見下ろし型のアクションRPGにとどまらない作品

アクション性を重視したシステム



⇧『シャイニング』シリーズとは違うアクション性が強調されている

16Mbitの超新作

5大特徴を緊急リポート！

『シャイニング・フォース』の発売から3カ月。またクライマックス制作の作品のタイトルが発表された。去る6月11日に東京都港区東京プリンスホテルで行われた発表会での会見と取材で明らかになった情報をお伝えする。

発売予定日	9月下旬	ジャンル	アクションRPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	50%(6月23日現在)

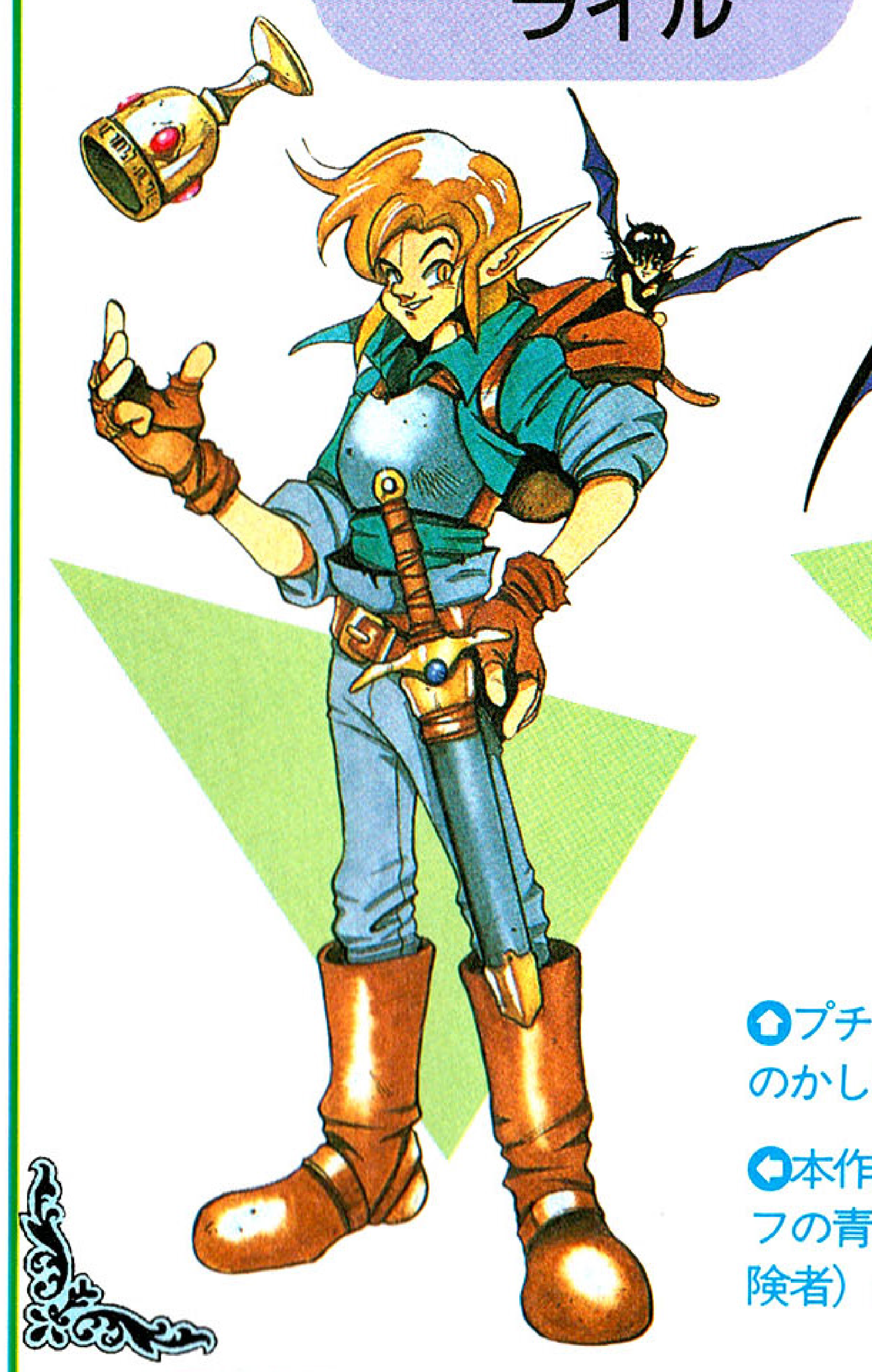
玉木美孝によるキャラクタデザイン

同クライマックス作品『シャイニング&ザ・ダクネス』、『シャイニング・フォース』のキャラクタデザインを手掛けた玉木美孝氏が『ランドストーカー』のキャラクタデザインも担当している。

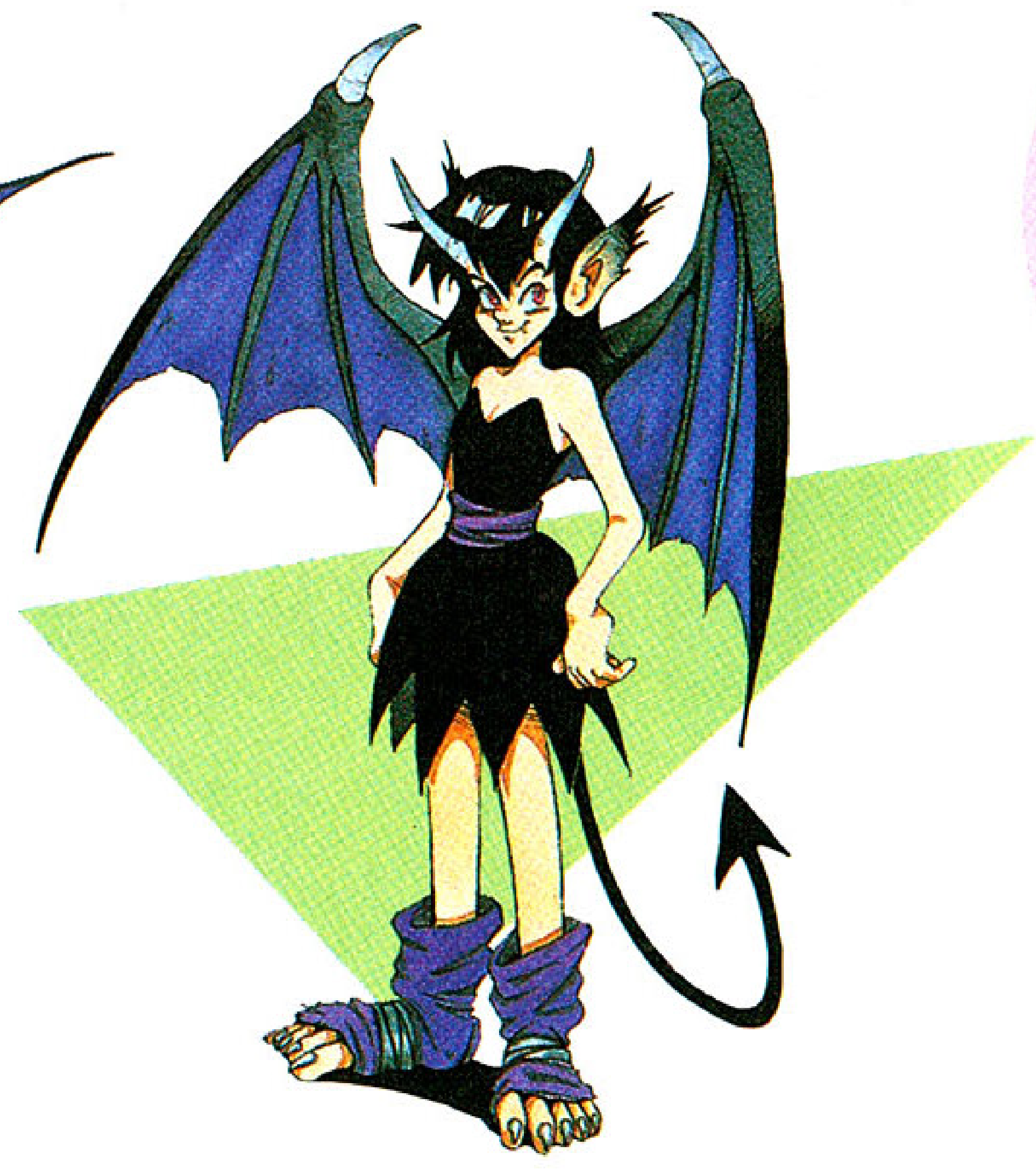
玉木氏本人のイメージとしては『シャイニング&ザ・ダクネス』のタッチに近づけてあるそうだが、『ランドストーカー』のリアルな背景の描き込みにも溶け込めるよう気を配ったとのこと。

玉木氏の描くキャラクタは立体的にも味のあるシルエットとなっており、3Dの世界でもその魅力を発揮してくれることだろう。

主人公 ライル



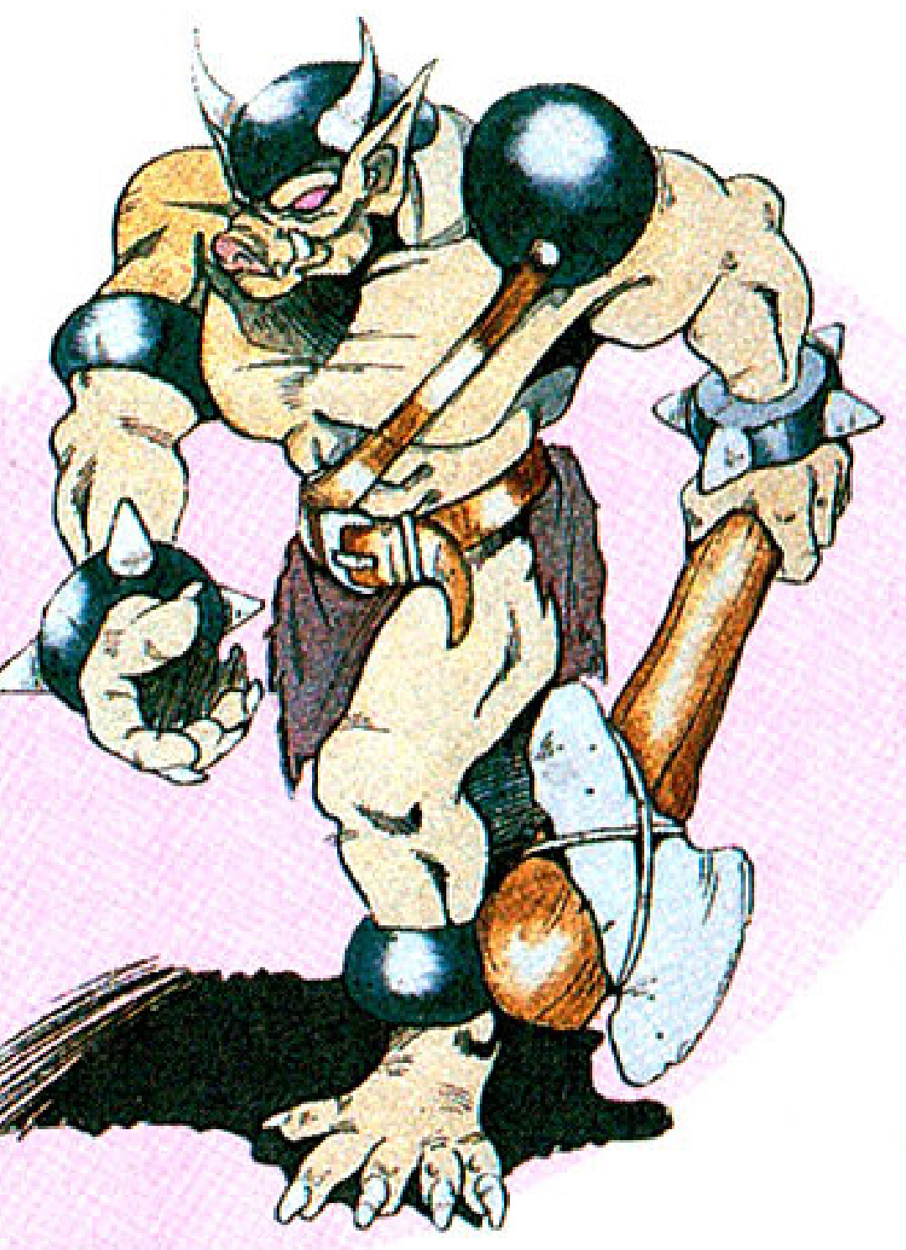
プチデビル フライデー



プチデビル(小悪魔)。主人公をそそのかし冒険の舞台へと導いた張本人

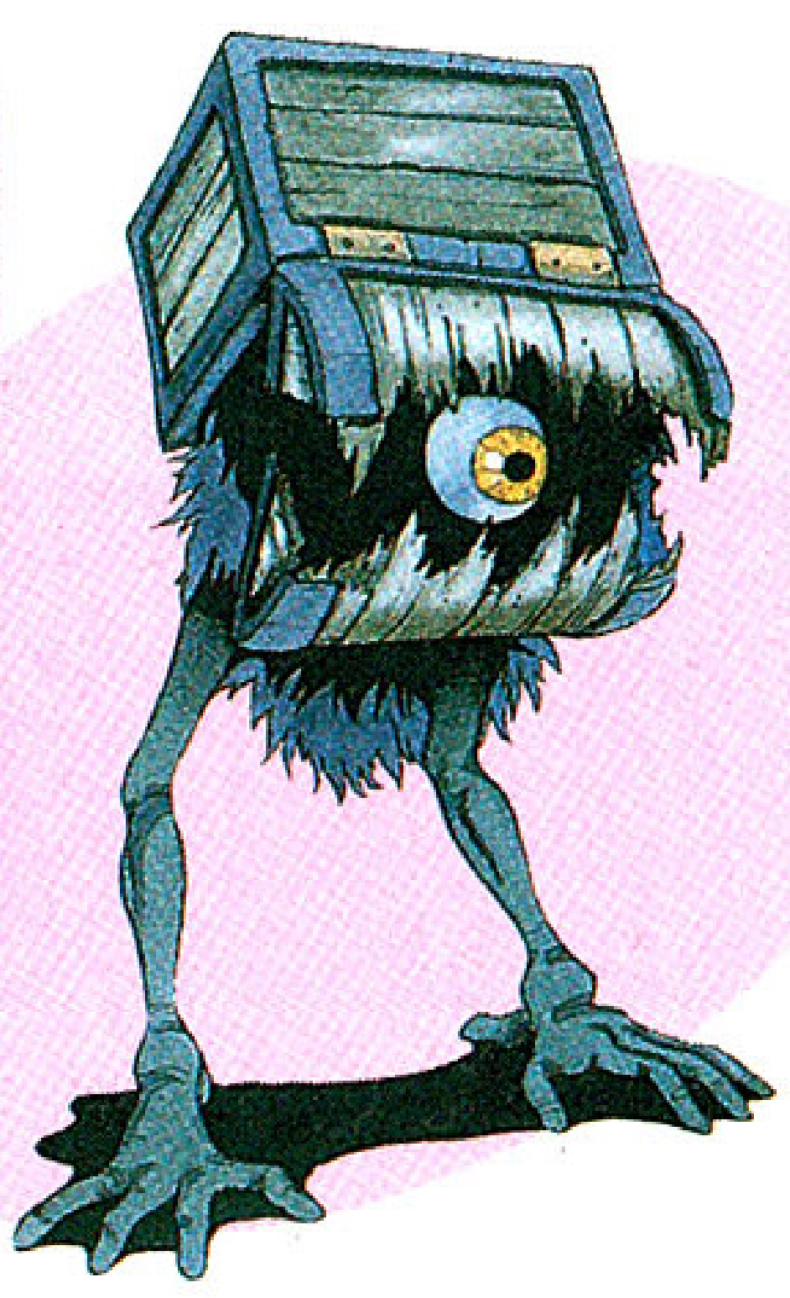
本作品の主人公。妖精の一種族エルフの青年で、トレジャーハンター（冒険者）の彼に待ち受ける運命は？

オークソルジャー



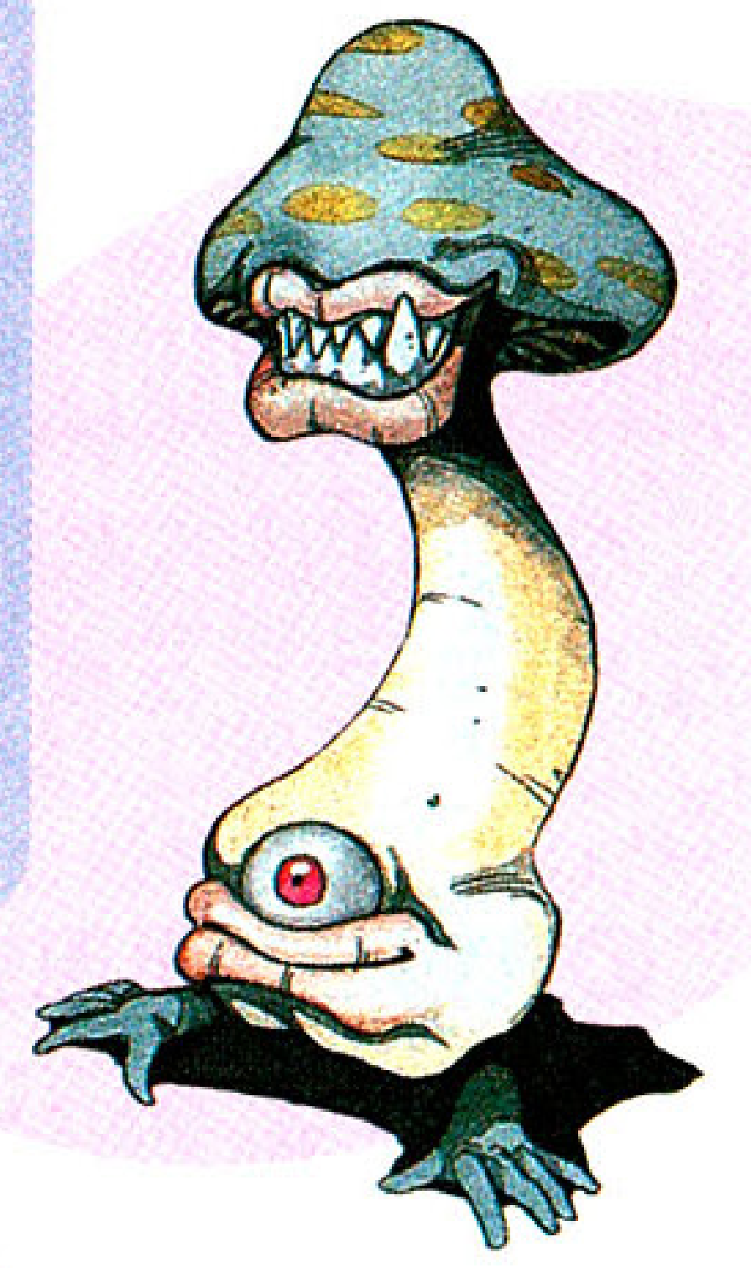
左手に持った巨大な石斧を武器に襲ってくる

マンイーター



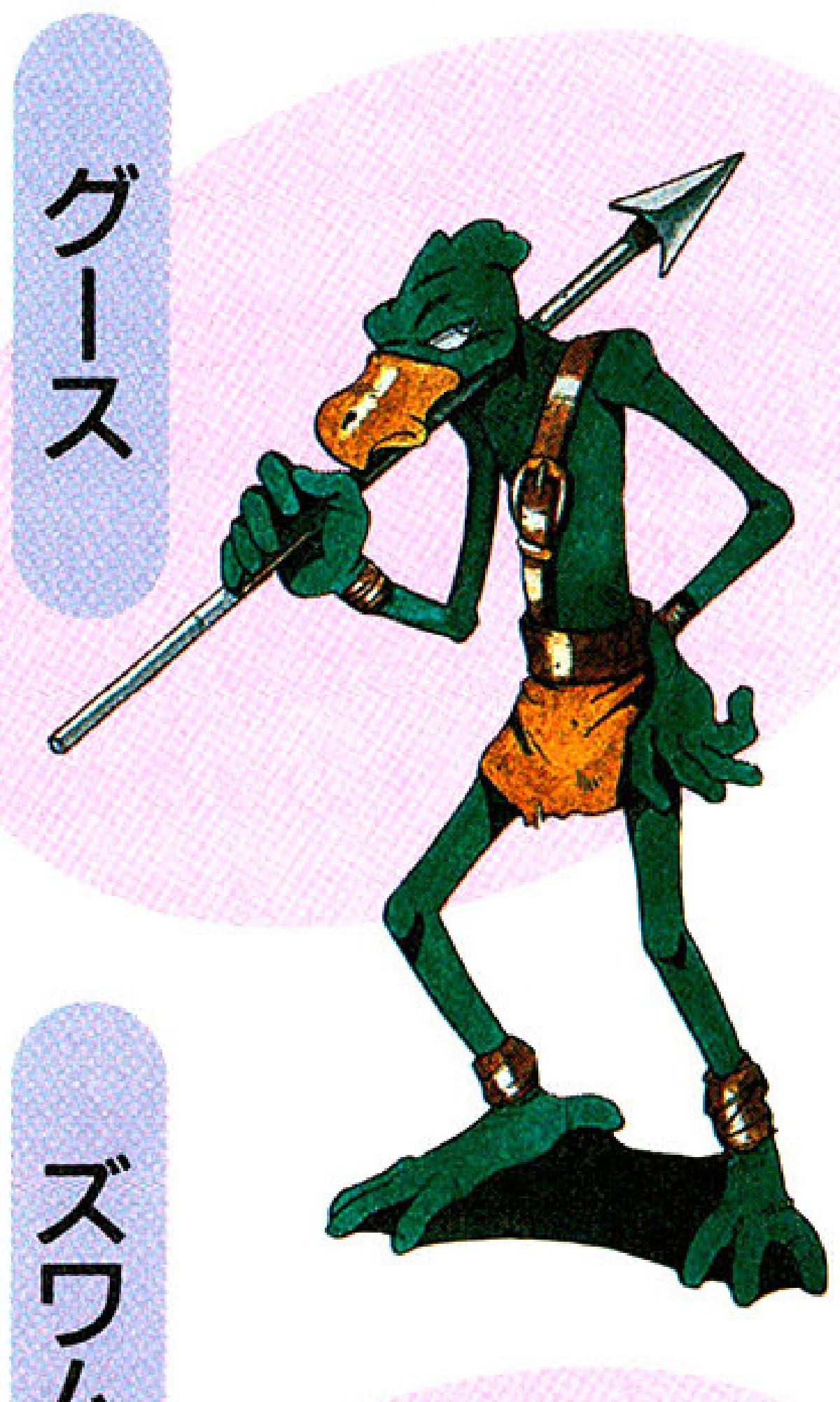
その名前から察するに人間を食糧とする怪物？

ラフリップス



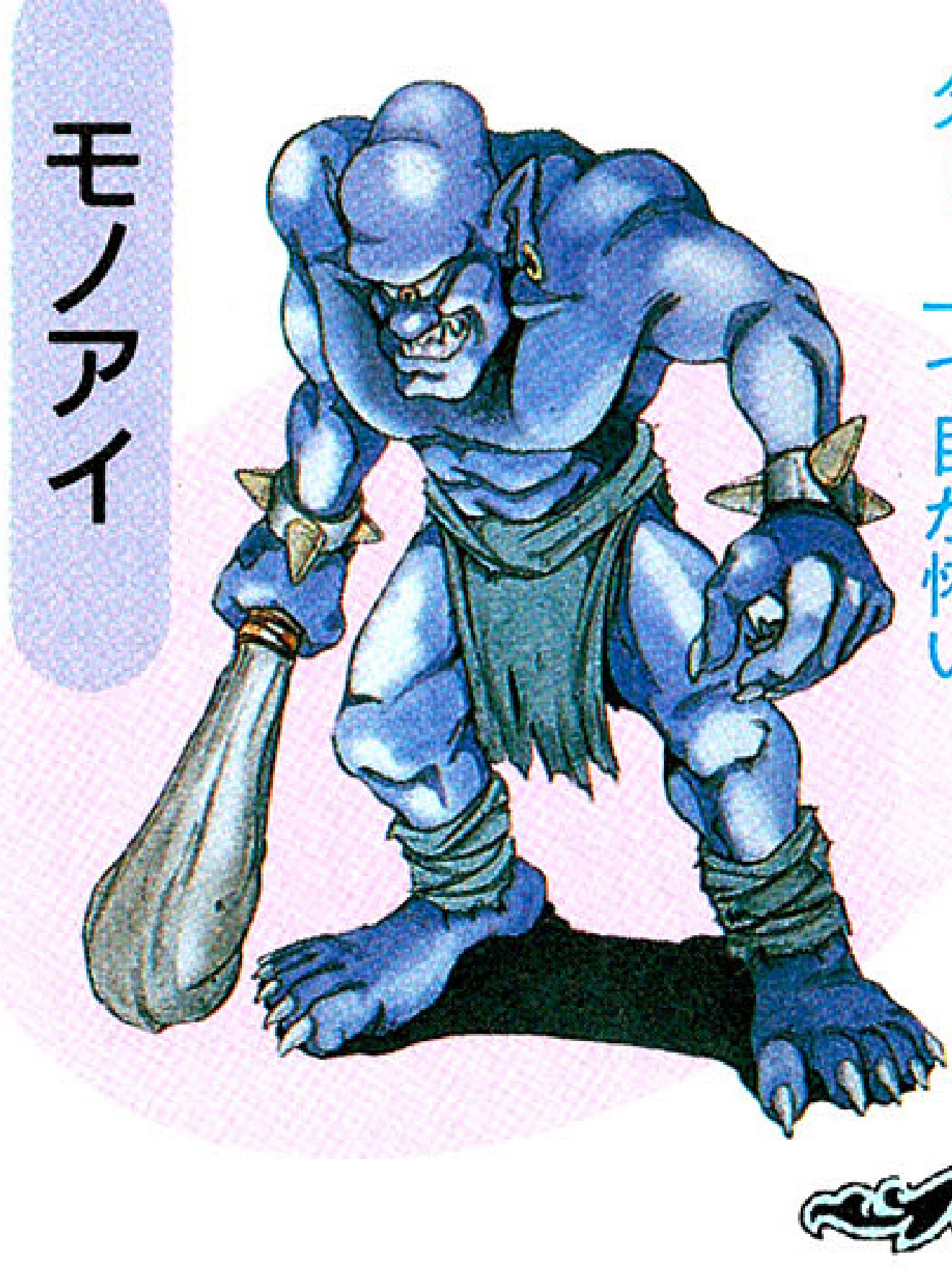
怪奇キノコのような姿。どんな攻撃をしてくる？

グース



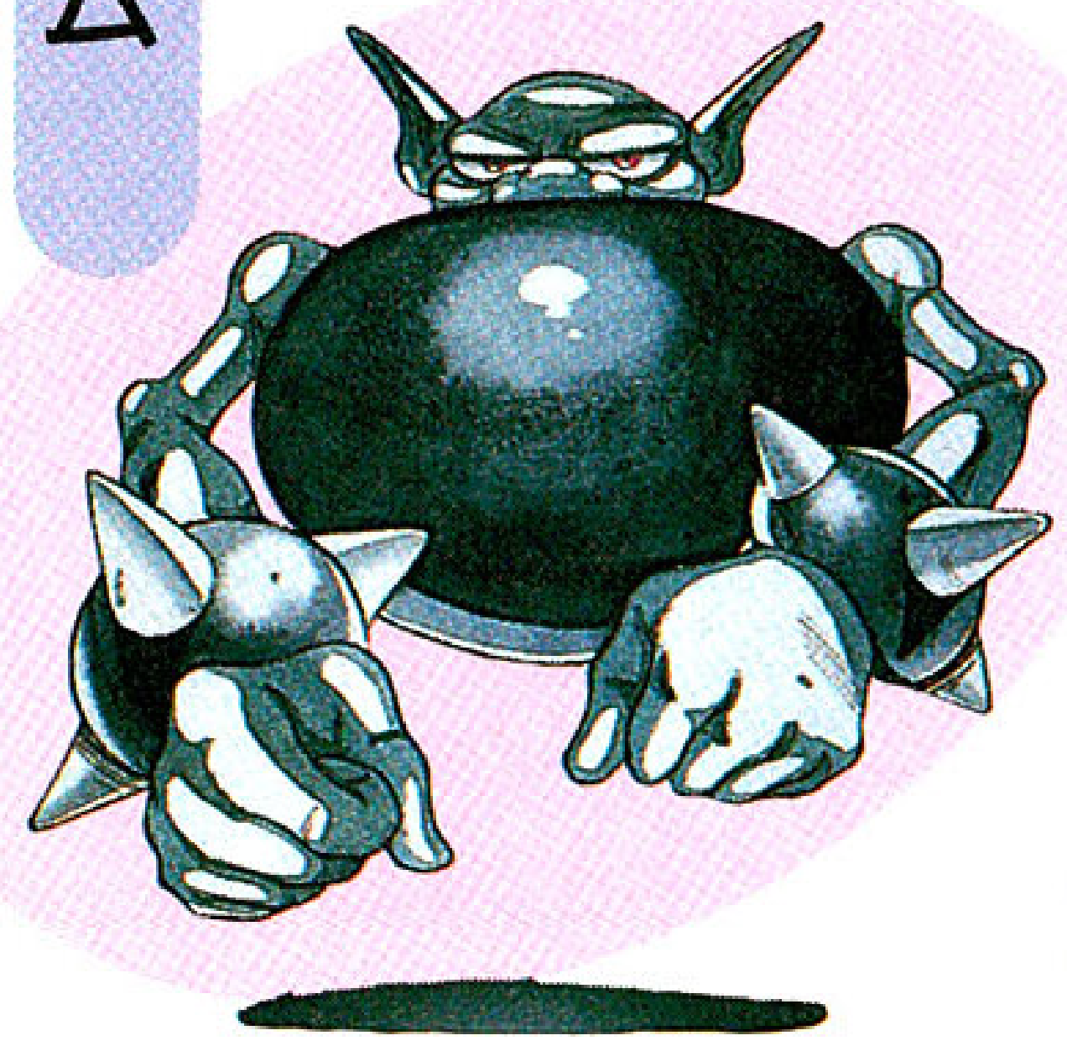
ライバルの3人組トレジャーハンターの一員

モノアイ



サイクロプス系モンスター。一つ目が怖い

ズワム



グースと同じ3人組トレジャーハンターの一人

特徴2 斜め上からの見下ろし型の立体映像

このゲームを紹介するに当たって、新しい立体視覚表現システム「DDS520」なしには語れない。この名称は〝ひし形〞の意味であり、45度斜め上から見下ろした世界をすべてひし形の立方体で構成していこうとするシステムである。

では実際、このシステムがどういう具合にゲームに盛りこまれているか見ていこう。

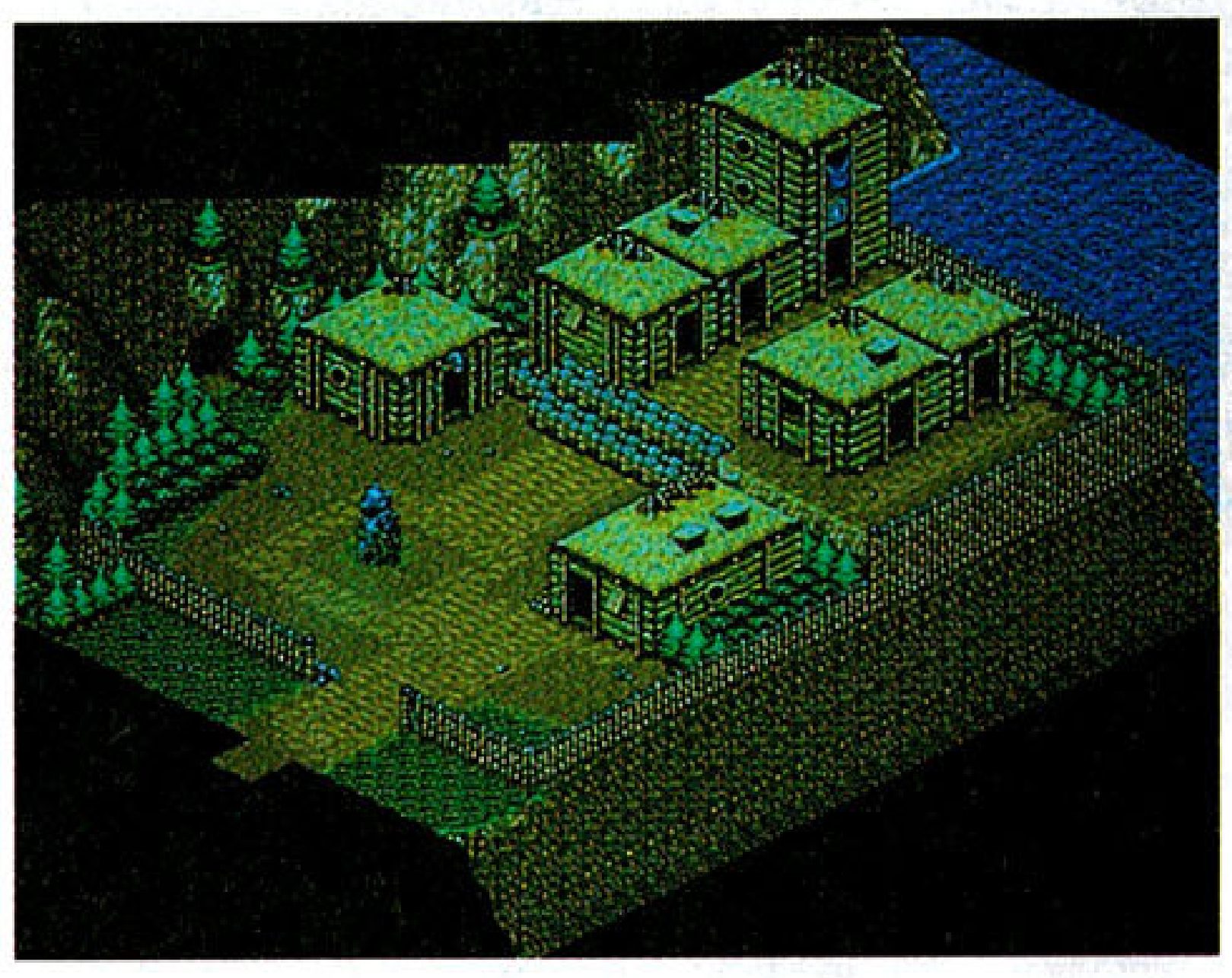
⬆ジオラマ上のトイで遊ぶような感覚が『ランドストーカー』の世界だ

スクロールする500以上のマップ

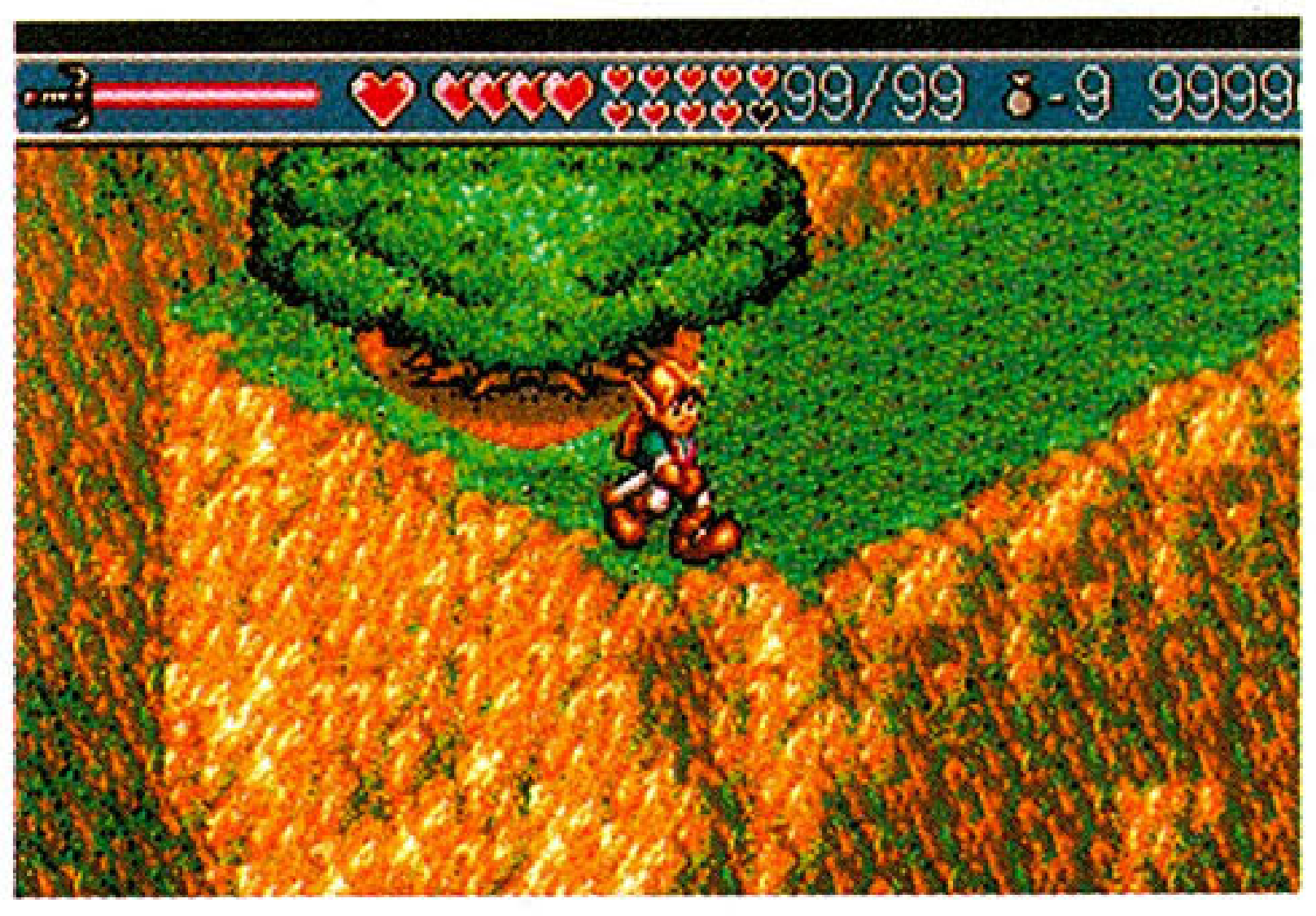
舞台となる立体世界は全てマップで構成されている。画面の切り替えはマップの端までない。

マップの枚数は、最初「DDS520」の数字でもある520面を予定していたが、現在550面近くにも増やしているという。

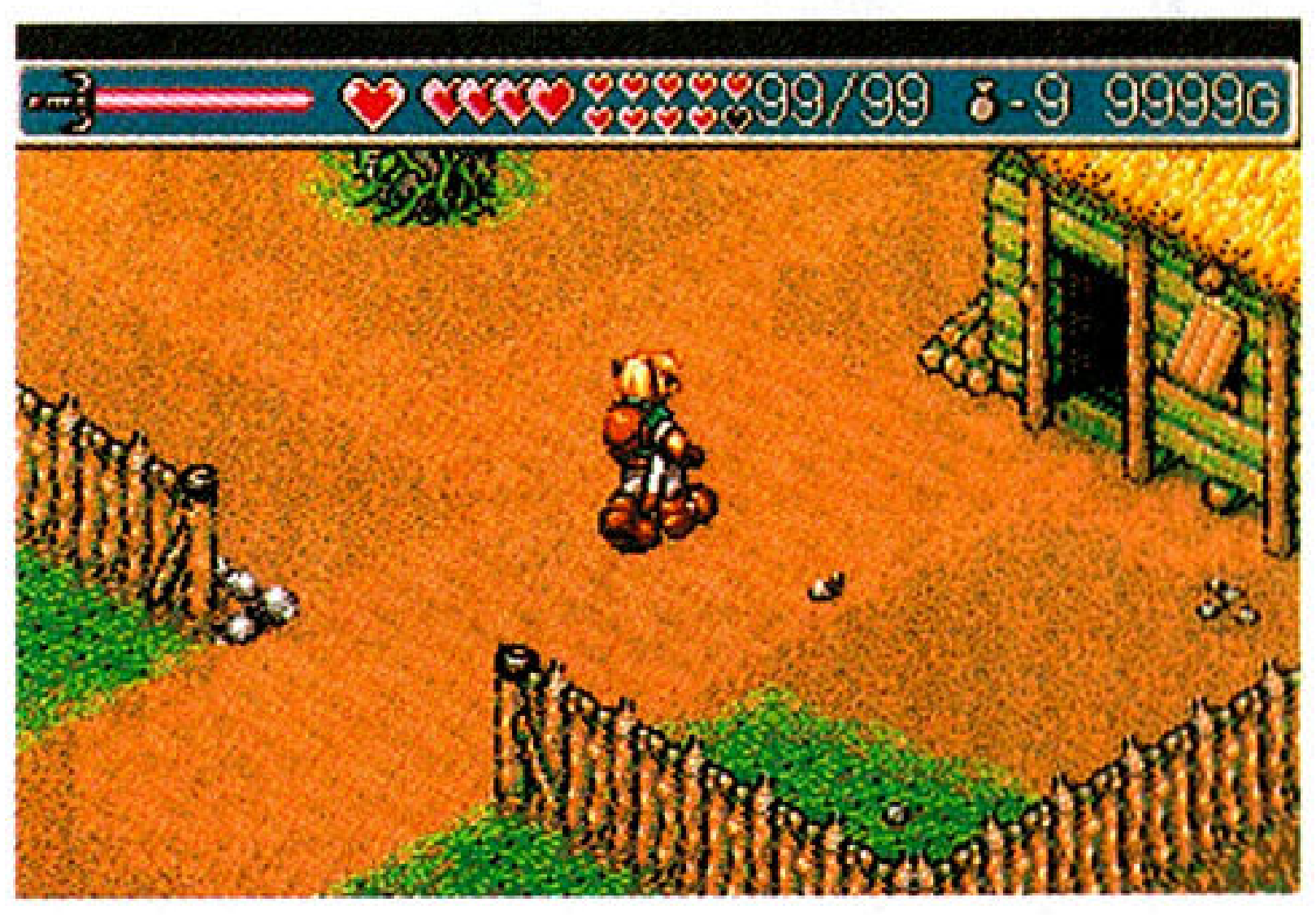
当然マップには町を始め、フィールドやダンジョンなどがあり、変化に富んでいる。



⬆膨大な数の立体マップはどれもリアルで美しく仕上がっている



⬆切り立った崖のステージ。まるで地の果てに来てしまったような気分

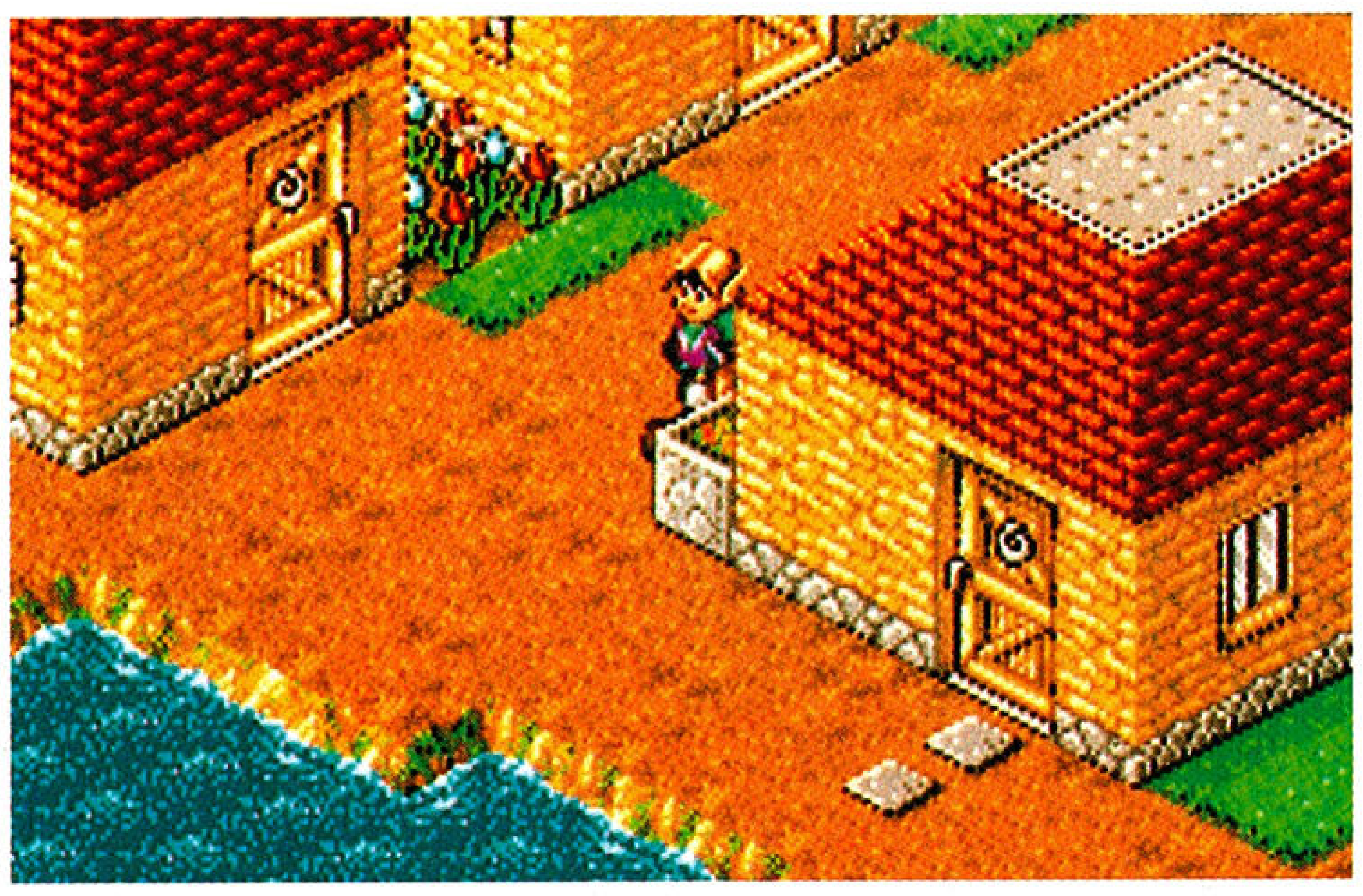


⬆明日のかなたにある町で出会うであろう人は誰…。冒険者の夢を誘う

建物の陰に隠れる箱庭感覚

箱庭では、木や建物の陰に隠れている人形などを見て立体感や遠近感を感じることができる。

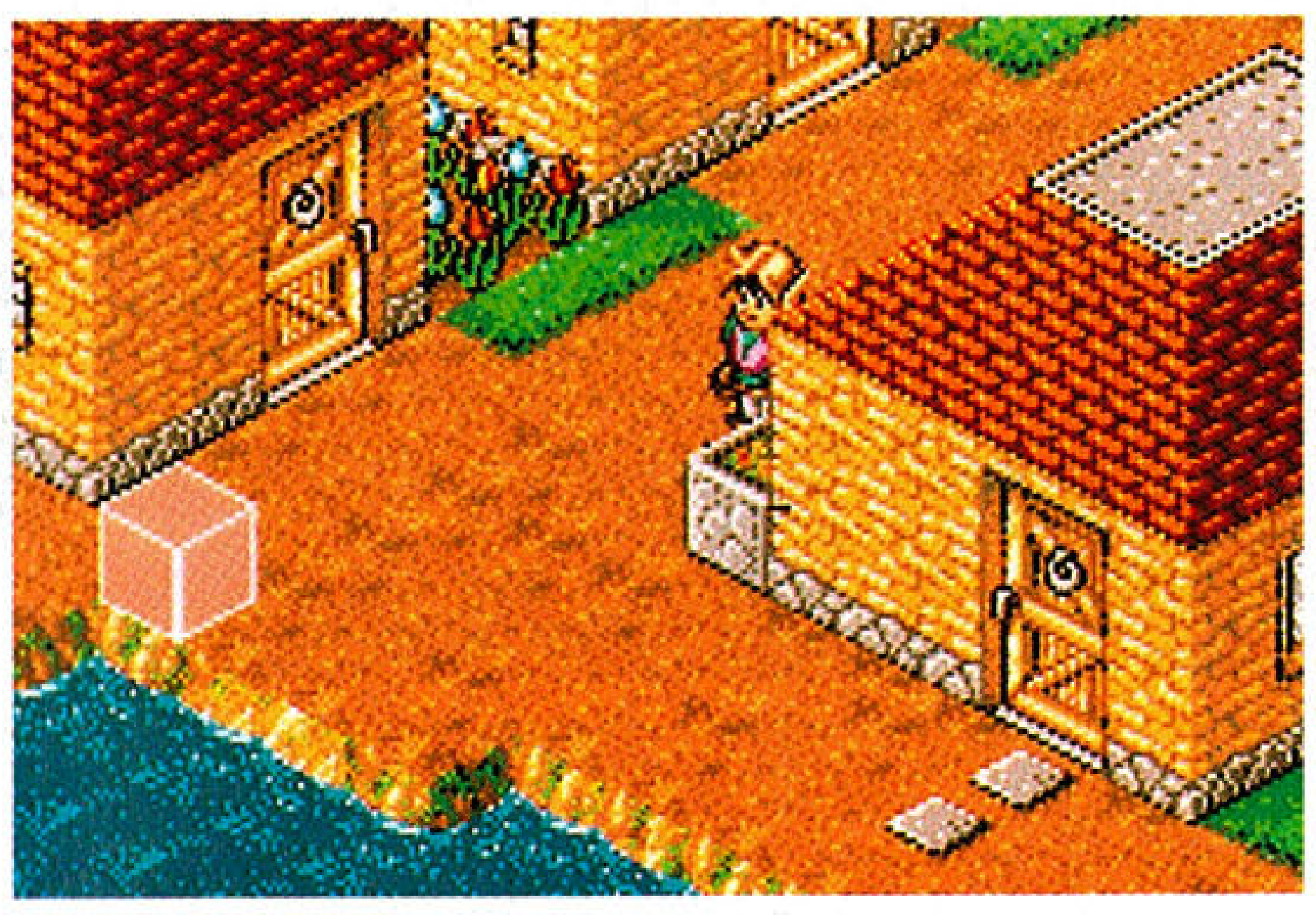
ゲームでこの立体感を再現するには各障害物にデータを組み込まなければならず、まして500以上のマップ上ではその情報量は膨大なものになる。しかし、その常識的な自然界のシステムをコンピュータに覚えさせることによって膨大なデータ量の削減を可能にした。このプログラミングが「DDS520」を確立するにあたって課題となったポイントの一つであったが、その問題をクリアしたおかげで実に立体的な箱庭感覚の世界の再現に成功した。



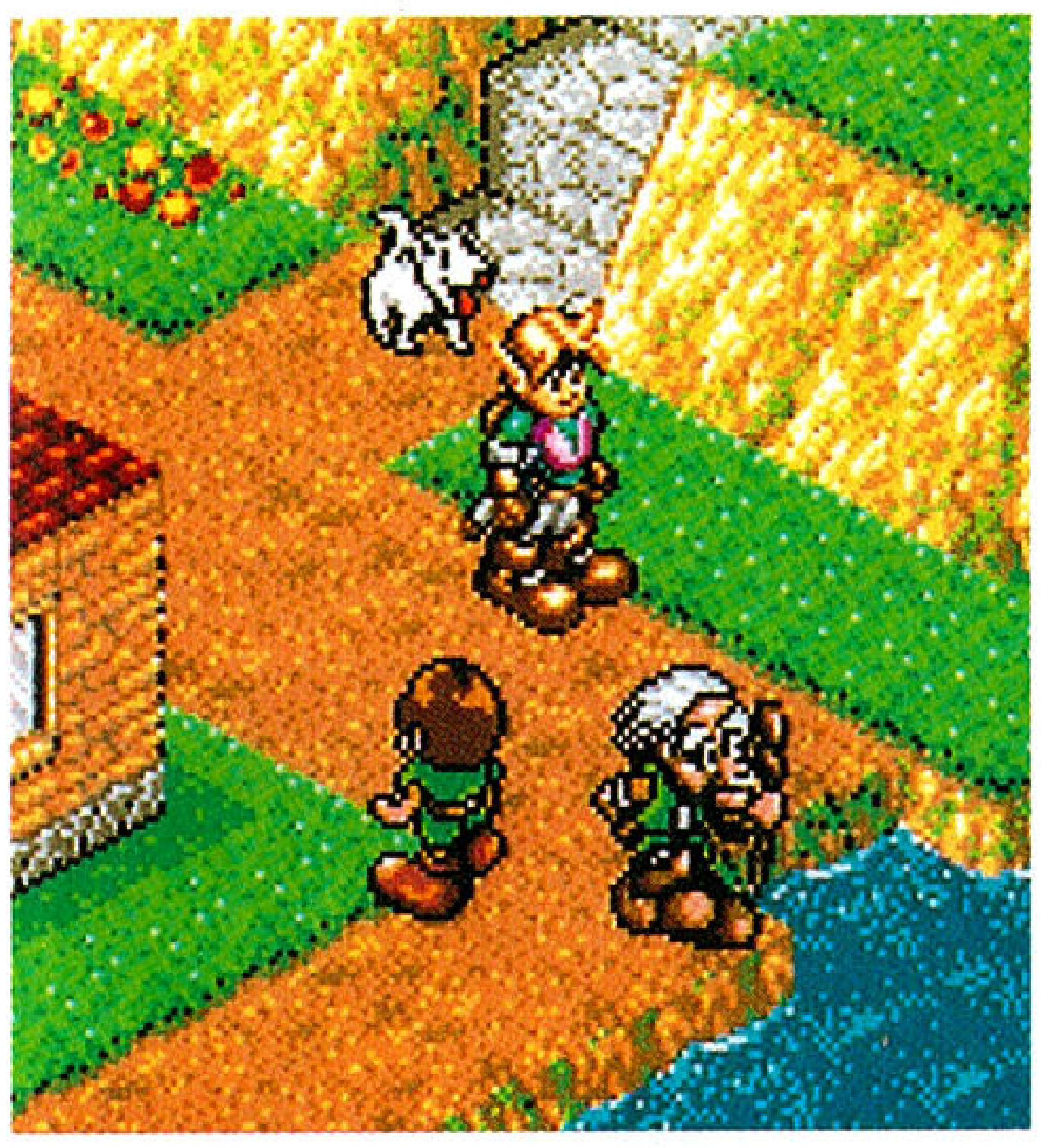
⬆建物の陰に隠れるキャラクタ。この何の変哲もない光景にも、新システムのプログラミングが施されている

高低が15段階表現可能

山や建物などの立体物はひし形の立方体の箱（四角形を斜めから見るとひし形に見えるため）ですべて表されている。この作品では、この立方体の高さを細かく15段階に分けて表現している。そのため階段を一段一段駆け上がるというシーンや室内などのテーブルや椅子などに乗ってしまうといったアクションも可能になった。



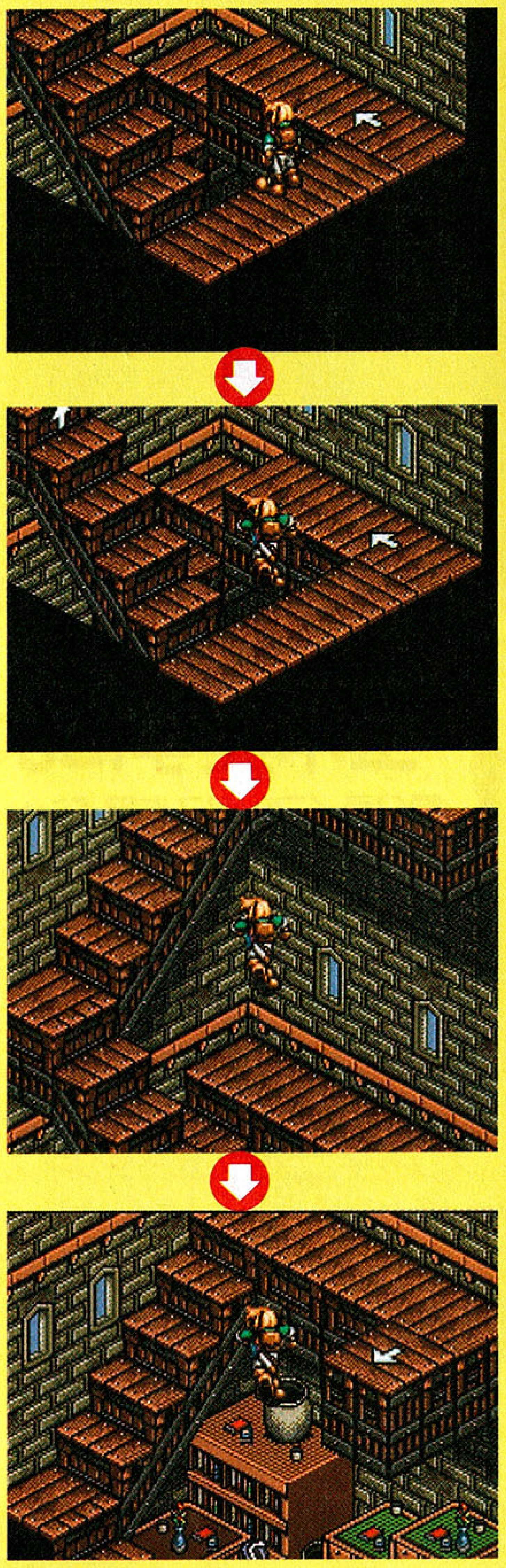
⬆画面の左すみの立方体の大きさが立体物を構成する最小の単位となる

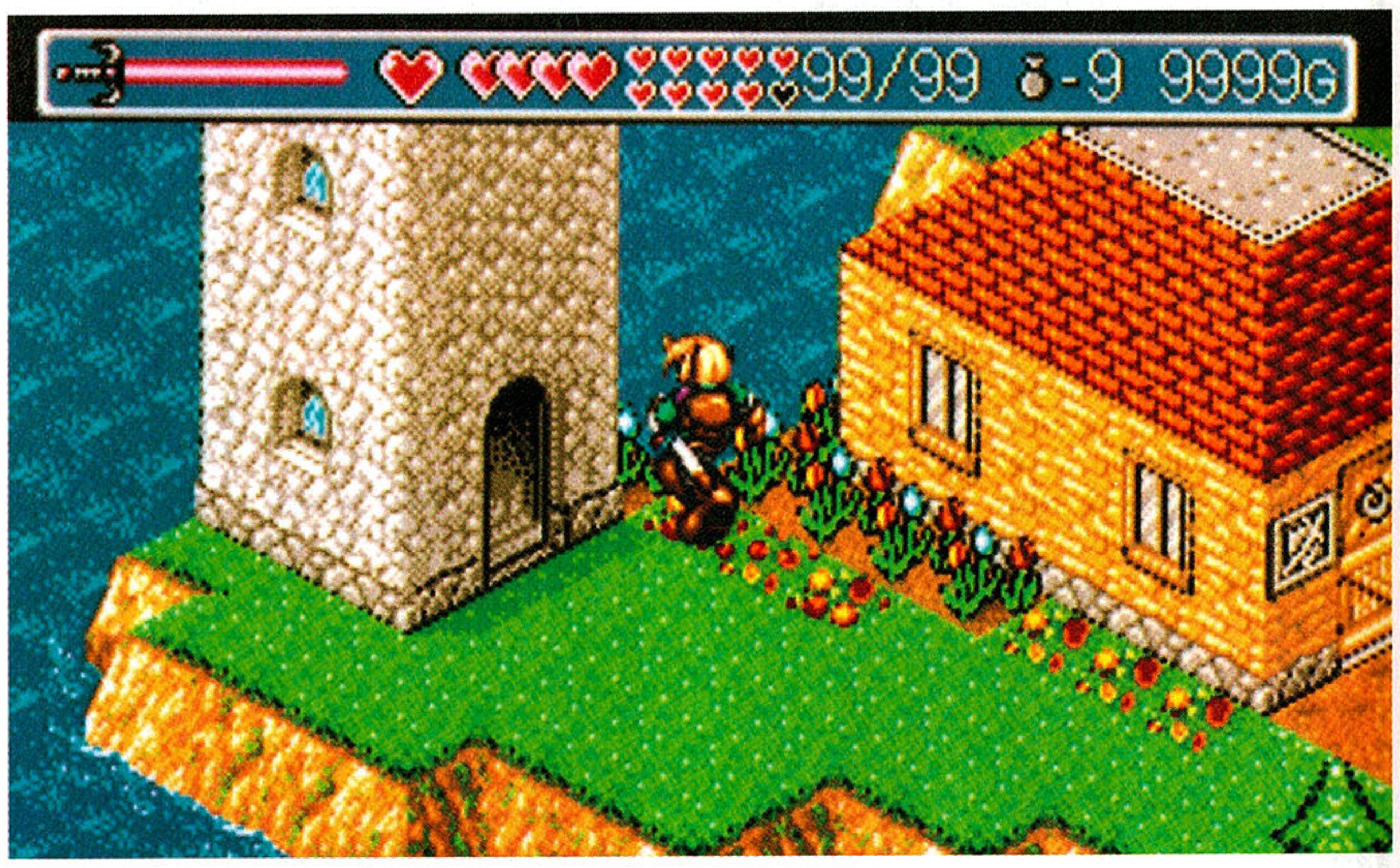


⬆各キャラクタの身長差も作品の世界をリアルに広げている要素だ

とび降りる！

塔の上から下まで、高いところから一気に飛び降りるキャラクタ。まるで、夢に見そうな落下感がたまらないのだ



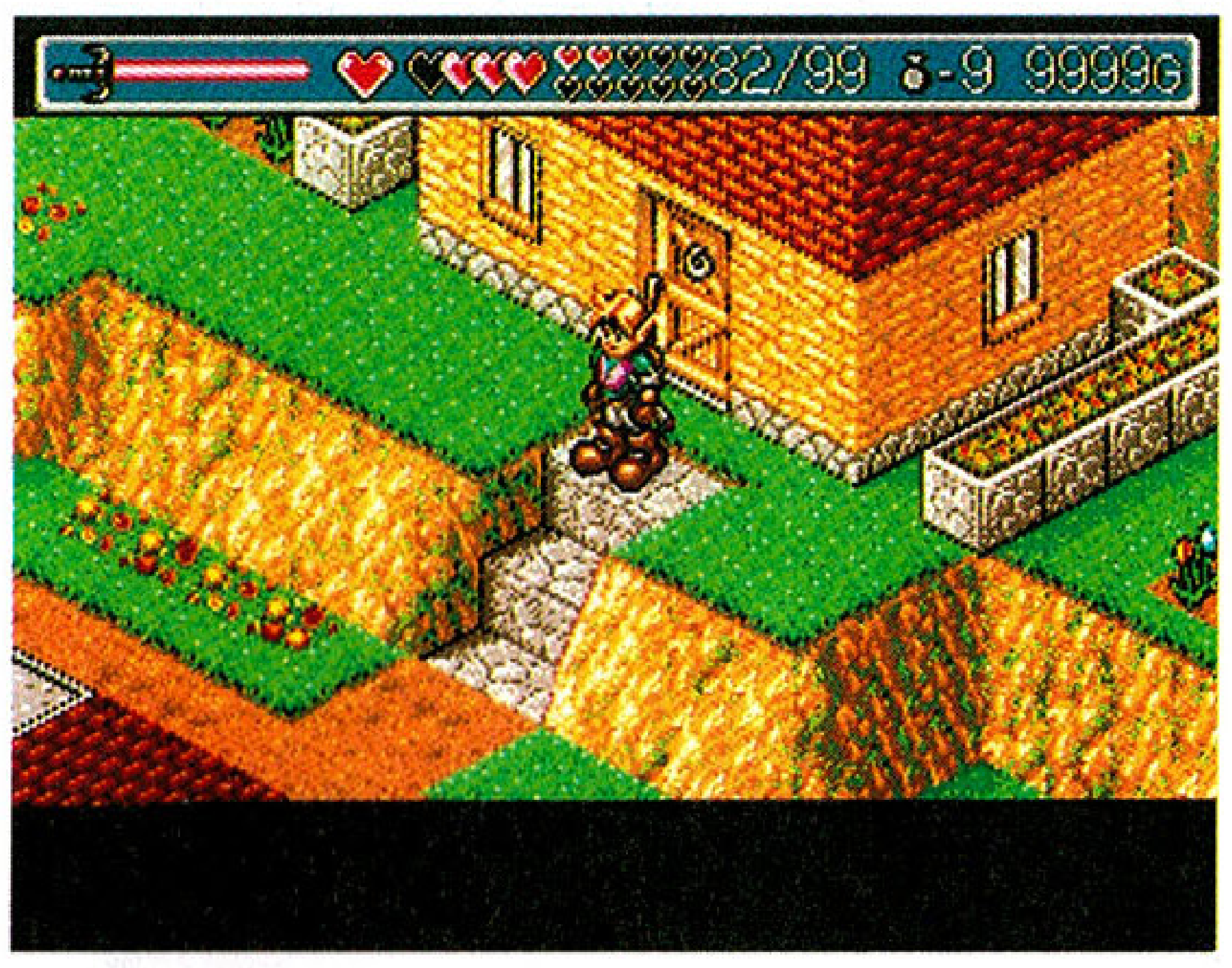


⬆建物の高さもさまざま。塔やとなりの家の高さも当然異なる。また普通の家でも平屋と2階建ての家とでは高さはもとより、内部の部屋数も違う

3Dの町なみを探索

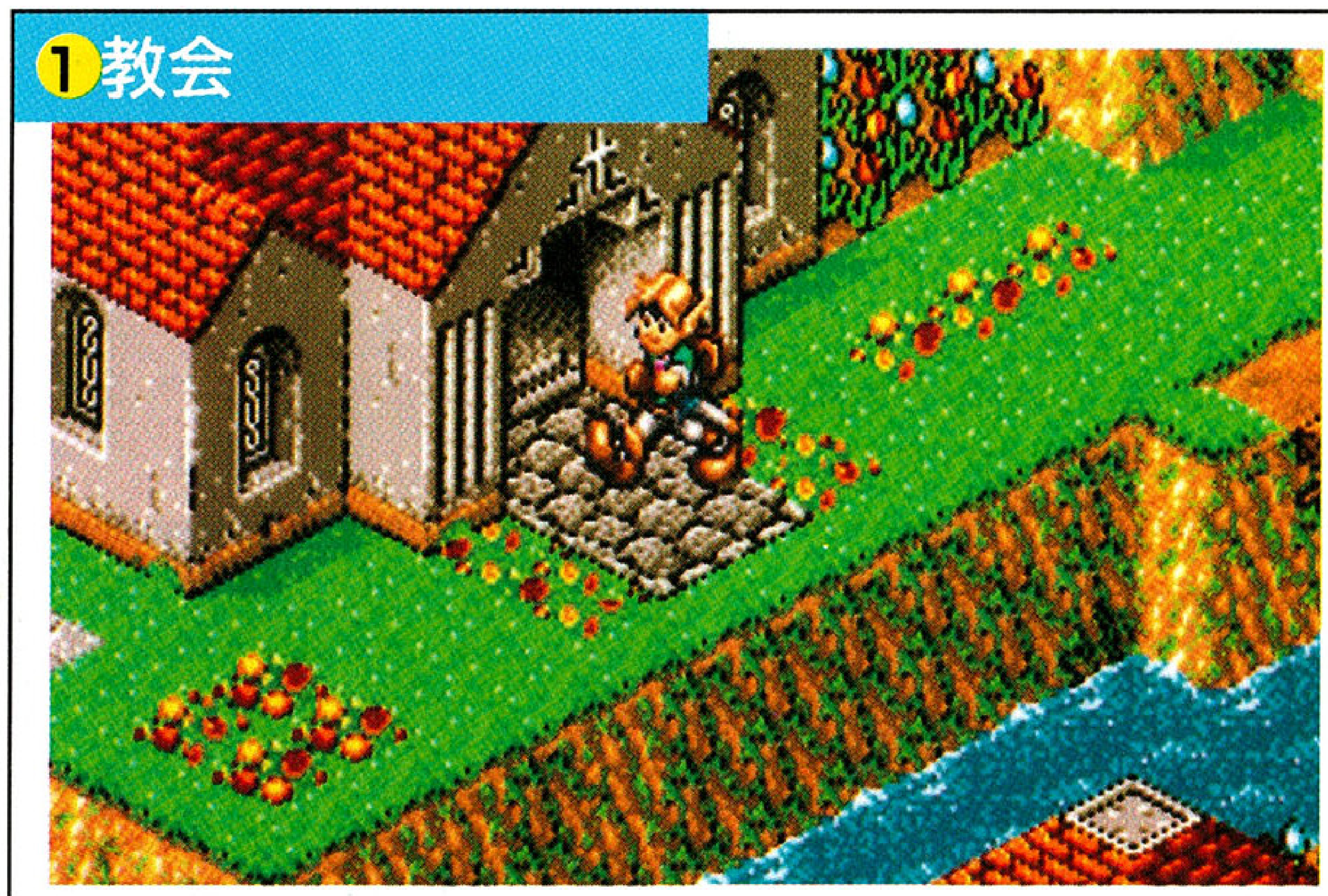
では、実際にキャラクタとなって立体の町を歩き回ってみよう。

この立体的なマップの町並みの上でキャラクタを操作しているだけでも、オモチャの人形を箱庭で遊んでいるような喜びを味わえるのだ。この感覚で遊んでいるうちに『ランドストーカー』の世界へと、知らずと引き込まれている自分に気付くはず。さあ、ファンタジー冒険の世界へ旅立とう。



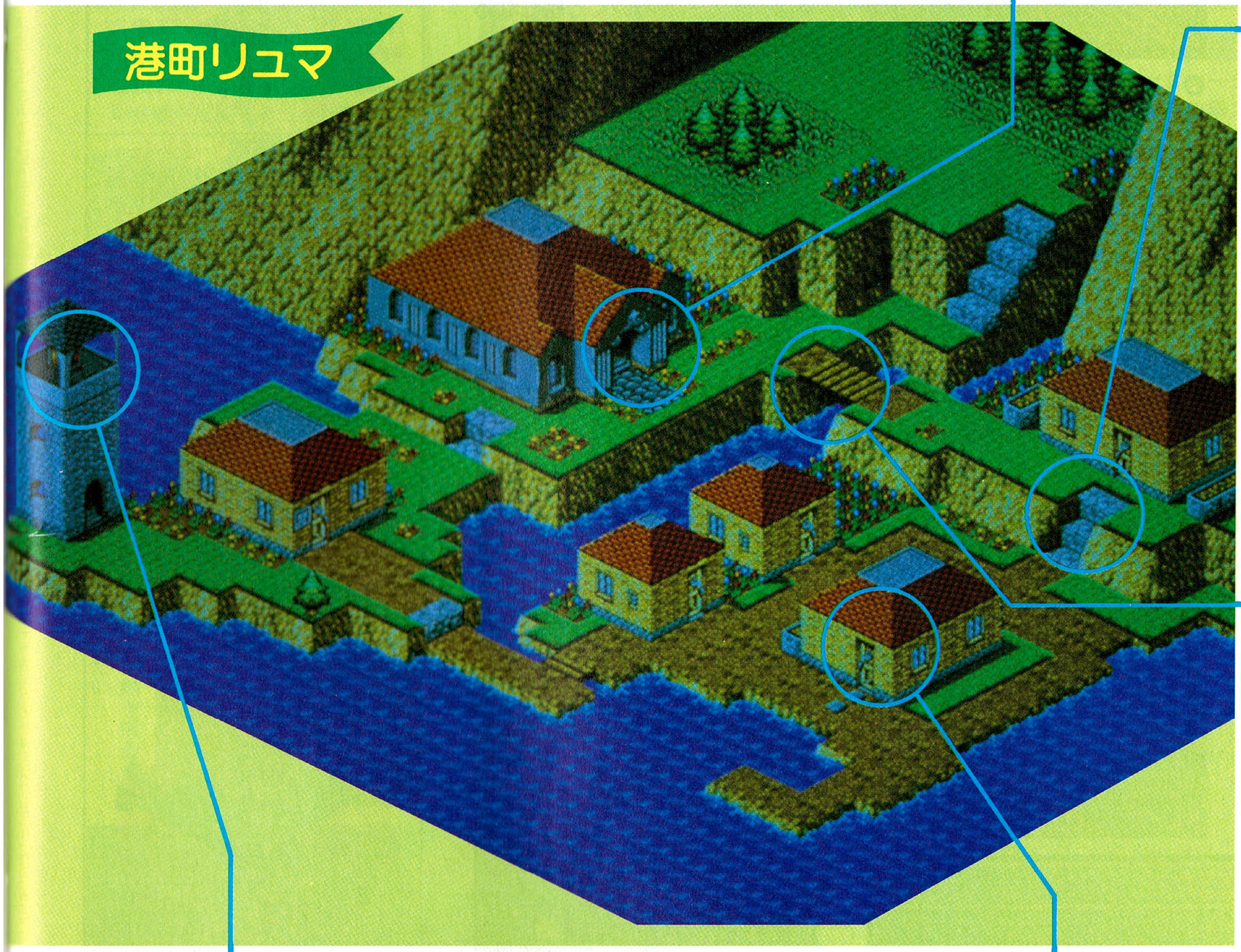
⬆立体の町はキャラクタを歩かせているだけで楽しい。実にユカイ

①教会

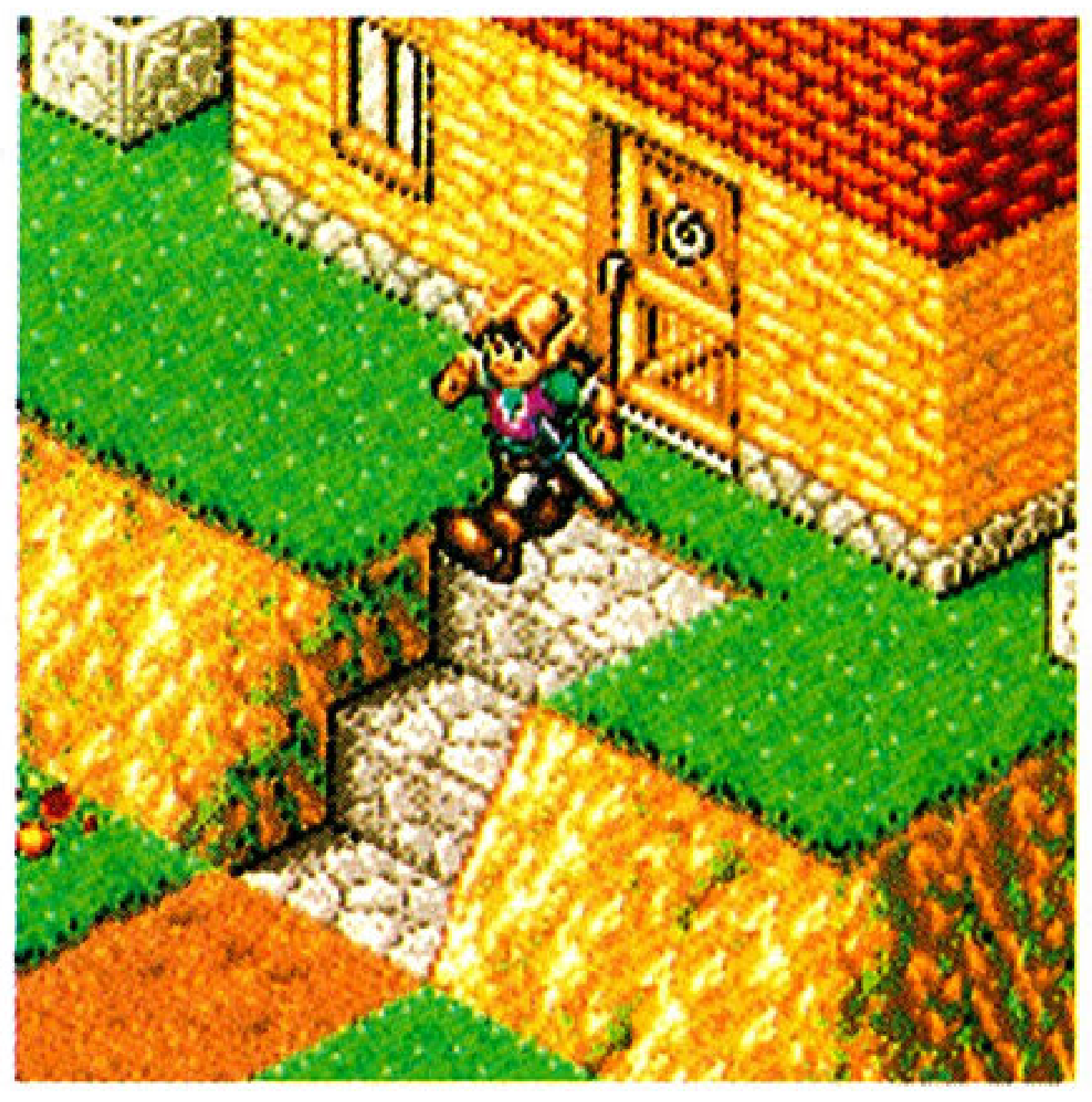


教会は復活およびセーブの場。その村や町によっていろいろなチャペルが存在するよ

港町リュマ

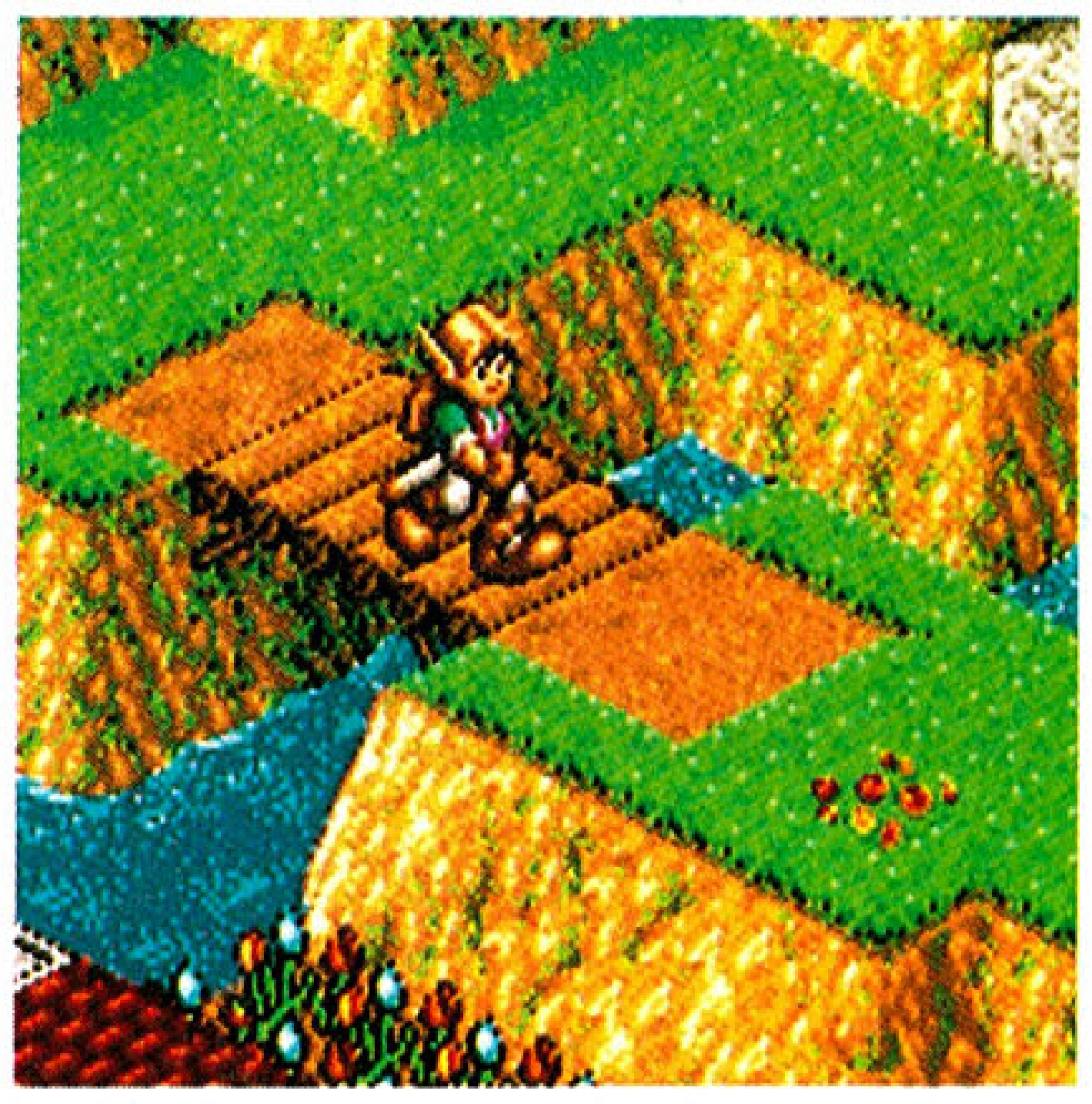


②階段



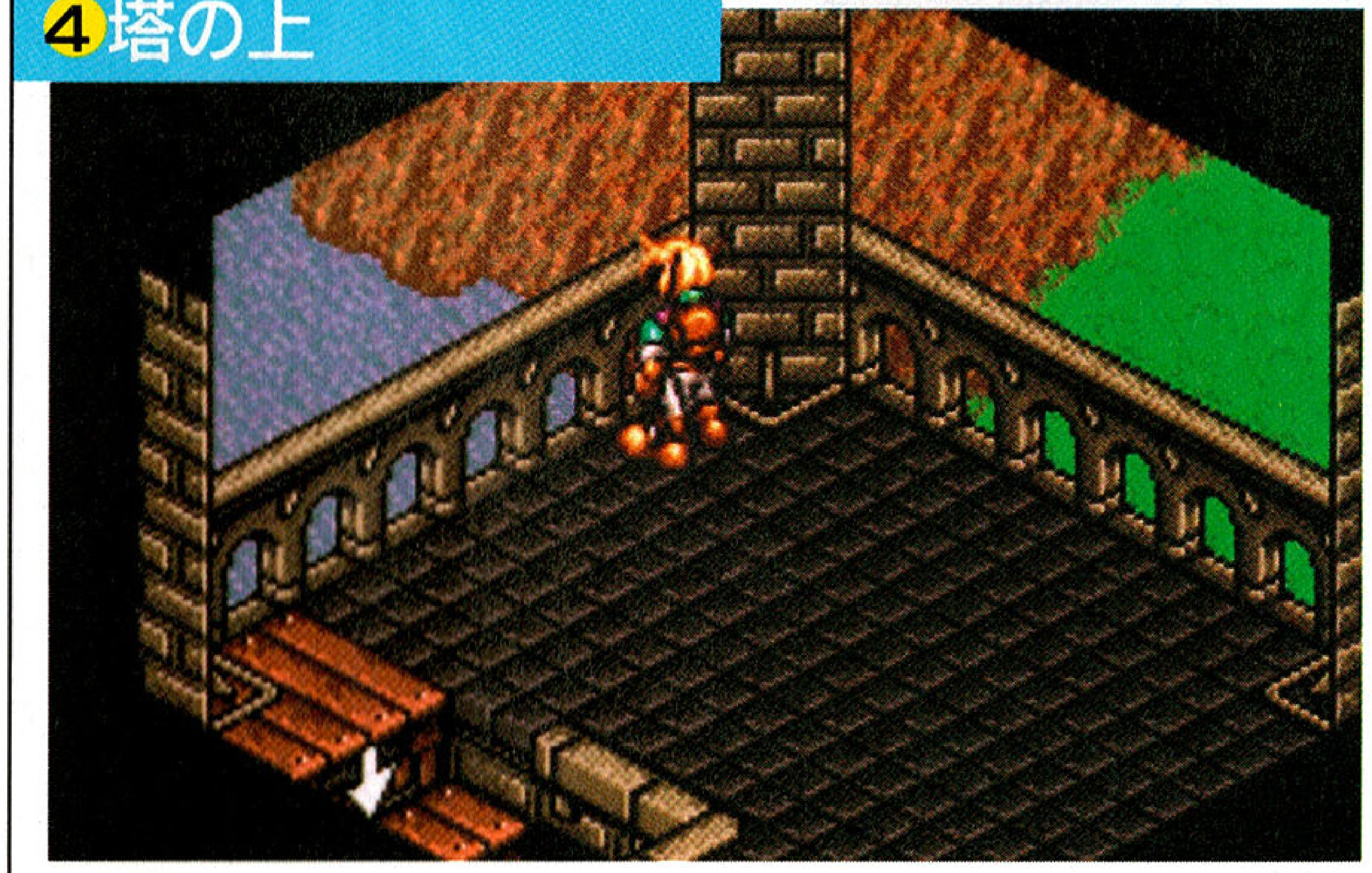
階段は1段、1段ジャンプして昇るんだ。苦労しちゃうよ

③橋



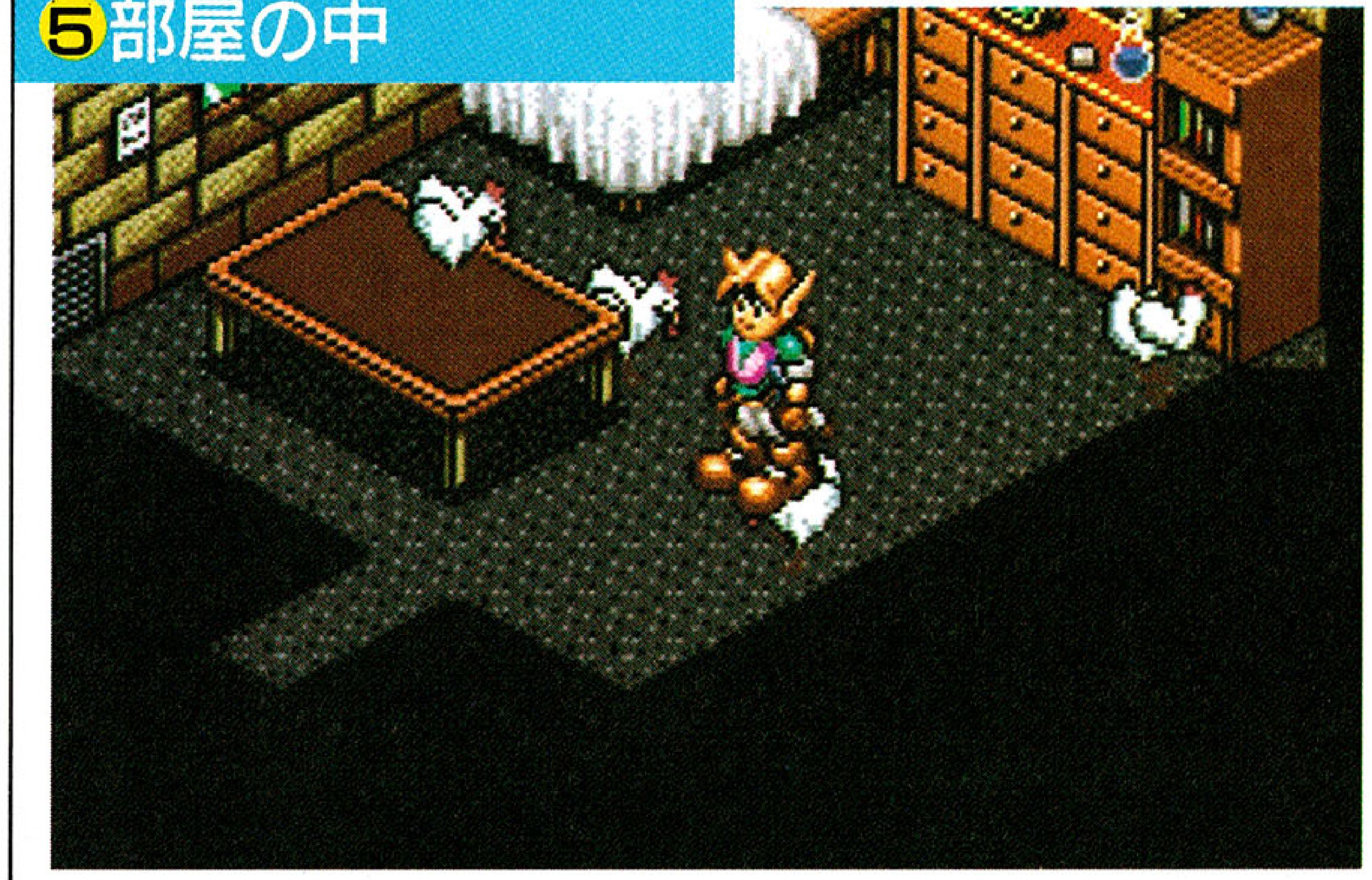
橋には仕掛けはないけど、渡ってみると楽しいんだなあ～

④塔の上



塔のてっぺんは見晴らしがいいんだけど、階段をいっぱい昇らなくっちゃいけないよ

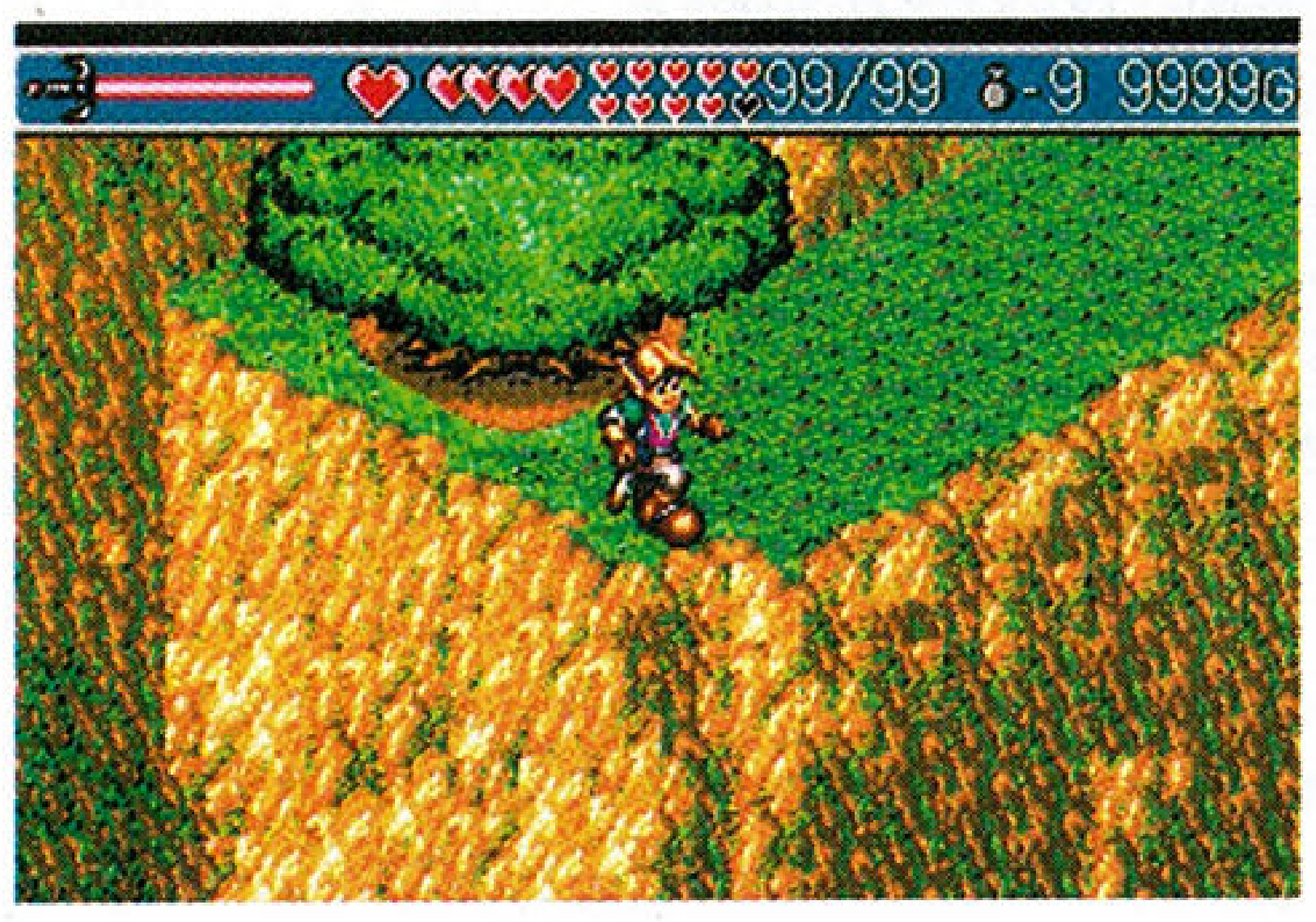
⑤部屋の中



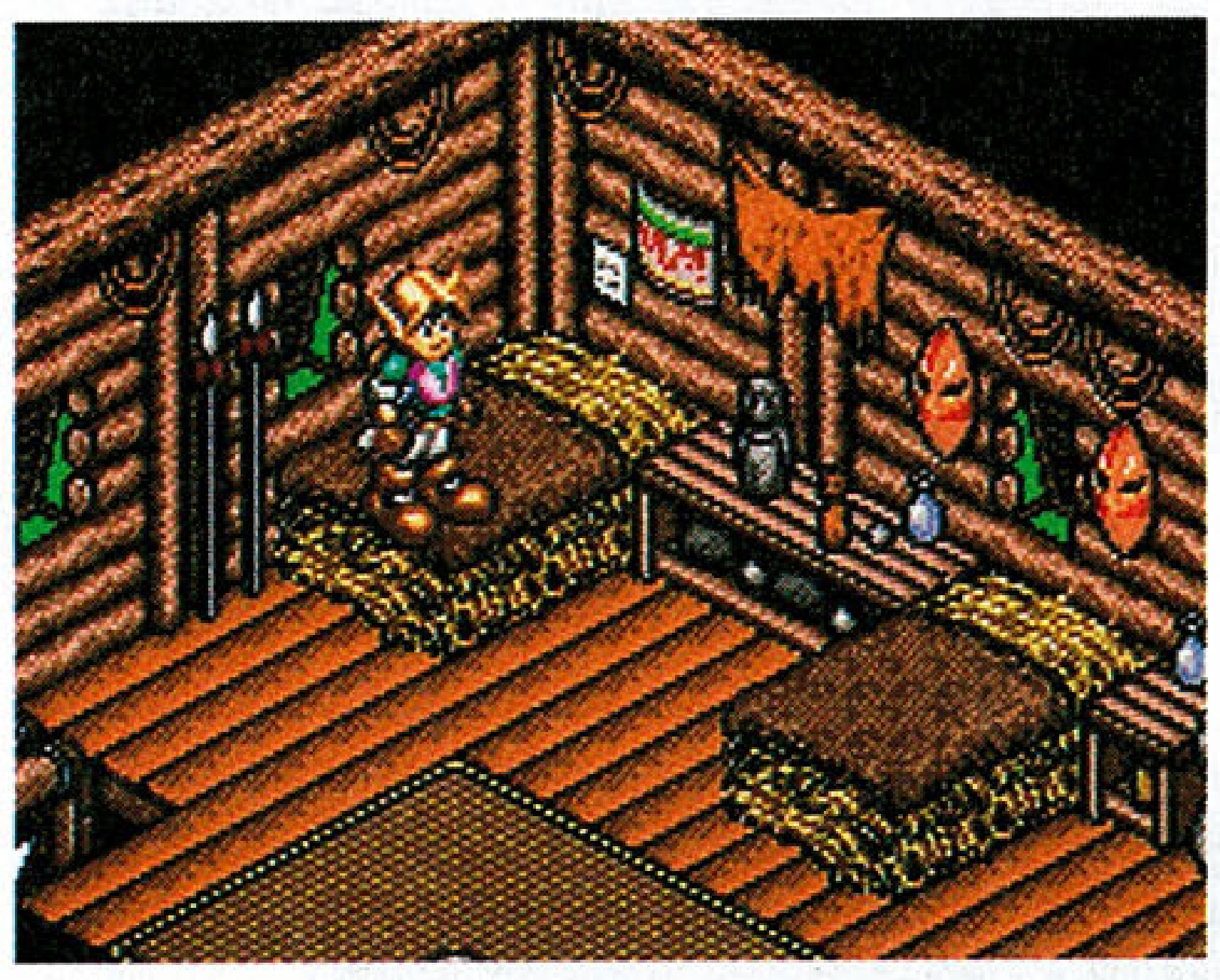
その家によって部屋の中も全然違うよ。内緒だけどテーブルの上にも上がれるんだ

特徴3 細かいキャラクタパターンでリアルさを追求

アクションRPGであるこの作品では、キャラクタパターンが実に細かく設定されているのも特徴の一つ。主人公ライルのリアルなアクションが作品を盛り上げるにちがいない。このライルの生き生きとしたアクション・シーンの連続は、数々の冒険ドラマを演出することだろう。



⬆キャラクタの１つ１つのアクションがリアル。本当によく動く

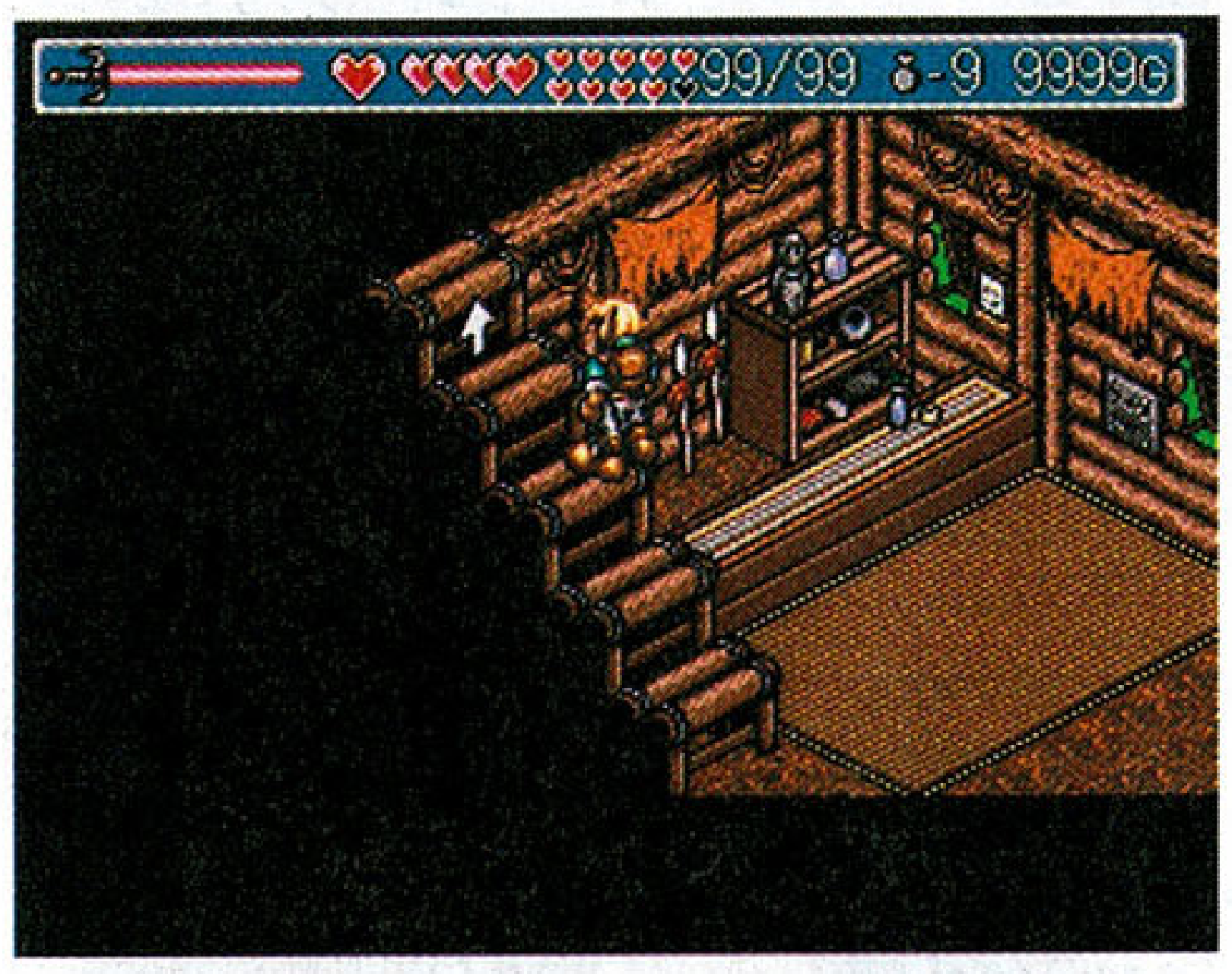


⬆リアルに動くキャラクタの存在感は本当に生きているかのよう…

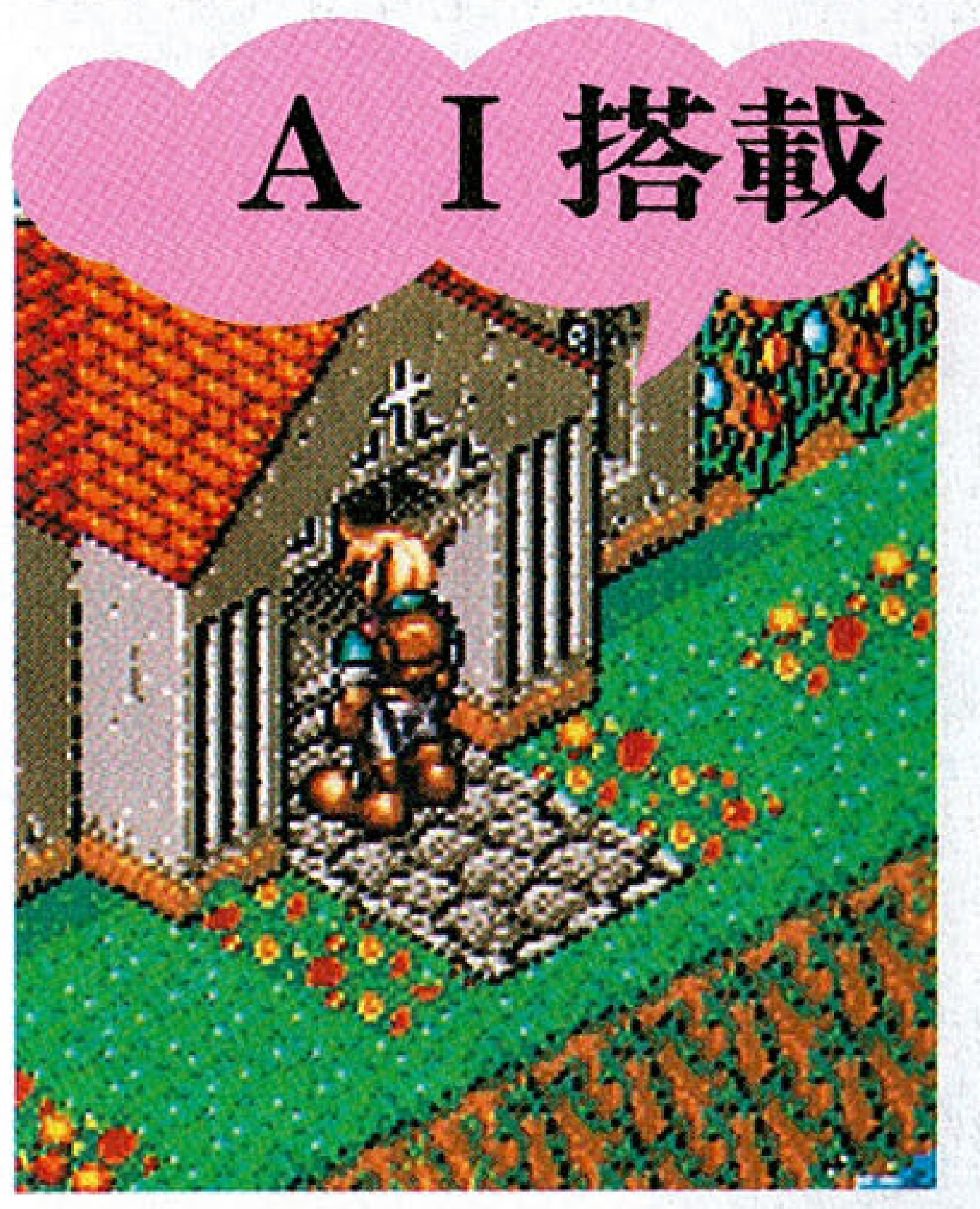
操作しやすい親切設計

斜め見下ろし型のアクションゲームでは、キャラクタが斜めに移動するものが多い。この作品でもやはり主人公のキャラクタは、斜め4方向に移動する。操作方法も方向キーを素直に斜めに入れることで対応している。

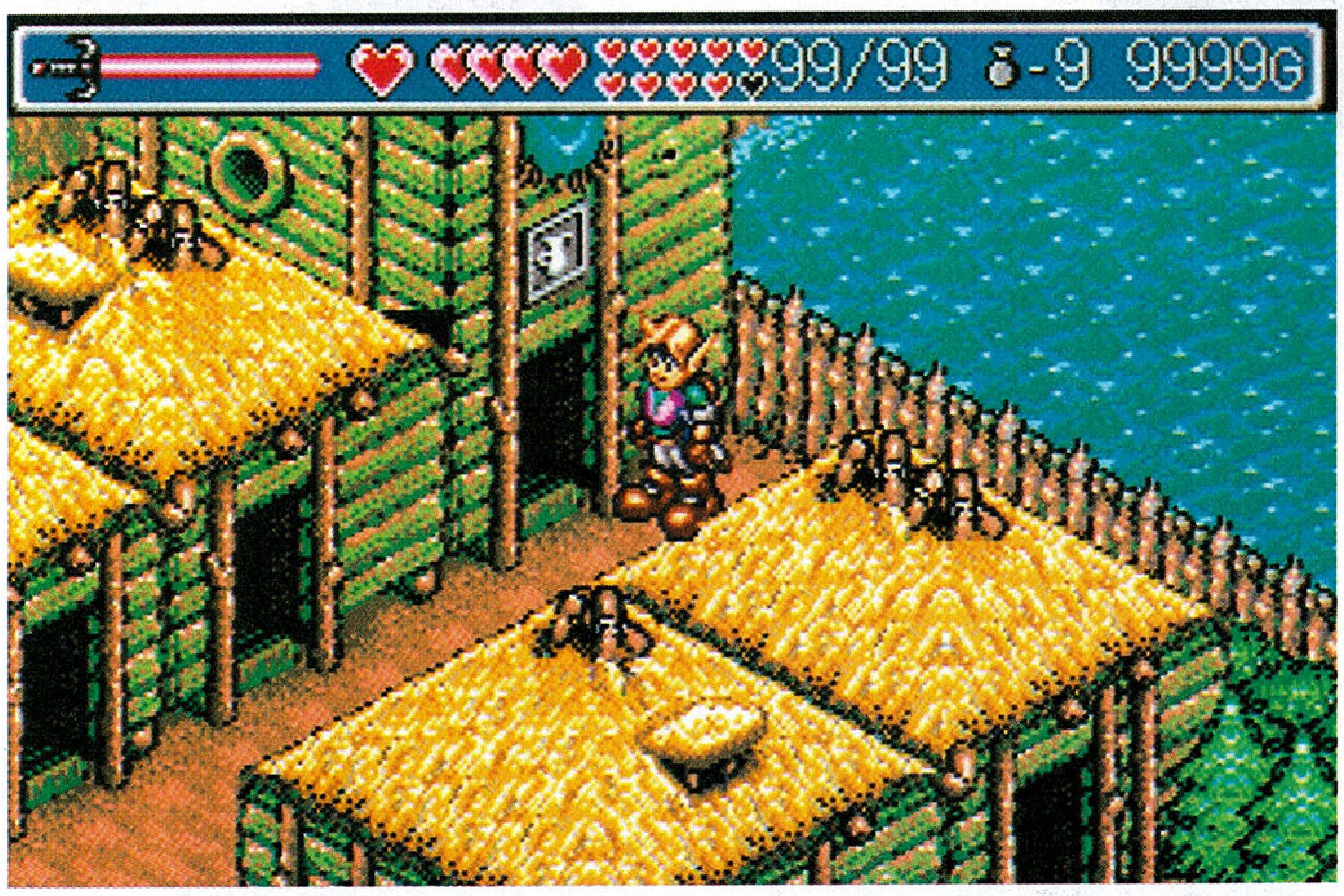
また、この作品は操作性に優れているため、すぐにこのアクションを修得できるはず。最初のステージとなる町を動き回っているうちにマスターできよう。また、AIを搭載しているため、キャラクタと同じ幅の扉の部屋に入る場合でも、多少のドットのずれを修正し部屋へと入りやすくしてくれる。



⬆ジャンプは階段を昇り降りするときにも使う基本テクニックなのだ



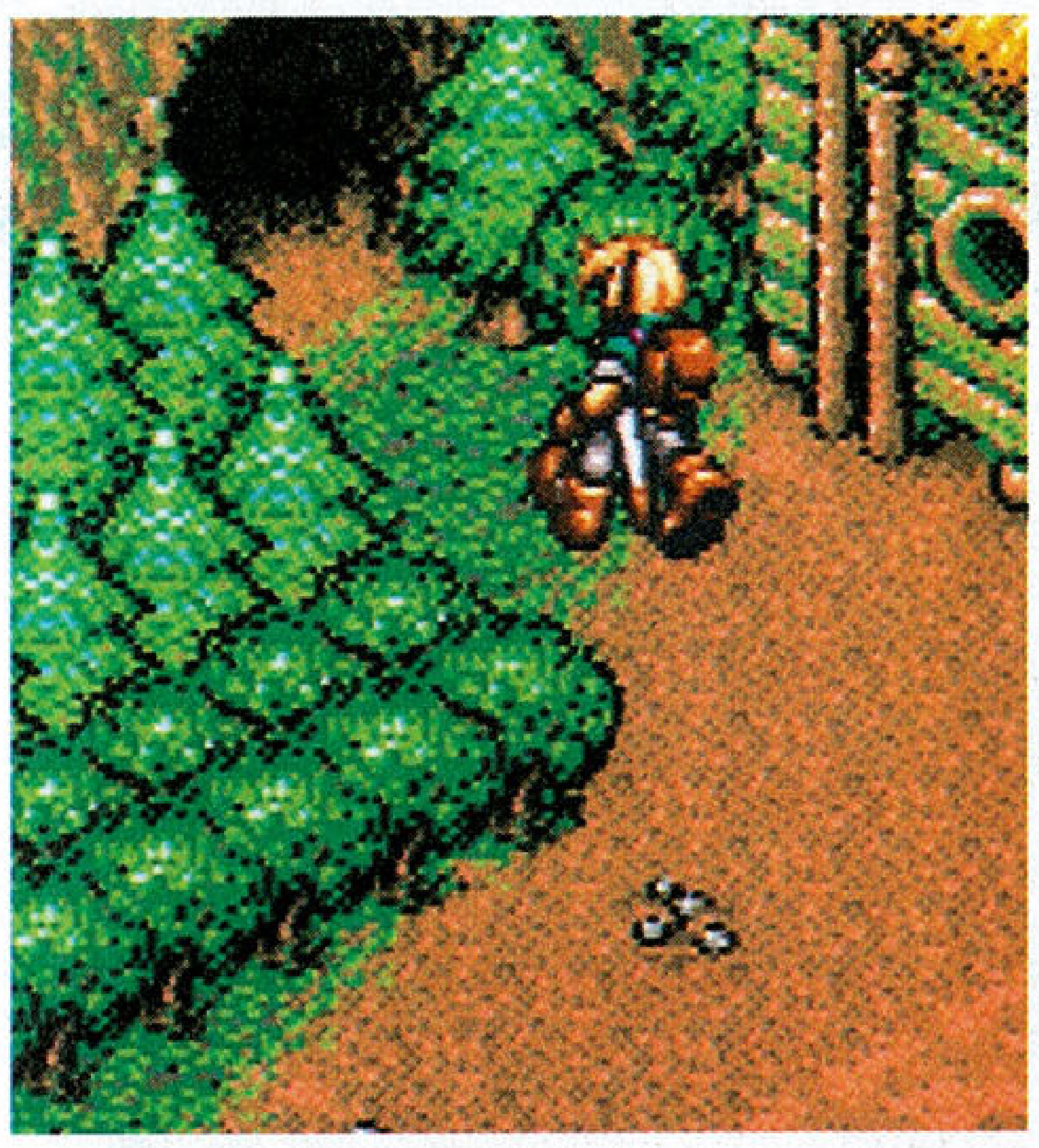
⬆おかげで狭い入り口などにもスムーズに入れる



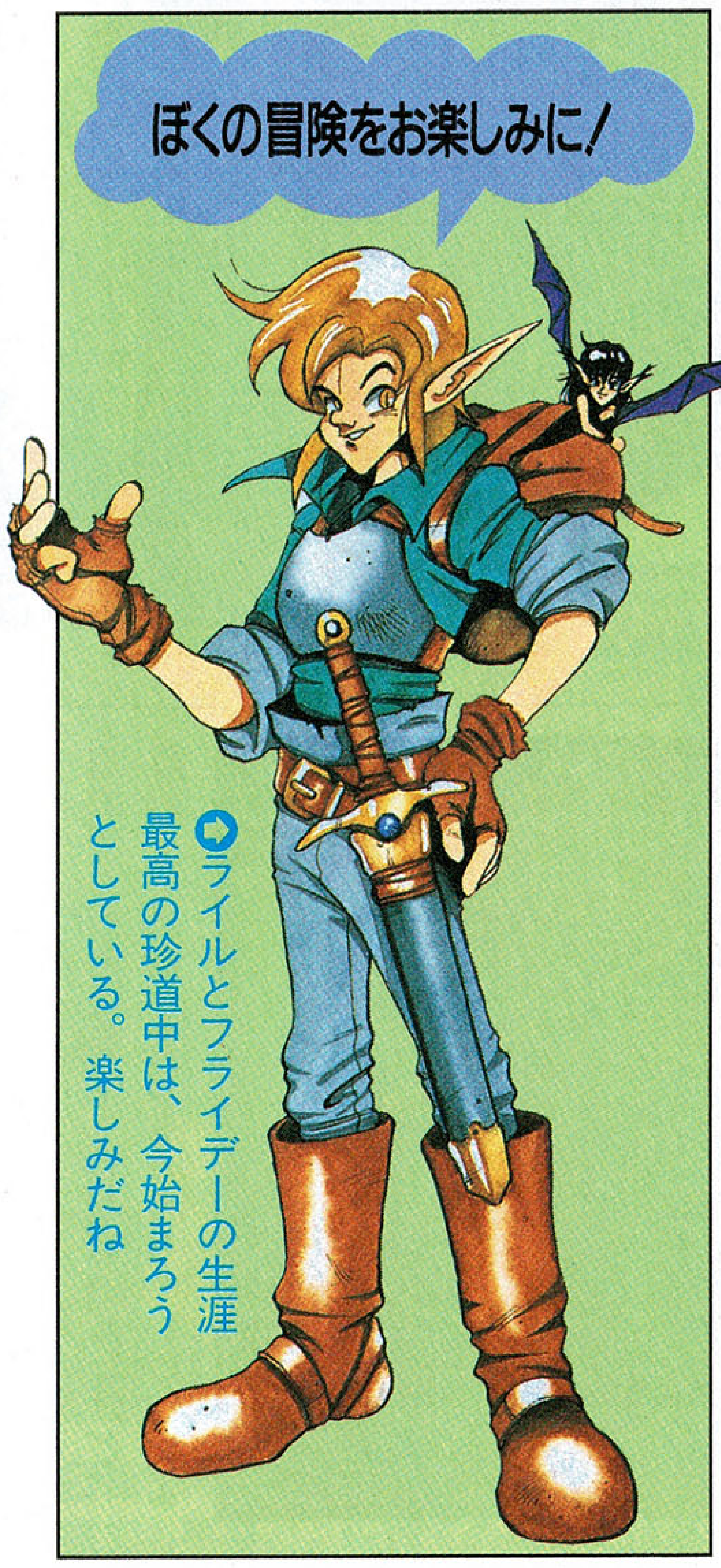
⬆キャラクタの操作はすぐに慣れてしまうので、斜め見下ろし型のアクションは苦手というユーザーも心配は無用。老若男女を問わず楽しめる

歩行シーンの連続写真

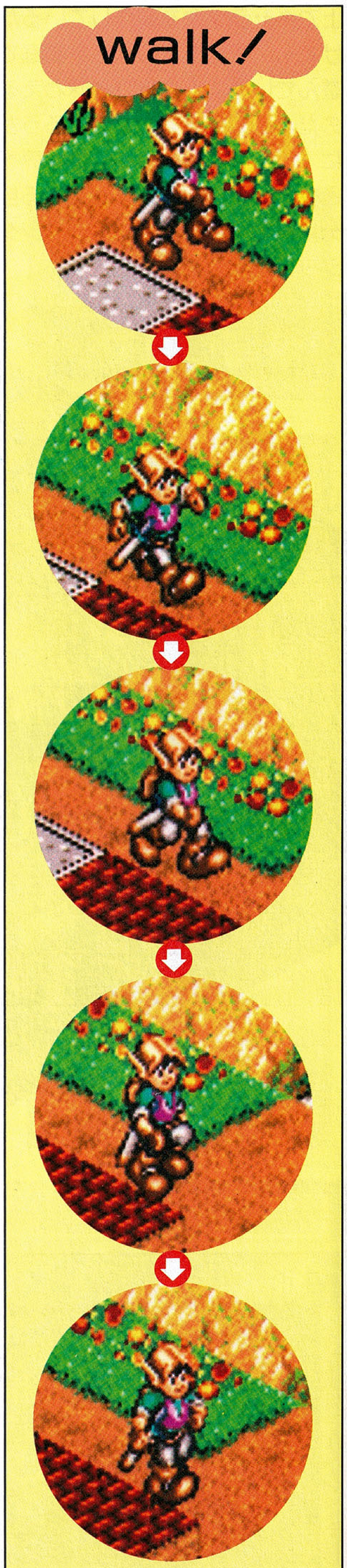
ステージ上を歩いて移動するキャラクタパターンの細かさを見て欲しい。実に細かく設定されているのが分かるはず。両足をそろえた状態から左足を出し、一歩前に踏み出してから右足を出して再び左足と重なるまで8パターン用意してあるのだ。この主人公が歩く姿は、とてもかわいくて絵になるもの。それもそのはず、ドットキャラクタにまで玉木美孝氏が入念にチェックしているからだ。



⬆歩くキャラクタの後ろ姿。君のゆく道は果てしなく遠いって感じだ


ぼくの冒険をお楽しみに！

➡ライルとフライデーの生涯最高の珍道中は、今始まろうとしている。楽しみだね

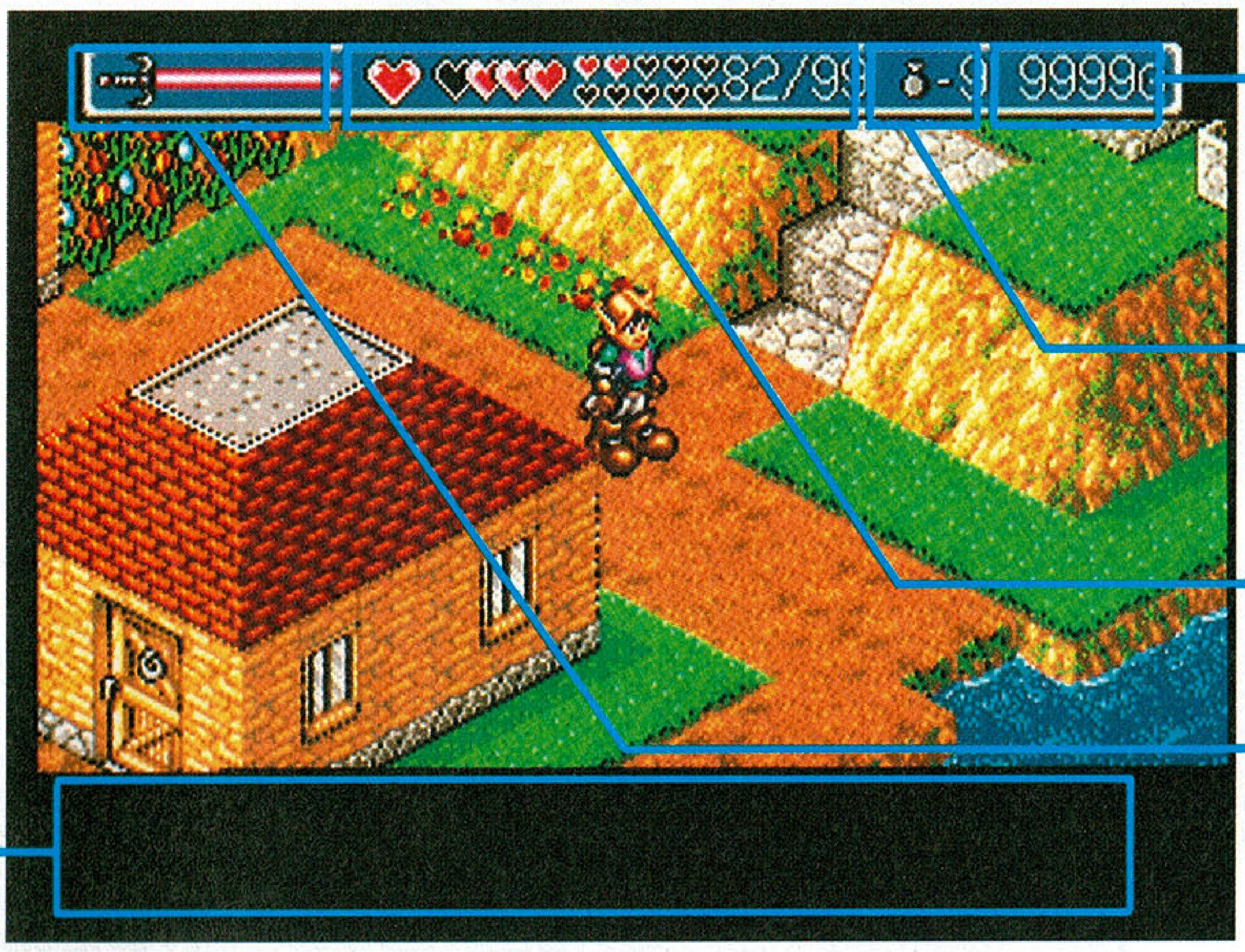


このように生き生きと歩くキャラクタの姿を一度でも見たら、そのかわいさの虜にならずにいられようか…？

特徴4　簡略化されたステータス表示画面

この作品もRPGである以上、ヒットポイントなど各種ステータスがあり、レベルアップのシステムも図られている。必要なステータスはすべて画面の上の部分に表示されていて見やすく分かりやすい。画面の下の黒い部分は会話やメッセージなどが表示されるウィンドウである。

メッセージウィンドウ部分
このスペースに、ちょうど映画の字幕のようなメッセージが映しだされる。きっと数々の楽しい会話が展開することだろう



金貨　金貨の枚数を表示。もちろん金貨は冒険をするに必要な武器や道具を買うとき必要なので大切にしなければならない

薬草　失われたライフを回復するには薬草だ。数字の表示が１ケタということは最大９コしか持てないのだろうか？

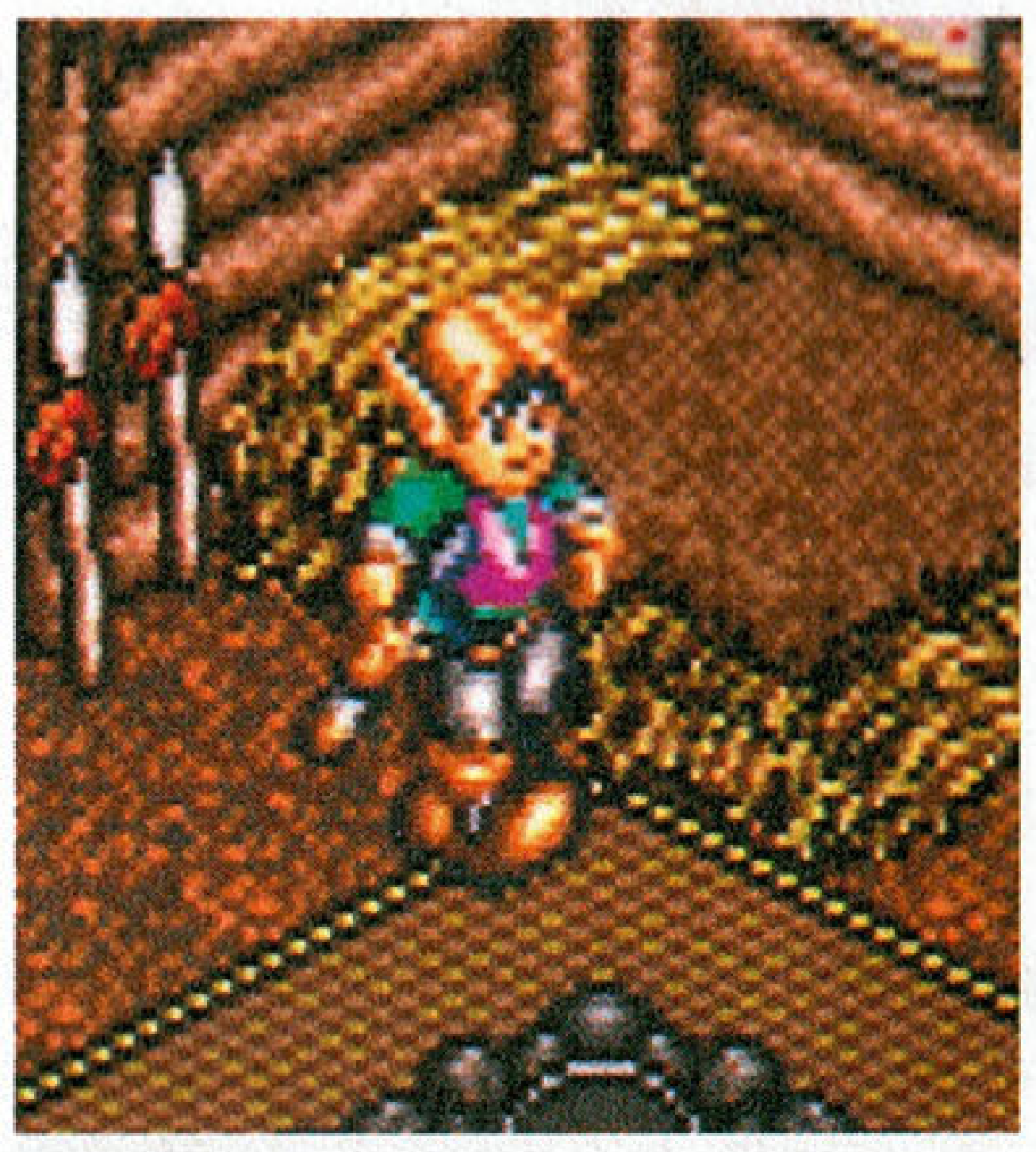
ヒットポイント　ハートで表されたヒットポイントのパラメータ。もちろんレベルアップすれば最大ヒットポイントもアップ

攻撃力のステータス？　実はまだ謎のパラメータの部分だ。その剣の形から察するに攻撃力に関する数値とみていいだろう

特徴5　マップ上で行われる戦闘シーン

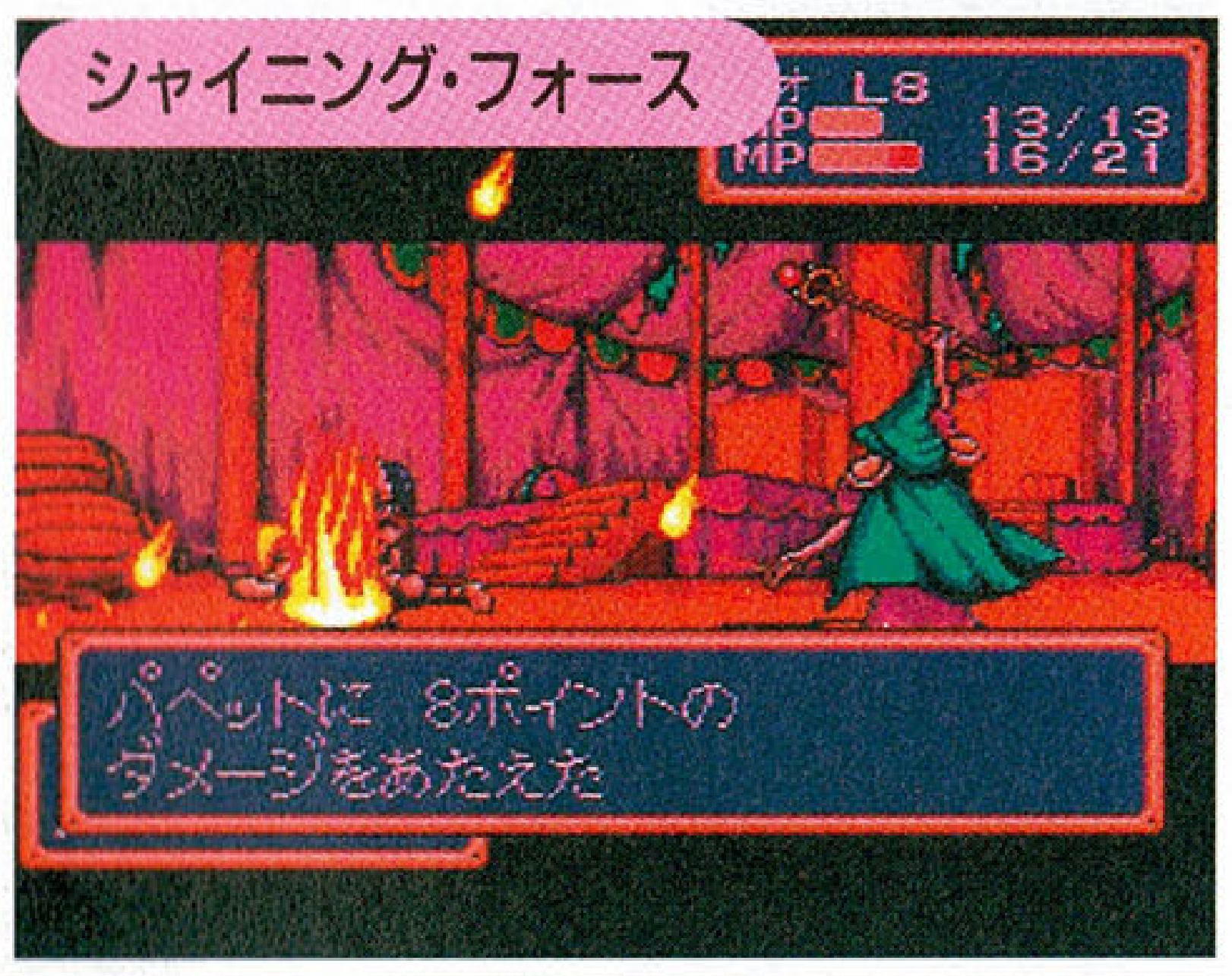
敵キャラとの戦闘はもちろんマップ上にて行われる。主人公の武器はファンタジーものでは欠かせない剣と魔法だ。立体世界で体験する戦闘は今までにないものになるはず。例えば、落とし穴の中から怪物が突然襲いかかってくるとする。そいつに対し主人公のキャラクタが剣を振り、魔法を使うといった戦闘を実際のアクションで楽しむことができるのだ。

来月号ではこの戦闘シーンの写真をお見せできるだろう。



➡早く腰に据えた剣を振るうライルの勇姿が見たい

シャイニング・フォース



パペットに　8ポイントの
ダメージをあたえた

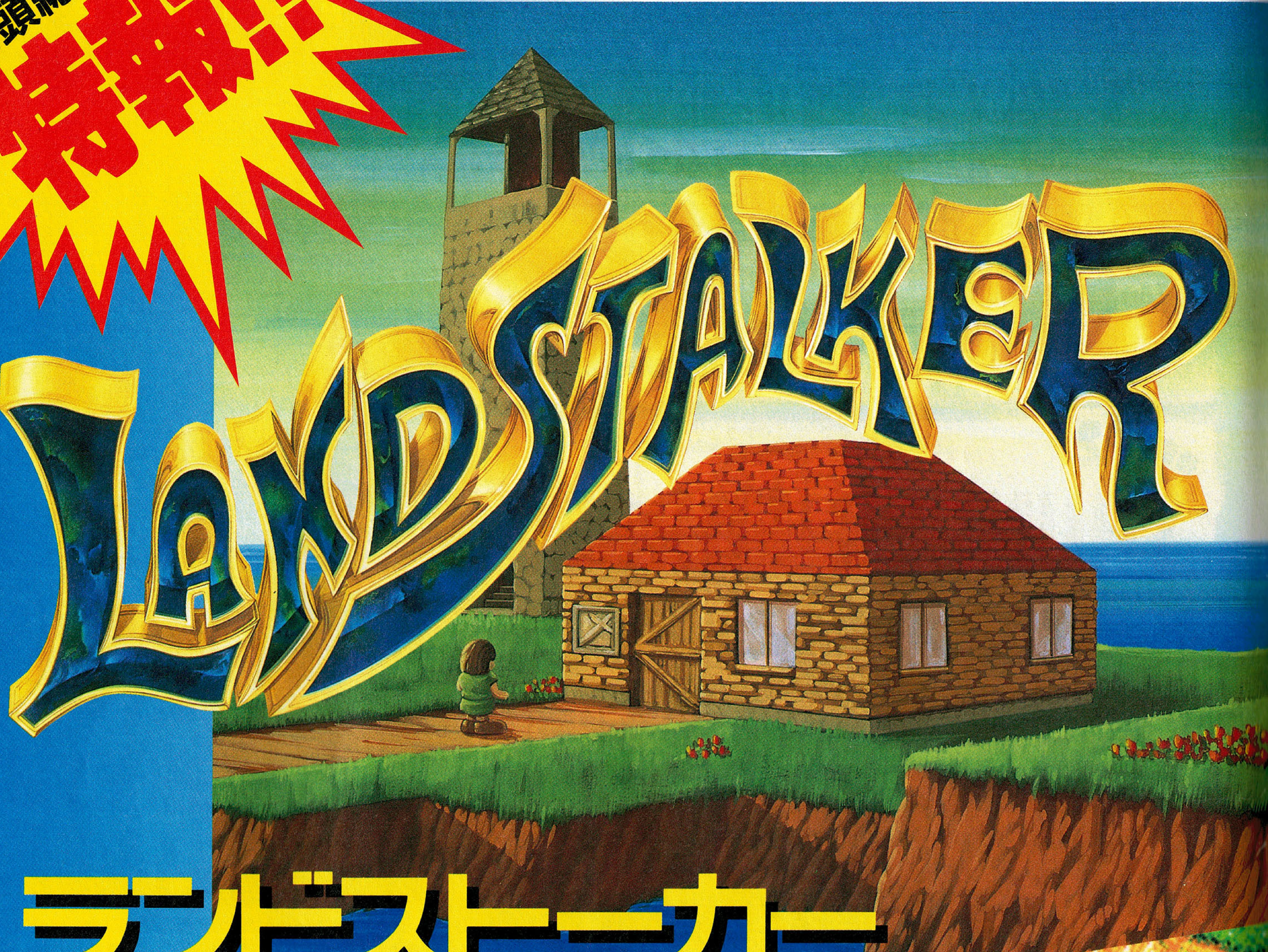
⬆戦闘シーンに凝った作品が同クライマックスの定番だけに期待も大…

⬆『ランドストーカー』の戦闘シーンをイメージしたジオラマ

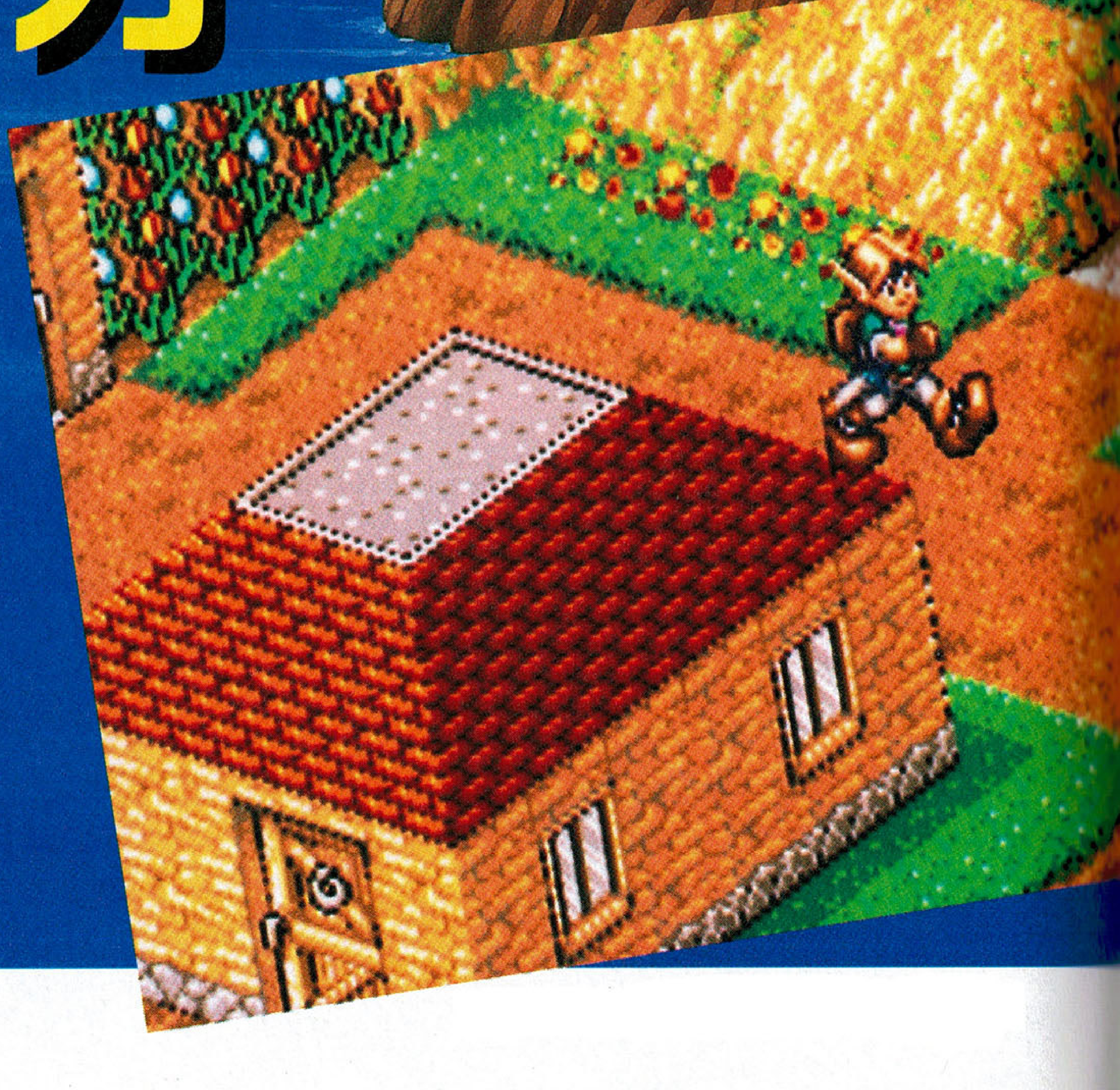
巻頭総力

特報!!

メガドライブ初の16MbitROM



ランドストーカー
~皇帝の財宝~



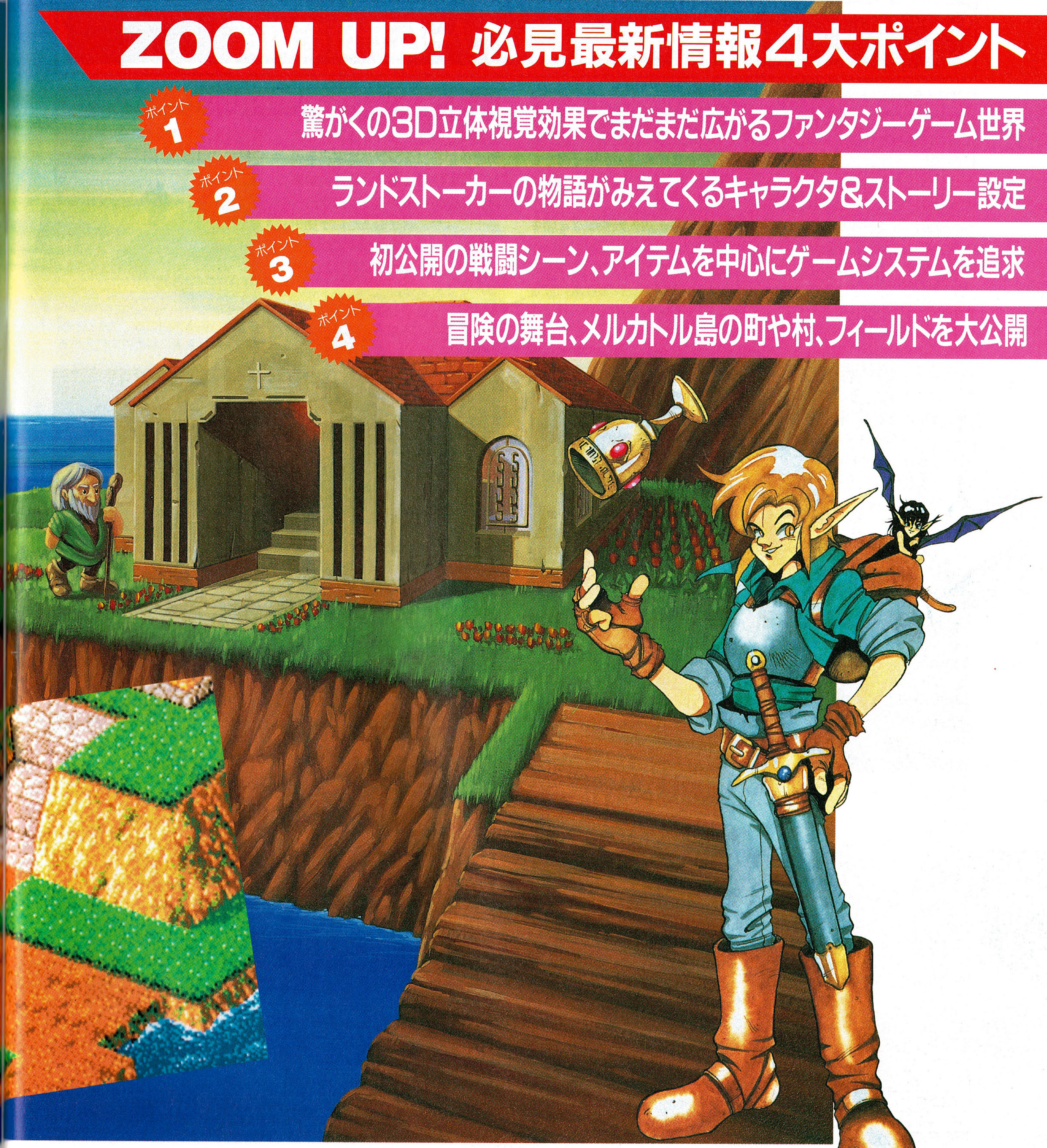
しだいに明らかになる
不思議冒険世界の秘密
そしてまた、一刻一刻と
冒険者の旅立ちのときが迫る

発売予定日	9月下旬	ジャンル	アクションRPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	70%(7月23日現在)

がフル稼働の斜め見下ろし型アクションRPG!!

ZOOM UP! 必見最新情報4大ポイント

- ポイント1 驚がくの3D立体視覚効果でまだまだ広がるファンタジーゲーム世界
- ポイント2 ランドストーカーの物語がみえてくるキャラクタ&ストーリー設定
- ポイント3 初公開の戦闘シーン、アイテムを中心にゲームシステムを追求
- ポイント4 冒険の舞台、メルカトル島の町や村、フィールドを大公開



立体世界にこだわったゲーム環境を構築

この『ランドストーカー〜皇帝の財宝〜』は、斜め上から見下ろした視点で展開されるアクションRPGだ。

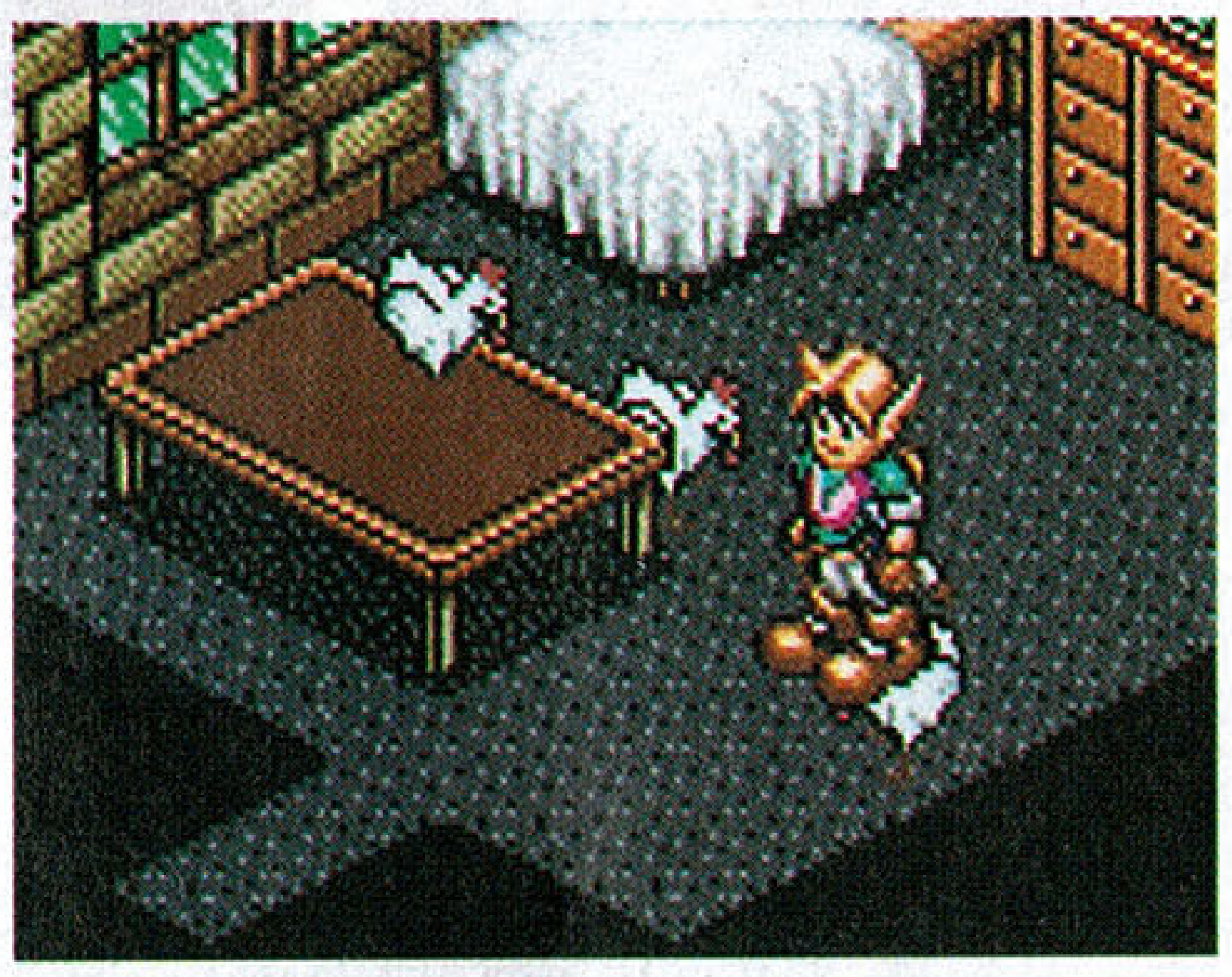
この作品で最初にお伝えしておかなくてはならないのは、そのシステム的な面白さだろう。ゲームの背景に立体感を持たせ、新しい感覚のゲームを実現しようとして作られている。その意気込みは従来の立体的視覚を狙ったゲームよりも高低の表現を細かくしたり、マップの広さ、枚数などを増やしていることなどからもうかがえる。よりリアルな立体世界を再現することが、この作品の企画意図でもある「キャラクタへの感情移入」につながっていく。

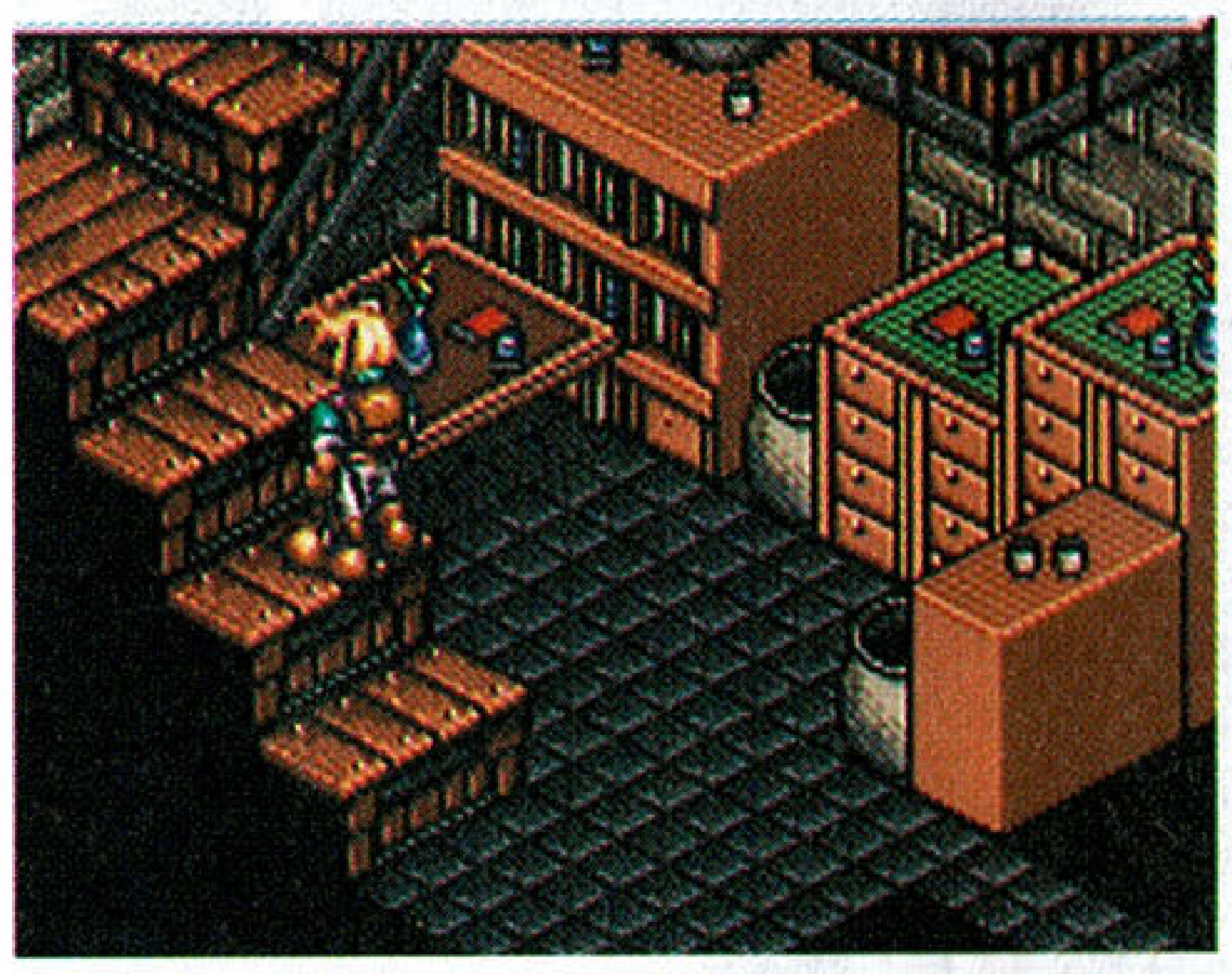
もちろん、主人公や敵などのキャラクタに関しても立体にこだわった作りになっている。しかも、キャラクタパターンも豊富に設定されており、リアルな動きができるよう作られている。

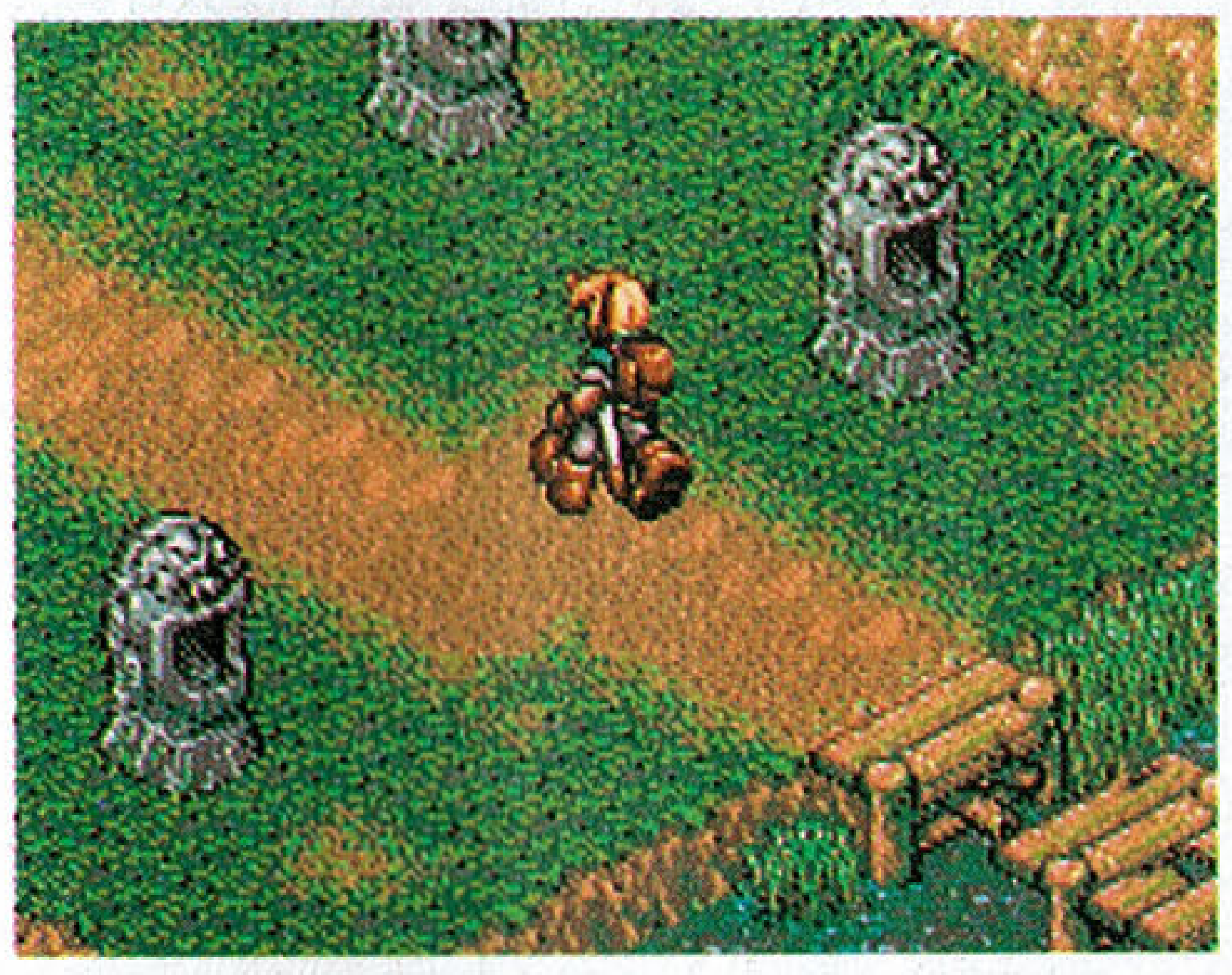
3D立体システムのステージ

この3D立体のシステムは、背景の家や木などの立体物をすべてひし形の立方体の積み重ねで作り上げられている。さらに、この立方体１個の大きさを小さくすることにより高低の表現が15段階も可能になった。

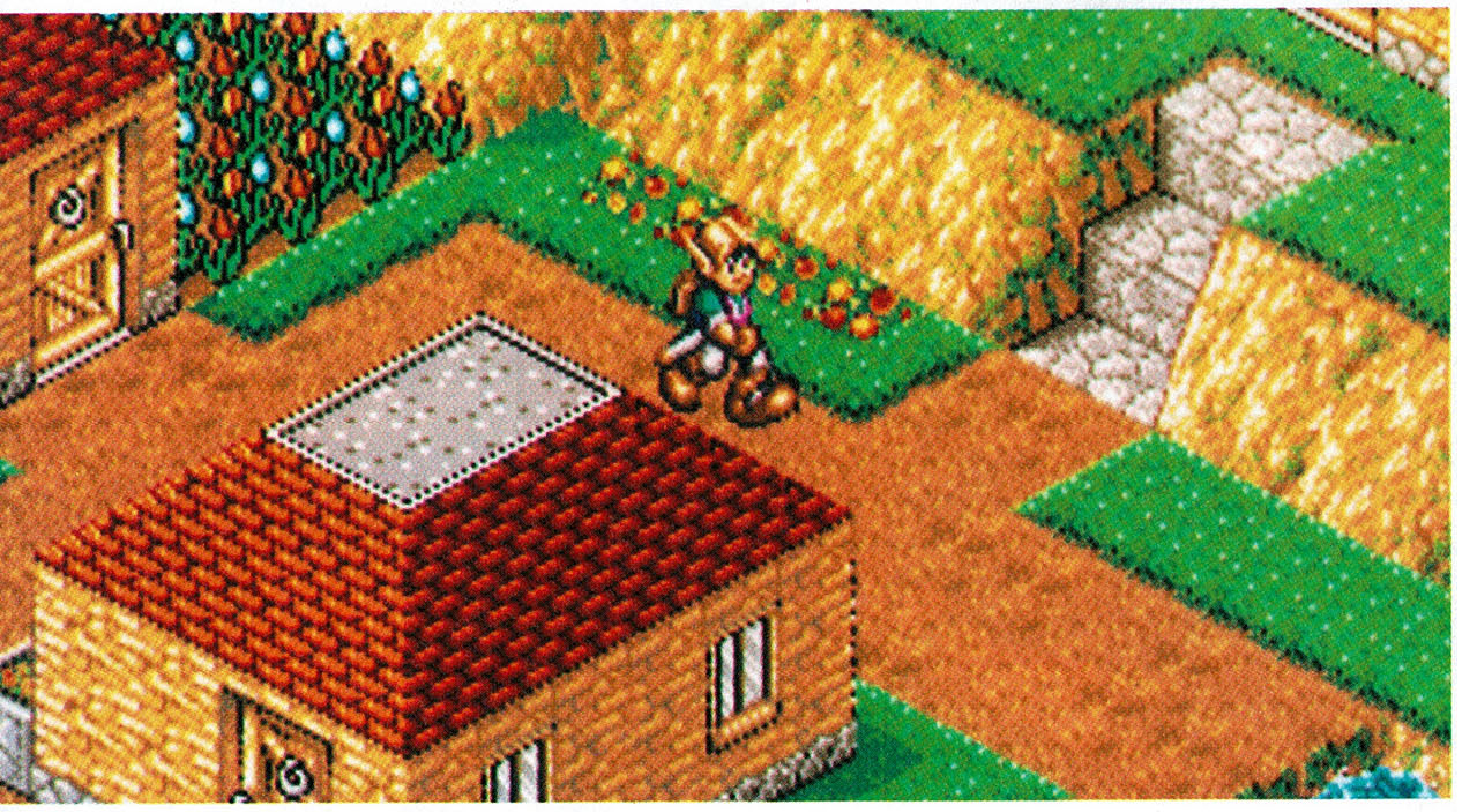
したがって階段やテーブルなどの細かい立体物の表現も可能となり、より世界をリアルにしている。


室内のテーブルやベッド、ニワトリなどもリアルで立体感がある


階段を登っていく主人公。これで高いところまで登っていけるのだ


橋から奇妙な像までひし形の立方体の組み合わせで構成されている

立体世界の背景は見ているだけでも楽しいが、遊べばさらに楽しくなる

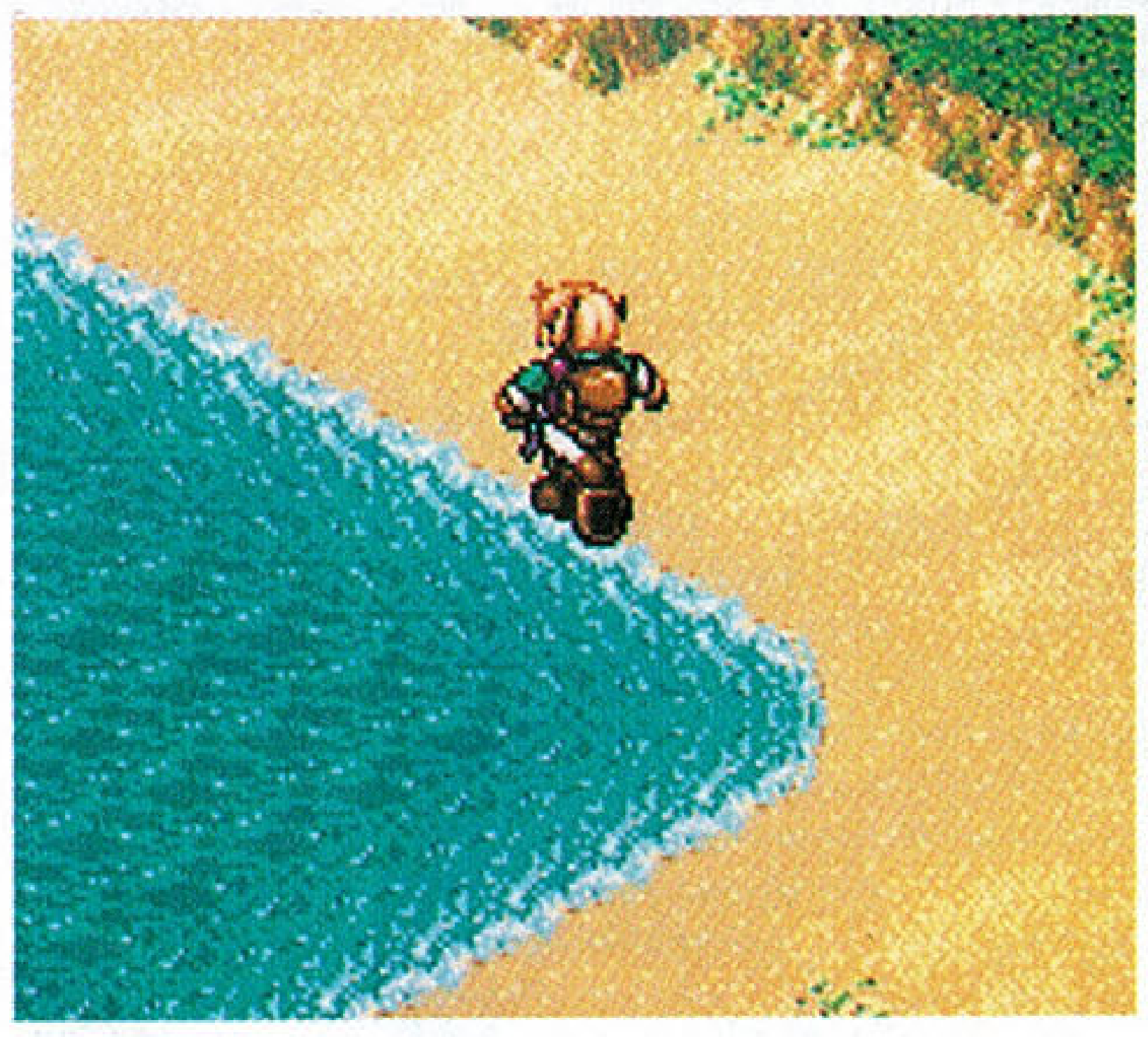


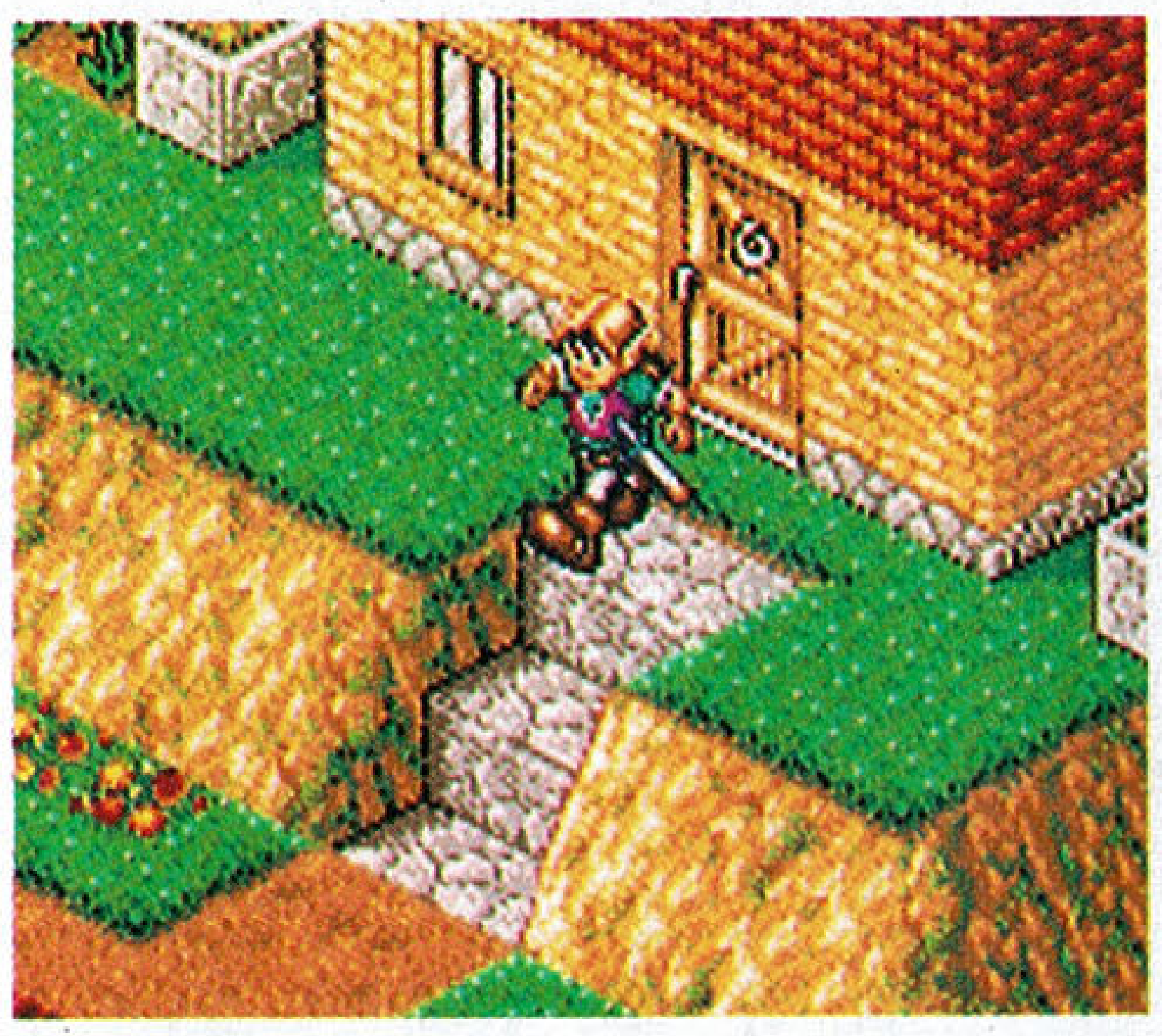
主人公ライルのアクション

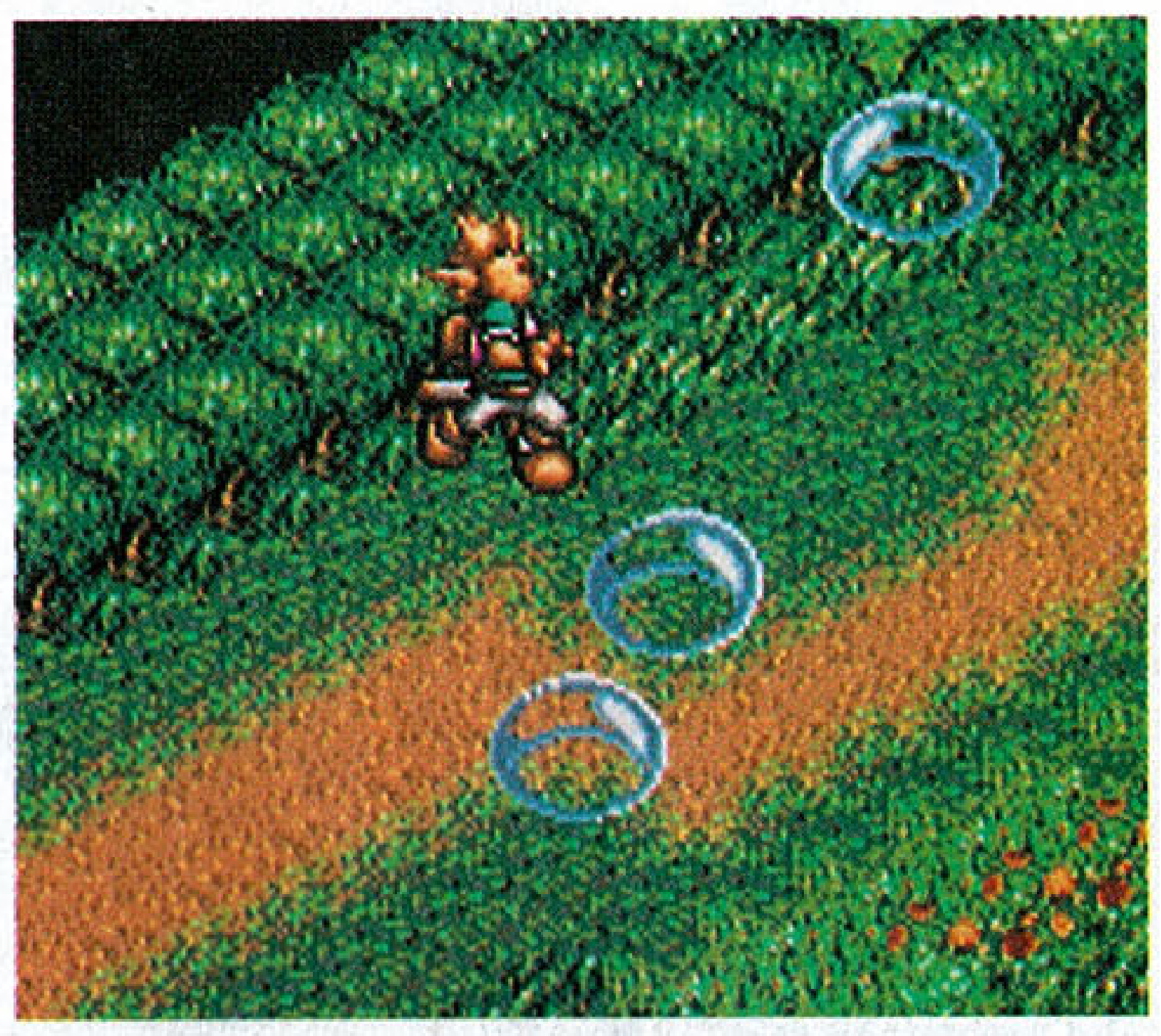
主人公のアクションは斜め4方向の移動とジャンプが基本。主人公は画面中央に固定されたまま背景がスクロールする形となる。

そのほか、剣を振るといったアクションや、ステージに応じてロープやハシゴを登るといった動きもみせてくれる。

ステージ後半ではアクションのテクニックを必要とするところもでてくるので腕を磨く必要がある。


基本は斜め方向に歩くアクション。方向キーは素直に斜め方向に入れる

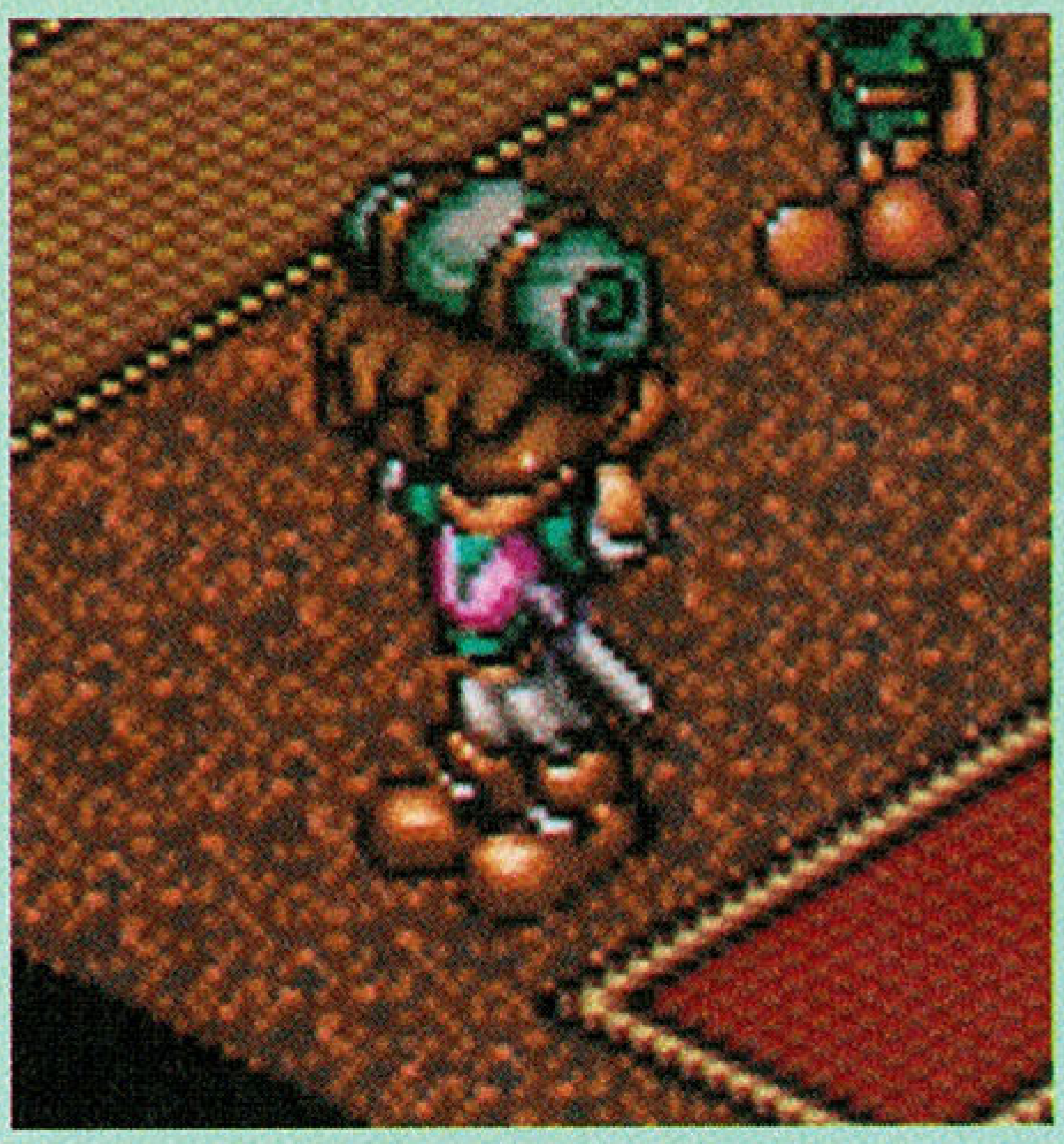

歩きながらジャンプすると遠くへ跳べる。途中での方向転換も可能

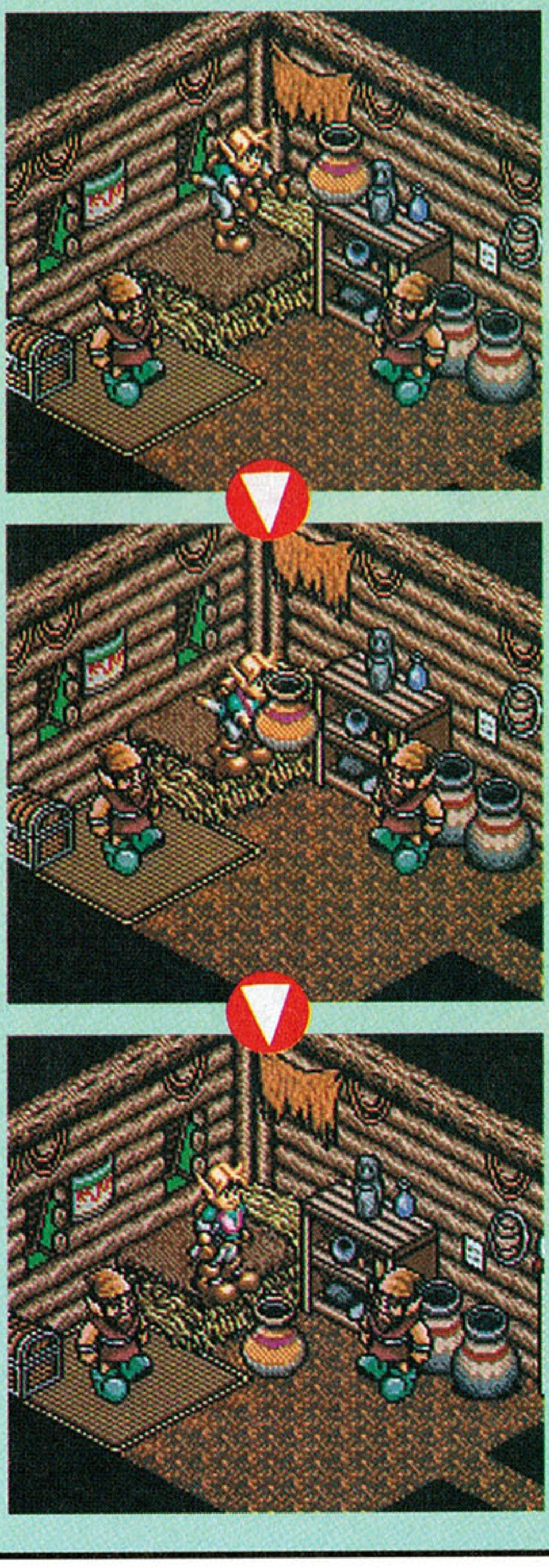

敵キャラにやられてしまったところ。表情が細かく描かれている

物を持ったり、投げたりもできる…

今回初めて判明したキャラクタのシステムに「物を持つ」というアクションがある。これはステージ上の特定の物を持ち上げるといったものだが、そのまま移動することもできる。つまり物を運ぶことができるということだ。持った物は素直に置くこともできるが、ジャンプしながら手をはなすと遠くへ放り投げることもできるのだ。

物を持っているときに敵キャラとぶつかると落としてしまう。


頭上にかかげるようにして物を持ち上げる主人公。よっこらしょ


えいっ、とばかりに壷を投げるライル。壷が割れたらどうするんだ〜、と村人？

秘宝を夢みて冒険する主人公ライルの物語

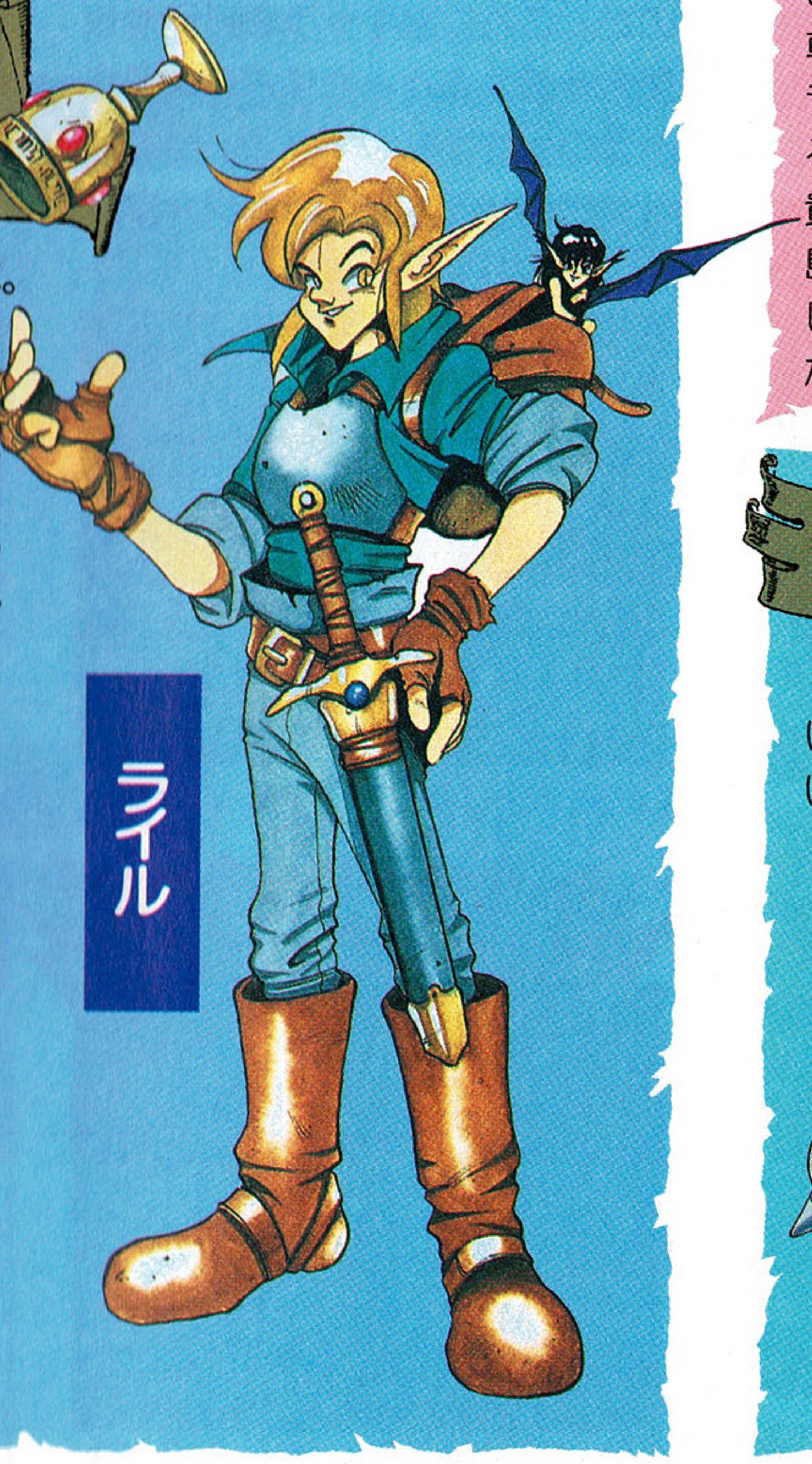
もちろんRPGである以上、物語となるストーリーも期待して欲しい。ただし、この物語は壮大な大陸をいくつも舞台とした物語ではなく、ある小さな島を舞台にした限られた範囲でのお話である。

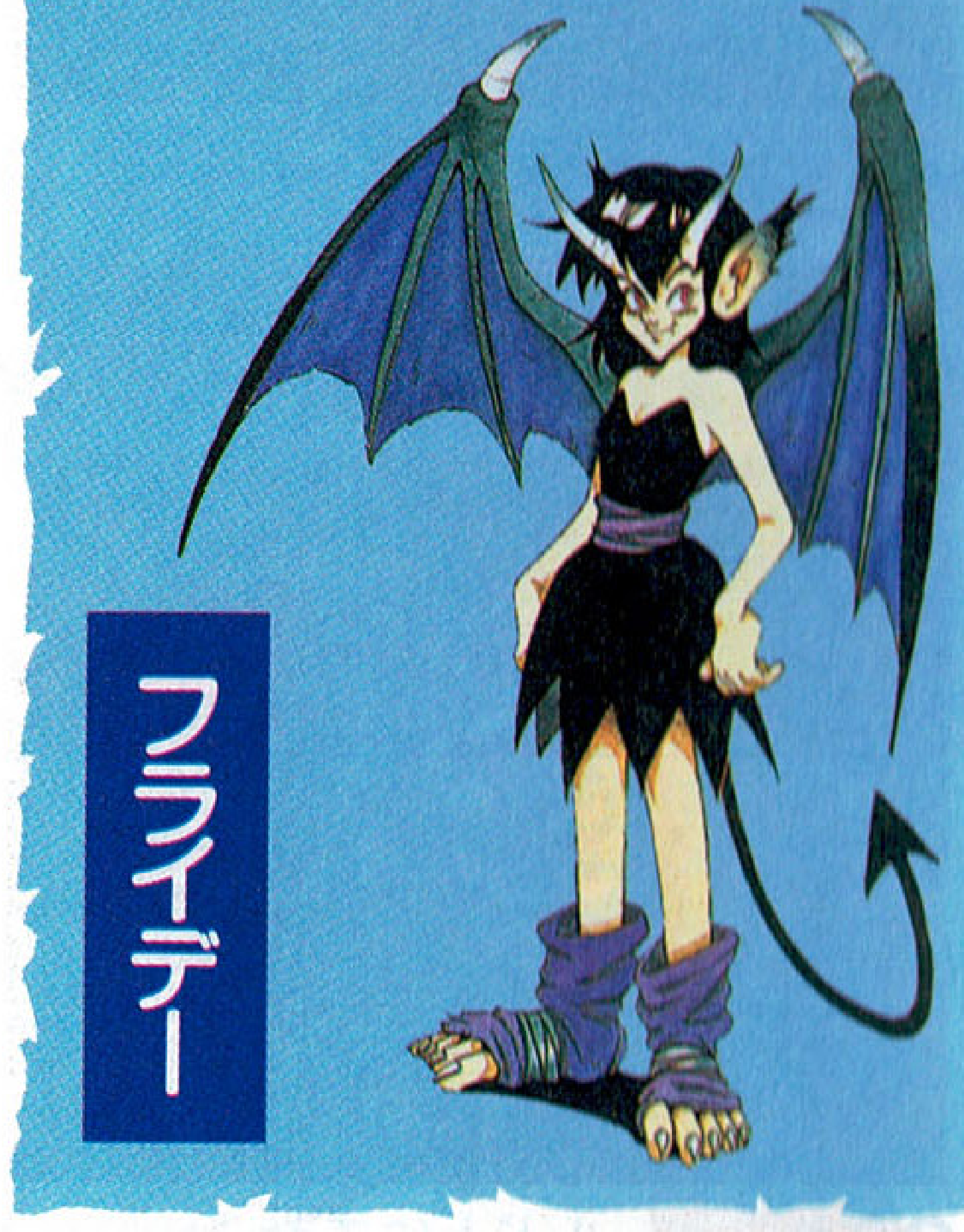
登場する主人公も決して戦士でも英雄でもなく、ただの冒険者として設定されている。謎めく財宝を探しだすことが目的である。

主人公ライル＆フライデー

主人公のライルはエルフの青年。88歳という年齢も長寿のエルフからすれば、まだ青年なのだ。職業は財宝や遺跡を探してまわる冒険者でちょっとは有名なのだ。

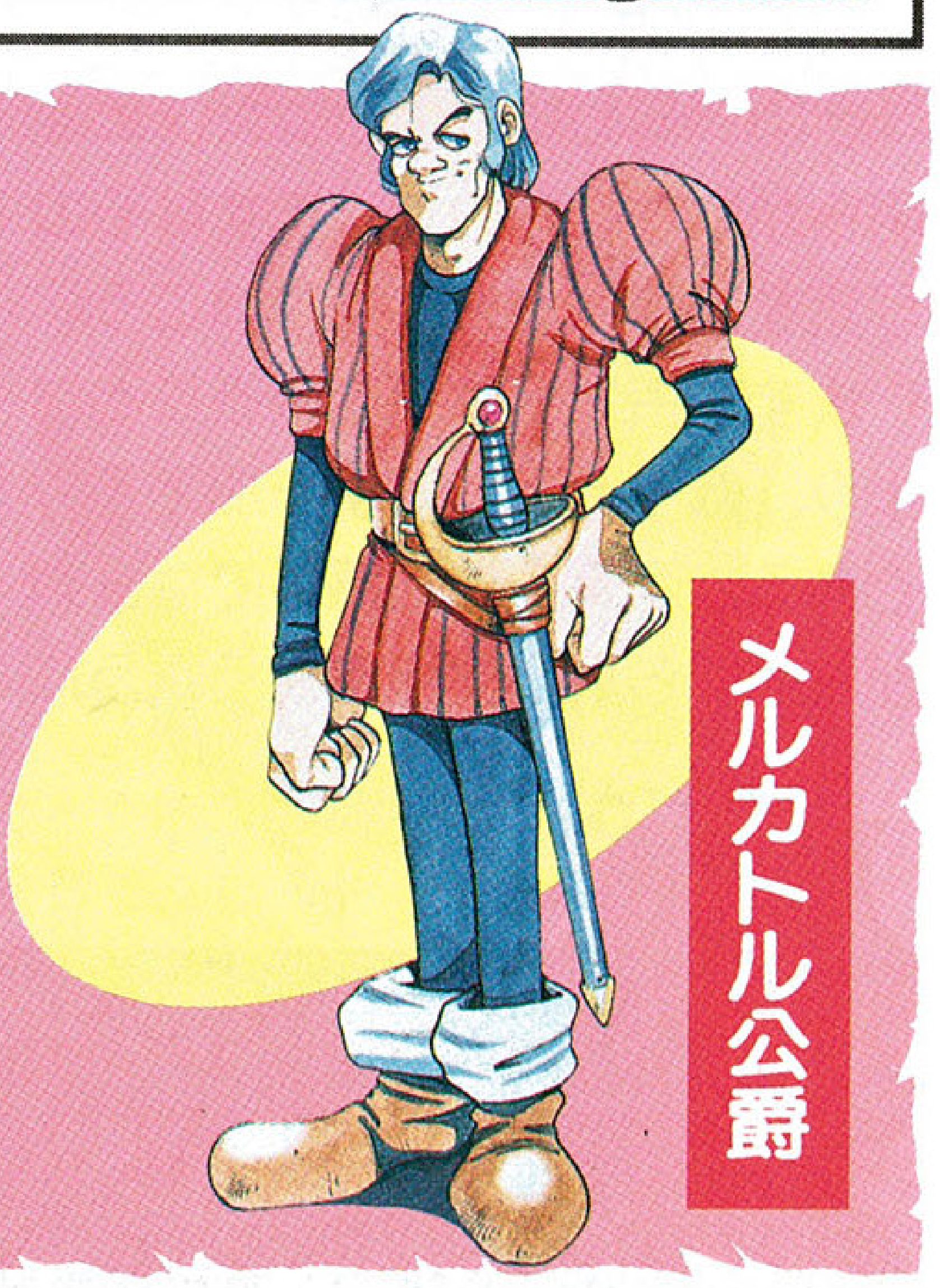
フライデーは小悪魔でノールの財宝の秘密を知っている。ライルにもまだ謎の部分が多い存在だ。


ライル


フライデー

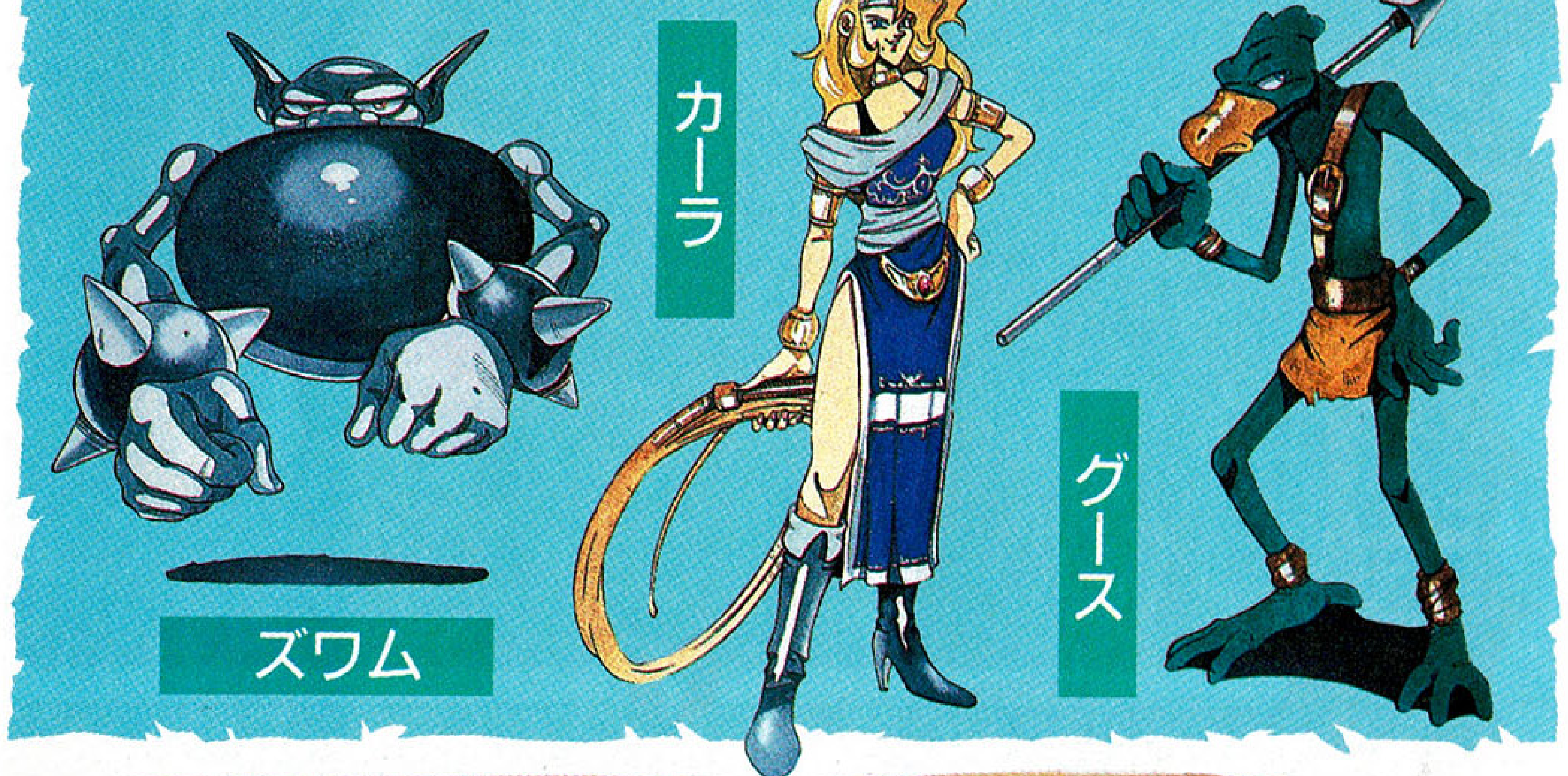
メルカトル公爵

大陸の皇帝ガムールによってメルカトル島に派遣された人物。島の支配者であり、領民にはかなり尊敬されている人物。ライルやフライデーに対しても友好的に接する。しかし、この人はもともとは貴族の出身であり、こんな田舎の島にいることに満足していないらしい。何かいろいろな野望を持った人物という噂もあるのだが…。


メルカトル公爵

謎の3人組

キング・ノールの財宝を狙っている謎の3人組。誰かに雇われているのか、そうでないのかは不明だが、しつこくフライデーを追いかけ回している。とにかく怪しい連中。3人の中では女の「カーラ」がリーダー格。ゲーム中でもライルたちのゆく先々で現れては邪魔をするのだ。


カーラ

ズワム

グース

キング・ノールの財宝の秘密

ノールの財宝とは、かつて世の中を支配していた、歴史に名高い暴君ノール王の財宝らしい。

当時、彼はぜいたくの限りをつくし、宮殿を造り、そこに莫大な世界中の宝を運び込ませたといわれる。そして民衆には重税と重労働を強要した。

しかし、その圧政も長くは続かず、苦しみの中から立ち上がった3人の指導者により反乱の戦いが起こった。

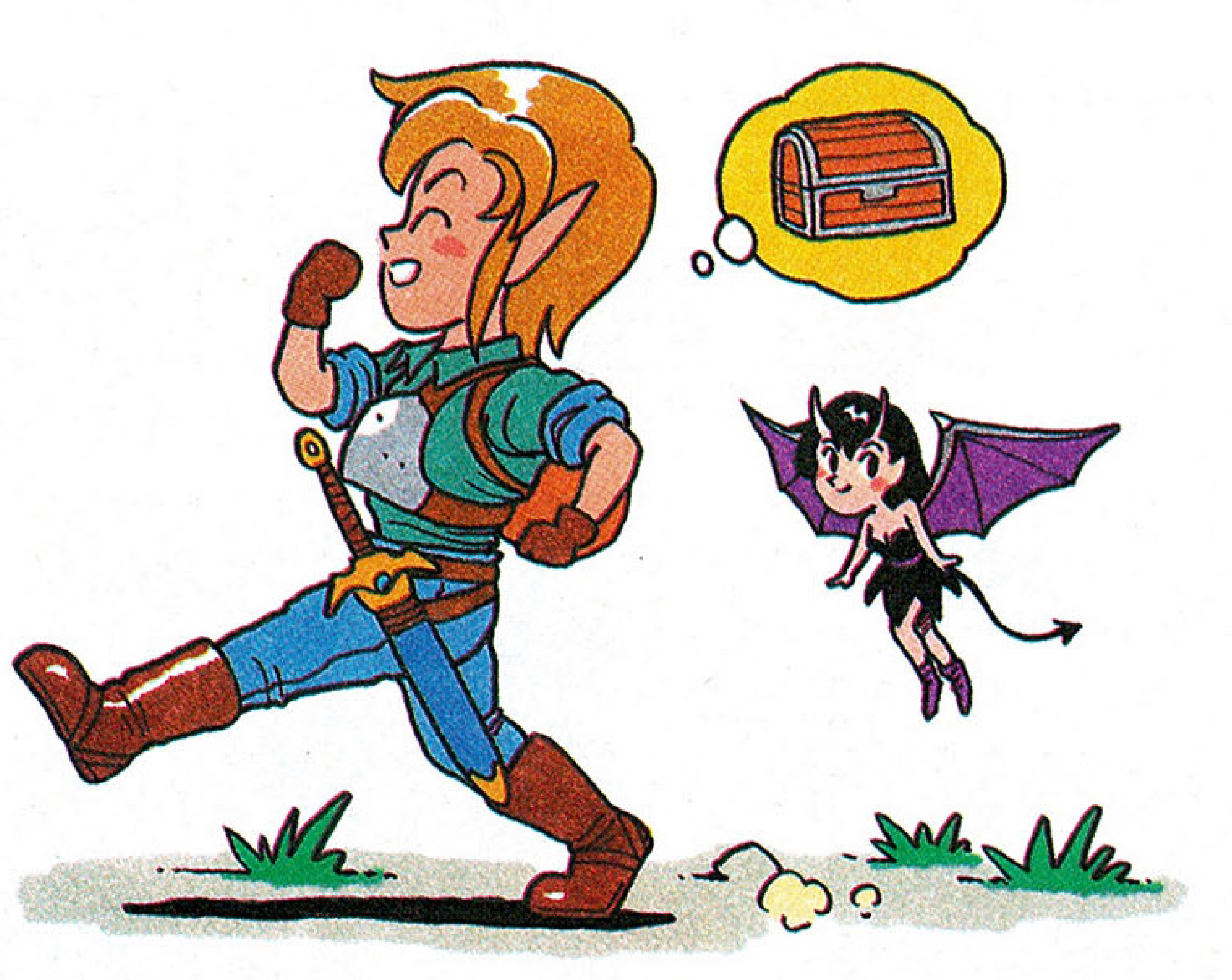
そして、反乱軍がいよいよノール王を宮殿の奥の間まで追いつめたとき、王は財宝と配下の大魔道士とともにこつぜんと姿を消したといわれる。

その後、反乱軍の研究者や占い師などがさまざまな角度から追跡しようとみたものの、ついに王も財宝も発見されなかった。

やがて数百年のときが過ぎ、何の手掛かりすらないこの財宝はもはや幻となり、伝説として語りつがれるようになった。冒険者（トレジャーハンター）の間でもタブー視されている。

この財宝を探しにメルカトル島を旅するエルフの青年ライルの姿があったのだ。

トレジャーハンターとは
宝物（トレジャー）を探す人の意味だそうだ…


⇧財宝を夢みて今日も旅するライル。今日はどこへ行くのかな？

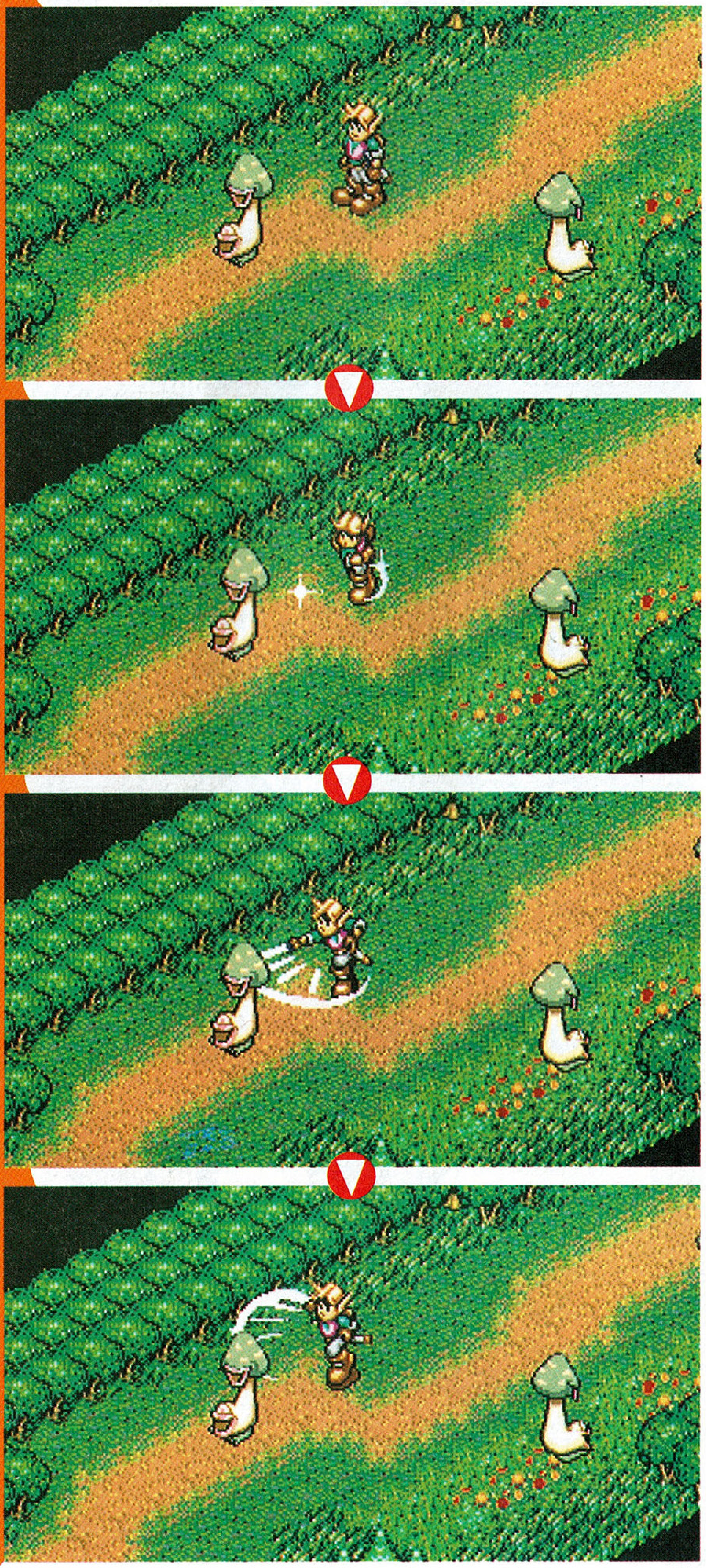
戦闘の基本は剣を振るソードアクション

今回、初めて戦闘のシステムが明らかにされたので、まずはその写真を連続カットで見ていこう。

まず、主人公は剣を振ることにより、敵キャラに攻撃を加えるのである。写真を見た感じでは、剣が左側から真横に弧を描くように繰り出されているのがわかる。剣を突き出すといった感じのものよりも攻撃範囲が広くなっている。そのため複数の敵への攻撃に有効であろう。戦闘中、主人公の剣が1ドットでも敵キャラと重なればダメージを与えられる。

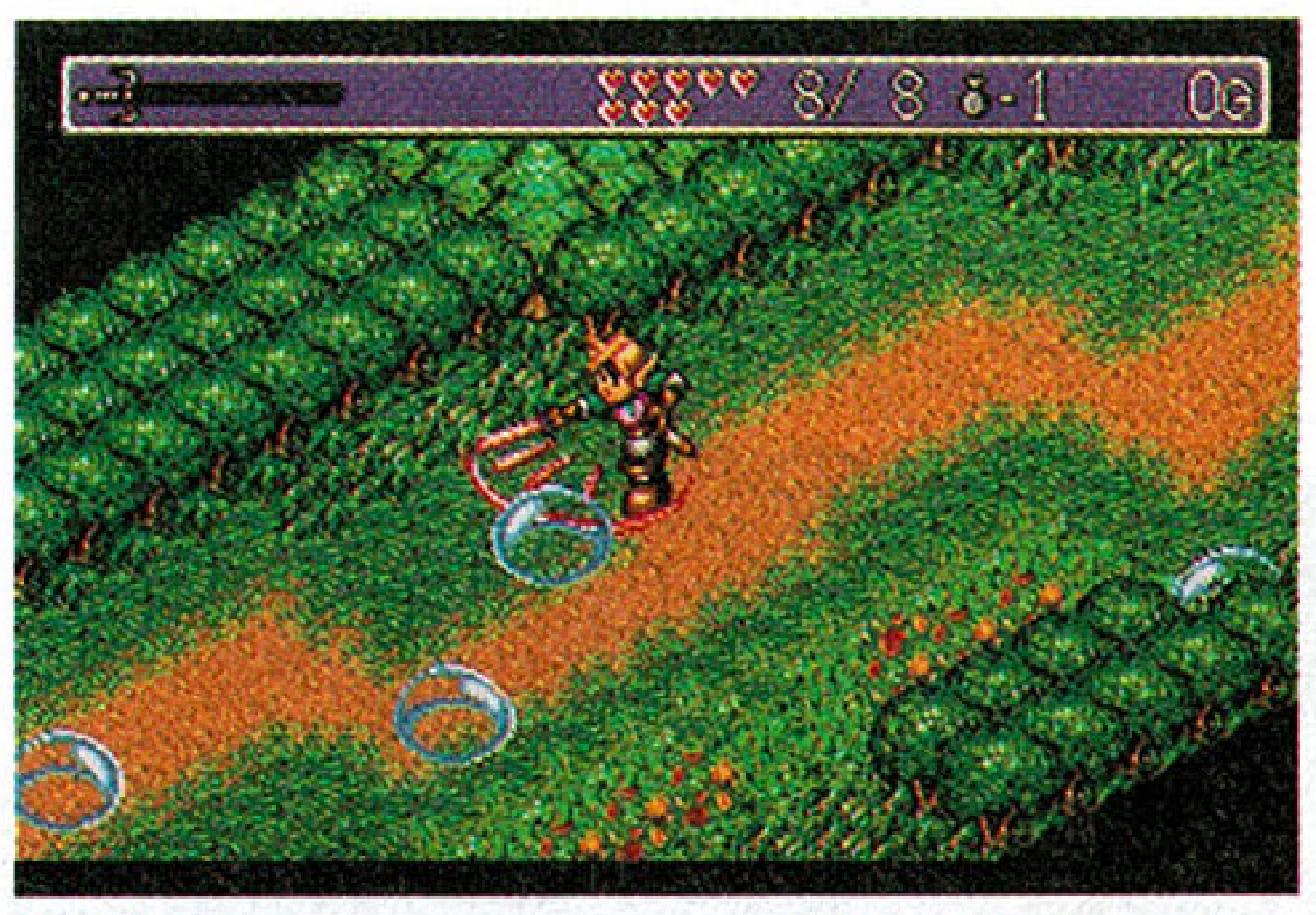
主人公ライル、剣を振って敵を切る!!

フィールドには敵キャラがうろつき、今にも襲いかかるチャンスを狙っている。さあ、自分の身を守りたいなら剣を抜くしかない

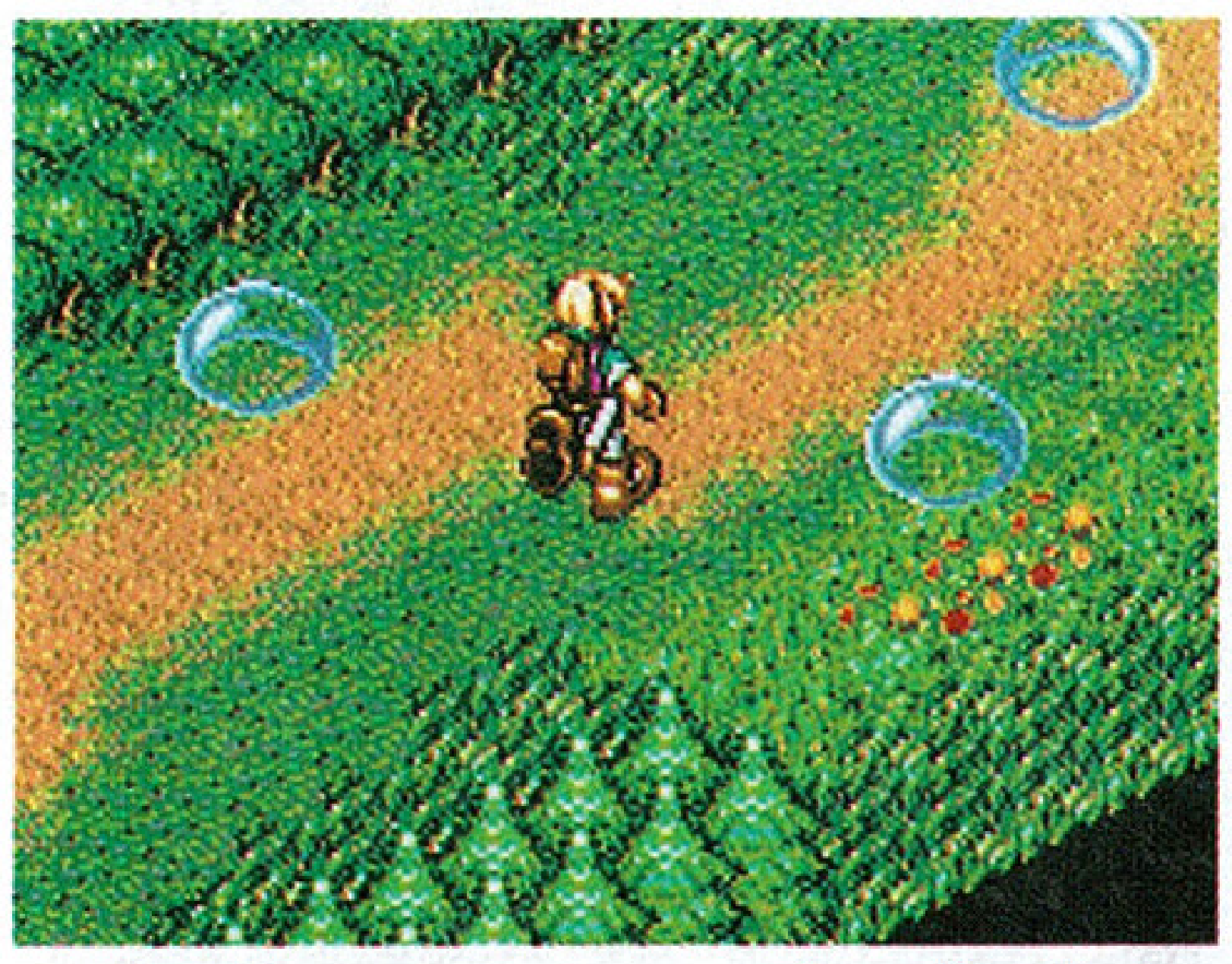


敵との戦闘あれこれ

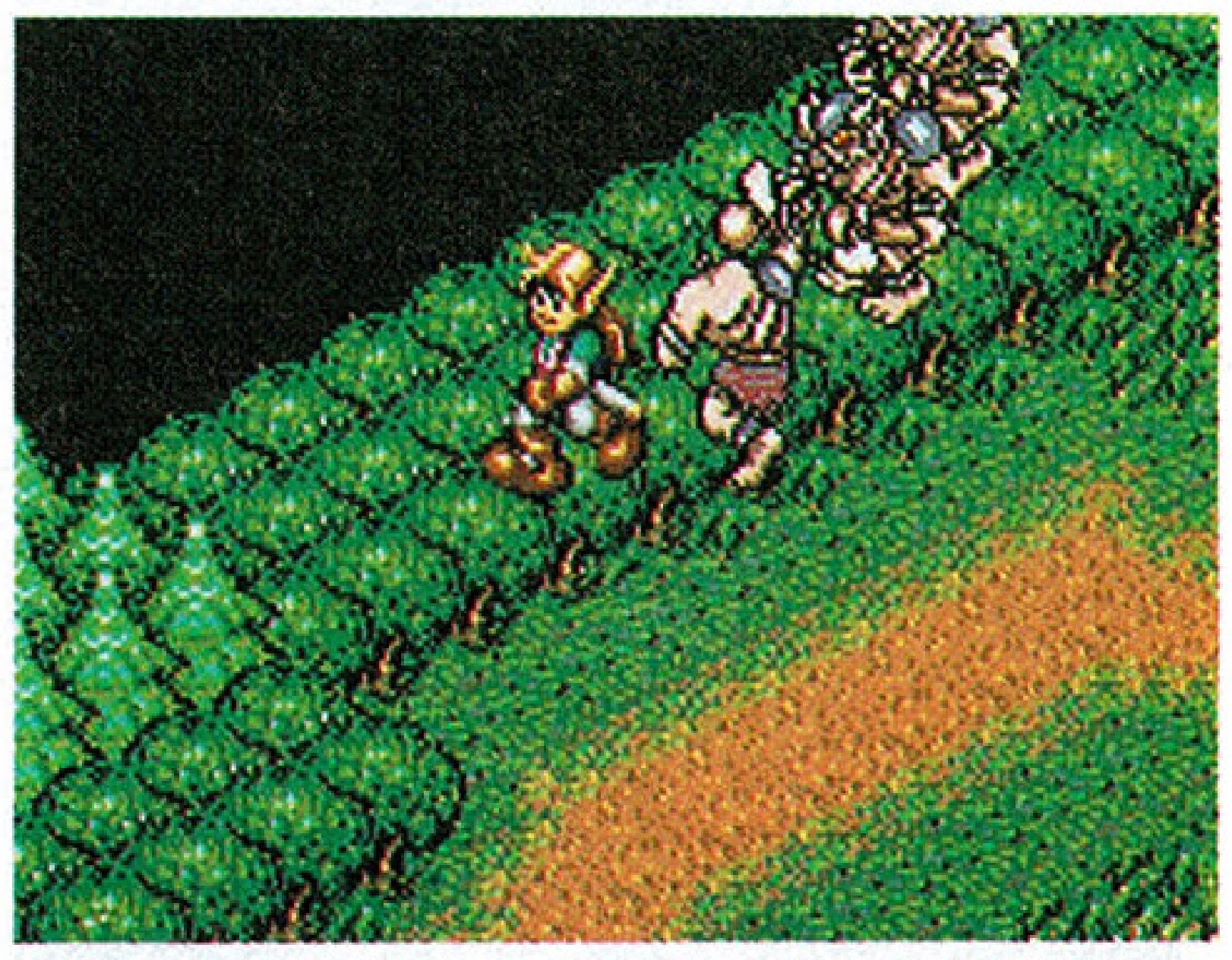
敵キャラもいろいろな性格を持っている。例えば攻撃的なやつ、何もしないやつなど。これが敵キャラの行動パターンとなっているのだ。これに敵キャラのHPや攻撃力を加えると、さまざまな敵キャラの個性が生じてくる。当然、これに応じて対処方法を変えなければならない。



自分のステータスと敵の強さを考えて、無理な戦闘はさけるべきだ

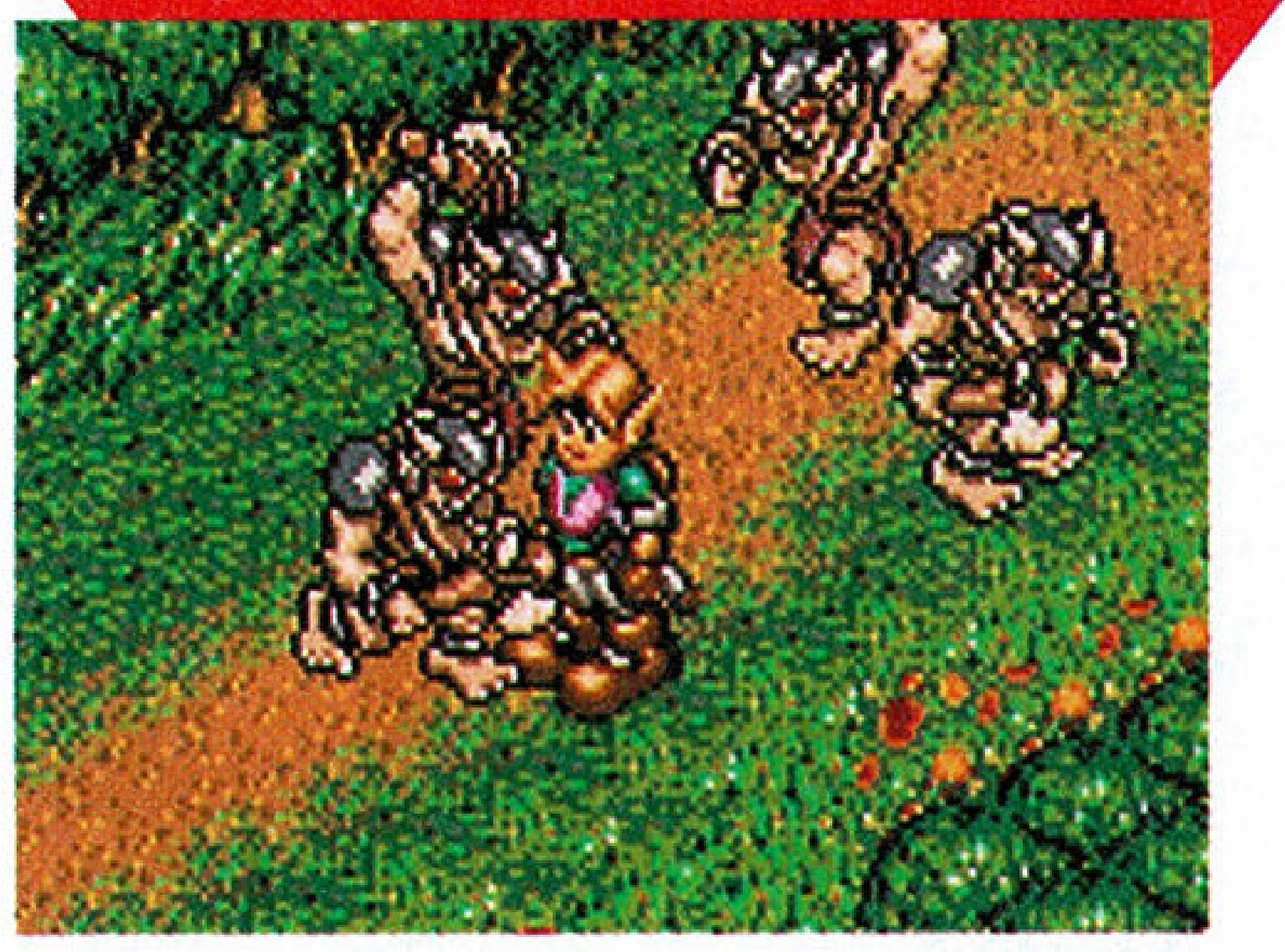


透明状のスライム。プヨプヨ動く



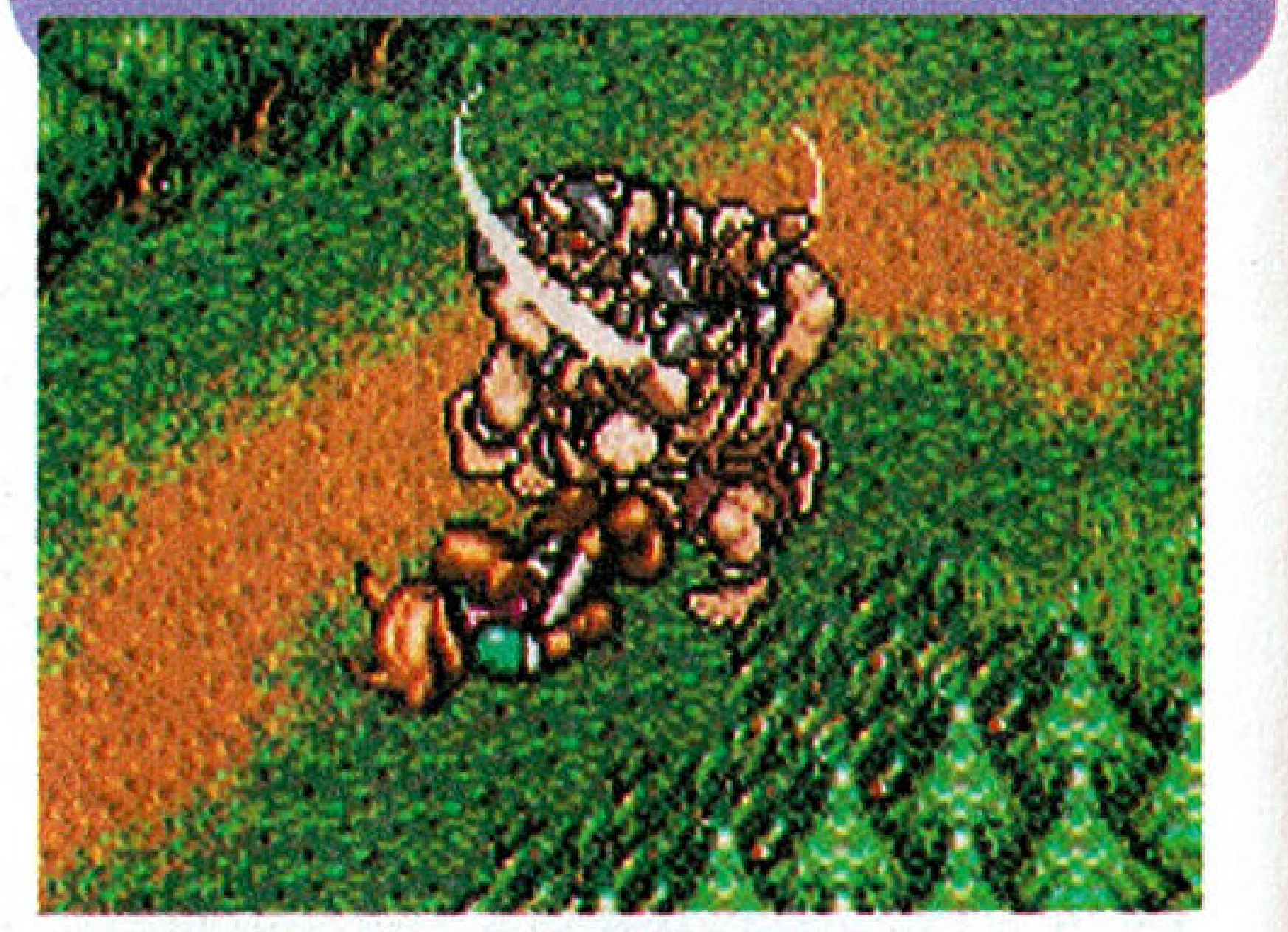
しつこく追ってくる敵には注意

あっピンチ！



恐ろしいオーク・ソルジャーに囲まれてしまった。どうするライル

むっ無念…

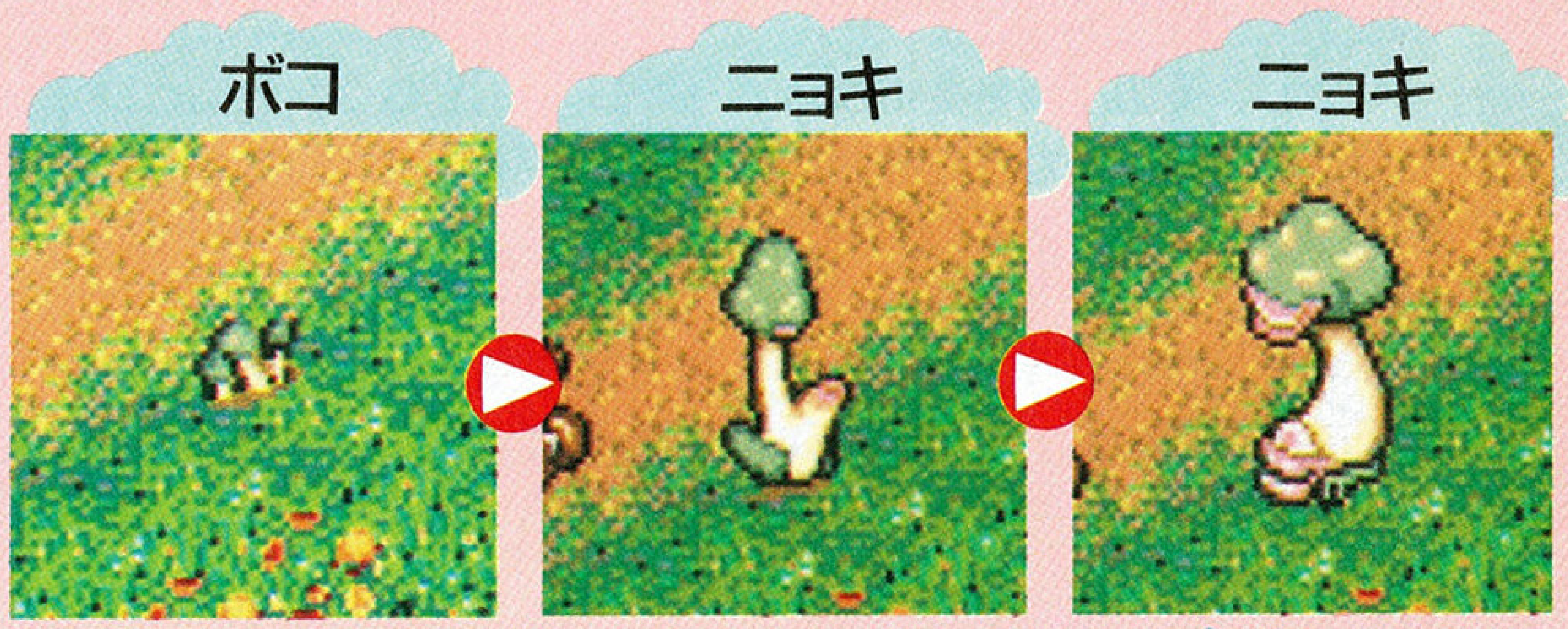


哀れフィールド上にて敵に切り刻まれてしまった。強くなりたい…

フィールドから敵キャラ出現

ここで見て欲しいのは敵キャラのユニークな演出だ。写真は「ラフリップス」とよばれるキノコのような怪物。この怪物はフィールドの道のわきなどによくいる。

最初、なんのへんてつもない小さなキノコのなりをしているが、近づくとみるみる大きな怪物となり、大きな口を広げて襲いかかってくる。その恐怖といったら…。



かわいいキノコだなと近づいてみると、怖いラフリップスだったりする…

主人公ライルをパワーUPさせるアイテム

RPGの主人公の成長は、経験値をかせいでのレベルアップや、武器や防具などのアイテムによるパワーアップが主流である。

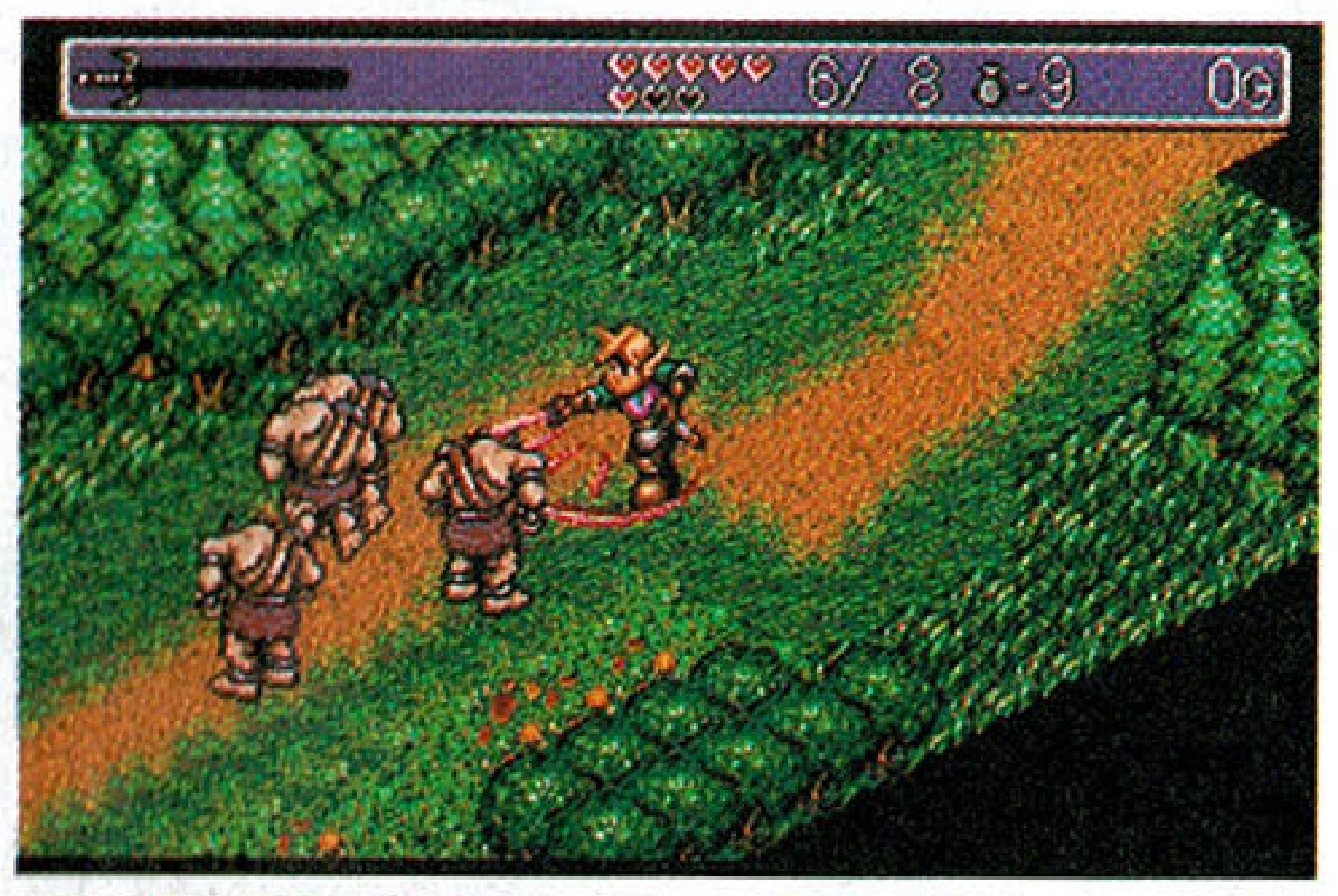
この『ランドストーカー』は、経験値というものが省略されているので、敵を倒してもお金かアイテムしかもらえない。主人公は、すべてなんらかの方法で手に入れられるアイテムにより成長する。

攻撃力、防御力はより高い装備を選ぶことで充実していく。体力については、アイテムの「ハートの器」を取っていくことにより最大HPが上がっていく。それでは具体的に説明していこう。

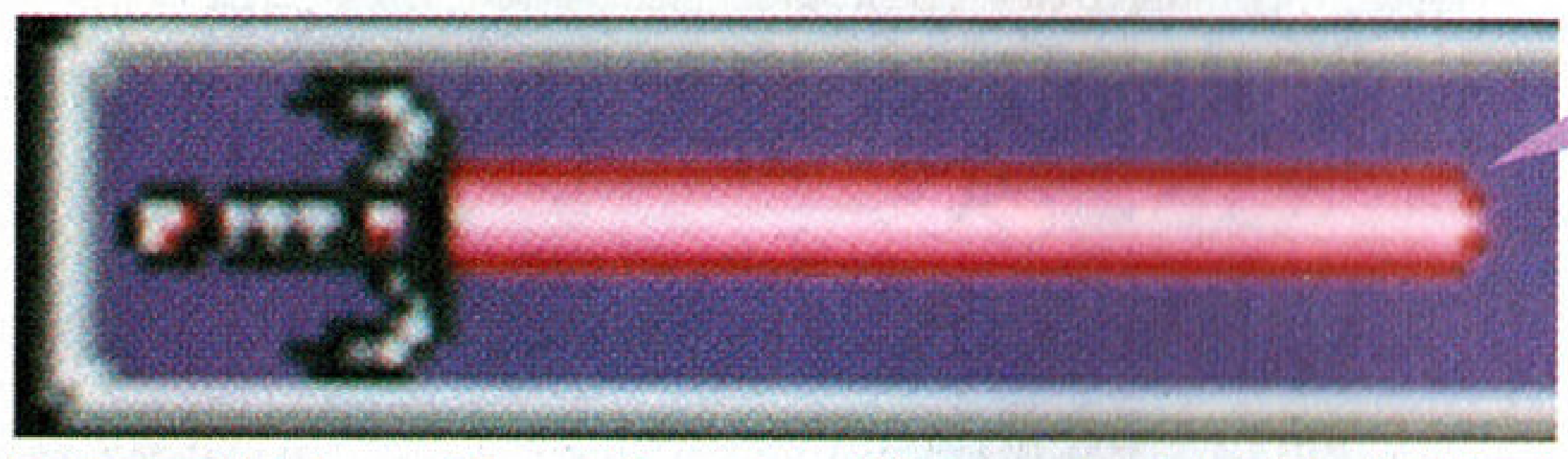
剣を変えて魔法攻撃

最初から装備している剣以外の剣を使うと魔法攻撃が可能になる。

これはまだ開発中のシステムなので、変更の可能性があるが、画面左上のゲージが満タンになると、離れた敵を攻撃できる魔法攻撃が可能になるらしい。火炎弾、ホーミング、貫通、スパークなどといった魔法が予定されている。



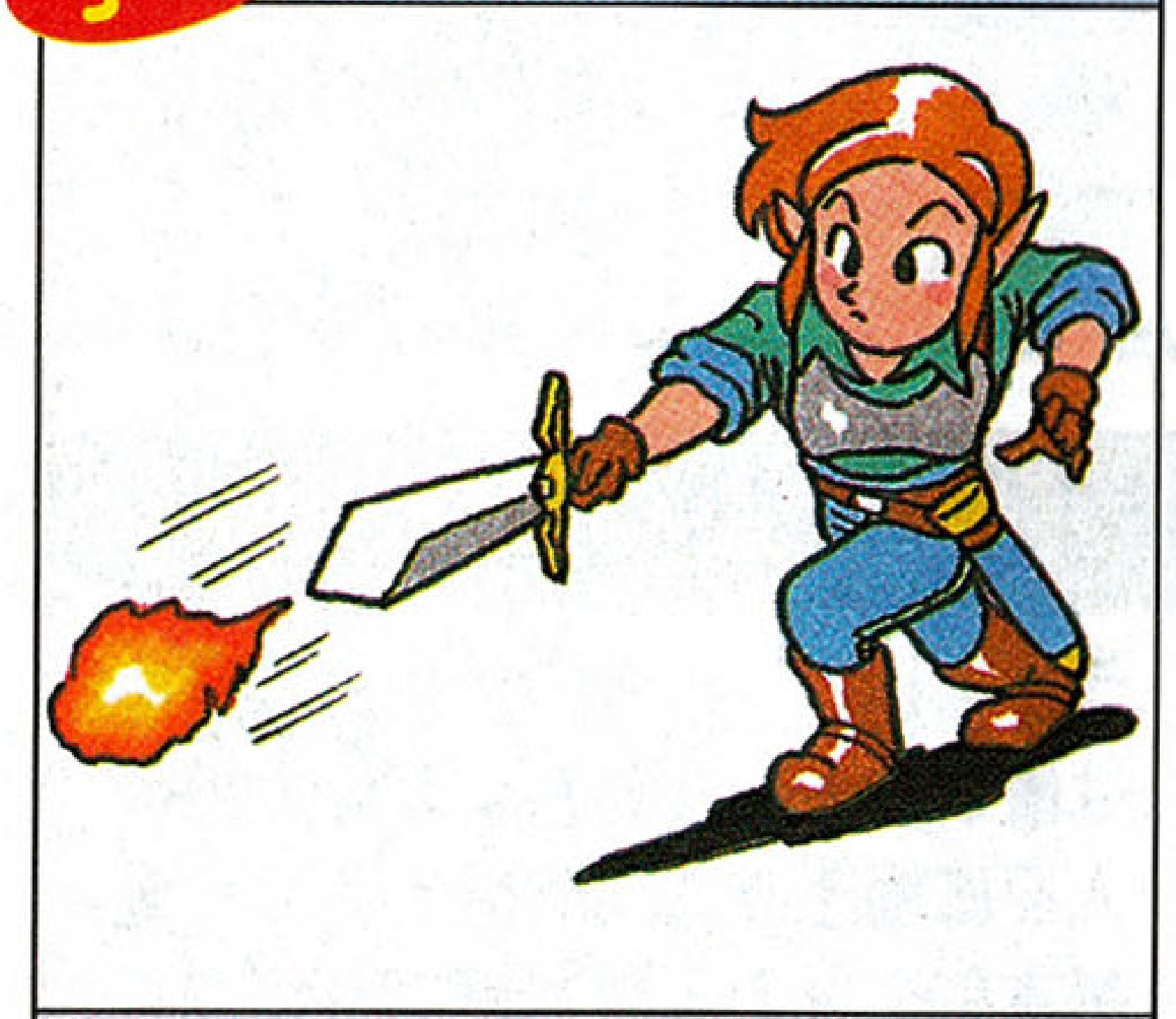
⇧剣を変えると剣の色も変わる。もちろん攻撃力も変わるのだ



⇧画面左上の剣のゲージ。満タンなら魔法攻撃可

予想図

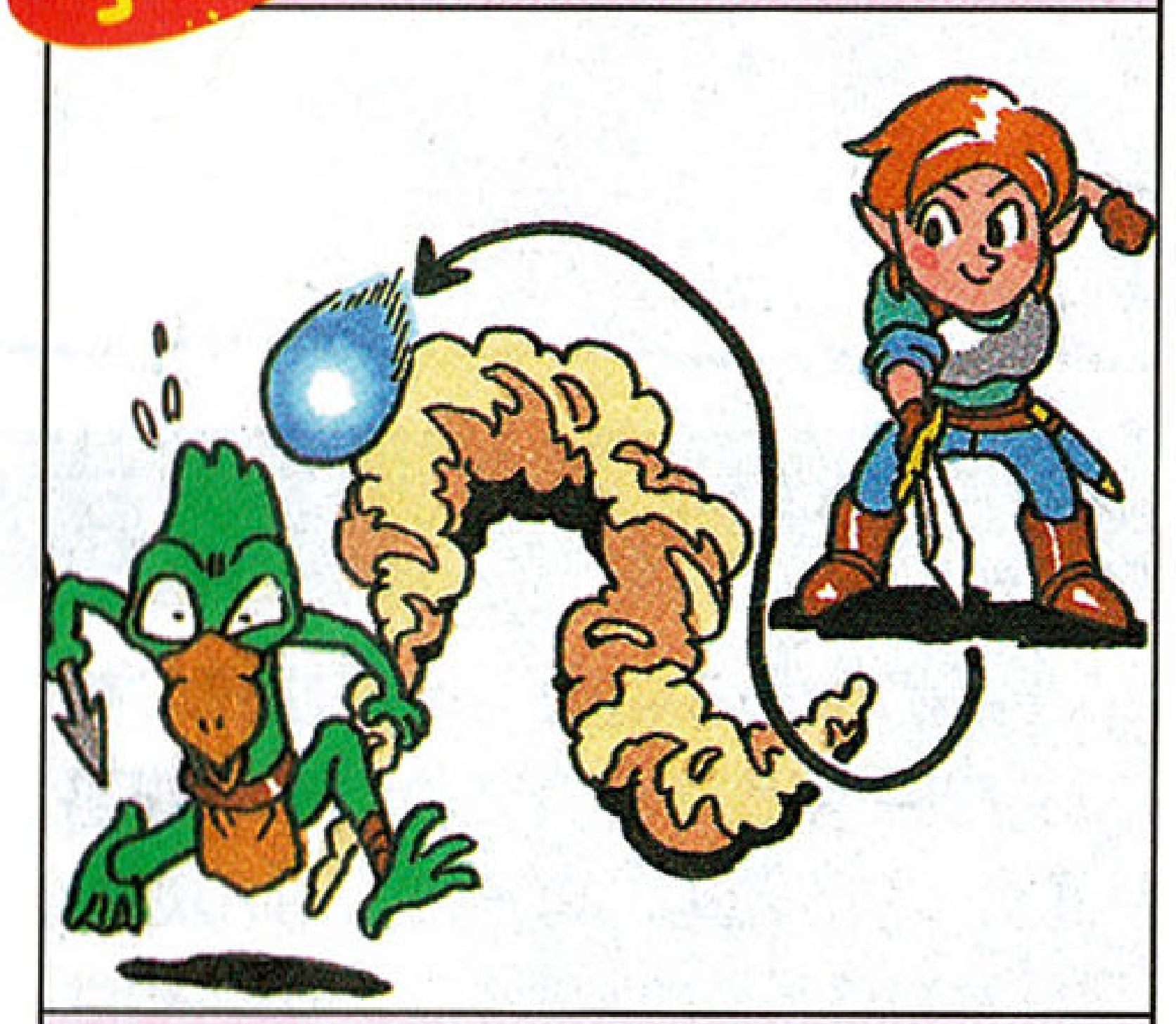
火炎攻撃



離れた敵キャラを攻撃できるようになる。威力はまだ不明

予想図

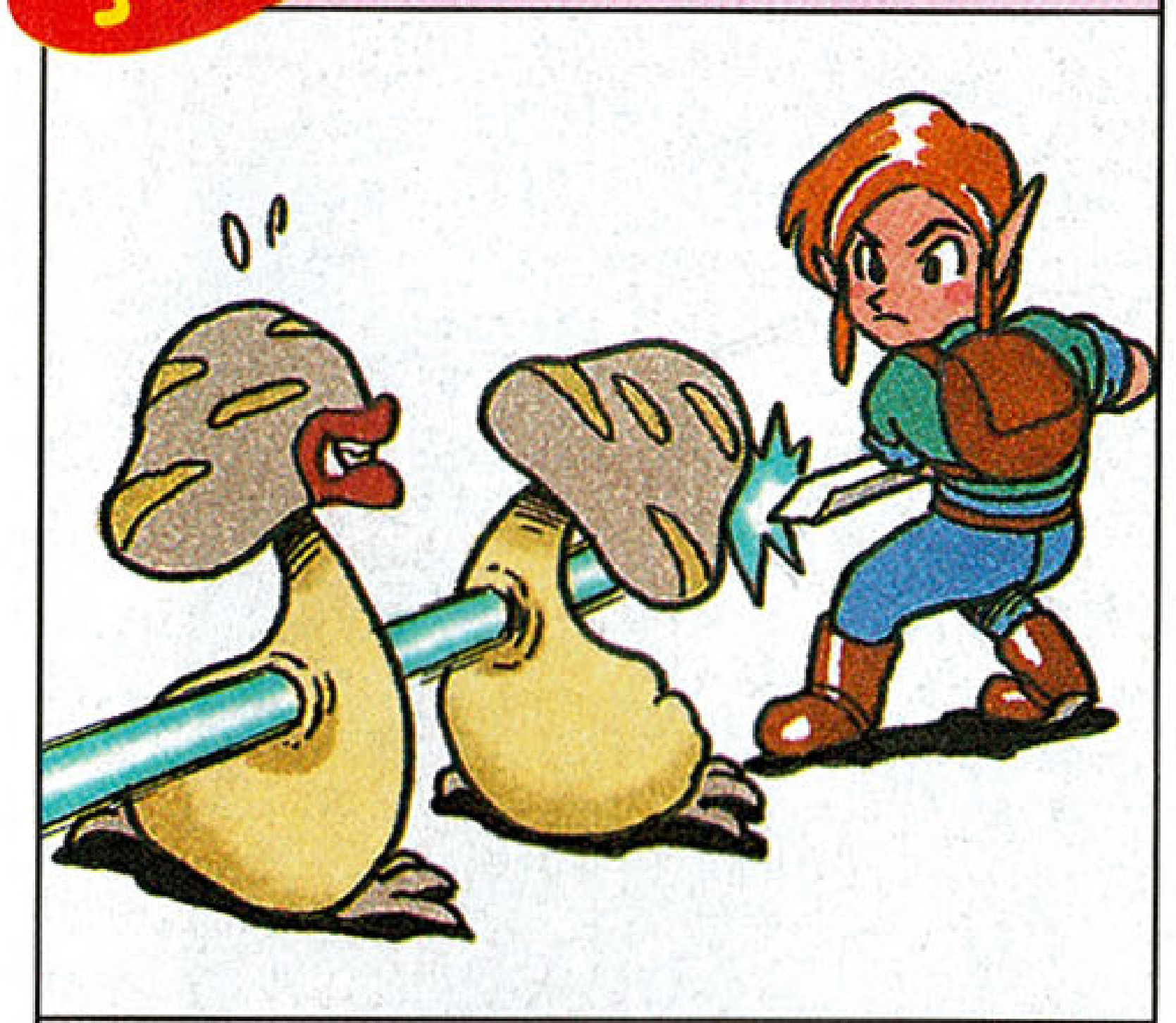
ホーミング



逃げる敵キャラを追尾していく弾を発射するものと思われる

予想図

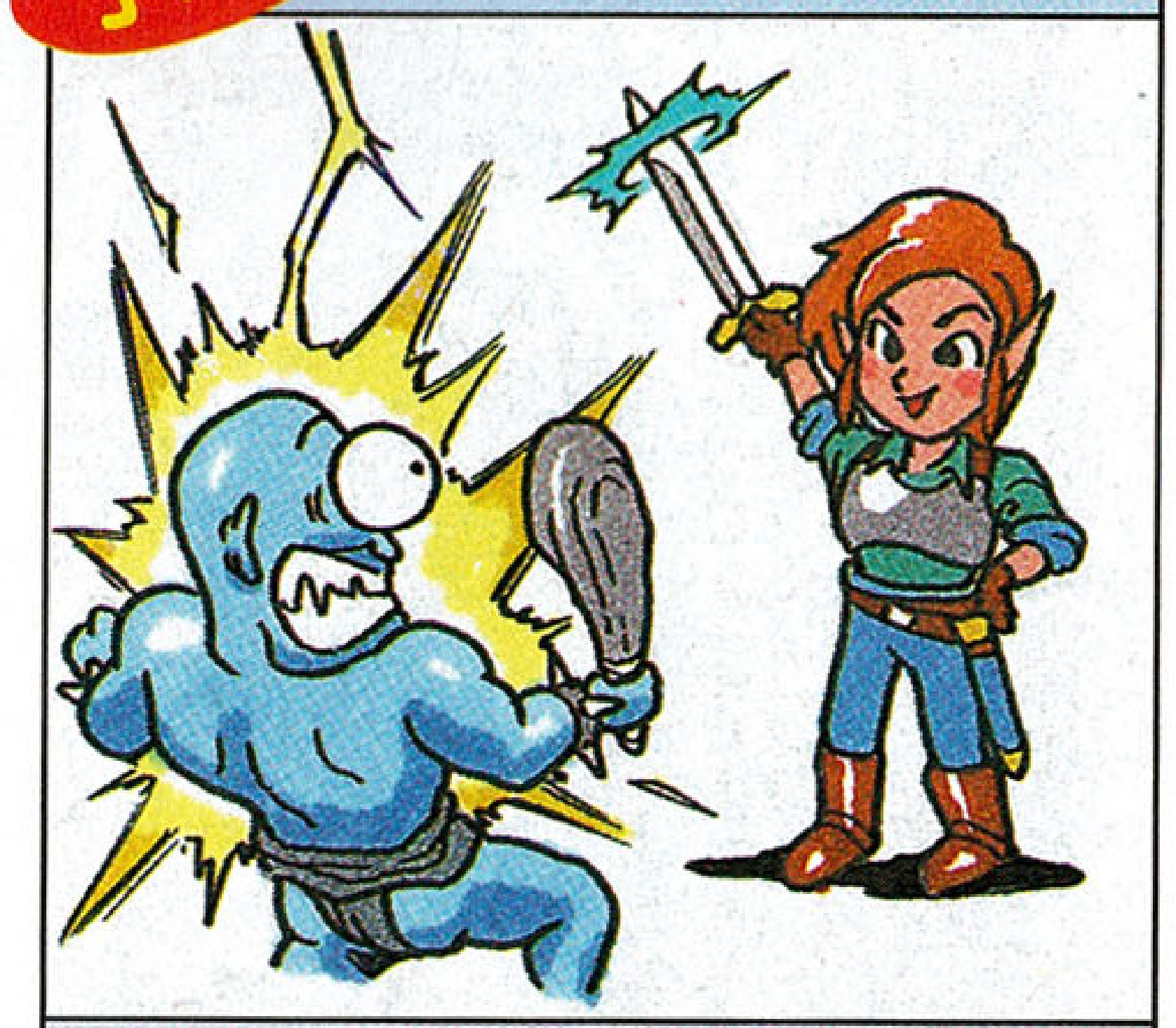
貫通攻撃



敵キャラを貫通していくことのできる弾。威力はあるハズ

予想図

スパーク



稲妻を発し、敵キャラにダメージを与える。広範囲に有効か？

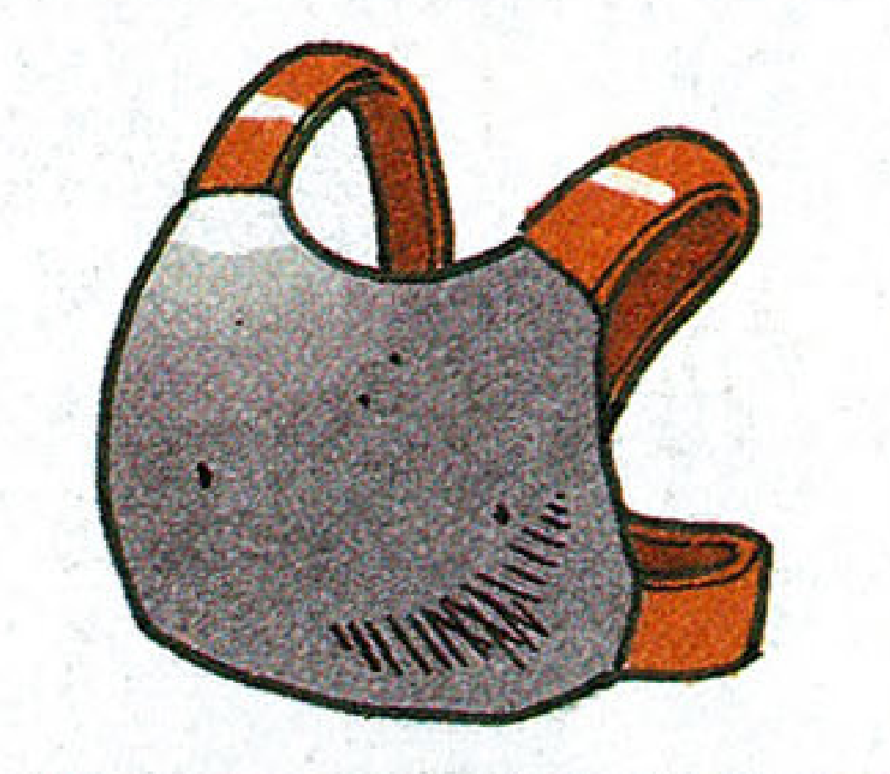
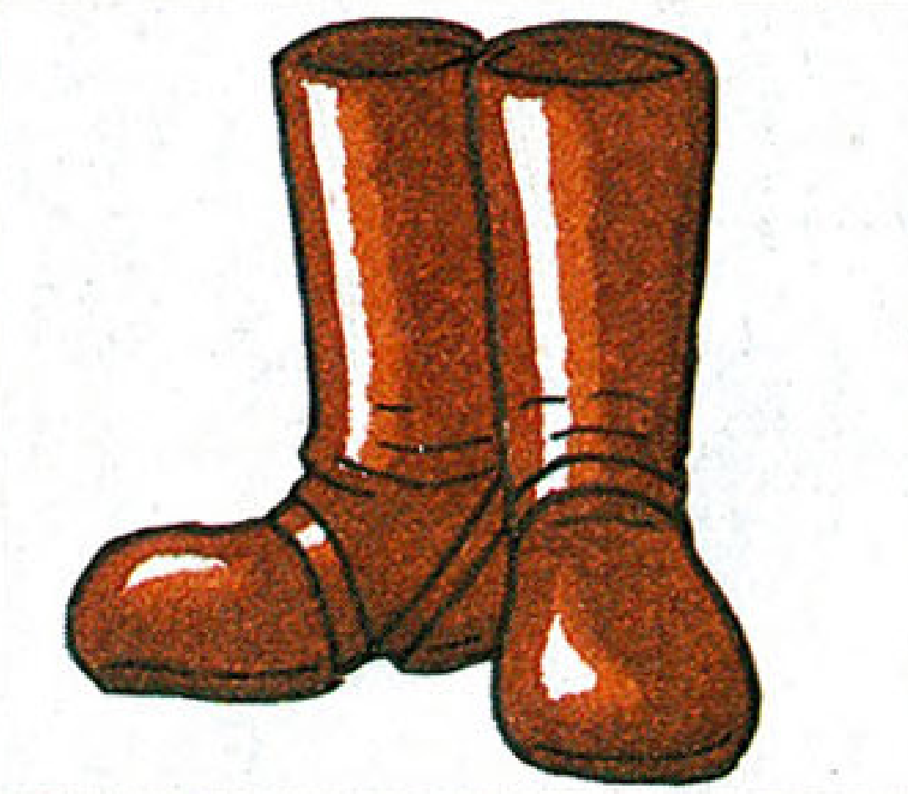
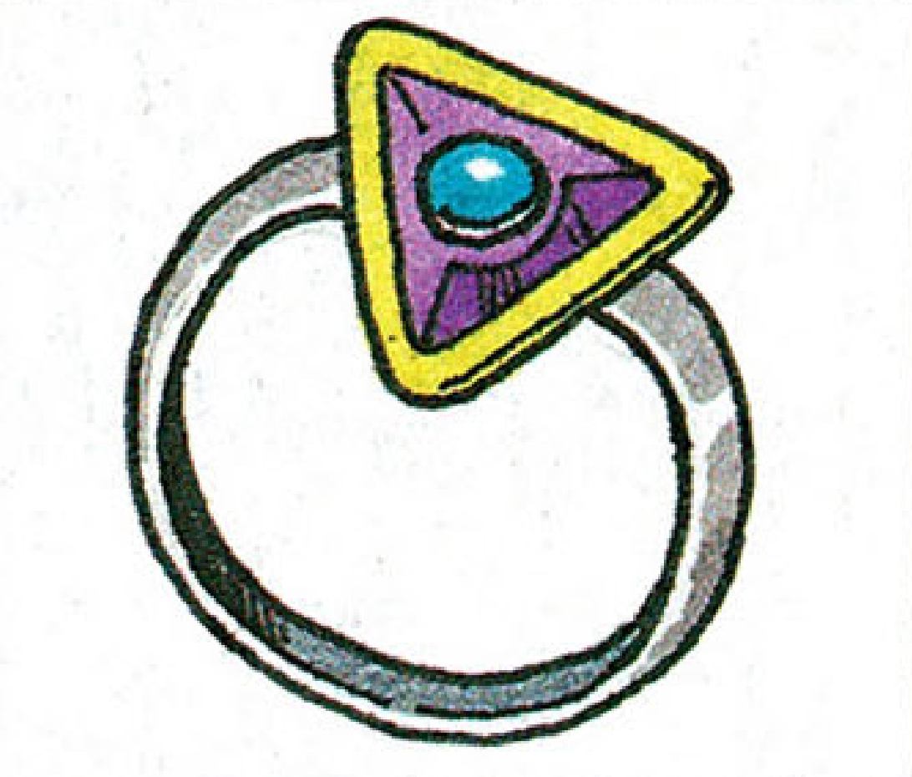
その他の装備できる道具

防御力に関する値は体の各部に装備するアイテムで大体きまる。

まず胸に装備する「防具」。足にはく「くつ」。指にはめる「ゆび輪」の3つがある。

これらの装備品は、主人公が最初から装備しているもののほかに4種類ずつあり、中には特殊な効果を発揮するアイテムもあるのだ。

⇧装備を充実させ強くなるのだ

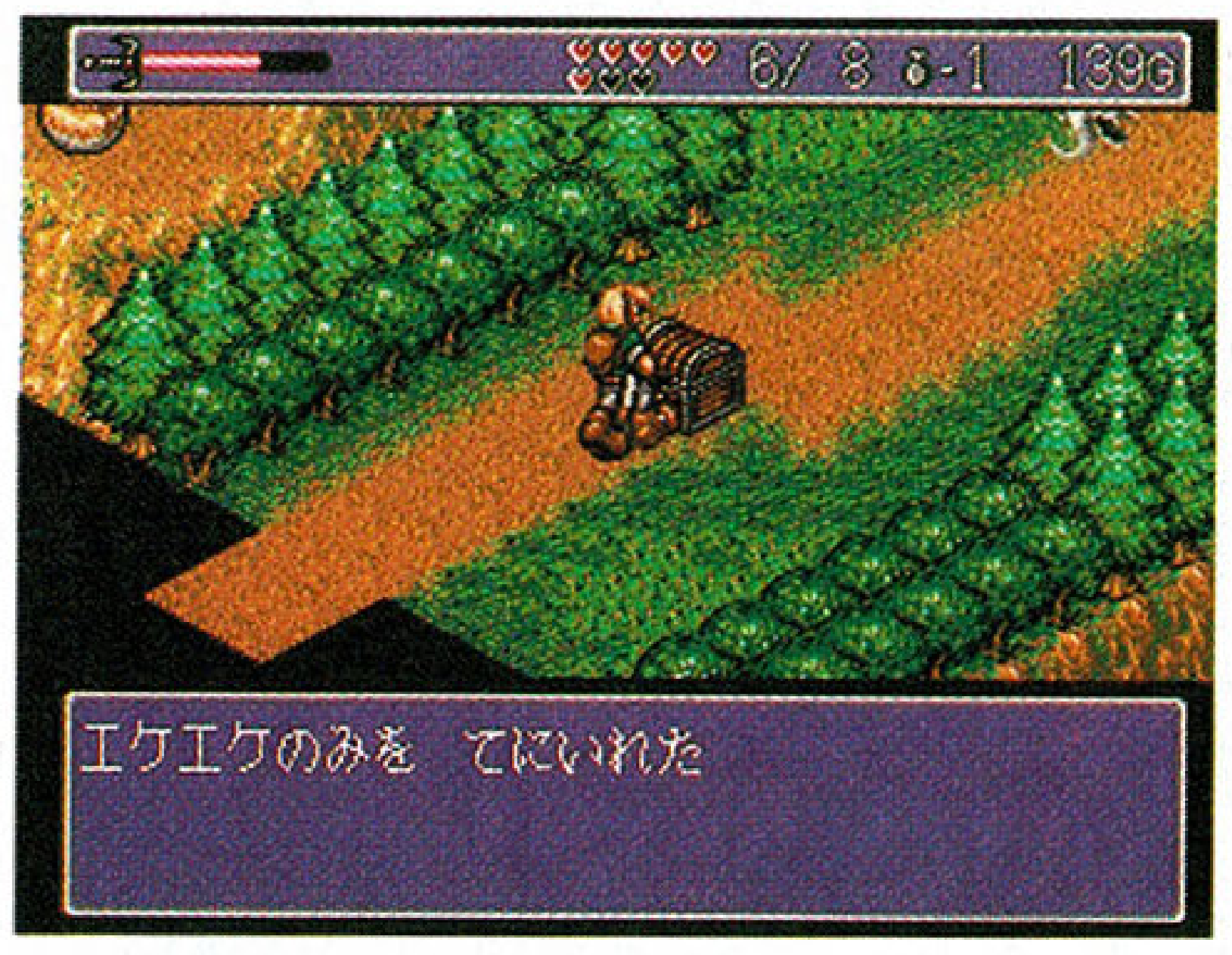
防具	靴	指輪
		
防具はもちろん防御力に関係するもの。この性能で主人公の防御値の大半が決定してしまうようだ	くつも主人公の防御値に関係する。そのほか特殊な機能として毒の沼などをノーダメージで歩ける靴もある	基本的に防御力に関係するらしいが、敵キャラの魔法や毒などの攻撃から身を守ってくれるかもしれない

体力回復などに関すること

主人公ライルのHPは画面上部のステータスウィンドウに表示されているハートの数で表される。このハートの数が0になると主人公は絶命してしまう。

ダメージは宿屋で休息をとったり、「エケエケの実」とよばれるアイテムを使うことにより回復する。この「エケエケの実」を持っていれば、ライフが0になっても自動的に使用され、HPが回復される。しかし、このエケエケの実を持っていなければライルは力尽きてしまい、セーブをした場所から再スタートとなる。

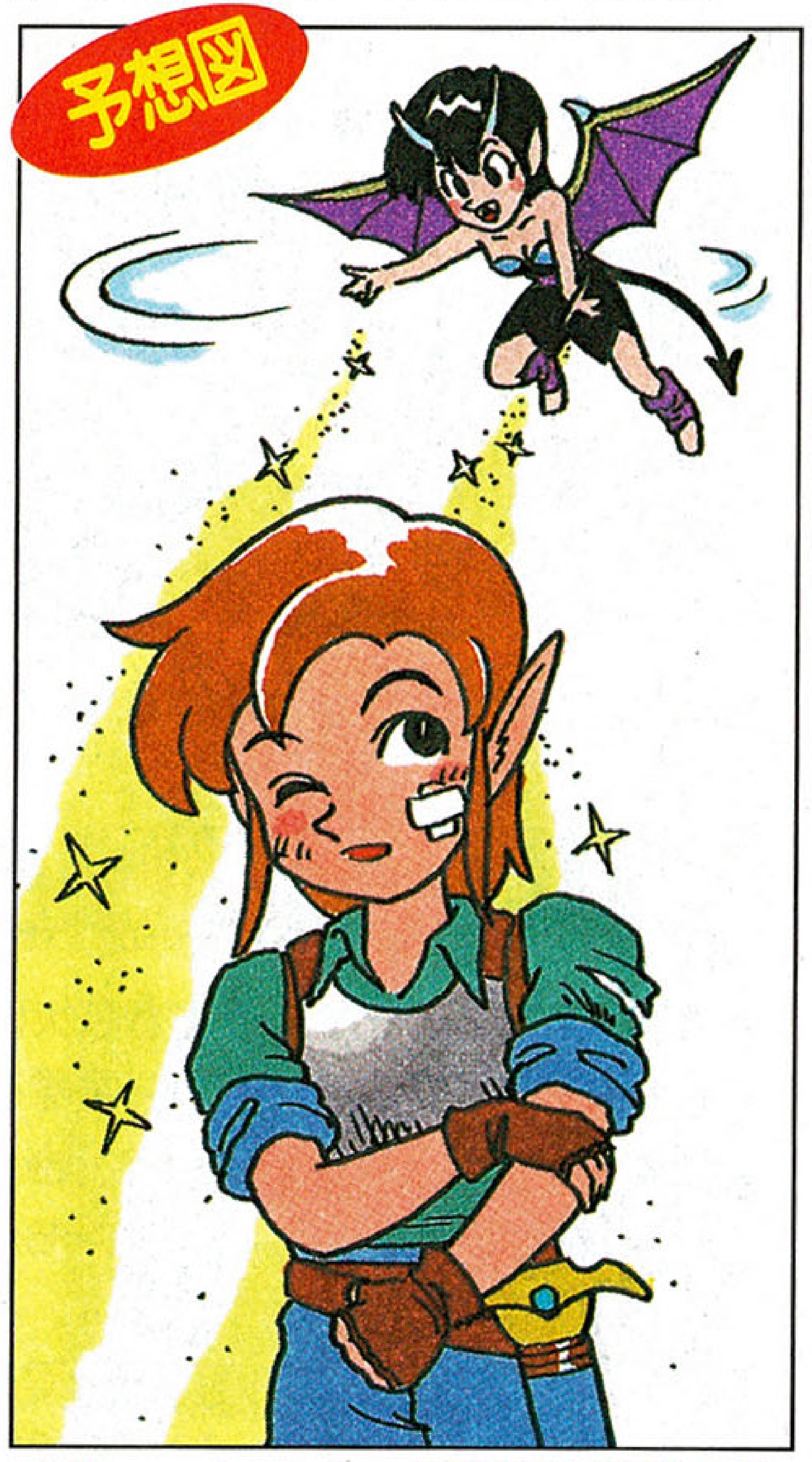
そして、ライルといっしょに冒険しているフライデーも実は回復に一役買っているらしいのだ。



エケエケのみを てにいれた

⇧生命維持に必要なエケエケの実。その味はかなりすっぱいらしい

予想図



⇧傷ついたライルを回復させるフライデー。こんな感じだろうか…

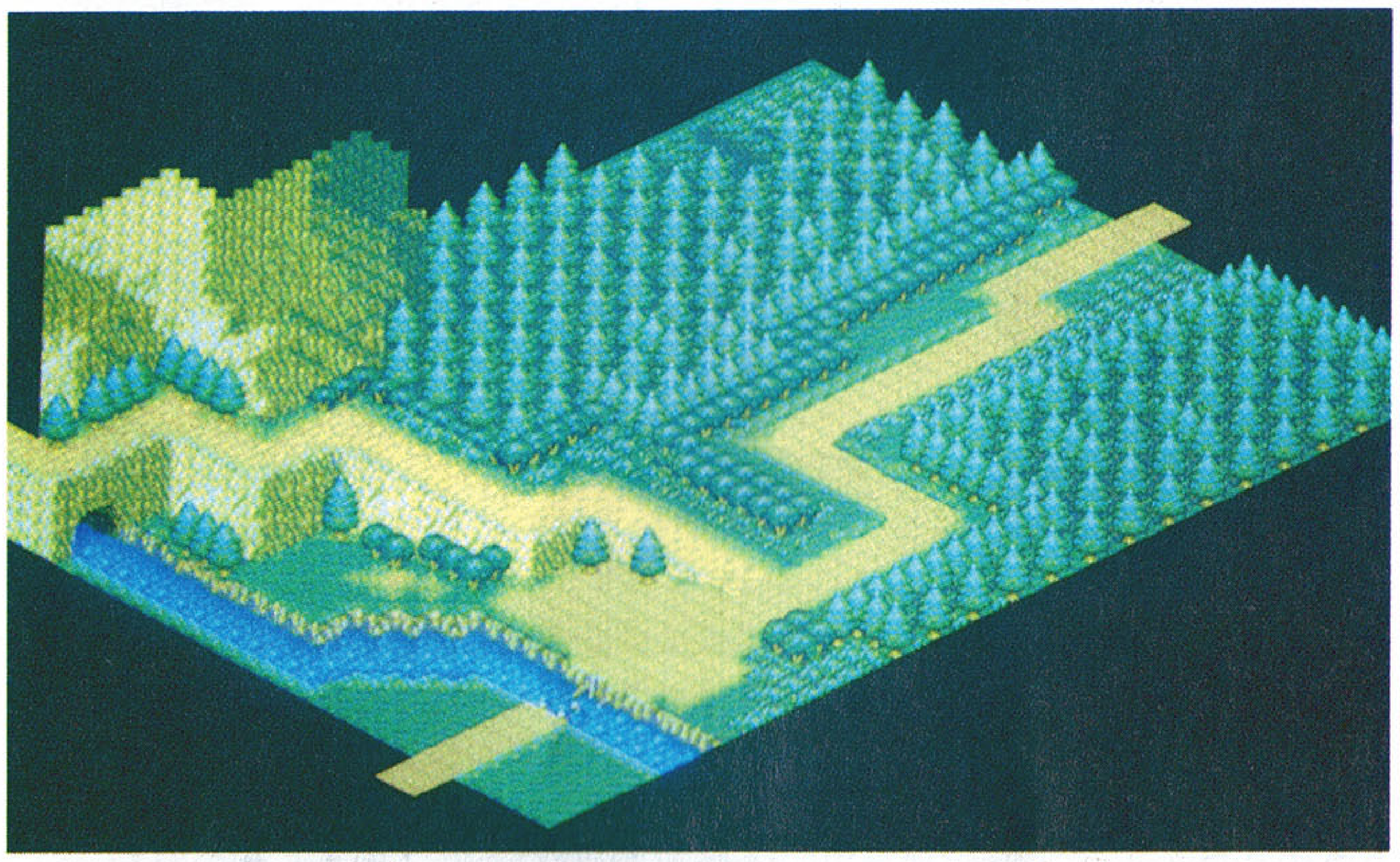
ライルの冒険の舞台、メルカトル島の全ぼう

物語の舞台となるのは「メルカトル島」という小島である。

なぜ、この島へ主人公のライルがたどりついたかというと、次のいきさつがある。

ライルはひょんなことから「キング・ノールの財宝」のことを知っているプチデビルの「フライデー」と知り合いになる。そしてフライデーに招かれ、巨大な鳥に運ばれて着いたところが「メルカトル島」というわけだ。

この島には人間のみならず、獣人やドワーフなどのいろいろな種族や、恐ろしいモンスターなどが棲んでいる。危険とロマンに満ちたこの島で、数々の冒険が、ライルを待ちうけていることだろう。

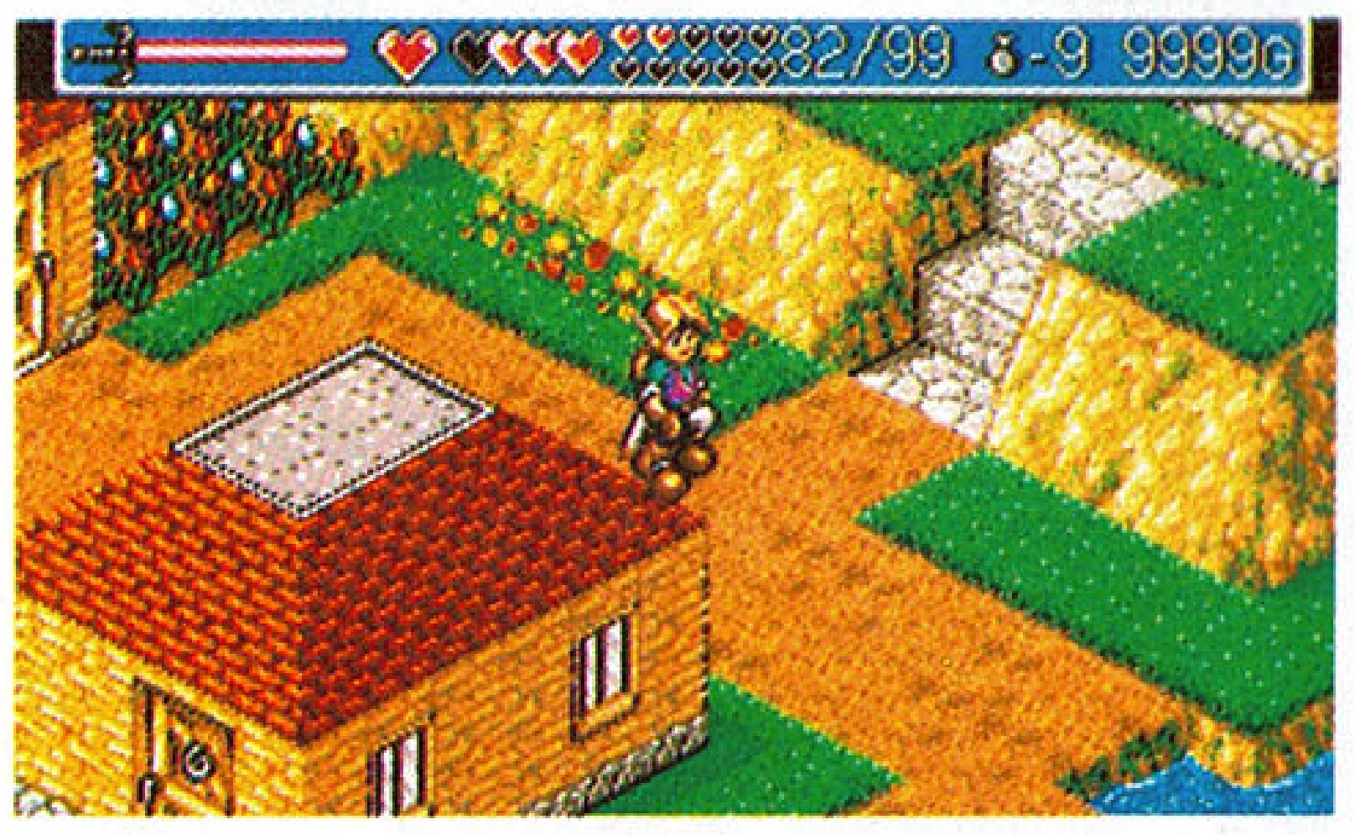


フィールドのマップ。町と町とはこんなフィールドでつながっている

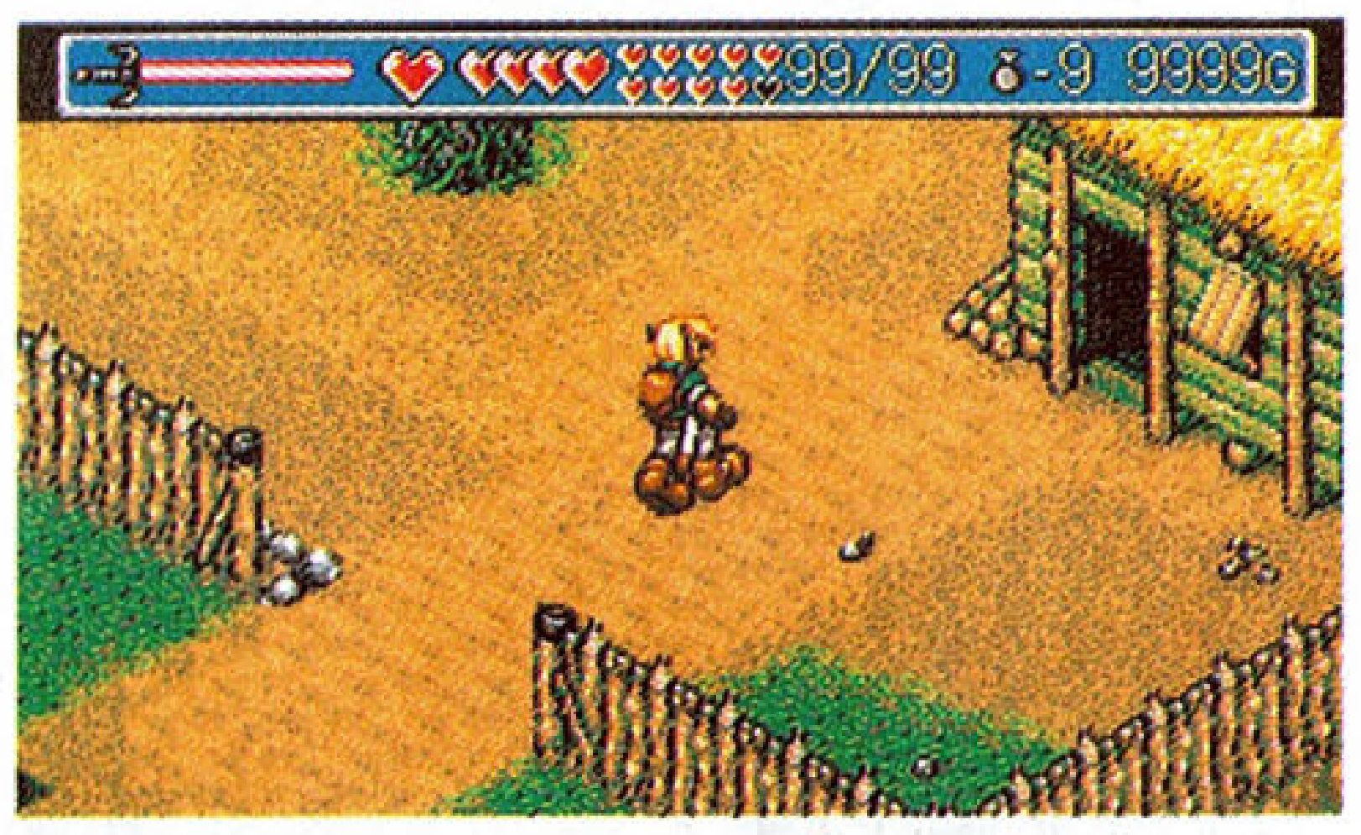
メルカトル島のユニークな町や村

このメルカトル島は、緑に囲まれた自然の豊かな島だ。中央には大きな火山がそびえたっている。

町や村は、島をとり囲むように海辺に点在し、全部で6つある。中でも一番大きな町は、「メルカトルの町」で、大きな湾を望む場所に位置している。そのほかは小さな村が多く、いろいろな種族ごとに集落を形成している。また、地下には、ダンジョンとなっている洞窟や遺跡などがいくつかある。



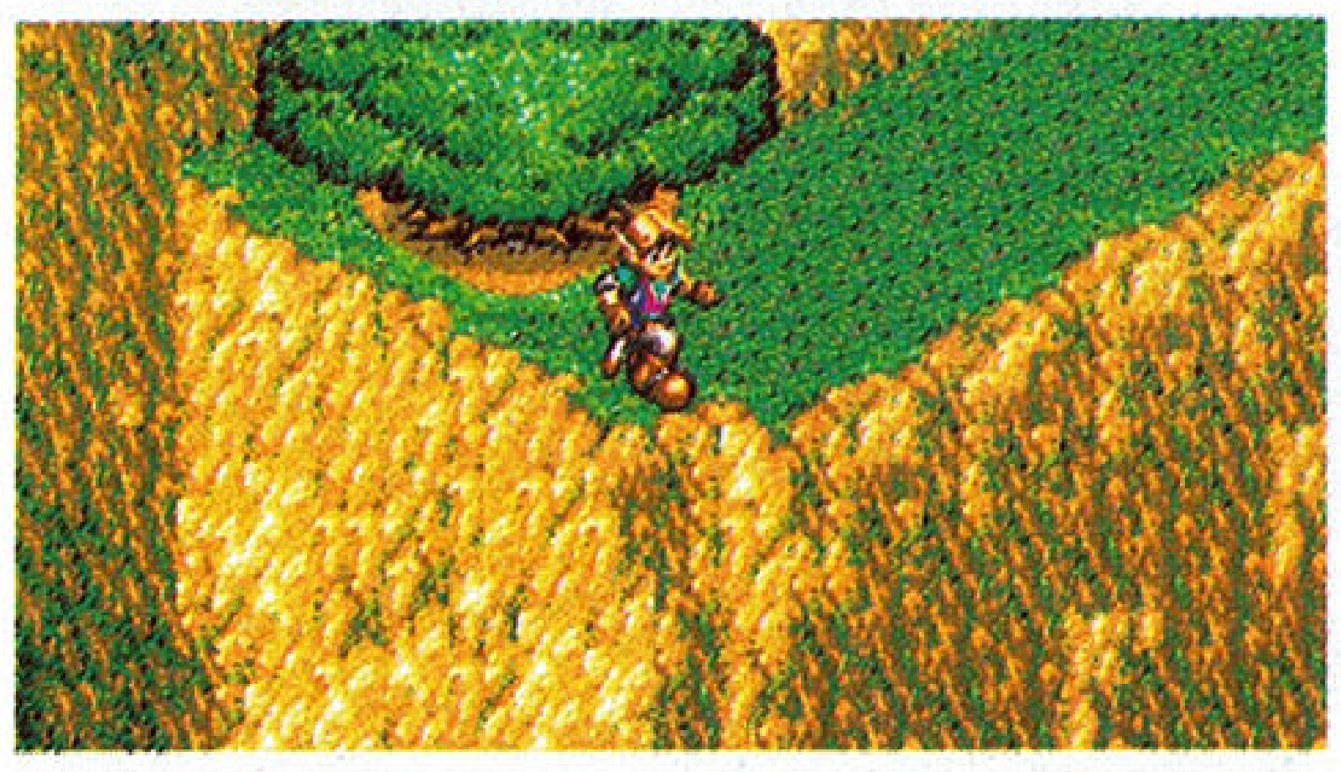
港町リュマの風景。メルカトルの町について大きな町である



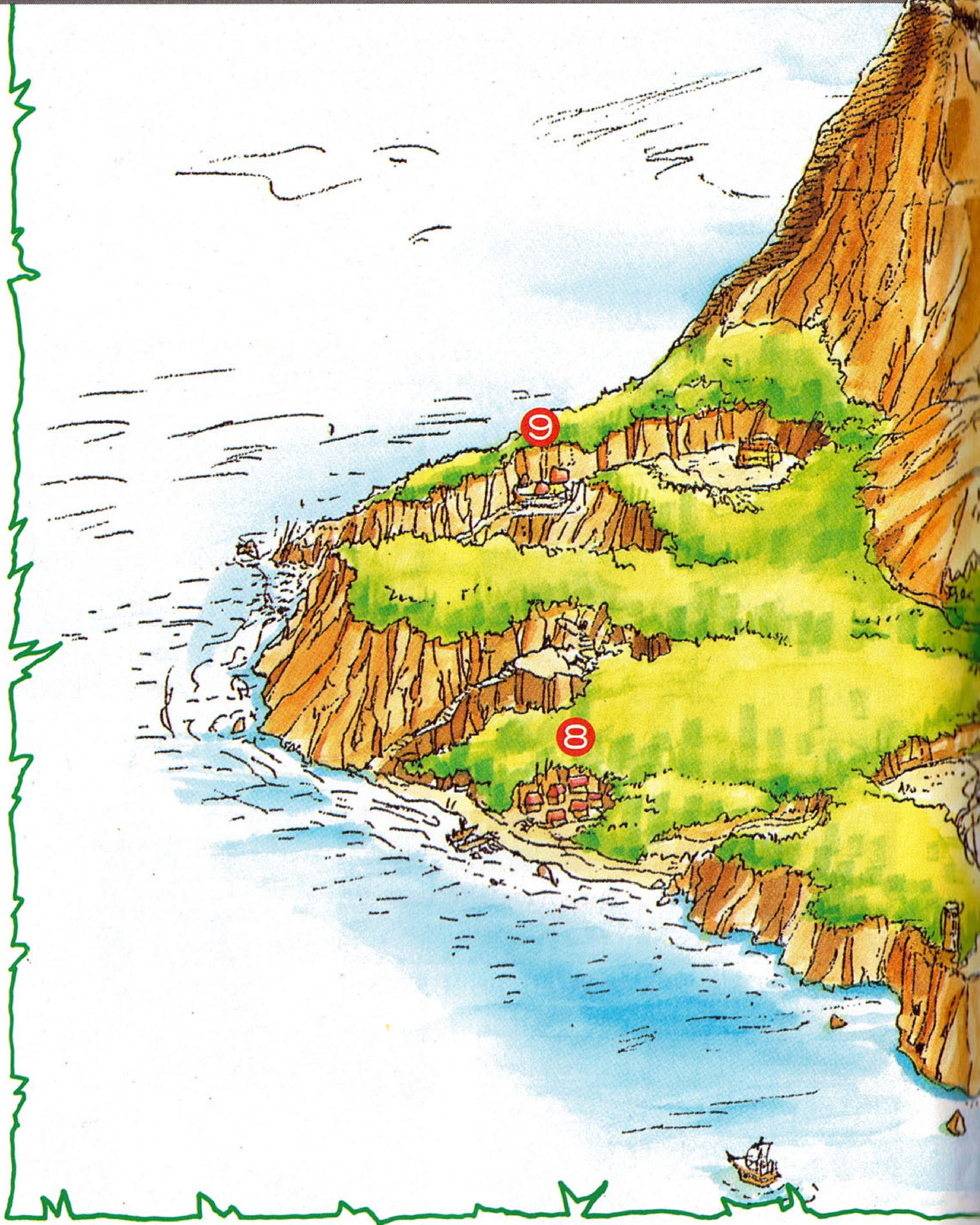
これは原住民の村(北側)のカット。いなかの村の雰囲気がでてる

①火山の山頂

島の中央部にそびえる大きな火山。おそらく、メルカトル島で一番標高の高い場所だろう。そこには、岩がごろごろとしているだけで、何もない場所である。主人公ライルが、この島で最初にたどりついた場所である。しかし、この火山、いきなり噴火することってないのかな？



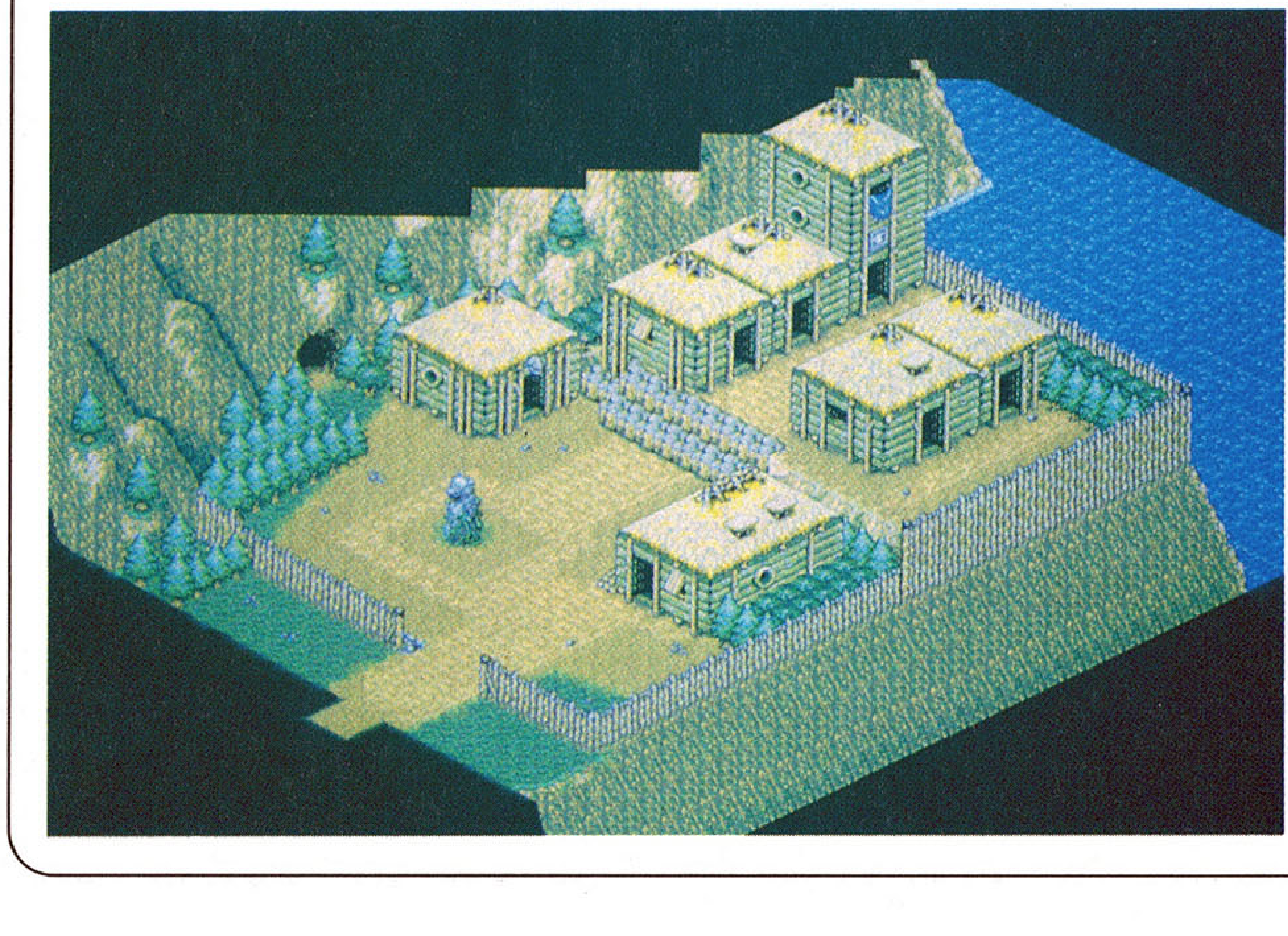
険しく切り立った火山の上に降りた主人公。冒険の始まりだ



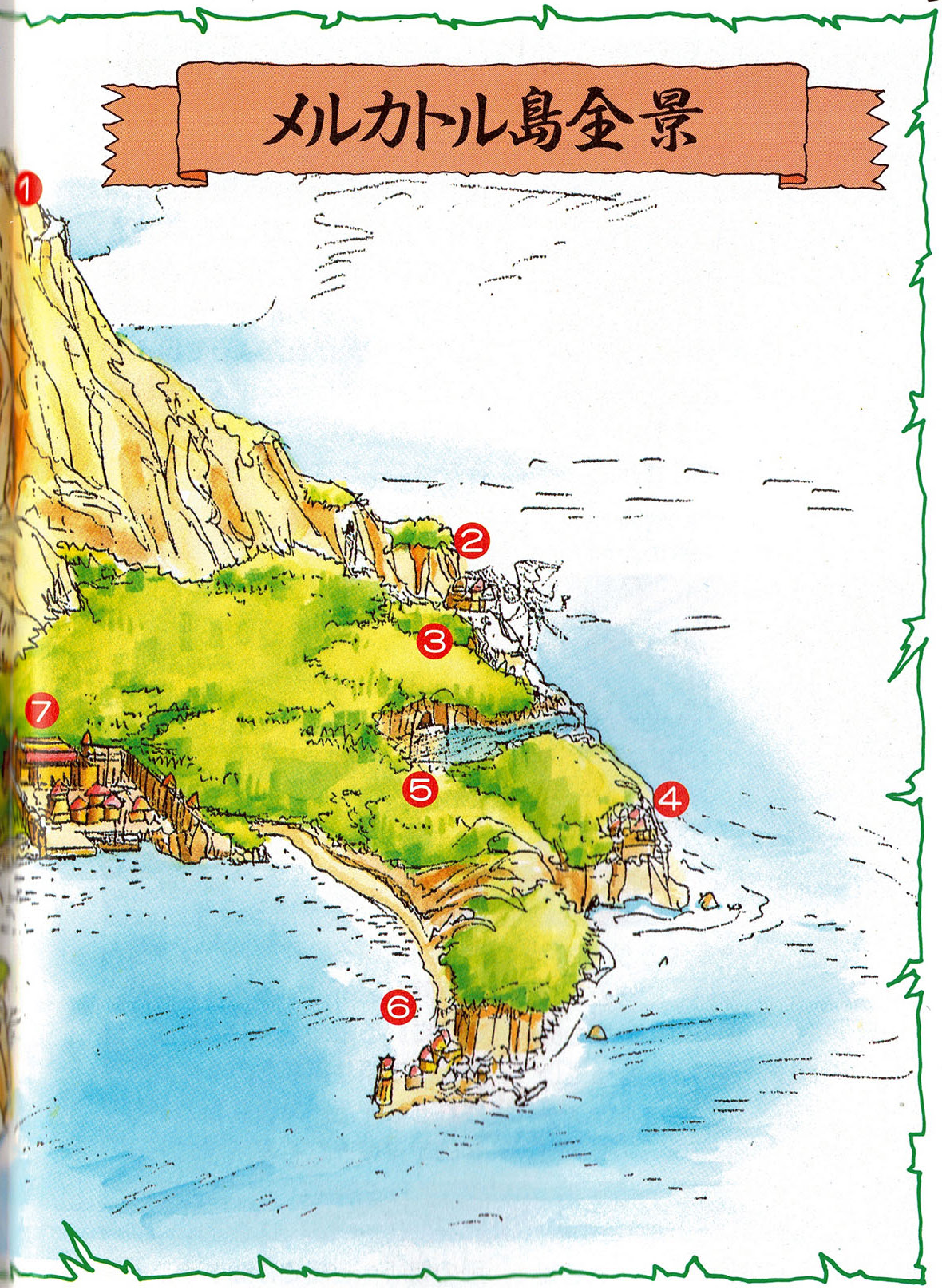
②原住民の村(北側)

島の東北に位置する原住民の村。建物は全部で7つある小さな集落だ。ここに住む村人は、なんだかクマのような姿をしている。やはり、この島にもとから住んでいる原住民とは、そんな種族なのだろうか。しかし、その風体のわりには優しい人たちである。この村の人々に限らず、この島の人たちは、基本的にはみんな友好的なのだ。

そして、この村の近くに「賢者のほこら」とよばれる場所がある。



ひなびた村の情景がよく伝わってくる



⑧バーラの町

島の南西部にあり、漁業がさかんな小さな町。海辺にはいくつかの漁船もみえる。へんぴないなかの町で、住んでいる人も少ない。住人はすべて人間。町の規模のわりには大きなイベントが起こるらしい。いったい何がどのように起こるのかはまったく不明である。

⑨ドワーフの村

ファンタジーＲＰＧには欠かせない名わき役の「ドワーフ」。彼らの種族が住む村が、この「ドワーフの村」だ。

元来、ドワーフは気難しがり屋として有名だが、この村の住人たちはそうでないらしく、友好的なドワーフが多い。きっと歓迎してくれるだろう。

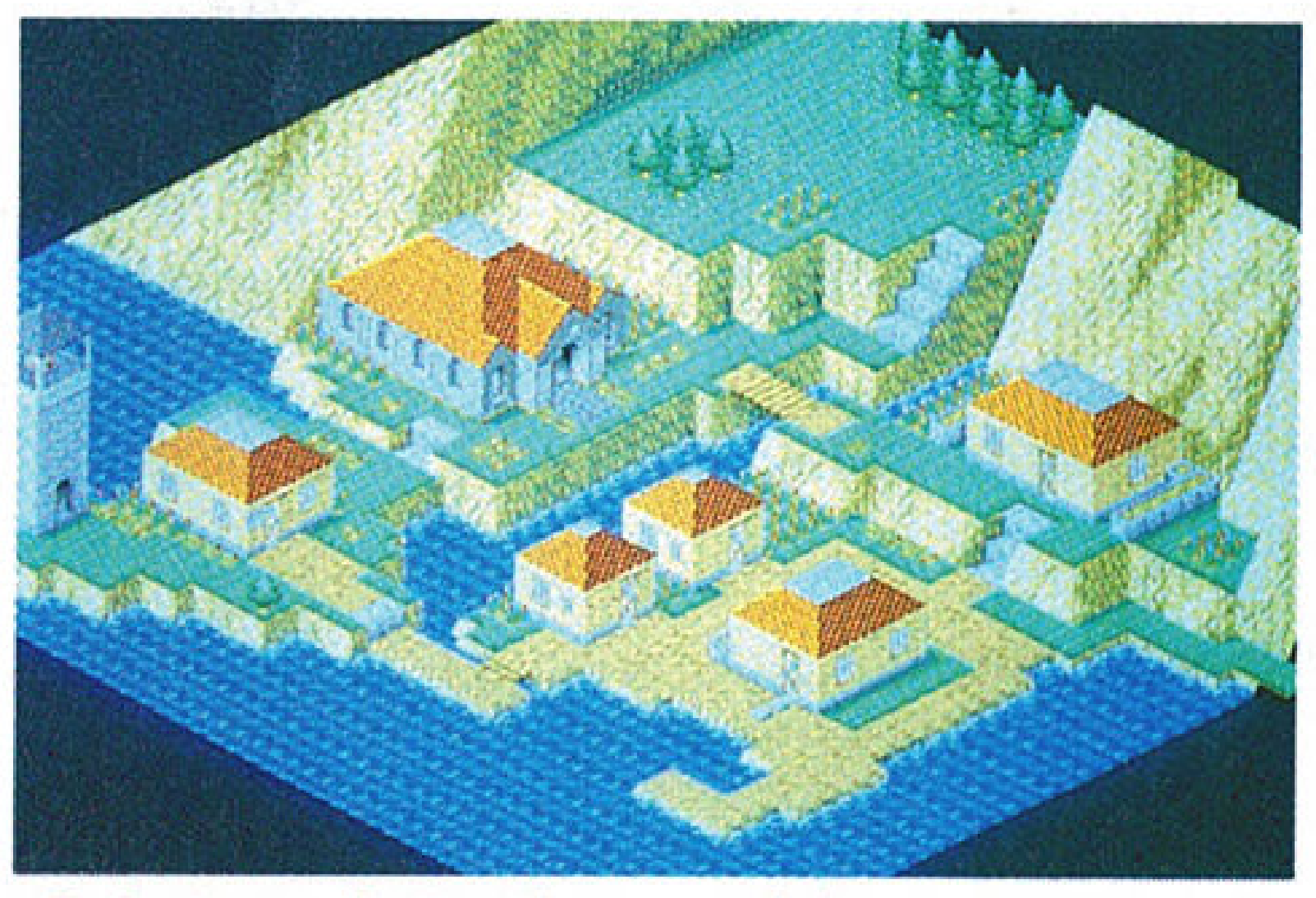
⑦メルカトルの町

メルカトル島の南にある大きな湾の中央に位置する大都市。町には城が構えてある。周囲は、一方を海に臨んでいるほかは城壁がめぐらされている。メルカトル島で一番大きな町であり、建物の数はなんと19軒もある。そこにはさまざまな人々が暮らしている。また、大きな町だけあって、とても活気にあふれた賑わいをみせている。

町にあるの大きな城には、この島を統治している「メルカトル公爵」がいる。この城は恐ろしく巨大な建物で、内部は、いくつもの部屋があり、まるでダンジョンのようにさえ思えてしまうほどだ。のちにここで大きなイベントが起こるらしいのだが、今は謎だ。

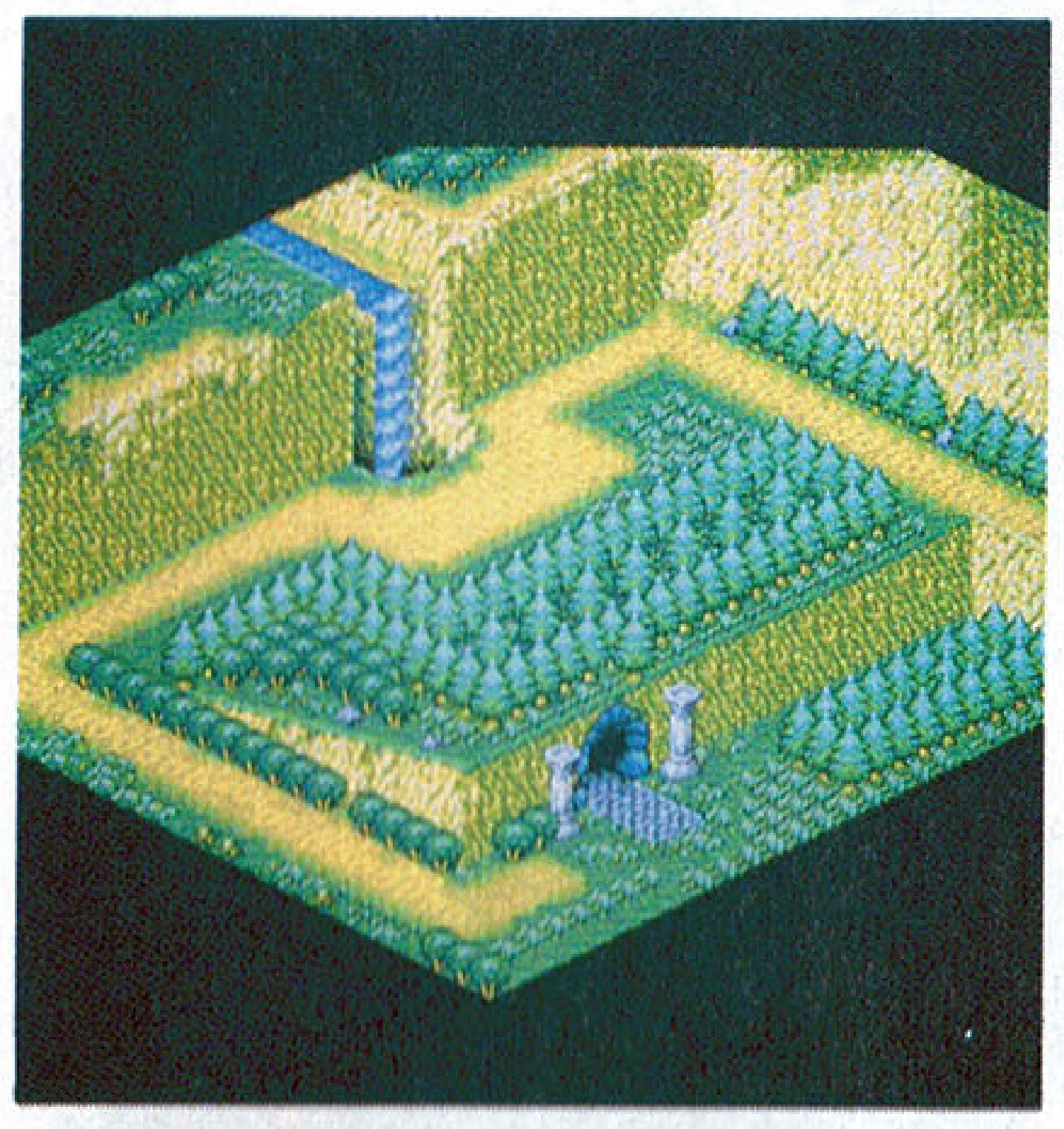
⑥港町リュマ

島の東南部に位置する港町。町の左側に見える塔は灯台である。手前に見えるのが港だろうか？　船こそ見当たらないが、おそらく、この港と、ほかの港とをつなぐ船が出入りしているのだろう。そして、この町の建物は、どれもきれいなレンガ造りで作られている。美しい町並みが印象的な場所だ。町は普通の人間たちでにぎわっている。


きれいな町並み。建物もカラフルで見ためも楽しい町なのだ

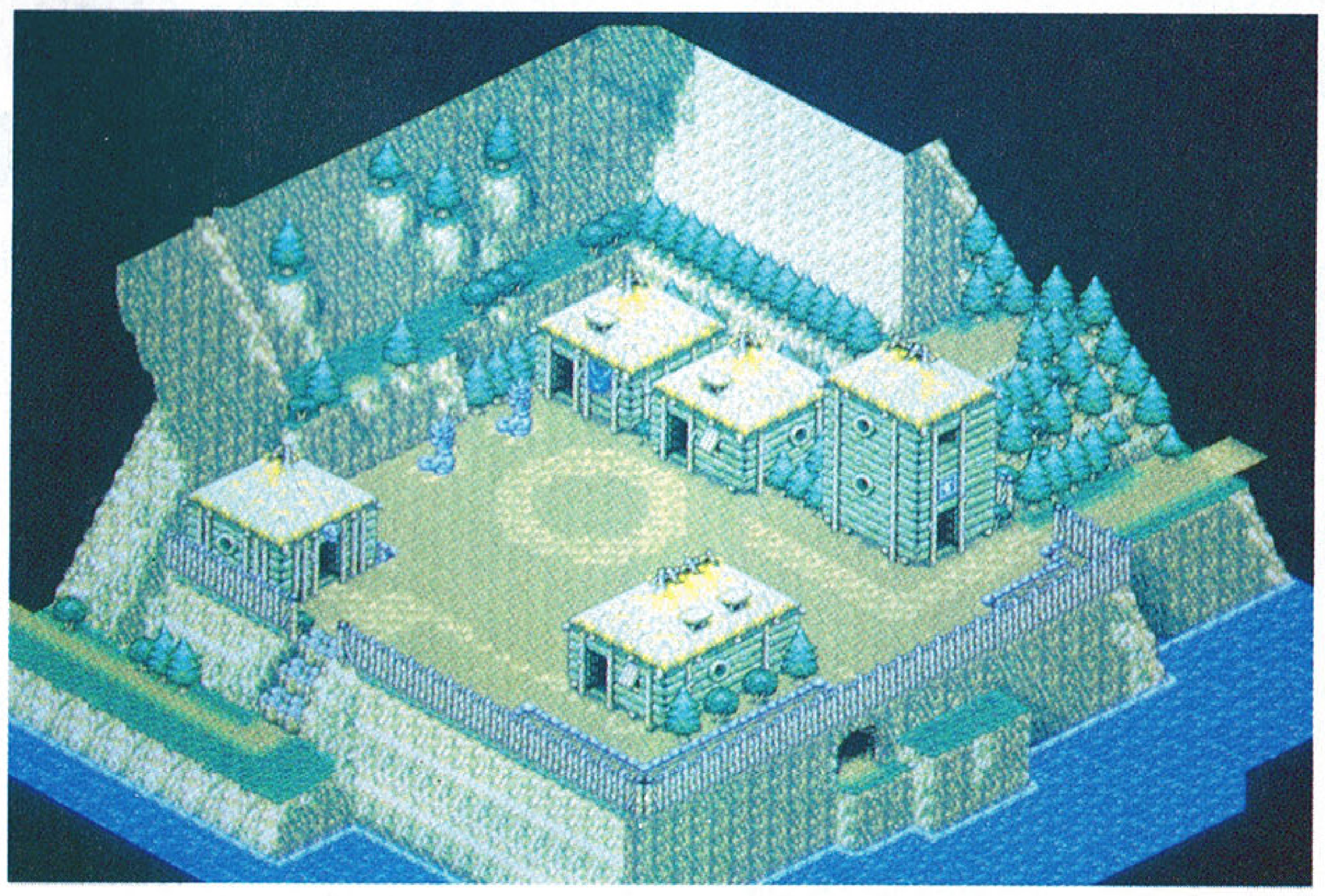
③賢者のほこら

原住民の村（北側）を少し南に下った場所にある。地図ではちょっと見えにくいところにある。ここには、メルカトル島のことに詳しい賢者が住んでいる場所。ほこらの上には、なぜか、滝が流れている。そして内部はちょっとしたダンジョンである。


やはり滝が一番目につく。内部にもやはり滝が流れている

④原住民の村（南側）

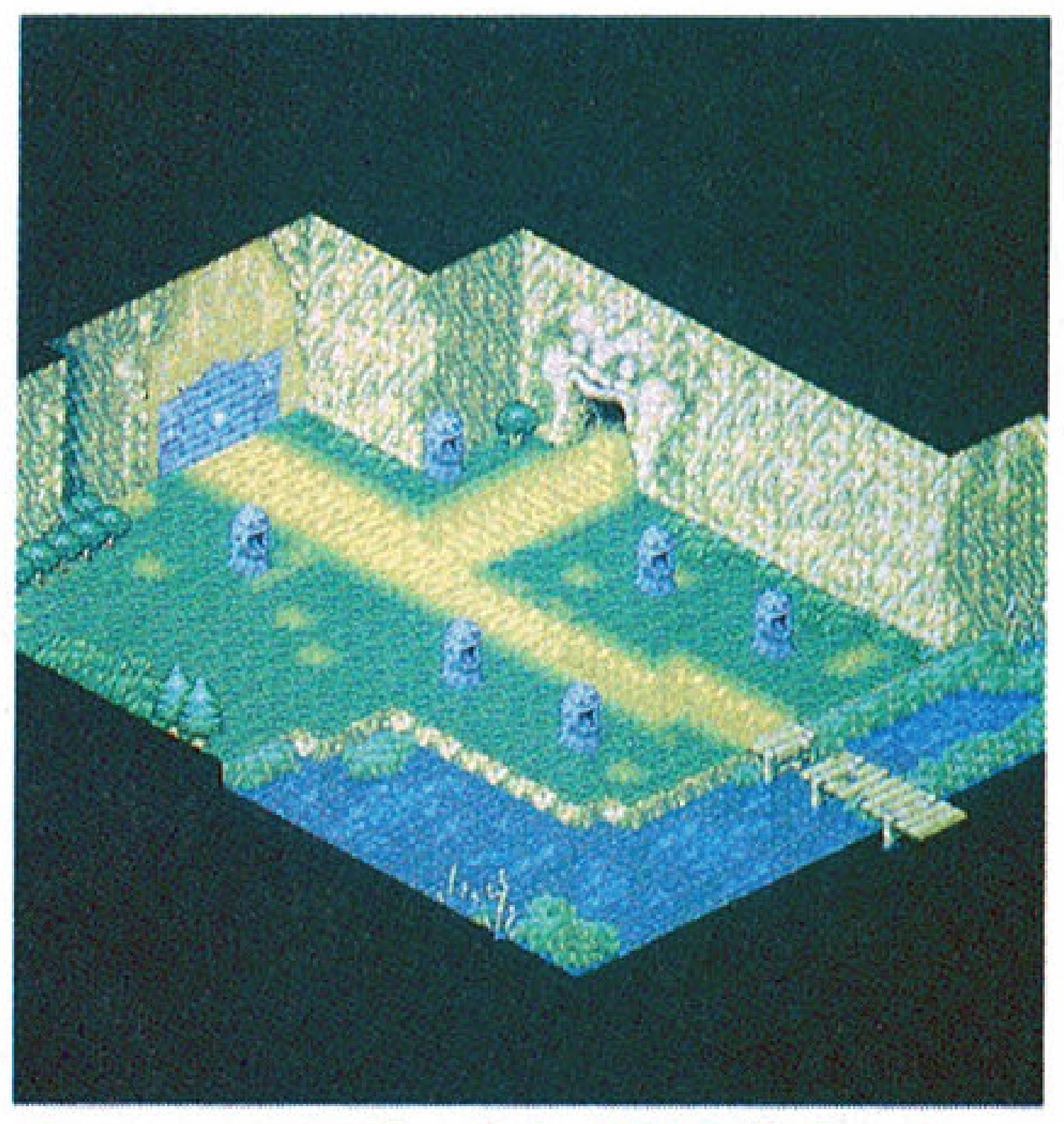
メルカトル島の最東端にある村。切り立った崖と海とに囲まれている。北にある原住民の村よりも、さらに小さな村で、建物の数も５つと少ない。ここに住む村人は、やはり、北の原住民の住人同様、クマとも人ともつかない種族である。どうやら、北の村とは仲が悪いらしく、以前からいがみあいが続いている。村の真ん中にある円形のものは、何か儀式を行うとき使うらしいのだが…。


切り立った崖と海がよそ者をこばむ

⑤沼池の神殿

北の原住民の村と、南の原住民の村との中間にある大きな神殿。入口付近には毒の沼がある。この沼が「沼池の神殿」という名前の由来になったのだろう。

中は、恐ろしい仕掛けがいっぱいの、ハードなダンジョンになっている。


とても不気味な様相をしている。6つ並んだ像が怪しい

ストーリーでたどる最初の町や村のイベント

シナリオを形成するイベントなどは、まだ未完成の部分が多いので詳しくお伝えできないが、基本的な流れを追ってみよう。

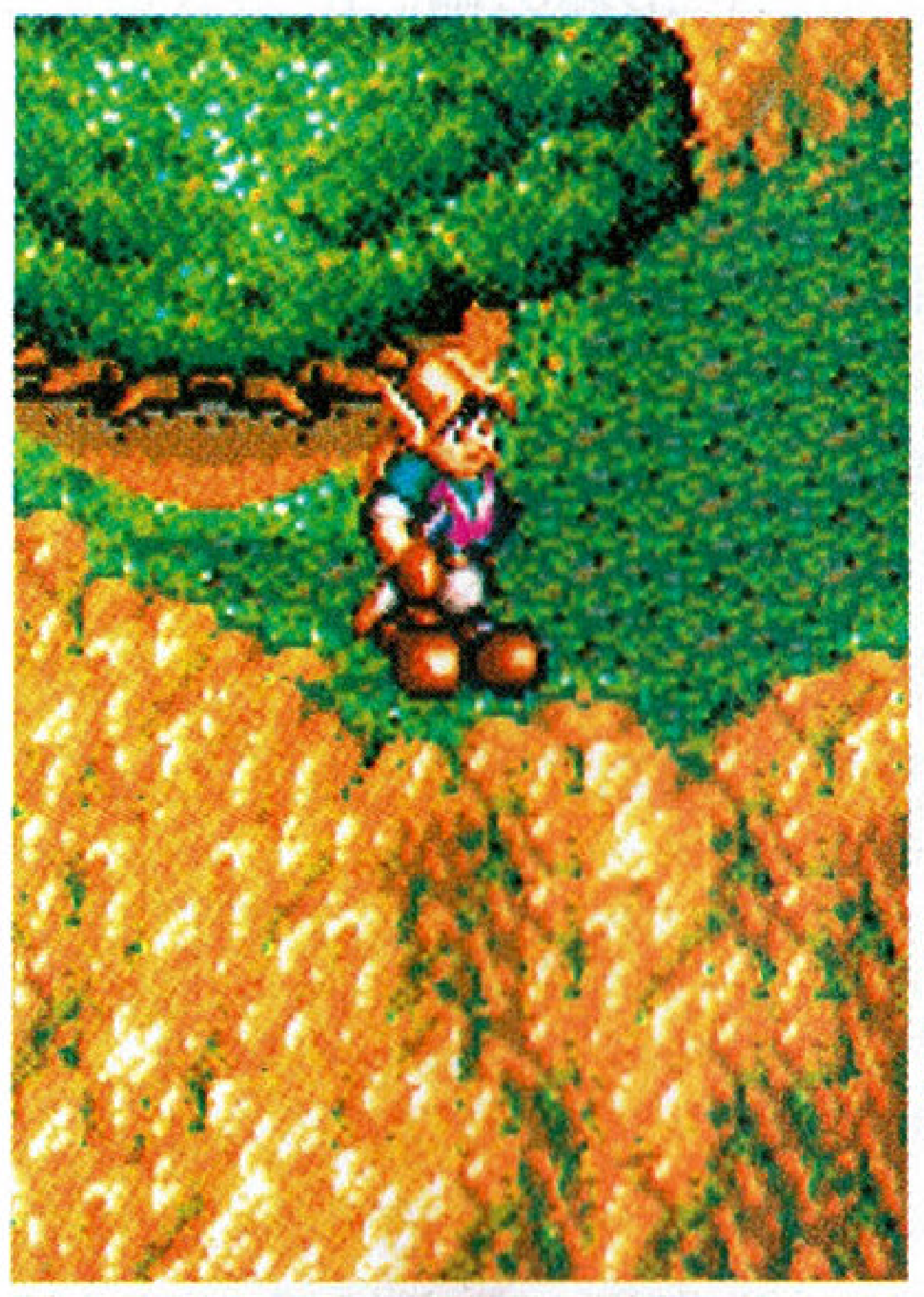
このゲームには、大小さまざまなイベントが用意されている。どうしてもクリアしなければ先に進めないイベントから、良いアイテムを手に入れるだけのイベントや、直接ストーリーに関係のない、おまけのようなイベントまでさまざまなものがある。

なお、このゲームではイベントに関してかなり自由に設定されており、無視してもゲームが先へと進められてしまうものが多い。

火山の山頂　冒険始まりの地

まずは、オープニングとなる部分を紹介しよう。主人公ライルとフライデーの出会いに始まり、メルカトル島へたどり着くまでは、すべてゲームが始まる前のオープニングデモとして展開される。

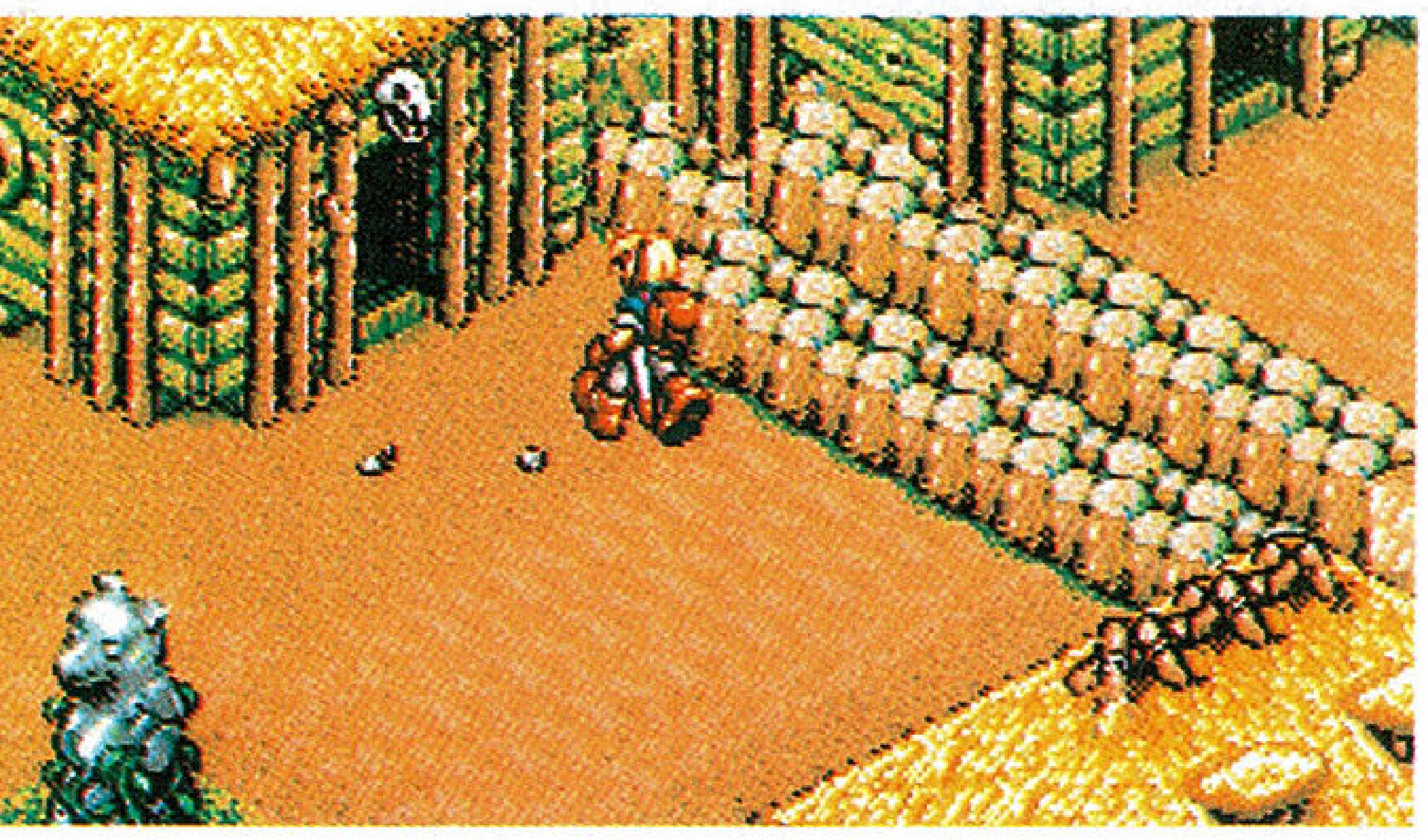
じっさいにゲームのプレイが始まるのは、巨大な鳥に連れてこられたメルカトル島の火山の山頂付近からである。ここには、キャラクタの操作に慣れてもらうためのダンジョンも用意されている。



巨大な鳥に連れてこられた主人公ライルが初めて目にするメルカトル島の光景

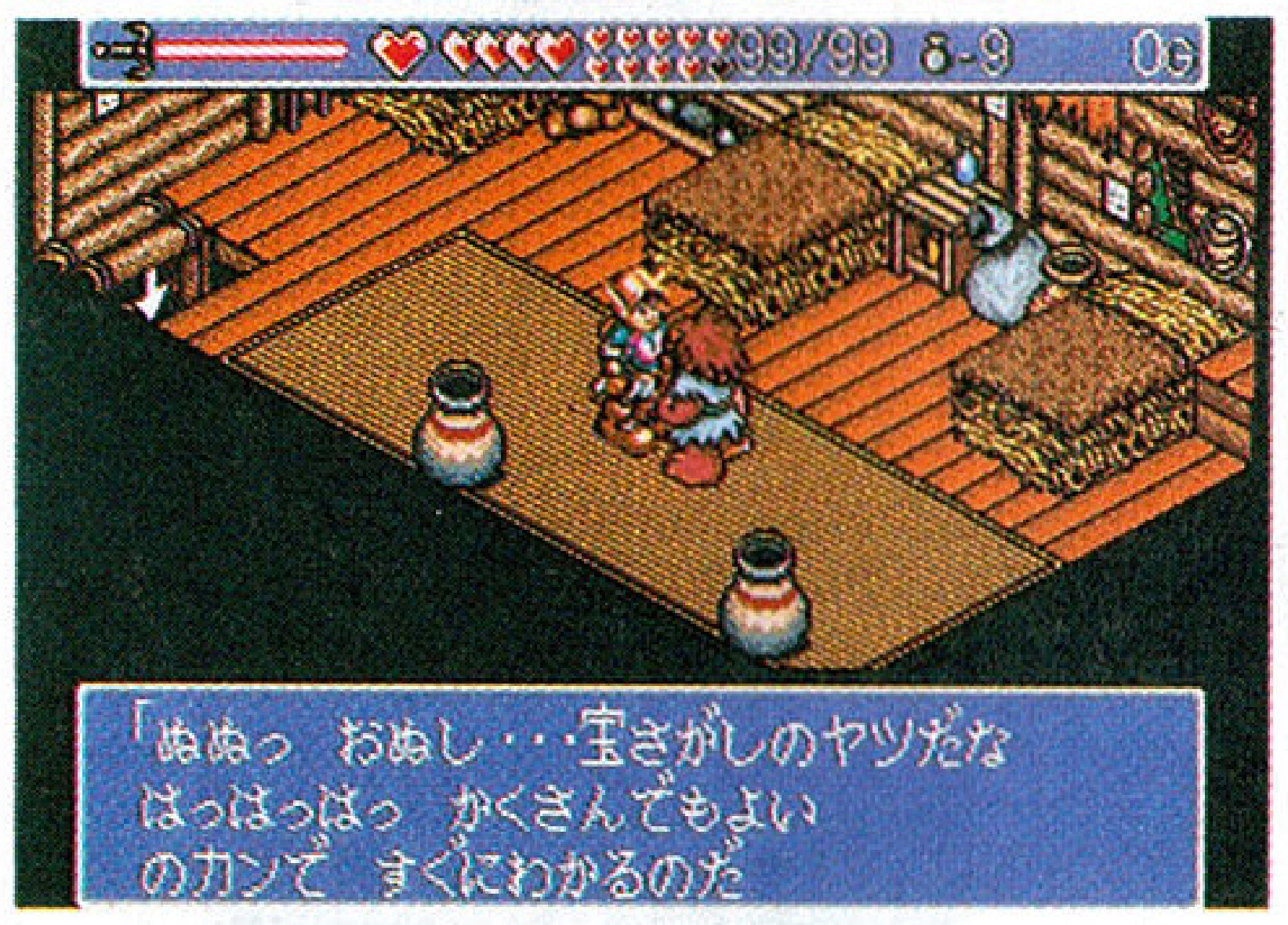
原住民の村（北側）　島の情報収集

ここは、ライルが最初に立ち寄る村。住民は熊のような姿をしている。ここでライルがすべきことは、メルカトル島に関する情報収集だ。なにせライルはまだこの島の右も左もわからないといった状態なのだから。ついでにお店や教会などの場所なども確認しておいてもよいだろう。さらに、この島の情報を知りたいのなら、この村の近くにある「賢者のほこら」に住む賢者に会うとよい。きっといいことを教えてくれるはず。



わらぶき屋根の原始的な家が並ぶ。初めて訪れたメルカトル島の村だ

とにかく村の住人から、島に関するいろいろな情報を聞いて回る

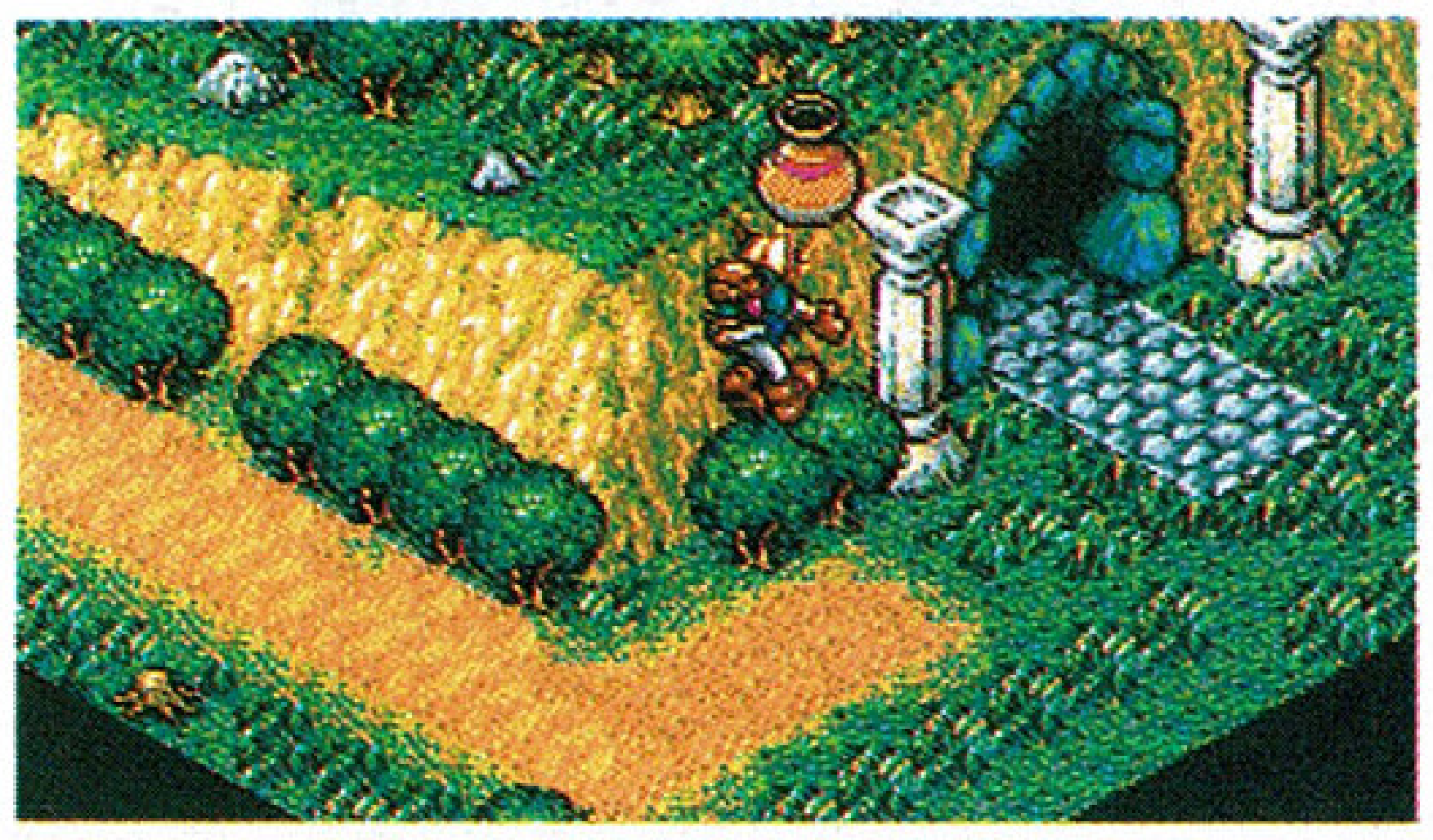


「ぬぬっ　おぬし・・・宝さがしのヤツだな
はっはっはっ　かくさんでもよい
のカンで　すぐにわかるのだ

賢者のほこら　賢者に会う

原住民の村（北側）を出て少し進むと、話に聞いた賢者が住んでいるとおぼしきほこらを発見する。中はダンジョンになっており、ただならぬ気配を感じる。ここで敵キャラが出現するので注意して欲しい。無事、奥にいる賢者に会えればクリアとなり、話は進む。

入り口付近の様子。壷を投げているのは何か意味があるのかなあ？

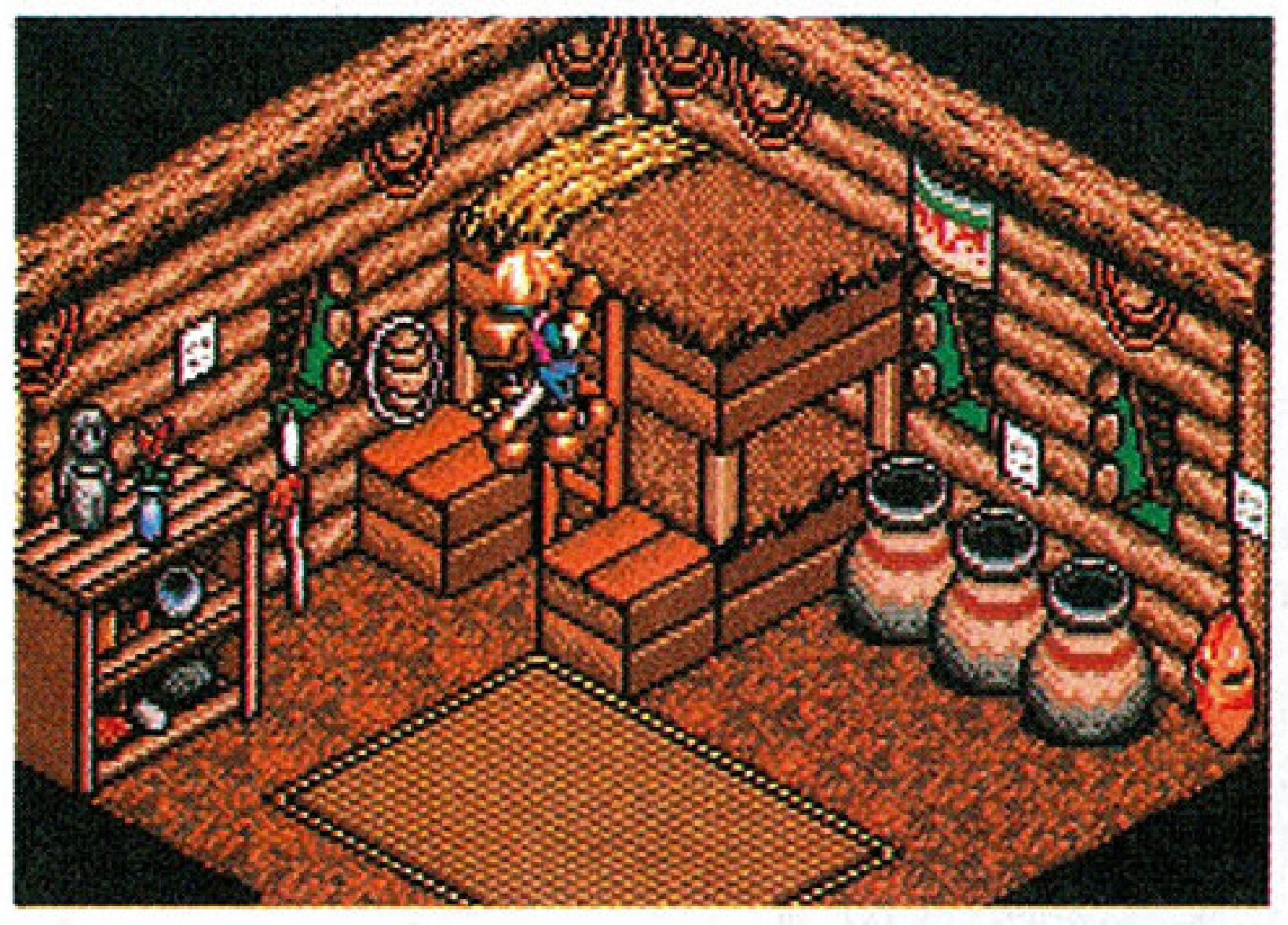


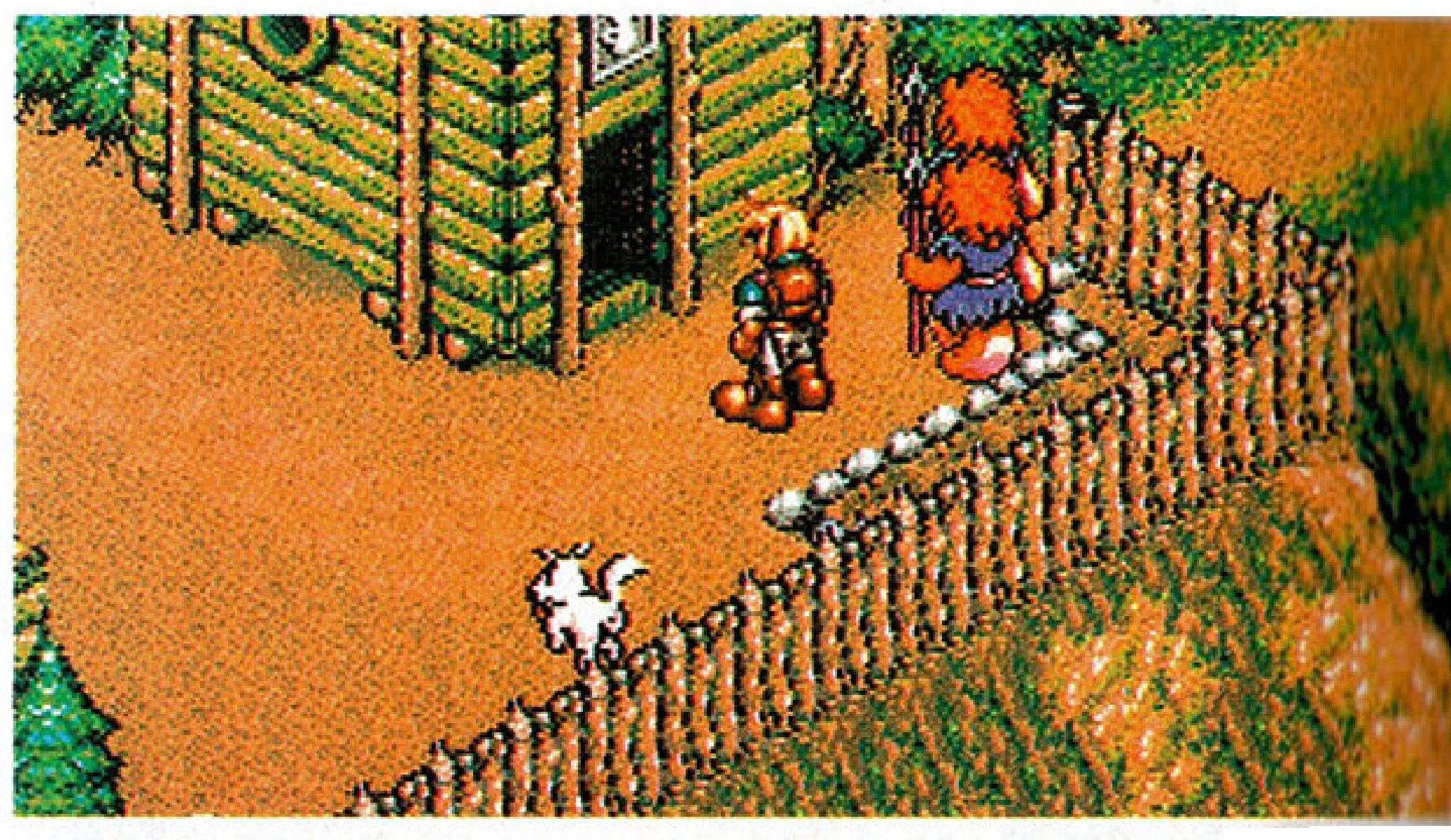
原住民の村（南側）　事件が発生する

この島にある原住民の村（北側と（南側）の村は以前から、おたがい仲が悪かった。

ライルが「賢者のほこら」から北側の村に戻ってくると、ある事件に巻き込まれる。どうやら、例の南側の連中とのいざこざが招いた事件らしい。そして、この事件を解決するためにライルは南側の村へと向かう。すると何やら、村には怪しい空気がただよっているではないか。とにかく村人たちの様子が尋常でない。何かにとりつかれているような感じだ…。

家の中の部屋は北側の村のそれとは少しばかり異なる様式のようだ





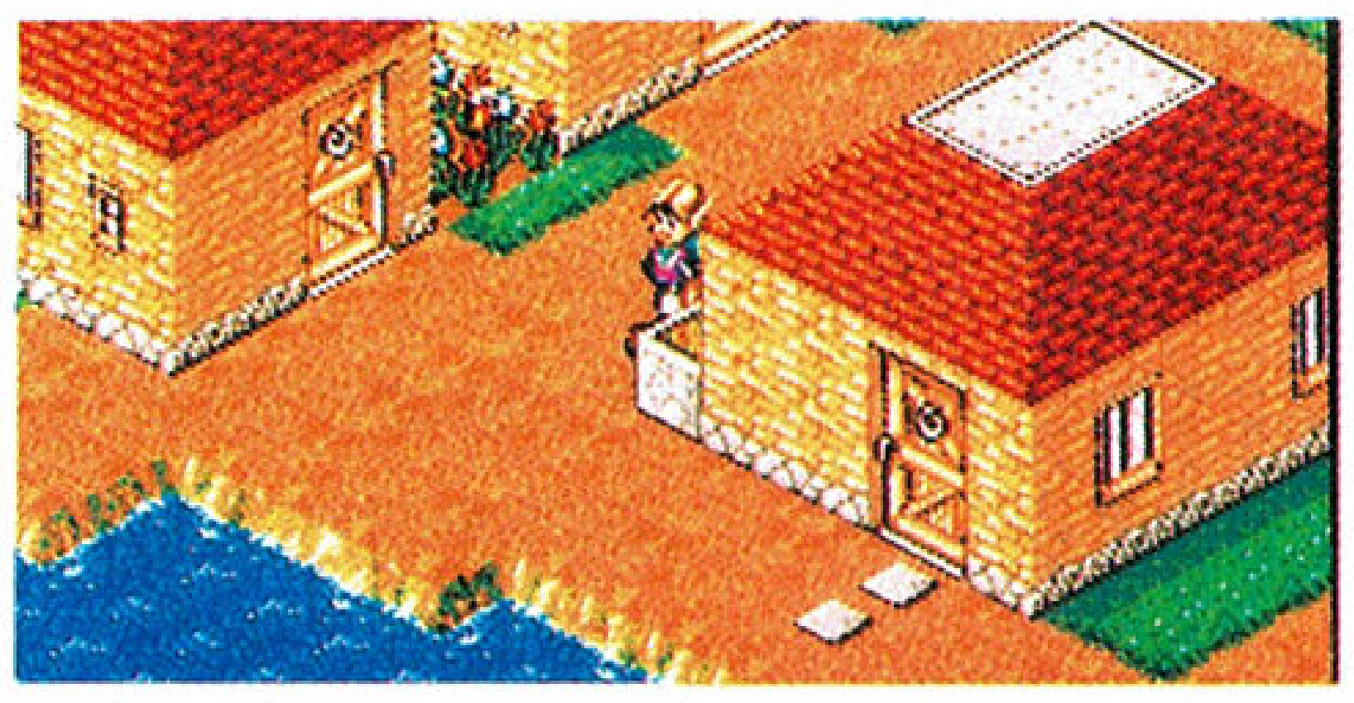
南側の村の住民と並ぶ主人公ライル。住人の様子が少しばかり変だなあ

沼池の神殿　恐怖のダンジョン

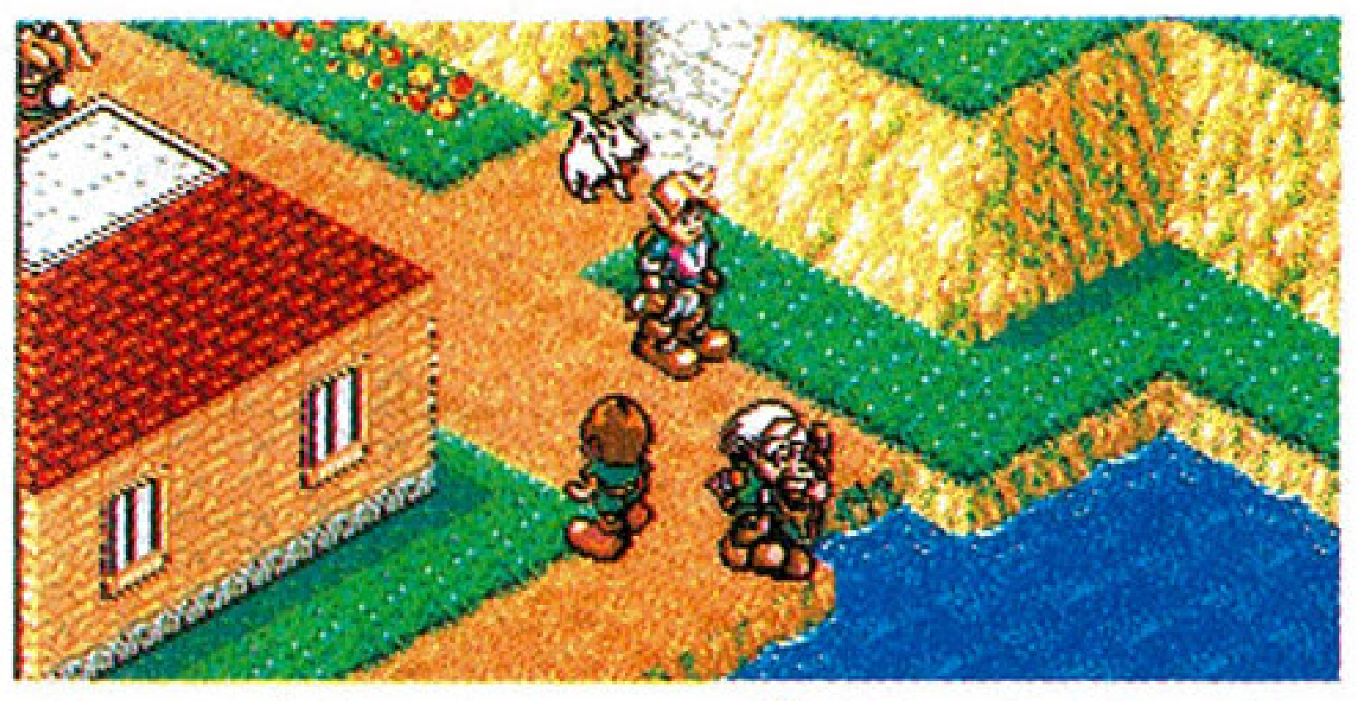
どうやら、この事件のカギは、怪しげな「沼池の神殿」にあるらしい。中は薄暗い部屋がいくつもある不気味なダンジョンとなっている。そして、その中にはモンスターたちもウヨウヨといる。そればかりか、いろいろなトラップもある危険な場所となっているのだ。ここにいる敵のボスを倒せば、謎が解けて原住民たちの事件も解決されるはずだ。物語冒頭のイベントのヤマ場となる場所だ。

港町リュマ　新たなイベントの始まり

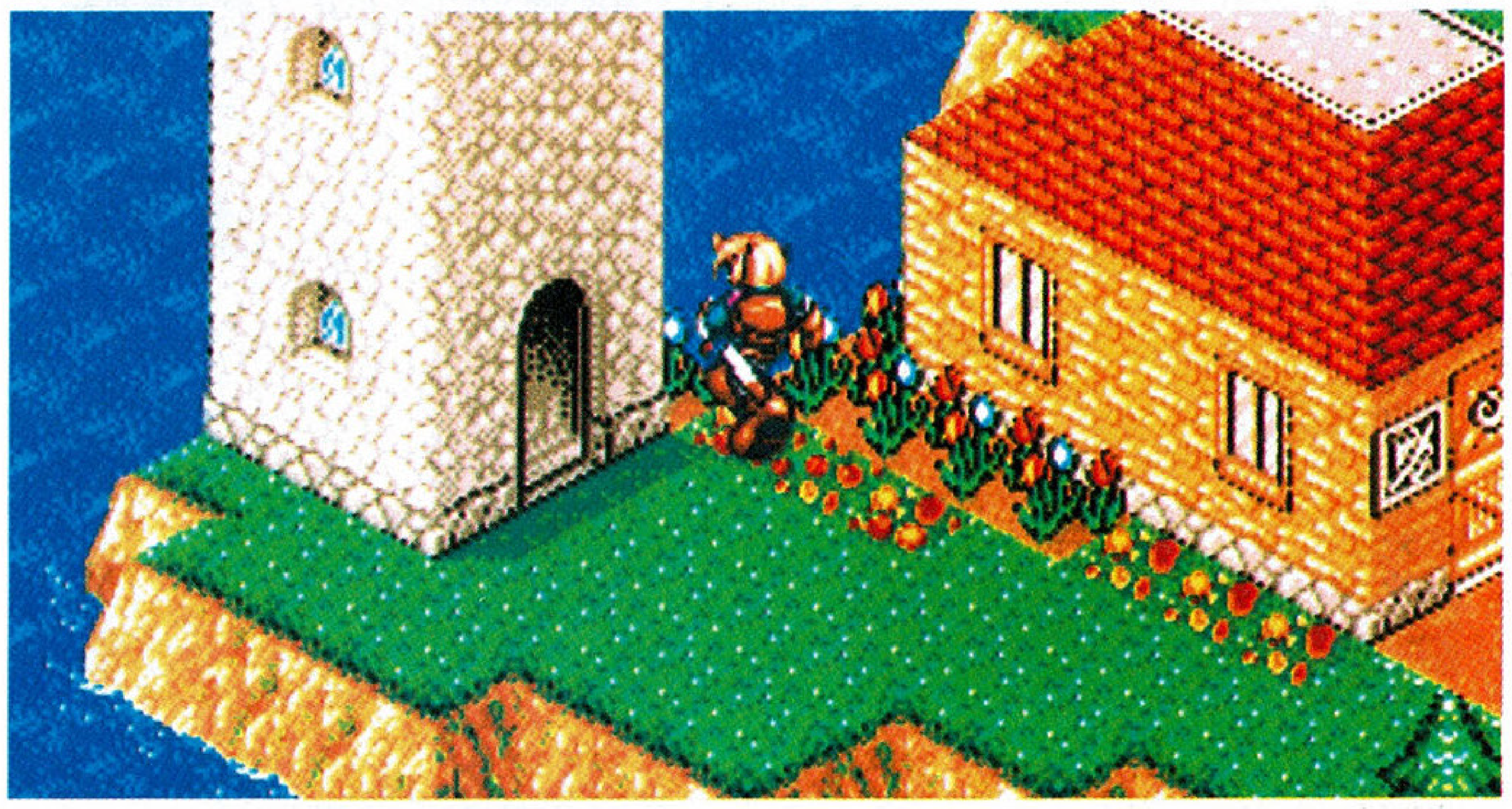
この町は、港町ということで船がある。どうやって船に乗れるのかはわからないが、ここからまた、別の場所へと船で移動することになりそうだ。ライルの冒険はまだまだ始まったばかりだ。



港町だけあって海がとても近い。潮風が香ってきそうな雰囲気だ



町に住む人たちは普通の人間。大人から子供までかわいいキャラクタ

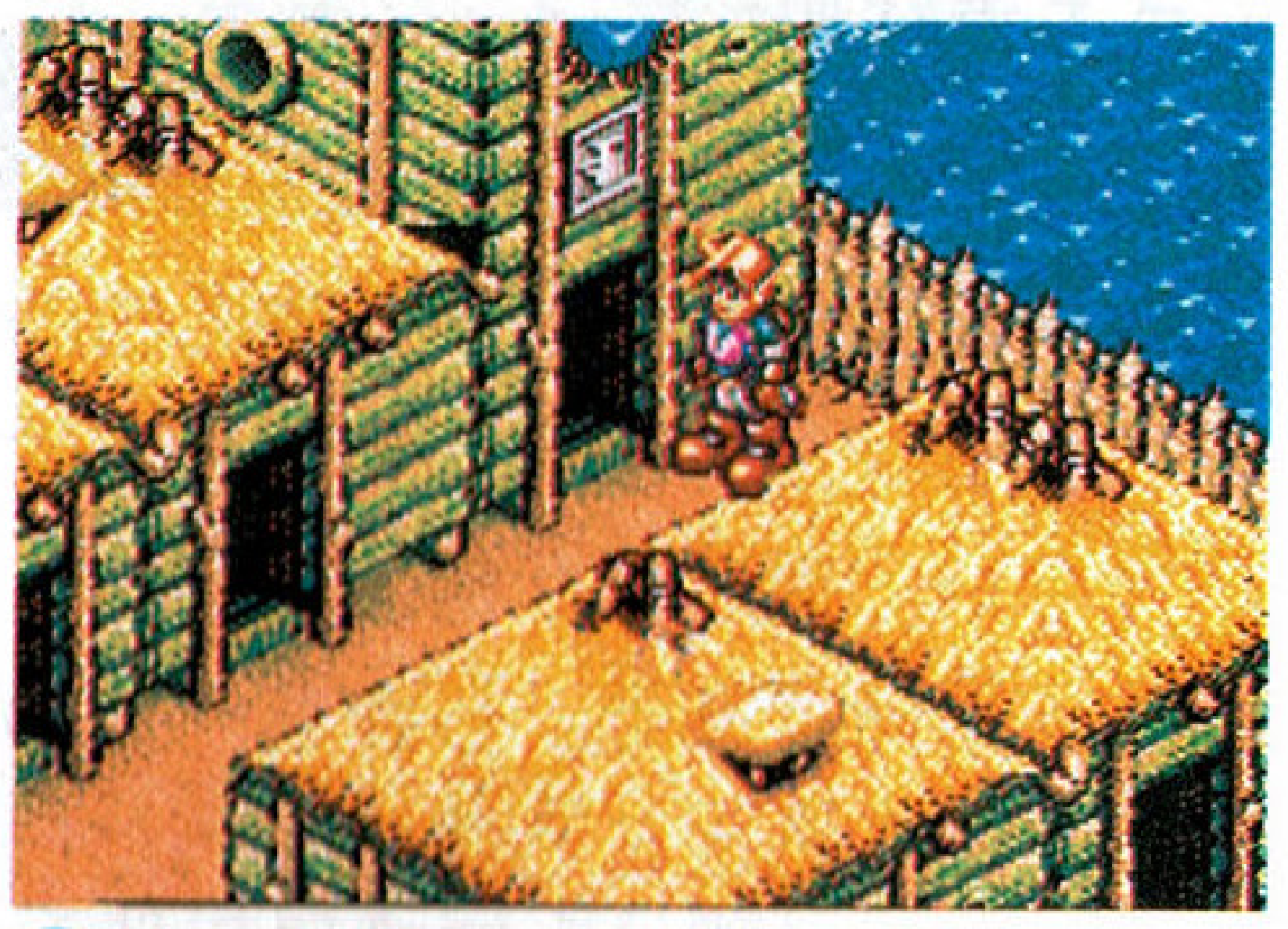


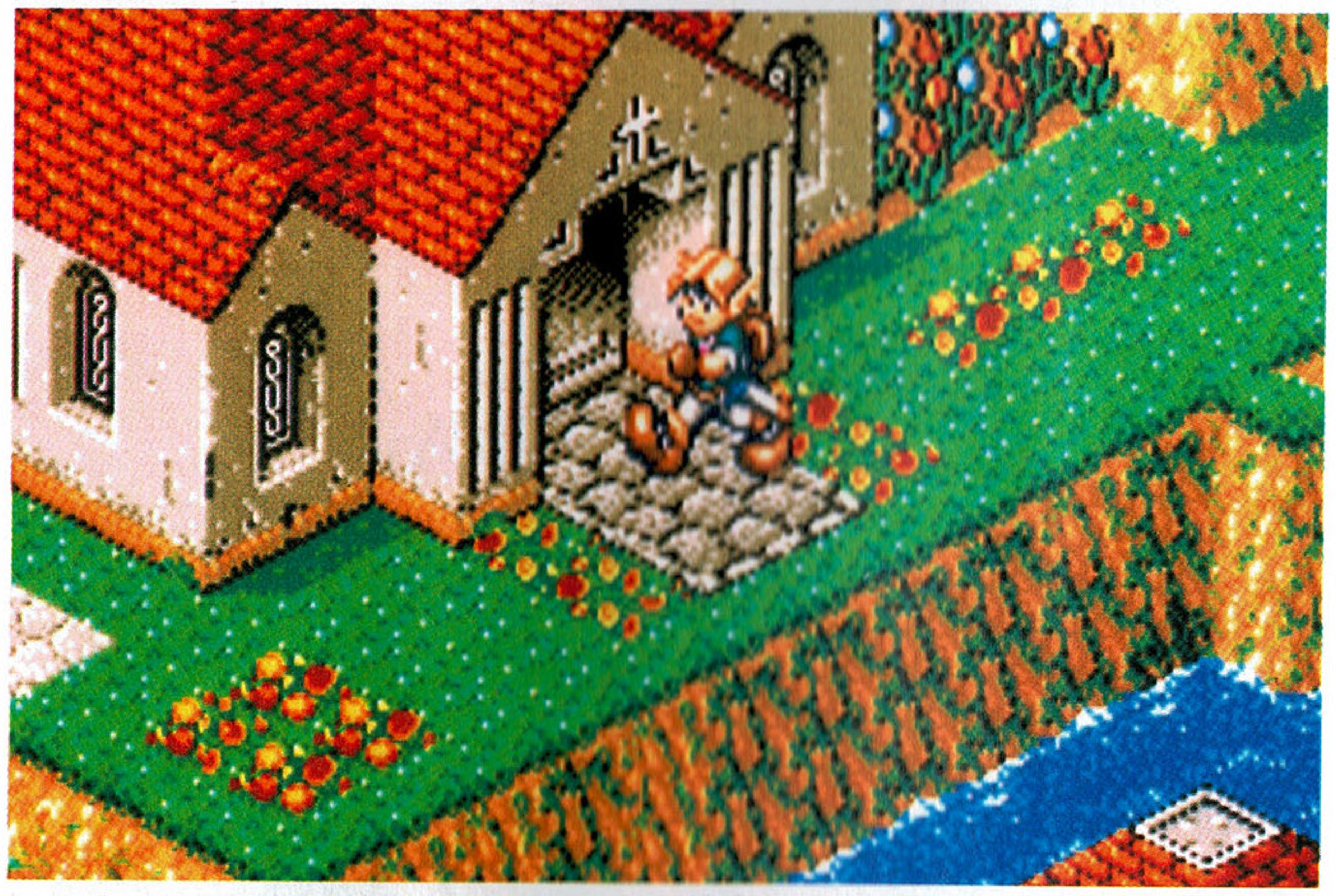
ここでの目的は船に乗せてもらうことだ。でも船でゆく先はどこだろう？

町や村にある民家、道具屋、宿屋、教会など

この島には、さまざまな町や村があるが、基本的に各町や村には「民家」、「道具屋」、「宿屋」、「教会」などがある。これらのものは、ほかのRPGでもよくでてくるのでなじみが深いだろう。

この『ランドストーカー』では、建物の外見や内部も、もちろん3Dでリアルに描かれている。さらに、店屋などには、システム的にも面白い趣向がこらしてある。例えば、道具屋でアイテムを買う場合、欲しいアイテムを、キャラクタが手に取り、店の人の前に差し出して売ってもらうといった手順を踏む。コマンドをちょこちょこっと入れて物を買うといったシステムのRPGより、ちょっと面倒くさいと思われるかもしれないが、そのぶん臨場感を盛り上げてくれるのではないだろうか…。

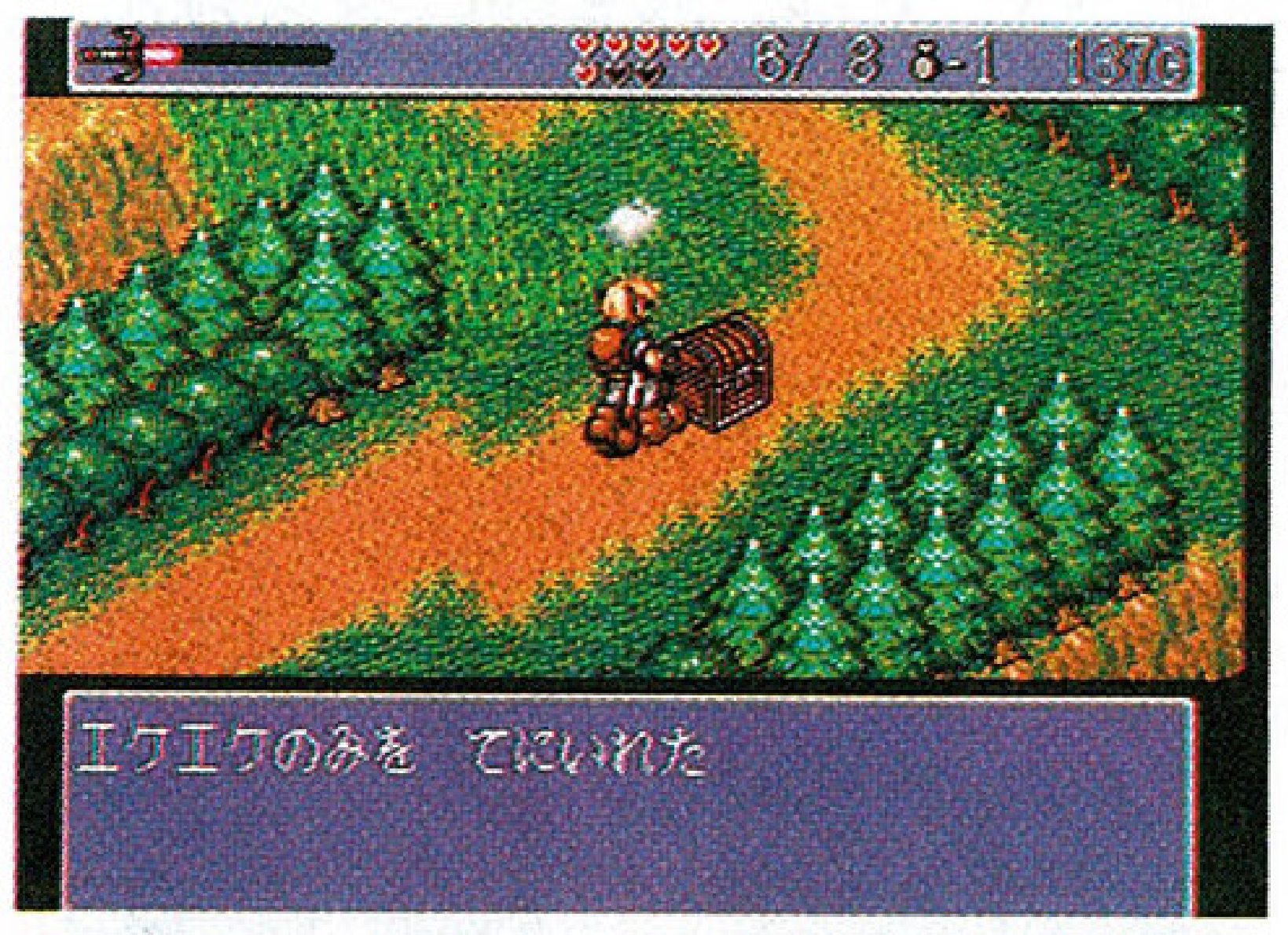

⬆どこの村にもそれぞれ店があるので、お金さえあれば安心だ


⬆教会に立ち寄ろうとしている主人公。教会の目印はやはり十字架だ

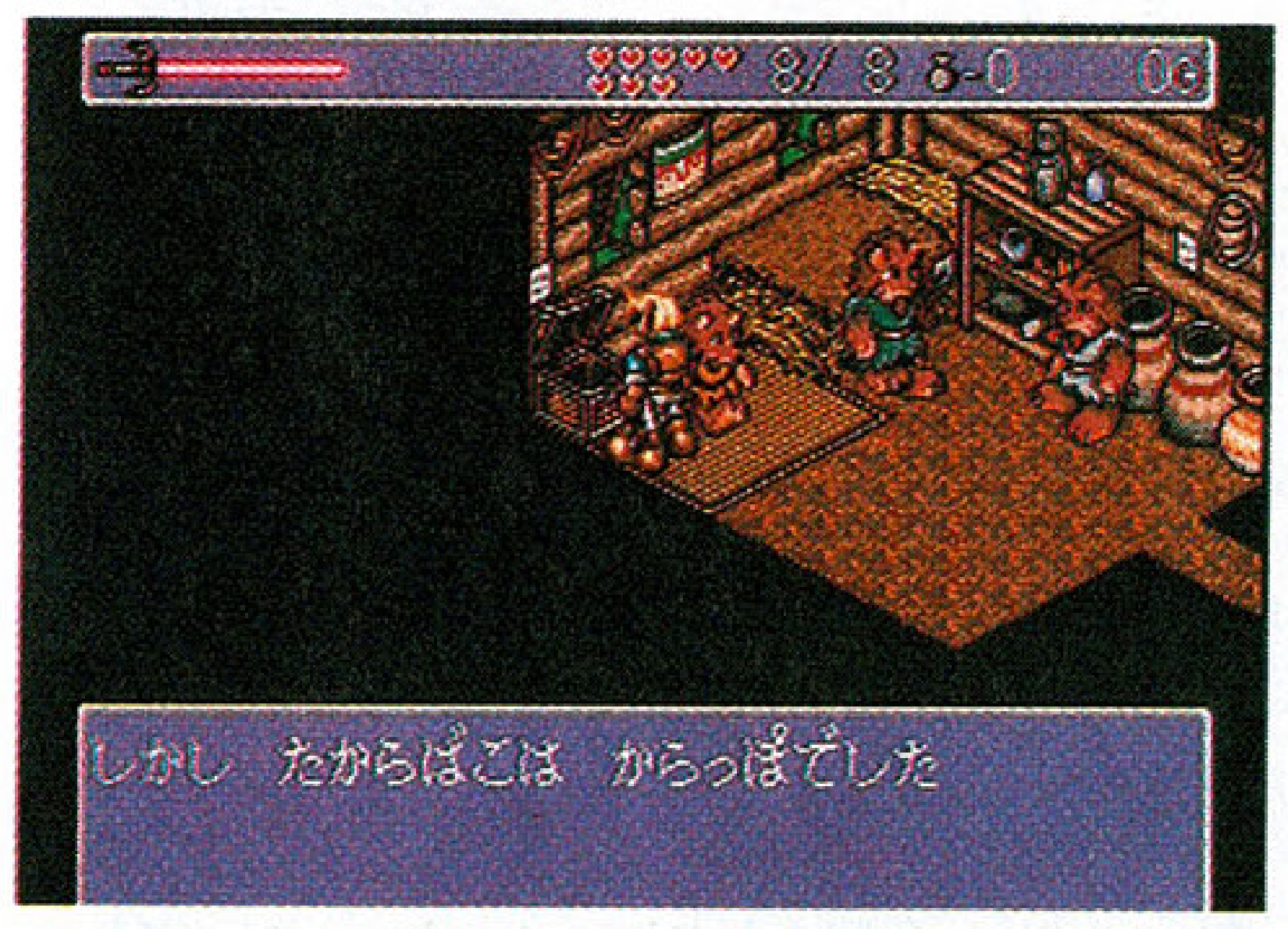
会話などのメッセージ

さて、RPGには欠かせないのが会話のシステムだが、このゲームでは、すべて画面の下にあるメッセージウィンドウにその会話の内容が表示される。村で人から情報を聞くときや、薬草などのアイテムの効果を知るときなどにもメッセージがつきまとう。中には思わず笑ってしまうようなコッケイな会話や、涙をさそう感動的なメッセージなどもあるかも。

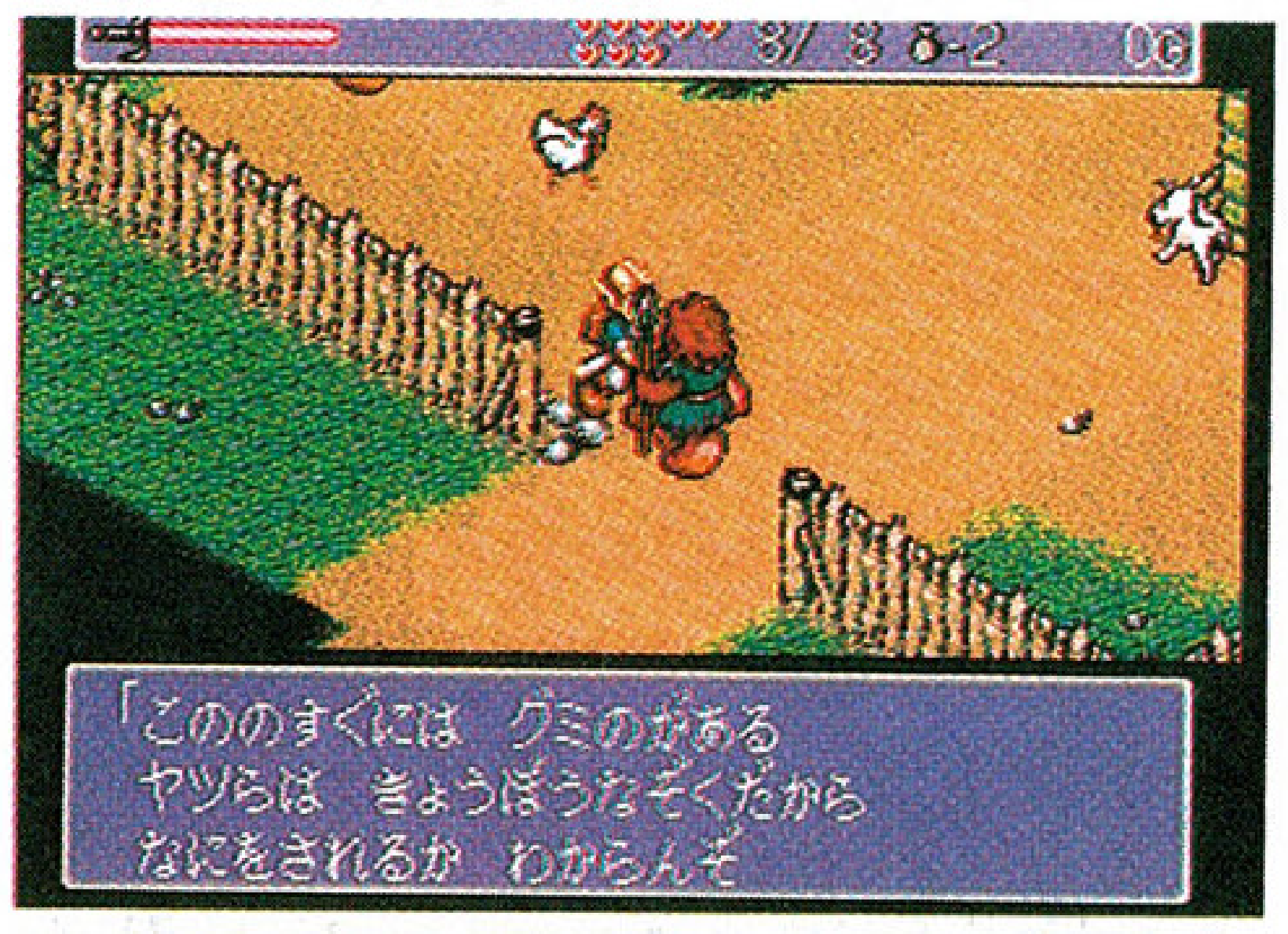
実はまだメッセージの内容は開発中なのだが、ウィンドウの入っている写真をいくつか載せてみた。メッセージの文字は、大きく、漢字をまじえてたいへん読みやすくなっている。


エクエクのみを　てにいれた

⬆メッセージウィンドウには会話のほかにも主人公の状態を表すものも

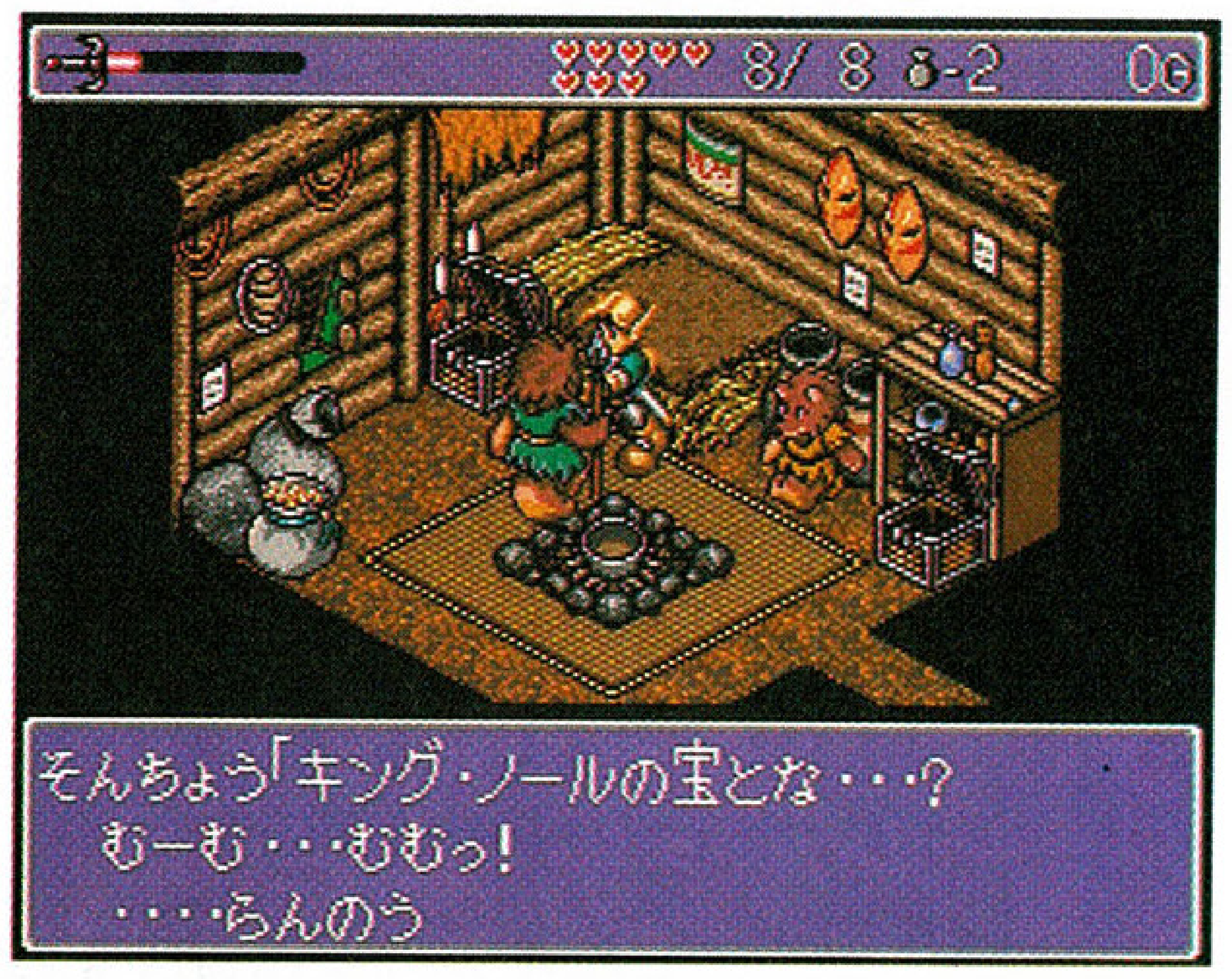

しかし　たからばこは　からっぽでした

⬆これも宝箱を開けた結果、どうであったかを示しているメッセージ


「このむすぐには　クミのがある
ヤツらは　きょうぼうなぞくだから
なにをされるか　わからんぞ

⬆会話で得た情報をたよりに行動するのだ。メッセージはまだ開発中

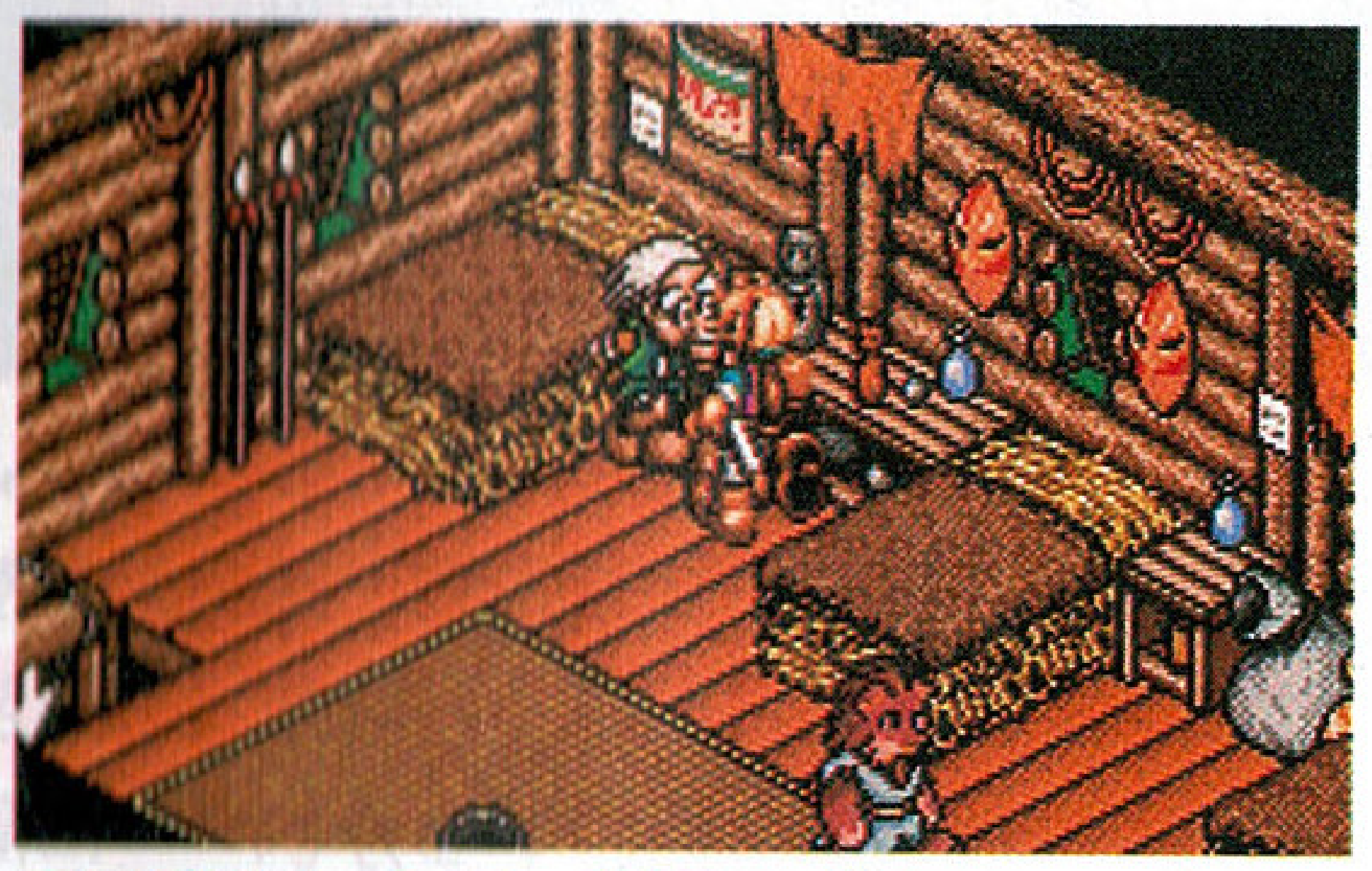
⬇メッセージの裏にかくされている重大な秘密をとり逃すことのないよう


そんちょう「キング・ノールの宝とな・・・?
むーむ・・・むむっ!
・・・・らんのう

民　家

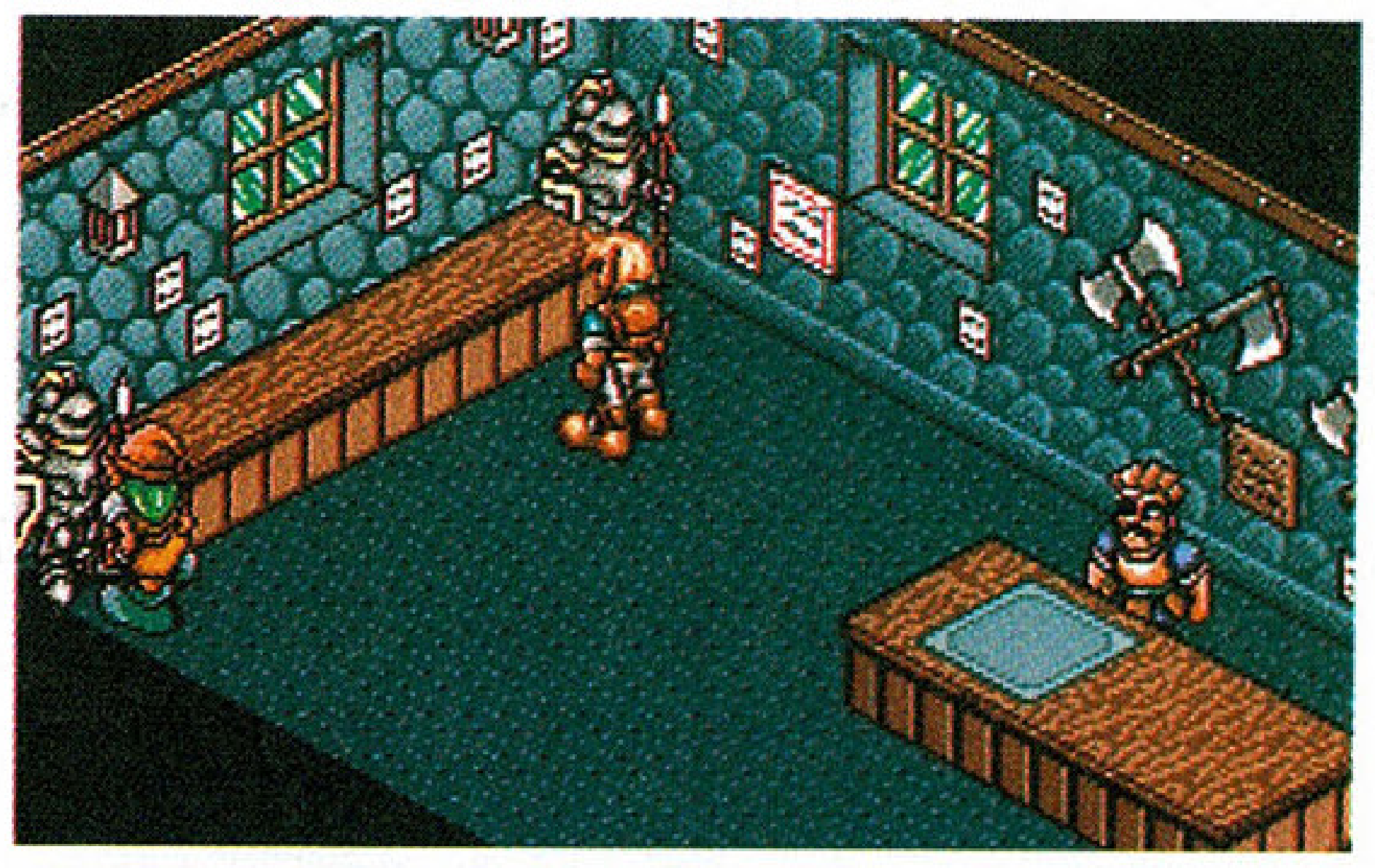
民家は貴重な情報源。しらみつぶしに調べ、中にいる住人に情報を聞きまくろう。

それと忘れてならないのが、部屋の中に置いてある宝箱の存在だ。これもしらみつぶしに開けまくって必要なものはいただいておこう。


⬆民家といえど、部屋のグラフィックには凝っている。インテリアも細かい

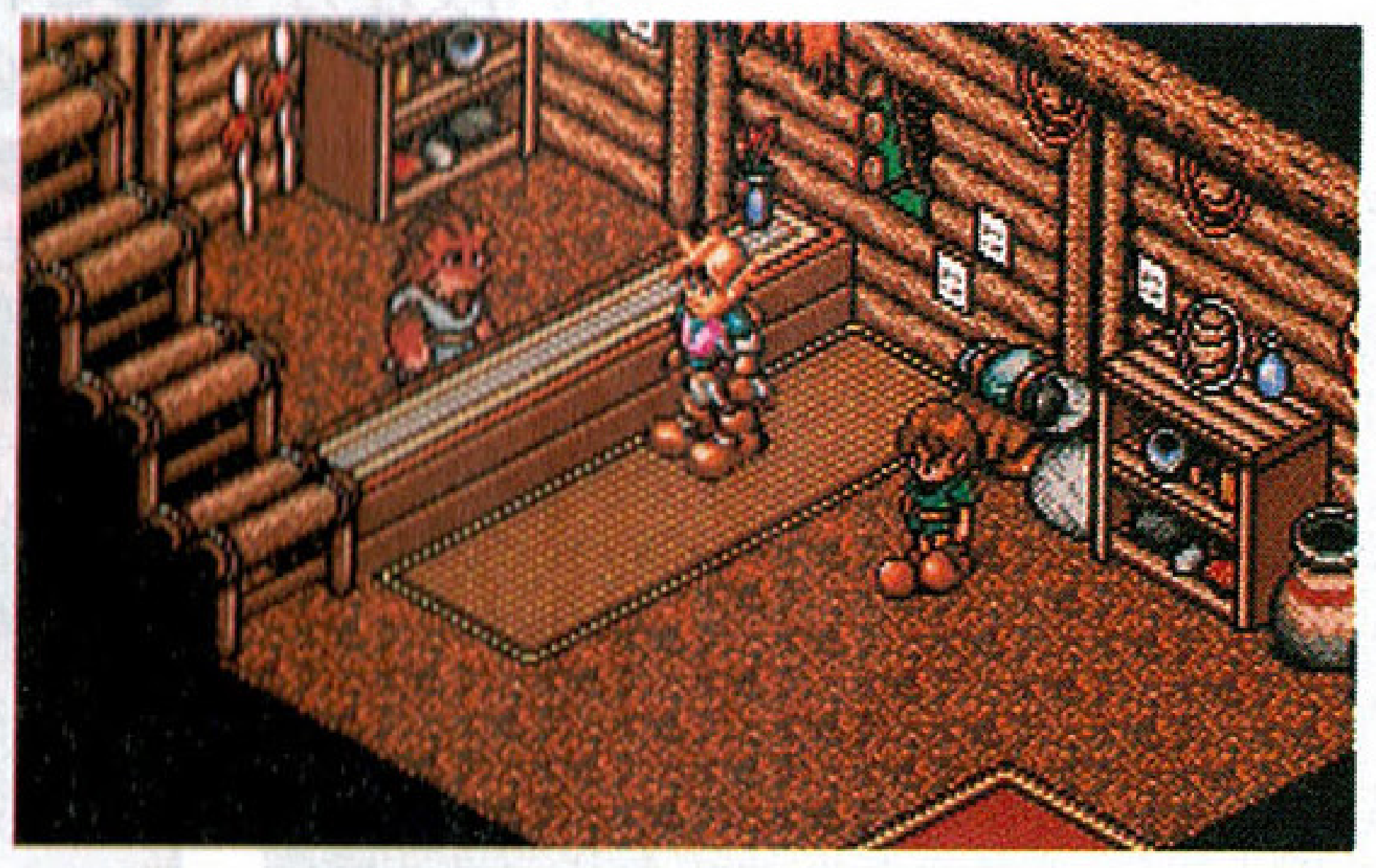
道具屋

道具屋は、もちろん旅に必要な武器や薬草などのアイテムを扱っている。希望のアイテムを店員のいるカウンターまで持っていき、お金を払って売ってもらうといったシステムになるらしい。これは、まだ変更の可能性もある。


⬆この写真にはないが、棚の上に置いてある道具のアイテムを持っていく

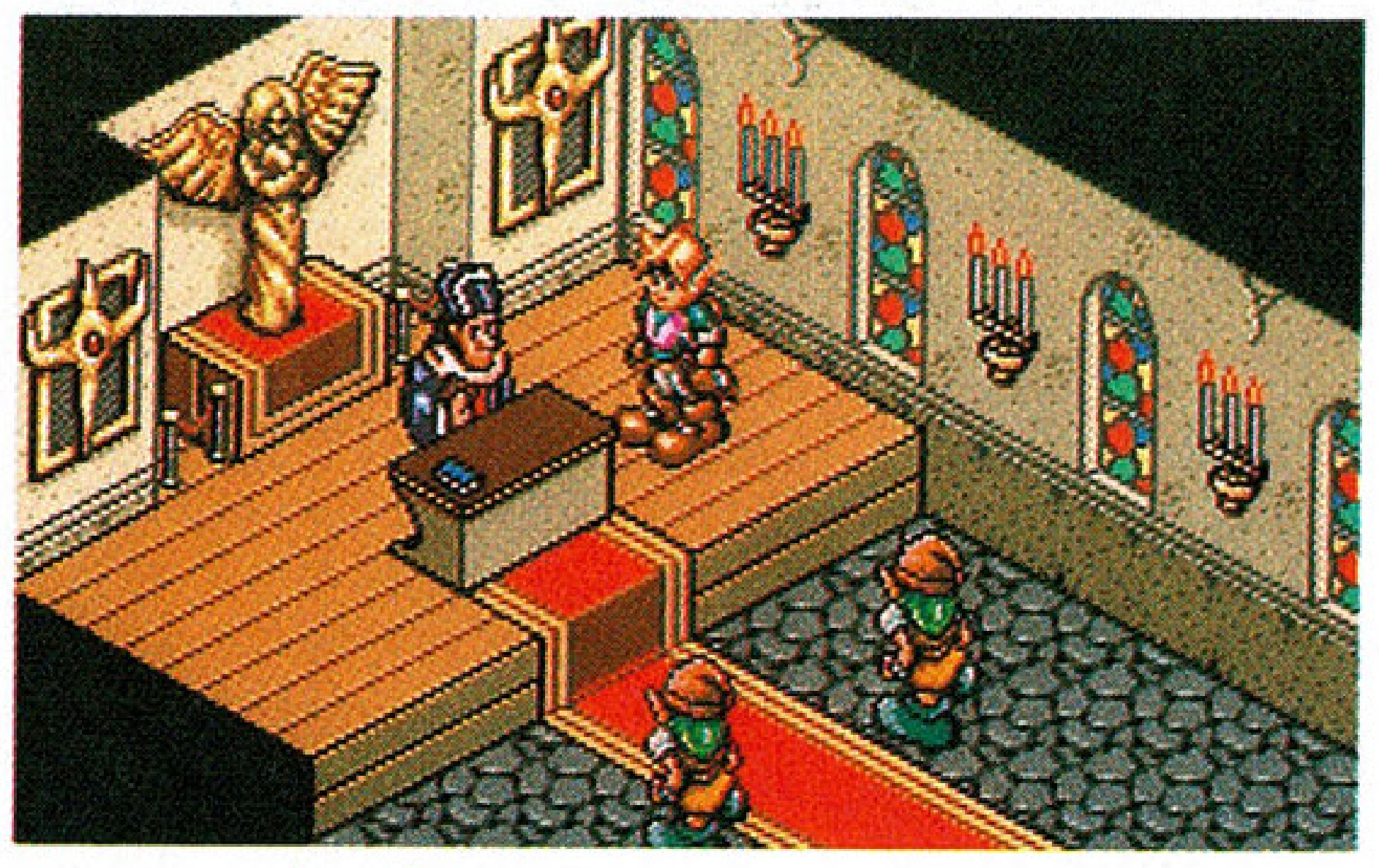
宿　屋

宿屋はもちろん宿泊の場所。HPを回復する場所なのだ。部屋の隅にある宿泊セットをカウンターへ持っていくと、お金と引き換えに泊めてくれる。中には「お土産」を売っている宿屋もあるので、買ってみてもいいかも。


⬆右隅にある宿泊セットを持っていき、カウンターで泊まる手続きをとるのだ

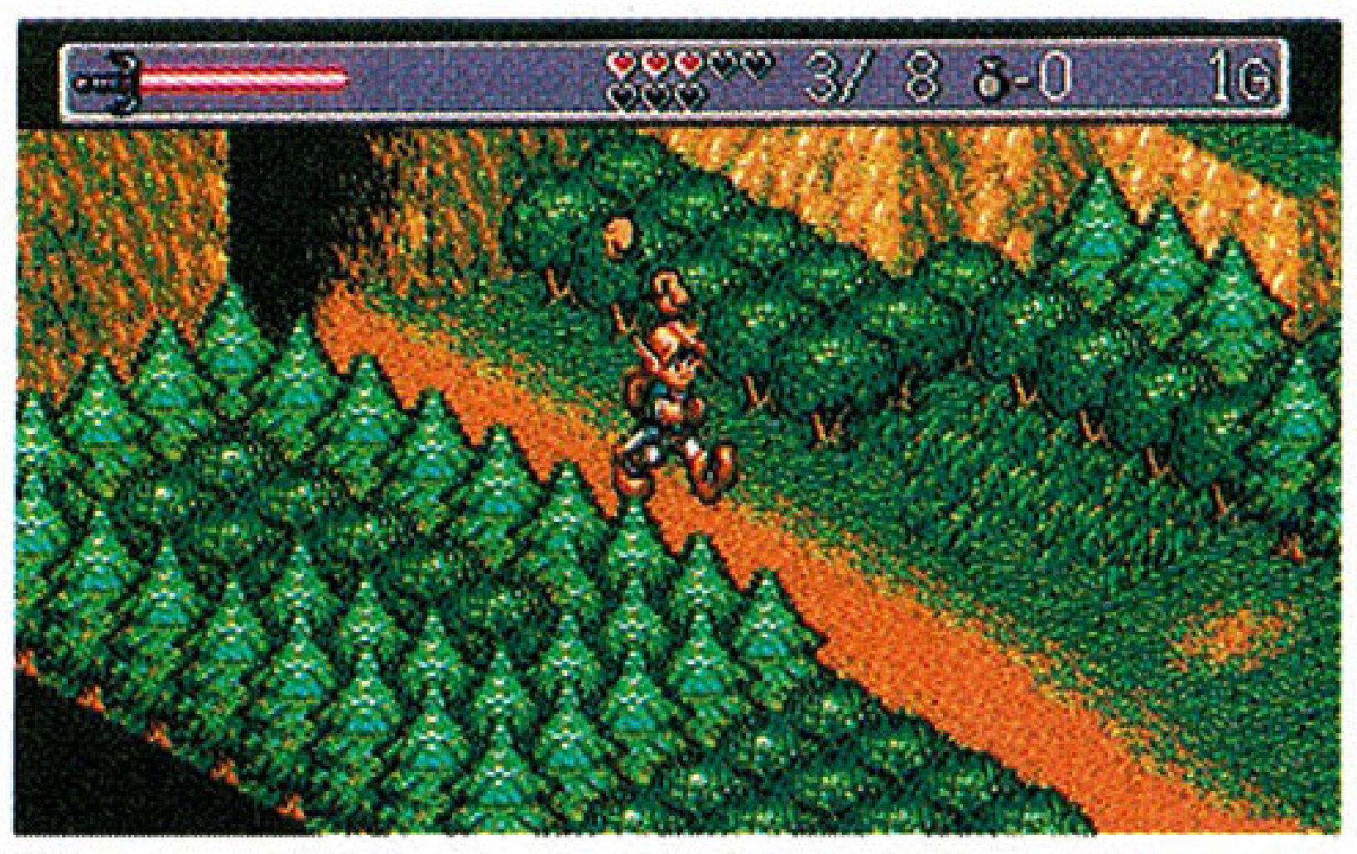
教　会

教会は、旅の記録をセーブしてくれる場所である。この場合セーブなら「セーブの教典」を神父様に持っていかなければならない。教会へは面倒くさがらずに、こまめに立ち寄るよう心がけたほうがよいだろう。


⬆セーブや復活などを行う教会は聖なる場所だ。町人もお祈りをささげている

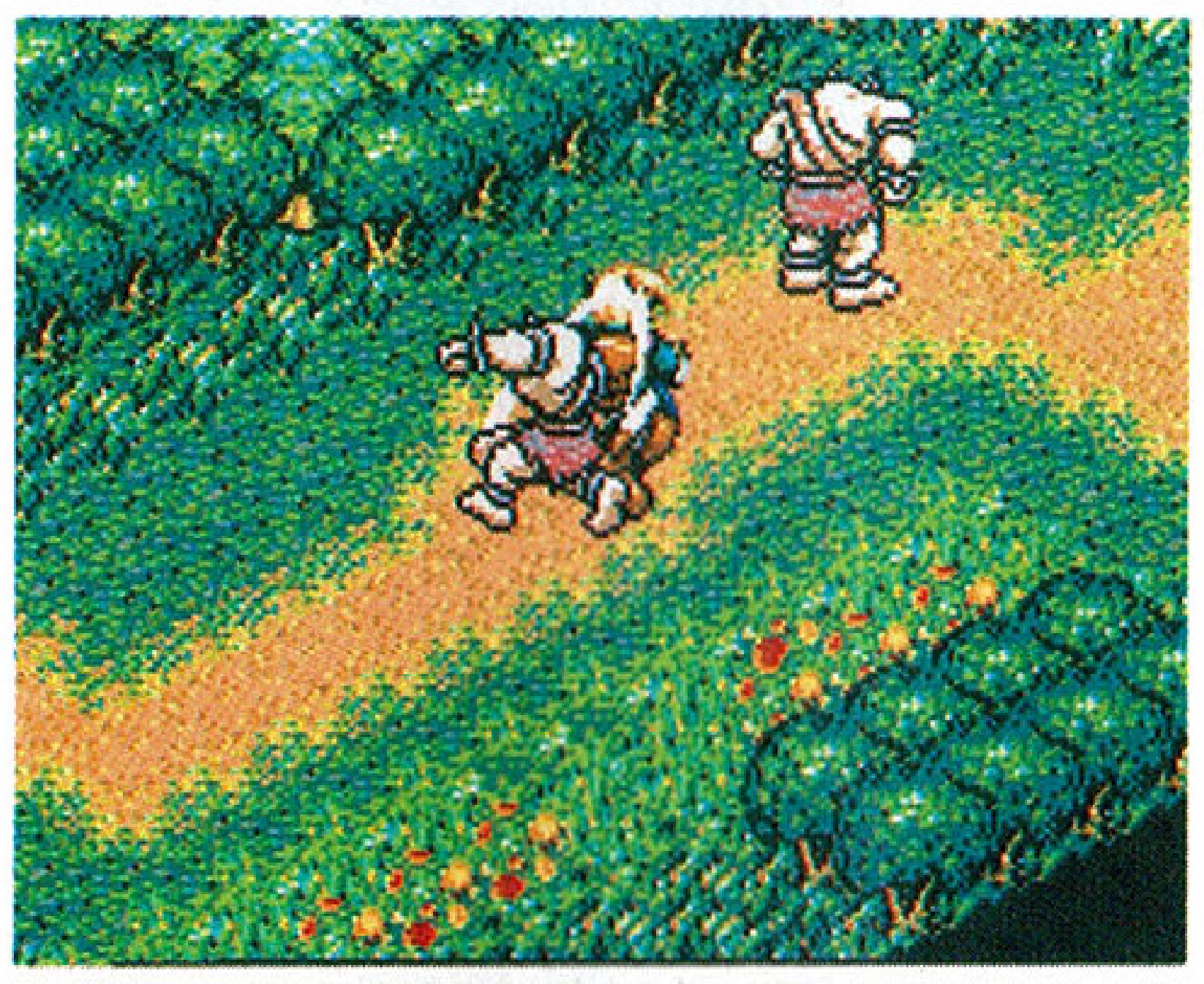
アクション要素的楽しさいっぱいのフィールド

フィールドは、建物がない分、平坦な場所が多くなっているが、中にはとても複雑な地形となっている場所もある。そんなフィールドでは、キャラクタのアクションをいっぱいに使って楽しむことができる。まさにアクションRPGの"アクション"部分のだいご味となる部分だろう。それでは、この『ランドストーカー』ならではの立体フィールドを案内しよう。見ているだけで楽しいステージだ。


フィールドにでるときは必ず装備を万全にしてから。これは基本だね

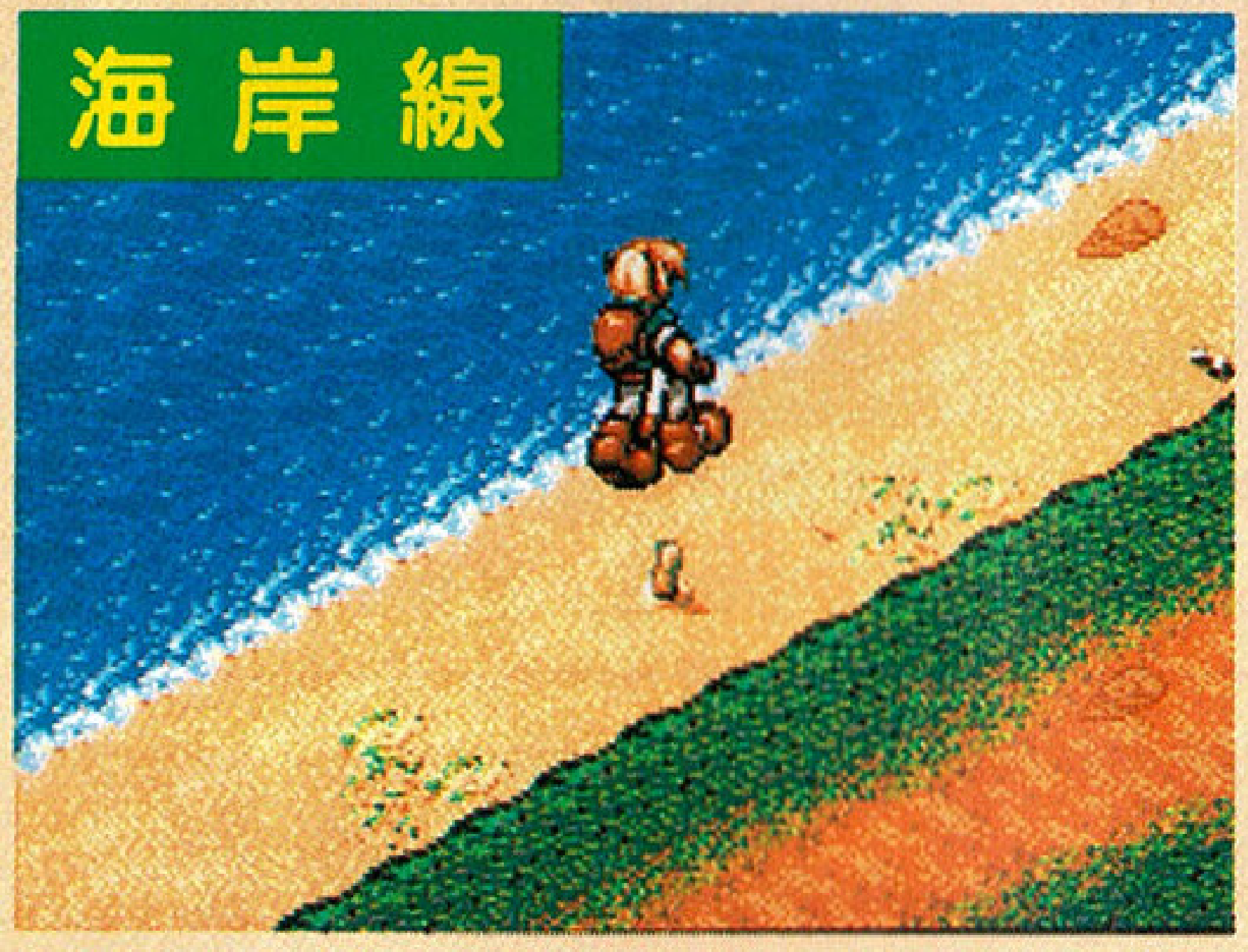
フィールドは危険もいっぱい

まず、忘れてはならないのは、フィールドには敵キャラがいるということ。崖などから落ちても、命を落とすことはないのだが、敵キャラにやられてしまうと、当然、命を落とす。広く平坦な地形なら、敵キャラから逃れることもできるが、複雑な場所でまごまごしていると、つい敵キャラにやられてしまうことも。

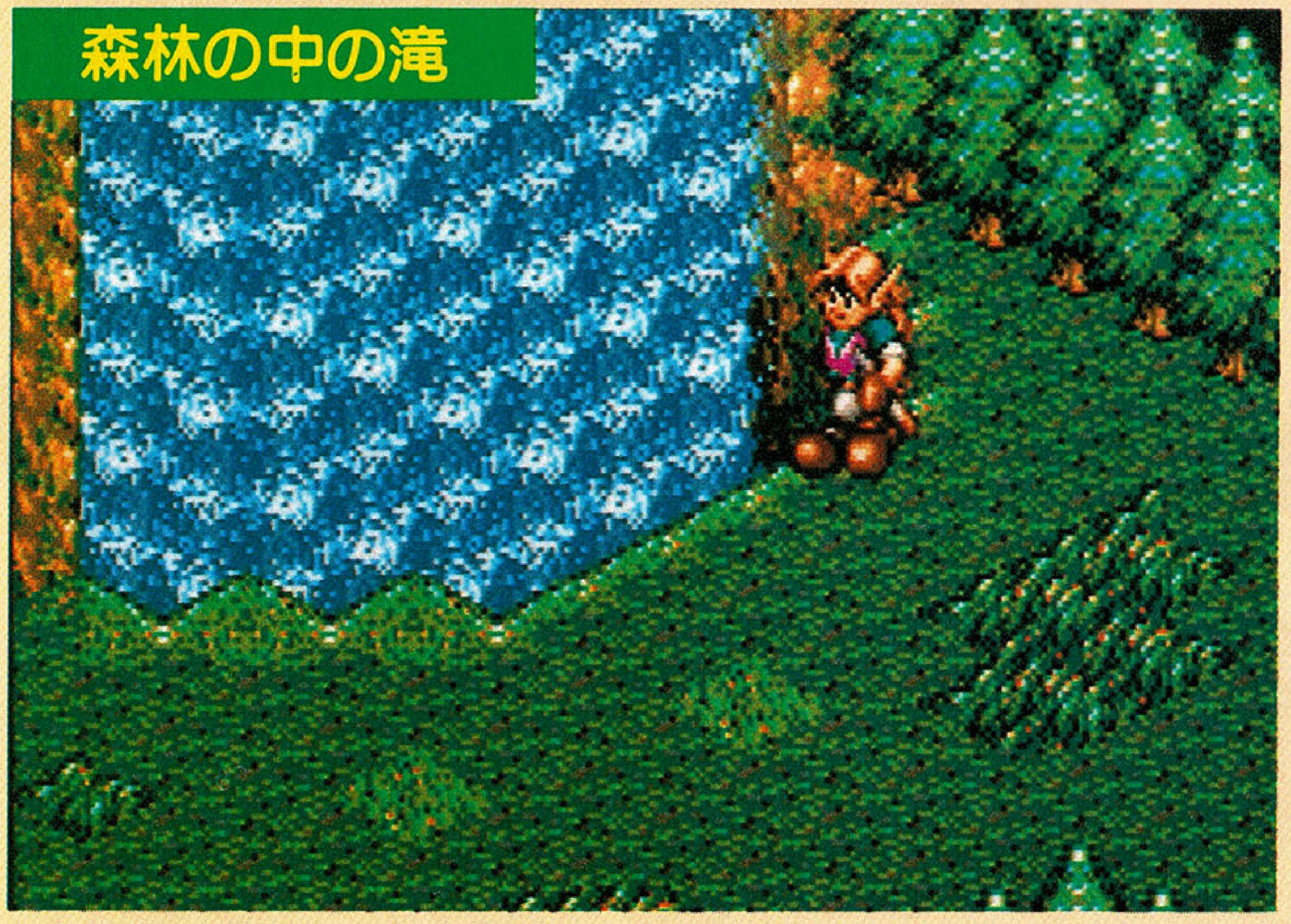

背後から敵キャラの攻撃を受けてしまった。くれぐれも注意が必要

風光明媚なメルカトル島案内

このメルカトル島は、美しい自然に囲まれた島である。海もあれば山もあり、訪れる人々の目を楽しませてくれる。とくに広々とした海岸線や、森の中に神秘的に流れる滝などといった美しい場所もある。そんな美しい自然の中も、モンスターの生息する恐ろしい場所であることを忘れてはならない。あくまでもフィールドの一部なのだから。



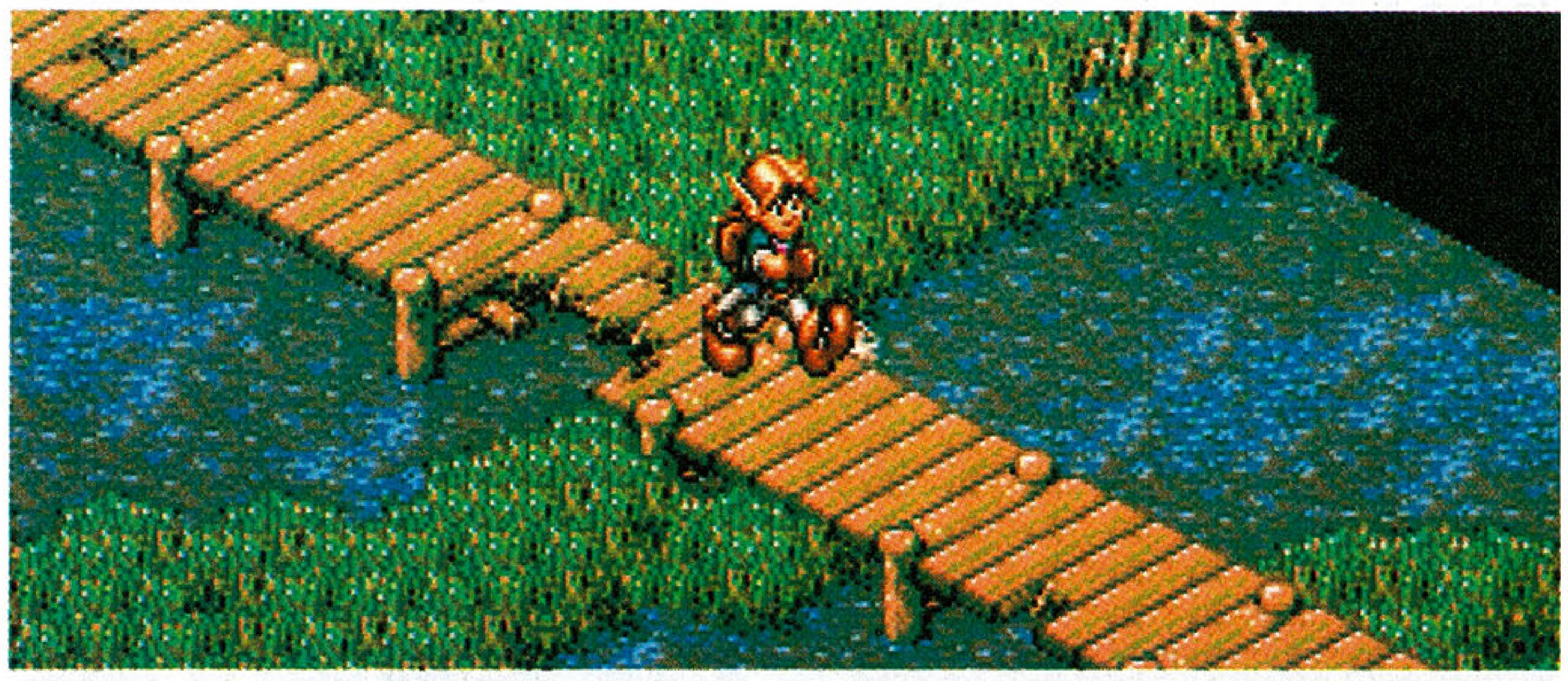
砂浜を歩いているとこの島の海の美しさに気付く。ああ空色の海…



森の中で偶然発見した不思議な滝。地下へと流れているのだろうか

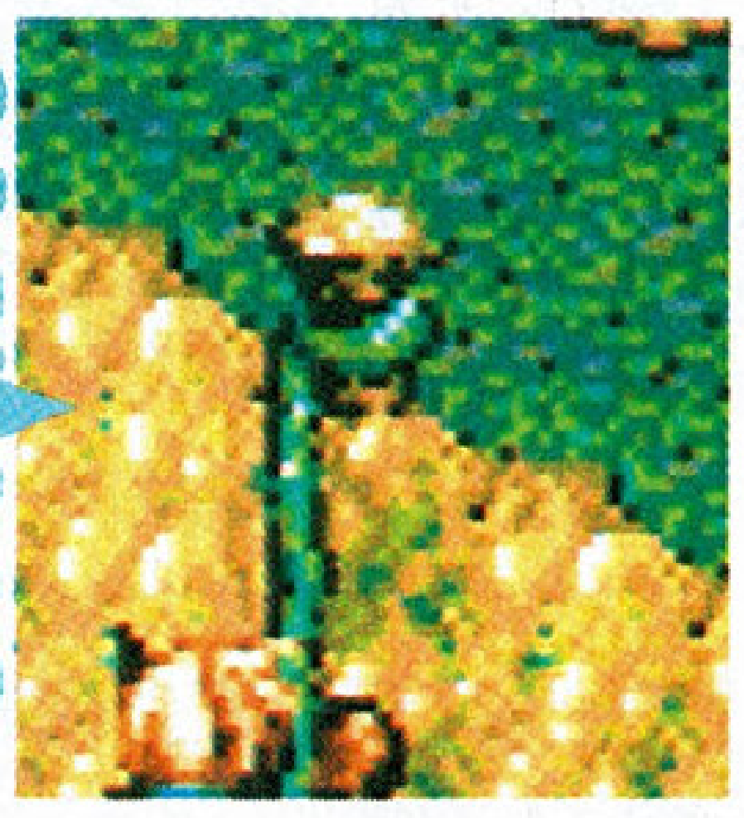
橋を渡る

橋を渡るなんて、まだ序の口のアクションだ、と思ってなめてはいけない。橋の下が毒の沼だったりする場所がある。しかも、その橋が、ところどころ壊れていたりしたらどうだろう。壊れたところを、ジャンプで、避けていかなければならない。失敗すれば、毒の沼にはまってしまい、大ダメージをこうむるといった結果になる。

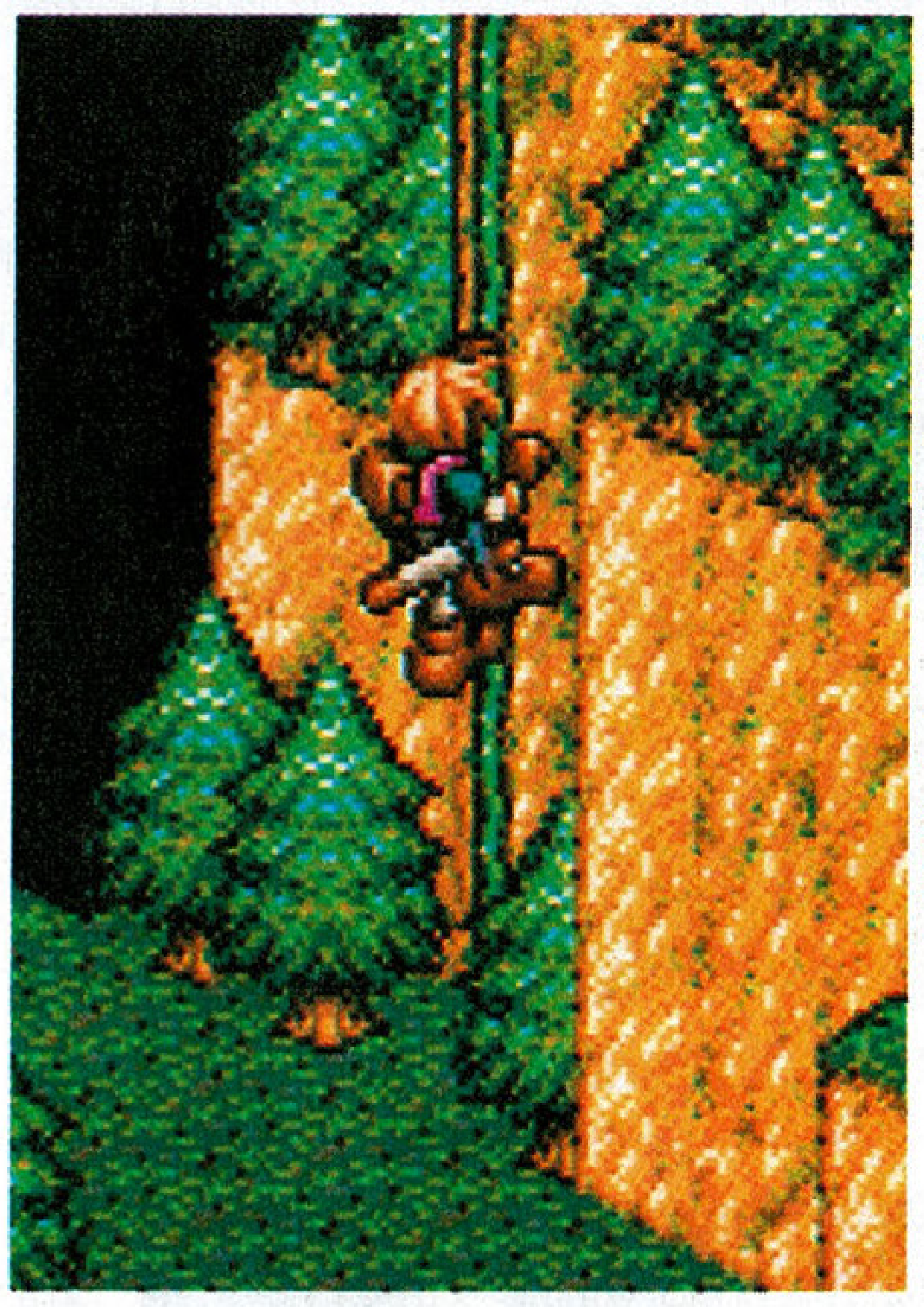

いかにもまがまがしい毒の沼にかかったさん橋を渡っていく主人公

ロープを登る

階段以外で、高いところへ登る方法にロープを使う手がある。写真は、ロープというより植物のツタといった感じなのだが。これで、高いところへもスルスルっと登っていけるのだ。このツタは、つい見過ごしてしまいがちだ。

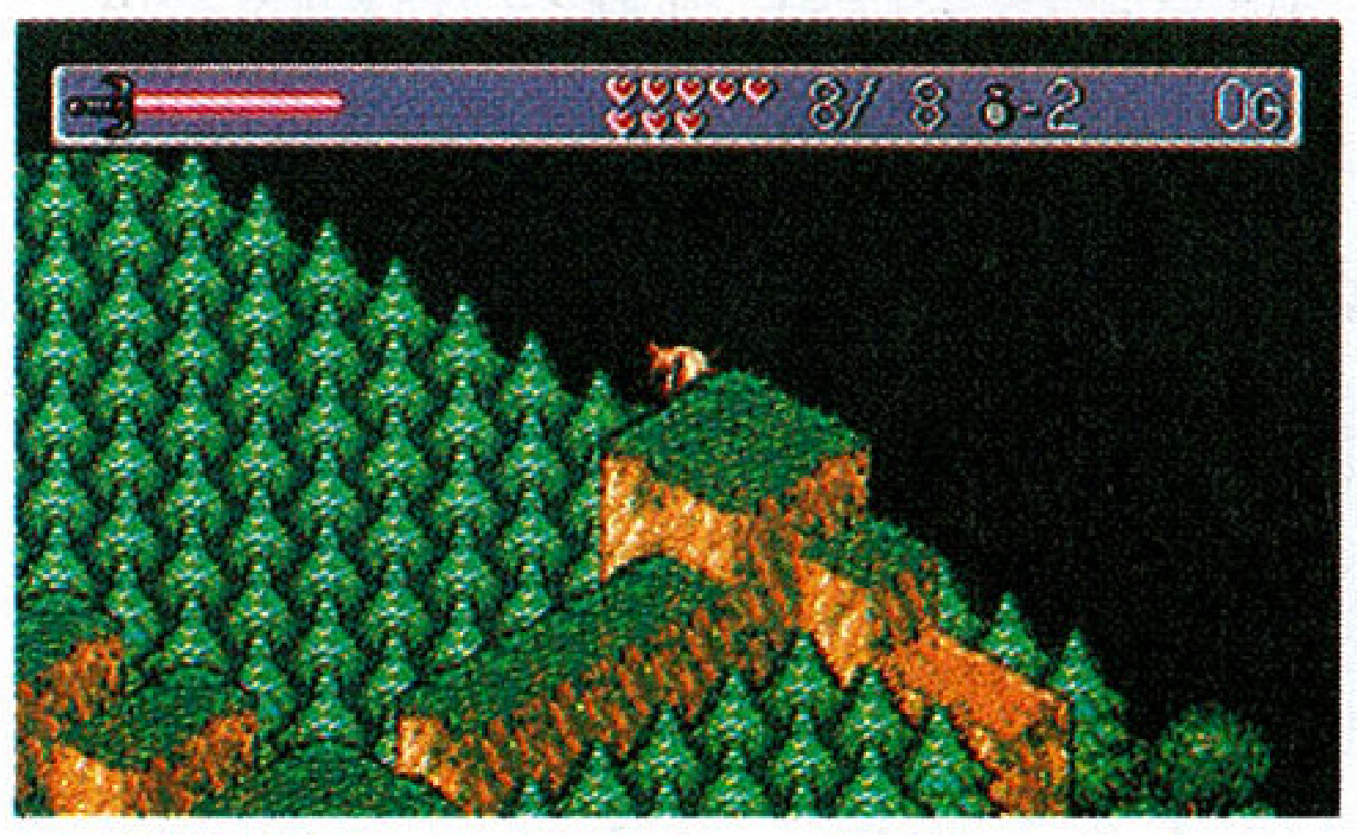


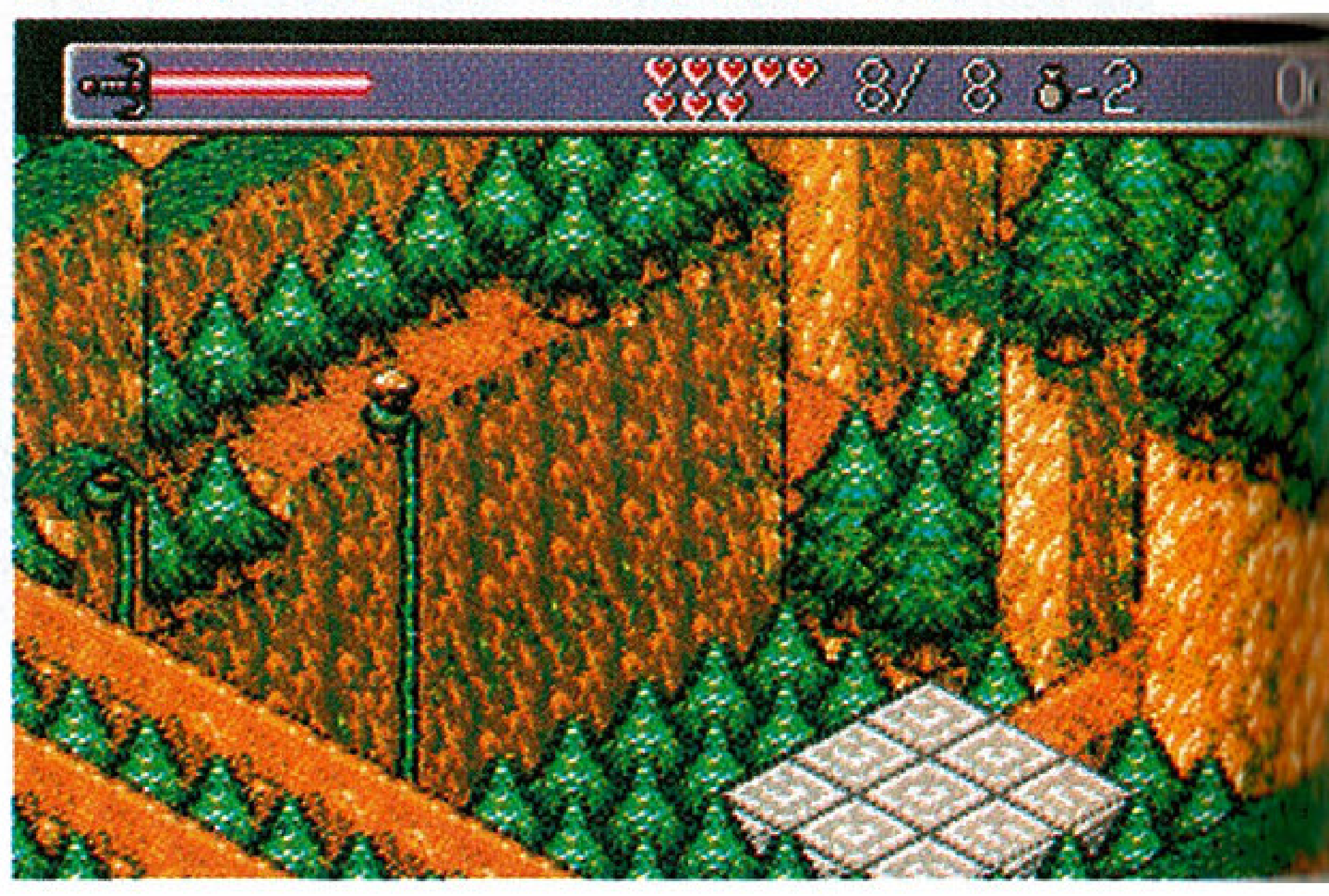
ロープが引っ掛かっているクイを見逃さないように


ロープを使って高いところへ登る

マイキャラが見えなくなっても進む

キャラクタが物の陰に隠れてしまうと姿が見えなくなるのは、基本的なシステムだ。だが、それがフィールドともなると、やっかいなことになる。例えば、キャラクタの足元が見えないとする。その場合、足元に1段でも高い段差があれば、突然進めなくなってしまう。これに気づいて、ジャンプでもすればよいのだが、つい慌ててしまいがちだ。さらに全身が完全に隠れてしまった場合はどうだろう。これには、手探りのような感覚で行動するしかないだろう。

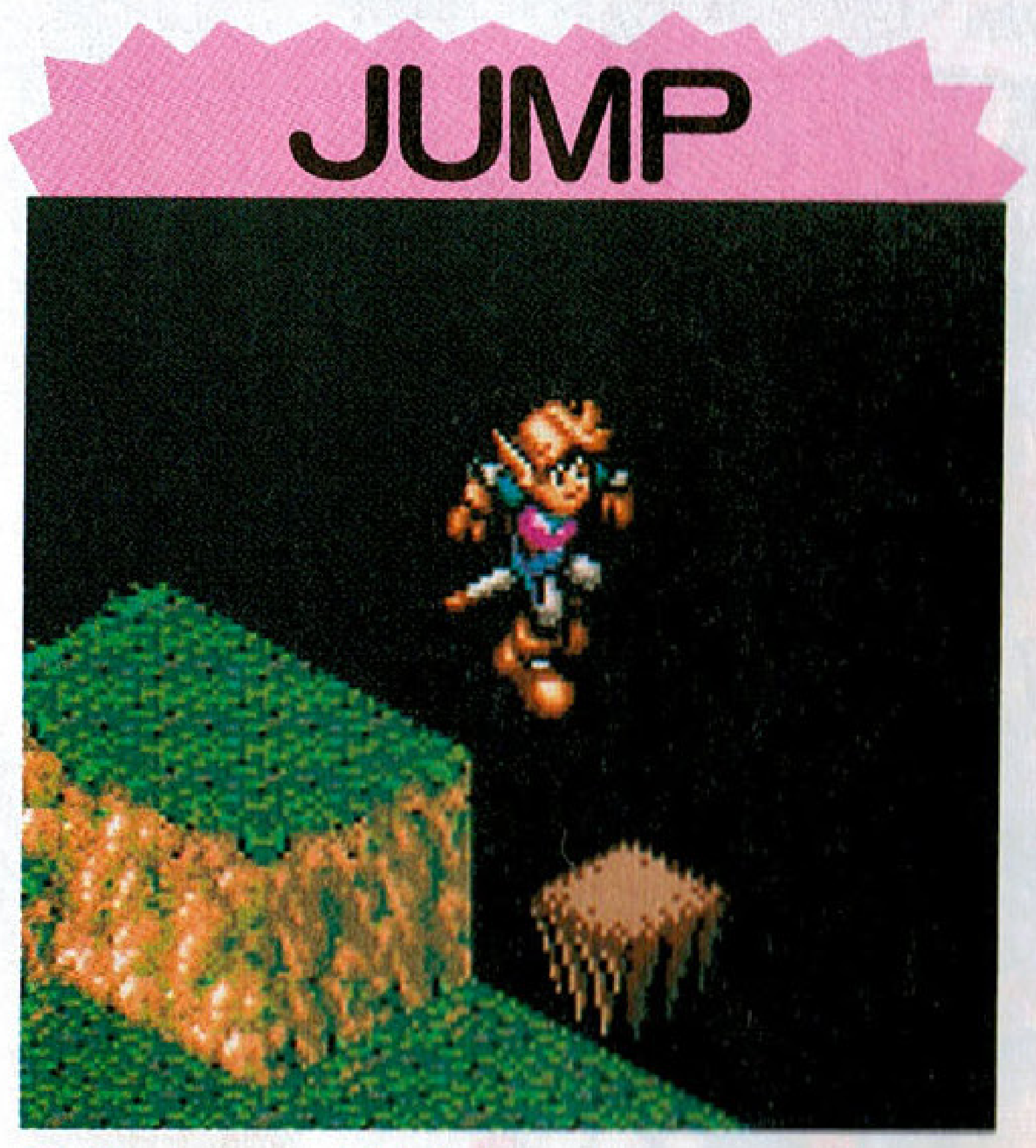

頭だけしか見えない状態の主人公。足元に注意して進んでいくのだ

これは完全に全身が隠れてしまった主人公。どこにいるのかわからなーい


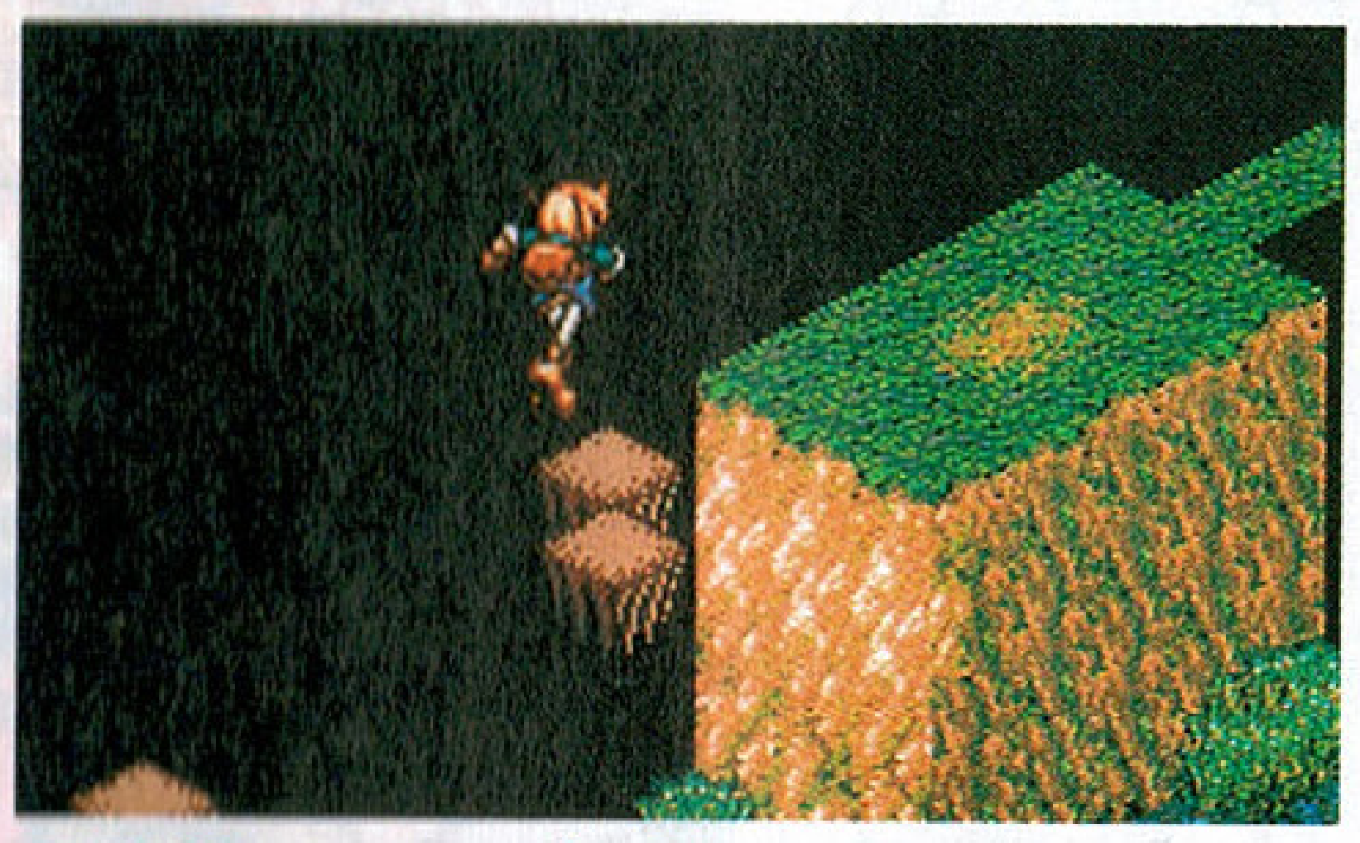
動き回るプレートを跳んでいく

よくアクションゲームの崖などのステージで、動き回る小さな足場(プレート)を目にする。主人公のキャラクタをうまく操作し、タイミングをつかんで乗っていくスリリングなものだ。この動くプレートは、『ランドストーカー』にも取り入れられている。そればかりか、立体的に表現された目新しいものになっているのだ。この場合は、まずジャンプで跳び乗るタイミングの難しさよりも、プレートの正確な位置を見極めるのが大変だろう。例えば、手前の左隣にあるように見えたプレートが、実は手前の一つ上にあったりなどと、目の錯覚で判断がうまくいかない。これは見た目より難しいので失敗することが多いだろう。

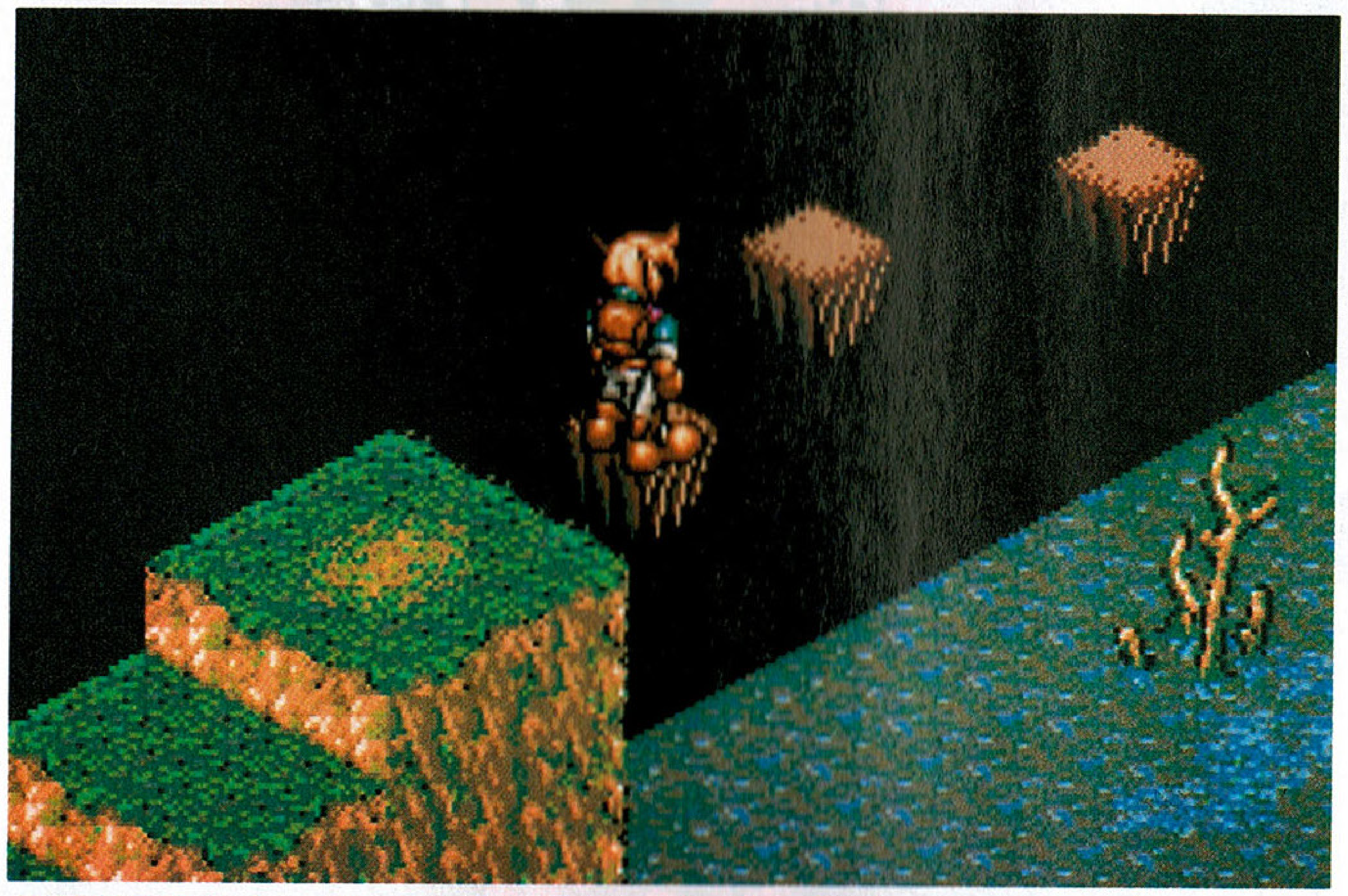
ただ、この辺の難易度調整も考えられているので、かなり遊びやすくなるらしい。



タイミングを図ってシャンプ



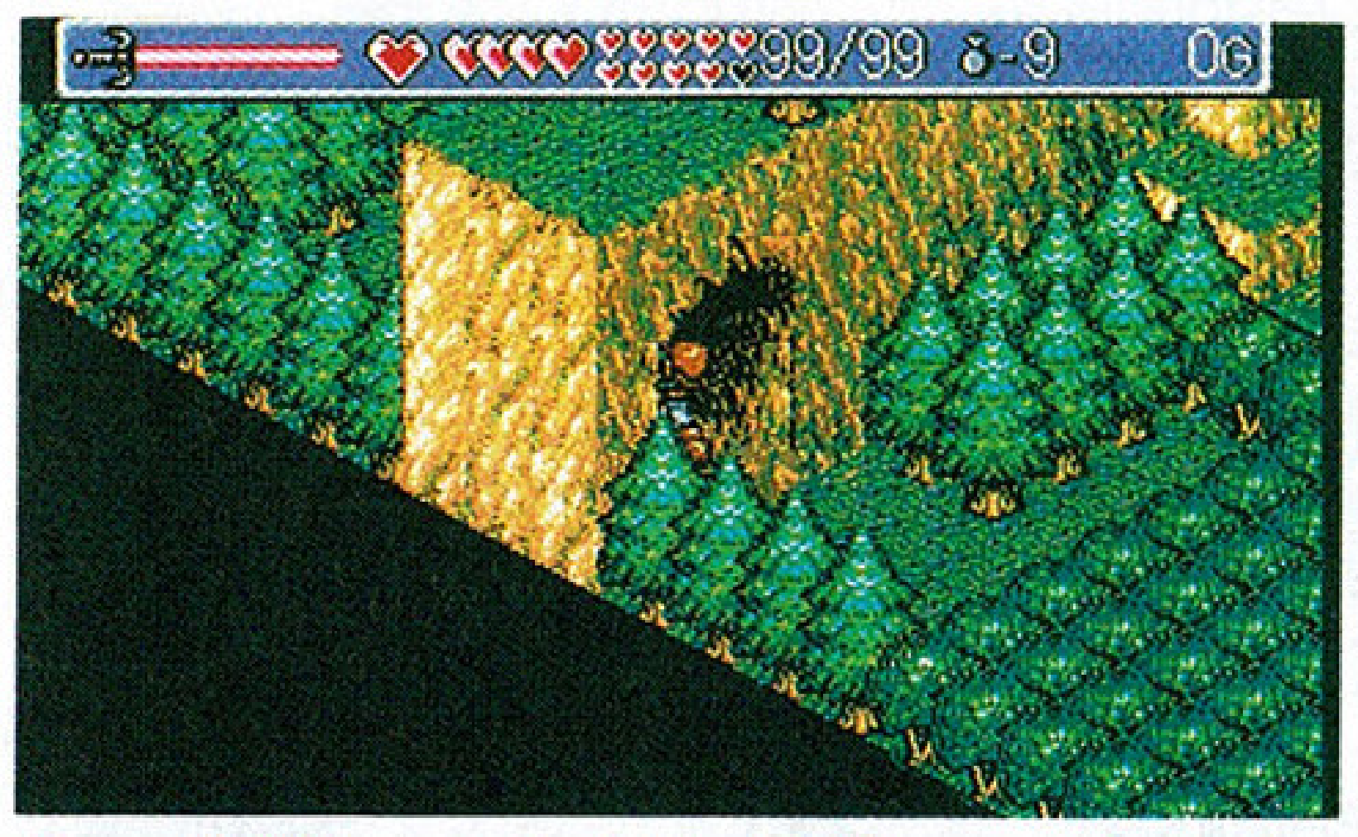
連続ジャンプで跳んでいき、向こう側まであとひと息。緊張は高まる



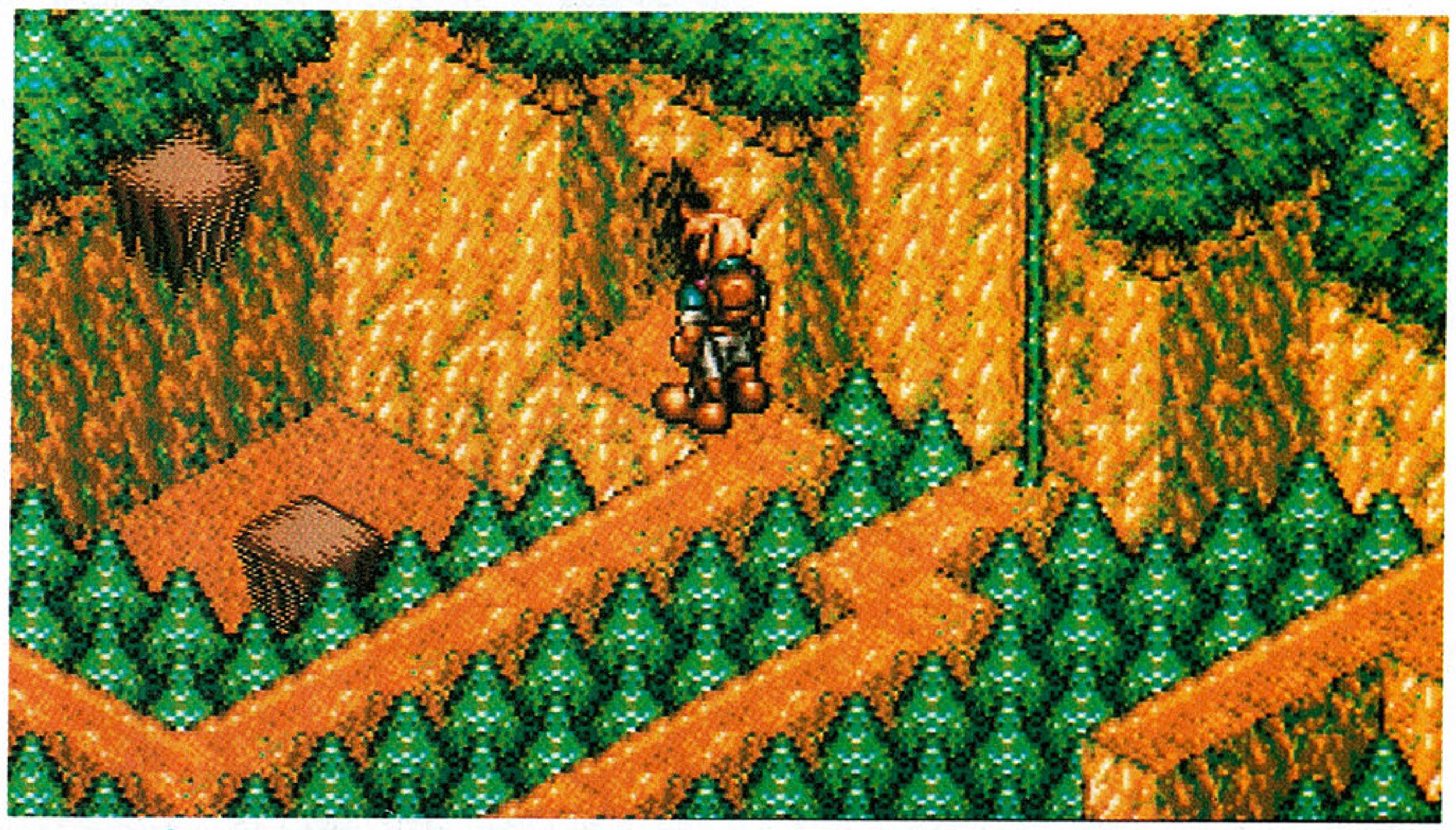
写真では止まっているように見えるが、絶えずプレートは動き回っている

超複雑な迷路がまっている

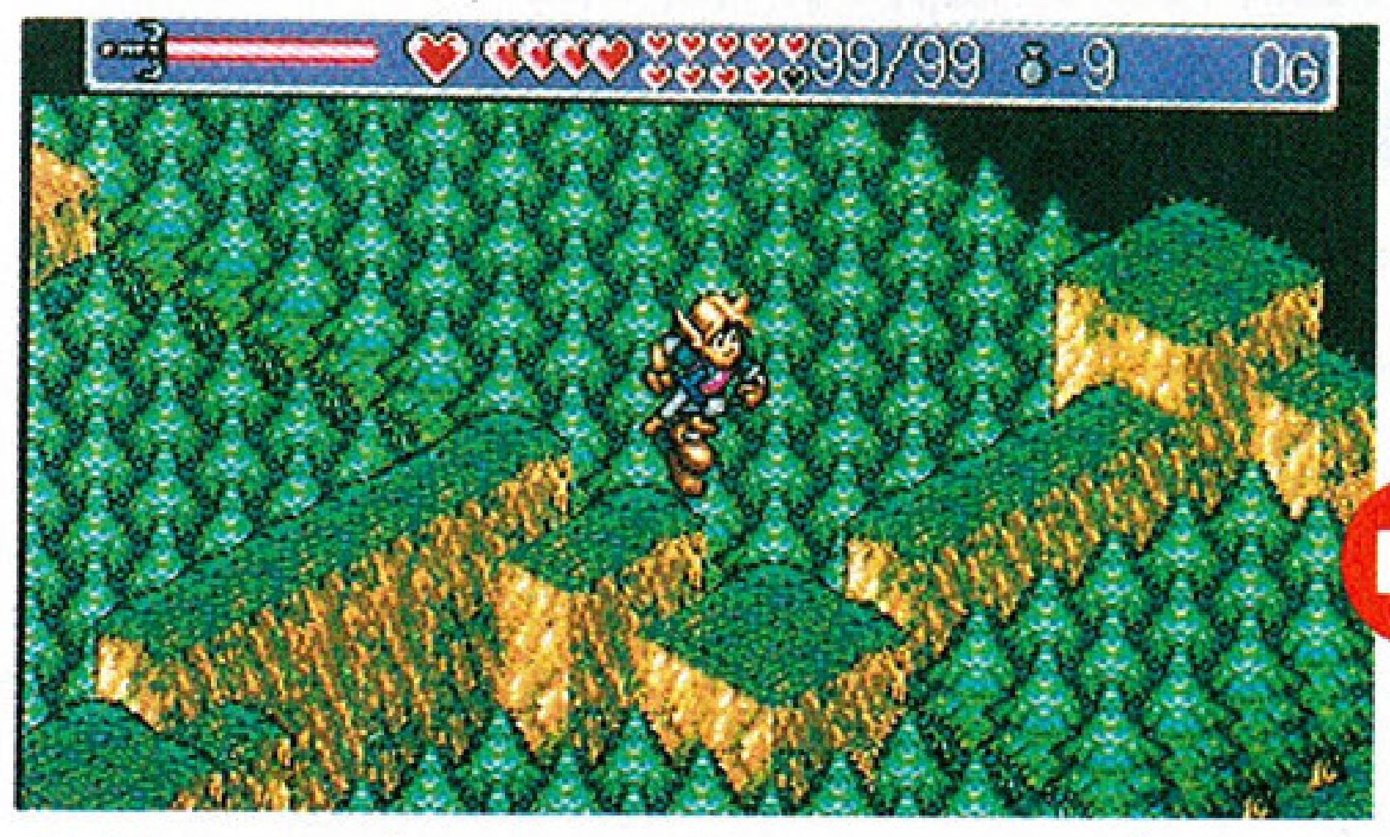
そして、いよいよ大変なのが、これらすべての要素が複合された、まるでアスレチックのようなフィールドだ。フィールドでありながら、まるでダンジョンのように複雑な迷路になっている場所もある。それも、平らな迷路ではなく、上下左右に進まなければならない立体迷路である。しかも、その広さがマップ1枚にとどまらず、何枚分ものマップにわたって続く巨大な迷路地帯になっている場所もあるらしい。そこでは、迷路のほかにも、マップのつながりかたが難かしかったり、地下へ続くの抜け道がワープトラップになっていたりと、さらに複雑さを増している。これらの複雑な迷路を抜けるには、カンのほかに、いままで身につけてきた、あらゆるアクションをこなして進まなければならないだろう。



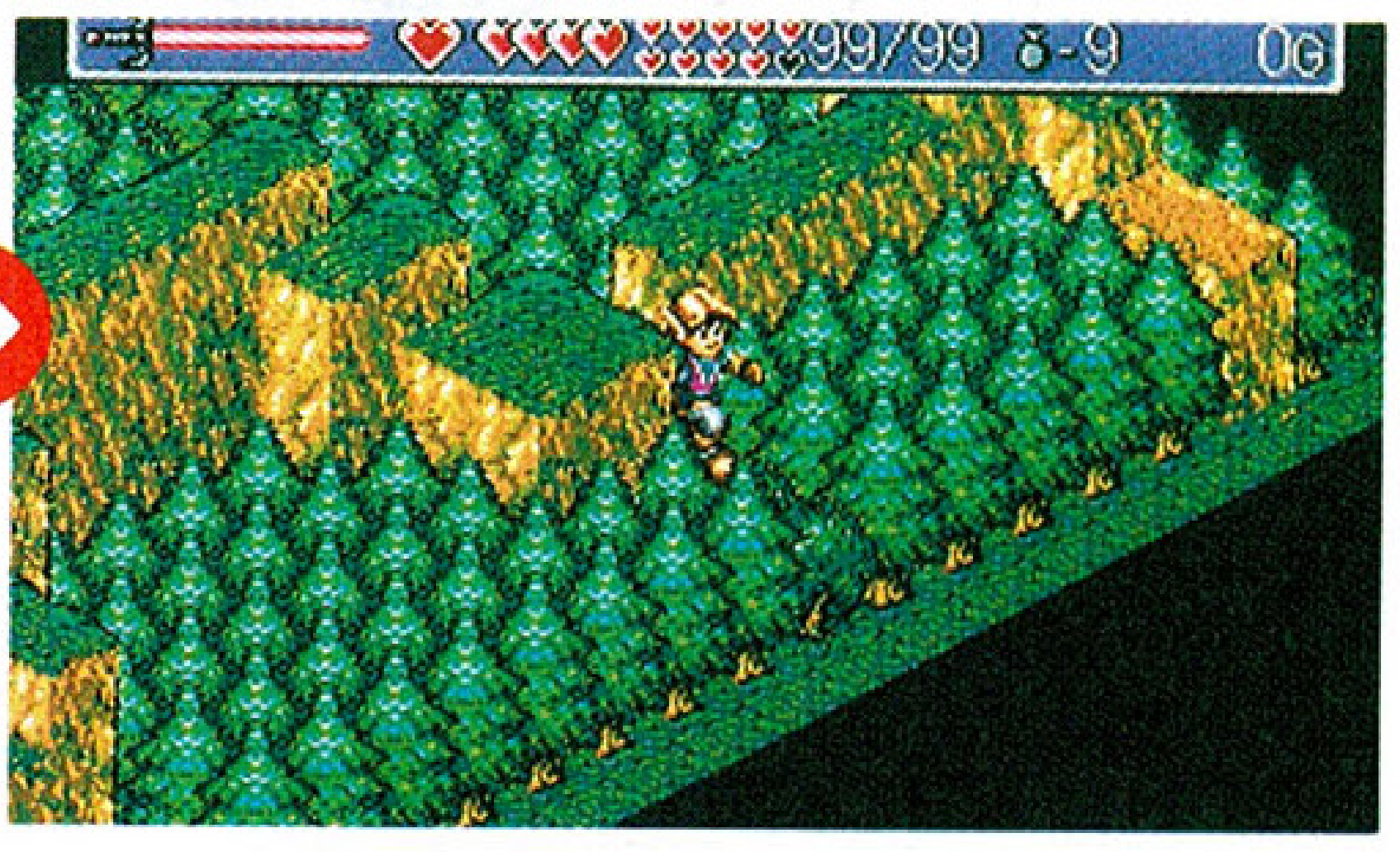
一度迷いこんだら最後。二度と出ることのできない迷路もある？



ロープあり、トンネルあり、プレートありで実に困難な迷路地獄



途切れ途切れの道をジャンプで進んでいく主人公。しかし落ちると…



そう、落ちてしまうと、また迷路を遠回りしなければならないハメに

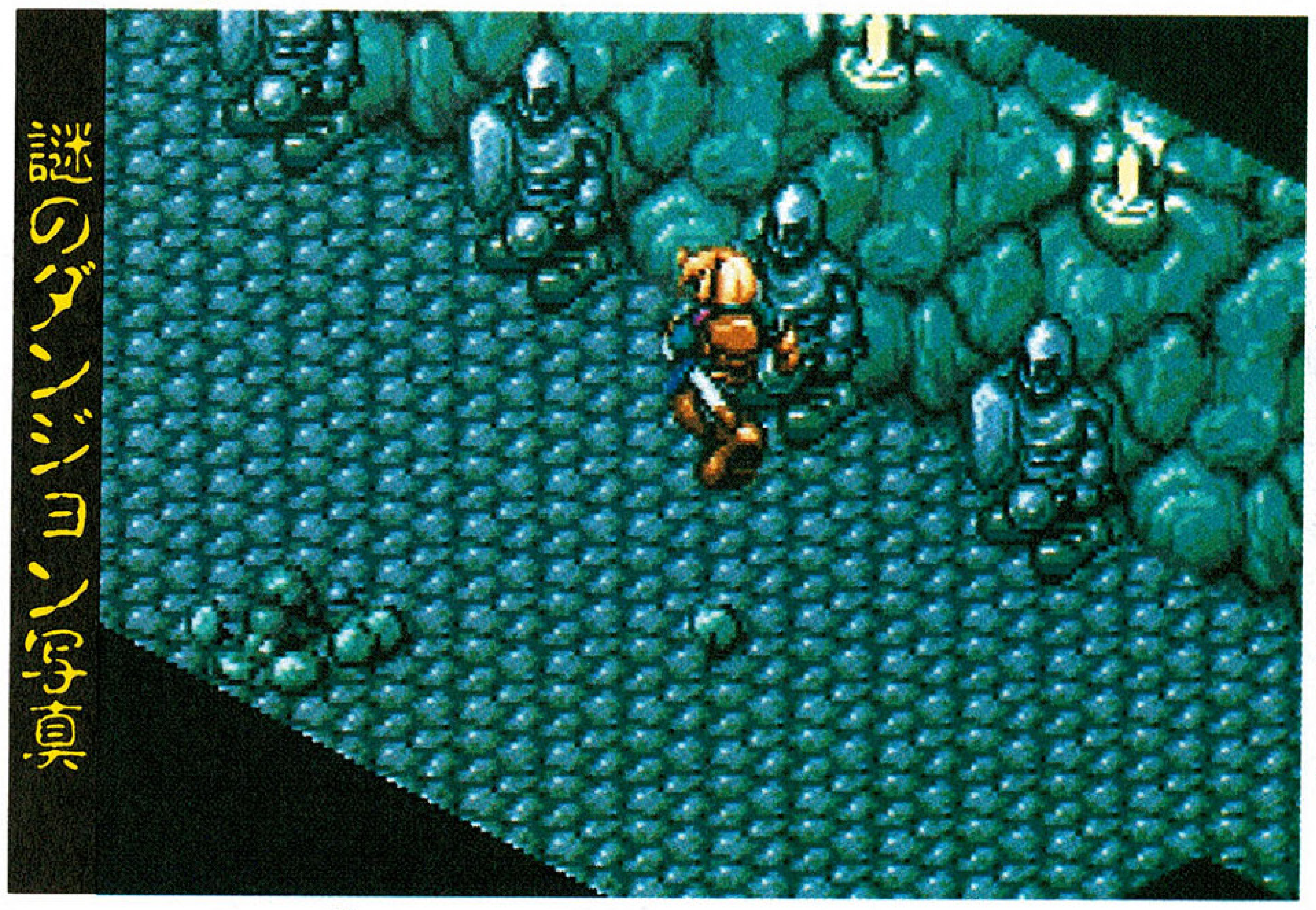
そして気になるダンジョンは‥

やはり、RPGで最高に盛り上がるのが、ダンジョン攻略だろう。もちろんこのゲームにも、数々のダンジョンが用意されている。

今回では、まだ詳しいことは明らかにされていないが、やはり地下のおどろおどろしい迷路になっているのだろう。

制作スタッフに話をうかがってみると、なんでも「この3Dの立体システムでダンジョンを作るのに大変苦労した」らしい。そのためか、「その出来映えは期待して欲しい」とのことだ。

そして、このダンジョンにはいろいろなタイプがあるという情報を得た。アクション的要素を必要とするもの。パズル的要素の強いもの。ストーリー、イベントにかかわる問題をクリアしなければならないものなどがあるらしい。基本的には、そのダンジョンの奥にはボス敵が待っており、そいつを倒すとクリアとなるそうだ。



謎のダンジョン写真

たった1枚だけ入手したダンジョン写真。薄暗い内部の奥はどうなっているのだろうか？

巻頭総力

特報!!

伝説の秘宝を求めて

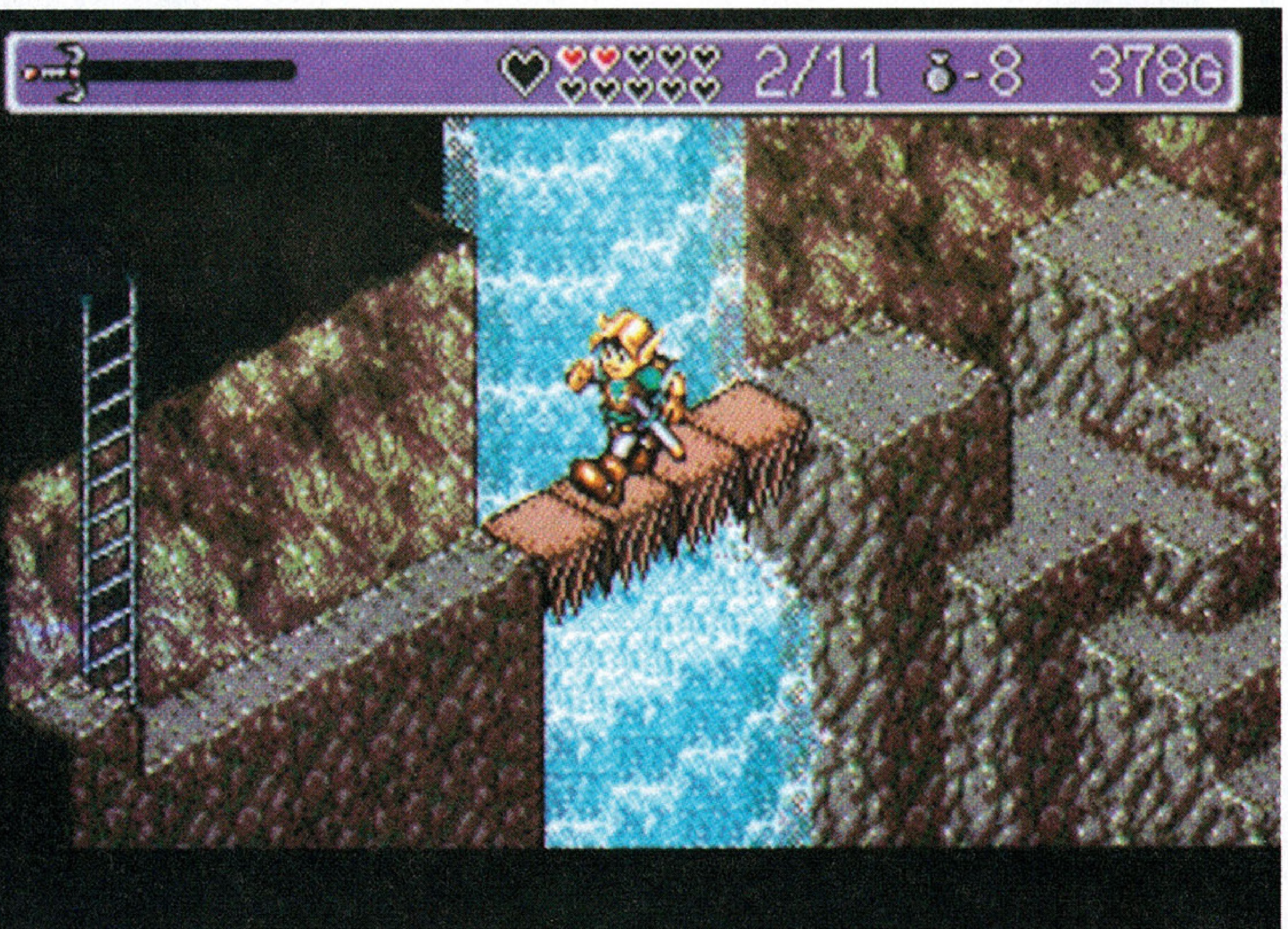
LANDSTALKER

ランドストーカー
～皇帝の財宝～

発売予定日	10月	ジャンル	アクションRPG
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8700円(税別)	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	80%(8月21日現在)

いよいよ完成間近の3D立体ファンタジー世界

『ランドストーカー～皇帝の財宝～』は斜め上から見下ろした視点で展開されるアクションRPGだ。この作品で特筆しなければならないのは、立体世界にこだわった作りになっていること。高低の表現が細かくプログラミングされているのが何よりの特徴だ。このシステムのおかげで、今までのゲームにはなかった立体感覚で遊べる。ちょうど、箱庭の上で人形を使って遊んでいるときのような感覚でゲームが展開していくのが最大のポイントである。



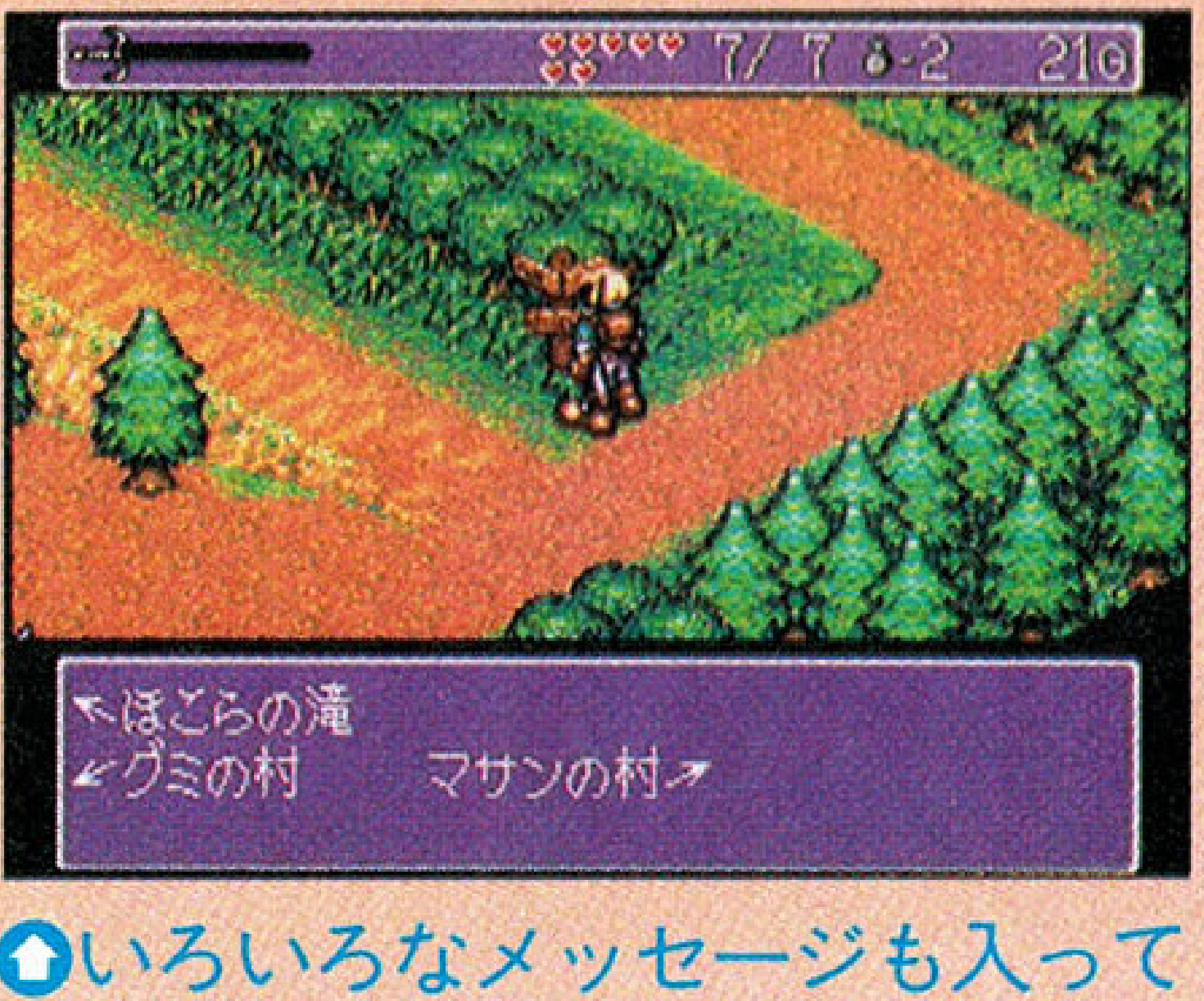
⇧ファンタジックな世界をゲーム中で立体的に表現。ストーリーもプラスされて楽しさ倍増!?

開発は一通り完成しました!

現在の開発状況をクライマックスの折茂開発部長に聞いてみた。

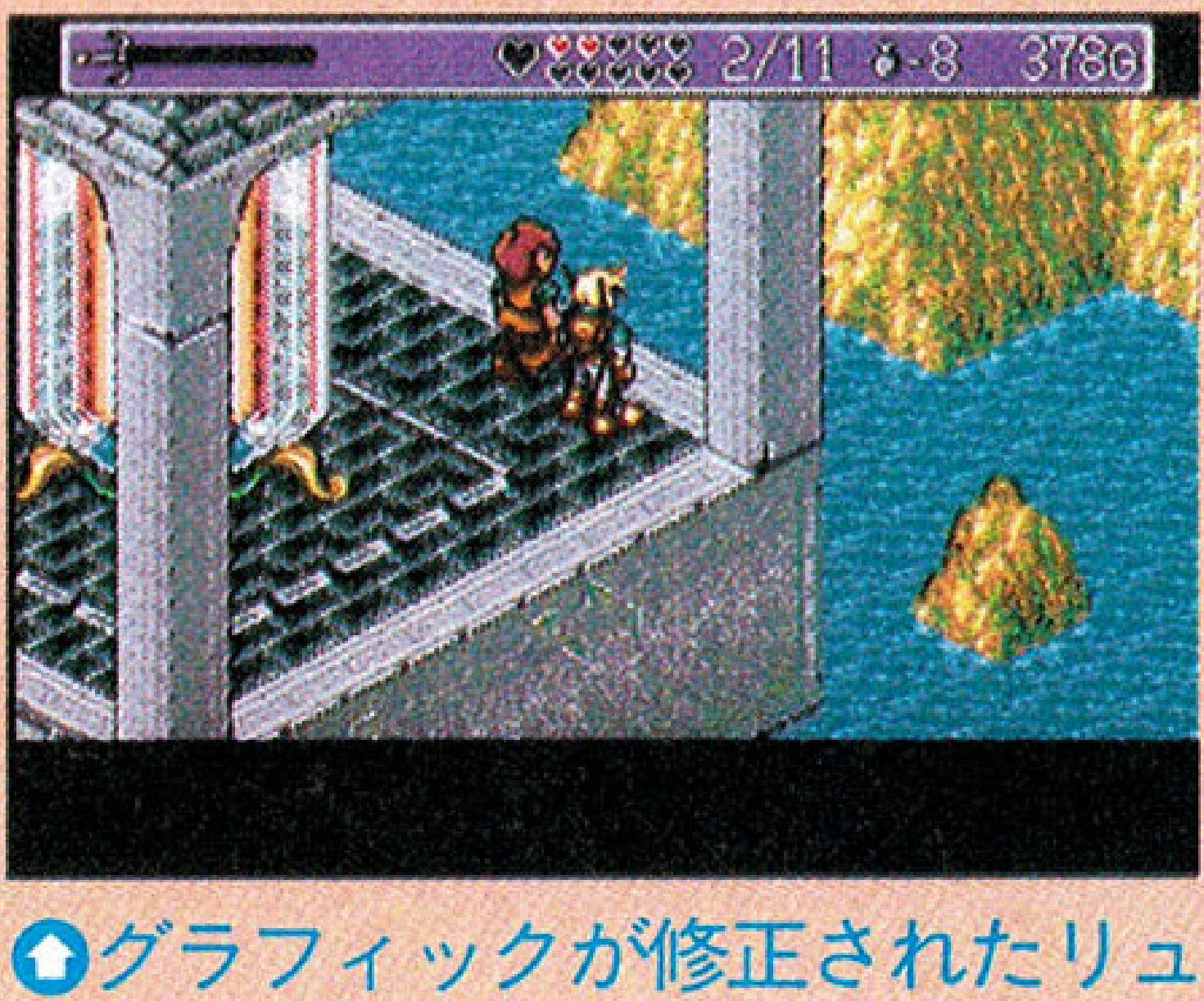
「メッセージも、魔法攻撃のシステムもできあがり、一通りは完成しました。キャラクタ、マップはすでに組み込んであるため、ゲームとして十分遊べる状態になっています。そして、イベントの組み込みもなかば終了しています。もう完成は目の前で、あとは細かいデバッグ作業や、バランス調整を残すのみ。たとえゲームはすべて完成したとしても、ゲームバランスに関しては、時間の許す限り徹底的に行い、遊びやすさには特に気を配りたい」とのことだ。

発売日が延びてしまったのは残念だが、それだけ練りこまれたものができればファンも納得できるというものだ。



↖ほこらの滝
↙グミの村　マサンの村↗

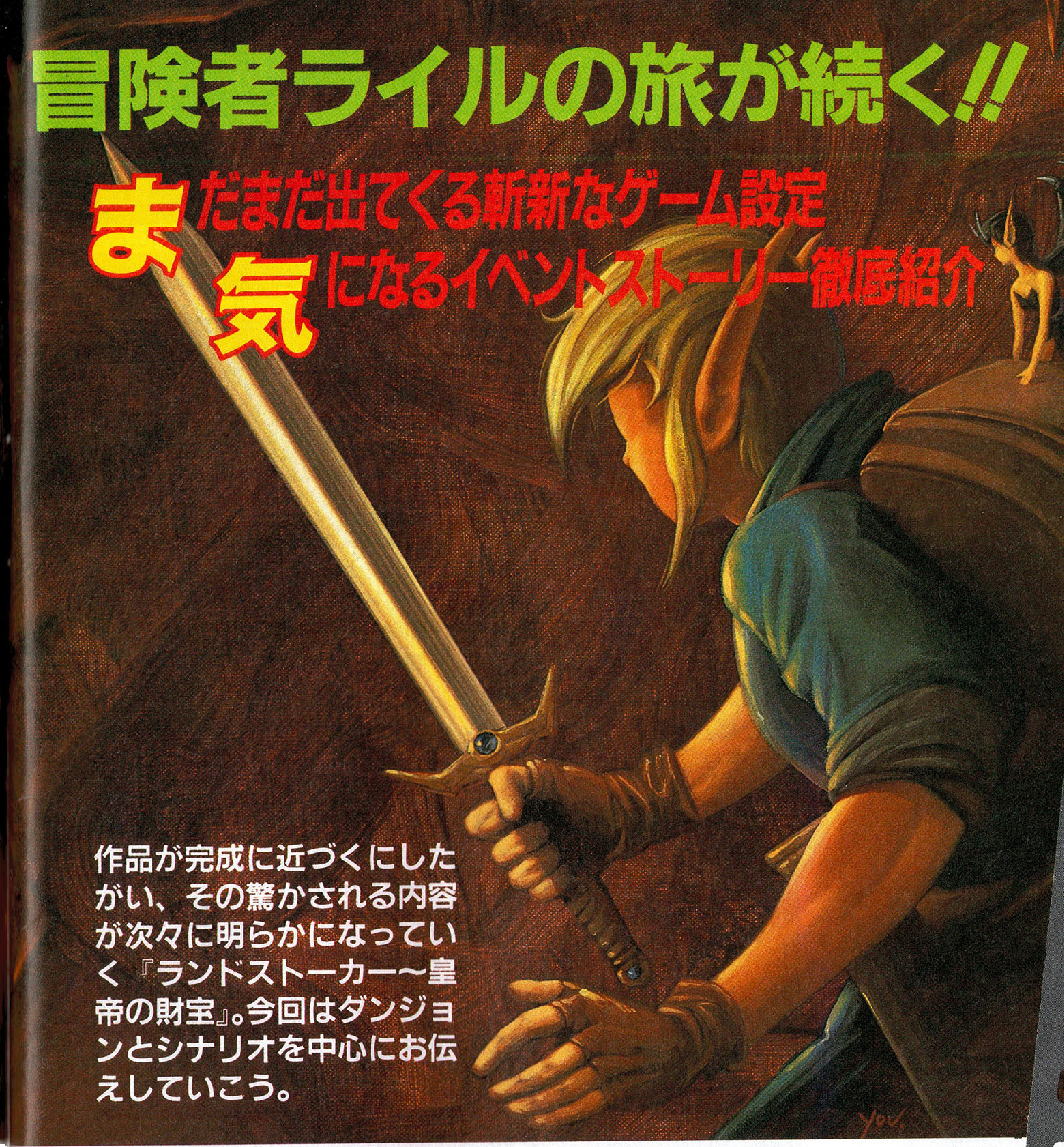
⇧いろいろなメッセージも入ってストーリーもできあがってきた



⇧グラフィックが修正されたリュマの町の灯台。描きこみがすごい

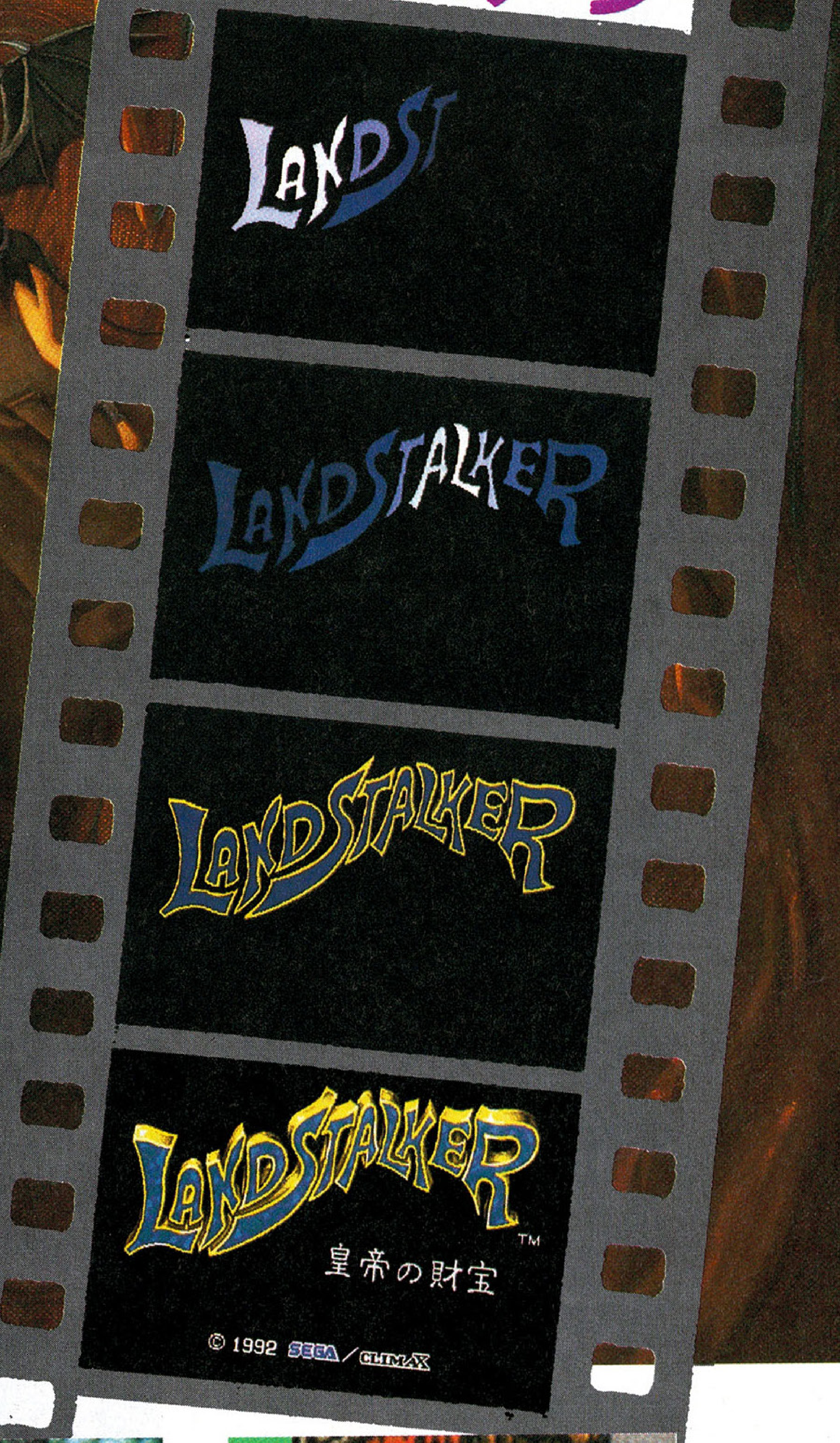
冒険者ライルの旅が続く!!

まだまだ出てくる斬新なゲーム設定
気になるイベントストーリー徹底紹介



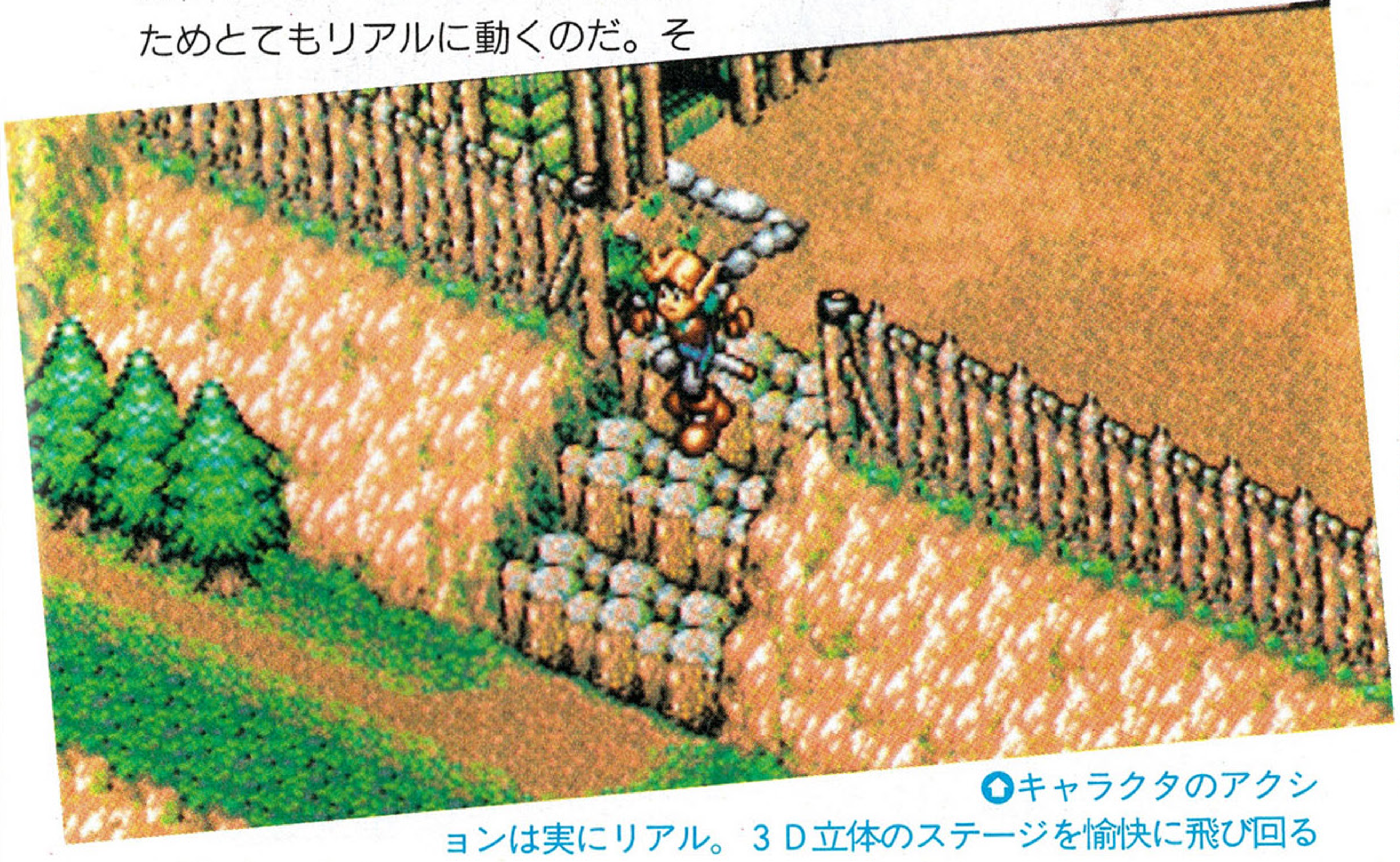
作品が完成に近づくにしたがい、その驚かされる内容が次々に明らかになっていく『ランドストーカー～皇帝の財宝』。今回はダンジョンとシナリオを中心にお伝えしていこう。

オープニングタイトル出現パターン

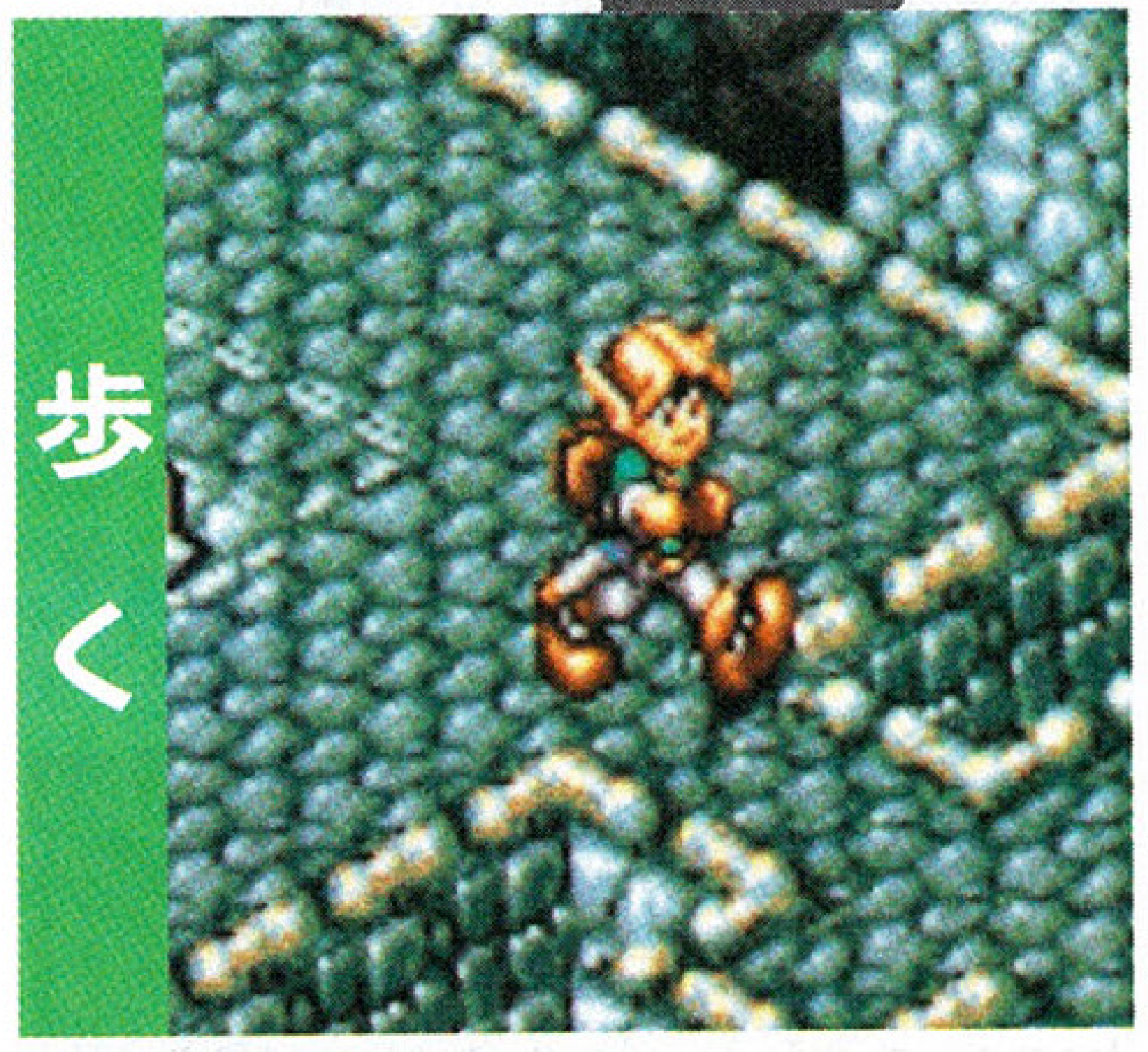

LANDST
LANDSTALKER
LANDSTALKER
LANDSTALKER™
皇帝の財宝
© 1992 SEGA／CLIMAX

キャラクタの4大アクション

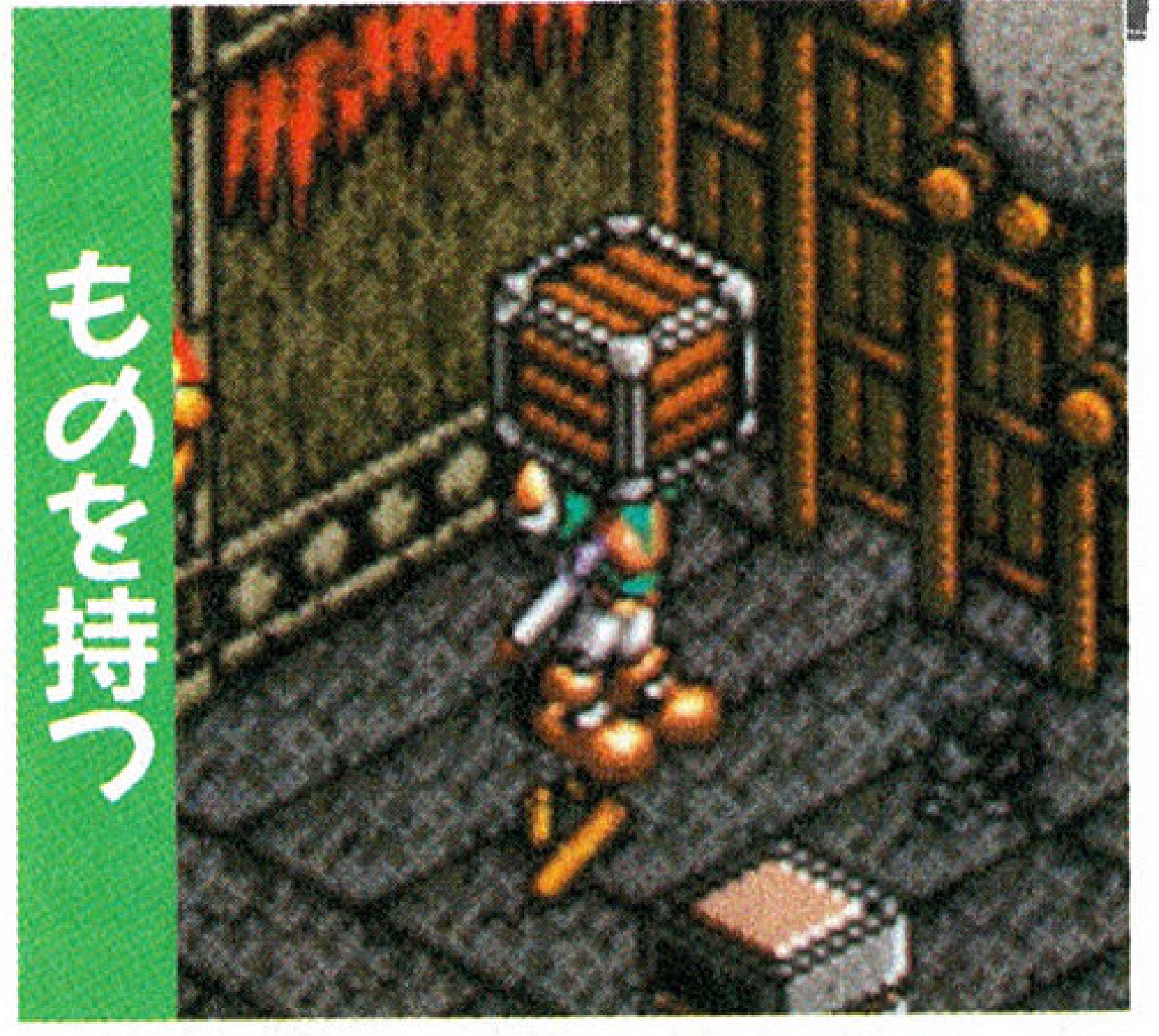
キャラクタのアクションも実に多彩で、まるで生きているかのようによく動く。このキャラクタの姿は見ているだけでも楽しませてくれるもの。特に主人公が歩く姿は、キャラクタパターンも豊富なためとてもリアルに動くのだ。そのほか剣を振ったり、ものを持ちあげたり投げたりといったアクションも可能。さらに状況に応じてロープやハシゴを登るなんてこともできる。すべて立体世界ならではのアクションが楽しめる。



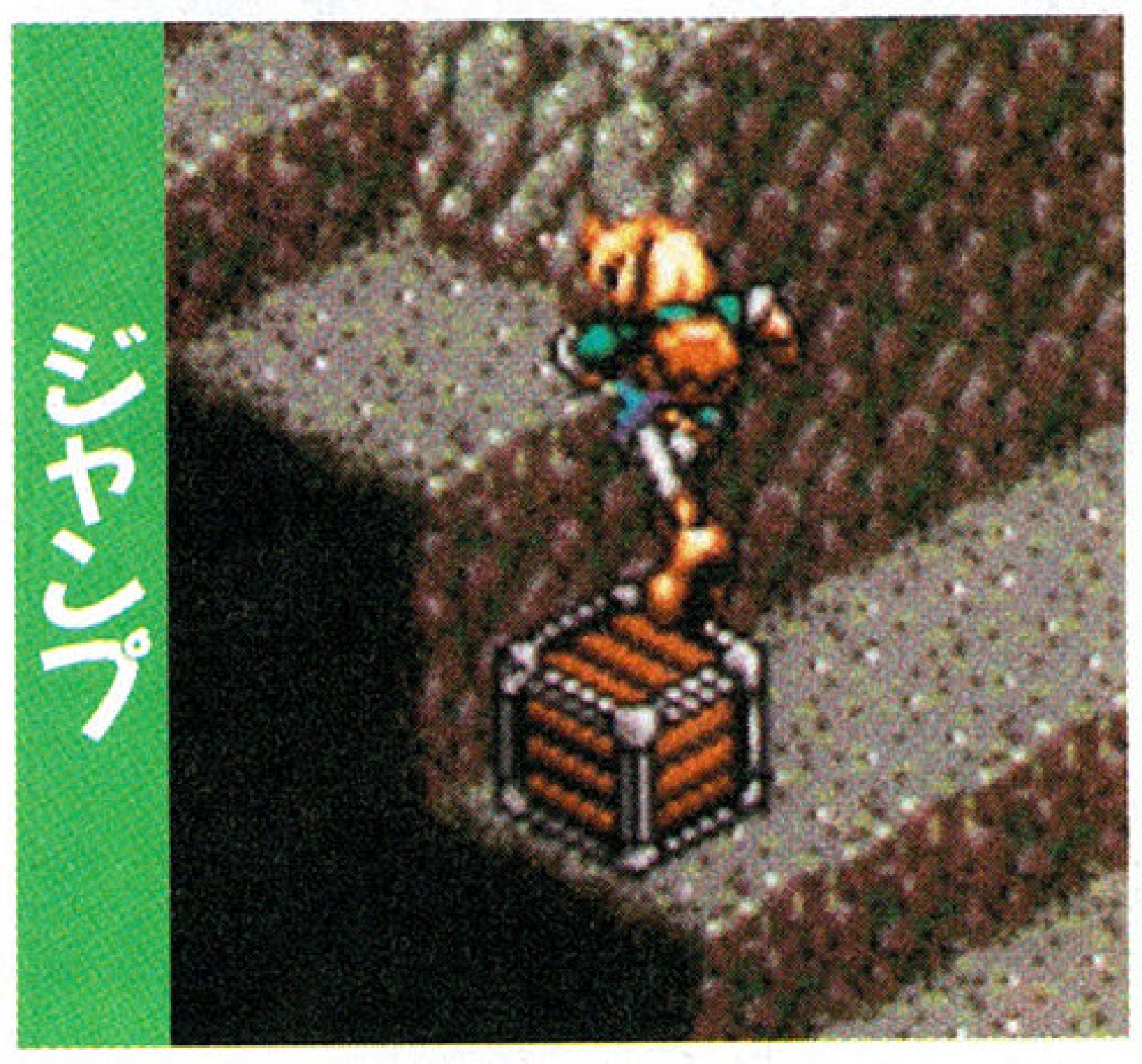
⬆キャラクタのアクションは実にリアル。３Ｄ立体のステージを愉快に飛び回る



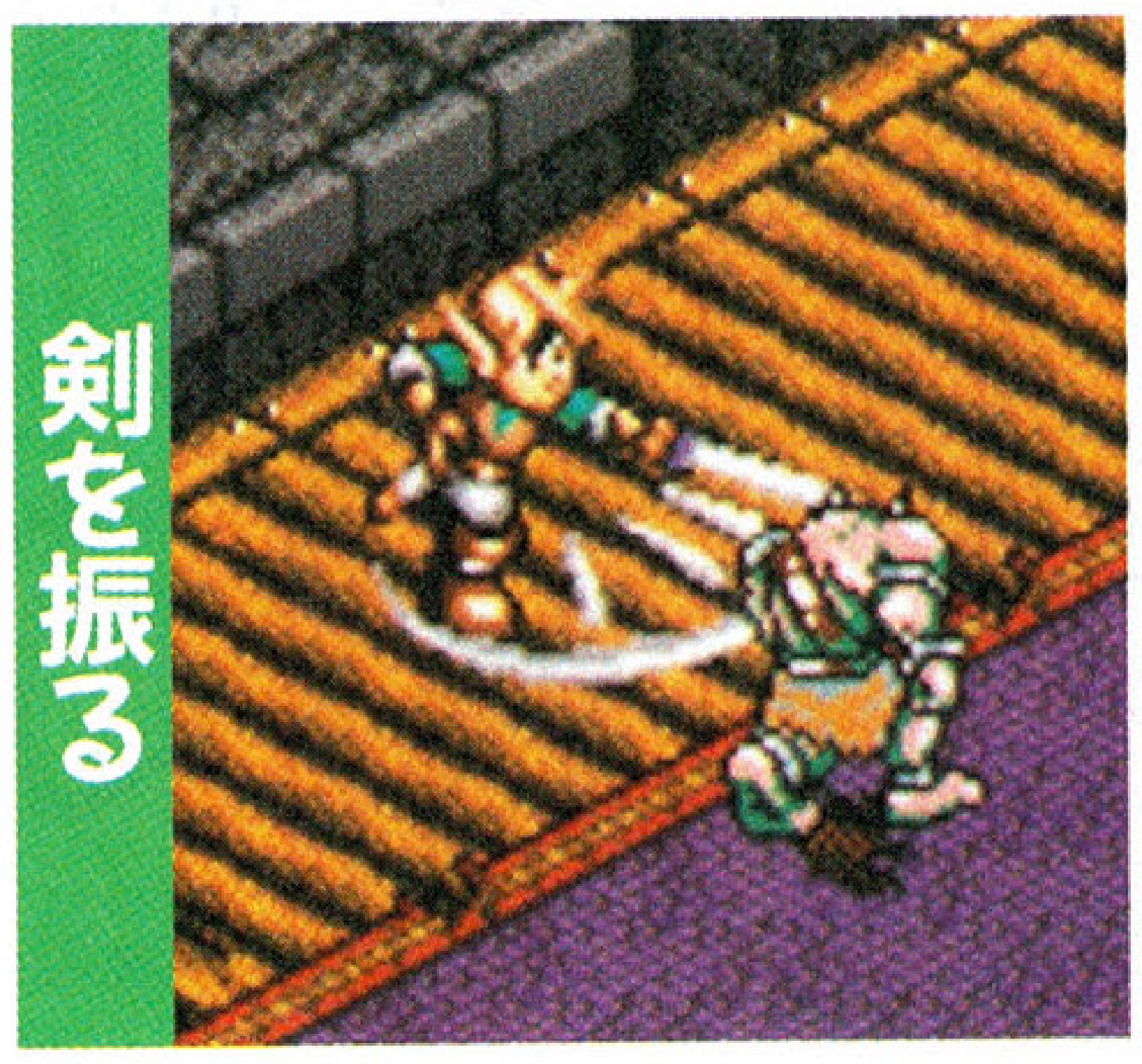
⬆基本中の基本動作。移動はすべて斜め方向。方向キーも斜めに入れる



⬆ある特定のものは持ち上げることができる。投げることもできる



⬆ジャンプは主人公キャラクタの半分くらいの高さまで飛び上がれる



⬆攻撃には剣を使用する。剣のなかには魔法攻撃ができるものもある

作品を盛り上げるシンプルでリアルな設定

『ランドストーカー』には、今までのゲームにはない要素がいくつかある。ゲーム自体のシステムから細かい演出に至るまで、ユニークともいえるアイデアが見受けられる。これは一連のクライマックス作品にも言えることだが、特に『ランドストーカー』は独特のゲームに仕上がっているのだ。

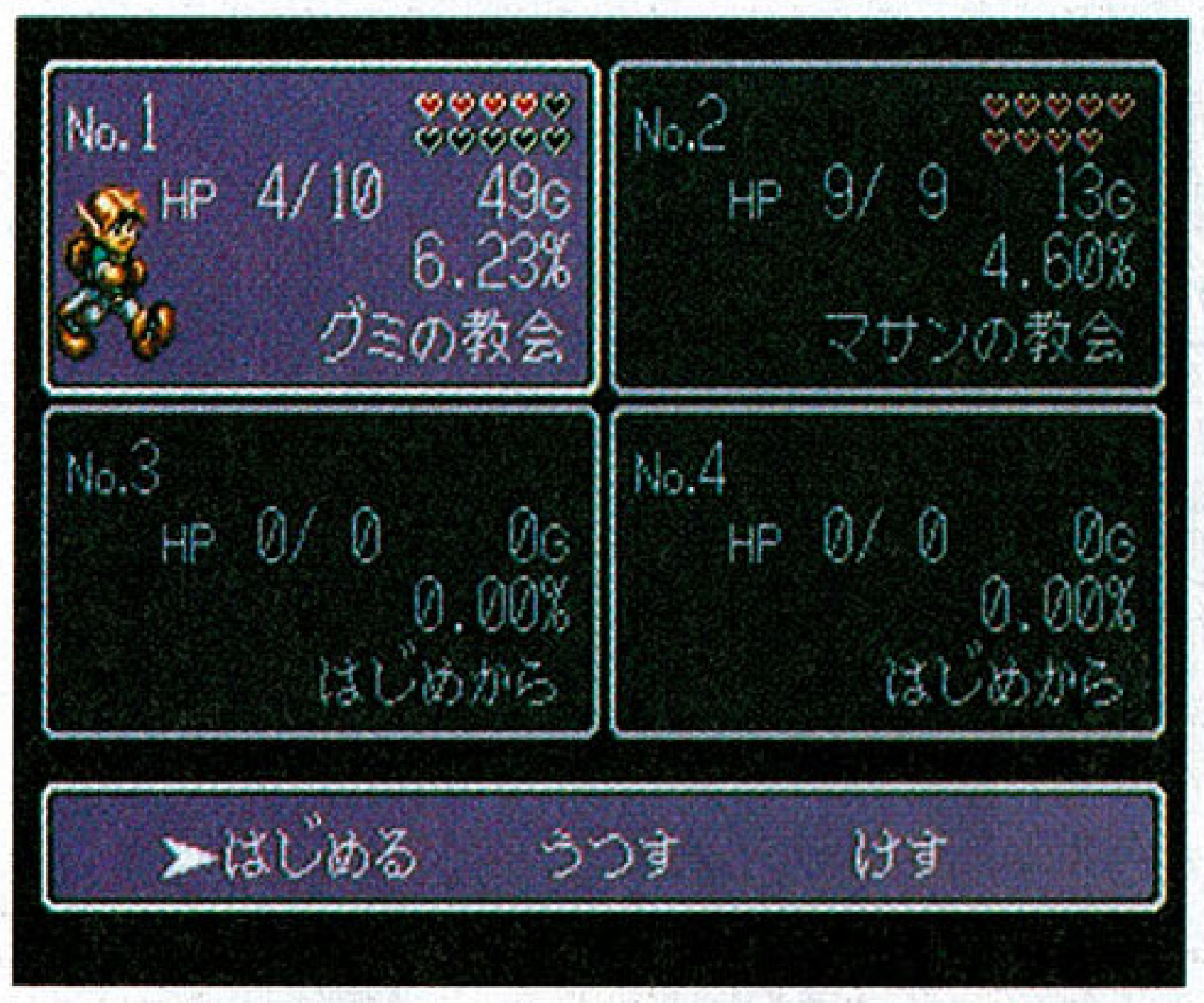
それでは、今回完成した新しいシステムとその演出をいくつか報告していこう。

分かりやすいセレクト画面

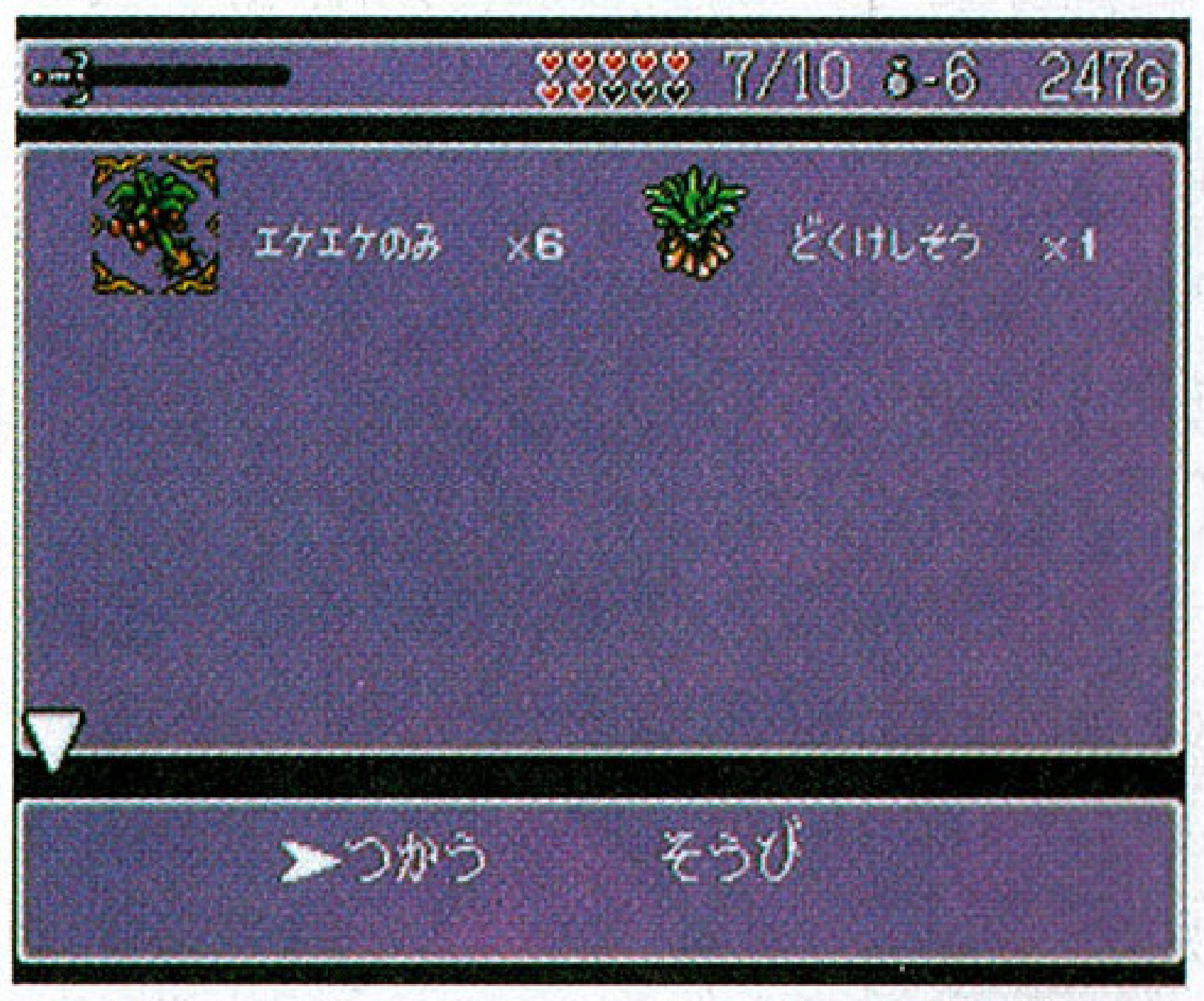
セーブ画面及びアイテム選択画面は、シンプルだがとても親切な配慮がほどこされてある。

セーブ画面は4つまで記録できる。どの記録かは、今までプレイした時間、HP、お金、セーブした場所などで判断の目安になる。

アイテムの選択画面ではアイテムのグラフィックが表示されるのでこれも分かりやすいといえよう。


No.1 HP 4/10 49G 6.23% グミの教会
No.2 HP 9/ 9 13G 4.60% マサンの教会
No.3 HP 0/ 0 0G 0.00% はじめから
No.4 HP 0/ 0 0G 0.00% はじめから

⇧写真は開発中のものなので製品版では%の部分が時間の表示に変更

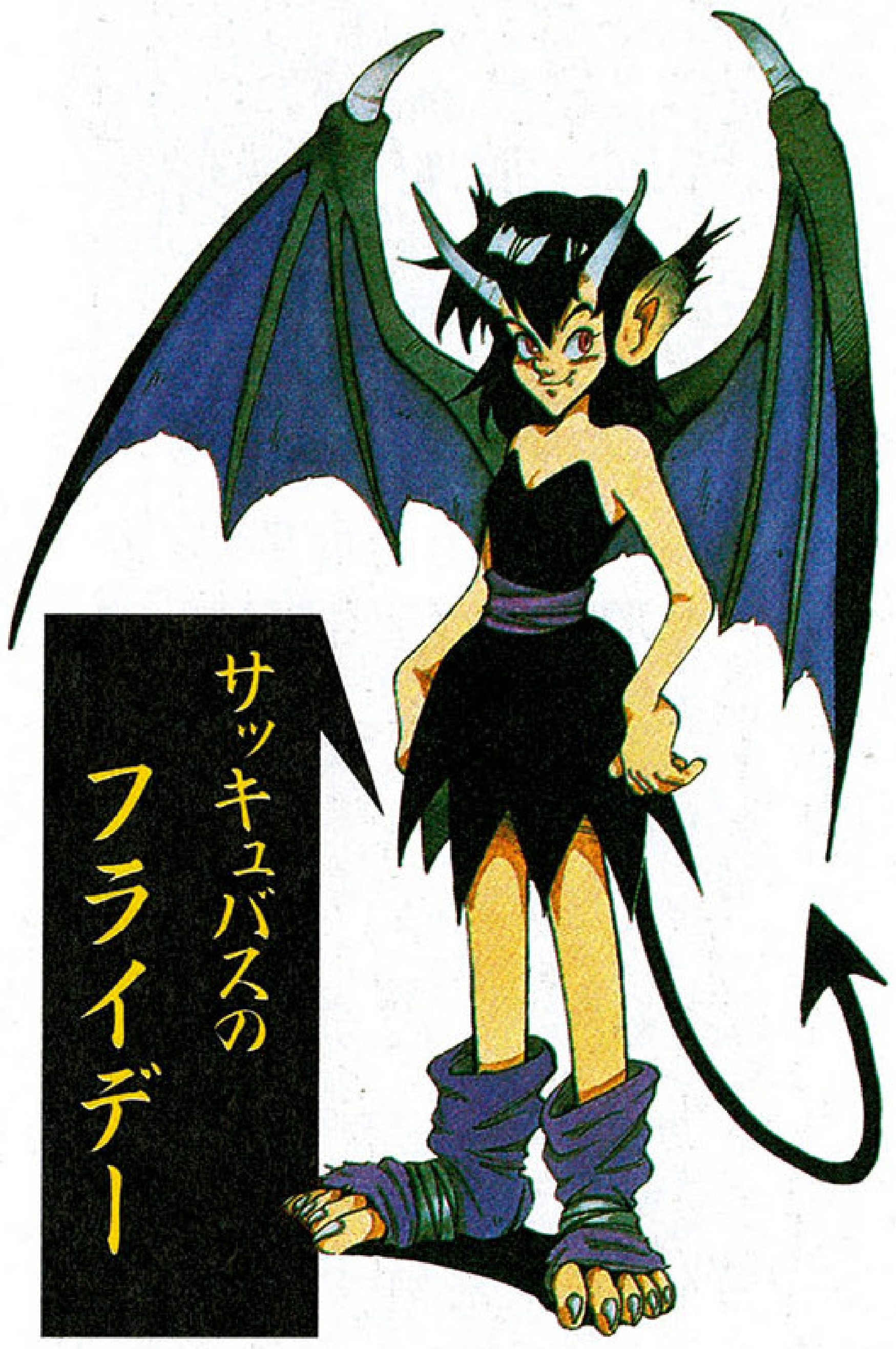

7/10 ♁-6 247G
エケエケのみ ×6
どくけしそう ×1

⇧実に見やすいアイテム選択画面。アイテムの表示もかなり大きい

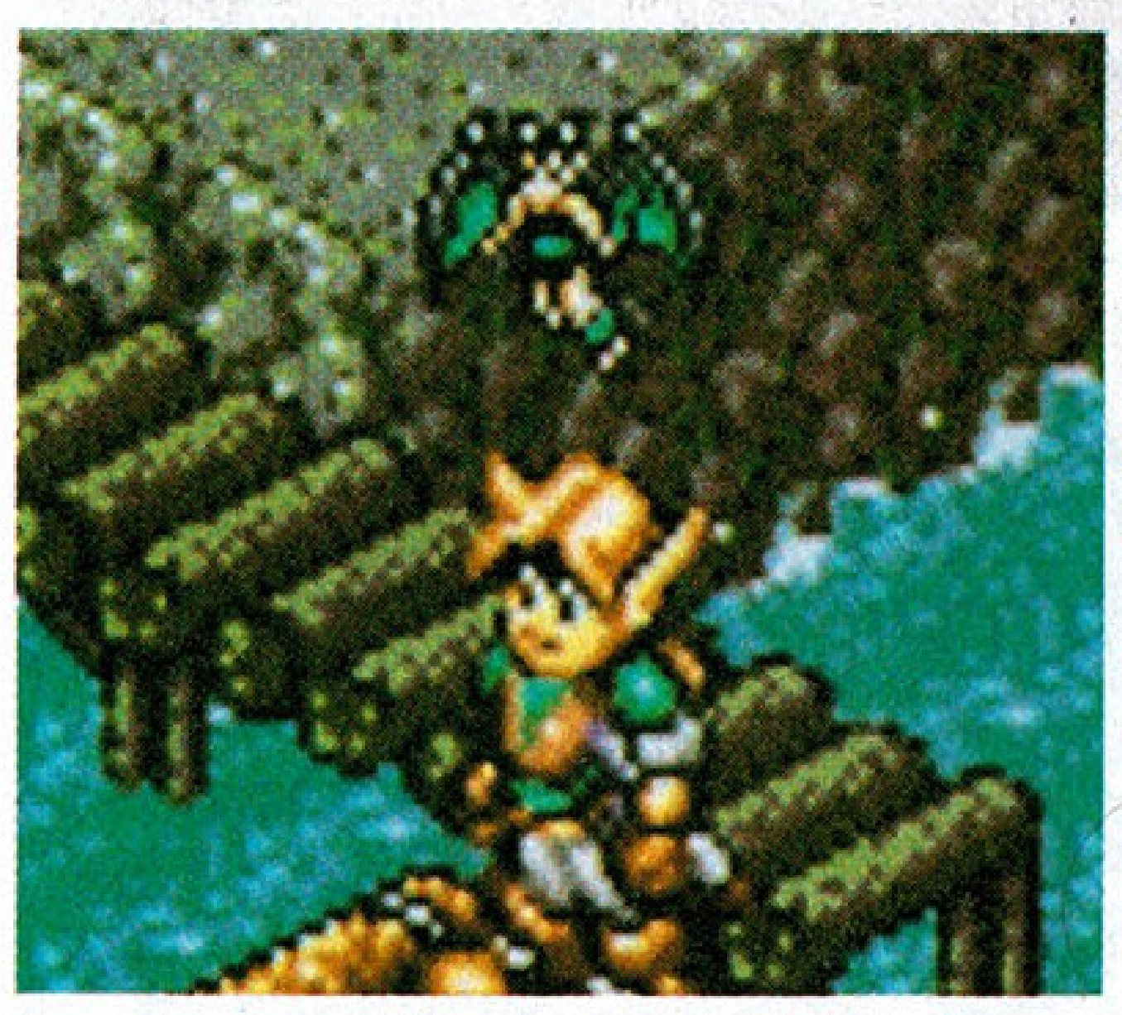
フライデーの登場シーン

以前から紹介してきたキャラクタ「フライデー」のゲーム中の役割がはっきりした。

基本的にフライデーが登場するのは、主人公ライルがやられたときにHPの回復のために現れる。あとは特定のイベントに登場する。

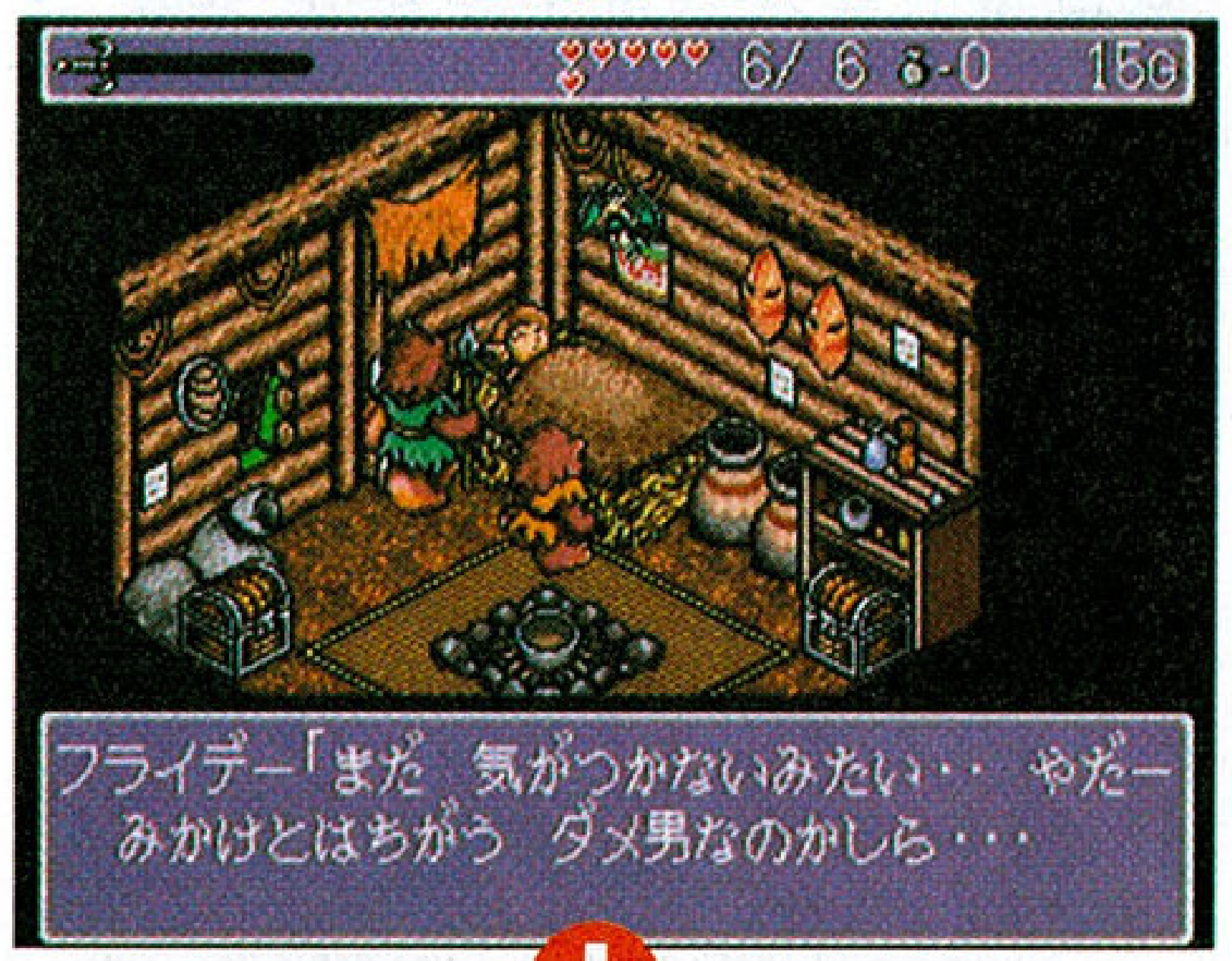

サッキュバスの
フライデー

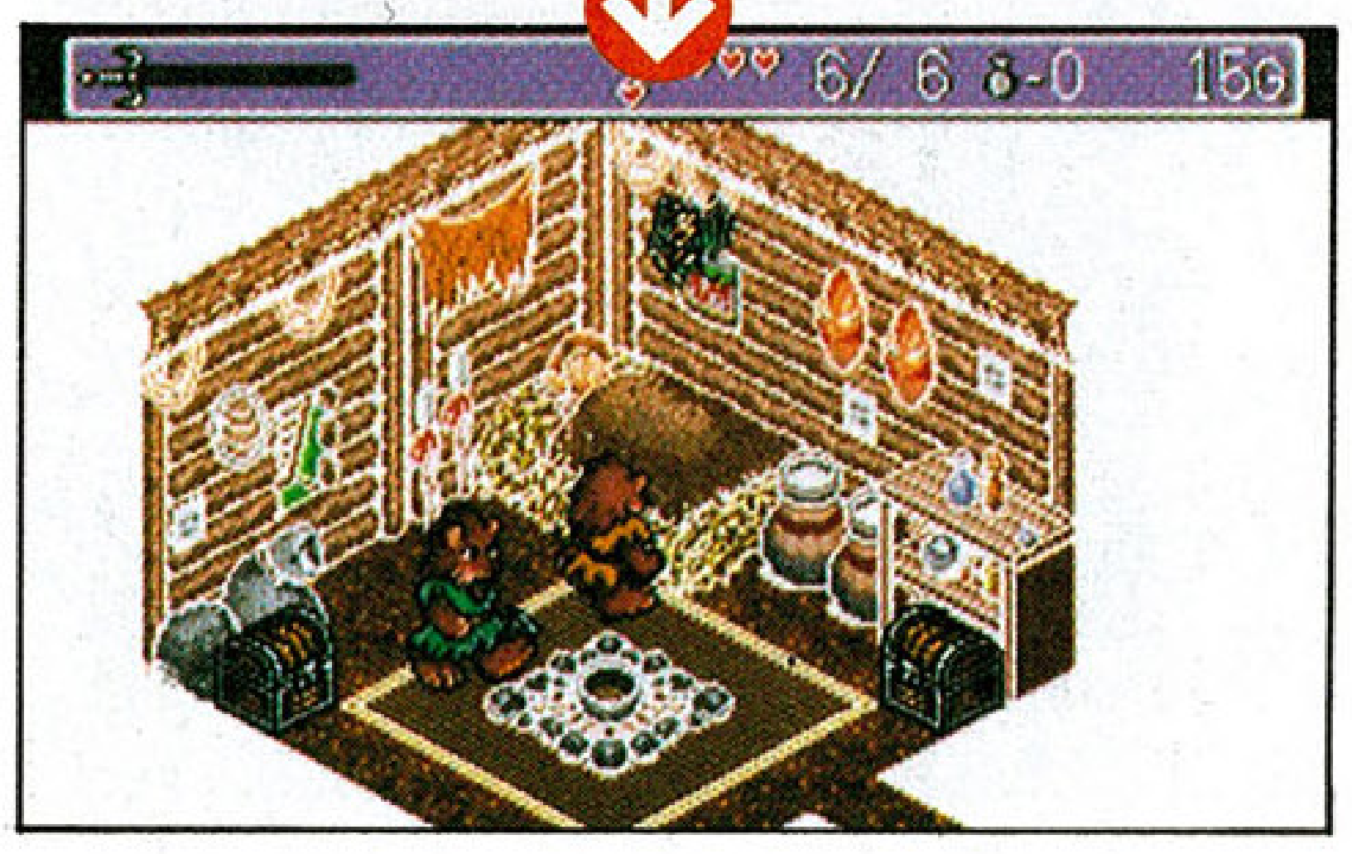
⇧サッキュバス＝小悪魔。キング・ノールの財宝の秘密を握るのか？



⇦フライデーは常にライルの頭上に登場する

⇩ライルが気を失っているところへフライデーが登場する。ジャーン

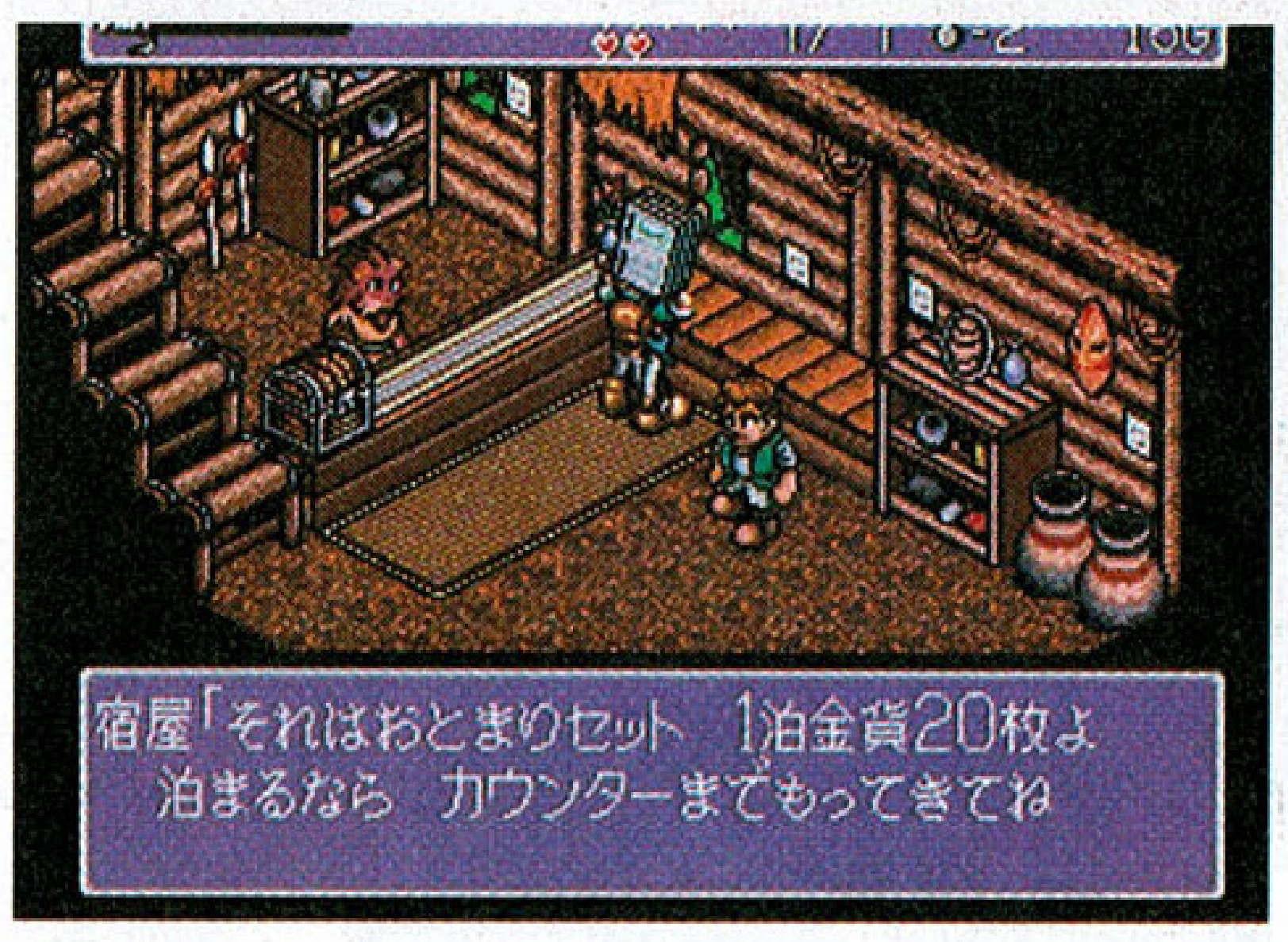

6/ 6 ♁-0 15G
フライデー「まだ　気がつかないみたい‥　やだー
みかけとはちがう　ダメ男なのかしら・・・


6/ 6 ♁-0 15G

⇧あたりが一面に光ったかと思いきやライルの体力が回復していく

ものをカウンターへ持っていき買う

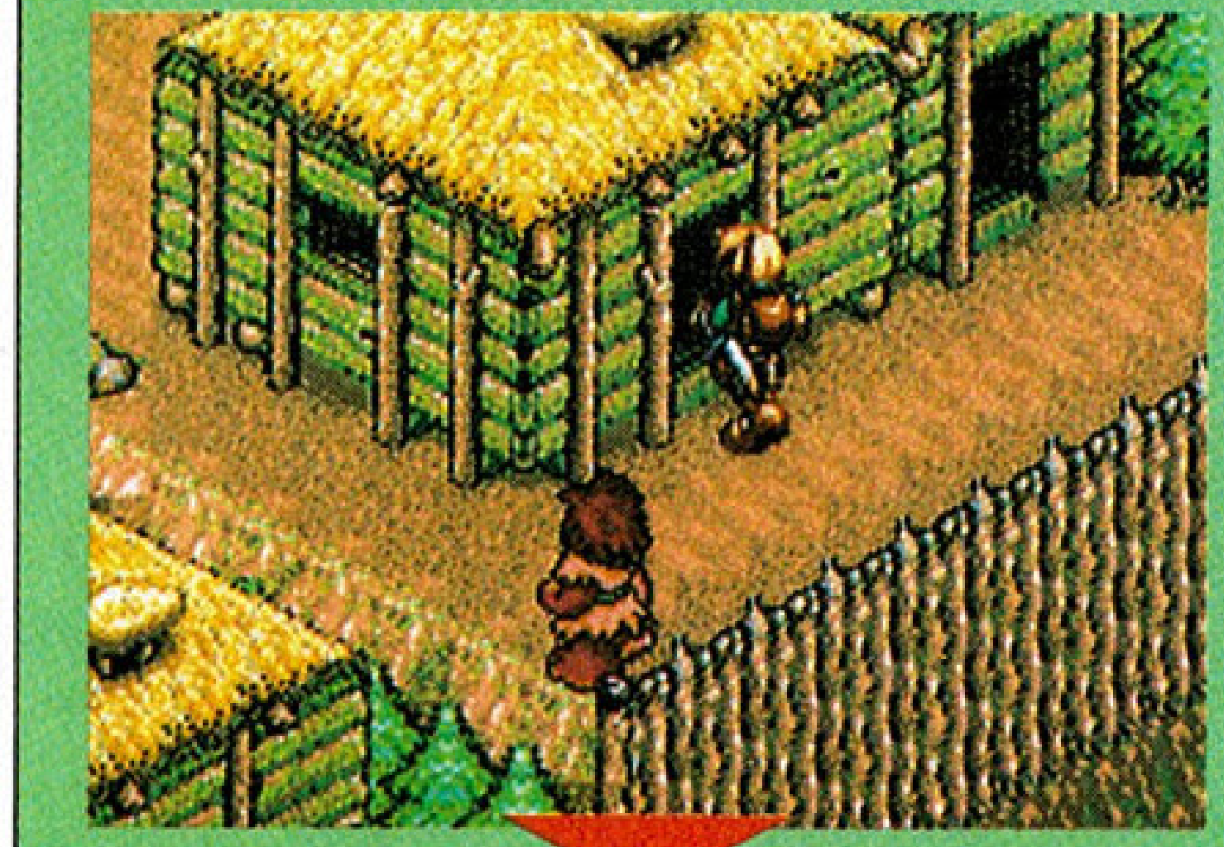
道具屋などでの買い物のシステムが完成した。このシステムはコマンド選択式のRPGによくあるタイプではなく、実際にキャラクタが品物を手に取り選ぶといった、今までにないユニークなもの。


宿屋「それはおとまりセット　1泊金貨20枚よ
泊まるなら　カウンターまでもってきてね

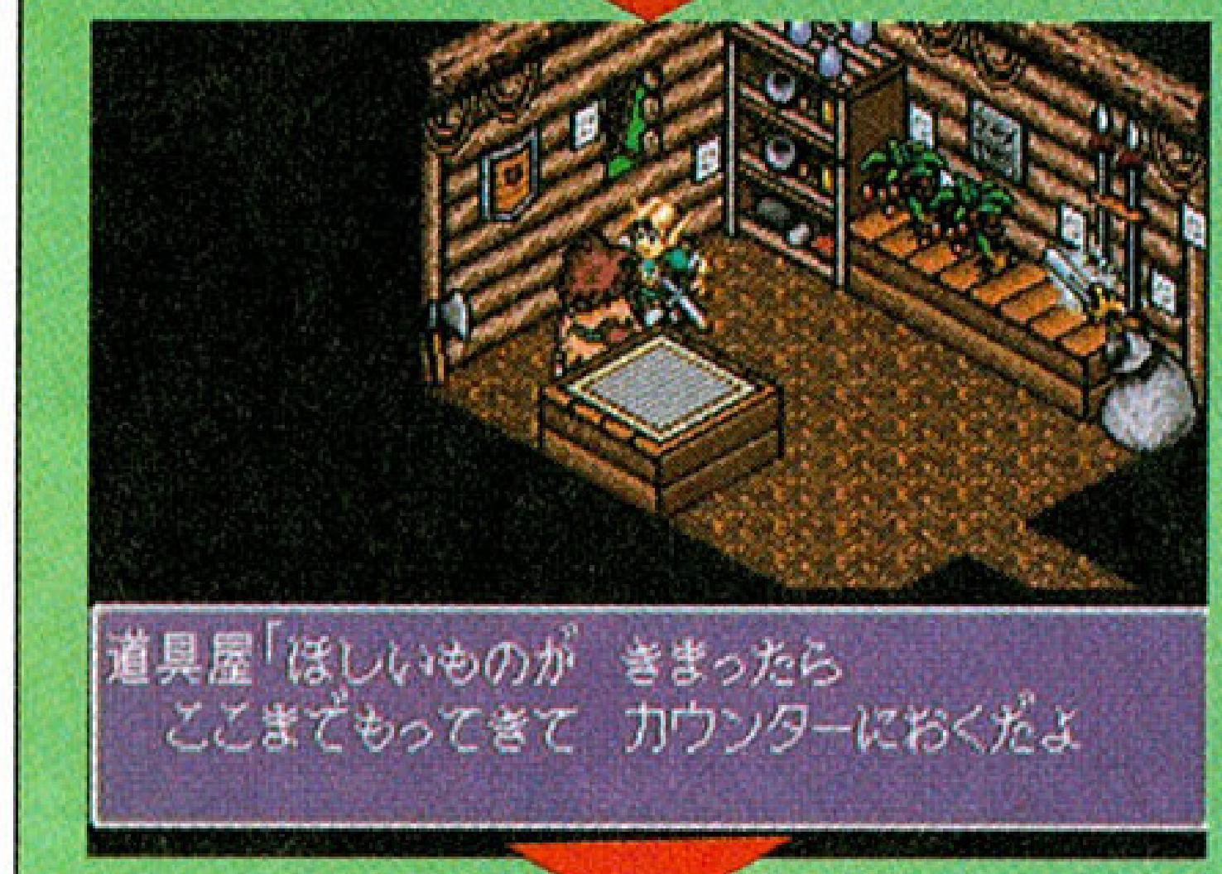
⇧立体世界ならではの店内。買い物のシステムもこのゲームならのもの

まず道具屋に入るとアイテムがずらりと並んでいる。その中で欲しいアイテムをキャラクタに持ち上げさせ、店主のいるカウンターへと運ばせる。アイテムをカウンターに置くと、お金と引換えに商品を手に入れることができる。このシステムは教会や宿屋などでも同じで、教会では「教典」を、宿屋では、宿帳をカウンターへと持っていくのだ。

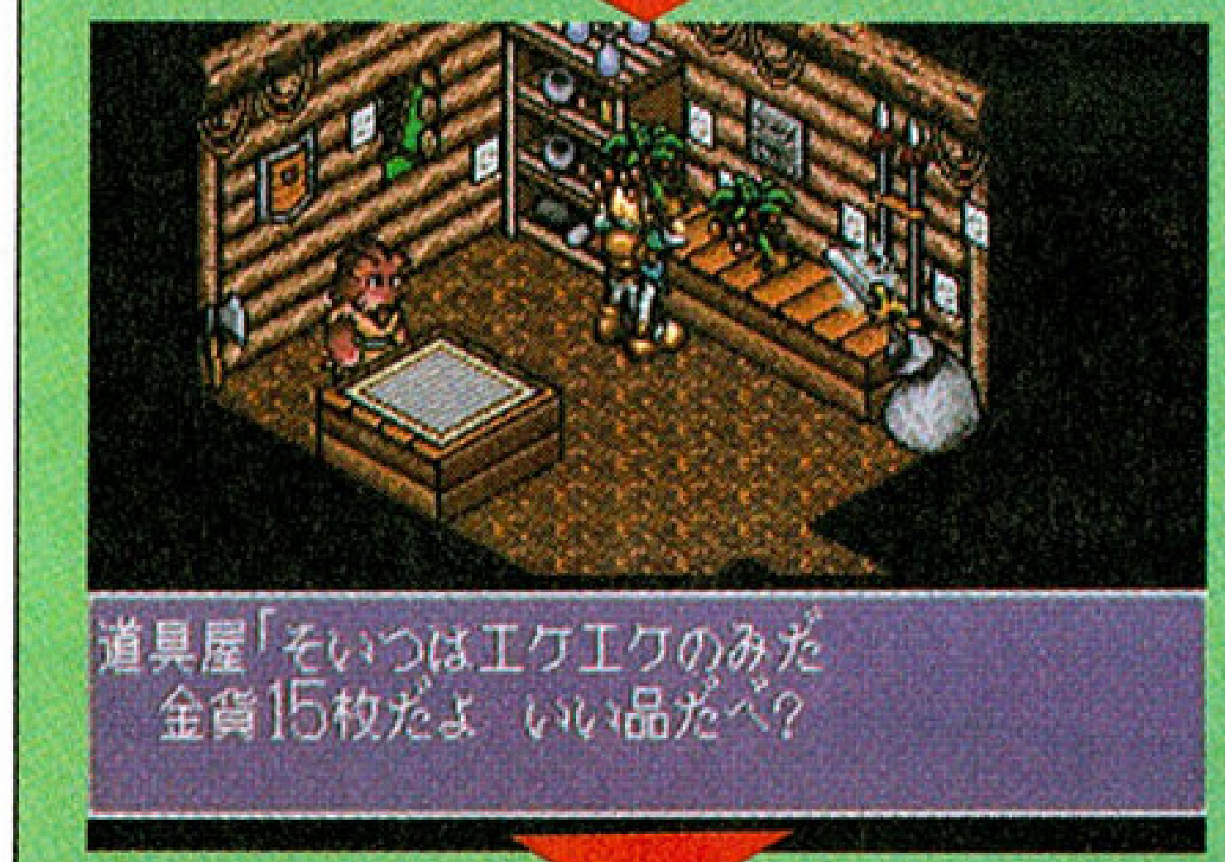
道具屋



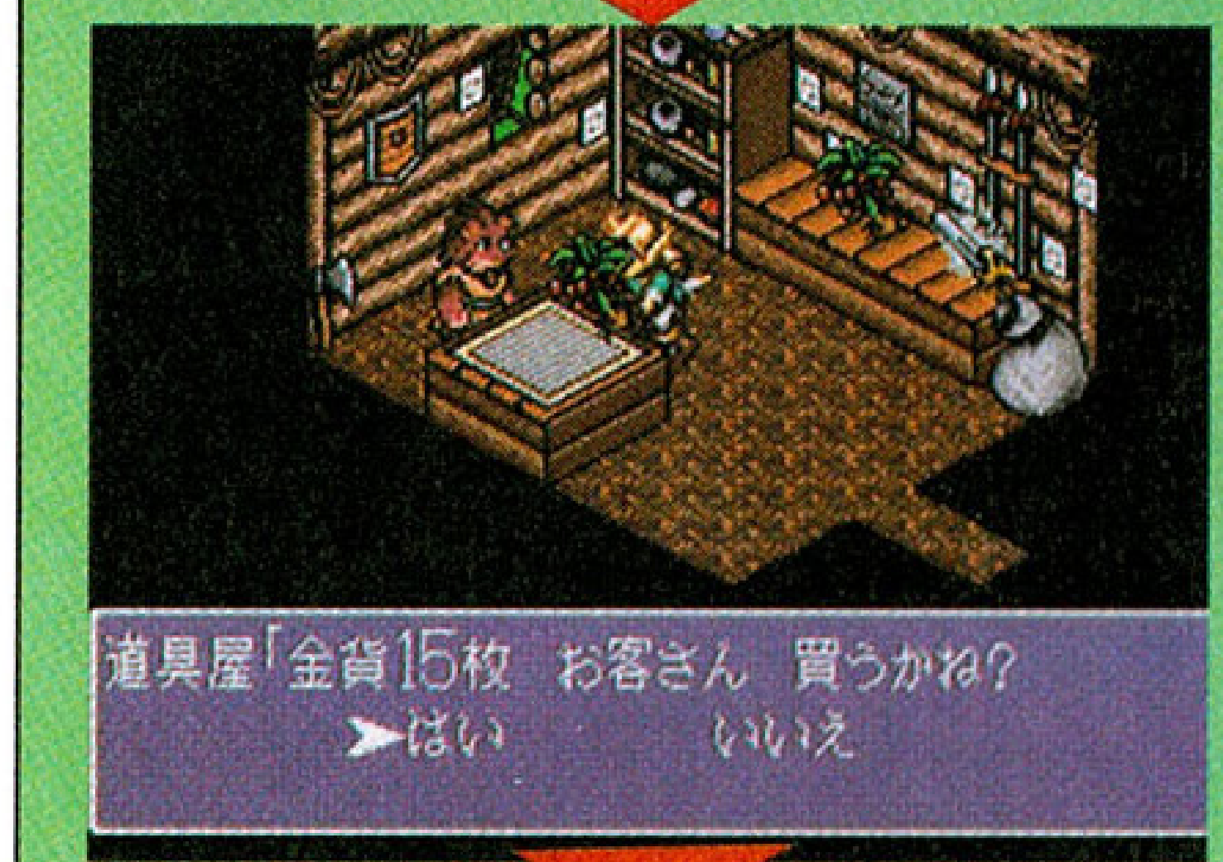
⇦ここは道具屋である


道具屋「ほしいものが　きまったら
ここまでもってきて　カウンターにおくだよ

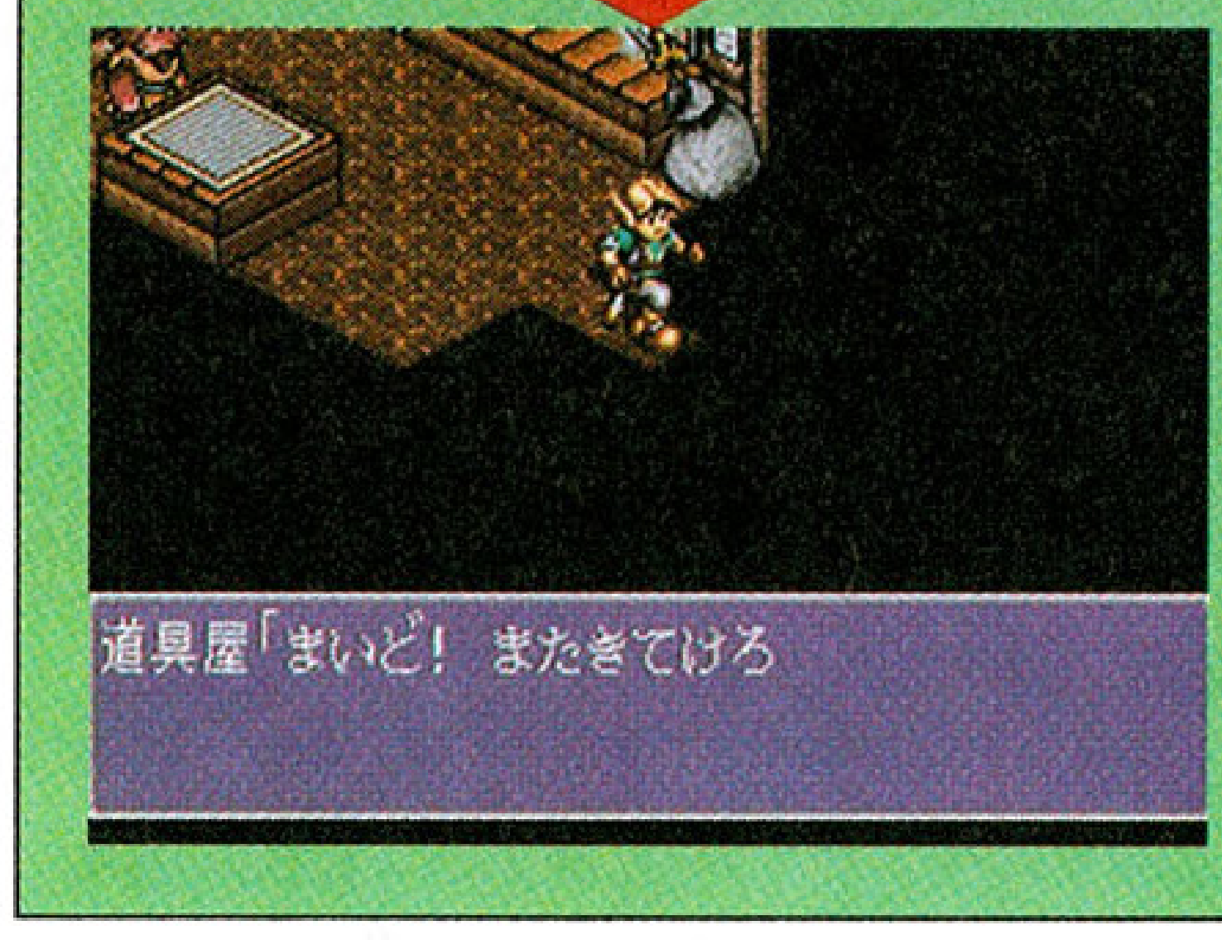
⇦店主に説明を聞く


道具屋「そいつはエケエケのみだ
金貨15枚だよ　いい品だべ?

⇦欲しい品を持ち上げ

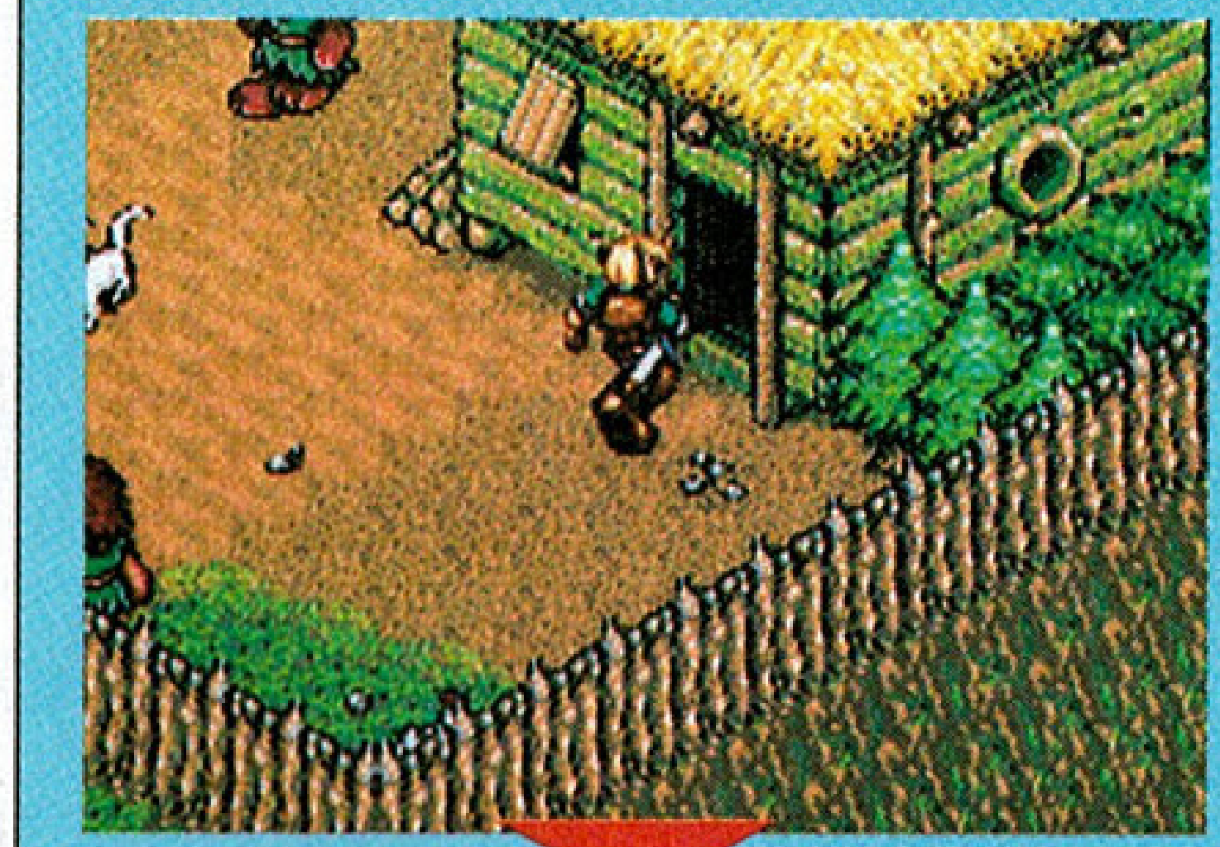

道具屋「金貨15枚　お客さん　買うかね?
➤はい　いいえ

⇦カウンターへ置く

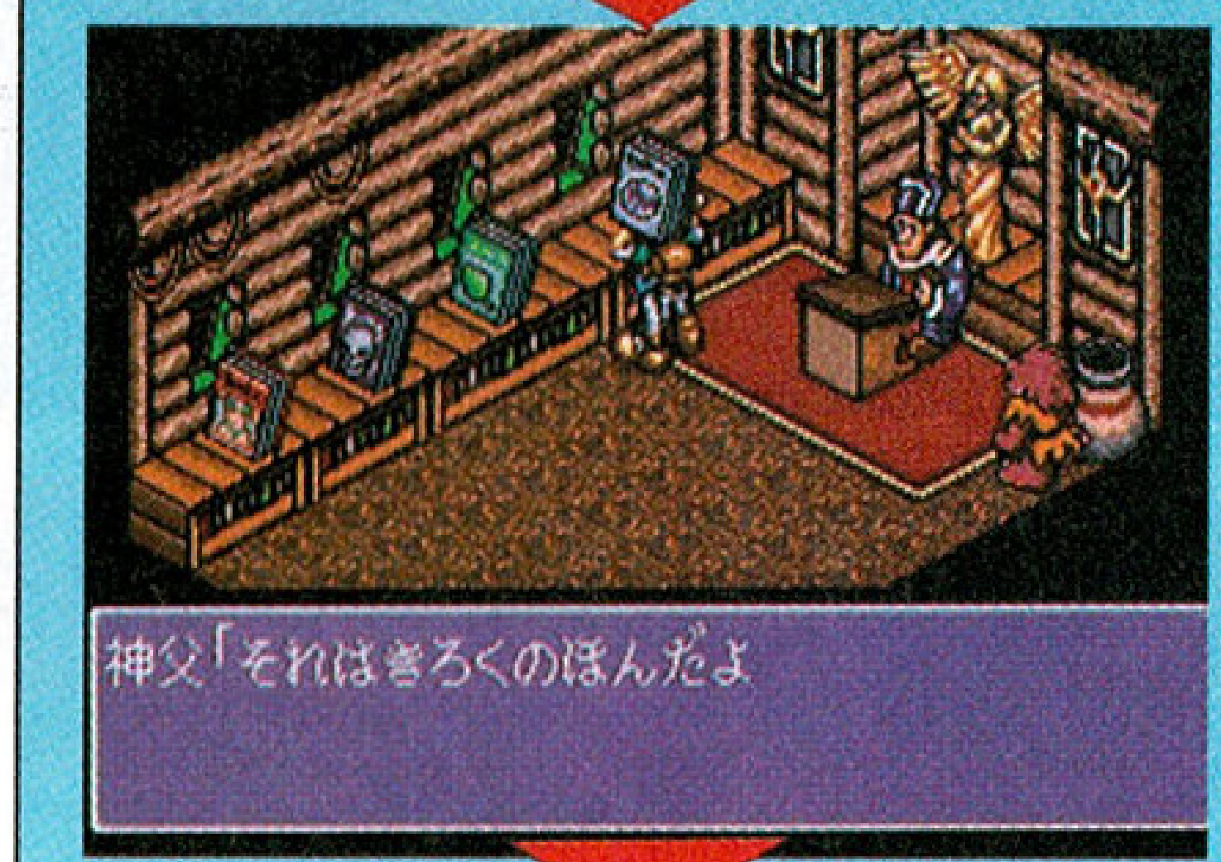

道具屋「まいど!　またきてけろ

⇦お金を払って帰る

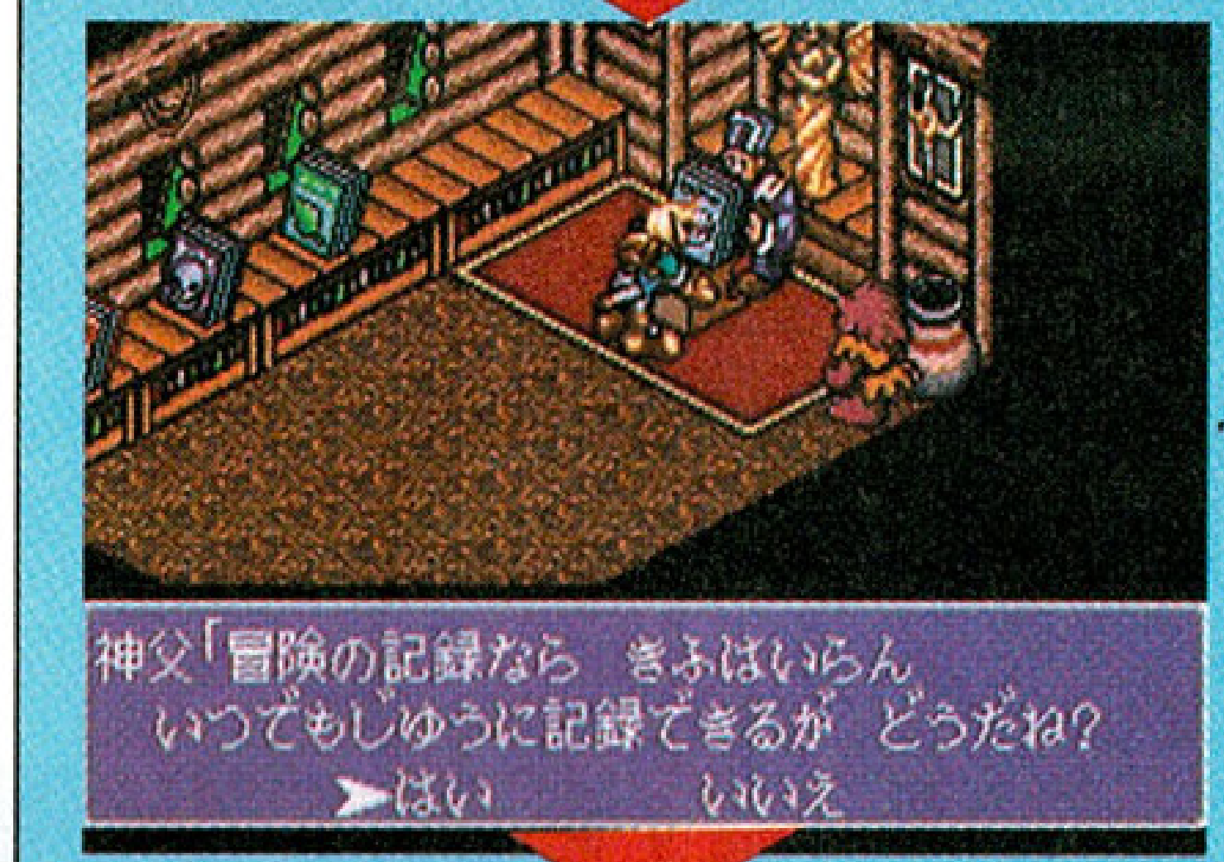
教　会



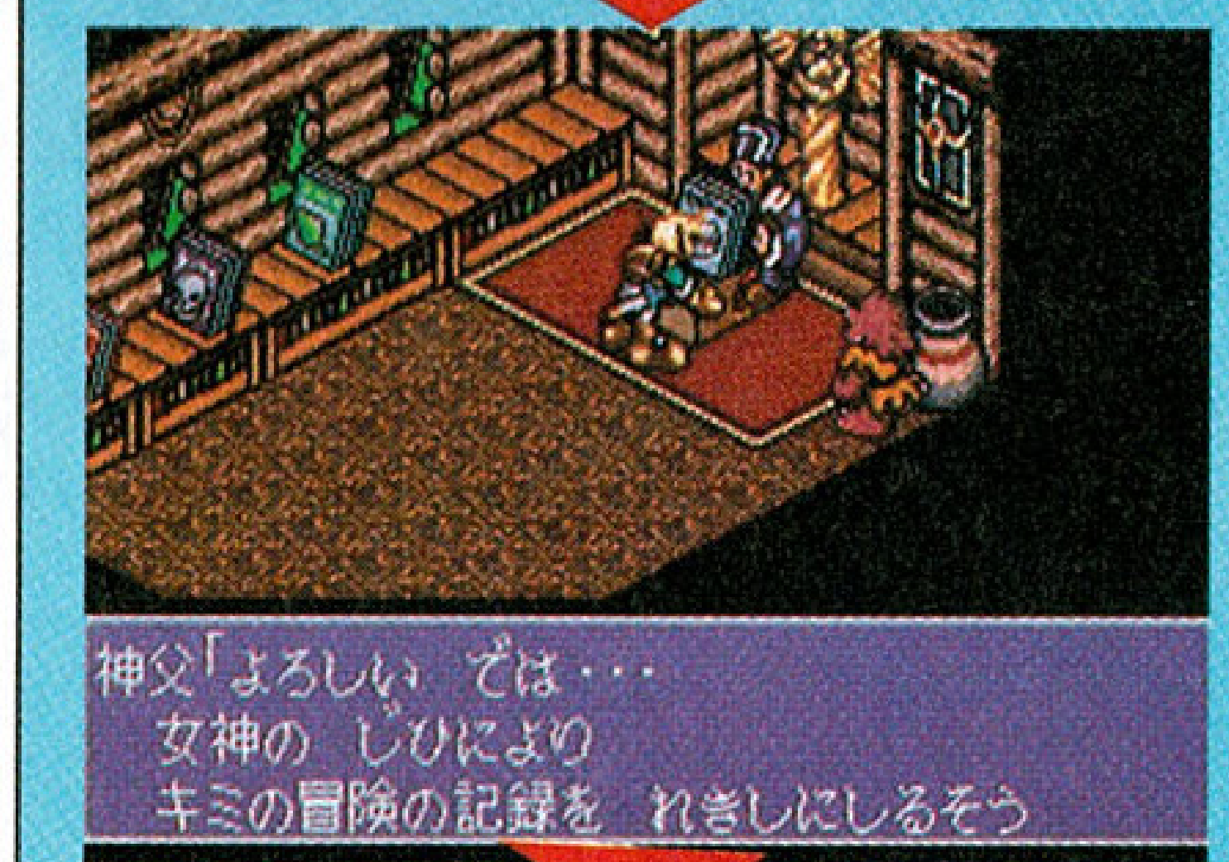
⇦ここは教会なのだ


神父「それはきろくのほんだよ

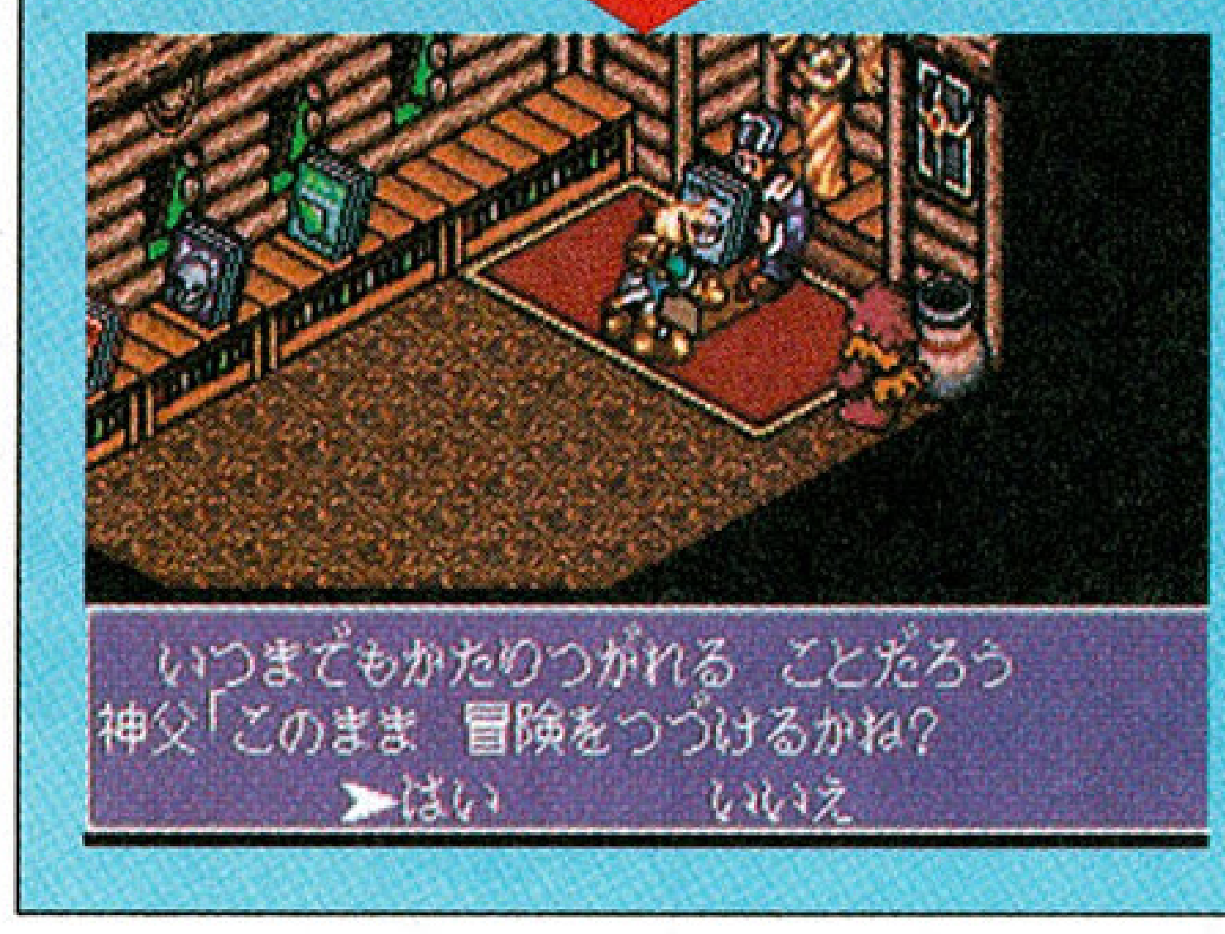
⇦セーブの本を持った


神父「冒険の記録なら　きふはいらん
いつでもじゆうに記録できるが　どうだね?
➤はい　いいえ

⇦神父さんの前へ置く


神父「よろしい　では・・・
女神の　じひにより
キミの冒険の記録を　れきしにしるそう

⇦そしてセーブの開始


いつまでもかたりつがれる　ことだろう
神父「このまま　冒険をつづけるかね?
➤はい　いいえ

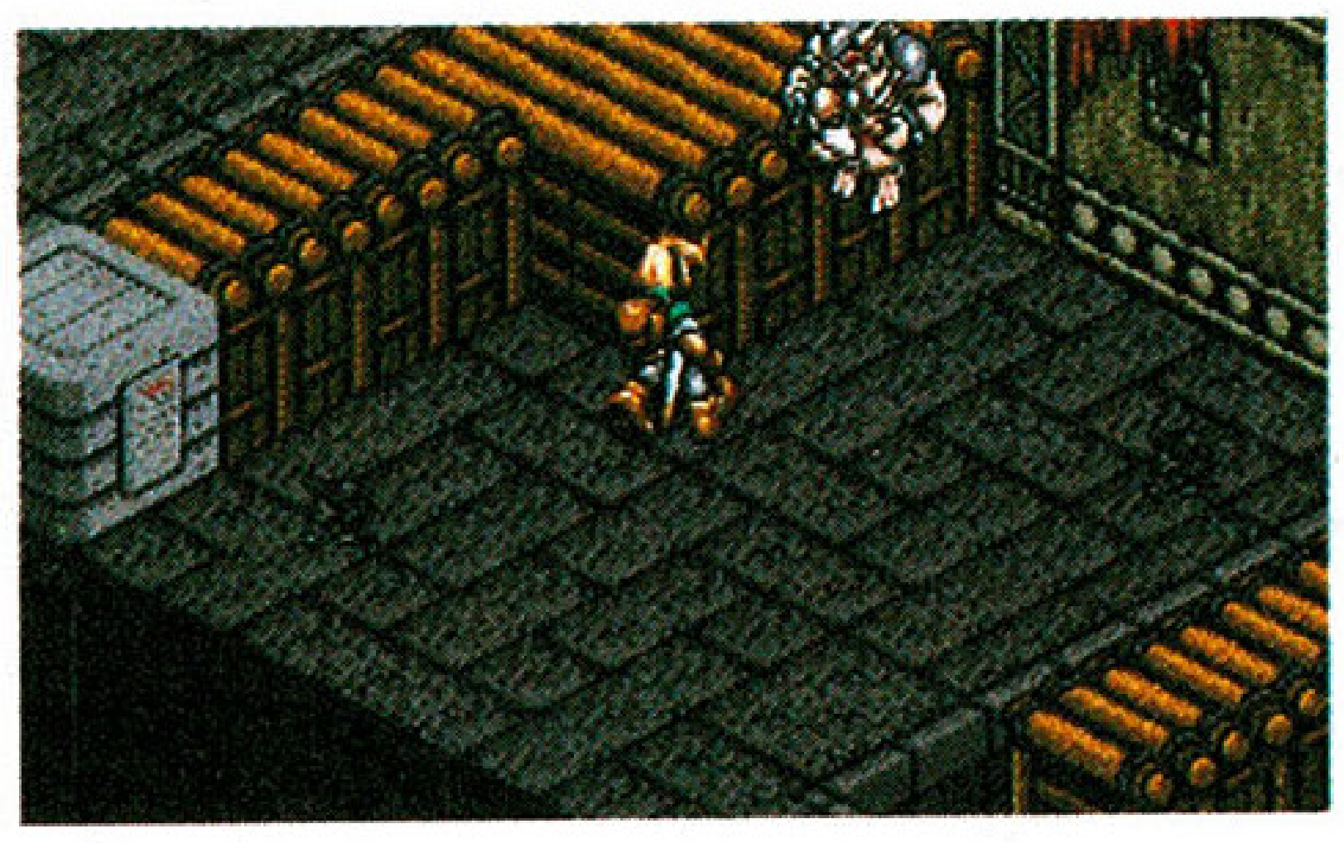
⇦セーブの完了だ

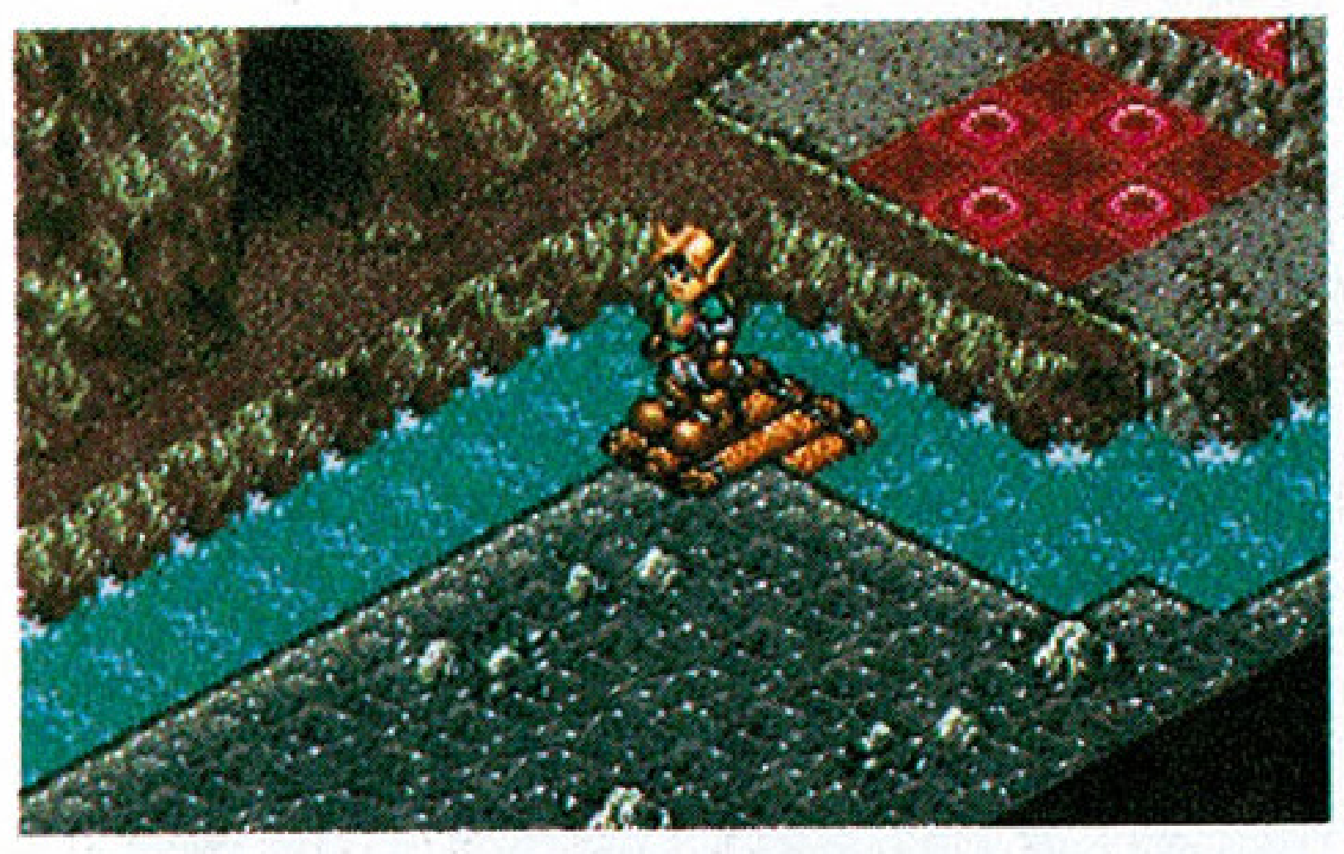
初公開、広大な立体ダンジョンの奥底

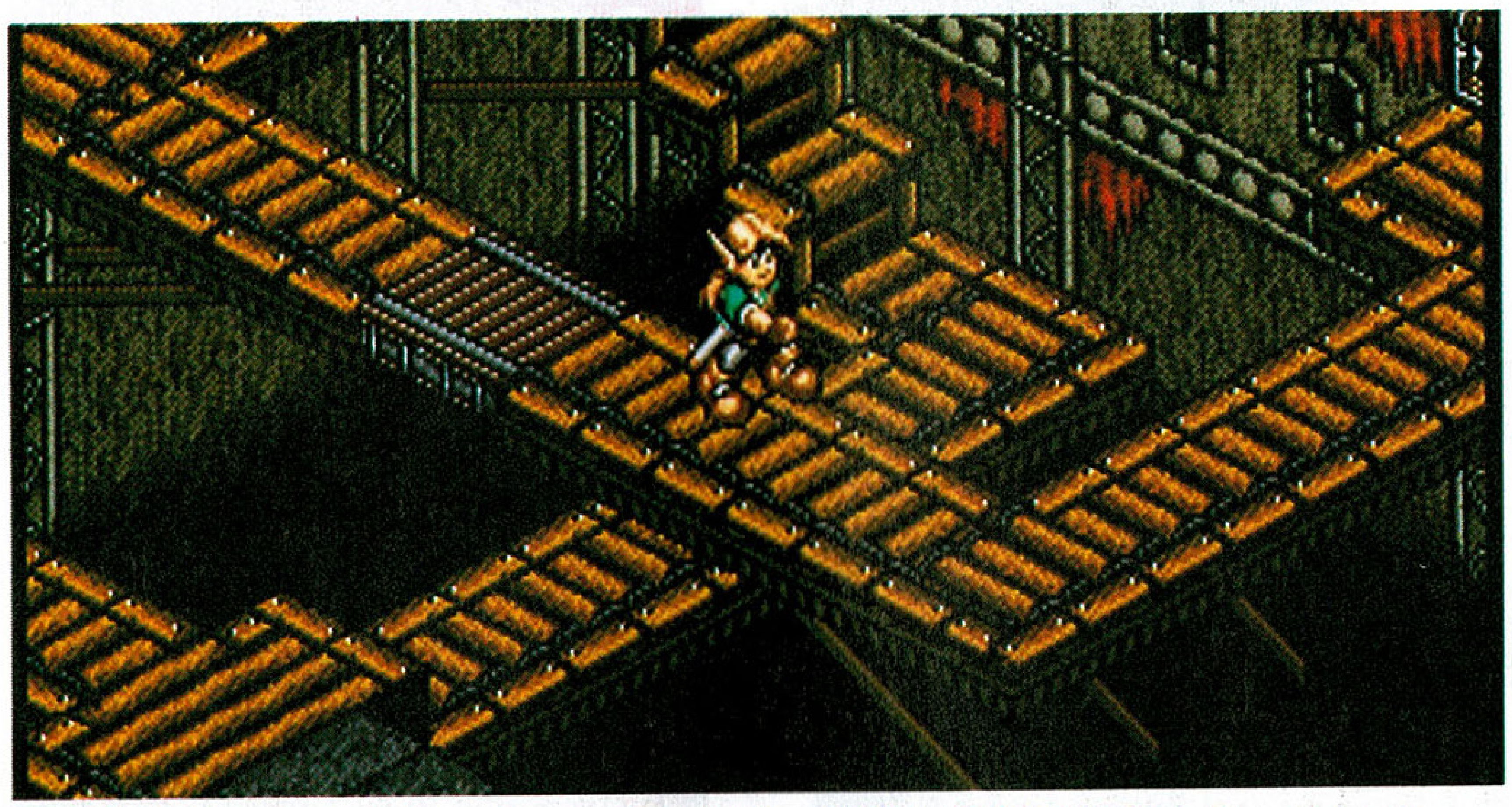
RPGの攻略で一番重要で苦労する場所は、やはりダンジョンであろう。それだけに緊張感も高まる。この『ランドストーカー』のダンジョンはそれに加えて、3D立体世界ならではのシステムおよびグラフィックにも注目したい。

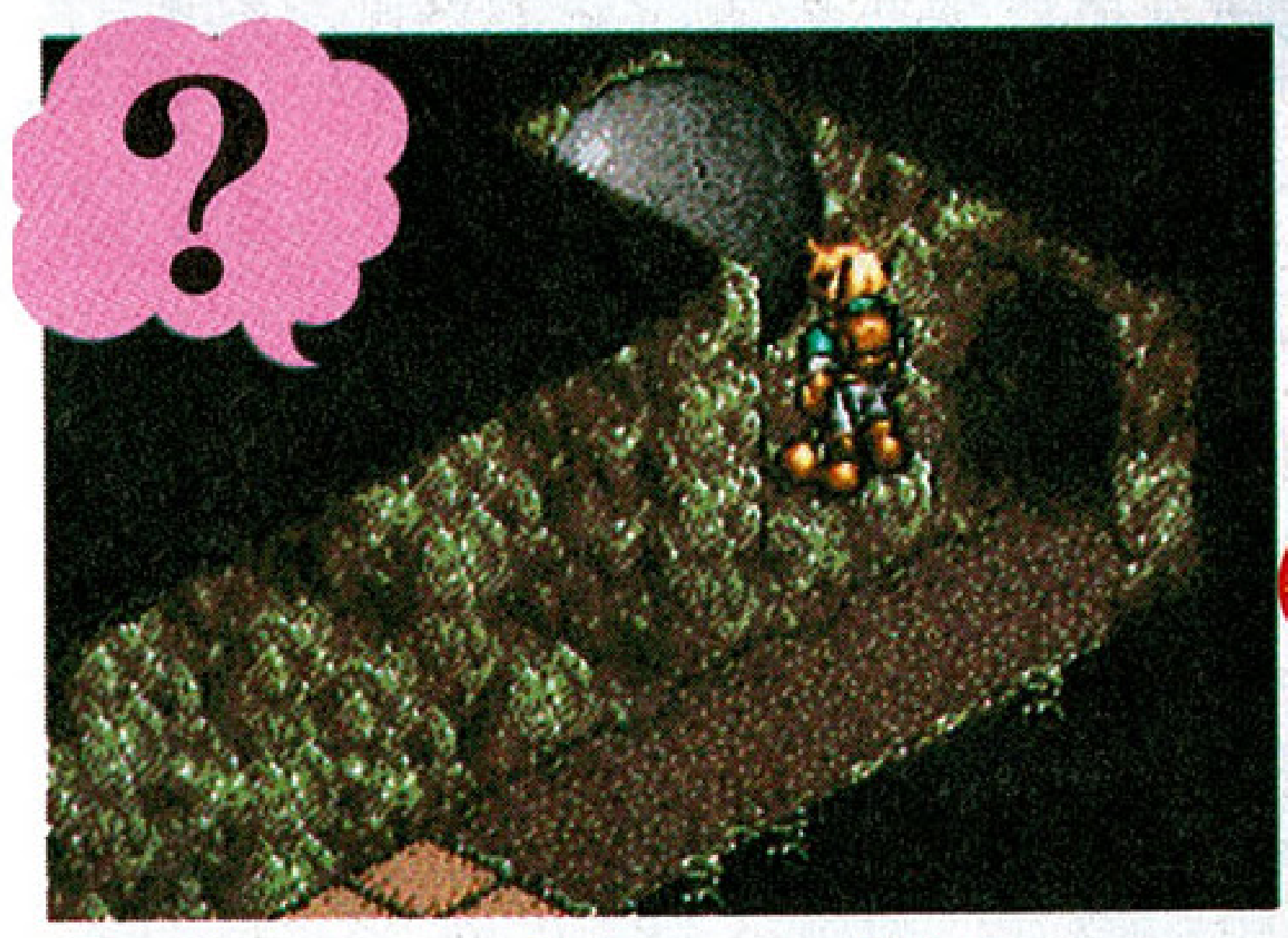
マップ自体もかなり広大で、歩けど歩けど果てしなくひろがるステージとなっている。ここには強い敵キャラやいろいろなトラップが用意されている。

なお、それぞれのダンジョンのトラップには、パズル的なもの、アクション要素を必要とするものなどと多岐にわたっている。

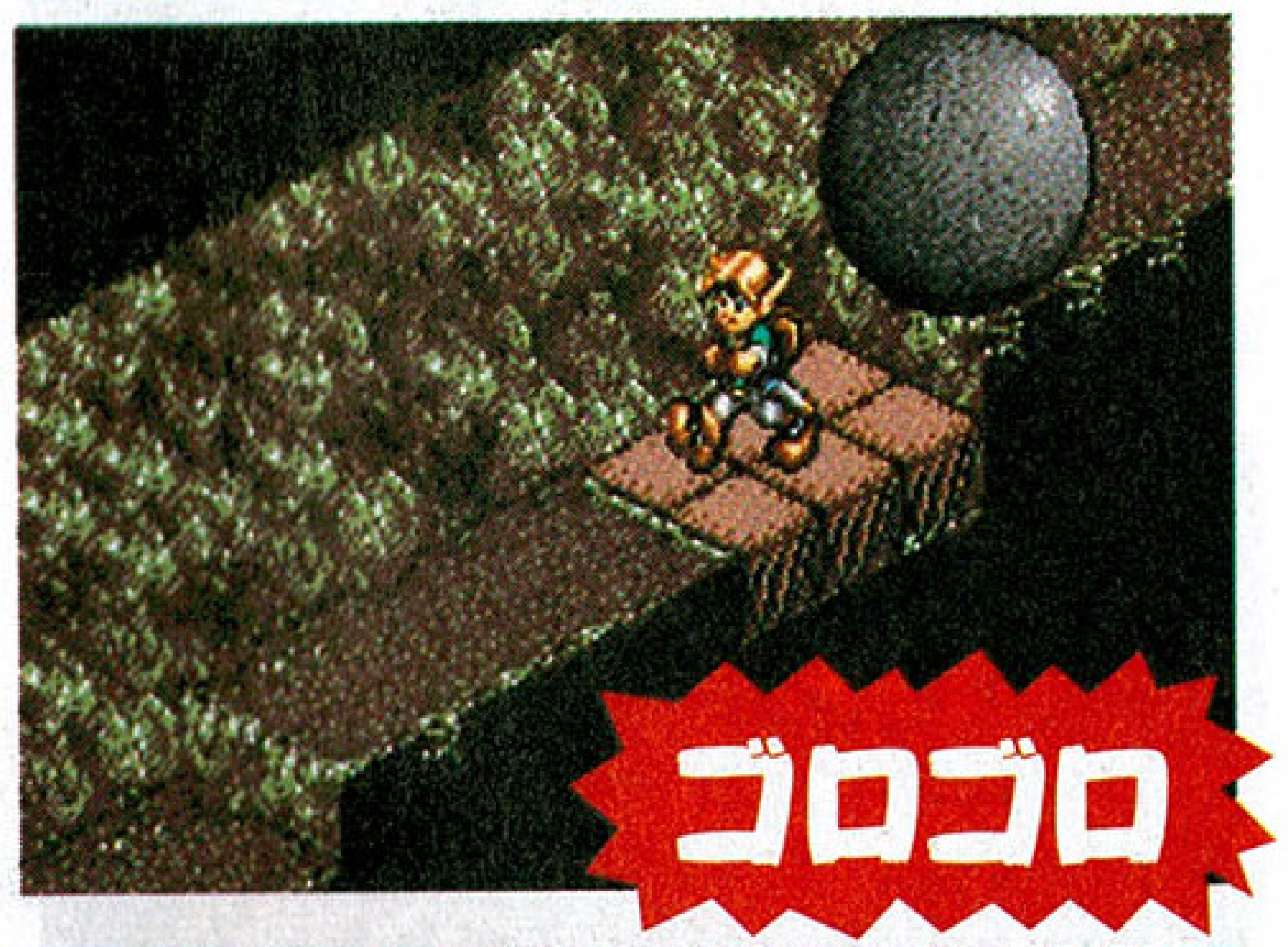

とにかくこのゲームのダンジョンには驚かされることばかりだ


ダンジョン内の描き込みにも注目。リアルであり不気味さが際立つ

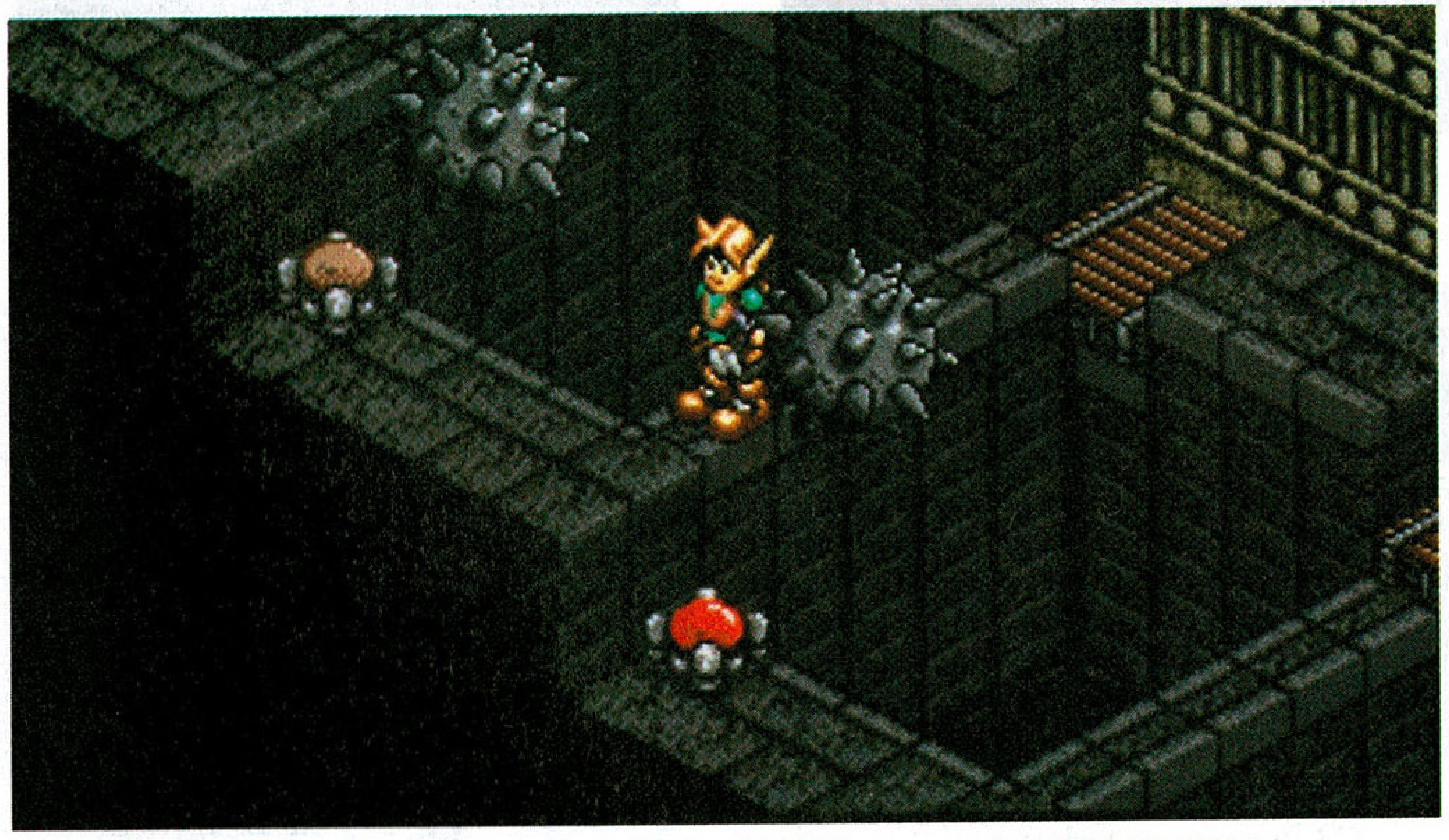

立体交差しているダンジョン内の通路。縦横に複雑な迷路となっている



ダンジョン内はさまざまなトラップが。あれ、これはなんだろう？



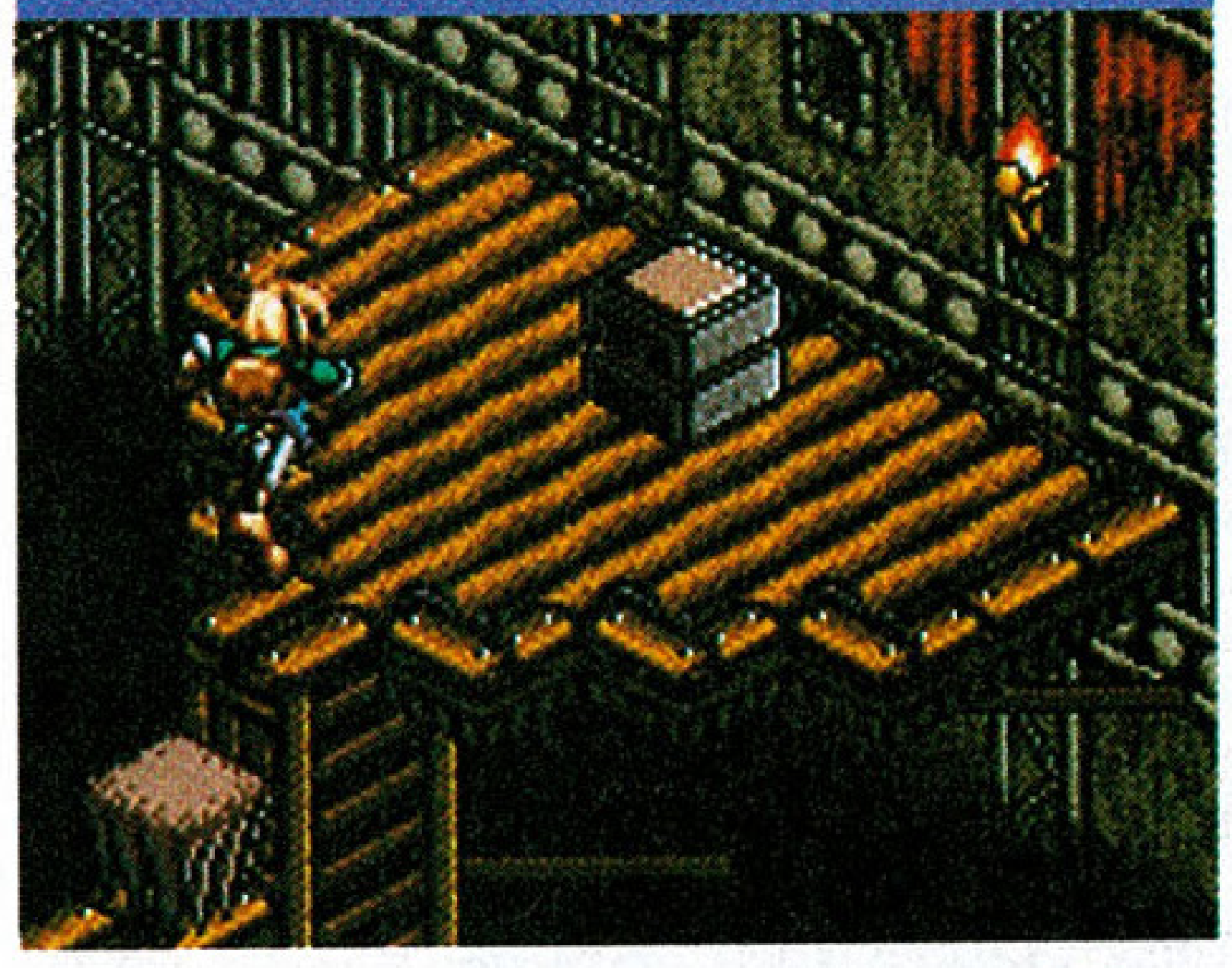
いきなり転がり出した大きな岩。このスリルは半端じゃないのだ…


とげの付いた鉄球が落ちてきて行く手を阻む。ここは勇気が必要だ

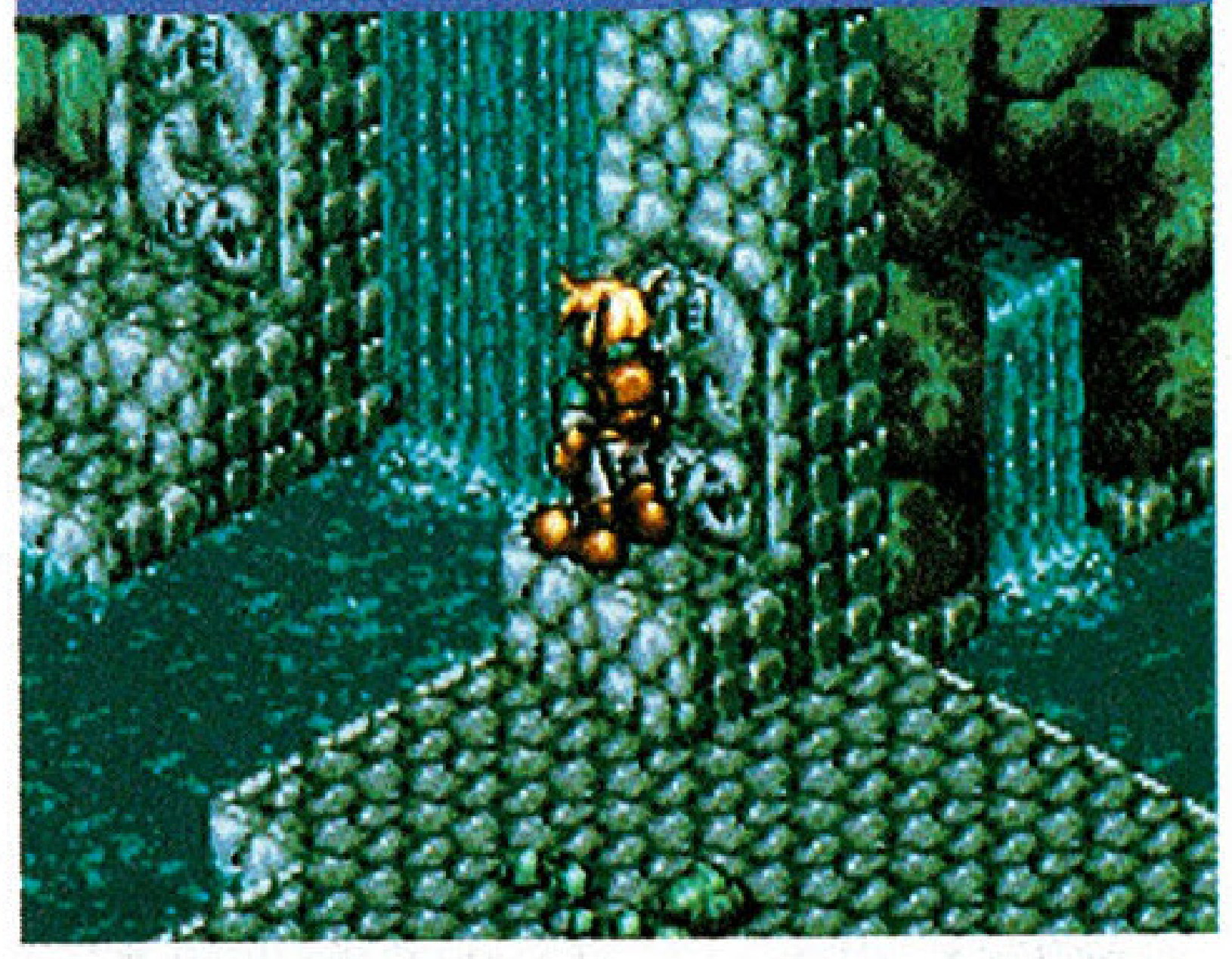
ダンジョンのトラップ

ダンジョン内のトラップはいろいろあるが、主なものは下の写真にあるようなもの。何やら見た目からしても恐ろしそうな罠ばかりである。これらを切り抜けるには素早いアクションと適切な判断力が必要である。各トラップの特徴を知っておくとよい。

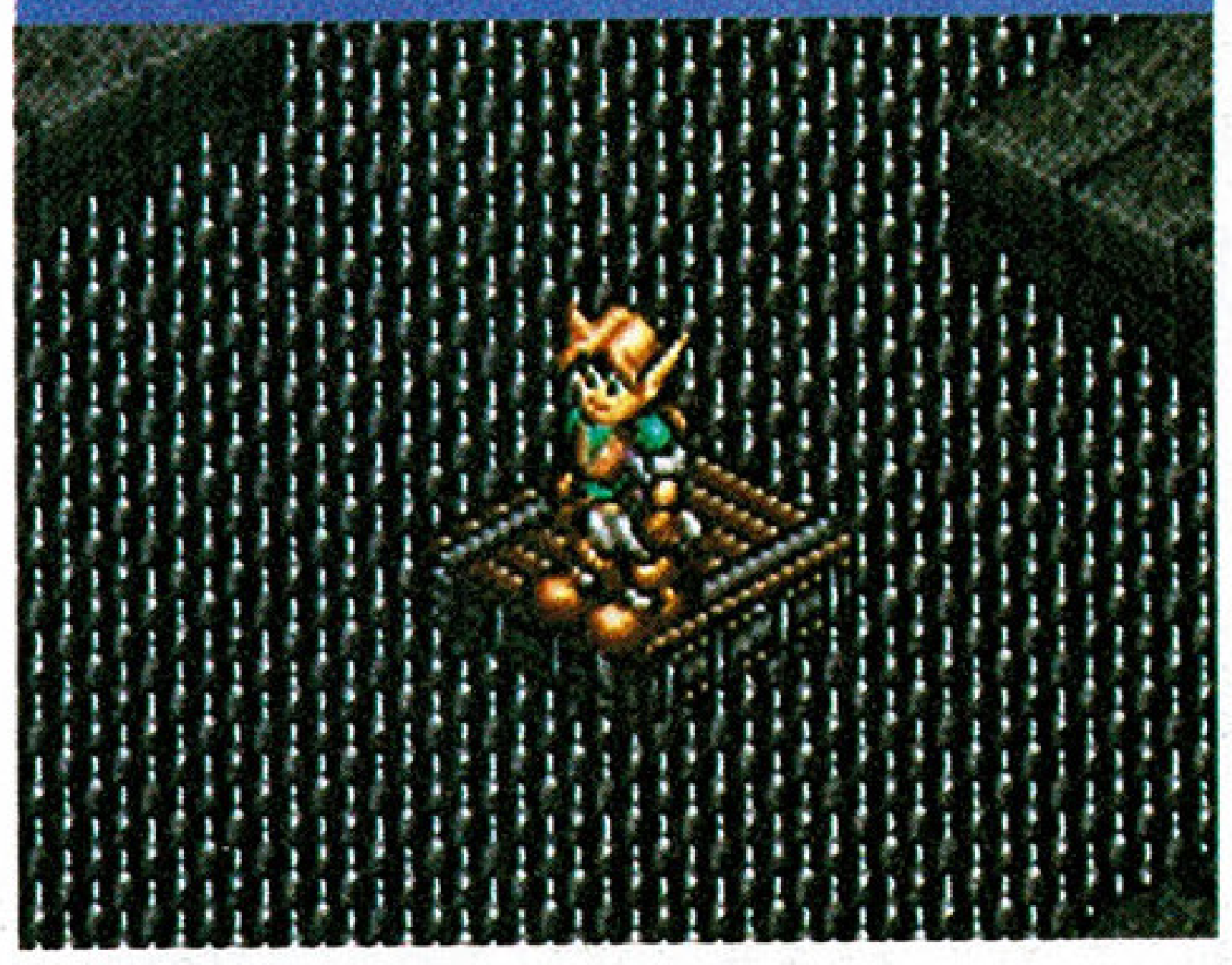
スイッチ


スイッチを踏んだり、ものを置いたりすることで扉などが開く

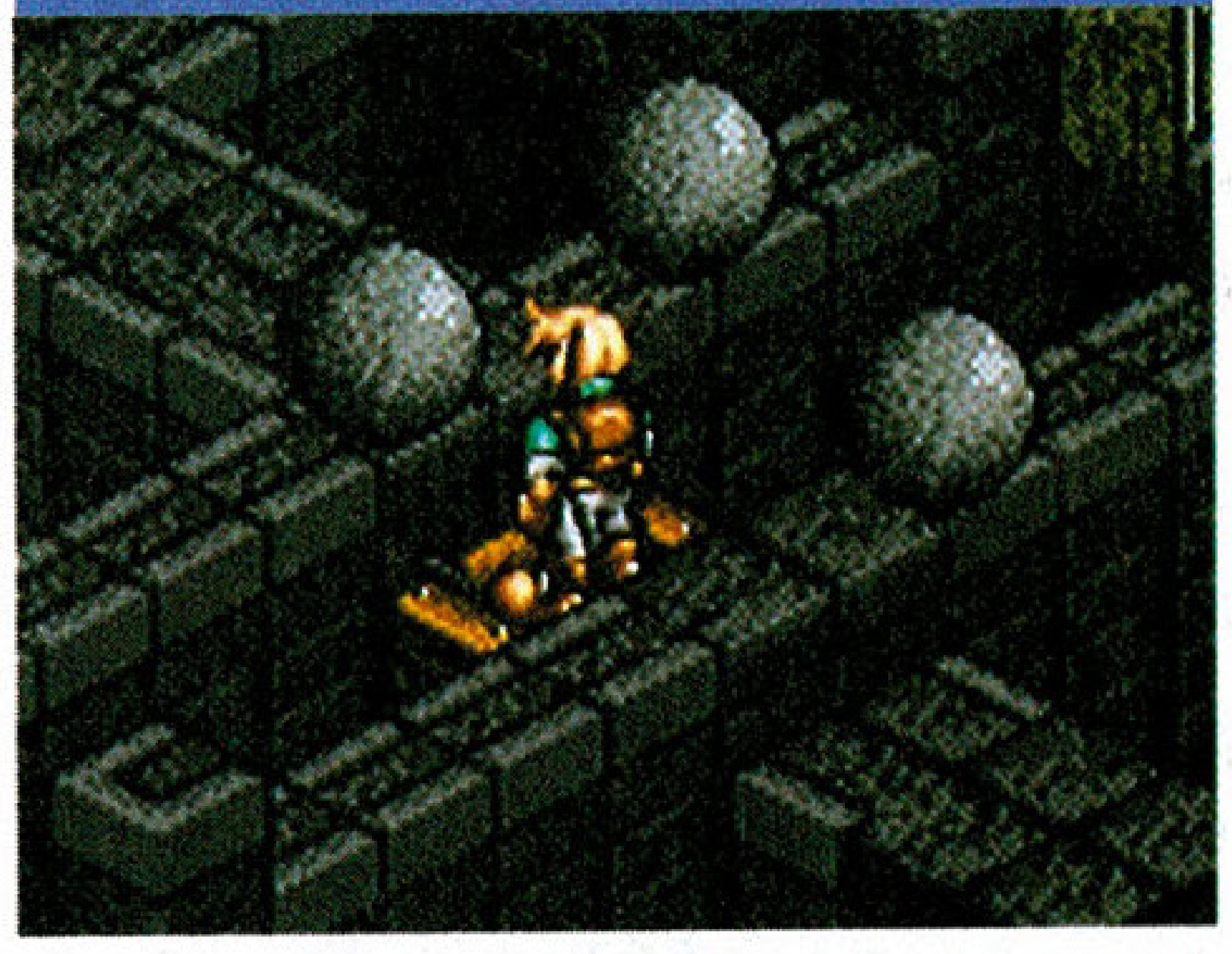
流れる川


川は渡れないが、どこかで仕掛けをいじると流れが止まる川もある

ハリの床


ハリの床に落ちたらダメージ。落ちたらすぐに上がらないとヤバイ

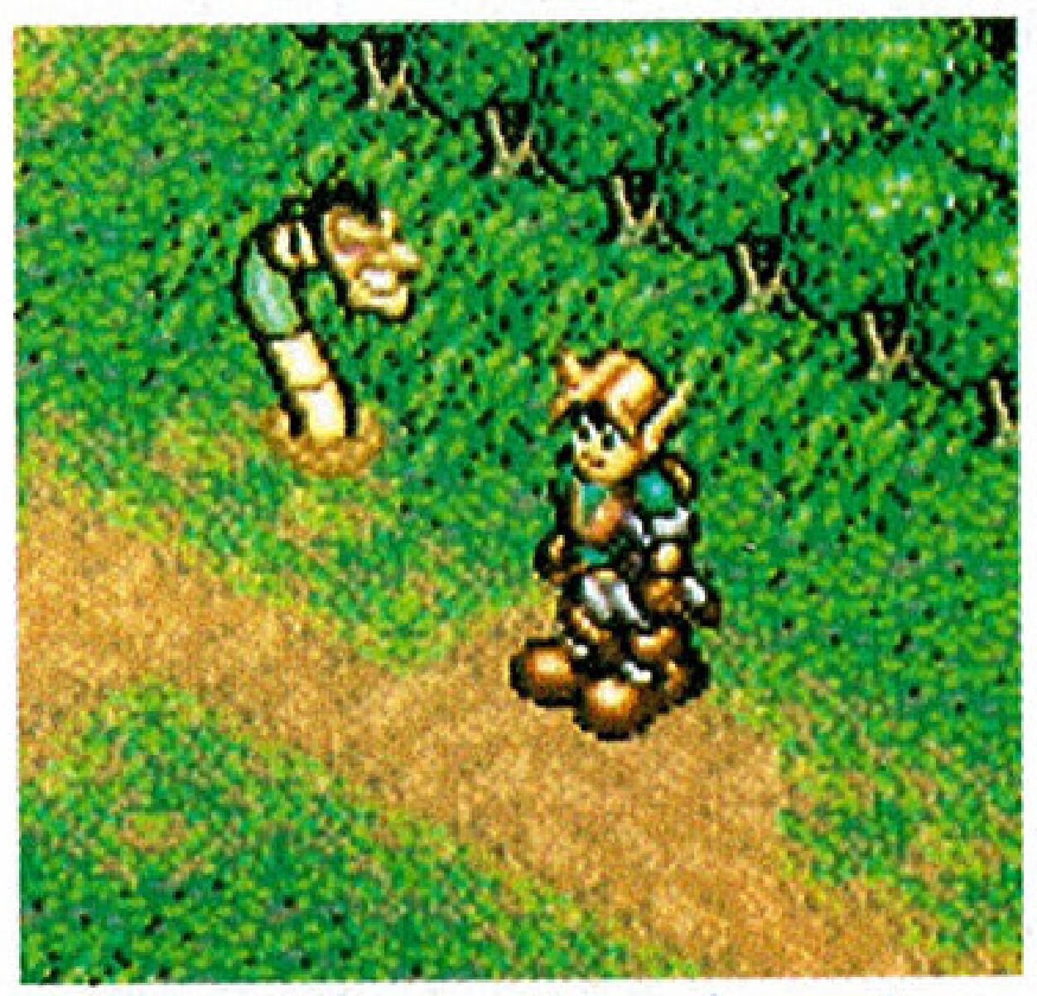
動く石


ゴロゴロと転がる岩。タイミングをみはからってかわして進もう

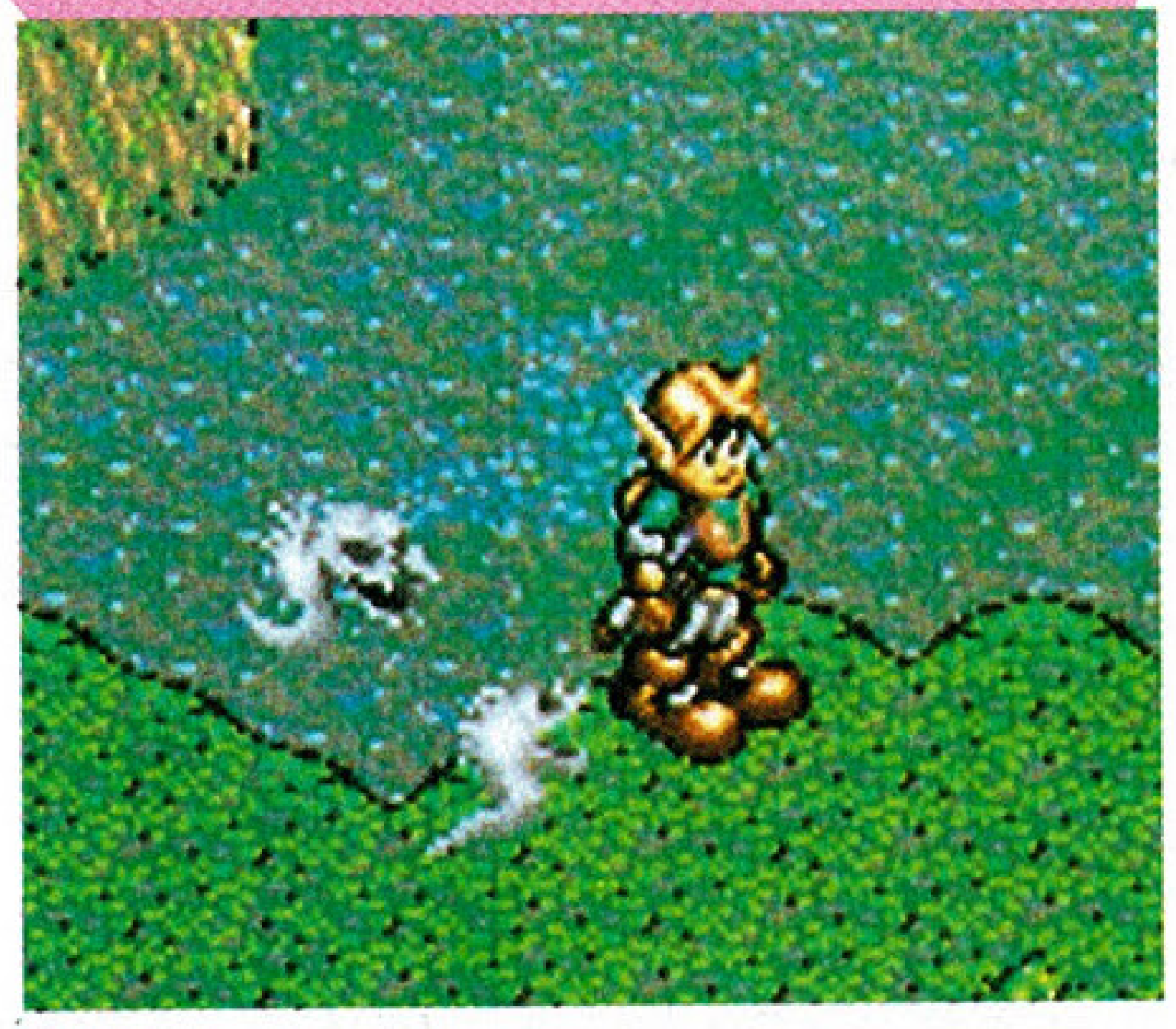
ライルに襲いかかる敵キャラたち

このゲームは敵キャラを倒すことが目的ではないが、襲ってくる敵キャラから身を守る必要はある。

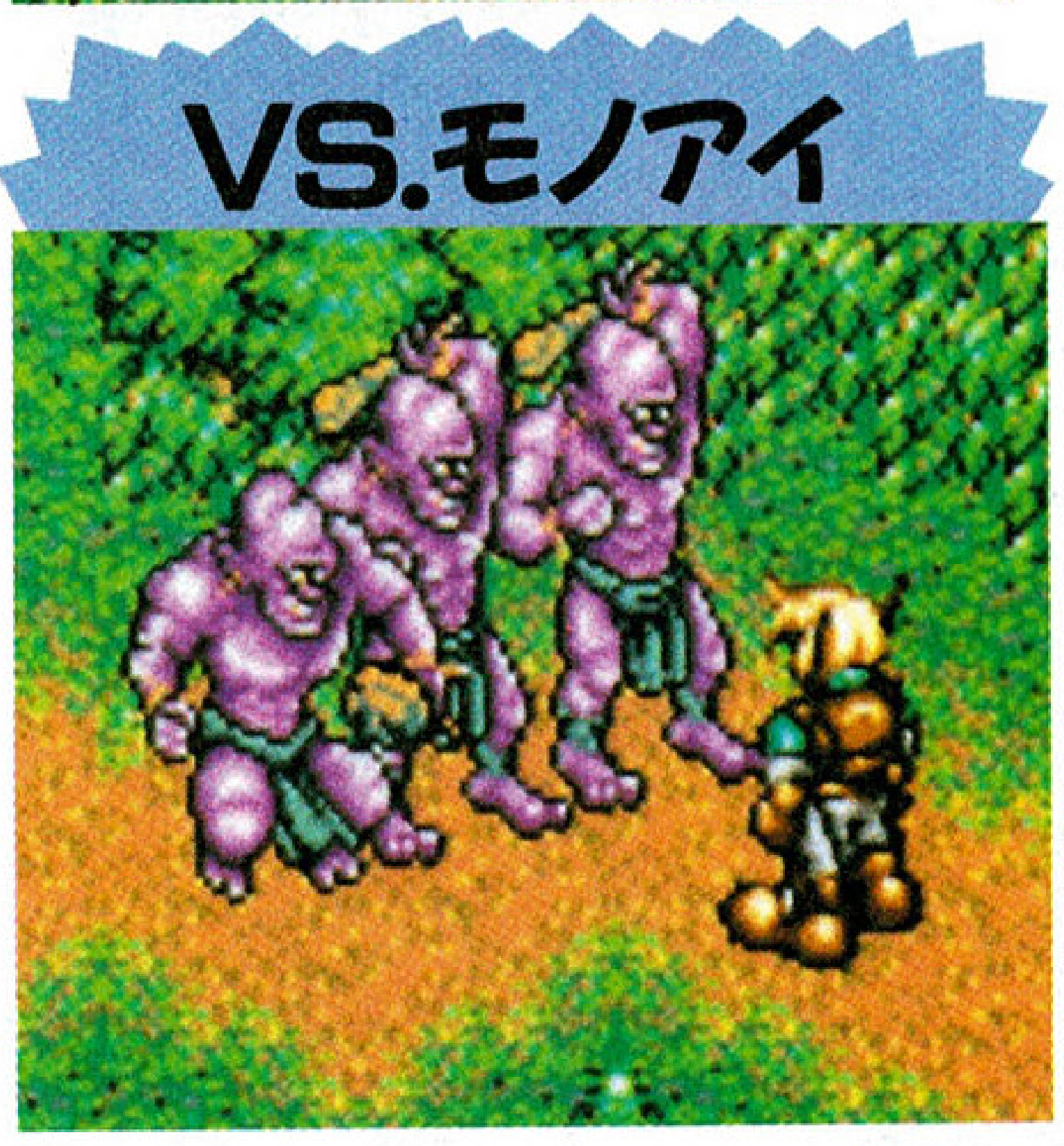
ゲーム中、さまざまなモンスターたちが登場する。行動パターンや強さなどもすべて異なる。外見もユニークなのが特徴。写真はライルとの戦闘シーンだ。


いきなり地中から襲いかかってくる怪物ラルバ

VS.グロウゴースト

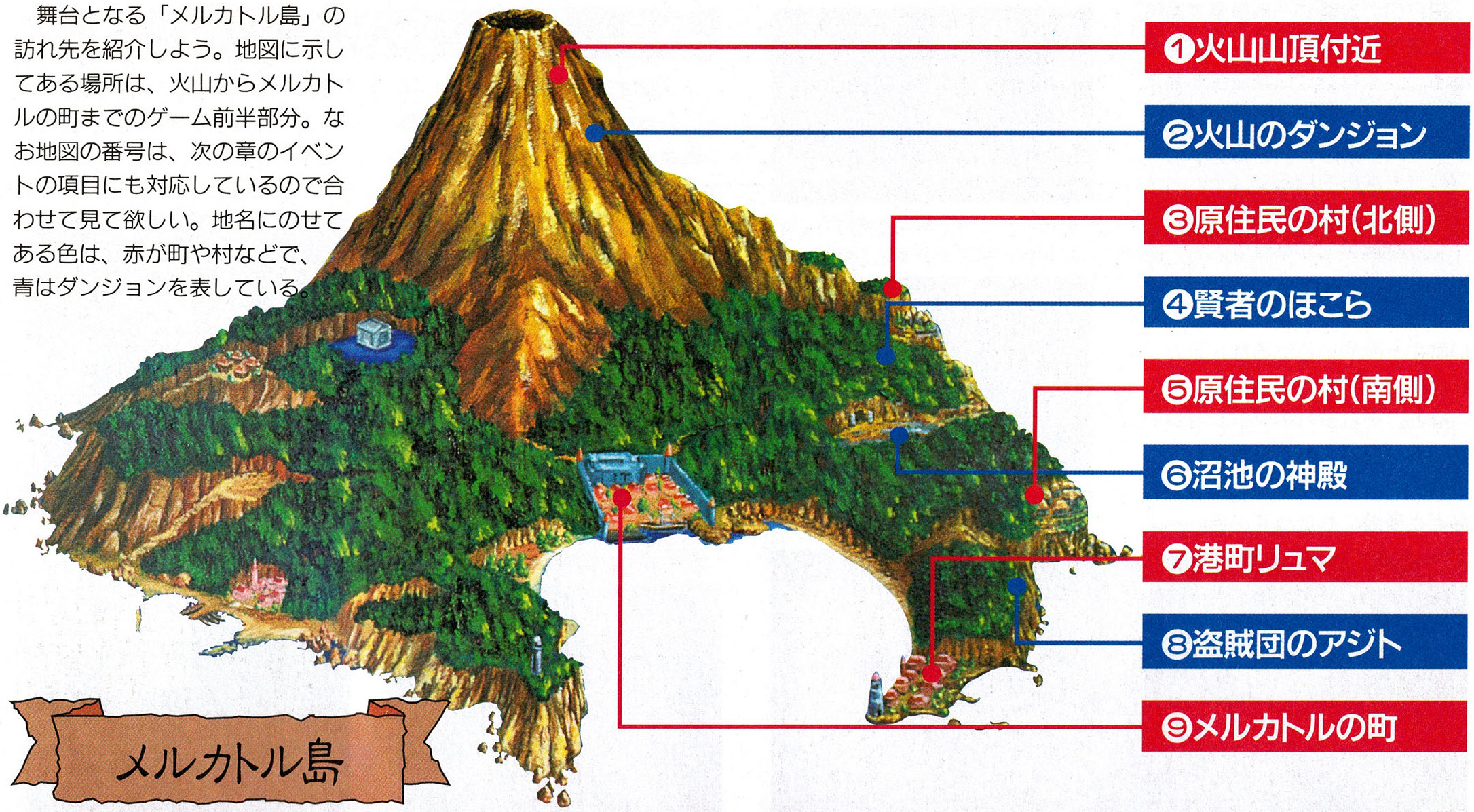

しつこく追いかけてくるグロウゴーストに逃げつつも戦うライル

VS.モノアイ


巨体から繰り出してくる攻撃は強力。素早い動きで対抗するが

メルカトル島の冒険、始まりの道順

舞台となる「メルカトル島」の訪れ先を紹介しよう。地図に示してある場所は、火山からメルカトルの町までのゲーム前半部分。なお地図の番号は、次の章のイベントの項目にも対応しているので合わせて見て欲しい。地名にのせてある色は、赤が町や村などで、青はダンジョンを表している。

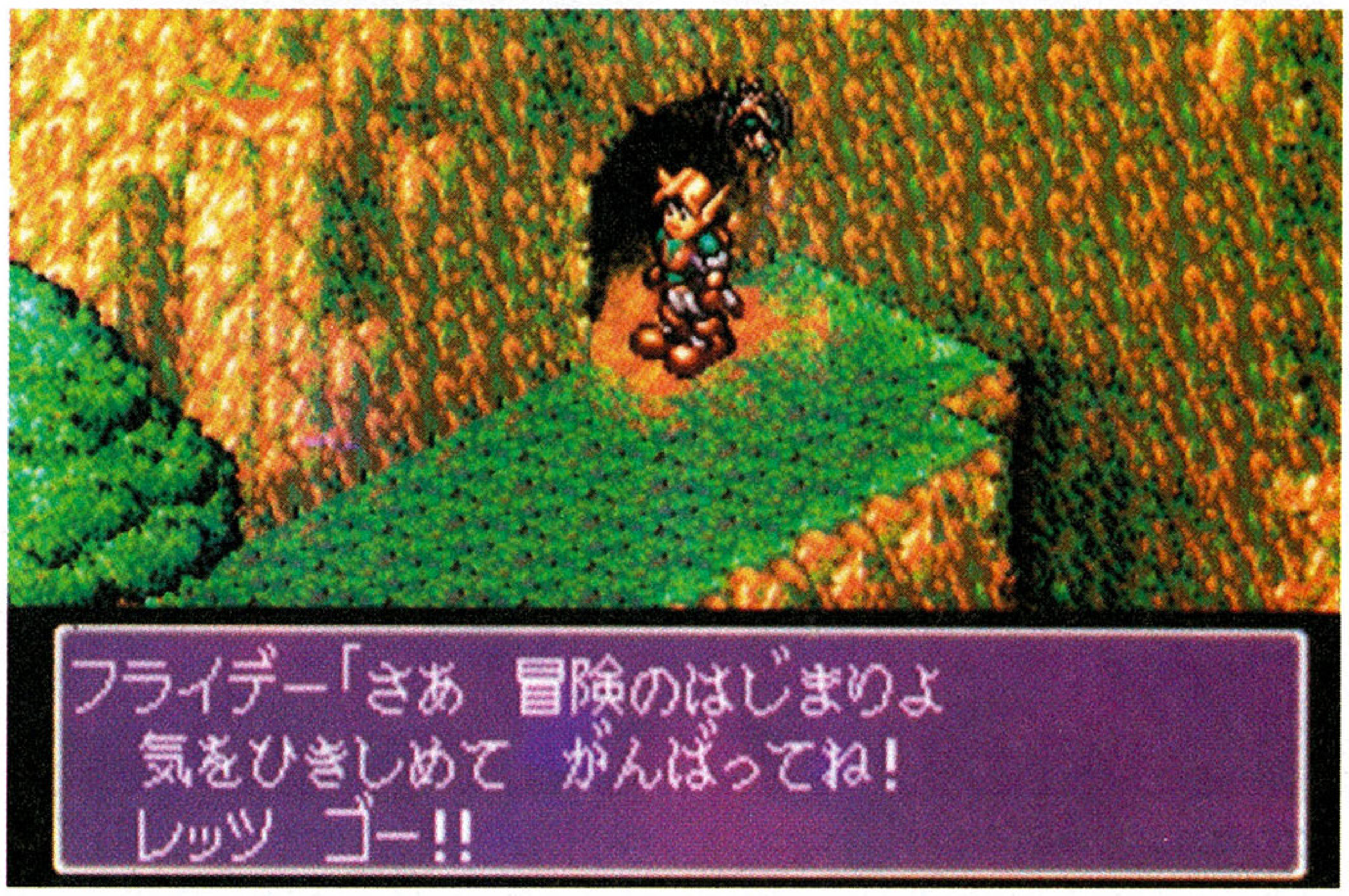


オープニングイベント　火山山頂付近～火山のダンジョン

オープニングのデモが終わると主人公のライルは火山の山頂付近に降り立つ。実際にキャラクタが操作できるようになるのはここからで、ゲームが始まるスタート地点となる。

①火山山頂付近

ライルが最初に降り立ったメルカトル島の地。ここからライルの冒険は始まるのだ。ただし、ここはイベントも何もなく、ただ狭いだけの場所なので長居は無用。早目に近くにある洞窟へ向かおう。

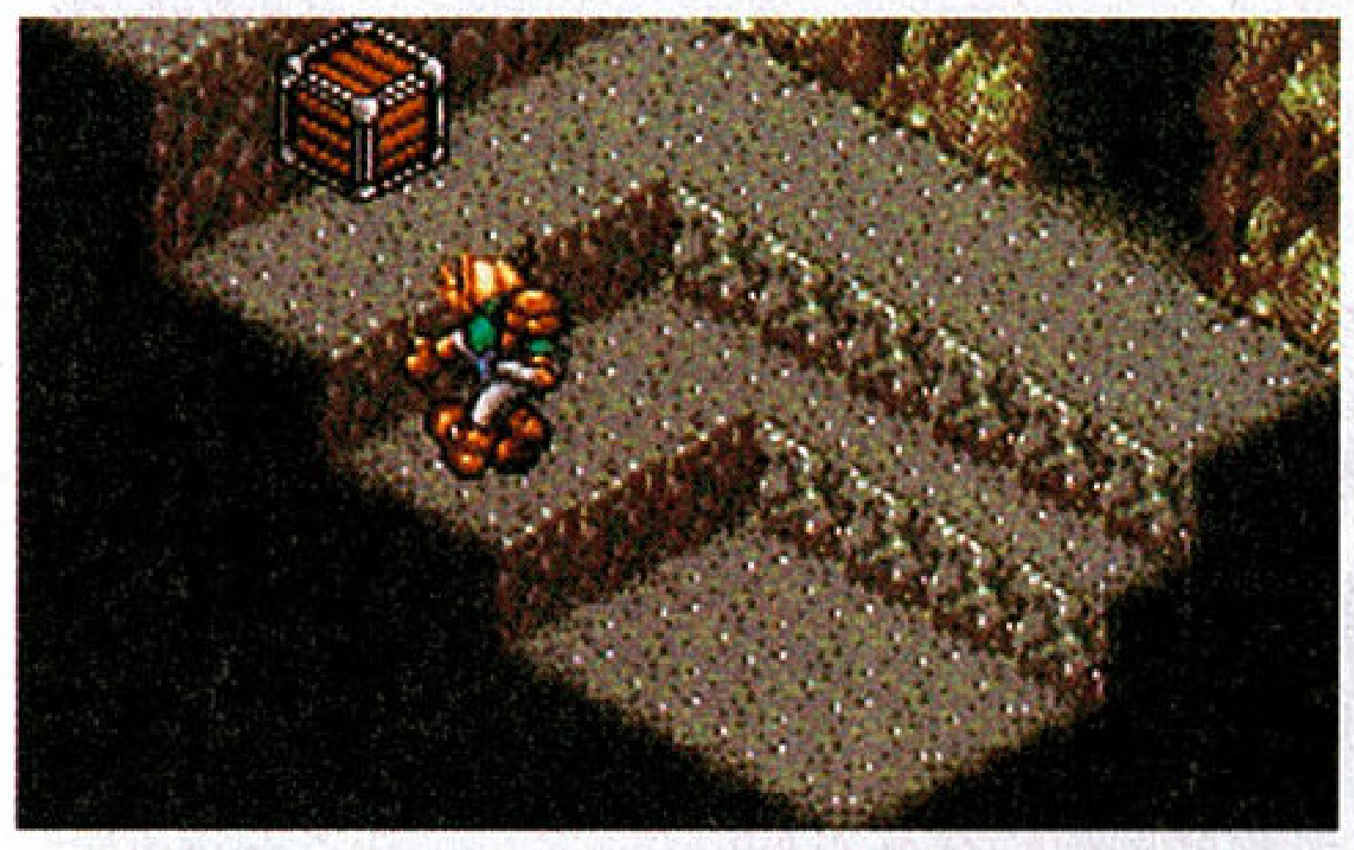


フライデー「さあ　冒険のはじまりよ
　気をひきしめて　がんばってね！
　レッツ　ゴー!!

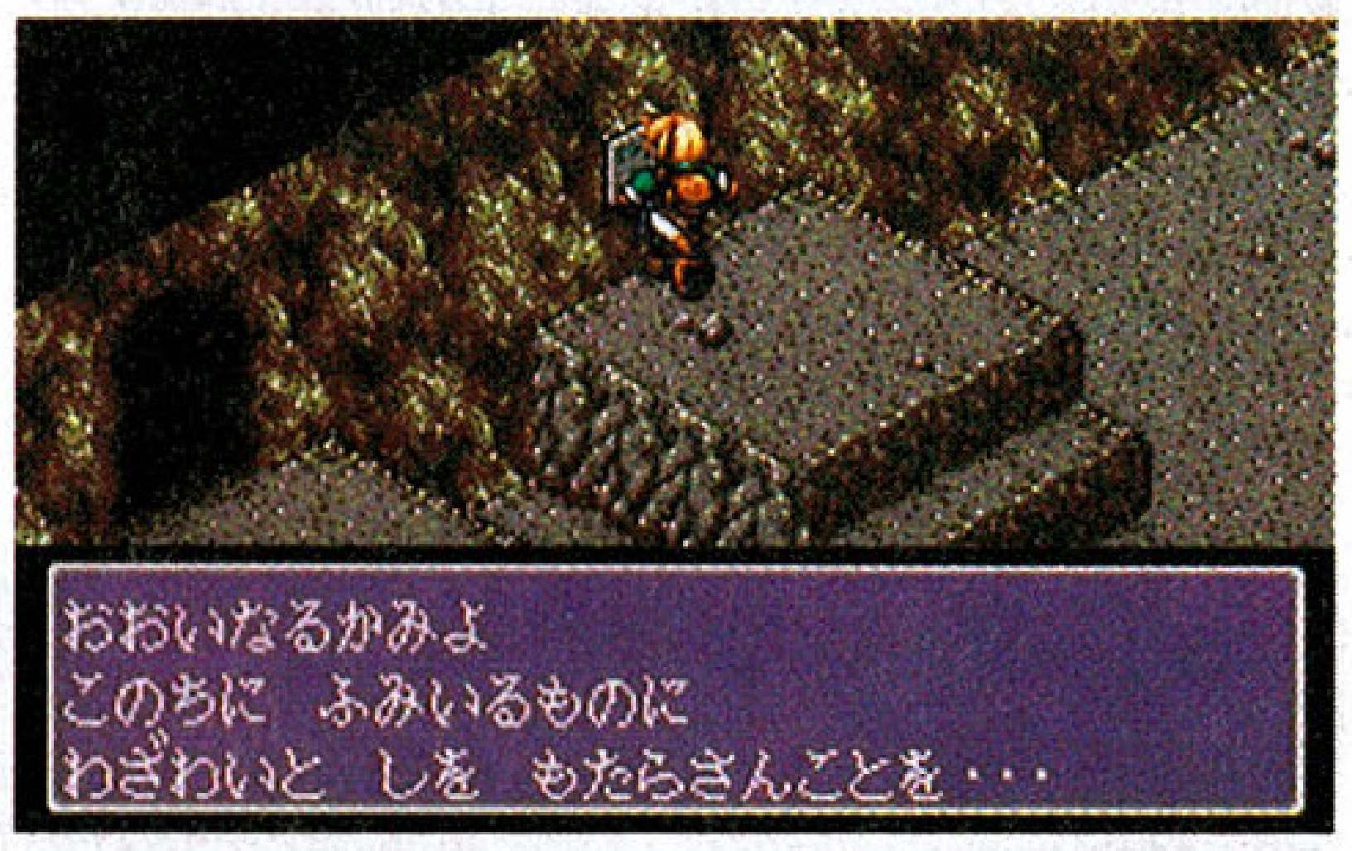
⇧ライルとフライデーのメルカトルの冒険が始まる記念すべき場所である

②火山のダンジョン

この洞窟は、いってみれば最初のダンジョンである。ただし、いきなり強い敵キャラに出遭ったり、難しいトラップがあったりするようなことはないのでご安心を。ここは、プレイヤーがキャラクタの操作に慣れてもらうために練習用に用意されたダンジョンらしい。

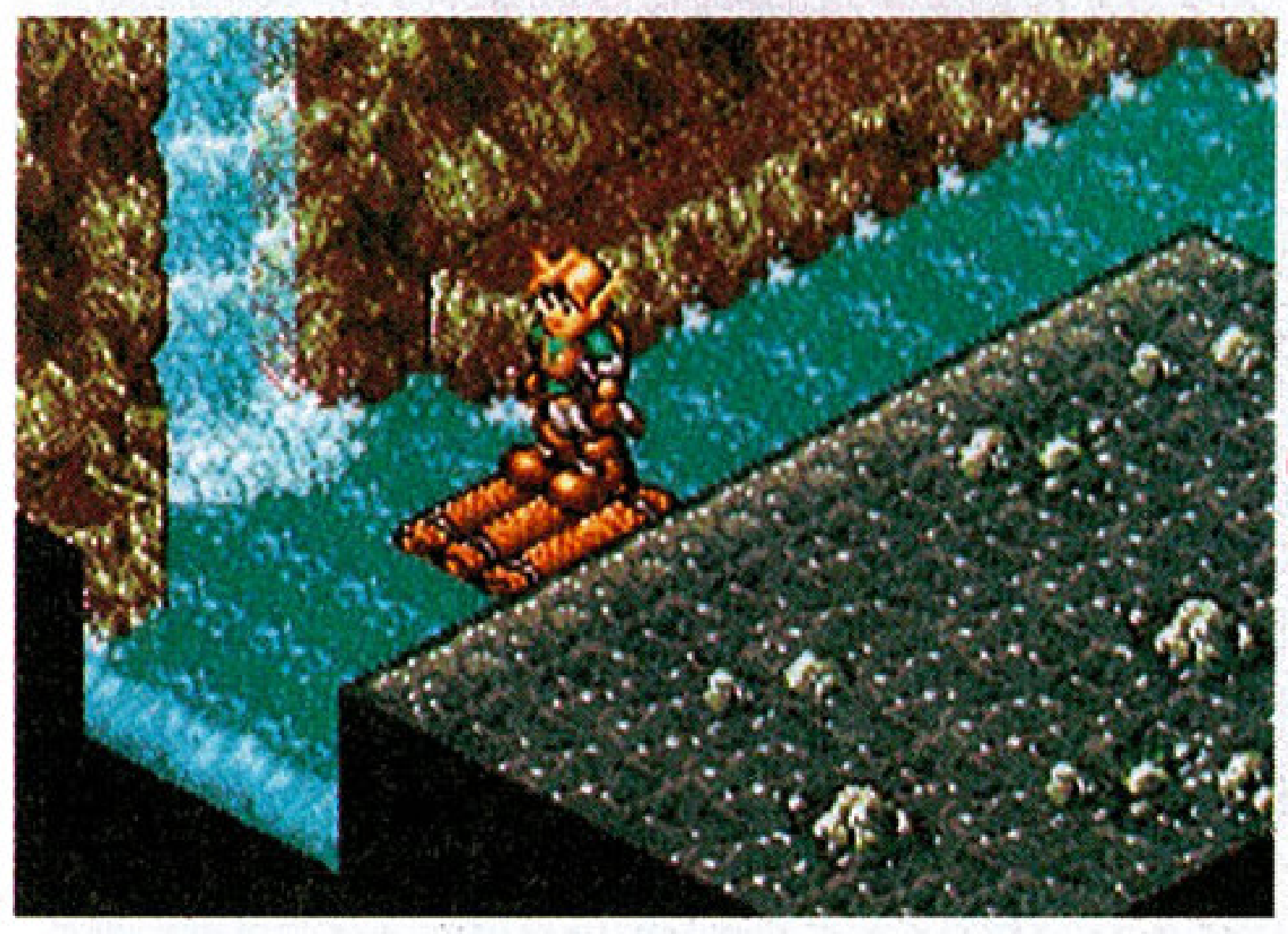


⇧ものを持ったり、投げたりのトレーニング。初心者にはうれしい

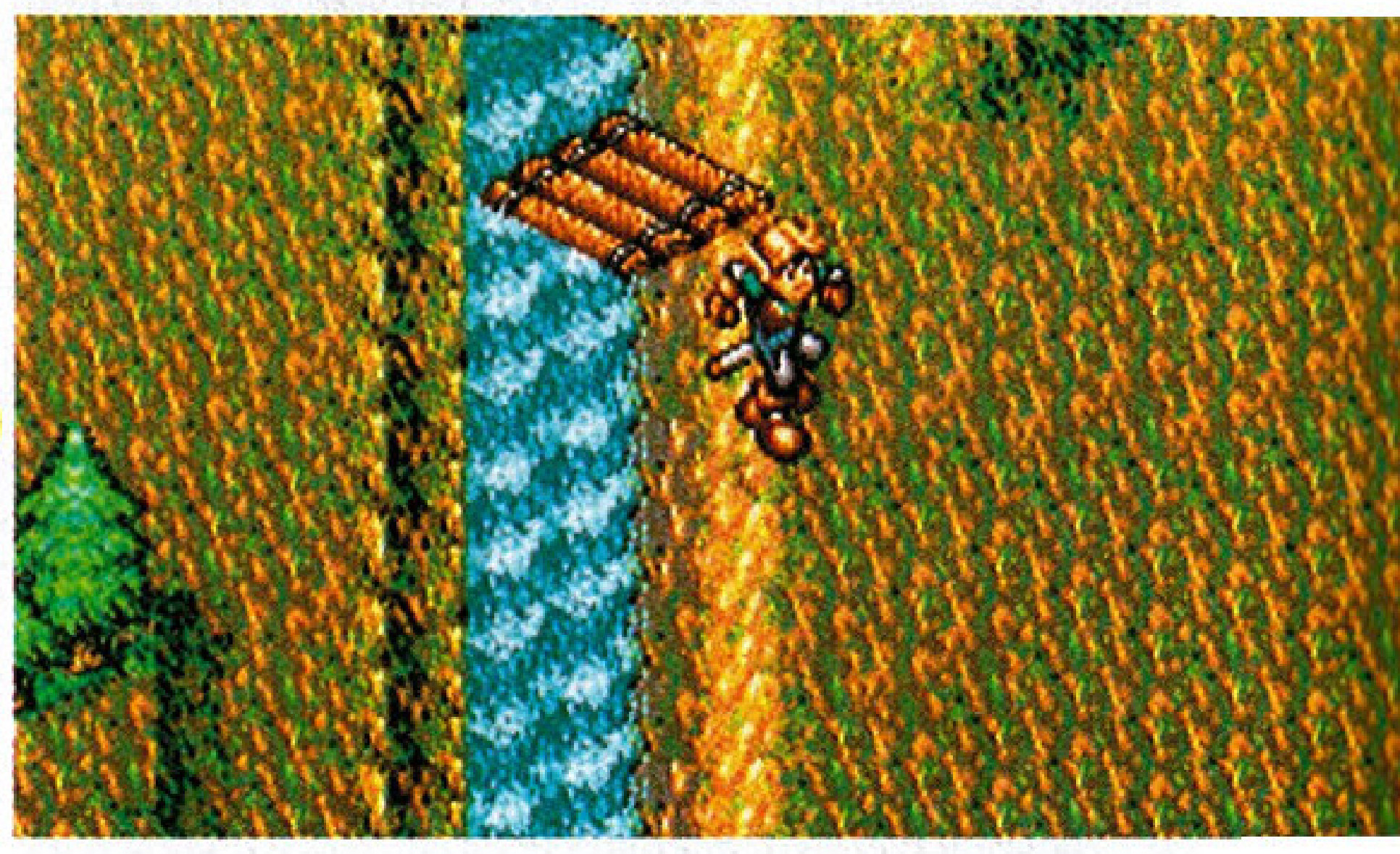


おおいなるかみよ
このちに　ふみいるものに
わざわいと　しを　もたらさんことを・・・

⇧何やら不吉なことが記されている。いきなり前途にいちまつの不安が…



⇧洞窟内の川でイカダに乗ってみる。しかしどこへ流れていくのだろう



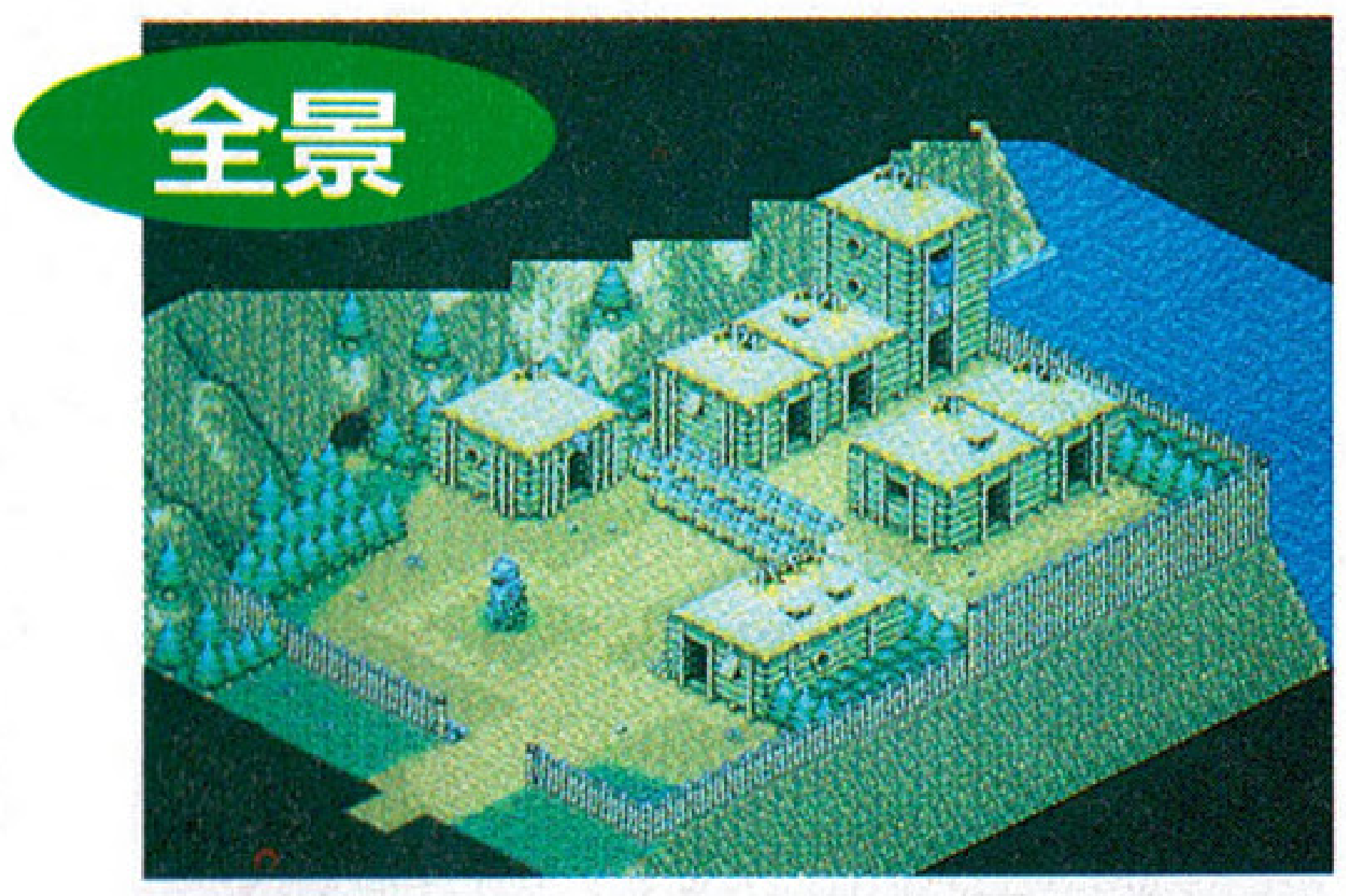
⇧ああぁーっ！　いきなりの滝にイカダごと落ちていくライルの運命は

シナリオ1　原住民の村(北側)～賢者のほこら

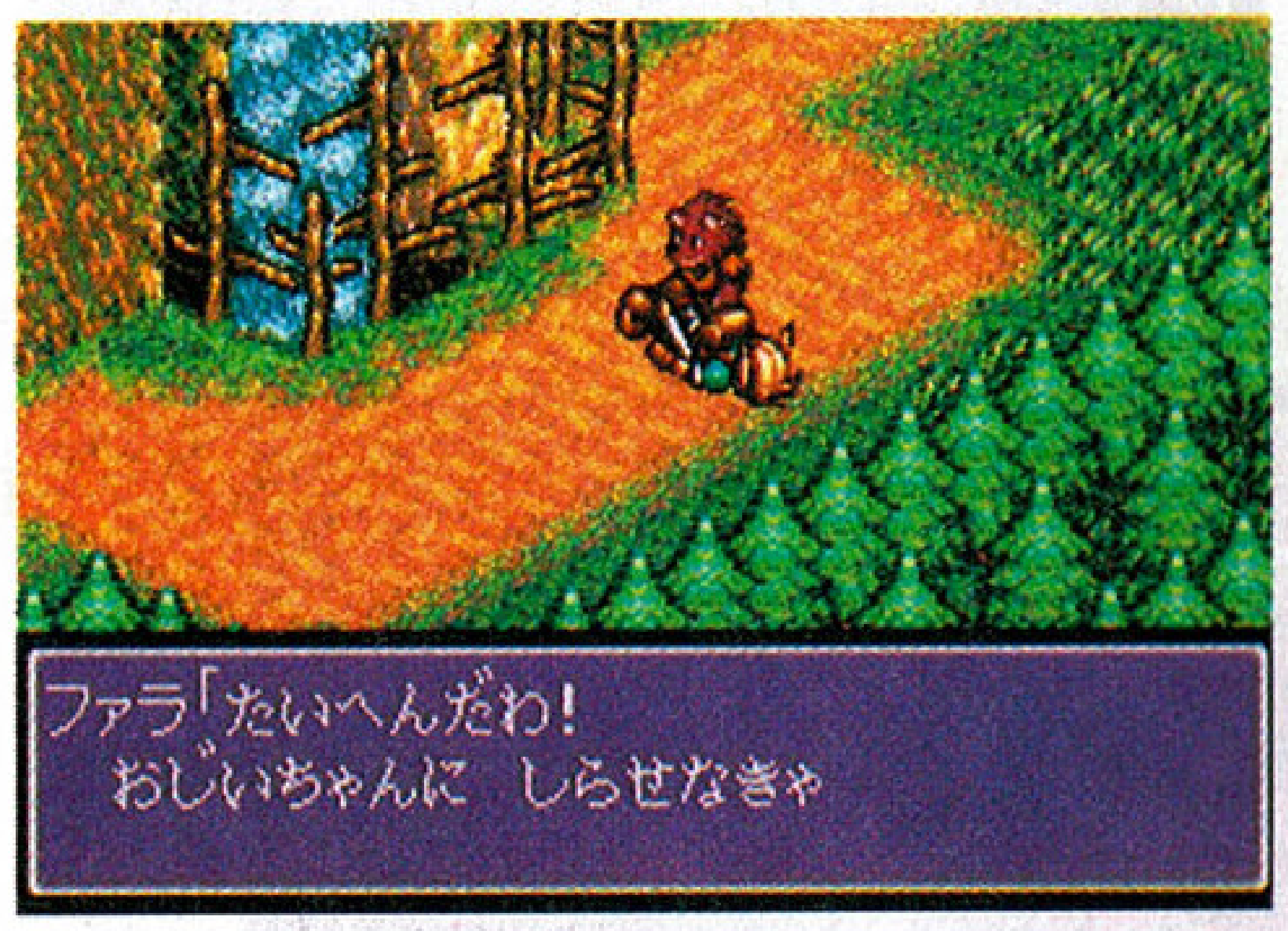
ここで、ライルは初めてメルカトル島の民家を訪れることになる。当然、そこでは島の住民と出会い、会話を交わす。その中で、それまで何も知らなかったメルカトル島の情報が少しずつ分かっていく。しかし、ライルの求めるキング・ノールの財宝の秘密については以前として謎のままだ。村人の紹介で、ある賢者の老人に会いにいくが、そこは恐ろしいダンジョンの中であった。

③原住民の村(北側)

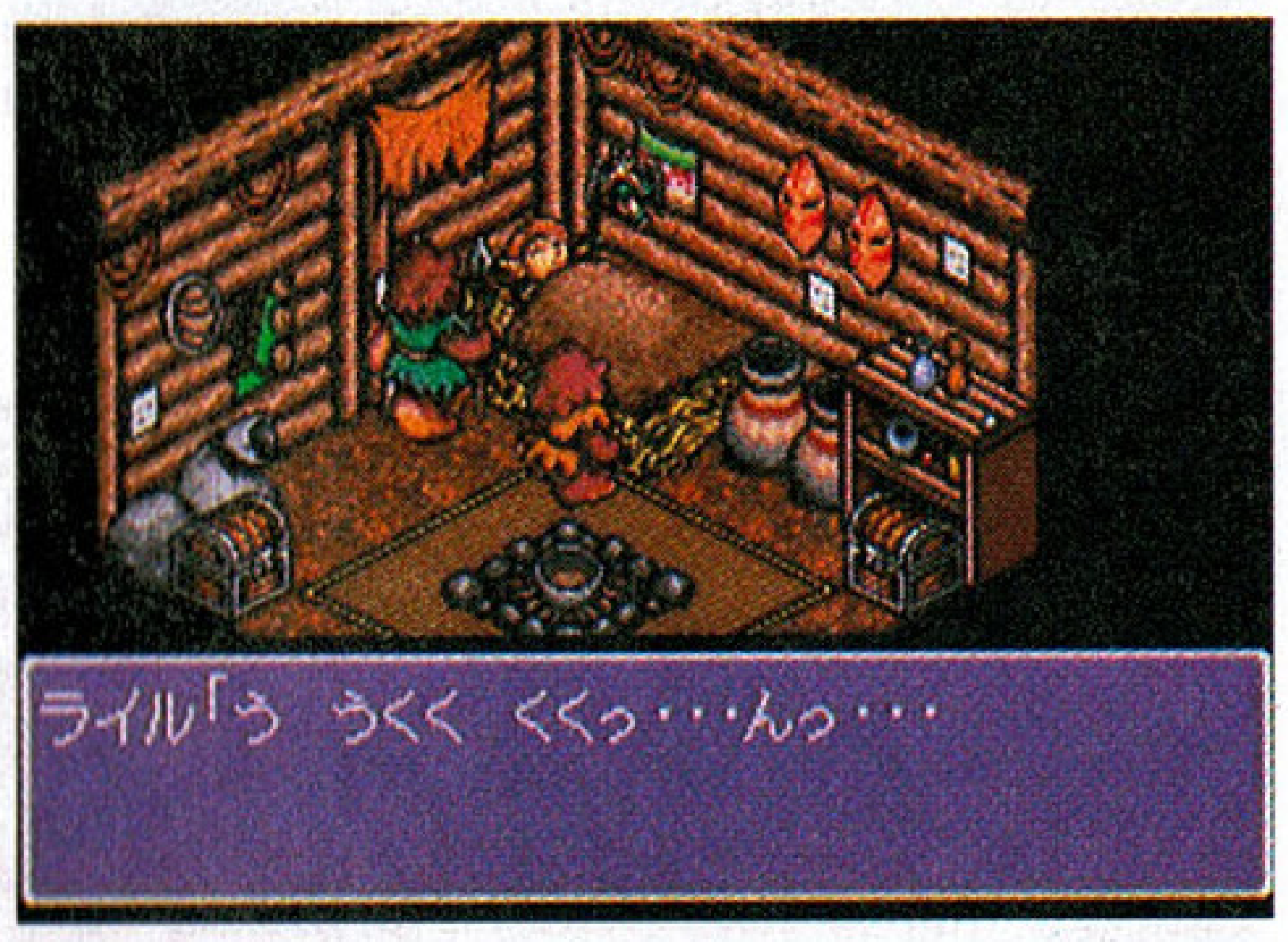
滝から落ちて気を失ったライルが目覚めてみると島の原住民の村「マサン族の村」の村長の家だった。さっそくライルは、村人たちにキング・ノールの財宝のことを聞いてまわるが、村人は誰も知らない。そんなライルに村人は「賢者アスラル」を訪ねるよう勧めるのだった。



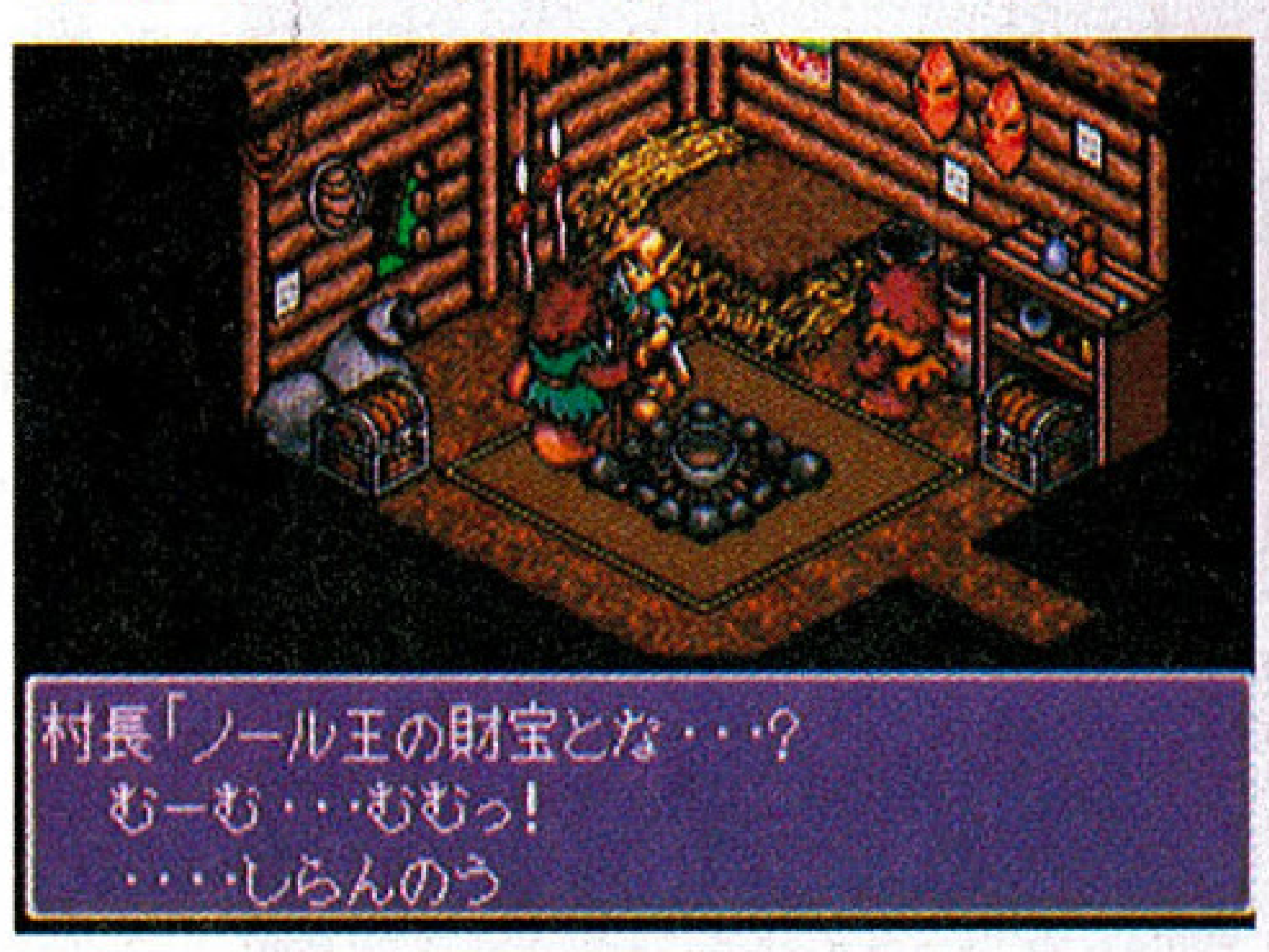
のどかな村の風景。住んでいる村人もおおらかで友好的である


ファラ「たいへんだわ!
おじいちゃんに　しらせなきゃ

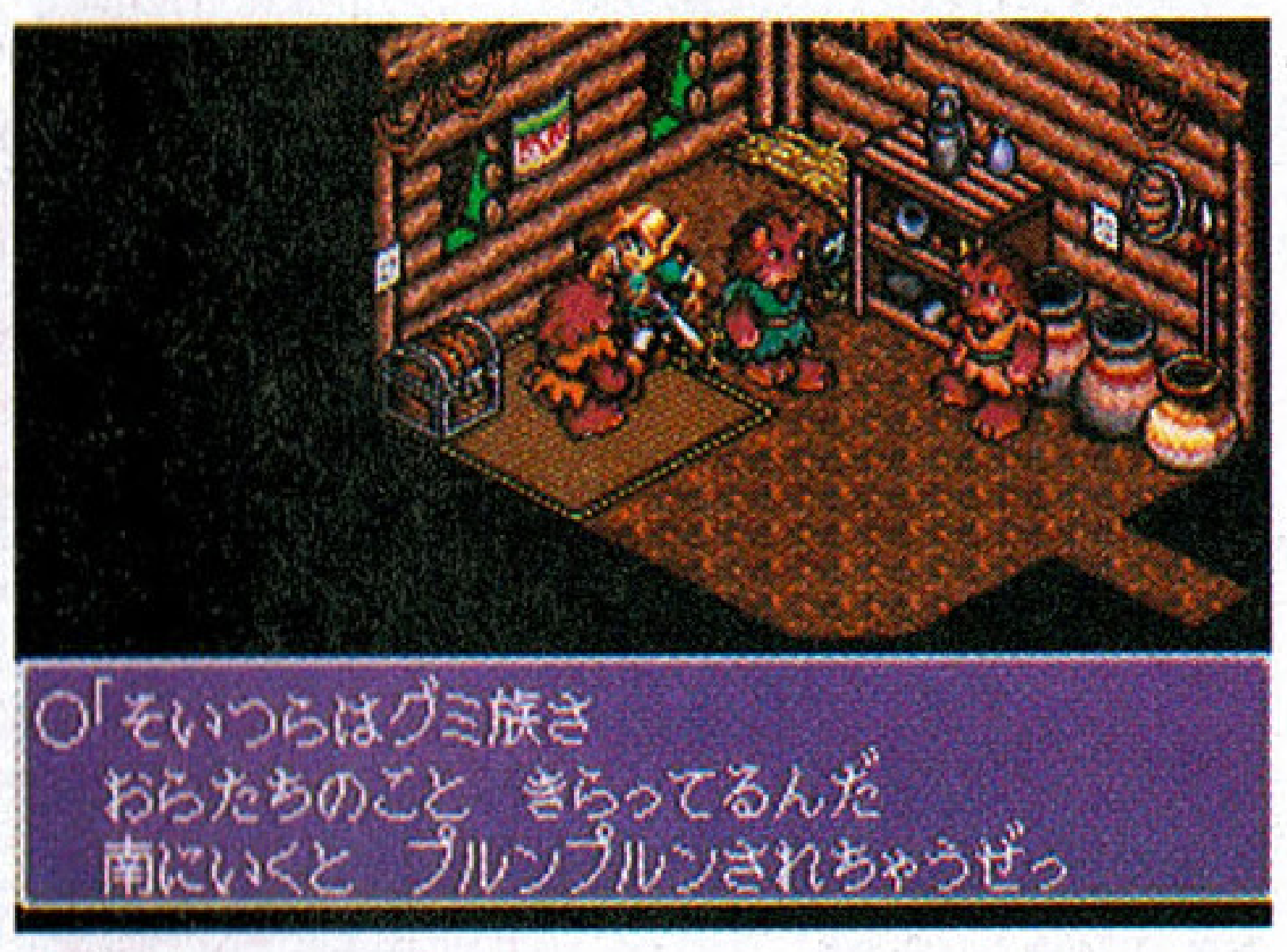
滝から落ち気絶しているライルを助けたのは村長の娘「ファラ」だ


ライル「う　うくく　くくっ・・・んっ・・・

村の村長の家でかいほうされるライル。どうやら気が付いたらしい


村長「ノール王の財宝とな・・・?
むーむ・・・むむっ!
・・・・しらんのう

気が付いたライルはさっそくキング・ノールの財宝の秘密を聞く

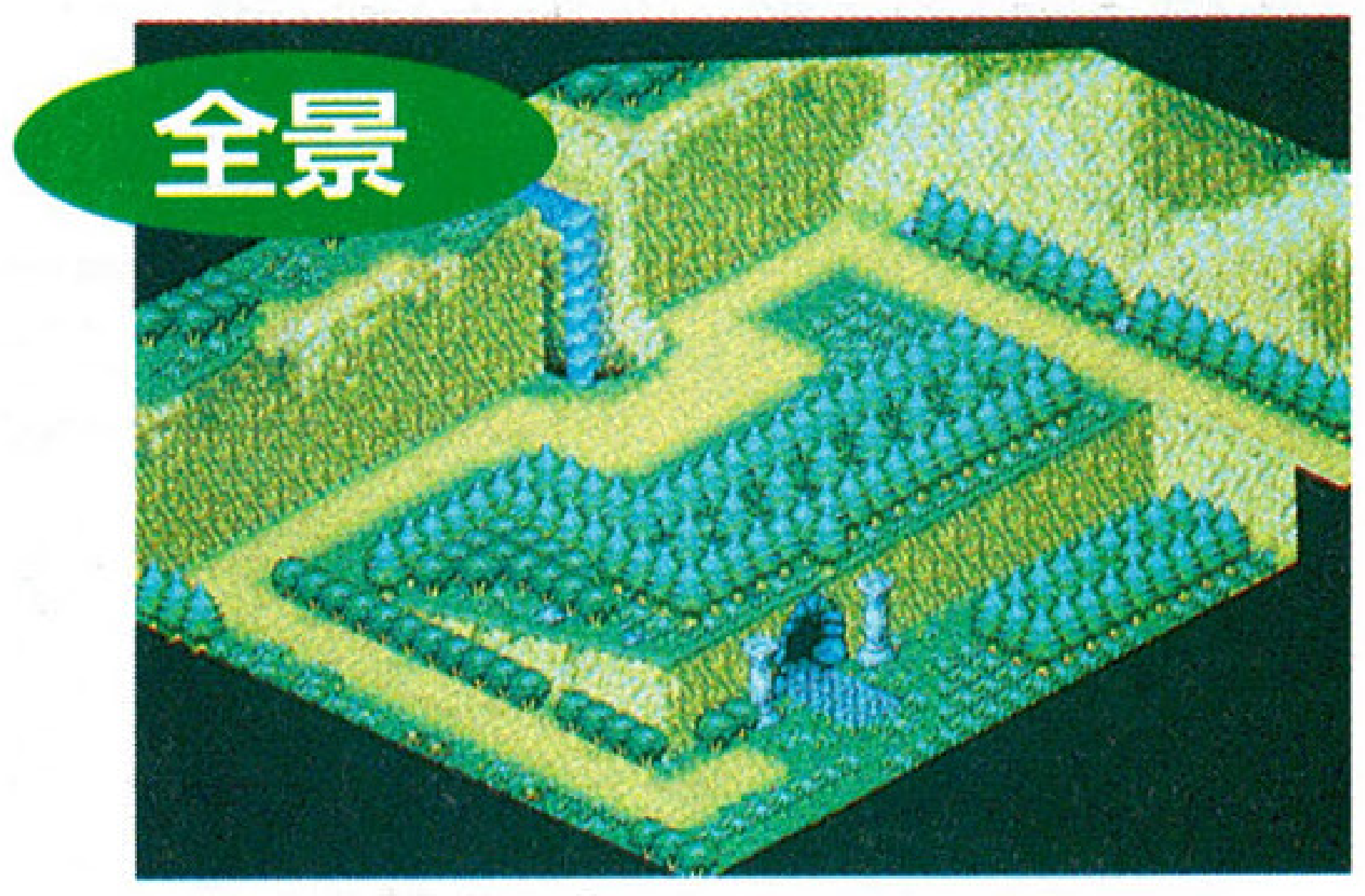

○「そいつらはグミ族さ
おらたちのこと　きらってるんだ
南にいくと　プルンプルンされちゃうぜっ

しかし、財宝についての手掛かりは何も得られないのであった

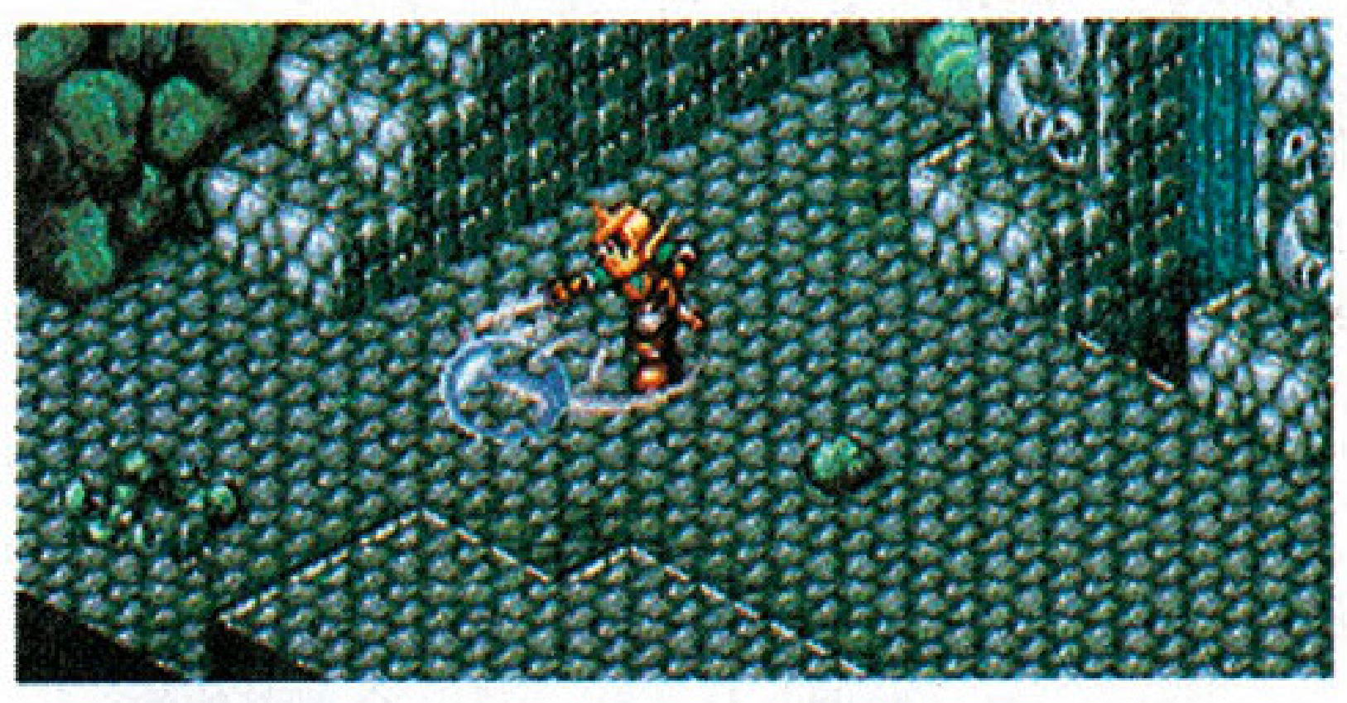
④賢者のほこら

そして、ライルは賢者アスラルを訪ねることにした。なんでも村人の話によると、賢者アスラルはこのメルカトル島のことなら何でも知っている老人らしい。

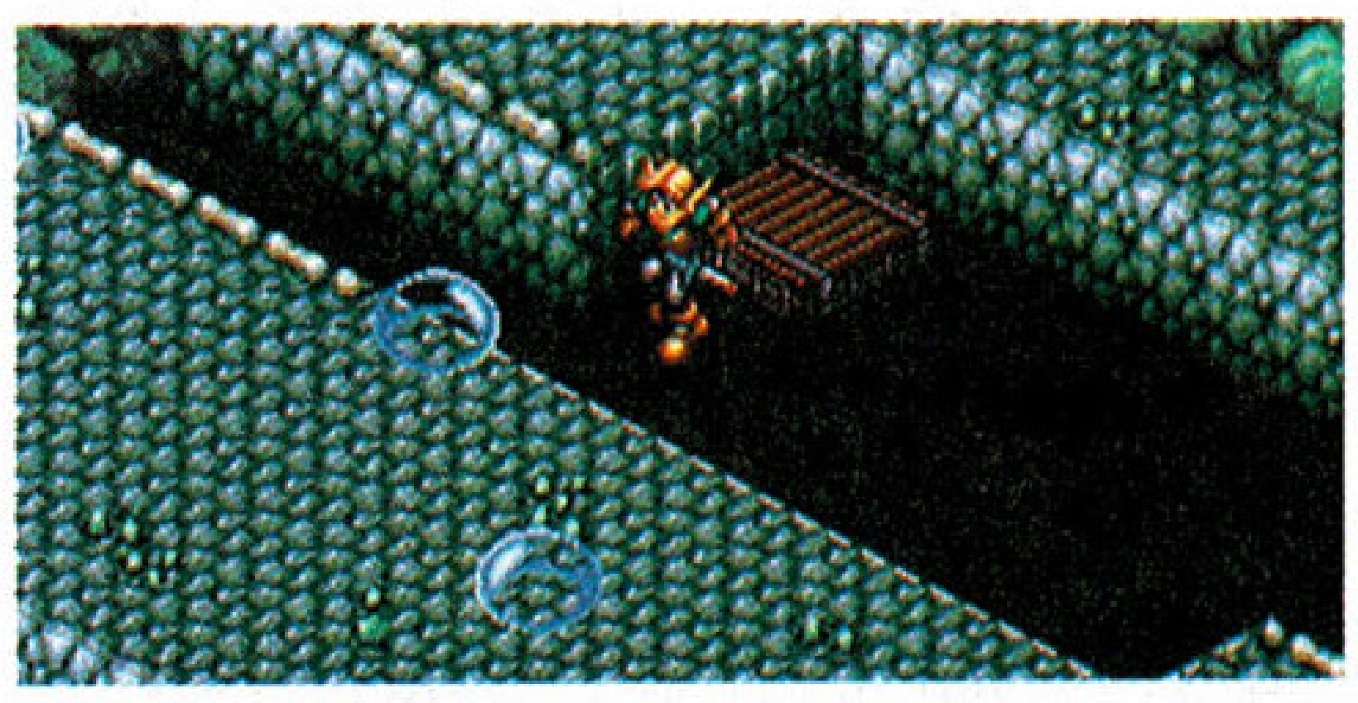
その賢者アスラルの住みかは、村はずれにある「滝壺の洞窟」と呼ばれる場所にある。実はこの場所は、モンスターやらトラップやらがひしめいているダンジョンになっているのだ。ライルはダンジョン内の数々の困難をくぐりぬけて一番奥の部屋へとたどりつくとそこにアスラルがいた。さすがにアスラルはメルカトルの島のことは誰よりもくわしく知っていた。しかし、そのアスラルでさえキング・ノールの財宝までは知らなかった。謎は深まるばかりだ…。



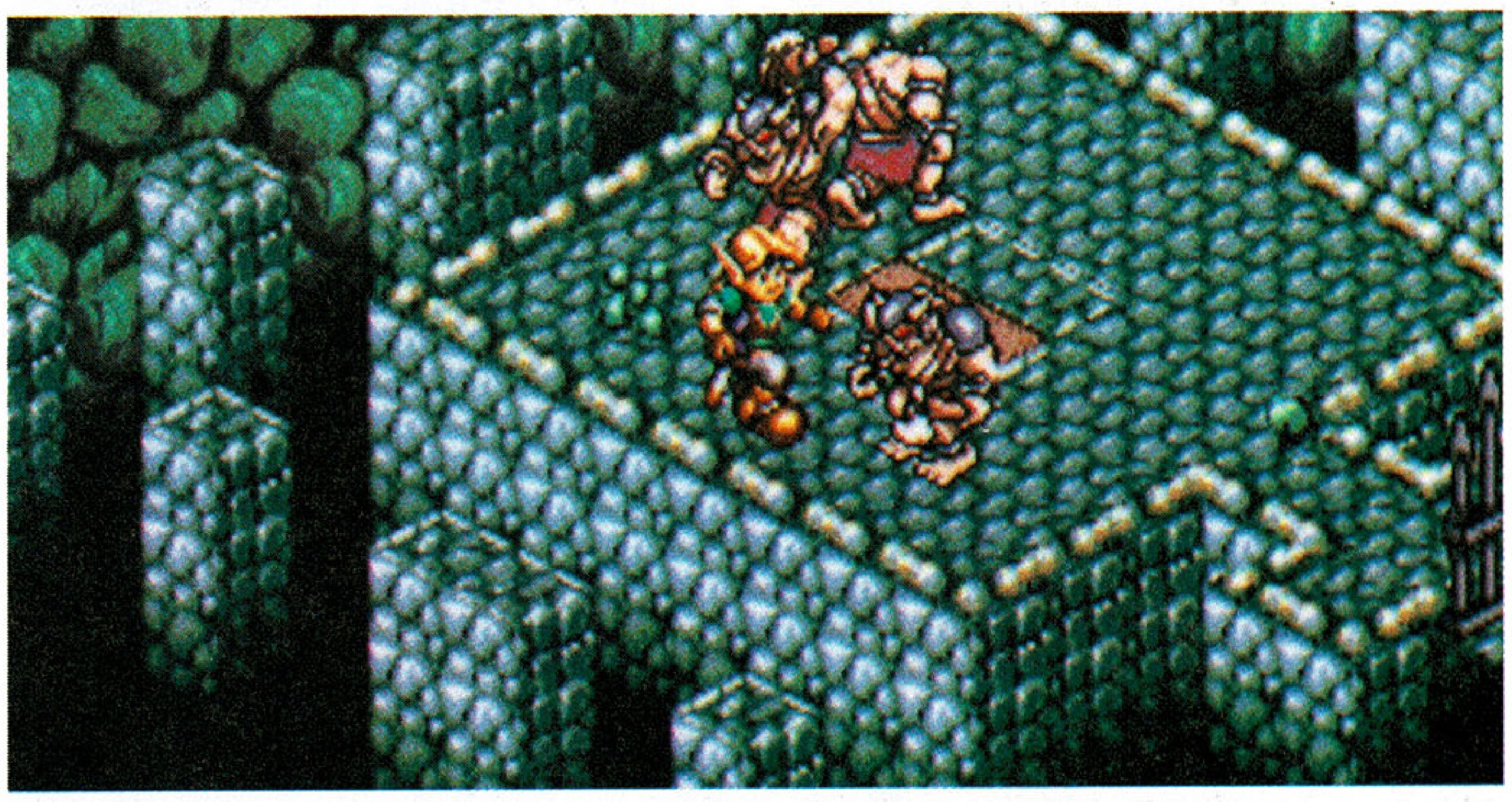
なぜか滝が流れている奇妙な場所。中のダンジョン内にも川がある



ダンジョン内のモンスターはスライムのような手強くないものが多い



プレートを飛び越えた先にも敵キャラがいる。これはちょっと危険

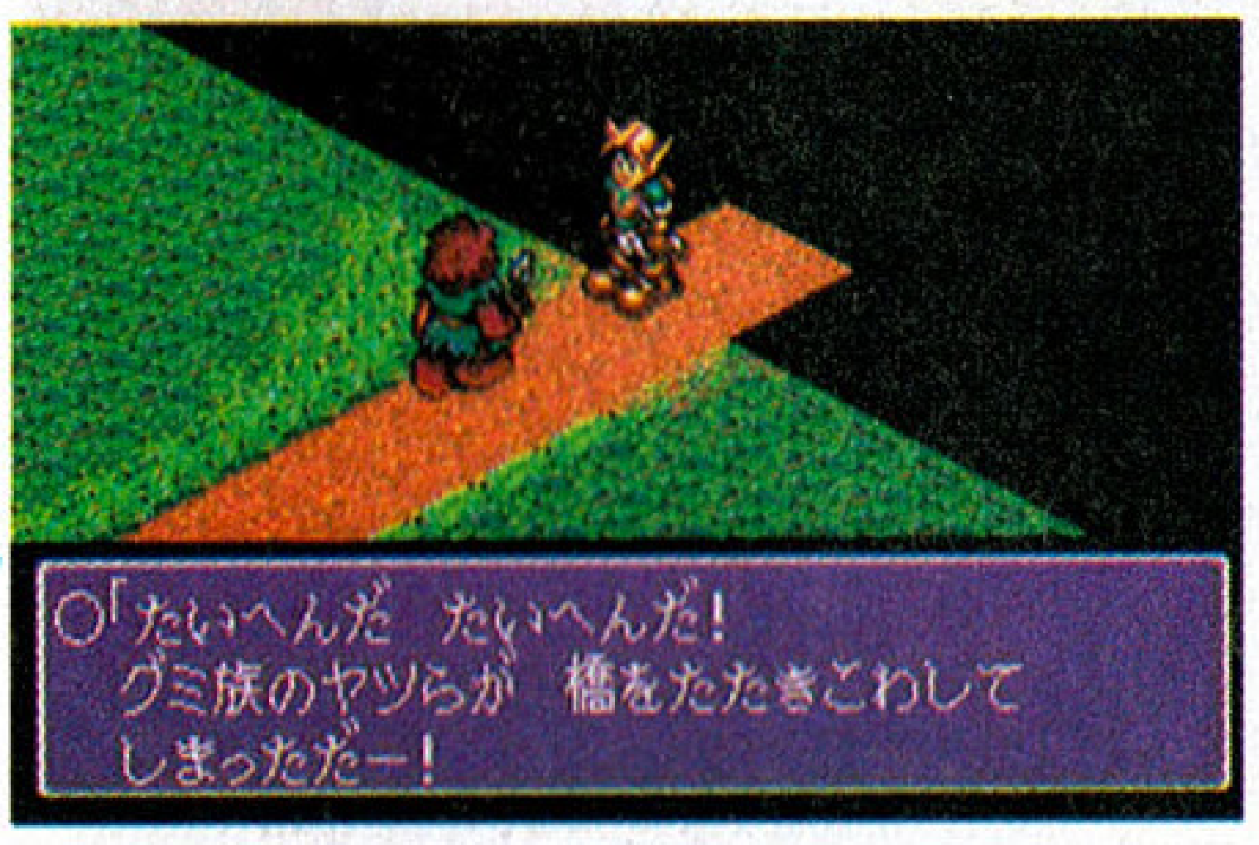


この4体のオーク・ソルジャーがこのダンジョンのボス敵である

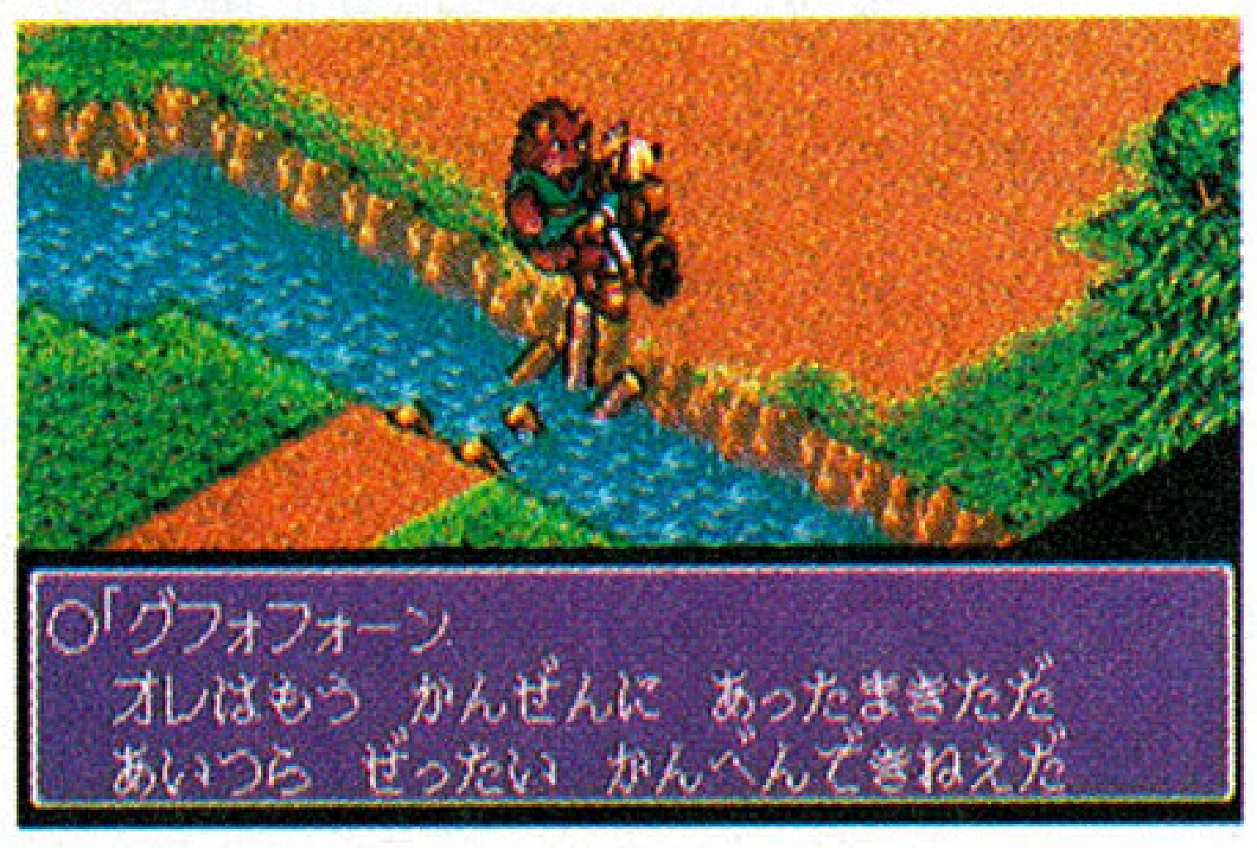
目的　壊された橋の向こうへ渡る

北側の村と南側との村とを結ぶ橋が壊された。これでは南側の村へ行くことはできない。近くにいた北側の村人は怒りまくりだ。

橋を修理するのは時間がかかるため、その間に賢者のほこらに住むアスラルを訪ねよう。そこから帰ってくるころには橋は直っているはず。しかし、橋が直ると同時に南側の村人がやってきて…。


○「たいへんだ　たいへんだ!
グミ族のヤツらが　橋をたたきこわして
しまっただー!

賢者のほこらへ向かう途中。村人から大変なことを聞かされる


○「グフォフォーン
オレはもう　かんぜんに　あったまきただ
あいつら　ぜったい　かんべんできねえだ

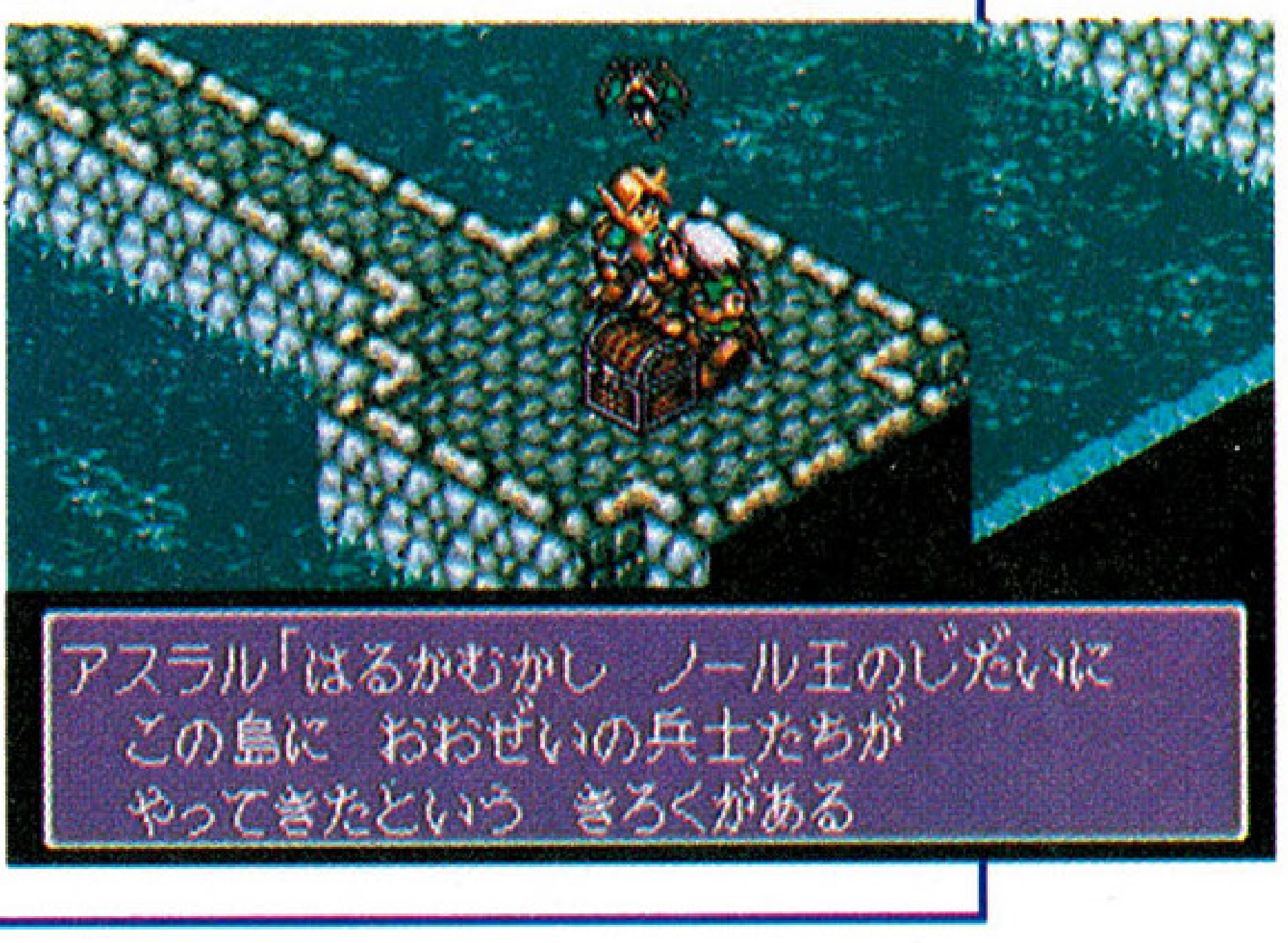
なんと橋が壊されてしまった。これでは南側の村へは通行不能だ

目的　賢者アスラルを訪ねる

ダンジョンの奥に住んでいる「賢者アスラル」は島のことならなんでも知っているという知識人。

昔の本や文献などをたくさん持っている勉強家。しかし、そんな事情通の彼でもキング・ノールの財宝までは知らなかった。ただ、はるか昔にキング・ノールの兵隊がこの島を訪れたことがあるとの記録を教えてくれる。このことについて何か本を調べてくれるということだ。

ただのお年寄りではないぞ。賢者様なのだ


アスラル「はるかむかし　ノール王のじだいに
この島に　おおぜいの兵士たちが
やってきたという　きろくがある

ふんふん、それで…

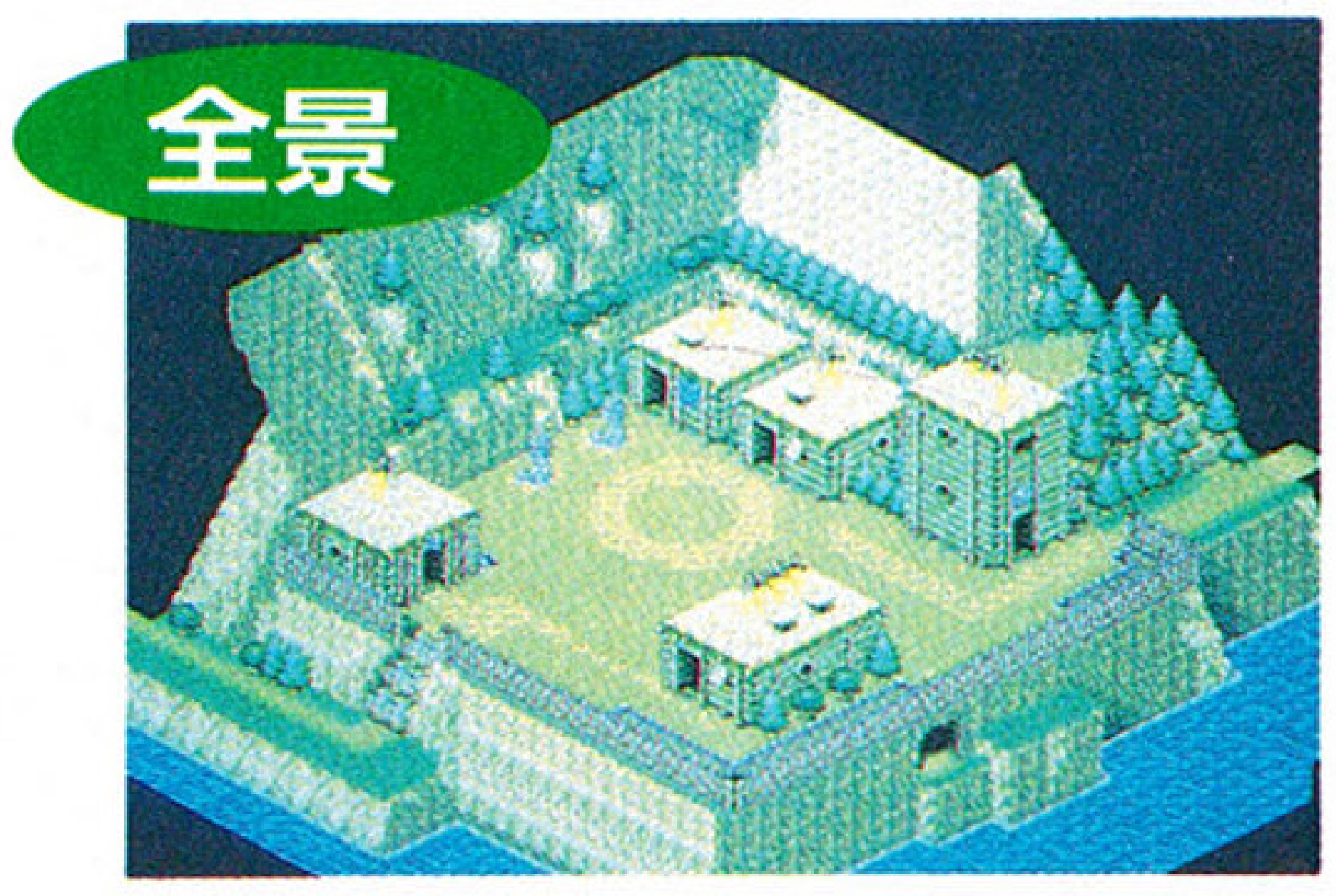
シナリオ2　原住民の村(南側)～沼池の神殿

この辺からストーリー色の濃い内容となってくる。南北の原住民の村の争いが激しくなってくるにしたがってライルもある事件に巻きこまれる。事件を追求していくとある神殿が怪しいことがわかる。

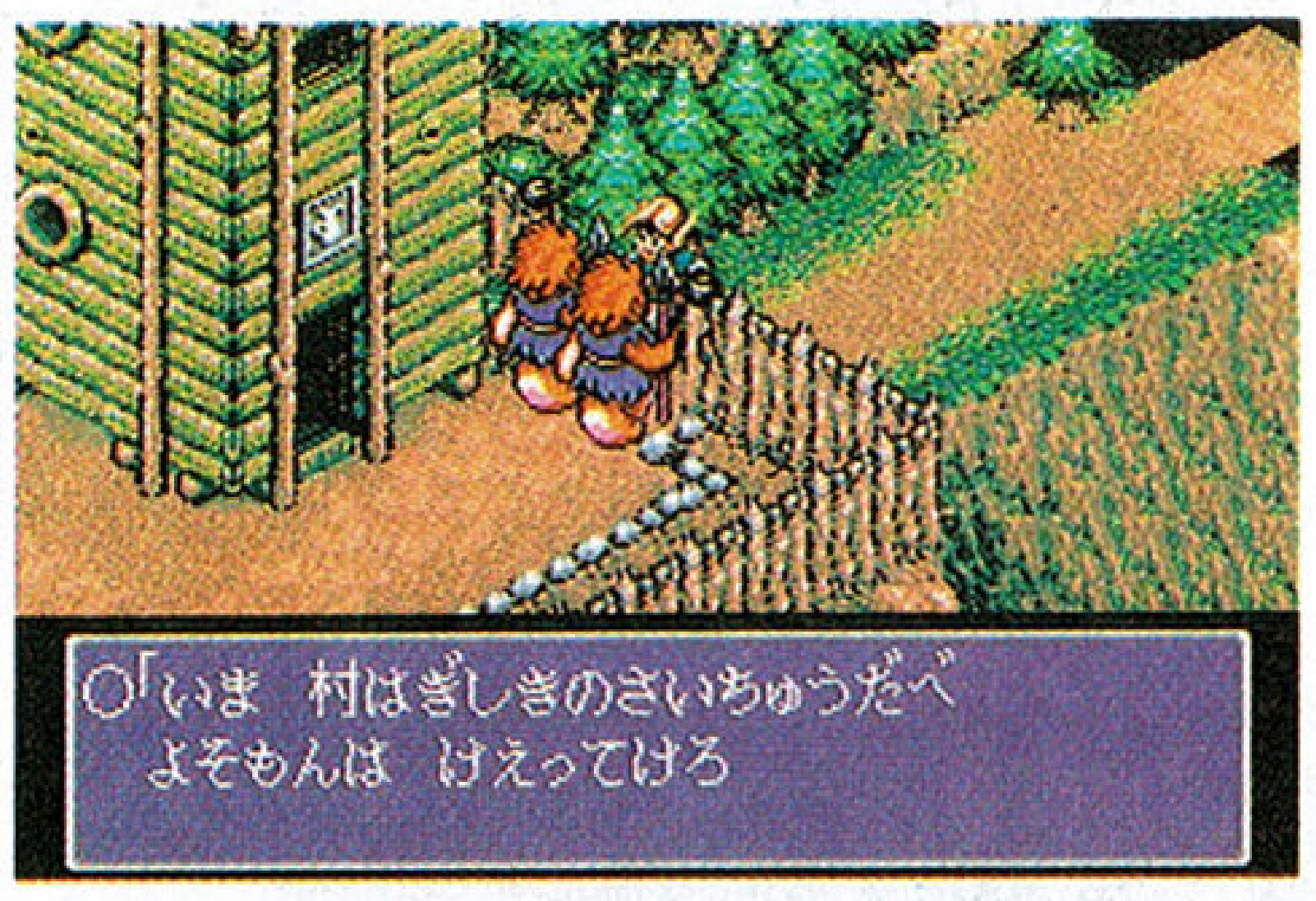
その「沼池の神殿」はかなり困難なダンジョンになっているのだ。

⑤原住民の村(南側)

ライルたちが賢者の滝壺からマサン族の村へと帰ってみると、村は大騒ぎだった。村長の孫娘の「ファラ」が南側の村、グミ族の連中にさらわれたらしい。これは一大事とグミ族の村へと向かうライル。しかし、グミ族の村の入り口でライルは止められてしまう。何か儀式があるとかで村の中へ立ち入ることができない。それで、村の近くにある山のわき道を迂回して村のようすをのぞいてみると、なんと、マサン族の村長の娘「ファラ」をいけにえにした恐ろしい儀式の最中だったのだ。

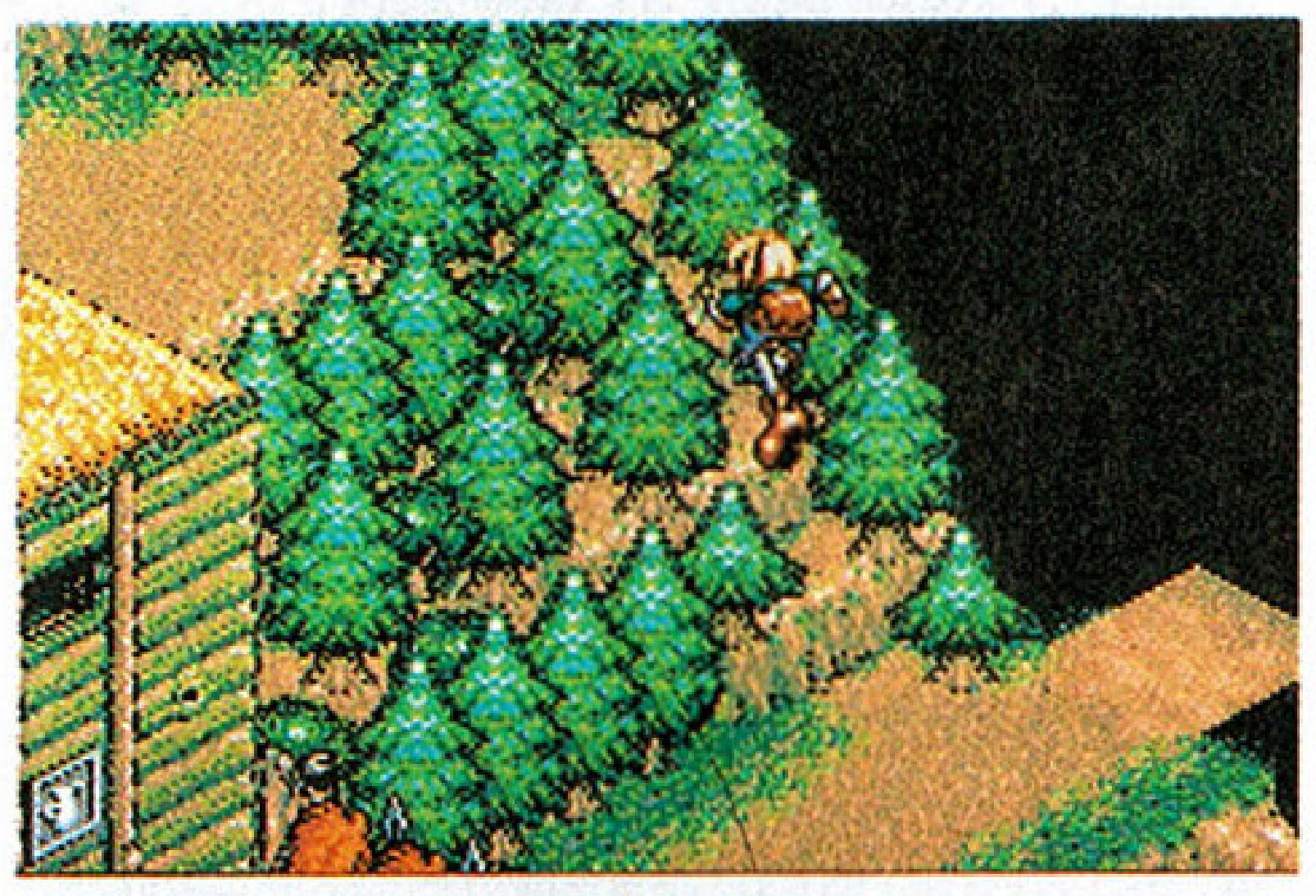


⬆北側の村とあまり変わり映えしないが、切り立った崖が特徴だ

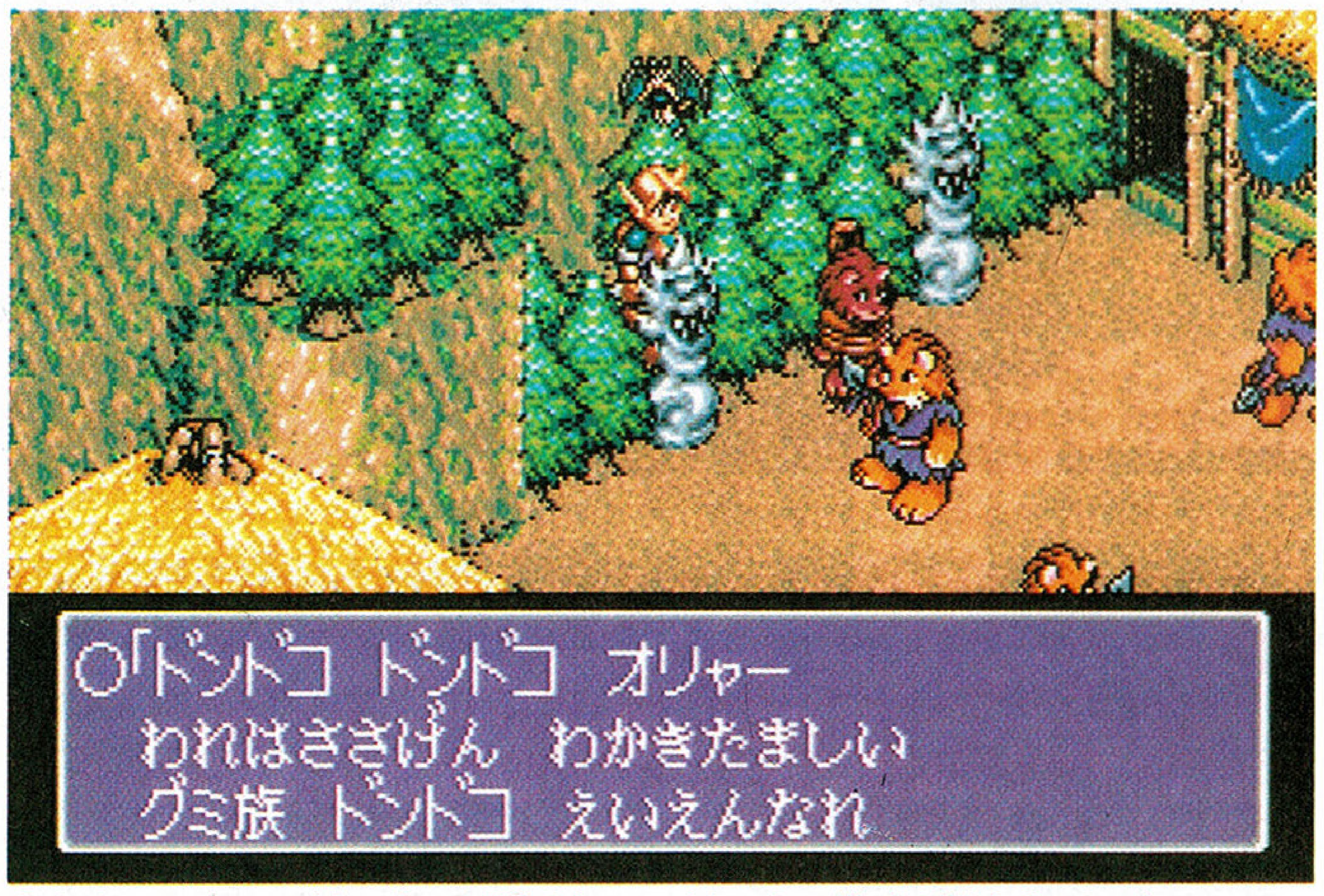


○「いま　村はぎしきのさいちゅうだべ
　よそもんは　けえってけろ

⬆村の入り口には見張りがいて、中へは入れてくれない。どうしよう

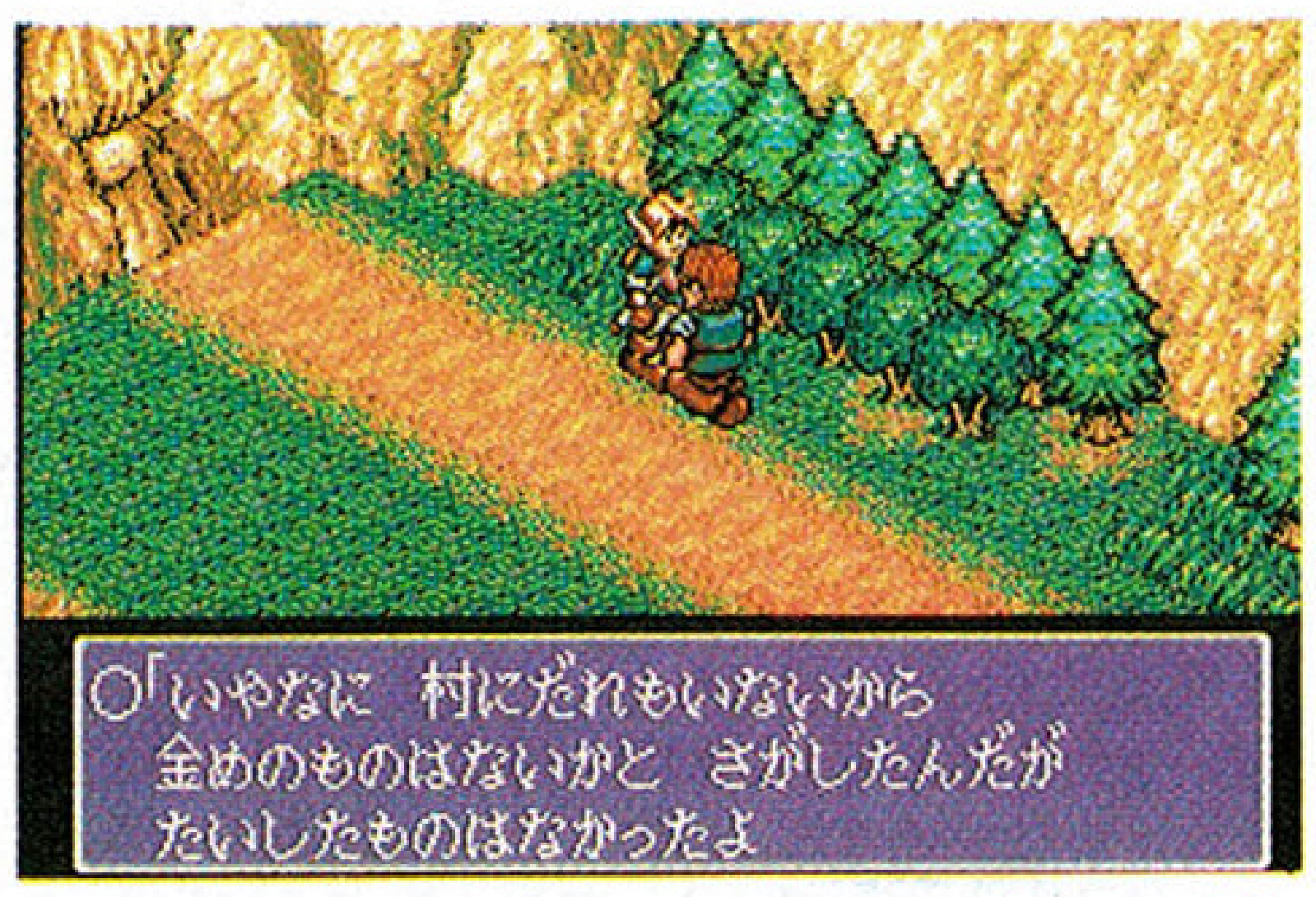


⬆せめて村の中の様子でもと、わき道から村へと回りこむライル



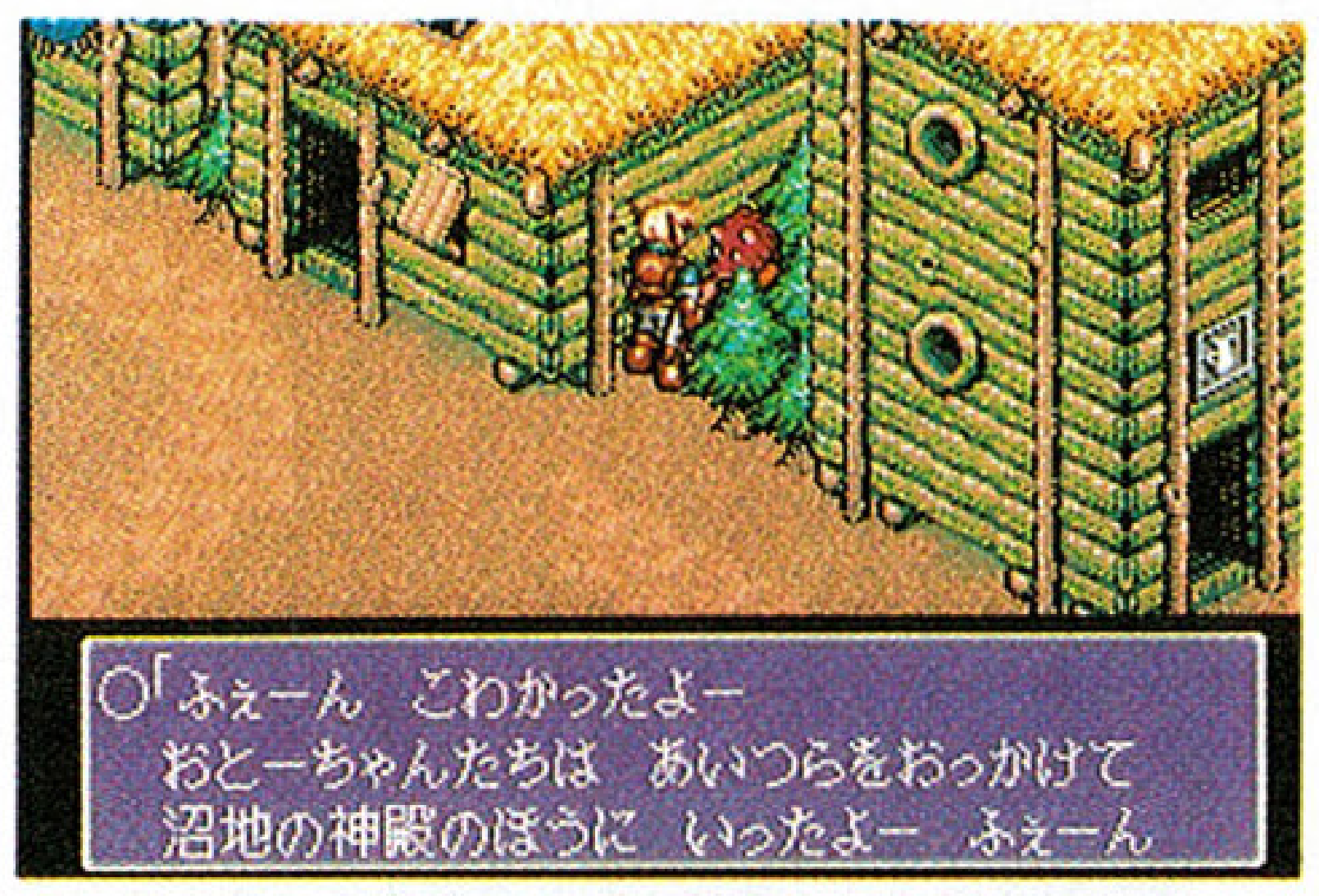
○「ドンドコ　ドンドコ　オリャー
　われはききげん　わかきたましい
　グミ族　ドンドコ　えいえんなれ

⬆ああっ、なんと村の中では恐ろしいいけにえの儀式が行われていた



○「いやなに　村にだれもいないから
　金めのものはないかと　さがしたんだが
　たいしたものはなかったよ

⬆なんだか不審な男に村の情報を聞く。やはりこの村は怪しいぞ

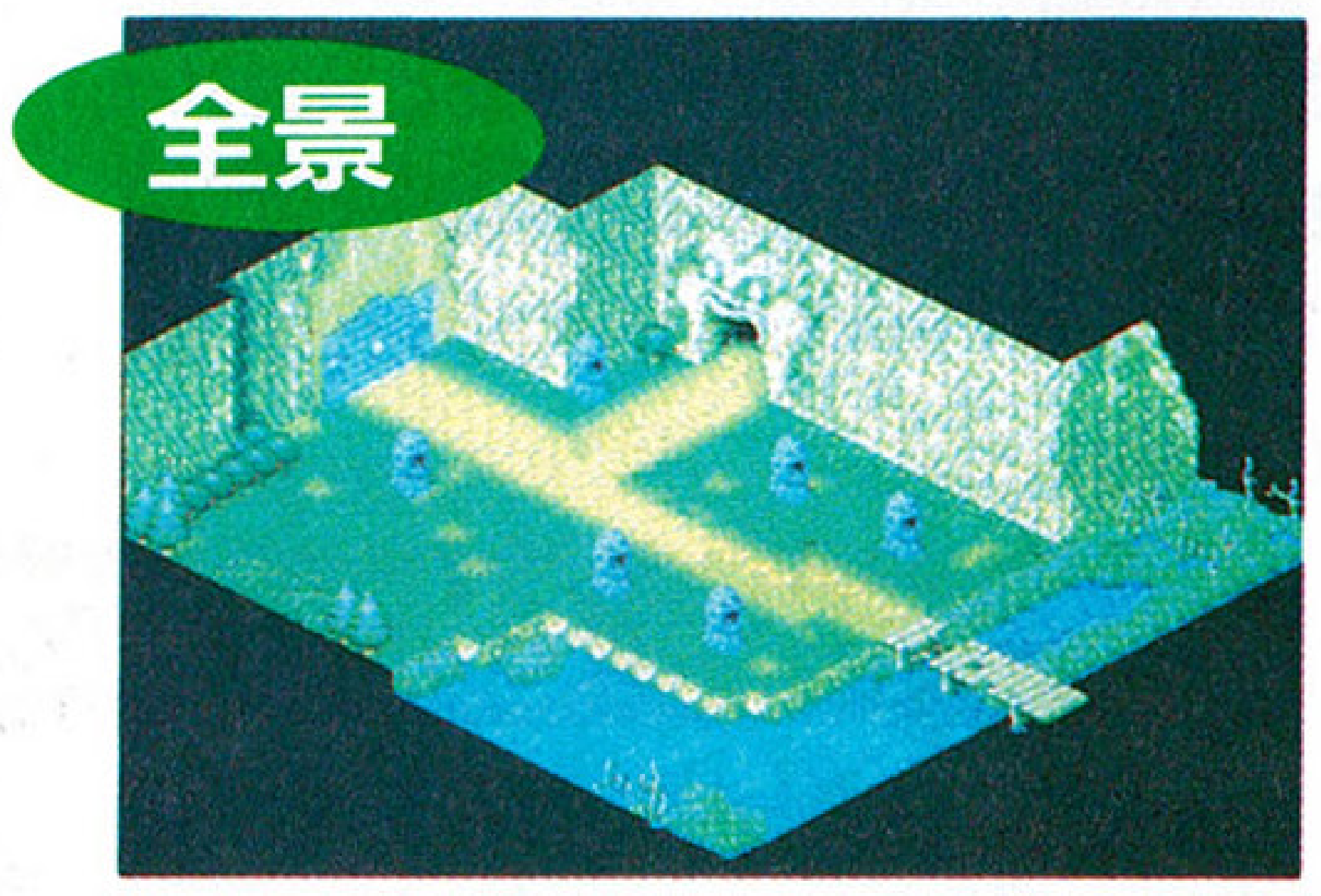


○「ふぇーん　こわかったよー
　おとーちゃんたちは　あいつらをおっかけて
　沼池の神殿のほうに　いったよー　ふぇーん

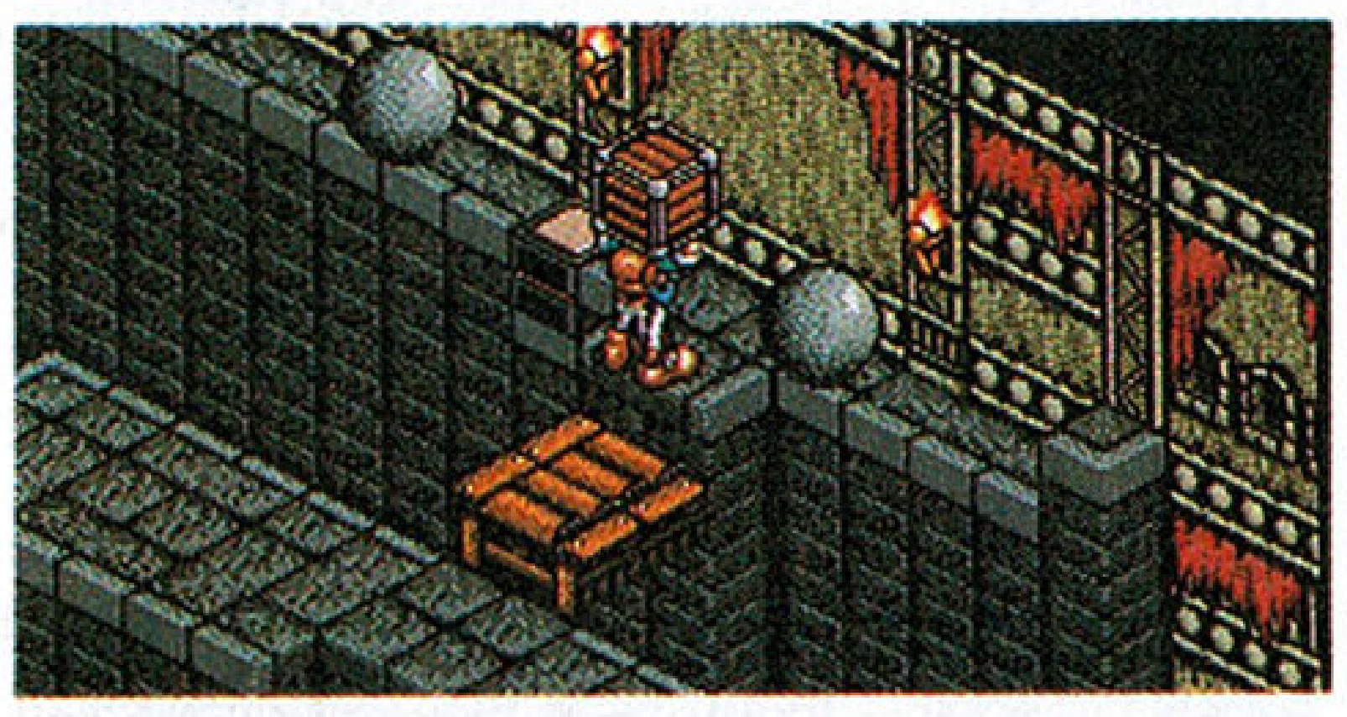
⬆北側の村の子供を見つけた。ここでライルは沼池の神殿の存在を知る

⑥沼池の神殿

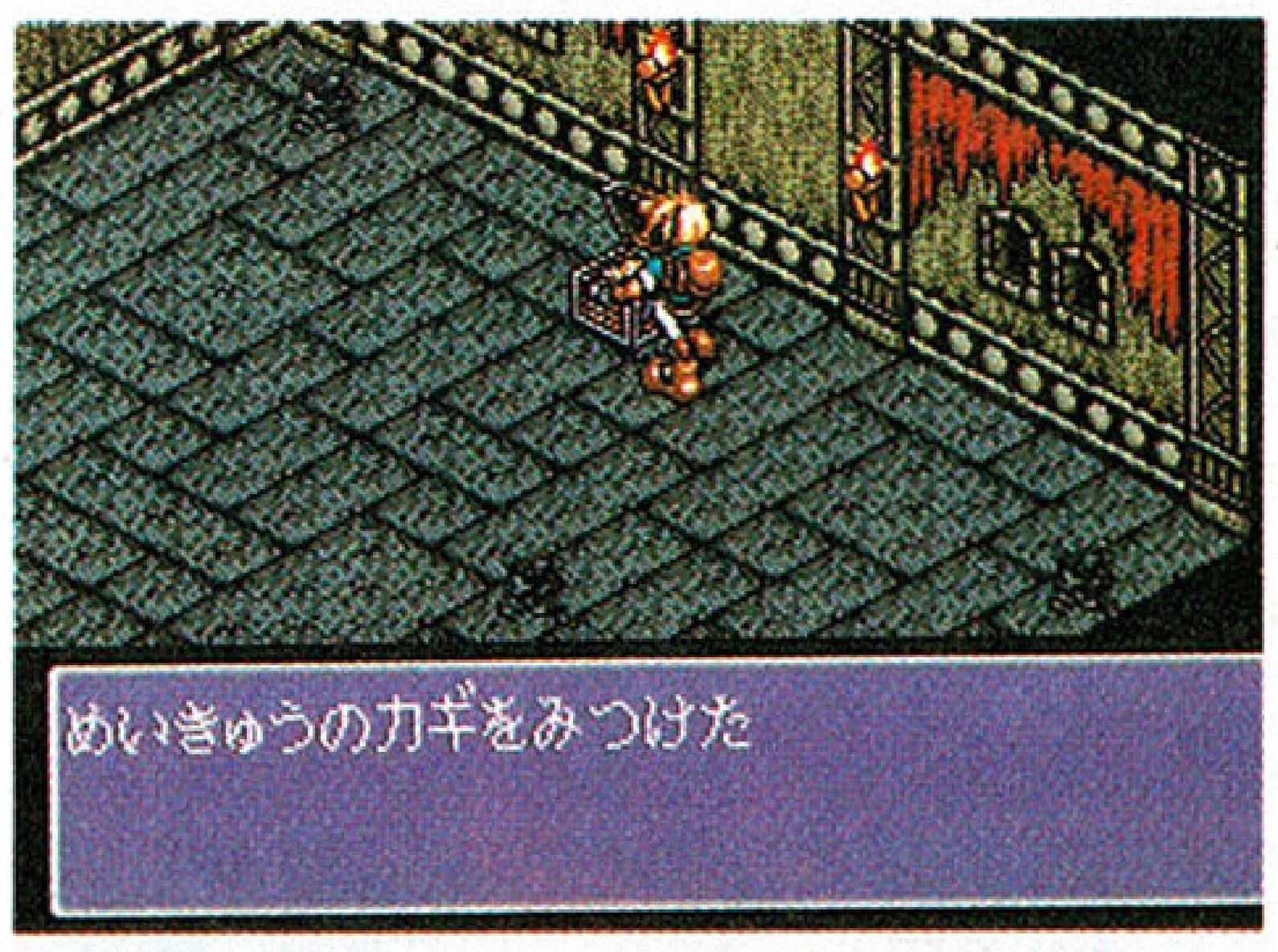
「ファラ」を救うため、ライルは「沼池の神殿」へたどり着いた。神殿の中は不気味なダンジョンで、モンスターもうようよいる。なかば狂信状態で神殿の神を崇めるグミ族から、今にもいけにえになりそうな「ファラ」を助けるために危険を省みず神殿の奥の部屋へと飛び込んだライル。そこでみたものは神といつわるモンスター「オーク・キング」の姿であった。



⬆ドロドロと怪しい雰囲気のただよう沼池の神殿。気味がわるい場所だ

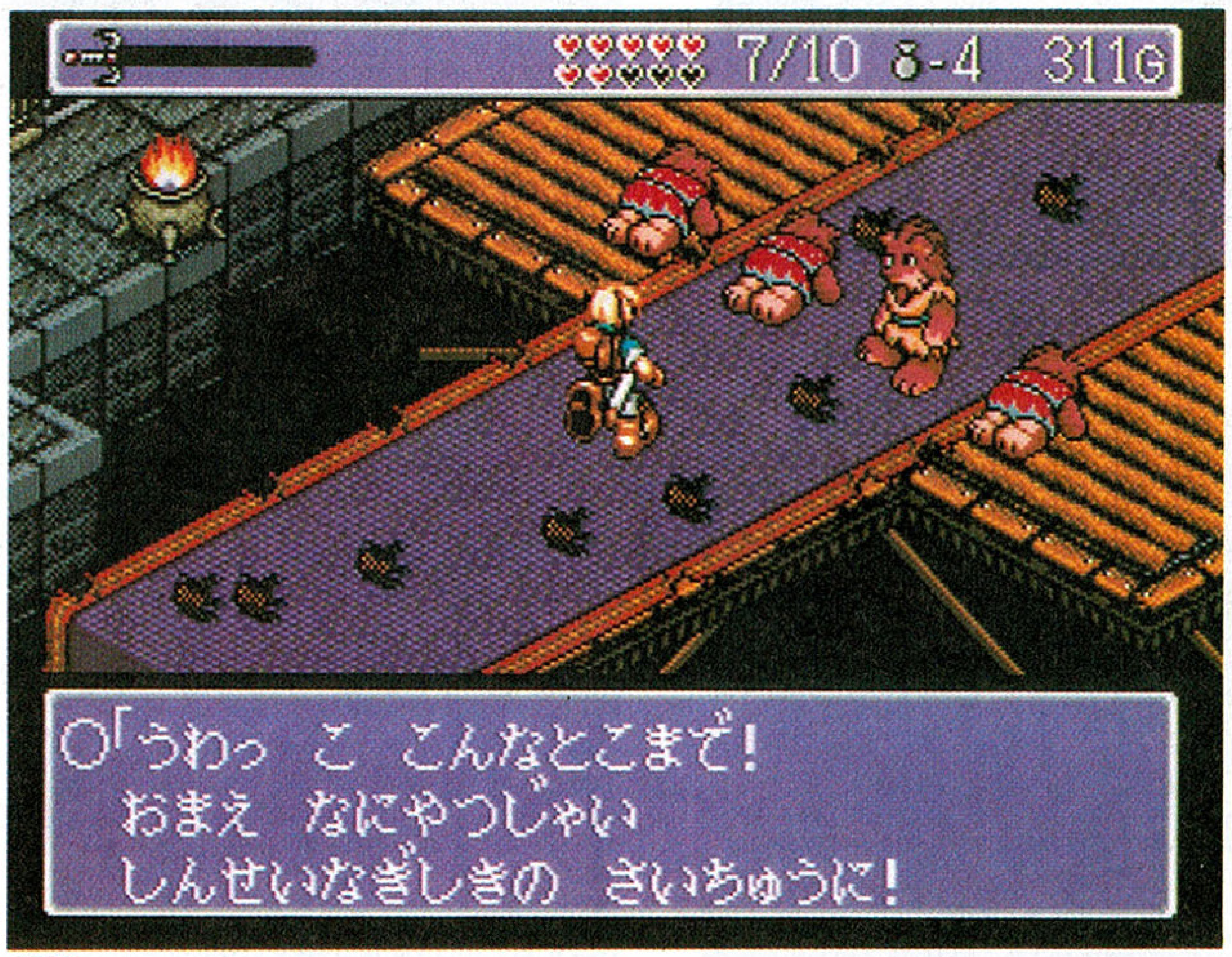


⬆このダンジョンはパズル的なトラップが多いので頭を使おう



めいきゅうのカギをみつけた

⬆鍵などのアイテムがなければ先に進めない場所もあるので注意

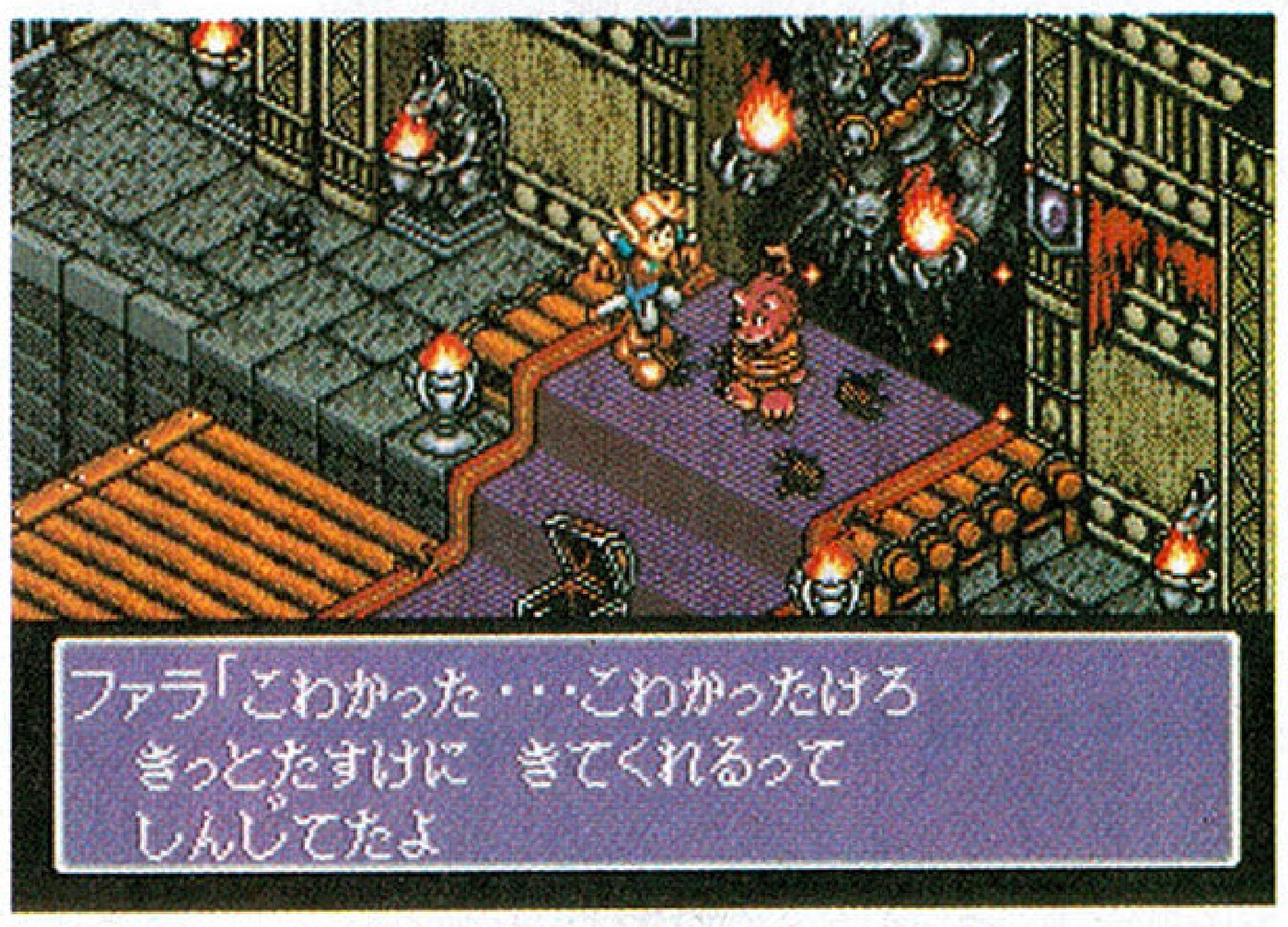


○「うわっ　こ　こんなとこまで!
　おまえ　なにやつじゃい
　しんせいなぎしきの　さいちゅうに!

⬆ついにダンジョンの奥の秘密の部屋をつきとめた。さあ、責任者でてこーいといわんばかりのライル

目的　さらわれた村長の娘を救う

村長の娘「ファラ」は沼池の神殿に捕らわれていた。ファラはライルを助けてくれた恩人だ。なぜファラがそんな目に遭うかというと、神と名乗って南側の村人をたぶらかしていた「オーク・キング」(ここのダンジョンのボス)のせいだ。このオーク・キングさえ倒せばこの事件は終わる。そして北側と南側の村人たちが仲良くなる。北側の村の村長はお礼に重要なアイテムをくれる。さらに港町リュマへの道が開ける。



ファラ「こわかった・・・こわかったけろ
　きっとたすけに　きてくれるって
　しんじてたよ

⬆財宝しか頭にないライルも、恩人であるファラだけは放っておけなかったのだろう

シナリオ3　港町リュマ～メルカトルの町

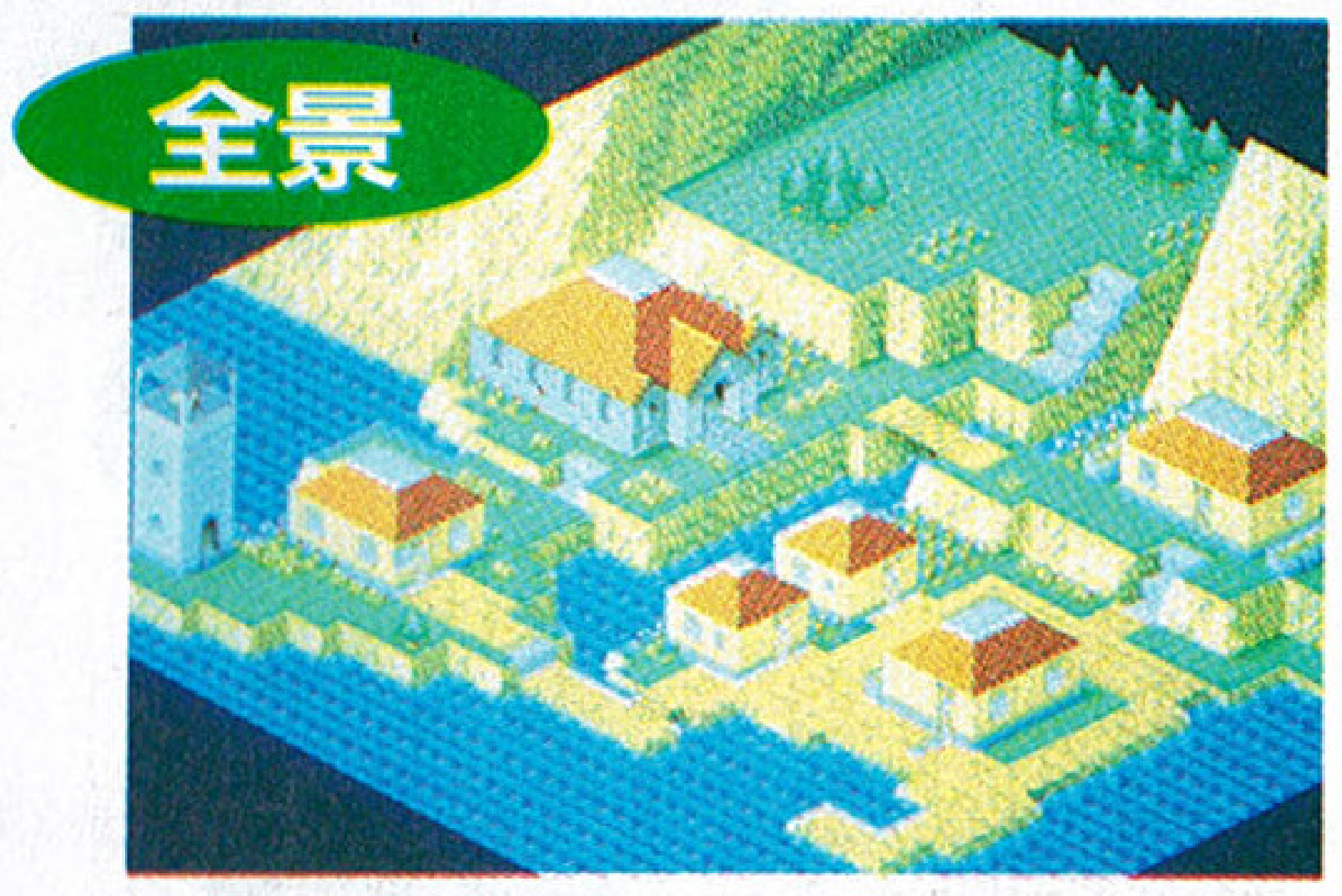
メルカトル島の冒険はまだ始まったばかり。原住民の村をあとにしたライルは、港町リュマ、メルカトルの町といった都会（?）へ向かう。多くの家が立ち並び、人で人でにぎわう町へと舞台は移る。特にメルカトルの町は島一番の大都会だ。もちろんそこでもいろいろな事件が待ち構えている。

はたしてライルたちはキング・ノールの財宝についての手がかりを得ることができるのだろうか。

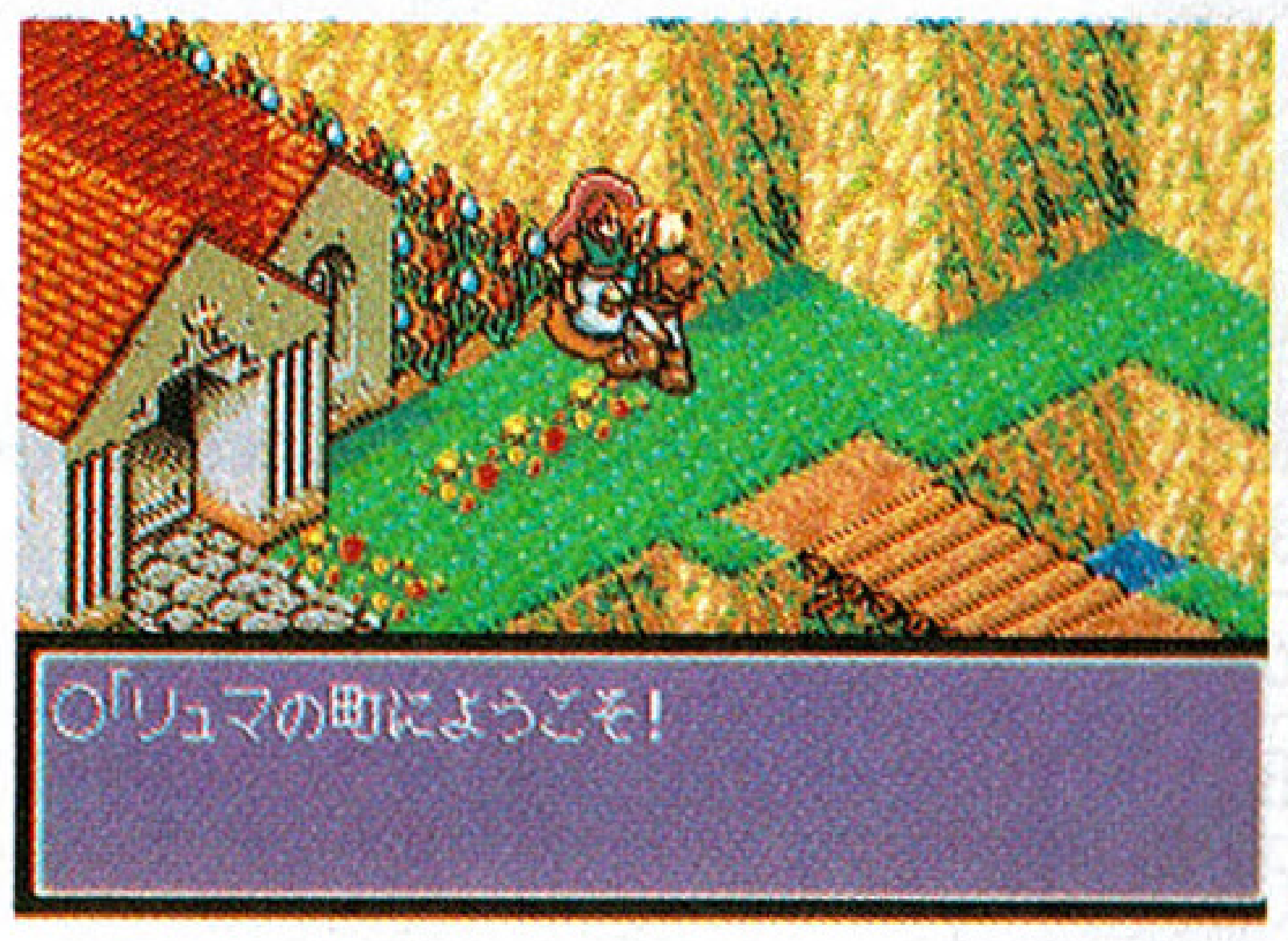
⑦港町リュマ

港町リュマは海に面したきれいな町だ。話によれば、最近この町に盗賊団が出現し町人を困らせているらしい。ライルは誘拐された町長の様子を見に盗賊団のアジトへ向かうことになる。しかし、そこに行くには船で海を渡らなければならない。ライルは町はずれでイカダを見つける。

全景

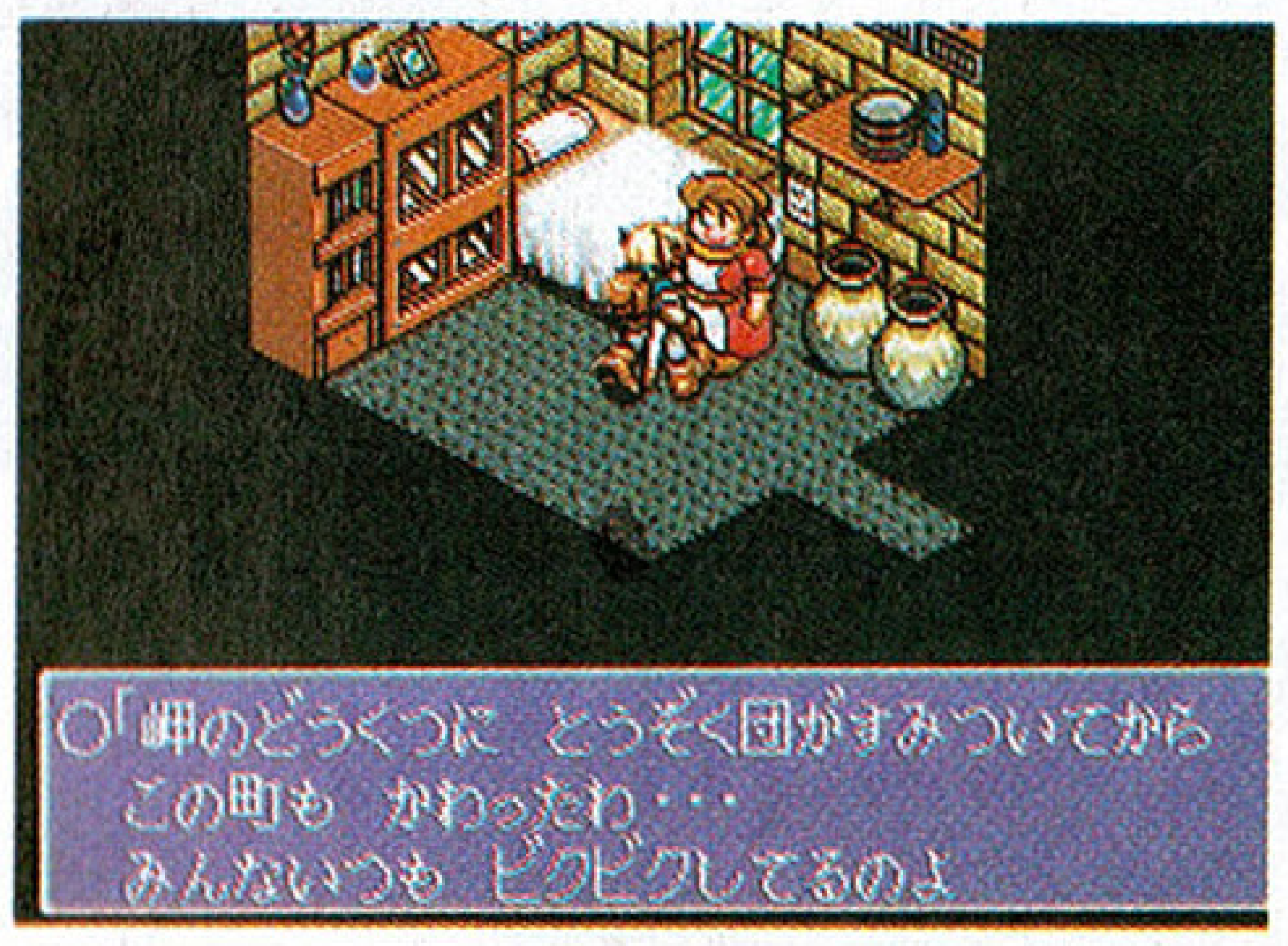


⬆海に囲まれた町。赤い屋根の町並みがきれいな港町で灯台もある



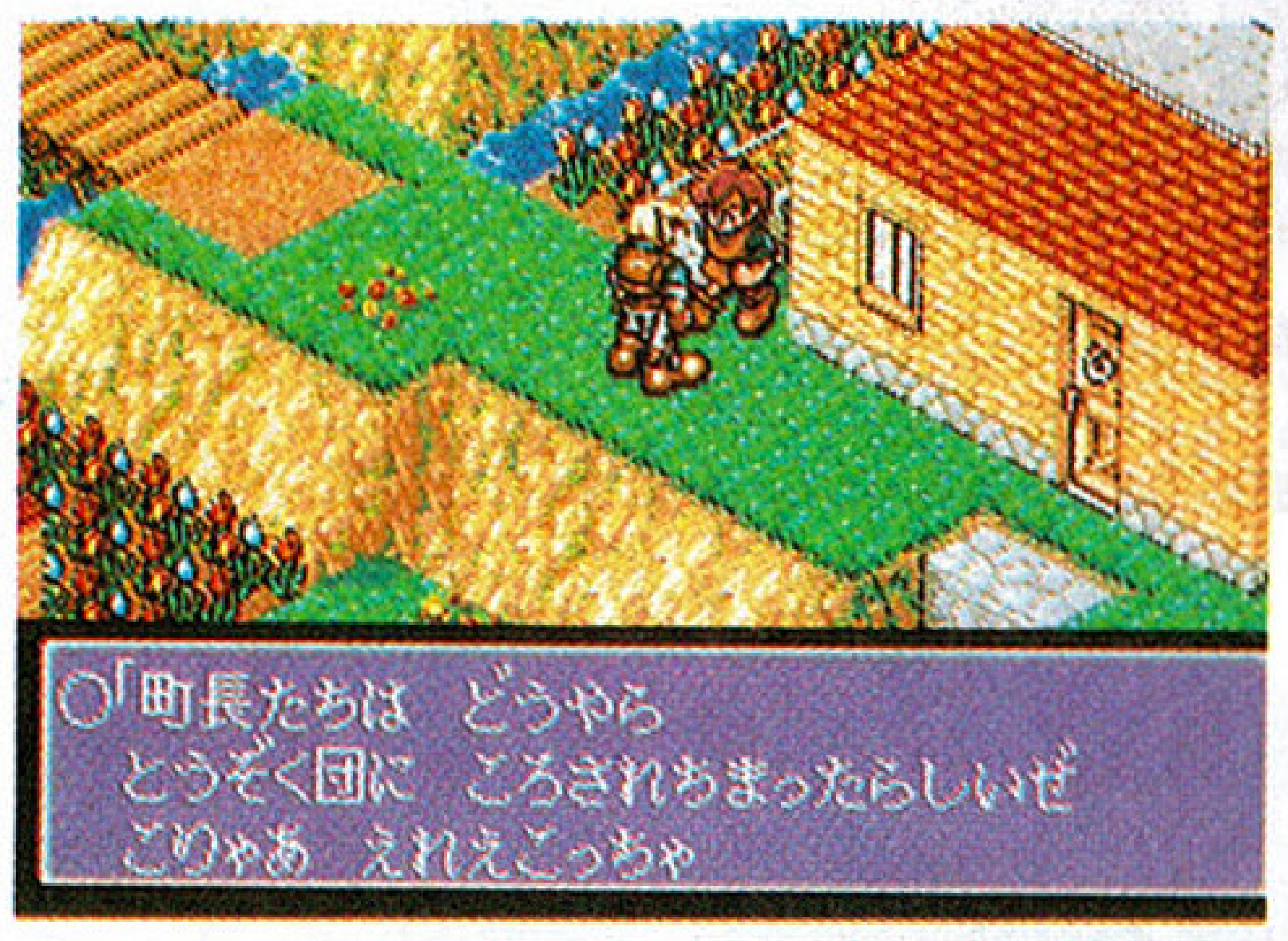
○「リュマの町にようこそ!

⬆きれいな町にふさわしく、きれいな女性に歓迎されて気分がいい



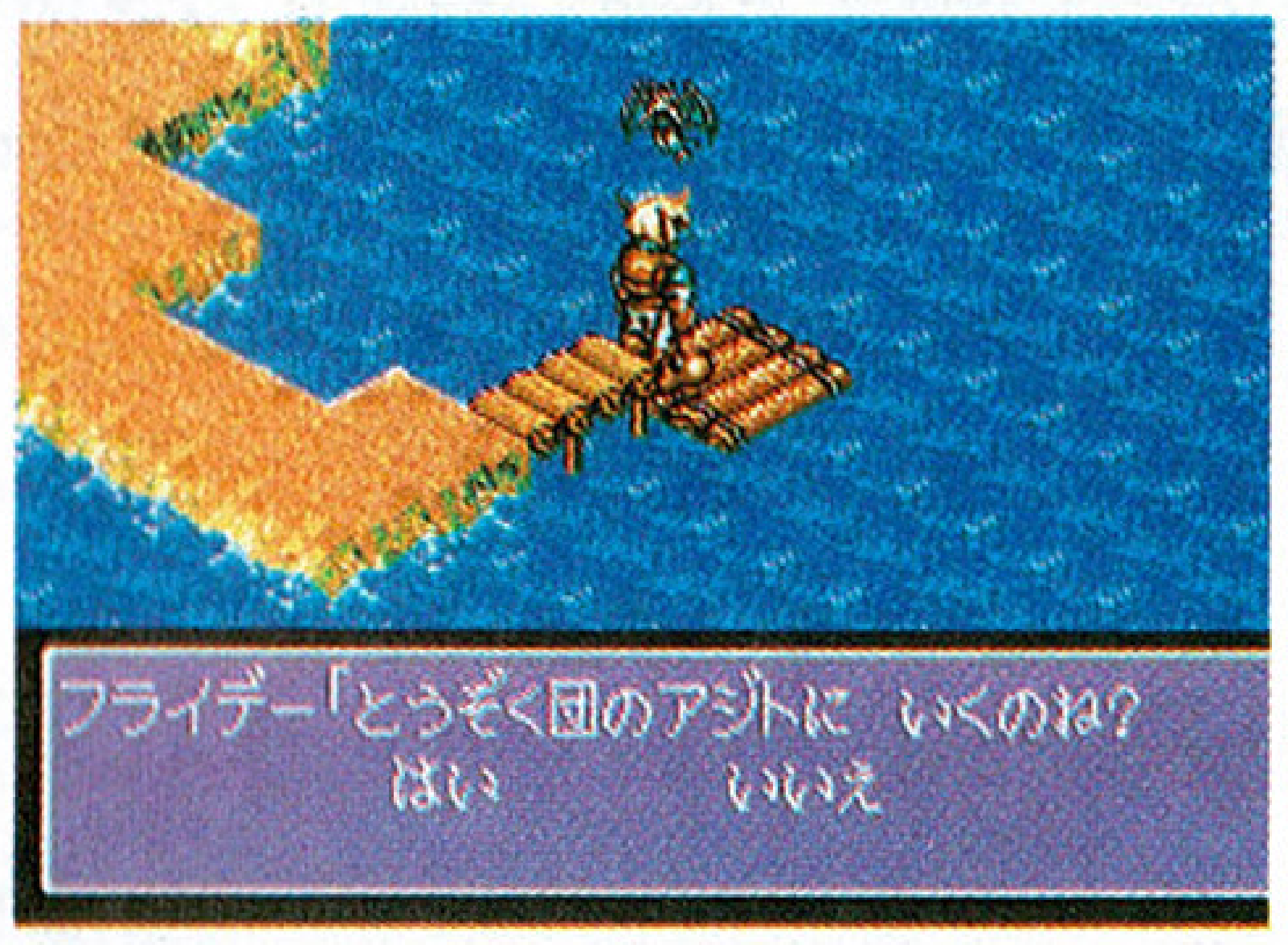
○「岬のどうくつに　とうぞく団がすみついてから
この町も　かわったわ・・・
みんないつも　ビクビクしてるのよ

⬆町の人たちをおびやかす盗賊団のウワサはあっちこっちで耳にする



○「町長たちは　どうやら
とうぞく団に　ころされちまったらしいぜ
こりゃあ　えれえこっちゃ

⬆町長たちの無事かどうかを確認に盗賊団のアジトへ向かうことになる

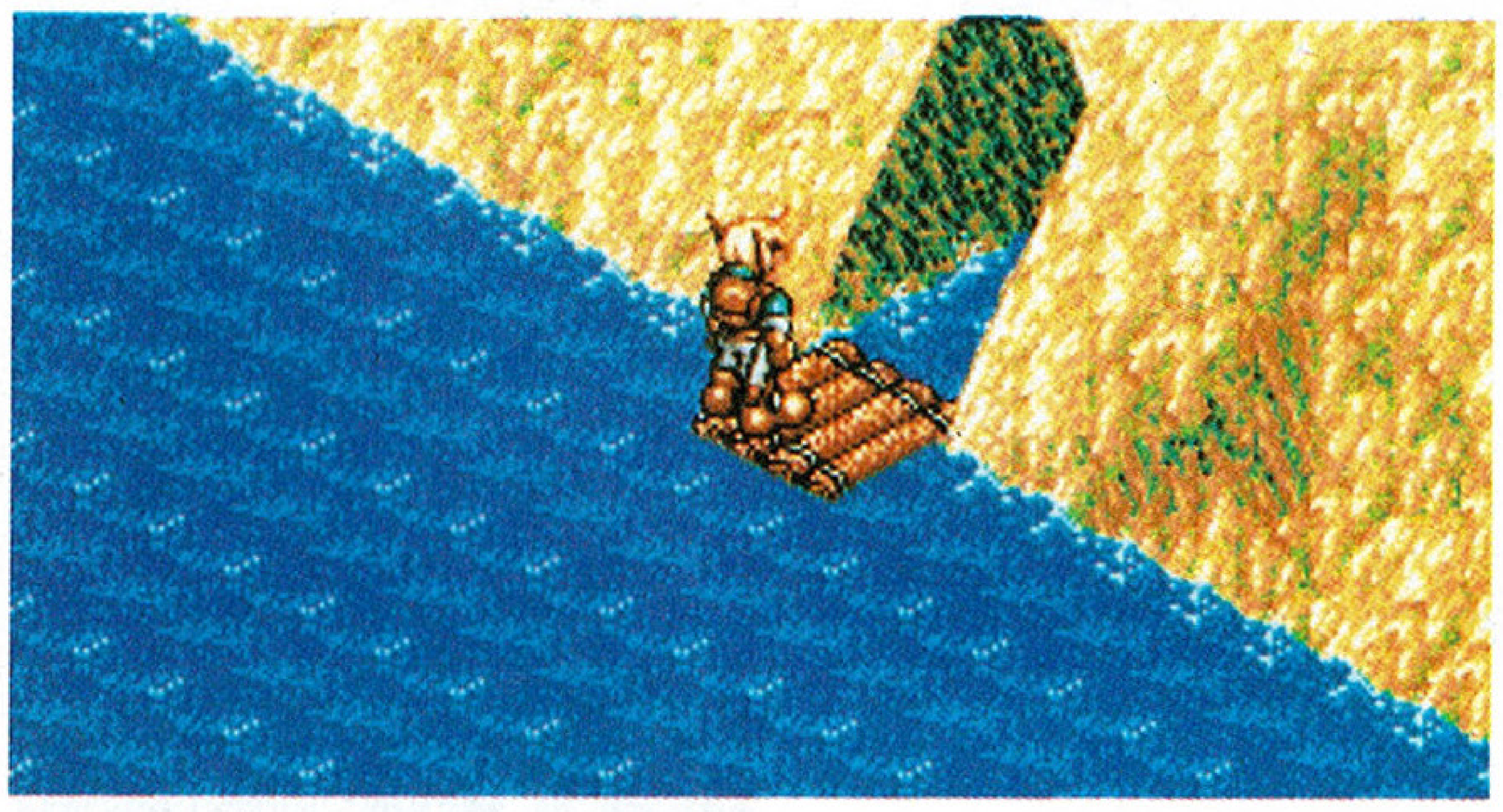


フライデー「とうぞく団のアジトに　いくのね?
はい　　　いいえ

⬆なんとかイカダを手にいれた。さあっ、目指すは盗賊団のアジトだ!

目的　船で盗賊団のアジトへ向かう

ライルは捕まっている村長の様子をみにいくはめになる。そのため村人からイカダを借りる。このときのライルの目的は、盗賊団の盗品にキング・ノールの財宝のヒントを期待したのかもしれない。



⬅海から続く洞窟に入る。はたして中には町長たちはいるのだろうか…

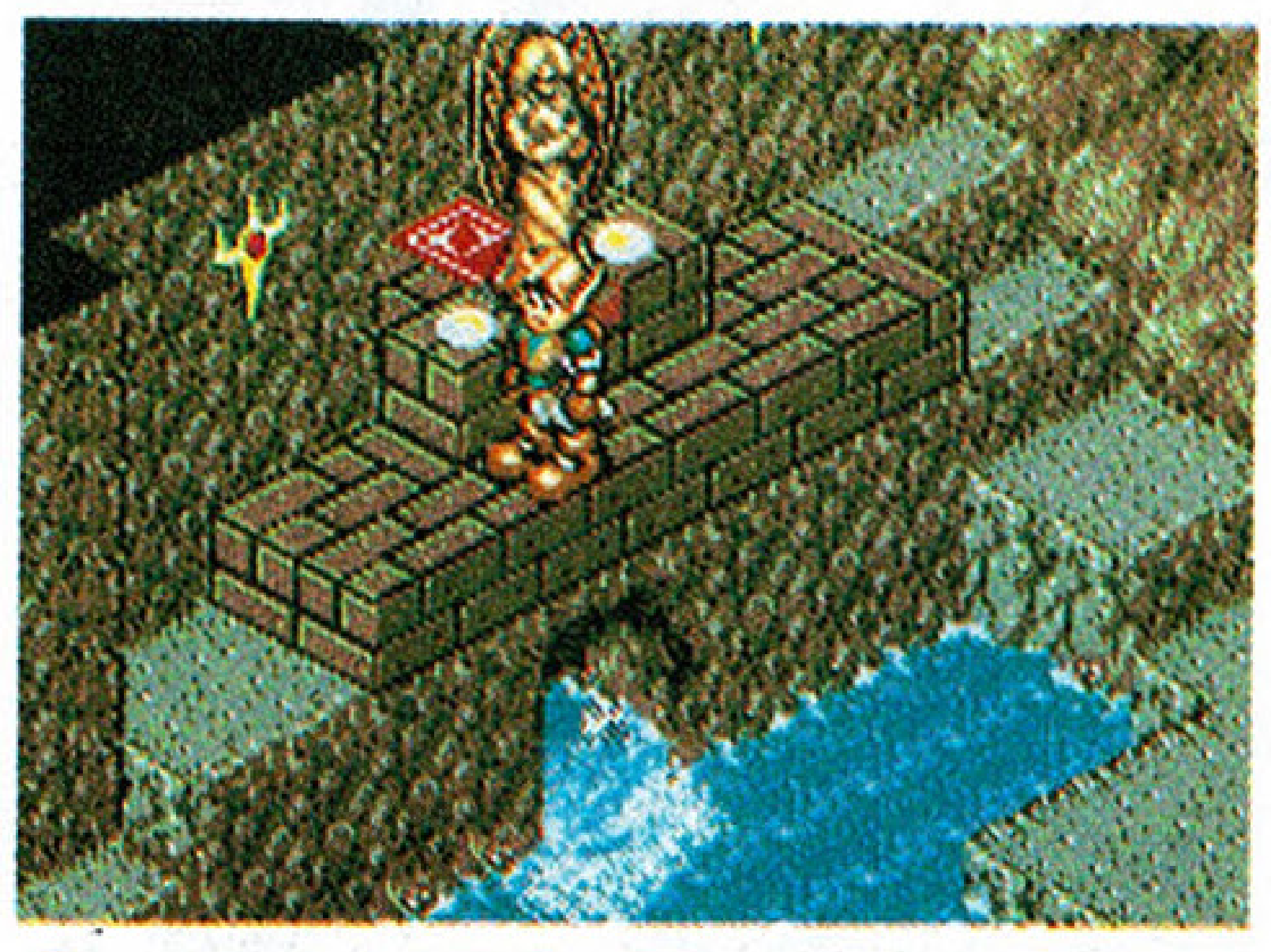
⑧盗賊団のアジト

イカダで渡った場所の岬にある洞窟はダンジョンになっている。

この奥にとらわれた町長たちがいるので助けなければならない。

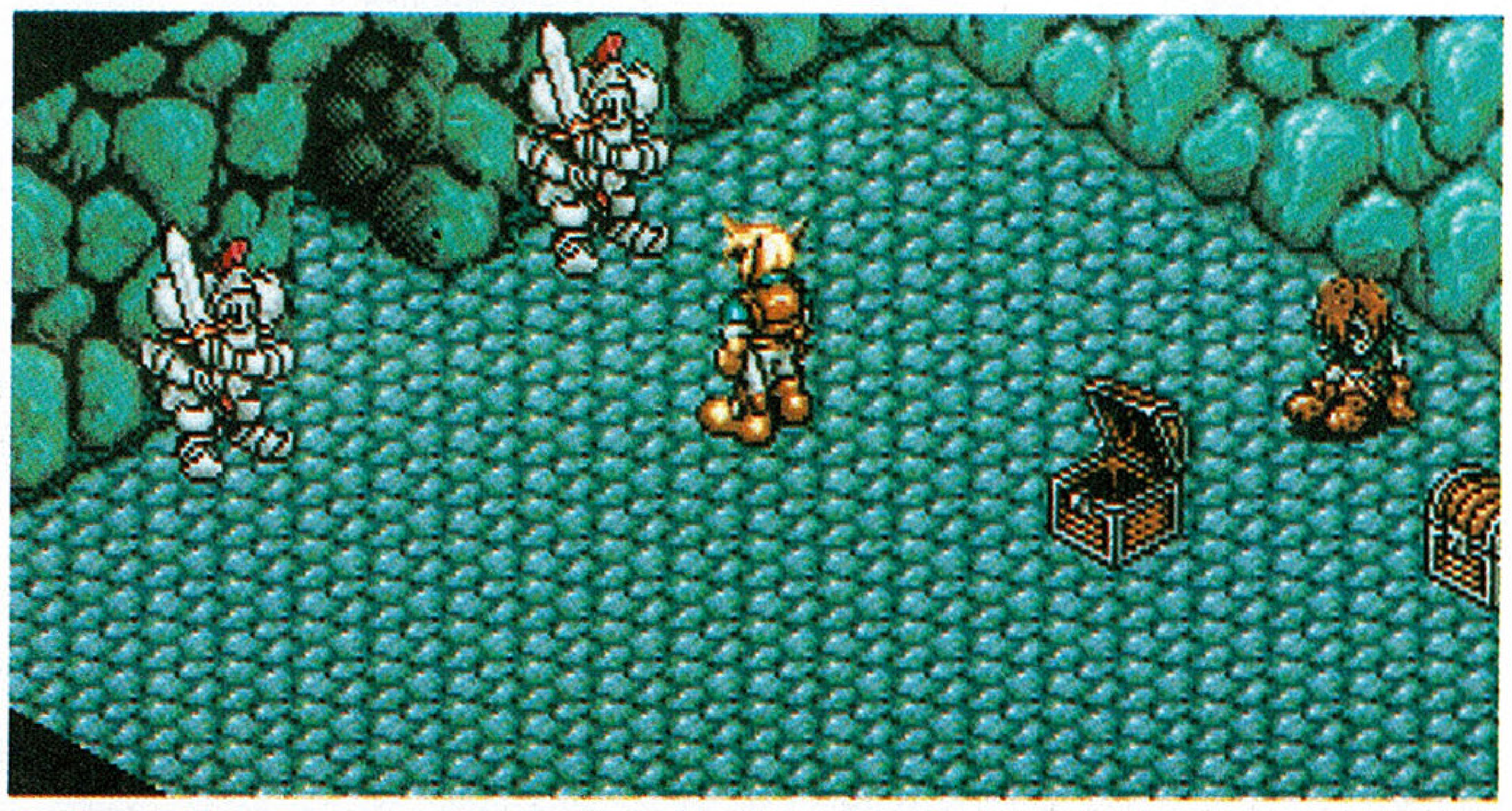
ここにも恐ろしい敵キャラやトラップもひしめいているのだ。

また、ここは盗賊団のアジトなので、宝箱がたくさんあるので見逃せない。無事ライルが町長を助けると、メルカトルの町への通行許可証をいただけるのだ。



⬆いわくありげに置いてある金色の女神の像。なんなんだろうなあ?

そのほか、宝箱に入っている重要なアイテムもいただいていこう。



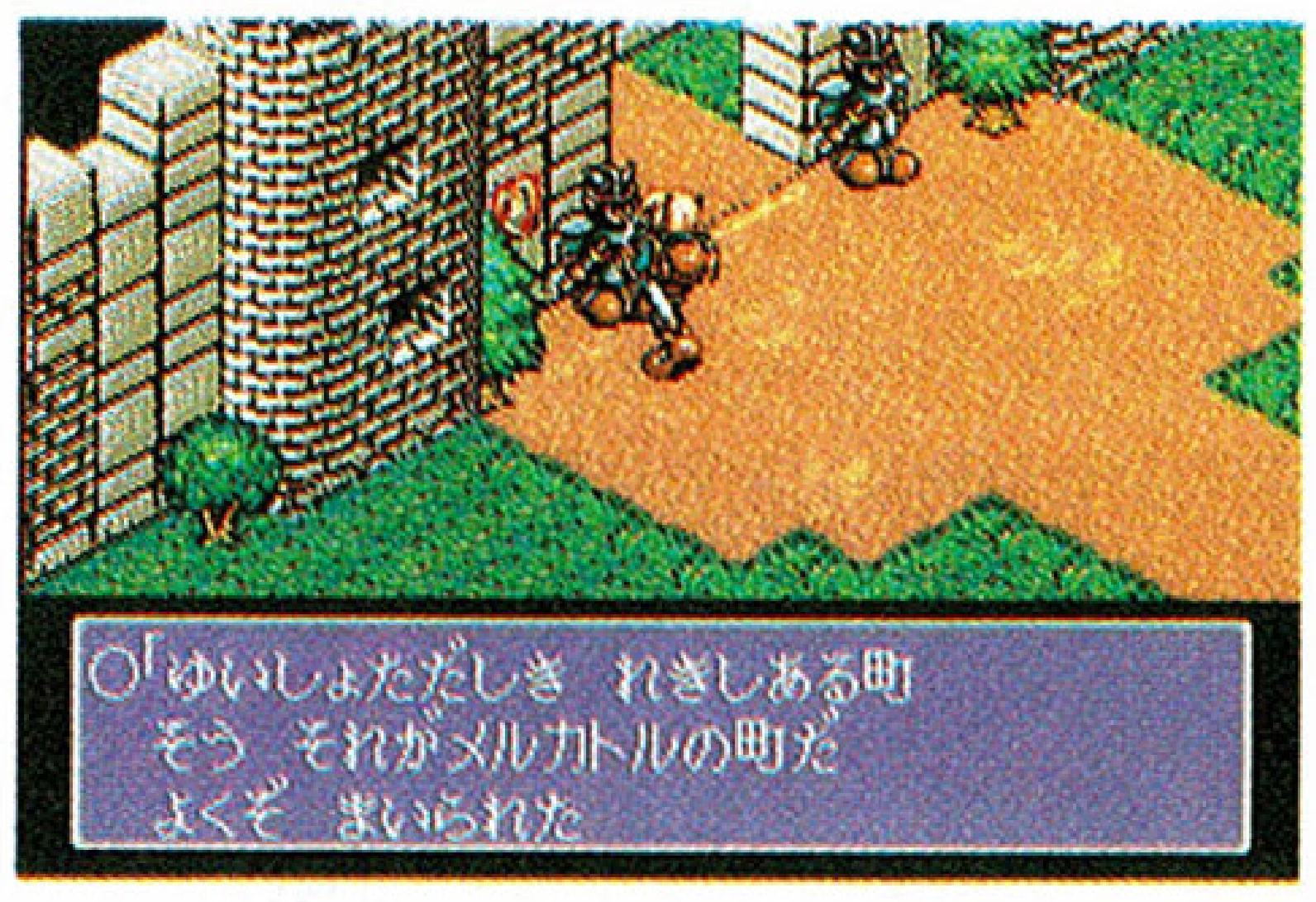
⬆奥へと進むたびにますます怪しさをます盗賊団のダンジョン

⑨メルカトルの町

メルカトルの町は城門が構えてあり、中へ入るのは難しい。盗賊団と戦い、通行許可証を手に入れたライルなら城門を開けてくれる。

町の中はかなり広く、城や港まである。町内の建物の数も19ある。町には酒場を始め、遊戯場、見せ物小屋、占い師の館や何やら怪しげな「ピンクパレス」という子供は立ち入り禁止の店まである。

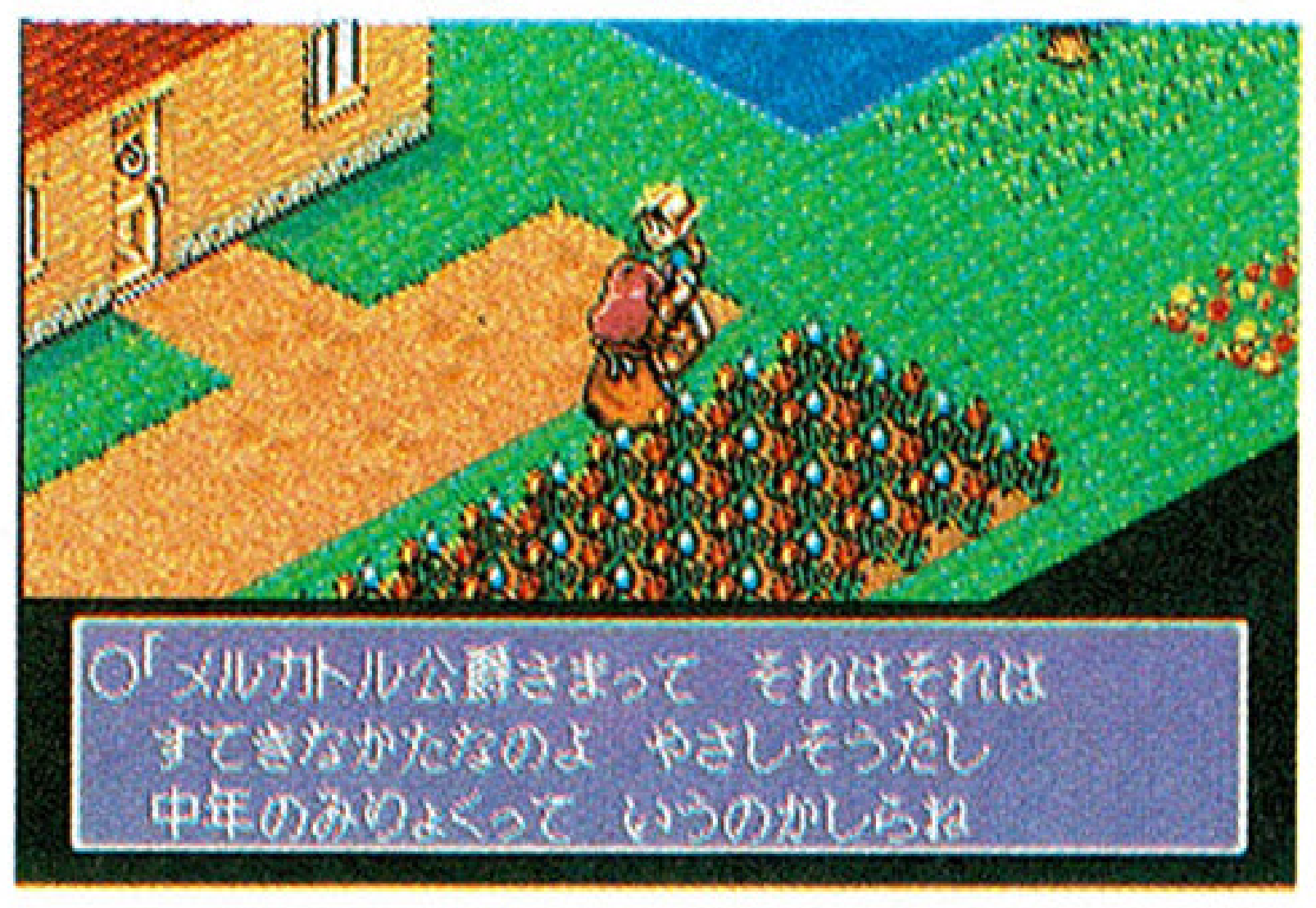
ここでの目的は城内に入り、メルカトル公爵に会うことだ。



○「ゆいしょただしき　れきしある町
そう　それがメルカトルの町だ
よくぞ　まいられた

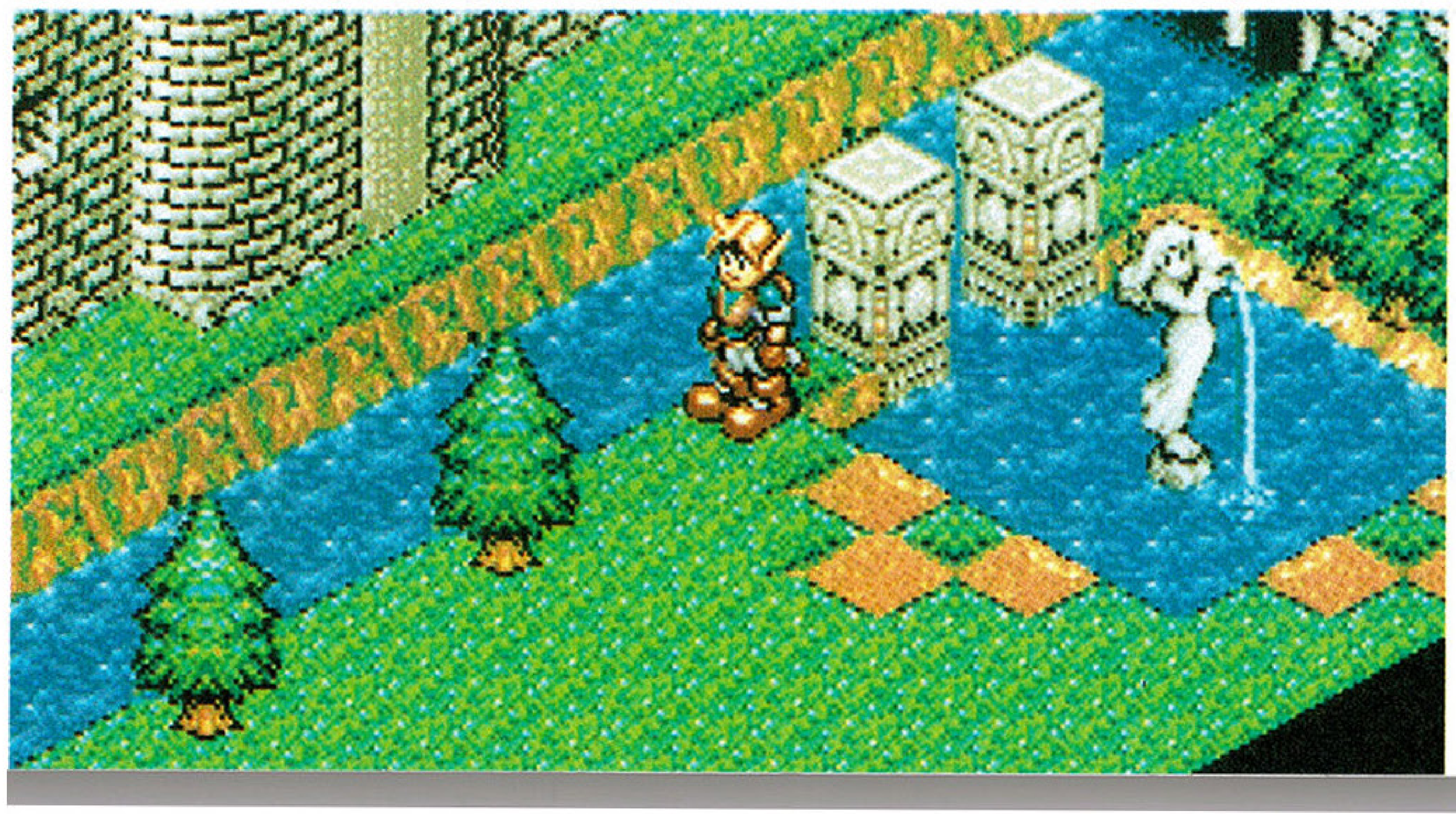
⬆このメルカトルの町は城塞都市だ。通行証がなければ中へは入れない

⬇メルカトル公爵様はこの島で一番偉い人なのだ。一度会ってみようか



○「メルカトル公爵さまって　それはそれは
すてきなかたなのよ　やさしそうだし
中年のみりょくって　いうのかしらね

⬇メルカトルの町にある美しい庭園。とてもゴージャスな造りになっている



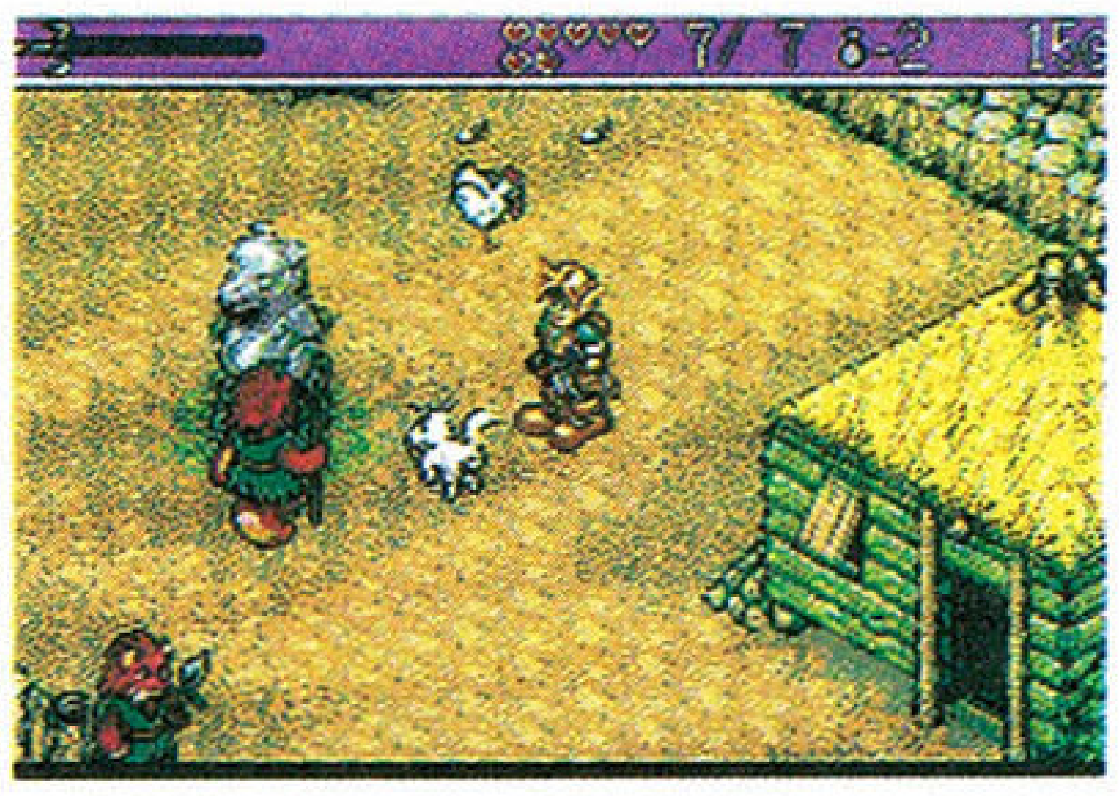
MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ②

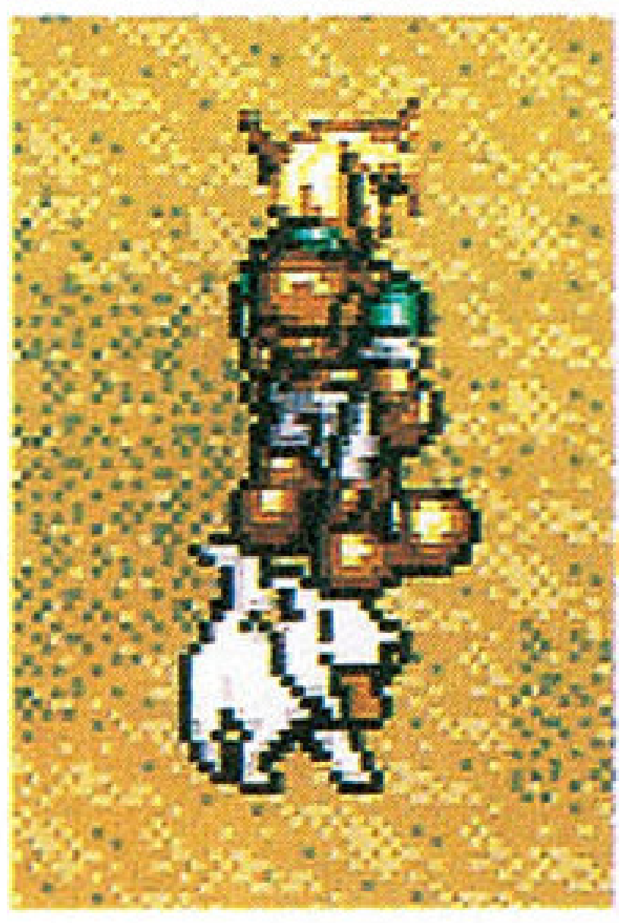
石像を踏んで宝箱出現

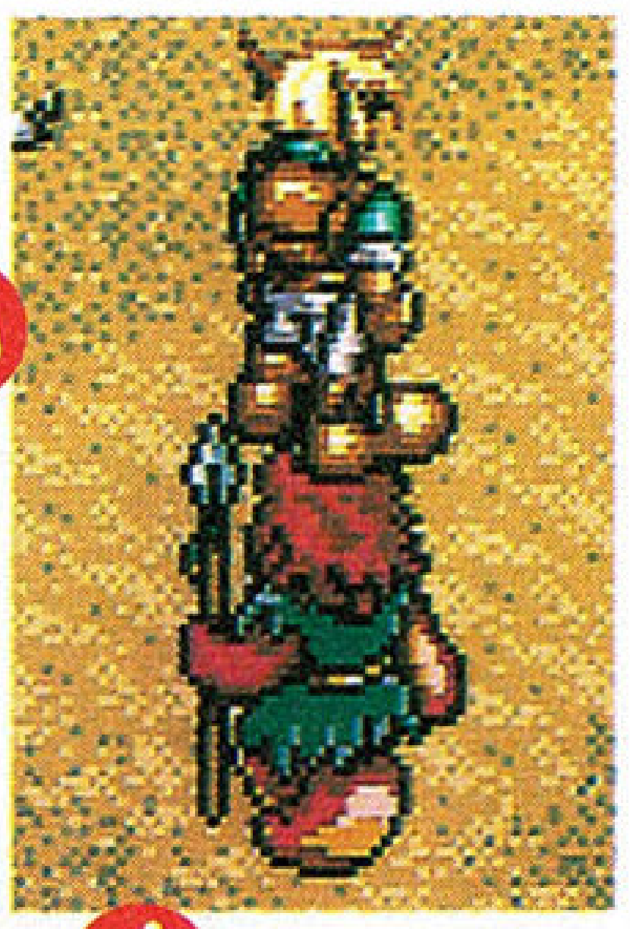
ライルをマサンの村の広場に連れていこう。そして、犬かニワトリ、石像のそばをうろつくマサン族の男、クマみたいな石像、の順に飛び乗る。すると、なんと上の方から宝箱が落ちてくるぞ。中身は貴重な命のもと。とりわけゲーム序盤では、１個でも多く手に入れておきたいアイテムだ。

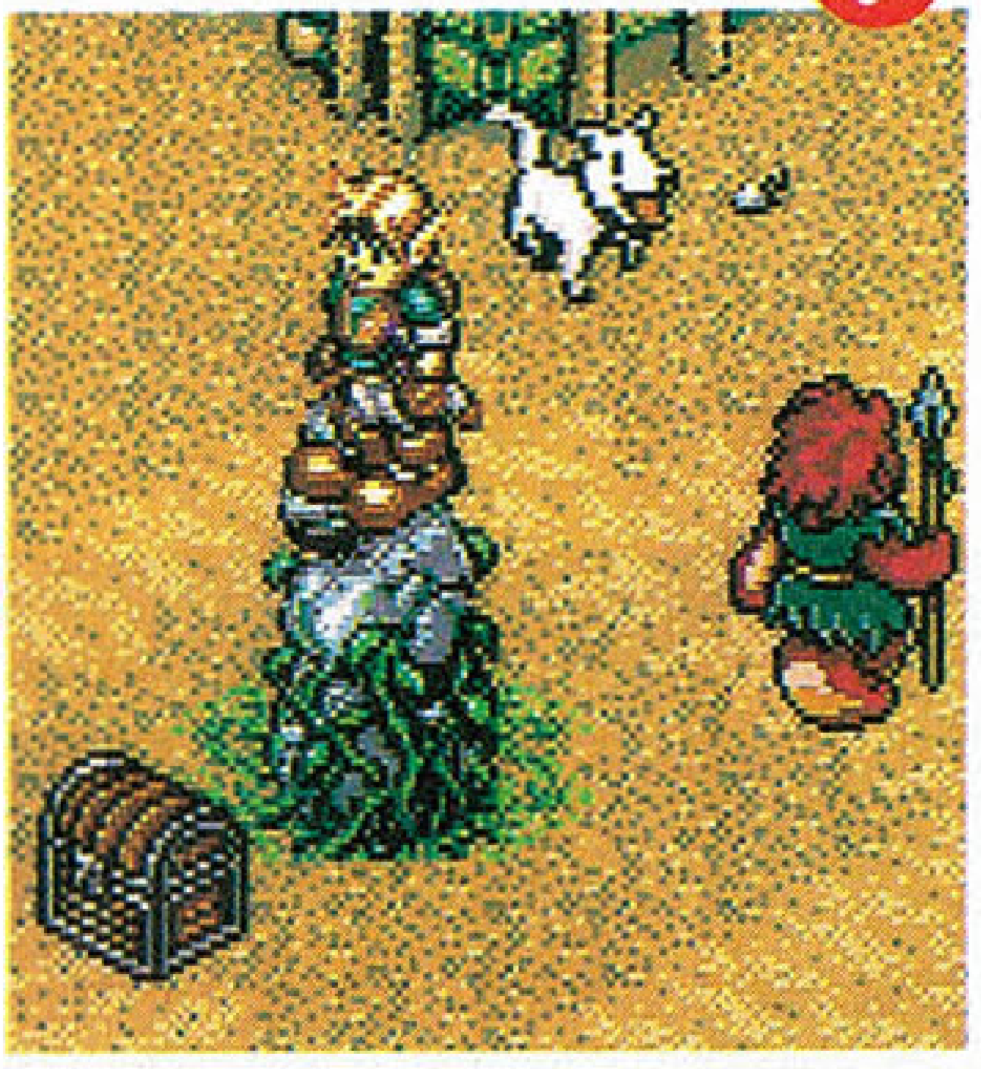
動物とか人の頭に乗っかるのはなんだか失礼な気がするけど、やってみるととってもおもしろい。動いているものの上に飛び移るのは慣れないと難しいから、何度もチャレンジしてみてね。

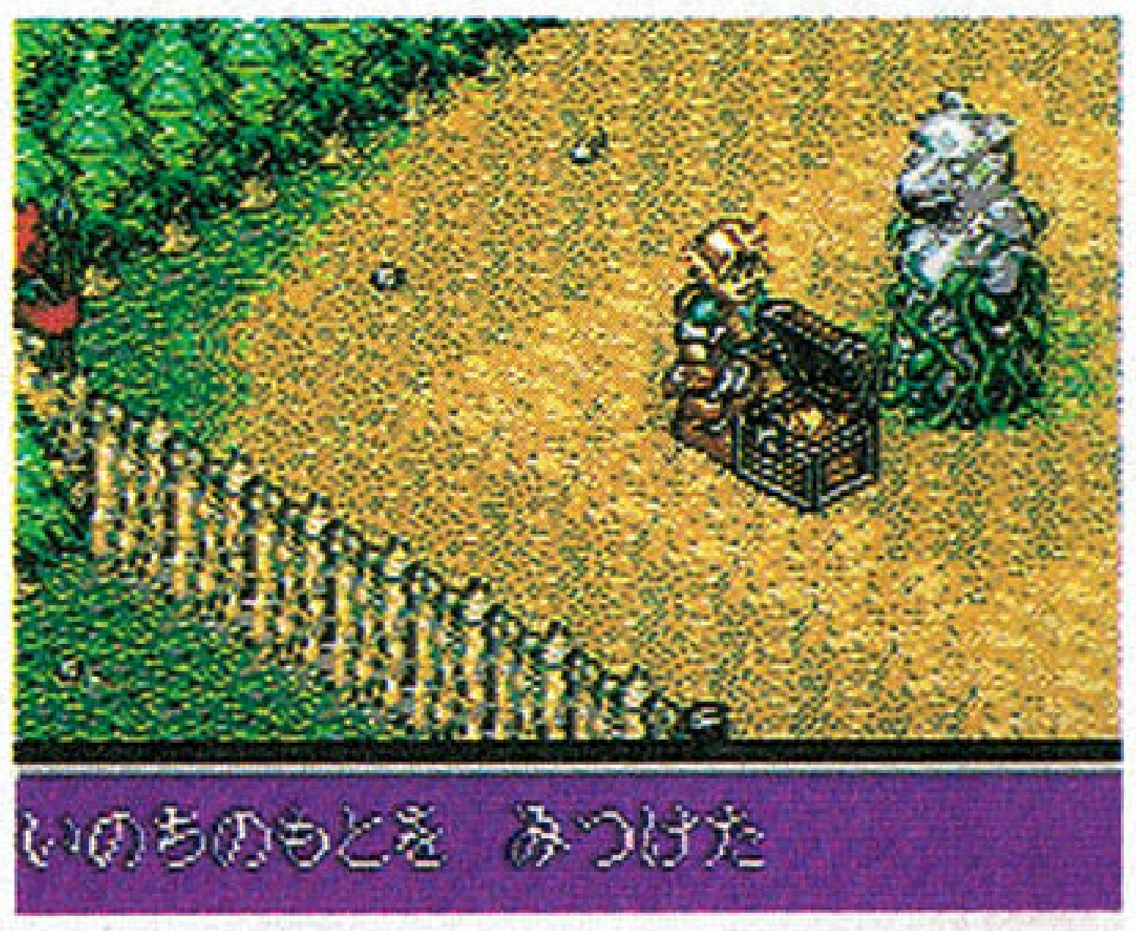
（北海道／青木淳一）


まずはマサンの広場に行ってみるのだ


①犬に乗る。ニワトリでも可


②人に乗る。失礼なライル


③石像に乗る。なんかバチがあたりそうだけど…　でも、バチどころか宝箱が出現！


いのちのもとを　みつけた

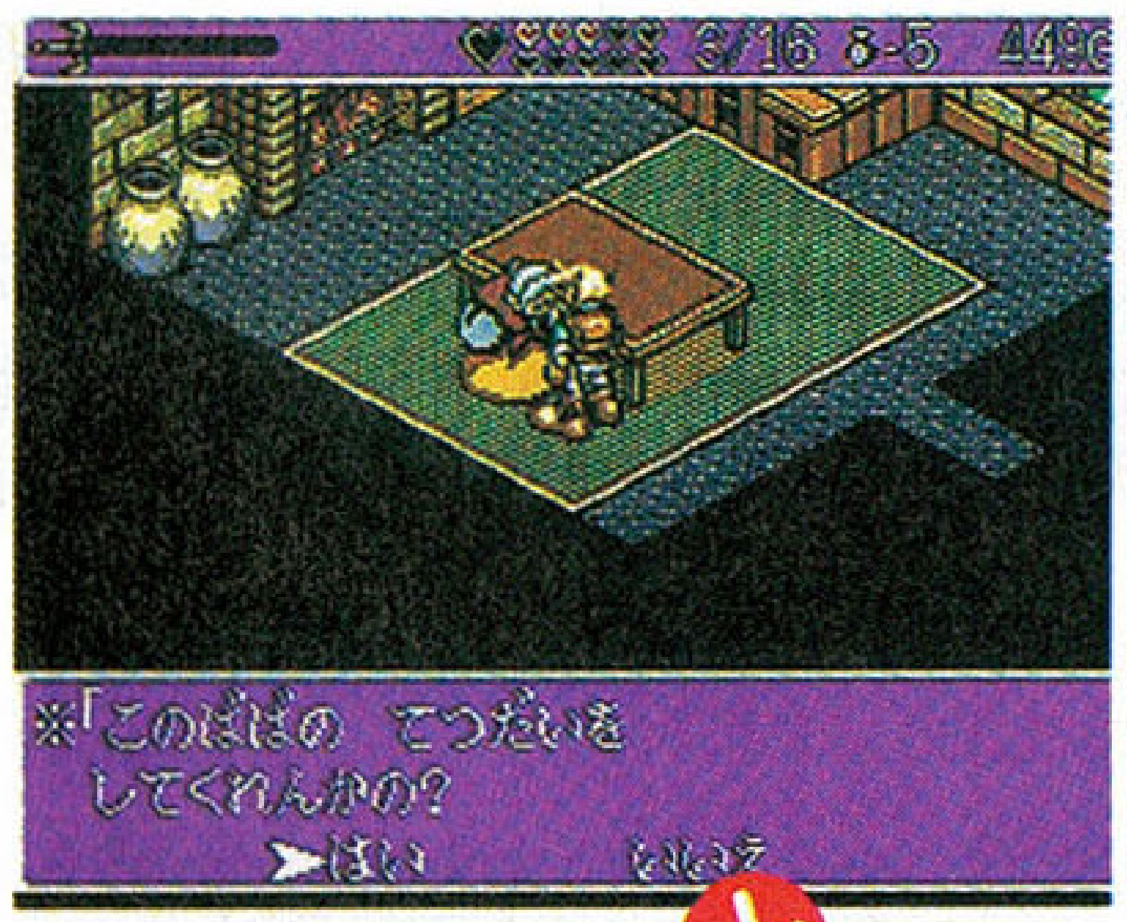
命のもとは、絶対取っておきたいアイテムだ

MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ②

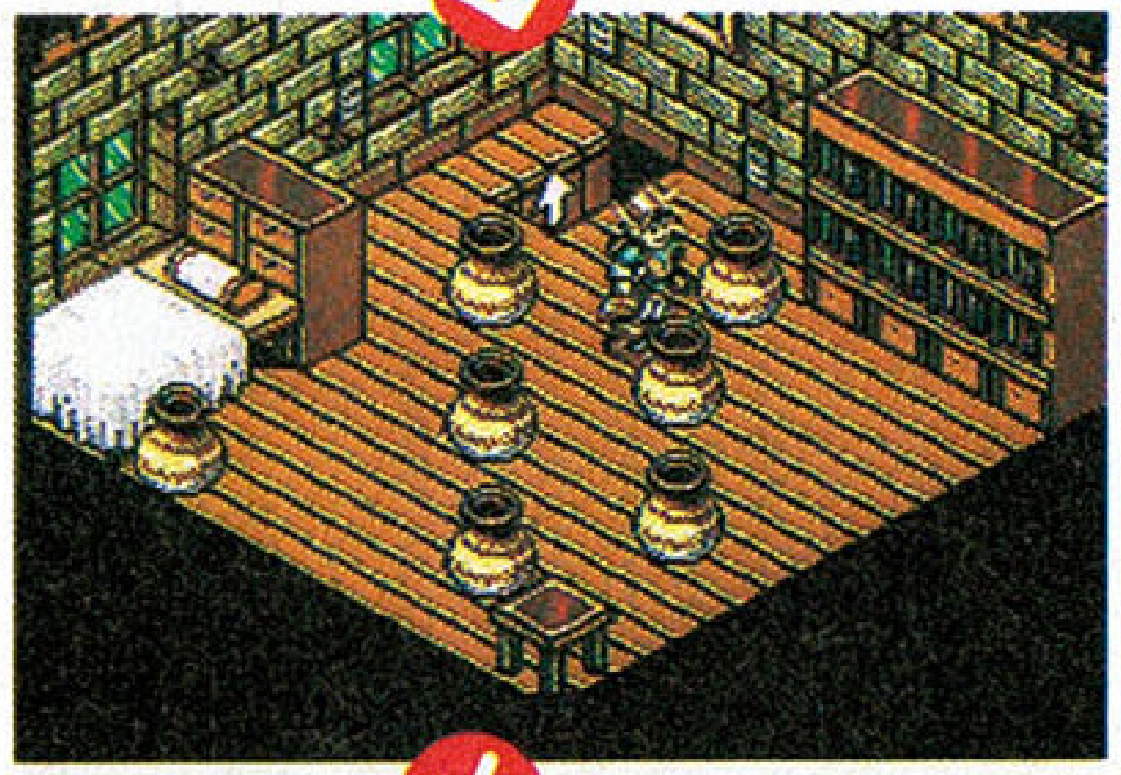
ツボおばあさんのお礼

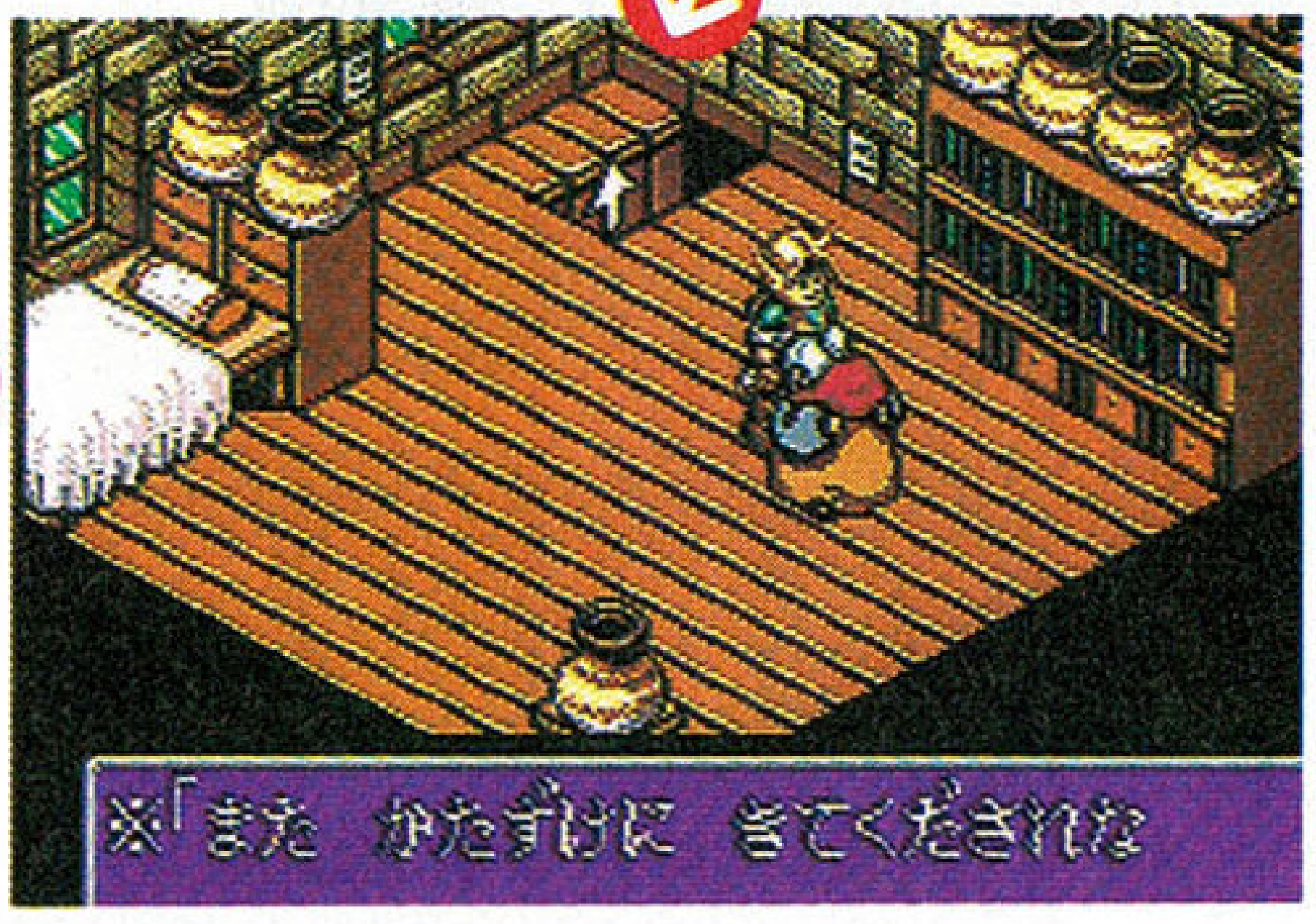
「２階のツボを片づけてくれないか」とライルに頼んでくる、メルカトルの町のおばあさんを知っているかな？　キチンとツボを片づけると、おだちんに金貨１枚だけもらえる。「たった金貨１枚だけ」なんていわずに、３回ツボを片づけて、３回おだちんをもらおう。そのあと１階の部屋に行くと、命のもとが入った宝箱が登場しているのだ。

（宮城県／成田ヒデ）

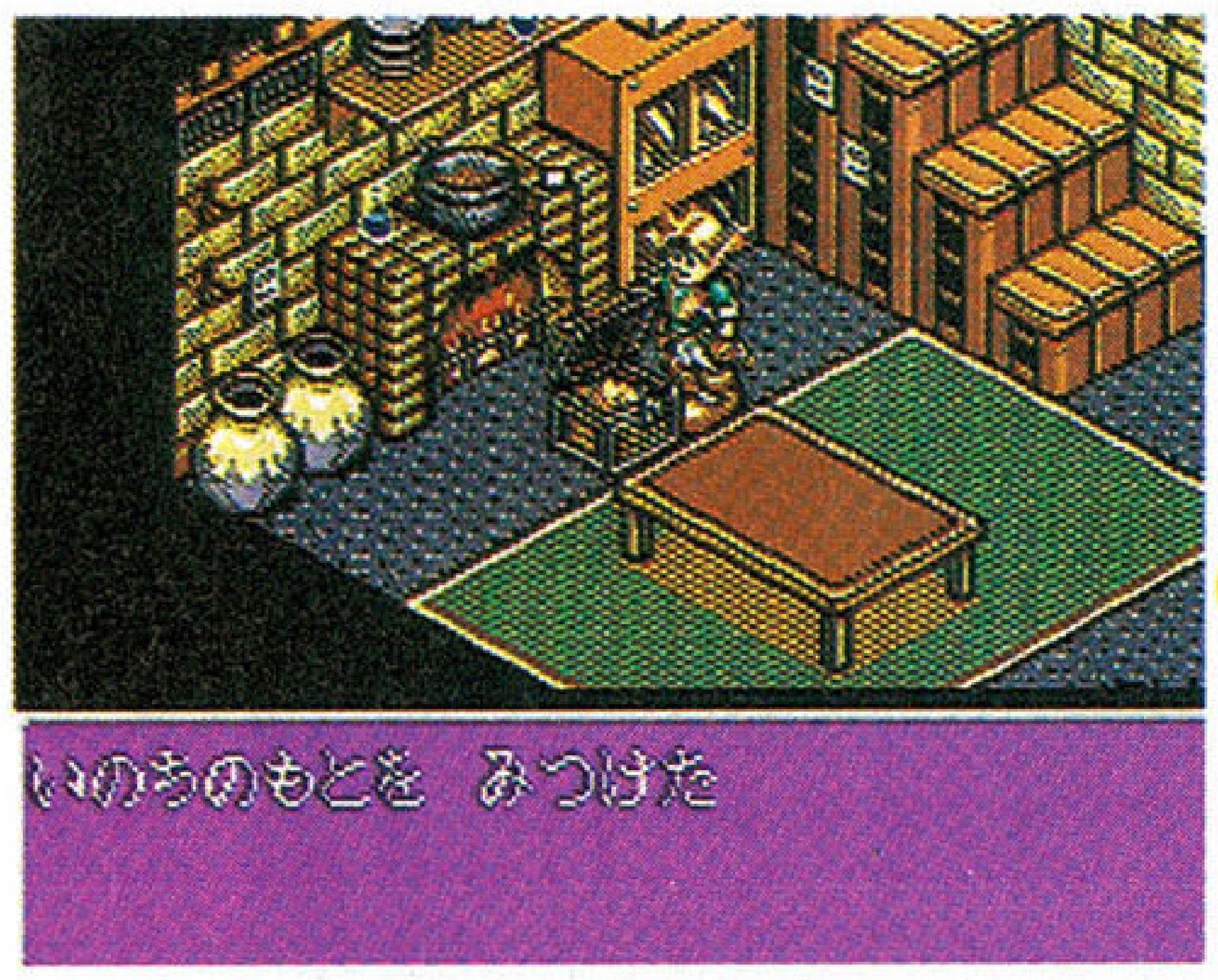

※「このばばの　てつだいを
してくれんかの?
➤はい　いいえ

腰が痛いんだって。たまには親切しなくちゃね


それにしてもずいぶん散らかっている


※「また　かたずけに　きてくだされな

片づけると、お礼をくれる


いのちのもとを　みつけた

右の手順を３回繰り返す。そして階段を降りていくと宝箱があるぞ

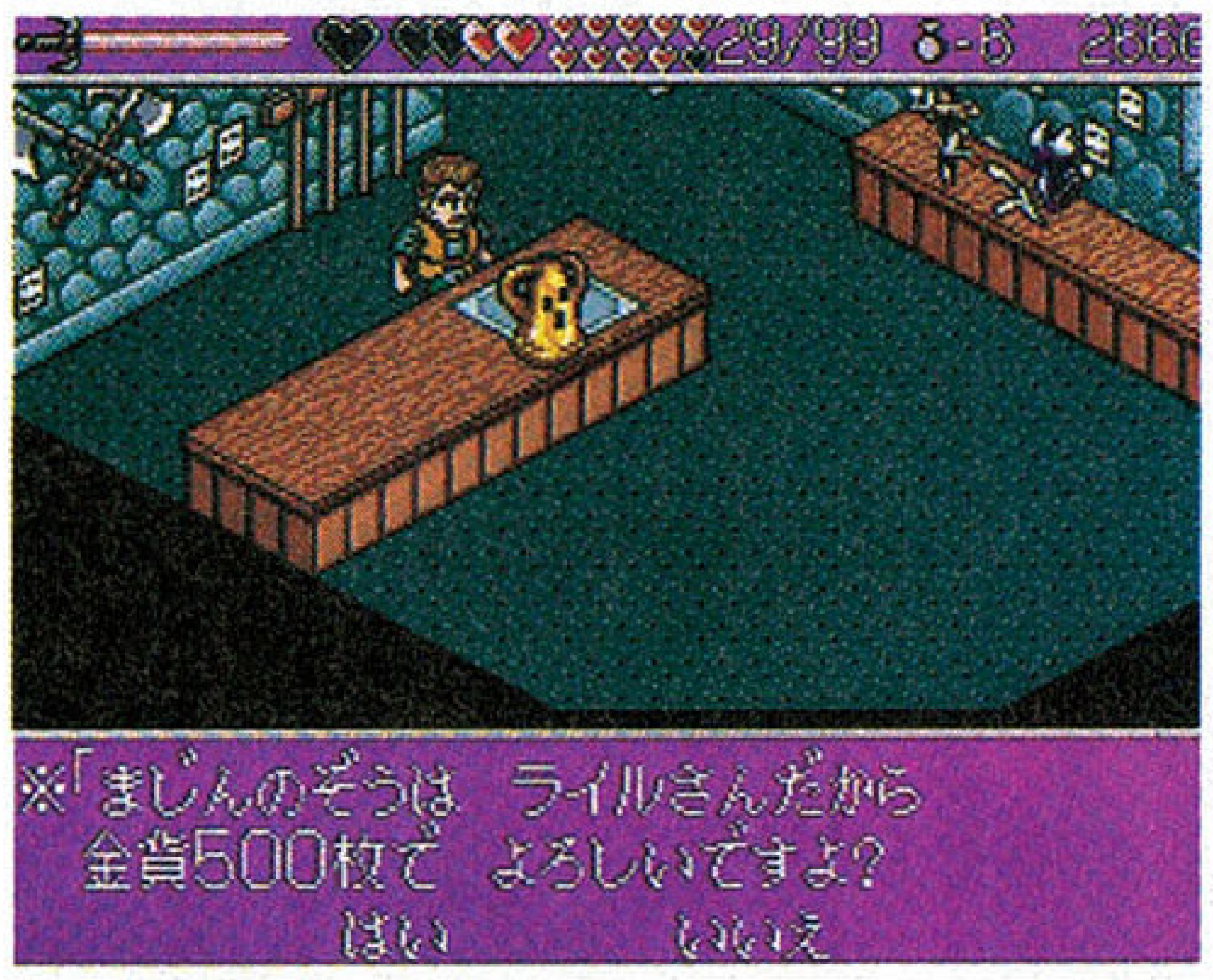
MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ③

透明人間ライル!?

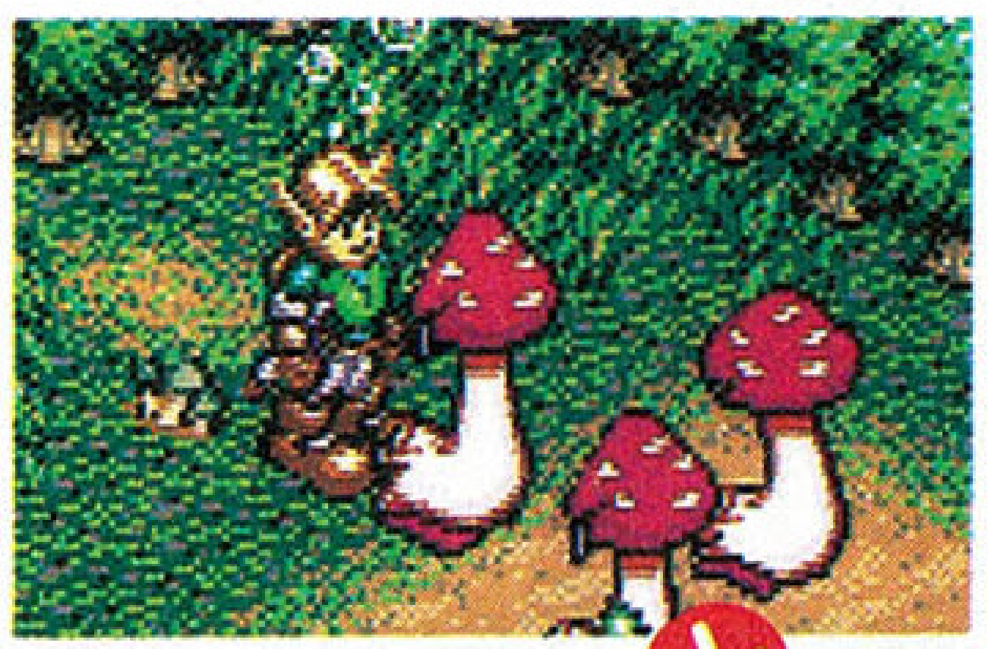
まず、ライルが毒を受けた状態にする。その状態で敵からダメージを受け、残りＨＰが１になったら、ライルの体が点滅しているうちにすかさず２、３歩歩き、毒のダメージで倒れる。すると、フライデーに回復させられたときに、ライルの姿が見えなくなっている。体は透明でも、通常どおりに人と話したり敵と戦ったりできるぞ。

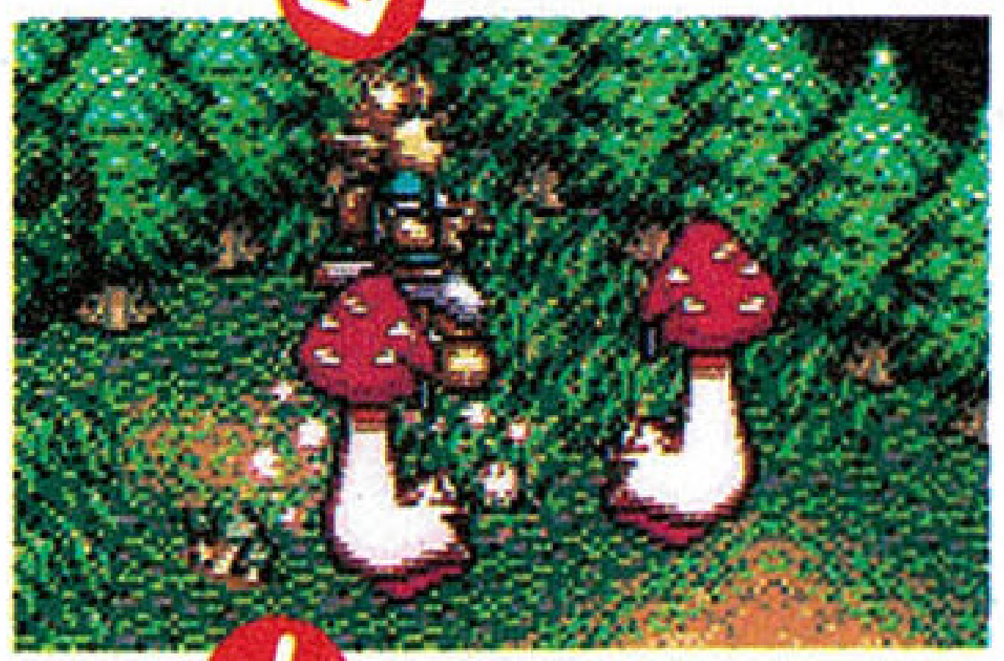
このウルテクはタイミングが難しいのでなかなか成功しにくい。「敵からの攻撃１回あたり、いくつ自分のＨＰが奪われるのか」を頭に入れておくといいだろう。ポイントは、敵からの攻撃で体が点滅しているうちに、自分自身の毒のダメージによって倒れること。敵の攻撃によって倒れたり、点滅していない状態で倒れたりしてはダメなのだ。

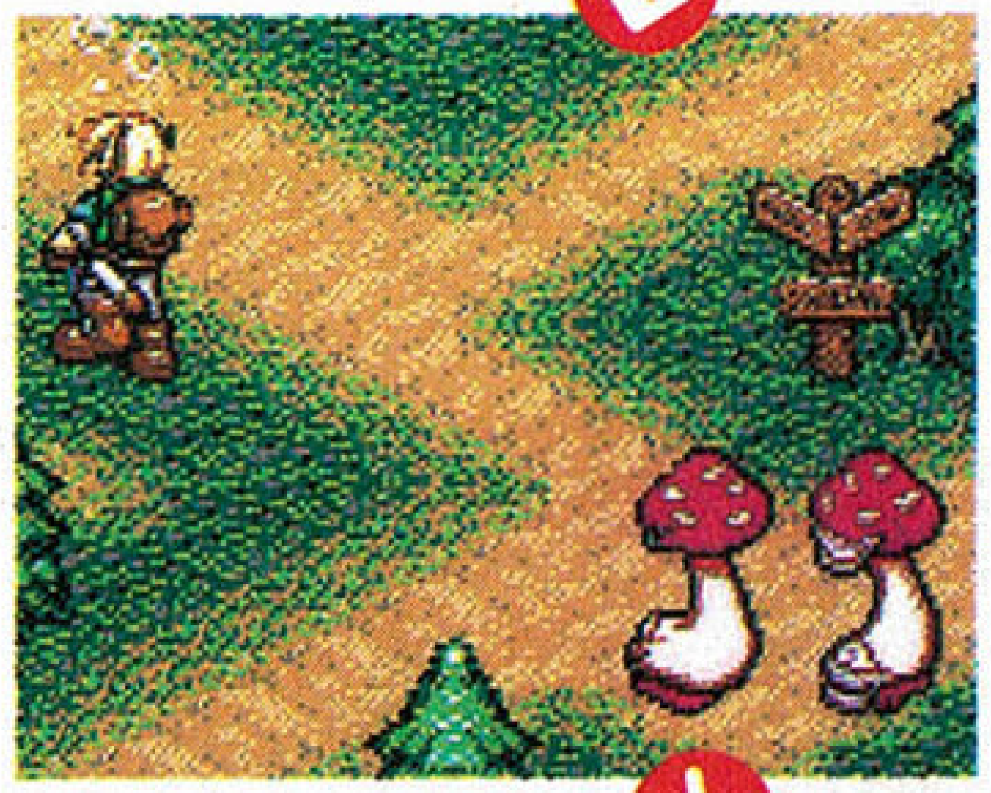
（神奈川県／越前靖）

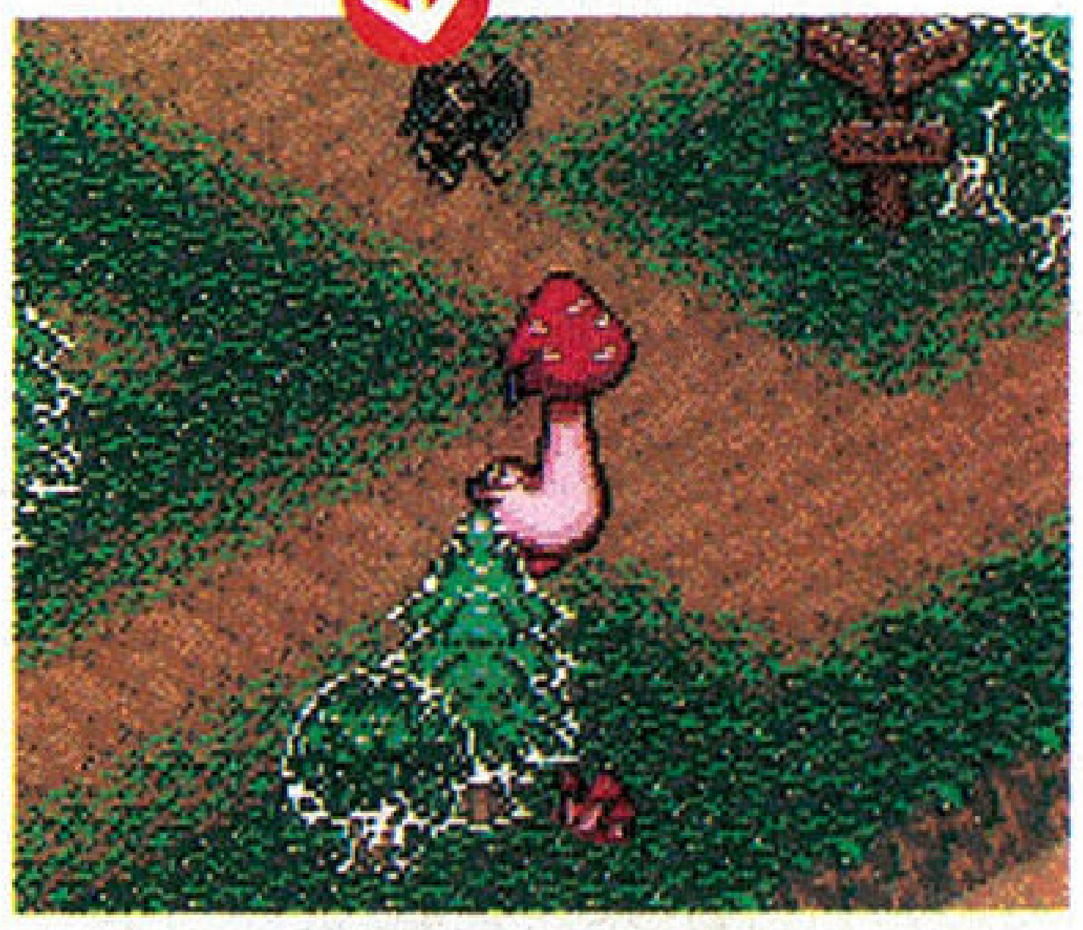

※「まじんのぞうは　ライルさんだから
金貨500枚で　よろしいですよ?
はい　いいえ

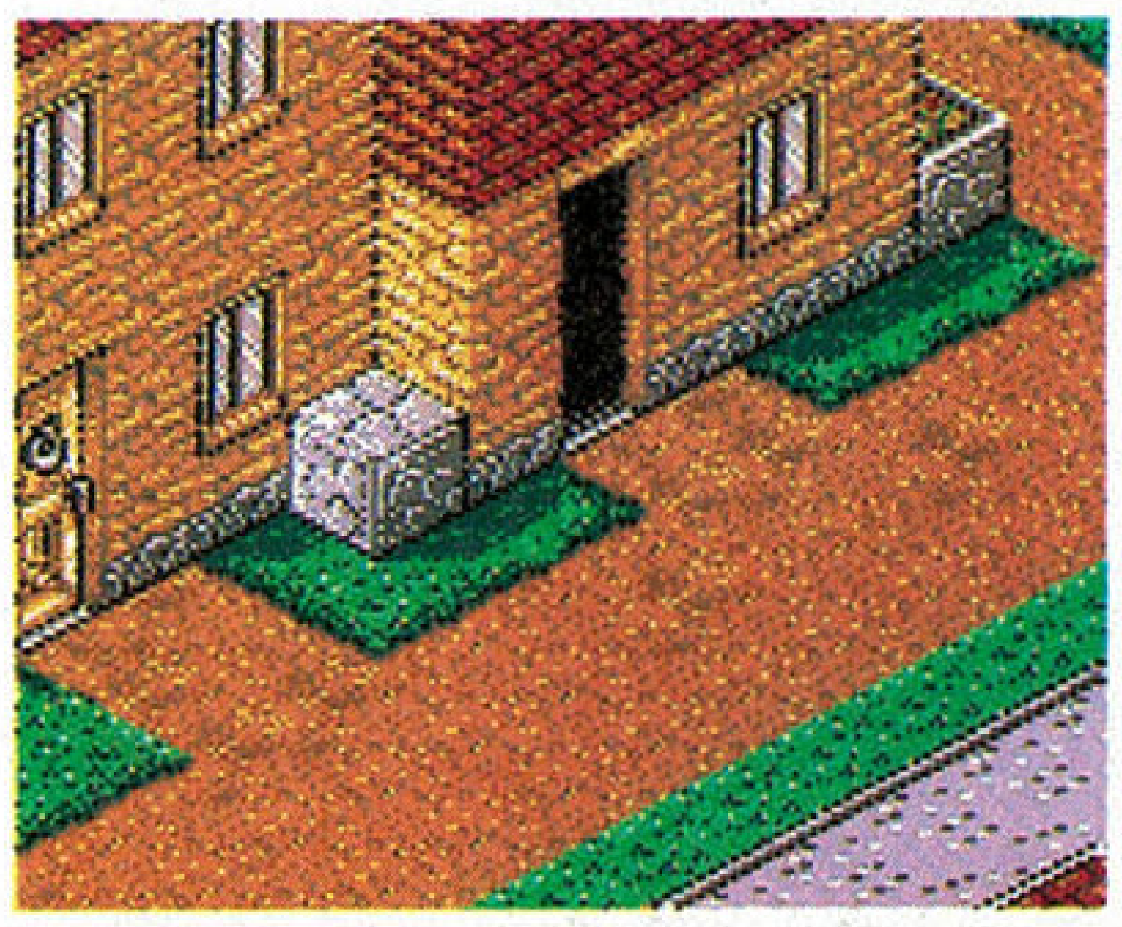
買い物だってできちゃうよ


ラフリップスなどの敵から毒を受けるライル


残りＨＰが１になるまで攻撃を受けよう


そして、体が点滅しているうちに、歩いて毒で倒れる！


フライデーに回復させてもらっても姿はなし

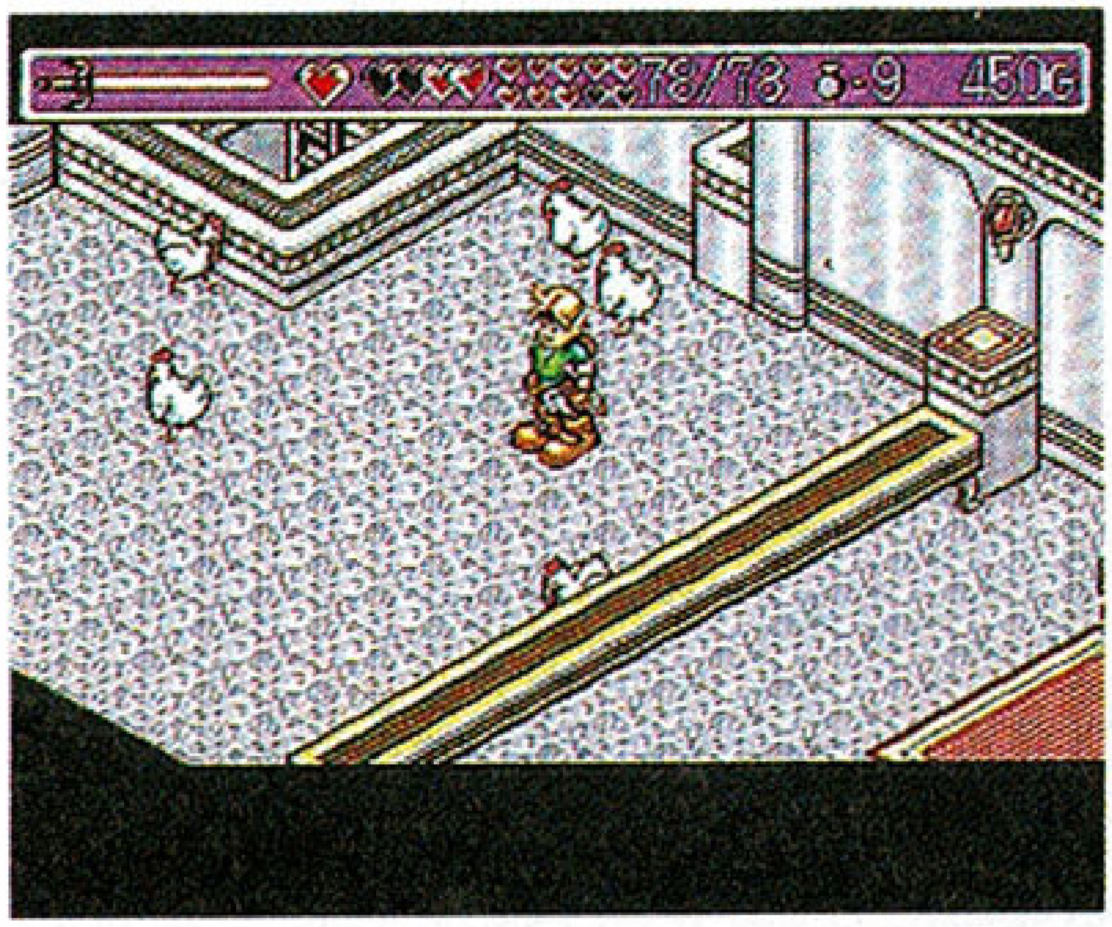

姿は見えなくても通常どおり行動できる

MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ★★☆☆☆

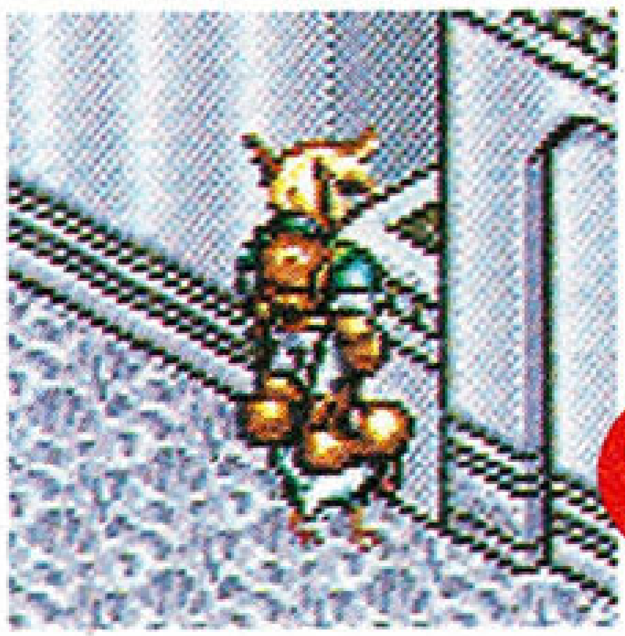
カジノ・ドンメラーの隠し宝箱

東京都
倉賀野修

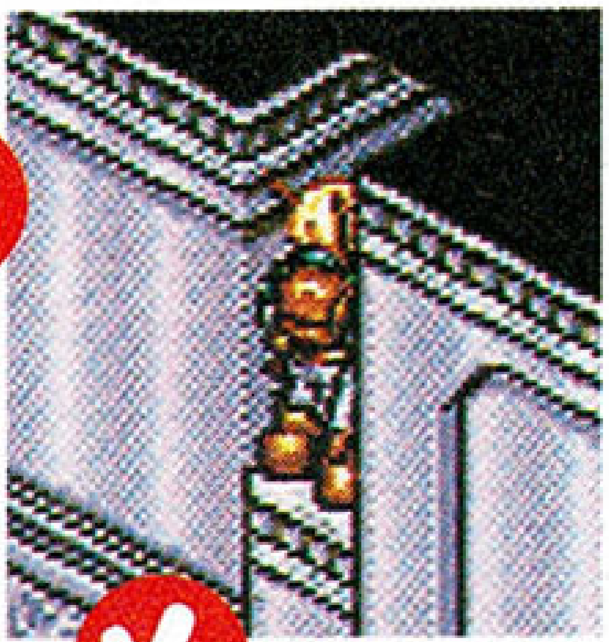
ゲーム後半、ライルがメルカトルの町のカジノに入れるようになったら、ニワトリつかみの部屋に行ってみよう。そこで、ニワトリの上に乗り、右上の壁にある穴に入る。中は真っ暗で何も見えないが、数歩歩いて左に曲がると階段がある。そこを降りたところに宝箱があり、中からダールの秘薬が見つかる。ダールの秘薬はHPを完全に回復してくれる高価なアイテム、ぜひ手に入れておこう。



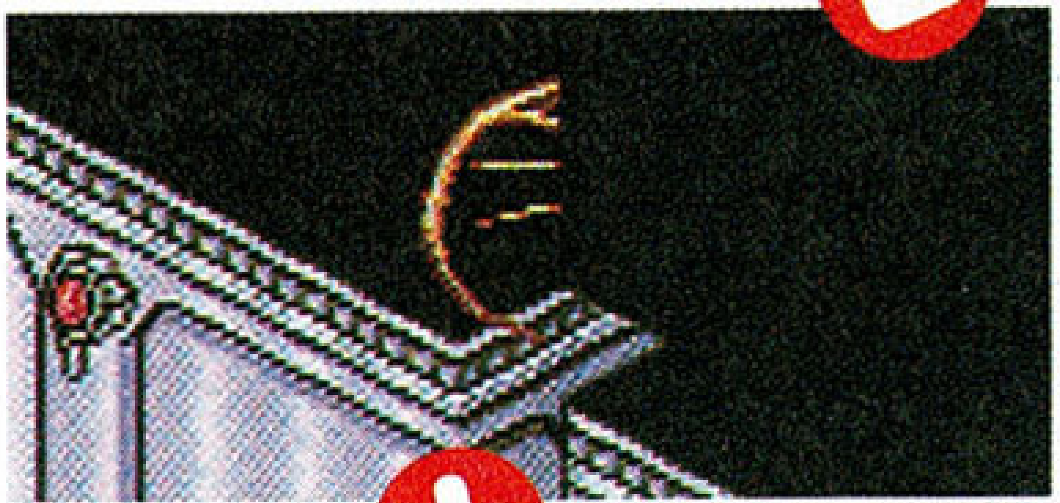
⇦カジノの一番人気、ニワトリつかみの部屋だ



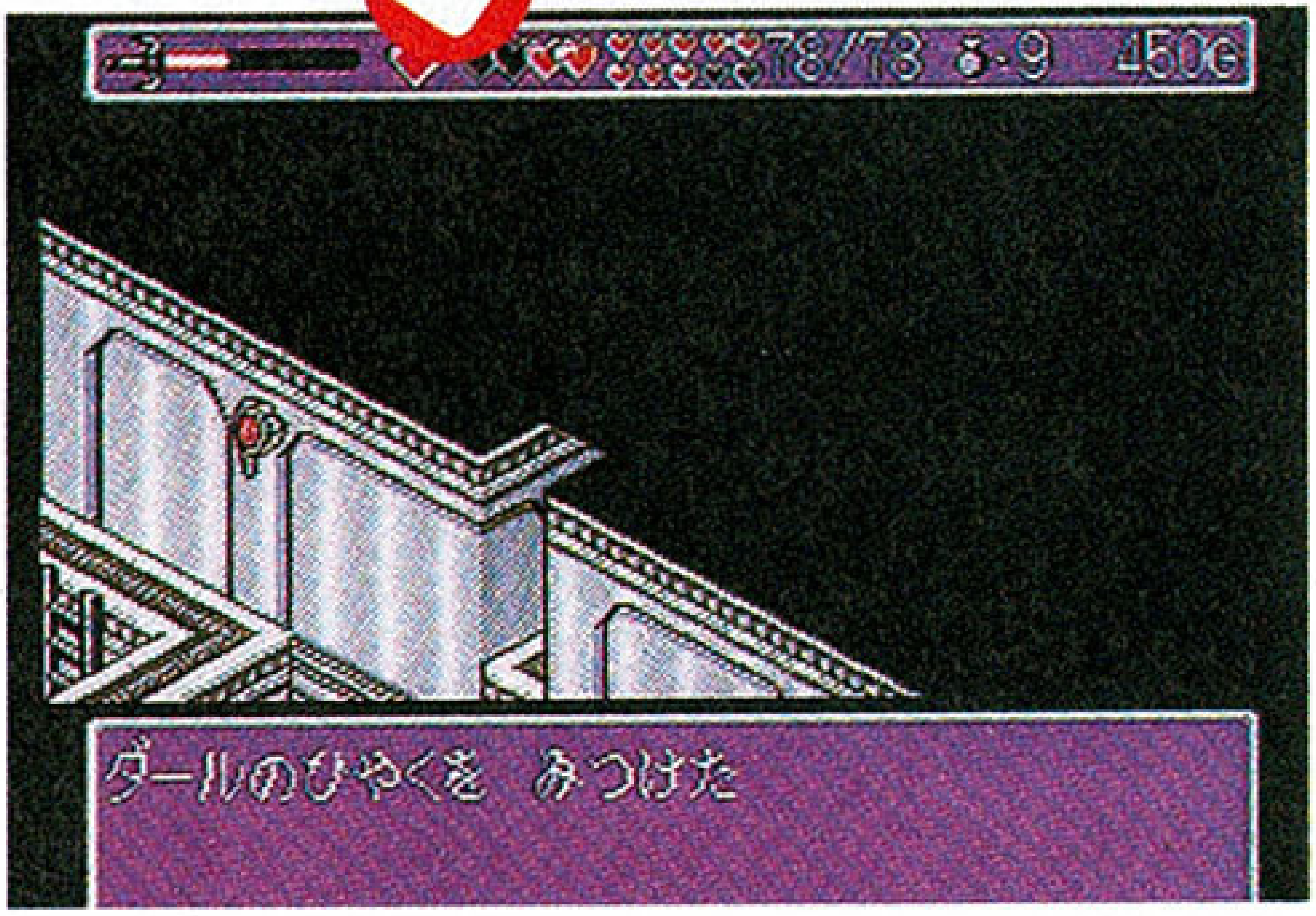
⇧ニワトリの上に飛び乗ろう



⇩そして、壁穴の中に入るべし



⇦数歩歩いて左に曲がる



ダールのひやくを　みつけた

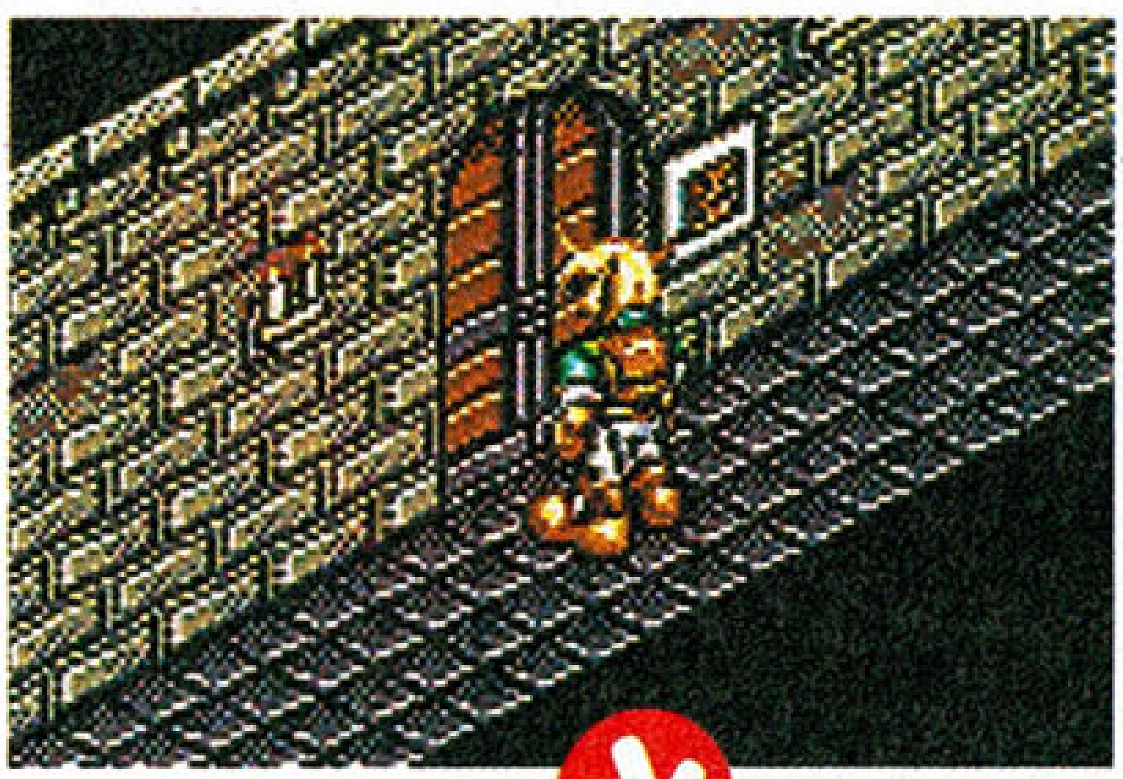
⇧こんなとこにアイテムがあるとは

MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ★★☆☆☆

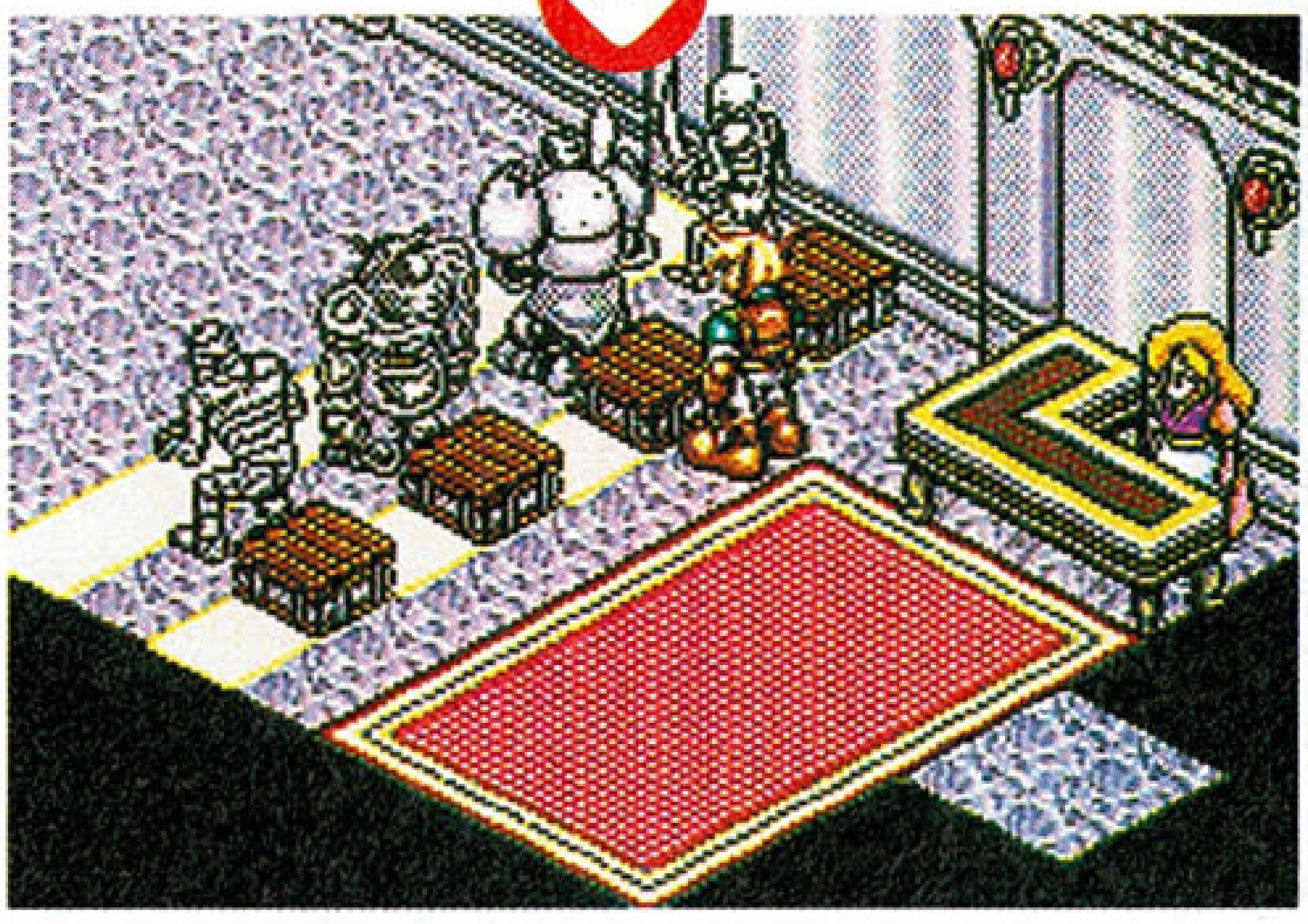
白熱!! モンスターレース

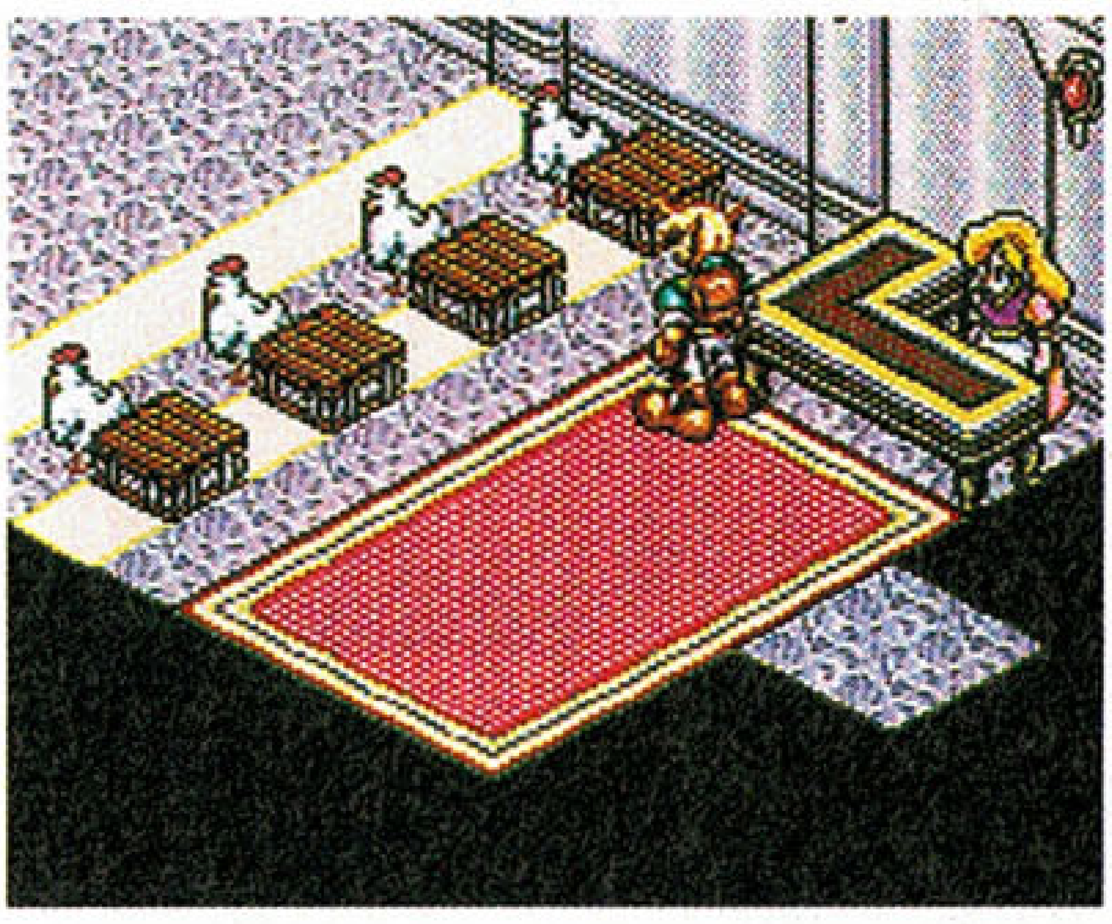
福井県
山岸ユカコ

ライルが遊戯券を手に入れると行けるようになる、メルカトルの町のカジノ。3つある部屋のうち、真ん中のニワトリレースの部屋に2Pパッドのスタート、A、Cを押しながら入ってみよう。すると、ニワトリの代わりに、なんとモンスターたちがスタートラインに並んでいる。遊び方はいつものニワトリレースとまったく同じ。好きなモンスターを選んでその上に乗っかれば、レース開始だ！


ニワトリレースの部屋の前に来たら…

2Pパッドのスタート、A、Cを押しながら部屋に入る


なんか不気味なレースだなあ

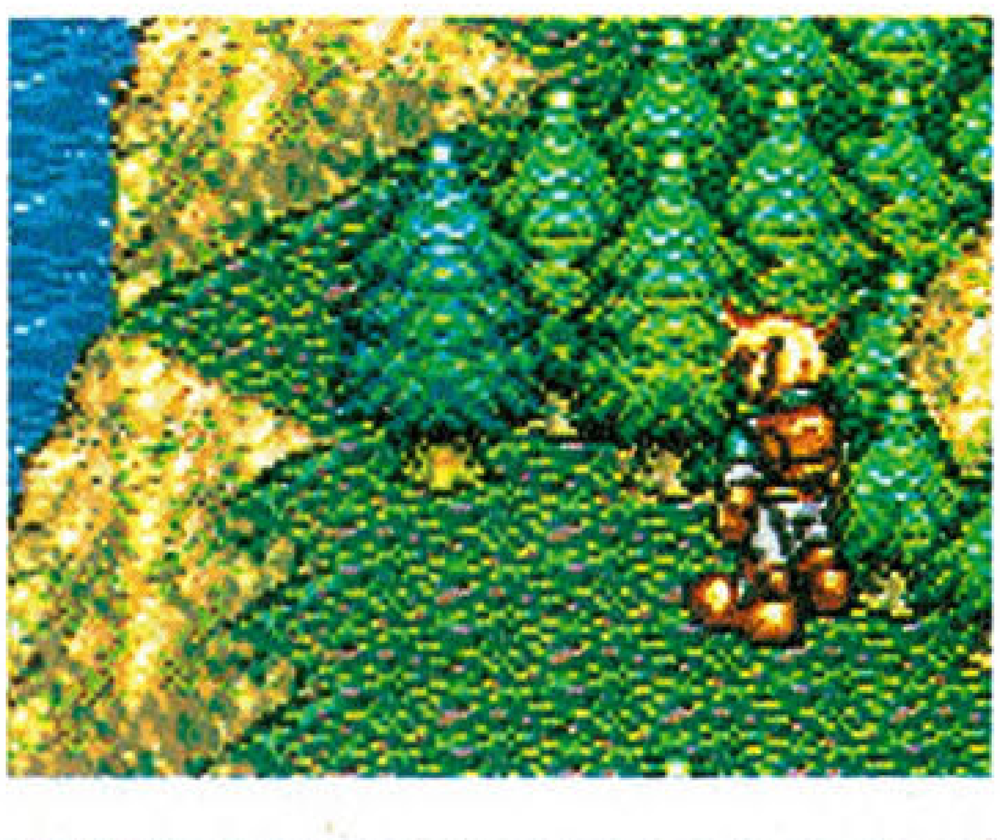

これは、いつものニワトリレースの光景だ

MD ランドストーカー ～皇帝の財宝～ ★☆☆☆☆

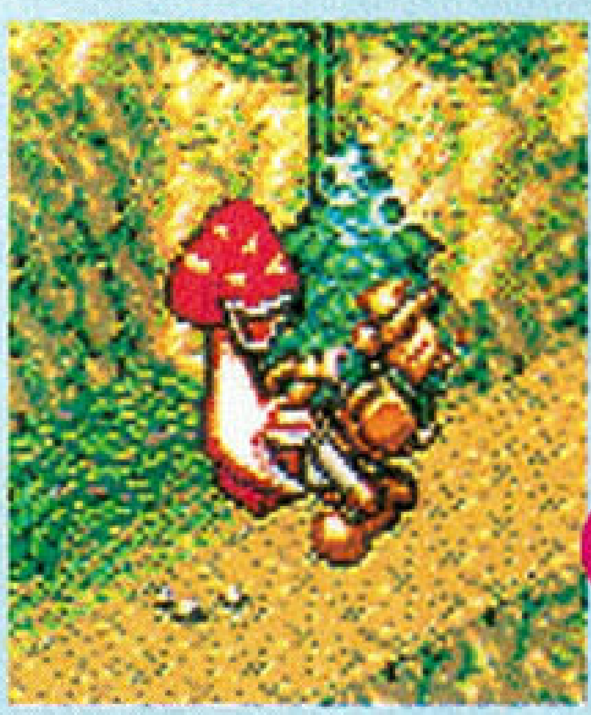
アックスマジックなしでも平気

秋田県
プンスカ

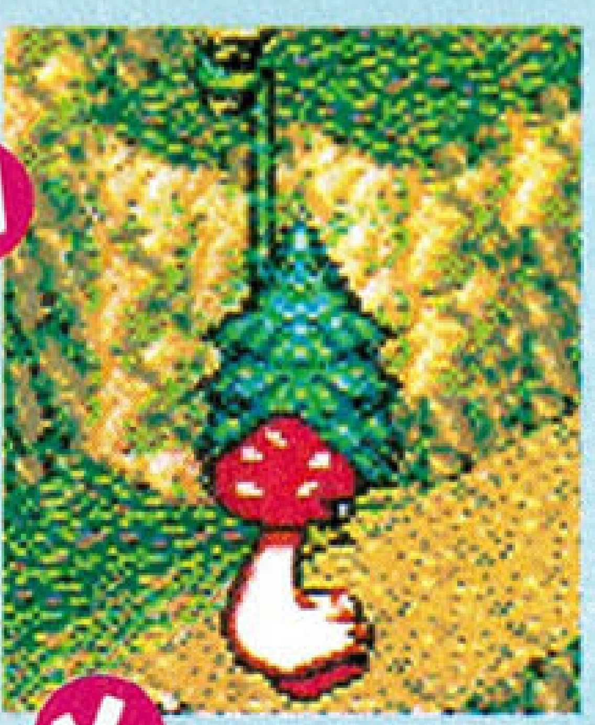
湖の神殿をクリアすると、道をふさぐ特定の木が切れるようになるアイテム、アックスマジックが手に入る。実は、これを持っていなくても先へ進める方法があった。下の2つのうちどちらかの方法で、木をすり抜けるか、または切ってしまえばいい。これで、まだアックスマジックを持っていないうちから、木の向こうにある宝箱の中身を手に入れたりすることが、できるようになる。

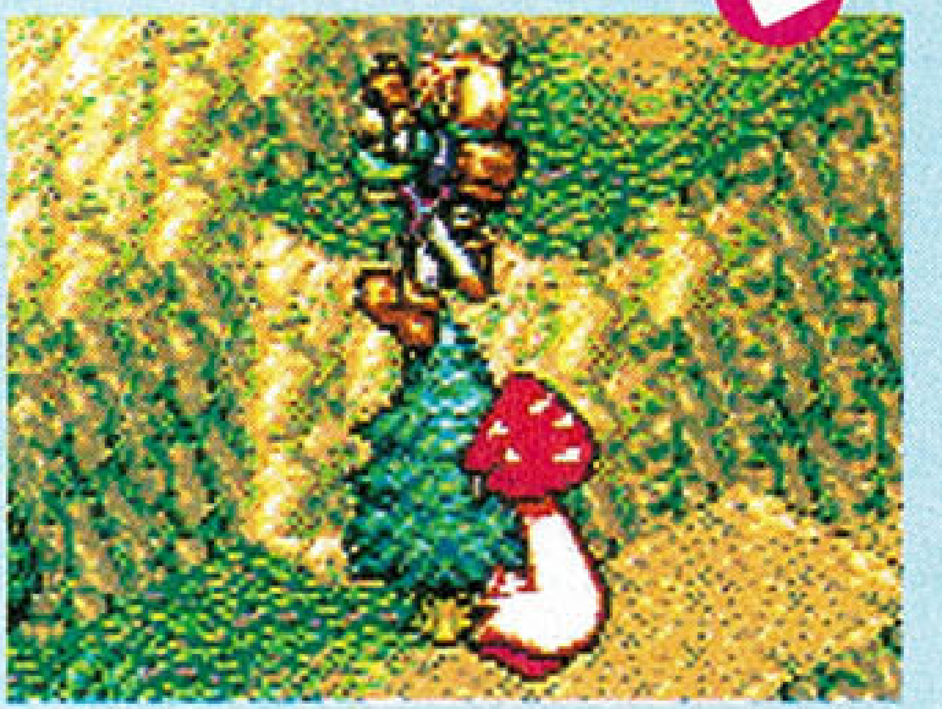

アックスマジックで切れる木は、ちょっぴり色が違う

方法その1

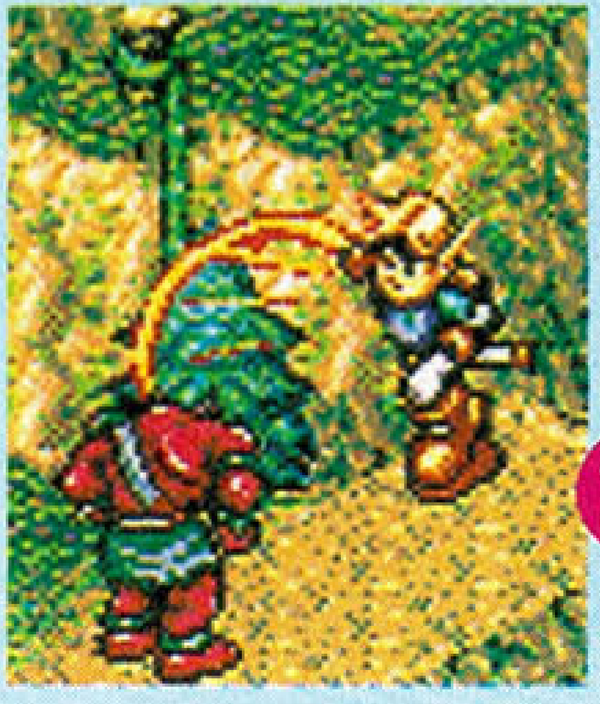

敵から、わざと攻撃を受けよう

体が点滅してるときに、すかさずすり抜ける

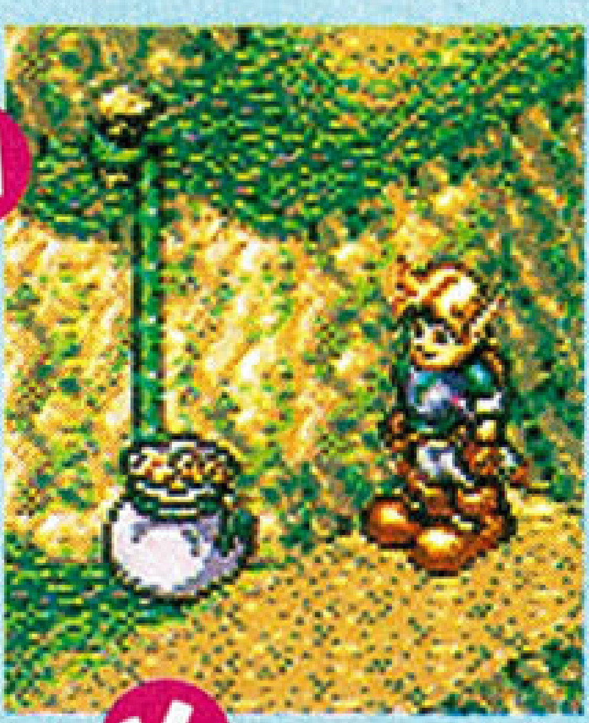


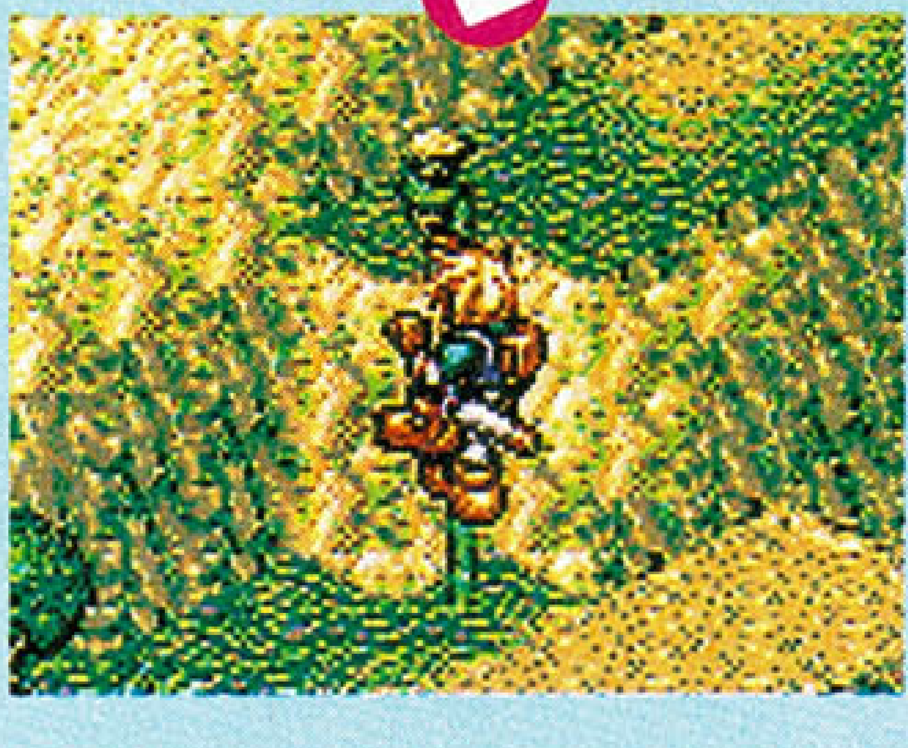

無事、木の向こう側に行くことができたぞ

方法その2


敵と木がくっついた位置で、トドメの一撃

敵が消えると同時に、木も消えてしまった




これで上に登れる。何かいいものがありそうな予感

Perfect Attack

WRESTLEBALL

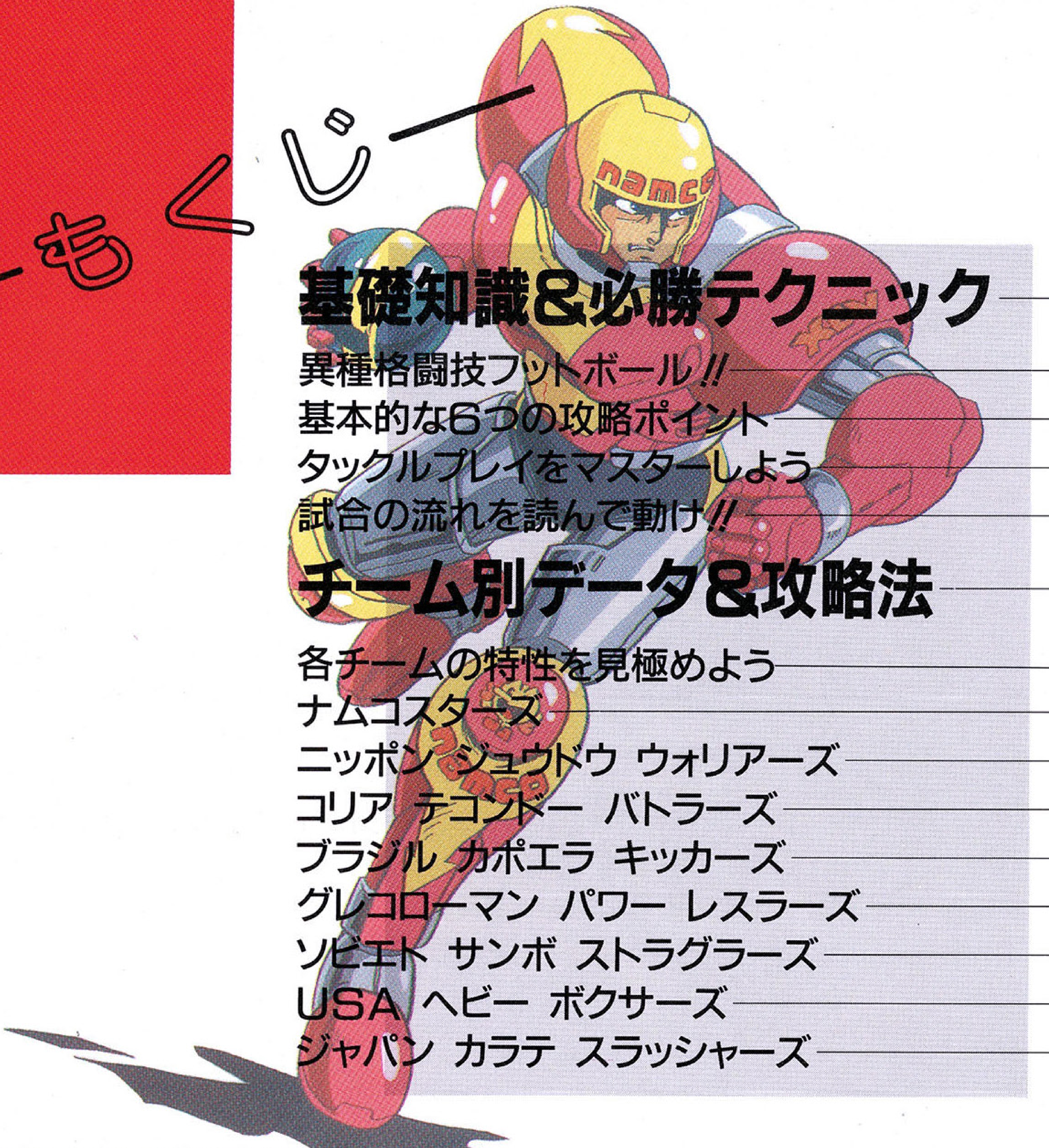
レッスルボール

8チームのデータ
と必勝法を満載。
優勝を目指せ!!

namco
namco
namcot
PAC
16
7
11

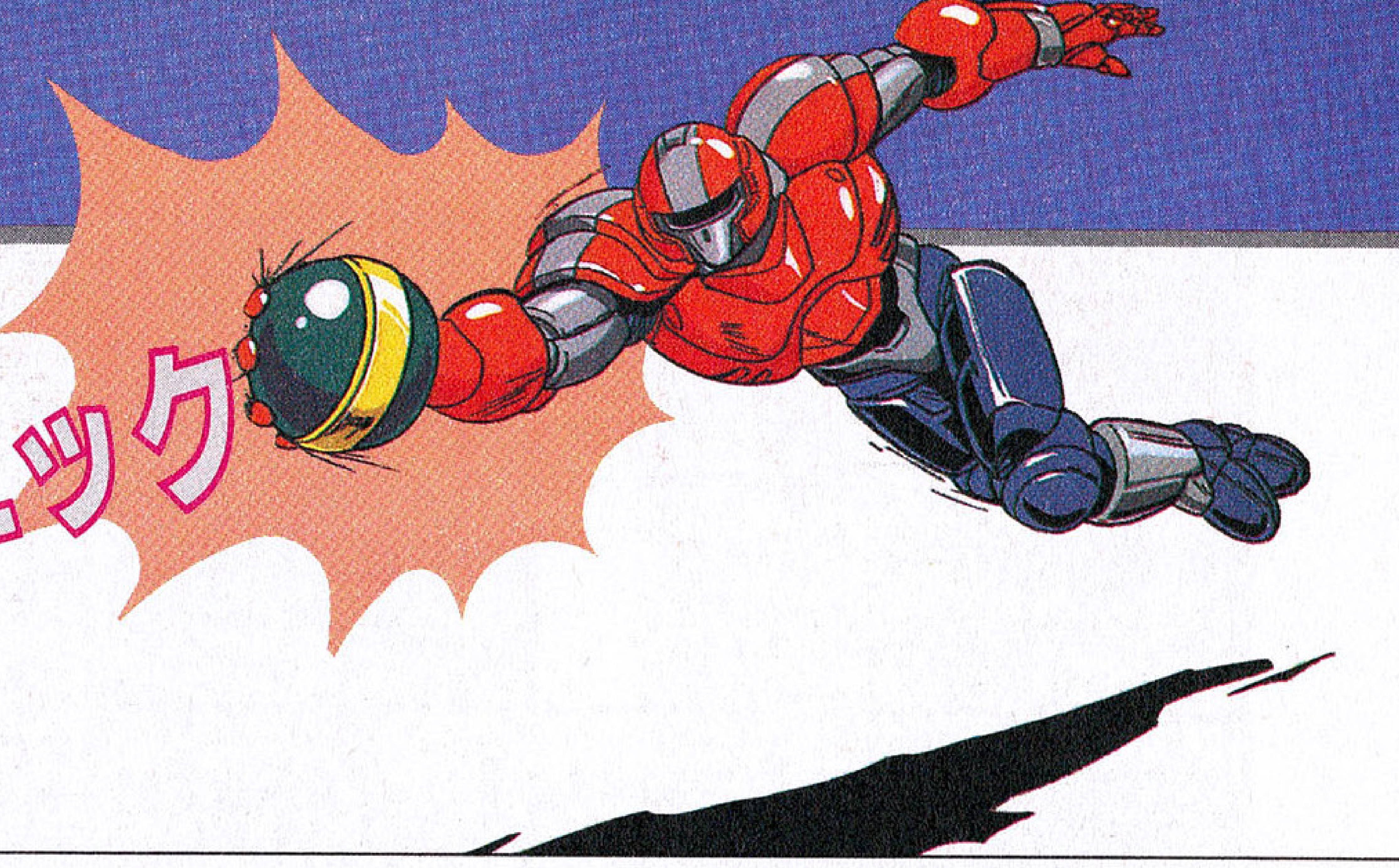
攻略データブック

もくじ



基礎知識＆必勝テクニック 3
異種格闘技フットボール!! 3
基本的な6つの攻略ポイント 4
タックルプレイをマスターしよう 6
試合の流れを読んで動け!! 8
チーム別データ＆攻略法 11
各チームの特性を見極めよう 11
ナムコスターズ 12
ニッポン ジュウドウ ウォリアーズ 13
コリア テコンドー バトラーズ 14
ブラジル カポエラ キッカーズ 15
グレコローマン パワー レスラーズ 16
ソビエト サンボ ストラグラーズ 17
USA ヘビー ボクサーズ 18
ジャパン カラテ スラッシャーズ 19

基礎知識&必勝テクニック

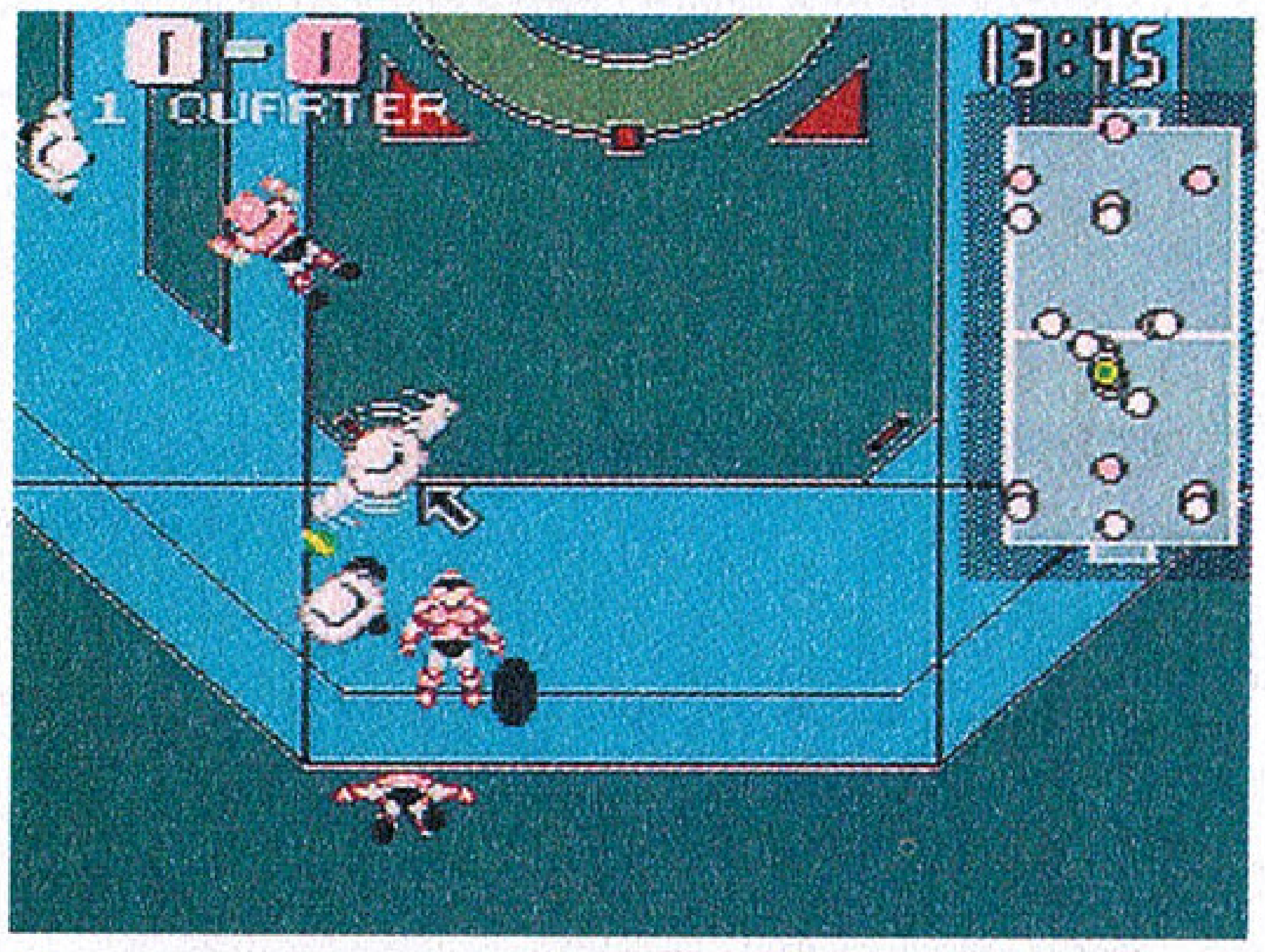


異種格闘技フットボール!!

レッスルボールは基本的にはサッカーとアメリカン・フットボールを混ぜたようなゲーム構成。ただし、ボールを奪うためのタックルに格闘技の要素が盛り込まれているため、フィールドでは常に派手なぶつかり合いが展開される。対戦モードを友達とやるのもいいし、リーグ戦モードを勝ち進んでいくのも燃える。まずは基礎をマスターしてガンガン勝ち抜こう。

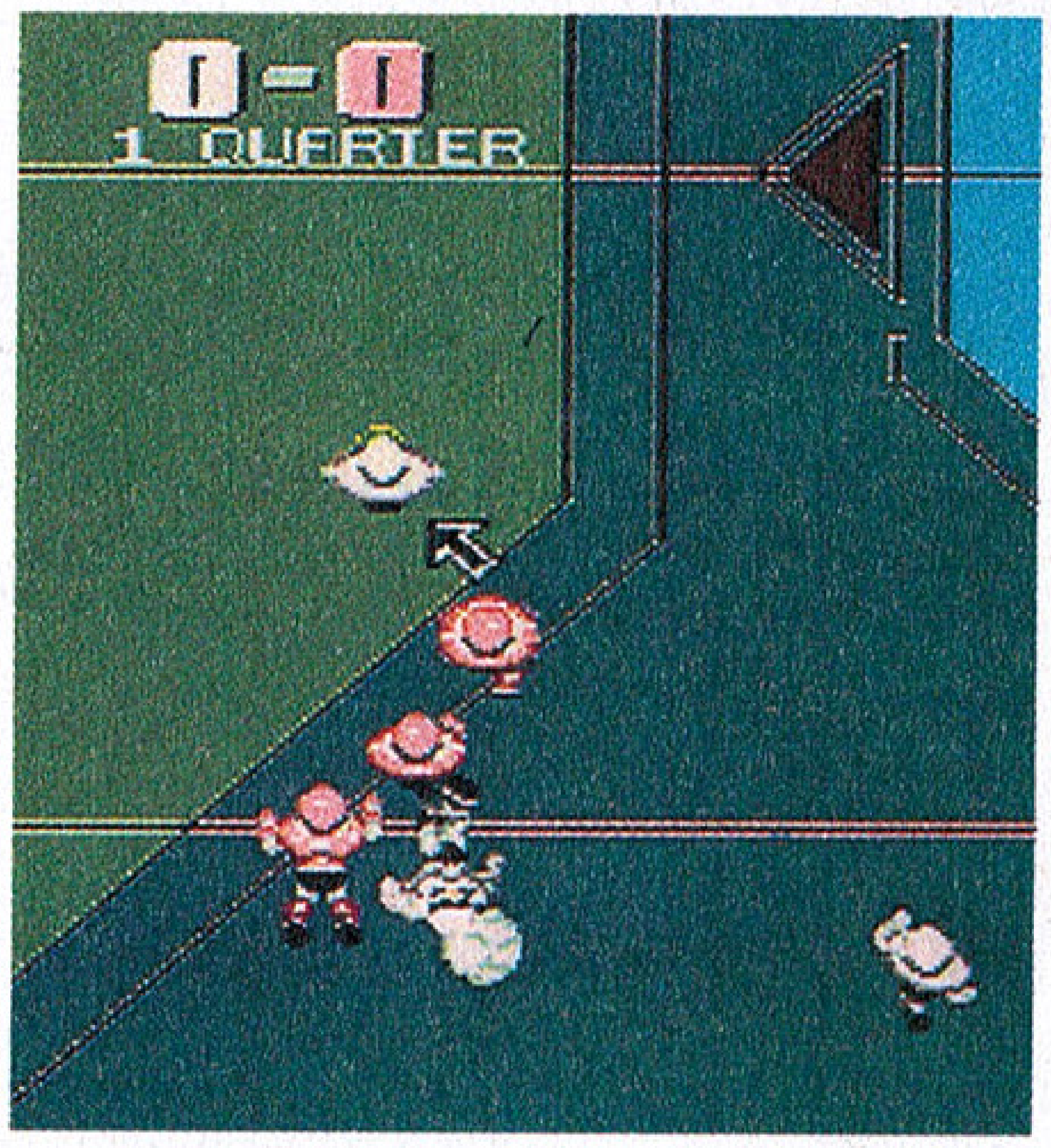
技を磨いてボールを手にしろ

レッスルボールの第1の特徴は多彩なタックル攻撃にある。技は全部で15種類あるが、全てAボタンを押すことで繰り出すことができる簡単操作だ。選手の体格やボタンを押す長さで、技や威力が変化する。強力な技を次々繰り出せるように、ボタンを押すタイミングを覚えることが勝利への近道だ。



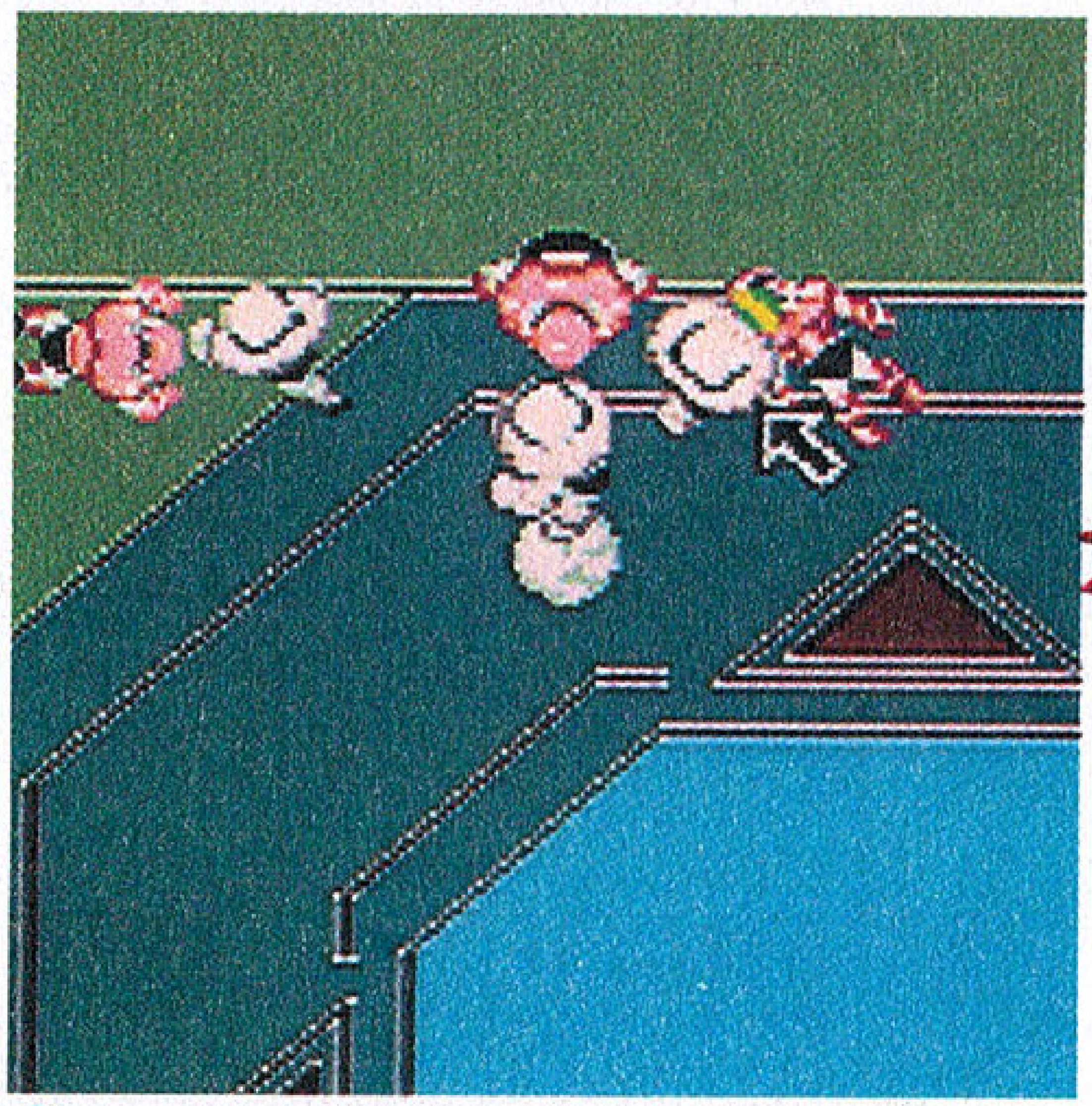
⬆これこそこのゲームのだいご味。派手なタックルで相手からボールを奪え

⬇ボールを手にしたらひたすらダッシュ。相手のゴールを目指せ



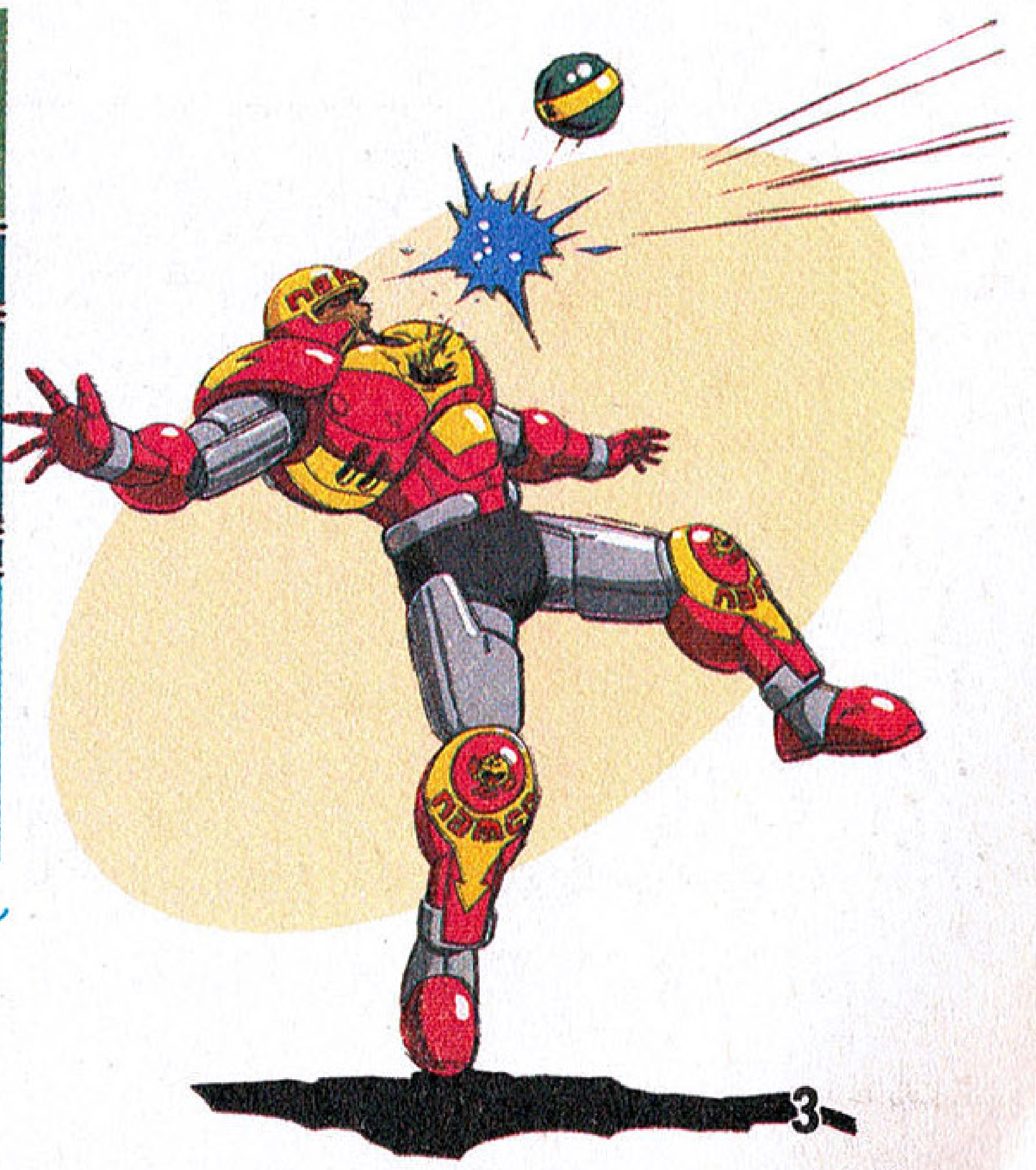
ルール無用のルールを活用しよう

第2の特徴はラフなルールにある。フィールド上にいる相手ならば誰でも、タックルやボールを当てることで攻撃することができる。キーパーまでもがその対象だ。相手のキーパーのダメージが高ければ、それだけシュートも決まりやすくなる、タッチダウンの可能性も増える。相手をどれだけ痛めつけられるかが、このゲームでは重要な戦略要素になるのだ。



⬆ボールを持たない相手でもどんどんタックルして試合を有利に進めよう

⬇ボールをわざと相手にぶつけるのも重要なテクニックの1つ

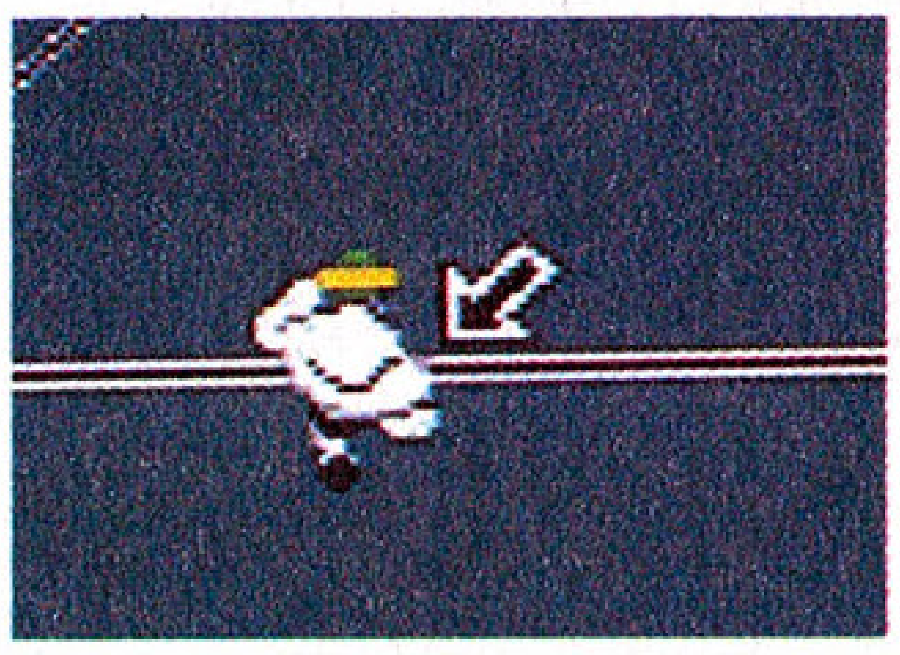


基本的な6つの攻略ポイント

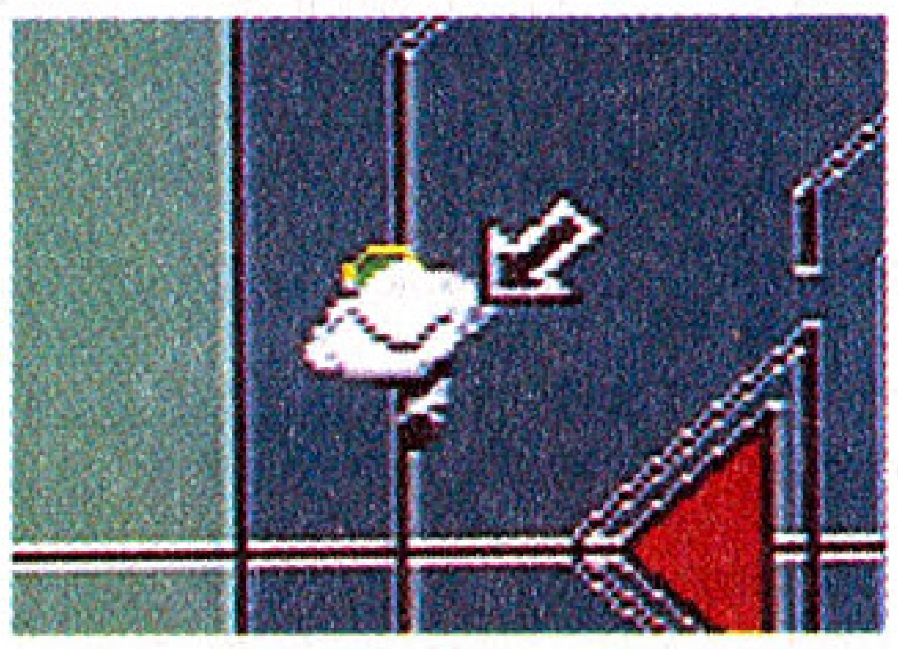
ラフプレイがこのゲームの面白味であるとはいえ、それだけでは試合には勝てない。スポーツゲームである以上、テクニックを駆使して点を取っていかなければならない。ここでは基本的な攻略ポイントを解説するので、よく頭にいれてゲームを進めて欲しい。これさえ覚えておけば、かなりスムーズにゲームを進めることができる。着実に点数を取っていくように。

ドリブルとブリングを使い分けろ

ボールをキープしたプレイヤーは、ドリブルとブリング（ボールを持って運ぶ）のどちらででも移動が可能。ドリブルはすぐシュートに移れるが、移動スピードが遅い。ブリングは移動スピードは早いが、シュートするためにはドリブルに切り換えなければならない。目的ごとに使い分ける必要がある。

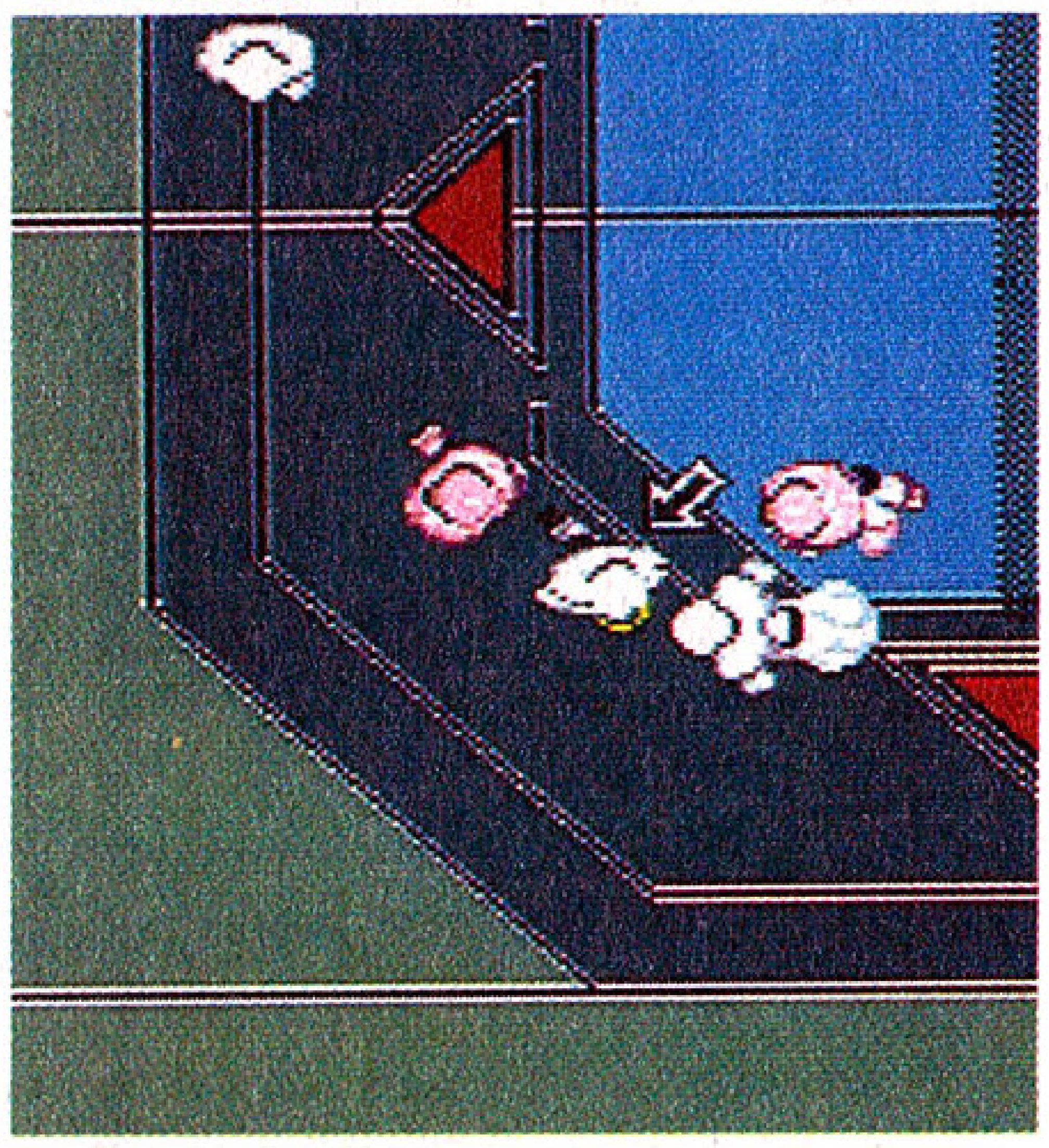


⇦これがドリブル中。スピードがいまいち



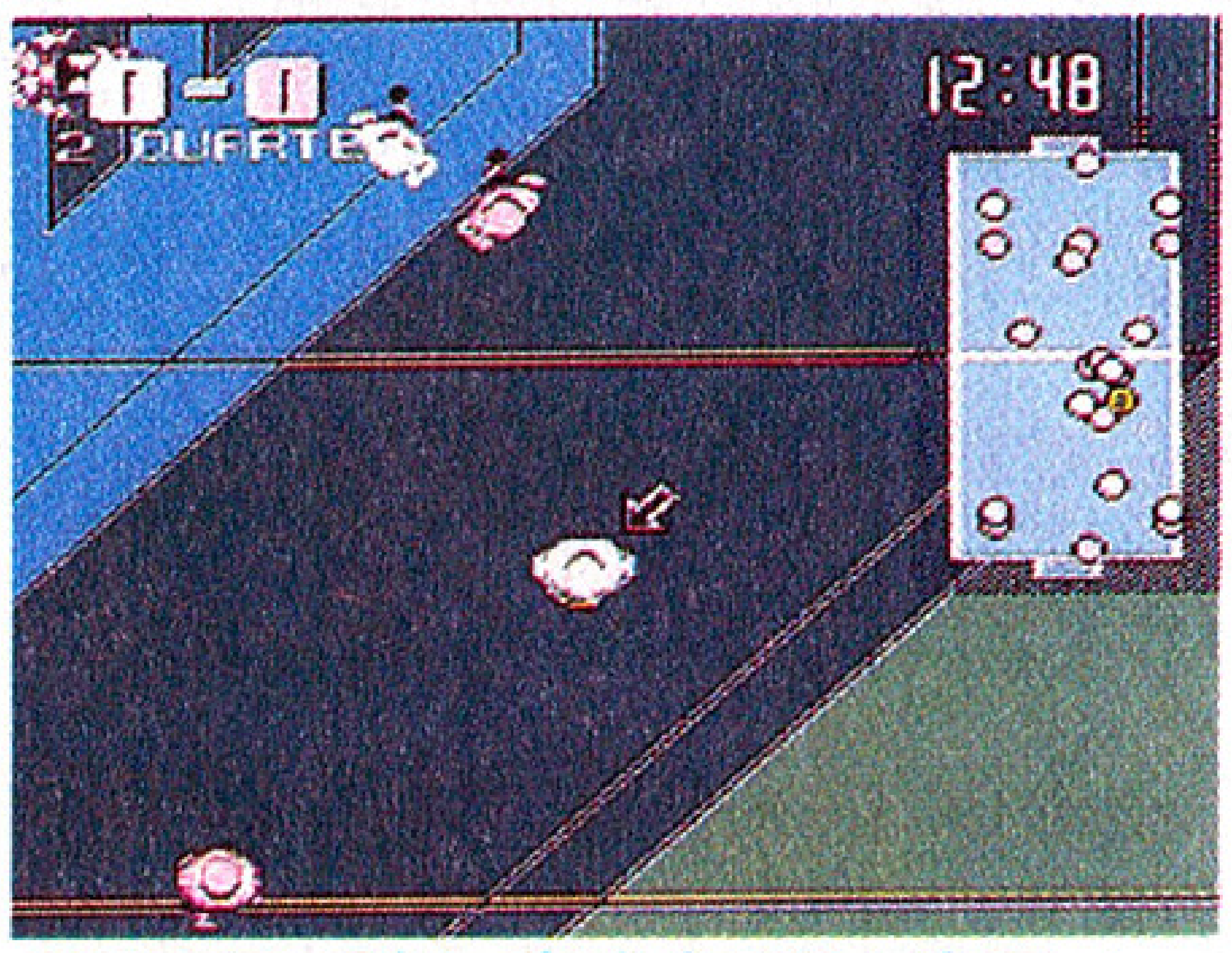
⇨これがブリング中。すばやく走れる

⇩こんなピンチからでも足が速ければ逃げ延びることができる

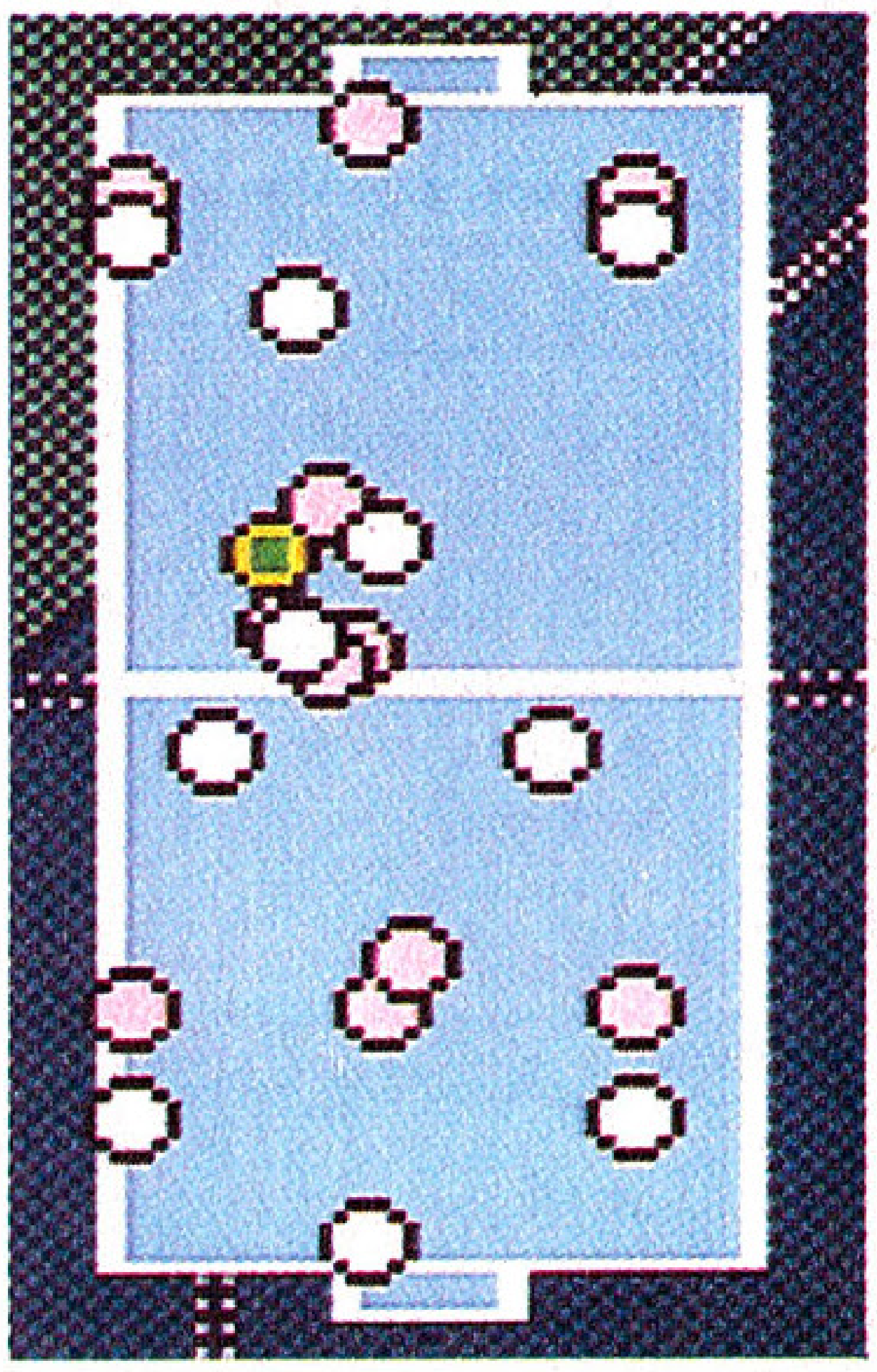


スコープを十二分に活用しろ

画面に映し出されるのはフィールドの一部分だけなので、フィールド全体を把握するためには、常にスコープに気を配っておかなければならない。これを良く見ておけば、遠くにいる相手の動きも分かるので、前もって戦略をたてて進んでいくことができる。またパスを出す場合などにも役立つ。



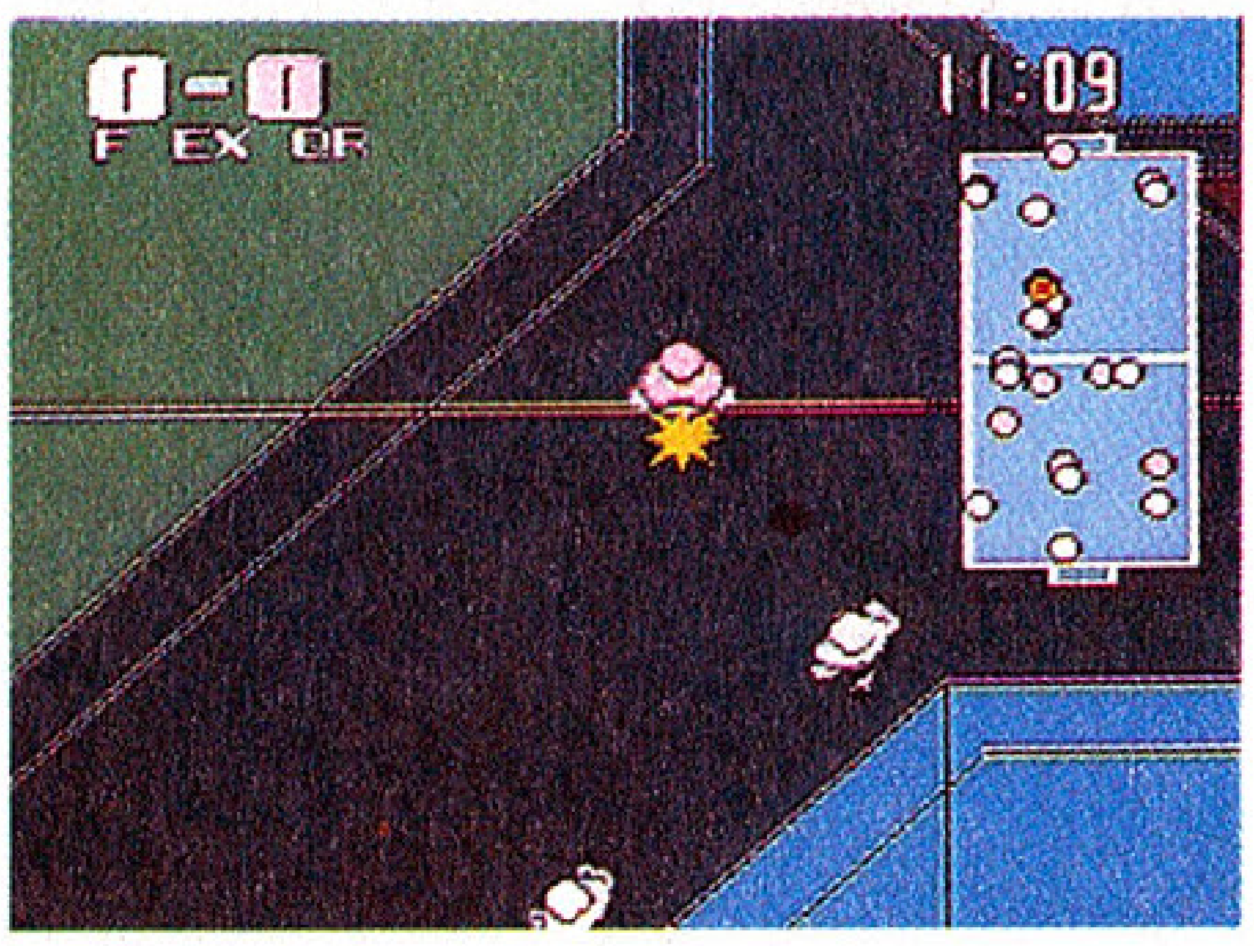
⇧画面に映し出されているフィールドはほんの一部分に過ぎない。常にスコープを併用しよう



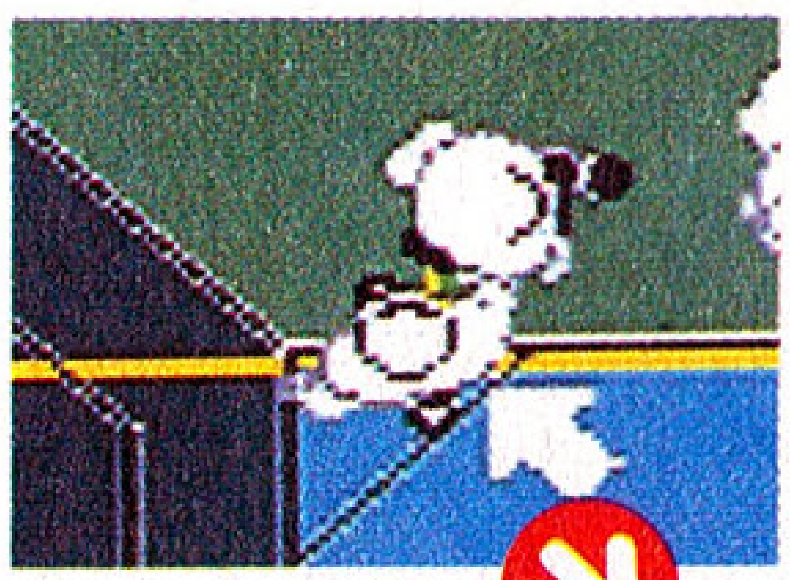
⇦スコープ上では刻々と近づく敵の姿や、防御の弱い部分などが一目でわかる

むやみに赤いシュートを打つな

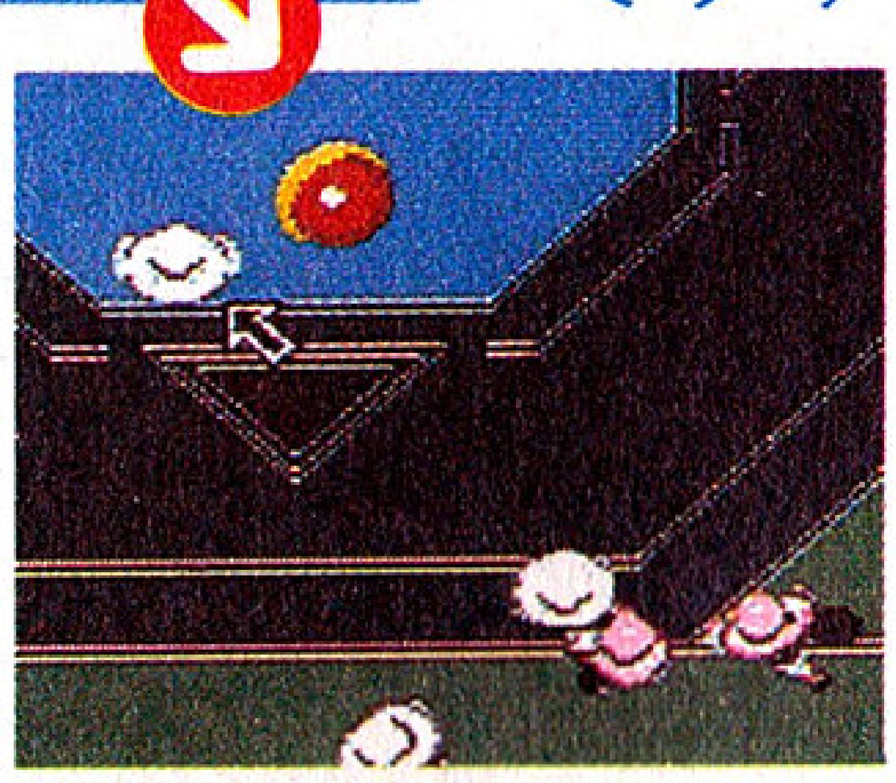
シュートするときにパワーをためておくと、ボールが赤く変化し強力なシュートが放てる。これは、ボールのコース上にいる相手にダメージを与えてくれるので、敵が目の前にいるときに使うと有効だが、安易に使うと仲間に当たることがある。



⇧敵を攻撃できて便利



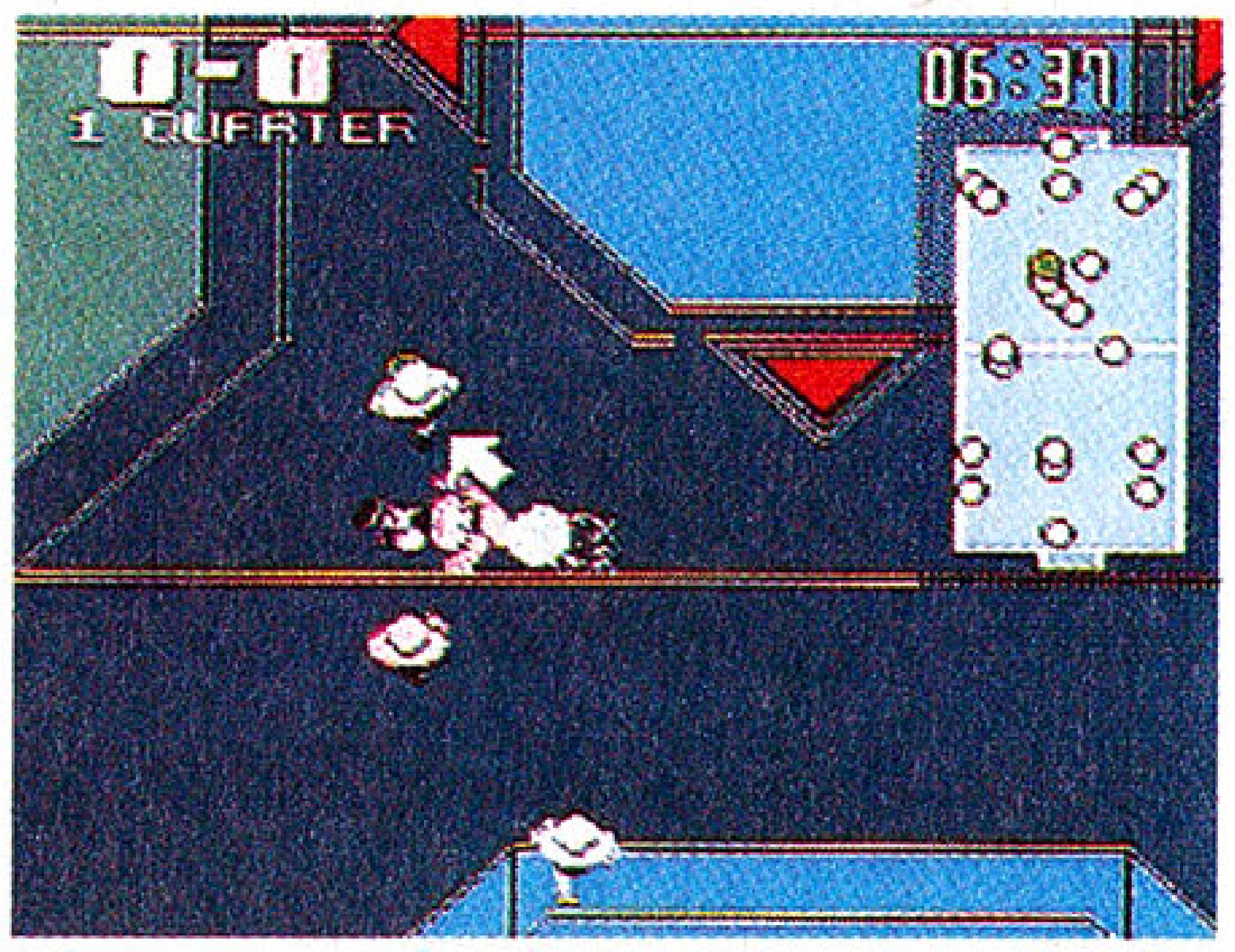
⇦矢印が点滅するまで、Aボタンを押し続けてから離すと



⇨豪快なシュートが炸裂。ただしもろ刃の剣なのだ

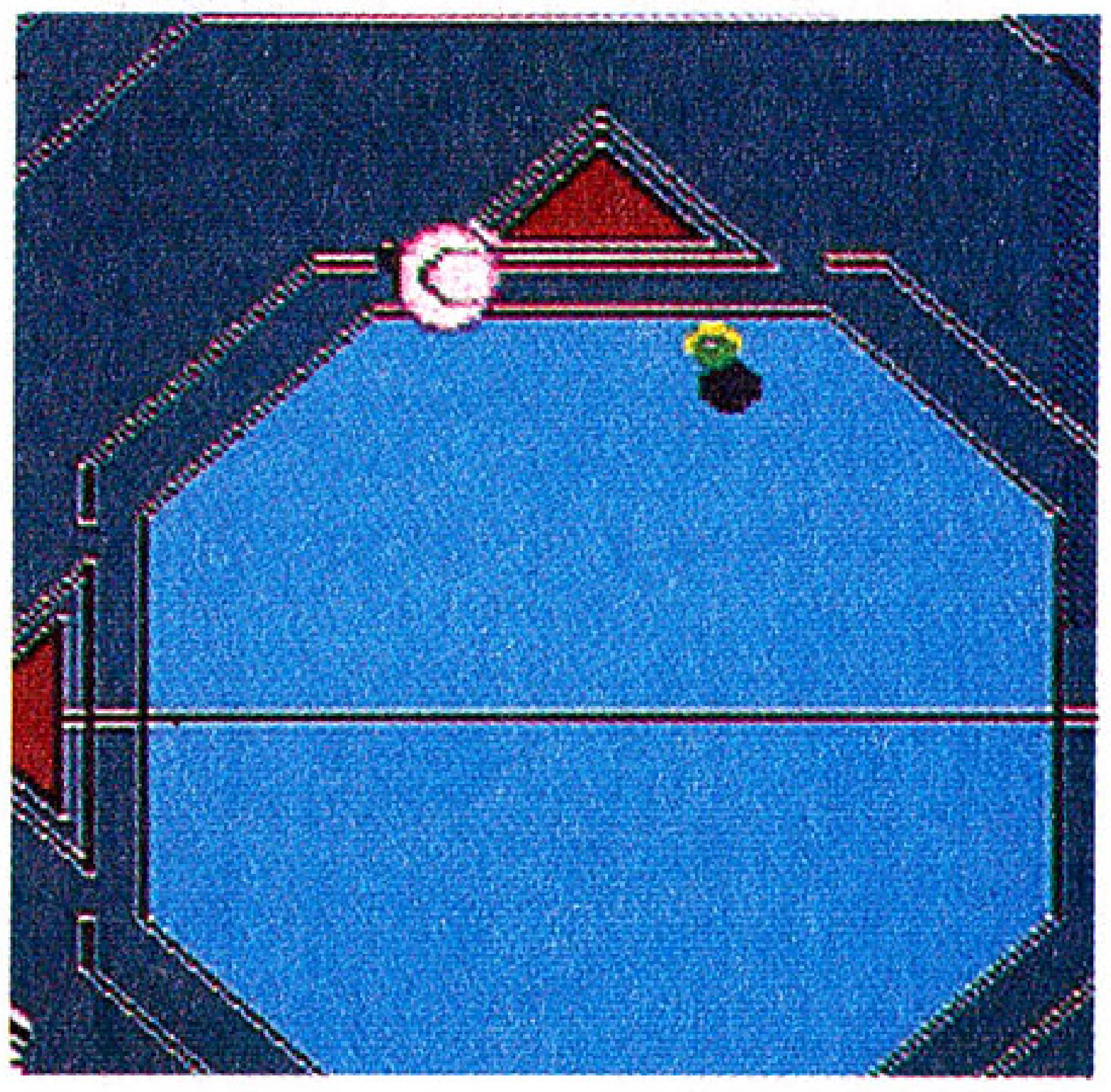
パスを確実につなげるようにしろ

１人の選手でボールを運んでいくと、おのずと敵のマークが集中してくる。これをうまくかわすためには、パスが一番効率がいい。ただし、仲間の位置を確認しておき、画面内に入ってきたところでパスを出すくらいでないと、つなげるのは難しい。長距離パスは避けよう。



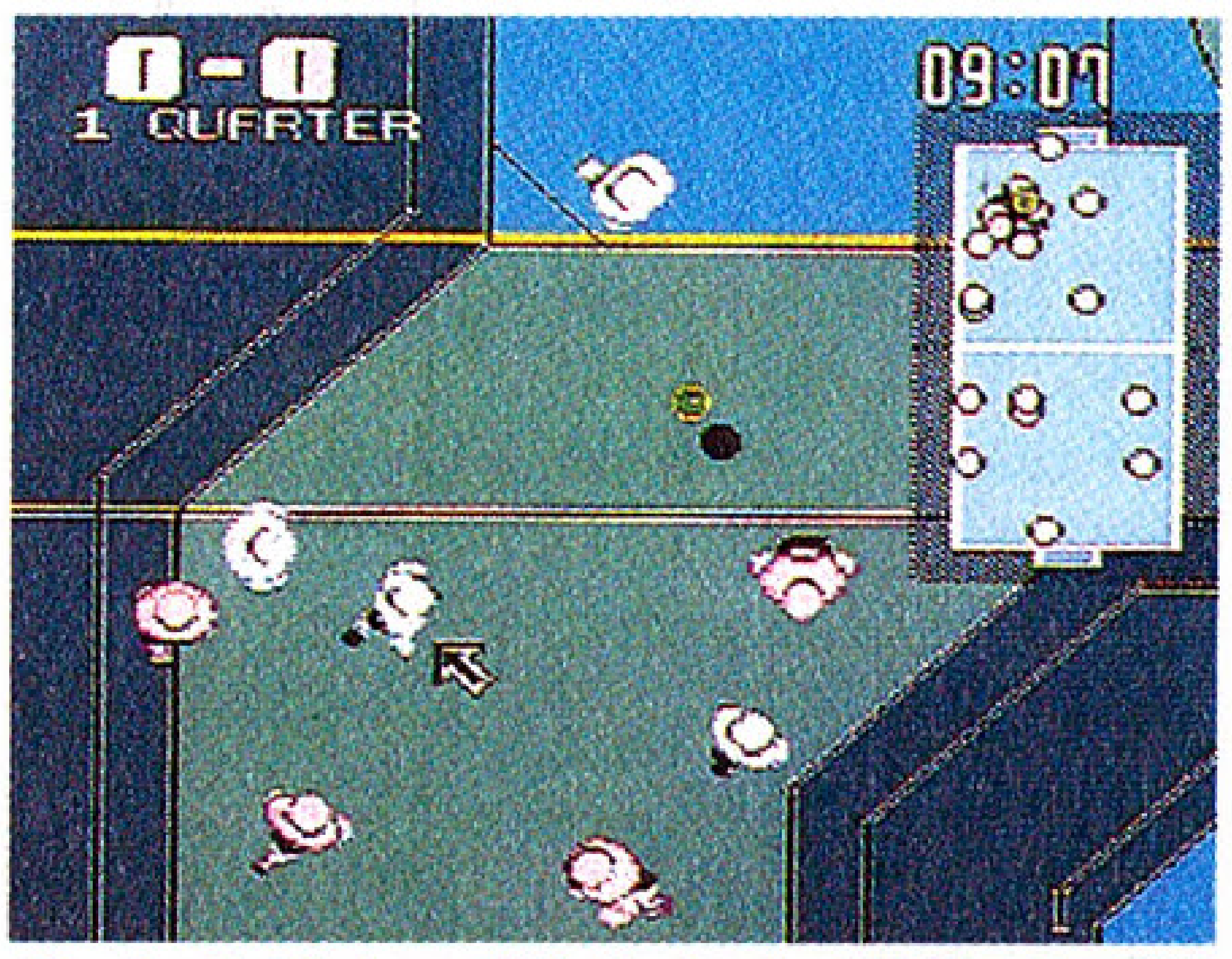
スコープで仲間の位置を確認しながら進んでいきパスを出す

タイミングが合っていないとこの通り。ボールが転がっていく

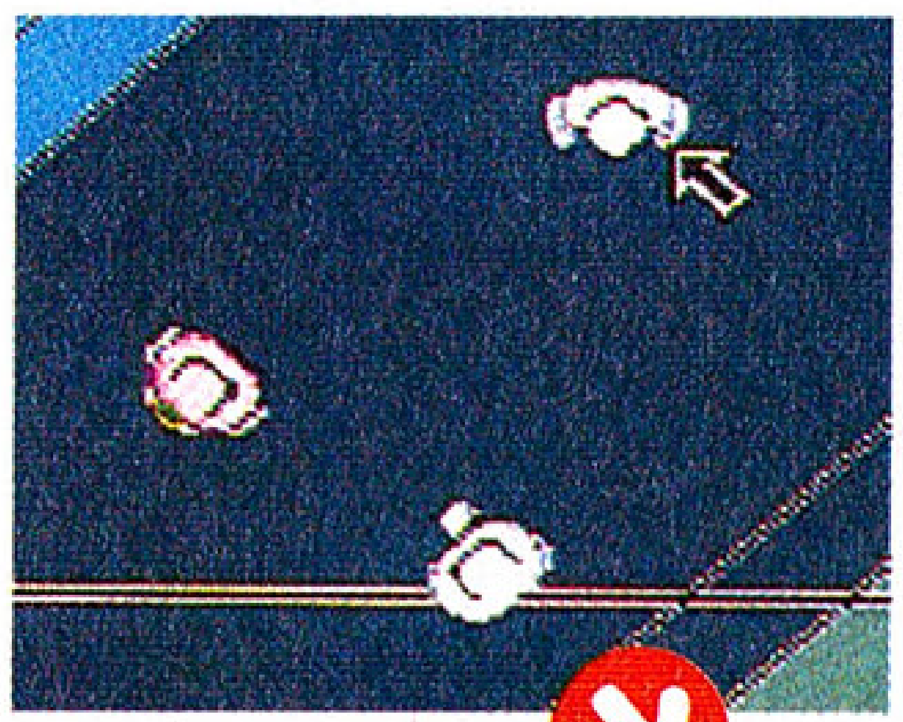


操作する選手を把握しろ

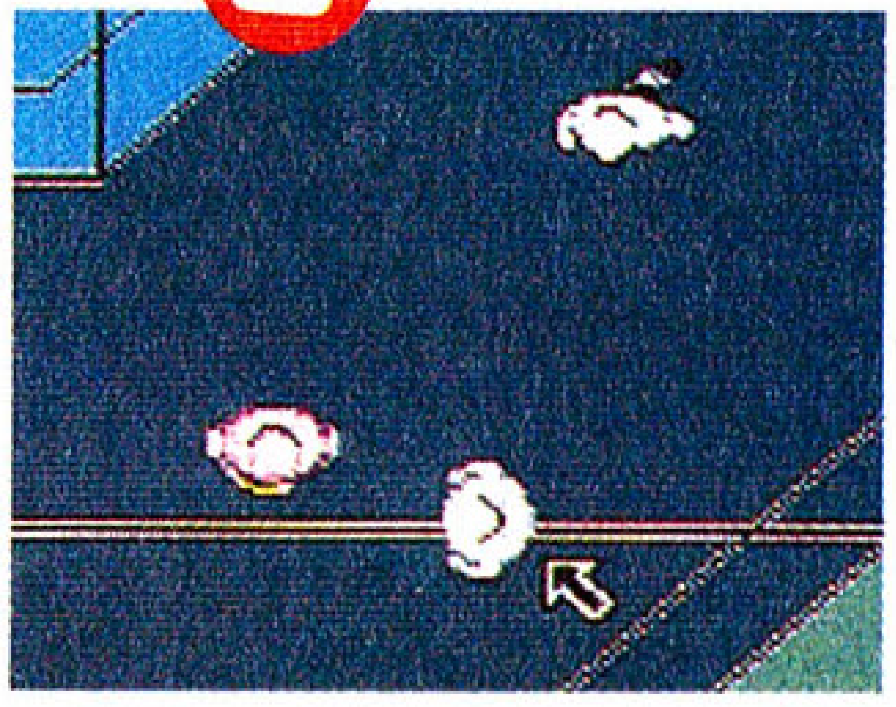
ボールがフィールドにこぼれたときや、敵にボールを奪われたときなどは、操作する選手を切り換えて使った方が良い場合がある。そのとき画面内に何人も味方選手がいると、どれを操作するのかに戸惑ったりするので、操作する選手を把握してスムーズに切り換えよう。



入り乱れて戦うときは勝手に操作する選手が変わることもある



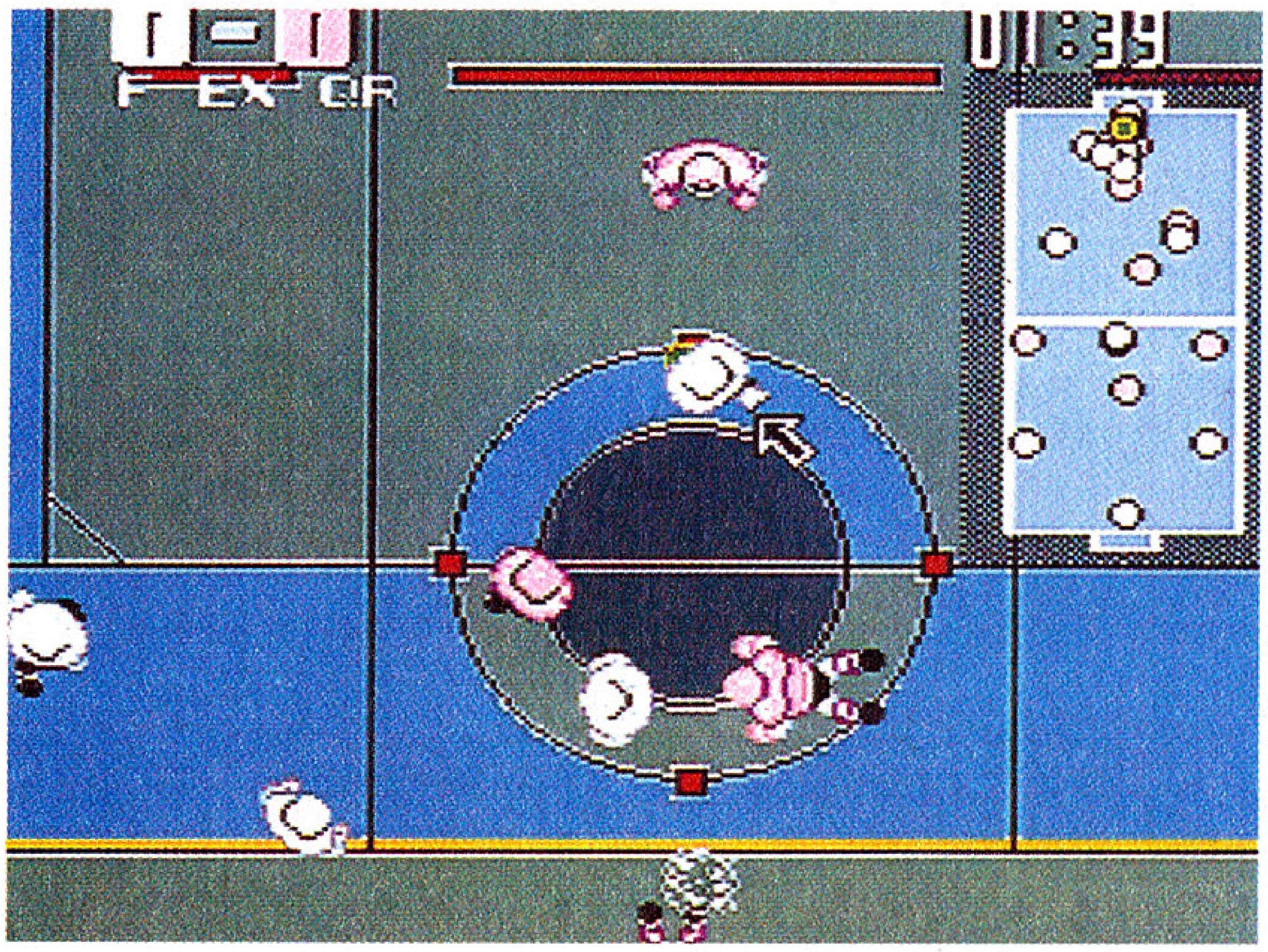
タックルを仕掛けるのに手頃な選手がいたら…



すばやくCボタンで切り換えて攻撃を仕掛ける

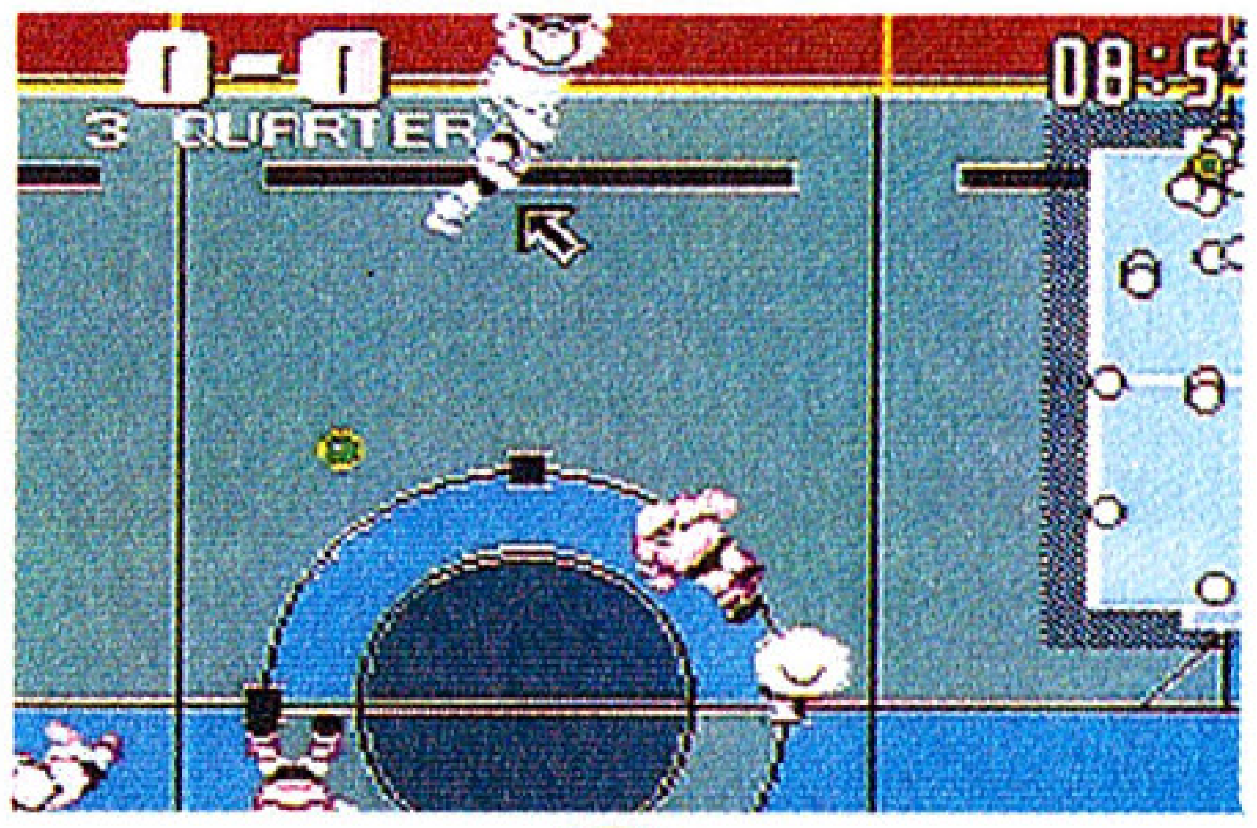
ゴールキーパーを痛めつけろ

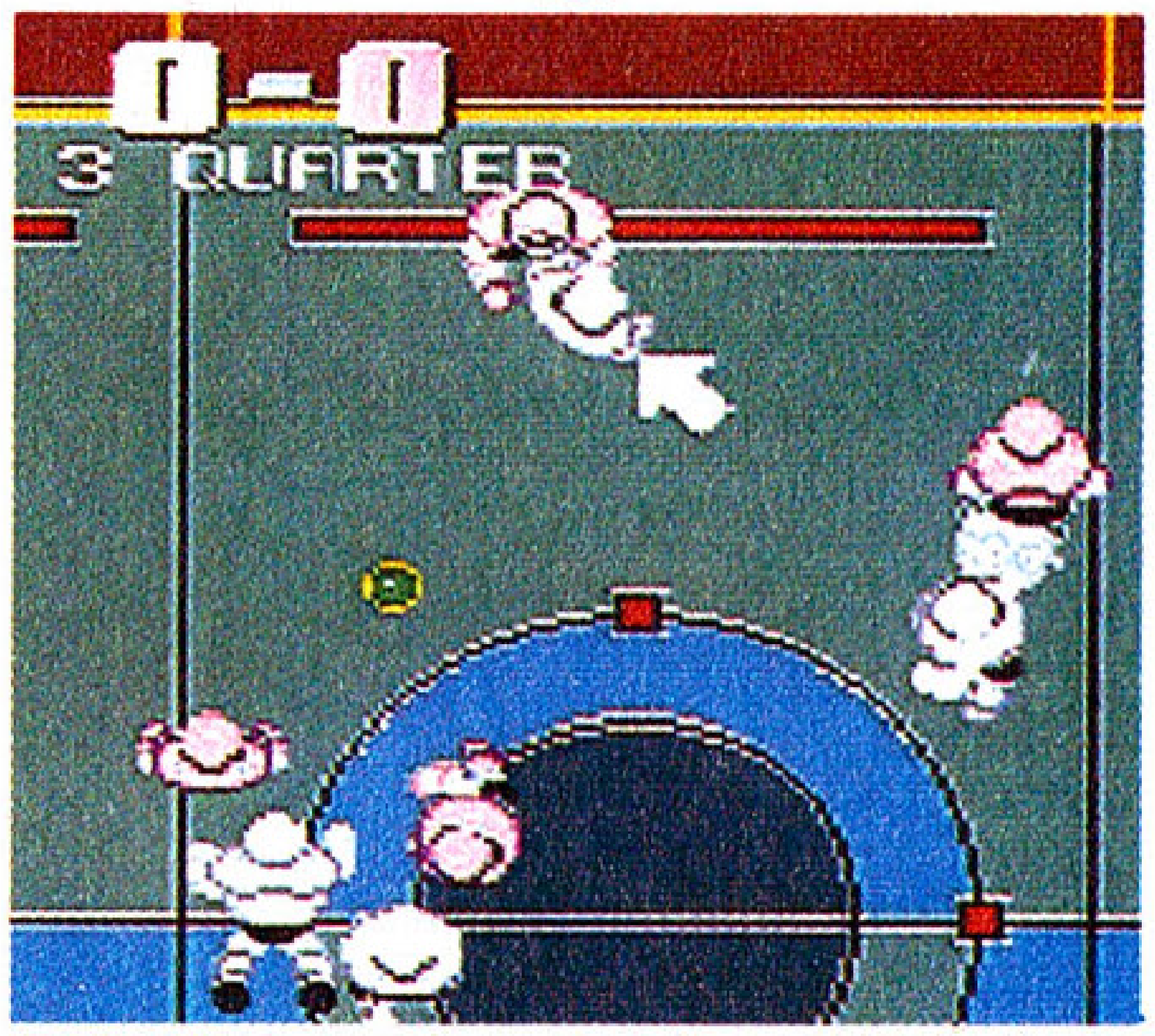
点数を取る上で重要なのが、ゴールキーパーを痛めつけることだ。これがなかなか難しい。ボールを持っていると、タックルは仕掛けられないし、相手に取られると、すぐに遠くへ蹴られてしまう。近くに運んでからわざと手放し、ゴールキーパーが寄ってきたところで攻撃を仕掛けるのが一番手堅い。



ノーマル状態のキーパーは固いし、すばやいし、しぶとい。こんな状態ではゴールするのもままならない。徹底的にダメージを与えろ

ボールを取りにきたところをタックルで攻撃を加える





回復して立ち上がってきたところを再びタックル。これでかなりダメージを与えられた

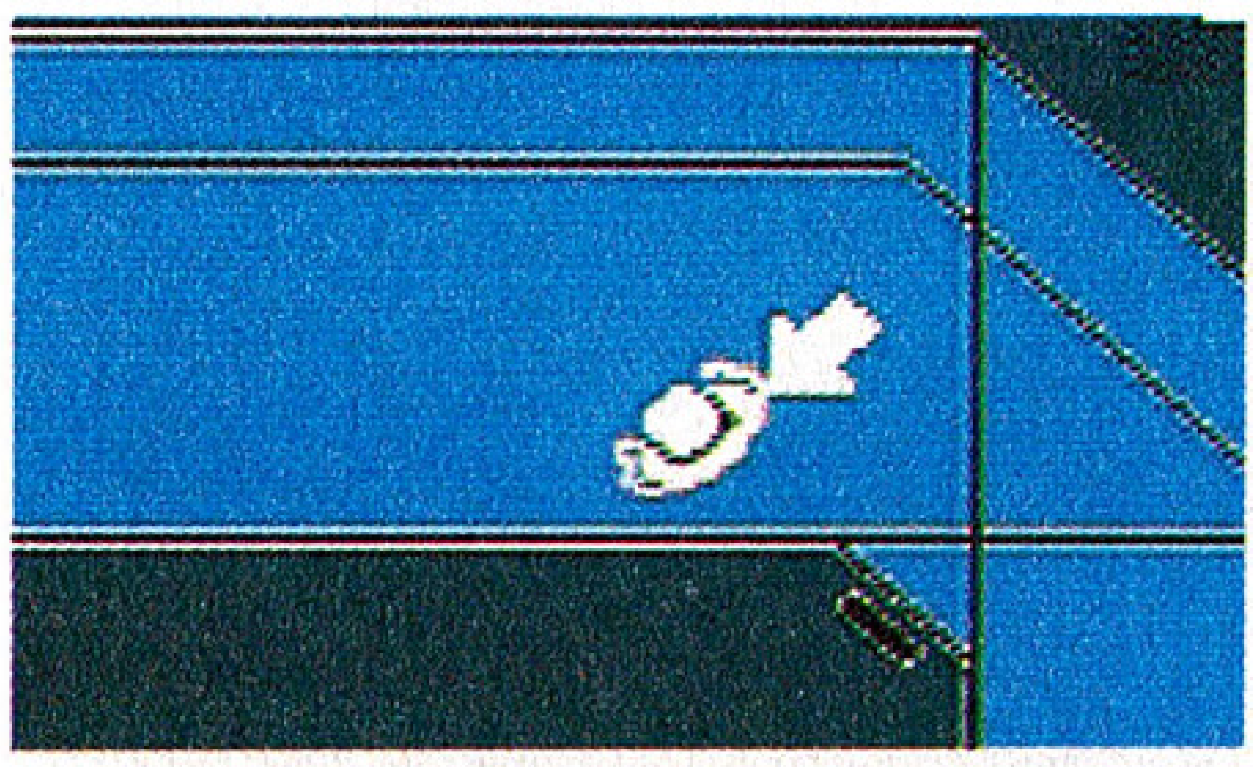
タックルプレイをマスターしよう

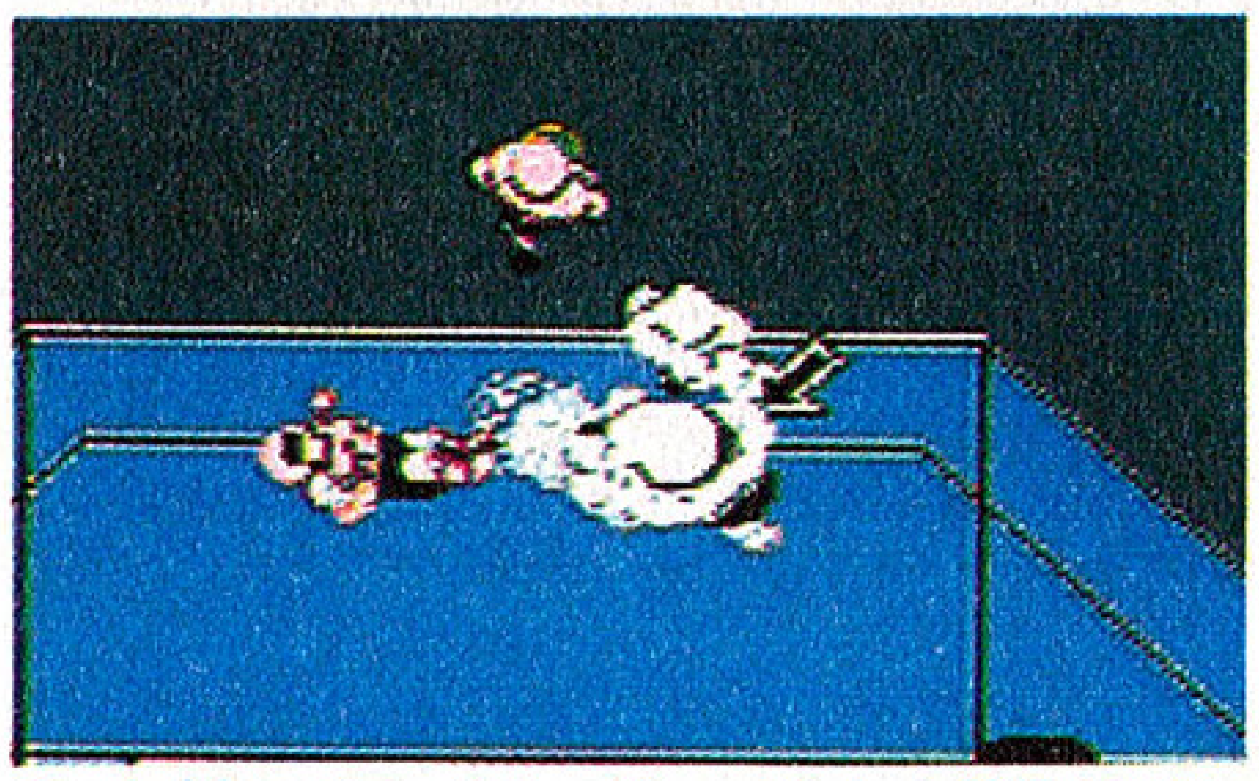
このゲームの一番の目玉がこのタックルプレイだ。ボールを奪うためだけではなく、相手がボールを取るのを邪魔するのに使ったり、ゴールキーパーにダメージを与えて点を入れやすくしたりと、さまざまな使い道がある。このタックルプレイを使いこなせるかどうかが、ゲームに大きく影響してくるので、確実にマスターしてゲームを有利に展開させよう。

フライング・ボムが勝敗のカギ!?

タックルはすべてAボタンで操作する。その中でも最強の威力を持つフライング・ボムは、操作のタイミングが難しい。矢印が点滅するまで押したあと連打するわけだが、シューティングゲームで連射するときのように、すばやく連打しないと繰り出せない。フライング・ボムは浮遊中に方向操作もできるし、赤いシュートに当たってもダメージを受けない。さらに倒れている選手への追い討ちもできる。利点が多いので、必ずタイミングをマスターしよう。

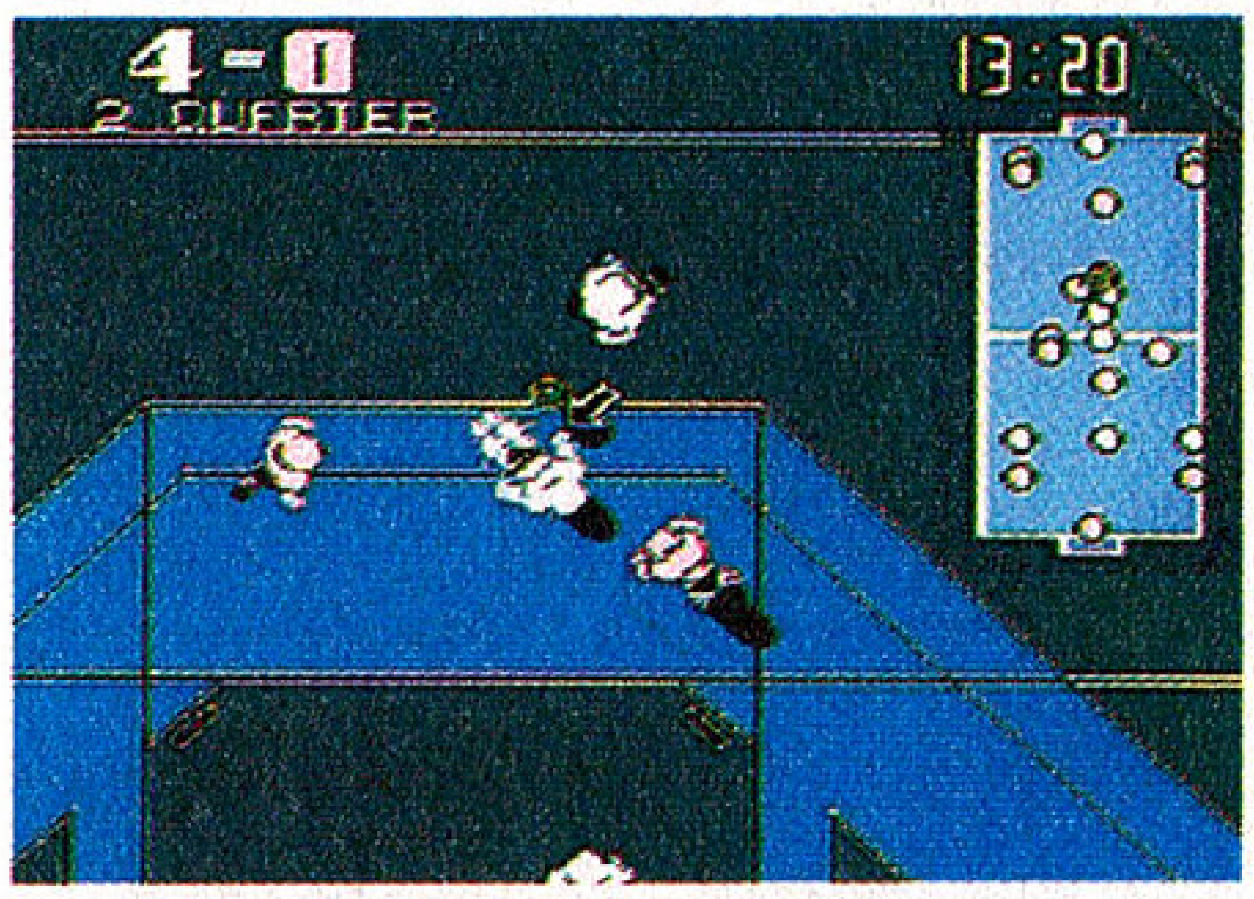
⬇矢印が点滅するまでボタンを押してから連打すると…

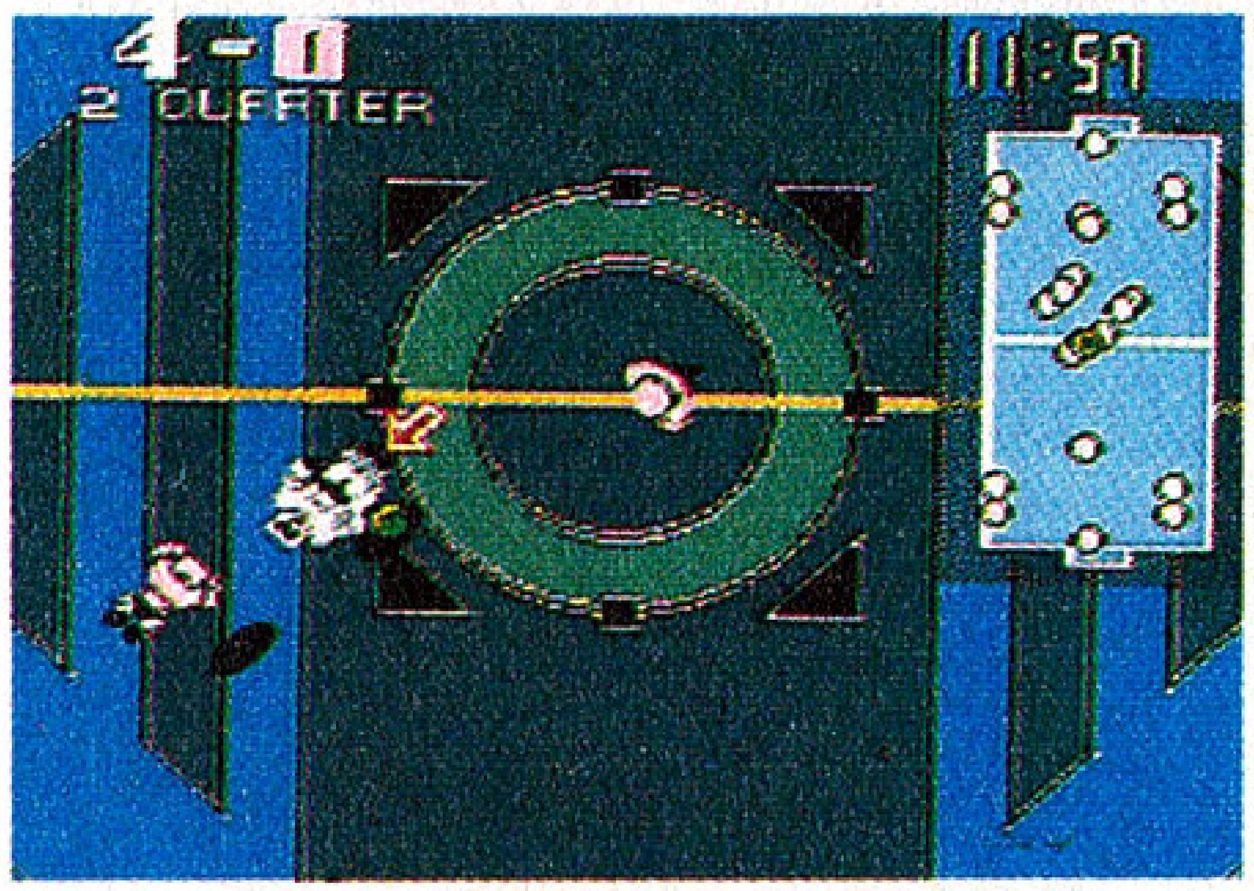




⬆大技フライング・ボムが繰り出される。強力な一撃だ

⬇敵を一撃で弾き飛ばしダウンさせることができる



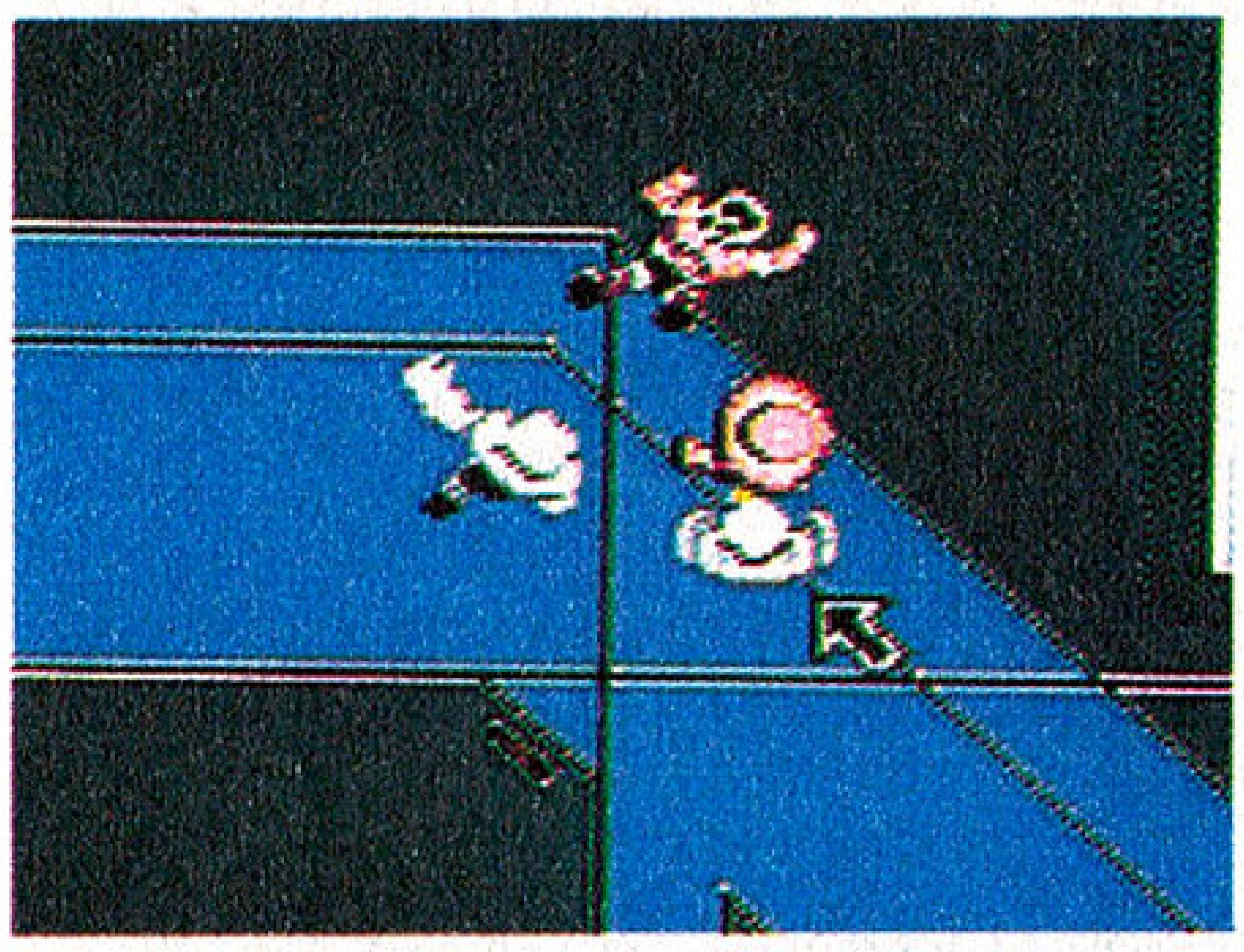


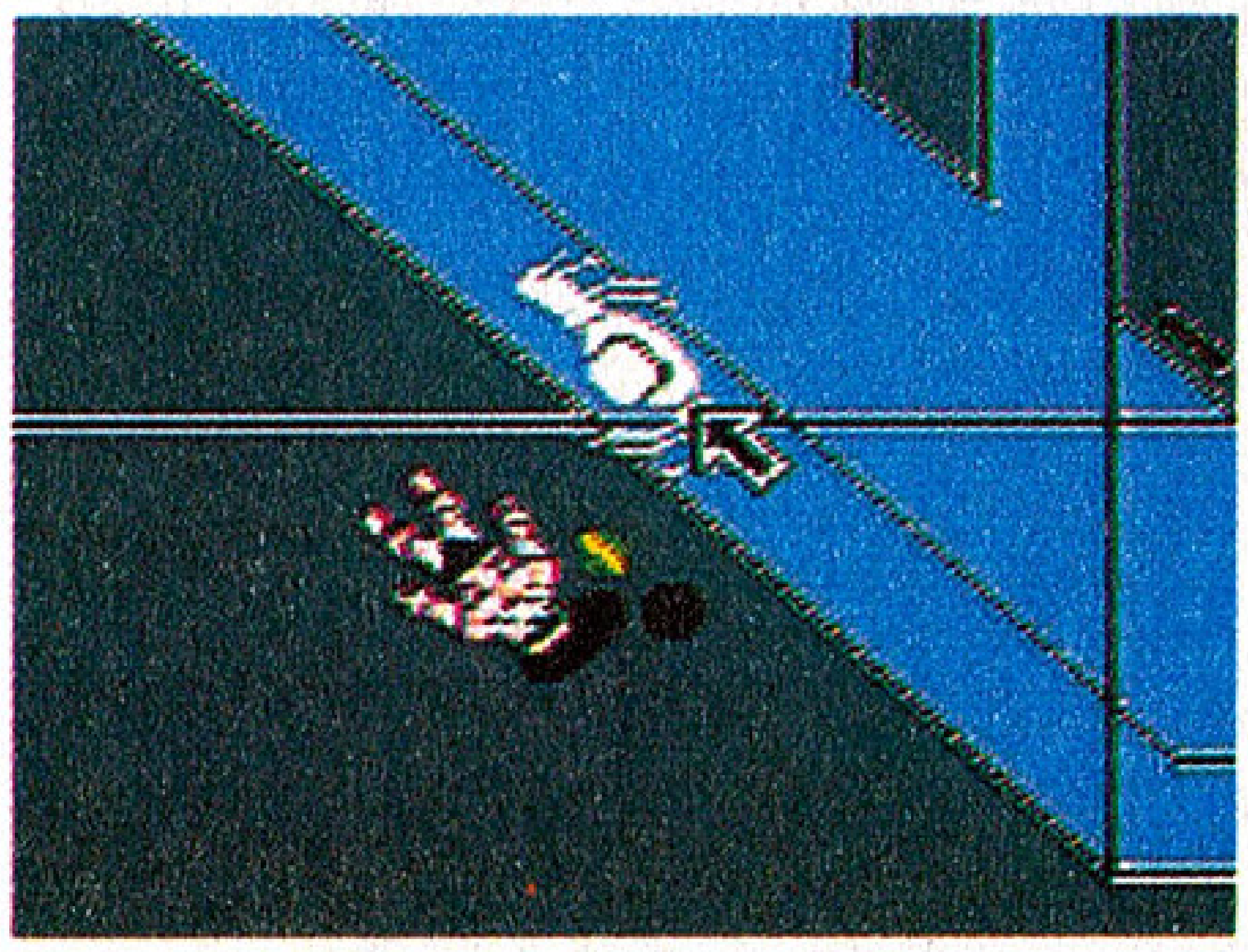
⬆この技さえ使いこなせれば、ボールを奪うのも簡単だ

技は効率よく使い分けよう

矢印の色が変わった時点で繰り出すバイオレント・アタック（以下VA）や、矢印が点滅した時点で繰り出すダイナミック・クラッシュ（以下DC）はフライング・ボムほど威力はないが、操作が簡単なので繰り出しやすい。DCはVAの2倍の威力があるので、できるだけDCを使おう。ただし、DCはVAよりもチャージの時間が掛かるので、敵に囲まれたときやゴールキーパーにダメージを与えたいときなどには向かない。そんなときはVAやショルダータックルなどで連続攻撃だ。

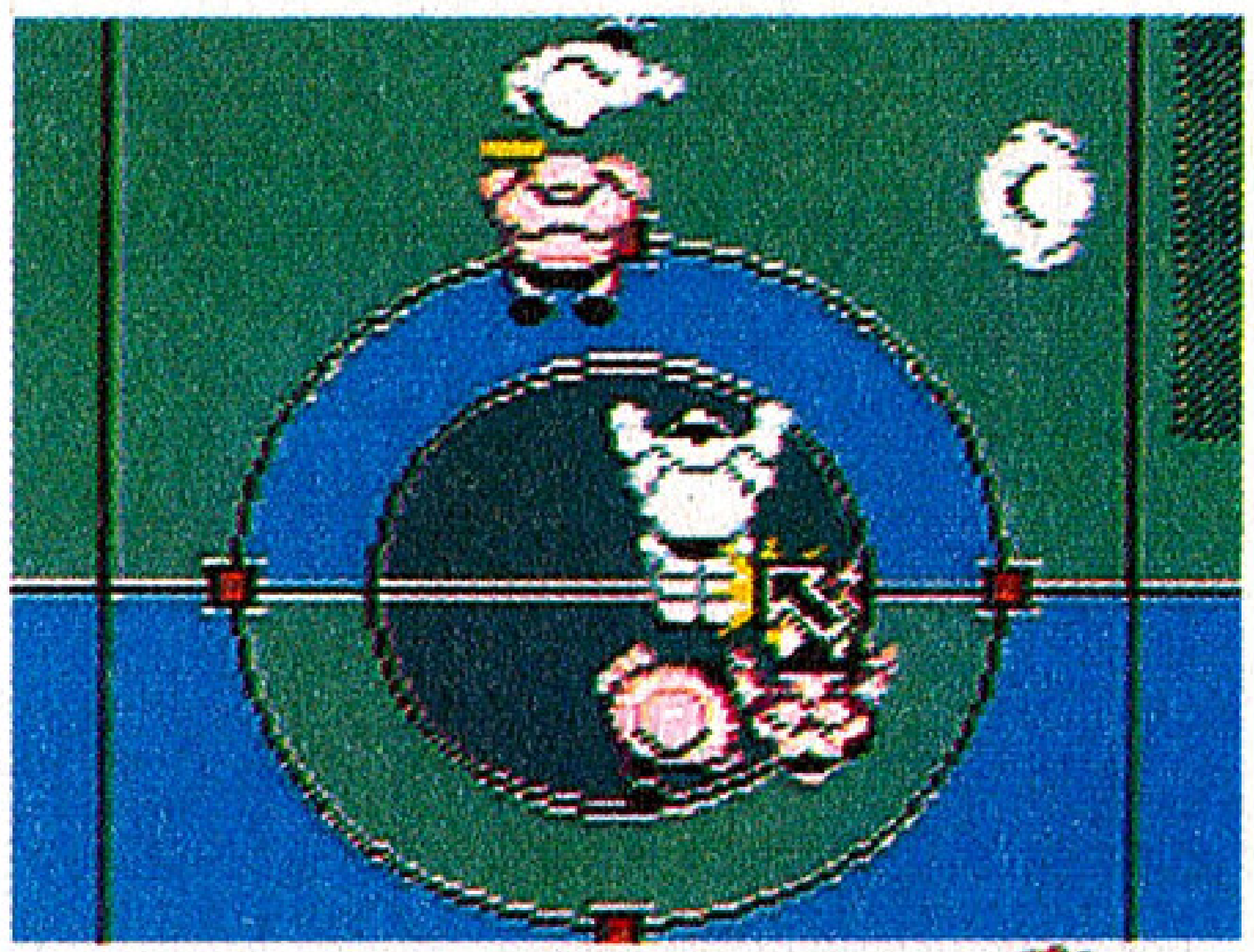
⬇相手の選手にラリアートが炸裂

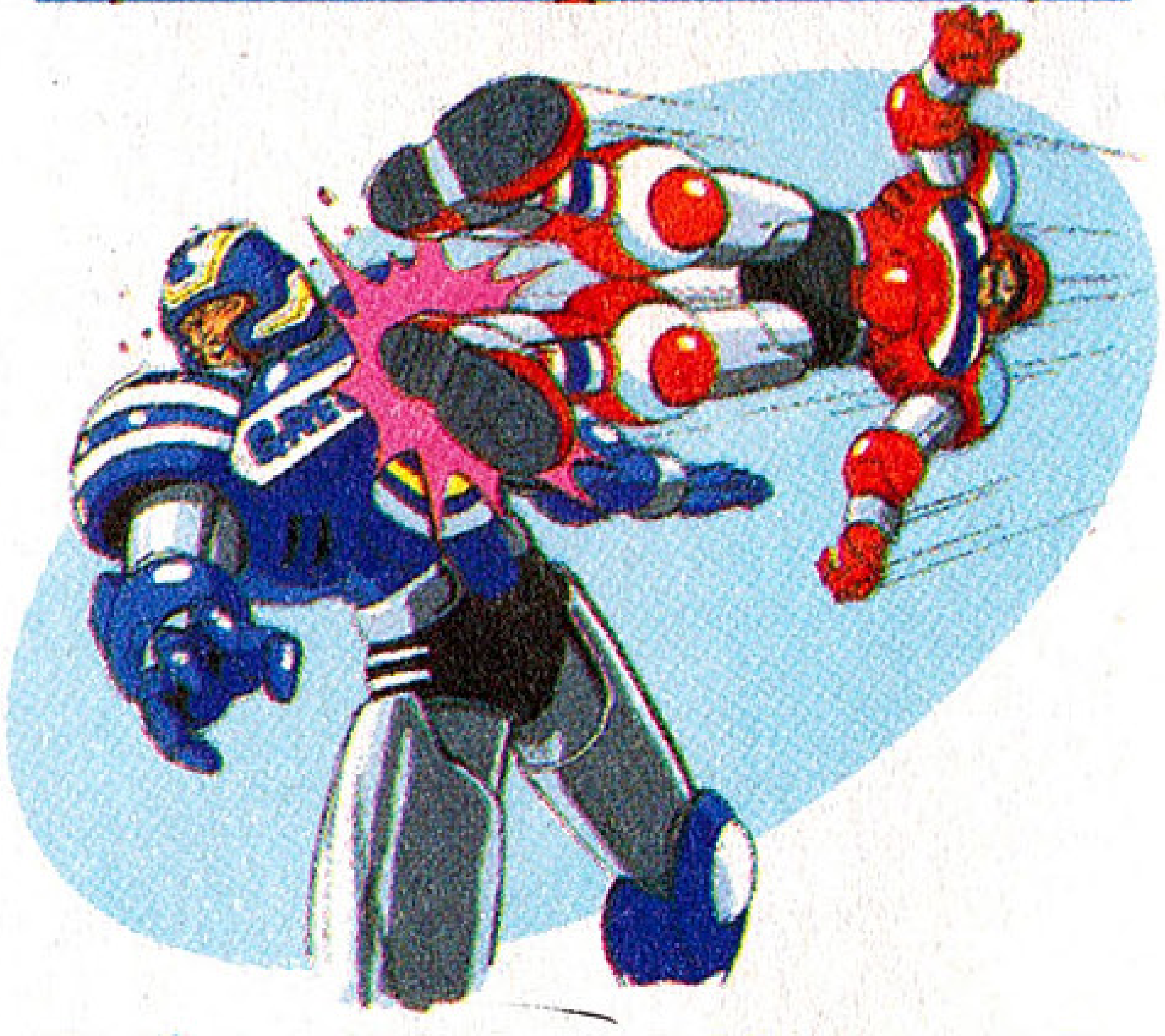




⬆近づくものを弾き飛ばす

⬇重量級の大技はいかにも豪快。ダメージが大きそう

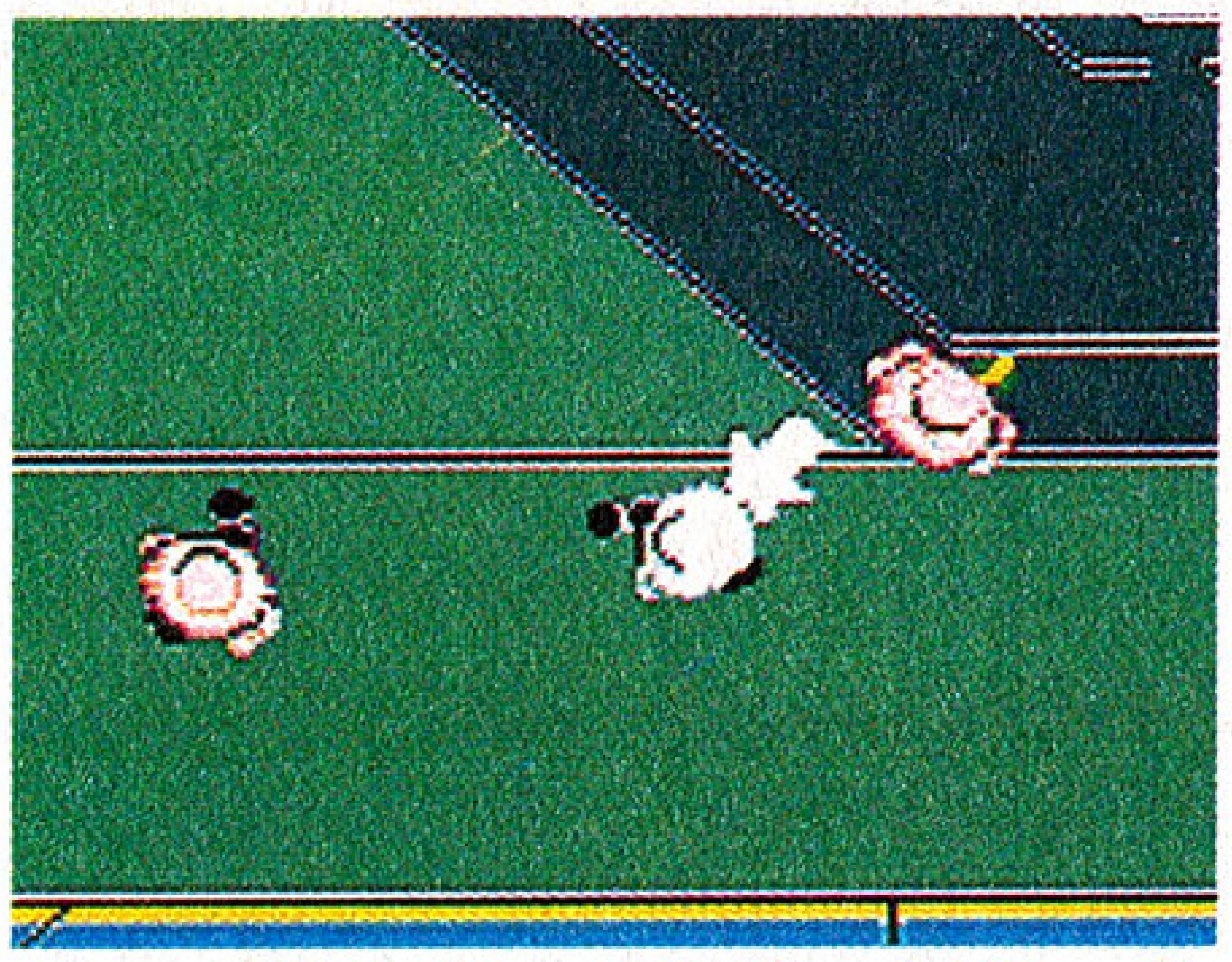




⬆ダメージを与えてダウンさせろ

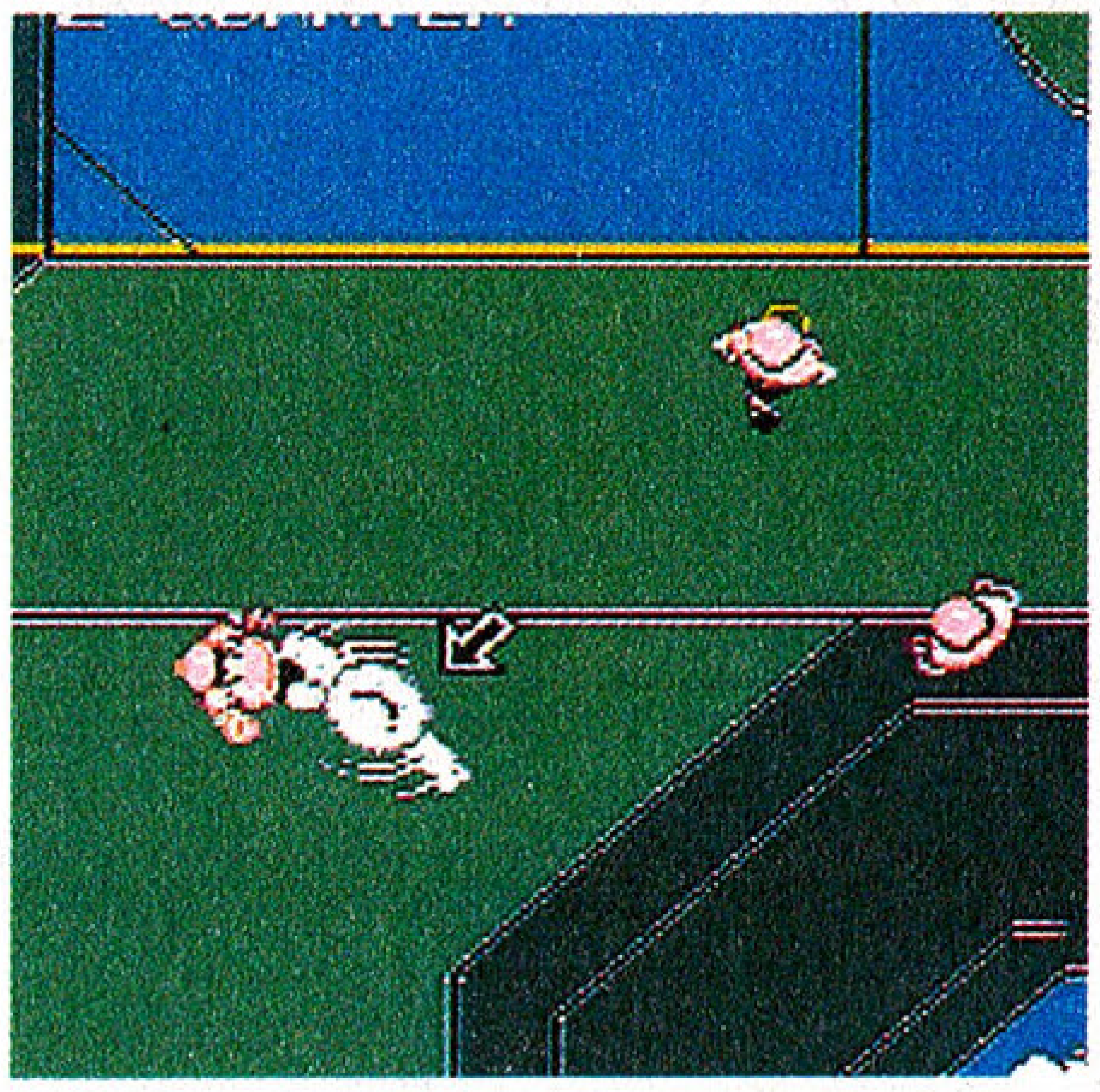
タックルの射程距離を覚えろ

タックルには一定の射程距離がある。オプションモードの設定でATTACKパターンをNEARにしておくと、タックルをしたときに射程距離内の手近な敵にぶつかっていく。これを頭に入れておかないと反対側に突撃したり、届かなくて逆にやられたりすることになる。



⇧一生懸命ボールを追ってタックルをしようとすると…

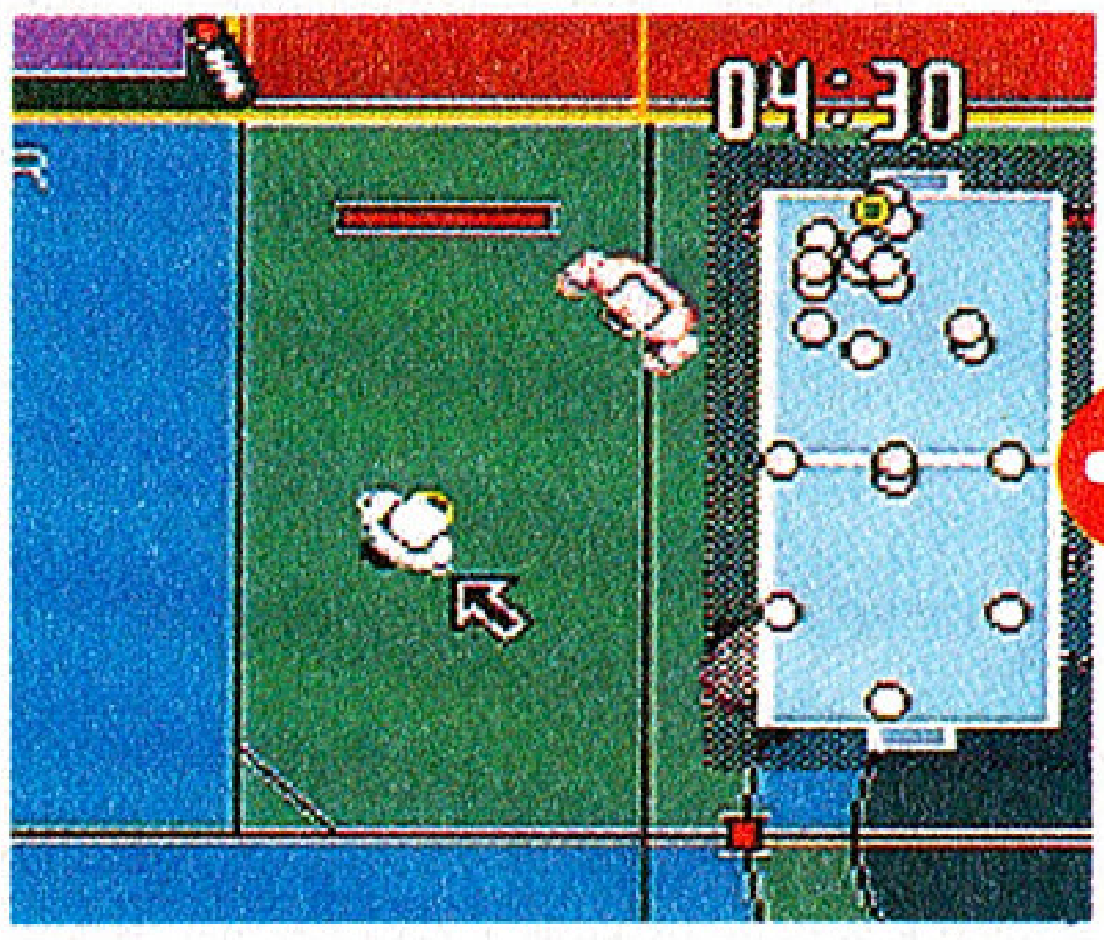
⇩後ろの敵が近づいてきたために後方へタックルしてしまった



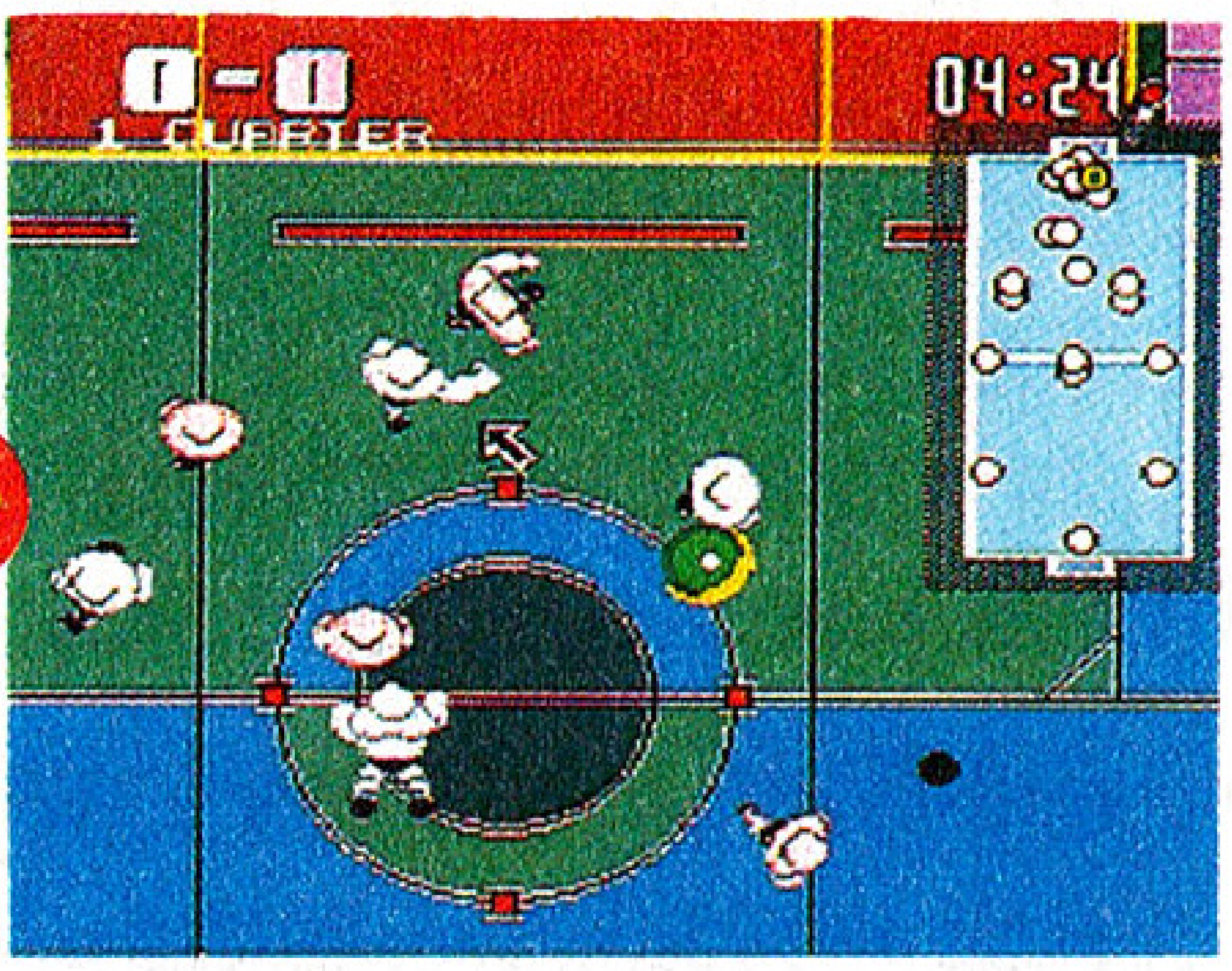
ボールを取らせてのタックル攻撃

相手に近づいたときにボールを手放し、相手がボールを取ったところでタックルを仕掛ける。こうすれば相手からのタックルが防げる上に、確実にダメージを与えることができる。ただし、ボールの行方を見逃すな。

⇨こんな辺りまで近づいていきボールを放す

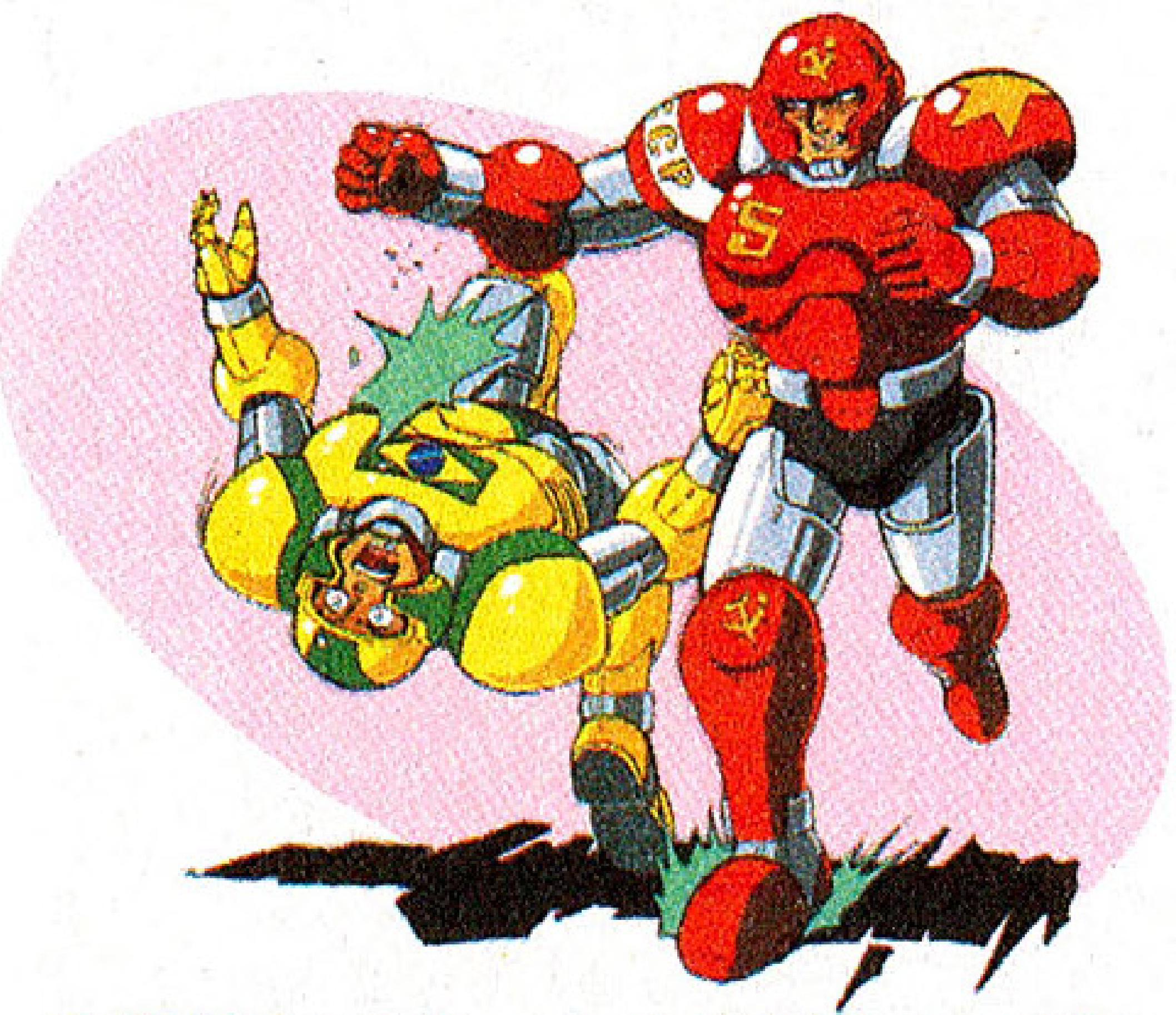


⇩少し出遅れたためにボールは遠くへ飛んでいってしまった



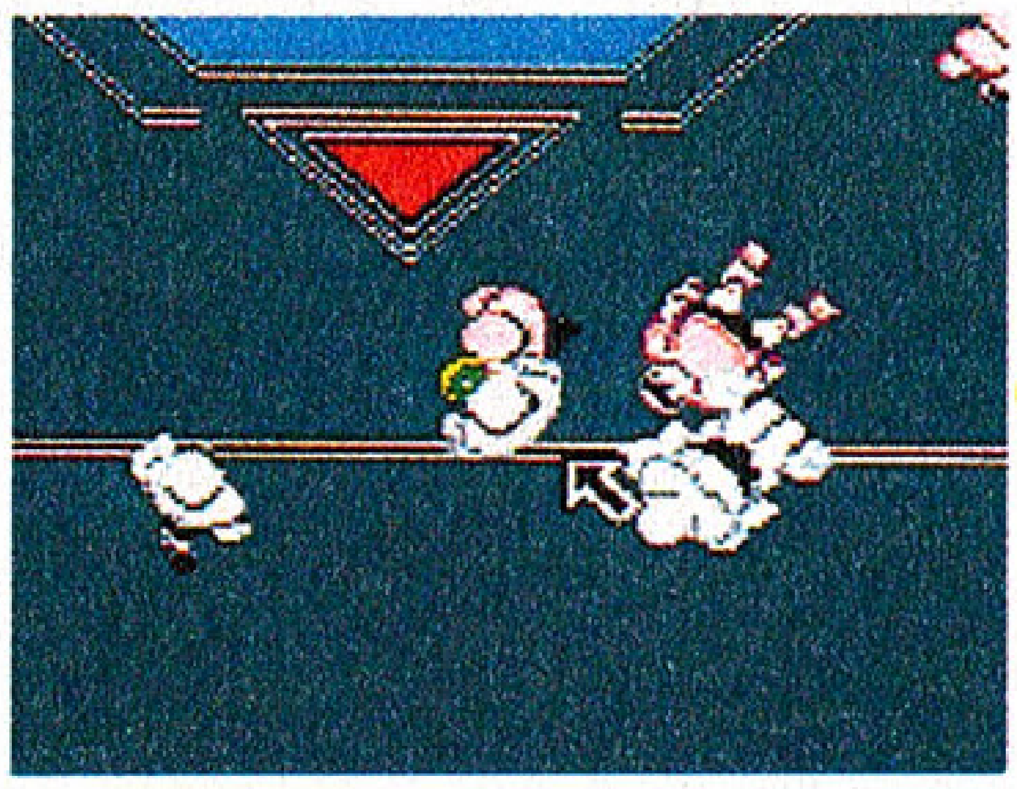
連続タックルで敵の包囲を抜けろ

ボールを持っているときに敵が周りを取り囲んできたら、カウンター・アタックで弾き飛ばす。そしてこぼれたボールに寄ってくる敵をタックルで倒し、ボールを取る。そして、駆けつけてくる味方目指して走っていけば、味方が敵をタックルしている間にスムーズにすり抜けて行くことができる。

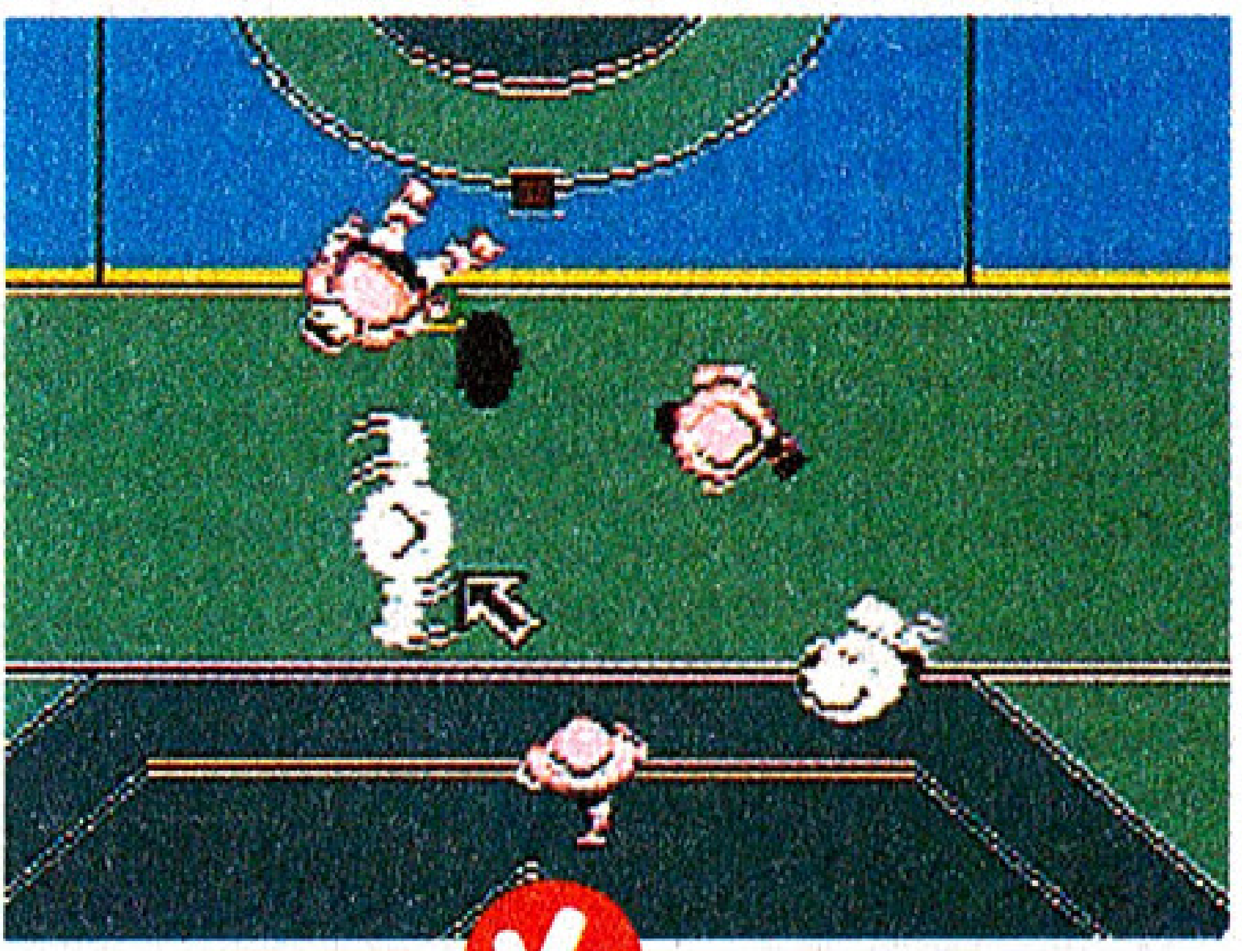


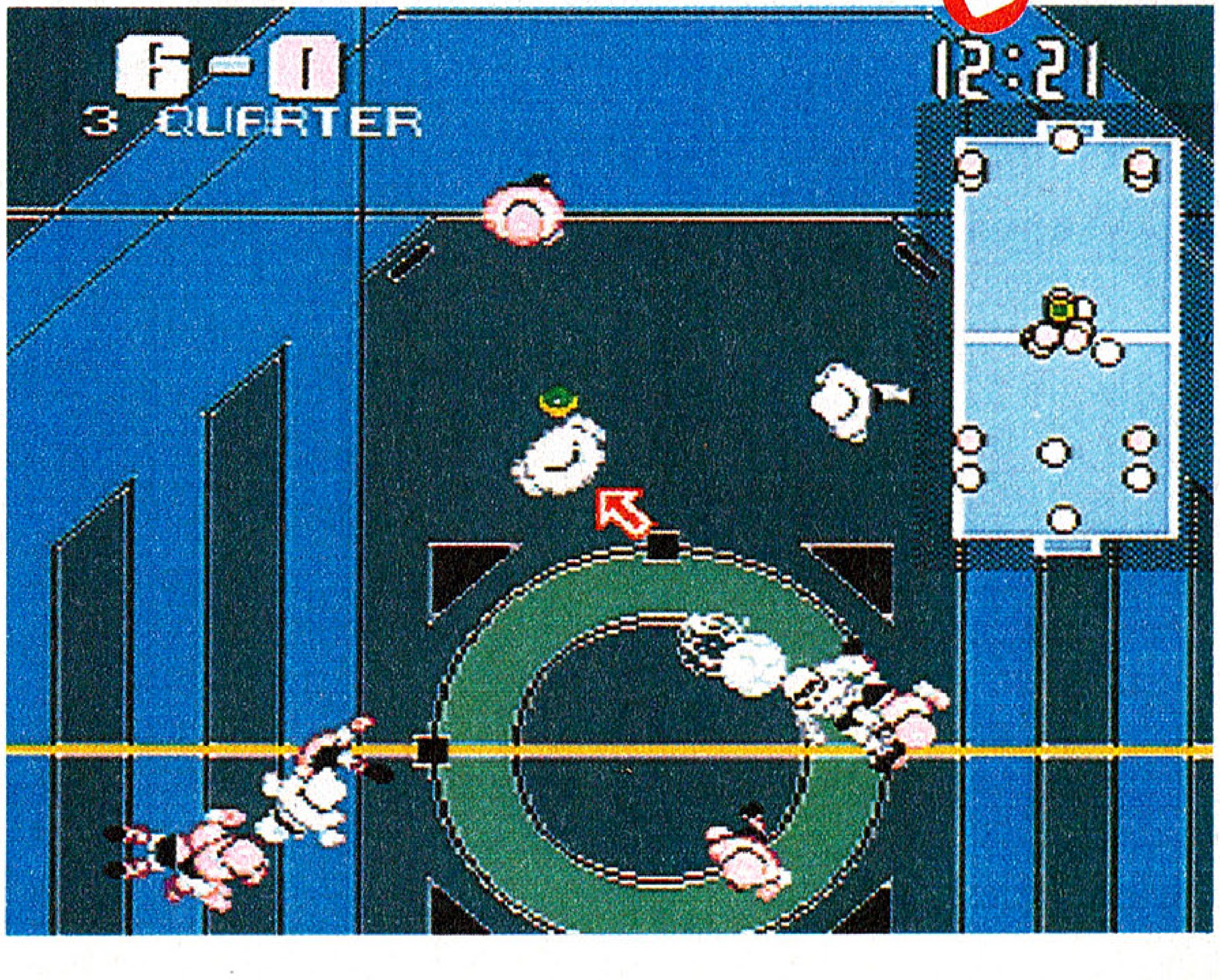
⇧連続してタックル攻撃をして防御の壁を打ち破れ

⇨カウンター・アタックで切り抜けろ



⇩続いて進行方向の敵を攻撃





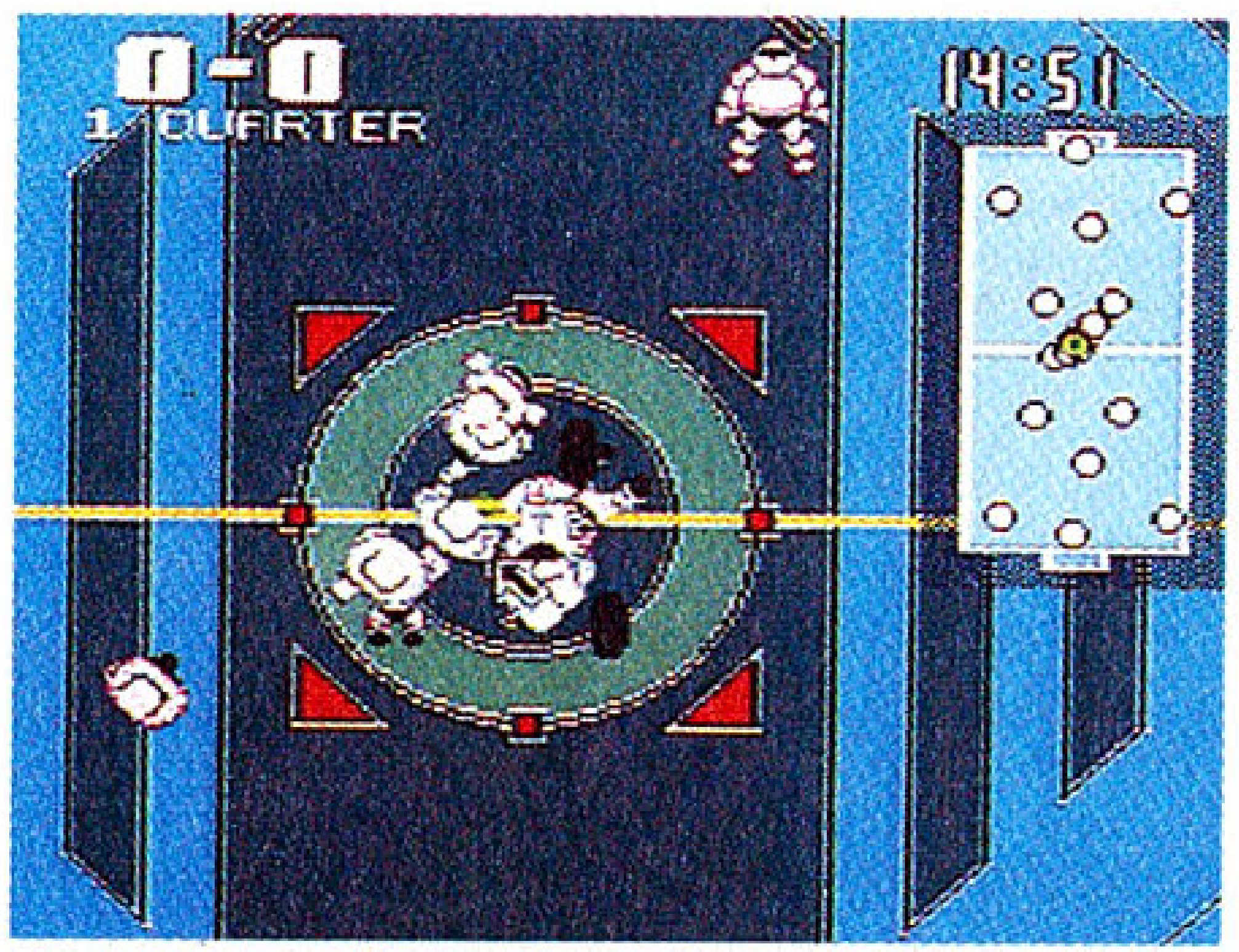
⇦周りの敵を味方のキャラに任せて、包囲を突破する。あとは敵のゴール目指して突っ走れ

試合の流れを読んで動け!!

試合の流れの中では、部分ごとにさまざまな攻め方がある。敵の動きによって多少変わるが、基本的な行動パターンは同じだ。このゲームにはフォーメーションを組むといった要素がないので、プレイヤーの操るキャラがどう動くかが重要だ。ここでは、どのように動けば敵のゴールへ近づけるのかを解説したので、応用して自分なりのパターンを作り出して欲しい。

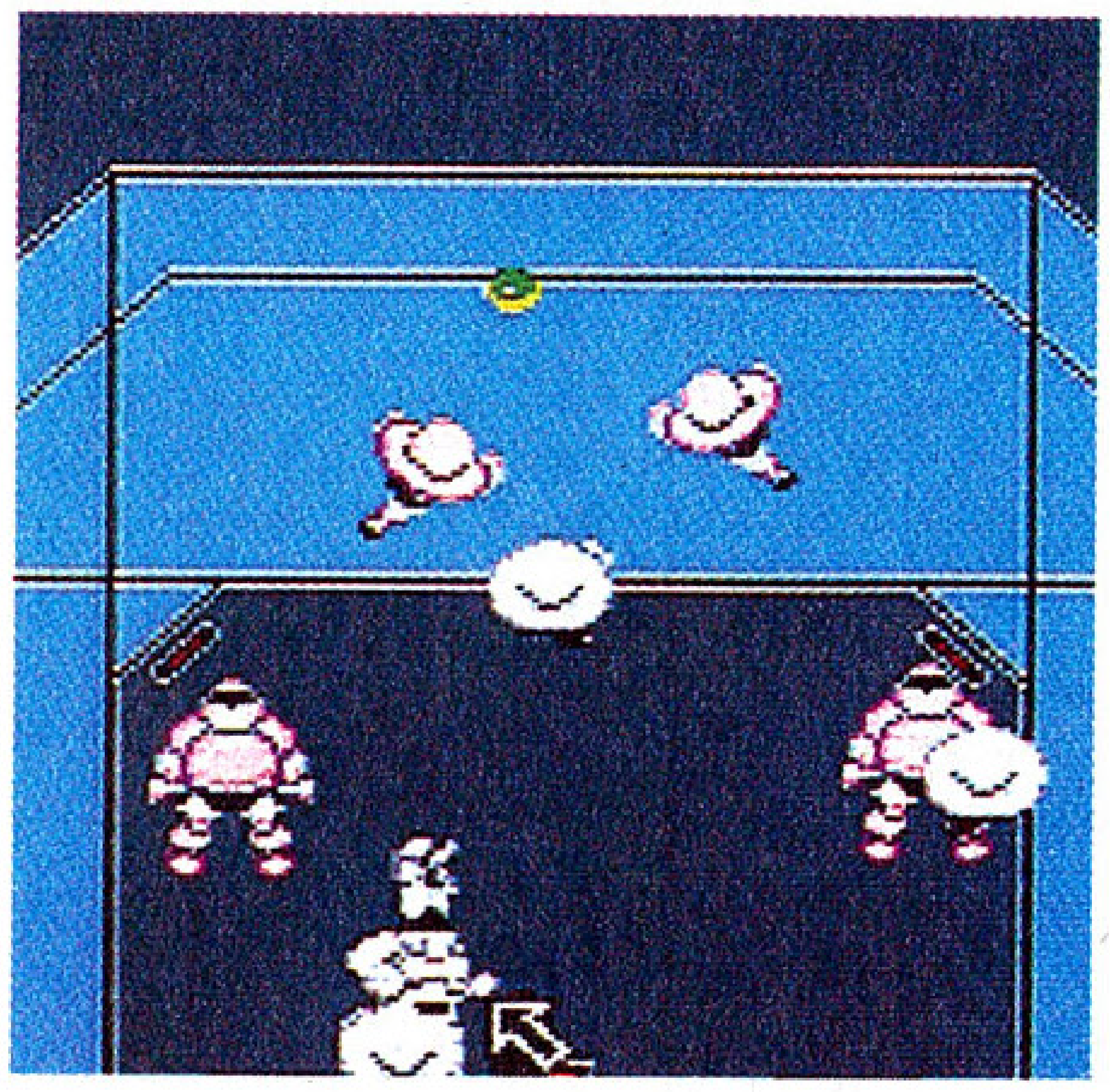
スクランブル（試合開始）～タックルで倒せ

試合開始時はひたすらボールを得るために、相手にタックルを浴びせかける。相手をダウンさせるまで叩きのめせ。そしてボールを手にしたら敵の陣地の奥深く蹴り込み、その隙にどんどん前進して敵の懐へ切り込むのだ。敵に回復する隙を与えないようにすばやく動け。



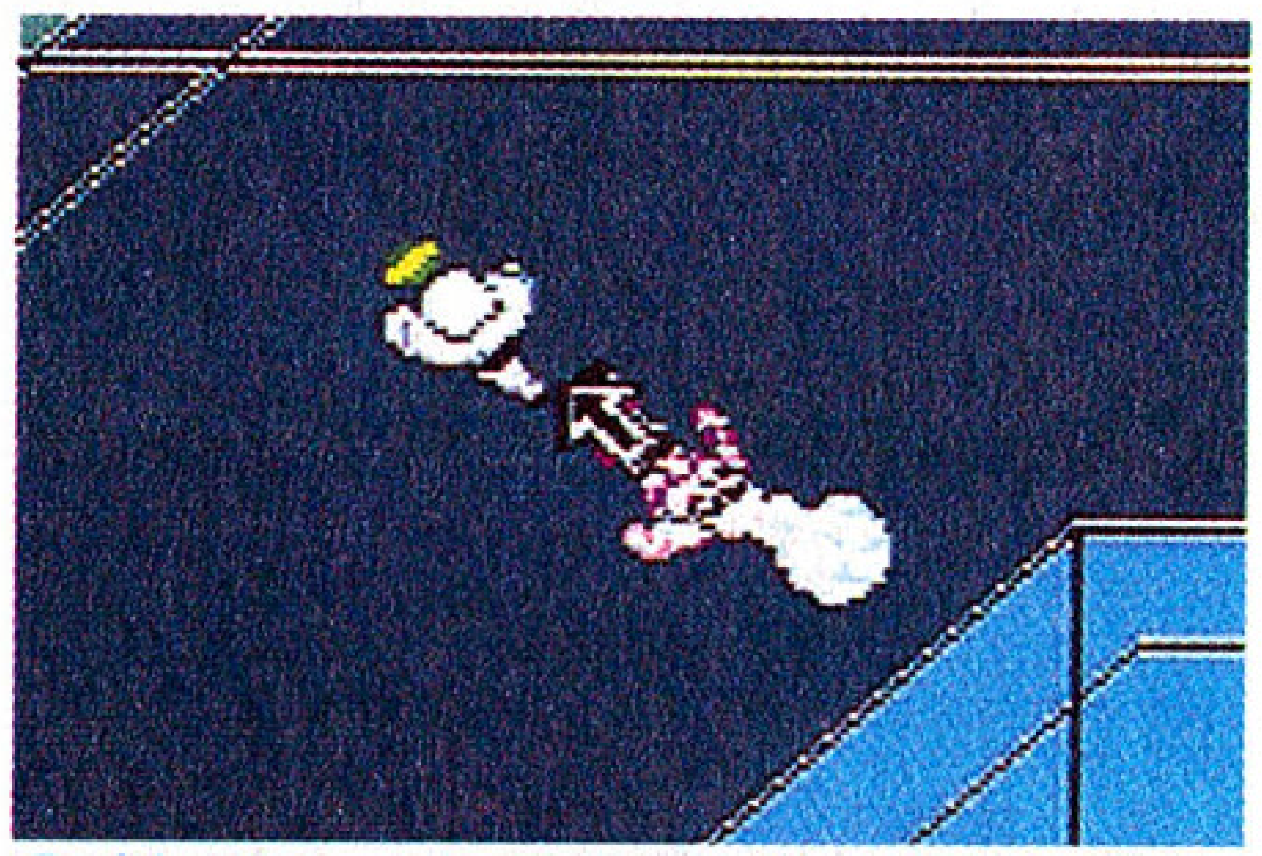
⬆周りの敵に次々タックルを浴びせかけて、ダウンさせろ

⬇転がり出たボールを追う。相手に取られないようにタックルだ



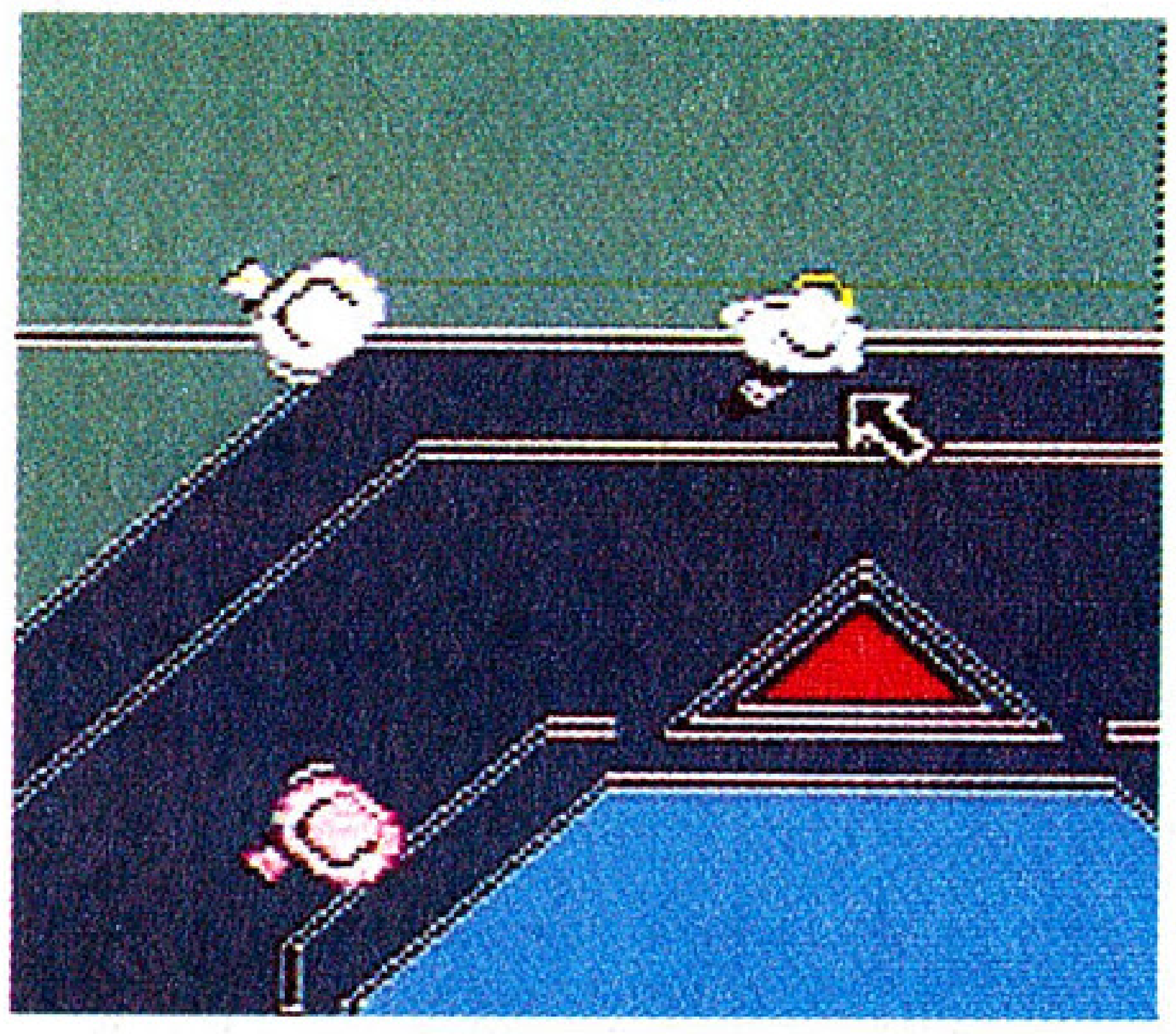
中盤戦（ボールを持っているとき）～ブリングで進め

中盤は確実に敵のゴールへ近づくことを考えよう。そのためにはブリングで走り込むのが一番だ。左右に動いて追ってくる敵を振り切り、前方からの敵の動きをスコープで確認して、守りの薄い部分を狙え。危なくなったらすかさずパスを出せ。

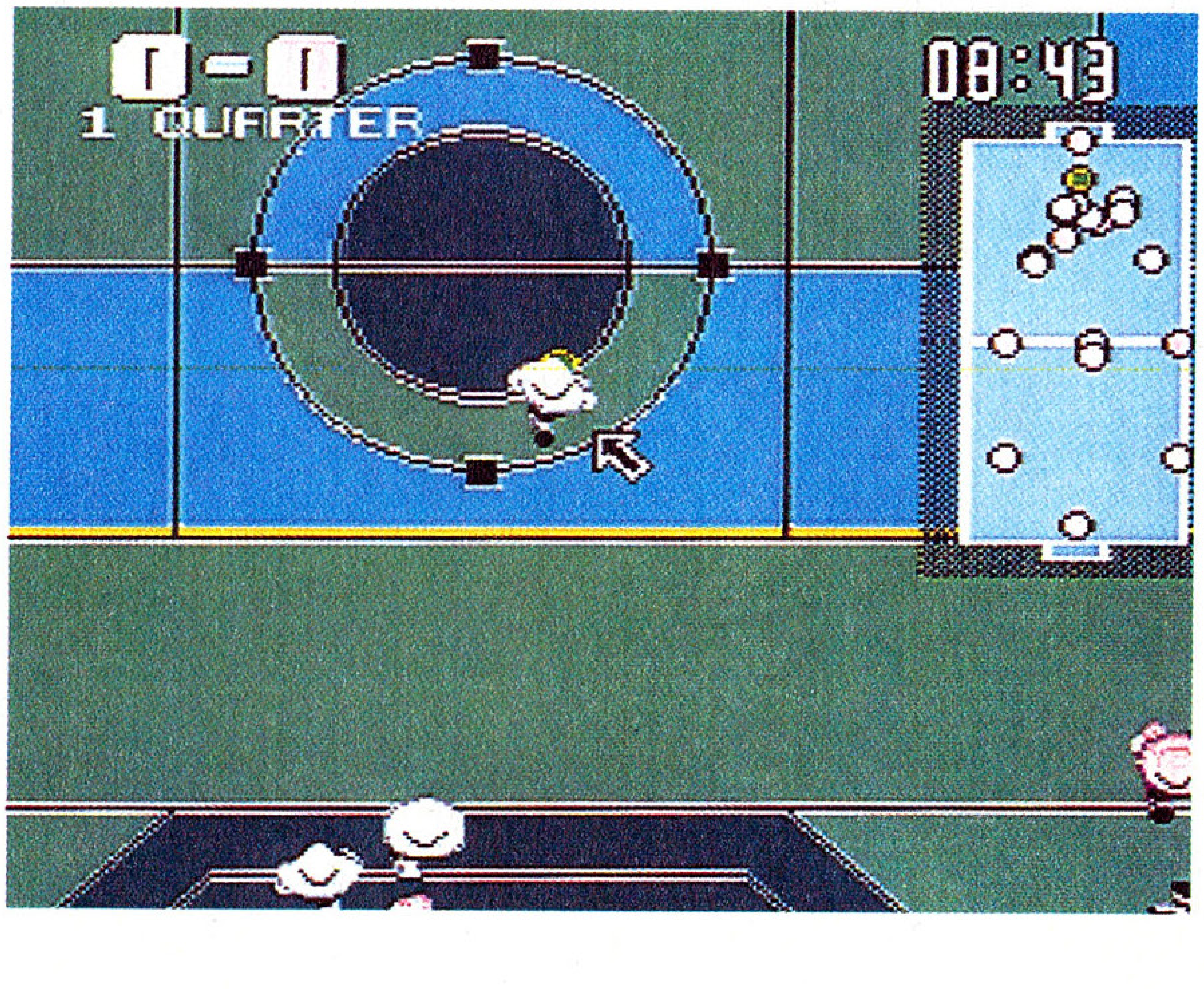


⬆敵がタックルを仕掛けてきても逃げきれることが多い

⬇左右に振り切っていけばこの通り独走するのも簡単だ



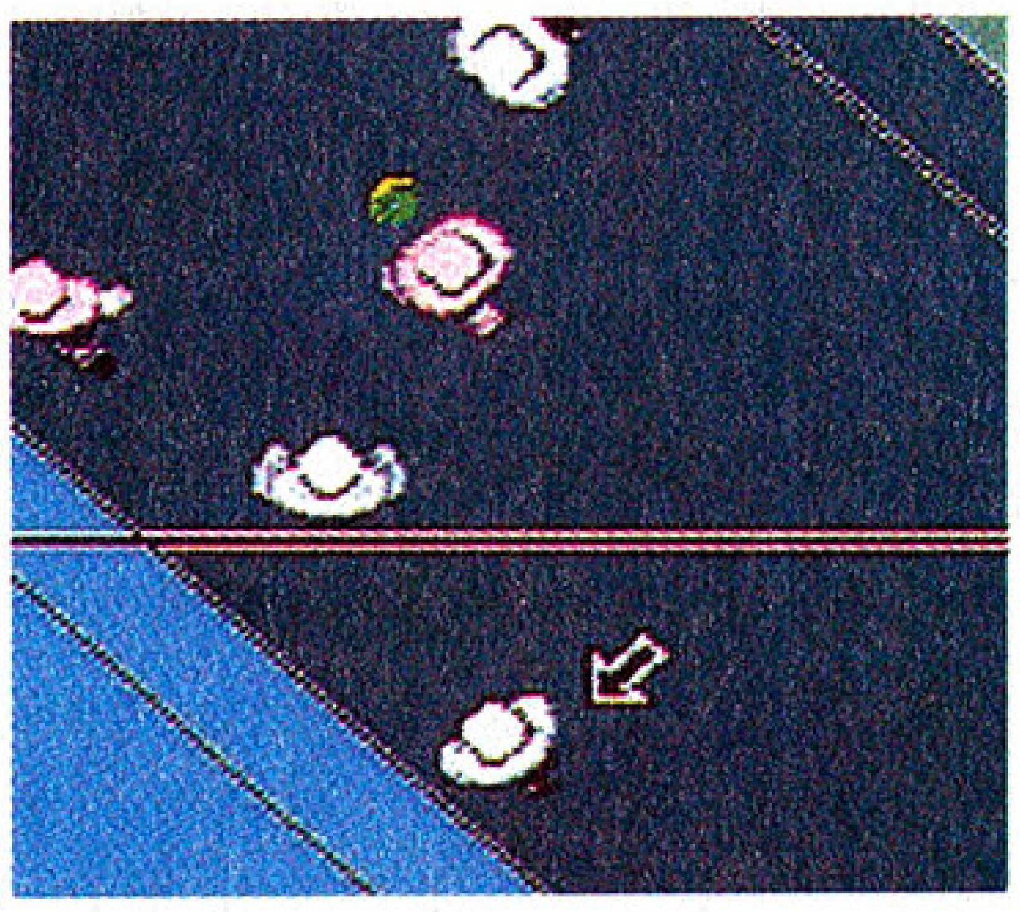
⬆中盤地帯をボールをキープして通り抜けるにはブリングが基本



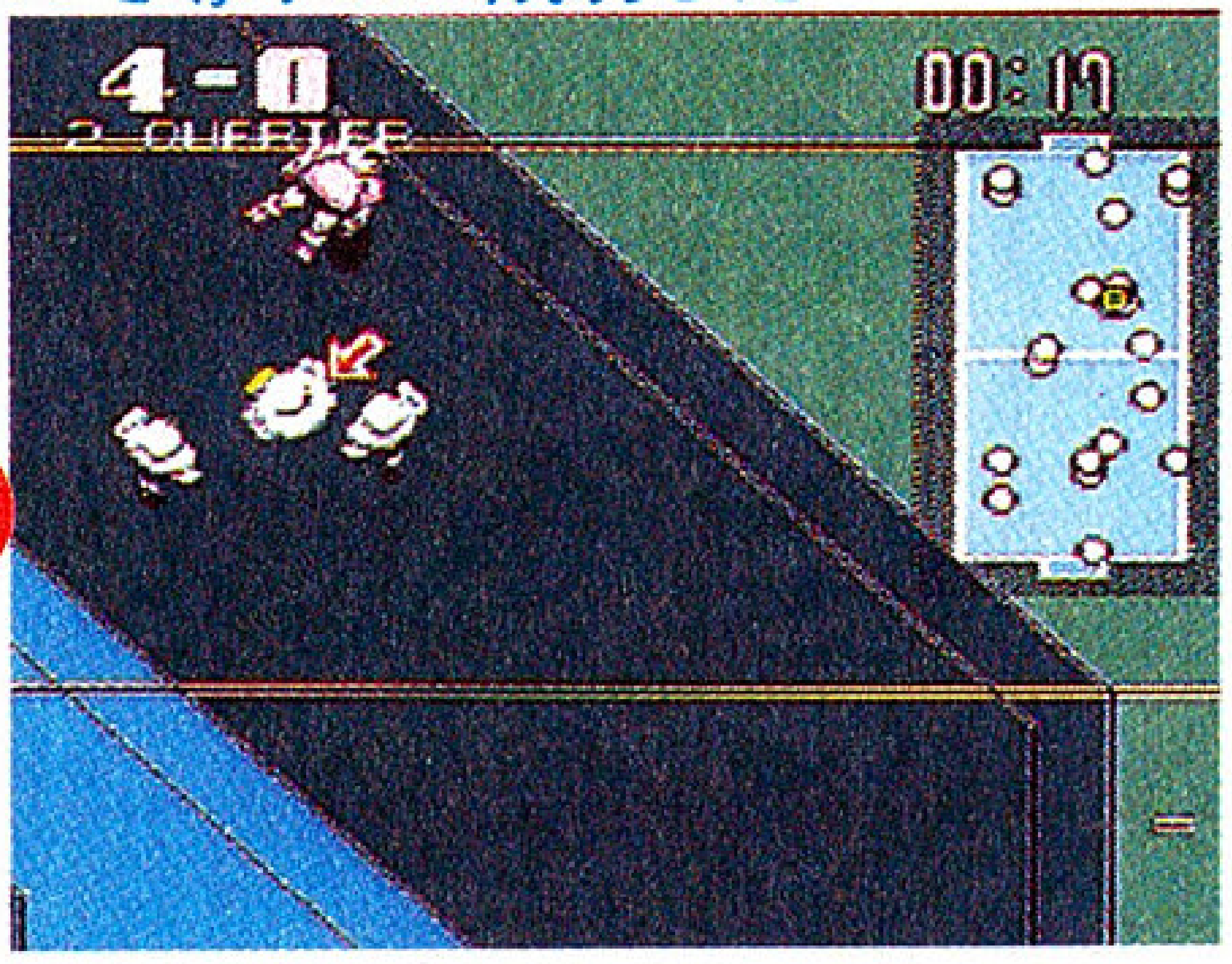
⬅あとは敵のゴール前まで突進だ。このすばやさがブリング状態の最大の利点だ

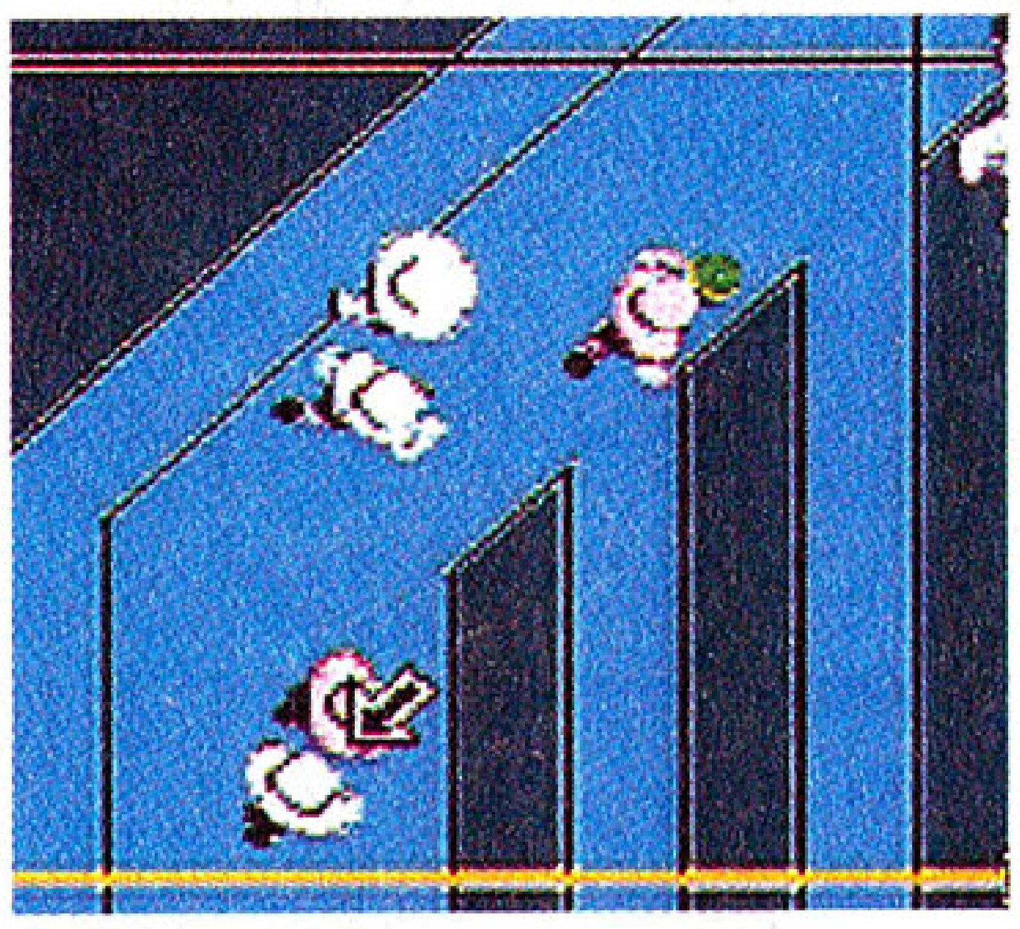
中盤戦（相手がボールを持っているとき）〜選手を選べ

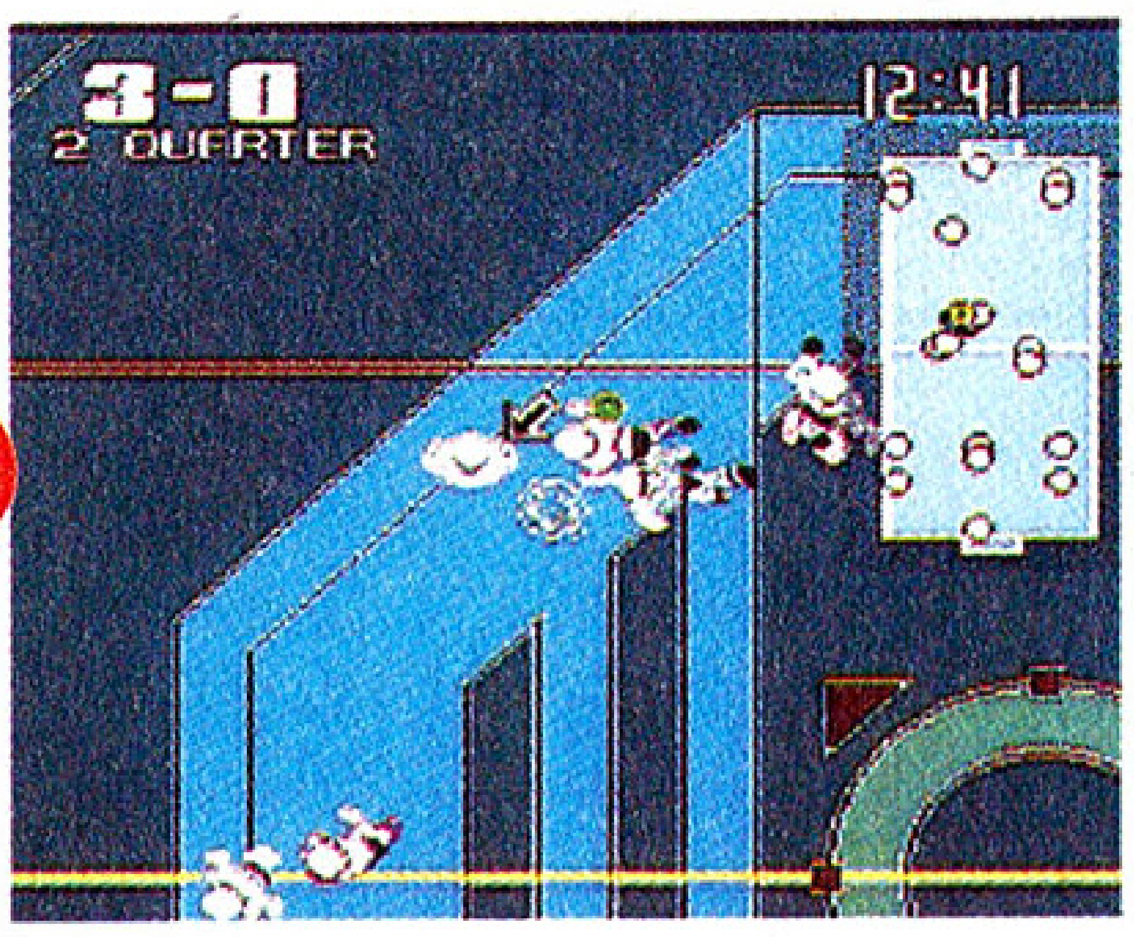
運悪くボールを奪われたときには、敵に深く攻め込まれないように、近くにいる選手にすばやく切り換えタックルで止めろ。そのとき直接前方に位置する選手がベスト。前方をふさがれると敵はボールを蹴る場合が多い。タックルで止められなくても早めに蹴らせれば、ブロッカーに取らせて蹴り返すのも簡単だ。また、軽量級の足の速い選手を選んで、ブリングで運ばせれば、すぐに相手の陣地に切り込むことができる。


この選手ではとても追いつけそうにない

すばやく選手を切り換えてボールを奪うのに成功した



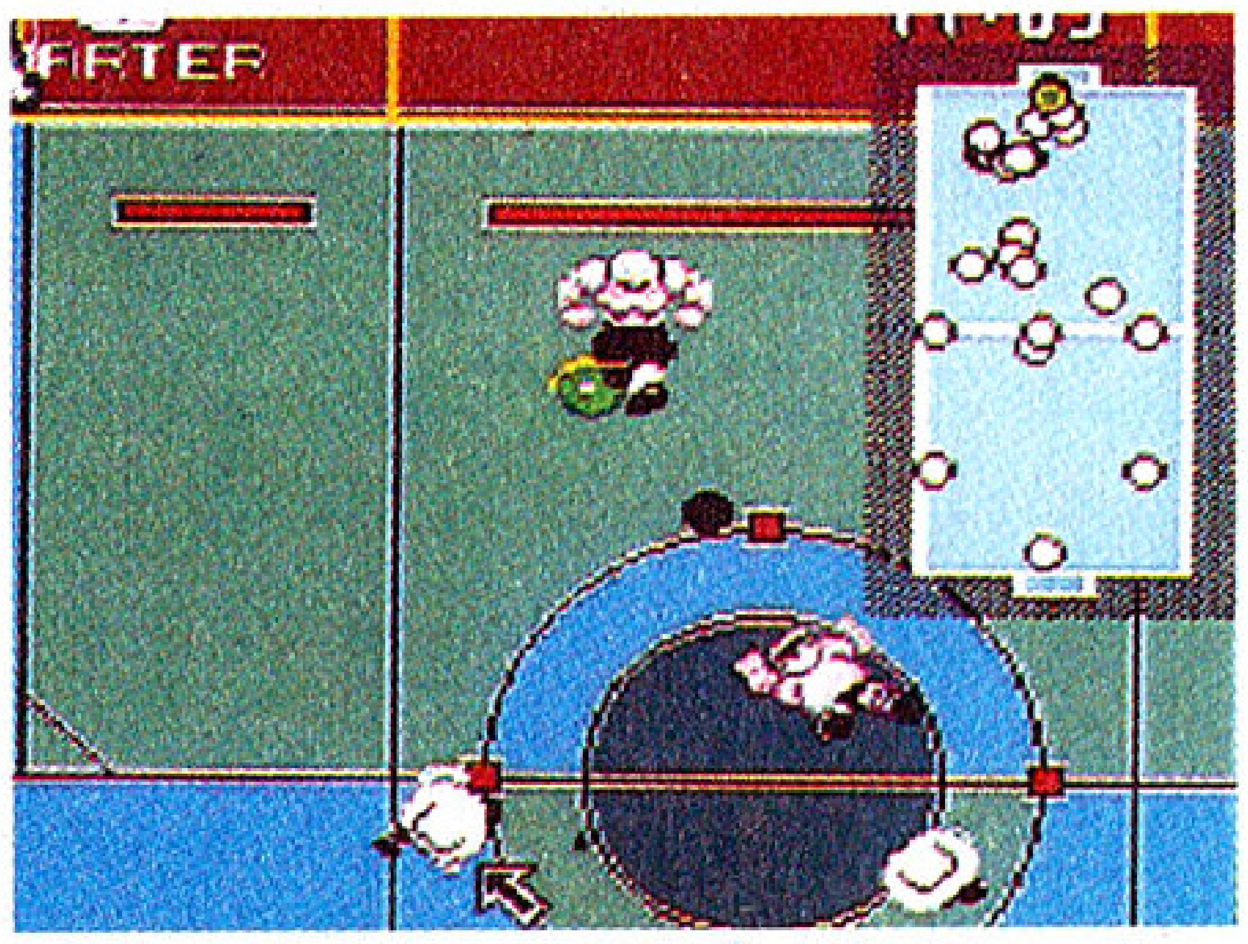

目の前の敵が邪魔だ。早速選手を切り換える



ボールの進行を止めた

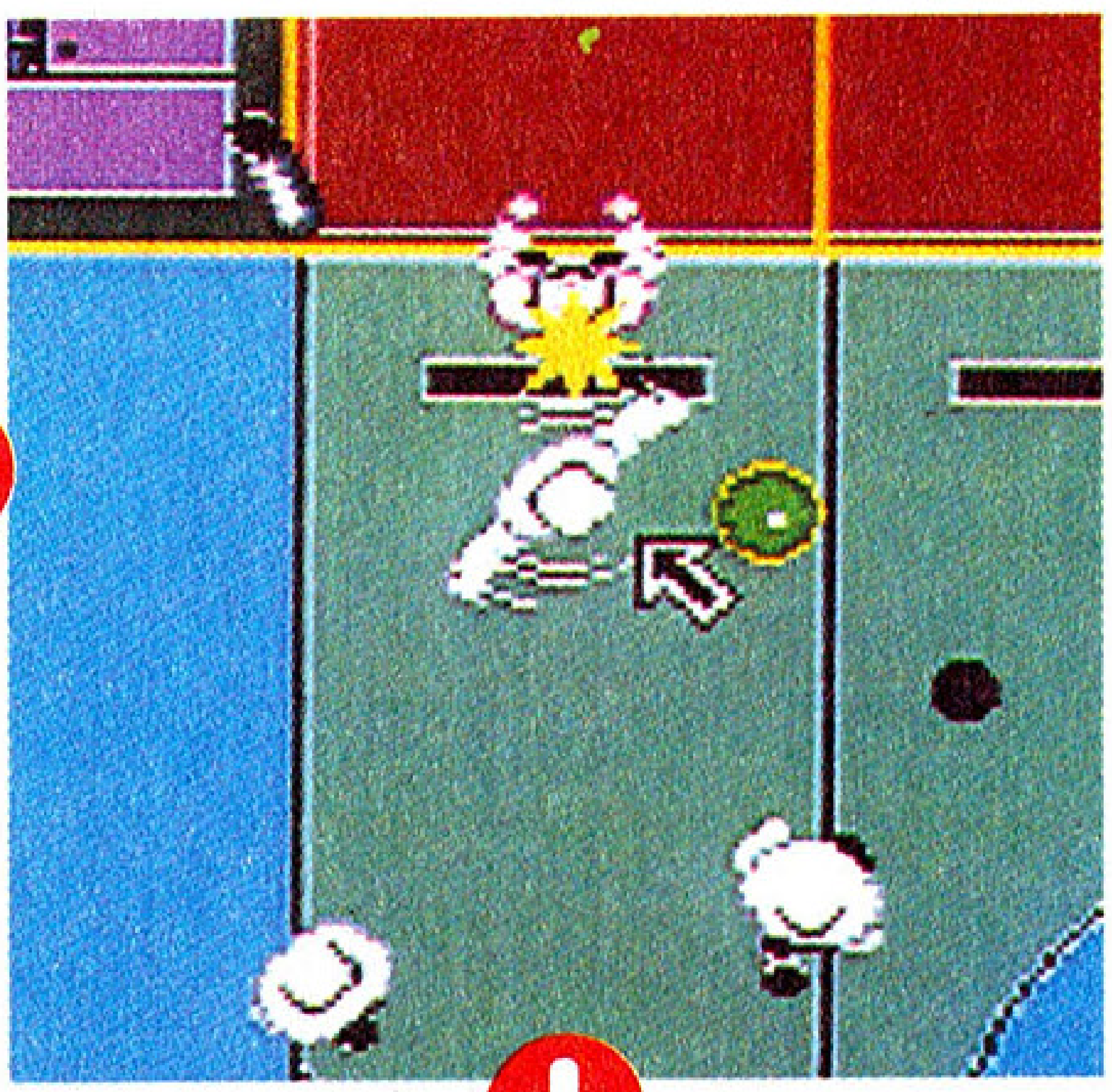
敵ゴール前〜 キーパーを倒しタッチダウンを狙え

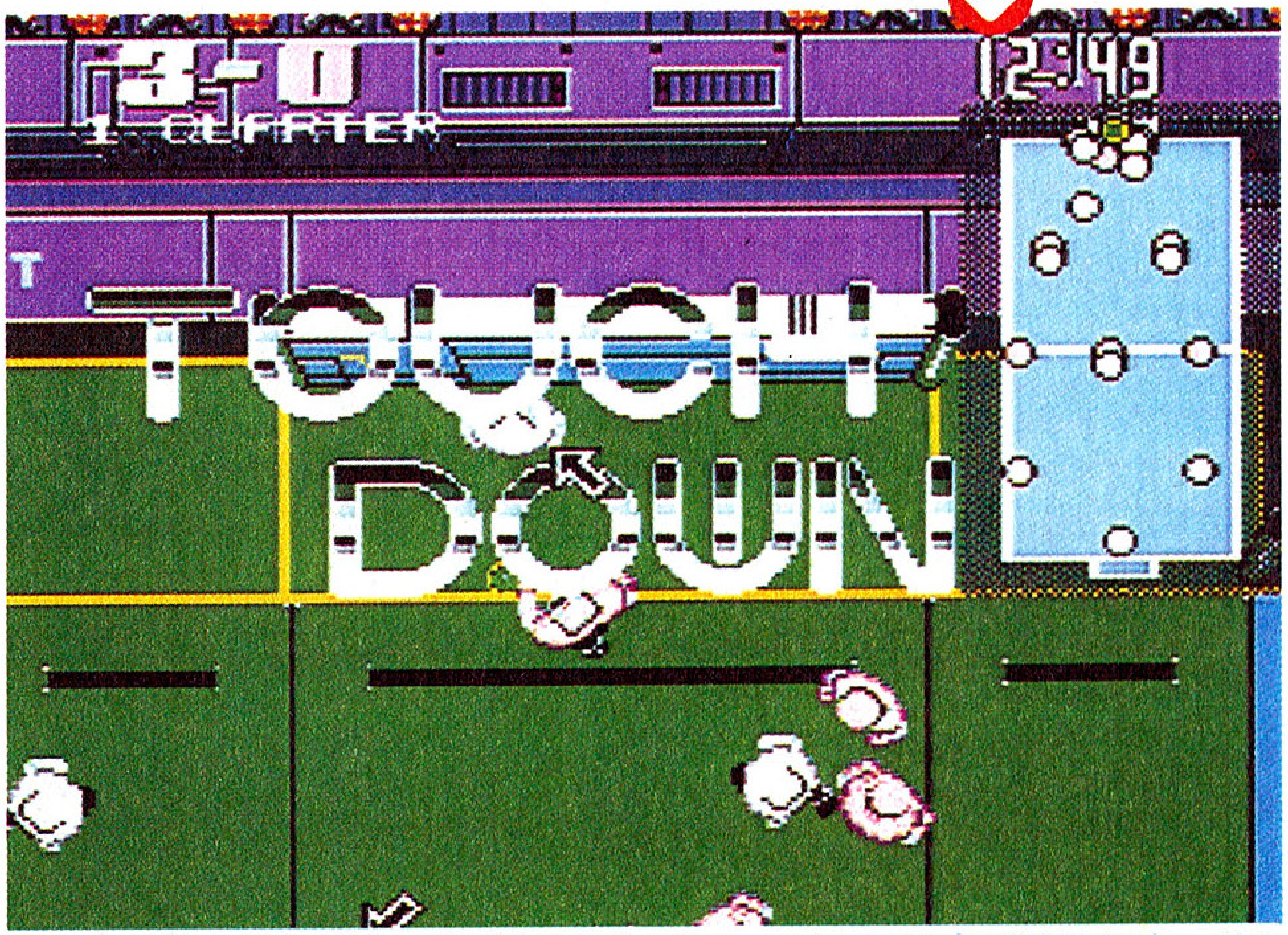
敵ゴール前までボールを運んだときには、タッチダウンを狙おう。シュートでゴールを決めても1点しか入らないが、タッチダウンを決めれば一挙に3点入るからだ。そのために、最初のうちは邪魔なゴールキーパーを徹底的に痛めつけて、体力を減らす必要がある。ボールを取らせて攻撃する戦法でタックルを加え、回復したらまたすぐに攻撃して連続的にダメージを与えよう。それを何度も繰り返していれば、さすがのゴールキーパーもガタガタになり、タッチダウンが決まりやすくなる。



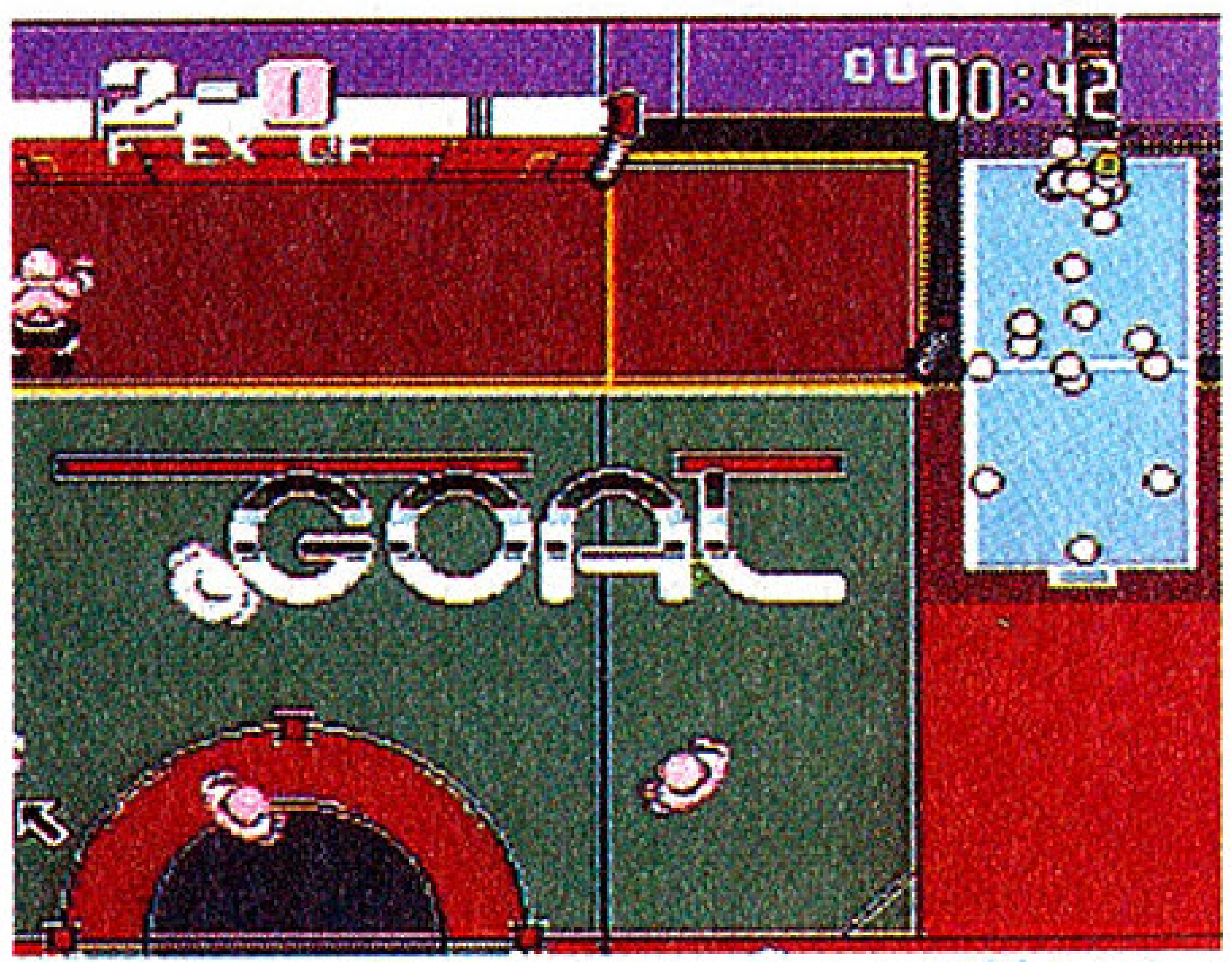
赤いシュートでゴールキーパーを弾き飛ばして近づく

起き上がってきたところで、またタックルをお見舞いする





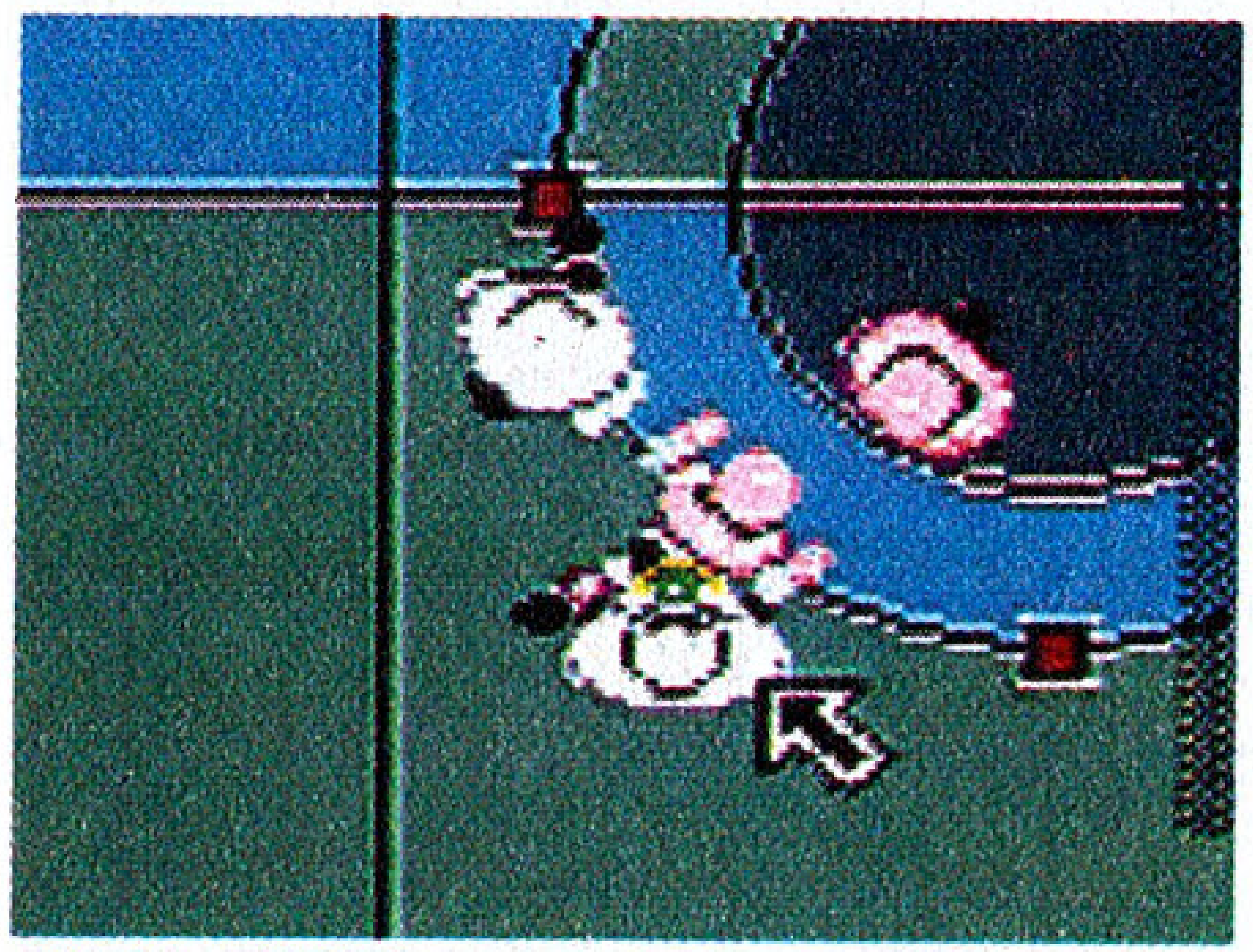
何度か繰り返し痛めつけると、ゴールキーパーの反応が鈍りだす。そこを狙って走り込んでいけば、確実にタッチダウンが決められる

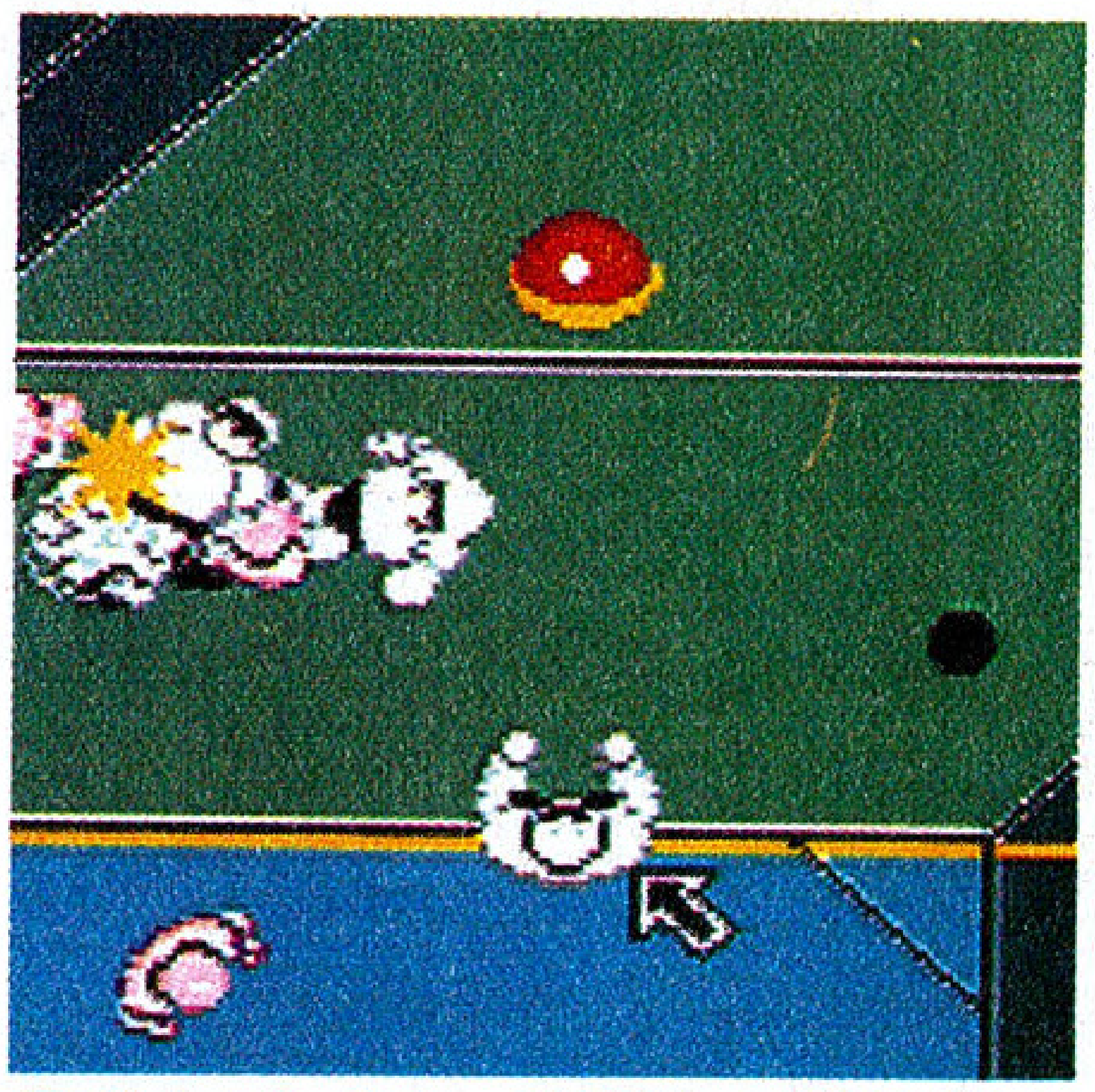


ゴール成功。しかし、点数はたったの1点。タッチダウンを狙え

味方ゴール前〜キーパーを活用しろ

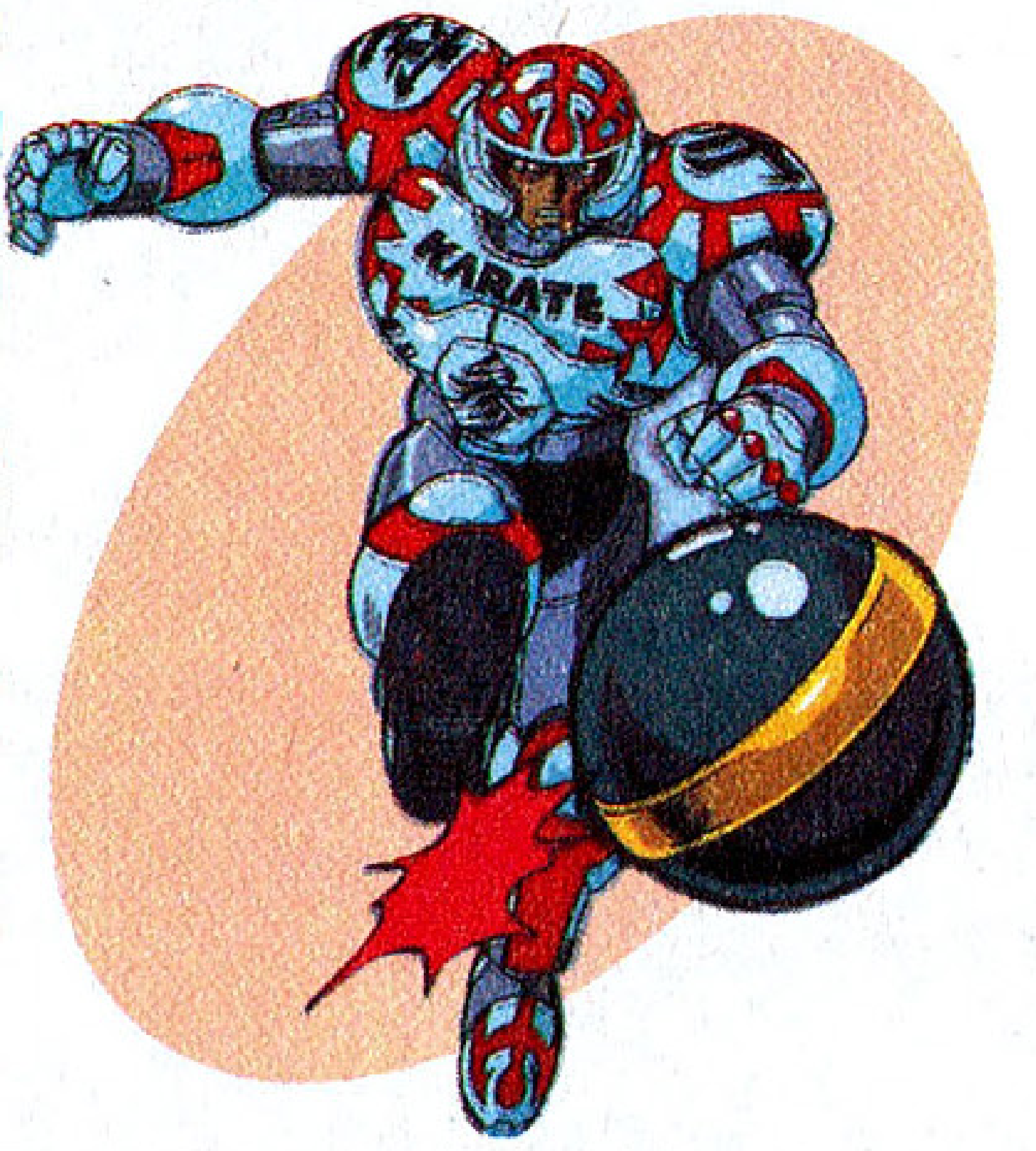
味方のゴール前にボールを運び込まれてしまったときには、選手をゴールキーパーに切り換えて早めに相手を止めよう。ボールを手に入れたら、ゴールエリアの境界でパワーをためながら左右に動き、すきをみて一気にフィールド中央まで蹴り返せ。味方に当てないように。


敵が近寄ってきたらゴールキーパーを操作してボールを奪う

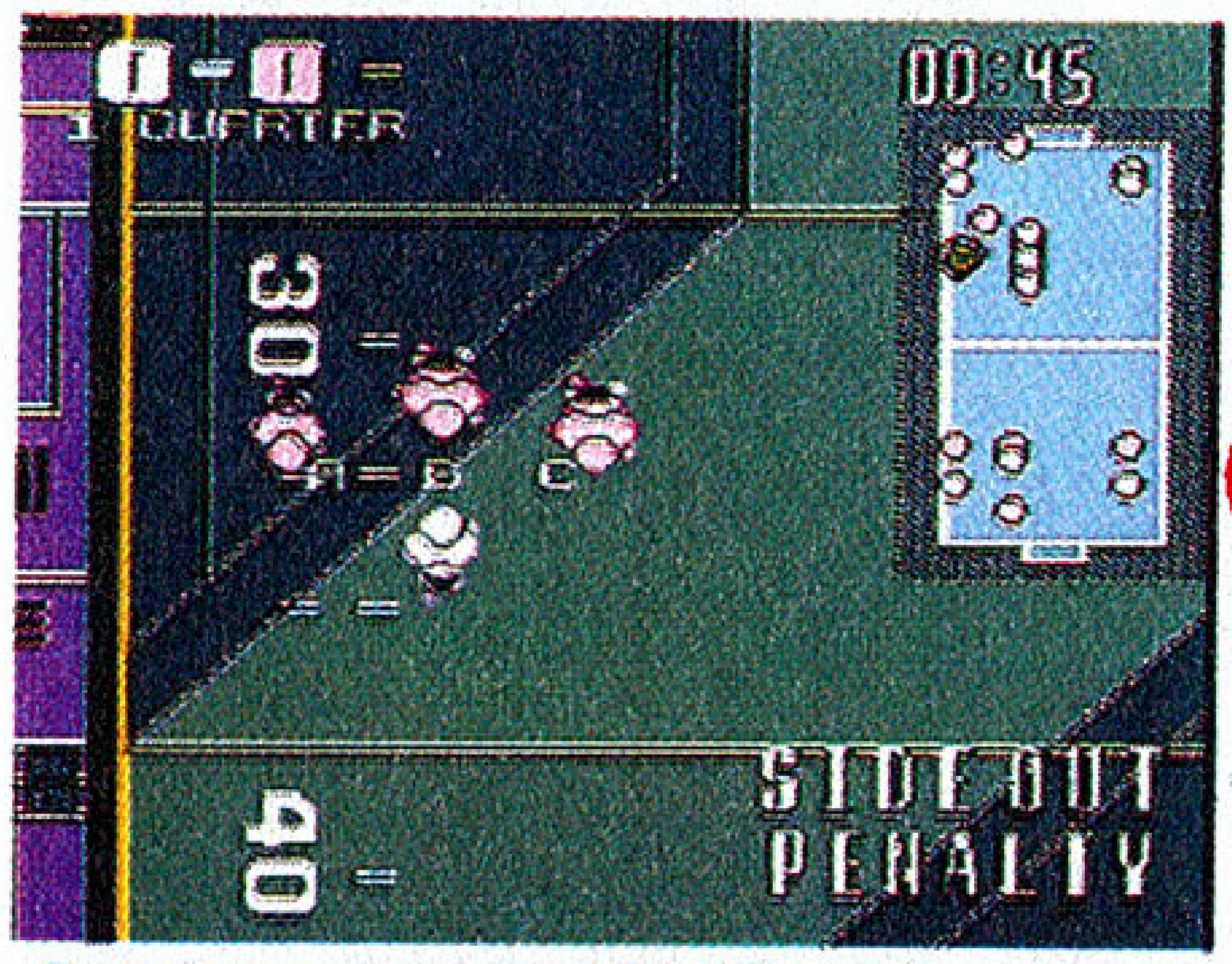

そしてパワーを貯めて隙を見てキック。これで中央まで戻せる

セットプレイ時〜失敗も予想して作戦を練れ

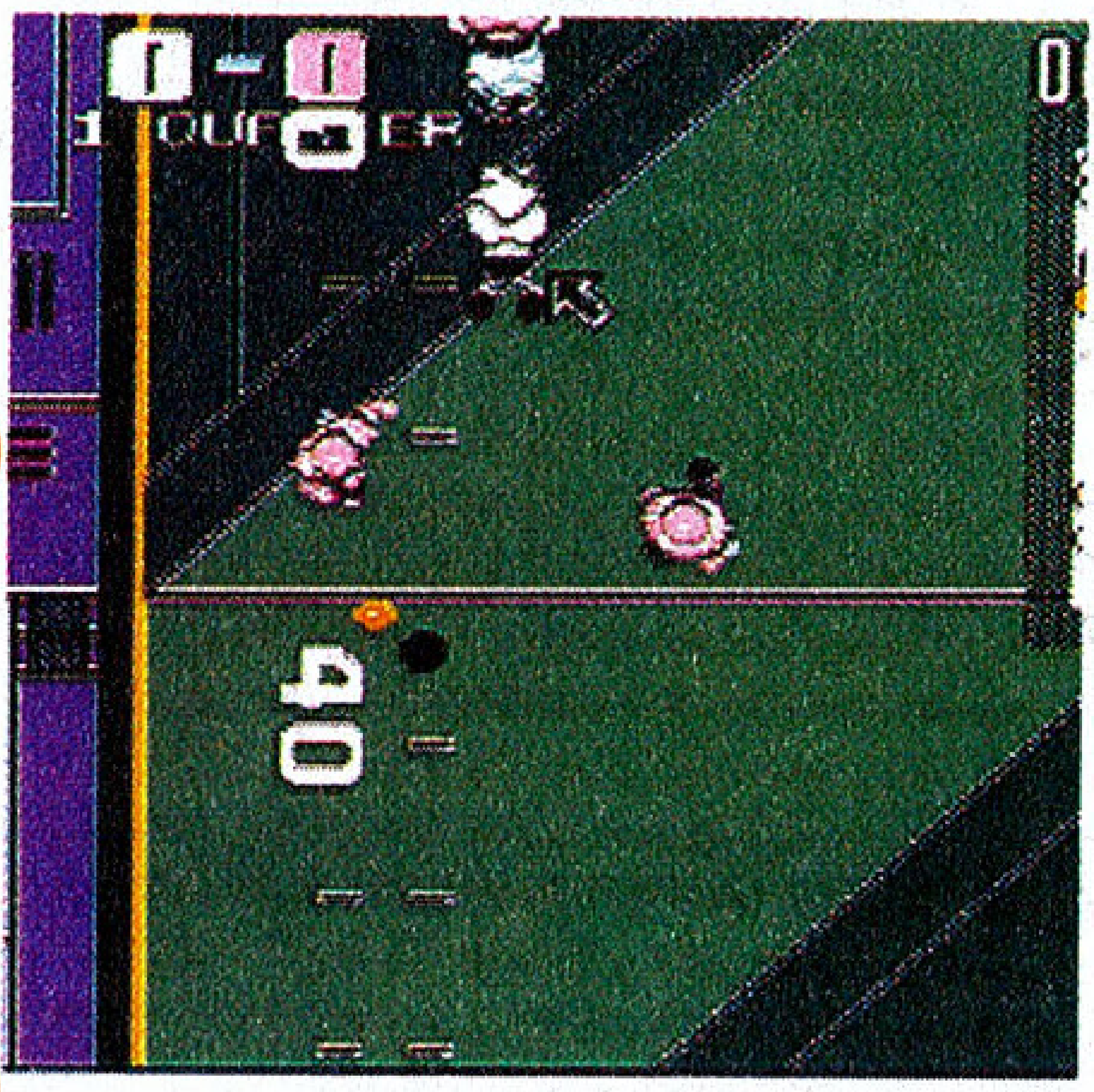
セットプレイ時はさまざまなパターンで、Ａ・Ｂ・Ｃの３つの中から１つを選択する。これは運が左右するので、初めから失敗したときのことを考えてどう動くか決めておこう。写真では、サイドアウトの場合を例にして紹介してみた。どんな手順で進むか参考にして欲しい。

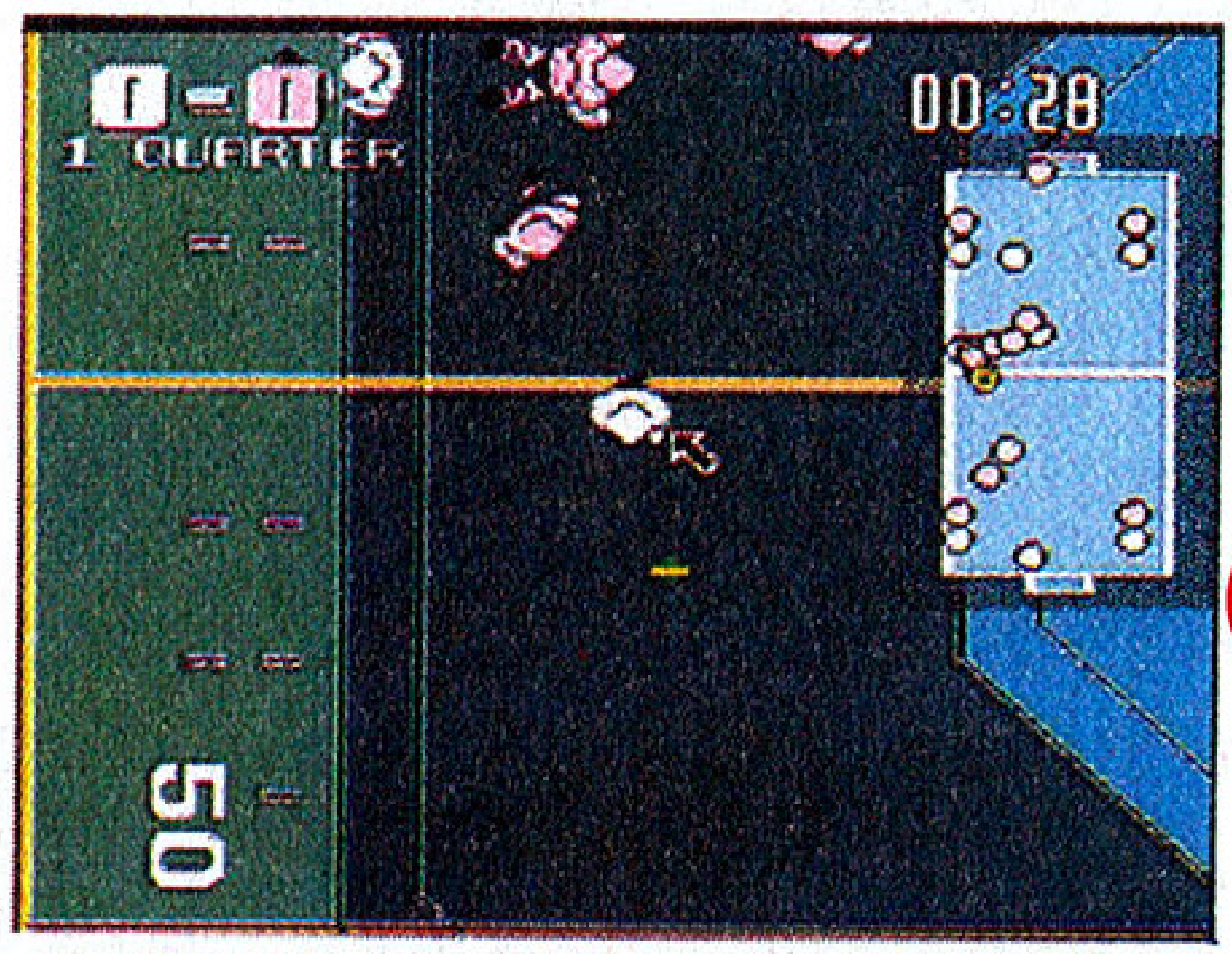


動き出す瞬間までどの答えが正しいのか分からないのだ

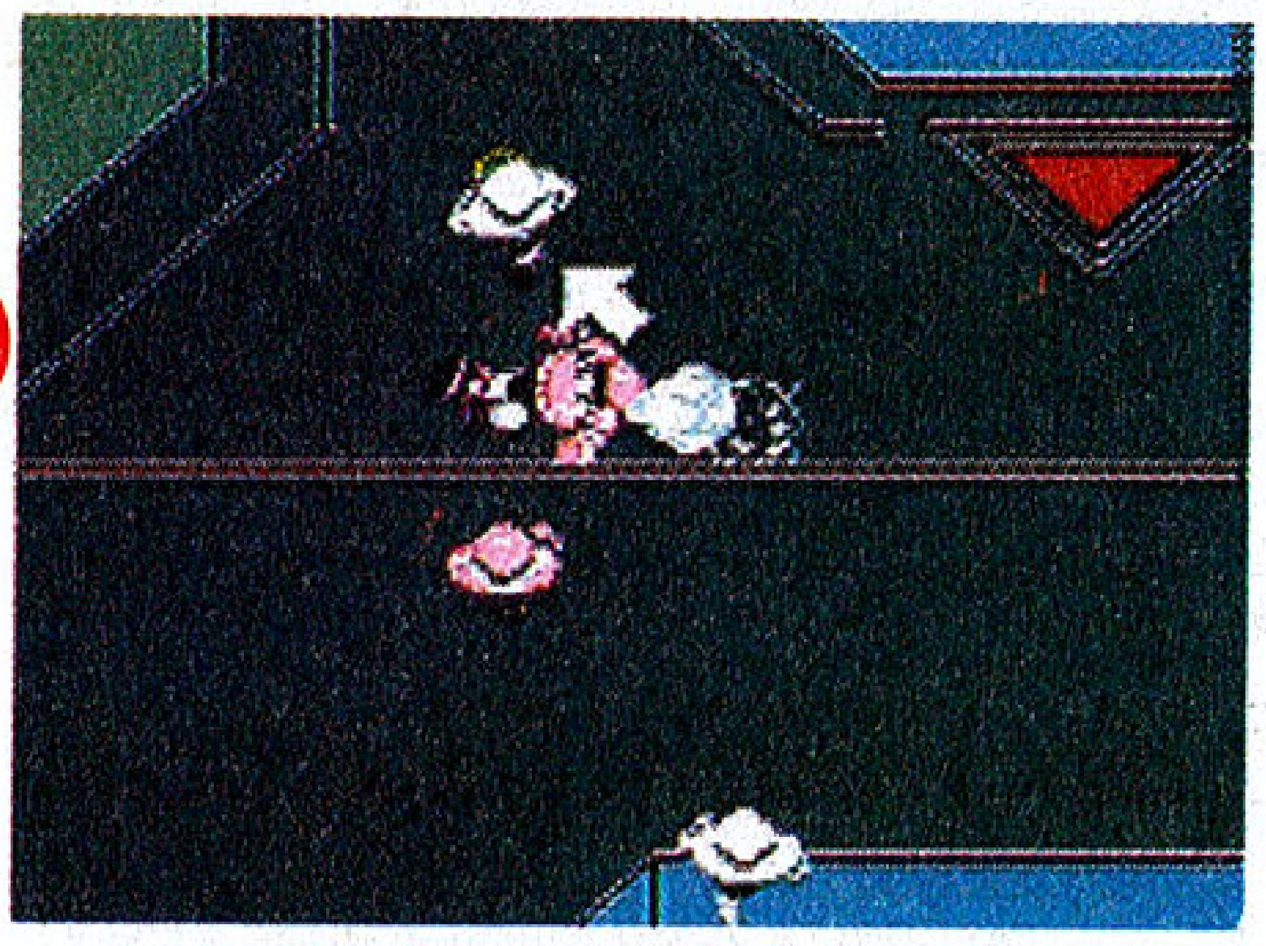

0-0
1 QUARTER
00:45
30
A
B
C
40
SIDE OUT
PENALTY
どれか１つを選ばなければならない。ここではＢを選択

残念はずれてしまった、ボールの行方にいる味方を探せ


0-0
1 QUARTER
40

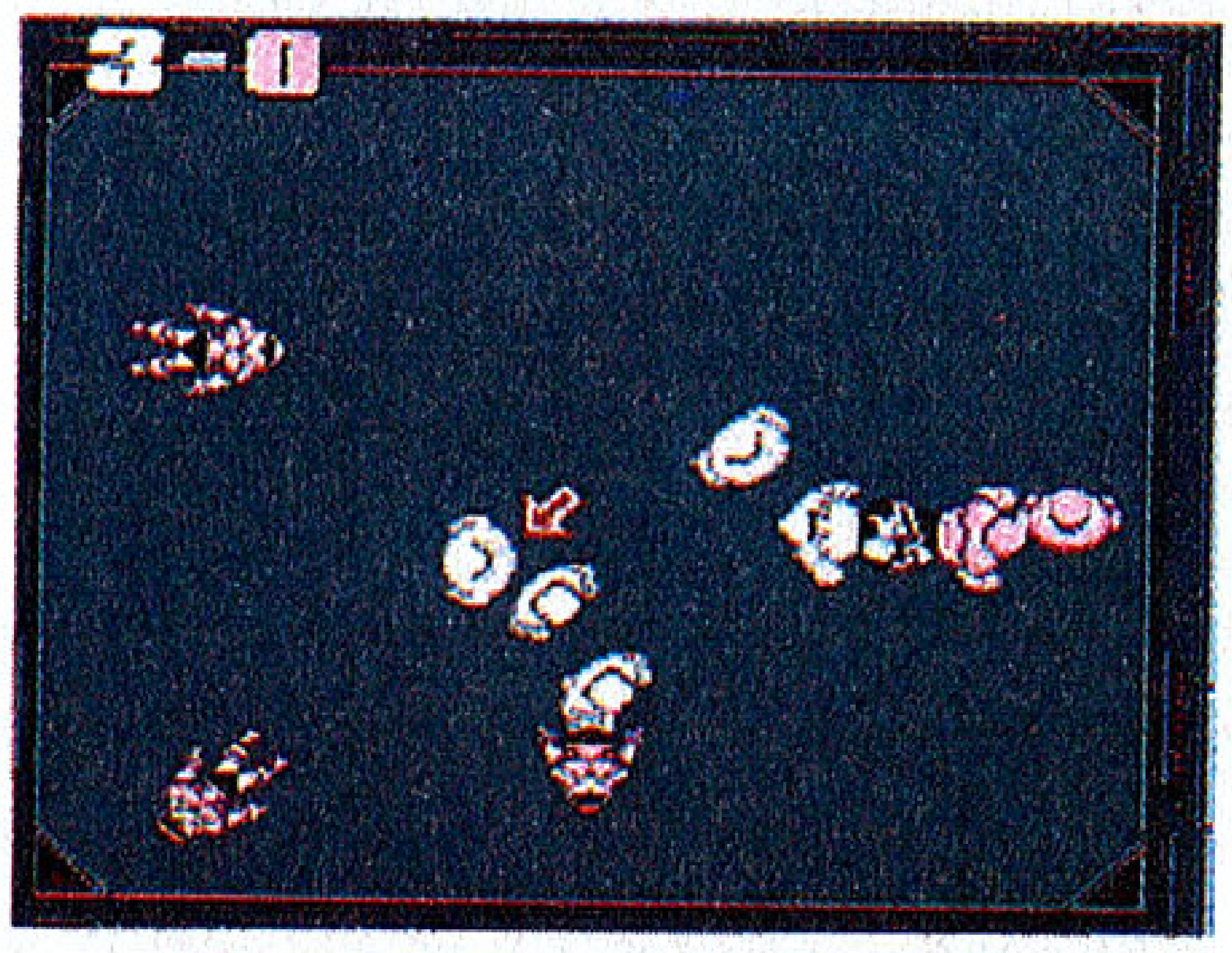

0-0
1 QUARTER
00:28
50
選手を切り換えてボールを追う。誰よりも早く取れそうだ

取ったらブリングで敵の追手をかいくぐり走り抜ける

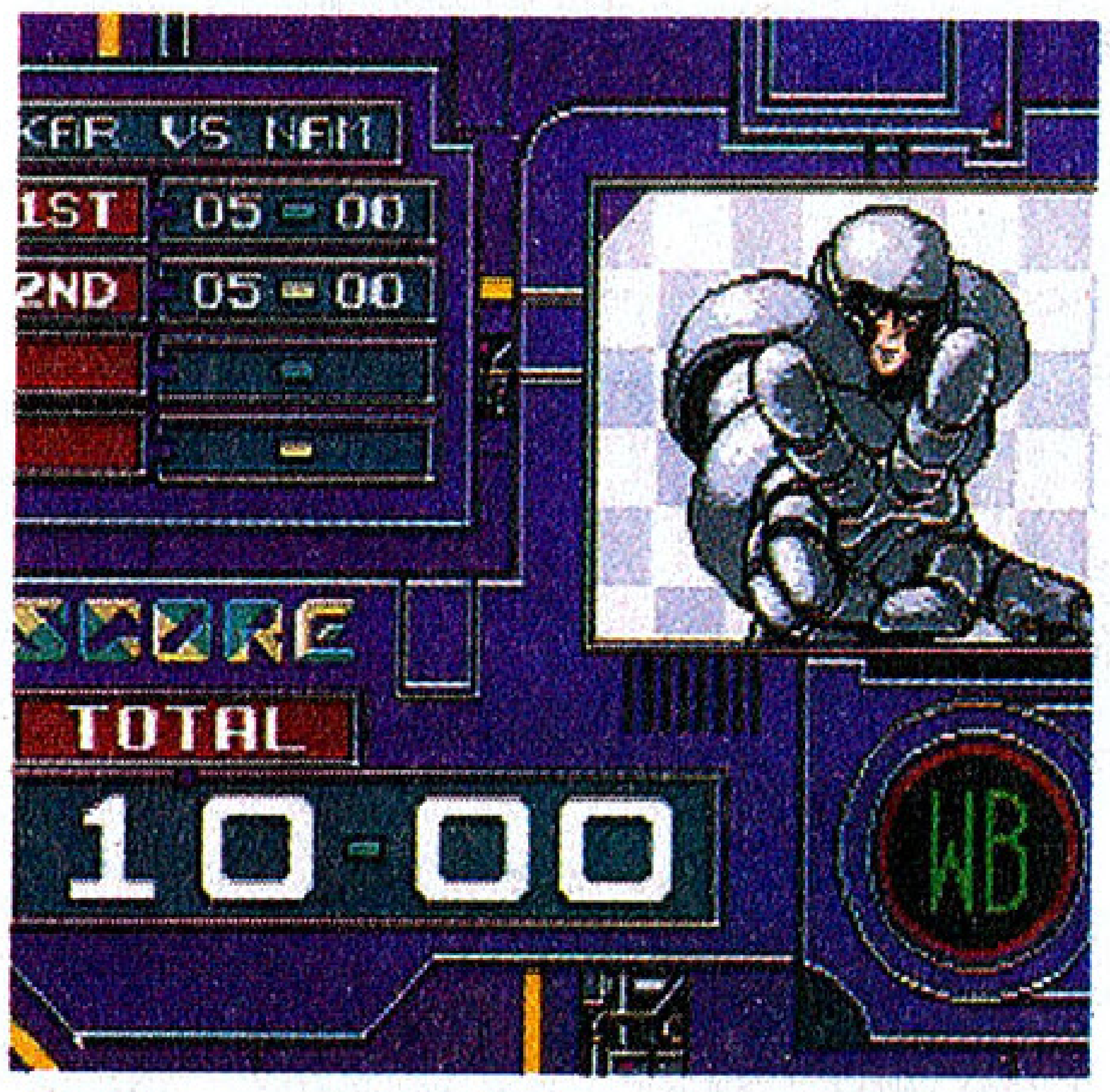


バトルロイヤル時〜一人一人確実に倒せ

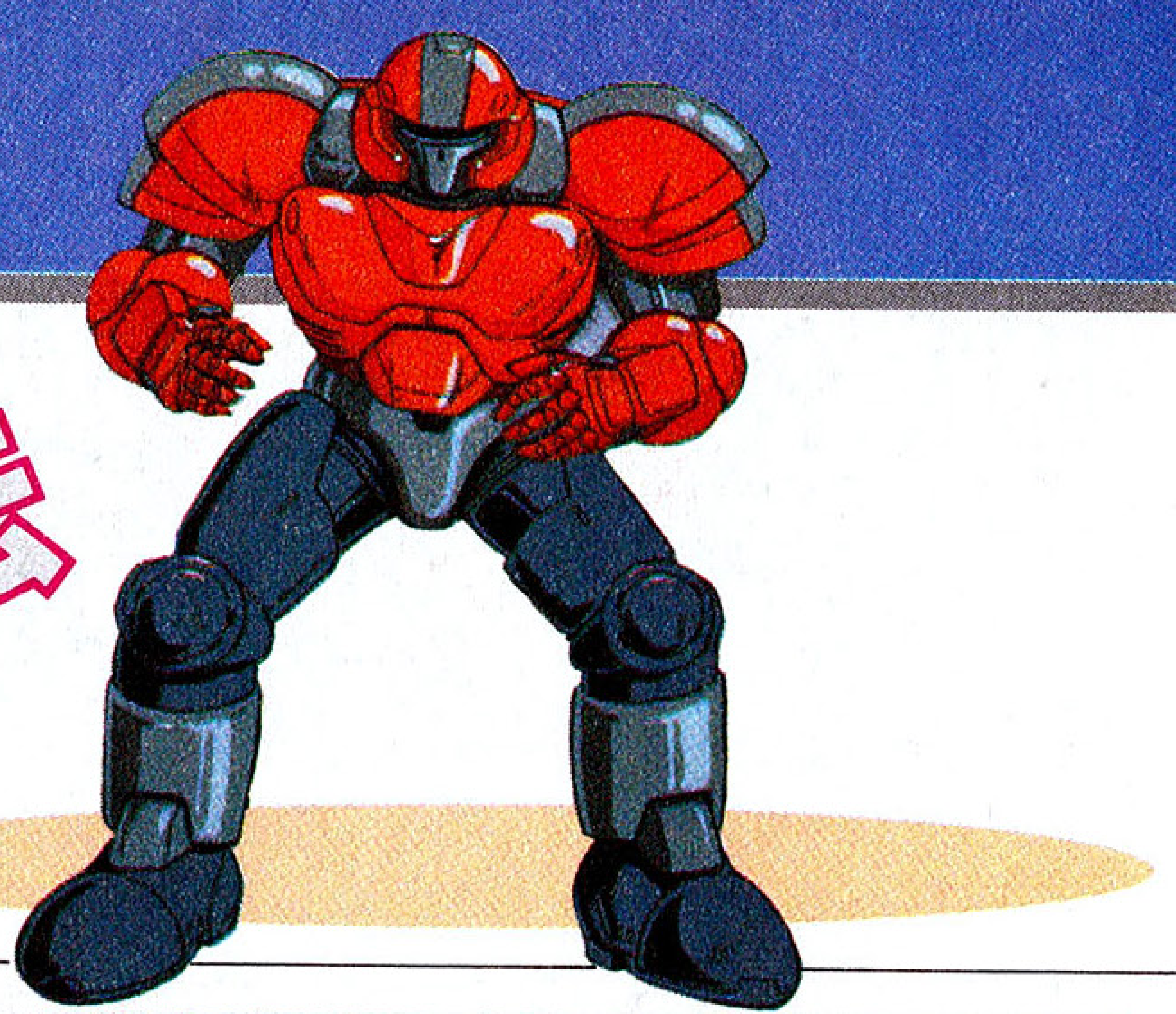
バトルロイヤルで決戦するときは一撃で倒せるように十分にパワーをためよう。敵味方ともに動きが激しいので、自分の操るキャラを見失わないように。バトルロイヤルはチームの能力差が露骨に出てしまうので、弱いチームを使っているときは勝ち目はほとんどない。



一撃で倒していくのがポイント。長引くとこちらが不利だ


KAR VS NAM
1ST 05-00
2ND 05-00
SCORE
TOTAL
10-00
WB
戦いは２回行われる。ストレート勝ちできるように目指そう

チーム別データ＆攻略法



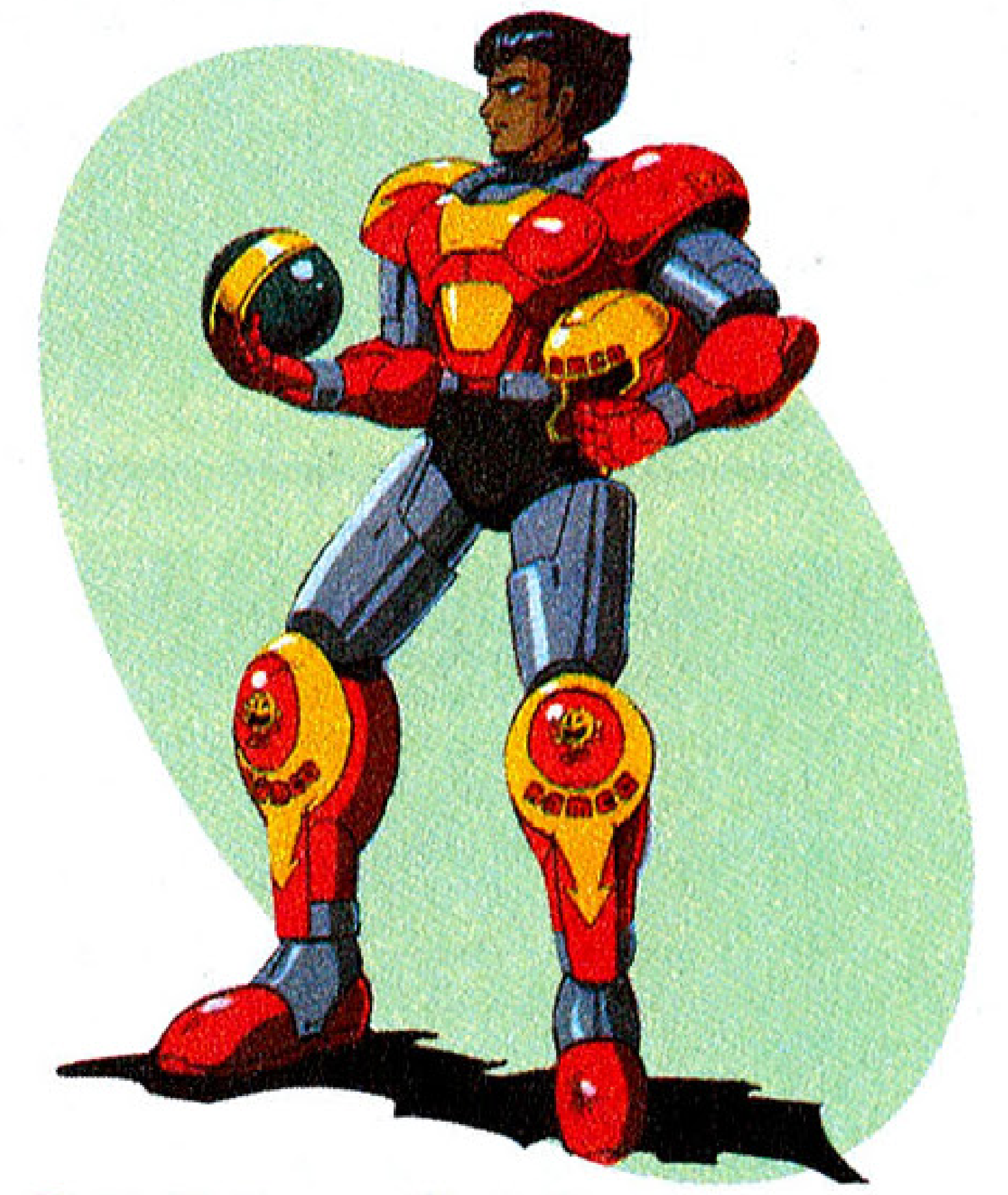
各チームの特性を見極めよう

このゲームには8つのチームがあるが、大まかには強さの順位が決まっている。ただし、選手一人一人の能力値によってチームごとに一長一短の特徴がつけられている。初めは強いチームを使って練習し、慣れてきたら弱めのチームで腕試しといった具合に使い分けるといい。

5つの能力値

各選手は5つの能力値で特徴付けられている。それぞれの能力値の全てが高いにこしたことはないが、ポジションによってはどの数値が重要かが決まっている。それぞれの選手が何が得意で何が不得意か確かめておこう。一人一人の特徴は操作しているときは分かりづらいが、総合的にチームの特徴となって現れてくる。下の表と見比べてチェックしておけば、それぞれの特徴が分かるはずだ。

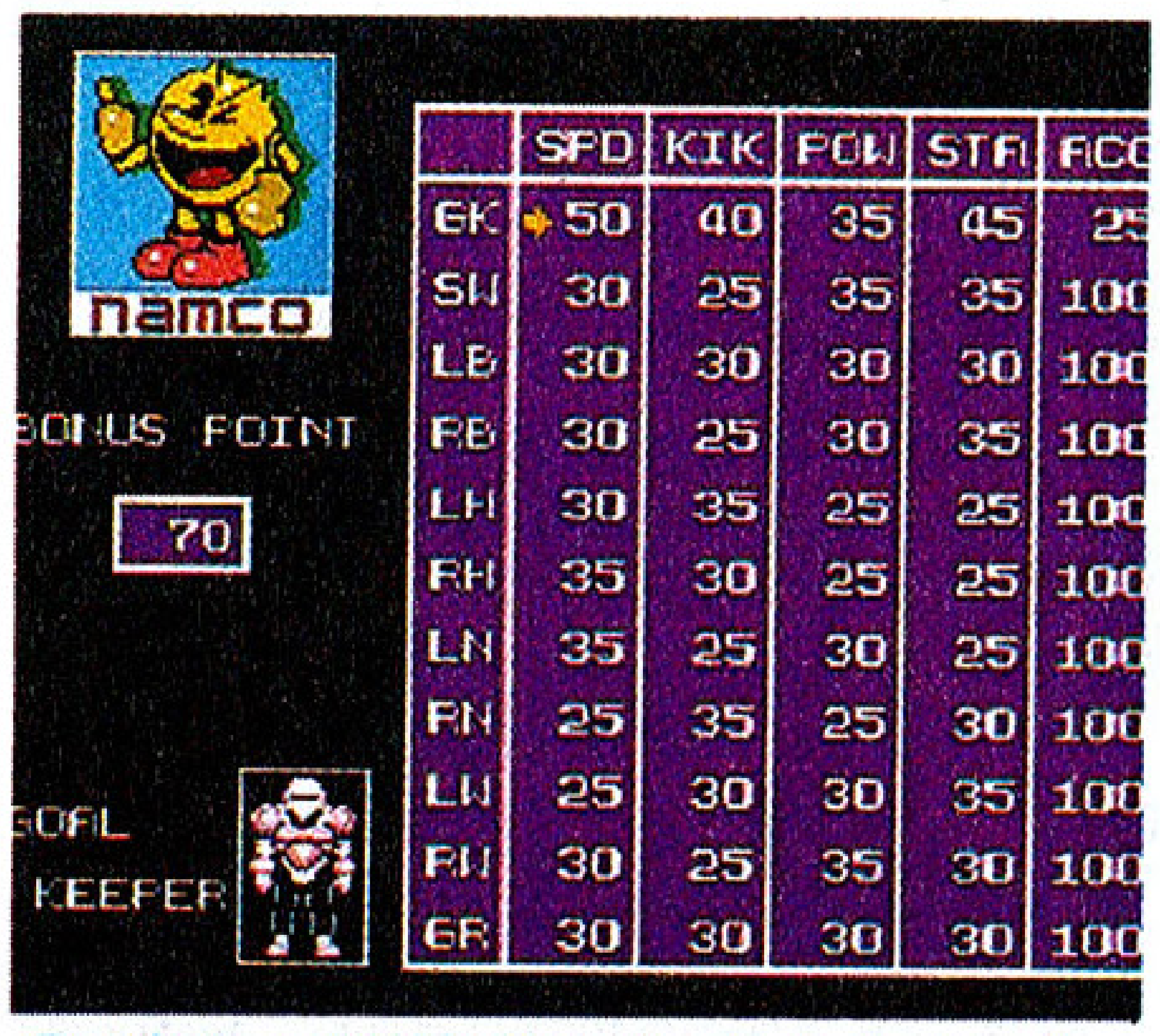
SPD（スピード）	ウィングやニンジャ、ハーフと、この要素はほとんどのポジションで必要
KIK（キック力）	ジェネラルと共にオフェンスの核をなすニンジャやアシストのウィングに必要な要素
POW（パワー）	オフェンスの要であるジェネラルやニンジャに必要な要素だ。特にジェネラルに必要
STA（スタミナ）	キーパーの前でゴールを死守するスウィーパーやブロッカーに必要な要素
ACC（パスの正確さ）	オフェンス陣とディフェンス陣の間をつなぐハーフにとって必要な要素



この5つの能力値で各選手とチーム全体の特徴が作られている

ポイント振り分け

リーグ戦モードとバーサスモードの各試合の前には、ボーナスポイントが与えられる。このポイントを各選手の能力値に振り分けて、強化していこう。各チームデータの中にどこを強化したらいいか紹介しておいたので、役立てて欲しい。



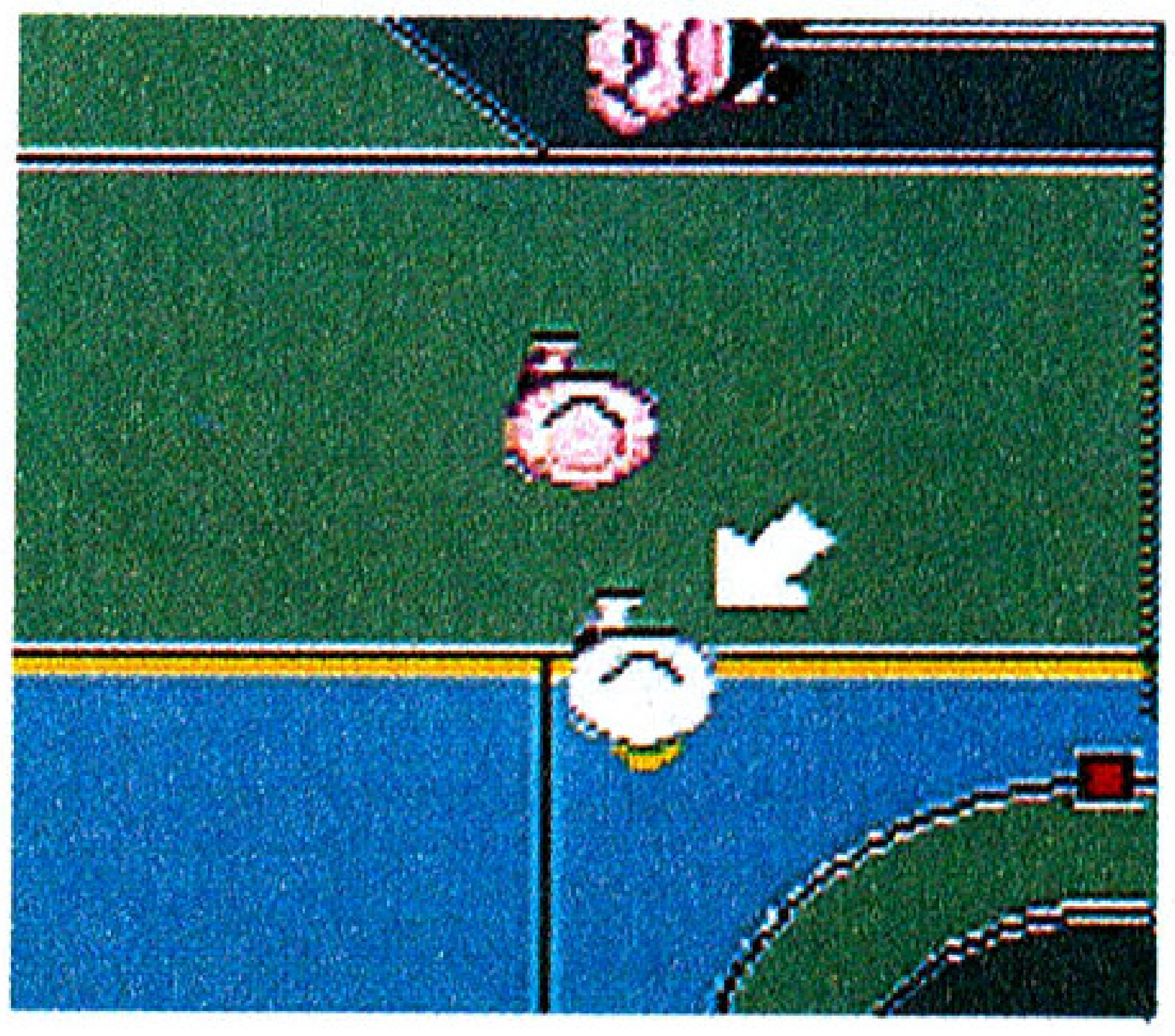
BONUS POINT 70

GOAL KEEPER

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
GR	30	30	30	30	100

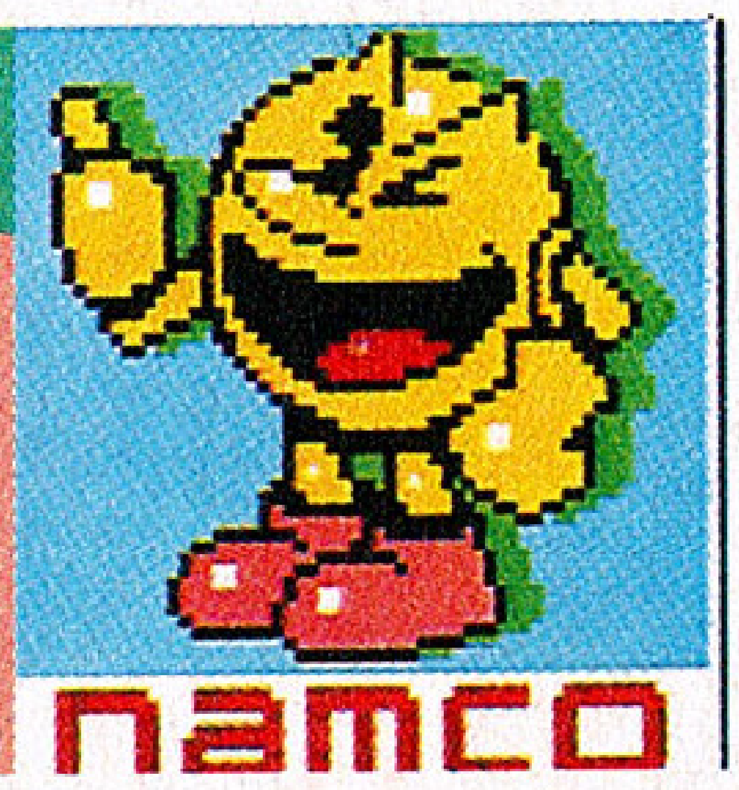
試合の開始前に与えられるボーナスポイントで弱点を補強

ボーナスポイントで長所をさらに伸ばして敵に対抗するのもいい



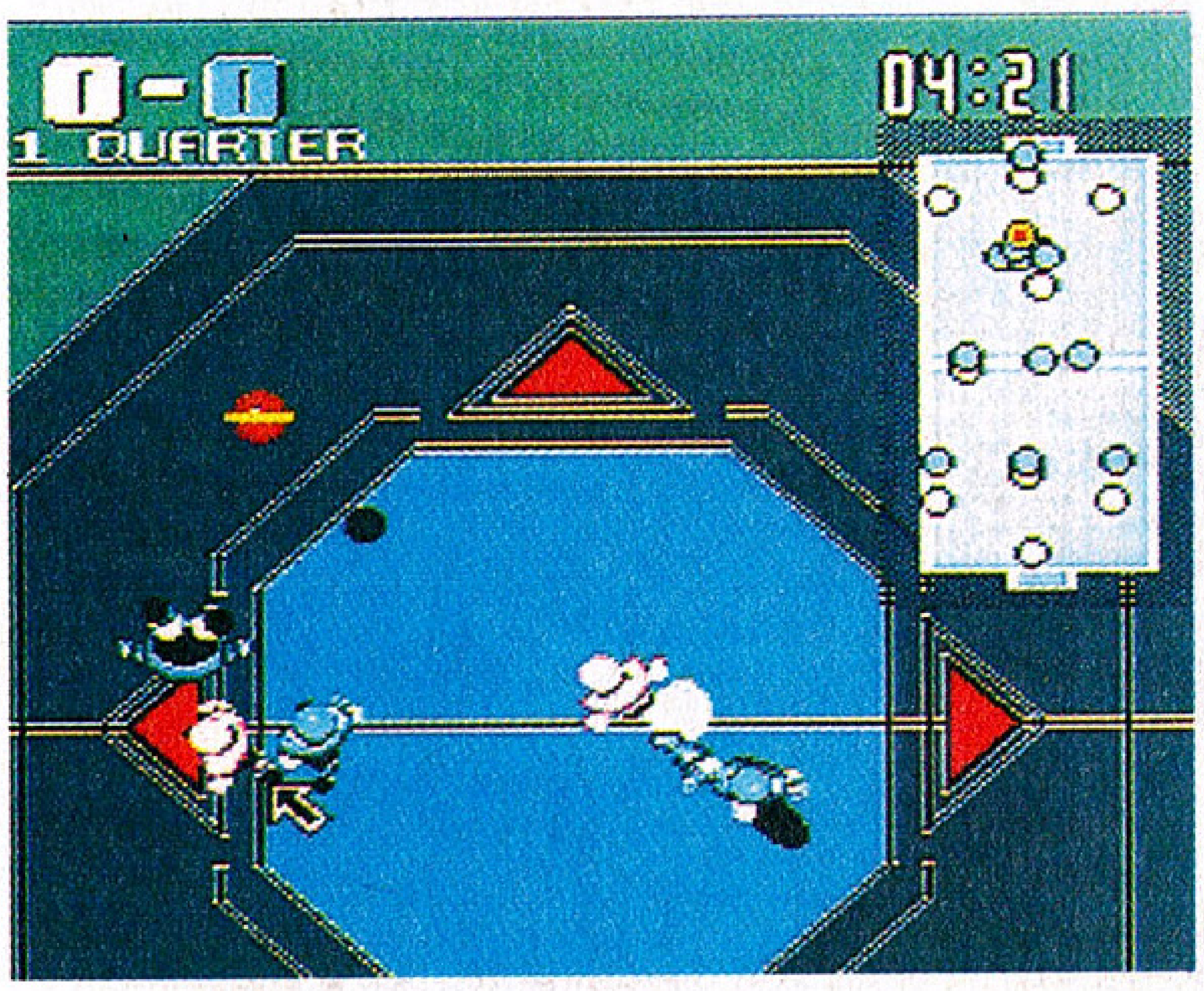
ファミスタでおなじみの名物チーム

ナムコスターズ



ファミスタでおなじみのこのチームは凄ーく弱い。ただひとつパスの正確さだけは群を抜いているが、ボールをキープしたとしても、敵のタックルを食らって、ボールを奪われるのは目に見えている。だが、まったく役立たないわけではない。2Pで試合をする際、相手が初心者の場合にナムコスターズは、丁度いいハンデになってくれるはずだ。接客用に使おう。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
GR	30	30	30	30	100

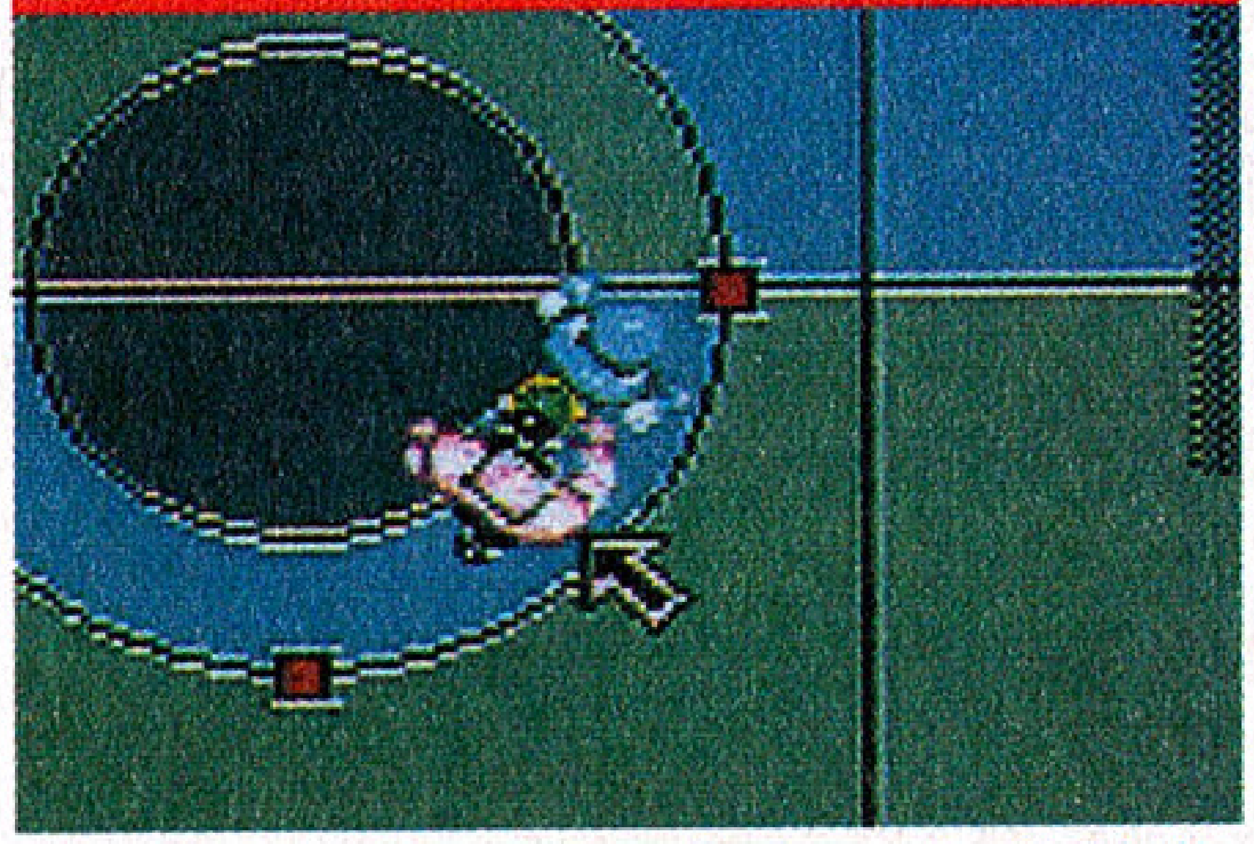


有名弱小チーム、ナムコスターズはパスの正確さ以外長所がない

自分のチームのとき

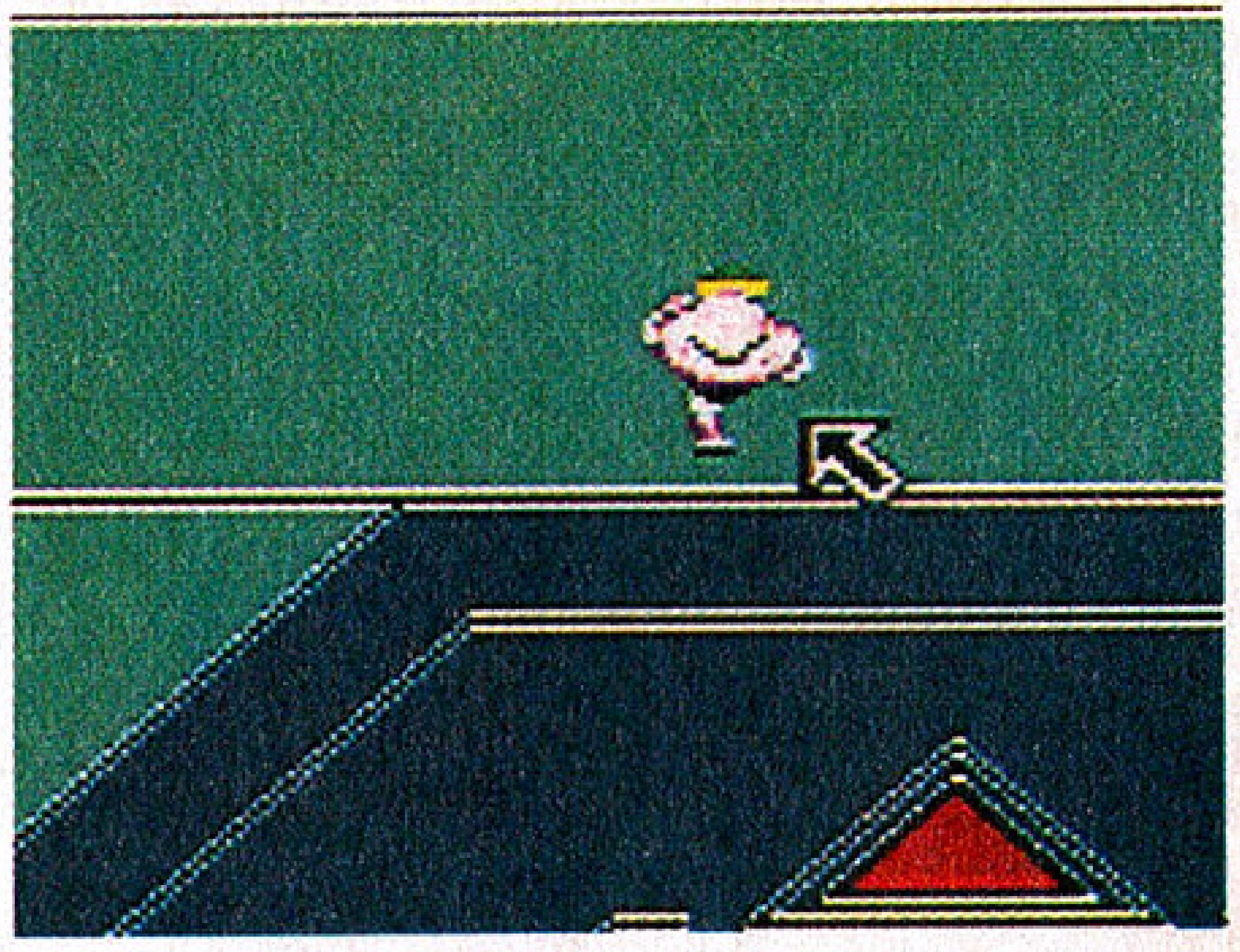
このチームを使う場合はかなりの腕が必要だ。パス以外の能力値がとても低いのでほとんど使えない。ひとまずキーパーのパワーとスタミナを強化して、相手の点が入りにくいようにしておいた方がいい。

ココを強化！



ゴールキーパーをしっかり強化して、大量失点を防げ

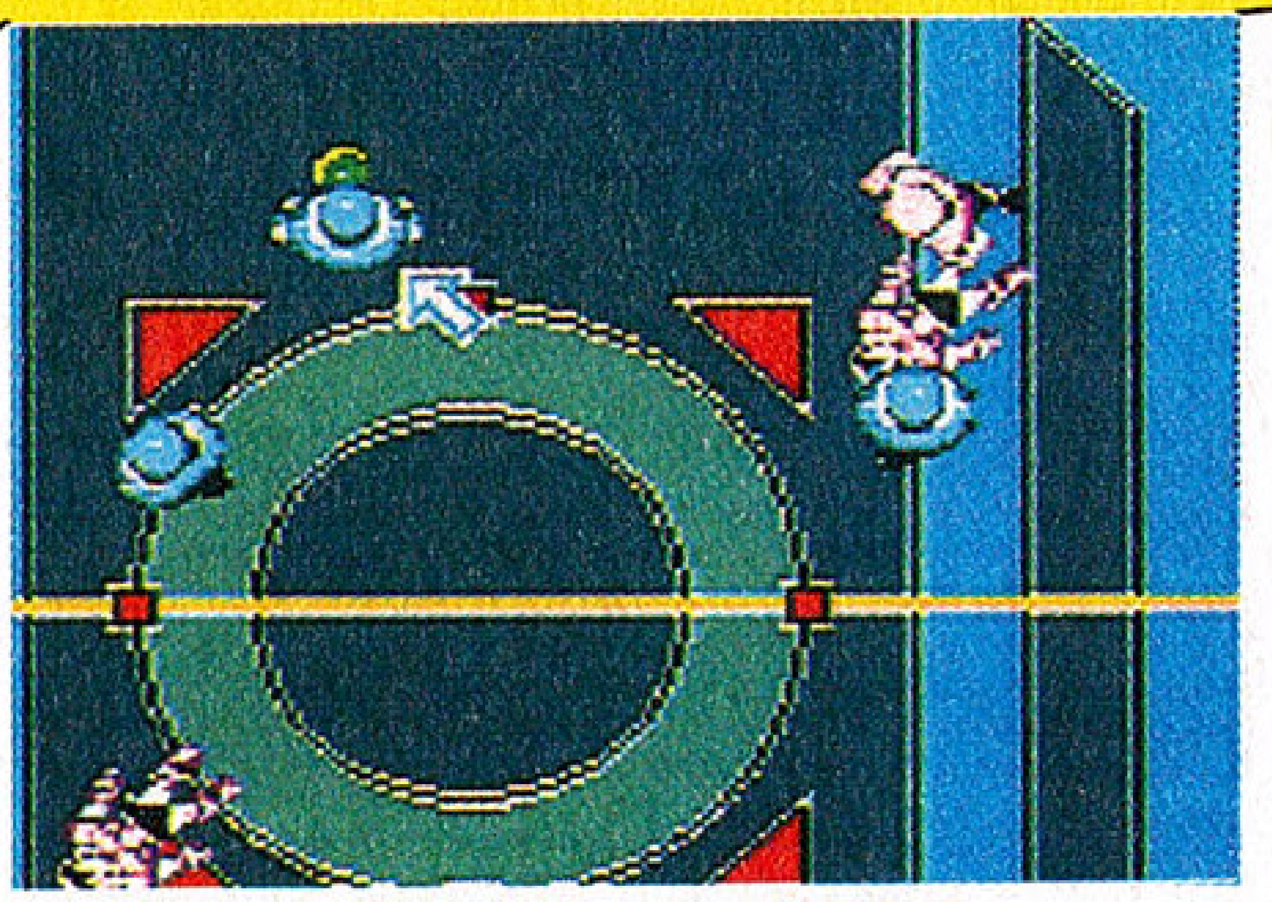
パスを上手く使えば、たまにはこんなことだってある



対戦相手のとき

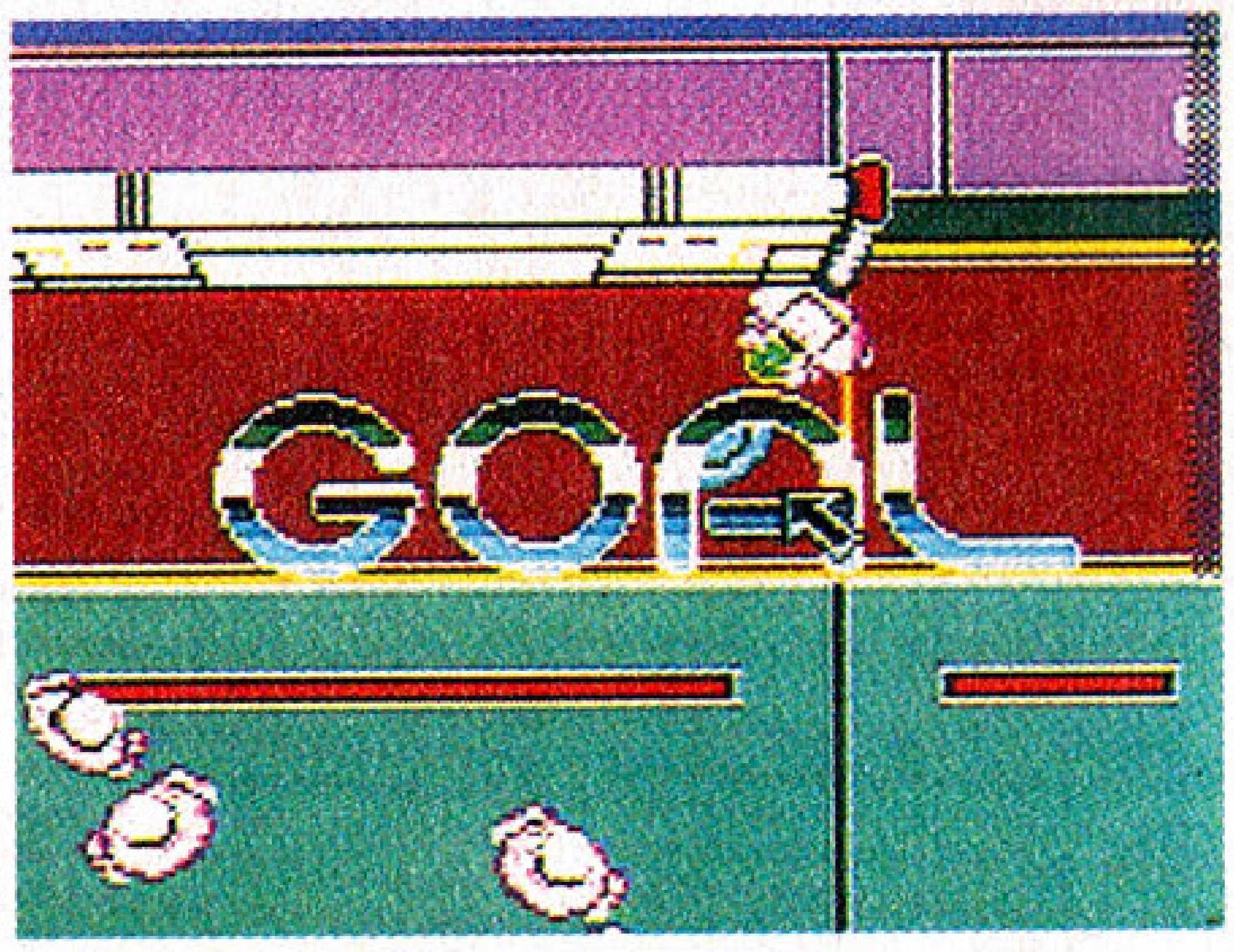
このチームにはタックルをガンガン浴びせかければ、すぐにのびてしまうので簡単に点が入る。キーパーまで弱いので、痛めつけてしまえば大量得点が狙えるぞ。とにかく強気で攻撃していけば大丈夫だ。

タックルで倒せ



タックルでボールを奪え

ゴールキーパーごとボールをゴールボードに当てて得点

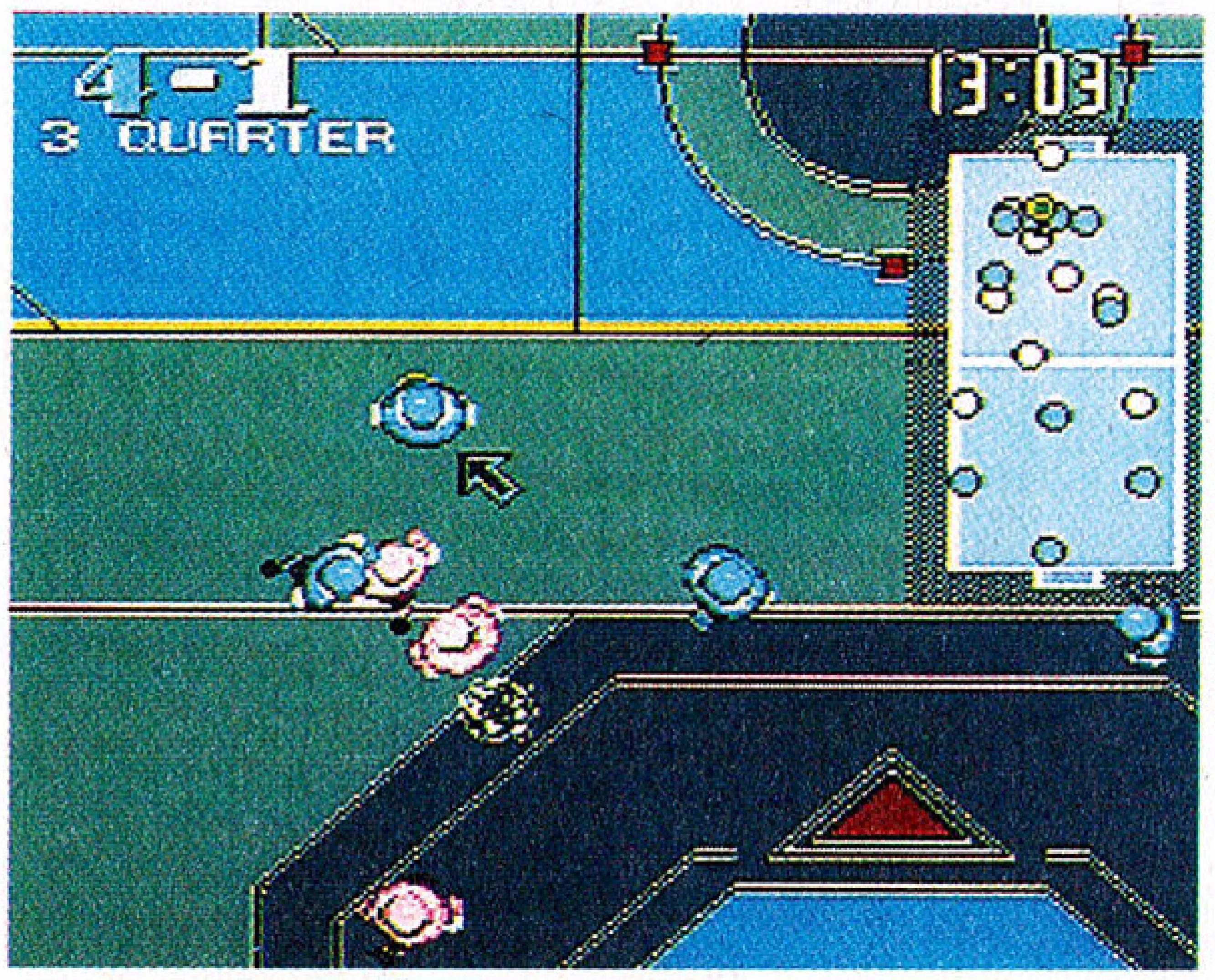


日本代表の１つだが強さはイマイチ

ニッポン ジュウドウ ウォリアーズ

柔道の有段者が結成した日本代表チームのひとつ。しかし、柔道の寝技や締め技を使えないことから、ごくごく普通のチームに仕上がっている。ただし、能力値の落差が非常に激しく、全体の平均値はやや低めである。そのため、このチームでリーグ戦を勝ち抜くには、かなりの努力と根性が必要となるだろう。コリア テコンドー バトラーズといい勝負。

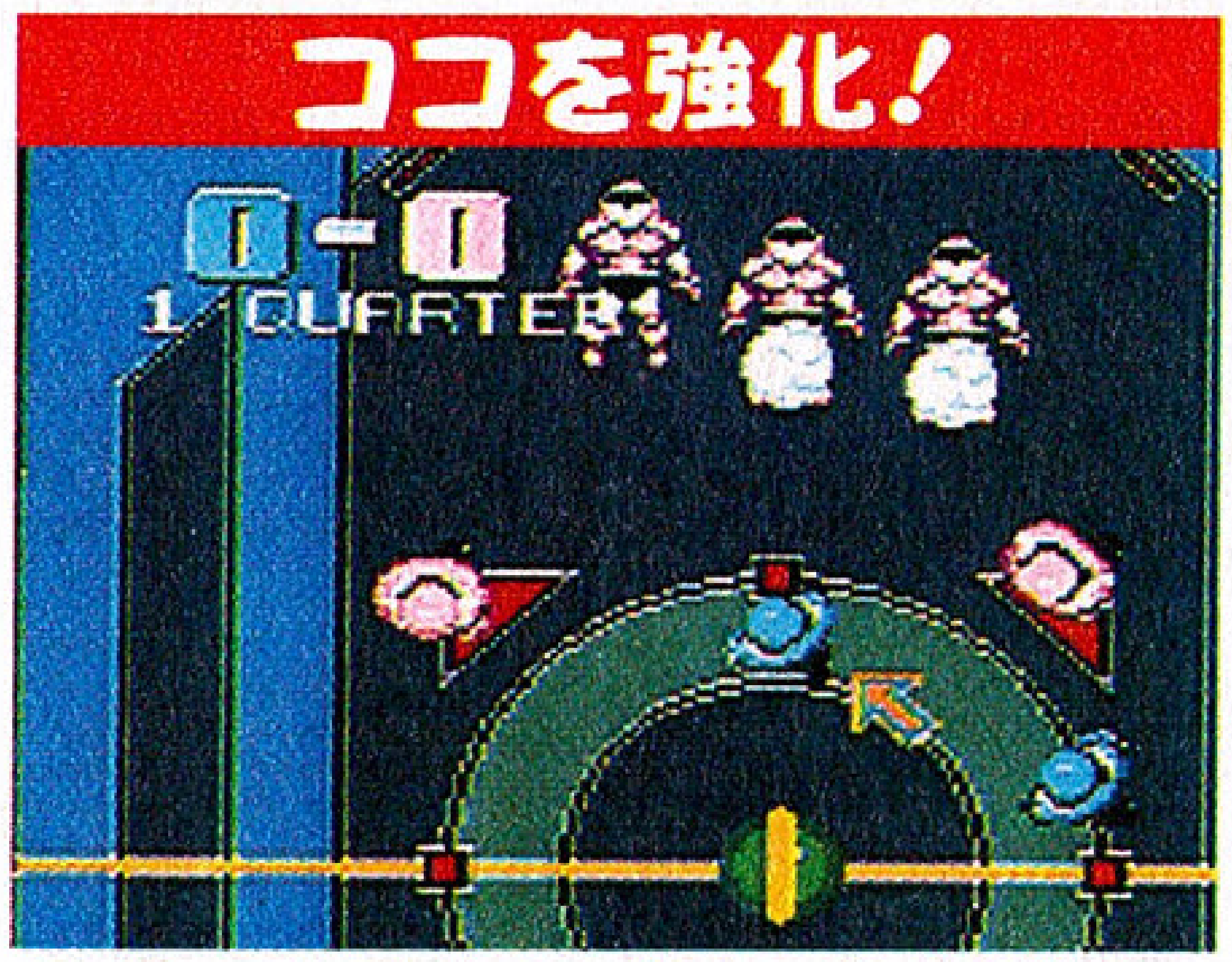
	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	80	90	60	40
SW	60	65	35	35	45
LB	65	65	40	40	45
RB	70	70	35	45	50
LH	40	35	70	70	60
RH	55	50	70	75	60
LN	40	40	70	70	55
RN	35	45	65	65	50
LW	65	70	45	35	70
RW	70	70	40	40	65
GR	70	80	45	50	55



能力設定が大したことないために強さはイマイチのチームだ

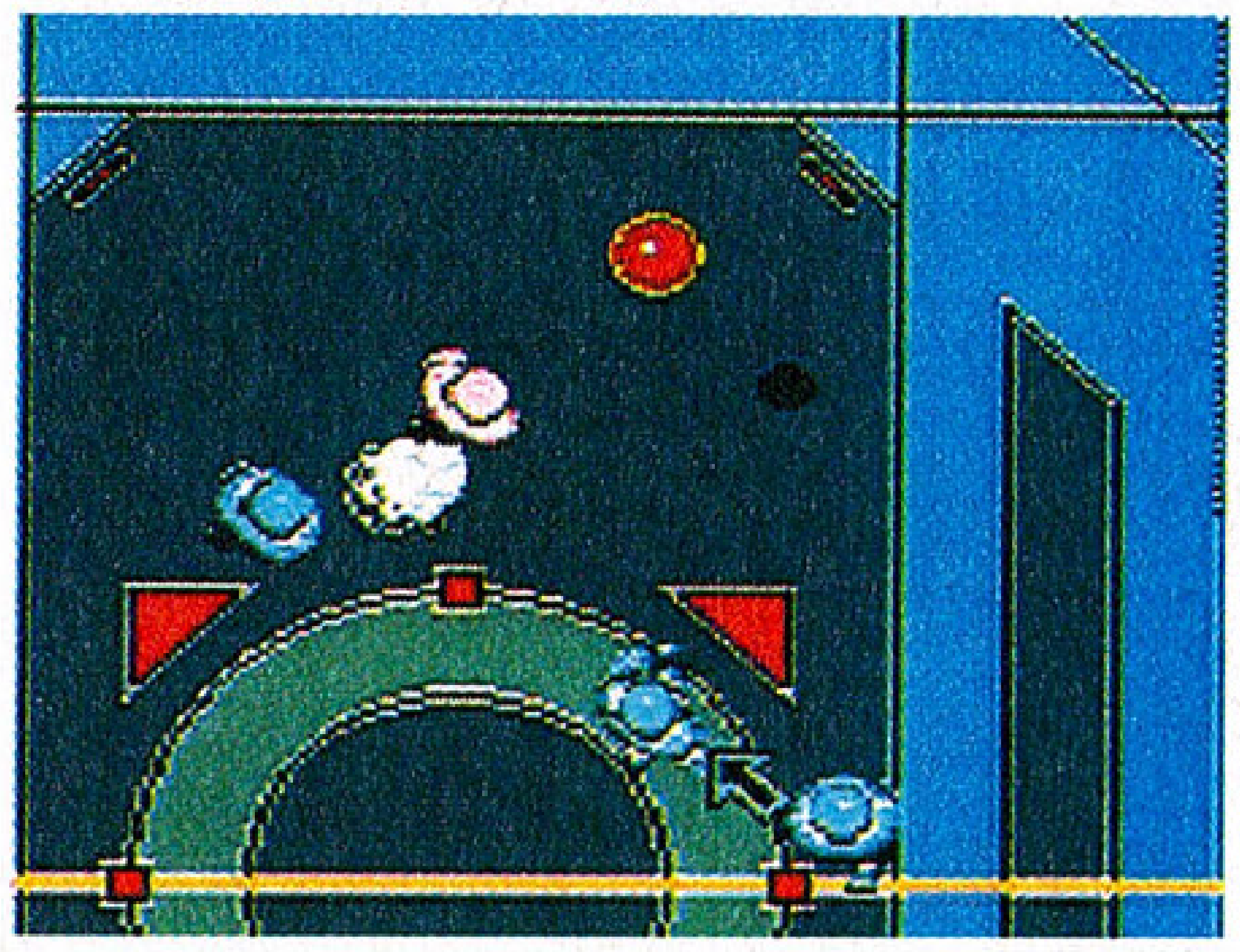
自分のチームのとき

チームの要であるジェネラルのパワーが貧弱なので、この部分を重点的に強化しよう。そして相手陣地の奥にボールを蹴り込み、赤いシュートを使ってゴールを決めるようにしよう。１点ずつ着実に取っていけ。



ジェネラルのパワーを上げて、敵を蹴散らしていけ

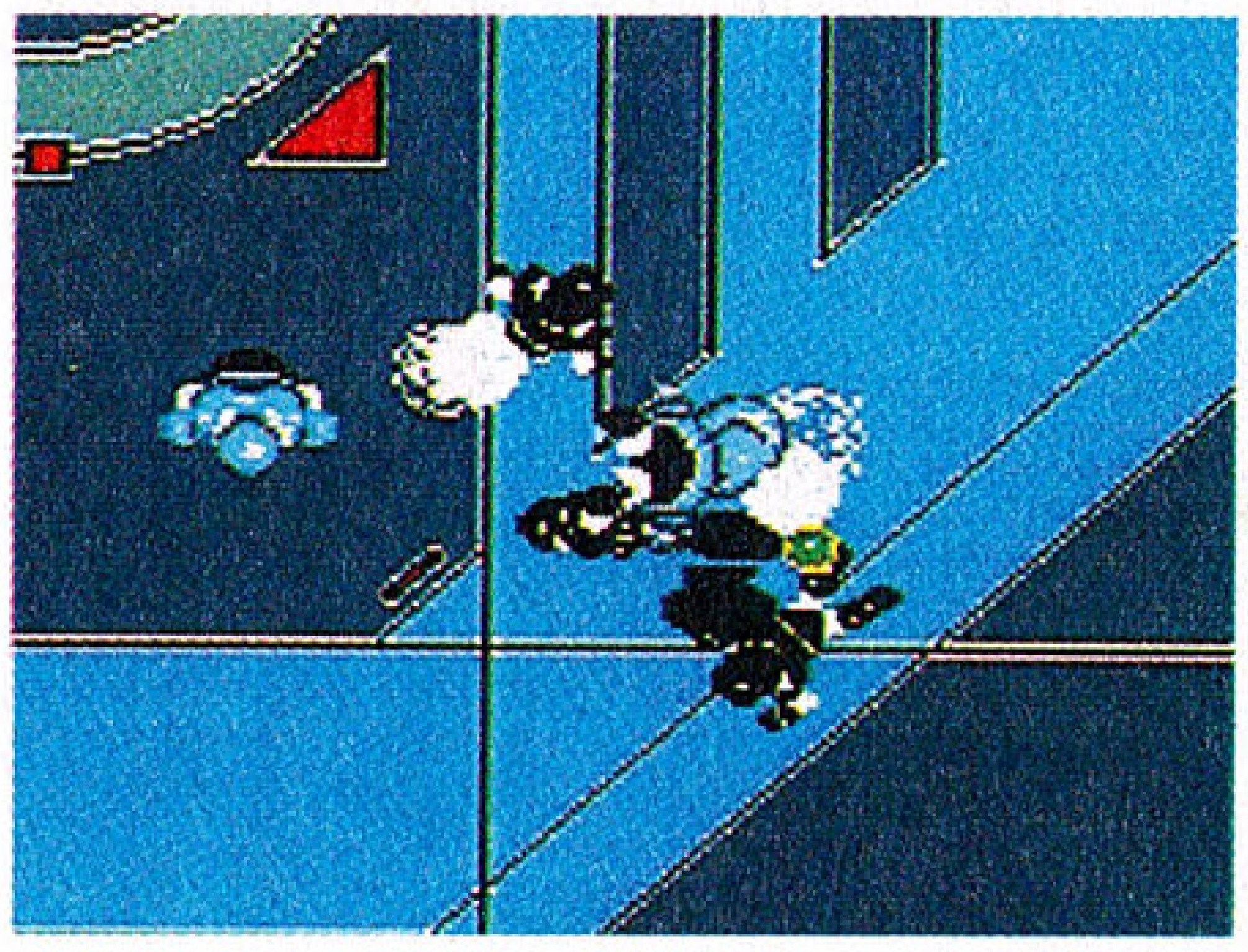
ボールを敵の陣地の奥へ蹴り込んで突撃していけ

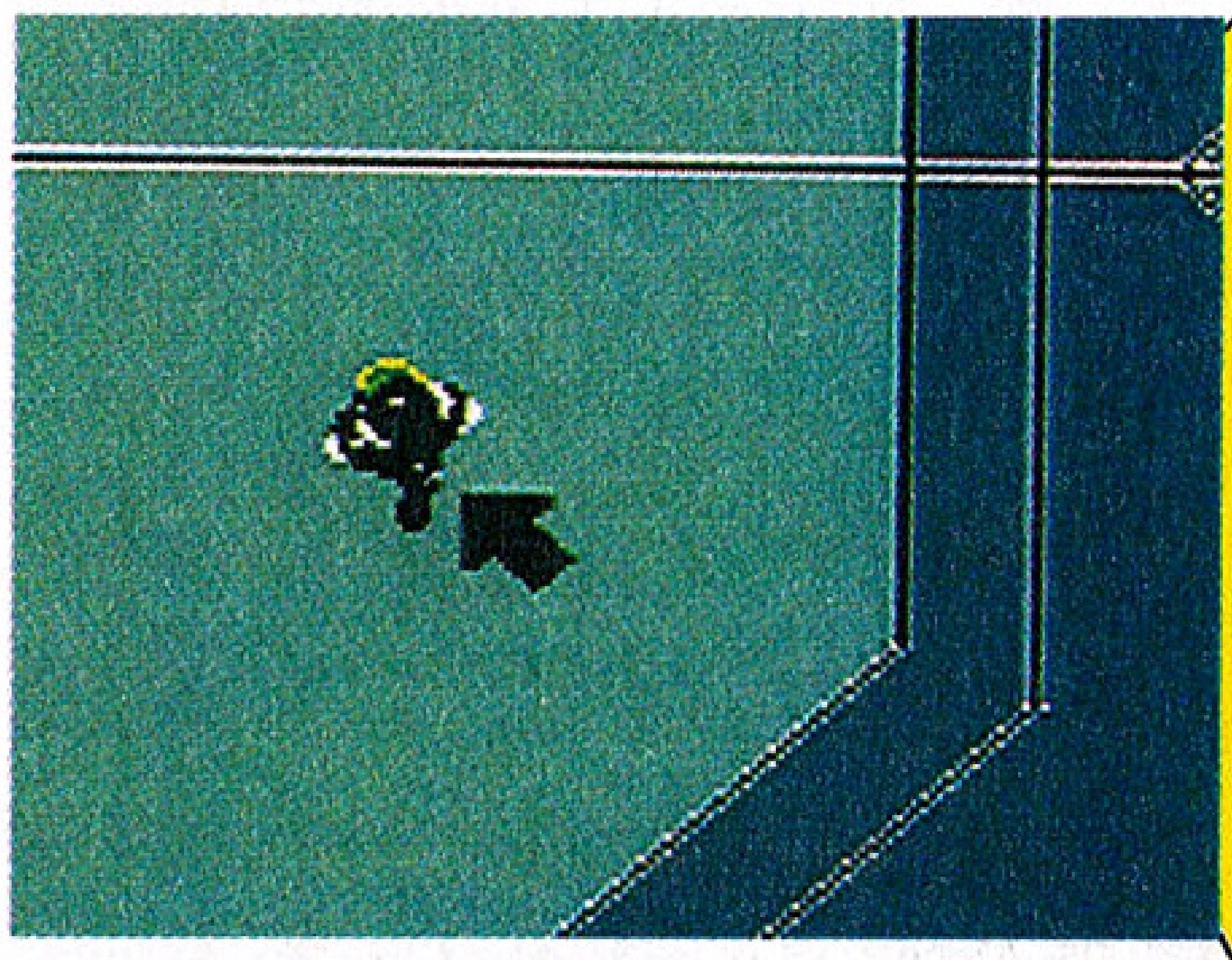


対戦相手のとき

まずはオフェンス陣をタックルで攻撃し、その上でブリングを多用して走り込んでいけば、意外と簡単にボールをゴール前まで運べる。あとはキーパーをじりじりと痛めつけて、点を入れるチャンスを待とう。

タックルを仕掛ければ簡単にボールを奪うことができる程度だ



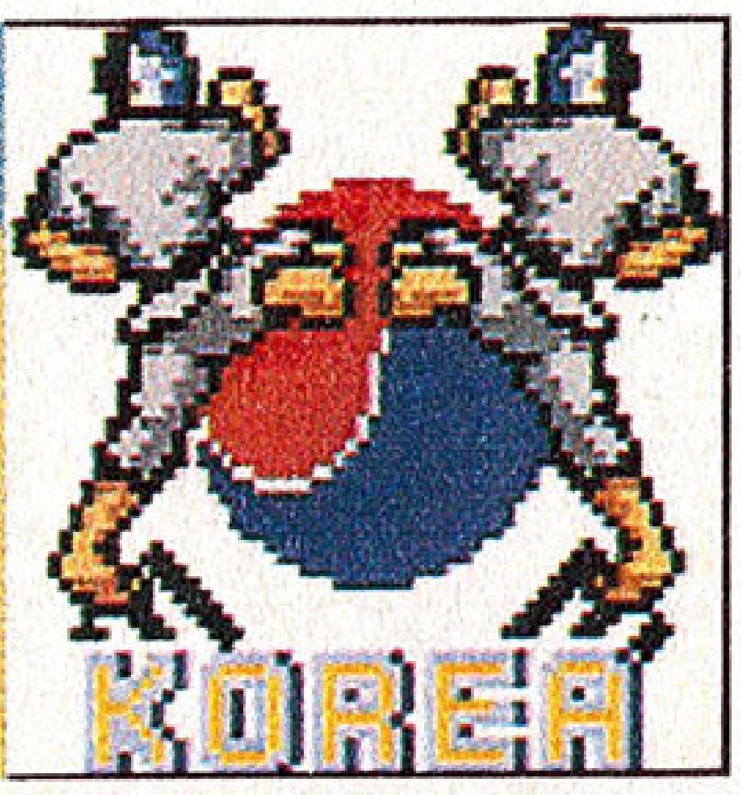


走り抜けろ

足も速くはないので、ブリングで走れば振り切ることができる

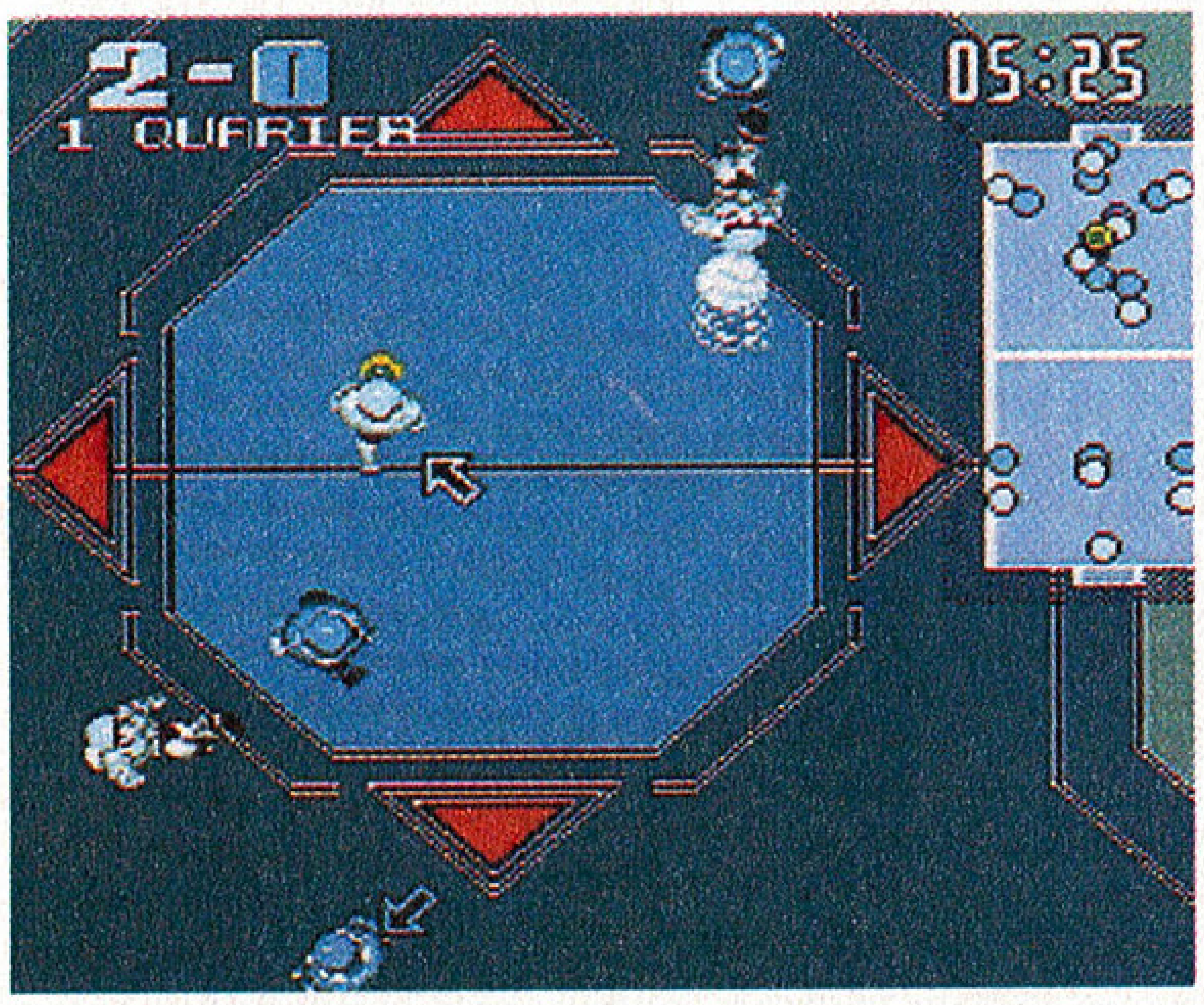
各能力がバランス良くまとまった韓国代表

コリア テコンドー バトラーズ



このチームは比較的各選手の能力のバランスが良いが、逆に際立った特徴もなく地味な印象を与えるチームになっている。チームのバランスが取れているため、チームプレイを生かしていけば、意外といいチームに育っていきそうだ。今後のボーナスポイントの振り分け方で特徴が出てきそうなチームだ。自分なりのチームを作り出す素材としてはいいかもしれない。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	75	85	60	45
SW	75	90	55	50	50
LB	40	50	80	75	60
RB	45	55	75	75	60
LH	65	80	40	35	60
RH	80	80	40	40	50
LN	80	80	35	45	45
RN	75	75	45	35	55
LW	75	80	35	45	70
RW	70	75	35	45	65
GR	75	80	40	40	50

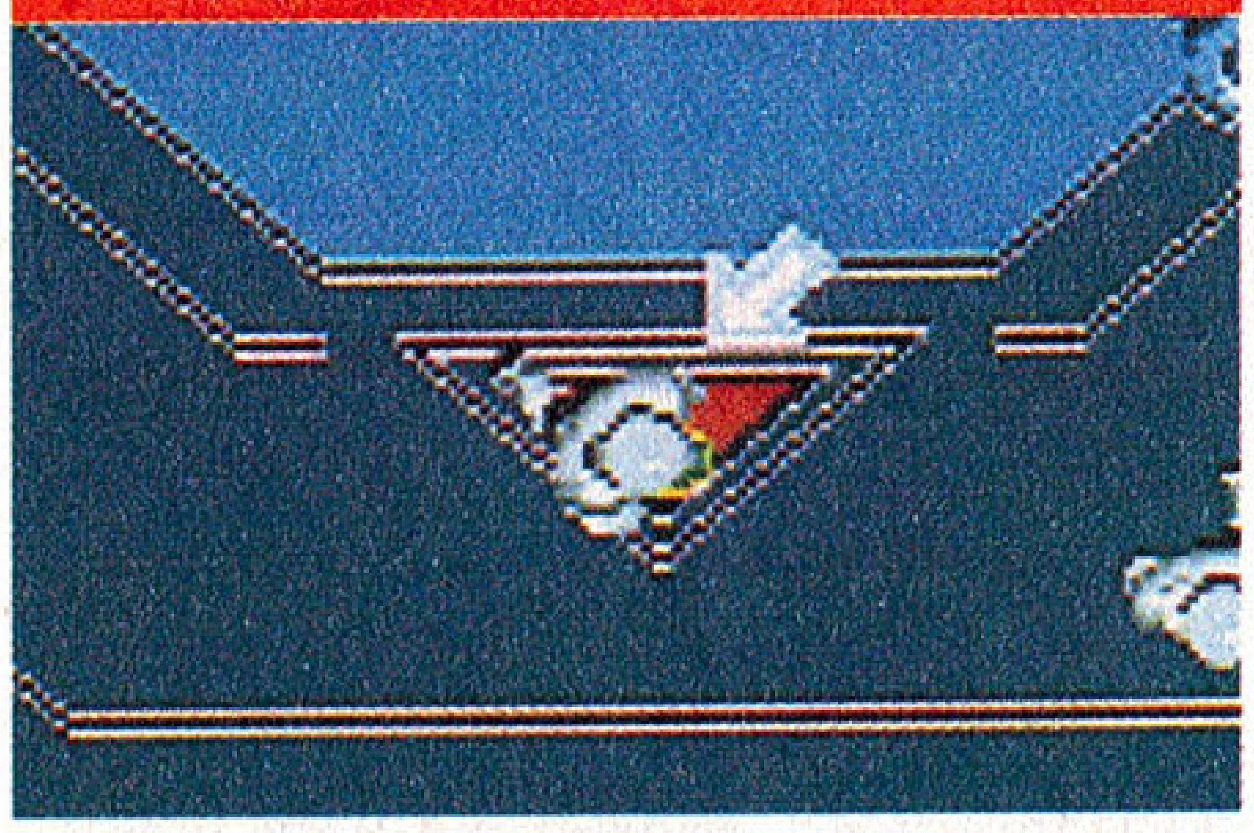


⬅プレイヤーが操作する以外の選手も良く動いてくれる

自分のチームのとき

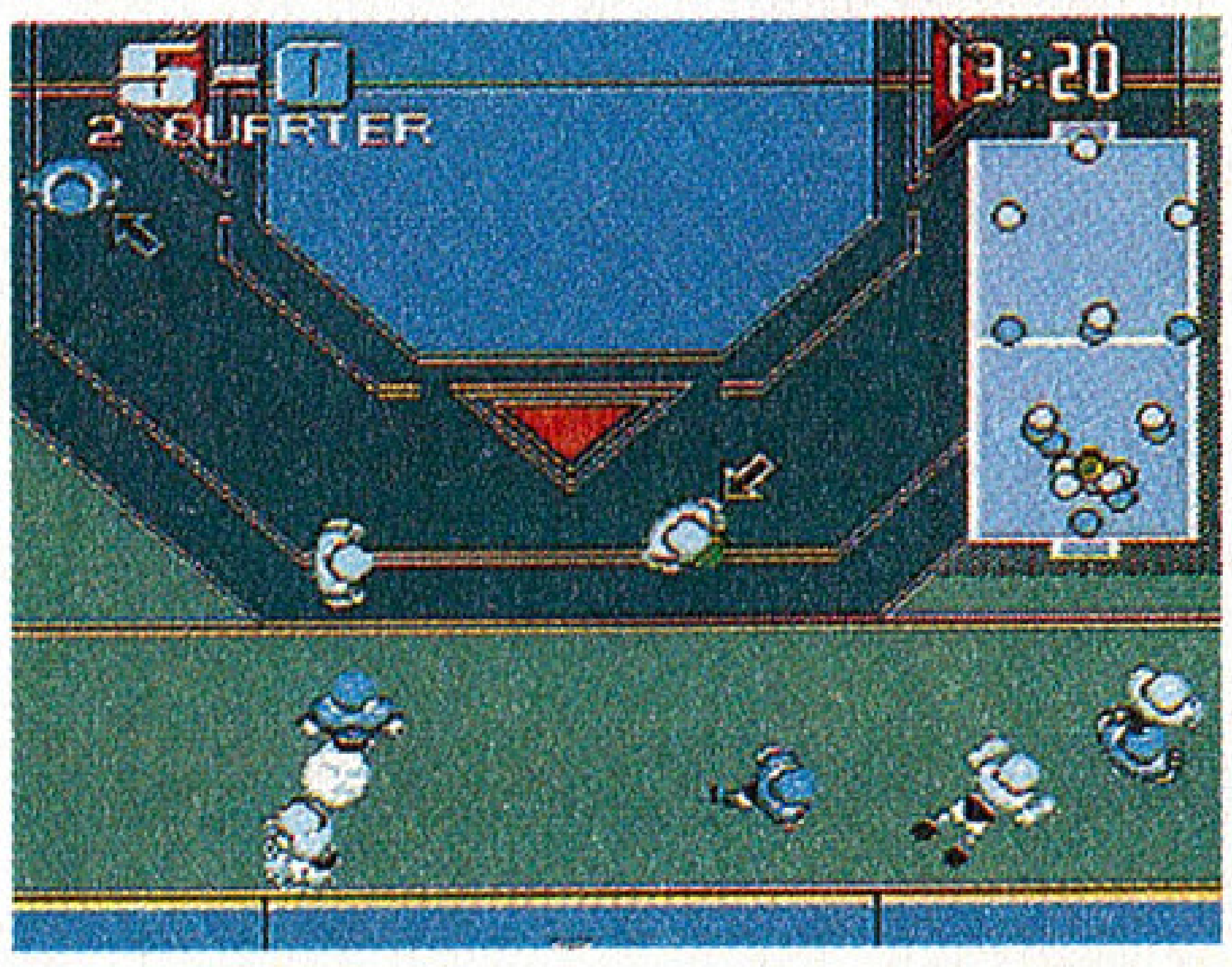
このチームもジェネラルのパワーの能力値が低い。まずはここから育て始めよう。プレイヤーが操作する以外のキャラも良く動くので、そいつらに動きを合わせて進むと、スムーズに進める場合がある。

ココを強化!



⬆ジェネラルはチームの要だ。ボーナスポイントで強力にしよう

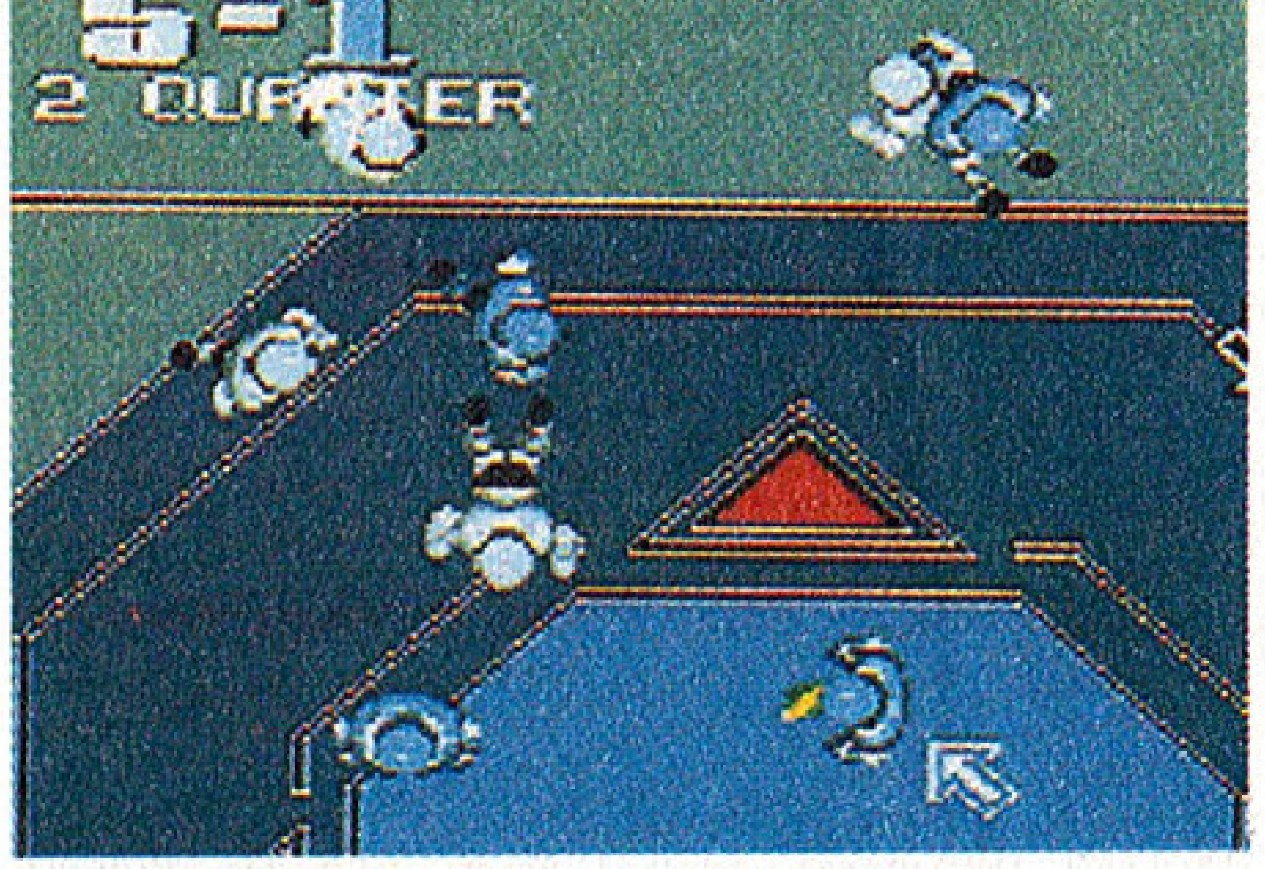
⬇周りの敵は仲間に任せて、自分はタッチダウンを狙おう



対戦相手のとき

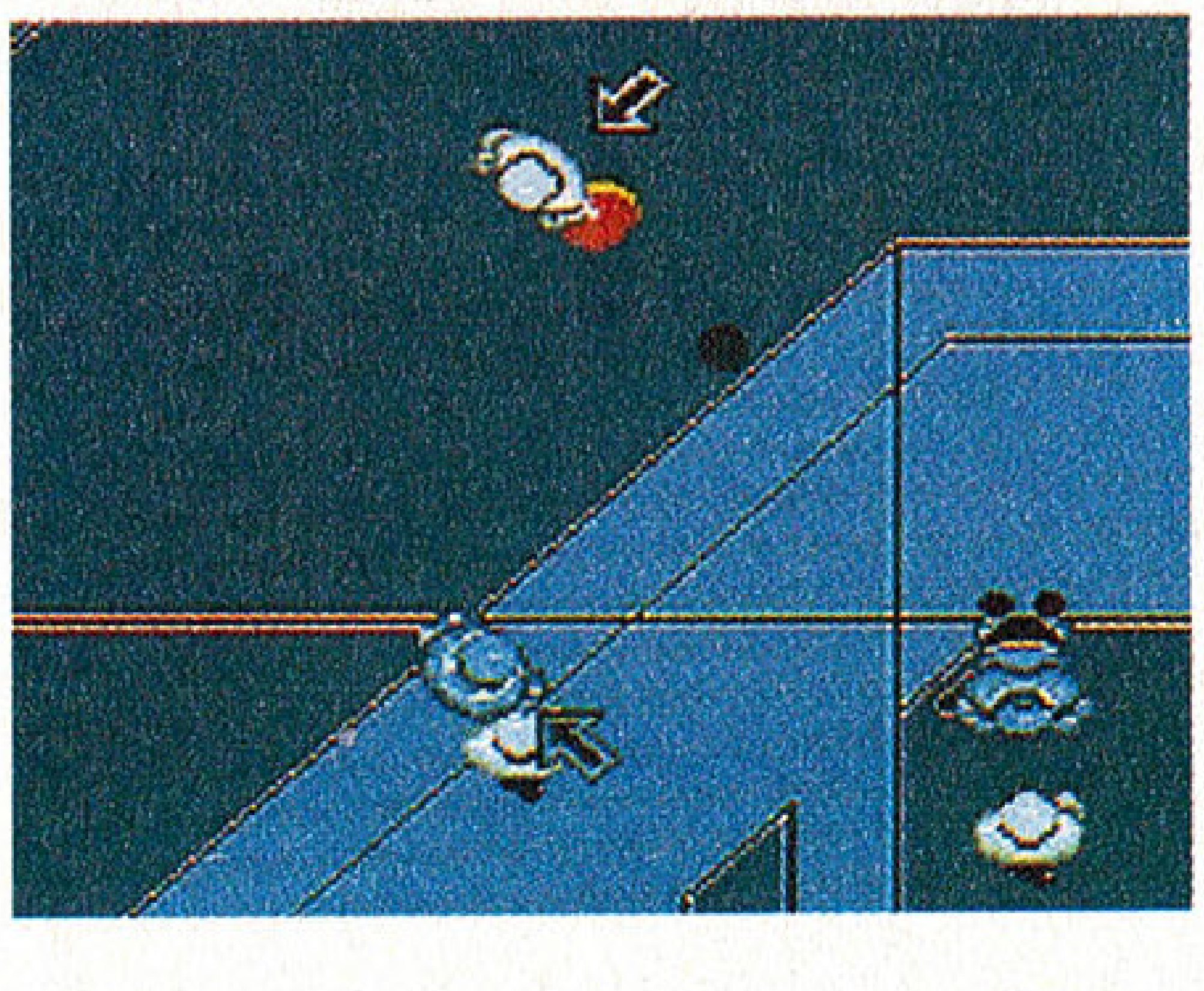
このチームは選手の動きが素直なためか読みやすい感じがする。そこでタックルを連続して仕掛けるのも意外と簡単にできる。ボールを持たない奴をダウンさせて、取り残されたキャラからボールを奪い取れ。

連続タックル



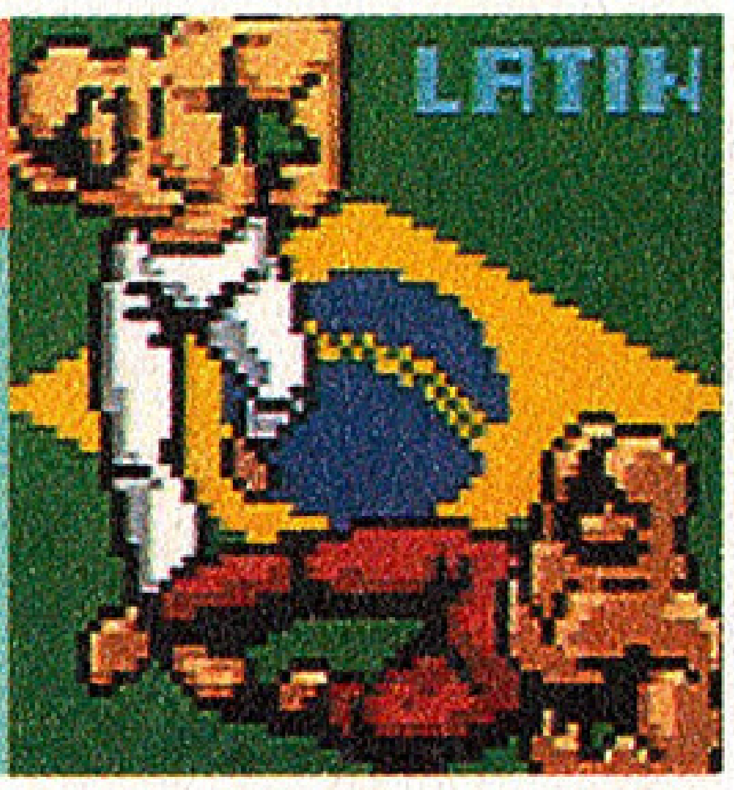
⬆大ダメージを与えてやれ

⬇あとはボールを奪ってしまえばこちらのペースで進められる



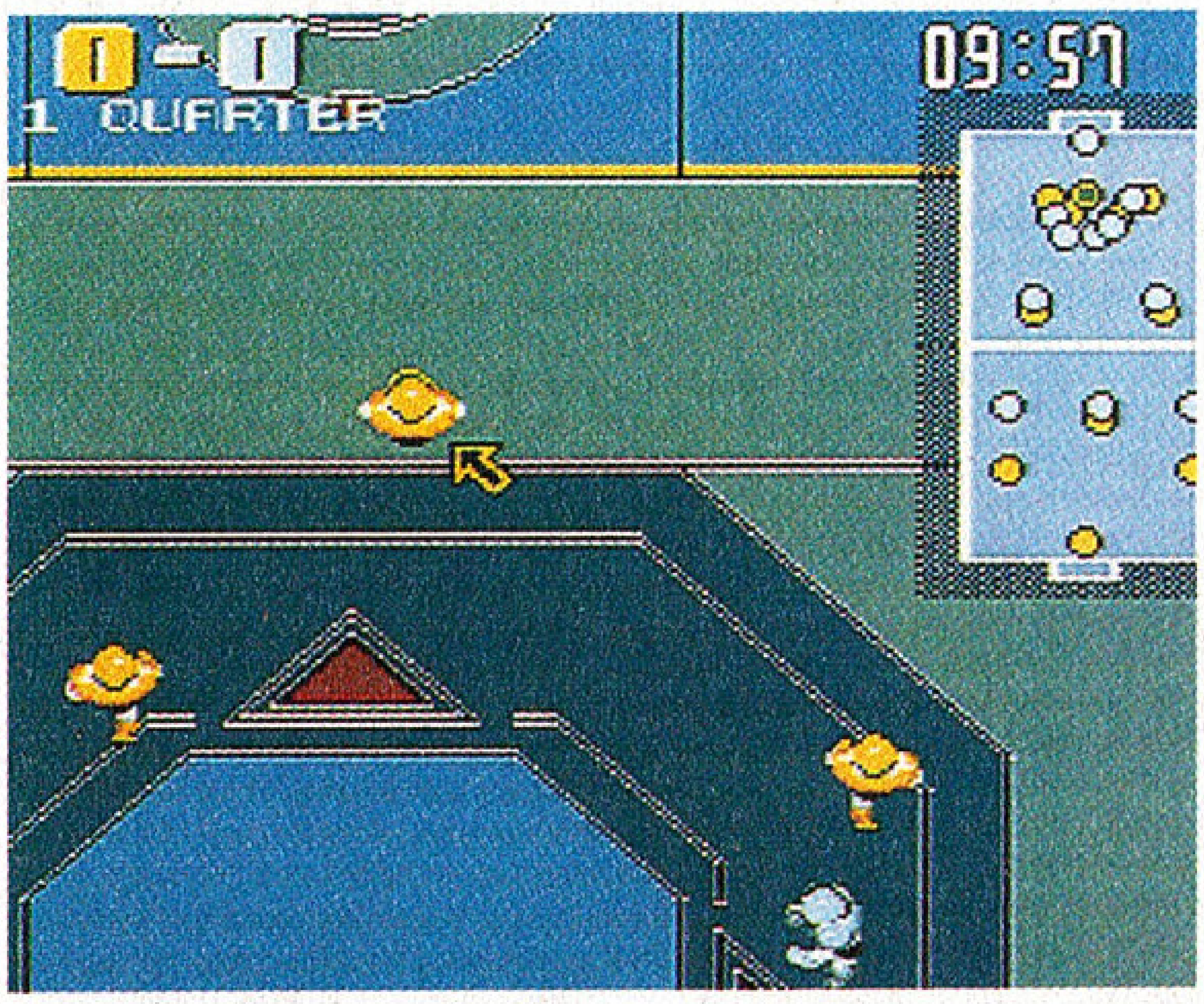
強さの秘密はオフェンス陣のスピードにあり

ブラジル カポエラ キッカーズ



ブラジルの伝統的な格闘技の名手が集まったのがこのチーム。オフェンス陣のスピードの能力値が高く、それがそのまま強さになって現れてきている。短所はオフェンス陣のスタミナが少なめなことで、タックルでどんどん攻撃されると案外簡単にバテてしまう。足を生かして敵に捕まらないように行動しなければならない。ゴール前でどうするかがポイントだ。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	85	90	60	50
SW	55	40	70	75	55
LB	65	55	80	70	70
RB	45	40	75	75	50
LH	55	35	70	80	45
RH	50	35	75	75	45
LN	80	70	45	35	65
RN	80	70	40	35	60
LW	80	65	35	35	60
RW	80	80	45	35	60
GR	85	80	35	40	60

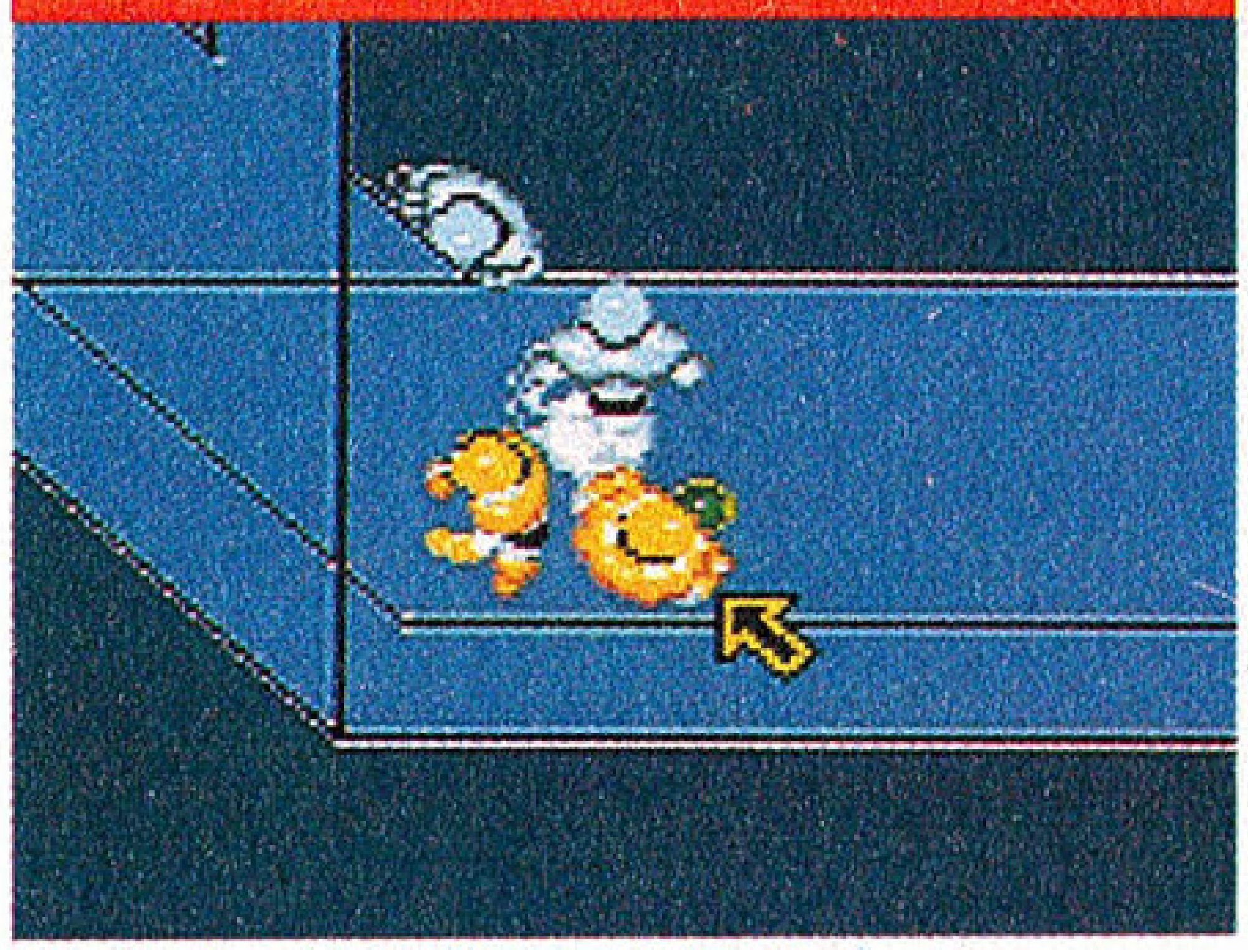


⬅足の速さを生かせば、こんな独走なんかは朝飯前だ

自分のチームのとき

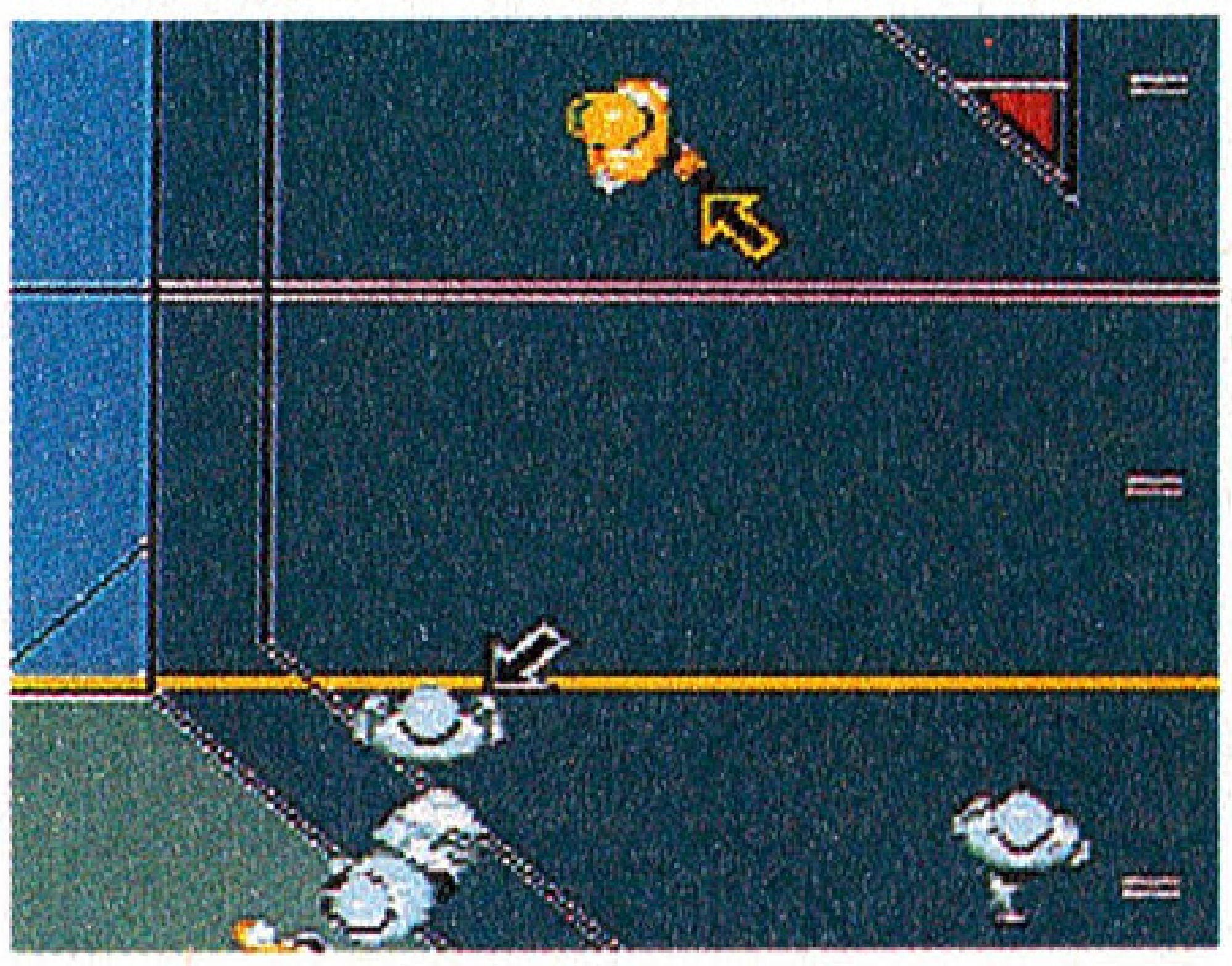
このチームはスピードの速さと引き換えに、オフェンスのパワーとスタミナが低めに設定されている。ボーナスポイントはここに振り分けよう。その上で足を生かした攻撃にでれば、点を取れる確率が高い。

ココを強化！



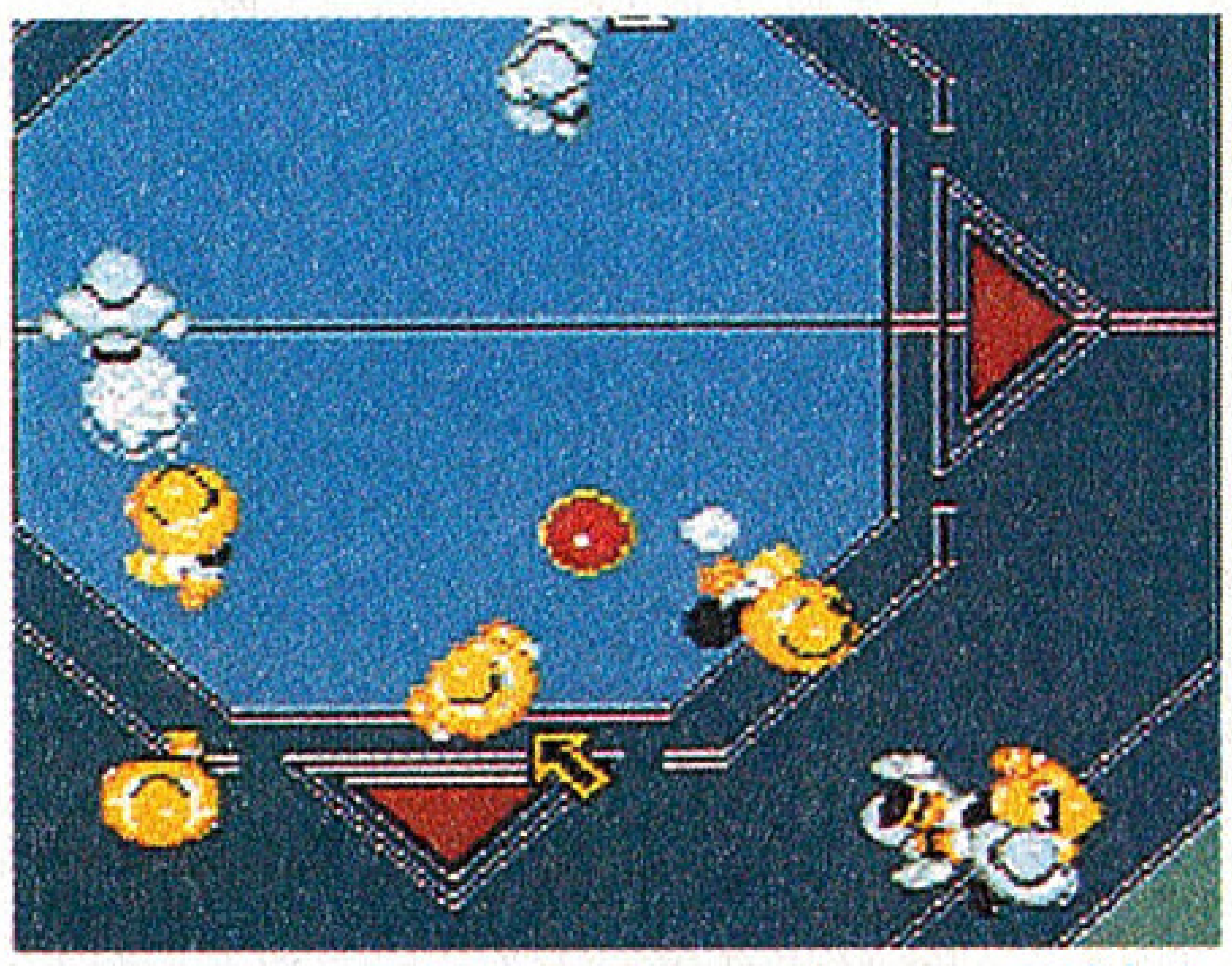
⬆体力を強化してやろう

⬇ボールを手にしたらブリングで敵のゴールまで独走だ



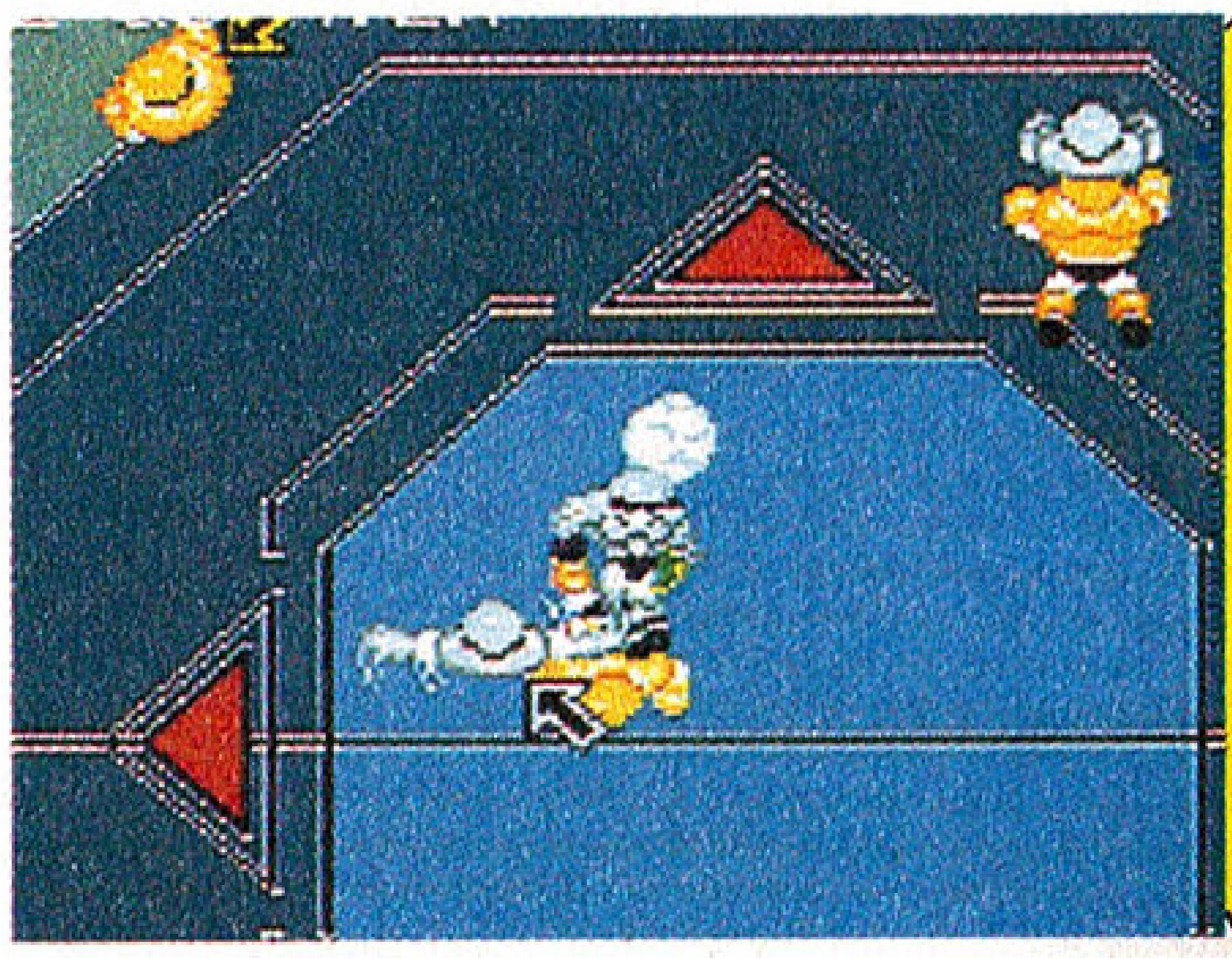
対戦相手のとき

このチームを相手にする場合は足の速さに注意して、ボールを奪われないように、ブリング中心で攻めていくといい。奪われてしまった場合は相手のオフェンス陣をタックルで痛めつける作戦にでよう。



⬆パワーを貯めて、ボールで敵を弾き飛ばすのも効果がある

⬇大技で敵を確実にダウンさせてボールを奪い取るように



ガンガン攻めろ

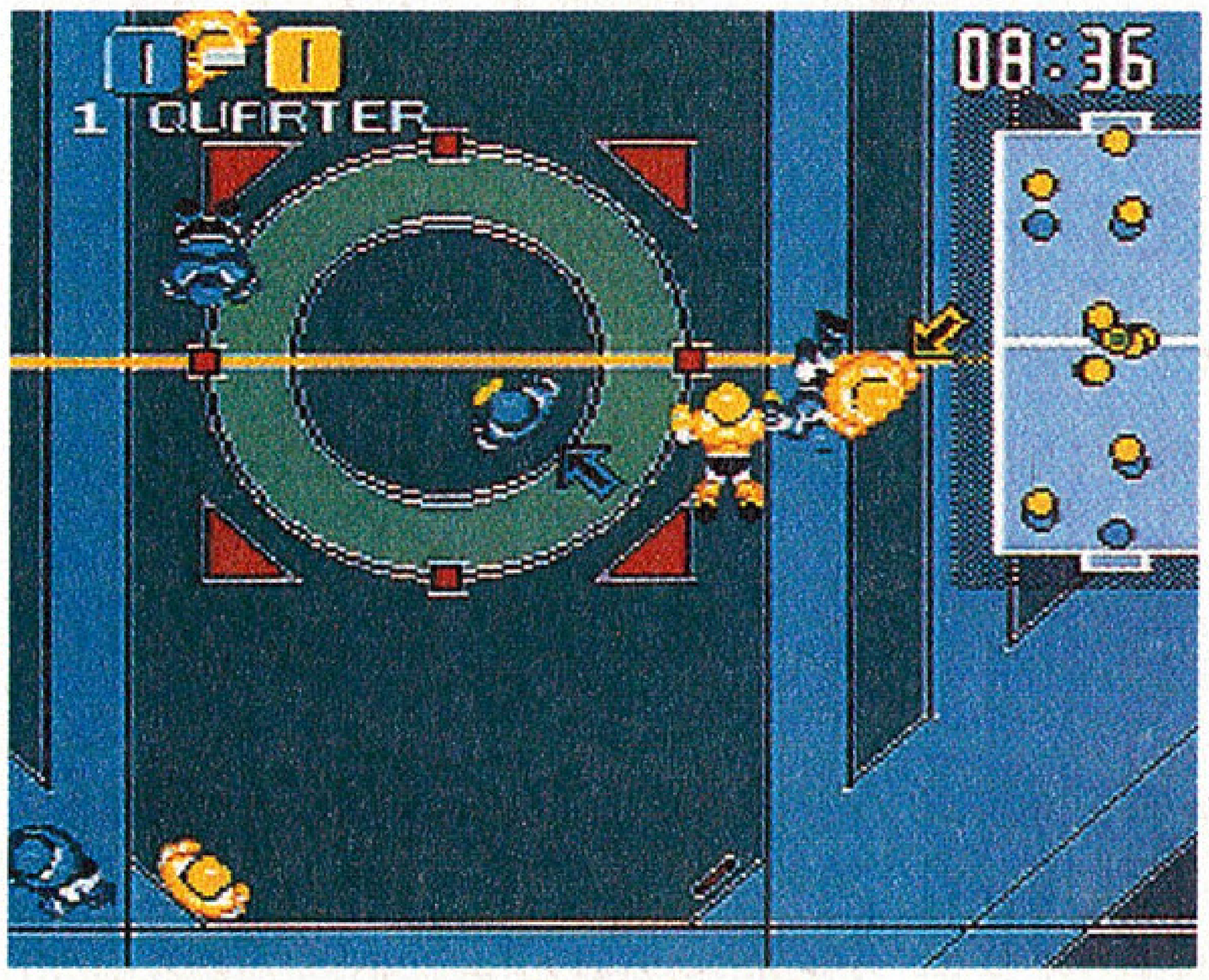
体力が高く、防御に優れたヨーロッパ代表

グレコローマン パワー レスラーズ

GRECO
ROMAN

表を見てもらえばすぐ分かると思うけど、スタミナの欄に高い数値が設定された選手が多く存在する。つまりしぶといのだ。タックルで攻撃を仕掛けても、すぐに回復するのでちょっとやそっとでは、点を取ることはできない。弱点としては、オフェンス陣５人のうち足の速いのが２人だけということだろうか。前の４つのチームと比べると、実力が格段に上がっている。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	85	90	70	60
SW	40	45	75	90	55
LB	45	45	80	100	70
RB	70	75	40	55	60
LH	40	45	80	90	65
RH	60	70	25	45	50
LN	35	40	80	90	50
RN	80	70	35	55	50
LW	45	40	75	90	55
RW	40	55	75	70	60
GR	80	80	45	55	45

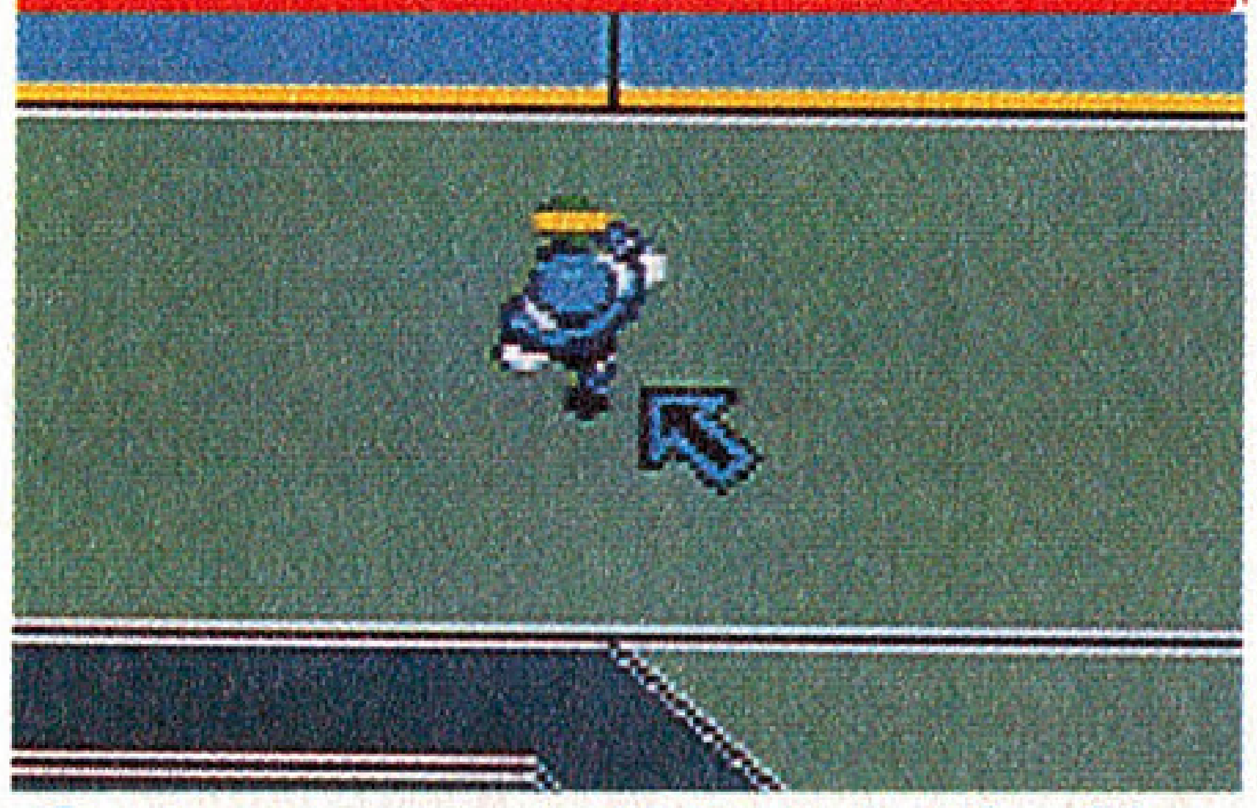


⬅たとえタックルで倒されても、回復が早いのでボールを奪い返せる

自分のチームのとき

このチームは、足の遅いオフェンス陣３人を均等に強化するか、ジェネラルのパワーを重点的に強化すると強力なチームになる。そして防御はディフェンダーに任せて、オフェンス陣はどんどん攻め込んでいこう。

ココを強化！



⬆ジェネラルを強化すれば、敵のゴール近辺で有利に展開できる

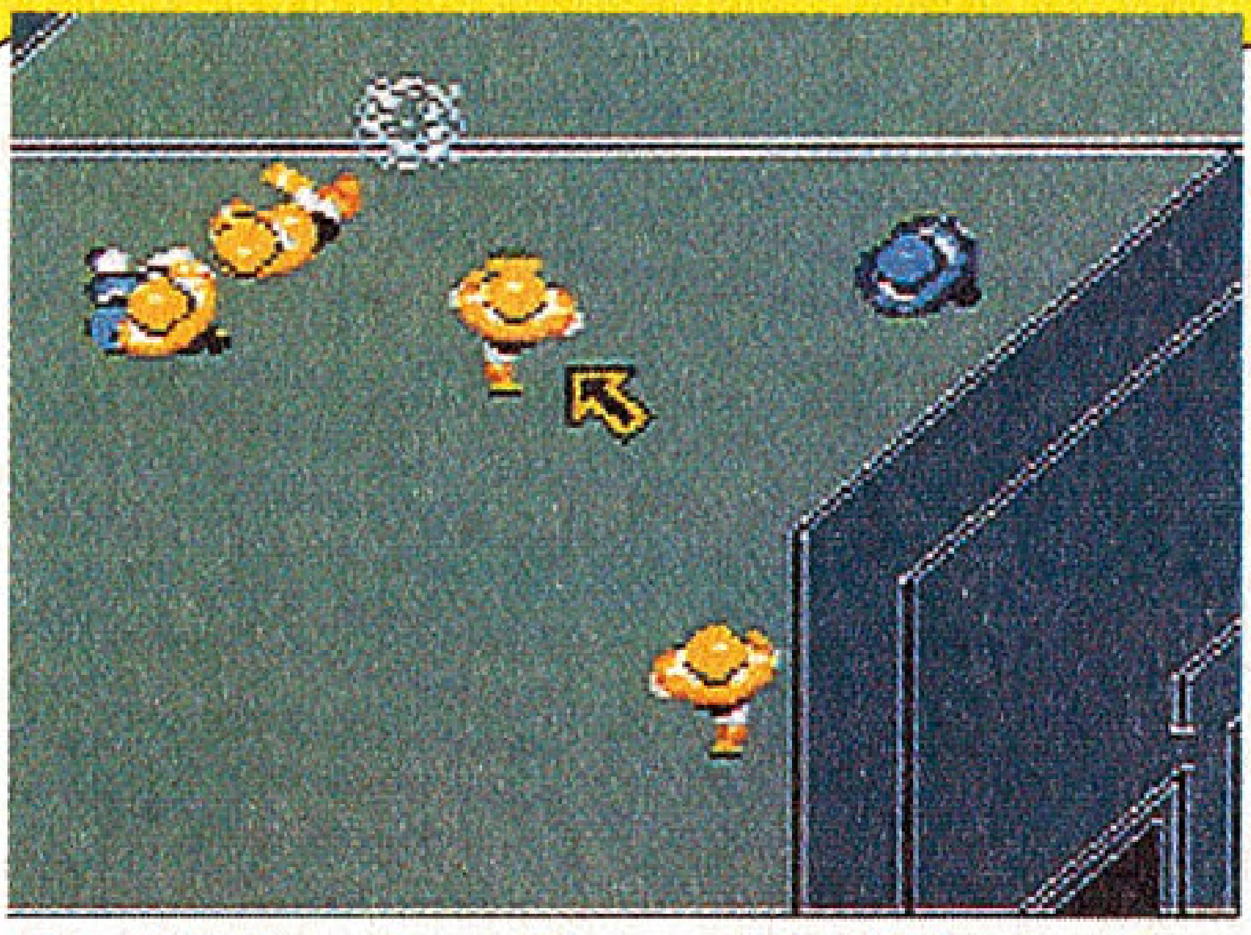
⬇オフェンス陣はひたすら敵のゴールへ攻め込んでいけ

1 QUARTER
05:35

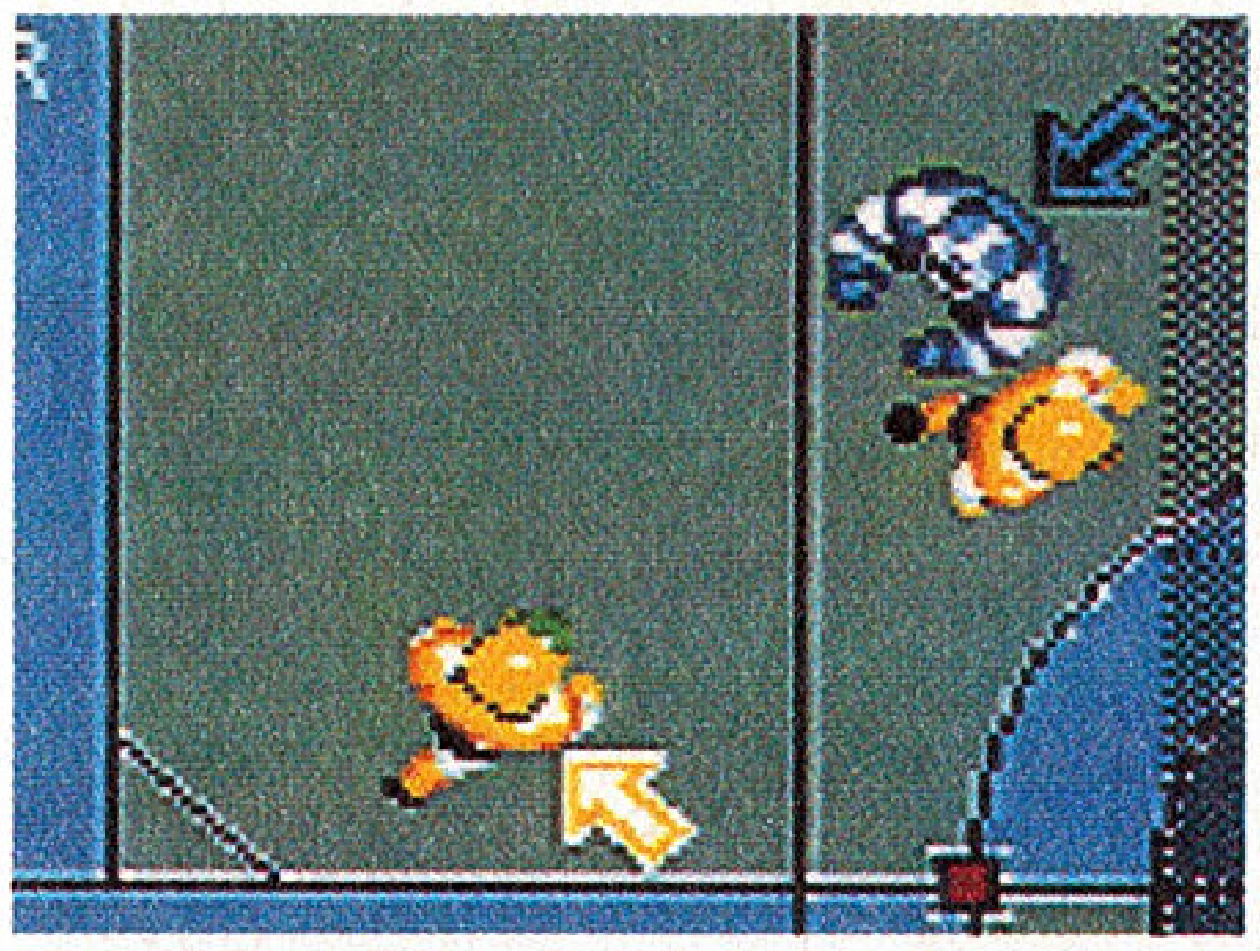
対戦相手のとき

このチームと戦って点を取るには、集中して攻撃する以外にない。攻めるときには集団で攻め込もう。つまりプレイヤーがほかの味方のキャラに足並を合わせて、突撃するのだ。ゴール前で赤いシュートを放て。

一点集中攻撃



⬆集団で攻め込んで突破しろ



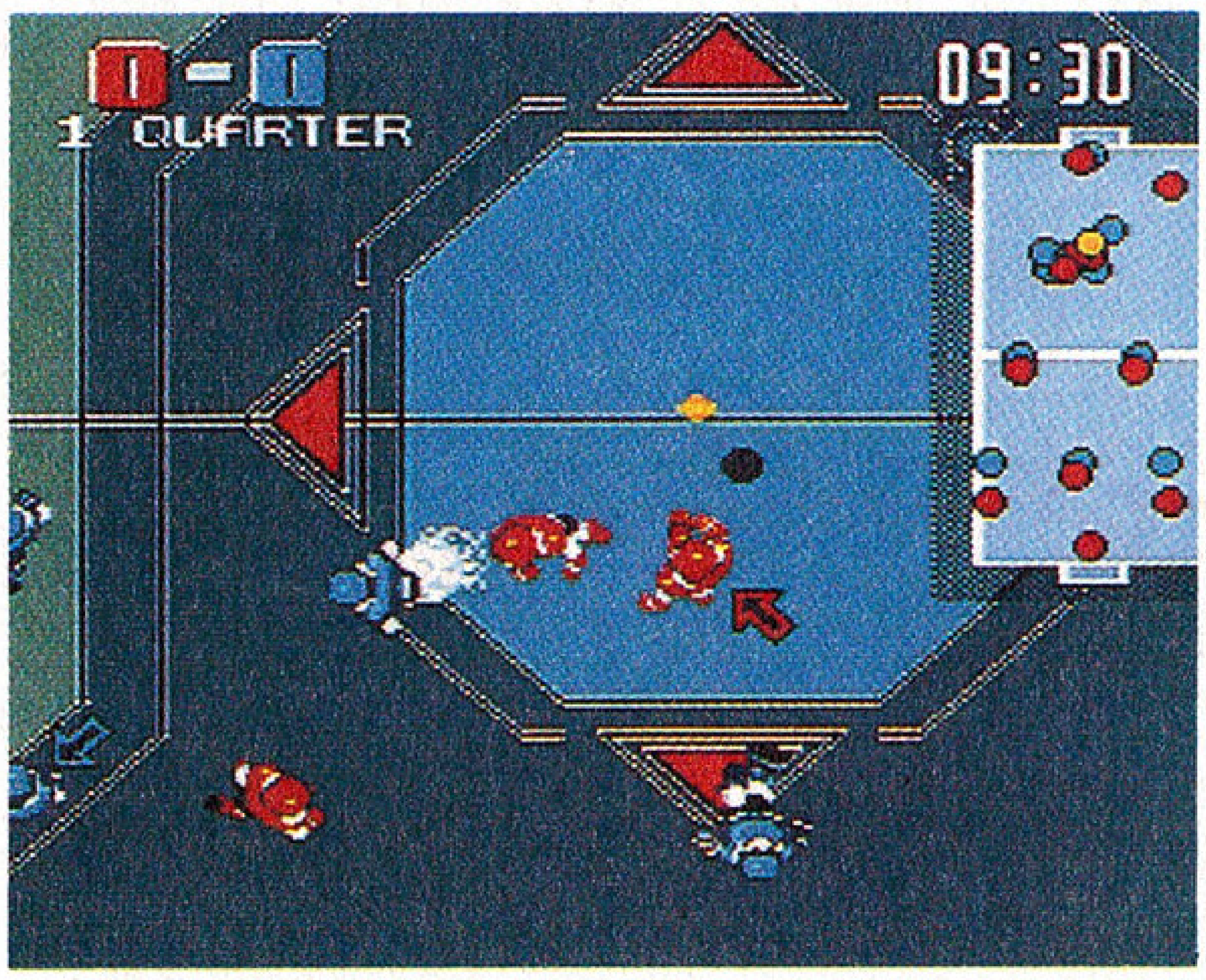
⬆赤いシュートでキーパーを弾き飛ばし、タッチダウンを決めろ

中盤戦でのハーフの攻撃力の高さは絶品!!

ソビエト サンボ ストラグラーズ

このチームはハーフのパワーが90もあり、中盤での攻撃力がとても高い。この能力を生かして、ボールを取られても中盤で確実に奪い返すようにしよう。そうすれば敵陣へ攻め込むチャンスはいくらでも作り出せる。直接オフェンス陣と共に攻め込むのもいいし、ニンジャやウィングにパスして、その足の速さを生かすのもいい。そしてジェネラルで得点をいれよう。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	95	90	70	60
SW	40	40	90	80	55
LB	75	80	55	45	50
RB	70	80	55	40	70
LH	35	45	90	75	55
RH	35	40	90	60	45
LN	80	60	35	25	65
RN	80	60	45	40	60
LW	80	75	55	35	55
RW	85	80	65	55	50
GR	55	40	80	70	55

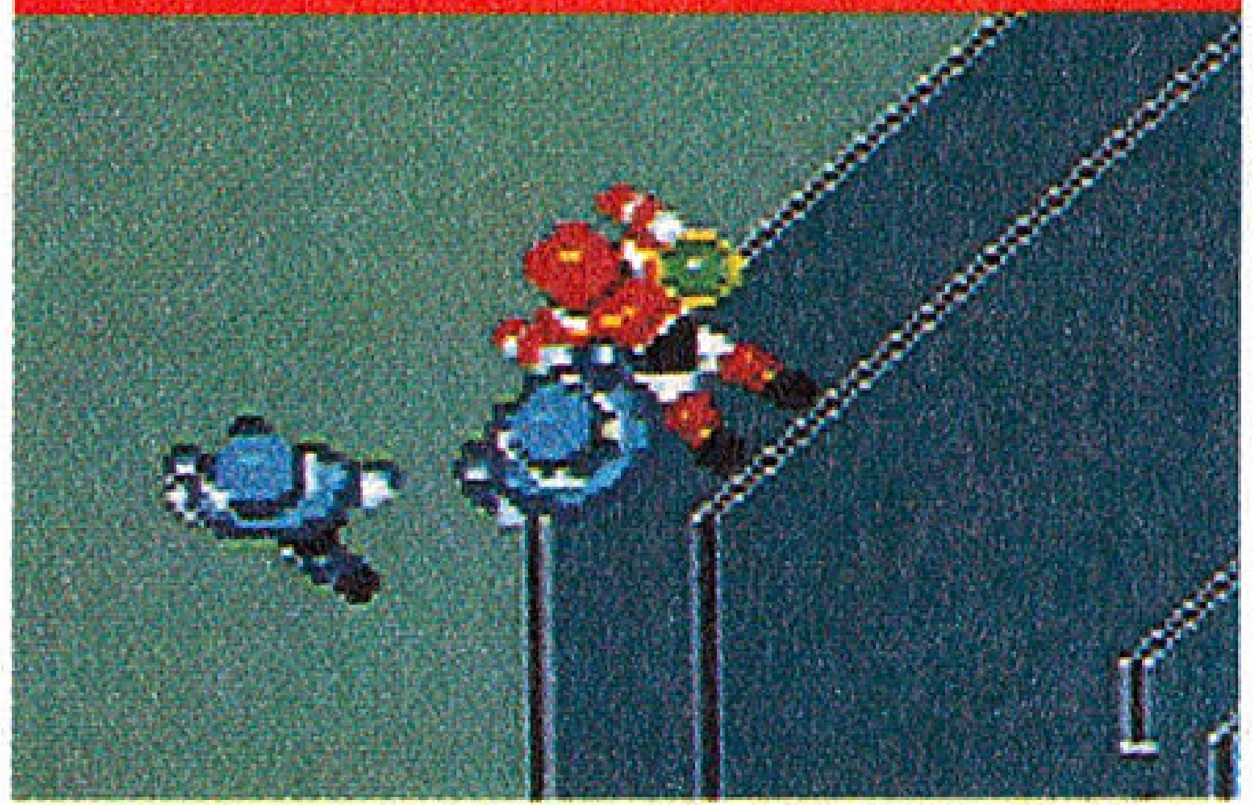


中盤戦でボールを奪い、すぐさま敵陣地へ突撃しよう

自分のチームのとき

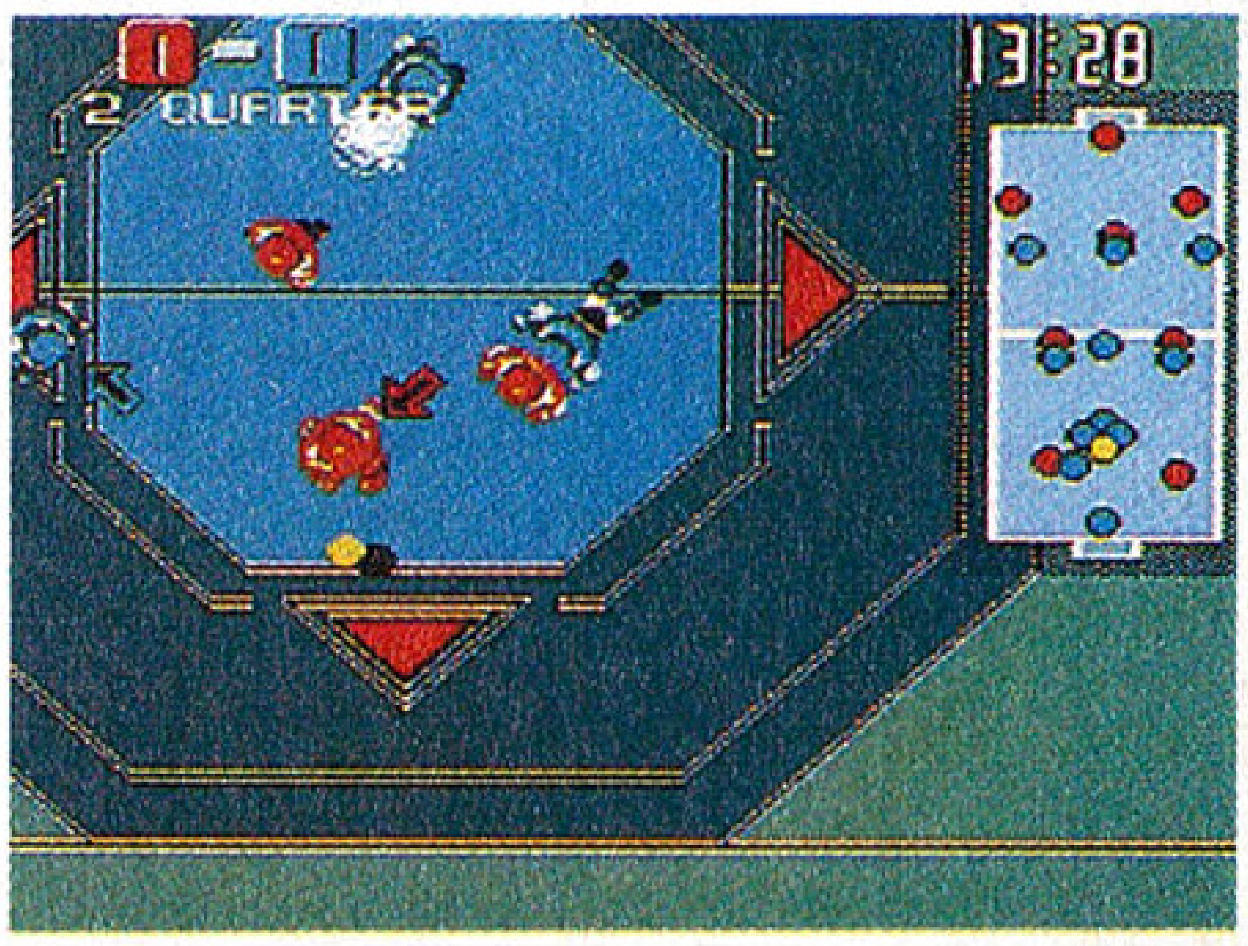
能力的にはかなりイイ線いっている。ただ少し、スタミナの数値が低い選手がいることと、ジェネラルの足が遅いのが難点になるかもしれない。ボーナスポイントではそのあたりを強化するとベストだ。

ココを強化!



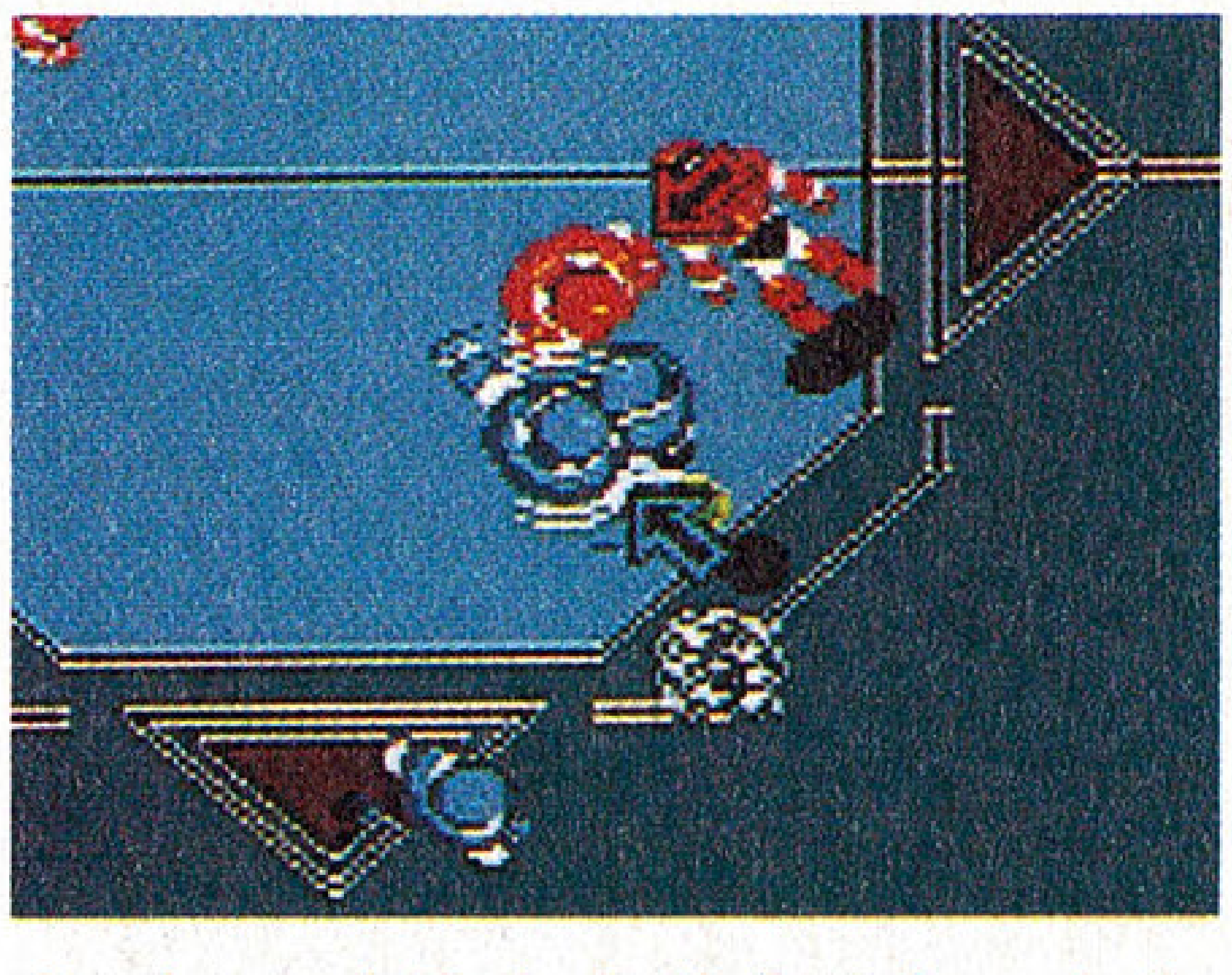
スタミナが低いとボールの奪い合いをするときに不利になる

ジェネラルの足が速いと、試合開始直後に攻め込める



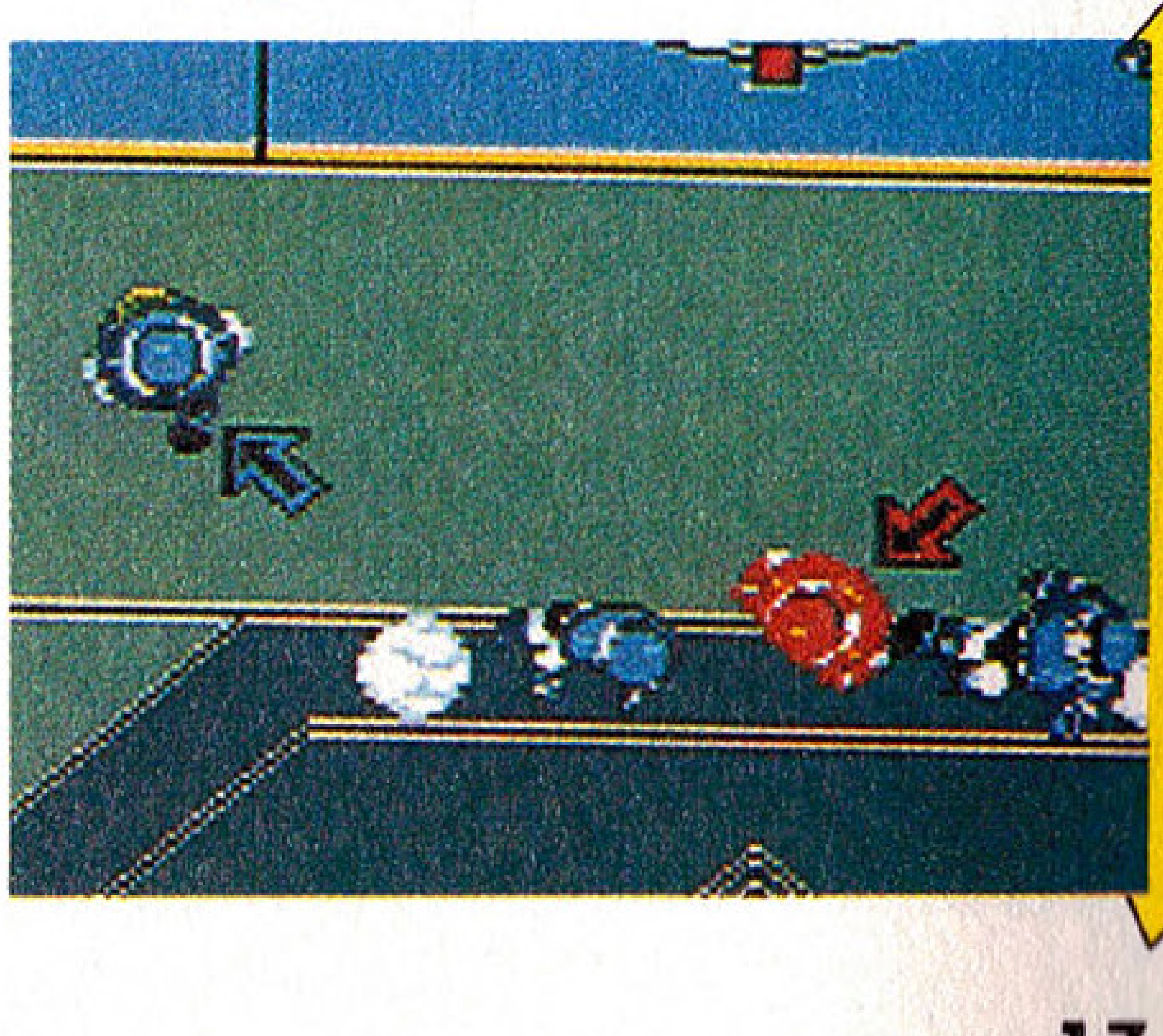
対戦相手のとき

このチームを相手にする場合は、特に中盤戦に気をつけるようにしよう。攻めていったつもりが、攻め込まれていた。なんてことにならないように、ブリングですばやく確実に相手ゴールまでボールを運べ。



ボールを取られそうになったらタックルで弾き飛ばせ

ゴール間際までボールを運び込んだ。敵を倒してボールを運べ



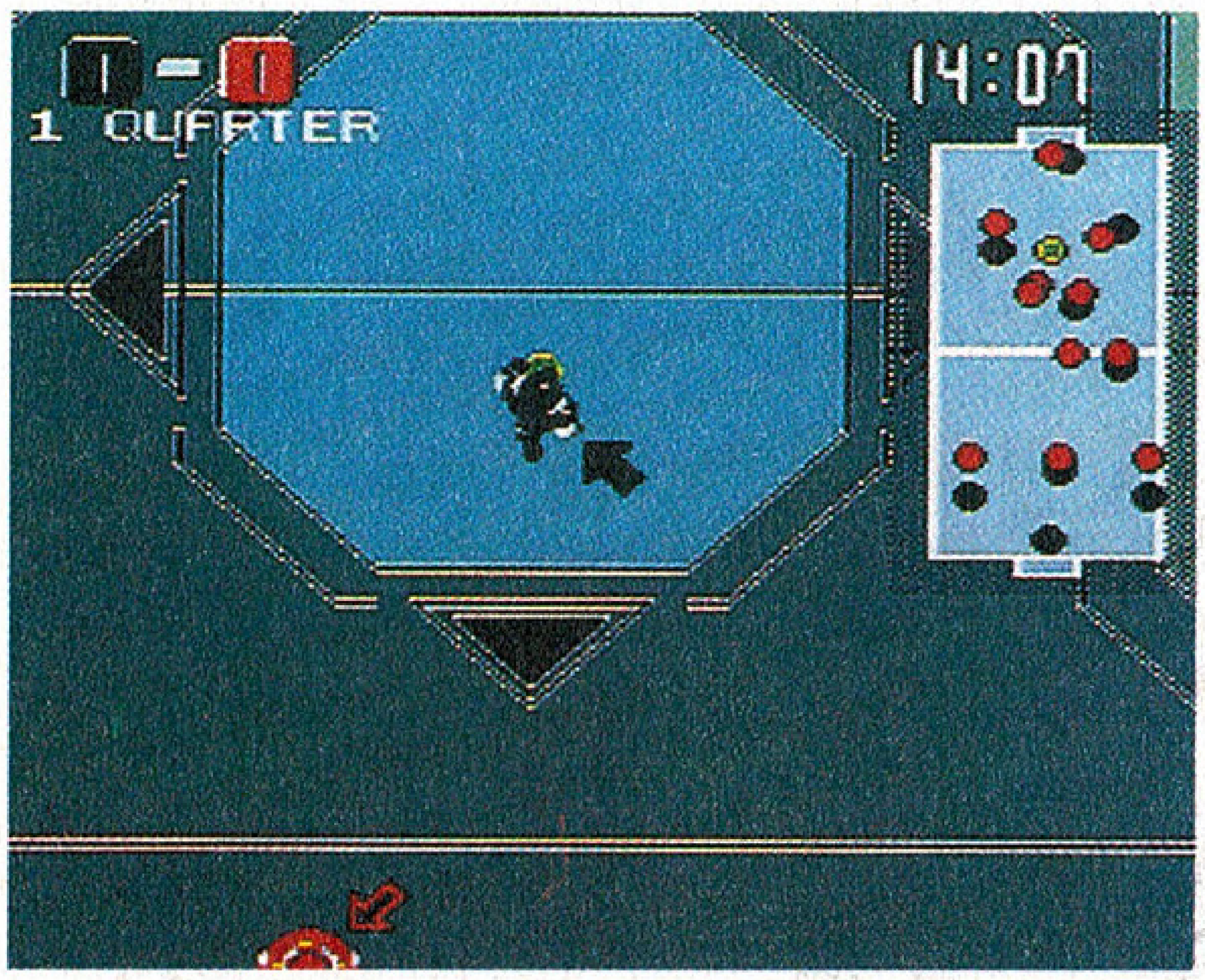
ボールを渡すな

スピード、スタミナが天下一品のボクサー集団

USA ヘビー ボクサーズ

リーグ戦での優勝を狙うならこのチームだ。このチームの値は全体的に高く、その中でも特にスピードの値が高い。この駿足を生かしてのブリングは、このチームの最大の武器といっても過言ではないだろう。敵の陣地に鋭く切り込んで放つシュートは、きっと君を優勝に導くにちがいない。ただ、パワーの低さが少々気になる。スピードでカバーしよう。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	75	95	100	80	70
SW	90	75	55	95	70
LB	85	65	30	50	65
RB	70	50	25	45	80
LH	90	70	45	95	70
RH	85	65	45	95	70
LN	80	65	40	50	80
RN	85	70	40	45	85
LW	85	60	85	50	75
RW	85	70	90	55	80
GR	90	70	95	95	80



⬅駿足ぞろいの強豪チーム。足の速さを生かして得点しよう

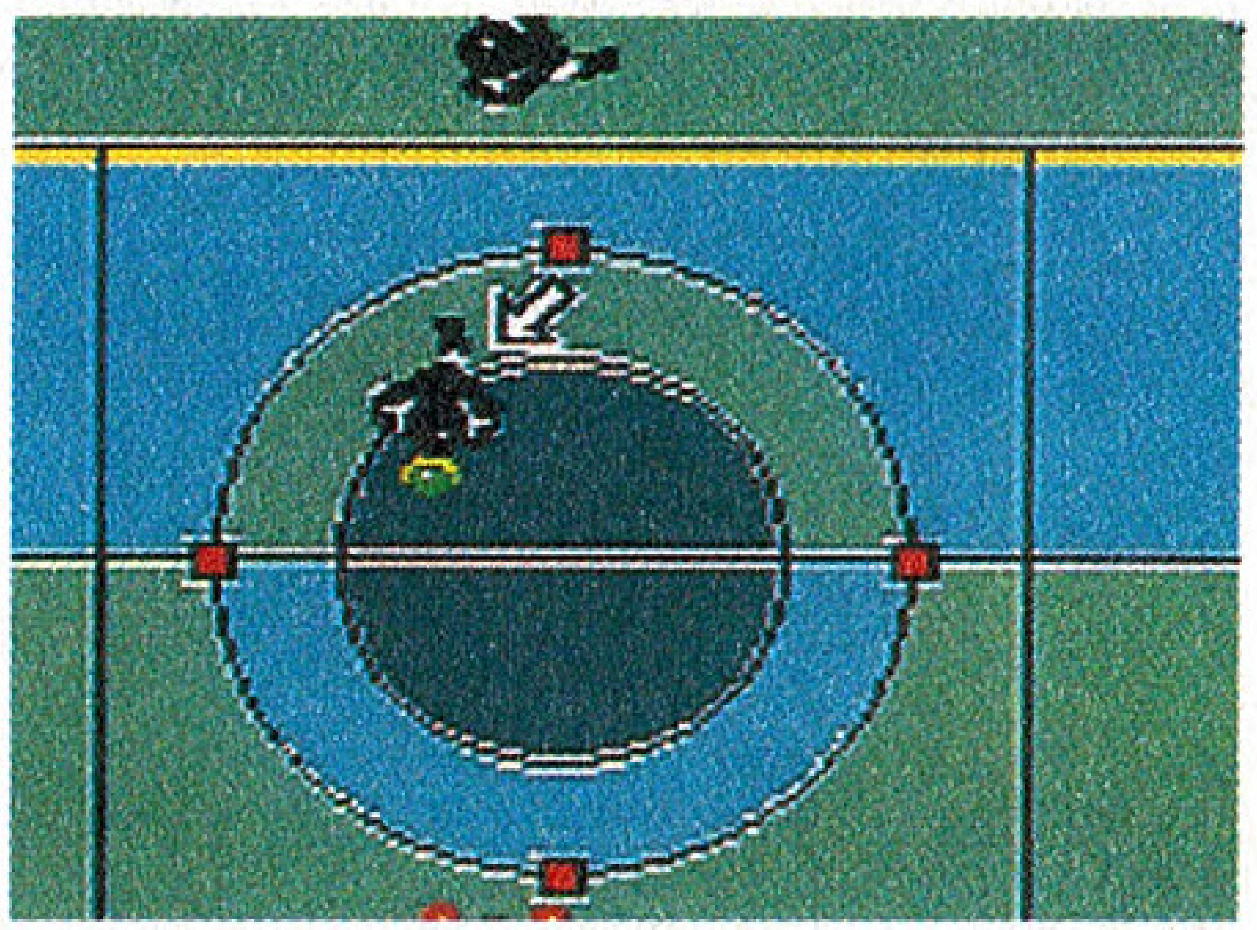
自分のチームのとき

上でも書いたように、ブロッカーなどのパワーが低めだ。ボーナスポイントでこの点を強化しよう。そして足の速さを生かして走りまくれ。キーパーをジェネラルのタックルで倒して、タッチダウンを狙え。

ココを強化!

⬆スタミナの数値が低い選手をボーナスポイントで強化しておこう

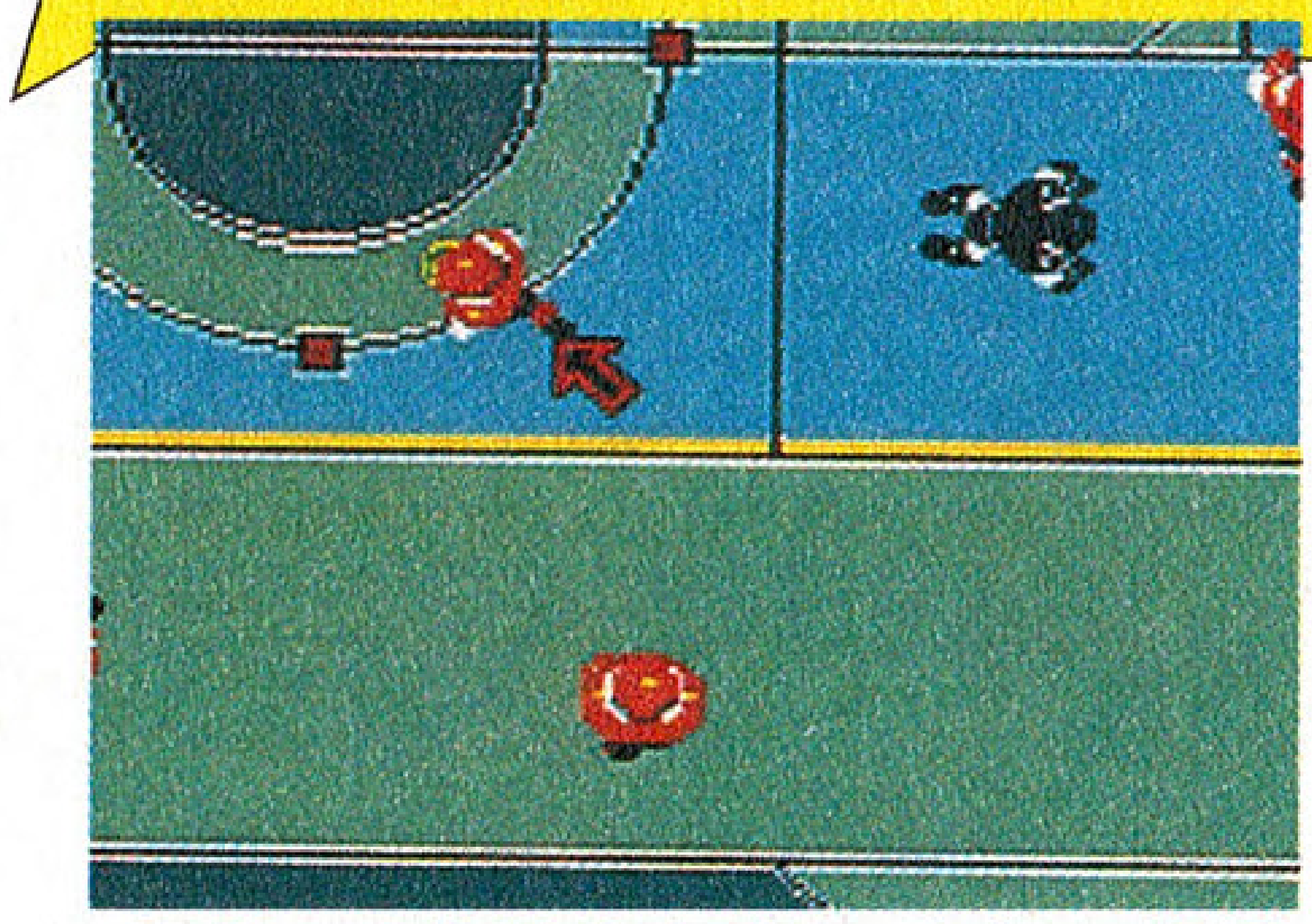
⬇ジェネラルでキーパーを痛めつけて、タッチダウンを決めろ



対戦相手のとき

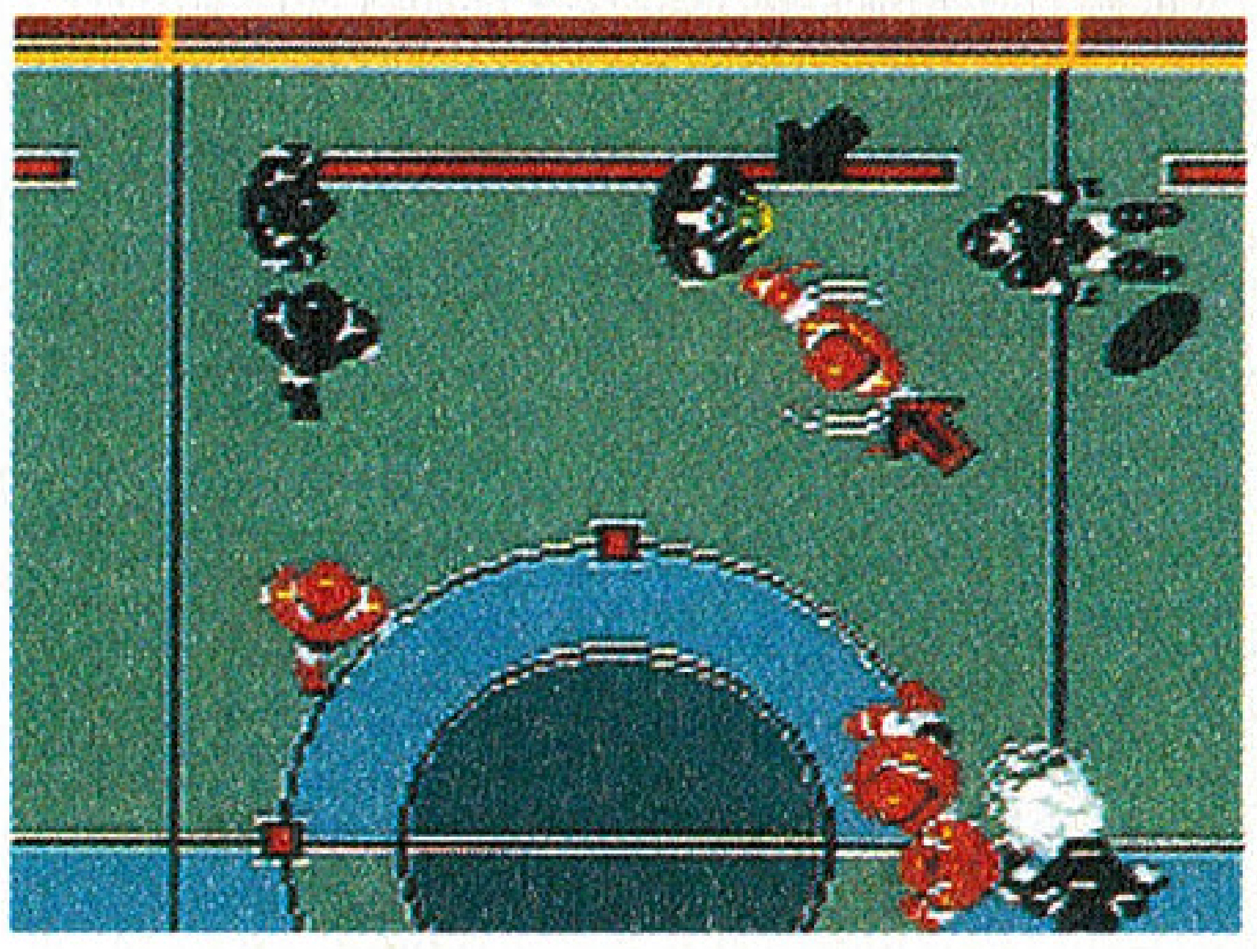
このチームと戦う場合には、とにかくボールを渡さないように全力を尽くせ。いったん相手にボールが渡ってしまうと、キーパーのところまで一気に走り込まれたりする。取られたら連続タックルで奪い返せ。

ボールをキープしろ



⬆ボールを取られないように上手く動きまわって逃げろ

⬇連続でタックルしてボールを奪い、タッチダウンを狙え

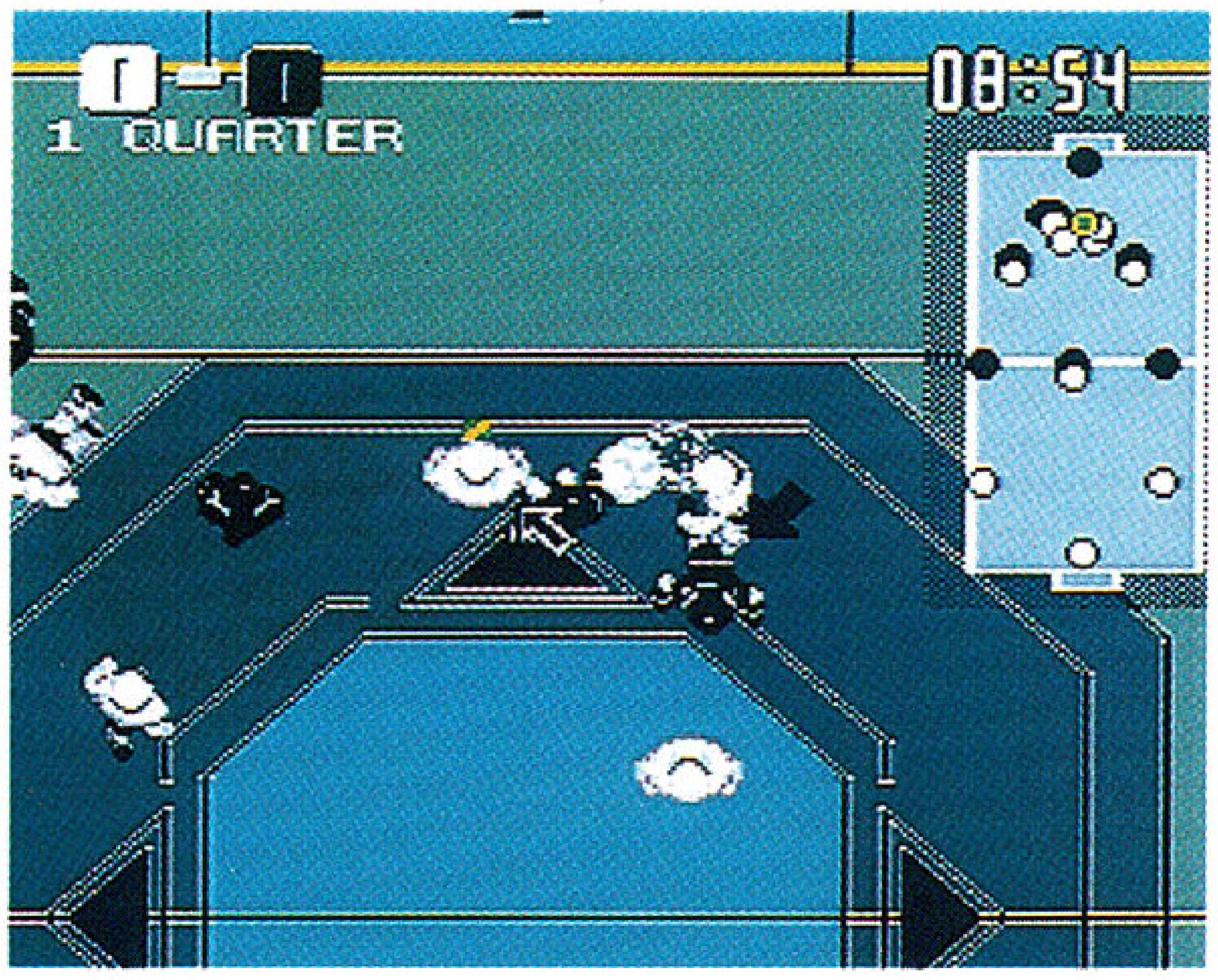


総合的に優れた、日本代表の最強チーム

ジャパン カラテ スラッシャーズ

トータル的にはここが最強チームだ。ただし、スピードの数値が少し低い選手がいるので、そこを意識していないと能力を生かし切れない場合がある。強力な格闘技集団で、パスやドリブルのテクニックで点を取るよりも、タックルの大技で相手を徹底的に痛めつけて、点を取る方に向いている。バトルロイヤルまでもつれ込んだら、ほとんど負け知らずだ。

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	90	100	100	70	75
SW	40	45	80	70	65
LB	35	45	90	60	70
RB	40	55	90	70	80
LH	75	85	50	35	75
RH	95	100	95	100	75
LN	75	85	50	25	80
RN	60	70	45	25	70
LW	45	45	85	65	90
RW	45	50	90	70	85
GR	55	65	90	75	70



⇦パワーの強さを生かして、どんどん相手選手を倒して得点をいれろ

自分のチームのとき

ボーナスポイントを、能力値のスピードの部分に振り分けて、全体を強化しよう。もしくはニンジャのスタミナの強化に使え。そしてタックルプレイでどんどん敵をダウンさせながら、相手のゴールへなだれ込め。

ココを強化！

⇧スピードの数値が低いままだとゴール寸前敵に捕まったりする

⇩キーパーを徹底的に痛めつけて点を入れやすくするのだ

0-0
2 QUARTER
12:09

対戦相手のとき

このチームと対戦するときは、ブリングですばやく走り回り、パスを多用してフィールドの広さを十分に活用しよう。攻めてきた場合はゴール間際のブロッカーなどで迎え撃ち、キーパーの前で止めるように。

1-0
QUARTER
09:23

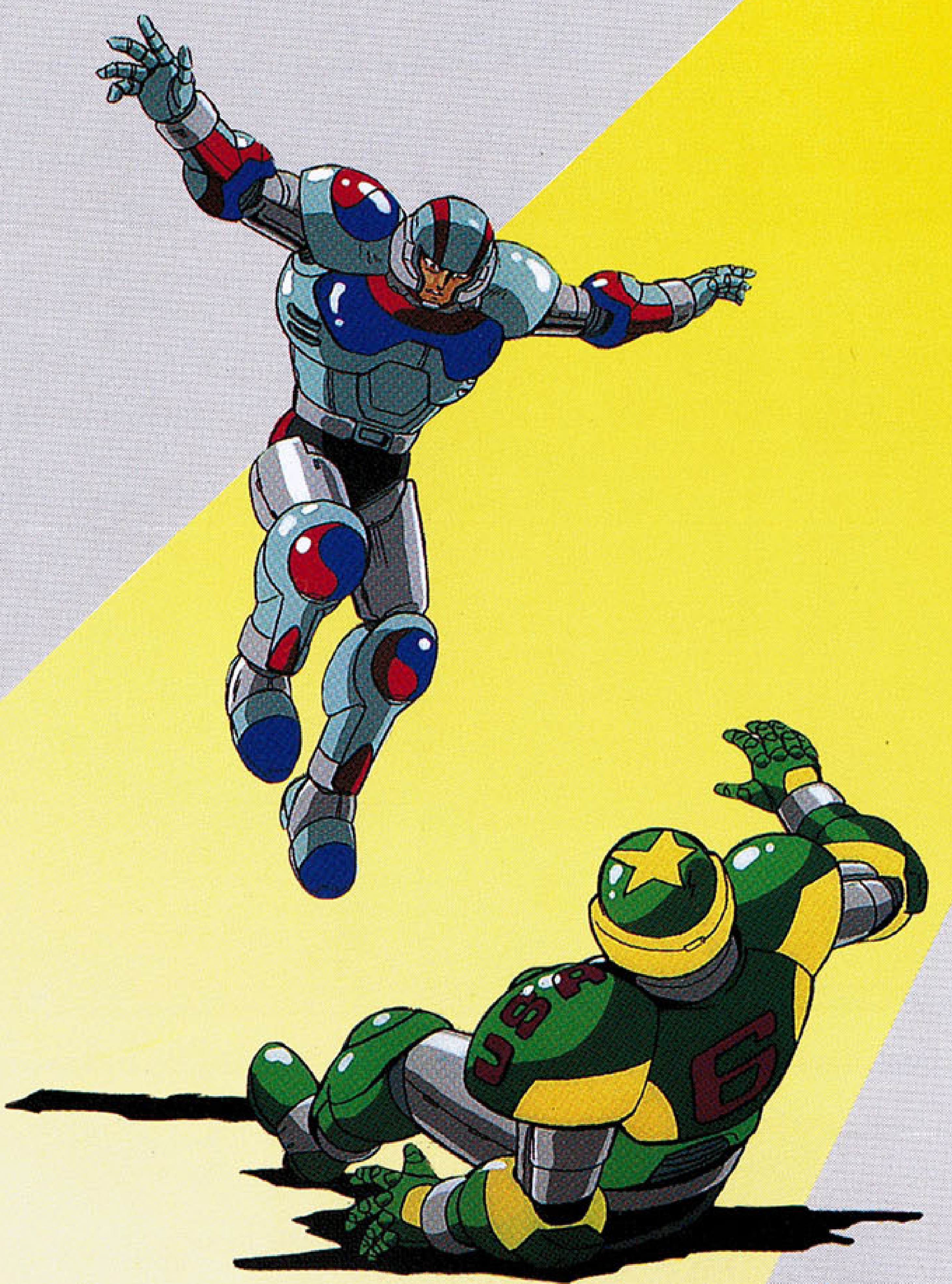
⇧敵のタックルにやられないように、すばやく動いて攻め込もう

⇩早めに進攻を止めてキーパーへパス。フィールド中央へ蹴り返せ

2 QUARTER
05:03

ゴールを固めろ

平成３年３月15日発行（毎月１回15日発行）第３巻第３号（通巻13号）

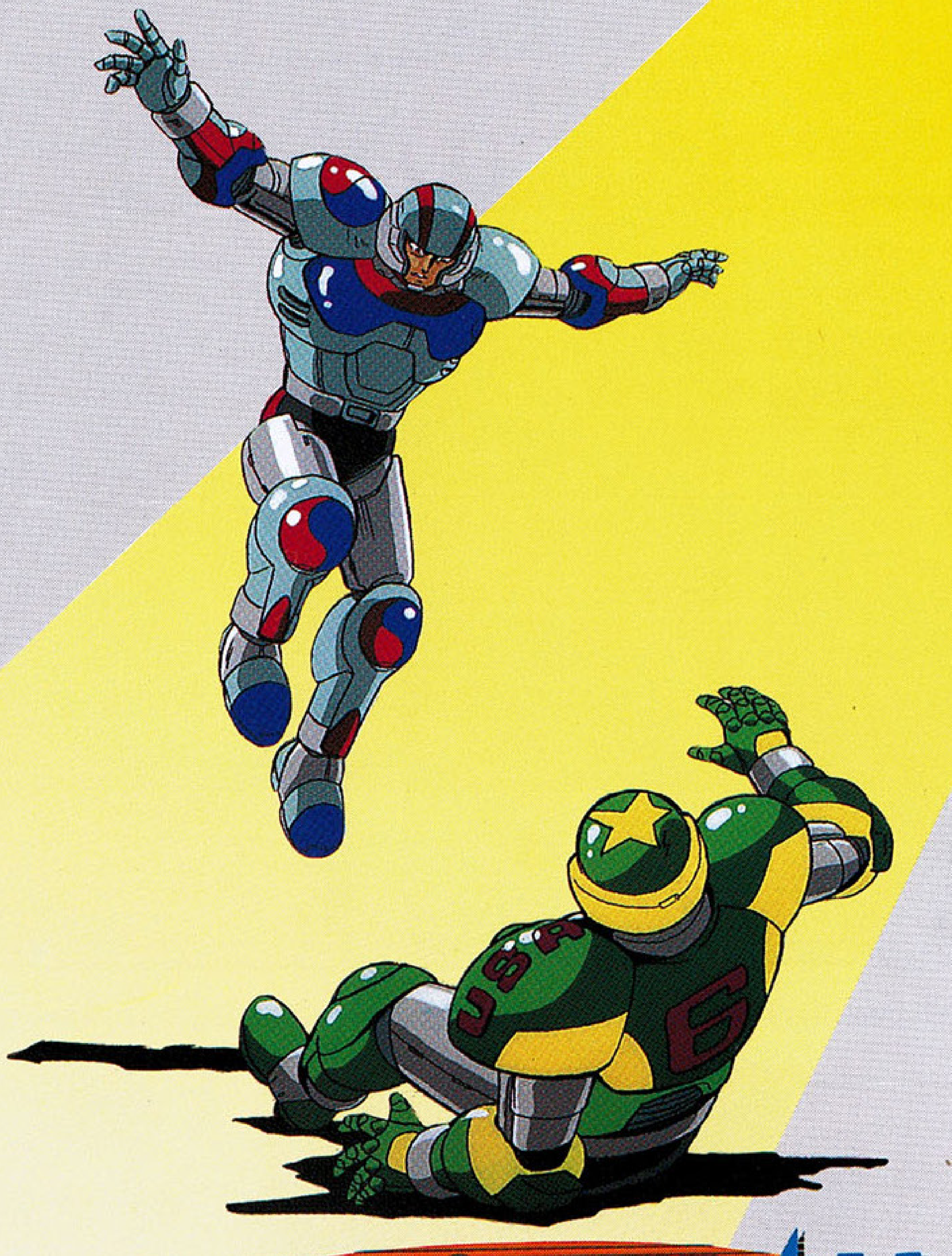


WRESTLEBALL
Perfect Attack
攻略データブック

メガドライブFAN
3月号特別付録

©NAMCO LTD.

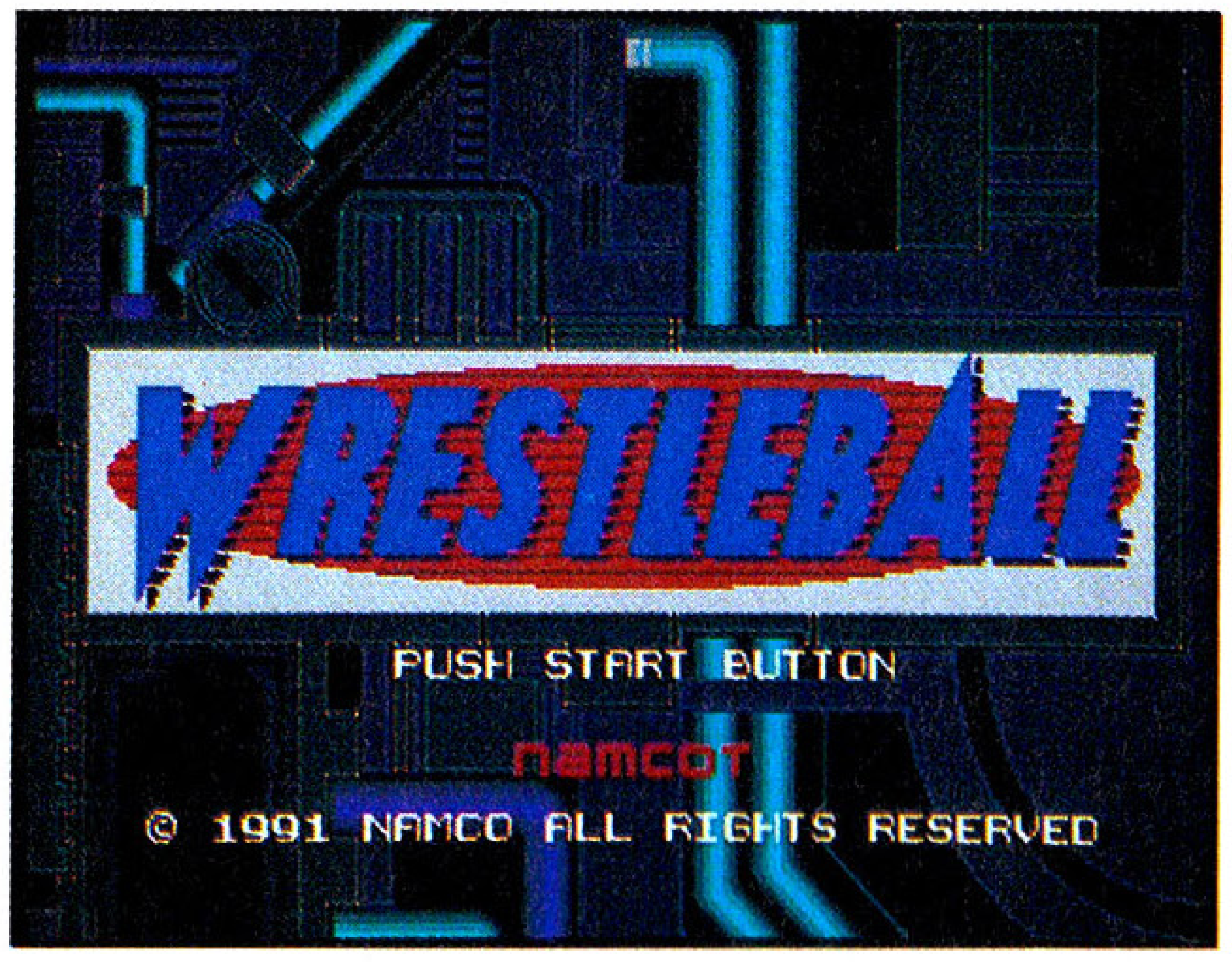
平成３年３月15日発行（毎月１回15日発行）第３巻第３号（通巻13号）



WRESTLEBALL
Perfect Attack
攻略データブック

メガドライブFAN
３月号特別付録

©NAMCO LTD.



レッスルボール

ナムコ／2月8日発売／5,800円／SPT／©1991 NAMCO LTD.

ナムコのメガドラ参入第6弾はスポーツゲームだ。といっても例の野球ゲームではなく、近未来ムードたっぷりの異種格闘技フットボールなのだ。エキサイトすること間違いなし！

オソロしく過激なスポーツなのだ

男と男の激しいぶつかりあい。ラグビーやアメフトといったスポーツからは、そんな印象を受ける。試合中には激しいタックルやボールの奪い合いが繰り広げられ、見ているほうも思わずチカラが入ってしまう。団体球技のなかでもっともエキサイティングな展開が楽しめる種目といえるだろう。

とはいっても、度を過ぎたラフプレイが生じた時は試合が一時中断され、選手にペナルティが科せられる。こういったルールは、選手たちの身の安全を守るためにはなくてはならないものだ。しかし何の被害も受けない観客にしてみれば、ちょっと物足りないよね。

前置きが長くなったが、この「レッスルボール」ではそういったルールが排除され、ダイナミックかつスムーズな試合展開を純粋に楽しむことができるのだ。「最近は複雑なゲームが多い」と嘆（なげ）いている人や、日頃ストレスがたまっている人にオススメするぞ。

基本はサッカー＋ラグビー＋アメフト

先に“ルールがない”と書いたが、スポーツであるからには、最低限の規則がないと話にならない。ただ好き勝手に暴れていては、試合も何もあったもんじゃない。

この「レッスルボール」の基本ルールは、足でボールを蹴って、キックパスやシュートなどでゴールまで運ぶというものだが、ボールを手に持って走ったり(ブリング)、投げたり(ハンドパス)してもかまわない。もちろん相手チームをぶちのめすための手段、“タックル”などを行なってもかまわないぞ。

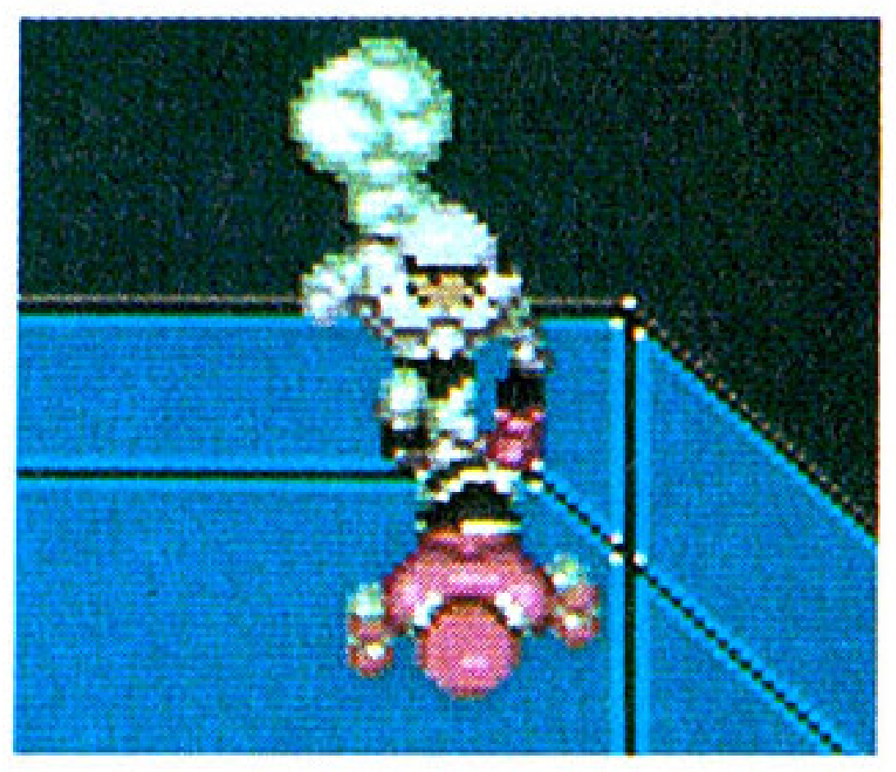
得点方法は2種類あり、サッカーやアメフトの得点方法と似ている（左下の写真参照)。

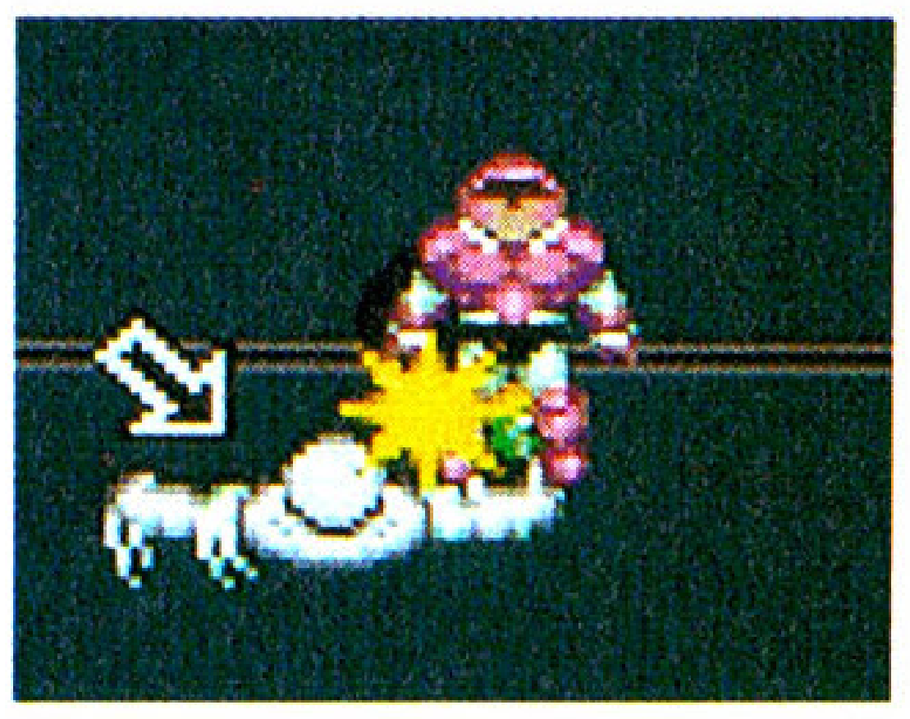
1チームは11人で構成され、ゴールキーパー、ウイングなどといったポジションがある。1試合は4つのクォーターを戦い、同点の場合はさらに2クォーター戦う。それでも勝負がつかないときは、特別のリング上で各チーム5人の選手が、お互い相手の選手全員をノックダウンさせるまで競い合うという、バトルロイヤル方式が採られる。

いろんなスポーツ要素が混じって登場したスポーツゲーム「レッスルボール」。それではじっくりとその魅力を紹介していこう。

ルールなきルールはタックルにあり！

レッスルボールが従来のフットボールと大きく異なる点は、相手からボールを奪うための“タックル”にある。相手がフィールド内にいる敵ならば、どんな乱暴なタックルをしてもいいのだ。

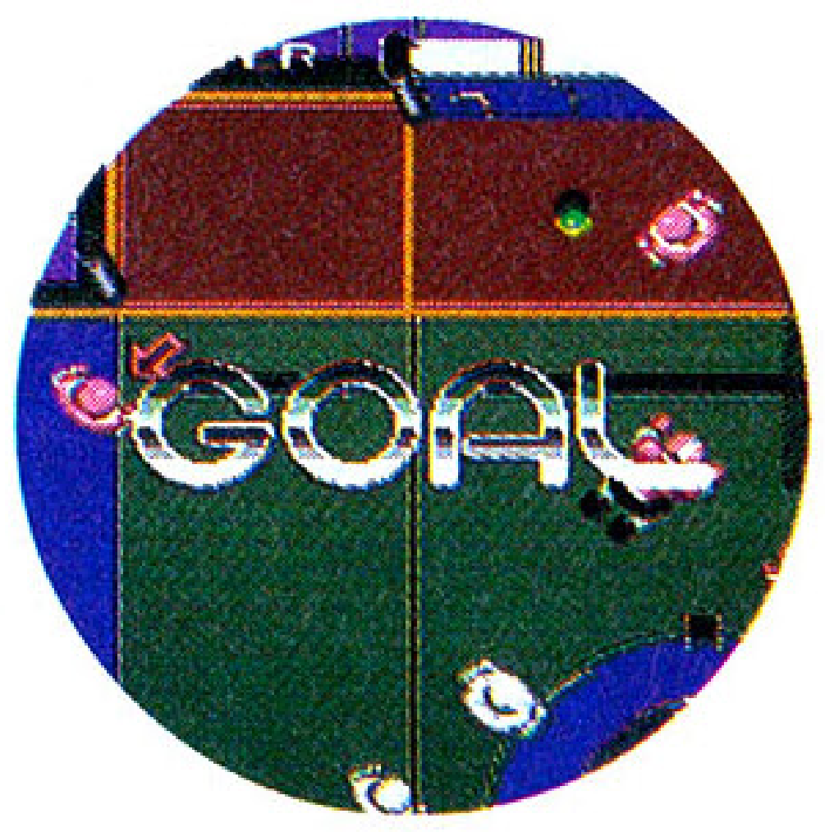




得点方法は2通り

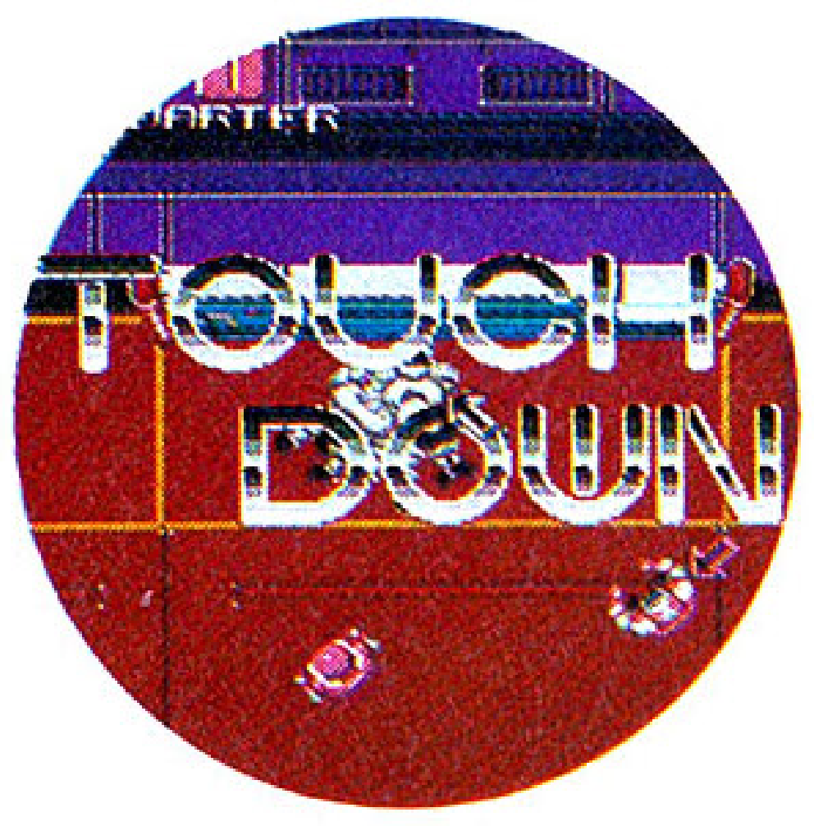
ゴール

相手のエリアの奥深くにあるゴールボードにボールを当てる。得点は1点。

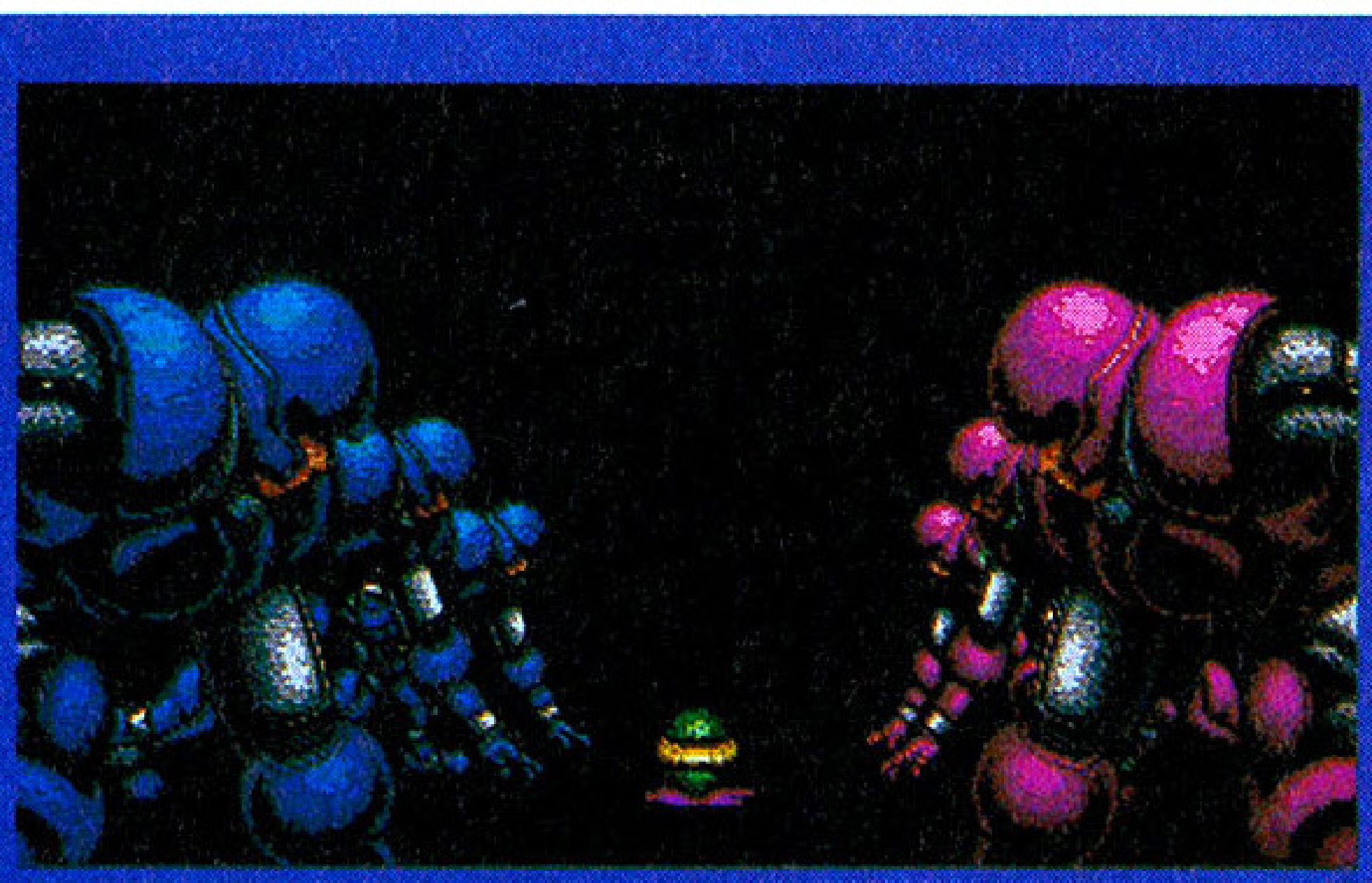


タッチダウン

ゴールボード手前の相手のトライエリアにボールを持って走り込む。得点は3点。



レッスルボール誕生の歴史

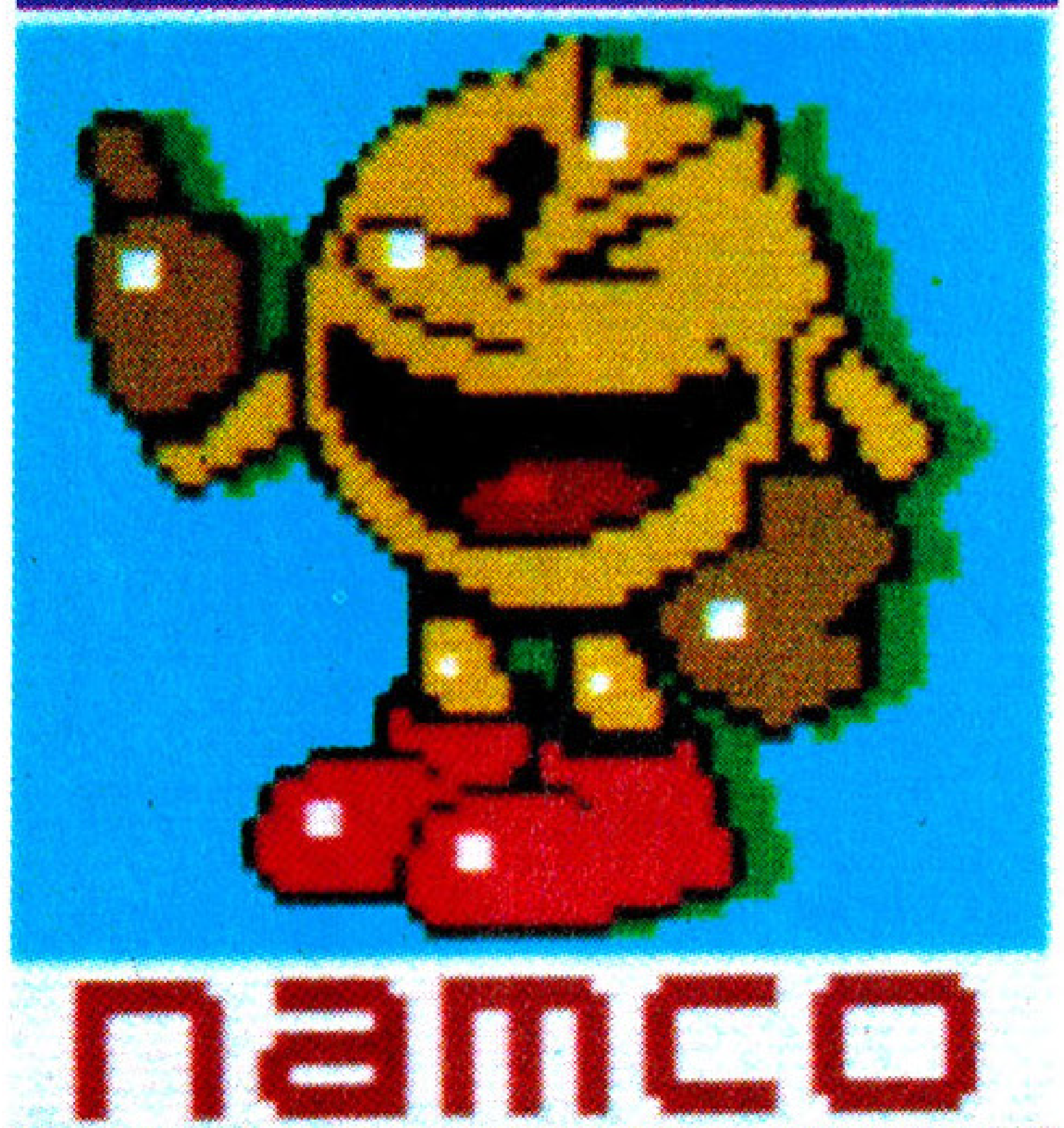


1999年	全世界で親しまれていたサッカー、ラグビー、アメリカンフットボールなどのスポーツは、より過激でパワフルなスポーツへと進化していった。
2005 年	ルール改正とともに、各競技の若手選手から、それらを1つにまとめた新たなスポーツを誕生させようという運動が巻き起こった。また、この運動に、柔道や空手などの格闘技の選手も賛同したのである。この時点では、アメリカンフットボールのルールに、サッカーのボールを足でドリブルし、蹴ってゴールするという攻撃方法をミックスしたものであった。
2007年	各種の格闘技を取り入れる。柔道、空手、レスリング、ボクシングのみならず、テコンドー、カポエラなどもその対象となった。
2009年	当然のように「異種格闘技」が発生。それぞれに異なる格闘技のため、ルールを制定するのがとても困難なことから、得点とサイドラインに関することや、試合を進めるうえで必要な事柄を除いて、フィールド内であるならば何をやってもかまわないという、非常に危険な「ルール無用のルール」が適用された。
2010年	その過激なプレーに人々は興奮し、観客動員数はうなぎ登りに増え、入場券は破格の値段で売られていた。ようやくここにきて、ワールド・フットボール振興会から、プロスポーツ化の提案がなされ、8チームによるリーグが形成され、このスポーツは「レッスルボール」と名づけられた。

リーグを形成する全8チームを紹介

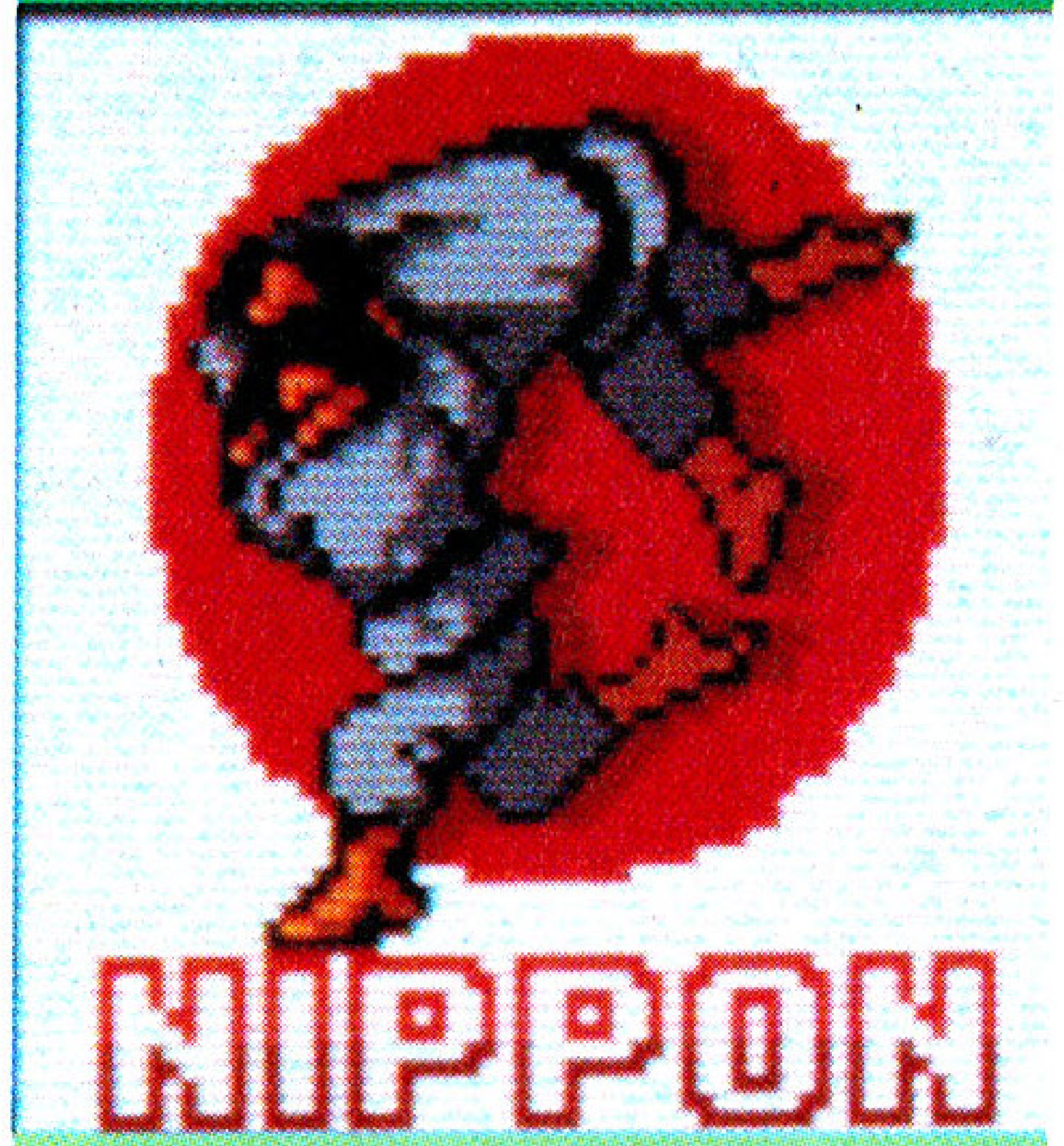
「誕生の歴史」にもあったように、レッスルボールはあらゆる格闘技の選手が参加している。それぞれのチームの特徴がハッキリしているので、気に入ったチームを見つけよう。

ナムコスターズ



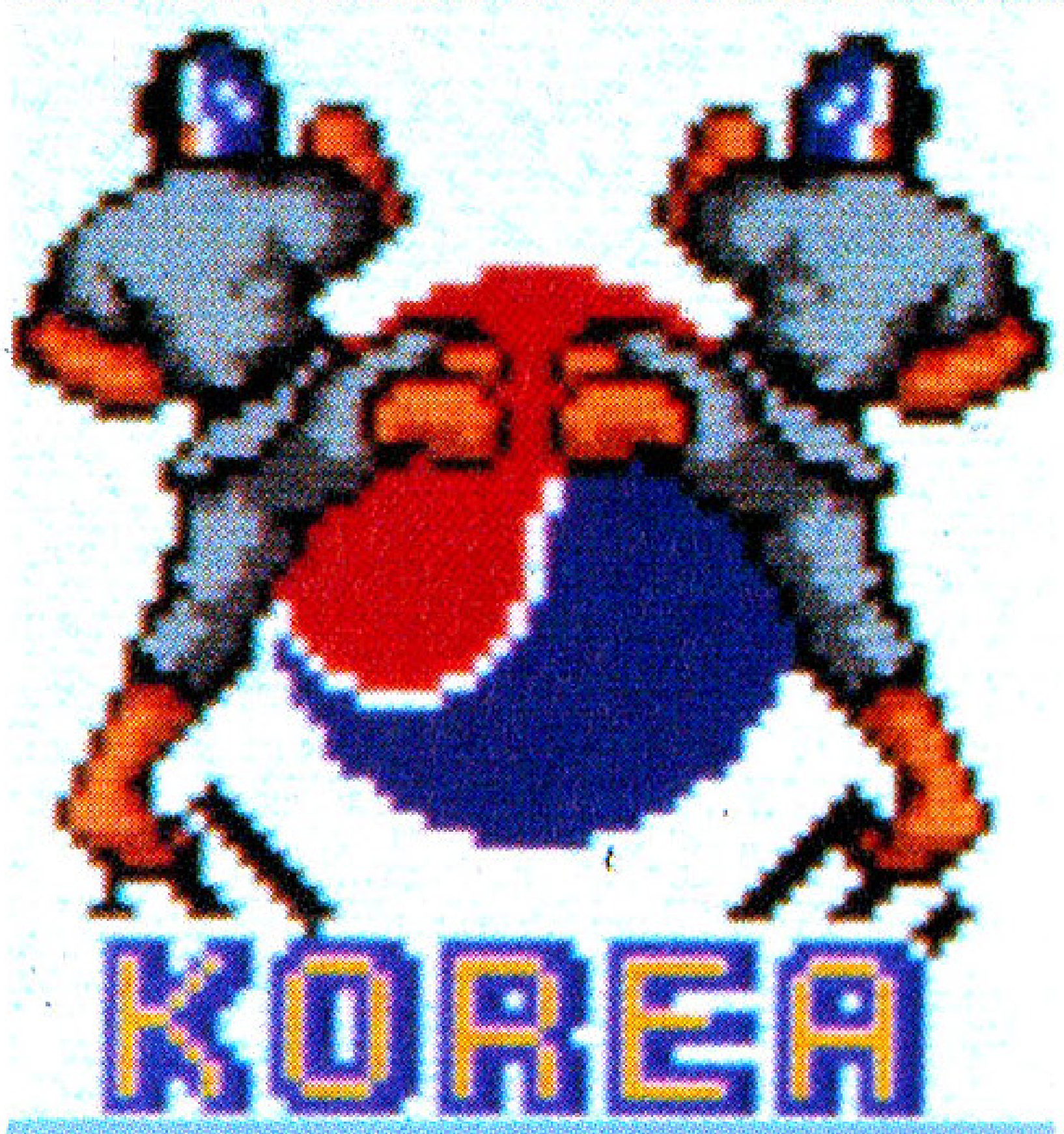
弱いのが特徴。唯一の救いはパスの正確さ……と言いたいが、あまり関係ない。玄人好みのチームだ。

ニッポン ジュウドウ ウォリアーズ



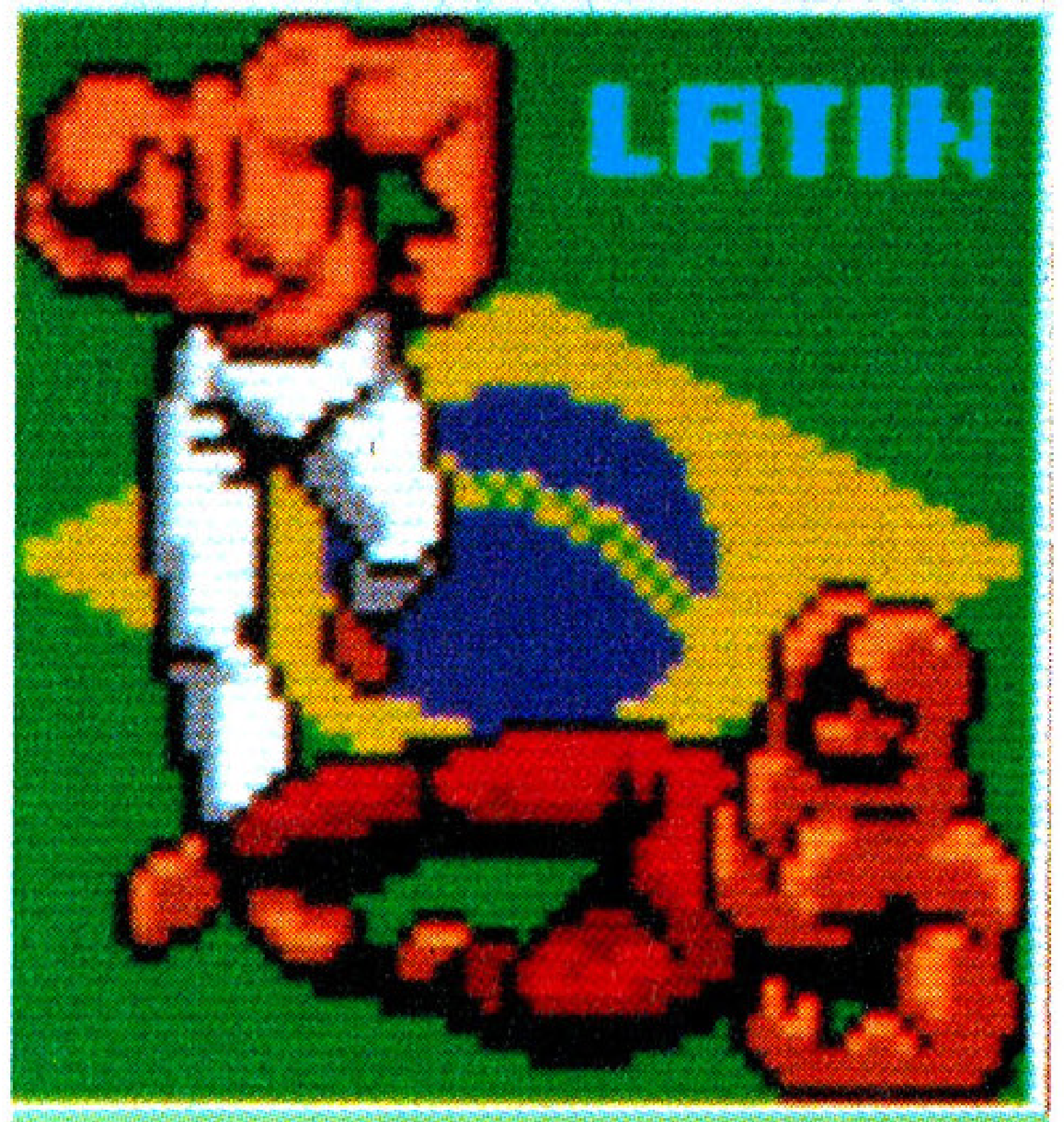
柔道の有段者が結成した日本代表チームの1つ。ただ寝技・締め技関係が使えないので、イマイチ実力を発揮できない。

コリア テコンドー バトラーズ



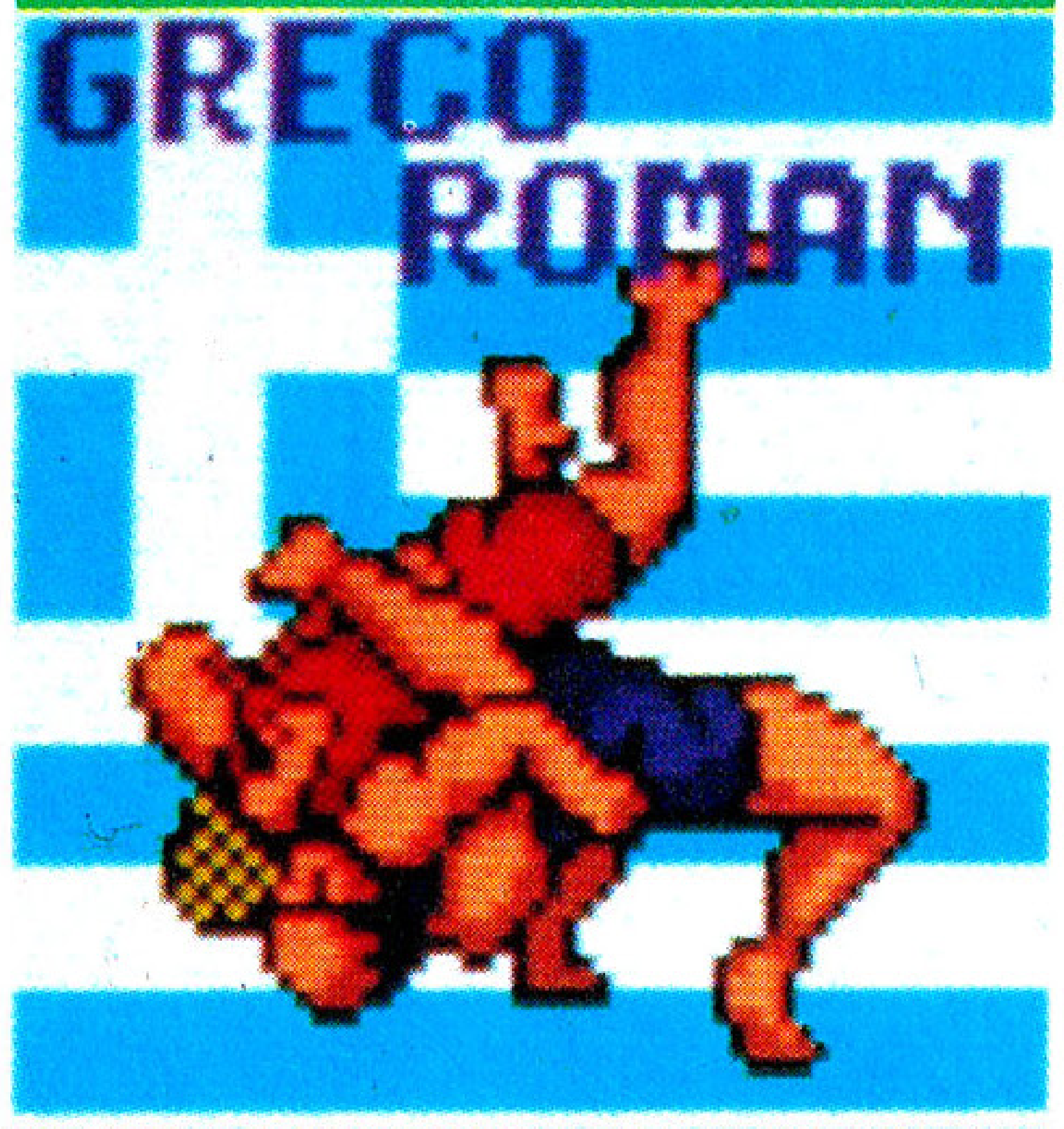
テコンドーの使い手が集まった韓国代表チーム。各能力ともバランス良く、無難にまとまっている。イブシ銀の魅力。

ブラジル カポエラ キッカーズ



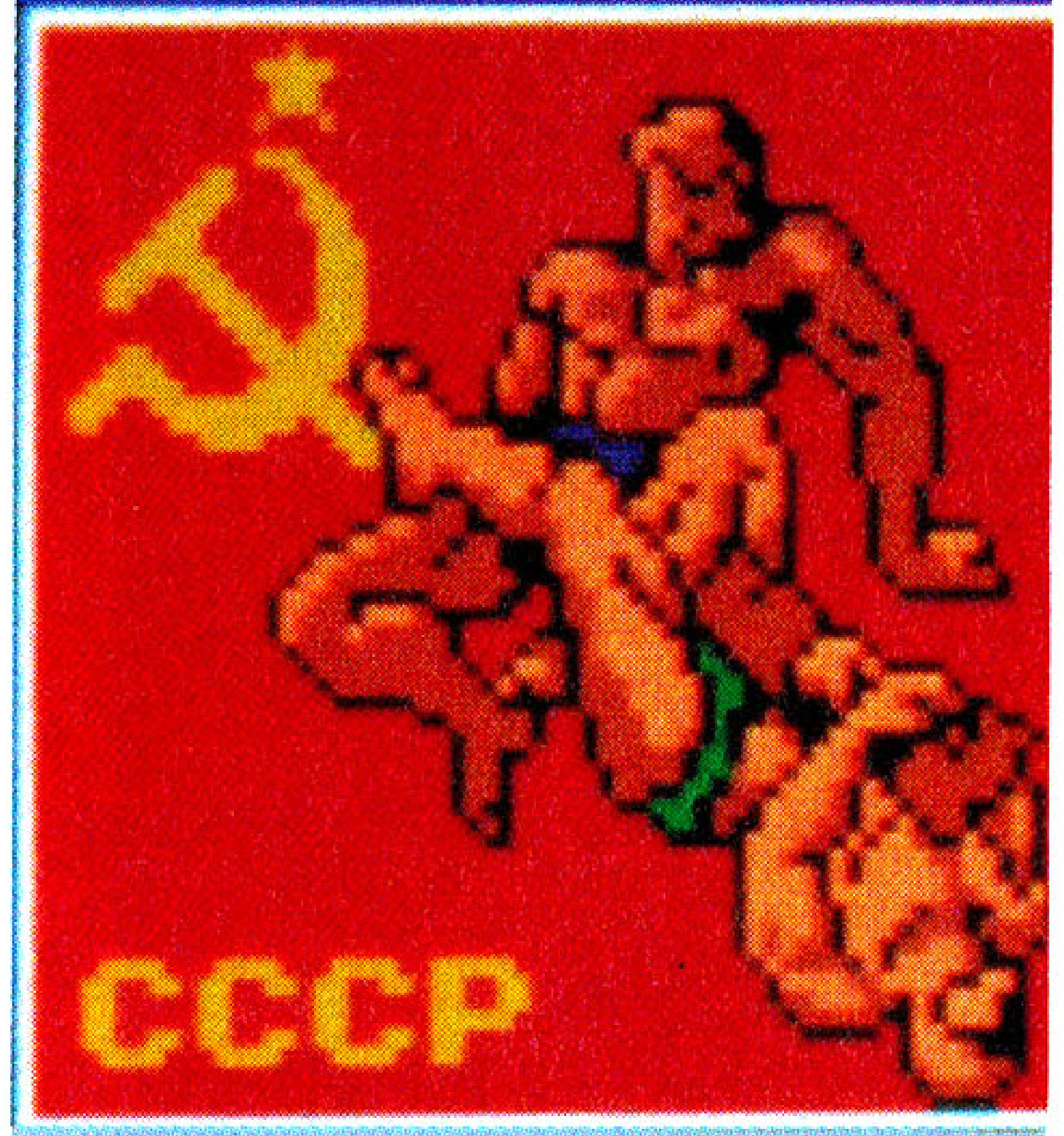
ブラジルの伝統的な格闘技、カポエラの名手たちによって作られた南米代表チーム。強さの秘密はスピードにあるのだ。

グレコローマン パワー レスラーズ



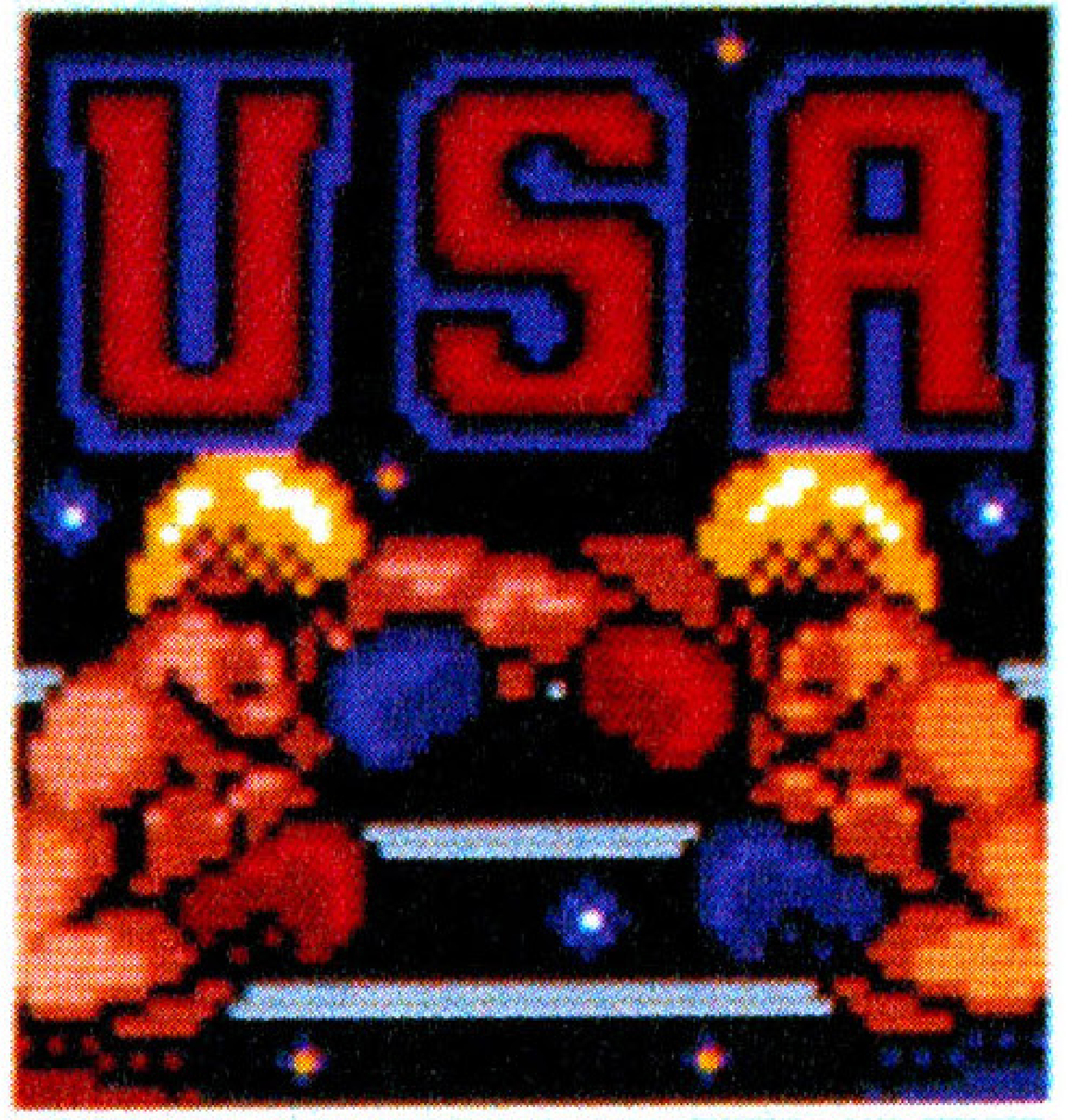
グレコローマンスタイルのレスリングを得意とする選手たちが手を組んだヨーロッパ代表チーム。防御に優れている。

ソビエト サンボ ストラグラーズ



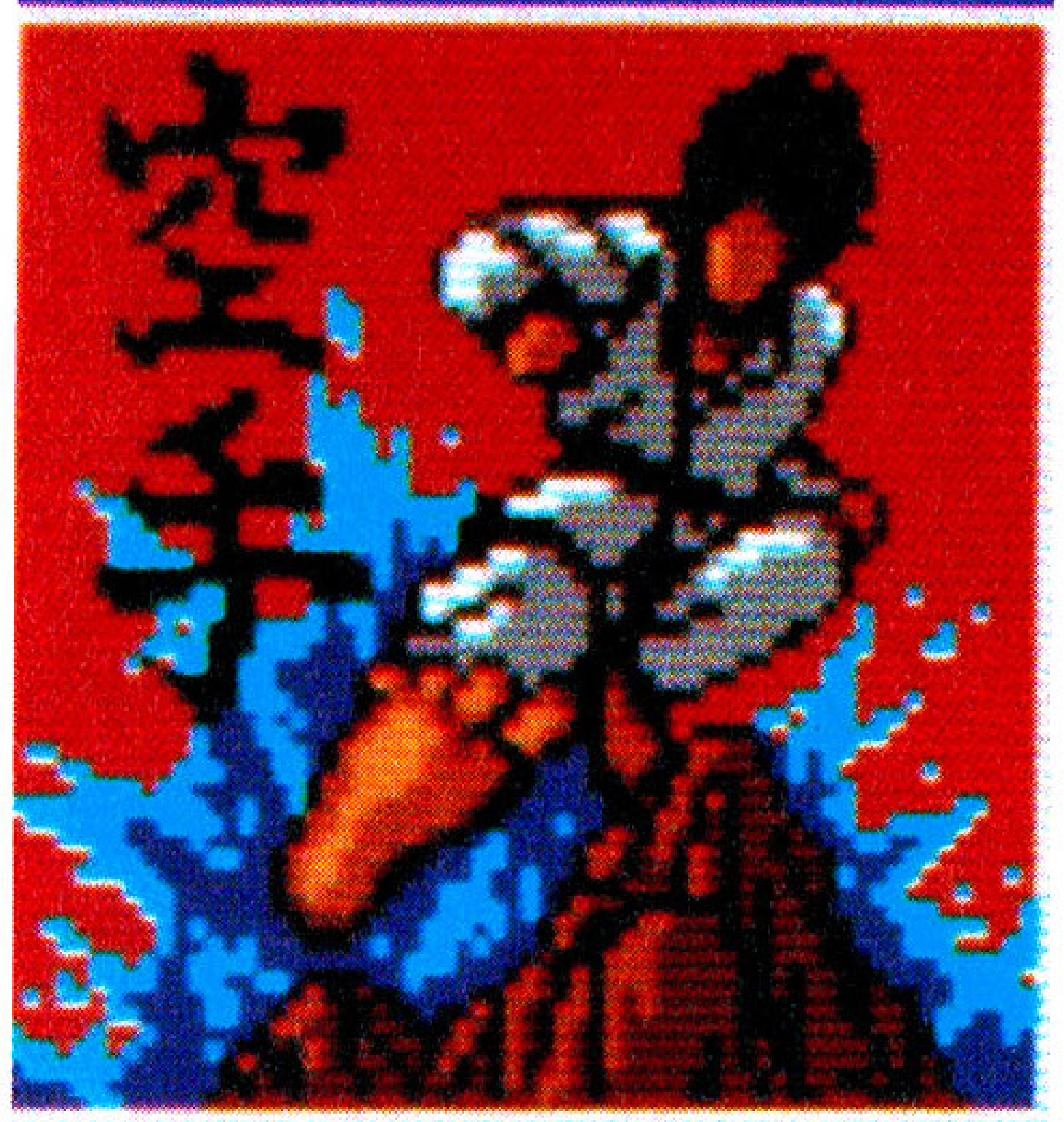
独特の当て身や足技を用いるサンボの達人によるソ連代表チーム。ミッドフィルダー陣の攻撃力の高さはバツグン！

USA ヘビー ボクサーズ



アメリカ中から集まったヘビー級のボクサー軍団。総合的に能力が優れ、特にスピード、スタミナは天下一品だよん。

ジャパン カラテ スラッシャーズ



日本代表のもうひとつ。とにかく強い。ファミスタでいうメジャーリーガーズ、といったところだろうか。

選手には2タイプあるのだ

試合画面をよーく見るとわかると思うが、選手のタイプには重量級と軽量級の2種類がある。

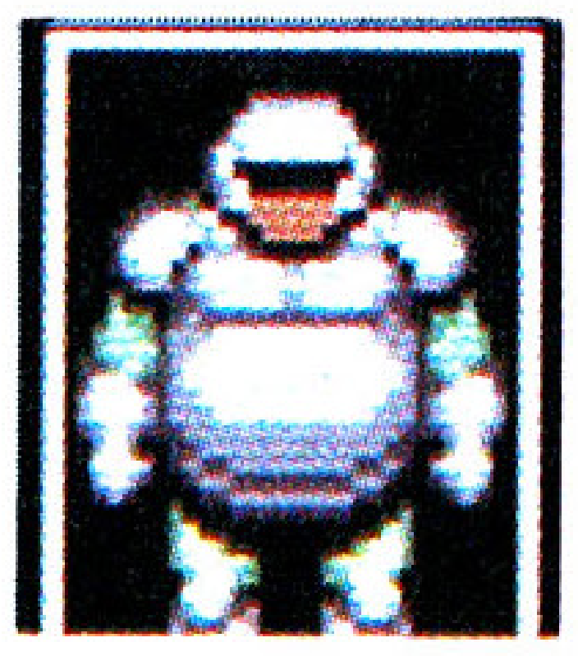
彼らは、多少の能力の違いはあるものの、一番の大きな違いはなんといってもタックルの技にあるのだ。

ボールを持っていない状態でシュートのボタンを押すと、最寄りの相手選手にタックルするわけだが、ボタンを押している時間の長さによって、威力が1～4段階に変わるぞ。

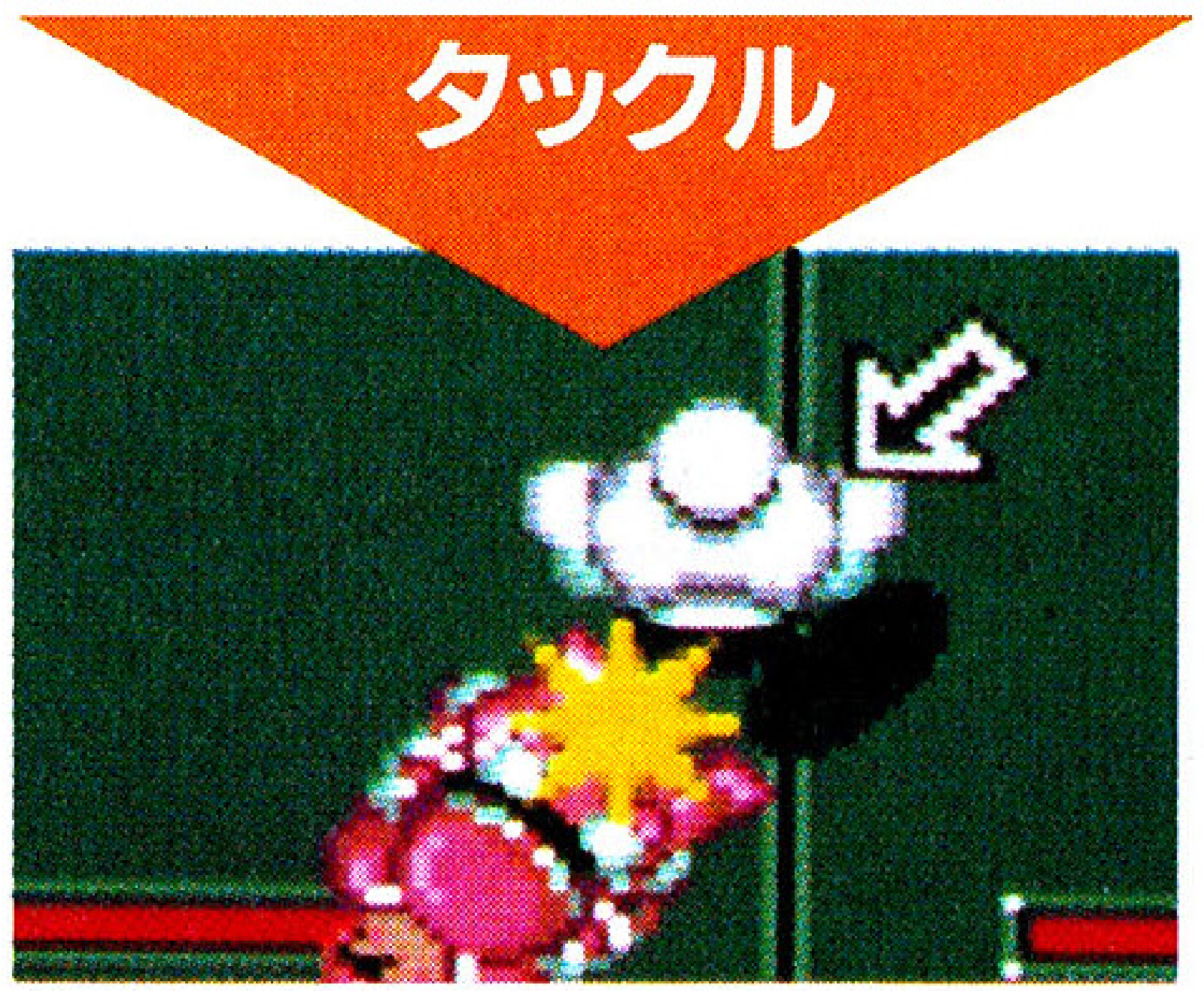
また、2段階目と4段階目のタックル技が、選手のタイプによっても異なる。

ちなみにタックルの技は全部で15種類。それぞれの体格を有効に利用した技の数々を、思う存分堪能してほしい！

●重　量　級

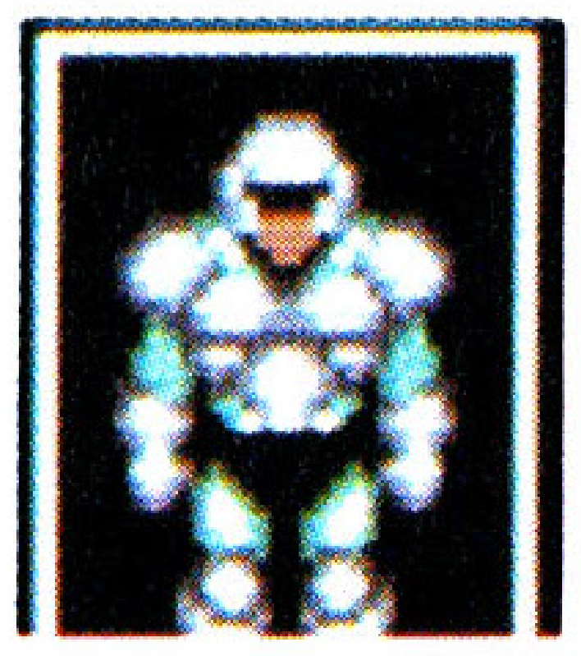


なんかおデブさんな感じ。この体が空中に舞うんだから、並々ならぬ運動神経に違いない。しかし、ボディー・アタックを受けたら痛そうだ。

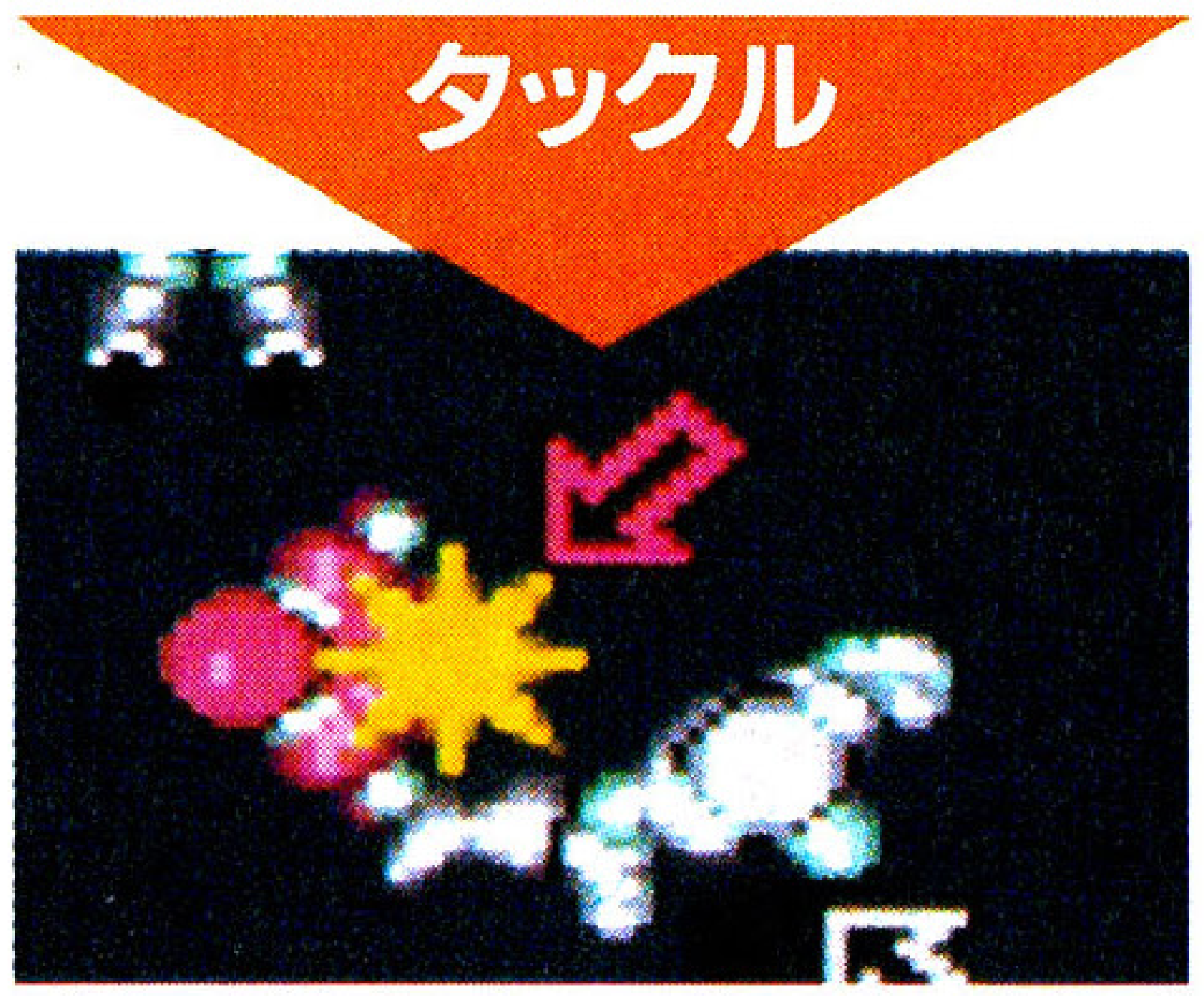


なんとも痛そうなヒップ・プレス

●軽　量　級



いささか頼りなく見えるが、スピードがあり、軽やかな空中殺法を披露してくれる。ビジュアルの選手たちは、こっちのタイプなのかな？



バチッと決まったローリング・ソバット

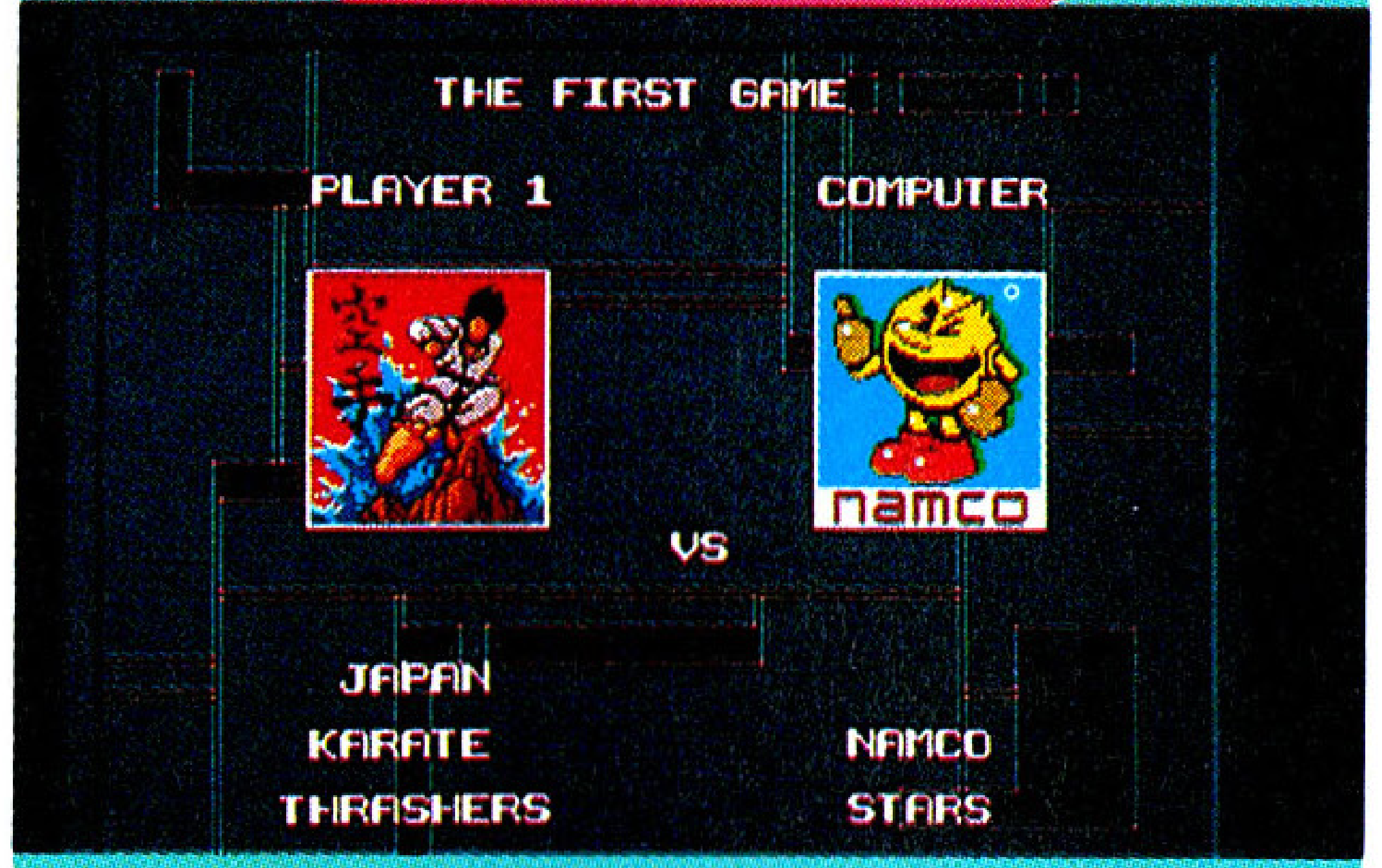
レッスルボールのオイシイ場面をアナタに……

いままでにない画期的で過激なスポーツゲーム、「レッスルボール」。そのスピード感やダイナミックさは、いくら文章でつづっても、誌面で伝えきることはムズカしい。いやはや、残念無念だ。

それではせめて、ゲーム中の見どころのシーンをスペースの許す限り紹介しよう。チョッピリでもいいから、ゲームの雰囲気がわかってもらえたら嬉しいぞ。

なお、「レッスルボール」の攻略ポイントなどは、次号でバッチリ紹介するつもりだ。ぜひとも楽しみにしていてくれ！

リーグ戦モードにチャレンジ



THE FIRST GAME

PLAYER 1 VS COMPUTER

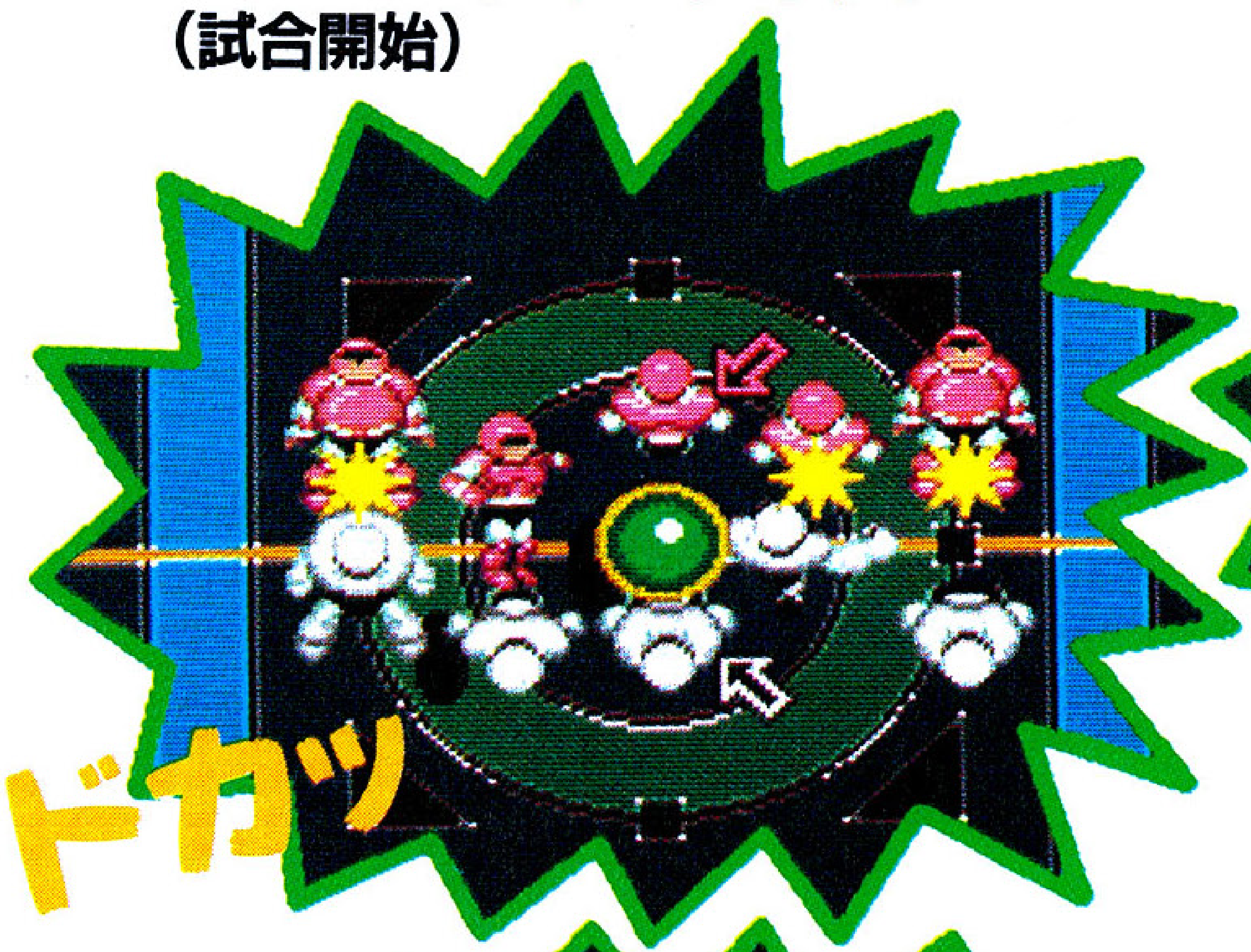
JAPAN KARATE THRASHERS

NAMCO STARS

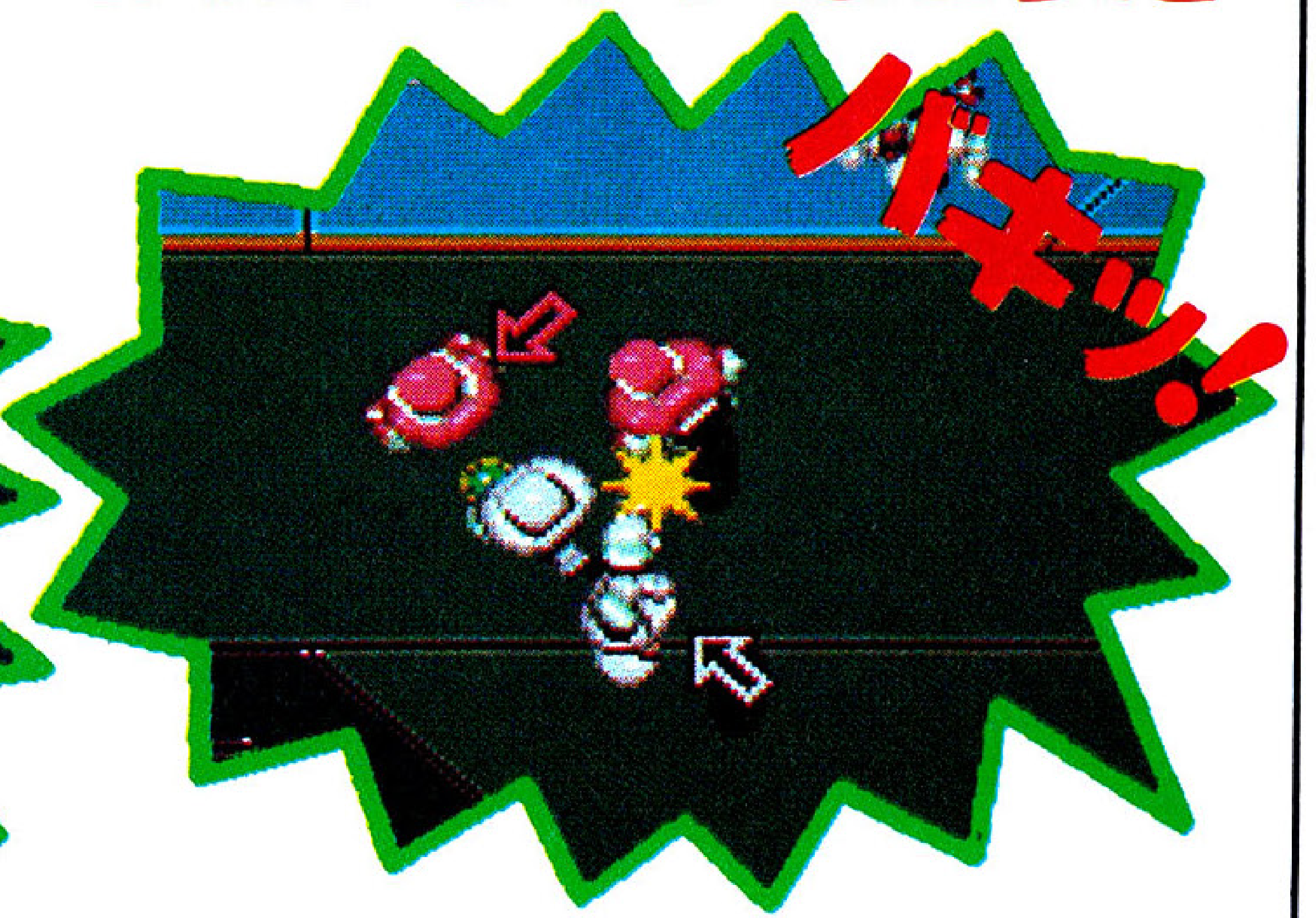
最初の対戦はナムコスターズ。しょせんカラテ・スラッシャーズの敵ではない。ま、軽くもんでやるか。

スクランブル！

（試合開始）

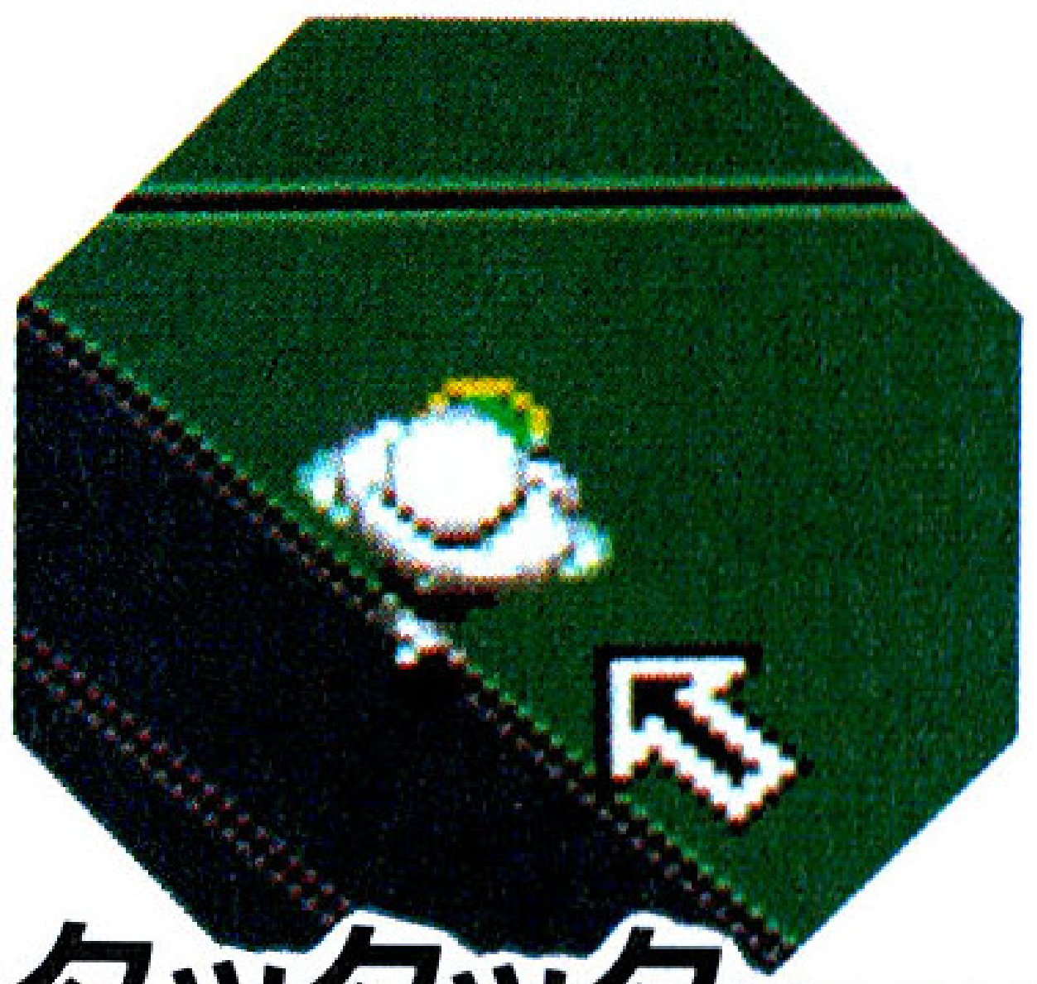


邪魔するヤツはこうだ



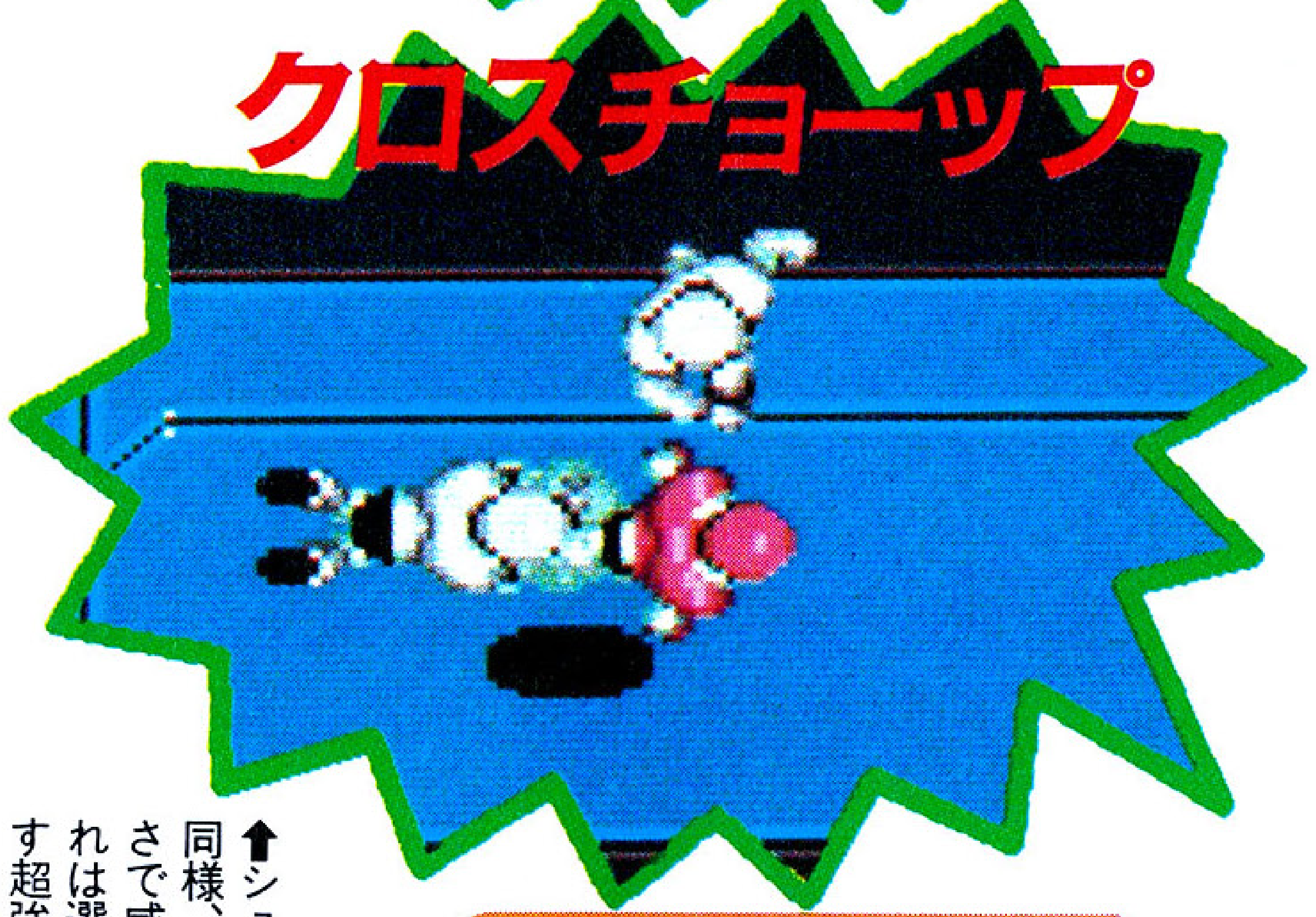
●スピンキック
3段階目の強さのタックル技のひとつ。こんなの実際にやられたら……。ヒエェ。

ブリングしてひた走れ



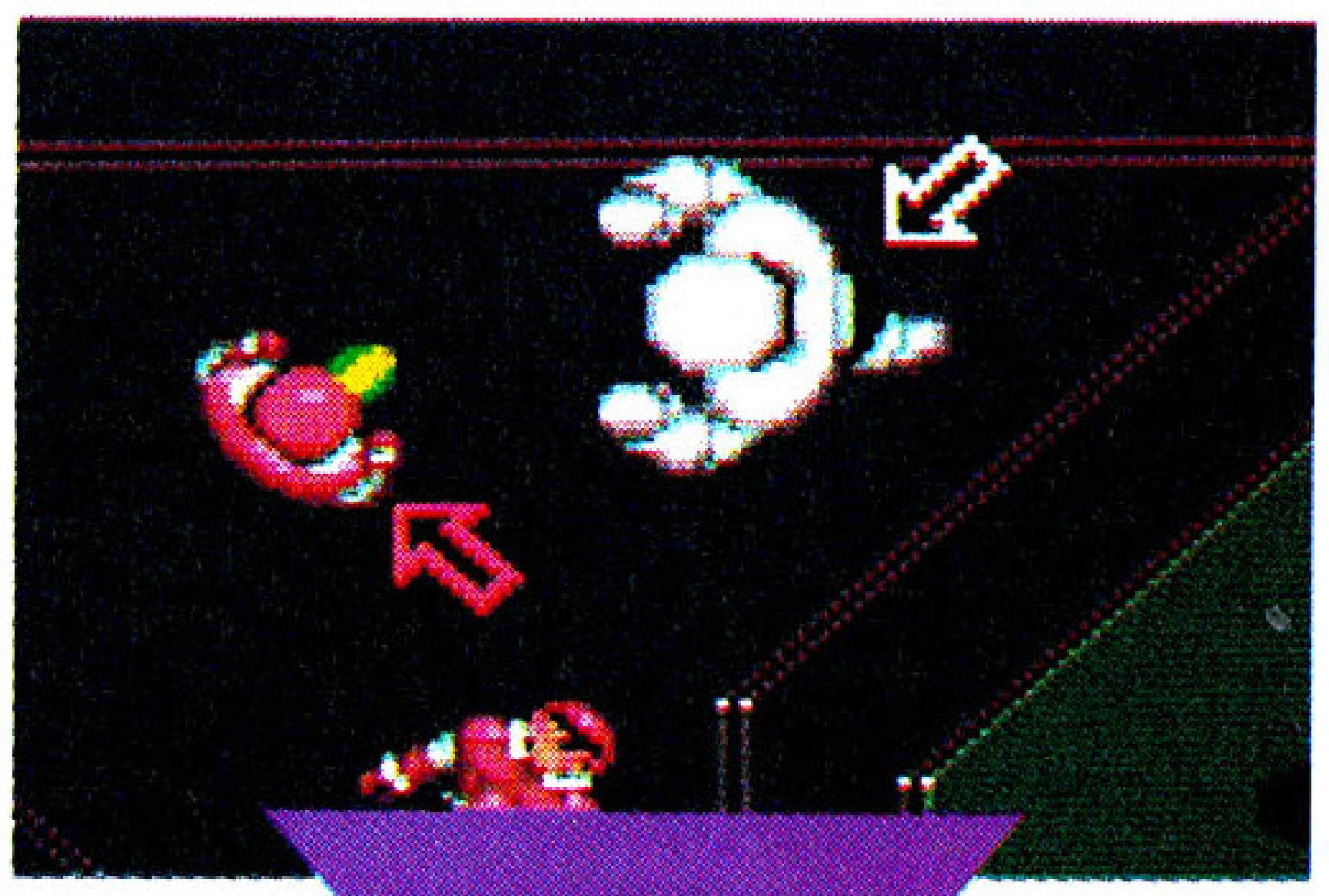
ブリングすると、ドリブルするよりも速く移動できる。融通は効かなくなるけど。

クロスチョーップ

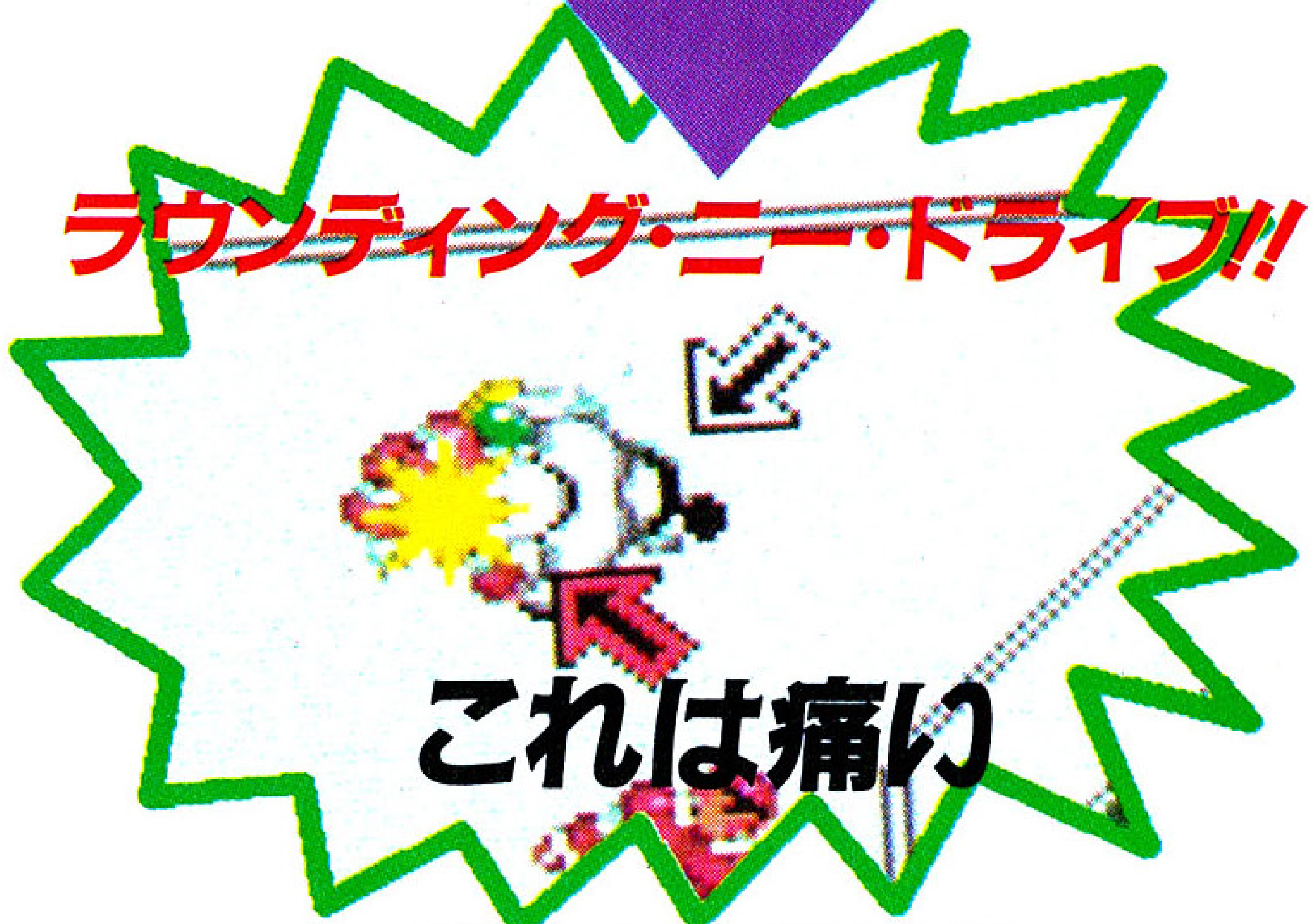


⬆シュートもタックル同様、ボタンを押す長さで威力が変わる。これは選手をもふっ飛ばす超強力シュート。

キワメツケは

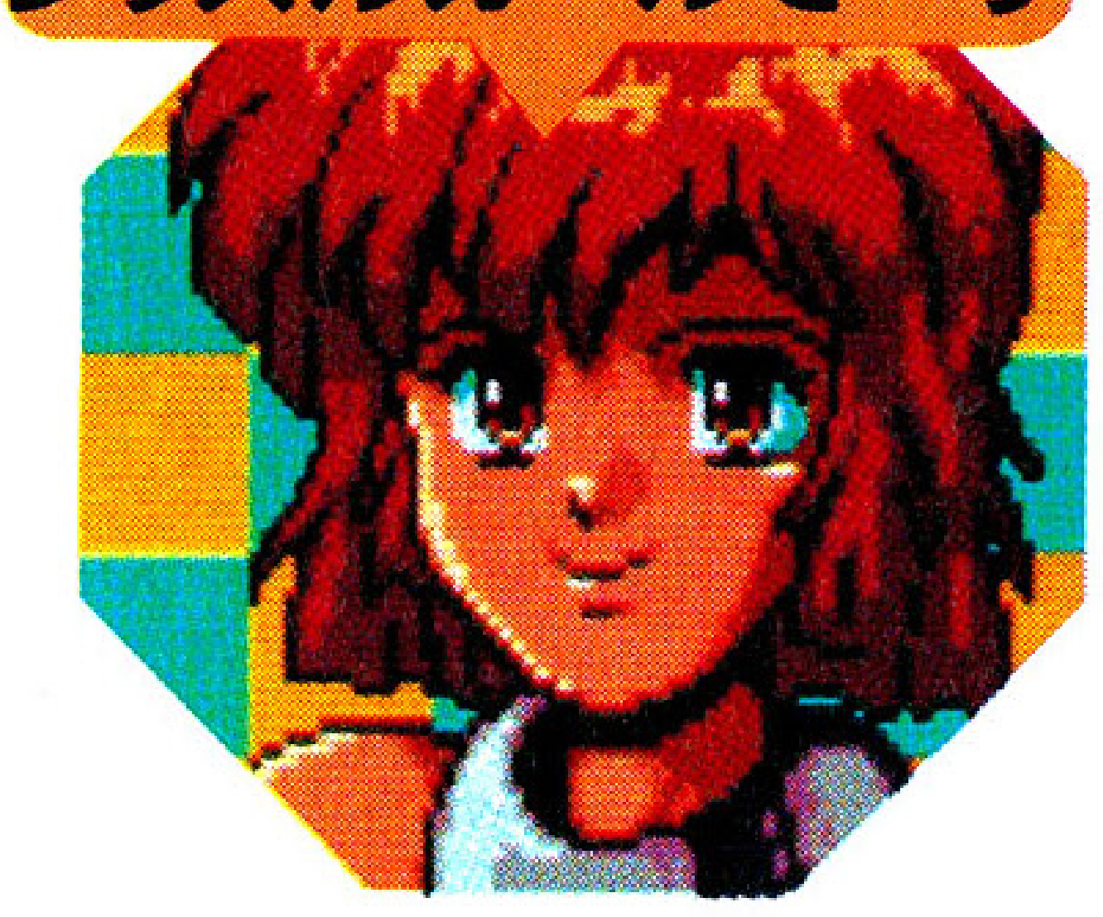


ラウンディング・ニー・ドライブ!!

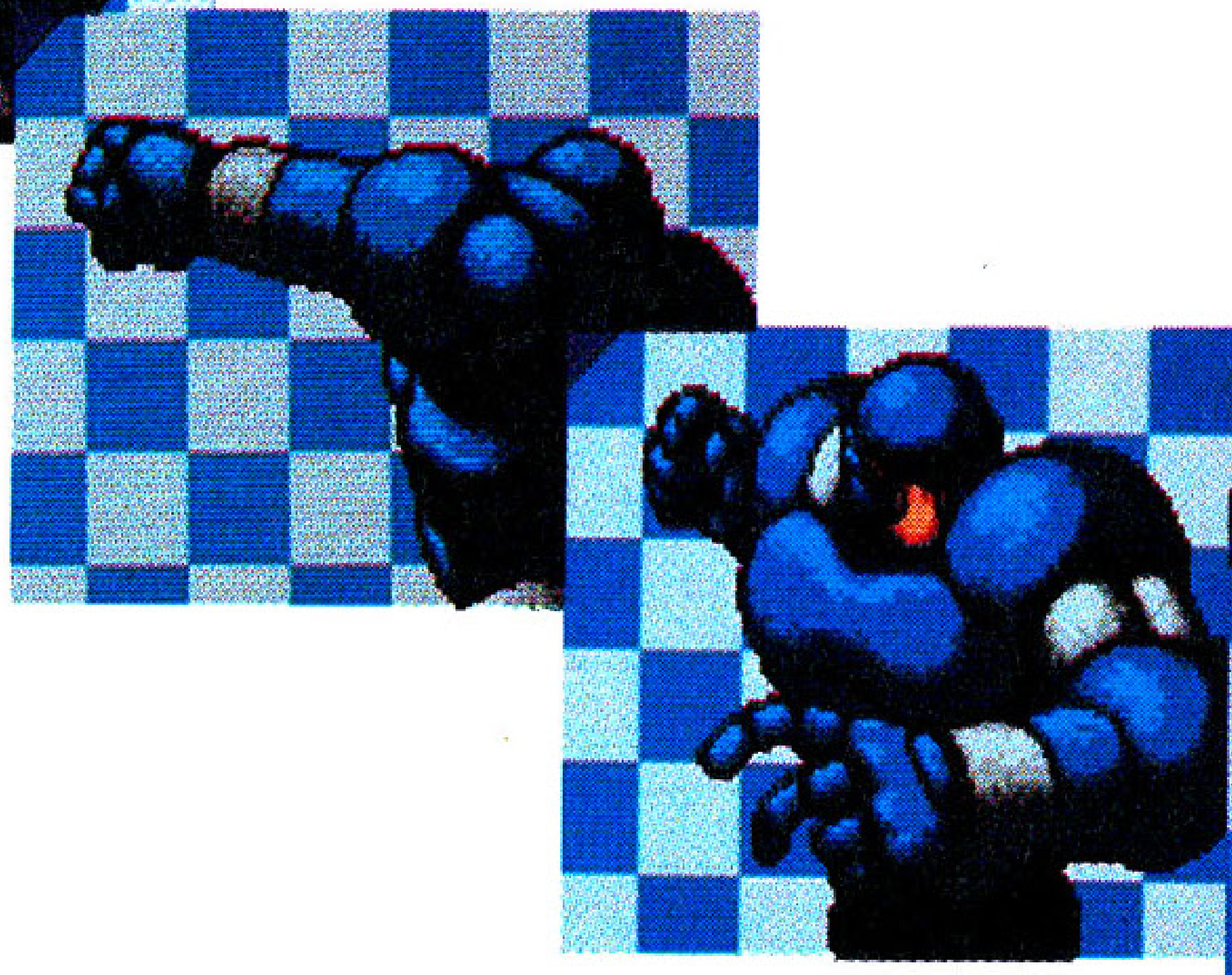


最強のタックル技。操作にやや難しいが、決まれば気分は爽快！

ワタシがレッスルガールでーす



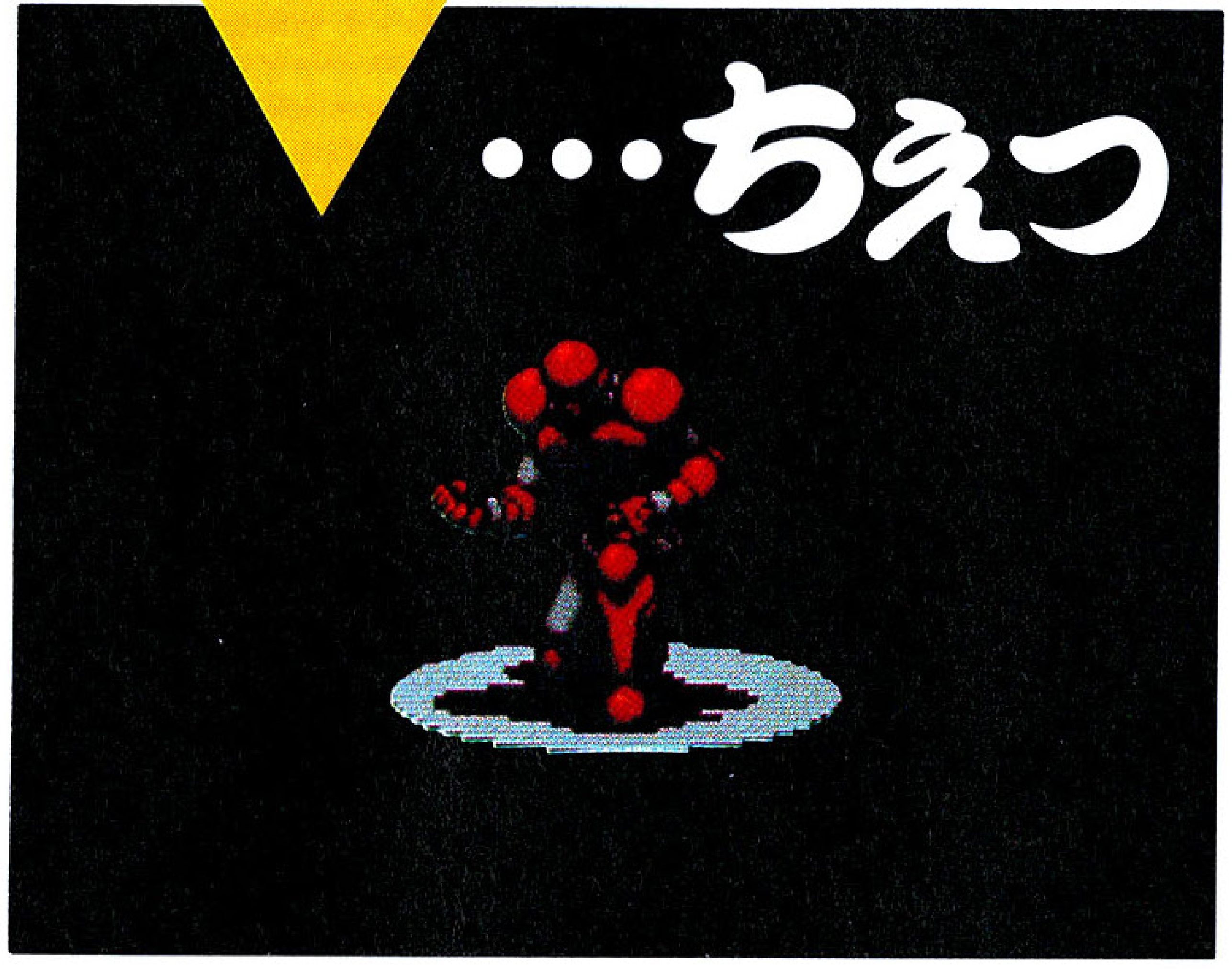
勝ち



バトルはまだまだ続く

⬆試合に勝つと、にーちゃんがゴーカイなアニメーションでVサインをする。うーん、たくましい男の人ってス・テ・キ。

負け



⬅試合に敗れたときのビジュアル。でもこっちも哀愁が漂っていて、なかなかカッコイイのだ。

② フライング・ボムをうまく使うべし

フライング・ボムとは、タックル技の中で最も強力な技だ。素早いボタン操作が要求されるが、見事に決まったときは相手の選手に大ダメージを与えることができる。大抵の選手はしばらく起き上がれないほどの威力なのだが、滞空時間があまり長くないので、なるべく相手選手に近づいてから実行するようにしよう。

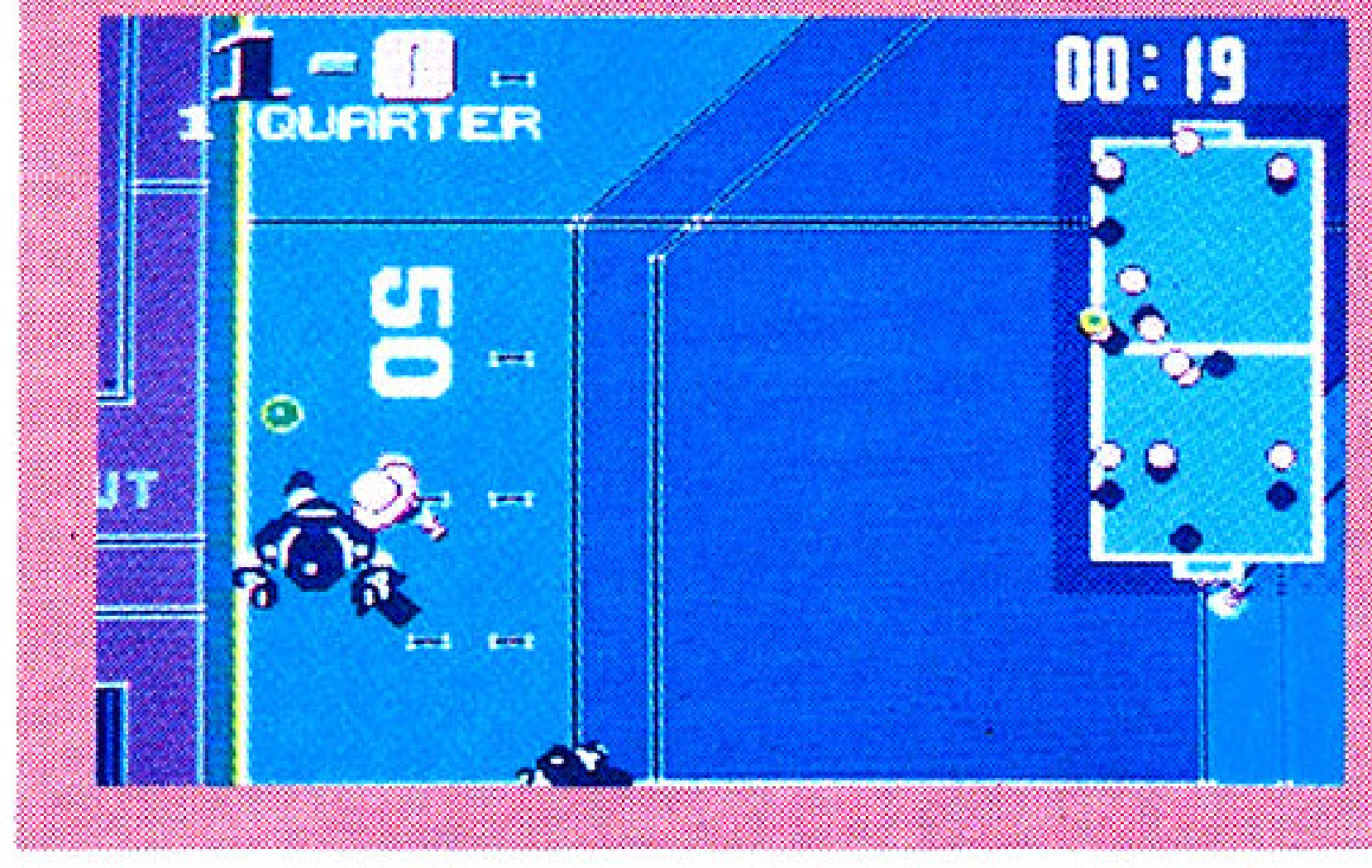
しかしこのフライング・ボムは、一発勝負的要素が非常に強い。ただヤミクモに連発しても、相手チームにスキを与えるだけである。ここぞというときに確実に使ってこそ、真の威力が発揮されるのだ。それではそのポイントを2つばかり紹介しよう。

まずはスクランブル（試合開始）直後。両チーム5人の選手がセンターサークル内でボールの取り合いをするわけだが、1歩退いてからすかさずジャンプしよう。そして最寄りの相手チームの選手（ボールを持っているヤツが望ましい）にアタック！ 先制パンチをおみまい、というわけだ。中核をなす選手を1人にしておけば、序盤を有利に展開できるハズだからね。

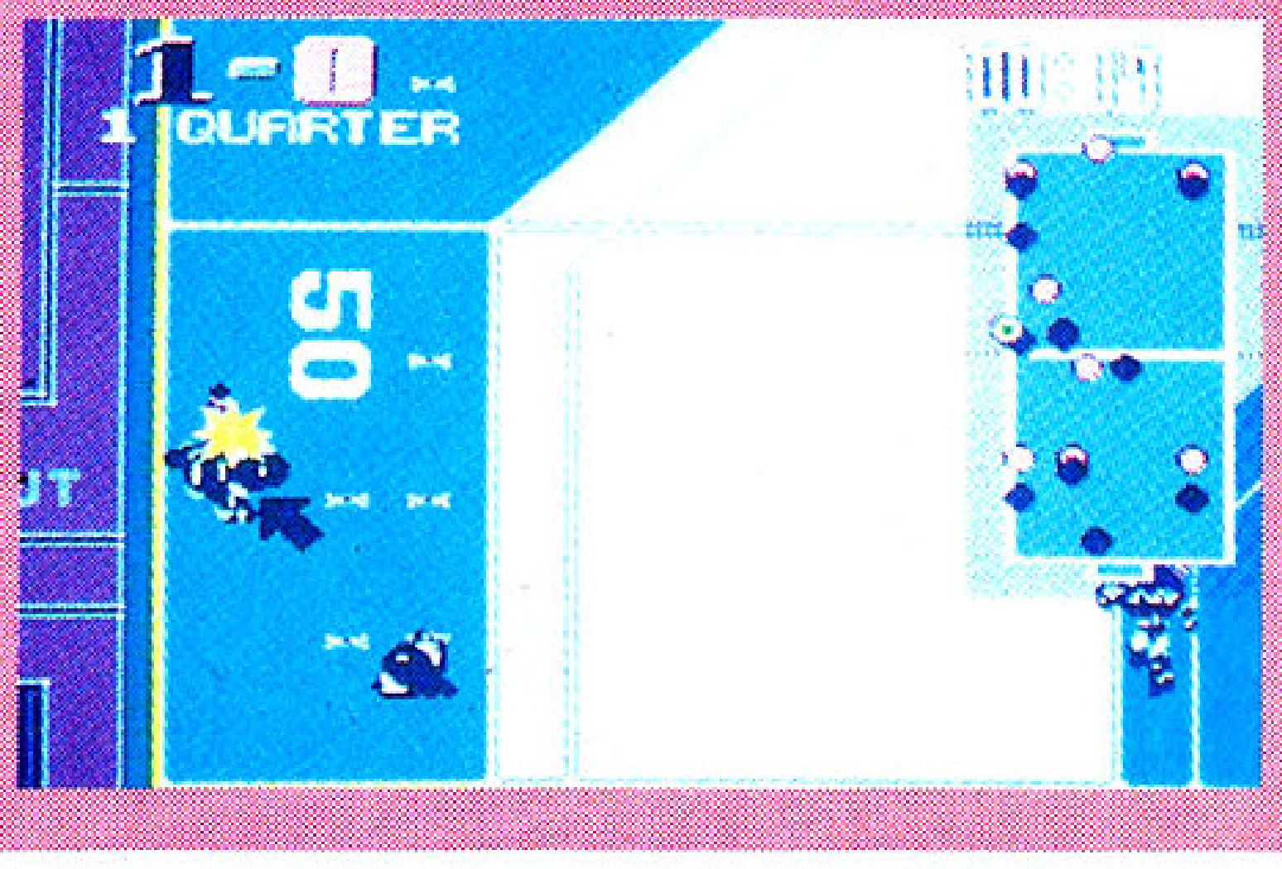
もうひとつは、ゴールキックなどでボールが選手のいない地点に落ちた場合。両チームとも最もボールに近い選手が取りに向かうのだが、素直にボールを取りに行ってはまたゴチャゴチャと奪い合いをするハメになる。ここはとりあえずボールを後回しにして、走りながら空中殺法の準備をしよう。相手チームの選手に十分接近したら、迷わずアタックするのだっ！

無理だってば
お待ちになって

Column.2 フライング・ボムの正しい使い方



何も知らずボールに近寄る相手チームの選手。彼の頭上には……。



こうしておけば確実にボールをキープできる。それにしても痛そう。

③ 貪欲にタッチダウンを狙うべし

先月にも紹介したが、レッスルボールの得点方法は2種類ある。ゴールボードにボールをぶつける方法（＝ゴール、1点）とトライエリアにボールをキープしたまま走り込む方法（＝タッチダウン、3点）だ。カッコの中の数字を見ればわかるとおり、タッチダウンのほうが点数が高いが、それだけに正攻法でトライエリアに侵入するのは非常に困難である。まともに攻めても、相手チームのゴールキーパーに簡単にあしらわれてしまうのがオチだ。そう、問題はゴールキーパー。コイツをなんとかしなければ、タッチダウンまず不可能である。

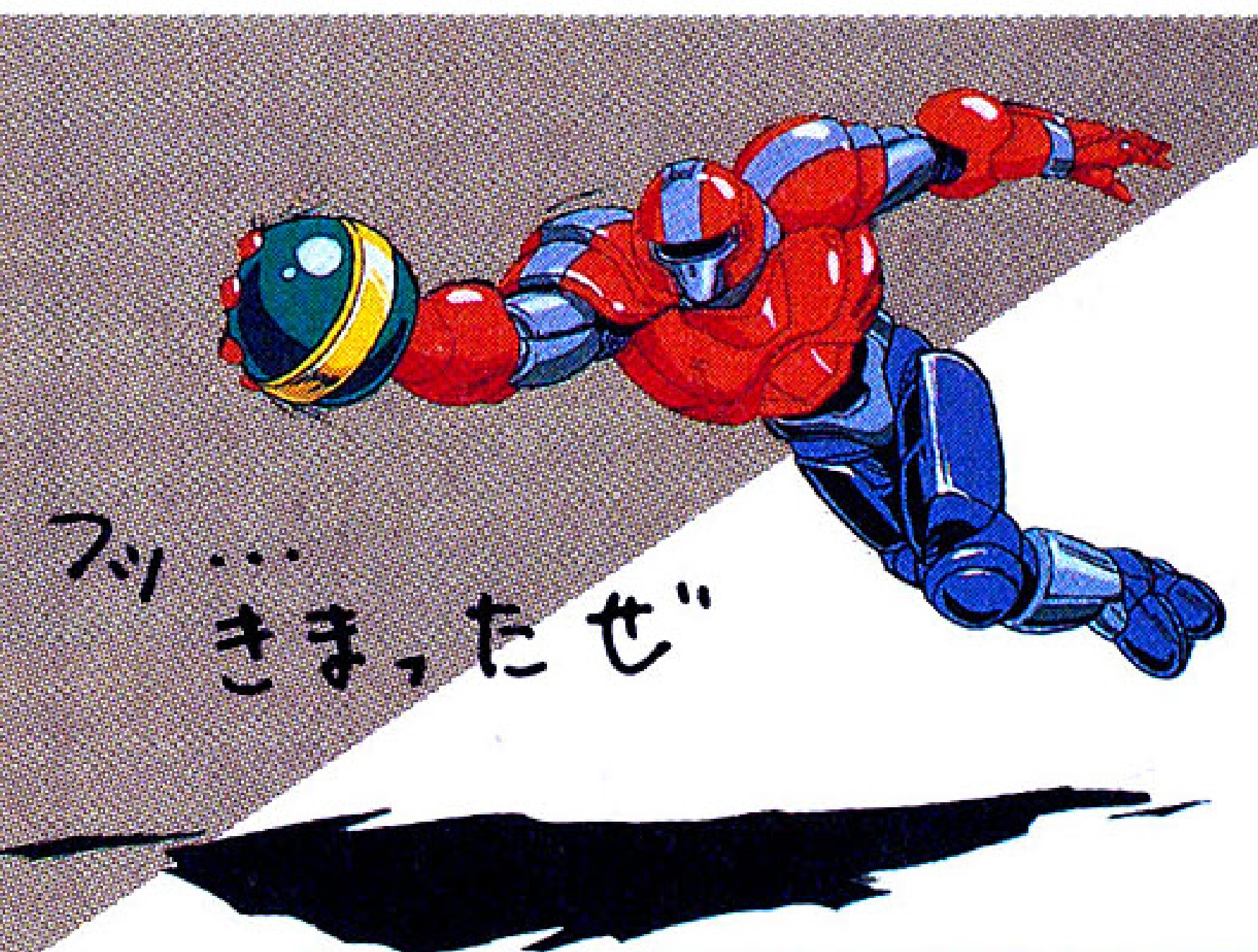
そこで、ゴールキーパーをうまく足止めする作戦をいくつか教えよう。

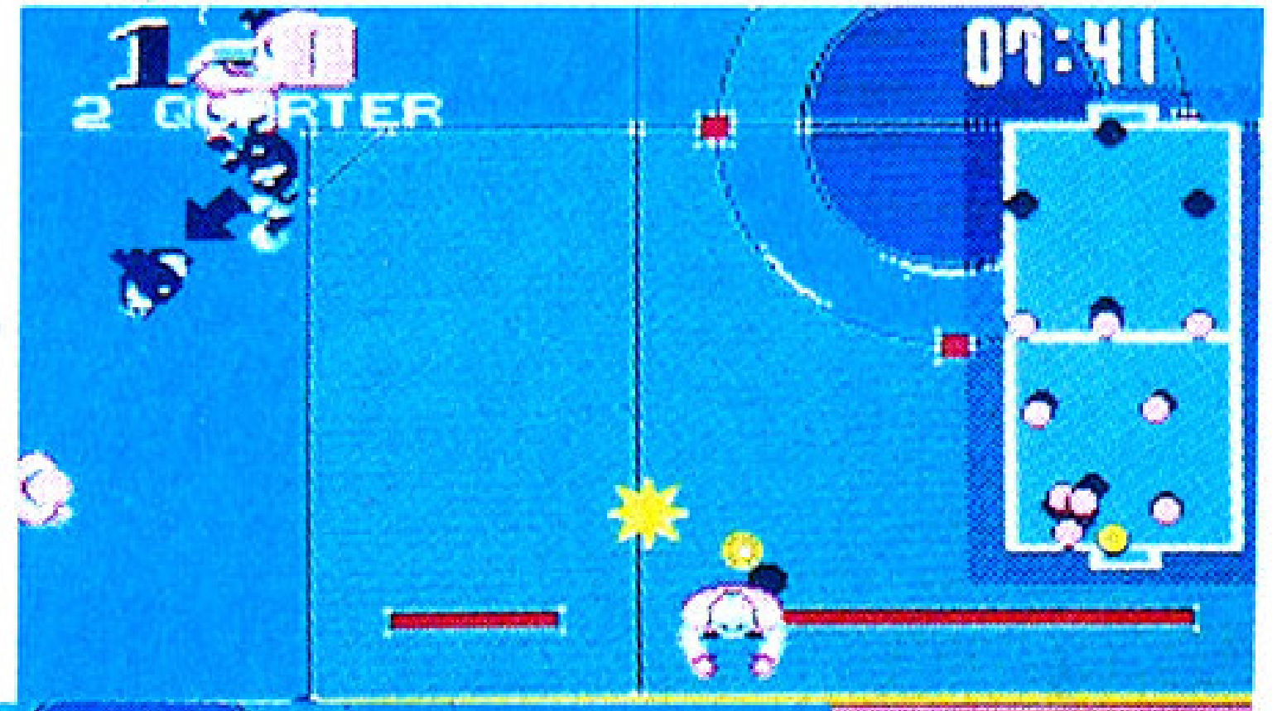
●キーパーに強力シュートをぶつけ、キーパーがふっ飛んでいるうちに走り込む。

●トライエリア直前までブリングで進入し、キーパーにタックルを浴びせ、ゴールする。

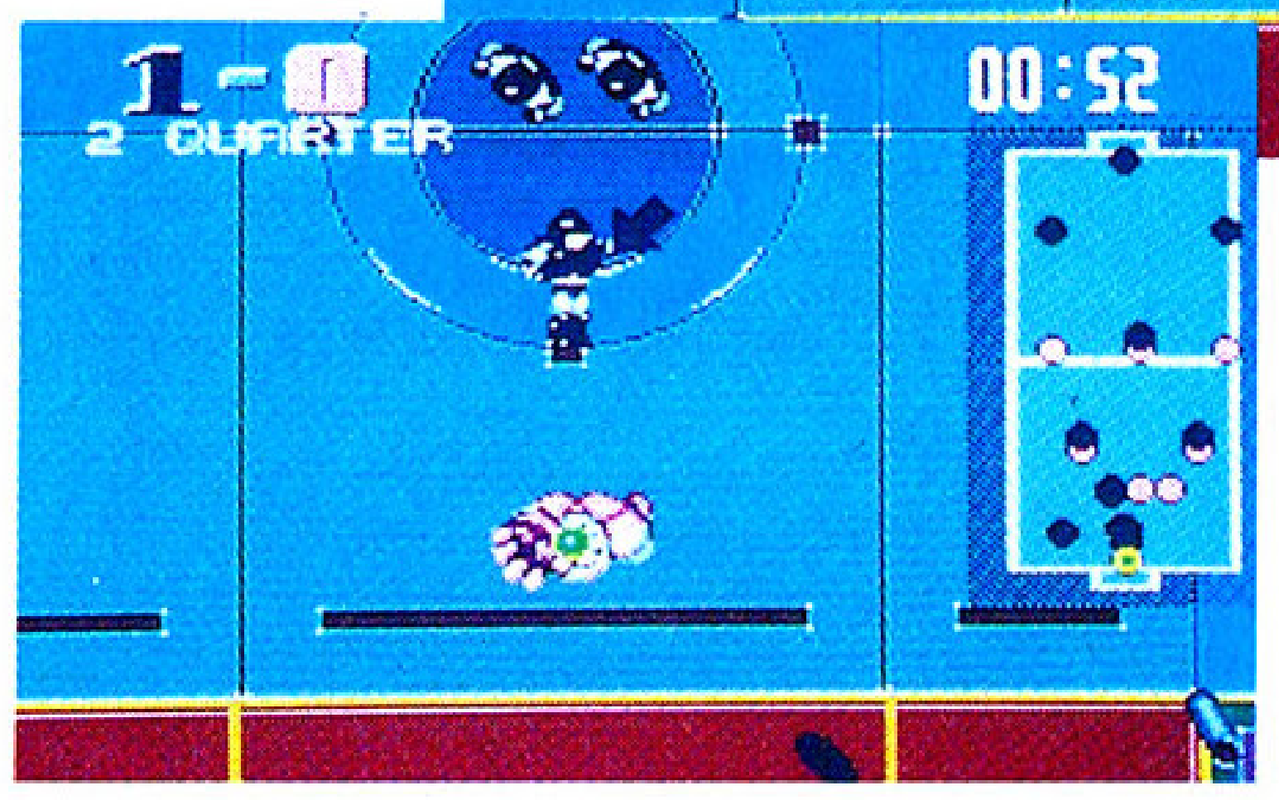
●中距離からのシュートをキャッチするためにジャンプしたキーパーを、着地した直後にタックルしてゴールする。

などがあげられる。これらの技でゴールしたときは、最高に気分がイイぞ。他の相手チームの選手に向けてタックルしないようにすることや、微妙なタイミングを見切ることなどに注意すればおおむねうまくいくぞ。

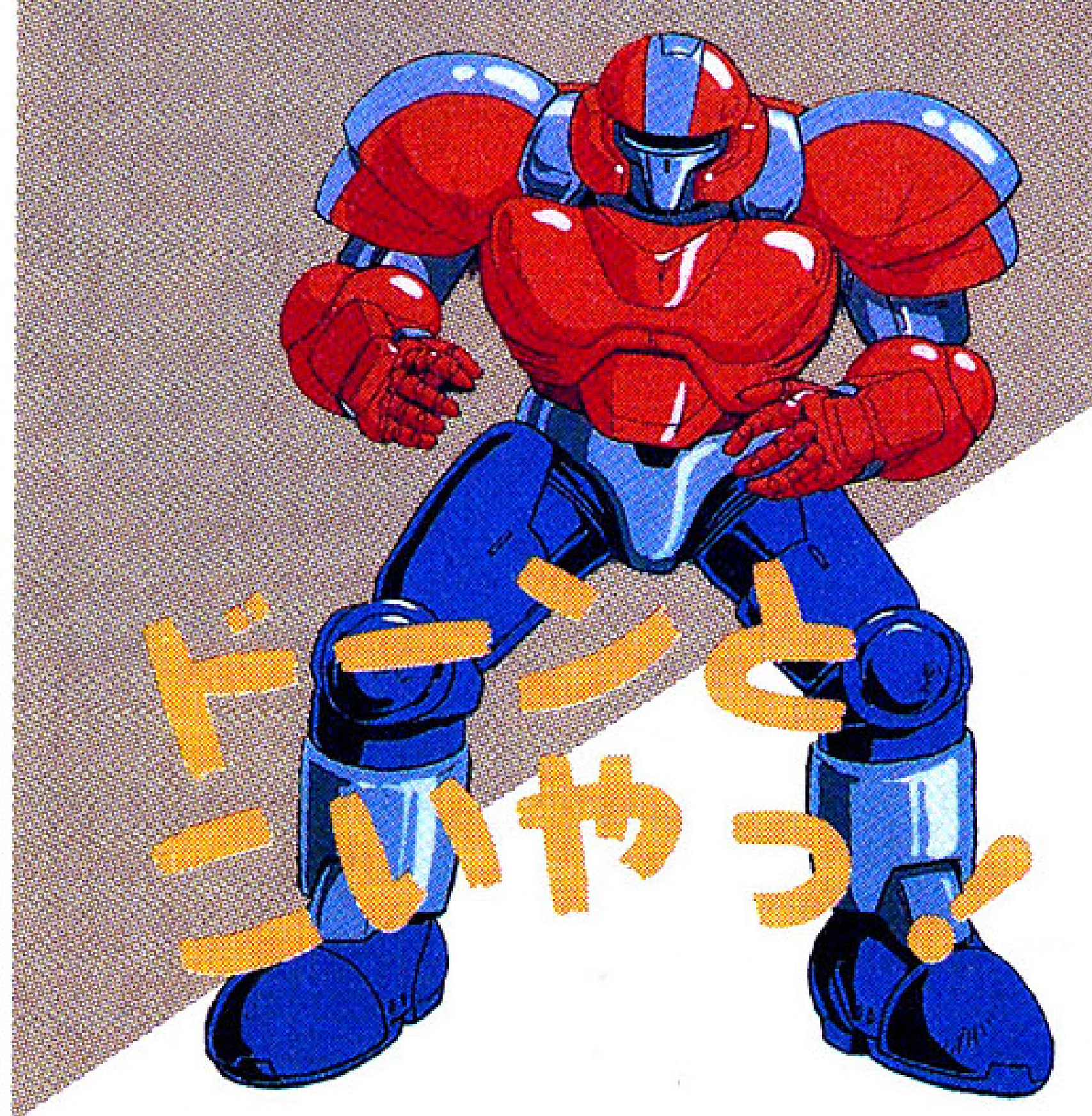




強力シュートをゴールキーパーにぶつけろ！

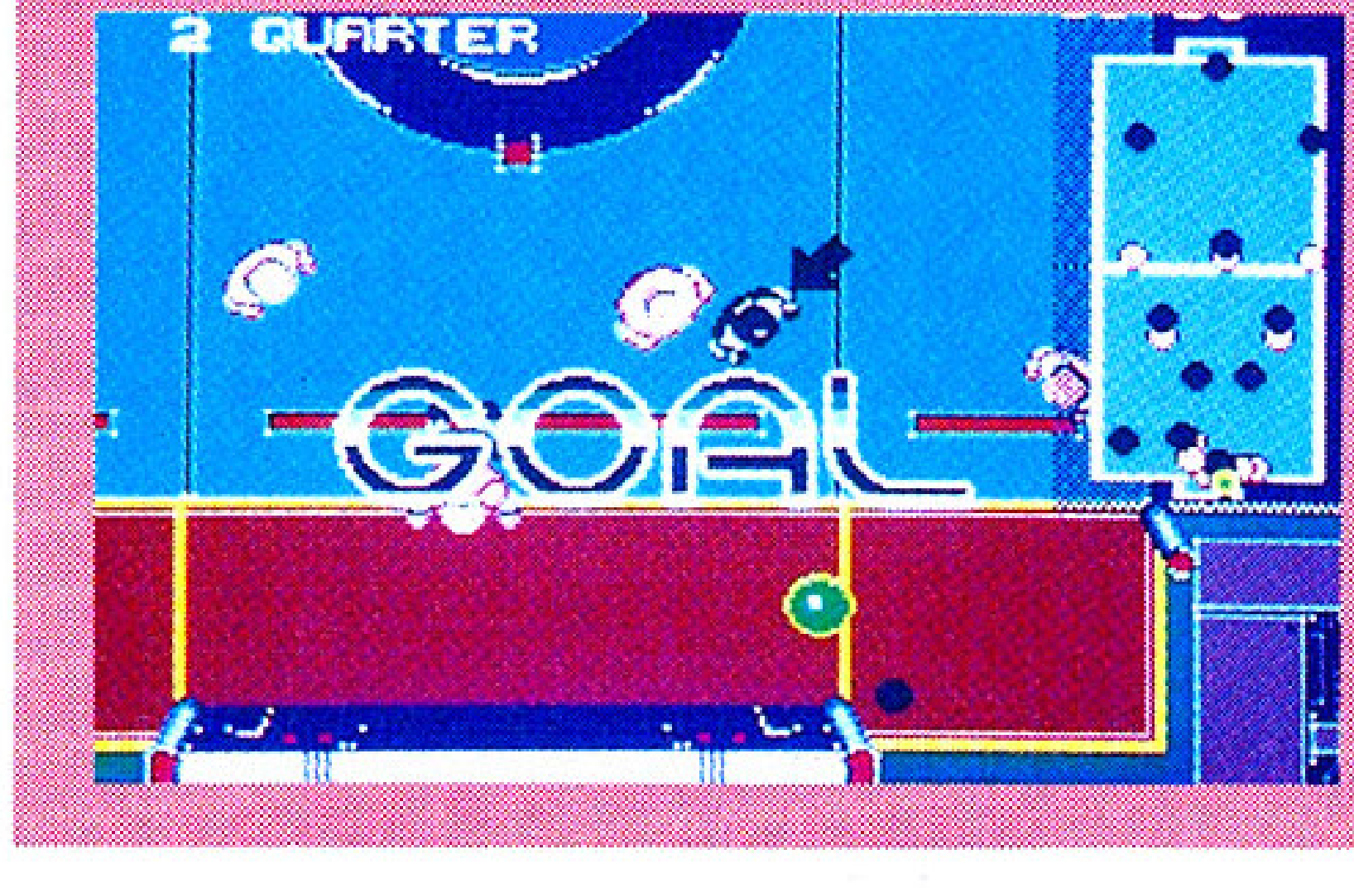


着地の瞬間を狙ってタックルをかまそう。



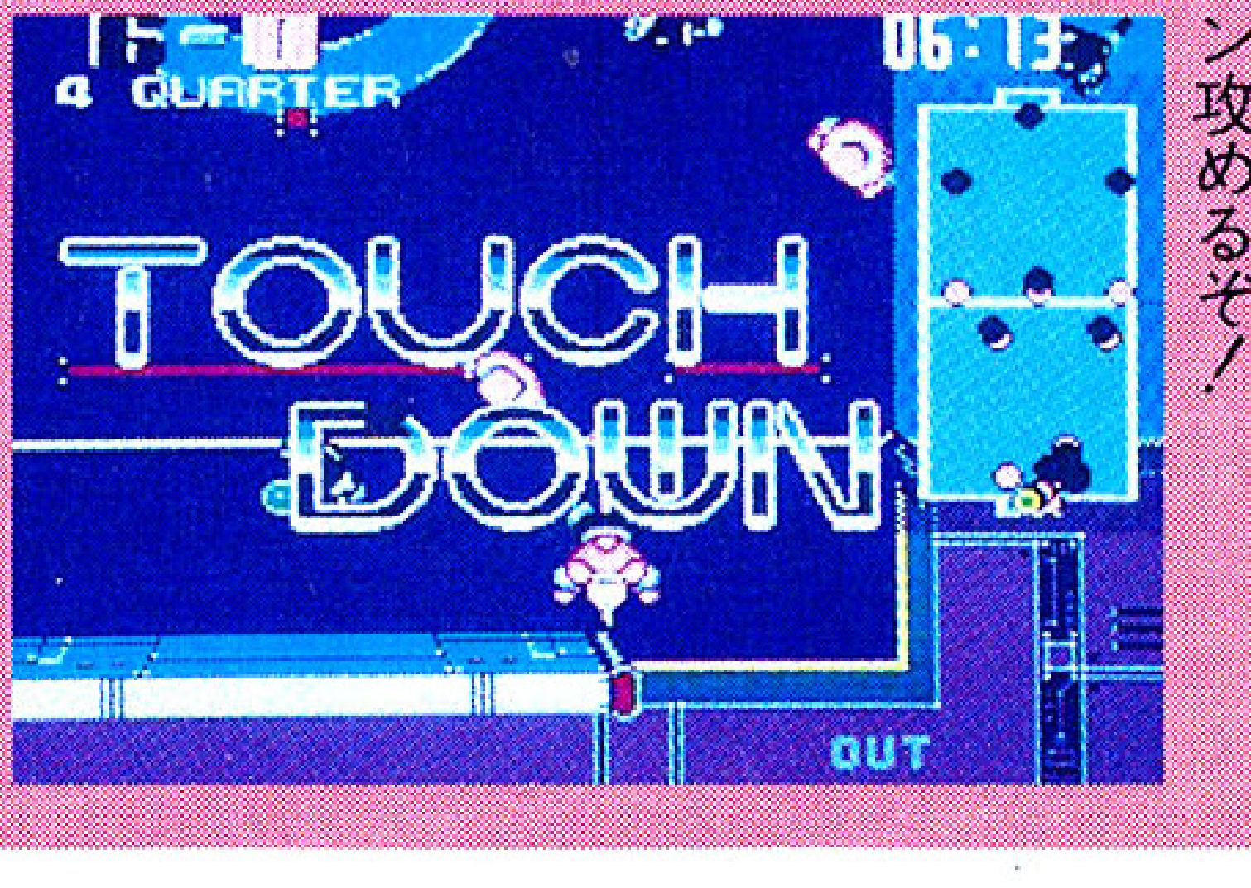
グラフィックもほかのキャラクターよりひとまわり大きいゴールキーパー。彼の鉄壁の守りはなかなか崩せないぞ。

Column.3 すこしウレシイとすごくウレシイのちがい



点数が入るからすこしウレシイが、どうせゴールするならタッチダウンのほうがいいよね。

VS



いっきょに3点！ やっぱりすごくウレシイなっ！ よ〜し、この調子でガンガン攻めるぞ！

これが8チーム全選手データだ

先月号では全8チームの簡単な紹介をしたが、今回はさらに詳しいデータを披露するぞ。

表の見方だが、一番左の列のアルファベット2文字は、それぞれのポジションを表している（1月号参照）。一番上のアルファベットは、左から順に移動スピード、キック力、攻撃力、耐久力、パスの正確さを表している。

ニッポン
ジュウドウ　ウォリアーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	80	90	60	40
SW	60	65	35	35	45
LB	65	65	40	40	45
RB	70	70	35	45	50
LH	40	35	70	70	60
RH	55	50	70	75	60
LN	40	40	70	70	55
RN	35	45	65	65	50
LW	65	70	45	35	70
RW	70	70	40	40	65
GR	70	80	45	50	55

これといった決め手に少々欠けている。強いて言うならば、ハーフとニンジャの安定したアタック力が特徴だろう。これも初心者にはおススメできないチーム。

ブラジル
カポエラ　キッカーズ

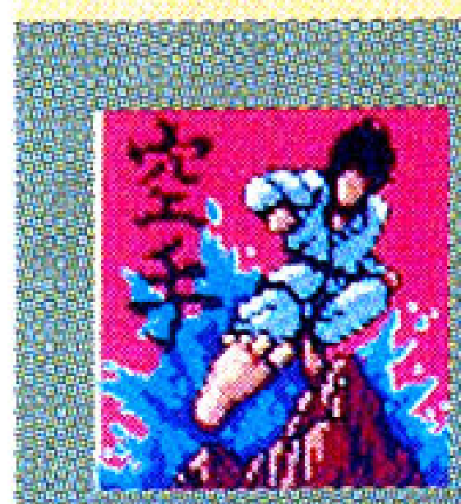
	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	85	90	60	50
SW	35	40	70	75	55
LB	65	55	80	70	70
RB	45	40	75	75	50
LH	55	35	70	80	45
RH	50	35	75	75	45
LN	80	70	45	35	65
RN	80	70	40	35	60
LW	80	65	35	35	60
RW	80	80	45	35	60
GR	85	80	35	40	60

攻撃陣の移動スピード、キック力には目を見張るものがある。打たれ強いとはいえないので、敵の攻撃は極力避けたほうがよい。これもまた中級者向きのチーム。

ソビエト
サンボ　ストラグラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	95	90	70	60
SW	40	40	90	80	55
LB	75	80	55	45	50
RB	70	80	55	40	70
LH	35	45	90	75	55
RH	35	40	90	60	45
LN	80	60	35	25	65
RN	80	60	45	40	60
LW	80	75	55	35	55
RW	85	80	65	55	50
GR	55	40	80	70	55

ハーフの攻撃力の高さが光る。フィールド中央付近から展開していくような攻撃方法が望ましい。守備陣も頼りがいアリ。これは初心者向きのチームだ。



ジャパン
カラテ　スラッシャーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	90	100	100	70	75
SW	40	45	80	70	65
LB	35	45	90	60	70
RB	40	55	90	70	80
LH	75	85	50	35	75
RH	95	100	95	100	75
LN	75	85	50	25	80
RN	60	70	45	25	70
LW	45	45	85	65	90
RW	45	50	90	70	85
GR	55	65	90	75	70

ニンジャの耐久力が少々心細いこと以外、何も問題がないのがこのチーム。「レッスルボール」を初めてプレイするときは、まよわずこのチームを使おう！

ナムコスターズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
GR	30	30	30	30	100

具体的な数字を見てみるとわかると思うが、パスの正確さしかとりえがない。ある程度ゲームに慣れてきたところで、このチームでプレイすると面白い。玄人向き。

コリア
テコンドー　バトラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	75	85	60	45
SW	75	90	55	50	50
LB	40	50	80	75	60
RB	45	55	75	75	60
LH	65	80	40	35	60
RH	80	80	40	40	50
LN	80	80	35	45	45
RN	75	75	45	35	55
LW	75	80	35	45	70
RW	70	75	35	45	65
GR	75	80	40	40	50

比較的バランスのいい能力配分。攻撃のポイントは、レフトハーフやライトハーフの機動力、キック力を生かすことにある。これは中級者向きのチーム。

グレコローマン
パワー　レスラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	85	90	70	60
SW	40	45	75	90	55
LB	45	45	80	100	70
RB	70	75	40	55	60
LH	40	45	80	90	65
RH	60	70	25	45	50
LN	35	40	80	90	50
RN	80	70	35	55	50
LW	45	40	75	90	55
RW	40	55	75	70	60
GR	80	80	45	55	45

ブラジルチームとは対照的に、機動力がないぶん、各選手の耐久力が高い。パワーを生かして相手をバキバキ倒しながら進むといった試合展開が理想的だ。

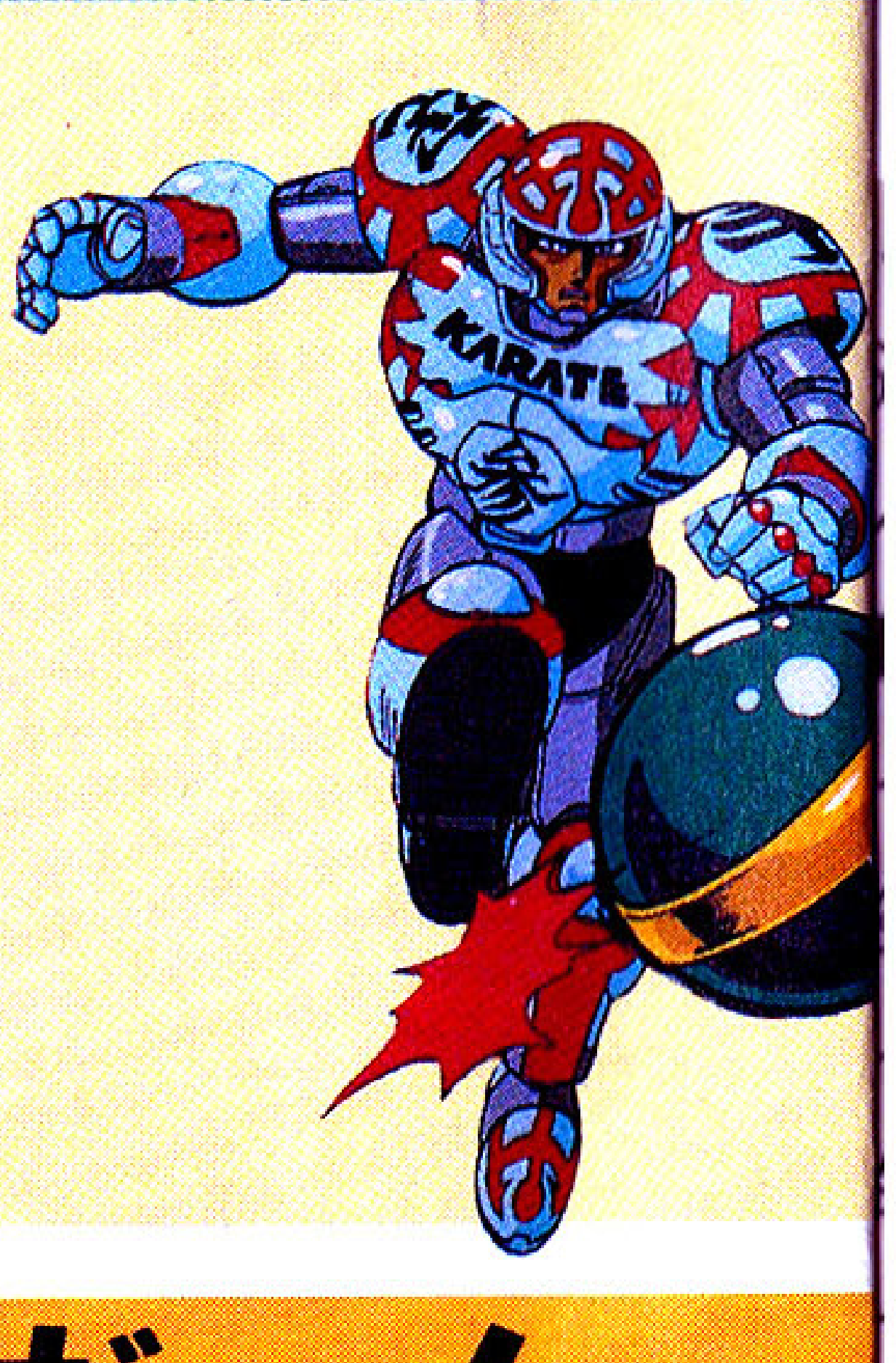
USA
ヘビー　ボクサーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	75	95	100	80	70
SW	90	75	55	95	70
LB	85	65	30	50	65
RB	70	50	25	45	80
LH	90	70	45	95	70
RH	85	65	45	95	70
LN	80	65	40	50	80
RN	85	70	40	45	85
LW	85	60	85	50	75
RW	85	70	90	55	80
GR	90	70	95	95	80

移動スピードがあるうえ、耐久力もあるので、かなりのパワープレーが期待できる。何でもアツくなってしまうタイプにオススメできる(?)チームだ。

とまぁ、今回は攻撃的な記事を組んでみたが、いかがだったかな？　このポイントをおさえて、これからの試合展開にぜひとも役立ててもらいたい。もちろん、自分なりのプレイ方法をあみだすことも忘れずにね。

今までにないスタイルのスポーツゲームなだけに、なかなか入り込みにくいかもしれないが、エキサイトすること間違いなしのゲームなので、ぜひともプレイしてみてくれ！



さぁ、これで今日からキミもレッスルマスターだっ！

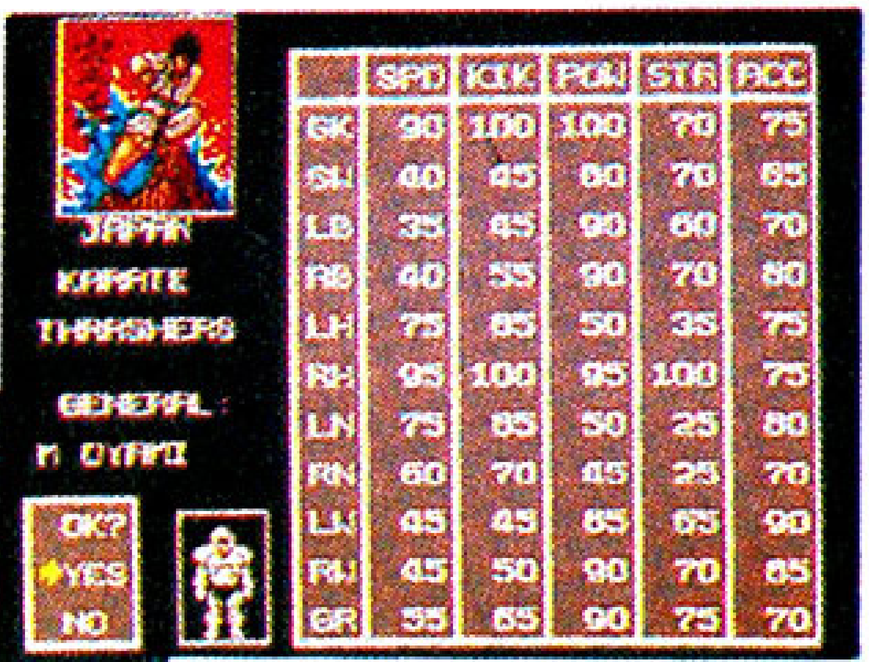
レッスルボール

サウンドテスト 2A

カラテスラッシャーズを選択して、パスワードを「KWGEN」と入れると、サウンドテストになる。

（大阪府・土屋慎太郎・14歳）

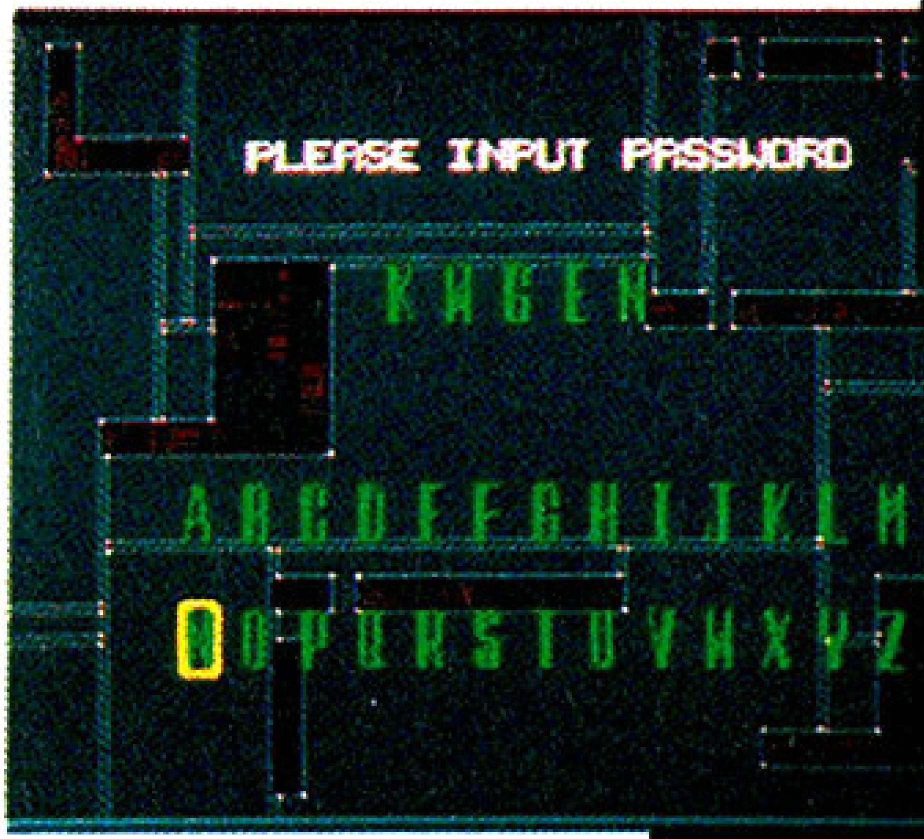
カラテスラッシャーズを選択。ただし、2Pじゃだめだぜ。



JAPAN
KARATE
THRASHERS
GENERAL:
M OYAMA

OK?
YES
NO

	SPD	KIK	POW	STR	ACC
GK	90	100	100	70	75
SW	40	45	80	70	65
LB	35	45	90	60	70
RB	40	55	90	70	80
LH	75	85	50	35	75
RH	95	100	95	100	75
LN	75	85	50	25	80
RN	60	70	45	25	70
LW	45	45	65	65	90
RW	45	50	90	70	85
GR	35	65	90	75	70

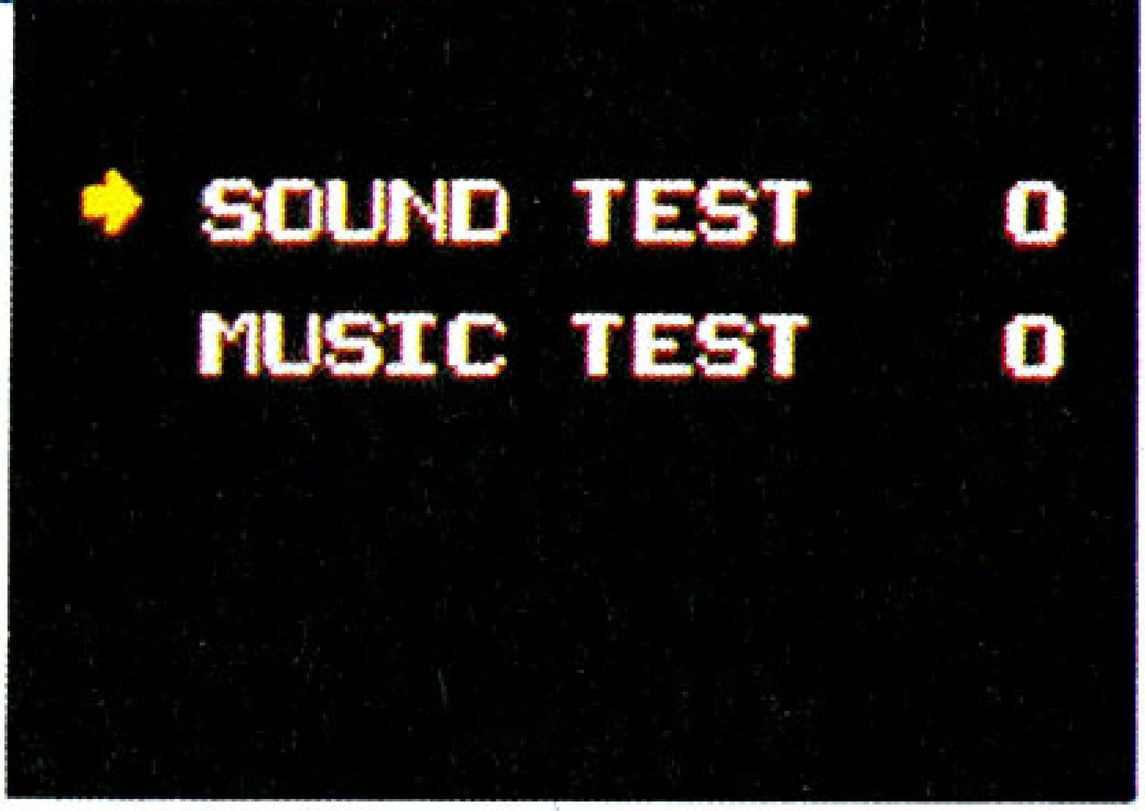


PLEASE INPUT PASSWORD

KWGEN

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

「KWGEN」と入力。これって、何か意味のある言葉なのかね？



SOUND TEST 0
MUSIC TEST 0

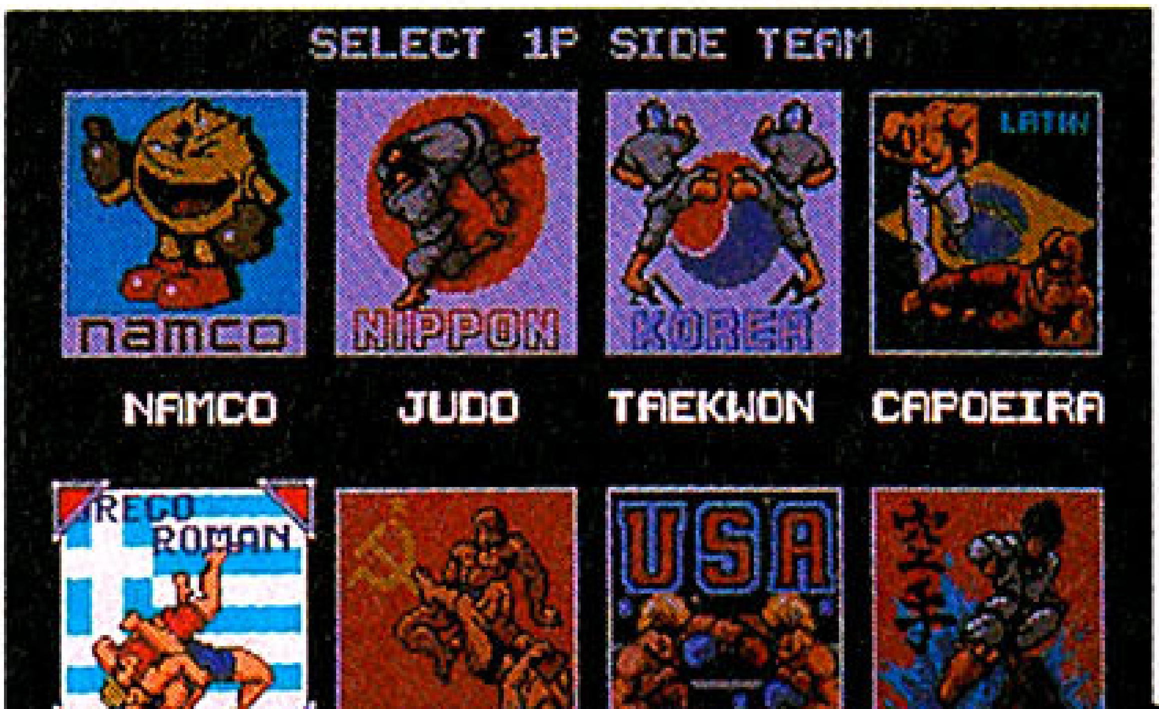
ずいぶん画面が寂しいな。まあ、BGMがしみじみ聞けるからいいか。

レッスルボール

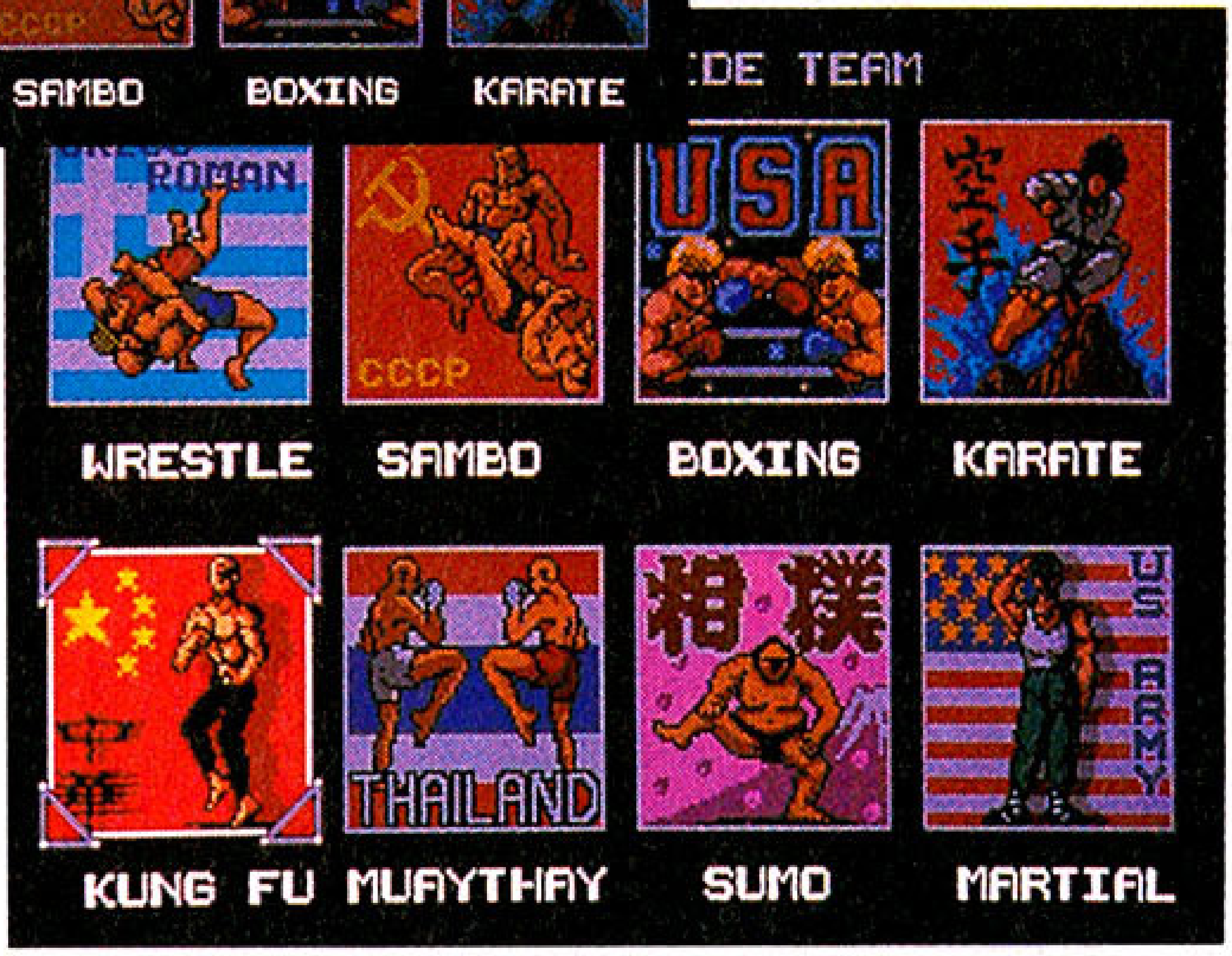
強力チームを選択　2軍

１Ｐ、２Ｐどちらでもかまわないから、まずチーム選択の画面にする。そこで下段のどれかのチームにカーソルを合わせて、方向キーの下とＢボタンを数秒間押しっぱなしにしておく。すると、終盤の４チーム（相撲チームなど）も選択できるようになる。

（神奈川県・横山裕司・14歳）


SELECT 1P SIDE TEAM
NAMCO
JUDO
TAEKWON
CAPOEIRA
WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE

下段のチームにカーソルを合わせたら、下＋Ｂを押してしばらく待とう。


WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE
KUNG FU
MUAYTHAY
SUMO
MARTIAL

すると、かなり先に進まないと出てこないチームが選択できるようになる。

レッスルボール

遭難３　このまえ、あの「レッスルボール」をやっと買えたのですが、最後のアメリカチームにどうしても勝てません。どんなにがんばってもコンピュータ側の攻撃が卑怯なので、キーパーが簡単に気絶させられ、タッチダウンで点差をつけられてしまいます……。

（東京都・ジャイアンター）

救出３　コンピュータに勝つための戦い方は、２ページあっても解説しきれないので、なんとか自力での勝利をめざしてほしい。しかし、どうしても勝てないようなら、これまでに発見された各種の裏技を使うことをすすめる。これらの裏技を使っても、エンディングはちゃんと見られるからね。

後半の４チームを使用する

チームセレクト画面のときに、方向キーの下とＢボタンをしばらく押したままにしておくと、カンフーチームなどの後半の４チームが選択できる。この技は１Ｐリーグ、２Ｐ対戦のどちらでも可能だ。

サウンドテスト

１Ｐリーグモードでカラテスラッシャーズを選び、パスワードを「ＫＷＧＥＮ」と入れるとサウンドテストに入る。

ボーナスポイントが995に

１Ｐリーグモードで後半の４チーム以外を選択して、パスワードを「ＭＷＡＫＩ」と入れれば、ボーナスポイントが９９５で、いきなり最終戦（アメリカマーシャルアーツ）ができる。もちろん、この試合に勝てばちゃんとエンディングが見られる。

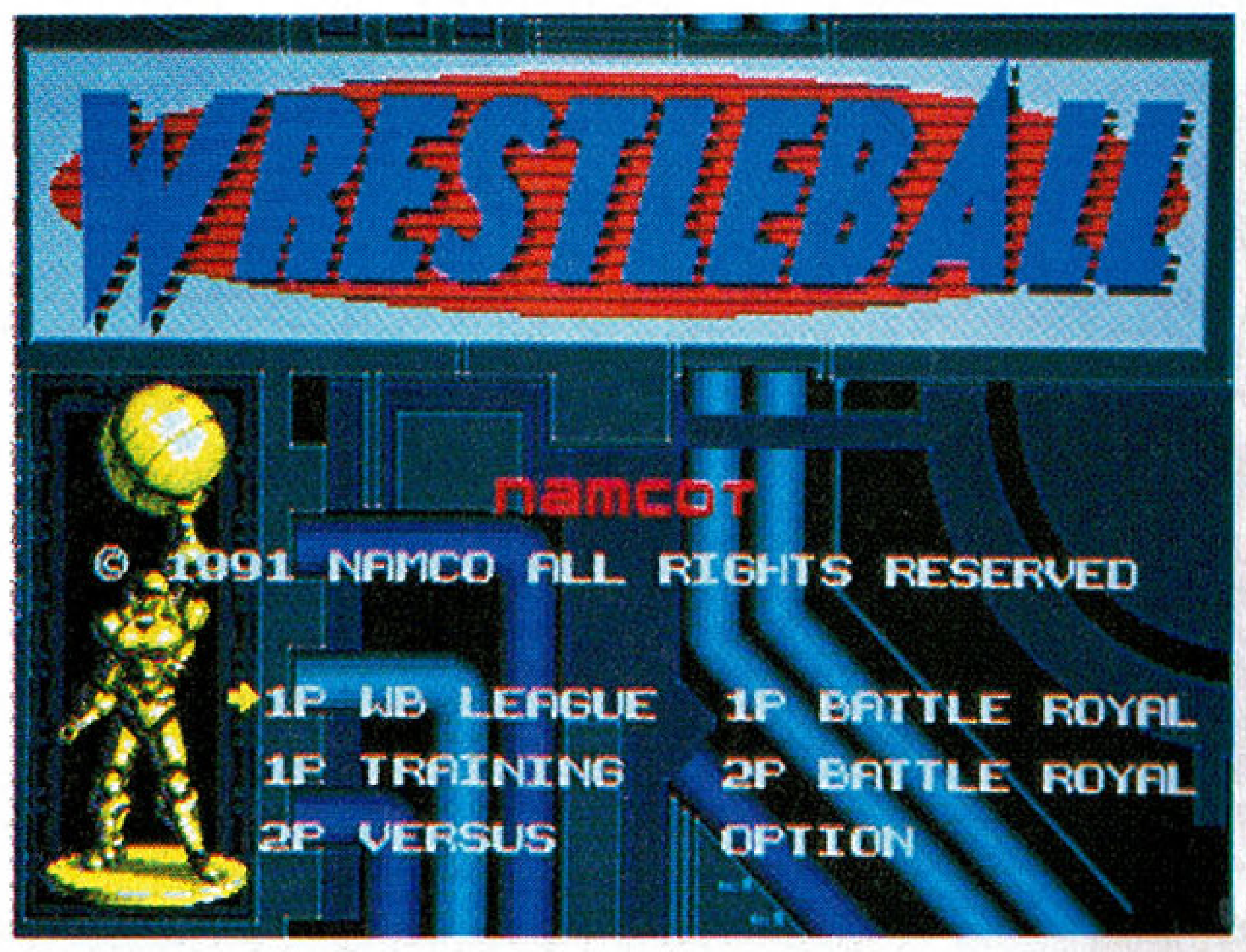
こいつはスポーツの皮をかぶった格闘技だ

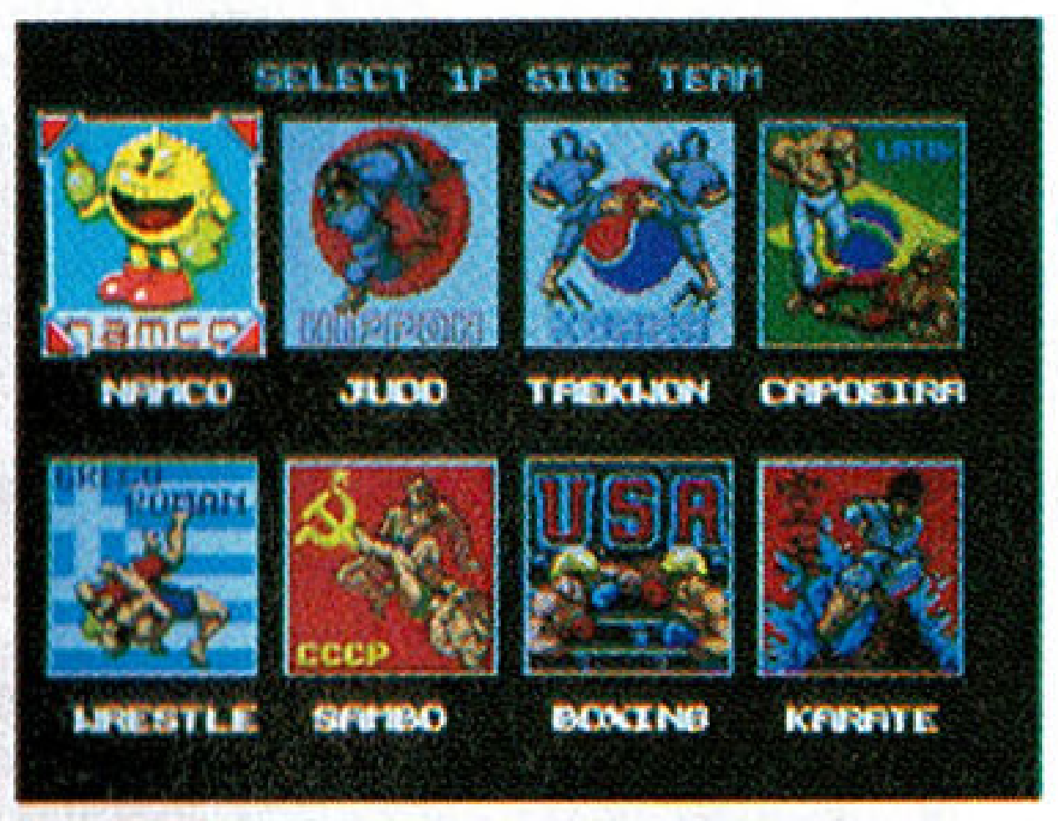
レッスルボール

'91年２月８日発売予定　ナムコ　5800円/４Ｍ　画面は開発中

ナムコから発売されるMDソフト第６弾はアメフト＋サッカーの要素をもつ格闘スポーツの『レッスルボール』だ！

たった１つのフィールド画面で選手たちはルール無用のけんかファイトを展開する。一見、無法地帯のようにおもえるが、アウトラインなどの最低限のルールだけは定められているので、かなり自由度の高い闘いがくりひろげられる。チームには空手やボクシングにカポエラ、テコンドーなど全８チームとなっている。


WRESTLEBALL
namcot
© 1991 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED
1P WB LEAGUE
1P BATTLE ROYAL
1P TRAINING
2P BATTLE ROYAL
2P VERSUS
OPTION


SELECT 1P SIDE TEAM
NAMCO
JUDO
TAEKWON
CAPOEIRA
WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE

⬆参加チームは８チーム。ナムコスターズもいるゾ

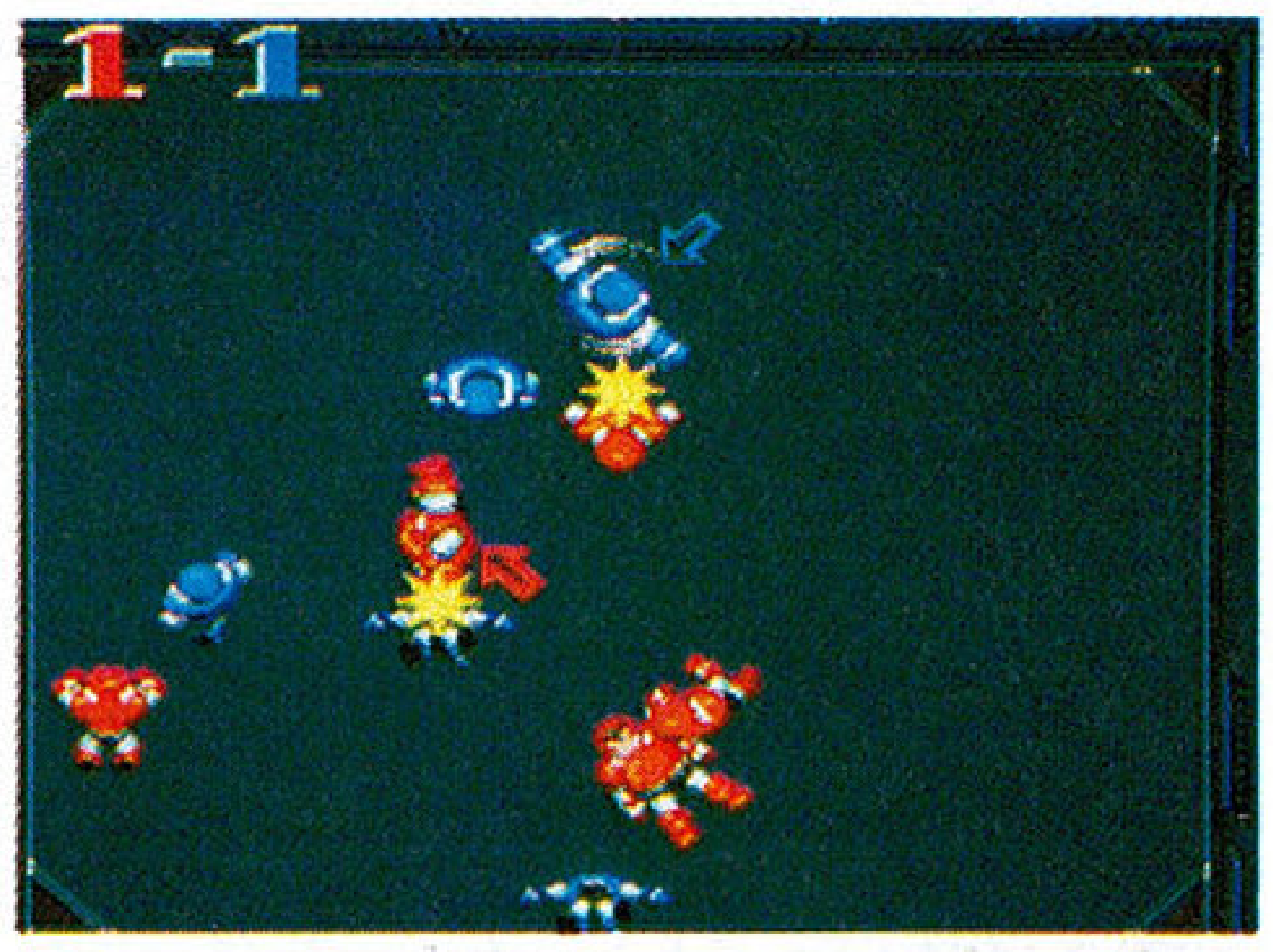
⬅たった１つのトロフィーを奪うために男たちは闘う

手でボールが持てる

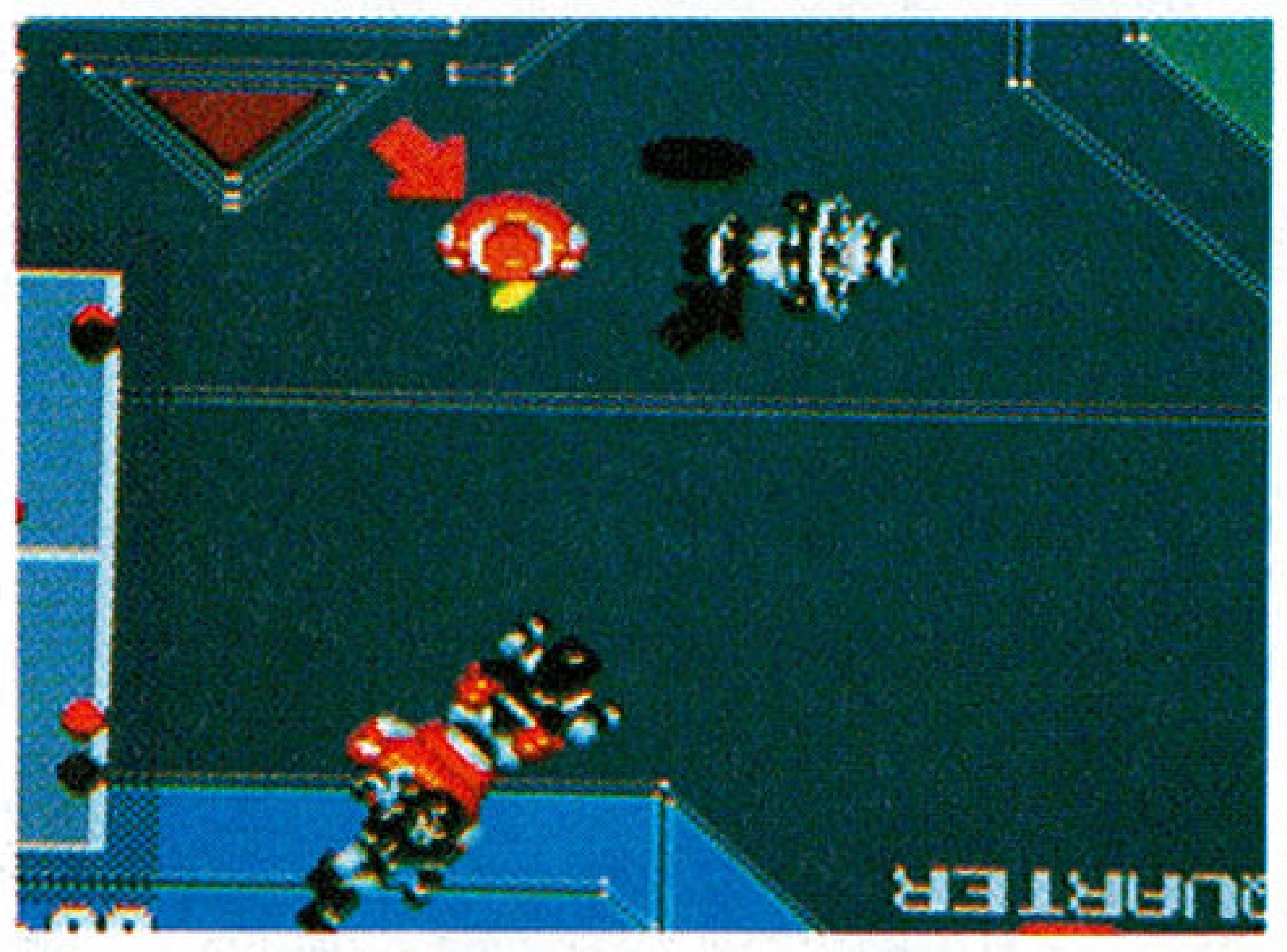
この『レッスルボール』において、大きな特徴であり、なくてはならないテクニックは足でドリブルしていたボールを手で持ってタッチダウンできるということではないだろうか。

当然キックでゴールしてもいいのだが、敵をかわしタッチダウンを決めたときの喜びはプレイしなければ、伝わらないのが残念だ。

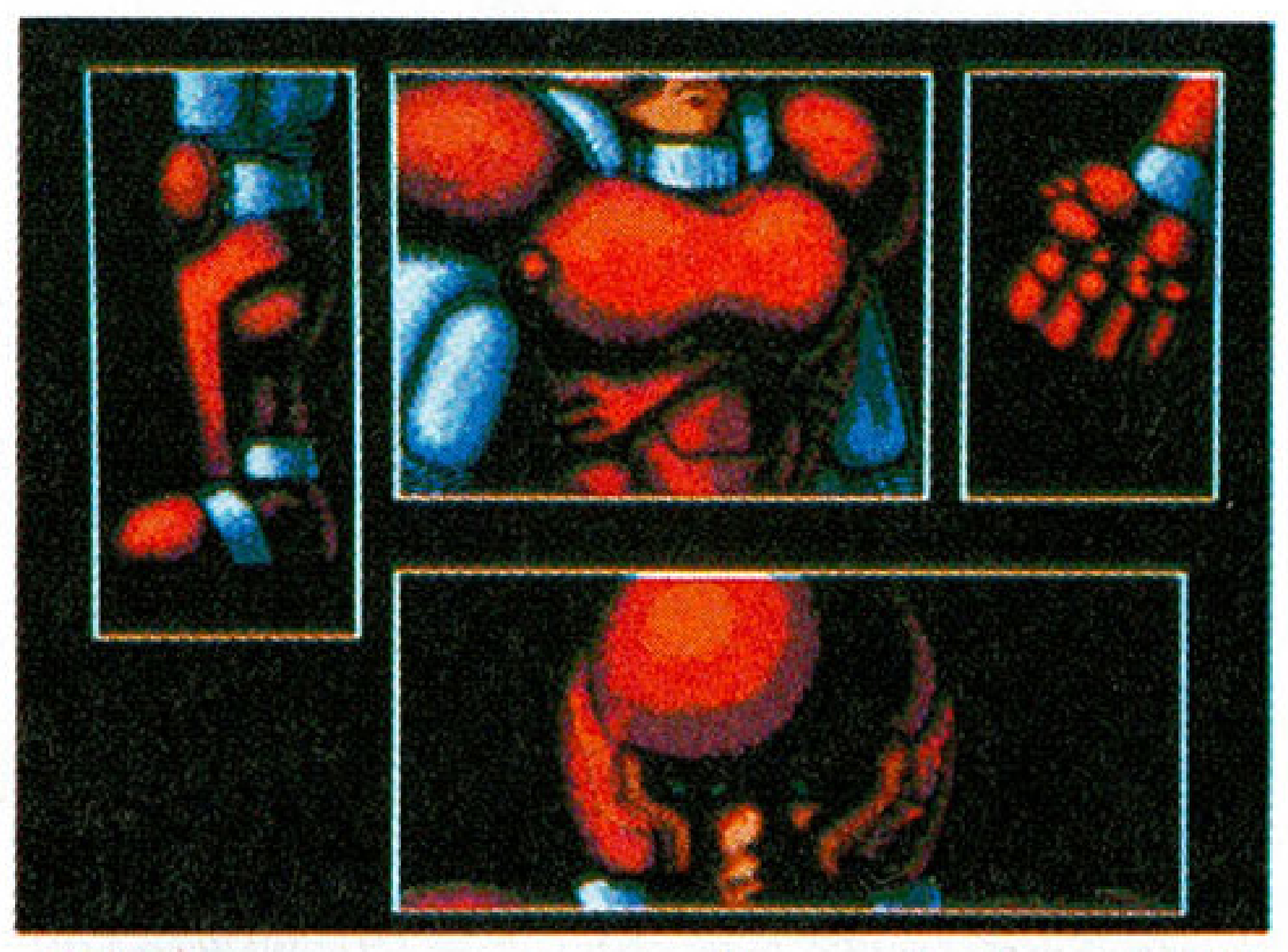
最初はとっつきにくいかもしれないが、慣れると最大級の面白さの、プロレス技で敵だろうが誰だろうが邪魔する奴はブッとばすという楽しみが生まれ、かなりエキサイトすることうけあい。



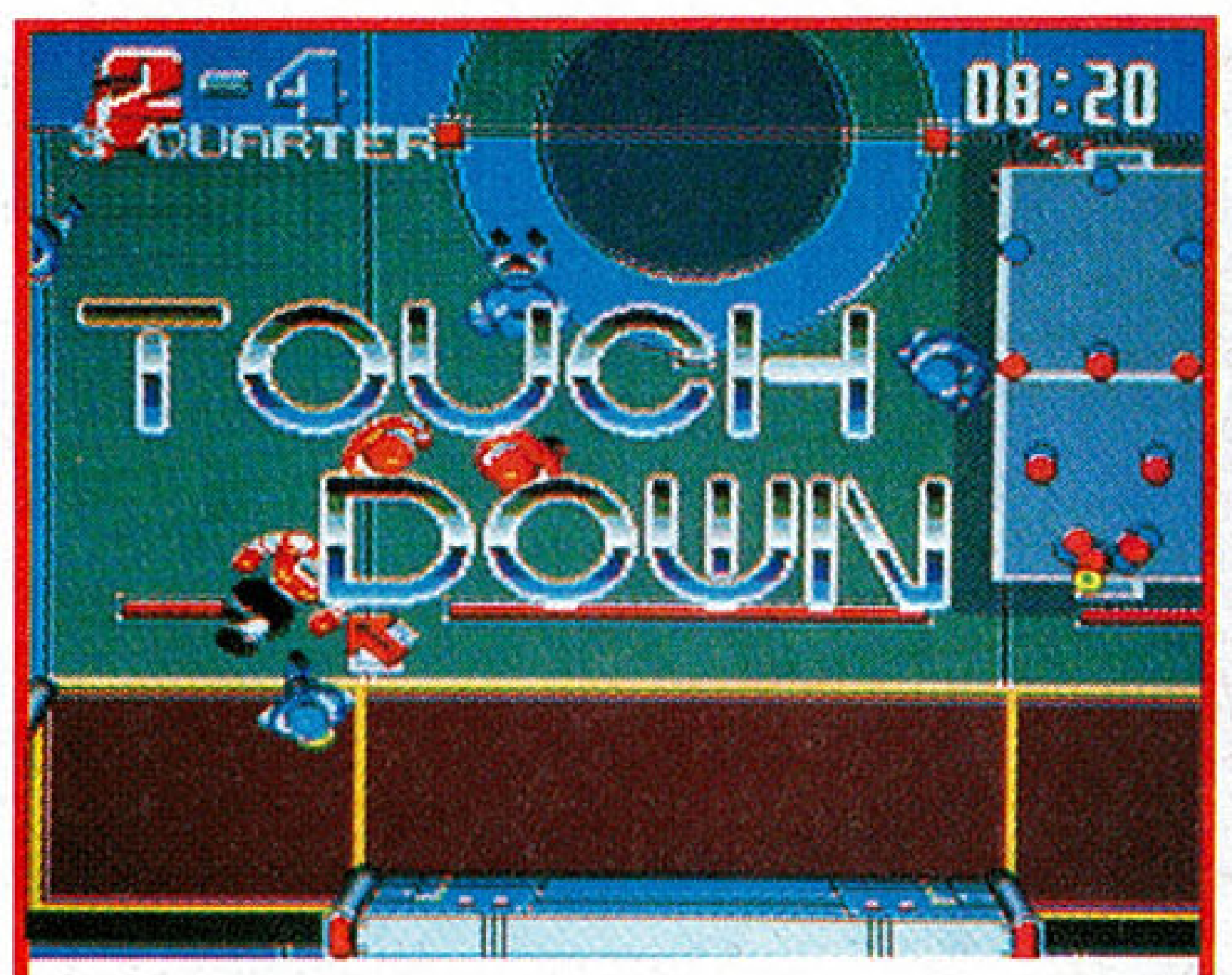
⬆決着がつかない場合はバトルロイヤルで相手を全員たおせば勝ち



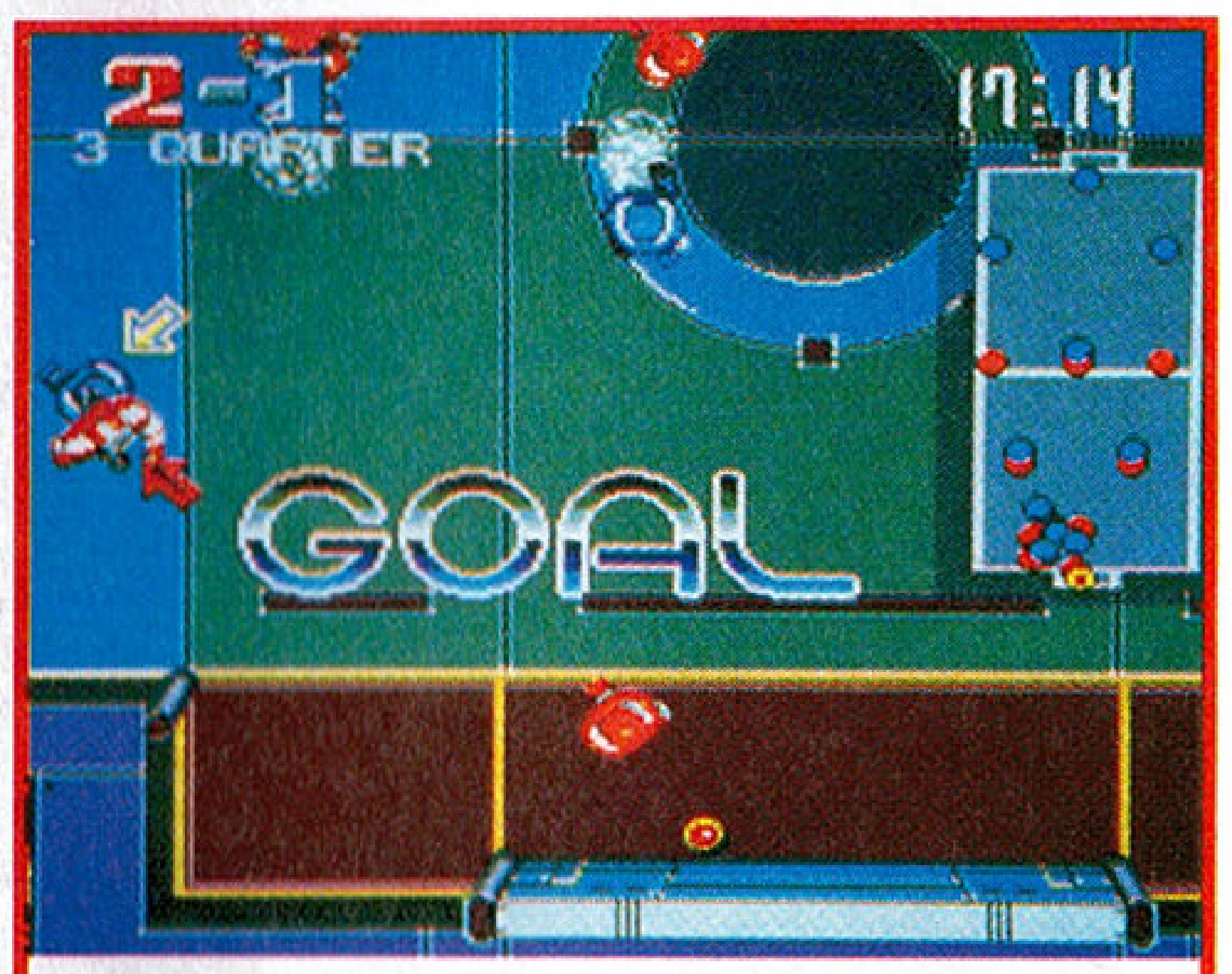
⬆ドロップキックがジャストミート。とにかくゴールを奪えばイイ



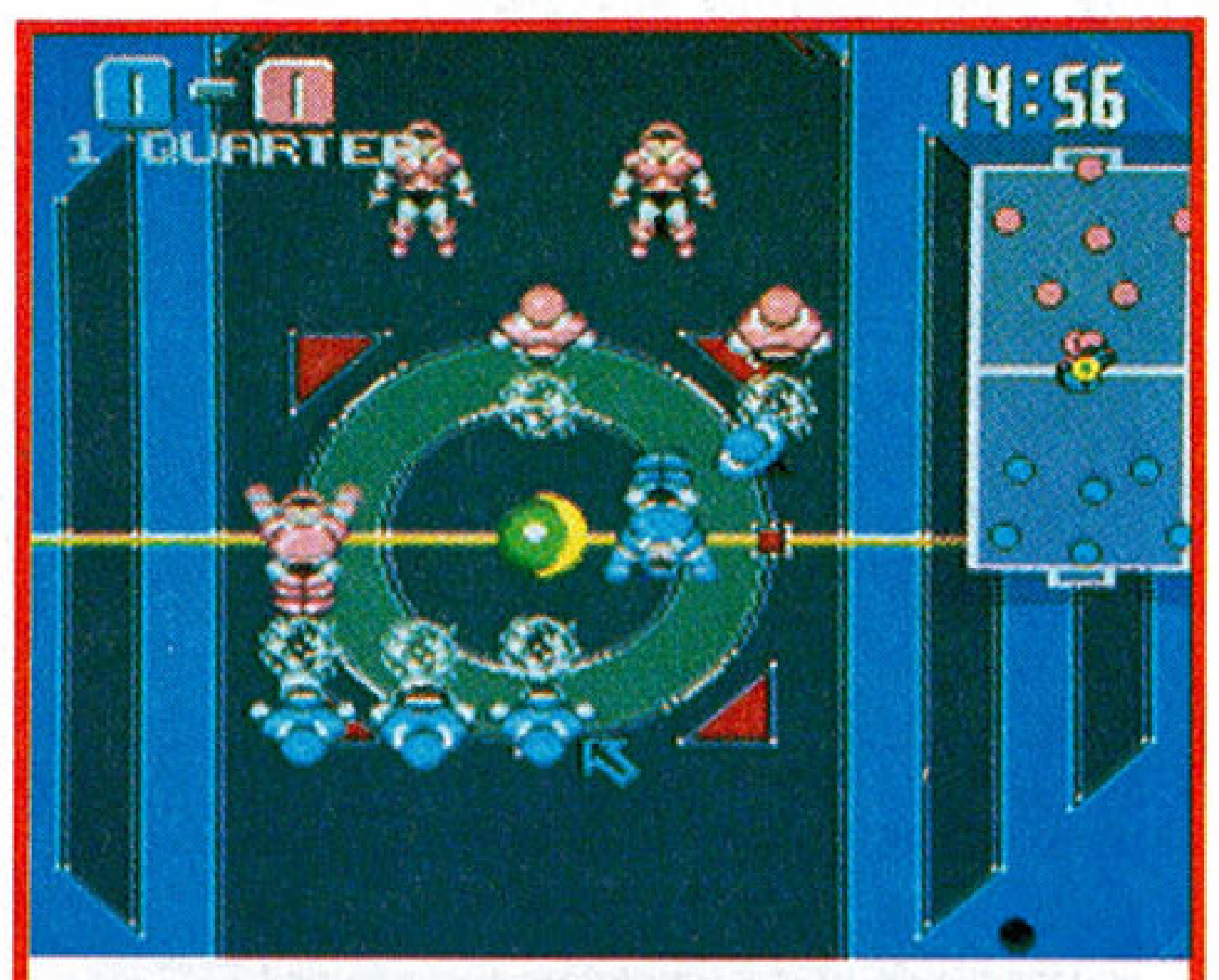
⬆デモの１コマ。プロテクターが試合のものすごさを語っている


2-4
3 QUARTER
08:20
TOUCH DOWN

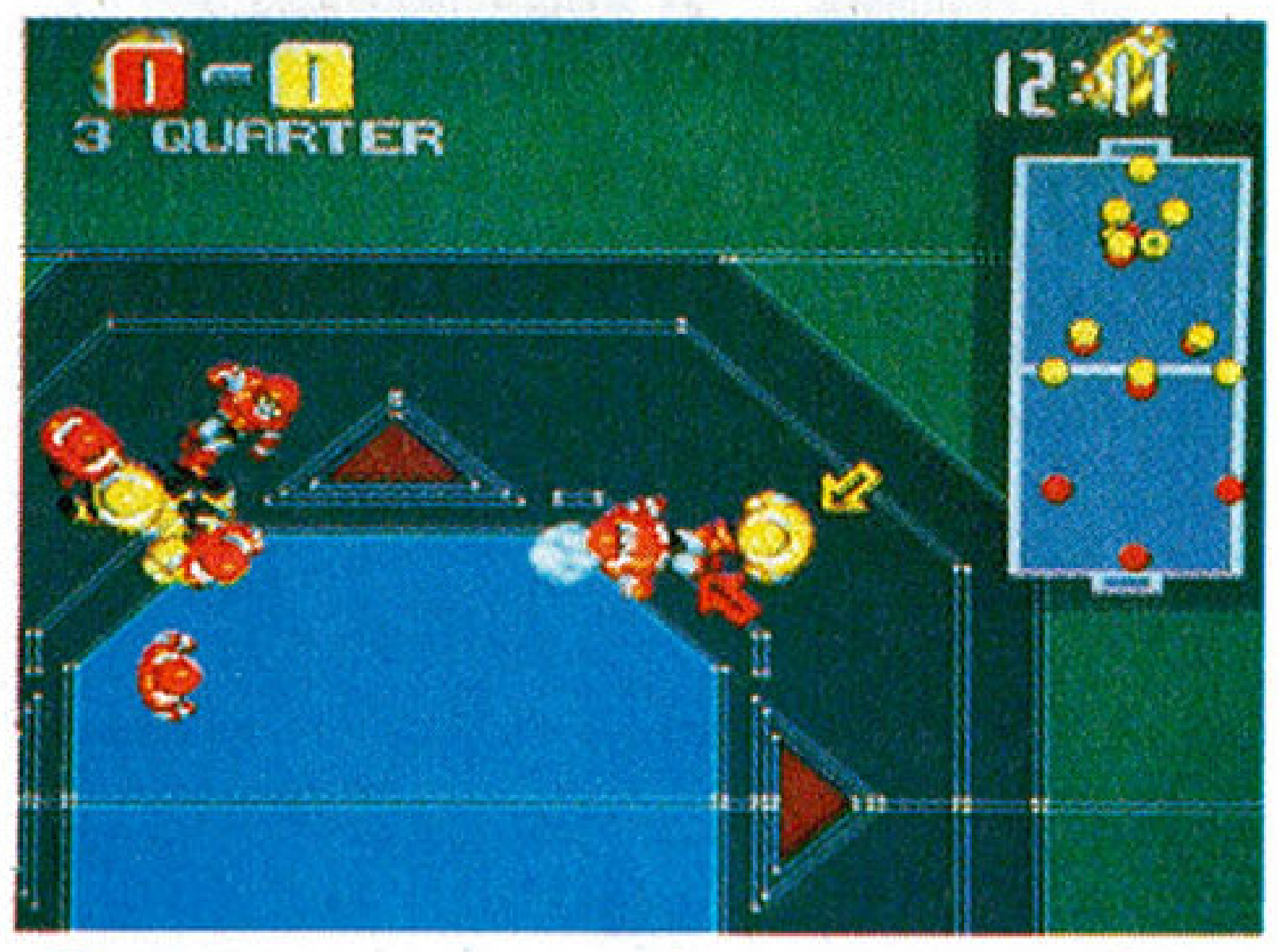
手で持って走った方がドリブルよりも少し速い


2-1
3 QUARTER
17:14
GOAL

キックはパワーをためることでより強力になる

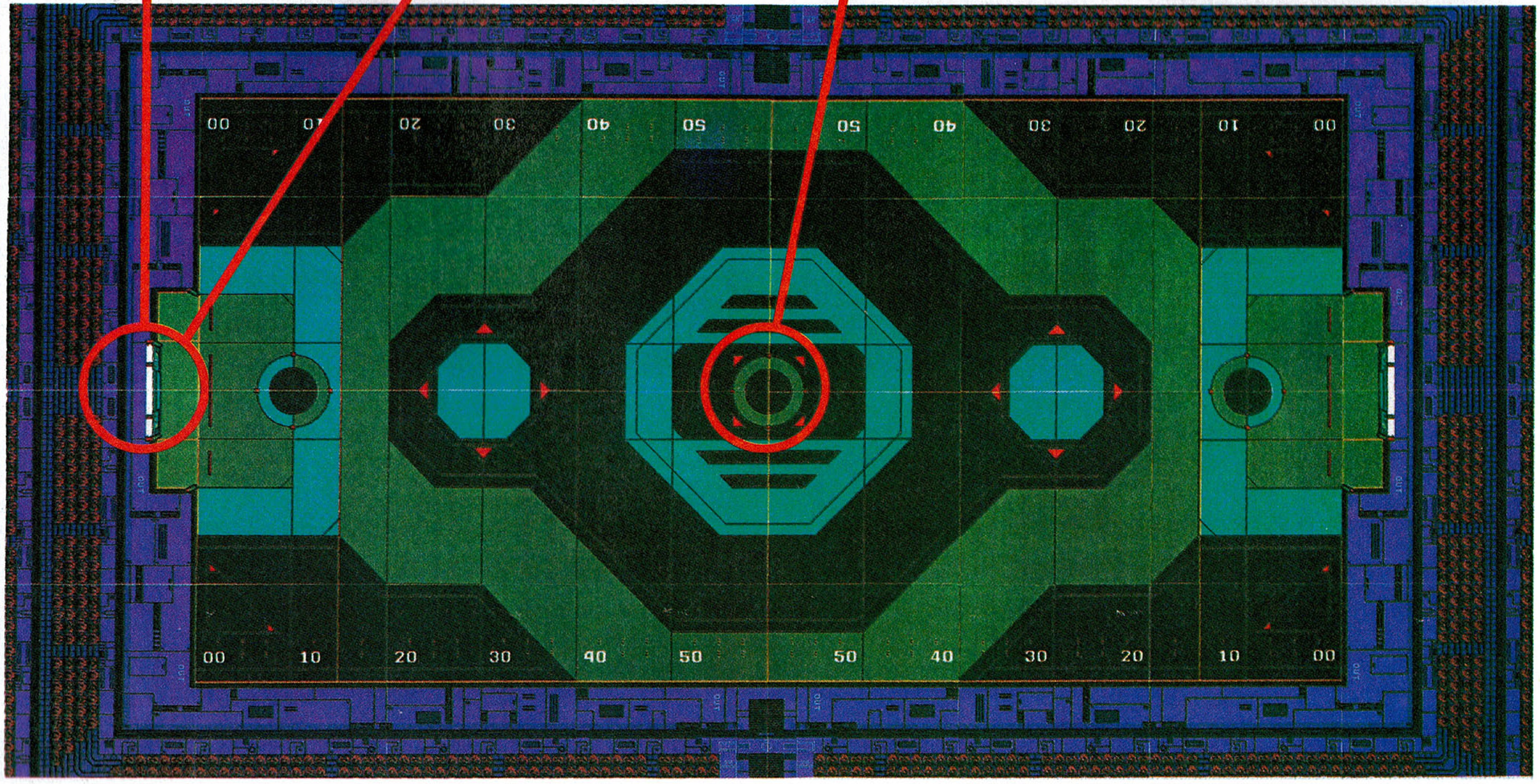

0-0
1 QUARTER
14:56

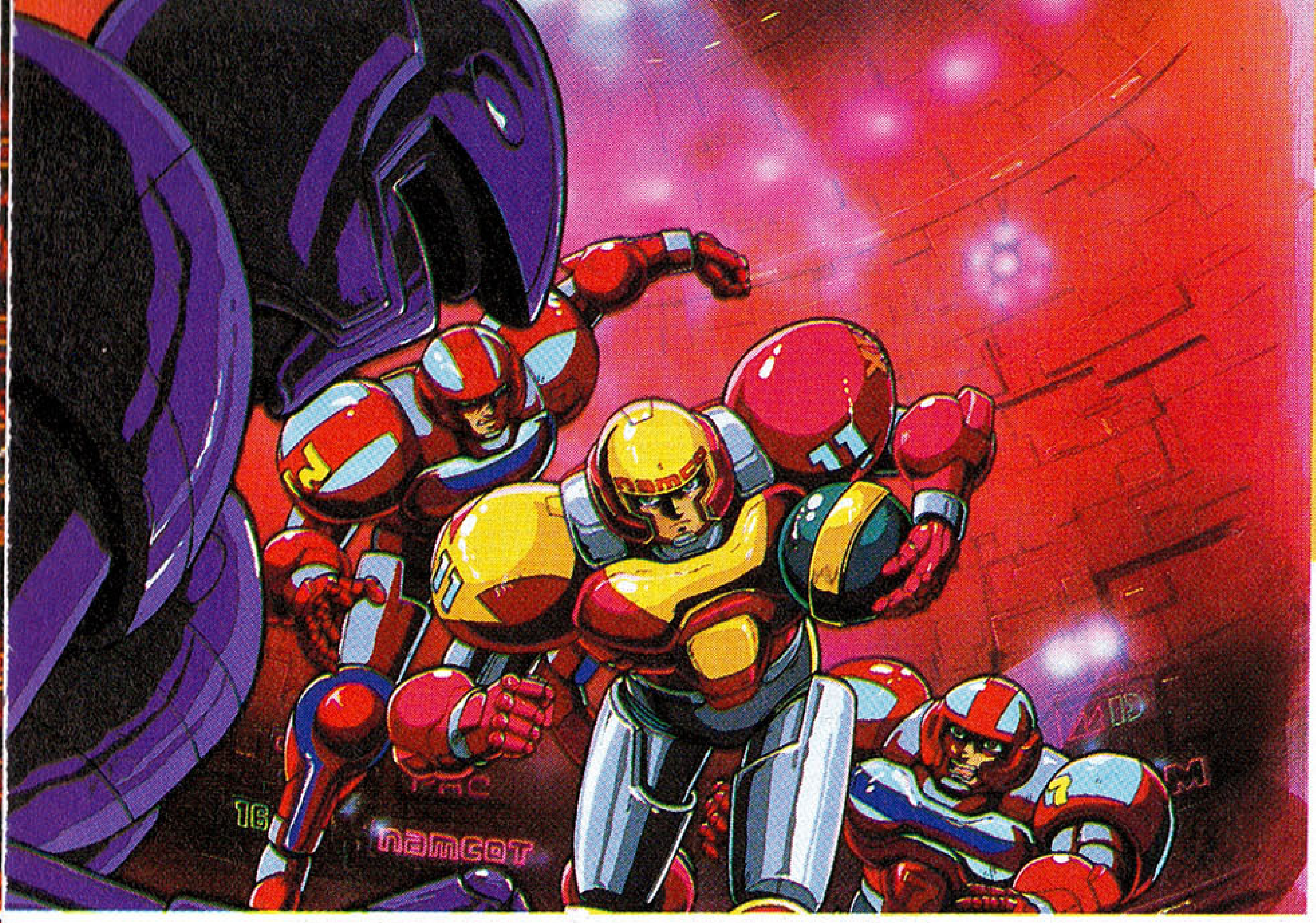
開始直後は大乱戦。とにかく、まっさきにボールを奪え！


0-0
3 QUARTER
12:

⬆フィールドでは常にどこかで争いが起こっている

これがフィールドだ！


00
10
20
30
40
50
50
40
30
20
10
00



NEW

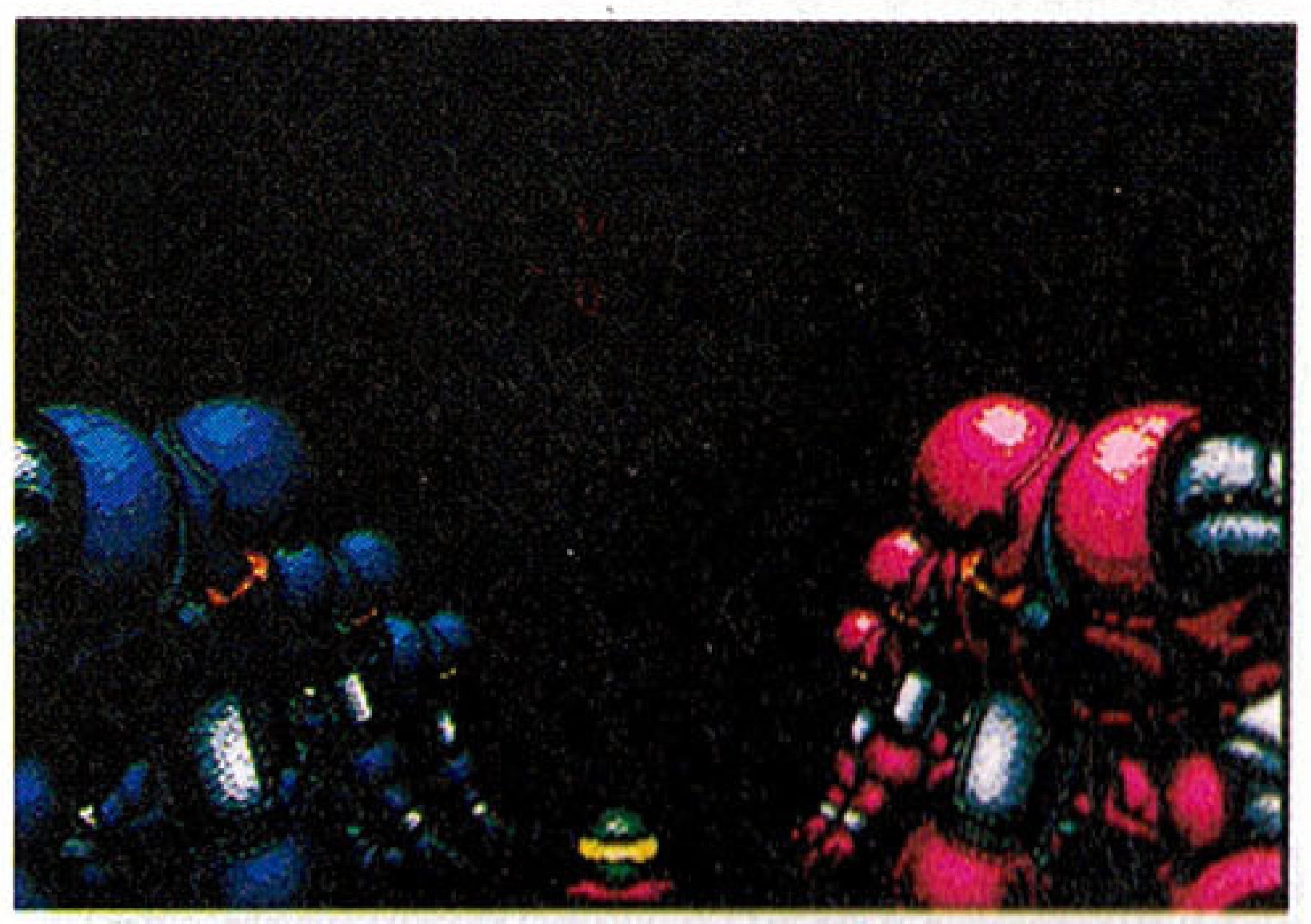
レッスルボール

従来のスポーツから煩わしいものを一切省き、各闘技の要素を加えたらこうなった／　見た目はとっつきにくいが、一度プレイすれば誰もがハマル、妙なフットボール。

発売日	2月8日	メディア	ROM
メーカー名	ナムコ	ジャンル	スポーツ
価格	5800円(税別)	継続機能	パスワード
容量	4M	モデム対応	——

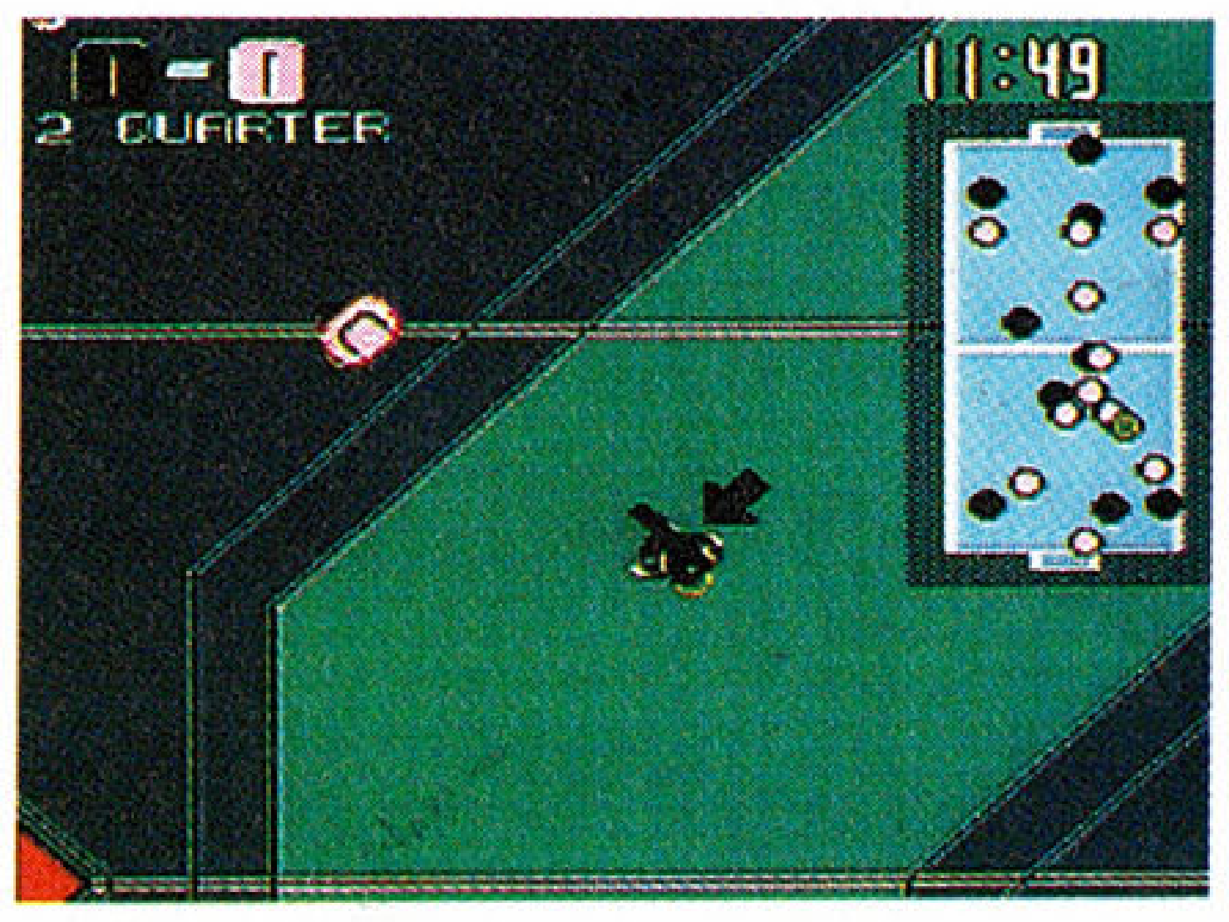
ルール無用!?　フットボール＋異種格闘技

アメリカンフットボールとサッカーのルールに各闘技で味付けをして、それでもって面倒なルールを省いて完成したのがこの『レッスルボール』だ。1人のキーパーと10人のフィールドプレイヤーの計11人で1つのチームが構成される。ボールを蹴ってゴールボードに当てるか(1点)トライエリア内にボールを持ち込むか(3点)すれば得点になる。また、試合は4クォーターに分かれていて1クォーター15分。引き分けの場合はもう2クォーター延長し、それでも勝負がつかない場合は「バトルロイヤル」によって勝敗を決める。

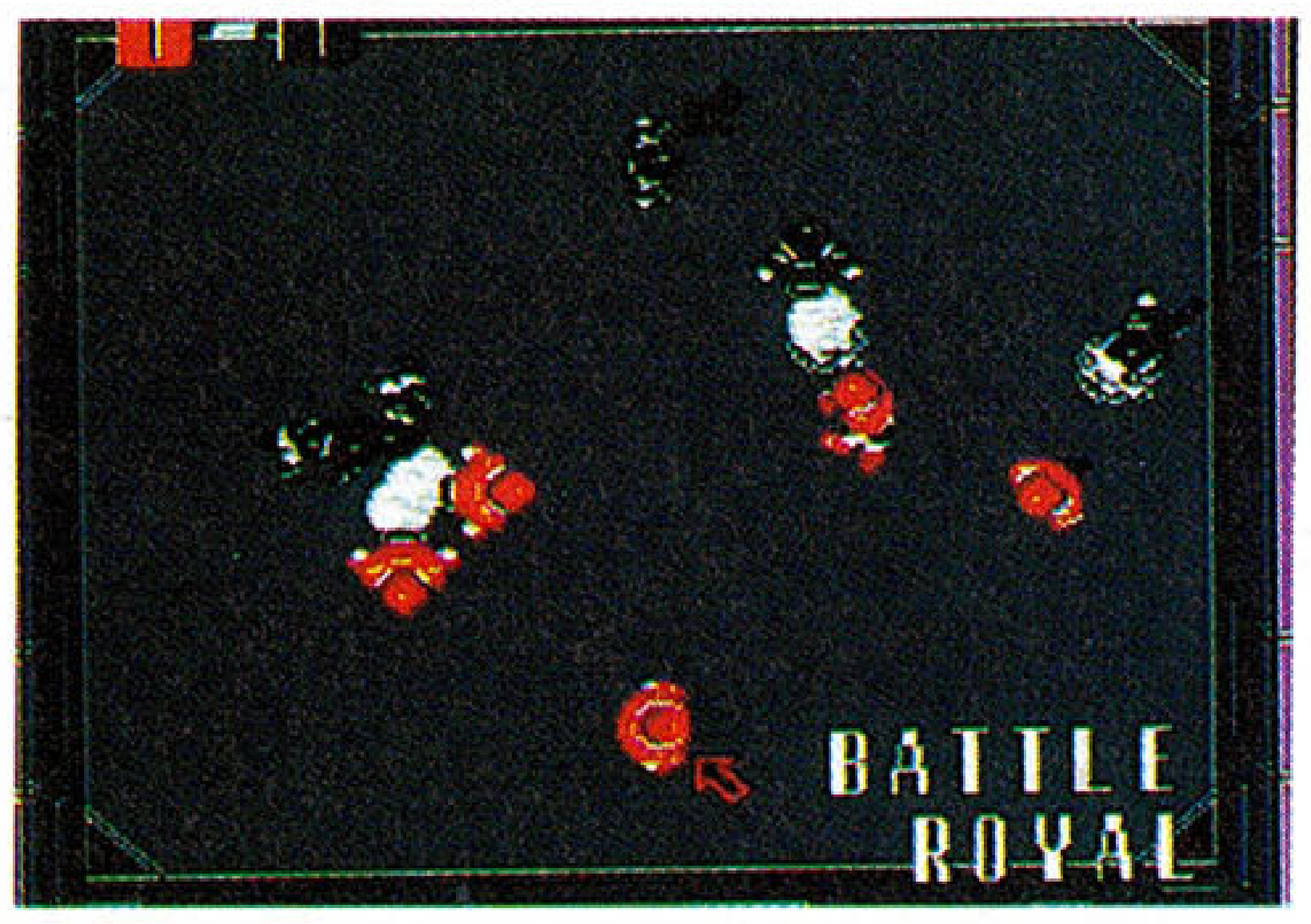

気が引きしまるオープニングデモ

流れはフットボール展開は格闘技

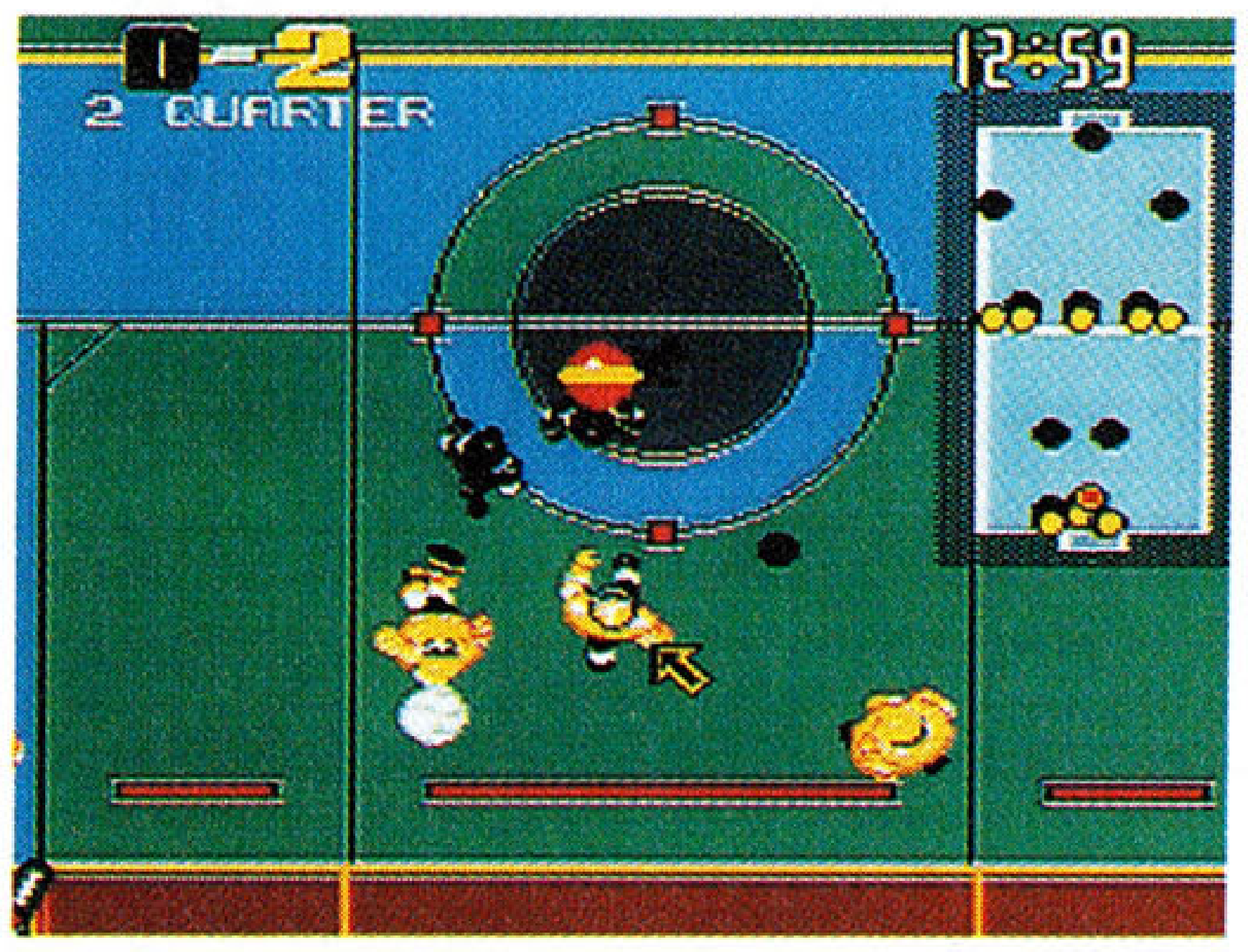
基本的に「サッカー」や「アメリカンフットボール」といったフットボールとしてゲームは進む。つまり、サッカーのように足でボールを運びゴール内(このゲームではゴールボード)にシュートしたり、アメリカンフットボールのようにボールを手で持ちエンドゾーン(このゲームではトライエリア)内にタッチダウンすれば得点になるわけである。また、サッカーでは手を使ったり、キーパーにタックルしてはならないが、このゲームではそういったルールの煩わしさを一切省き、どんなことをしてでも得点を挙げればよい、といったルールに仕上がっている。しかもタックルは「ラリアート」や「ドロップキック」などのプロレス技になっていて、タックルによって、ある程度ダメージを受けた選手は一定時間ダウンしてしまい操作不可能になる。もちろんこのタックルはキーパーにも可能で、いかにキーパーにダメージを与えるかが勝利へのカギになる。



アメフトのように持つ



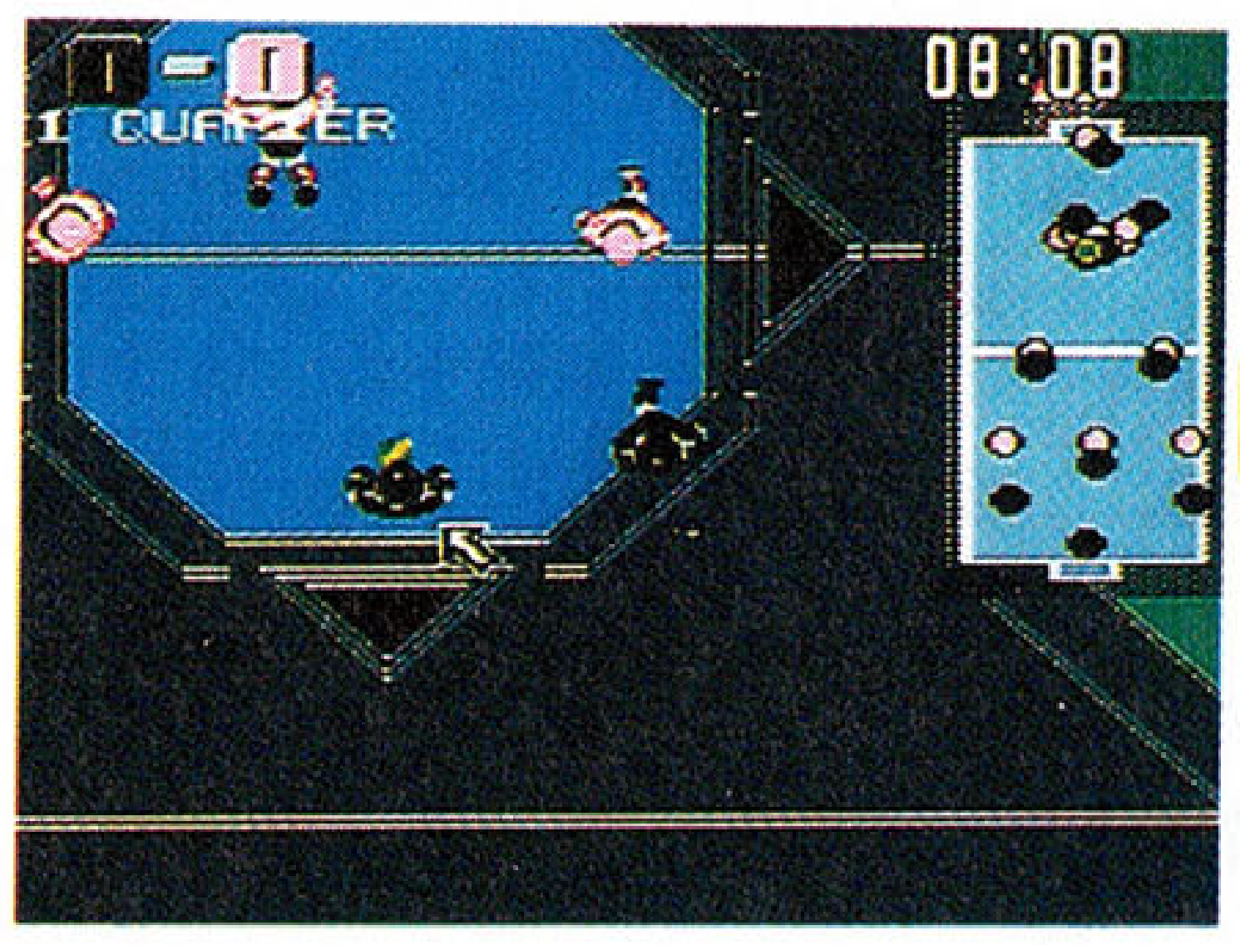
再延長はバトルロイヤルになる



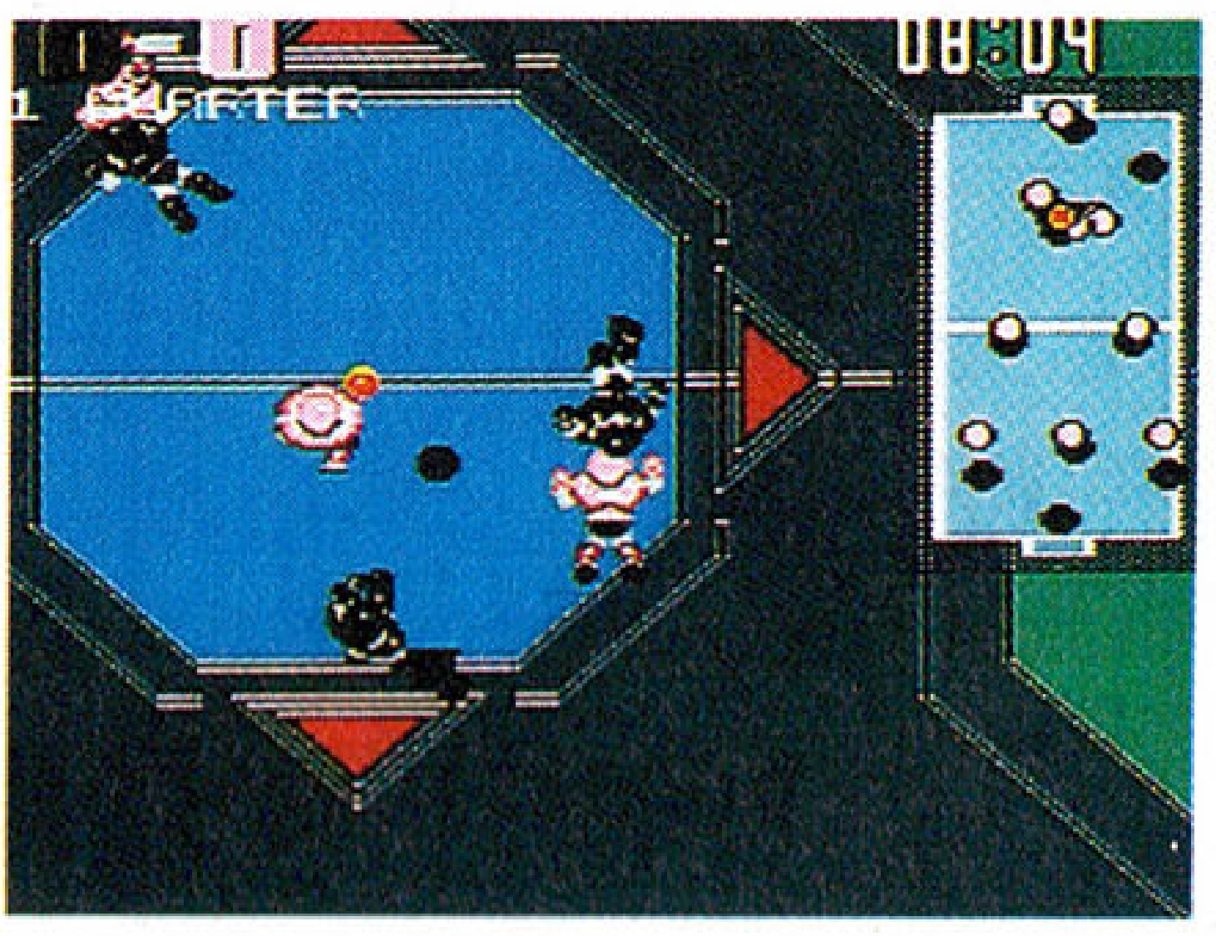
ゴール前での接戦は手に汗握る

慣れるにはコツがいる？　操作法

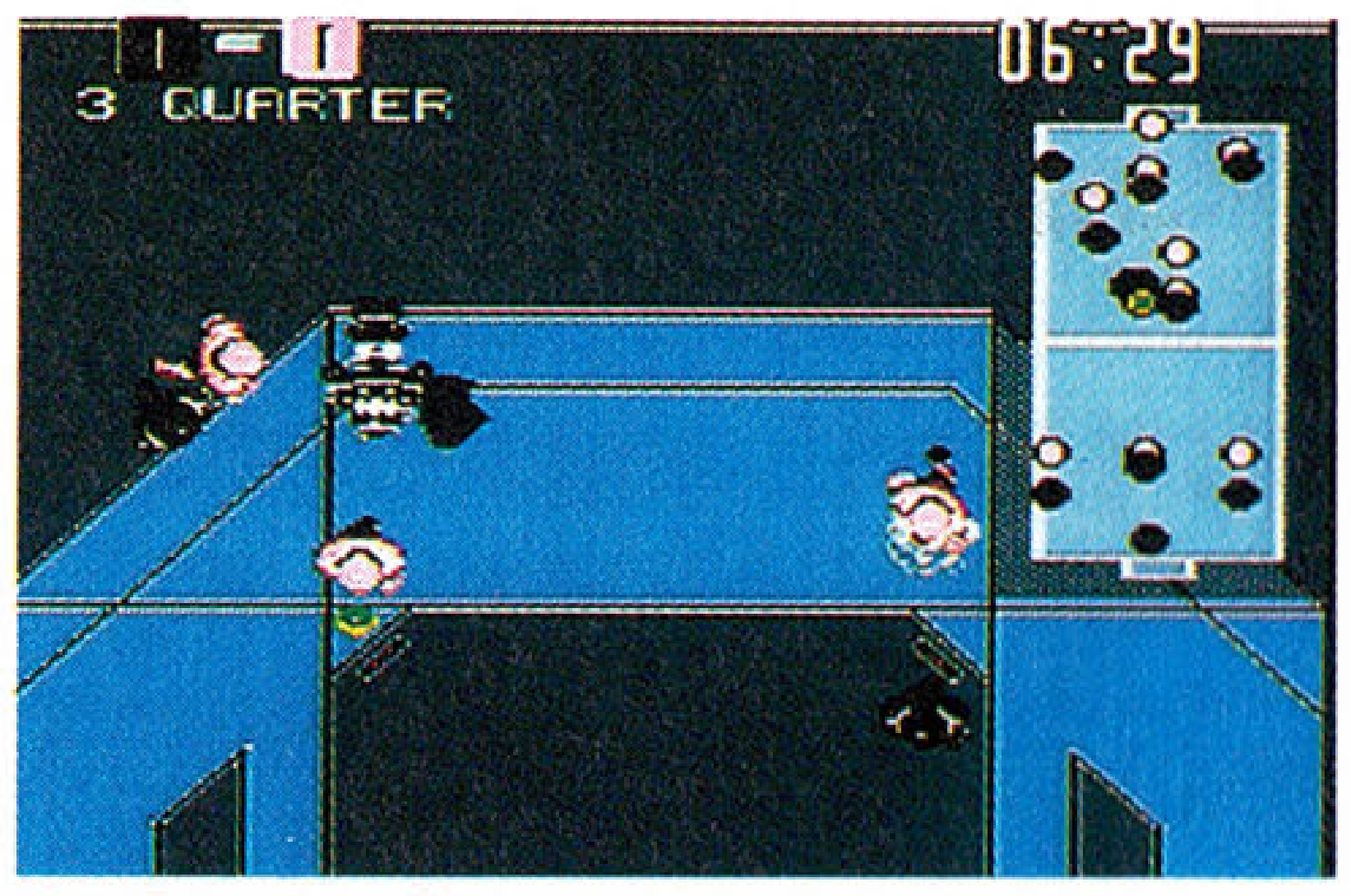
いろいろなスポーツが入り混じっているために操作も複雑／　かと思うとそうでもない。もちろん慣れるまでには若干の試行錯誤があるだろうが、それでも1、2試合しているうちにマスターできる。ポイントを押さえておくと、Aボタンで攻撃、Bボタンでパス、Cボタンは自分が操作するプレイヤーの変更やボールを足で扱う(ドリブル)か手で持つ(ブリング)かの切り換えになっている。また、パスとシュートはカーソルが点滅するまで押しているとボールが赤くなり、触れたプレイヤーは敵味方関係なくダメージを受ける。タックルはボタンを押している長さによって技が変わってくる。



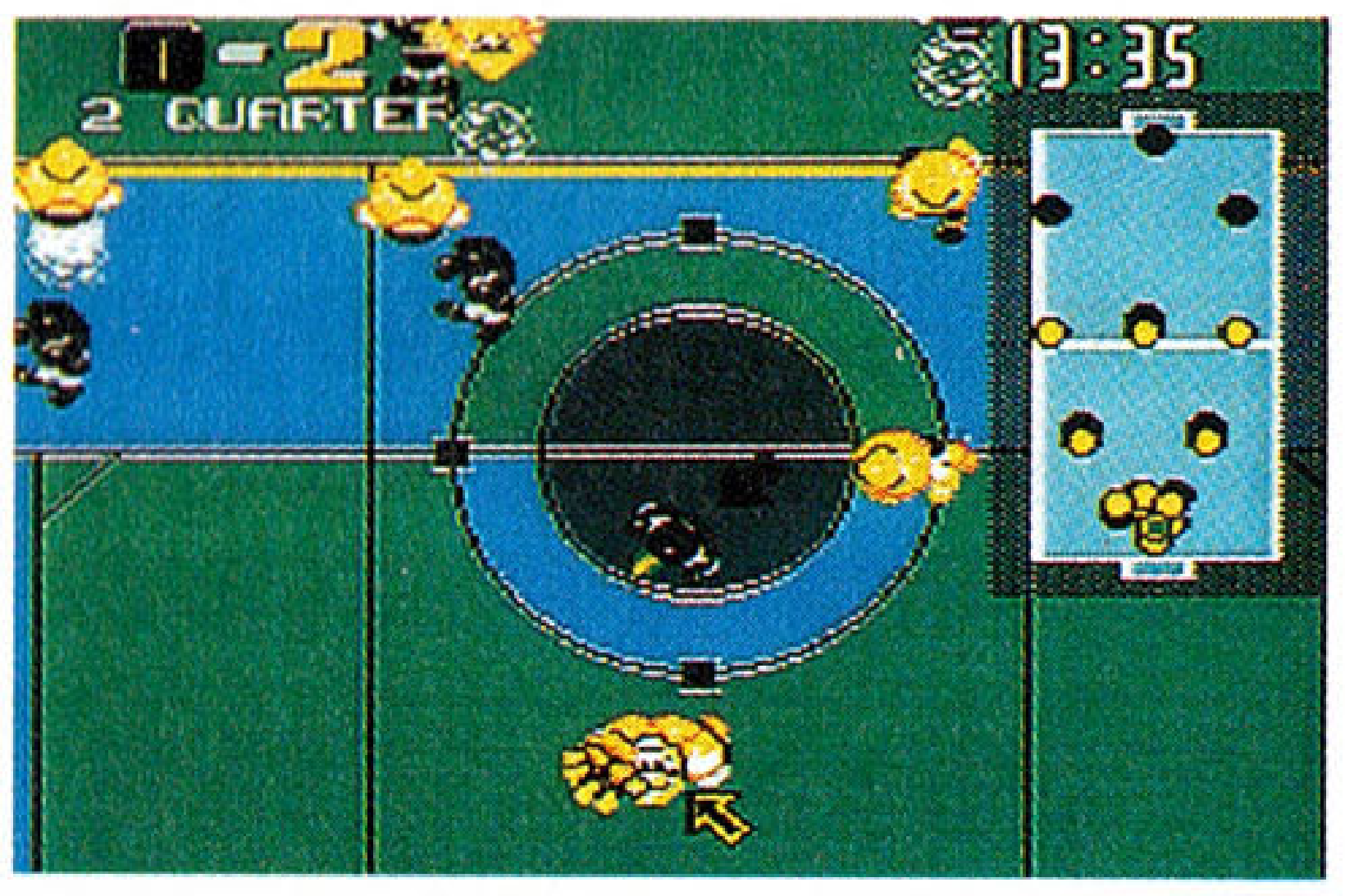
点滅するまで押す



赤いシュートをうつ



ボタンを押す長さによってさまざまなタックルを繰り出す



高いボールをキャッチするにはこのようにジャンプするのだ

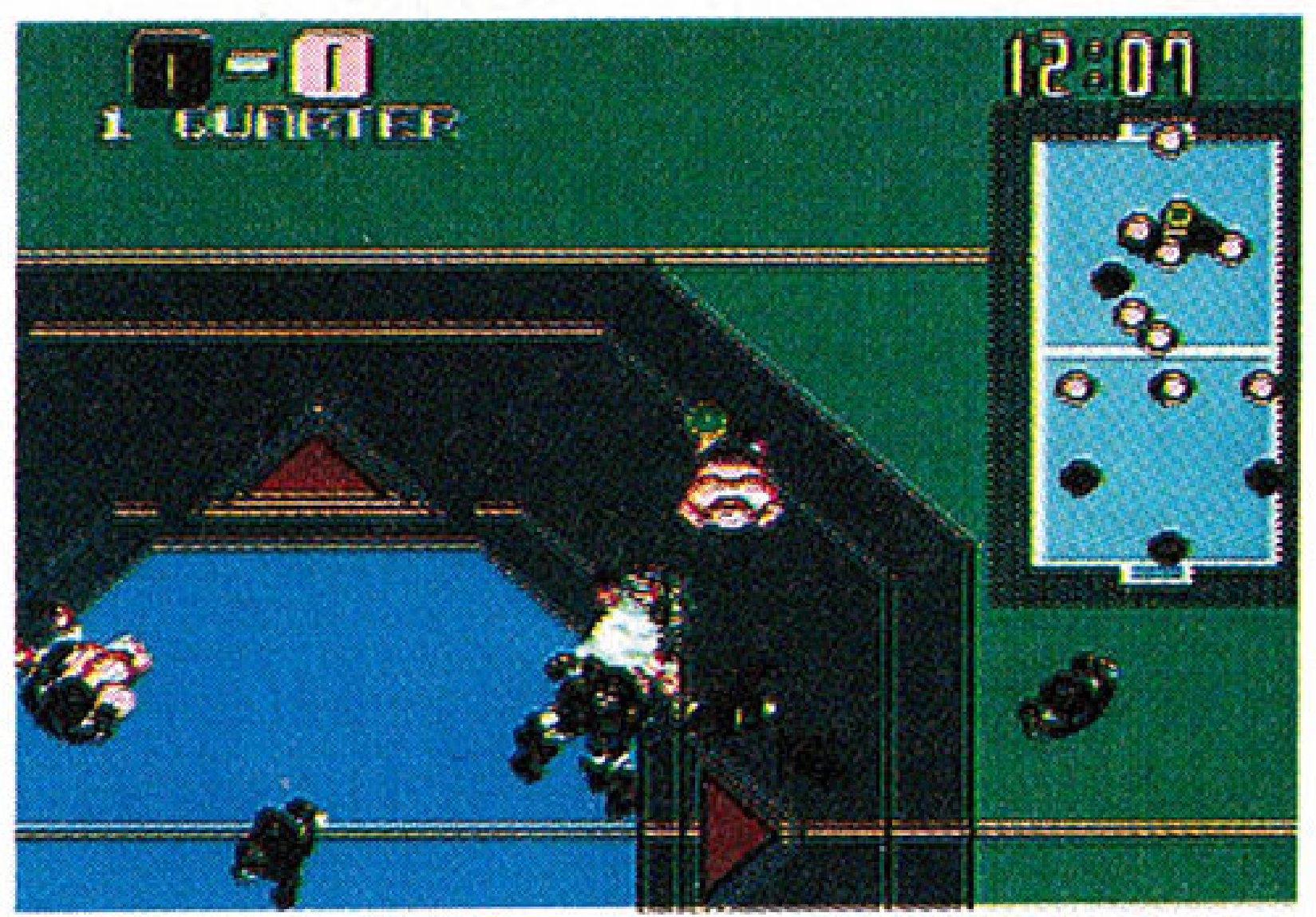
操作法一覧

	プレイヤーの状況	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓒボタン	方向ボタン
フィールドプレイヤー	ボールを持っていないとき	タックル	——	カーソル交換	移動
	ドリブル中	シュート	キックパス	ブリング	移動 パスの方向
	ブリング中	カウンターアタック	ハンドパス	ドリブル	移動 パスの方向
	ボールの軌道上にいるとき	ボレー	——	——	移動 ボレーの方向
キーパー	ボールを持っていない	タックル ジャンプ	——	——	移動 タックルの方向
	ボールを持っている	——	キックパス	——	移動 パスの方向

※赤字はボタンを押している長さによって威力が変わります

フットボールがゲームの核をなす

基本軸になっているのはアメリカンフットボールやサッカーといったフットボールである。つまりボールを蹴るのがメインになる。タックルがいかに派手だといってもタックルで得点することはできない。ここではフットボールの部分についてみていこう。

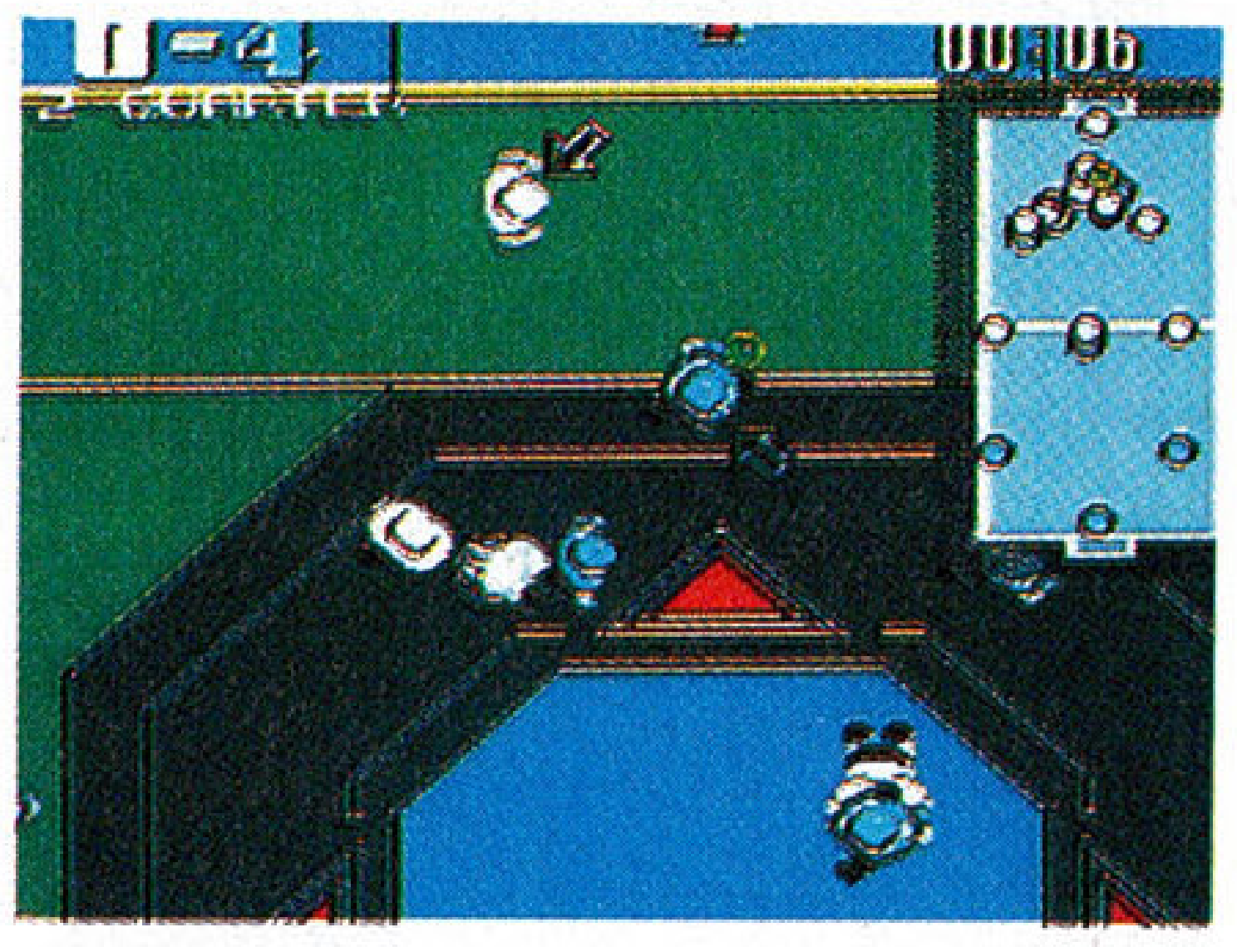

0-0
1 QUARTER
12:07
⬆激しいタックル合戦。体力勝負！

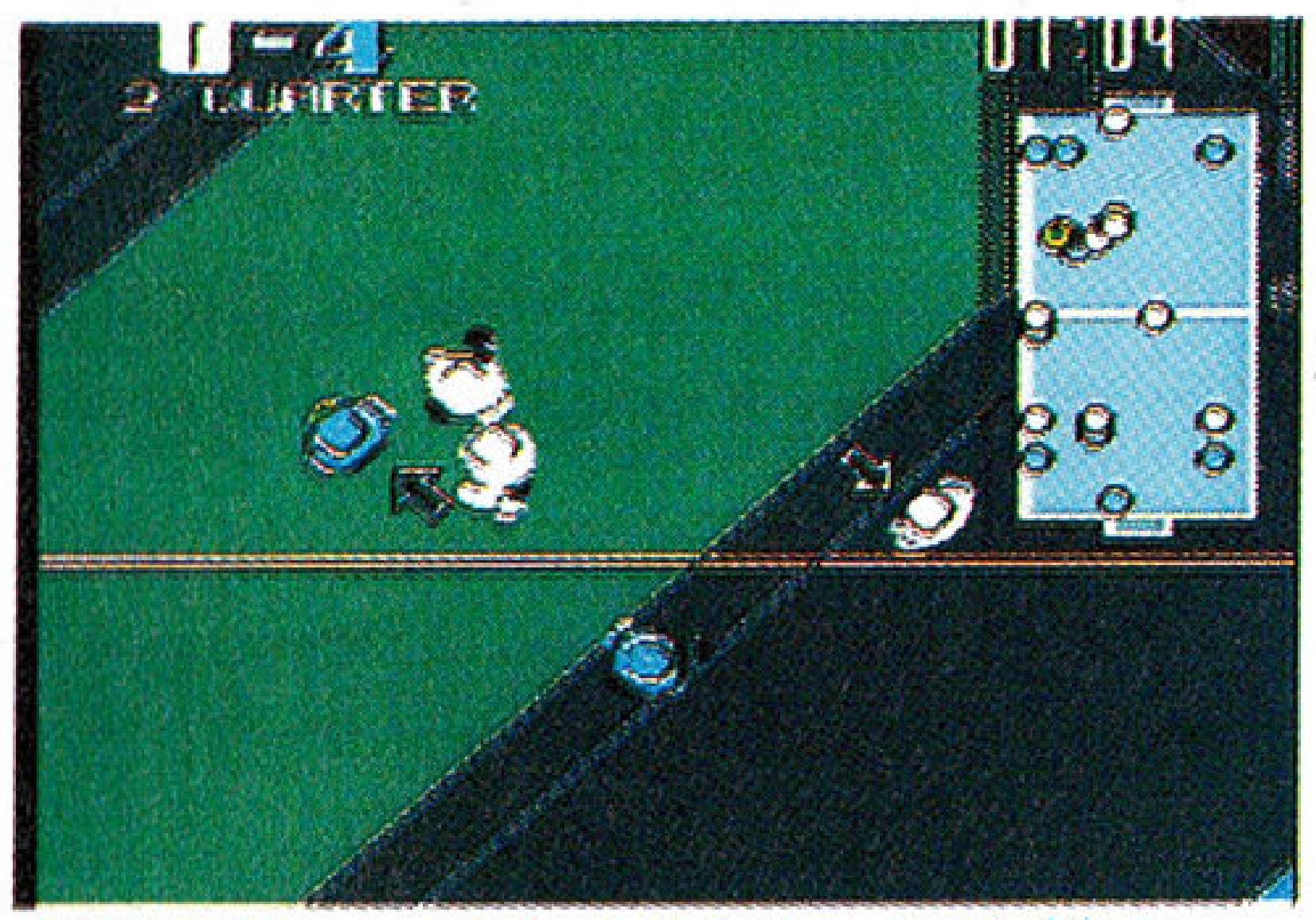
アメフト派？　サッカー派？

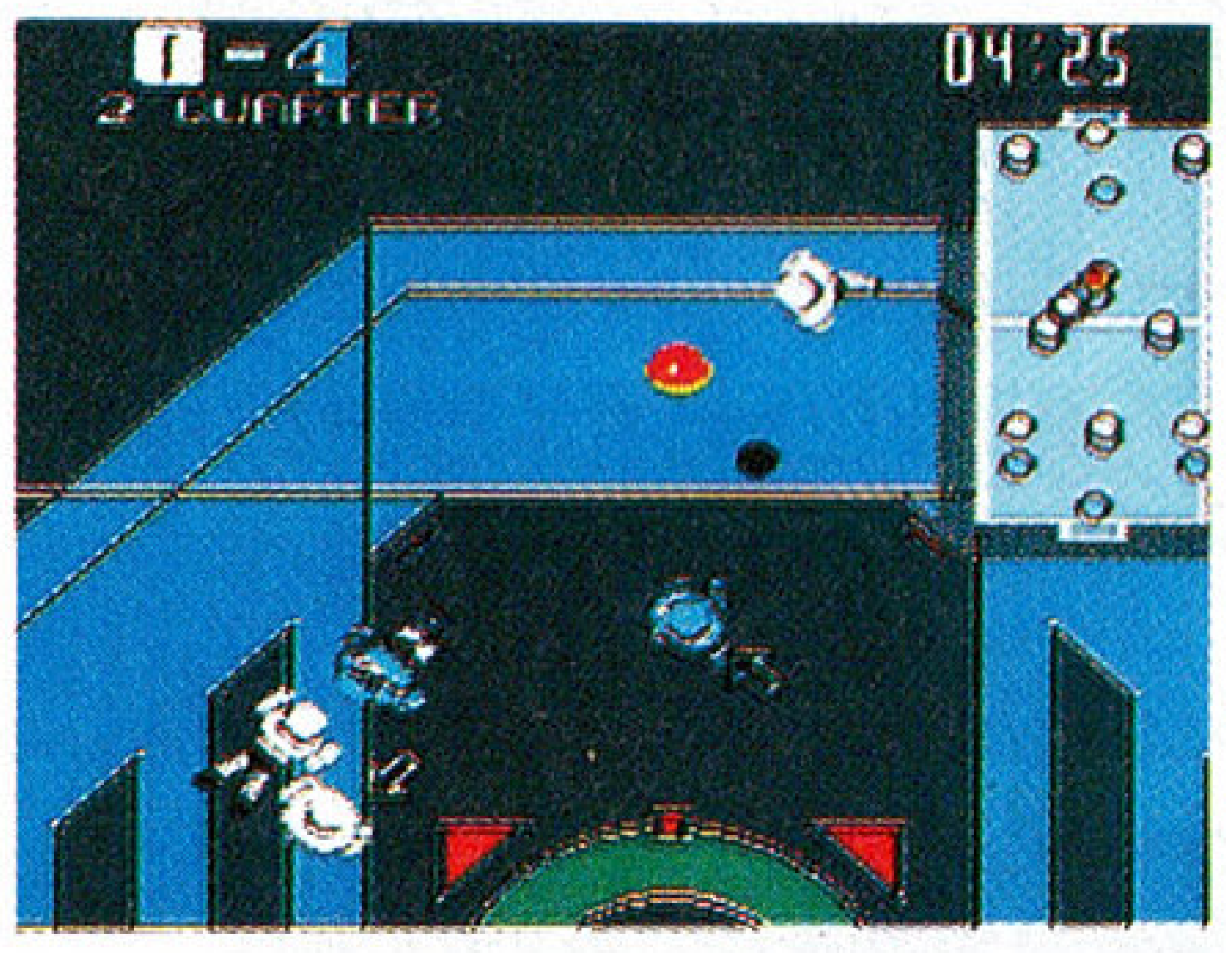
アッメリカンフットボールはボールの形のためかボールを蹴って進むということはない。逆にサッカーはルールによってキーパー以外はボールを手で持つことはルールにより禁じられている。

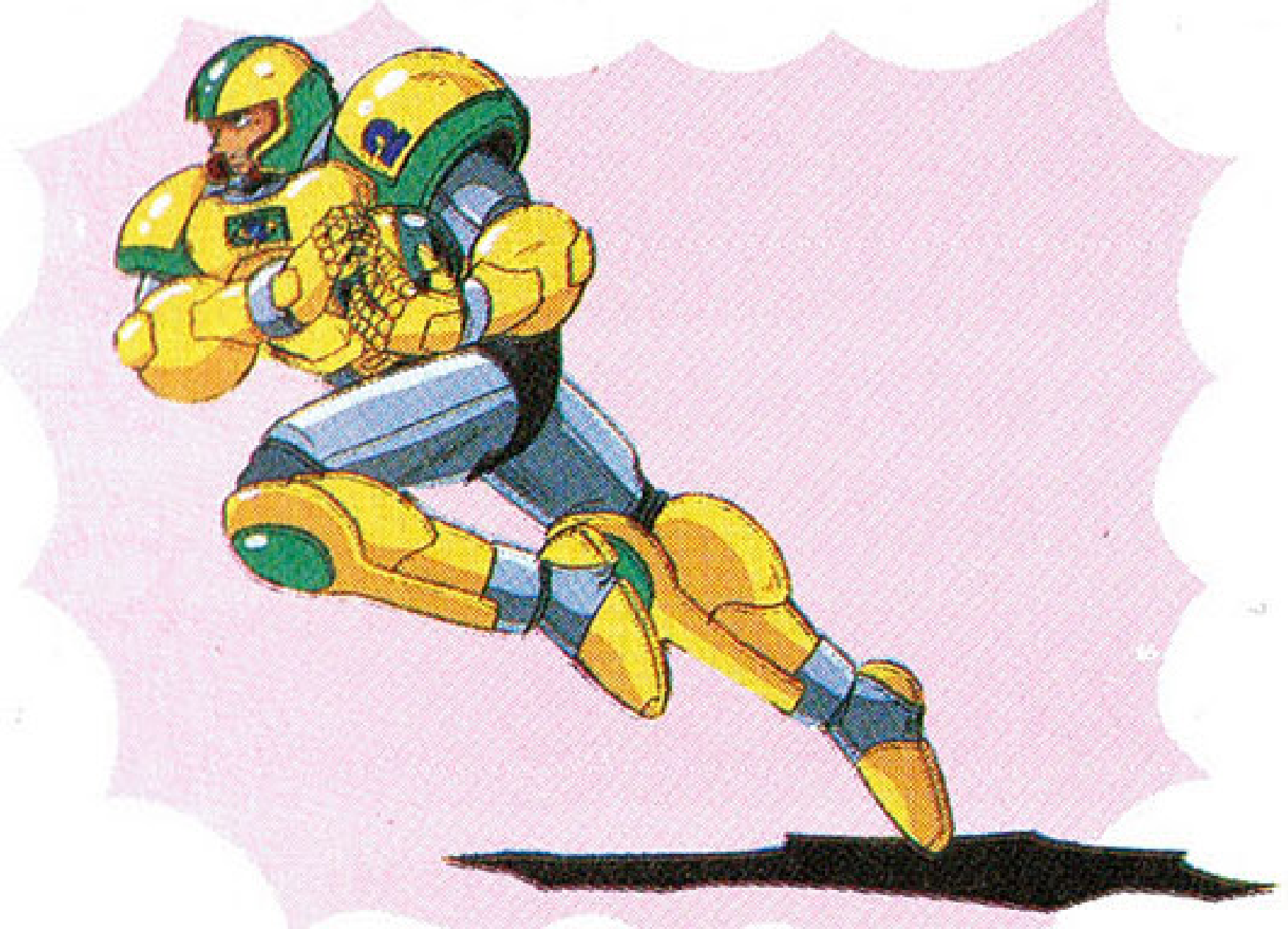
では、どちらで試合を展開するのが戦略的に有利なのか？

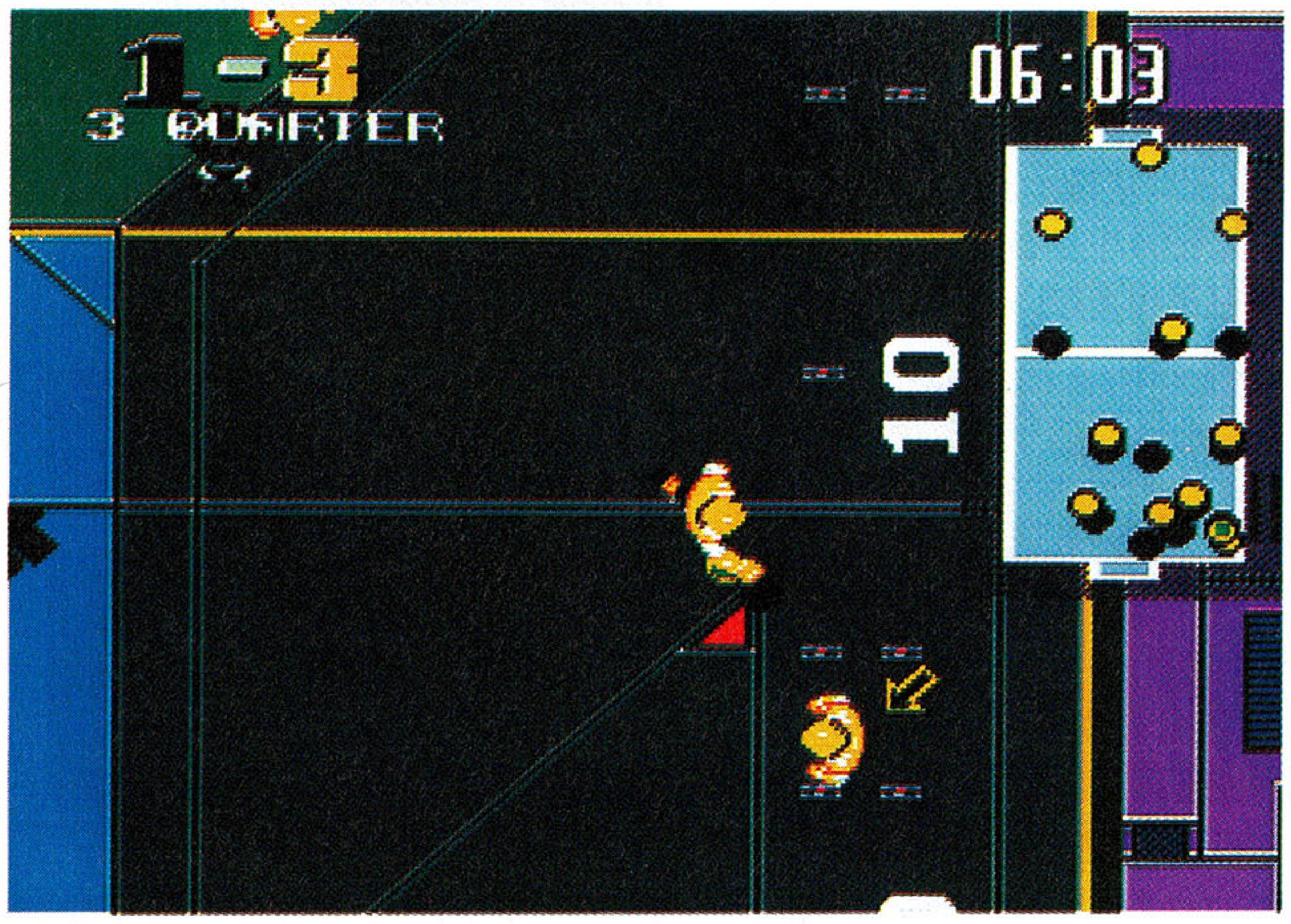
正直な話、どちらも一長一短で甲乙つけがたい。ブリングならばボールを手で持って走るので移動がスムーズにしかも早くできる。しかし、シュート体勢に入るのに一度ドリブルに切り換えなくてはならず、その若干の誤差が気になる。ドリブルは移動のスピードは遅いのだが、すぐにシュート体勢に入れる強みがある。また、パスにしてもブリング中のハンドパスは距離が短いが、ドリブル中のキックパスは距離が長い。状況によって使い分けるのがポイント。


0-4
2 QUARTER
00:06
➡足でボールを運ぶ


0-4
2 QUARTER
01:04
⬆アメフトのようにボールを持つ

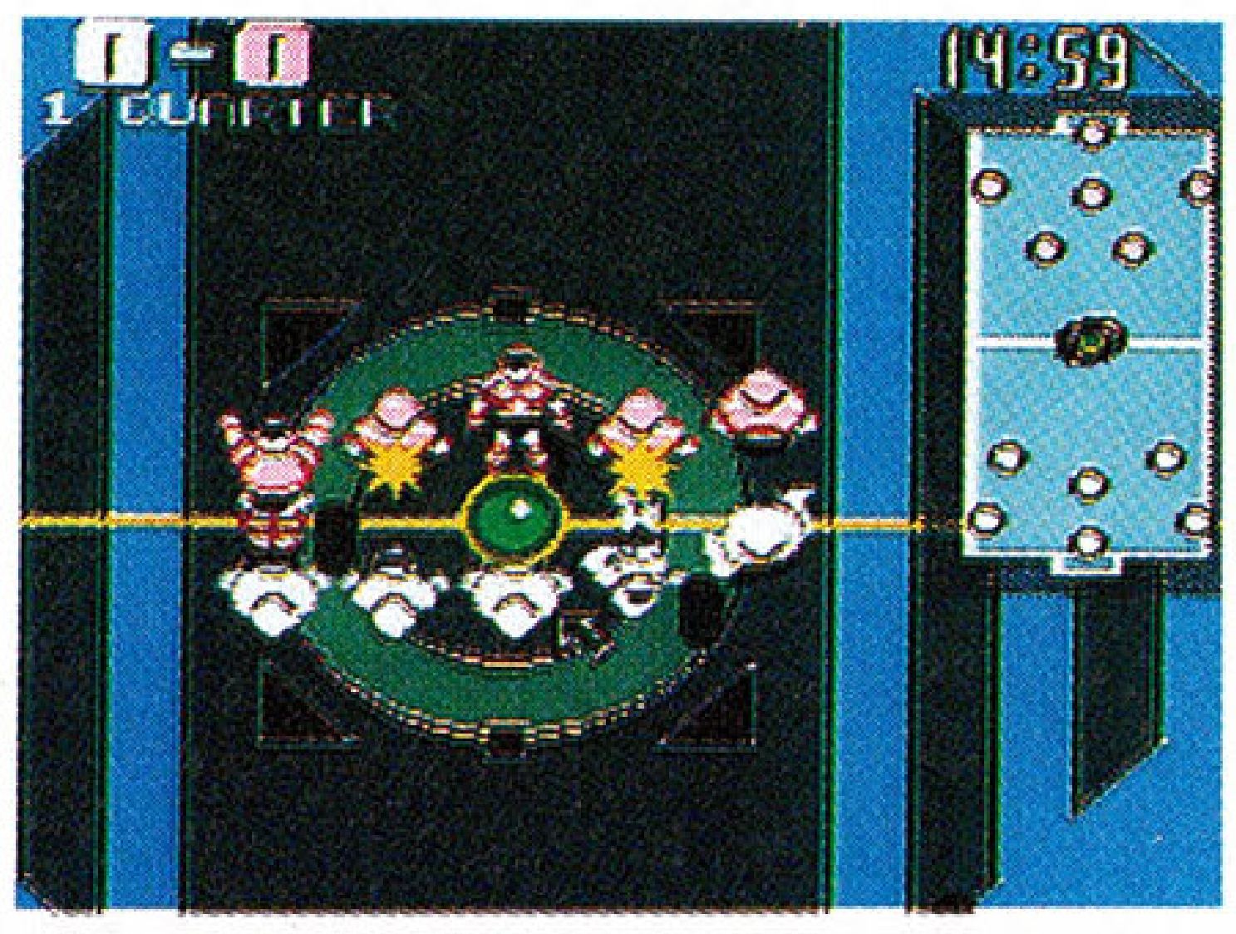

0-4
2 QUARTER
04:25
⬅キーパーからのパス

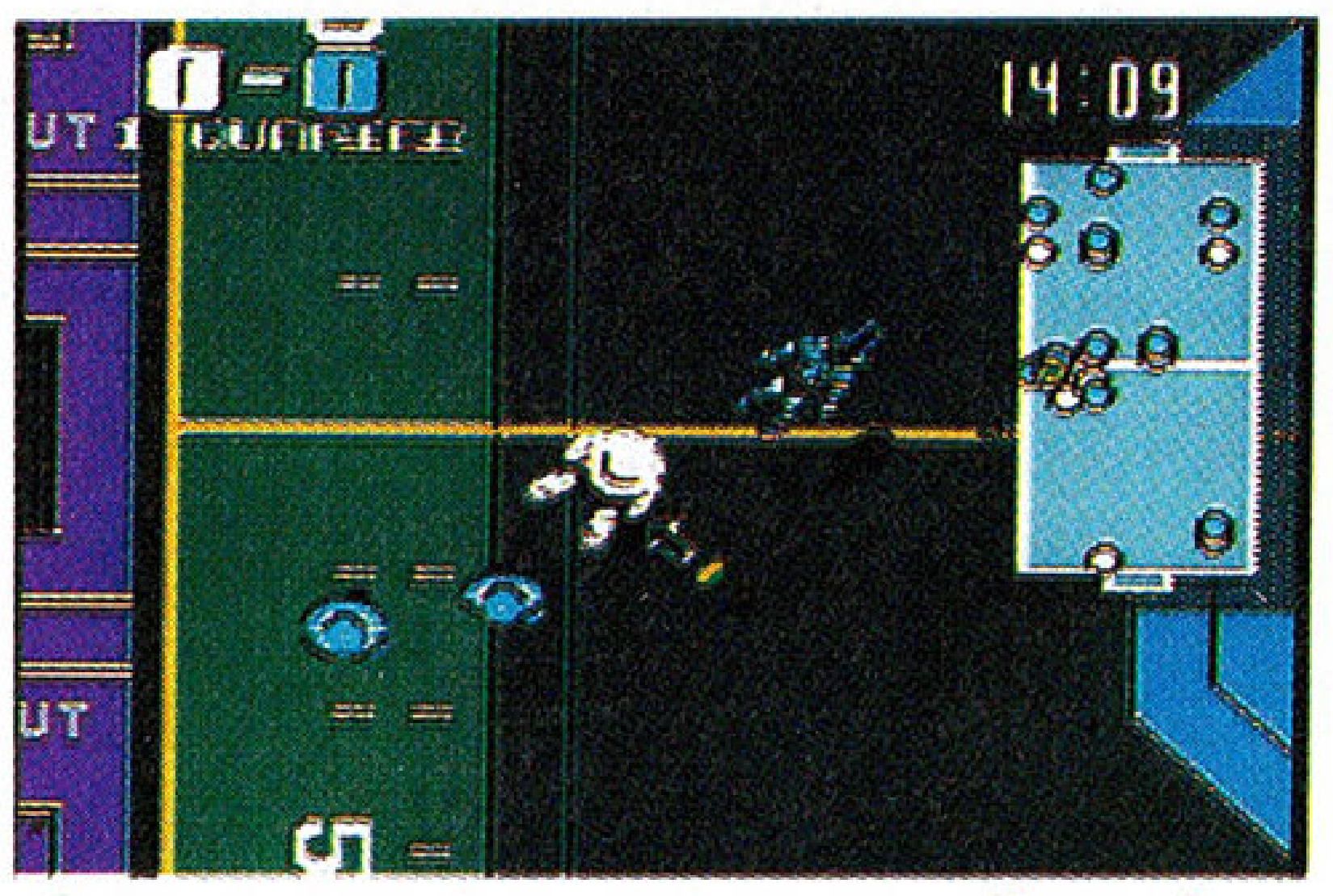



1-3
3 QUARTER
06:03
10
⬅正確にパスすることが可能なのだが、手で投げるぶん距離が短い。使用する機会はあまりない

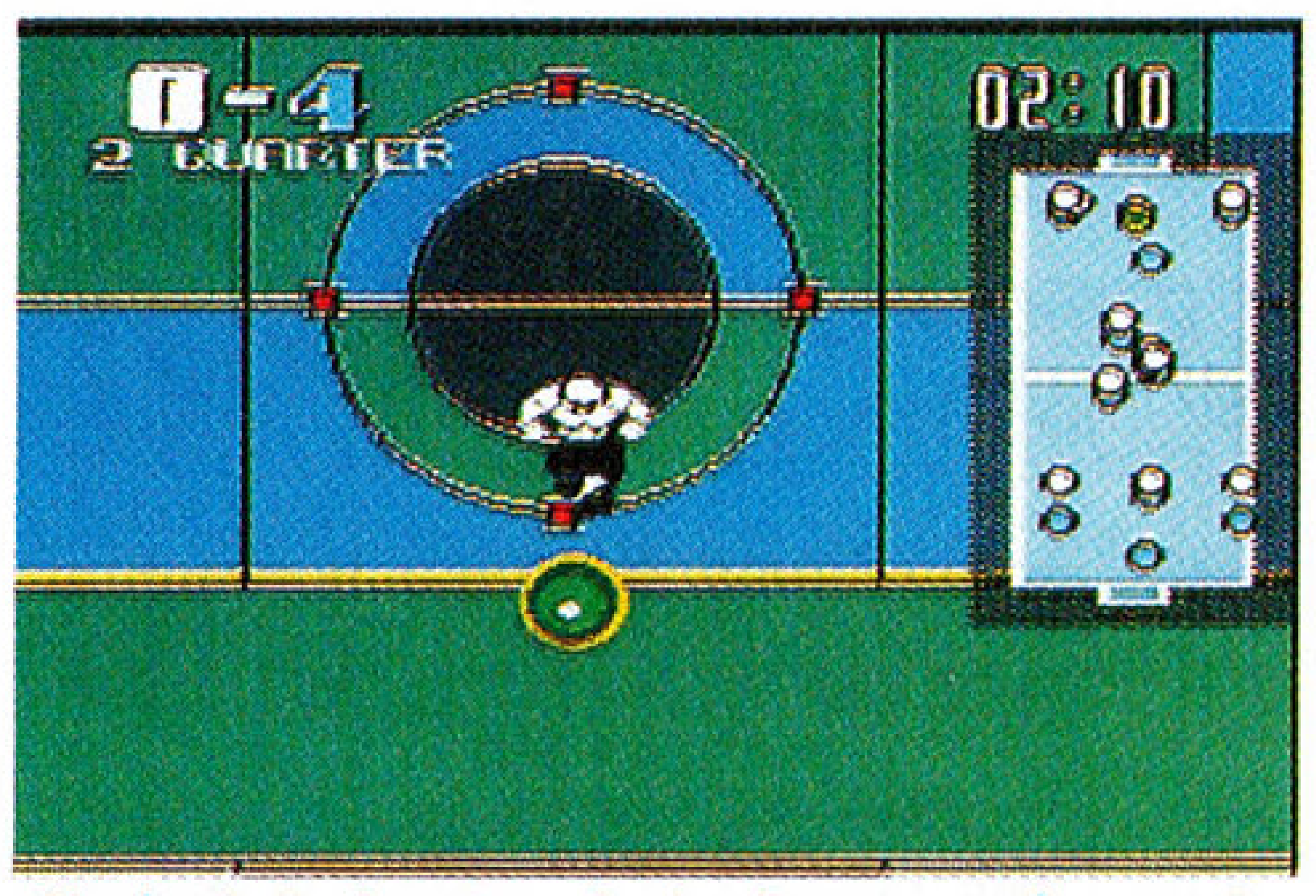
さまざまなセットプレイをモノにする

サッカーでもそうだが、ボールがフィールドの外に出たあとのプレイ再開時（セットプレイ）にはさまざまな戦略が伴う。たとえばコーナーキックにおいて、だれにパスするかとか、直接ゴールを狙うかなどその場の状況によって作戦を練る。もちろんこのゲームにおいてもそういったセットプレイがいくつかある。もっともコーナーキックはないのだが、その代わりに「ペナルティトリオアテンプト」という3人でゴールを狙うものになる。ほかにも、試合開始時の「スクランブル」や敵チームのエンドラインからボールを外に出した時は「ゴールキック」、サイドラインから外に出すと「サイドアウトペナルティ」となる。

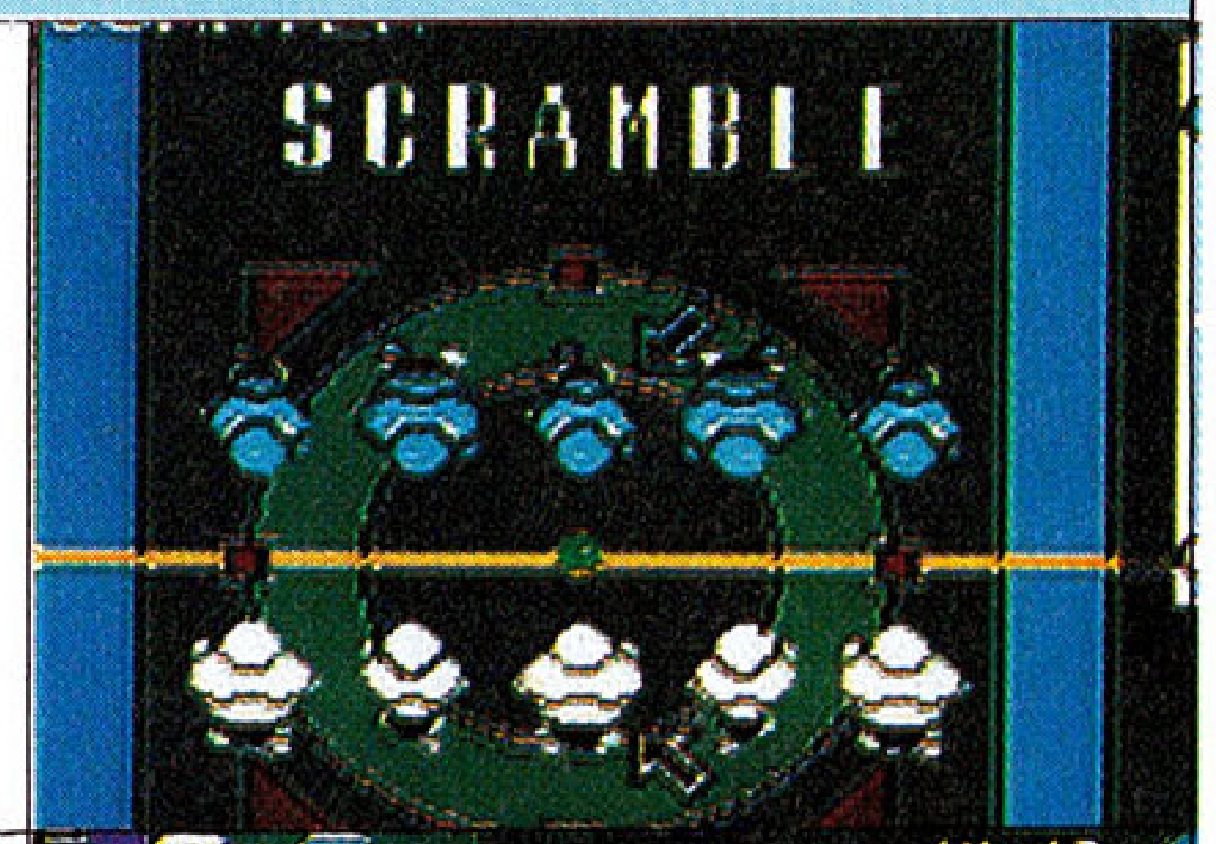
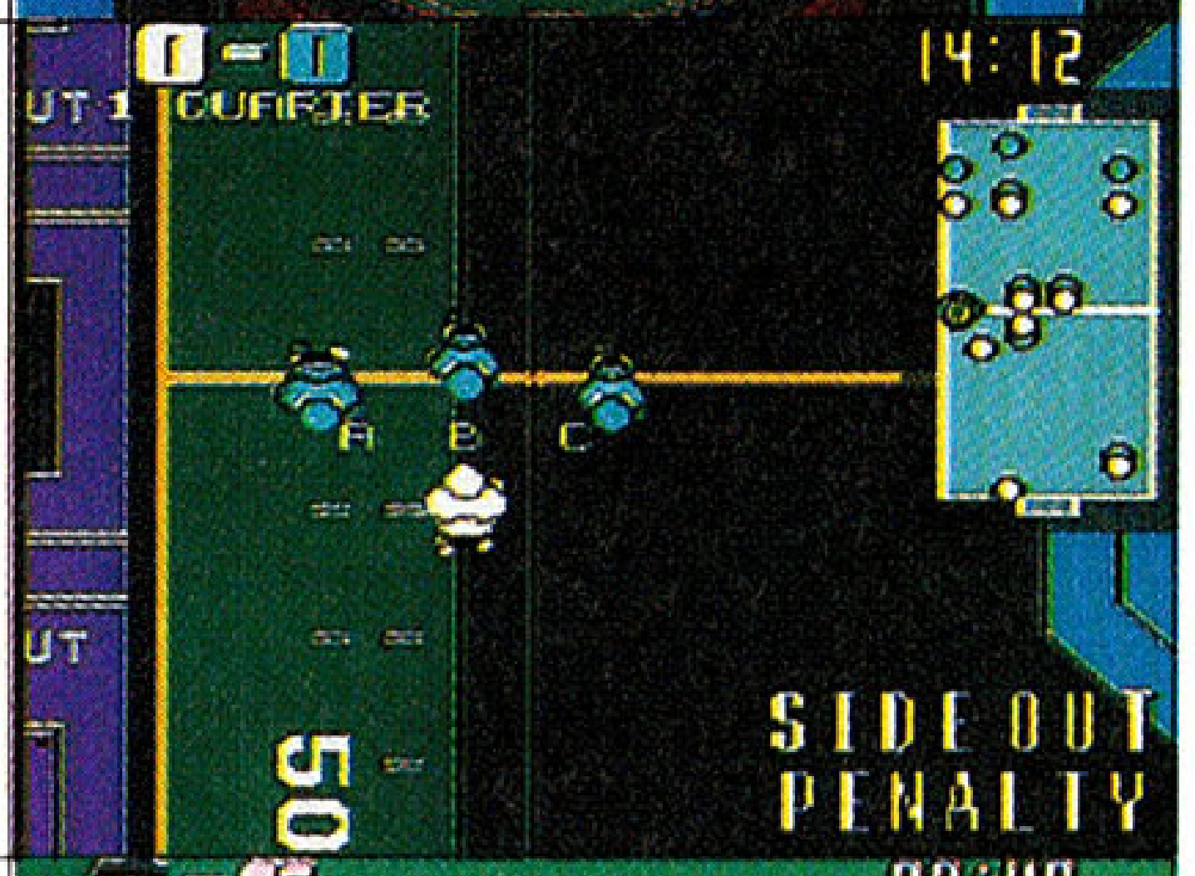
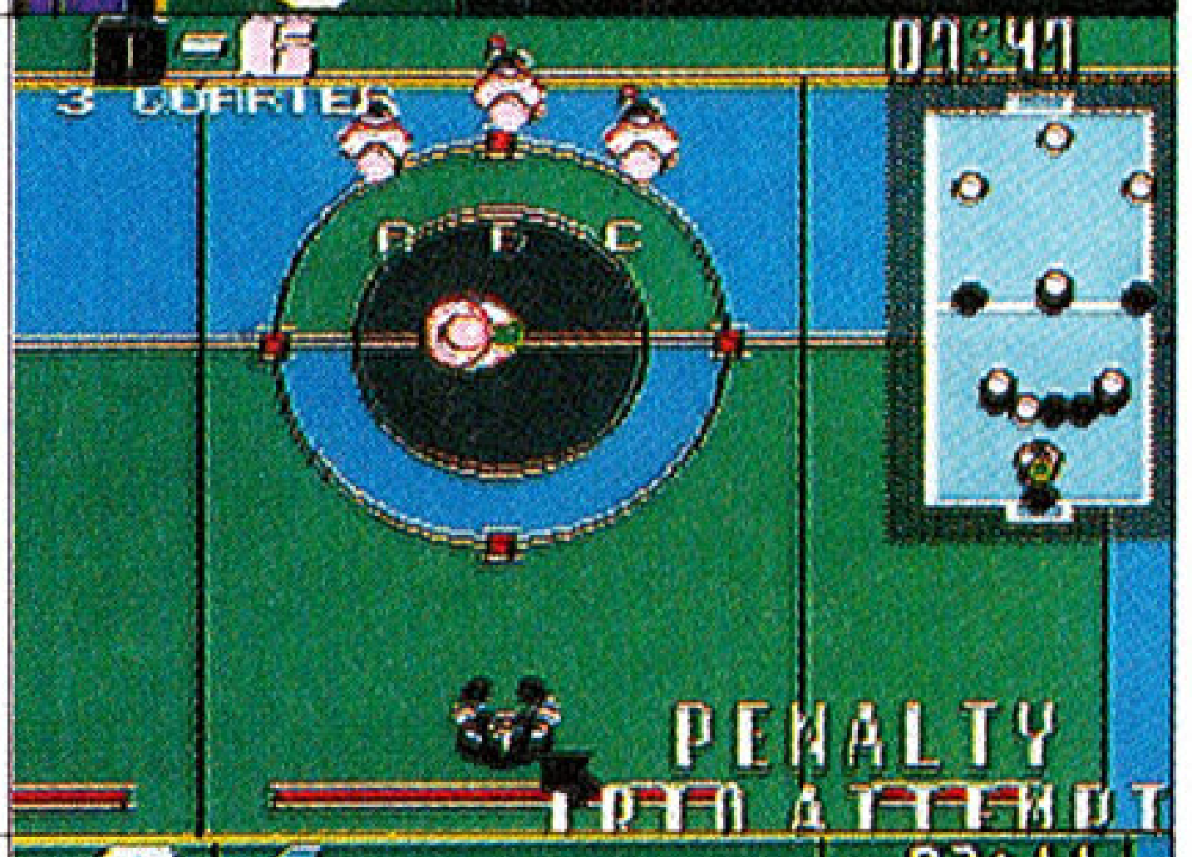
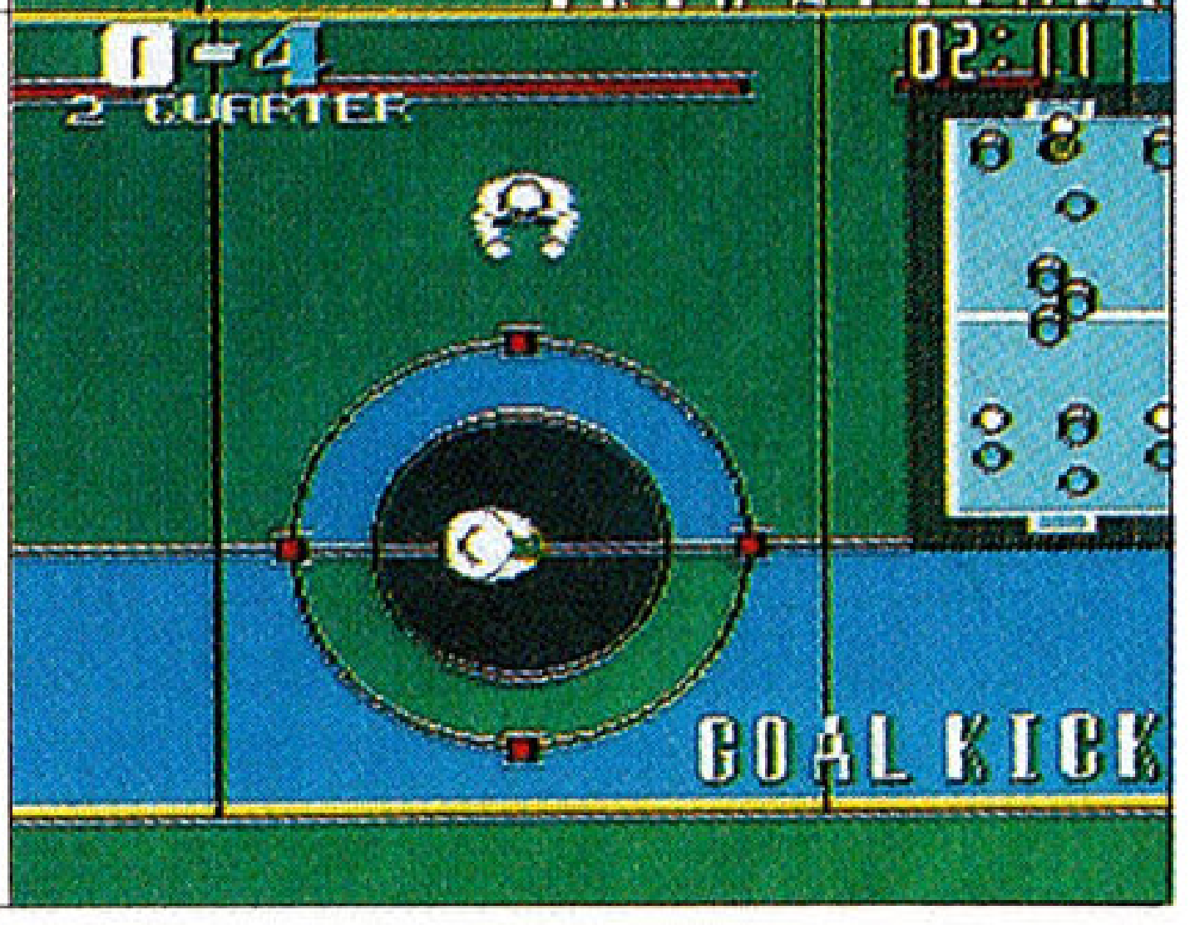

0-0
1 QUARTER
14:59
➡激しいぶつかりあい



⬆サイドアウトペナルティ後にボールを持つプレイヤーにタックル！

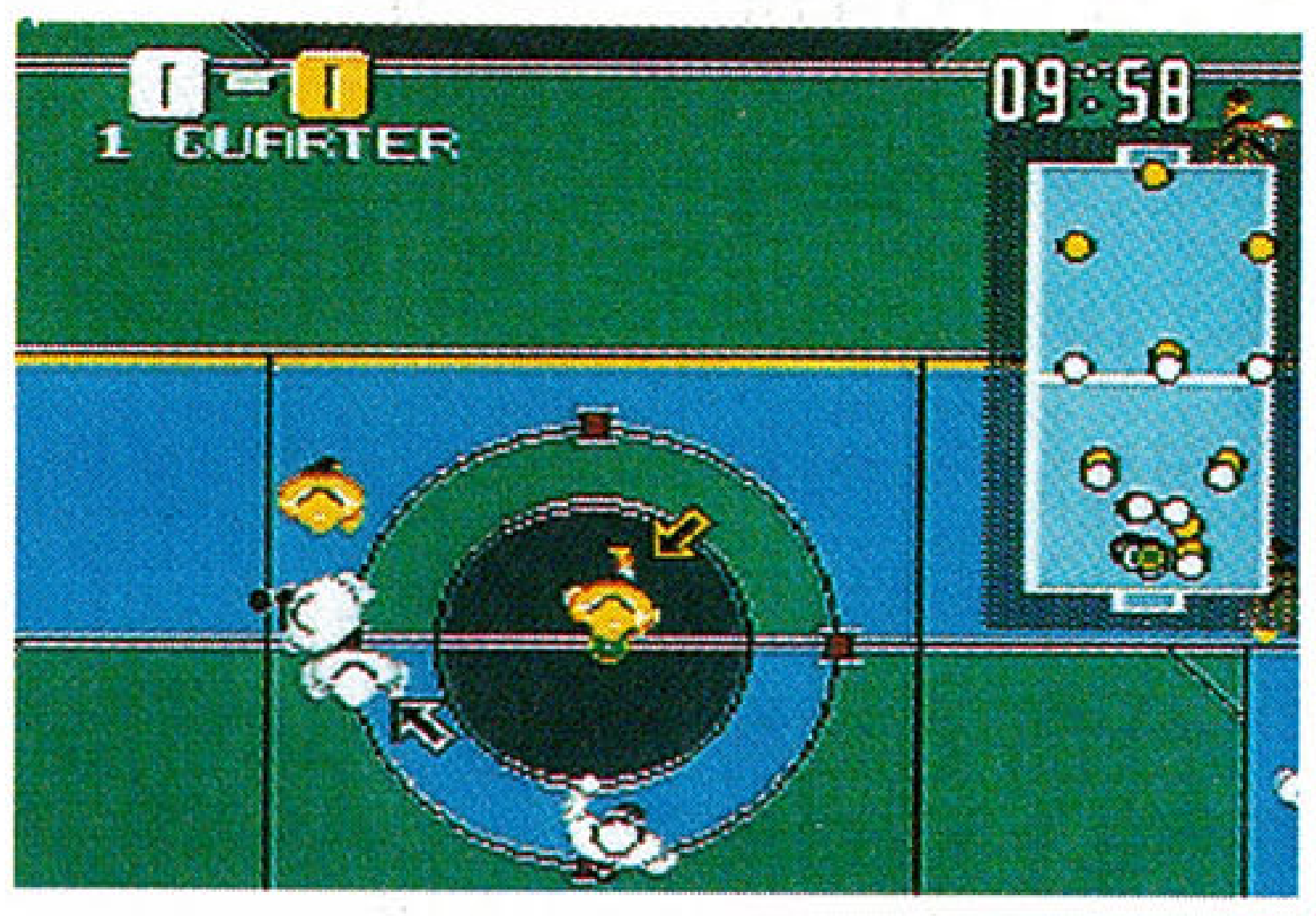

0-4
2 QUARTER
02:10
⬆攻められていたときに、ゴールキックになったときには安心する

試合再開時のセットプレイ

スクランブル	試合開始時や各クォーターの始めに行われる。バトルロイヤルに似た雰囲気だが、体力よりもむしろ戦術がものをいう。また、どちらかがボールを支配するころにはフィールド上はダウンしたプレイヤーで埋まる。	
サイドアウトペナルティ	サッカーでいうスローイン。ボールを出したチームのメンバー1人が相手チームのメンバー3人のうち誰か1人を選びタックルする。正解すればボールはこぼれるが不正解の場合はブリングで運ばれる。	 0-0 1 QUARTER 14:12 SIDE OUT PENALTY
ペナルティトリオアテンプト	自分のチームのエンドラインからボールを外に出した場合に行われるセットプレイ。サッカーでいうPKと違い、キッカーが3人いて誰がボールを蹴るか決める。対人プレイでは意表をついた攻撃なら得点も可能。	 3 QUARTER 03:43 PENALTY TRIO ATTEMPT
ゴールキック	敵チームのエンドラインからボールを外に出した場合に行われるセットプレイ。敵の攻撃が激しいときやキーパーのダメージが蓄積されている場合かなりうれしい。攻めているときにはとてもくやしい。	 0-4 2 QUARTER 02:11 GOAL KICK

試合はこのように進んでいく！

とりあえず、先に述べたシステムを元に試合は進む。「スクランブル」で試合が始まり、ドリブル、ブリングを用いて敵陣に進み、シュートやタッチダウンで得点を挙げる。もちろん敵に対してタックルを駆使するのも忘れてはならない。もうすぐ、試合が始まる。



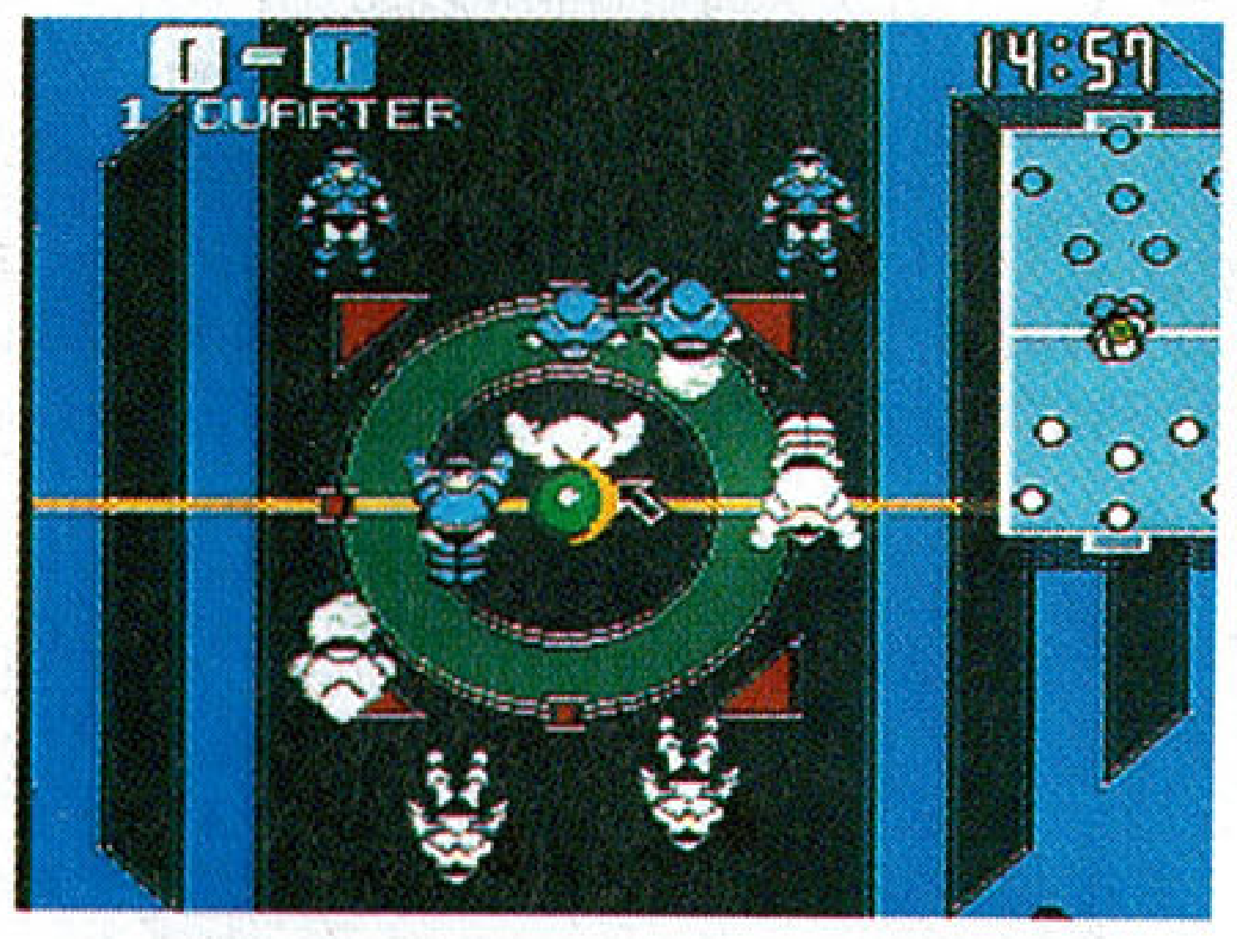
キーパーとの対決は駆け引きが必要

中盤を制するのがゲームを有利に

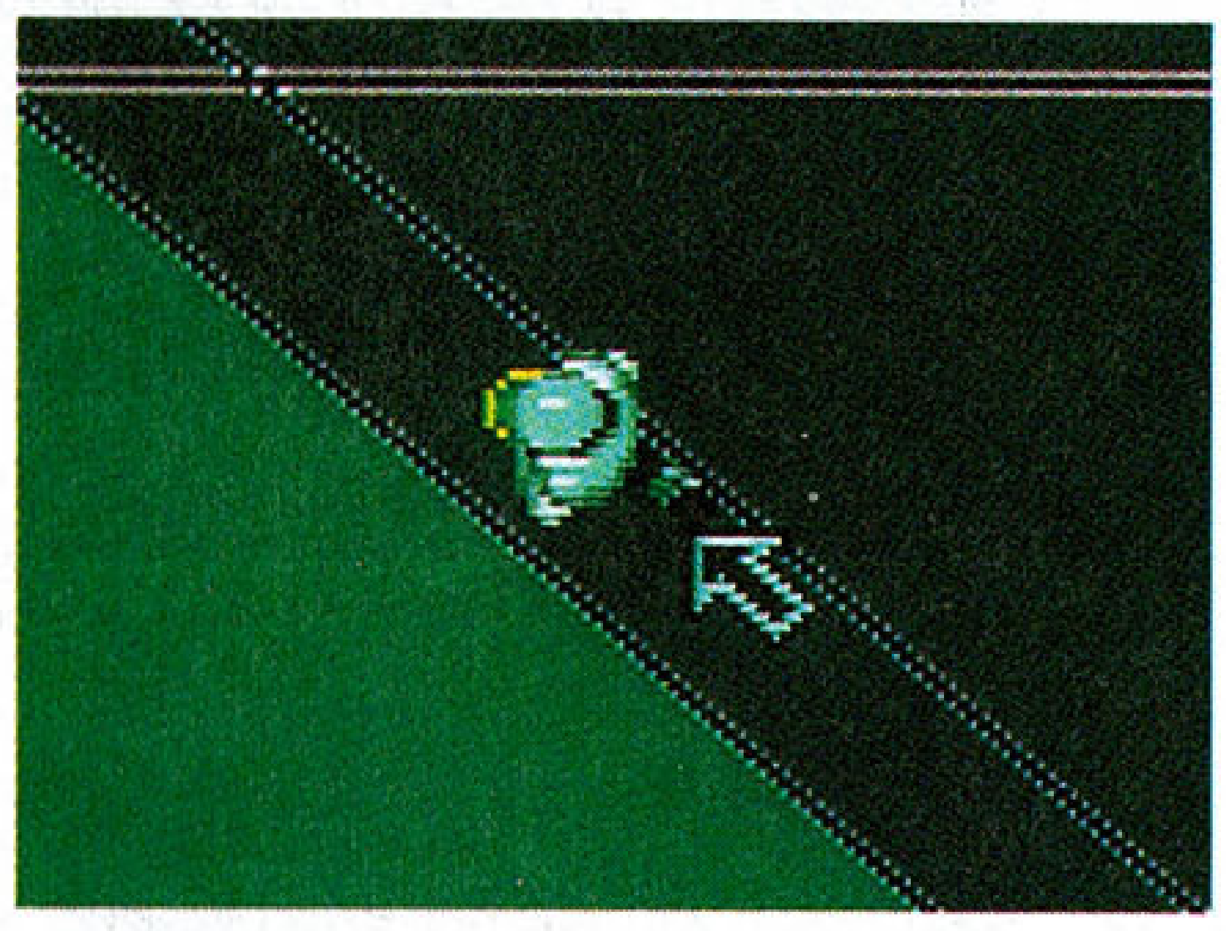
アメリカンフットボールはともかくとして、ラグビーやサッカーにおいて中盤を制するのは、試合の流れを自分のものにする絶対の条件／　と言えるものである。もちろん、その流れをくむこのゲームにおいてもあてはまる。それは、さまざまなセットプレイ時においても同様で、いかに自分のペースで試合を運ぶことができるかが「カギ」になる。

また、キーパーを攻撃できるという意味では、ダウンする回数をいくらかでも減らすための戦術が必要だ。また、フォーメーションやポジションの変更がサッカーのようにできず、細かな作戦を立てることは難しい。しかも、無意味なパスやシュートでボールを運ぼうとすると、誰もいない場所にボールが転々とすることがままある。

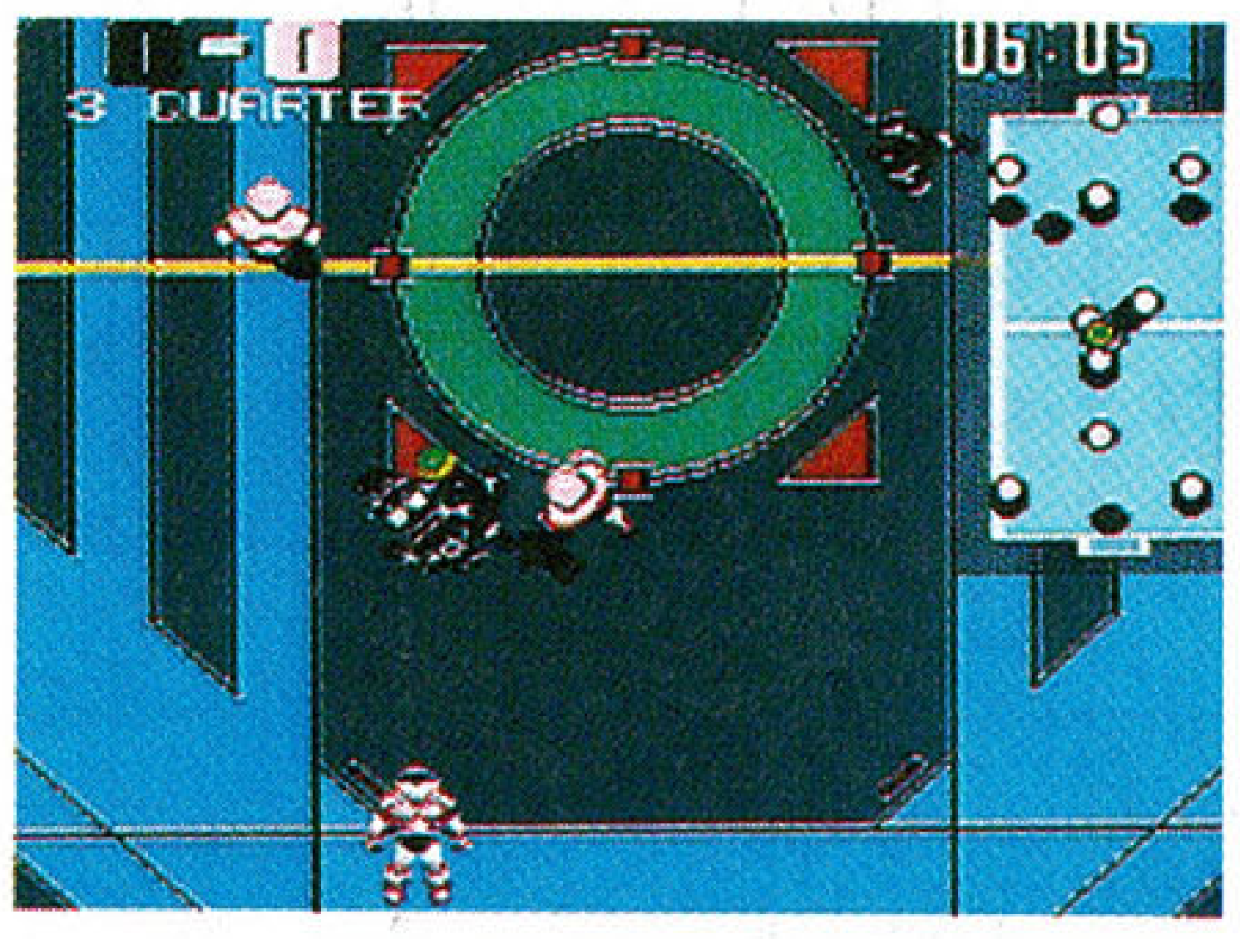
先の先を見るためにも、画面右角の「スコープ」を十二分に活用するようにすれば必然的に勝敗が決まってくるだろう。



ほとんどがダウン！



中盤はブリングで！

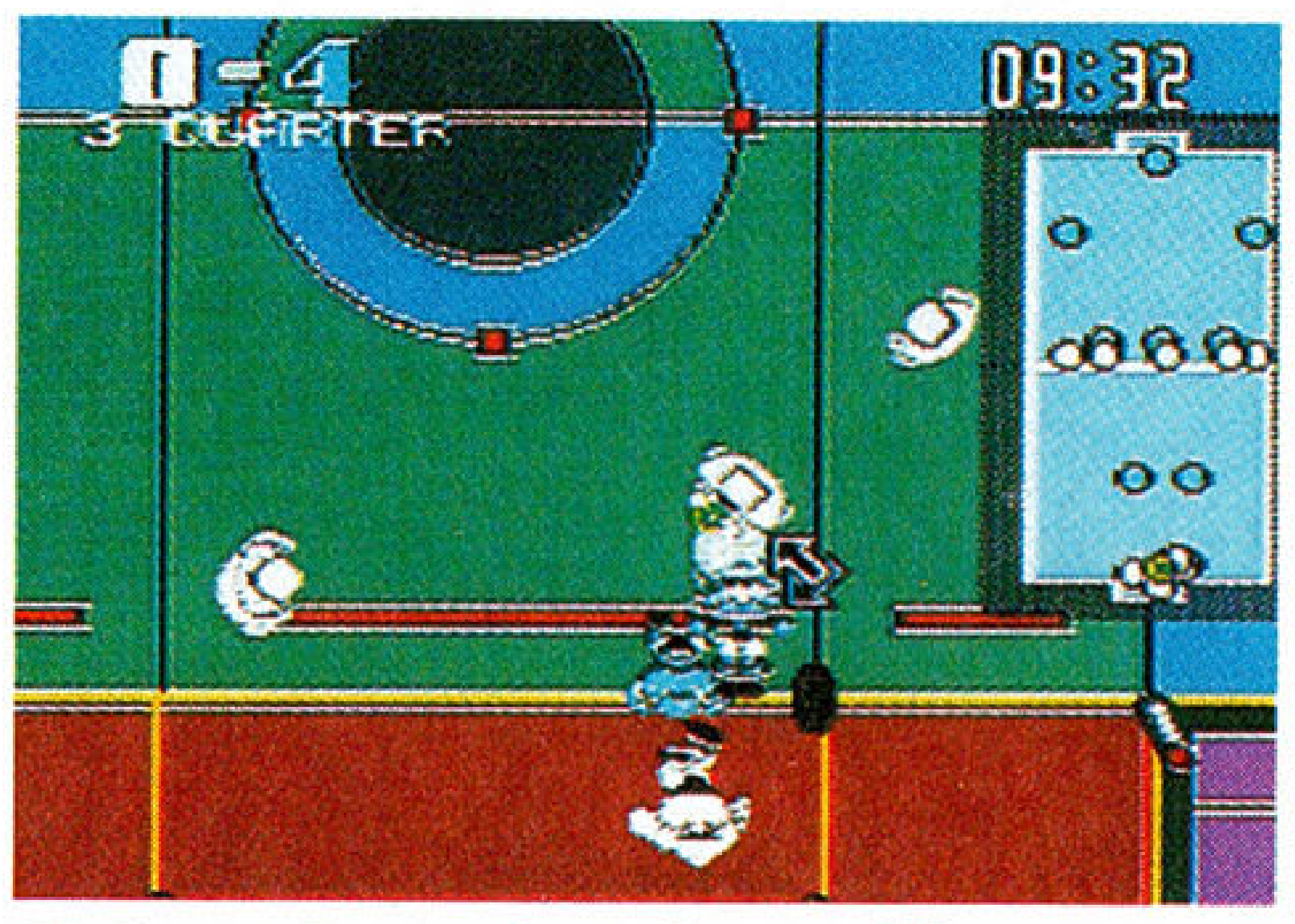


パワーをためタックル

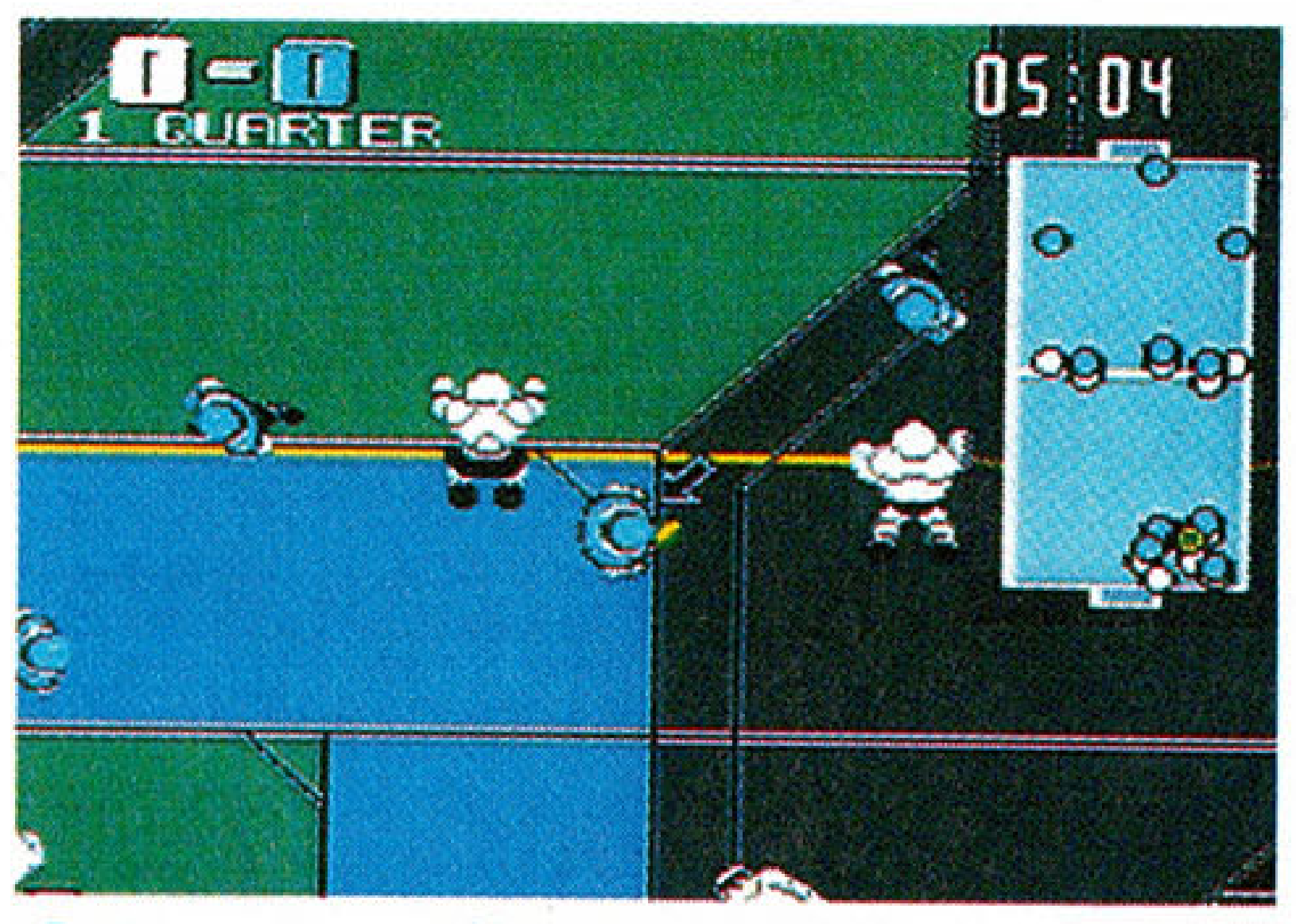
どれだけキーパーをたたけるか

近年、サッカーにおいて、あまりにも得点が入らないので盛り上がりに欠ける、ということで、キーパー廃止論が話題になった。もちろん、キーパーさえいなければ必然的に得点の数値は上がるだろう。しかしキーパーがいるからこそ、得点したときは最高に盛り上がるし、華麗なプレイでゴールを守ったときには興奮するのである。

つまり既成のスポーツでは、キーパーはルールにより守られていてキーパーに対する攻撃は一切認められていない。しかし、このゲームにおいてはそういったルールは存在しない。言い換えれば、いかにキーパーにダメージを与え、ダウンさせるかがこのゲームにおいての最大の戦術であり、最高の楽しみになるのである。



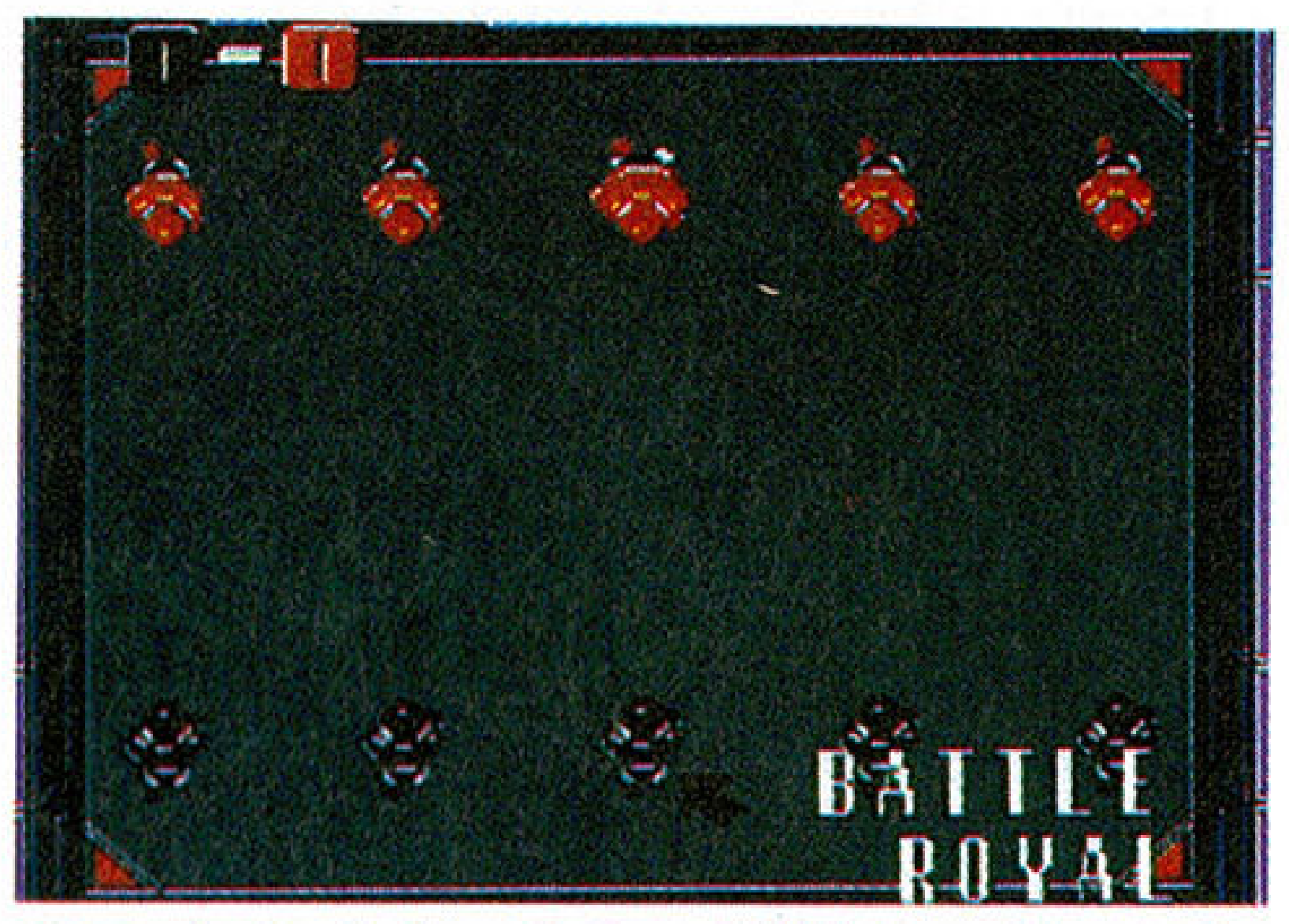
キーパーにタックルの嵐



キーパーが倒れれば勝ったも同然

最後は入り乱れてバトルロイヤル

2クォーター延長しても勝敗が決まらない場合、敵味方共に5人ずつの代表を出しての「バトルロイヤル」が待っている。これはまさにパワーとパワーのぶつかりあい／　ここまできたら下手な作戦を考えるよりも、いかに敵の体力を減らすかを第一に考えよう。ルールはとにかくタックルを浴びせて、敵のチーム全員をダウンさせたら勝ちだ。これを2回戦行い、ダウンさせた人数の多いほうが勝ちになる。また、これでも引き分けの場合にはもう一度だけ行う。



スタミナとパワーが勝負の決め手

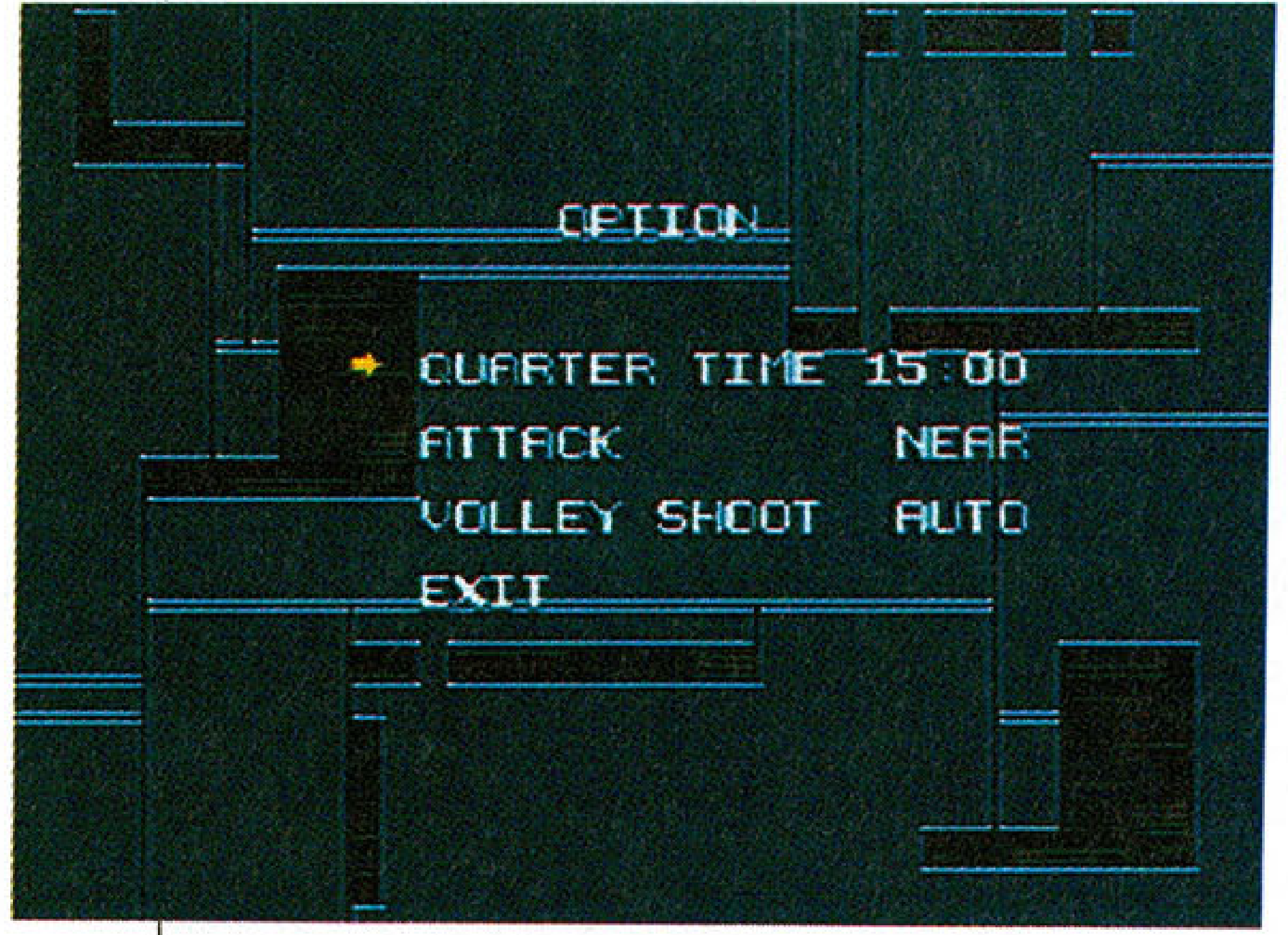
オプションでゲームの流れを変える

オプションで設定できるものは3つある。どれも試合の流れを変えるには十二分である。

まず試合時間だが、公式戦のルール(?)は1クォーター15分に決められているが対戦やトレーニングでは時間を短くしたり長くしたりと自由に設定できる。

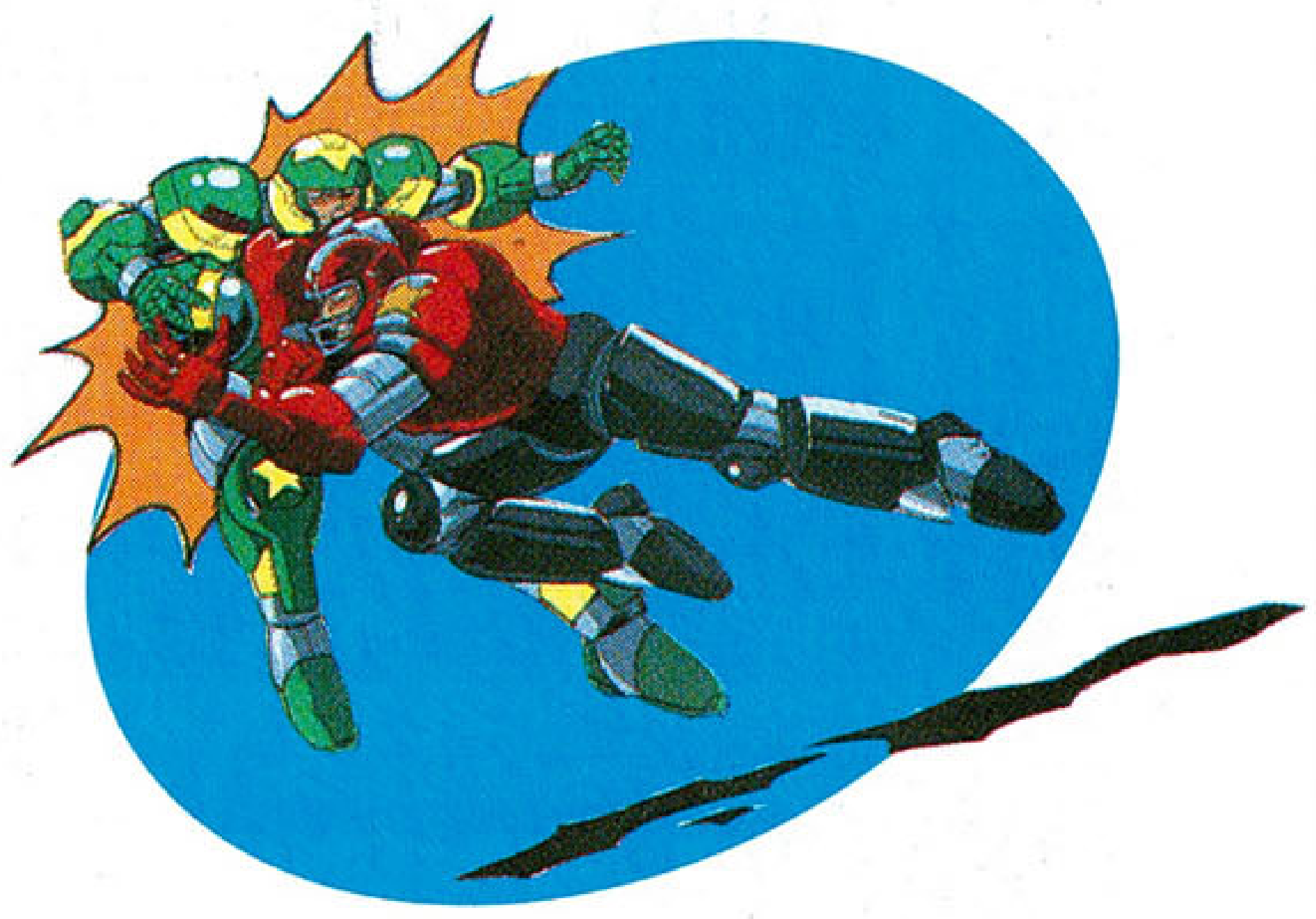
タックルは近くの敵に対して繰り出すものと、方向ボタンで指定するものの2種類に分けられる。近くの敵を対象にするものは操作が簡略化されていいのだが、思っているほど役に立たない。

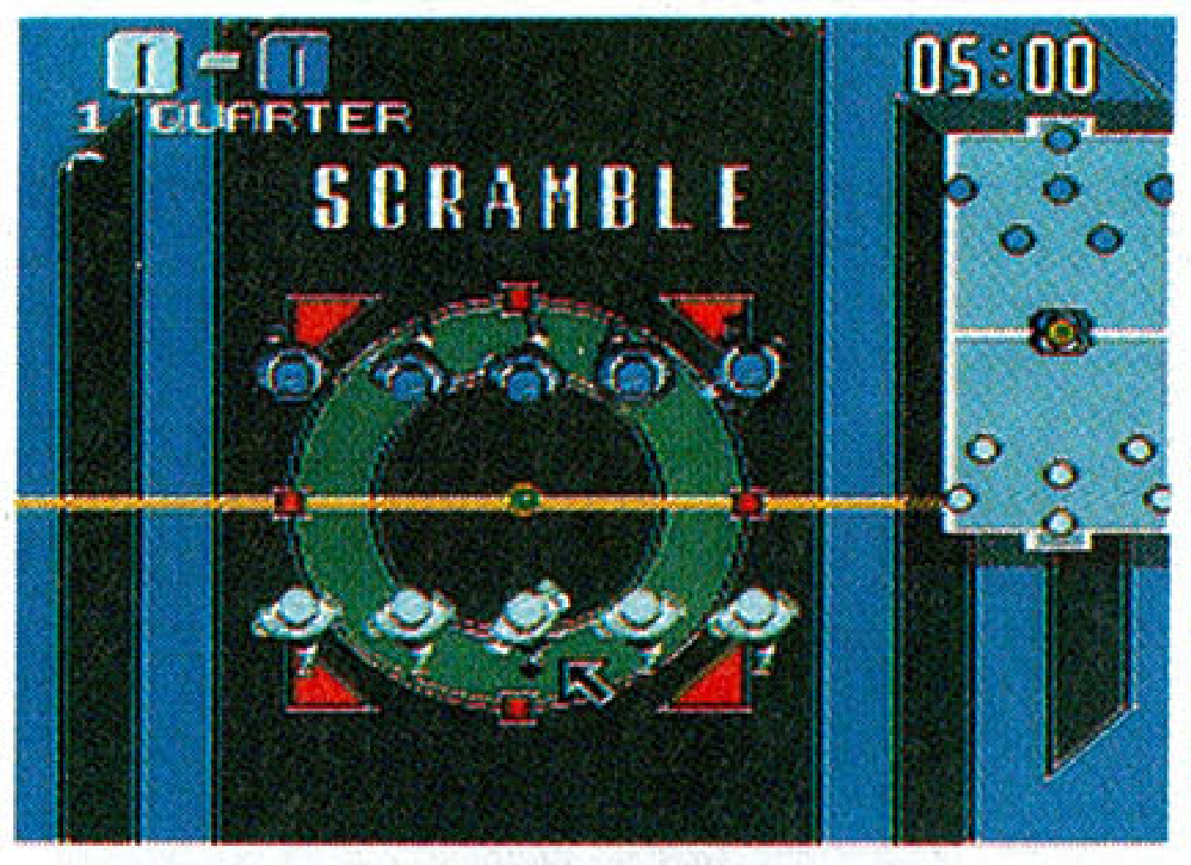
ボレーもボールの軌道上にいるときに自動で蹴るか、手動にするかだ。しかし自動の場合、高さが合わずに空振りする場合があり、思ったほど使えない。



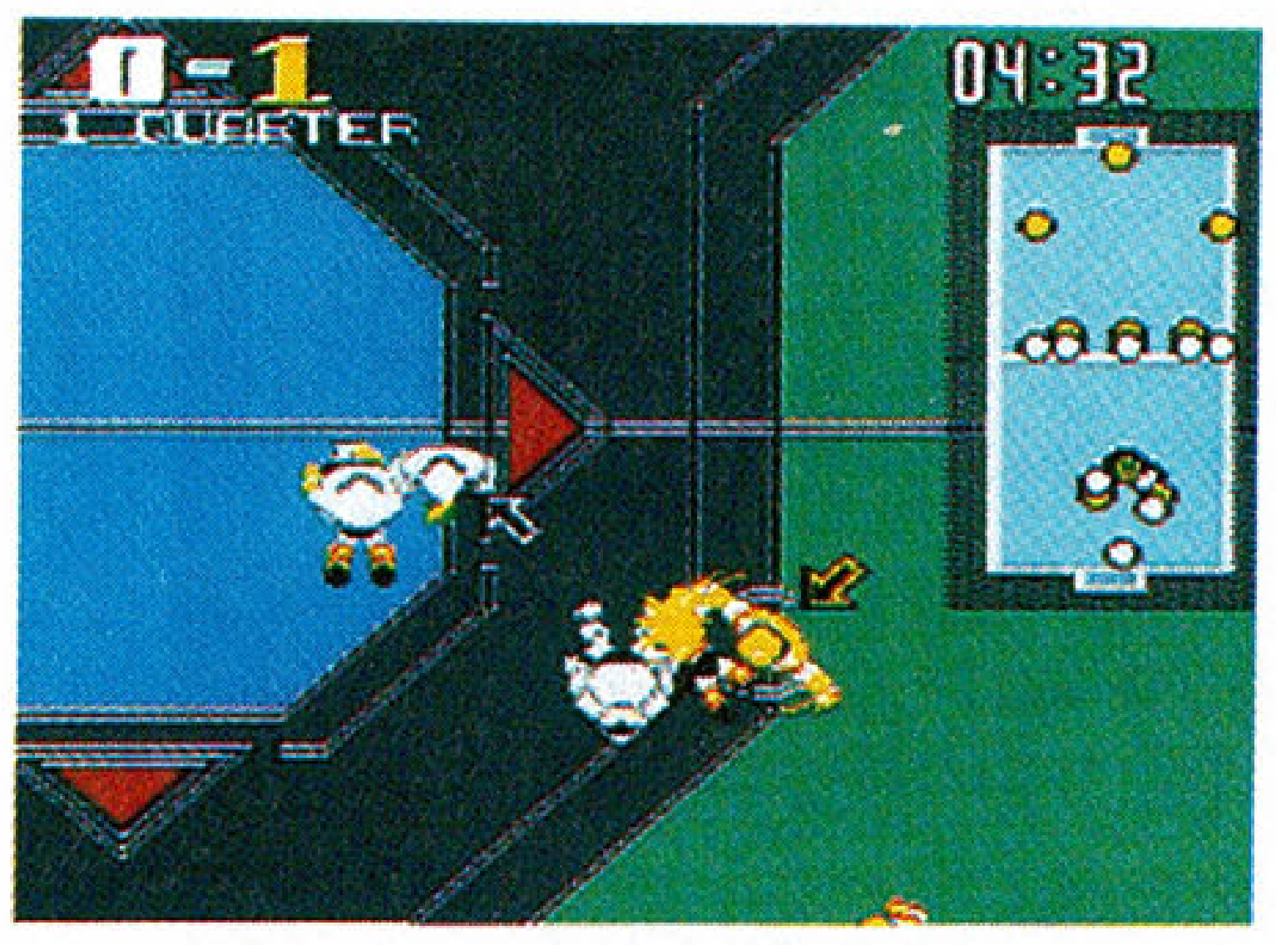
```
OPTION

→ QUARTER TIME 15:00
  ATTACK        NEAR
  VOLLEY SHOOT  AUTO
  EXIT
```

3つの設定をいろいろかえて…

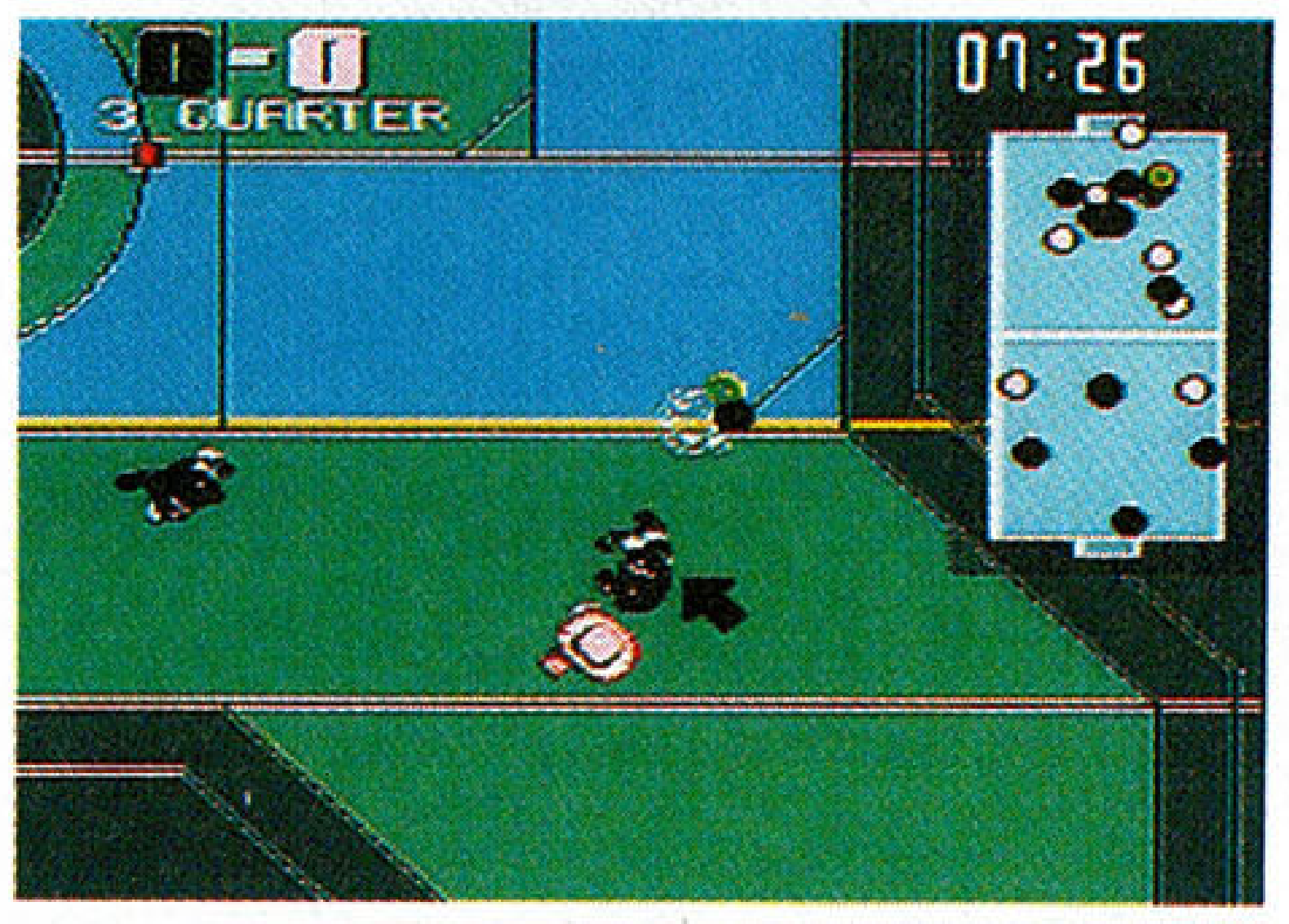




たまには短い時間で



NEARだと思わぬところへ

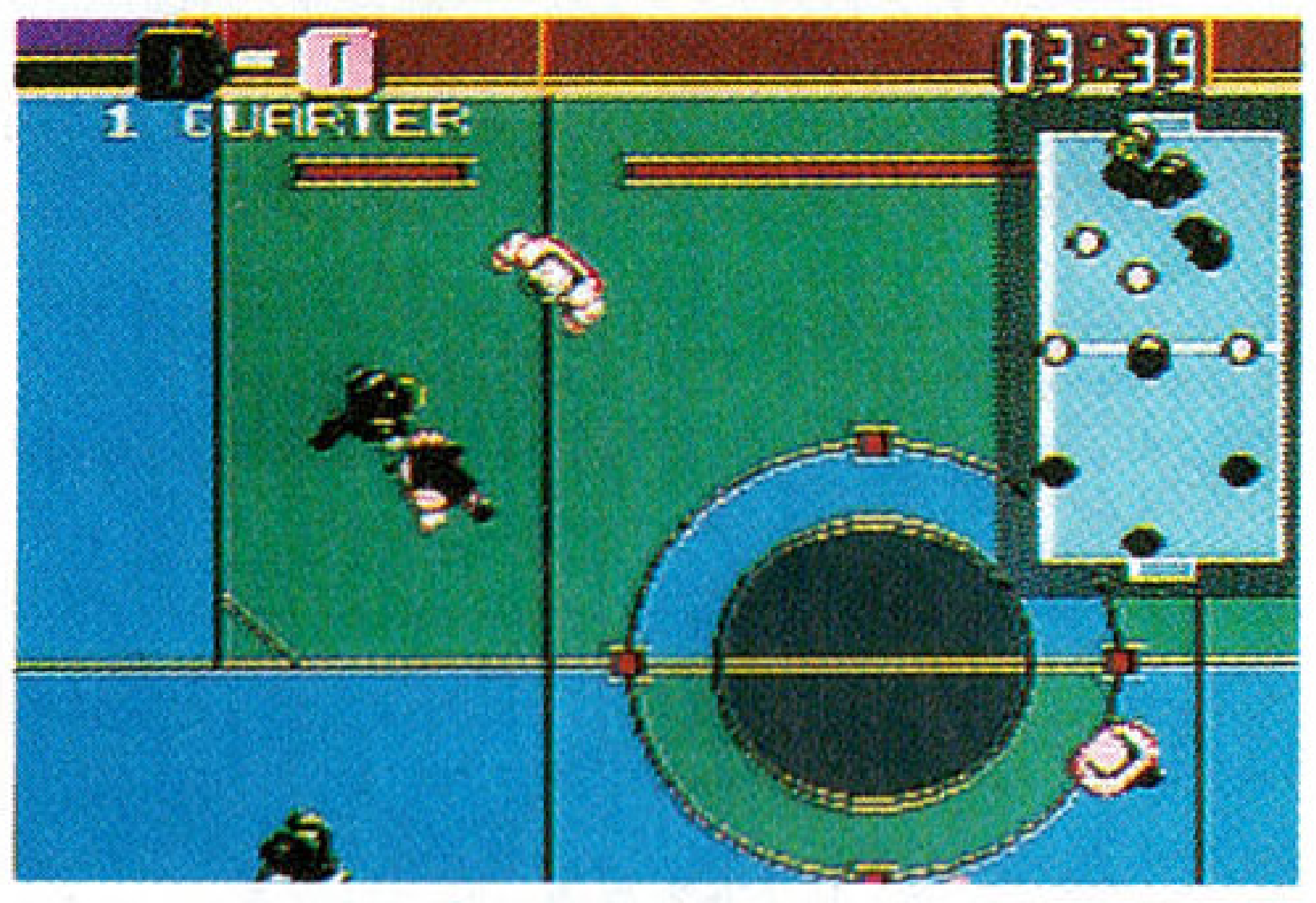


AUTOだと空振りすることも

ち密な戦略をたて、対人で熱くなれ！

スポーツゲームにおいて、ほぼ常識となっているのが対戦プレイである。いや、これがないということは、ゲームの楽しさを8割捨てたといってもいいだろう。

そんなわけで、ここでは対戦は対コンピュータといったい何が違うのか、を上げていこう。

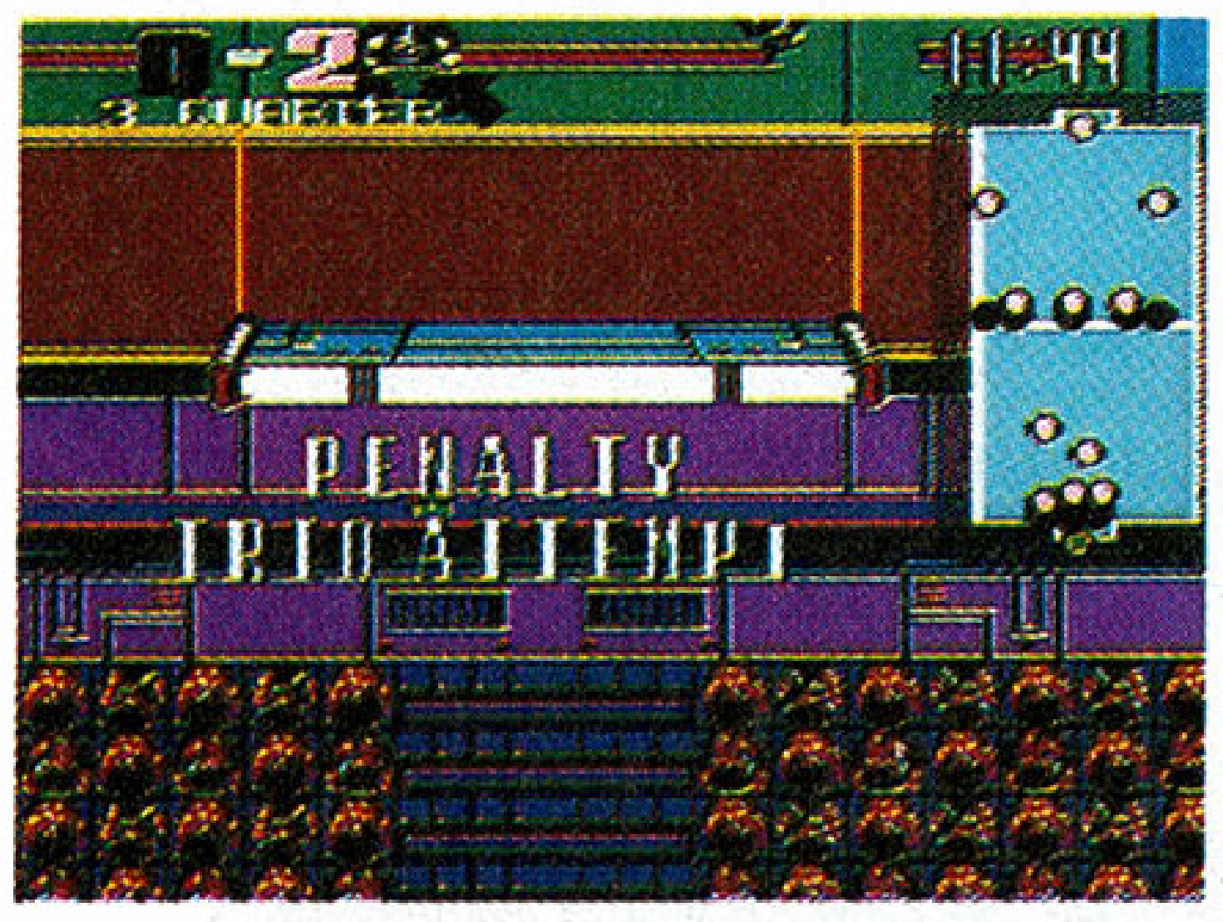


2人で対戦ほど面白いものはない

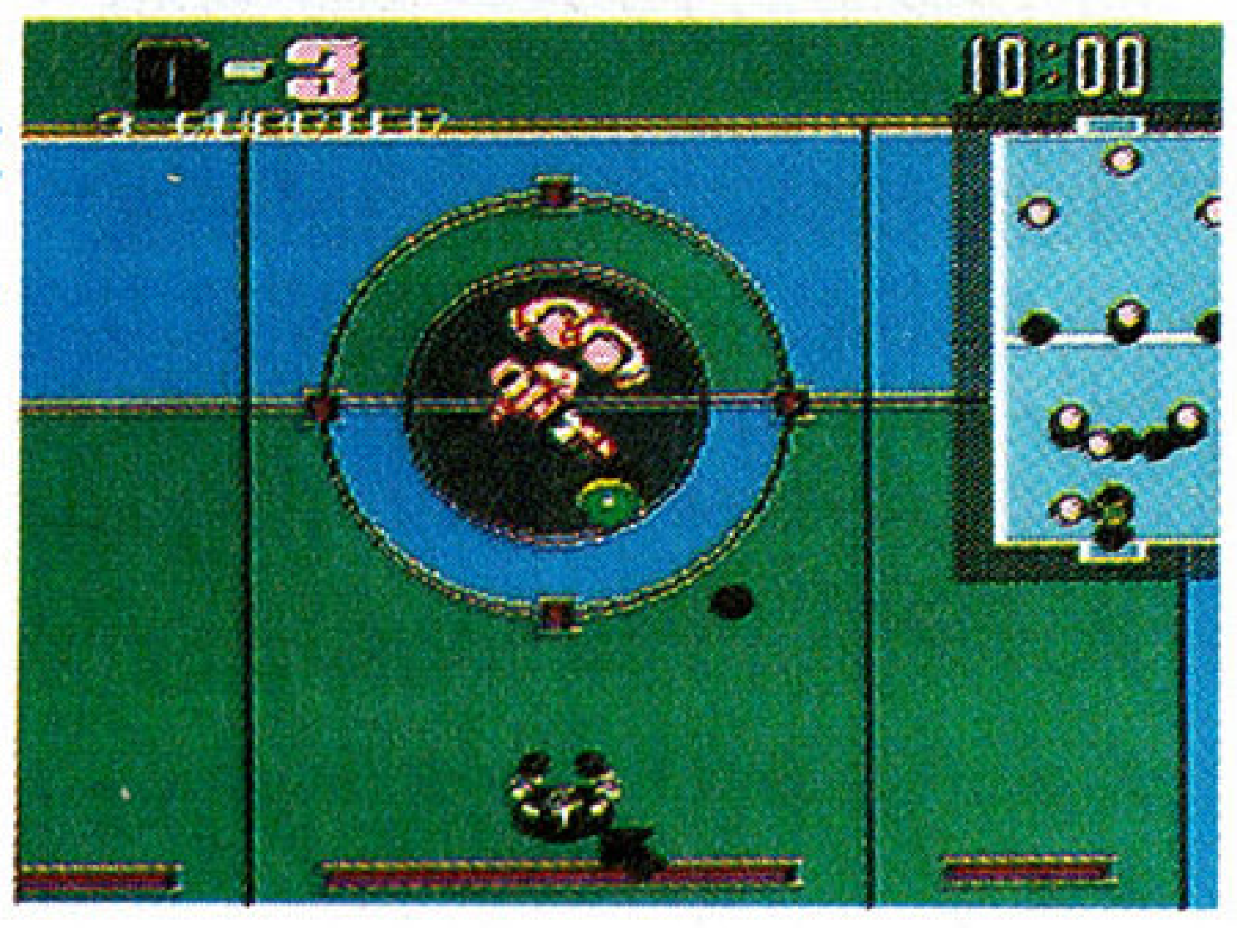
意表をついた攻撃が有効

対コンピュータでは、奇襲戦や意表をついた攻撃をしてもあまり意味がない。それというのも、いくら強くなったからといってもしょせんコンピュータ、ある程度の自分なりの「パターン」で勝つことができてしまう。

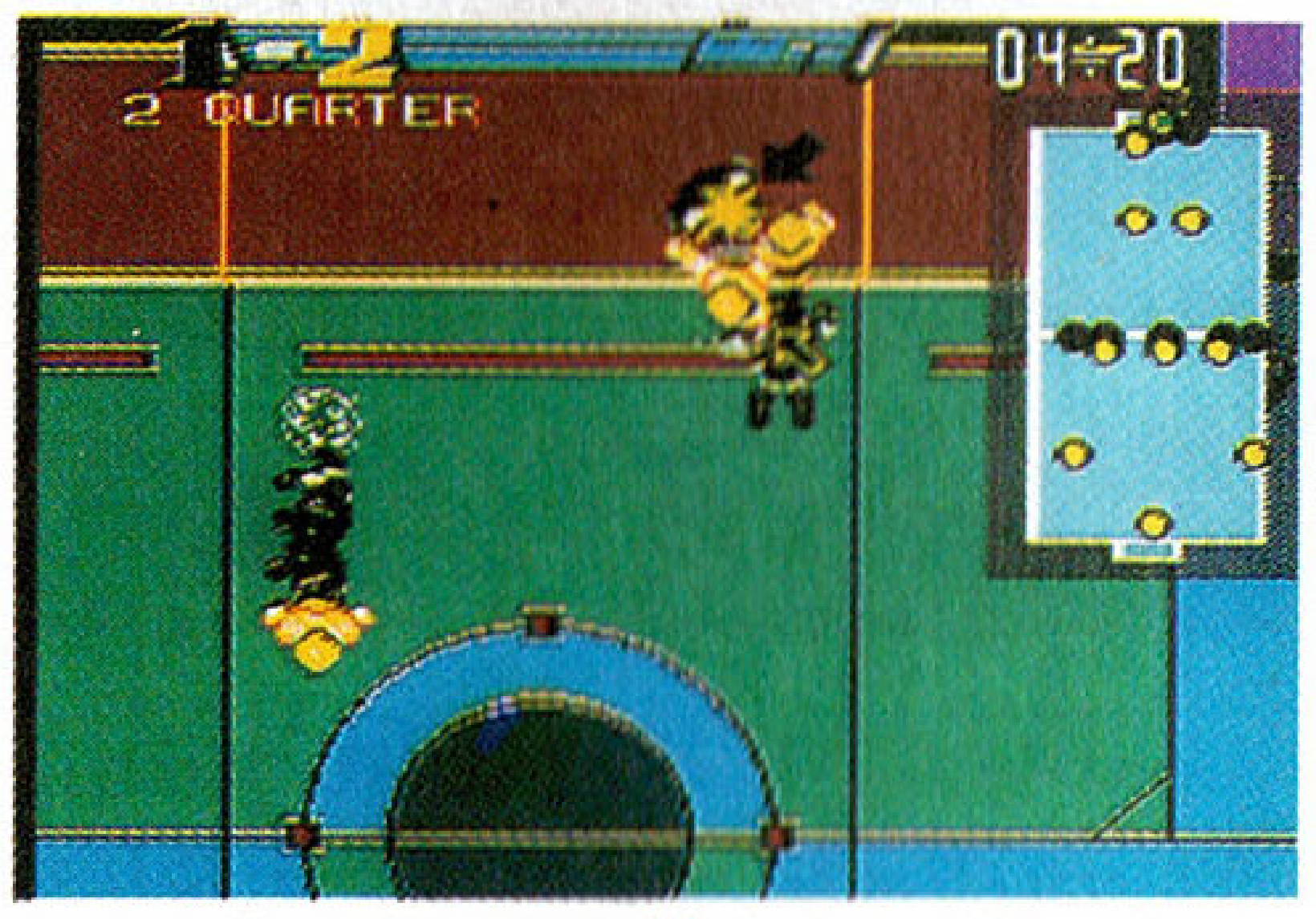
しかし、対人はこうはいかない。たとえば、攻撃がドリブルで突き進む「サッカー派」だったらそれに見合った守りかたを考えたり、やたら守りがうまいやつには、どうしたらキーパーを突破できるのかなど「状況を考える新鮮さ」というものが常に存在しているからだ。またお互いに手の内を知りつくした友達ならば自分のこれまでの攻めかたと変えてみる、などいろいろと戦略を練るもまた楽しい。とにかく戦略としては「意表をつく」ことだ。とくにセットプレイ時にはかなりの効果があるはず。



セットプレイは有効



近くからシュート



ワザとボールを持たせてタックル

ぜひともジョイステックで

スポーツゲームは指先を酷使する。そのために長い間のプレイはちょっとつらい。ただ、これが対コンピュータの場合疲れたらやめればいいのだが、対戦の場合、高まった感情を押さえるのは難しい。

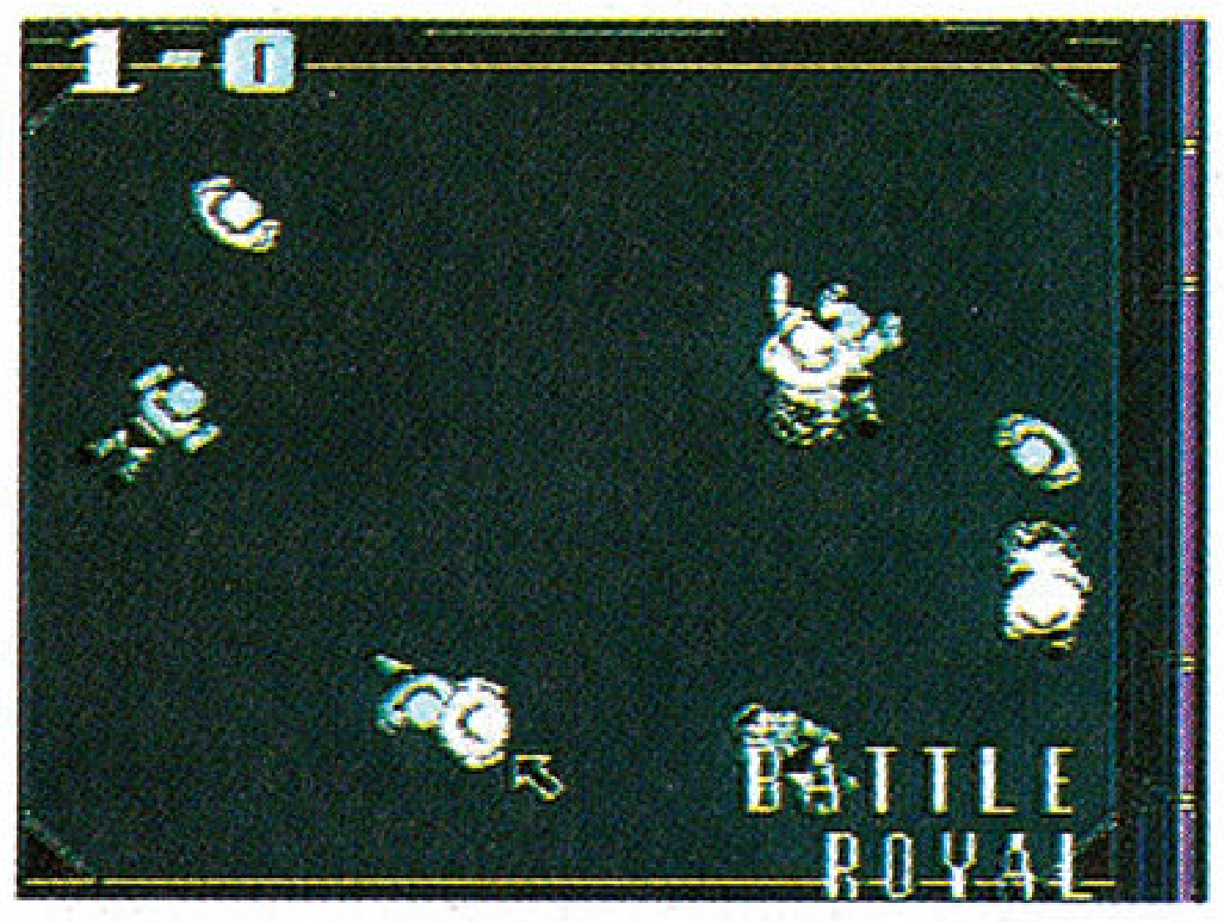
そこで、お勧めなのがジョイスティック。現在、セガの純正ジョイスティックの「アーケードパワースティック」とシグマ社の「シグマスティック」の2つがメガドライブに対応している。シグマスティックの場合、値段はちょっと高いがケーブルを変えるだけで他の機種にも使用可能だ。お年玉で懐が温かい今、おひとついかが？

左手の親指のつけねがいたくなる

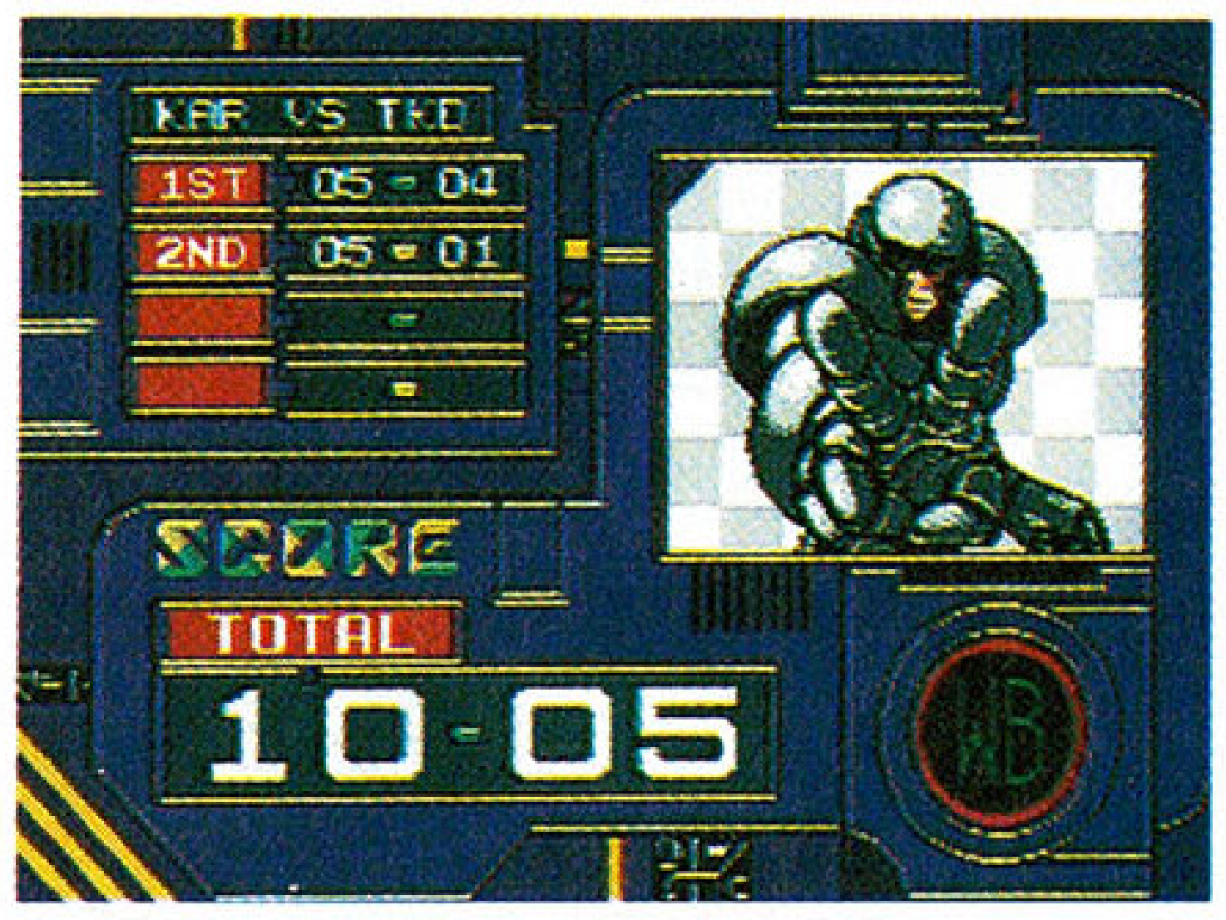
これなら疲れはあまり感じない

バトルロイヤルだけでも熱くなる

対戦プレイもいいが、たまには趣向を変えてみたい、というときにお勧めなのがバトルロイヤル。これだけでも独立したモードになていて、1人でも2人でもプレイ可能。ただ、1人でコンピュータを相手にしてプレイするよりも2人で対戦したほうがグッと盛り上がる。とくに何人も集まったときなど短時間で決着がつくし、取組表などを作って、リーグ戦をするとかなり熱くなる。



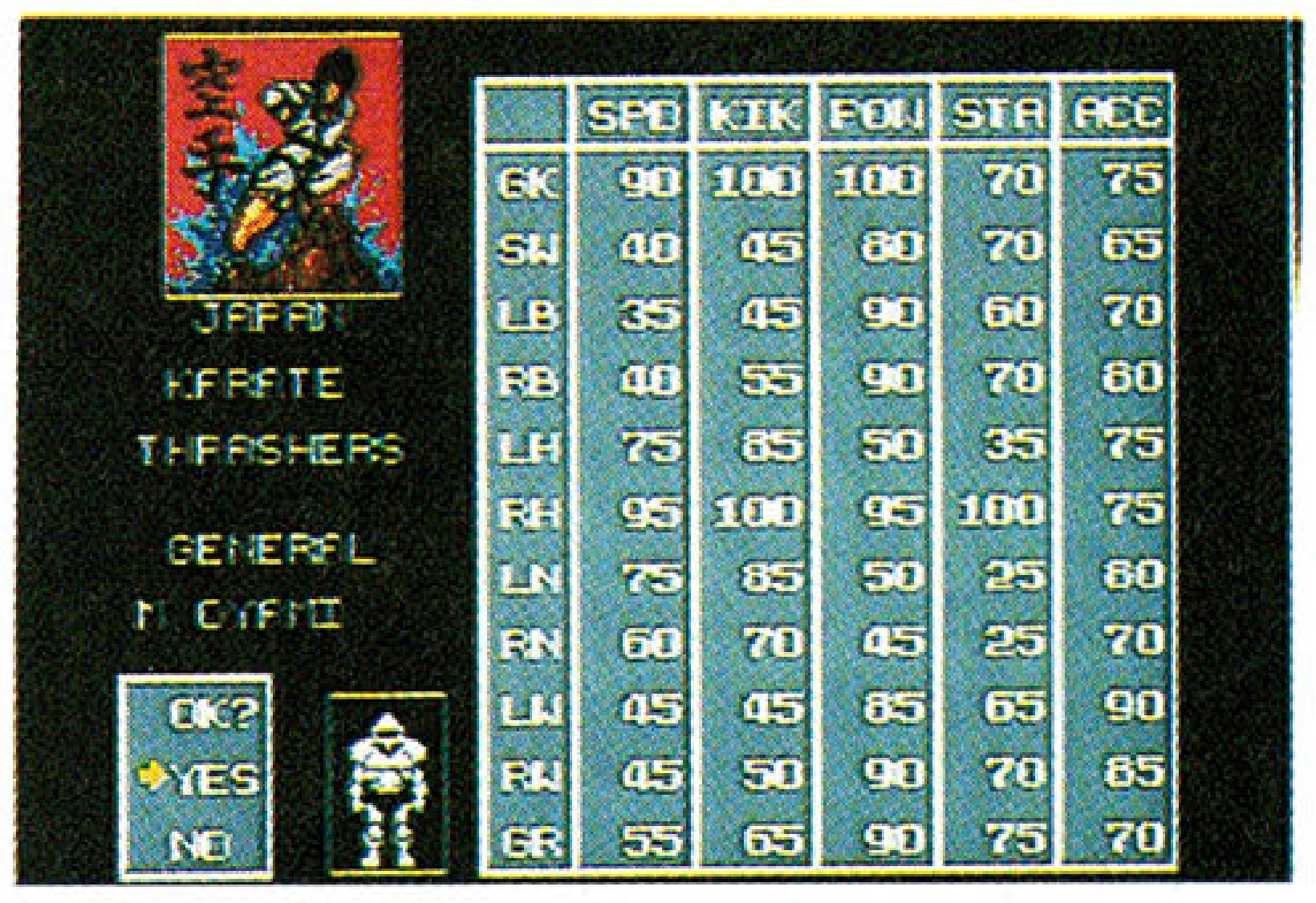
両チーム入り乱れて…



パワーの違いが勝負に

8チームそれぞれの戦略

選択することのできるチームは8チーム。数値的にかなりもの足りない「ナムコスターズ」から、各数値が平均的に高く、使いやすい「カラテスラッシャーズ」まで自分の戦術にあったチームを選ぶのがいいだろう。もっとも慣れないうちは「ヘビーボクサーズ」や「カラテスラッシャーズ」といった能力の高いチームを選ぶといいだろう。また、ゲームに慣れたのならば、「ナムコスターズ」で極めてはどうだろうか？　かなりやりがいがあると思うが…。


JAPAN
KARATE
THRASHERS

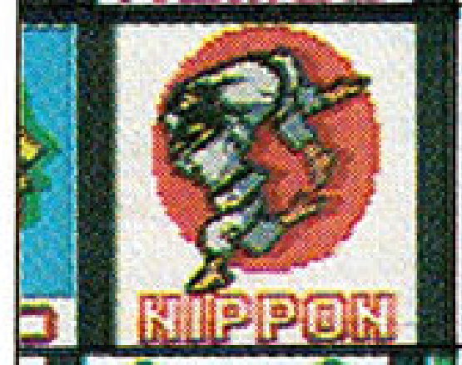
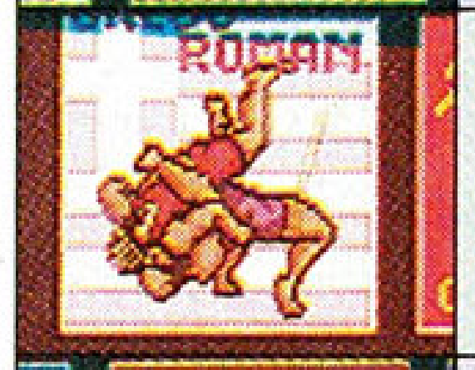
GENERAL
M OYAMA

OK?
YES
NO

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	90	100	100	70	75
SW	40	45	80	70	65
LB	35	45	90	60	70
RB	40	55	90	70	60
LH	75	65	50	35	75
RH	95	100	95	100	75
LN	75	85	50	25	80
RN	60	70	45	25	70
LW	45	45	85	65	90
RW	45	50	90	70	85
GR	55	65	90	75	70

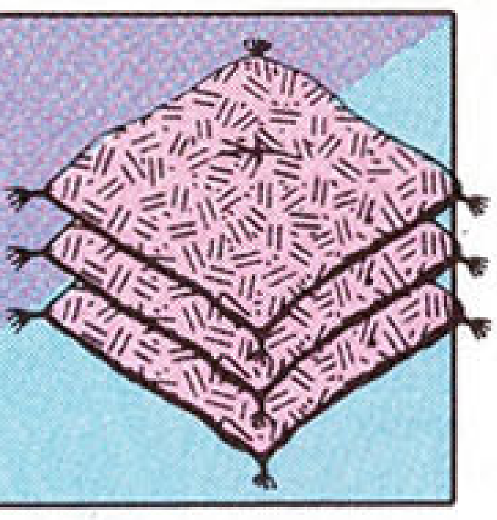
誰のポイントをあげようかな

各チームの特徴

namco	ナムコスターズ	パスが正確なこと以外、あとはすべて平均以下の弱小チーム
 NIPPON	ジュウドウウォリアーズ	寝技や締め技などが使えないため実力をいまひとつ発揮できていない
KOREA	テコンドーバトラーズ	各能力がバランスよくまとまっているために、使いやすいチーム
	カポエラキッカーズ	スピードが早いのが特徴。しかし、スタミナ、パワーともに不満が残る
 ROMAN	グレコローマンパワーレスラーズ	スタミナがあるために、体力勝負には強い。かなり使いやすいチーム
CCCP	サンボストラグラーズ	中盤の攻撃力は目を見はるものがある。かなり実力のあるチーム
USA	ヘビーボクサーズ	スピード、スタミナともに高い能力をもつ。かなり強いチーム
	カラテスラッシャーズ	能力的には8チーム中最高。バトルロイヤルにもちこめば負けない

レッスルボール

隠しチーム発見



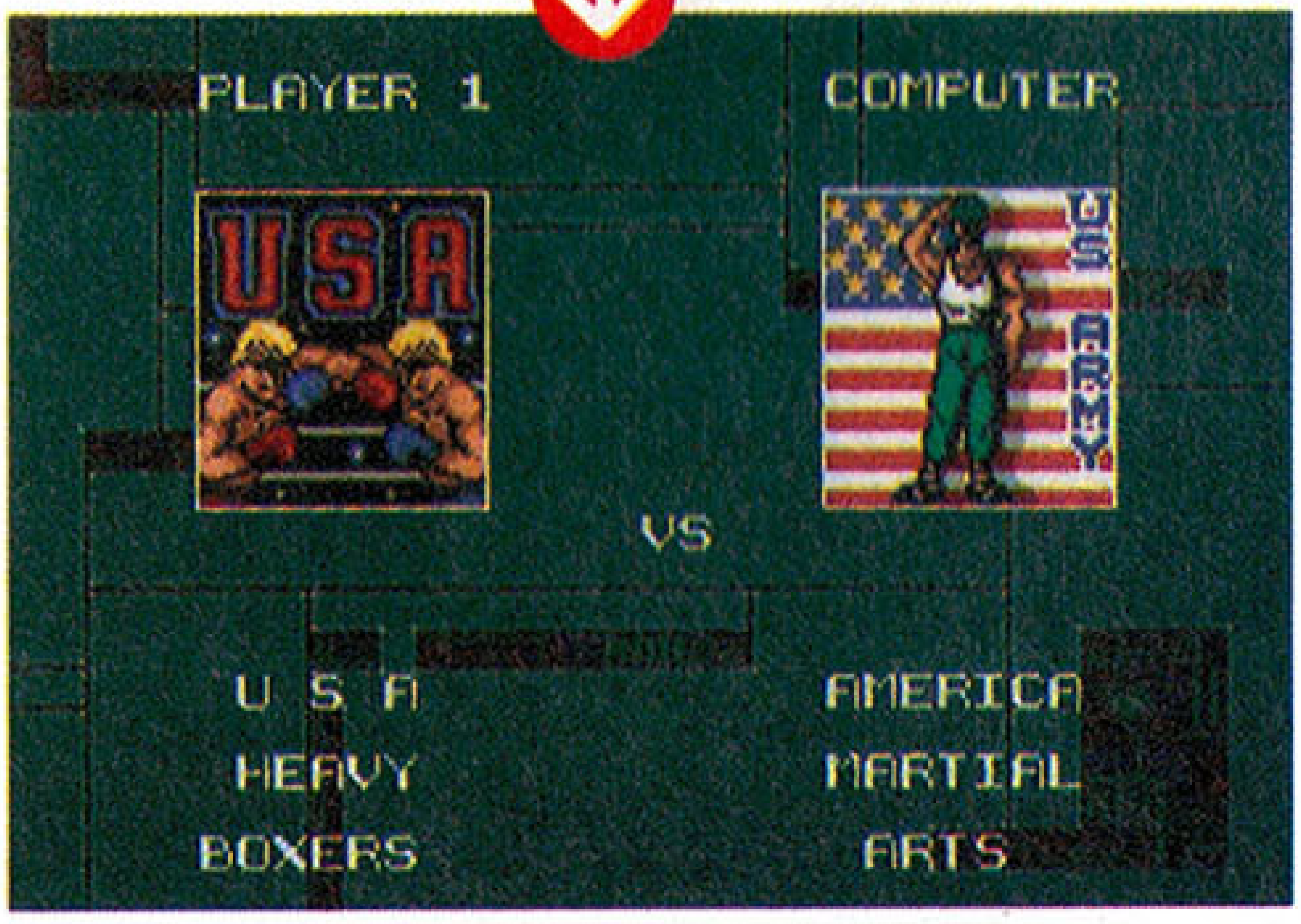
このゲームに隠しチームが出てくるウルテクが見つかった。

やり方は、まず自分のチームにヘビーボクサーズを選ぶ。そして、パスワード入力画面になったら、各パスワードを入力する。すると、それぞれの隠しチームのカンフーコンバース、ムエタイフォース、スモーグループズ、マーシャルアーツが出てくる。このチームは、ユニフォームの色も今までにない色になり、選手の大きさも違う。特にスモーグループズは、通常の倍近い大きい選手になっている。また、かなり強いので、ボーナスポイントの振り分けも楽しくなる。

（京都府／武内利樹）

マーシャルアーツ

FRKWM



PLAYER 1　COMPUTER

USA　US ARMY

VS

U S A　AMERICA

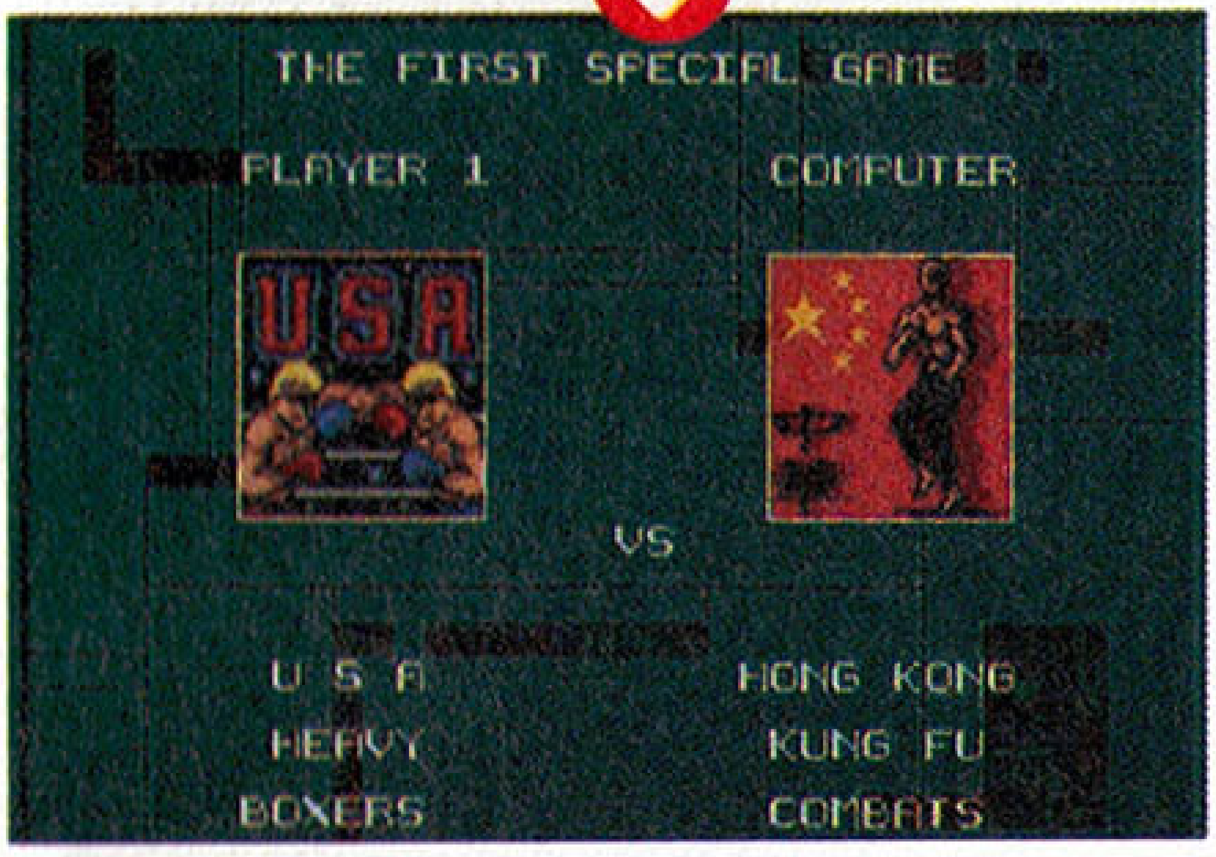
HEAVY　MARTIAL

BOXERS　ARTS

⇧アメリカの傭兵部隊のチームか。なんか強そうな感じがするなあ

カンフーコンバース

ONLAI



THE FIRST SPECIAL GAME

PLAYER 1　COMPUTER

USA

VS

U S A　HONG KONG

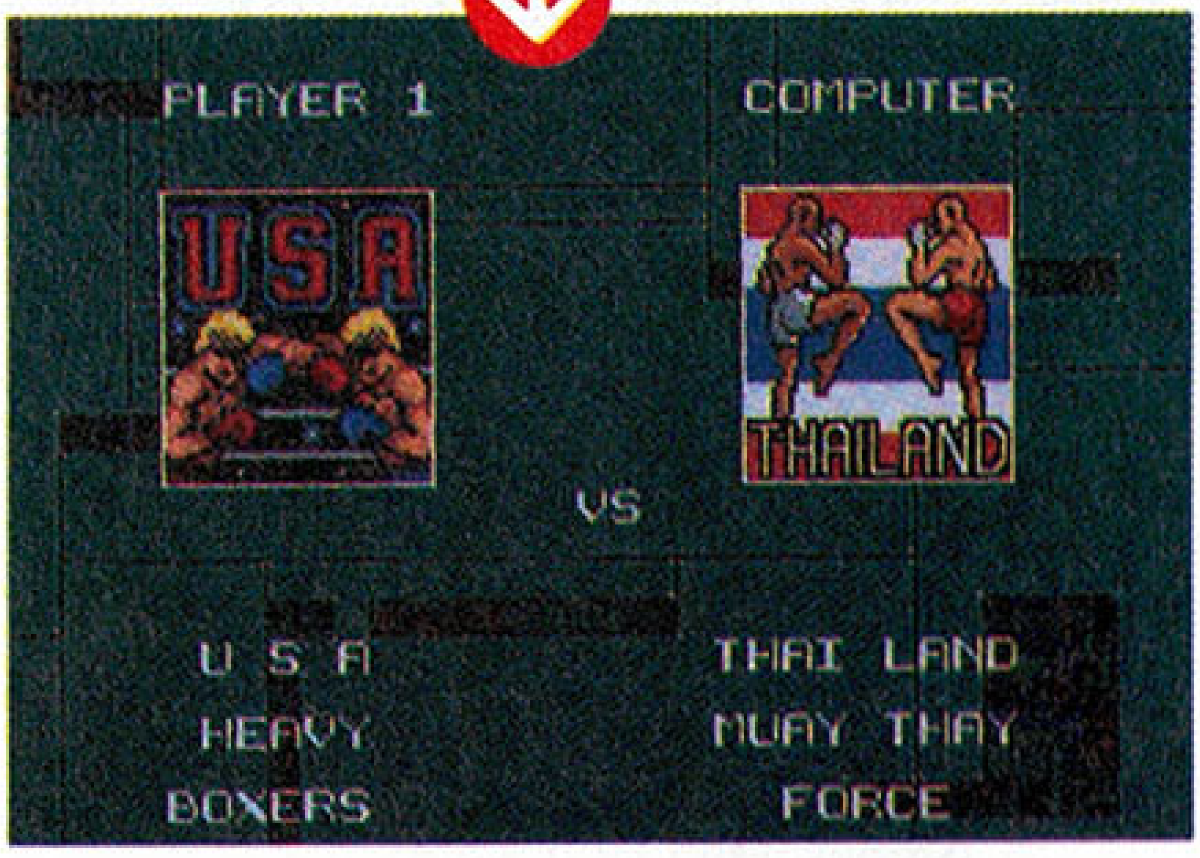
HEAVY　KUNG FU

BOXERS　COMBATS

⇦中国のチームだ

ムエタイフォース

CYZSQ



PLAYER 1　COMPUTER

USA　THAILAND

VS

U S A　THAI LAND

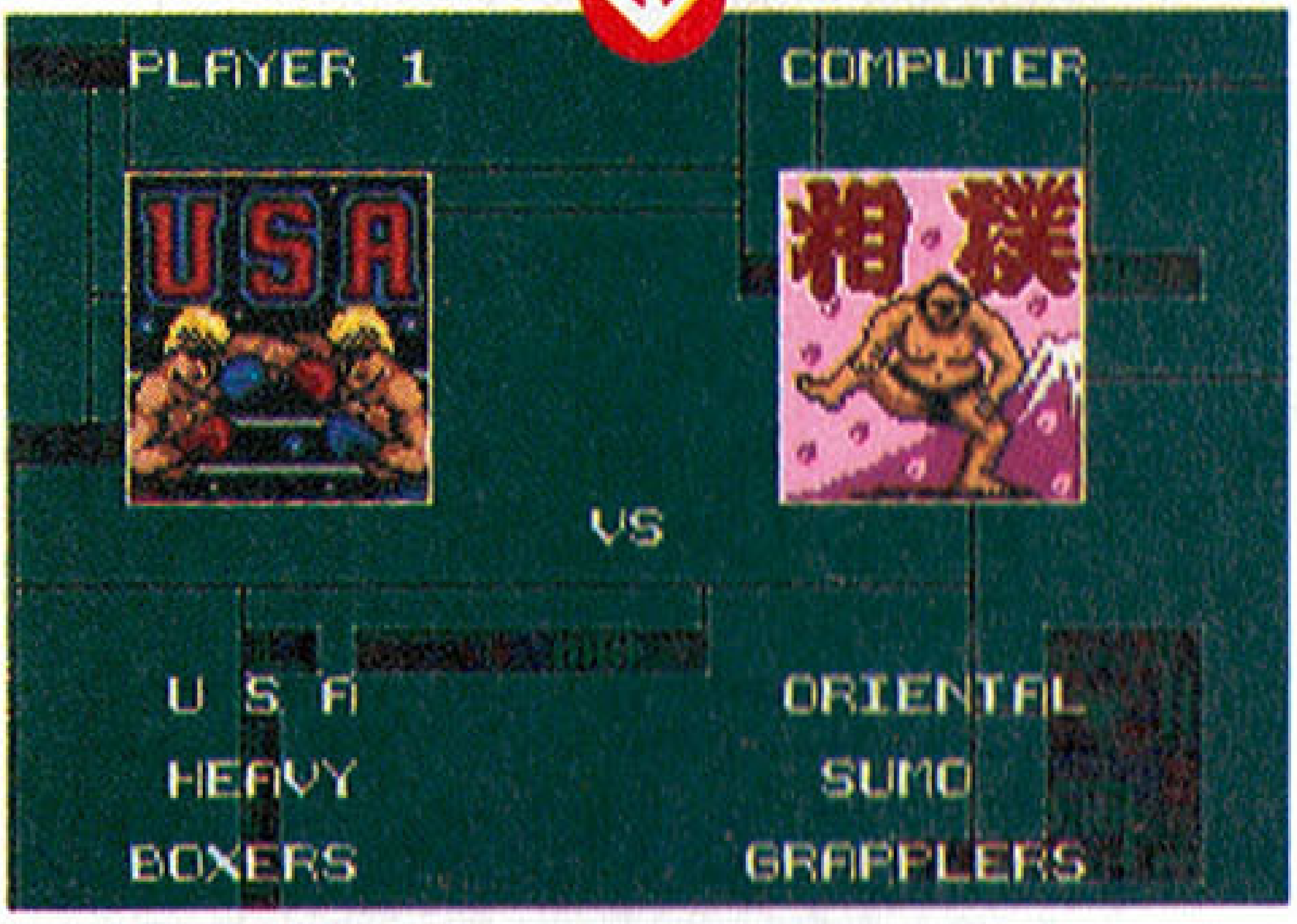
HEAVY　MUAY THAY

BOXERS　FORCE

⇨タイのスポーツだよ

スモーグループズ

NATBR



PLAYER 1　COMPUTER

USA　相撲

VS

U S A　ORIENTAL

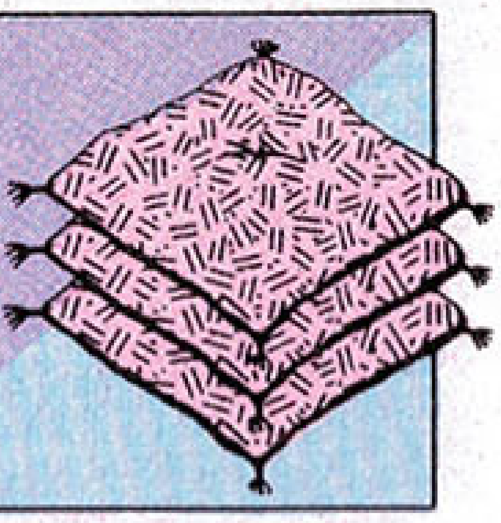
HEAVY　SUMO

BOXERS　GRAPPLERS

⇧どすこいチーム。体当たりが怖い

レッスルボール

サウンドテスト

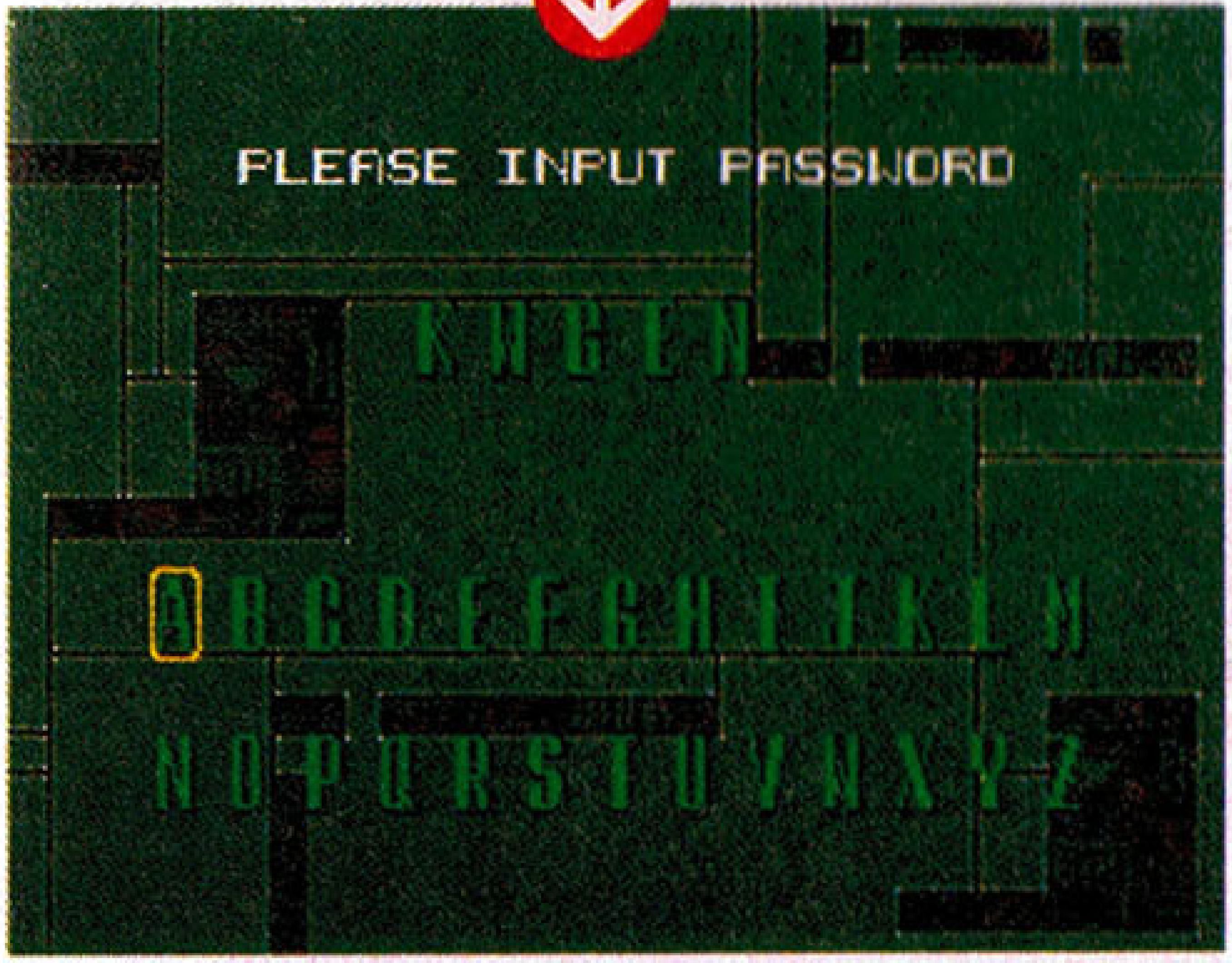


このゲームに、サウンドテストが見つかった。

1P WB LEAGUEを選び、チームをジャパンカラテラッシャーズにする。そして、パスワードの入力画面で、「KWGEN」と入力すると画面が切り替わり、サウンドテストができる。

（京都府／ももたろう）

「KWGEN」

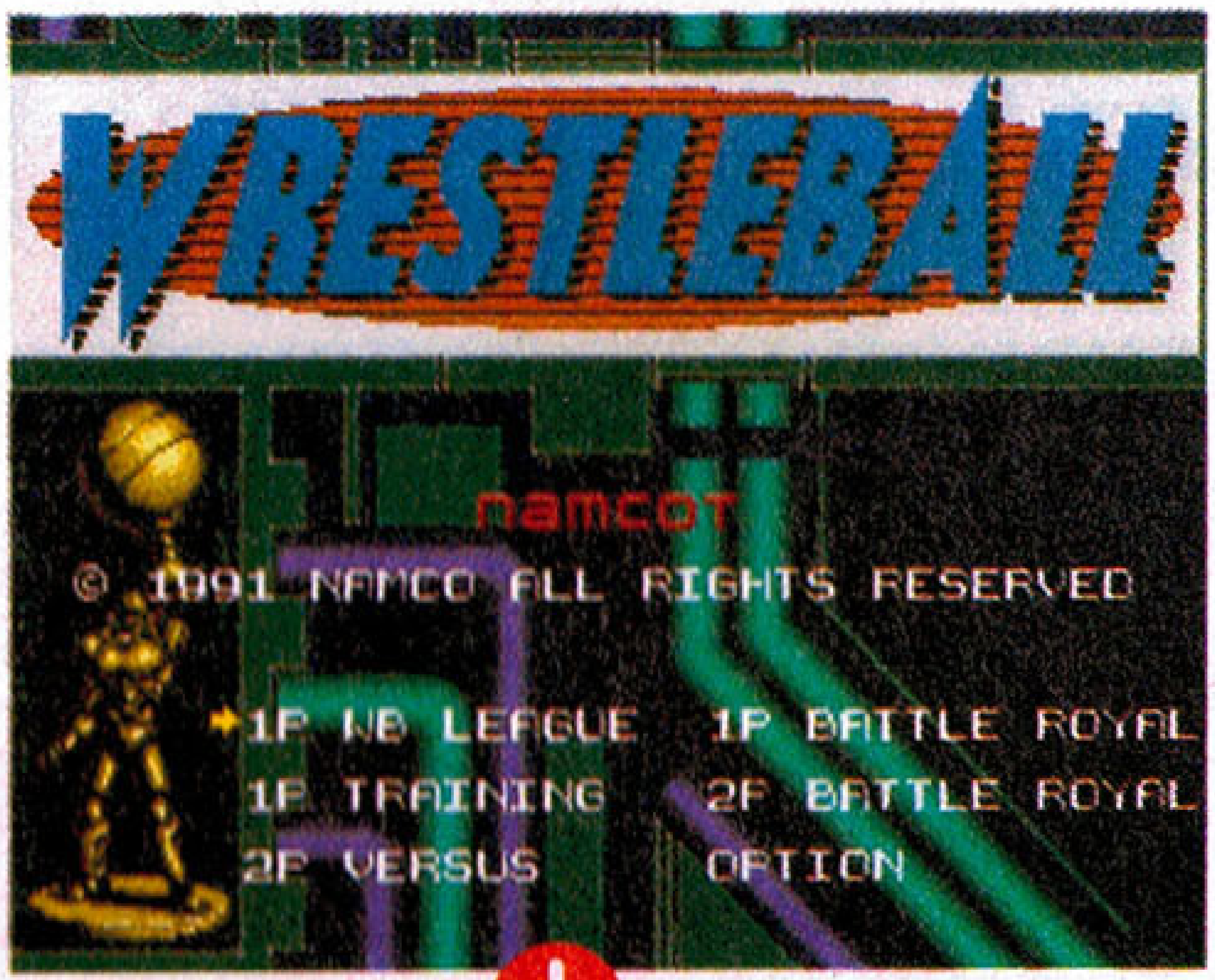

PLEASE INPUT PASSWORD

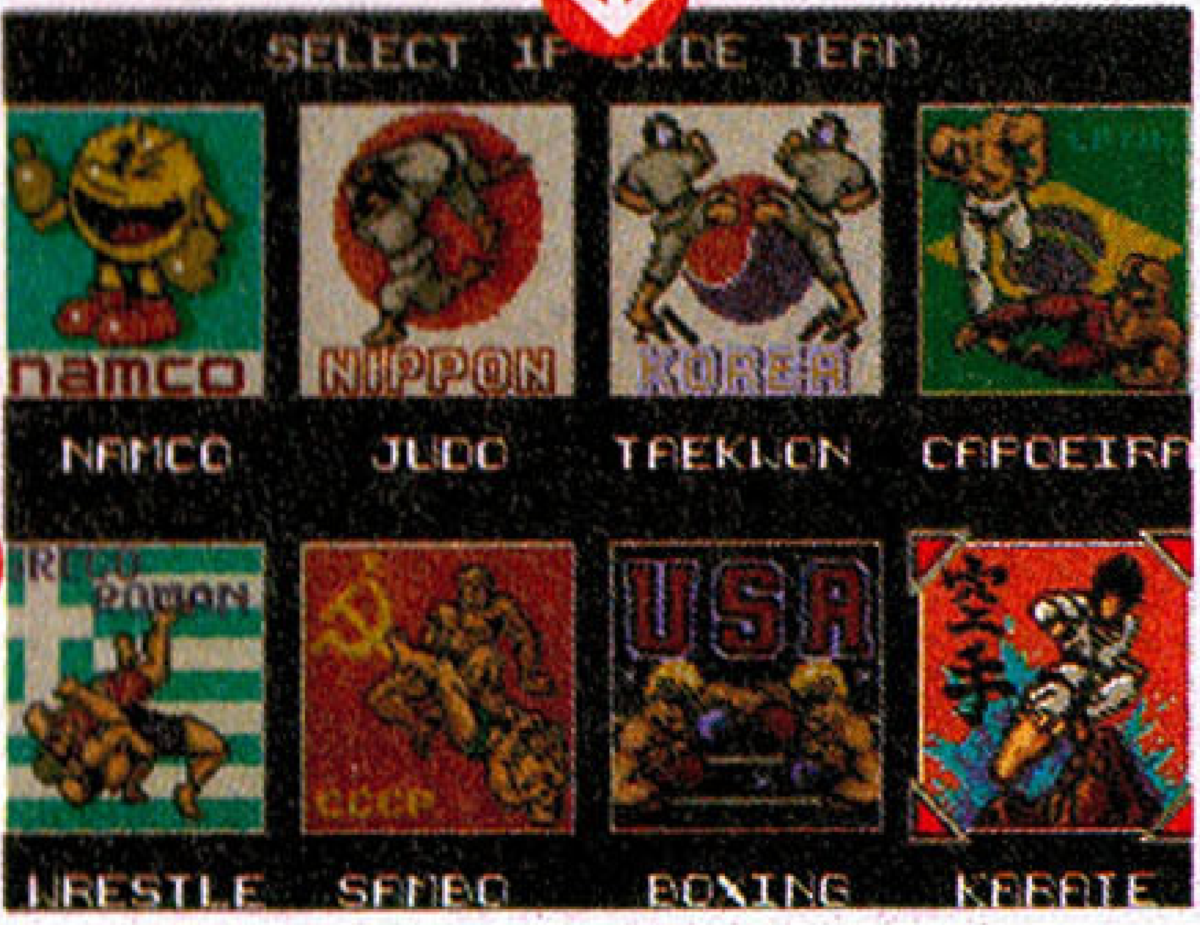
KWGEN

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

このパスワードを入力すると…

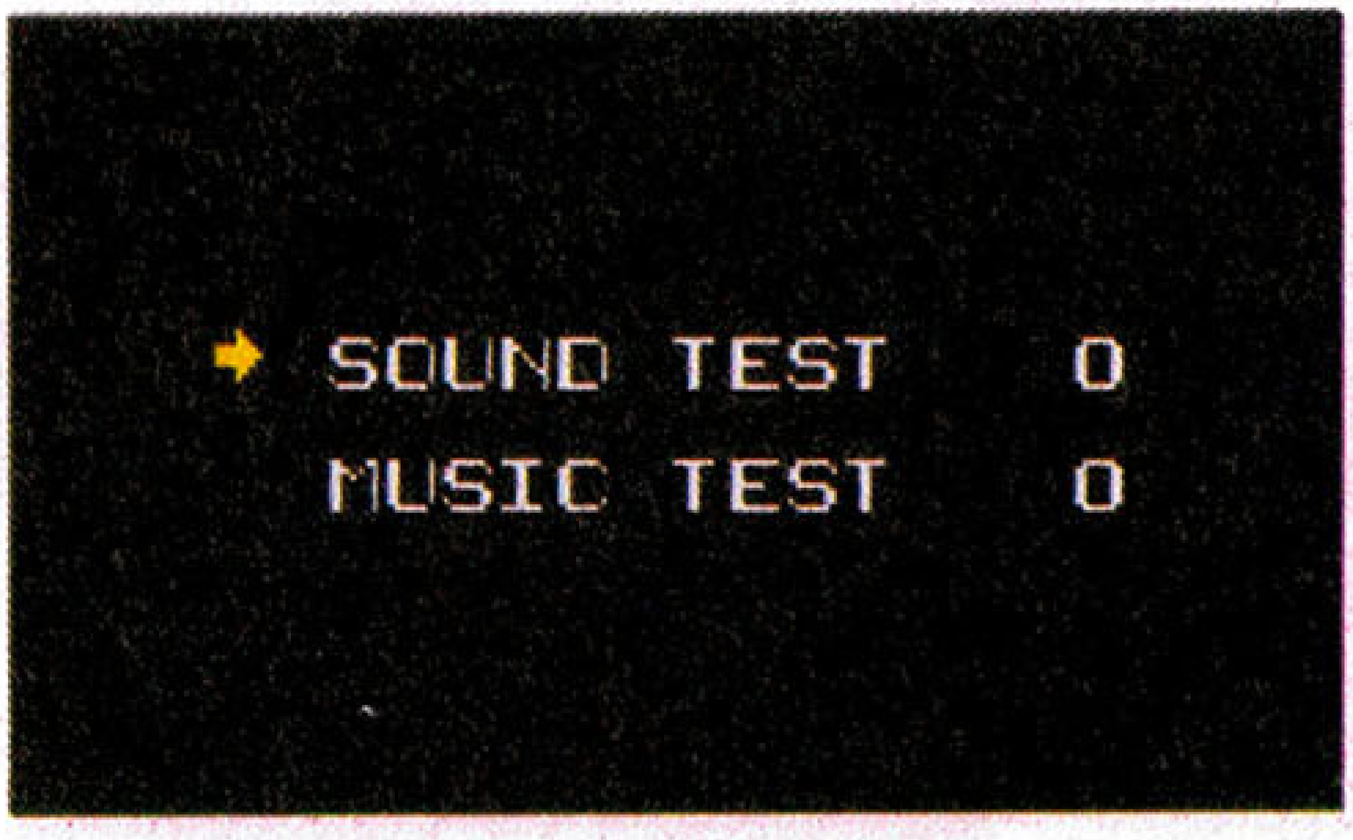
1P WB LEAGUEを選ぶ


WRESTLEBALL
namcot
© 1991 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED
1P WB LEAGUE
1P BATTLE ROYAL
1P TRAINING
2P BATTLE ROYAL
2P VERSUS
OPTION


SELECT 1P SIDE TEAM
namco
NIPPON
KOREA
NAMCO
JUDO
TAEKWON
CAPOEIRA
ROMAN
CCCP
USA
空手
WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE

このチームを選ぶ

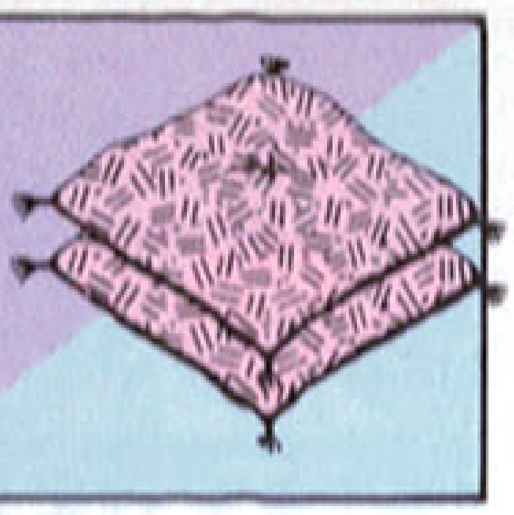
サウンドテスト画面になる。方向ボタンで選曲し、Aボタンで聴ける


SOUND TEST 0

MUSIC TEST 0

レッスルボール

隠しチームでプレイ

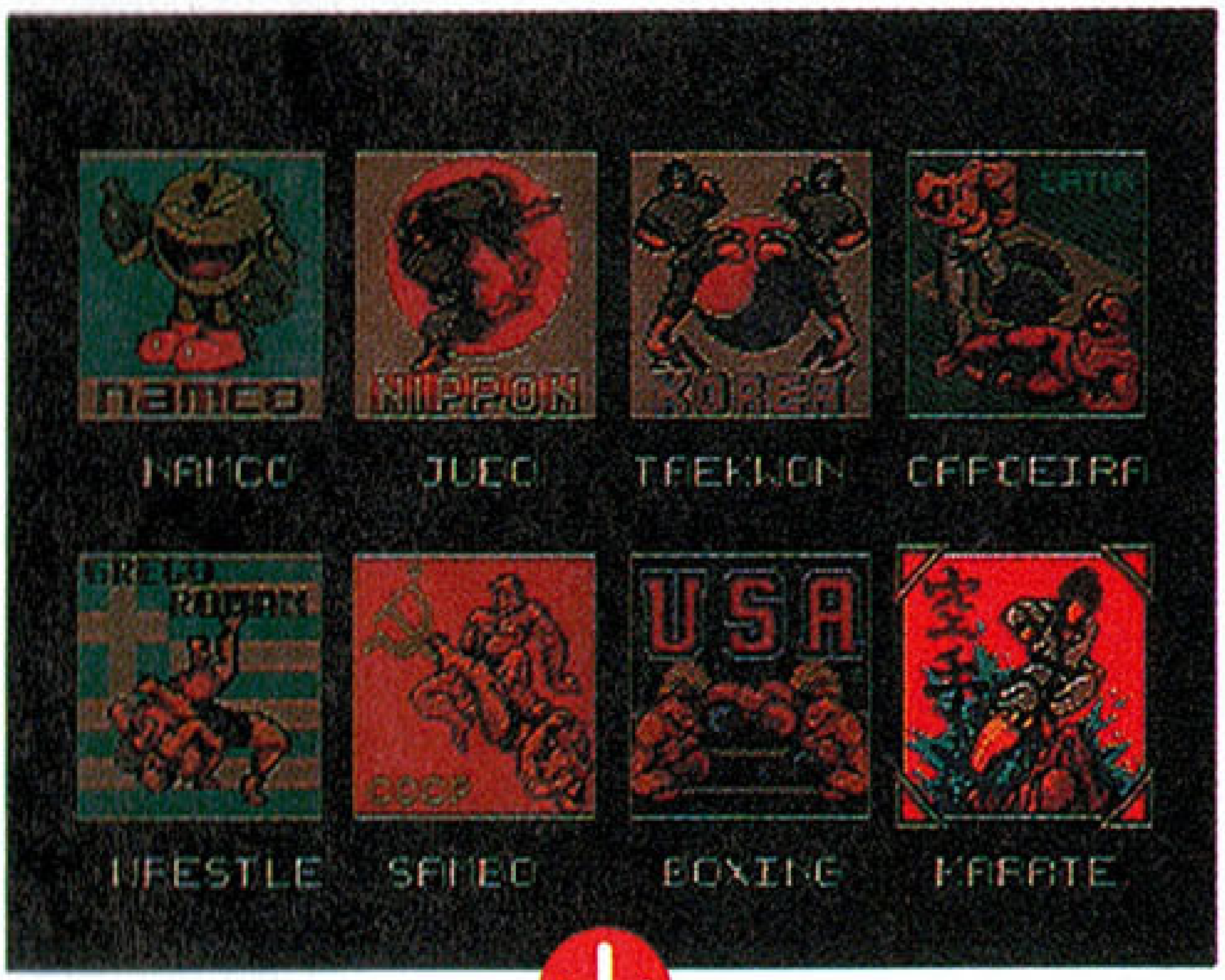


５月号で紹介した４つの隠しチームを、もっと簡単に出せることがわかった。

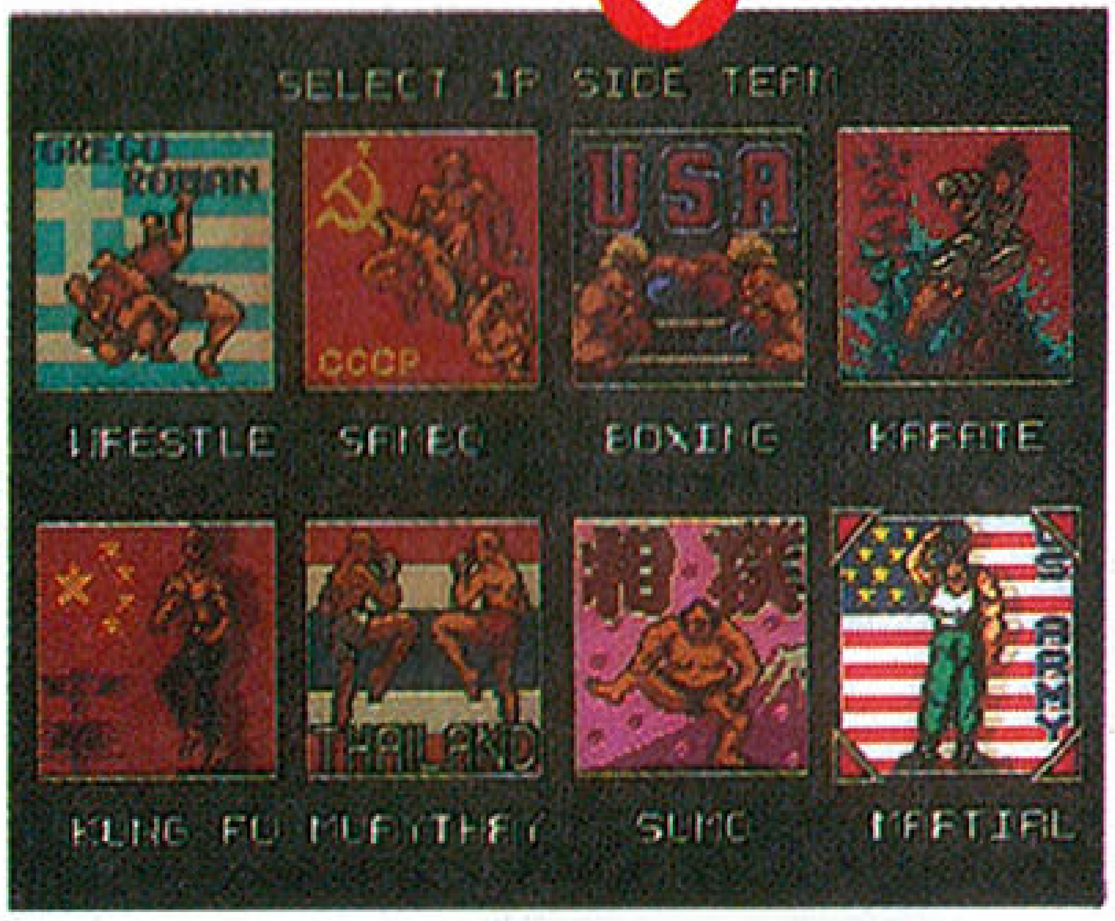
やり方は、チーム選択画面でBを押しながら、下を押し続けるだけだ。そのまま約４秒待てば、チーム選択画面に４つの隠しチームが登場するのだ。

（愛知県／浅井智晴）

チーム選択画面でコマンドを入力

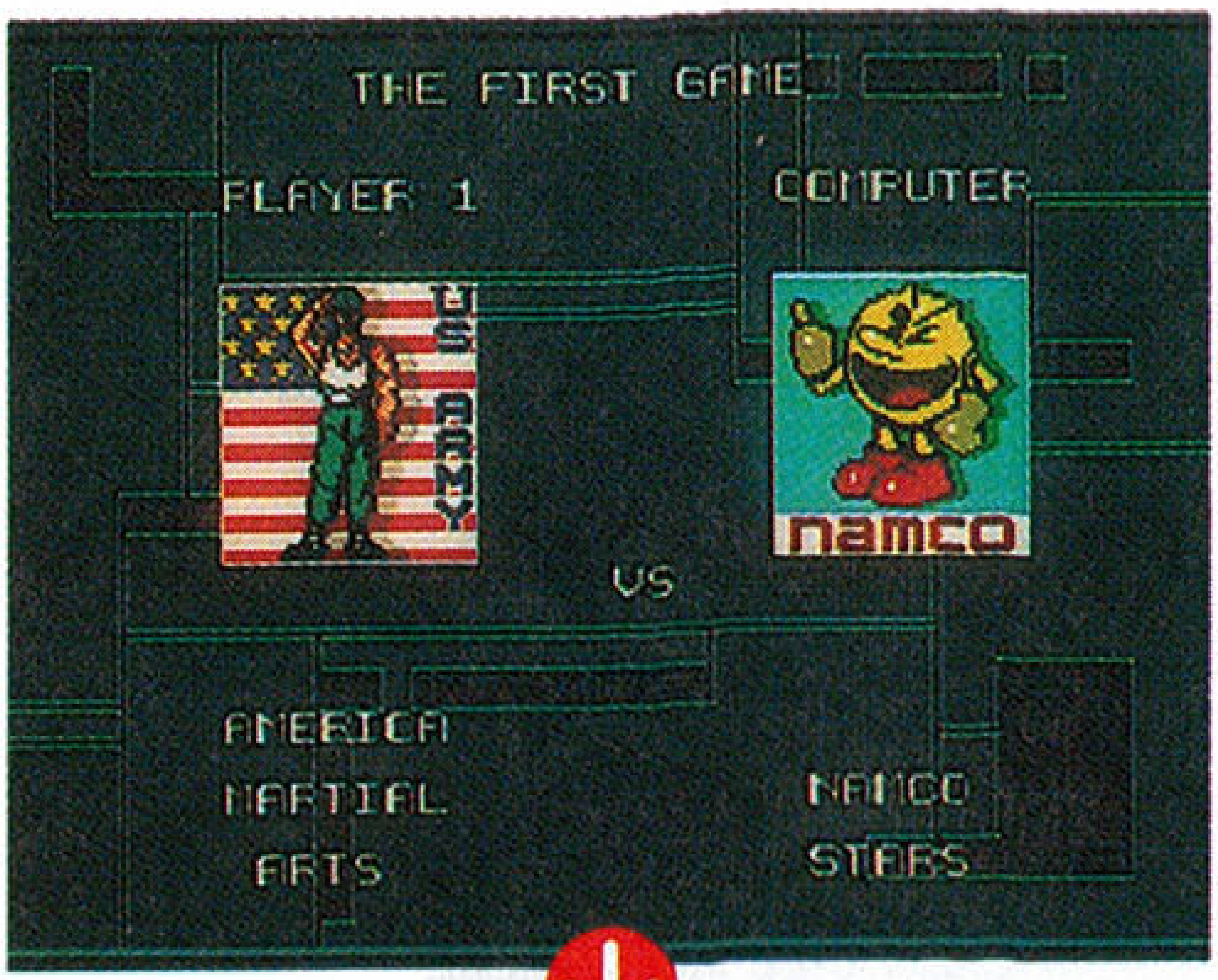

namco
NIPPON
KOREA
NAMCO
JUDO
TAEKWON
CAPOEIRA
GRECO ROMAN
CCCP
USA
WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE

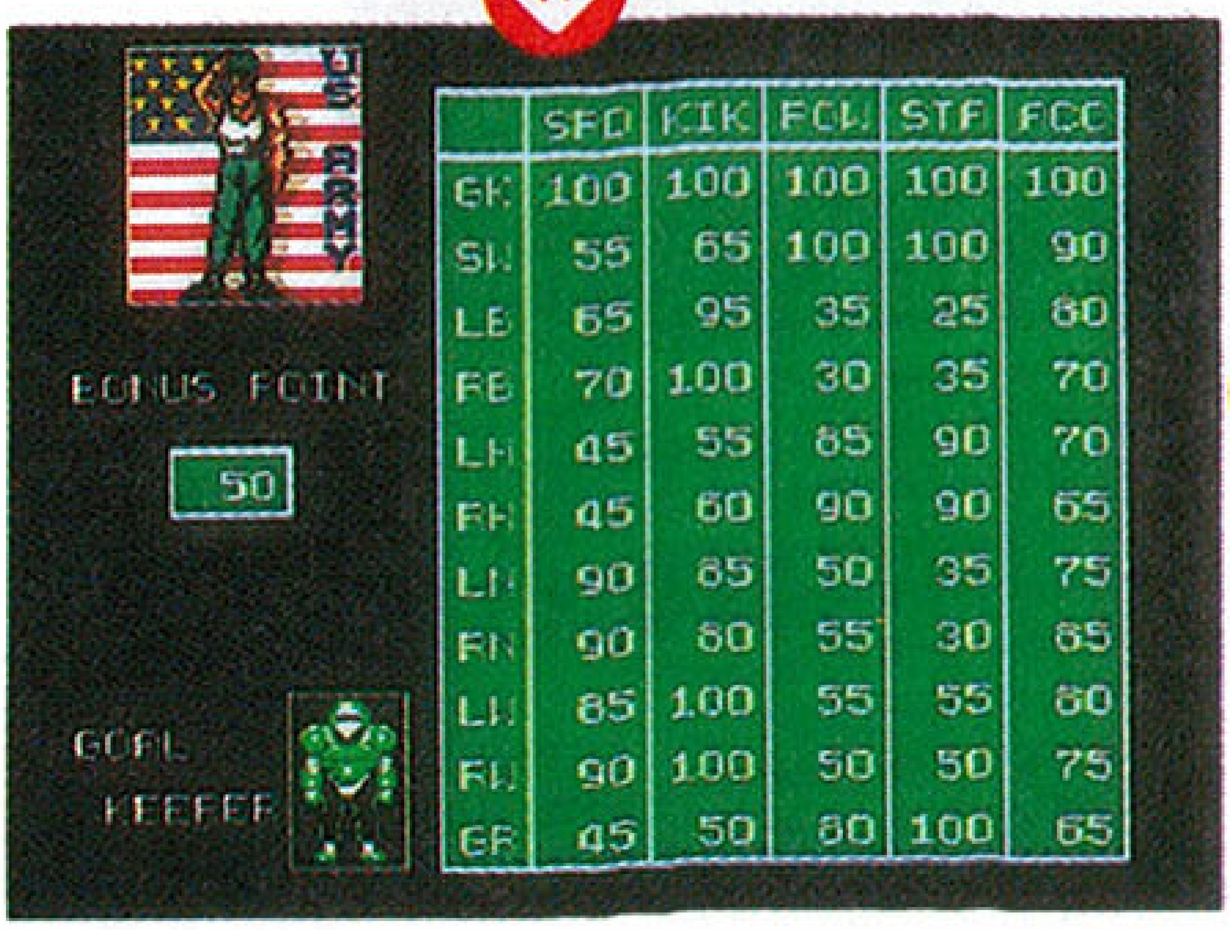
Bを押しながら、下を押し続ける


SELECT 1P SIDE TEAM
WRESTLE
SAMBO
BOXING
KARATE
THAILAND
KUNG FU
MUAYTHAY
SUMO
MARTIAL

メニューに4つの隠しチームが登場する

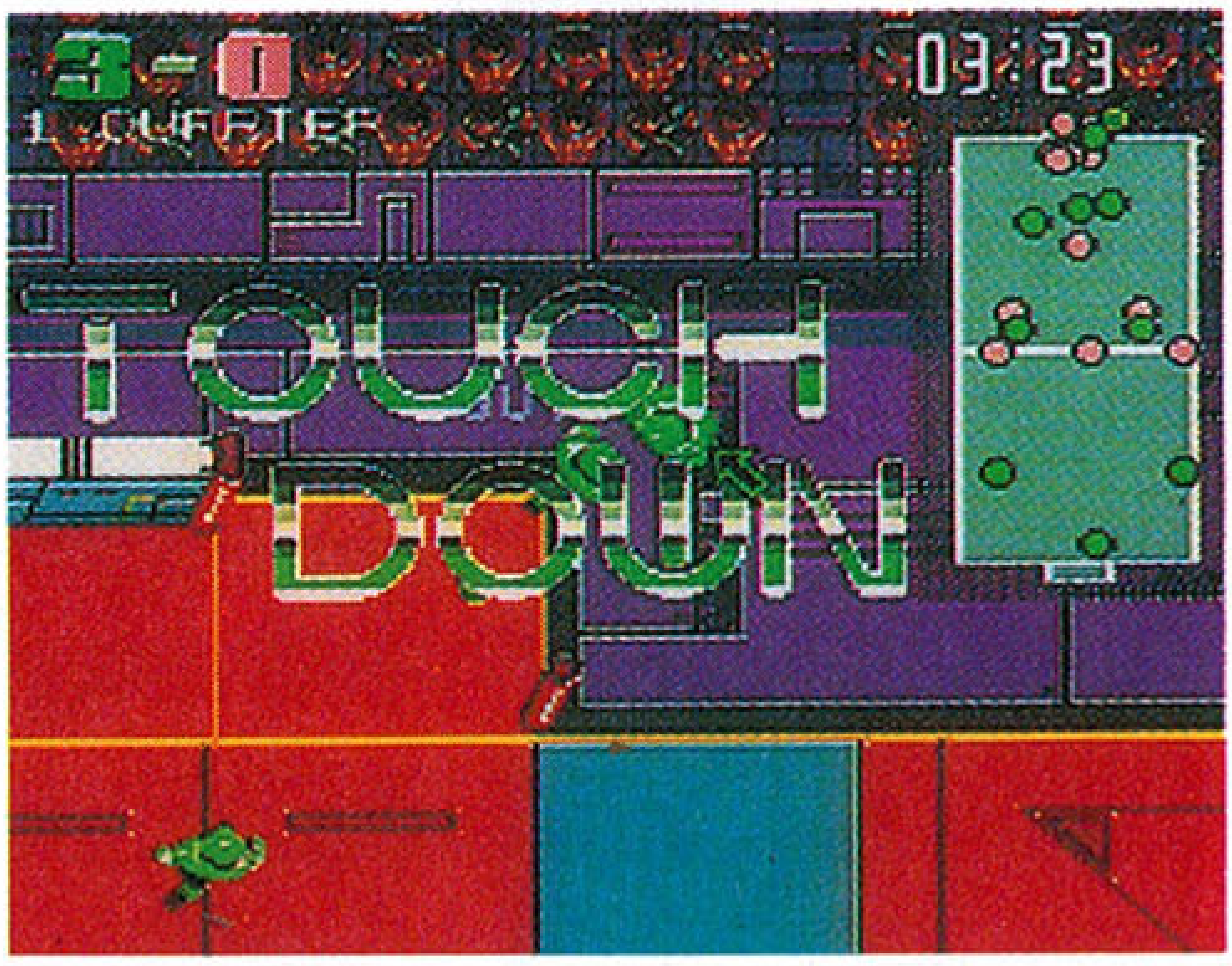
マーシャルアーツを選んでみる


THE FIRST GAME
PLAYER 1
COMPUTER
US ARMY
namco
VS
AMERICA MARTIAL ARTS
NAMCO STARS


US ARMY
BONUS POINT
50
GOAL KEEPER

	SPD	KIK	POW	STA	POC
GK	100	100	100	100	100
SW	55	65	100	100	90
LB	65	95	35	25	80
RB	70	100	30	35	70
LH	45	55	85	90	70
RH	45	60	90	90	65
LN	90	85	50	35	75
RN	90	80	55	30	85
LW	85	100	55	55	80
RW	90	100	50	50	75
CR	45	50	80	100	65

選手のデータがいい

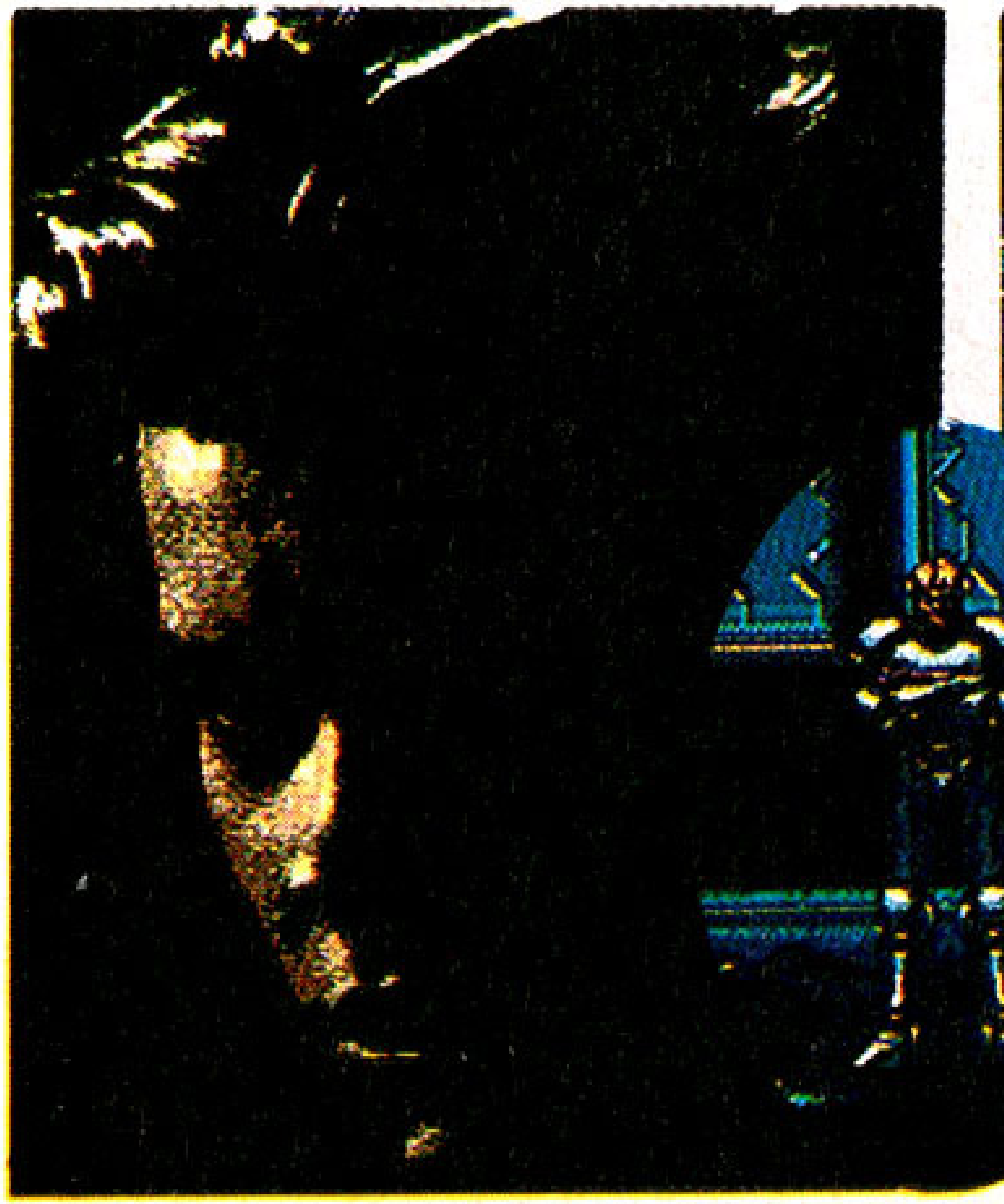

3-1
1 QUARTER
03:23
TOUCH DOWN

その強さにアゼンとしてしまう

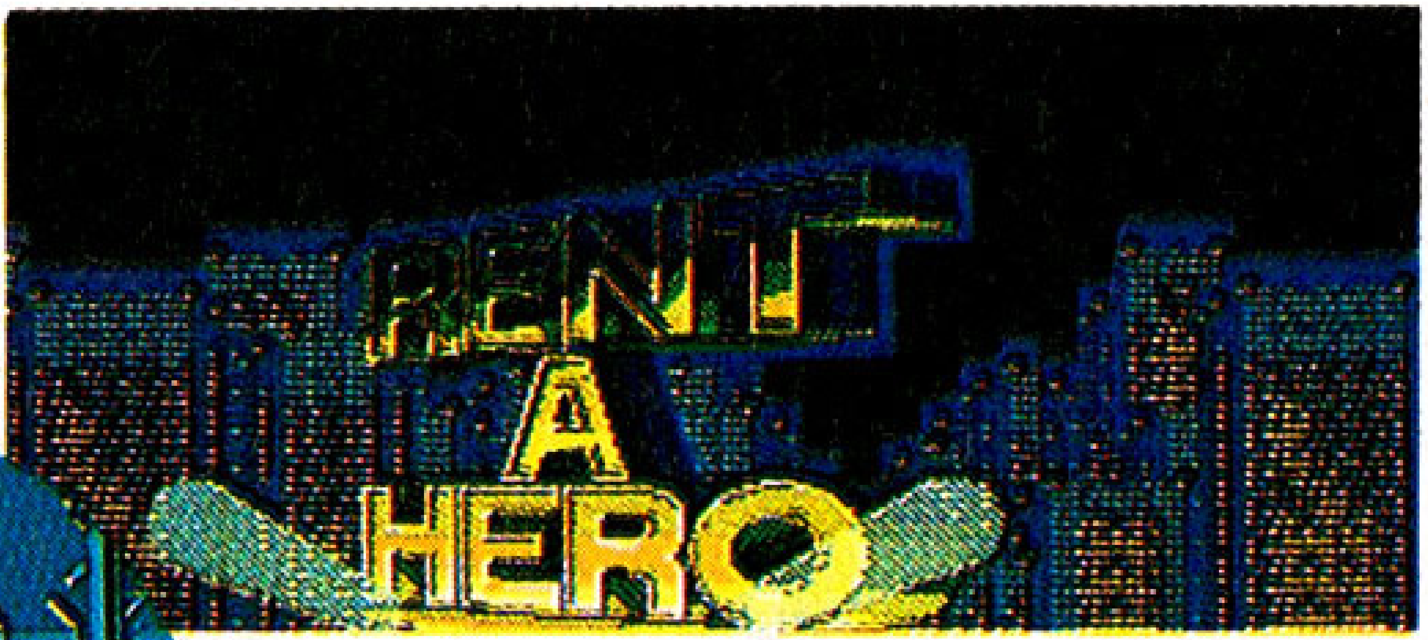
レンタヒーロー●セガ／9月27日発売予定／価格未定／RPG

現在「レンタヒーロー」は、細かい調整とイベントの詰め込みに力を注いでいる状況だ。

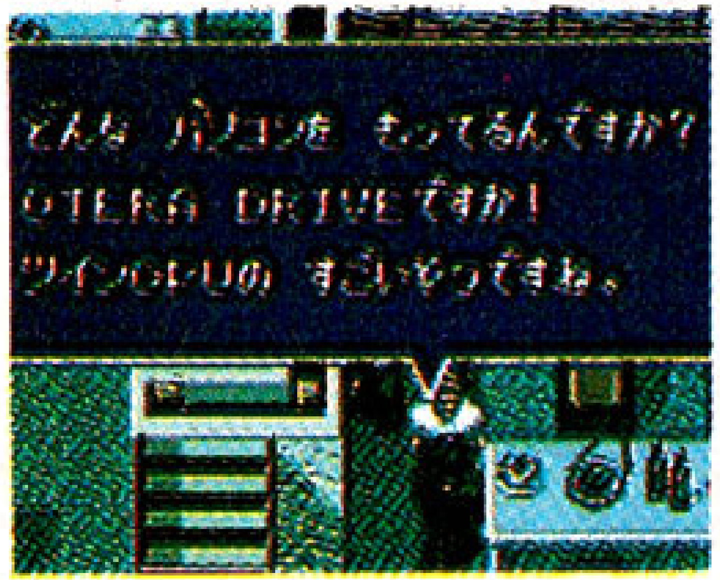
ブリブリにカッコいい、アメリカのアクションドラマばりのオープニングも追加されて、カルト的な人気を博すＲＰＧになりそう？



一般人&ヒーローという、2つの顔をもつ主人公。うーん、シブい！



タイトルには某映画配給会社のような演出もある。



どんな パソコンを もってるんですか？
OTERA DRIVEですか！
ツインCPUの すごいやつですね。

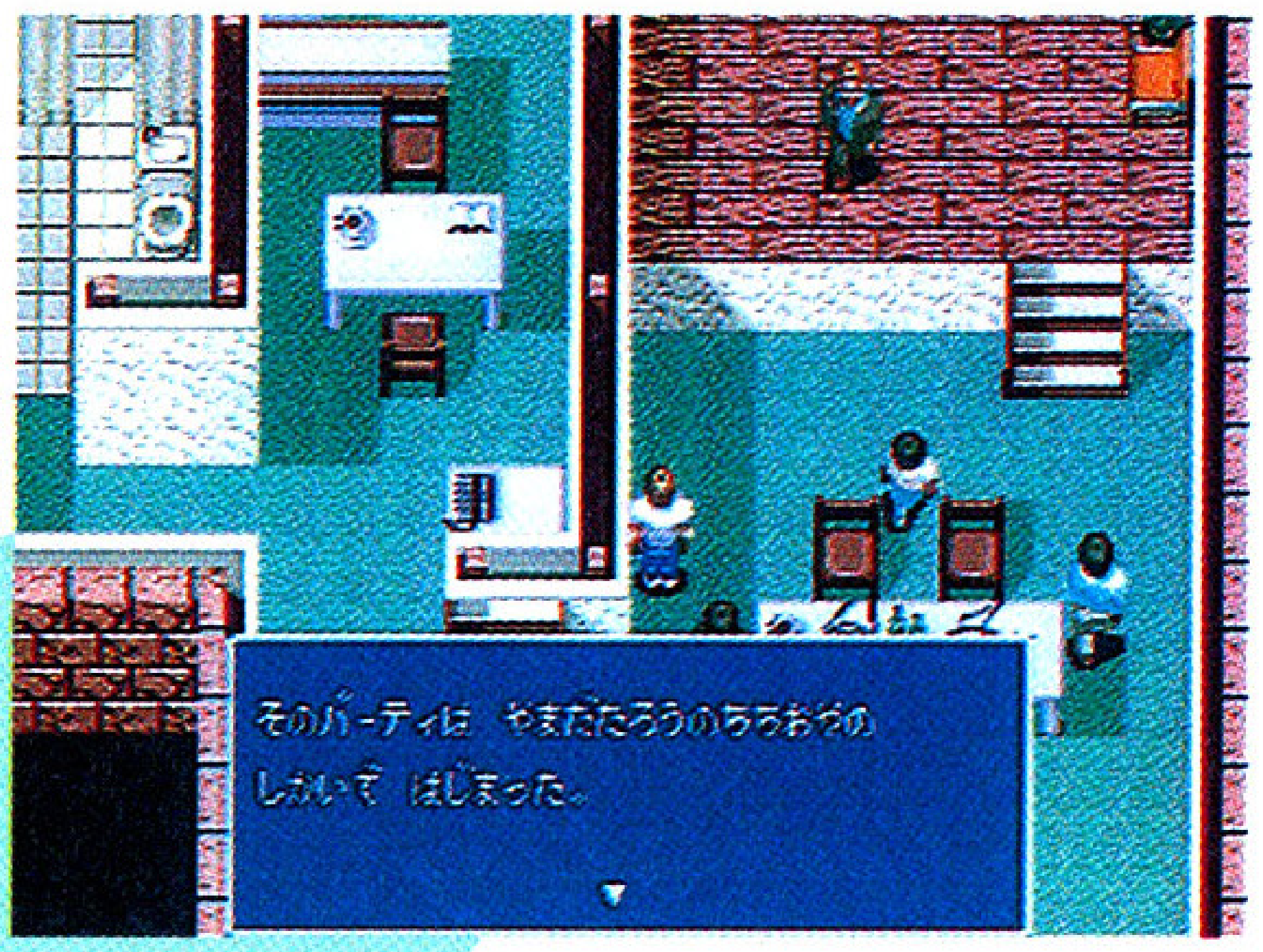
ゲーム中にはへんなダジャレが山ほどある。このセンスについていけるかな？

プロローグ 正義のヒーローになる

父親の転勤でコージャの町に引っ越してきた主人公一家。ここからすべてが始まるぞ。まずは、近所の人たちを向かえてホームパーティーが開催される。そこでは、とにかく全員の人に話しかけよう。しばらくすると、食いしん坊万歳な人のために料理が足りなくなる。そして、父親の発案により出前をとることになるのだが、そこで奇妙なファンファーレとともにいろんなことが疾風のごとく展開されていくのだ。ああ、波乱万丈一家。

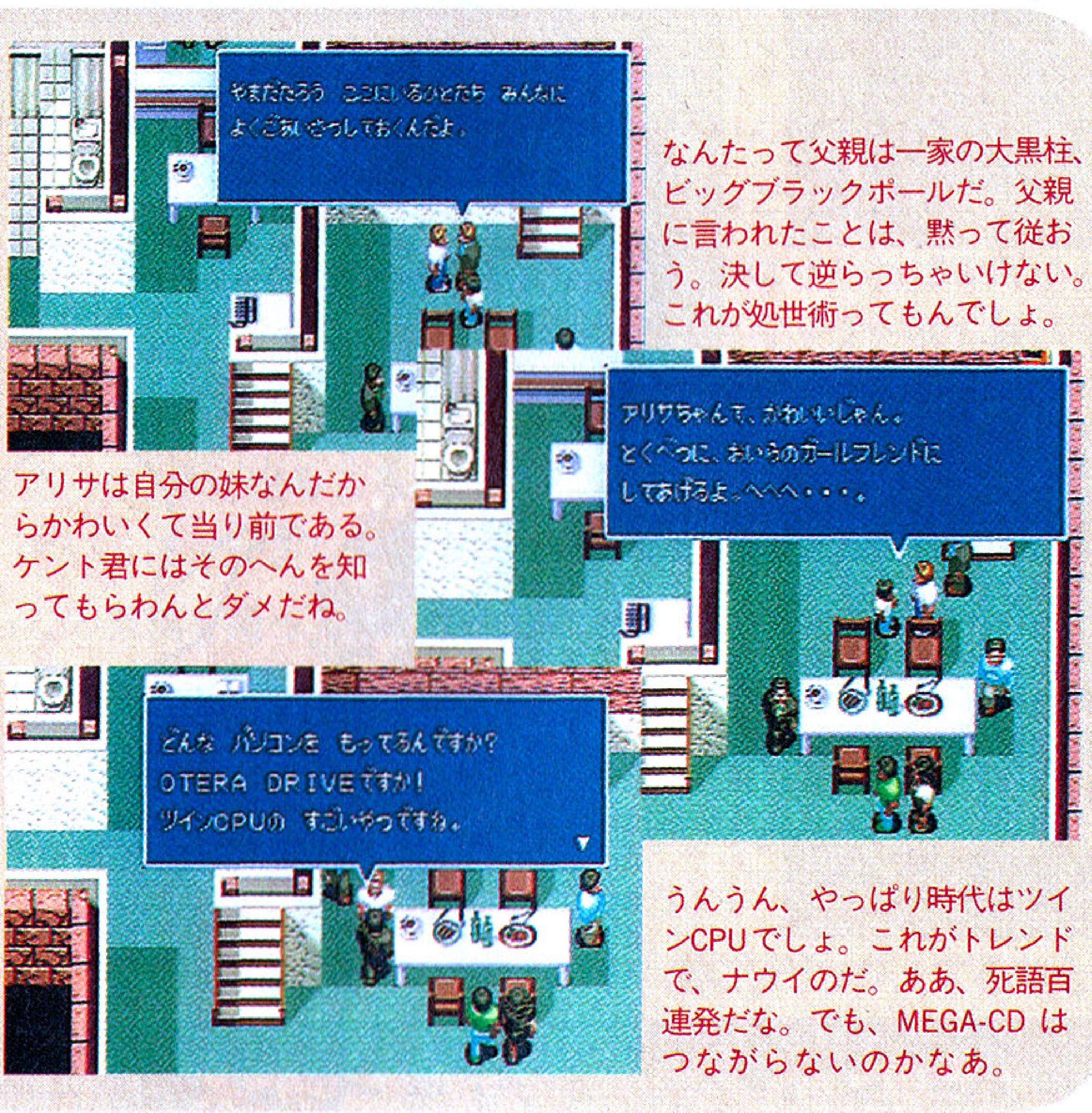
ゲームの始まりだけにつっかかることなく、スムーズに話が進んで行く。笑える展開を楽しみながら正義のヒーローへと変身しよう。話が一段落したら必ずセーブすること。

ホームパーティーが


そのパーティは やまだたろうのちちおやの
しかいで はじまった。

この家には舞台があり、イベントをやるには最適な場所だ。父親もここで司会ができて満足ではなかろうか。んで、左上に見えるのは洋式トイレである。

話かけまくり話聞きまくり


やまだたろう ここにいるひとたち みんなに
よくごあいさつしておくんだよ。

アリサちゃんて、かわいいじゃん。
とくべつに、おいらのガールフレンドに
してあげるよ。へへへ・・・。

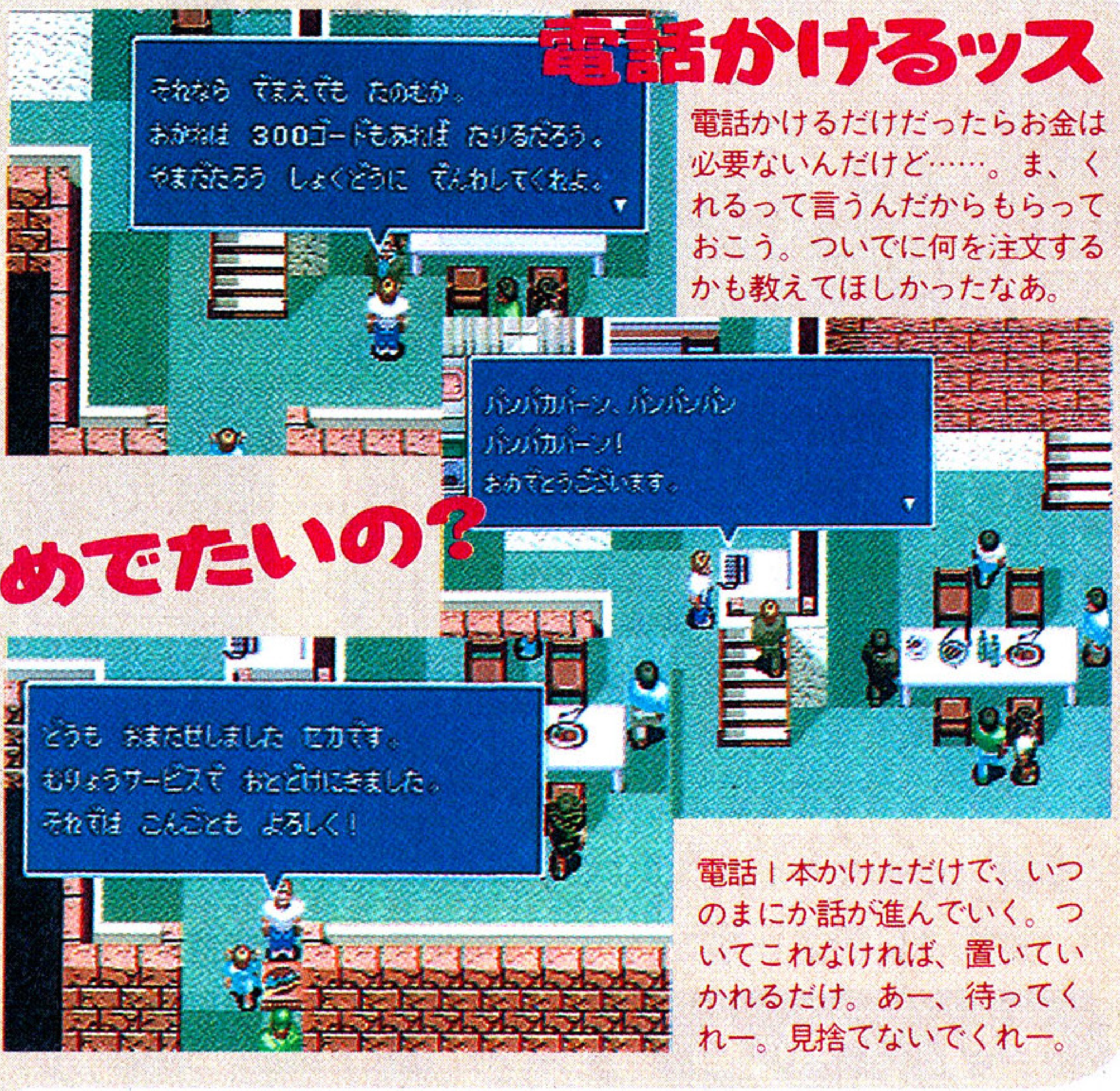
どんな パソコンを もってるんですか?
OTERA DRIVEですか!
ツインCPUの すごいやつですね。

なんたって父親は一家の大黒柱、ビッグブラックポールだ。父親に言われたことは、黙って従おう。決して逆らっちゃいけない。これが処世術ってもんでしょ。

アリサは自分の妹なんだからかわいくて当り前である。ケント君にはそのへんを知ってもらわんとダメだね。

うんうん、やっぱり時代はツインCPUでしょ。これがトレンドで、ナウイのだ。ああ、死語百連発だな。でも、MEGA-CD はつながらないのかなあ。

食事の切れ目がことの起こり


それなら でまえでも たのむか。
おかねは 300ゴードもあれば たりるだろう。
やまだたろう しょくどうに でんわしてくれよ。

バンバカバーン、バンバンバン
バンバカバーン!
おめでとうございます。

どうも おまたせしました セカです。
むりょうサービスで おとどけにきました。
それでは こんごとも よろしく!

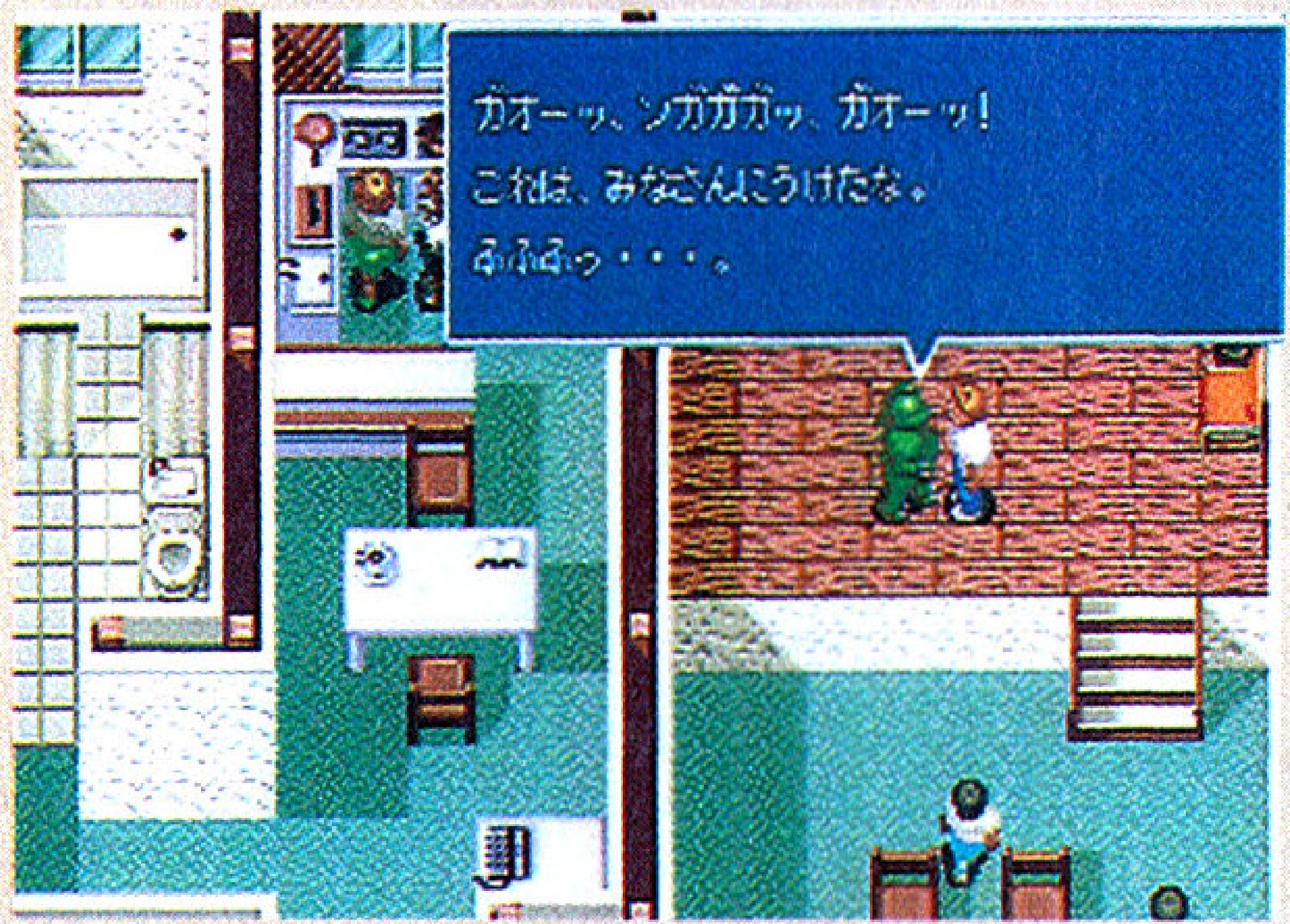
電話かけるッス

電話かけるだけだったらお金は必要ないんだけど……。ま、くれるって言うんだからもらっておこう。ついでに何を注文するかも教えてほしかったなあ。

めでたいの?

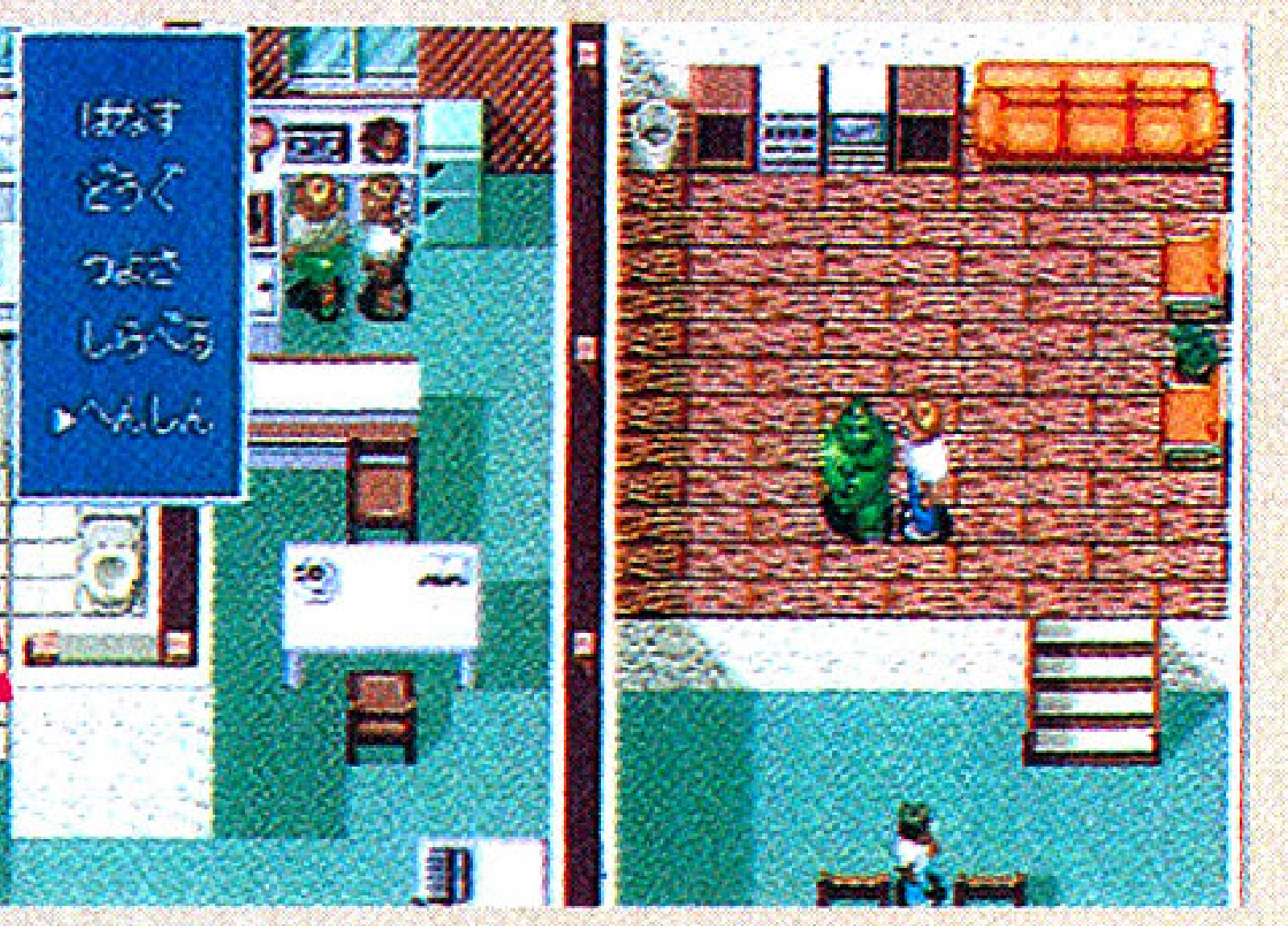
電話1本かけただけで、いつのまにか話が進んでいく。ついてこれなければ、置いていかれるだけ。あー、待ってくれー。見捨てないでくれー。

おとーさん、いい年してやめてよー


ガオーッ、ンガガガッ、ガオーッ!
これは、みなさんにうけたな。
ふふふッ・・・。

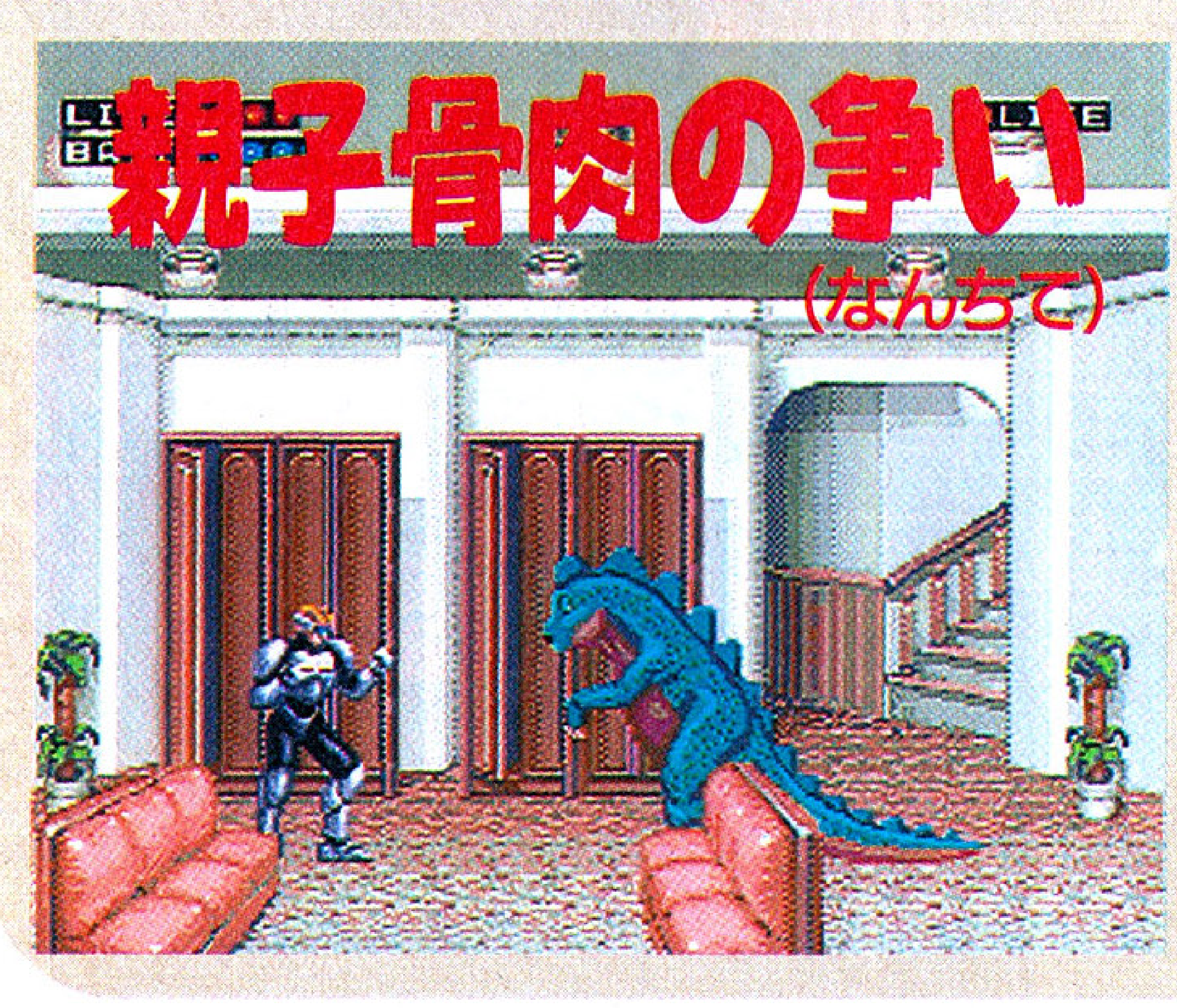
もしもし、おとーさん。ウケがほしいからってそこまで普通やるか？

へんしんだー



こうなりゃやけだ。こっちもさっき配達されたコンバットアーマーに着替えよう。コマンドで「へんしん」を選べば1秒でチェンジだぞ。

親子骨肉の争い（なんちて）



着ぐるみ親子が対決する。母親が見たら涙を流す光景だろう。でもコンバットアーマーにオヤジは役不足。情け無用シビアな瞬間だ。

オヤジ敗北!

親が子供に力で負ける。勝った子供にとってもショッキングな事件だ。うるうる。

宴の後で……

ゴタゴタの後、SECAの出前持ちが現われてレンタヒーローの業務について説明してくれる。そして、置いていったフロッピーディスクを家の2階にあるパソコンで使うと、さらに細かい説明をしてくれるだろう。SECAのパソコン通信の窓口担当者はミューさんだ。仕事内容を聞いたらとっとと作業にとりかかれ!

わたしがミューよ

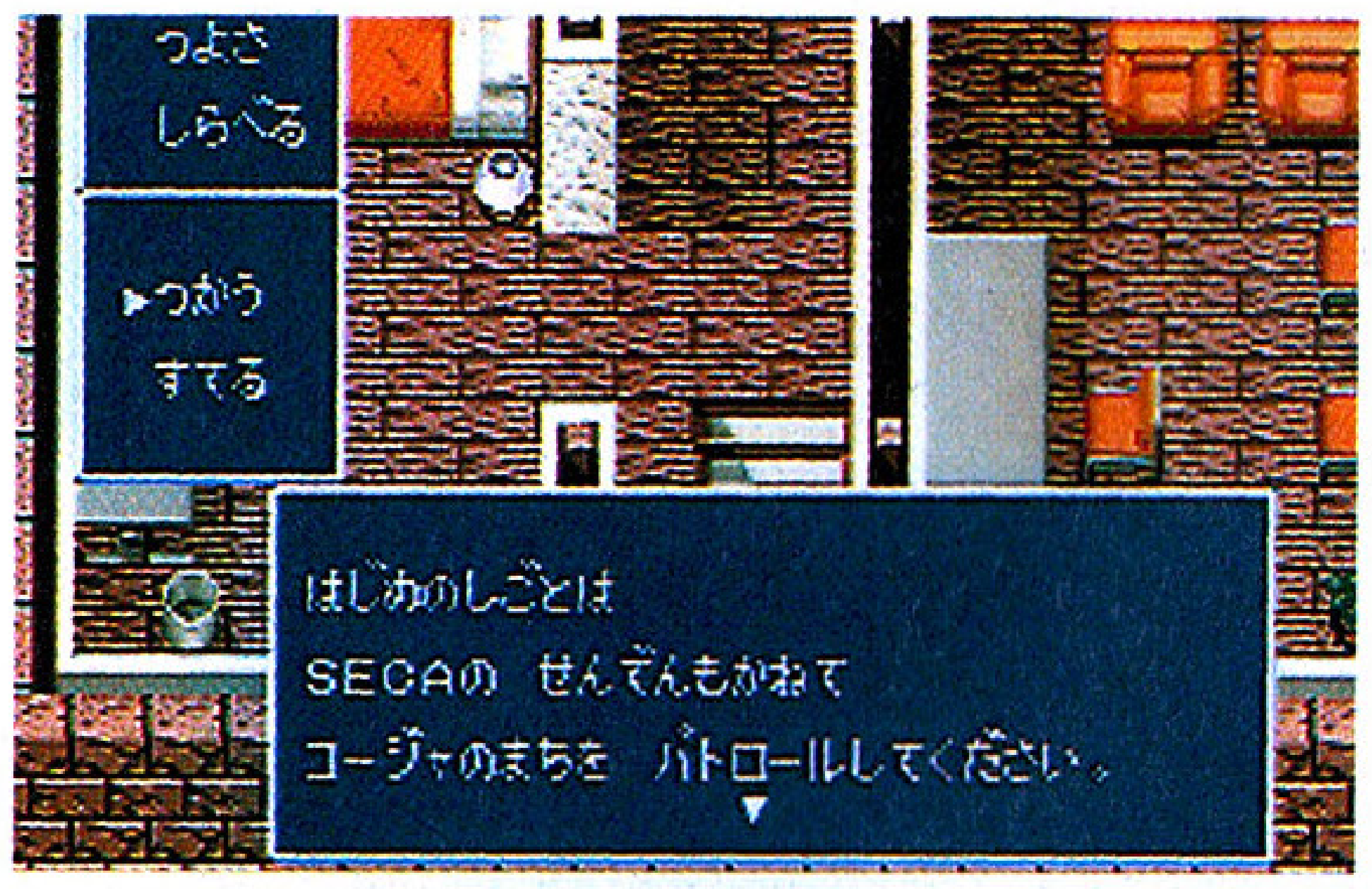
ジャカジャカジャンジャンジャーン

（続きの音のつもり）

おしごと その1 正義のヒーローが町をパトロールする

レンタヒーローとして栄光の第一歩を踏み出すワケだが、その仕事はコージャの町をパトロールするコトだ。それは、SECAの宣伝もかねるオマケつきらしい。世間にはレンタヒーローがまだ知られていない以上しかたないことだ。張り切ってパトロールしよう。レンタヒーローに変身していたほうが、歩くスピードは速い。でも、電気の消費が激しいので、すぐにアーマーの色が変わってしまうぞ。必ずコンビニエンスストアなどで乾電池を買っておくコト。金が足りなくなったら、町の左上にいる無鉄砲なヤツに何回も挑戦しよう。

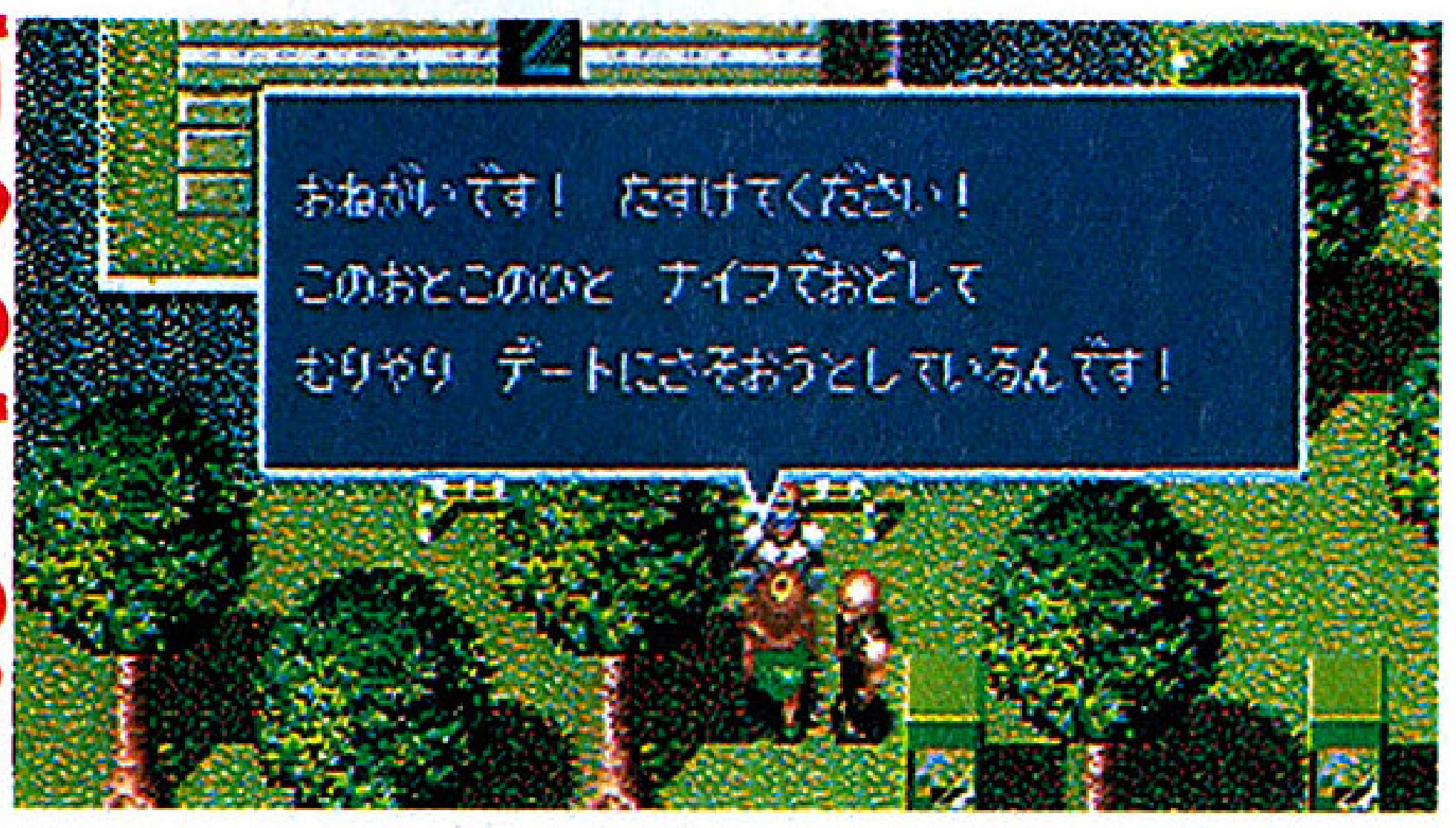
宣伝しろだとさ



はじめのしごとは
SECAの せんでんもかねて
コージャのまちを パトロールしてください。
▼

華麗なヒーロー家業も地道な外回りから成り立っているらしい。

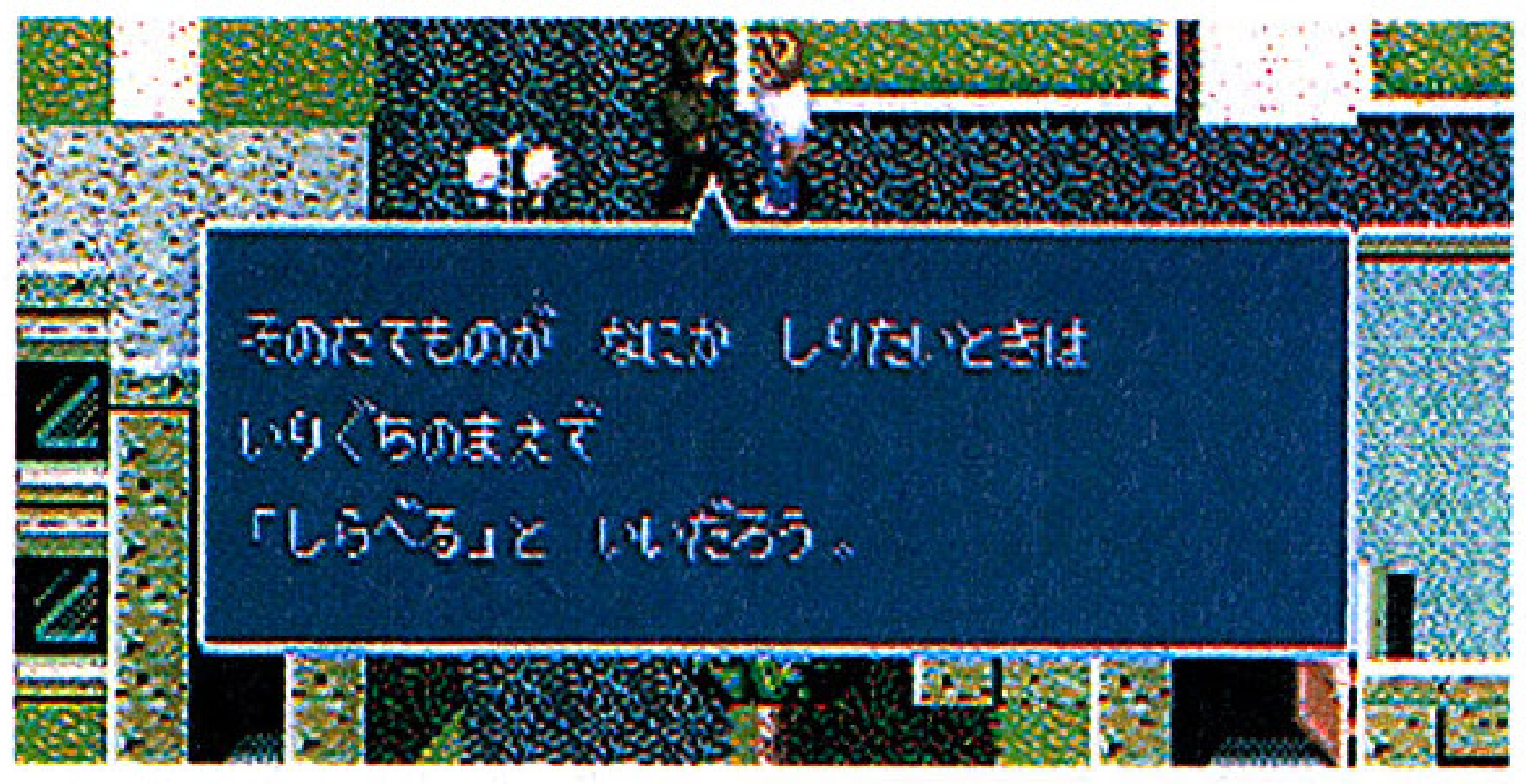
何やってる!!



おねがいです！ たすけてください！
このおとこのひと ナイフでおどして
むりやり デートにさそおうとしているんです！

あらら、ナイフで交際を強要しちゃイカンよ。やっぱり男女交際は「清く正しく美しく」がモットーだからね。

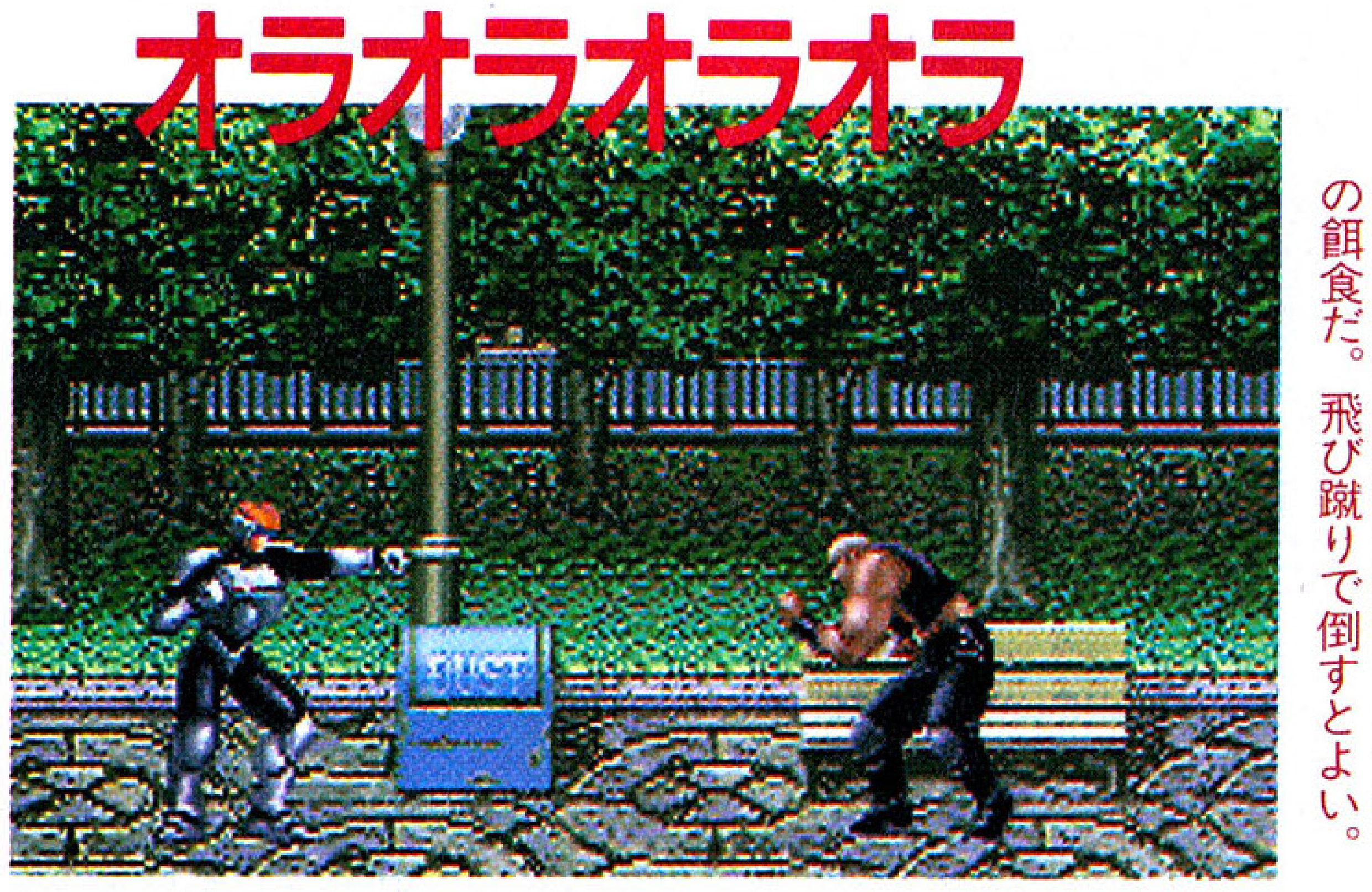
町歩けって



そのたてものが なにか しりたいときは
いりぐちのまえで
「しらべる」と いいだろう。

主人公は、コージャの町に引っ越してきたばかりだ。古くから住んでいる人に情報を求めよう。ほら聞け。

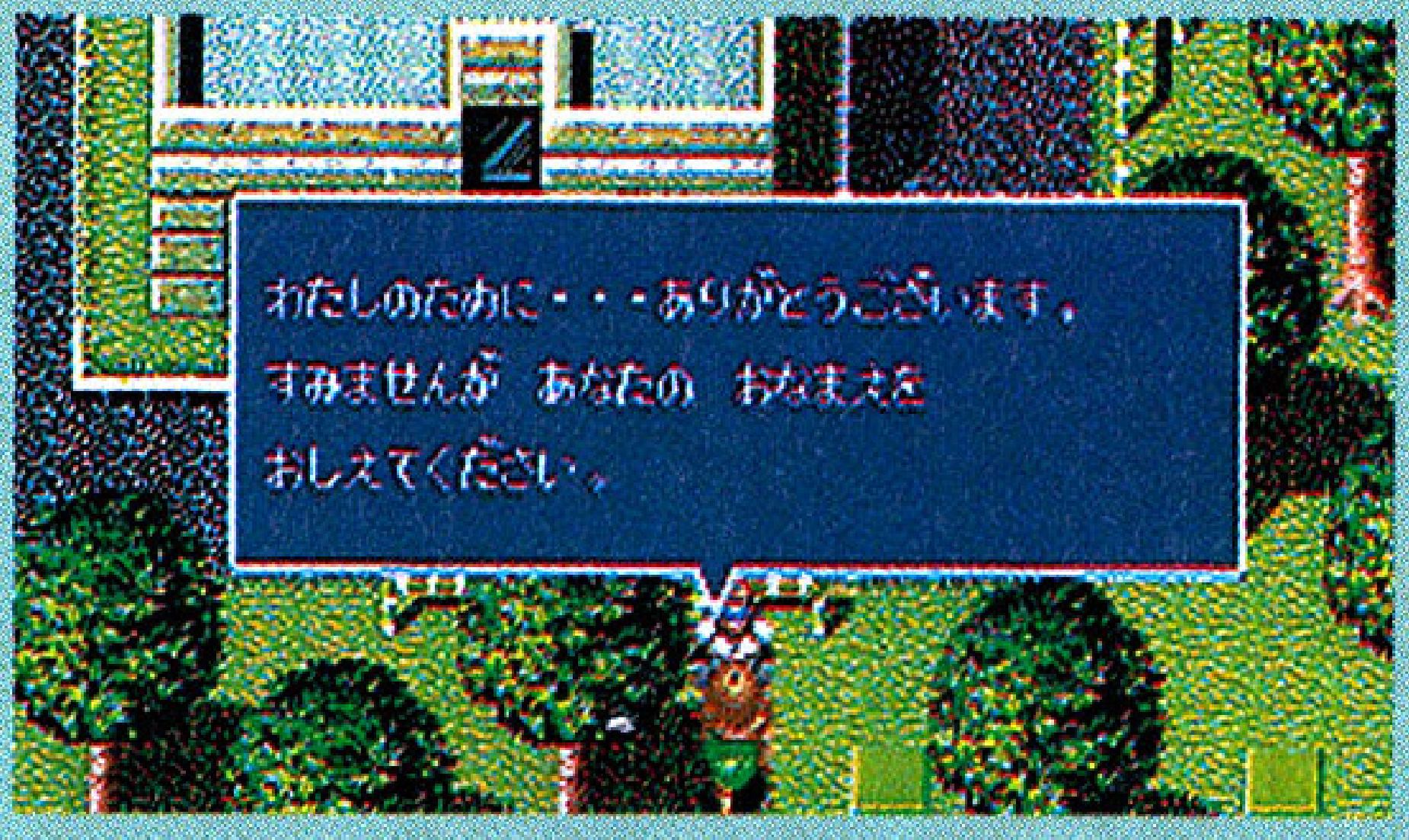
オラオラオラオラ



チンピラにうかつに近づくとナイフの餌食だ。飛び蹴りで倒すとよい。

正義のヒーローに名前を

チンピラにからまれているお姉さんを助けると、レンタヒーローとしての名前をたずねられる。正義のヒーローとして恥ずかしくない名前をつけてあげよう。名前は一生ついてくるからね。



わたしのために・・・ありがとうございます。
すみませんが あなたの おなまえを
おしえてください。

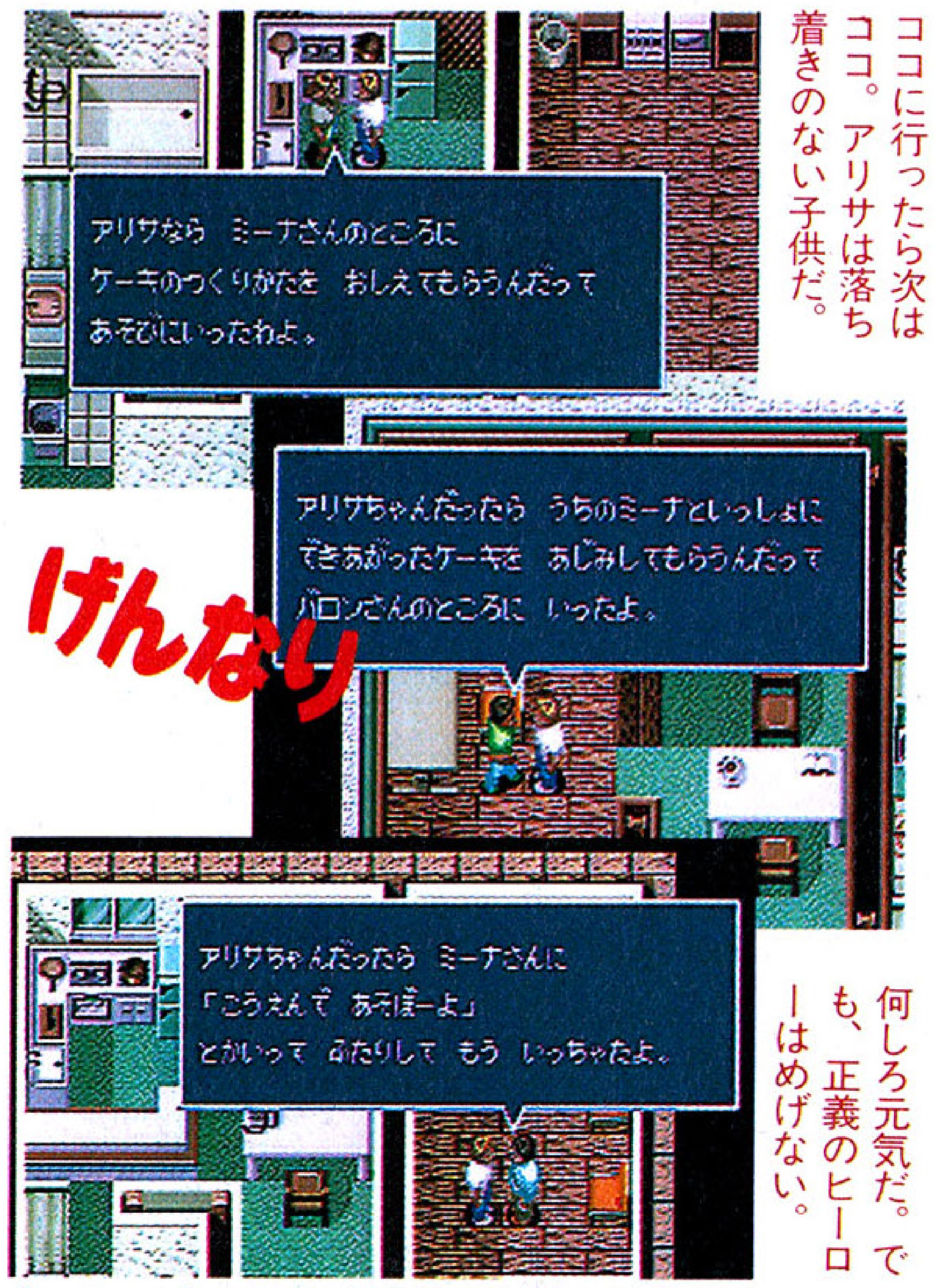
チンピラを追い払えば報酬がお姉さんからもらえるぞ。押しかけ女房みたいだが、貧乏はイヤだしね。

おしごと その2 正義のヒーローが恋の伝書バトをする

緻密なパトロールとチンピラ退治の成果かもしれないが、ミューから次の仕事が斡旋（あっせん）される。さっそくレンタヒーローに変身して仕事の依頼者ケント君の家に行く。そこで請け負われた仕事は、なんと、自分の妹のアリサにケント君のラブレターを渡すコト。なんで正義のヒーローがこんなことをしなきゃいけないのかと自問自答する人もいるだろうが、せっかくの御指名である。黙って仕事しようね。

アリサにラブレターを渡して返事を聞くだけだが、肝心のアリサがなかなか捕まらない。情報を順番に追って、地道に追跡しよう。

地獄のたらい回しプレイ



アリサなら ミーナさんのところに
ケーキのつくりかたを おしえてもらうんだって
あそびにいったわよ。

アリサちゃんだったら うちのミーナといっしょに
できあがったケーキを あじみしてもらうんだって
バロンさんのところに いったよ。

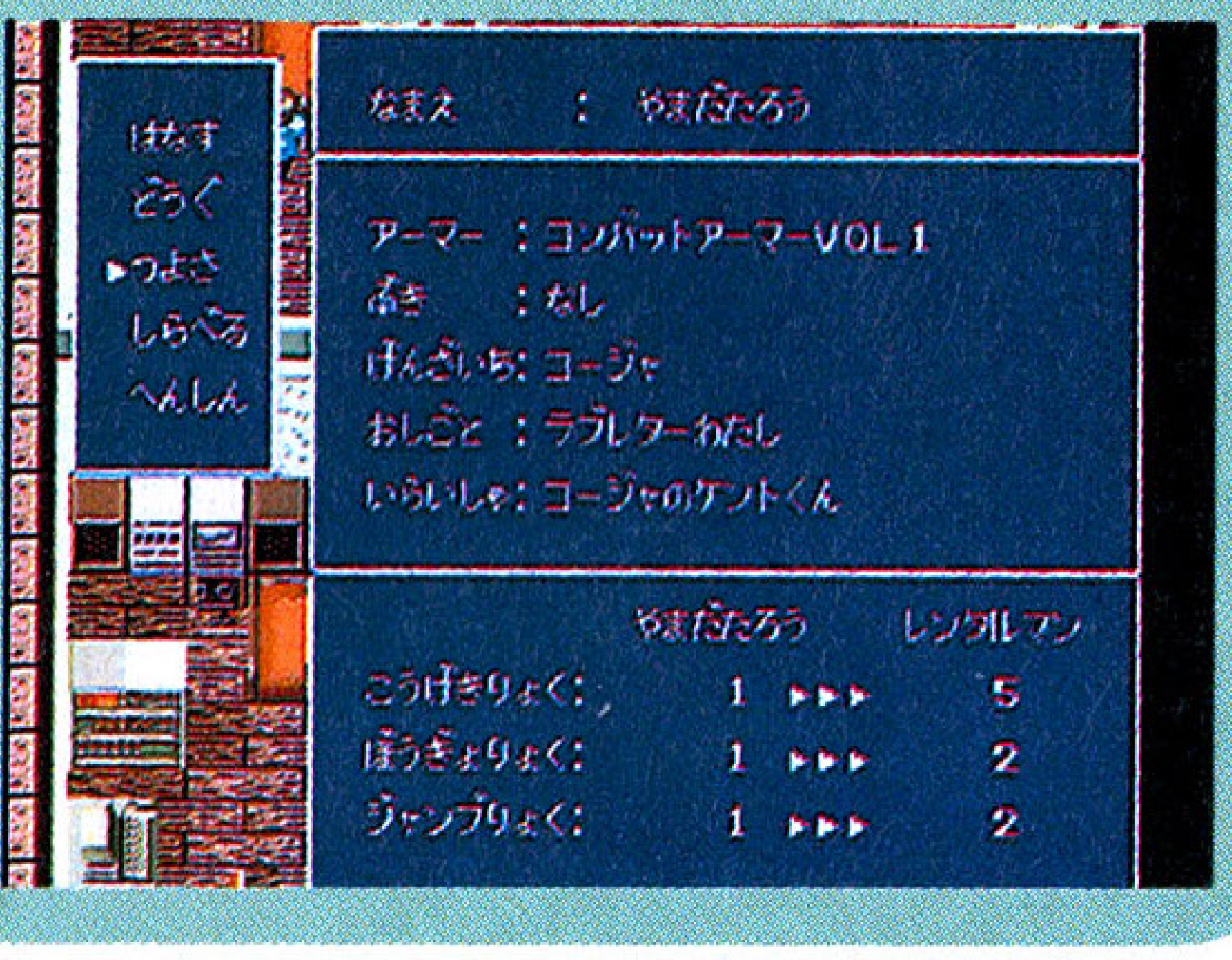
アリサちゃんだったら ミーナさんに
「こうえんで あそぼーよ」
とかいって ふたりして もう いっちゃたよ。

ココに行ったら次はココ。アリサは落ち着きのない子供だ。

何しろ元気だ。でも、正義のヒーローはめげない。

正義のヒーローの現状は

「つよさ」を選択すれば、仕事や依頼主までわかる。それにしても職業がラブレター渡しとはねえ。無職もナニだが、不明ってのはどうかと思うよ。

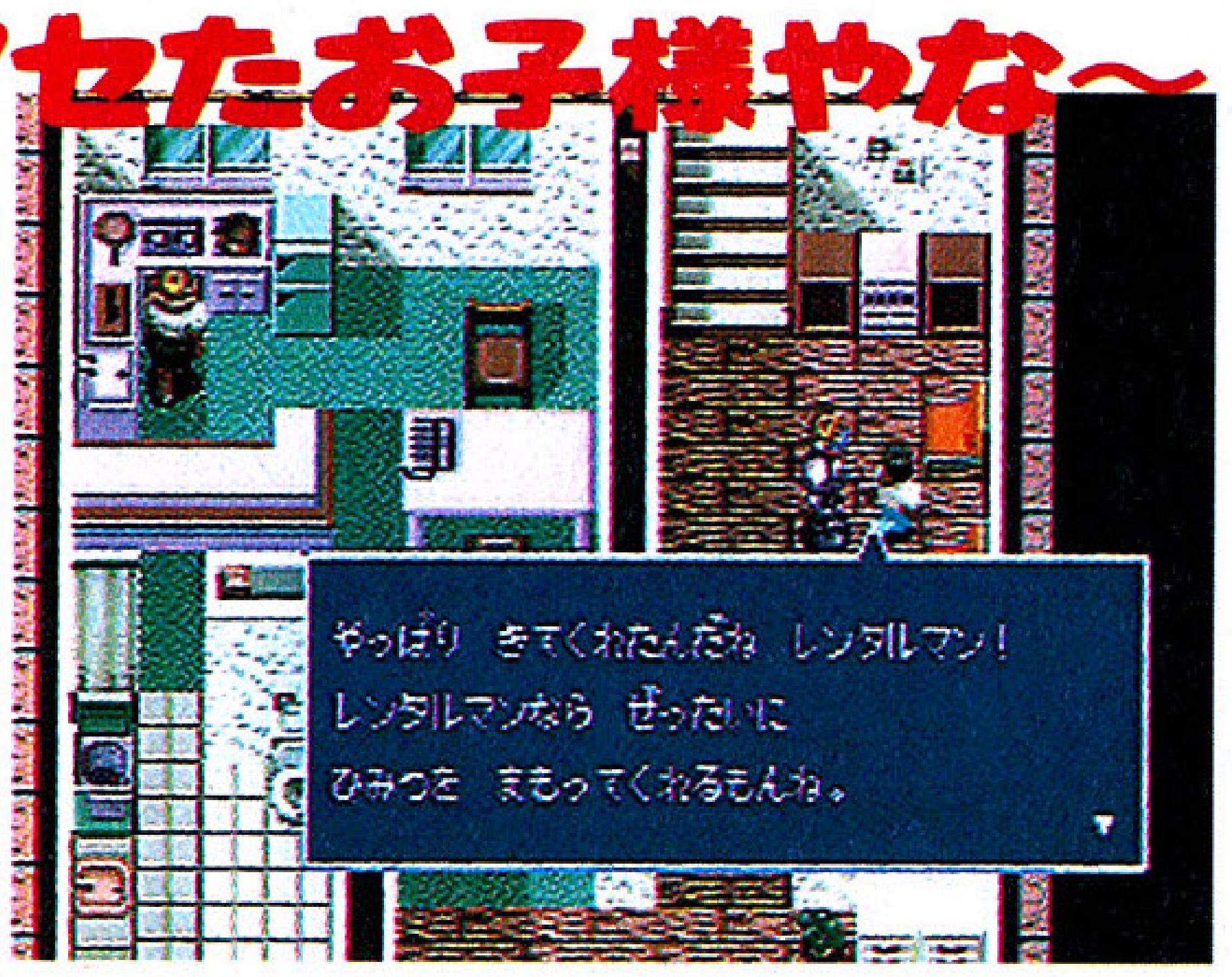


なまえ　：　やまだたろう

アーマー　：コンバットアーマーVOL 1
ぶき　：なし
げんざいち：コージャ
おしごと　：ラブレターわたし
いらいしゃ：コージャのケントくん

	やまだたろう		レンタルマン
こうげきりょく：	1	▶▶▶	5
ぼうぎょりょく：	1	▶▶▶	2
ジャンプりょく：	1	▶▶▶	2

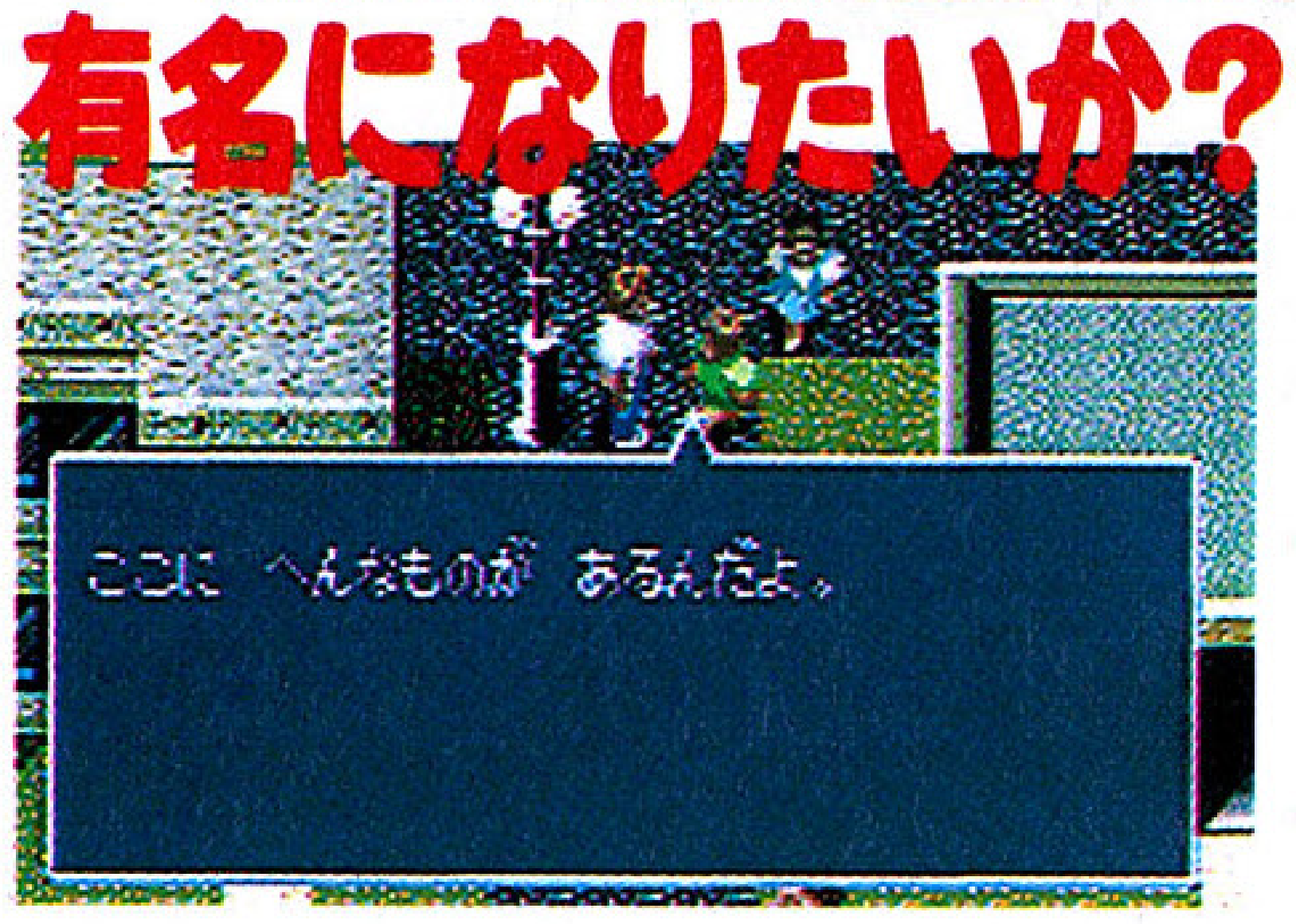
マセたお子様やな～



やっぱり きてくれたんだね レンタルマン！
レンタルマンなら ぜったいに
ひみつを まもってくれるもんね。
▼

変身してないとあつかいが冷たい。目前で変身すると態度が豹変するぞ。現金なお子様だが、お客様だもんね。ちぇ。

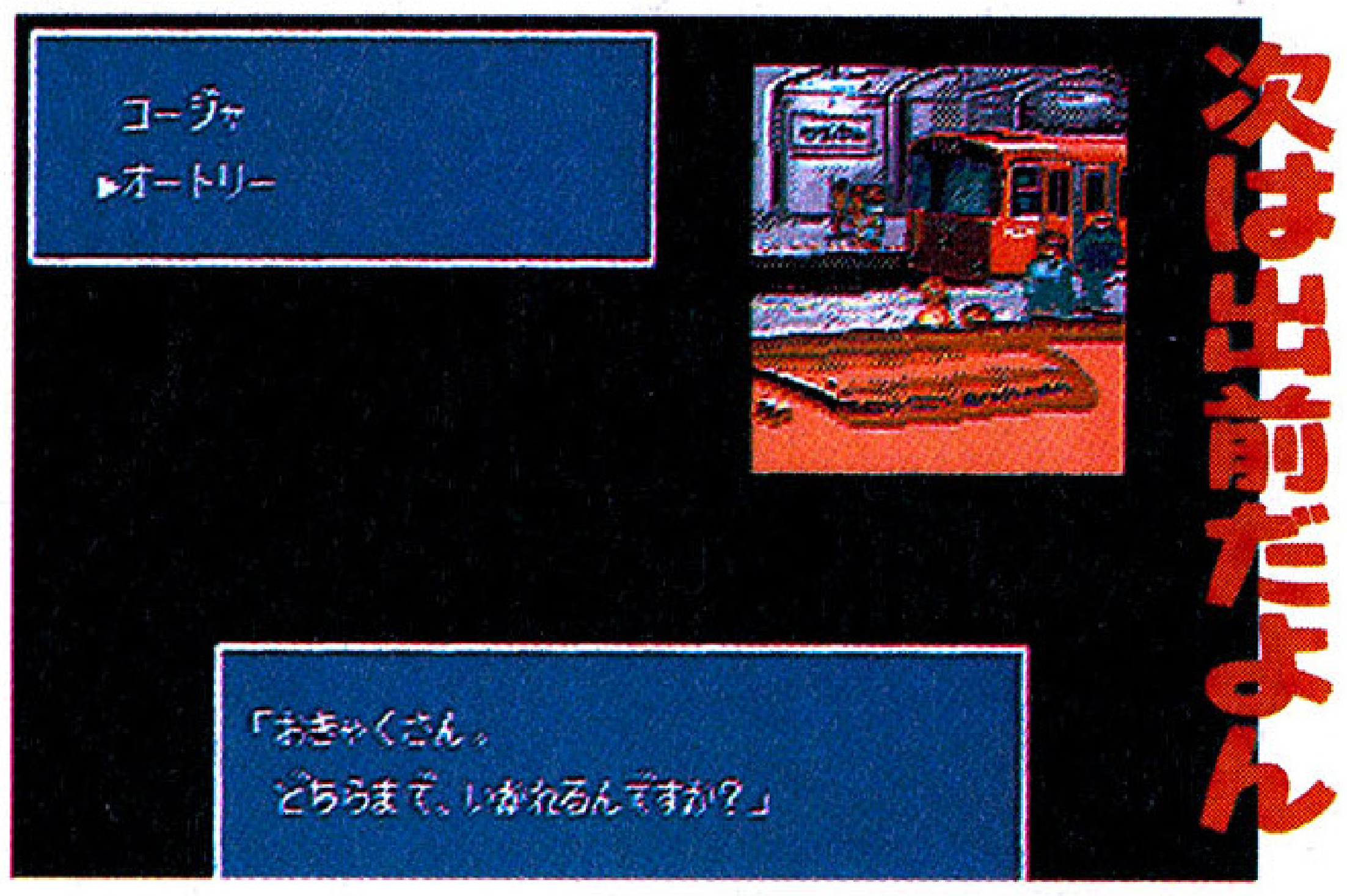
有名になりたいか？



ここに へんなものが あるんだよ。

道の傍らで2人の子供が待機している。視線の場所を踏むとあっという間に逃げていってしまうぞ。

次は出前だよん



「おきゃくさん。
どちらまで、いかれるんですか？」

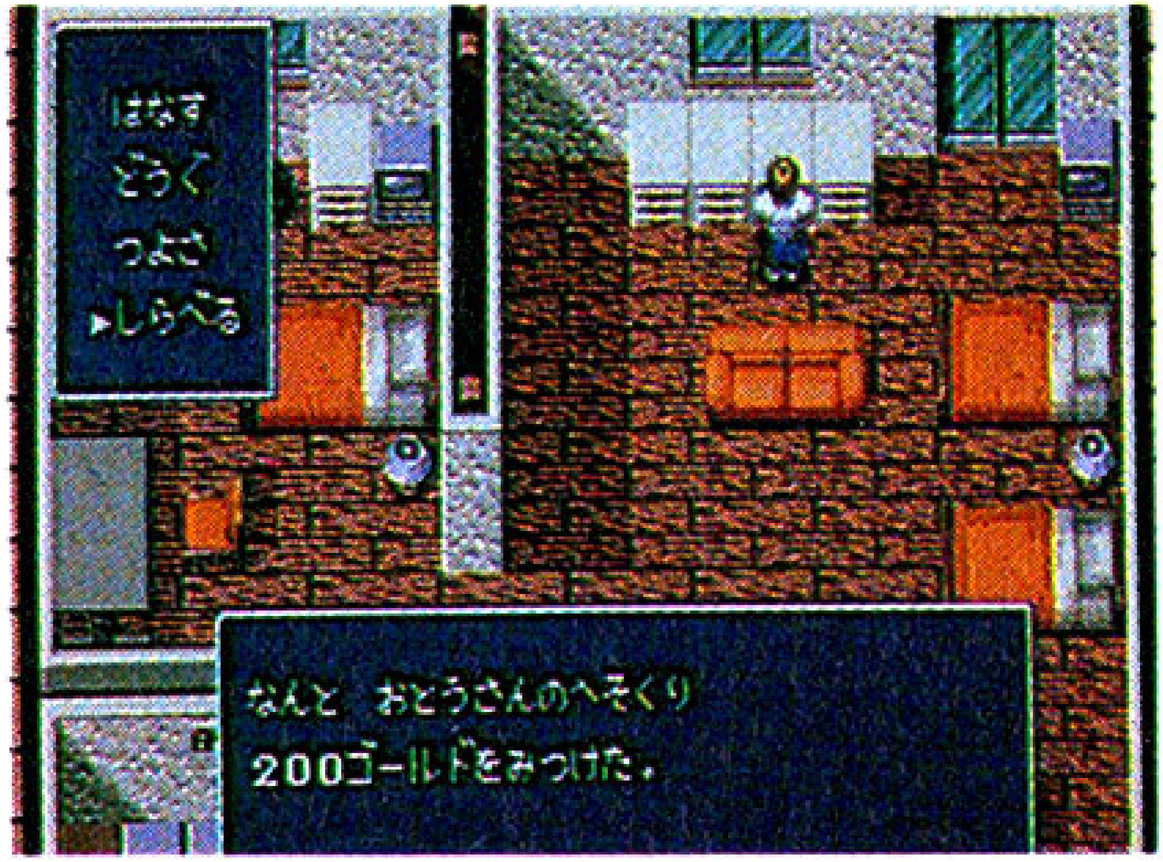
レンタヒーロー

お父さんのへそくり

草野球

主人公の家の２階に上がり、右上にある白いタンス（？）を調べると、なんと中にはお父さんのヘソクリ200ゴールドがある。

（大阪府・シーレン672-0544・14歳）



なんと　おとうさんのへそくり
200ゴールドをみつけた。

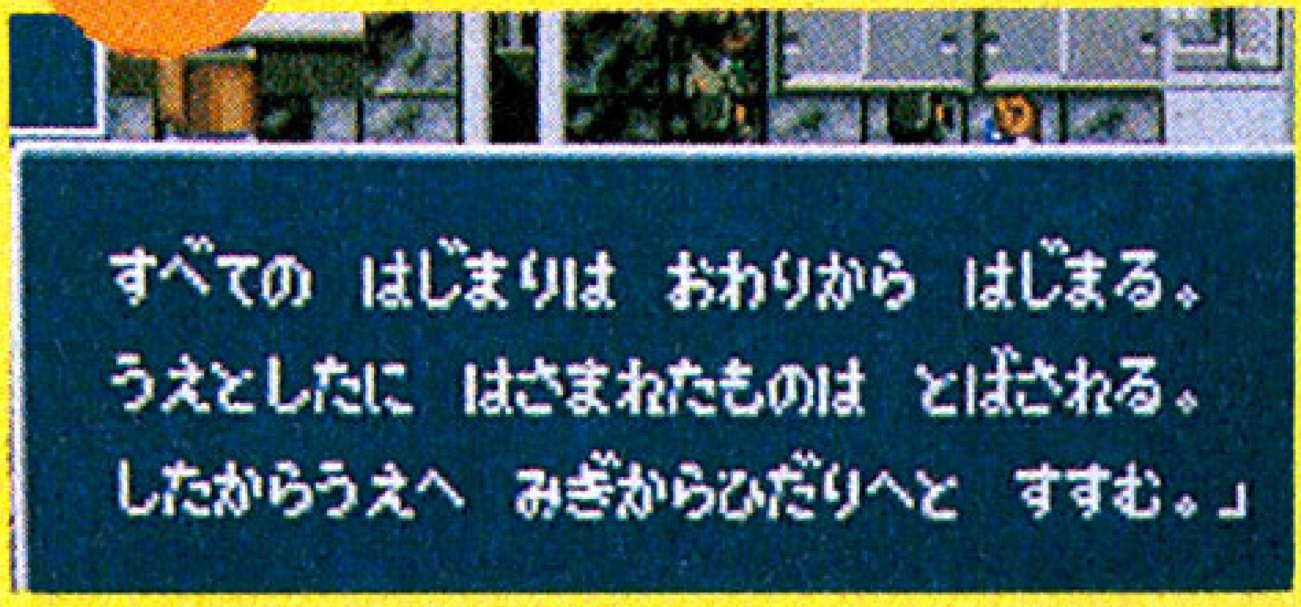
ここにお父さんのへそくりがある。ところで、グッズリバーのアミューズメントセンターで、サウンドテストの方法が聞けるのを知ってる？　あと、タイトル画面で何もしないで待っていると……。

レンタヒーロー

遭難1　マカタの警察署長から依頼された仕事で、武器の取り引き現場をおさえたのですが、そのあと署長に渡された「なぞのメモのコピー」が解読できません。どうか教えてください。

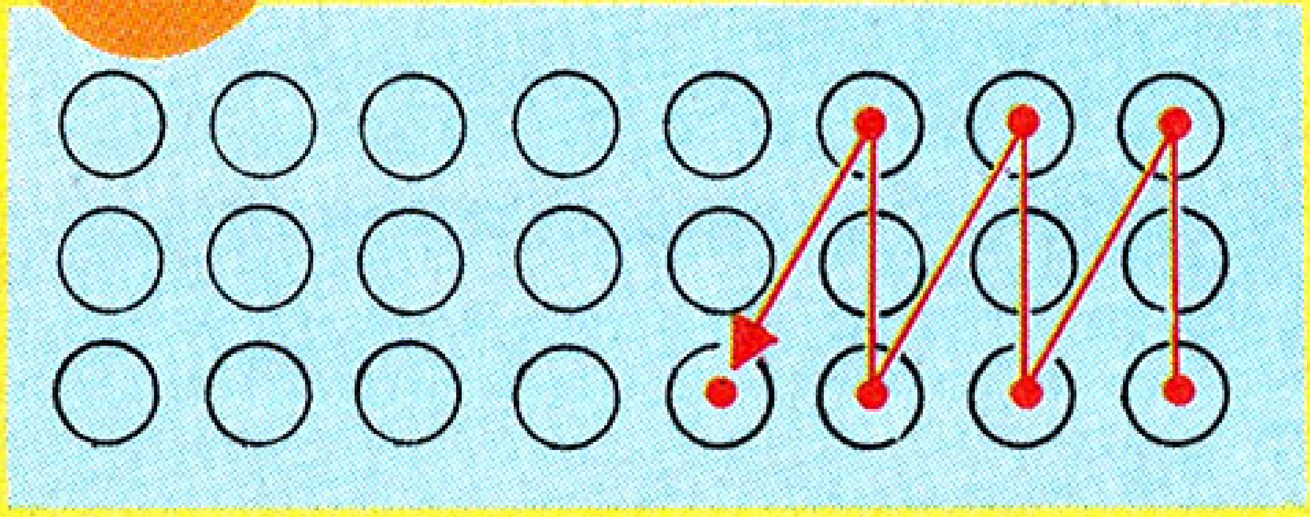
（神奈川県・真柄大輔）

写真1　暗号解読のヒント



すべての　はじまりは　おわりから　はじまる。
うえとしたに　はさまれたものは　とばされる。
したからうえへ　みぎからひだりへと　すすむ。」

図1　暗号の読み方



救出1　このメモにはワケのわからない文字が3行と、「すべての始まりは～」という解読のためのヒントが書かれているよね？　とりあえずこのヒントの意味を1行ずつ解読してみよう。

まず1行目の「すべての～」は、文字の最後のほうから読むという意味。その次の「上と下に～」は、暗号の1、3行目にはさまれた2行目は無視するという意味。そして最後の「下か上へ～」は暗号を読むときに、3行目から1行目へ進むことを表しているのだ。これらを総合すると、暗号は図1のように読めばいいってことがわかるでしょ？

あとは、暗号に書かれている地点でピストルを発見して、それを署長に渡せばこの事件は落着だ。

レンタヒーロー

遭難2

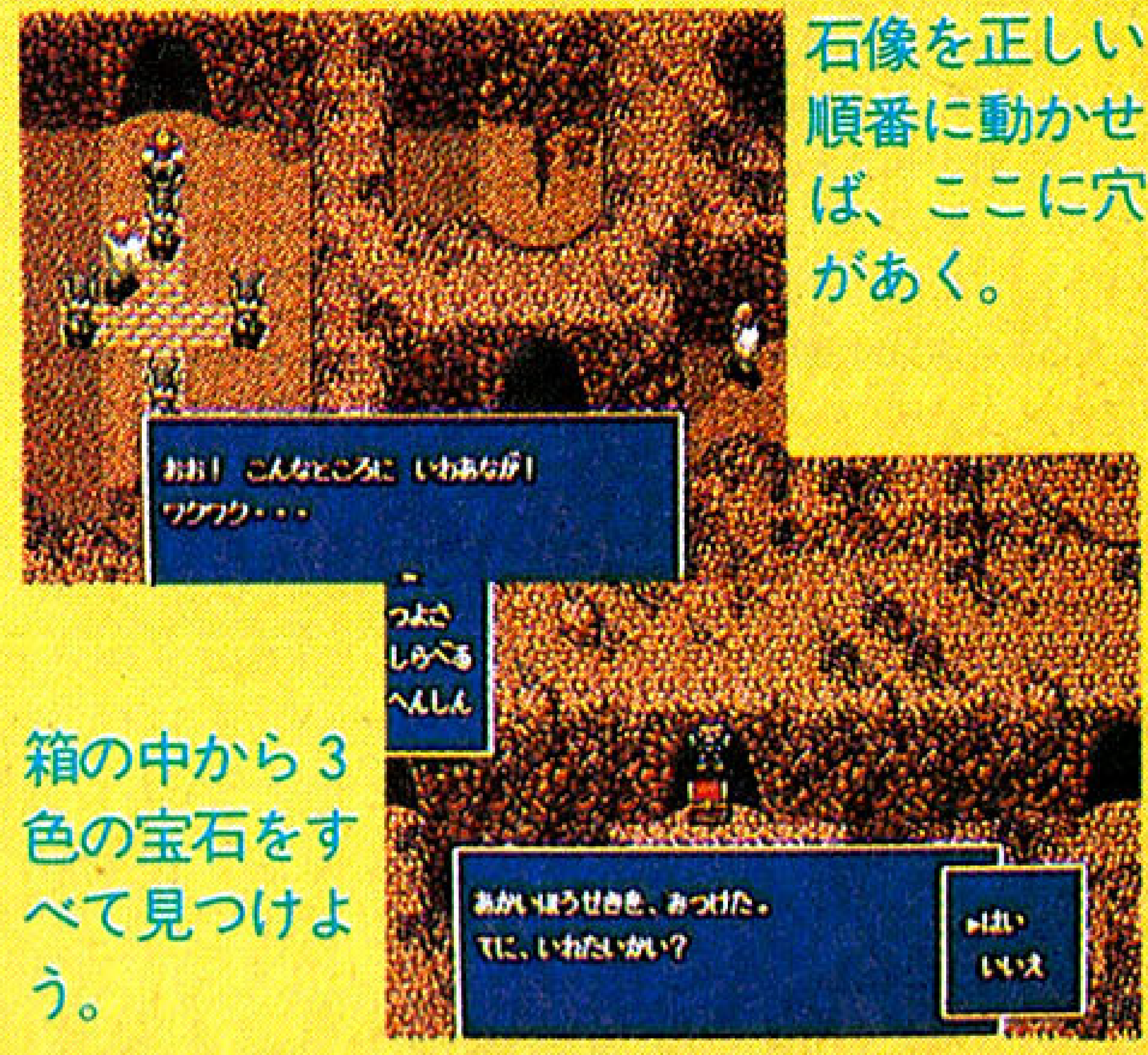
「レンタヒーロー」でまぼろしの鉱石〝ニャニュニニュウム〞が発見できません。絶対にビッグッドの工事現場があやしいと思うのですが……ヒントだけでもいいからください！

（茨城県・爆弾犬）

救出2

察（さっ）しのとおり、〝ニャニュニニュウム〞は工事現場にある。ここに遺跡調査隊がきていれば、鉱石を発掘できるのだが、それにはまず4つの像を動かして奥へ通じる穴をあける必要がある。この像を動かす正しい順番は、マカタの書店で買える本を読めばわかるのだが、そのぶんだと君は買い忘れているでしょ？

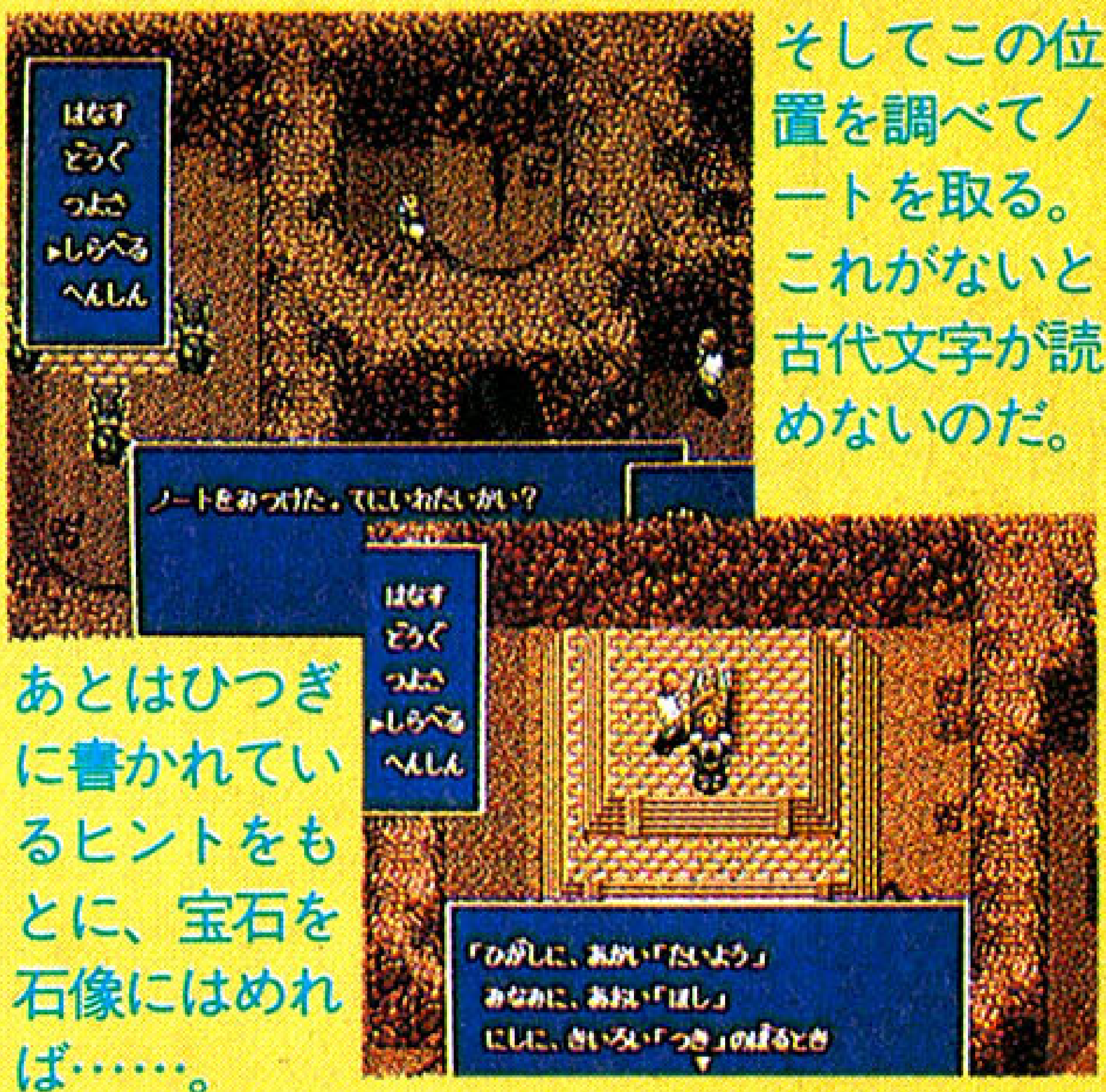
いちおう書いておくと、右、左、下、上、の順番だ。穴があいたらその奥で3つの宝石を取って、こんどはそれを像にはめよう。このときノートを使って（写真参照）から、ツルンソーメンのひつぎを調べると、宝石をはめる位置のヒントが読めるぞ。あとはさほど難しくないから、自力で〝ニャニュニニュウム〞を見つけてみよう。


おお！ こんなところに いわあなが！
ワクワク・・・

あかいほうせきを、みつけた。
てに、いれたいかい？

石像を正しい順番に動かせば、ここに穴があく。

箱の中から3色の宝石をすべて見つけよう。


ノートをみつけた。てにいれたいかい？

「ひがしに、あかい「たいよう」
みなみに、あおい「ほし」
にしに、きいろい「つき」のぼるとき

そしてこの位置を調べてノートを取る。これがないと古代文字が読めないのだ。

あとはひつぎに書かれているヒントをもとに、宝石を石像にはめれば……。

遭難3

終盤の事件で、ネギから「ダイナマイトドッグスのアジトへ入るためにはカギが必要」と聞きましたが、そのカギか見つかりません。

いくつかの街で「この街のダイナマイトドッグスは全滅した」というメッセージを見たのですか……。

もう話は大詰めだと思いますが、年末年始のために買ったのに、現在もいきづまったままなのです。

（大阪府・吉田昌幸）

救出3

君は、それぞれの街にいるダイナマイトドッグスには、退治すると捨てゼリフを残して逃げるヤツと、その場に気絶するヤツの2タイプがいるのに気づいていたかな？　ズバリ言うと気絶したダイナマイトドッグス（アナモイナにいる）に「しらべる」コマンドを使えばいいのだ。あとはグッズリバーで特定のマンホールの横でこのカギを使おう。ここまでくればエンディングはもうすぐだぞ。

ショートレビュー

このゲームはとにかく続編希望者が多い。しかもＣＤで出せという意見が圧倒的。ＲＰＧでの新境地を切り開いただけに、このまま終わらせるのはもったいないということだろう。ところで、誰かオープニングに歌詞をつけてみない？

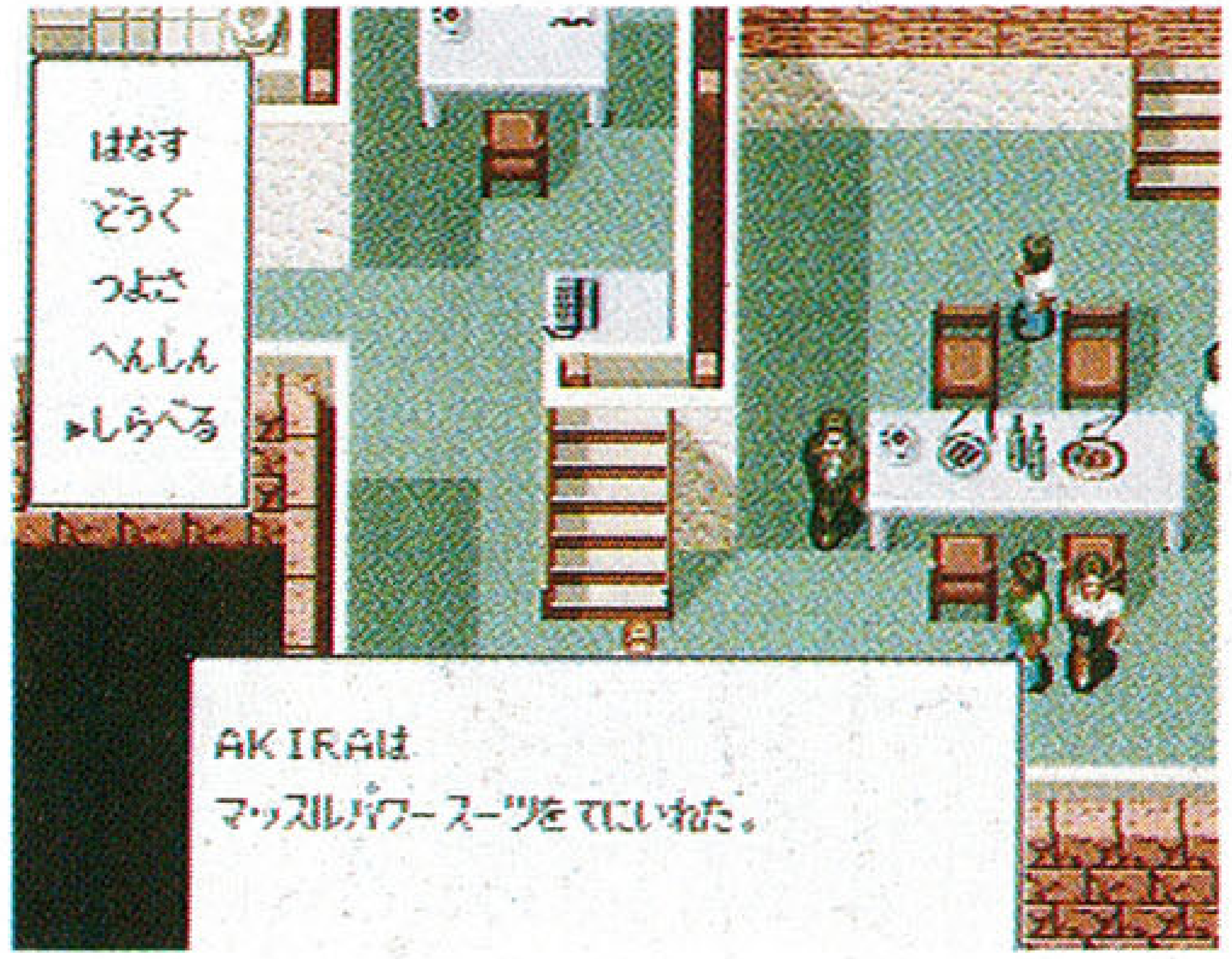
ちょっと変わったアドベンチャー

レンタヒーロー

6月発売予定　セガ
価格未定／容量未定　画面は開発中

締め切り直前に、いきなり飛び込んできたのが、この『レンタヒーロー』。ジャンルはメガドライブには珍しくアドベンチャー。といっても、一見するとRPGの画面のようにも見えるちょっと変わったアドベンチャーなんだ。ゲームの進め方も、RPGの会話をするような手順で行うようになっている。さて、ストーリーの方はというと、ちょっとしたことからスーパーヒーローになれる服「マッスルパワースーツ」をレンタルした主人公が、その能力を利用して、町内のいざこざの解決から、巨大な悪との対決まで、なんでもやってしまう（ただし、お金は頂く）、ヒーロー稼業を始めるというもの。

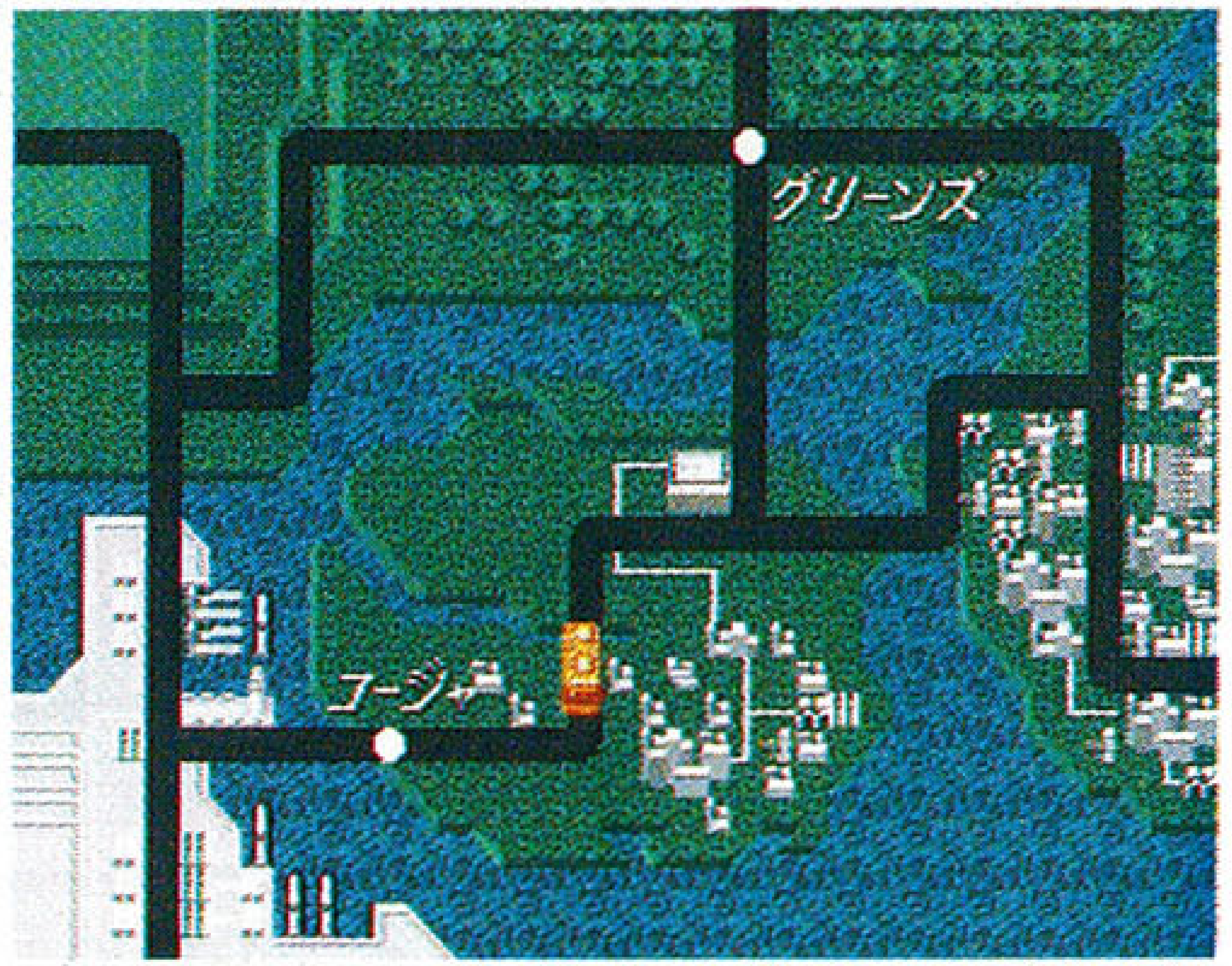
ちなみに、ゲームの最終目的はストーリーを進めていくうちに明らかになっていく。特撮ヒーローものに目がない人はお楽しみに。



AKIRAは
マッスルパワースーツを てにいれた。

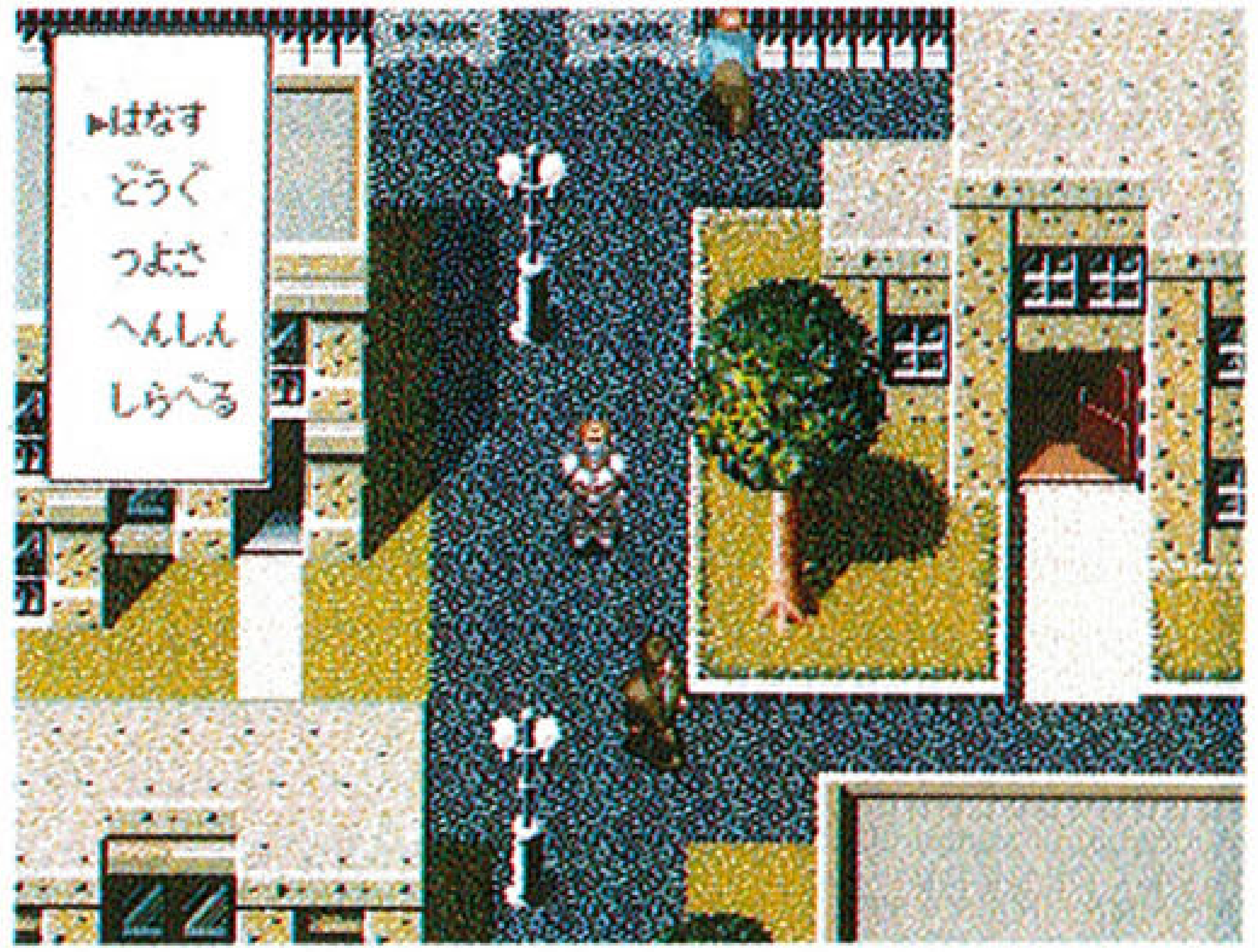
⬆マッスルパワースーツを手にした主人公。これで彼の運命は変わる

⬇困った人が、いるところならどこでもいくぜ！　（電車でな…）

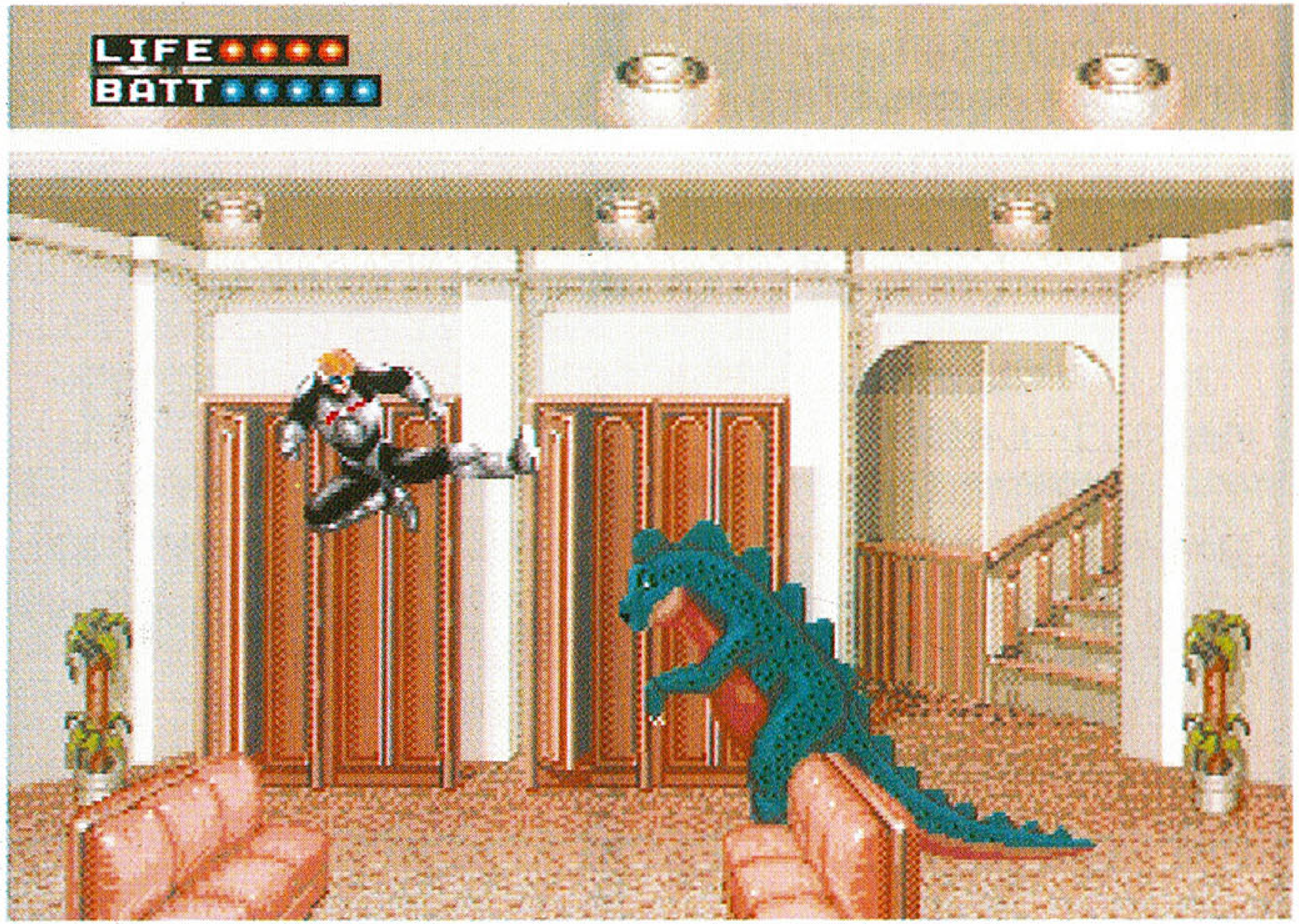


ヒーローにへんしん！

コマンドのウィンドウを開くと「へんしん」というコマンドが目につく、これを入力すれば、「レンタヒーロー」に変身だ！　敵との戦闘は、デカキャラ同士のタイマン勝負で、本格的なアクションゲームが楽しめてしまうぞ。



⬆街中で変身しちゃった主人公



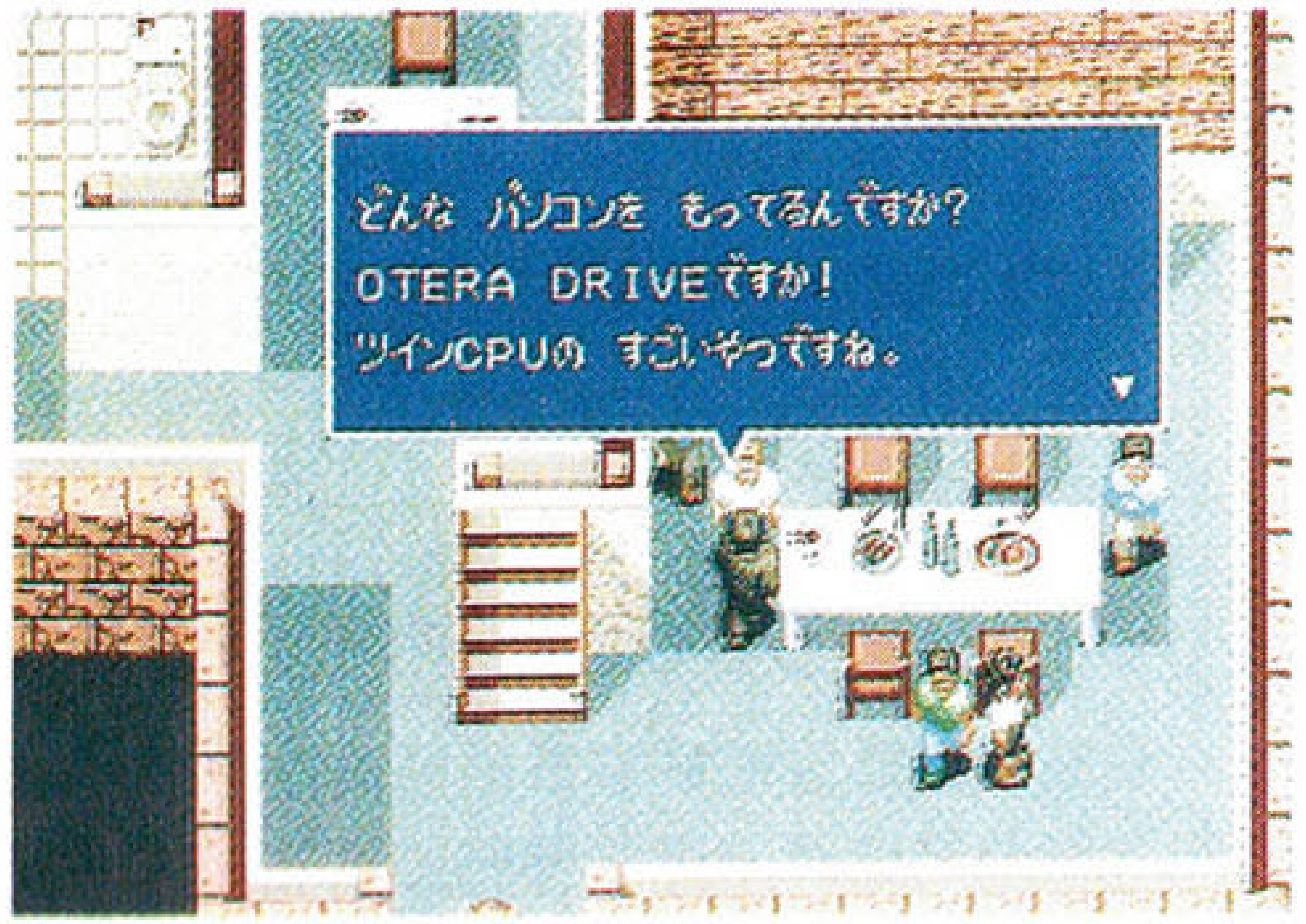
⬆おおっ！　かっこいい戦闘シーンだ！　でも、戦う相手はヌイグルミの怪獣

正義の味方株式会社

レンタヒーロー

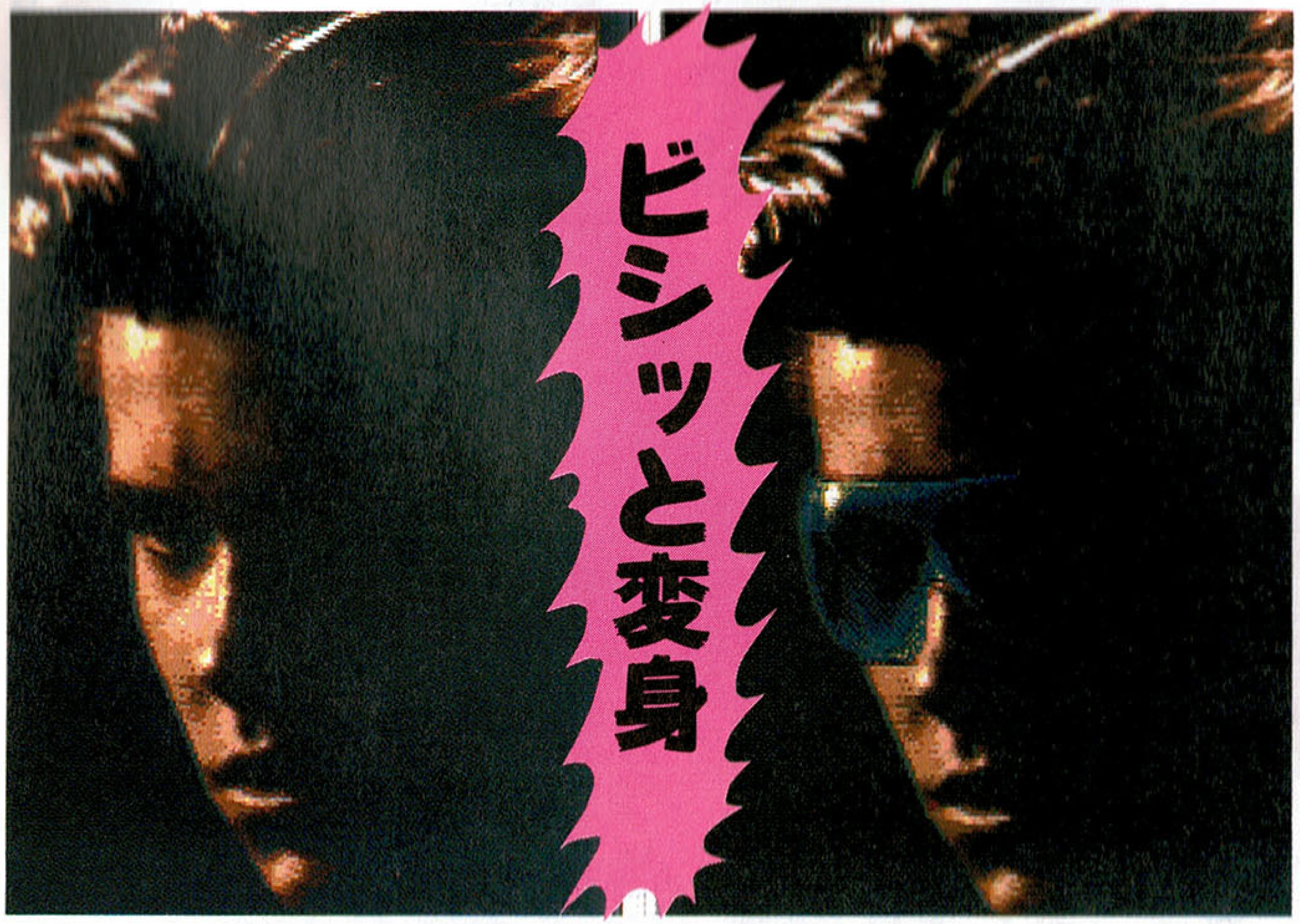
9月27日発売予定　セガ
価格未定／容量未定　画面は開発中

いっけん、ロールプレイング風のアドベンチャーゲーム『レンタヒーロー』。今回はオープニングのデモを紹介しよう。

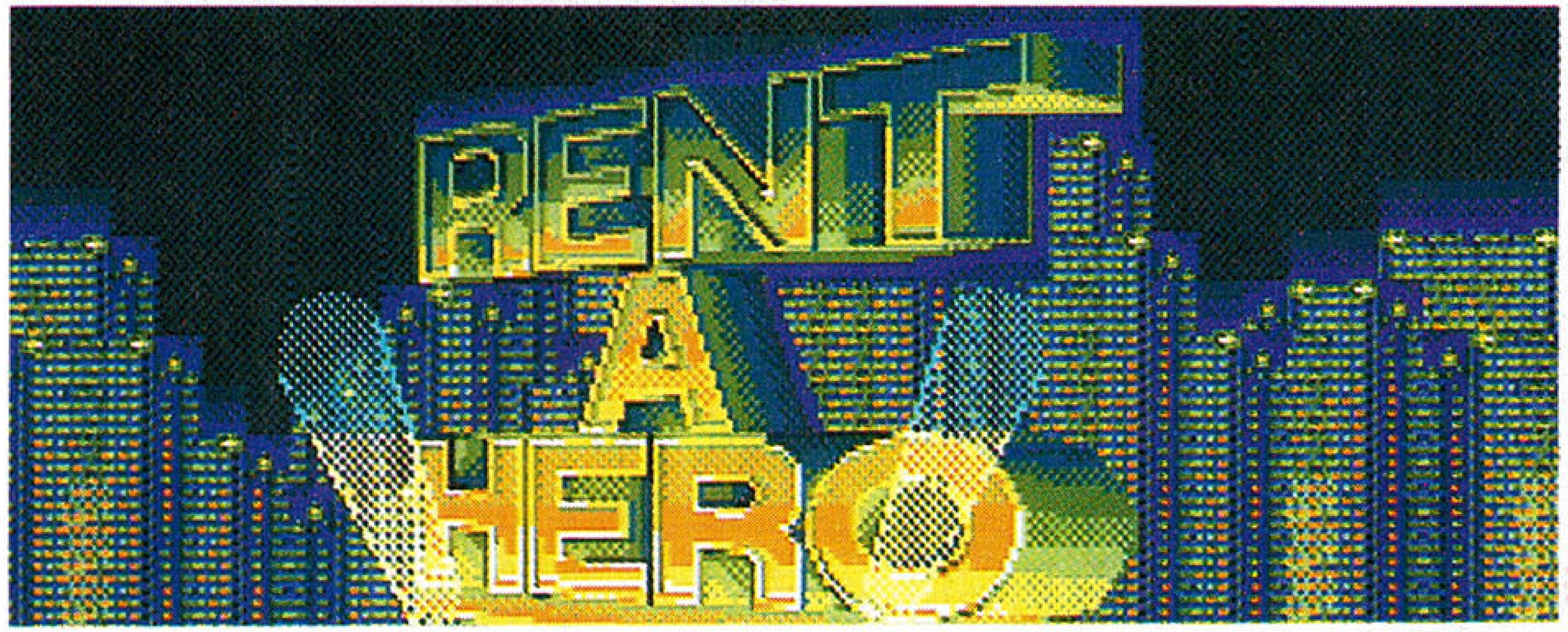

どんな パソコンを もってるんですか?
OTERA DRIVEですか!
ツインCPUの すごいやつですね。

ストーリーは初めのうちはコミカルに進んでいくのだが…

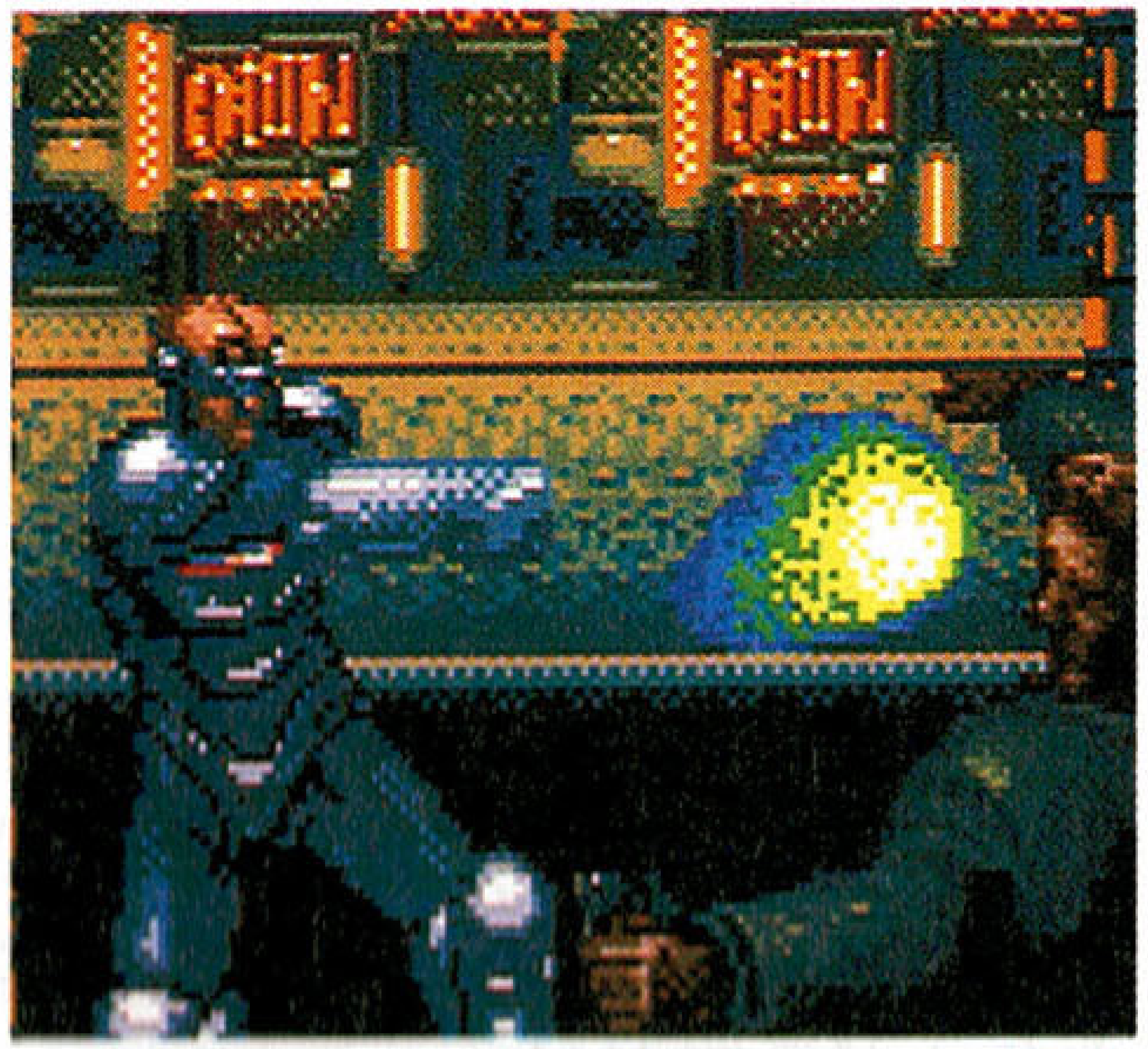
なかなかカッコいいデモなので、気分はいやおうなしに盛り上がることは間違いなし／

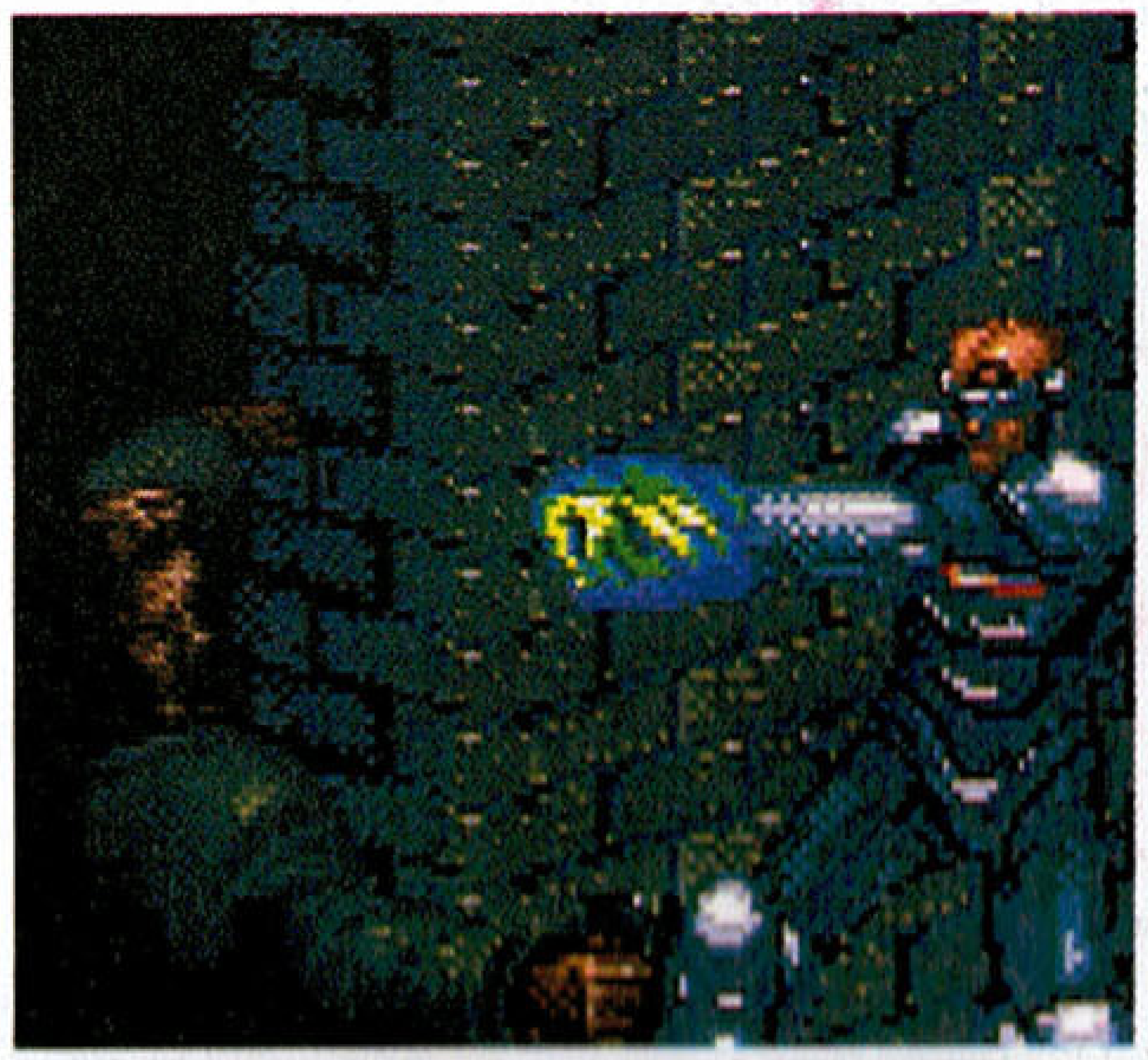


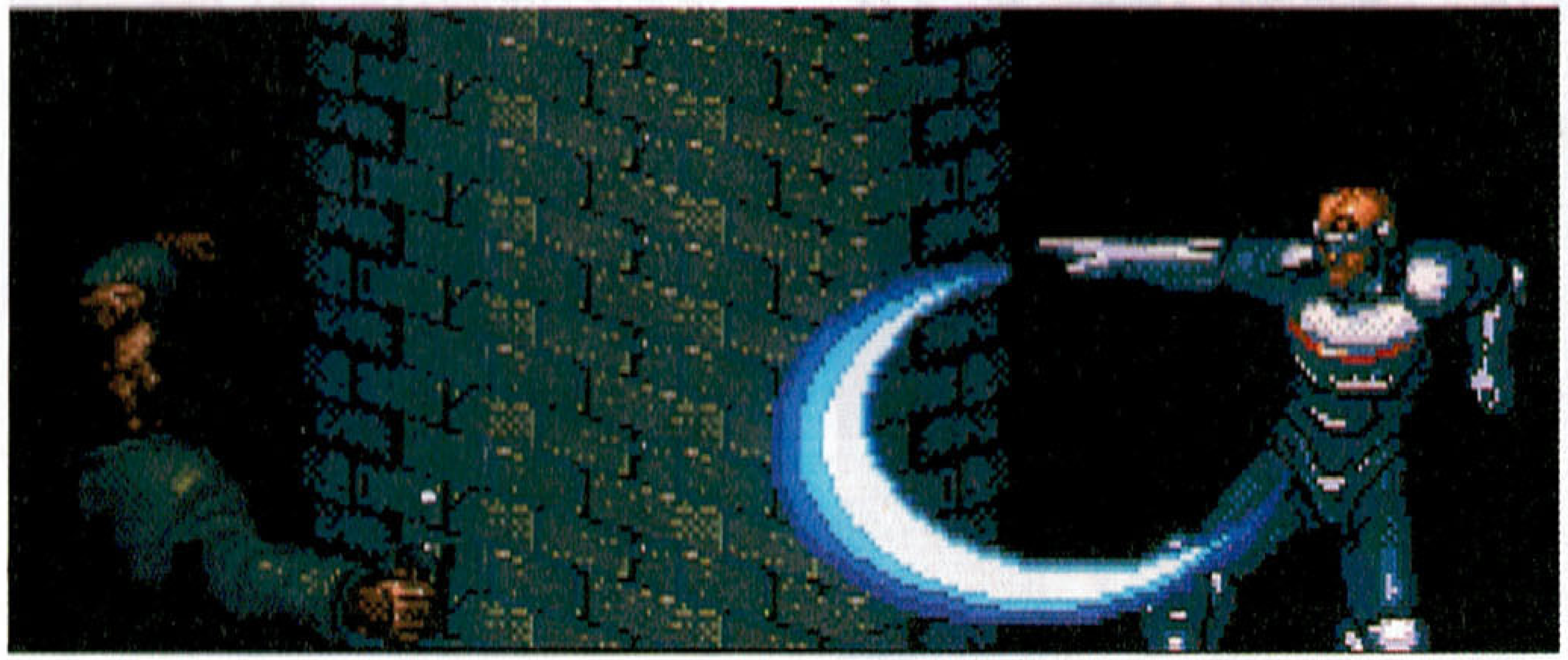
主人公がレンタヒーローに変身！　なかなか渋いオープニングデモだ

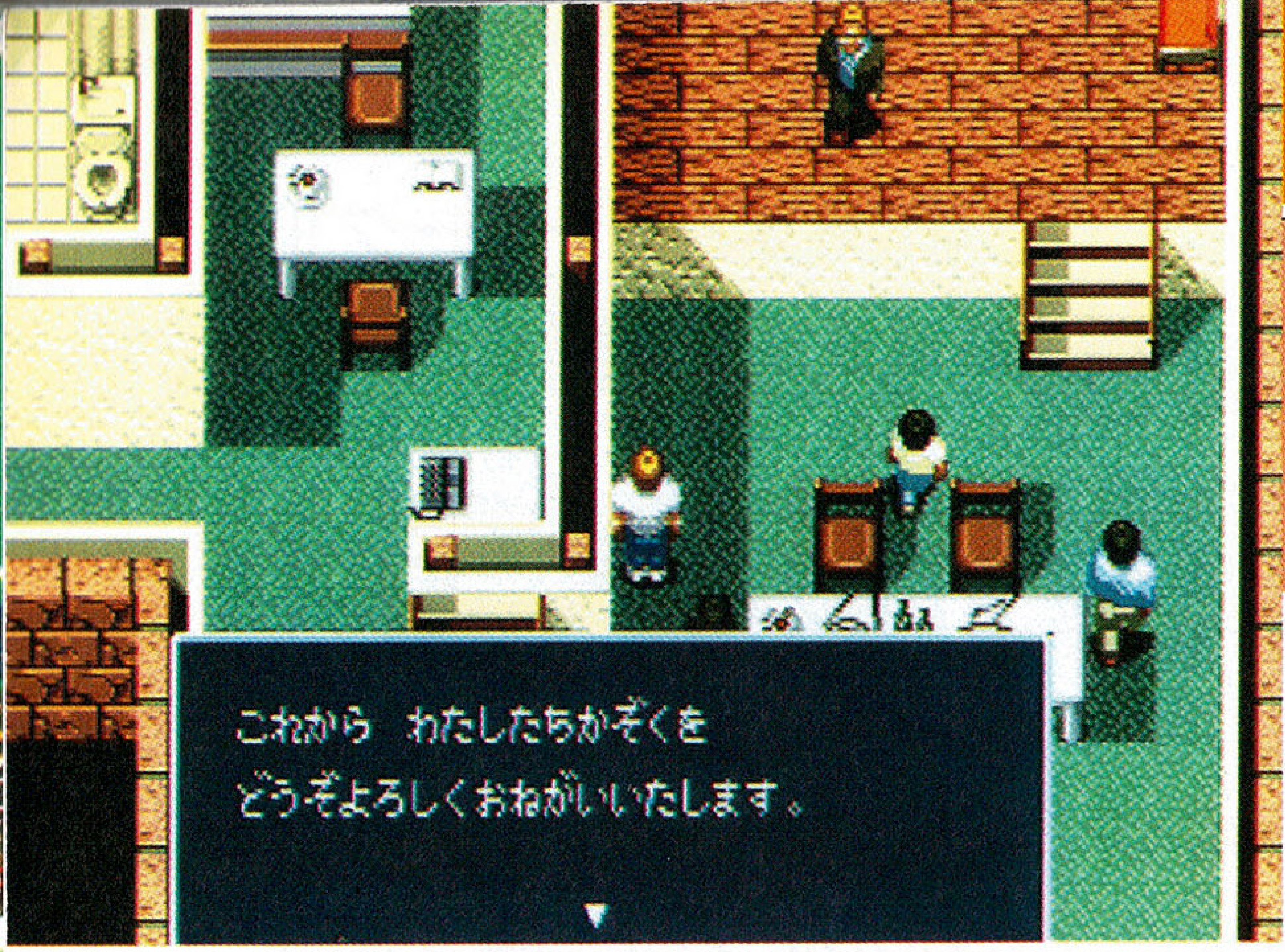


文字がライトで照らされて、映画の始まりみたい


どんな場所でも悪のいるかぎり


レンタヒーローは戦い続ける


…しかし、その報酬はちゃんと頂く。これが私のお仕事なのだから



これから わたしたちかぞくを
どうぞよろしくおねがいいたします。

NEW

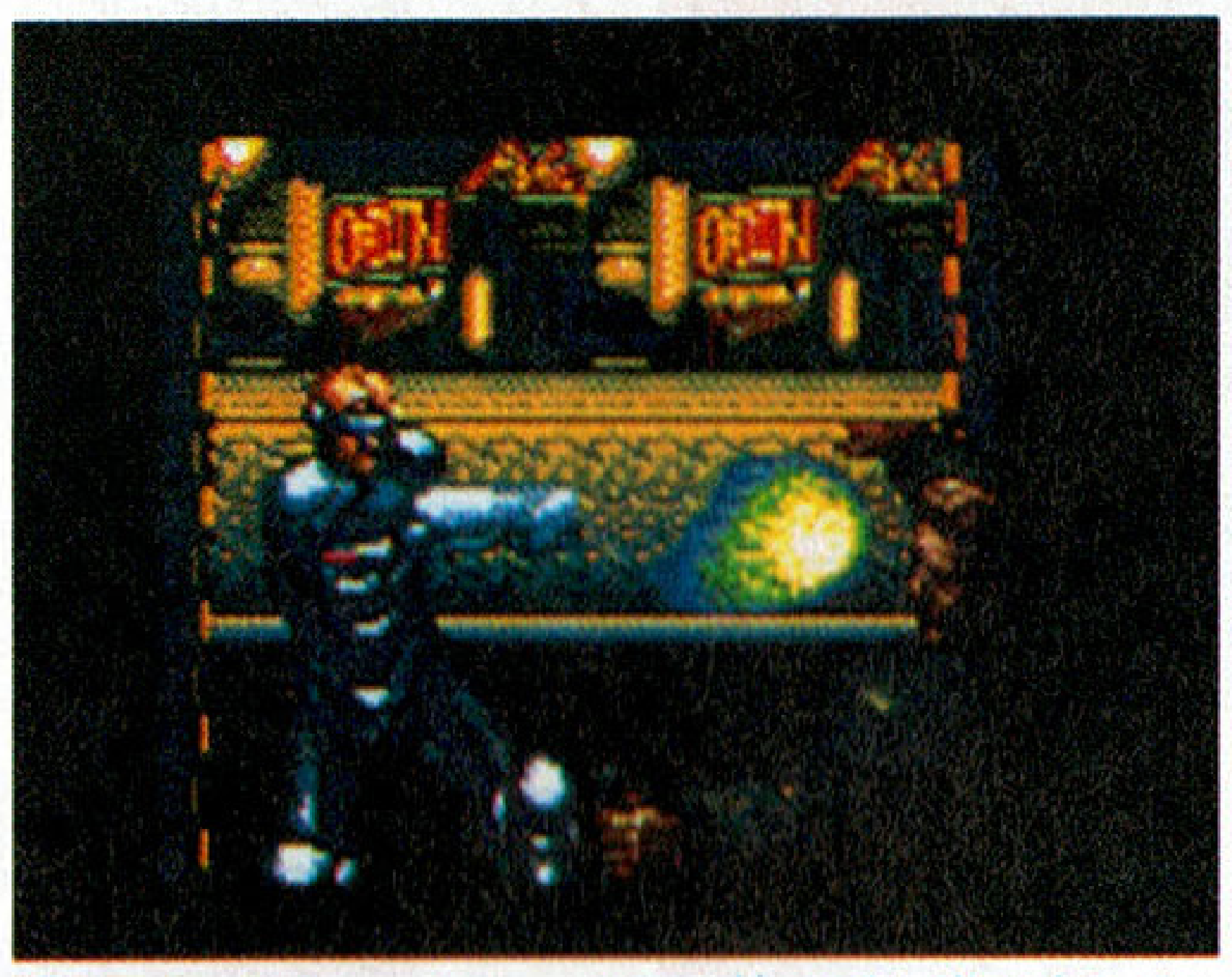
レンタヒーロー

RPG風の画面構成のアドベンチャーゲームだが、戦闘シーンはアクションゲーム。だが一番の魅力は一風変わったストーリーにあるといえるだろう。

発売日	9月20日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	アドベンチャー
価　格	8700円(税別)	継続機能	バッテリーバックアップ
容　量	8M	モデム対応	――――――

正義の味方が金もうけ!? なアクションアドベンチャー

普通の青年だった主人公がフとしたキッカケで手に入れたアーマーをレンタルしたことによって正義の味方になるという、今までとはちょっと変わったゲームだ。もちろんアーマーはレンタルしているのだからレンタル料金を払わなくてはいけないのだが、その料金を稼ぐために正義の味方をしてお金もうけをするのだ。

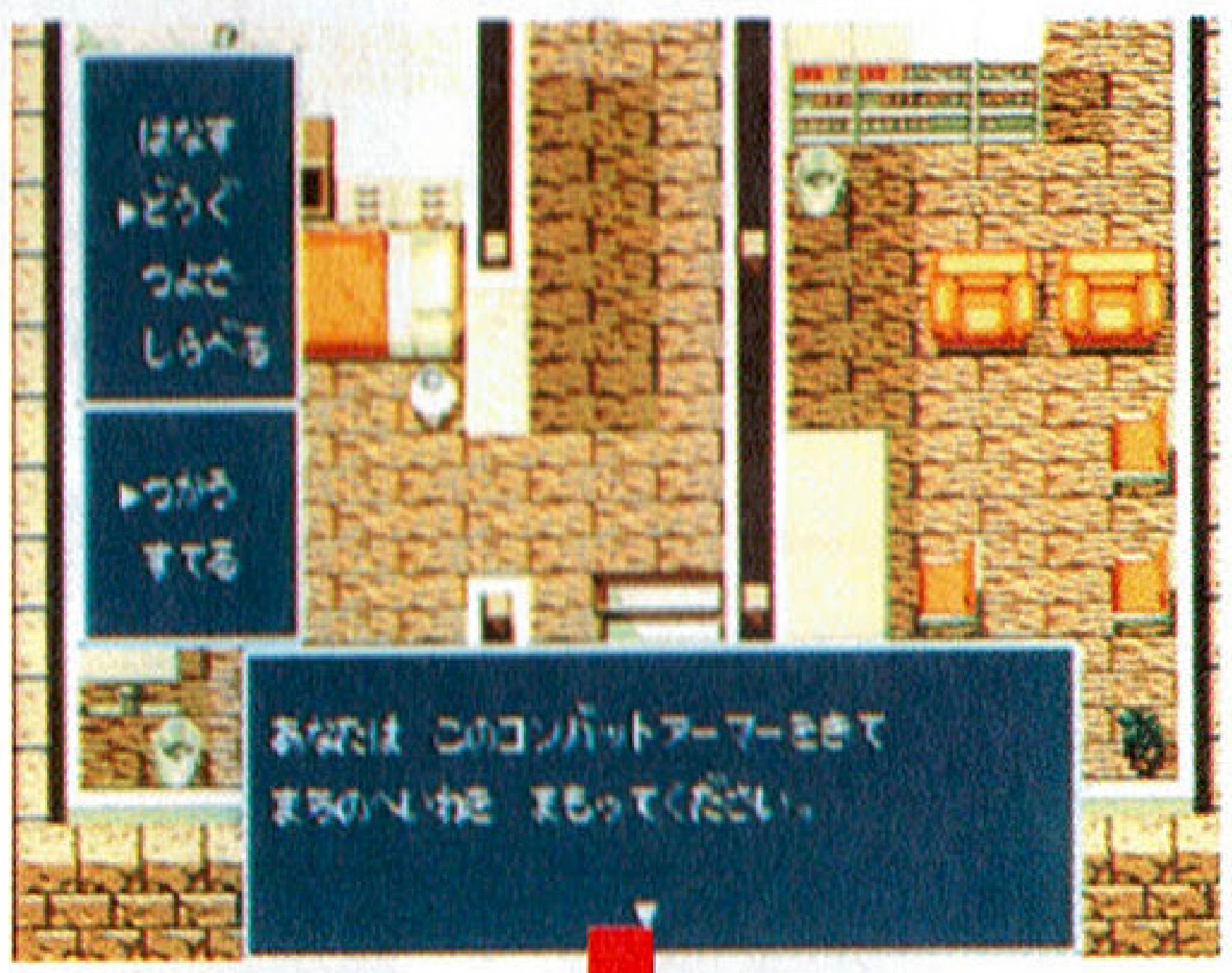


⬆レンタヒーローの正義の鉄拳がうなる。この世の悪は、俺が許さない!

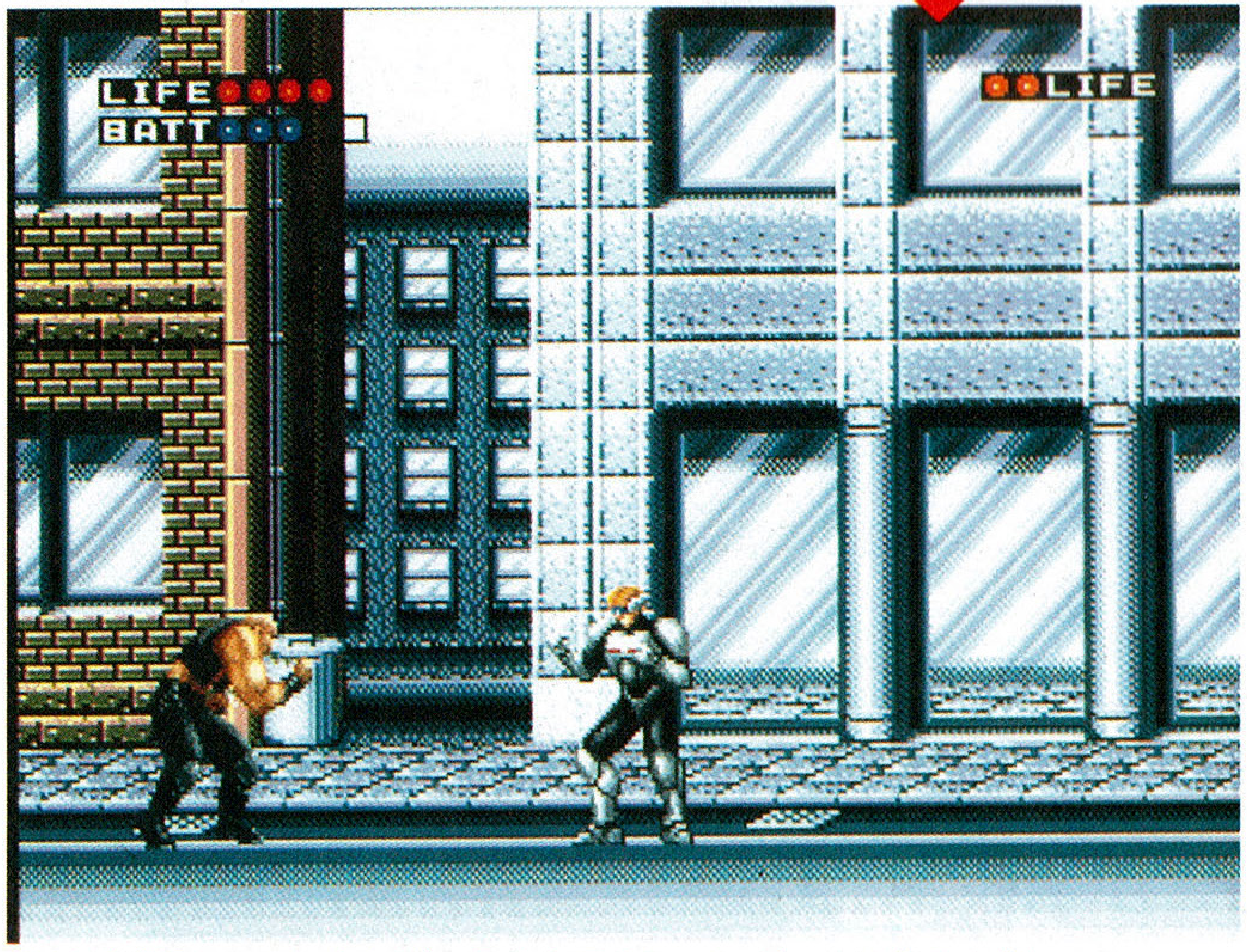
基本はRPG風画面だ

通常のゲームは従来のRPGのようにフィールドの上を主人公が歩き回り、人と会話したりしながら謎を解いていくというアドベンチャーゲーム。だが戦闘シーンになると急に真横から見た画面となり、アクションゲームとなるのだ。もちろんこのアクションゲームにも勝たないとストーリーは進まないので頑張って勝とう。

⬇通常はこのようなRPG風の画面で、コマンドを選択しながら進んでいく



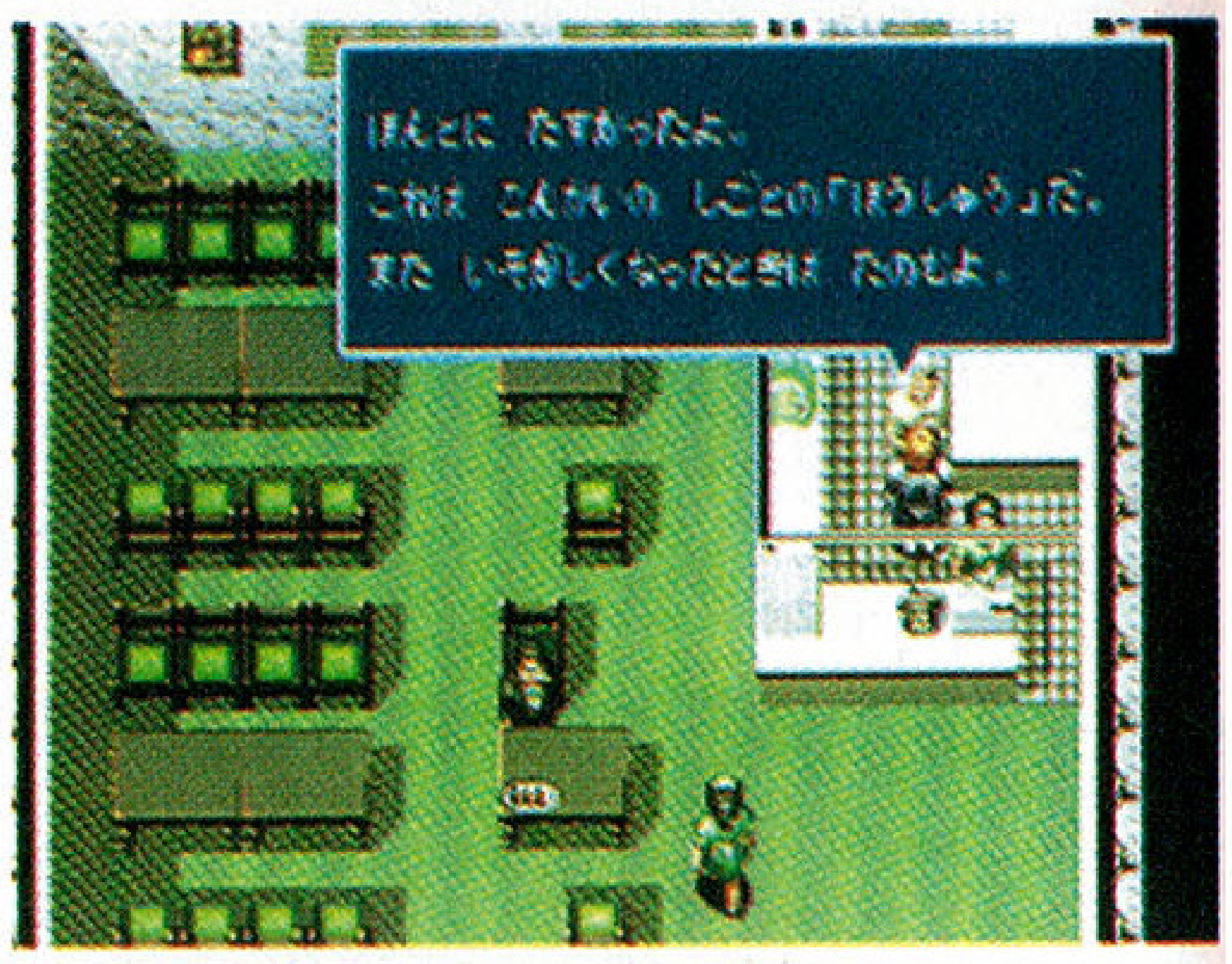
あなたは このコンバットアーマーをきて
まちのへいわを まもってください。



⬆だが戦闘シーンになれば、こんなアクションゲームになるんだ

いいことをしてお金をもらおう

レンタヒーローに変身できるアーマーをレンタルしたものの、定期的にレンタル料金を払わなくてはいけない。そこでお金を稼がなくてはいけないのだが、その方法というのがレンタヒーローに変身し、いわゆる「なんでも屋」となってお金を稼ぐのだ。世の中、やっぱり金なのね…。



ほんとに たすかったよ。
これは こんかいの しごとの「ほうしゅう」だ。
また いそがしくなったときは たのむよ。

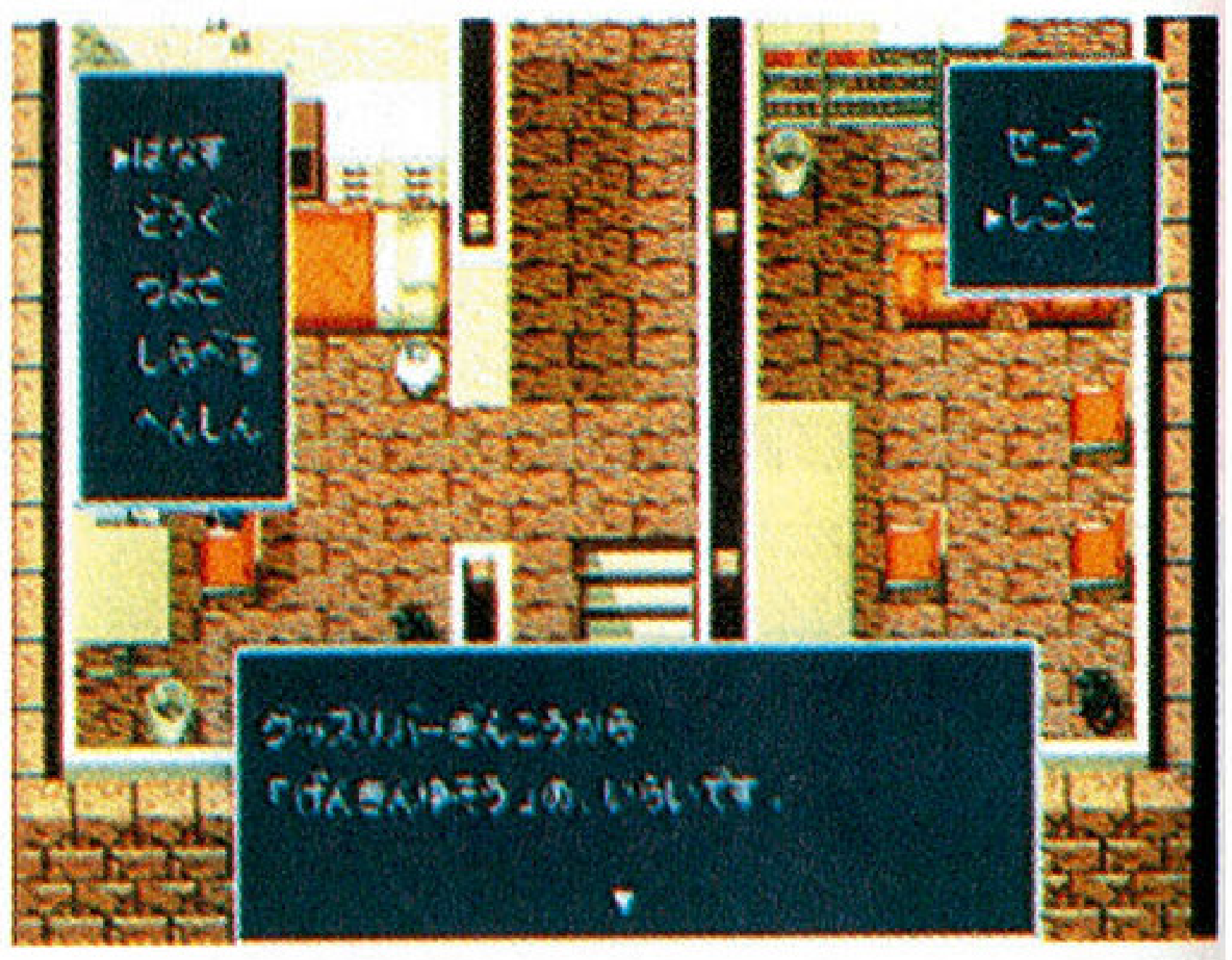
⬆やっぱ世の中、ゼニなのねんっ

……

仕事の依頼だ

仕事の依頼はすべて、自分のパソコン"OTERA DRIVE"から受けることになる。1つの仕事を終えたら必ず自分の家に帰り、"OTERA DRIVE"に話しかけてみよう。次の仕事の指令を出してくれるはずだ。

⬇パソコン通信で仕事を受けるのだ

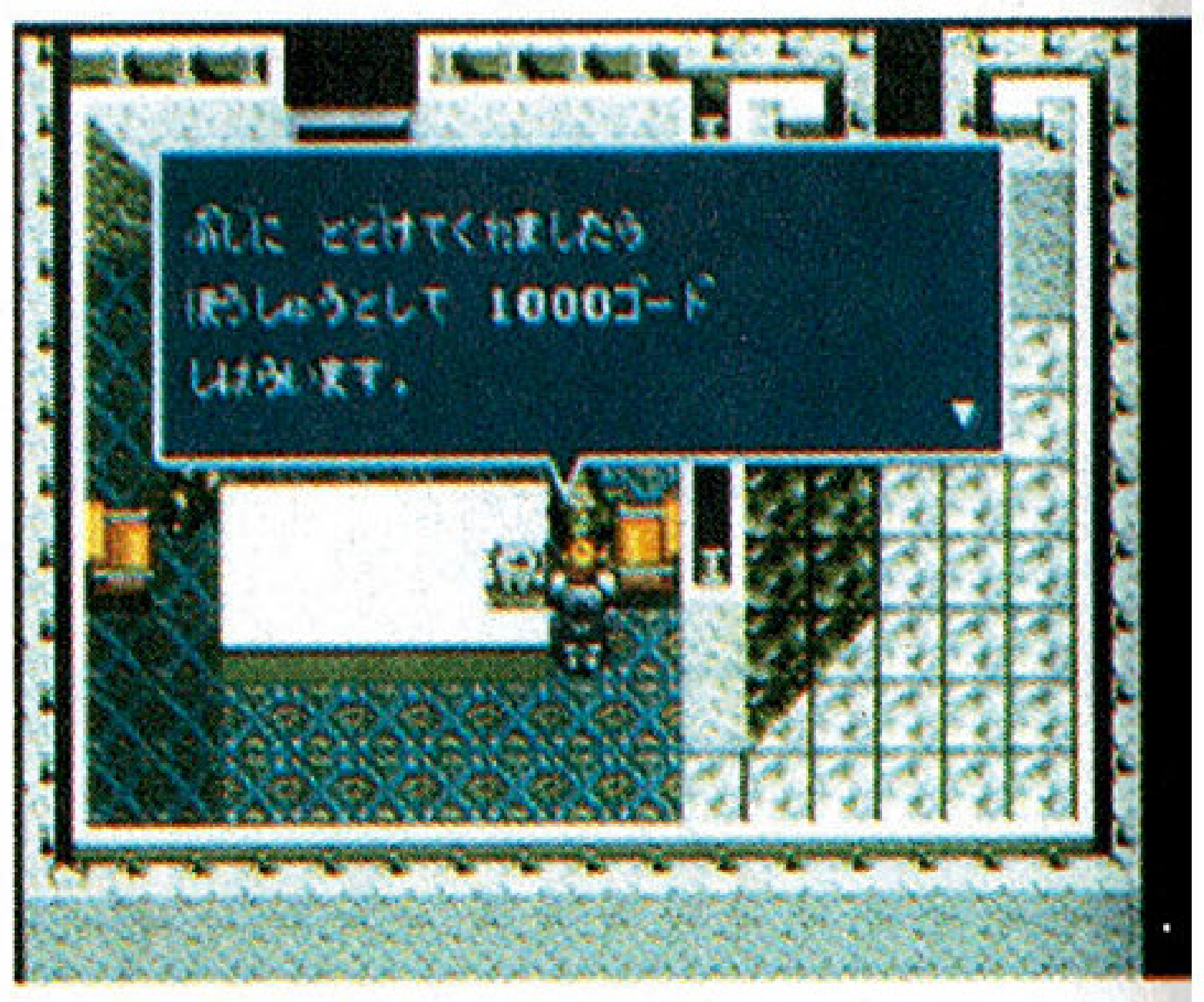


グッスリバーぎんこうから
「げんきんゆそう」の、いらいです。

……

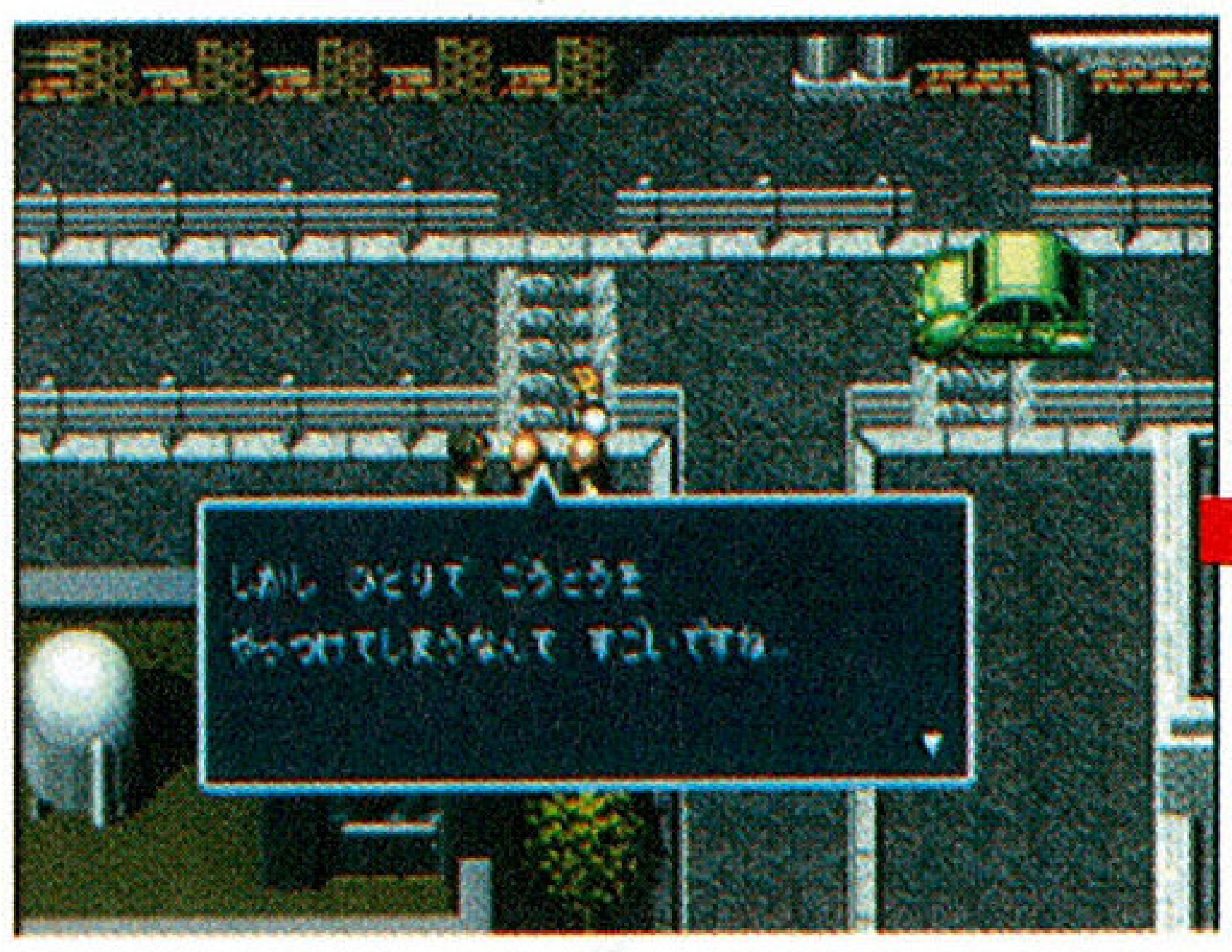
仕事をして報酬をもらおう

正義の味方とはいえ、金のために仕事をしているのだから役目を終えたらちゃんとお金をもらおう。アーマー料金の振込期限を過ぎてしまうと使えなくなるので、少し早めに料金を振り込んでおこう。



ぶじに とどけてくれましたら
ほうしゅうとして 1000ゴード
しはらいます。

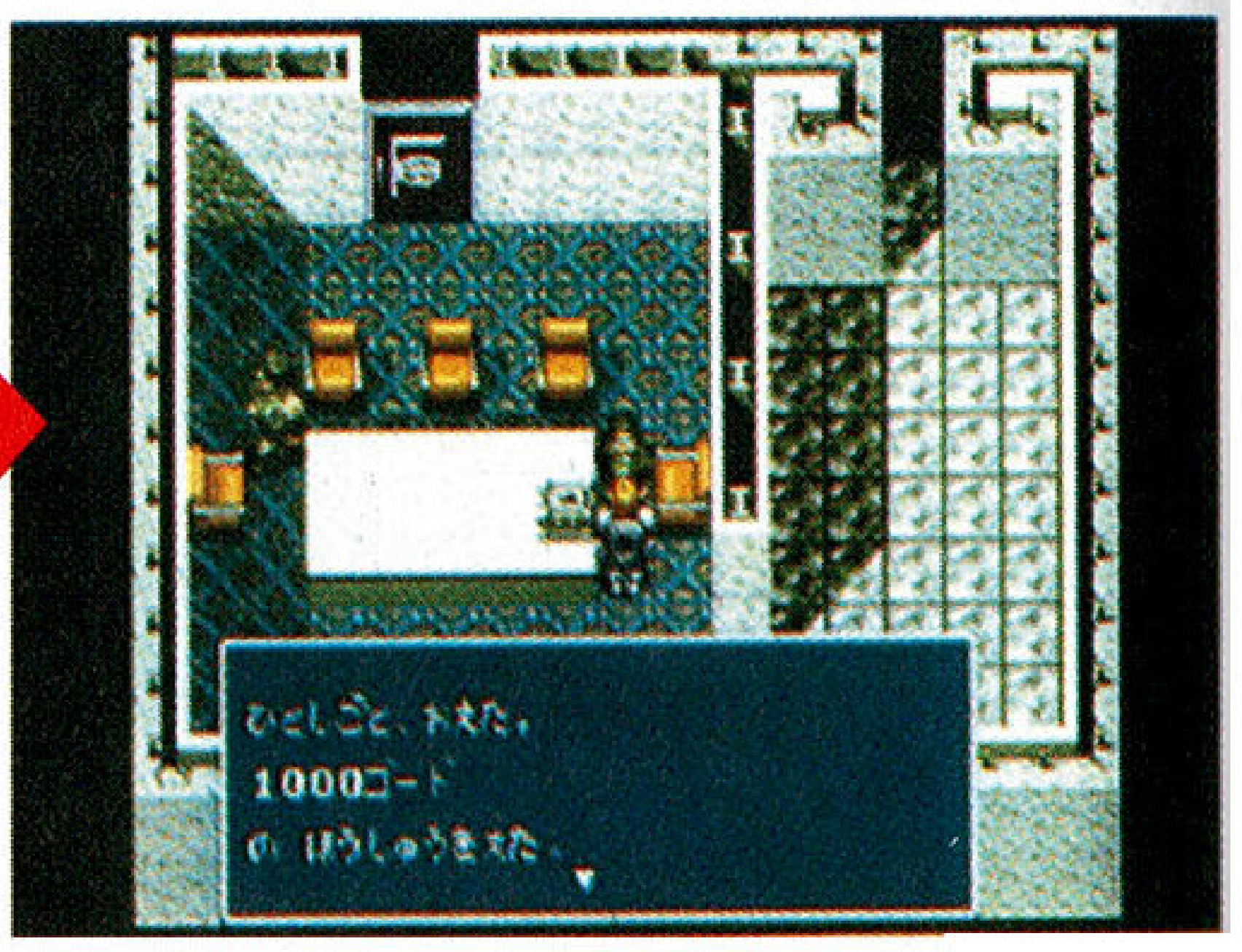
➡危険なほど、報酬も高い



しかし ひとりで ごうとうを
やっつけてしまうなんて すごいですね。

⬆ほめられた。これで信用も上がるね

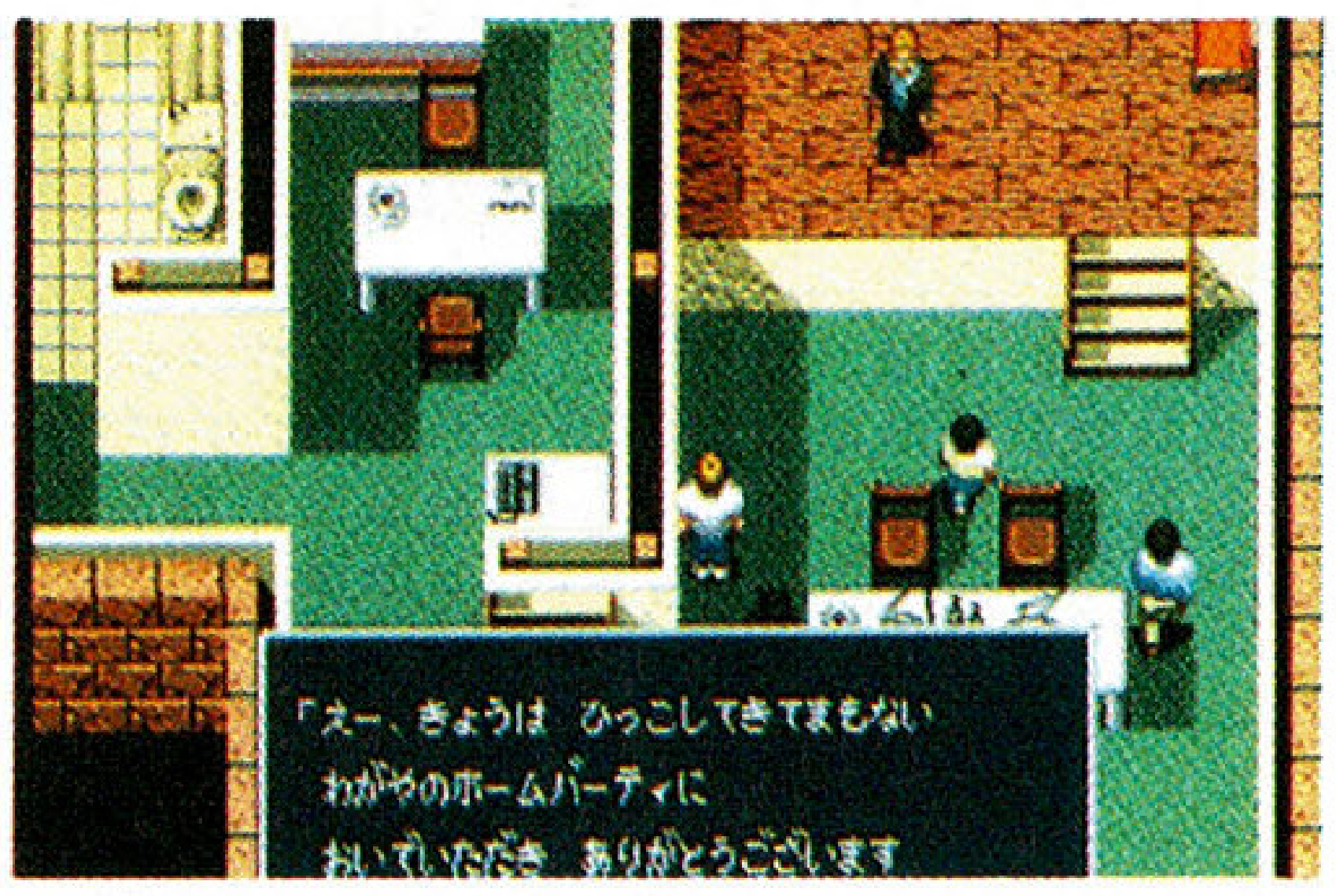
⬆仕事が終わったら報酬を受け取ろう



ひとしごと、おえた。
1000ゴード
の ほうしゅうをえた。

正義の味方株式会社レンタヒーローここに誕生！

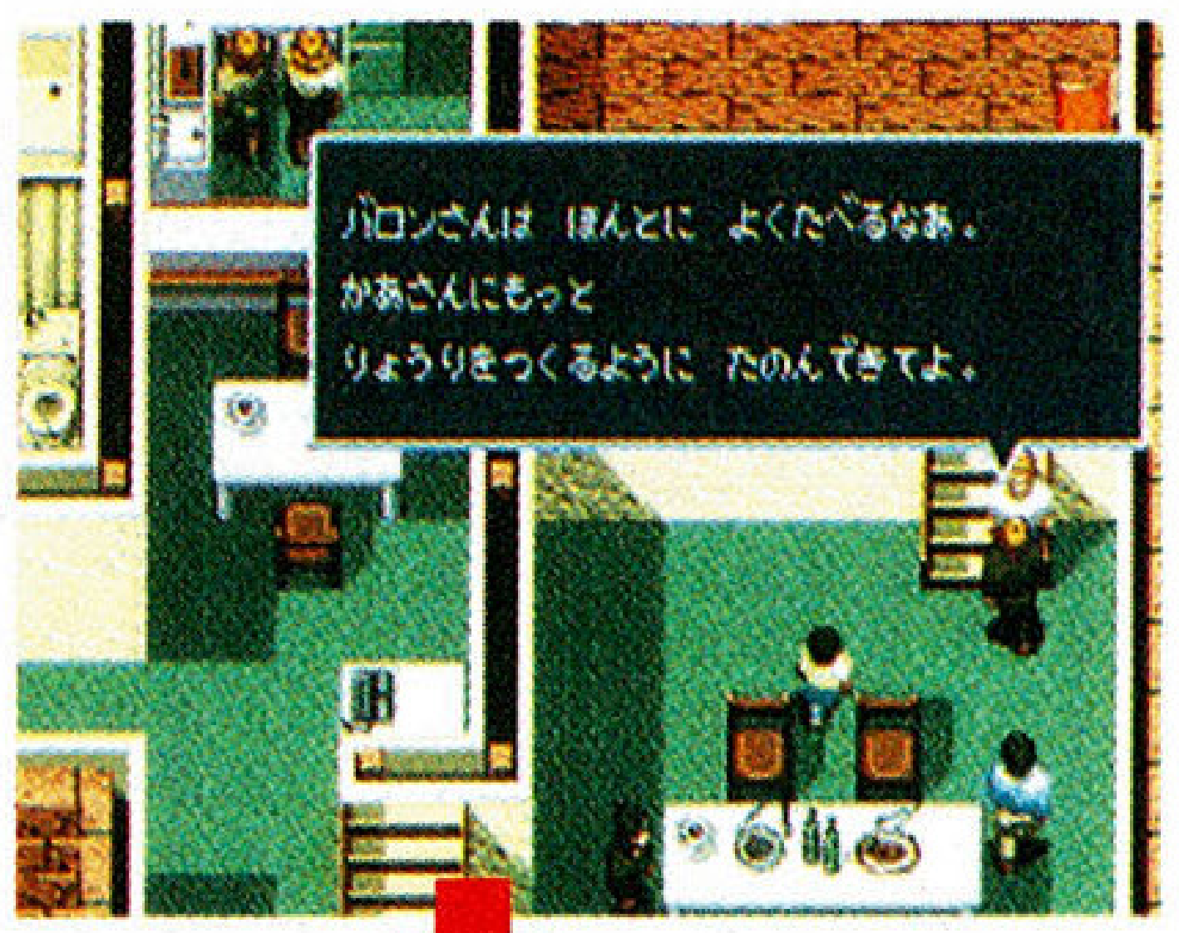
変身すれば力も歩行速度も、なにもかもがパワーアップするというアーマー。町中などでからまれたりしても変身すればまず負けることはないだろう。途中で電池切れとなったりもするけれど、この無敵のアーマーさえあれば無敵の正義の味方になれるのだ！


「えー、きょうは ひっこしてきてまもない
わがやのホームパーティに
おいでいただき ありがとうございます

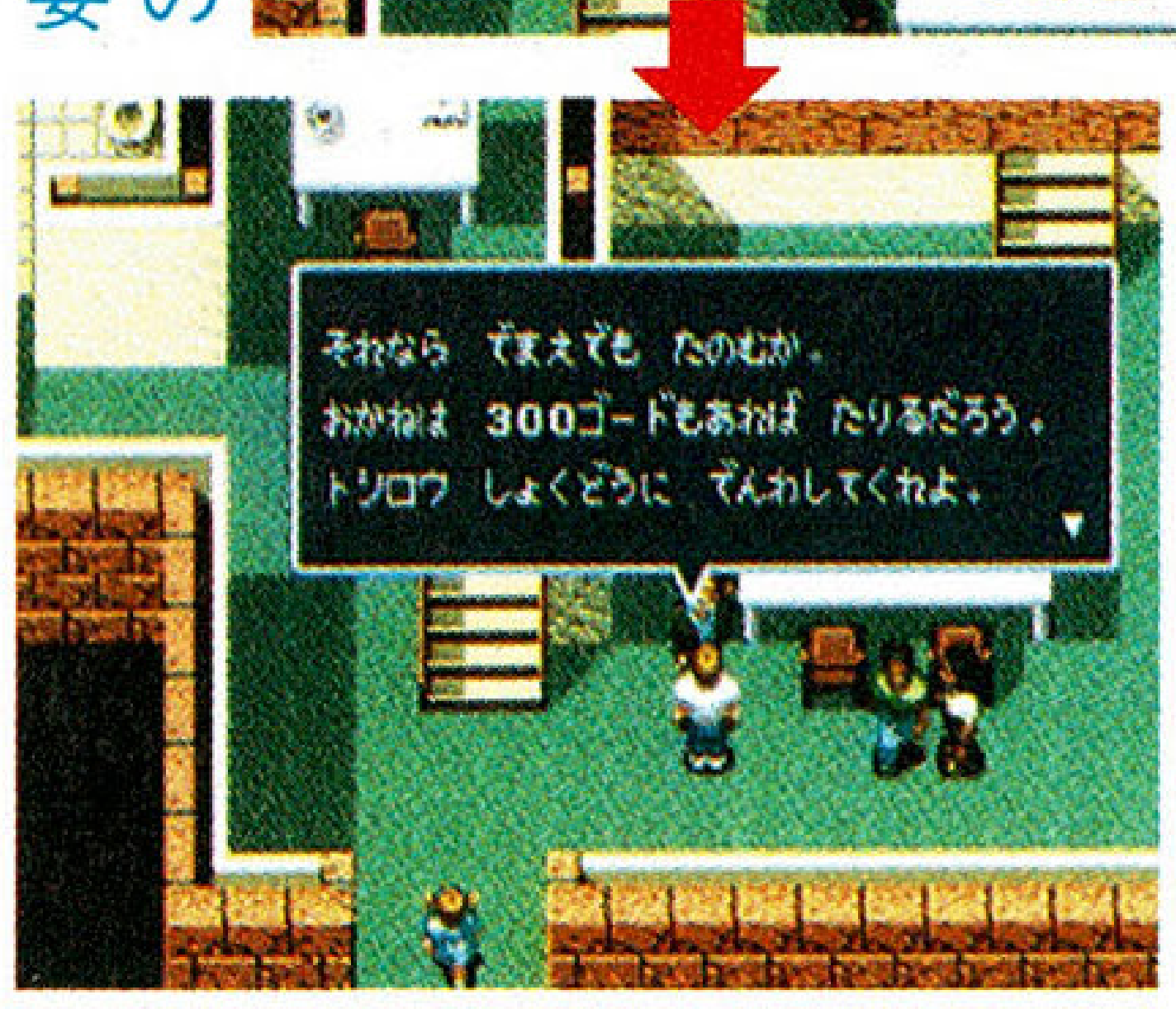
⇧勝手にカン違いする、マヌケな父親

ホームパーティー

この物語のすべての始まりは、ホームパーティーからだった。このホームパーティーは主人公の家族の引っ越しパーティーで、あいさつも兼ねて近所に住んでいる人々を集めて行われた。まずは一人一人にあいさつをしていこう。全員にあいさつしおわると、父親に料理が足りないので母親に言ってきてくれと言われる。だが母親にそのことを伝えると材料がないということなので、センセーショナル・カフェという食堂の出前を取ることになる。


バロンさんは ほんとに よくたべるなあ。
かあさんにもっと
りょうりをつくるように たのんできてよ。

⇨大食いのバロンさんのために追加の食事が必要


それなら でまえでも たのむか。
おかねは 300ゴードもあれば たりるだろう。
トリロウ しょくどうに でんわしてくれよ。 ▼

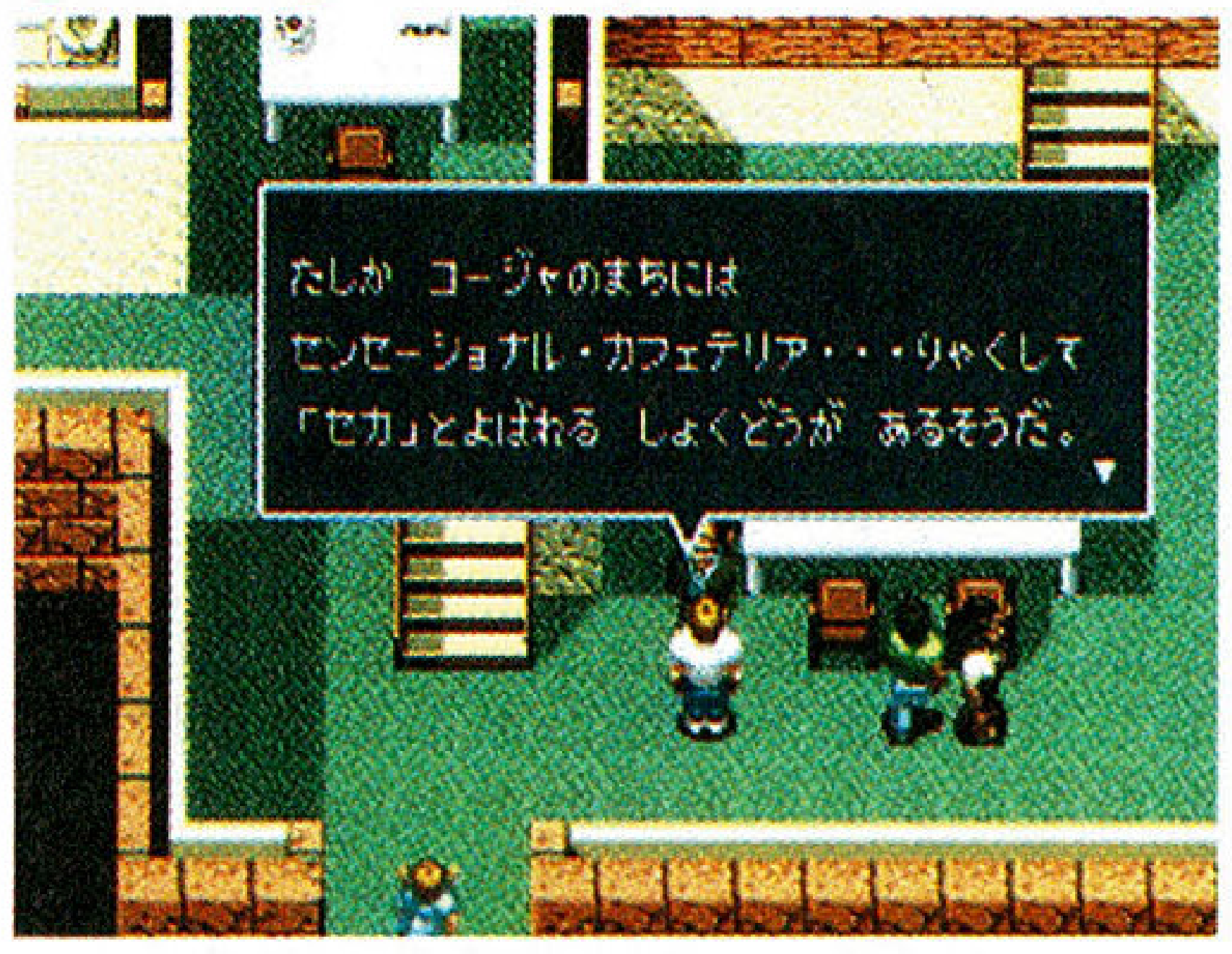
⇨父親からお金を渡され、出前を注文することに…

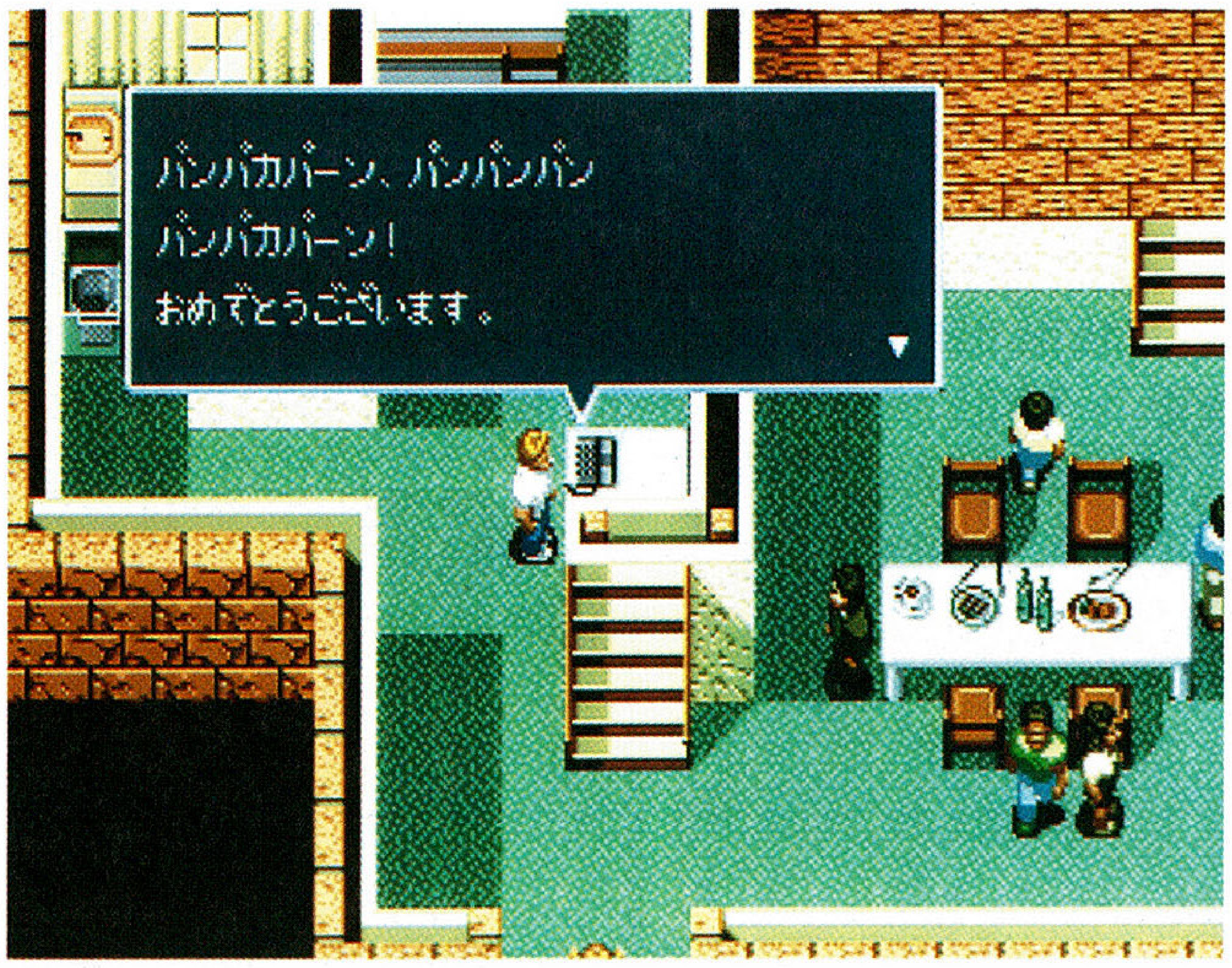
……

全ては１本の電話から

センセーショナル・カフェに電話をしたはずが、電話はセカ・エンタープライゼスにつながってしまった。初めてのお客様なので配達してくれるということなのだが、果たして本当に料理を持ってきてくれるのだろうか？

⇩「セカ」って、あんたそりゃ

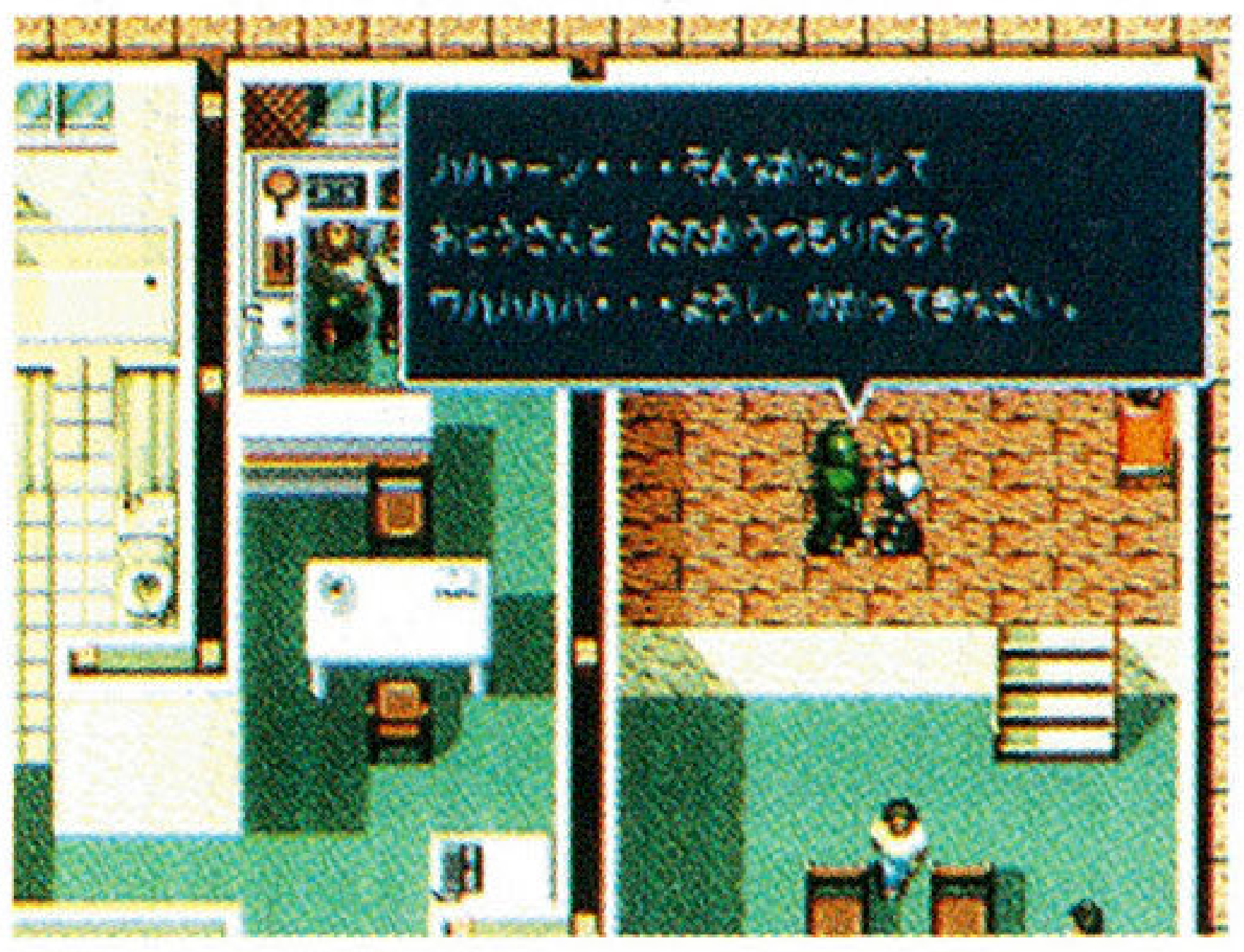

たしか コージャのまちには
センセーショナル・カフェテリア・・・りゃくして
「セカ」とよばれる しょくどうが あるそうだ。 ▼


パンパカパーン、パンパンパン
パンパカパーン！
おめでとうございます。 ▼

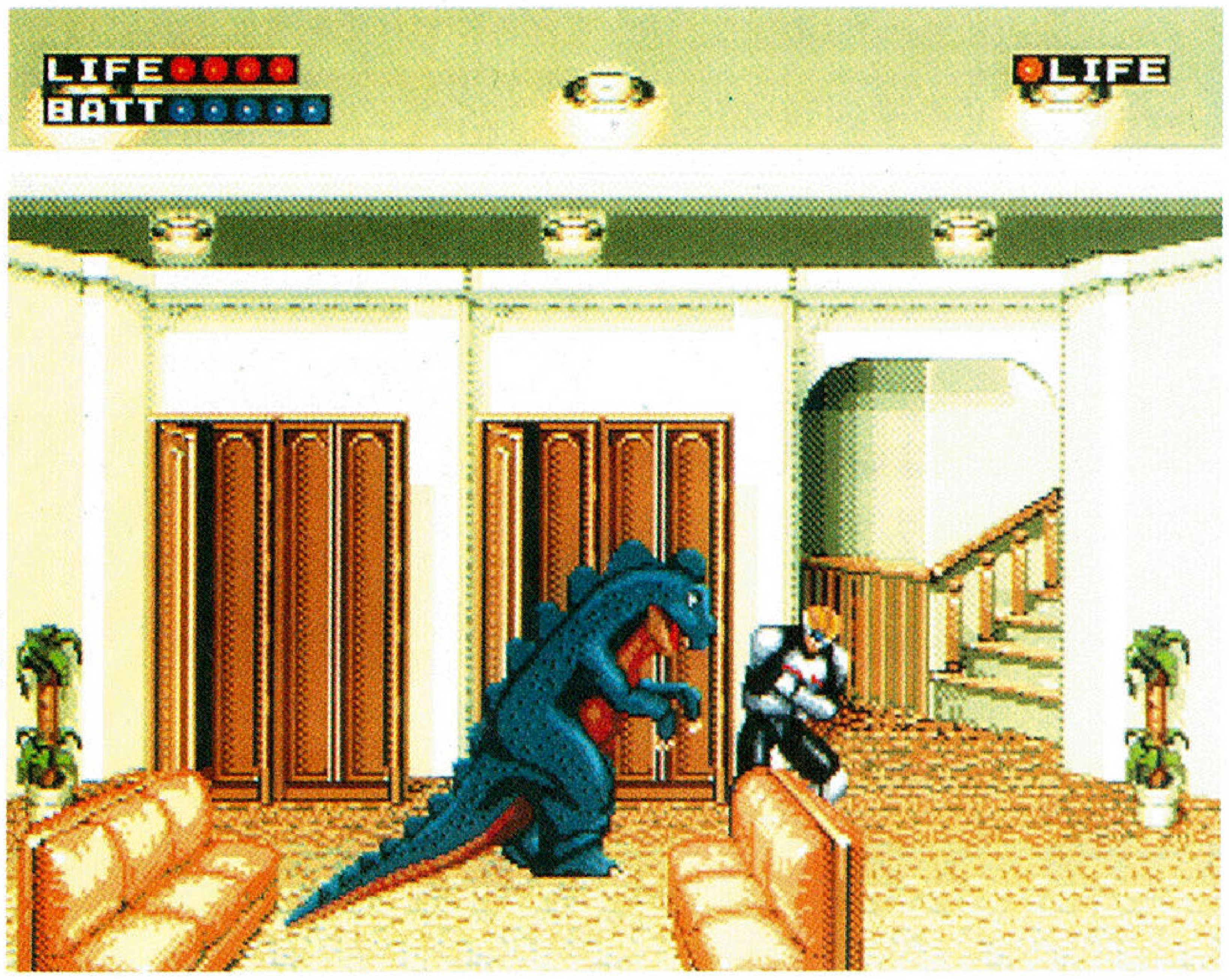
⇦何がおめでたいのかは知らないが…ん？

変身!!

配達された包みを開けてみると、中身は何と料理ではなく変な服だったのだ。しかたなく、着てみるのだが、父親に着ているところを見つかってしまい、怪獣のヌイグルミを着ている父親と共に舞台に上がらされてしまうのだった。


ハハァーン・・・そんなかっこして
おとうさんと たたかうつもりだろ？
ワハハハハ・・・よろし、かかってきなさい。

⇧いきなり父親と戦うハメに…



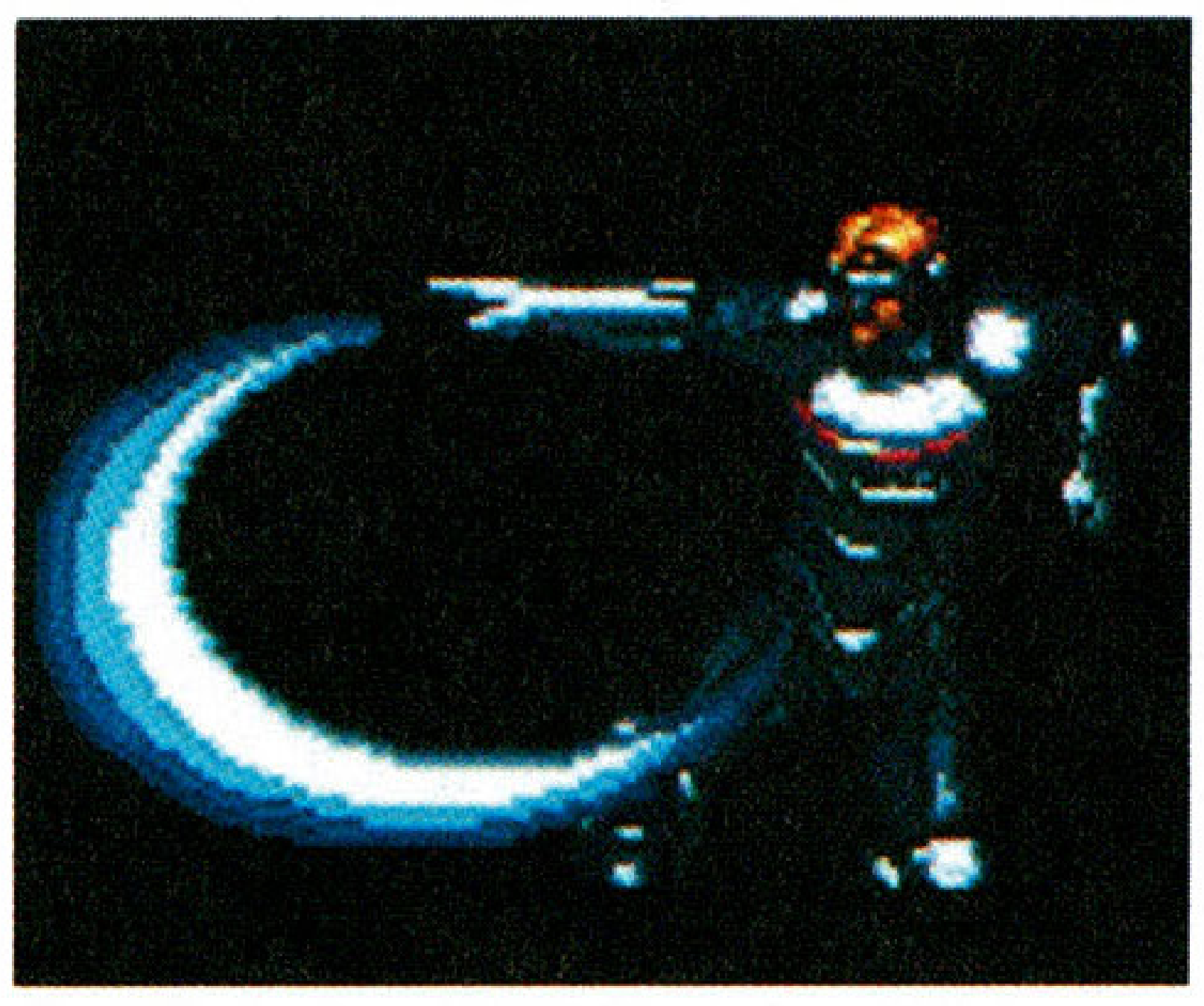
⇨ヌイグルミを着た父親程度なら、一撃で倒せるぞ

……

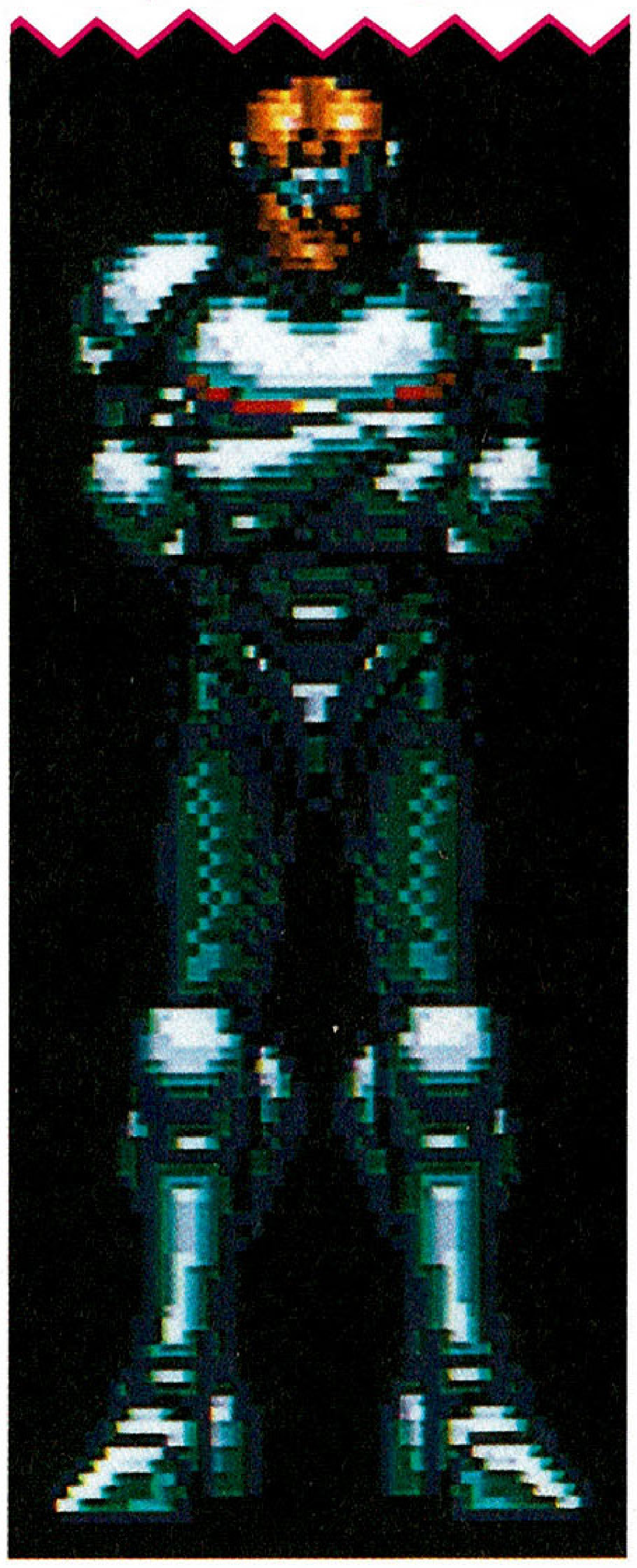
レンタヒーローとは

冗談半分で襲いかかってきた、怪獣のヌイグルミを着た父親にキックをすると、ドカーンと飛んでいってしまった。父親は壁に激突し、気絶してしまう。

パーティーが終わると、服を配達してくれた人が「使用方法を教えるのを忘れた」といって再び登場する。この服はアーマーと呼ばれる強化スーツで、着るだけですごい力を発揮できるということだったのだ。

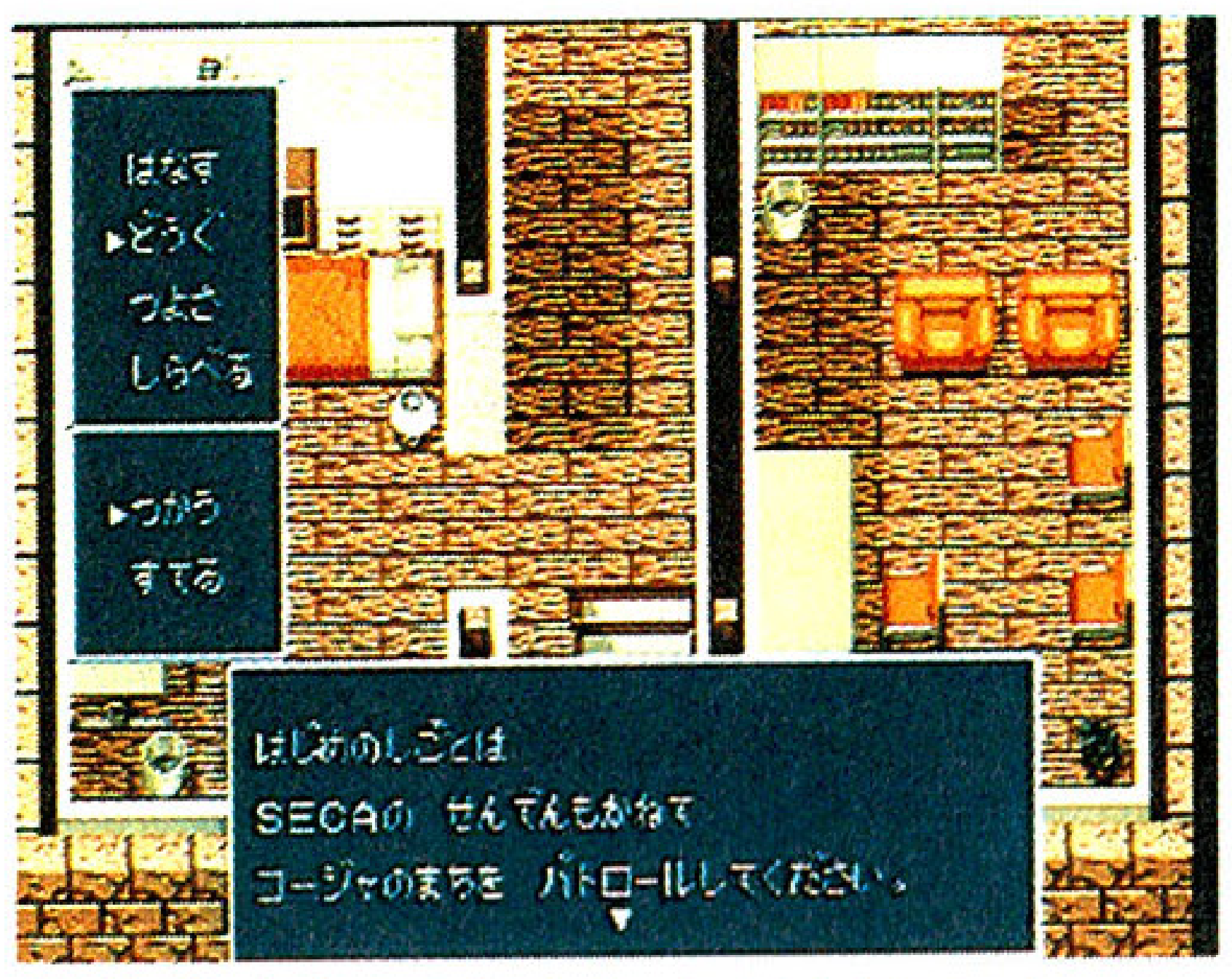

⇧空気をも切り裂く、レンタヒーローのチョップ。カッコいいねぇ〜♡

レンタヒーロー誕生!!


⇨レンタヒーローの全身像。肩で風切って進むが、女の子は真似しないように

正義の仕事人レンタヒーロー今日も行く

偶然手にいれたアーマーではあったが、何とくれたのではなく、一定期間だけレンタルするものだったのだ。レンタルということは当然お金を払わなくてはいけないわけで、そのお金をかせぐ方法としてアーマーを使い、世のため人のために仕事をしてしまおうと決意するのだった。レンタルしたヒーロー、レンタヒーローの誕生だ。

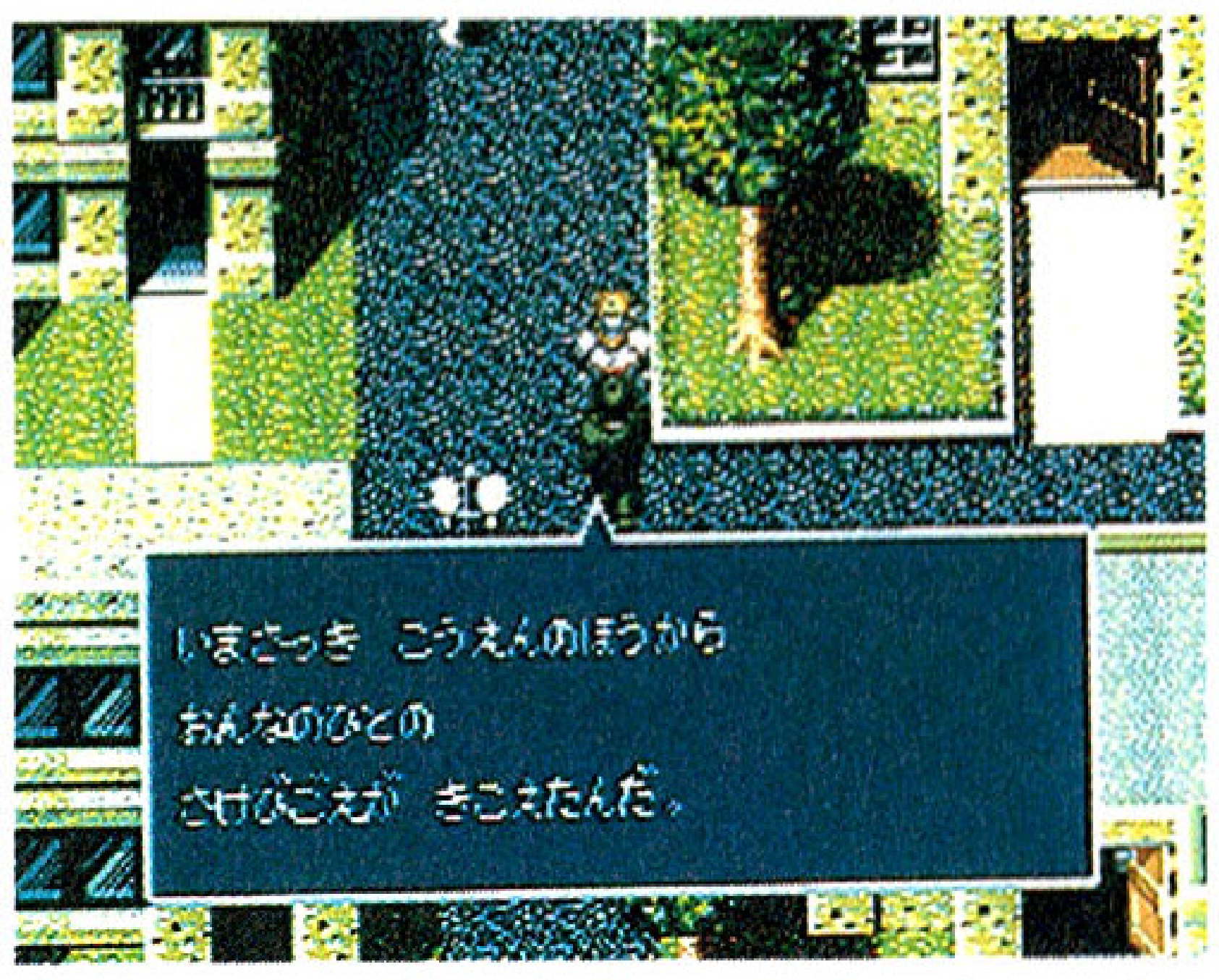


はじめのしごとは
SEGAの せんでんもかねて
コージャのまちを パトロールしてください。

⬆仕事をしてお金をかせがないと、アーマーのレンタル料金を払えないのよ

仕事1 街の平和を守ろう

レンタヒーローとなっての初仕事は、セカの宣伝を兼ねて街の中をパトロールするというもの。初仕事だけあって自分の住んでいるコージャの街の治安を維持するだけなので簡単だ。まず情報を仕入れることが大切なので、街を歩いている人々に話を聞いてみよう。すると公園で何かが起こっているという情報を入手できるぞ。



いまさっき こうえんのほうから
おんなのひとの
さけびごえが きこえたんだ。

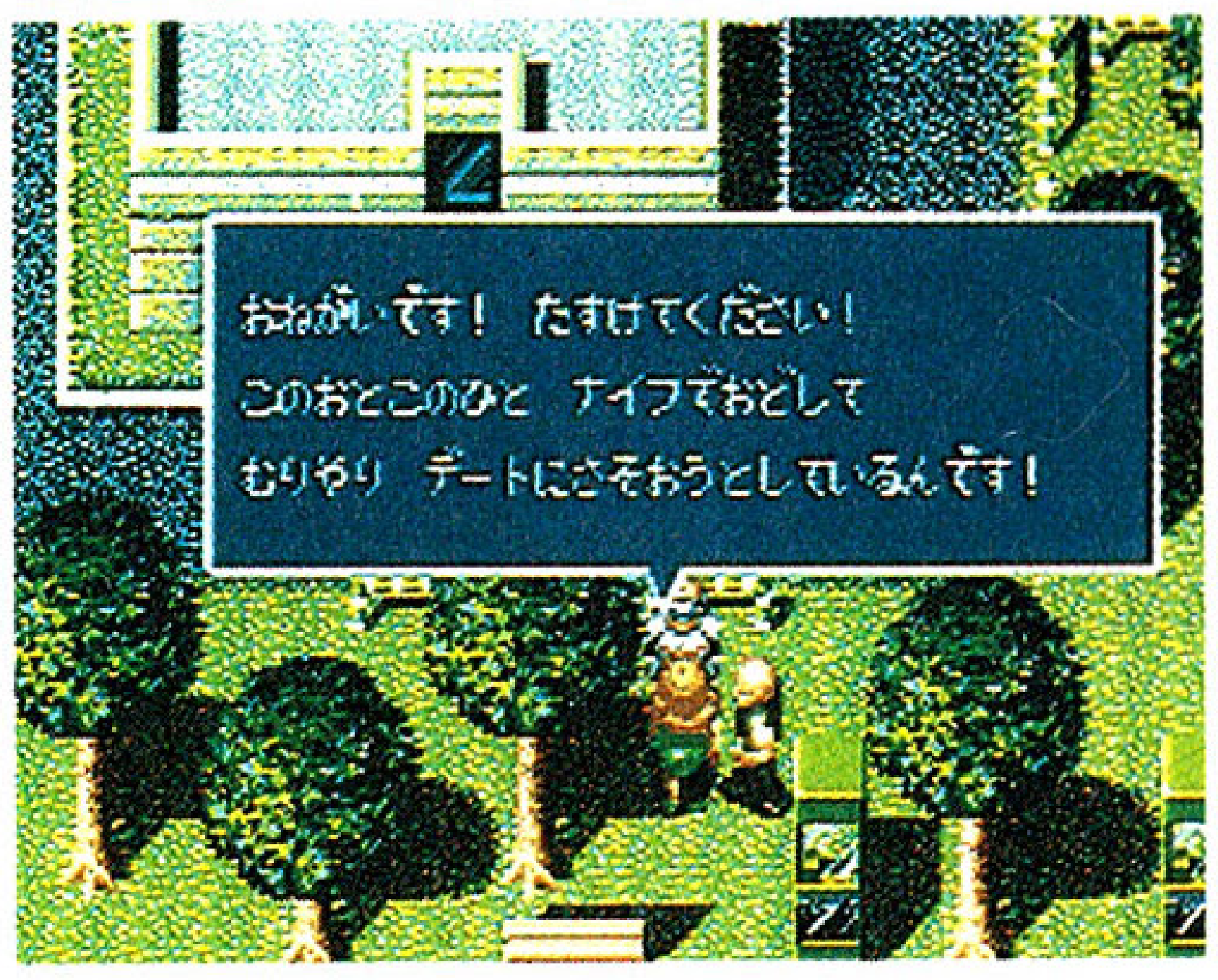
⬆女の子の叫び声？　犯罪の臭いがする。公園に急行せよ、レンタヒーロー

……

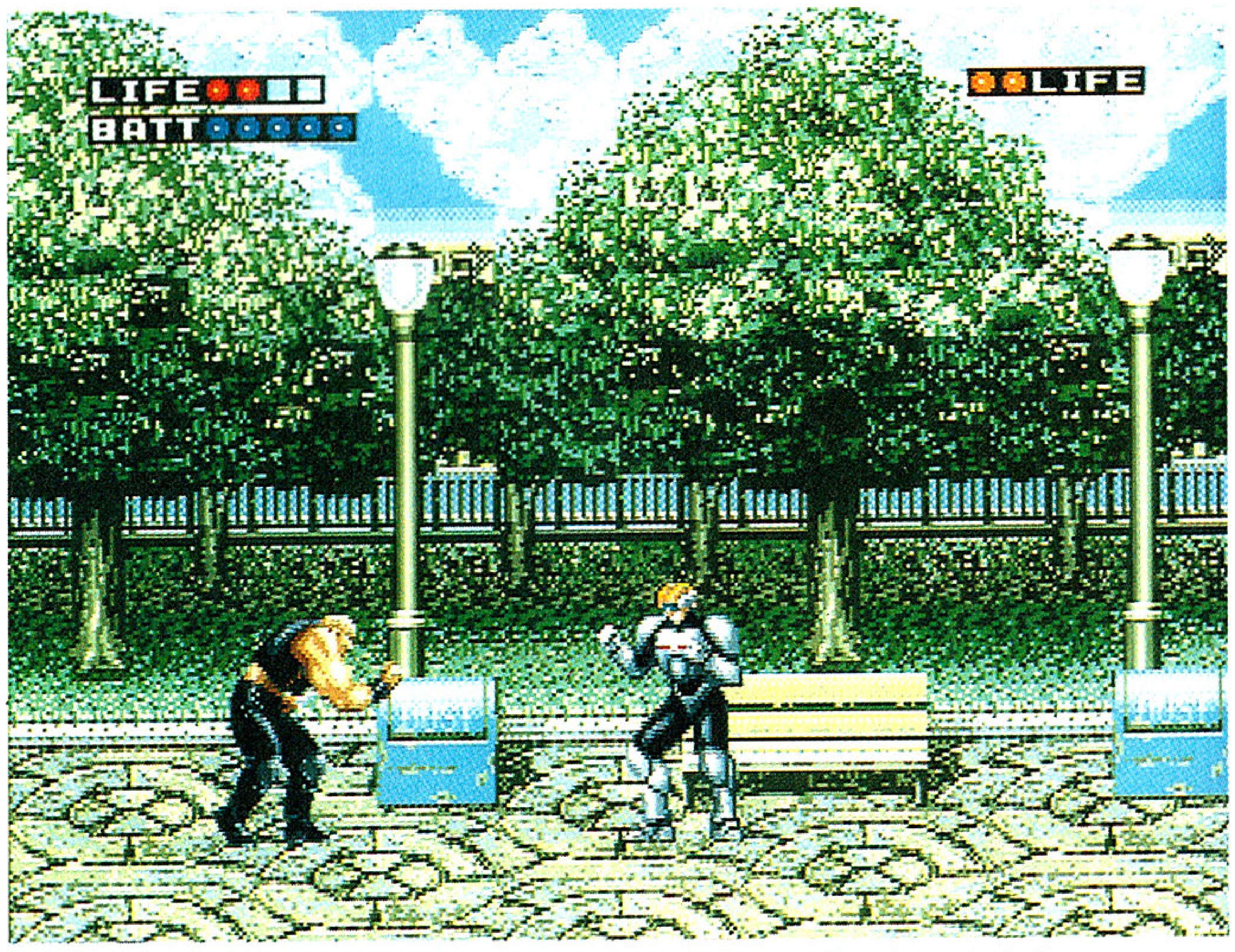
チカン出現!!

公園では女の人が男にナイフで脅されている。何でも無理やりデートをしてくれと迫られているらしい。レンタヒーローの初仕事はこの女性をチカンの魔の手から助けることだ／　ただし助けたあとにお金を請求するあたり、ちょっとセコいんだけどね。

⬇女性を脅してデートに誘うなど、言語道断／　正義の裁きをしてくれるわ



おねがいです！ たすけてください！
このおとこのひと ナイフでおどして
むりやり デートにさそおうとしているんです！

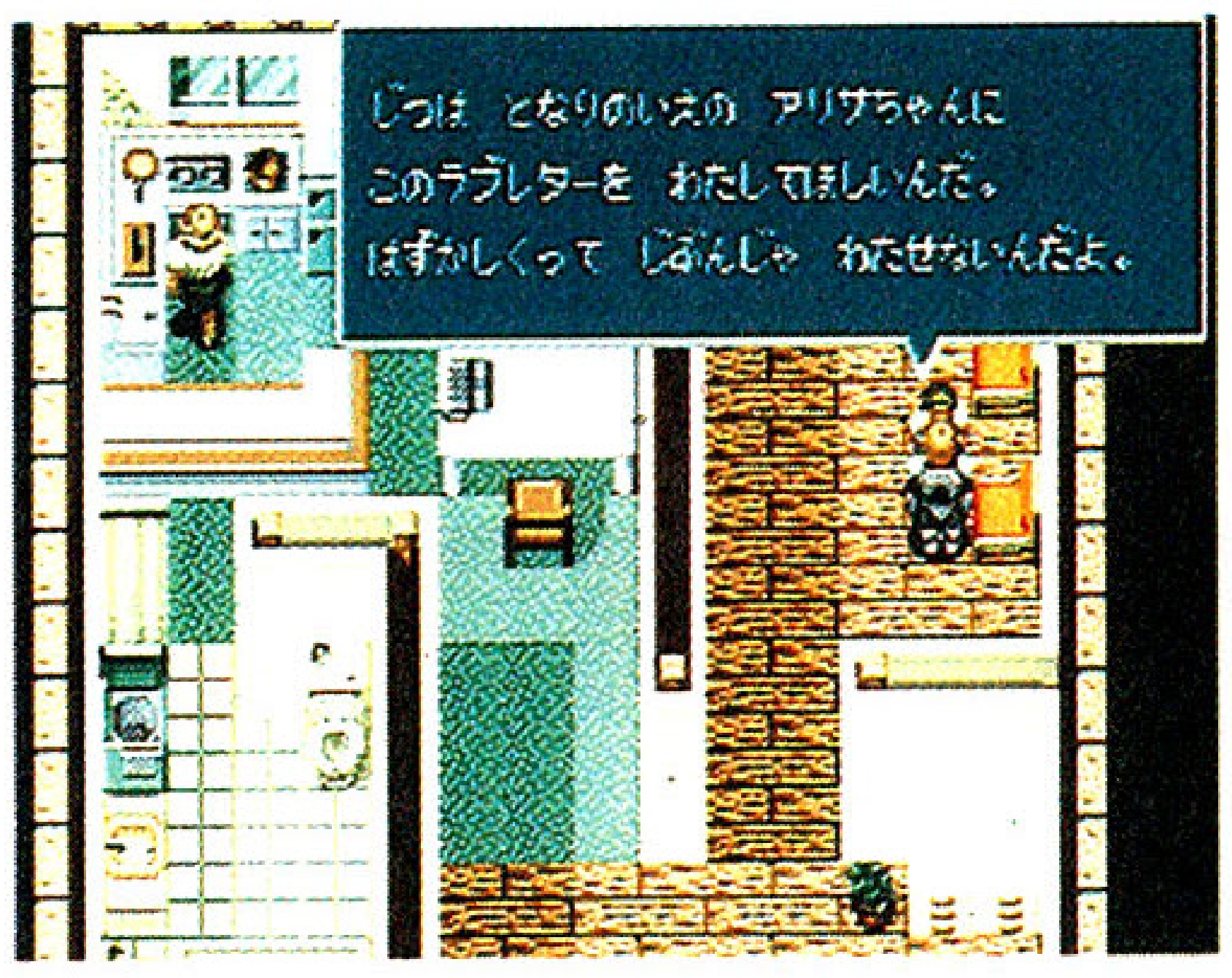


⬆男のパンチを避けながら、パンチ＆キックをおみまいしてやろう

仕事2 ラブレターの配達人

チカン退治のウワサが広まり、次の仕事の依頼が来た。依頼者は何と隣の家に住んでいるケント君。依頼内容はホームパーティーのときからかわいいと目をつけていた、主人公の妹であるアリサにラブレターを渡してほしいというもの。恥ずかしくて直接渡せないということなので、レンタヒーローに依頼が来たというわけなのだ。

⬇恥ずかしくてラブレターを渡せないなんて、それでも男か／　でも仕事ね



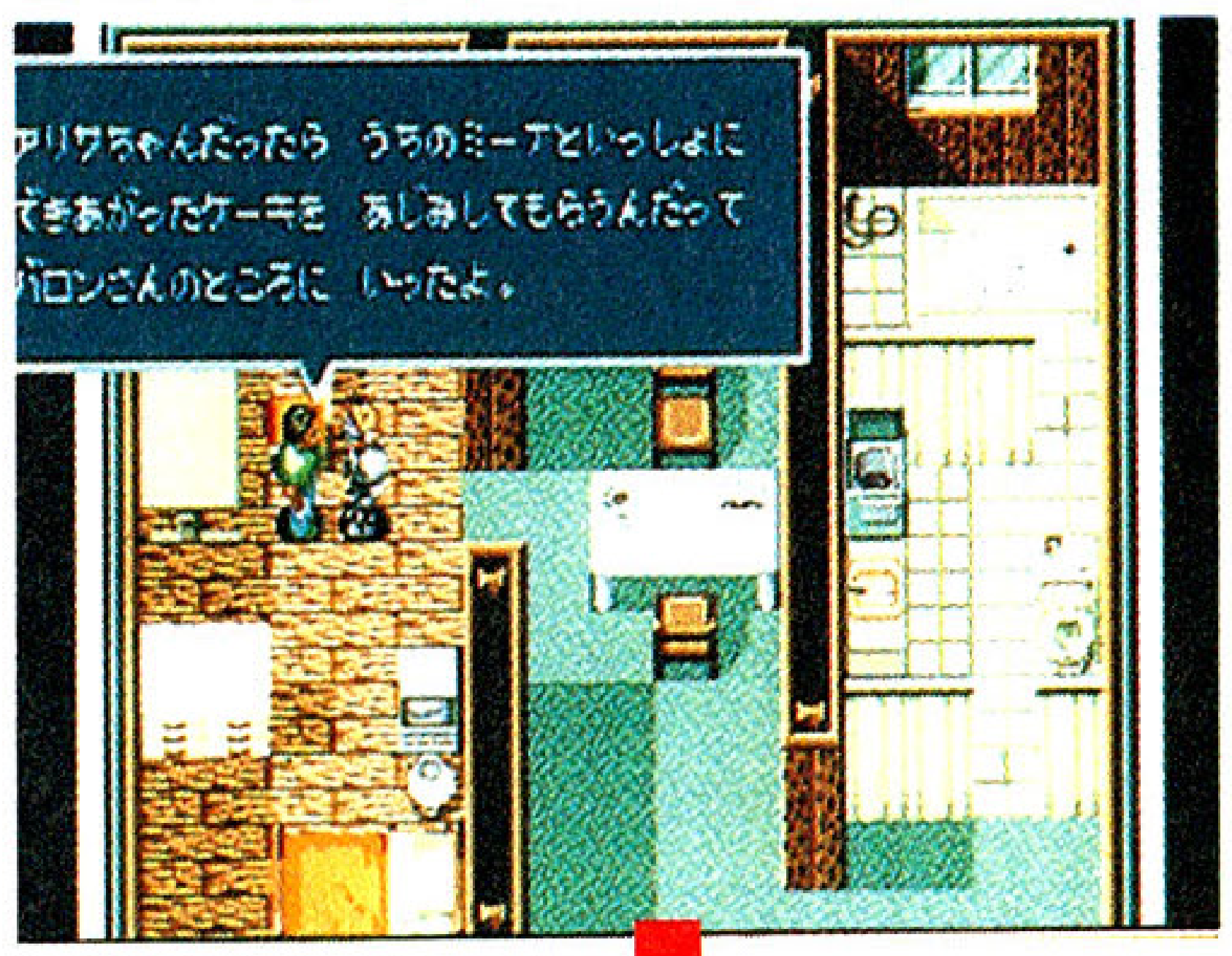
じつは となりのいえの アリサちゃんに
このラブレターを わたしてほしいんだ。
はずかしくって じぶんじゃ わたせないんだよ。

……

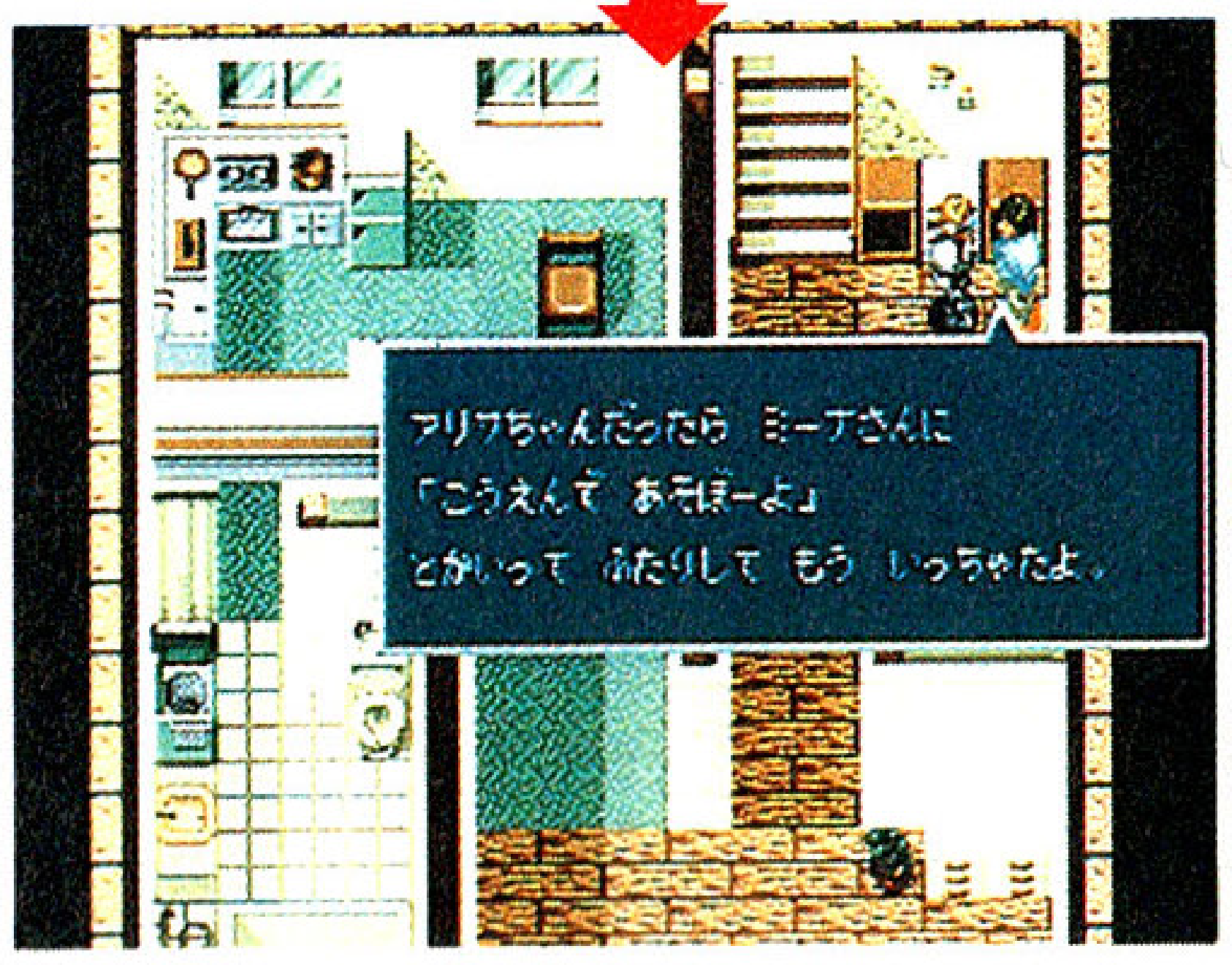
アリサを探せ

まず、自分の家に帰るとアリサの姿はなかった。母親に聞いてみるとミーナの家にケーキを作りに行ったあとだった。後を追ってミーナの家に行くと、アリサは焼きあがったケーキをバロンさんに食べてもらおうと、届けに出たあとだった。バロンさんの家に行くと、今度は公園に遊びに行ったと言われてしまう。公園に向かうと、怪しい人がいるので話しかけてみると変装したミーナだった。ミーナの話によると、アリサと2人でかくれんぼをしているとのこと。公園のすみずみまで調べてみるが、どこに隠れているのだろう？

⬇あらら。もうここにはいないのねん



アリサちゃんだったら うちのミーナといっしょに
できあがったケーキを あじみしてもらうんだって
バロンさんのところに いったよ。



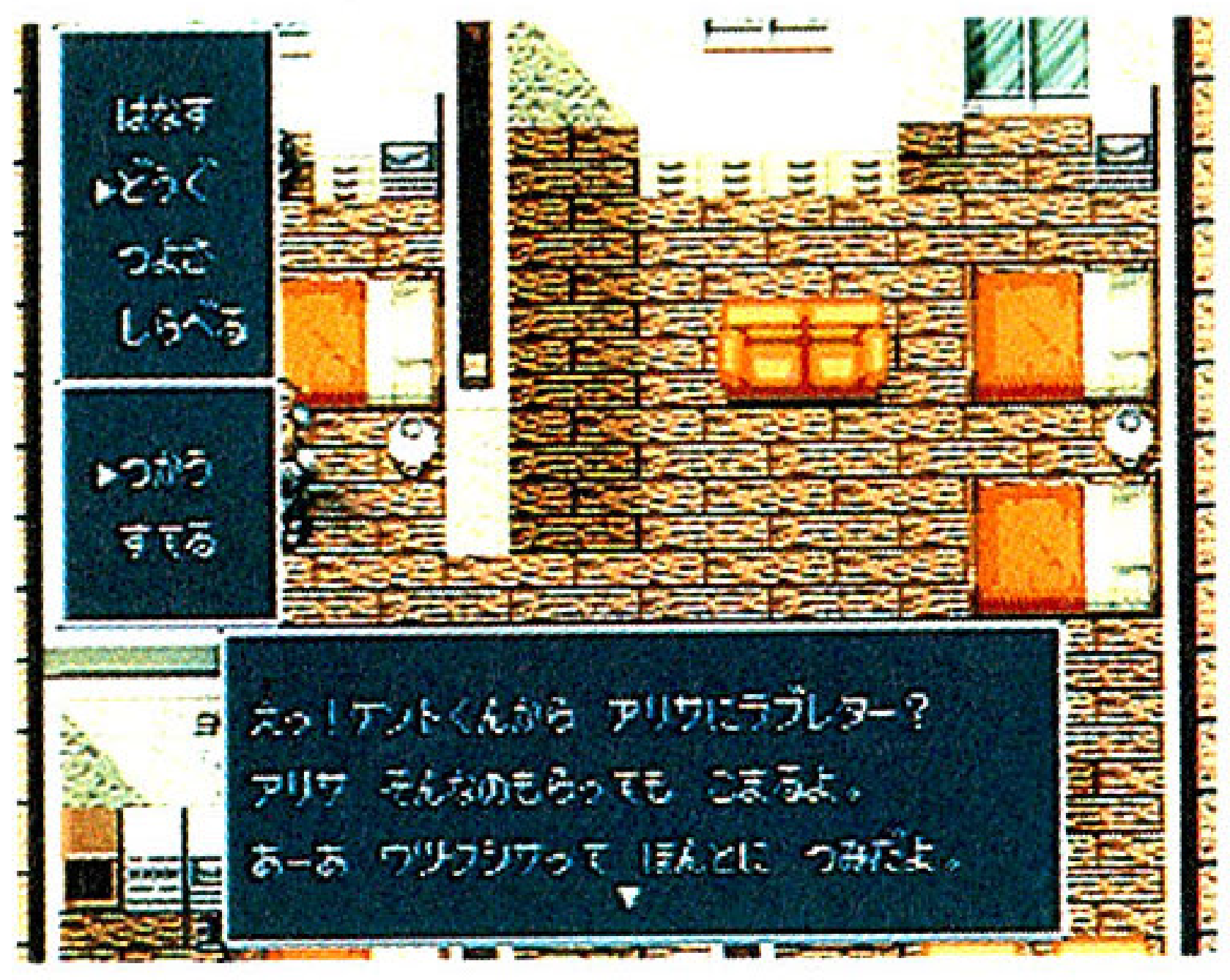
アリサちゃんだったら ミーナさんに
「こうえんで あそぼーよ」
とかいって ふたりして もう いっちゃたよ。

⬆今度は公園に遊びに行ったって？

……

さてお返事は？

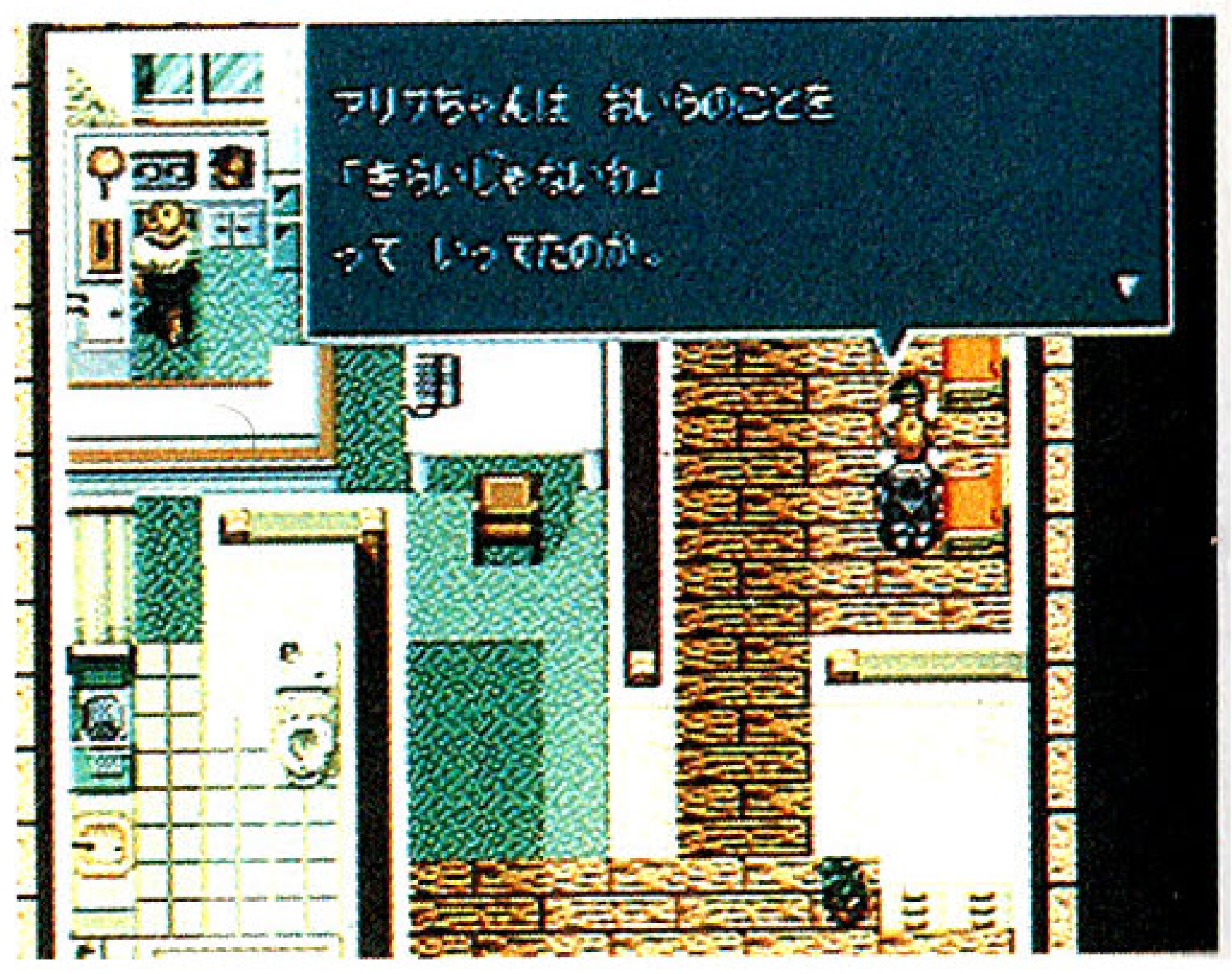
家に帰ったアリサに、ケント君からのラブレターをやっと渡すことができた。だが今度はアリサからケント君に返事を持っていってくれるようにと頼まれてしまう。ケント君に手紙を届けると、返事の内容は「嫌いじゃないわ」とのことだったが、「嫌いじゃないっていうことは好きってことだ」と勝手に誤解し、大喜びする。イマイチ心から喜べないレンタヒーローであったが、これもビジネス。ちゃんと報酬だけは受け取っておくのを忘れずに。



えっ！ケントくんから アリサにラブレター？
アリサ そんなのもらっても こまるよ。
あーあ ワタシって ほんとに つみだよ。

⬆お前、うぬぼれるのもいい加減にしろよな／　でも仕事だからガマン

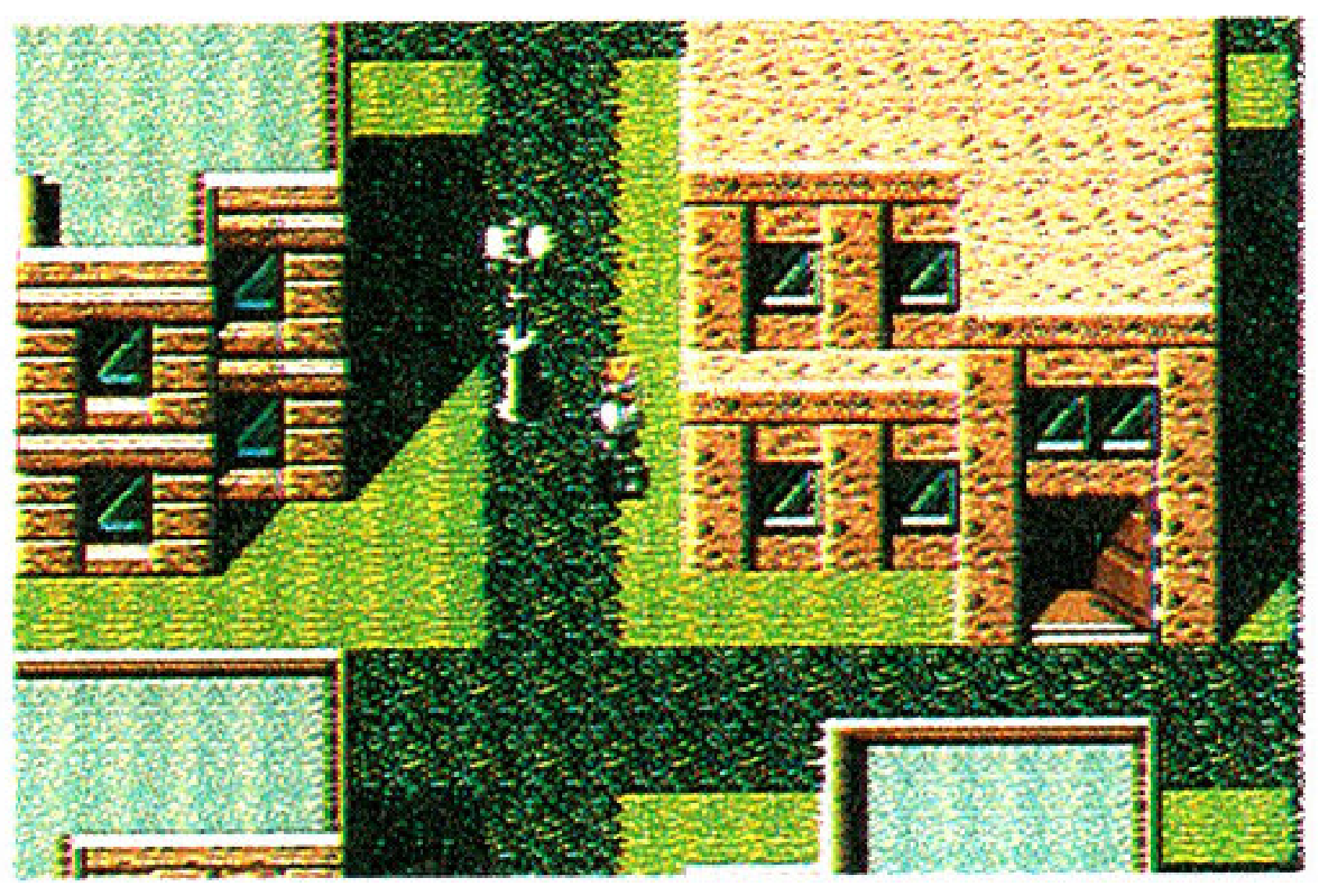
⬇こいつもかなり誤解してるヤツ。それで幸せならそれでいいんだけどね

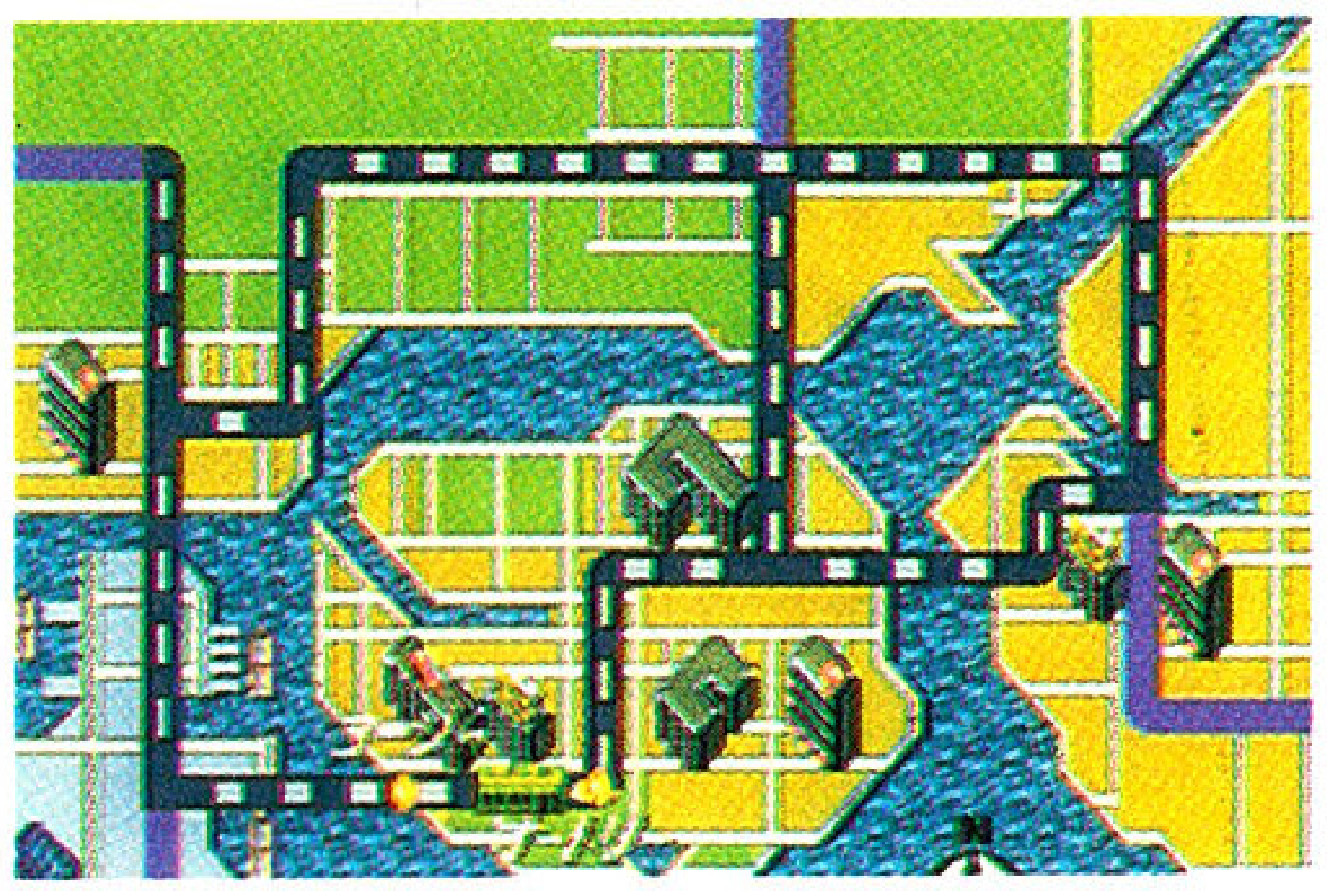


アリサちゃんは おいらのことを
「きらいじゃないわ」
って いってたのか。

仕事3　出前を早く届けよう

2つ目の依頼は、オートリーにあるペンギン食堂の出前だ。店が忙しい時間なので、出前の手伝いをしてほしいとのこと。配達するのにモタモタしていると配達する家の数が少なくなってしまうぞ。

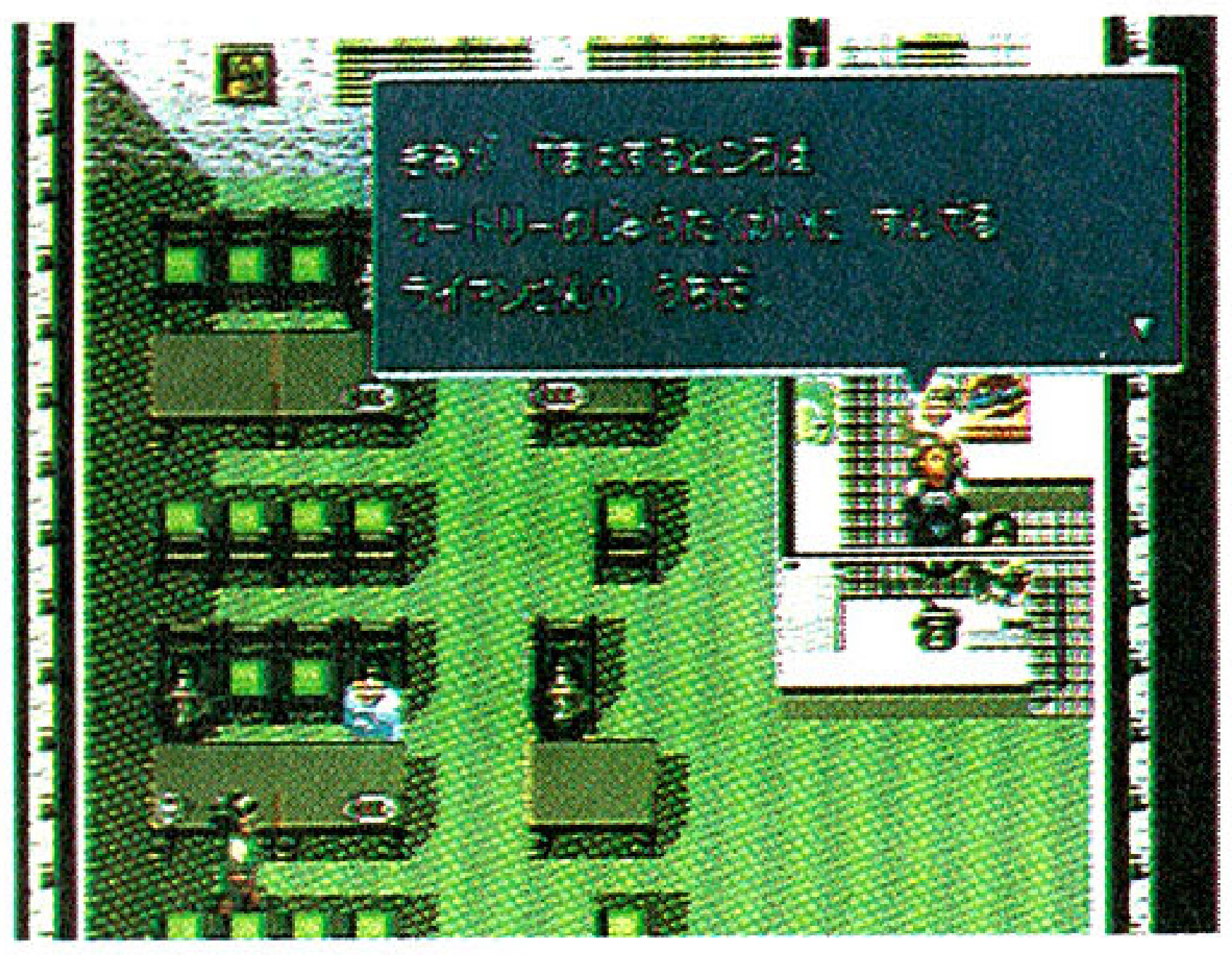

⬆配達先の家はどこなのかしらん？


⬆電車に乗って、どこへでも参上っす

……

1軒目

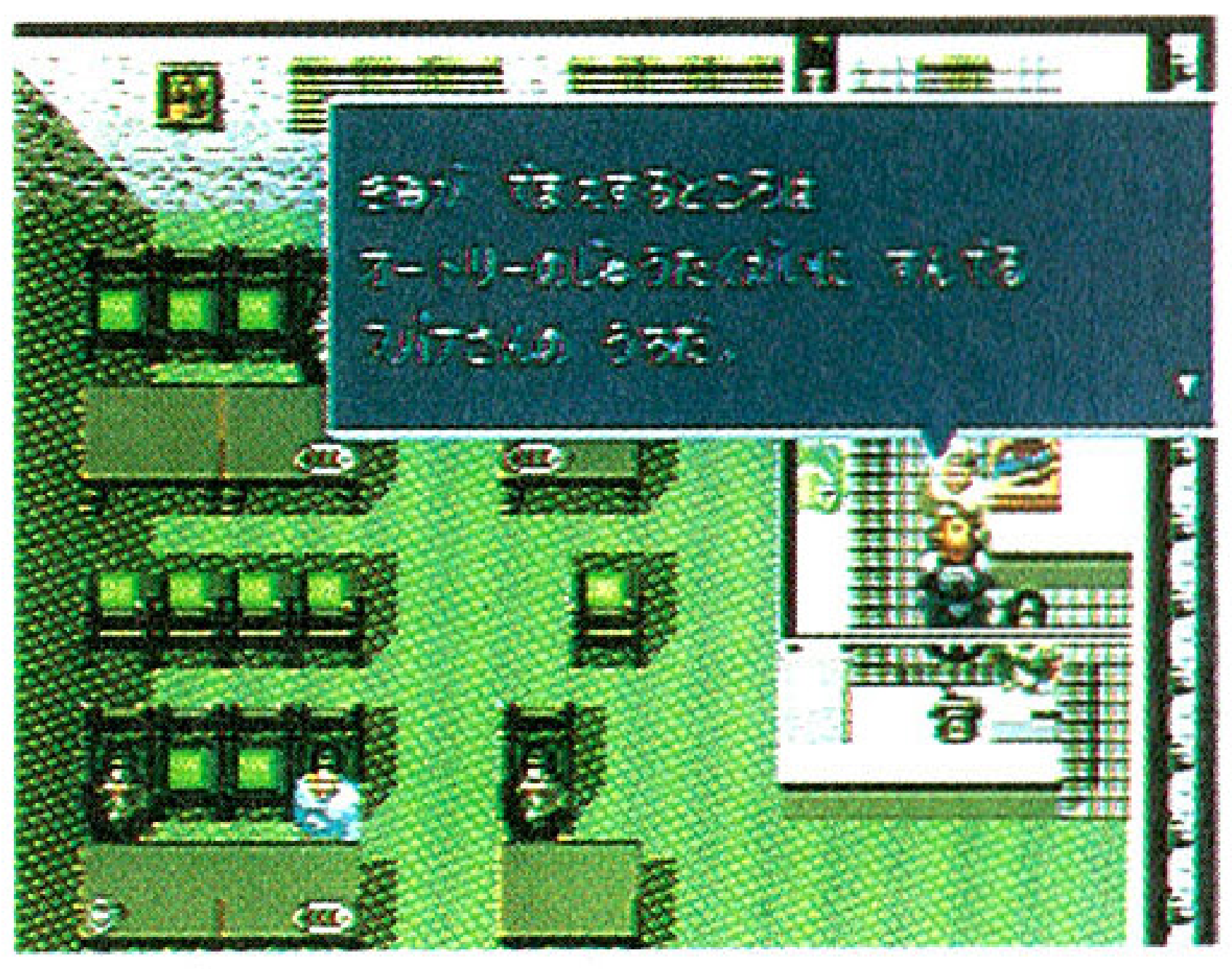
オートリーの住宅街のライアンさんの家まで、ピーマン丼を届けにいくのが最初の仕事。ライアンさんの家と言われても、どれが誰の家だかさっぱり分からないので、一軒一軒マメに入って話をしなくてはいけないのだ。


⬆どこか場所がよく分からないけど…

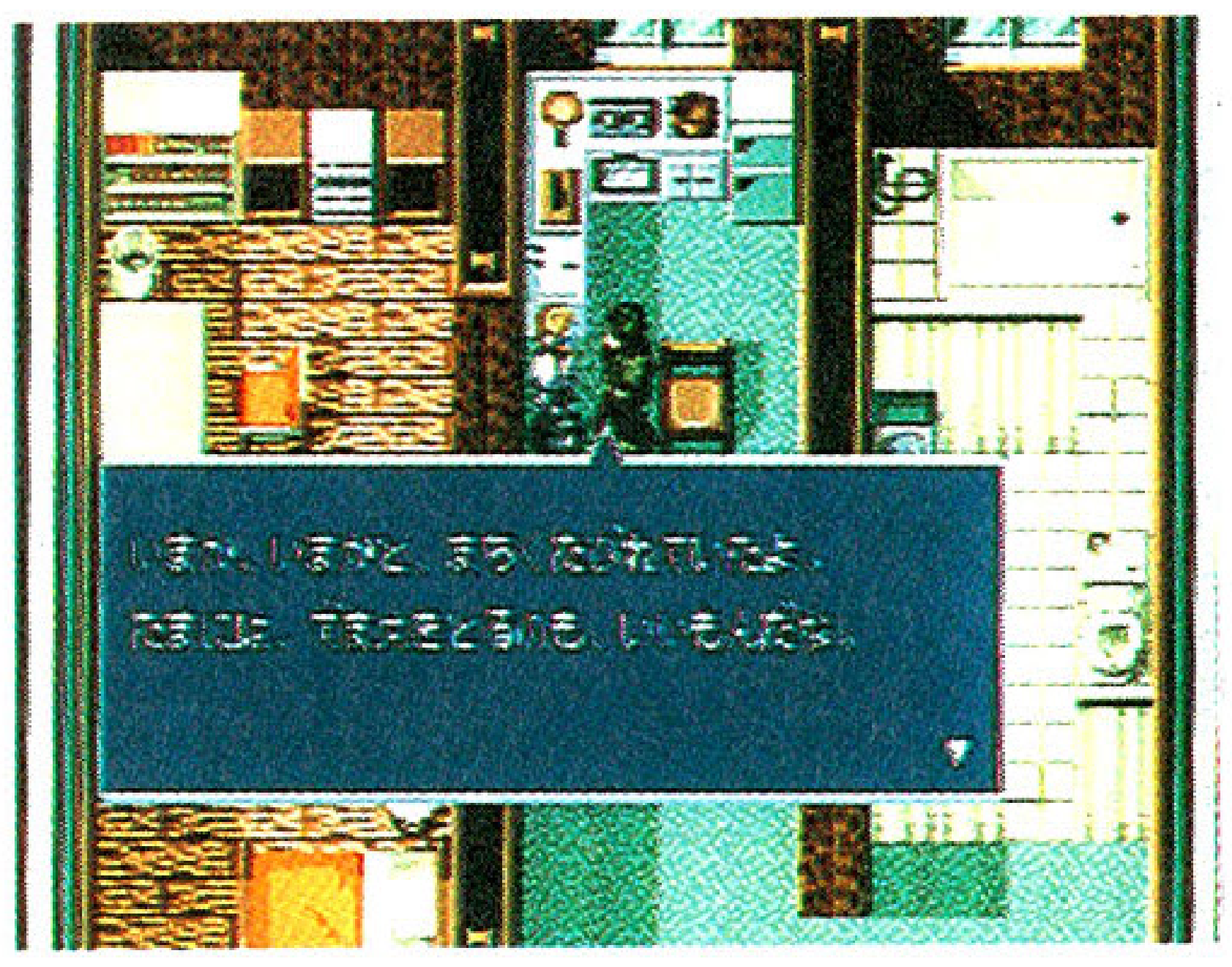
……

2軒目

2つ目の依頼は、同じくオートリーの住宅街に住むスパナさんの家までニラレバ炒めを届けろとのこと。ライアンさんの家と同じように、一軒一軒入ってみるしか確認する方法はない。でも家の数もそんなに多くはないので、ツラくはないはずだ。


⬆次はスパナさんの家？　はぁ…

⬇やっと配達できた。疲れた疲れた

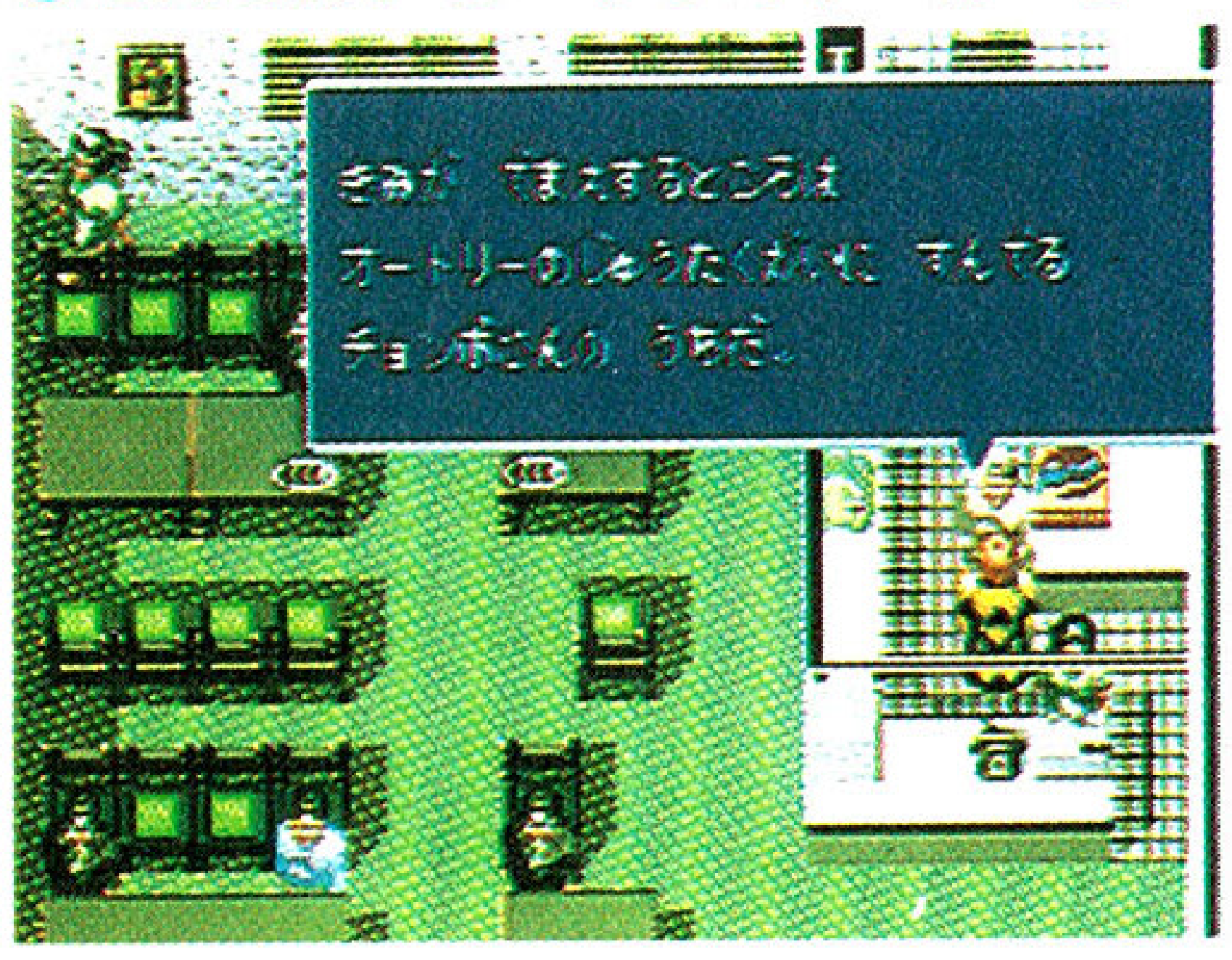


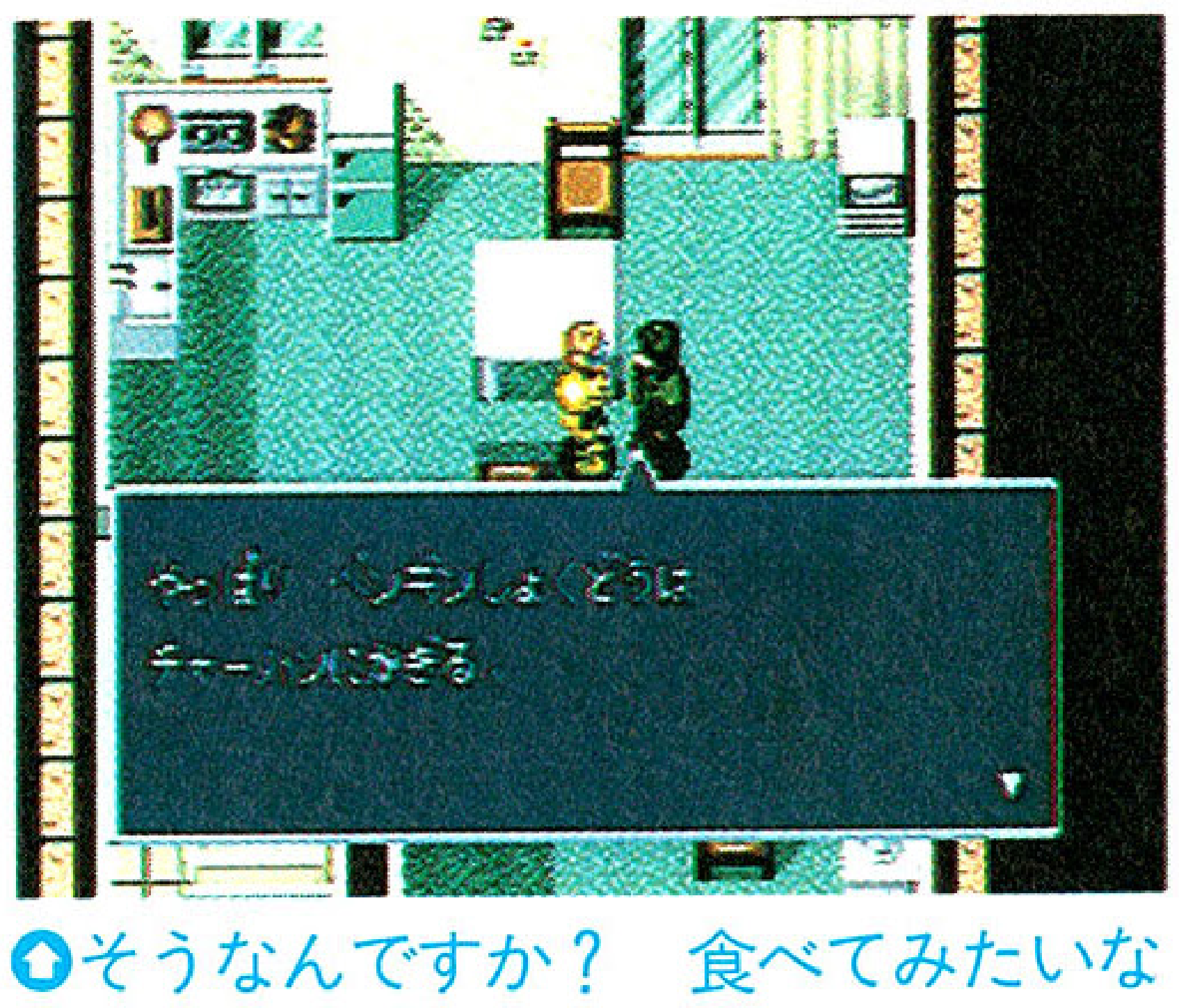
……

3軒目

最後に出前するのは、これまたオートリーの住宅街に住むチョンボさんの家。チャーハンを届けにいくのだが、もう2軒も届けているのでチョンボさんの家を探すのは楽だろう。全部配達し終えると報酬がもらえるが、配達した数によって報酬が上下するぞ。

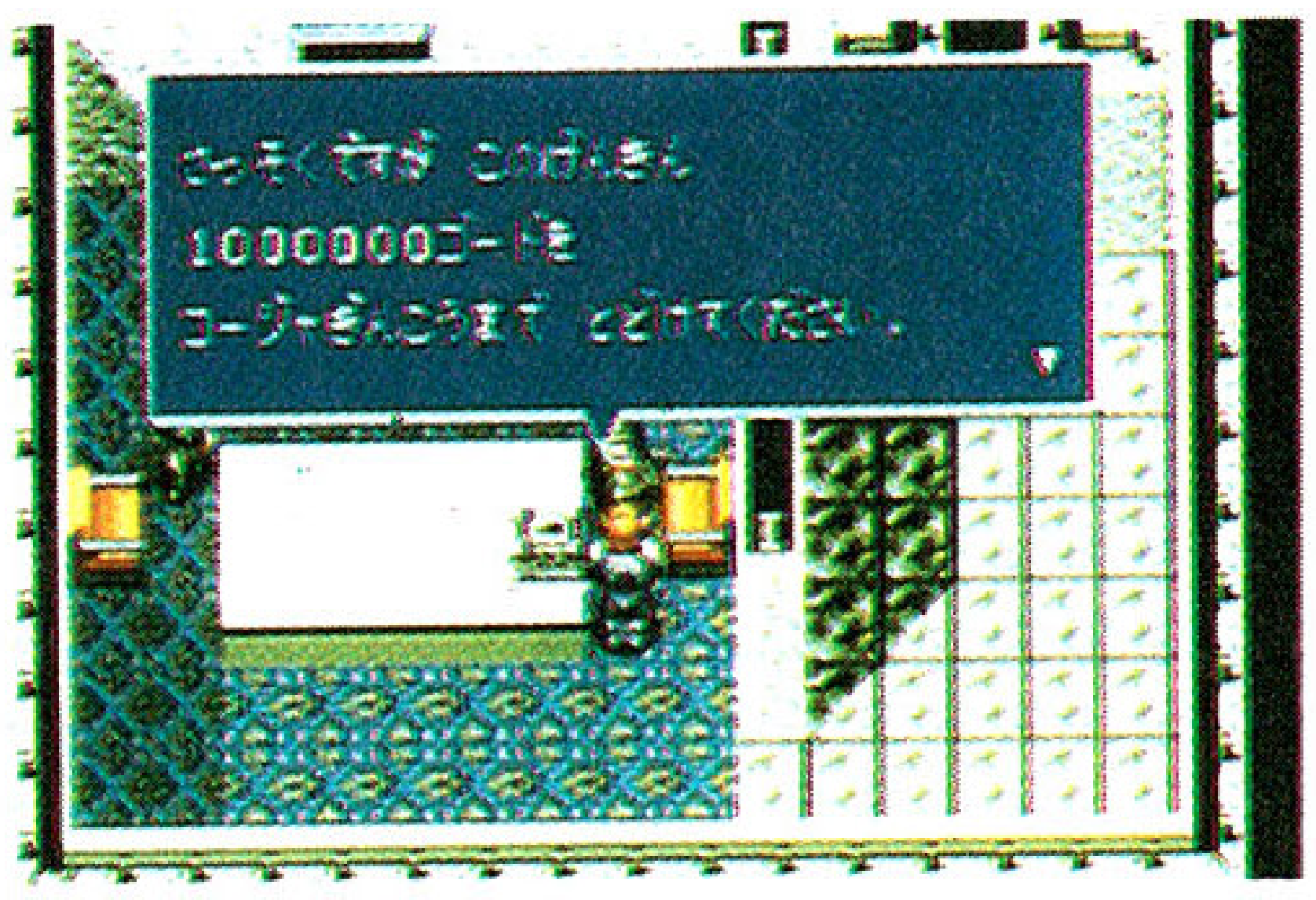
⬇こんどはチョンボさん？　はいはい




⬆そうなんですか？　食べてみたいな

仕事4　現金輸送だ！

3つ目の依頼は、初めて正義のヒーローらしい、カッコいい仕事だ。グッズリバーの銀行からコージャ銀行まで、1000000ゴールドもの大金を運ぶというもの。ただし、それだけのモノを運ぶのだからそのお金を狙うヤツらがあとを絶たない、危険な仕事なのだ。


さっそくですが このげんきん
1000000ゴールドを
コージャぎんこうまで とどけてください。

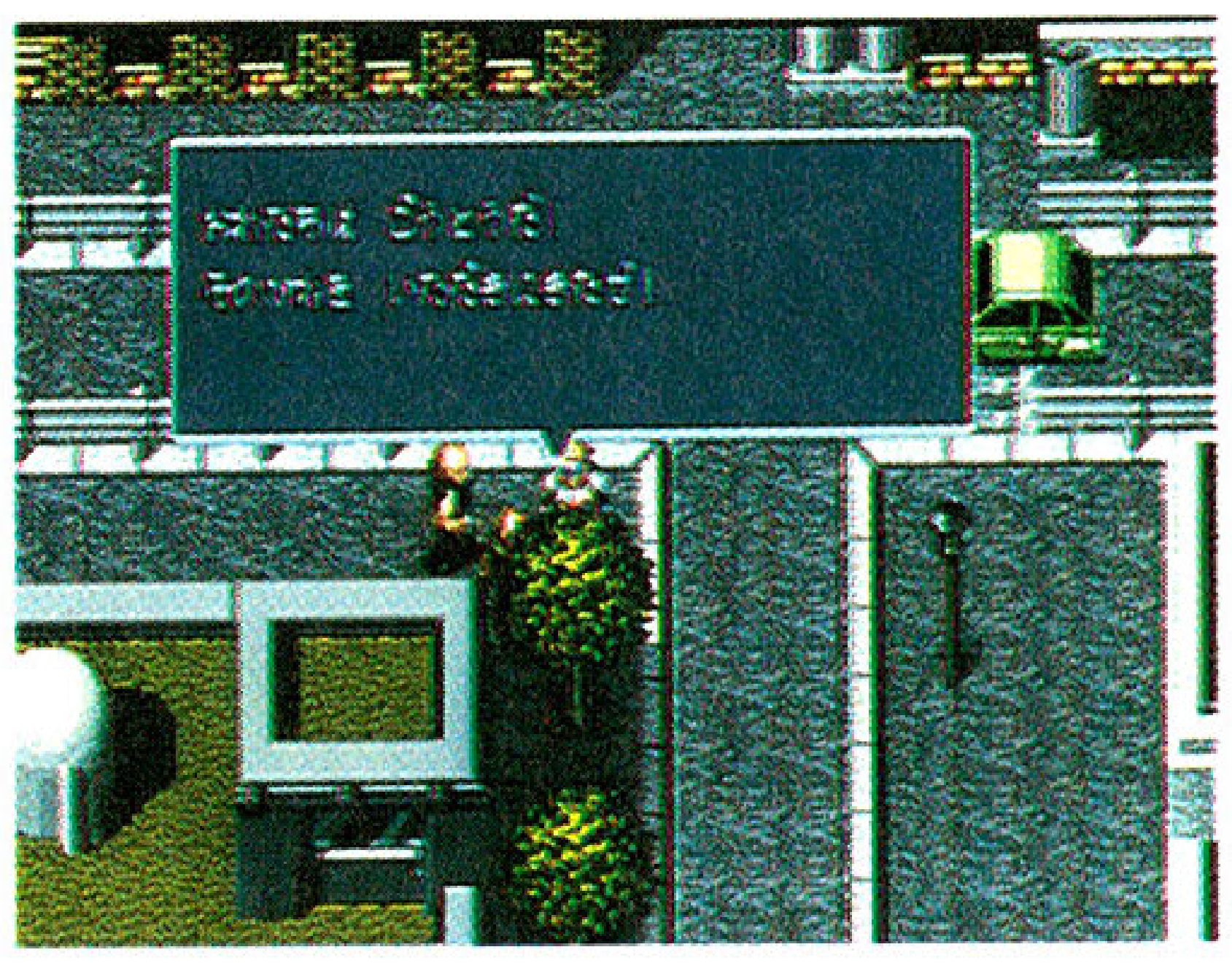
⬆げ。すごい金額。そのまま逃げたい

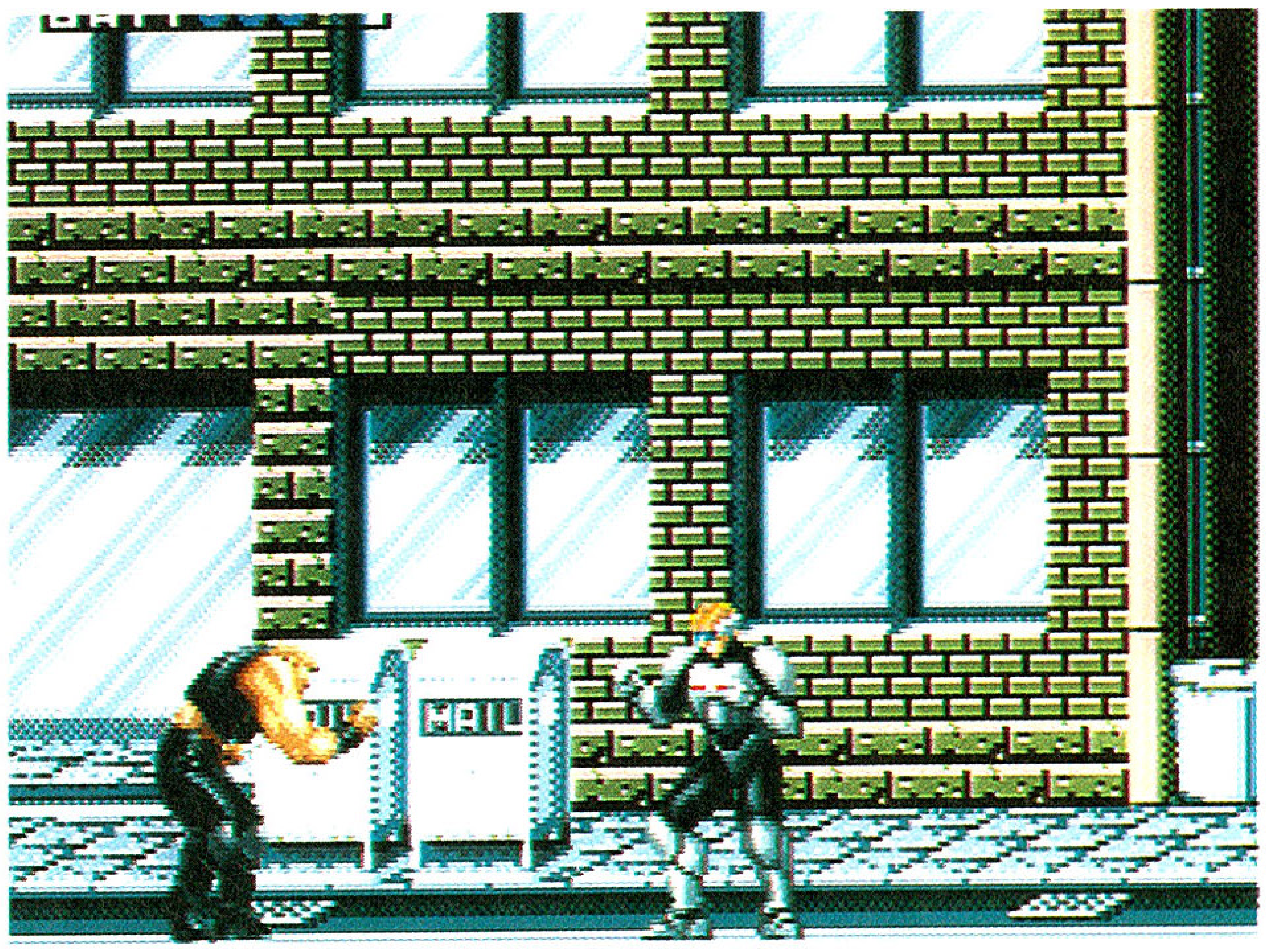
……

強盗がおそってくるゾ

金額が大きいだけに、そのお金を狙うチンピラがレンタヒーローを襲う。中でもコージャ銀行に行く途中に必ず出てくる2人組の強盗は強敵だ。この強盗を倒さないと、持っていたお金を強奪されてしまうぞ。

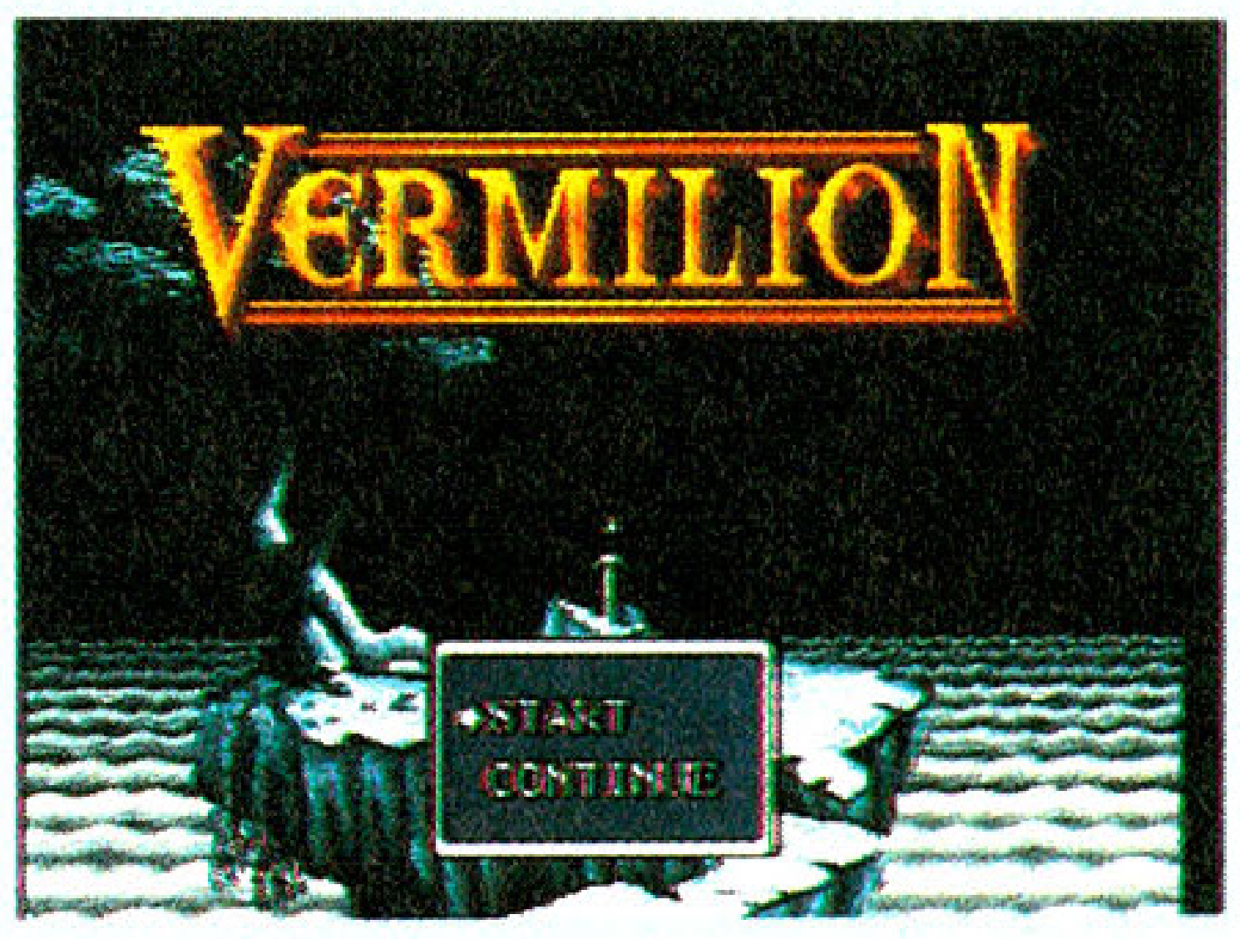
⬇2人組の強盗はなかなか強敵なのだ



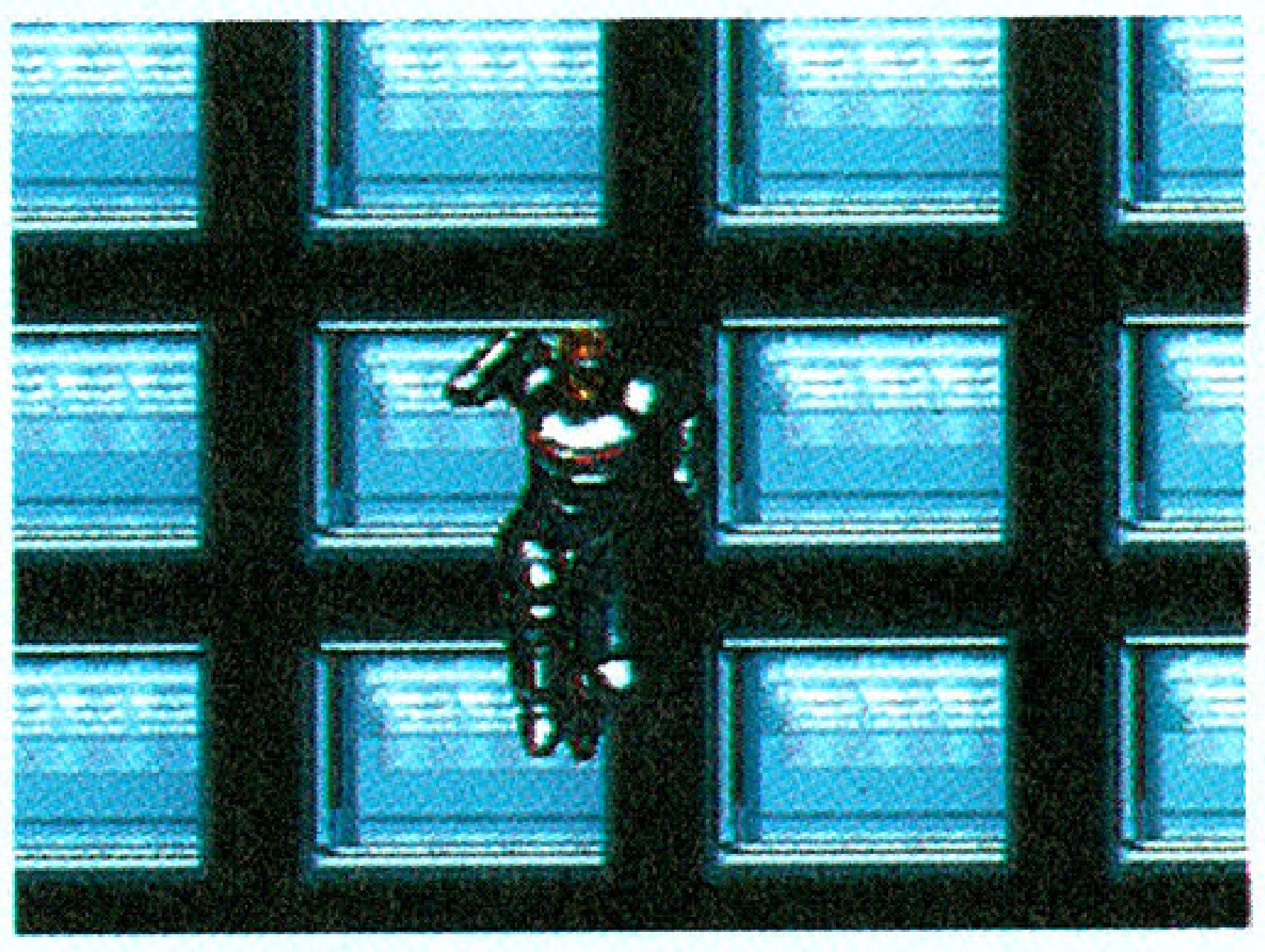

⬆一人一人、確実に倒していこう。2人同時に相手にしてかなう相手じゃない。負けるわけにはいかん

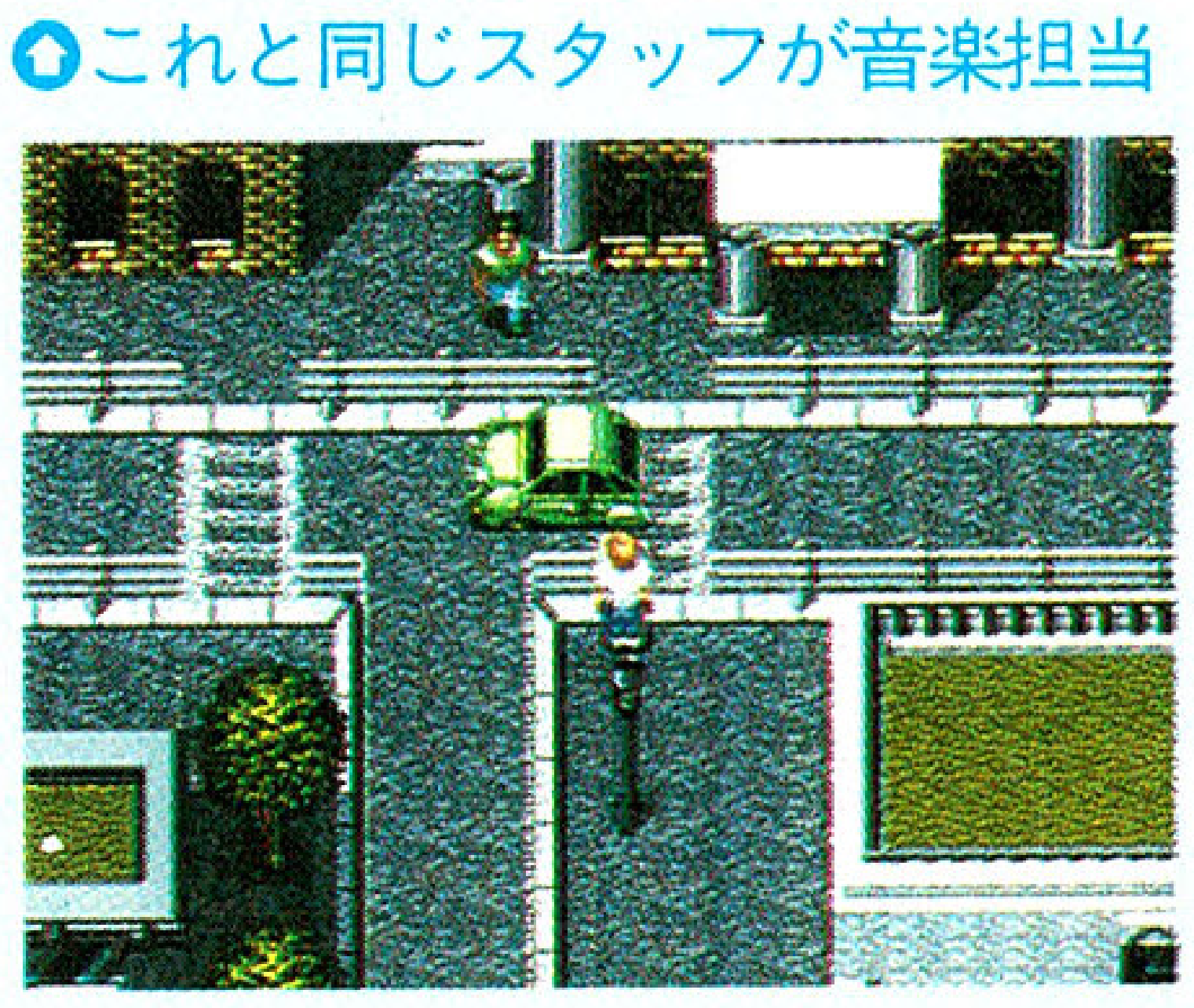
レンタヒーローの魅力

このゲームの魅力は、何と言ってもそのストーリーにある。ギャグ満載で、常にプレイヤーを飽きさせないところがいい。しかも自分の名前や、レンタヒーローになったときの名前を登録できるので、自分の名前で呼ばれたときの感動はプレイしなくちゃ分からない。ちなみに音楽も素晴らしいんだ。



⬆これと同じスタッフが音楽担当


⬆カッコよくて、親しみやすくて


⬆自分の名前でプレイできるのだ

ATTACK 3

正義の味方のその実体は学生アルバイト!?

レンタヒーロー

出前でコンバットアーマーを手に入れた主人公が、正義の味方のアルバイト。金をためて自分をパワーアップさせよう。

発売日	9月20日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	アドベンチャー
価　格	8700円(税別)	継続機能	バッテリーバックアップ
容　量	8M	モデム対応	――――――

レンタヒーローが活躍するエアロシティについての様々な話

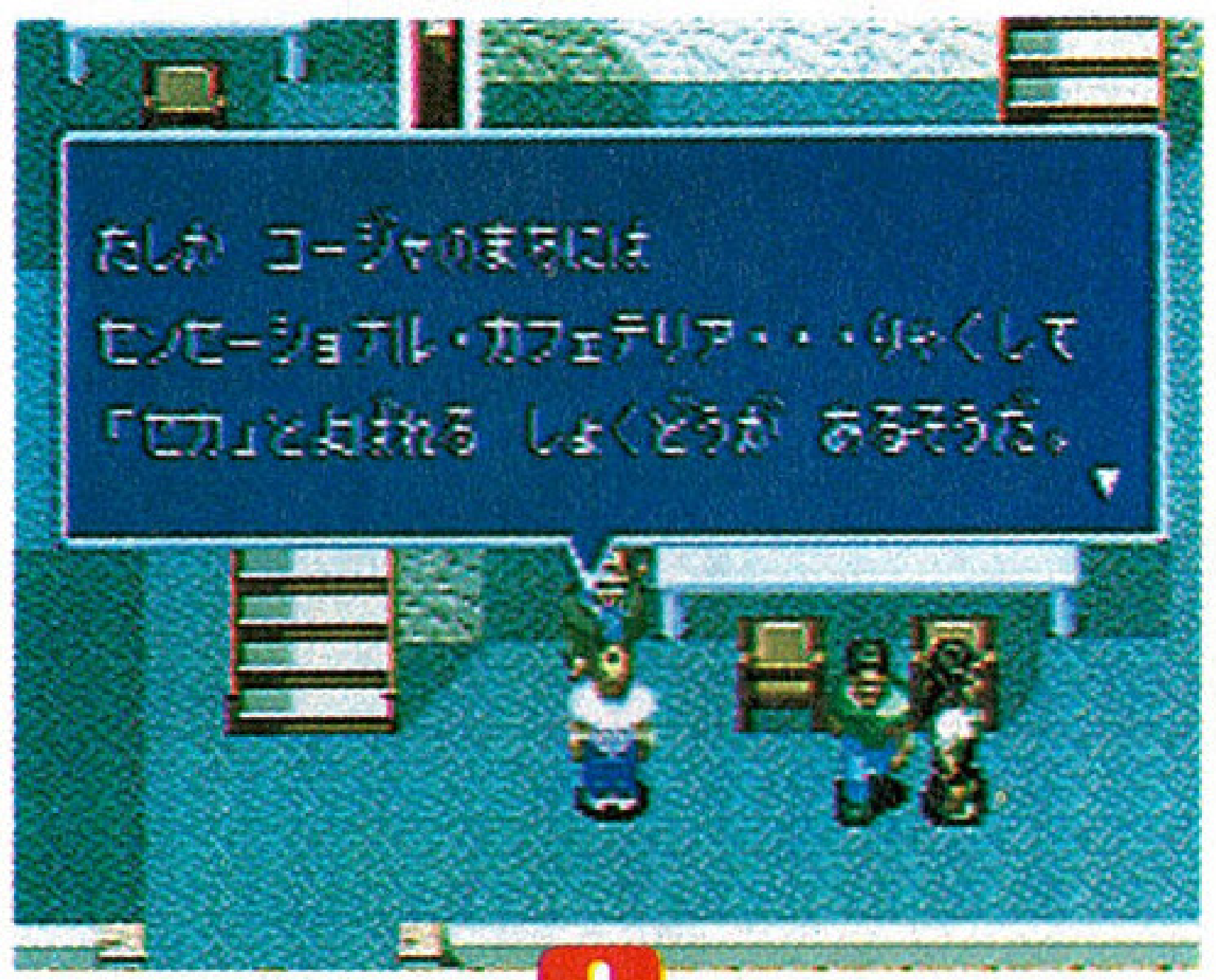
時々アクションシーンのあるアドベンチャーゲーム。町をウロウロして人と話をすることによってだんだん目的に近づいていく。

まずはエアロシティについての知識や、主人公がレンタヒーローになったいきさつなどを紹介していこう。

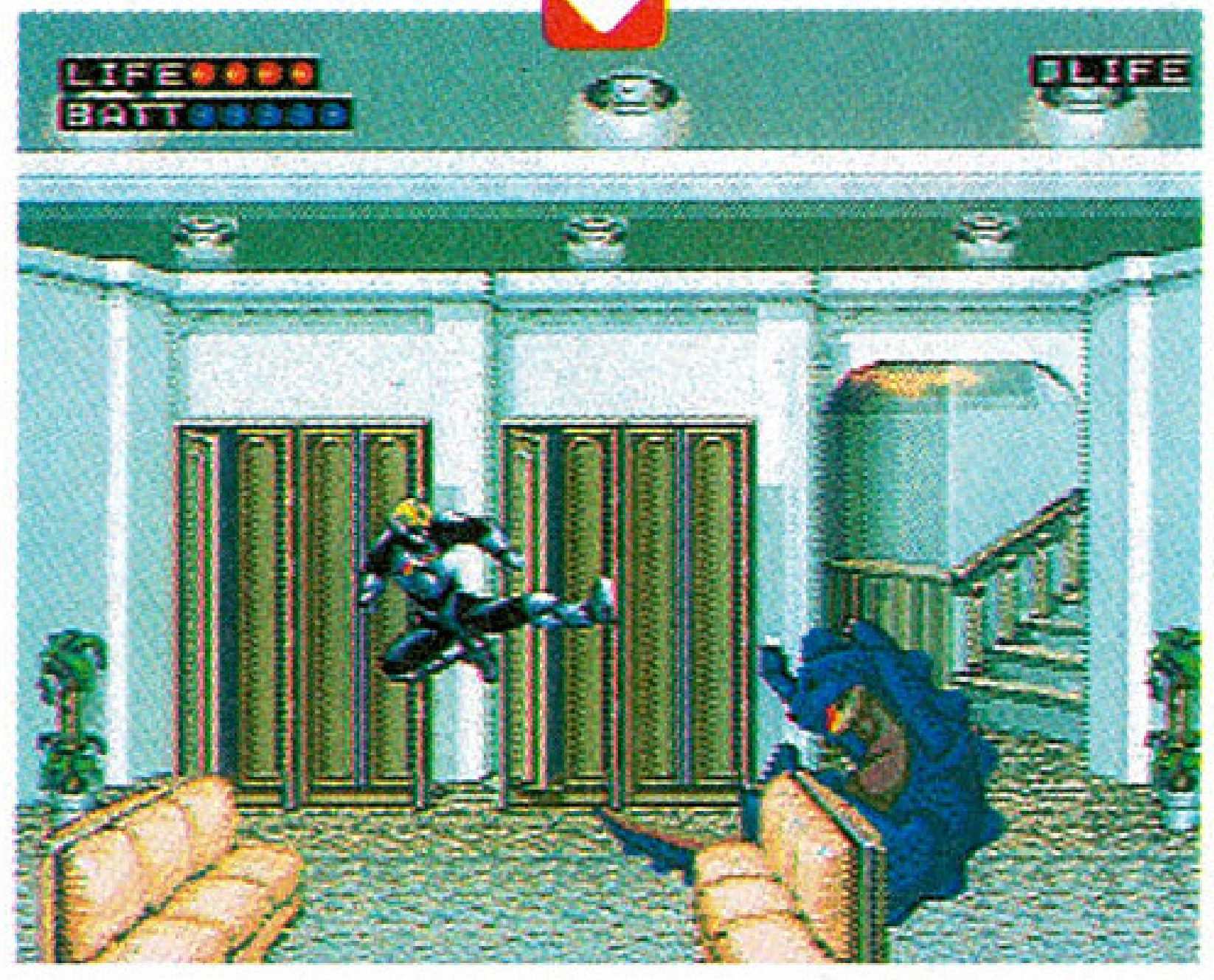
主人公がレンタヒーローになるいきさつ

まず主人公の名前を決めるが、入力した名前をそのまま父親などに呼ばれることになるので、フルネームにするとなんだか変な気分になる。ようするに「がんばれ、やまだたろう」などと肉親に呼ばれてしまうわけだ。

主人公の一家がコージャの町に引っ越してきた記念のパーティ



たしか コージャのまちには
センセーショナル・カフェテリア・・・りゃくして
「セカ」とよばれる しょくどうが あるそうだ。

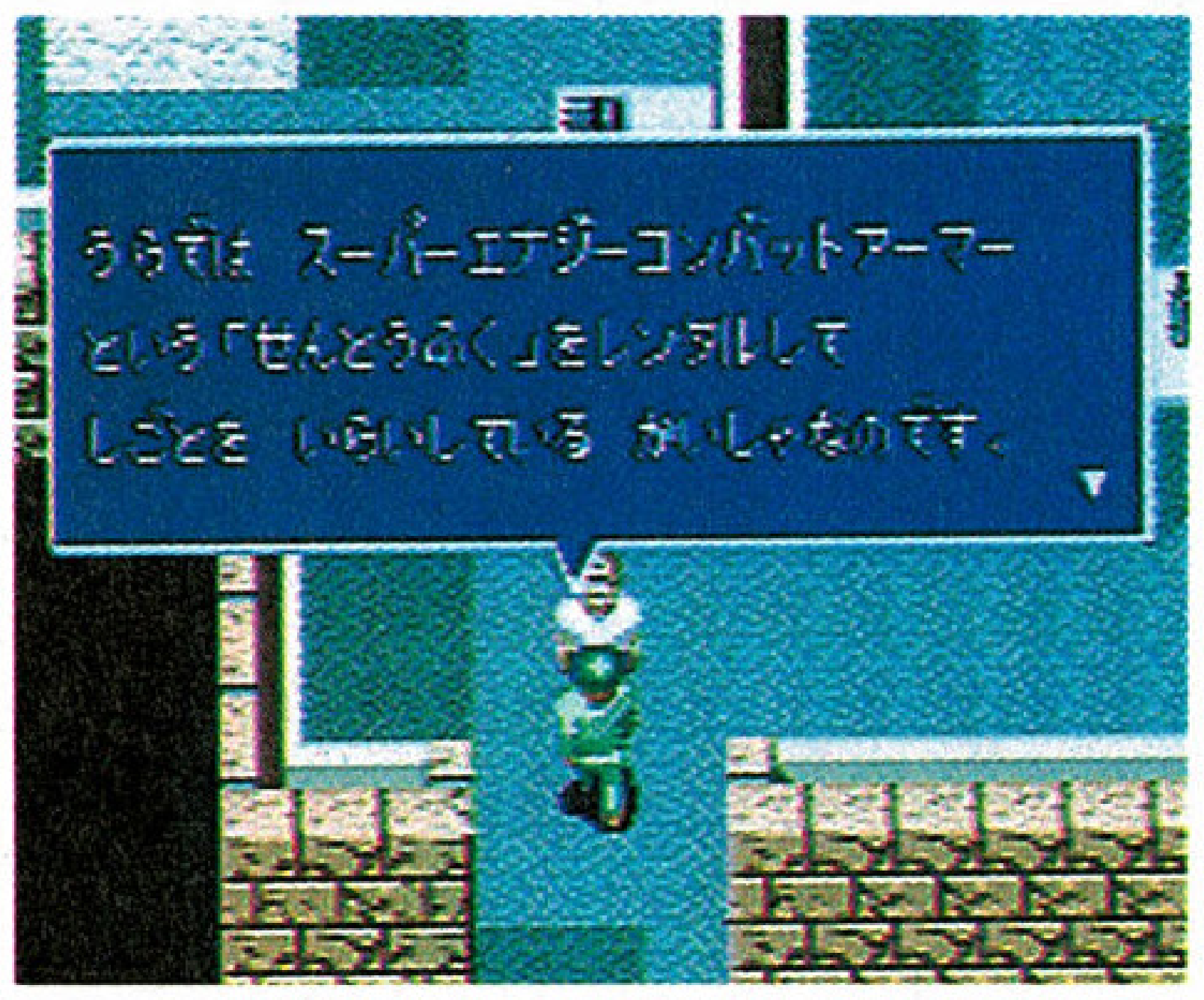


ぬいぐるみを着た父親と戦ったらおもいっきりやっつけてしまう

さて、ゲームは主人公一家がコージャ町に引っ越して来た、記念のホームパーティの場面から始まる。まずはパーティに出席してくれた近所の人たちと、両親と妹に話を聞こう。

全員に話を聞くと、食べ物が足りないということになり、食堂に出前の電話をする。ところが届けられたのはコンバットアーマー。ぬいぐるみを着てふざけている父親に、アーマーを着て戦うはめになるのだ。ちょっと攻撃しただけで、父親がぶったおれ、大変な騒ぎの中オープニングが始まる。

そのあと、セカ社の社員からアーマーの説明を受けるのだった。



うちでは スーパーエナジーコンバットアーマー
という「せんとうふく」をレンタルして
しごとを いらいしている かいしゃなのです。

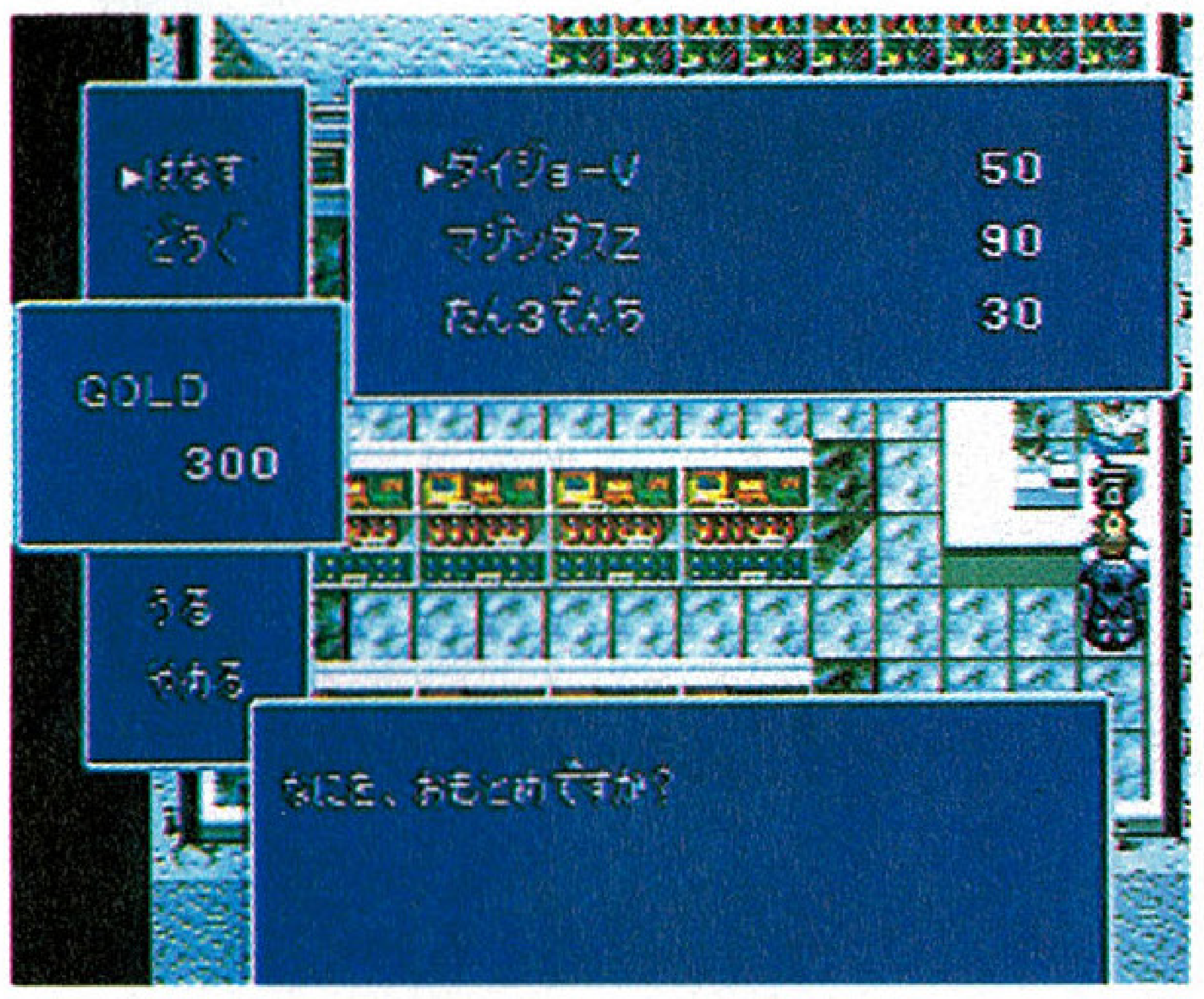
セカ社の出前が持ってきたコンバットアーマーのせいだと判明

エアロシティで買えるもの、その値段

セカ社の出前の間違いで、コンバットアーマーを手に入れた主人公は、正義の味方のアルバイトをすることになった。

そこで、町をウロウロして情報収集するわけ。

今回紹介するストーリーでは、8つの町が出てくる。その町で手に入る物の値段と、HPを完全に回復できるホテルがどこにあるかをまとめたものが、下の表だ。グリーンズ以外には必ずコンビニかデパートがあっていろいろなものを売っている。また、コージャにはデパートとコンビニの両方があるが、売っているものは同じ。



▶ダイジョーV　50
マジンダスZ　90
たん3でんち　30

なにを、おもとめですか?

コンビニの中。どの町にどんなアイテムが売られているかをチェックしておこう

店で買えるアイテムは、2つのパターンしかない。アクションシーンでダメージを受けることによって減ったHPを回復させるものと時間がたつにつれてなくなっていくアーマーの電気を補給するもの。それぞれに3段階の強さのものが用意されている。なお、このゲームのお金の単位はゴード。ゴールドではない。

アイテム一覧
及びホテルのある町一覧
(○印が入手及び利用可能な町、×が不可能)

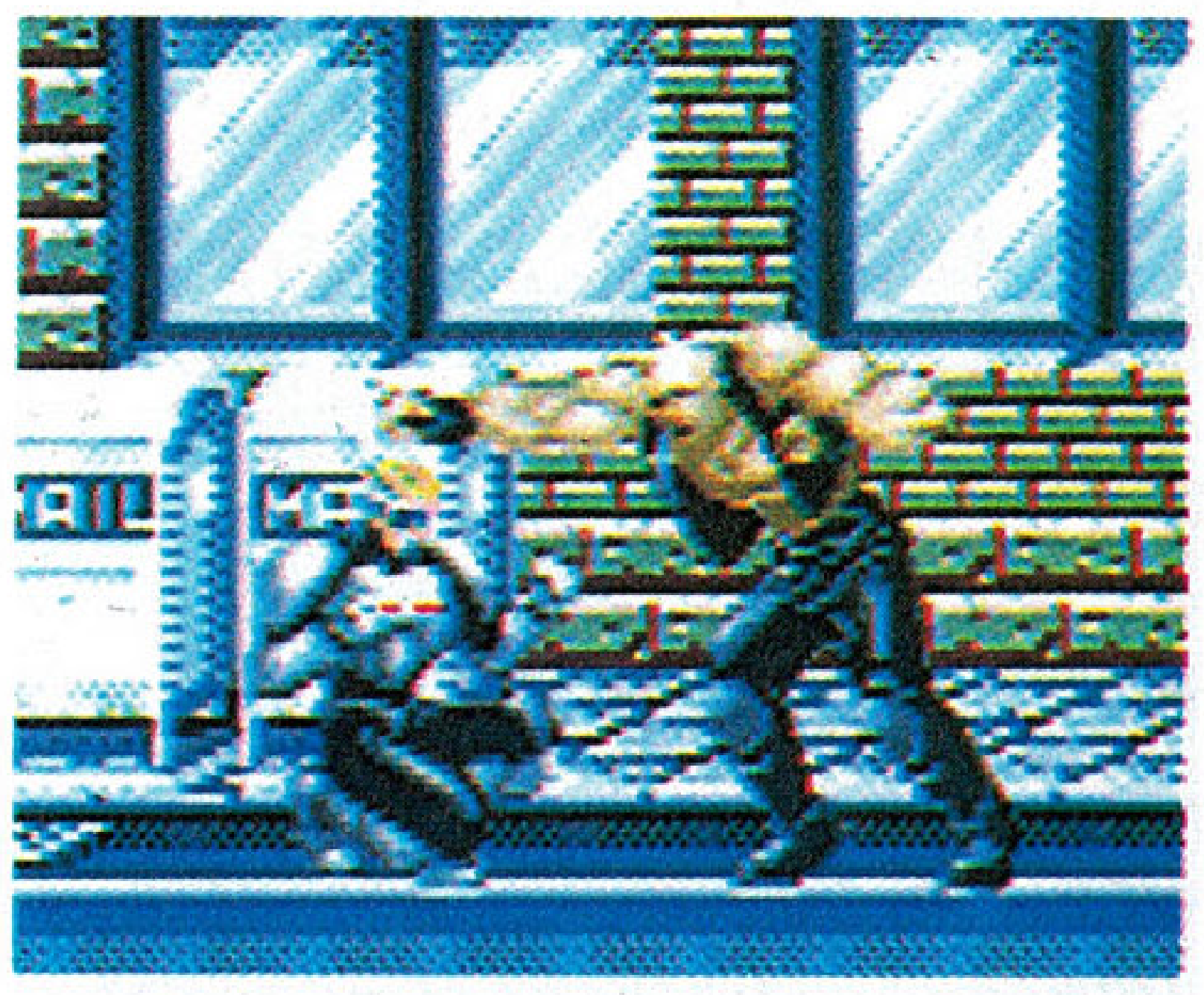
		値段	効果	コージャ	オートリー	ダハネ	グッズリバー	グリーンズ	ピーストライプ	ビッグッド	マカタ
アイテム名	ダイジョーV	50	HPが20ポイント回復する	○	○	○	○	×	○	○	○
	マジンダスZ	90	HPが40ポイント回復する	○	○	○	○	×	○	○	○
	ノンデルこうていえき	170	HPがかなり回復する	×	×	×	×	×	×	×	○
	たん3でんち	30	バッテリーが10ポイント回復する	○	○	○	○	×	○	○	○
	たん2でんち	60	バッテリーが20ポイント回復する	×	○	○	○	×	○	○	○
	たん1でんち	90	バッテリーが40ポイント回復する	×	×	○	○	×	○	×	○
ホテル宿泊		100	HPが完全に回復する	×	○	×	○	×	×	×	×

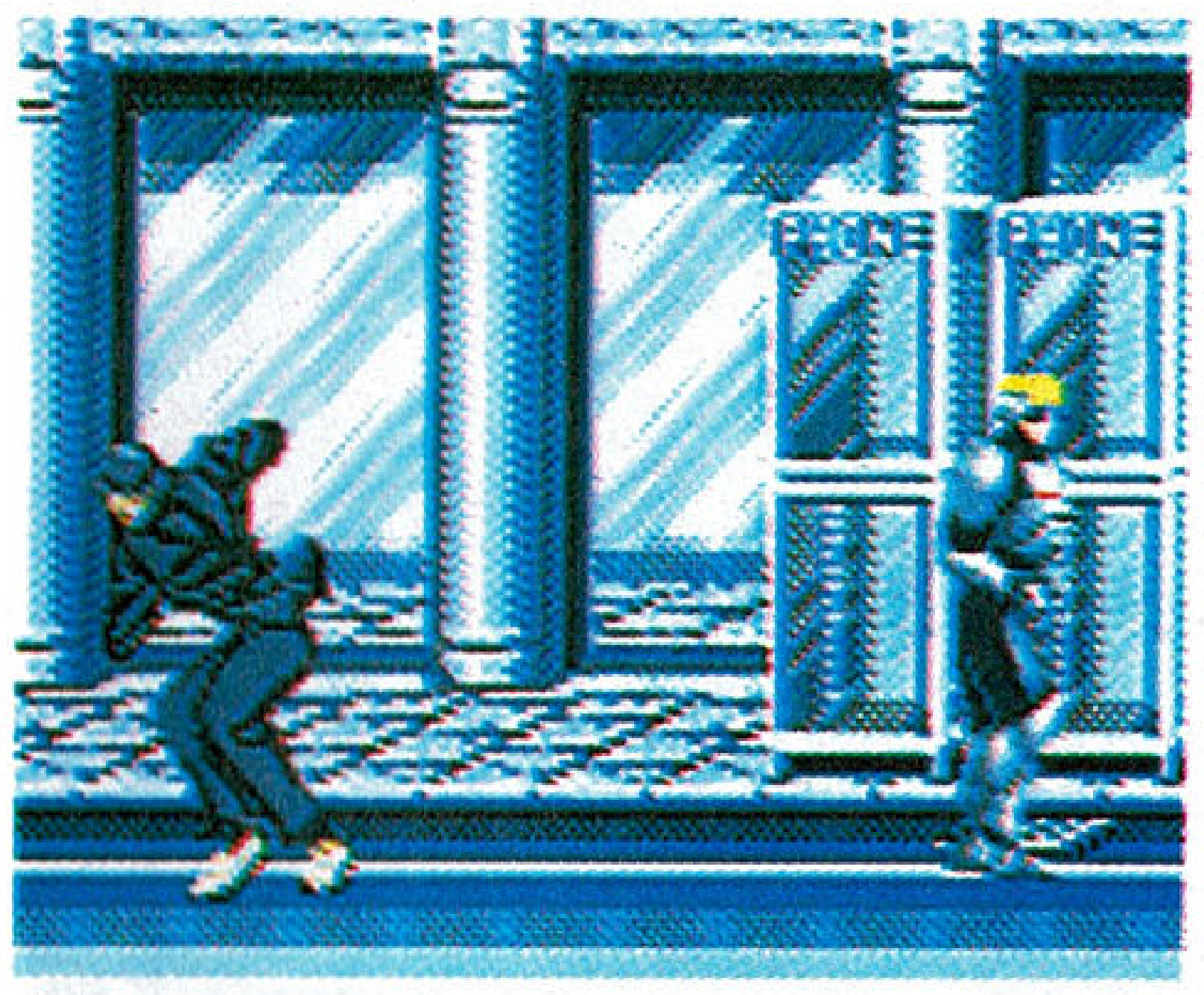
アクションシーンで負けないためには

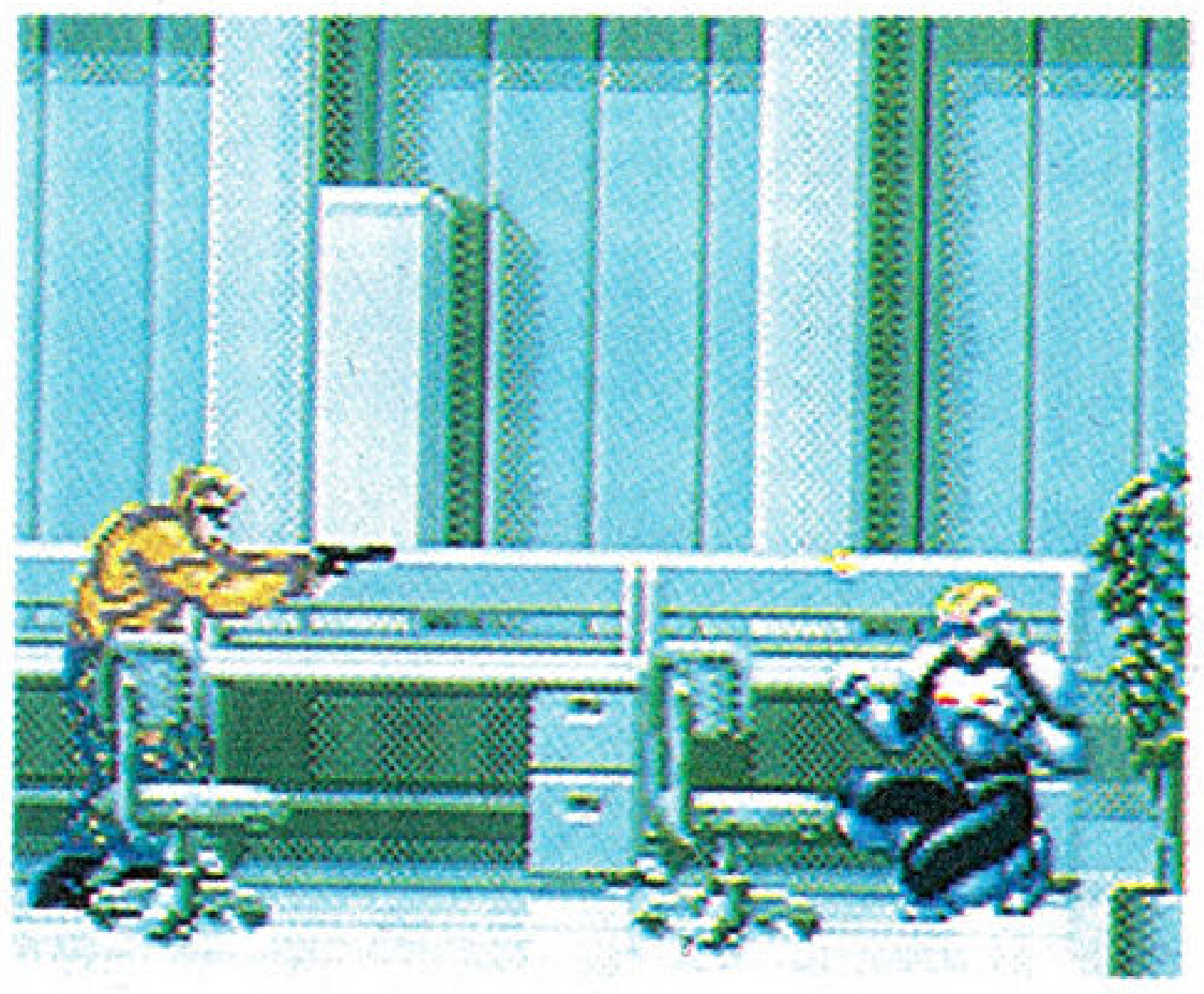
アクションシーンに登場する敵は殴ってくるだけのヤツ、ナイフを振り回してくるヤツ、回し蹴りをしてくるやつ、ピストルやマシンガンなどの飛び道具を使ってくるヤツの4パターンある。

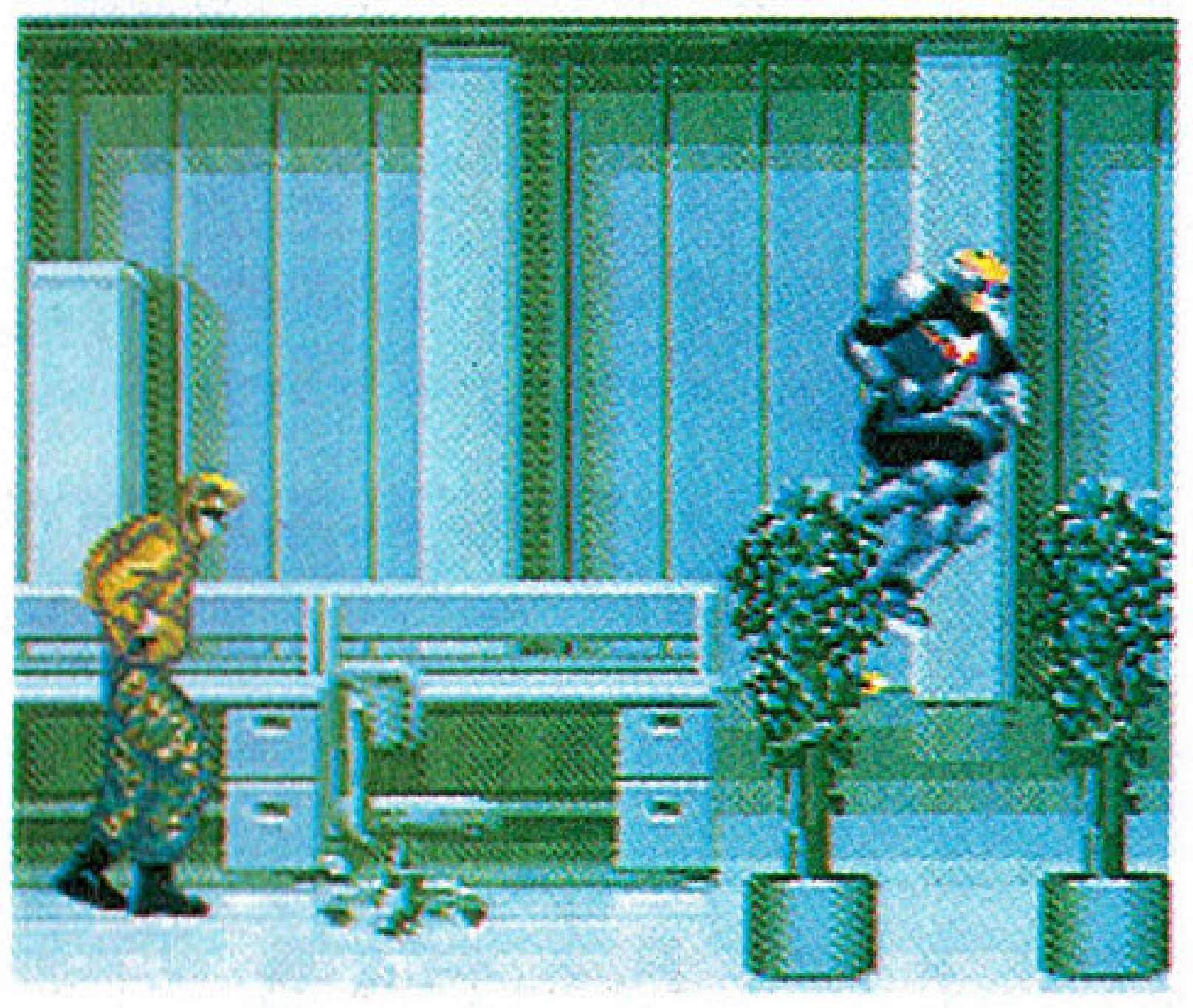
飛び道具を使うやつ以外は近づいてパンチすればだいたいダメージを与えられる。どのくらい近づけばいいかは経験していけばわかってくるだろう。ナイフを突き出すタイミングや、回し蹴りをくり出す時は素早く敵から離れよう。

飛び道具を使うヤツと戦うハメになったら大変だ。特にピストルを撃つヤツは、連射してきて、こちらが攻撃するヒマがない。ダメージ覚悟で近づきパンチ連発で切り抜けよう。ピストル野郎以外はしゃがみパンチでだいたいOK。


⬆殴ってくる敵。近づいて、しゃがんでパンチしていればいい


⬆回し蹴りしてくる敵。この恰好をしたら回し蹴りをするので逃げろ

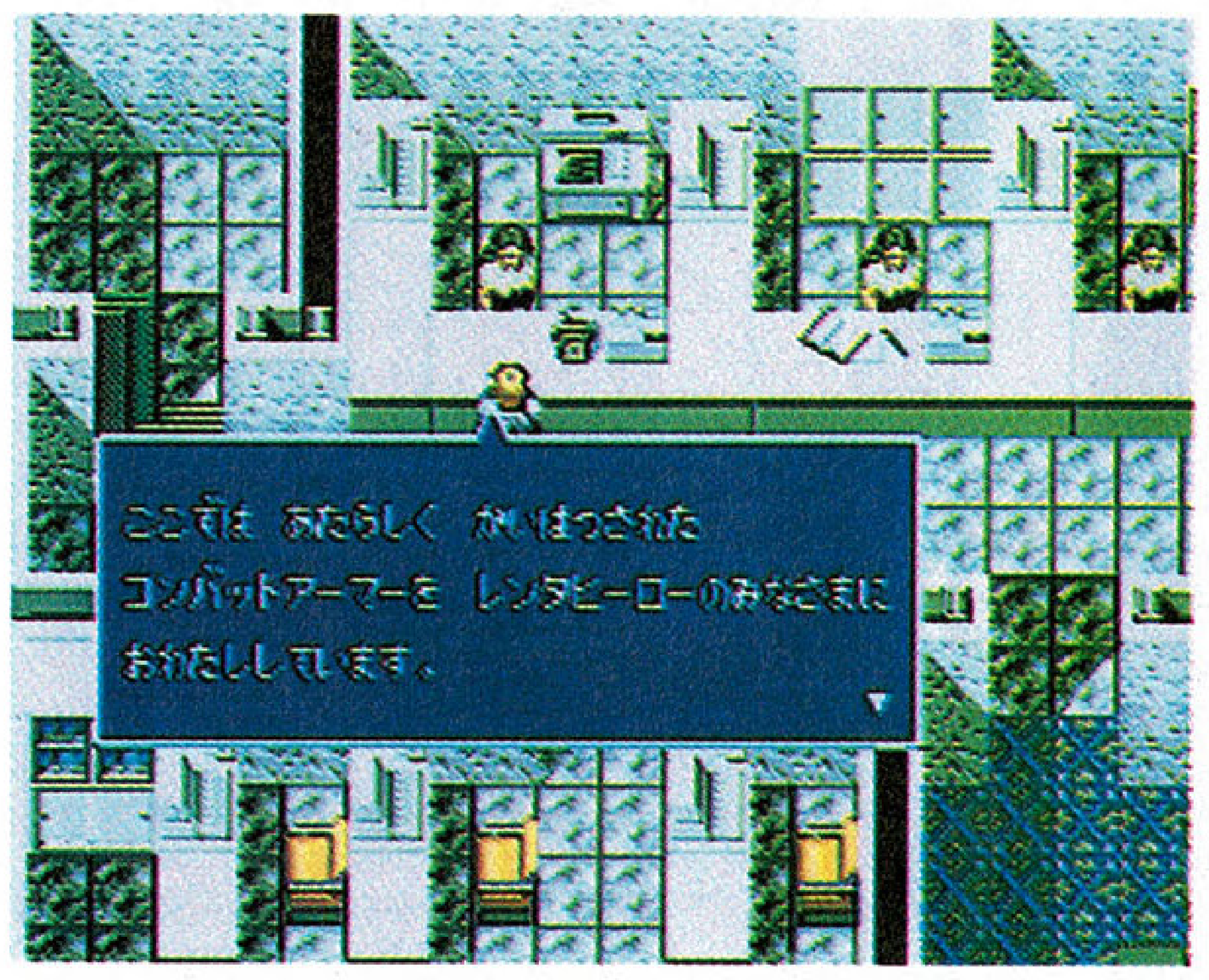

⬆飛び道具を使う敵。こうきたらしゃがんでよけてから近づいて倒す


⬆こう撃ってきたらジャンプしてよけるしかない。よけてから攻撃

パワーアップしないと楽にならない

主人公が着ているコンバットアーマーはただでセカからもらったもの。これはいちばん弱いスーツで、より強い力が出るスーツや、アーマーを着たとき使える飛び道具がセカの秘密研究所で開発されている。研究所に銀行振込で一定の寄付をすると新しいアーマーや武器を研究して作ってくれる。最初のうちは2000ゴード単位で新製品をレンタルしてくれるが、そのうち4000ゴード寄付しないと作ってくれなくなる。また、開発に時間がかかるときもある(ようするにあるイベントをクリアしないと時間がたったことにならないわけ)。

さて、セカ社の秘密研究所のある場所だが、だいたい見当はつくと思うが、当然のごとく、秘密。だって秘密研究所だもん。そういえば、最初にアーマーが届けられたときは、食べ物を注文したはずが、間違えて届けられたんだっけ。

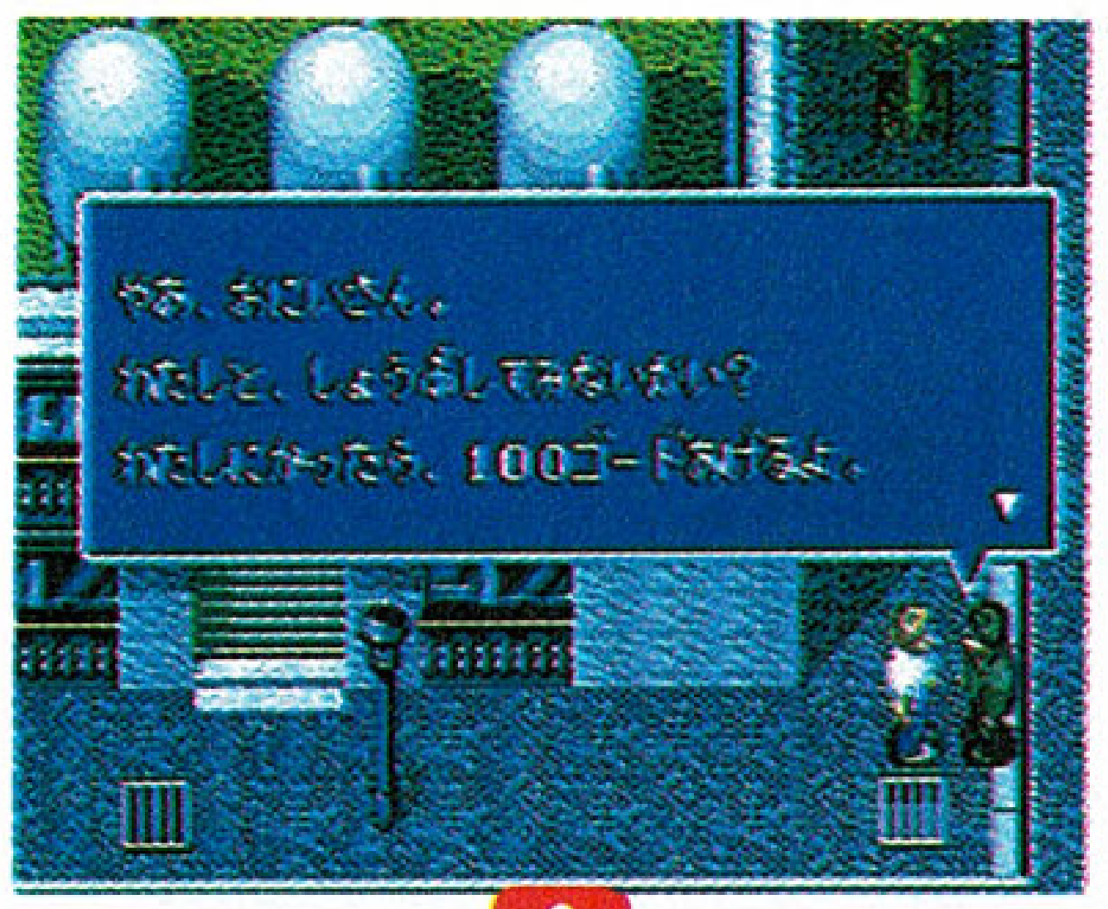

ここでは あたらしく かいはつされた
コンバットアーマーを レンタヒーローのみなさまに
おわたししています。

⬆セカの秘密基地。地下1階で新しいアーマーを、地下2階で新しい武器を渡してくれる

金欠病にならないためにこうしよう

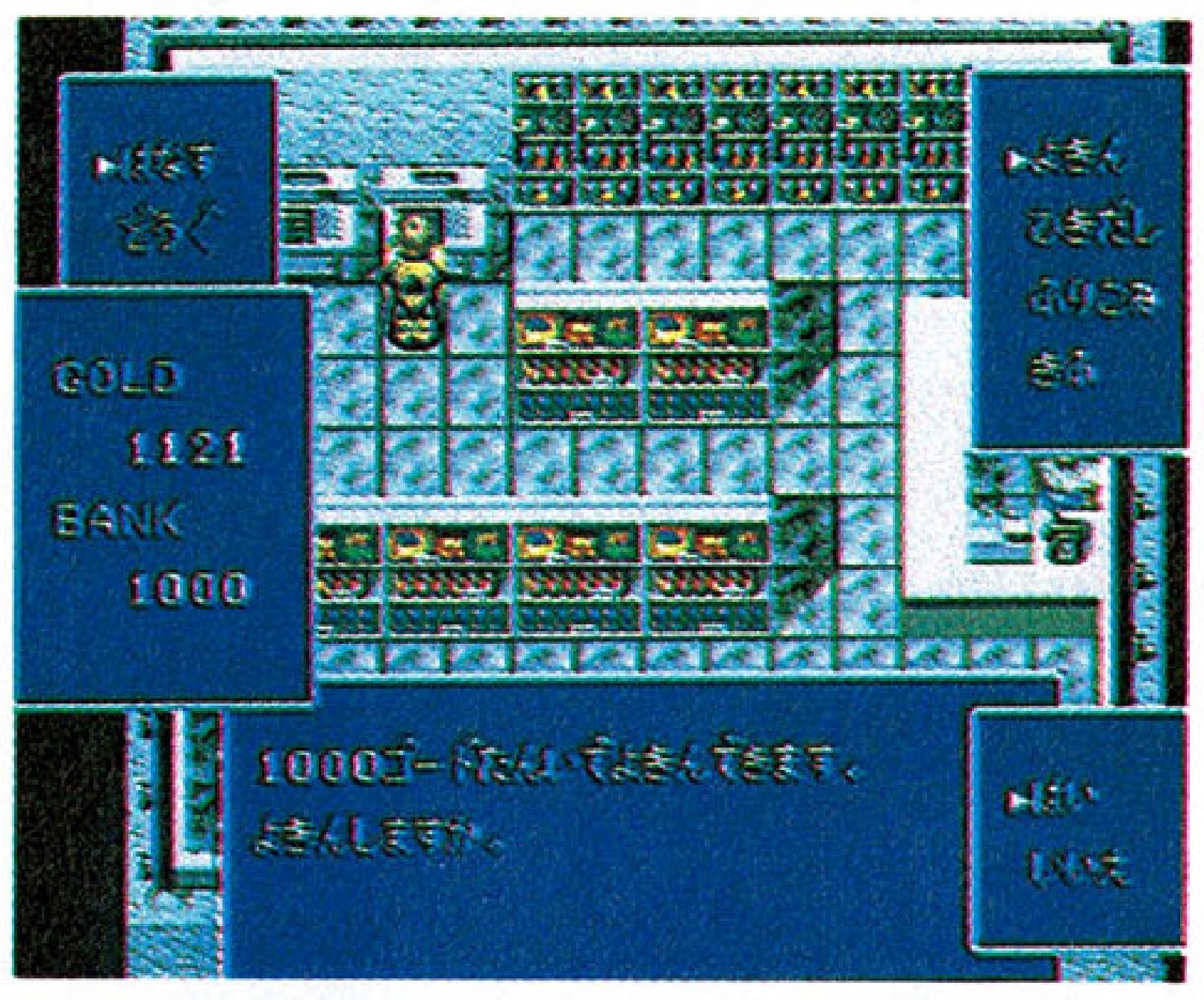
このゲームは本当に金が必要。まず、アーマーを充電するための電池が年中必要。またアーマーの充電量を増やすアイテム(秘密研究所にて発売中)が2000ゴードもする。これを8つ買うとようやく充電量が最高になる。そして、新製品を研究所に開発させるために寄付する金額は、ゲームが終わるまでに20000ゴード以上にもなる。アーマーのレンタル量も一定時間おきに払うことになる。

そんなわけで、事件を解決したときの報酬はそういった経費に使ってしまうことになるので、HPを回復させるお金なんか使ってられない。各町にいる勝負を挑んでくるヤツと戦って負ければ、体力が回復するのでこれを利用しよう。そのときに持ち金が半分になるので、貯金したりアイテムを買ったりして、金を減らしてから戦おう。


やあ、おにいさん。
わたしと、しょうぶしてみないかい？
わたしにかったら、100ゴードあげるよ。

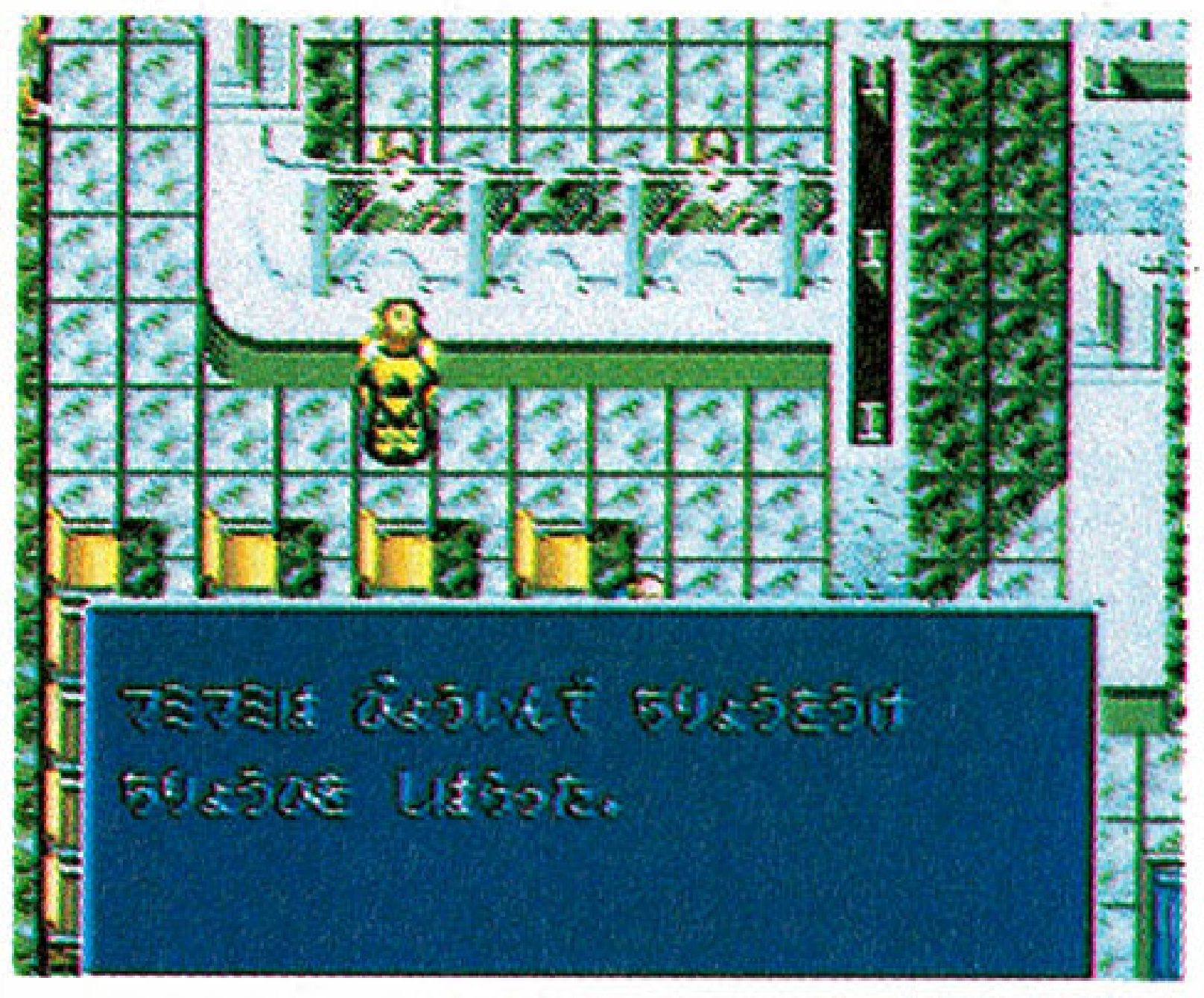
⬆町に1人はいるヤツ。勝負してみよう

LIFE
BATT
LIFE
⬆こいつをやっつけると100ゴードもらえる



1000ゴードたんいでよきんできます。
よきんしますか。

⬆1000ゴードたまったら、銀行やコンビニに貯金しておいたほうがよい


マミマミは びょういんで ちりょうをうけ
ちりょうひを しはらった。

⬆HPが0になると病院で治療される。治療費は持ち金の半分だ

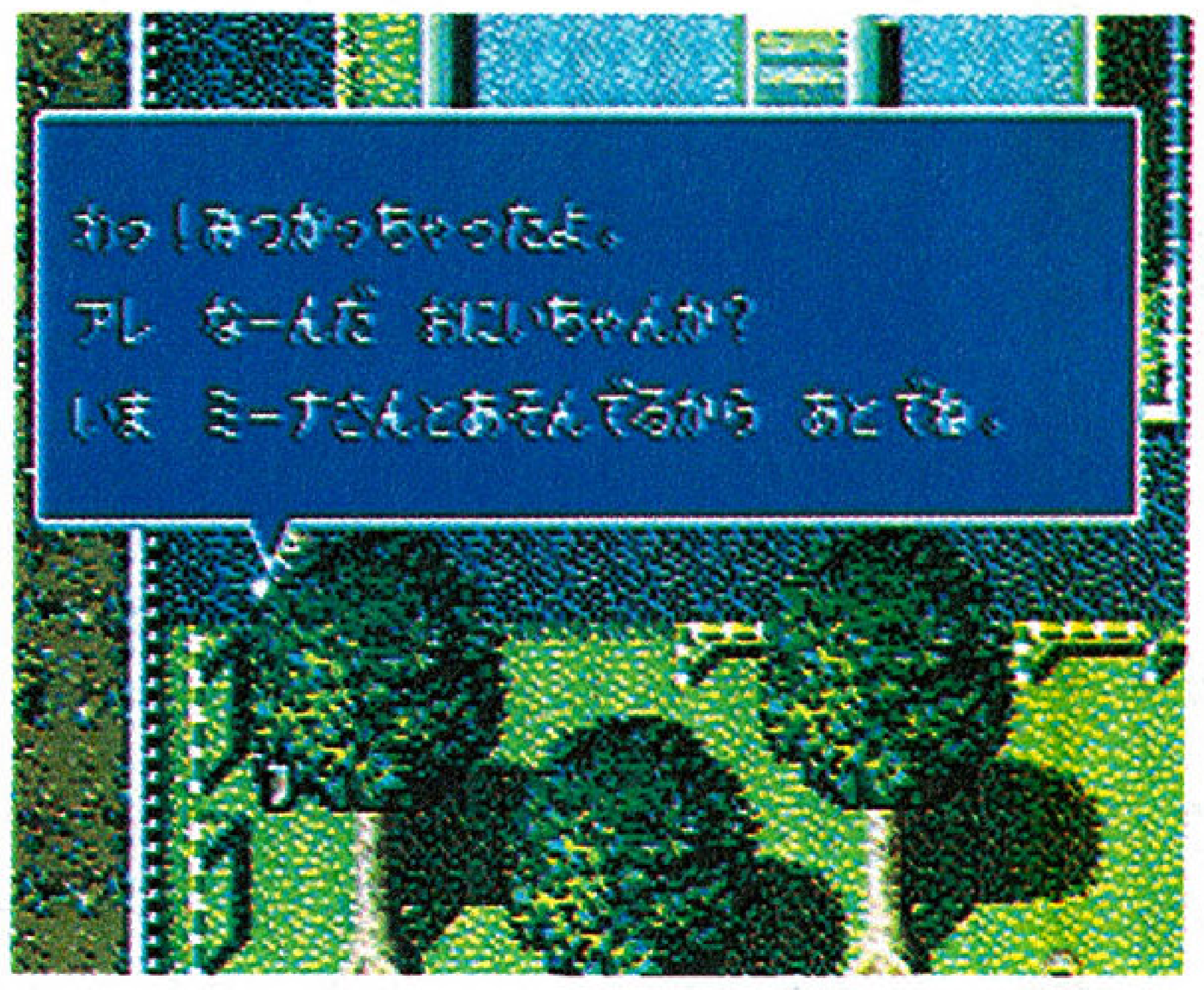
アドベンチャーゲームにありがちなコツ

このゲームに限らずこの手のゲームには様々なコツがある。それをここで紹介しよう。

まず、行ける場所には全部行ってみること。そして、何かありそうな場所は調べてみることだ。このゲームは、建物の前で「しらべる」のコマンドを使うと、誰の家なのかがわかるので、全部調べてまわろう。

そして、これがアドベンチャーゲームの基本だが、登場してくる人物全員と会話しておくことが大切。そのときに、何を言ったのかをメモしろとまでは言わないが、どんな事を言ったのか覚えておかなければいけない。ストーリーというものが今どうなっているのか把握していないと、次に何をすればいいのかわからなくなるぞ。

さて、このゲームのマップはかなり立体的になっている。しかし、現実の画面は平面なので、建物の後ろや、木の陰で隠れて見えない部分がある。そこにも何かあると思っていたほうがいい。写真のような隠し技が随所にあるぞ。


わっ！みつかっちゃったよ。
アレ なーんだ おにいちゃんか？
いま ミーナさんとあそんでるから あとでね。

⬆木の陰に隠れている妹を発見。このようによ〜く見ないと発見できないこともある

レンタヒーローが請け負うことになる仕事の数々

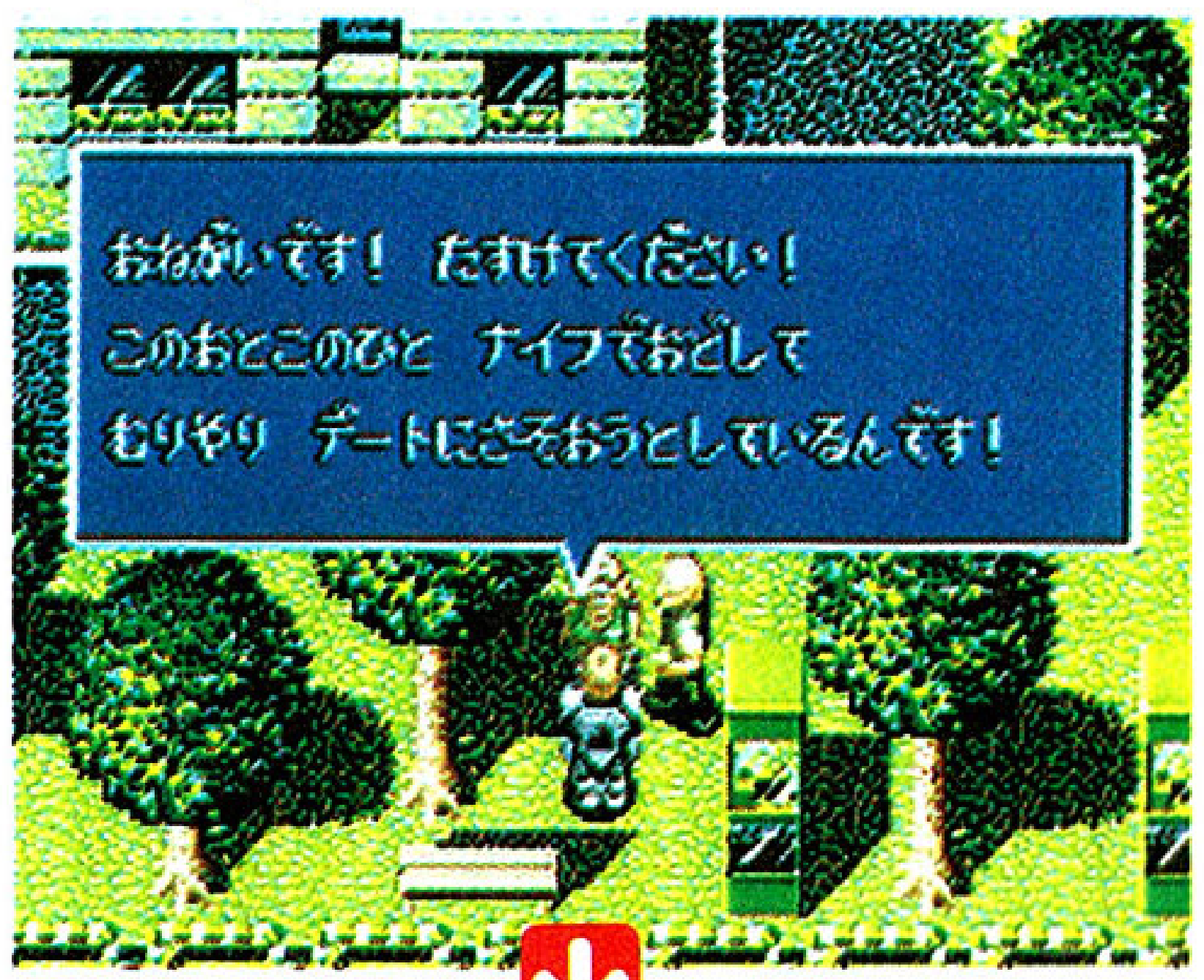
それではレンタヒーローの活躍を、9番めの仕事まで、1から順番に、ストーリーを追って説明していこう。ただ、主人公がやることをそのまんま書いては、これからプレイする人に悪いので、かんじんな部分はヒントということにしよう。

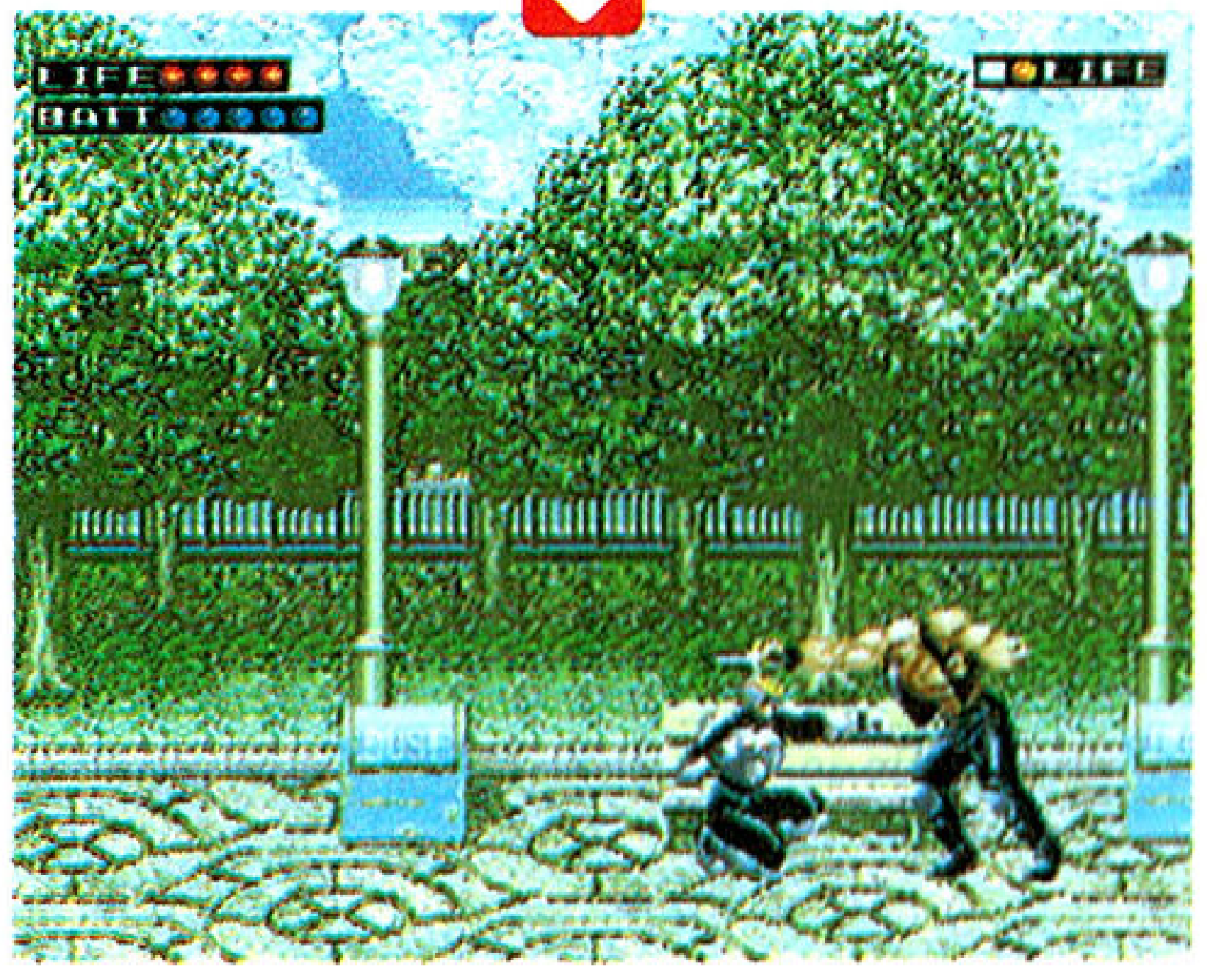
仕事 ❶ コージャ町をパトロールする

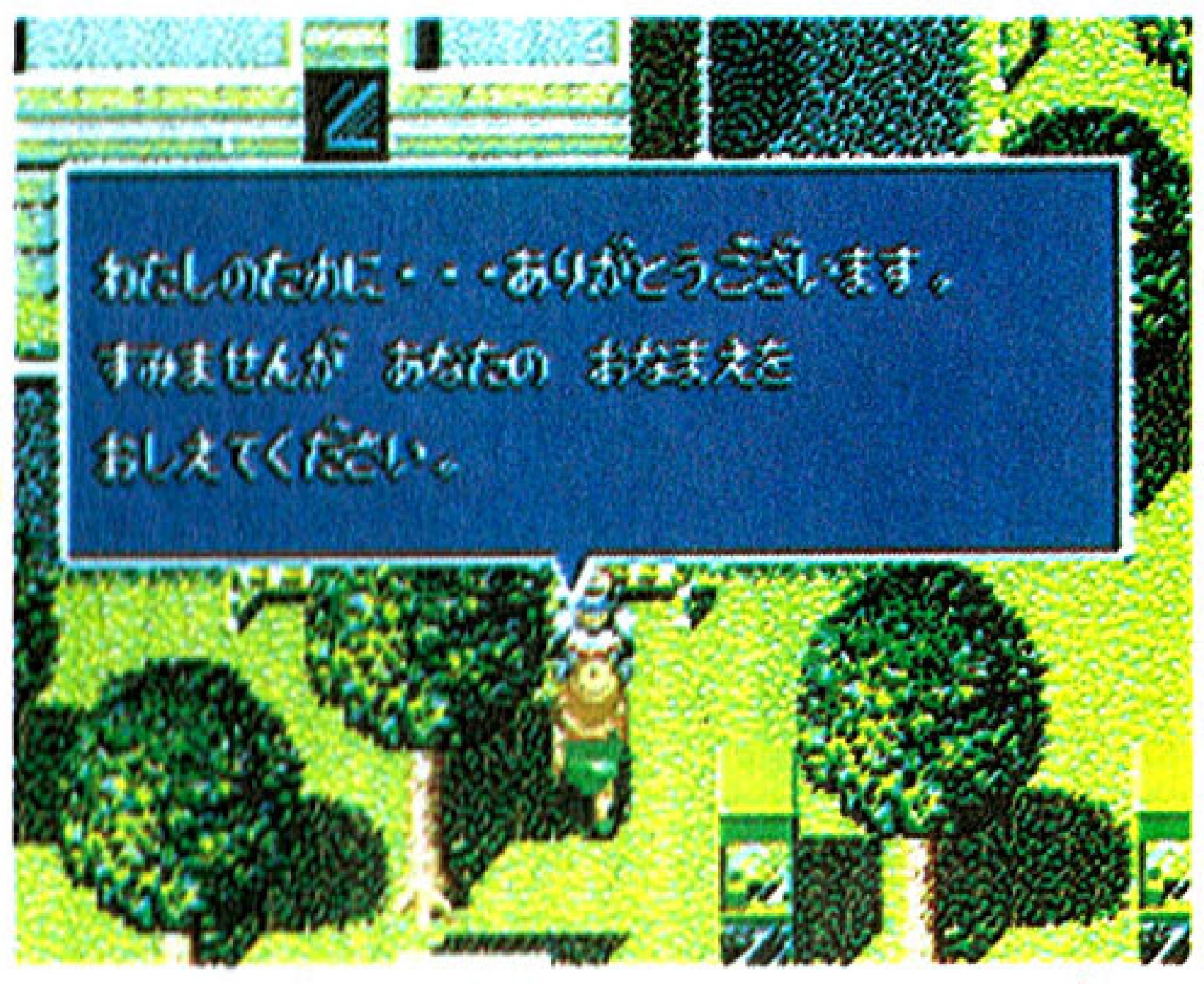
セカ社の宣伝も兼ねて、コンバットアーマーを着用して、コージャの町を歩き回ることになる。ここで、町を歩いている人たちや、家の中にいる人たち全員に話しかけよう。また、コンビニや、デパートの位置も確認しておこう。

公園には、チンピラにからまれている女の人がいる。これを助けてあげよう。チンピラとの戦闘が最初のアクションモードになる。相手がナイフを突き出すタイミングを見て、素早く近づきパンチすれば勝てるだろう。敵を倒すと名前をたずねられ、ヒーロー名を入力する画面になる。

町をパトロールしていたら、チンピラに襲われている女の人を発見


おねがいです！ たすけてください！
このおとこのひと ナイフでおどして
むりやり デートにさそおうとしているんです！


チンピラとの戦い。ナイフに刺されないようにしゃがんで攻撃

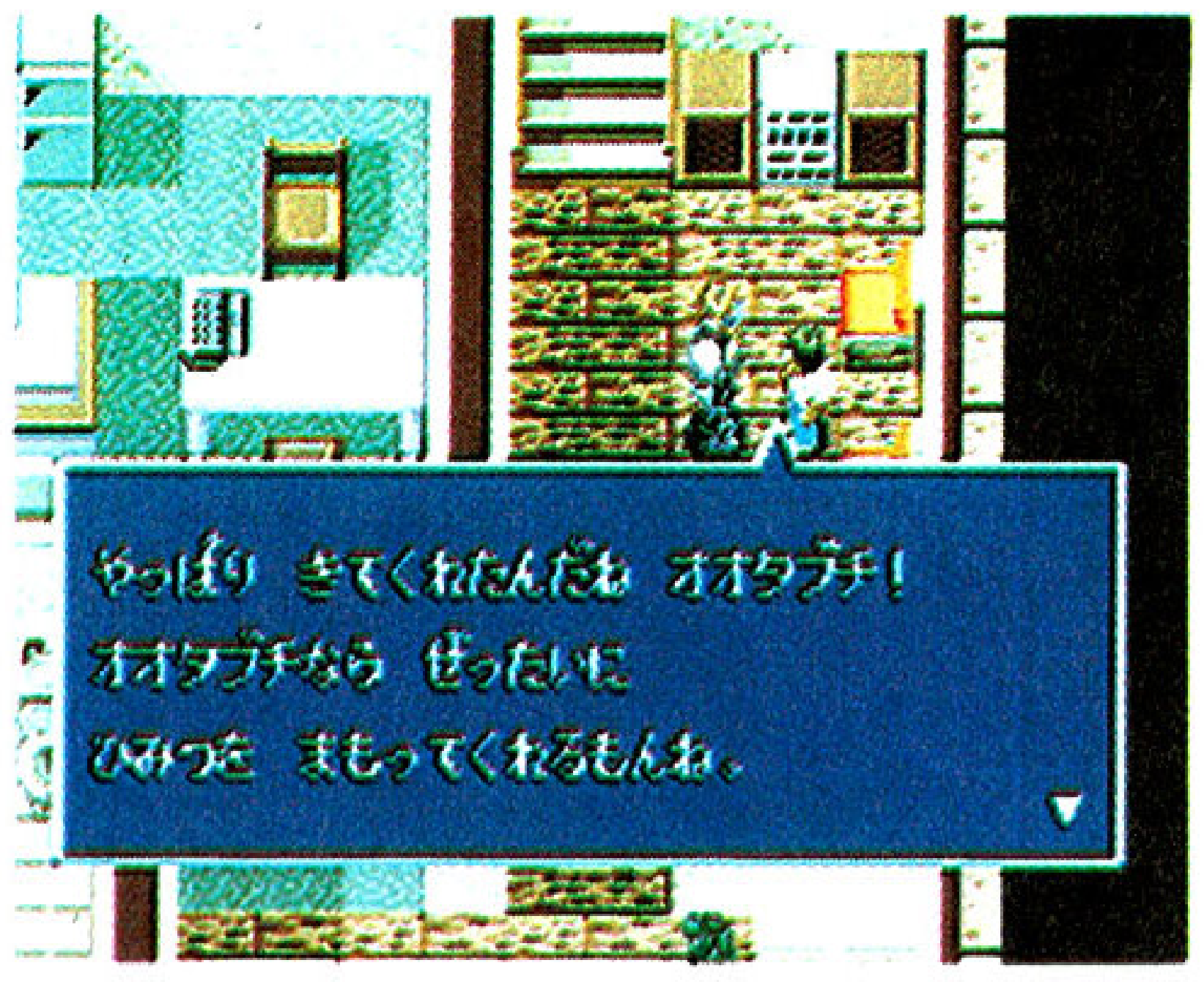

わたしのために・・・ありがとうございます。
すみませんが あなたの おなまえを
おしえてください。

チンピラを倒すとお礼に400ゴードもらえる。いただこう

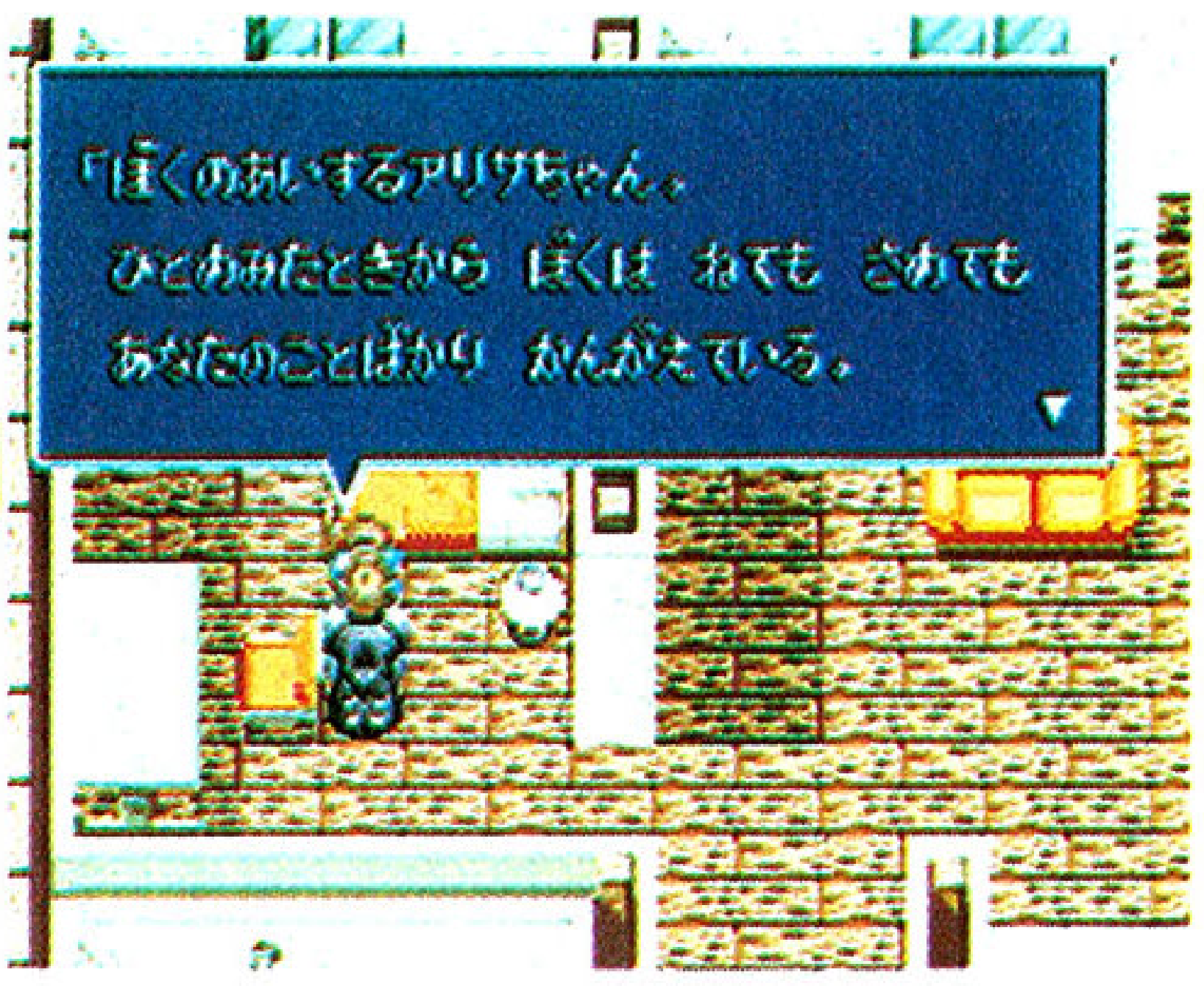
仕事 ❷ ケントくんのラブレターを配達

となりの家の男の子、ケントから仕事の依頼がくる。主人公の妹のアリサにラブレターを渡してほしいとのこと。そういえば、パーティのときに、アリサのことを気にしていた。

そこで、アリサの部屋へ行ってみると、アリサはいない。これからいろんな場所を捜し回ることになる。こっちへ行けば、そっちへ行ったと言われ、そっちへ行けばあっちに行ったという始末。散々捜しまわって結局は妹の部屋で会うことになる。そこで、やっとケントのラブレターを渡せることになる。ラブレターを渡して、ケントにもう一度会えば、報酬をもらえる。


やっぱり きてくれたんだね オオタブチ！
オオタブチなら ぜったいに
ひみつを まもってくれるもんね。

ケントからアリサにラブレターを渡してくれとたのまれた


「ぼくのあいするアリサちゃん。
ひとめみたときから ぼくは ねても さめても
あなたのことばかり かんがえている。

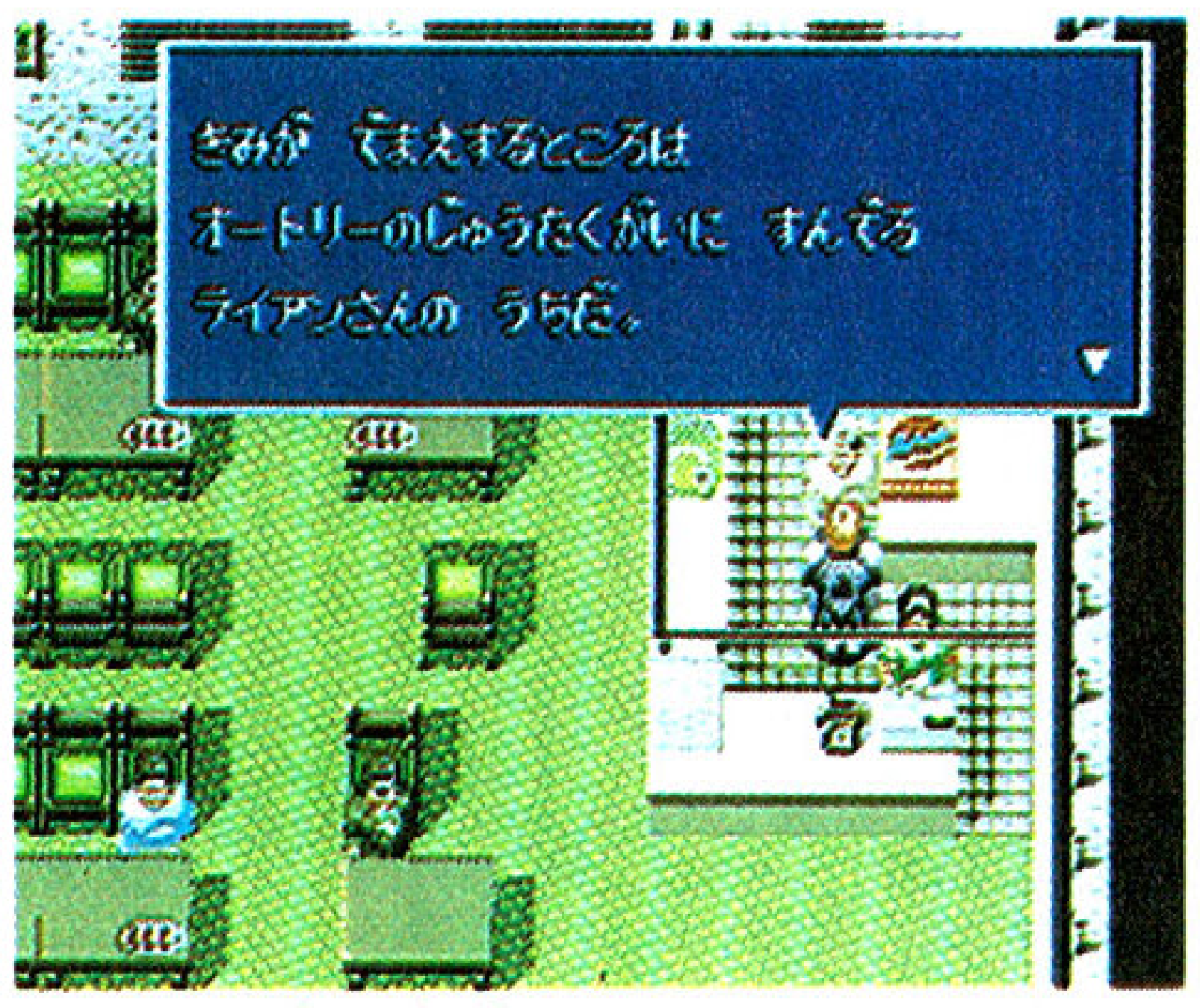
アリサにやっとラブレターを渡した。読んでみるとハズカシ〜！

仕事 ❸ ペンギン食堂の出前を手伝う

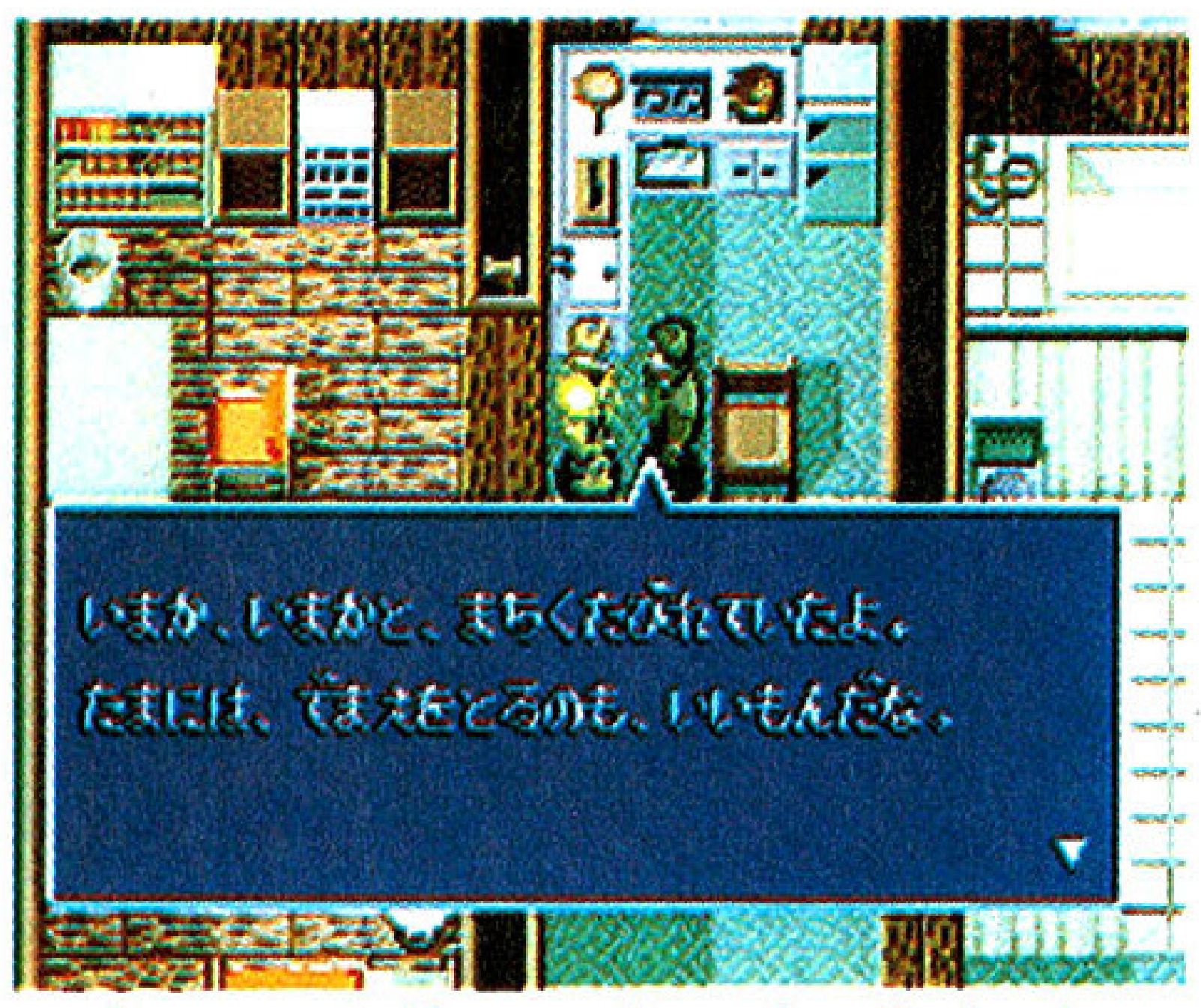
初めてコージャの町から電車でオートリーへ移動しての仕事。ペンギン食堂の出前の仕事だ。あまりヒーローらしい仕事とは言えないが、人助けだと思ってやろう。もっとも断ろうたって断れないが。

この出前の仕事は、スピードが勝負。一定の時間内に何軒に出前できるかによって、報酬が変わってくる。そこで、P92のオートリーのマップを見て迅速に目的の家を見つけだすのが効率的だ。1軒につき、200ゴードの報酬をもらえる。

この仕事をするときにアーマーを着用しなくてもいいが、電池をケチらずにアーマーを着て、素早く出前したほうが報酬が多くなる。


きみが でまえするところは
オートリーのじゅうたくがいに すんでる
ライアンさんの うちだ。

ペンギン食堂のオヤジからどこに出前をすればいいのかを聞く

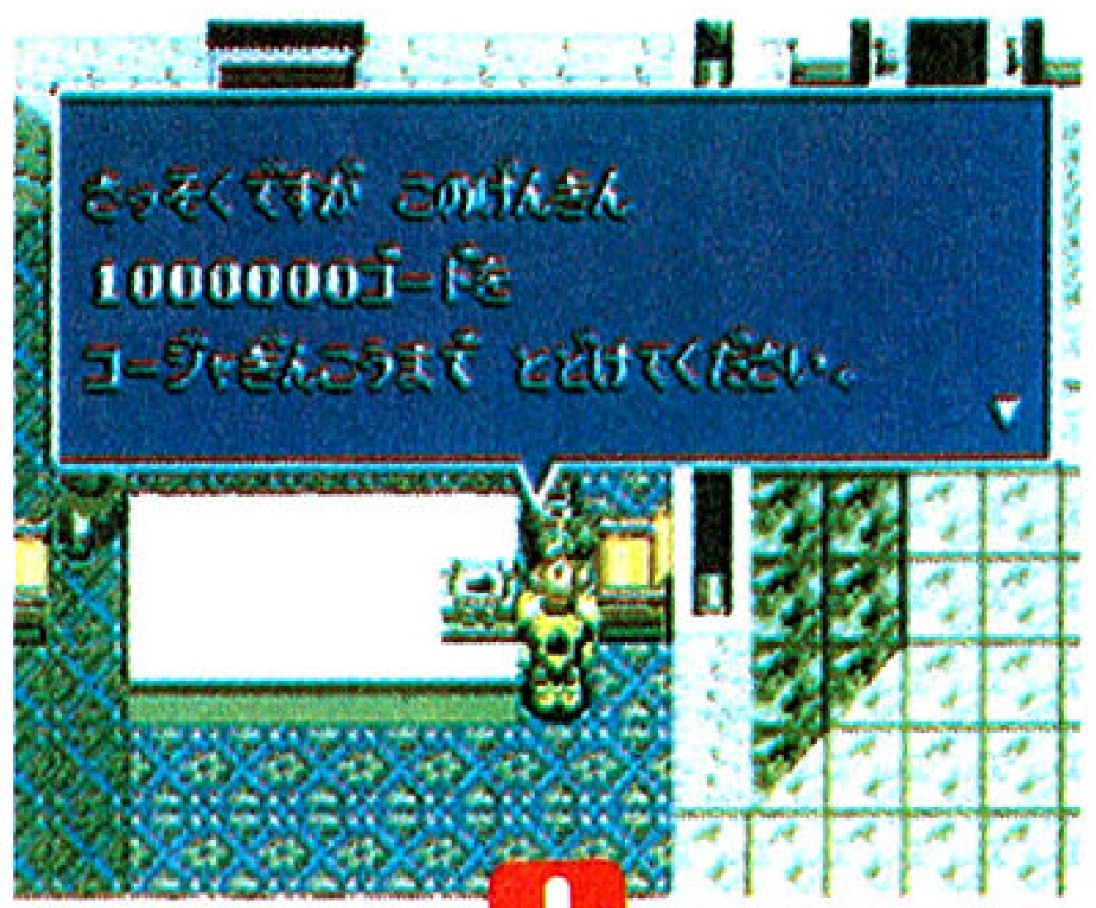

いまか、いまかと、まちくたびれていたよ。
たまには、でまえをとるのも、いいもんだな。

急いで出前しよう。急げば4軒の家に出前をすることができる

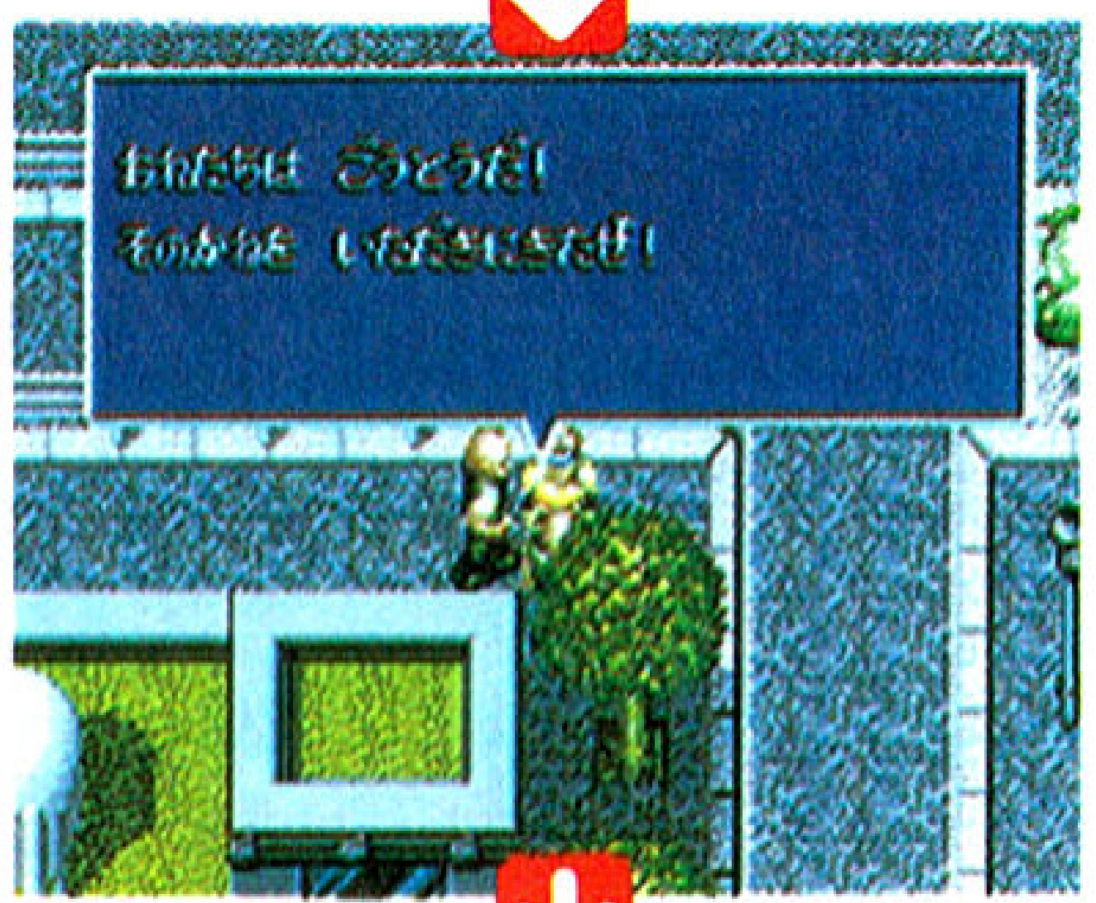
仕事 ❹ 100万ゴードもの現金を輸送

とうとうヒーローらしい仕事が依頼された。グッズリバー銀行から、現金100万ゴードを輸送してくれという話。輸送先はコージャ銀行だ。100万ゴードはネコババできないので悪しからず。

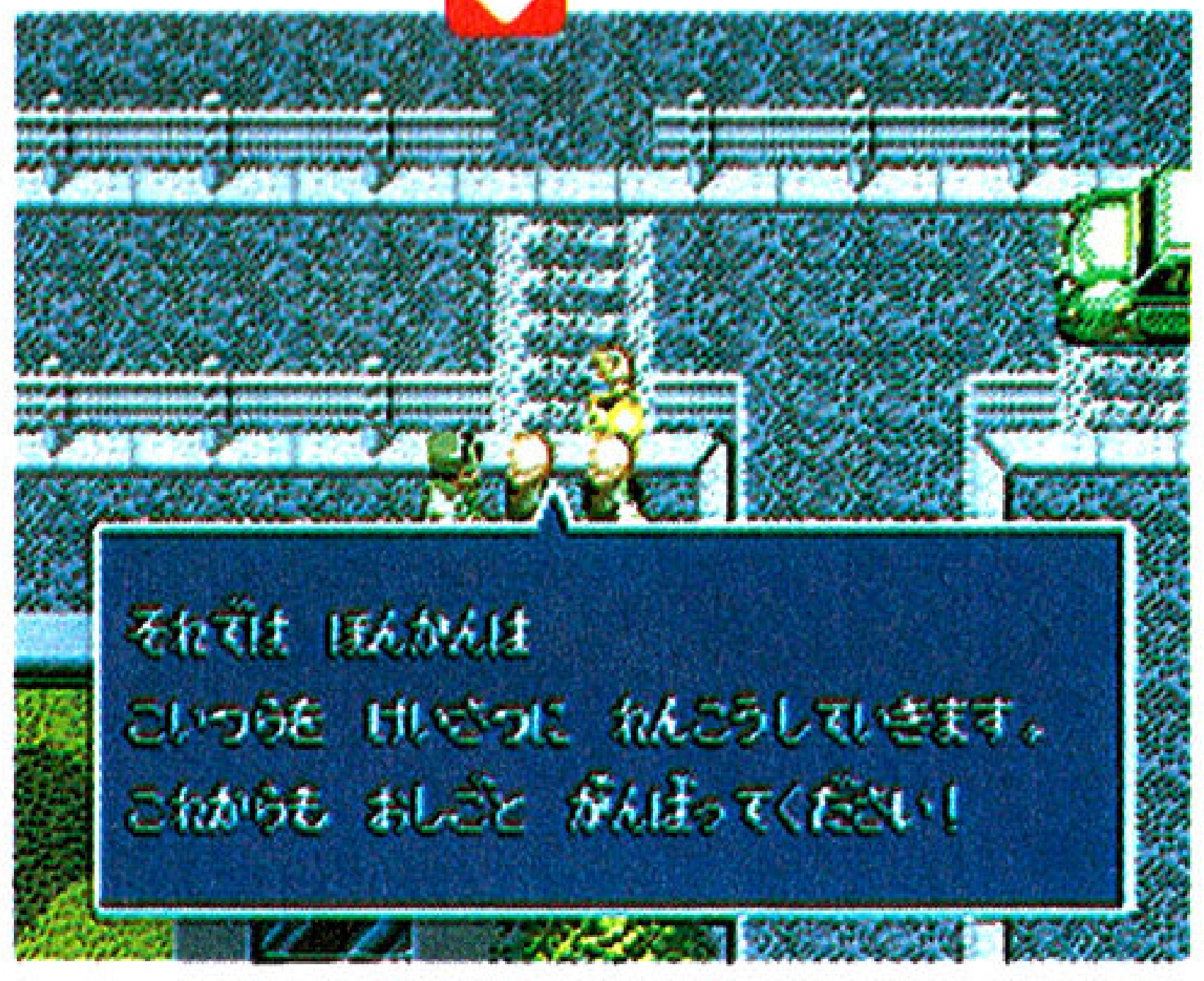
現金を受け取って、コージャに戻ると銀行に行く道の3通りのうち、1つしか通れなくなっている。自動車がエンコして通せんぼしてるのと、英会話の教材を道端で売っているヤツにジャマされて、どうしても1つの道しか通れないわけだ。そこを通ろうとすると、お約束通り強盗団がやってくる。やっつけて無事現金を届けると1000ゴードの報酬をもらえるが、やられると半分しかもらえない。


さっそくですが このげんきん
1000000ゴードを
コージャぎんこうまで とどけてください。

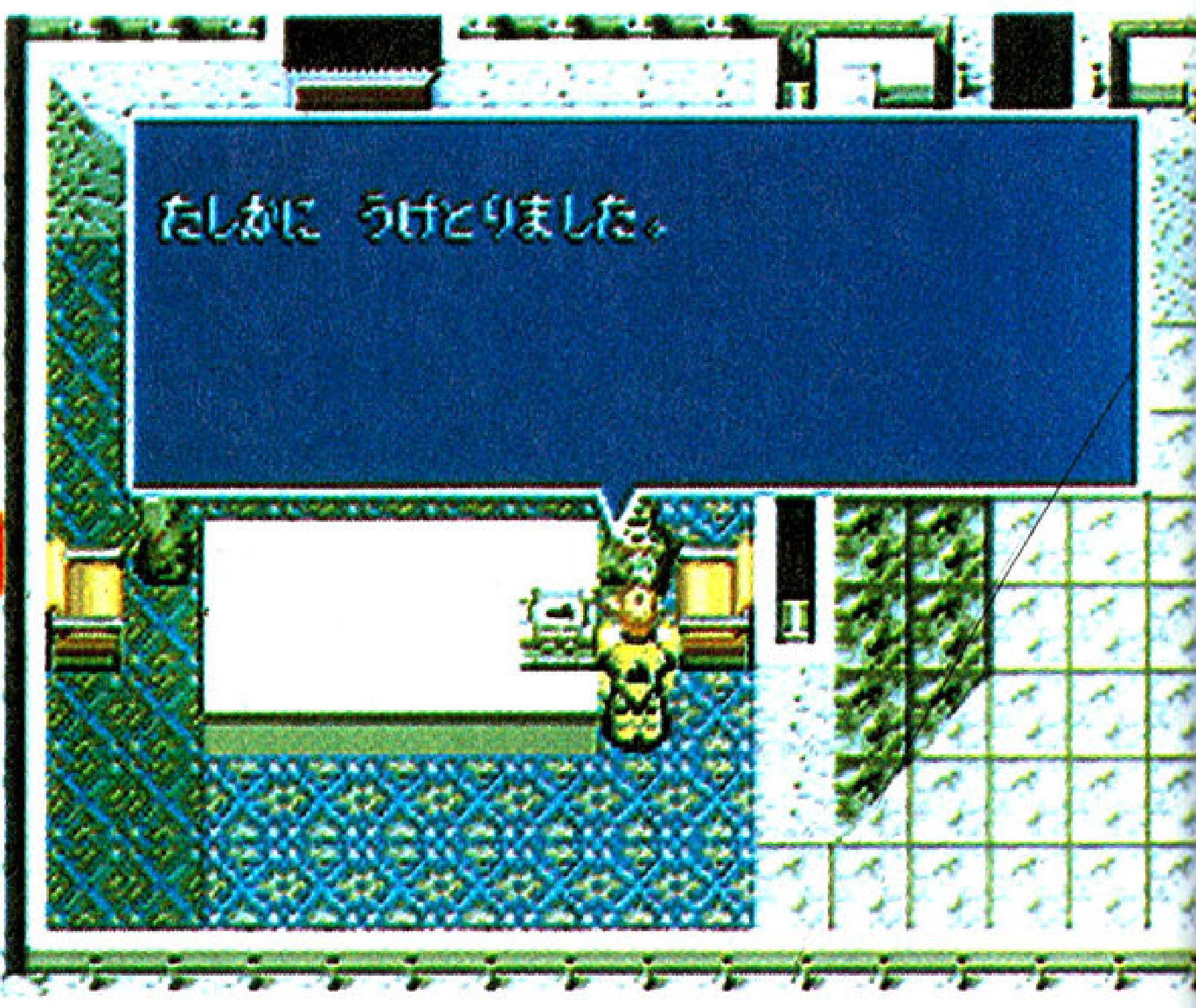
グッズリバー銀行で現金を受け取る


おれたちは ごうとうだ！
そのかねを いただきにきたぜ！

突然強盗に襲われる。やっつけよう


それでは ほんかんは
こいつらを けいさつに れんこうしていきます。
これからも おしごと がんばってください！

強盗をやっつけると、警官がお礼を言って、ひったてていく


たしかに うけとりました。

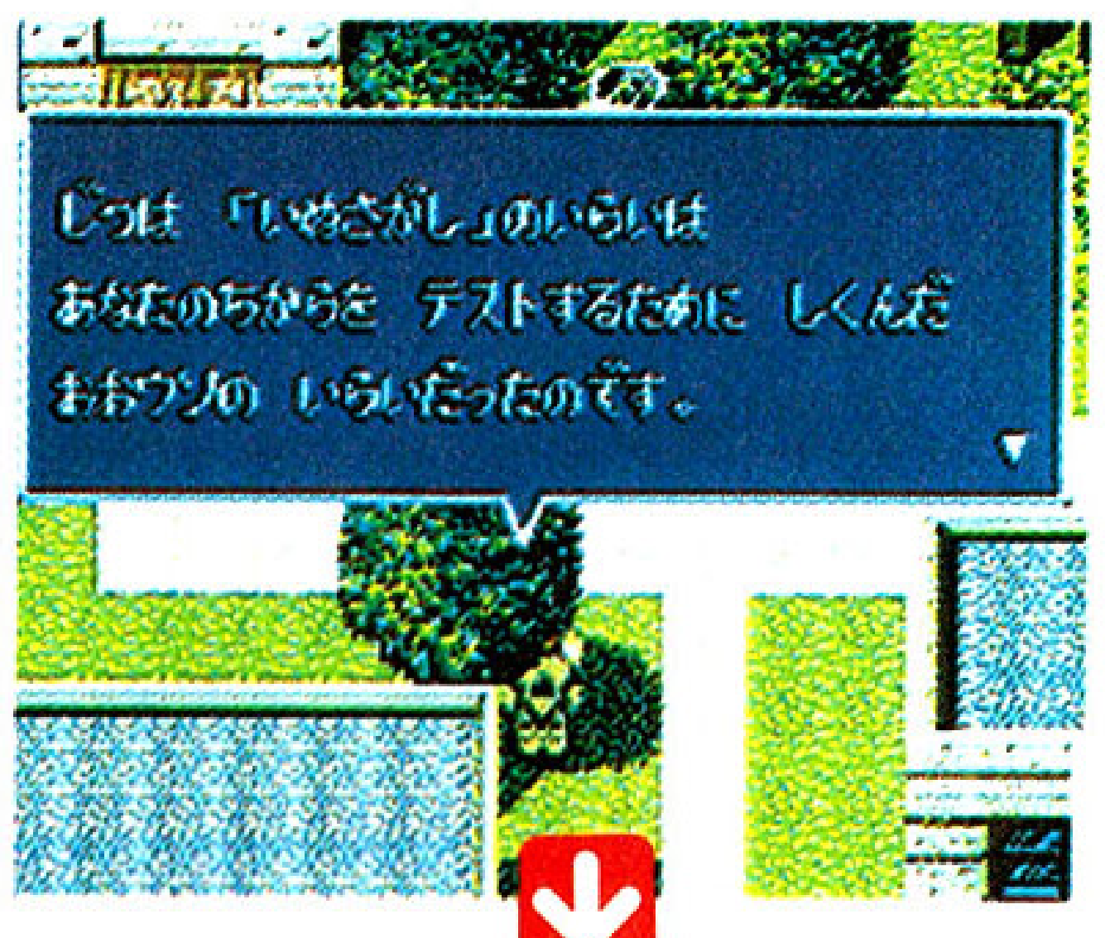
コウジャ銀行の店長に無事現金を渡すと1000ゴードの報酬をもらえる

仕事⑤ ノモルワ化学の社長をガード

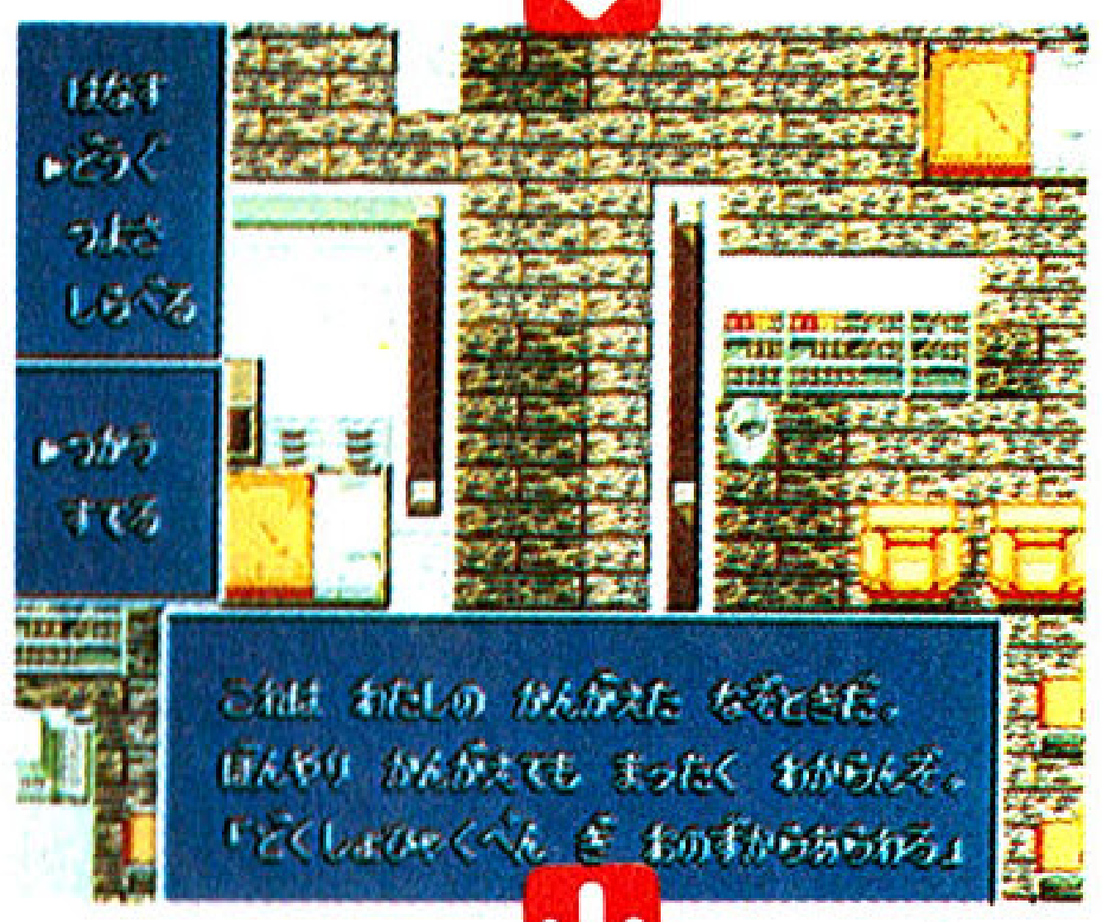
迷子の犬を見つけてくれという依頼でグリーンズという町に行く。ところが、依頼者が戦いを挑んでくる。コイツに勝つと本当の依頼内容のくわしいことはカセットテープを聞いてくれと言われる。そのテープも渡してくれればいいのに、そこのゴミ箱に入ってるなどと言われる。バカにすんな！

で、テープを聞いてみると、マカタのノモルワ化学の社長のボディガードの依頼だということがわかる。しかし、紹介状を持ってこなければ会わない。しかも紹介状のある場所は秘密だと言われる。ヒントはこのテープの中にあるだって。人に仕事を頼むのにでかい態度だ！　この紹介状捜しが前半最初の難所。編集部ではみんなで考えたのに、3週間ほど誰も謎が解けなかった。ハズカシイ！

紹介状を見つけ社長と会うと、さっそく倉庫街まで警護し、社長を襲おうとした少年をやっつける。

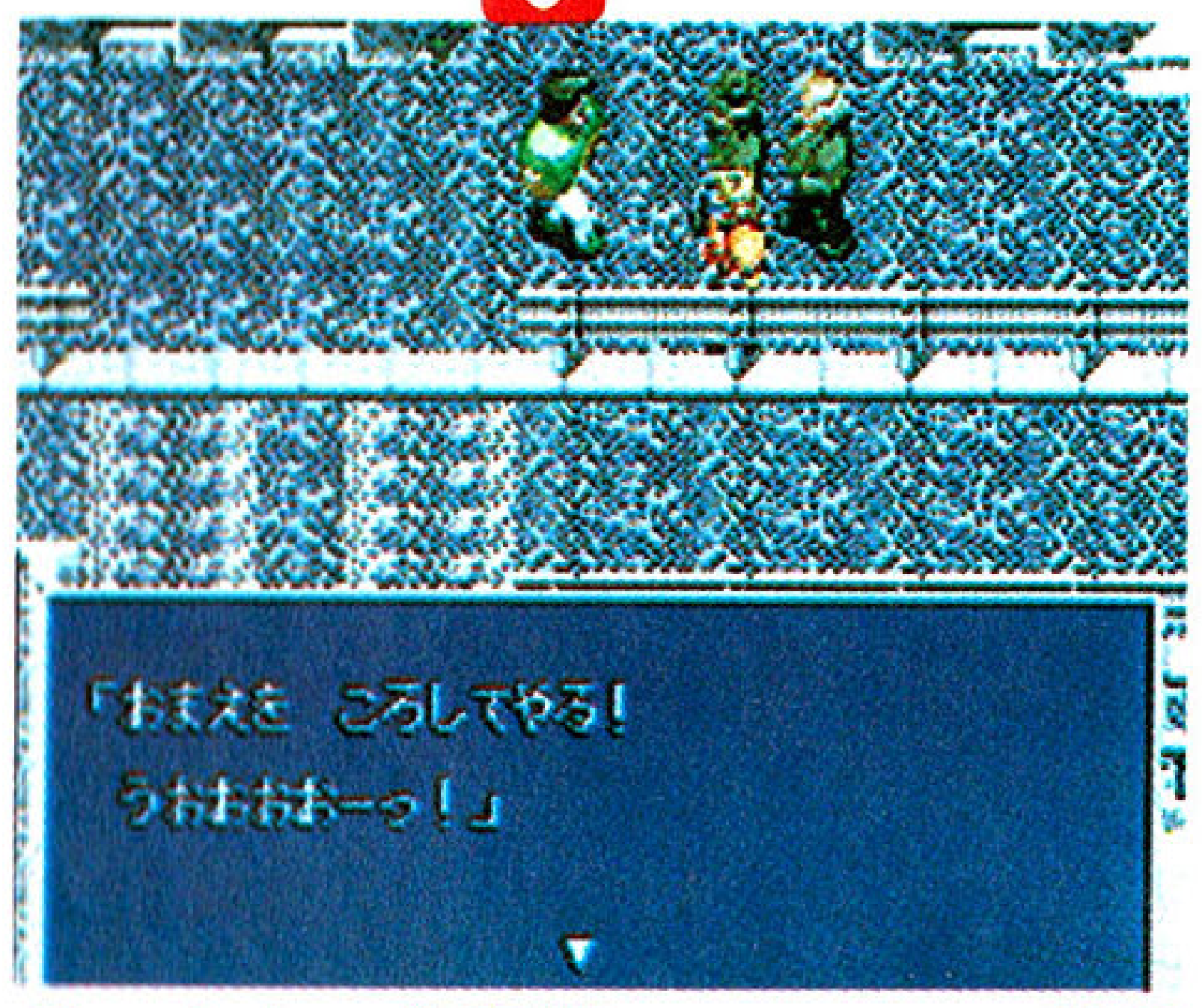

じつは 「いぬさがし」のいらいは
あなたのちからを テストするために しくんだ
おおウソの いらいだったのです。

グリーンズで謎の人物と対話する



これは わたしの かんがえた なぞときだ。
ぼんやり かんがえても まったく わからんぞ。
「とくしょひゃくぺん ぎ おのずからあらわる」

ノモルワ化学の社長を警護することになる


「おまえを ころしてやる！
うおおおおーっ！」

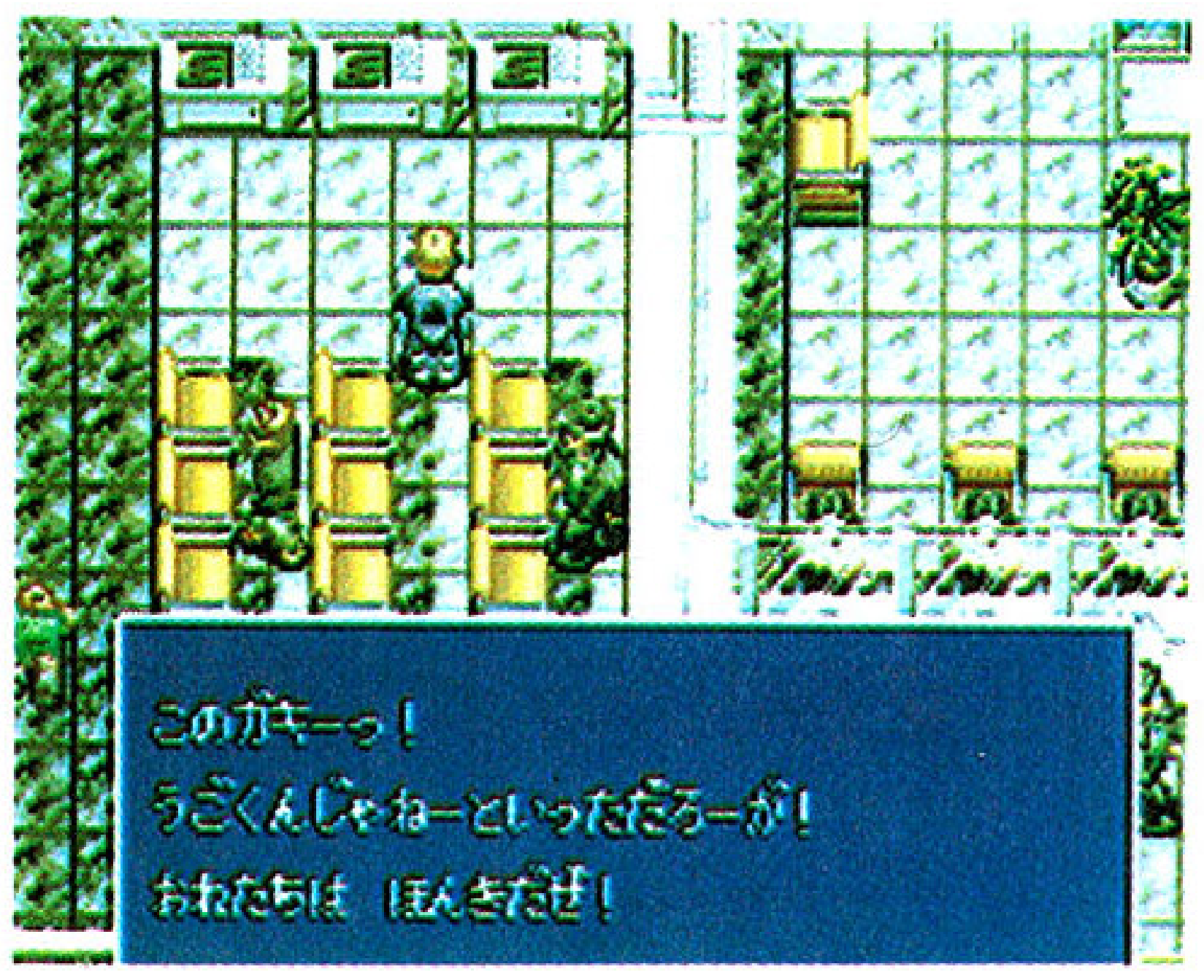
マカタの倉庫街でノモルワの社長を襲おうとする少年と対決する

仕事⑥ マカタ銀行の強盗と格闘する

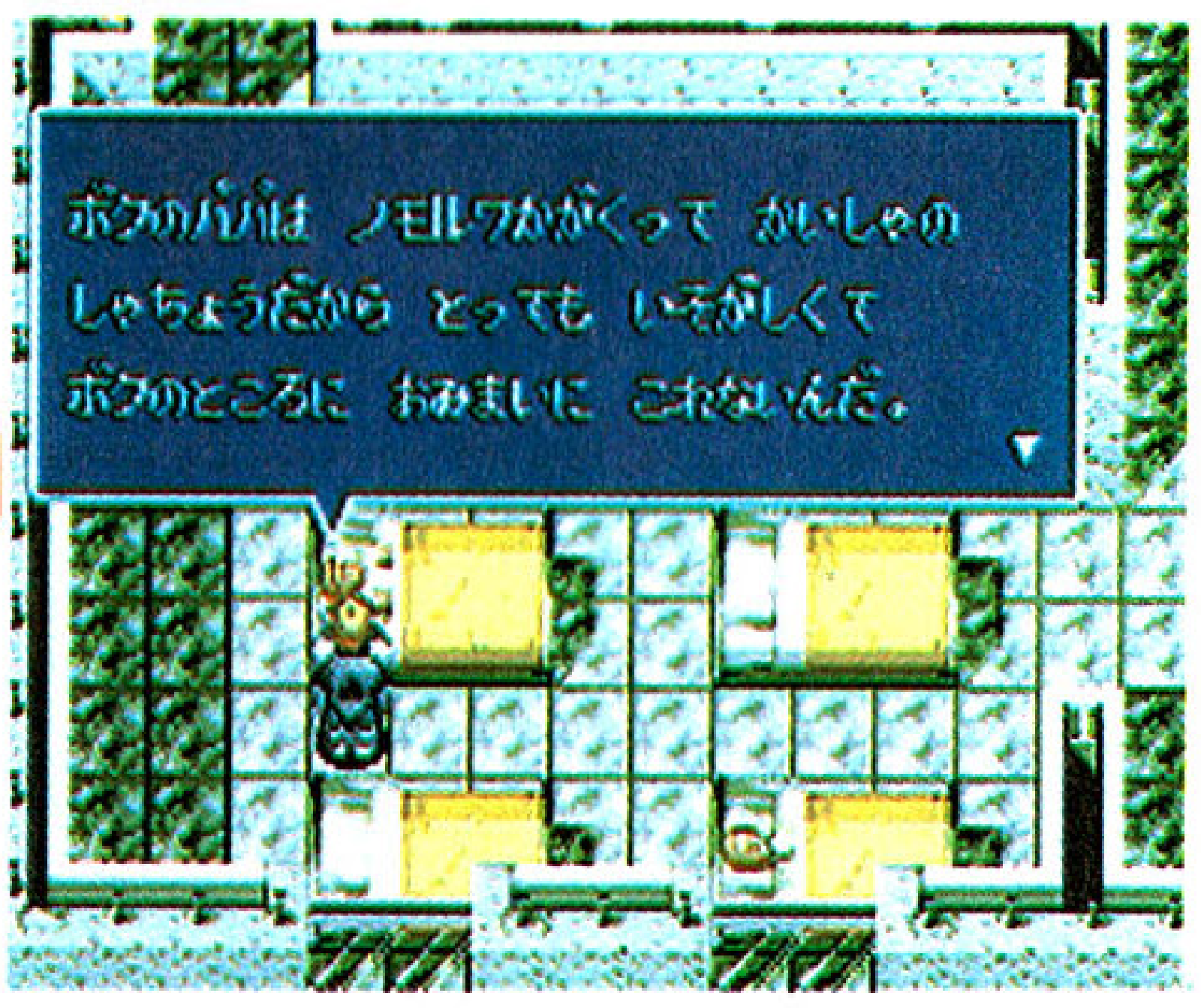
マカタ町長からの依頼でマカタのパトロールをすることになる。この町は様々な事件が起きるところなので、パトロールがてら隅々までよ～く見ておこう。特に、倉庫街のほうは重要事件が起きる岸壁がある。岸壁は普通では行けない位置にある。ちょっとコツが必要だが、すぐわかるだろう。

そういうマカタのパトロールを引き受けたわけだが、事件が起きるのは銀行。銀行強盗にまたも襲われるのだ。1つ前の事件でテープ解読という謎解きの難所があったが、ここはアクションシーン最大の難所。ラストのボスよりキツイぐらいだ。何しろこちらは、まだ飛び道具を使えないのに、敵は3人ともピストルをガンガン撃ってくるやつらだからだ。ダメージ覚悟で近づき、しゃがみパンチ連打しかないか。運がよければやっつけられる。直前でセーブしておいたほうがいいだろう。

強盗をかたづけると、この事件で怪我をした少年の見舞いにコージャの病院に行かなければいけない。見舞わないと事件が終わったことにならず、報酬をもらえないからだ。


このガキーっ！
うごくんじゃねーといっただろーが！
おれたちは ほんきだぜ！

マカタの銀行に強盗が現れる。少年が動いたので撃たれてしまう


ボクのパパは ノモルワかがくって かいしゃの
しゃちょうだから とっても いそがしくて
ボクのところに おみまいに これないんだ。

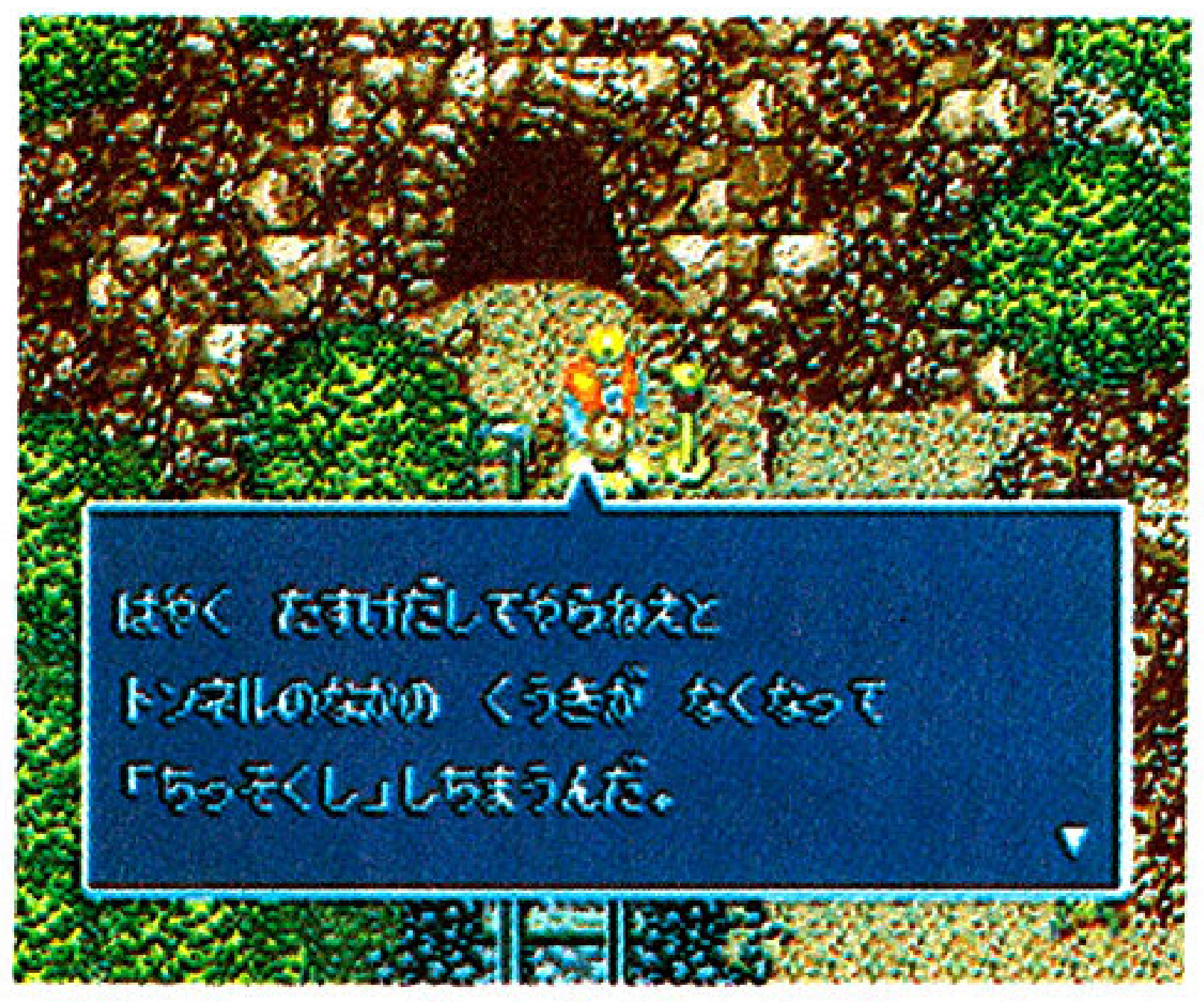
手強い敵を倒すと警官が強盗団を連行していってくれる

仕事⑦ 落盤で生き埋めになった人の救助

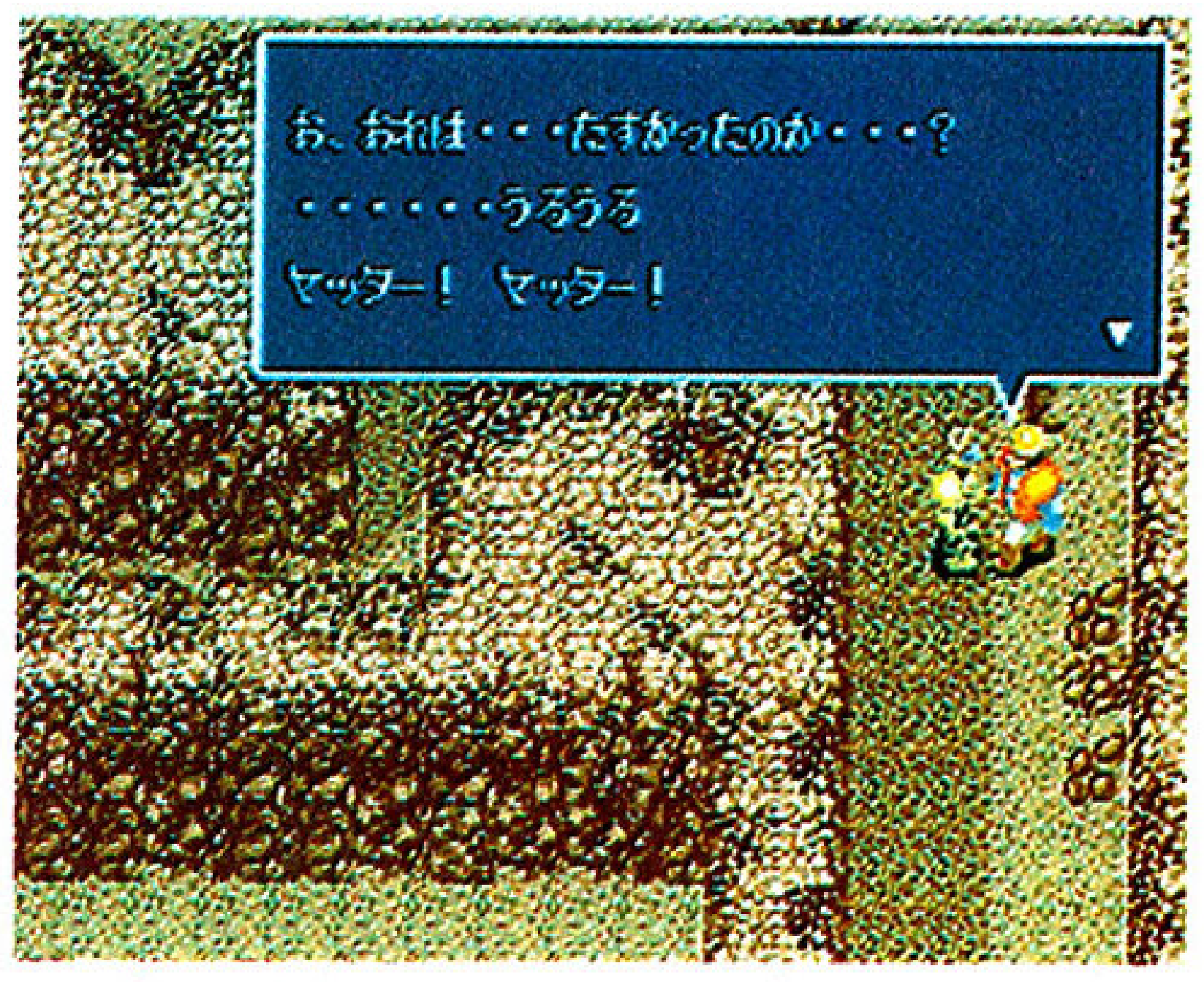
ビッグッドで落盤事故で生き埋めになった人の救出の仕事。洞くつの前へ行くと、生き埋めになった人の仲間から仕事を依頼されることになる。

迷路のような洞くつを岩を壊しながら進むのだが岩を壊すたびにHPが減っていくので、洞くつに入る前に、HP回復アイテムを買っておいた方がいいだろう。

救出すると報酬として、2500ゴードもらえる。


はやく たすけだしてやらねえと
トンネルのなかの くうきが なくなって
「ちっそくし」しちまうんだ。

洞くつの前で仲間を助けてくれとたのまれる

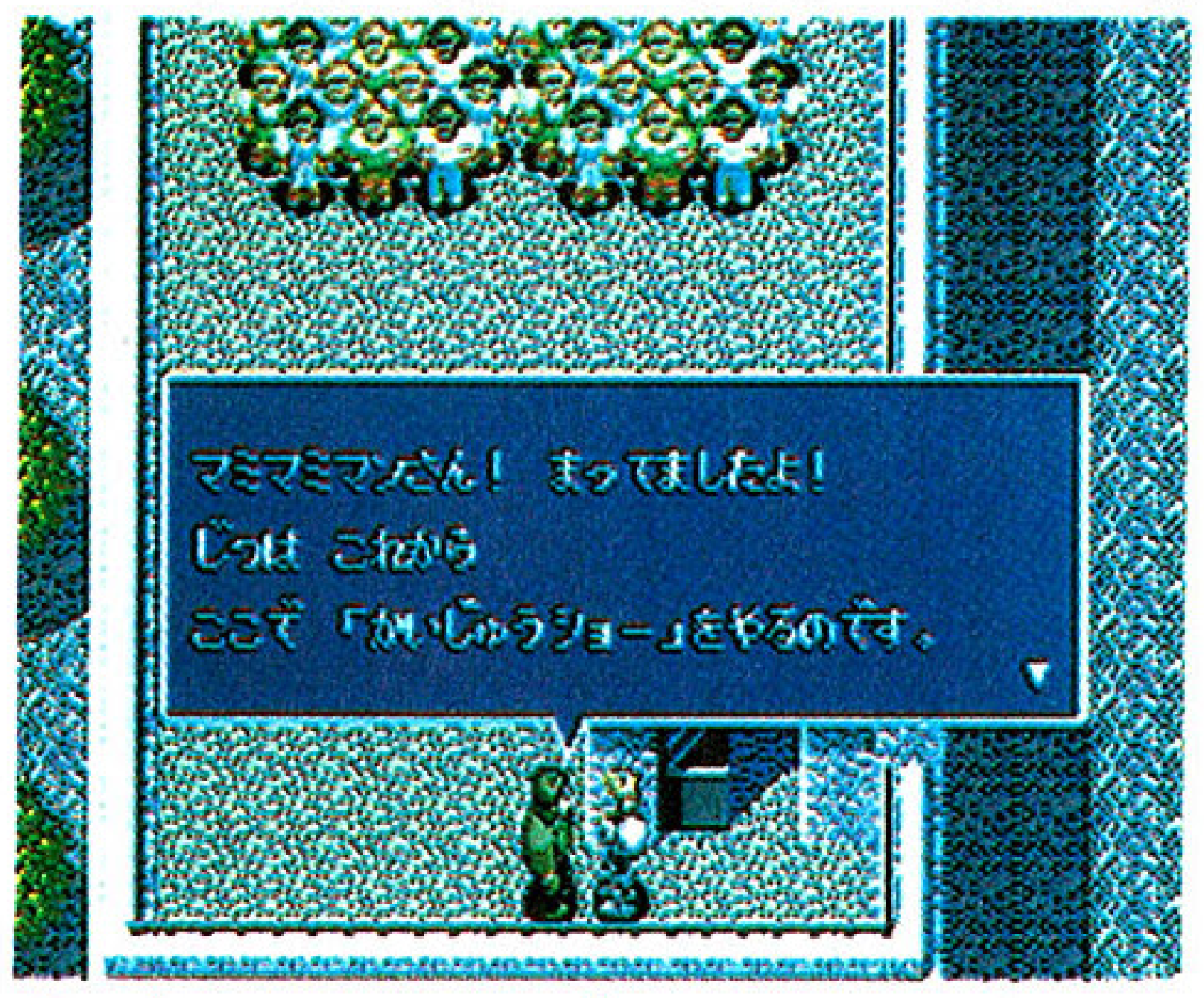

お、おれは・・・たすかったのか・・・？
・・・・・・うるうる
ヤッター！ ヤッター！

迷路状態の洞くつを捜しまわり、閉じ込められた仲間を発見

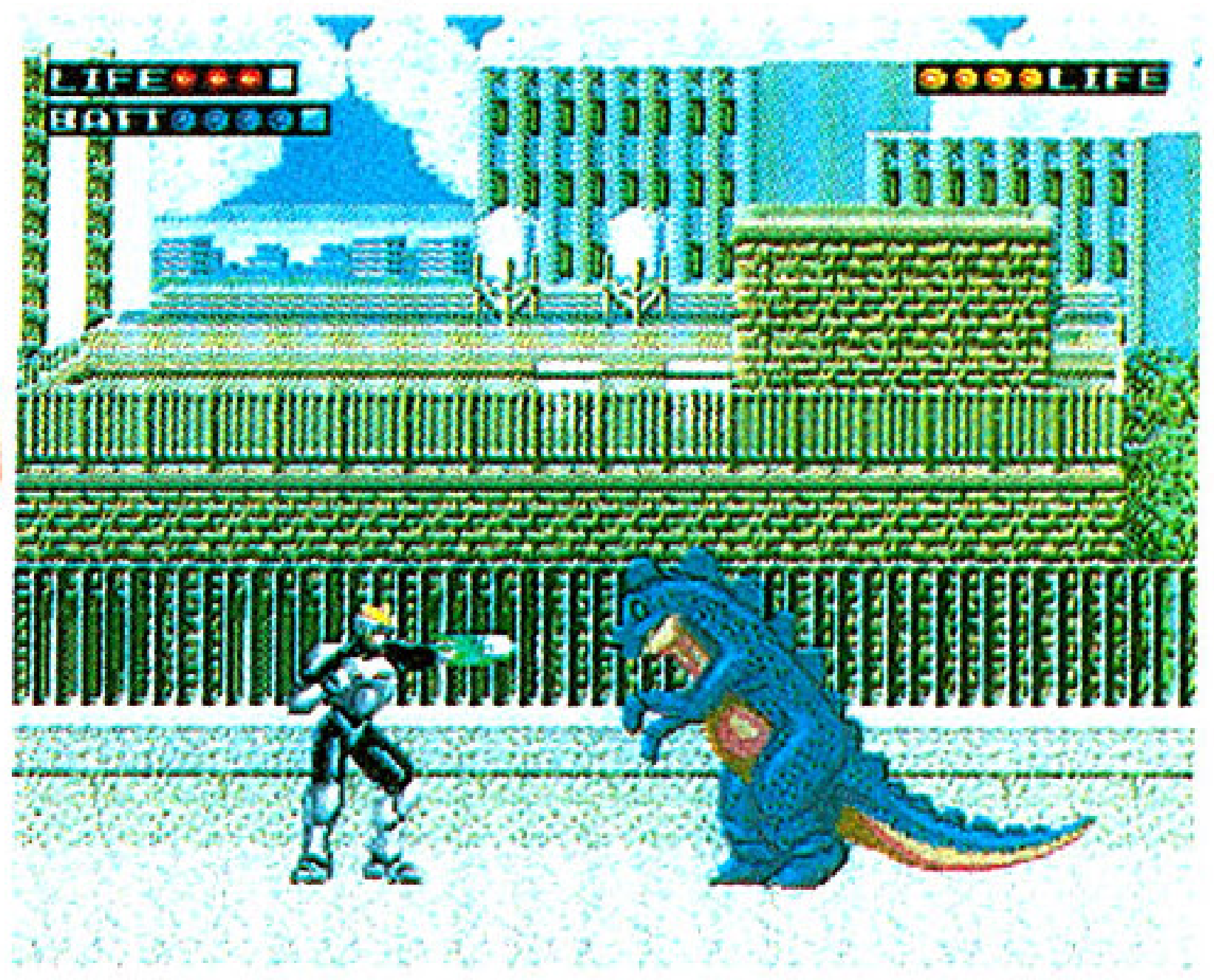
仕事⑧ デパート屋上の怪獣ショーに出演

ピーストライプデパート屋上での怪獣ショー出演の依頼。ここでショーに出て怪獣に負けてしまっても、ゲームは問題なく先に進んでしまう。報酬ももらえない。そこで、戦う前に必ず飛び道具を開発してもらって、身につけていよう。そうしないと、怪獣に勝つのはかなり難しい。充電が十分で飛び道具を連発すれば勝てる。

怪獣を倒すと観客の子供にほめられ、報酬2500ゴードが手に入る。


マミマミマンさん！ まってましたよ！
じつは これから
ここで 「かいじゅうショー」をやるのです。

ピーストライプデパートの店長に怪獣ショーの出演依頼をされる

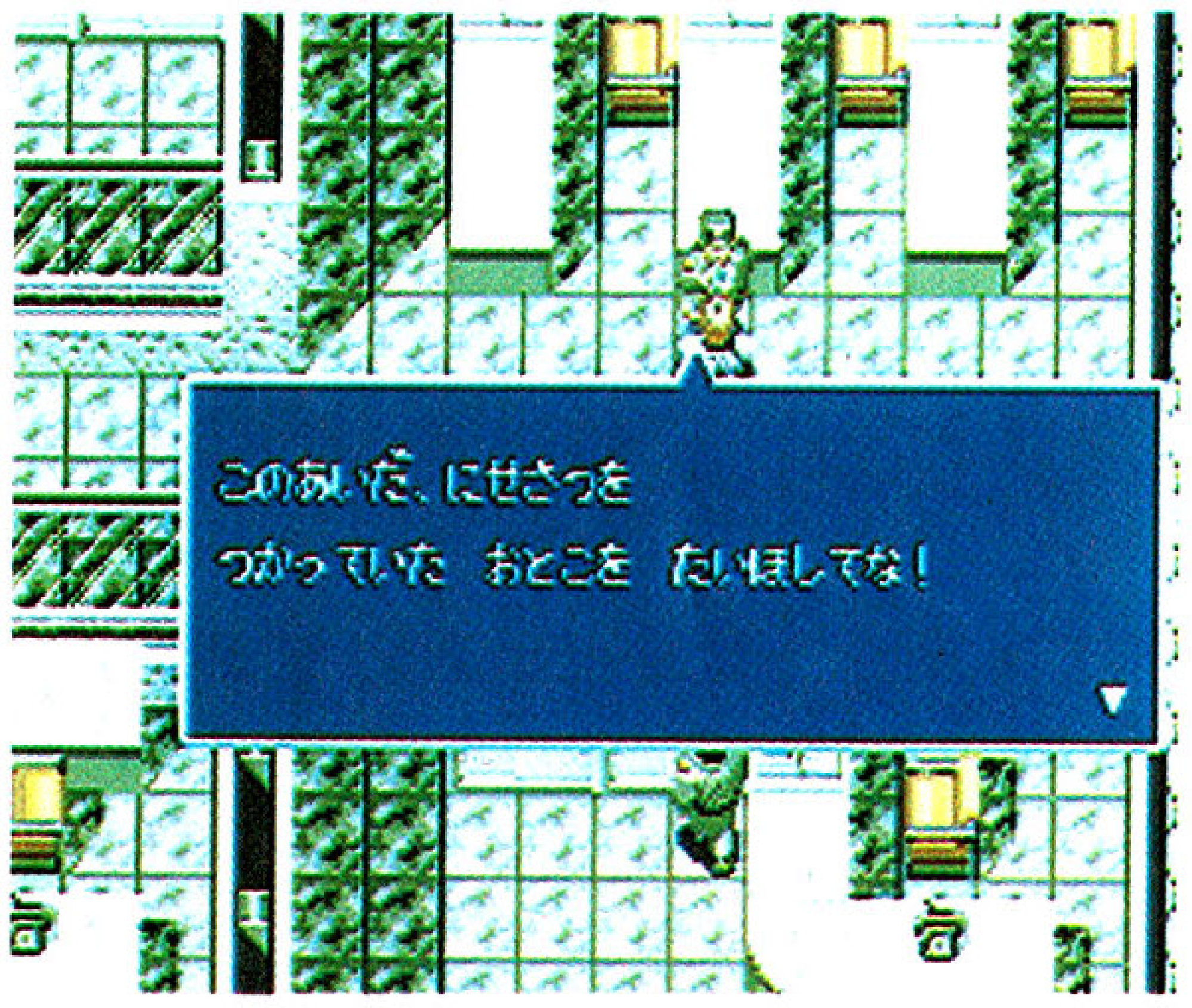


怪獣はなかなか強い。飛び道具を持ってないとまずやっつけられない

仕事⑨ ダハネ警察から捜査協力の依頼

いよいよレンタヒーローの名声も高くなってきたのか、警察から依頼がくる。ダハネ警察のゼニカセ警部から捜査協力の依頼がきたのだ。ダハネ警察の3階にいる警部に会いにいって話を聞くと、どうやら警部はニセサツ事件を追っているらしい。警部の話によると、ジェイクカンパニーという大企業が社員の給料をニセサツで配っているというが……。

ということで、今回紹介できるのはここまで。もうすでに8つの町が登場したが、ストーリー的にはまだ5分の1程度までしかいっていない。ガンバレ！


このあいだ、にせさつを
つかっていた おとこを たいほしてな！

とうとう警察に依頼されることとなった。ニセサツ事件についての捜査協力だ

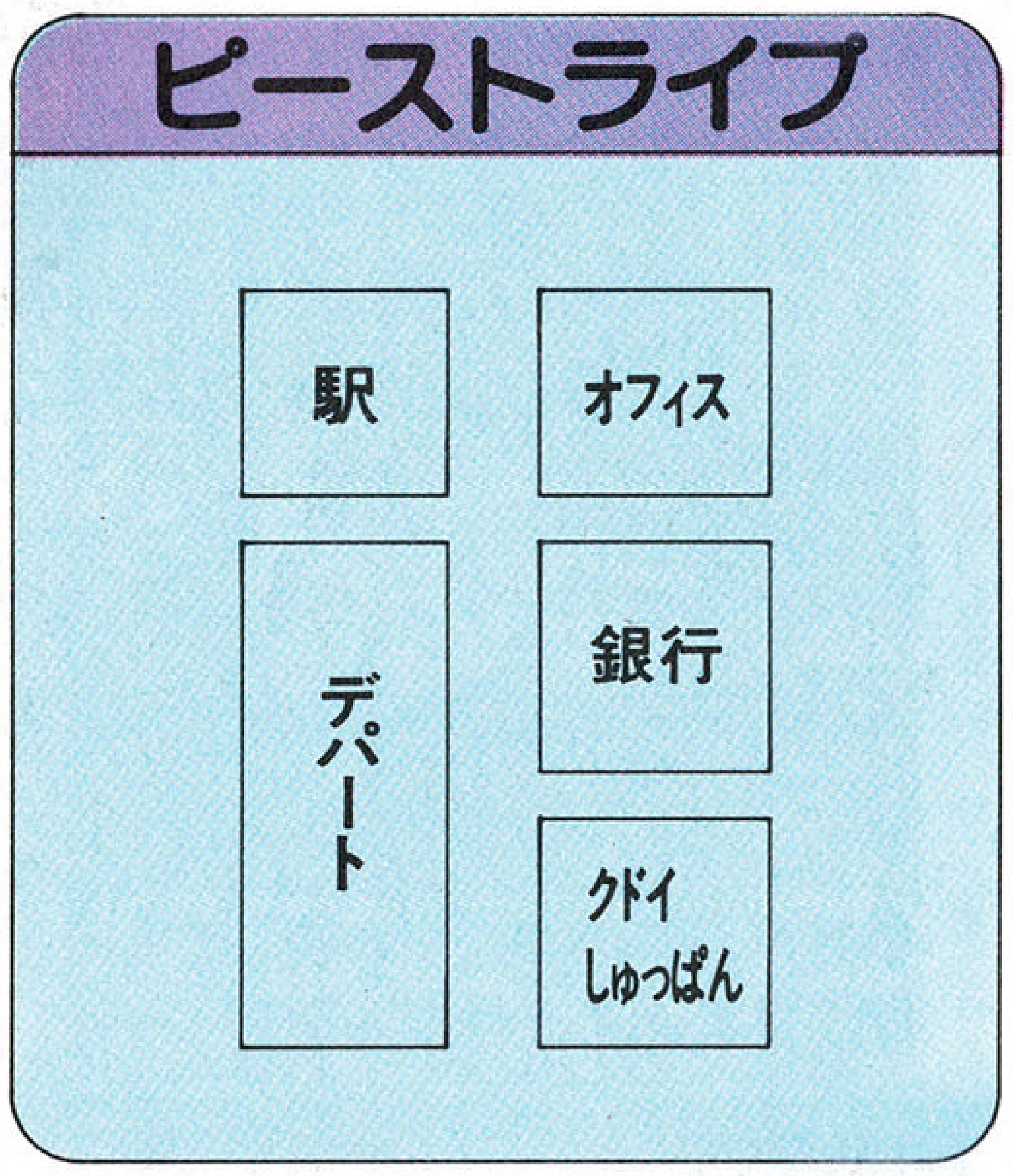
これまで登場したすべての町の建物の配置図

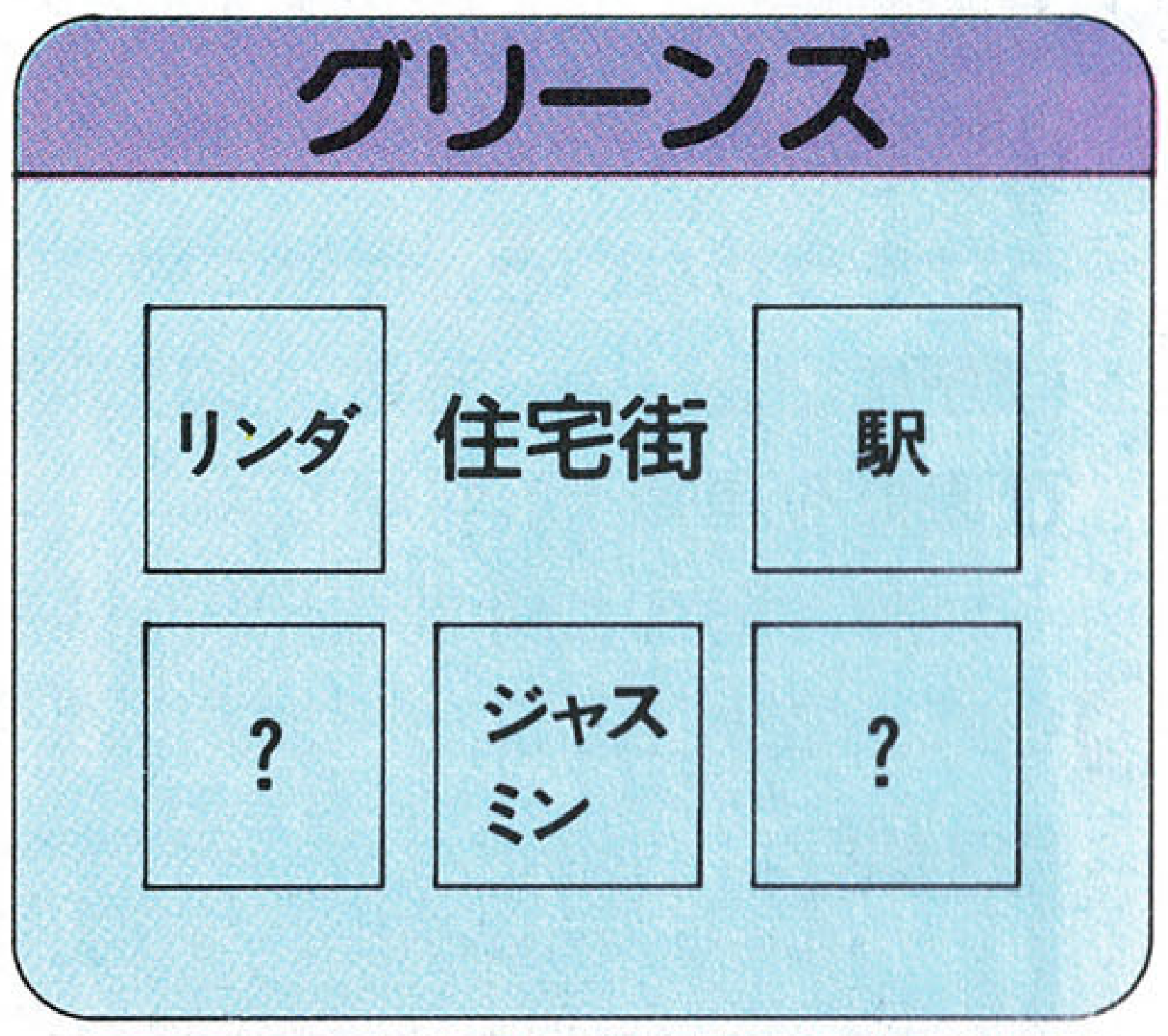
このゲームの舞台のエアロシティには10コの町がある。ここまで紹介した部分で、ストーリーは5分の1しか進んでいないが、8つの町に行けるようになった。

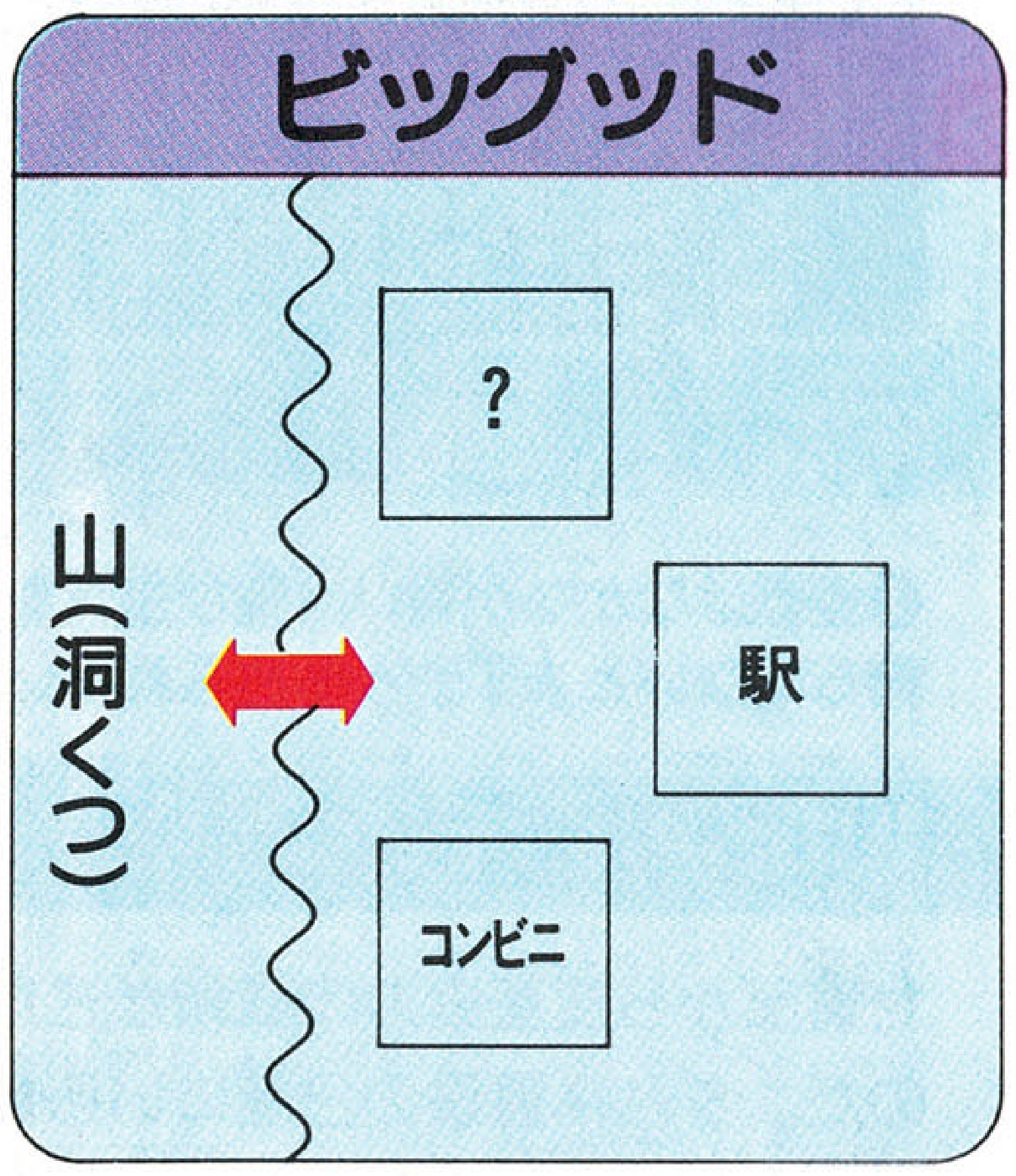
ここでは、その8つの町の建物の配置図を見せよう。?になっているものは建物の前に立って「しらべる」コマンドを使っても、わからないもの。ゲームが進むにつれて、わかってくるものと、ラストまでストーリーに関係ないものがある。謎解きは楽しみたいが、目的地捜しはイヤという人は、この地図がきっと役に立つだろう。

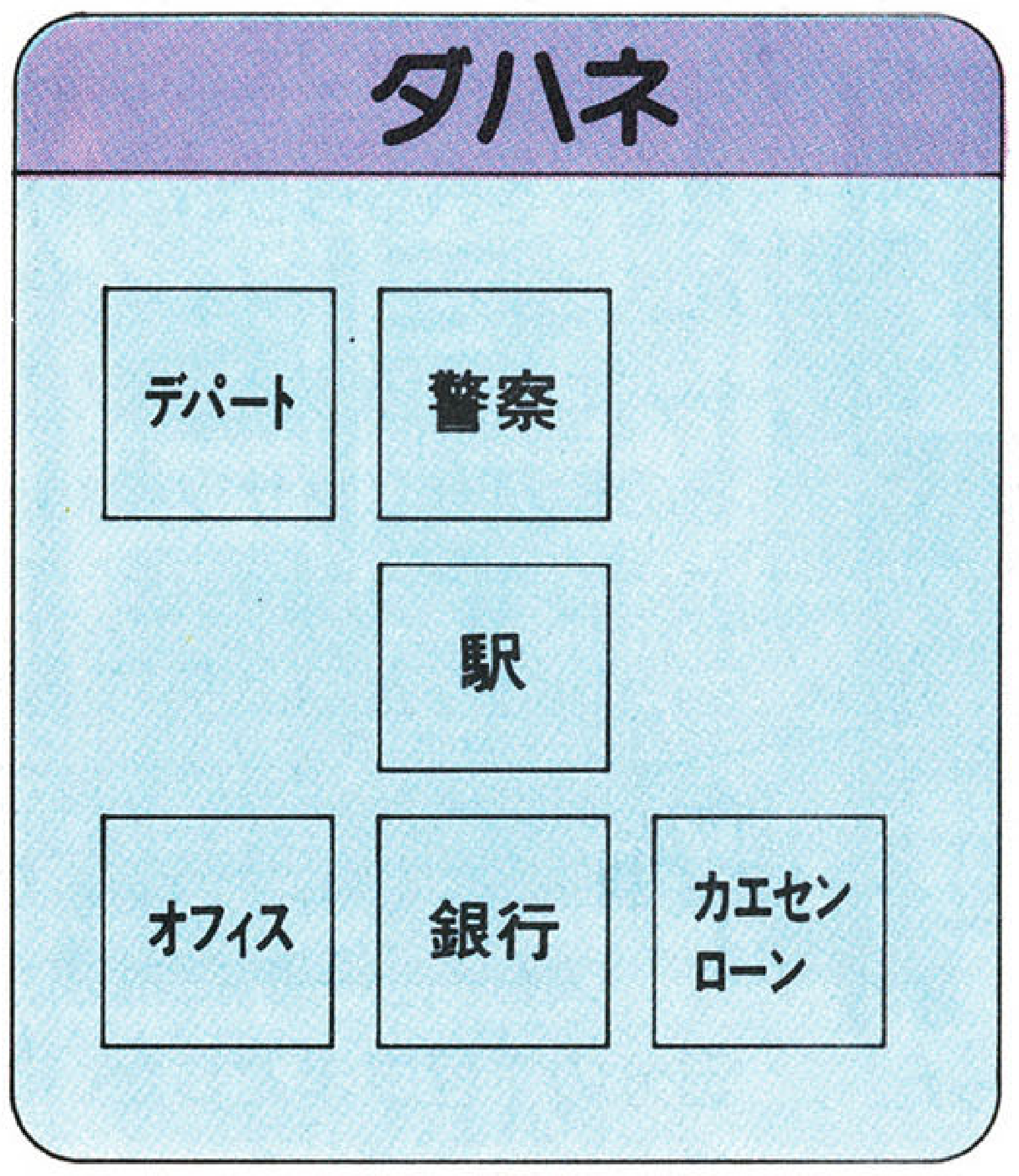
さて、このゲームの最大の謎はじつはコージャにある。それは主人公が自宅で休養できないこと。HPを回復させるには、持ち金半減覚悟でやっつけられるか、アイテムを使うか、ホテルに泊まるの3通りある。ところが、自宅に泊まってHPを回復させることはできない。家族に嫌われているのか。

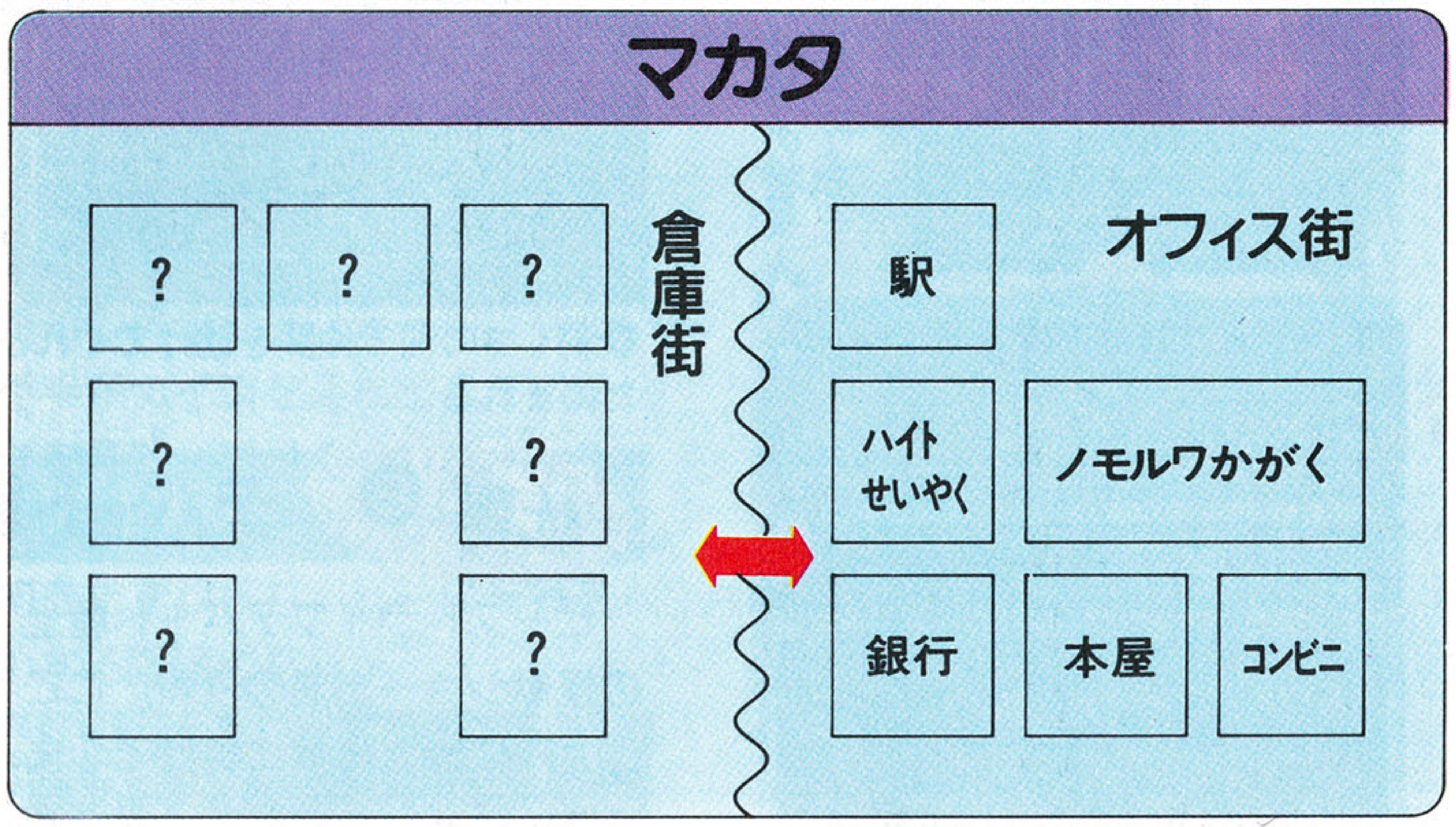
もうひとつの謎は、ラブレター事件のケントは目の前で変身しても、レンタヒーローの正体に気がつかないということ。バカ?

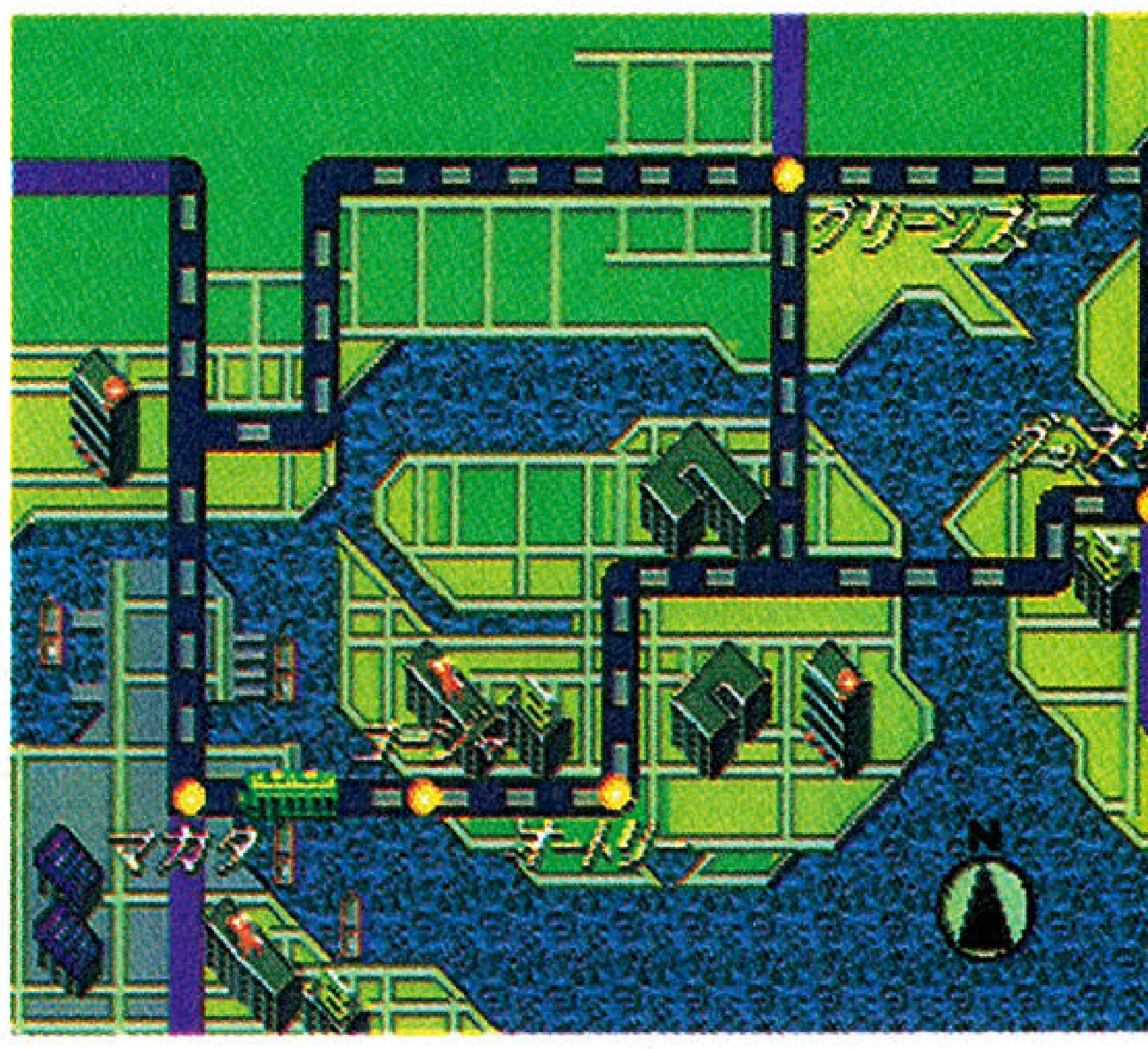

ピーストライブ
駅
オフィス
デパート
銀行
クドイしゅっぱん


グリーンズ
リンダ
住宅街
駅
?
ジャスミン
?

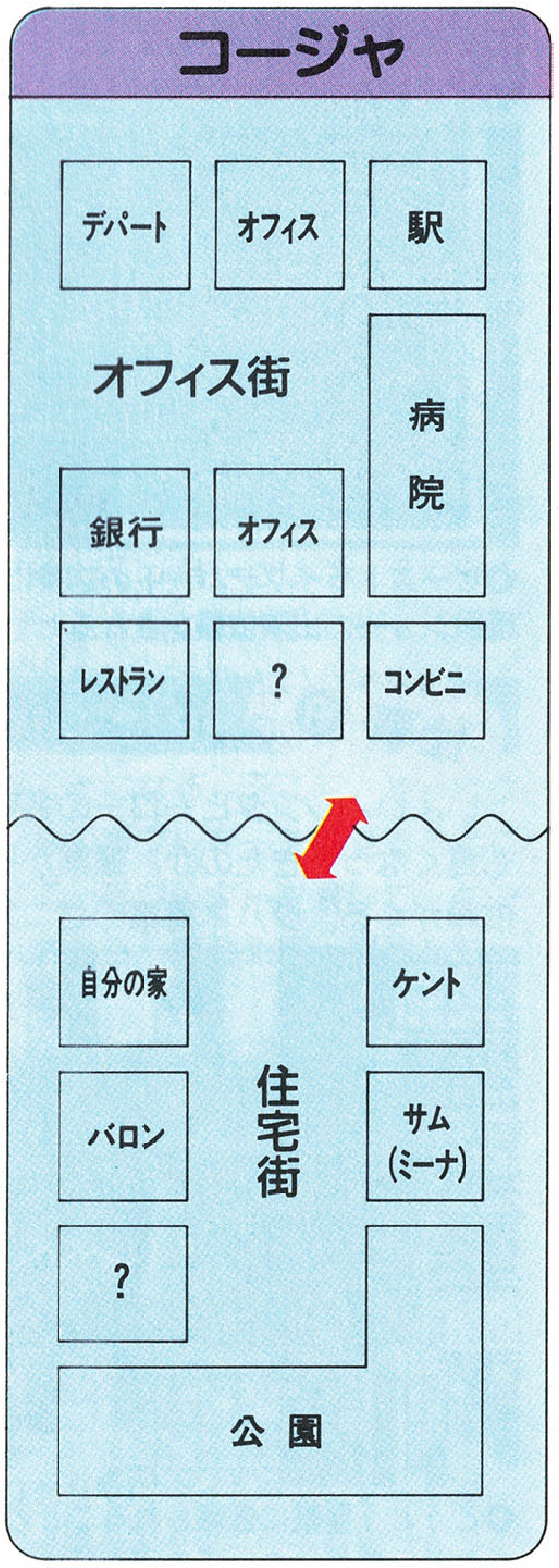

ビッグッド
山(洞くつ)
?
駅
コンビニ

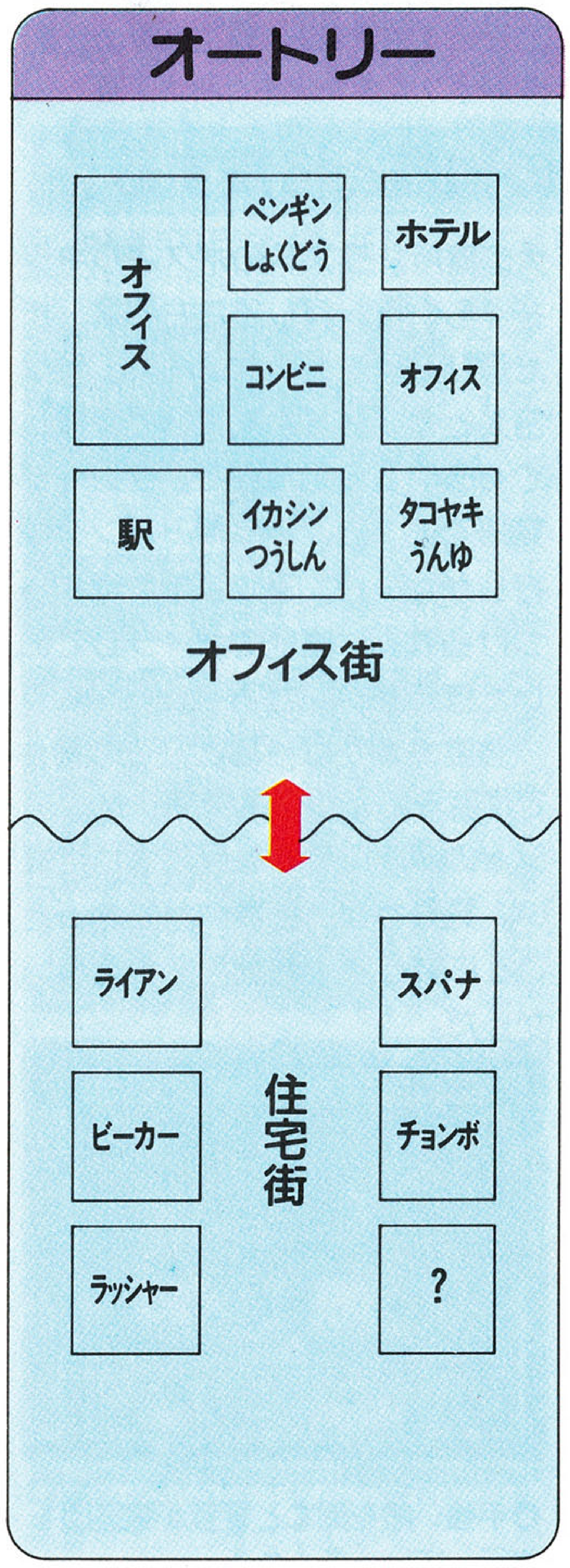

ダハネ
デパート
警察
駅
オフィス
銀行
カエセンローン

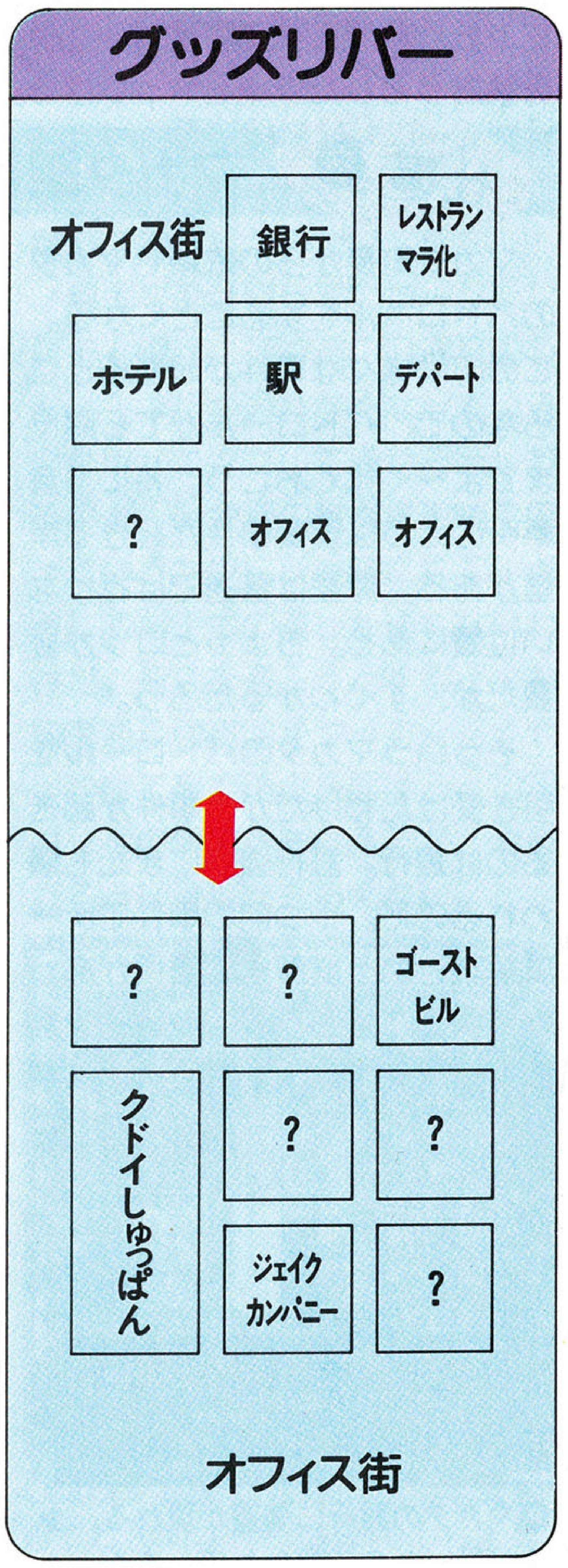

マカタ
?
?
?
?
?
?
?
倉庫街
駅
オフィス街
ハイトせいやく
ノモルワかがく
銀行
本屋
コンビニ


グリーンズ
コージャ
オートリー
マカタ

✪電車で移動する画面。ここまで紹介した8つの町の位置はこうなっているわけ


コージャ
デパート
オフィス
駅
オフィス街
病院
銀行
オフィス
レストラン
?
コンビニ
自分の家
ケント
バロン
住宅街
サム(ミーナ)
?
公園


オートリー
オフィス
ペンギンしょくどう
ホテル
コンビニ
オフィス
駅
イカシンつうしん
タコヤキうんゆ
オフィス街
ライアン
スパナ
ビーカー
住宅街
チョンボ
ラッシャー
?


グッズリバー
オフィス街
銀行
レストランマラ化
ホテル
駅
デパート
?
オフィス
オフィス
?
?
ゴーストビル
クドイしゅっぱん
?
?
ジェイクカンパニー
?
オフィス街

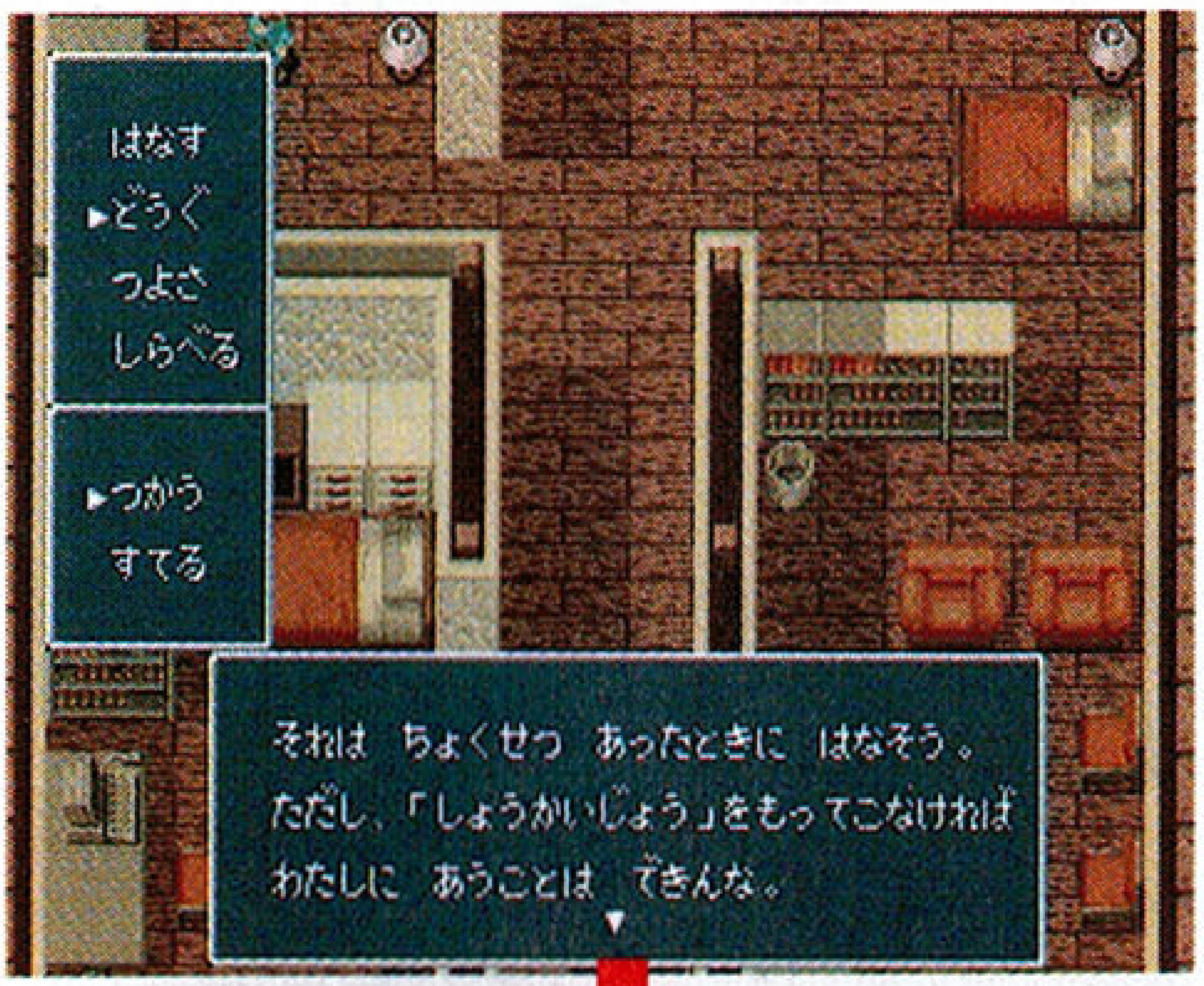
レンタヒーロー

ノモルワ科学の社長に会うための紹介状がどこにあるのかわからない。

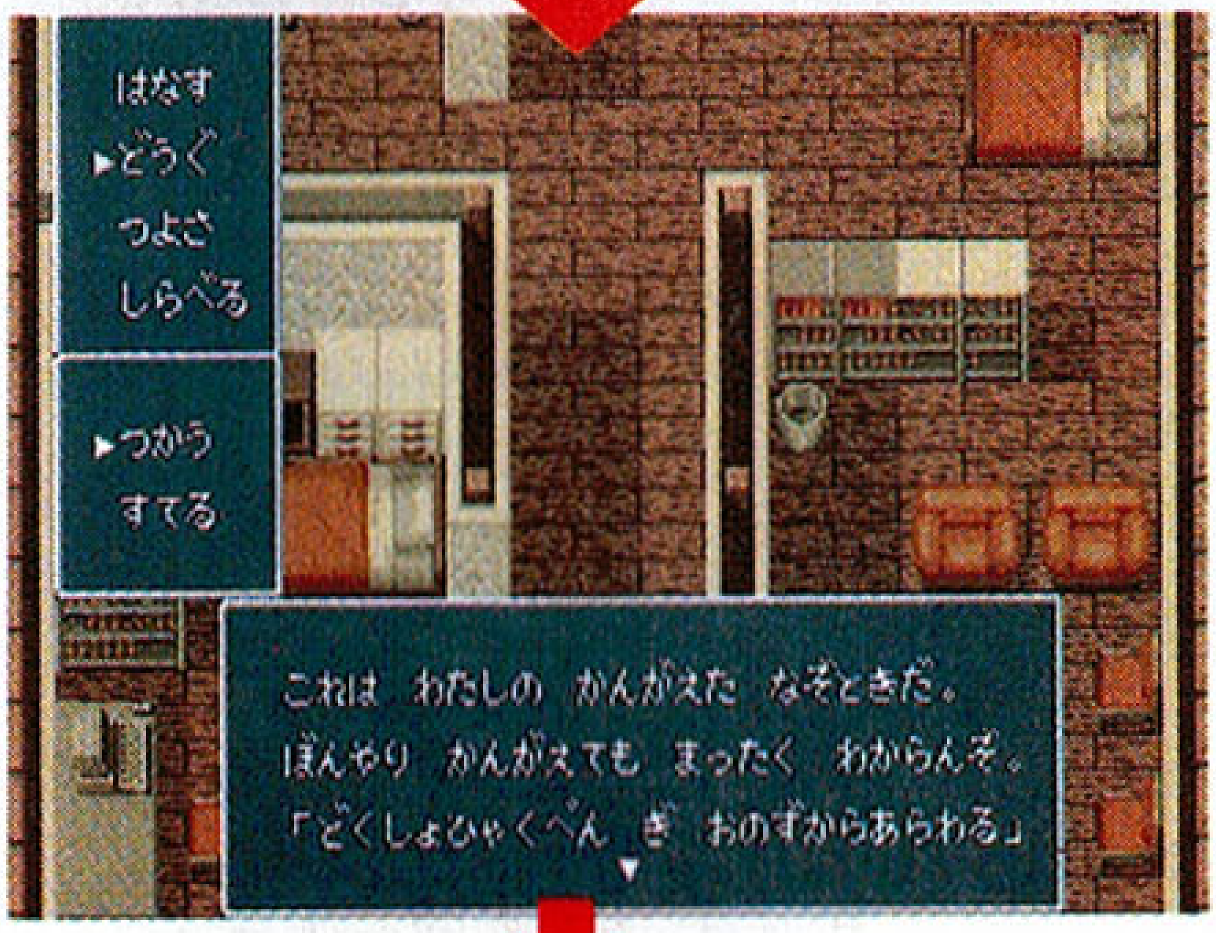
（三重県／岡俊輔）

紹介状のありかに関して、「どくしょひゃくぺん　ぎ　おのずからあらわれる」というヒントが与えられている。主人公の父親にこの意味を聞くと、「意味のわからない本でも、100回繰り返して読めば、自然と意味がわかってくるということだ」といわれる。このアドバイスの通り何度も秘密指令テープを聞くと、次第にテープが聞こえなくなり、ある一定の言葉だけが残る。この言葉をつなぎ合わせれば、「オートリーの電話ボックスの中」という答えがわかる。

タカビーなこのメッセージ。社長だからしようがないかも…

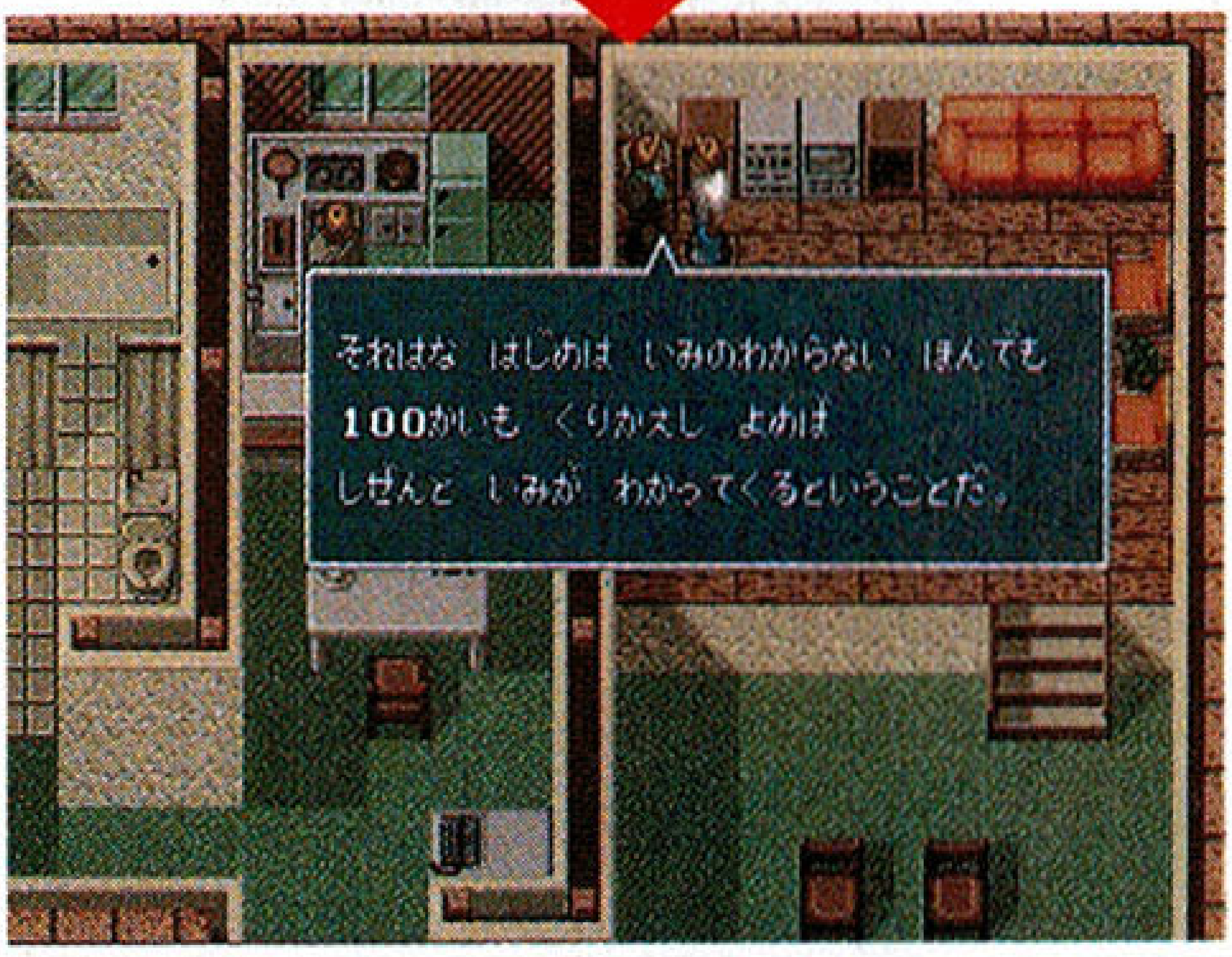

はなす
▸どうぐ
つよさ
しらべる
▸つかう
すてる

それは　ちょくせつ　あったときに　はなそう。
ただし、「しょうかいじょう」をもって　こなければ
わたしに　あうことは　できんな。


はなす
▸どうぐ
つよさ
しらべる
▸つかう
すてる

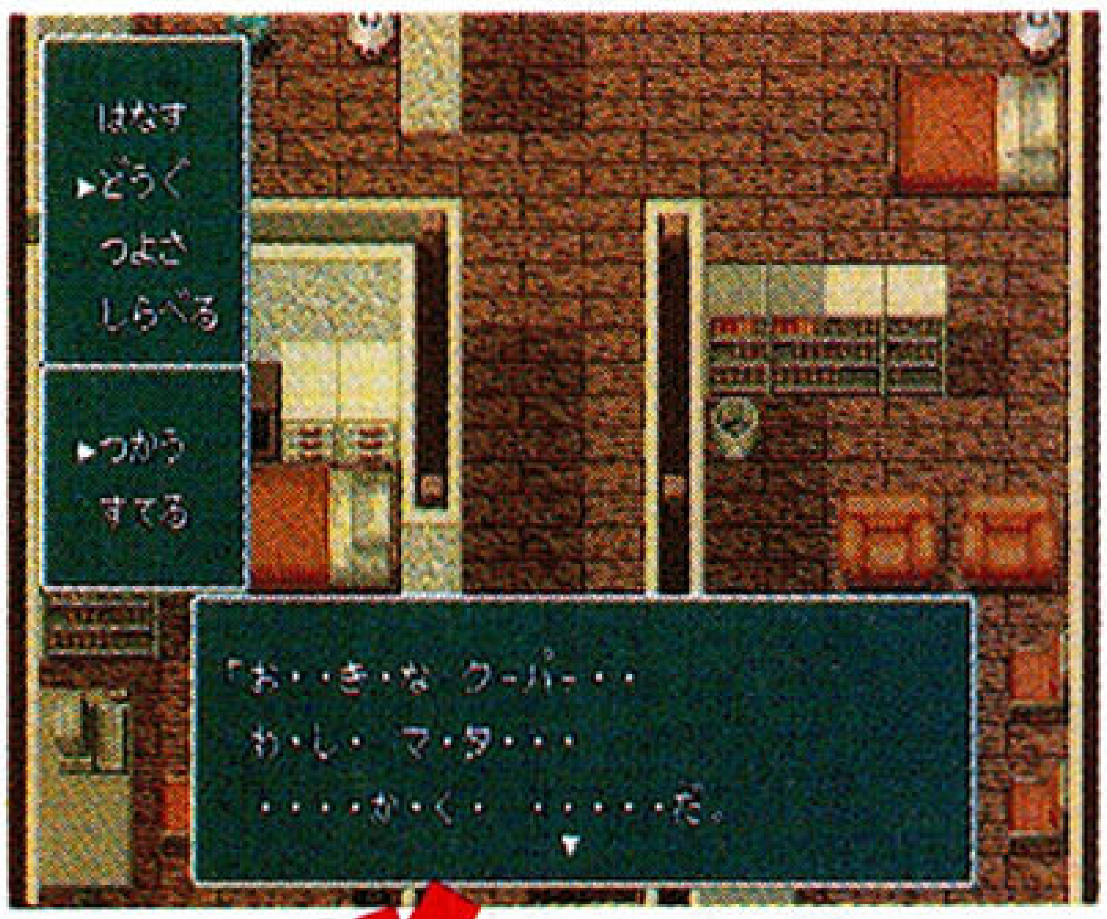
これは　わたしの　かんがえた　なぞときだ。
ぼんやり　かんがえても　まったく　わからんぞ。
「どくしょひゃくぺん　ぎ　おのずからあらわる」

これが唯一のヒントだ



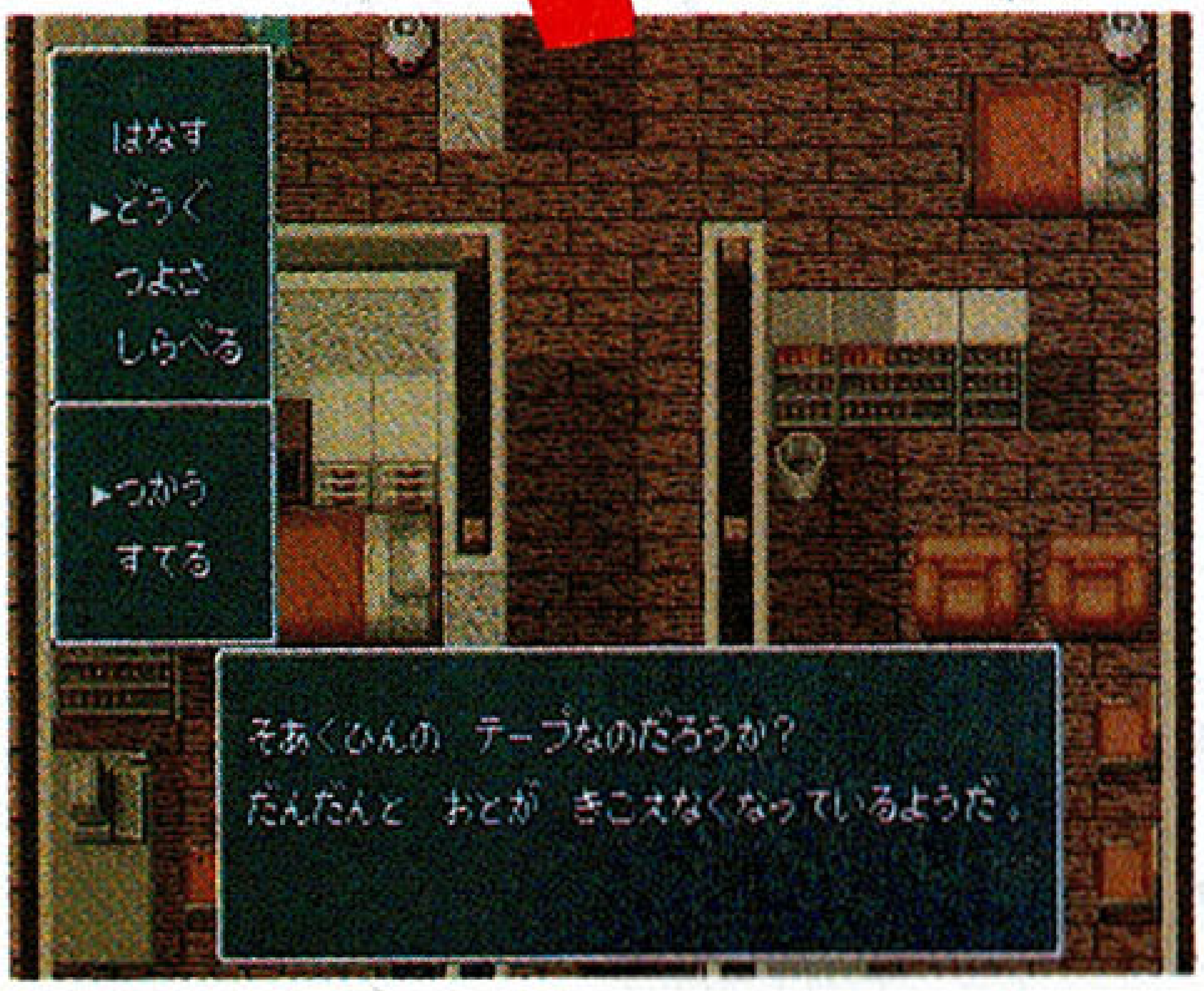
それはな　はじめは　いみのわからない　ほんでも
100かいも　くりかえし　よめば
しぜんと　いみが　わかってくるということだ。

父親に聞くと意味を教えてくれる。やはり、持つべきものは父だな


はなす
▸どうぐ
つよさ
しらべる
▸つかう
すてる

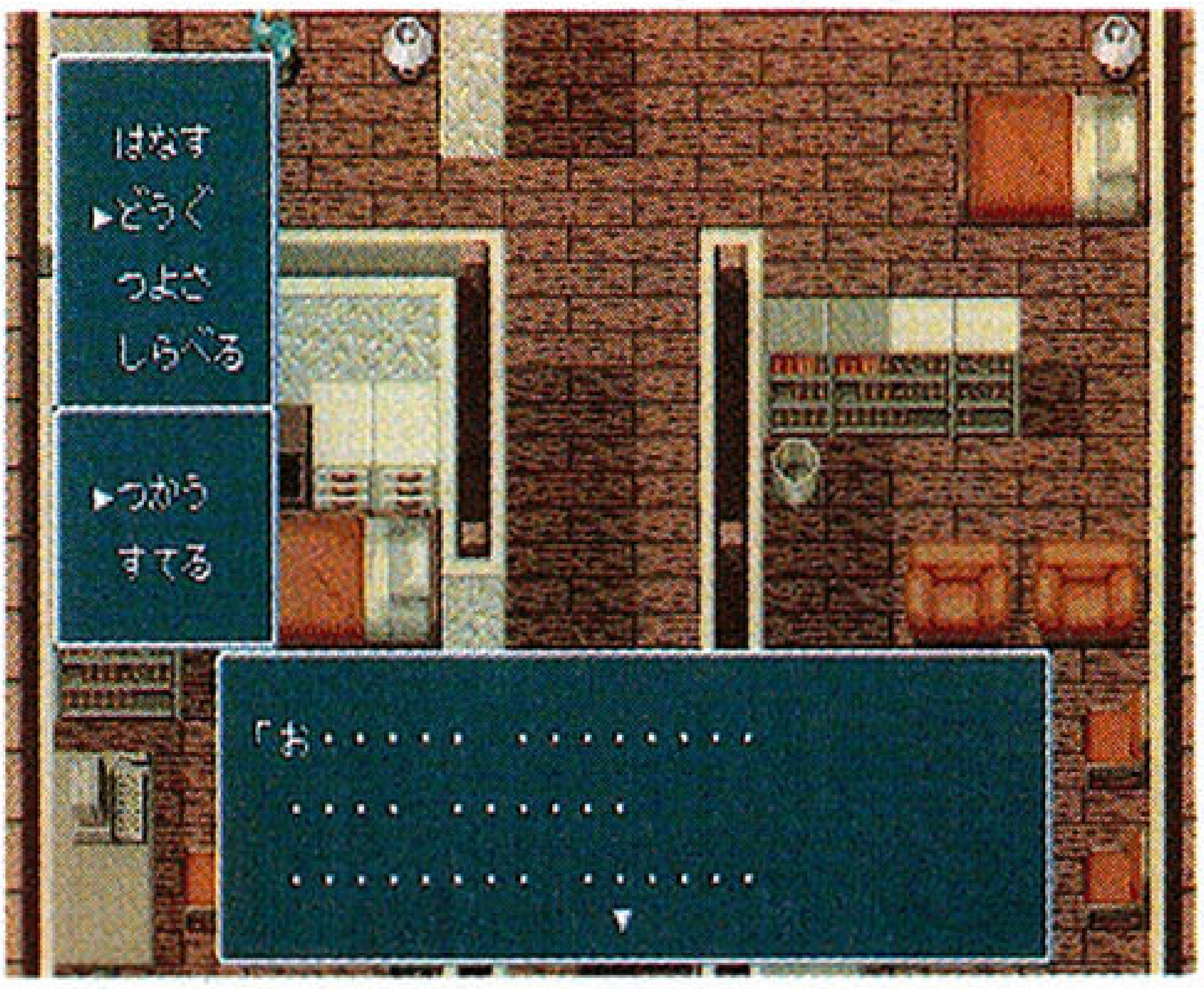
「お・・き・な　ク－パ－・・・
わ・し・　マ・タ・・・
・・・・か・く・　・・・・・だ。

だんだんテープが聞こえなくなってくる


はなす
▸どうぐ
つよさ
しらべる
▸つかう
すてる

そあくひんの　テープなのだろうか？
だんだんと　おとが　きこえなくなっているようだ。

粗悪品のテープではないのだ

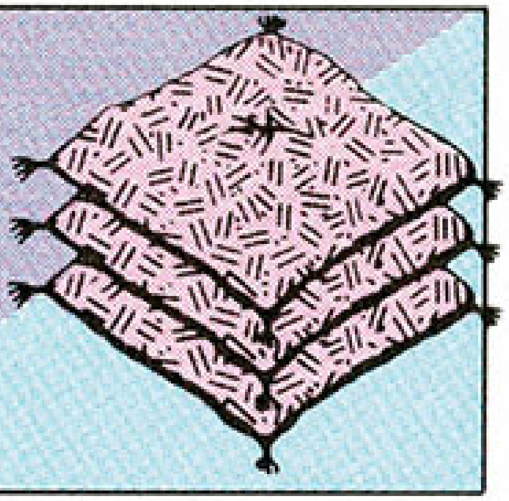

はなす
▸どうぐ
つよさ
しらべる
▸つかう
すてる

「お・・・・・　・・・・・・・・
・・・・　・・・・・・
・・・・・・・・　・・・・・・

このようになったら、順番につなげると意味のあるメッセージに

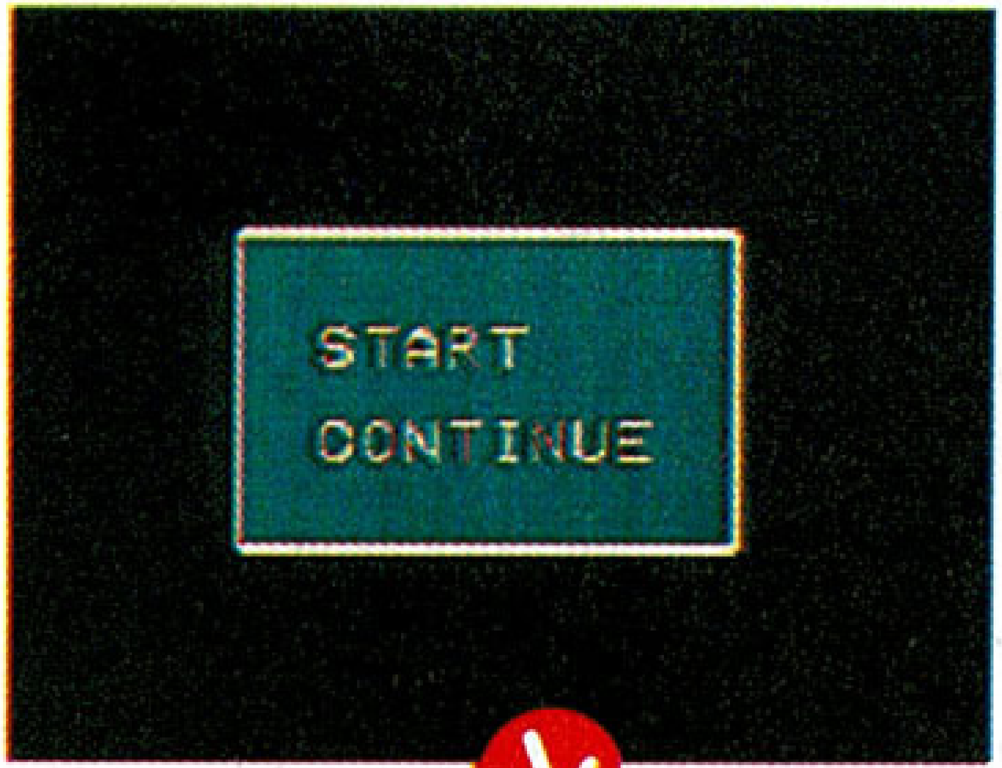
レンタヒーロー

サウンドテスト



まず、タイトル画面で上とAを同時に押す。するとサウンドテスト画面に切り替わり、効果音とサウンドを聴くことができる。

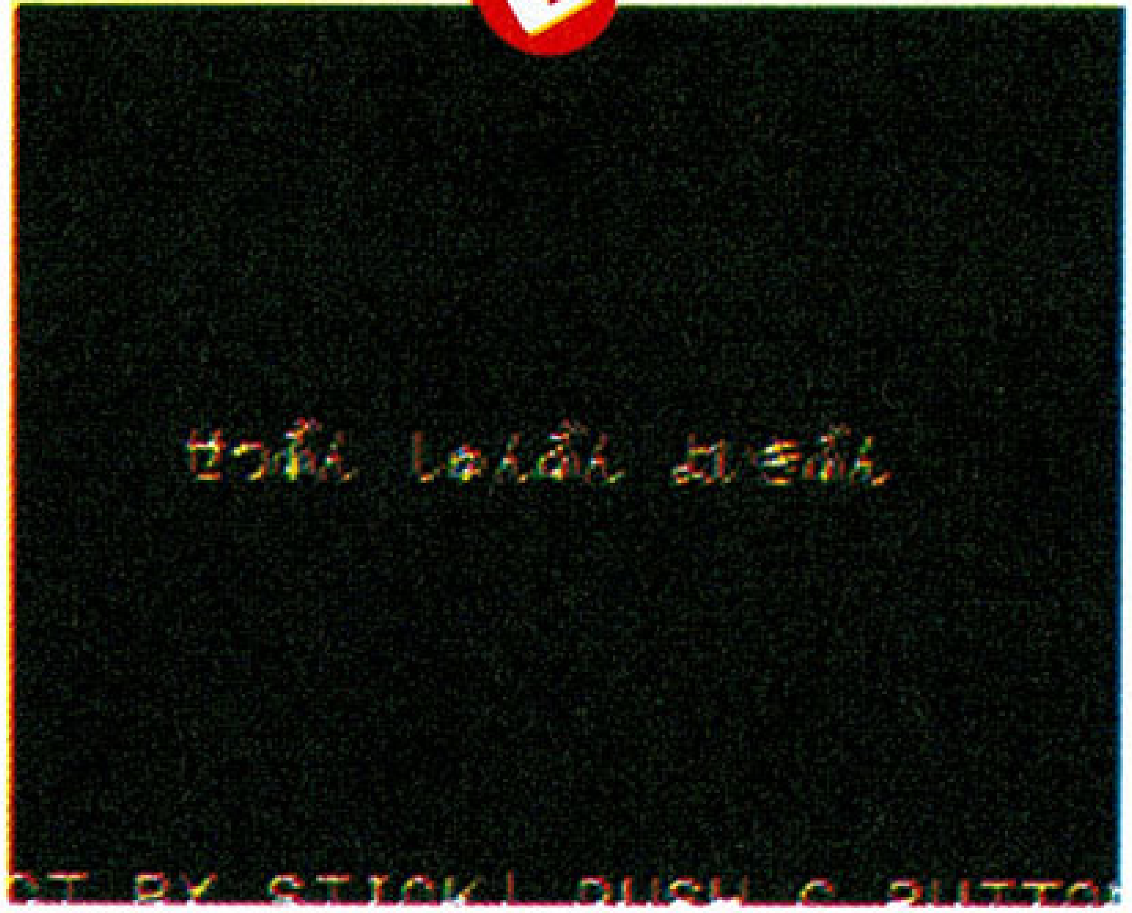
（大阪府／土屋慎太郎）



START
CONTINUE

まずはこの画面のときにコマンドを入力する

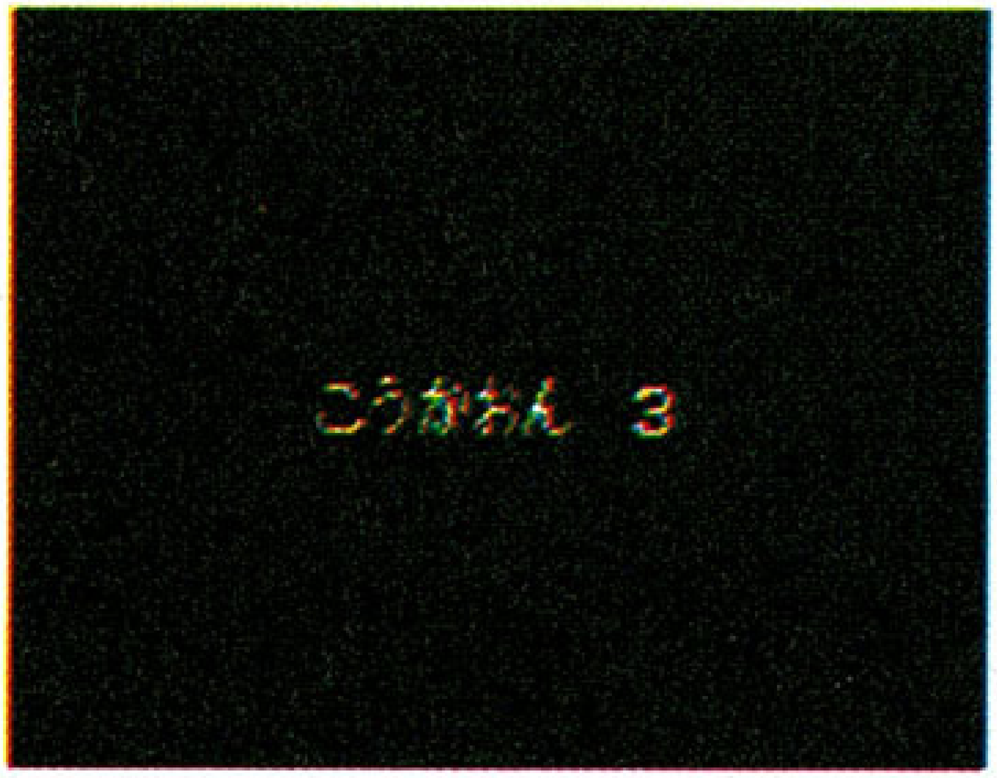
上とAを同時に押す



せつぶん　しゅんぶん　よいきぶん

CT BY STICK! PUSH C BUTTO

するとサウンドテストの画面になる



こうかおん　3

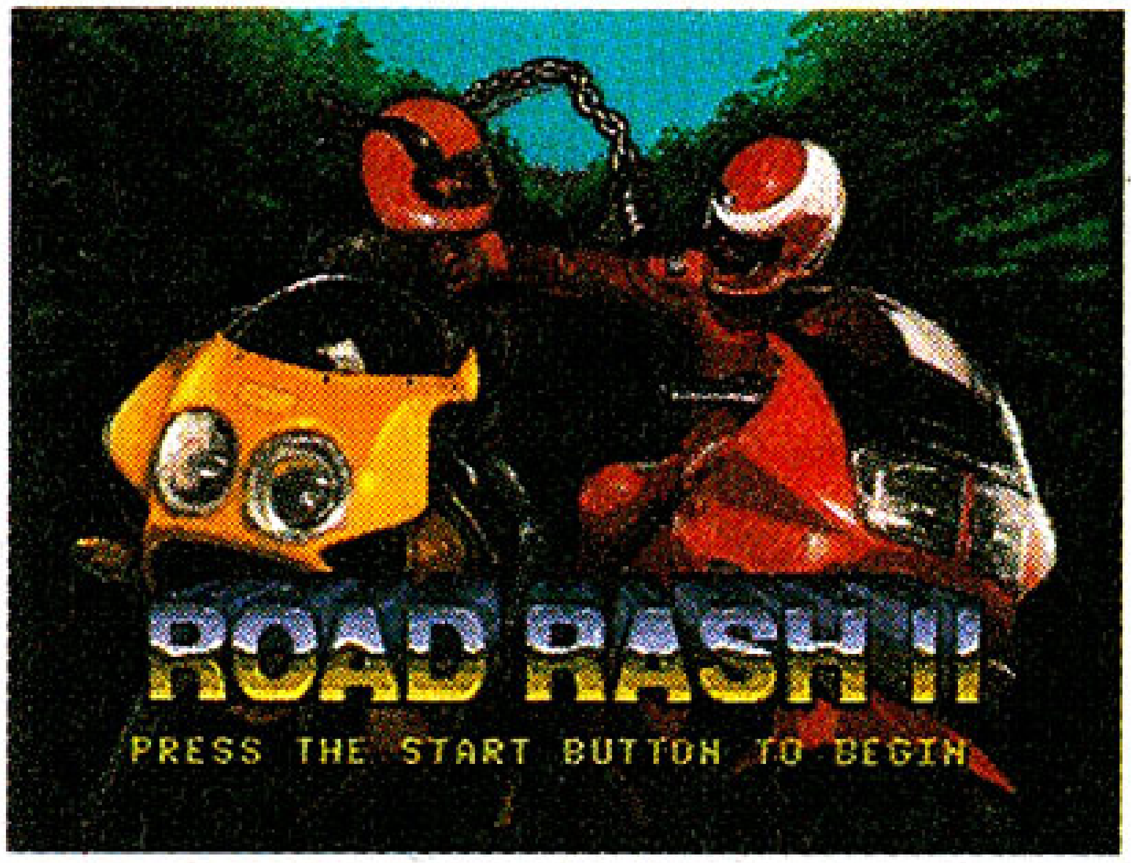
ゲーム中のいろいろなサウンドが楽しめるぞ

ロードラッシュII

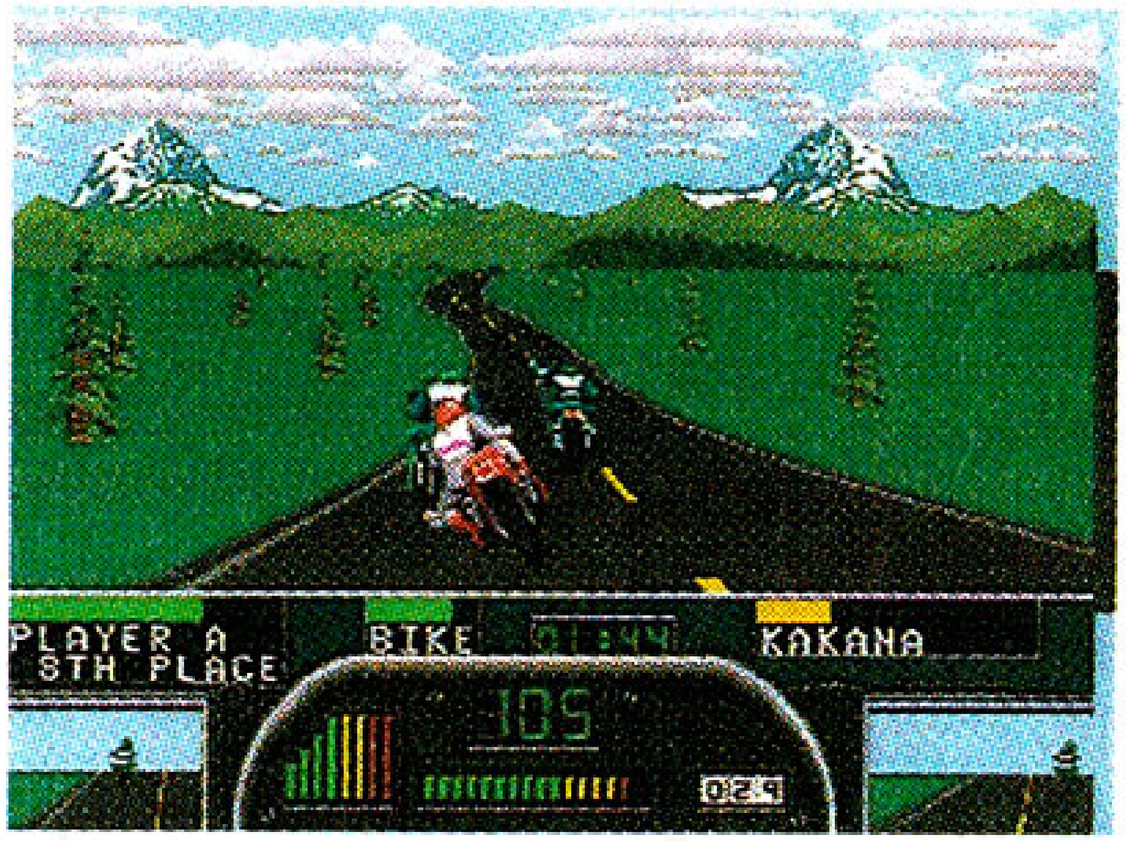
EAビクター／8月発売予定／8,900円／RAC／8M

完成度ゲージ 80%　**2人同時プレイ可能**

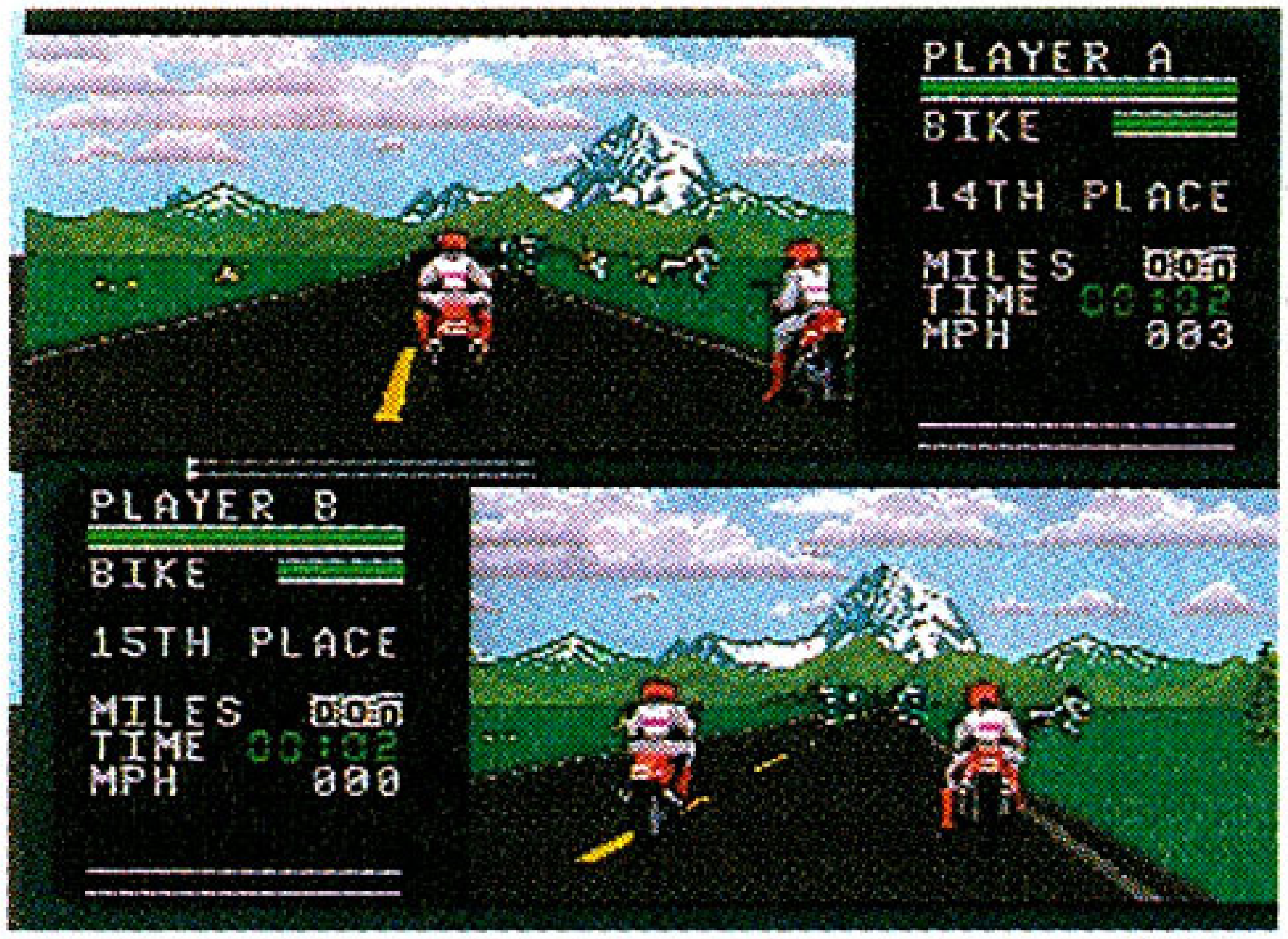
昨年ＥＡビクターの参入第一弾として発表された「ロードラッシュ」の続編が、早くも登場！　今度は分割画面での２人同時プレイもあって、さらにアツイぞ！


ROAD RASH II
PRESS THE START BUTTON TO BEGIN

レースゲームだけど、殴り要素もある。これがタイトル。

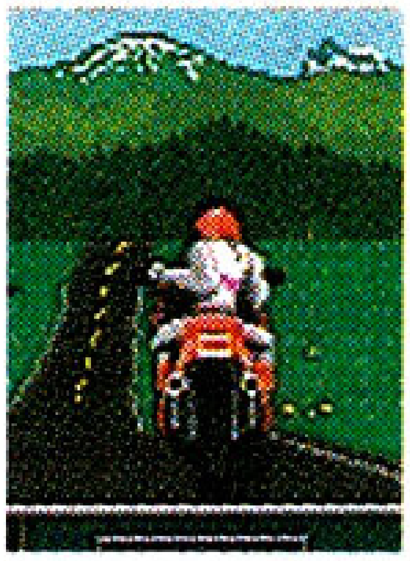

PLAYER A
8TH PLACE
BIKE
01:44
KAKANA
105

クネクネ道や遠くの風景までくっきり。見てる余裕は……。

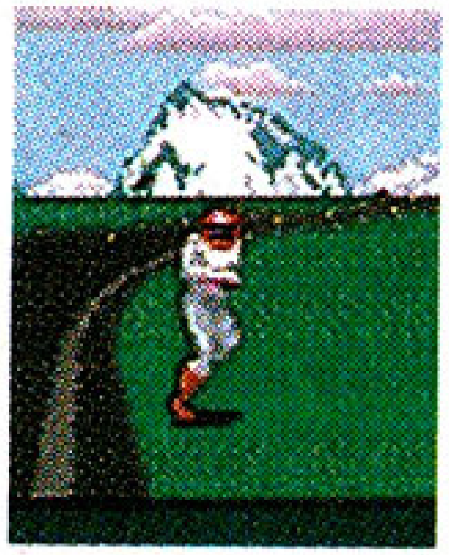

PLAYER A
BIKE
14TH PLACE
MILES 00.0
TIME 00:02
MPH 003
PLAYER B
BIKE
15TH PLACE
MILES 00.0
TIME 00:02
MPH 000

これが２Ｐ対戦プレイだ。１Ｐ時よりちょっとキャラクターが小さいかもしれないけど。

跳んだり



殴ったり



走ったり

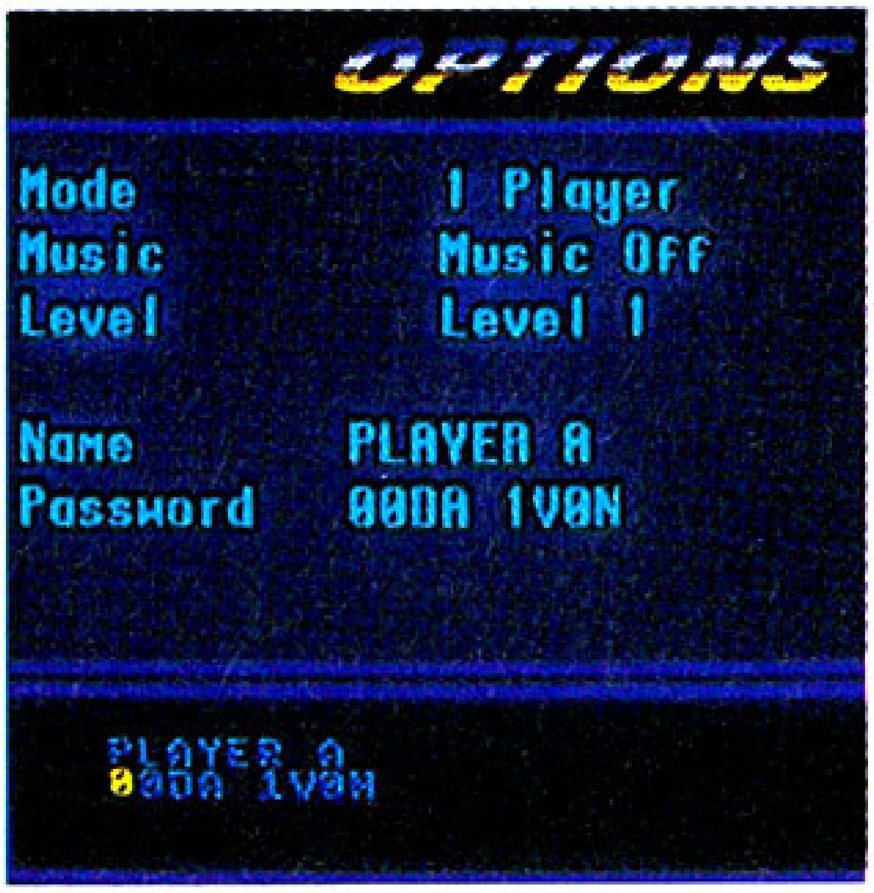
ロード・ラッシュII

2軍

隠しバイクのパスワード

オプションのパスワード画面で、「00DA　1V0N」と入力してから1人プレイを始めると、いきなりワイルドシングというバイクで走ることができる。ちなみにこれはバイクショップでも扱っていない隠しバイクで、通常のものとは比較にならないほど性能が高いのだ。

（茨城県・清水辰夫）

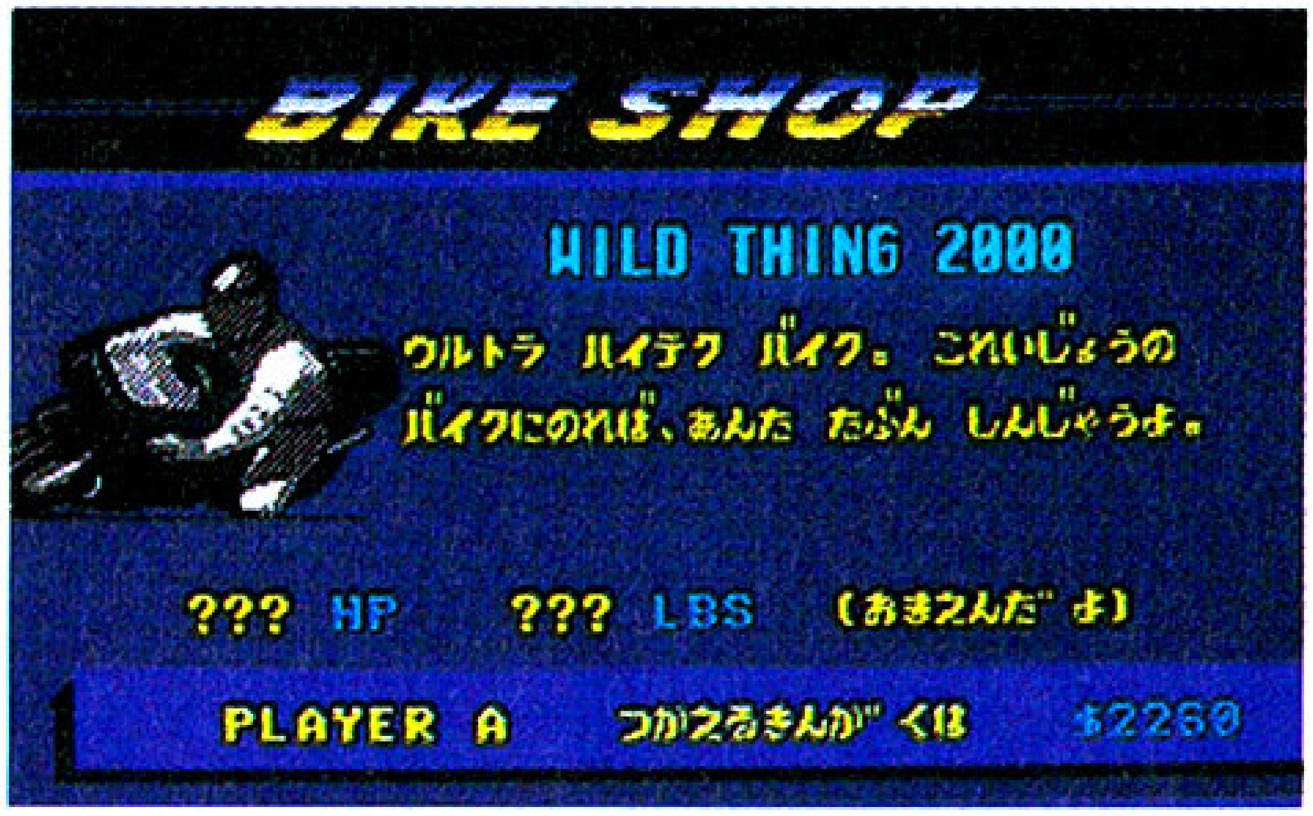

OPTIONS

Mode　1 Player
Music　Music Off
Level　Level 1

Name　PLAYER A
Password　00DA 1V0N

PLAYER A
00DA 1V0N

このとおりにパスワードを入力しよう。数字の1とアルファベットのアイなど、まぎらわしい文字を間違えないようにね。

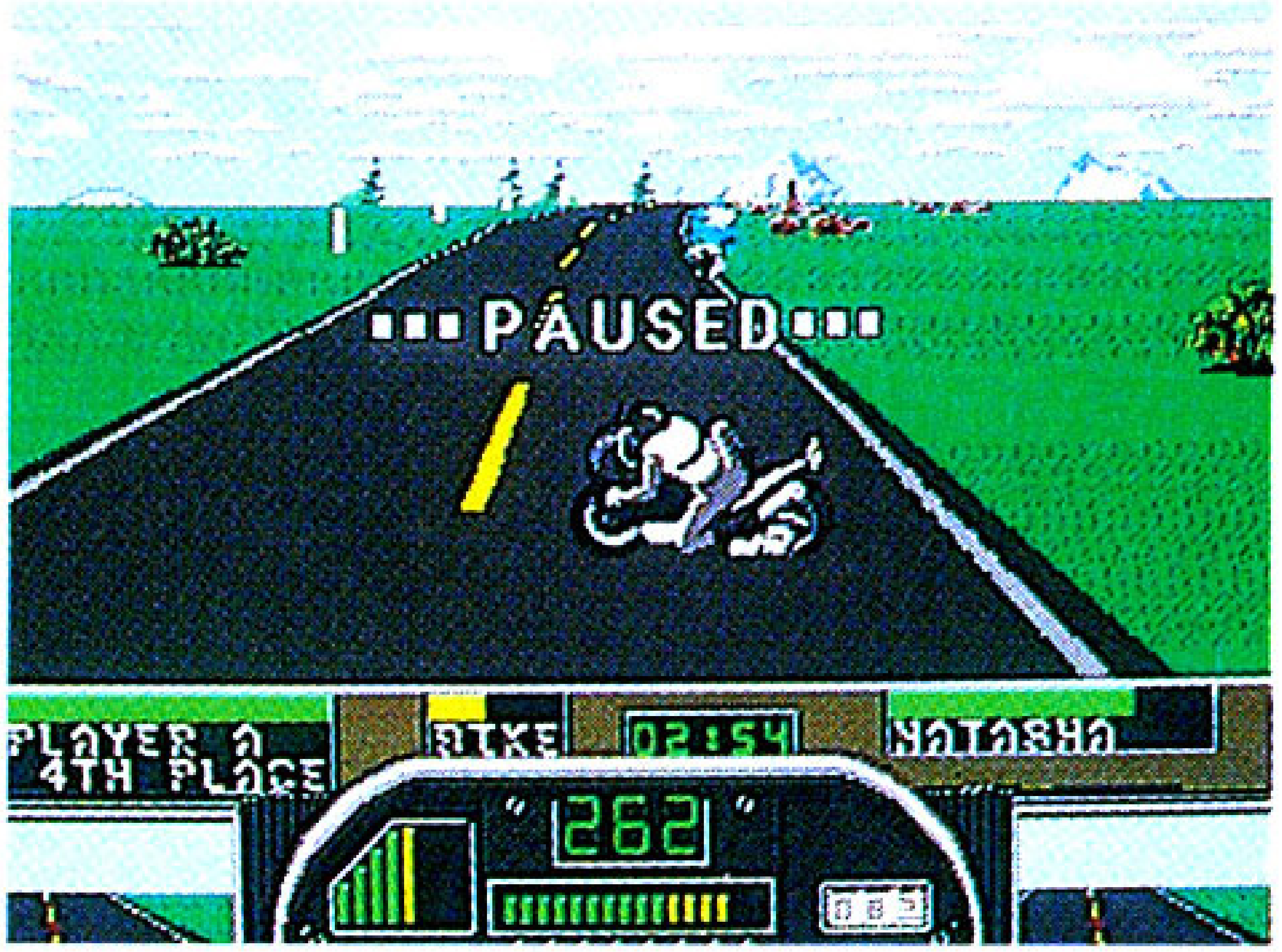

BIKE SHOP

WILD THING 2000

ウルトラ ハイテク バイク。 これいじょうの バイクにのれば、あんた たぶん しんじゃうよ。

??? HP　??? LBS　（おまえんだ よ）

PLAYER A　つかえるきんが くは　$2260



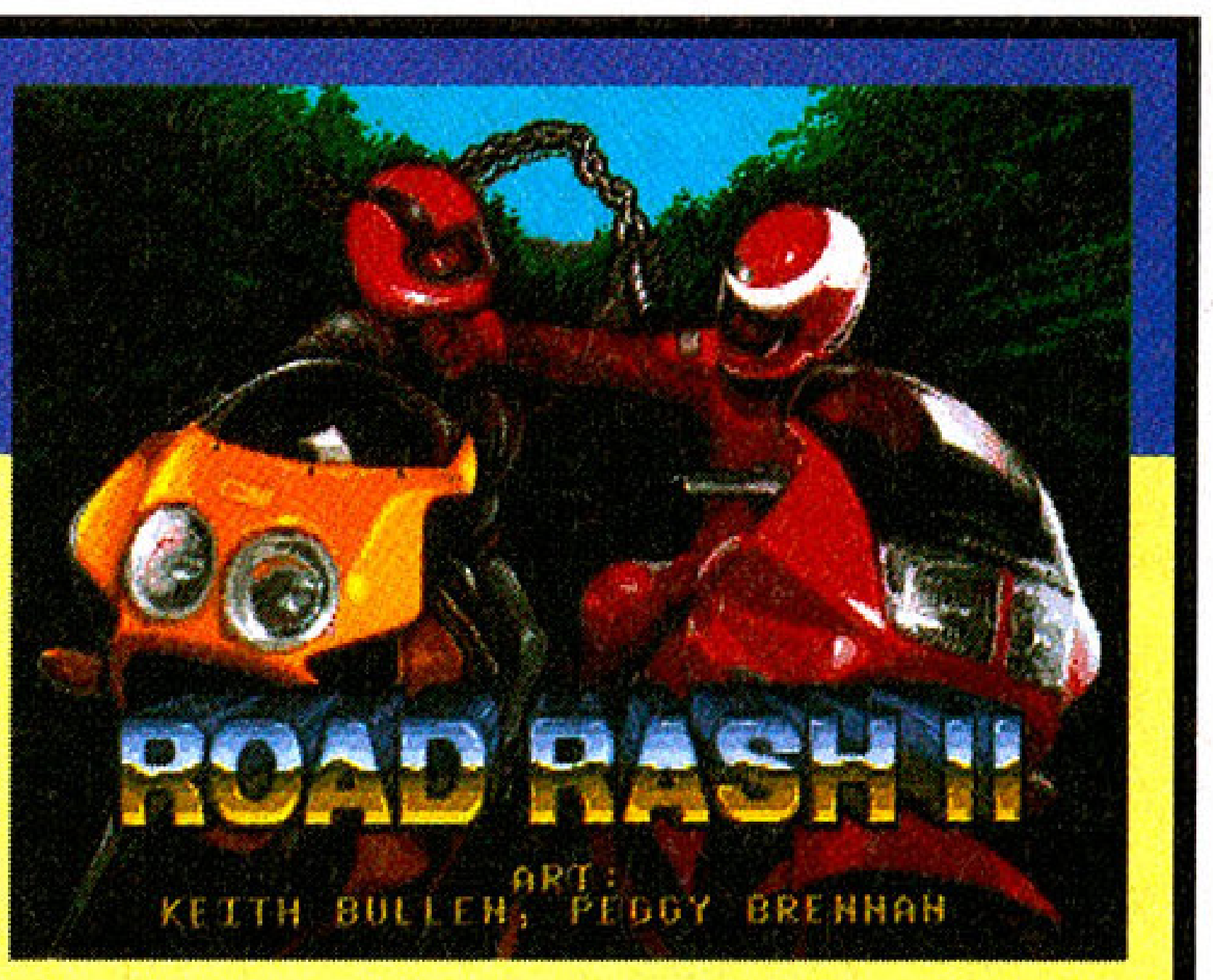
ワイルドシングはとにかく速い。しかもニトロも最初から装備しているし、こんなに傾いてもコケない。車体が軽いのが難だけど。

ロード・ラッシュII

よい子は絶対マネしないこと

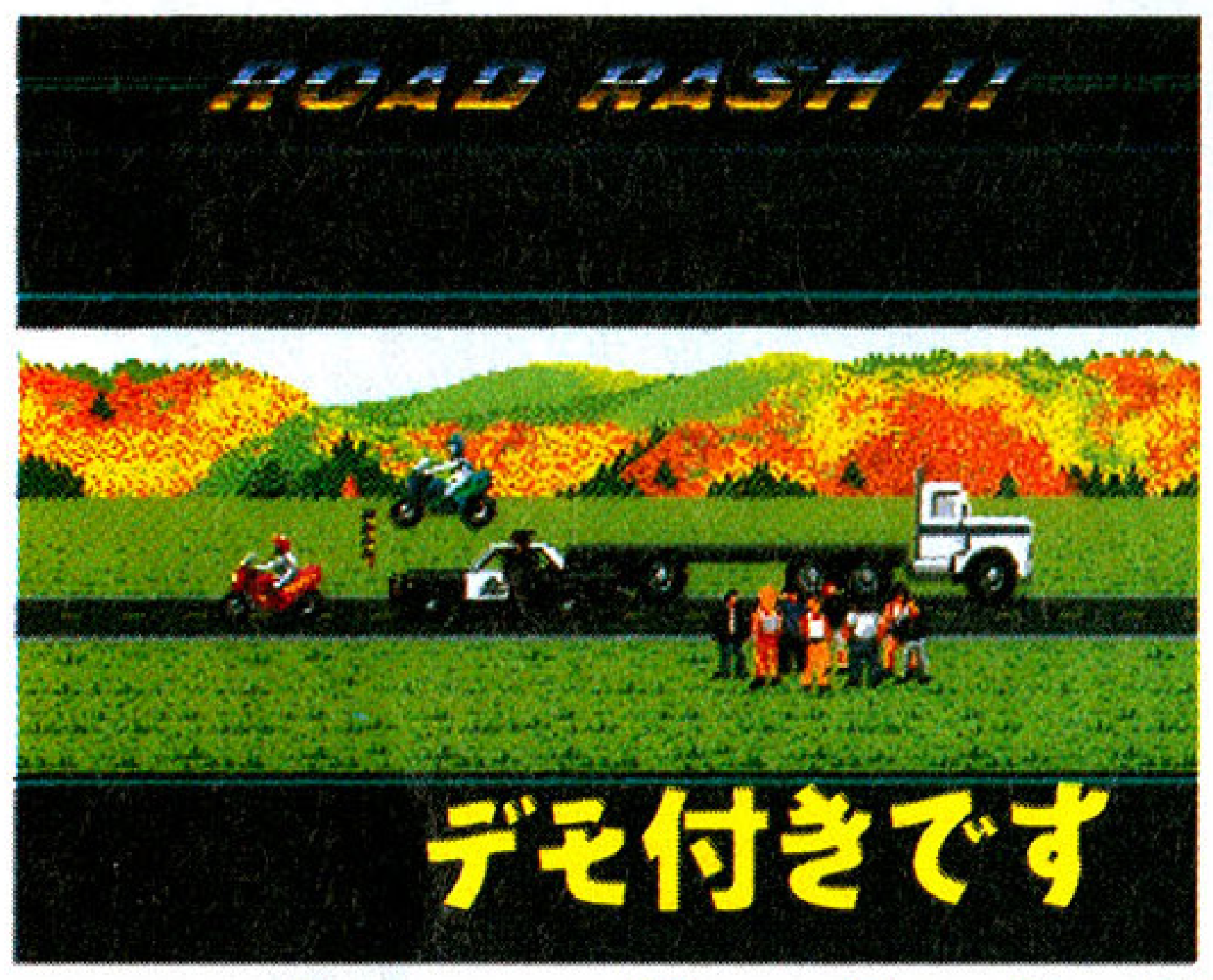
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- ●EAビクター
- ●7月23日発売
- ●8,900円
- ●RAC
- ●8M


ROAD RASH II
ART:
KEITH BULLEN, PEGGY BRENNAN

公道の暴れん坊ロードラッシャー再度集結!!

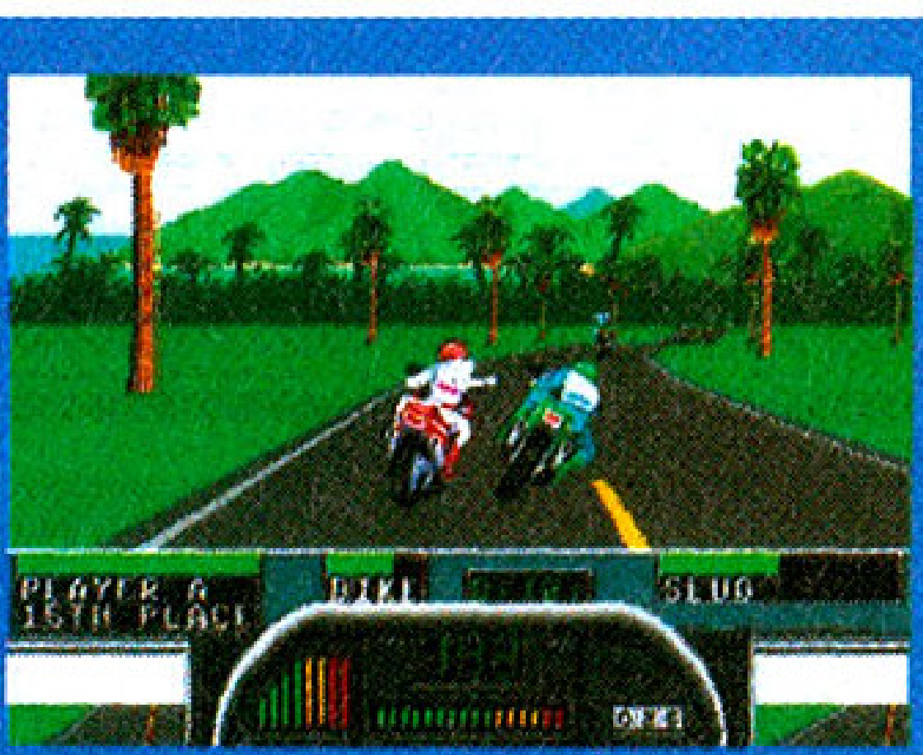
レースは速く走ることが一番の目的だ。しかし「ロード・ラッシュ」は違う。速さを極めることよりも、他のライダーたちを妨害して上位に入賞することを求められる。そんな無茶苦茶なレースゲームの続編が暑い盛りに登場だ。今度は2人で対戦することもできるぞ。


ROAD RASH II
デモ付きです

細かな演出として節目にはデモ画面が流れるようになった。これは次のランクに進んでいるところだ。イカスぜ。

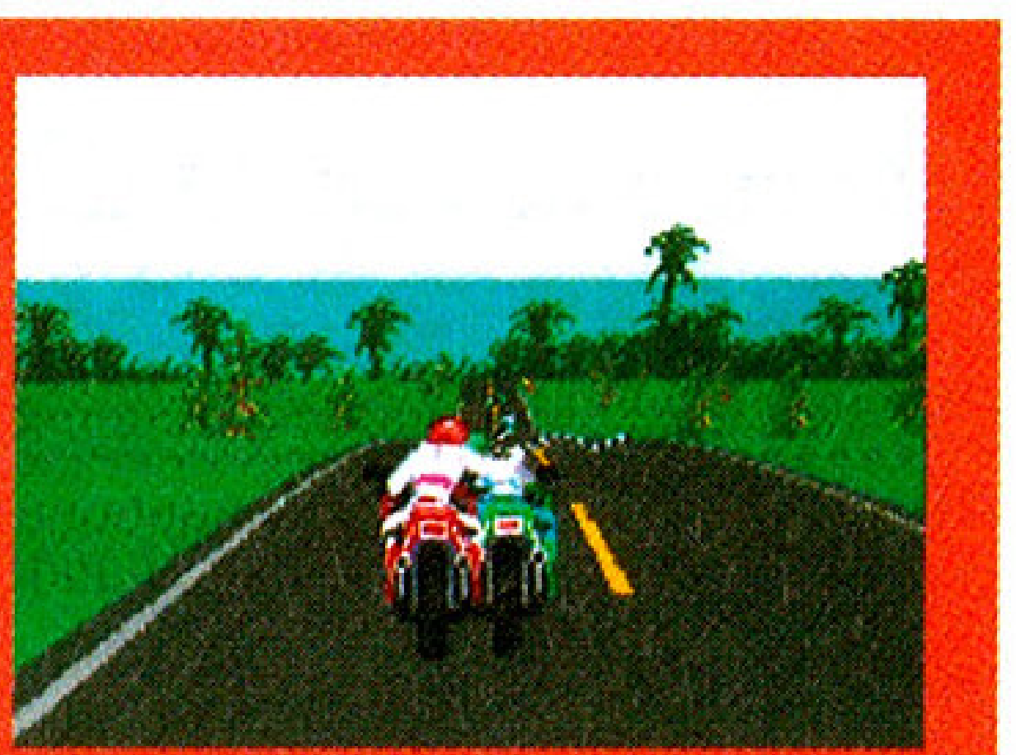
ロードラッシャーの代表的な特徴

殴る蹴るは日常茶飯事


PLAYER A
15TH PLACE
BIKE
SLUG

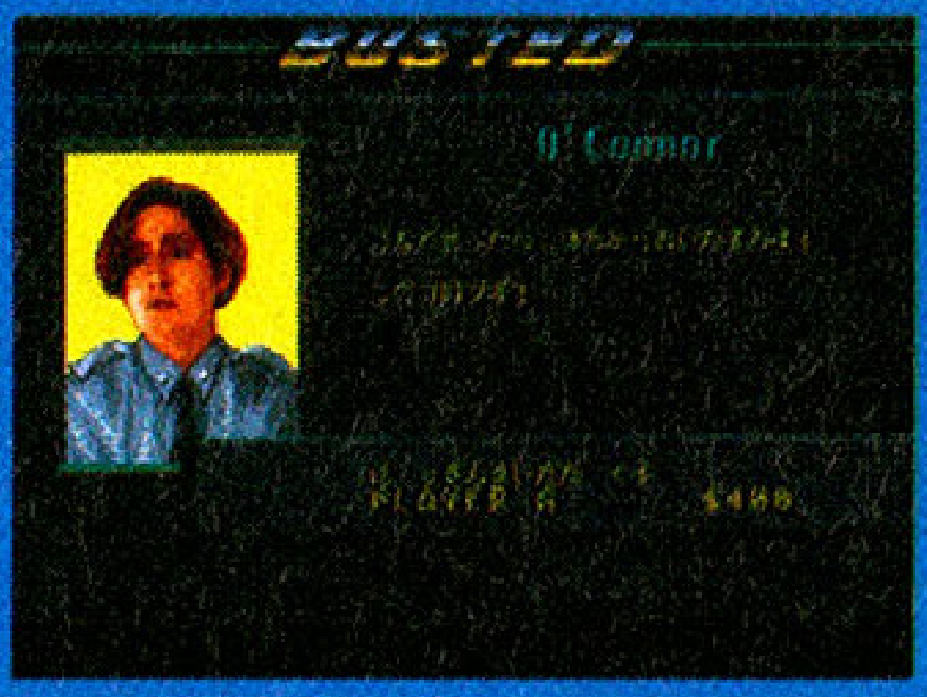
ロードラッシャーは、攻撃が達者でないと務まらないぞ。

凶器も使用可能



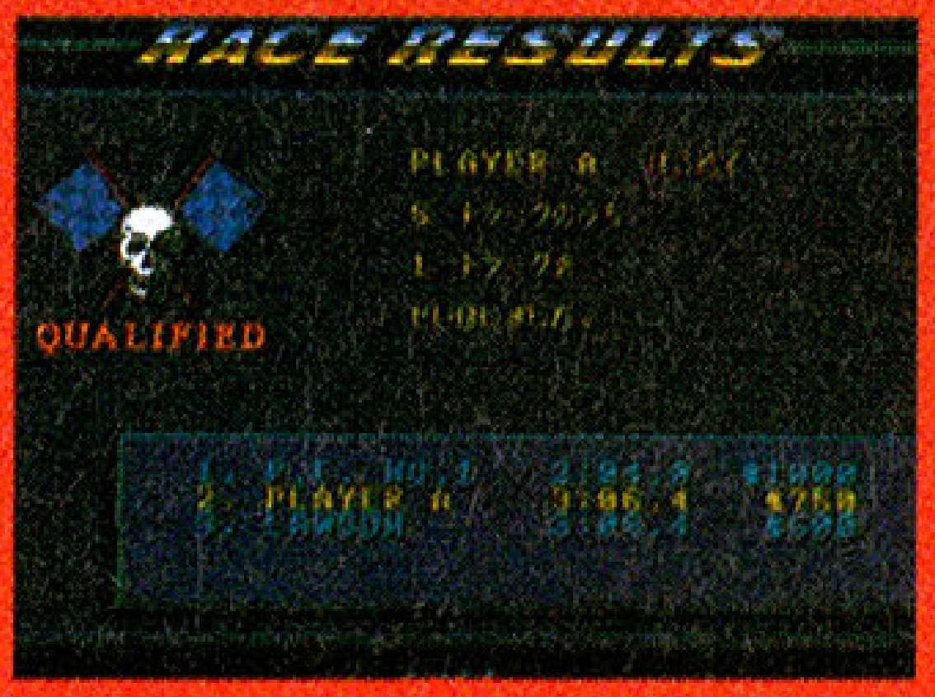
今度は棒の他にチェーンを使えるようになった。痛いよ。

警官には注意


BUSTED
O'Connor

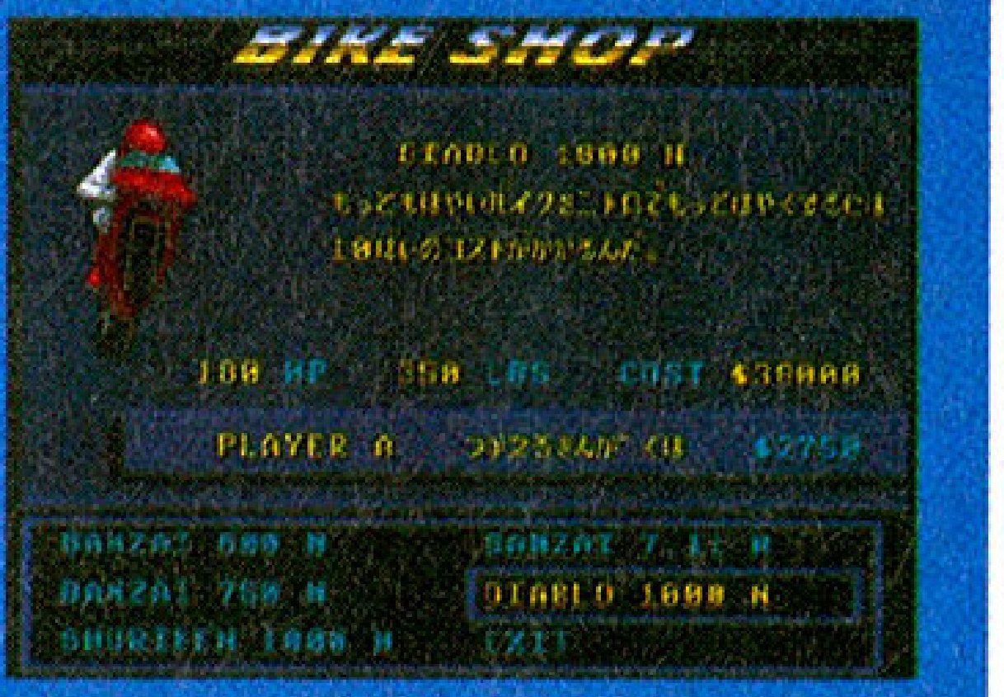
警官がいるときにコケると、捕まって罰金を取られるのだ。

3位入賞が目標


RACE RESULTS
QUALIFIED

前作の4位までから条件がアップ。ちょっとツライかもね。

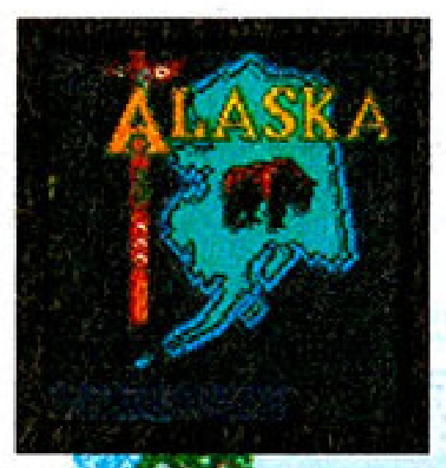
ニトロバイクにも乗ることができる



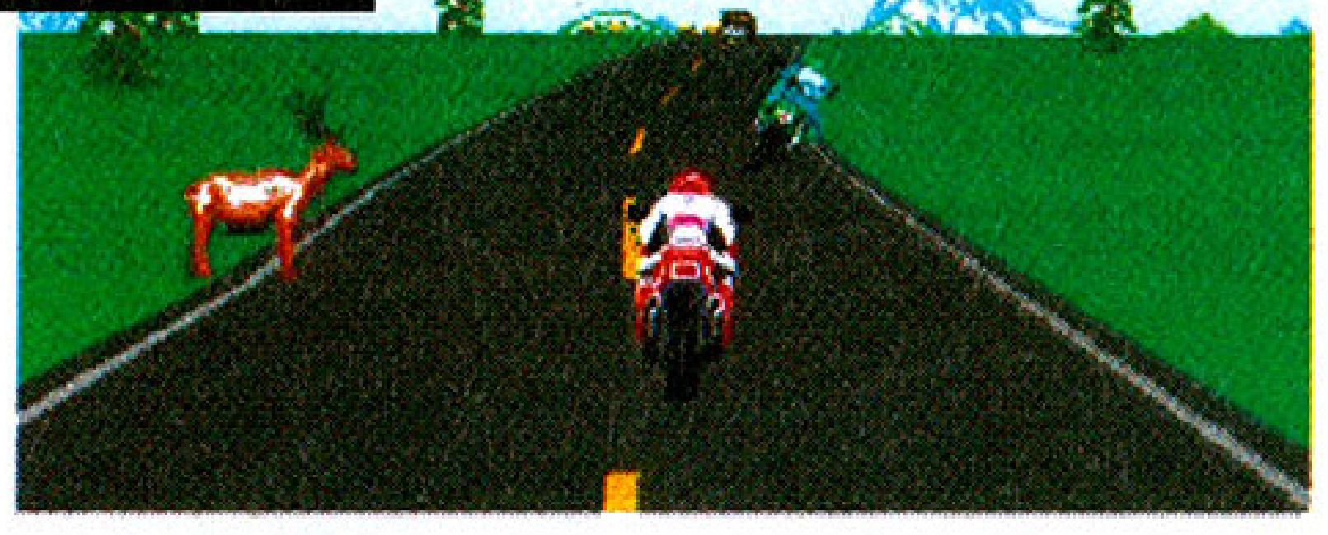
バイクの種類もたんまりある。ニトロの使えるヤツは速いぜ。

アメリカ全土を制覇して、真のロードラッシャーとなってみろ

コースは5種類。すべてのコースで3位に入賞すると、高いランクのコースで走ることができる。また、そのランクで上位入賞すれば、さらに高いランクへ進めるという寸法だ。ランクが上がれば、14人のライバル達もそれだけ手ごわくなる。お金をためて高性能のバイクを買い、ライバルたちを蹴散らそう。

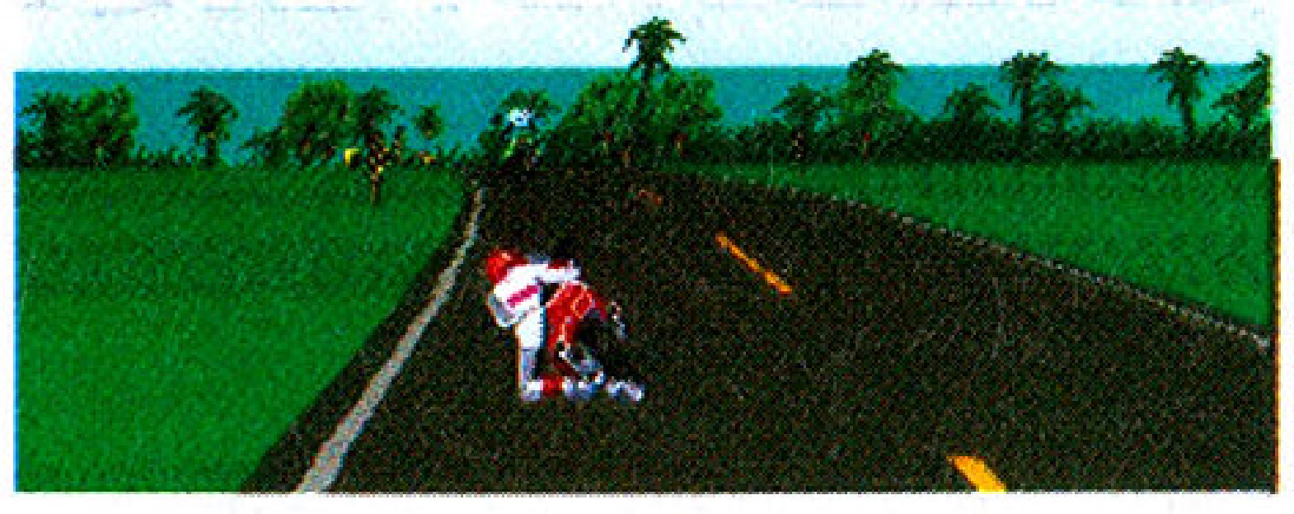


アラスカ
ゴールド・ラッシュ



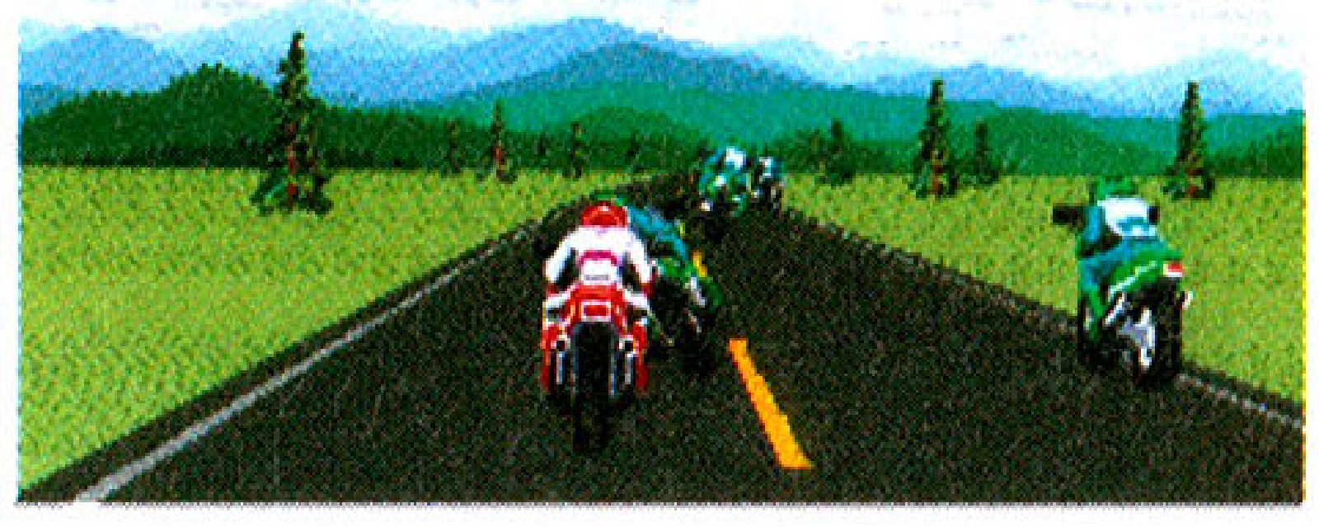
荒れた道路を突っ走るコース。ブラインドコーナーが多い。鹿などが目立つ。

ハワイ
モロカイ・エクスプレス



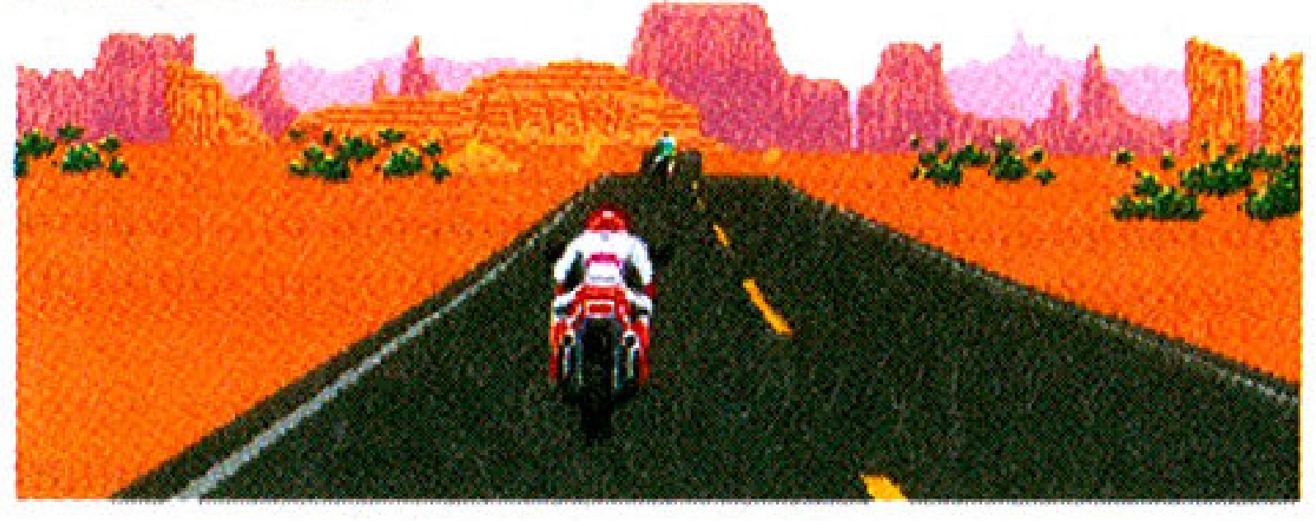
鋭いヘアピンとアップダウンの続く難解なコース。軽いバイクが走りやすいぞ。

テネシー
スモーキン・マウンテン

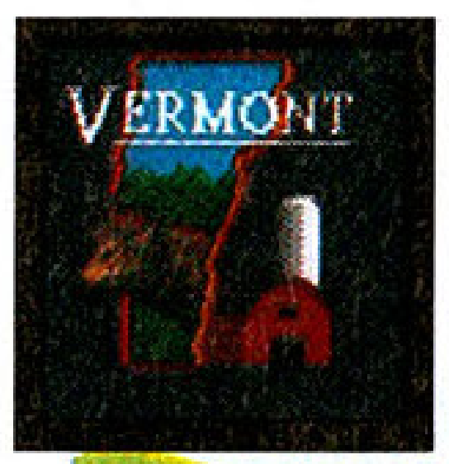


霧のかかった山岳地帯のコース。湿った空気のためにスリップしやすい。注意。

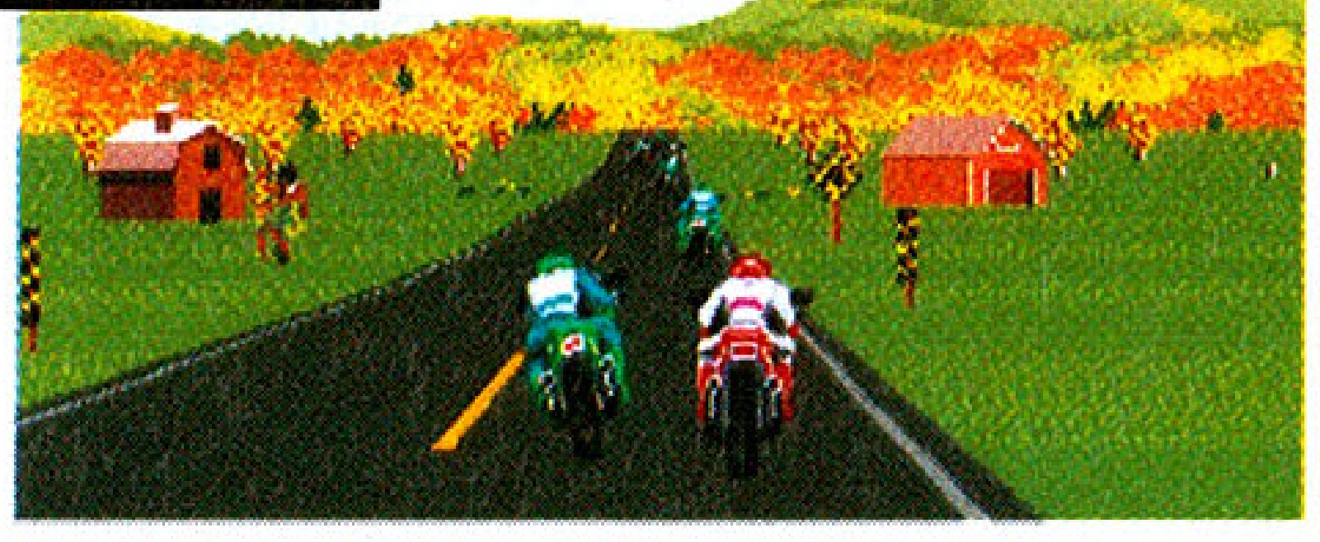
アリゾナ
フードゥーズ・リベンジ



巨大な岩の間を抜ける。コースアウトすると、岩が待っているぞ。障害物が多い。



バーモント
メイプル・ラン

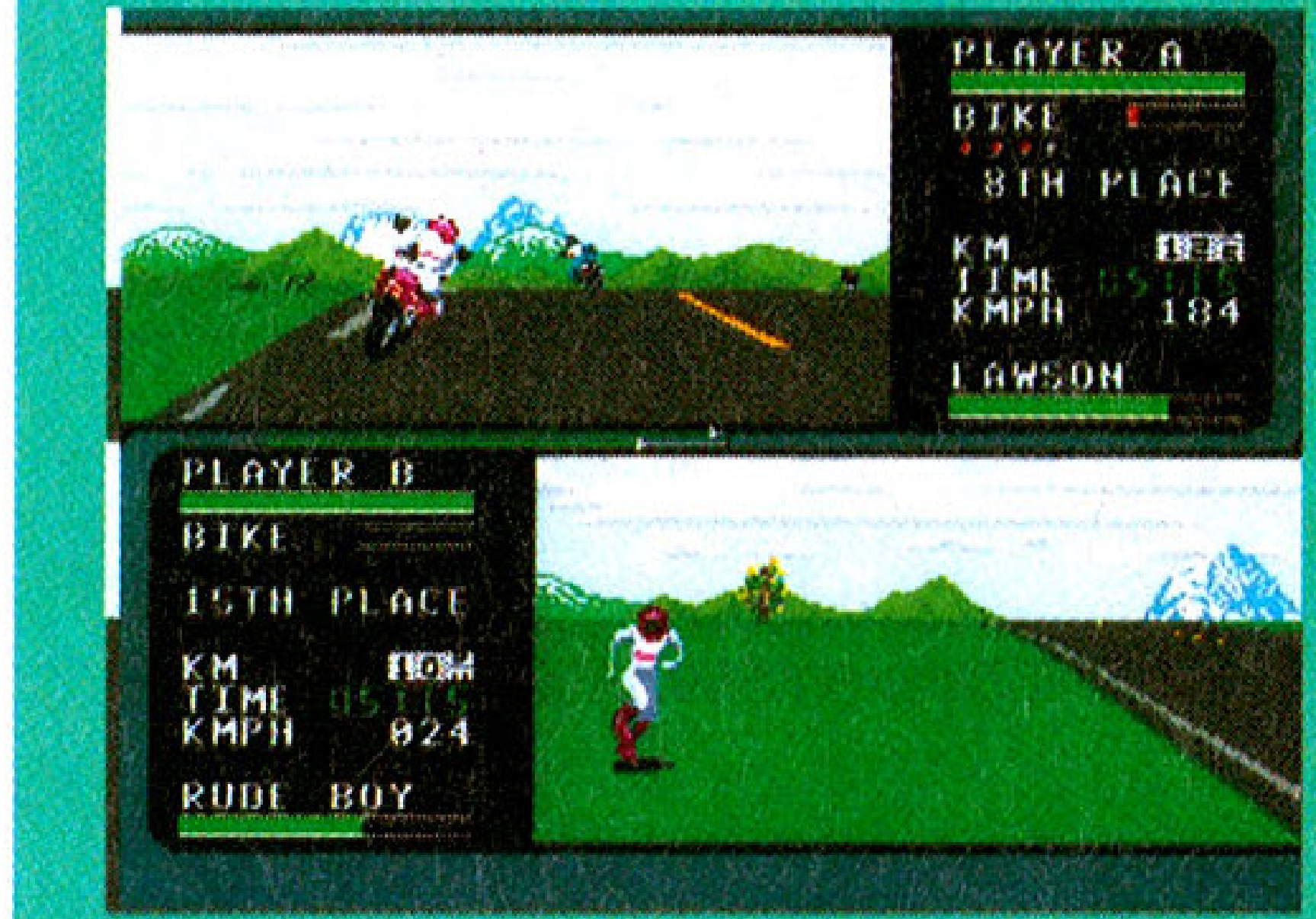


ニューイングランドのカントリーサイド。大型の高速バイクが向いているだろう。

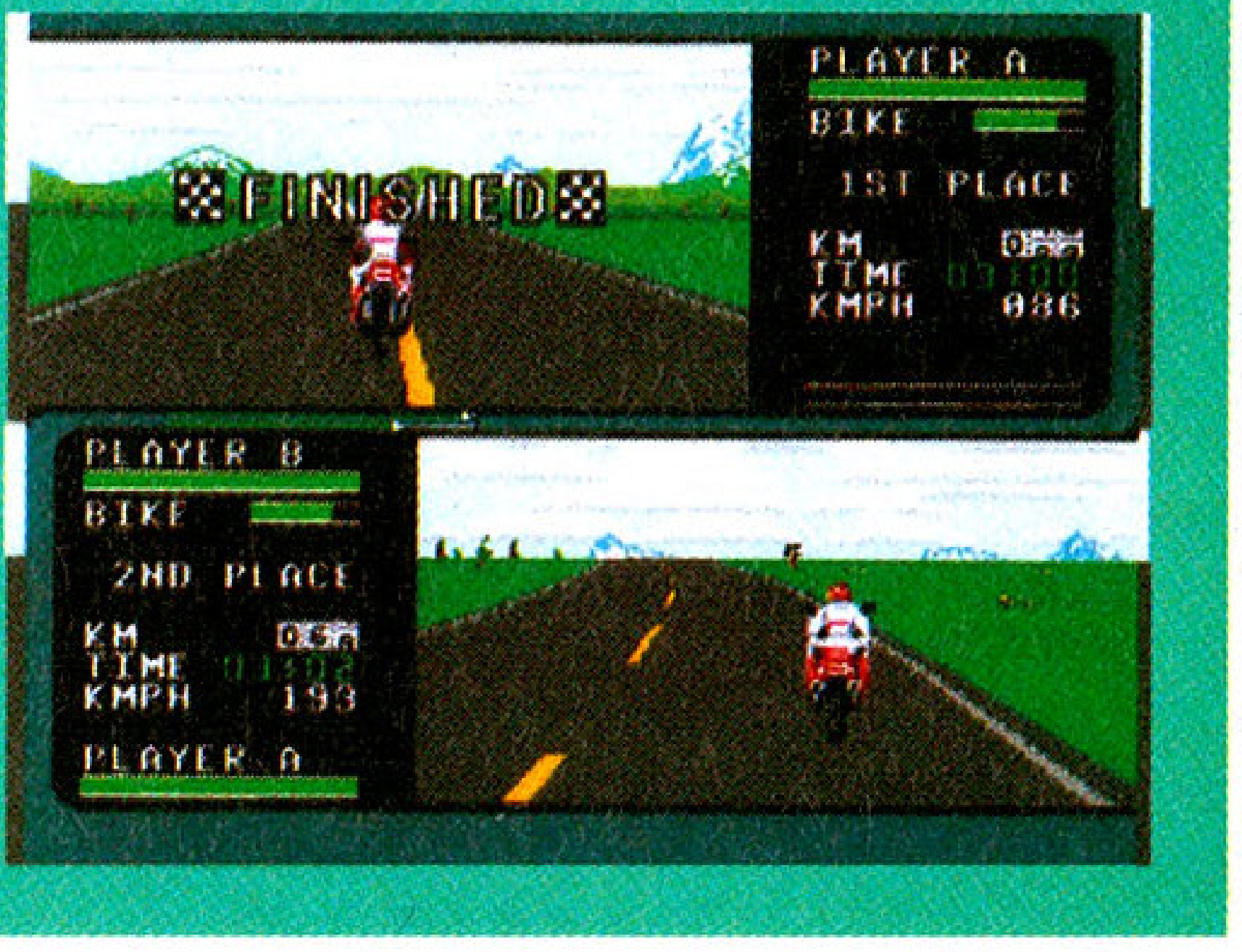
2人で同時に遊べます

前作との大きな相違点は、2人で同時に走れるようになったことだ。これで一緒に走れるし、2人で対決することもできる。ケンカにならぬ程度に楽しもう。

同時に走るか


PLAYER A
BIKE
8TH PLACE
KM
TIME
KMPH 184
LAWSON
PLAYER B
BIKE
15TH PLACE
KM
TIME
KMPH 024
RUDE BOY

対戦するか


FINISHED
PLAYER A
BIKE
1ST PLACE
KM
TIME
KMPH 086
PLAYER B
BIKE
2ND PLACE
KM
TIME
KMPH 193
PLAYER A

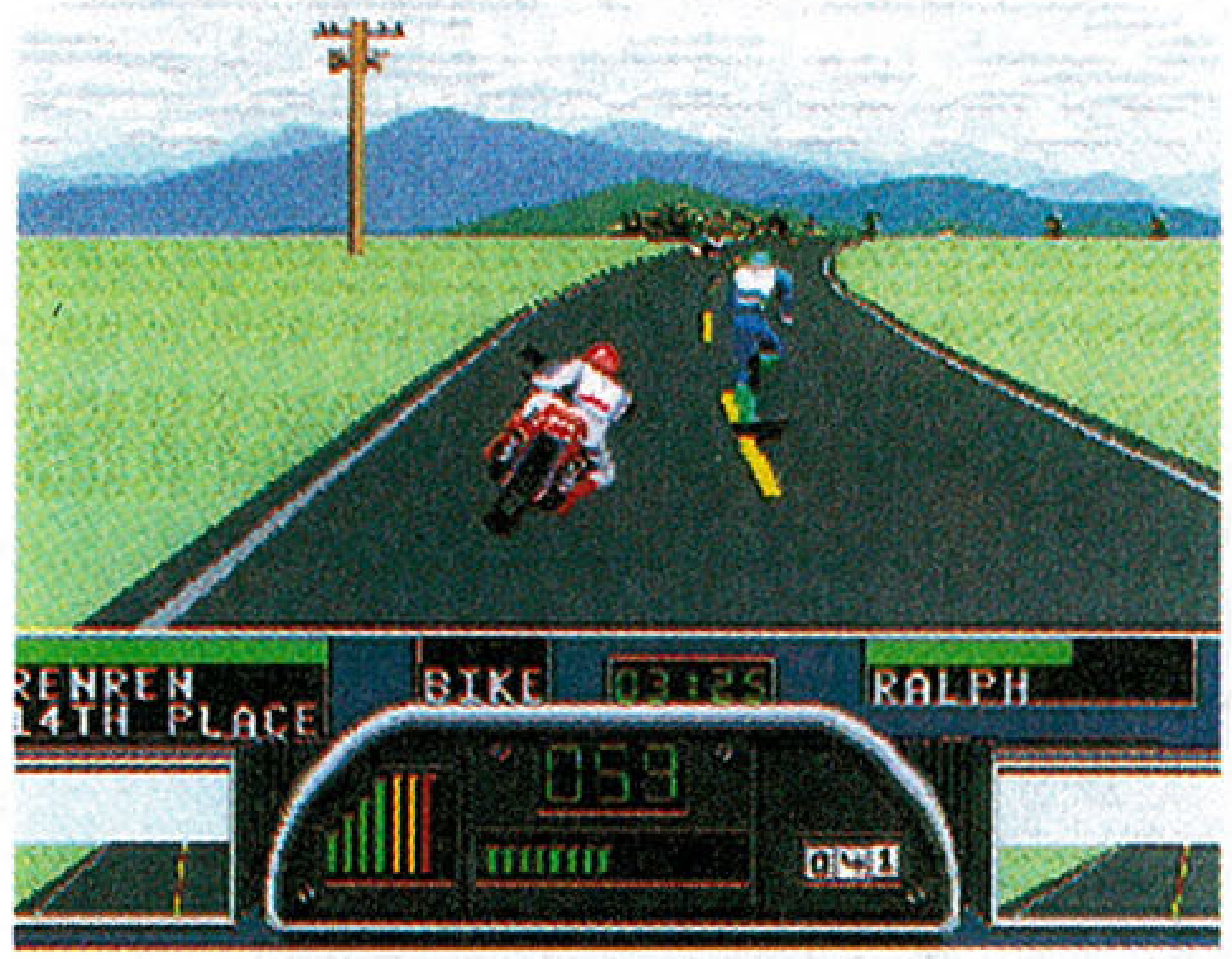
メーカーさんからひとこと

レースゲームは星の数ほどありますが、その数ある中でも〝攻撃ボタン〟のあるゲームはこの「ロード・ラッシュ」シリーズぐらいのもんです。今回は2人同時プレイや、白バイ警官への攻撃も可能と、過激さ120%UP（当社比）になってます。㊭のお友達にもグーな感じ。

ロード・ラッシュII
（仮称）

メーカー名	エレクトロニック・アーツ・ビクター		
発売予定日	8月上旬	予定価格	8900円(税別)
メディア(容量)	ROM(8Mbit)		
ジャンル	レース		

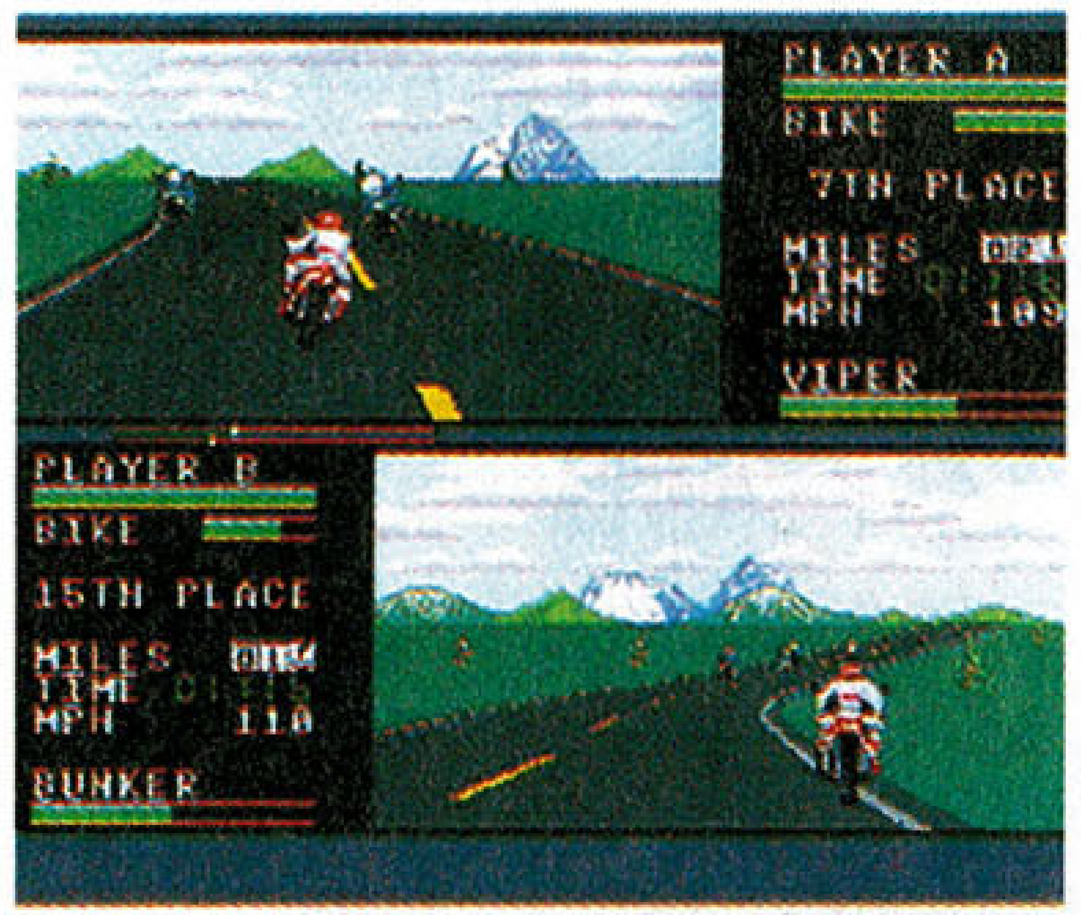
昨年の11月20日に発売された『ロード・ラッシュ』の続編が登場。一般公道で15人のライダーとゴールまでの順位を競って賞金を稼ぐのは前作と変わっていないが、いろいろな障害物、購入できるバイク、敵役の白バイ、武器などいろいろパワーアップしている。


RENREN
14TH PLACE
BIKE
RALPH

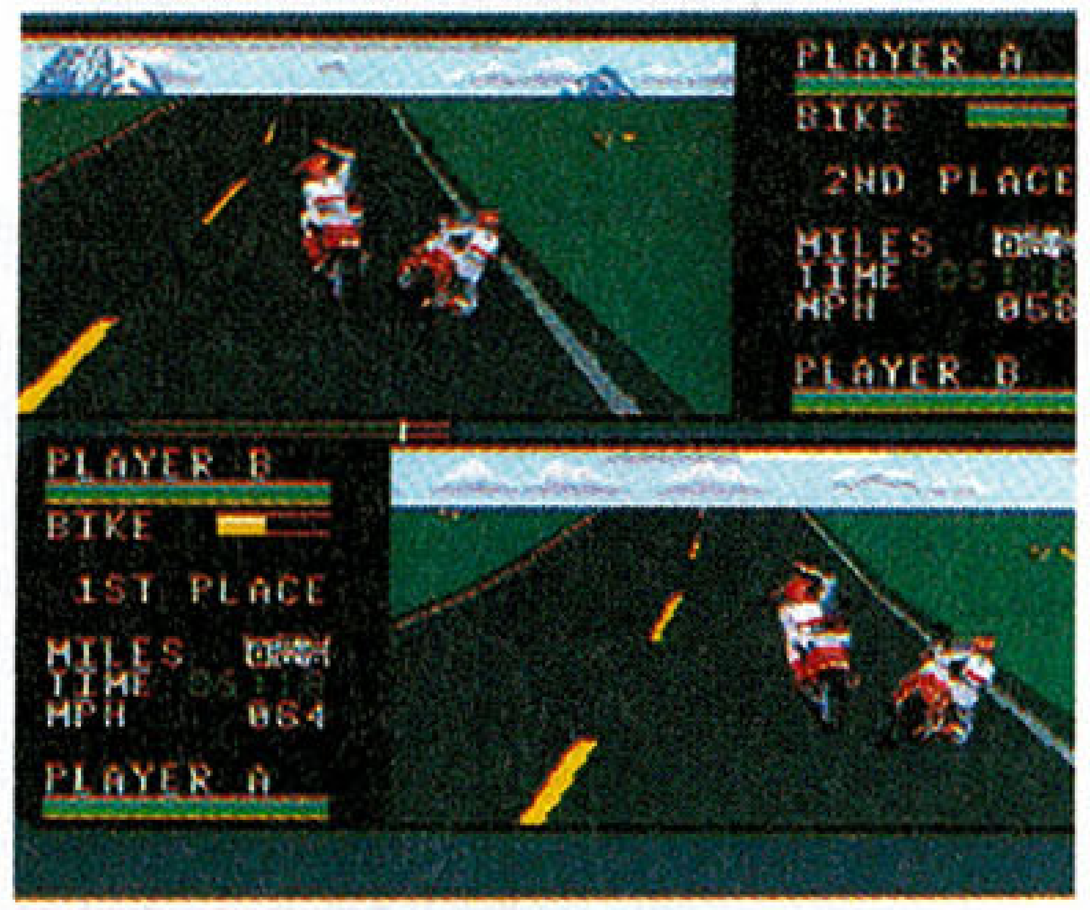
⬆バイクから落ちると走ってバイクまで行くことになる

2人同時プレイもできる

前作と大きく異なる点は、2人プレイができるようになったことだ。2人同時プレイと2人交互プレイがある。2人同時プレイには2人同士の決闘モードと15人にまじってのレースの2つがある。とにかく早くゴールに着いたほうが勝ちだ。バイクはこけるとダメージが増えていって最後には爆発してそのレースはリタイアになる。


PLAYER A
BIKE
7TH PLACE
VIPER
PLAYER B
15TH PLACE
BUNKER

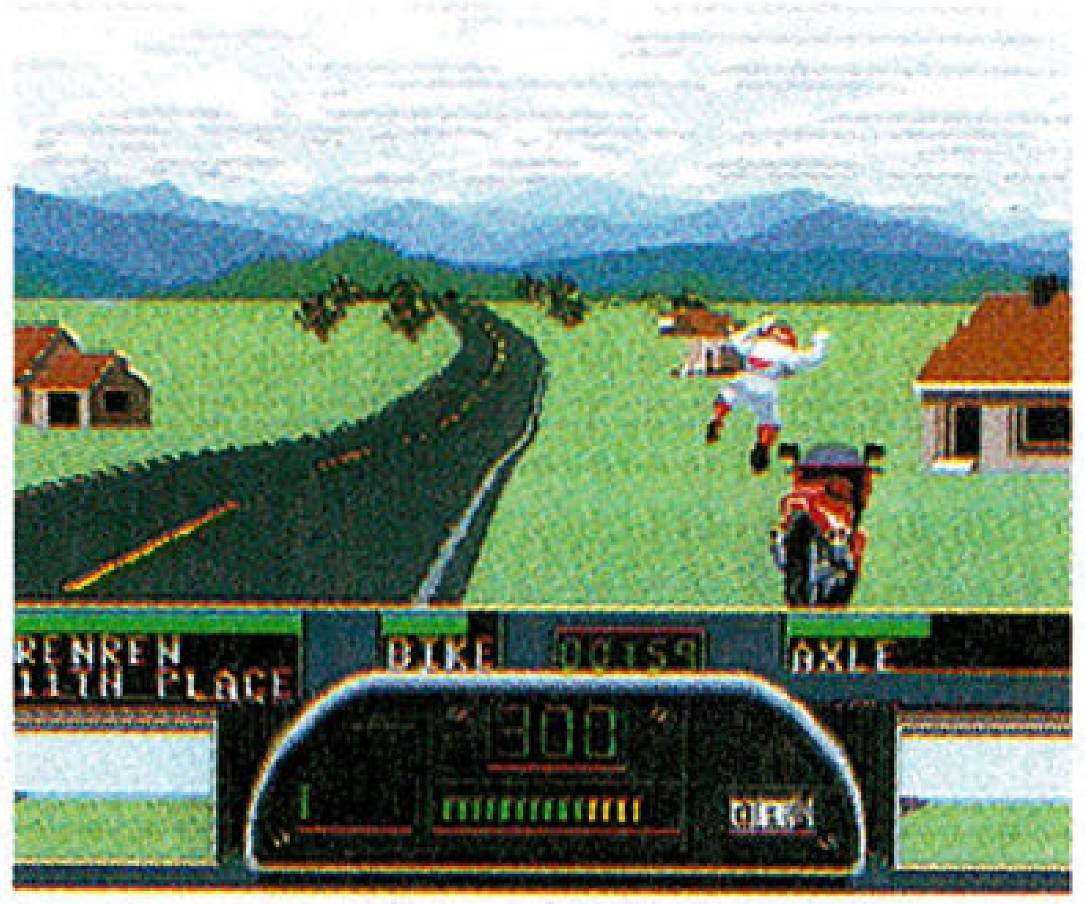
⬅2人同時プレイ。15人のライダーで競うのだ


PLAYER A
2ND PLACE
PLAYER B
1ST PLACE

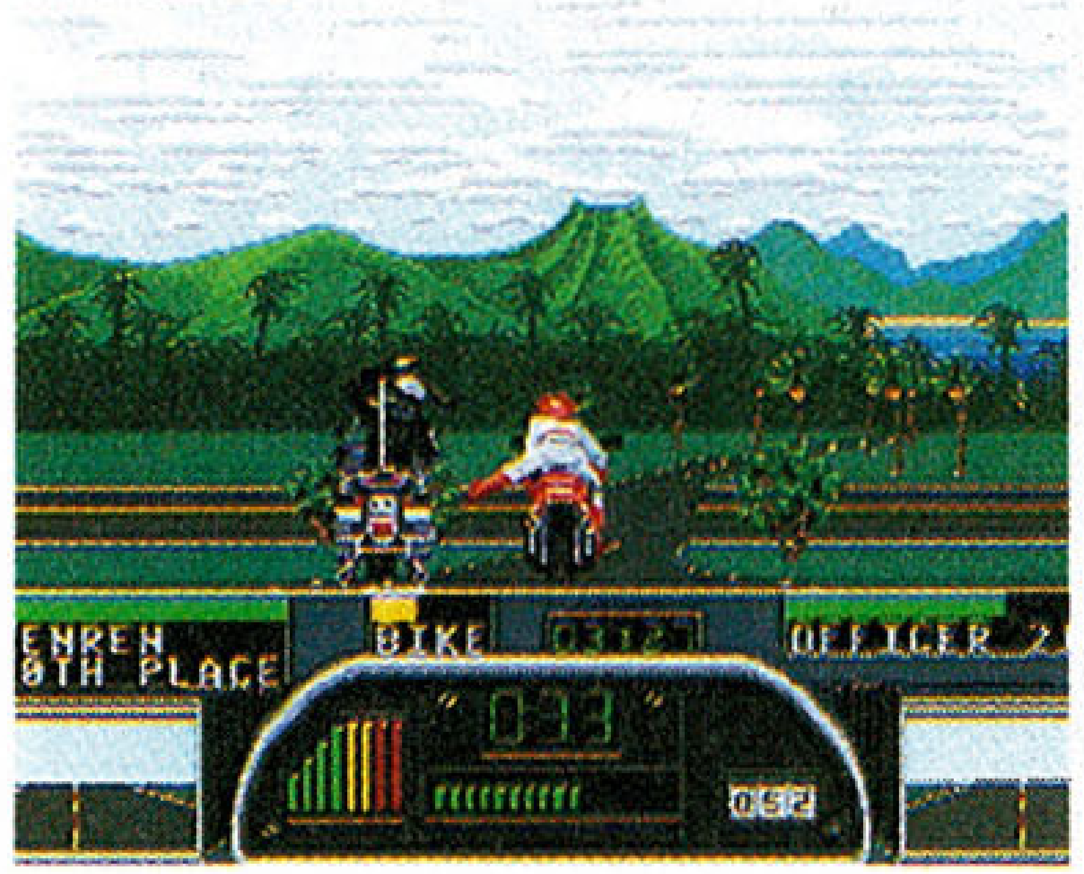
➡まさに決闘。バイクはこの2台と白バイのみだ

おきて破りの公道レース

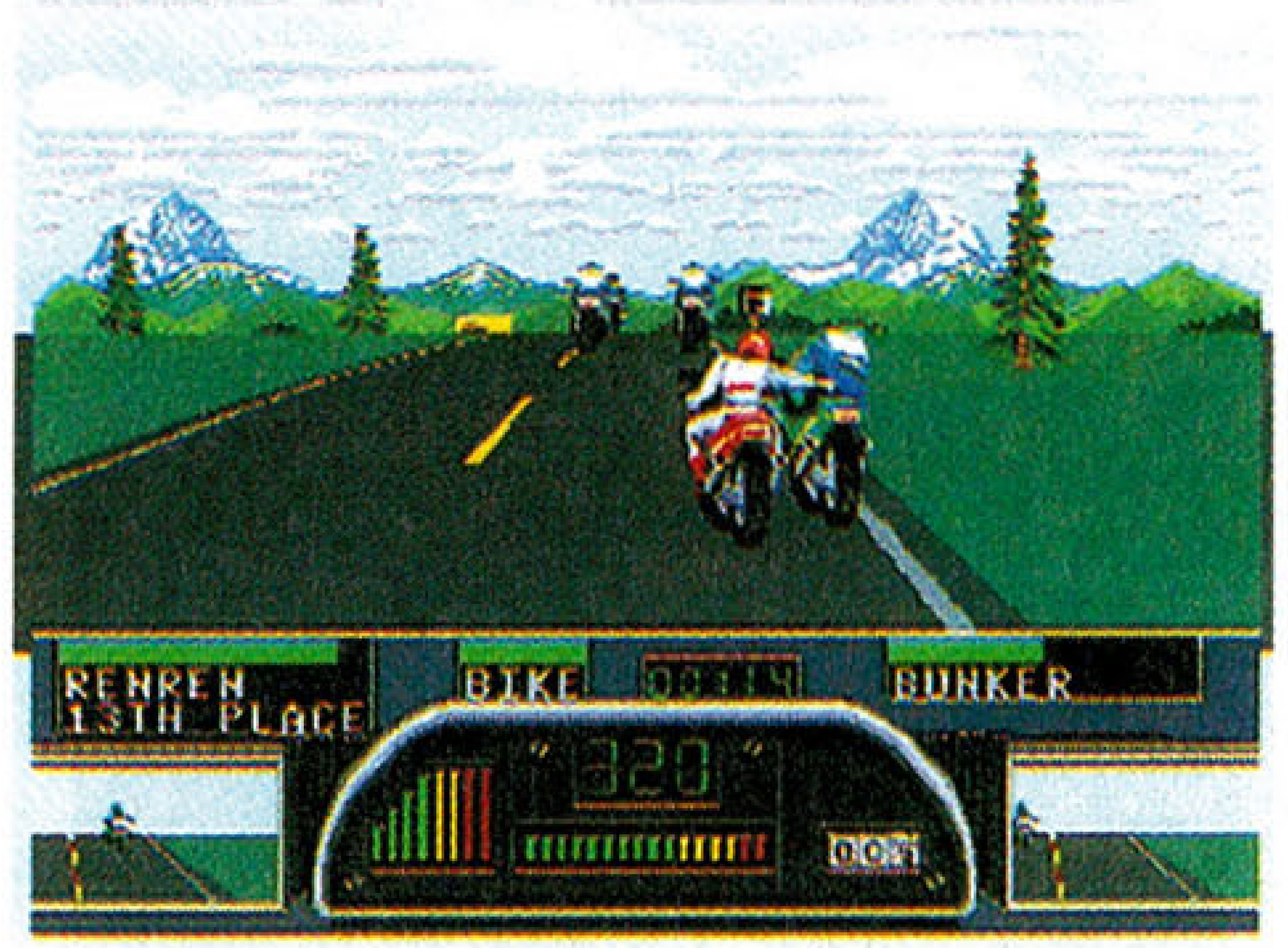
一般公道を走るだけあって、対向車あり、道端に動物あり、白バイありと、普通のレースゲームとは趣向がかなり異なる。さらに他のライダーへの攻撃もあり格闘色の濃いものになっている。バットやチェーンといった武器まで存在し、他のライダーから奪い取ることで使えるようになる。アメリカ各地の5つのコースが走れるぞ。


RENREN
11TH PLACE
BIKE
AXLE

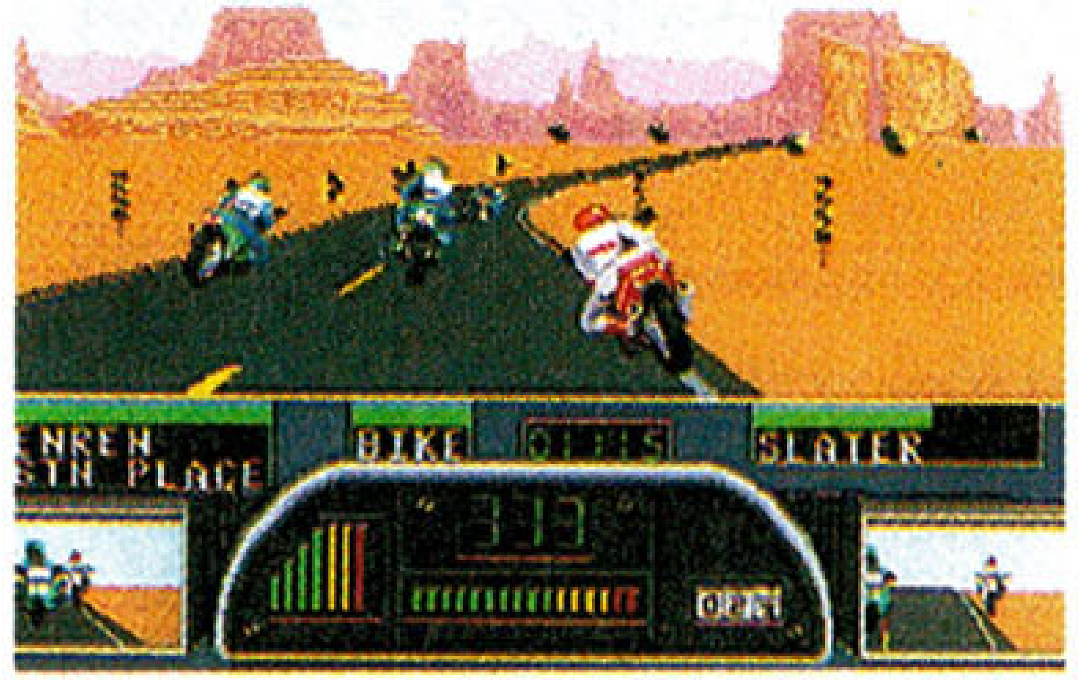
➡ライダーは何度こけても平気なのだが


8TH PLACE
BIKE
OFFICER

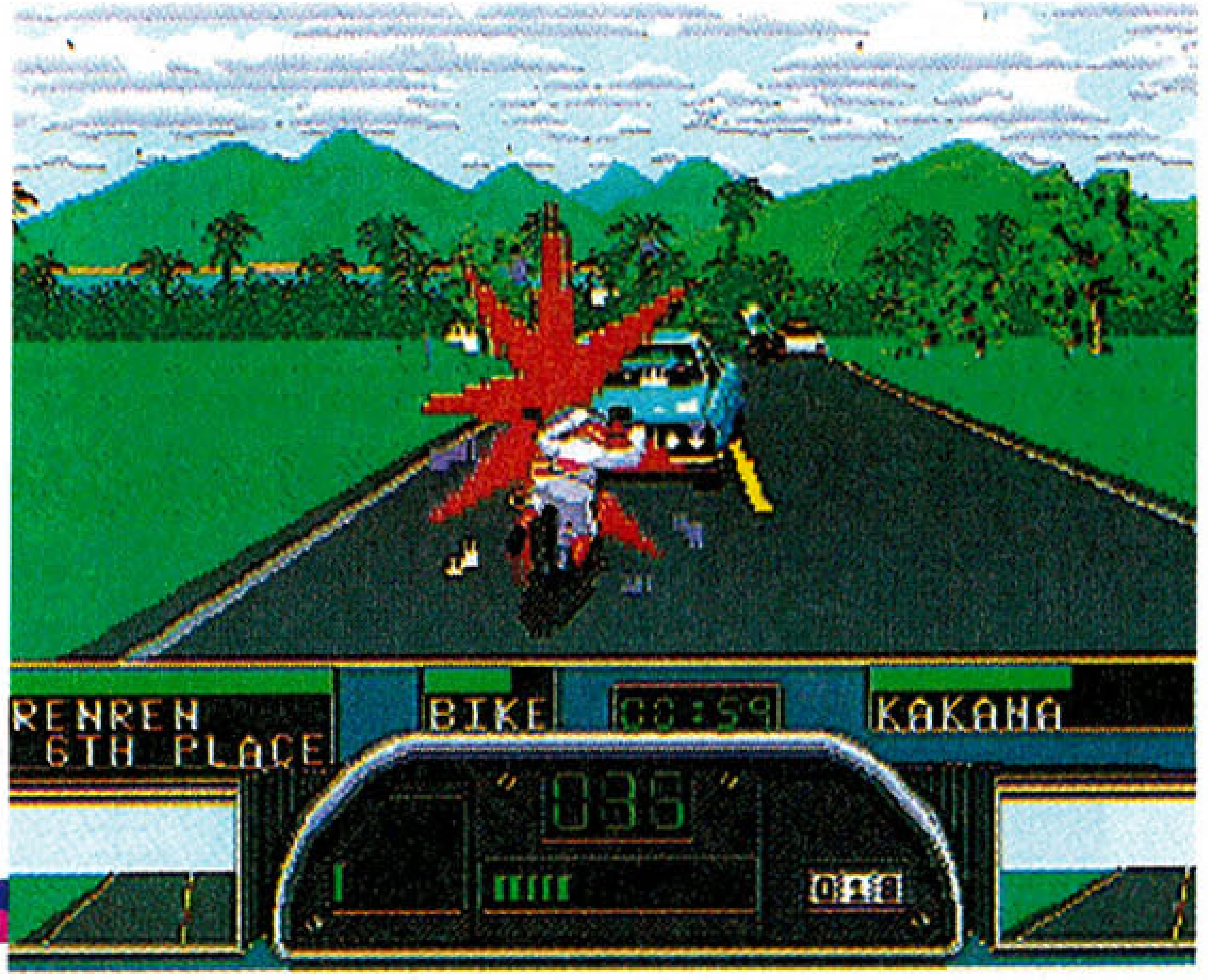
⬅白バイにも暴行を加えるようになったのだ


RENREN
13TH PLACE
BIKE
BUNKER

⬆レースというより走る格闘!?


BIKE
SLATER

⬅コースは5つあり、変化に富んでいるぞ


RENREN
6TH PLACE
BIKE
KAKAHA

⬆対向車にブチ当たった瞬間。バイクのダメージは大きいぞ

※『ロード・ラッシュII（仮称）』の画面はGENESIS版のものです。

NEW

14人のライバルに勝ち、真のロード・ラッシャーとなれ

ROAD RASH II

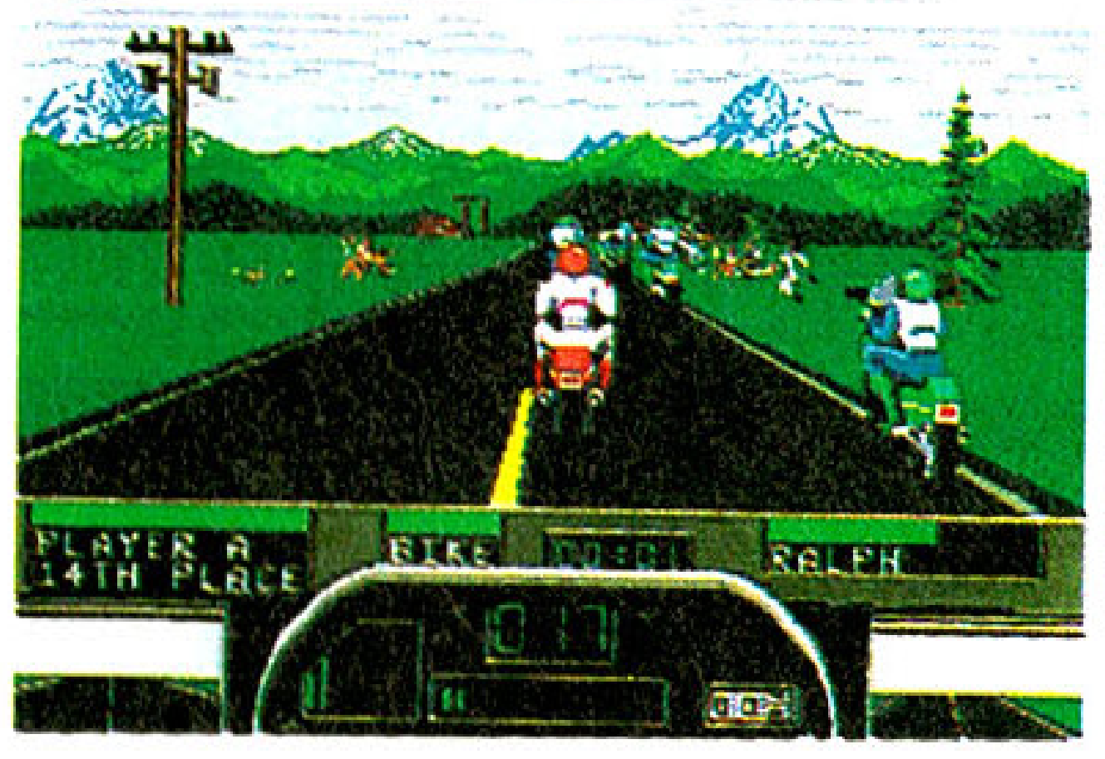
ロード・ラッシュII

ライバルに対して パンチ、キック、おまけに武器まで用いて攻撃できる天下無敵の公道レースだ！

発売予定日	7月23日	ジャンル	レース
メーカー名	エレクトロニック・アーツ・ビクター	継続機能	パスワード・コンティニュー
予定価格	8900円（税別）	その他の機能	2人対戦プレイ可能
メディア(容量)	ROM（8Mbit）	現在の開発状況	85%（6月1日現在）

パンチ・キックでライバルを妨害、常識外れの公道レース

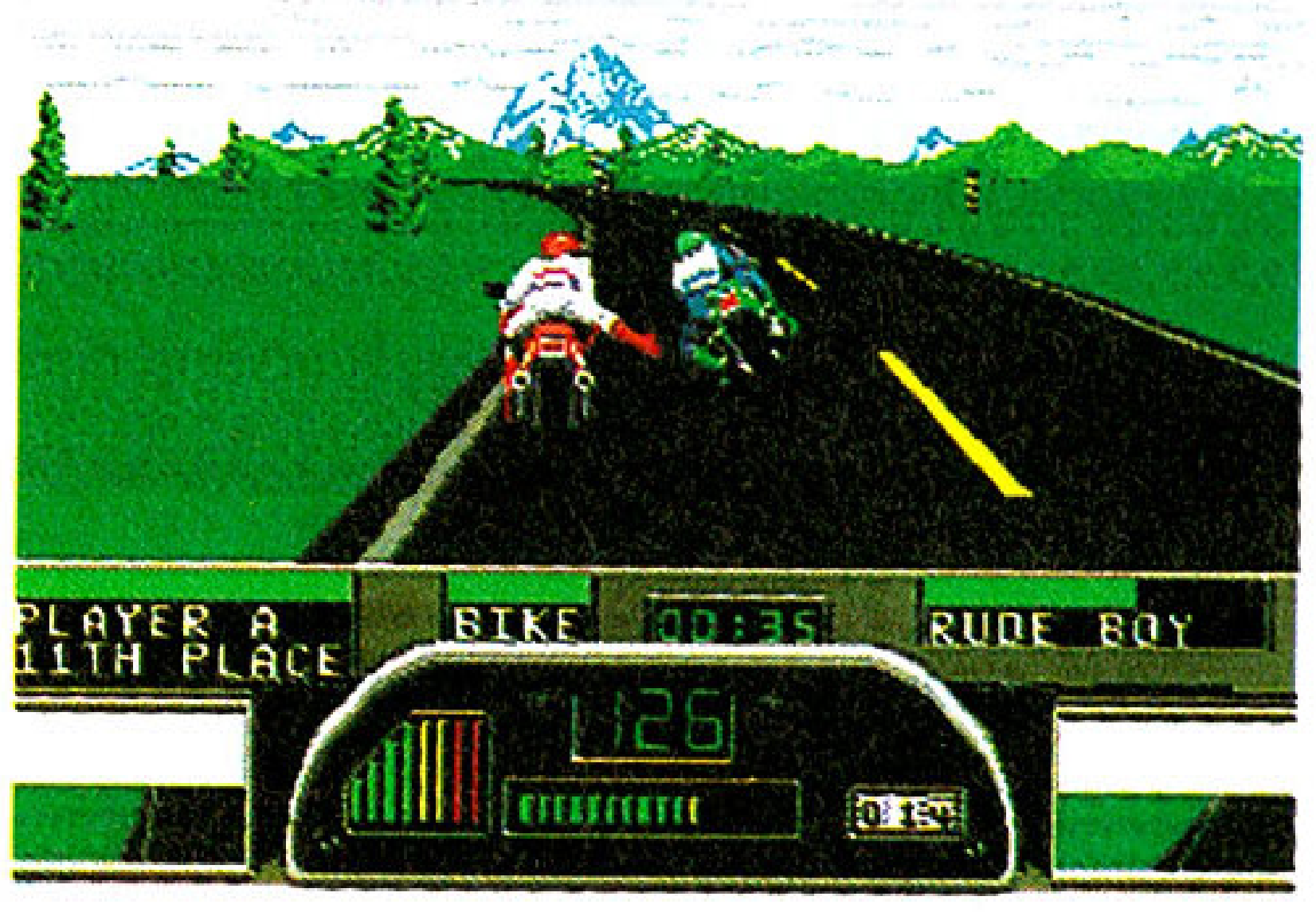
5つのコースを制覇して、ロードラッシャー（公道レーサー）としてその名を馳せることがゲームの目的。賞金を稼ぎ、高性能のバイクを購入することや、ライバルに攻撃を仕掛けることができる。


PLAYER A
14TH PLACE
BIKE

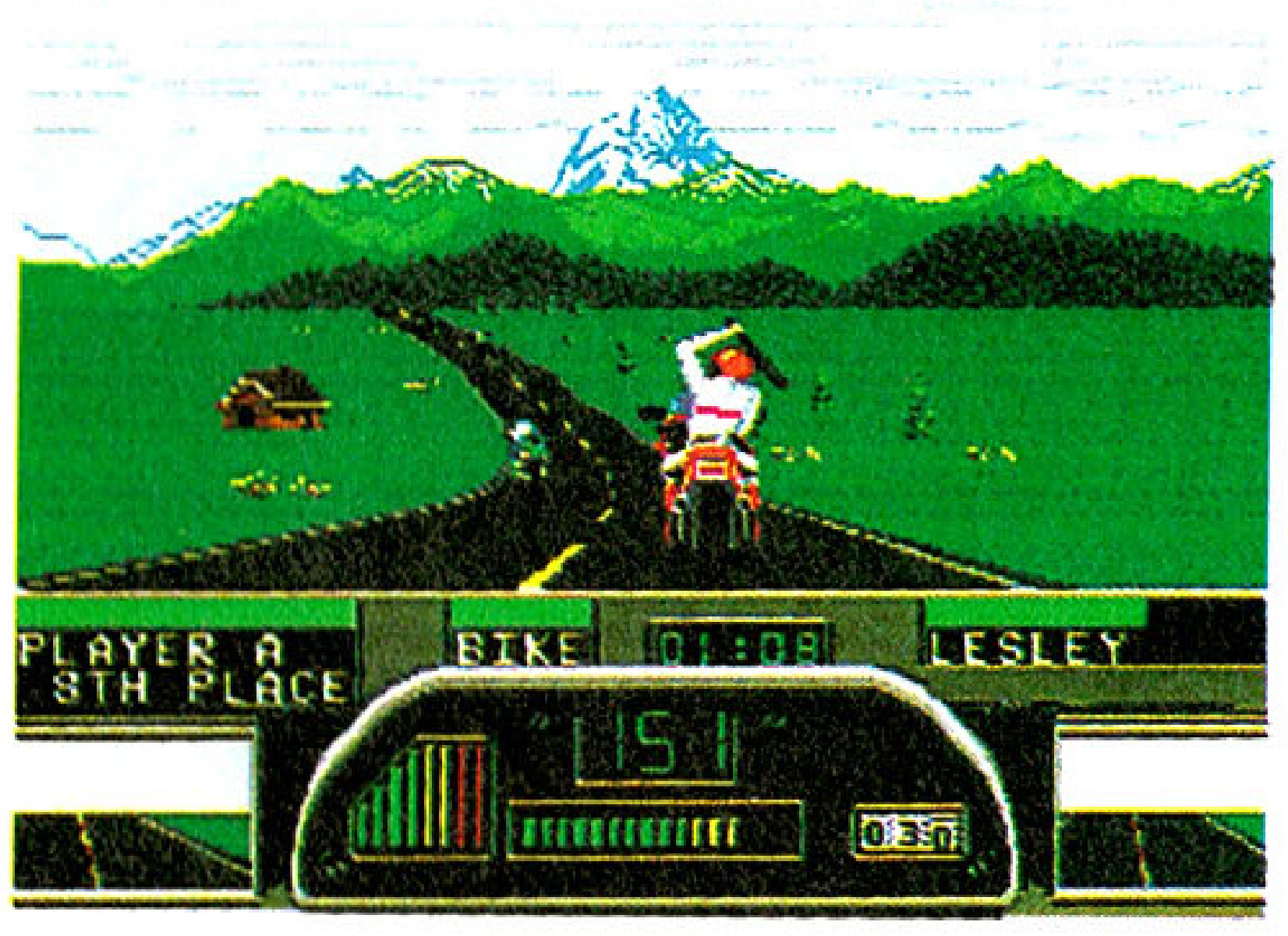
⇦スタート時にはウイリーをするのだ

ライバルを攻撃して自分を有利に導く

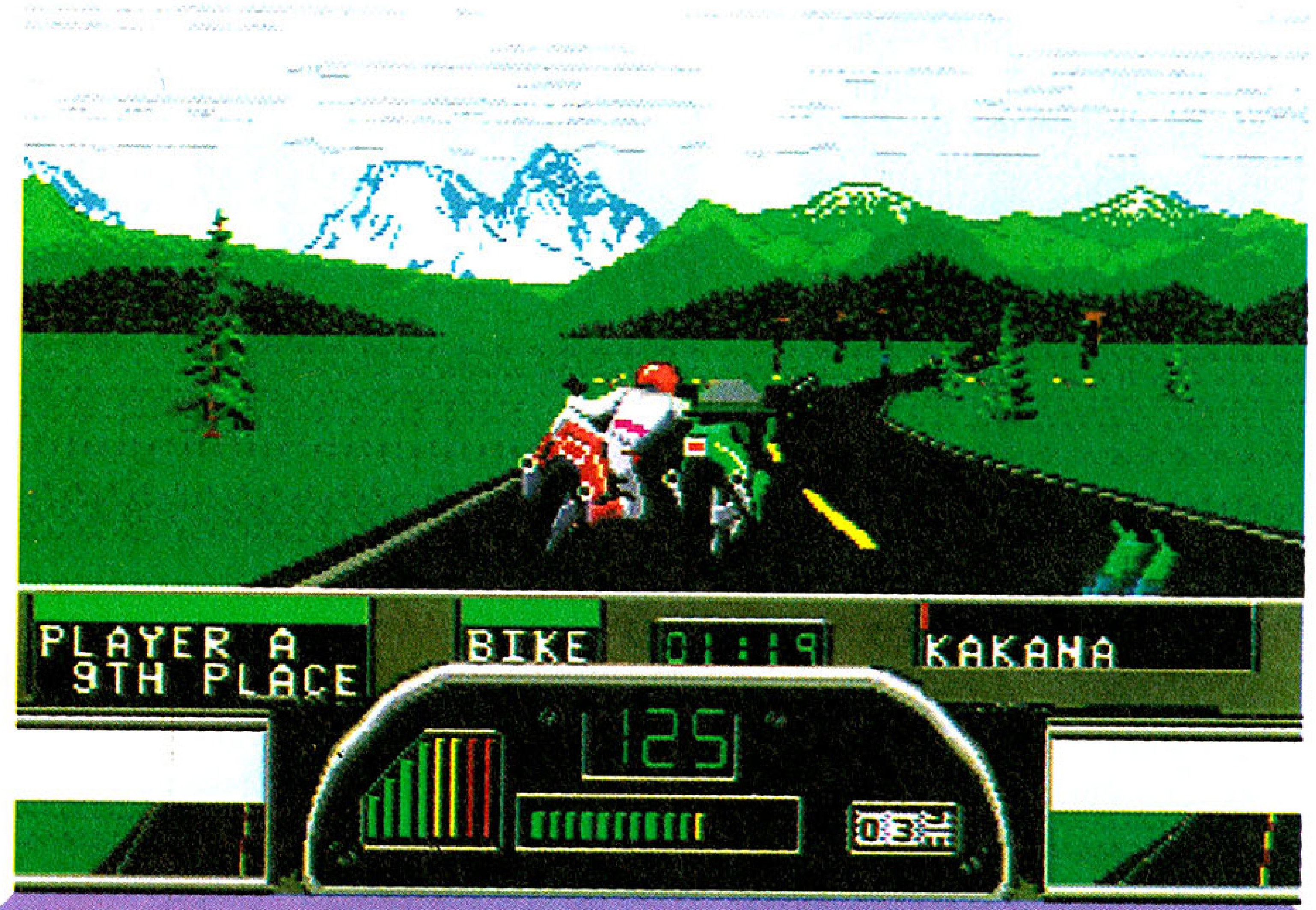
プレイヤーはライバルの走行を妨害することができる。攻撃方法は基本的にパンチとキックだが、ライバルの持つこんぼうやチェーンを奪い取って攻撃することも可能。ライバルをうまくおとしいれて自分に有利なレース展開にもっていくのだ。


PLAYER A
11TH PLACE
BIKE
00:35
RUDE BOY
126

⇧相手のバイクに近づいてキック


PLAYER A
9TH PLACE
BIKE
01:08
LESLEY
151

⇧相手の武器を奪い取り反撃だ！

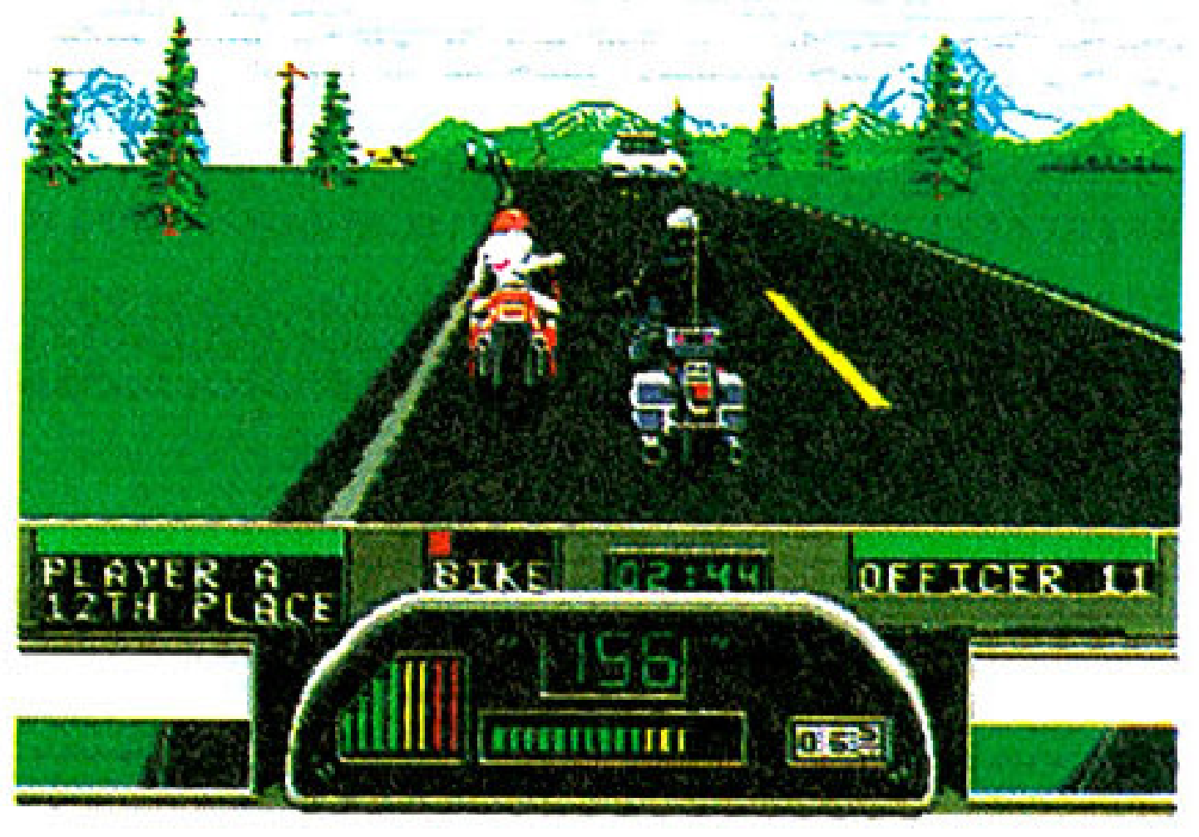

PLAYER A
9TH PLACE
BIKE
01:19
KAKANA
125

⇦相手を転倒させればこちらが有利になる。画面右には転倒したライダーの足が見える。誰も乗ってないバイクが妙に虚しい

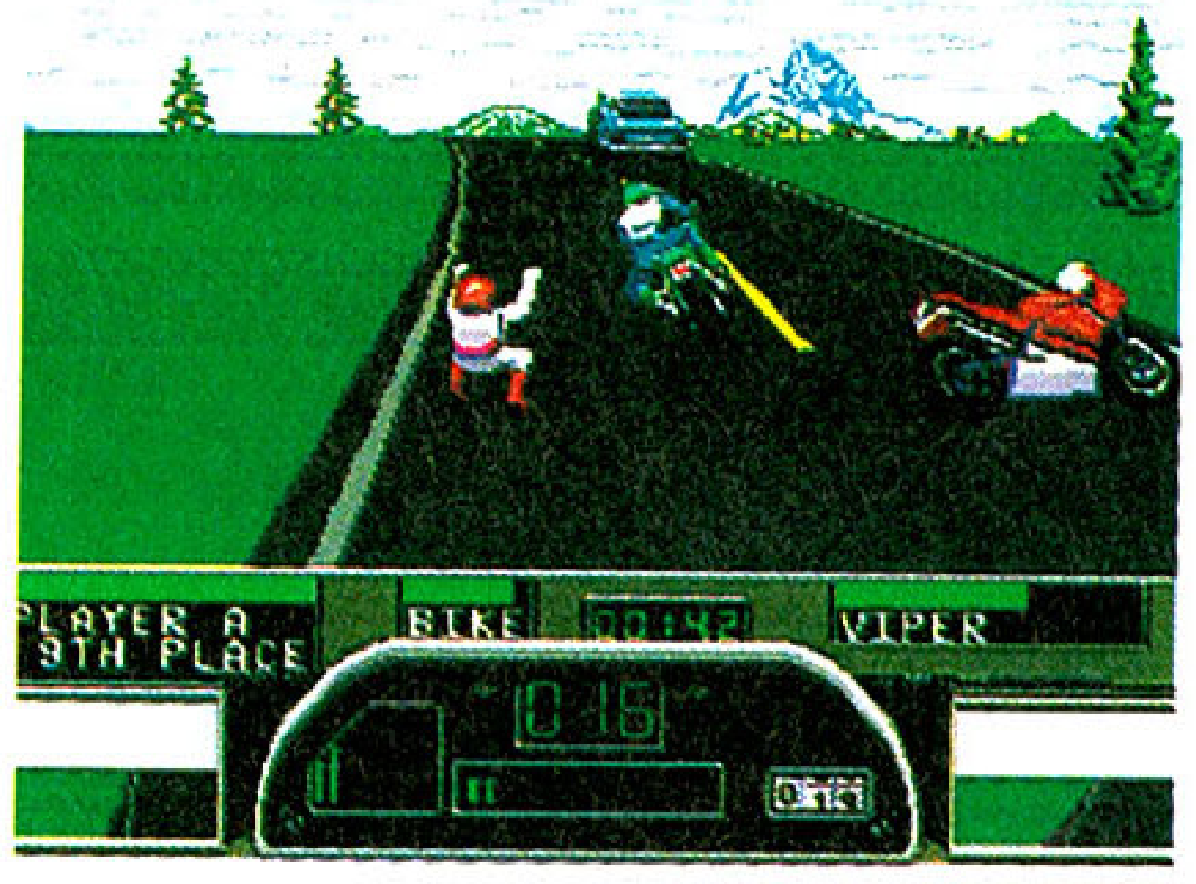
おらおらどけぇーい

天下の白バイ様にも攻撃可能！

前作では白バイが現れると有無をいわさずに捕まったが、今回は遂に、白バイへの攻撃も可能になった。これでもう、白バイなんか怖くない、と、いうのはまだ早い。プレイヤーの転倒中に白バイが現れると、やはり捕まってしまいレース中断に。十分注意しよう。


PLAYER A
12TH PLACE
BIKE
OFFICER 11

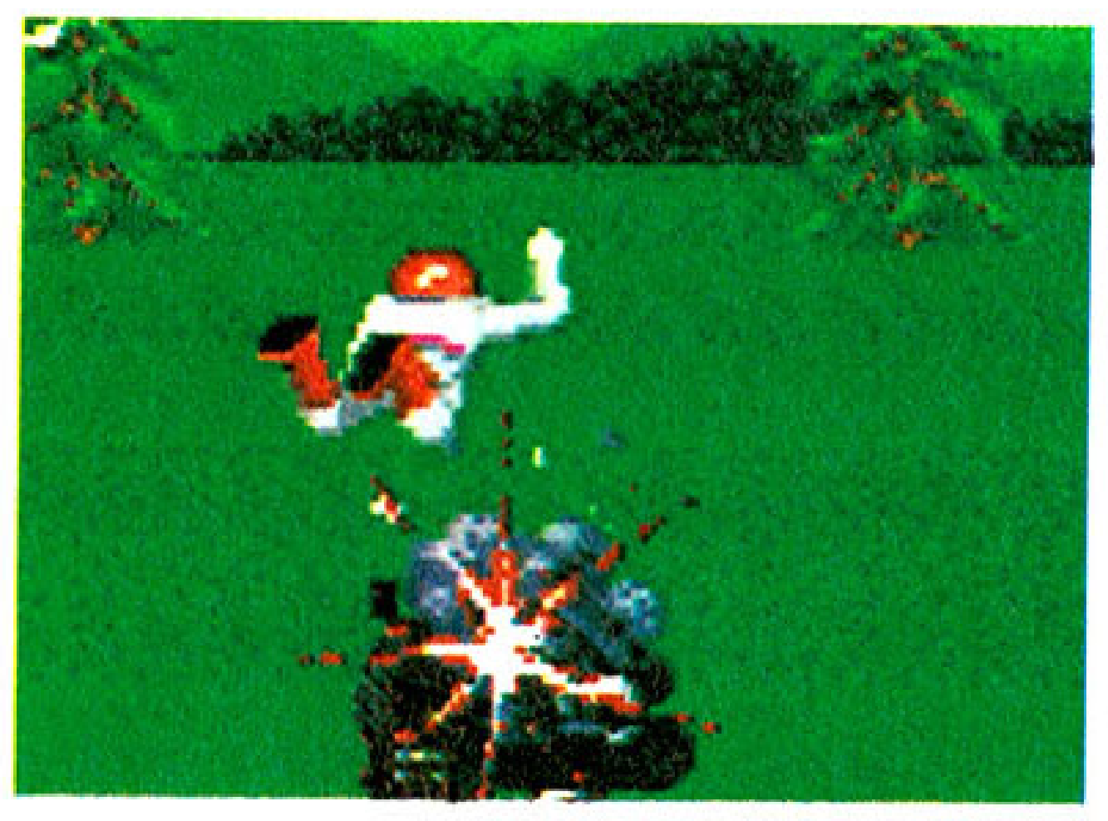
⇦後ろから白バイが登場


PLAYER A
9TH PLACE
BIKE
VIPER

⇦白バイが来たらアウト

バイクと体力の持つ限り走れ

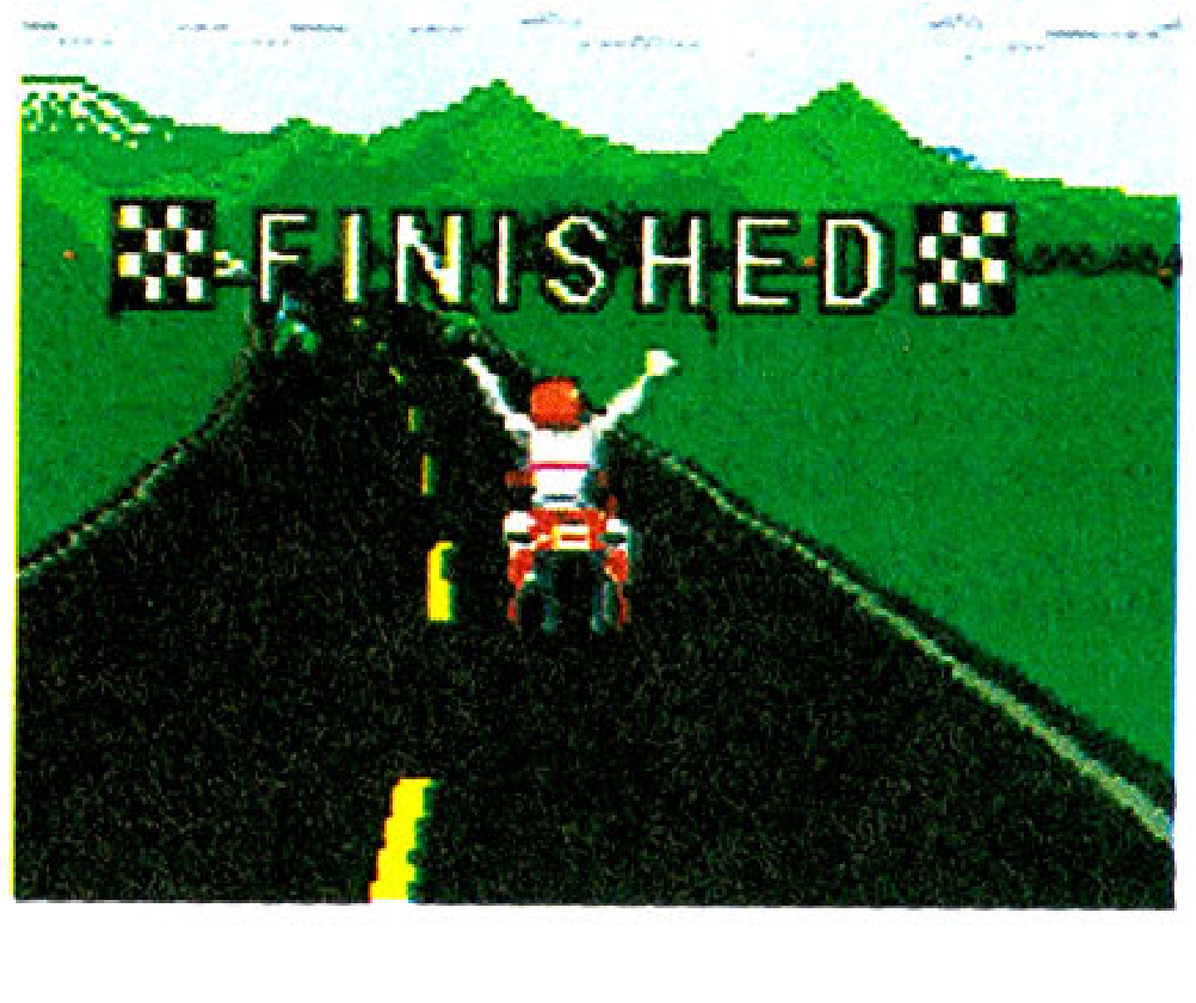
プレイヤーとバイクには耐久力がある。画面下にある緑色の3つのメーターがそうだ。左にあるのがプレイヤーの体力。真ん中がバイクの耐久力。右にあるのがプレイヤーの近くのライバルのものだ。



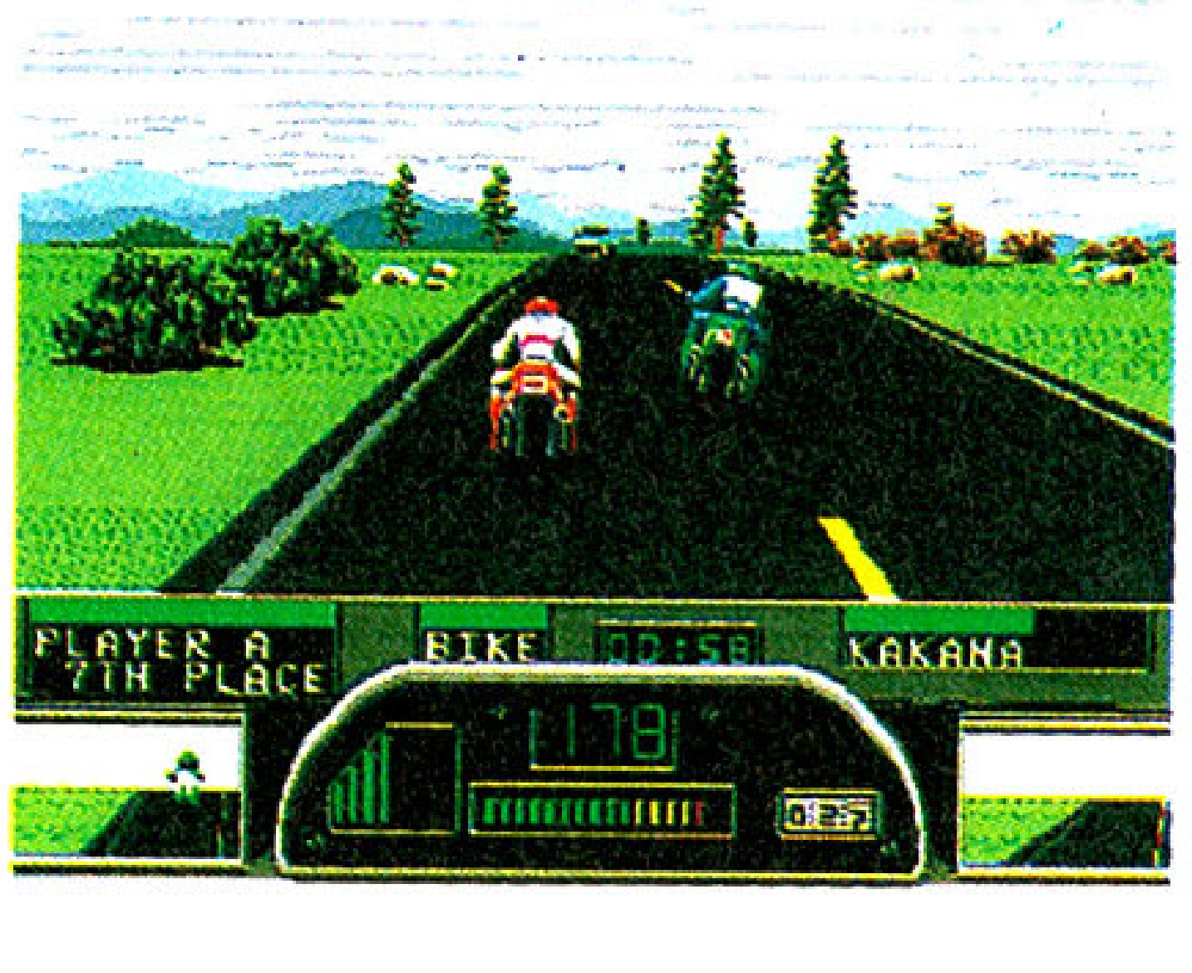
⇦バイクの耐久力がなくなり炎上した

コースのレベルは5段階

レースの舞台となる各コースには長さや難易度に応じて5段階のレベルに分けられている。1レベルにつき5種類のコースから構成されており、ゲームスタート時にプレイヤーはコースを選択することができる。アラスカ、ハワイなど特徴あるコースが選択できる。



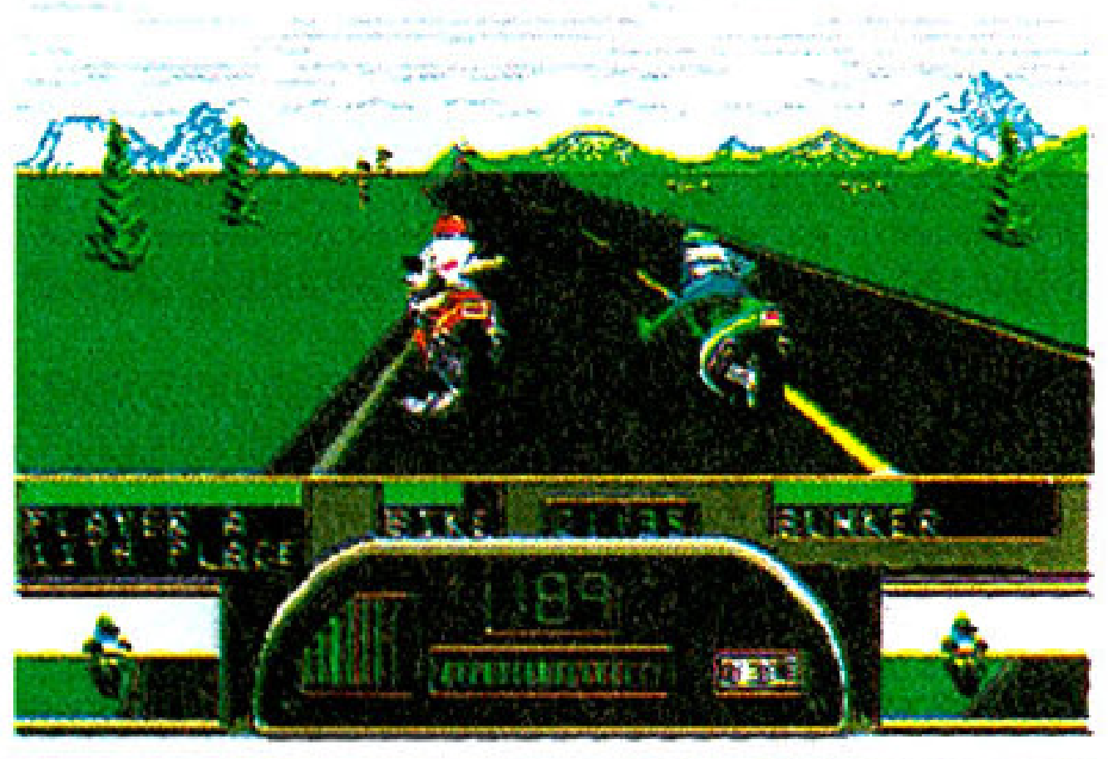
⇦なんとかゴール・イン


PLAYER A
7TH PLACE
BIKE
KAKANA

⇦全コースを制覇しよう

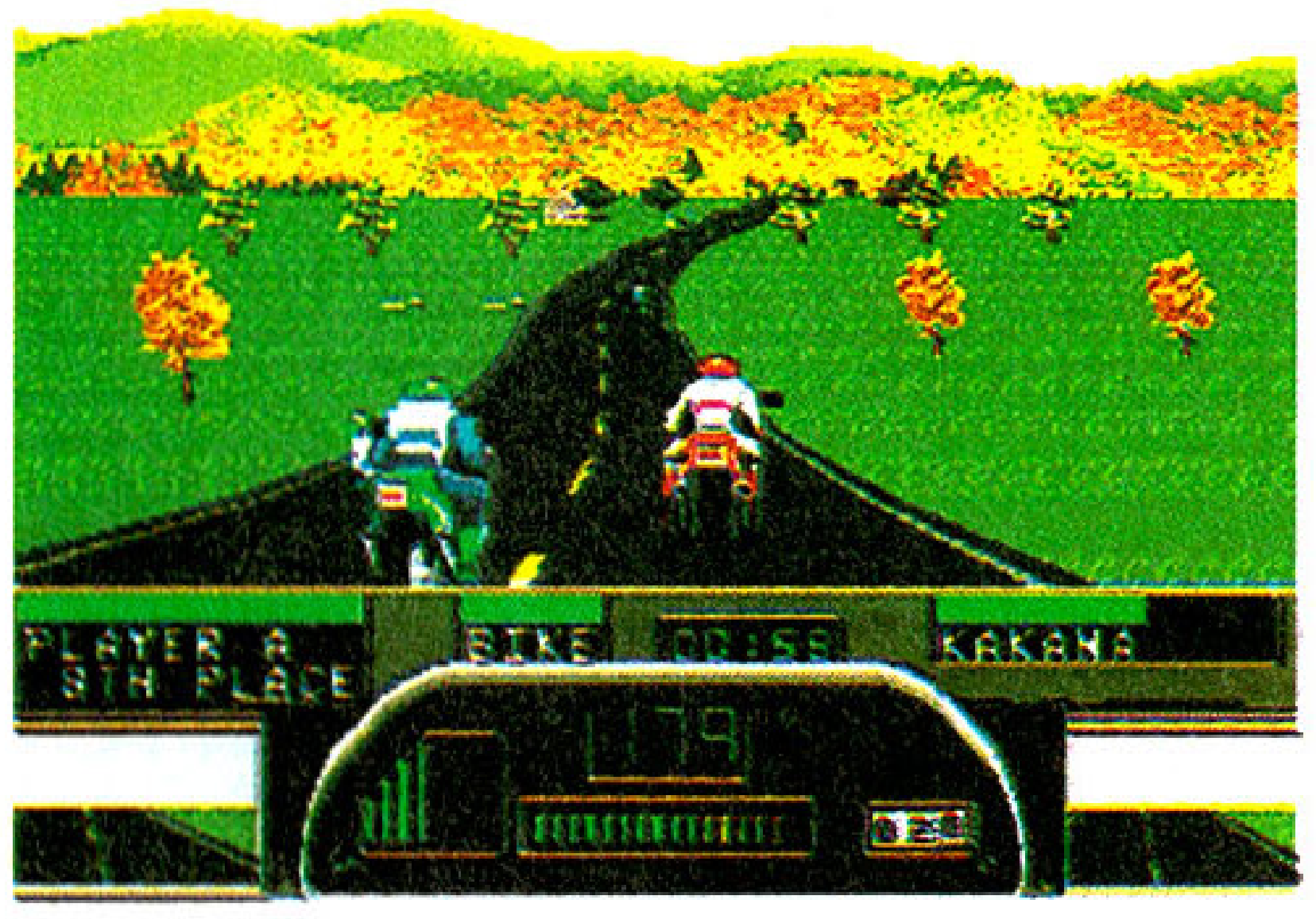
5種類のコースを制覇し、賞金を稼ぎまくれ

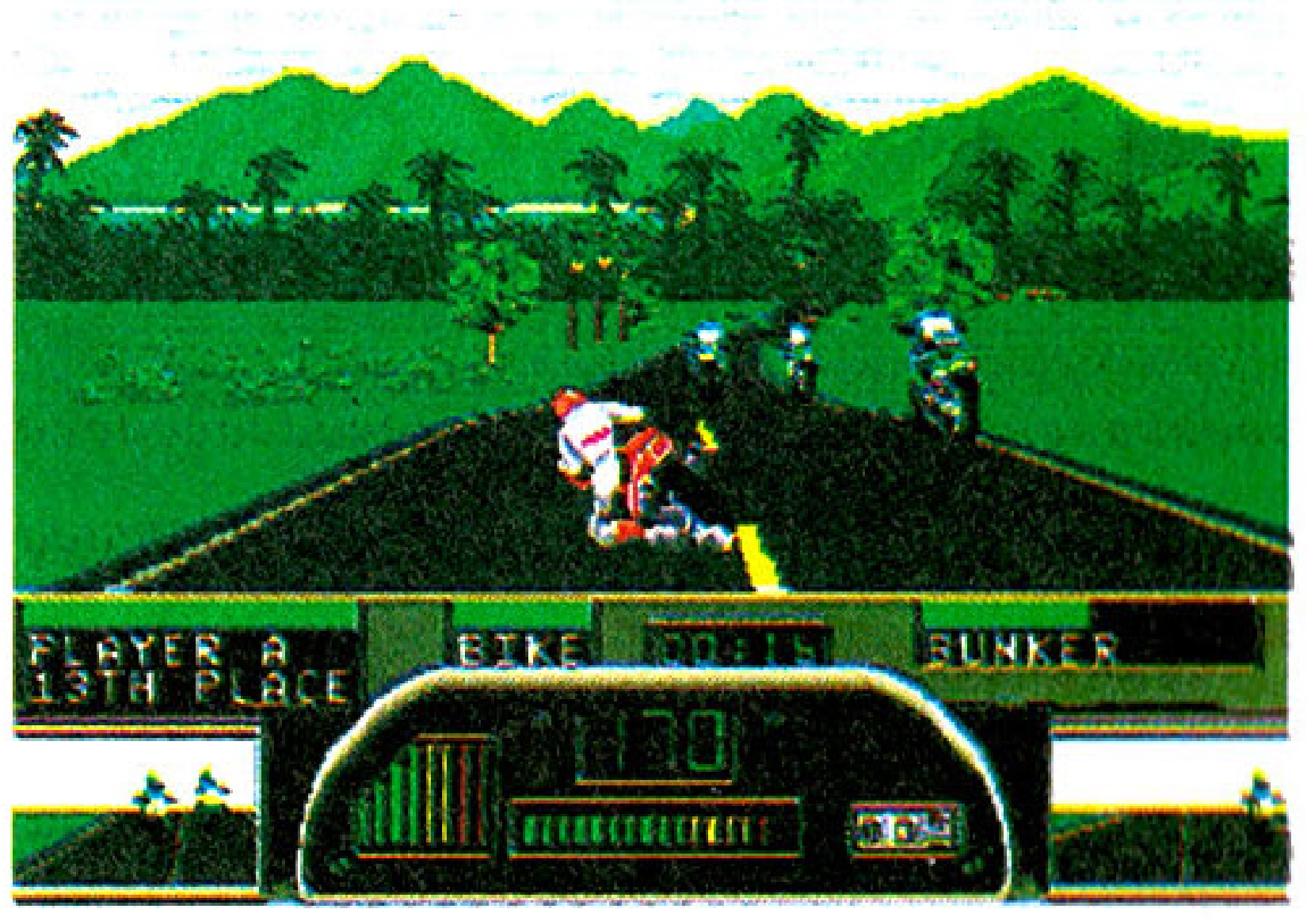
プレイヤーは各コースを制覇するために、賞金を稼いで、より高性能のバイクを購入していかなければならない。そのためにはコースのもつ特性を熟知して、レースに臨んでいきたい。

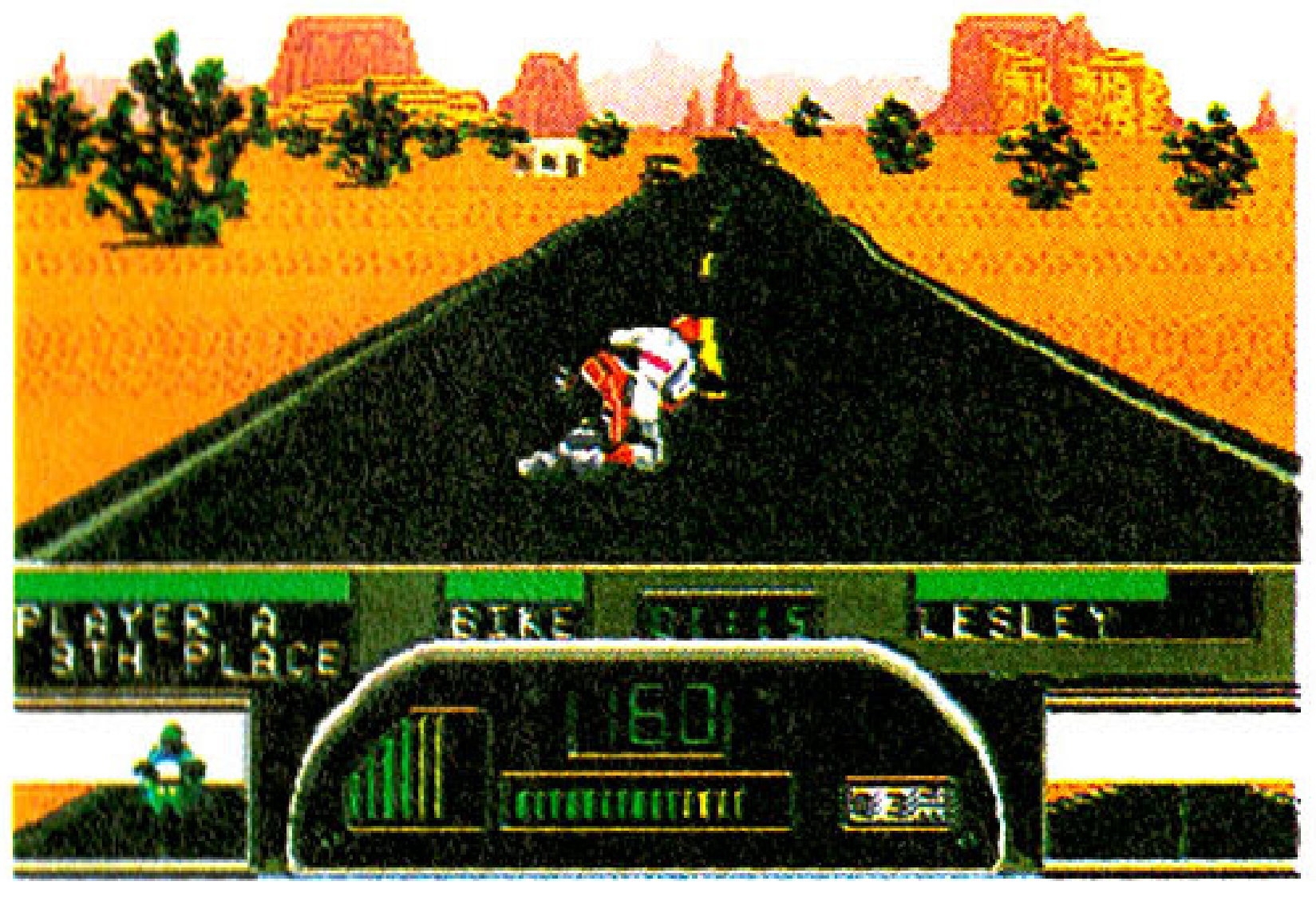

相手をうまく落とし入れよう

特徴のある5つのコース

コースはアラスカ、ハワイ、テネシー、アリゾナ、バーモントの全5コース。それぞれ、道路の条件やその地方の気候がコースに影響しており、例えばハワイは「険しい流れからダイヤモンドヘッドと呼ばれる鋭いヘヤピンや、上り下りが連続する難しいサーキット」などの特徴がある。最初は簡単なコースで賞金を稼ぐのがいい。

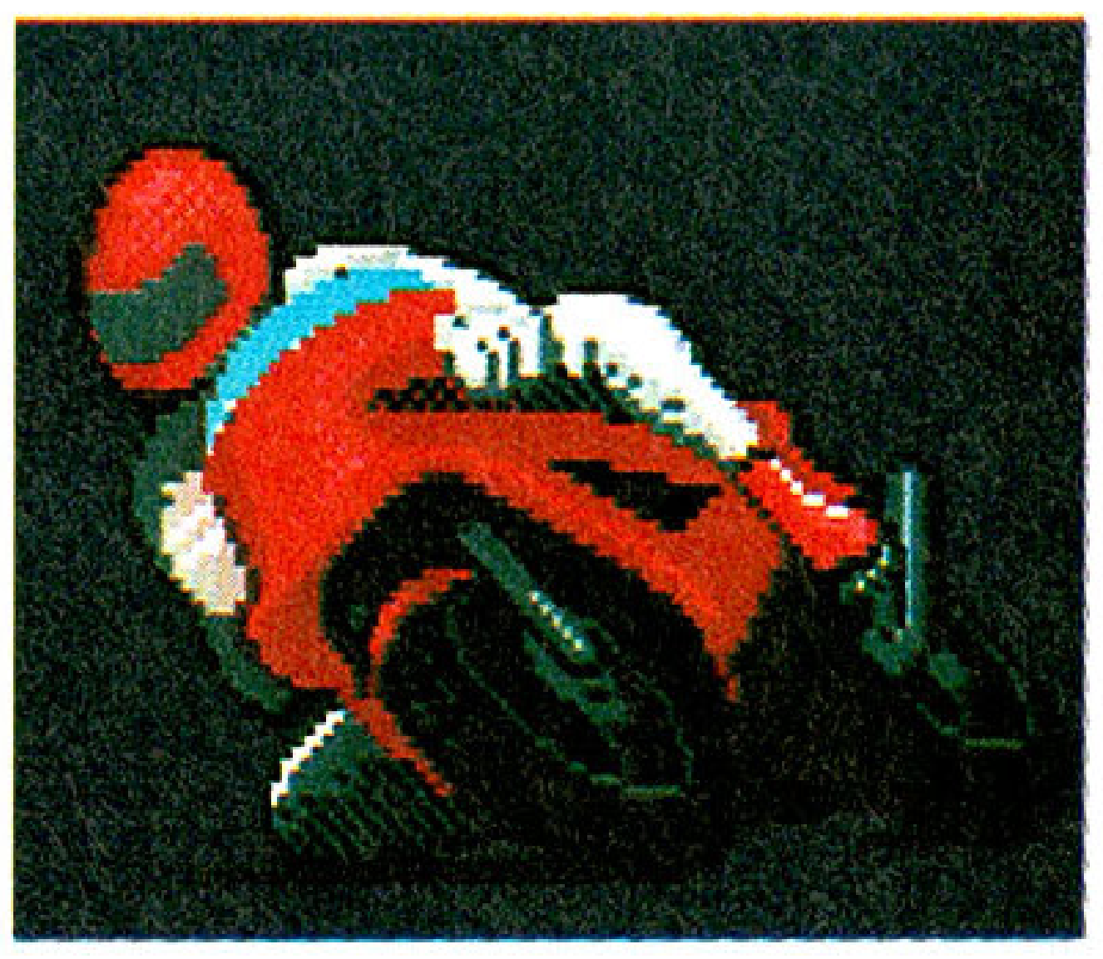

バーモントのメイプル・ラン。山の紅葉が美しいコース

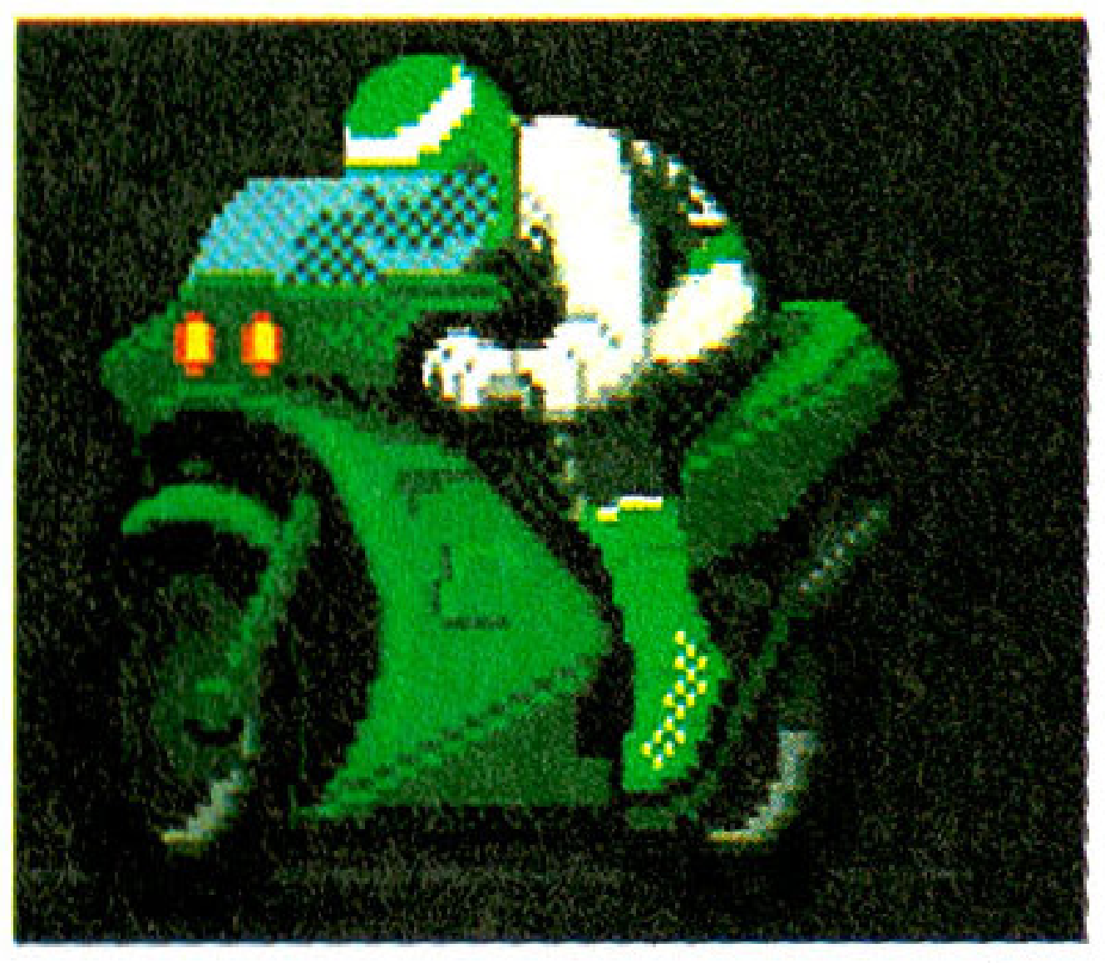

ハワイのモロカイ・エクスプレス。やしの木と海がハワイアンな感じ

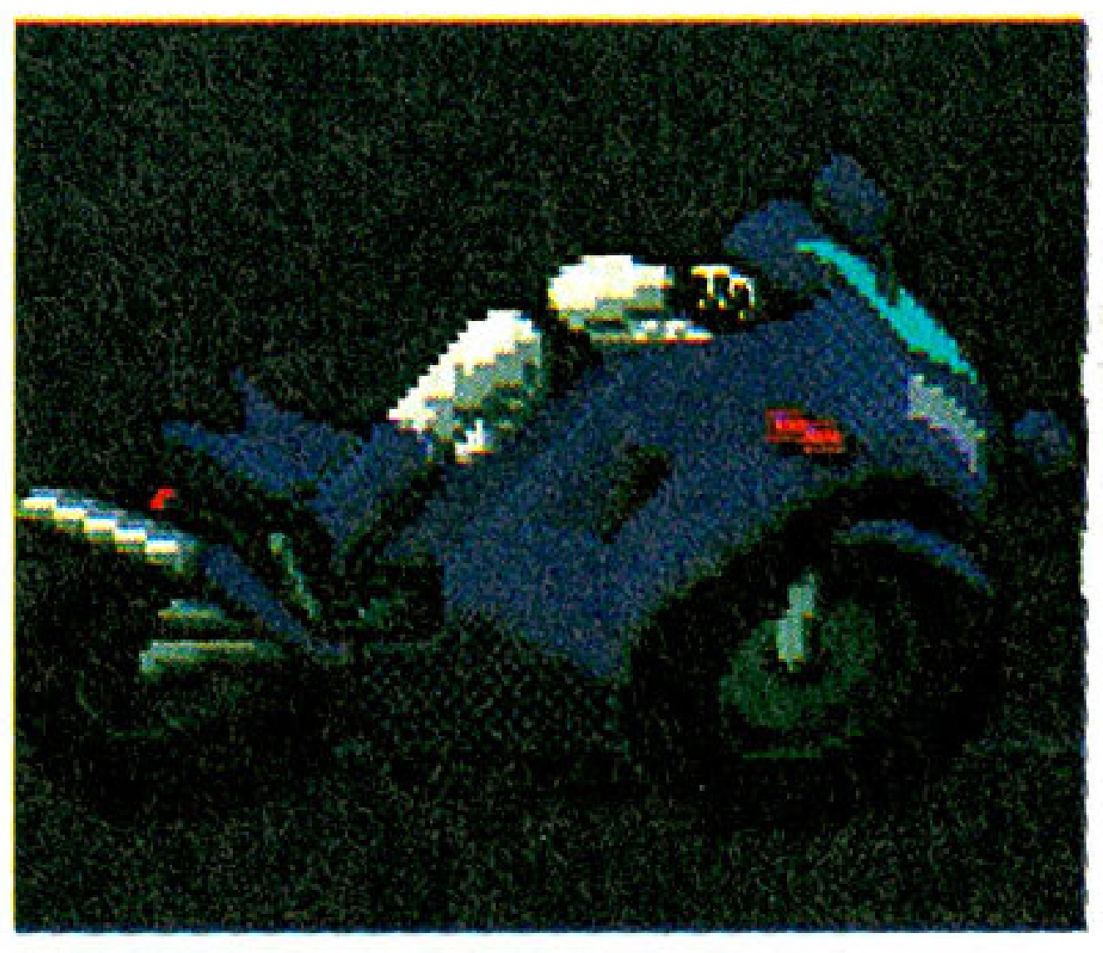

アリゾナのスモーキン・マウンテン。巨大な岩がコース沿いに並ぶ

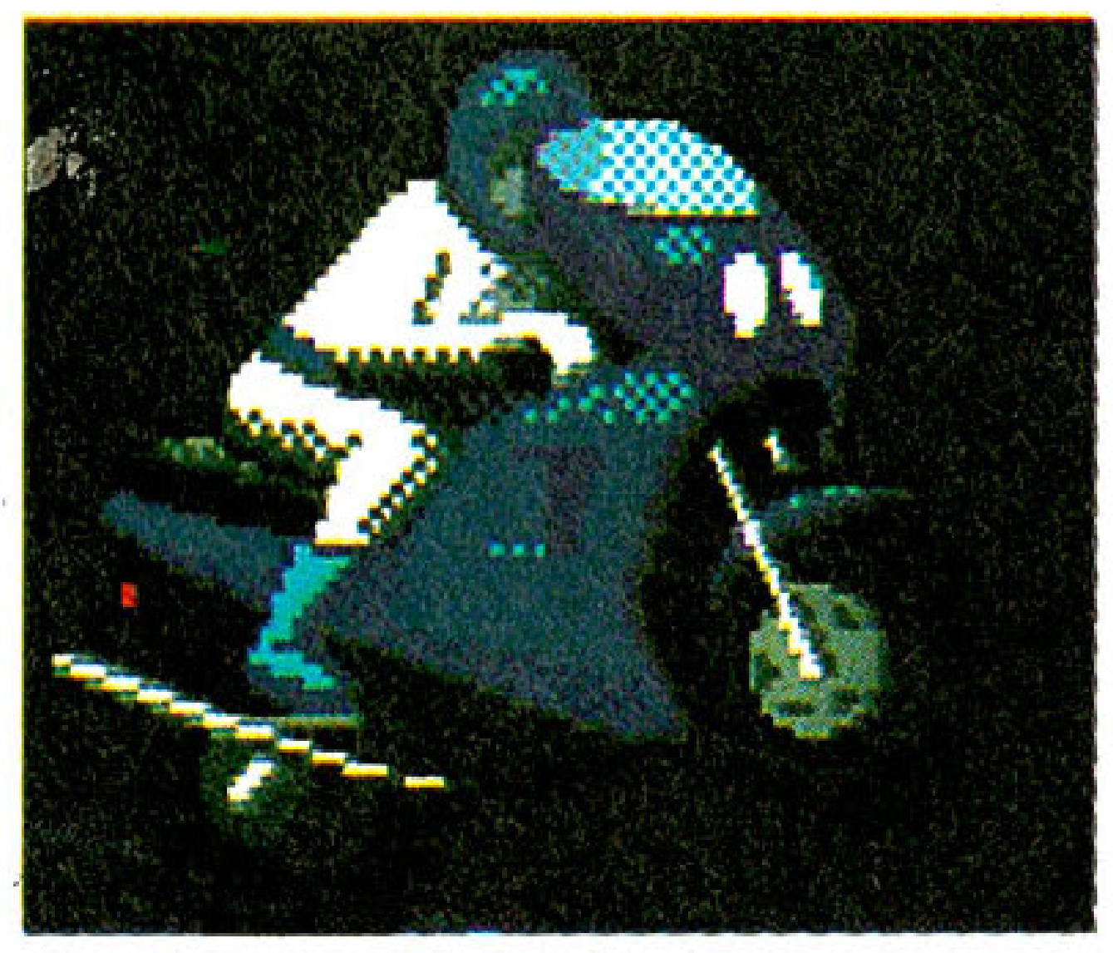
賞金をためてより高性能のバイクを

プレイヤーは稼いだ賞金で、より高性能のバイクを購入することができる。バイクは性能別にULTRA LIGHT、SUPER BIKE、NITRO CLASSの3種類に分類され、さらに、各性能ごとに、性能や値段の異なる5台のバイクがある。コースの特徴に合わせて、条件に適したバイクを選択していくことが大事だ。また、新車を購入する際には、現在のバイクは半額で下取りに。


プレイヤーが最初に乗るバイクだ

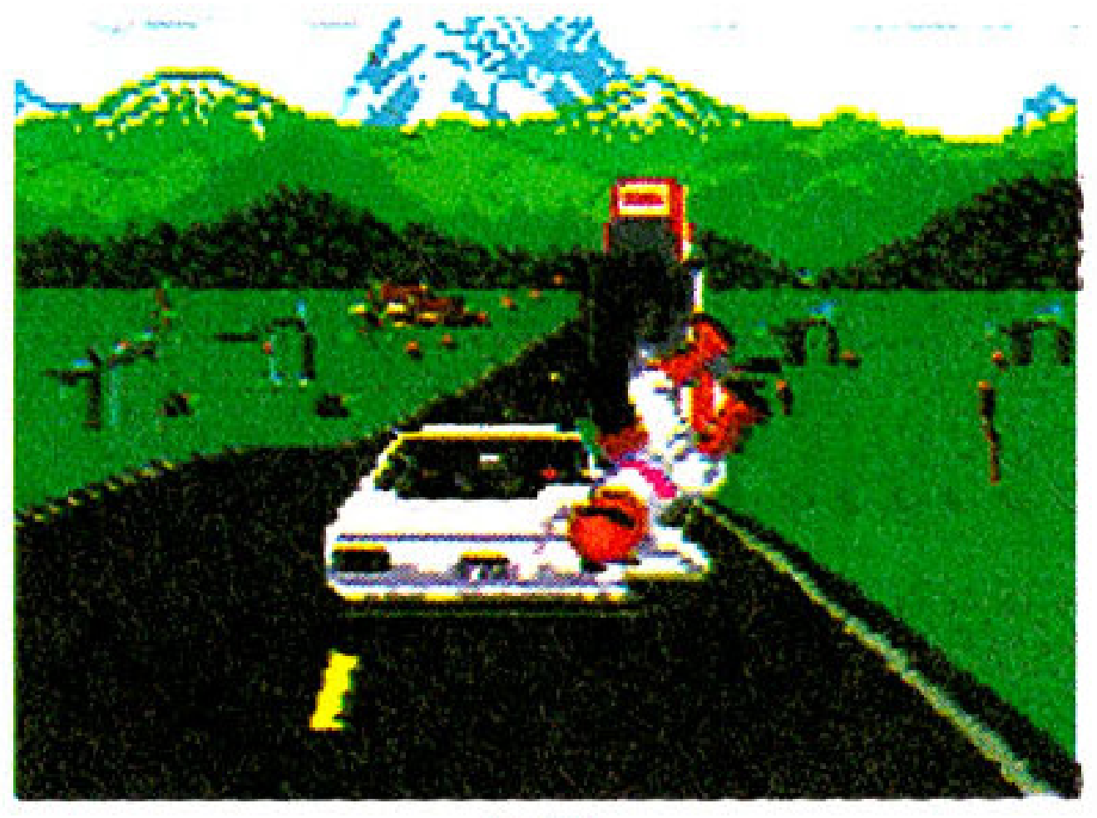

スーパーバイククラスのマシンは大型で大馬力

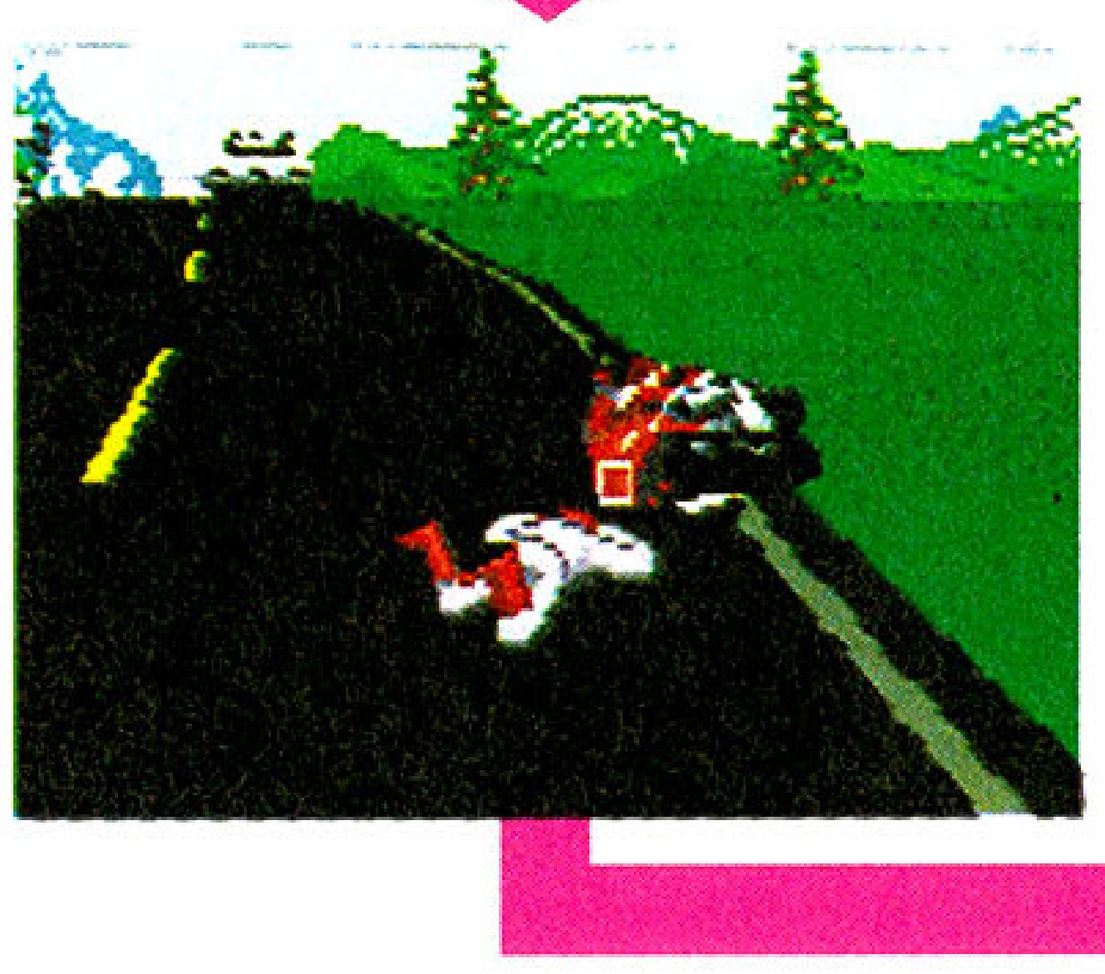

ウルトラ・ライトのバイクは軽いので速いのだ

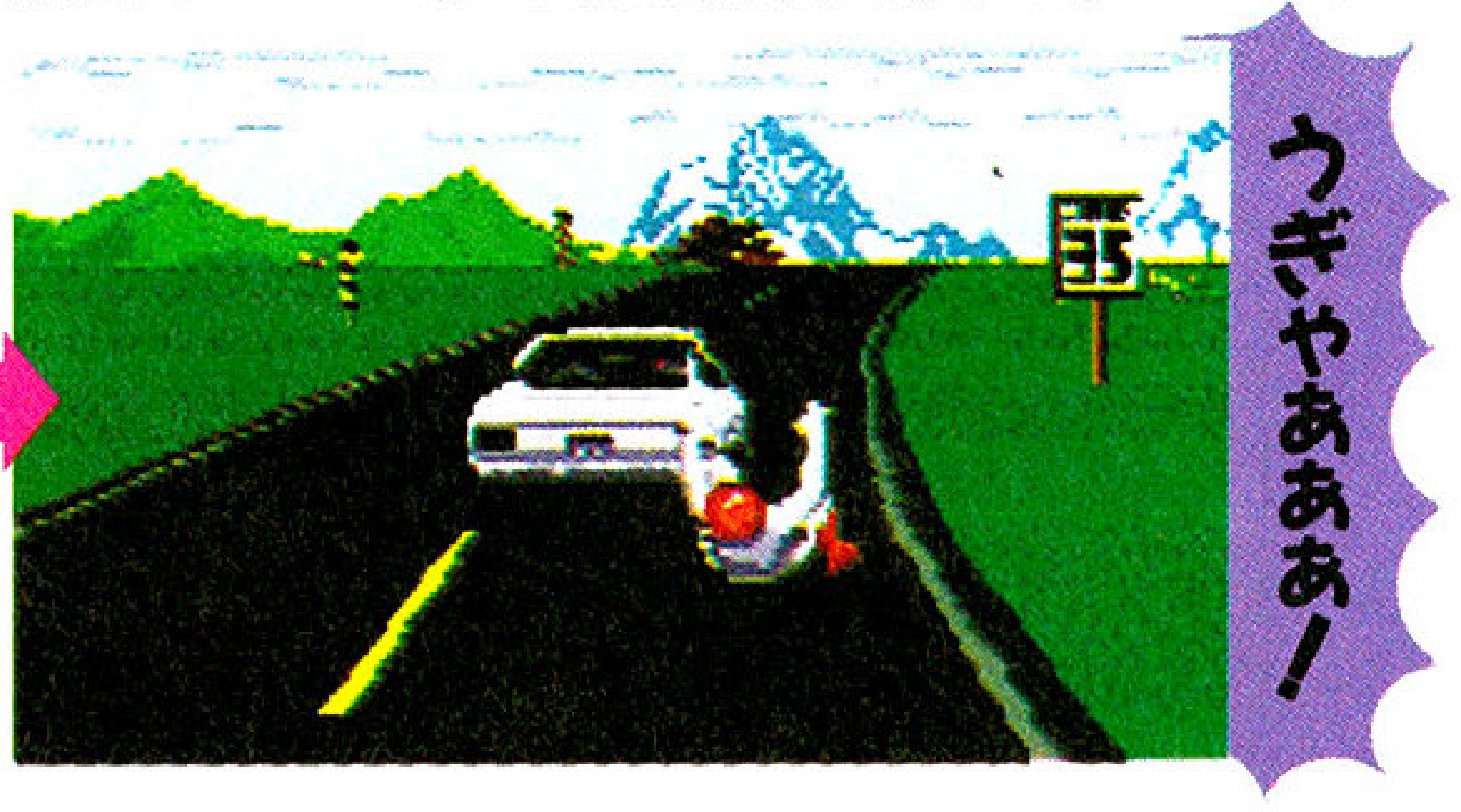

ニトロ・クラスのバイク。ニトロを使えるのだ

インパクトの強い演出面

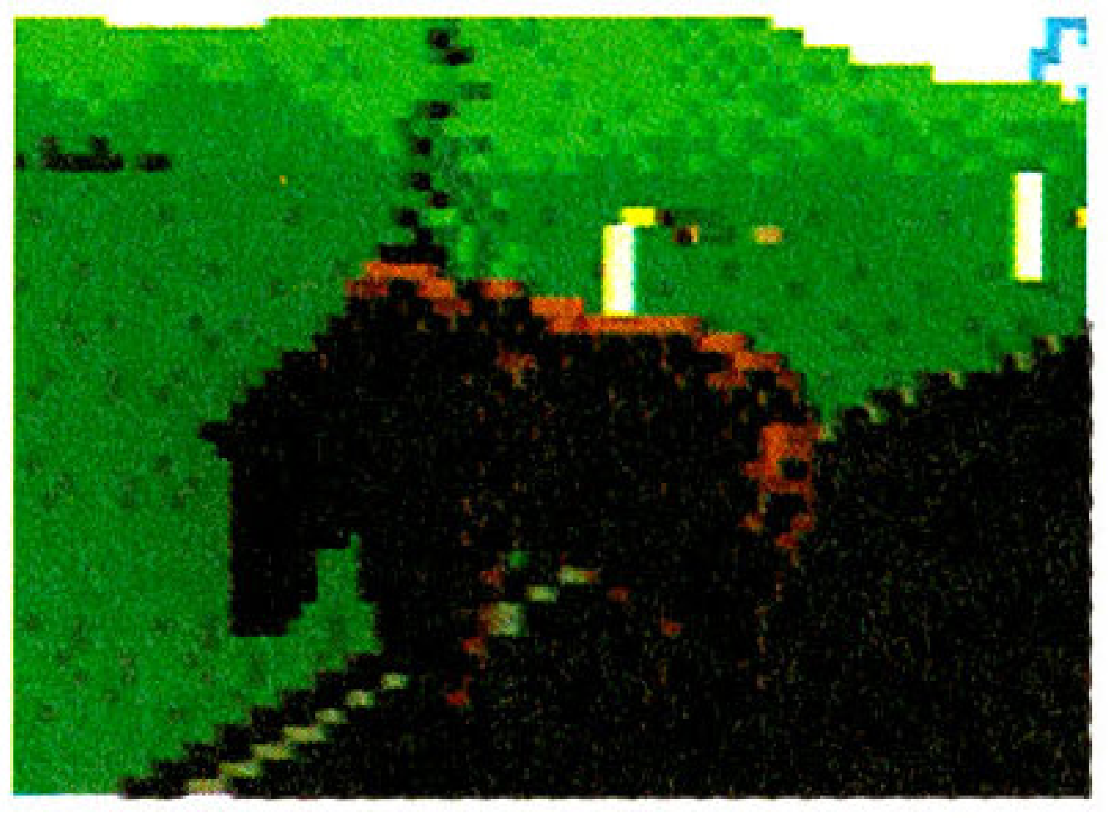
このゲームはキャラクタの動作などの演出面が非常に細かい。主人公が転倒して、横滑りしていくシーンなど、とてもリアルに再現されている。また、坂で勢いよく飛ぶシーンなどは気分爽快だ。

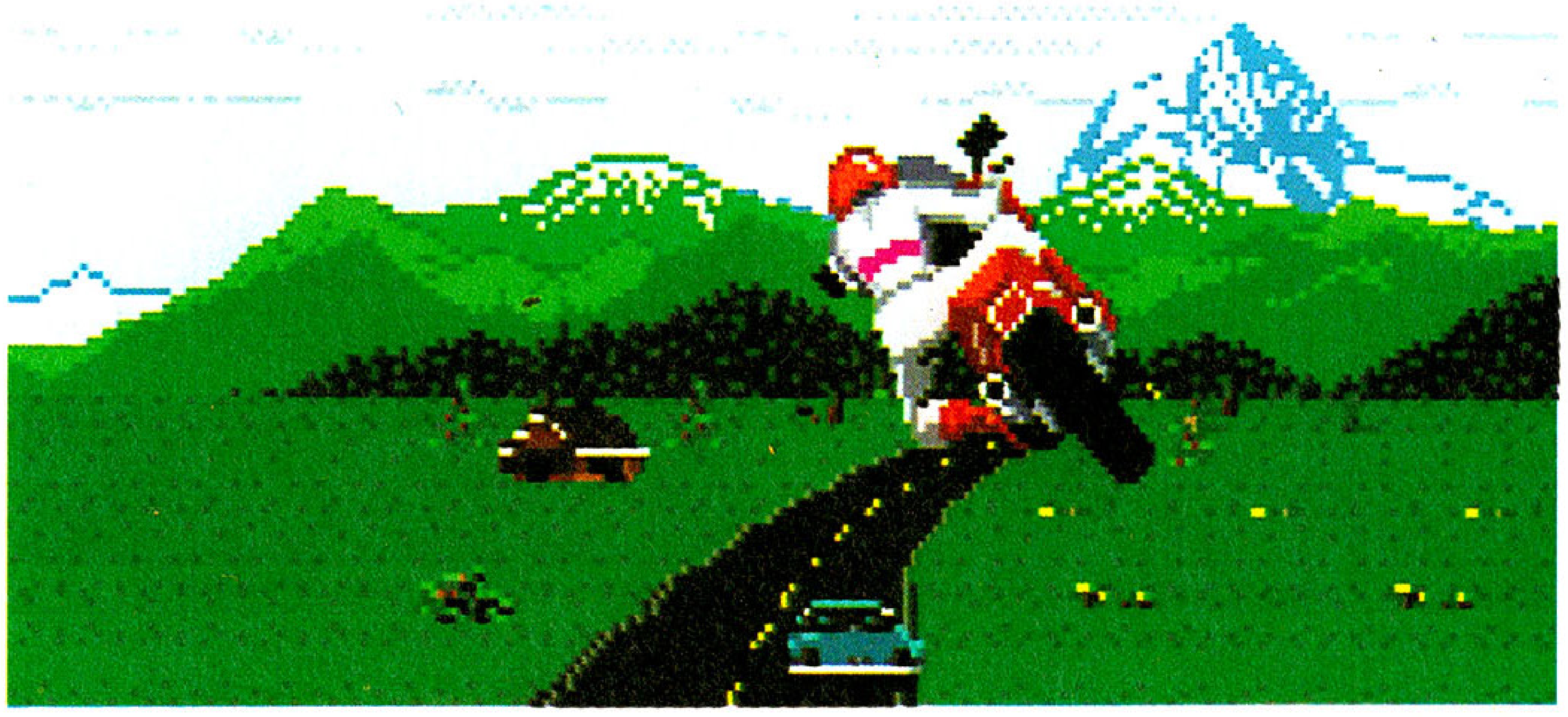

真っ正面から車に突っ込んでしまった


早くバイクに戻ってレースを続け…



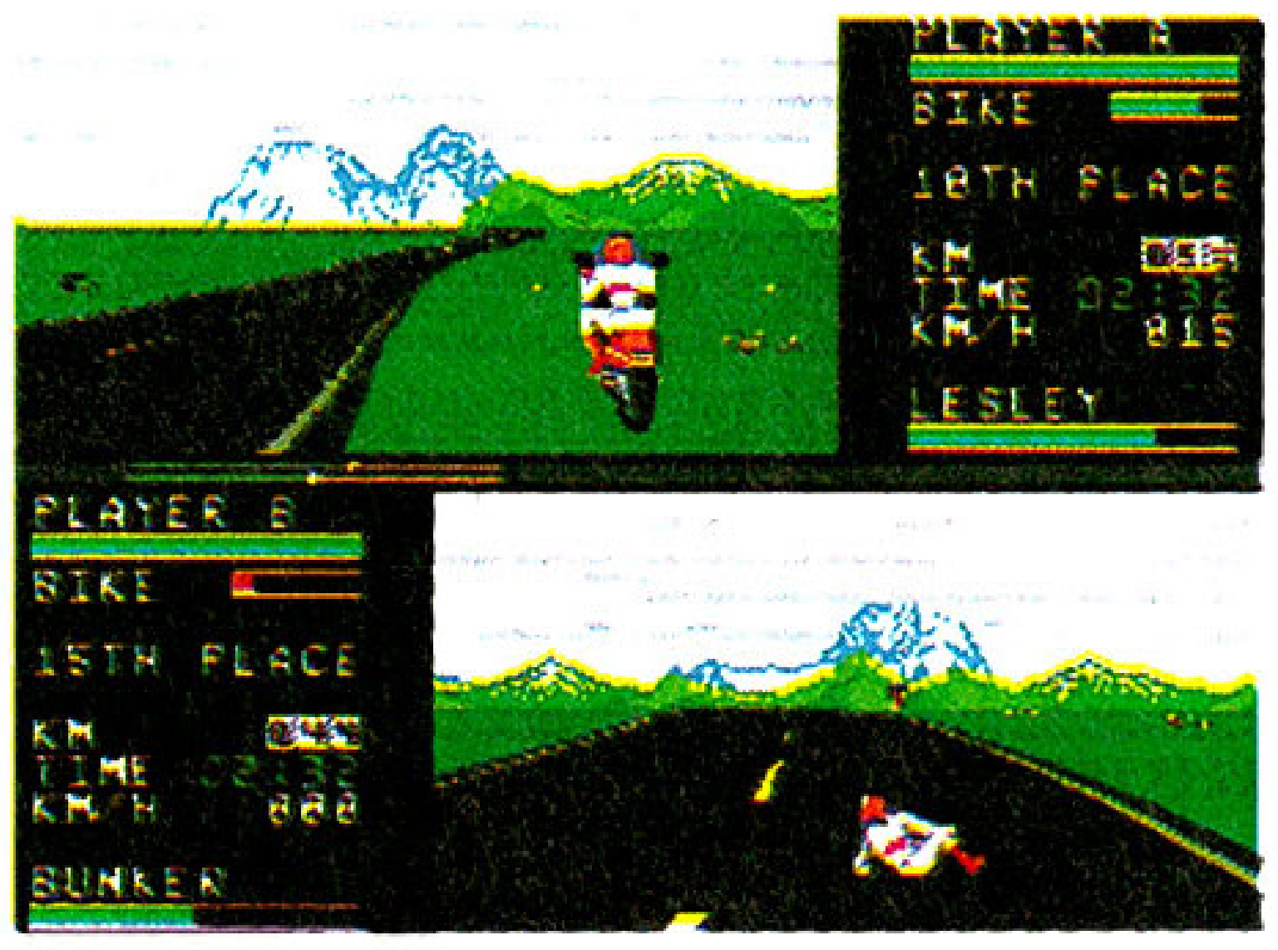
後ろから来た車に轢かれてしまった！　これはあまりにむごい仕打ち

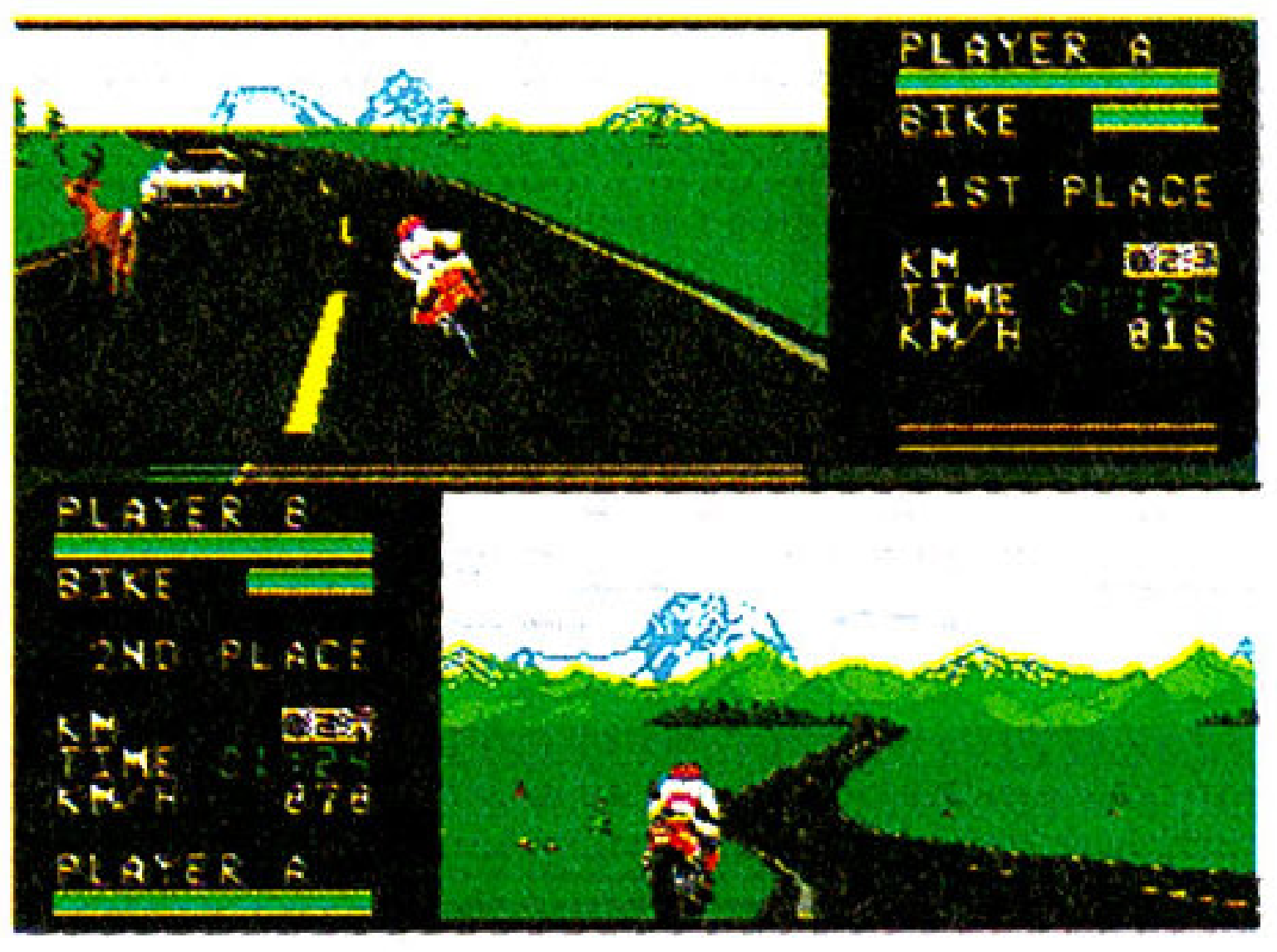

道にクマが出現！　田舎なんだなぁ


上り坂で加速すると高く飛ぶことができる。ただし飛んでいる間のスピードはやや落ちてしまう。でも、この感覚は気持ちいいぞ

対戦プレイも可能になった

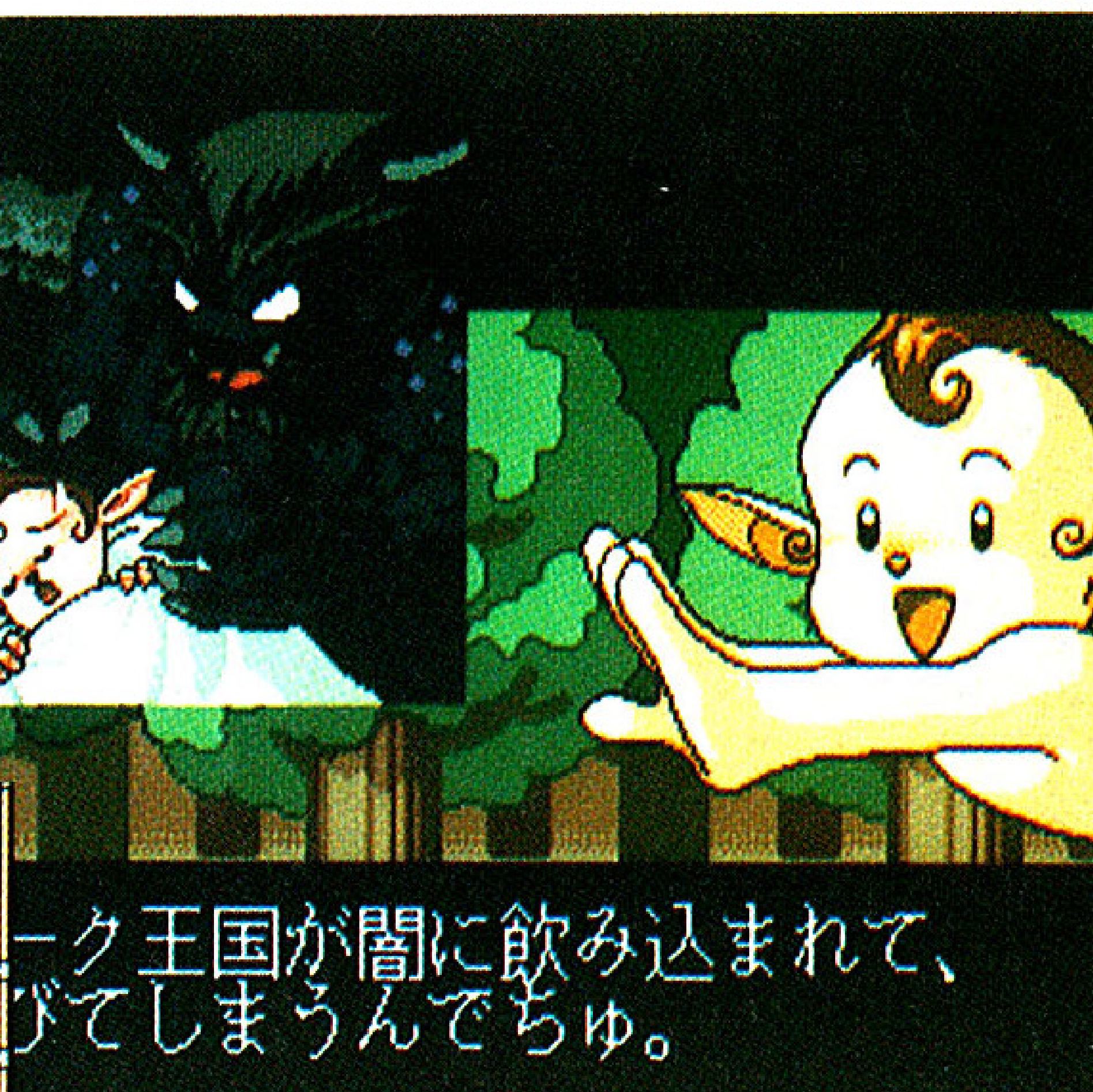
前回の『ロード・ラッシュ』では不可能だった、画面分割による2人対戦プレイが可能になった。対戦には2種類あって、14人のライダーに混じって2人同時プレイをするモードと、完全に2人だけで対戦するモードとがある。このモードではあらかじめ武器を指定して、最初から武器を持つことができる。


友達との対戦だって情け容赦なく、蹴倒してやれ

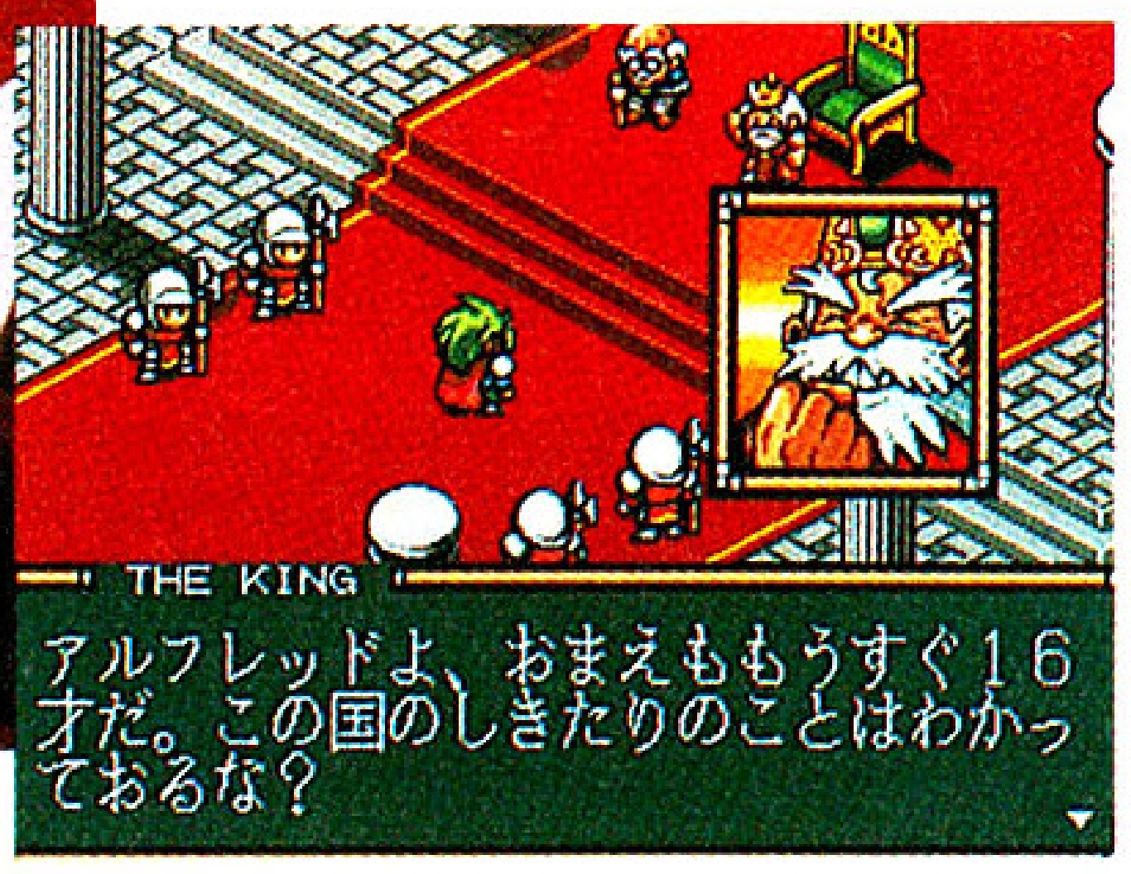

完全に2人対戦でも、動物や車などの障害物は登場する

なんたってストーリーモードが面白い！

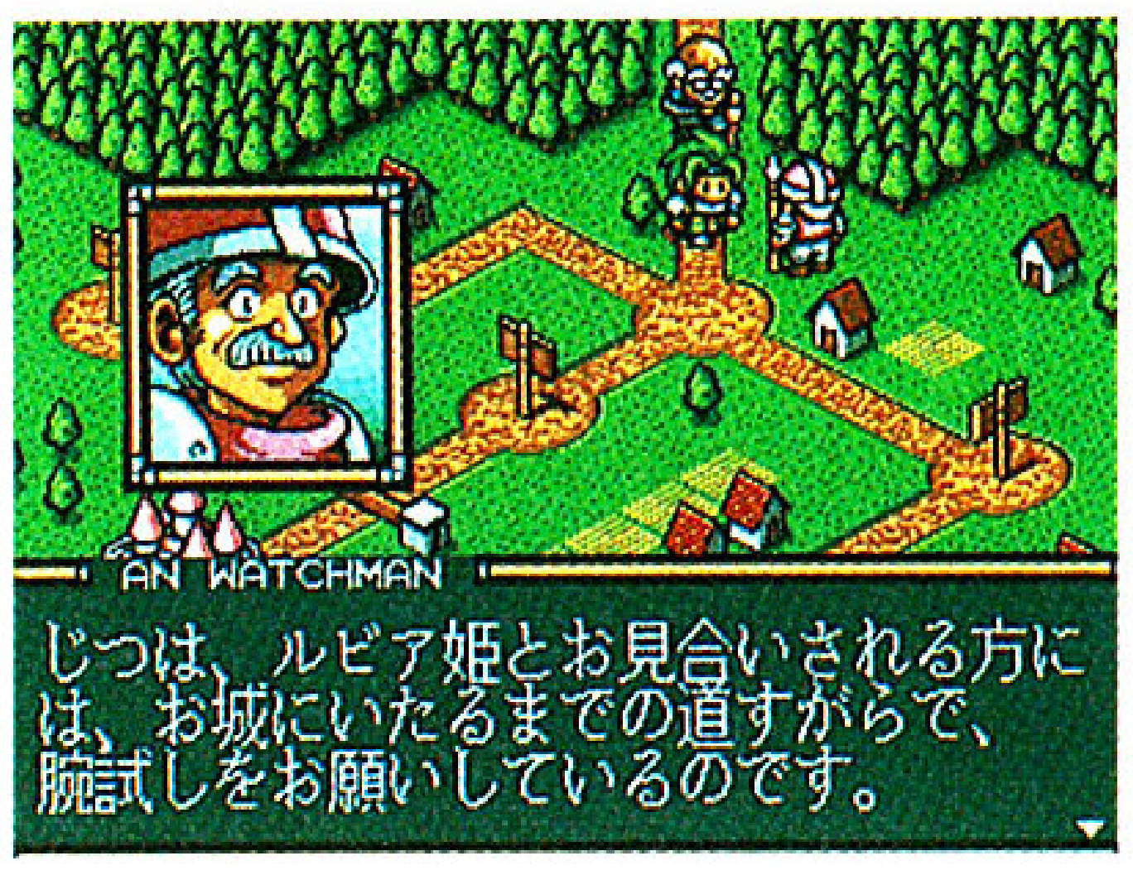
ゲームモードには〝ストーリー〟と〝記録挑戦〟の２つがある。オススメはなんといってもオリジナルシナリオのストーリーモード。パソコン版やＳＦＣ版は、難しくて手が出なかったなぁという初心者のキミに、ぜひプレイしてもらいたい。主人公の世話係の爺(じい)が、手取り足取り基本から高等までの様々なテクニックを教えてくれちゃう親切設計モードだ。ストーリーも結構おかしいし、すでに他のハードでプレイした人でも違った面白味が味わえると思うぞ。



ーク王国が闇に飲み込まれて、
びてしまうんでちゅ。

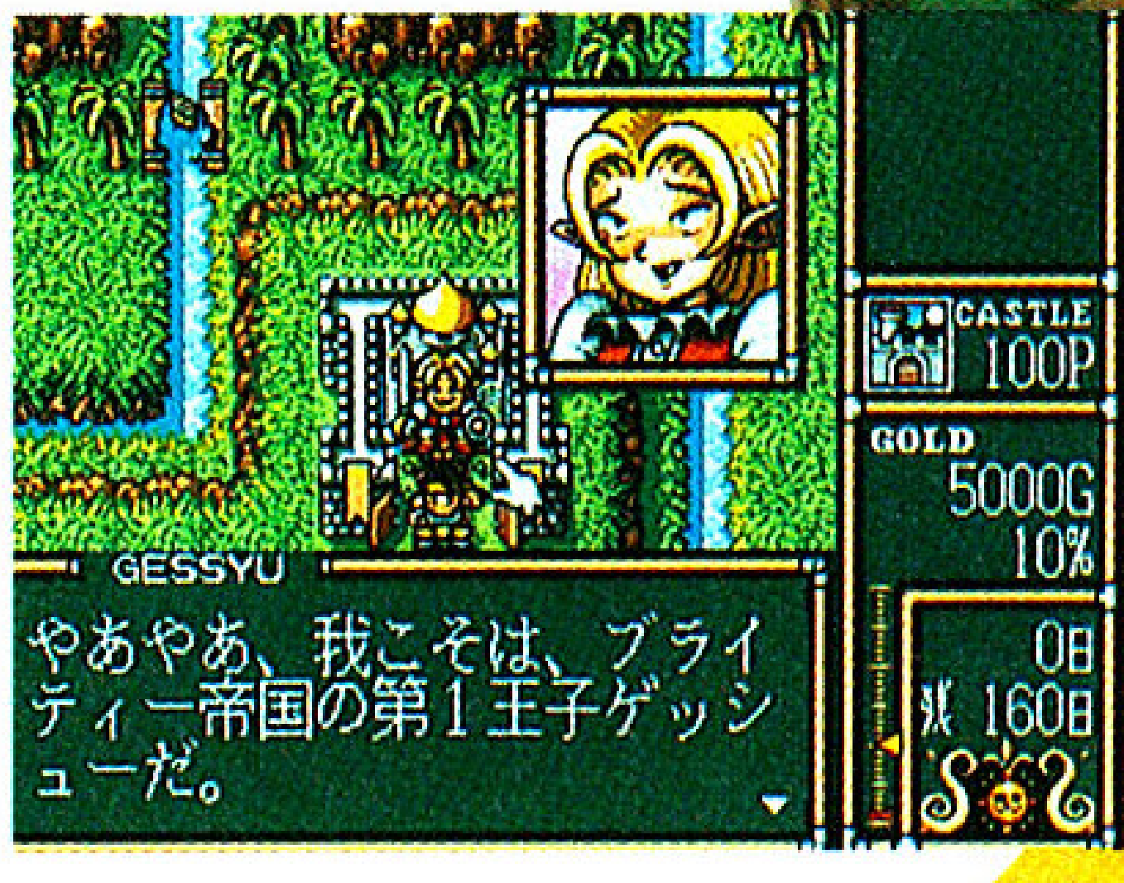


アルフレッドよ、おまえももうすぐ16才だ。この国のしきたりのことはわかっておるな？



AN WATCHMAN

じつは、ルビア姫とお見合いされる方には、お城にいたるまでの道すがらで、腕試しをお願いしているのです。



GESSYU
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 160日

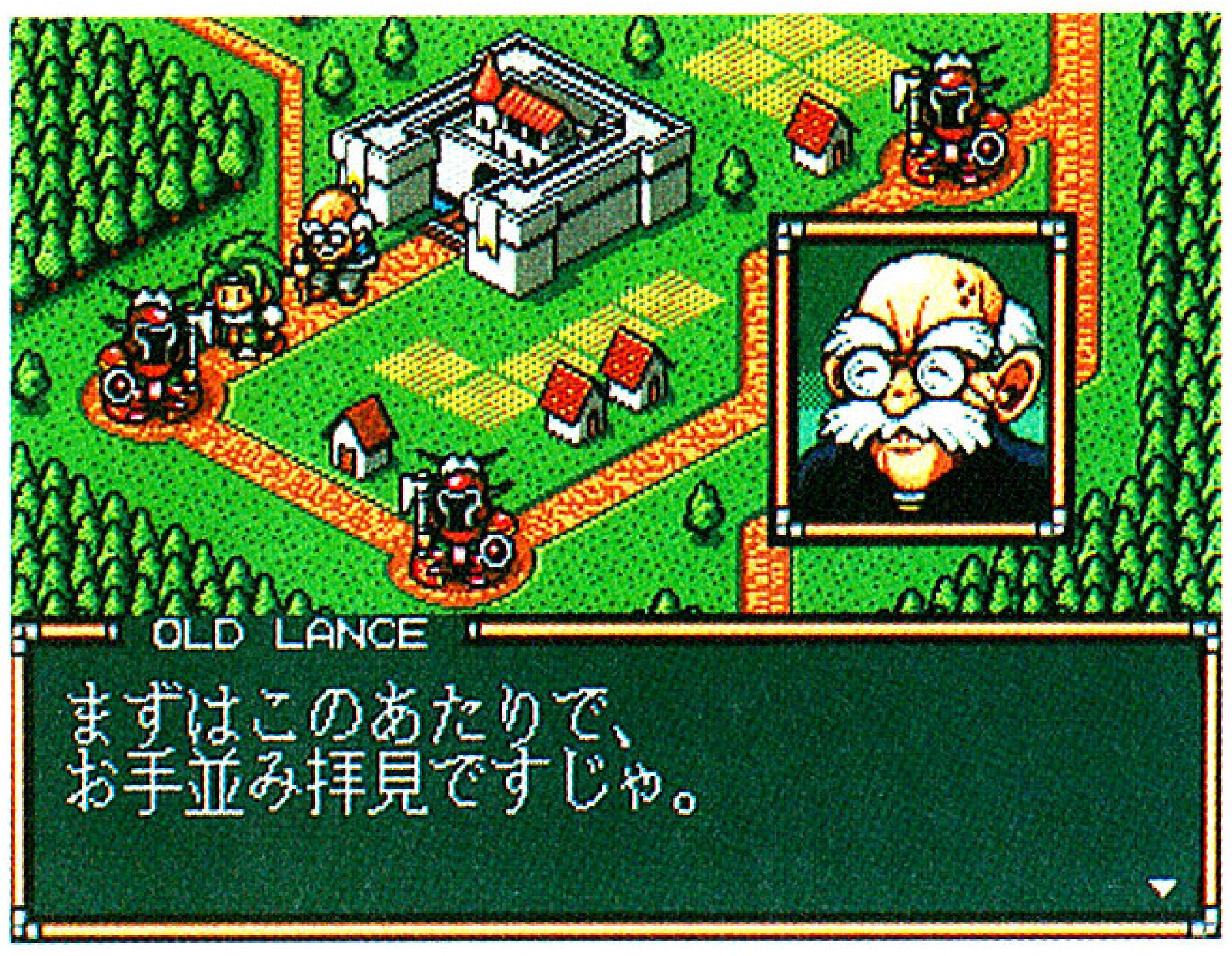
やあやあ、我こそは、ブライティー帝国の第１王子ゲッシューだ。

オリジナルストーリー

第1章　おれは一人前（モナーク王国のしきたり）

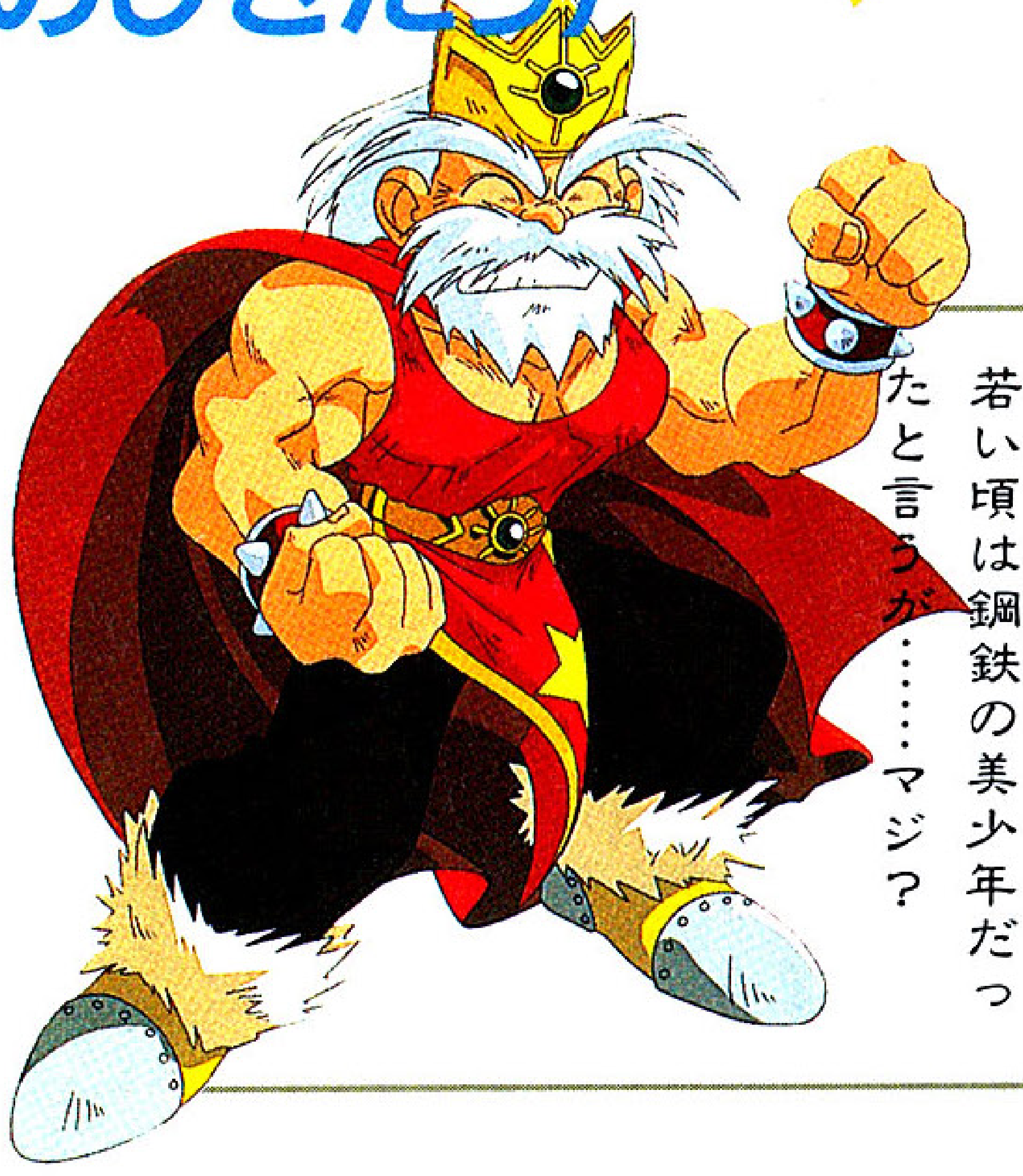
第１話　近場の悪をたたけ
第２話　さらにたたけ
第３話　まとめてたたけ
第４話　一人前のたたかいだ

16歳になったアルフレッド王子は、モナーク王国のしきたりに従い、山賊達を倒し王者としての証を立てなければならない。160日のうちに山賊を倒さなければ、なんと追放されてしまう。といっても、第１章はゲームの基本を覚えるための小手調べというところ。メッセージに従って進めていけば、簡単にクリアはできるはずだ。なあに楽勝楽勝！



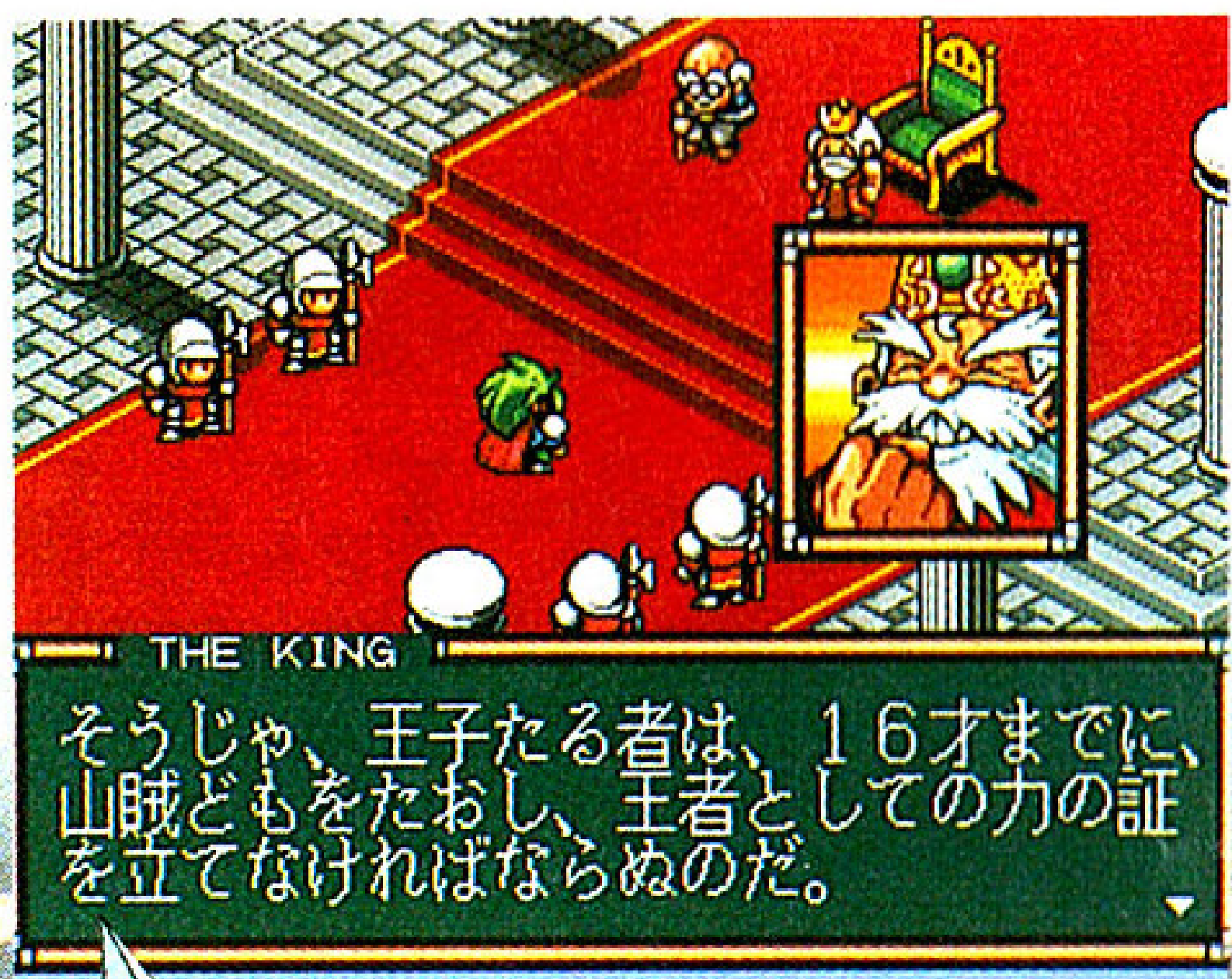
まずはこのあたりで、
お手並み拝見ですじゃ。

マップ移動はクォータービュー画面で進む。ステージによっては、複数のルートがあり、そのうちから選択するのだ。



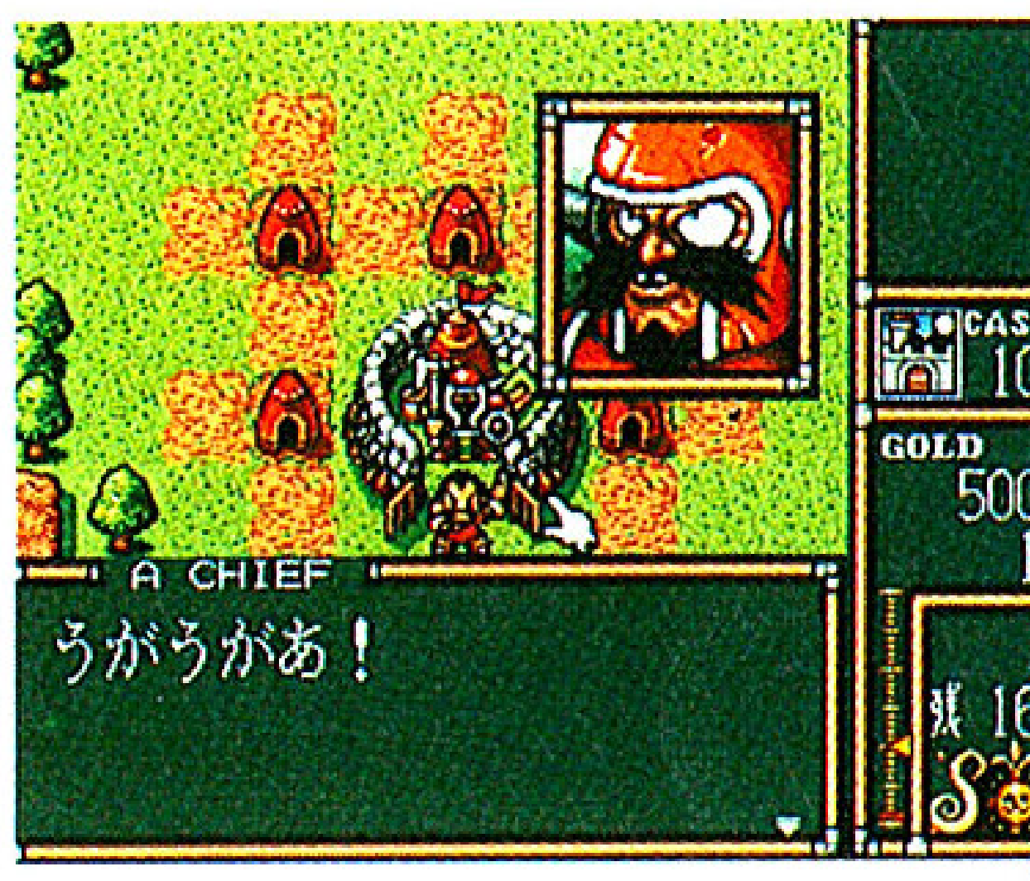
モナーク王

モナーク王国を治める王様。若い頃は鋼鉄の美少年だったと言うが……マジ？



そうじゃ、王子たる者は、16才までに、山賊どもをたおし、王者としての力の証を立てなければならぬのだ。

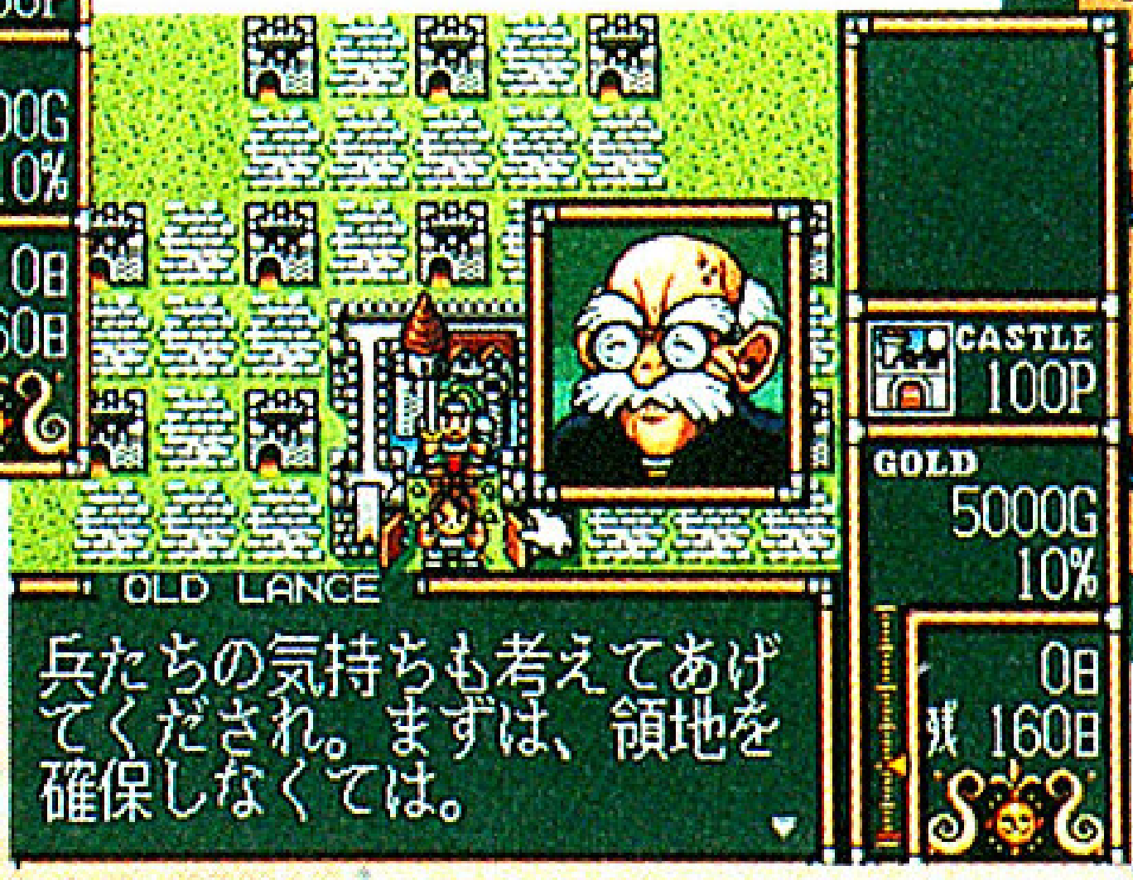
いきなり、呼び出されたアルフレッド王子。一人前と認められるには、モナーク王国のしきたりに従って山賊を倒さなければならないのだ。さあ、爺と一緒に山賊退治に出発だ！



A CHIEF
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 160日

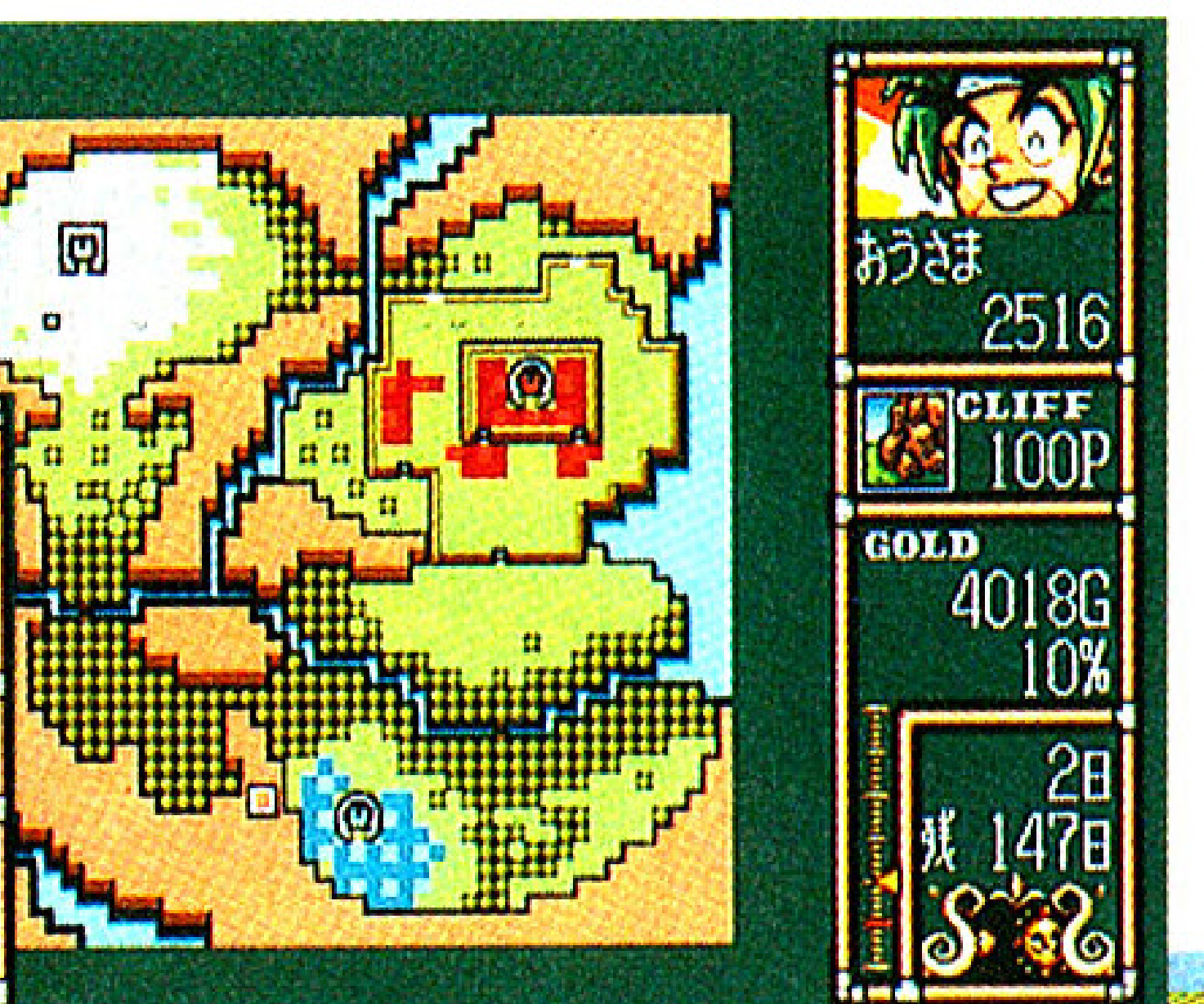
うがうがあ！

⬅第１話の敵は１人だ。このマップは簡単簡単！
⬇爺の忠告をよく聞くことが攻略のポイント。



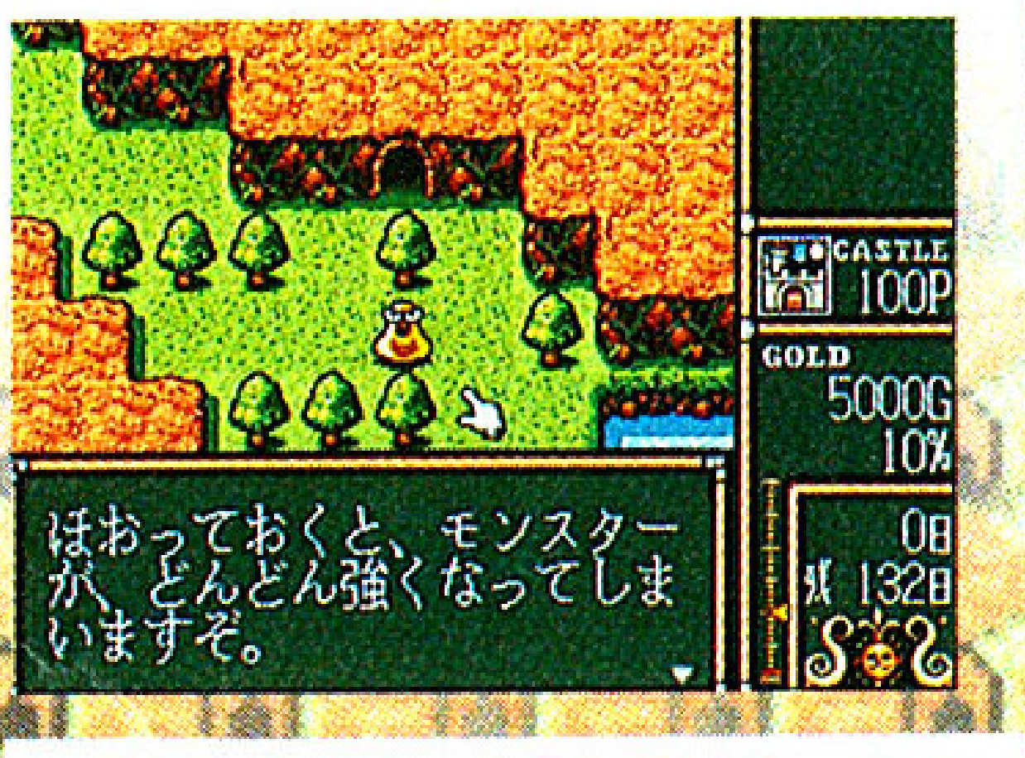
OLD LANCE
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 160日

兵たちの気持ちも考えてあげてくだされ。まずは、領地を確保しなくては。



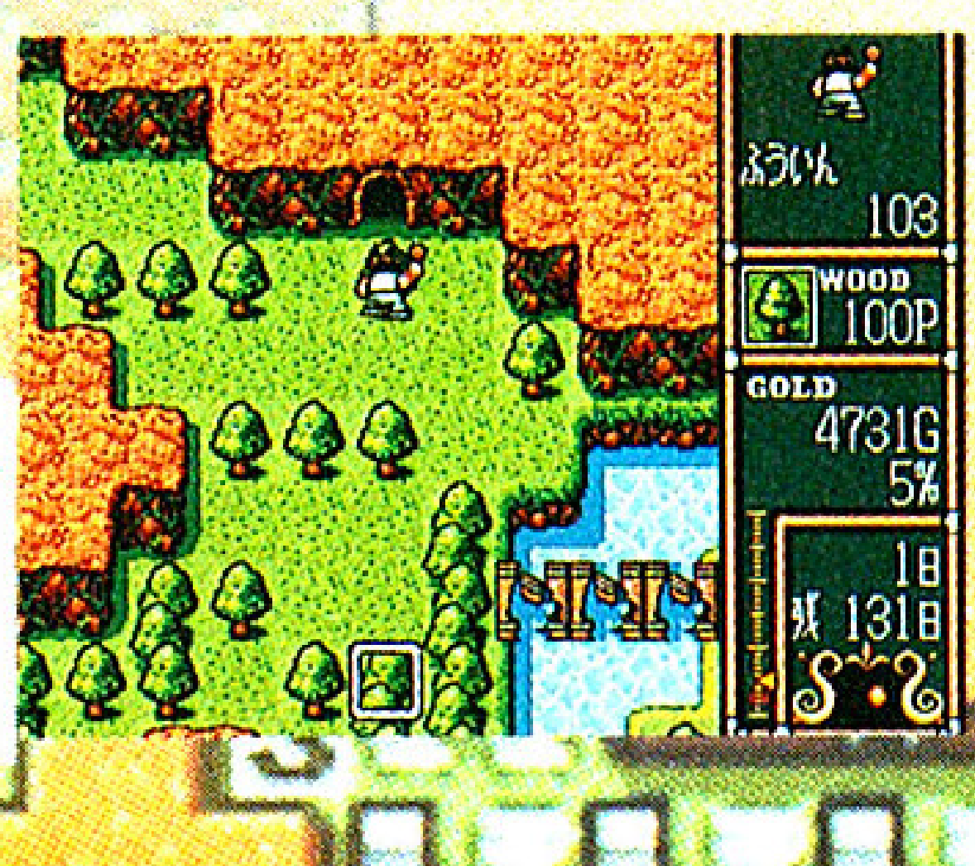
おうさま
2516
CLIFF
100P
GOLD
4018G
10%
2日
残 147日

第２話になると、２つの軍勢を相手にしなければならないのだ。やみくもに攻めていくと危険だぞ。弱い敵から狙おう。



CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 132日

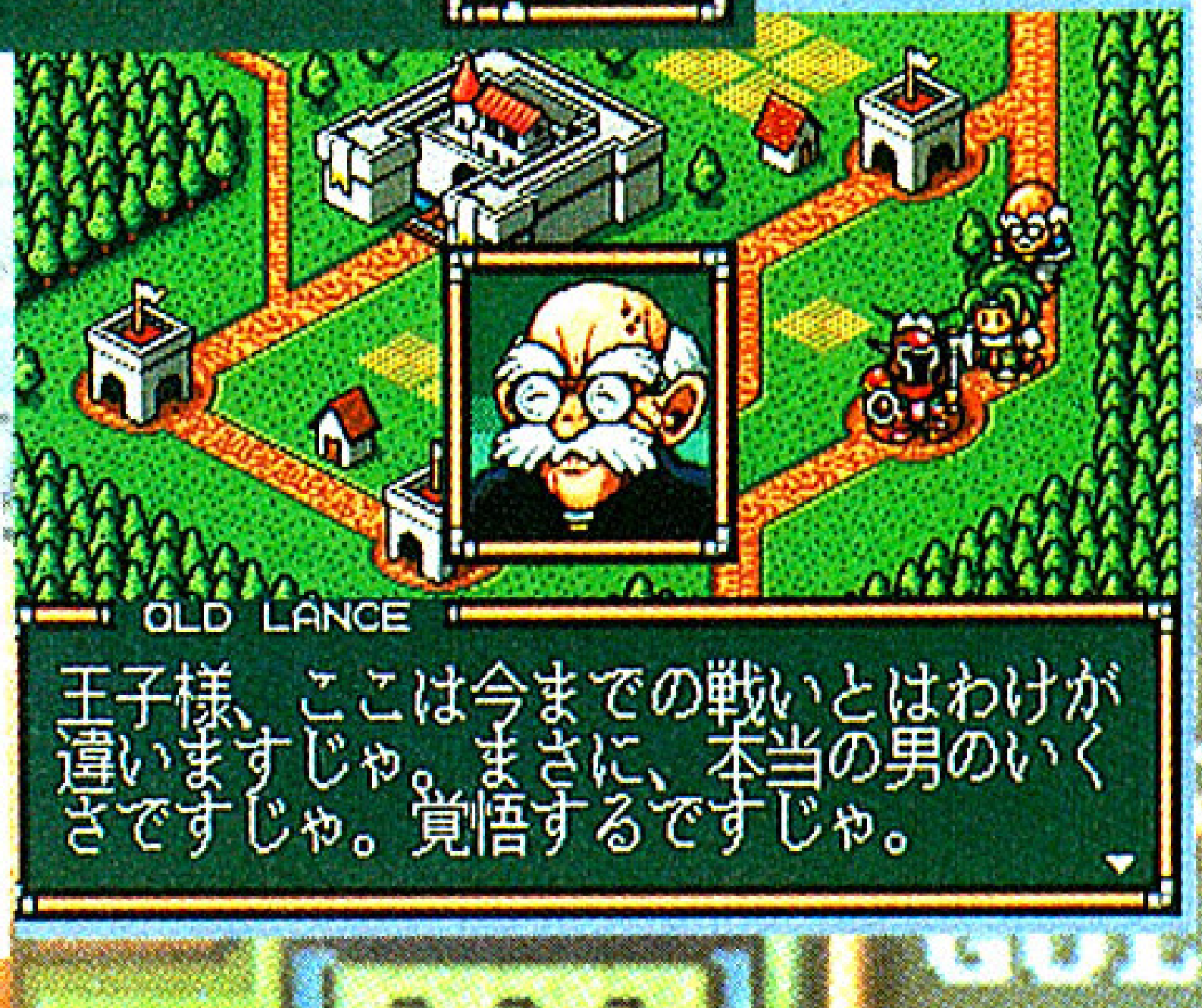
ほおっておくと、モンスターが、どんどん強くなってしまいますぞ。



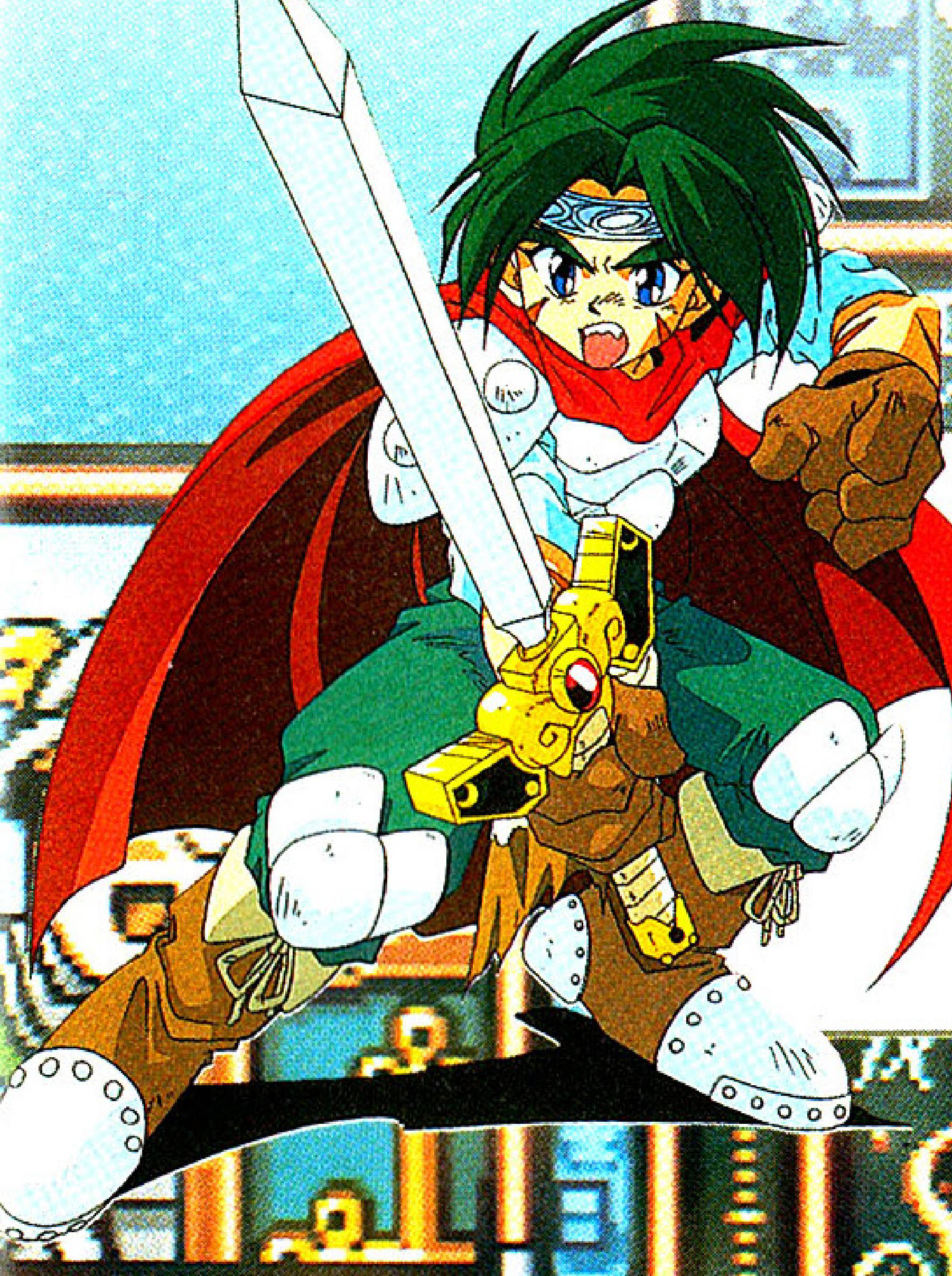
ふういん
103
WOOD
100P
GOLD
4731G
5%
1日
残 131日

⬆第３話では、山賊だけじゃなく、モンスターまで、出てくるのだ。
➡モンスターの出てくる洞窟は、真っ先に封印してしまおう。

いよいよ最後の戦い。ここで勝って初めて一人前になれるのだ。今までとはワケが違う！



王子様、ここは今までの戦いとはわけが違いますじゃ。まさに、本当の男のいくさですじゃ。覚悟するですじゃ。

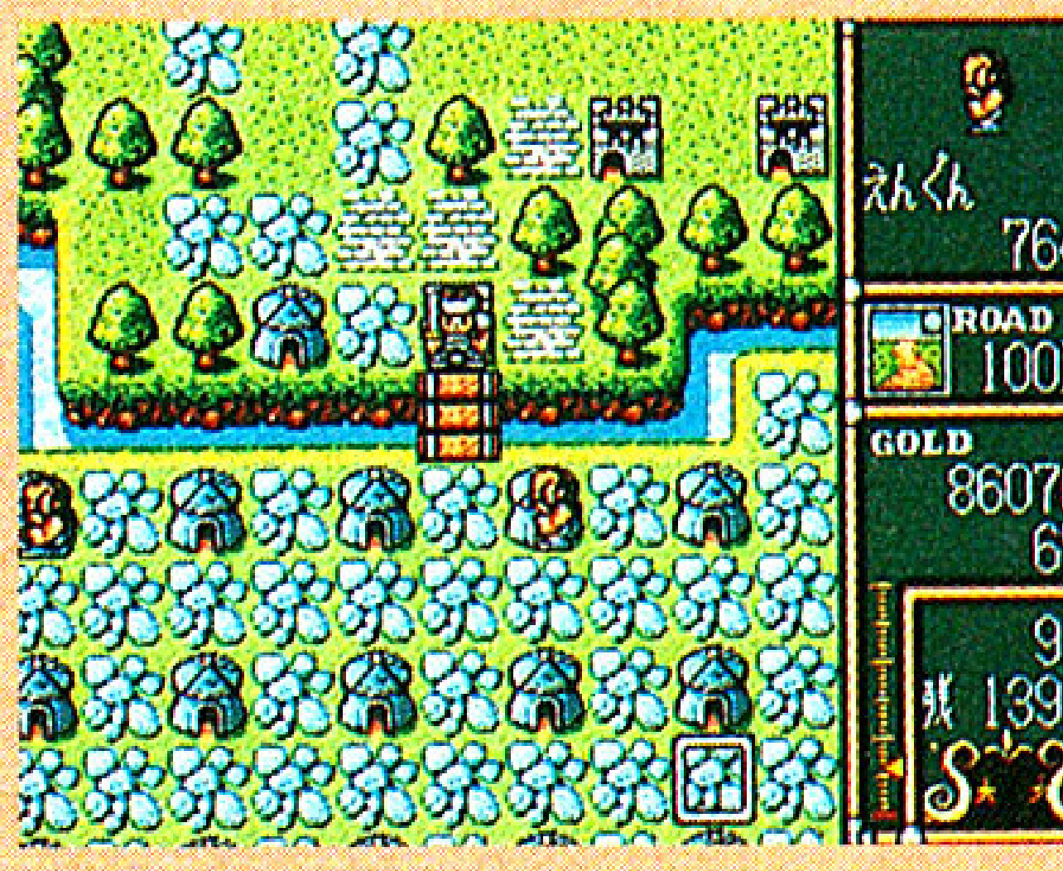


アルフレッド王子

キミが動かす主人公。モナーク王国の王子。やんちゃな暴れん坊で、弱冠16歳。今度の戦いで一人前と認められるか否かは君の腕しだいだ。

ポイントアドバイス

兵士達が合体すると、より強力な軍勢になる。兵士の数によって、S, M, L, と表示されるぞ。隣国との境界に強力な兵士を待機させておけば、敵の進入を防ぐことができるのだ。



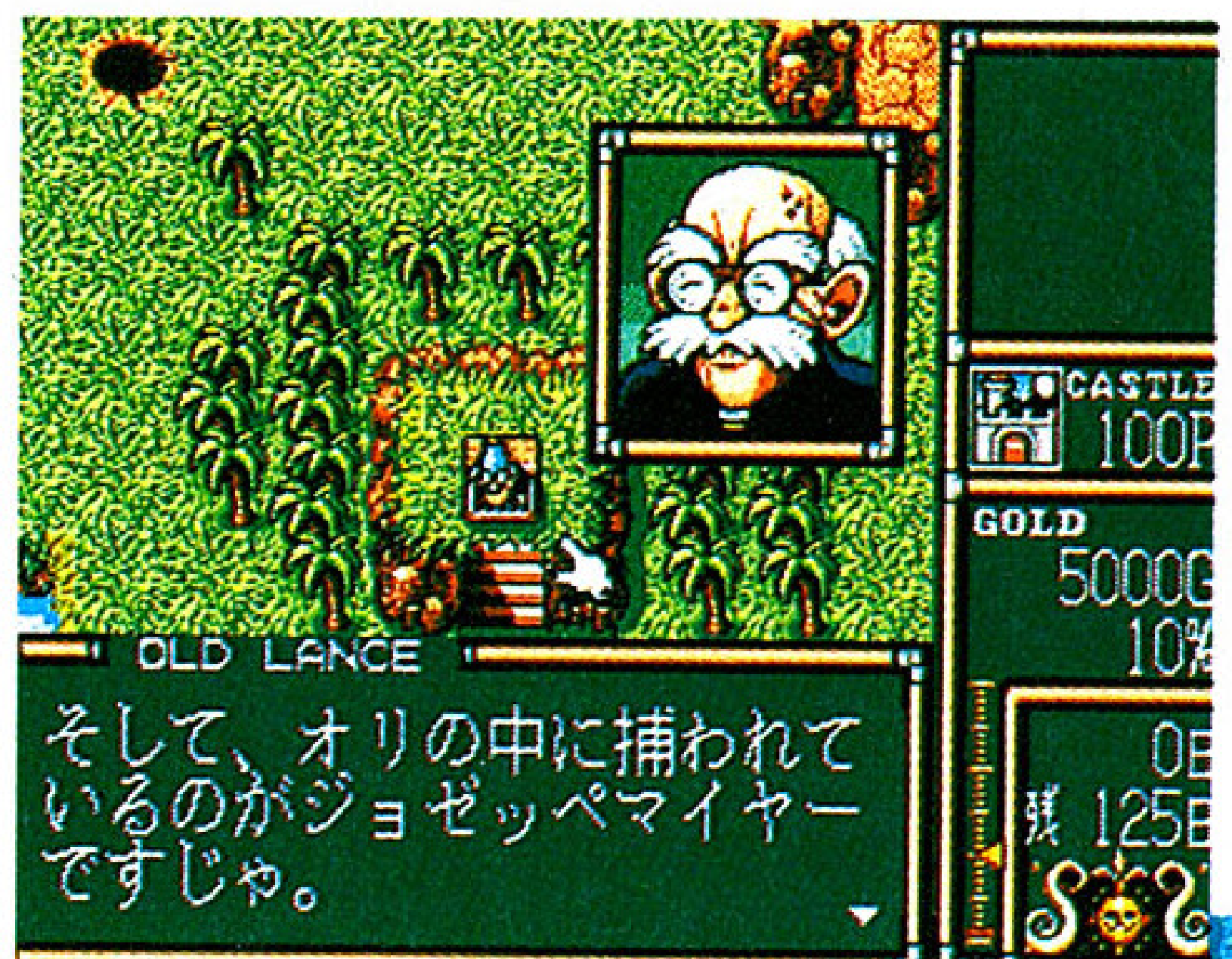
えんくん
764
ROAD
100P
GOLD
8607G
6%
9日
残 139日

隣国との間に橋をかける時は、その手前に領地を作り、強力な兵士を待機させよう。領地の上なら数は減らない。

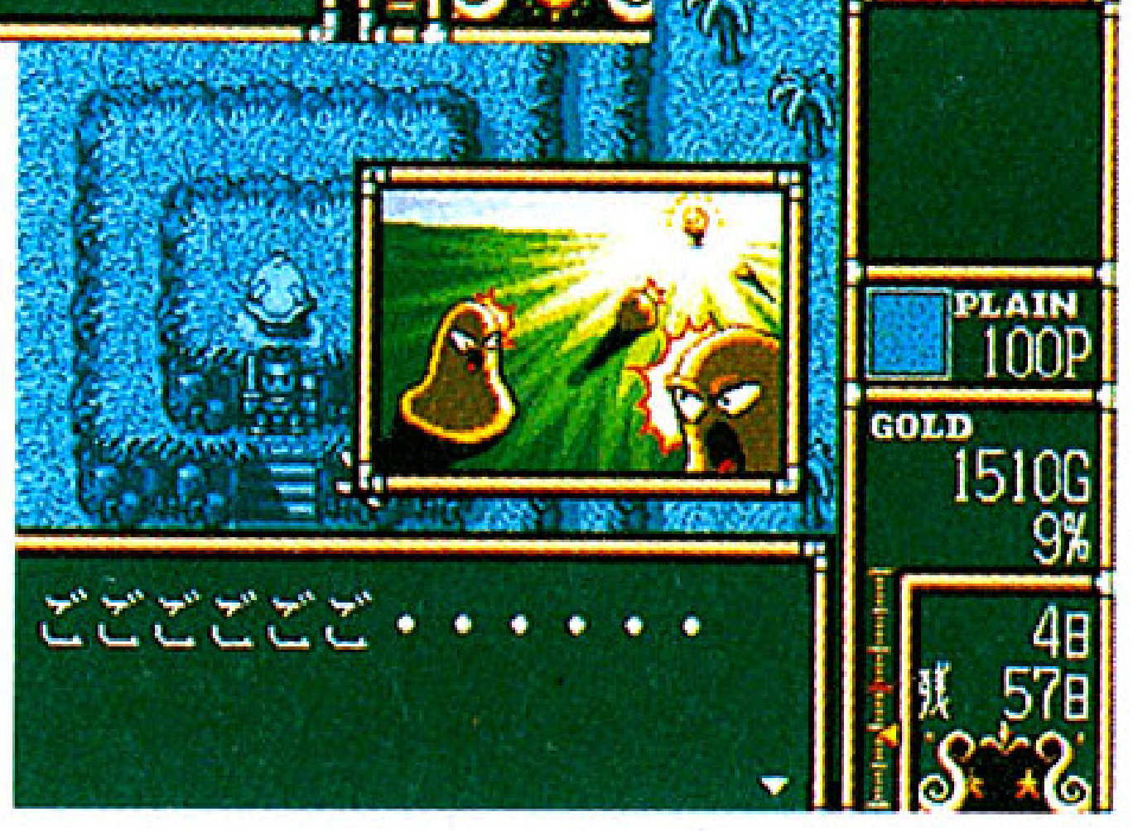
第2章　わがまま姫の大難題（ルビア姫を救え）

第１話　５万ゴールドの男
第２話　時をかける男
第３話　魔物をあやつる男
第４話　姫があぶない

やっと一人前と認められたアルフレッド王子。そこへ隣のマルティカ国から使者がやって来た。なんと、マルティカ国のルビア姫とのお見合い話ではないか。始めは気乗りしなかった王子だが、ルビア姫の写真を見たとたん一目ぼれ状態。だけど、姫に会うには3つの腕試しをクリアしなければならないのだ。

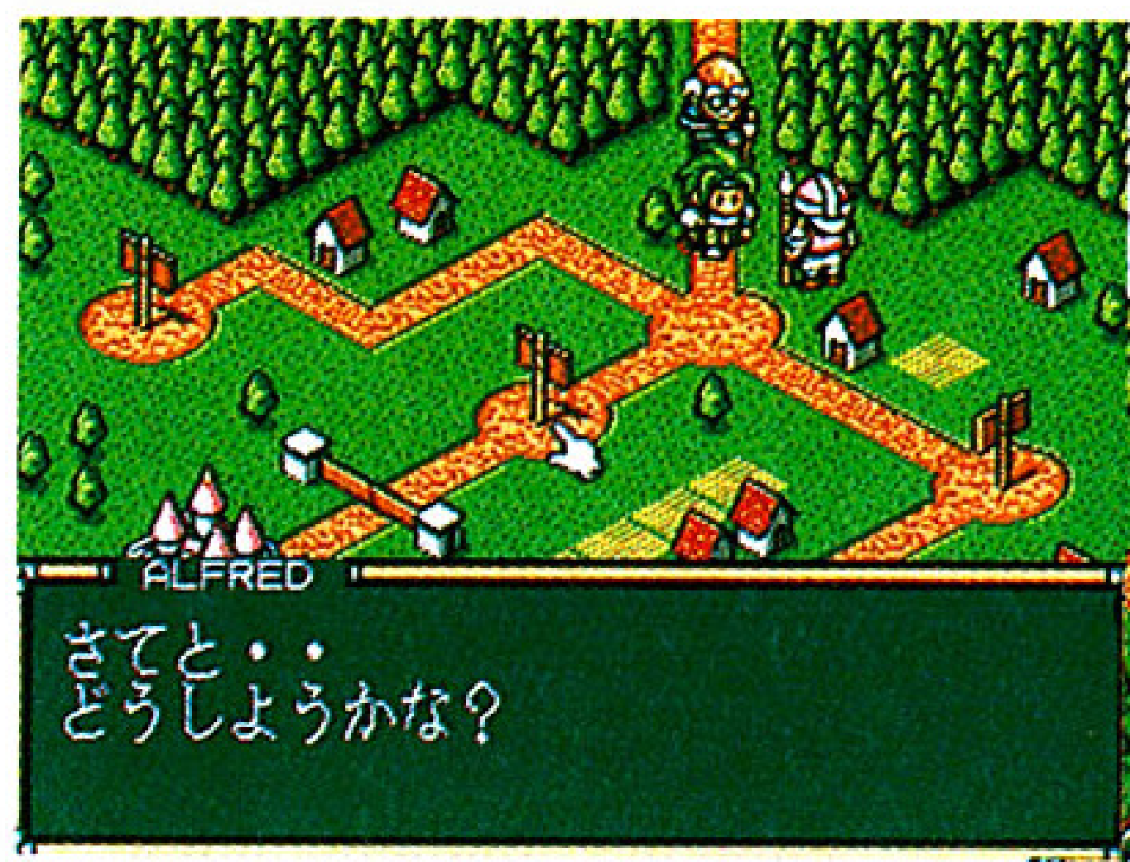

OLD LANCE
そして、オリの中に捕われているのがジョゼッペマイヤーですじゃ。
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0B
残 125B

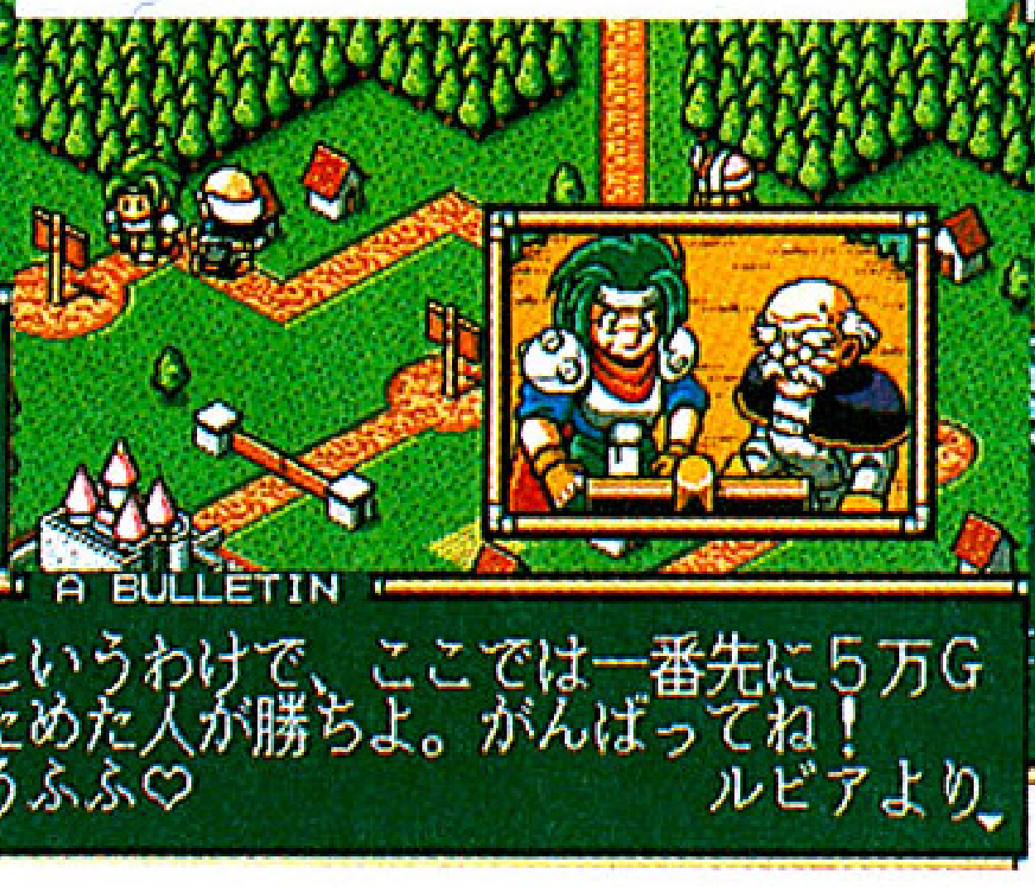
マルティカ国きっての錬金術師、ジョゼッペマイヤーとその助手が捕らわれている。彼らを一番多く助け出した人の勝ち。


ごごごごごご・・・・・・
PLAIN
100P
GOLD
1510G
9%
4B
残 57B

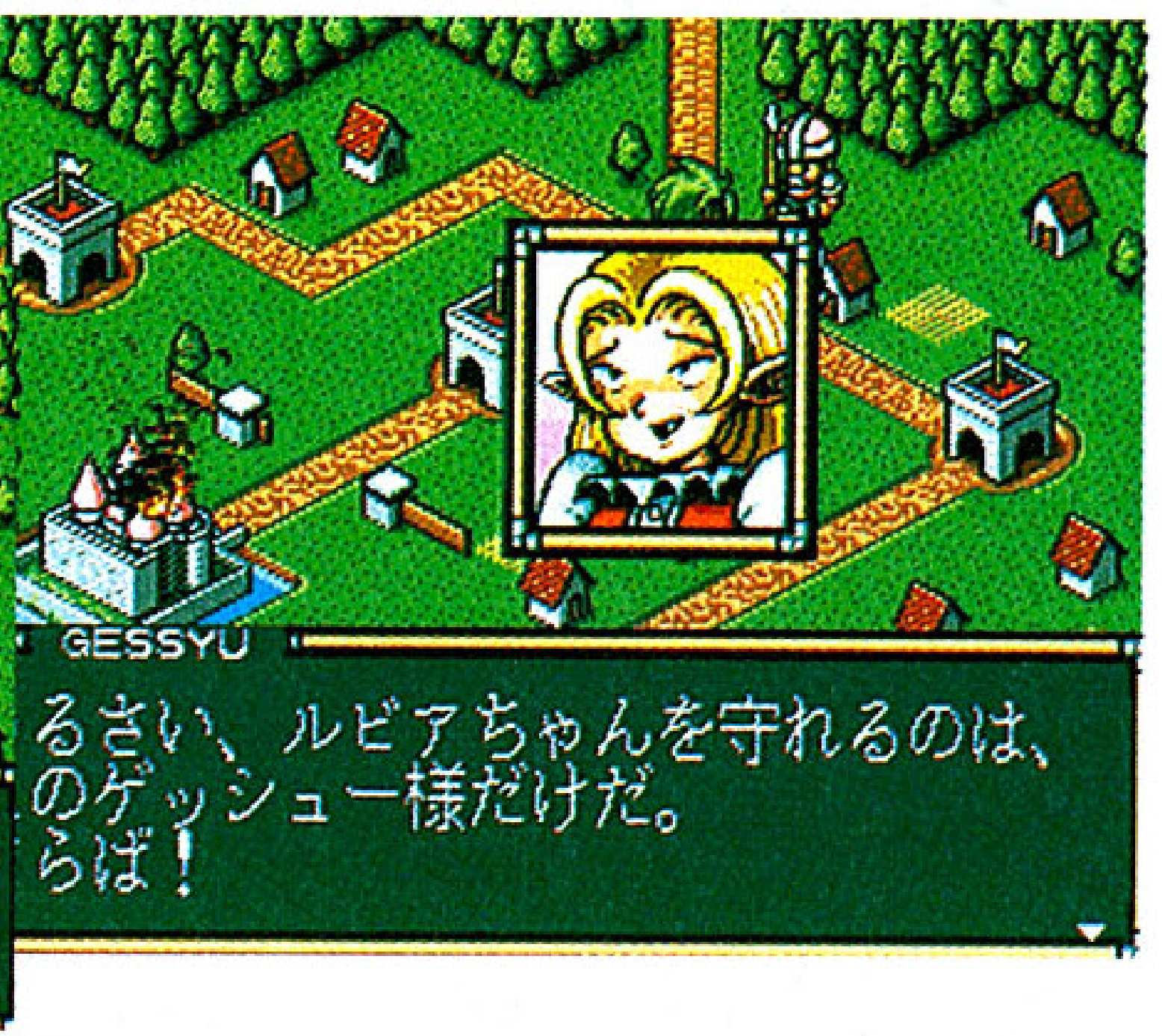
第3の腕試しでは、画面中央にあるオーブを手に入れるとモンスターが味方になる。ゲッシュー王子に負けるな。

腕試しは3つ。最初にどれを選んでもかまわない。

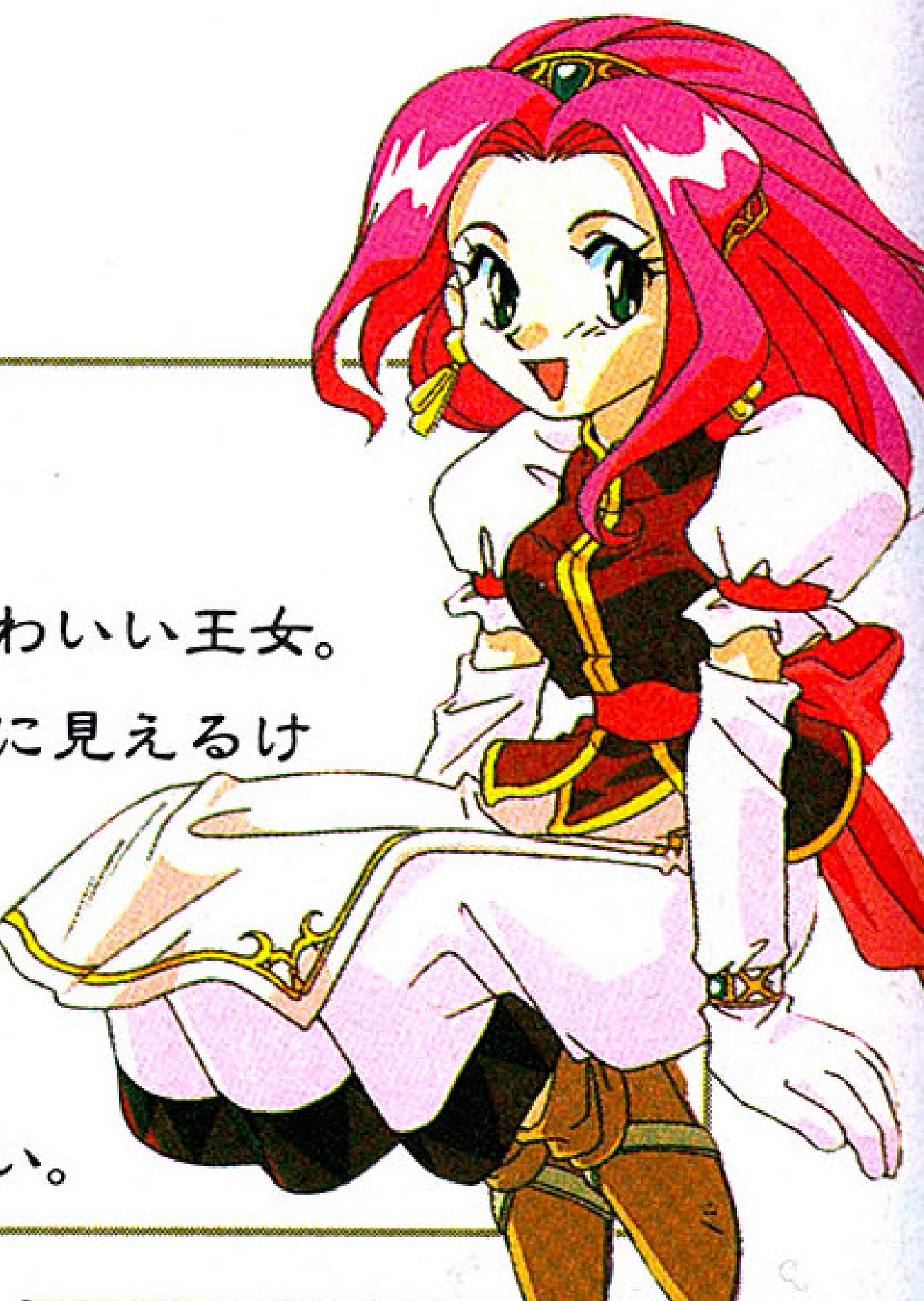

ALFRED
さてと・・
どうしようかな？


A BULLETIN
というわけで、ここでは一番先に5万Gためた人が勝ちよ。がんばってね！
うふふ♡　ルビアより

第1の腕試し。ここでは先に5万ゴールドをためた人の勝ちだ。

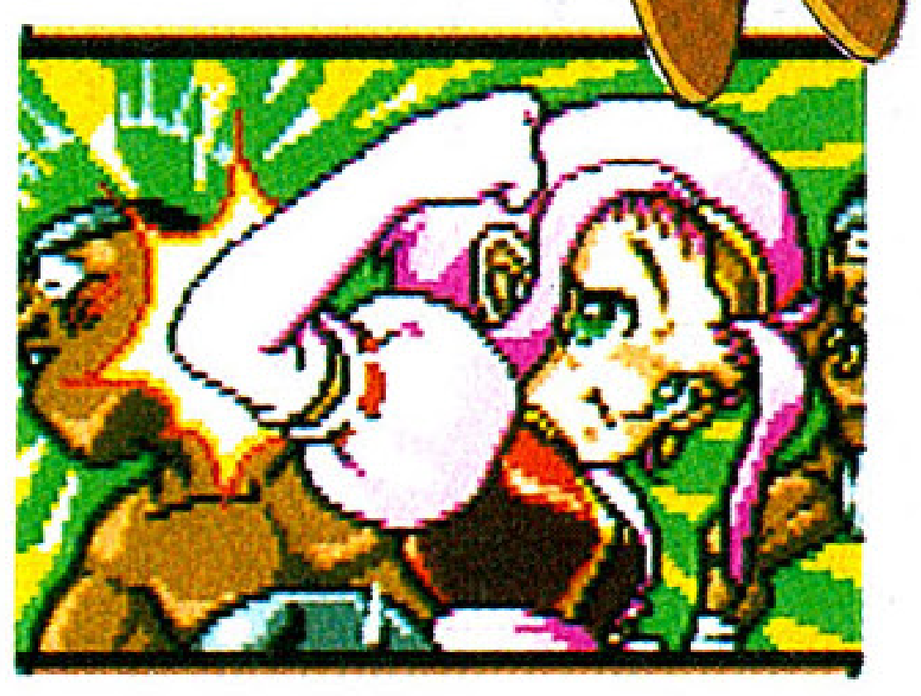

GESSYU
るさい、ルビアちゃんを守れるのは、
のゲッシュー様だけだ。
らば！

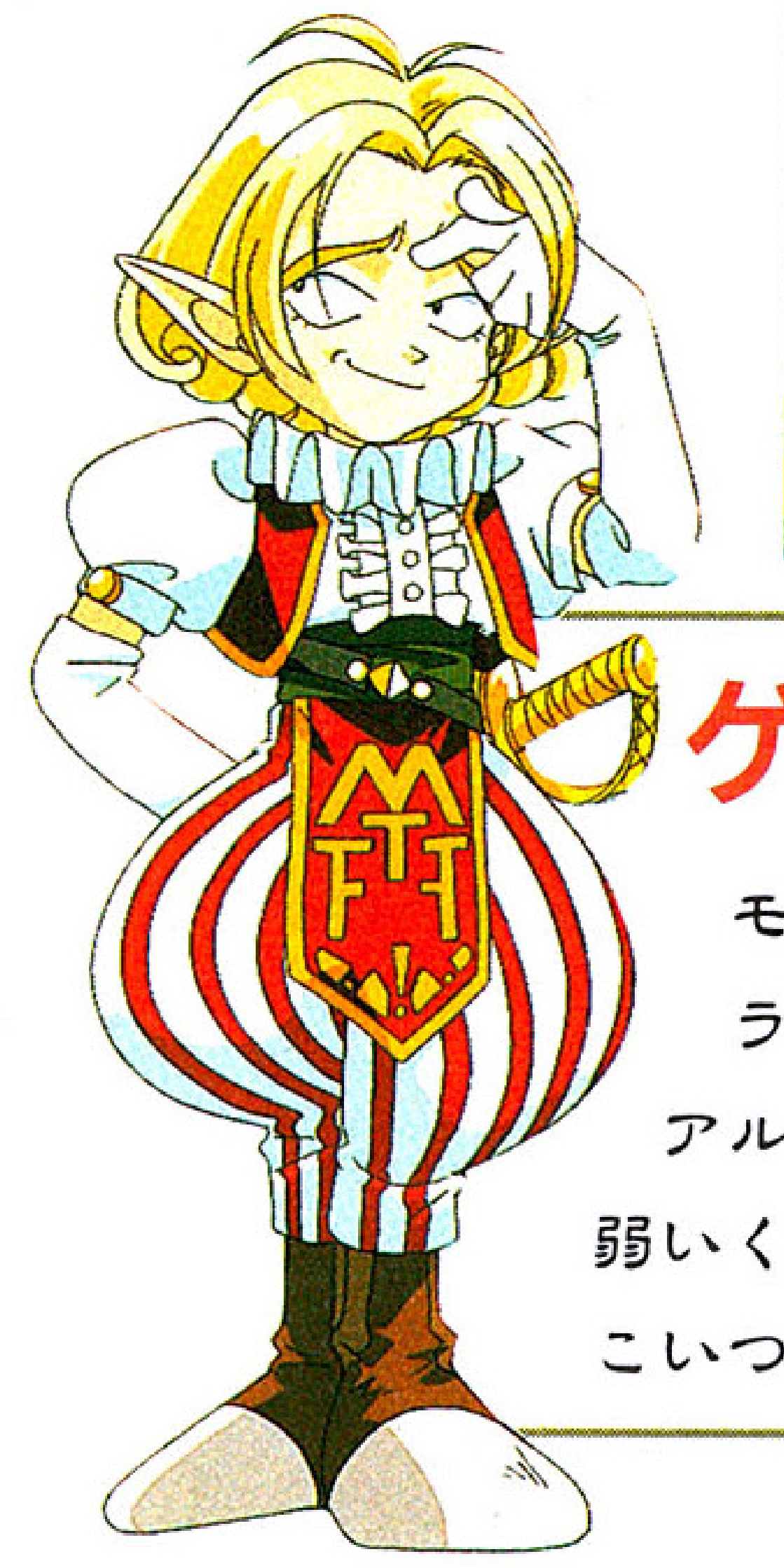
腕試しが終わって、やっとルビア姫に会えるかと思ったら、お城が山賊に襲われてしまったのだ。ゲッシュと同盟を組んで姫を救い出そう。



ルビア姫

マルティカ国のかわいい王女。一見おとなしそうに見えるけれど実は勝ち気でおてんば。お見合いの話も、そんな姫を心配してらしい。





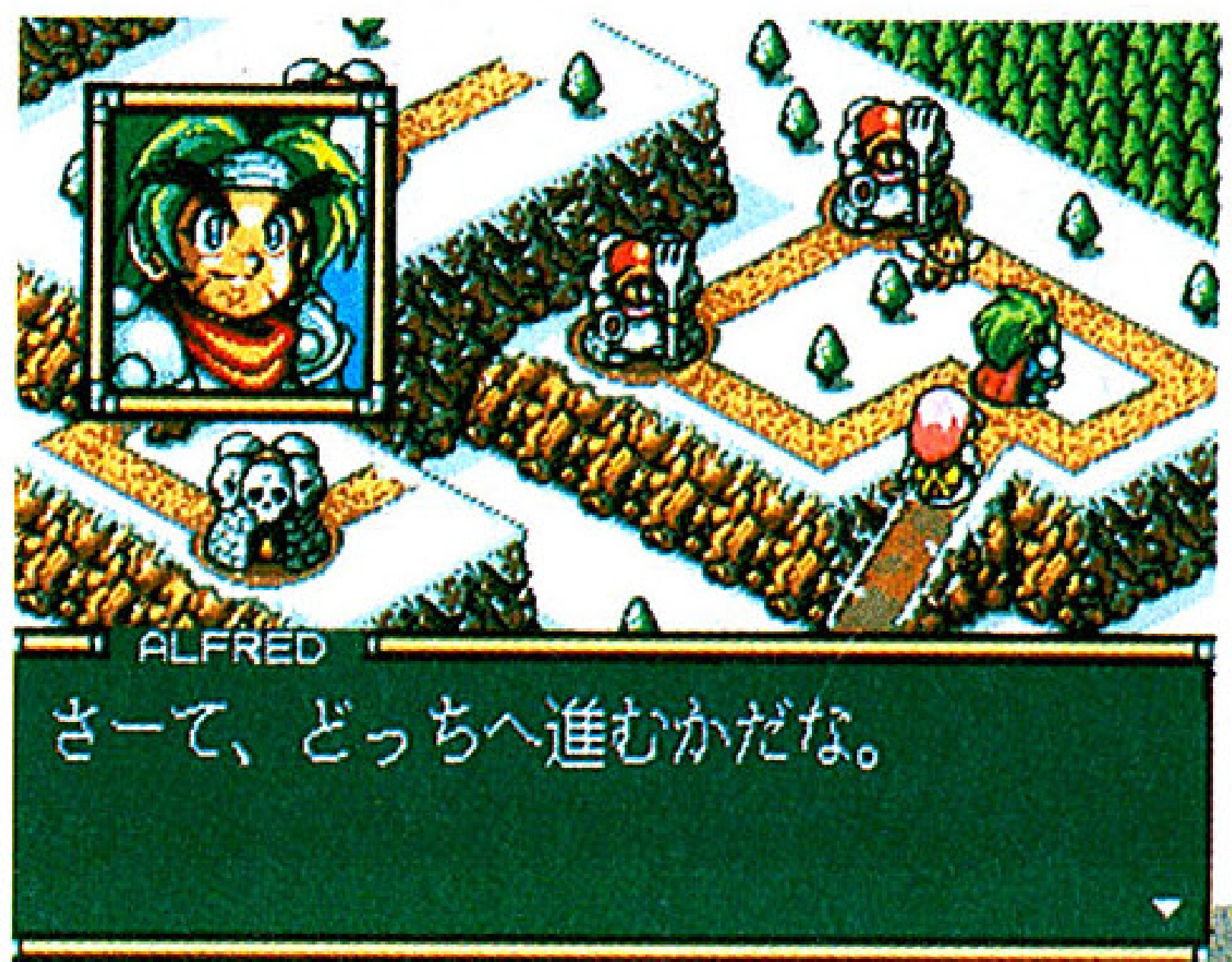
ゲッシュー王子

モナーク王国の隣の国、ブライティー帝国の王子で、アルフレッドのライバル（？）弱いくせに、キザっちいヤツだ。こいつにだけは負けたくない。

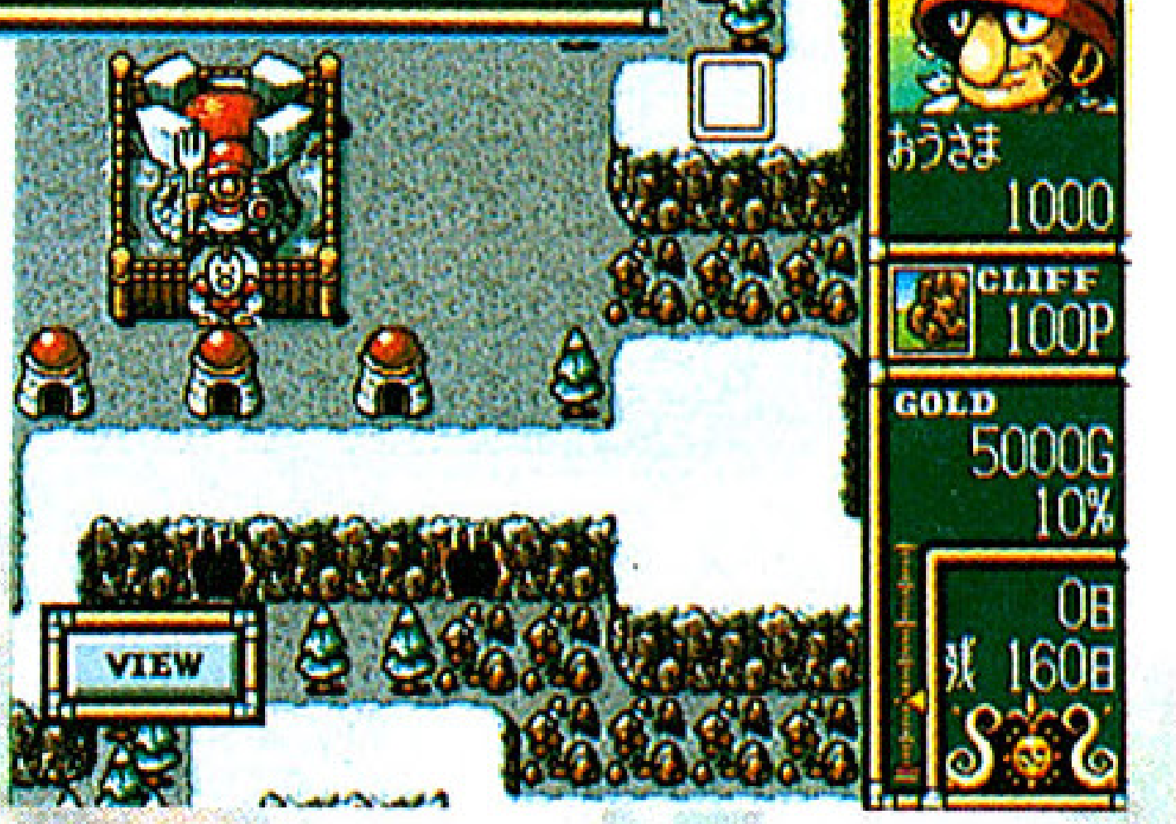
第3章　けちらせ青春の山々（魔物に狙われたモナーク王国）

第１話　あの山をこえてみろ
第２話　悪夢の山脈
第３話　冷たい奴がやってきた
第４話　冬将軍おおいばり

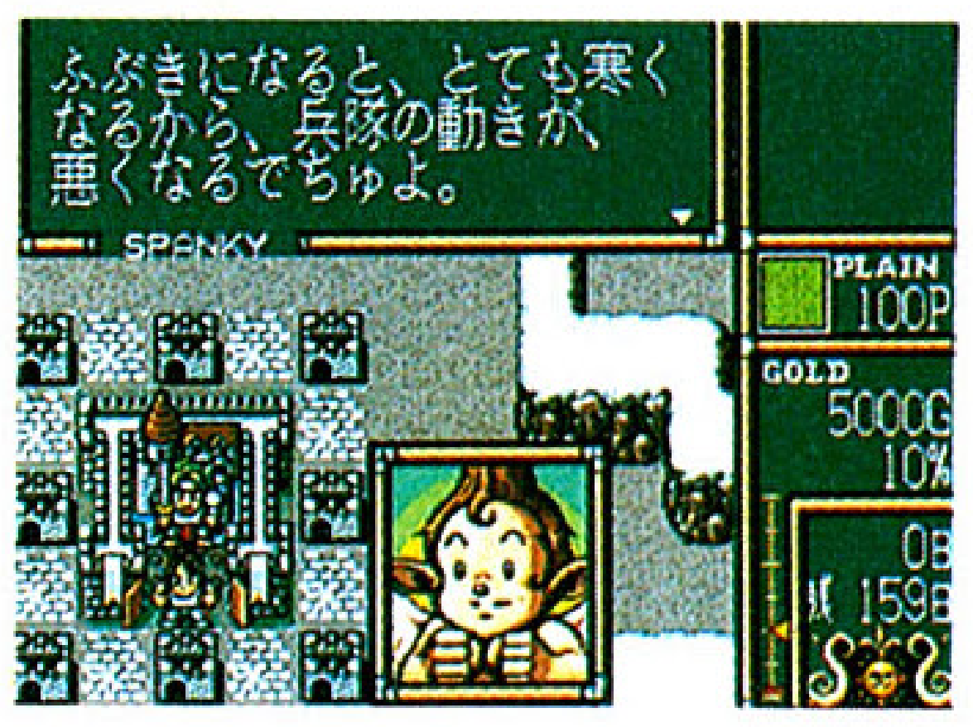
森に住む妖精スパンキーが、魔物の軍団がモナーク王国に攻め込んでくると知らせに来た。アルフレッド王子は、なぜかついてくるルビア姫と、スパンキーを道案内に連れて、モナーク王国を救う戦いを始める。魔物の軍団は、四天王と呼ばれるボス達に率いられている。今まで以上に厳しい戦いになるぞ。


ALFRED
さーて、どっちへ進むかだな。

魔物の軍団との戦い。先に進むには2つの道を選択しなければならないのだ。どっちにしても、敵は強いぞ！

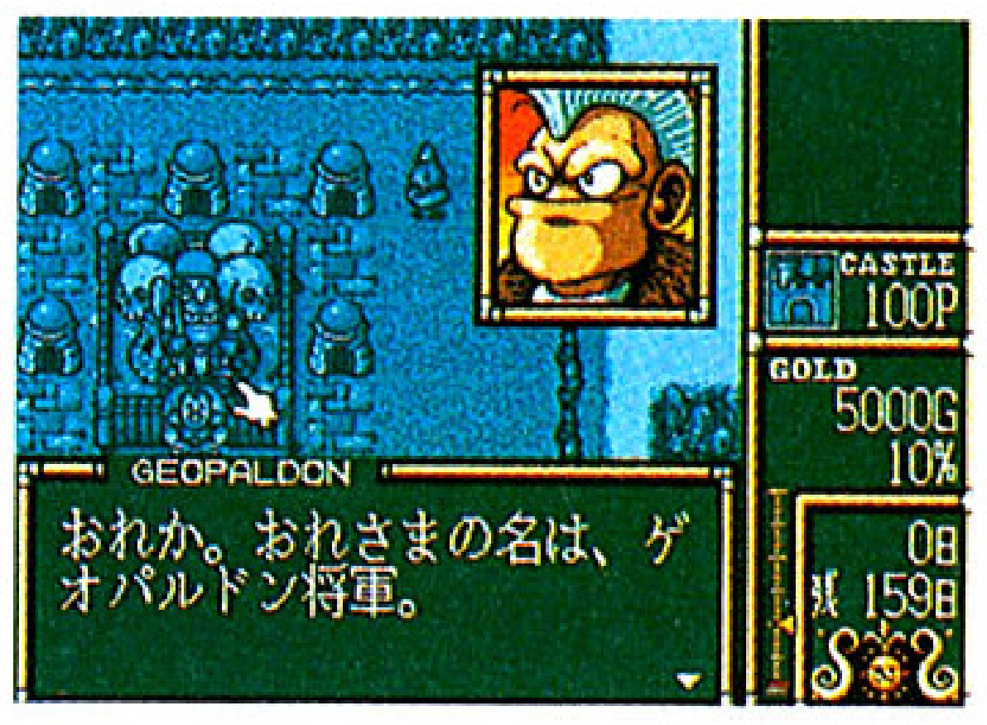

おうさま
1000
CLIFF
100P
GOLD
5000G
10%
0B
残 160B
VIEW

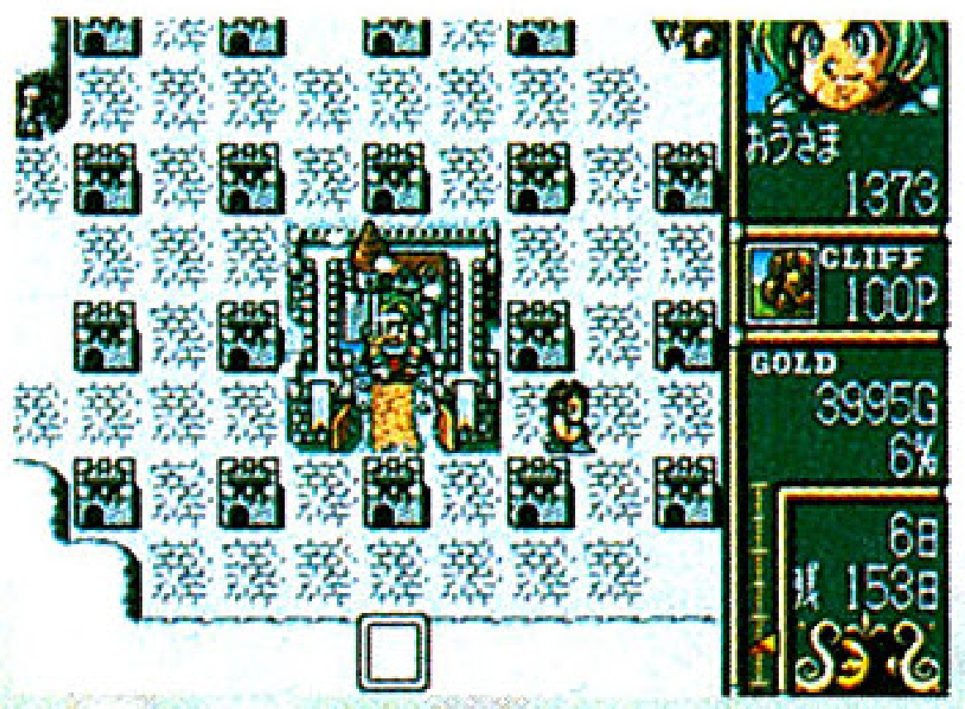
ここは、岩場だらけのステージだ。岩場の上には領地を作ることができないので、注意！


ふぶきになると、とても寒くなるから、兵隊の動きが、悪くなるでちゅよ。
SPANKY
PLAIN
100P
GOLD
5000G
10%
0B
残 159B

ここからは、妖精スパンキーの注意をよく聞こう。ステージクリアの重要なヒントがあるぞ。

四天王の１人、ゲオパルドン将軍が現れた。しかも、なんと吹雪になって雪まで降ってくるのだ。


GEOPALDON
おれか。おれさまの名は、ゲオパルドン将軍。
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0B
残 159B

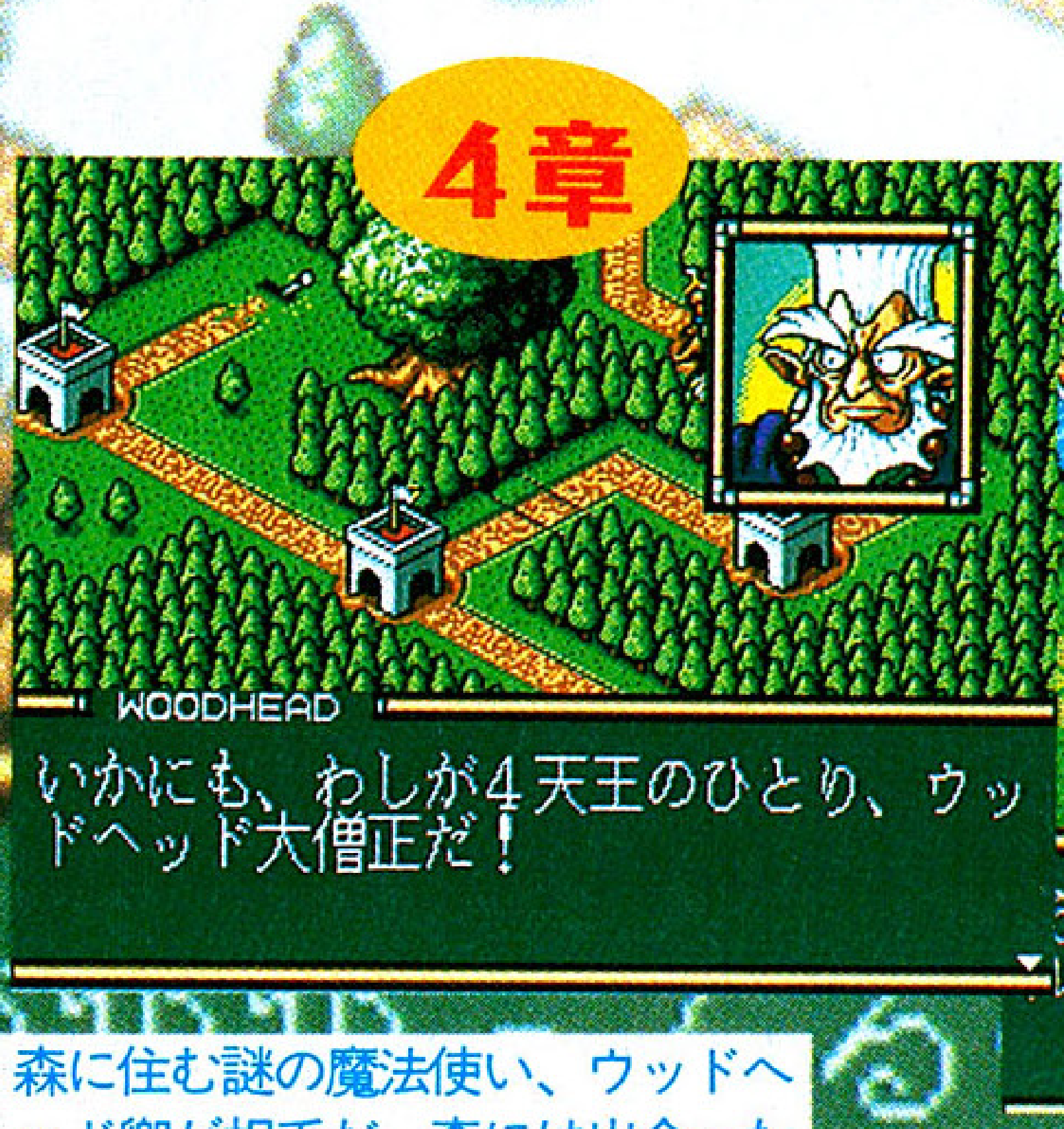

おうさま
1373
CLIFF
100P
GOLD
3995G
6%
6B
残 153B

のっけから、大吹雪の中の進軍だ。雪の中では、兵士達の動きが鈍くなってしまう。

ストーリーはまだまだ続くのじゃ！　次号に続くぞ！

魔物の軍団が現れてから、戦いはかなり厳しくなってきたぞ。なに？　まだまだ簡単そうだと？　いやいや、これからがまた大変なのよ。残る3人の四天王達は、ひとくせもふたくせもある連中だけに、どんな手を使ってくることか……。さらにイベントも盛りだくさん。今までどおりに戦うだけじゃ簡単には勝てないぞ。しっかりした戦略と、進撃のスピードが重要なポイント。気を抜くな！

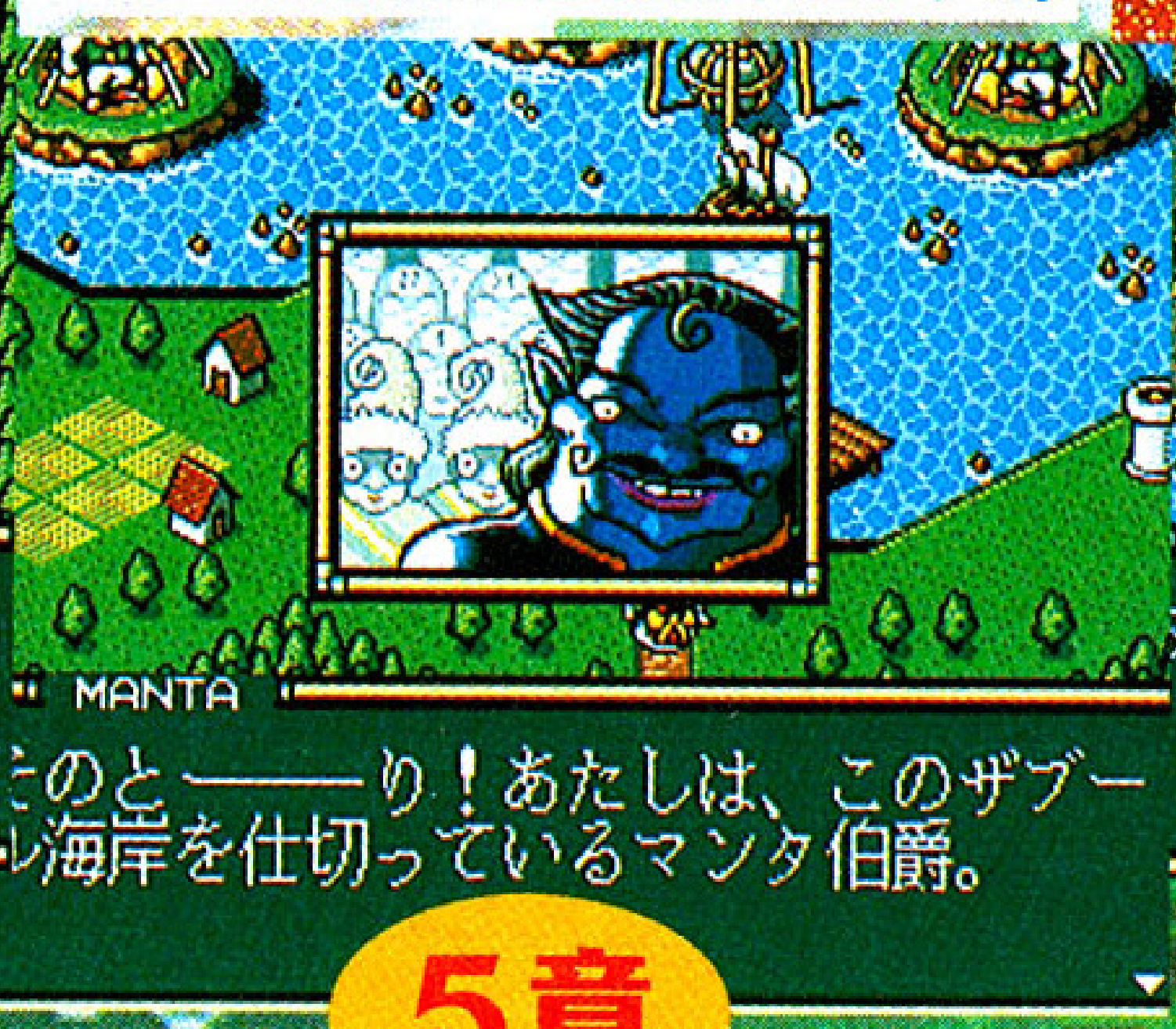
4章


WOODHEAD
いかにも、わしが4天王のひとり、ウッドヘッド大僧正だ！

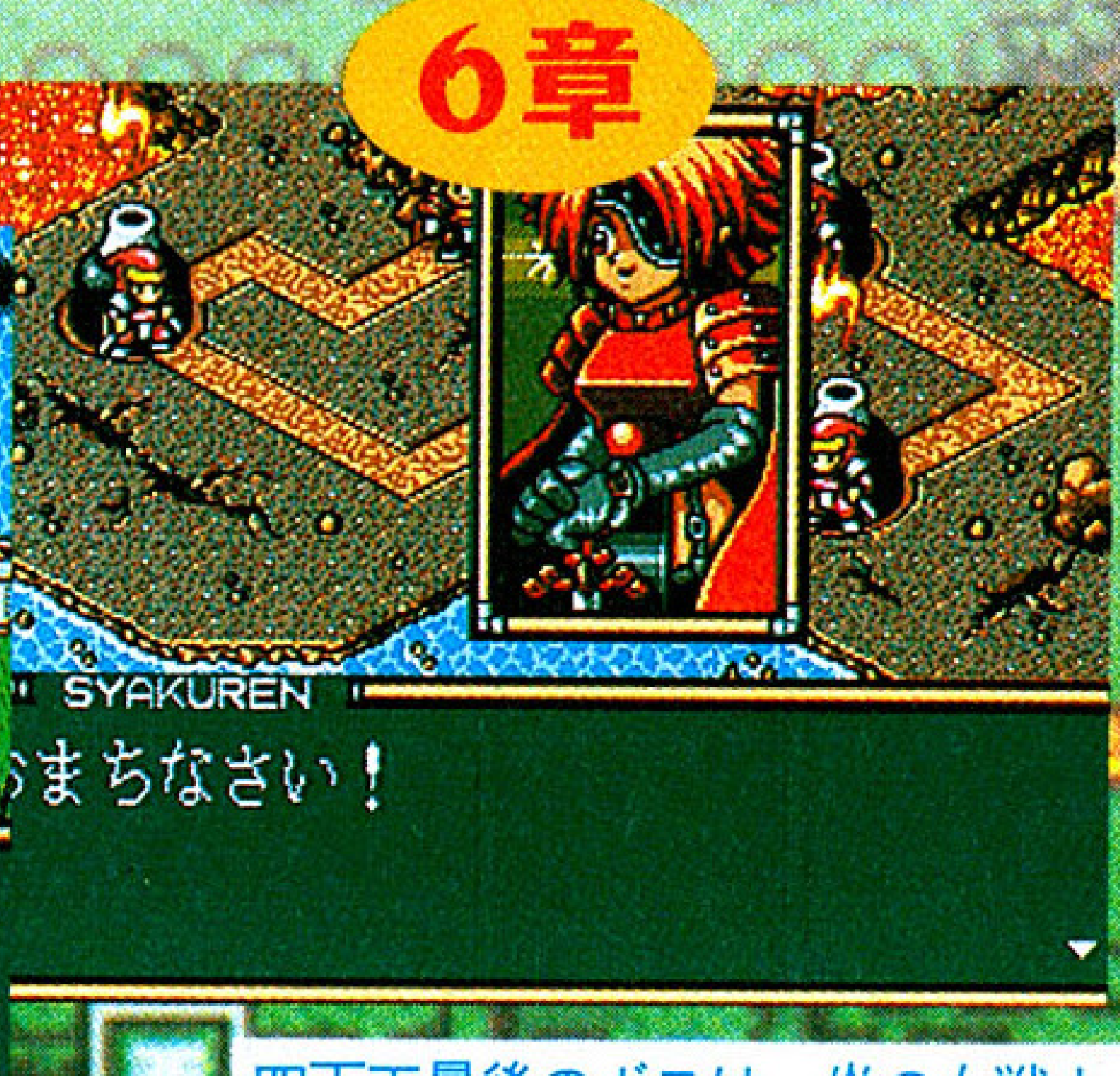
森に住む謎の魔法使い、ウッドヘッド卿が相手だ。森には出会ったことのないモンスターもいるぞ。

5章

魔物の軍団の水軍が相手。冷酷無比なマンタ伯爵がボスだ。時間がたつと津波を起こされてしまうぞ。


MANTA
そのと——り！あたしは、このザブー
ル海岸を仕切っているマンタ伯爵。

6章


SYAKUREN
おまちなさい！

四天王最後のボスは、炎の女戦士シャクレンだ。火山地帯での戦いは飛び散る溶岩に悩まされるぞ！

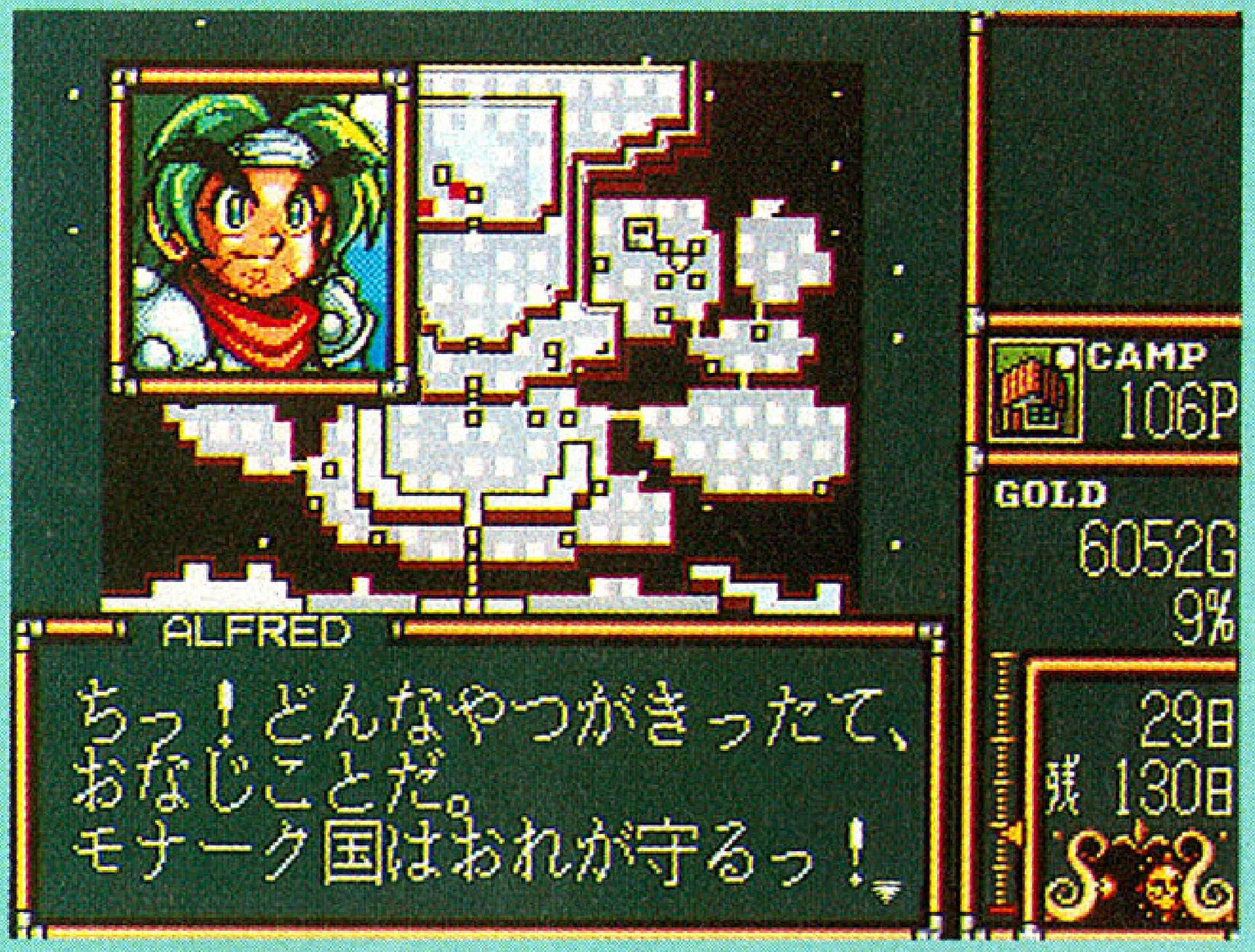
ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～

そんなんありかっ！ 超ムズイベント多数！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●6月24日発売
- ●8,800円
- ●SLG
- ●16M＋B・3

LORD
ロードモナーク
MONARCH
とことん戦闘伝説
PUSH START BUTTON
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1994
ORIGINAL GAME ©FALCOM 1991
COMPUTER DESIGNED BY SEGA FALCOM


CAMP
106P
GOLD
6052G
9%
29日
残 130日

ALFRED
ちっ！どんなやつがきったて、
おなじことだ。
モナーク国はおれが守るっ！

ストーリーモード後半を紹介!!

さあてっ、いよいよこのストーリーモードも後半部分にさしかかってきた。先月号の紹介では、一人前になったアルフレッド王子が、ルビア姫を山賊から助け出したと思ったら、今度は魔物の軍団が襲ってきたというところ。

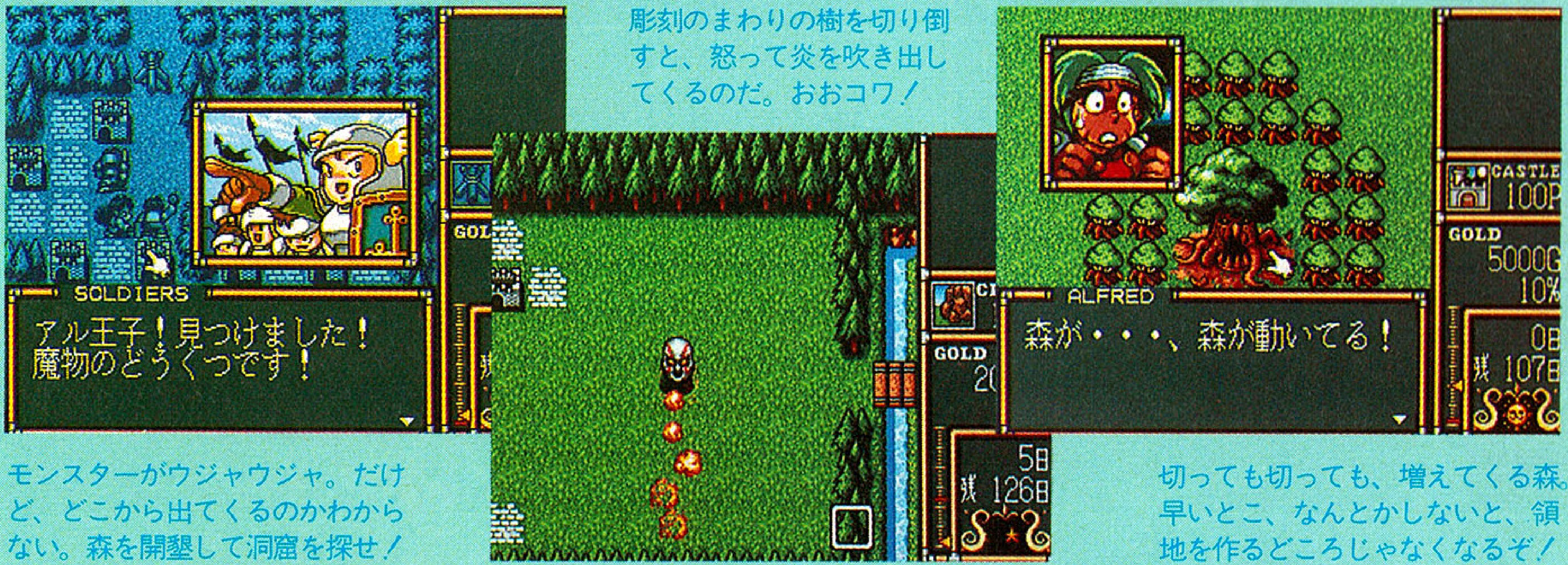
なんとか魔物のボス、ゲオパルドン将軍を倒したと思いきや、なんとゲオパルドンは魔物の軍団四天王の1人にすぎないらしい。

そんなわけで、いよいよ残る3人との闘いが始まる。さらに厳しい闘いになること必至（ひっし）だ。なんじゃこれは、というイベントもガンガン出てくるぞ。今回もそのへんをドーンと紹介しようじゃないか。ここがクリアできたら「ロードモナーク」は極めたも同然だぜ！

第4章——森がやってくる

- 第1話　かくされた穴
- 第2話　ヌシは森にすむ
- 第3話　森のおきて
- 第4話　森はいきていた

吹雪の山脈を越えて、アルフレッド一行がたどり着いたのは、悪夢の森だ。ここに迷い込んだら、2度と抜け出せないと言われる恐ろしいところ。そして、この森を支配しているのは、謎の魔法使いウッドヘッド大僧正だ。森の中にはモンスターがウヨウヨ。用心しないと、せっかく広げた領地を荒らされてしまうのだ。それだけじゃない。森のヌシを怒らせると大変なコトが起こるのだ。領地を広げるために切り開いた森が、時間が経（た）つにつれてどんどん増えてしまう！ なんとか策を考えないと攻略は難しいぞ。スパンキーの話をよく聞こう。まだまだこんなところで手こずっているようじゃ、これから先のボスは倒せないぞ。試練なのじゃ！


GOLD
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 107日
5日
残 126日

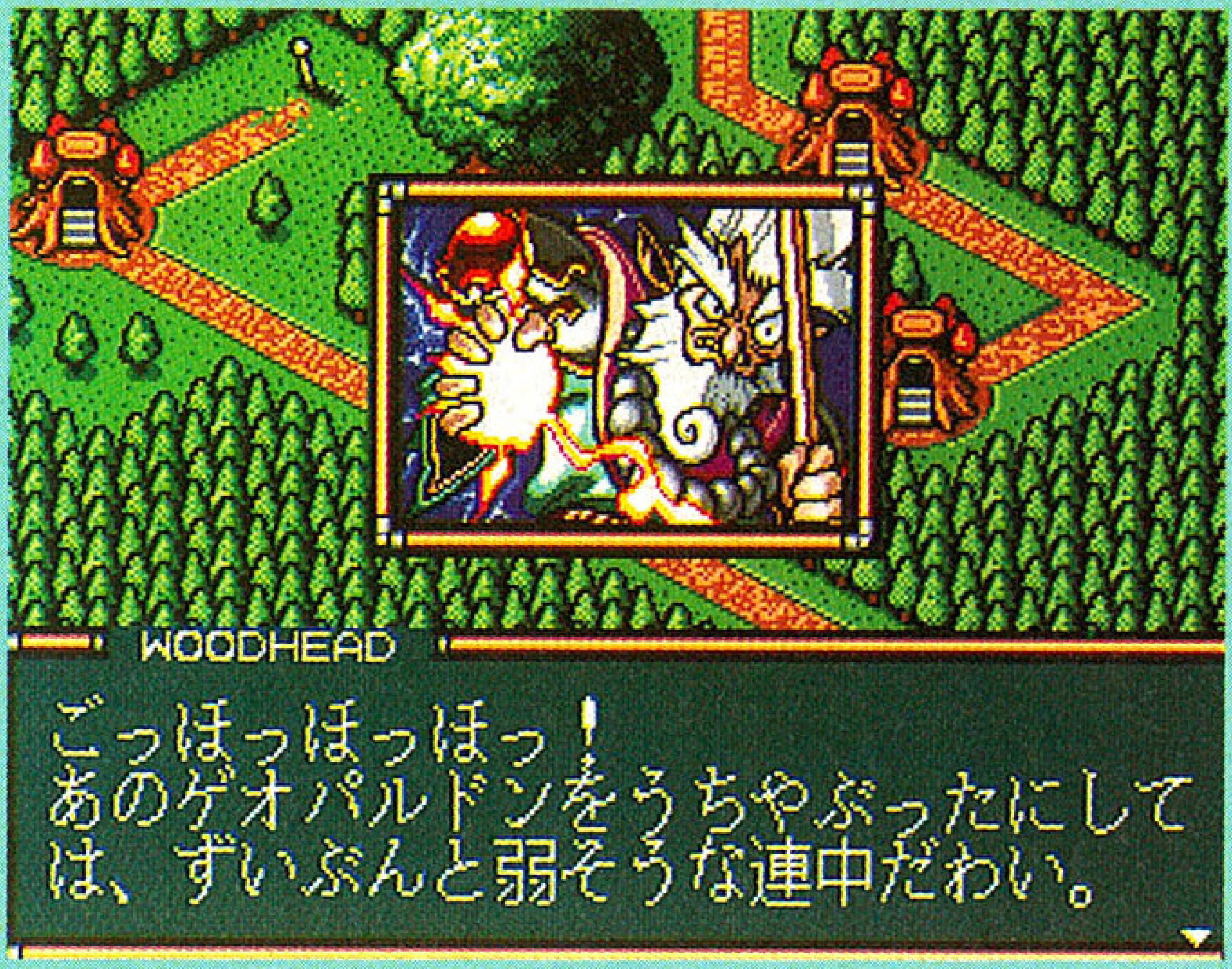
SOLDIERS
アル王子！見つけました！
魔物のどうくつです！

ALFRED
森が・・・、森が動いてる！

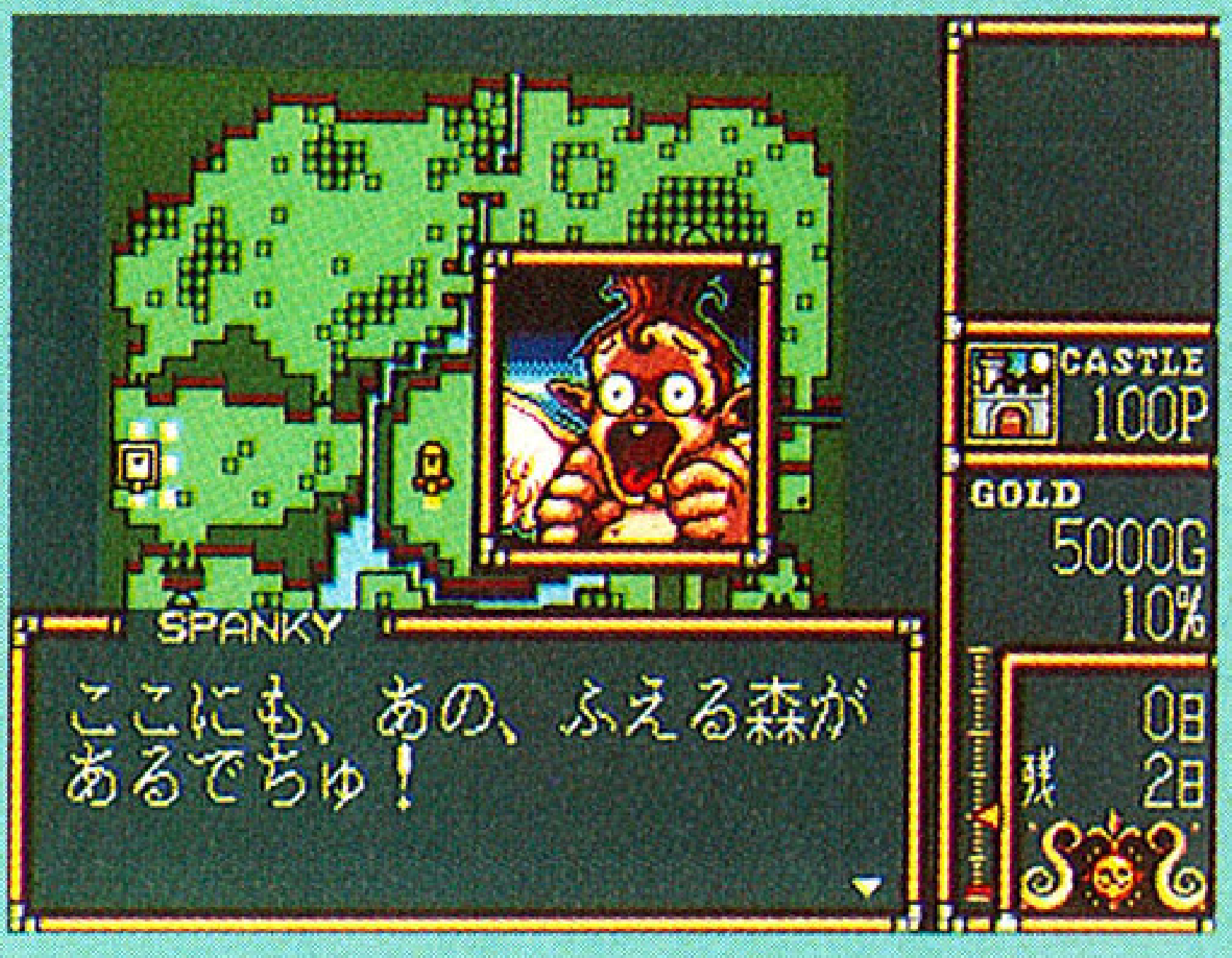
モンスターがウジャウジャ。だけど、どこから出てくるのかわからない。森を開墾して洞窟を探せ！

彫刻のまわりの樹を切り倒すと、怒って炎を吹き出してくるのだ。おおコワ！

切っても切っても、増えてくる森。早いとこ、なんとかしないと、領地を作るどころじゃなくなるぞ！



WOODHEAD
ごっほっほっほっ！
あのゲオパルドンをうちやぶったにしては、ずいぶんと弱そうな連中だわい。


CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 2日

SPANKY
ここにも、あの、ふえる森があるでちゅ！

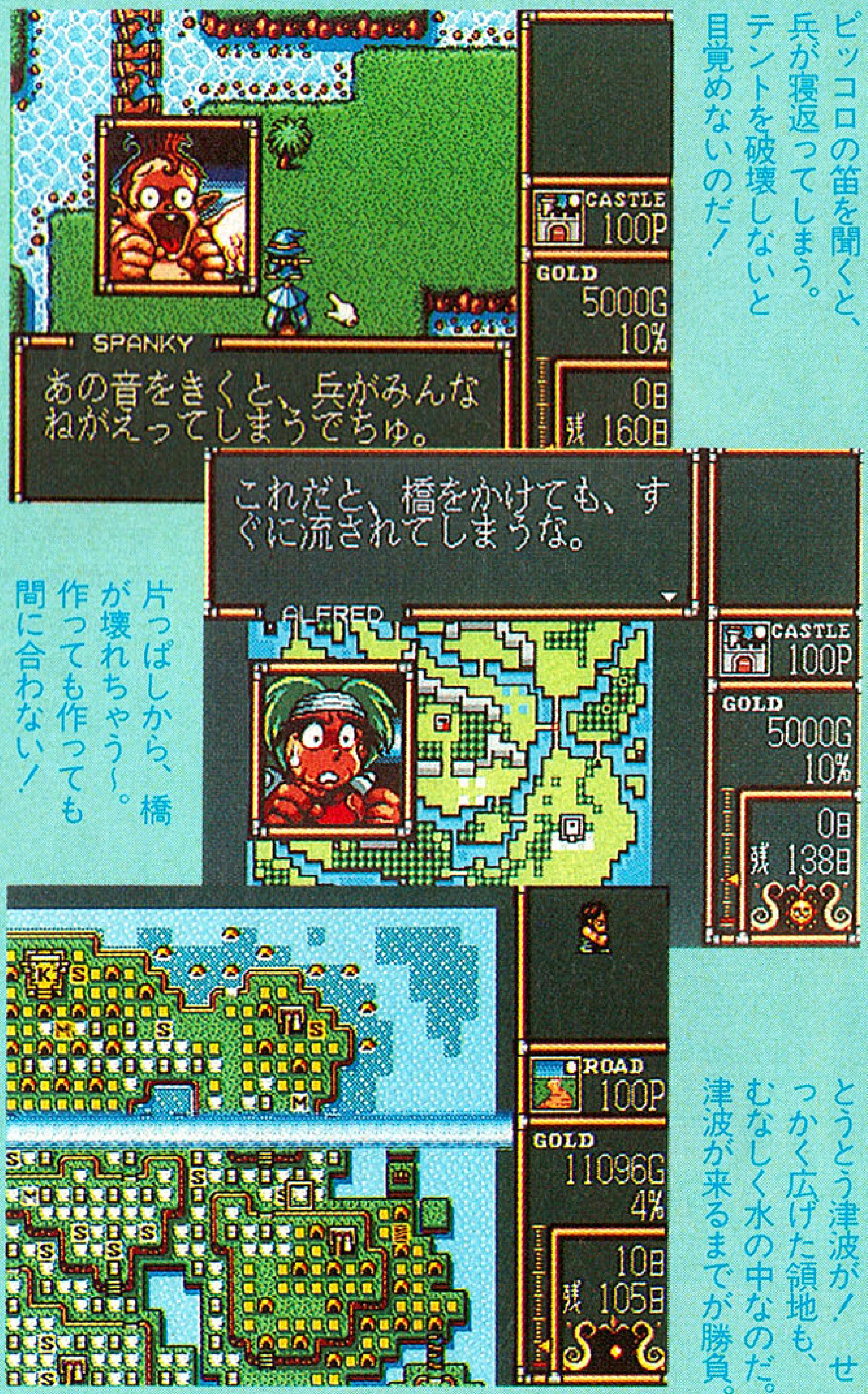
いよいよウッドヘッド大僧正との対決。だけど、ここにも増える森が。1本でも大変なのに、3本も相手にしなけりゃならないのだ。いかに、すばやく行動するかがポイントだ！

森を自在に操る、ウッドヘッド大僧正。魔法で森を増殖させているらしい。放っておいたら、モナーク王国も森で覆いつくされてしまうのでは？ でも、森林破壊を考えたら、いいヤツなのかも。

第5章——おしよせ

- 第1話　ピッコロ
- 第2話　はげしい潮
- 第3話　伝説のビッグウェーブ
- 第4話　三角波のかなたに

森を抜けると、そこは海辺だった。ザブール海岸を仕切っているのは昔、サーカス一座の団長だったというマンタ伯爵。なんでも、渦潮（うずしお）一号という兵器を使って、津波を起こす計画らしい。渦潮一号が完成するのは、120日


CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 160日
CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 138日
ROAD
100P
GOLD
11096G
4%
10日
残 105日

SPANKY
あの音をきくと、兵がみんな
ねがえってしまうでちゅ。

これだと、橋をかけても、す
ぐに流されてしまうな。

ALFRED

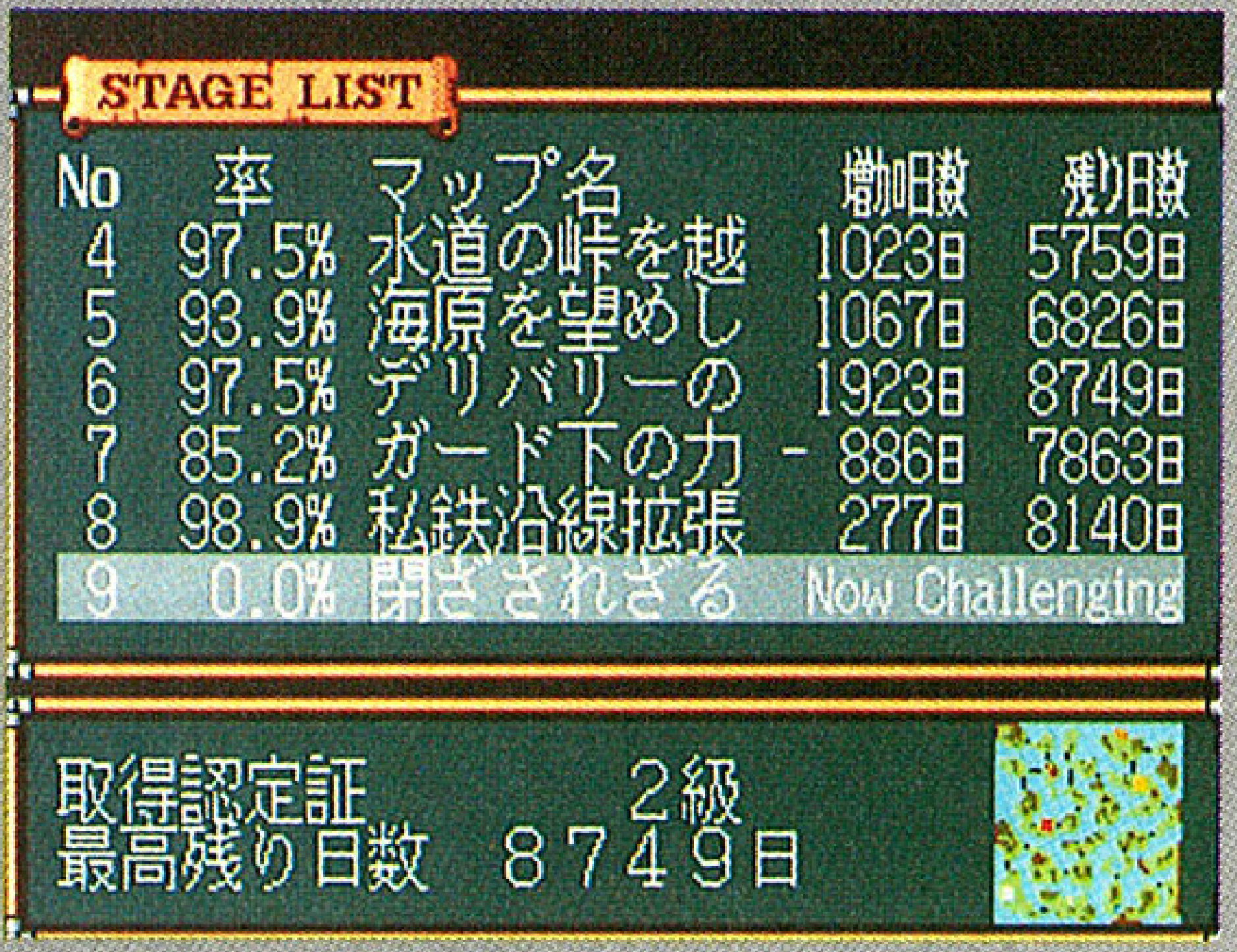
ピッコロの笛を聞くと、兵が寝返ってしまう。テントを破壊しないと目覚めないのだ！

片っぱしから、橋が壊れちゃう～。作っても作っても間に合わない！

とうとう津波が！ せっかく広げた領地も、むなしく水の中なのだ。津波が来るまでが勝負。

記録挑戦モードで腕をみがけ！

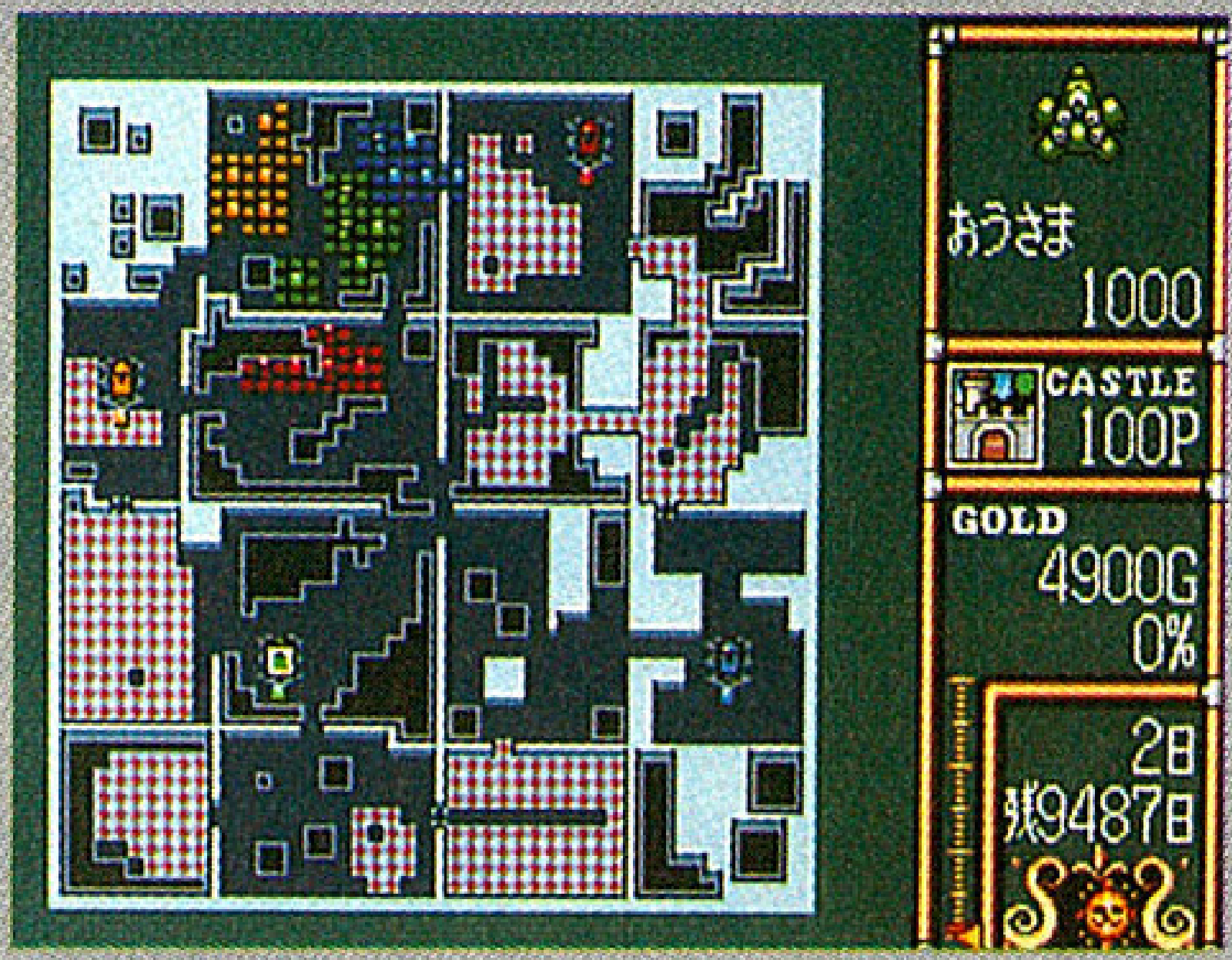
この記録挑戦モードは、パソコン版やＳＦＣ版と基本的には一緒。キャラの一部はオリジナルだけどね。どのマップも遊びごたえのあるものばかり。各ステージをクリアしていくと、実力に応じて認定証がもらえるぞ！



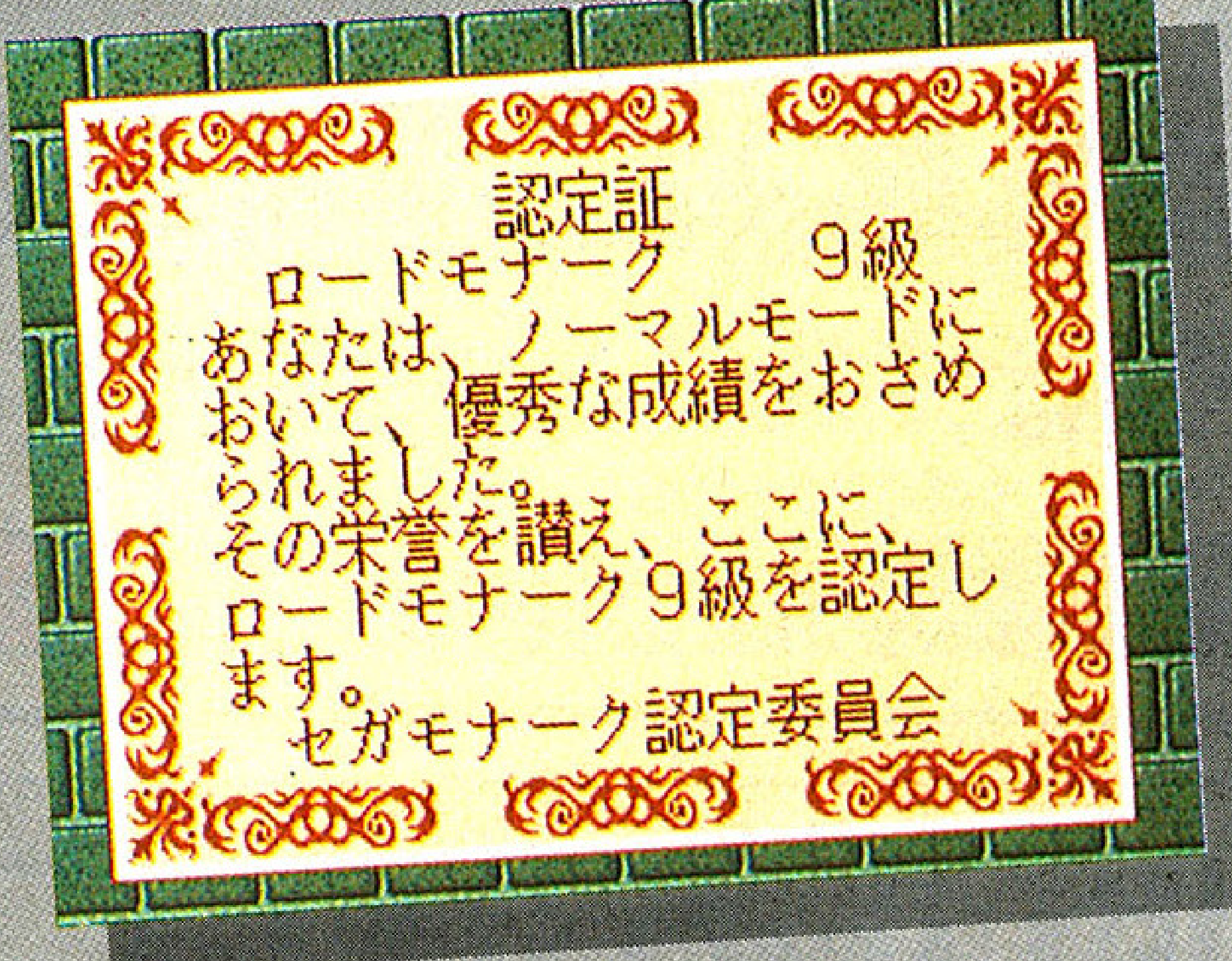
STAGE LIST

No	率	マップ名	増加日数	残り日数
4	97.5%	水道の峠を越	1023日	5759日
5	93.9%	海原を望めし	1067日	6826日
6	97.5%	デリバリーの	1923日	8749日
7	85.2%	ガード下の力	- 886日	7863日
8	98.9%	私鉄沿線拡張	277日	8140日
9	0.0%	閉ざされざる	Now Challenging	

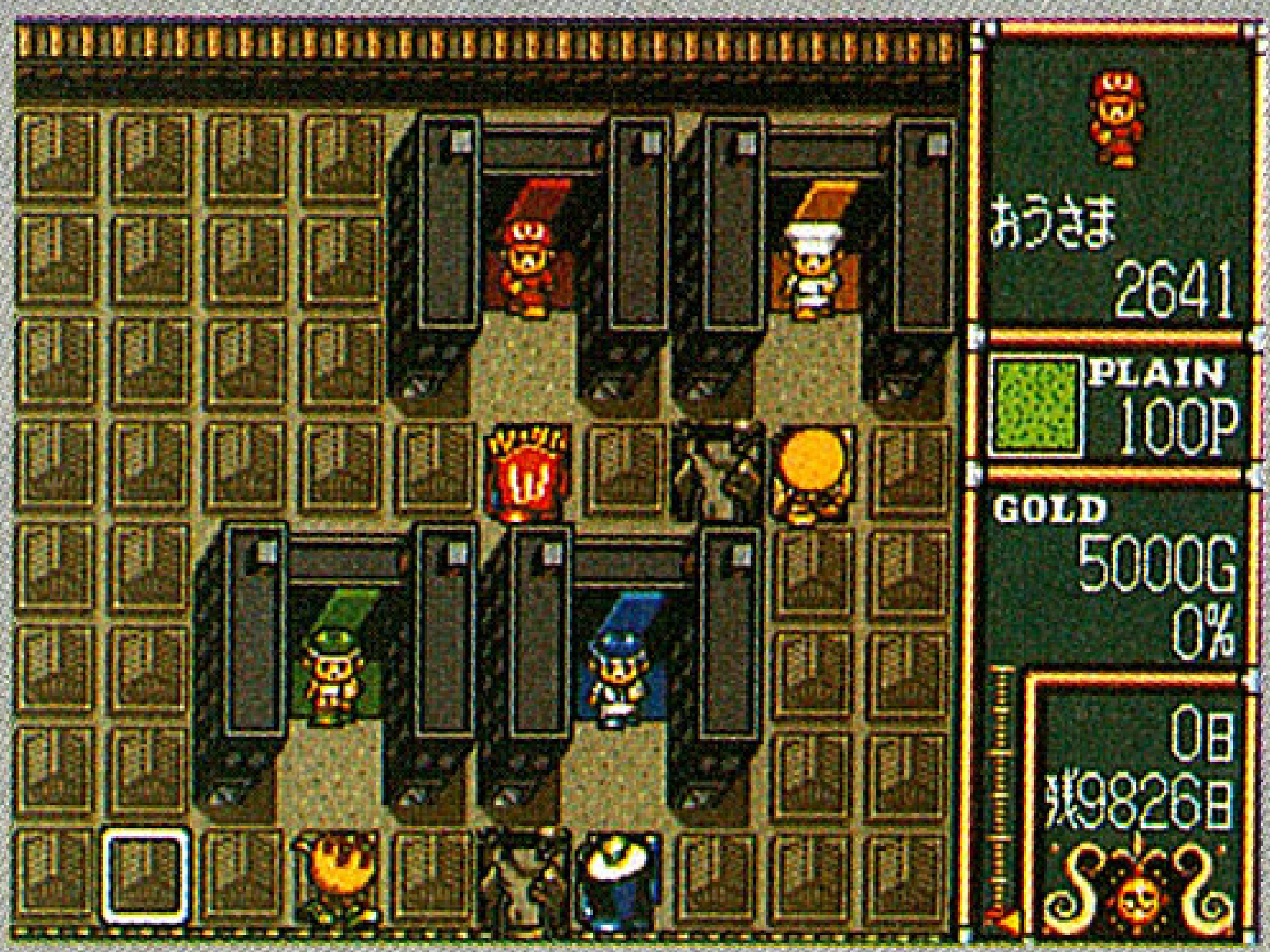
取得認定証　　2級
最高残り日数　８７４９日


おうさま
1000
CASTLE
100P
GOLD
4900G
0%
2日
残9487日

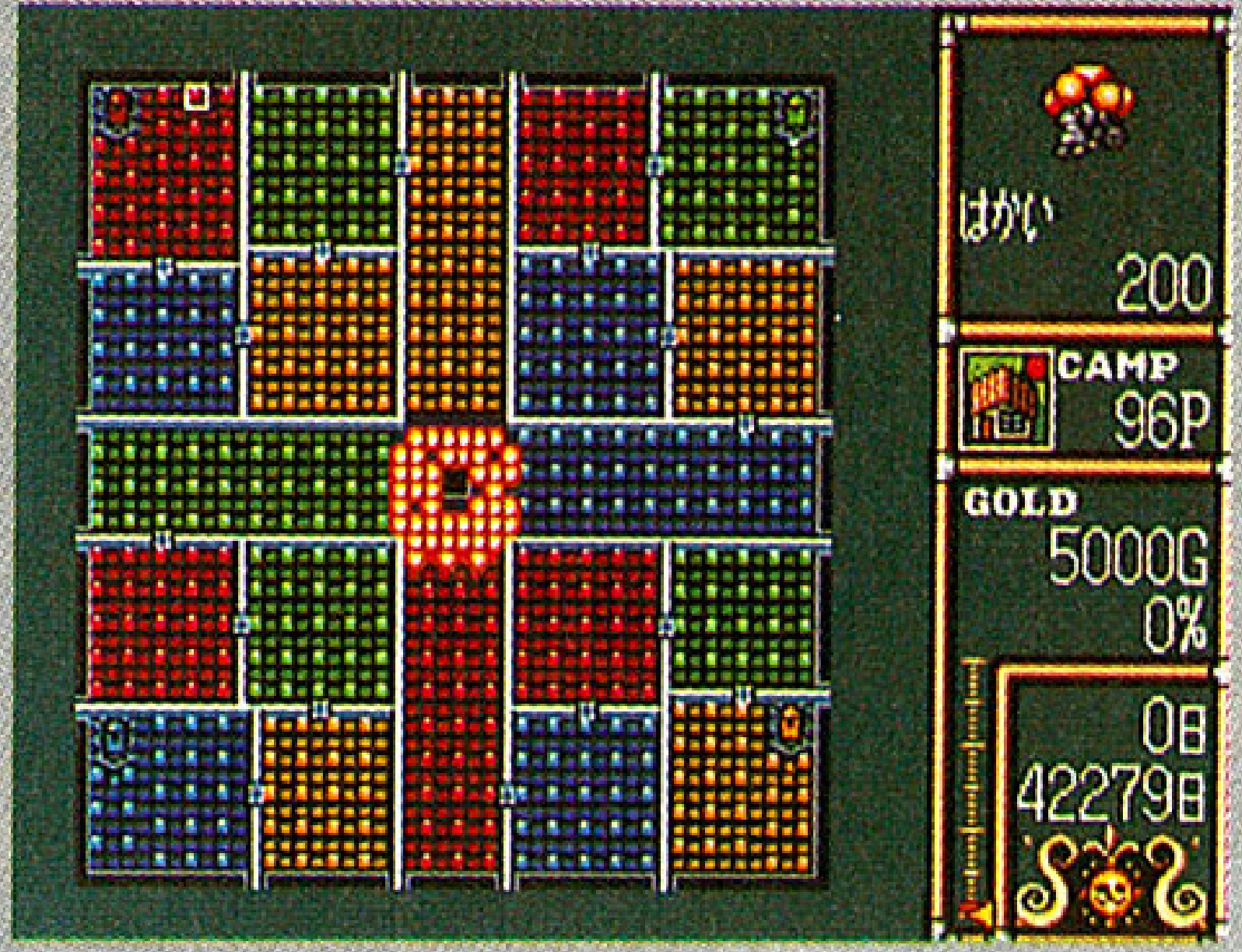
ロボットの支配する世界。幾何学的なマップの中で、ちょっと変わったロボット達が戦うのだ。マップの雰囲気が変わると、気分も違うなあ。



認定証
ロードモナーク　９級
あなたは、ノーマルモードにおいて、優秀な成績をおさめられました。
その栄誉を讃え、ここに、ロードモナーク９級を認定します。
セガモナーク認定委員会


おうさま
2641
PLAIN
100P
GOLD
5000G
0%
0日
残9826日

こいつはかわいいキャラクターだ。ポテトにさつまいも、手巻きずしにたこやき。これが成長すると、何になるかは、やってからのお楽しみ！

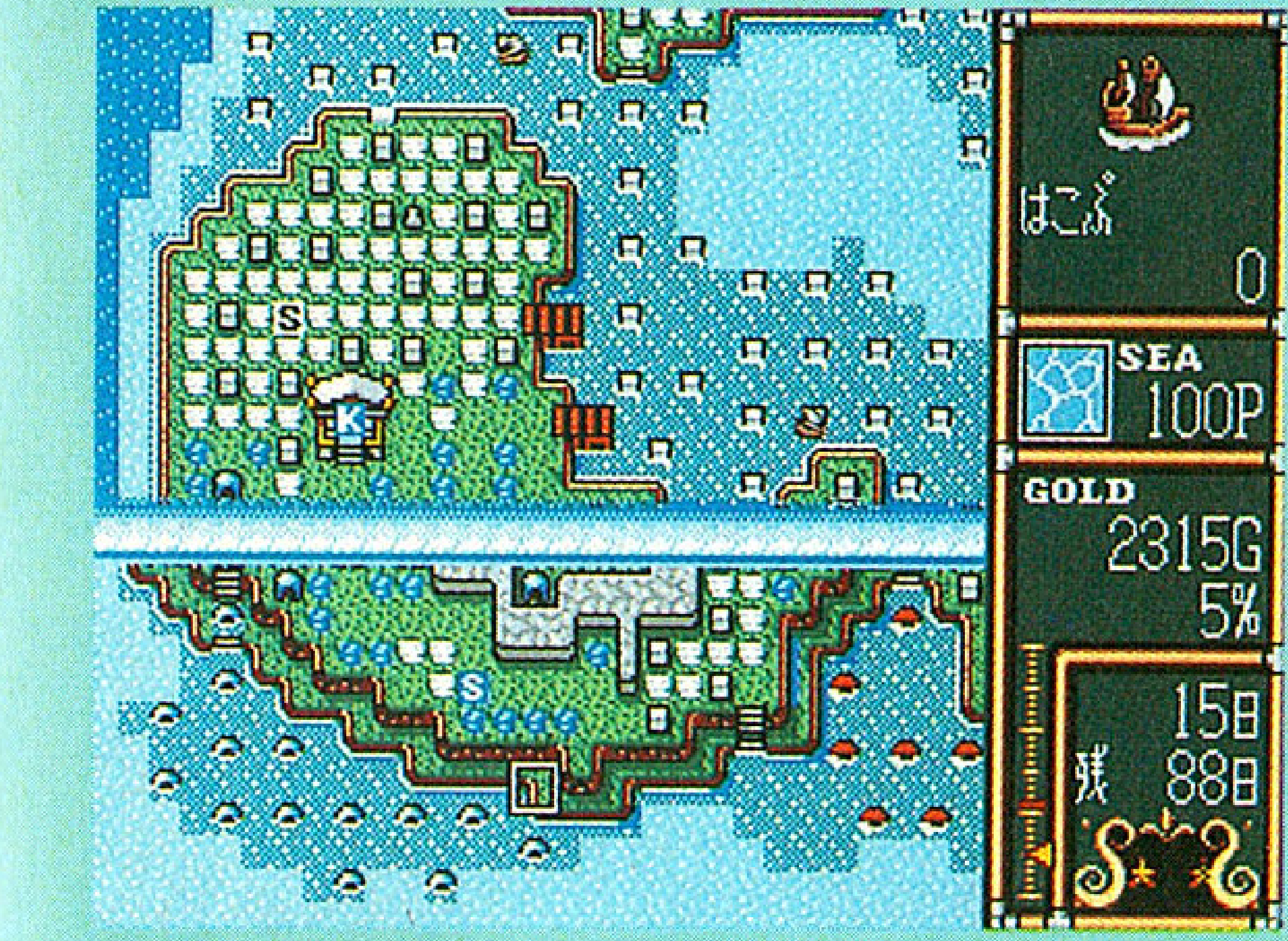

はかい
200
CAMP
96P
GOLD
5000G
0%
0日
42279日

いきなりこの状態で始まるステージ。なんとも色合いがカラフルでキレイじゃないか、なんて言ってるほど簡単じゃないんだなあ。

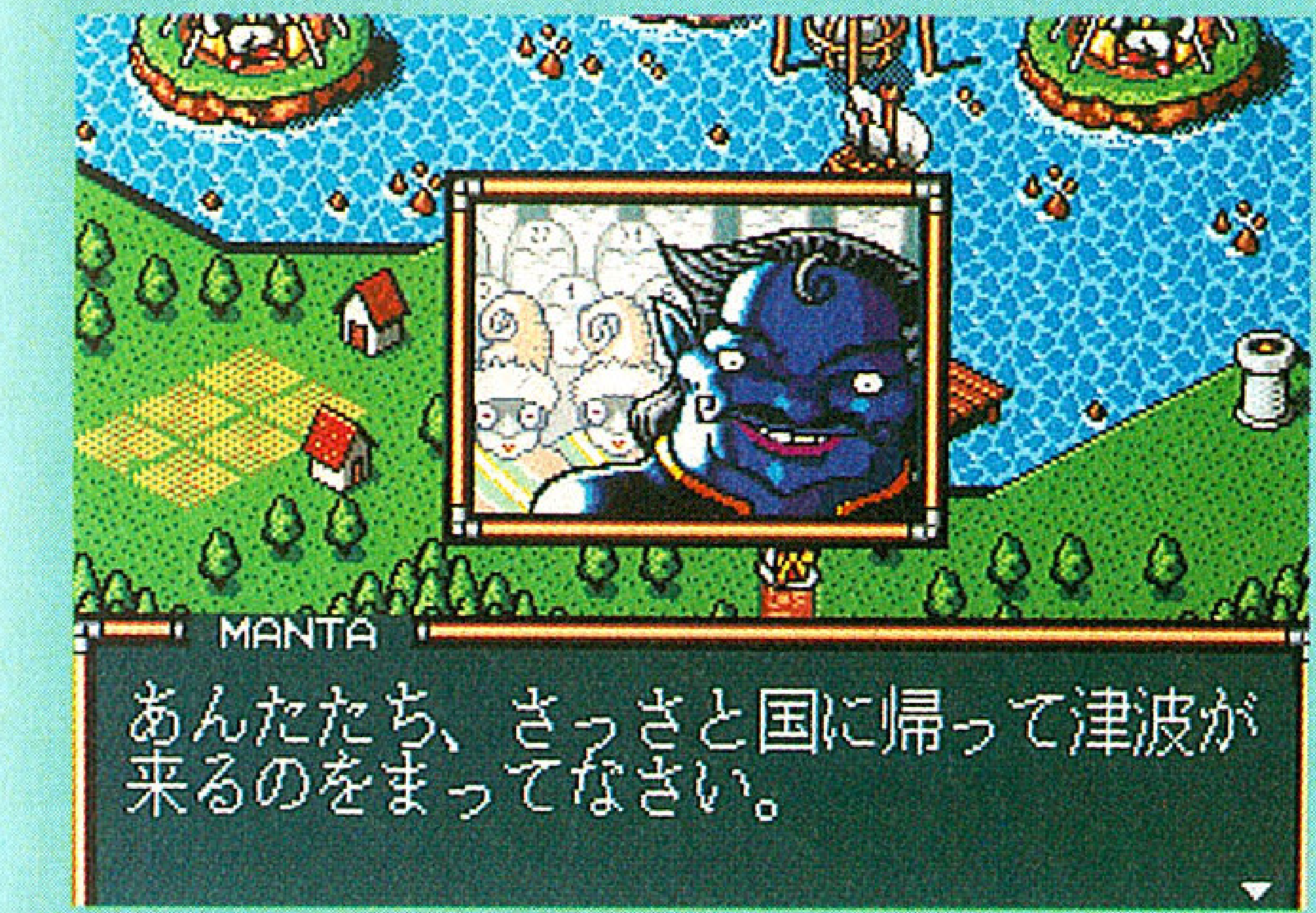
る大陸の沈没

後だ。それまでにマンタ伯爵を倒さないと、大陸全部が海に沈んでしまう。

なんといっても、海の戦いは今までとは勝手が違うぞ。陸続きじゃないところは、橋をかけなきゃならない。だが橋をかけるには、結構お金がかかってしまう。やみくもに橋をかけてると、すぐにお金が底をついちゃうぞ。そのためには、宝箱は１個でも多く手に入れよう。中立都市のみつぎものも、重要な資金源だ。すばやく占領してしまおう。


はこぶ
0
SEA
100P
GOLD
2315G
5%
15日
残 88日

一度ならず二度までも！　津波のせいで、低地は完全に水没してしまったのだ。



あんたたち、さっさと国に帰って津波が来るのをまってなさい。

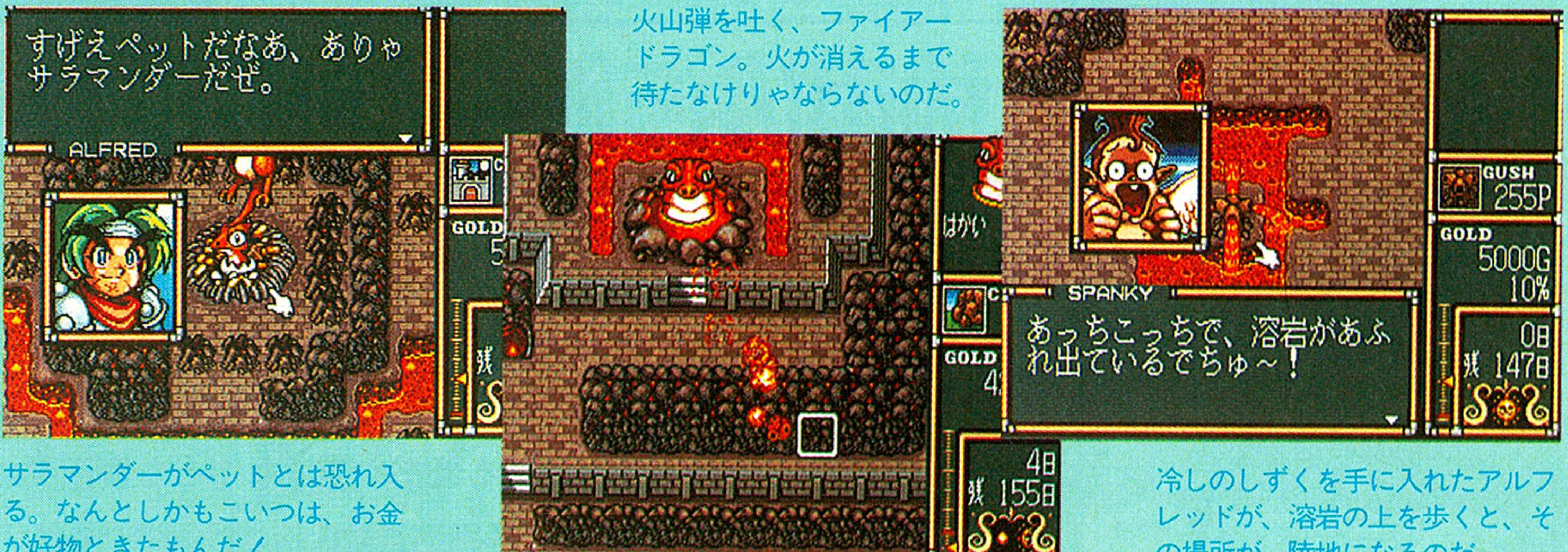
渦潮一号という超兵器（？）で、大津波を起こそうとたくらむ、マンタ伯爵。渦潮一号の完成まで、あと120日。完成すると、この大陸全部が、海の底に沈んでしまうのだ。

第6章――はるばるとランゲル島

第１話　盗め火竜の巣
第２話　鎮火!!　消防大作戦
第３話　幻惑！　地獄のゆけむり
第４話　噴出！　マグマ温泉

いよいよ四天王最後のボス、炎の女戦士シャクレンとの対決だ。最後の砦ランゲル島は、溶岩が飛び交う恐ろしい火山島。実はこのランゲル島中央の火山は、魔物の大ボス、ガルガンドスの最強魔法、呪文砲の発射口になっているのだ。160日後に火山の口が閉じると呪文の完了だ。それまでに火山の内部に進入して、呪文砲を阻止しなければならない。

そうは言っても、さすがに四天王最後のボスだけあって、ここのステージは非常にキビシイ。せっかく貯まったお金を奪い取ってしまうサラマンダーがいるかと思えば、火山弾を吐き出すファイアードラゴンなんてぇのもいたりする。さらに、敵の兵士は増えると空を飛んじゃうのだ。ここが最後の正念場だぞ！


ALFRED
GOLD
はかい
GOLD
4日
残 155日
SPANKY
GUSH
255P
GOLD
5000G
10%
0日
残 147日

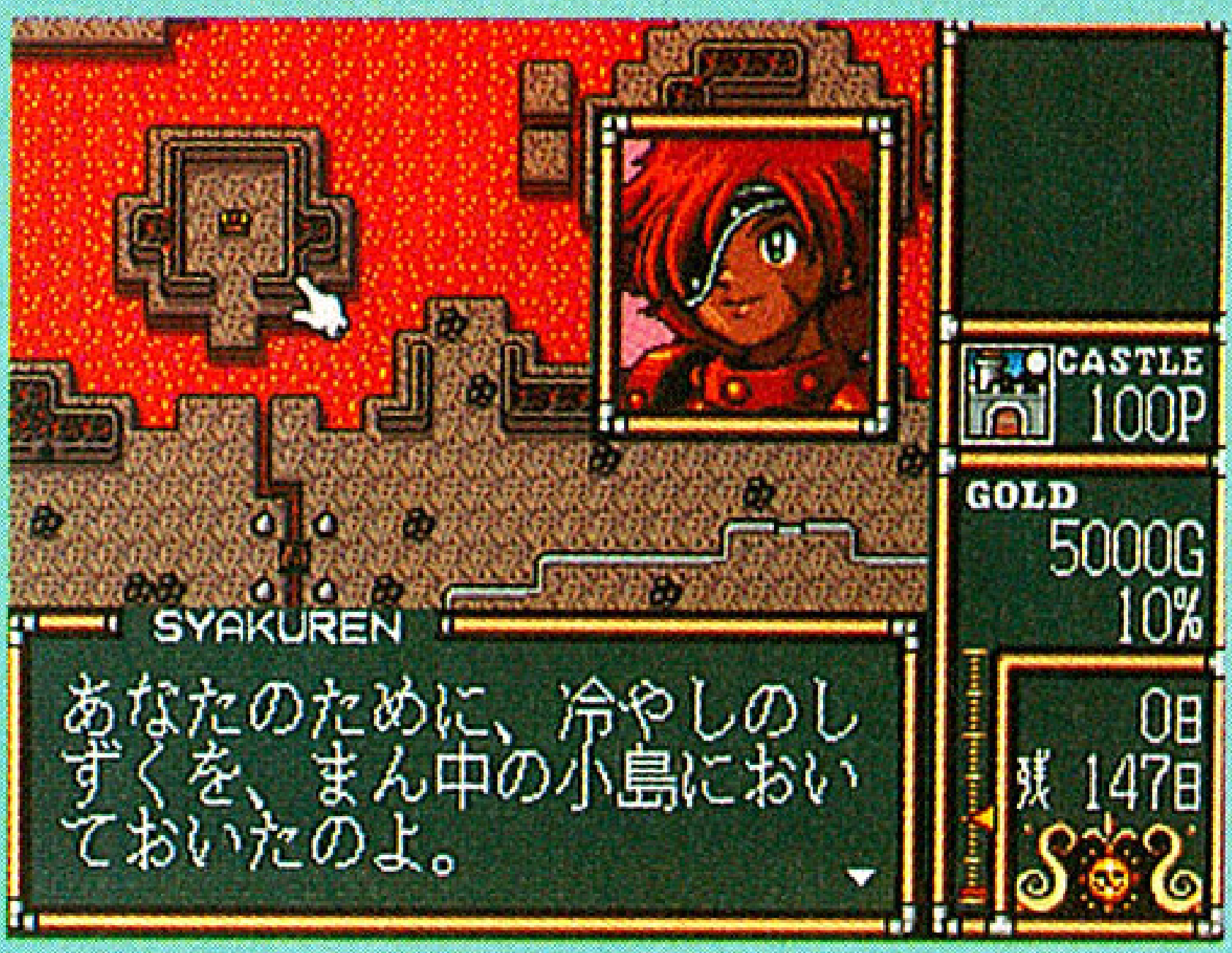
すげえペットだなあ、ありゃサラマンダーだぜ。

あっちこっちで、溶岩があふれ出ているでちゅ～！

サラマンダーがペットとは恐れ入る。なんとしかもこいつは、お金が好物ときたもんだ！

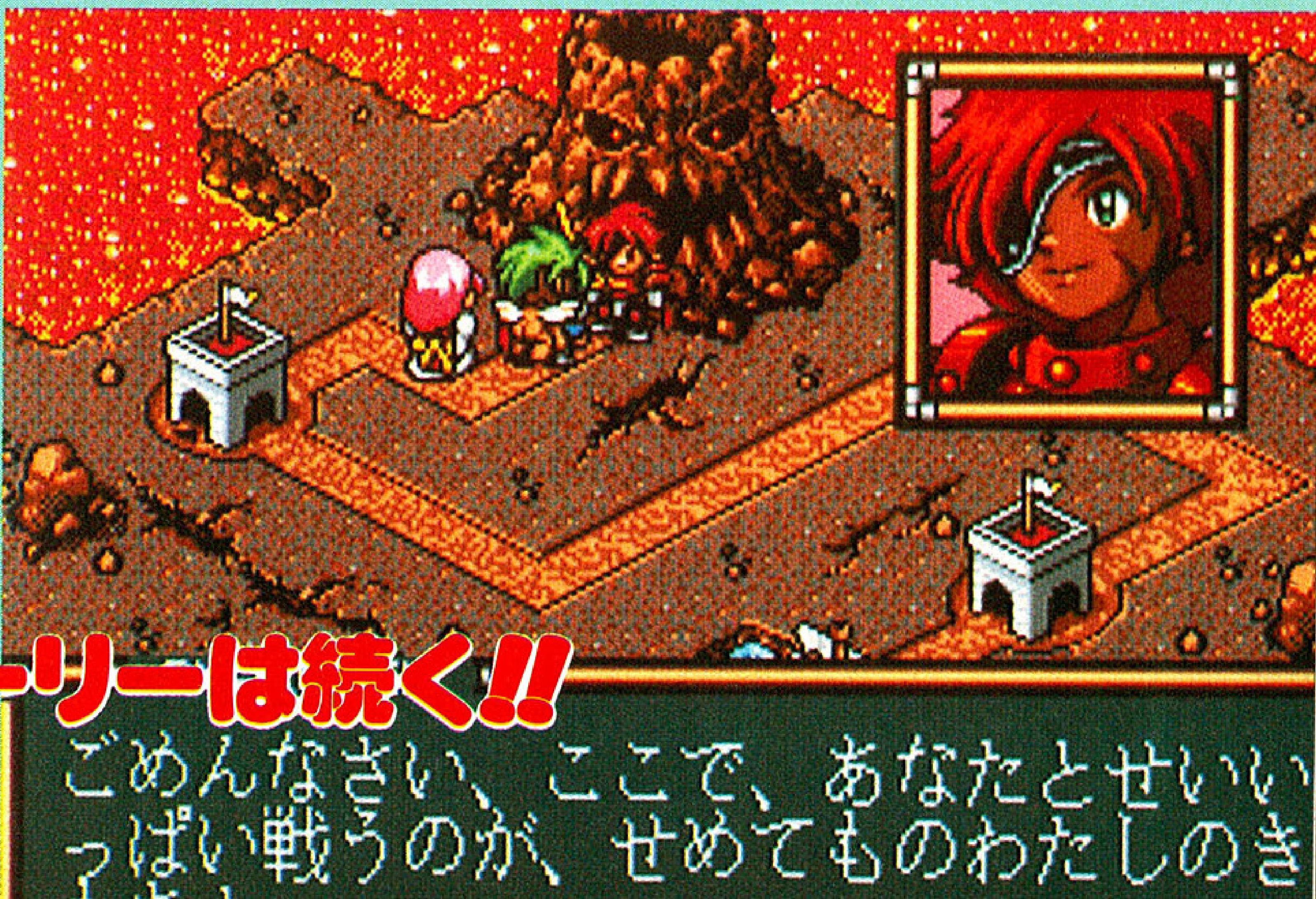
火山弾を吐く、ファイアードラゴン。火が消えるまで待たなけりゃならないのだ。

冷しのしずくを手に入れたアルフレッドが、溶岩の上を歩くと、その場所が、陸地になるのだ。


CASTLE
100P
GOLD
5000G
10%
0日
残 147日
SYAKUREN

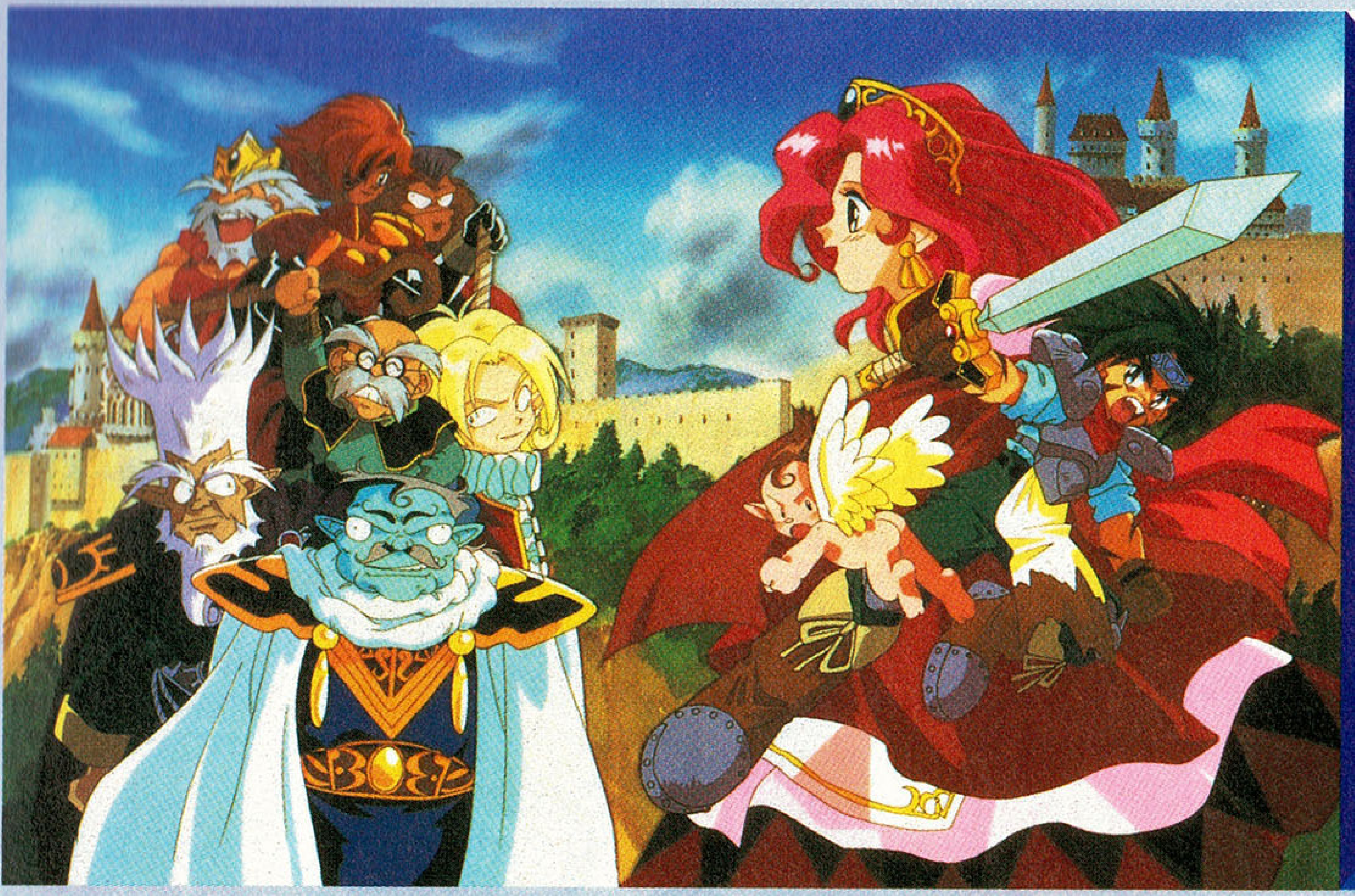
あなたのために、冷やしのしずくを、まん中の小島においておいたのよ。

なんと、溶岩の噴水なのだ。時間が経つと、どんどん溶岩が吹き出して広がっていってしまうぞ。



ごめんなさい、ここで、あなたとせいいっぱい戦うのが、せめてものわたしのき

そしてまだまだストーリーは続く!!



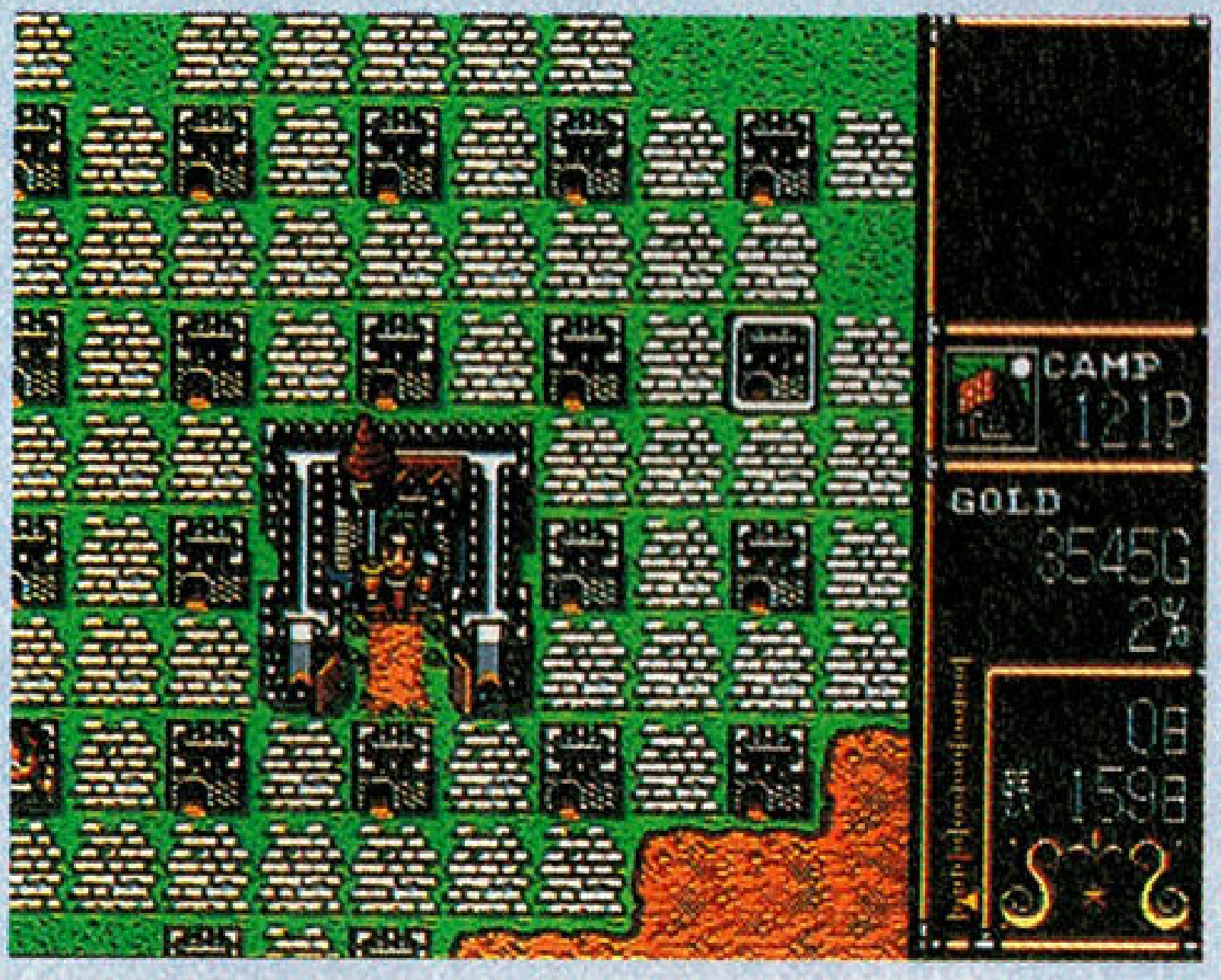
いよいよ登場

ロード ～とことん

発売予定日	6月24日	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	セ　ガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円(税別)	その他の機能	――――――
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	100%

土地を切り開き、敵国を占領するシミュレーション

今までセガ・ファルコムのゲームラインナップに数えられていたメガドライブ版『ロードモナーク』が、タイトルも正式決定し登場する。ゲーム内容は、プレイヤーが王様となって領地を広げていき、敵国を倒すというシミュレーション。メガドライブ版では、オリジナルのキャラが登場する「ストーリーモード」が用意されている。

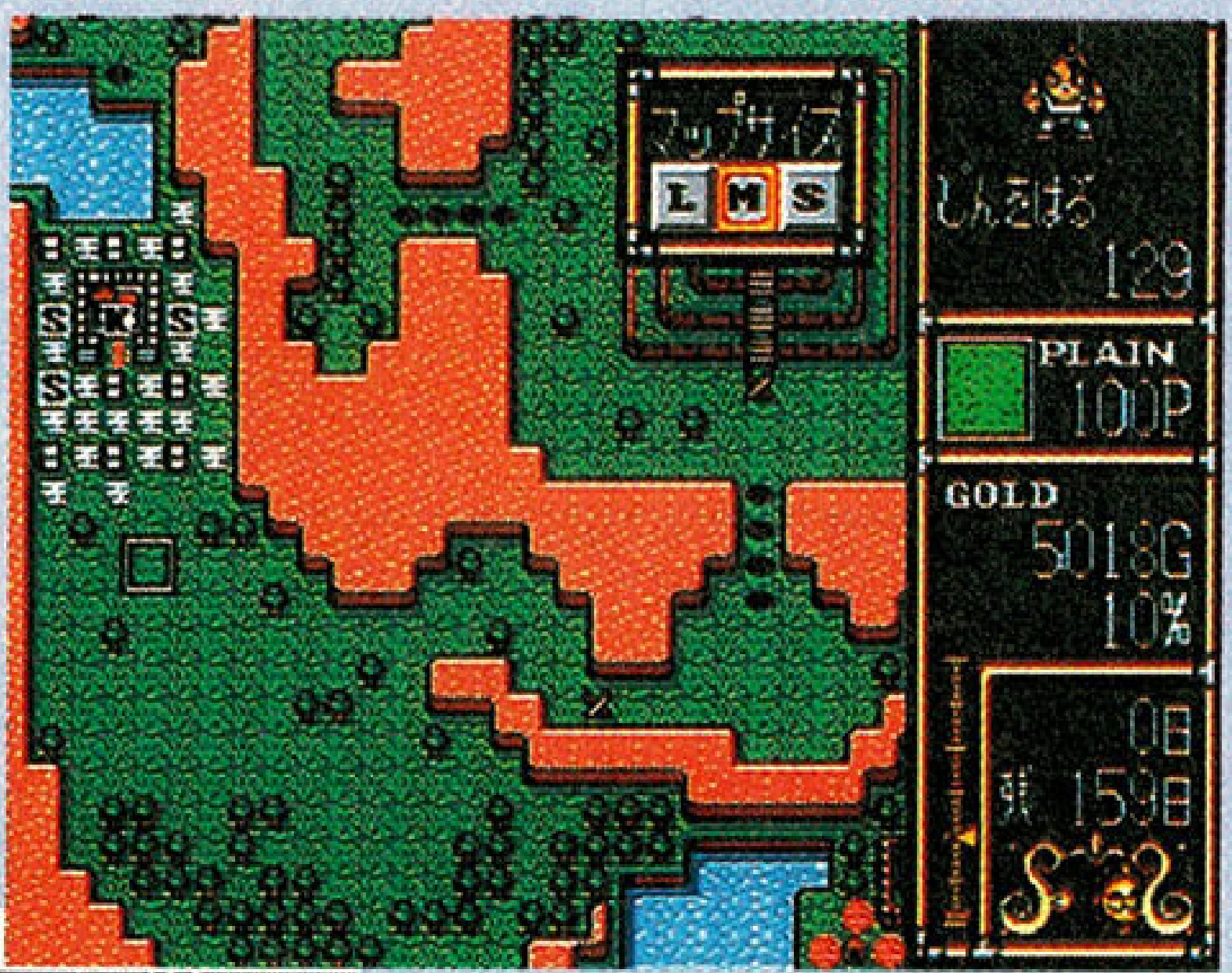

CAMP
121P
GOLD
3545G
2%
0日
159日

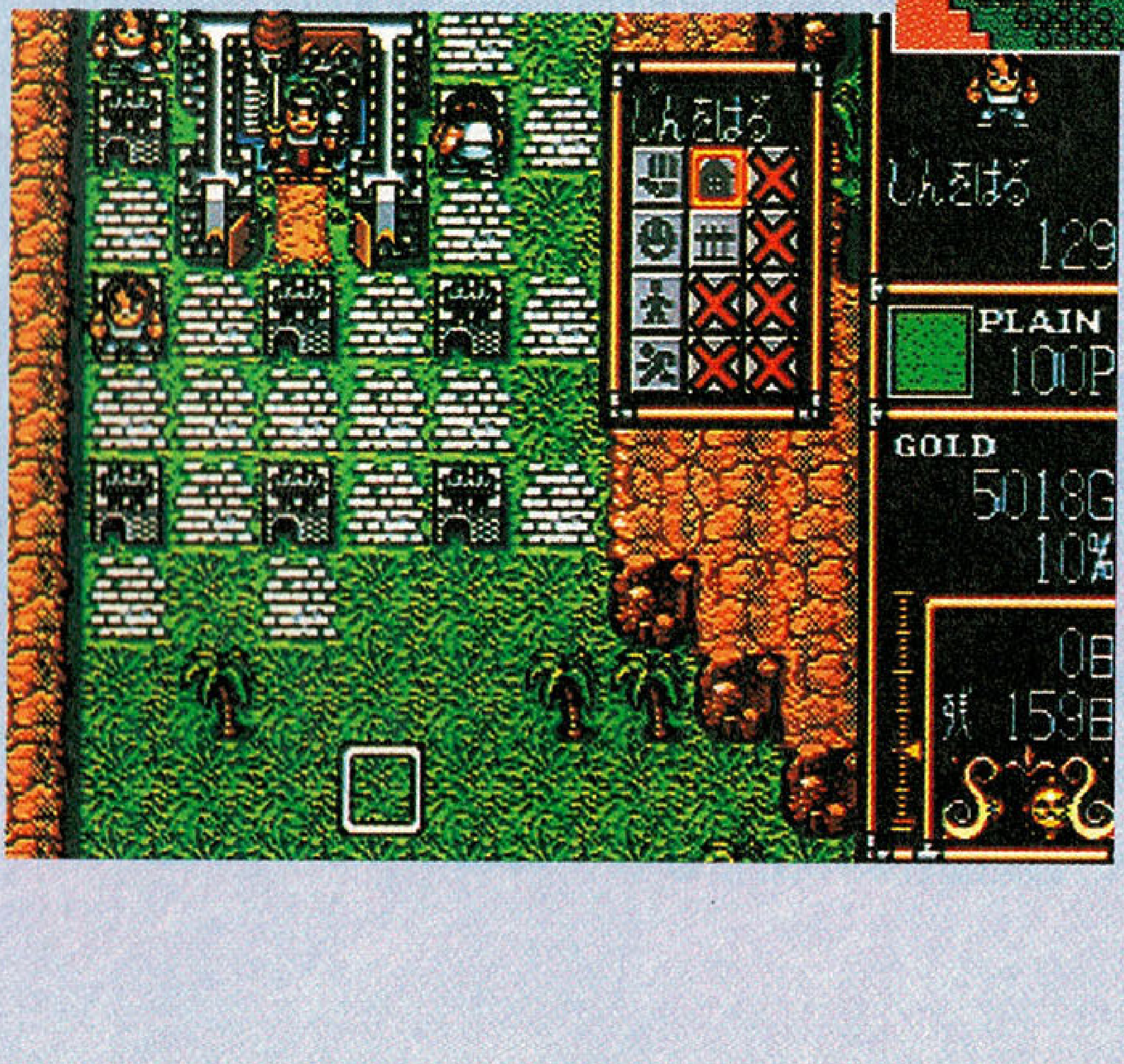
陣取り合戦がメインとなっているシミュレーションゲームなのだ

隣国の王様をたたけ

ゲームは、リアルタイムで進行する。プレイヤーは、守られた期限内にマップ内の土地を自分の領地とし、かつ敵国を倒すのが目的となる。プレイヤーは、徴収する税金率の決定と兵隊への細かい作戦指示をする。基本的に兵隊は自動で領地を増やしたりと行動をおこなうので、温かく見守っておく。

マップのサイズは3つの大きさに切り換えることが可能

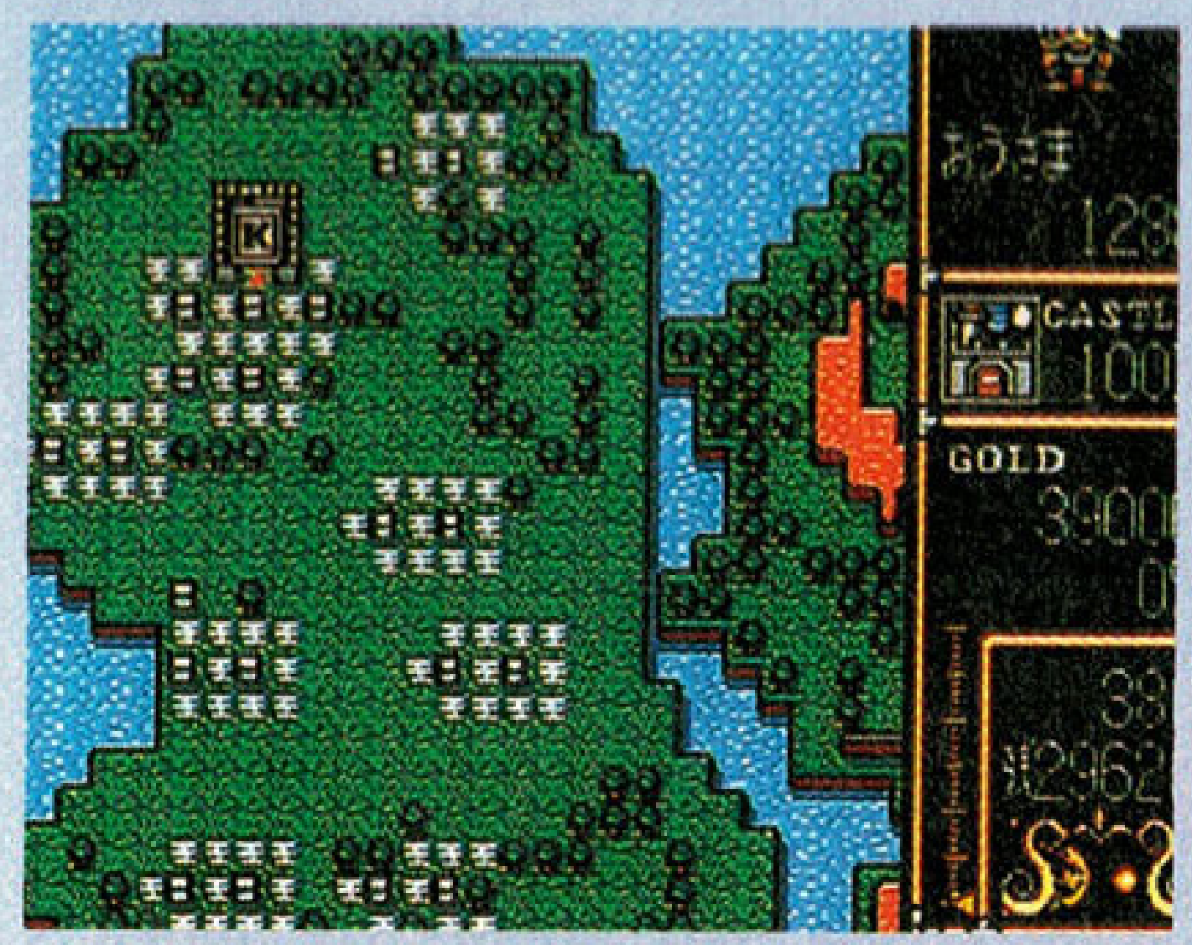

しんさはる
129
PLAIN
100P
GOLD
5018G
10%
0日
159日


しんさはる
129
PLAIN
100P
GOLD
5018G
10%
0日
159日

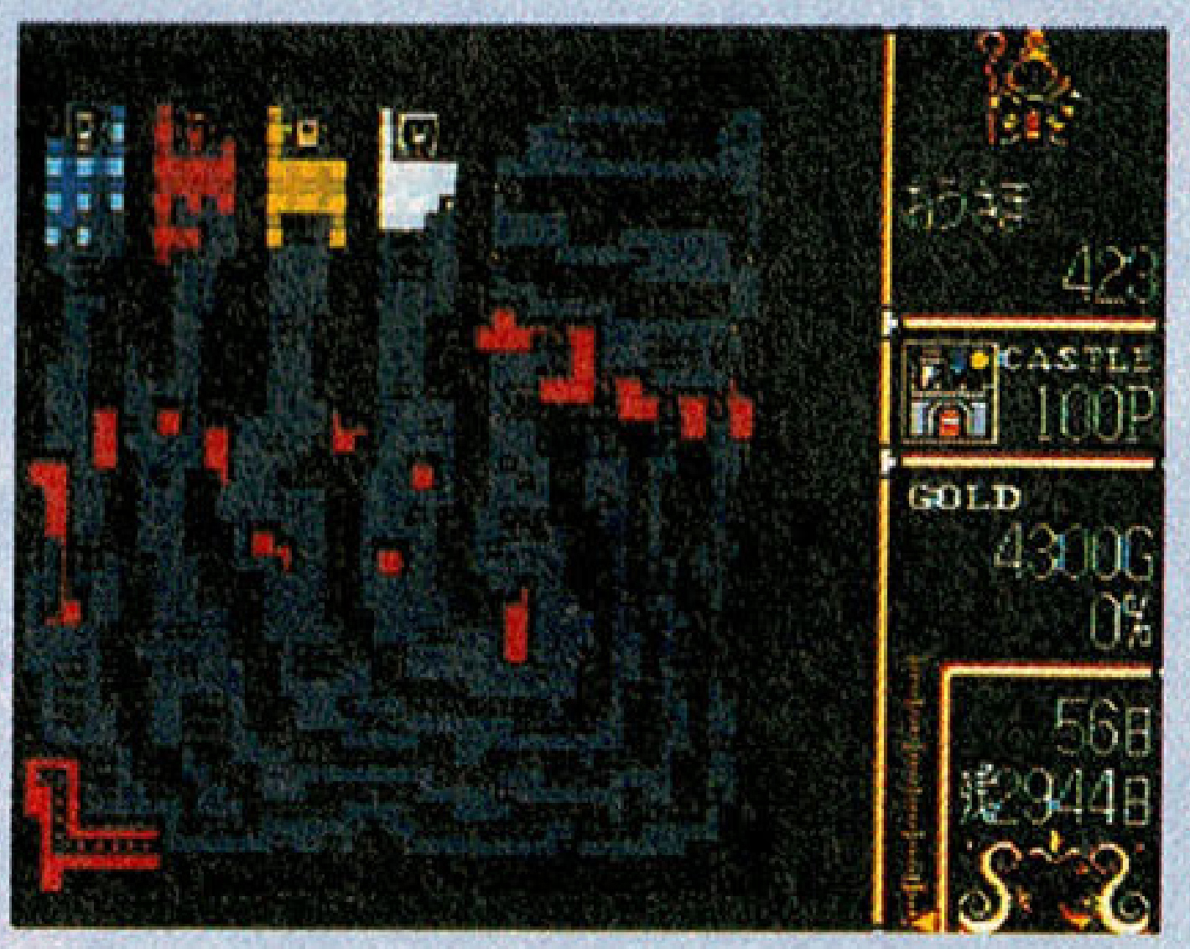
マップ上の兵隊にカーソルを合わせれば、細かい行動を指示できるコマンドが表示される。行動内容は、土地の開墾、橋を架ける、味方へ援軍にいくなどさまざま。普段は兵隊を自動にしておき、思通り動かない兵隊に対し、プレイヤーの意思通り動かない兵隊に対し、コマンドを実行するという使い方になる

メガドライブ版の新たなゲームモード

メガドライブ版では、大きく2つに分けられている。モードの1つ、「記録挑戦モード」は2種類あり、「ノーマル」はパソコン版『ロードモナーク』、「アドバンスト」は、改良が加えられた『アドバンスト　ロードモナーク』に相当する。もう1つの「ストーリーモード」は、独自のストーリーが展開するオリジナルのもの。

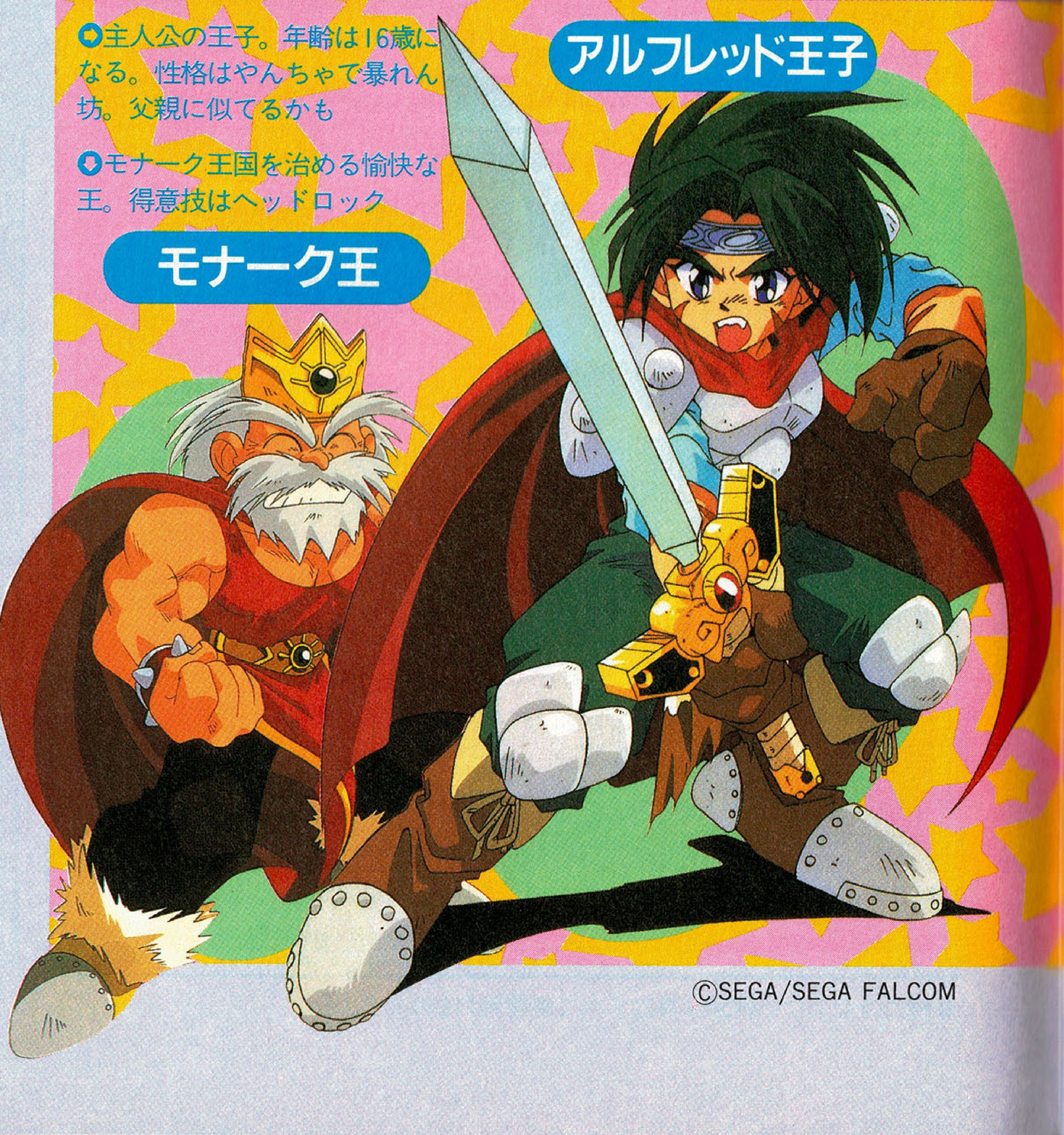

CASTLE
100
GOLD
3900

マップをクリアする


CASTLE
100P
GOLD
4300G
56日
344日

「アドバンスト」の画面

メガドライブ版



アルフレッド王子

主人公の王子。年齢は16歳になる。性格はやんちゃで暴れん坊。父親に似てるかも

モナーク王

モナーク王国を治める愉快な王。得意技はヘッドロック

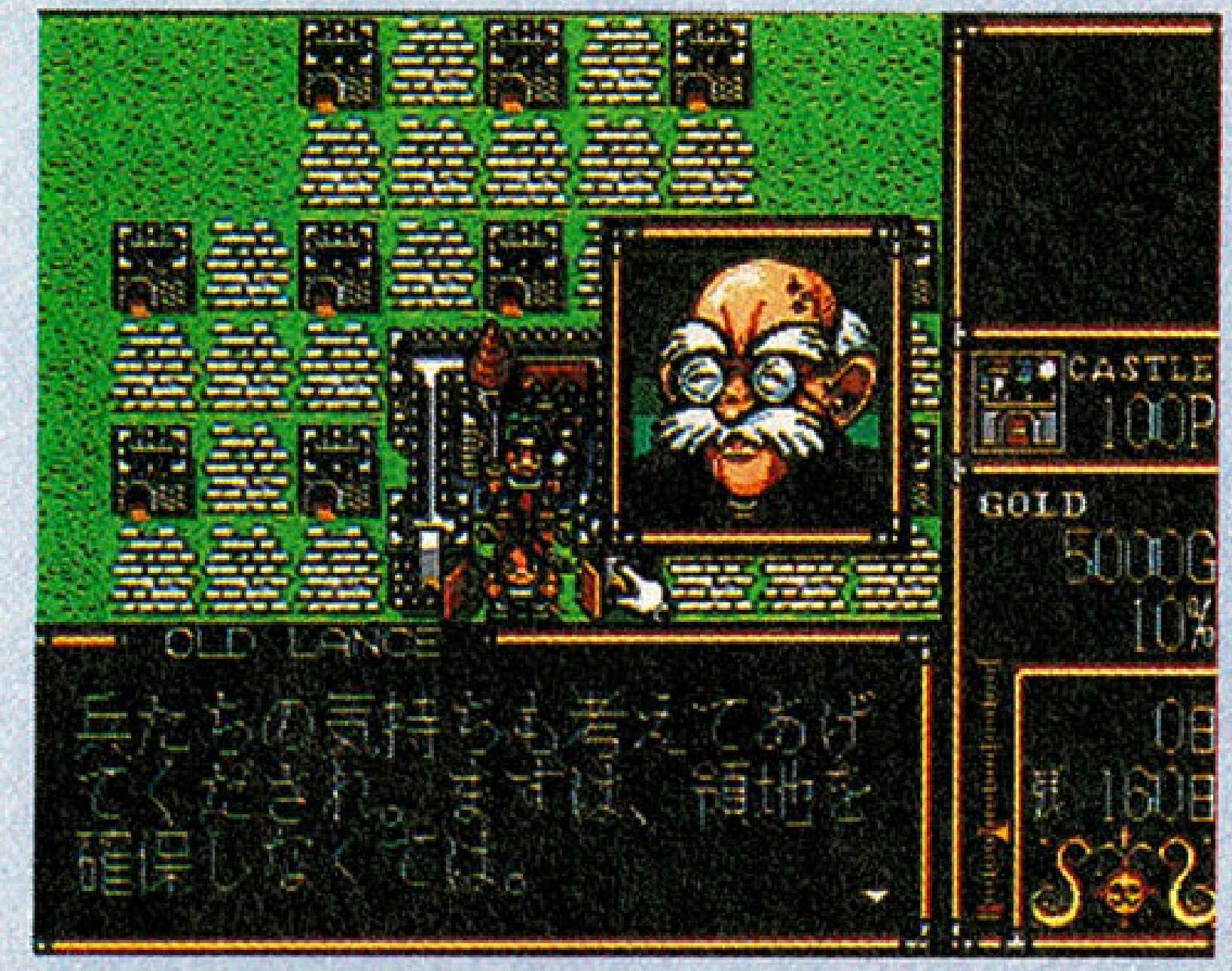
©SEGA/SEGA FALCOM

モナーク
戦闘伝説～

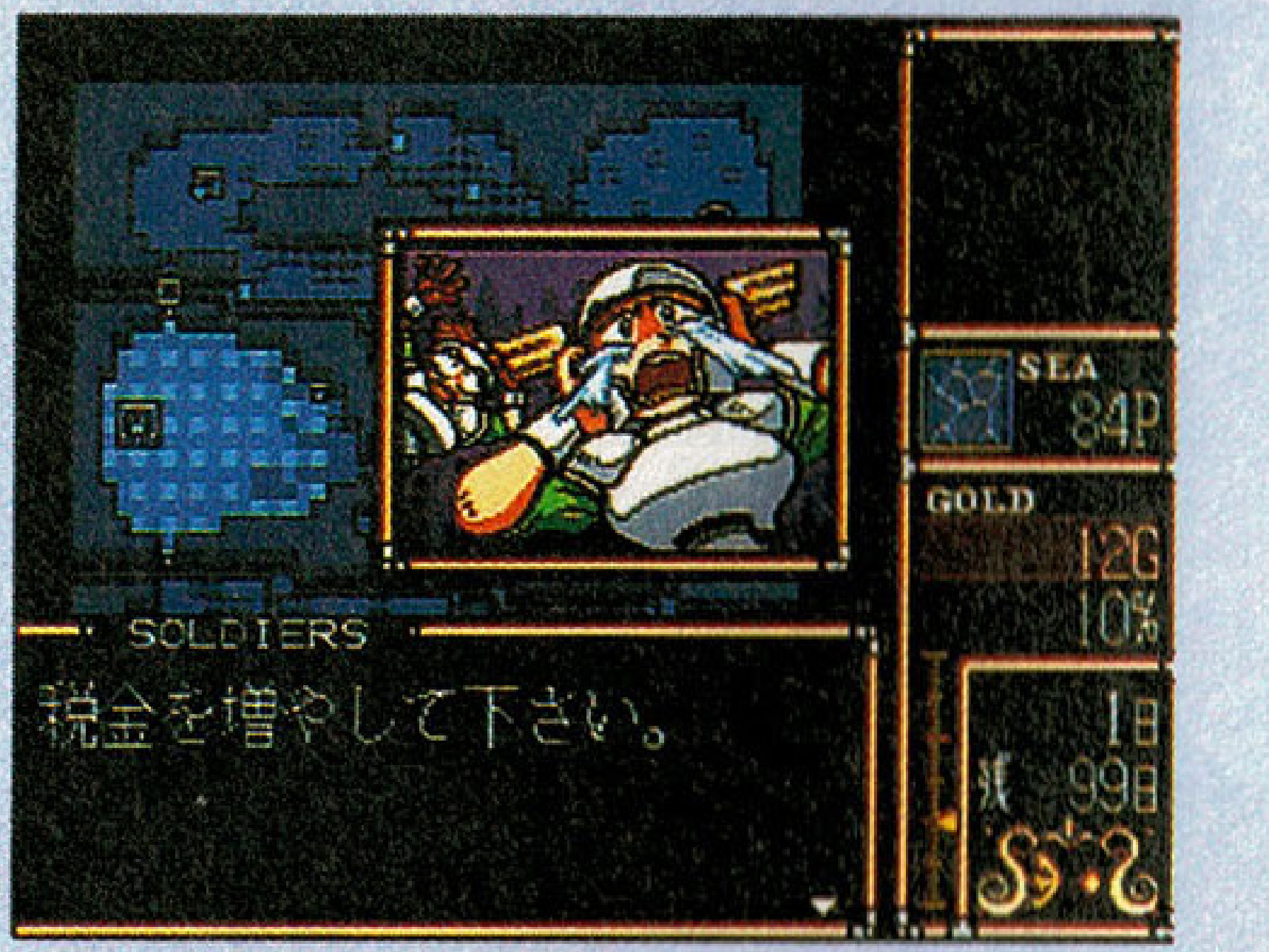
タイトル発表から、早1年と7カ月。お待たせました。メガドライブ版は、パソコン版で言うところの『ロードモナーク』と『アドバンストロードモナーク』が楽しめ、オリジナルの「ストーリーモード」も楽しめるすぐれものだ。

ストーリーモード

メガドライブ版オリジナルの「ストーリーモード」は、モナーク王国の王子であるアルフレッドの物語。アルフレッド王子のほかにも、王子の父親である国王のモナーク王や王子の軍師役であるお供の爺、マルティカ国のルビア姫など、愉快なキャラが登場する。

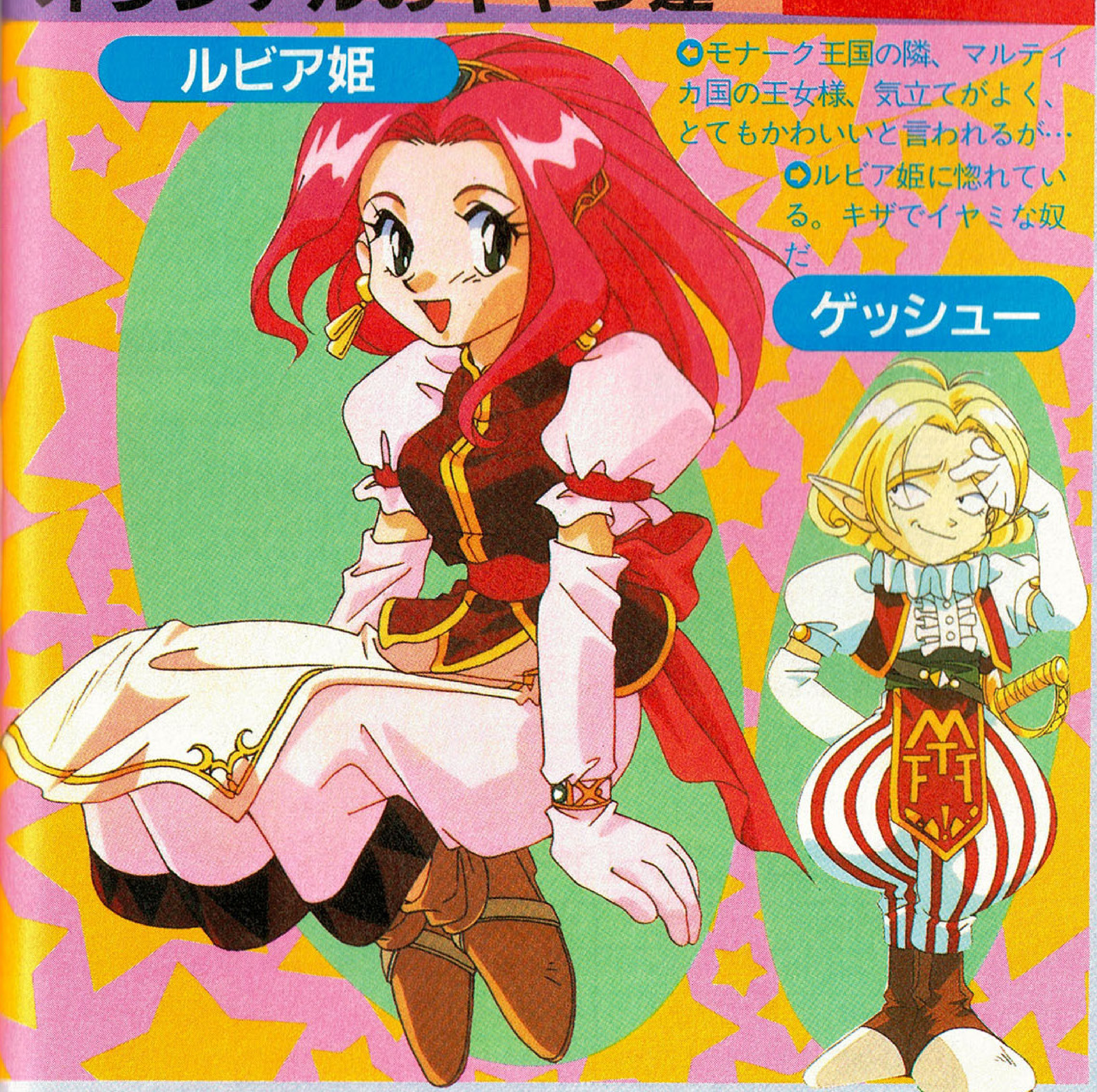

OLD LANCE
兵たちの気持ちも考えてあげてくだされ。まずは、領地を確保しなくては。
CASTLE 100P
GOLD 5000G 10%
0日
160日

アルフレッド王子が主人公だ


SOLDIERS
税金を増やして下さい。
SEA 84P
GOLD 12G 10%
1日
99日

戦闘中でもキャラが登場する

オリジナルのキャラ達


ルビア姫

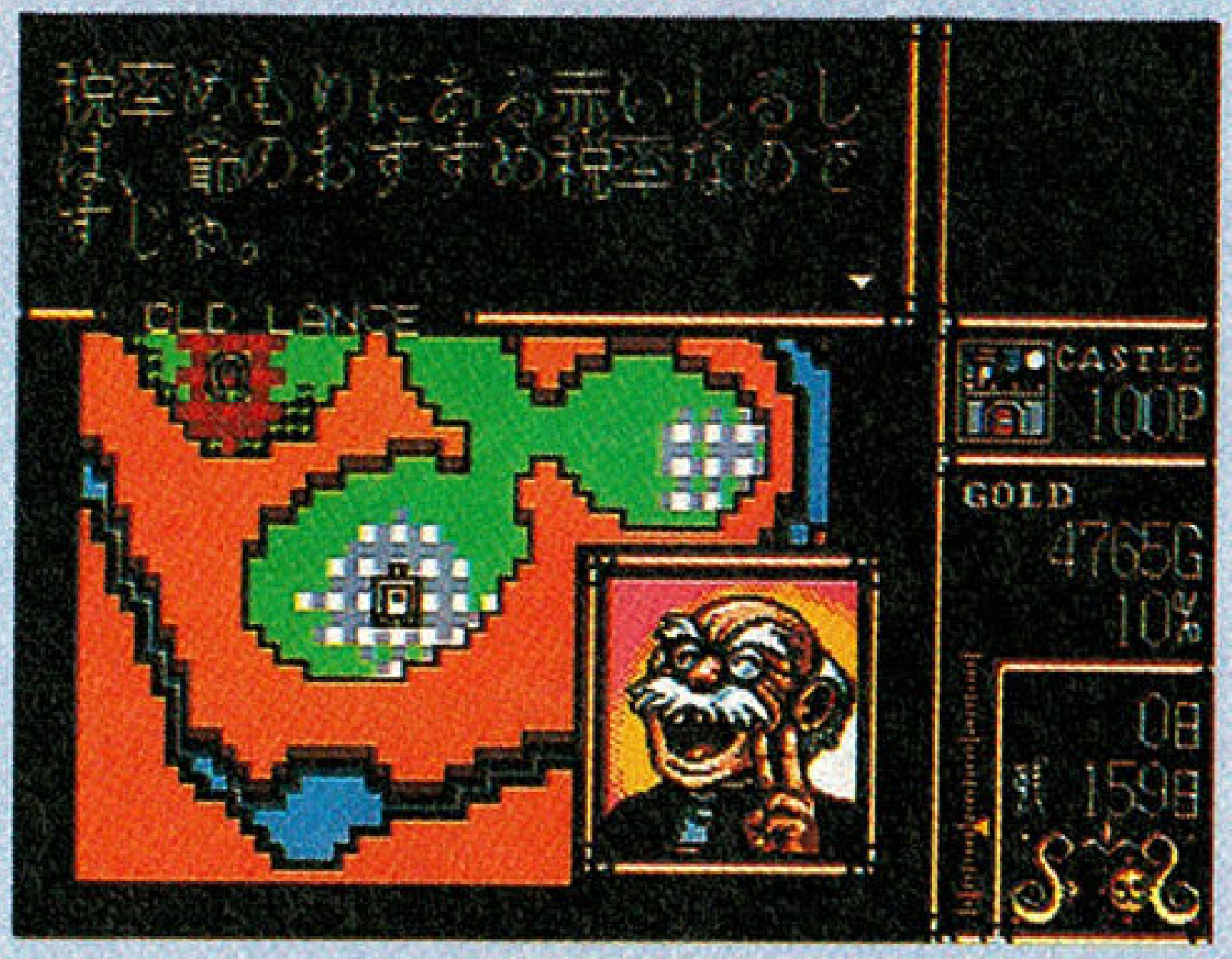
モナーク王国の隣、マルティカ国の王女様。気立てがよく、とてもかわいいと言われるが…

ルビア姫に惚れている。キザでイヤミな奴だ

ゲッシュー

アルフレッド王子の大いなる(?)戦い

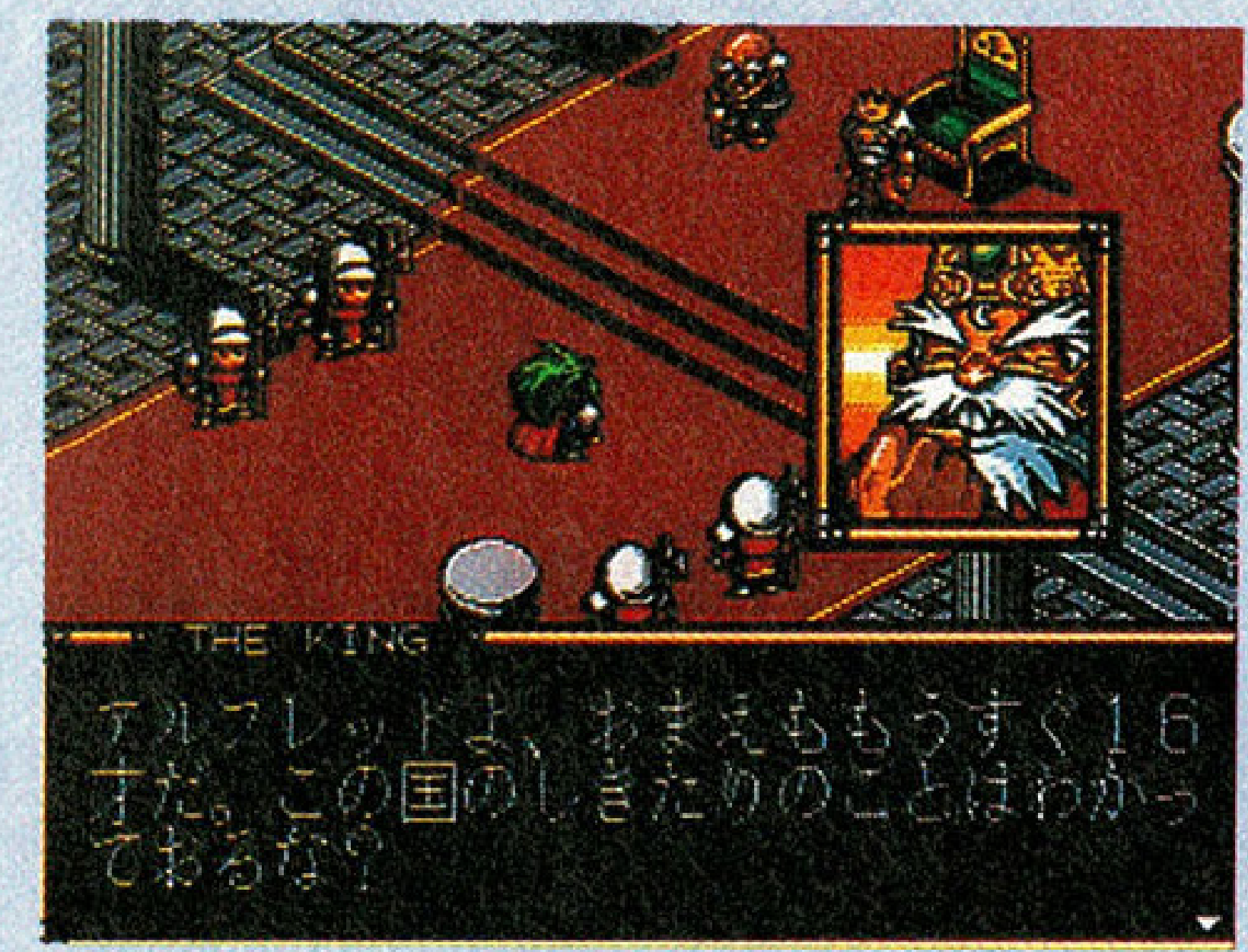
メガドライブ版の最大の魅力ともいえる「ストーリーモード」。「ストーリーモード」ではシナリオが8章用意されている。そして章ごとに設定されたマップで戦闘がおこなわれ、ゲームが進行していく。プレイヤーは、アルフレッド王子となり、シナリオをクリアするのだ。


税率メモリにある赤いしるしは、爺のおすすめ税率なのですじゃ。
OLD LANCE
CASTLE 100P
GOLD 4765G 10%
0日
159日

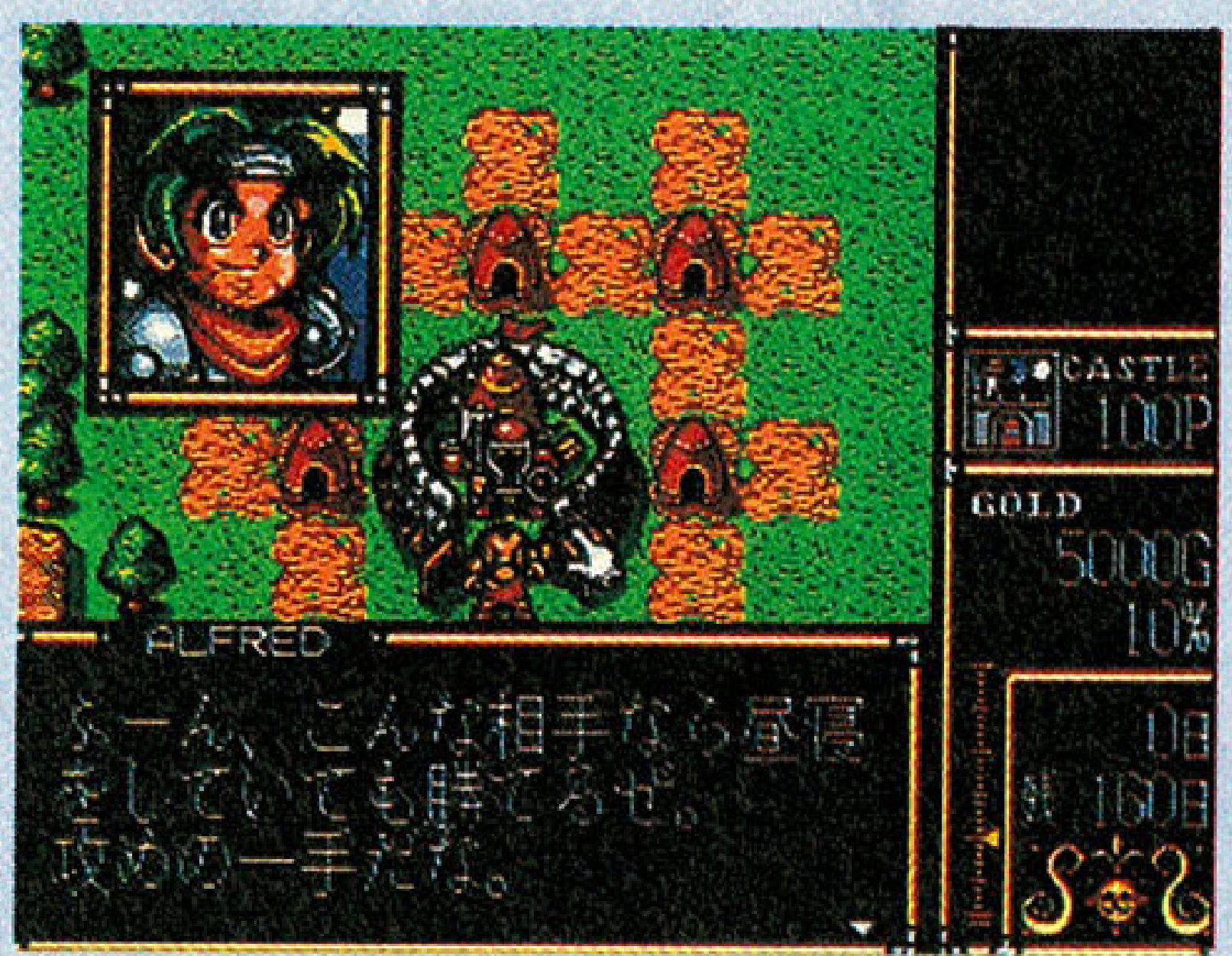
「ストーリーモード」がメイン

山賊を蹴散らし、力を示せ

16歳になったアルフレッド王子は、モナーク王から、モナーク王国に伝わるしきたりを達成するよう命令された。それは、近辺の山賊を倒し、王者としての力の証を立てるというものだ。山賊の待ちかまえる4つのマップを順番にクリアするのが目的だ。


THE KING
アルフレッドよ、おまえももうすぐ16才だ。この国のしきたりのことはわかっておるな？

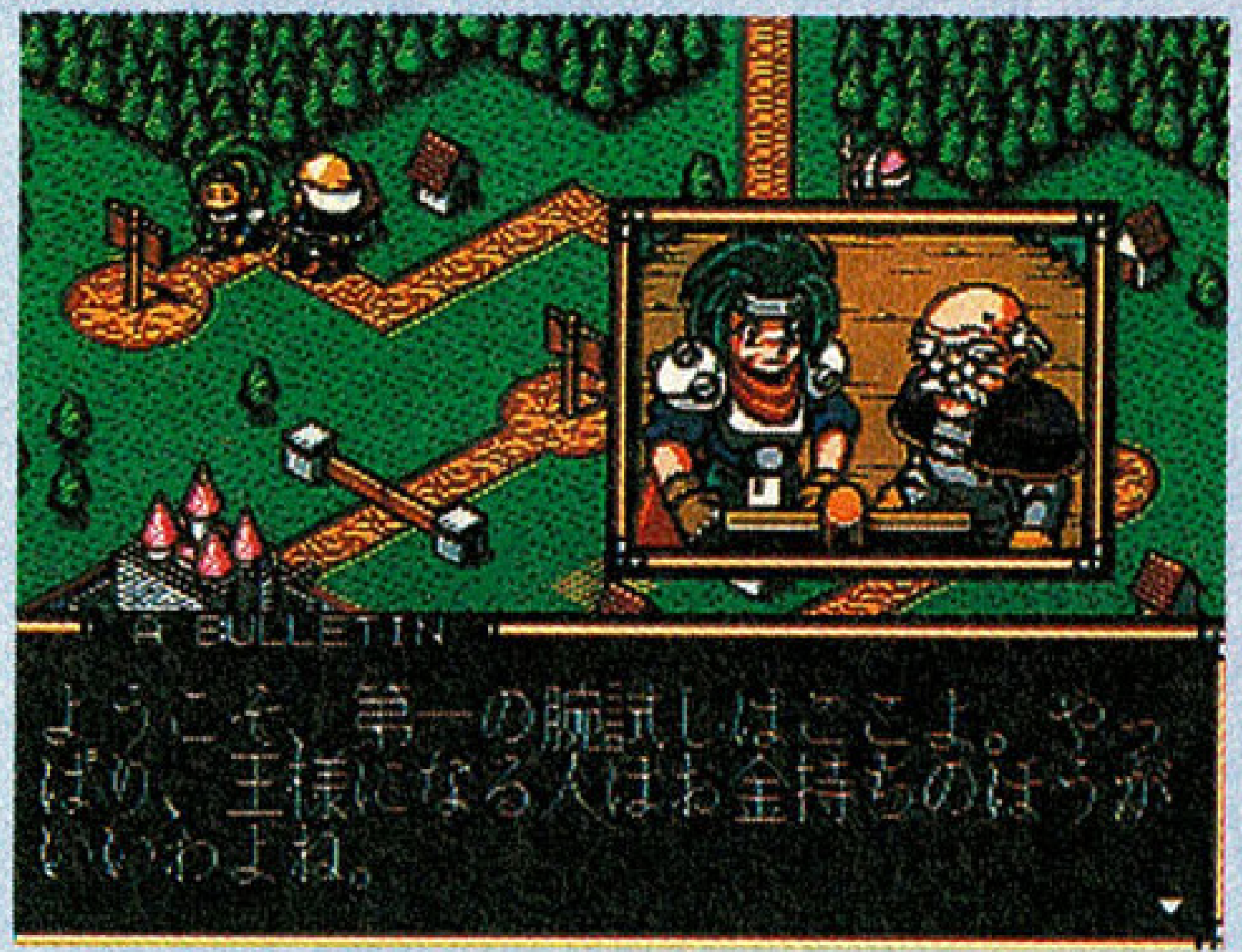
モナーク王から、近辺の山賊を退治してこいと命令される


ALFRED
ふーん、こんな相手なら昼寝をしていても勝てるぜ。攻めの一手だな。
CASTLE 100P
GOLD 5000G 10%
0日
160日

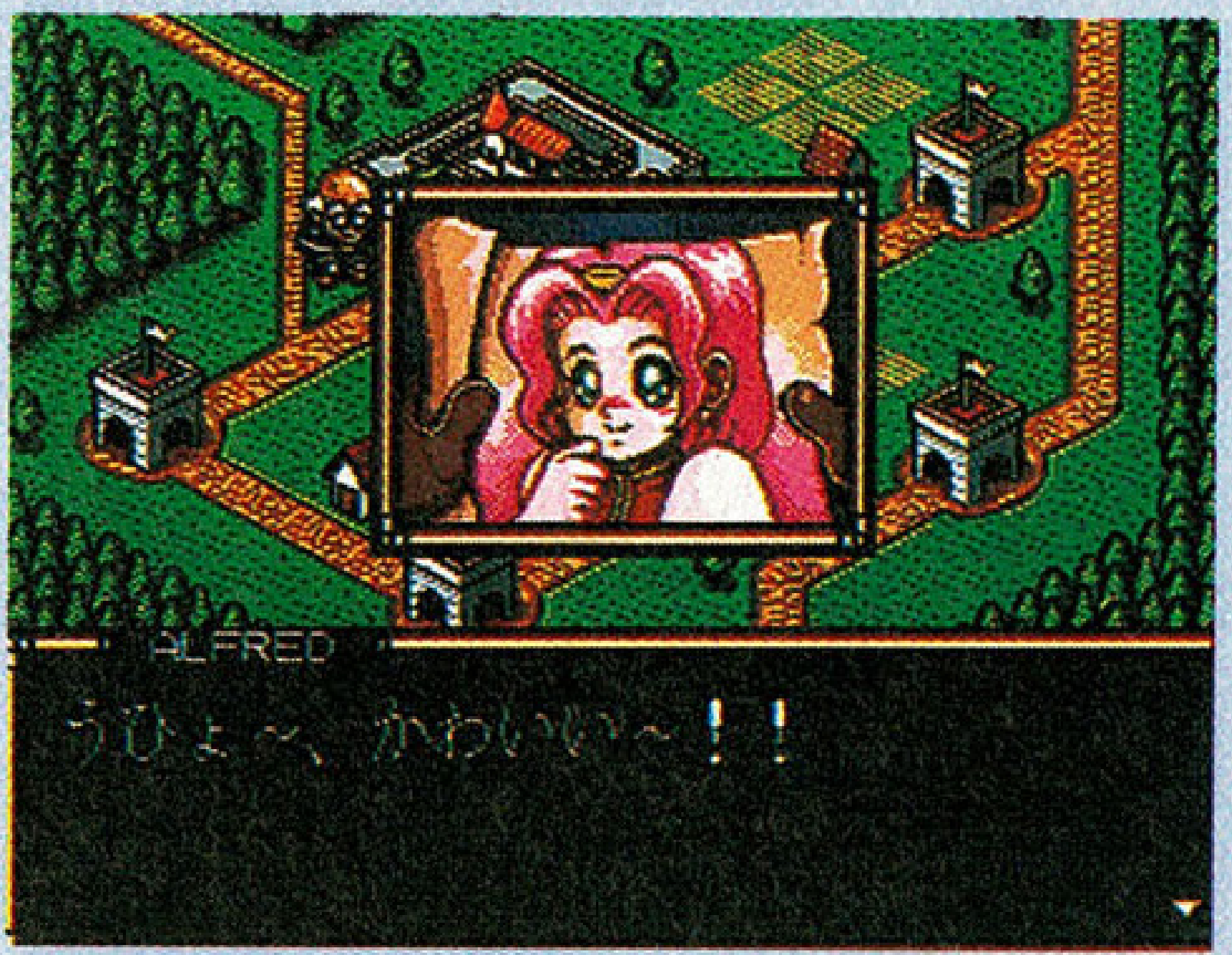
成長した王子の力を持ってすれば、山賊など恐れる存在でない

アルフレッド王子に見合い話？

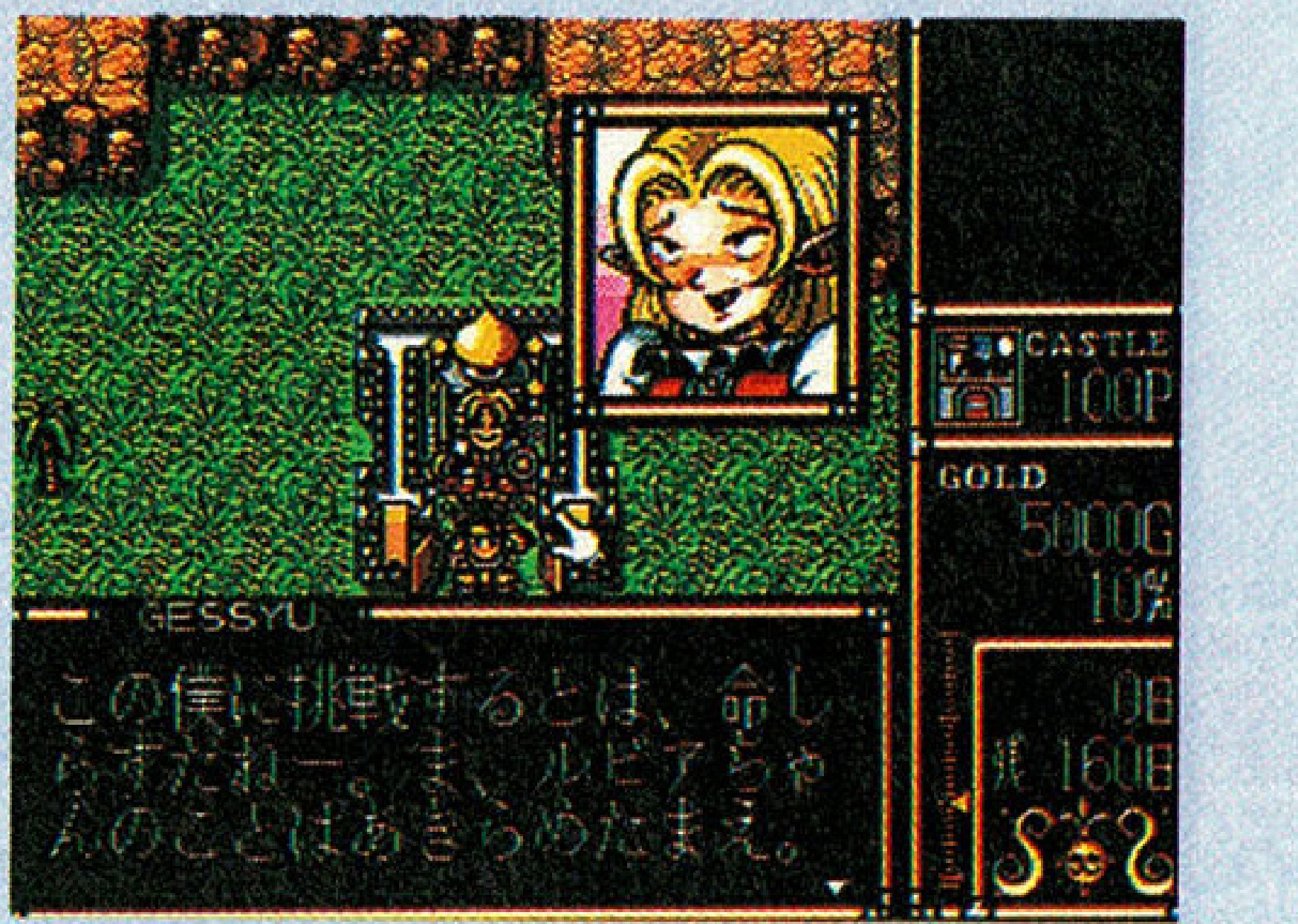
アルフレッド王子のもとに、隣のマルティカ国のルビア姫との見合い話が舞い込んだ。最初は嫌がっていた王子だったが、ルビア姫の似顔絵を見たとたん態度が豹変、マルティカ国へと向かう。このシナリオは3つのマップをクリアし、姫の待つ城へと進む。またこのシナリオでは王子のライバルとなる（?）ゲッシュー王子が登場する。


A BULLETIN
ようこそ、第一の腕試しはここよ。やっぱり、王様になる人はお金持ちのほうがいいわよね。

シナリオによっては、マップを攻略する順番を任意に決められる


ALFRED
うひょ～、かわいい～!!

お見合いの書状とともに送られてきた、ルビア姫の似顔絵


GESSYU
この僕に挑戦するとは、命しらずだね―。ま、ルビアちゃんのことはあきらめたまえ。
CASTLE 100P
GOLD 5000G 10%
0日
160日

ゲッシューは、アルフレッド王子の敵として立ちはだかる

New

RPG風の舞台で展開する陣取りゲーム

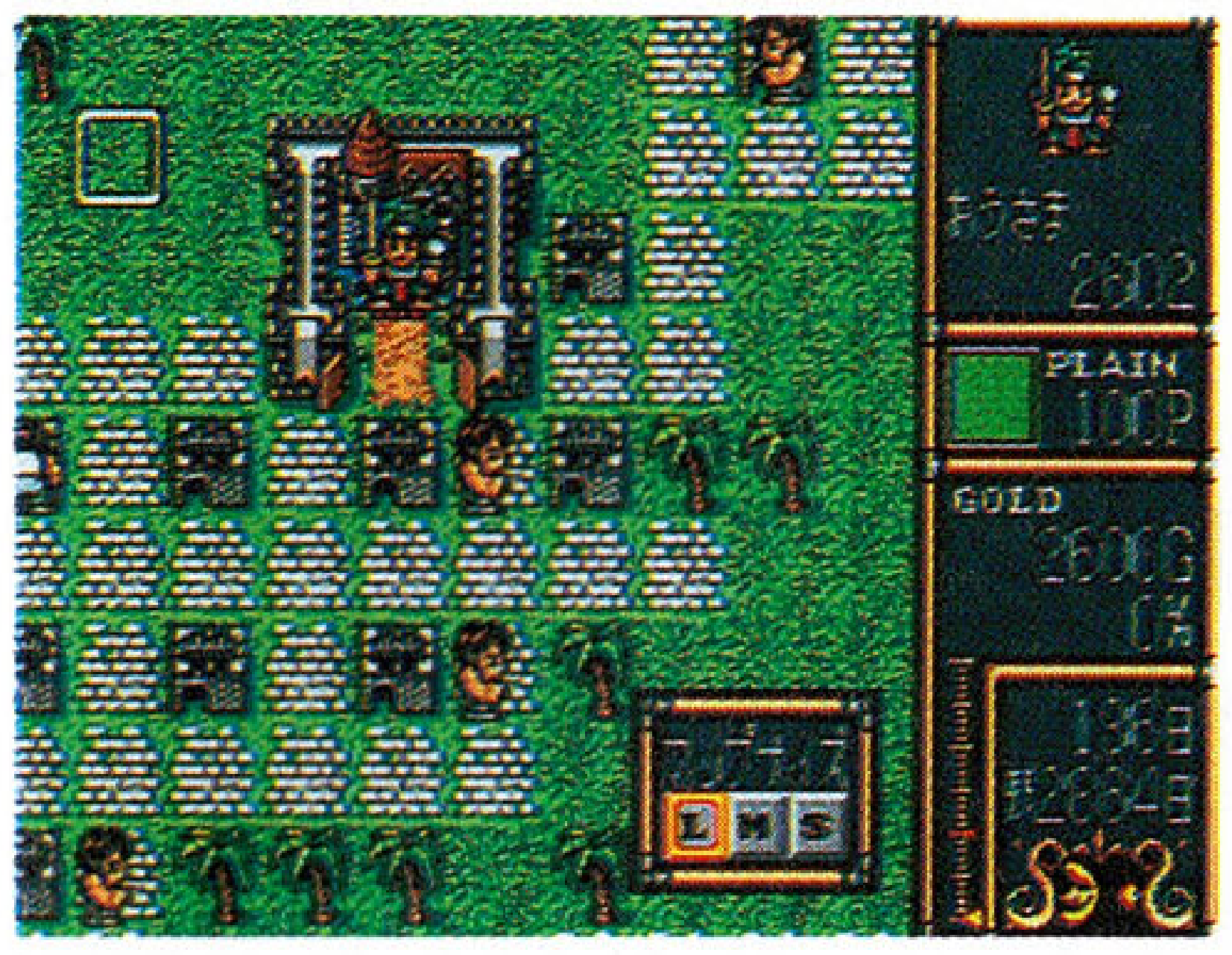
LORD ロードモナーク MONARCH とことん戦闘伝説

発売予定日	6月24日	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8800円(税別)	その他の機能	セガマウス対応
メディア(容量)	ROM(16Mbit)	現在の開発状況	100%

RPGのような舞台設定で展開するコミカルシミュレーション。初心者にも分かりやすい簡単システムがGOOD！

一見RPGみたいな異色システムのシミュレーション

パソコン版で好評だったリアルタイムシミュレーションが、オリジナルのストーリーモードをプラスして登場。このストーリーモードでは、操作方法を分かりやすく説明してくれるので、ゲームのルールが理解しやすい。ルールは陣取りゲームをもとにして、シミュレーション風にアレンジしたもの。

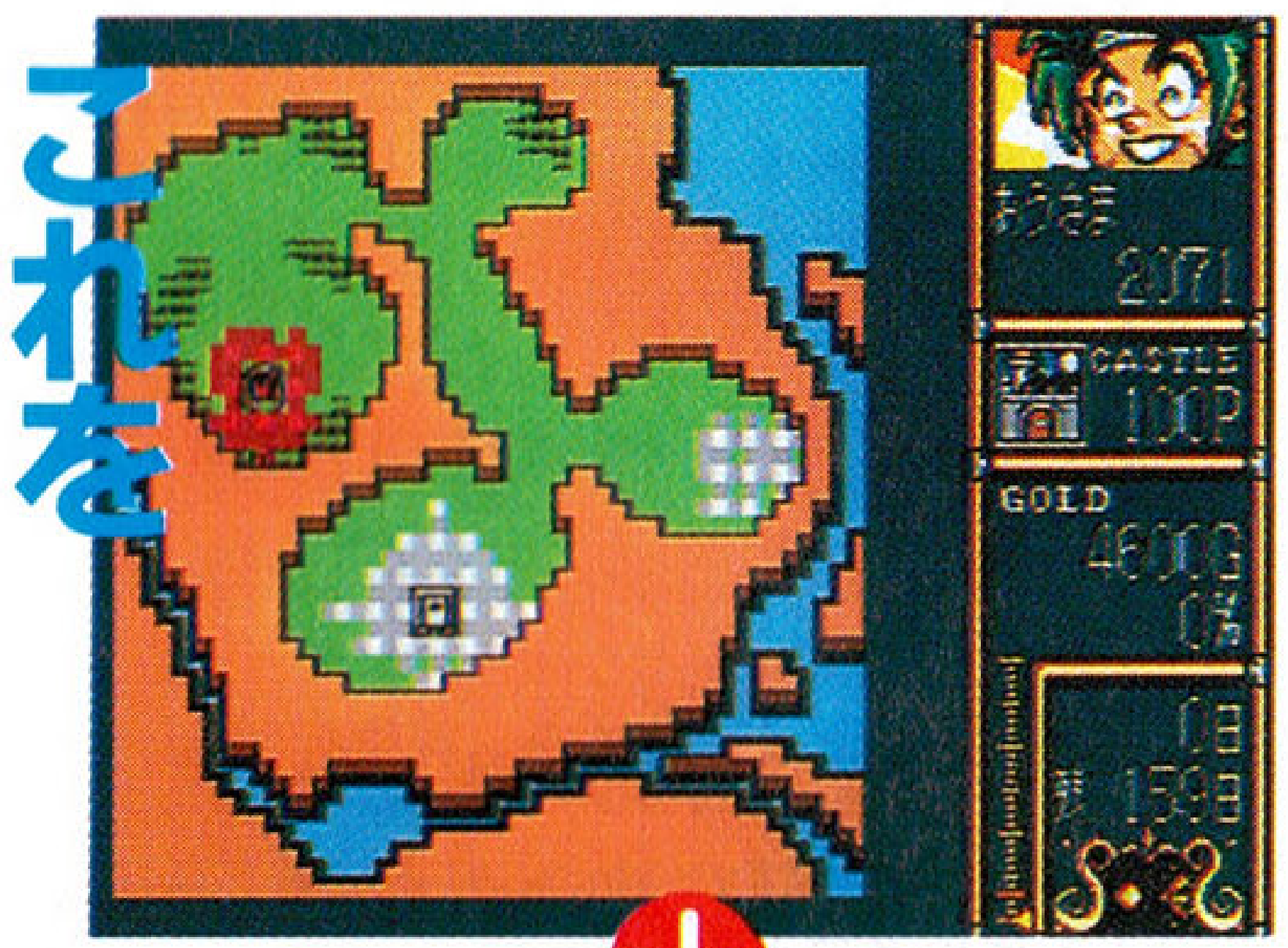


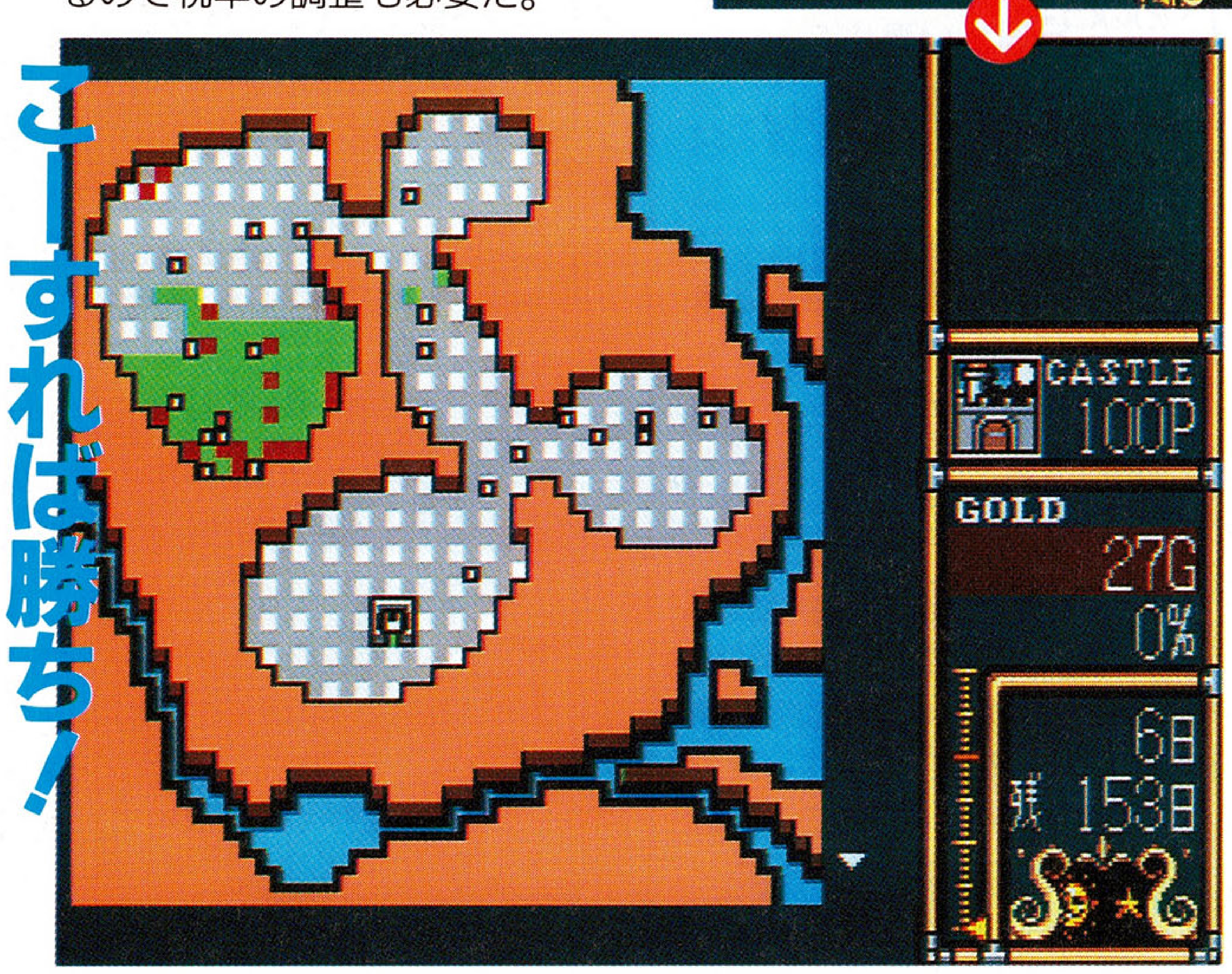
↑リアルタイムシミュレーションだ

陣取りゲームをシミュレーション風にアレンジ

基本ルールは陣取りゲームで、マップ上の全ての地域を自国の領土にするとクリア。もちろん自国の領土が広くなるほど、王様(プレイヤー)の力も上がる。領土を広げるためには、国民に命令して家を建てさせたりする。しかし、すべての命令の実行には、お金がかかるので税率の調整も必要だ。

↓マップ内の白い部分が自国の領土

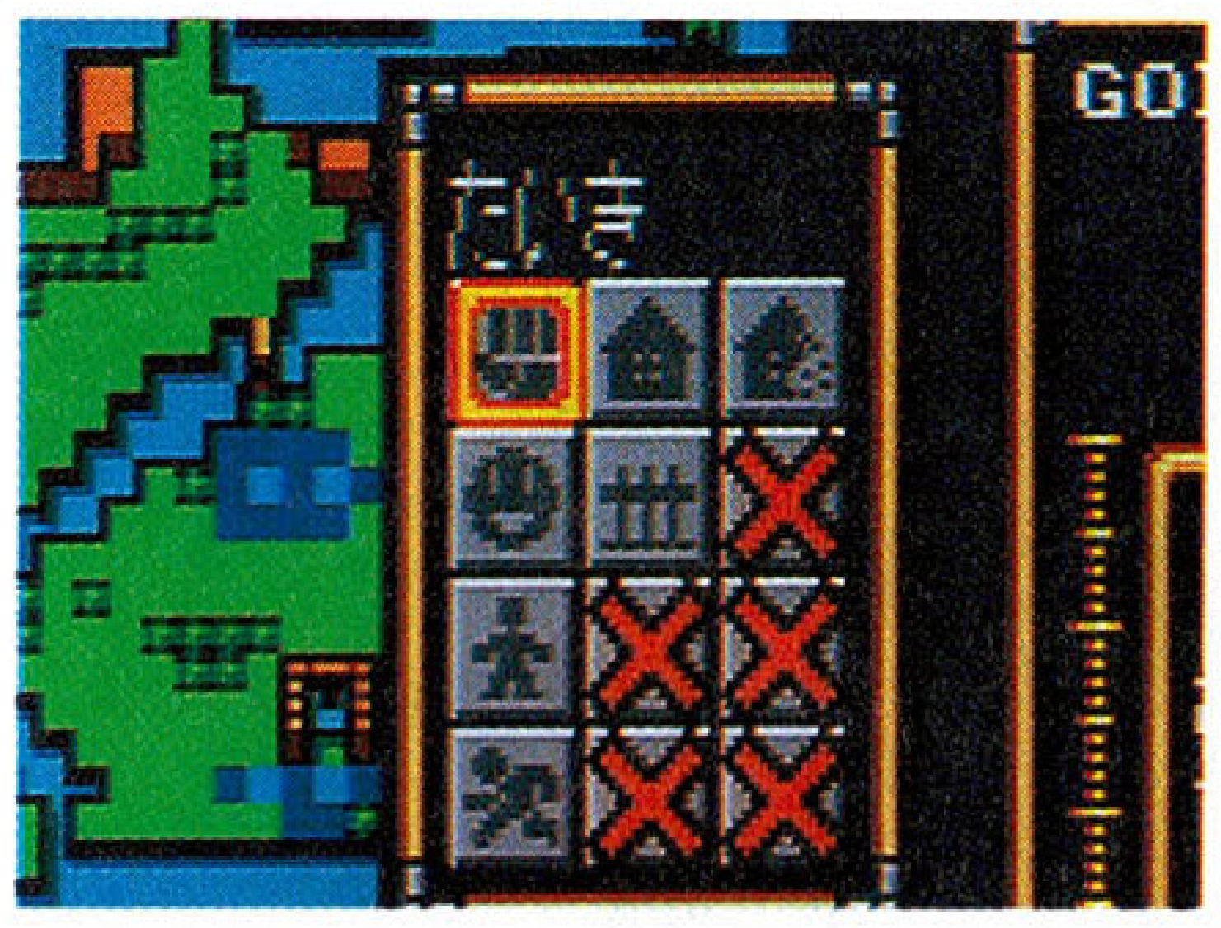


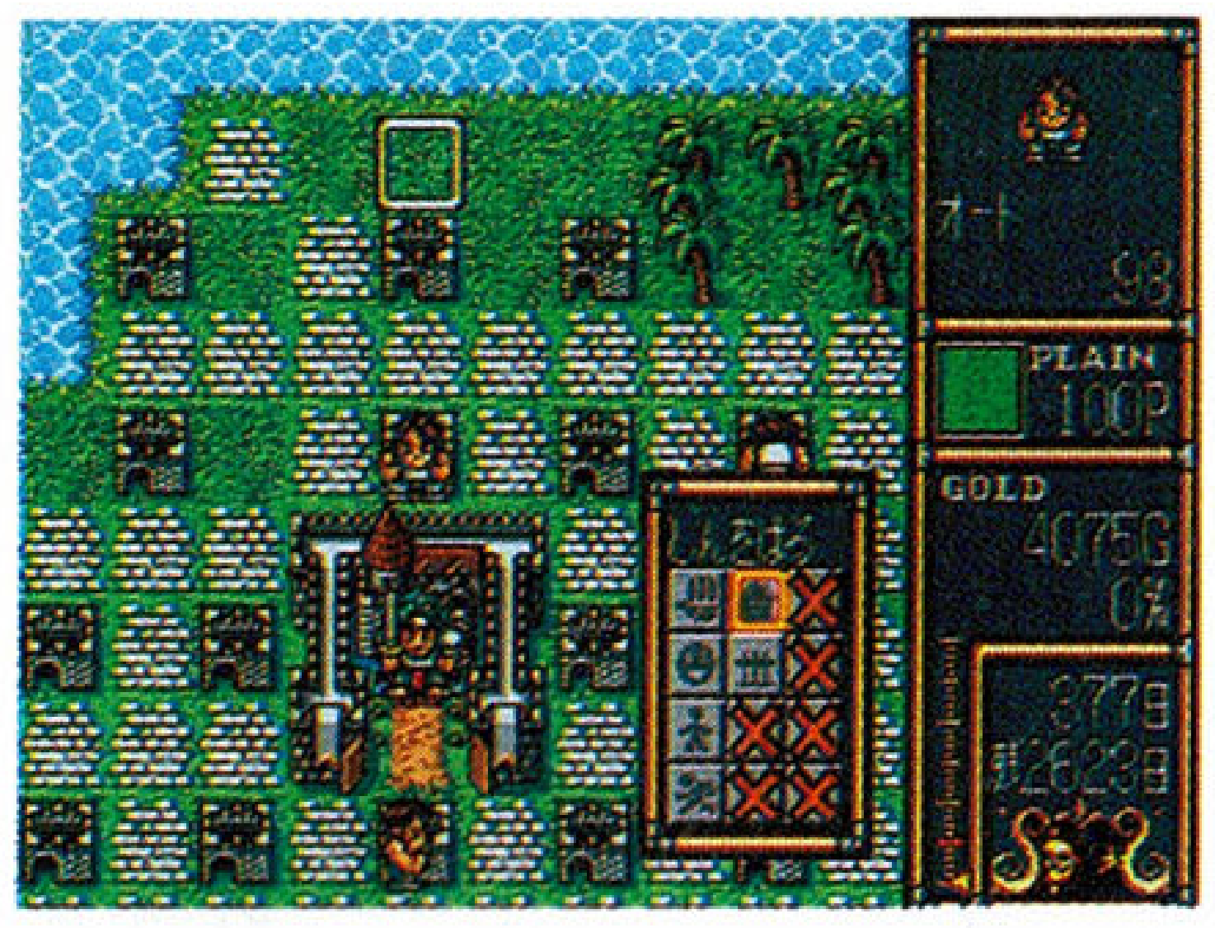


←もう真っ白！隅から隅まで制覇して占領率を稼ぐのだ

コマンドはすべてアイコンで実行

コマンドは、すべて分かりやすいアイコンで実行する。国民に命令するにはカーソルを合わせ、アイコンを指定。命令は、ある程度国民が成長していないと実行できないものや、面によっては使えないものがある。またリアルタイムなので、すばやい状況判断が必要。


←コマンドは全部で12個



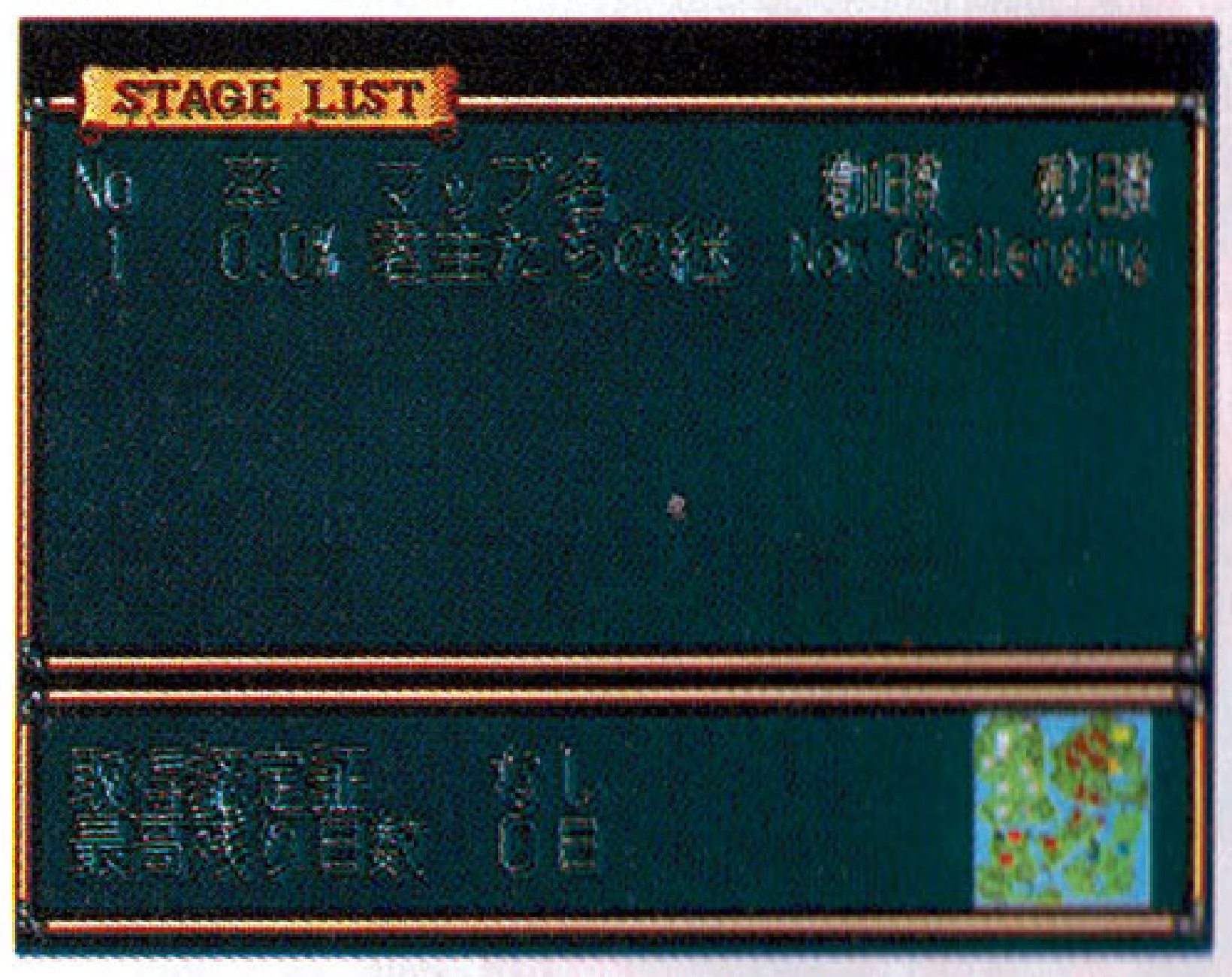
←国民にコマンドで命令

コマンドの有効な使いかた

待機	国民をその場で待機させるコマンド。次の命令が思い浮かばないときには、とりあえず待機させよう	柵つくる	目的地に柵を作り、敵の侵攻を阻むときに使う。敵の城の前に作ると、敵の税収がなくなる
オート	他のコマンドを代用してくれるコマンド。国民が自分で考えて村を作ったり、開墾したりする	柵こわす	柵を壊し、国民が通れるようにする。敵領土との境目には大抵柵があるので、壊してから進もう
守る	その場に家を作り待機する。敵国との領土の境目で実行すると、簡単な防御になる	橋つくる	海があって通れない場所に橋をかけるコマンド。幅が広い海には、連続して橋を作ることも可能
援軍	他の命令を実行している国民を助けるコマンド。命令によっては、その作業が早くなったりする	橋こわす	目的地の橋を壊し、敵の侵攻を防ぐコマンド。もちろん橋を壊したあとは、国民が通行不能になる
村つくる	何もない平地を、自国の領土にする。隣り合ったマス目に、自国の家があると領土にはならない	開墾	森林地帯を開墾して平地にするコマンド。「村つくる」コマンドと併用して使うと有効
村こわす	目的地の家を壊して、平地にするコマンド。敵の家を壊したり、自国の家を整理したいときに使う	封鎖	モンスターが発生する洞くつを永久に封鎖するコマンド。面によっては、封鎖するとマズい所も…

やんちゃ王子のはちゃめちゃ国盗り物語

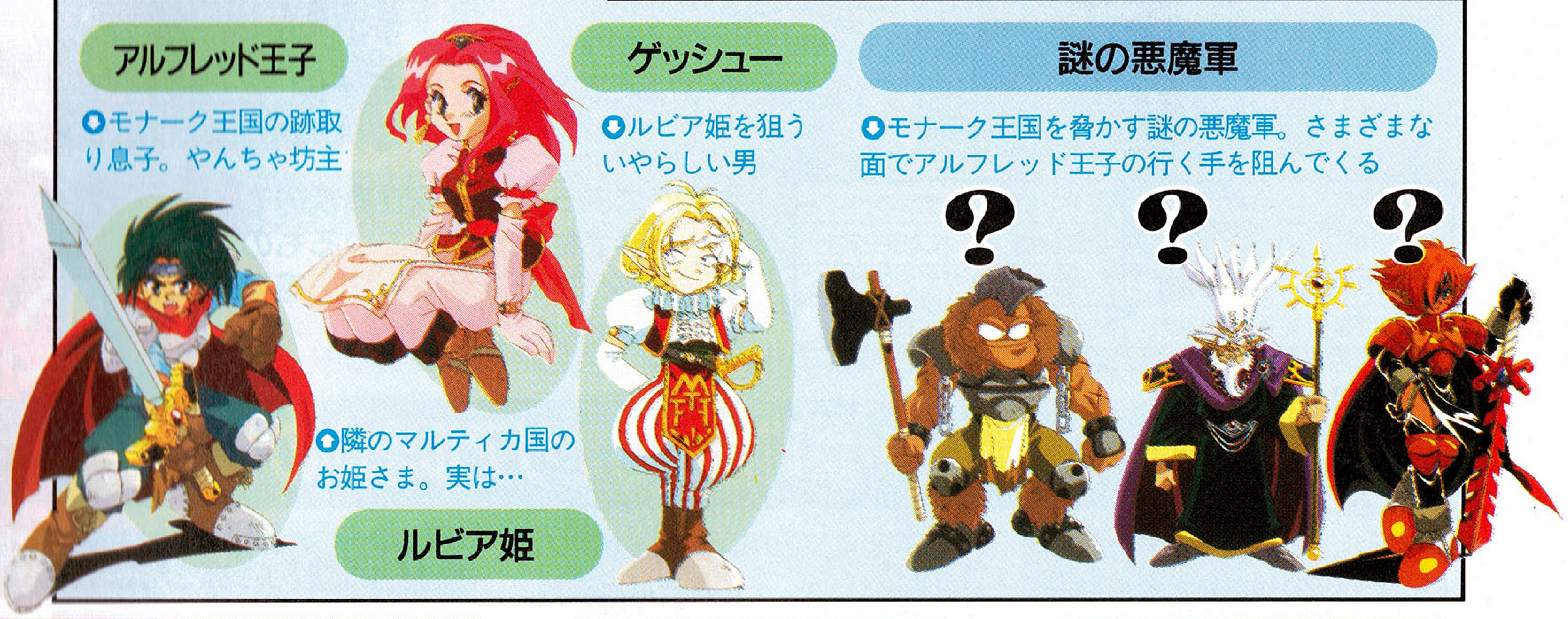
ストーリーモードでは、モナーク王国のやんちゃ王子を立派に成長させることが目的。またストーリーは8章に分かれて、全32面を戦う。次々に現れる悪魔軍を蹴散らし、世界に平和を取り戻せ／



もう一つのモード「記録挑戦」では、占領率やクリアの早さを競う

ストーリーモードはオリジナル

ストーリーモードでは、モナーク王国を舞台にした物語が展開する。悪魔軍やライバルのゲッシューとの熱い戦いが、王子を待ち受ける



アルフレッド王子

モナーク王国の跡取り息子。やんちゃ坊主

ルビア姫

隣のマルティカ国のお姫さま。実は…

ゲッシュー

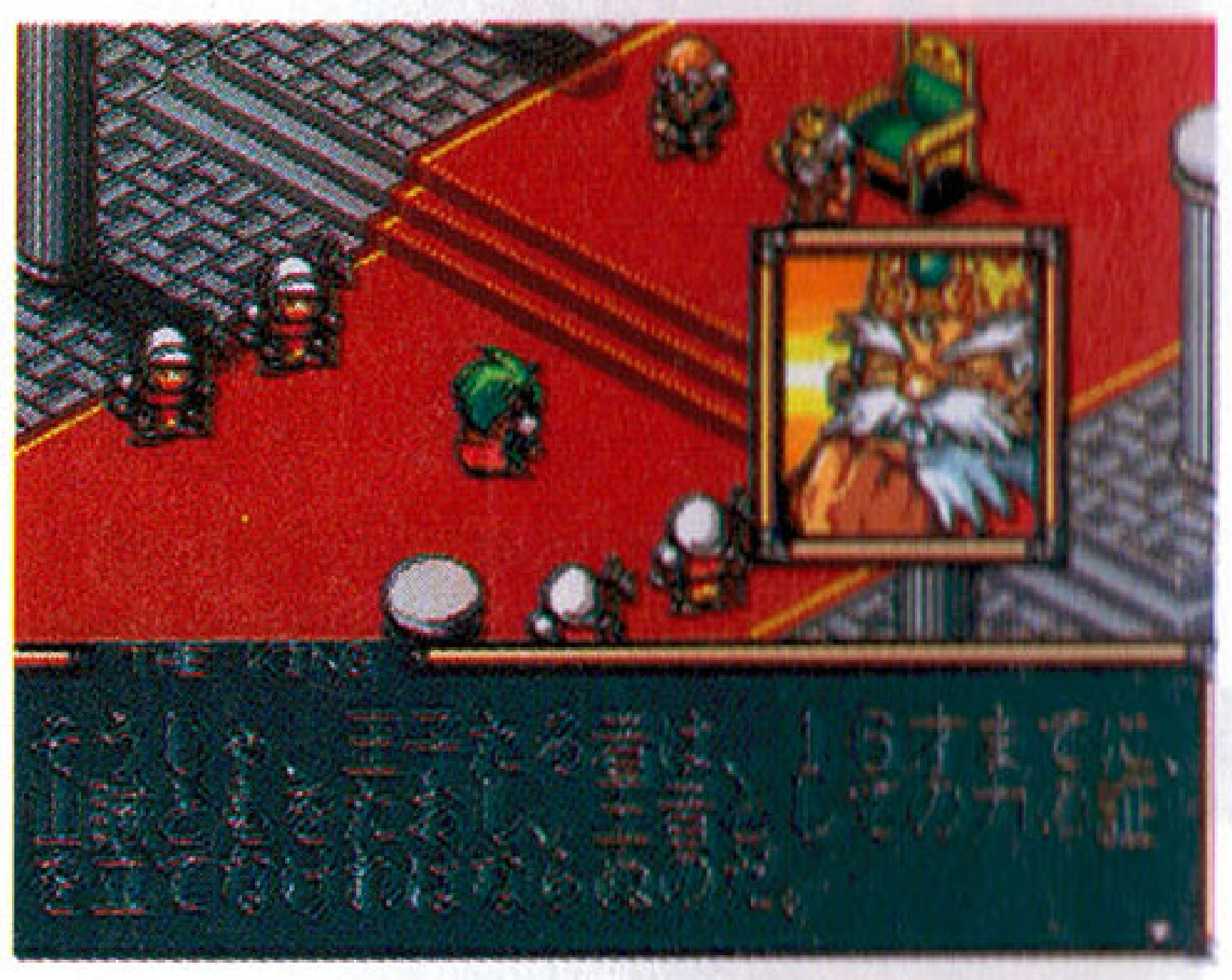
ルビア姫を狙ういやらしい男

謎の悪魔軍

モナーク王国を脅かす謎の悪魔軍。さまざまな面でアルフレッド王子の行く手を阻んでくる

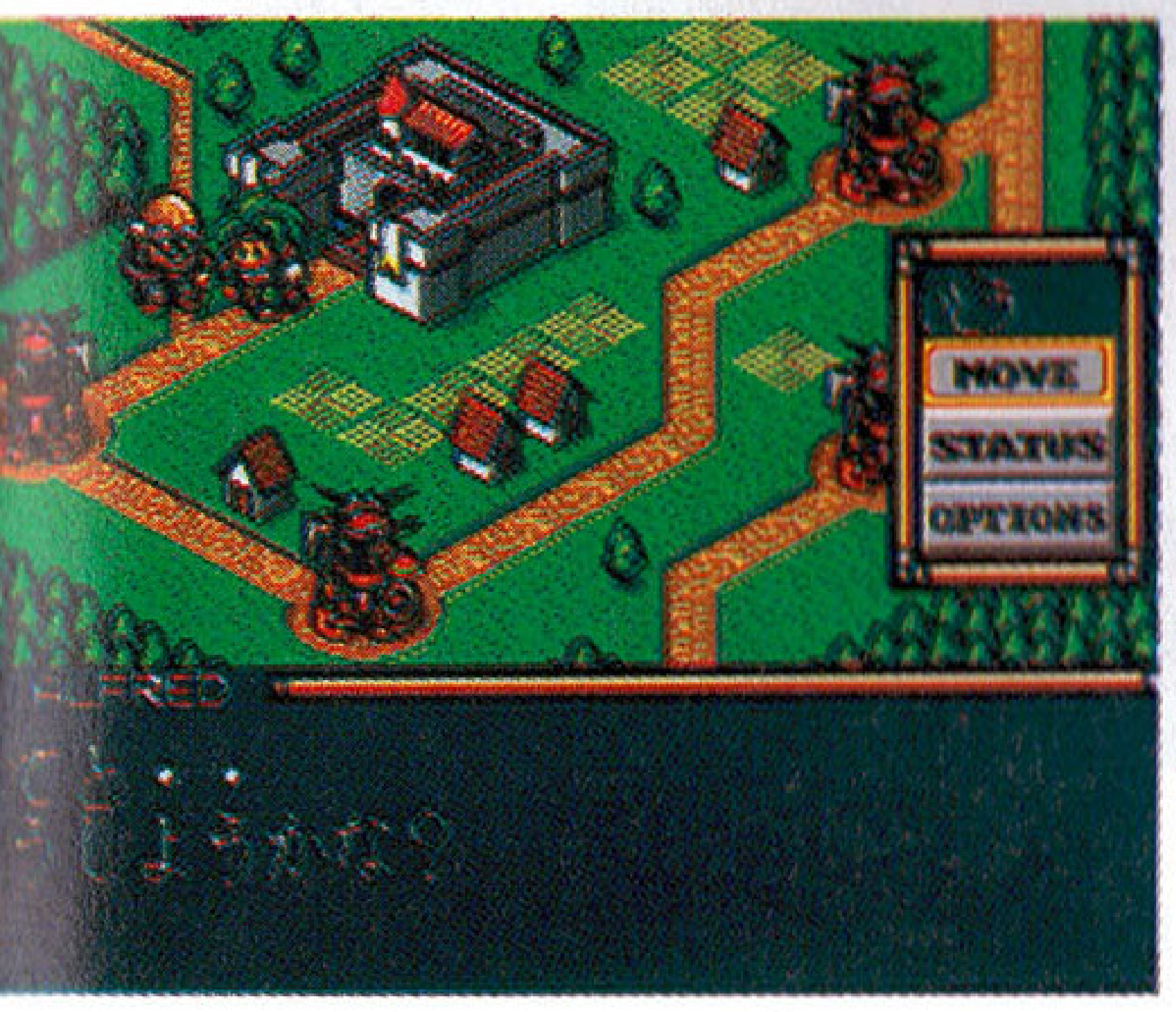
「第一章 おれは一人前」を紹介!!

第1章の目的は、モナーク王国周辺の悪魔軍を倒すことだ。敵は3つのマップで、王子を待ち受ける。ここではコマンドの使い方をメインに、2つめのマップを分かりやすく紹介しよう。



16歳の誕生日、王子はモナーク王国のしきたりを聞かされる

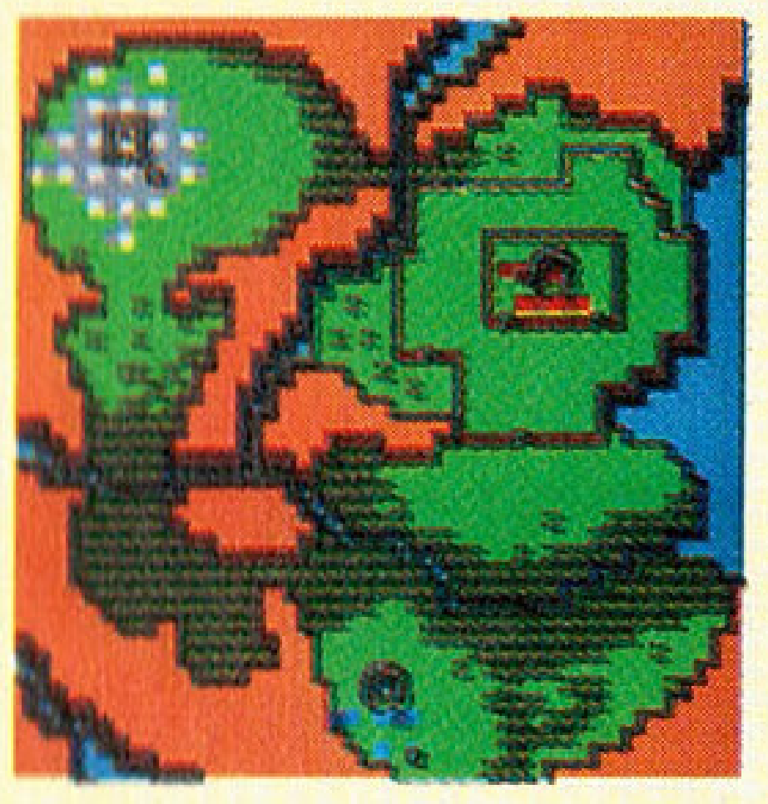
安易に引き受ける王子



全体マップで行き先を選ぼう

MAP2 さらにたたけ！

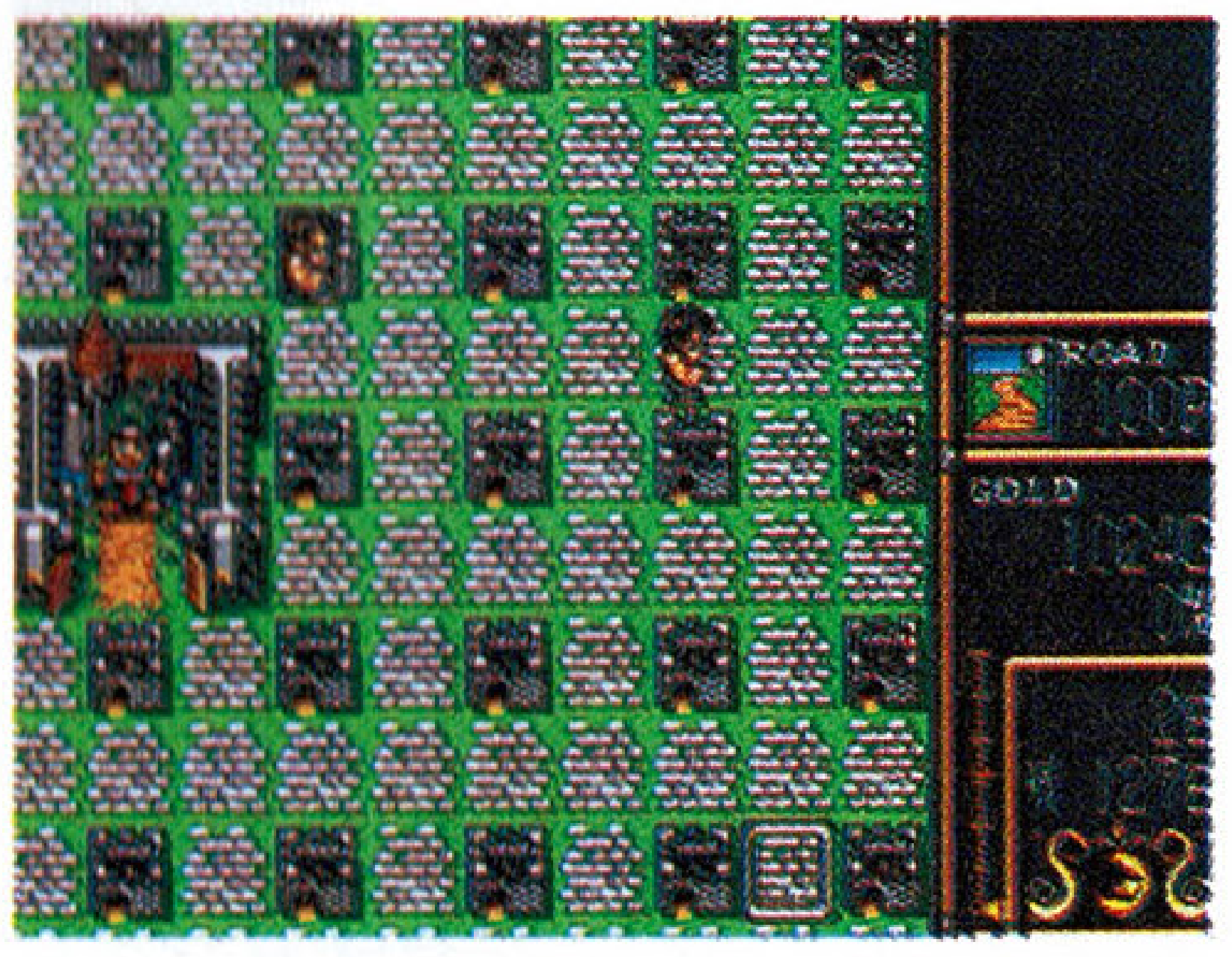
このマップのポイントは2つ。1つ目は青い敵をいかに早く制圧できるかで、2つ目は赤い敵の領土へ橋をかけるタイミングだ。敵は両方ともあまり強くないので、いい腕だめしになる。税率の上げ下げが重要



白い所が自国の領土。赤と青の2つの敵を、どう攻めるかがポイントになる

とりあえず村をつくる

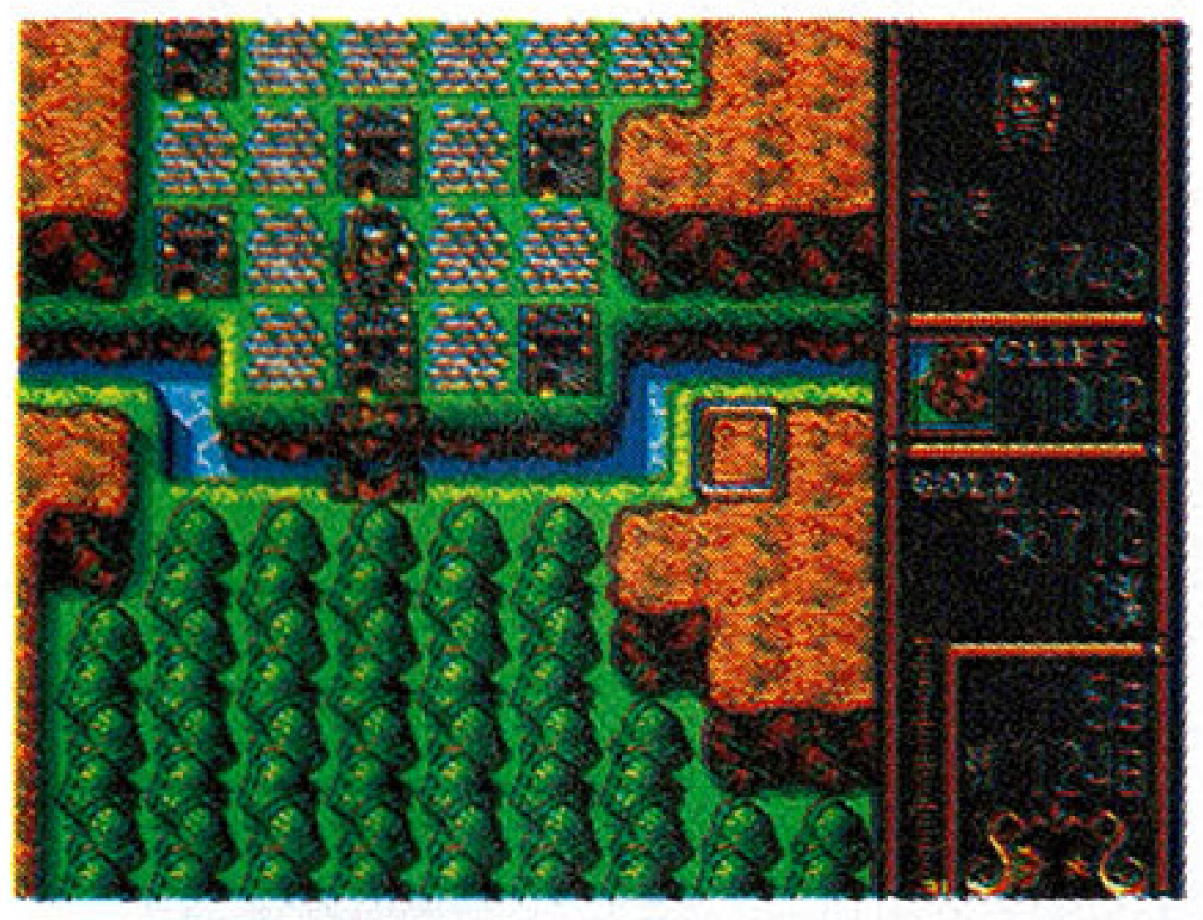
ゲームスタート時は、とりあえず自国のまわりで「村つくる」コマンドを実行。しかし森林地帯は一度「開墾」してからでないと、家が作れないので注意。敵国との境目まで領土を広げるのが目安。



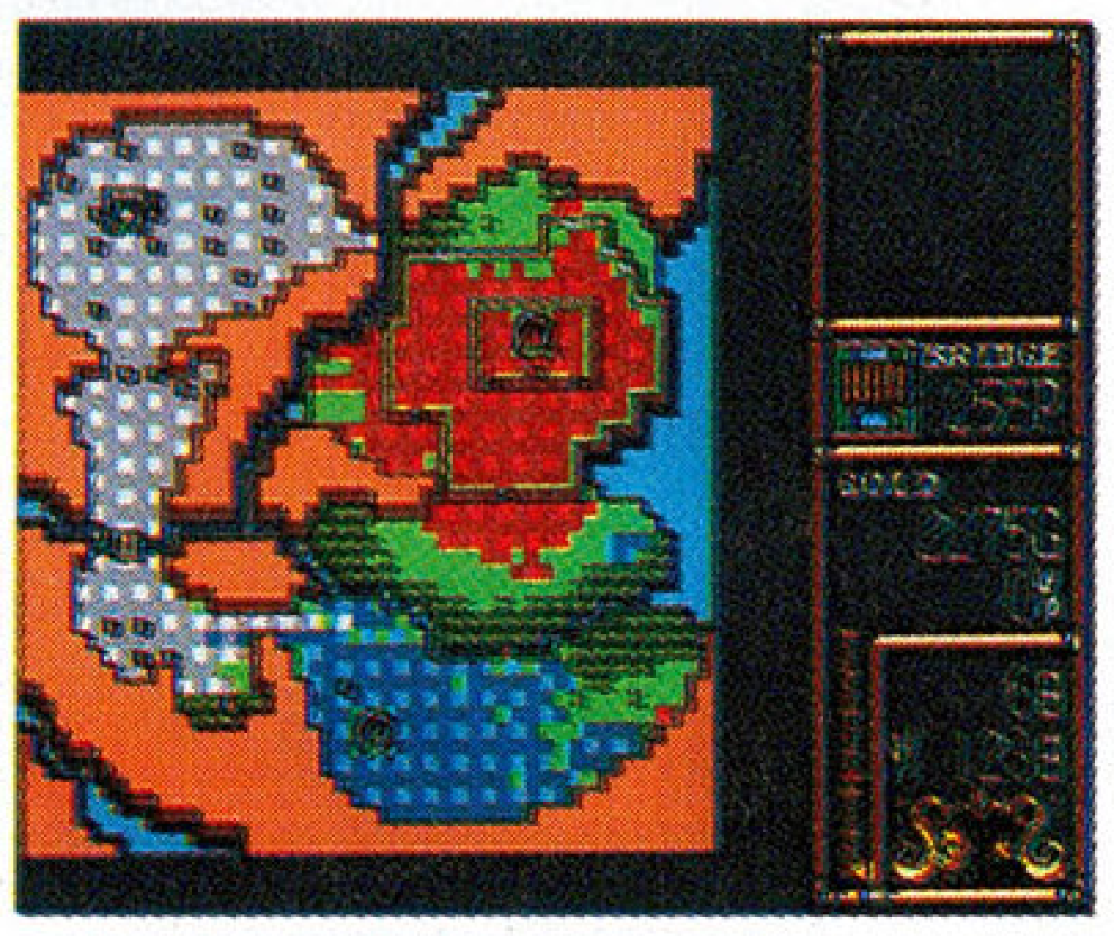
とりあえず自国の城のまわりが真っ白になるまで、発展させよう

陣地を求め橋をかける

さて、自国のまわりに家を作るスペースがなくなったら、敵国に攻め込もう。境目にある河で「橋つくる」を実行。ただし、ある程度の資金がないと実行不可能だ。



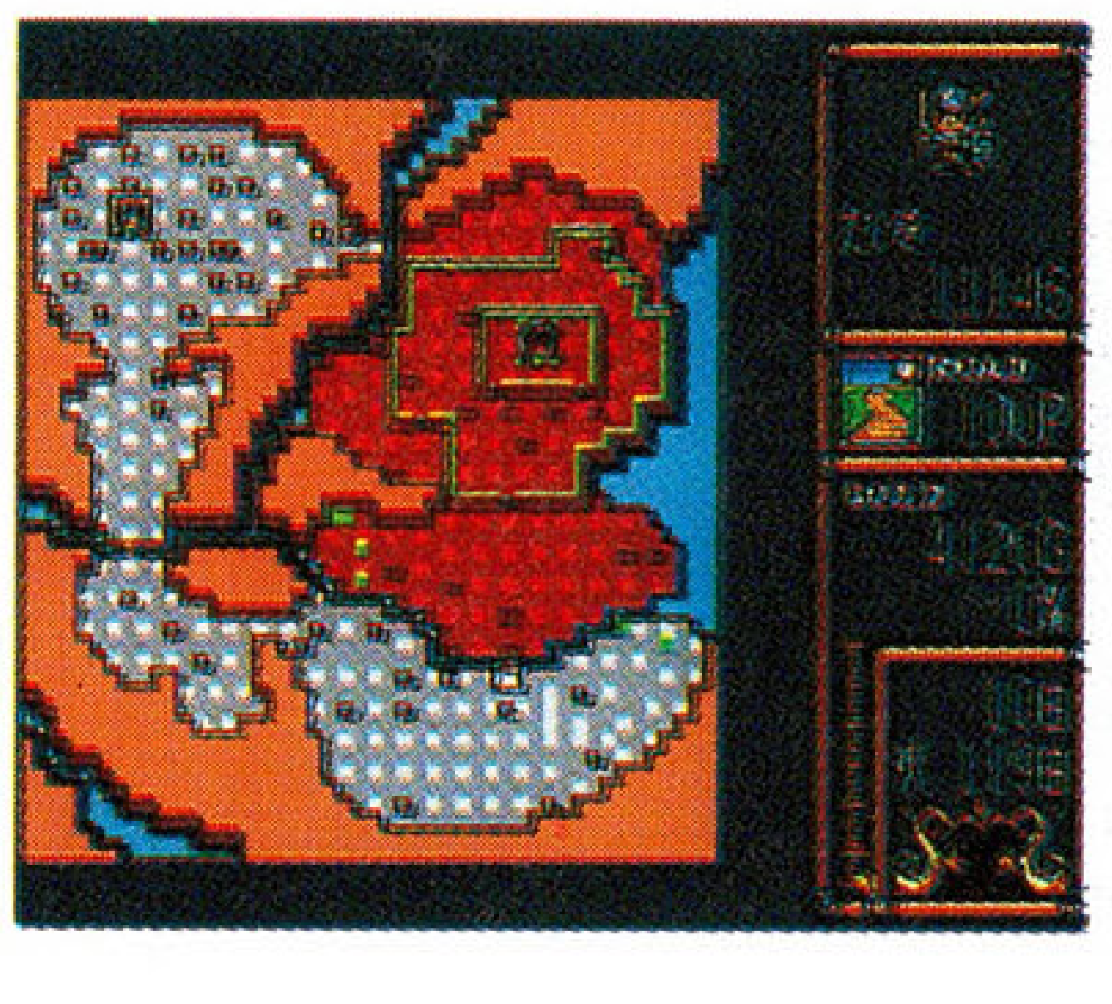
青い敵国との境目の河



橋がかかったら、すばやく森林を開墾しよう

さらに領地を拡大

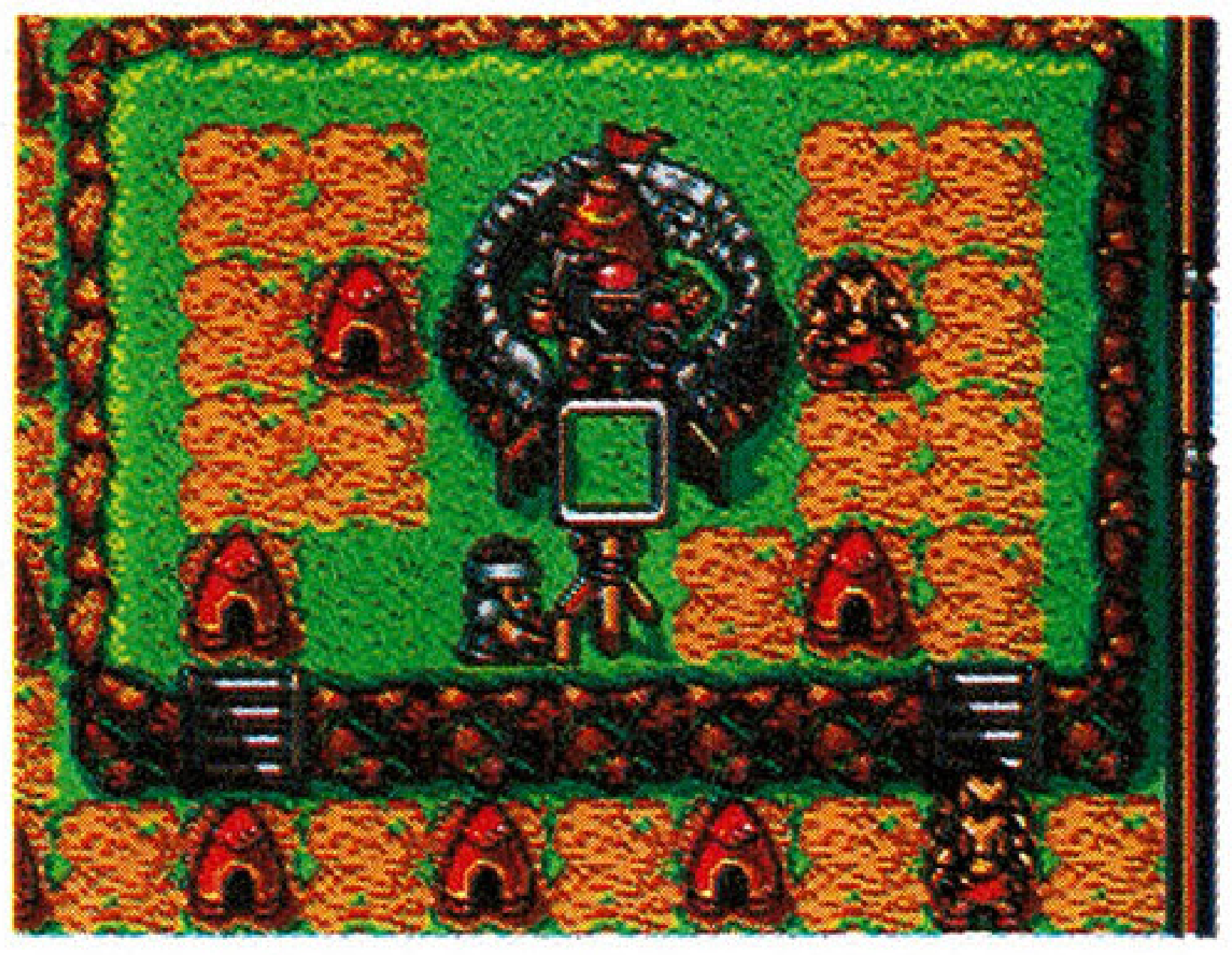
橋をかけ終わったら、敵領土を「村こわす」コマンドで平地にして、そこに自国の家を作ろう。これで、マップの半分を制覇だ／



青い敵の領土を、一気に制圧。次はどう動く？

柵で封じ込める

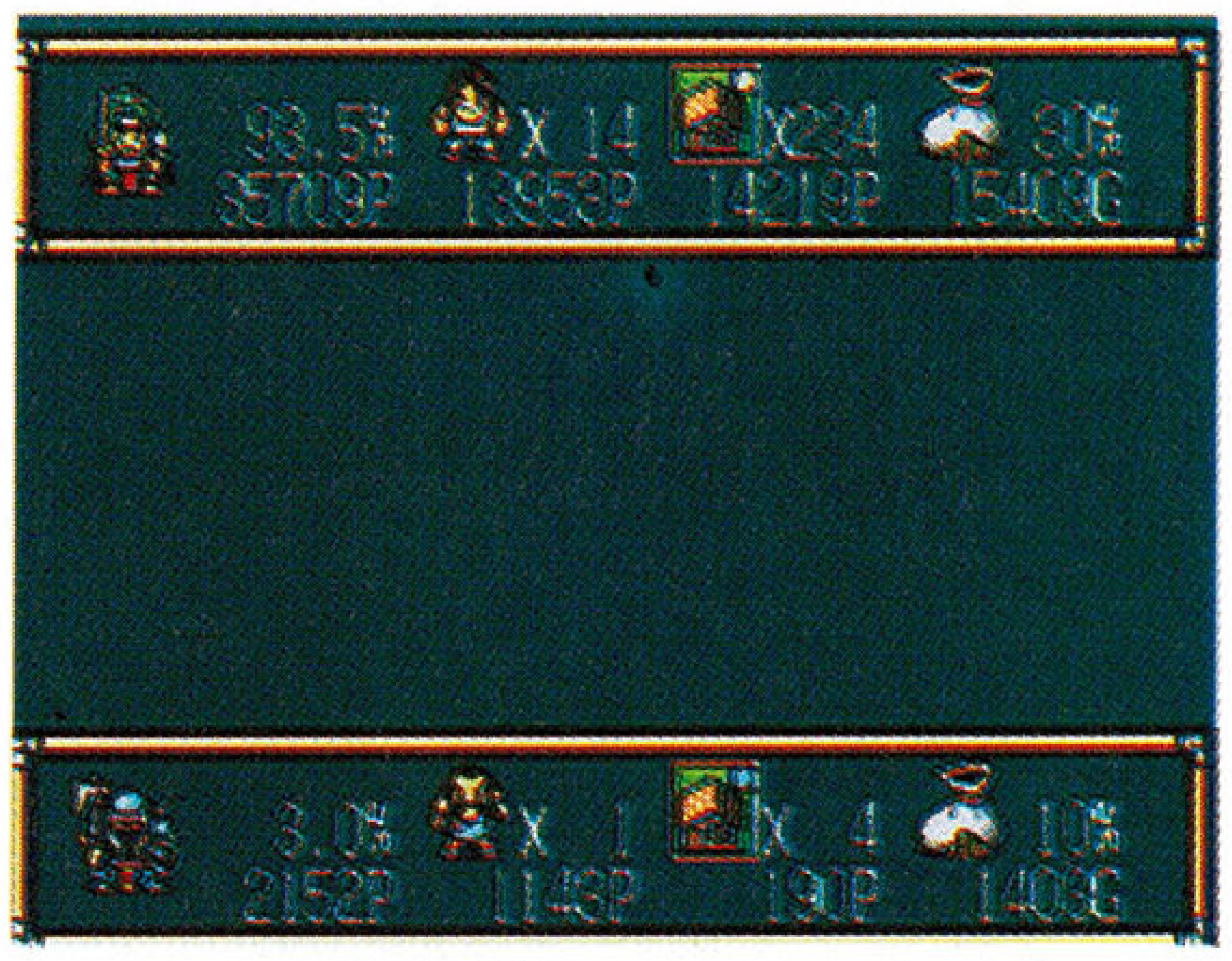
ここまで来たら、敵国の息の根を完全に止めるため「柵つくる」コマンドを使おう。柵を敵国の城の前に作ると、敵は収入がなくなり、身動きが取れなくなるのだ。



単身敵地に乗り込み、柵を作る勇敢な国民。これで敵を封じこめたぞ

一騎討ちだッ！

あとは、敵の王様と一騎討ちで勝負だ。自国が敵の4倍の勢力を持っていれば楽勝。勝利すると、敵の領土が全て自国の領土になる。



各国の王様の勢力などは、ポーズ画面のステータスコマンドで確認

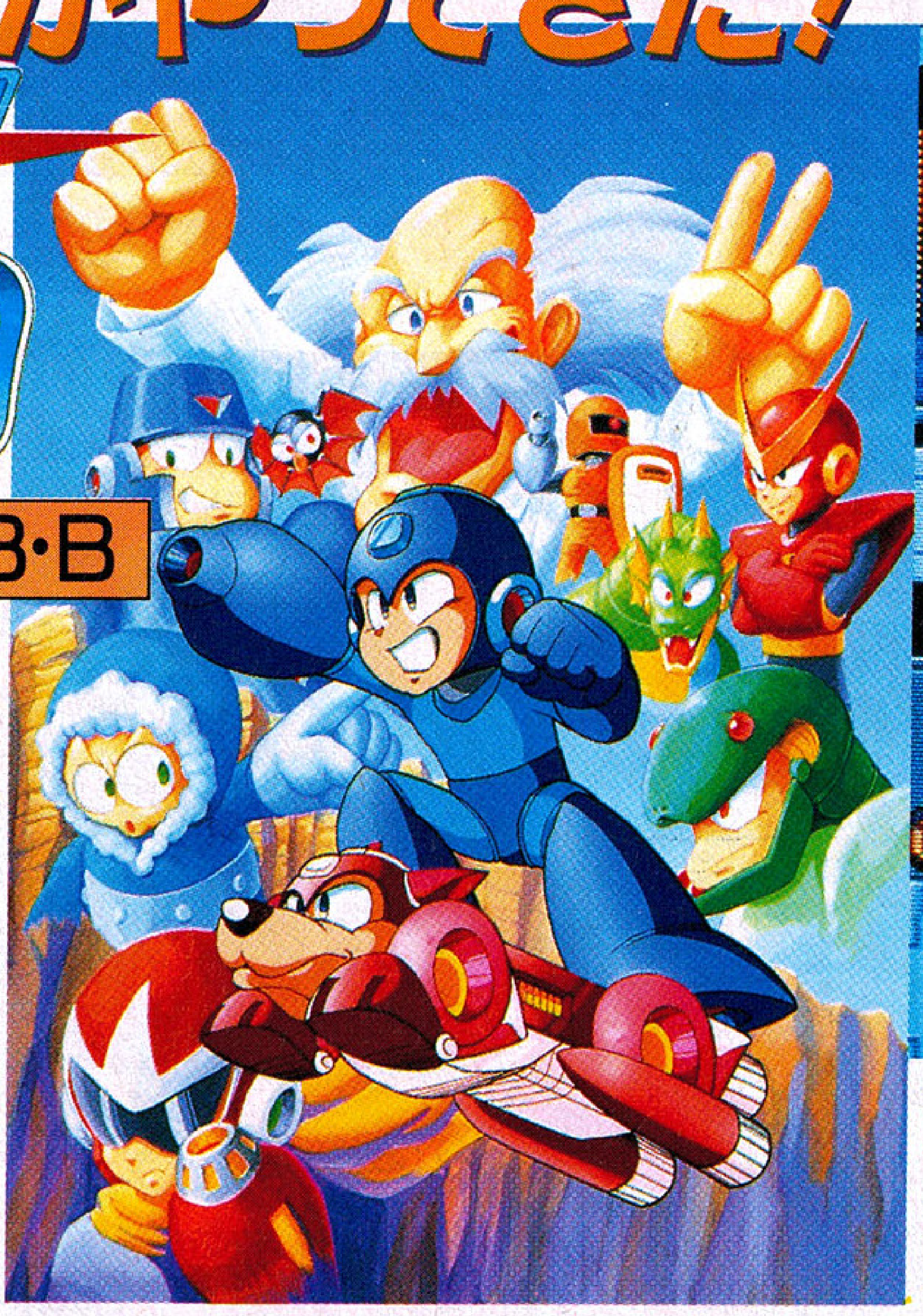
カプコンのもう1つの顔がやってきた！

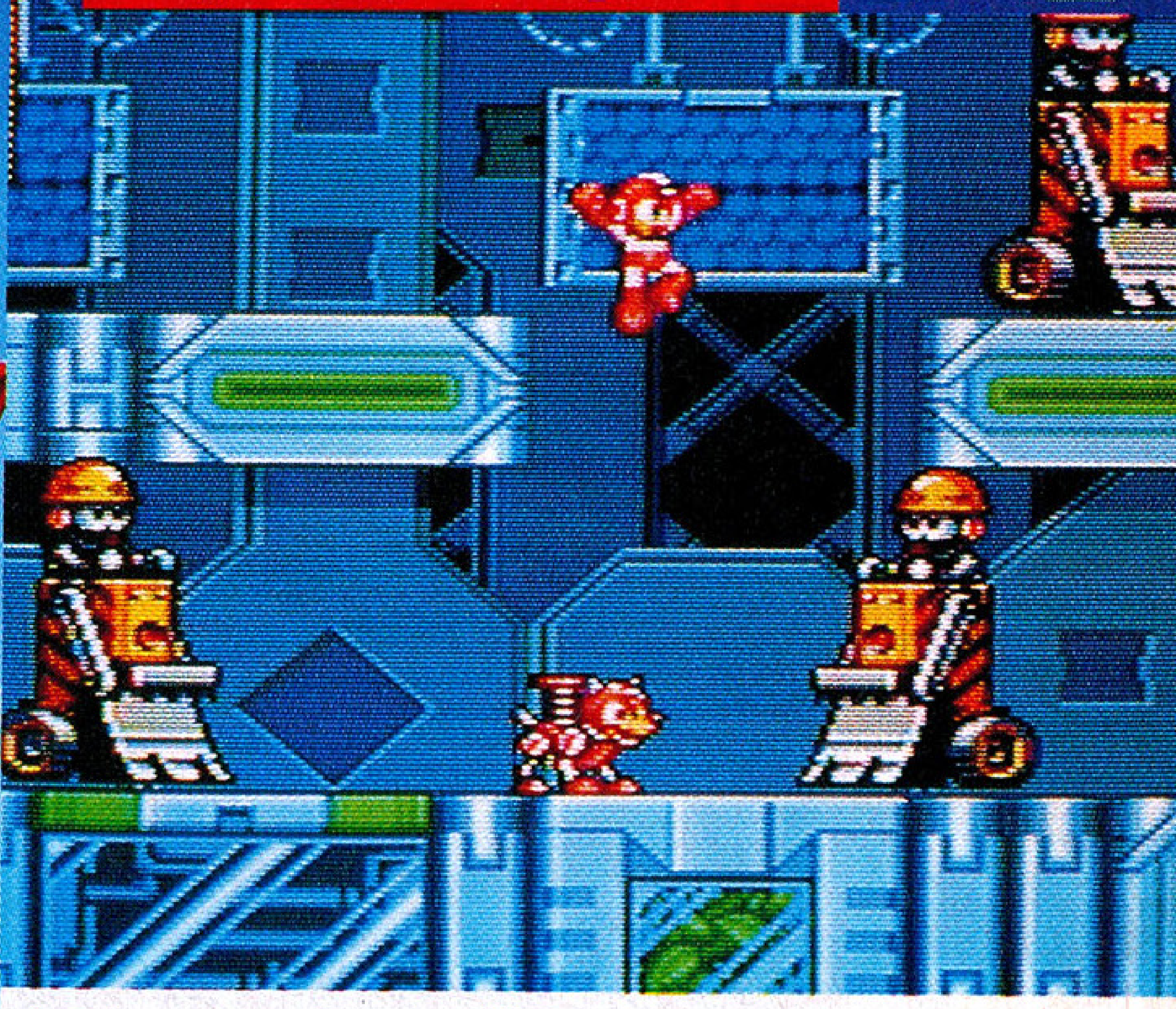
ROCKMAN MEGA WORLD

カプコン｜9月発売予定｜価格未定｜12M+B·B

超硬派アクション登場！

メガドラ版「スーパーストⅡ」の発売で、ユーザーの期待も高いカプコンだが、今度は超硬派アクションとして大人気の「ロックマン」がメガドラにもついに上陸してくるのだ！　まずはお待たせしてたメガドラ版の画面写真をじっくり見てくれ！　ファミコン時代に生み出されたアクションゲームの名作がなんと３作分もいっしょに楽しめるこのメガドラ版。９月の発売までもう待てないぜ!!

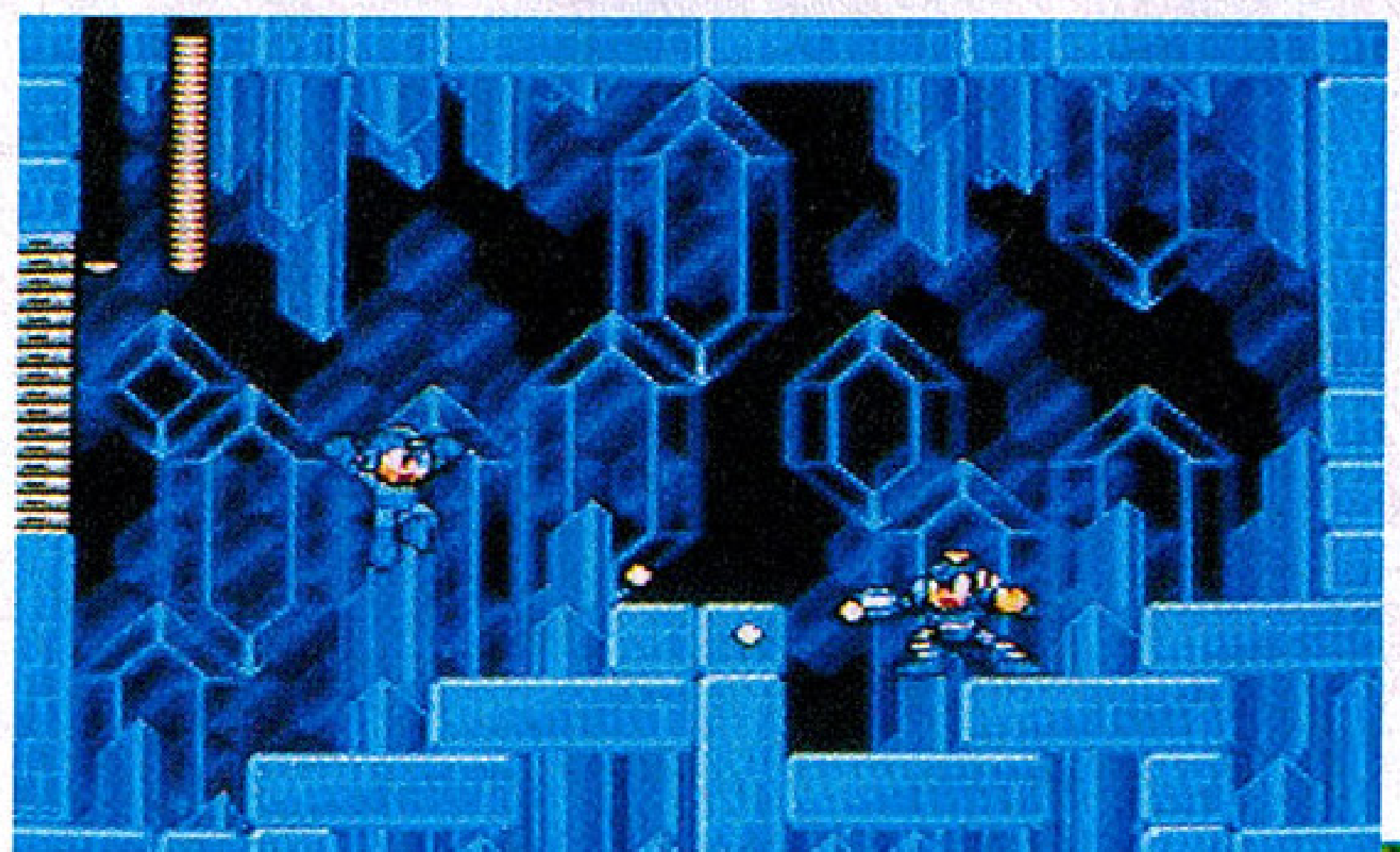




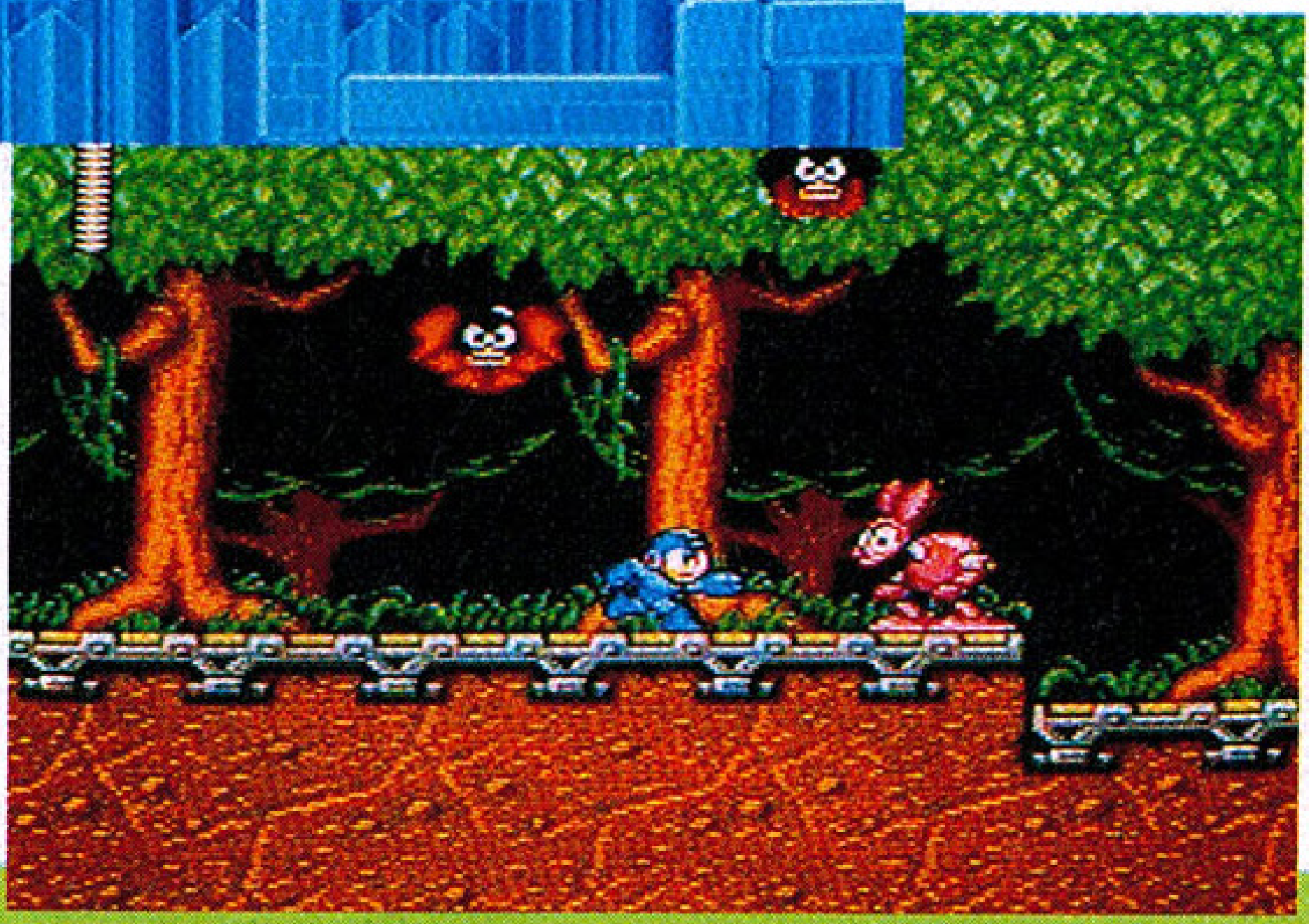
左のカッコいいイラストは今回メガドラ用に描き起こされたものだ。クイックマン、メカドラゴン、スナイパージョー、バットン、アイスマンなど懐かしの顔がたくさん見えるのがうれしいね。名パートナーのラッシュや、宿敵ブルースもいるぞ。

気になるストーリーとゲーム内容はこうだ!!

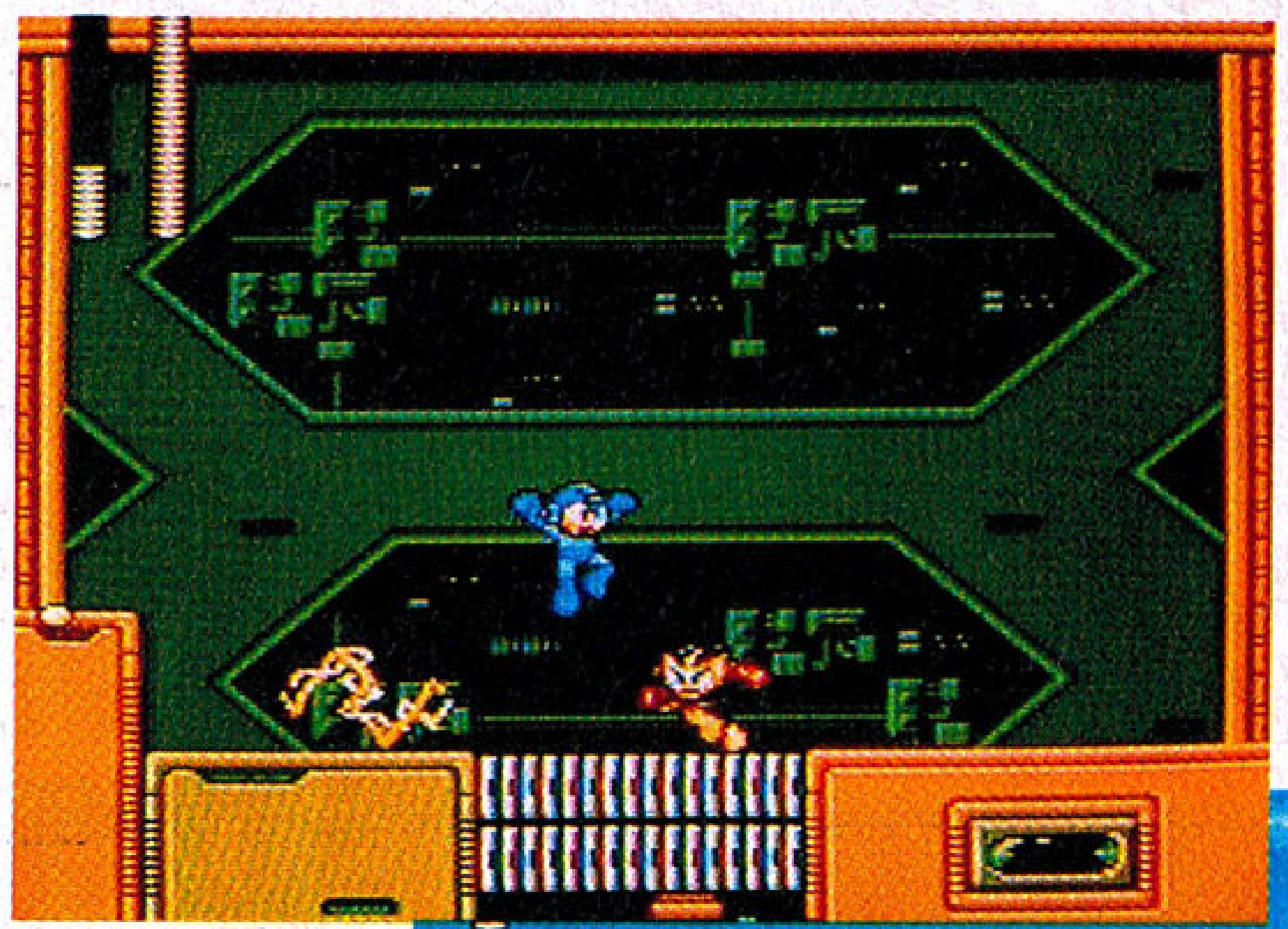
「ロックマン」シリーズは、たくさんの作品が多くの機種で発売されているが、今回のメガドラ版は、ファミコン版の１から３を元にされたものだ。特にこの３作は、シリーズ全作品の中でもダントツに難易度バランスが良いことで、いまだにユーザーの支持も高い名作。これは期待できそうだぞ。ちなみに各ゲームは、１、２、３のどのゲームから始めることもでき、バッテリーバックアップにより各ゲームの進行状況をセーブすることも可能だ。メガドラ版だけの要素もあるらしいぞ。



こちらは、「２」のボス、フラッシュマンだ。「１」は暴走したロボットが敵だったけど、「２」の敵はすべてDr.ワイリーが作ったものだぞ。



こちらも「２」のウッドステージ。動物型のロボットバットンとロビットがいる。甘くみてるとやられるぞ。



懐かしい「１」のエレキマンだ。素早い動きに要注意。ローリングカッター有効だぞ。

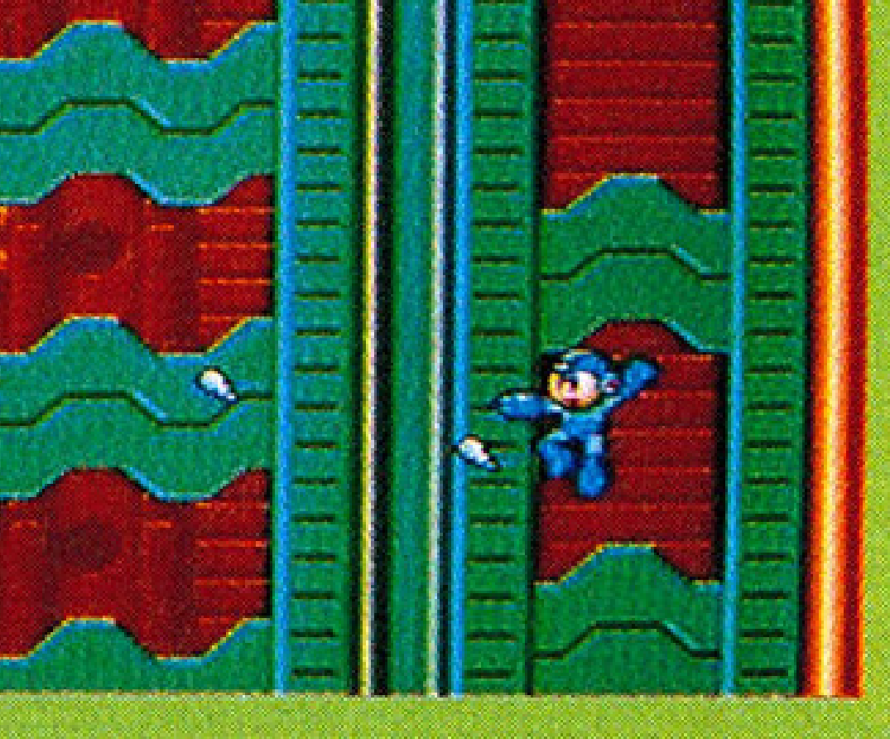
敵の配置も絶妙だったこのシリーズ。ところで「ロックマン」のロックは〝ロックンロール〟が由来って知ってた？

なんとこんなにある!!

「ロックマン」ワールド！

「ロックマン」は、６年以上も前にファミコンにオリジナル作品として登場したが、ゲームボーイ、スーパーファミコンなどを含め、すでに14作品も関連作品が出ている人気シリーズだ。最近はボードゲームやサッカーものもあるけど、こっちもメガドラで出るといいね？

ロックマンのキャラを使ったサッカーやボードゲームも出ている（左はＳＦＣ「ロックマンサッカー」）。ちなみに海外じゃ「ロックマン」って「メガマン」っていうんだよね。まさにメガドラ向け？



こちらはメガドラ版の「３」からニードルマンだ。絵の感じはファミコン版に近い？

ロックマンシリーズ年表

FC	ロックマン	●'87年12月17日発売●ACT●１M
FC	ロックマン2～Dr.ワイリーの謎～	●'88年12月24日発売●ACT●１M+１M
FC	ロックマン3～Dr.ワイリーの最期!?～	●'90年9月28日発売●ACT●2M+１M
GB	ロックマンワールド	●'91年7月26日発売●ACT●2M
FC	ロックマン4～新たなる野望!!～	●'91年12月6日発売●ACT●4M
GB	ロックマンワールド2	●'91年12月20日発売●ACT●2M
FC	ロックマン5～ブルースの罠!?～	●'92年12月4日発売●ACT●2M+2M+MMC3
GB	ロックマンワールド3	●'92年12月11日発売●ACT●2M
FC	ワイリー&ライトのロックボード	●'93年１月15日発売●TAB●2M+64K
GB	ロックマンワールド4	●'93年10月29日発売●ACT●4M
FC	ロックマン6～史上最大の戦い!!～	●'93年11月5日発売●ACT●4M
SFC	ロックマンX	●'93年12月29日発売●ACT●12M
SFC	ロックマンズサッカー	●'94年3月25日発売●SPT●10M
GB	ロックマンワールド5	●'94年7月22日予定●ACT●4M
SFC	ロックマン7	●発売日未定　●ACT

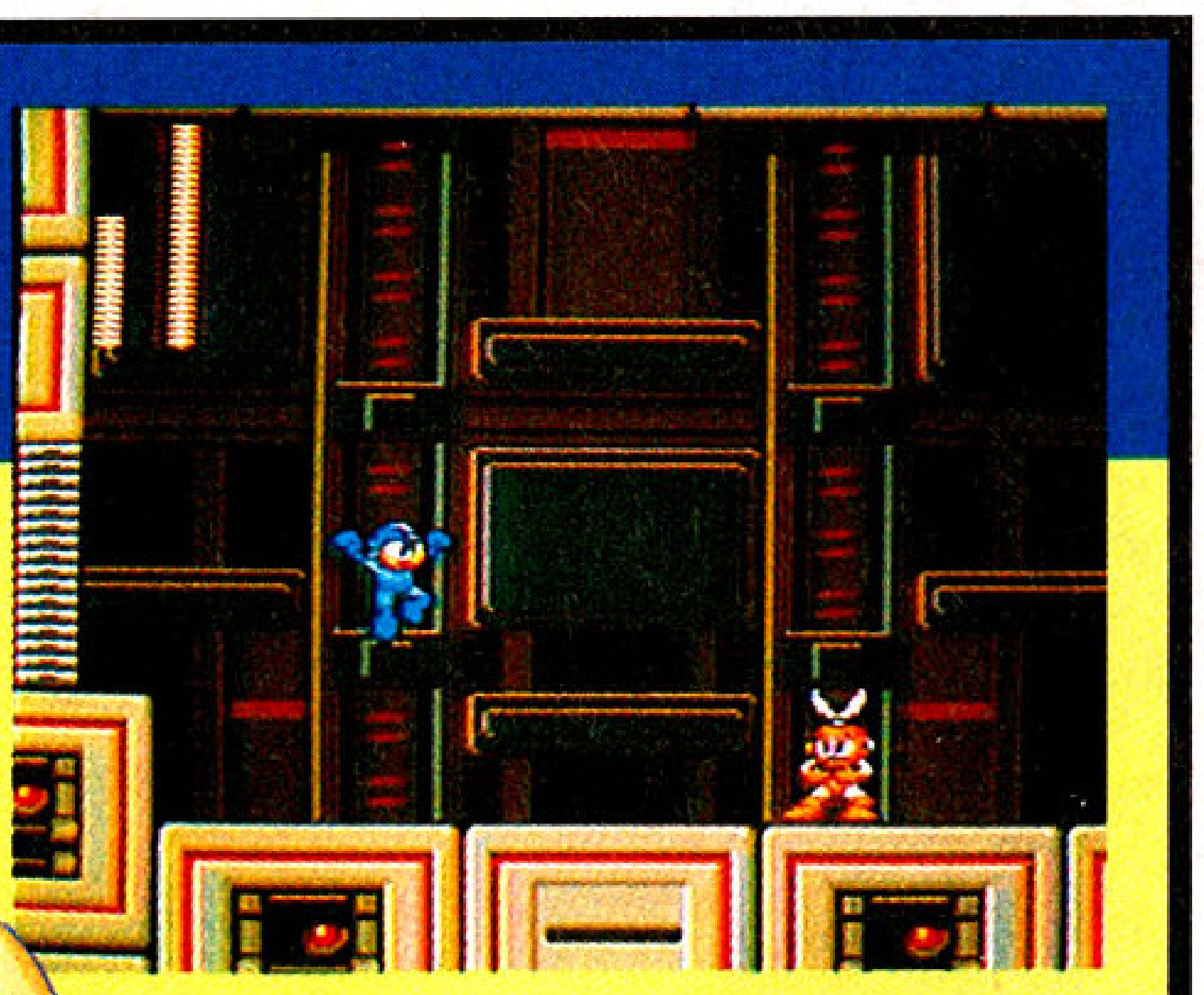
©CAPCOM

ロックマン メガワールド

ハードなアクション野郎は必ずやれ

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

- ●カプコン
- ●9月発売予定
- ●8,500円(予)
- ●ACT
- ●16M＋B・B



古きを知り新しきを知るうえに1本で3本以上の楽しみが!!

難易度は高いけれどバランスが悪いわけではないアクションゲームはどれか？　そう聞かれれば、たいていの人がこの名前をあげる。ファミコン版の「ロックマン」シリーズだ。最近では、ゲームボーイやスーパーファミコンに登場するだけではとどまらない。なんと、「ロックマン」のキャラクターを使ったおもちゃや学習机が発売されるなど、キャラクター人気も高くなっている。

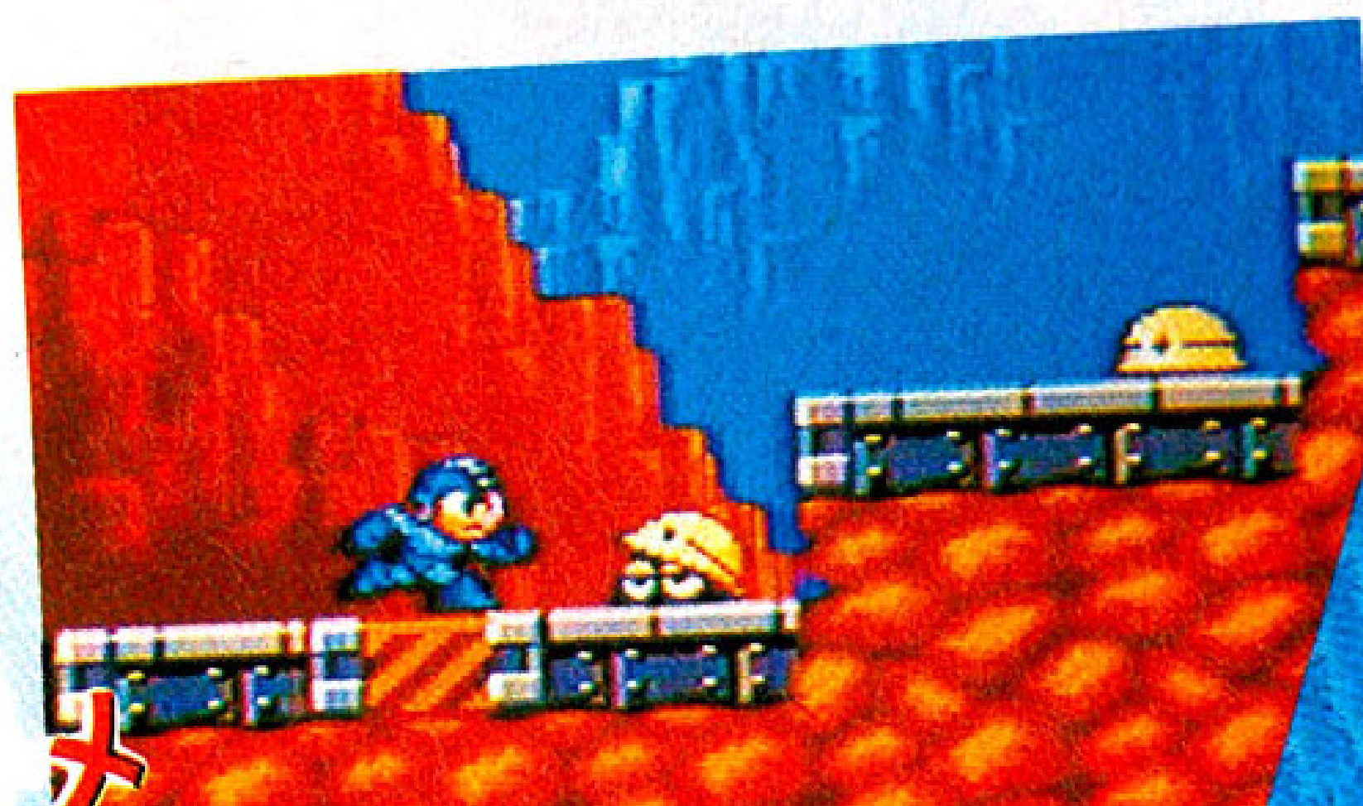
その「ロックマン」が、ファミコン版の1作目から3作目を1つにまとめてしまい、メガドライブにも登場するという話は、先月号の特報で真っ先に紹介した通りだ。気がつけば、すでに発売日が来月に迫っている。そこで、今月は2ページに渡って移植のデキやメガドラ版の内容を紹介していくぞ。

ROCKMAN MEGA WORLD

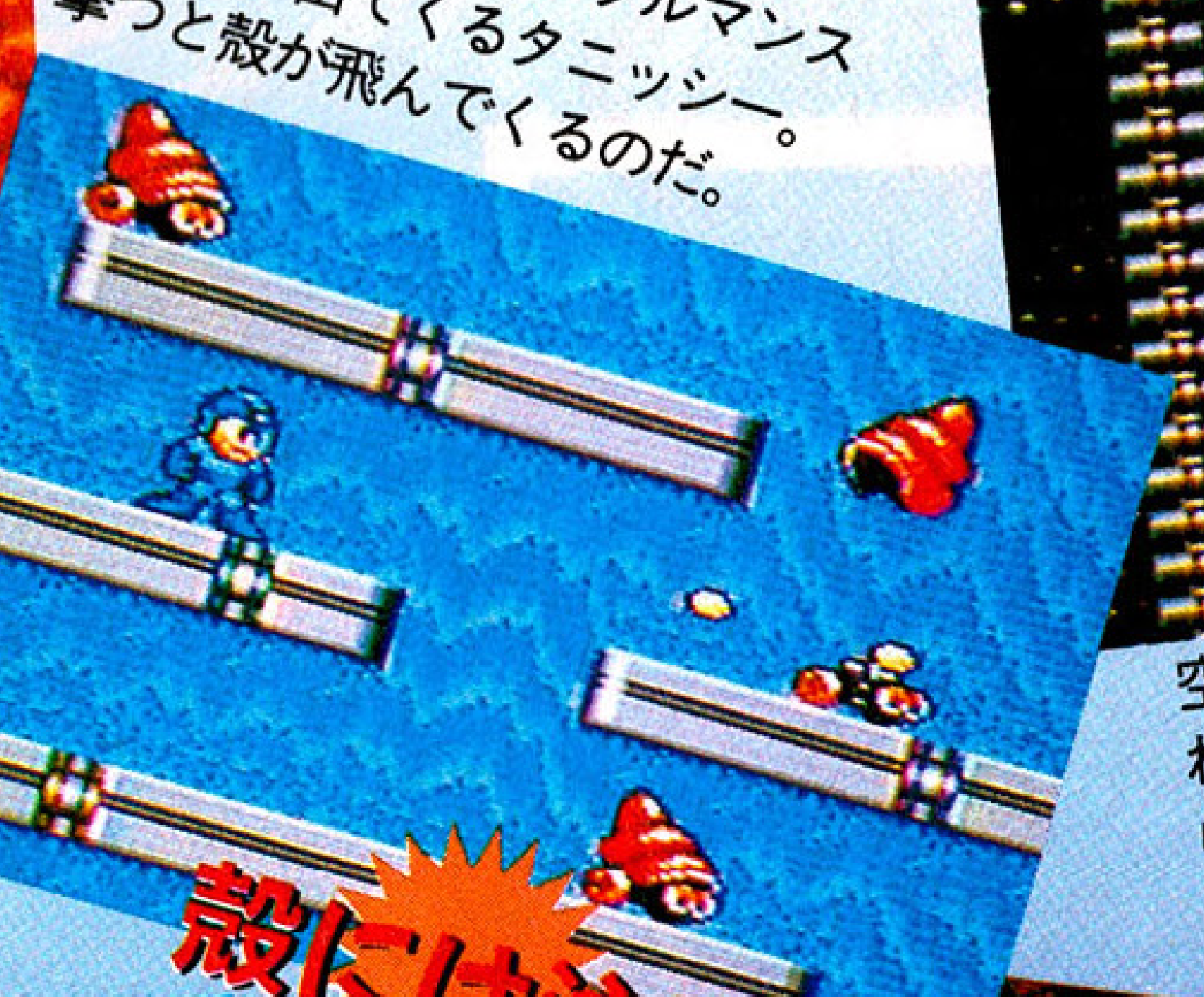
ボスと戦うことを考える前にボスと会えるかも重要なワケよ！

いままでの「ロックマン」シリーズすべてに共通して言えることだが、ボスと戦うことはボスに会ってから考えても遅くはない。逆に、ボスに会うまでの道中がとてつもなく難しいのだ。ザコと呼ぶには危険なひとクセもふたクセもある敵キャラクターや、意表をついたトラップの数々。すべてを最初のプレイでクリアするなど、奇跡に近いだろう。傷つき倒されながら、1つ1つ攻略パターンを築き上げていく。これがゲームの醍醐味(だいごみ)でもある。

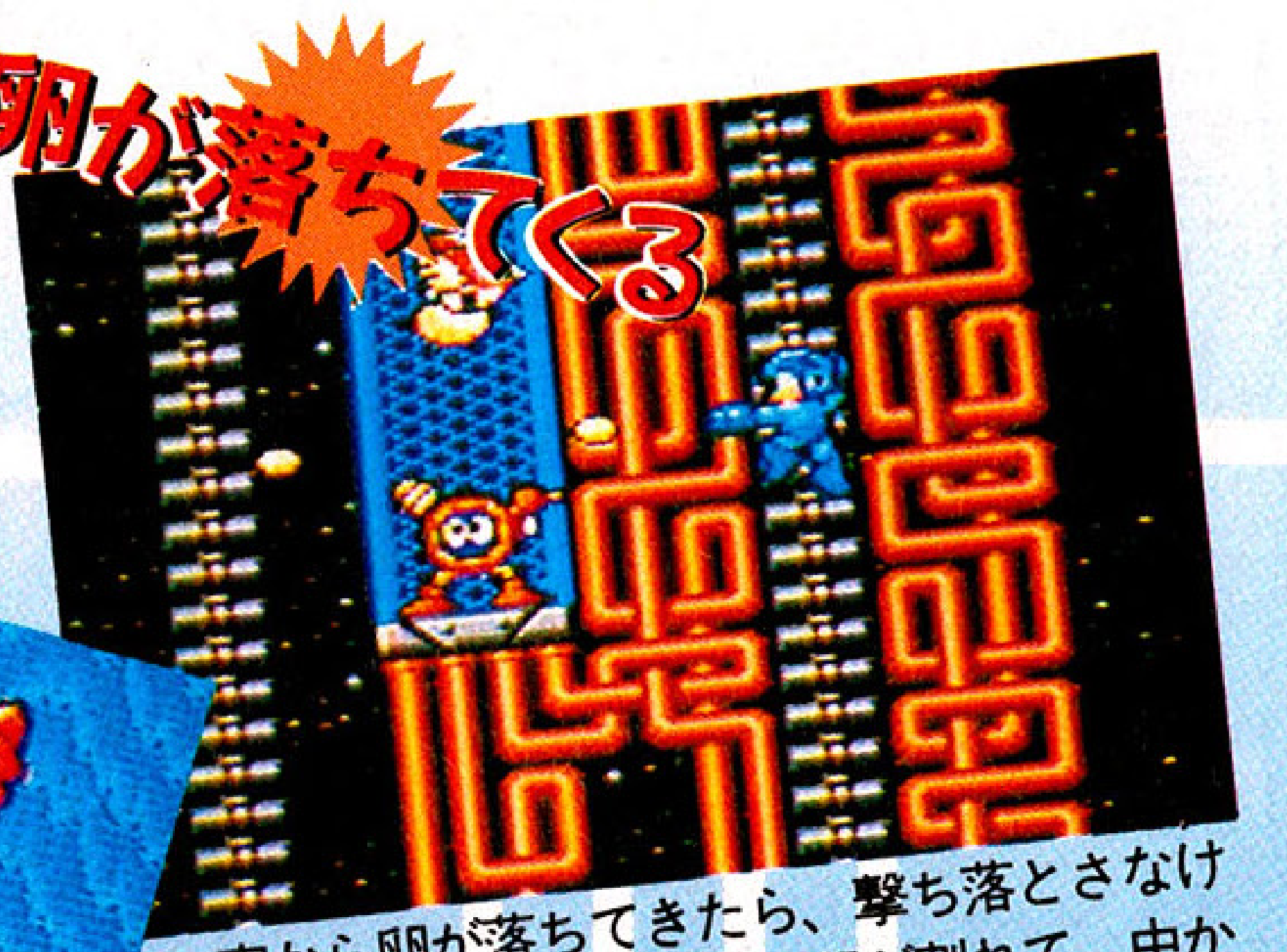
メガドライブ版の「ロックマン」も、もちろんその醍醐味がきちんと移植されている。細かな攻略は発売直前に譲(ゆず)るとして、まずはどんなものがあるかだけでも知っておこう。



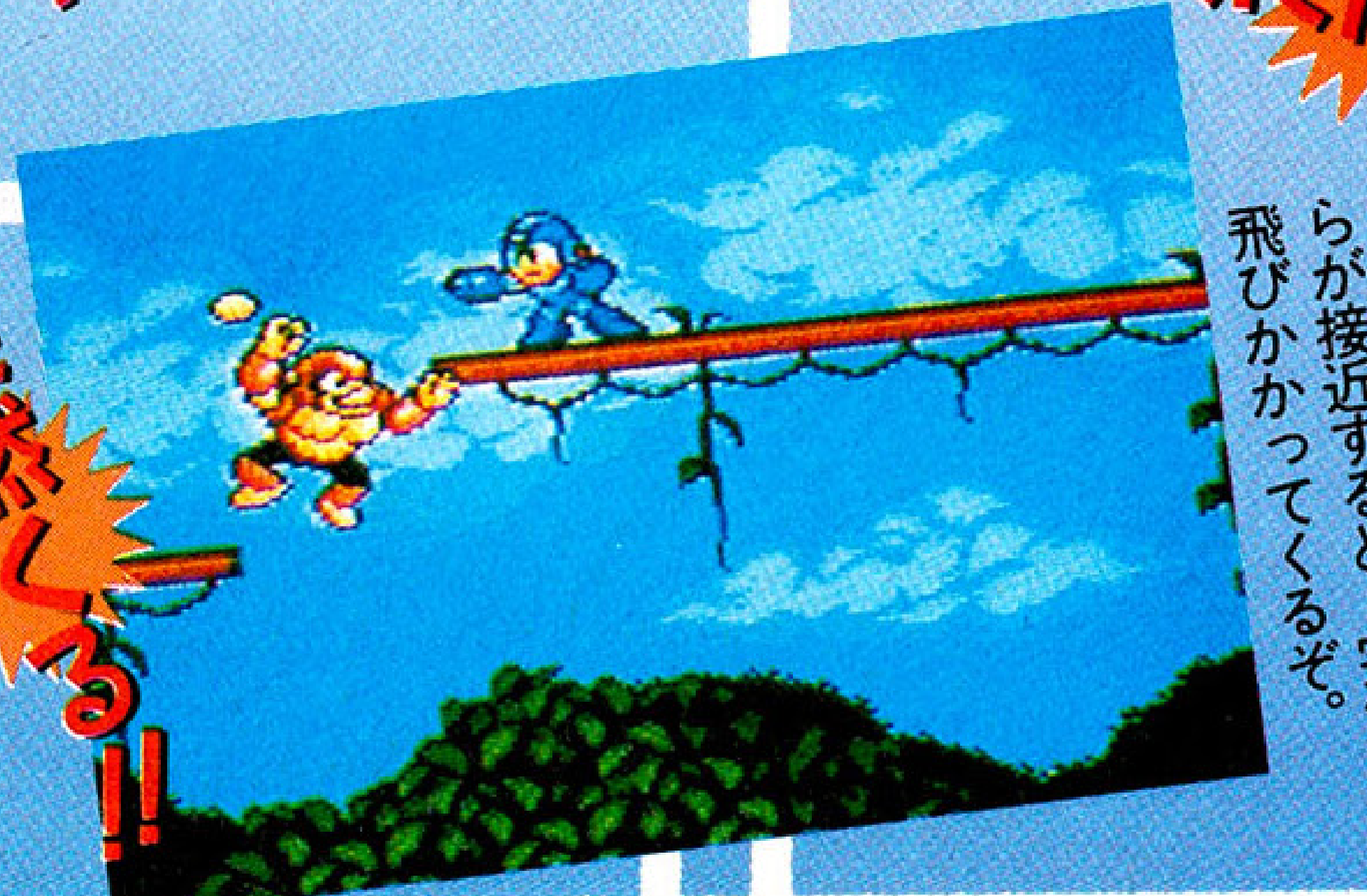
3作すべてに出現するメットトール。ヘルメットで身を守っているため、顔を出した時でないと攻撃できない。



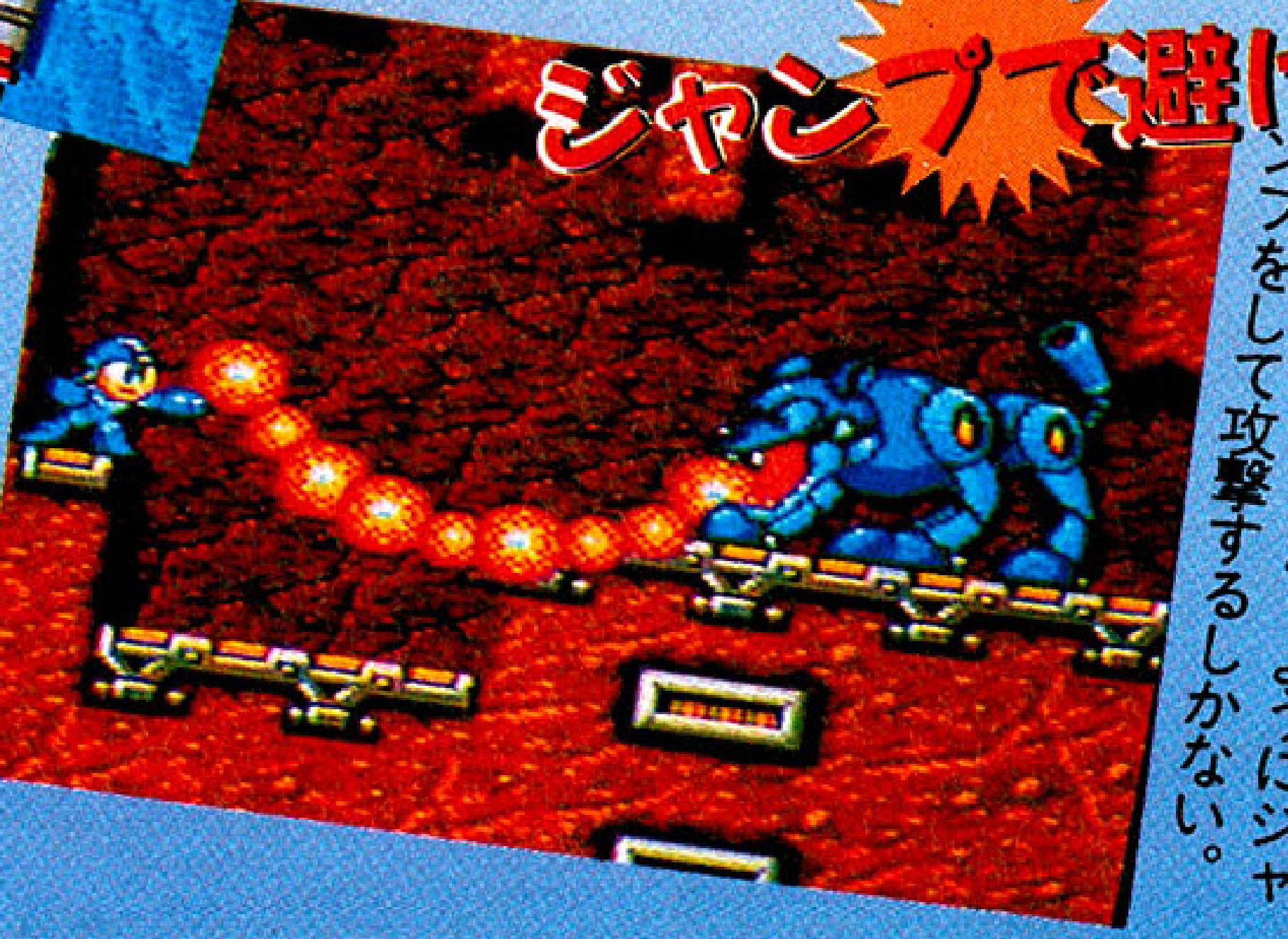
「ロックマン2」のバブルマンステージに出てくるタニッシー。撃つと殻が飛んでくるのだ。



空から卵が落ちてきたら、撃ち落とさなければダメ。撃ちもらすと卵が割れて、中からたくさんの子供が発生してしまう。危険。

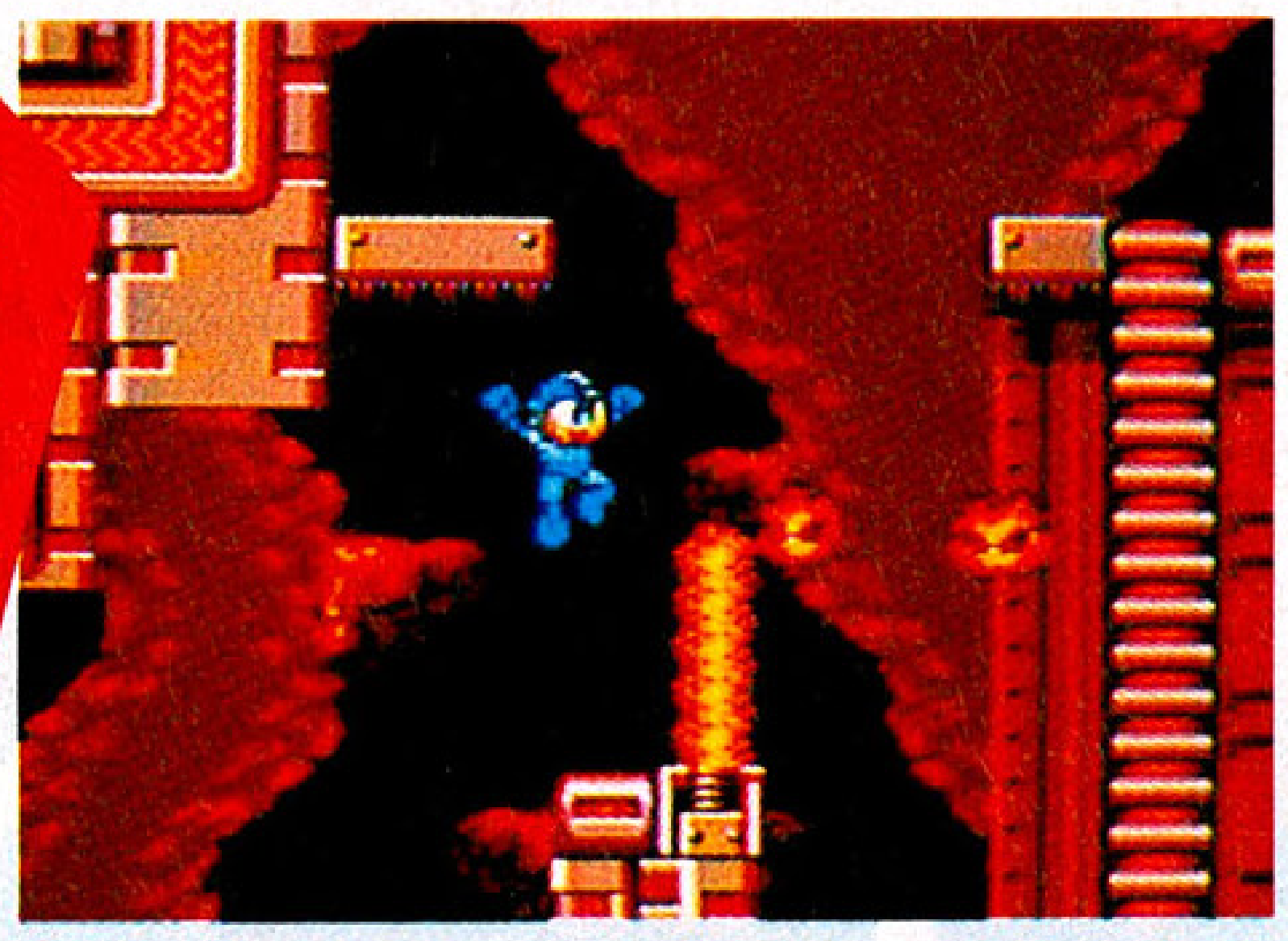


足場の下をうろついているモンキング。こちらが接近すると、突然飛びかかってくるぞ。

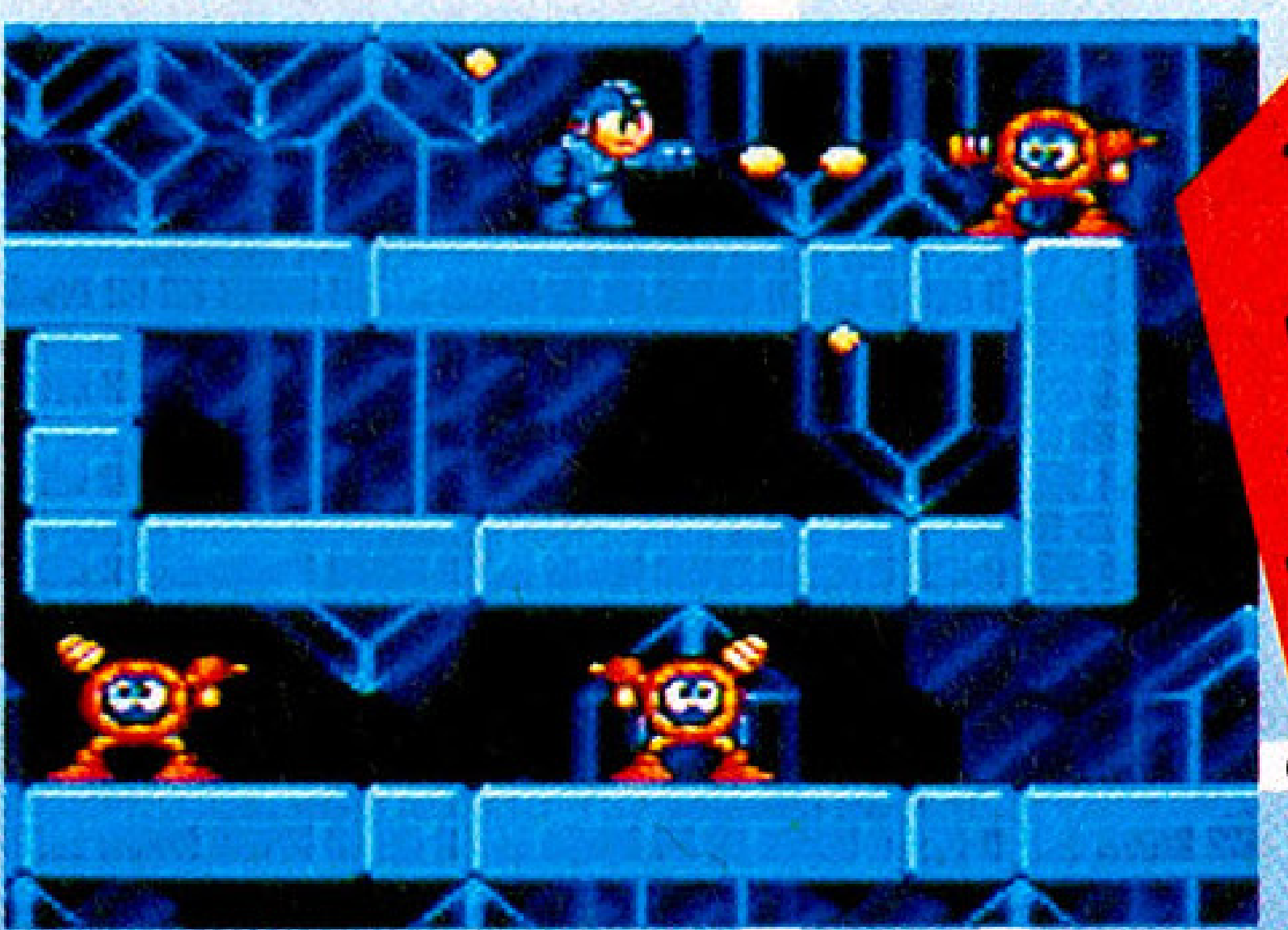


「ロックマン2」に登場するフレンダー。炎をまたぐようにジャンプをして攻撃するしかない。

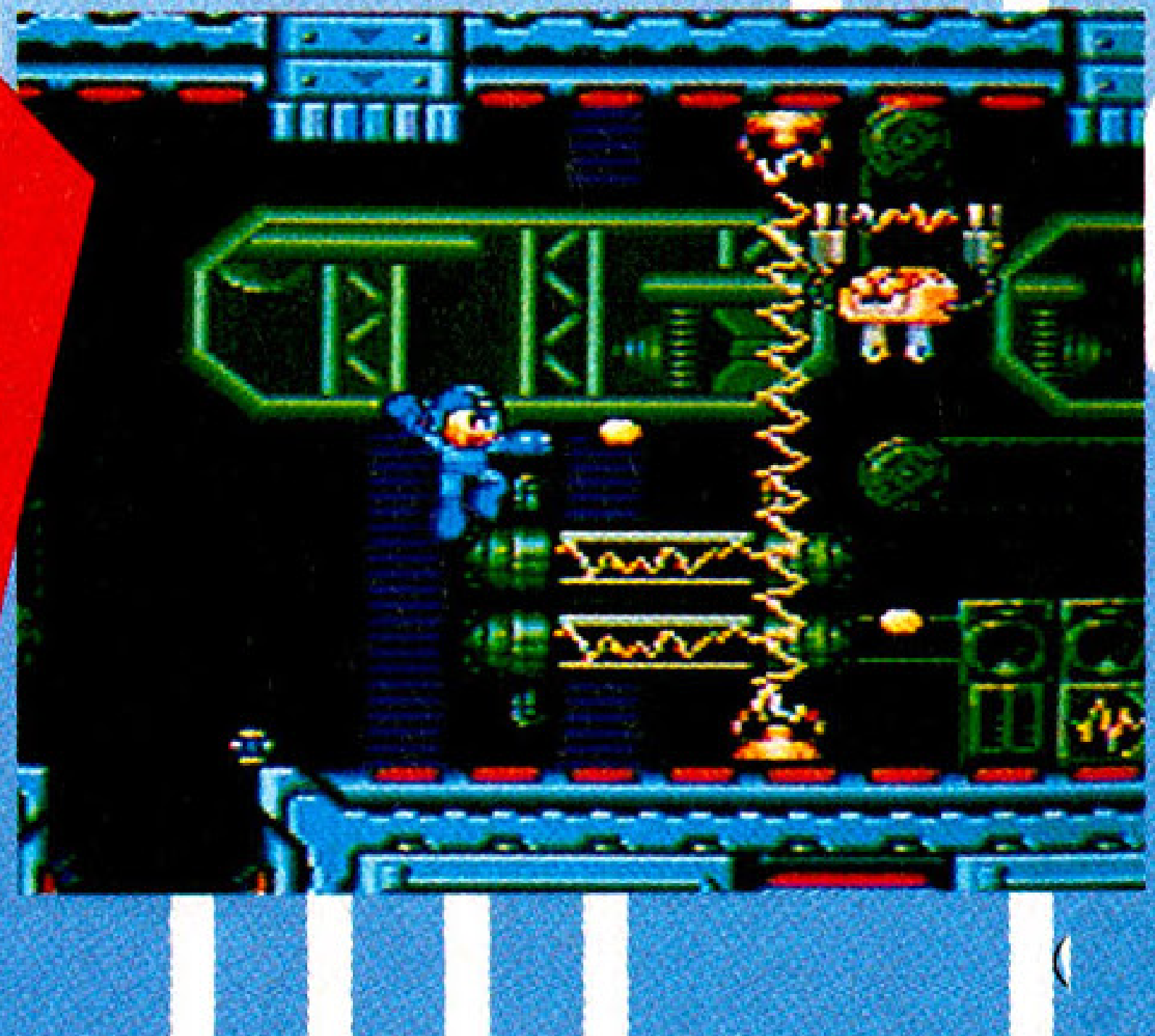
トラップなども多種多様ですげえぜ！



突如として火柱が立ち上がる。頃合いをみはからって飛び越すか、ダメージ覚悟で突撃だぜ。



地面が凍っているため、止まったと思っても慣性で進んでしまう。ジャンプして止まるとよい。

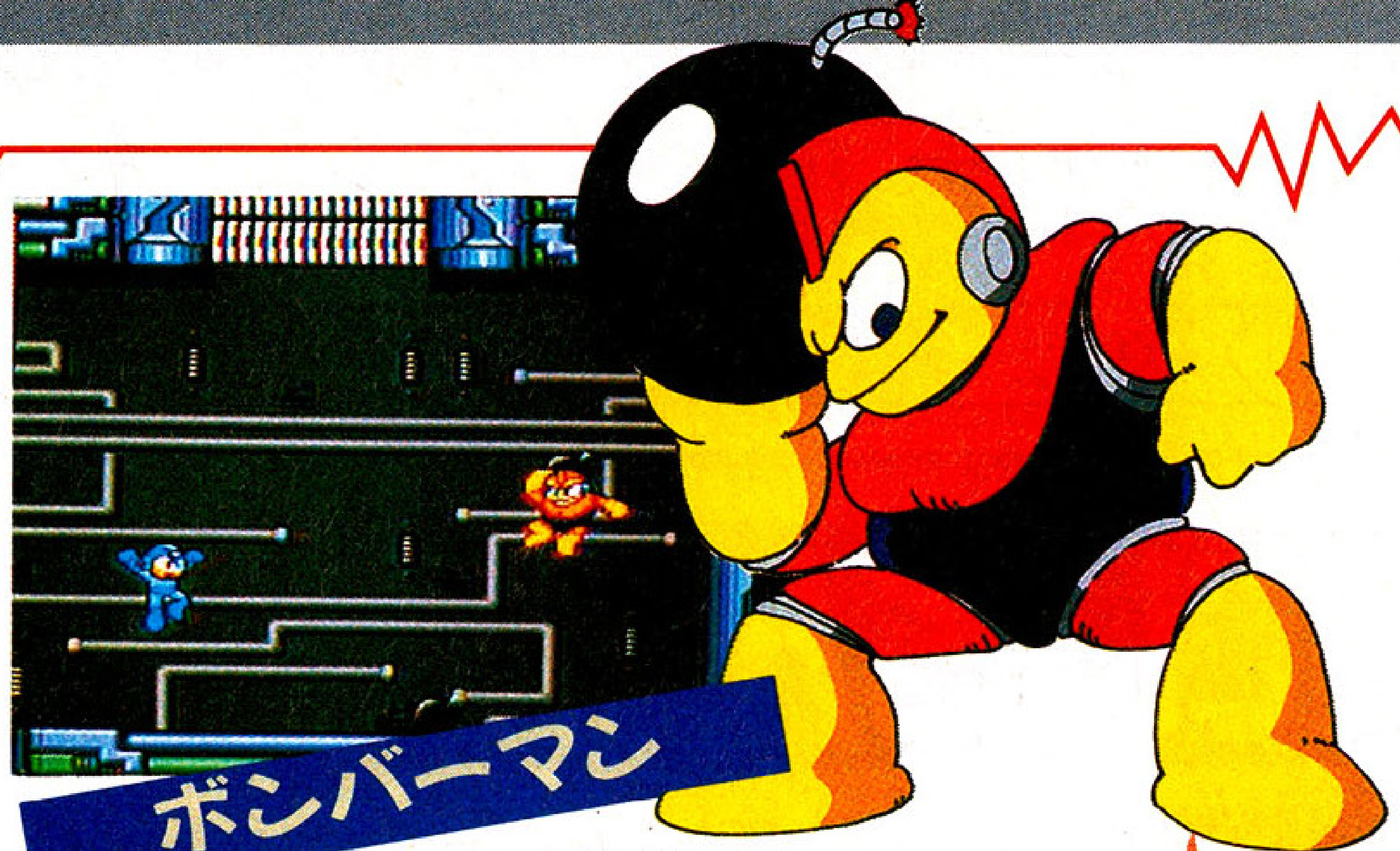


電気がまぶしいところでは突撃しないこと。シビレるだけだぞ。でんこちゃんもそう言っている。

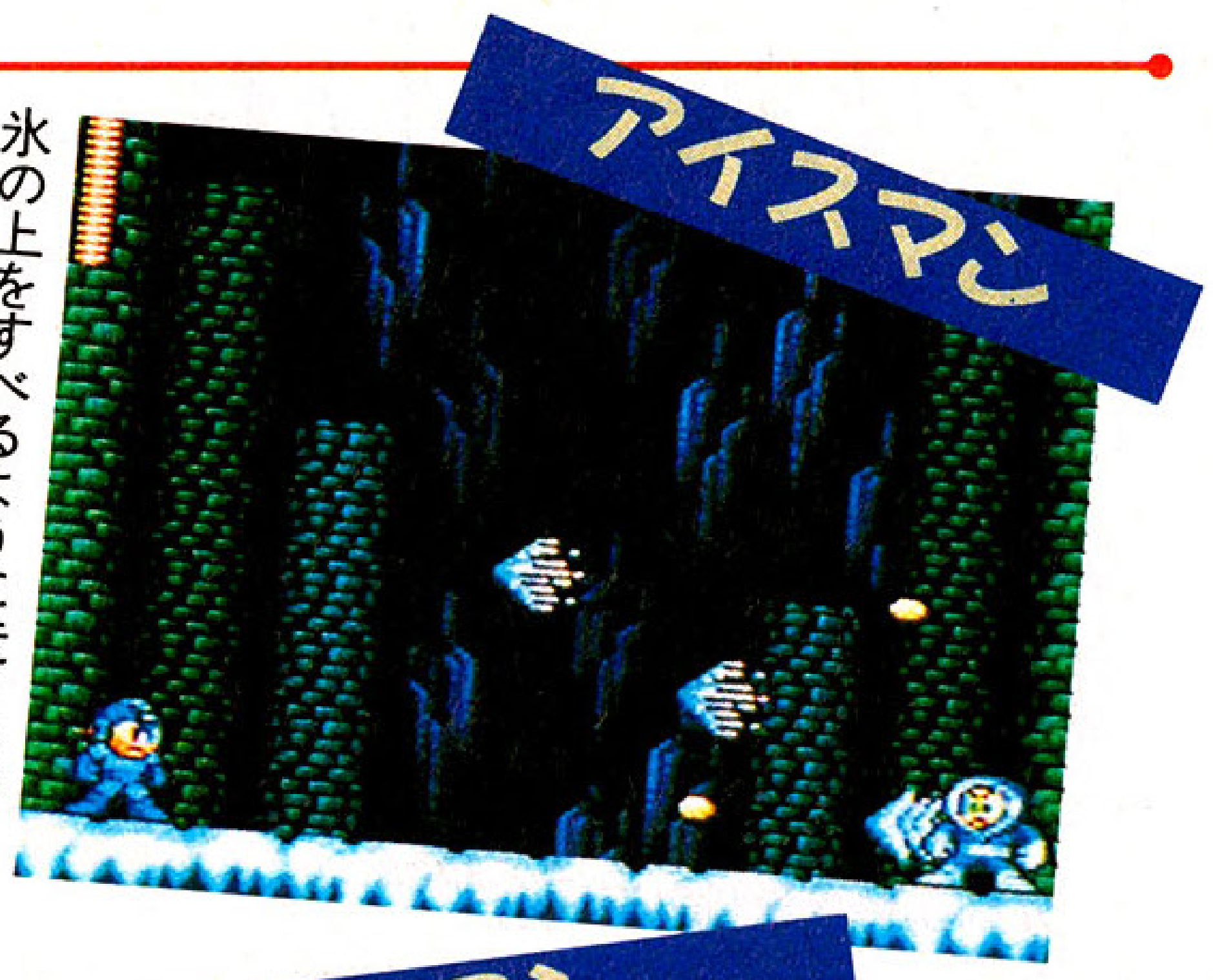
手ごわいヤツらがあふれんばかりに大爆発！

ロックマン

登場するボスキャラクターは、カットマン、ファイヤーマン、ボンバーマン、ガッツマン、アイスマン、エレキマンの全6体。いずれも元々はロックマンの生みの親であるDr.ライトが作ったロボットだ。コイツらを倒すことでロックマンは新たな武器が手に入る。敵によってはこの武器を使わないと倒せない、なんてヤツもいる(通常の武器は除く)。その逆で、この武器を使えば素早く倒せる敵もいる。攻略するステージの順番を考える時は、武器と敵(特にボスキャラクター)の相性を考えよう。ちなみに、ここでは真っ先にカットマンのステージを選ぶと攻略がスムーズに進むぞ。

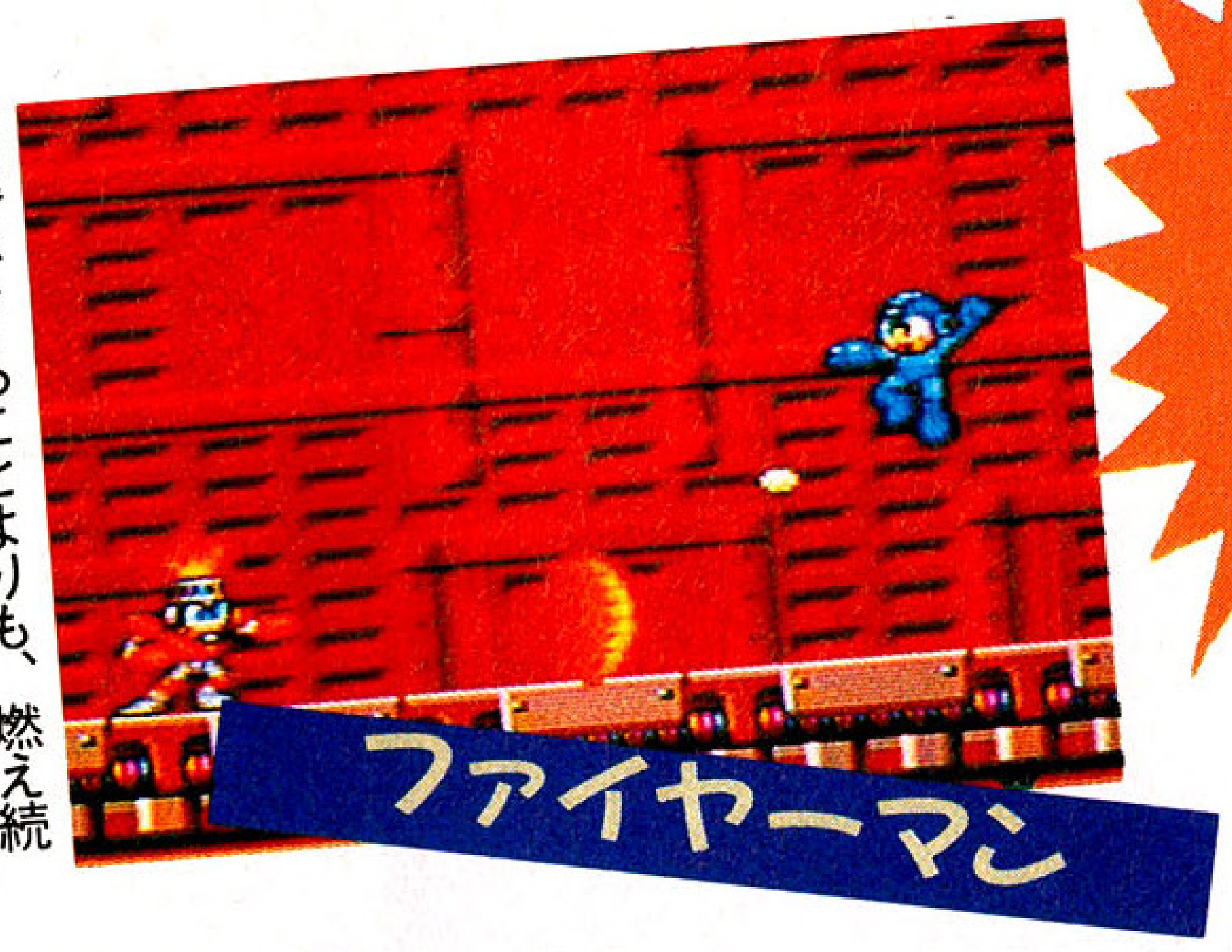


ジャンプを繰り返しつつ、ボムを投げてくる。落ち着いて狙おう。

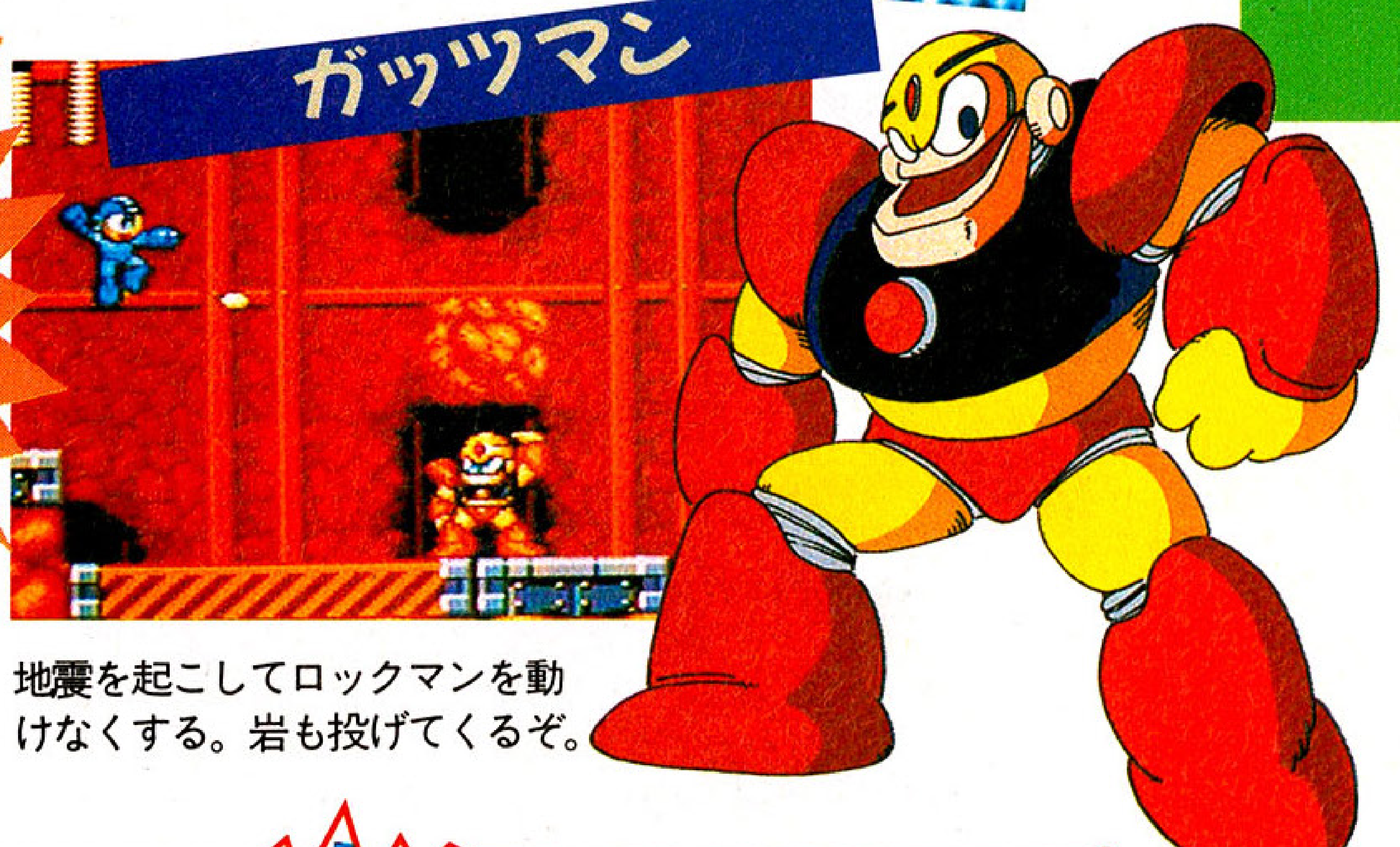


氷の上をすべるように走りながらアイススラッシャーを撃ってくる。動きに惑わされているとツライ。

全6体！



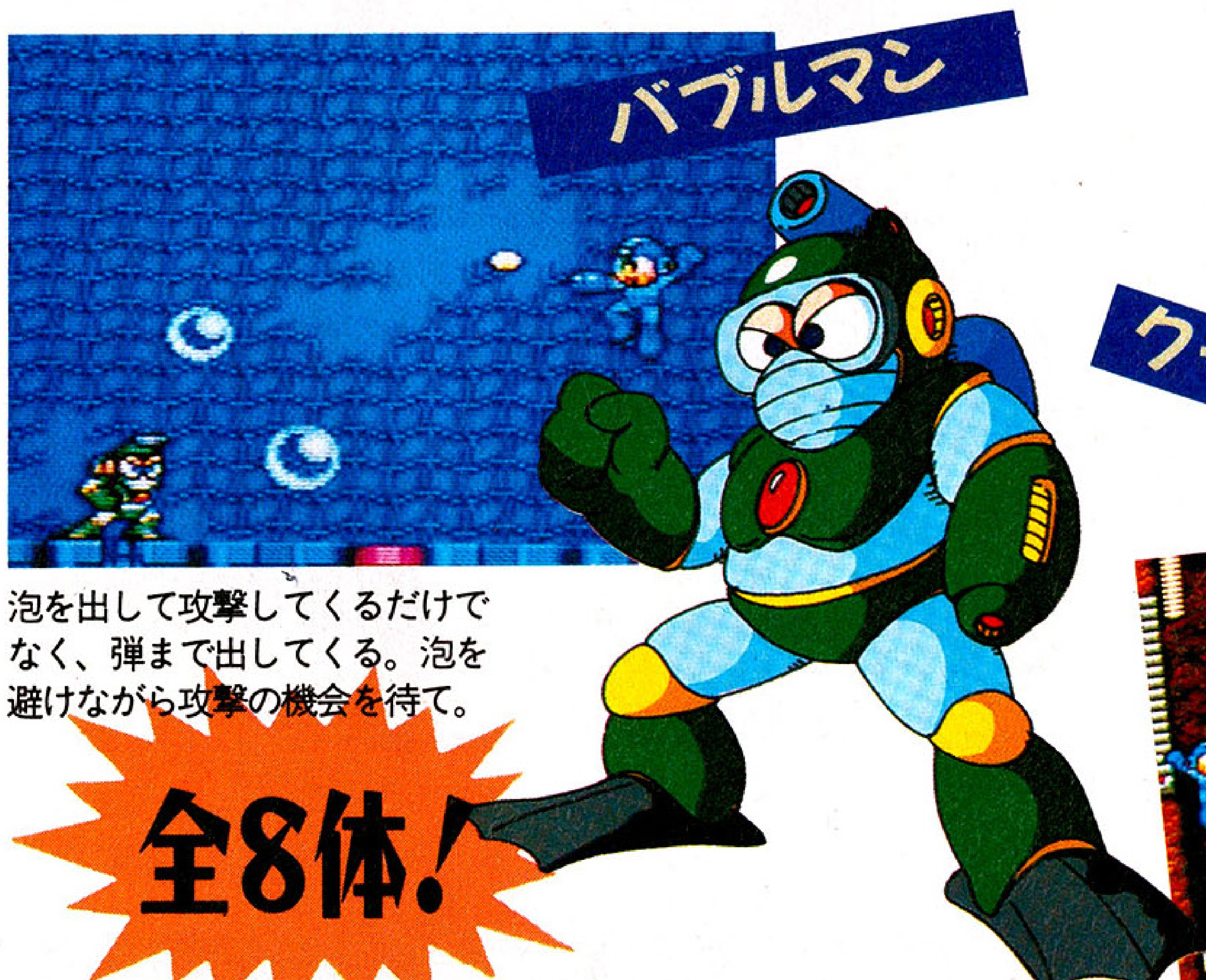
突進してくることよりも、燃え続ける炎が厄介だ。炎には氷でしょ。



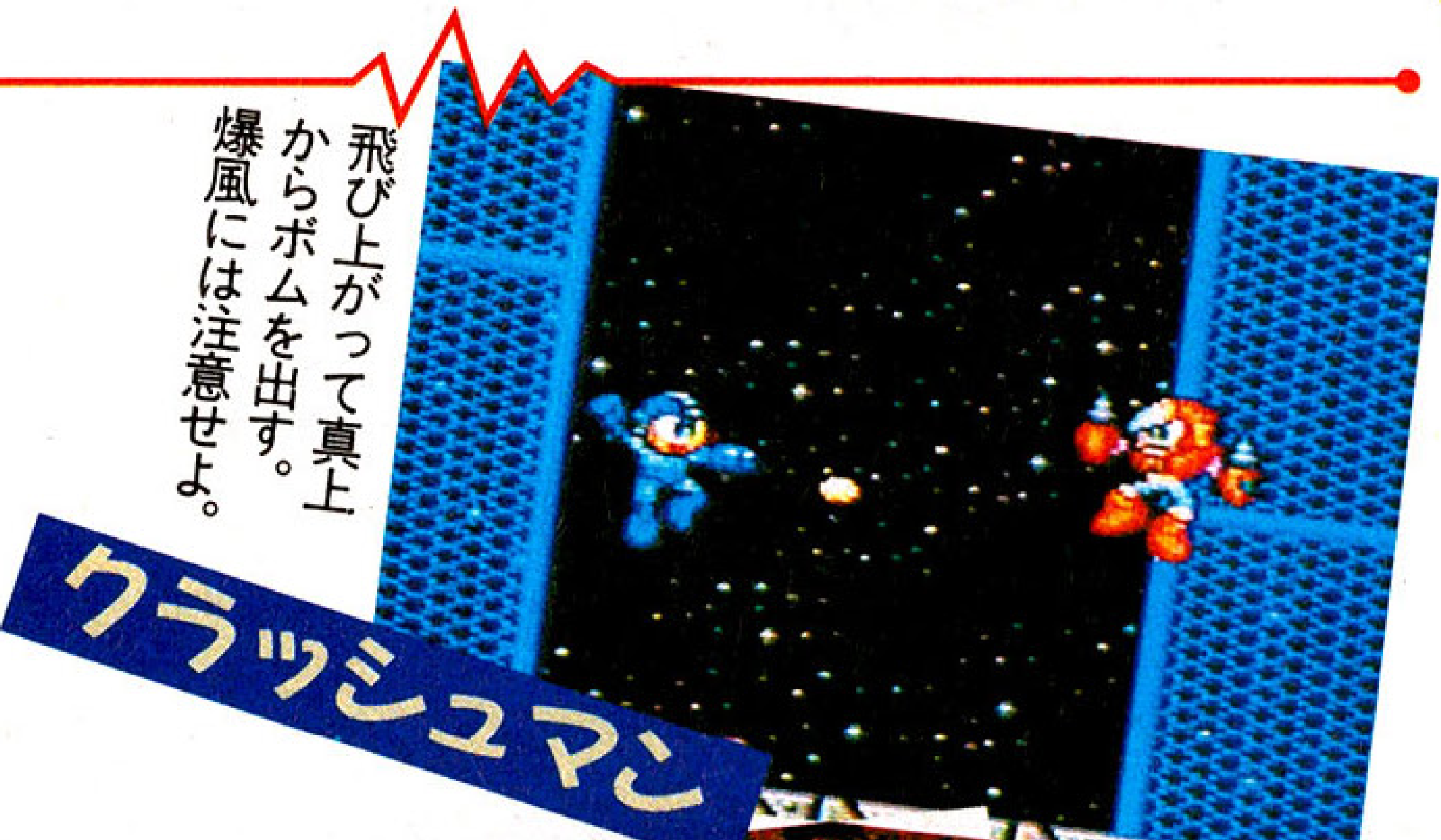
地震を起こしてロックマンを動けなくする。岩も投げてくるぞ。

ロックマン2
〜Dr.ワイリーの謎〜

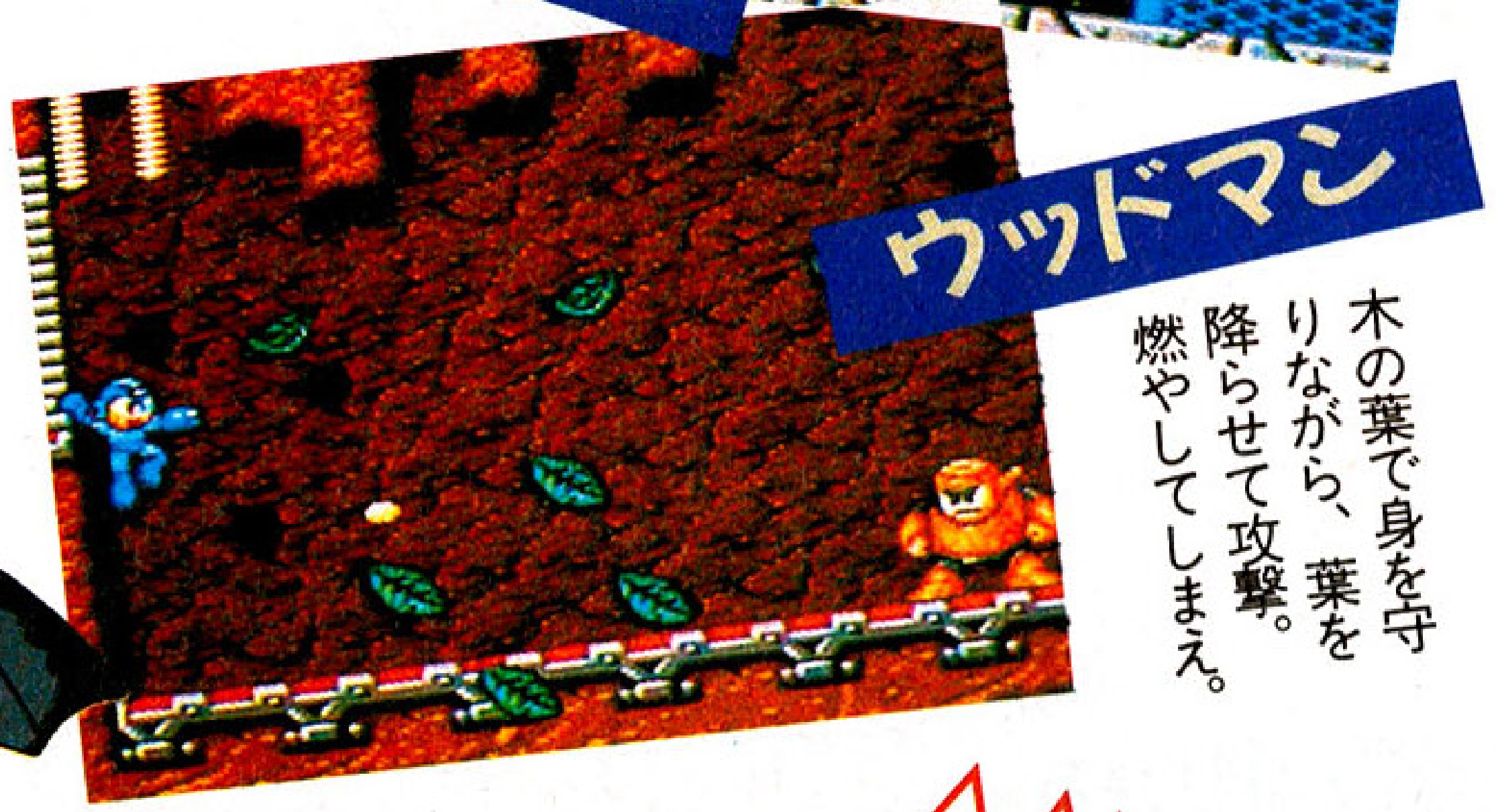
ボスキャラクターは、ヒートマン、クイックマン、クラッシュマン、フラッシュマン、ウッドマン、エアーマン、メタルマン、バブルマンの8体。ノーマルな武器で戦うには、エアーマンかメタルマンあたりが適当か。フラッシュマンでも対抗はできるはずだ。次にどのステージを選ぶかによって、先ほどあげた3体のステージから、どのステージを選ぶかが決まるだろう。



泡を出して攻撃してくるだけでなく、弾まで出してくる。泡を避けながら攻撃の機会を待て。



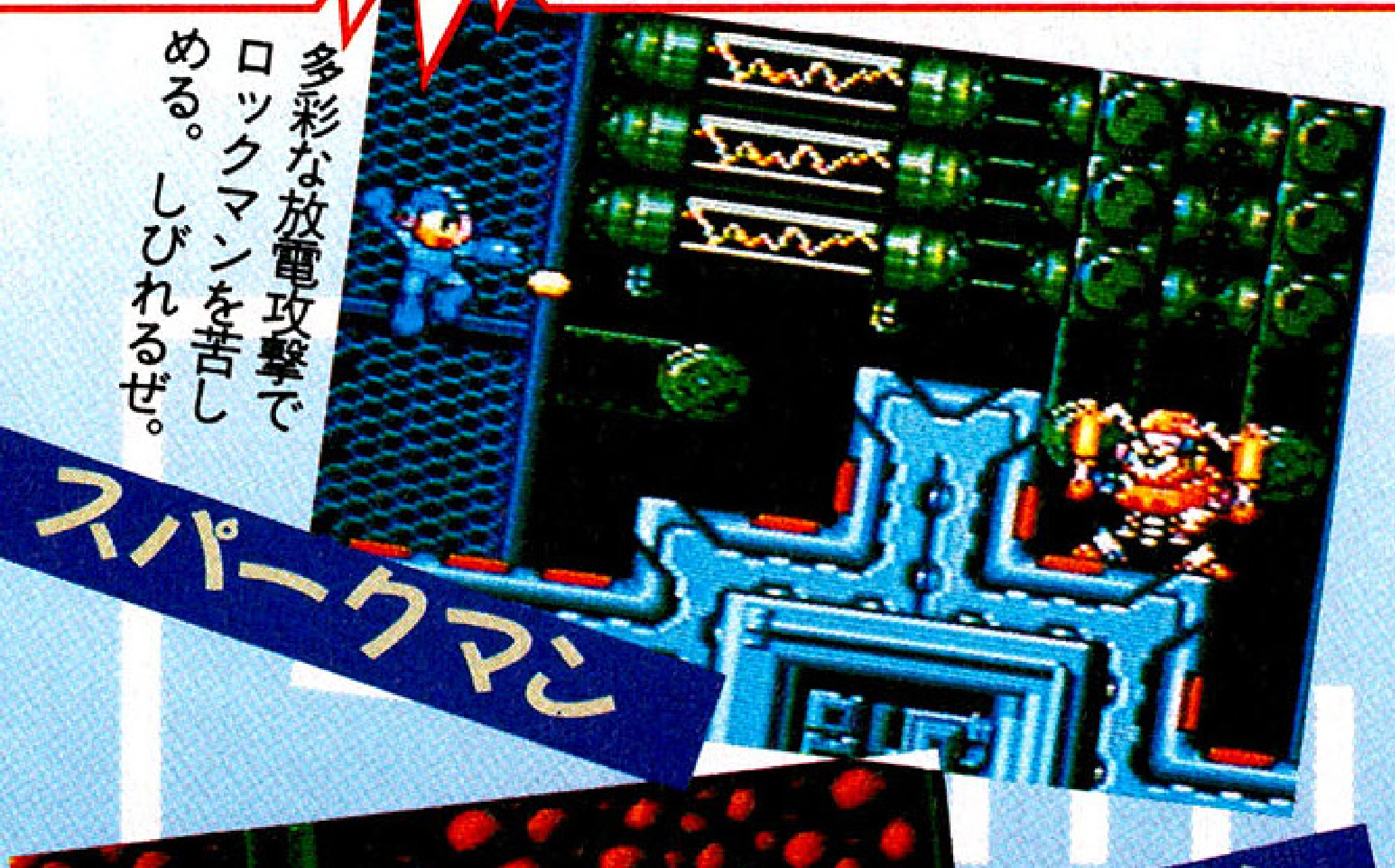
飛び上がって真上からボムを出す。爆風には注意せよ。



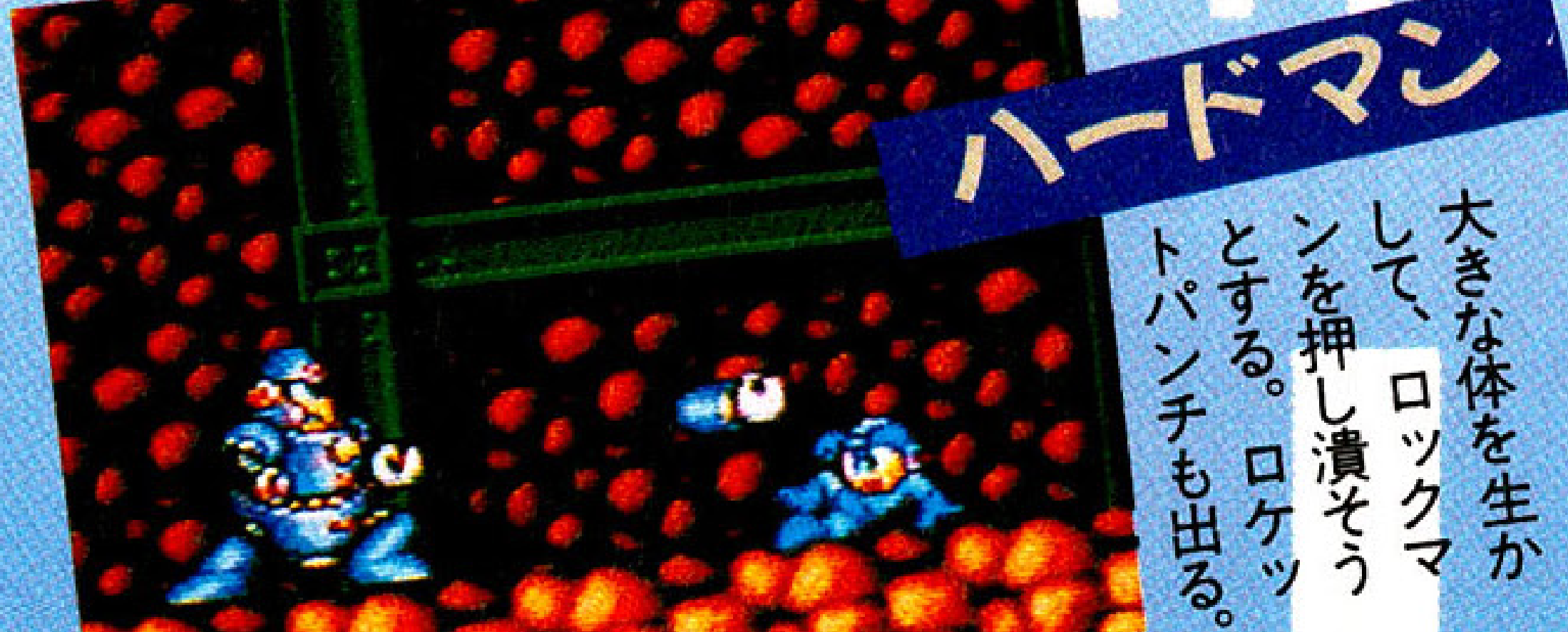
木の葉で身を守りながら、葉を降らせて攻撃。燃やしてしまえ。

ロックマン3
〜Dr.ワイリーの最期!?〜

登場するボスキャラクターは、スパークマン、タップマン、シャドーマン、マグネットマン、ジェミニマン、ハードマン、スネークマン、ニードルマンの全8体。最初に選ぶなら、スネークマンのステージがいいだろう。スネークマンからサーチスネークをもらってジェミニマンと戦う。そして、ジェミニマンからジェミニレーザーをもらってニードルマンと戦う。この手順で序盤を乗り切ろう。



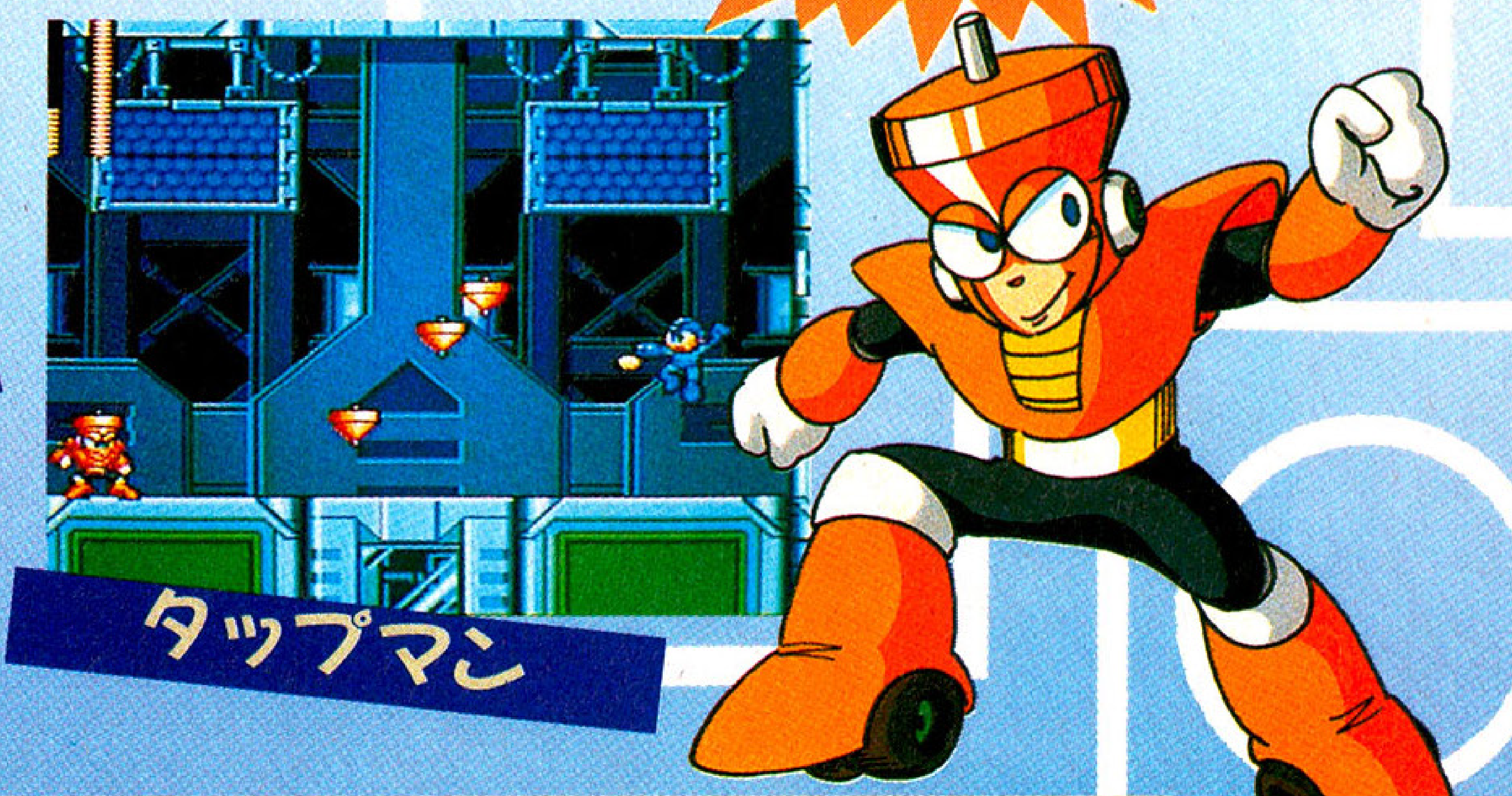
多彩な放電攻撃でロックマンを苦しめる。しびれるぜ。



大きな体を生かして、ロックマンを押し潰そうとする。ロケットパンチも出る。

全8体！

高速回転しながら、駒を飛ばして攻撃を繰り返す。有効な武器はハードマンからもらえるハードナックルだ。使えばかなり楽。



メーカーさんからひとこと

ロックマンがこの世に登場したのはもう7年も前のこと。ロックマン1〜3をプレイしたことのない人も多いんじゃないのかな？　そんな人は迷わず「メガワールド」をLet'sプレイ！　もちろん、すでに1〜3をクリアした人も十二分に楽しめるぞ!!　（ニセYa！魔王）

BE-MEGA HOT MENU PART2

[redacted]

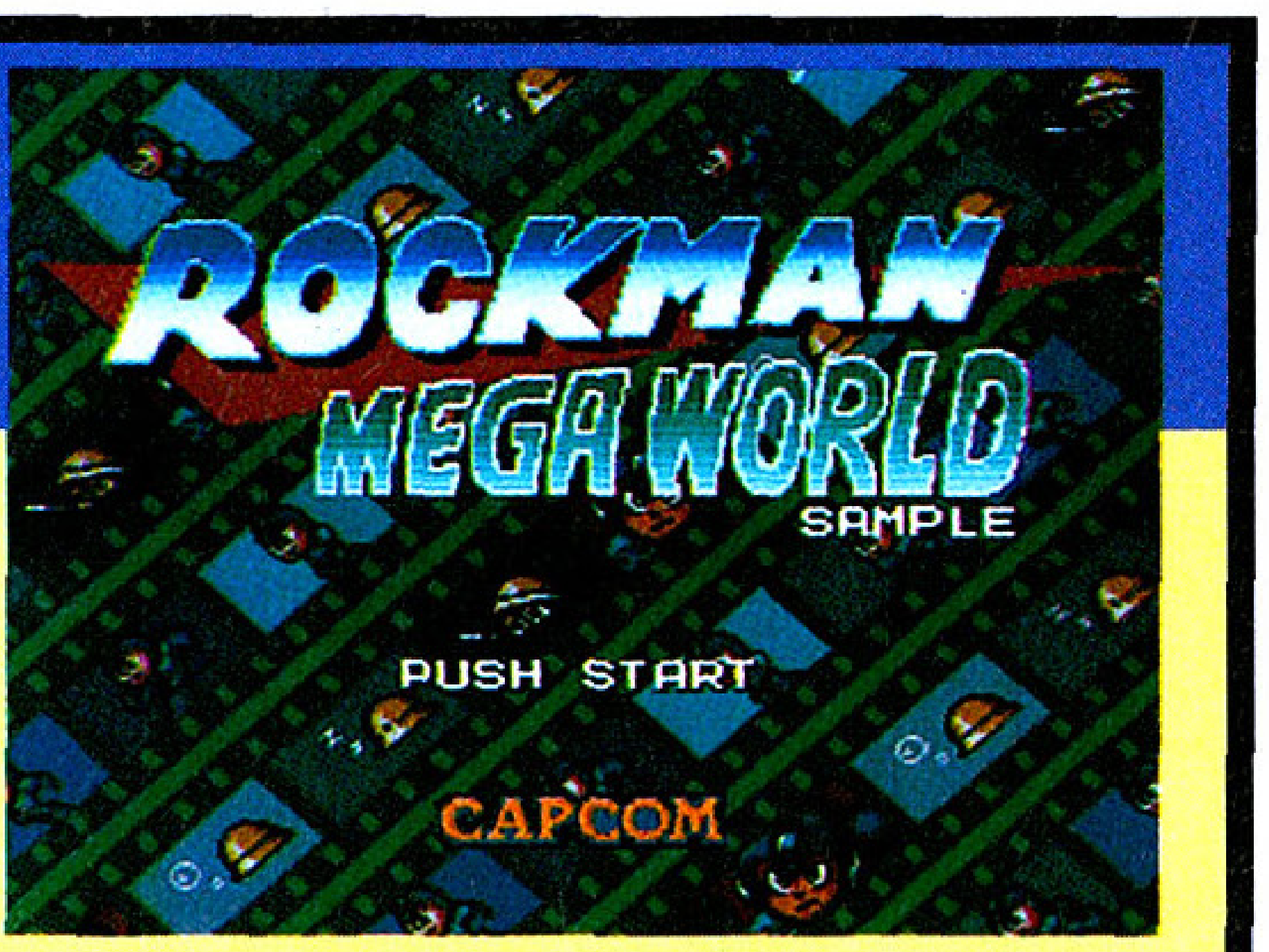
BEメガホットメニュー

ロックマンメガワールド

武器を全部見せちゃうよ〜ん！

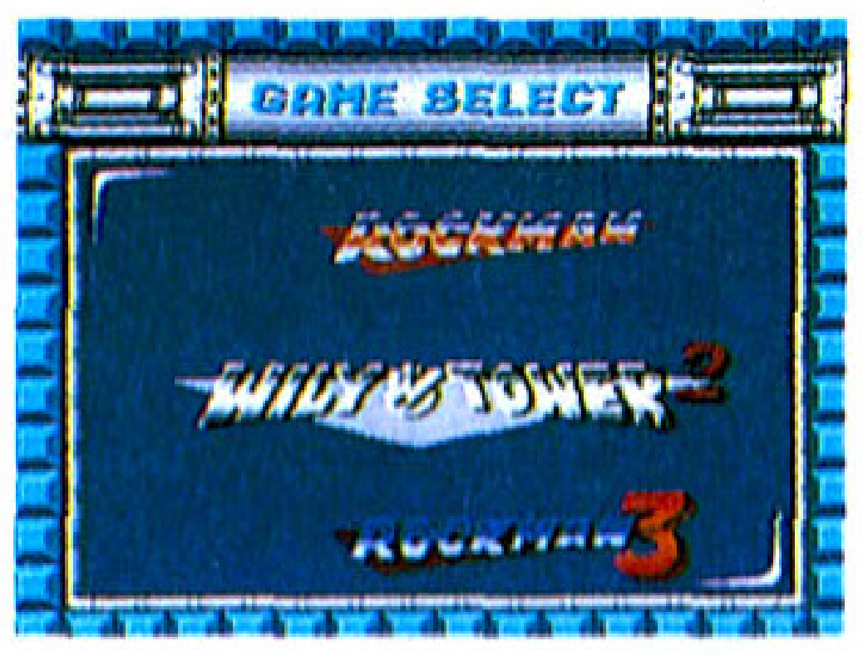
完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●カプコン
- ●10月発売予定
- ●8,500円
- ●ACT
- ●16M＋B・3


ROCKMAN
MEGA WORLD
SAMPLE
PUSH START
CAPCOM

1、2、3を全部クリアするとワイリーステージが現れる!!

ファミコンで人気を得たあの「ロックマン」を、メガドラで楽しめるのがこのゲームだ。前回までは1、2、3の紹介をしたけど、今回はなんとメガドラオリジナルのステージを公開しちゃうぞ。その名もワイリータワー！このステージは、1、2、3をクリアした人だけが遊べるステージで、そこにはメガドラオリジナルのボスが3体もロックマンを待ちかまえている。ワイリータワーというだけあり、このゲームの最終ステージになっているのは確かだね。待ってろワイリー今行くぜ！

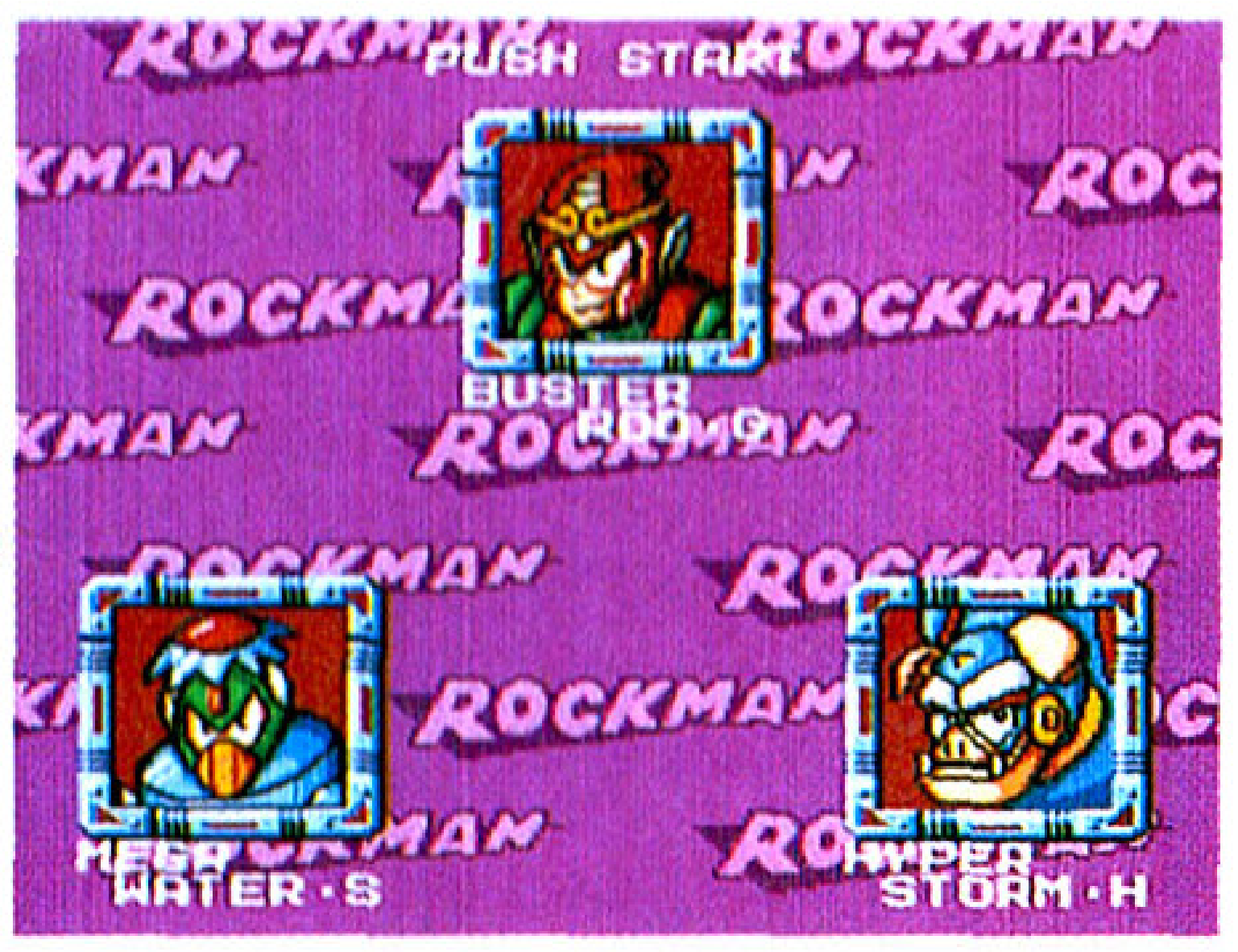

GAME SELECT
ROCKMAN
WILY TOWER 2
ROCKMAN 3

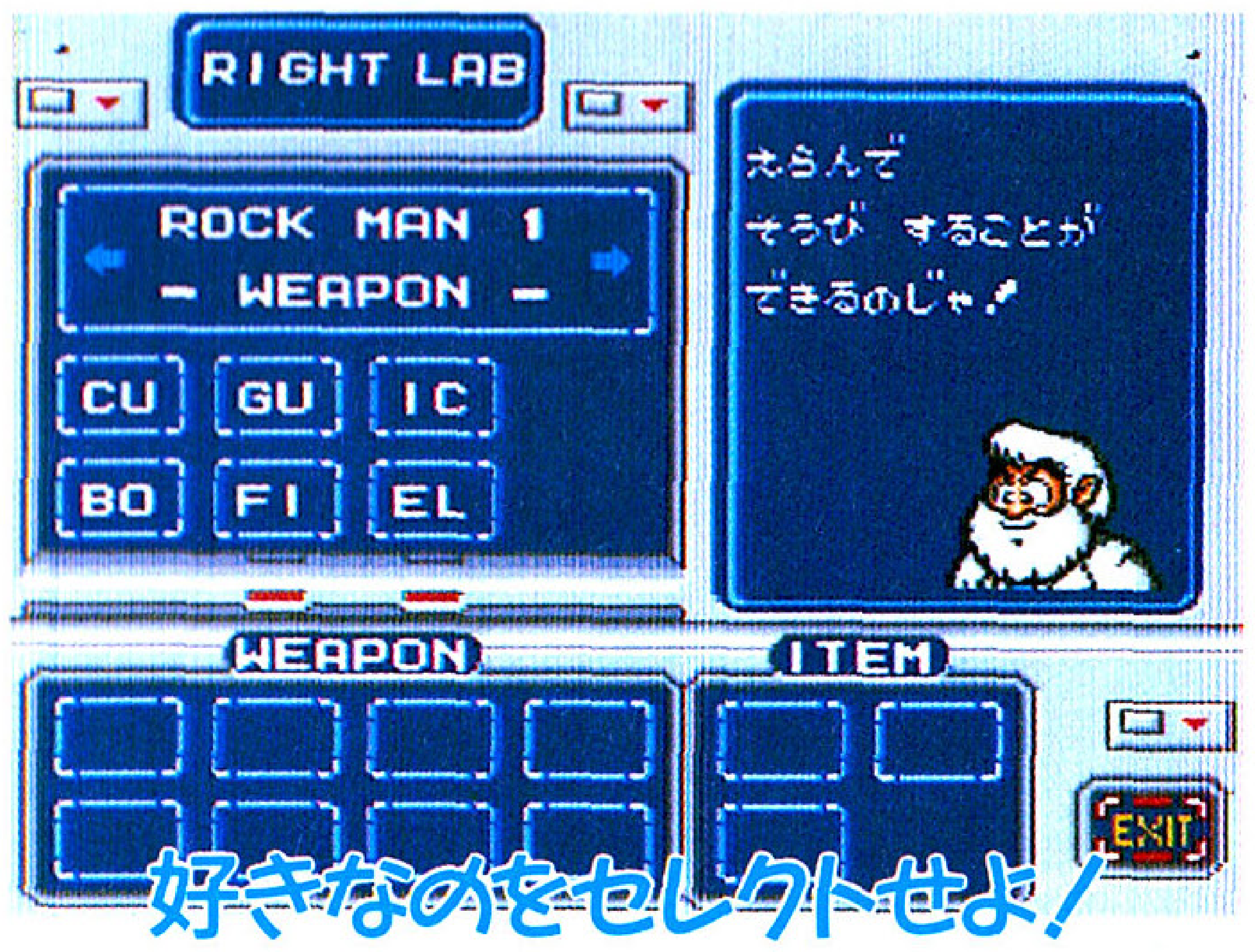
ワイリータワー!?

新たに登場したステージがコレだ！　その前に、1、2、3をクリアしていないと出てこないぞ。このステージを遊ぶタメならクリアするしかないでしょ！

ボスは3人!!

ワイリータワーを選ぶと、この3体のボスが最初の相手となる。なんか西遊記な感じだよね。詳しいことは右のページを見てくれ。


PUSH START
ROCKMAN
BUSTER ROD・G
MEGA WATER・S
HYPER STORM・H


RIGHT LAB
ROCK MAN 1
– WEAPON –
CU
GU
IC
BO
FI
EL
WEAPON
ITEM
EXIT

えらんで
そうび することが
できるのじゃ！

好きなのをセレクトせよ！

なんとワイリーステージを始めるにあたって、1、2、3の武器とアイテムを自由にチョイスできる！　すごいシステムだぜっ！

武器一覧

武器は1で6つ、2と3がそれぞれ8つずつだ。ワイリータワーに何を持っていくかは自由だが、同じタイプの武器を持っていっても意味がない。そこで、武器の評価を3つ星で表してみたぞ。

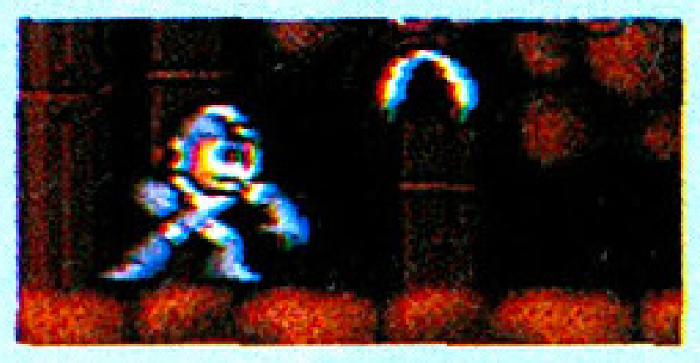
ROCKMAN

1の武器では、攻撃用よりも、特殊な効果を発揮するものが多い。ファイヤーとサンダーが使えるかな。

ローリングカッター

ブーメラン状に動く武器。威力はそこそこあるが、単発でスピードが遅いのが難かも。

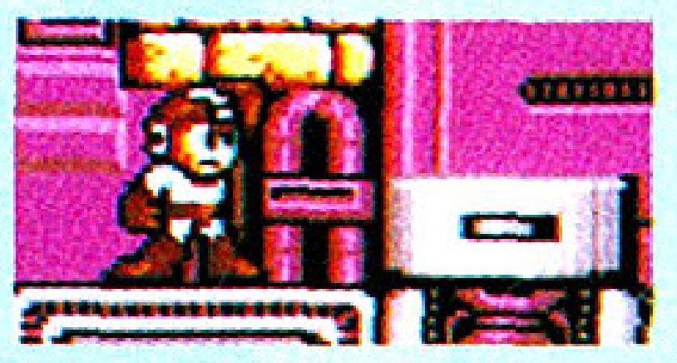
★★



スーパーアーム

岩ブロックを取り除くことができる。武器としてより道を開くためによく使うぞ。

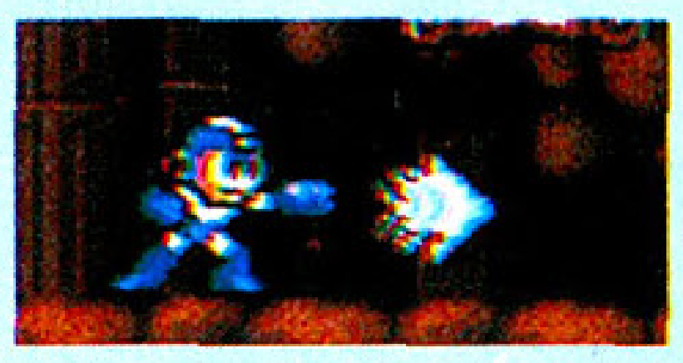
★★



アイススラッシャー

当てた敵の動きを止めることができるが、破壊はできない。あまり使うことはないかも。

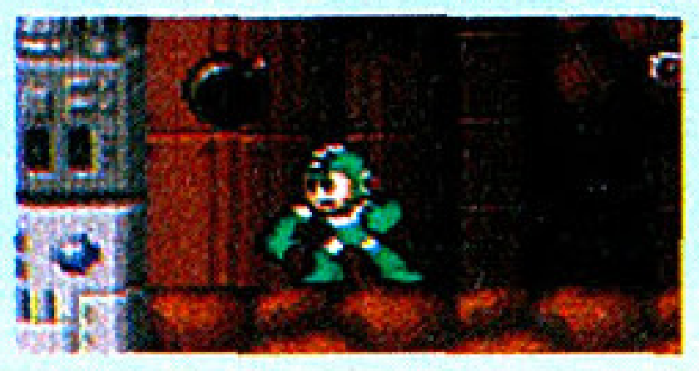
★



ハイパーボム

投げたあと一定時間で爆発するが、その時間がやや長め。使う場所があまりないのも事実。

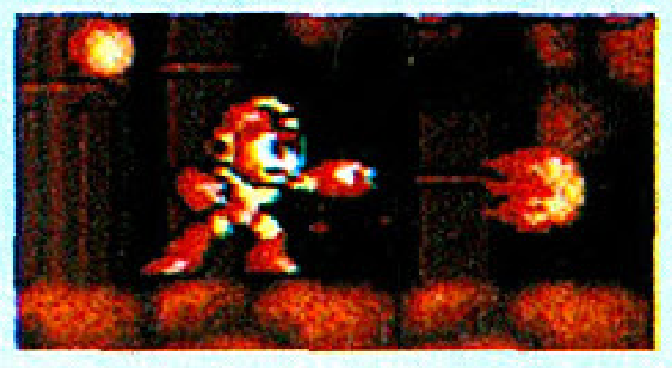
★



ファイヤーストーム

シールド＋ショットという使いやすい武器。エネルギーを消費するが、装備として傑作。

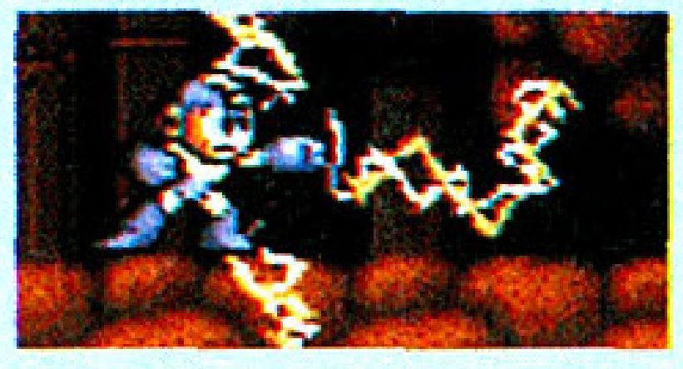
★★★



サンダービーム

攻撃範囲や当り判定が大きく、攻撃威力もある。スピードがやや遅いのがタマにキズだ。

★★★



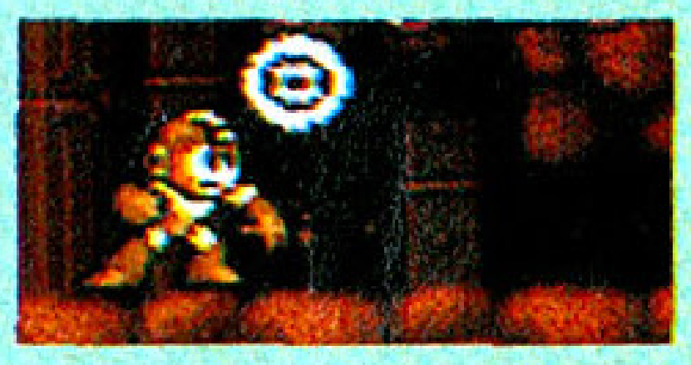
ROCKMAN2

ステージを進む上で、役に立つ武器が多いのが2なのだ。メタルブレードとリーフシールドは重宝だ。

メタルブレード

縦横斜めと自在に投げられる。スピードが速く、使い道がかなり広い万能武器なのだ。

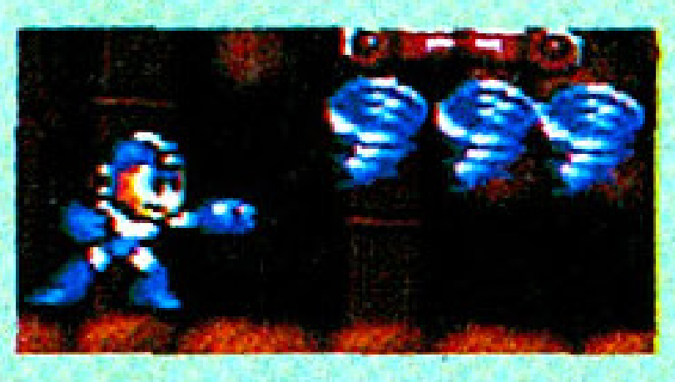
★★★



エアシューター

斜め上に3つ並んで飛んでいく。空中の敵に使えるが、他にはあまり使い道がない…か!?

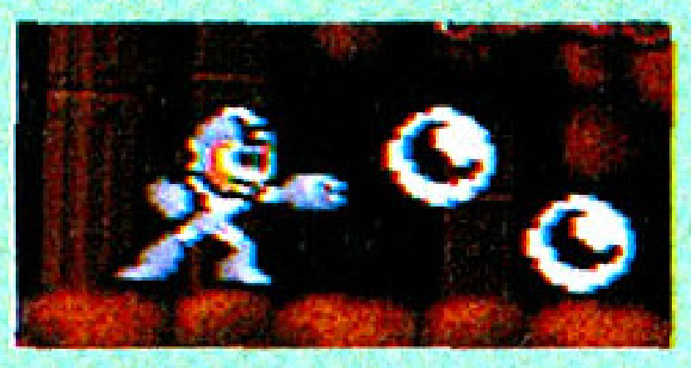
★★



バブルリード

スピードがなく、武器としてより落し穴を探したりに使える。威力は見かけによらず大。

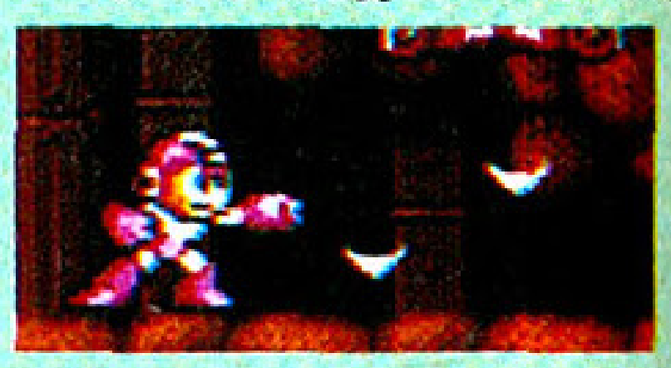
★



クイックブーメラン

連続して3つの小さなブーメランが発射される。エネルギー消費も少なく、連射もできる。

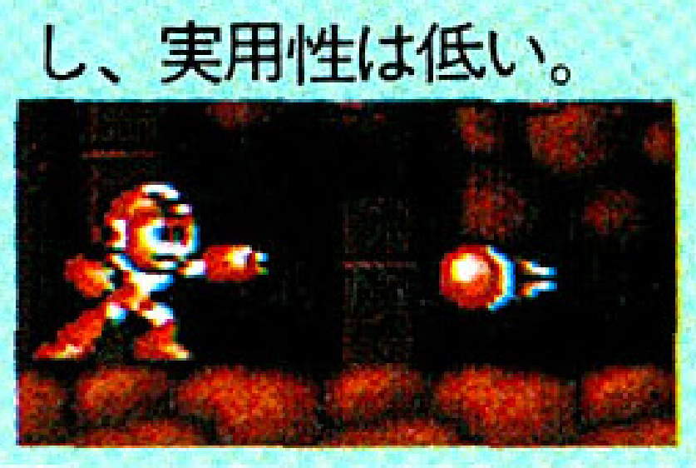
★★



クラッシュボム

単発ながら、スピードが速い。カベに着くと一定時間で爆発。しかし、実用性は低い。

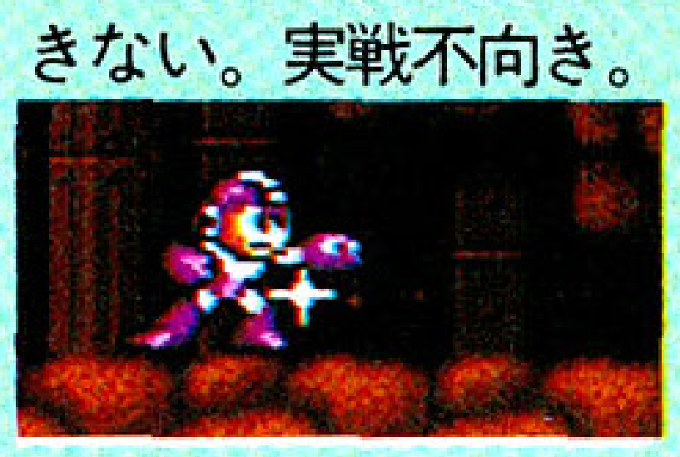
★



タイムストッパー

画面中の時間を止められるすごい武器。しかし、その間は攻撃ができない。実戦不向き。

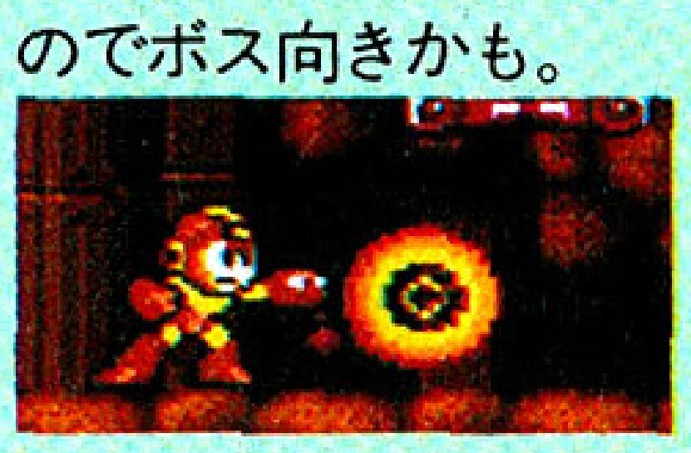
★



アトミックファイヤー

タメで3段階に大きくなる。スピードも速いが、タメの時間が長いのでボス向きかも。

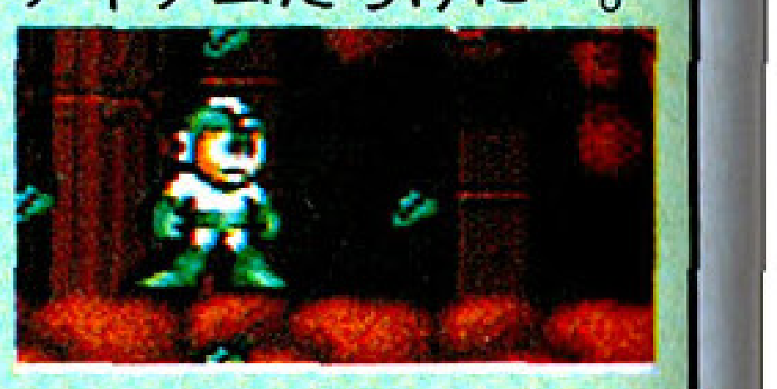
★★



リーフシールド

ザコなら1発で破壊できるバリア武器。飛ばさずにおけば、周囲はアイテムだらけに…。

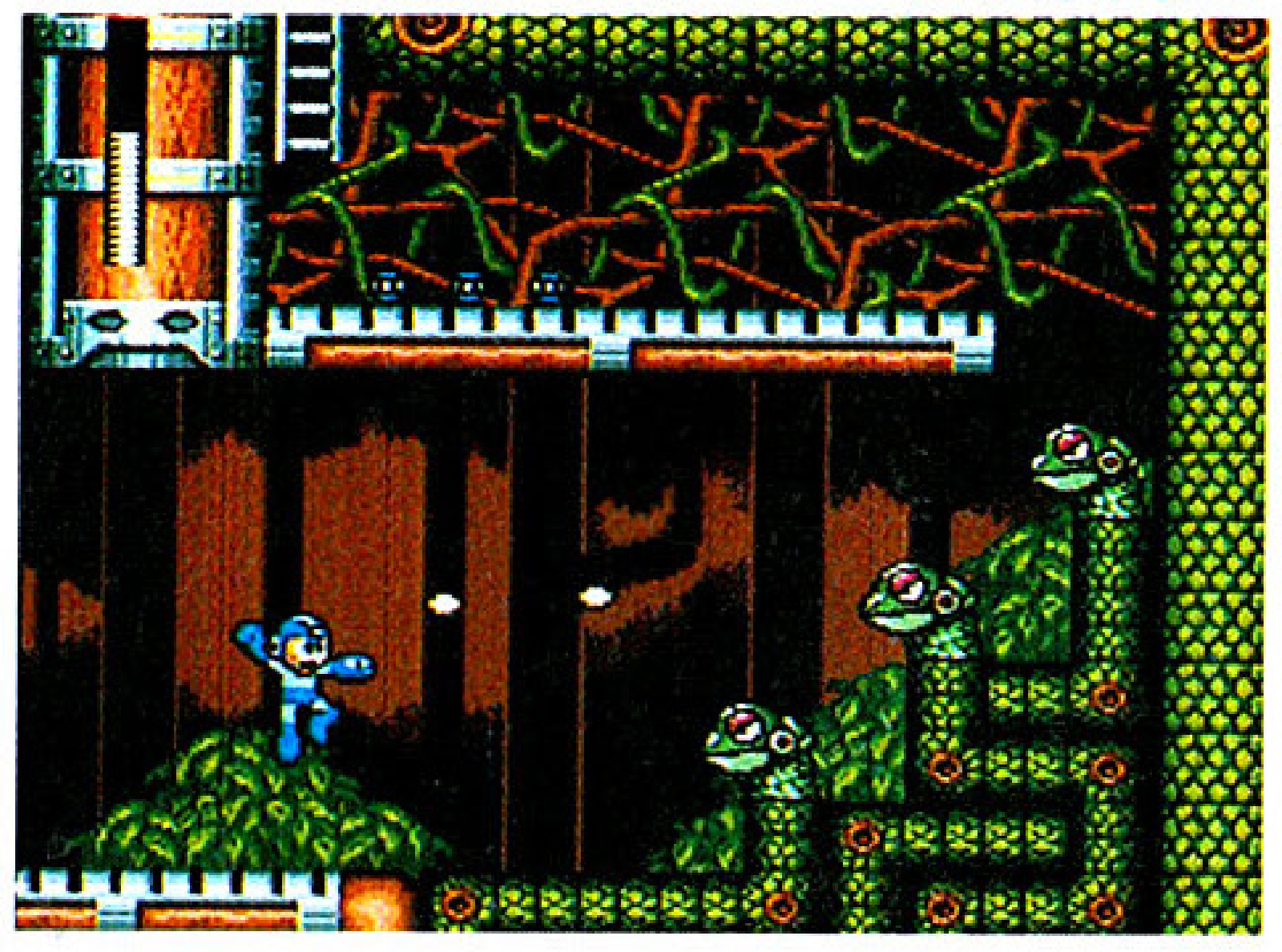
★★★



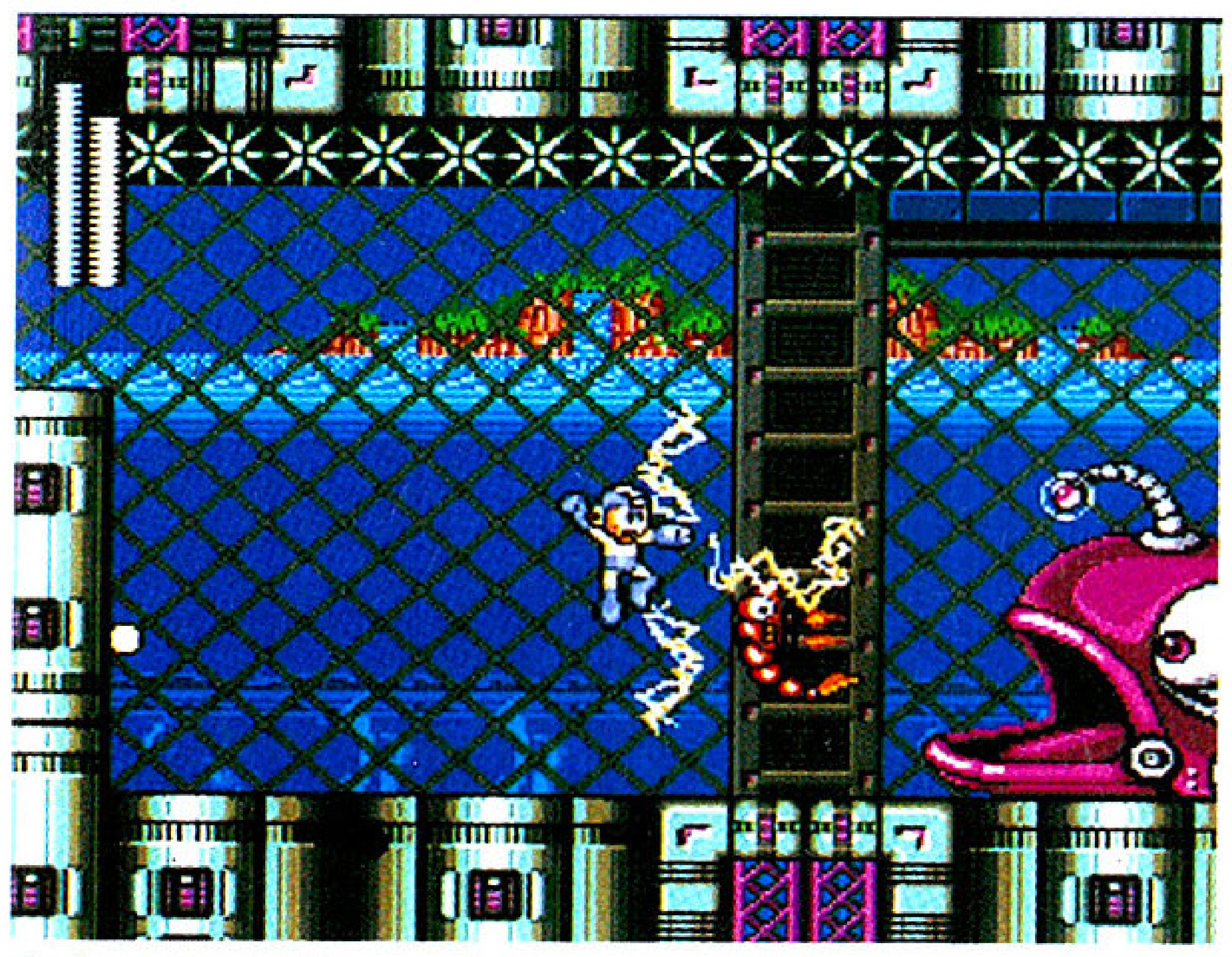
3人のボスキャラは西遊記なのだ!?

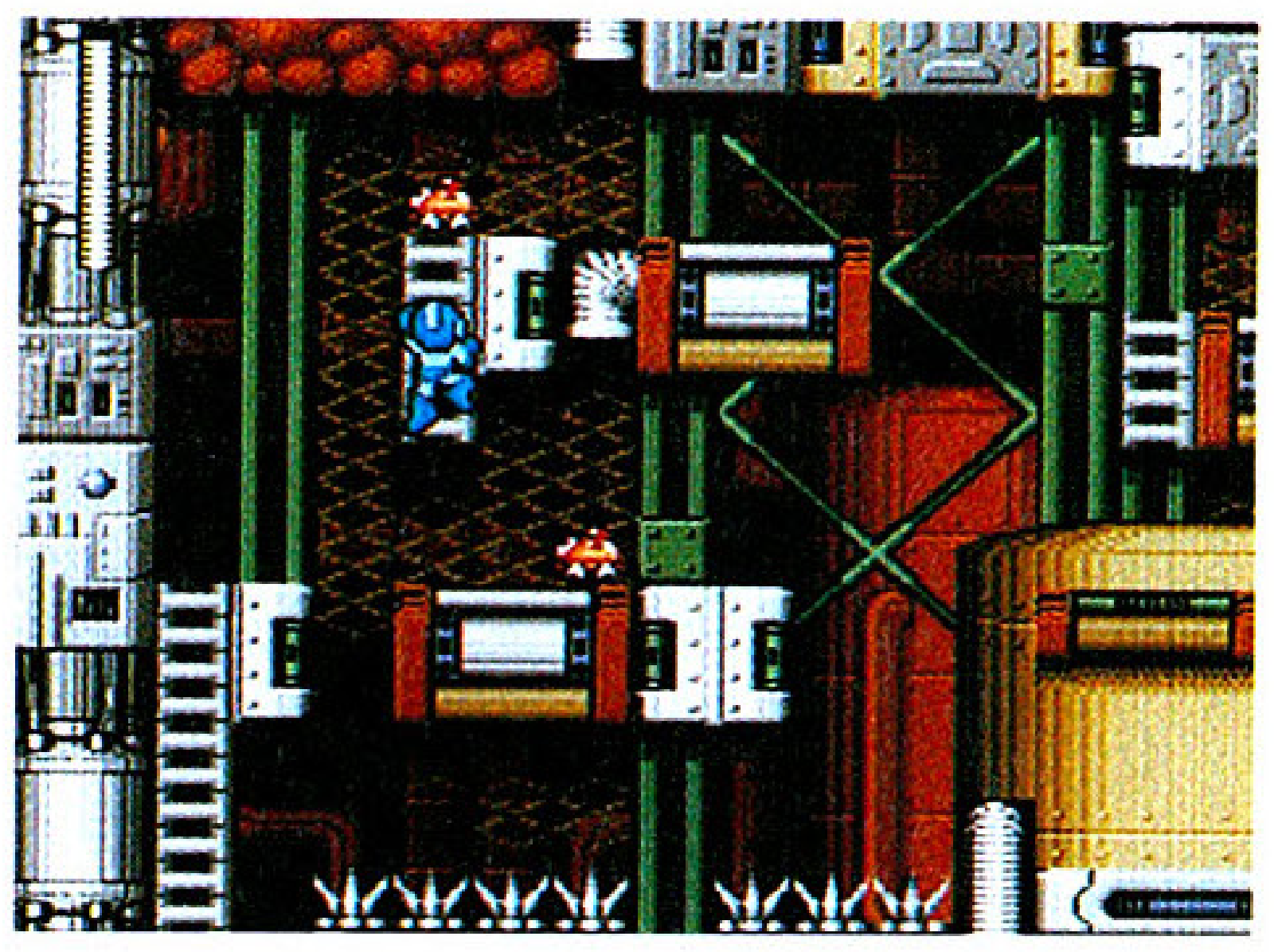
ワイリータワーで最初に向かう3体のボスステージは、今までプレイしてきたシリーズ1、2、3の敵やトラップで構成されている。それらをクリアすると、いよいよワイリータワーへと潜入できるのだ。でも甘く見ると、同じ場所でミスしたりするので慎重に進もう。まずはボス3体だぞ！

1、2、3敵キャラの応酬!!

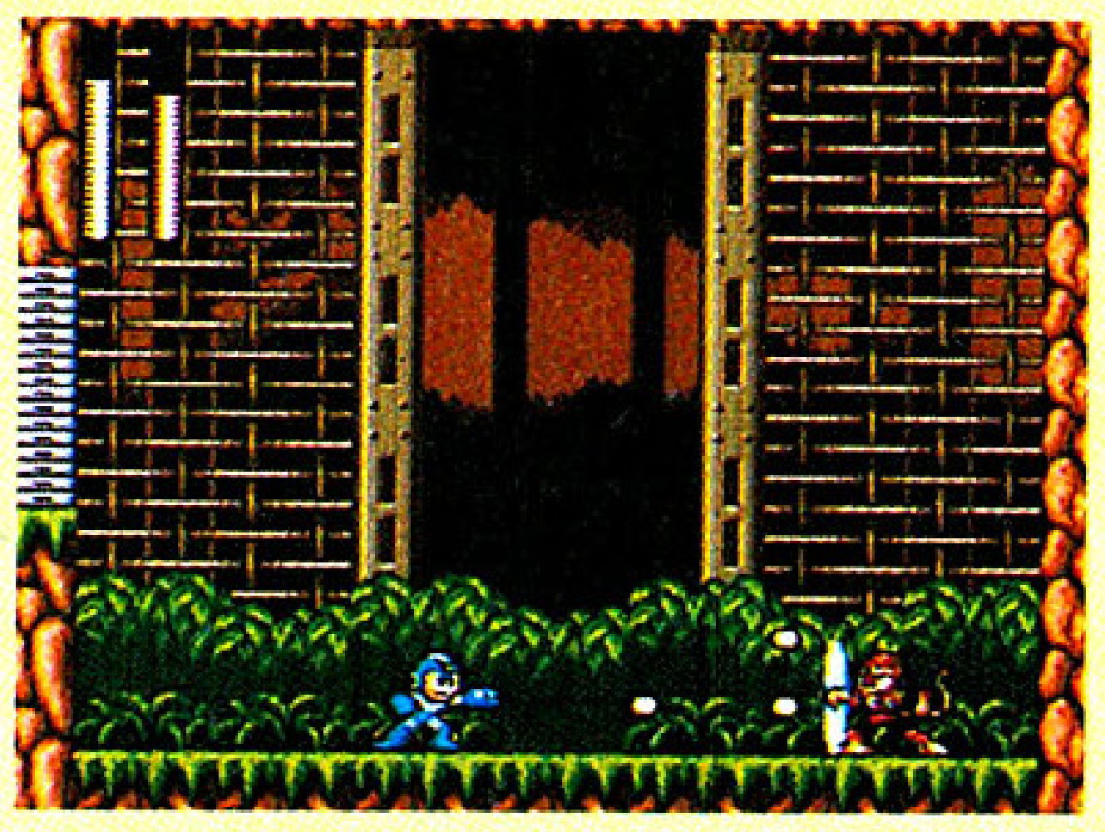

スネークマンの敵がそのままバスターロッドGのステージに。でも、もう大丈夫だよね。ノーマルショットでチョチョイのホイだ！

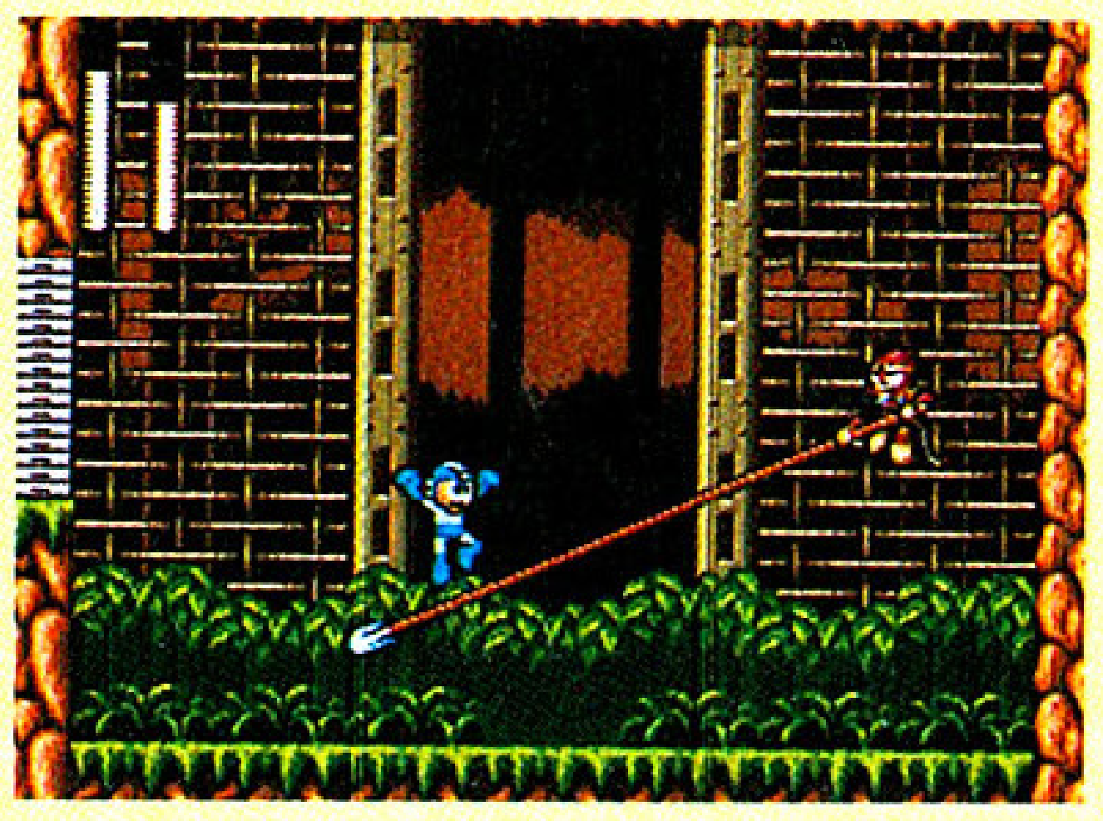
水中もあるぞ!!

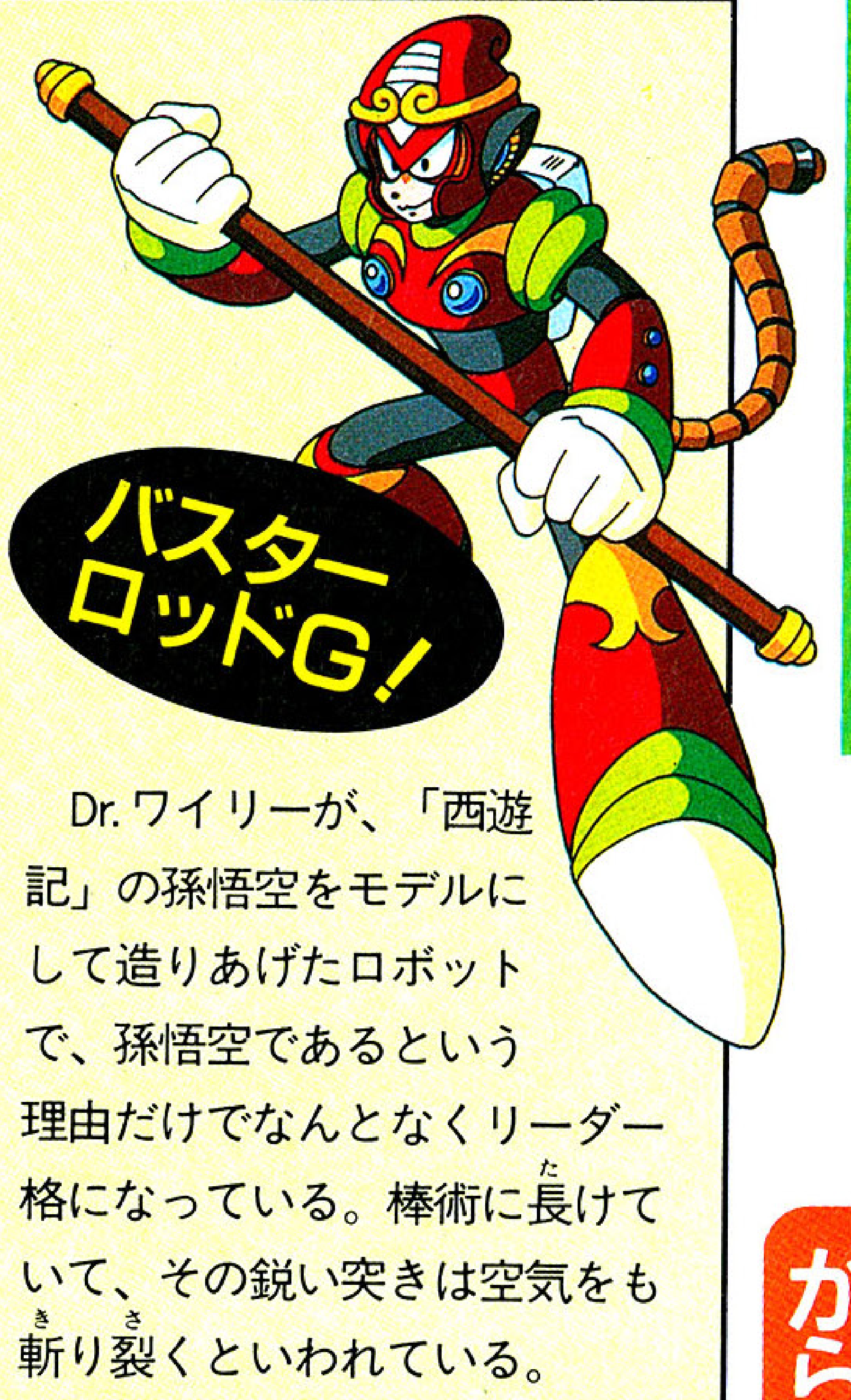

水中ステージは、メガウォーターがボスだ。こいつは3にいた敵だね。天井にはハリがあるし、操作がムズいぞ!?


ジャマシィが大量に出る場所。ここは、ハイパーストームHのステージだ。アイテム集めにはもってこいの場所かもしれないぞ。

棒術の使い手!! ショットがきかない!?

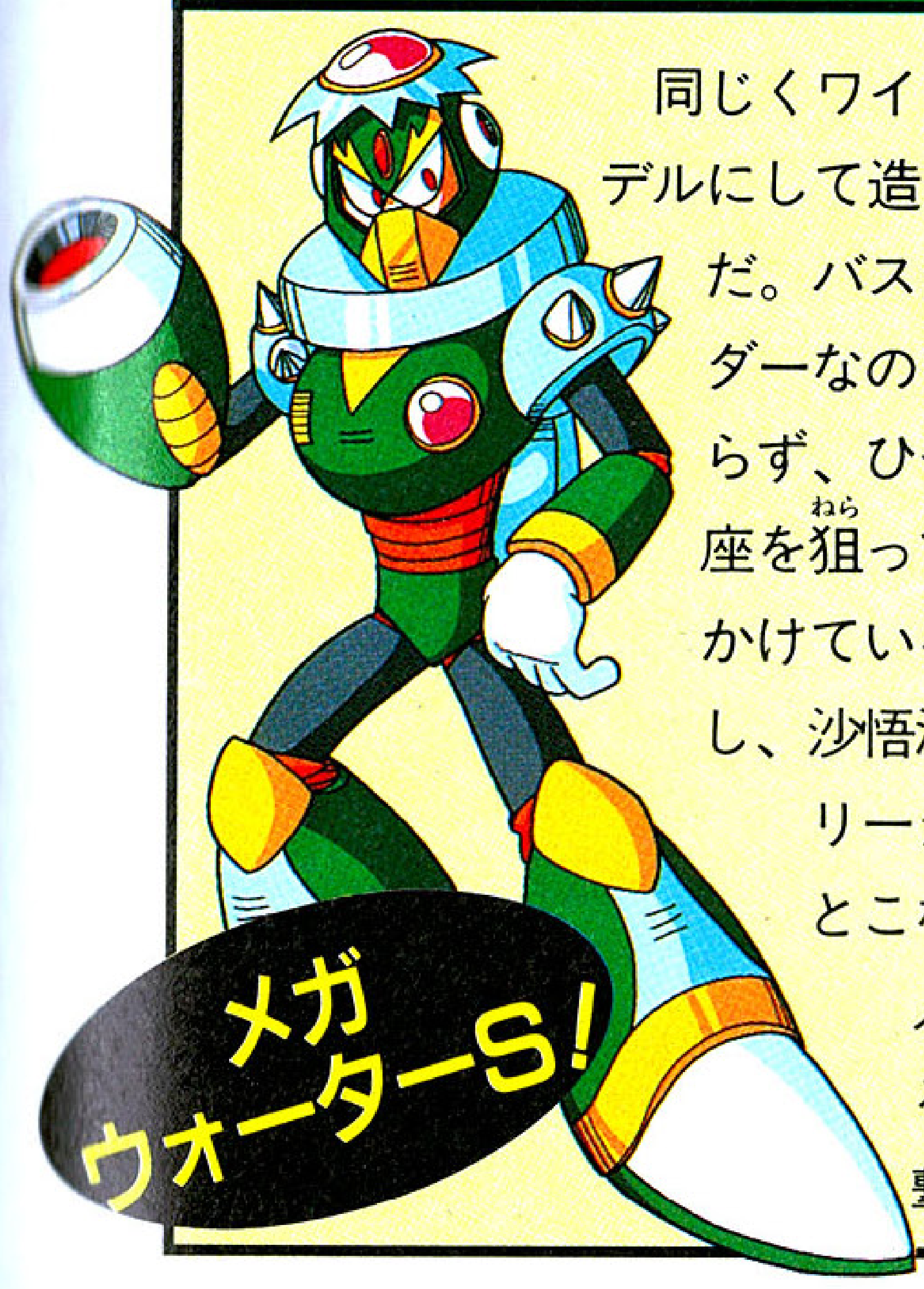

ちっちゃくて、動きが機敏そうだ。棒を回転させて、ショットを跳ね返すぞ。いつ、どんな武器で攻撃すればダメージを与えられるんだろう？


今度は空中でロックマンを突くぞ！まさに如意棒みたいな武器。あんな高いところにいたんじゃショットもとどかないし、どうすればいい!?

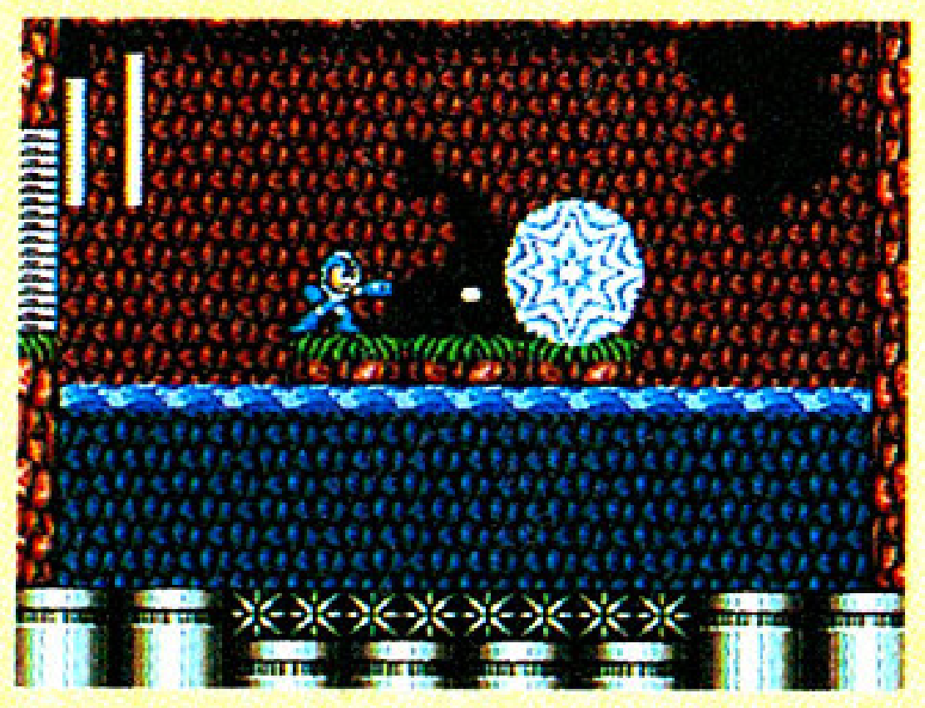


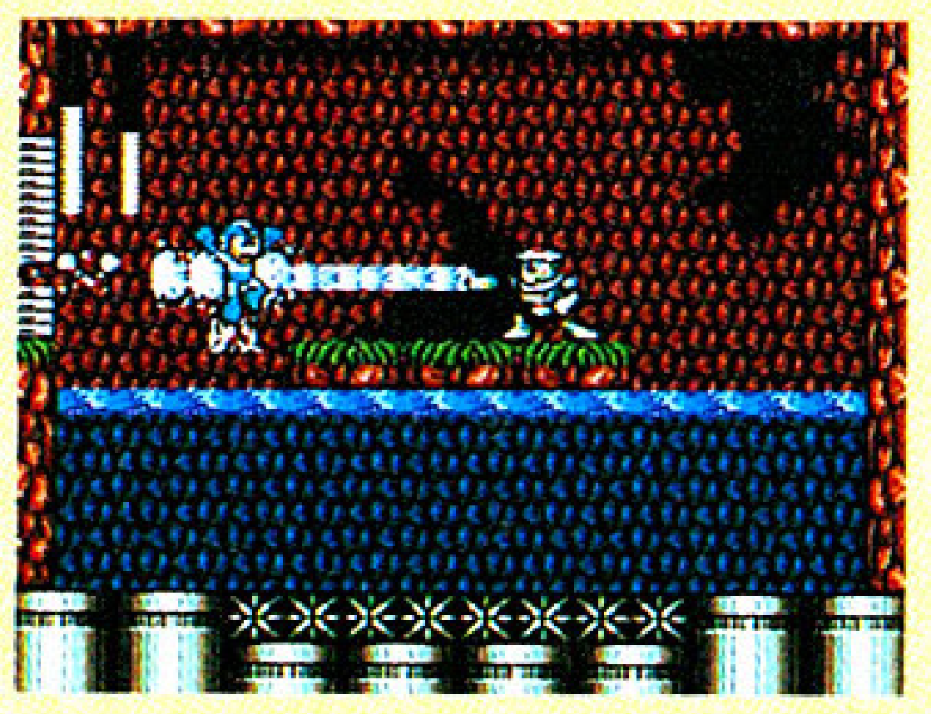
Dr.ワイリーが、「西遊記」の孫悟空をモデルにして造りあげたロボットで、孫悟空であるという理由だけでなんとなくリーダー格になっている。棒術に長けていて、その鋭い突きは空気をも斬り裂くといわれている。

水を使った個性豊かなヤツ!!

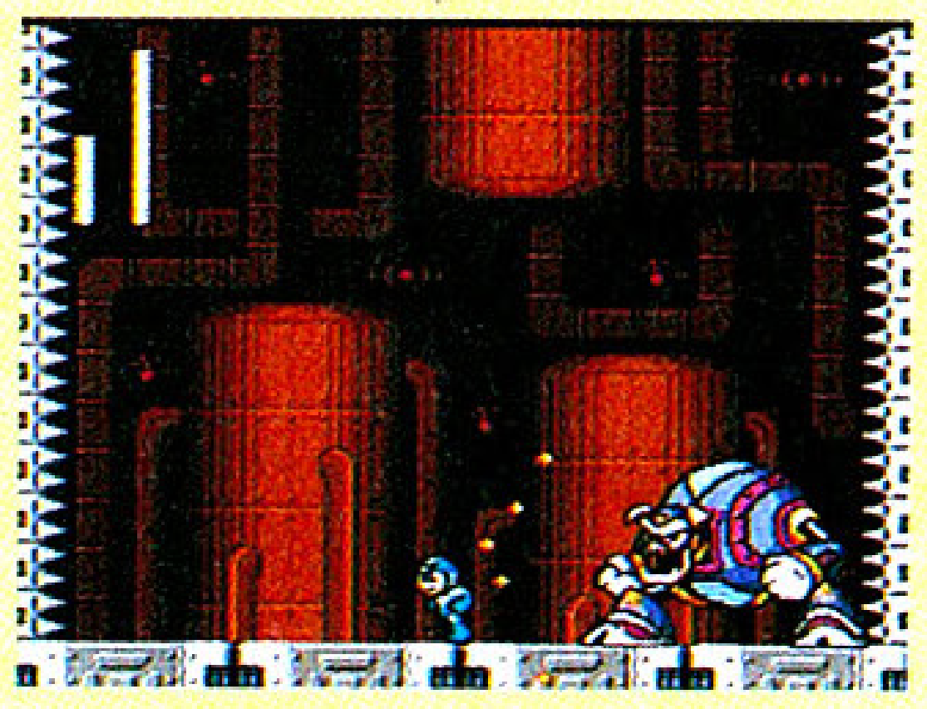


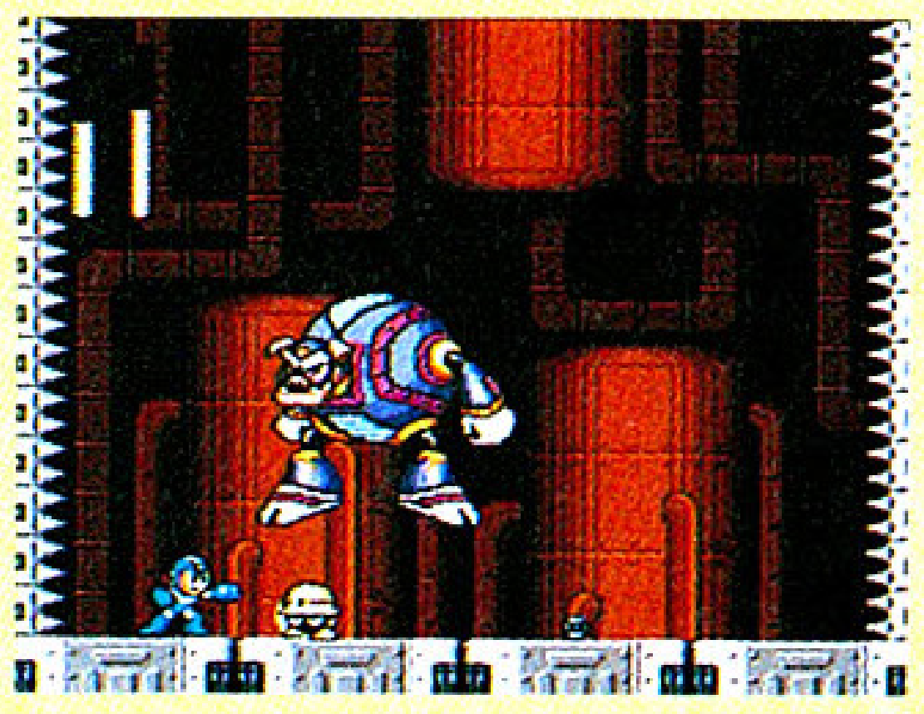
同じくワイリーが沙悟浄をモデルにして造りあげたロボットだ。バスターロッドがリーダーなのを面白く思っておらず、ひそかにリーダーの座を狙って日々技に磨きをかけている努力の人。しかし、沙悟浄の形態がどうもリーダーとしてはピンとこないという事実に人知れず悩んでいる。水を使った攻撃が得意である。


水のバリアを張って、攻撃を阻止してる。バリアをはがすんだ。

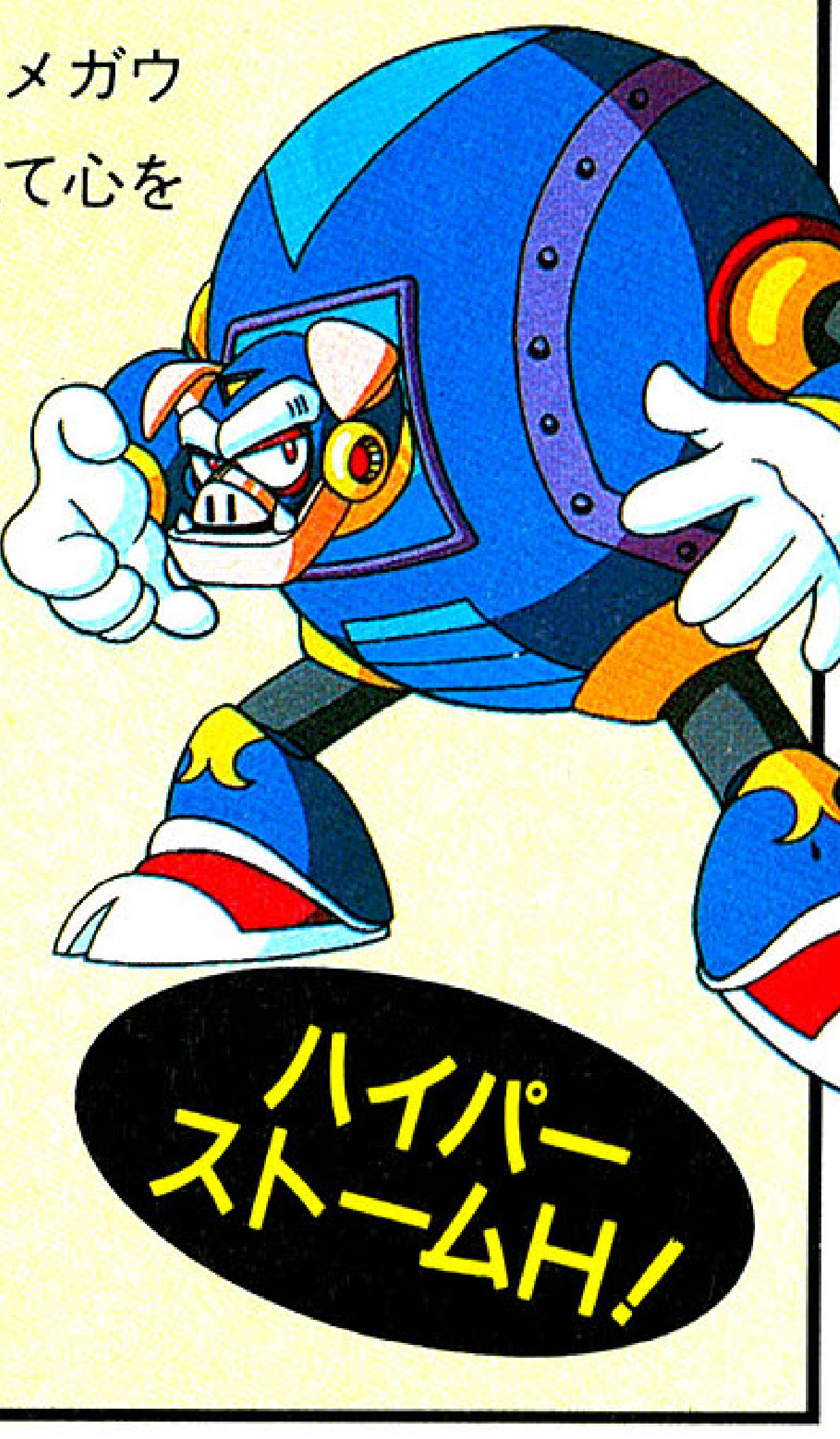

おっと、水を噴射してロックマンを水圧で弾き飛ばしてきた。

パワーと回復!? 手ごわいか!?


吸い込まれるぅ。今はとにかくダッシュなどで逃げるしか。


今度は踏みつぶし攻撃か。上からはメットールも降ってくる！

バスターロッドとメガウォーターの確執を見て心を痛めたワイリーは猪八戒の性格をかなりのんきなものにして、バランスを取ることにした。結果、3人は仲良くなったが、ハイパーストーム自身の攻撃方法がどうも甘いものになってしまったようだ……。

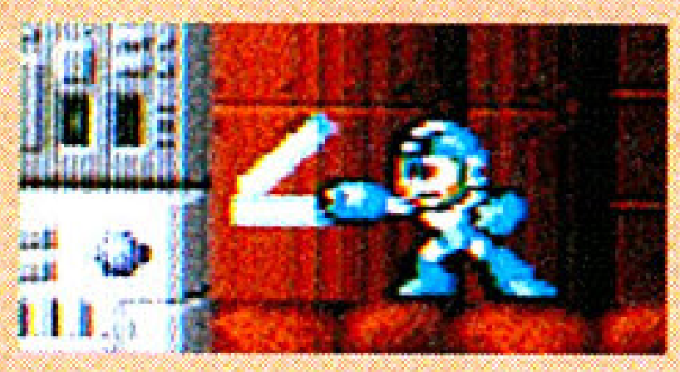


ROCKMAN3

1と2のアレンジ系が多い3は、決定的に強い武器というものがない。使えるのはきっとわずかだろう。

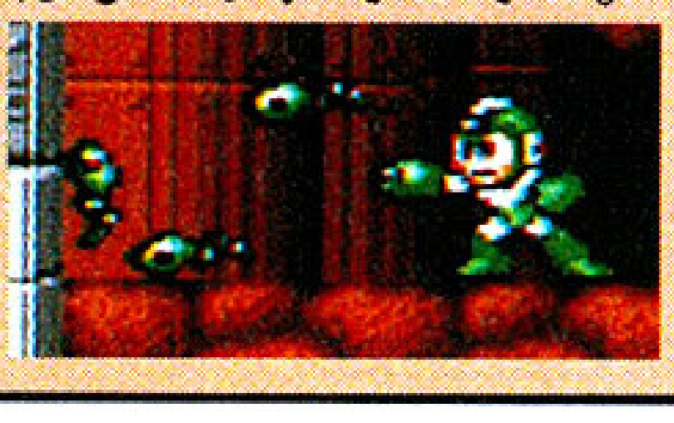
ニードルキャノン
3連射ができるスピードの速い武器。貫通力もある程度ある。ノーマルショットの代用に。

マグネットミサイル
スピードがあり、敵を追尾してくれるビギナー向き武器。しかし、威力はあまりない。

ジェミニレーザー
反射レーザーだが、スピードがあまりない。狭い通路などでなら威力を発揮してくれる。


ハードナックル
ロケットパンチ。スピードはないが、威力は絶大。特定の壁も破壊可能。実戦には不向き。

タップスピン
体当りができる武器だが、実用性は武器の中で最も低い。使える場所もほとんどないかも。

サーチスネーク
地形にそって進む。3連射でき、それなりに使える。決定的なものはないが、そこそこ。


スパークショック
当り判定は大きいが、スピードがない武器。特にこれといったモノがない。ウムムな武器。

シャドーブレード
メタルブレードのブーメランタイプだが、スピードがないのでそれほど使えない。

SUPPORT ITEM

ラッシュアイテムでほとんどがフォローできるんじゃないかな。あとは、アイテム3号などがオススメ。

マグネットビーム
空間に足場を作る。トゲ地帯の通過や、高い所に登る時などに使えて、初期ながら有能。

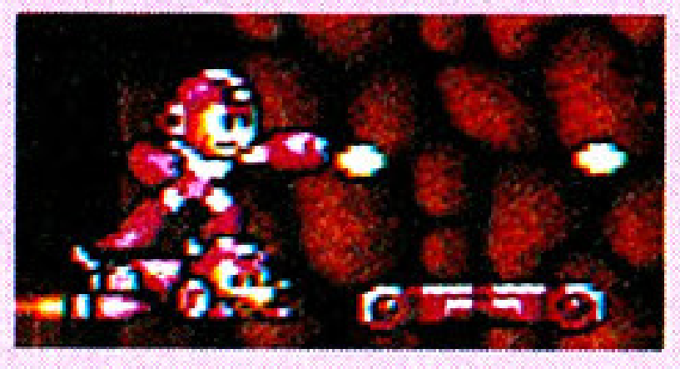
アイテム1号
垂直の高い場所に登るのに使う。一定時間で消えてなくなってしまうのがツラい。

アイテム2号
エネルギーのかぎり水平に進んでいき、スピードも上がっていく。融通がきかないかも。

アイテム3号
壁づたいに上へ登っていく。エネルギーのある間出現している。1号の改良版だろう。

ラッシュコイル
かなり高くジャンプができる。高所のアイテムなどを取る時に非常に便利なラッシュ。

ラッシュマリン
水中を自在に移動可能。ショットも発射でき、エネルギーも呼んだ時だけしか消費しない。

ラッシュジェット
乗っている間、エネルギーを消費するが、自在に移動できる。ショットも撃てるぞ。


ワシもたくさん作ったのー
ワシも…

メーカーさんからひとこと

Dr.ワイリー率いるスーパーロボット軍団の魔の手が迫る！　地球があぶない！　うなれロックバスター！　戦えロックマン！　ロックがやらなきゃ誰がやる!!　……と、いうわけで「ロックマンメガワールド」いよいよ登場!!　こいつァすごいぜ!!

BE-MEGA HOTMENU PART1

[redacted]

BEメガホットメニュー

ロックマンメガワールド

いよいよ発売！ポイント解説だ!!

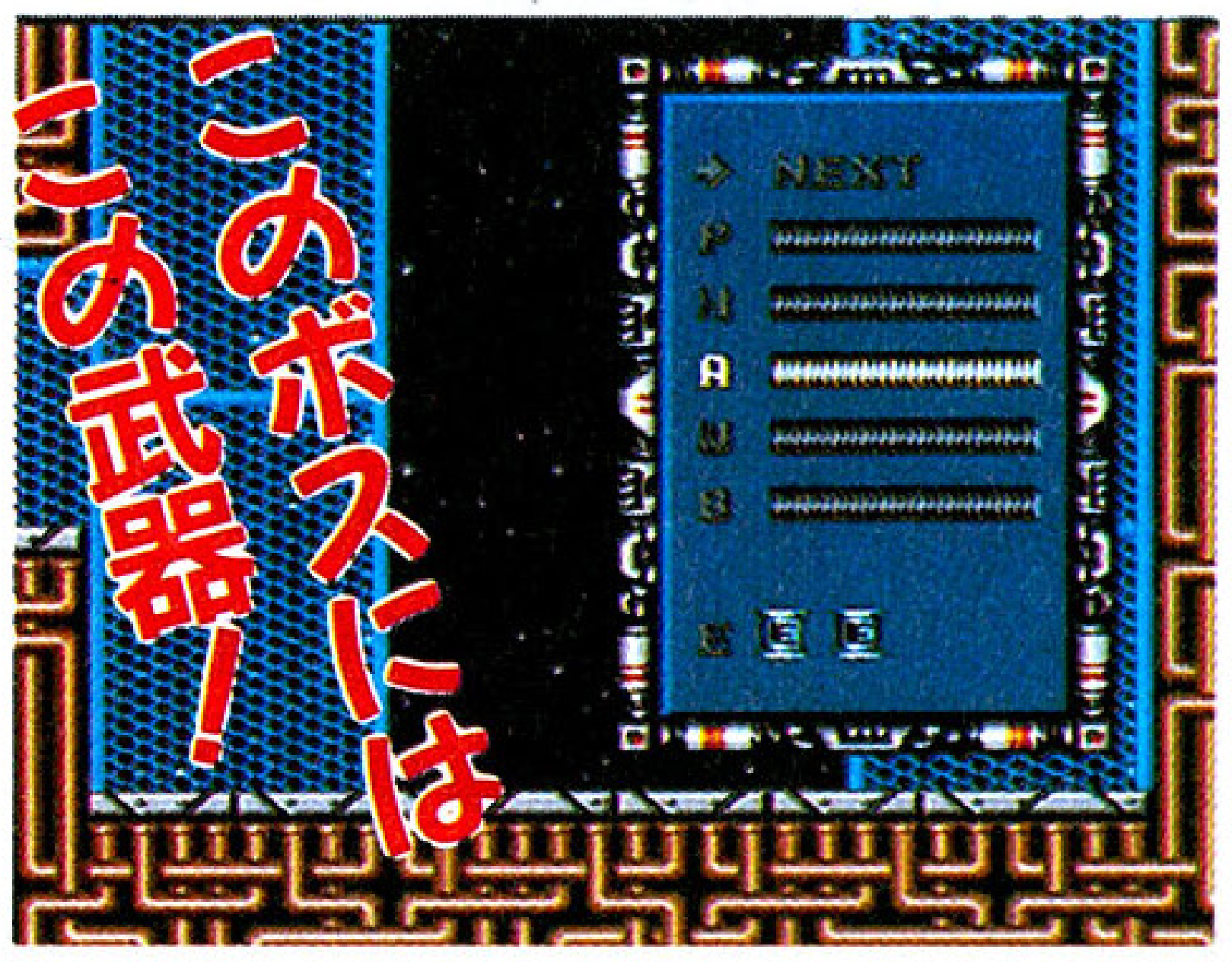
完成度ゲージ	100%	1人プレイのみ

- ●カプコン
- ●10月21日発売
- ●8,500円
- ●ACT
- ●16M＋B・3

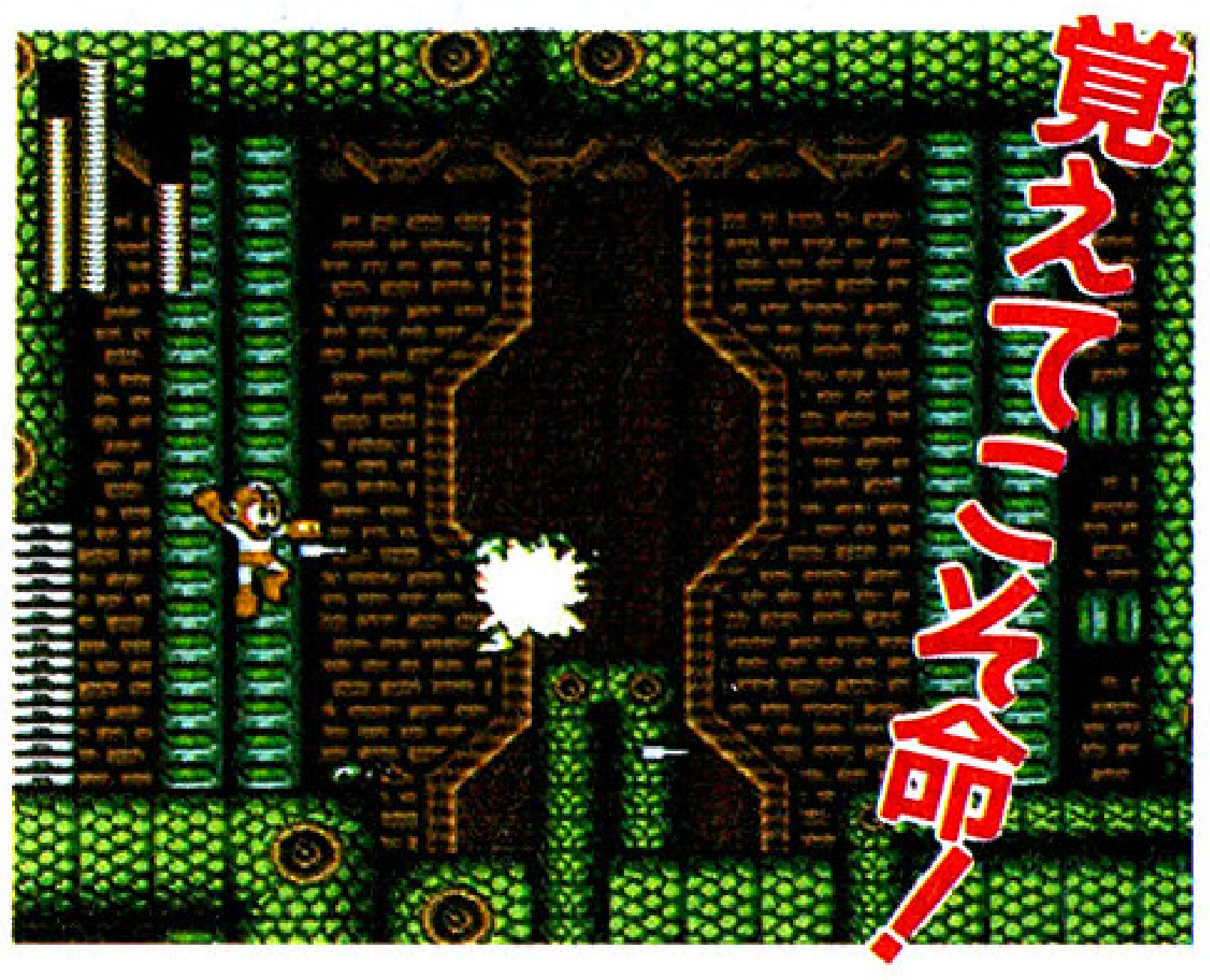
ROCKMAN
MEGA WORLD
SAMPLE
PUSH START
CAPCOM

イッキに22体を大攻略!!めざせワイリータワー!!

カプコンの人気アクションゲーム「ロックマン」が、イッキに3作遊べてしまうこのメガワールド。もちろん、これだけでなく、メガドラオリジナルのステージも用意されているぞ。ただし、そのオリジナルステージを遊ぶには、全3作をクリアしなきゃならない……。ということで、今回は、ロックマンに登場する全22体のボス達の攻略をしちゃうぞ。メガドラ版は、ボスを攻略してからが本番だからね。ガンバっていこうぜ！


このボスには
この武器！
NEXT
P
A

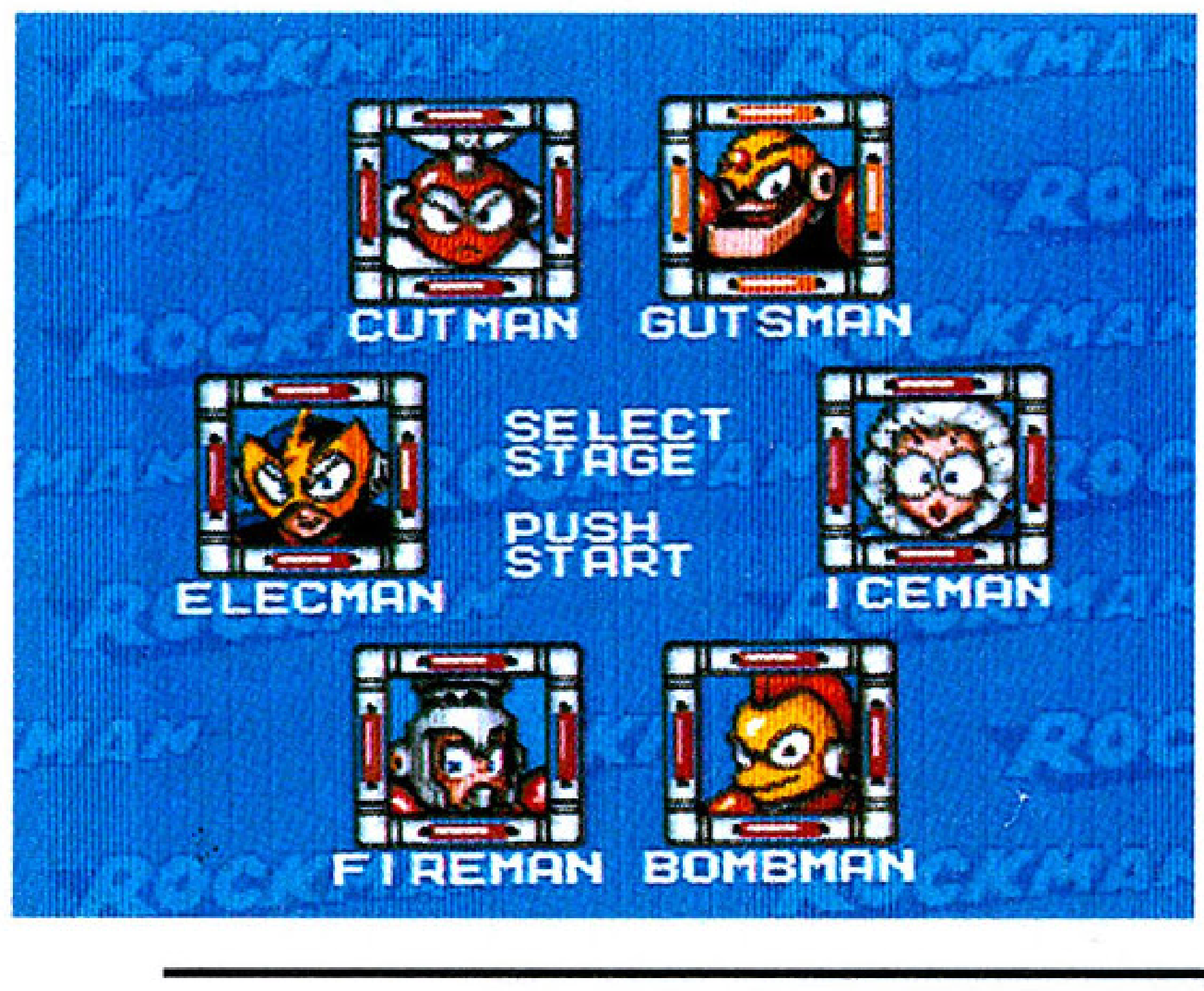
ロックマンって、対ボス戦がメインといっても間違いはないよね。



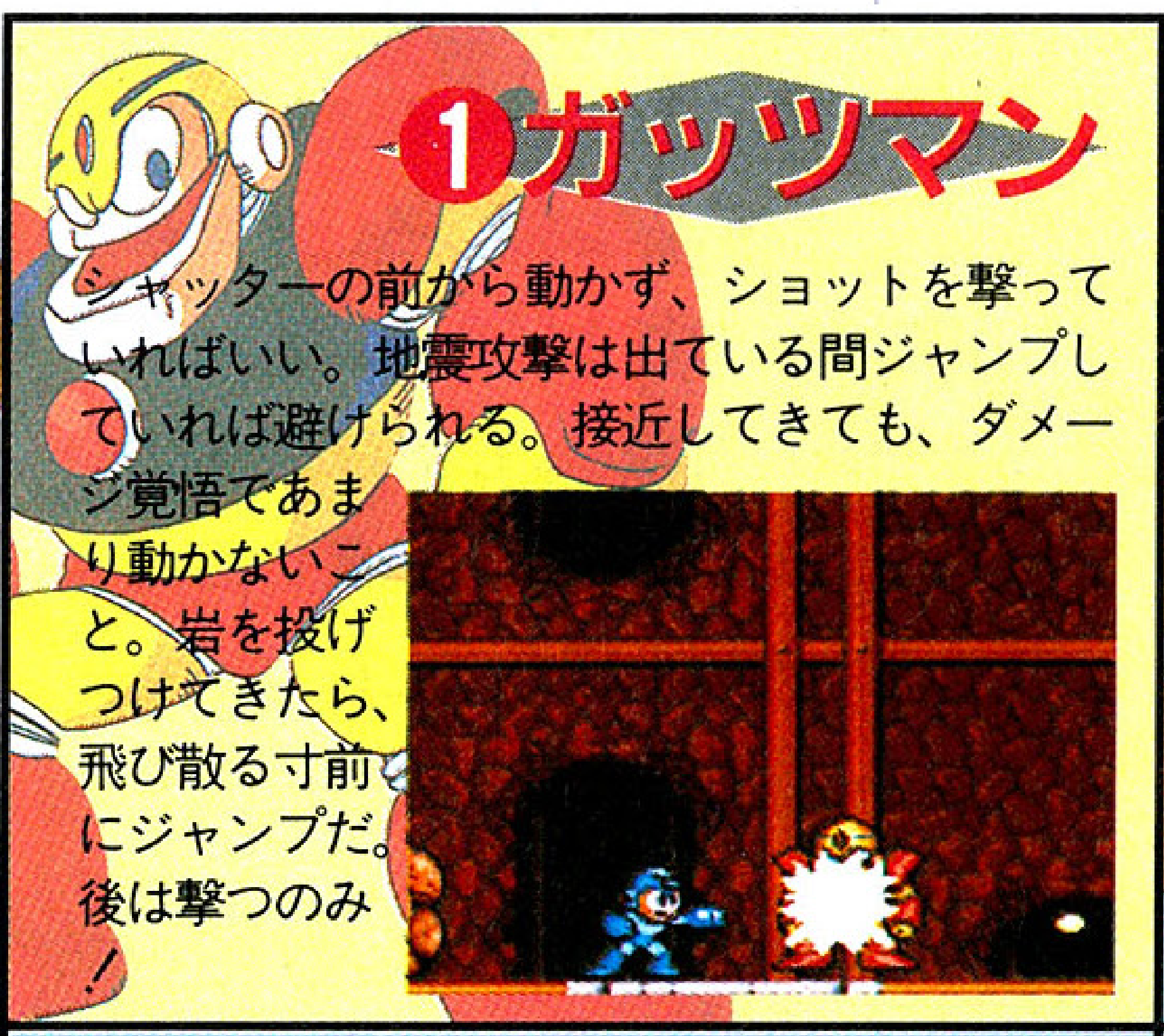
どの武器が効くのか？　それを探すのが楽しいゲーム。どれだ？

ロックマン

ガッツはグー、グーはチョキに強く、電気をカット。電気熱で氷を溶かし、水で炎を消してから、誘爆させる……。倒す順番は、こう連想して覚えておくと簡単だ。どの武器がどのボスに強いかは、このゲームが一番わかりやすいぞ。

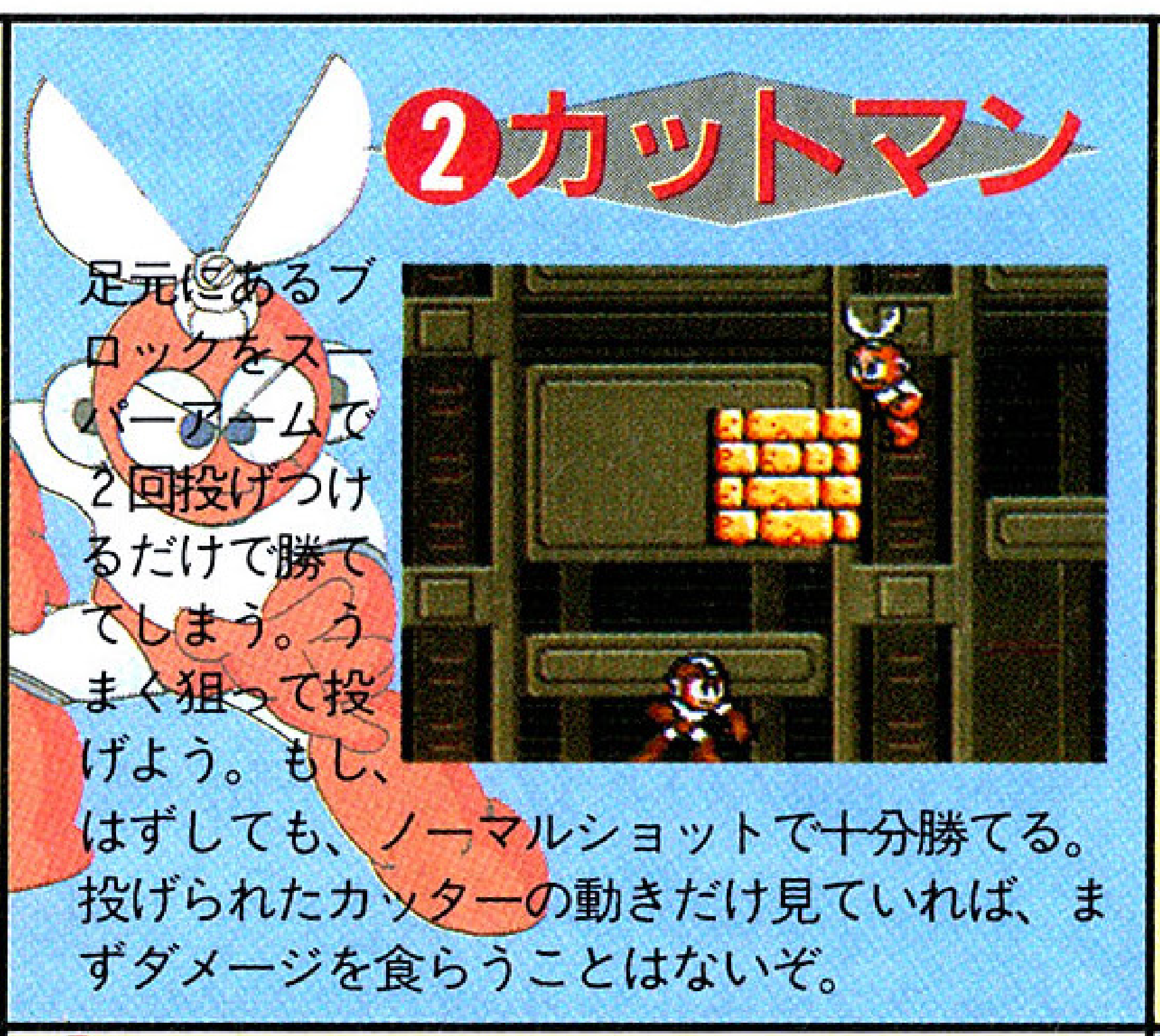

ROCKMAN
CUTMAN
GUTSMAN
SELECT STAGE
PUSH START
ELECMAN
ICEMAN
FIREMAN
BOMBMAN

①ガッツマン



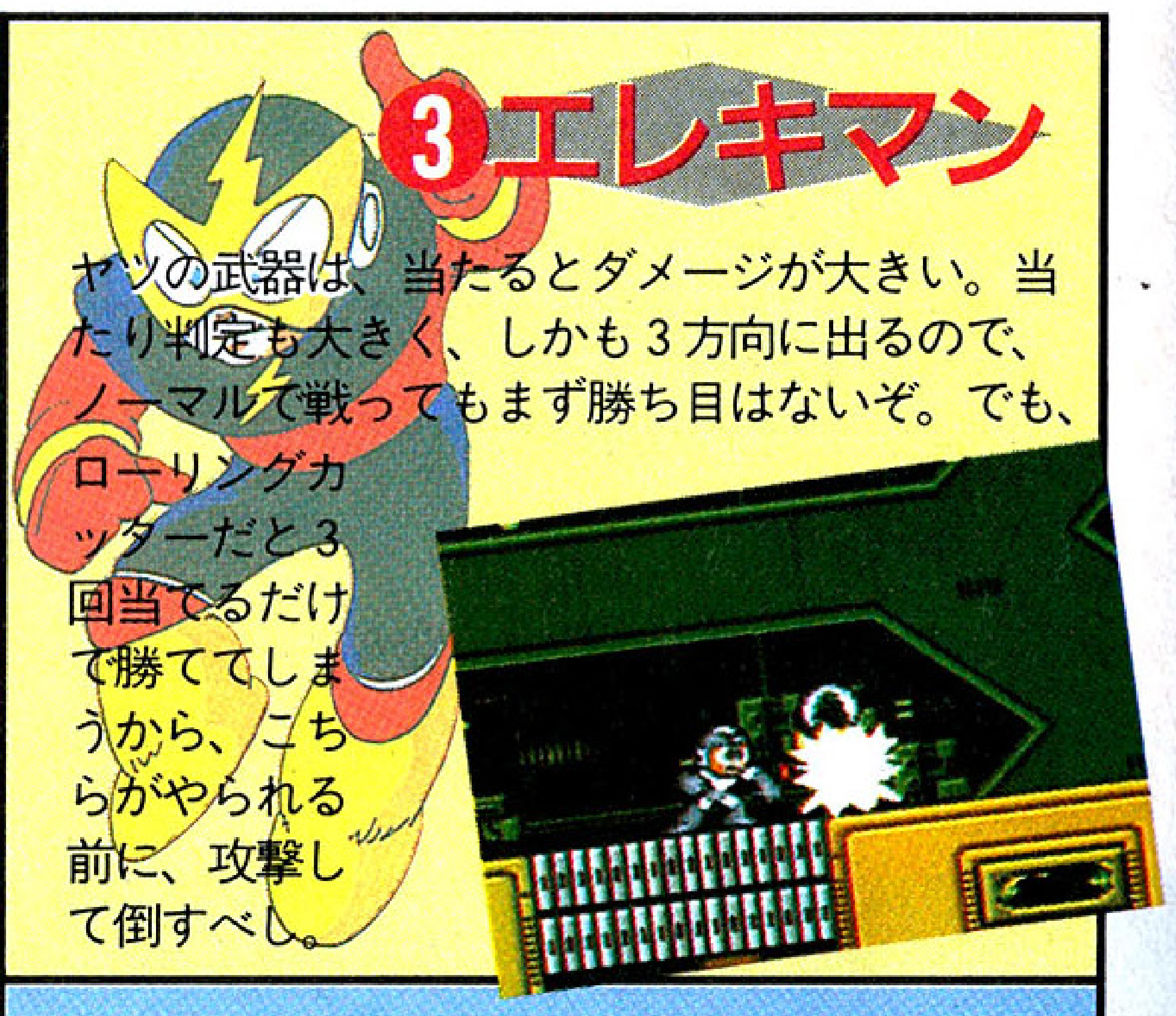
シャッターの前から動かず、ショットを撃っていればいい。地震攻撃は出ている間ジャンプしていれば避けられる。接近してきても、ダメージ覚悟であまり動かないこと。岩を投げつけてきたら、飛び散る寸前にジャンプだ。後は撃つのみ！

②カットマン



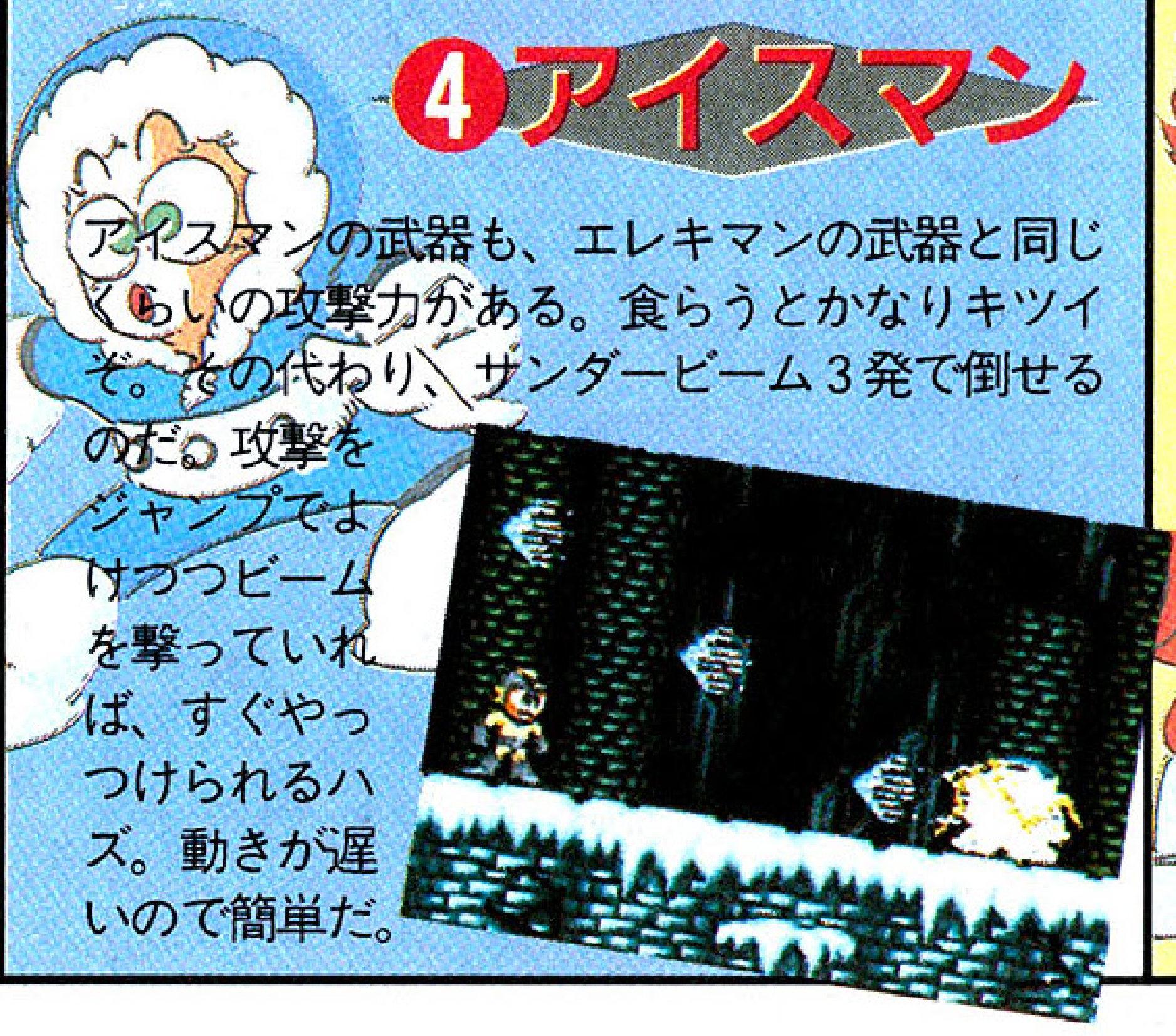
足元にあるブロックをスーパーアームで2回投げつけるだけで勝ててしまう。うまく狙って投げよう。もし、はずしても、ノーマルショットで十分勝てる。投げられたカッターの動きだけ見ていれば、まずダメージを食らうことはないぞ。

③エレキマン



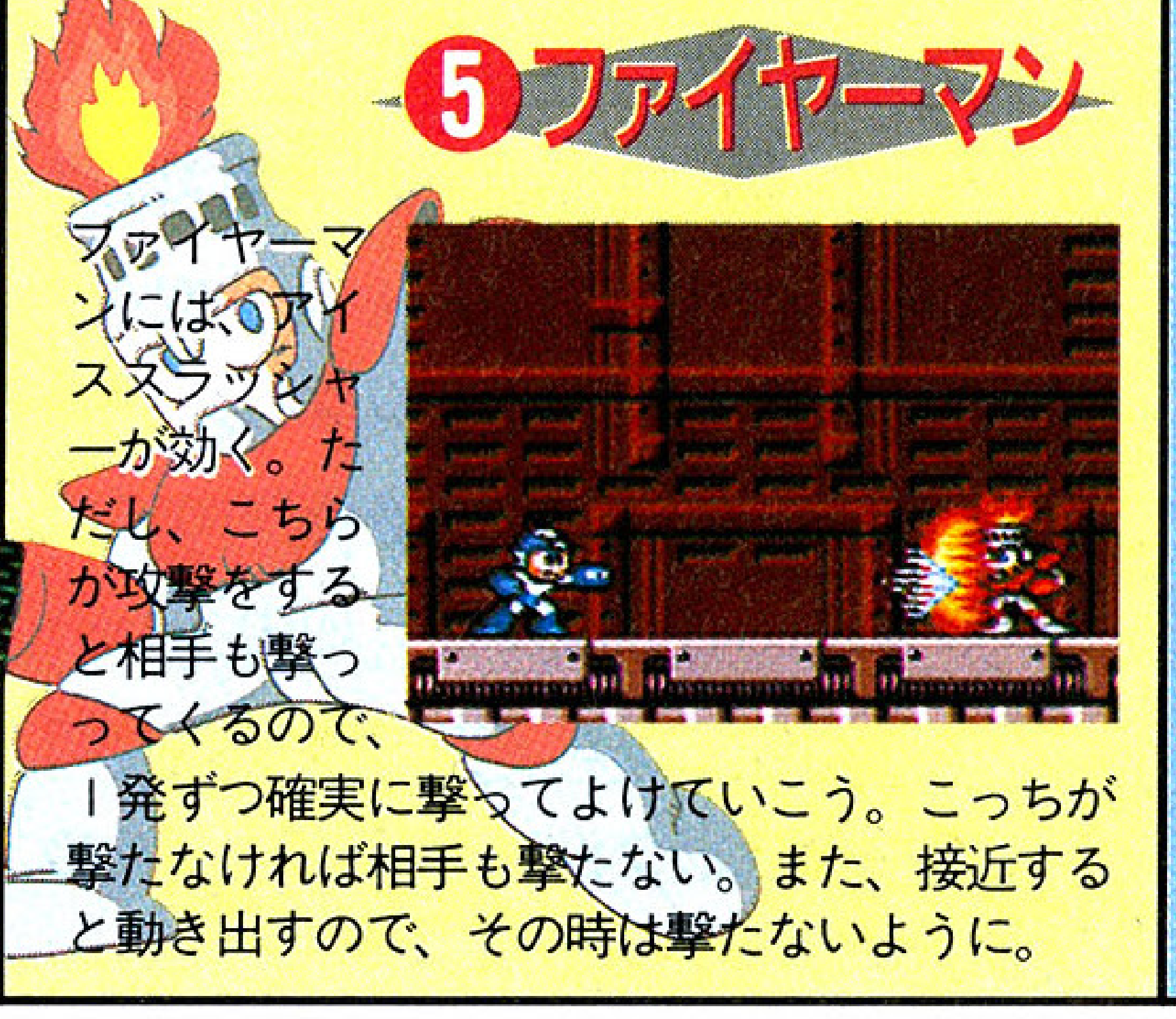
ヤツの武器は、当たるとダメージが大きい。当たり判定も大きく、しかも3方向に出るので、ノーマルで戦ってもまず勝ち目はないぞ。でも、ローリングカッターだと3回当てるだけで勝ててしまうから、こちらがやられる前に、攻撃して倒すべし。

④アイスマン



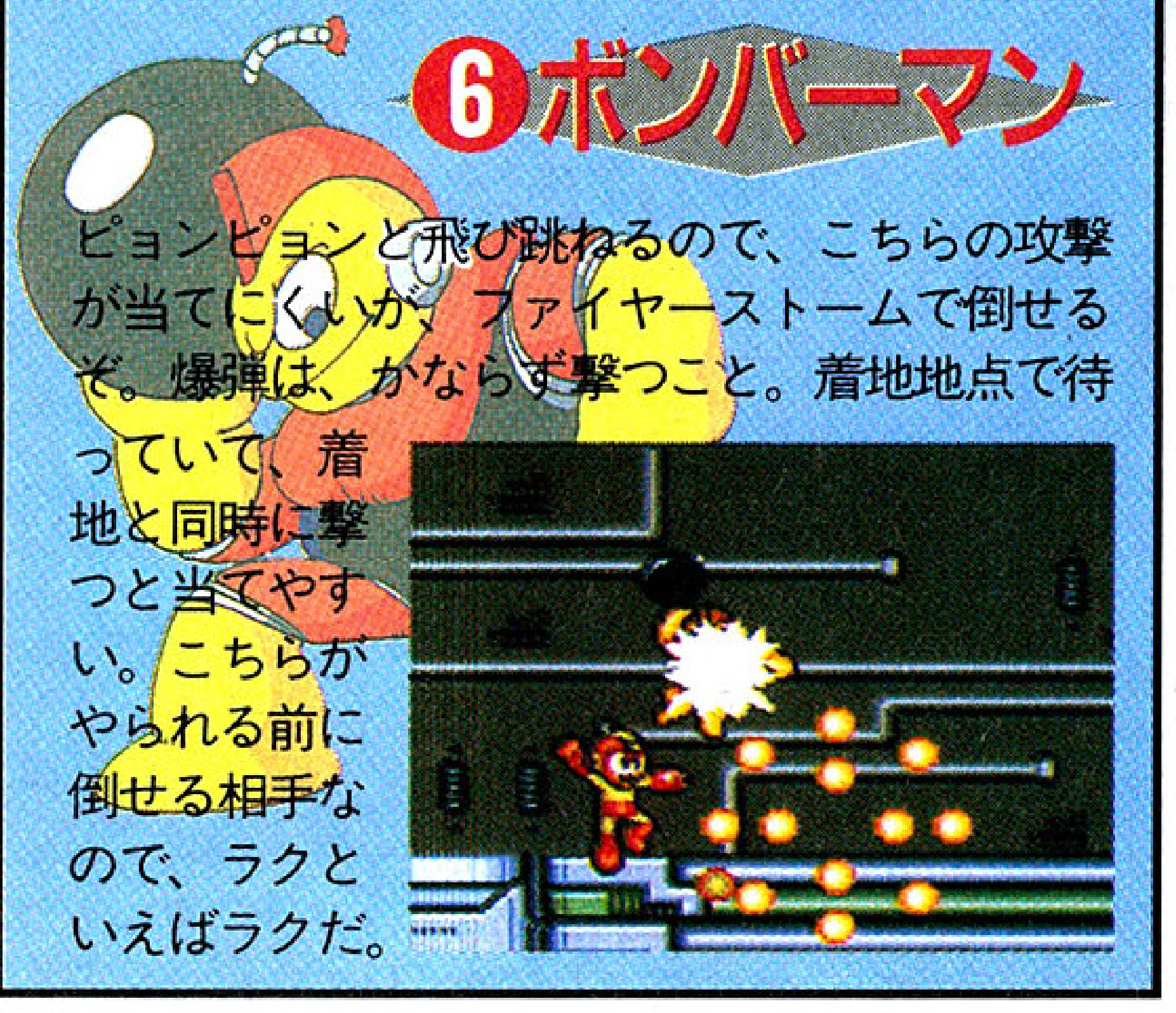
アイスマンの武器も、エレキマンの武器と同じくらいの攻撃力がある。食らうとかなりキツイぞ。その代わり、サンダービーム3発で倒せるのだ。攻撃をジャンプでよけつつビームを撃っていれば、すぐやっつけられるハズ。動きが遅いので簡単だ。

⑤ファイヤーマン



ファイヤーマンには、アイススラッシャーが効く。ただし、こちらが攻撃をすると相手も撃ってくるので、1発ずつ確実に撃ってよけていこう。こっちが撃たなければ相手も撃たない。また、接近すると動き出すので、その時は撃たないように。

⑥ボンバーマン

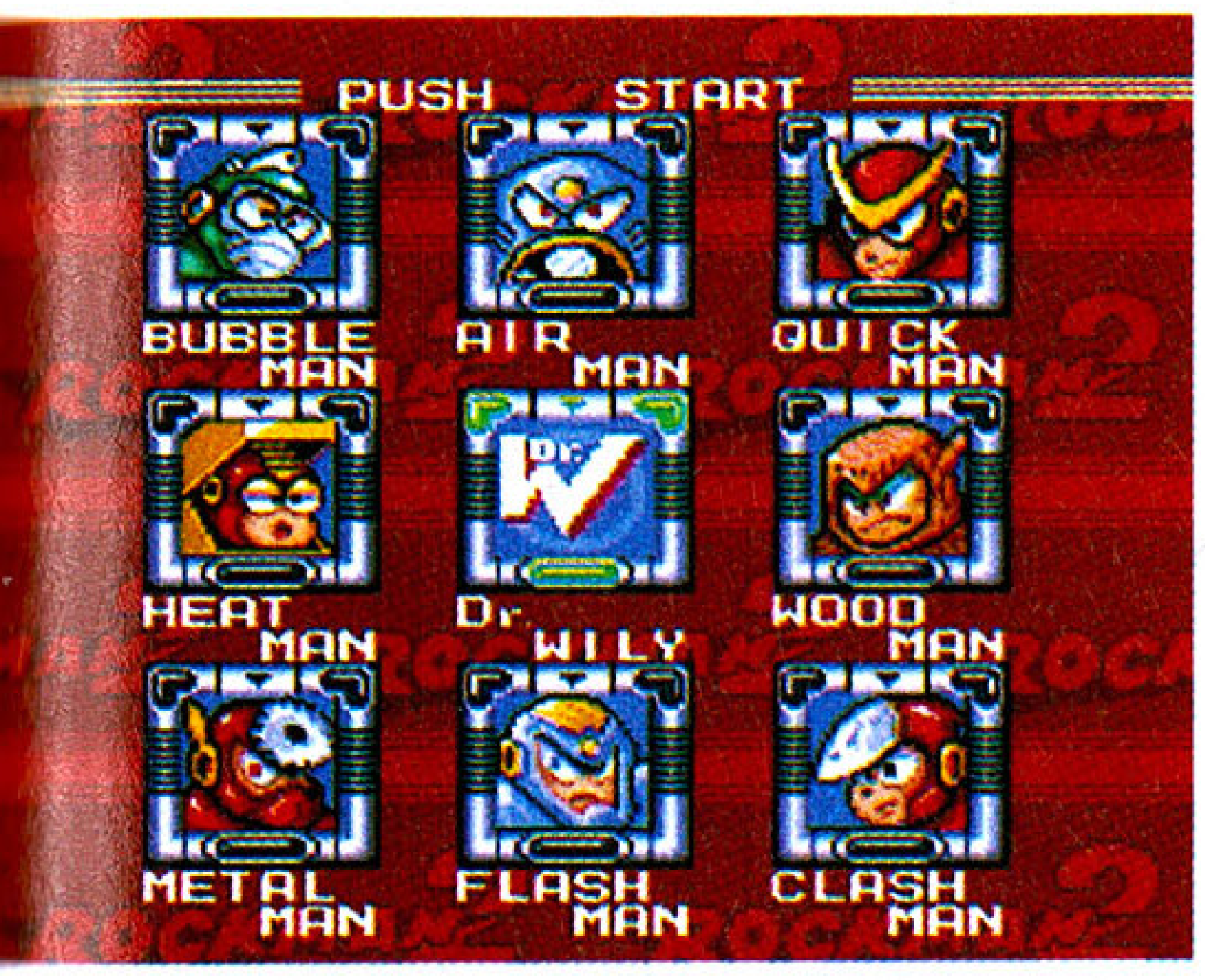


ピョンピョンと飛び跳ねるので、こちらの攻撃が当てにくいが、ファイヤーストームで倒せるぞ。爆弾は、かならず撃つこと。着地地点で待っていて、着地と同時に撃つと当てやすい。こちらがやられる前に倒せる相手なので、ラクといえばラクだ。

2、3になるとさらに難解になってくるぞ!!

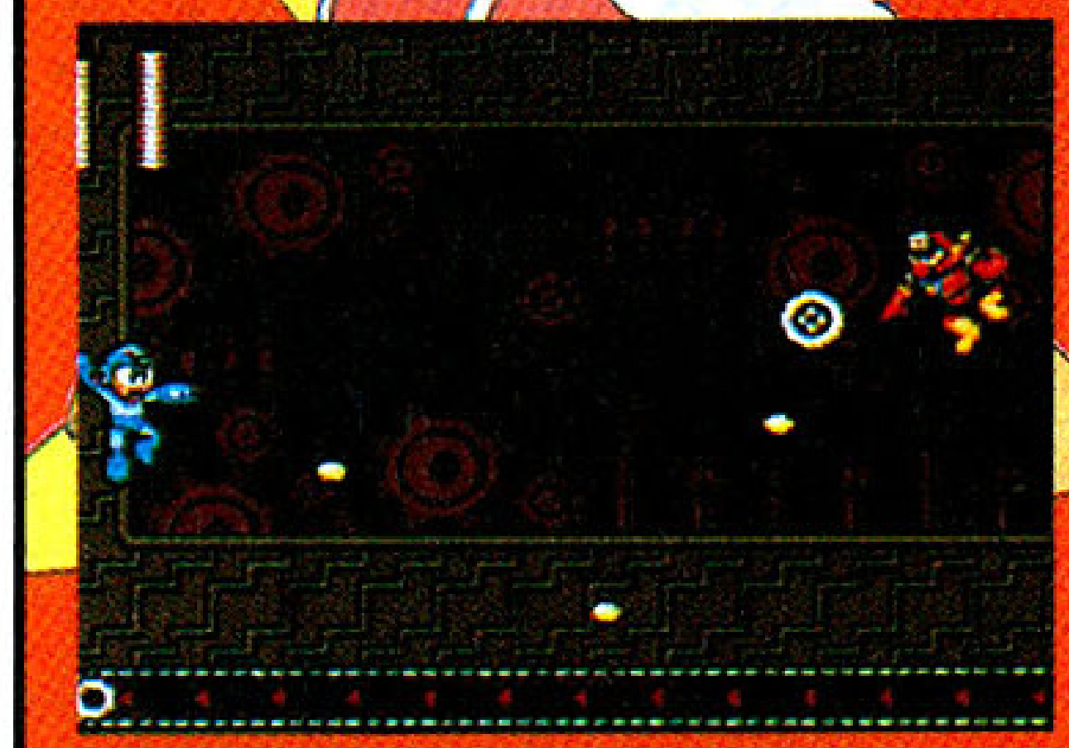
ロックマン2

この2から、連想がしにくくなってくる。最初に倒すのはメタルマン。理由は、武器が使いやすいからだ。他には、ヒートマンからも倒しやすい順番になっている。クラッシュマンやフラッシュマンなどは、最初からはキツイ相手だぞ。また、変則でメタルマンからウッドマンへ飛ばして戦っても大丈夫だ。どのボスも倒し方にちょっとコツがいるから、武器に頼（たよ）らず、テクニックも使おうぜ。

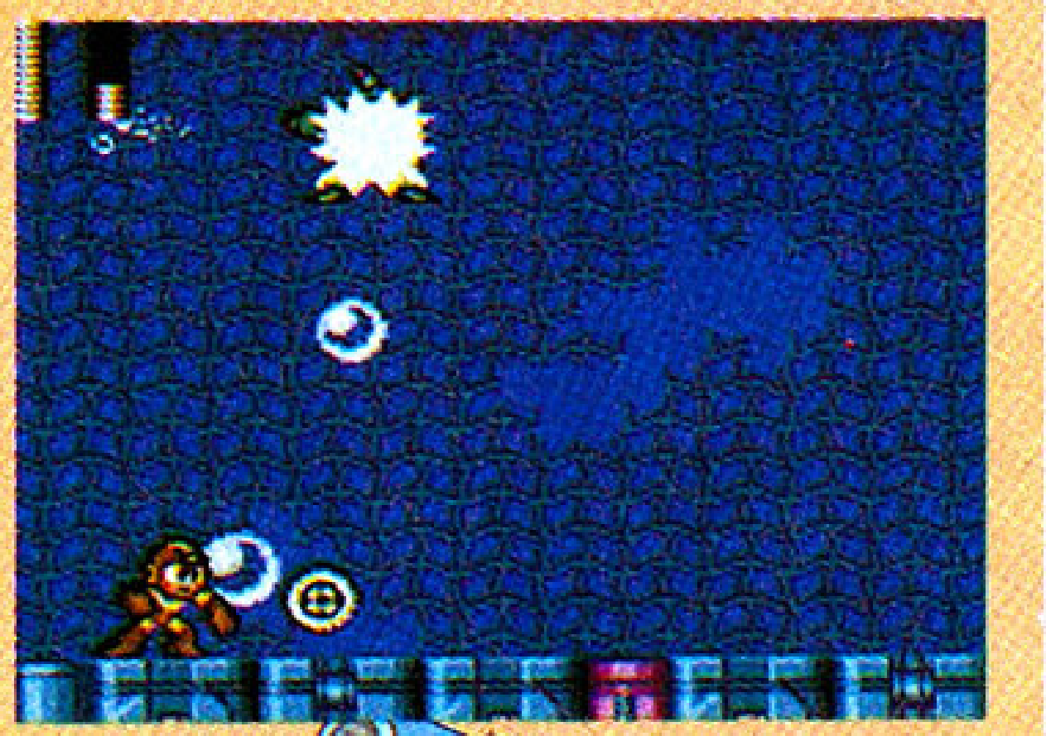


①メタルマン

ベルトコンベアーがこちら側に動いている時だけ攻撃しよう。メタルブレードを飛ばしてきたら、2発目と3発目の間をジャンプでよける。その間にも攻撃を忘れるな。1発のダメージは結構あるが、接近してこないので安心だ。



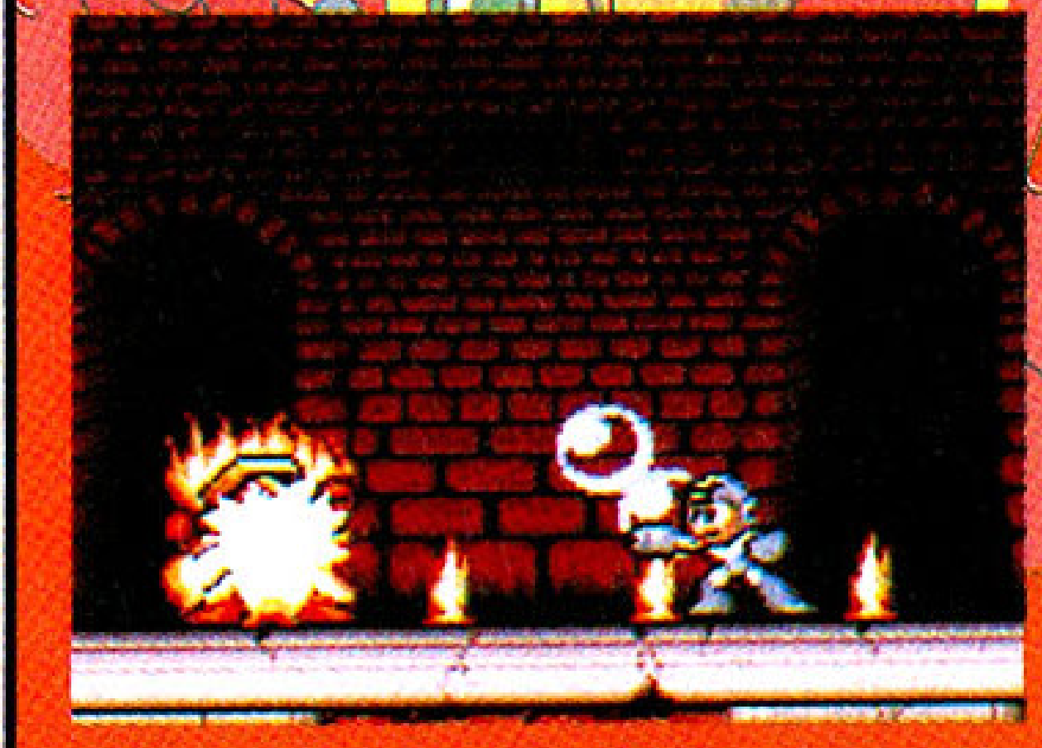
②バブルマン



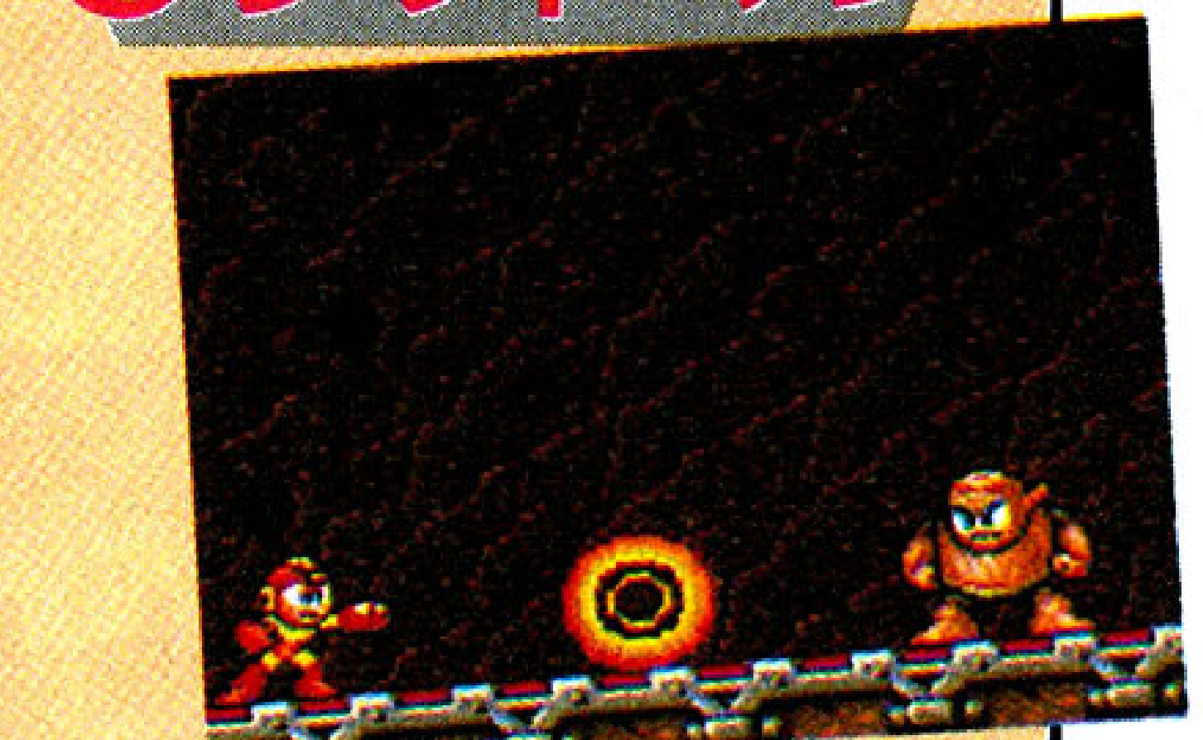
バブルマンは動きが遅いので、メタルブレードの格好の標的になってくれる。天井のトゲは1発でアウトなので、相手がジャンプしてもつられてジャンプしないように注意だ。動きまわらず、武器の特性を生かして狙っていこう。

③ヒートマン

3方向弾は、よけられるスピードなので、その後の体当たりもジャンプで飛び越えれば大丈夫。3方向弾を出している時にバブルリードで攻撃。炎のバリアを張っている時は、攻撃を受けつけてくれないぞ。パターンが単純な相手だ。



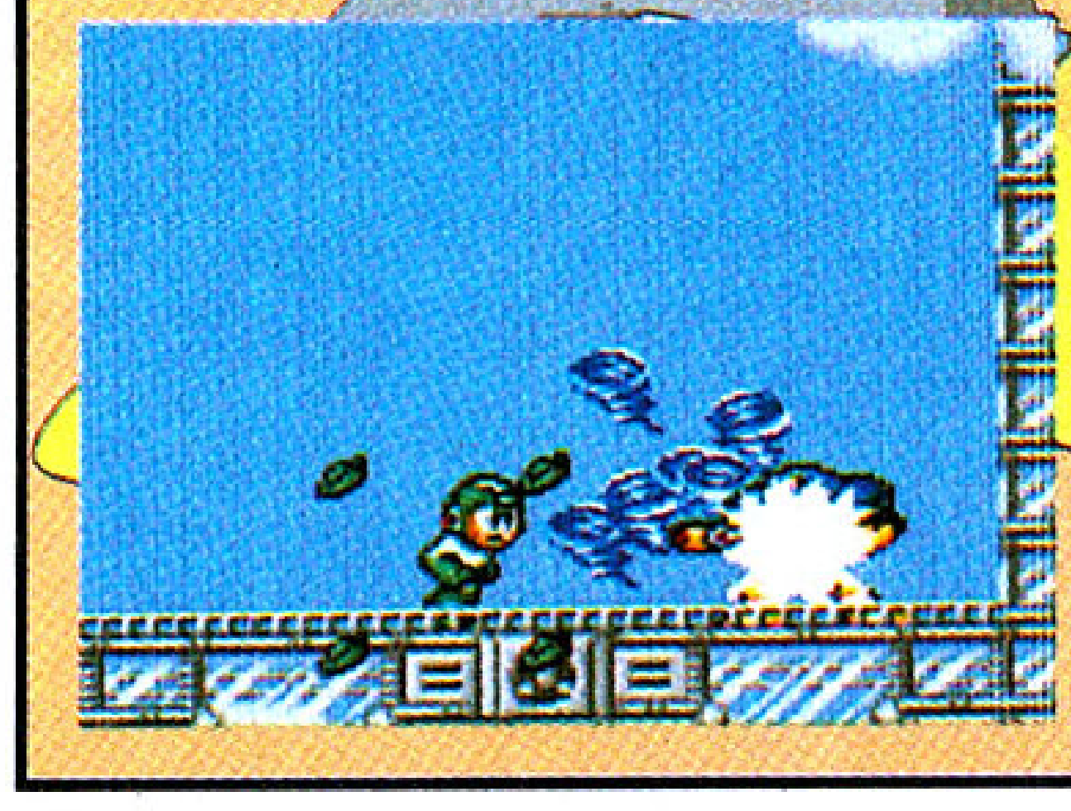
④ウッドマン



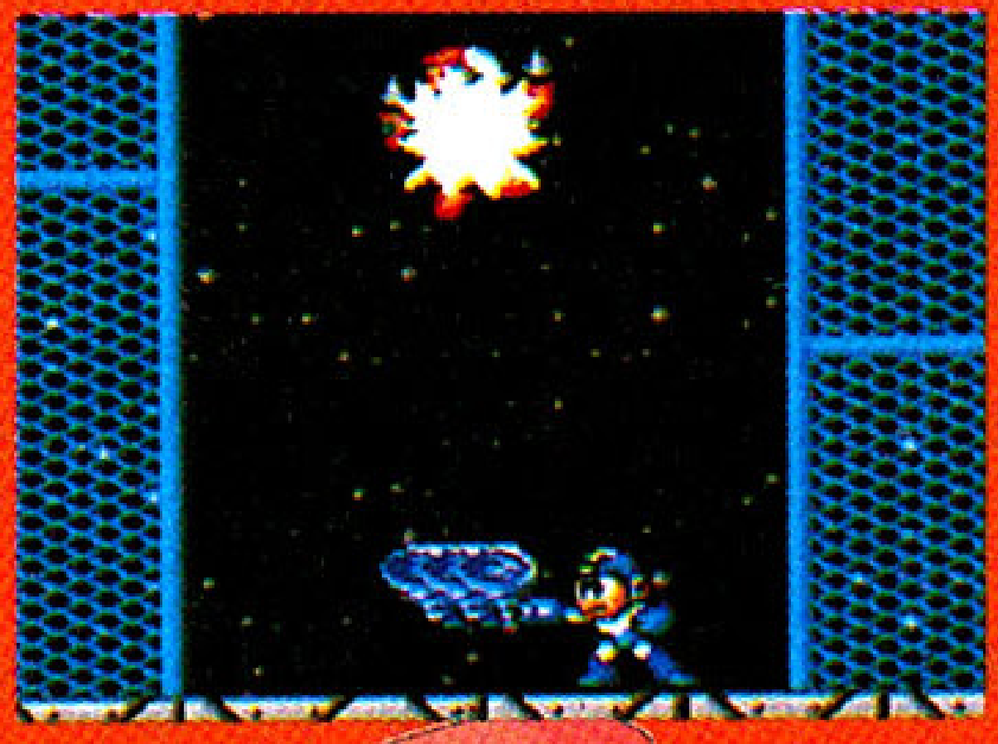
ウッドマンは、上から木の葉と、リーフシールドを撃ちながら1歩ずつ接近してくる。登場したらすぐアトミックファイヤーをタメておき、リーフシールドと木の葉をよけたら、すぐ後に撃てば2発で倒せる。メタルブレードも効くぞ。

⑤エアーマン

竜巻を出している時は、避けに専念しよう。敵がジャンプなどをしてきたら、リーフシールドを撃ってやる。これだけですぐ倒せるぞ。でも、竜巻にリーフシールドが当たると、落ちてしまうので要注意だ。あせらないでいこう。



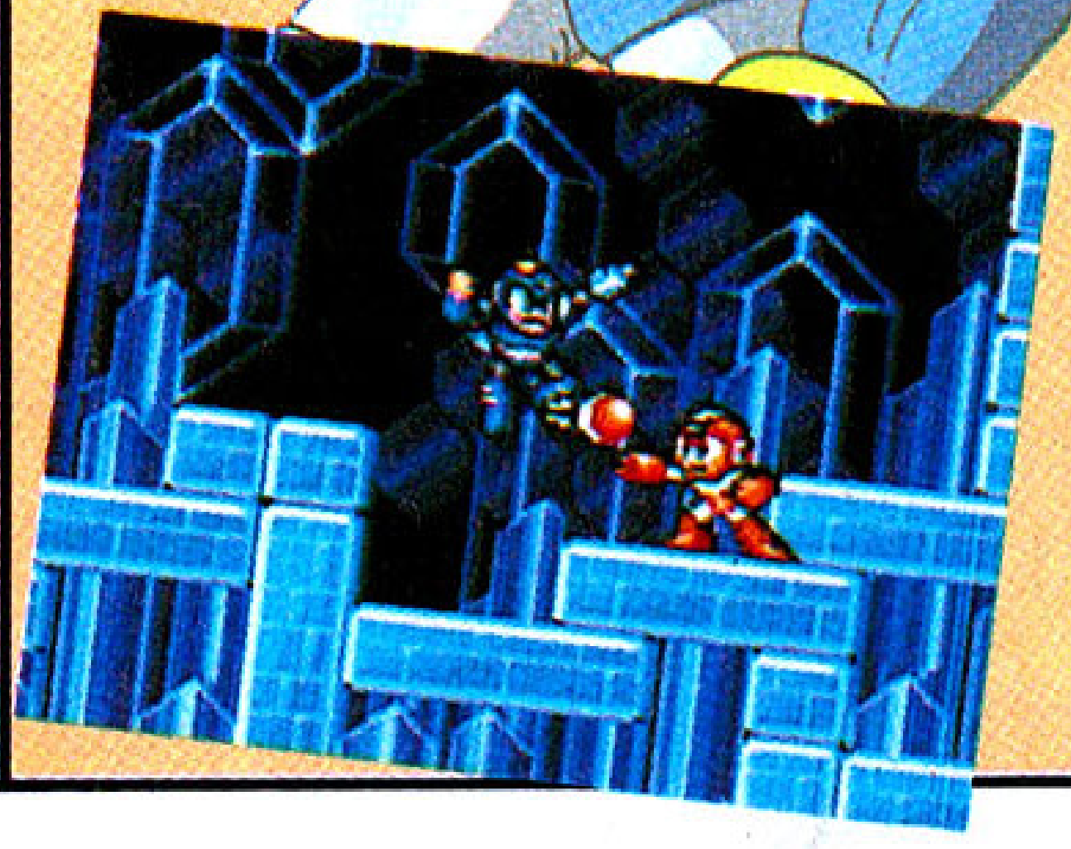
⑥クラッシュマン



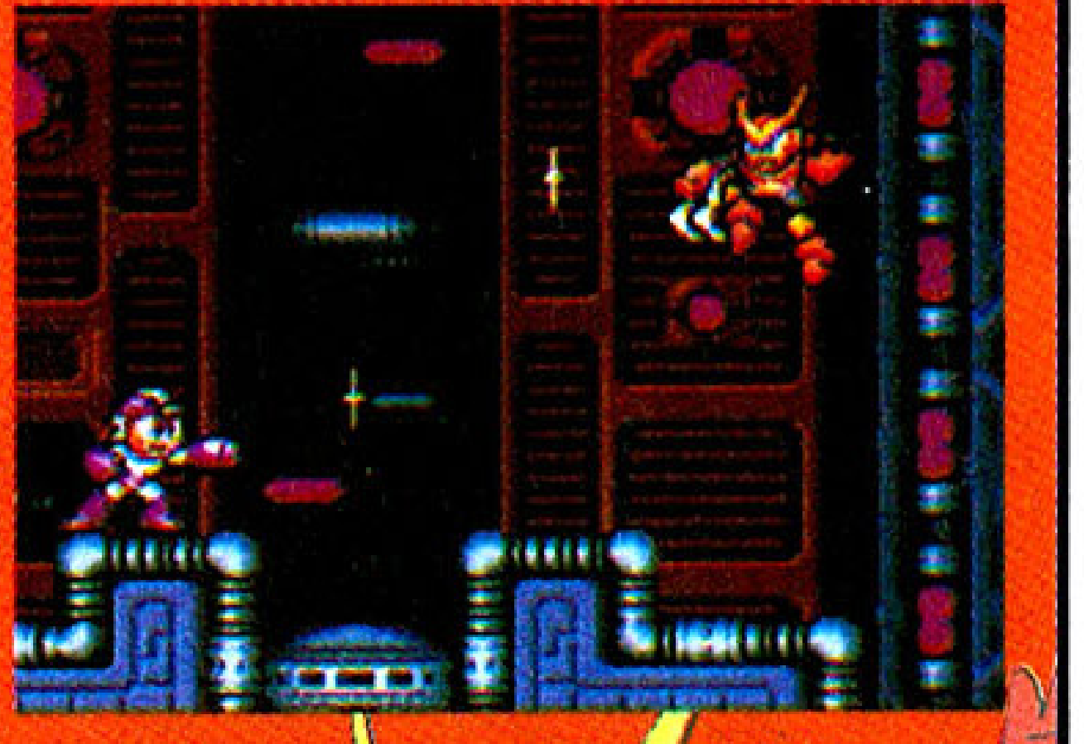
クラッシュマンは、こちらが武器を撃つとジャンプする。走って接近してきたら、先にジャンプしてエアシューターを撃ってみよう。面白いほど当たってくれるぞ。しかし、クラッシュボムの威力が大きいので、早く勝負をつけよう。

⑦フラッシュマン

時間を止めるので、かなり戦いにくい相手だ。また、動きも速いのでなかなか狙いにくい相手だ。クラッシュボムは、直接当てるよりも爆風が効果的。動きを先読みして、壁に取り付けておこう。弾数が少ないので、慎重に撃つこと。



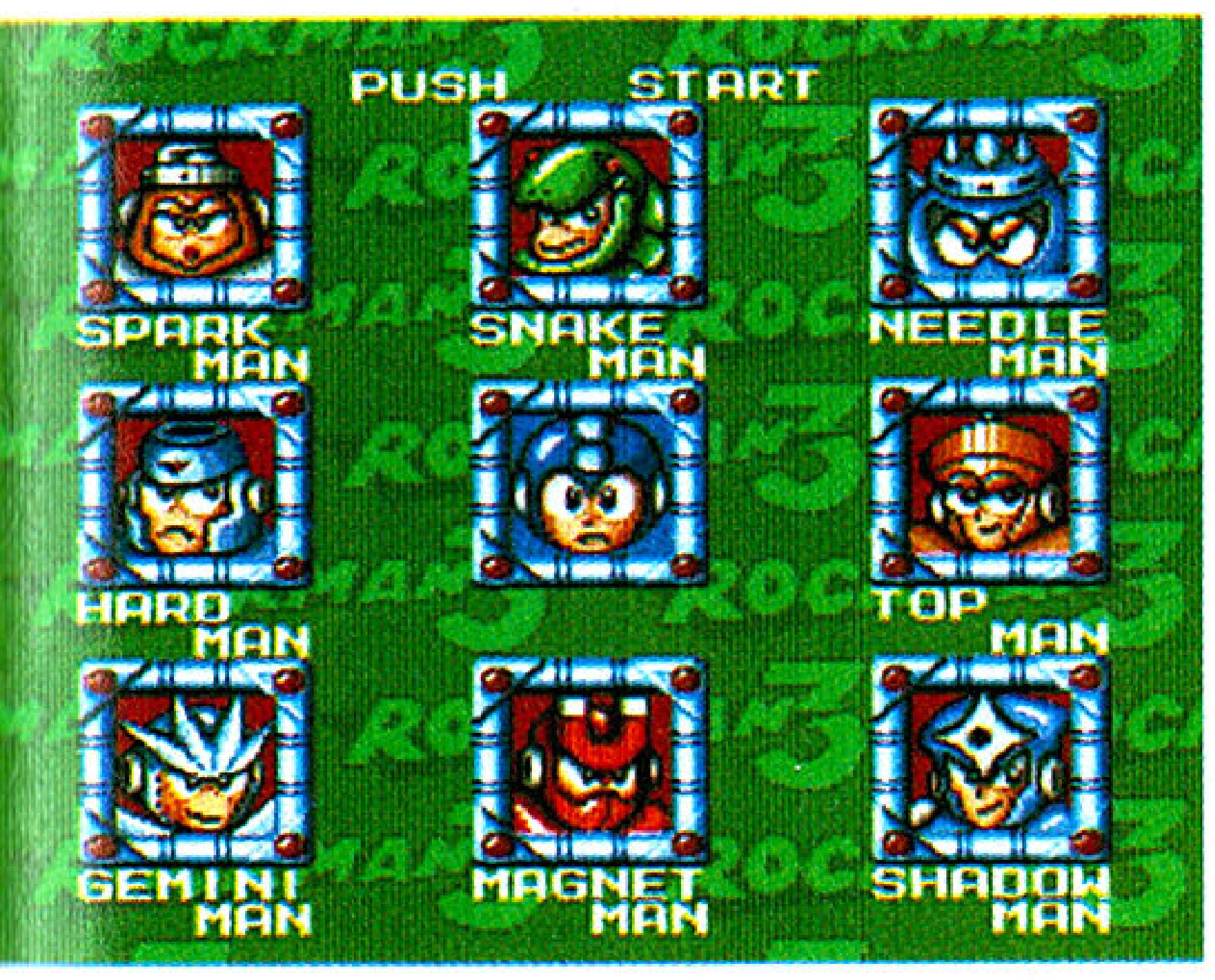
⑧クイックマン



クイックマンは、動きが素速い。そのためか、タイムストッパを使うだけで体力がどんどん減っていくのだ。でも、武器のエネルギー消費が多いので、それも半分だけしか効果がない。後は、クラッシュボムで攻撃すれば倒せるぞ。

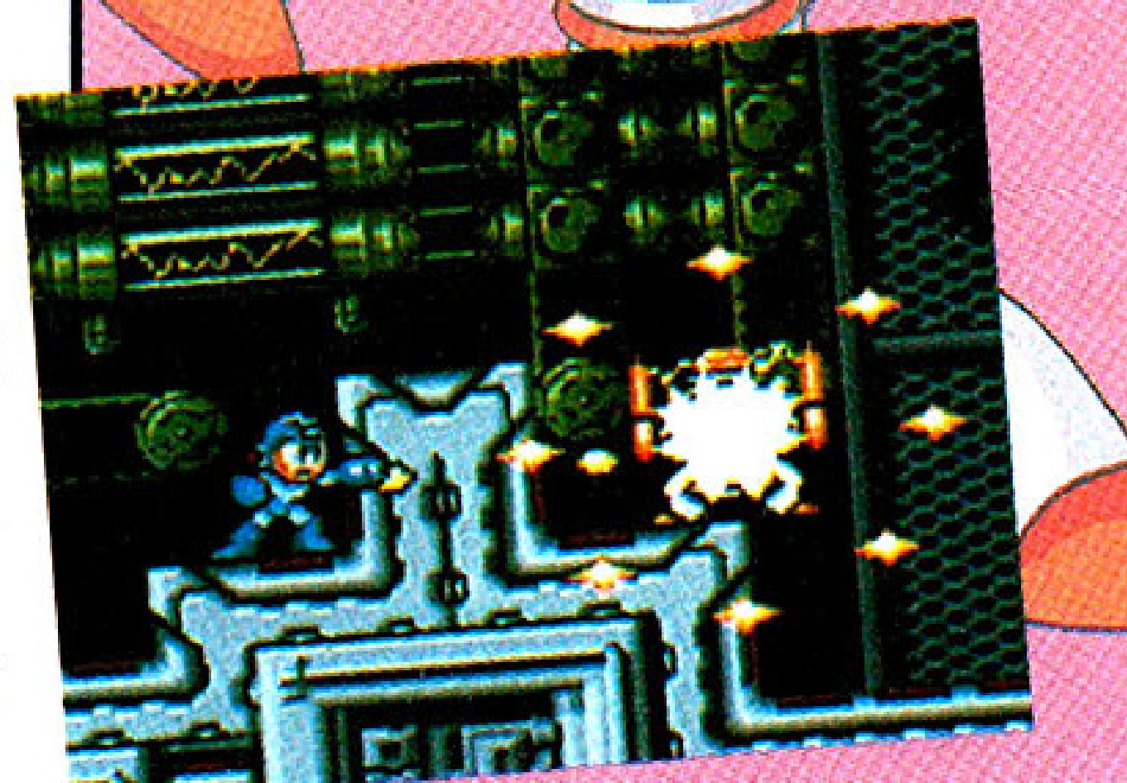
ロックマン3

3となると、もうすでに連想が難しい。とりあえず、最初はスパークマンから攻めるといいだろう。またマグネットマンやジェミニマン、タップマンからでも倒せる。ニードルマンを倒した時点で、スネークマンへ飛んでもいいぞ。ボス自体の攻撃は「2」よりもツラくないので、パターンさえ解れば全員ノーマルショットでも倒せるハズだ。もちろん、それなりのテクニックが必要だけどね。

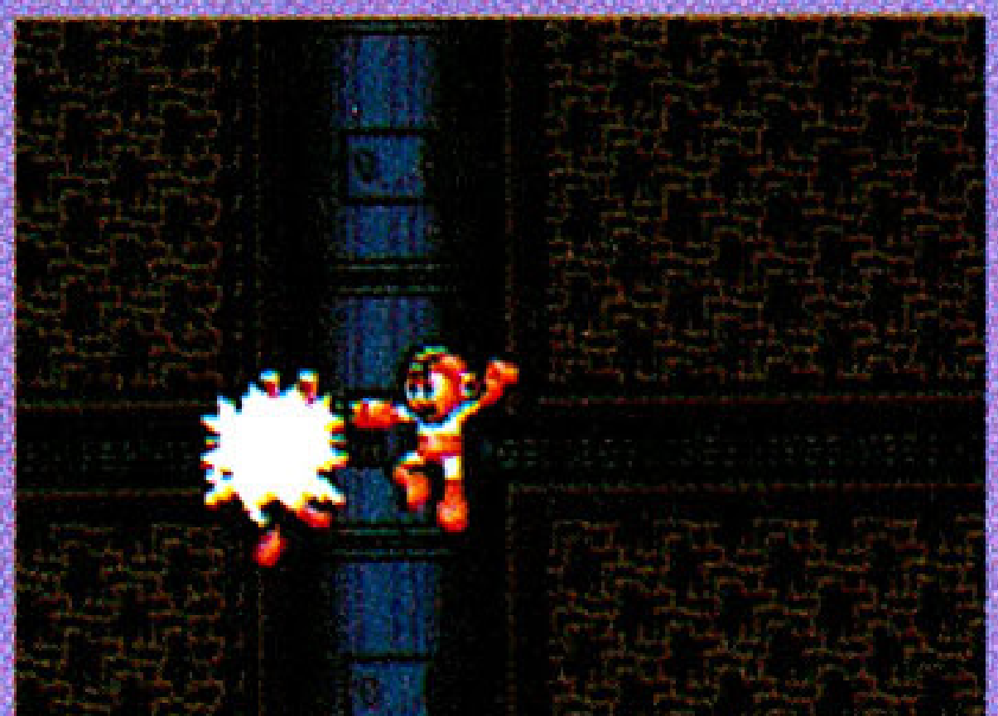


①スパークマン

8方向の弾は、見切る。その後にくる巨大な弾は、接近さえしていなければジャンプで飛び越えられるハズだ。その間に攻撃していれば倒せる相手だろう。接近されたら、ダメージ覚悟で反対側に逃げる。パターンは単純だ。



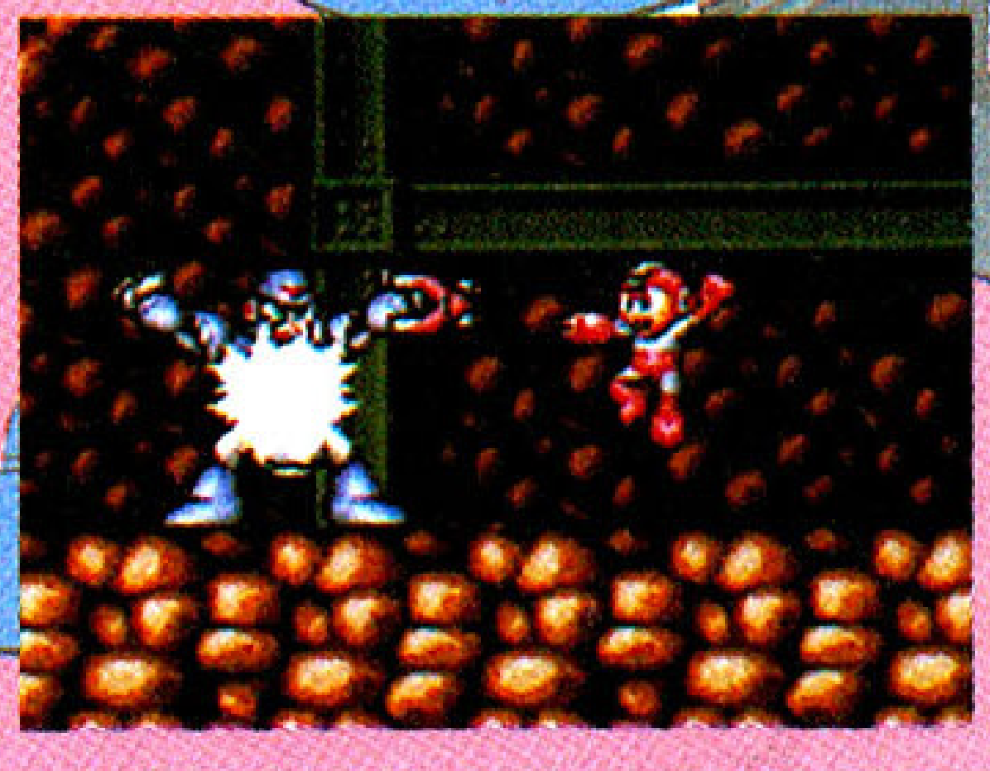
②マグネットマン



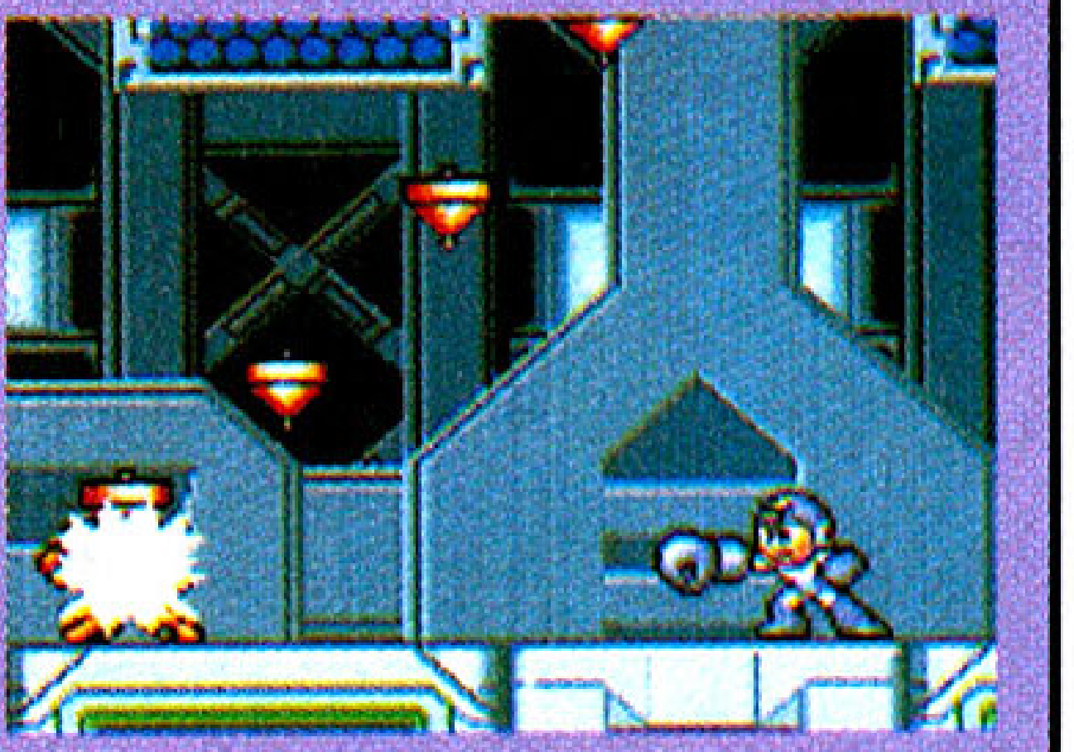
マグネットマンは、磁気バリアにさえ注意していれば大丈夫。マグネットミサイルは、走っていれば避けられるぞ。地上で動いている時に、スパークショックを撃って攻撃。パターンが簡単なので、ノーマルショットでも倒せる。

③ハードマン

ハードマンのパンチは、撃ってきたらジャンプで避けて、戻ってきたら走って逃げていればOK。避け方さえ覚えれば怖くはないぞ。上からのプレス攻撃の直後や、パンチを出しているスキにマグネットミサイルで攻撃しよう。



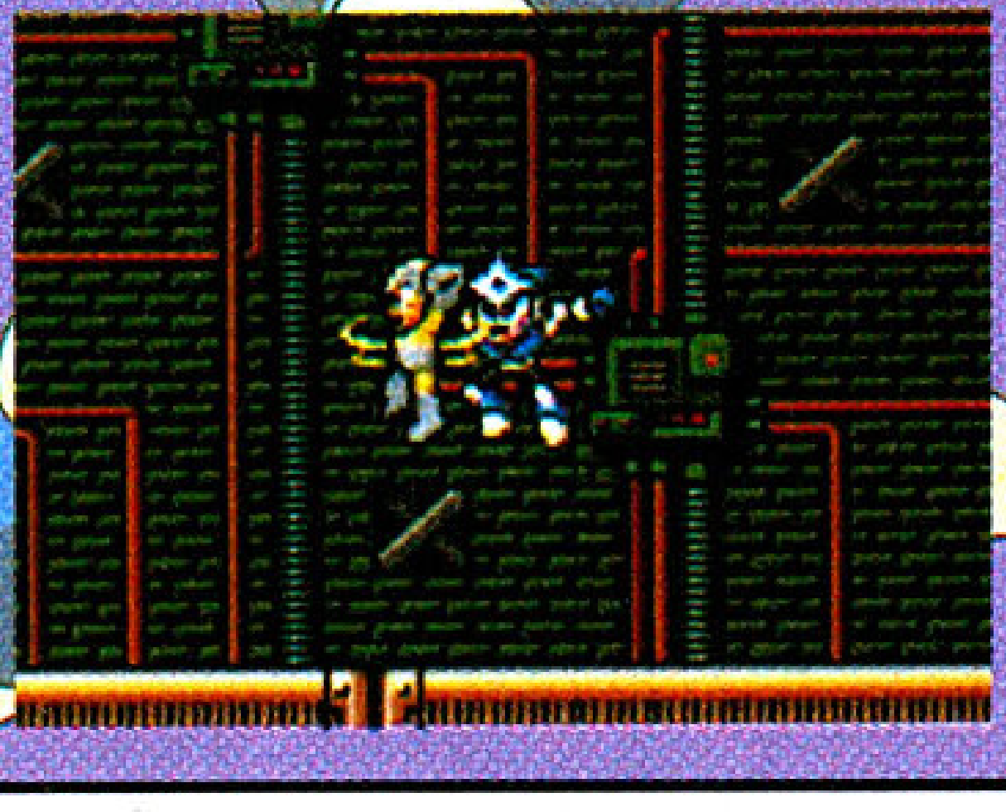
④タップマン



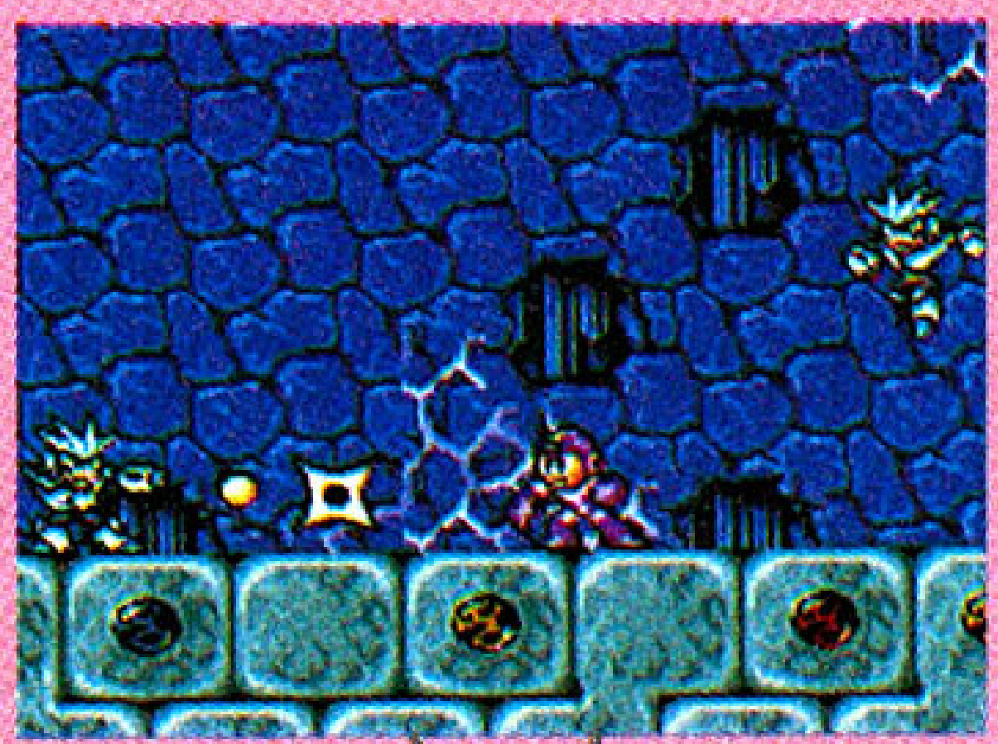
3方向のコマ弾を出しているスキにハードナックルを撃つ。その時かならず相手と反対側にいるようにしよう。スピンを始めると、攻撃がきかなくなるぞ。コマ弾を完全によけられるなら、ノーマルショットでも倒せるだろう。

⑤シャドーマン

現れたら、すかさず接近してタップスピンで体当たりだ。シャドーマンは移動がジャンプなので、うまく当たれば3回ぐらいで倒せる。その代わり、タップスピンはダメージ覚悟の武器なので、ここにくるまで体力は温存しておこう。



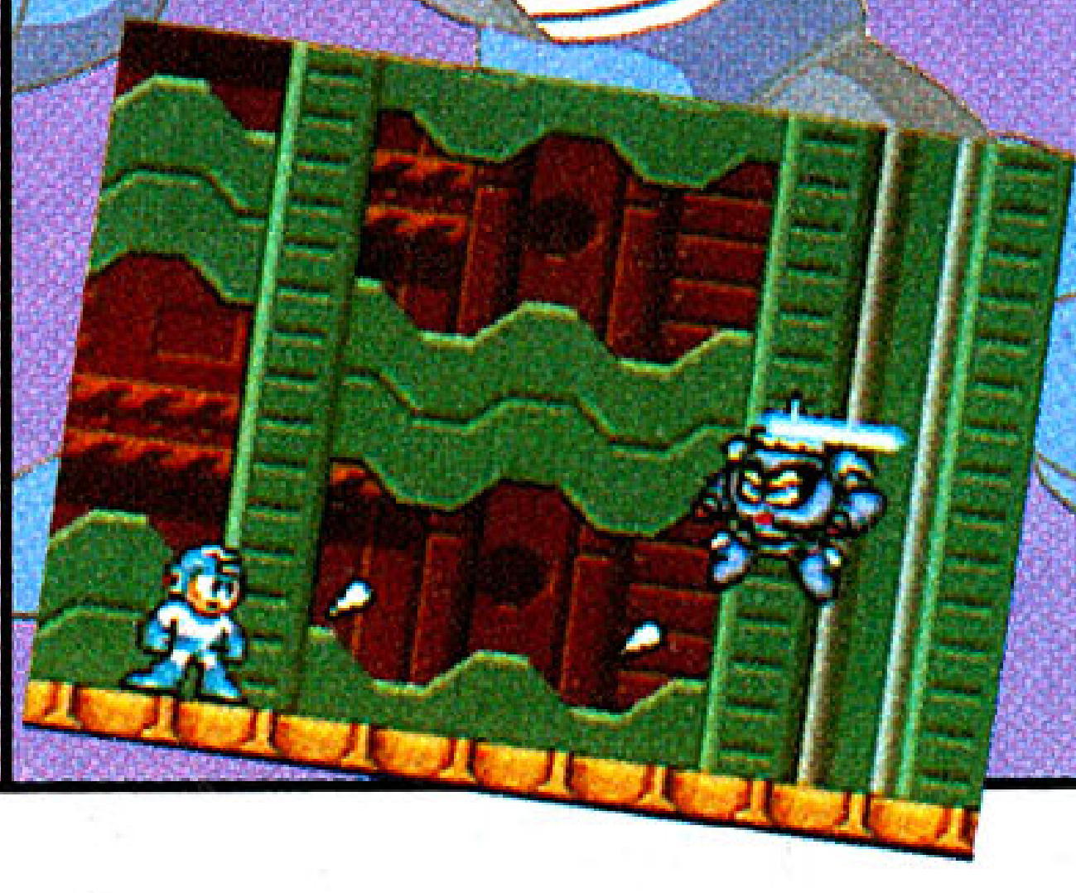
⑥ジェミニマン



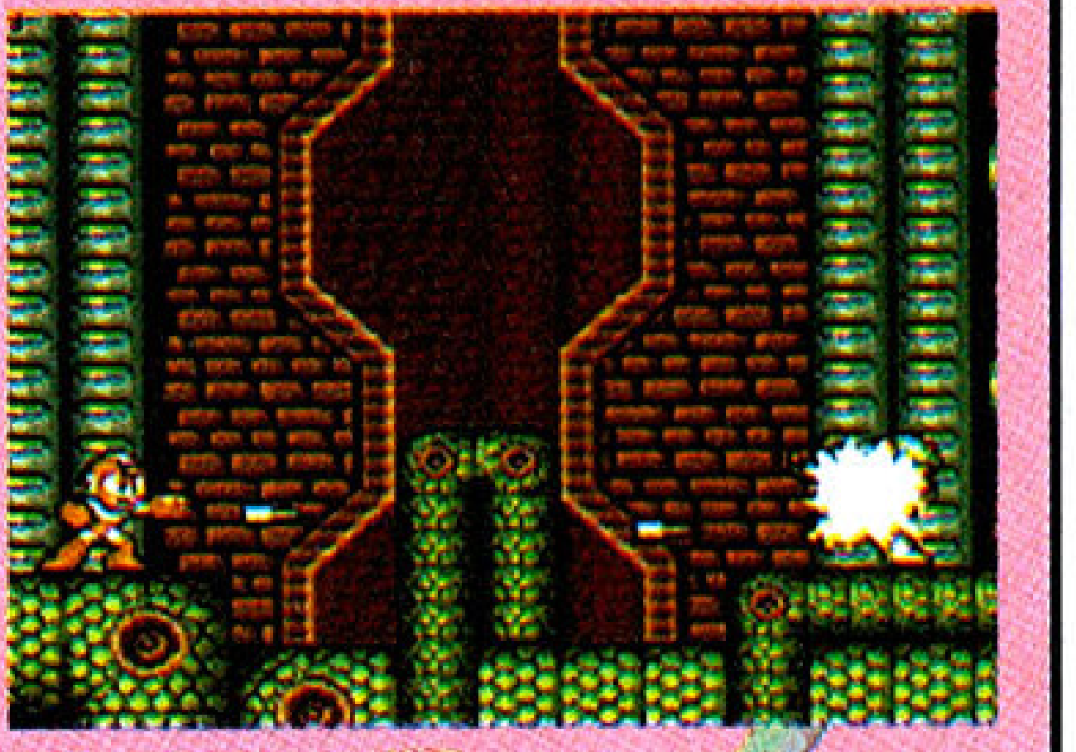
最初の分身攻撃は、ひとりがジャンプしたら攻撃すること。シャドーブレードを1発撃ったらすかさずジャンプをして飛び越しを繰り返そう。分身しなくなったら、そのままの力押しで攻撃していれば勝てるぞ。ノーマルでも突破可能

⑦ニードルマン

ニードルマンは、ジャンプからの針攻撃さえ避けていればやられることはない。着地寸前にジェミニレーザーを撃てば当たってくれるぞ。その代わり、はずすとレーザーが当たるか消えるかするまで逃げていなければならないので注意。



⑧スネークマン



ニードルキャノンを連発しているだけで勝てる相手だ。シャドーブレードでも倒せるぞ。動きのパターンが単純なので、ノーマルでもなんとか倒せるだろう。でも、あまり甘く見ないように。スパークマンと動きが似ている。

メーカーさんからひとこと

スライディングもできない、お助けキャラもいない、そんなロックマン1、2は難しすぎる！と言う人も多いだろう。だが！ 特殊武器とボスの相性をよく研究してプレイすれば、我輩なら楽勝、らく……ああっまたやられた！ 許さんぞエレキマン！

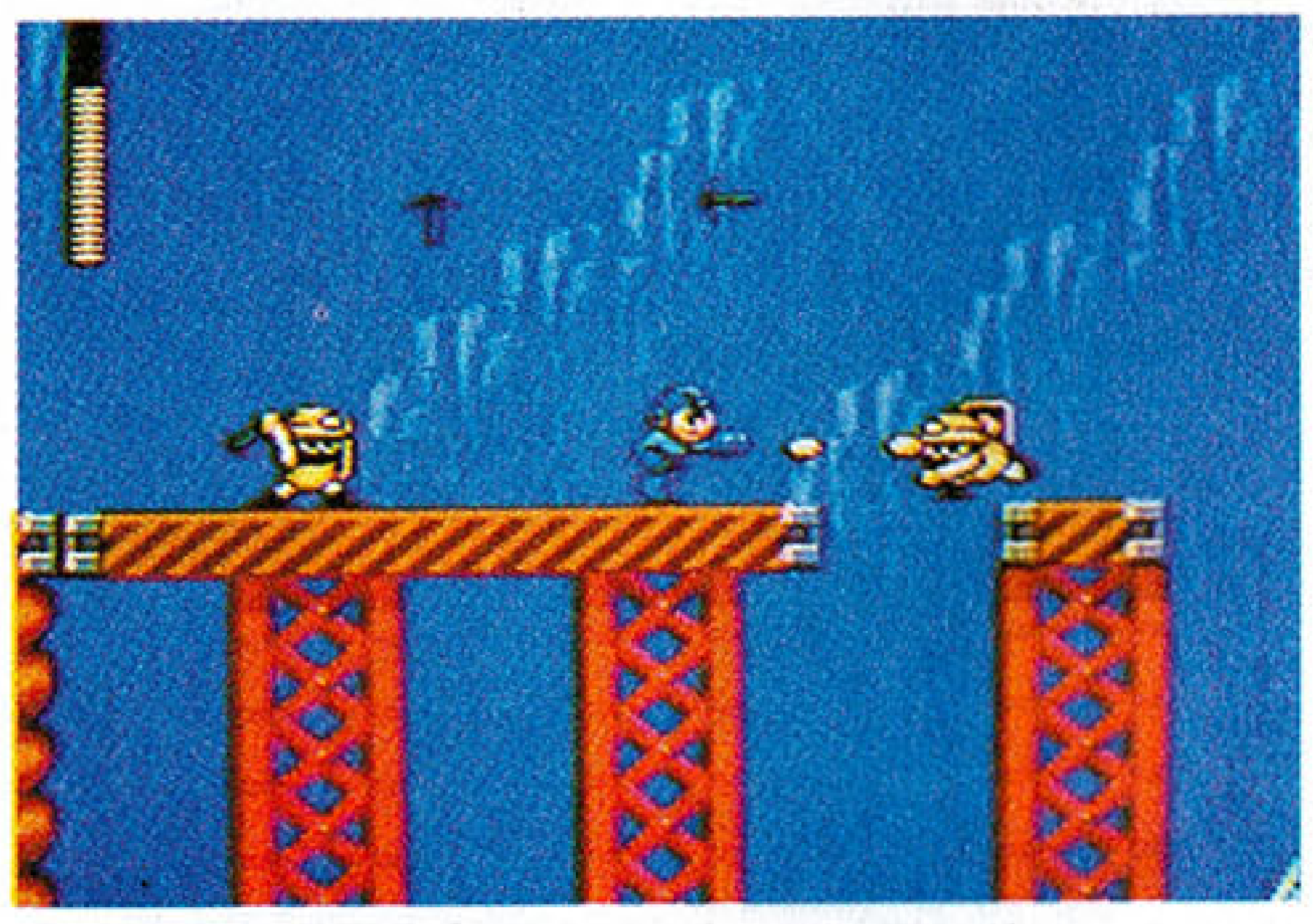
（ニセYa！魔王）

新着画面!!　ファミコン人気作品の移植

ロックマン メガワールド

発売予定日	9月	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	バッテリーバックアップ
予定価格	8500円（税別）	その他の機能	―――
メディア（容量）	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	90%（7月27日現在）

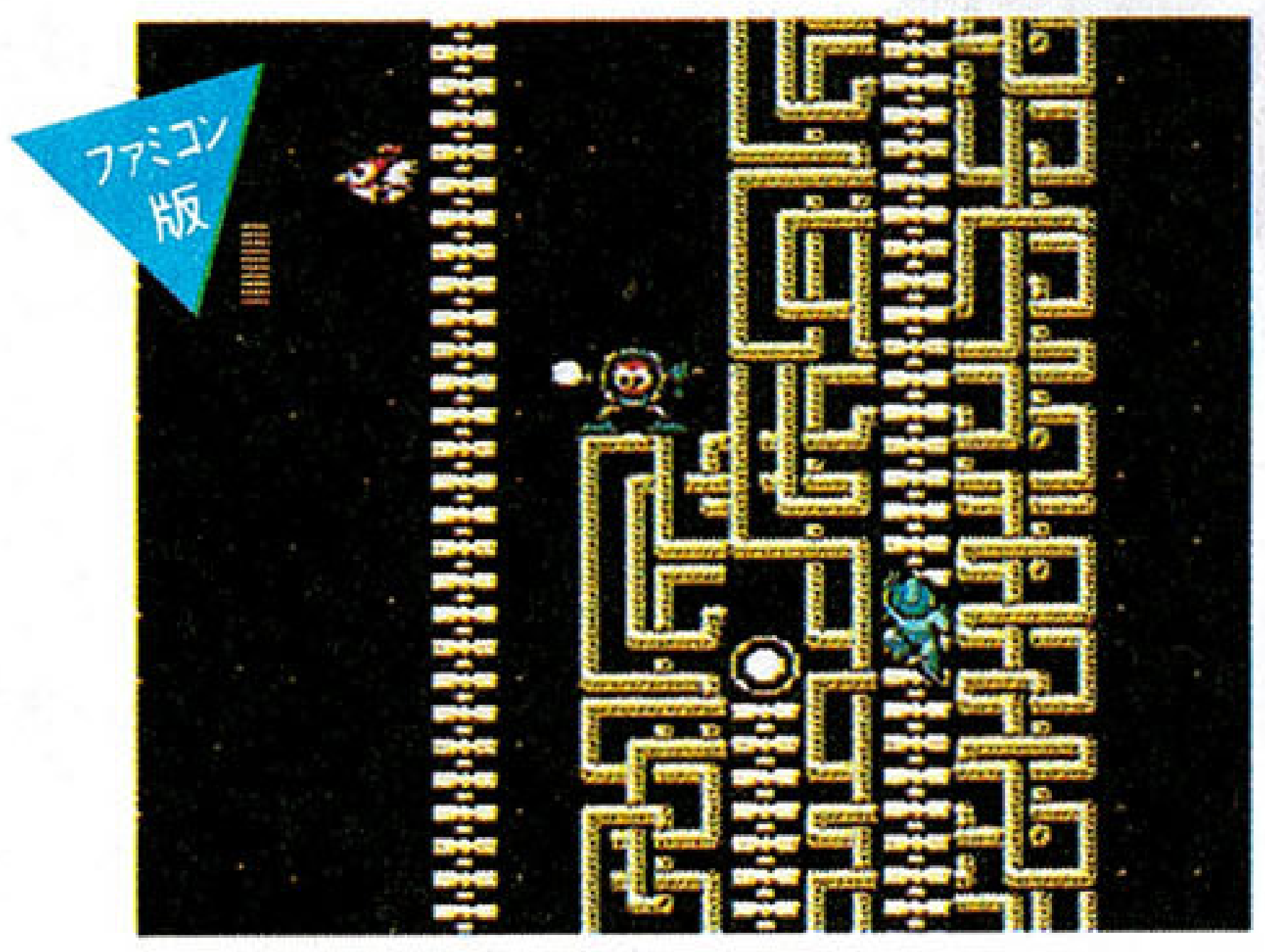
ファミコン版で発売されている『ロックマン』の『1』～『3』を1本にまとめリメイクされてＲＯＭで発売される。まだゲームの詳細は発表されてはいないものの、先月の本誌で紹介したときでは容量が12Mだったが、16Mに増えているのだ。


↑数々の武器を使用して先に行く

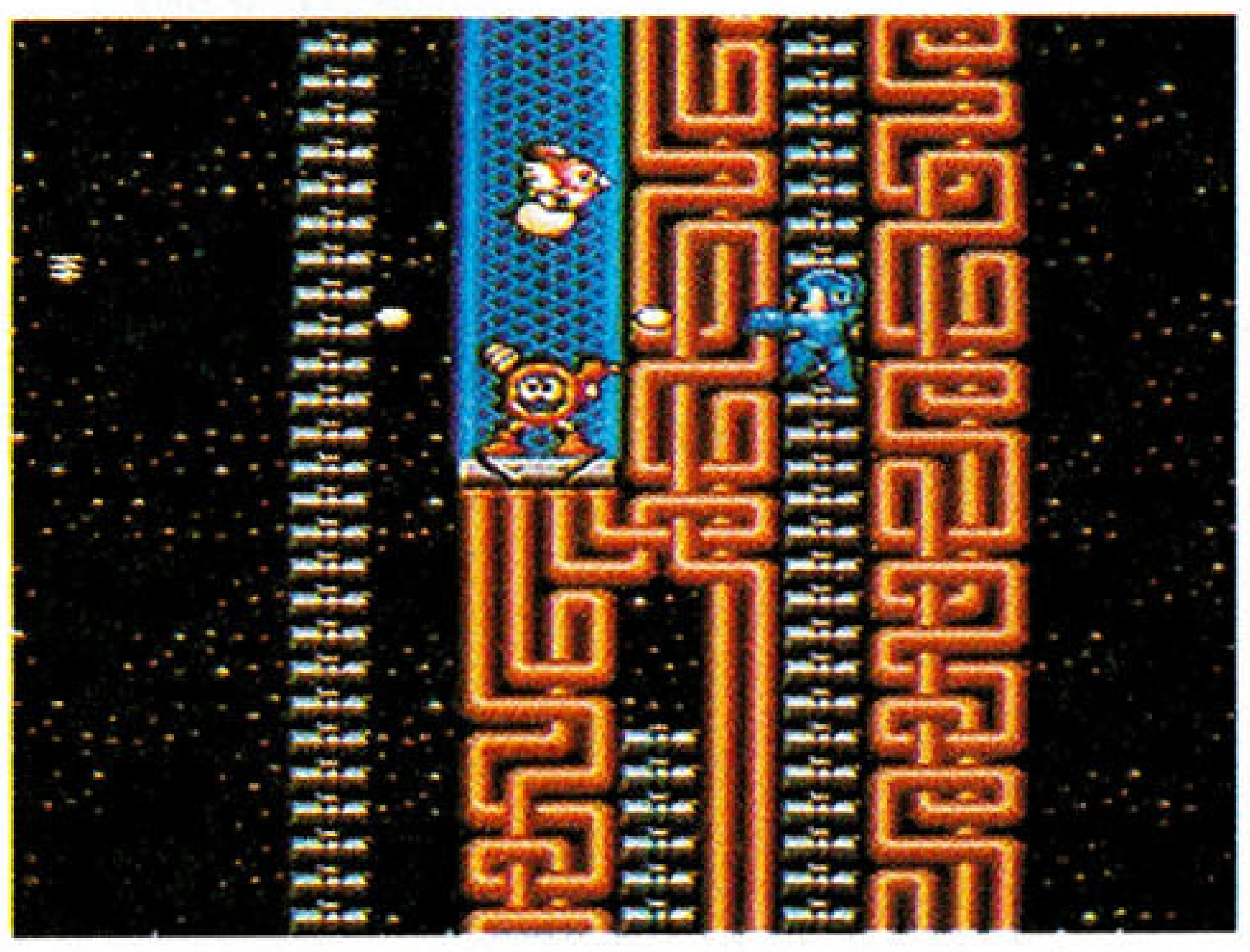
『ロックマン』をリメイク

『ロックマン　メガワールド』では、グラフィックが描きなおされているほかには現在ではまだ詳細は不明。ゲームは『1・2・3』の好きなところから始めることができ、バッテリーバックアップ機能が付いているので、それぞれゲームの途中でセーブをすることができる。ファミコン版のようにパスワードを入力することなく、ゲームを再開できるのだ。

Ｄｒ．ワイリーを倒すために数多くのトラップやボスを倒し、パワーアップアイテムを手に入れて先へと進むのだ。

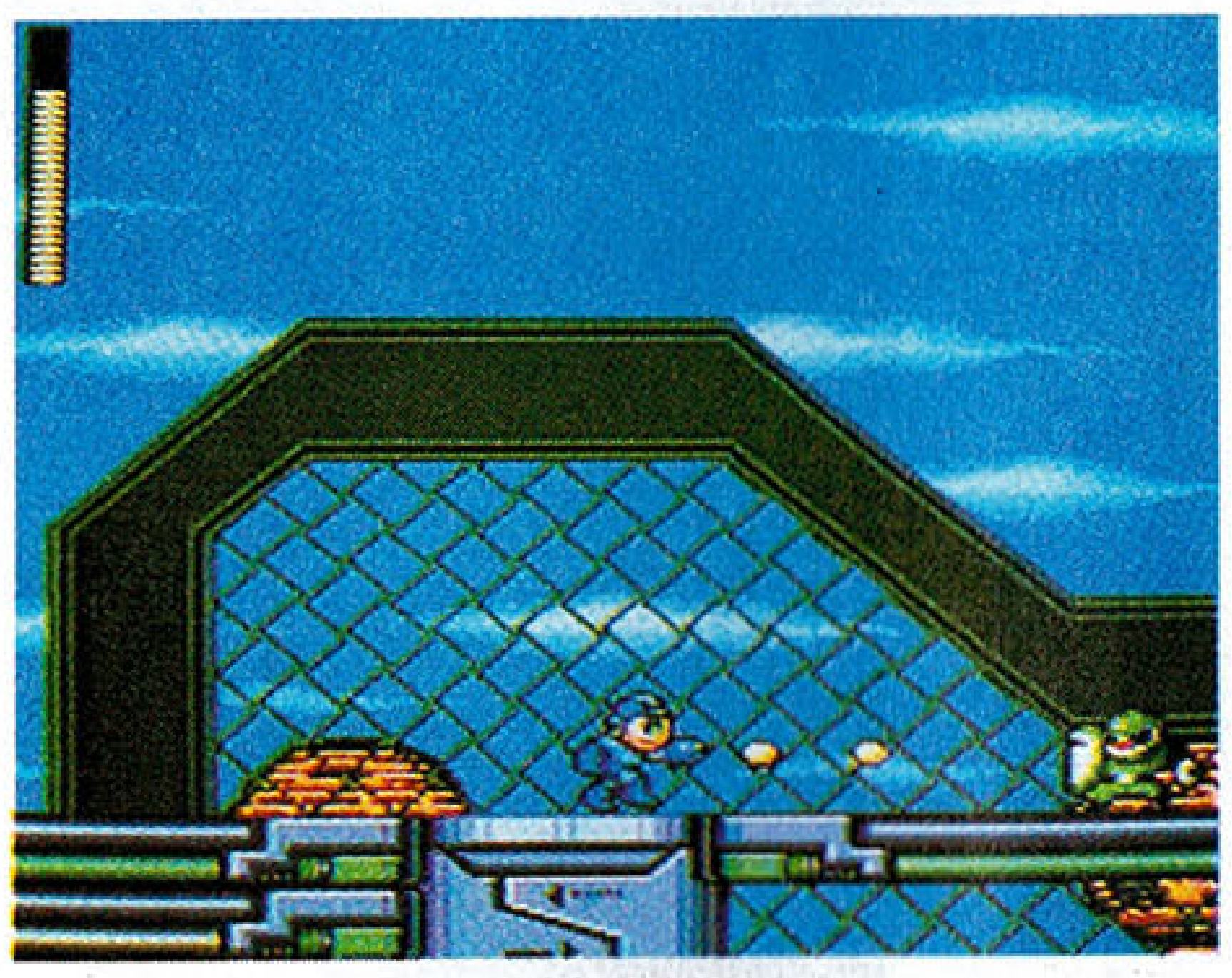


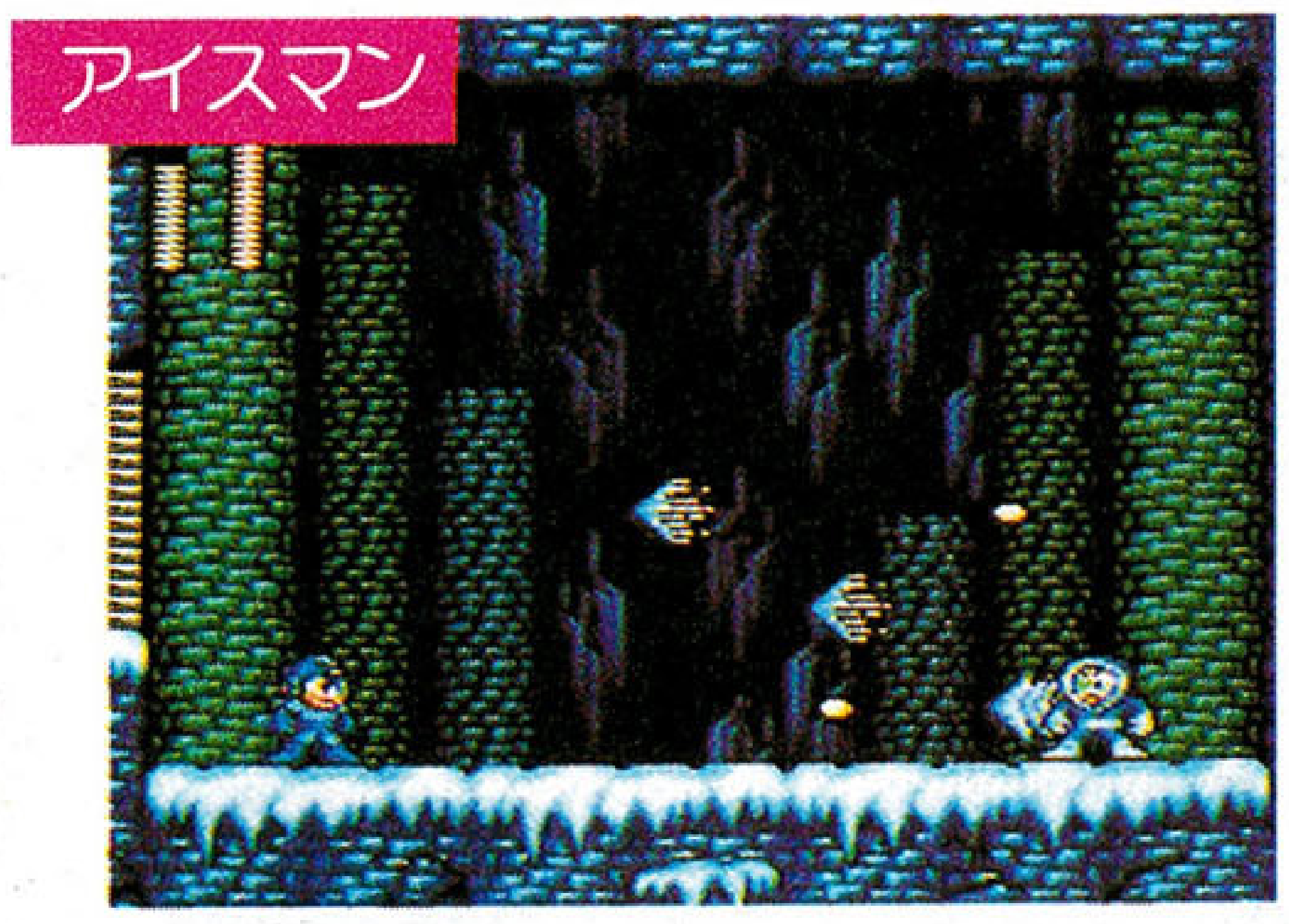
←このような画面だった


↑メガドライブ版はグラフィックがきれいになっているのだ

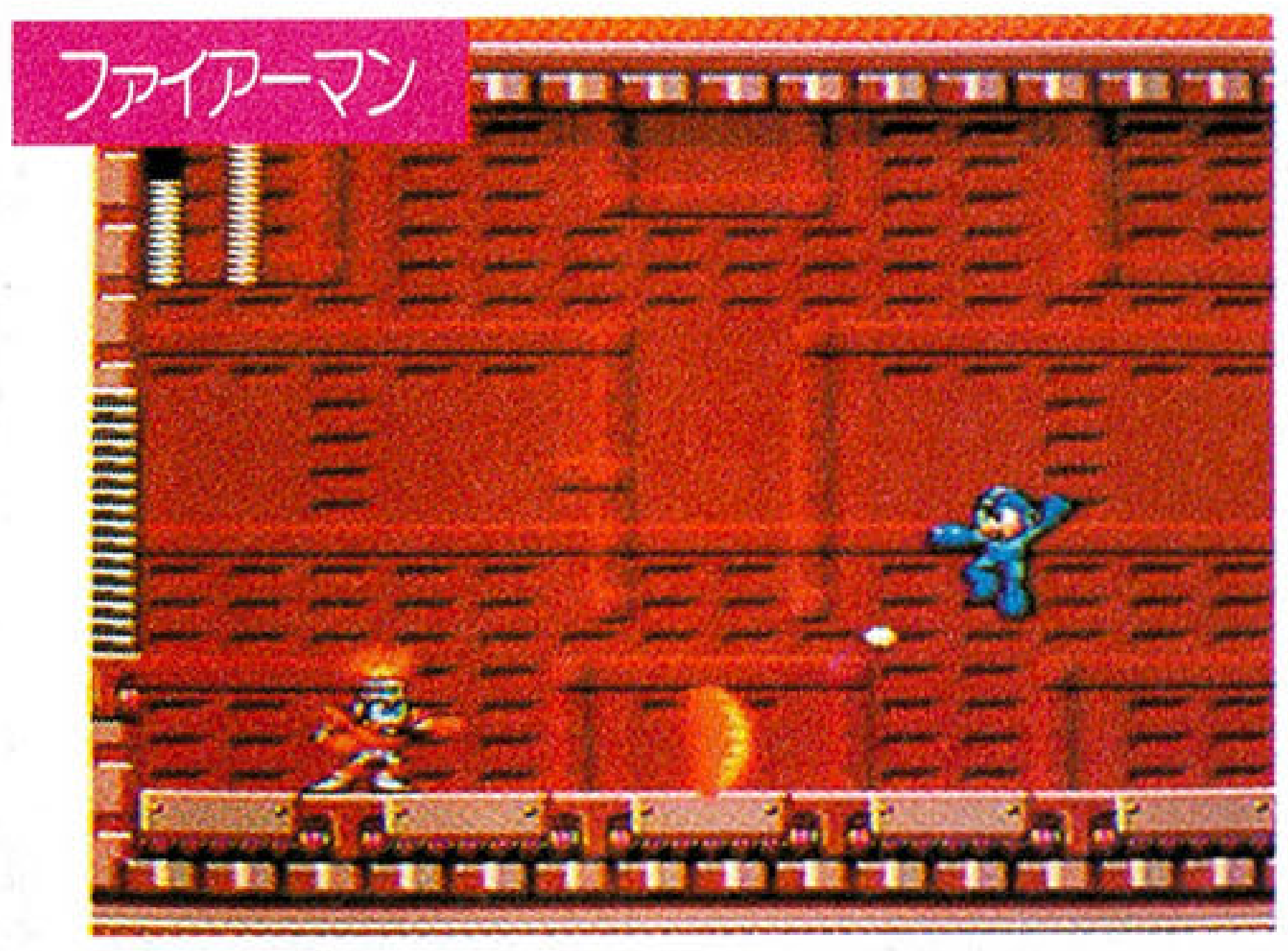
『ロックマン』

200X年、科学の進歩によってＤｒ．ライトは工業用の人型ロボットを生み出した。ある日、この工業用ロボットを悪の天才科学者Ｄｒ．ワイリーが次々と暴れさせ、ロボットの力で世界をわがものにしようとしていた。その野望を阻止するためロボットの第一人者Ｄｒ．ライトは戦闘用ロボット・ロックマンを送る。


↑暴走したロボットを倒して、Ｄｒ．ワイリーまで行け！



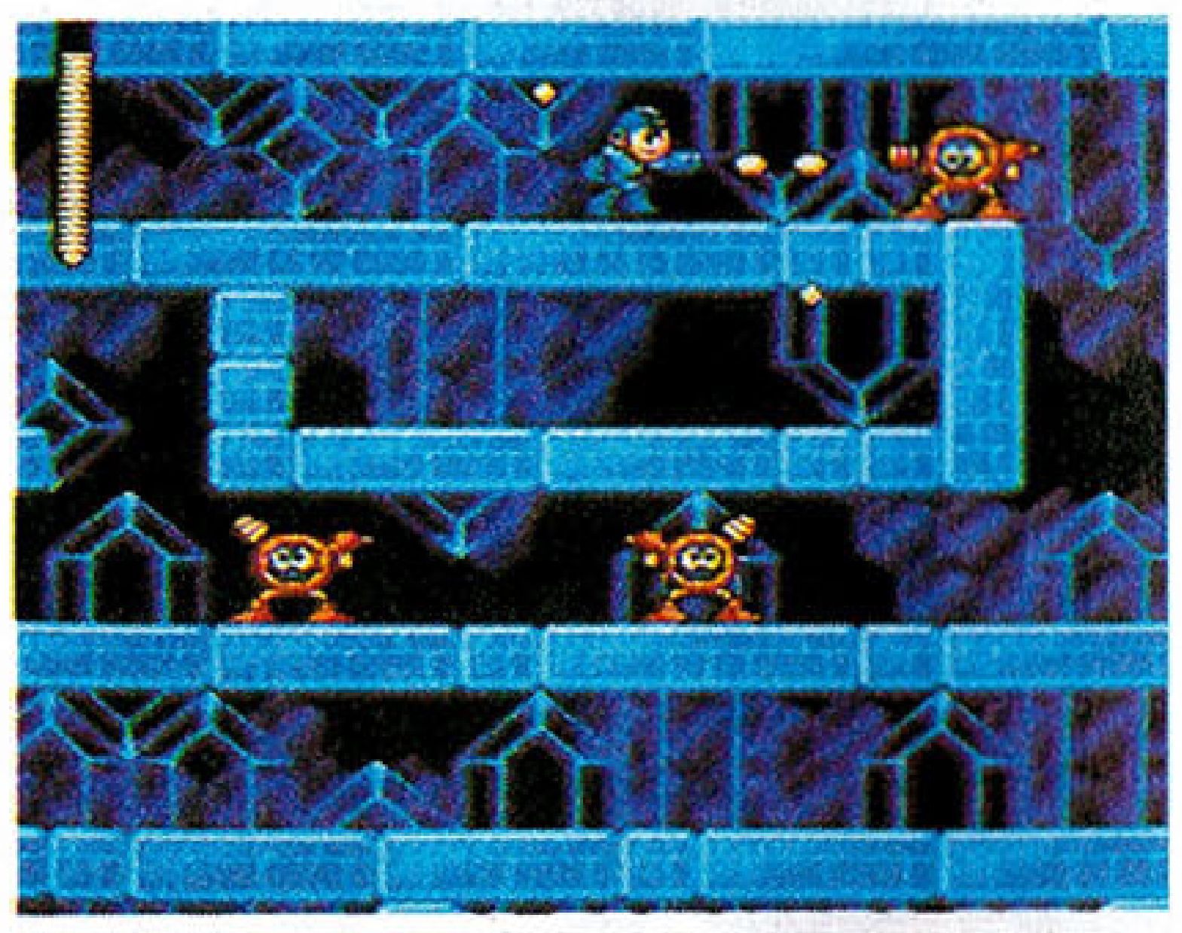
↑氷などを武器にしてロックマンに襲いかかってくる



↑ここのステージは各所から炎が噴き上げてくるのだ

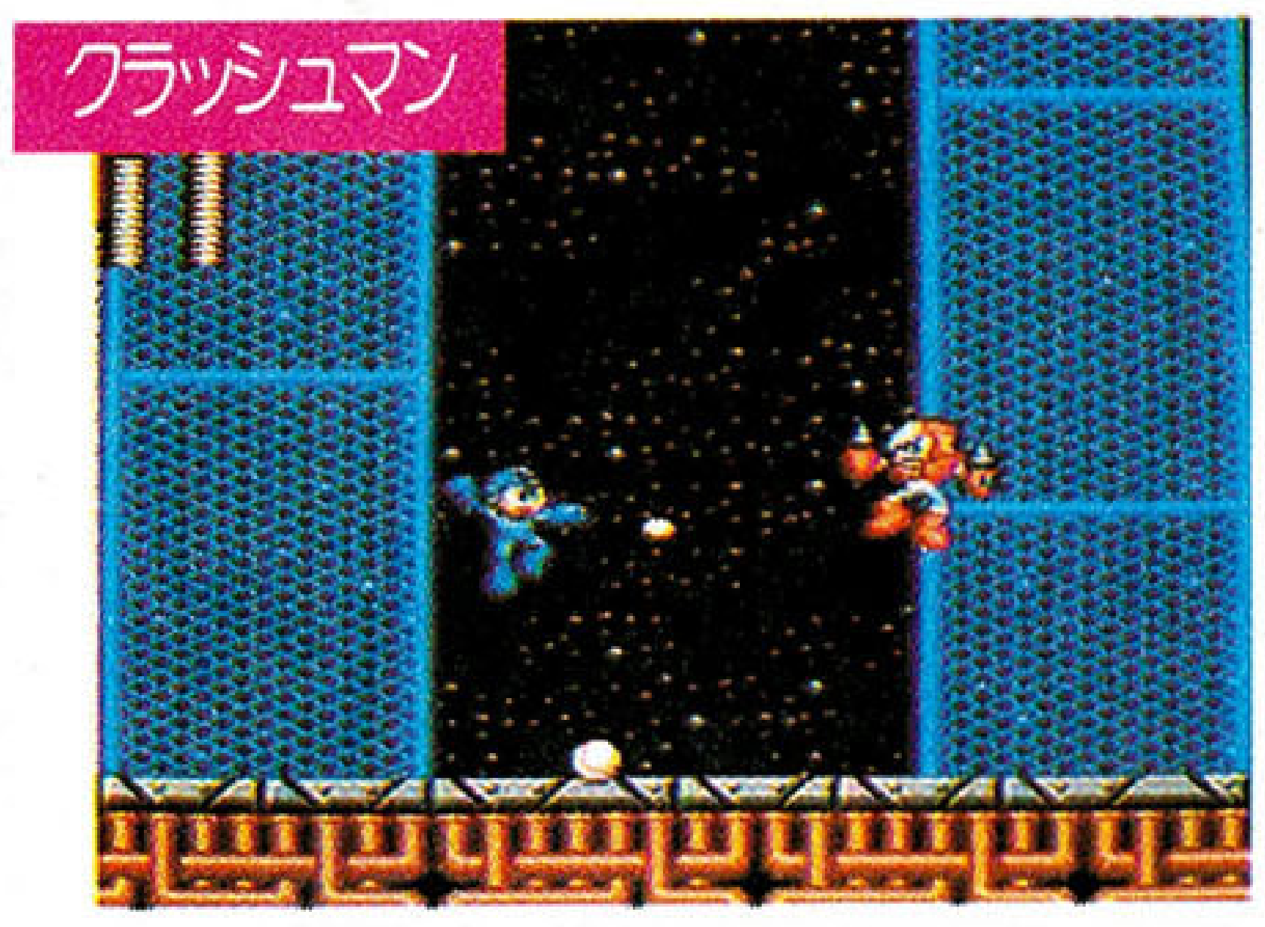
『ロックマン2』

ロックマンによってＤｒ．ワイリーの野望は阻止され世界に平和が戻った。しかし、世界征服を夢見るＤｒ．ワイリーは再びロックマンに戦いを挑むべく8体のロボットを送りだすのだった…。

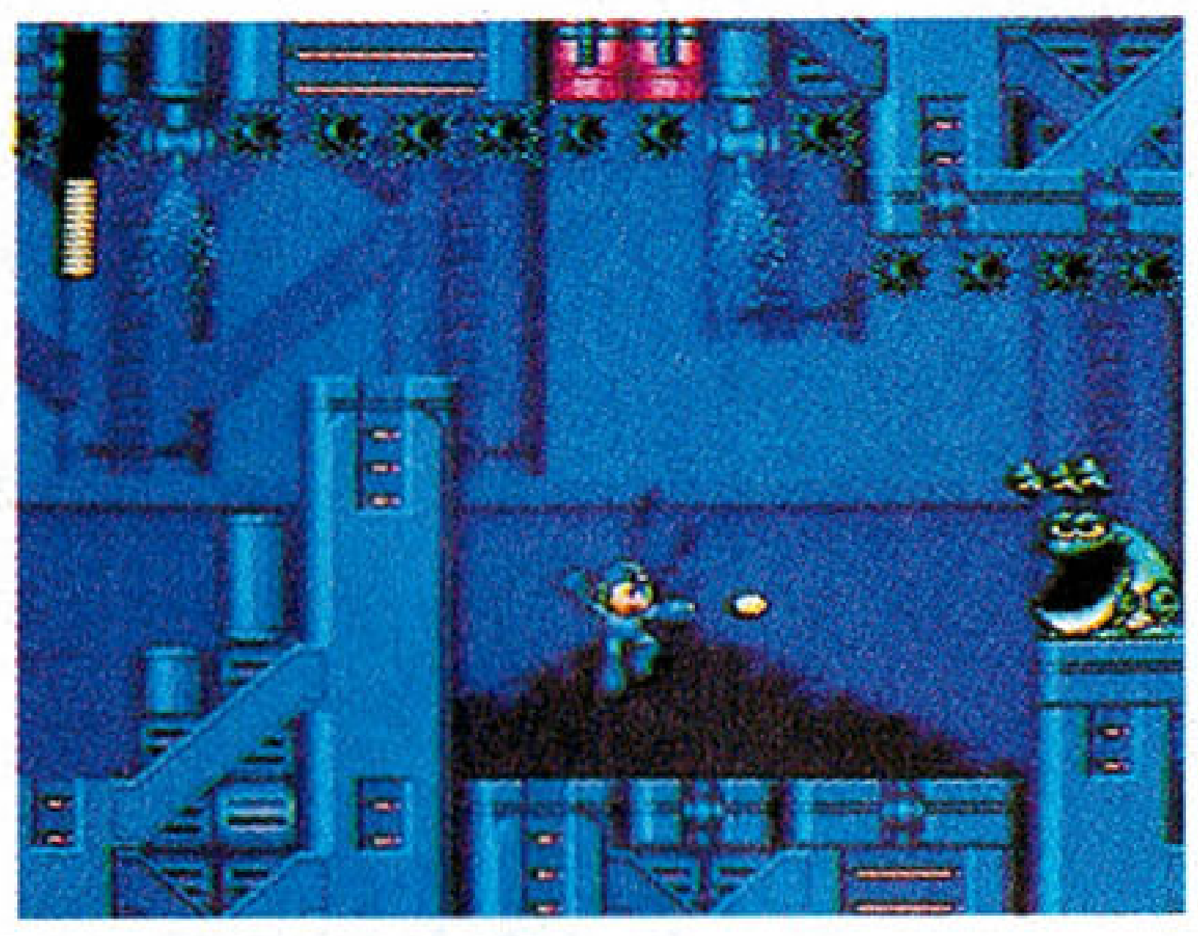

←ボスでなくとも強い

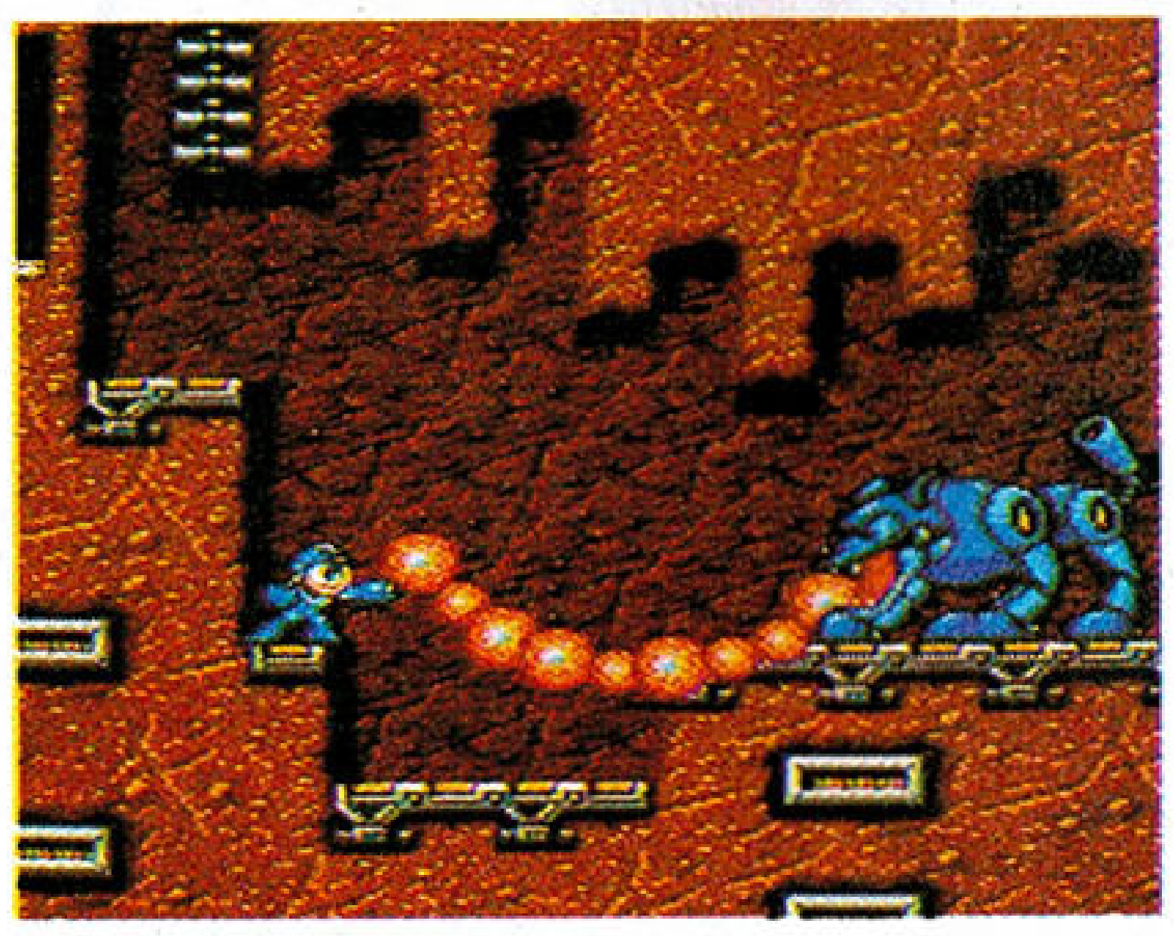
一般の人から公募されたボスキャラ

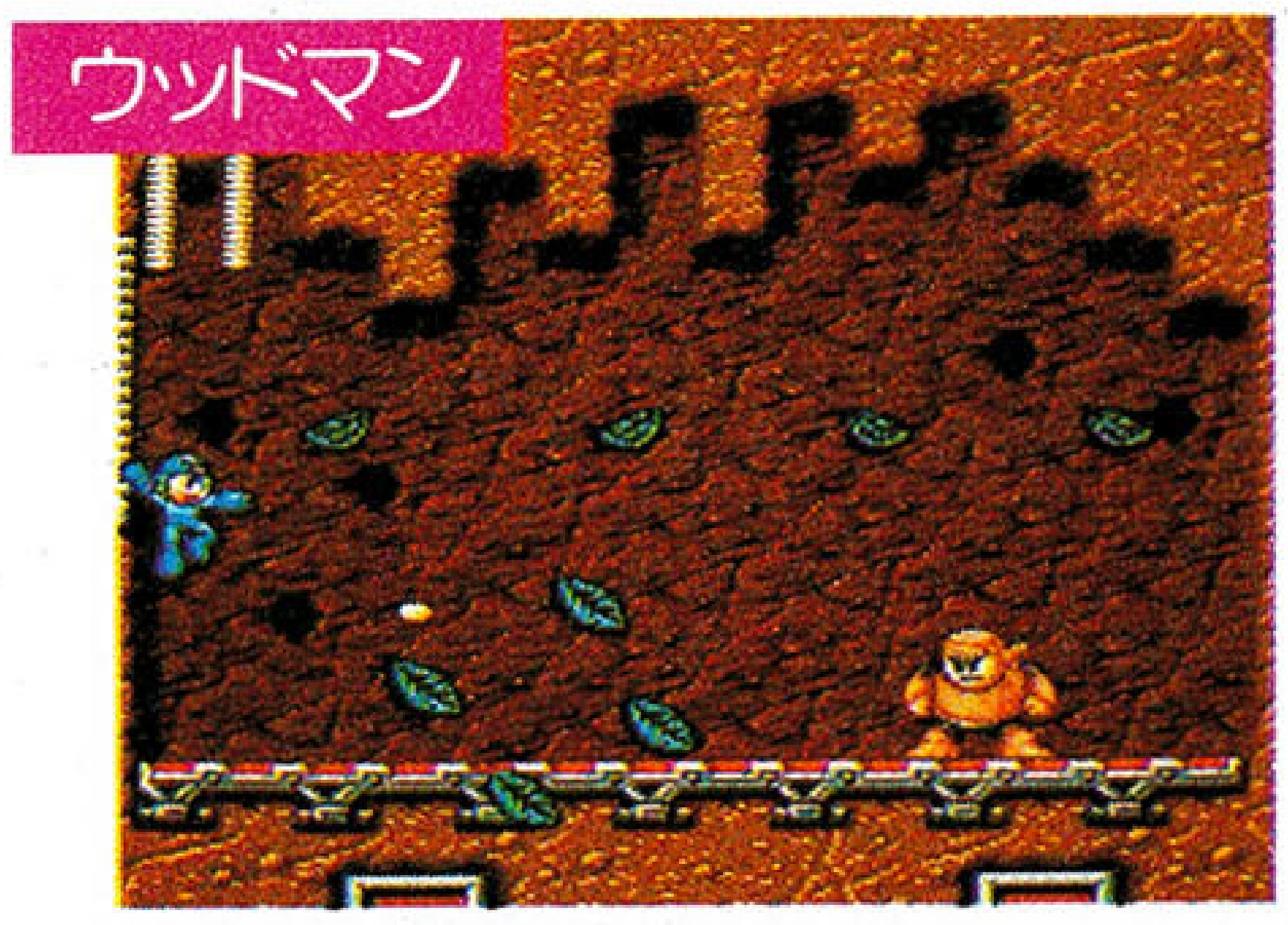
『2・3』の特徴の1つに登場するボスキャラは全て一般の人から公募されたものから選ばれていることが挙げられる。このメガドライブ版でもそのボスキャラたちはそれぞれ8体ずつ、登場してくるのだ。



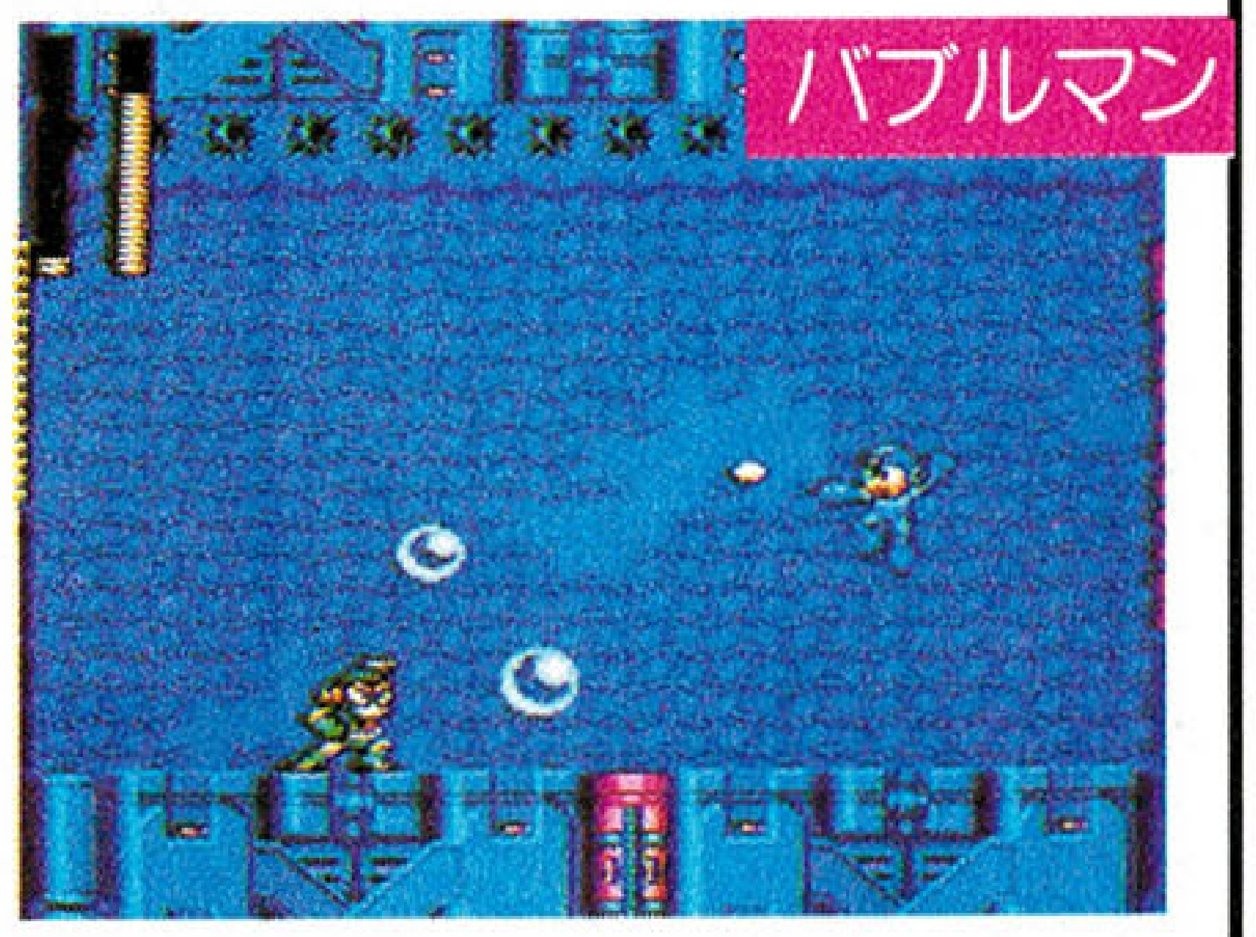
←時限爆弾で攻撃する

→再び襲いかかってくる


→9つのステージ構成


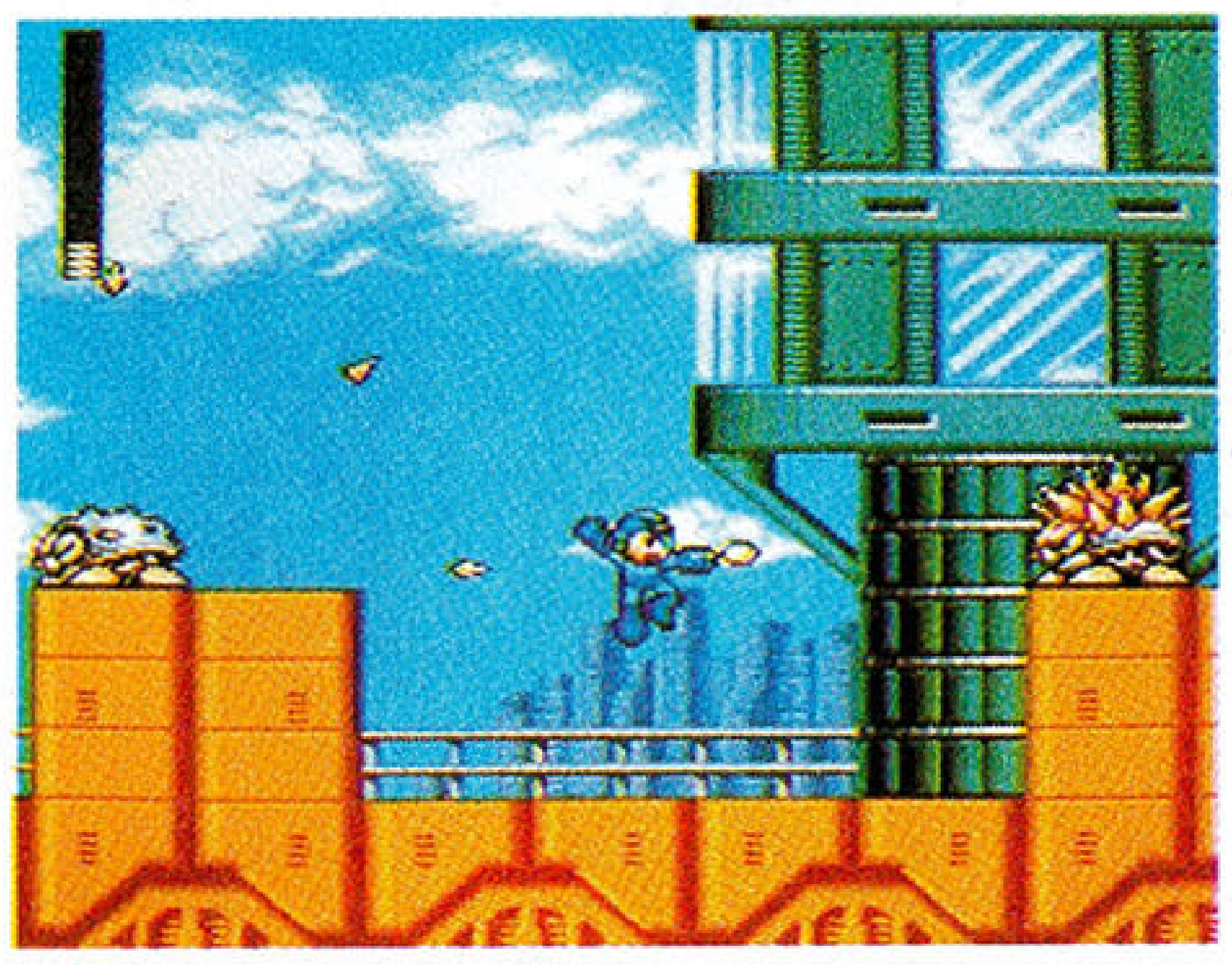


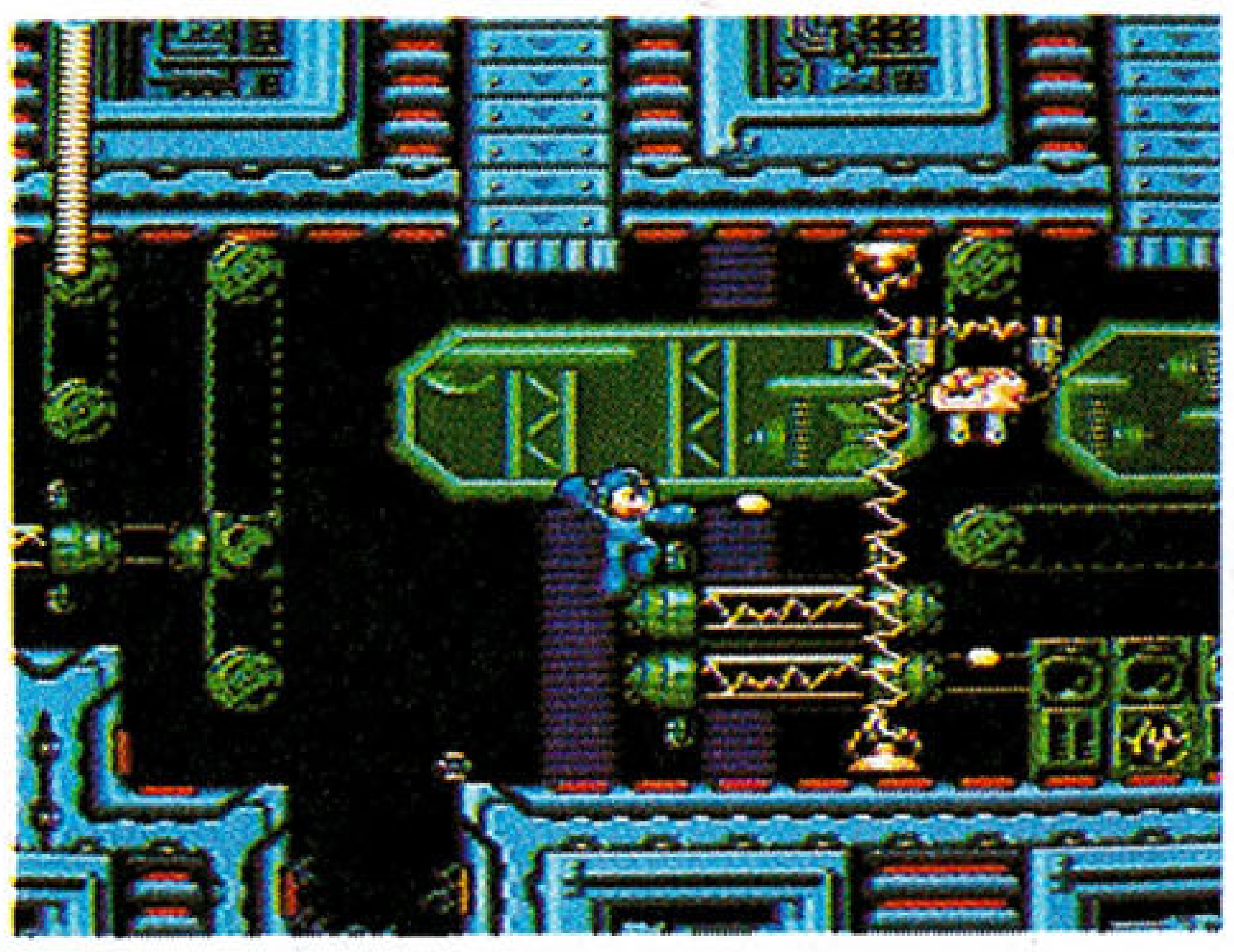
←葉っぱで攻撃をする

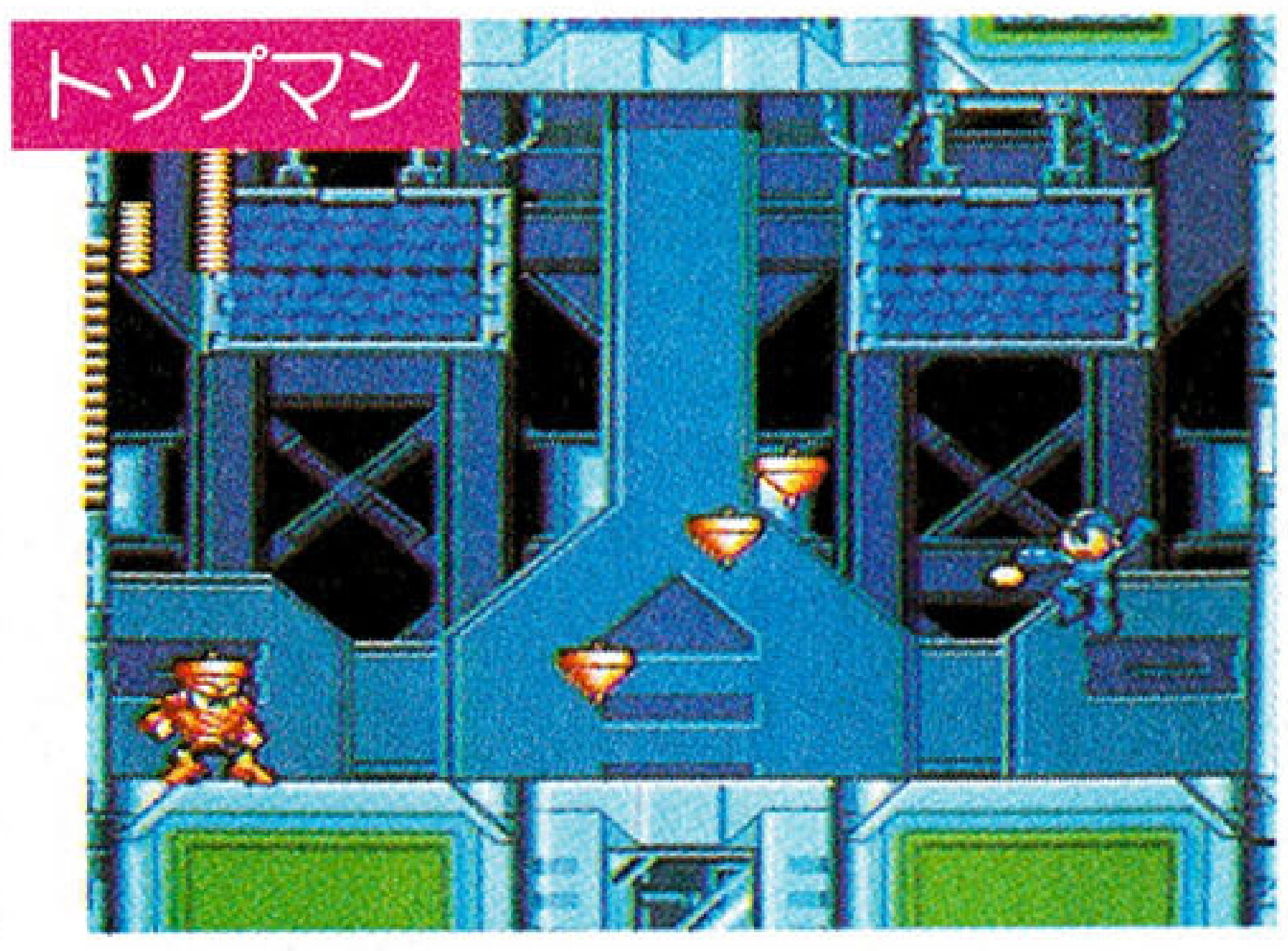
→泡を放ってくる


『ロックマン3』

再び世界に平和が戻った。Ｄｒ．ワイリーは改心し、Ｄｒ．ライトと共に巨大ロボットγ（ガンマ）の研究に力を注いでいた。しかし、エネルギー元素を採掘していた各惑星に異変が起こり、ロボットたちが突然狂い始めた。Ｄｒ．ライトからの知らせを受けたロックマンは未知の惑星に向けて出発するのだった。


↑さまざまな仕掛けが用意された8つの惑星でロックマンは戦う


↑敵のキャラクタも強くなっている。用心して先に進もう



↑素早い動きでロックマンに襲いかかってくるのだ

新作

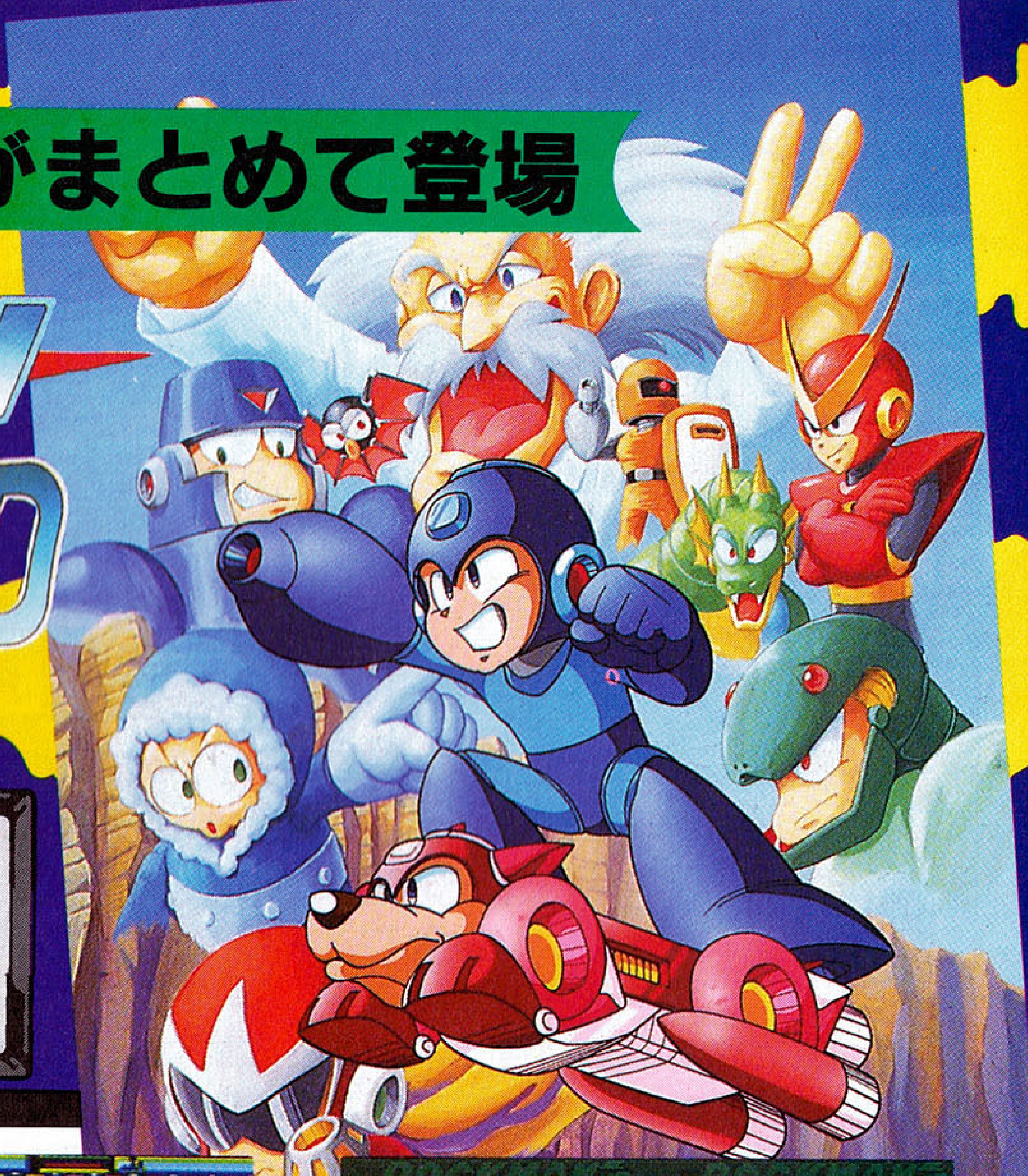
辛口、人気アクションゲームがまとめて登場

ROCKMAN MEGA WORLD

ロックマンメガワールド

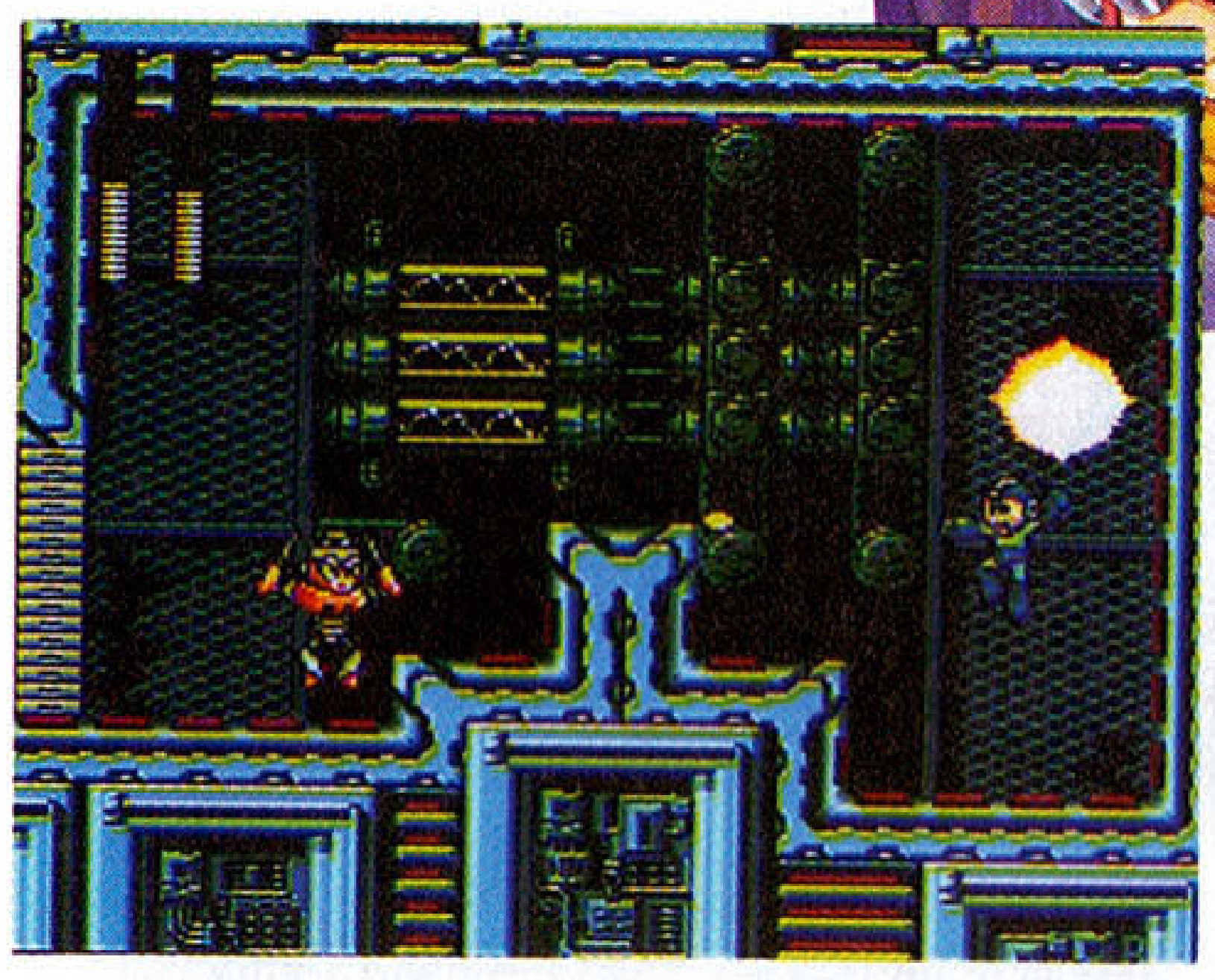
発売予定日	10月21日	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー バッテリーバックアップ
予定価格	8500円（税別）	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM（16Mbit）	現在の開発状況	100%

高い難易度のアクションが刺激的な『ロックマン』。メガドライブに初登場だ。

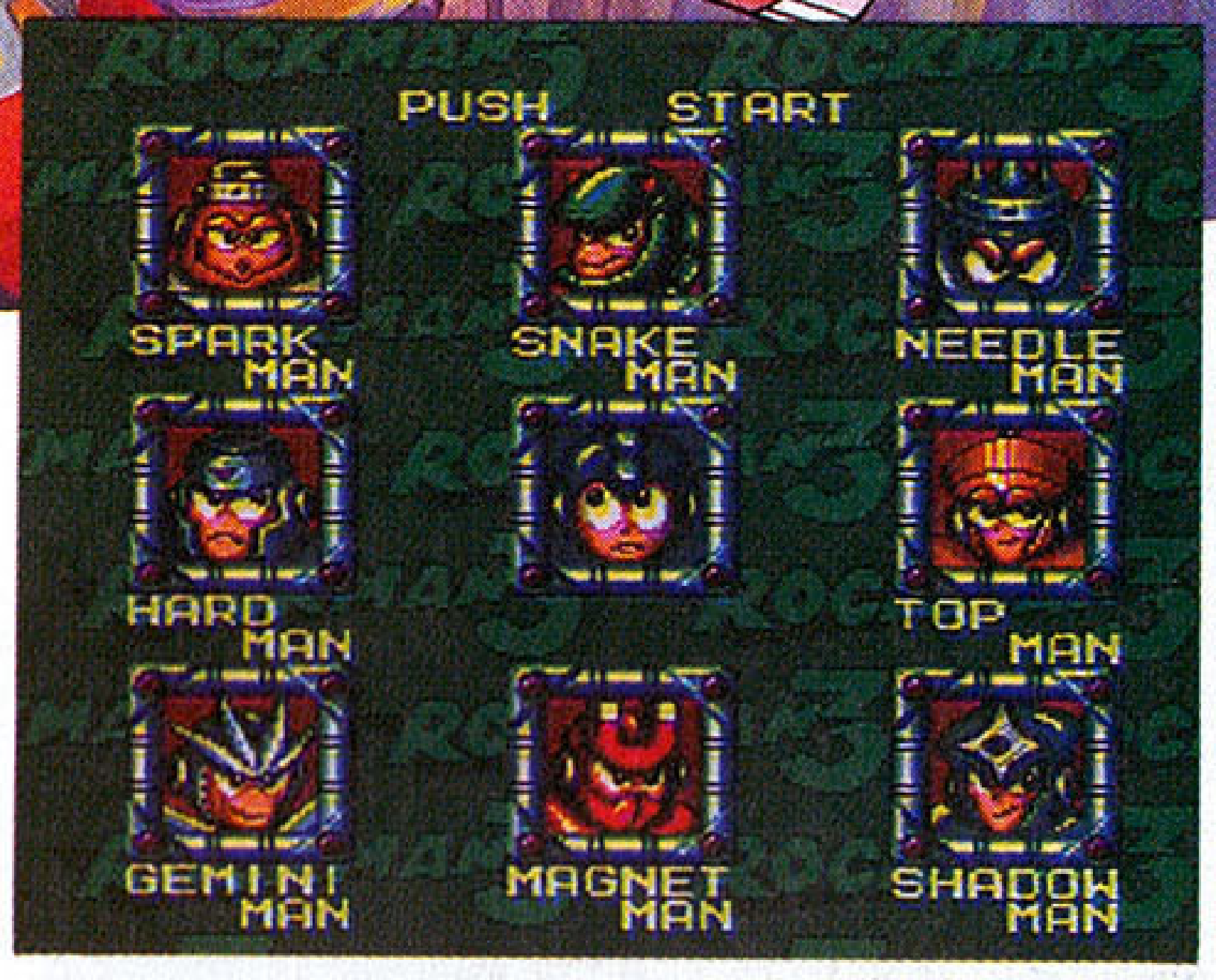


過去の名作が3本まとめてメガドライブで楽しめる

カプコンが、『スーパーストリートファイターII』に続いて送りだすソフトは、ファミコンで人気のゲーム『ロックマン』。メガドライブ版では、ファミコンの1作目から3作目まで入っていて、どの作品からでもゲームを始めることができる。そして、3作全てをクリアすると、メガドライブ版オリジナルのステージも楽しめる。



⬆ザコキャラを倒しながら進め


PUSH START
SPARK MAN
SNAKE MAN
NEEDLE MAN
HARD MAN
TOP MAN
GEMINI MAN
MAGNET MAN
SHADOW MAN

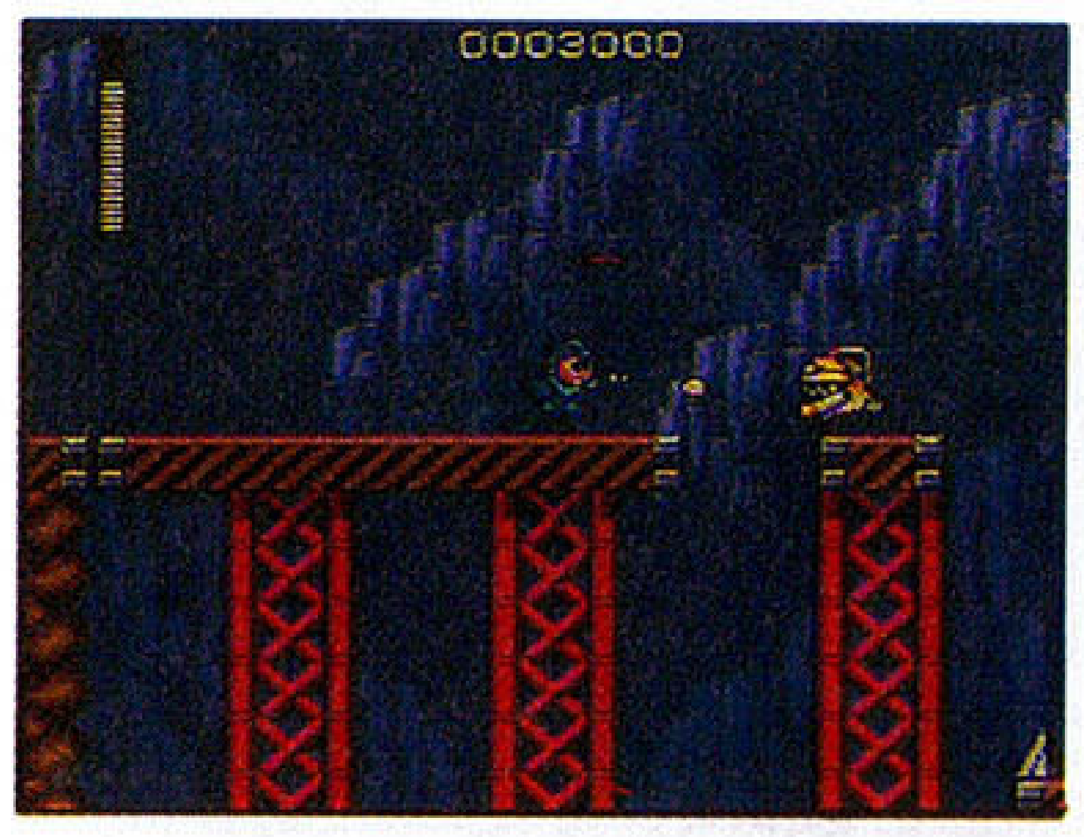
⬆ステージのどこからでもできる

ロックマン3作＋1 ステージ紹介

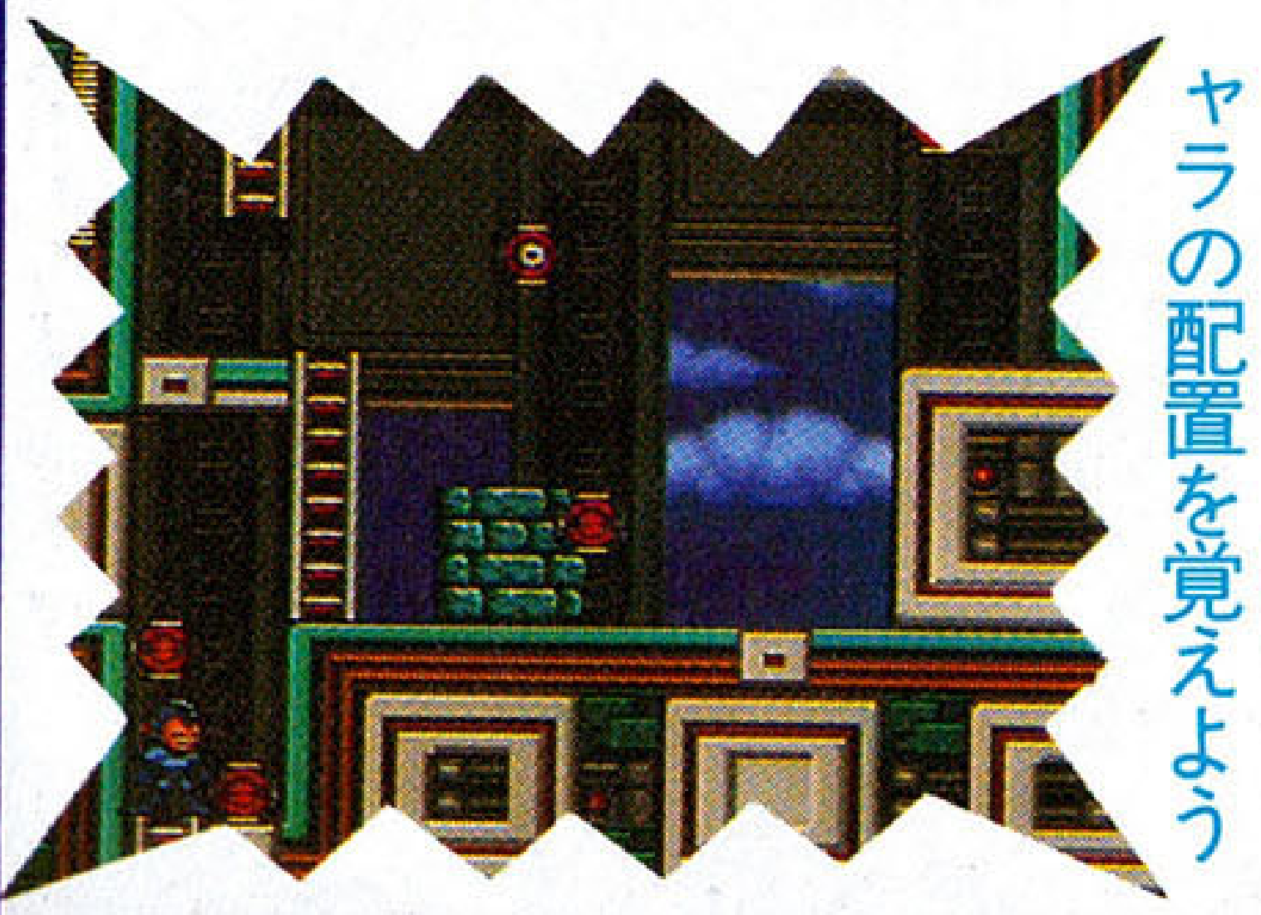
ROCKMAN

ロックマン

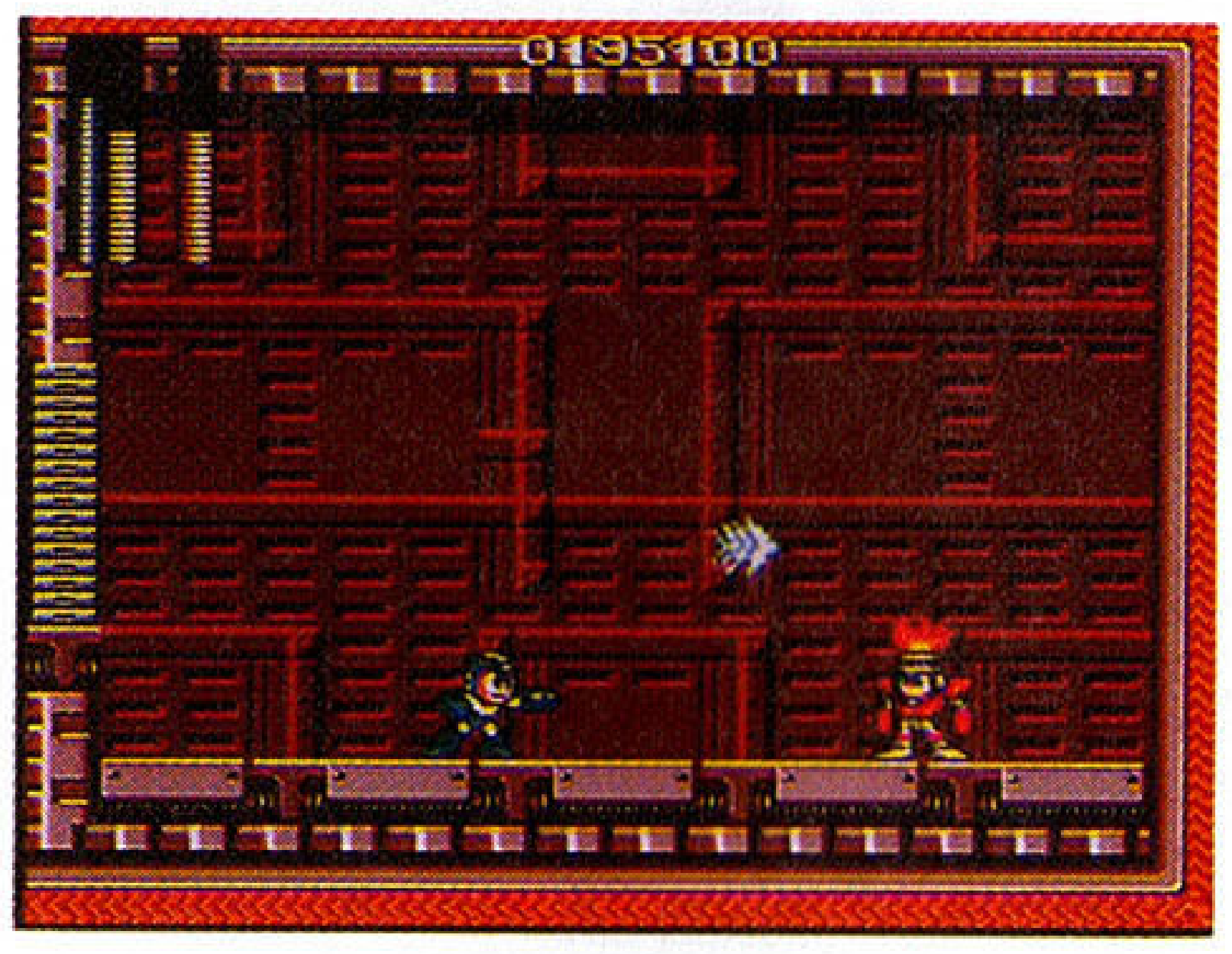
栄えある『ロックマン』シリーズの1作。アイスマン、カットマンなどが待ち構える6つのステージをクリアすると、悪の天才科学者Ｄｒ．ワイリーとの戦いとなる。



⬅どのステージも同じぐらいの難しさだ



➡ステージ上のザコキャラの配置を覚えよう

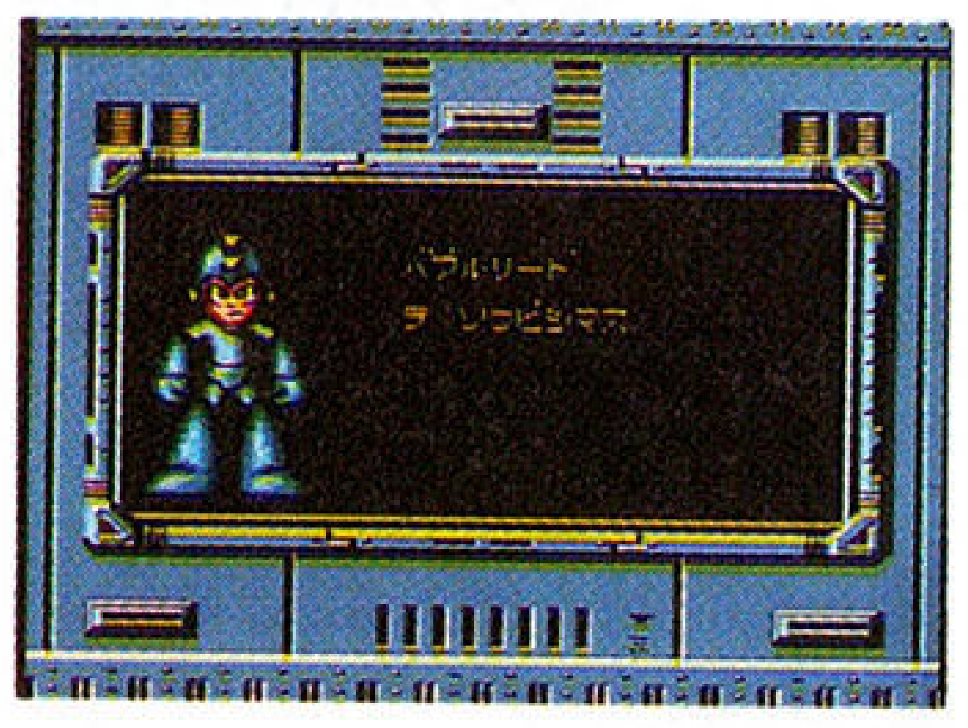


⬆ボス戦になると、動きが遅くなるところまで再現されている？

ROCKMAN 2

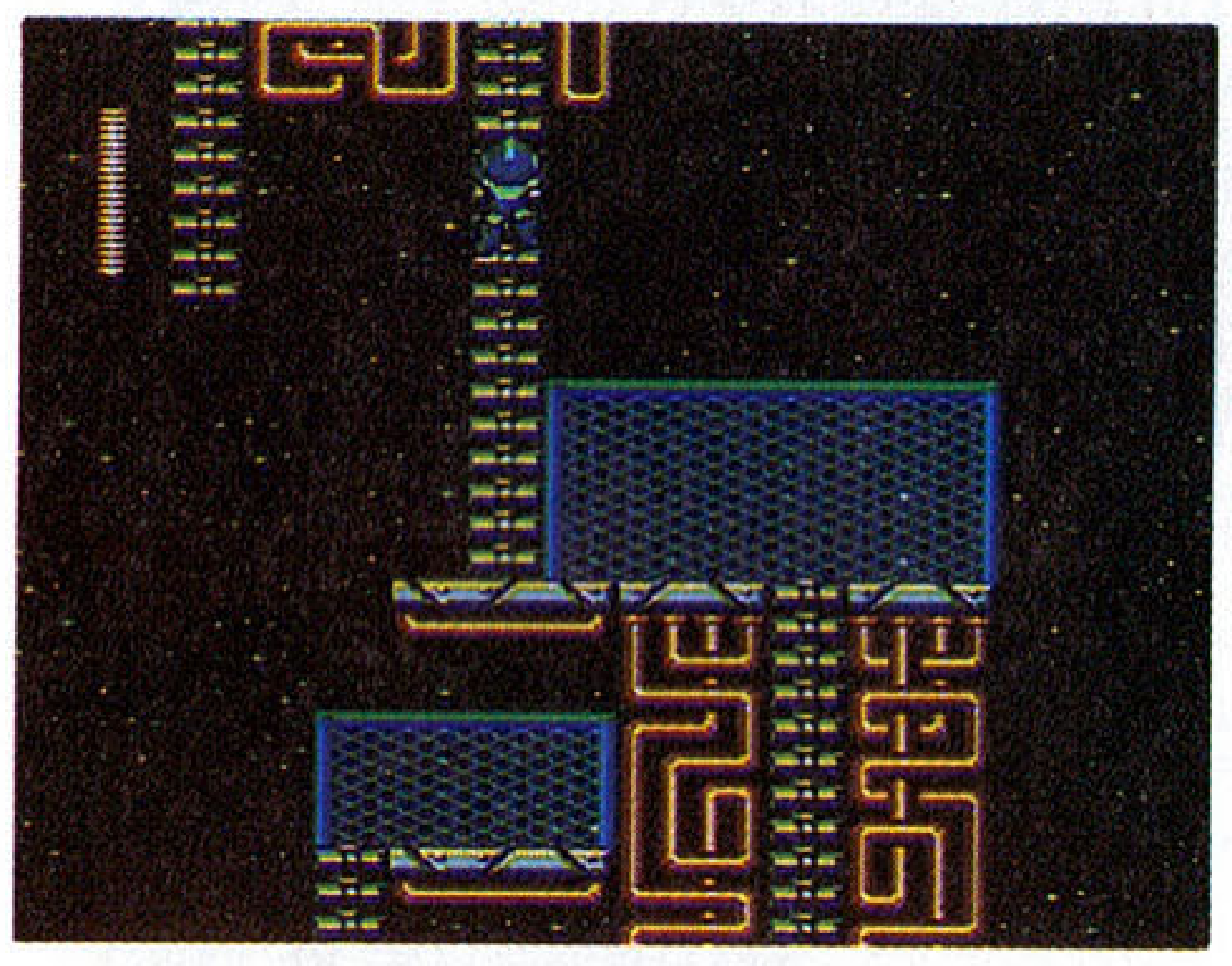
ロックマン2

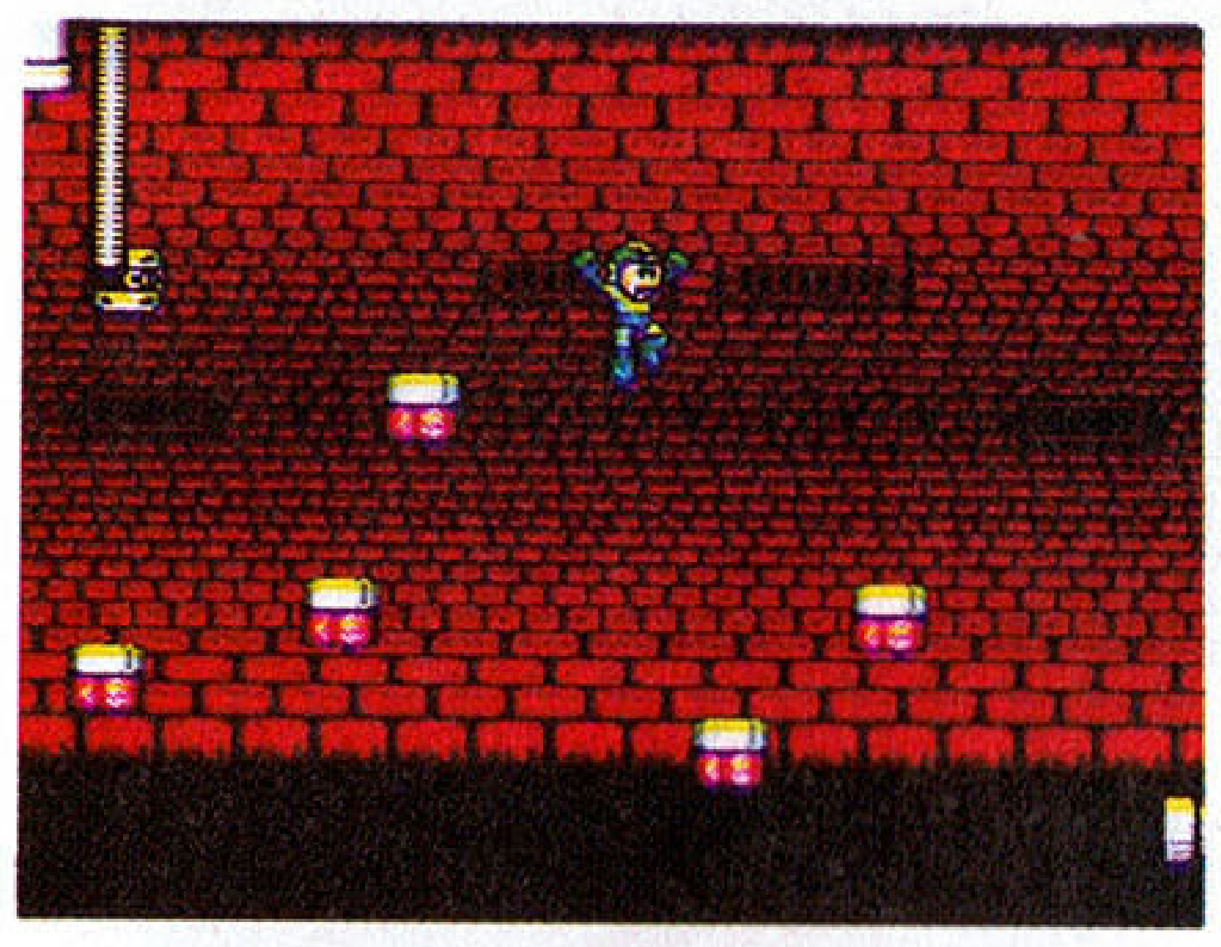
『1』で倒されたと思われていたＤｒ．ワイリーが復活したため、再び戦いが始まった。ボスキャラは全部で8体となり、ステージ上には難しい罠が仕掛けられている。バブルマンのステージが一番楽かな？



➡倒した敵ボスの武器は、ロックマンが装備する

⬇電気のトラップがやっかいだ





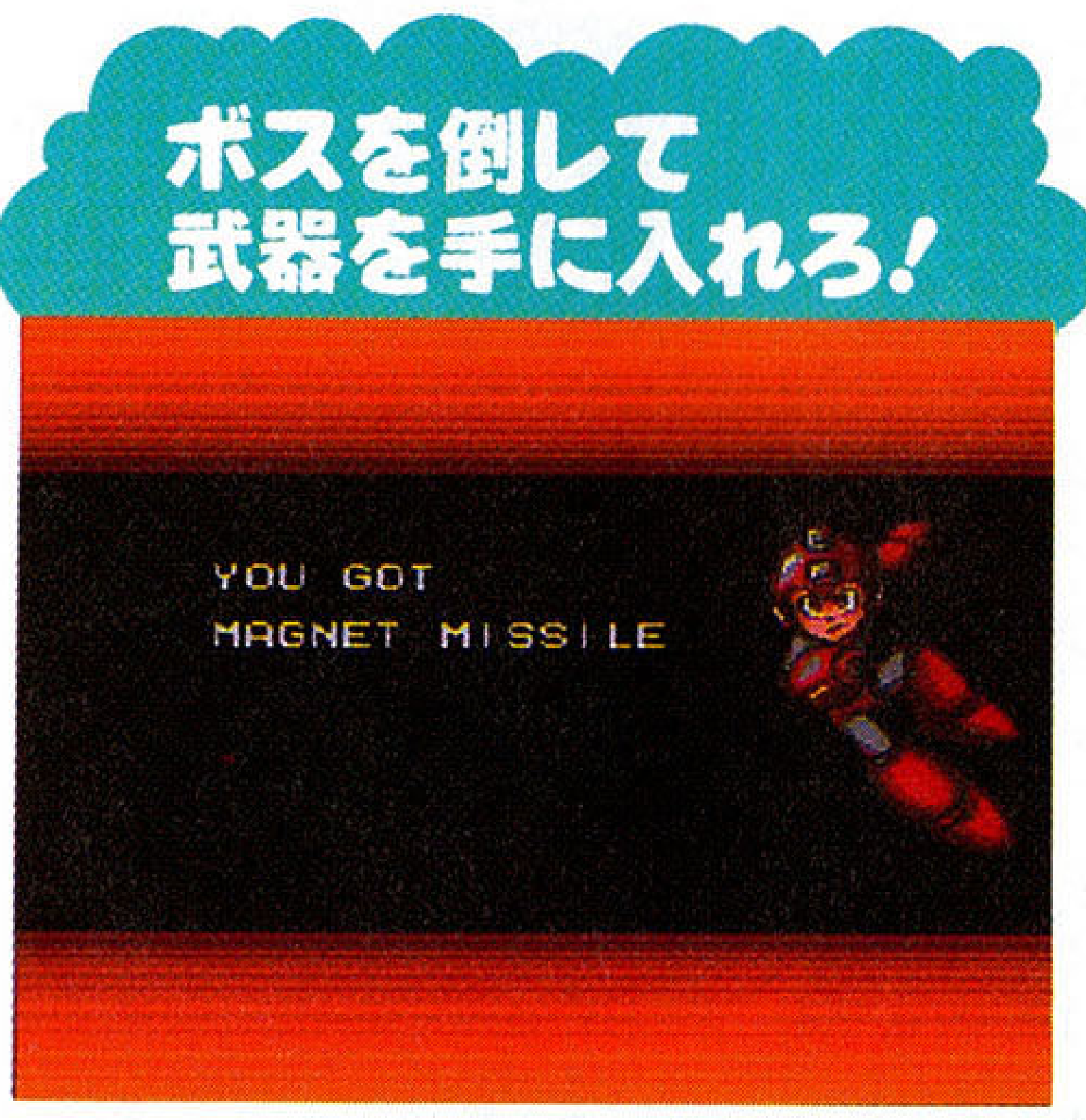
⬅消える足場に注意

ROCKMAN 3

ロックマン3

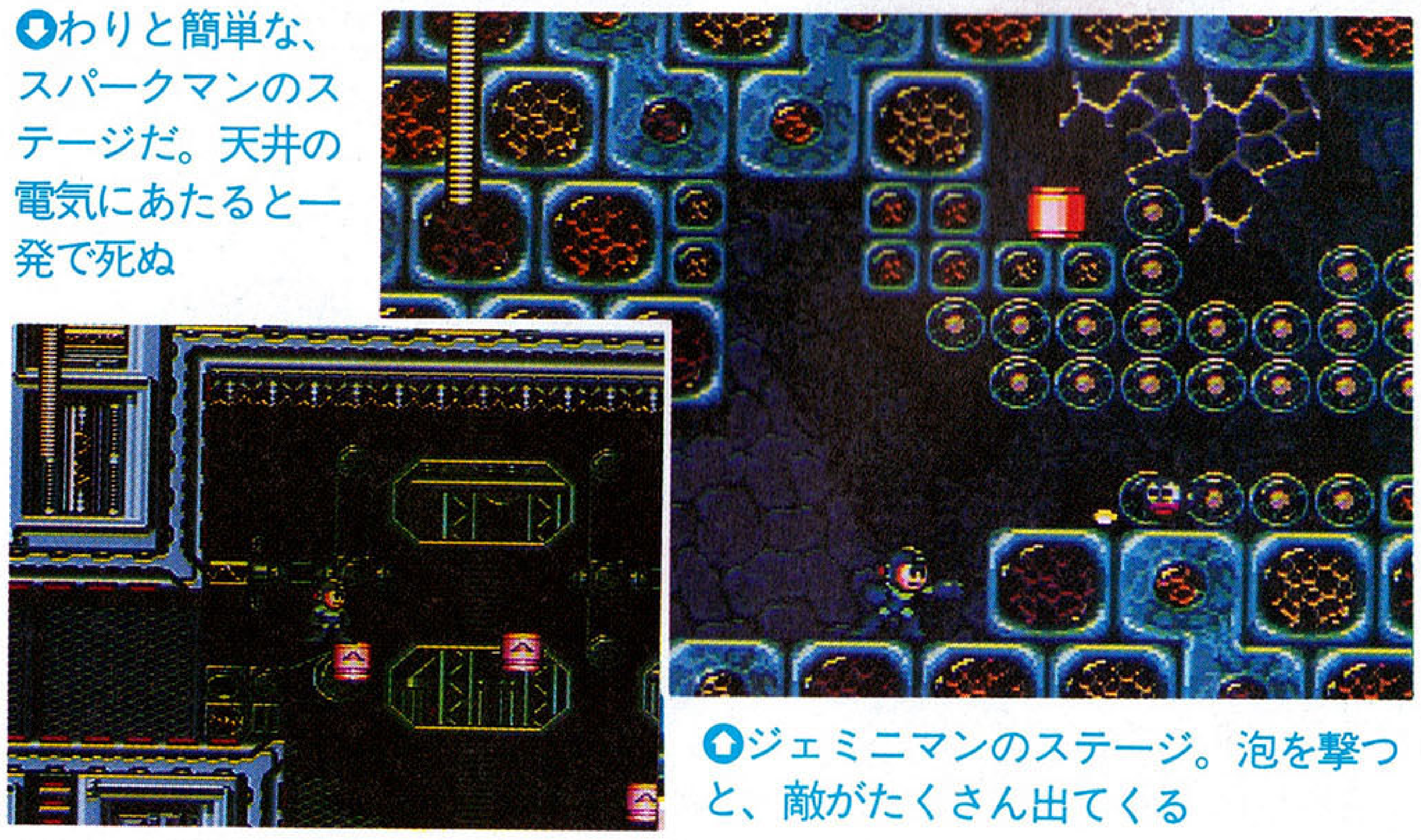
未知の惑星で起こった、謎の事件を解決するために戦う3作。スライディングや犬型ロボット「ラッシュ」を使わないと先へ進めないところがあったりと、新しい操作が増えている。ボスキャラの8体を倒して、最後にＤｒ．ワイリーと戦うのは他と同じだ。

ボスを倒して武器を手に入れろ！


YOU GOT
MAGNET MISSILE

⬆マグネットマンを倒し、マグネットミサイルを装備するロックマン

⬇わりと簡単な、スパークマンのステージだ。天井の電気にあたると一発で死ぬ

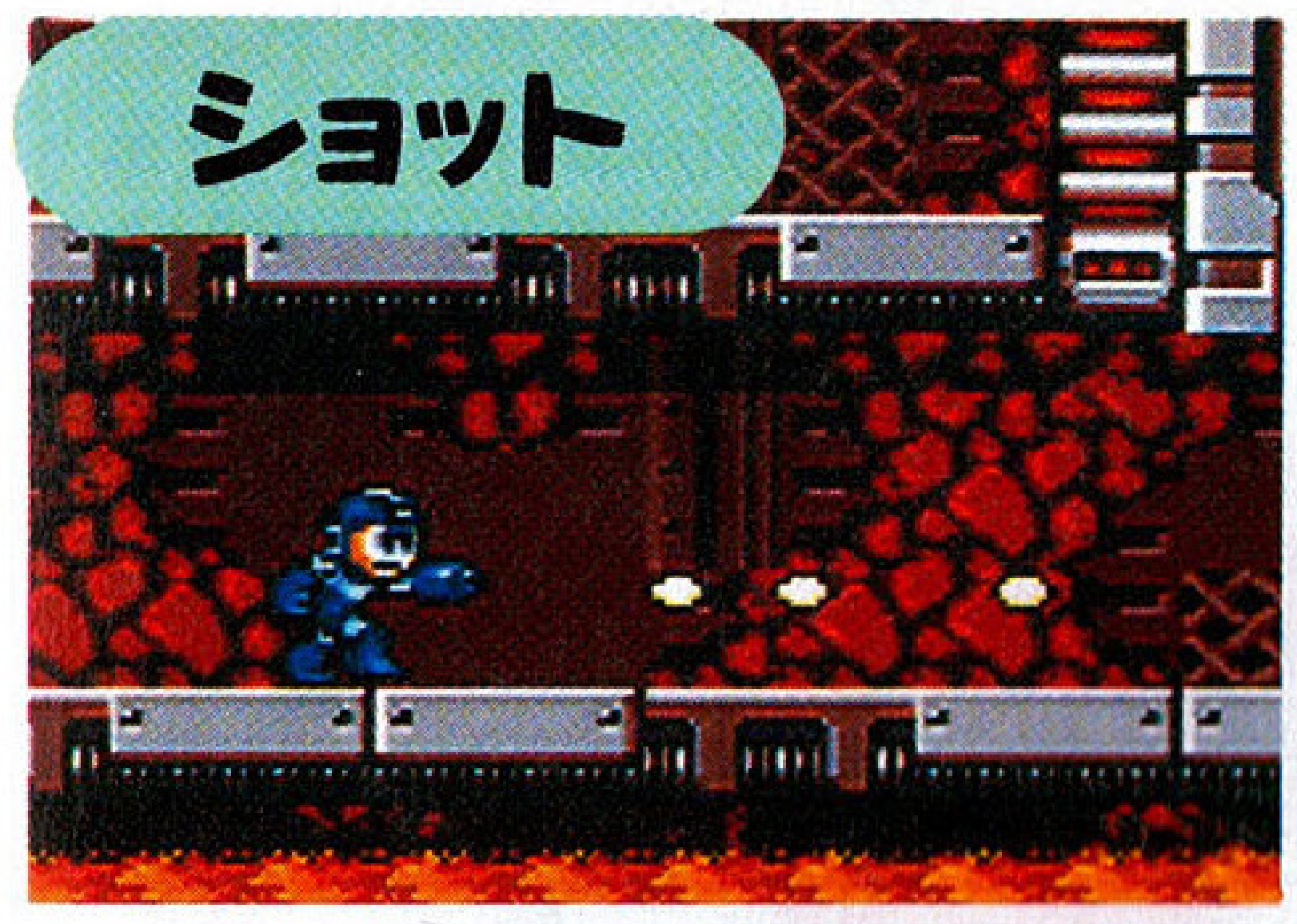


⬆ジェミニマンのステージ。泡を撃つと、敵がたくさん出てくる

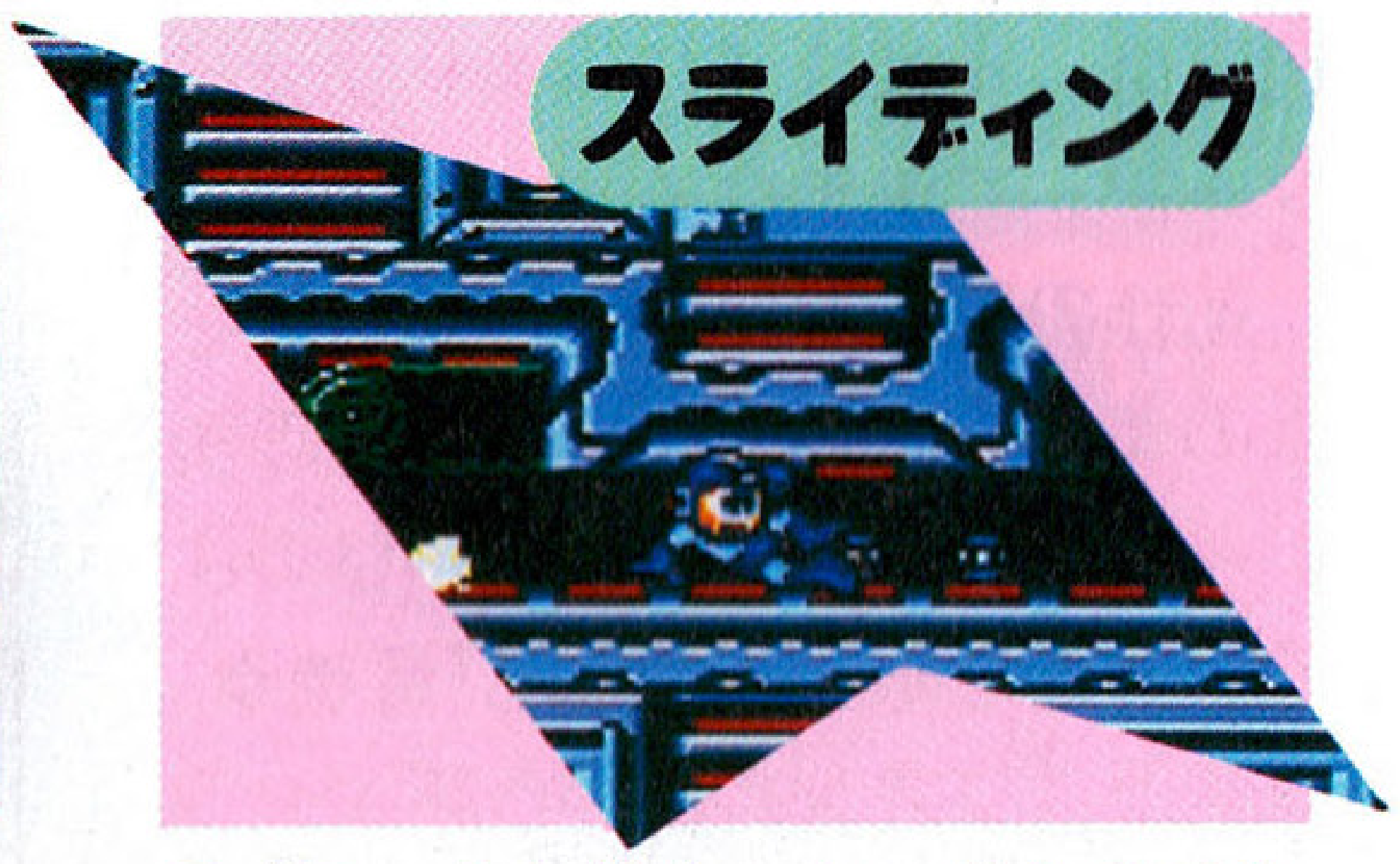
全部クリアすれば…

世界を守れ、ロックマン!!

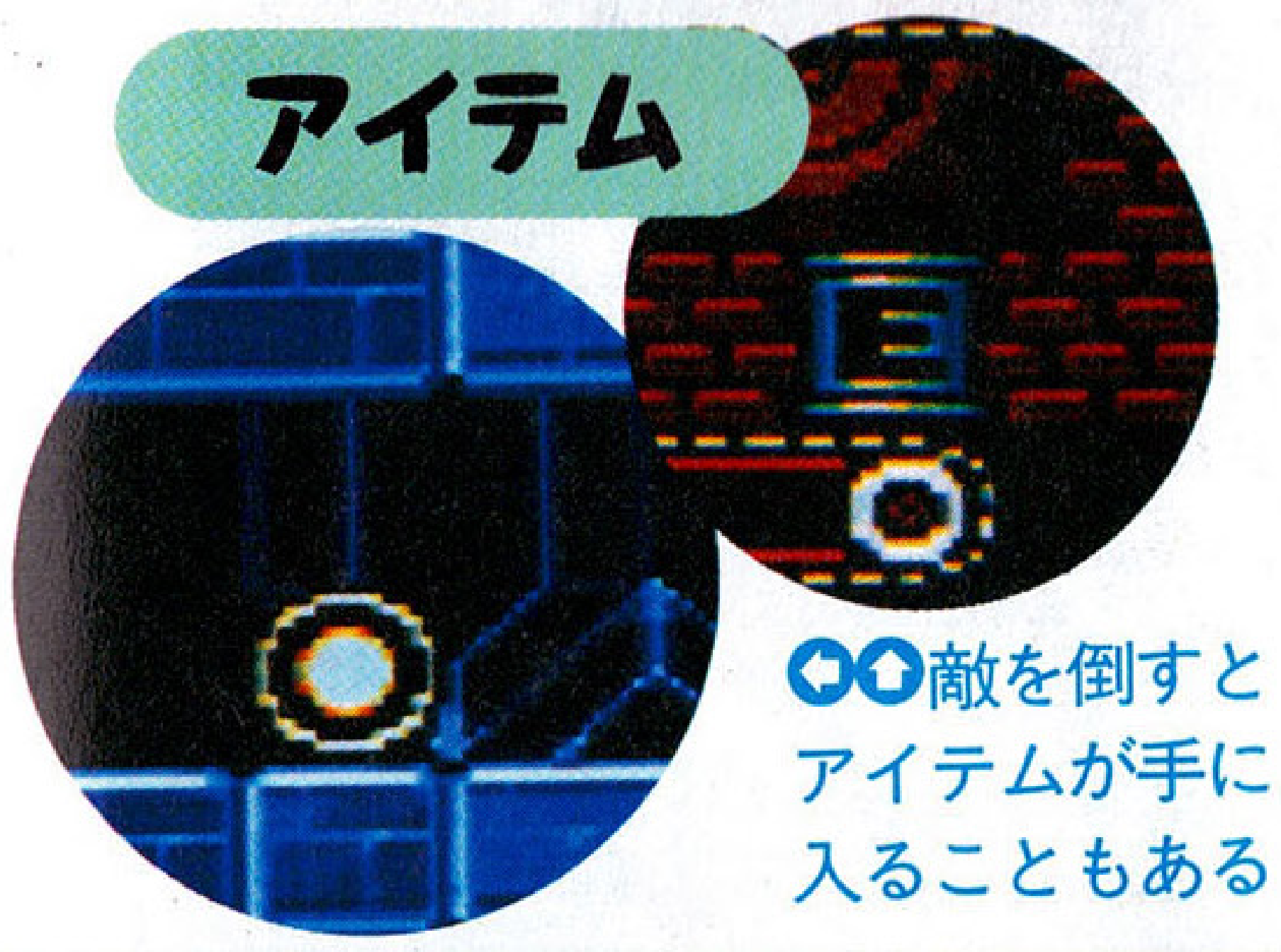
基本的な操作は、移動の方向ボタン、ジャンプボタン、ショットボタンといたってシンプル。また、ウインドウを開いて武器、アイテムを選択する。『3』とオリジナルステージのみ、方向ボタン下を押しながらジャンプボタンを押す操作で、スライディング。



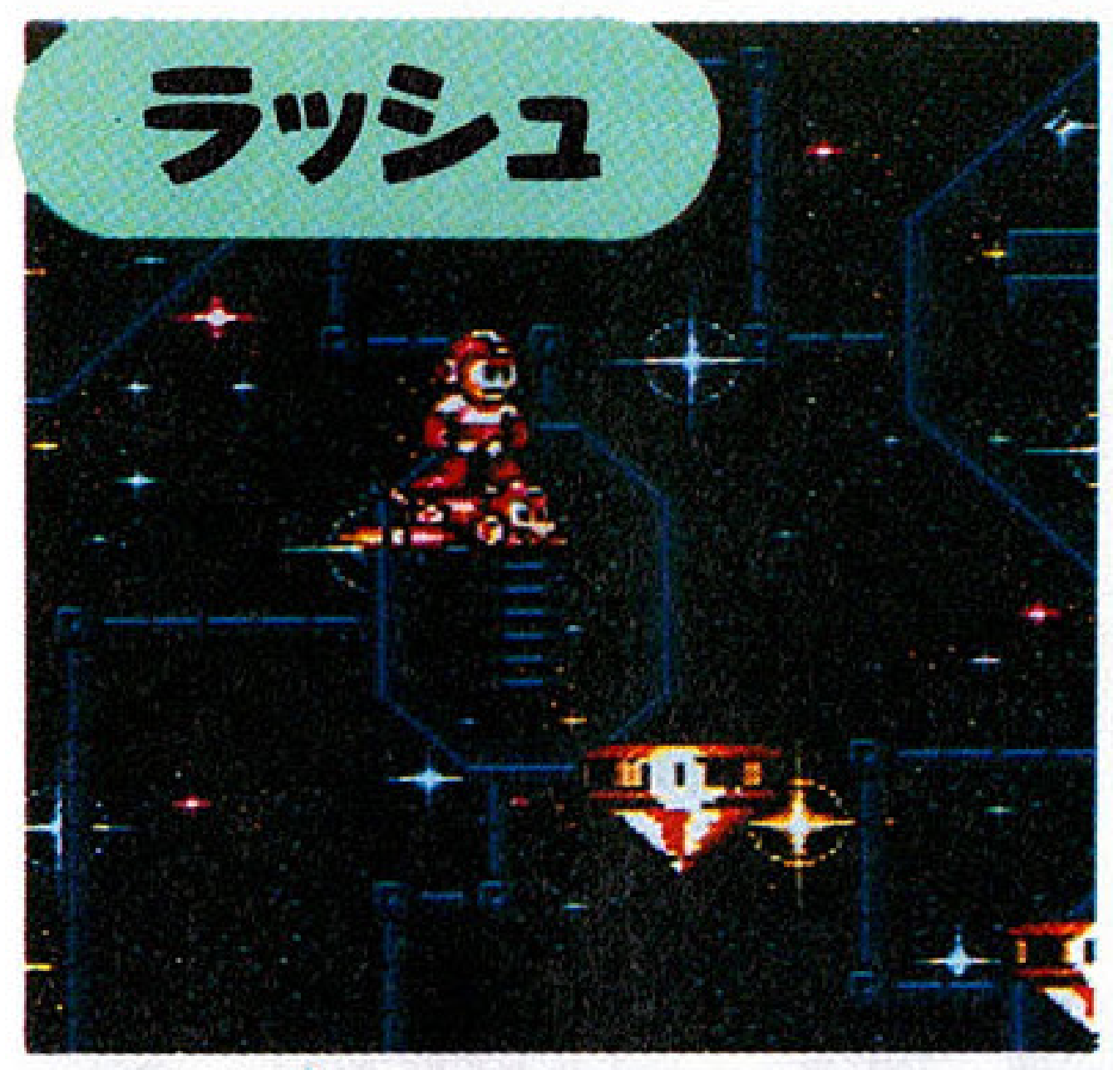
⬆ロックマンが持つ、通常の武器。画面上には、最高3発しか撃てない



⬆『3』から使うことのできるアクション。歩行よりも速く進める



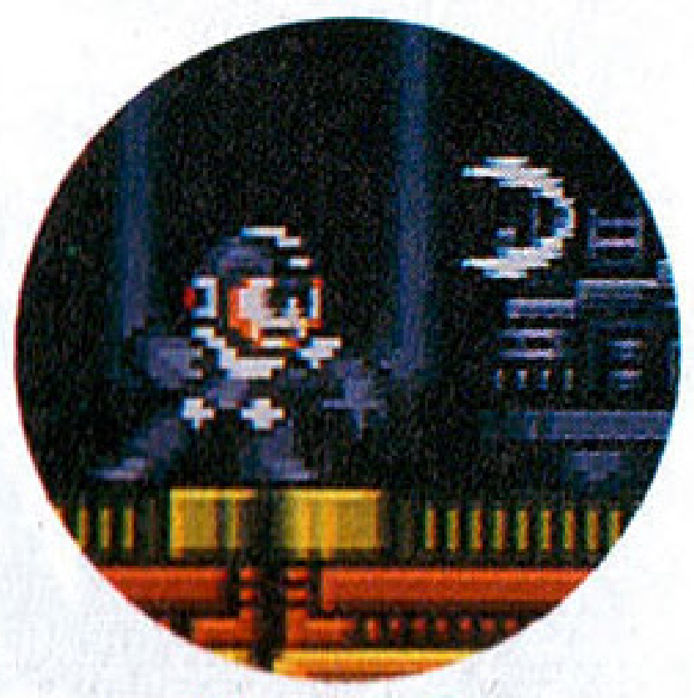
⬅⬆敵を倒すとアイテムが手に入ることもある



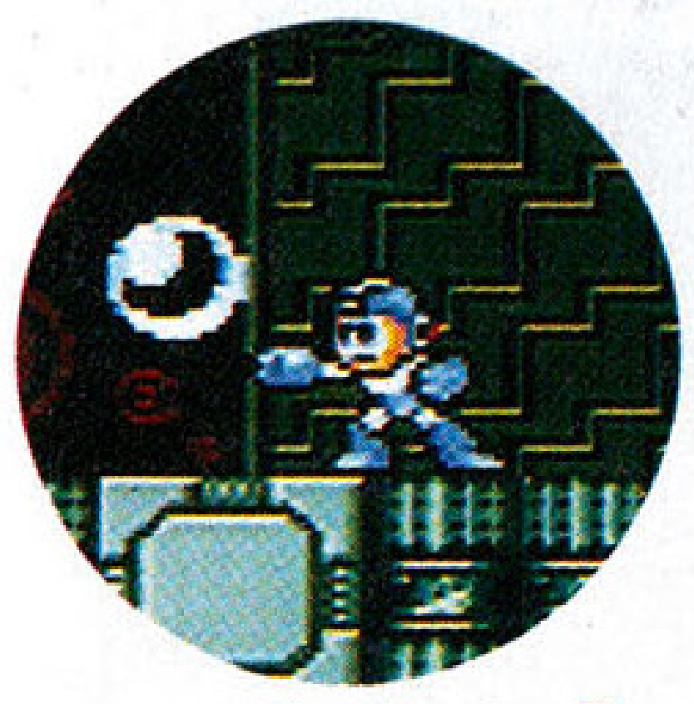
⬅『3』から登場する犬型ロボット。空や海を突き進む

ボスを倒して武器を手にいれろ

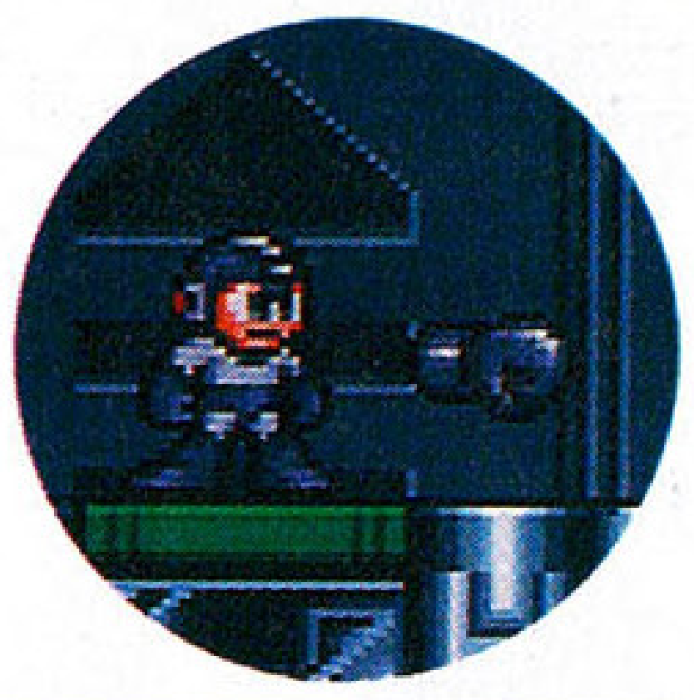
ステージのボスを倒すと、ボスが使用していた武器をロックマンが使えるようになる。ボスとの戦いのとき、武器の特性により与えるダメージ量が変わる場合があるので、ボス戦には武器交換が重要。



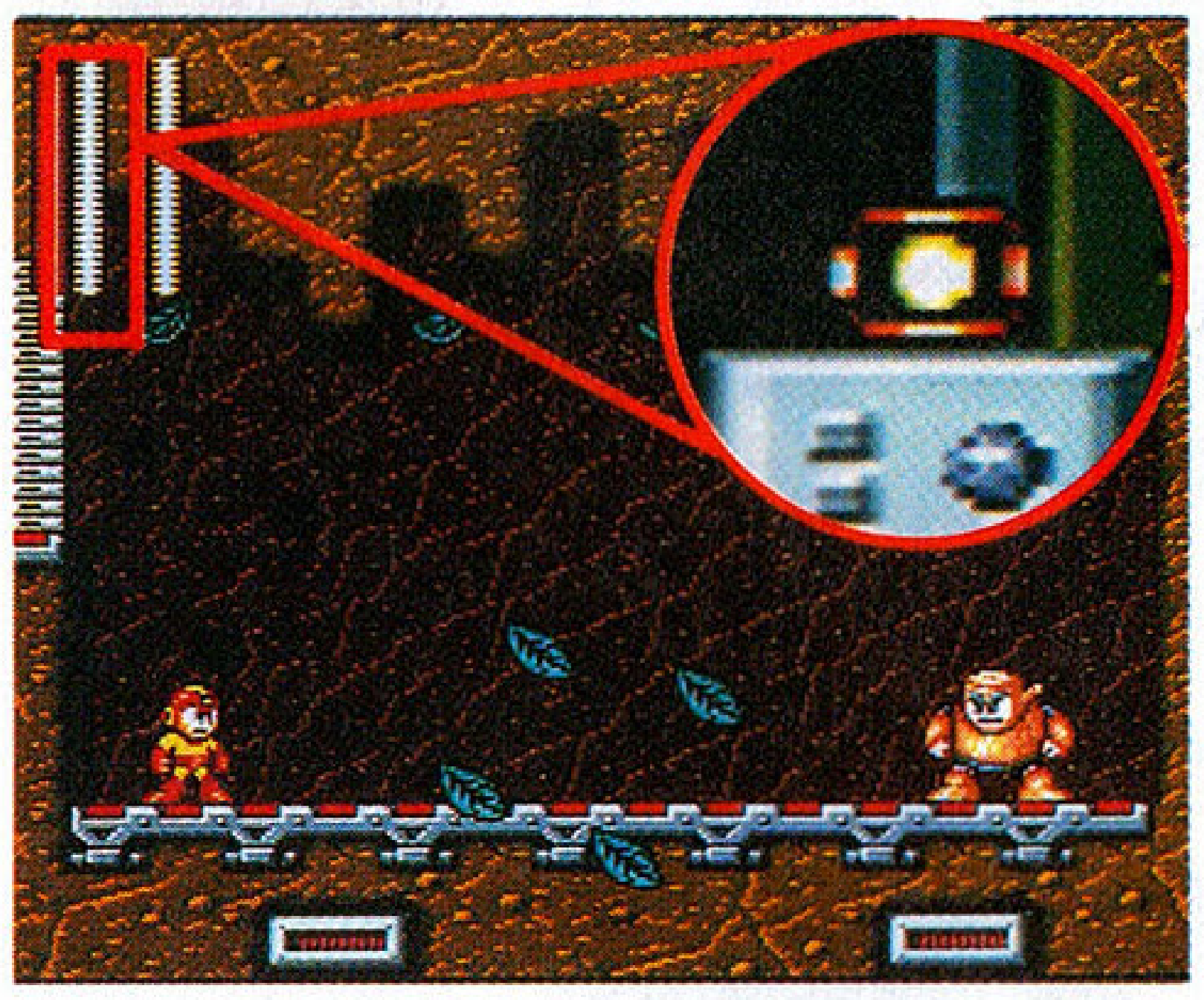
➡『1』で登場するローリングカッター。攻撃力があるが射程が短い



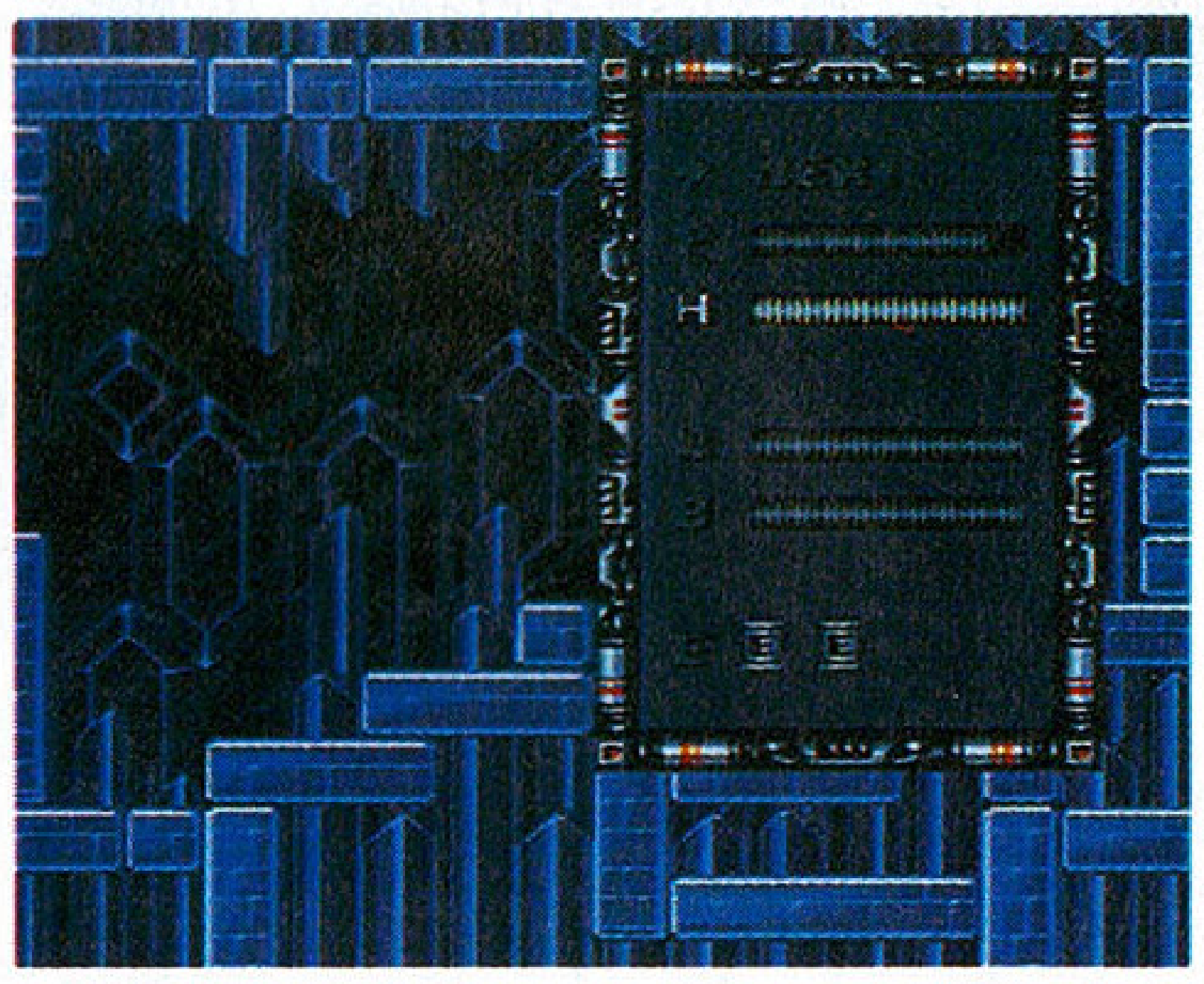
⬅『2』で登場するバブルリード。地をはいながら進んでいく



➡『3』で登場するハードナックル。威力はバツグンだが、連射できない



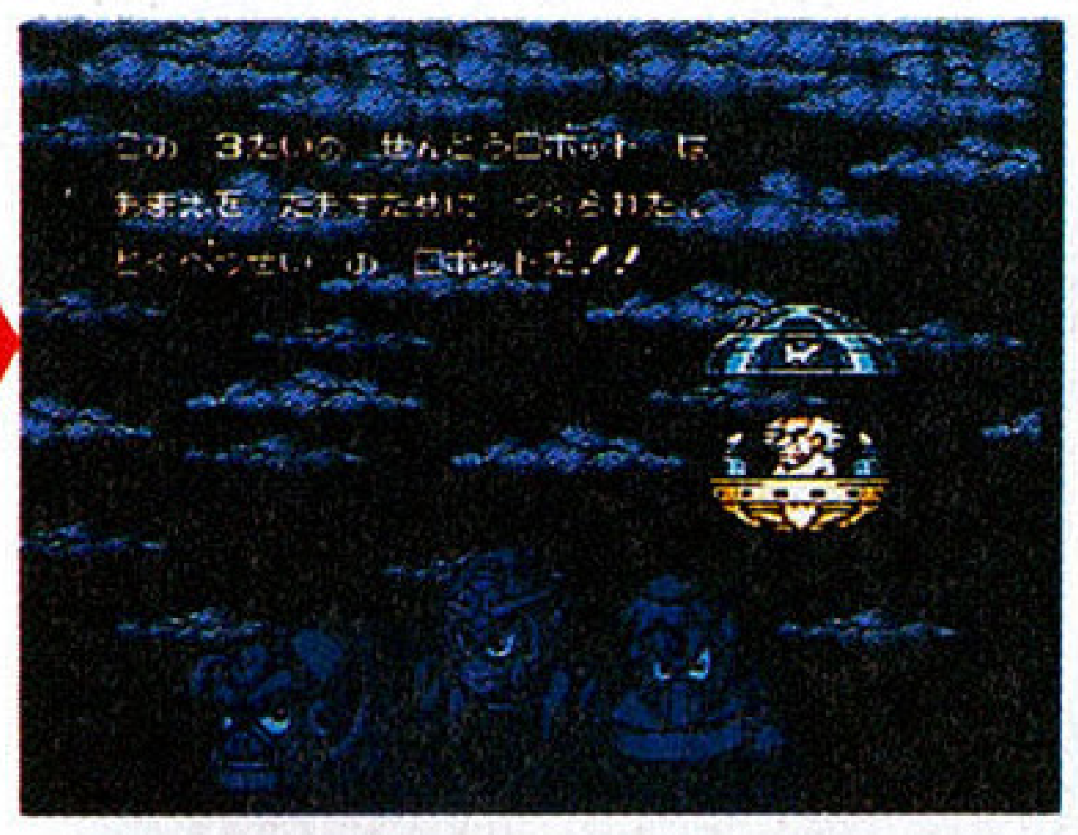
⬆画面左上の端にあるゲージは、武器が使える量を示す。アイテムを拾うことでゲージ量は増える



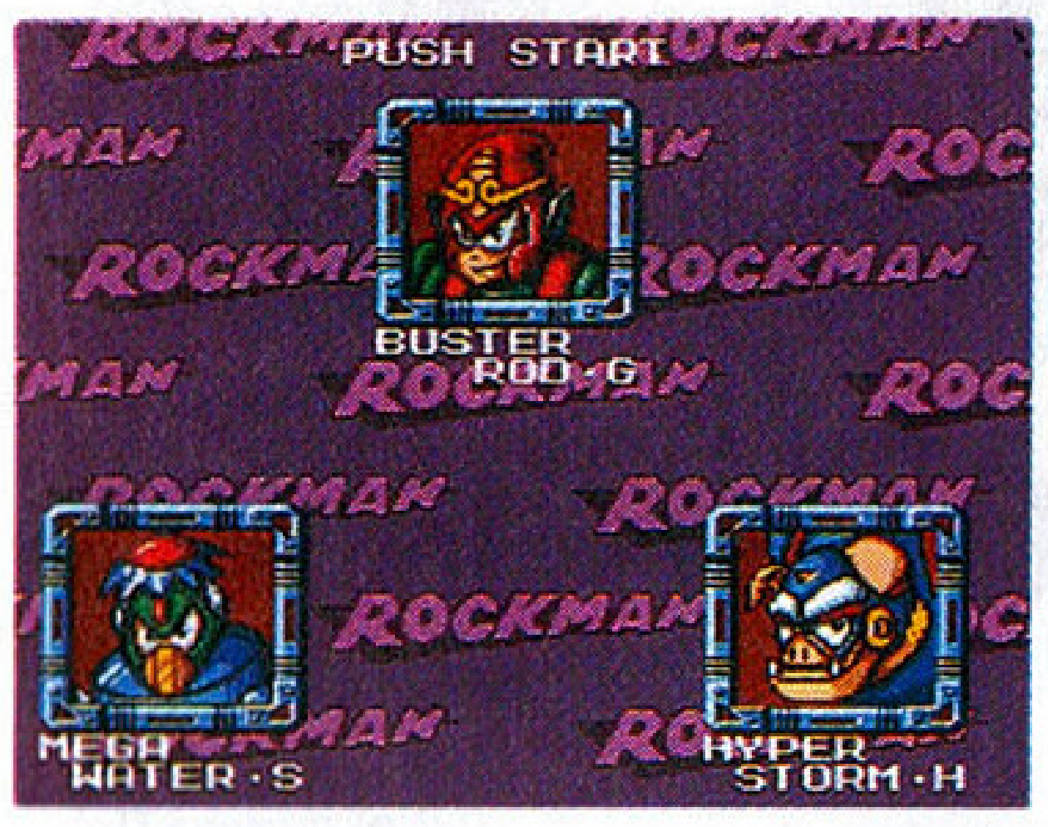
⬆ボスごとに効果的な武器があるので、うまい武器選択が重要になる

WILY TOWER 2
ワイリータワー

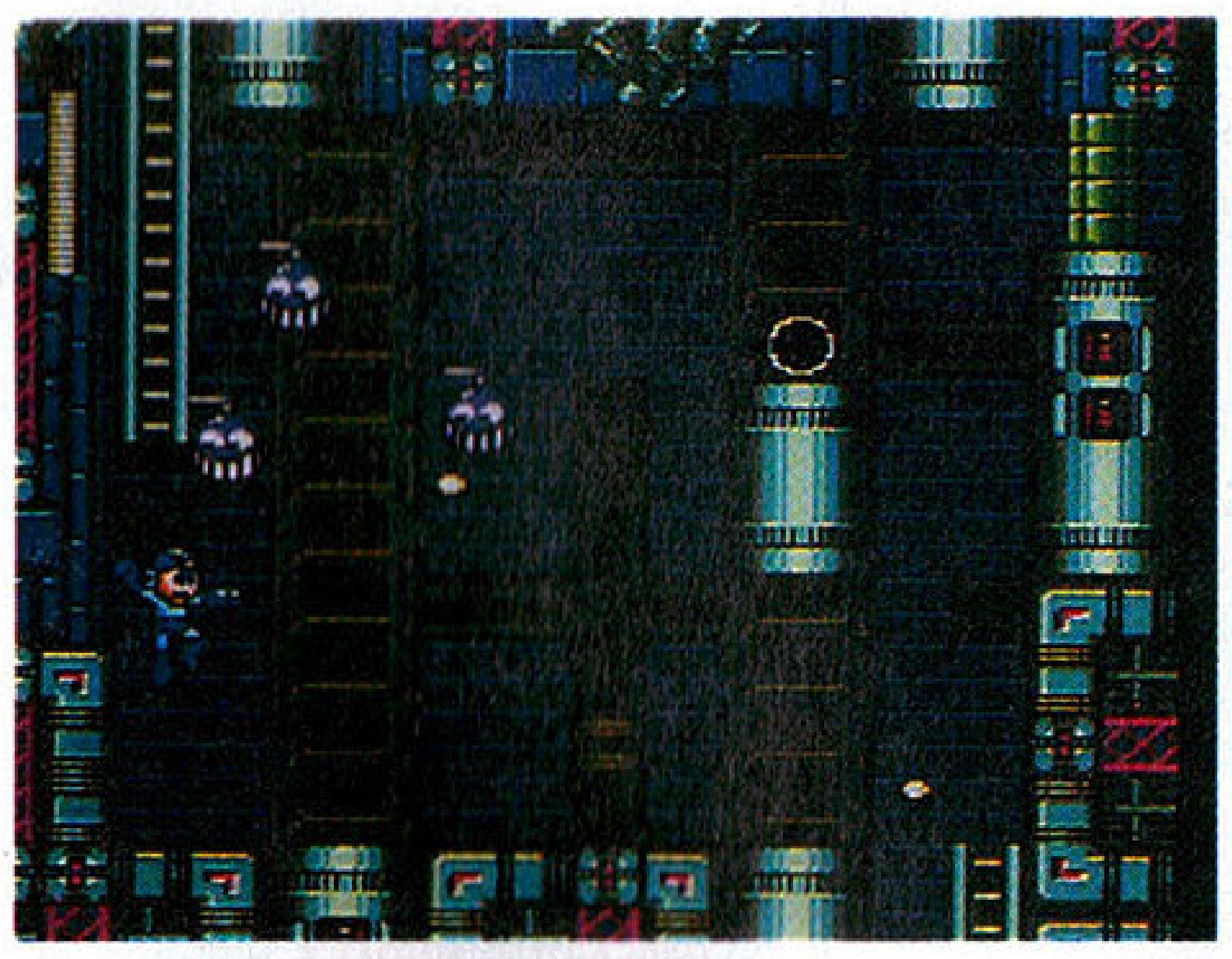
メガドライブ版オリジナルのステージ。全3作に登場したザコキャラがステージ中に登場する。ボスキャラは3体。かなり手ごわいので、武器の選択が勝利への鍵となるぞ。



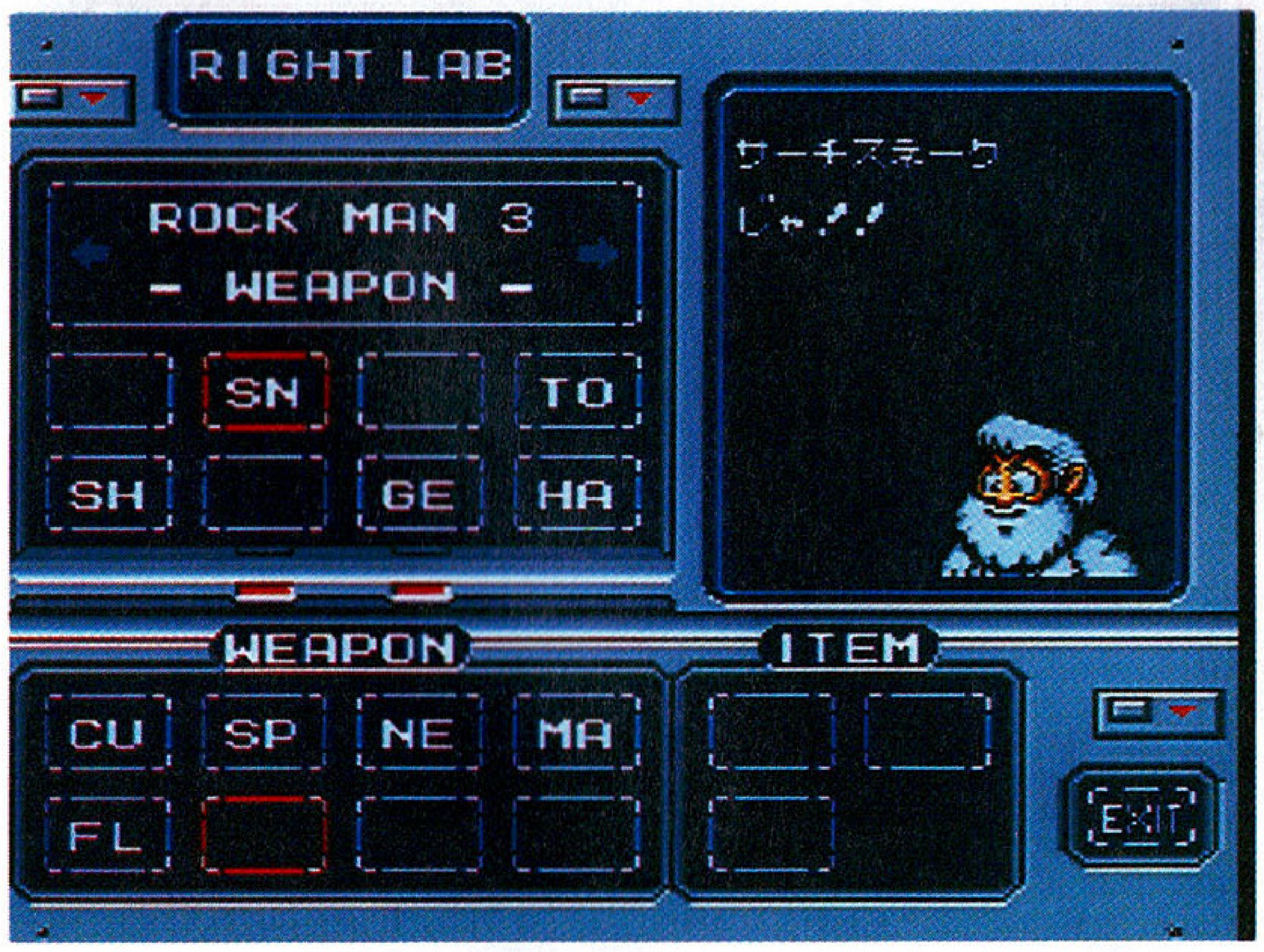
⬅Dr．ワイリーの挑戦を受けるロックマン


PUSH START
ROCKMAN
BUSTER ROD·G
MEGA WATER·S
HYPER STORM·H

⬅3体のボスが登場。どいつも手ごわい⁉



⬆ザコキャラは他の3作から再び登場。配置がきついのだ


RIGHT LAB
ROCK MAN 3
- WEAPON -
SN
TO
SH
GE
HA
WEAPON
CU
SP
NE
MA
FL
ITEM
EXIT

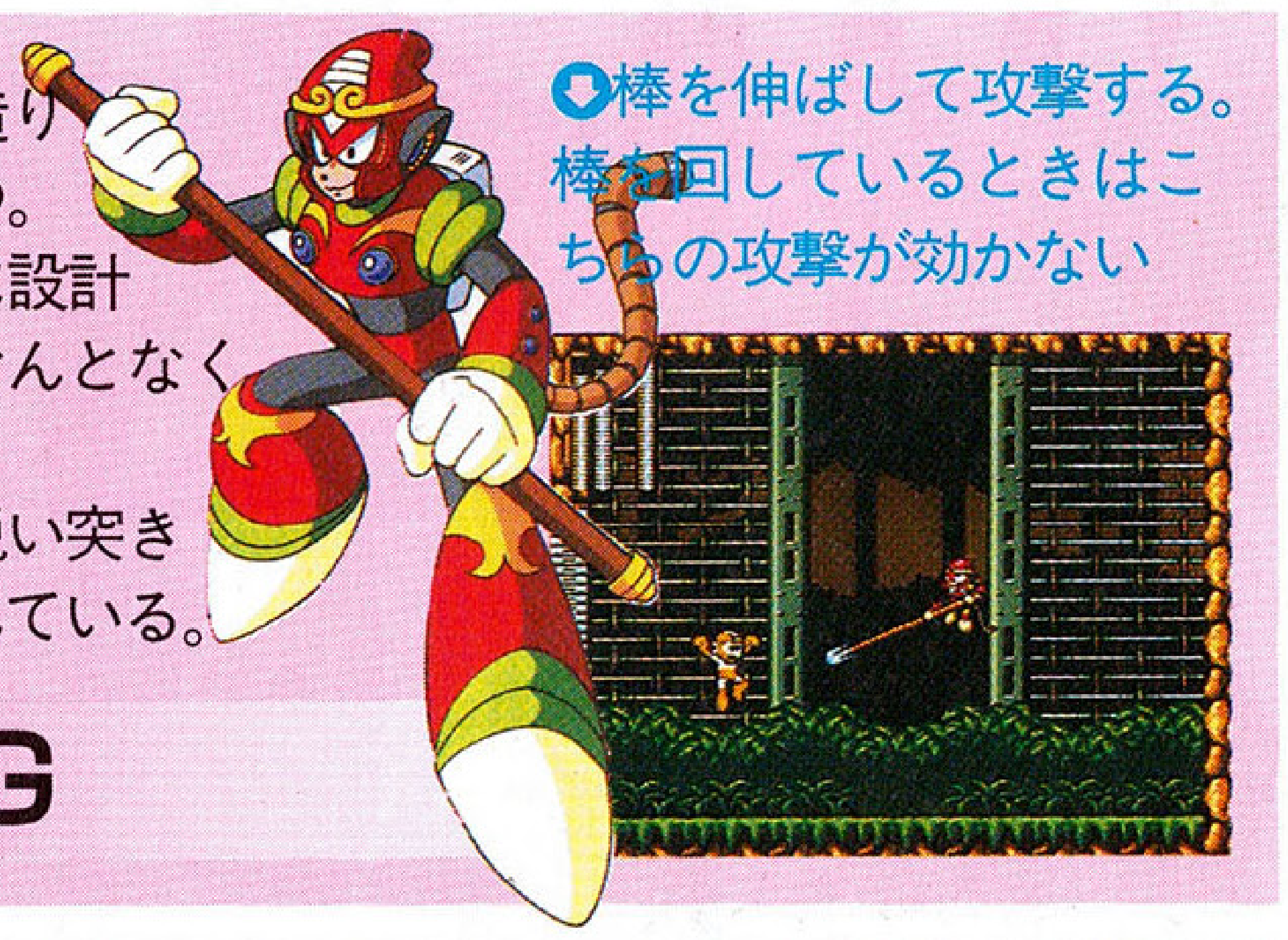
サーチスネーク
じゃ!!

⬅ワイリータワーでは、1～3作に登場した、すべての武器やアイテムを選びだし、戦いに臨むことができる。武器は8つ、アイテムは3つ選ぶことができるぞ

Dr．ワイリーが新しく造りだした3体のロボットの1つ。「西遊記」の孫悟空をもとに設計されたという理由だけで、なんとなくリーダー格になっている。

棒術に長けていて、その鋭い突きは空気をも切り裂くと言われている。

バスターロッド・G

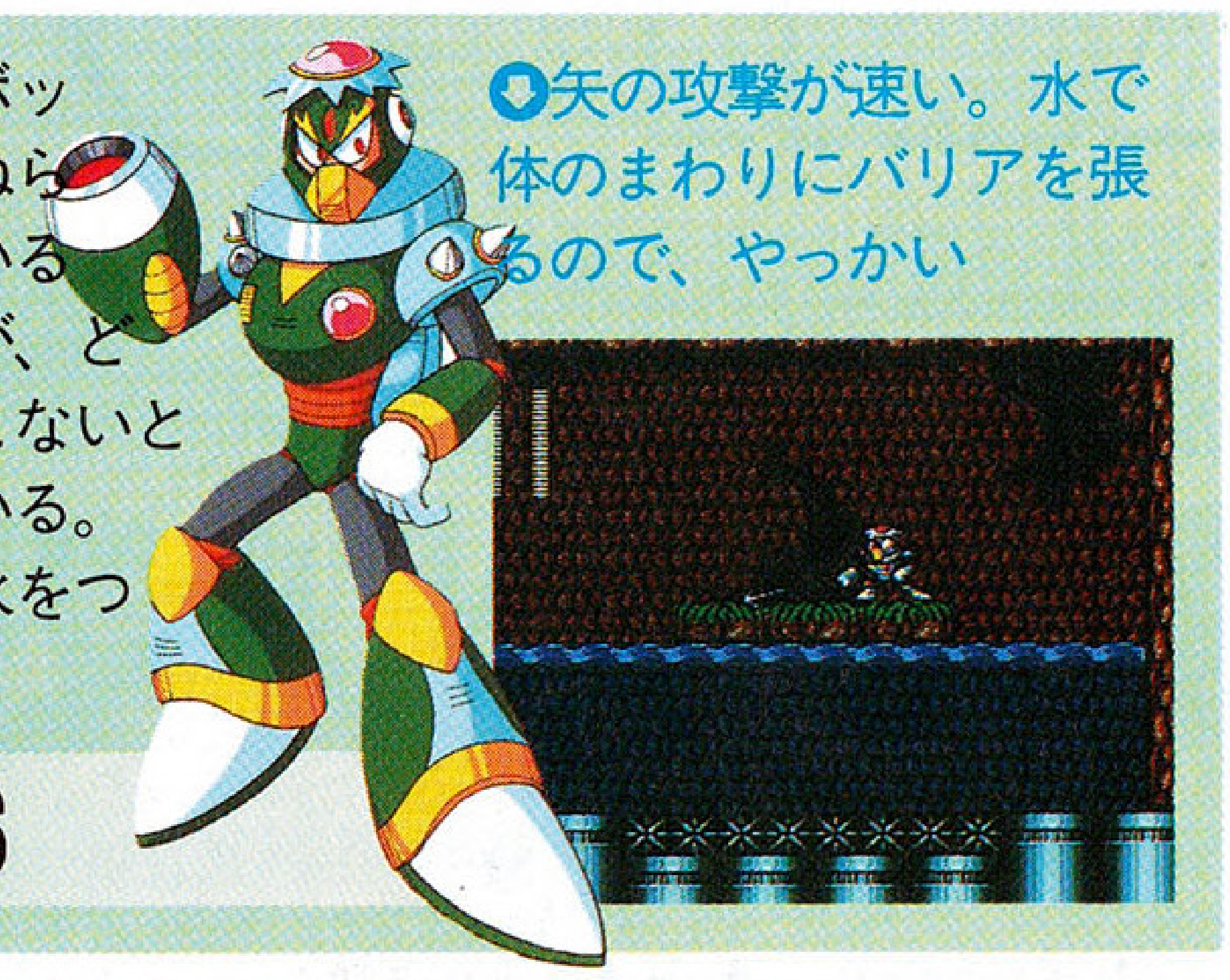


⬇棒を伸ばして攻撃する。棒を回しているときはこちらの攻撃が効かない

沙悟浄をモチーフとしたロボット。ひそかにリーダーの座をねらって、日々技に磨きをかけている努力家。しかし沙悟浄の形態が、どうもリーダーとしてはピンとこないという事実に、人知れず悩んでいる。

沙悟浄というだけあって、水をつかった攻撃が得意だ。

メガウォーター・S

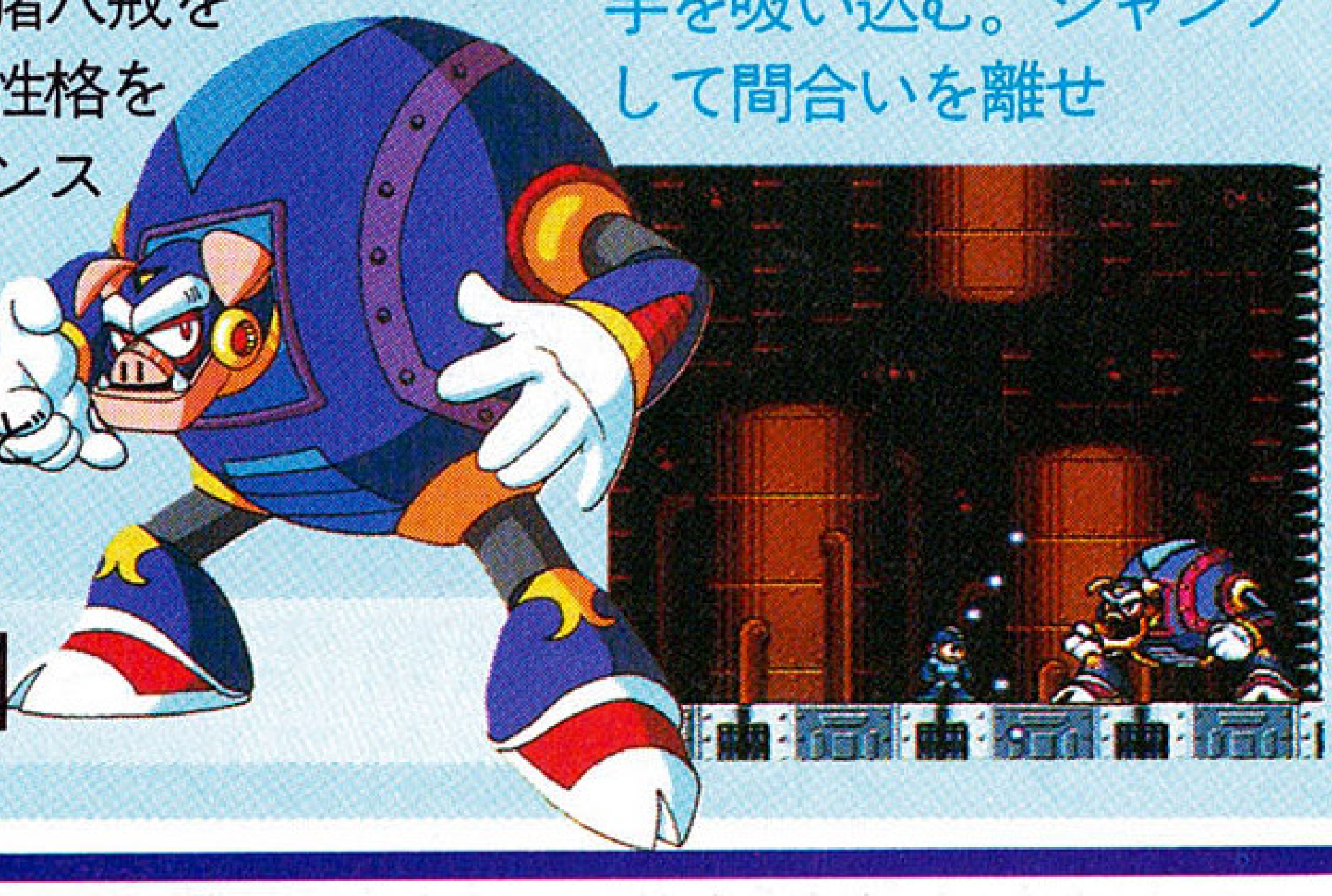


⬇矢の攻撃が速い。水で体のまわりにバリアを張るので、やっかい

孫悟空と、沙悟浄の確執を見て心を傷めたDr．ワイリーは、猪八戒をモチーフとしたロボットの性格をかなりのんきにして、バランスをとることにした。

その結果3人の仲は良くなったが、彼の攻撃方法がどうも甘くなっているようだ。

ハイパーストーム・H



⬇大きな口を開いて、相手を吸い込む。ジャンプして間合いを離せ